

(19) **日本国特許庁(JP)**

(12) **公開特許公報(A)**

(11) 特許出願公開番号

特開2020-69003

(P2020-69003A)

(43) 公開日 令和2年5月7日(2020.5.7)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02

F 1
A 6 3 F 7/02 3 2 0

テーマコード (参考)
2C333

審査請求 未請求 請求項の数 7 O L (全 205 頁)

(21) 出願番号 特願2018-204317 (P2018-204317)
(22) 出願日 平成30年10月30日 (2018.10.30)

(71) 出願人 000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号

(74) 代理人 100121821
弁理士 山田 強

(72) 発明者 宮坂 淳
愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番21号 株式会社サンスリー内

(72) 発明者 原田 紀彦
愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番21号 株式会社サンスリー内

Fターム(参考) 2C333 AA11 CA25 CA50 FA03 FA16

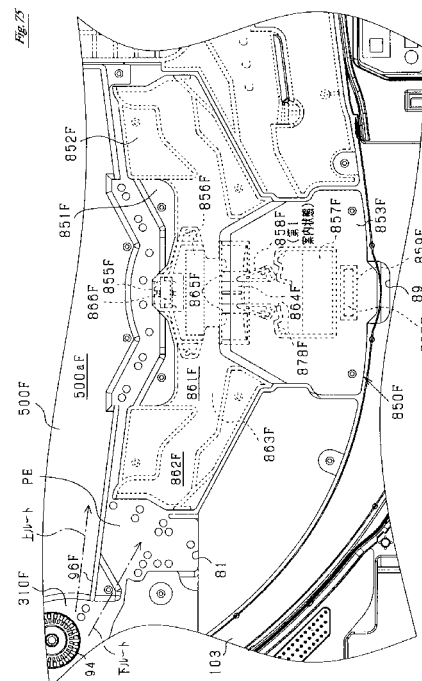
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技への注目度を好適に高めることができる遊技機を提供する。

【解決手段】遊技領域 P E の右ルートには入球ユニット 850F が配設されている。入球ユニット 850F の上部には演出ゲート 855F が設けられており、演出ゲート 855F を通過した遊技球は上クルーン 856F へ流入する。上クルーン 856F は遊技球を第 1 分岐通路部及び第 2 分岐通路部へ振り分ける振分手段として機能しており、第 1 分岐通路部に振り分けられた遊技球は非電動役物 858F を通じて下作動口 859F へ入賞する。図柄表示装置 500F の表示画面 500aF では遊技球が演出ゲート 855F を通過したことに基づいて特別演出が開始される。この特別演出の実行時間については、演出ゲート 855F を通過した遊技球が上述した流路を経て下作動口 859F に入賞する場合の所要時間よりも長くなるように設定されている。

【選択図】 図75



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技領域が形成された遊技盤と、前記遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた始動入球部と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報と対応しているか否かを判定する移行判定手段と、

前記移行判定手段による判定の結果が前記所定の移行情報に対応しているとする移行対応結果となったことに基づいて、遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、

遊技回用動作が開始されてから前記移行判定手段の判定結果に対応した報知結果となることで前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段を制御する遊技回制御手段と、

表示部を有する表示手段と、

前記表示部にて前記移行判定手段による判定結果に対応した演出を実行可能な第 1 演出実行手段と、

前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が通過する通過部と、

前記通過部を通過する遊技球を検知可能な検知手段とを備え、

前記始動入球部及び前記通過部は、前記遊技領域に形成された所定の流路に配設され、前記通過部を通過した遊技球が前記始動入球部に入球し得る構成となっており、

前記検知手段により遊技球が検知されたことに基づいて、実行期間が前記通過部を通過した遊技球が前記始動入球部に入球するまでの所要期間よりも長い期間となる特別演出を前記表示部にて実行する第 2 演出実行手段を備えていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記第 1 演出実行手段は、前記特別演出中に前記始動入球部への入球が発生した場合に、前記表示部における演出を前記特別演出から前記移行判定手段による判定結果に対応した演出へ移行させる構成となっていることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記所定の流路にて前記通過部と前記始動入球部との間となる区間には遊技球を前記始動入球部へ入球する第 1 流路と当該第 1 流路よりも前記始動入球部への入球が困難又は入球が不可となる第 2 流路とに振り分ける振分手段が配設されていることを特徴とする特徴 1 又は請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記所定の流路は、前記第 1 流路に振り分けられた遊技球が何れも前記始動入球部へ入球するように形成されており、

前記第 2 演出実行手段は、前記特別演出中に前記第 1 流路へ遊技球が振り分けられた場合に当該特別演出の実行期間を延長する延長手段を有していることを特徴とする請求項 3 に記載の遊技機。

【請求項 5】

前記延長手段は、当該延長手段によって延長される期間は遊技球が前記第 1 流路を経て前記始動入球部へ入球する場合の所要期間よりも長くなるように構成されていることを特徴とする請求項 4 に記載の遊技機。

【請求項 6】

前記所定の流路は、当該所定の流路における特定箇所到達した遊技球が何れも前記始動入球部へ入球するように形成されており、

前記第 2 演出実行手段は、前記特別演出中に前記特定箇所へ遊技球が到達したことに基づいて当該特別演出の実行期間を延長する延長手段を有していることを特徴とする請求項

1乃至請求項5のいずれか1つに記載の遊技機。

【請求項7】

前記取得情報記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、

前記移行判定手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報と対応しているか否かを順次判定する構成となっており、

前記所定の流路へ発射された遊技球のうち前記通過部を通過する遊技球の数は、当該所定の流路へ発射された遊技球のうち前記始動入球部へ入球する遊技球の数よりも多くなっていることを特徴とする請求項1乃至請求項6のいずれか1つに記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

パチンコ機等の遊技機には、表示画面にて絵柄を変動表示する絵柄表示装置を備えているものがある。この種の遊技機では、例えば遊技領域に設けられた作動口を遊技球が通過したことを契機として、当たり状態等の遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われるとともに、絵柄の変動表示が開始される。抽選に当選した場合には、表示画面に特定の絵柄組合せ等が最終停止表示されるとともに、遊技状態が特定遊技状態に移行する（例えば特許文献1参照）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2005-074175号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

近年では、遊技への注目度を高めるべく様々な工夫がなされている。しかしながら、遊技機の構成においては遊技への注目度の向上を実現する上では未だ改善の余地がある。

【0005】

30

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明は、

遊技領域が形成された遊技盤と、前記遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた始動入球部と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段と、

40

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報と対応しているか否かを判定する移行判定手段と、

前記移行判定手段による判定の結果が前記所定の移行情報に対応しているとする移行対応結果となったことに基づいて、遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、

遊技回用動作が開始されてから前記移行判定手段の判定結果に対応した報知結果となることで前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段を制御する遊技回制御手段と、

表示部を有する表示手段と、

前記表示部にて前記移行判定手段による判定結果に対応した演出を実行可能な第1演出

50

実行手段と、

前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が通過する通過部と、

前記通過部を通過する遊技球を検知可能な検知手段と

を備え、

前記始動入球部及び前記通過部は、前記遊技領域に形成された所定の流路に配設され、前記通過部を通過した遊技球が前記始動入球部に入球し得る構成となっており、

前記検知手段により遊技球が検知されたことに基づいて、実行期間が前記通過部を通過した遊技球が前記始動入球部に入球するまでの所要期間よりも長い期間となる特別演出を前記表示部にて実行する第2演出実行手段を備えていることを特徴とする。

【発明の効果】

10

【0007】

本発明によれば、遊技への注目度を好適に向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】第1の実施の形態におけるパチンコ機を示す正面図である。

【図2】パチンコ機の構成を示す斜視図である。

【図3】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。

【図4】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。

【図5】内枠の構成を示す正面図である。

20

【図6】遊技盤ユニットの構成を示す正面図である。

【図7】遊技盤ユニットを背面側から見た斜視図である。

【図8】内枠の構成を示す背面図である。

【図9】パチンコ機の構成を示す背面図である。

【図10】裏バックユニットの構成を示す正面図である。

【図11】(a)可変表示ユニットの正面図、(b)可変表示ユニットの斜視図である。

【図12】可変表示ユニットの分解斜視図である。

【図13】可変表示ユニットの縦断面図である。

【図14】可変表示ユニットの横断面図である。

【図15】発光の様子を示す概略図である。

【図16】導光板の取付構造を示す概略図である。

30

【図17】発光部と導光板との関係を示す概略図である。

【図18】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図19】各種カウンタを示す概略図である。

【図20】図柄表示に係る構成を示す概略図である。

【図21】可変表示ユニットに表示される図柄を示す概略図である。

【図22】可変表示ユニットに表示される図柄の配列を示す概略図である。

【図23】可変表示ユニットにおける表示の概要を示す概略図である。

【図24】サイドLEDの配置を示す概略図である。

【図25】主制御装置のMPUにて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

40

【図26】作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。

【図27】情報取得処理を示すフローチャートである。

【図28】主制御装置のMPUにて実行される通常処理を示すフローチャートである。

【図29】遊技回制御処理を示すフローチャートである。

【図30】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図31】報知・演出制御装置のMPUにて実行される変動表示制御処理を示すフローチャートである。

【図32】変動開始用処理を示すフローチャートである。

【図33】変動表示態様と大当たり期待度との関係を示す概略図である。

【図34】特殊変更非対応のノーマルリーチにおける演出の流れを示す概略図である。

50

- 【図 3 5】特殊変更対応のノーマルリーチにおける演出の流れを示す概略図である。
- 【図 3 6】変動中用処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 7】発光及び駆動制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 8】特殊変動表示用処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 9】特殊変更非対応のノーマルリーチにおける演出の流れを示すタイミングチャートである。
- 【図 4 0】特殊変更対応のノーマルリーチにおける演出の流れを示すタイミングチャートである。
- 【図 4 1】視認可能範囲と境界部分との関係を示す概略図である。
- 【図 4 2】(a) 発光規制処理を示すフローチャート、(b) 規制対象となるサイド L E D と境界部分との位置関係を示す概略図である。 10
- 【図 4 3】第 2 の実施の形態における可変表示ユニットの横断面図である。
- 【図 4 4】(a) 各導光板と背景との関係を示す概略図、(b) 遊技状態と背景との関係を示す概略図である。
- 【図 4 5】可変表示ユニットの変形例を示す概略図である。
- 【図 4 6】第 3 の実施の形態における可変表示ユニットの横断面図である。
- 【図 4 7】内リールに表示される図柄等の配列を示す概略図である。
- 【図 4 8】内リールに表示される図柄組合せと大当たり種別との関係を示す概略図である。
- 【図 4 9】主制御装置の M P U にて実行される遊技回制御処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 5 0】上作動口用制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 1】上作動口用変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 2】下作動口用制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 3】下作動口用変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4】(a) 遊技状態と抽選モード及びサポートモードの種類との関係を示す概略図、(b) 遊技状態と変動表示時間との関係を示す概略図である。
- 【図 5 5】遊技状態と各表示ユニットの点灯／消灯との関係を示す概略図である。
- 【図 5 6】(a) 外リールを主体とした表示を示す概略図、(b) 内リールを主体とした表示を示す概略図である。 30
- 【図 5 7】報知・演出制御装置の M P U にて実行される上作動口用表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 8】上作動口用メイン制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 9】上作動口用特殊制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 0】下作動口用表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 1】下作動口用メイン制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 2】下作動口用特殊制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 3】第 4 の実施の形態における遊技装置を示す概略図である。
- 【図 6 4】振分機構に到達した遊技球の振分先を示す概略図である。
- 【図 6 5】(a) 非規制状態となっている振分機構の概略図、(b) 規制状態となっている振分装置の概略図である。 40
- 【図 6 6】(a) 球受機構を上方から見た斜視図、(b) 球受機構の縦断面図である。
- 【図 6 7】非補助状態となっている遊技装置の概略図である。
- 【図 6 8】補助状態となっている遊技装置の概略図である。
- 【図 6 9】遊技装置の変形例を示す概略図である。
- 【図 7 0】遊技装置の変形例を示す概略図である。
- 【図 7 1】遊技装置の変形例を示す概略図である。
- 【図 7 2】遊技装置の変形例を示す概略図である。
- 【図 7 3】第 5 の実施の形態における遊技盤ユニットを示す正面図である。
- 【図 7 4】遊技盤ユニットを正面側から見た斜視図である。 50

- 【図 7 5】遊技領域下部を拡大して示す遊技盤ユニットの部分拡大図である。
- 【図 7 6】入球ユニットを正面側から見た斜視図である。
- 【図 7 7】前面カバーをベース体から取り外した状態を示す入球ユニットの分解斜視図である。
- 【図 7 8】入球の流れをしめす概略図である。
- 【図 7 9】下クルーンへの案内対象の違いを示す概略図である。
- 【図 8 0】下クルーンと非電動役物との関係を示す概略図である。
- 【図 8 1】下作動口に係る保留数の推移を示す概略図である。
- 【図 8 2】第 5 の実施の形態における電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 8 3】表示画面における表示内容を示す概略図である。 10
- 【図 8 4】報知・演出制御装置の M P U にて実行される第 1 / 第 2 変動表示領域用変動表示制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 5】報知・演出制御装置の M P U にて実行される第 3 変動表示領域用変動表示制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 6】第 1 通常遊技状態用処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 7】入球ユニット内を遊技球が移動する際の所要期間を示す概略図である。
- 【図 8 8】第 2 / 第 3 フェーズ用処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 9】表示演出の流れを示す概略図である。
- 【図 9 0】表示演出の流れを示す概略図である。
- 【図 9 1】第 1 通常遊技状態にて参照される外れ結果対応の変動表示時間テーブルを示す概略図である。 20
- 【図 9 2】遊技進行に伴う表示演出の流れを示すタイミングチャートである。
- 【図 9 3】第 6 の実施の形態における表示画面の表示内容を示す概略図である。
- 【図 9 4】(a) 表示制御装置の M P U にて実行される保留表示制御用コマンド対応処理を示すフローチャート、(b) 保留表示を例示した概略図である。
- 【図 9 5】主制御装置の M P U にて実行される情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 6】保留予告用の確認処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 7】保留コマンドの設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 8】報知・演出制御装置の M P U にて実行される保留予告演出用設定処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 9 9】保留予告演出の種類を示す概略図である。
- 【図 1 0 0】保留予告演出の流れを示す概略図である。
- 【図 1 0 1】(a) 第 7 の実施の形態における設定値を示す概略図、(b) 報知・演出制御装置の M P U にて実行される設定示唆用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 2】(a) 設定示唆の当選率を示す概略図、(b) 設定示唆の概要を示す概略図である。
- 【図 1 0 3】第 8 の実施の形態における遊技盤ユニットとチェックシートとの関係を示す概略図である。
- 【図 1 0 4】チェックシートの正面図である。 40
- 【図 1 0 5】チェックシート用の位置決めラインを示す概略図である。
- 【図 1 0 6】(a) 導光機能を示す概略図、(b) 導光機能に係る電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 1 0 7】ガラスユニットにおける発光演出を遊技機前方から見た概略図である。
- 【図 1 0 8】(a) 第 9 の実施の形態における遊技盤ユニットの部分拡大図、(b) 図 1 0 8 (a) の X-X 線部分断面図である。
- 【図 1 0 9】遊技盤ユニットの部分拡大図である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0 0 0 9】
- < 第 1 の実施の形態 > 50

以下、遊技機的一种であるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」という）の第1の実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図1はパチンコ機10の正面図、図2はパチンコ機10を正面側から見た斜視図、図3及び図4はパチンコ機10の主要な構成を展開して示す斜視図である。なお、図3では便宜上パチンコ機10における遊技領域内の構成を省略している。

【0010】

図1に示すように、パチンコ機10は、当該パチンコ機10の外殻を形成する外枠11と、この外枠11に取り付けられた遊技機主部12とにより構成されている。

【0011】

図2に示すように、外枠11は長尺状のフレーム材を四辺に連結し構成されるものであって全体として矩形枠状をなすように形成されている。この外枠11を島設備に取り付け固定することにより、パチンコ機10が遊技ホールに設置される。なお、パチンコ機10において外枠11は必須の構成ではなく、遊技ホールの島設備等に外枠11が備え付けられた構成としてもよい。

【0012】

遊技機主部12は、外枠11によって開閉可能な状態で支持されている。具体的には、外枠11における上枠部と左枠部との連結部分に上側支持用金具17が固定されており、さらに外枠11における下枠部と左枠部との連結部分に下側支持用金具18が設けられている。これら上側支持用金具17及び下側支持用金具18により支持機構が構成され、当該支持機構により外枠11に対して遊技機主部12がパチンコ機10の正面視で左側を回動基端側、右側を回動先端側としてパチンコ機10の前方へ回動可能とされている（図3及び図4参照）。

【0013】

図3及び図4に示すように、遊技機主部12は、ベース体としての内枠13と、その内枠13の前方に配置される前扉枠14と、内枠13の後方に配置される裏パックユニット15とを備えている。なお、遊技機主部12のうち内枠13が外枠11に対して回動可能に支持されている。詳細には、遊技機正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として内枠13が前方へ回動可能とされている。

【0014】

内枠13には、前扉枠14が回動可能に支持されており、遊技機正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として前方へ回動可能とされている。また、内枠13には、裏パックユニット15が回動可能に支持されており、遊技機正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として後方へ回動可能とされている。

【0015】

（前扉枠14）

次に、前扉枠14について説明する。図1に示すように、前扉枠14は、外形が外枠11とほぼ同一形状をなす合成樹脂製の枠体20を主体に構成されており、内枠13における前面のほぼ全域を覆っている。枠体20の中央部分には後述する遊技領域PEのほぼ全域を前方から視認することができるようにした略楕円状の窓部21が形成されており、その窓部21はガラスユニット22によって同前扉枠14の背面側から塞がれている。

【0016】

ガラスユニット22は、透明性を有する複数のガラスパネル23と、それらガラスパネル23を保持するガラスホルダとを備えている。ガラスホルダには、ガラスパネル23の保持領域を前後に仕切る仕切り部が形成されており、両ガラスパネル23は仕切り部を挟んで前後に相対向している。つまり、両ガラスパネル23の間に所定の隙間を確保することにより、ガラスパネル23同士の干渉を回避しつつ、それらガラスパネル23によって遊技領域PEをパチンコ機10の正面側から2重に覆った状態となっている。

【0017】

なお、必ずしも両ガラスパネル23をガラスホルダを用いてユニット化する必要は無く、各ガラスパネル23を枠体20に対して個々に取り付ける構成としてもよい。更には、

10

20

30

40

50

ガラスパネルの枚数は任意であり、1枚としてもよいし、3枚以上としてもよい。但し、安全性及び防犯性向上に鑑みれば、複数のガラスパネルを採用し、それら各ガラスパネルを所定の隙間を挟んで前後に対向させることが好ましい。因みに、ガラスパネルに代えて透明性を有する合成樹脂性のパネル部材を採用することも可能である。

【0018】

ガラスユニット22（詳しくは窓部21）の周囲には、各種ランプ等の発光手段が設けられている。例えば、窓部21の周縁に沿ってLED等の発光手段を内蔵した環状電飾部26が設けられている。環状電飾部26では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、環状電飾部26の中央であってパチンコ機10の最上部にはエラー等の不具合が発生した場合に点灯するエラー表示ランプ部27が設けられ、さらにその左右には賞球払出中に点灯する賞球ランプ部28が設けられている。また、左右の賞球ランプ部28に近接した位置には、遊技状態に応じた効果音やBGM等などが出力されるスピーカ部29が設けられている（図3参照）。

10

【0019】

前扉枠14（枠体20）における窓部21の下方には、手前側へ膨出した上側膨出部31と下側膨出部32とが上下に並設されている。上側膨出部31内側には上方に開口した上皿33が設けられており、下側膨出部32内側には同じく上方に開口した下皿34が設けられている（図2参照）。上皿33は、後述する払出装装置より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら後述する遊技球発射機構へ導くための機能を有する。また、下皿34は、上皿33内にて余剰となった遊技球を貯留する機能及び遊技球発射機構によって発射された遊技球のうち遊技領域PE（図3参照）に到達しなかった遊技球が遊技者に戻された場合に当該排出された遊技球を貯留する受け皿としての機能を有する。

20

【0020】

下側膨出部32の右方には、手前側へ突出するようにして遊技球発射ハンドル41が設けられている。遊技球発射ハンドル41が操作されることにより、後述する遊技球発射機構から遊技球が発射される。なお、遊技球の発射速度は、遊技球発射ハンドル41の操作量（回動量）が大きくなるに従って速くなり、この操作量が遊技者により調整されて所定の量となった場合に遊技球が遊技領域PEへ到達することとなる。また、この操作量を遊技者が調整することで、後述する右ルートと左ルートへの遊技球の打ち分けが可能となる。

30

【0021】

図3に示すように、前扉枠14の背面には、通路形成ユニット45が取り付けられている。通路形成ユニット45は、合成樹脂により成形されており、上皿33に通じる前扉側上皿通路と、下皿34に通じる前扉側下皿通路とを有してなる。通路形成ユニット45において、その上側隅部には後方に突出し上方に開放された受口部が形成されており、当該受口部を仕切壁によって左右に仕切ることで前扉側上皿通路の入口部分と前扉側下皿通路の入口部分とが区画形成されている。前扉側上皿通路及び前扉側下皿通路は上流側が後述する遊技球分配部に通じており、前扉側上皿通路に入った遊技球は上皿33に導かれ、前扉側下皿通路に入った遊技球は下皿34に導かれる。

40

【0022】

前扉枠14の背面における回動基端側には、その上端部及び下端部に突起軸が設けられている。これら突起軸は内枠13に対する組付機構を構成する。

【0023】

次に、図5を参照して内枠13について詳細に説明する。図5は内枠13の正面図である。なお、図5においても図3と同様に便宜上パチンコ機10の遊技領域PE内の構成を省略している。

【0024】

（内枠13）

内枠13は、外形が外枠11と同様に略矩形状をなす内枠ベース体50を主体に構成されている。内枠ベース体50の高さ寸法は、外枠11の高さ寸法よりも若干小さく設定さ

50

れている。また、内枠ベース体 50 は外枠 11 の上枠部に寄せて配置され、外枠 11 の下枠部と内枠ベース体 50 との間には若干の隙間が形成されている。外枠 11 にはこの隙間を塞ぐようにして幕板が装着されている。幕板は、内枠ベース体 50（詳しくはその下端部）の下方に配置されており、内枠 13 が外枠 11 に対して閉じられた状態では内枠ベース体 50 が幕板の上に載ることとなる。なお、幕板と内枠ベース体 50 との間に相互干渉の防止等を目的として若干のクリアランスを設けてもよい。

【0025】

内枠ベース体 50 の前面における回動基端側（図 5 の左側）には、その上端部及び下端部に支持金具 71, 72 が取り付けられている。図示は省略するが、支持金具 71, 72 は軸部を有しており、それら軸部に前扉枠 14 に設けられた軸受け部が挿入されることにより、内枠 13 に対して前扉枠 14 が回動可能に支持されている。

10

【0026】

内枠ベース体 50 の回動先端側（図 5 の右側）には、内枠 13 や前扉枠 14 を施錠状態とするための施錠装置 75 が配設されている。施錠装置 75 は内枠ベース体 50 の右端部（後述する縦フレーム部材）に沿うようにして上下に延びており、その長手方向（上下方向）に散在して配置された前扉用鉤部材 76 を有している。内枠ベース体 50 には前扉枠 14 の背面に設けられた鉤受け部材 49（図 3 参照）内枠 13 の正面側に突出させるためのスリットが各前扉用鉤部材 76 にそれぞれ対応するようにして形成されている。それらスリットを通じて突出した前扉用鉤部材 76 が、前扉枠 14 に各前扉用鉤部材 76 に 1 対 1 で対応させて設けられた前扉用鉤部材 76 に係止されることによって、前扉枠 14 が内枠 13 に対して開放不能に施錠される。また、施錠装置 75 は、内枠 13 の後方側に延出する内枠用鉤部材 77 を有している。これら内枠用鉤部材 77 が外枠 11 に固定された鉤受け部材 19 に引っ掛かることにより遊技機主部 12 が外枠 11 に対して閉じた状態で施錠される。

20

【0027】

内枠ベース体 50（施錠装置 75）には、施錠装置 75 の解錠操作を行うためのシリンダ錠 78 が設置されている。シリンダ錠 78 は施錠装置 75 の主要部分を構成する施錠ユニット（各鉤部材 76, 77 や連動杆等）とは別体で設けられており、当該施錠ユニットと隣接して配置されている。シリンダ錠 78 の鍵穴に差し込んだキーを右（時計回り）に回すと内枠 13 に対する前扉枠 14 の施錠が解除され、シリンダ錠 78 の鍵穴に差し込んだキーを左（反時計回り）に回すと外枠 11 に対する内枠 13 の施錠が解除されるように構成されている。

30

【0028】

内枠ベース体 50 の中央部分には遊技盤ユニット 80 を収容する収容凹部 51 が形成されている。収容凹部 51 は遊技盤ユニット 80 の外形に合わせて遊技機後方に窪んでおり、遊技盤ユニット 80 はこの収容凹部 51 に遊技機前方から嵌まった状態で手動式のロック機構によって固定されている。収容凹部 51 の底部には、略矩形状の窓孔 52 が形成されており、この窓孔 52 を通じて遊技盤ユニット 80 の背面構成（後述する背面ブロック 80b）が内枠 13 の後方に突出している。なお、この窓孔 52 については、内枠ベース体 50 に装着された遊技盤ユニット 80 によってそのほぼ全域が遊技機前方から覆われた状態となっている。

40

【0029】

（遊技盤ユニット 80）

遊技盤ユニット 80 は、合成樹脂材料からなる板材を主体として形成された前面ブロック 80a と、前面ブロック 80a の背面側に設けられ、後述する各種遊技部品（可変表示装置、制御装置、可動式の演出機構等）がベース体 251 に搭載されてなる背面ブロック 80b とが一体化されてなる。

【0030】

前面ブロック 80a は透明樹脂により形成された遊技領域形成体 310 を有してなり、遊技領域形成体 310 の前面には遊技球が流下する上述した遊技領域 PE が形成されてい

50

る。既に説明したように遊技領域 P E はガラスユニット 2 2（詳しくは後側のガラスパネル 2 3）によって覆われている。ガラスユニット 2 2 は、後側のガラスパネル 2 3 と遊技領域形成体 3 1 0 の前面との隙間が遊技球の直径よりも僅かに大きくなるように、すなわち遊技領域 P E を流下する遊技球が同遊技領域 P E の同一箇所にて前後に並ばないように配置されている。これにより、遊技領域 P E での球詰まりを抑制している。なお、遊技領域形成体 3 1 0 は合成樹脂製に限定されるものではなく、木製とすることも可能である。

【0031】

以下、図 6 及び図 7 に基づき遊技盤ユニット 8 0（特に遊技領域形成体 3 1 0 の遊技領域 P E に配された各種構成）について説明する。図 6 は遊技盤ユニット 8 0 の正面図、図 7 は遊技盤ユニット 8 0 を後方から見た斜視図である。

10

【0032】

遊技領域形成体 3 1 0 には、自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口が形成されている。図 6 に示すように、各開口には、一般入賞口 8 1、可変入賞装置 8 2、作動口ユニット 8 3（作動口 8 3 a、8 3 b）、スルーゲート 8 4 等がそれぞれ配設されている。一般入賞口 8 1、可変入賞装置 8 2 及び作動口 8 3 a、8 3 b に遊技球が入ると、それら遊技球が各入球部に対応して設けられた検知センサ（図示略）により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球（遊技球の払い出し）等の特典が遊技者に付与される。その他に、遊技領域形成体 3 1 0 の最下部にはアウト口 8 9 が設けられており、各種入球部等に入らなかった遊技球はアウト口 8 9 を通って遊技領域 P E から排出される。以下の説明では、アウト口 8 9 への遊技球の入球と明確に区別するために、一般入賞口 8 1、可変入賞装置 8 2、作動口 8 3 a、8 3 b への遊技球の入球を「入賞」とも表現する。

20

【0033】

また、遊技領域形成体 3 1 0 には、遊技球の流下経路を適宜分散、調整等するために多数の遊技釘 9 3 や風車 9 4 等の各種遊技部品が配設されている。これら遊技釘 9 3 や風車 9 4 等の各種構成によって遊技球の流下経路が分化され、上述した一般入賞口 8 1 等への入賞が適度な確率で発生するように調整されている。

【0034】

前面ブロック 8 0 a（遊技領域形成体 3 1 0）の中央には中央開口 8 5 が形成されており、この中央開口を覆うようにして透明な開口カバー 8 6 が取り付けられている。この中央開口 8 5 の背後には、背面ブロック 8 0 b に属する可変表示ユニット 5 0 0 等が位置しており、遊技機前方から当該中央開口（開口カバー 8 6）を通じて可変表示ユニット 5 0 0 等を視認可能となっている。なお、図 6 においては説明の便宜上、開口カバー 8 6 を二点鎖線によって表示し、可変表示ユニット 5 0 0 が視認可能な状態を示している。

30

【0035】

中央開口 8 5 の周辺に作動口ユニット 8 3 やスルーゲート 8 4 等が配設されている。作動口ユニット 8 3 には、可変表示ユニット 5 0 0 の下方に配設された上作動口 8 3 a と、上作動口 8 3 a の下方に配設された下作動口 8 3 b とが設けられている。これら 2 つの作動口 8 3 a、8 3 b のうち下作動口 8 3 b には、開閉式の入球補助装置（入球補助手段）又は開閉部材（開閉手段）としての電動役物 9 1 が併設されている。電動役物 9 1 は、可動片と同可動片を駆動させるソレノイド式の駆動部とを有してなり、下作動口 8 3 b への入球が可能又は容易となる開状態（補助状態）と、同入球が不可又は困難となる閉状態（非補助状態）とに切替可能となっている。

40

【0036】

下作動口 8 3 b よりも上流側（詳しくは可変表示ユニット 5 0 0 の側方：右ルート）には上記スルーゲート 8 4 が配置されており、遊技球のスルーゲート 8 4 の通過をトリガとした抽選にて当選となった場合には、電動役物 9 1 が所定時間だけ閉状態から開状態に切り替えられることとなる。

【0037】

なお、上作動口 8 3 a への入球が発生した場合には 3 個の遊技球の払出が実行され、下作動口 8 3 b への入球が発生した場合には 4 個の遊技球の払出が実行されるが、遊技球の

50

払出個数は上記のものに限定されることはない。

【0038】

可変入賞装置（特別入球装置又は特別入球手段）82には、遊技球が通過可能な大入賞口が形成されているとともに、当該大入賞口を開閉する開閉部材（開閉手段）としての開閉体が設けられている。開閉体は、遊技球の入球が可能又は容易となる開状態（許容状態）と、同入球が不可又は困難となる閉状態（阻止状態）とに切替可能となっている。また、同開閉体は、遊技盤ユニット80の背面側に設けられた可変入賞駆動部（詳しくはソレノイド等）と連結されており、通常時においては開閉扉は閉状態のまま維持され、内部抽選において開閉実行モード（開閉実行状態）への移行に当選した場合に（大当たり：通常の遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態への移行に当選した場合に）開状態に切り替えられるようになっている。

10

【0039】

ここで、開閉実行モードとは、大当たり当選となった場合に移行することとなるモードである。当該開閉実行モードにおける可変入賞装置82の開放態様としては、例えば所定時間（例えば30sec）の経過又は所定個数（例えば10個）の入賞を1ラウンドとして、複数ラウンド（例えば16ラウンド）を上限とした開閉扉の開放が繰り返されるように設定されている。

【0040】

ここで、可変表示ユニット500について補足説明する。可変表示ユニット500は、作動口83a、83bへの入賞をトリガとして図柄を可変表示（変動表示）する図柄表示装置を構成しており、後述する報知・演出制御装置や表示制御装置によってその表示内容が制御される。可変表示ユニット500においては、例えば左、中及び右に並べて図柄が表示され、これらの図柄が例えば上下方向にスクロールされるようにして変動表示されるようになっている。そして、大当たりに当選した場合には、予め設定されている有効ライン上に所定の組み合わせの図柄が停止表示され、上記開閉実行モード（特別遊技状態又は大当たり）に移行することとなる。

20

【0041】

遊技領域形成体310には、中央開口85を囲むようにしてセンターフレーム95が設けられている。センターフレーム95は、遊技領域形成体310に対してその前面側から固定されており、このように固定された状態では遊技領域形成体310の前面から起立した状態となることで当該センターフレーム95と上記ガラスユニット22との間の隙間寸法が遊技球の直径寸法よりも小さくなるように構成されている。これにより、遊技領域PEを流下する遊技球が可変表示ユニット500に衝突することが回避され、且つ遊技領域PEを流下する遊技球の流下経路が可変表示ユニット500（詳しくはセンターフレーム95）を右側から迂回する上記右ルートと、左側から迂回する上記左ルートに大別されている。

30

【0042】

なお、上述した可変入賞装置82及びスルーゲート84については、右ルートに配置されており、左ルートを流下する遊技球はそれら可変入賞装置82やスルーゲートに入賞することが回避される。一方、右ルートを流下する遊技球は上作動口83aに入賞することが回避される。このため、下作動口83bの電動役物91が高頻度サポートモードになっている場合又は開閉実行モードとなっている場合には、右ルートへ遊技球を発射することで遊技を有利に進めることができ、低頻度サポートモードとなっている場合には左ルートへ遊技球を発射することで遊技を有利に進めることができる。つまり、遊技者は、遊技状況に応じて遊技球の流下経路を右ルート／左ルートから選択することにより、遊技を有利に進めることが可能となる。

40

【0043】

センターフレーム95の下部を構成している枠部の上面には、遊技球が左右に転動可能なステージ部96が形成されている。センターフレーム95の左枠部に形成された流入口から流入した遊技球は、同じくセンターフレーム95に形成されたワープ通路97を通じ

50

てステージ部 9 6 上に排出される。ステージ部 9 6 については、当該ステージ部 9 6 に到達した遊技球が比較的上作動口 8 3 a へと流入しやすくなるように、具体的にはステージ部 9 6 を介さない遊技球と比較して上作動口 8 3 a へと流入しやすくなるように構成されており、このステージ部 9 6 上での遊技球の動きに対する遊技者の注目度向上に貢献している。

【0044】

ここで、本実施の形態においては上述したように透明な開口カバー 8 6 によって中央開口 8 5 を覆っており、ステージ部 9 6 上に到達した遊技球が背面ブロック 8 0 b（可変表示ユニット 5 0 0）側へ移動しないように規制されている。

【0045】

またセンターフレーム 9 5 の下部を構成している枠部の前面には、第 1 保留ランプ部 9 8 a 及び第 2 保留ランプ部 9 8 b が設けられている。左側の第 1 保留ランプ部 9 8 a は、上作動口 8 3 a に対応しており遊技球が上作動口 8 3 a を通過した回数は最大 4 回まで保留され第 1 保留ランプ部 9 8 a の点灯によってその保留数が表示されるようになっている。右側の第 2 保留ランプ部 9 8 b は、下作動口 8 3 b に対応しており、遊技球が下作動口 8 3 b を通過した回数は最大 4 回まで保留され第 2 保留ランプ部 9 8 b の点灯によってその保留数が表示されるようになっている。

【0046】

作動口 8 3 a, 8 3 b は、中央開口 8 5（可変表示ユニット 5 0 0）寄りとなる位置に配置されている。作動口 8 3 a, 8 3 b への入賞をトリガとして特別遊技状態に移行し得るため、遊技者は作動口 8 3 a, 8 3 b に入賞するか否かに注目するとともに、特別遊技状態に移行するか否かを把握するため可変表示ユニット 5 0 0 に注目するものと考えられる。作動口 8 3 a, 8 3 b を可変表示ユニット 5 0 0 寄りに設けたことは、遊技者が注目したい箇所を可変表示ユニット 5 0 0 周辺に集中させるための工夫である。

【0047】

遊技領域形成体 3 1 0 における右側の端部には後述する誘導レール 1 0 0 とともに遊技領域 P E を区画形成する遊技領域区画部材 9 9 が配設されている。遊技領域区画部材 9 9 には、誘導レール 1 0 0 に沿って飛翔した遊技球が衝突するストッパ部材や主表示ユニット 8 7 が配設されている。ストッパ部材は誘導レール 1 0 0 の先端付近に配置された緩衝部材であり、当該ストッパ部材に衝突した遊技球はその勢いが弱められた後、遊技領域 P E を流下することとなる。つまり、ストッパ部材には衝突した遊技球の勢いを弱める減勢機能が付与されている。

【0048】

ここで、主表示ユニット 8 7 について補足説明する。主表示ユニット 8 7 は遊技領域区画部材 9 9 に埋設されており、その一部がガラスユニット 2 2 と対向するように配置されている。この対向している部分には、所定の絵柄等が表示される主表示部が設けられている。主表示ユニット 8 7 については、後述する主制御装置に電氣的に接続されており、主表示部の表示内容は当該主制御装置によって制御される構成となっている。

【0049】

主表示部は、上作動口 8 3 a への入賞に基づいた抽選結果を表示する下作動口用表示部と、下作動口 8 3 b への入賞に基づいて行われた抽選結果を表示する下作動口用表示部とを有してなる。下作動口用表示部では、上作動口 8 3 a への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、上作動口 8 3 a への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。上作動口 8 3 a への入賞に基づく内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した当選結果であった場合には、下作動口用表示部にて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、上記開閉実行モードへ移行される。

【0050】

下作動口用表示部では、下作動口 8 3 b への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、下作動口 8 3 b への入賞に基づいて行われた内部抽

10

20

30

40

50

選の結果が明示される。下作動口 8 3 b への入賞に基づく内部抽選の結果が大当たりに対応した当選結果であった場合には、下作動口用表示部にて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、その結果に応じて上記開閉実行モードへ移行される。

【0051】

ここで、いずれかの作動口 8 3 a, 8 3 b への入賞に基づいて、対応する作動口用表示部にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示し上記変動表示が停止されるまでが遊技回の 1 回に相当する。但し、遊技回の 1 回は、上記の内容に限定されることはなく、例えば、単一の表示領域が設けられ、いずれの作動口 8 3 a, 8 3 b への入賞が発生したとしてもその単一の表示領域にて変動表示が行われる構成においては、当該単一の表示領域にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示した状態で上記変動表示が停止されるまでを遊技回の 1 回とすることも可能である。

10

【0052】

また、主表示ユニット 8 7 の主表示部には上記両表示部以外に、スルーゲート 8 4 への入賞に基づいた抽選結果を表示するスルーゲート用表示部が併設されている。スルーゲート用表示部では、スルーゲート 8 4 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、スルーゲート 8 4 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。スルーゲート 8 4 への入賞に基づく内部抽選の結果が電役開放状態への移行に対応した当選結果であった場合には、スルーゲート用表示部にて所定の停止結果が表示されて変動表示が停止された後に、電役開放状態へ移行する。電役開放状態では、下作動口 8 3 b に設けられた上記電動役物 9 1 が所定の態様で開放される。

20

【0053】

更に、本実施の形態においては遊技球がスルーゲート 8 4 を通過した回数は最大 4 回まで保留される構成が採用されているが、主表示ユニット 8 7 の主表示部にはその保留個数を表示する保留数用表示部が設けられている。

【0054】

以上詳述した主表示部については、前扉枠 1 4 のガラスユニット 2 2 を通じてパチンコ機 1 0 前方から視認可能となっているとともに、これら各種表示部の前方を遊技球が移動することが回避されているため、その視認性が担保されている。

【0055】

再び図 5 を用いて内枠 1 3 の構成について説明すれば、内枠ベース体 5 0 における遊技盤ユニット 8 0 の下方には、上記遊技球発射ハンドル 4 1 の操作に基づいて遊技領域 P E へ遊技球を発射する遊技球発射機構 1 1 0 が設けられている。

30

【0056】

(遊技球発射機構 1 1 0)

遊技球発射機構 1 1 0 は、所定の発射待機位置に配置された遊技球を打ち出すソレノイド 1 1 1 と、同ソレノイド 1 1 1 によって打ち出された遊技球の発射方向を規定する発射レール 1 1 2 と、上記発射待機位置に遊技球を供給する球送装置 1 1 3 と、それら各種構成 1 1 1 ~ 1 1 3 が装着されているベースプレート 1 1 4 とを主要な構成として備えており、同ベースプレート 1 1 4 が内枠ベース体 5 0 に固定されることで、同内枠ベース体 5 0 に対して一体化されている。

40

【0057】

発射レール 1 1 2 は、遊技盤ユニット 8 0 側に向けて上り傾斜となるように、斜めに傾いた状態でベースプレート 1 1 4 に固定されている。発射レール 1 1 2 には断面略 V 字状の溝部が形成されており、その溝状部分に遊技球が嵌ることにより当該遊技球の前後位置が規定されるように構成されている。

【0058】

発射レール 1 1 2 の下流側の端部(すなわち下端部)寄りとなる位置には、球送装置 1 1 3 から供給された遊技球を上述した発射待機位置に留める球ストッパが配されている。球ストッパよりも更に下流側となる位置に、上記ソレノイド 1 1 1 が配置されている。

50

【0059】

ソレノイド111は、後述する電源・発射制御装置に対して電氣的に接続されている。その電源・発射制御装置からの電氣的な信号の出力に基づいてソレノイド111の出力軸が伸縮方向に往復動することにより、発射待機位置に置かれた遊技球が遊技盤ユニット80側、詳しくは遊技盤ユニット80に装着された誘導レール100に向けて打ち出される。

【0060】

誘導レール100は、遊技盤ユニット80（詳しくは板体の前面）に固定された遊技領域区画部材99とともに遊技領域PEを同遊技領域PEの外形が略円形状となるように区画形成している。また、誘導レール100は、遊技球の直径よりも大きな隙間を隔てて対峙するように配置された内レール101及び外レール102からなり、それら両レール101、102によって一条の誘導通路103が区画形成されている。誘導通路103は、発射レール112の先端側（斜め下方）に開放された入口部分104と、遊技領域PEの上部に位置する出口部分105とを有している。ソレノイド111の動作に基づいて発射された遊技球は、発射レール112→誘導レール100（入口部分104→出口部分105）の順に移動することにより遊技領域PEに導かれる。なお、遊技盤ユニット80において出口部分105の先側、詳しくは内レール101の先端付近には、遊技領域PEに到達した遊技球の同誘導通路103内への逆戻りを防止する逆戻り防止部材106が取り付けられており、先んじて遊技領域PEに至った遊技球によって後続する遊技球の打ち出しが妨げられることを抑制している。

【0061】

誘導レール100を構成している各レール101、102は、遊技領域PEの略中央部分を中心とする円弧状をなしている。このため、誘導通路103を通過する遊技球は、自身に発生する遠心力により外レール102に沿って、すなわち外レール102に接触したまま移動（摺動又は転動）しやすくなっている。つまり、遊技領域PEへと遊技球を届けるようにして遊技球を発射した場合には誘導通路103において外レール102に沿った領域が実質的に遊技球が通過する通過領域（通過経路）を構成し、内レール101に沿う領域については実質的に遊技球が通過しない領域となる。

【0062】

同図5に示すように、誘導レール100及び発射レール112は、同誘導レール100の入口部分104と発射レール112の先端部分とが遊技盤ユニット80の下端縁を挟んで斜めに対峙するように配置されている。つまり、それら両レール100、112は、同誘導レール100の入口部分104と発射レール112の先端部分とが遊技盤ユニット80の下端縁近傍にて左右にずれるようにして配置されている。これにより両レール100、112を遊技盤ユニット80の下端縁に近づけつつ、誘導レール100の入口部分104と発射レール112との間には所定間隔の隙間を形成している。

【0063】

このようにして形成された隙間よりも下側にはファール球通路が配設されている。ファール球通路は前扉枠14の通路形成ユニット45に一体成形されている。仮に遊技球発射機構110から発射された遊技球が遊技領域PEまで至らずファール球として誘導通路103内を逆戻りする場合には、それらファール球が上記隙間を介してファール球通路内に入ることとなる。ファール球通路は前扉側下皿通路に通じており、ファール球通路に入った遊技球は図1に示した下皿34に排出される。これにより、ファール球と次に発射される遊技球との干渉が抑制される。

【0064】

遊技領域形成体310の左端部には外レール102を側方から覆うようにしてレールカバー107が設けられている。遊技盤ユニット80については、製造時やメンテナンス作業時に単体で取り扱われることが多く、この際に外レール102が遊技台等に衝突し得る。レールカバー107はこのような事情に鑑みて搭載された部材であり、外レール102が上記要因等によって変形することを防止する保護機能が付与されている。

【0065】

内枠ベース体50において発射レール112の左方（詳しくは前扉枠14を支持している側）には内枠ベース体50を前後方向に貫通する貫通孔が形成されており、この貫通孔に通路形成部材121が配設されている。通路形成部材121は、内枠ベース体50に対してネジ止めされており、本体側上皿通路122と本体側下皿通路123とを有している。それら本体側上皿通路122及び本体側下皿通路123の上流側は、後述する遊技球分配部に通じている。また、通路形成部材121の下方には前扉枠14に取り付けられた通路形成ユニットの受口部が入り込んでおり、本体側上皿通路122の下方には前扉側上皿通路が配置され、本体側下皿通路123の下方には前扉側上皿通路が配置されている。

【0066】

内枠ベース体50において通路形成部材121の下方には、本体側上皿通路122及び本体側下皿通路123を開閉する開閉部材124が取り付けられている。開閉部材124は本体側上皿通路122及び本体側下皿通路123を閉鎖する前方位置に付勢されており、前扉枠14が開放された場合には、この付勢力によって各開閉部材124が閉状態となることで、各通路122、123からの遊技球の脱落が回避されることとなる。これに対し、前扉枠14を閉じた状態では、前扉枠14の通路形成ユニット45に設けられた受口部により付勢力に抗して開閉部材124が押し開けられる。この状態では、本体側上皿通路122と前扉側上皿通路とが連通し、さらに本体側下皿通路123と前扉側下皿通路とが連通する。

【0067】

次に、図7及び図8に基づき内枠13（内枠ベース体50及び遊技盤ユニット80）の背面構成について説明する。図8は内枠13の背面図である。

【0068】

図8に示すように内枠ベース体50の背面における回動基端側（図8の右側）には、軸受け金具132が取り付けられている。軸受け金具132には、上下に離間させて軸受け部133が形成されており、これら軸受け部133により内枠13に対して裏パックユニット15が回動可能に取り付けられている。また、内枠ベース体50の背面には、裏パックユニット15を閉じた状態で同内枠ベース体50に固定するための固定レバー134が複数設けられている。

【0069】

既に説明したように内枠ベース体50における収容凹部（遊技盤収容部）51の底部分には内枠ベース体50の厚さ方向に貫通し同内枠ベース体50の背面側に開放された窓孔52が形成されており、その窓孔52が収容凹部51に収容された遊技盤ユニット80によって内枠13の正面側から覆われている。遊技盤ユニット80（背面ブロック80b）の背面には制御装置等の各種構成が搭載されており、それら各種構成は窓孔52を通じて内枠13の背側に露出した状態となっている。ここで、遊技盤ユニット80の背面の構成について説明する。

【0070】

既に説明したように遊技盤ユニット80の背面には、背面ブロック80bが取り付けられている。背面ブロック80bは、前面ブロック80a側に開放された略箱状のベース体251を有してなり、このベース体251が遊技盤ユニット80の背面に固定されることで、前面ブロック80aと背面ブロック80bとが一体化されている。

【0071】

ベース体251の前面側は、可動式の演出機構等の配置領域となっており、その背面側はそれら各種構成を制御する制御装置や上記可変表示ユニット500の配置領域となっている。

【0072】

より具体的には、ベース体251の一部が内枠ベース体50の背面側に突出しており、その突出した部分に対して上述した可変表示ユニット500（図6参照）と、その可変表示ユニット500を駆動するための報知・演出制御装置140とが取り付けられている。

これら可変表示ユニット500及び報知・演出制御装置140は前後方向（内枠ベース体50の厚さ方向）に可変表示ユニット500が前側且つ報知・演出制御装置140が後側となるように重ねて配置されている。

【0073】

報知・演出制御装置140は、後述する主制御装置からの指示に従い音声の出力やランプ表示、及び可変表示ユニット500の制御を司る報知・演出制御基板を具備しており、報知・演出制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス141に収容されて構成されている。

【0074】

報知・演出制御装置140の下方には、ベース体251を後方から覆うようにして主制御装置ユニット160が設けられている。主制御装置ユニット160は、遊技盤ユニット80（詳しくは背面ブロック80b）の背面に固定された合成樹脂製の取付台161と、その取付台161に搭載された主制御装置162とを有している。主制御装置162は、遊技の主たる制御を司る機能（主制御回路）と、電源を監視する機能（停電監視回路）とを有する主制御基板を具備しており、当該主制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス163に収容されて構成されている。

【0075】

基板ボックス163は、略直方体形状のボックスベース（表ケース体）とこのボックスベースの開口部を覆うボックスカバー（裏ケース体）とを備えている。これらボックスベースとボックスカバーとは封印手段としてのボックス封印部164によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス163が封印されている。ボックス封印部164は、基板ボックス163の短辺部に複数設けられ、そのうち少なくとも1つが用いられて封印処理が行われる。

【0076】

ボックス封印部164はボックスベースとボックスカバーとを開封不能に結合する構成であれば任意の構成が適用できるが、ボックス封印部164を構成する係止孔部に係止ピンを挿入することでボックスベースとボックスカバーとが開封不能に結合されるようになっている。ボックス封印部164による封印処理は、その封印後の不正な開封を防止し、また万一不正開封が行われてもそのような事態を早期に且つ容易に発見可能とするものであって、一旦開封した後でも再度封印処理を行うこと自体は可能である。すなわち、複数のボックス封印部164のうち、少なくとも1つの係止孔部に係止ピンを挿入することにより封印処理が行われる。そして、収容した主制御基板の不具合発生の際や主制御基板の検査の際など基板ボックス163を開封する場合には、係止ピンが挿入されたボックス封印部と基板ボックス163本体との連結部分を切断する。これにより、基板ボックス163のボックスベースとボックスカバーとが分離され、内部の主制御基板を取り出すことができる。その後、再度封印処理する場合は他の係止孔部に係止ピンを挿入する。基板ボックス163の開封を行った旨の履歴を当該基板ボックス163に残しておけば、基板ボックス163を見ることで不正な開封が行われた旨が容易に発見できる。

【0077】

基板ボックス163と取付台161とは台座封印部165によって開封不能に連結されている。詳しくは、台座封印部165は、ボックス封印部164と同様に係止孔部及び係止ピンを有しており、係止孔部に対して係止ピンが挿入されることで基板ボックス163と取付台161とが分離不能に結合されるようになっている。これにより、基板ボックス163の不正な取り外しが行われた場合に、その事実を把握しやすくなっている。

【0078】

ベース体251の前面部において遊技盤ユニット80の背面下部と対向している部分には、前記一般入賞口81、可変入賞装置82、作動口83a、83bの遊技盤開口部に対応し且つ下流側で1カ所に集合する回収通路（図示略）が形成されている。これにより、一般入賞口81等に入賞した遊技球は何れも回収通路を介して遊技盤ユニット80の下方に集合する構成となっている。つまり、ベース体251には各種入賞口に入賞した遊技球

を回収する機能が付与されている。

【0079】

遊技盤ユニット80の下方には後述する排出通路が配されており、回収通路によって遊技盤ユニット80の下方に集合した遊技球は排出通路内に導出される。なお、アウト口89についても同様に排出通路に通じており、何れの入賞口にも入賞しなかった遊技球はアウト口89を介して排出通路内に導出される。

【0080】

また、背面ブロック80bを構成するベース体251には、上述した各入球部用の検知センサとして、上記一般入賞口81に入賞した遊技球を検知する一般入賞口用検知センサと、作動口83a, 83bに入った遊技球を検知する作動口用検知センサとが装着されており、それら各種検知センサによって入賞検知機構が構成されている。これら各種検知センサは主制御装置162に対して電氣的に接続されており、各検知センサから検知情報（検知信号）が同主制御装置162に出力される構成となっている。

【0081】

次に、図9及び図10に基づき裏パックユニット15について説明する。図9はパチンコ機10の背面図、図10は裏パックユニット15の正面図である。

【0082】

図9に示すように、内枠13は裏パックユニット15によって後方から覆われている。裏パックユニット15は、裏パックユニット15の本体部としての裏パック201を備えており、当該裏パック201に対して、払出機構部202、排出通路盤及び制御装置集合ユニット204が取り付けられている。

【0083】

裏パック201は、透明性を有する合成樹脂により成形されており、図9に示すように払出機構部202等が取り付けられるベース部211と、パチンコ機10後方に突出し略直方体形状をなす保護カバー部212とを有してなる。保護カバー部212は左右側面及び上面が閉鎖され且つ下面のみが開放された形状をなし、少なくとも可変表示ユニット500を囲むのに十分な大きさを有する（図10参照）。

【0084】

ベース部211には、外部端子板が設けられている。外部端子板には各種の出力端子が設けられており、これらの出力端子を通じて遊技ホール側の管理制御装置（ホールコンピュータ）に対して各種信号が出力される。また、図10に示すように、ベース部211にはパチンコ機10後方からみて右端部に上下一対の掛止ピン214が設けられており、掛止ピン214を内枠13に設けられた前記軸受け部133に挿通させることで、裏パックユニット15が内枠13に対して回動可能に支持されている。ベース部211には、内枠13に設けられた固定レバー134が挿通される複数の挿通部が形成されており、固定レバー134が挿通部に挿通された状態にてベース部211に後方から当接することにより内枠13に対して裏パックユニット15が固定されている。

【0085】

ベース部211には、保護カバー部212を迂回するようにして払出機構部202が配設されている。払出機構部202には、裏パック201の最上部に配されているとともに上方に開口したタンク221が設けられており、遊技ホールの島設備から供給される遊技球がそのタンク221に逐次補給される。タンク221の側方には、下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール222が連結され、タンクレール222の下流側には上下方向に延びるケースレール223が連結されている。ケースレール223の最下流部には払出装置224が設けられている。払出装置224より払い出された遊技球は、当該払出装置224の下流側に設けられた図示しない払出通路を通じて、裏パック201のベース部211に設けられた遊技球分配部225に供給される。

【0086】

遊技球分配部225は、払出装置224より払い出された遊技球を上皿33、下皿34又は後述する排出通路の何れかに振り分けるための機能を有し、内側の開口部が上述した

10

20

30

40

50

本体側上皿通路１２２及び前扉側上皿通路を介して上皿３３に通じ、外側の開口部が本体側下皿通路１２３及び前扉側下皿通路を介して下皿３４に通じるように形成されている。

【００８７】

ベース部２１１の下端部には、当該下端部を前後に挟むようにして排出通路盤及び制御装置集合ユニット２０４が取り付けられている。排出通路盤には、制御装置集合ユニット２０４と対向する面に後方に開放された排出通路が形成されており、当該排出通路の開放部は制御装置集合ユニット２０４によって塞がれている。排出通路は、遊技ホールの島設備等へ遊技球を排出するように形成されており、上述した回収通路等から排出通路に導出された遊技球は当該排出通路を通ることでパチンコ機１０外部に排出される。

【００８８】

制御装置集合ユニット２０４は、横長形状をなす取付台２４１を有し、取付台２４１に払出制御装置２４２と電源・発射制御装置２４３とが搭載されている。これら払出制御装置２４２と電源・発射制御装置２４３とは、払出制御装置２４２がパチンコ機１０後方となるように前後に重ねて配置されている。

【００８９】

払出制御装置２４２においては基板ボックス２４４内に払出装２２４を制御する払出制御基板が収容されており、当該払出制御基板に設けられた状態復帰スイッチ２４５が基板ボックス２４４外に突出している。例えば、払出装２２４における球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ２４５が押されると、球詰まりの解消が図られるようになっている。

【００９０】

電源・発射制御装置２４３は、基板ボックス２４６内に電源・発射制御基板が収容されている。電源・発射制御基板により、各種制御装置等で要する所定の電源が生成されて出力され、さらに遊技者による遊技球発射ハンドル４１の操作に伴う遊技球の打ち出しの制御が行われる。具体的には、遊技球発射機構１１０を構成しているソレノイド１１１の駆動制御や球送装置１１３の駆動制御が実行される。

【００９１】

また、電源・発射制御装置２４３には電源スイッチ２４７が設けられている。電源スイッチ２４７を操作することにより、パチンコ機１０の電源を投入状態（オン状態）又は遮断状態（オフ状態）に切り替え可能となっている。

【００９２】

ここで、本パチンコ機１０は各種データの記憶保持機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰の際には停電時の状態に復帰できるようになっている。例えば遊技ホールの営業終了の場合のように通常手順で電源を遮断すると遮断前の状態が記憶保持される。一方、主制御装置１６２に設けられたＲＡＭ消去スイッチ１６６を押しながら電源を投入すると、ＲＡＭデータが初期化されるようになっている。

【００９３】

これら各種スイッチについては、遊技機主部１２（内枠１３）を開放して内枠１３の背面部を露出させることで遊技機正面側から操作可能となる。一方で、上記施錠装置７５によって遊技機主部１２の開放が規制されている状態では、遊技機正面側からそれら各種スイッチを操作することができない。つまり、上記各種スイッチについては遊技機主部１２を閉じた状態では操作されにくくなっており、施錠装置７５用のキーを所有していないもの（例えば不正行為者）による遊技機正面側からの操作を困難なものとしている。

【００９４】

（可変表示ユニット５００）

既に説明したように、本実施の形態においては、作動口ユニット８３への入球に基づく抽選の結果が遊技盤ユニット８０に搭載された可変表示ユニット５００によって報知される構成となっており、この可変表示ユニット５００に係る構成が特徴的なものとなっている。以下、図１１～図１４を参照して、本実施の形態における可変表示ユニット５００に

10

20

30

40

50

について説明する。図11(a)は可変表示ユニット500の正面図、図11(b)は可変表示ユニット500の斜視図、図12は可変表示ユニット500の分解斜視図、図13は可変表示ユニット500の縦断面図、図14は可変表示ユニットの横断面図である。なお、図12においては、一部のドラムユニットについて後述する導光部を省略した状態で示している。

【0095】

図11に示すように可変表示ユニット500は遊技機前方に開放された略箱状のハウジング521と、当該ハウジング521に左右に並ぶようにして収容された複数（詳しくは3つ）のドラムユニット523とを有してなり、ハウジング521が遊技領域形成体310に対してその背面側から固定されることで当該遊技領域形成体310と一体化されている。なお、ハウジング521については有色不透明となっており、ハウジング521外部からの光が当該ハウジング521の肉部を通じてその内部へ照射されないように遮光している。

10

【0096】

ドラムユニット523については、その一部がハウジング521の開口522を通じて前方に突出している。この突出部分の一部が遊技盤ユニットに形成された中央開口85を通じて遊技機前方から視認可能となっている（図11(a)の2点鎖線参照）。つまり、中央開口85が可変表示ユニット500にて視認可能となる領域を規定する規定部又は窓部として機能している。

【0097】

図12に示すように、ドラムユニット523は、ハウジング521への取付部を構成する板状のベース体524と、ベース体524によって保持された回転体（ドラム）525とを有してなる。ベース体524がハウジング521に固定された状態では、当該ベース体524によってハウジング521の内部領域が各ドラムユニット523に合せて左右に3等分されている。

20

【0098】

回転体525はモータ526を介してベース体524に搭載されている。具体的にはモータ526がベース体524に固定されており、そのモータ526の出力軸に回転体525が固定されている。モータ526の出力軸はドラムユニット523の並設方向（左右方向）に延びており、当該出力軸の軸線（回動中心軸線CL）を中心に回転体525が回転する構成となっている。モータ526は報知・演出制御装置140に接続されており、報知・演出制御装置140によって駆動制御が行われる構成となっている。モータ526はステッピングモータであり、出力される駆動信号のパルス数によって回転体525の回転位置の調整が可能となっている。

30

【0099】

なお、ベース体524には、回転体525の回転位置を検知する位置検知センサ527が搭載されている。位置検知センサ527は報知・演出制御装置140に接続されており、報知・演出制御装置140は位置検知センサ527からの検知情報（検知信号）に基づいて回転体525の回転位置を把握する。外力の影響や動作不良等の発生によって回転体525の回転位置にずれが生じた場合には、把握した位置情報に基づいて回転体525の回転位置が補正される（修正される）。

40

【0100】

回転体525は、当該回転体525の骨格を構築する円形のフレーム531及びフレーム531の外周部分を覆う略円筒状且つ厚さが一定の導光部532により構成されている。図12に示すように、フレーム531は、モータ526の出力軸が固定される中心部としてのハブ535と、導光部532が固定される上記外周部分としての環状のリム536と、ハブ535及びリム536を繋ぐスポーク537とにより構成されている。

【0101】

詳しくは、リム536は、回動中心軸線CLを中心とする左右1組の円環部541と、それら円環部541を連結する長尺状の連結部542とを有している。導光部532は、

50

連結部 542 にフレーム 531 の外側から重ね合わされた状態で固定手段を用いて当該連結部 542 に固定されている。本実施の形態に示すフレーム 531 については無色透明な合成樹脂製となっており且つ上記固定手段として無色透明な接着剤が用いられている。これは、導光部 532 が目視される場合に、フレーム 531 や当該フレーム 531 への固定部分（固定手段）を目立ちにくくさせるための工夫である。

【0102】

図 13 に示すように、導光部 532 の内側には背景表示装置 529 が配設されている。背景表示装置 529 は、海辺を模した絵柄が付与された装飾シート 581 と、当該装飾シート 581 の背後に位置し装飾シート 581 へ光を照射するバックライト 582 と、装飾シート 581 及びバックライト 582 が搭載されたホルダ 583 とを有し、ホルダ 583 がベース体 524 に固定されることでベース体 524 と一体化されている。装飾シート 581 は絵柄が付与されたシート面が遊技機前方（中央開口 85 側）を向くようにして配設されており、導光部 532 の内面部 552 にフレーム 531 の内側から隙間を隔てて対向している。これにより、導光部 532 を通じて装飾シート 581 に描かれた背景を遊技機前方から視認可能となっている。なお、装飾シート 581 は、光透過性を有しているものの有色不透明となっており、当該装飾シート 581 を通じてその奥側に位置するバックライト 582 等を視認不可となるように構成されている。

10

【0103】

バックライト 582 は報知・演出制御装置 140 に接続されており、報知・演出制御装置 140 によって点灯／消灯の切り替えがなされる。バックライト 582 が点灯することにより、当該バックライト 582 からの光は装飾シート 581 を通過し、装飾シート 581 が明るく発光することとなる。

20

【0104】

次に図 14 を参照して、導光部 532 の発光に係る構成について説明する。フレーム 531 のリム 536 には、導光部 532 に対してベース体 524 側とは反対側から当接する当接部 543 が形成されている。この当接部 543 によって導光部 532 の左右位置が規定されている。導光部 532 における当接部 543 とは反対側（ベース体 524 側）の端部については、リム 536 から側方に延出している。ベース体 524 には、この延出している部分（端部）が挿入される挿入部 561 が形成されている。

【0105】

挿入部 561 は、導光部 532 側に開放された溝状をなしており、この開放部分（以下、第 1 開放部 564 という）を通じて導光部 532 の端部が挿入部 561 へ挿入されている。挿入部 561 の底部 562 を挟んで導光部 532 とは反対側には、複数の発光体 572（詳しくは LED）が実装された発光基板 571 が配設されている。発光基板 571 は報知・演出制御装置 140 に接続されており、当該報知・演出制御装置 140 によって当該発光基板 571 の発光制御が行われる。

30

【0106】

挿入部 561 の底部 562 には、各発光体 572 に合わせて貫通孔 563 が複数形成されており、発光基板 571 に実装された発光体 572 が当該貫通孔 563 を通じて導光部 532 の端面 554 と対峙している。各発光体 572 の光軸は上記回転体 525 の回動中心軸線 CL と同じ方向を向いており、それら発光体 572 からの光が導光部 532 の端面 554 に照射される。なお、ベース体 524（挿入部 561 を含む）については有色不透明な合成樹脂材料製となっており、光を吸収する機能が付与されている。これにより、挿入部 561 からの光漏れが抑制されている。なお、本実施の形態においては、導光部 532 の端面 554 は、回動中心軸線 CL と直交する仮想平面上に位置しており、発光体 572 と端面 554 との距離は何れの回動位置においても一定となるように構成されている。

40

【0107】

図 15 の概略図に示すように、発光体 572 からの光は、導光部 532 の外面部 551 及び内面部 552 にて反射を繰り返して、当該導光部 532 における反対側の端面へ向かう。ここで、導光部 532 の外面部 551 には、微細な凹凸からなる光放出部 553 が形

50

成されている。導光部 5 3 2 に供給された光は、この光放出部 5 5 3 に到達することで、遊技機前方へ放出されることとなる。光放出部 5 5 3 については、後述する各種図柄に対応しており、光放出部 5 5 3 が発光することで導光部 5 3 2 の外面部 5 5 1 にそれら図柄が表示される構成となっている。言い換えれば、光放出部 5 5 3 が発光していない場合には図柄が非表示となる。なお、光放出部 5 5 3 については微細な凹凸により形成されているため、遊技ホールの照明等の環境光が導光部 5 3 2 に移り込むことにより、通常であれば実質的に視認不可又はきわめて困難である光放出部 5 5 3 について目視が可能となり得る。詳細については後述するが、本実施の形態に示す可変表示ユニット 5 0 0 においてはこのような不都合の発生を抑える工夫がなされている。

【0108】

本実施の形態に示す回転体 5 2 5 については、回転方向に分けて設けられた複数の導光パネル 5 5 5 ~ 5 5 7 を組み合わせることで全体として略円筒状をなす導光部 5 3 2 が構築されている。以下、図 1 6 を参照して、導光部 5 3 2 の具体的構成について補足説明する。

【0109】

導光パネル 5 5 5 ~ 5 5 7 は、透明な合成樹脂製となっており、何れも厚さが一定且つ曲率が一定となる板状をなしている。また、回転体 5 2 5 の回転方向における長さ寸法及び回転中心軸線 C L 方向の幅寸法についても同一となっており、上記光放出部 5 5 3 (表示される図柄)を除きその外観が同一となるように形成されている。導光パネル 5 5 5 ~ 5 5 7 は、上記固定手段である透明な接着剤を用いてフレーム 5 3 1 のリム 5 3 6 (詳しくは連結部 5 4 2)に各々固定されているものの、それら導光パネル 5 5 5 ~ 5 5 7 については互いに非固定となっている。

【0110】

上述したように、導光部 5 3 2 における一方の端部が挿入部 5 6 1 に挿入される構成では、光の供給効率の向上等を図る上で、挿入部 5 6 1 の内面と導光部 5 3 2 とを極力近接させることが好ましい。しかしながら、このような構造とする上では、製造誤差や経時変化によって導光パネル 5 5 5 ~ 5 5 7 に歪みが生じることへ配慮して両者の隙間にある程度の余裕代を加味する必要がある。ここで、本実施の形態においては、導光パネル 5 5 5 ~ 5 5 7 を互いに非固定とすることにより、導光パネル 5 5 5 ~ 5 5 7 を固定した場合に生じえる歪みを回避することが可能となっている。これにより、上記余裕代を極力小さくすることが可能となっている。

【0111】

なお、導光部 5 3 2 を用いて回転体 5 2 5 を構築した場合には、可変表示ユニット 5 0 0 における表現力を向上させることができる反面、回転体 5 2 5 の重量が嵩みやすくなる。これは、回転体 5 2 5 を回転/停止させる際の応答性を低下させる要因になると懸念される。この点、本実施の形態においては、図 1 6 (b)に示すように、導光パネル 5 5 5 ~ 5 5 7 については厚さ方向における重なりが回避されている。これにより、導光部 5 3 2 の重量増を抑え、応答性の低下を抑制している。

【0112】

導光パネル 5 5 5 ~ 5 5 7 間の境界部位 B P 1 においては、隣り合う導光パネル 5 5 5 ~ 5 5 7 が隙間を隔てて相対向している。これは、製造誤差等によって導光パネル 5 5 5 ~ 5 5 7 が大きさにばらつきが生じた場合に、境界部位 B P 1 にて導光パネル 5 5 5 ~ 5 5 7 同士が強干渉することを回避する工夫である。導光パネル 5 5 5 ~ 5 5 7 の強干渉を回避することで、それら導光パネル 5 5 5 ~ 5 5 7 に上記歪等の変形が生じることを抑制できる。

【0113】

また、図 1 6 (b)に示すように、境界部位 B P 1 については、フレーム 5 3 1 の連結部 5 4 2 に対して回転方向にずれており、各導光パネル 5 5 5 ~ 5 5 7 については回転方向における両端が非固定(自由端)となっている。これは、境界部位 B P 1 から接着剤による固定箇所を離す工夫である。

10

20

30

40

50

【0114】

次に、図17を参照して、挿入部561について補足説明する。挿入部561は、導光部532において開口522から遊技機前方に張り出している部分に沿って延びている。挿入部561における上下両側の開放部分（以下、第2開放部565という）については、端部に向けて徐々に幅が大きくなるように拡張されている。これにより、第2開放部565を境界部位BP1が通過する際の引っ掛かりを抑制している。

【0115】

第2開放部565を拡張した場合には、サイドライト528からの光漏れ生じやすくなる。これに対して、本実施の形態では第2開放部565についてはともに後向きとなるように、詳しくは後斜め後方を向くように形成されている。これにより、第2開放部565から光が漏れる場合に当該光を遊技者の目に入りにくくする工夫である。

10

【0116】

なお、挿入部561の底部562についても、導光部532との距離が当該挿入部561の上下両端に向けて大きくなるように形成することも可能である。このような構成とすれば、境界部位BP1が挿入部561を通過する際の引っ掛かりを一層好適に抑制することができる。

（パチンコ機10の電氣的構成）

次に、パチンコ機10の電氣的構成について図18のブロック図に基づき説明する。

【0117】

主制御装置162に設けられた主制御基板601には、MPU602が搭載されている。MPU602は、当該MPU602により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM603と、そのROM603内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM604と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵された素子である。なお、MPU602が有する機能の一部、例えば、ROM603の機能やRAM604の機能などを別の素子として有する構成としてもよい。

20

【0118】

MPU602には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU602の入力側には、主制御装置162に設けられた停電監視基板605、払出制御装置242及び各種検知センサ611a～611eなどが接続されている。この場合に、停電監視基板605には電源・発射制御装置243が接続されており、MPU602には停電監視基板605を介して電力が供給される。また、各種検知センサ611a～611eの一部として、一般入賞口81、可変入賞装置82、作動口ユニット83（上作動口83a、下作動口83b）及びスルーゲート84などの各種入賞対応入球部（払出対応入球部）に設けられた検知センサがそれぞれ接続されており、これら検知センサからの検知情報（検知信号）に基づいて主制御装置162のMPU602により各入球部への入賞判定（入球判定）が行われる。また、MPU602では、上作動口83a及び下作動口83bへの入賞に基づいて大当たり発生抽選を実行するとともに、スルーゲート84への入賞に基づいてサポート発生抽選を実行する。

30

【0119】

MPU602の出力側には、停電監視基板605、払出制御装置242及び報知・演出制御装置140が接続されている。払出制御装置242には、例えば、上述した作動口83a、83b等の入賞対応入球部への入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが出力される。この場合、賞球コマンドの出力に際しては、ROM603のコマンド情報記憶エリア625が参照される。そして、一般入賞口81への入賞を特定した場合には10個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、可変入賞装置82への入賞を特定した場合には15個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、上作動口83aへの入賞を特定した場合には3個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、下作動口83bへの入賞を特定した場合には4個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力される。

40

50

【0120】

報知・演出制御装置140には、主制御装置162から変動用コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド、オープニングコマンド及びエンディングコマンドなどの各種コマンドが出力される。これら各種コマンドの出力に際しては、ROM603のコマンド情報記憶エリア625が参照される。これら各種コマンドの詳細については、後に説明する。なお、上記各コマンドは、所定のバイト数の情報として構成されており、当該所定のバイト数の情報として各種情報が含まれている。

【0121】

また、MPU602の出力側には、可変入賞装置82の開閉扉を開閉動作させる可変入賞駆動部82c、下作動口83bの電動役物91を開閉動作させる電動役物駆動部91c、及び主表示ユニット87が接続されている。主制御基板601には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じてMPU602は各種駆動部の駆動制御を実行する。

10

【0122】

つまり、開閉実行モードにおいては入賞口が開閉されるように、MPU602において可変入賞駆動部82cの駆動制御が実行される。また、電動役物91のサポート抽選に当選した場合には、電動役物91が開閉されるように、MPU602において電動役物駆動部91cの駆動制御が実行される。また、MPU602によって主表示ユニット87の表示制御が実行される。

【0123】

さらには、MPU602の出力側に外部出力端子板213が接続されており、この外部出力端子板213を通じて遊技ホール側の管理制御装置（ホールコンピュータHC）に対して各種入球部への入球情報や大当たり等の抽選結果に関する情報等が出力される。これにより、ホールコンピュータHCにてパチンコ機10の状態等を把握することが可能となっている。

20

【0124】

停電監視基板605は主制御基板601と電源・発射制御装置243とを中継しており、同停電監視基板605には電源・発射制御装置243から出力される最大電圧である直流安定24ボルトの電圧を監視する機能が付与されている。払出制御装置242は、主制御装置162から入力した賞球コマンドに基づいて、払出装224により賞球や貸し球の払出制御を行うものである。

30

【0125】

電源・発射制御装置243は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板601や払出制御装置242等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を所定の電力経路を通じて供給する。また、電源・発射制御装置243は、遊技球発射機構110の発射制御を担うものであり、遊技球発射機構110は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。

【0126】

報知・演出制御装置140は、主制御装置162から入力した各種コマンドに基づいて、前扉枠14に設けられた表示ランプ部26～28やスピーカ部29、遊技盤ユニット80に設けられた可変表示ユニット500を制御するものである。特に、報知・演出制御装置140では、主制御装置162から入力された各種コマンドに基づいて各遊技回における演出態様、例えば可変表示ユニット500における図柄の変動表示態様の概要（例えばリーチ発生の有無及びリーチ演出の内容等）や図柄の停止表示態様（変動表示の終了に伴い最終的に停止表示（確定表示）させる図柄の組み合わせの種類）を決定する機能を有している。

40

【0127】

（各種カウンタについて）

次に、上記の如く構成されたパチンコ機10の動作について説明する。

50

【0128】

MPU602は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、主表示ユニット87の表示の設定、可変表示ユニット500の図柄表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図19の概略図に示すように、大当たり発生の抽選に使用する大当たり乱数カウンタC1と、確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタC2と、可変表示ユニット500にて外れ変動が行われる場合のリーチ抽選に使用するリーチ乱数カウンタC3と、大当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタCINIと、主表示ユニット87及び可変表示ユニット500における変動表示時間を決定する変動種別カウンタCSとを用いることとしている。さらに、下作動口83bの電動役物91を電役開放状態とするか否かの抽選に使用する電動役物開放カウンタC4を用いることとしている。

10

【0129】

各カウンタC1～C3、CINI、CS、C4は、その更新の都度前回値に1が加算され、最大値に達した後0に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値がRAM604の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ631に適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ631において、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3に対応した情報は、上作動口83a又は下作動口83bへの入賞が発生した場合に、取得情報記憶手段としての保留球格納エリア632に格納される。

【0130】

20

保留球格納エリア632は、上作動口用保留エリアRa及び下作動口用保留エリアRbからなる保留エリアREと、実行エリアAEとを備えている。保留エリアRa、Rbは、第1エリアRa1、Rb1、第2エリアRa2、Rb2、第3エリアRa3、Rb3、第4エリアRa4、Rb4を備えており、上作動口83a又は下作動口83bへの入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ631に格納されている大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各数値情報が保留情報として、いずれかのエリアRa1～Ra4、Rb1～Rb4に格納される。なお、当該保留情報が特別情報に相当する。

【0131】

この場合、第1エリアRa1、Rb1～第4エリアRa4、Rb4には、上作動口83a又は下作動口83bへの入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリアRa1、Rb1→第2エリアRa2、Rb2→第3エリアRa3、Rb3→第4エリアRa4、Rb4の順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このようにそれぞれ4つのエリアRa1～Ra4、Rb1～Rb4が設けられていることにより、上作動口83a又は下作動口83bへの遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大4個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア632には総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には上作動口83a又は下作動口83bへの入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

30

【0132】

実行エリアAEは、主表示ユニット87の変動表示を開始する際に、保留エリアREの第1エリアRa1、Rb1に格納された各値を移動させるためのエリアであり、1遊技回の開始に際しては実行エリアAEに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

40

【0133】

各カウンタについて詳しくは、大当たり乱数カウンタC1は、例えば0～299の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり299）に達した後0に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の乱数初期値カウンタCINIの値が当該大当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタCINIは、大当たり乱数カウンタC1と同様のループカウンタである（値＝0～599）。大当たり乱数カウンタC1は定期的に更新され、遊技球が上作動口83a又

50

は下作動口 8 3 b に入賞したタイミングで R A M 6 0 4 の保留球格納エリア 6 3 2 に格納される。

【0 1 3 4】

大当たり当選となる乱数の値は、R O M 6 0 3 における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア 6 2 1 に当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。ここで、当否テーブルの内容について説明する。

【0 1 3 5】

当否テーブルには、2 進数の情報からなるアドレス情報と、同じく 2 進数の情報からなる大当たり数値情報とが 1 対 1 で対応させて設定されている。具体的には、アドレス情報は 1 0 進数で表して「1」～「1 0」の 1 0 種類が設定されているとともに、大当たり数値情報は 1 0 進数で表して「7」, 「3 6」, 「6 7」, 「1 0 0」, 「1 3 1」, 「1 6 4」, 「1 9 5」, 「2 2 3」, 「2 4 1」, 「2 7 2」の 1 0 種類が設定されており、これらアドレス情報と大当たり数値情報とが 1 対 1 で対応付けられている。各大当たり数値情報の数値は、大当たり乱数カウンタ C 1 において更新され得る乱数情報の数値範囲である「0」～「2 9 9」に含まれている。

【0 1 3 6】

ここで、本パチンコ機 1 0 では、当否抽選手段における抽選モードとして、低確率モード（低確率状態）と高確率モード（高確率状態）とが設定されている。そして、低確率モードにおいて参照される大当たり数値情報の数と、高確率モードにおいて参照される大当たり数値情報の数とが異なっており、前者の方が後者よりも少ない数となっている。具体的には、低確率モードにおいては当否抽選に際して、アドレス情報が「1」である大当たり数値情報のみが参照され、高確率モードにおいては当否抽選に際して、全てのアドレス情報に対応した大当たり数値情報が参照される。つまり、低確率モードでは大当たり当選となる数値情報が 1 個であり、高確率モードでは低確率モードよりも多い 1 0 個である。これにより、低確率モードにおいて大当たり当選となる確率が $1 / 3 0 0$ であるのに対して高確率モードにおいて大当たり当選となる確率が $1 / 3 0$ であり、高確率モードの方が低確率モードよりも大当たり当選となる確率が高くなる。なお、低確率モードよりも高確率モードの方の当選確率が高くなるのであれば、上記当選となる乱数の数及び値は任意である。

【0 1 3 7】

大当たり種別カウンタ C 2 は、0 ～ 2 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタ C 2 は定期的に更新され、遊技球が上作動口 8 3 a 又は下作動口 8 3 b に入賞したタイミングで R A M 6 0 4 の保留球格納エリア 6 3 2 に格納される。

【0 1 3 8】

ここで、本パチンコ機 1 0 では、（1）開閉実行モード終了後の当否抽選手段における当否抽選モード、（2）開閉実行モード終了後の下作動口 8 3 b の電動役物 9 1 におけるサポートモード、という 2 つの条件に差異を設けることにより、複数種の大当たり結果が設定されている。当否抽選モードとしては、上述したとおり低確率モードと高確率モードとが設定されている。

【0 1 3 9】

サポートモードとしては、遊技領域 P E に対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、下作動口 8 3 b の電動役物 9 1 が単位時間当たりには開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、低頻度サポートモード（低頻度サポート状態又は低頻度ガイド状態）と高頻度サポートモード（高頻度サポート状態又は高頻度ガイド状態）とが設定されている。

【0 1 4 0】

具体的には、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタ C 4 を用いた電動役物開放抽選における電役開放状態当選となる確率は同一（例えば、共に $4 / 5$ ）となっているが、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも

10

20

30

40

50

、電役開放状態当選となった際に電動役物 9 1 が開放状態となる回数が多く設定されており、さらに 1 回の開放時間が長く設定されている。この場合、高頻度サポートモードにおいて電役開放状態当選となり電動役物 9 1 の開放状態が複数回発生する場合において、1 回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1 回の開放時間よりも短く設定されている。さらにまた、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1 回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で確保される確保時間として短い時間が選択されるように設定されている。

【0141】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも下作動口 8 3 b への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、下作動口 8 3 b よりも上作動口 8 3 a への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、上作動口 8 3 a よりも下作動口 8 3 b への入賞が発生する確率が高くなる。そして、下作動口 8 3 b への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【0142】

なお、高頻度サポートモードにおいて低頻度サポートモードよりも単位時間当たりに電役開放状態となる頻度を高くする上での構成は、上記のものに限定されることはなく、例えば電動役物開放抽選における電役開放状態当選となる確率を高くする構成としてもよい。また、1 回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で確保される確保時間（例えば、スルーゲート 8 4 への入賞に基づき役物用結果表示部にて実行される変動表示の時間）が複数種類用意されている構成においては、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、短い確保時間が選択され易い又は平均の確保時間が短くなるように設定されていてもよい。さらには、開放回数を多くする、開放時間を長くする、1 回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で確保される確保時間を短くする（すなわち、役物用結果表示部における 1 回の変動表示時間を短くする）、係る確保時間の平均時間を短くする及び当選確率を高くするのうち、いずれか 1 条件又は任意の組み合わせの条件を適用することで、低頻度サポートモードに対する高頻度サポートモードの有利性を高めてもよい。

【0143】

大当たり種別カウンタ C 2 に対する遊技結果の振分先は、ROM 6 0 3 における振分情報群記憶手段としての振分テーブル記憶エリアに振分テーブル（振分情報群）として記憶されている。そして、かかる振分先として、通常大当たり結果（低確率対応特別遊技結果）と、確変大当たり結果（高確率対応特別遊技結果）とが設定されている。

【0144】

通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後に、当否抽選モードが低確率モードとなるとともに、サポートモードが移行後において遊技回数が終了基準回数（具体的には、1 0 0 回）となるまで高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。なお、終了基準回数が経過した後に、低頻度サポートモードに移行する。

【0145】

確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後に、当否抽選モードが高確率モードとなるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。当該高頻度サポートモードは、当否抽選における抽選結果が大当たり状態当選となり、それによる開閉実行モードに移行するまで継続する。

【0146】

振分テーブルにおいて、「0～19」が通常大当たり結果に対応しており、「20～29」が確変大当たり結果に対応しているが、この数値の振分は任意である。また、大当たり結果の振分先は、上記の 2 種類に限定されることはなく、例えば、開閉実行モードにおいて遊技球の獲得期待値が高低となるように複数のモードを設定し、当該開閉実行モードの移行先のモードに差異を設けることで大当たり結果の種別を上記の 2 種類よりも増やす

10

20

30

40

50

構成としてもよい。

【0147】

リーチ乱数カウンタC3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり238）に達した後0に戻る構成となっている。リーチ乱数カウンタC3は定期的に更新され、遊技球が上作動口83a又は下作動口83bに入賞したタイミングでRAM604の保留球格納エリア632に格納される。より詳しくは、上作動口83a又は下作動口83bに遊技球が入賞したタイミングでRAM604の保留エリアREに格納される。そして、ROM603のリーチ用テーブル記憶エリアに記憶されたリーチ用テーブルに基づいてリーチを発生させるか否かを決定することとしている。但し、開閉実行モードに移行する遊技回においては、MPU602では、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なくリーチ発生を決定を行う。なお、リーチ表示の発生に対応したリーチ乱数カウンタC3の数は、各遊技状態において同一となっているが、遊技状態に応じて各々個別に設定されるものであってもよい。例えば、サポートモードが高頻度サポートモードである場合の方が、低頻度サポートモードよりも、リーチ表示の発生に対応したリーチ乱数カウンタC3の数が多く設定された構成としてもよい。

10

【0148】

ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な可変表示ユニット500を備え、開閉実行モードとなる遊技回では変動表示後の停止表示結果が特別表示結果となる遊技機において、可変表示ユニット500における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。

20

【0149】

換言すれば、可変表示ユニット500に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、開閉実行モードの発生に対応した大当たり図柄の組み合わせが成立する可能性があるリーチ図柄の組み合わせを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。

【0150】

より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、予め設定された有効ライン上に、開閉実行モードの発生に対応した大当たり図柄の組み合わせが成立する可能性のあるリーチ図柄の組み合わせを停止表示させることによりリーチラインを形成させ、当該リーチラインが形成されている状況下において最終停止図柄列により図柄の変動表示を行うことである。

30

【0151】

ここで、図20を参照して各遊技回の図柄の変動表示に係る構成及び当該変動表示の概要について説明する。図20は可変表示ユニット500における表示の概要を説明するための説明図である。なお、以下の説明においては、左ドラムに係る構成については識別用の符号の末尾に「L」、中ドラムに係る構成については識別用の符号の末尾に「M」、右ドラムに係る構成については識別用の符号の末尾に「R」を付与して適宜区別する。

【0152】

可変表示ユニット500には、左・中・右の3つの図柄列が設定されており、これら各図柄列に対応させて左変動表示領域DL、中変動表示領域DM、右変動表示領域DRが設けられている。可変表示ユニット500においては、各図柄列の図柄が周期性をもって所定の向き（例えば上から下）にスクロールするように変動表示される。各変動表示領域DL、DM、DRには、図柄列毎に3個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として3×3の計9個の図柄が停止表示されるようになっている。

40

【0153】

図21の(a)～(j)に示すように、上記図柄として、「1」～「9」の数字である9種類の主図柄と、貝殻を模した絵図柄である副図柄とにより構成されている。奇数番号（1, 3, 5, 7, 9）が付された主図柄は「高確率図柄」に相当し、当該高確率図柄が

50

揃うことで特別遊技状態たる大当たり状態に突入し、さらにその後、高確率時の状態に移行する。また、偶数番号（２，４，６，８）が付された主図柄は「低確率図柄」に相当し、当該低確率図柄が揃うことで大当たり状態に移行するが、かかる場合には高確率時の状態には移行しない。

【０１５４】

図２２（各ドラムの導光部５３２を平面的に示した概略図）に示すように、左図柄列及び中図柄列は、９個の主図柄が副図柄を挟んで降順に配列されている。これに対して、右図柄列は、９個の主図柄が副図柄を挟んで昇順に配列されている。なお、図２２においては、説明の便宜上、導光部５３２に設けられた光放出部５５３が発光した状態を示している。

10

【０１５５】

図２０の説明に戻り、可変表示ユニット５００には、５つの有効ライン、すなわち左ラインＬ１、中ラインＬ２、右ラインＬ３、左上がりラインＬ４、右上がりラインＬ５が設定されている。そして、毎回の遊技に際しては、左図柄列→右図柄列→中図柄列の順に図柄の変動表示が停止され、有効ラインＬ１～Ｌ５の何れかに所定の図柄の組み合わせ（例えば同一の数字が付された図柄の組み合わせ）が形成された状態で全図柄列の変動表示が終了すれば、通常大当たり結果又は確変大当たり結果の発生として大当たり動画が表示されるようになっている。

【０１５６】

上述したリーチ表示が行われる場合には、最初に左変動表示領域ＤＬにおいて図柄の変動表示が終了され、さらに右変動表示領域ＤＲにおいて図柄の変動表示が終了された状態において、有効ラインＬ１～Ｌ５の少なくともいずれかに同一の数字が付された図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況下において中変動表示領域ＤＭにおいて図柄の変動表示が行われることでリーチ表示となる。そして、開閉実行モードが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄がリーチライン上に停止表示されるようにして中図柄列における図柄の変動表示が終了される。

20

【０１５７】

図１９の説明に戻り、変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、主表示ユニット８７における変動表示時間と、可変表示ユニット５００における図柄の変動表示時間とをＭＰＵ６０２において決定する上で用いられる。変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、可変表示ユニット５００による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。

30

【０１５８】

電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～２４９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２４９）に達した後０に戻る構成となっている。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート８４に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ６０４の電役保留エリア６３３に格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された電動役物開放カウンタＣ４の値によって電動役物９１を開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、Ｃ４＝０～１９９であれば、電動役物９１を開放状態に制御し、Ｃ４＝２００～２４９であれば、電動役物９１を開放状態に制御しない。

40

【０１５９】

既に説明したように、ＭＰＵ６０２では、少なくとも変動種別カウンタＣＳのバッファ値を用いて、可変表示ユニット５００における変動表示時間が決定されるが、その決定に際してはＲＯＭ６０３の変動表示時間テーブル記憶エリア６２３が用いられる。また、ＭＰＵ６０２では、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、主表示ユニット８７における停止結果が決定され

50

るが、その決定に際してはROM 603の停止結果テーブル記憶エリア624に記憶された停止結果テーブルが参照される。

【0160】

ここで、図23の概略図を参照して、可変表示ユニット500における図柄表示について補足説明する。既に説明したように、本実施の形態に示す回転体525は導光部532を有しており、サイドライト528から導光部532に光が供給されることで、図柄が表示される。導光部532は透明となっており、当該導光部532を通じて背景表示装置529を視認可能となっている。このため、遊技機前方から可変表示ユニット500を見た場合には、背景の手前に図柄が浮かんでいるかのように見える。本実施の形態においては特に、背景表示装置と、導光部532の表示面である外面部551とが離されており、図柄と背景との離れが協調されている。

10

【0161】

次に、図24の概略図を参照して、サイドライト528を構成する発光体572と図柄表示位置との関係について説明する。本実施の形態においては、発光体572が導光部532の端部に沿って一列となるように配列されている（図17参照）。これら発光体572については、導光部532に形成された各光放出部553のうち有効ラインL1（上段）に位置する光放出部553へ光を供給する上段用の発光体572aと、有効ラインL2（中段）に位置する光放出部へ光を供給する中段用の発光体572bと、有効ラインL3（下段）に位置する光放出部へ光を供給する下段用の発光体572cと、上段用の発光体572aの上側に配設された中央開口85における上限用の発光体572dと、上段用の発光体572a及び中段用の発光体572bの間に配設された中間用の発光体572eと、中段用の発光体572b及び下段用の発光体572cの間に配設された中間用の発光体572fと、下段用の発光体572cの下側に配設された中央開口85における下限用の発光体572gとに大別される。

20

【0162】

上段用の発光体572aが点灯することにより、上段に位置する光放出部553から光が放出され当該上段に図柄が浮かび上がることとなる（表示されることとなる）。中段用の発光体572bが点灯することにより、中段に位置する光放出部553から光が放出され当該中段に図柄が浮かび上がることとなる（表示されることとなる）。下段用の発光体572cが点灯することにより、下段に位置する光放出部553から光が放出され当該下段に図柄が浮かび上がることとなる。

30

【0163】

本実施の形態においては、回転体525の回転によって光放出部553が上段用の光供給範囲及び中段用の光供給範囲を跨いで移動する場合がある。これらの光供給範囲については、中間の発光体572eによる光の供給範囲を介して連なっている。中間の発光体572eからの光の供給によって上段～中段を移動する際に図柄が見えづらくなることが回避されている。また、回転体525の回転によって光放出部553が中段用の光供給範囲及び下段用の光供給範囲を跨いで移動する場合がある。これらの光供給範囲については、中間の発光体572fによる光の供給範囲を介して連なっている。中間の発光体572fからの光の供給によって中段～下段を移動する際に図柄が見えづらくなることが回避されている。

40

【0164】

なお、中央開口85外から有効ラインL1上へ光放出部553が移る際には、当該光放出部553が上限用の発光体572dからの光の供給範囲を通過することで、有効ラインL1に到達する前から図柄の表示が開始されることとなる。また、有効ラインL3上から中央開口85外へ光放出部553が移る際には、当該光放出部553が下限用の発光体572gからの光の供給範囲を通過することで、有効ラインL3から外れた後も図柄の表示が継続される。

【0165】

（主制御装置162にて実行される各種処理について）

50

次に、主制御装置 162 内の MPU 602 にて各遊技回での遊技を進行させる上で実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、MPU 602 では、上記タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理や NMI 端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力により起動される NMI 割込み処理が実行されるが、これらの各種処理については説明を省略する。

【0166】

（タイマ割込み処理）

先ず、図 25 のフローチャートを参照し、タイマ割込み処理について説明する。本処理は MPU 602 により定期的に（例えば 2 msec 周期で）起動される。

【0167】

ステップ S101 では、各種入賞検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置 162 に接続されている各種入賞検知センサの状態を読み込み、当該入賞検知センサの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【0168】

その後、ステップ S102 では、乱数初期値カウンタ CINI の更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタ CINI を 1 インクリメントするとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際に 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ CINI の更新値を、RAM 604 の該当するバッファ領域に格納する。

【0169】

続くステップ S103 では、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、リーチ乱数カウンタ C3 及び電動役物開放カウンタ C4 の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、リーチ乱数カウンタ C3 及び電動役物開放カウンタ C4 をそれぞれ 1 インクリメントするとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ 0 にクリアする。そして、各カウンタ C1～C4 の更新値を、RAM 604 の該当するバッファ領域に格納する。

【0170】

続くステップ S104 では、スルーゲート 84 への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、RAM 604 の各種フラグ格納エリア 635 にスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には電役保留エリアに記憶されている役物保留記憶数が 4 未満であることを条件として、上記ステップ S103 にて更新した電動役物開放カウンタ C4 の値を電役保留エリアに格納する。また、報知・演出制御装置 140 に対して、保留記憶数と対応する保留ランプ部 98 を点灯させるための処理を実行する。そして、各種フラグ格納エリア 635 にスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。

【0171】

ステップ S104 のスルーゲート用の入賞処理を実行した後はステップ S105 に進み、当該ステップ S105 にて作動口 83a、83b への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行し、本タイマ割込み処理を終了する。

【0172】

（作動口用の入賞処理）

ここで、図 26 及び図 27 のフローチャートを参照して作動口用の入賞処理について説明する。

【0173】

ステップ S201 では、遊技球が上作動口 83a に入球（入賞）したか否かを判定する。遊技球が上作動口 83a に入球したと判定した場合には、ステップ S202 に進み、払出制御装置 242 に遊技球を 3 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【0174】

続くステップ S203 では、上作動口 83a に遊技球が入球した旨を示す情報を遊技ホール側のホールコンピュータ HC に対して信号出力すべく外部信号設定処理を行う。これ

10

20

30

40

50

により、上作動口 8 3 a への入球が発生した旨がホールコンピュータ H C にて把握される。その後、ステップ S 2 0 4 では、大当たり乱数カウンタ C 1 や大当たり種別カウンタ C 2 等の各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【0175】

一方、ステップ S 2 0 1 にて遊技球が上作動口 8 3 a に入賞していないと判定した場合にはステップ S 2 0 5 に進む。ステップ S 2 0 5 では、遊技球が下作動口 8 3 b に入球（入賞）したか否かを判定する。遊技球が下作動口 8 3 b に入球したと判定した場合には、ステップ S 2 0 6 に進み、払出制御装置 2 4 2 に遊技球を 4 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。なお、ステップ S 2 0 2, S 2 0 6 にてセットした賞球コマンドは、後述する通常処理の外部出力処理（S 7 0 1）にて払出制御装置 2 4 2 に対して送信される。

10

【0176】

続くステップ S 2 0 7 では、下作動口 8 3 b に遊技球が入球した旨を示す情報を遊技ホール側のホールコンピュータ H C に対して信号出力すべく外部信号設定処理を行う。これにより、下作動口 8 3 b への入球が発生した旨がホールコンピュータ H C にて把握される。その後、ステップ S 2 0 4 にて情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【0177】

なお、ステップ S 2 0 1, S 2 0 5 の両処理にてそれぞれ否定判定をした場合、すなわち上作動口 8 3 a 及び下作動口 8 3 b のいずれにも入球がなかった場合には、そのまま本入賞処理を終了する。

20

【0178】

ここで、図 2 7 を参照して、ステップ S 2 0 4 の情報取得処理について説明する。

【0179】

（情報取得処理）

情報取得処理においては先ずステップ S 3 0 1 にて、保留球格納エリア 6 3 2 の保留数記憶領域 F E に格納された始動保留記憶数 N、詳しくは上作動口 8 3 a 及び下作動口 8 3 b のうち当該情報取得処理の契機となった入球部に係る始動保留記憶数 N が上限値（本実施の形態では「4」）未満であるか否かを判定する。始動保留記憶数 N が上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し、上限値未満である場合には、ステップ S 3 0 2 にて対応する入球部の始動保留記憶数 N を 1 インクリメントするとともに、ステップ S 3 0 3 にて保留数記憶領域 F E に格納された総保留数（以下、共通保留数 C R N と言う）を 1 インクリメントする。

30

【0180】

続くステップ S 3 0 4 では、上記ステップ S 1 0 3 にて更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S の各値を、保留エリア R E の空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップ S 3 0 2 にて 1 インクリメントした共通保留数 C R N と対応する記憶エリアに格納する。

【0181】

続くステップ S 3 0 5 では、作動口 8 3 a, 8 3 b への入賞が発生したことをサブ側（副側）の制御装置である報知・演出制御装置 1 4 0 に認識させるべく保留コマンドの設定処理を実行し、本情報取得処理を終了する。ステップ S 3 0 5 の保留コマンドの設定処理にて設定された保留コマンドは後述する通常処理の外部出力処理（ステップ S 4 0 1）にて報知・演出制御装置 1 4 0 に送信されることとなる。

40

【0182】

（通常処理）

次に、通常処理の流れを図 2 8 のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップ S 4 0 1 ~ S 4 0 6 の処理が 4 m s e c 周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップ S 4 0 8, S 4

50

09のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【0183】

通常処理においては先ず、ステップS401にて外部信号出力処理を実行する。ステップS401の外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置242に対して送信する。また、変動用コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンドや保留コマンドや後述するシフト時コマンド等の各種コマンドが設定されている場合にはそれを報知・演出制御装置140に対して送信する。

【0184】

次に、ステップS402では、変動種別カウンタCSの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタCSを1インクリメントするとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を0にクリアする。そして、変動種別カウンタCSの更新値を、RAM604の該当するバッファ領域に格納する。

【0185】

続くステップS403では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。この遊技回制御処理では、大当たり判定、可変表示ユニット500による図柄の変動表示の設定、主表示ユニット87の作動口用表示部の表示制御などを行う。

【0186】

ステップS403の遊技回制御処理を実行した後は、ステップS404に進み、遊技状態移行処理を実行する。この遊技状態移行処理により、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。

【0187】

続くステップS405では、作動口ユニット83に設けられた電動役物91を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。この電役サポート用処理では、RAM604の電役保留エリア633に格納されている電動役物開放カウンタC4から取得した数値情報を用いて電動役物91を開放状態とするか否かの電役開放抽選を行うとともに、電役開放状態当選となった場合には電動役物91の開閉処理を実行する。また、電役開放抽選の抽選結果を教示するように、上記スルーゲート用表示部の表示制御などを行う。

【0188】

既に説明したとおり、電動役物91によるサポートの態様として、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとが設定されており、遊技状態移行処理にていずれかのサポートモードへの移行が行われる。この処理を経てRAM604の各種フラグ格納エリア635に高頻度サポートフラグがセットされている場合は高頻度サポートモードとなり、当該フラグがセットされていない場合には低頻度サポートモードとなる。

【0189】

電役サポート用処理では、RAM604の各種フラグ格納エリア635に高頻度サポートフラグがセットされているか否かを判定することで、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。そして、高頻度サポートモードである場合には低頻度サポートモードの場合よりも、電役開放状態当選となった際に、電動役物91が開放状態となる回数を多く設定するとともに、1回の開放時間を長く設定する。また、高頻度サポートモードである場合は、電役開放状態当選となり電動役物91の開放状態が複数回発生する場合において、1回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間が、1回の開放時間よりも短くなるように設定する。

【0190】

ちなみに、開閉実行モードに移行した場合には、RAM604の各種フラグ格納エリア635に高頻度サポートフラグがセットされていたとしても、サポートモードは強制的に低頻度サポートモードに設定される。

【0191】

その後、ステップS406では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理

10

20

30

40

50

では、電源・発射制御装置 2 4 3 から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、0. 6 s e c）に 1 回、遊技球発射機構 1 1 0 のソレノイド 1 1 1 を励磁する。これにより、遊技球が遊技領域 P E に向けて打ち出される。

【0 1 9 2】

続くステップ S 4 0 7 にて次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では 4 m s e c）が経過したか否かを判定する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行する。

【0 1 9 3】

つまり、ステップ S 4 0 8 では、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタ C I N I を 1 加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 6 0 4 の該当するエリアに格納する。また、ステップ S 4 0 9 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S を 1 加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際に 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 0 4 の該当するエリアに格納する。

【0 1 9 4】

ステップ S 4 0 1 ～ S 4 0 6 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化する。このため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C I N I の更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタ C I N I （すなわち、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタ C S についてもランダムに更新することができる。

【0 1 9 5】

（遊技回制御処理）

次に、ステップ S 5 0 1 の遊技回制御処理を図 2 9 ～ 図 3 0 のフローチャート等を参照して説明する。

【0 1 9 6】

遊技回制御処理においては先ず、図 2 9 のフローチャートに示すように、ステップ S 5 0 1 にて開閉実行モード中か否かを判定する。開閉実行モード中である場合には、ステップ S 5 0 2 以降の処理、すなわちステップ S 5 0 3 ～ ステップ S 5 0 5 の遊技回開始用処理及びステップ S 5 0 6 ～ ステップ S 5 0 8 の遊技回進行処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。

【0 1 9 7】

開閉実行モード中でない場合には、ステップ S 5 0 2 にて、主表示ユニット 8 7 の作動口用表示部が変動表示中であるか否かを判定する。作動口用表示部が変動表示中でない場合には、ステップ S 5 0 3 ～ ステップ S 5 0 5 の遊技回開始用処理に進む。遊技回開始用処理では、先ずステップ S 5 0 3 にて、始動保留球の総数（共通保留数 C R N）が「0」か否かを判定する。共通保留数 C R N が「0」である場合とは、保留球格納エリア 6 3 2 に保留情報が記憶されていないことを意味する。したがって、そのまま本遊技回制御処理を終了する。

【0 1 9 8】

一方、共通保留数 C R N が「0」でない場合には、ステップ S 5 0 4 にて保留球格納エリア 6 3 2 の保留エリア R E に記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップ S 5 0 5 にて主表示ユニット 8 7 における変動表示及び可変表示ユニット 5 0 0 における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。

【0 1 9 9】

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

10

20

30

40

50

【0200】

(データ設定処理)

データ設定処理では先ず、保留数記憶領域FEに記憶されている始動保留記憶数Nのうち今回の設定処理の対象となっているもの及び共通保留数CRNを1ディクリメントする。続いて、今回の設定処理の対象が上作動口83aへの入球に基づいている場合には、保留エリアREの第1エリアRa1に格納されたデータを実行エリアAEに移動する。その後、保留エリアREの各エリアRa1～Ra4に格納されたデータ（すなわち、保留情報）をシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1エリアRa1～第4エリアRa4に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であって、第1エリアRa1のデータをクリアするとともに、第2エリアRa2→第1エリアRa1、第3エリアRa3→第2エリアRa2、第4エリアRa4→第3エリアRa3といった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

10

【0201】

今回の設定処理の対象が下作動口83bへの入球に基づいている場合には、保留エリアREの第1エリアRb1に格納されたデータを実行エリアAEに移動する。その後、保留エリアREの各エリアRb1～Rb4に格納されたデータ（すなわち、保留情報）をシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1エリアRb1～第4エリアRb4に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であって、第1エリアRb1のデータをクリアするとともに、第2エリアRb2→第1エリアRb1、第3エリアRb3→第2エリアRb2、第4エリアRb4→第3エリアRb3といった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

20

【0202】

続いて、保留エリアのデータのシフトが行われたことを報知・演出制御装置140に認識させるための情報であるシフト時コマンドを設定する。その後、本データ設定処理を終了する。設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図28）におけるステップS401にて、報知・演出制御装置140に送信される。報知・演出制御装置140においては、シフト時コマンドを受信することで、保留情報のシフトが発生した旨を把握する。

【0203】

(変動開始処理)

次に、ステップS505の変動開始処理について、図30のフローチャートを参照して説明する。

30

【0204】

変動開始処理では、先ずステップS601にて、今回の変動開始処理にて参照した保留情報が大当たり当選に対応しているか否かを判定するための当否判定処理を実行する。具体的には、実行エリアAEに格納された情報のうち大当たり判定用の情報、すなわち大当たり乱数カウンタC1によって更新された情報から取得した情報を把握する。そして、当否抽選モードが低確率モードである場合には、ROM603の当否テーブル記憶エリア621に記憶された低確率モード用の当否テーブルを参照して、上記把握した情報が大当たり当選に対応した情報に含まれているかを特定し、当否抽選モードが高確率モードである場合には、ROM603の当否テーブル記憶エリア621に記憶された高確率モード用の当否テーブルを参照して、上記把握した情報が大当たり当選に対応した情報に含まれているかを特定する。

40

【0205】

続くステップS602では、ステップS601における当否判定処理の結果が大当たり当選に対応した結果であるか否かを判定する。大当たり当選に対応した結果である場合には、ステップS603にて種別判定処理を実行する。

【0206】

種別判定処理では、実行エリアAEに格納された情報のうち種別判定用の情報、すなわち大当たり種別カウンタC2によって更新された情報から取得した情報を把握する。また、ROM603の振分テーブル記憶エリア622に記憶された振分テーブルを参照して、

50

上記把握した種別判定用の情報が確変大当たり結果に対応した情報に含まれているかを特定する。詳しくは、当該保留情報が上作動口83aへの入球に対応している場合には上作動口83a用の振分テーブルを参照し、当該保留情報が下作動口83bへの入球に対応している場合には下作動口83b用の振分テーブルを参照して種別判定を行う。

【0207】

続くステップS604では、ステップS603における種別判定処理において特定した情報に基づいて今回の大当たり当選の種別が確変大当たり結果であるか否かを判定する。確変大当たり結果である場合には、ステップS605にて確変大当たり用の停止結果設定処理を実行し、確変大当たり結果でない場合には、ステップS606にて通常大当たり用の停止結果設定処理を実行する。また、ステップS602にて大当たり当選ではないと判定した場合には、ステップS607にて外れ時用の停止結果設定処理を実行する。

10

【0208】

ステップS605～ステップS607の各停止結果設定処理では、主表示ユニット87に最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、ROM603の停止結果テーブル記憶エリアに記憶されている停止結果テーブルを参照して特定し、その特定した情報をRAM604に記憶する。また、ステップS605及びステップS606では、今回の遊技回の当否判定結果が、確変大当たり結果又は通常大当たり結果であることをMPU602にて特定するための情報をRAM604の各種フラグ格納エリア635に格納する。具体的には、ステップS605では確変大当たりフラグを格納し、ステップS606では通常大当たりフラグを格納する。

20

【0209】

ステップS605～ステップS607のいずれかの処理を実行した後は、ステップS608にて、変動表示時間の設定処理を実行する。変動表示時間の設定処理では、先ず、上記当否抽選に当選しているか否かを判定する。具体的には、RAM604の各種フラグ格納エリア635に確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグの何れかが格納されているか否かを判定する。上記当否抽選の結果が外れ結果である場合には、今回の遊技回において可変表示ユニット500Wにてリーチ表示が発生するか否かを判定する。具体的には、実行エリアAEに格納されているリーチ乱数カウンタC3の値がリーチ発生に対応した値である場合には、リーチ表示の発生とする。リーチ乱数カウンタC3の値を用いたリーチ発生の有無の特定に際しては、ROM603のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

30

【0210】

大当たり結果である場合又は外れ結果であってもリーチ発生に対応している場合には、ROM603の変動表示時間テーブル記憶エリア623に記憶されているリーチ発生用変動表示時間テーブルを参照して今回の変動種別カウンタCSの値等に対応した変動表示時間情報を取得し、その変動表示時間情報をRAM604の各種カウンタエリア634に設けられた変動表示時間カウンタエリア（変動表示時間計測手段）にセットする。その後、本設定処理を終了する。

【0211】

つまり、本実施の形態においては、当否抽選の結果が大当たり当選結果である場合又は同当否抽選の結果が外れ結果となり且つリーチ発生用の抽選に当選した場合に、リーチ表示を実行する構成となっている。

40

【0212】

詳細については後述するが、リーチ表示には、変動表示態様が互いに異なるノーマルリーチ表示とスーパーリーチ表示とが設けられている。リーチ発生用変動表示時間テーブルには、ノーマルリーチ表示及びスーパーリーチ表示それぞれに対応した変動表示時間情報が設定されており、当該テーブルを参照することによって、それぞれのリーチ表示に対応した変動表示時間情報が取得される。なお、リーチ表示の種類の決定に関しては、リーチ表示の種類と変動種別カウンタCSの値とが対応したテーブルが設けられており、当該テーブルを参照することで、今回の変動種別カウンタCSの値に対応したリーチ表示が決定

50

される。

【0213】

一方、大当たり結果ではなく且つ外れ結果であってリーチ発生に対応していない場合には、変動表示時間テーブル記憶エリア623に記憶されているリーチ非発生用変動表示時間テーブルを参照して今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動表示時間を取得し、その変動表示時間情報を上記変動表示時間カウンタエリアにセットする。その後、本設定処理を終了する。

【0214】

リーチ非発生時における変動表示時間情報は、共通保留数CRNの数が多いほど変動表示時間が短くなるように設定されている。但し、これに限定されることはなく、例えば、共通保留数CRNの数に依存しない構成としてもよく、共通保留数CRNの数が少ないほど変動表示時間が短くなるように設定されていてもよい。また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合で比較して、短い変動表示時間が選択されるようにリーチ非発生用変動表示時間テーブルが設定されているが、これに限定されることはなく、選択される変動表示時間が同一であってもよく、上記の関係とは逆であってもよい。さらには、リーチ発生時における変動表示時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動表示時間と選択され難い変動表示時間とが異なっている構成としてもよい。また、確変大当たり用の変動表示時間テーブル、通常大当たり用の変動表示時間テーブル、外れリーチ用の変動表示時間テーブル及び完全外れ用の変動表示時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。

【0215】

以上のとおり、各遊技回の変動表示時間は、リーチ発生の有無、リーチ表示の種類、保留情報の数及び変動種別カウンタの値等をパラメータとして決定される。但し、各遊技回の変動表示時間は、他の保留情報の内容、具体的には、他の保留情報に含まれる大当たり判定用の情報、種別判定用の情報及びリーチ判定用の情報をパラメータとすることなく決定される。

【0216】

変動開始処理の説明に戻り、ステップS608にて変動表示時間の設定処理を実行した後は、ステップS609にて、変動用コマンド及び種別コマンドを設定する。変動用コマンドには、リーチ発生の有無の情報及び変動表示時間の情報が含まれる。また、種別コマンドには、遊技結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、遊技結果の情報として、確変大当たり結果の情報、通常大当たり結果の情報、外れ結果の情報などが含まれる。

【0217】

ステップS609にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図28）におけるステップS401にて、報知・演出制御装置140に送信される。報知・演出制御装置140では、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における表示ランプ部26の発光パターンやスピーカ部29からの音の出力パターンを決定し、その決定した演出の内容が実行されるように表示ランプ部26及びスピーカ部29を制御する。また、報知・演出制御装置140は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における可変表示ユニット500での変動表示パターンを決定し、その決定した変動表示パターンが実行されるように可変表示ユニット500を制御する。その後、ステップS610にて主表示ユニット87の作動口用表示部において絵柄の変動表示を開始させた後に、本変動開始処理を終了する。

【0218】

遊技回制御処理（図29）の説明に戻り、主表示ユニット87が変動表示中である場合には、ステップS506～ステップS509の遊技回進行用処理を実行する。遊技回進行用処理では、先ずステップS506にて、今回の遊技回の変動表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、RAM604の変動表示時間カウンタエリアに格納されている

変動表示時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該変動表示時間情報の値は、上述したように、変動表示時間の設定処理においてセットされる。また、このセットされた変動表示時間情報の値は、タイマ割込み処理（図25）が起動される度に、1ディクリメント（減算）される。

【0219】

変動表示時間が経過していない場合には、ステップS507にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、主表示ユニット87における表示態様を変更する。その後、本遊技回制御処理を終了する。

【0220】

変動表示時間が経過している場合には、ステップS508にて変動終了処理を実行する。変動終了処理では、上記ステップS505～ステップS507のいずれかの処理にてRAM604に記憶した情報を特定し、その情報に対応した絵柄が主表示ユニット87にて停止表示されるように当該主表示ユニット87を制御する。

【0221】

続くステップS509では、変動終了コマンドを設定する。その後、本遊技回制御処理を終了する。ステップS509にて設定された変動終了コマンドは、通常処理（図28）におけるステップS401にて、報知・演出制御装置140に送信される。報知・演出制御装置140では、当該変動終了コマンドを受信することにより、その遊技回における最終停止図柄の組み合わせを確定表示（最終停止表示）させる。

【0222】

既に説明したように本実施の形態では、可変表示ユニット500における図柄の変動表示態様の概要が主制御装置162からのコマンドを参照して報知・演出制御装置140により特定され、その特定結果に基づいて変動表示態様の詳細が当該報知・演出制御装置140によって決定される構成となっている。具体的には、報知・演出制御装置140のMPU652では、所定の周期（例えば2msec）で起動される定期処理の一環として変動表示制御処理が実行され、この変動表示制御処理にて図柄の変動表示態様の概要等が特定される。ここで、図31のフローチャートを参照して変動表示制御処理について説明する。

【0223】

（変動表示制御処理）

変動表示制御処理においては、先ずステップS701にて遊技回中であるか否か、すなわち可変表示ユニット500にて1遊技回分の図柄の変動表示が実行されているか否かを判定する。遊技回中でないと判定した場合にはステップS702に進み、主制御装置162から送信された変動用コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップS702にて否定判定をした場合には、そのまま本変動表示制御処理を終了する。一方、ステップS702にて肯定判定をした場合には、ステップS703にて変動開始用処理を実行した後、本変動表示制御処理を終了する。

【0224】

ステップS701の説明に戻り、当該ステップS701にて肯定判定をした場合、すなわち遊技回中であると判定した場合には、ステップS704に進む。ステップS704では主制御装置162から送信された変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップS704にて否定判定をした場合には、ステップS705にて変動中用処理を実行した後に、本変動表示制御処理を終了する。変動中用処理は、変動開始用処理によって開始された遊技回において各種演出の実行や決定された演出の変更を行う処理である。

【0225】

ステップS704にて肯定判定をした場合にはステップS706に進み、当該ステップS706にて変動終了用処理を実行した後に、本変動表示制御処理を終了する。変動終了用処理では、図柄の変動表示や実行されている演出を当該遊技回に係る抽選結果に対応するようにして終了させる（確定停止させる）。具体的には、可変表示ユニット500にて図柄を確定停止させるよう制御する。かかる処理では、スピーカ部29やランプ部26を

10

20

30

40

50

駆動制御することで確定停止に対応する演出を行う。その後、本変動終了用処理を終了する。

【0226】

（変動開始用処理）

ここで、図32のフローチャートを参照して、ステップS703の変動開始用処理について補足説明する。変動開始用処理は、主制御装置162から送信された変動用コマンドを受信したことに基づき、遊技回用の演出を開始させるための処理である。変動開始用処理では、遊技回用の演出としてリーチ表示等の変動表示態様や確定表示させる図柄組合せを決定する。

【0227】

変動開始処理においては、先ずステップS801にて今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドからリーチ発生の有無の情報及び変動表示時間の情報を特定する。また、既に説明したように主制御装置162から変動用コマンドが送信される場合には種別コマンドも併せて送信される。ステップS1201では、今回受信した変動用コマンドとともに受信している種別コマンドを読み出し、当該コマンドから、確変大当たり結果の情報、通常大当たり結果の情報又は外れ結果の情報といった遊技結果の情報を特定する。そして、ステップS2101では、上記特定した情報から、大当たり当選の有無の情報、大当たり当選である場合には大当たり種別の情報、大当たり非当選である場合にはリーチ発生の有無の情報、及び変動表示時間の情報を把握し、その把握した情報をMPU652のレジスタに記憶する。

【0228】

続くステップS802では、ステップS801にて把握した情報に基づいて、今回開始する遊技回の遊技結果が大当たり結果に対応する遊技結果であるか否かを判定する。大当たり結果である場合、すなわち確変大当たり結果又は通常大当たり結果である場合には、続くステップS803にて、大当たり用の演出設定処理を実行する。

【0229】

大当たり用の演出設定処理では大当たり用の図柄の停止結果を決定する（停止結果決定処理を行う）。停止結果決定処理においては、確変大当たり結果である場合に、一の有効ラインL1～L5上に同一の特定図柄（奇数が付された主図柄）の組合せが成立する停止結果を、本遊技回の停止結果として決定する。また、通常大当たり結果である場合には、一の有効ラインL1～L5上に同一の非特定図柄（偶数が付された主図柄）の組合せが成立する停止結果を、本遊技回の停止結果として決定する。

【0230】

大当たり結果となった場合に停止表示される主図柄の種類や有効ラインL1～L5は抽選等によってランダムに決定される。ROM653の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには、各有効ラインL1～L5とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定された最終停止ラインはRAM654に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶される。またこの際、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。なお、以下の説明でも各種停止結果決定処理にて決定した停止結果のアドレス情報がRAM654の停止結果アドレス記憶エリアに記憶される。

【0231】

また、大当たり用の演出設定処理では大当たり用の図柄の変動表示態様を決定する（変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）を行う）。既に説明したとおり、大当たり結果となった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。リーチ表示用の変動表示態様決定処理では、ROM653の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動用コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をRAM654のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。なお、以下に

示す変動表示態様決定処理においてもROM 653の変動表示パターンテーブル記憶エリアから対応する変動表示パターンテーブルを取得して変動表示時間及び遊技結果に対応した演出パターンを決定する。そして、演出パターン決定処理にて決定した演出パターンのアドレス情報をRAM 654のパターンアドレス記憶エリアに記憶する。

【0232】

ステップS802にて大当たり結果ではないと判定した場合にはステップS804に進む。ステップS804では、今回の遊技回にてリーチが発生するか否かを把握する。リーチが発生する場合にはステップS805に進み、リーチ発生用の演出設定処理を実行する。リーチ発生用の演出設定処理では演出の概要と最終停止させる図柄の組み合わせ等を決定する。前者については、上記ステップS803の処理と同様であるため説明を援用する。本処理は外れリーチに対応するものなので、大当たり結果に対応する図柄組合せとならないように停止図柄を決定する。すなわち、一の有効ラインL1～L5上に外れリーチ図柄の組合せが成立する停止結果を、今回の停止結果として決定する。この場合、外れリーチ図柄の組み合わせの種類や有効ラインL1～L5は抽選などによってランダムに決定される。また、この決定に際しては、いずれの有効ラインL1～L5上にも同一の図柄の組合せが成立することなく、且つ、リーチラインを形成する図柄と同じ中図柄列の図柄をリーチラインに対して前又は後にずれた停止位置で最終停止させるように有効ライン上の停止結果を決定する。その後、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

10

【0233】

ステップS804にてリーチ発生ではないと判定した場合は、ステップS806に進む。ステップS806では、通常外れ用の演出の概要と最終停止させる図柄の組み合わせ等を決定する。本処理は完全外れに対応するものなので、大当たり結果に対応する図柄組合せが形成されないようにして停止図柄を決定する。

20

【0234】

ステップS803、ステップS805、ステップS806のいずれかの処理を実行した後は、ステップS807に進む。ステップS807では、今回の遊技回における演出を実行するべく可変表示ユニット500の表示制御（変動表示制御）を行う。これにより、各ドラムユニット523が回転を開始する。また、上記ステップS803、ステップS805、ステップS806にて決定した演出パターンに基づいてスピーカ部29やランプ部26の駆動制御を開始して、遊技回用の演出を開始する。

30

【0235】

以下、図33～図35を参照して、可変表示ユニット500における図柄の変動表示態様について補足説明する。図33は変動表示態様と大当たり期待度との関係を示す概略図、図34は後述する特殊変更非対応のノーマルリーチの流れを示す概略図、図35は後述する特殊変更対応のノーマルリーチの流れを示す概略図である。

【0236】

図33に示すように、本実施の形態における図柄の変動表示態様は、完全外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの3つに大別される。ノーマルリーチ及びスーパーリーチについてはリーチ表示へ移行するまでの図柄の変動表示態様が共通化されており、少なくともリーチ表示へ移行するまでは、それまでの図柄の変動表示態様からノーマルリーチ及びスーパーリーチの何れに移行するかが非明示となっている。

40

【0237】

ノーマルリーチ及びスーパーリーチを比較した場合、リーチ表示移行後の中図柄のスクロール速度に差が設けられている。詳しくは、ノーマルリーチの場合には、スーパーリーチの場合と比較して中図柄のスクロール速度が低くなるように設定されている。ノーマルリーチと比べてスーパーリーチの方が大当たり結果となって特別遊技状態へ移行する期待度が高い。このため、特別遊技状態への移行に期待する遊技者は、スーパーリーチへ移行することに期待して図柄の変動表示に注目するものと想定される。

【0238】

50

(特殊変更非対応のノーマルリーチ)

図34では外れ結果対応のノーマルリーチの流れを例示している。図34(a)に示すように、作動口83a, 83bへの入球に基づいて遊技回が開始されると、各変動表示領域DL, DM, DRにて図柄の変動表示、詳しくは各変動表示領域DL, DM, DRを上側から下側へ縦断するようにしたスクロール表示が開始される。

【0239】

その後は、左図柄列→右図柄列の順に停止表示され、図34(b)に示す例では、有効ラインL4上に停止表示された「7」図柄及び有効ラインL5上に停止表示された「6」図柄によって2つのリーチラインが形成されている。

【0240】

リーチラインが形成された直後の所定のタイミングでは、図34(c)に示すように、中図柄列のスクロール速度が第1定常速度(低速)となり且つこれに合わせて左図柄列及び右図柄列にてリーチラインを形成していない他の図柄が非表示となる。具体的には、左変動表示領域DLの中段用の発光体572bLと右変動表示領域DRの中段用の発光体572bRとが消灯することで、中段に表示されていた副図柄が非表示となる。

【0241】

本実施の形態に示す可変表示ユニット500においては図柄の表示に導光部532とサイドライト528とを併用しており、サイドライト528からの光の供給が停止されることで、図柄が非表示となる。導光部532に形成された光放出部553については目を凝らせば図柄の模様を識別不可能ではないが、他の図柄等が周辺で発光していることも相まって当該模様の識別は困難となる。

【0242】

その後は、図34(d)→図34(e)に示すように中変動表示領域DMにて中図柄列のスクロール表示が継続され、最終的に中変動表示領域DMの中段に「4」図柄が停止表示されることで、外れ結果である旨が遊技者に明示される。

【0243】

本実施の形態においては、ノーマルリーチ及びスーパーリーチに係る遊技回の一部にて中図柄列が停止した後に再変動表示され、中図柄が入れ替わる場合がある(以下、特殊変更という)。このような特殊変更が発生した場合には、ノーマルリーチ及びスーパーリーチの何れにおいても大当たり期待度が高くなる。ここで、図35を参照して、当該特殊変更の流れについて説明する。

【0244】

(特殊変更対応のノーマルリーチ)

作動口83a, 83bへの入球に基づいて遊技回が開始されると、各変動表示領域DL, DM, DRにて図柄の変動表示、詳しくは各変動表示領域DL, DM, DRを上側から下側へ縦断するようにしたスクロール表示が開始される。その後は、左図柄列→右図柄列の順に停止表示され、図35(a)に示す例では、有効ラインL2上に停止表示された「7」図柄によって1つのリーチラインが形成されている。

【0245】

リーチラインが形成された直後の所定のタイミングでは、図35(b)に示すように、中図柄列のスクロール速度が第1定常速度(低速)となり且つこれに合わせて左図柄列及び右図柄列にてリーチラインを形成していない他の図柄が非表示となる。具体的には、左変動表示領域DLの上段用の発光体572aL及び下段用の発光体572cLと、右変動表示領域DRの上段用の発光体572aR及び下段用の発光体572cRとが消灯することで、上段及び中段に表示されていた副図柄が非表示となる。

【0246】

その後は、図35(c)に示すように中図柄列がスクロール表示を継続し、図35(d)に示すように有効ラインL2に「7」図柄以外の図柄を一旦停止表示させる。中図柄列が一旦停止表示されてから、所定の待機期間を経過したタイミングでは、図35(e)に示すように、中図柄列が非表示となる。具体的には、中変動表示領域DM用の全ての発光

10

20

30

40

50

体 5 7 2 が消灯することで中図柄列が非表示となる。

【0 2 4 7】

その後は、図 3 5 (f) に示すように、中図柄列が再表示された場合には、有効ライン L 2 上に位置する図柄が副図柄から「8」図柄に入れ替わり、当該遊技回が外れ結果である旨が明示される。その後、確定表示期間を経過することで、非表示となっていた他の図柄についても再表示され、3 × 3 の計 9 個の図柄が表示されることとなる。

【0 2 4 8】

ここで、図 3 6 ～図 3 8 のフローチャートを参照して、変動表示制御処理（図 3 1 ）における変動中用処理について説明する。

【0 2 4 9】

10

（変動中用処理）

図 3 6 に示すように、変動中用処理においては、ステップ S 9 0 1 にてサイドライト 5 2 8 及びバックライト 5 8 2 の点灯／消灯の切り替え判定を行い、続くステップ S 9 0 2 にて強制的に発光を規制する対象を決定するための発光規制処理を行い、ステップ S 9 0 3 ではそれらステップ S 9 0 1 及び S 9 0 2 における設定事項に基づいてサイドライト 5 2 8 及びバックライト 5 8 2 の発光制御とモータ 5 2 6 の駆動制御とを行う。

【0 2 5 0】

（発光・駆動設定処理）

図 3 7 に示すように、発光・駆動設定処理においては先ず、ステップ S 1 0 0 1 にて R A M 6 5 4 の各種フラグ格納エリアに特殊変動表示移行フラグが格納されているか否かを判定する。この特殊変動表示移行フラグは、上述した図柄の特殊変更が行われる場合に格納され、該当遊技回が終了した場合に消去されるフラグである。ステップ S 1 0 0 1 にて否定判定をした場合には、ステップ S 1 0 0 2 に進む。

20

【0 2 5 1】

ステップ S 1 0 0 2 では、R A M 6 5 4 の各種フラグ格納エリアにリーチ表示移行フラグが格納されているか否かを判定する。リーチ表示移行フラグは、リーチ表示平行する場合に格納され、上記特殊変更へ移行する場合又は該当遊技回が終了する場合に消去されるフラグである。ステップ S 1 0 0 2 にて否定判定をした場合には、ステップ S 1 0 0 3 に進む。

【0 2 5 2】

30

ステップ S 1 0 0 3 では左変動表示領域 D L にて左図柄列を停止表示させるタイミングであるか否かを判定する。ステップ S 1 0 0 3 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 1 0 0 4 に進み、左ドラム（回転体 5 2 5 L）の停止用処理を実行する。具体的には、左ドラム用のモータ 5 2 6 L への駆動信号の出力を停止するためのフラグをセットする。上記ステップ S 9 0 3 の発光・駆動制御処理においてはこのフラグと、変動開始時に決定された停止図柄とに基づいて、左変動表示領域 D L に当該図柄が停止表示されるように停止制御が行われることとなる。

【0 2 5 3】

ステップ S 1 0 0 3 にて否定判定をした場合には、ステップ S 1 0 0 5 に進む。ステップ S 1 0 0 5 では、右変動表示領域 D R にて右図柄列を停止表示させるタイミングであるか否かを判定する。ステップ S 1 0 0 5 にて否定判定をした場合には、そのまま本発光・駆動制御処理を終了する。

40

【0 2 5 4】

ステップ S 1 0 0 5 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 1 0 0 6 に進み、右ドラム（回転体 5 2 5 R）の停止用処理を実行する。具体的には、右ドラム用のモータ 5 2 6 R への駆動信号の出力を停止するためのフラグをセットする。上記ステップ S 9 0 3 の発光・駆動制御処理においてはこのフラグと、変動開始時に決定された停止図柄とに基づいて、右変動表示領域 D R に当該図柄が停止表示されるように停止制御が行われることとなる。

【0 2 5 5】

50

ステップ S 1 0 0 6 にて停止用処理を実行した後はステップ S 1 0 0 7 に進み、今回の遊技回がリーチ表示に対応しているか否かを判定する。ステップ S 1 0 0 7 にて否定判定をした場合には、そのまま本発光・駆動設定処理を終了する。ステップ S 1 0 0 7 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 1 0 0 8 に進む。

【0256】

ステップ S 1 0 0 8 ではサイドライトの一部消灯用処理を実行する。この一部消灯用処理においては、左ドラムのサイドライト 5 2 8 L 及び右ドラムのサイドライト 5 2 8 R について、リーチラインを形成していない図柄を非表示とすべく、一部の発光体 5 7 2 を消灯させるためのフラグをセットする。上記ステップ S 9 0 3 の発光・駆動制御処理においてはこのフラグと、変動開始時に決定された図柄の停止位置（有効ライン）とに基づいて、一部の発光体 5 7 2 を消灯させるように発光制御が行われる。

10

【0257】

続くステップ S 1 0 0 9 では背景表示装置 5 2 9 のバックライト 5 8 2 の点灯用処理を行う。具体的には、バックライト 5 8 2 を点灯させるためのフラグをセットする。上記ステップ S 9 0 3 の発光・駆動制御処理においてはこのフラグに基づいて、バックライト 5 8 2 を点灯させるように発光制御が行われる。

【0258】

本実施の形態においては、リーチ表示への移行に伴って背景が点灯表示され、大当たりが発生する可能性がある旨が示唆される構成となっている。詳細については後述するが、バックライト 5 8 2 を点灯させることにより、非表示とされた図柄に対応する光放出版 5 5 3 を目立ちにくくさせている。

20

【0259】

その後は、ステップ S 1 0 1 0 にて R A M 6 5 4 の各種フラグ格納エリアに、リーチ表示移行フラグをセットして、本発光・駆動設定処理を終了する。

【0260】

ステップ S 1 0 0 2 の説明に戻り、当該ステップ S 1 0 0 2 にて肯定判定をした場合、すなわち R A M 6 5 4 の各種フラグ格納エリアにリーチ表示移行フラグがセットされている場合には、ステップ S 1 0 1 1 に進む。ステップ S 1 1 0 1 では特殊変動表示への移行タイミングであるか否かを判定する。すなわち、図 3 5 に示したような特殊変更を実行するタイミングであるか否かを判定する。ステップ S 1 0 1 1 にて否定判定をした場合には、ステップ S 1 0 1 2 に進む。ステップ S 1 0 1 2 では中図柄列の変動表示速度（スクロール速度）を変更するタイミングであるか否かを判定する。ステップ S 1 0 1 2 にて否定判定をした場合には、そのまま本発光・駆動設定処理を終了する。ステップ S 1 0 2 1 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 1 0 1 3 にて変動表示速度変更用処理を実行した後、本発光・駆動設定処理を終了する。

30

【0261】

変動表示速度変更処理においては、中図柄の変動表示速度を変更させるためのフラグをセットする。上記ステップ S 9 0 3 の発光・駆動制御処理においてはこのフラグに基づいて、中図柄列の変動表示速度を所定の速度となるように中ドラムのモータ 5 2 6 の駆動制御を行う。具体的には、今回のリーチ表示がノーマルリーチである場合には、中図柄列の変動表示速度が第 1 所定速度（低速）となるように回転体 5 2 5 M の回転速度を制御し、スーパーリーチである場合には変動表示速度が第 2 所定速度（高速）となるように回転体 5 2 5 M の回転速度を制御する。

40

【0262】

ステップ S 1 0 1 1 の説明に戻り、当該ステップ S 1 0 1 1 にて肯定判定をした場合、すなわち特殊変動表示への移行タイミングである場合には、ステップ S 1 0 1 4 に進む。ステップ S 1 0 1 4 では、中ドラム（回転体 5 2 5 M）の一時停止用処理を実行する。具体的には、中ドラムを一時停止させるためのフラグをセットする。上記ステップ S 9 0 3 の発光・駆動制御処理においてはこのフラグに基づいて、中ドラム用のモータ 5 2 6 M への駆動信号の出力を停止する。これにより、中変動表示領域 D M には、変動開始時に設定

50

された3つの図柄が停止表示されることとなる。なお、この時点でリーチライン上に一時停止される中図柄については、当該リーチラインにおける図柄組合せが外れ結果に対応する図柄組合せとなるように設定されている。

【0263】

続く、ステップS1015にてRAM654の各種フラグ格納エリアに格納されているリーチ表示移行フラグを消去し、ステップS1016にてRAM654の各種フラグ格納エリアに特殊変動表示移行フラグをセットした後は、本発光・駆動設定処理を終了する。

【0264】

ステップS1001の説明に戻り、当該ステップS1001にて肯定判定をした場合、すなわちRAM654の各種フラグ格納エリアに、特殊変動表示移行フラグが格納されている場合には、ステップS1016にて特殊変動表示用処理を実行した後、本発光・駆動設定処理を終了する。以下、図38を参照して、特殊変動表示用処理について説明する。

【0265】

(特殊変動表示用処理)

特殊変動表示用処理においては先ず、ステップS1101にて、上記特殊変更すなわち図柄の入れ替え表示を開始するタイミングであるか否かを判定する。ステップS1101にて肯定判定をした場合には、ステップS1102に進む。

【0266】

ステップS1102では中ドラム用サイドライトの消灯用処理を実行する。具体的には、サイドライト消灯用のフラグをセットする。上記ステップS903の発光・駆動制御処理においては、このフラグに基づいて中ドラム用サイドライトを消灯させる処理を行う。これにより、中図柄列を構成する各図柄が非表示となり、中変動表示領域DMに一時停止表示されていた各図柄が非表示となる。

【0267】

続くステップS1103では中ドラムの駆動用処理を実行する。具体的には、中ドラムの再駆動用のフラグをセットする。上記ステップS903の発光・駆動制御処理においては、このフラグに基づいて中ドラムを回動させる。つまり、サイドライト528Mからの光の供給が行われていない状況下にて中ドラムが回動する。中ドラムについては、今回の遊技結果に対応した図柄組合せ(最終停止図柄組合せ)を構成する図柄(最終停止図柄)に対応した光放出部553が上記リーチライン上に位置する状態となるようにして回動する。

【0268】

なお、特殊変更時の中ドラムの回動方向については、(1)上記境界部位BP1が中変動表示領域DMを通過する回数が最小になること、(2)回動量が最小になることの2つの条件に基づいて規定されている。例えば、正方向に中ドラムを回動させた場合には1つの境界部位BP1が中変動表示領域DMを通過し、逆方向に中ドラムを回動させた場合には2つの境界部位BP1が中変動表示領域DMを通過するような場合には、回動方向として正方向が設定される構成となっている。なお、これら(1)～(2)の各条件については、(2)よりも(1)が優先され、図柄が非表示となっている状況下にて中変動表示領域DMを境界部位BP1が移動することで、中ドラムが回動している事実を遊技者に悟られにくくしている。

【0269】

ステップS1101の説明に戻り、当該ステップS1101にて否定判定をした場合には、ステップS1104にて図柄入替(特殊変更)の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップS1104にて否定判定をした場合には、そのまま本特殊変動表示用処理を終了する。ステップS1104にて肯定判定をした場合には、ステップS1105に進む。ステップS1105では、中ドラム用サイドライトの一部点灯用処理を実行する。具体的には、一部点灯用のフラグをセットする。

【0270】

上記ステップS903の発光・駆動制御処理においては、このフラグに基づいて中ドラ

10

20

30

40

50

ム用サイドライトの一部点灯処理を実行する。具体的には、中変動表示領域DMにおける上段、中段、下段のうちリーチライン上に位置している部分へ光の供給を開始し、それ以外の部部へは光の供給を停止したままとする。例えば、今回形成されているリーチラインが中段を跨いでいる場合には、中段に対応する発光体572bを点灯させ、それ以外の発光体572a, 572c~572gについては消灯させたままとする。これにより、突如として中図柄が入れ替わり、遊技結果の表示へのインパクトを強化できる。

【0271】

以下、図39及び図40のタイミングチャートを参照してリーチ表示の流れについて補足説明する。図39は特殊変更非対応のリーチ表示の流れを示すタイミングチャート、図40は特殊変更対応のリーチ表示の流れを示すタイミングチャートである。

10

【0272】

(特殊変更非対応のリーチ表示)

図39に示すように、特殊変更非対応のリーチ表示に係る遊技回が開始するta1のタイミングでは、各ドラムのサイドライト528L, 528M, 528Rが全て点灯しており、且つ背景表示装置529のバックライト582については消灯している。この状態にて各モータ526L, 526M, 526Rに駆動信号が出力されることで、各変動表示領域DL, DM, DRにて図柄列のスクロール表示が開始される。

【0273】

変動開始後のta2のタイミングでは左ドラム用のモータ526Lへの駆動信号の出力が停止され、予め設定された回動位置にて左ドラムが停止する。これにより、左変動表示領域DLに予め設定された3つの図柄が停止表示されることとなる。続くta3のタイミングでは右ドラム用のモータ526Rへの駆動信号の出力が停止され、予め設定された回動位置にて右ドラムが停止する。これにより、右変動表示領域DRに予め設定された3つの図柄が停止表示されることとなる。

20

【0274】

図39に示す例では、予め設定された有効ライン上に同一の図柄が停止されることでリーチラインが形成され、リーチ表示へと移行している。このta3のタイミングにて、背景表示装置529のバックライト582が点灯し、リーチ表示への移行が強調されている。また、ta3のタイミングでは、左変動表示領域DLに停止表示されている図柄のうちリーチラインを形成していないものについては非表示となるようにサイドライト528Lを構成する発光体572Lの一部が消灯される。また、右変動表示領域DRに停止表示されている図柄のうちリーチラインを形成していないものについても非表示となるようにサイドライト528Rを構成する発光体572Rの一部が消灯される。なお、この状況下においても、中ドラム用のサイドライト528Mを構成する発光体572Mについては全て点灯した状態に維持されている。

30

【0275】

リーチ表示移行後のta4のタイミングでは、中変動表示領域DMにて図柄が停止表示され、遊技結果に対応する図柄組合せが形成される。これにより、遊技者に遊技結果が明示される。その後は、図柄の確定表示期間を経過したta5のタイミングにて、各サイドライト528を構成する発光体572が全点灯となり、バックライト582が消灯される。

40

【0276】

(特殊変更対応のリーチ表示)

図40に示すように、特殊変更対応のリーチ表示に係る遊技回が開始するtb1のタイミングでは、各ドラムのサイドライト528L, 528M, 528Rが全て点灯しており、且つ背景表示装置529のバックライト582については消灯している。この状態にて各モータ526L, 526M, 526Rに駆動信号が出力されることで、各変動表示領域DL, DM, DRにて図柄列のスクロール表示が開始される。

【0277】

変動開始後のtb2のタイミングでは左ドラム用のモータ526Lへの駆動信号の出力

50

が停止され、予め設定された回動位置にて左ドラムが停止する。これにより、左変動表示領域DLに予め設定された3つの図柄が停止表示されることとなる。続くtb3のタイミングでは右ドラム用のモータ526Rへの駆動信号の出力が停止され、予め設定された回動位置にて右ドラムが停止する。これにより、右変動表示領域DRに予め設定された3つの図柄が停止表示されることとなる。

【0278】

図40に示す例では、予め設定された有効ライン上に同一の図柄が停止されることでリーチラインが形成され、リーチ表示へと移行している。このtb3のタイミングにて、背景表示装置529のバックライト582が点灯し、リーチ表示への移行が強調されている。また、tb3のタイミングでは、左変動表示領域DLに停止表示されている図柄のうちリーチラインを形成していないものについては非表示となるようにサイドライト528Lを構成する発光体572Lの一部が消灯される。また、右変動表示領域DRに停止表示されている図柄のうちリーチラインを形成していないものについても非表示となるようにサイドライト528Rを構成する発光体572Rの一部が消灯される。なお、この状況下においても、中ドラム用のサイドライト528Mを構成する発光体572Mについては全て点灯した状態に維持されている。

10

【0279】

リーチ表示移行後のtb4のタイミングでは、中変動表示領域DMにて図柄が一時停止表示され、外れ結果に対応する図柄組合せが形成される。このtb4のタイミング以降が上記特殊変更（特殊変動表示）である。なお、tb4のタイミングまでの一連の流れについては、図39に示した特殊変更非対応のリーチ表示におけるta4のタイミングまでの流れと同様である。

20

【0280】

外れ結果に対応する図柄組合せが一時停止表示されたtb4のタイミングから所定の待機期間（確定表示期間よりも僅かに短い期間）を経過したtb5のタイミングでは、中ドラム用のサイドライト528Mを構成する発光体572Mが全て消灯し、中変動表示領域DMに停止表示されていた図柄が一時的に非表示となる。特殊変更による図柄の入れ替えについては、最大で3回繰り返される場合があるが、図40に示す例ではこの入れ替えが2回発生する場合について例示している。

【0281】

tb5のタイミングにて発光体572Mが非表示となった直後には、中ドラム用のモータ526Mへ駆動信号が出力され、リーチライン上に位置している光放出部553Mが入れ替えられることとなる。入替完了後のtb6のタイミングでは、発光体572Mのうちリーチラインに対応するものを点灯させ、それ以外を消灯させたまま維持する。これにより、リーチライン上の中図柄が突如として別の図柄に入れ替わったかのように見せることができる。

30

【0282】

tb6のタイミングにて表示された図柄組合せについても外れ結果に対応しており、その後、2回目の特殊変更が開始される。具体的には、図柄組合せが表示されたtb6のタイミングから所定の待機期間（確定表示期間よりも僅かに短い期間）を経過したtb7のタイミングでは、中ドラム用のサイドライト528Mを構成する発光体572Mが全て消灯し、中変動表示領域DMに停止表示されていた図柄が一時的に非表示となる。

40

【0283】

tb7のタイミングにて発光体572Mが非表示となった直後には、中ドラム用のモータ526Mへ駆動信号が出力され、リーチライン上に位置している光放出部553Mが入れ替えられることとなる。入替完了後のtb8のタイミングでは、発光体572Mのうちリーチラインに対応するものを点灯させ、それ以外を消灯させたまま維持する。これにより、リーチライン上の中図柄が突如として別の図柄に入れ替わったかのように見せることができる。図40に示す遊技回については外れ結果に対応しているため、最終的に停止表示（確定表示）された図柄組合せについても、外れ結果に対応したものとなる。

50

【0284】

以上詳述した特殊変更が行われる最中はバックライト582は点灯状態に維持されており、バックライト582からの光は各ドラム（導光部532）を通じて遊技機前方に照射される。これは、遊技ホール等の照明からの環境光が導光部532に移り込む際に、光放出部553の模様が浮かび上がる等することを抑制するための工夫である。

【0285】

以上詳述した可変表示ユニット500の各ドラム（詳しくは導光部532）については、回動方向に分割された複数の導光パネル555～557が組み合わされてなり、導光パネル555～557間に境界部位BP1が生じている。これら境界部位BP1が変動表示領域に位置する機会が多くなることは、可変表示ユニット500の見栄えを低下させて、
10
上記各種表示演出を行うことで遊技への注目度の向上を図る上で妨げになると懸念される。本実施の形態においては、このような不都合の発生を抑えるべく導光部532に形成された光放出部553の配列と、境界部位BP1の位置と、変動表示領域との関係が工夫がなされていることを特徴の1つとしている。以下、図22及び図41を参照して、当該工夫について説明する。図41については、左ドラムを例示しているが、中ドラム及び右ドラムについても境界部位BP1と変動表示領域との関係については同様である。なお、図41においては説明の便宜上、光放出部553が発光している状態を示している。

【0286】

図22に示したように、各ドラムの導光部532には、回動方向に配列された複数の光放出部553が設けられている。これら光放出部553については主図柄及び副図柄に対応
20
しており、サイドライト528から供給された光が光放出部553から放出されることで「1」～「9」の各主図柄や「貝殻」を模した副図柄が表示される。

【0287】

図41（a）に示すように、回動方向における主図柄の大きさは副図柄の大きさよりも大きくなっている。それら主図柄及び副図柄の間に境界部位BP1を配設した上で、当該境界部位BP1と主図柄との間に形成される空白部分が当該境界部位BP1と副図柄との間に形成される空白部分よりも小さくなるように主図柄側へ偏倚させている。

【0288】

図41に示す例では、「6」図柄（詳しくは「6」図柄用の光放出部553）と副図柄（詳しくは副図柄用の光放出部553）との間に境界部位BP1が設けられている。「6」
30
図柄が変動表示領域における上段に停止した状態では、境界部位BP1が変動表示領域の上限位置よりも上側、すなわち遊技機前方から視認不可となる範囲に位置している（図41（b）参照）。これに対して、「6」図柄が変動表示領域の直下（枠外）に停止した状態では、境界部位BP1が変動表示領域の下限位置よりも下側、すなわち遊技機前方から視認不可となる範囲に位置している（図41（c）参照）。

【0289】

一般的に製造の容易化等を図る上では、副図柄用の光放出部からの距離と主図柄用の光放出部からの距離とが同じになるように境界部位を設定するものと想定される。しかしながら、このような構成では境界部位を変動表示領域から外れた位置に停止させる機会が増やすことが困難になると懸念される。この点、本実施の形態に示す構成によれば、境界部
40
位に最寄となる図柄を変動表示領域の上段や下段に停止させた場合であっても、境界部位BP1が遊技者の目に入る機会を減らすことにより、上記不都合の発生を抑制することができる。このように、本実施の形態に示す境界部位BP1の位置については、境界部位BP1を目立ちにくくさせるという明確な技術的意義がある。

【0290】

また、本実施の形態においては、各ドラムを回動させて図柄のスクロール表示を行っている最中に境界部位BP1が目立つことを抑制する工夫がなされていることを特徴の1つとしている。以下、図42を参照して、当該工夫について説明する。図42は発光性制御処理を示すフローチャート、図42（b）は規制対象のシフトの様子を示す概略図である。

。

10

20

30

40

50

【0291】

図36にて説明したように、報知・演出制御装置140のMPU652にて実行される変動中用処理は上述した発光・駆動設定処理、発光規制処理、発光・駆動制御処理を有してなる。図42(a)に示すように、発光規制処理においては先ず、ステップS1201にて境界部位BP1の位置を特定する。次に、サイドライト528を構成する各発光体572のうちステップS1202にて規制対象となるものを特定する。具体的には、ステップS1201にて特定した境界部位BP1の側方に位置する発光体を特定する。続くステップS1203では、ステップS1202にて特定した発光体を発光規制の対象として設定する。上記発光・駆動制御処理においては、発光・駆動設定処理にて設定された内容に関係なく、ステップS1203にて設定された対象を消灯させる処理を行う。

10

【0292】

図42(b)に示すように、図柄列の回転に伴って境界部位BP1が移動すると、それに追従するようにして、当該境界部位BP1の側方に位置する発光体572が消灯状態に切り替わる。つまり、境界部位BP1への光の供給が抑制されることとなる。このような構成とすることで、境界部位BP1が発光する等して目立つことを抑制できる。

【0293】

以上詳述した第1の実施の形態によれば以下の優れた効果を奏する。

【0294】

可変表示ユニット500においては、サイドライト528からの光が導光部532に形成された光放出部553から放出されることで図柄が表示される。図柄についてはサイドライト528を点灯／消灯させることで表示／非表示に切り替えることが可能であり、発光色を変化させることで絵柄の色を変化させることも可能となる。このように、導光部532及びサイドライト528を併用して可変表示ユニット（「絵柄表示手段」に相当）を構築することは図柄の表示態様を多様化し遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

20

【0295】

サイドライト528からの光が供給される供給状態から非供給状態となることで図柄が視認不可又は視認困難（非表示）となる。このように、図柄を表示／非表示に切替可能とすることにより、可変表示ユニット500により遊技者に提供される情報を遊技状況に応じて制限することができる。また、図柄の変動表示を行う場合の表示態様の多様化にも寄与できる。

30

【0296】

サイドライト528からの光が導光部532の端面554に照射される構成とすることにより、図柄を目視にて確認する際に光源が目につくことを抑制できる。

【0297】

変動表示領域に表示される図柄を変更する場合には、上記供給状態にて回転体525（導光部532）が回転することで、図柄が当該動作の方向に動いているように見せることができる。このように、光源ではなく導光部532を移動させる構成とすれば、配線の長さ等によって図柄の変更態様が制限されることを好適に回避できる。また、光源の位置を固定することができるため、同一位置にて表示される図柄を入れ替えることが可能となり、図柄を変動表示等する場合であっても、遊技者が注目すべき箇所を統一することができる。これは、図柄表示の見逃しを抑制したり遊技者の疲労を軽減したりする上で好ましい構成である。

40

【0298】

導光部532の動作方向は、サイドライト528（詳しくは発光体572）における光の照射方向と直交する方向となるように設定されている。このような構成とすれば、導光部532の動作に伴って当該導光部532における光の照射対象（端面554）と発光体572との距離の変化を抑制できる。これは、発光体572からの光が端面554に照射されるまでに拡散される等して光放出部553への光の供給量が不足することを抑制する上で好ましい。

【0299】

50

光放出部 5 5 3 は、導光部 5 3 2 の動作方向に並べて設けられており、サイドライト 5 2 8 を構成する発光体 5 7 2 についても導光部 5 3 2 の動作方向に並べて設けられている。これら発光体 5 7 2 を個別に発光制御することにより、変動表示領域に表示される図絵数を変更可能となっている。このように、個別に発光制御可能な複数の発光体 5 7 2 を併用して表示される図柄の数を遊技状況等に応じて増減させることが可能となることにより、可変表示ユニット 5 0 0 における表現力を飛躍的に向上させることができる。

【0300】

光放出部 5 5 3 が微小な凹凸によって構成されている場合には、遊技ホールの照明等の環境光等が光放出部にて拡散されるため光放出部 5 5 3 の位置や形状の目視による特定を完全に不可能とすることは困難となる。つまり、よく目を凝らすことで光放出部 5 5 3 の形状や位置が把握される可能性がある。そこで、本実施の形態に示したように、バックライト 5 8 2 から導光部 5 3 2 へ光を照射させる構成とすれば、バックライト 5 8 2 からの光によって環境光等を紛らわせて、光放出部 5 5 3 の形状や位置の把握を困難とすることができる。これは、サイドライト 5 2 8 の供給状態／非供給状態の切り替えによって図柄を突如として出現させる場合のインパクトを強化する上で好ましい。

【0301】

導光部 5 3 2 体を動作させる場合には、よく目を凝らすことで光放出部 5 5 3 を目印として導光部 5 3 2 が動作中であることが特定される可能性を否定できない。これは、サイドライト 5 2 8 を非供給状態としたまま導光部 5 3 2 を動作させて突如として図柄を入れ替える場合のインパクトを低下させる要因になる。そこで、図柄を入れ替える場合には、上記実施の形態に示したように、サイドライト 5 2 8 による導光部 5 3 2 への光の供給が停止され且つバックライト 5 8 2 により導光部 5 3 2 へ光が照射されている状況下にて導光部 5 3 2 を動作させる構成とすれば、バックライト 5 8 2 からの光によって環境光等を紛らわせることができる。これにより、導光部 5 3 2 が動作中であることをわかりづらくし、上記不都合の発生を抑制できる。なお、バックライト 5 8 2 からの光は変動表示領域全域に照射されるため、光放出部 5 5 3 の形状等や導光体の動作状況等の特定を分かりづらくする効果を好適に発揮させることができる。

【0302】

略円環状をなす導光部 5 3 2 が回動することにより、当該導光部 5 3 2 (端面 5 5 4) における光の供給箇所が変更される。これにより、導光部 5 3 2 にて図柄が変動表示されることとなる。導光部 5 3 2 が略円環状をなしているため、導光部 5 3 2 の回動方向を反転させることなく図柄の変動表示を継続することができる。つまり、導光部 5 3 2 を用いた動的表示を行い表現力等を強化する上で、導光部 5 3 2 が過度に大型化することを抑制できる。これは、遊技者の注目度の向上を図る上で好ましい構成である。

【0303】

サイドライト 5 2 8 から導光部 5 3 2 の端面 5 5 4 までの距離が何れの回動位置においても一定となる。このため、光の供給箇所の移り変わりに応じて(例えば動作隙を担保する等の理由で)サイドライト 5 2 8 の位置や向きを変更する必要がない。故に、可変表示ユニット 5 0 0 における光供給に係る構成を簡素化できる。

【0304】

サイドライト 5 2 8 は、発光体 5 7 2 (LED) の光の照射方向が回動中心軸線 CL と同じ方向となるように構成されており、光の照射方向と光放出部 5 5 3 の配列方向(回動方向)とが交差することとなる。つまり、複数の光放出部 5 5 3 を併用する上でそれら光放出部 5 5 3 が光の照射方向に並ぶことが回避される。故に、回動位置に応じて表示される図柄を切り替える場合に、表示対象となっていない図柄に光が供給されることを抑制し、本来表示されるべきでない図柄が薄っすらと発光するといった不都合の発生を好適に回避できる。

【0305】

導光部 5 3 2 が略円環状をなしている構成においては、導光部 5 3 2 にてフレーム 5 3 1 (リム 5 3 6) から延出している部分(端部)が挿入される挿入部 5 6 1 を設け、この

挿入部 5 6 1 にサイドライト 5 2 8 を配設することにより、以下の効果が期待できる。すなわち、導光部 5 3 2 の動きが不安定になる等した場合であっても、光の照射位置に近接する箇所（挿通部）にて当該導光部 5 3 2 の位置ずれを抑制できる。これにより、光の供給機能を安定して発揮させることができる。

【0306】

また、回転体 5 2 5 を保持しているベース体 5 2 4 に挿入部 5 6 1 が設けられているため、導光部 5 3 2 との隙間を極力小さくすることができる。これは、挿入部 5 6 1 と導光部 5 3 2 との強干渉を抑制したり、挿入部 5 6 1 からの光漏れを抑制したりする上で好ましい。

【0307】

導光部 5 3 2 が可動式となっている構成においては、導光部 5 3 2 と挿入部 5 6 1 とが接触して導光部 5 3 2 が傷ついた場合に、その部分にて光漏れ等が発生しやすくなると懸念される。これは、光放出部 5 5 3 への光の供給効率を低下させる要因になる。そこで、本実施の形態に示したように、挿入部 5 6 1 と導光部 5 3 2 の外面部 5 5 1 及び内面部 5 5 2 との間に隙間を形成して挿入部 5 6 1 と導光部 5 3 2 との接触を回避することにより、そのような不都合の発生を好適に抑制できる。

【0308】

上述した導光部 5 3 2 については、回動方向にて複数のピース（導光パネル 5 5 5 ～ 5 5 7）に分割することで製造の容易化や製造コストの軽減に寄与できる。しかしながら、このような構成では、仮に各ピースの境界（エッジ）となる部分が挿通部の開放部分（入口部分）に引っ掛かった場合には、導光部 5 3 2 の挙動が乱れると想定される。そこで、本実施の形態に示したように開放部分に向けて上記隙間が大きくなるように形成し、エッジと挿入部 5 6 1 との引っ掛かりを抑えることにより、上記不都合の発生を好適に抑制できる。なお、開放部分（入口部分）を拡張する構成においては、この部分から光が漏れやすくなる。そこで、開放部分を遊技機後側に向けることにより、仮に光が漏れる場合であってもそれを目立ちにくくさせることができる。

【0309】

上記実施の形態に示したように回動方向に並設された複数の導光パネル 5 5 5 ～ 5 5 7 によって導光部 5 3 2 を構成することにより、導光部 5 3 2 の形状を略円環状とすることができる。このような構成とすれば、例えば 1 の導光板を環状に形成する場合と比較して、ドラムユニット 5 2 3 の製造の容易化や製造コストの低減に寄与できる。ここで、並設された複数の導光パネル 5 5 5 ～ 5 5 7 を相互に結合等した場合には、製造ばらつき等に起因した歪が発生し得る。導光部 5 3 2 の端面 5 5 4 へ光を供給する構成においては、このような歪の影響によってサイドライト 5 2 8 と端面 5 5 4 との位置関係がばらつくことで、図柄表示機能が上手く発揮されなくなると懸念される。この点、本実施の形態に示したように、導光パネル 5 5 5 ～ 5 5 7 を互いに非固定の状態でフレーム 5 3 1 に装着することにより、上記不都合の発生を抑制できる。これは、導光部 5 3 2 を用いて図柄の変動表示を行う場合の見栄えの低下を抑制して、遊技者の注目度の向上を図る上で好ましい。

【0310】

上述したように複数の導光パネル 5 5 5 ～ 5 5 7 を組み合わせて 1 の導光部 5 3 2 を構成する場合には、導光パネル 5 5 5 ～ 5 5 7 間の境界部位 B P 1 が目立つことで当該導光部 5 3 2 の見栄えが低下する。これは、遊技者の注目度の向上を図る上で好ましくない。また、導光部 5 3 2 をフレーム 5 3 1 に固定する構成においては、当該導光部 5 3 2 におけるフレーム 5 3 1 への固定箇所が非固定箇所と外観上相違し得る。ここで、本実施の形態では、各導光パネル 5 5 5 ～ 5 5 7 にて回動方向両側の端部が自由端となっており、導光パネル 5 5 5 ～ 5 5 7 同士の境界部位 B P 1 から固定箇所を遠ざけている。これにより、遊技者の視界に固定箇所が入った場合に視線が上記境界部位 B P 1 に誘導されることを抑制し、複数の導光パネル 5 5 5 ～ 5 5 7 の組み合わせにより 1 の導光部 5 3 2 を構成したことによる見栄えの低下を抑えることができる。

【0311】

複数の導光パネル５５５～５５７によって導光部５３２を構成する場合には、それら導光パネル５５５～５５７の境界部位ＢＰ１を極力目立ちにくくすることが好ましい。ここで、サイドライト５２８を構成する発光体５７２（ＬＥＤ）は、所定方向に光を照射する構成となっており、導光パネル５５５～５５７における回動方向両側の端面は、当該所定方向に延びている構成、すなわち光の照射方向と境界部位ＢＰ１の延びる方向とが一致する構成とすることにより、境界部位ＢＰ１が発光することを抑制できる。これは、上記見栄えの向上を図る上で好ましい。なお、境界部位ＢＰ１については図柄の非配設領域（ブランク領域）に位置するが、この境界部位ＢＰ１が回動中心軸線ＣＬ方向に延びているため、当該境界部位ＢＰ１に配慮して図柄の非配設領域が過度に大きくなることを抑制できる。

10

【０３１２】

導光パネルの数（分割数）を過度に多くなると、変動表示領域（有効ライン）に導光パネル間の境界部位が停止する機会が多くなる。これは可変表示ユニットの見栄えを低下させる要因になると懸念される。そこで、本実施の形態に示したように、変動表示領域に停止し得る図柄の上限数よりも各導光パネル５５５～５５７に配設される図柄の数が多くなるようにして分割数を規定すれば、境界部位ＢＰ１が変動表示領域に停止する機会を減らすことができる。これにより、複数の導光パネルを併用することによる弊害を緩和できる。

【０３１３】

<変形例１>

上記第１の実施の形態では、回転体５２５（ドラム）を回動可能に保持しているベース体５２４に「発光部」としてのサイドライト５２８を配設したが、これに限定されるものではない。回転体５２５にサイドライト５２８に相当する構成と搭載することも可能である。但し、このような構成とした場合には、ドラムの重量が更に嵩むこととなり、回動／停止時の応答性が低下すると想定される。故に、望ましくは上記第１の実施の形態に示したようにベース体５２４にサイドライト５２８を配設して、回転体５２５の軽量化を図るとよい。

20

【０３１４】

<変形例２>

上記第１の実施の形態では、境界部位ＢＰ１の回動位置に応じて発光体５７２の一部（境界部位ＢＰ１への光の供給源となるもの）を消灯させることにより、当該境界部位ＢＰ１への光の供給を規制する構成とした。境界部位ＢＰ１への光の供給を規制するための具体的構成については任意であり、例えば境界部位ＢＰ１を側方から覆うシール材等の遮蔽手段を設けてもよい。

30

【０３１５】

但し、導光部５３２の端部が挿入部５６１へ挿入される点に鑑みた場合、製造ばらつきや経時劣化との影響により、当該遮蔽手段が挿入部５６１の壁面等に接触する可能性を否定できない。このように接触の可能性がある状況下にて遊技機の稼働が続けば、遮蔽手段が摩耗等して遮蔽機能が低下し得る。この対策として、例えば導光部５３２と挿入部５６１との隙間を大きくすることにより、そのような不都合の発生を抑制できるものの、当該隙間が大きくなることは挿入部５６１からの光漏れを抑える機能や光の供給効率の向上を図る上で好ましくない。このような事情に配慮した場合、上記第１の実施の形態に示すように、発光制御によって境界部位ＢＰ１への光の供給を規制することには遊技機の耐久性を好適に向上させることができるという技術的意義がある。

40

【０３１６】

<変形例３>

上記第１の実施の形態では、導光部５３２を構成する導光パネル５５５～５５７同士を非結合としたが、これに限定されるものではなく、導光パネル５５５～５５７同士を結合してもよい。但し、導光パネル５５５～５５７に歪み等の変形が製造時や製造後に発生し得る点に鑑みれば、導光パネル５５５～５５７同士を非結合としてそのような変形等を許

50

容する（境界部位 B P 1 にて吸収する）構成とすることが好ましい。

【0317】

<変形例 4>

上記第 1 の実施の形態では、導光パネル 555～557 の境界部位 B P 1 に隙間を設けたが、導光パネル 555～557 同士が境界部位 B P 1 にて当接させる構成を否定するものではない。

【0318】

<変形例 5>

上記第 1 の実施の形態では、挿入部 561 の内面と導光部 532 とを非接触としたが、これに限定されるものではない。例えば挿入部 561 側に導光部 532 を案内するガイドローラを設けてもよい。但し、導光部 532 については、その表面に傷等が発生することで、光路が変化して光放出部 553 への供給効率が低下する可能性がある。このような事情に鑑みた場合には、導光部 532 にてガイドローラと接触する部分に保護部材等を配設することが好ましい。

10

【0319】

<変形例 6>

上記第 1 の実施の形態では、回転体 525 をモータ 526 を介してベース体 524 に取り付け構成としたが、回転体 525 が導光部 532 を有することで重量が嵩む点に鑑みれば、ベース体 524 によって回転体 525 を回動可能に保持し、モータ 526 によって回転体 525 を動作させる構成とすることも可能である。

20

【0320】

<変形例 7>

上記第 1 の実施の形態では、導光部 532 を 3 つの導光パネル 555～557 の組み合わせにより構成したが、導光部 532 をいくつの導光パネルにより構成するかは任意である。但し、このような場合であっても、1 の導光パネルに形成される光放出部の数（すなわち図柄の数）が変動表示領域に停止し得る図柄の上限数よりも多くすることが好ましい。

【0321】

<変形例 8>

上記第 1 の実施の形態では、導光部 532 を回動可能に保持する構成したが、必ずしもこれに限定されるものではない。導光部が移動することで中央開口 85 から視認可能となる図柄を変更させることができるのであれば足り、例えば導光部をスライド移動可能に保持する構成としてもよい。

30

【0322】

<変形例 9>

上記第 1 の実施の形態では、導光部 532 を円筒状に形成したが、これに限定されるものではない。例えば導光部 532 を円盤状に形成し、その板面が遊技機前方を向くように配設してもよい。この場合、回転体の回動中心軸線の向きを前後方向に変更するとよい。

【0323】

<変形例 10>

上記第 1 の実施の形態では、リーチ表示に移行した場合にバックライト 582 を点灯させる構成としたが、少なくとも特殊変更（特殊変動表示）が実行される場合にバックライト 582 が点灯している構成となっているのであれば足り、それ以外の期間にてバックライト 582 を点灯させるか否かについては任意である。

40

【0324】

<変形例 11>

上記第 1 の実施の形態では、特殊変更（特殊変動）が実行される場合に、回転体 525 の動作を停止させた後に、サイドライト 528 を消灯させて、回転体 525 の再動作が完了した後に、サイドライト 528 を点灯させる構成としたが、サイドライト 528 の消灯期間を利用して回転体 525 を動作させるための具体的構成については、これに限定され

50

ない。例えば、上記構成に代えて又は加えて、回転体 5 2 5 の動作中にサイドライト 5 2 8 を消灯させた後、回転体 5 2 5 の動作が完了した後に、サイドライト 5 2 8 を点灯させる構成とすることも可能である。

【0325】

また、特殊変更によって図柄の入れか表示を行う場合には、中ドラムの回転体 5 2 5 M の回転速度が相対的に遅い変動表示態様（例えばノーマルリーチ）と、相対的に速い変動表示態様（例えばスーパーリーチ）とが設定されている場合には、回転速度に応じて、光の供給／停止のタイミングを変えることも可能である。例えば、リーチライン上に図柄が一時停止される場合には、一時停止期間を長くすることで、図柄を確認する余裕が増す。しかしながら、単に一時停止期間を長くした場合には特殊変更時の再変動回数に係る制約が強く得る。そこで、一時停止の直前に光の供給を再開すれば、図柄を確認する余裕を増やすことができる。但し、このような構成では回転体の回転速度によって実質的に上記余裕代が変化する。そこで、回転速度が相対的に速い場合には、回転速度が相対的に遅い場合よりも光供給の開始タイミングを早める構成としたり、リーチラインよりも上流側の一部についても光の供給範囲としたりするとよい。

【0326】

<変形例 1 2>

上記第 1 の実施の形態では、「発光部」としてのサイドライト 5 2 8 を固定式、且つ「導光部」としての導光部 5 3 2 を可動式としたが、この関係を逆にすることも可能である。すなわち、固定式の導光部に対して発光部を移動させることで図柄を変動表示させることも可能である。この場合であっても、導光部に形成された光放出部の配列方向と発光部の移動方向とを揃えることが好ましい。

【0327】

<変形例 1 3>

上記第 1 の実施の形態では、導光部 5 3 2 を略円環状に形成したが、1 の方向への動作によって変動表示領域に表示される図柄を変更することができるのであれば足り、導光部 5 3 2 については円環状に限定されない（例えば、一部に凹み等が形成されることを否定するものではない）。

【0328】

<変形例 1 4>

従来の遊技機においては例えば図柄を高速で変動表示させることにより、実質的に図柄を識別不可となるようにすることは可能である。しかしながら、このような動きは図柄表示手段の耐久性向上の妨げになる。特に、本実施の形態に示したように、回転体が導光部を具備する構成においては例えば紙等を具備する場合と比較して重量が嵩むため、そのような不都合が顕著になると懸念される。

【0329】

そこで、回転体 5 2 5 の回転中にサイドライト 5 2 8 からの光の供給を停止させることで導光部 5 3 2 に表示されている図柄を突如として消すことができる。このようにサイドライト 5 2 8 の発光制御によって外観を大きく変化させる（識別性を変化させる）構成とすれば、表示態様の多様化を図りつつ、それに起因した耐久性の低下を好適に抑制できる。

【0330】

例えば、図柄の変化の過程を明示する表示態様と、図柄の変化の過程を非明示とする表示態様とを併用するとよい。このような構成とすれば、図柄の可変動表示の態様を好適に多様化できる。

【0331】

<変形例 1 5>

図柄の特殊変更時に導光部 5 3 2 の動きを分かりにくくする上では、サイドライト 5 2 8 の消灯と同時に導光部 5 3 2 の動作を開始させてもよいし、サイドライト 5 2 8 の消灯後に導光部 5 3 2 の動作を開始させてもよい。また、導光部 5 3 2 の動作完了後にサイド

ライト 5 2 8 を点灯させてもよいし、導光部 5 3 2 の動作完了と同時にサイドライト 5 2 8 を点灯させてもよい。

【0 3 3 2】

<変形例 1 6>

特殊変更を行う場合の中図柄の停止表示期間（一時停止期間）を確定表示期間（最終停止期間）と一致させてもよいし、一致させなくてもよい。例えば、特殊変更における絵柄の入替回数によって一時停止期間を変更させてもよい。具体的には、入替が 3 回発生する場合 < 2 回発生する場合 < 1 回発生する場合の順に各一時停止期間が長くなるように差を設けることも可能である。この場合、一時停止期間が短い場合には、その分光の供給開始のタイミングを速くすることで、絵柄を視認可能となる期間を確保するとよい。詳しくは、絵柄の入替が 1 回の場合の一時停止期間が最終停止期間と一致し、絵柄の入替が 2 回の場合の一時停止期間が最終停止期間よりも 0. 2 s e c 短く、絵柄の入替が 3 回の場合の一時停止期間が最終停止期間よりも 0. 4 s e c 短い場合には、その短縮されている分だけ光の供給再開を先行させる構成（導光部 5 3 2 の動作中に供給を再開させる構成）とするとよい。

10

【0 3 3 3】

<変形例 1 7>

光放出部 5 5 3 が有効ライン上に位置する期間についてのみ当該光放出部 5 5 3 に光を供給し、有効ラインから外れた場合には光の供給を停止することで絵柄のコマ送り表示を行う構成（第 2 の特殊変更）としてもよい。この場合、低速変動表示対応のノーマルリーチと高速変動表示対応のスーパーリーチとを比較した場合には、前者よりも後者の方が絵柄の視認性が低下し得るため、後者の場合には有効ラインから僅かに外れている場合であっても光の供給が行われるようにして視認性を担保することが好ましい。例えば、光の供給を停止させるタイミングを前者よりも遅延させたり、光の供給を再開させるタイミングを前者よりも先行させたりするとよい。

20

【0 3 3 4】

<変形例 1 8>

上記第 1 の実施の形態では、特殊変更を行う場合には、その過程にて導光部 5 3 2 を停止させない（動作を継続させる）構成としたが、これに限定されるものではない。特殊変更の過程で導光部 5 3 2 を一時停止させる構成とすることも可能である。

30

【0 3 3 5】

<変形例 1 9>

特殊変更時に入れ替えられる図柄が遊技者によって事前に特定されることを抑制する上では、導光部 5 3 2 の動作期間及び動作停止から光供給再開までの待機期間のうち前者の占める割合を大きくして、後者の占める割合を小さくすることが好ましい。

【0 3 3 6】

<変形例 2 0>

上記第 1 の実施の形態では、フレーム 5 3 1 を合成樹脂製としたが、これに限定されるものではない。フレーム 5 3 1 を金属製とすることも可能である。

【0 3 3 7】

<変形例 2 1>

上記第 1 の実施の形態に示したフレーム 5 3 1 と導光パネル 5 5 5 ～ 5 5 7 を一体成型することも可能である。このような構成とすれば、フレームと導光パネルとを固定する固定手段やそれに付随する構成（例えばリム 5 3 6 に相当する部分）が不要となる。これは、可変表示ユニットの見栄えを向上させる上で好ましい。

40

【0 3 3 8】

なお、各導光パネル 5 5 5 ～ 5 5 7 に対応させてフレーム 5 3 1 を回転方向に 3 分割してなる各フレーム部に対応する導光パネル 5 5 5 ～ 5 5 7 と一体成型し、それら 3 つのピースを固定手段等を用いて相互に固定することで回転体を構築することも可能である。このような分割構造とすることで、成型が困難になることを抑制できる。

50

【0339】

＜第2の実施の形態＞

本実施の形態に示す可変表示ユニット500Xは、図柄を変動表示させるための主たる構成については上記第1の実施の形態に示した可変表示ユニット500と同様であるものの、背景表示装置529Xにより表示される背景が遊技状況に応じて切替可能となっている点で可変表示ユニット500と構成が相違している。以下、図43を参照して、本実施の形態における可変表示ユニット500Xについて説明する。図43は可変表示ユニット500Xの横断面図である。なお、第1の実施の形態と同様の構成については符号を流用しつつ符号の末尾に「X」を追加しているが、相違点等の説明をしていないものについては基本的に第1の実施の形態に示した各種構成と同一である。

10

【0340】

図43に示すように、本実施の形態に示す背景表示装置529Xについては、サイズ等の違いはあるものの、基本構成が第1の実施の形態に示したドラムユニット523、詳しくはベース体524、回転体525、モータ526、位置検知センサ527、サイドライト528と同一となっている。具体的には、背景表示装置529Xは、ハウジング521への取付部を構成する板状のベース体724Xと、ベース体724Xによって保持された回転体725Xとを有してなる。

【0341】

回転体725Xはモータ726Xを介してベース体724Xに搭載されている。具体的にはモータ726Xがベース体724Xに固定されており、そのモータ726Xの出力軸に回転体725Xが固定されている。モータ726Xの出力軸はドラムユニット723Xの並設方向（左右方向）に延びており、当該出力軸の軸線を中心に回転体725Xが回転する構成となっている。本実施の形態に示す回転体725Xの回動中心軸線については、回転体525Xの回動中心軸線CLと一致している（同軸となっている）。このように、回動中心軸線を揃えることで、各回転体525X、725Xの動作隙を小さくしている。なお、以下の説明においては、回転体725Xの回動中心軸線についても「回動中心軸線CL」と記載する。

20

【0342】

モータ526は報知・演出制御装置140に接続されており、報知・演出制御装置140によって駆動制御が行われる構成となっている。モータ726Xはステッピングモータであり、出力される駆動信号のパルス数によって回転体725Xの回転位置の調整が可能となっている。

30

【0343】

なお、ベース体724Xには、回転体725Xの回転位置を検知する位置検知センサが搭載されている。位置検知センサは報知・演出制御装置140に接続されており、報知・演出制御装置140は位置検知センサからの検知情報（検知信号）に基づいて回転体725Xの回転位置を把握する。外力の影響や動作不良等の発生によって回転体725Xの回転位置にずれが生じた場合には、把握した位置情報に基づいて回転体725Xの回転位置が補正される（修正される）。

【0344】

回転体725Xは、当該回転体725Xの骨格を構築する円形のフレーム731Xと、フレーム731Xの外周部分を覆う略円筒状の導光部732X（導光パネル755X～757X）と、導光部732Xの外面に張り付けられた装飾シート781X～783Xとにより構成されている。フレーム731Xは、モータ726Xの出力軸が固定される中心部としてのハブ735Xと、導光部732Xが固定される上記外周部分としての環状のリム736Xと、ハブ735X及びリム736Xを繋ぐスポーク737Xとにより構成されている。

40

【0345】

詳しくは、リム736Xは、回動中心軸線CLを中心とする左右1組の円環部と、それら円環部を連結する長尺状の連結部とを有している。導光部732Xは、連結部にフレー

50

ム 7 3 1 X の外側から重ね合わされた状態で固定手段（接着剤）を用いて当該連結部に固定されている。

【0346】

フレーム 7 3 1 X のリム 7 3 6 X には、導光部 5 3 2 に対してベース体 5 2 4 側とは反対側から当接する当接部 7 4 3 X が形成されている。この当接部 7 4 3 X によって導光部 7 3 2 X の左右位置が規定されている。導光部 7 3 2 X における当接部 7 4 3 X とは反対側（ベース体 7 2 4 X 側）の端部については、リム 7 3 6 X から側方に延出している。ベース体 7 2 4 X には、この延出している部分（端部）が挿入される挿入部 7 6 1 X が形成されている。

【0347】

挿入部 7 6 1 X は、導光部 7 3 2 X 側に開放された溝状をなしており、この開放部分を通じて導光部 7 3 2 X の端部が挿入部 7 6 1 X へ挿入されている。挿入部 7 6 1 X の底部 7 6 2 X を挟んで導光部 7 3 2 X とは反対側には、複数の発光体 7 7 2 X（詳しくは LED）が実装された発光基板 7 7 1 X が配設されている。発光基板 7 7 1 X は報知・演出制御装置 1 4 0 に接続されており、当該報知・演出制御装置 1 4 0 によって当該発光基板 7 7 1 X の発光制御が行われる。

【0348】

挿入部 7 6 1 X の底部には、各発光体 7 7 2 X に合わせて貫通孔が複数形成されており、発光基板 7 7 1 X に実装された発光体 7 7 2 X が当該貫通孔を通じて導光部 7 3 2 X の端面 7 5 4 X と対峙している。各発光体 7 7 2 X の光軸は上記回転体 7 2 5 X の回転中心軸線 CL と同じ方向を向いており、それら発光体 7 7 2 X からの光が導光部 7 3 2 X の端面 7 5 4 X に照射される。なお、ベース体 7 2 4 X（挿入部 7 6 1 X を含む）については有色不透明な合成樹脂材料製となっており、光を吸収する機能が付与されている。これにより、挿入部 7 6 1 X からの光漏れが抑制されている。

【0349】

発光体 7 7 2 X からの光は、導光部 7 3 2 X の外面部及び内面にて反射を繰り返して、当該導光部 7 3 2 X における反対側の端面へ向かう。ここで、導光部 7 3 2 X の外面部のほぼ全域には、微細な凹凸からなる光放出部が形成されている。図柄表示用の導光部 5 3 2 X においては光放出部の形成範囲が一部に限定されていたのに対して、導光部 7 3 2 X における光放出部の形成範囲にはそのような限定がされていない。つまり、本実施の形態における導光部 7 3 2 X については上記第 1 の実施の形態に示した照明手段（バックライト 5 8 2）としての機能を有している。

【0350】

導光部 7 3 2 X に供給された光は、当該導光部 7 3 2 X の光放出部に到達することで、遊技機前方へ放出され、当該光が装飾シート 7 8 1 X～7 8 3 X の何れかを通過することにより当該装飾シート 7 8 1 X～7 8 3 X が明るく発光することとなる。

【0351】

本実施の形態においては、ドラムを構成する回転体 5 2 5 X と背景表示装置 5 2 9 を構成する回転体 7 2 5 X とが相対向し、回転体 7 2 5 X よりも一回り大きい回転体 5 2 5 X の内に当該回転体 7 2 5 X の大部分が収容されている。回転体 5 2 5 X と回転体 7 2 5 X とはともに可動物であるため、両者の間には相応の動作隙が必要になる。但し、このような動作隙が大きくなりすぎた場合には、背景表示が上手く行われなくなると懸念される。本実施の形態においては、このような事情に配慮して、動作隙を小さくする工夫がなされていることを特徴の 1 つとしている。

【0352】

図 4 3 に示すように、ベース体 5 2 4 X には、フレーム 5 3 1 X のハブ 5 3 5 X に係合する係合凹部 5 9 1 X が形成されており、ハブ 5 3 5 X が係合凹部 5 9 1 X に係合することでベース体 5 2 4 X が回転可能な状態でフレーム 5 3 1 X に組みつけられている。モータ 5 2 6 X はベース体 5 2 4 X を挟んでフレーム 5 3 1 X とは反対側（ドラムユニットの外側）に配設されており、当該フレーム 5 3 1 X に対して固定されている。このような構

10

20

30

40

50

成とすることで、モータ 5 2 6 X の出力軸に加わる重量負担を減らし、回転体 5 2 5 X を回転させる際の振れを抑制している。

【0353】

他方で、ベース体 7 2 4 X には、フレーム 7 3 1 X のハブ 7 3 5 X に係合する係合凹部 7 9 1 X が形成されており、ハブ 7 3 5 X が係合凹部 7 9 1 X に係合することでベース体 7 2 4 X が回転可能な状態でフレーム 7 3 1 X に組みつけられている。モータ 7 2 6 X はベース体 7 2 4 X を挟んでフレーム 7 3 1 X とは反対側（ドラムユニットの外側）に配設されており、当該フレーム 7 3 1 X に対して固定されている。このような構成とすることで、モータ 7 2 6 X の出力軸に加わる重量負担を減らし、回転体 7 2 5 X を回転させる際の振れを抑制している。

10

【0354】

このような構成として、回転体 5 2 5 X、7 2 5 X の振れを抑制すれば、内外 2 重に回転体 5 2 5 X、7 2 5 X を配設する場合に、それら回転体 5 2 5 X、7 2 5 X 間の動作隙を小さくすることができる。

【0355】

図 4 4 (a) の概略図に示すように、本実施の形態に示す回転体 7 2 5 X についても、回転体 5 2 5 X と同様に回転方向に分けて設けられた複数の導光パネル 7 5 5 X ~ 7 5 7 X を組み合わせることで全体として略円筒状をなす導光部 7 3 2 X が構築されている。導光パネル 7 5 5 X ~ 7 5 7 X は、透明な合成樹脂製となっており、何れも厚さが一定且つ曲率が一定となる板状をなしている。また、回転体 7 2 5 X の回転方向における長さ寸法及び回転中心軸線 C L 方向の幅寸法についても同一となっており、その外観が同一となるように形成されている。導光パネル 7 5 5 X ~ 7 5 7 X は、固定手段である透明な接着剤を用いてフレーム 7 3 1 X のリム 7 3 6 X（詳しくは連結部）に各々固定されているものの、それら導光パネル 7 5 5 X ~ 7 5 7 X については互いに非固定となっている。

20

【0356】

上述したように、導光部 7 3 2 X における一方の端部が挿入部 7 6 1 X に挿入される構成では、光の供給効率の向上等を図る上で、挿入部 7 6 1 X の内面と導光部 7 3 2 X とを極力近接させることが好ましい。しかしながら、このような構造とする上では、製造誤差や経時変化によって導光パネル 7 5 5 X ~ 7 5 7 X に歪みが生じることへ配慮して両者の隙間にある程度の余裕代を加味する必要がある。ここで、本実施の形態においては、導光パネル 7 5 5 X ~ 7 5 7 X を互いに非固定とすることにより、導光パネル 7 5 5 X ~ 7 5 7 X を固定した場合に生じえる歪みを回避することが可能となっている。これにより、上記余裕代を極力小さくすることが可能となっている。

30

【0357】

なお、導光部 7 3 2 X を用いて回転体 7 2 5 X を構築した場合には、可変表示ユニットにおける表現力を向上させることができる反面、回転体 7 2 5 X の重量が嵩みやすくなる。これは、回転体 7 2 5 X を回転／停止させる際の応答性を低下させる要因になると懸念される。この点、本実施の形態においては、導光パネル 7 5 5 X ~ 7 5 7 X については厚さ方向における重なりが回避されている。これにより、導光部 7 3 2 X の重量増を抑え、応答性の低下を抑制している。

40

【0358】

導光パネル 7 5 5 X ~ 7 5 7 X 間の境界部位 B P 2 においては、隣り合う導光パネル 7 5 5 X ~ 7 5 7 X が隙間を隔てて相対向している。これは、製造誤差等によって導光パネル 7 5 5 X ~ 7 5 7 X が大きさにばらつきが生じた場合に、境界部位 B P 2 にて導光パネル 7 5 5 X ~ 7 5 7 X 同士が強干渉することを回避する工夫である。導光パネル 7 5 5 X ~ 7 5 7 X の強干渉を回避することで、それら導光パネル 7 5 5 X ~ 7 5 7 X に上記歪等の変形が生じることを抑制できる。

【0359】

なお、本実施の形態に示す挿入部 7 6 1 X についても、導光部 7 3 2 X においてハウジング 5 2 1 の開口 5 2 2（図 1 3 参照）から遊技機前方に張り出している部分に沿って延

50

びている。挿入部 7 6 1 X における上下両側の開放部分については、端部に向けて徐々に幅が大きくなるように拡張されている。これにより、当該開放部を境界部位 B P 2 が通過する際の引っ掛かりを抑制している。因みに、上記開放部を拡張した場合には、サイドライト 7 2 8 X からの光漏れ生じやすくなる。これに対して、本実施の形態では上記開放部についてはともに後向きとなるように、詳しくは後斜め後方を向くように形成されている。これは、当該開放部から光が漏れる場合に当該光を遊技者の目に入りにくくする工夫である。

【0 3 6 0】

導光パネル 7 5 5 X ~ 7 5 7 X には、装飾シート 7 8 1 X ~ 7 8 3 X が各々貼り付けられている。装飾シート 7 8 1 X ~ 7 8 3 X は、導光パネル 7 5 5 X ~ 7 5 7 X の外面部と同じ大きさとなっており且つ光透過性を有している点では共通であるものの、描かれた絵柄については相違している。具体的には、導光パネル 7 5 5 X に装着された装飾シート 7 8 1 X については昼間の砂浜を模した絵柄が付与されており、導光パネル 7 5 6 X に装着された装飾シート 7 8 2 X については夕方の砂浜を模した絵柄が付与されており、導光パネル 7 5 7 X に装着された装飾シート 7 8 3 X については夜の砂浜を模した絵柄が付与されている。

【0 3 6 1】

回転体 7 2 5 X が回転することで、遊技機前方から視認可能となる背景が切り替わることとなる。ここで、図 4 4 (b) を参照して、遊技状態と背景との関係について補足説明する。サポートモードが低頻度サポートモード且つ抽選モードが低確率モードとなる第 1 通常遊技状態においては上記背景として昼間の砂浜が表示される。サポートモードが高頻度サポートモード且つ抽選モードが低確率モードとなる第 2 通常遊技状態、サポートモードが高頻度サポートモード且つ抽選モードが高確率モードとなる第 3 通常遊技状態においては上記背景として夕方の砂浜が表示される。大当たり結果となった場合に移行する特別遊技状態（開閉実行モード）においては、においては上記背景として夜の砂浜が表示される。このようにして、遊技状態に応じて背景の表示を切り替えることにより、遊技者に遊技状態が示唆される。

【0 3 6 2】

本実施の形態においては、内外 2 重の回転体を用いて背景及び図柄が表示される。このような構成においては、照明手段への電力供給経路を確保する上で内側の回転体について照明手段を内蔵することが困難になる。この点、照明手段として機能する導光部 7 3 2 X を用いて回転体 7 2 5 X を構築することにより、上記課題が好適に解決される。

【0 3 6 3】

< 変形例 1 >

上記第 2 の実施の形態では、回転体 5 2 5 X 用のモータ 5 2 6 X と、回転体 7 2 5 X 用のモータ 7 2 6 X とがドラムユニットの外側へ突出する構成とした。このような構成とした場合には、左右横並びとなるドラムユニットの間の隙間が大きくなり、各図柄列の離れが大きくなる。以下、このような事情に配慮した変形例について説明する。

【0 3 6 4】

図 4 5 の概略図に示すように、フレーム 5 3 1 Y, 7 3 1 Y のハブ 5 3 5 Y, 7 3 5 Y をドラムユニットの内側へ凸となるように形成し、それらハブ 5 3 5 Y, 7 3 5 Y に対して回転中心軸線 C L 側からベース体 5 2 4 Y, 7 2 4 Y の係合凸部 5 9 1 Y, 7 9 1 Y が係合する構成とする。係合凸部 5 9 1 Y, 7 9 1 Y を中空として、この中空部分にモータ 5 2 6 Y, 7 2 6 Y を配設（収容）することにより、それらモータ 5 2 6 Y, 7 2 6 Y 張り出しを軽減できる。これにより、上記隙間を小さくし、各図柄列の離れを抑制できる。

【0 3 6 5】

< 変形例 2 >

上記第 2 の実施の形態では、導光部 7 3 2 X を装飾シート 7 8 1 X ~ 7 8 3 X 用の照明手段としたが、これに限定されるものではない。導光部 7 3 2 X についても導光部 5 3 2 X と同様に所定の絵柄を表示する構成とすることも可能である。例えば、装飾シート 7 8

1 X～7 8 3 Xに記載された絵柄と同様の絵柄を表示可能となるように導光部7 3 2 Xの光放出部を形成してもよい。このような構成とする場合、導光部7 3 2 Xを通じて奥側が視認可能となることは好ましくない。そこで、導光部7 3 2 Xの内面側に無地のシート材等を設け、奥側を視認不可となるように規制するとよい。

【0 3 6 6】

<変形例 3>

上記第2の実施の形態では、導光パネル7 5 5 X～7 5 7 X毎に装飾シート7 8 1 X～7 8 3 Xを個別に装着する構成としたが、3つの導光パネル7 5 5 X～7 5 7 Xを跨ぐようにして1の装飾シートを装着する構成とすることも可能である。このような構成とすれば、導光パネル7 5 5 X～7 5 7 X間の境界部位B P 2を覆うことで当該境界部位B P 2を目立ちにくくさせることができる。

10

【0 3 6 7】

<変形例 4>

上記第2の実施の形態では、3つの背景によって4つの遊技状態を示唆する構成としたが、背景の数と遊技状態の数とを一致させる構成とすることも可能である。

【0 3 6 8】

<変形例 5>

上記第1の実施の形態の各変形例に示した構成を本実施の形態に示した可変表示ユニットに適用することも可能である。

【0 3 6 9】

20

<第3の実施の形態>

本実施の形態においては、可変表示ユニットの基本構造については第2の実施の形態と同様であるものの、当該可変表示ユニットを用いて遊技状態毎に異なる表示演出を実行する構成となっている点で第2の実施の形態と構成が相違している。以下、図46を参照して本実施の形態における可変表示ユニットについて説明する。図46は可変表示ユニットの横断面図である。

【0 3 7 0】

可変表示ユニットを構成する各ドラムユニット7 2 3 Zは、ベース体5 2 4 Z、回転体5 2 5 Z、モータ5 2 6 Z、サイドライト5 2 8 Z等からなる第1表示ユニットと、ベース体7 2 4 Z、回転体7 2 5 Z、モータ7 2 6 Z、サイドライト7 2 8 Z等からなる第2表示ユニットとに大別される。第1表示ユニットについては、上作動口8 3 a（図6参照）への入球に基づく抽選結果を報知する機能を有しており、当該抽選にて確変大当たり結果となった場合には上記有効ラインL 1～L 5の少なくとも何れかに確変大当たり結果に対応する図柄組合せを停止表示し、当該抽選にて通常大当たり結果となった場合には有効ラインL 1～L 5の少なくとも何れかに通常大当たり結果に対応する図柄組合せを停止表示する構成となっている。なお、ベース体5 2 4 Z、回転体5 2 5 Z、モータ5 2 6 Z、サイドライト5 2 8 Zについては、上記第2の実施の形態に示したベース体5 2 4 Y、回転体5 2 5 Y、モータ5 2 6 Y、サイドライト5 2 8 Yと同一であるため詳細な説明を省略する。

30

【0 3 7 1】

40

回転体7 2 5 Zは、導光部7 3 2 Zと、当該導光部7 3 2 Zが搭載されたフレーム7 3 1 Zとを有しており、導光部7 3 2 Zが複数の導光パネル7 5 5 Z～7 5 8 Zが組み合わされてなる点で第2の実施の形態に示した導光部7 3 2 Yと構成が一致している。但し、導光部7 3 2 Yではその外面部に装飾シート7 8 1 Y～7 8 3 Yが取り付けられていたのに対して、本実施の形態に示す導光部7 3 2 Zでは導光部7 3 2 Zの内面部にシート材7 8 1 Z～7 8 3 Zが取り付けられている点で第2の実施の形態と相違している。

【0 3 7 2】

シート材7 8 1 Z～7 8 3 Zについては光透過性が付与されていないため、シート材7 8 1 Z～7 8 3 Zを通じてその奥側を視認不可となっている。シート材7 8 1 Z～7 8 3 Zについては何れも無地となっており、背景等の絵柄、すなわち回転体7 2 5 Zの回転位

50

置を特定する足がかりとなるような情報を有していない。これに対して、導光部 7 3 2 Z の外面部 7 5 1 Z に形成された光放出部 7 5 3 Z (図 4 7 参照) については、導光部 5 3 2 Z と同様に光放出部 7 5 3 Z から光が放出されることで、所定の図柄等が表示される構成となっている。つまり、第 2 の実施の形態に示した導光部 7 3 2 Y については照明手段として機能していたのに対して、本実施の形態に示す導光部 7 3 2 Z については絵柄表示手段として機能している。なお、光放出部 7 5 3 Z から光が放出されていない状況では、上記図柄等が非表示となり、光放出部 7 5 3 Z を目視で特定することは実質的に不可又は困難となる。

【0373】

ここで、図 4 7 を参照して、導光部 7 3 2 Z に形成された光放出部 7 5 3 Z、すなわち光放出部 7 5 3 Z によって表示される図柄等について説明する。図 4 7 においては説明の便宜上、各光放出部 7 5 3 Z が発光して図柄等が表示された状態を示している。

【0374】

導光部 7 3 2 Z を構成している導光パネル 7 5 5 Z には、左右の 3 つの導光パネル 7 5 5 Z に跨るようにして 1 の絵柄が記載されている。具体的には、砂浜を示す絵柄が記載されている。導光パネル 7 5 5 Z が遊技機前方を向いた状態にてサイドライト 7 2 8 Z から光が供給されることにより、砂浜の背景が表示されることとなる。

【0375】

導光パネル 7 5 6 Z ~ 7 5 7 Z には、「男の子」図柄、「ベル」図柄、「リブレイ」図柄、「7」図柄、「BAR」図柄が所定の順序で配列されている。図示は省略するが、第 2 表示ユニットについても、第 1 表示ユニットと同様に、複数の有効ラインが設定されており、1 6 R 対応の確変大当たり結果となった場合には有効ラインの少なくとも何れかに「7」「7」「7」の図柄組合せを停止表示し、4 R 対応の通常大当たり結果となった場合には「7」「7」「BAR」の図柄組合せを停止表示し、外れ結果となった場合にはこれら図柄組合せ以外の図柄組合せを停止表示する構成となっている (図 4 8 参照)。

【0376】

なお、本実施の形態においては、遊技状況に応じて導光パネル 7 5 5 Z により砂浜の背景を表示する場合と導光パネル 7 5 6 Z ~ 7 5 7 Z により図柄を表示する場合とに切り替えられることとなるが、砂浜の背景と図柄とが変動表示領域に同時に停止表示されることはない。

【0377】

第 2 表示ユニットにおける有効ラインについては、図 2 0 に示した各有効ライン L 1 ~ L 5 (第 1 表示ユニットの有効ライン) と遊技機前方から見た場合に一致するように構成されており、有効ラインを前後に重複させることで、遊技者の理解の容易化を図っている。以下、第 2 表示ユニットの有効ラインについても有効ライン L 1 ~ L 5 と記載する。

【0378】

上記第 1 の実施の形態や第 2 の実施の形態では、上作動口 8 3 a に係る遊技回と下作動口 8 3 b に係る遊技回とが所定の順序で実行され、各遊技回が重ならない構成としたが、本実施の形態においては上作動口 8 3 a に係る遊技回と下作動口 8 3 b に係る遊技回とが並行して行われる構成となっている点で相違している。以下、このような遊技の流れを実現すべく主制御装置 1 6 2 の MPU 6 0 2 及び報知・演出制御装置 1 4 0 の MPU 6 5 2 にて実行される各種処理について、第 2 の実施の形態との相違点を中心に説明する。先ず、図 4 9 ~ 図 5 3 を参照して、本実施の形態において主制御装置 1 6 2 の MPU 6 0 2 により実行される遊技回制御処理について説明する。

【0379】

(遊技回制御処理)

本実施の形態における遊技回制御処理では、先ずステップ S 1 3 0 1 にて特別遊技状態 (開閉実行モード) 中である否かを判定する。具体的には、RAM 6 0 4 の各種フラグ格納エリア 6 3 5 における開閉実行モードフラグ格納エリア (開閉実行状態情報記憶手段) に開閉実行モードフラグ (開閉実行状態情報) が格納 (記憶) されているか否かを判定す

10

20

30

40

50

る。当該開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理にて遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合に格納され、同じく遊技状態移行処理にて開閉実行モードを終了させる場合に消去される。

【0380】

ステップS1301にて肯定判定をした場合には、そのまま本遊技回制御処理を終了する。ステップS1301にて否定判定をした場合には、ステップS1302にて上作動口83aへの入賞に係る遊技回用の遊技回制御処理（上作動口対応遊技回制御処理、上作動口用制御処理）を実行し且つステップS1303にて下作動口83bへの入賞に係る遊技回用の遊技回制御処理（下作動口対応遊技回制御処理、下作動口用制御処理）を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。これら2つの制御処理については、基本的な流れが共通となっている。以下、先ず図50及び図51を参照して上作動口用制御処理について説明し、その後、図52及び図53を参照して下作動口用制御処理との相違点を中心に下作動口用制御処理について説明する。

10

【0381】

（上作動口用制御処理）

図50に示すように、上作動口用制御処理では、先ずステップS1401にて、上作動口83aに係る遊技回中であるか否かを判定する。具体的には、主表示ユニット87の上作動口用表示部が変動表示～確定表示中であるか否か、すなわち1遊技回分の遊技の実行中であるか否かを判定する。なお、この判定は、RAM604の各種フラグ格納エリア635における遊技回中フラグ格納エリア（変動表示中情報記憶手段）に上作動口用の遊技回中フラグ（遊技回中情報）が格納（記憶）されているか否かを判定することにより行う。上作動口用の遊技回中フラグは、上作動口用表示部にて変動表示を開始させる場合に格納され、その絵柄が停止表示されて確定表示が終了する場合に消去される。

20

【0382】

遊技回中でない場合には、ステップS1401にて否定判定をして、ステップS1402に進む。ステップS1402では、下作動口83bに係る遊技回中であるか否かを判定する。具体的には、主表示ユニット87の下作動口用表示部が変動表示～確定表示中であるか否か、すなわち1遊技回分の遊技の実行中であるか否かを判定する。なお、この判定は、RAM604の各種フラグ格納エリア635における遊技回中フラグ格納エリア（変動表示中情報記憶手段）に下作動口用の遊技回中フラグ（変動表示中情報）が格納（記憶）されているか否かを判定することにより行う。下作動口用の遊技回中フラグは、下作動口用表示部にて変動表示を開始させる場合に格納され、抽選結果（遊技結果）に対応した絵柄等が停止表示されて確定表示が終了する場合に消去される。

30

【0383】

ステップS1402にて肯定判定をした場合にはステップS1403に進む。ステップS1403では下作動口83bに係る遊技回が大当たり結果に対応しているか否かを判定する。ステップS1403にて肯定判定をした場合には、そのまま本上作動口用制御処理を終了する。ステップS1403又はステップS1402にて否定判定をした場合には、ステップS1404に進む。

【0384】

ステップS1404では、保留球格納エリア632の総保留数記憶領域を参照し、保留記憶されている保留情報の数である上作動口用保留記憶数CRN（詳しくは上作動口83aに係る保留情報の数）が「0」か否かを判定する。上作動口用保留記憶数CRNが「0」である場合には、そのまま遊技回制御処理を終了する。一方、上作動口用保留記憶数CRNが「0」でない場合には、ステップS1405に進む。ステップS1405ではデータ設定処理を行う。

40

【0385】

上作動口83aのデータ設定処理では、先ず上作動口用保留記憶数CRNを1ディクリメントする。その後、上作動口用保留エリアRaの第1エリアに格納されたデータを第1実行エリアAE1に移動し、上作動口用保留エリアRaの記憶エリアに格納されたデータ

50

をシフトさせる処理を実行する。

【0386】

このデータシフト処理は、第1～第4エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であって、第1エリアのデータがクリアされると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。そして、上作動口用の保留数表示部にて点灯中のLEDを1つ消灯させる。この消灯処理では、保留情報が追加された際に実行される点灯処理とは逆に、上作動口用の保留数表示部のLEDが右側から順に消灯させる。

【0387】

以上詳述したデータ設定処理を行った後は、ステップS1406にて上作動口用表示部における絵柄の変動表示及び可変表示ユニットにおける図柄の変動表示を開始させるための上作動口用の変動開始処理（上作動口用変動開始処理）を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。ここで、図51を参照して、ステップS1406の上作動口用変動開始処理について説明する。

【0388】

（上作動口用変動開始処理）

上作動口用変動開始処理においてはまず、ステップS1501にて当否判定処理を実行する。当否判定処理では、上作動口用の当否テーブルを参照して、第1実行エリアに格納された情報のうち当否判定用の情報、すなわち大当たり乱数カウンタC1から取得した数値情報が上述した大当たり数値情報と一致しているか否かを判定する。ステップS1501における判定結果が大当たり結果である場合には、ステップS1502にて肯定判定をしてステップS1503に進む。

【0389】

ステップS1503では種別判定処理を実行する。種別判定処理では、第1実行エリアに格納された情報のうち種別判定用の情報、すなわち大当たり種別カウンタC2から取得した数値情報を把握する。また、ROM603の振分テーブル記憶エリア622に記憶された振分テーブルを参照して、上記把握した種別判定用の情報が、通常大当たり結果に対応した情報群、確変大当たり結果に対応した情報群の何れかに含まれているかを特定する。

【0390】

ステップS1504では大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する。具体的には、当該遊技回において主表示ユニット87の主表示部D（上作動口用表示部）に最終的に停止表示させる絵柄をROM603に予め記憶されている大当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報をRAM604に記憶する。この大当たり結果用の停止結果テーブルには主表示部Dに停止表示される絵柄が複数設定されており、ステップS1504では、大当たり結果に応じた絵柄を示す情報をRAM604に記憶する。また、ステップS1504では、今回の遊技結果が、通常大当たり結果及び確変大当たり結果の何れかであるかをMPU602にて特定するための情報をRAM604の各種フラグ格納エリア635に格納する。具体的には、通常大当たり結果である場合には通常大当たりフラグを格納し、確変大当たり結果である場合には確変大当たりフラグを格納する。

【0391】

ステップS1504の設定処理を実行した後は、ステップS1505に進む。ステップS1505では下作動口83bに係る遊技回が実行されている最中であるか否かを判定する。ステップS1505にて肯定判定をした場合には、ステップS1506に進む。ステップS1506ではRAM604の各種フラグ格納エリア635に強制終了フラグを格納する。下作動口83bに係る遊技回（絵柄の変動表示）が実行されている場合には、この強制終了フラグに基づいて下作動口83bに係る遊技回（絵柄の変動表示）が途中で強制的に終了されることとなる。より詳しくは、上作動口83aに係る遊技回が大当たり結果に対応している場合であって且つ当該遊技回における確定表示が行われるタイミングを超えて下作動口83bに係る遊技回が実行され得る場合には、下作動口83bに係る遊技回

が短縮され上作動口 8 3 a に係る遊技回の終了とともに下作動口 8 3 b に係る遊技回についても終了することとなる。このような場合には、下作動口 8 3 b に係る遊技回にて停止表示される絵柄は外れ結果に対応するものとなる。

【0392】

ステップ S 1 5 0 2 の説明に戻り、ステップ S 1 5 0 1 における判定結果が外れ結果である場合には当該ステップ S 1 5 0 2 にて否定判定をし、ステップ S 1 5 0 7 に進む。ステップ S 1 5 0 7 では外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。

【0393】

具体的には、今回の変動開始に係る遊技回において主表示ユニット 8 7 の主表示部 D (上作動口用表示部) に最終的に停止表示させる絵柄を、ROM 6 0 3 に予め記憶されている外れ結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を RAM 6 0 4 に記憶する。

10

【0394】

ステップ S 1 5 0 6, S 1 5 0 7 の処理を実行した後、又はステップ S 1 5 0 5 にて否定判定をした場合には、ステップ S 1 5 0 8 に進む。ステップ S 1 5 0 8 では変動表示時間 (表示継続時間) の設定処理を実行する。

【0395】

ステップ S 1 5 0 8 の変動表示時間の設定処理を実行した後は、ステップ S 1 5 0 9 にて変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。変動開始コマンドには、変動表示時間の情報が含まれる。ここで、上記のとおりリーチ非発生用変動表示時間テーブルを参照して取得される変動表示時間は、リーチ発生用変動表示時間テーブルを参照して取得される変動表示時間と異なっているため、変動開始コマンドにリーチ発生の有無の情報が含まれていなかったとしても、サブ側の制御装置である報知・演出制御装置 1 4 0 では変動表示時間の情報からリーチ発生の有無を特定することが可能である。この点、変動開始コマンドには、リーチ発生の有無を示す情報が含まれているとも言える。なお、変動開始コマンドにリーチ発生の有無を直接示す情報が含まれていてもよい。

20

【0396】

ステップ S 1 5 0 9 の設定処理を実行した後は、ステップ S 1 5 1 0 に進み、主表示ユニット 8 7 における上作動口用表示部の変動表示を開始した後、本上作動口用変動開始処理を終了する。ステップ S 1 5 1 0 の処理では、RAM 6 0 4 の各種フラグ格納エリア 6 3 5 に上作動口用の遊技回中フラグを格納する。これにより、以降の処理では上作動口 8 3 a に係る遊技回 (例えば変動表示) が実行されている最中であることを特定可能となる。

30

【0397】

再び図 5 0 の説明に戻り、ステップ S 1 4 0 1 にて肯定判定をした場合、すなわち上作動口 8 3 a に係る遊技回中であると判定した場合には、ステップ S 1 4 0 7 に進む。ステップ S 1 4 0 7 では、下作動口 8 3 b に係る遊技回であって大当たり結果に対応する遊技回の開始タイミングであるか否かを判定する。ステップ S 1 4 0 7 にて否定判定をした場合には、ステップ S 1 4 0 8 に進む。

【0398】

ステップ S 1 4 0 8 では上記ステップ S 1 5 0 8 にて設定された変動表示時間を経過したタイミングであるか否かを判定する。ステップ S 1 4 0 8 にて否定判定をした場合には、ステップ S 1 4 0 9 にて変動表示用処理を実行した後、本上作動口用制御処理を終了する。ステップ S 1 4 0 9 の変動表示用処理においては、上作動口用表示部を構成する各種 LED を点灯／消灯させる処理を行うことにより、絵柄を変動表示させる。

40

【0399】

ステップ S 1 4 0 8 にて肯定判定をした場合にはステップ S 1 4 1 1 に進む。ステップ S 1 4 1 1 では変動終了処理を実行する。変動終了処理では、事前に決定された態様となるようにして上作動口用表示部にて絵柄を停止表示させるように主表示ユニット 8 7 の表示制御を行う。すなわち、例えば抽選結果 (遊技結果) に対応する絵柄の確定表示が実行

50

される。なお、RAM 604の各種フラグ格納エリア635に格納されている上作動口用の遊技回中フラグについては、当該確定表示が終了した際に消去される。

【0400】

続くステップS1412にて変動終了コマンドを設定した後に、本遊技回制御処理を終了する。ステップS1412にて設定された変動終了コマンドは、通常処理（図28）におけるステップS401にて、報知・演出制御装置140に送信される。報知・演出制御装置140では、変動終了コマンドを受信したことに基づいて、その遊技回における演出を終了させるための処理を実行する。具体的には、当該変動終了コマンドを受信することにより、その遊技回の遊技結果等に対応した図柄の組み合わせを可変表示ユニットの第1表示ユニットにて確定表示（最終停止表示）させる。なお、変動終了コマンドが送信されずに、報知・演出制御装置140にて独自に遊技回用の演出を終了させる構成としてもよい。

10

【0401】

ステップS1412の処理を実行した後は、ステップS1413に進み、遊技回数カウンタの更新処理を実行する。遊技回数カウンタは、上記第2通常遊技状態にて高頻度サポートモードを継続する遊技回数を特定するためのカウンタであり、遊技回が実行される毎に「1」ずつ減算される。遊技回数カウンタが「0」になった場合には、ステップS1414にて肯定判定をステップS1415に進む。ステップS1415ではRAM 604の各種フラグ格納エリアに格納されている高頻度サポートモードフラグを消去する。続くステップS1416にて高頻度サポートモード終了コマンドを設定した後、本上作動口用制御処理を終了する。高頻度サポートモード終了コマンドについては、通常処理（図28）のステップS401にて報知・演出制御装置140に送信される。報知・演出制御装置140では、このコマンドを受信したことに基づいて、表示演出モードを切り替える。

20

【0402】

ステップS1407にて肯定判定をした場合には、ステップS1410にて停止絵柄の書替処理を実行し、上記ステップS1411～S1416の各処理を実行した後、本上作動口用制御処理を終了する。停止結果の書替処理においては、外れ結果に対応する絵柄を停止表示させるようにして停止結果を書き替える。

【0403】

次に、図52及び図53を参照して、下作動口用制御処理について説明する。

30

【0404】

（下作動口用制御処理）

図19に示すように、下作動口用制御処理では、先ずステップS1601にて下作動口83bに係る遊技回中であるか否かを判定する。具体的には、主表示ユニット87の下作動口用表示部が変動表示～確定表示中であるか否か、すなわち1遊技回分の遊技の実行中であるか否かを判定する。なお、この判定は、RAM 604の各種フラグ格納エリア635における遊技回中フラグ格納エリア（変動表示中情報記憶手段）に下作動口用の遊技回中フラグ（変動表示中情報）が格納（記憶）されているか否かを判定することにより行う。下作動口用の遊技回中フラグは、下作動口用表示部にて変動表示を開始させる場合に格納され、その絵柄が停止表示されて確定表示が終了する場合に消去される。

40

【0405】

遊技回中でない場合には、ステップS1601にて否定判定をしてステップS1602に進む。ステップS1602では、上作動口83aに係る遊技回中であるか否かを判定する。具体的には、主表示ユニット87の上作動口用表示部が変動表示～確定表示中であるか否か、すなわち1遊技回分の遊技の実行中であるか否かを判定する。

【0406】

ステップS1602にて肯定判定をした場合にはステップS1603に進む。ステップS1603では上作動口83aに係る遊技回が大当たり結果に対応しているか否かを判定する。ステップS1603にて肯定判定をした場合には、そのまま本下作動口用制御処理を終了する。ステップS1603にて否定判定をした場合、又はステップS1602にて

50

否定判定をした場合には、ステップ S 1 6 0 4 に進む。ステップ S 1 6 0 4 では、保留球格納エリア 6 3 2 の総保留数記憶領域を参照し、保留記憶されている保留情報の数である下作動口用保留記憶数 C R N（詳しくは下作動口 8 3 b に係る保留情報の数）が「0」か否かを判定する。下作動口用保留記憶数 C R N が「0」である場合には、そのまま遊技回制御処理を終了する。一方、下作動口用保留記憶数 C R N が「0」でない場合には、ステップ S 1 6 0 5 に進む。ステップ S 1 6 0 5 ではデータ設定処理を行う。

【0407】

下作動口 8 3 b のデータ設定処理では、先ず下作動口用保留記憶数 C R N を 1 ディクリメントする。その後、下作動口用保留エリア R b の第 1 エリアに格納されたデータを第 2 実行エリアに移動し、下作動口用保留エリア R b の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。

10

【0408】

このデータシフト処理は、第 1 ～第 4 エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であって、第 1 エリアのデータがクリアされると共に、第 2 エリア→第 1 エリア、第 3 エリア→第 2 エリア、第 4 エリア→第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。そして、下作動口用の保留数表示部にて点灯中の L E D を 1 つ消灯させる。この消灯処理では、保留情報が追加された際に実行される点灯処理とは逆に、下作動口用の保留ランプ部の L E D が右側から順に消灯されるようになっている。

【0409】

以上詳述したデータ設定処理を行った後は、ステップ S 1 6 0 6 にて主表示ユニット 8 7（主表示部 D）における絵柄の変動表示及び可変表示ユニット（詳しくは第 2 表示ユニット）における図柄の変動表示を開始させるための下作動口用の変動開始処理（下作動口用変動開始処理）を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。

20

【0410】

ここで、図 5 3 を参照して、ステップ S 1 6 0 6 の下作動口用変動開始処理について説明する。

【0411】

（下作動口用変動開始処理）

下作動口用変動開始処理においては先ず、ステップ S 1 7 0 1 にて当否判定処理を実行する。当否判定処理では、下作動口用の当否テーブルを参照して、第 2 実行エリアに格納された各種情報のうち当否判定用の情報、すなわち大当たり乱数カウンタ C 1 に係る数値情報が上述した大当たり数値情報と一致しているか否かを判定する。ステップ S 1 7 0 1 における判定結果が大当たり結果である場合には、ステップ S 1 7 0 2 にて肯定判定をしてステップ S 1 7 0 3 に進む。

30

【0412】

ステップ S 1 7 0 3 では種別判定処理を実行する。種別判定処理では、第 2 実行エリアに格納された各種情報のうち種別判定用の情報、すなわち大当たり種別カウンタ C 2 から取得した数値情報と、R O M 6 0 3 の振分テーブル記憶エリア 6 2 2 に記憶された振分テーブルとを参照して、上記把握した種別判定用の情報が通常大当たり結果に対応した情報群及び確変大当たり結果に対応した情報群の何れに含まれているかを特定する。

40

【0413】

ステップ S 1 7 0 4 では大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する。具体的には、当該遊技回において主表示ユニット 8 7 の主表示部 D（下作動口用表示部）に最終的に停止表示させる絵柄を R O M 6 0 3 に予め記憶されている大当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を R A M 6 0 4 に記憶する。この大当たり結果用の停止結果テーブルには主表示部 D に停止表示される絵柄が複数設定されており、ステップ S 1 7 0 4 では、大当たり結果に応じた絵柄を示す情報を R A M 6 0 4 に記憶する。また、ステップ S 1 7 0 4 では、今回の遊技結果が、通常大当たり結果及び確変大当たり結果の何れかであるかを M P U 6 0 2 にて特定するための情報を R A M 6 0 4 の各種フラグ格納エリア 6 3 5 に格納する。具体的には、通常大当たり結果である場合には通常大当たりフラ

50

グを格納し、確変大当たり結果である場合には確変大当たりフラグを格納する。

【0414】

ステップS1704の設定処理を実行した後は、ステップS1705に進む。ステップS1705では上作動口83aに係る遊技回が実行されている最中であるか否かを判定する。ステップS1705にて肯定判定をした場合には、ステップS1706に進む。ステップS1706ではRAM604の各種フラグ格納エリア635に強制終了フラグを格納する。上作動口83aに係る遊技回（絵柄の変動表示）が実行されている場合には、この強制終了フラグに基づいて上作動口83aに係る遊技回（絵柄の変動表示）が途中で強制的に終了されることとなる。より詳しくは、下作動口83bに係る遊技回が大当たり結果に対応している場合であって且つ当該遊技回における確定表示が行われるタイミングを超えて上作動口83aに係る遊技回（外れ結果対応）が実行され得る場合には、上作動口83aに係る遊技回が短縮され下作動口83bに係る遊技回の終了とともに上作動口83aに係る遊技回についても終了することとなる。このような場合には、上作動口83aに係る遊技回にて停止表示される絵柄は外れ結果に対応するものとなる。

10

【0415】

ステップS1702の説明に戻り、ステップS1701における判定結果が外れ結果である場合には、ステップS1702にて否定判定してステップS1707に進む。

【0416】

ステップS1707では外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回において主表示ユニット87の主表示部D（下作動口用表示部）に最終的に停止表示させる絵柄を、ROM603に予め記憶されている外れ結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報をRAM604に記憶する。

20

【0417】

ステップS1706又はステップS1707の処理を実行した後、又はステップS1705にて否定判定をした場合には、ステップS1708に進む。ステップS1708では変動表示時間（表示継続時間）の設定処理を実行する。

【0418】

ステップS1708の変動表示時間の設定処理を実行した後は、ステップS1709にて変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。変動開始コマンドには、変動表示時間の情報が含まれる。ここで、上記のとおりリーチ非発生用変動表示時間テーブルを参照して取得される変動表示時間は、リーチ発生用変動表示時間テーブルを参照して取得される変動表示時間と異なっているため、変動開始コマンドにリーチ発生の有無の情報が含まれていなかったとしても、サブ側の制御装置である報知・演出制御装置140では変動表示時間の情報からリーチ発生の有無を特定することが可能である。この点、変動開始コマンドには、リーチ発生の有無を示す情報が含まれているとも言える。なお、変動開始コマンドにリーチ発生の有無を直接示す情報が含まれていてもよい。

30

【0419】

ステップS1709の設定処理を実行した後は、ステップS1710に進み、主表示ユニット87における下作動口用表示部の変動表示を開始した後、本下作動口用変動開始処理を終了する。ステップS1710の処理では、RAM604の各種フラグ格納エリア635に下作動口用の遊技回中フラグを格納する。これにより、以降の処理では下作動口83bに係る遊技回（例えば変動表示）が実行されている最中であることを特定可能となる。

40

【0420】

再び図52の説明に戻り、ステップS1601にて肯定判定をした場合、すなわち下作動口83bに係る遊技回中であると判定した場合には、ステップS1608に進む。ステップS1608では上作動口83aに係る遊技回であって大当たり結果に対応する遊技回の開始タイミングであるか否かを判定する。ステップS1608にて否定判定をした場合には、ステップS1609に進む。

【0421】

50

ステップ S 1 6 0 9 では変動表示時間を経過したタイミングであるか否かを判定する。ステップ S 1 6 0 9 にて否定判定をした場合には、ステップ S 1 6 1 0 にて変動表示用処理を実行した後、本下作動口用制御処理を終了する。ステップ S 1 6 1 0 の変動表示用処理においては、下作動口用表示部を構成する各種 L E D を点灯／消灯させる処理を行うことにより、絵柄を変動表示させる。

【 0 4 2 2 】

ステップ S 1 6 0 9 にて肯定安定をした場合にはステップ S 1 6 1 2 に進む。ステップ S 1 6 1 2 では変動終了処理を実行する。変動終了処理では、事前に決定された態様となるようにして下作動口用表示部に絵柄を停止表示させるように主表示ユニット 8 7 の表示制御を行う。

【 0 4 2 3 】

続くステップ S 1 6 1 3 にて変動終了コマンドを設定する。ステップ S 1 6 1 3 にて設定された変動終了コマンドは、通常処理（図 2 8）におけるステップ S 4 0 1 にて、報知・演出制御装置 1 4 0 に送信される。報知・演出制御装置 1 4 0 では、変動終了コマンドを受信したことに基づいて、その遊技回における演出を終了させるための処理を実行する。また、報知・演出制御装置 1 4 0 では当該変動終了コマンドを受信することにより、その遊技回の遊技結果等に対応した図柄の組み合わせを可変表示ユニット 5 0 0 Z の第 2 表示ユニットに確定表示（最終停止表示）させる。なお、変動終了コマンドが送信されずに、報知・演出制御装置 1 4 0 にて独自に遊技回用の演出を終了させる構成としてもよい。

【 0 4 2 4 】

ステップ S 1 6 1 3 の処理を実行した後は、ステップ S 1 6 1 4 に進み、遊技回数カウンタの更新処理を実行する。遊技回数カウンタは、上記第 2 通常遊技状態にて高頻度サポートモードを継続する遊技回数を特定するためのカウンタであり、遊技回が実行される毎に「1」ずつ減算される。遊技回数カウンタが「0」になった場合には、ステップ S 1 6 1 5 にて肯定判定をしステップ S 1 6 1 6 に進む。ステップ S 1 6 1 6 では R A M 6 0 4 の各種フラグ格納エリアに格納されている高頻度サポートモードフラグを消去する。続くステップ S 1 6 1 7 にて高頻度サポートモード終了コマンドを設定した後、本下作動口用制御処理を終了する。高頻度サポートモード終了コマンドについては、通常処理（図 2 8）のステップ S 4 0 1 にて報知・演出制御装置 1 4 0 に送信される。報知・演出制御装置 1 4 0 では、このコマンドを受信したことに基づいて、表示演出モードを切り替える。

【 0 4 2 5 】

ステップ S 1 6 0 8 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 1 6 1 1 にて停止絵柄の書替処理を実行し、上記ステップ S 1 6 1 2 ～ S 1 6 1 7 の各処理を実行した後、本上作動口用制御処理を終了する。停止結果の書替処理においては、外れ結果に対応する絵柄を停止表示させるようにして停止結果を書き替える。

【 0 4 2 6 】

以上詳述したように、本実施の形態においては、上作動口 8 3 a に係る遊技回と下作動口 8 3 b に係る遊技回とが同時進行する構成となっている。但し、遊技状態によって各遊技回にて設定される変動表示時間に差が設けられており、遊技進行の主たる対象が遊技状態によって切り替わる。以下、図 5 4 を参照して、遊技状態と変動表示時間との関係について補足説明する。

【 0 4 2 7 】

サポートモードが低頻度サポートモード且つ抽選モードが低確率モードとなる第 1 通常遊技状態においては、上作動口 8 3 a への入球に基づいて実行される遊技回については設定される変動表示時間が 1 ～ 2 0 s e c となる。外れ結果に対応する遊技回については特に、上作動口 8 3 a に係る保留数が多くなるほど変動表示時間が短くなるように差が設けられており、遊技が速やかに進行させつつも上作動口 8 3 a への入球が発生したにも関わらず保留情報が取得されないといった機会を減らすことが可能となっている。他方、下作動口 8 3 b への入球に基づいて実行される遊技回にて設定される変動表示時間については一律 6 0 0 s e c となる。つまり抽選結果が大当たり結果及び外れ結果の何れであっても変

10

20

30

40

50

動表示時間は600secとなる。このように、第1通常遊技状態においては、上作動口83aに係る遊技回が優先的に進行することとなる。

【0428】

これに対して、サポートモードが高頻度サポートモード且つ抽選モードが高確率モードとなる第2通常遊技状態、サポートモードが高頻度サポートモード且つ抽選モードが低確率モードとなる第3通常遊技状態においては、設定される変動表示時間の関係が第1通常遊技状態とは逆になる。つまり、上作動口83aへの入球に基づいて実行される遊技回について設定される変動表示時間が一律600secとなる。つまり抽選結果が大当たり結果及び外れ結果の何れであっても変動表示時間は600secとなる。他方、下作動口83bへの入球に基づいて実行される遊技回にて設定される変動表示時間については1~10secとなる。外れ結果に対応する遊技回については特に、下作動口83bに係る保留数が多くなるほど変動表示時間が短くなるように差が設けられており、遊技が速やかに進行させつつも下作動口83bへの入球が発生したにも関わらず保留情報が取得されないといった機会を減らすことが可能となっている。このように、第2通常遊技状態及び第3通常遊技状態においては、下作動口83bに係る遊技回が優先的に進行することとなる。

【0429】

本実施の形態においては、第1表示ユニットにより表示される図柄によって抽選結果が報知され、第2表示ユニットにより表示される図柄によって抽選結果が報知される構成となっており、各遊技状態に応じて主たる遊技進行の対象が切り替わることに合わせて、各表示ユニットのサイドライトの点灯／消灯を切り替える構成となっている。以下、図55及び図56を参照して、遊技状態と発光態様との関係について説明する。

【0430】

主として上作動口83aへの入球に基づいて遊技が進行する第1通常遊技状態においては、第1表示ユニットのサイドライト528Z及び第2表示ユニットのサイドライト728Zが基本的に点灯状態に維持される（図55参照）。第1通常遊技状態においては、第2表示ユニットの回転体725Zが上述した砂浜の背景が遊技機前方を向いた状態に維持され、当該砂浜の背景の前で上作動口83aに対応する図柄が可変表示される。つまり、図56（a）に示すように、第1表示ユニットの図柄と第2表示ユニットの背景とを視認可能となる。

【0431】

これに対して、主として下作動口83bへの入球に基づいて遊技が進行する第2通常遊技状態及び第3通常遊技状態においては、基本的に第1表示ユニットのサイドライト528Zが消灯状態に維持され、第2表示ユニットのサイドライト728Zが点灯状態に維持される（図55参照）。これらの遊技状態においては、一部の例外を除き、第1表示ユニットにおける図柄については非表示となり、第2表示ユニットによって表示される図柄の視認を妨げない構成となっている。つまり、基本的には、図56（b）に示すように、第2表示ユニットの図柄のみが視認可能となる。

【0432】

特別遊技状態においては、当該特別遊技状態への移行契機となった図柄組合せの表示が継続される。つまり、第1表示ユニットにて大当たり結果対応の図柄組合せが停止表示されている場合には、背景が非表示となって当該図柄組合せの表示が継続され、第2表示ユニットにて大当たり結果対応の図柄組合せが停止表示されている場合には、当該図柄組合せの表示が継続される。

【0433】

ここで、報知・演出制御装置140のMPU652においては定期処理の一環として遊技回用の制御処理が実行される。遊技回用の制御処理は、上作動口83aへの入球に基づく遊技回に対応する上作動口用表示処理と、下作動口83bへの入球に基づく遊技回に対応する下作動口用表示処理とを含む。以下、図57～図59を参照して、上作動口用表示処理について説明する。

【0434】

なお、第1通常遊技状態においては基本的に第1表示ユニット用のサイドライト528Zが点灯状態且つ第2表示ユニット用のサイドライト728Zが点灯状態に維持され、第2通常遊技状態及び第3通常遊技状態においては基本的に第1表示ユニット用のサイドライト528Zが消灯状態且つ第2表示ユニット用のサイドライト728Zが点灯状態に維持される。

【0435】

(上作動口用表示処理)

図57に示すように、上作動口用制御処理においては先ず、ステップS1801にて、第1通常遊技状態中であるか否かを判定する。ステップS1801にて肯定判定をした場合にはステップS1802にて上作動口用メイン制御処理を実行し、ステップS1801にて否定判定をした場合にはステップS1803にて上作動口用特殊制御処理を実行する。

10

【0436】

(上作動口用メイン制御処理)

図58に示すように、上作動口用メイン制御処理においては先ず、ステップS1901にて下作動口83bに係る遊技回にて大当たり結果に対応する図柄組合せを確定表示(最終停止表示)させるタイミングであるか否かを判定する。ステップS1901にて否定判定をした場合には、ステップS1902に進む。

【0437】

ステップS1902では上作動口83aに係る遊技回中であるか否かを判定する。ステップS1902にて否定判定をした場合には、ステップS1903に進む。ステップS1903では上作動口83aに係る遊技回の開始タイミングであるか否かを判定する。ステップS1903にて否定判定をした場合にはそのまま本上作動口用メイン処理を終了する。ステップS1903にて肯定判定をした場合には、ステップS1904に進む。

20

【0438】

ステップS1904では第1表示ユニットの駆動制御開始処理を実行する。これにより、第1表示ユニットを構成する各モータ526Zへ駆動信号が出力され、各回転体525Zが動作を開始する。続くステップS1905では第1表示ユニットのサイドライト528の発光制御処理を実行する。これにより、すでにサイドライト528への電力供給がなされている場合には当該電力供給が継続され、サイドライト528への電力供給の一部又は全てが行われていない場合には、それらサイドライト528への電力供給が開始される。

30

【0439】

ステップS1902の説明に戻り、当該ステップS1902にて肯定判定をした場合、すなわち上作動口83aに係る遊技回中である場合には、ステップS1906に進む。ステップS1906では上作動口83aに係る遊技回にて図柄組合せを確定表示させるタイミングであるか否かを判定する。ステップS1906にて肯定判定をした場合には、ステップS1907に進む。

【0440】

ステップS1907では第1表示ユニットの停止制御処理を実行する。これにより、第1表示ユニットを構成するすべての回転体525Zが停止し、抽選結果に対応した図柄組合せが停止表示されることとなる。一方、ステップS1906にて否定判定をした場合には、ステップS1908に進み第1表示ユニットの変動中用の発光・駆動制御処理を実行する。これにより、左図柄列及び右図柄列が停止表示されてリーチ表示へと移行したり、中図柄列が特殊変更されたりする。この場合の、表示演出の具体的な流れについては上記第1の実施の形態と同様である。

40

【0441】

ステップS1901の説明に戻り、当該ステップS1901にて肯定判定をした場合、すなわち下作動口83bに係る遊技回にて大当たり結果に対応する図柄組合せを確定表示させるタイミングである場合には、ステップS1909に進む。ステップS1909では

50

、第1表示ユニット用のサイドライト528Zを全て消灯させるべく消灯制御処理を実行する。つまり、第1通常遊技状態中に下作動口83bに係る遊技回が進行して、第2表示ユニットにて大当たり結果に対応した図柄組合せが停止表示される場合には、第1表示ユニットにおける図柄が非表示となり、背後の第2表示ユニットにより表示される図柄組合せの視認を妨げない構成となっている。

【0442】

その後、ステップS1910では第1表示ユニットの各回転体525Zを停止表示させるべく強制停止制御処理を実行する。各回転体525Zを強制停止させる場合には、外れ結果に対応する光放出部553Zの組み合わせが変動表示領域に停止されるものの、ステップS1909にてサイドライト528Zからの光の供給が停止されているため、これらの光放出部553Zが発光することはない。

10

【0443】

(上作動口用特殊制御処理)

次に、遊技が下作動口83bへの入球に基づいて進行する第2通常遊技状態及び第3通常遊技状態である場合に実行される上作動口用特殊制御処理について説明する。図59に示すように、上作動口用特殊制御処理においては先ず、ステップS2001にて下作動口83bに係る遊技回にて大当たり結果に対応する図柄組合せを確定表示(最終停止表示)させるタイミングであるか否かを判定する。ステップS2001にて否定判定をした場合には、ステップS2002に進む。

【0444】

20

ステップS2002では上作動口83aに係る遊技回中であるか否かを判定する。ステップS2002にて否定判定をした場合には、ステップS2003に進む。ステップS2003では、上作動口83aに係る遊技回の開始タイミングであるか否かを判定する。ステップS2003にて否定判定をした場合には、そのまま本上作動口用特殊制御処理を終了する。

【0445】

ステップS2003にて肯定判定をした場合には、ステップS2004にて第1表示ユニットの駆動制御開始処理を実行した後、本上作動口用特殊制御処理を終了する。第1表示ユニットの駆動制御開始処理により、第1表示ユニット用の各モータ526Zへの駆動信号の出力が開始され、各回転体525Zが動作を開始する。但し、第1表示ユニット用のサイドライト528については、消灯状態に維持されるため、第1表示ユニットにおける図柄については非表示のままとなる。つまり、各回転体525Zが空転することとなる。

30

【0446】

ステップS2002の説明に戻り、当該ステップS2002にて肯定判定をした場合には、ステップS2005に進む。ステップS2005では、上作動口83aに係る遊技回にて図柄組合せの確定表示が行われている最中であるか否かを判定する。ステップS2005にて否定判定をした場合には、ステップS2006に進む。

【0447】

ステップS2006では、上作動口83aに係る遊技回にて図柄組合せを確定表示(最終停止表示)させるタイミングであるか否かを判定する。ステップS2006にて否定判定をした場合には、ステップS2010にて第1表示ユニットの変動中用の駆動制御処理を実行する。これにより、各回転体525の回転/停止等が制御される。但し、この場合についても第1表示ユニット用のサイドライト528が消灯しているため、図柄が表示されないままとなる。

40

【0448】

ステップS2006にて肯定判定をした場合には、ステップS2007に進む。ステップS2007では、第1表示ユニットの停止制御処理を実行する。今回の遊技回が大当たり結果に対応している場合には、大当たり結果に対応する図柄組合せ用の光放出部553Zが有効ラインL1~L5の何れかに停止され、今回の遊技回が外れ結果に対応している

50

場合には、外れ結果に対応する図柄組合せ用の光放出部 5 5 3 Z が有効ライン L 1 ～ L 5 に停止される。

【0449】

続くステップ S 2 0 0 8 では今回の遊技結果が大当たり結果に対応しているか否かを判定する。ステップ S 2 0 0 8 にて否定判定をした場合には、そのまま本上作動口用特殊制御処理を終了する。ステップ S 2 0 0 8 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 2 0 0 9 に進み、第 1 表示ユニット用のサイドライト 5 2 8 Z の発光制御処理を実行する。これにより、大当たり図柄組合せが形成されるライン上の光放出部 5 5 3 Z にのみサイドライト 5 2 8 Z から光が供給され、第 1 表示ユニットに突如として大当たり結果に対応する図柄組合せが出現することとなる。

10

【0450】

ステップ S 2 0 0 5 の説明に戻り、当該ステップ S 2 0 0 5 にて肯定判定をした場合、すなわち確定表示中である場合には、ステップ S 2 0 1 1 に進む。ステップ S 2 0 1 1 では確定表示期間が経過して確定表示を終了させるタイミングであるか否かを判定する。ステップ S 2 0 1 1 にて否定判定をした場合にはそのまま本上作動口用特殊制御処理を終了する。ステップ S 2 0 1 1 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 2 0 1 2 に進む。ステップ S 2 0 1 2 では今回の遊技結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果である場合には、ステップ S 2 0 1 3 に進み第 1 表示ユニットのサイドライト 5 2 8 の発光を特別遊技状態が終了するまで延長させるべく発光延長制御処理を実行する。

【0451】

20

以上詳述したように、第 2 通常遊技状態及び第 3 通常遊技状態中に上作動口 8 3 a に係る遊技回にて大当たり結果となった場合には、その結果のみが第 1 表示ユニットにて表示され、当該表示は特別遊技状態の終了まで継続されることとなる。これに対して、第 2 通常遊技状態及び第 3 通常遊技状態中に上作動口 8 3 a に係る遊技回にて外れ結果となった場合には、同じくその結果に応じて回転体 5 2 5 Z が停止されるものの、外れ結果に対応した図柄組合せは非表示のままとなる。

【0452】

(下作動口用表示処理)

次に、図 6 0 ～図 6 2 を参照して下作動口用制御処理について説明する。図 6 0 に示すように、下作動口用制御処理においては先ず、ステップ S 2 1 0 1 にて、第 2 通常遊技状態又は第 3 通常遊技状態中であるか否かを判定する。ステップ S 2 1 0 1 にて肯定判定をした場合にはステップ S 2 1 0 2 にて下作動口用メイン制御処理を実行し、ステップ S 2 1 0 1 にて否定判定をした場合にはステップ S 2 1 0 3 にて下作動口用特殊制御処理を実行する。

30

【0453】

(下作動口用メイン制御処理)

図 6 1 に示すように、下作動口用メイン制御処理においては先ず、ステップ S 2 2 0 1 にて上作動口 8 3 a に係る遊技回にて大当たり結果に対応する図柄組合せを確定表示（最終停止表示）させるタイミングであるか否かを判定する。ステップ S 2 2 0 1 にて否定判定をした場合には、ステップ S 2 2 0 2 に進む。

40

【0454】

ステップ S 2 2 0 2 では下作動口 8 3 b に係る遊技回中であるか否かを判定する。ステップ S 2 2 0 2 にて否定判定をした場合には、ステップ S 2 2 0 3 に進む。ステップ S 2 2 0 3 では下作動口 8 3 b に係る遊技回の開始タイミングであるか否かを判定する。ステップ S 2 2 0 3 にて否定判定をした場合にはそのまま本下作動口用メイン処理を終了する。ステップ S 2 2 0 3 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 2 2 0 4 に進む。

【0455】

ステップ S 2 2 0 4 では第 2 表示ユニットの駆動制御開始処理を実行する。これにより、第 2 表示ユニットを構成する各モータ 7 2 6 Z へ駆動信号が出力され、各回転体 7 2 5 Z が動作を開始する。上述したように、第 2 通常遊技状態及び第 3 通常遊技状態において

50

は基本的に第2表示ユニットのサイドライト728Zが点灯状態に維持されるため、回転体725Zが動作を開始することで、第2表示ユニットにて図柄の変動表示が開始されることとなる。

【0456】

ステップS2202の説明に戻り、当該ステップS2202にて肯定判定をした場合、すなわち下作動口83bに係る遊技回中である場合には、ステップS2205に進む。ステップS2205では下作動口83bに係る遊技回にて図柄組合せを確定表示（最終停止表示）させるタイミングであるか否かを判定する。ステップS2205にて肯定判定をした場合には、ステップS2206に進む。

【0457】

ステップS2206では第2表示ユニットの停止制御処理を実行する。これにより、第2表示ユニットを構成するすべての回転体725Zが停止し、抽選結果に対応した図柄組合せが停止表示されることとなる。一方、ステップS2205にて否定判定をした場合には、ステップS2207に進み第2表示ユニットの変動中用の発光・駆動制御処理を実行する。これにより、左図柄列及び右図柄列が停止表示されてリーチ表示へと移行したり、中図柄列が特殊変更されたりする。この場合の、表示演出の具体的な流れについては上記第1の実施の形態と同様である。

【0458】

ステップS2201の説明に戻り、当該ステップS2201にて肯定判定をした場合、すなわち上作動口83aに係る遊技回にて大当たり結果に対応する図柄組合せを確定表示させるタイミングである場合には、ステップS2208に進む。ステップS2208では、第2表示ユニット用のサイドライト728Zを全て消灯させるべく消灯制御処理を実行する。つまり、第2通常遊技状態又は第3通常遊技状態中に上作動口83aに係る遊技回が進行して、第1表示ユニットにて大当たり結果に対応した図柄組合せが停止表示される場合には、第2表示ユニットにおける図柄が非表示となり、遊技者に提供される情報が過多となって遊技者を困惑させることを抑制している。

【0459】

その後、ステップS2209では第2表示ユニットの各回転体725Zを停止表示させるべく強制停止制御処理を実行する。各回転体725Zを強制停止させる場合には、外れ結果に対応する光放出部753Zの組み合わせが変動表示領域に停止されるものの、ステップS2208にてサイドライト728Zからの光の供給が停止されているため、これらの光放出部753Zが発光することはない。

【0460】

（下作動口用特殊制御処理）

次に、遊技が上作動口83aへの入球に基づいて進行する第1通常遊技状態である場合に実行される下作動口用特殊制御処理について説明する。図62に示すように、下作動口用特殊制御処理においては先ず、ステップS2301にて上作動口83aに係る遊技回にて大当たり結果に対応する図柄組合せを確定表示（最終停止表示）させるタイミングであるか否かを判定する。ステップS2301にて否定判定をした場合には、ステップS2302に進む。

【0461】

ステップS2302では下作動口83bに係る遊技回中であるか否かを判定する。ステップS2302にて否定判定をした場合には、ステップS2303に進む。ステップS2303では、下作動口83bに係る遊技回の開始タイミングであるか否かを判定する。ステップS2303にて否定判定をした場合には、そのまま本下作動口用特殊制御処理を終了する。

【0462】

ステップS2303にて肯定判定をした場合には、ステップS2304に進む。ステップS2304では第2表示ユニットのサイドライトの特殊制御処理を実行し、続くステップS2305では第2表示ユニットの駆動制御処理を実行する。これにより、第2表示ユ

10

20

30

40

50

ニット用の各モータ 7 2 6 Z への駆動信号の出力が開始され、各回転体 7 2 5 Z が動作を開始する。この場合、背景用の光放出部 7 5 3 Z と図柄用の光放出部 7 5 3 Z とが所定の周期で変動表示領域を通過することとなるが、図柄用の光放出部 7 5 3 Z が変動表示領域を通過する期間はサイドライト 7 2 8 Z からの光の供給が一時停止される。これにより、遊技者からみて背景が点滅表示しているかのようになる。

【0463】

ステップ S 2 3 0 2 の説明に戻り、当該ステップ S 2 3 0 2 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 2 3 0 6 に進む。ステップ S 2 3 0 6 では、下作動口 8 3 b に係る遊技回にて図柄組合せの確定表示が行われている最中であるか否かを判定する。ステップ S 2 3 0 6 にて否定判定をした場合には、ステップ S 2 3 0 7 に進む。

10

【0464】

ステップ S 2 3 0 7 では、下作動口 8 3 b に係る遊技回にて図柄組合せを確定表示（最終停止表示）させるタイミングであるか否かを判定する。ステップ S 2 3 0 7 にて否定判定をした場合には、ステップ S 2 3 1 1 にて第 2 表示ユニットの変動中用の発光・駆動制御処理を実行する。これにより、各回転体 7 2 5 Z の回転位置に応じてサイドライト 7 2 8 Z が点灯／消灯に切り替わり、背景が点滅表示される一方、第 2 表示ユニットにおける図柄については非表示となる。なお、第 1 通常遊技状態にて下作動口 8 3 b に係る遊技回が実行される場合には、上述したリーチ表示を経由することなく確定表示のタイミングとなった場合に各回転体 7 2 5 Z が停止することとなる。

【0465】

20

ステップ S 2 3 0 7 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 2 3 0 8 に進む。ステップ S 2 3 0 8 では、第 2 表示ユニットの停止制御処理を実行する。今回の遊技回が大当たり結果に対応している場合には、大当たり結果に対応する図柄組合せ用の光放出部 7 5 3 Z が有効ライン L 1 ～ L 5 の何れかに停止され、今回の遊技回が外れ結果に対応している場合には、外れ結果に対応する図柄組合せ用の光放出部 7 5 3 Z が有効ライン L 1 ～ L 5 に停止される。

【0466】

続くステップ S 2 3 0 9 では今回の遊技結果が大当たり結果に対応しているか否かを判定する。ステップ S 2 3 0 9 にて否定判定をした場合には、そのまま本下作動口用特殊制御処理を終了する。ステップ S 2 3 0 9 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 2 3 1 0 に進み、第 2 表示ユニット用のサイドライト 7 2 8 Z の発光制御処理を実行する。これにより、大当たり図柄組合せが形成されるライン上の光放出部 7 5 3 Z にのみサイドライト 7 2 8 Z から光が供給され、第 2 表示ユニットに突如として大当たり結果に対応する図柄組合せが出現することとなる。

30

【0467】

ステップ S 2 3 0 6 の説明に戻り、当該ステップ S 2 3 0 6 にて肯定判定をした場合、すなわち確定表示中である場合には、ステップ S 2 3 1 2 に進む。ステップ S 2 3 1 2 では確定表示期間が経過して確定表示を終了させるタイミングであるか否かを判定する。ステップ S 2 3 1 2 にて否定判定をした場合にはそのまま本上作動口用特殊制御処理を終了する。ステップ S 2 0 1 1 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 2 3 1 3 に進む。ステップ S 2 3 1 3 では今回の遊技結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果である場合には、ステップ S 2 3 1 3 に進み第 2 表示ユニットのサイドライト 7 2 8 Z の発光を特別遊技状態が終了するまで延長させるべく発光延長制御処理を実行する。

40

【0468】

ステップ S 2 3 0 1 の説明に戻り、当該ステップ S 2 3 0 1 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 2 3 1 5 に進む。ステップ S 2 3 1 5 では第 2 表示ユニットの強制停止制御処理を実行する。つまり、第 1 通常遊技状態にて上作動口 8 3 a に係る遊技回にて大当たり結果となる図柄組合せが停止表示される場合には、第 2 表示ユニットについても各回転体 7 2 5 Z を強制的に停止させる。この場合、第 2 表示ユニットについては何れの有効ライン L 1 ～ L 5 上にも大当たり結果に対応する光放出部 7 5 3 Z の組み合わせが停止し

50

ないように調整される。

【0469】

以上詳述したように、第1通常遊技状態中に下作動口83bに係る遊技回にて大当たり結果となった場合には、その結果のみが第2表示ユニットにて表示され、当該表示は特別遊技状態の終了まで継続されることとなる。これに対して、第1通常遊技状態中に下作動口83bに係る遊技回にて外れ結果となった場合には、同じくその結果に応じて回転体525Zが停止されるものの、外れ結果に対応した図柄組合せは非表示のままとなる。

【0470】

低頻度サポートモード対応の第1通常遊技状態と高頻度サポートモード対応の第2通常遊技状態及び第3通常遊技状態とを比較した場合に、前者よりも後者の方が作動口への入球頻度が高くなる。このような事情に配慮して、第2通常遊技状態及び第3通常遊技状態では設定される変動表示時間を短くし、遊技進行の円滑化を図っている。第1表示ユニットにおける光放出部553Z（図柄）の配列と、第2表示ユニットにおける光放出部753Z（図柄）の配列とを比較した場合に、前者では1の図柄列に各図柄が1つつ配設されているのに対して、後者では1の図柄列に各図柄が複数つつ配設されている。これは、設定された図柄を停止表示させるまでの所要期間を極力短くして、遊技進行時の図柄表示の応答性を高める工夫である。

【0471】

上作動口83aへの入球に基づく抽選の結果については第1表示ユニットにて表示され、下作動口83bへの入球に基づく抽選の結果については第2表示ユニットにて表示される。このように、上作動口83a用の表示部と下作動口83b用の表示部とを個別に設けることにより、遊技者は何れの作動口への入球に基づいて遊技が進行しているかを速やかに把握することができる。但し、このように作動口毎に表示部を設けた場合には、注目すべき箇所が散在することで遊技者の負担が増加したり抽選結果の見逃しが増えたりすると懸念される。この点、本実施の形態に示したように、一方の表示部を通じて他方の表示部を視認可能となるように構成しているため、表示部間での視線の移動量を小さくすることができる。故に、作動口毎に個別となる表示部を設けて独自性を強化しつつも、それに起因した上記各種不都合の発生を好適に抑制できる。これにより、遊技への注目度向上効果を好適に強化できる。

【0472】

第1表示ユニットに係る表示部と第2表示ユニットに係る表示部とが平行となっている。このため、第1表示部における図柄表示と第2表示部における図柄表示とで視認性に大きな差が生じることを抑制できる。

【0473】

第1表示部における図柄の変動表示領域と第2表示部における図柄の変動表示領域とが前後に重なっている。このような構成とすれば、遊技者が一方の表示部に注目している状況下にて他方の表示部にて図柄の変動表示を行う場合に、演出を派手にしたり無駄にアクセントを付与したりすることなく当該変動表示が見逃される機会を好適に減らすことができる。なお、抽選結果に対応した図柄組合せが停止表示される位置（有効ライン）を第1表示部及び第2表示部にて前後に重ねることにより、多数の図柄を停止表示させる構成であってもどの図柄組合せが今回の抽選結果に対応しているかの識別を容易とすることができる。

【0474】

上述したように、停止表示位置（有効ライン）や変動表示領域を前後に重ねる構成においては、各表示部にて表示される図柄群を外観上相違させることにより、何れの表示部にて図柄が表示されたかについて識別力を向上させることができる。特に、有効ラインを前後で揃える構成においては、第1表示部における図柄と第2表示部における図柄とが混在することで、例えば各表示部にて外れ結果に対応する図柄組合せが停止表示されているにも関わらず、あたかも大当たり結果に対応する図柄組合せが停止表示されているかのように見えてしまうことを好適に回避できる。

10

20

30

40

50

【0475】

第1通常遊技状態における変動表示モードにおいては基本的に第2表示部における図柄が非表示となり、第2通常遊技状態及び第3通常遊技状態における変動表示モードにおいては基本的に第1表示部における図柄が非表示となる。このような構成とすれば、第1表示部における表示と第2表示部における表示との混同を好適に抑制できる。

【0476】

各抽選手段による抽選が並行して行われる構成では、第1通常遊技状態中に下作動口83bへの入賞に基づく抽選にて大当たり結果となったり、第2通常遊技状態及び第3通常遊技状態中に上作動口83aへの入賞に基づく抽選にて大当たり結果となったりする可能性がある。このような場合に、当選した側の表示部ではない表示部を代用して当選結果を報知する構成とすることも可能であるが、これは遊技者の困惑させる要因になり得る。他方で、抽選結果を表示するまでの過程にて図柄の変動表示を行った場合には、両表示部にて図柄の変動表示が重複することとなり、遊技者に提供させる情報が過多となる。この点、本実施の形態に示したように、第2通常遊技状態及び第3通常遊技状態中に上作動口83aへの入賞に基づく抽選にて大当たり結果となった場合には、第1表示部にて当選結果に対応する図柄を停止させた状態で表示させ、第1通常遊技状態中に下作動口83bへの入賞に基づく抽選にて大当たり結果となった場合には、第2表示部にて当選結果に対応する図柄を停止させた状態で表示させる構成とすることにより、上記各種不都合の発生を好適に抑制できる。

【0477】

<変形例1>

上記第3の実施の形態では、第2表示ユニットに背景表示機能を付与したが、少なくとも下作動口83bに係る遊技回用の図柄表示を実行する機能を有しているのであれば足り、背景表示機能については省略することも可能である。

【0478】

<変形例2>

上記第3の実施の形態では、第1通常遊技状態中に第2表示ユニットのサイドライト728を点灯状態とする構成としたが、第1通常遊技状態中はサイドライト728を消灯状態とする構成としてもよい。

【0479】

<変形例3>

上記第3の実施の形態では、第1表示ユニット及び第2表示ユニットの一方にて図柄の変動表示を行っている場合には、他方にて図柄の変動表示を行わない（詳しくは、回転体が回転しているとしても光供給は行わない）構成としたが、これに限定されるものではない。各表示ユニットにおける図柄の変動表示を並行して行う構成とすることも可能である。

【0480】

<第4の実施の形態>

上記第1の実施の形態においては、作動口83a、83bへの入球に基づく抽選にて高確率モードへ移行するか否かを決定する構成となっていたが、本実施の形態においては作動口83a、83bへの入球に基づく抽選を契機として移行した特別遊技状態中に可変入賞装置82内に設けられた有利入球部への入球が発生した場合に高確率モードへ移行する構成となっている点で、第1の実施の形態と構成が相違しており、このような遊技性の違いに合わせて遊技領域PEの右ルート構成の一部工夫されている点を特徴の1つとしている。具体的には、右ルートに配設された可変入賞装置82に内蔵された振分ユニット810と、右ルートにて当該可変入賞装置82の上流位置（斜め上方）に配設されたステージユニット830からなる遊技機構800を備えている点で第1の実施の形態と構成が相違している。以下、図63～図66を参照して当該遊技機構800について説明する。図63は遊技機構800を示す概略図、図64は振分ユニット810のステージ部を上方からみた概略図、図65は振分ユニットの各種状態を示す概略図、図66はステージユニッ

10

20

30

40

50

ト 8 3 0 を示す概略図である。なお、図 6 3 においては、説明の便宜上振分ユニット 8 1 0 とステージユニット 8 3 0 とを横並びとなるように記載している。

【0 4 8 1】

(振分ユニット 8 1 0)

先ず、図 6 3 の右側に記載した振分ユニット 8 1 0 について説明する。振分ユニットは、遊技球が転動可能に形成されたステージ部 8 1 1 を有している。ステージ部 8 1 1 には、遊技球が通過可能な入球口として、第 1 入球口 8 1 2、第 2 入球口 8 1 3、第 3 入球口 8 1 4 が形成されている（図 6 4 参照）。それら各入球口 8 1 2～8 1 4 は何れも上方に開放されており、遊技球よりも僅かに大きくなっている。第 1 入球口 8 1 2 は第 1 連絡通路 8 1 5 を通じて不利側の通路である第 1 分岐通路部 8 1 8 に繋がっており、第 2 入球口 8 1 3 は第 2 連絡通路 8 1 6 を通じて同じく第 1 分岐通路部 8 1 8 に繋がっている。これに対して、第 3 入球口 8 1 4 は第 3 連絡通路 8 1 7 を通じて有利側の通路である第 2 分岐通路部 8 1 9（上記有利入球部）に繋がっている。

10

【0 4 8 2】

特別遊技状態中に第 1 分岐通路部 8 1 8 へ遊技球が入球した場合には、遊技者に所定数の賞球が払い出される。これに対して特別遊技状態中に第 2 分岐通路部 8 1 9 への入球が発生した場合には、遊技者に所定数の賞球が払い出されるとともに当該特別遊技状態の終了後に移行する通常遊技状態にて抽選モードが高確率モードとなる。このように、第 2 分岐通路部 8 1 9 の方が第 1 分岐通路部 8 1 8 よりも遊技者に有利となるように優遇されているため、遊技者は可変入賞装置 8 2 に流入した遊技球が第 3 入球口 8 1 4 に入球することを期待して遊技を行うものと想定される。

20

【0 4 8 3】

ステージ部 8 1 1 については、各入球口 8 1 2～8 1 4 に向けて下り傾斜しており、ステージ部 8 1 1 上を当該傾斜に沿って転動する過程で入球口 8 1 2～8 1 4 の何れかに入球する。なお、ステージ部 8 1 1 については可変入賞装置 8 2 のハウジングの壁面によって囲まれている。これにより、ステージ部 8 1 1 に到達した遊技球が入球口 8 1 2～8 1 4 以外を通じて当該ステージ部 8 1 1 から離脱することが回避されている。

【0 4 8 4】

振分ユニット 8 1 0 には、第 1 入球口 8 1 2 及び第 2 入球口 8 1 3 への入球を規制する規制手段としての可動体 8 2 1 が設けられている。可動体 8 2 1 は、ステージ部 8 1 1 の下方に位置するベース部 8 2 2 と、当該ベース部 8 2 2 から上方に起立する第 1 柱状部 8 2 3 及び第 2 柱状部 8 2 4 を有している。

30

【0 4 8 5】

第 1 柱状部 8 2 3 は、その先端部が第 1 連絡通路 8 1 5 に下方から挿入されており、当該第 1 柱状部 8 2 3 の上面 8 2 3 a が第 1 連絡通路 8 1 5 における底面の一部を形成している。また、第 2 柱状部 8 2 4 についても、その先端部が第 2 連絡通路 8 1 6 に下方から挿入されており、当該第 2 柱状部 8 2 4 の上面 8 2 4 a が第 2 連絡通路 8 1 6 における底面の一部を形成している。

【0 4 8 6】

可動体 8 2 1 については、可変入賞装置 8 2 のハウジングによって昇降可能に保持されている。図 6 5 (a) に示す下限位置に可動体 8 2 1 が待機している状態では、第 1 入球口 8 1 2 及び第 2 入球口 8 1 3 への遊技球の入球が可能となっており、ステージ部 8 1 1 に到達した遊技球が有利側の第 3 入球口 8 1 4 へ入球する確率は約 1 / 3 となる。

40

【0 4 8 7】

これに対して、図 6 5 (b) に示す上限位置に可動体 8 2 1 が待機している状態では、第 1 入球口 8 1 2 及び第 2 入球口 8 1 3 への入球が規制される。具体的には、柱状部 8 2 3、8 2 4 の上面 8 2 3 a、8 2 4 a によってステージ部 8 1 1 の転動面が補完され、第 1 入球口 8 1 2 及び第 2 入球口 8 1 3 に向けて転動する遊技球は、それら第 1 入球口 8 1 2 及び第 2 入球口 8 1 3 を素通りする。これにより、ステージ部 8 1 1 に到達した遊技球が有利側の第 3 入球口 8 1 4 へ入球する確率は約 1 / 1 となる。

50

【0488】

本実施の形態においては、可動体821が上限位置へと移動した場合に当該上限位置に待機する待機期間を上記ステージユニット830を利用して多様化していることを特徴の1つとしている。以下、ステージユニット830について説明する。

【0489】

図63に示すように、ステージユニット830については振分ユニット810と同様に遊技球が転動するステージ部831を有しており、右ルートを下流する遊技球の一部、詳しくは右ルートに配設された特別入球口88に流入した遊技球が当該ステージ部831へ案内される構成となっている。

【0490】

ステージ部831は、その中心部に向けて緩やかに下り傾斜となるすり鉢状をなしており、当該中心部には上方に開放された中央開口832が形成されている（図56（b）参照）。ステージ部831に案内された遊技球は、中央開口832を中心として回転しながら中央開口832へと近づき、当該中央開口832へと流入することとなる。

【0491】

中央開口832は、ステージ部831における遊技球の排出通路833の入口部分を構成している。排出通路833は鉛直方向に延びており、排出通路833を通過した遊技球は、当該排出通路833の下方に設けられた案内通路836へと流入し、当該案内通路836を経由して可変入賞装置82の直上となる位置へ案内される。つまり、右ルートへ発射された遊技球のうちステージユニット830を経由したものについても可変入賞装置82への入球の余地がある。

【0492】

ステージユニット830については上記可動体821と同様に鉛直方向にて昇降可能に保持されており、当該ステージユニット830に併設されたストッパ834によって上限位置及び下限位置が規定されている。図示は省略しているが、ステージユニット830は、付勢手段（詳しくはばね部材）によって上限位置へ付勢されており、ステージ部831に遊技球が載っていない状態では当該上限位置に待機する構成となっている。但し、ステージ部831に少なくとも1の遊技球が載った場合には、当該遊技球の重さにより上記付勢手段の付勢力に抗してステージユニット830は降下する。なお、下限位置を超える移動については上記ストッパ834によって阻止されることとなる。

【0493】

本実施の形態に示す振分ユニット810の可動体821とステージユニット830とはリンク部材840を介して連結されている。リンク部材840は、可動体821とステージユニット830との中間位置にて回転可能に軸支されており、この軸支箇所（中心軸線CL2）を中心に回転する。なお、軸支箇所については可動体821側に偏倚して設定されている。これは、可動体821を昇降させるために必要となる力を小さくする工夫である。

【0494】

リンク部材840の一端側に位置するステージユニット830が降下した場合には、それに連動してリンク部材840の他端側に位置する可動体821が上昇する。これにたいして、ステージユニット830が上昇した場合には、それに連動して可動体821が降下する。ここで、図67及び図68を参照して、特別遊技状態における遊技の流れについて例示する。

【0495】

特別遊技状態へ移行すると可変入賞装置82が開放され、右ルートを下流する遊技球が大入賞口へ流入することとなる。大入賞口へ流入した遊技球は振分ユニット810のステージ部811に案内される。

【0496】

図67に示すように、ステージユニット830のステージ部831上に遊技球が載っていない状況（停留していない状況）では、振分ユニット810の第1入球口812及び第

10

20

30

40

50

2 入球口 8 1 3 が開放されており、有利側の第 3 入球口 8 1 4 への入球確率は約 1 / 3 となる。

【0497】

ステージユニット 8 3 0 のステージ部 8 3 1 上に遊技球が載ると、当該遊技球に押されてステージユニット 8 3 0 が下限位置へと降下し、それに連動して振分ユニット 8 1 0 の可動体 8 2 1 が上限位置へと移動する。この状態では、図 6 8 に示すように、第 1 入球口 8 1 2 及び第 2 入球口 8 1 3 への入球が不可となり、入球先が実質的に第 3 入球口 8 1 4 に絞られることとなる。つまり、有利側である第 3 入球口 8 1 4 への入球確率は一時的にはあるが 1 / 1 となる。

【0498】

図 6 8 → 図 6 7 に示すように、ステージ部 8 3 1 上に位置している遊技球が中央開口 8 3 2 を通じてステージユニット 8 3 0 から離脱すると、上記付勢力によってステージユニット 8 3 0 が上限位置へと復帰する。これに連動して、可動体 8 2 1 が下限位置へと復帰し、当該可動体 8 2 1 による第 3 入球口 8 1 4 への入球サポートが終了することとなる。

【0499】

ここで、ステージユニット 8 3 0 のステージ部 8 3 1 に転動する遊技球については、最終的には中央開口 8 3 2 を通じて当該ステージ部 8 3 1 から排出されるものの、当該ステージ部 8 3 1 における滞在期間については様々となる。つまり、ステージ部 8 3 1 へ到達した際の移動速度や着地位置等の微妙な違いによって滞在期間が長短相違することとなる。このため、可動体 8 2 1 によって第 3 入球口 8 1 4 への入球がサポートされる期間が長短相違することとなる。

【0500】

本実施の形態に示すステージユニット 8 3 0 のステージ部 8 3 1 については、複数の遊技球が同時に転動（滞在）可能となるように構成されており、且つ中央開口 8 3 2 については複数の遊技球が同時に通過不可となる大きさとなっている。これにより、複数の遊技球がステージ部 8 3 1 上に載ることにより上記入球サポートの期間が長くなる。故に、特別遊技状態においては、ステージ部 8 3 1 に少しでも多くの遊技球が案内されることを期待して遊技が行われることとなる。

【0501】

なお、本実施の形態に示す振分ユニット 8 1 0 においては、上面 8 2 3 a, 8 2 4 a 上に遊技球が載った場合には、当該遊技球の重さによって可動体 8 2 1 が降下しようとするため、サポート期間が短縮される可能性がある。但し、ステージ部 8 3 1 の面積については、可動体 8 2 1 の柱状部 8 2 3, 8 2 4 の上面 8 2 3 a, 8 2 4 a の総面積よりも大きくなっている。これにより、上記事象が多発することを抑制している。

【0502】

ステージユニット 8 3 0 のステージ部 8 3 1 に遊技球が載ることで振分ユニット 8 1 0 の可動体 8 2 1 が下限位置から上限位置へ変位し、ステージ部 8 3 1 から遊技球が離脱することで可動体 8 2 1 が上限位置から下限位置へ復帰する。ここで、ステージ部 8 3 1 における遊技球の転動態様（例えば遊技球の転動方向や転動速度）に応じてステージ部 8 3 1 に滞在する滞在期間に差が生じる。つまり、可動体 8 2 1 が上限位置に位置する期間については上記滞在期間に左右されることとなる。このようにして遊技機構 8 0 0 の動きが単調になることを抑制することにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【0503】

ステージユニット 8 3 0 のステージ部 8 3 1 の昇降動作に連動して可動体 8 2 1 が下限位置／上限位置に変位する。ここで、ステージ部 8 3 1 の動作方向を上下とすることにより、ステージ部 8 3 1 の動きにつられて遊技球の挙動が変化することを抑制できる。これは、ステージ部 8 3 1 上に遊技球が待機する待機期間の偏りを緩和する上で好ましい。

【0504】

遊技球の重さを利用してステージユニット 8 3 0 を昇降させる構成においては、駆動力が遊技球の重さに依存する。本実施の形態に示したように、回動可能に保持されたリンク

10

20

30

40

50

部材 8 4 0 の一端側にステージユニット 8 3 0 を配設し、他端側に可動体 8 2 1 を配設してそれらステージユニット 8 3 0 及び可動体 8 2 1 の動きを上下に互い違いとなるように形成することで、出力の伝達ロスを軽減することができる。これは、駆動力が小さいことを前提とした上で、遊技機構 8 0 0 の動作の確実性を高める上で好ましい。

【0505】

ステージ部 8 3 1 は複数の遊技球が同時に転動可能となるように形成されている。上述したように遊技球の重さを可動体 8 2 1 を変位させる動力として利用する構成では、ステージ部 8 3 1 上に位置し得る遊技球の数によって変位速度（応答性）を変化させることができる。このように遊技球の数に応じて応答性が変化する構成とすれば、可動体 8 2 1 が上限位置に維持される期間の更なる多様化に貢献できる。

10

【0506】

ステージユニット 8 3 0 に形成された排出通路 8 3 3 は中央開口 8 3 2 から鉛直方向に延び鉛直通路となっている。このような構成とすれば、排出通路 8 3 3 を通過する遊技球に押される等して、ステージユニット 8 3 0 の待機位置への復帰が遅れる等することを回避できる。これにより、可動体 8 2 1 を下限位置／上限位置に変位させる場合の応答性の向上に寄与できる。

【0507】

中央開口 8 3 2 は、複数の遊技球が同時に通過できない大きさとなっている。このため、ステージ部 8 3 1 上を複数の遊技球が転動する場合には、それら遊技球がステージ部 8 3 1 から順次離脱することとなり、一気に離脱することが回避される。このため、ステージ部 8 3 1 上に位置する遊技球の数に応じて可動体 8 2 1 が上限位置に待機する期間（例えば作用期間）を多様化できる。

20

【0508】

<変形例 1>

上記第 4 の実施の形態では、可動体 8 2 1 が上限位置に配置された場合に、柱状部 8 2 3、8 2 4 の上面 8 2 3 a、8 2 4 a がステージ部 8 1 1 における遊技球の転動面を補完する構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、図 6 9 の概略図に示すように、可動体 8 2 1 A が上限位置に配置された場合に、柱状部 8 2 3 A、8 2 4 A がステージ部 8 1 1 における遊技球の転動面よりも上方に突出する構成とすることも可能である。これにより、入球口 8 1 2 A、8 1 3 A への入球を規制しつつも、柱状部 8 2 3 A、8 2 4 A の上面 8 2 3 a A、8 2 4 a A に遊技球が載る機会を減らすことができる。

30

【0509】

<変形例 2>

上記第 4 の実施の形態では、振分ユニット 8 1 0 の可動体 8 2 1 の移動方向（上下方向）と、ステージユニット 8 3 0 の移動方向（上下方向）とを揃える構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、図 7 0 の概略図に示すように、入球口 8 1 2 B を開閉するシャッタ 8 2 5 B と、当該シャッタ 8 2 5 B を閉位置へ付勢する付勢手段とを追加し、当該シャッタ 8 2 5 B が可動体 8 2 1 B の上昇に伴い上記付勢手段の付勢力に抗して閉位置から開位置へスライド移動する構成とすることも可能である。このような構成とすれば、シャッタ 8 2 5 B 上に遊技球が載ったとしても、その重さによって可動体 8 2 1 B が押し下げられることを回避できる。

40

【0510】

<変形例 3>

上記第 4 の実施の形態においては、右ルートに配設された特別入球口 8 8 へ入球した遊技球がステージユニット 8 3 0（ステージ部 8 3 1）へ案内される構成とした。ステージ部 8 3 1 へ案内された遊技球の移動速度のばらつきを大きくする上では、図 7 1 の概略図に示すように、特別入球口 8 8 C とステージ部 8 3 1 とを繋ぐ連絡通路 8 8 b C を傾斜させるとよい。特別入球口 8 8 C の開口 8 8 a C に対して傾斜方向と同じ側から遊技球が流入する場合と、傾斜方向とは反対側から遊技球が流入する場合とで、挙動に差が生じる。後者よりも前者の方が遊技球の流入の勢いが削がれにくくなるため、ステージ部 8 3 1 に

50

到達した際の移動速度の差を顕著なものとする事ができる。これは、可動体 8 2 1 によるサポート期間の幅を大きくする上で好ましい。

【0 5 1 1】

また、移動速度の差を設ける上では、上記連絡通路 8 8 b C を以下のように変更することも可能である。すなわち、図 7 2 (a) の概略図に示すように、連絡通路 8 8 b D を途中位置にて第 1 分岐通路 8 8 c D 及び第 2 分岐通路 8 8 d D に分岐させて、その分岐位置に遊技球を第 1 分岐通路 8 8 c D 及び第 2 分岐通路 8 8 d D に振り分ける振分手段 8 8 g D を配設する。そして、第 1 分岐通路 8 8 c D 及び第 2 分岐通路 8 8 d D に遊技球を減速させる減速部 8 8 e D, 8 8 f D を各々配設し、各分岐通路 8 8 c D, 8 8 d D を通過した時点での遊技球の移動速度に差を生じさせるとよい。

10

【0 5 1 2】

なお、この概念をステージ部 8 3 1 に適用して、当該ステージ部 8 3 1 における遊技球の滞在期間に流路に応じた差を生じさせてもよい。

【0 5 1 3】

<変形例 4>

上記第 4 の実施の形態では、ステージユニット 8 3 0 のステージ部 8 3 1 をすり鉢状として、遊技球の滞在期間を多様化した。滞在期間に差を設けるための具体的構成については任意である。例えば、図 7 2 (b 1) の概略図に示すように、ステージユニット 8 3 0 E に通過所要期間が相対的に短くなる第 1 流路 8 8 c E と相対的に長くなる第 2 流路 8 8 d E を設け、通過した流路によって滞在期間に差が生じる構成とすることも可能である。この場合、第 1 流路 8 8 c E / 第 2 流路 8 8 d E の一方から他方への遊技球の移動を許容することにより、滞在期間の更なる多様化に寄与できる。例えば、図 7 2 (b 2) の概略図に示すように、第 1 流路 8 8 c E を第 2 流路 8 8 d E よりも上方にオフセットした上で、第 1 流路 8 8 c E における遊技球の転動面を第 2 流路 8 8 d E 側に下り傾斜させるとよい。

20

【0 5 1 4】

<変形例 5>

上記第 4 の実施の形態では、ステージユニット 8 3 0 のステージ部 8 3 1 上に 1 個の遊技球が載ることで、当該ステージユニット 8 3 0 が降下を開始する構成としたが、降下開始の契機となる遊技球の数についてはこれに限定されるものではない。例えば、2 つの遊技球が載ることで降下を開始する構成としてもよいし、3 つ以上の遊技球が載ることで降下を開始する構成としてもよい。

30

【0 5 1 5】

<変形例 6>

上記第 4 の実施の形態では、第 3 入球口 8 1 4 への入球に基づいて高確率モードへ移行する構成について例示したが、少なくとも入球口 8 1 2 ~ 8 1 4 に有利度の差が設けられているのであれば足り、第 3 入球口 8 1 4 への入球によって特別遊技状態におけるラウンド遊技が継続される構成とすることも可能である。また、振分ユニットを可変入賞装置 8 2 に適用する必要はなく、当該可変入賞装置 8 2 とは別に設けてもよい。この場合、第 1 入球口 8 1 2 及び第 2 入球口 8 1 3 へ入球した場合には大当たりの抽選が実行され、第 3 入球口 8 1 4 へ入球した場合には大当たりが確定する構成とすることも可能である。

40

【0 5 1 6】

<変形例 7>

上記第 4 の実施の形態では、第 1 入球口 8 1 2 及び第 2 入球口 8 1 3 よりも第 3 入球口 8 1 4 が遊技者に有利となるように有利度の差を設けたが、この関係を逆にすることも可能である。すなわち、第 1 入球口 8 1 2 及び第 2 入球口 8 1 3 よりも第 3 入球口 8 1 4 が遊技者に不利となるように有利度の差を設けてもよい。

【0 5 1 7】

<変形例 8>

上記ステージユニット 8 3 0 上に遊技球が滞在している期間に亘って可動体が作動状態

50

となるように構成されているのであれば足り、その作用については必ずしも「遊技球の振分」である必要はない。例えば、演出用の可動装飾体を動作用にステージユニット 8 3 0 に相当する構成を適用してもよい。

【0 5 1 8】

＜第 5 の実施の形態＞

本実施の形態では遊技盤ユニットに係る構成が上記第 1 の実施の形態と相違している。以下、図 7 3～図 7 4 を参照して、第 1 の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における遊技盤ユニット 8 0 F について説明する。図 7 3 は遊技盤ユニット 8 0 F の正面図、図 7 4 は遊技盤ユニット 8 0 F を正面側から見た斜視図である。

【0 5 1 9】

（遊技盤ユニット 8 0 F）

遊技盤ユニット 8 0 F に設けられた遊技領域 P E については、第 1 の実施の形態に示した遊技盤ユニット 8 0 と同様にセンターフレーム 9 5 によって左ルート及び右ルートに大別されている。左ルート及び右ルートについては、遊技領域 P E（後述する図柄表示装置 5 0 0 F）の下方にて合流しており、この合流部分には下作動口 8 5 9 F を具備する入球ユニット 8 5 0 F が配設されている。左ルートに発射された遊技球と右ルートに発射された遊技球についてはどちらも下作動口 8 5 9 F へ入球し得る構成となっているものの、入球確率については右ルートよりも左ルートの方が優遇されている。これにより、少なくとも低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態においても、右ルートへ遊技球を発射するよりも左ルートへ遊技球を発射した方が遊技を有利に進めることができる。

【0 5 2 0】

なお、本実施の形態における下作動口 8 5 9 F は第 1 の実施の形態に示した上作動口 8 3 a に相当するが、上作動口 8 3 a と比べて遊技領域 P E の最下部寄り且つ奥側に配設されているため、遊技機前方から見た場合の視認性は低下している。これは、後述する演出ゲート 8 5 5 F との関係にて当該演出ゲート 8 5 5 F を目立たせるとともに、同演出ゲート 8 5 5 F の機能及び外観からあたかも同演出ゲート 8 5 5 F が本実施の形態における「作動口」であるかのように擬態させる工夫である。

【0 5 2 1】

右ルートには、第 1 の実施の形態に示した下作動口 8 3 b に相当する右作動口 8 8 3 F が配設されている。右作動口 8 8 3 F には電動役物 8 9 1 F が併設されており、同じく右ルートに配設されたスルーゲート 8 8 4 F を遊技球が通過してサポート抽選に当選した場合に電動役物 8 9 1 F が閉状態から開状態に切り替わることで当該右作動口 8 8 3 F への入球が可能となる。

【0 5 2 2】

また、右ルートには、上記下作動口 8 5 9 F 及び右作動口 8 8 3 F への入球に基づく抽選にて大当たり結果となって特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行した場合に非受入状態から受入状態に切り替わる可変入賞装置 8 8 1 F，8 8 2 F が配設されている。これら可変入賞装置 8 8 1 F，8 8 2 F への入球によって遊技者に賞球が付与される構成となっている点では上記第 1 の実施の形態と同様である。

【0 5 2 3】

ここで、図 7 5～図 7 7 を参照して入球ユニット 8 5 0 F について説明する。図 7 5 は入球ユニット 8 5 0 F 及びその周辺を示す遊技盤ユニット 8 0 F の部分拡大図、図 7 6 は入球ユニットを正面側から見た斜視図、図 7 7 は入球ユニットの分解斜視図である。

【0 5 2 4】

図 7 5 に示すように、右ルートについてはセンターフレーム 9 5（詳しくはステージ 9 6 F）の側方に配設された風車 9 4 を起点として上ルート及び下ルートに分かれている。下ルートについては、その途中位置にて入球ユニット 8 5 0 F に向かうルートと一般入賞口 8 1 へ向かうルートとに分岐しており、上ルートを流下する遊技球及び下ルートを流下する遊技球の一部（詳しくは一般入賞口 8 1 へ向かわなかった遊技球）は入球ユニット 8

50Fを経由して遊技領域PEから排出されることとなる。

【0525】

図76及び図77に示すように、入球ユニット850Fは、各種遊技部品が搭載されたベース体851Fと当該ベース体851Fを遊技機前方から覆う前面カバー852F、853Fと当該ベース体851Fを遊技機後方から覆う背面カバー854Fとが前後に組み合わせられることで遊技球が流下する流下経路が複数形成されてなり、ベース体851Fが遊技領域形成体310Fに固定されることで遊技領域形成体310Fに形成された開口を通じて遊技機前方に張り出した状態で当該遊技領域形成体310Fに一体化されている。

【0526】

上記下作動口859Fは入球ユニット850Fの最下部に配設されており、入球ユニット850Fには上記流下経路として下作動口859Fへと続くセンタールート（第1ルート）とアウト口89へと続くサイドルート（第2ルート）とが設けられている。前面カバー852F、853Fは透明性を有してなり、それら前面カバー852F、853Fを通じて入球ユニット850Fの内部（例えばセンタールートやサイドルート）を通過する遊技球や内蔵された各種遊技部品を視認可能となっている。

【0527】

入球ユニット850Fの上部にはセンタールートの入口部分として演出ゲート855Fが設けられている。本実施の形態においては、上ルート（ステージ96F）に振り分けられた遊技球のみが演出ゲート855Fを通過可能となっている。図77に示すように、演出ゲート855Fの下方には遊技球を振り分ける振分手段として上クルーン856Fが配設されている。

【0528】

上クルーン856Fは円盤状をなしており、その上面が遊技球が転動する転動面871Fとなっている。上クルーン856Fの中央部分には上限に貫通する第1開口873F及び第2開口874Fが形成されており、転動面871Fはそれら第1開口873F及び第2開口874Fに向けて僅かに下るように傾斜している。上クルーン856Fの外周部分には転動面871Fから上方に起立する周壁部872Fが設けられており、転動面871Fに到達した遊技球が第1開口873F及び第2開口874F以外から流出することが回避されている。つまり、転動面871Fに到達した遊技球は、上記第1開口873F及び第2開口874Fの何れかに流入する構成となっている。

【0529】

ベース体851Fには、第1開口873Fに流入した遊技球が通過する第1分岐通路部864Fと第2開口874Fに流入した遊技球が通過する第2分岐通路部865Fとが設けられている。第1分岐通路部864Fは上記センタールートの一部を構成しているのに対して第2分岐通路部865Fは上記サイドルートの一部を構成している。つまり、演出ゲート855Fを通過した遊技球の一部は第2分岐通路部865Fを経由することでセンタールートからサイドルートに移る構成となっている。なお、第2開口874Fの数は第1開口873Fの数よりも多くなっており、演出ゲート855Fを通過した遊技球の半数以上はサイドルートへ移ることとなる。

【0530】

第1分岐通路部864Fの出口部分及び第2分岐通路部865Fの出口部分は、前者が中央、後者がその左右両側となるように横並びとなっており、第1分岐通路部864Fの出口部分の下方には下クルーン857Fへの流入口878Fが形成されている。下クルーン857Fは上クルーン856Fと同様に円盤状をなしており、その上面が遊技球が転動可能な転動面875Fとなっている。下クルーン857Fの中央部分には上下に貫通する中央開口876Fが形成されており、転動面875Fは中央開口876Fに向けて僅かに下るように傾斜している。転動面875Fは環状をなしており、流入口878Fを通じて転動面875Fに到達した遊技球は中央開口876Fを中心に転動しながら中央開口876Fへ向かう。なお、転動面875Fについては当該転動面875F上に同時に滞在し得る遊技球の数が下作動口859Fに係る保留数よりも多くなるように形成されている。

【0531】

下クルーン857Fの外周部分には転動面875Fから上方に起立する周壁部877Fが設けられており、転動面875Fに到達した遊技球が中央開口876F以外から流出することが回避されている。中央開口876Fの直下には上記下作動口859Fが配設されており、当該中央開口876Fを通過した遊技球は下作動口859Fに入球する。つまり、上記流入口878Fに流入した遊技球（転動面875Fに到達した遊技球）は下作動口859Fへの入賞が確定するように構成されている。

【0532】

ここで、流入口878Fと分岐通路部864F、865Fの出口部分の配設領域との間には流入口878Fへの案内手段（入球補助手段）として非電動役物858Fが配設されている。非電動役物858Fは第1分岐通路部864Fと流入口878Fとを結ぶ流路を挟んで相対向する左右一对の可動片を有してなる。各可動片はそれら可動片の下端部を中心に回動可能となるように保持されており、当該回動によって非電動役物858Fの案内状態が第1案内状態と第2案内状態とに切り替わる構成となっている。

10

【0533】

以下、図78を参照して、非電動役物858F及び当該非電動役物858Fの動きに関連する構成について補足説明する。図78（a）は非電動役物858Fが第1案内状態となっている場合の概略図、図78（b）は非電動役物858Fが第2案内状態となっている場合の概略図である。

【0534】

非電動役物858Fはリンク機構879Fを介して下クルーン857Fに接続されている。下クルーン857Fは昇降可能に保持されており、ベース体851Fには下クルーン857Fの上限位置及び下限位置を規定するストッパが設けられている。ベース体851Fには下クルーン857Fを上限位置へ付勢するバネが搭載されており、このバネの付勢力によって下クルーン857Fが上限位置（以下、待機位置という）にて待機する構成となっている。

20

【0535】

下クルーン857F（転動面875F）に遊技球が載ると、バネの付勢力に抗して下クルーン857Fが待機位置から下限位置（以下、降下位置という）へと降下する。なお、下クルーン857Fの姿勢は昇降区間の何れの位置においても一定に維持されるため、降下時の姿勢の変化によって中央開口876Fへ向けた遊技球の移動が妨げられるといった事象は生じない。

30

【0536】

下クルーン857Fが待機位置に配置されている状態、すなわち転動面875F上に遊技球が載っていない状態では、非電動役物858Fが第1案内状態に維持される。第1案内状態では、第1分岐通路部864Fの出口部分から流出した遊技球は流入口878Fへの流入が許容されるのに対して、第2分岐通路部865Fの出口部分から流出した遊技球は流入口878Fへの流入が妨げられることとなる。

【0537】

下クルーン857F上に遊技球が載って当該下クルーン857Fが待機位置から降下位置へ移動すると、下クルーン857Fの動きに連動して非電動役物858Fが第1案内状態から第2案内状態に切り替わる。第2案内状態では、第1分岐通路部864Fの出口部分から流出した遊技球及び第2分岐通路部865Fの出口部分から流出した遊技球の何れについても流入口878Fへの流入が許容されることとなる。つまり、一時的にはあるが流入口878Fへの流入対象となる流路が拡張され、上述した演出ゲート855Fを通過した遊技球は第1開口873F及び第2開口874Fの何れを経由した場合であっても流入口878Fに流入し得ることとなる。

40

【0538】

ここで、非電動役物858Fが第2案内状態となっている場合には、入球ユニット850Fに形成された他の流下経路を流下する遊技球についても流入口878Fへ案内される

50

場合がある。以下、再び図 7 5 を参照して、入球ユニット 8 5 0 F に形成された他の流路について補足説明し、その後、第 2 案内状態にて流入口 8 7 8 F に案内される他の対象について説明する。

【0 5 3 9】

入球ユニット 8 5 0 F にて上クルーン 8 5 6 F の左右両側となる位置には第 1 案内通路部 8 6 1 F が形成されている。第 1 案内通路部 8 6 1 F は上述したサイドルートの一部を構成している。また、入球ユニット 8 5 0 F には上述した下ルートの一部を構成する第 2 案内通路部 8 6 2 F が形成されている。第 2 案内通路部 8 6 2 F はサイドルートの一部を構成するものでもあり、第 2 分岐通路部 8 6 5 F の出口部分よりも上流側にて第 1 案内通路部 8 6 1 F と合流している。上ルートに振り分けられた遊技球のうち上記演出ゲート 8 5 5 F を通過しなかったもの及び下ルートに振り分けられた遊技球についてはサイドルートを經由して第 2 分岐通路部 8 6 5 F の出口部分の近辺に案内される。

10

【0 5 4 0】

図 7 9 (a) の概略図に示すように、非電動役物 8 5 8 F が第 1 案内状態となっている場合には、当該非電動役物 8 5 8 F の可動片がサイドルートとセンタールートとを仕切る仕切りとして機能する。このため、第 1 案内通路部 8 6 1 F 及び第 2 案内通路部 8 6 2 F を通過した遊技球については何れも流入口 8 7 8 F へ流入することがない。

【0 5 4 1】

これに対して、非電動役物 8 5 8 F が第 2 案内状態となっている場合には、図 7 9 (b) に示すように、当該非電動役物 8 5 8 F の可動片がサイドルート側へ突出し、サイドルートとセンタールートとが連通することとなる。この状態では、第 1 案内通路部 8 6 1 F 及び第 2 案内通路部 8 6 2 F を通過した遊技球についても非電動役物 8 5 8 F によって流入口 8 7 8 F へ案内され得る。但し、上記第 2 分岐通路部 8 6 5 F の出口部分から流出した遊技球と比較して、流入口 8 7 8 F への案内確率は低くなるように差別化されている。

20

【0 5 4 2】

また、合流部分 8 6 3 F を經由してサイドルートを流下する遊技球についても合流部分 8 6 3 F へ至るまでの経過、詳しくは第 1 案内通路部 8 6 1 F 及び第 2 案内通路部 8 6 2 F の何れを經由しているかによって流入口 8 7 8 F への案内確率に差が生じる構成となっている。具体的には、非電動役物 8 5 8 F が第 2 案内状態となることで上記連通が生じる連通箇所については合流部分 8 6 3 F の延長上に位置しており、当該合流部分 8 6 3 F における遊技球の転動面を形成しているスロープについては当該連通箇所に向けて下り傾斜となるように形成されている。但し、当該スロープと上記連通箇所との間には遊技球が通過可能な大きさの隙間が確保されており、スロープに沿って流下した遊技球が連通箇所に到達できるか否かについては当該遊技球の移動速度に依存する構成となっている。

30

【0 5 4 3】

詳しくは、第 1 案内通路部 8 6 1 F については縦方向に延びているため、当該第 1 案内通路部 8 6 1 F に沿って流下した遊技球についてはスロープ到達時に減速する。スロープにて再加速された場合であっても上記隙間を飛び超える速度に到達できる割合は相対的に低くなる。これに対して第 2 案内通路部 8 6 2 F についてはスロープと同じ方向（横方向）に延びているため、当該第 2 案内通路部 8 6 2 F に沿って流下した遊技球については勢いを低下させることなくスロープにて再加速される。このため、上記隙間を飛び超える速度に到達できる割合は相対的に高くなる。このように、経由した流路に応じて流入口 8 7 8 F への流入確率に差を設けることで、遊技球の挙動への注目度の向上に寄与できる。

40

【0 5 4 4】

次に、図 8 0 の概略図を参照して、下作動口 8 5 9 F への入賞の流れについて説明する。

【0 5 4 5】

左ルートへ発射された遊技球については上記風車 9 4 によって上ルート及び下ルートに振り分けられることとなる。上ルートに振り分けられた遊技球が演出ゲート 8 5 5 F を通過して上クルーン 8 5 6 F に到達することで下作動口 8 5 9 F への入賞のチャンスとなる

50

。図 80 (a) → 図 80 (b) に示すように、上クルーン 856 F に載った遊技球については、第 1 分岐通路部 864 F (第 1 開口 873 F) 及び第 2 分岐通路部 865 F (第 2 開口 874 F) に振り分けられることとなる。

【0546】

図 80 (b) → 図 80 (c) に示すように、第 1 分岐通路部 864 F に振り分けられた遊技球については非電動役物 858 F の案内状態が第 1 案内状態であっても流入口 878 F に流入し、下クルーン 857 F に載ることとなる。遊技球の重みによって下クルーン 857 F が待機位置から降下位置へ移動すると、それに連動して非電動役物 858 F が第 1 案内状態から第 2 案内状態に切り替わる。つまり、先行する遊技球 B1 が下作動口 859 F に入球する前に流入口 878 F への入球確率が一時的に高まった入球高確率状態に移行することとなる。

10

【0547】

図 80 (d) に示すように、下クルーン 857 F 上に遊技球が載っている間は非電動役物 858 F が第 2 案内状態に維持され、第 2 分岐通路部 865 F に振り分けられた後続の遊技球 B3 や第 2 案内通路部 862 F に振り分けられた後続の遊技球 B4 についても流入口 878 F への流入のチャンスとなる。

【0548】

ここで、本実施の形態においては、下ルートを経由して非電動役物 858 F へ向かう遊技球と、上ルートを経由して非電動役物 858 F へ向かう遊技球とを比較した場合、後者よりも前者の方が所要時間が短くなるように差が設けられている。このため、先行する遊技球が下クルーン 857 F に到達して非電動役物 858 F が第 2 案内状態に切り替わった場合には、上ルートを通過する遊技球よりも下ルートを通過する遊技球の方が速やかに非電動役物 858 F に向かうこととなり、連続入賞への期待が高まる。後続の遊技球のうち下ルートへ振り分けられた遊技球について連続入賞を発生／継続させる上で時間的アドバンテージを発生させること（ただし、入賞確率については上クルーン 856 F を経由するものにアドバンテージがある）には、不利側の下ルートを通過する遊技球への注目を高めることができるという技術的意義がある。

20

【0549】

後続の遊技球 B3 や遊技球 B4 が下クルーン 857 F 上に載った場合には、先行する遊技球 B1 が下クルーン 857 F から離脱して下作動口 859 F に入球したとしても、下クルーン 857 F は降下位置に留まり、非電動役物 858 F についても第 2 案内状態に維持されることとなる。これにより、下作動口 859 F に係る保留数を一気に増加することとなる。なお、保留数が上限に達した後は下作動口 859 F への入賞が続いたとしても、新たな保留情報の取得が制限されるため、遊技者の有利度が過度に高くなることが回避される。

30

【0550】

その後は、全ての遊技球が下クルーン 857 F から離脱することで下クルーン 857 F が待機位置へ復帰し、それに連動して非電動役物 858 F が第 1 案内状態から第 2 案内状態に切り替わることとなる。これにより、下作動口 859 F に係る一時的な入球高確率状態が解除されることとなる。

40

【0551】

このように、本実施の形態に示す入球ユニット 850 F によれば、下作動口 859 F への入賞に偏りを生じさせることができる。ここで、図 81 の概略図を参照して、時間経過に伴う保留数の推移について説明する。図 81 においては本実施の形態における保留数の推移を実線によって例示し、第 1 の実施の形態における保留数の推移を 2 点鎖線によって例示している。

【0552】

本実施の形態においては、下クルーン 857 F に遊技球が到達して当該遊技球の下作動口 859 F への入賞が確定した状況となることにより、後続の遊技球の流入口 878 F への流入が容易化される。つまり、左ルートへ向けた遊技球の発射を継続してさえいれば 1

50

の遊技球が下作動口 8 5 9 F へ入球する場合に後続の遊技球の下作動口 8 5 9 F への入賞確率が飛躍的に高まり、下作動口 8 5 9 F への連続入賞（記憶されている保留情報が 0 にならないうちに後続の保留情報が取得される入賞）が発生することとなる。これにより、下作動口 8 5 9 F に係る保留数は上限に達しやすくなっている。

【0553】

非電動役物 8 5 8 F が第 1 案内状態となっている場合の下作動口 8 5 9 F への入賞確率については、第 1 の実施の形態に示した上作動口 8 3 a のように上クルーン 8 5 6 F や非電動役物 8 5 8 F に相当する構成が併設されていない構成における当該上作動口 8 3 a への入賞確率と比較して低くなっている。つまり、上述した連続入賞を誘発させる機能を除外した場合の入賞確率は低くなる。このような構成とすることで、下作動口 8 5 9 F への入賞に偏り（メリハリ）を生じている。

10

【0554】

下作動口 8 5 9 F への入賞に基づいて図柄表示装置 5 0 0 F にて表示演出を行う構成においては、保留数が 0 になる期間が長くなることで表示演出が実行されない期間（無演出期間）が長くなる。このようにして無演出期間が目立つことで下作動口 8 5 9 F への入賞が発生していないこと明らかとなることは遊技者の遊技意欲を低下させる要因になると懸念される。本実施の形態においては、上述した演出ゲート 8 5 5 F を用いてそのような不都合の発生を抑える工夫がなされていることを特徴の 1 つとしている。以下、本実施の形態における電氣的構成について補足説明し、その後上記工夫について説明する。

【0555】

20

図 8 2 のブロック図に示すように、本実施の形態においては上記第 1 の実施の形態に示した可変表示ユニット 5 0 0 に代えて図柄表示装置 5 0 0 F が設けられており、この図柄表示装置 5 0 0 F の表示内容を制御するための表示制御装置 9 1 0 F が追加されている。

【0556】

表示制御装置 9 1 0 F は、プログラム ROM 9 1 3 F 及びワーク RAM 9 1 4 F が複合的にチップ化された素子である MPU 9 1 2 F と、ビデオディスプレイプロセッサ（VDP）9 1 5 F と、キャラクタ ROM 9 1 6 F と、ビデオ RAM 9 1 7 F とがそれぞれ搭載された表示制御基板 9 1 1 F を備えている。なお、MPU 9 1 2 F に対してプログラム ROM 9 1 3 F 及びワーク RAM 9 1 4 F が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

30

【0557】

表示制御装置 9 1 0 F の MPU 9 1 2 F は、報知・演出制御装置 1 4 0 を経由して主制御装置 1 6 2 から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づき所定の演算処理を行って VDP 9 1 5 F の制御（具体的には VDP 9 1 5 F に対する内部コマンドの生成）を実施する。より具体的には、MPU 9 1 2 F では、報知・演出制御装置 1 4 0 から送信されたコマンドに基づいて図柄表示装置 5 0 0 F における各遊技回の変動表示パターンを特定する処理を実行するとともに保留表示に係る処理を実行し、その処理結果に対応して VDP 9 1 5 F に対する描画処理を実行する。これにより、図柄表示装置 5 0 0 F の表示画面 5 0 0 a F にて各種画像が表示されることとなる。

【0558】

40

プログラム ROM 9 1 3 F は、MPU 9 1 2 F により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用の JPEG 形式画像データも併せて記憶保持されている。ワーク RAM 9 1 4 F は、MPU 9 1 2 F による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワーク RAM 9 1 4 F の各エリアに記憶される。

【0559】

VDP 9 1 5 F は、図柄表示装置 5 0 0 F に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。VDP 9 1 5 F は IC チップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。VDP 9 1 5 F は、MPU 9 1 2

50

F、ビデオRAM 917F等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM 917Fに記憶させる画像データを、キャラクタROM 916から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置500Fに表示させる。

【0560】

キャラクタROM 916Fは、図柄表示装置500Fに表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM 916Fには、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。

【0561】

10

なお、キャラクタROM 916Fを複数設け、各キャラクタROM 916Fに分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラムROM 913Fに記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM 916Fに記憶する構成とすることも可能である。

【0562】

ビデオRAM 917Fは、図柄表示装置500Fに表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM 917Fの内容を書き替えることにより図柄表示装置500Fの表示内容が変更される。

【0563】

20

なお、主制御装置162直轄の主表示ユニット（主表示部）には、下作動口859Fへの入賞に基づいた抽選結果を表示する下作動口用表示部と、右作動口883Fへの入賞に基づいて行われた抽選結果を表示する右作動口用表示部とが設けられている。下作動口用表示部では、下作動口859Fへの入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、下作動口859Fへの入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。下作動口859Fへの入賞に基づく内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した当選結果であった場合には、下作動口用表示部にて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、上記開閉実行モードへ移行される。右作動口用表示部では、右作動口883Fへの入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、右作動口883Fへの入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。右作動口883Fへの入賞に基づく内部抽選の結果が大当たりに対応した当選結果であった場合には、右作動口用表示部にて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、その結果に応じて上記開閉実行モードへ移行される。

30

【0564】

因みに、いずれかの作動口859F、883Fへの入賞に基づいて、対応する作動口用表示部にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示し上記変動表示が停止されるまでが遊技回の1回に相当する。但し、遊技回の1回は、上記の内容に限定されることはなく、例えば、単一の表示領域が設けられ、いずれの作動口859F、883Fへの入賞が発生したとしてもその単一の表示領域にて変動表示が行われる構成においては、当該単一の表示領域にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示した状態で上記変動表示が停止されるまでを遊技回の1回とすることも可能である。

40

【0565】

ここで、各遊技回の図柄の変動表示に係る構成及び同変動表示の内容について説明する。なお、以下の説明においては適宜図83を参照する。図83は図柄表示装置500Fの表示画面500aFにおける表示内容を説明するための概略図である。

【0566】

表示制御装置910FのキャラクタROM 916Fには、「1」～「9」の数字と魚等を模したキャラクタ等の装飾とが複合されてなる9種類の主図柄のデータと、数字が付されていない副図柄のデータと、「1」～「9」の数字からなる9種類の簡易図柄のデータとが予め記憶されている。

【0567】

50

図 8 3 に示すように、図柄表示装置 5 0 0 F の表示画面 5 0 0 a F には、上述した各種図柄の変動表示を行う変動表示領域が設けられている。この変動表示領域は、第 1 変動表示領域 M E 1、第 2 変動表示領域 M E 2、第 3 変動表示領域 M E 3 の 3 つに大別される。第 1 変動表示領域 M E 1 は表示画面 5 0 0 a F の左上、第 2 変動表示領域 M E 2 は表示画面 5 0 0 a F の右上、第 3 変動表示領域 M E 3 は表示画面 5 0 0 a F の中央に配されている。

【 0 5 6 8 】

第 1 変動表示領域 M E 1 には、左・中・右の 3 つの図柄列が表示される。各図柄列は上記簡易図柄が所定の順序で配列されてなり、各図柄列の図柄が周期性をもって所定の向き（具体的には、上から下）にスクロールするように変動表示される。第 1 変動表示領域 M E 1 については、上記主表示部の下作動口用表示部における絵柄表示に連動しており、下作動口用表示部にて絵柄の変動表示が開始されたタイミングにて図柄の変動表示が開始され、絵柄の変動表示が終了したタイミング（確定表示が開始されたタイミング）にて図柄の変動表示が終了する（確定表示が開始される）構成となっている。そして、下作動口用表示部に係る大当たり抽選の結果に対応した図柄組合せが停止表示されることで遊技者に遊技結果が報知される。本実施の形態においては、大当たり結果となった場合には同じ数字の簡易図柄の組み合わせが停止表示され、外れ結果となった場合には 3 つの図柄列のうち少なくとも 1 つの数字が他の図柄列の数字と異なる簡易図柄の組み合わせが停止表示される。

【 0 5 6 9 】

第 2 変動表示領域 M E 2 には、左・中・右の 3 つの図柄列が表示される。各図柄列は上記簡易図柄が所定の順序で配列されてなり、各図柄列の図柄が周期性をもって所定の向き（具体的には、上から下）にスクロールするように変動表示される。第 2 変動表示領域 M E 2 については、上記主表示部の右作動口用表示部における絵柄表示に連動しており、右作動口用表示部にて絵柄の変動表示が開始されたタイミングにて図柄の変動表示が開始され、絵柄の変動表示が終了したタイミング（確定表示が開始されたタイミング）にて図柄の変動表示が終了する（確定表示が開始される）構成となっている。そして、右作動口 8 8 3 F に係る当否抽選の結果に対応した図柄組合せが停止表示されることで遊技者に遊技結果が報知される。本実施の形態においては、例えば大当たり結果となった場合には同じ数字の簡易図柄の組み合わせが停止表示され、外れ結果となった場合には 3 つの図柄列のうち少なくとも 1 つの数字が他の図柄列の数字と異なる簡易図柄の組み合わせが停止表示される。

【 0 5 7 0 】

第 3 変動表示領域 M E 3 における表示内容については遊技状態によって異なる。図 8 3（a）では低頻度サポートモード且つ低確率モード対応の通常遊技状態（以下、第 1 通常遊技状態という）における表示内容を例示しており、図 8 3（b）では高頻度サポートモード且つ高確率モード対応の通常遊技状態（以下、第 2 通常遊技状態という）における表示内容を例示している。

【 0 5 7 1 】

詳細については後述するが、第 1 通常遊技状態においては第 3 変動表示領域 M E 3 に女の子のキャラクタが表示されており、このキャラクタの動きによって抽選結果が明示される構成となっている。第 1 通常遊技状態においては、上記第 1 変動表示領域 M E 1 の図柄列及び第 3 変動表示領域 M E 3 のキャラクタを用いて下作動口 8 5 9 F への入賞に基づく抽選結果が報知される構成となっている。

【 0 5 7 2 】

第 2 通常遊技状態においては、第 3 変動表示領域 M E 3 に上段・中段・下段の 3 つの図柄列が設定される。各図柄列は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。そして、第 3 変動表示領域 M E 3 では、これら各図柄列の図柄が周期性をもって所定の向き（具体的には、右から左）にスクロールするように変動表示される。

【 0 5 7 3 】

上図柄列には、「1」～「9」の9種類の主図柄が数字の降順に配列されるとともに、各主図柄の間に副図柄が1つずつ配されている。下図柄列には、「1」～「9」の9種類の主図柄が数字の昇順に配列されるとともに、各主図柄の間に副図柄が1つずつ配されている。つまり、上図柄列と下図柄列は18個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列には、数字の昇順に「1」～「9」の9種類の主図柄が配列された上で「9」の主図柄と「1」の主図柄との間に「4」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が1つずつ配されている。つまり、中図柄列に限っては、10個の主図柄が配されて20個の図柄により構成されている。

【0574】

また、第3変動表示領域ME3には、図柄列毎に3個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として3×3の計9個の図柄が停止表示されるようになっている。また、第3変動表示領域ME3には、5つの有効ライン、すなわち左ラインL1、中ラインL2、右ラインL3、右下がりラインL4、右上がりラインL5が設定されている。そして、上図柄列→下図柄列→中図柄列の順に変動表示が停止し、いずれかの有効ラインに所定の図柄の組み合わせ（例えば同一の数字が付された図柄の組み合わせ）が形成された状態で全図柄列の変動表示が終了することにより、大当たり結果であることが明示される。

【0575】

第2通常遊技状態においては上記第2変動表示領域ME2及び第3変動表示領域ME3の図柄列を用いて右作動口883Fへの入賞に基づく大当たり抽選の結果が報知される。

【0576】

なお、第3変動表示領域ME3においてはリーチ表示等の表示演出が実行される。これに対して、第1変動表示領域ME1及び第2変動表示領域ME2については、変動表示から確定表示に移る際に全ての図柄が同時に停止表示される構成となっており、上記リーチ表示等の表示演出が実行されない構成となっている。つまり、第1変動表示領域ME1及び第2変動表示領域ME2においては、遊技結果を報知する機能を有している点では第3変動表示領域ME3と同様であるものの、当該遊技結果を報知するまでの過程が簡素化されている点で当該第3変動表示領域ME3とは異なっている。

【0577】

因みに、図柄表示装置500Fにおける図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。例えば、複数の図柄列を縦並びとなるように設定し、図柄列における図柄の変動表示の方向を横方向に設定してもよい。

【0578】

既に説明したように本実施の形態では、表示画面500aFにおける表示態様が主制御装置162からのコマンドを参照して報知・演出制御装置140により特定され、その特定結果に基づいて表示態様の詳細が表示制御装置910Fによって決定される構成となっている。ここで、図84～図86のフローチャートを参照して報知・演出制御装置140のMPU652にて定期処理の一環として実行される変動表示制御処理について説明する。変動表示制御処理は、第1／第2変動表示領域用の変動表示制御処理と第3変動表示領域用の変動表示制御処理とで構成されている。

【0579】

（第1／第2変動表示領域用変動表示制御処理）

第1／第2変動表示領域用変動表示制御処理においては、先ずステップS2401にて遊技回中であるか否か、すなわち図柄表示装置500Fの第1変動表示領域ME1又は第2変動表示領域ME2にて1遊技回分の図柄の変動表示が実行されているか否かを判定する。遊技回中でないと判定した場合にはステップS2402に進み、主制御装置162から送信された変動用コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップS2402にて否定判定をした場合には、そのまま本変動表示制御処理を終了する。一方、ステップS2402にて肯定判定をした場合には、ステップS2403にて変動開始用処理を実行した後、本変動表示制御処理を終了する。変動開始用処理では、図柄の変動表示態様や確定

10

20

30

40

50

表示させる図柄組合せを決定する。

【0580】

ステップS2401の説明に戻り、当該ステップS2401にて肯定判定をした場合、すなわち遊技回中であると判定した場合には、ステップS2404に進む。ステップS2404では主制御装置162から送信された変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップS2404にて否定判定をした場合には、ステップS2405にて変動中用処理を実行した後に、本変動表示制御処理を終了する。変動中用処理は、変動開始用処理によって開始された遊技回において第1変動表示領域ME1又は第2変動表示領域ME2に表示中の図柄のうち今回の遊技回に対応するものを変動させる処理である。

【0581】

ステップS2404にて肯定判定をした場合にはステップS2406に進み、当該ステップS2406にて変動終了用処理を実行した後に、本変動表示制御処理を終了する。変動終了用処理では、図柄の変動表示を当該遊技回に係る抽選結果に対応するようにして終了させる（確定停止させる）。その後、本変動終了用処理を終了する。

【0582】

（第3変動表示領域用変動表示制御処理）

第3変動表示領域用変動表示制御処理においてはまず、現在の遊技状態が第1通常遊技状態であるか否かを判定する。第1通常遊技状態である場合にはステップS2501にて肯定判定をしてステップS2502に進み第1通常遊技状態用処理を実行する。第2通常遊技状態である場合にはステップS2501にて否定判定をしてステップS2503に進み第2通常遊技状態用処理を実行する。

【0583】

（第2通常遊技状態用処理）

第2通常遊技状態用処理においてはまず、遊技回中であるか否か、すなわち図柄表示装置500Fの第3変動表示領域ME3にて1遊技回分の図柄の変動表示が実行されているか否かを判定する。遊技回中でないと判定した場合には、主制御装置162から送信された変動用コマンドを受信しているか否かを判定する。変動用コマンドを受信していない場合には、そのまま本変動表示制御処理を終了する。一方、変動用コマンドを受信している場合には、変動開始用処理を実行した後に、本変動表示制御処理を終了する。

【0584】

遊技回中である場合には、主制御装置162から送信された変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。変動終了コマンドを受信していない場合には変動中用処理を実行した後に、本第2通常遊技状態用処理を終了する。変動中用処理は、変動開始用処理によって開始された遊技回において各種演出の実行や決定された演出の変更を行う処理である。

【0585】

変動終了コマンドを受信している場合には変動終了用処理を実行した後に本第2通常遊技状態用処理を終了する。変動終了用処理では、図柄の変動表示や実行されている演出を当該遊技回に係る抽選結果に対応するようにして終了させる（確定停止させる）。具体的には、第3変動表示領域ME3にて図柄を確定停止させるよう制御する。かかる処理では、スピーカ部29やランプ部26を駆動制御することで確定停止に対応する演出を行う。その後、本変動終了用処理を終了する。

【0586】

ここで、第2通常遊技状態用処理における変動開始用処理について補足説明する。当該変動開始用処理においてはまず、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドからリーチ発生の有無の情報及び変動表示時間の情報を特定する。また、既に説明したように主制御装置162から変動用コマンドが送信される場合には種別コマンドも併せて送信される。今回受信した変動用コマンドとともに受信している種別コマンドを読み出し、当該コマンドから、確変大当たり結果の情報、通常大当たり結果の情報又は外れ結果の情報といった遊技結果の情報を特定する。そして、上記特定した情報から、大当たり当選の

10

20

30

40

50

有無の情報、大当たり当選である場合には大当たり種別の情報、大当たり非当選である場合にはリーチ発生の有無の情報、及び変動表示時間の情報を把握し、その把握した情報をMPU652のレジスタに記憶する。次に、把握した情報に基づいて、今回開始する遊技回の遊技結果が大当たり結果に対応する遊技結果であるか否かを判定する。大当たり結果である場合、すなわち確変大当たり結果又は通常大当たり結果である場合には、大当たり用の演出設定処理を実行する。

【0587】

大当たり用の演出設定処理では大当たり用の図柄の停止結果を決定する（停止結果決定処理を行う）。停止結果決定処理においては、確変大当たり結果である場合に、一の有効ライン上に同一の特定図柄（奇数が付された主図柄）の組合せが成立する停止結果を、本遊技回の停止結果として決定する。また、通常大当たり結果である場合には、一の有効ライン上に同一の非特定図柄（偶数が付された主図柄）の組合せが成立する停止結果を、本遊技回の停止結果として決定する。

10

【0588】

大当たり結果となった場合に停止表示される主図柄の種類や有効ラインは抽選等によってランダムに決定される。ROM653の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには、各有効ラインとアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定された最終停止ラインはRAM654に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶される。またこの際、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。なお、以下の説明でも各種停止結果決定処理にて決定した停止結果のアドレス情報がRAM654の停止結果アドレス記憶エリアに記憶される。

20

【0589】

また、大当たり用の演出設定処理では大当たり用の図柄の変動表示態様を決定する（変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）を行う）。大当たり結果となった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。リーチ表示用の変動表示態様決定処理では、ROM653の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動用コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をRAM654のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。なお、以下に示す変動表示態様決定処理においてもROM653の変動表示パターンテーブル記憶エリアから対応する変動表示パターンテーブルを取得して変動表示時間及び遊技結果に対応した演出パターンを決定する。そして、演出パターン決定処理にて決定した演出パターンのアドレス情報をRAM654のパターンアドレス記憶エリアに記憶する。

30

【0590】

大当たり結果ではないと判定した場合には、今回の遊技回にてリーチが発生するか否かを把握する。リーチが発生する場合にはリーチ発生用の演出設定処理を実行する。リーチ発生用の演出設定処理では演出の概要と最終停止させる図柄の組み合わせ等を決定する。前者については、上記処理と同様であるため説明を援用する。本処理は外れリーチに対応するものなので、大当たり結果に対応する図柄組合せとならないように停止図柄を決定する。すなわち、一の有効ライン上に外れリーチ図柄の組合せが成立する停止結果を、今回の停止結果として決定する。この場合、外れリーチ図柄の組み合わせの種類や有効ラインは抽選などによってランダムに決定される。また、この決定に際しては、いずれの有効ライン上にも同一の図柄の組合せが成立することなく、且つ、リーチラインを形成する図柄と同じ中図柄列の図柄をリーチラインに対して前又は後にずれた停止位置で最終停止させるように有効ライン上の停止結果を決定する。その後、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

40

【0591】

リーチ発生ではないと判定した場合は、通常外れ用の演出の概要と最終停止させる図柄

50

の組み合わせ等を決定する。本処理は完全外れに対応するものなので、大当たり結果に対応する図柄組合せが形成されないようにして停止図柄を決定する。

【0592】

その後は、今回の遊技回における演出を実行するべく図柄表示装置500F（第3変動表示領域ME3）の表示制御（変動表示制御）を行う。これにより、第3変動表示領域ME3にて図柄の変動表示が開始され、上記各処理にて決定した演出パターンに基づいてスピーカ部29やランプ部26の駆動制御を開始して、遊技回用の演出を開始する。

【0593】

次に図86のフローチャートを参照してステップS2502の第1通常遊技状態用処理について説明する。

【0594】

（第1通常遊技状態用処理）

第1通常遊技状態用処理においては先ず、ステップS2601にて特別演出中であるか否かを判定する。詳細については後述するが、特別演出は第1通常遊技状態にて演出ゲート855Fの通過又は下作動口859Fへの入賞に基づいて実行される演出である。ステップS2601にて否定判定をした場合にはステップS2602に進む。

【0595】

ステップS2602では、下作動口859Fへの入賞が発生したか否かを判定する。ステップS2602にて肯定判定をした場合には、ステップS2606にて特別演出開始処理を実行した後、本第1通常遊技状態用処理を終了する。特別演出開始処理においては当該特別演出を開始すべく、表示制御装置910Fへ特別演出開始コマンドを出力するとともに、スピーカ部29から特別演出に対応したBGMを出力させ、ランプ部26を特別演出に対応する態様にて発光させる。

【0596】

ステップS2602の説明に戻り、下作動口859Fへの入賞が発生していないと判定した場合には、ステップS2603に進む。ステップS2603では特別演出が規制されている最中であるか否かを判定する。詳細については後述するが、本実施の形態においては特別演出終了後は一定期間を経過するまで演出ゲート855Fの通過を契機とした特別演出が規制される構成となっている。

【0597】

特別演出規制中である場合にはそのまま本第1通常遊技状態用処理を終了し、特別演出規制中でない場合にはステップS2604にて遊技球が演出ゲート855Fを通過したか否かを判定する。本実施の形態においては演出ゲート855Fに当該演出ゲート855Fを通過する遊技球を検知可能な球検知センサ866Fが配設されている（図82参照）。この球検知センサ866Fは報知・演出制御装置140に接続されており、当該報知・演出制御装置140のMPU652では球検知センサ866Fからの検知信号（検知情報）に基づいて、遊技球が演出ゲート855Fを通過したか否かを判定する。

【0598】

ステップS2604にて否定判定をした場合にはそのまま本第1通常遊技状態用処理を終了する。ステップS2604にて肯定判定をした場合には、ステップS2605に進む。ステップS2605では特別演出用タイマ設定処理を実行する。具体的には、RAM654の各種カウンタエリア675に設けられた特別演出用タイマカウンタに特別演出の実行時間を設定する。特別演出用タイマカウンタの値については変動表示制御処理（詳しくは第3変動表示領域用の変動表示制御処理）が実行される度に「1」ずつ減算される。

【0599】

ステップS2605の設定処理を実行した後はステップS2606にて特別演出開始処理を実行した後、本第1通常遊技状態用処理を終了する。上述したように特別演出開始処理においては、表示制御装置910Fへ特別演出開始コマンドを出力するとともに、スピーカ部29から特別演出に対応したBGMを出力させ、ランプ部26を特別演出に対応する態様にて発光させる。なお、表示制御装置910Fへ出力される特別演出開始コマンド

10

20

30

40

50

には、今回の特別演出が演出ゲート 8 5 5 F の通過及び下作動口 8 5 9 F への入賞の何れを契機としているかを示す情報が含まれる。表示制御装置 9 1 0 F では当該特別演出開始コマンドに基づいて特別演出に対応した表示を開始させる。

【0600】

演出ゲート 8 5 5 F の通過を契機として開始される特別演出については当該特別演出の実行時間が演出ゲート 8 5 5 F を通過した遊技球が下作動口 8 5 9 F に入球するまでに要する所要時間に基づいて規定されている。以下、図 8 7 を参照して、当該所要時間について補足説明する。図 8 7 はセンタールートを示す概略図である。

【0601】

センタールートについては、演出ゲート 8 5 5 F を通過した遊技球が、上クルーン 8 5 6 F → 下クルーン 8 5 7 F を通じて下作動口 8 5 9 F に入球するまでに要する所要時間が 3 ～ 6 s e c となるように形成されている。つまり、上クルーン 8 5 6 F における遊技球の停留時間及び下クルーン 8 5 7 F における遊技球の停留時間によって若干のばらつきが生じるものの所要時間が最大で 6 s e c となるように構成されている。演出ゲート 8 5 5 F の通過を契機として特別演出が開始される場合に設定される当該特別演出の実行時間については上記最大時間である 6 s e c よりも長い時間（詳しくは 7 s e c ）が設定されることとなる。つまり、演出ゲート 8 5 5 F を通過した遊技球が下作動口 8 5 9 F に入球する場合には、当該演出ゲート 8 5 5 F の通過を契機として開始された特別演出は下作動口 8 5 9 F への入賞が発生するまで継続し得る構成となっている。

【0602】

図 8 6 の第 1 通常遊技状態用処理の説明に戻り、上記ステップ S 2 6 0 1 にて肯定判定をした場合、すなわち特別演出中である場合には、ステップ S 2 6 0 7 に進む。ステップ S 2 6 0 7 では特別演出が第 1 フェーズ中であるか否かを判定する。本実施の形態に示す特別演出については、最大で 3 つのフェーズにより構成され、演出進行に伴って第 1 フェーズ → 第 2 フェーズ → 第 3 フェーズの順に移行する。詳細については後述するが、演出ゲート 8 5 5 F の通過を契機として開始される特別演出については基本的に第 1 フェーズで構成されており、下作動口 8 5 9 F への入賞を契機として開始される特別演出については基本的に第 1 フェーズ～第 2 フェーズで構成されている。何れの契機であっても、第 1 フェーズにて使用される演出用の画像データ等は共通となっており、当該演出からその開始契機が演出ゲート 8 5 5 F の通過及び下作動口 8 5 9 F への入賞の何れであるかを特定（

【0603】

ステップ S 2 6 0 7 にて肯定判定をした場合にはステップ S 2 6 0 8 に進む。ステップ S 2 6 0 8 では、第 2 フェーズへの移行タイミングであるか否かを判定する。具体的には、特別演出中の下作動口 8 5 9 F への入賞に基づいて設定された第 2 フェーズへの移行タイミング及び下作動口 8 5 9 F への入賞に基づいて開始された特別演出にて当該演出の開始時に設定された第 2 フェーズへの移行タイミングの何れかとなったか否かを判定する。ステップ S 2 6 0 8 にて否定判定をした場合にはステップ S 2 6 0 9 に進む。ステップ S 2 6 0 9 では特別演出用タイマカウンタの値が初期値である「0」に戻っているか否かを判定する。ステップ S 2 6 0 9 にて否定判定をした場合、すなわち演出ゲート 8 5 5 F の通過を契機とした特別演出（第 1 フェーズ）中である場合には、ステップ S 2 6 1 0 に進む。ステップ S 2 6 1 0 では下作動口 8 5 9 F への入賞が発生したか否かを判定する。ステップ S 2 6 1 0 にて肯定判定をした場合にはステップ S 2 6 1 1 に進む。

【0604】

ステップ S 2 6 1 1 では第 2 フェーズへの移行準備処理を実行する。演出ゲート 8 5 5 F の通過を契機として開始された特別演出（第 1 フェーズ）中に下作動口 8 5 9 F への入賞が発生した場合には、当該入賞に基づいて特別演出が第 1 フェーズから第 2 フェーズへ移行することとなる。第 2 フェーズへの移行準備処理においては、主制御装置 1 6 2 から送信された変動用コマンドから今回開始される遊技回の遊技結果及び変動表示時間を特定する。そして、これら特定した情報に基づいて第 2 フェーズへの移行タイミングを決定す

るとともに、変動表示時間と同じ時間となるように上記特別演出用タイマカウンタの値を更新する。ここで、第2フェーズへの移行タイミングについては、第1フェーズと第2フェーズとが一連となっていると遊技者に認識されるように両フェーズにて女の子のキャラクター画像の位置等にずれが生じないタイミングとなるように調整される。

【0605】

ステップS2610にて否定判定をした場合、すなわち演出ゲート855Fの通過を契機として開始された特別演出（第1フェーズ）中に下作動口859Fへの入賞が発生しなかった場合には、ステップS2612に進む。ステップS2612では、遊技球が下クルーン857Fに到達したか否か、すなわち直後における下作動口859Fへの入賞が確定しているか否かを判定する。具体的には、入球ユニット850Fには下クルーン857Fの位置（待機位置／降下位置）を検知する位置検知センサ868F（図82参照）が設けられており、この位置検知センサ868Fは報知・演出制御装置140に接続されている。報知・演出制御装置140のMPU652では位置検知センサ868Fからの検知信号（検知情報）に基づいて下クルーン857Fの位置を特定する。上述したように、下クルーン857Fに遊技球が到達した場合には、その遊技球の重さによって下クルーン857Fが待機位置から降下位置へと移動（降下）する。本実施の形態においては、下クルーン857Fが降下位置へ移動した場合に、下クルーン857Fへ遊技球が到達したと判定する。

10

【0606】

ステップS2612にて肯定判定をした場合にはステップS2613に進む。ステップS2613では特別演出用タイマカウンタの延長処理を実行する。図87に示すように、下クルーン857Fに到達した遊技球が下作動口859Fに入賞するまでの所要時間は0.5～2.5secとなっている。つまり、下クルーン857Fにおける遊技球の停留時間に若干のばらつきが生じるものの所要時間が最大で2.5secとなるように構成されている。本延長処理では、第1フェーズ対応の特別演出を上記最大時間である2.5secよりも長い時間（詳しくは3sec）延長する。これにより、下作動口859Fへの入賞を目前にして第1フェーズ対応の特別演出が終了することを抑制している。

20

【0607】

続くステップS2614では表示画面500aFの背景変更処理を実行する。これにより、背景が「昼」から「夜」に変更される。本実施の形態では、通常は「昼」背景となっており、「昼」背景では第2フェーズへ移行する場合と移行しない場合とがある。これに対して、「夜」背景となった場合には第2フェーズへの移行が確定する。つまり、「昼」背景よりも「夜」背景の方が遊技者に有利となるように差別化されている。

30

【0608】

ステップS2614の背景変更処理を実行した後、又はステップS2612にて否定判定をした場合にはステップS2615の第1フェーズ進行処理を実行した後、本第1通常遊技状態用処理を終了する。第1フェーズ進行処理を実行することで遊技進行に合わせて表示画面500aFにおける表示内容、スピーカ部29から出力されるBGMや効果音、ランプ部26の発光態様が変化することとなる。なお、詳細については後述するが、下作動口859Fへの入賞に基づいて特別演出が開始された場合には、第1フェーズにおける所定のタイミングにて上記背景が「昼」背景から「夜」背景に変更される場合がある。

40

【0609】

ステップS2609の説明に戻り、当該ステップS2609にて肯定判定をした場合、すなわち特別演出用タイマカウンタの値が「0」となった場合には、ステップS2616にて特別演出終了処理を実行する。特別演出終了処理においては、表示制御装置910Fへ特別演出終了コマンドを出力するとともに、スピーカ部29から出力中の特別演出対応のBGMを停止させ、ランプ部26における特別演出対応の発光表示を終了する。表示制御装置910Fでは特別演出終了コマンドに基づいて、表示画面500aFにて実行中の特別演出を終了する。

【0610】

50

ステップS 2 6 0 8の説明に戻り、当該ステップS 2 6 0 8にて肯定判定をした場合、すなわち第2フェーズへの移行タイミングである場合には、ステップS 2 6 1 7にて第2フェーズ移行処理を実行する。第2フェーズ移行処理においては、表示制御装置9 1 0 Fへ第2フェーズ移行コマンドを出力するとともに、スピーカ部2 9から出力されるBGMや効果音を第2フェーズに対応するものに切り替え、ランプ部2 6の発光態様を第2フェーズに対応するものに切り替える。表示制御装置9 1 0 Fへ出力される第2フェーズ移行コマンドには、遊技結果を示す情報及び第2フェーズの実行時間を示す情報が含まれる。表示制御装置9 1 0 Fは当該第2フェーズ移行コマンドを受信した場合に、第2フェーズにおける遊技結果を示す情報及び第2フェーズの実行時間を示す情報から第2フェーズにおける演出の流れを特定し、図柄表示装置5 0 0 F（第3変動表示領域ME 3）における表示を第2フェーズに対応するものに切り替える。

10

【0 6 1 1】

ステップS 2 6 0 7の説明に戻り、当該ステップS 2 6 0 7にて否定判定をした場合、すなわち第2フェーズ対応の特別演出又は第3フェーズ対応の特別演出中である場合には、ステップS 2 6 1 8にて第2／第3フェーズ用処理を実行した後、本第1通常遊技状態用処理を終了する。ここで、図8 8のフローチャートを参照して第2／第3フェーズ用処理について説明する。

【0 6 1 2】

（第2／第3フェーズ用処理）

第2／第3フェーズ用処理においては先ず、ステップS 2 7 0 1にて特別演出終了タイミングであるか否かを判定する。具体的には、上記特別演出用タイマカウンタの値が「0」になっているか否かに基づいて当該判定を行う。ステップS 2 7 1 0にて肯定判定をした場合には、ステップS 2 7 0 2に進む。既に説明したように、第2／第3フェーズ対応の特別演出については下作動口8 5 9 Fへの入賞が前提となって移行する。ステップS 2 7 0 2では、当該特別演出の契機となった入賞に基づく当否抽選の結果が外れ結果であるか否かを判定する。大当たり結果である場合にはステップS 2 7 0 2にて否定判定をし、ステップS 2 7 0 7にて特別演出終了処理を実行する。

20

【0 6 1 3】

特別演出終了処理においては、表示制御装置9 1 0 Fへ特別演出終了コマンドを出力するとともに、スピーカ部2 9から出力中の特別演出対応のBGMを停止させ、ランプ部2 6における特別演出対応の発光表示を終了する。表示制御装置9 1 0 Fでは特別演出終了コマンドに基づいて、表示画面5 0 0 a Fにて実行中の特別演出を終了する。

30

【0 6 1 4】

その後、ステップS 2 7 0 8にて特別演出規制処理を実行した後、本第2／第3フェーズ用処理を終了する。特別演出規制処理が実行されることにより以降は所定時間（本実施の形態においては確定表示時間と同じ長さの時間：1 s e c）を経過するまで演出ゲート8 5 5 Fの通過が無効化され、仮に演出ゲート8 5 5 Fを遊技球が通過しても当該通過を契機として特別演出が開始されることがない構成となっている。なお、規制の対象については演出ゲート8 5 5 Fに限定されており、下作動口8 5 9 Fへの入賞についてはこの限りではない。規制中に下作動口8 5 9 Fへの入賞が発生した場合には、当該入賞に基づいて特別演出が開始されることとなる。

40

【0 6 1 5】

ステップS 2 7 0 2の説明に戻り、当該ステップS 2 7 0 2にて肯定判定をした場合にはステップS 2 7 0 3に進む。ステップS 2 7 0 3では第3フェーズへ移行済みであるか否かを判定する。ステップS 2 7 0 3にて肯定判定をした場合には、ステップS 2 7 0 7の特別演出終了処理及びステップS 2 7 0 8の特別演出規制処理を実行した後、本第2／第3フェーズ用処理を終了する。ステップS 2 7 0 3にて否定判定をした場合には、ステップS 2 7 0 4に進む。ステップS 2 7 0 4では後続の保留が複数記憶されているか否かを判定する。ステップS 2 7 0 4にて否定判定をした場合には、ステップS 2 7 0 7の特別演出終了処理及びステップS 2 7 0 8の特別演出規制処理を実行した後、本第2／第3

50

フェーズ用処理を終了する。ステップ S 2 7 0 4 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 2 7 0 5 に進む。ステップ S 2 7 0 5 においては後続の保留について変動表示時間及び当否抽選の結果を確認する。続くステップ S 2 7 0 6 にて第 3 フェーズへの移行処理を実行した後、本第 2 / 第 3 フェーズ移行処理を終了する。

【0616】

第 2 フェーズ終了時に後続の保留情報が記憶されている場合には、後続の保留が複数記憶されていることに基づいて第 3 フェーズに移行し、実質的に特別演出が延長される構成となっている。この際、後続の保留の数が 2 つ且つである場合には最終保留を除く 1 の保留に係る遊技回の終了まで第 3 フェーズ対応の特別演出が継続され、後続の保留の数が 3 つである場合には最終保留を除く 2 つの保留に係る遊技回の終了まで第 3 フェーズ対応の特別演出が継続され、後続の保留の数が 4 つである場合には最終保留を除く 3 つの保留に係る遊技回の終了まで第 3 フェーズ対応の特別演出が継続されるように、特別演出の延長時間が決定される。なお、延長対象となる保留の中に大当たり結果に対応するものが含まれている場合には、当該大当たり結果に対応する保留に係る遊技回の終了まで第 3 フェーズ対応の特別演出が継続される。

【0617】

ここで、図 9 1 の概略図に示すように、第 1 通常遊技状態にて変動表示時間を決定する際に参照される外れ結果対応の変動表示時間テーブルについては、保留数「0」の場合には変動表示時間が 1 0 ~ 2 0 s e c 且つ確定表示時間が 1 s e c、保留数「1」の場合には変動表示時間が 0 . 5 s e c 且つ確定表示時間が 1 s e c、保留数「2」の場合には変動表示時間が 0 . 5 s e c 且つ確定表示時間が 1 s e c、保留数「3」の場合には変動表示時間が 0 . 5 s e c 且つ確定表示時間が 1 s e c となるように構成されている。上記第 3 フェーズが 3 遊技回に亘って実行された場合であっても、第 1 フェーズや第 2 フェーズよりも短くなる。

【0618】

図 8 8 に示す第 2 / 第 3 フェーズ用処理のステップ S 2 7 0 1 の説明に戻り、当該ステップ S 2 7 0 1 にて位否定判定をした場合、すなわち特別演出の終了タイミングではない場合には、ステップ S 2 7 0 9 に進む。第 2 フェーズ中である場合には、ステップ S 2 7 0 9 にて肯定判定をしてステップ S 2 7 1 0 に進み、第 2 フェーズ進行用処理を実行する。第 2 フェーズ進行処理を実行することで遊技進行に合わせて表示画面 5 0 0 a F における表示内容、スピーカ部 2 9 から出力される B G M や効果音、ランプ部 2 6 の発光態様に変化することとなる。第 3 フェーズ中である場合には、ステップ S 2 7 0 9 にて否定判定をしてステップ S 2 7 1 1 に進み、第 3 フェーズ進行用処理を実行する。第 3 フェーズ進行処理を実行することで遊技進行に合わせて表示画面 5 0 0 a F における表示内容、スピーカ部 2 9 から出力される B G M や効果音、ランプ部 2 6 の発光態様に変化することとなる。

【0619】

ここで、図 8 9 及び図 9 0 の概略図を参照して、特別演出の流れについて説明する。

【0620】

(特別演出の流れ)

第 1 通常遊技状態にて特別演出が実行されていない状況下においては、図 8 9 (a) に示すように、図柄表示装置 5 0 0 F の表示画面 5 0 0 a F の隅部 (第 1 変動表示領域 M E 1 とは反対側の隅部) に箒を持って佇む女の子のキャラクタが表示されている (以下、待機表示という) 。

【0621】

特別演出の非実行中に、右ルートへ発射された遊技球が演出ゲート 8 5 5 F を通過した場合又は下作動口 8 5 9 F に入賞した場合には、当該通過又は入賞を契機として特別演出が開始される。図 8 9 (b) , (c) に示すように特別演出 (第 1 フェーズ) においては、女の子のキャラクタが箒に跨って飛行する動画が表示される。女の子のキャラクタは第 1 フェーズが終了するまで表示画面 5 0 0 a F (第 3 変動表示領域 M E 3) を左右に移動

する。

【0622】

ここで、演出ゲート855Fの通過を契機とした特別演出（第1フェーズ）中に下クルーン857Fへ遊技球が到達した場合には、それを契機として、表示画面500aFに表示されている背景が「昼」背景から「夜」背景に変化する（図89（d）参照）。これに対して、下作動口859Fへの入賞を契機とした特別演出（第1フェーズ）の一部にてチャンスアップタイミングとなった場合には、表示画面500aFに表示されている背景が「昼」背景から「夜」背景に変化する（図89（d）参照）。「夜」背景については第2フェーズへの移行が確定する背景であり、特別遊技状態へ移行する場合には少なくとも第2／第3フェーズを経由する構成となっていることから、「夜」背景への変化によって特別遊技状態への移行への期待が増すこととなる。

10

【0623】

第1フェーズから第2フェーズへの移行タイミングにおいては、図89（e）に示すように、表示画面500aF（第3変動表示領域ME3）に妖精のキャラクタが追加され、女の子が妖精と遭遇した旨が表示がなされる。以降は、女の子が妖精を追いかける追跡演出が実行される。第2フェーズへの移行契機となった遊技回の変動表示時間として相対的に短い時間である10secが設定されている場合には、図89（f）に示すように、妖精の捕獲に失敗した旨が表示される。そして、当該特別演出（該当遊技回）の終了までに後続の保留が複数確保されていない場合には、そのまま特別演出を終了して図89（a）に示した待機表示に戻る。

20

【0624】

これに対して、第2フェーズへの移行契機となった遊技回の変動表示時間として相対的に長い時間である20secが設定されている場合には、図89（g）に示すように、妖精の捕獲に成功した旨が表示される。本実施の形態においては、妖精の捕獲が変身演出の前兆演出として機能しており、妖精の捕獲に成功した後は、女の子の変身チャレンジ演出が開始される（図89（h）参照）。今回の遊技回が大当たり結果に対応している場合には、当該変身チャレンジ演出に成功した旨の表示（図89（i）参照）がなされた後に、特別遊技状態へ移行する。

【0625】

今回の遊技回が外れ結果に対応している場合には、図89（j）に示すように変身チャレンジ演出に失敗した旨の表示がなされる。当該特別演出（該当遊技回）の終了までに後続の保留が複数確保されていない場合には、そのまま特別演出を終了して図89（a）に示した待機表示に戻る。これに対して、当該特別演出（該当遊技回）の終了までに後続の保留が複数確保されている場合には、特別演出が第2フェーズから第3フェーズへ移行するとともに、それら後続の保留に係る遊技回に亘って当該特別演出が継続されることとなる。なお、特別演出の例については図89及び図90に跨っているため、説明の便宜上、一部記載（図89（j）及び図90（j））を重複させている。

30

【0626】

図90（l）に示すように、第3フェーズに移行すると、女の子の変身チャレンジ演出が再開される。また、上記図89（f）にて後続の保留が複数記憶されていた場合には、図90（q）に示すように、妖精の捕獲に成功した旨の表示がなされた後に変身チャレンジ演出が開始される。

40

【0627】

後続の保留に係る遊技回が外れ結果に対応している場合には、第3フェーズに対応する最後の遊技回の終了に合わせて変身チャレンジ演出に失敗した旨の表示（図90（n）参照）がなされた後に、図89（a）に示した待機表示に戻る。これに対して、後続の保留に係る遊技回が大当たり結果に対応している場合に、当該大当たり結果に係る遊技回の終了に合わせて変身チャレンジ演出に成功した旨の表示（図90（m）参照）がなされた後に、特別遊技状態へ移行する。

【0628】

50

ここで、図 9 2 のタイミングチャートを参照して、遊技球の動きと特別演出の流れについて補足説明する。

【0629】

t c 0 のタイミングにて左ルートへ向けた遊技球の発射を開始すると、発射された遊技球は入球ユニット 8 5 0 F へ向けて流下する。既に説明したように、下作動口 8 5 9 F への入賞を発生させる上では、センタールートを流下させる必要がある。このため、基本的には下作動口 8 5 9 F への入賞よりも先に演出ゲート 8 5 5 F を遊技球が通過することとなる。t c 1 のタイミングにて遊技球が演出ゲート 8 5 5 F を通過すると、主表示ユニット 8 7 の下作動口用表示部にて絵柄の変動表示が開始され且つ図柄表示装置 5 0 0 F の第 1 変動表示領域 M E 1 にて図柄の変動表示が開始される。これに合わせて図柄表示装置 5 0 0 F の第 3 変動表示領域 M E 3 では特別演出（第 1 フェーズ）が開始される。なお、以降は特別演出が終了して上述した規制が解除されるまで演出ゲート 8 5 5 F における特別演出の開始契機としての機能は無効化される。

10

【0630】

特別演出実行中の t c 2 のタイミングにて下作動口 8 5 9 F への入賞が発生している。本実施の形態に示す入球ユニット 8 5 0 F については 1 の遊技球が下作動口 8 5 9 F へ入賞する場合には後続の遊技球が連続して下作動口 8 5 9 F に入賞するチャンスとなる。図 9 2 に示す例においても t c 3 ~ t c 6 の各タイミングにて下作動口 8 5 9 F への入賞が連続して発生し、保留数が「0」から上限である「4」に一気に増加している。

【0631】

20

特別演出については下作動口 8 5 9 F への 1 つ目の入賞が発生した t c 2 のタイミングにて直ちに第 2 フェーズに移行するのではなく、当該 t c 2 のタイミングから移行準備時間が経過した t c 7 のタイミングでは特別演出が第 1 フェーズから第 2 フェーズに移行している。

【0632】

本実施の形態においては、下作動口 8 5 9 F への入賞に基づいて特別演出が開始され得る構成となっており、この特別演出は第 1 フェーズ→第 2 フェーズに移行する。特別演出中の下作動口 8 5 9 F への入賞に基づいて直ちに第 2 フェーズへ移行させるのではなく、上述した間を設けたことは、第 1 フェーズが長くなった場合には第 2 フェーズへの移行が期待できないとの印象を遊技者に与えにくくする工夫である。

30

【0633】

t c 2 のタイミングから予め設定された変動表示時間を経過した t c 8 のタイミングでは、主表示ユニット 8 7 における下作動口用表示部にて 1 つ目の入賞に係る確定表示が完了している。この遊技回は外れ結果に対応しており且つ後続の保留が複数記憶されている。このため、t c 8 のタイミングでは、図柄表示装置 5 0 0 F の第 3 変動表示領域 M E 3 にて実行されていた特別演出が第 2 フェーズから第 3 フェーズに移行し、以降の 3 遊技回に亘って特別演出（第 3 フェーズ）が継続される。第 3 フェーズにおいては、3 遊技回の遊技結果を 1 の変身チャレンジ演出によって報知する構成であるため、第 2 フェーズよりも大当たり結果となる期待度が高くなる。

【0634】

40

以上詳述した第 5 の実施の形態によれば、以下の優れた効果が期待できる。

【0635】

入球ユニット 8 5 0 F の非電動役物 8 5 8 F が第 1 案内状態となっている場合には上クルーン 8 5 6 F（「振分手段」に相当）によって第 1 分岐通路部 8 6 5 F（「第 1 特別流路」に相当）へ振り分けられた遊技球が当該非電動役物 8 5 8 F によって下作動口 8 5 9 F へ案内される。つまり、第 1 案内状態においては下作動口 8 5 9 F への入賞経路が第 1 分岐通路部 8 6 5 F に限定されている。これに対して、非電動役物 8 5 8 F が第 2 案内状態となっている場合には上クルーン 8 5 6 F によって第 1 分岐通路部 8 6 4 F へ振り分けられた遊技球だけでなく第 2 分岐通路部 8 6 5 F（「第 2 特別流路」に相当）へ振り分けられた遊技球、更には演出ゲート 8 5 5 F を通過することなくサイドルートを流下する遊

50

技球についても当該非電動役物 8 5 8 F によって下作動口 8 5 9 F へ案内されることとなる。このように、演出ゲート 8 5 5 F を通じて上クルーン 8 5 6 F に到達せずに外れ濃厚となった遊技球や上クルーン 8 5 6 F による振り分けにて外れ側となった遊技球についても下作動口 8 5 9 F への入賞機会が付与される構成とすることにより、センタールート以外を流下する遊技球についても遊技者の注目度が低下することを抑制し、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【0636】

1 の遊技球が下作動口 8 5 9 F に入賞する場合には、後続の遊技球についても下作動口 8 5 9 F への入賞が容易となり、下作動口 8 5 9 F への入賞が連続することとなる。このように 1 の入賞を呼び水として入賞が連続する構成とすれば、下作動口 8 5 9 F への入賞頻度に偏りを発生させることができるため、遊技回が立て続けに実行されたり遊技回が実行されなくなったりすることで遊技進行のメリハリを強化することができる。これにより、遊技の単調化を抑制できる。

10

【0637】

風車 9 4 にて上ルート及び下ルートに分かれた遊技球については非電動役物 8 5 8 F による受入可能位置へ到達するまでの移動所要時間に差が生じる。これにより、先行する遊技球と後続の遊技球とがともに下作動口 8 5 9 F に向かう場合に、遊技球の入賞頻度（スパン）に粗密の変化を生じやすくさせることができる。特に、遊技球がセンタールート（上ルート→上クルーン 8 5 6 F →非電動役物 8 5 8 F）を経由する場合の所要時間よりも、遊技球がサイドルート（下ルート→非電動役物 8 5 8 F）を経由する場合の所要時間の方が短くなる。これにより、先行する遊技球がセンタールート、後続の遊技球がサイドルートを經由する場合には、先行する遊技球に後続の遊技球が迫ることとなり、連続入賞が発生しやすくなる。特に、比較的可利度の高いセンタールートを流下する場合の所要時間を長くし比較的可利度の低いサイドルートを流下する場合の所要時間を短くすることは、遊技者の注目度の向上を図る上で好ましい。

20

【0638】

下作動口 8 5 9 F に向けて流下する遊技球が下クルーン 8 5 7 F の転動面 8 7 5 F に載ることで、下クルーン 8 5 7 F が待機位置から降下位置へと変位する。降下位置への変位に伴って非電動役物 8 5 8 F が第 1 案内状態から第 2 案内状態に切り替わることで下作動口 8 5 9 F への流入が容易となり、下作動口 8 5 9 F への入賞が連続することとなる。転動面 8 7 5 F に載っている遊技球の重さによって待機位置から降下位置へ移動する構成とすれば、簡易な構成によって入賞頻度に偏りを生じさせることができるため、遊技進行に係る制御負荷が増大すること抑制可能となる。

30

【0639】

先行する遊技球が下クルーン 8 5 7 F の転動面 8 7 5 F 上を転動している間は非電動役物 8 5 8 F が第 2 案内状態に維持されることとなる。このようにして、先行する遊技球が下作動口 8 5 9 F へ入賞するタイミングを遅延させつつ後続の遊技球の到着を待つことで連続入賞の様子を目視で確認する余裕ができ、遊技者の満足度を好適に高めることができる。

【0640】

下クルーン 8 5 7 F は待機位置に配置されている場合の転動面 8 7 5 F の向きと、降下位置に配置されている場合の転動面 8 7 5 F の向きとが一致するように構成されている。この構成によれば、下クルーン 8 5 7 F に遊技球が載ることで下クルーン 8 5 7 F が降下する場合に、当該下クルーン 8 5 7 F の姿勢の変化を回避することで遊技球の挙動の乱れを抑制できる。このように遊技球の挙動の乱れを抑制することは、下クルーン 8 5 7 F 上の遊技球への注目度の向上を図る上で好ましい。

40

【0641】

下作動口 8 5 9 F に係る保留情報の記憶上限については、下クルーン 8 5 7 F の転動面 8 7 5 F 上に位置し得る遊技球の数の最大数よりも少なくなっている。このような構成とすれば、下作動口 8 5 9 F への連続入賞の数を稼ぎつつも大当たり抽選が行われない入賞

50

が過多となることを抑制できる。これは、連続入賞による爽快感が低下すること抑える上で好ましい。

【0642】

なお、下クルーン857Fについては非電動役物858Fを経由しない遊技球の下クルーン857Fへの到達が不可となるように構成されている。このようにして、下作動口859Fへの連続入賞の開始契機を絞ることで、意図せぬタイミングで連続入賞が開始することを抑制できる。このようにして連続入賞の開始を見逃しの機会を減らすことにより、連続入賞による注目度向上効果を好適に発揮させることができる。

【0643】

図柄表示装置500Fの表示画面500aFにて作動口用表示部における絵柄の変動表示に連動した演出を実行することにより、大当たり抽選の結果を報知するまでの過程（表示態様）の多様化によって遊技の単調化を抑制できる。このような構成では遊技への注目度の向上を図ることができるものの、演出の有無が下作動口859Fへの入賞に左右される事情から以下の不都合が生じ得る。すなわち、演出が行われいない期間が長くなることで下作動口859Fへの入賞が発生していないことが目立ってしまい、それが遊技者の遊技意欲を低下させる要因になり得る。ここで、本実施の形態においては、下作動口859Fへの入賞頻度よりも遊技球の通過頻度が高い位置に演出ゲート855F（「通過部」に相当）を配設し、遊技球が当該演出ゲート855Fを通過したことを契機として表示画面500aFにて特別演出が開始（先行開始）され、当該特別演出は下作動口859Fへの入賞に基づいて終了し得る構成となっている。これにより、表示画面500aFにて演出が実行されない無演出期間が過度に長くなることを抑制し、遊技への注目度の低下を抑えることができる。これは、遊技意欲の低下を抑制する上で好ましい。

【0644】

特別演出の開始契機となる演出ゲート855Fを特別演出の終了契機となる下作動口859Fよりも上流側に配設されている。このような配置とすることにより、上記無演出期間の間延びを抑制する効果を好適に発揮させることができる。なお、下作動口859Fへ向けた流路上に演出ゲート855Fを配設し且つ当該演出ゲート855Fを通過した遊技球が下作動口859Fに入賞し得る構成とすることにより、1の遊技球が特別演出の開始契機及び終了契機を兼ねる場合が生じる。これにより、特別演出と遊技球の動きとに関連性を付与することが可能となっている。

【0645】

遊技球が演出ゲート855Fを通過したことに基づいて特別演出が開始される場合には当該特別演出の実行時間が設定される。下作動口859Fへの入賞が発生しないまま当該実行時間が経過した場合には特別演出が終了される。このような構成とすることで、特別演出が下作動口859Fへの入賞とは全く無関係であるとの印象を遊技者に与えにくくすることができる。

【0646】

特別演出が第1フェーズ→第2フェーズに移行することで特別遊技状態への移行への期待が高まることとなる。演出ゲート855Fの通過を契機とした特別演出にて下作動口859Fへの入賞が発生することなく上記実行時間を経過した場合には第2フェーズへの移行が回避され、大当たり抽選が行われていないにも関わらず期待度の高い表示となることが回避される。このようにして遊技者の期待感を無暗に煽ることを抑制すれば、注目すべき状況であるにも関わらず遊技者の注目が低下するといった不都合を生じにくくすることができる。これは、特別演出による注目度向上効果を好適に発揮させる上で好ましい。

【0647】

本実施の形態においては、下作動口859Fへの入賞に基づいて表示画面500aF（詳しくは第3変動表示領域ME3）にて特別演出が実行されるだけでなく、下作動口859Fへ向けた流路上に配設された演出ゲート855Fを遊技球が通過したことに基づいて表示画面500aF（第3変動表示領域ME3）にて特別演出が実行される場合がある。そして、それら特別演出については各特別演出の冒頭部分を含む少なくとも一部が遊技者

によって同一であると認識されるように構成されている。故に、特別演出が実行される場合には、下作動口 8 5 9 F への入賞の可能性が残ることとなり、当該特別演出への注目度を好適に向上させることができる。

【0648】

下作動口 8 5 9 F への入賞に基づく特別演出については演出ゲート 8 5 5 F の通過に基づく特別演出よりも優先的に実行される。このように、演出ゲート 8 5 5 F の通過に基づく特別演出を補助的な位置づけとすることは、下作動口 8 5 9 F への入賞に基づく特別演出をメインとして遊技進行の円滑化を図ったり、特別演出への注目度の向上を図ったりする上で好ましい。

【0649】

演出ゲート 8 5 5 F の通過に基づく特別演出の実行時間は、下作動口 8 5 9 F への入賞に基づく特別演出よりも短くなるように設定されている。特別遊技状態への移行の可否に実質的に関係ない特別演出の間延びを抑制することには上述した補助機能を発揮させる上で好ましい。

【0650】

演出ゲート 8 5 5 F の通過を契機として開始された特別演出中に下作動口 8 5 9 F への入賞が発生した場合には、特別演出が継続されることとなる。ここで、演出ゲート 8 5 5 F の通過を契機とした開始される特別演出の実行時間については、センタールートを下流する遊技球が演出ゲート 8 5 5 F から下作動口 8 5 9 F に到達するまでの所要時間よりも長くなっている。このため、演出ゲート 8 5 5 F の通過によって開始された特別演出が下作動口 8 5 9 F への入賞直前に終了して特別演出の開始／終了が繰り返されること、すなわち特別演出間にブランクを生じる機会を少なくすることができる。

【0651】

本実施の形態に示した入球ユニット 8 5 0 F においては、演出ゲート 8 5 5 F の視認性が下作動口 8 5 9 F の視認性よりも高くなっている（目立ちやすくなっている）。そして、演出ゲート 8 5 5 F の通過に基づいて表示画面 5 0 0 a F にて特別演出が開始されるため、あたかも演出ゲート 8 5 5 F が「作動口」であるかのように見せている。単位時間あたりの下作動口 8 5 9 F への入賞数と演出ゲート 8 5 5 F の通過数とを比較した場合には、前者よりも後者の方が高くなっているため、従来の遊技機と比べて「作動口」への入賞が多発しているかのような印象を遊技者に与えることが可能である。このようにして、「作動口」への入賞が多発しているかのように見せることで遊技の有利度の変化を抑えつつ、遊技者の満足度を向上させることができる。

【0652】

<変形例 1>

上記第 5 の実施の形態では、下クルーン 8 5 7 F が遊技球によって押し下げられて降下位置へ移動することにより当該下クルーン 8 5 7 F へ遊技球を案内する非電動役物 8 5 8 F が第 1 案内状態から当該第 1 案内状態よりも流入口 8 7 8 F への流入が発生しやすい第 2 案内状態に切り替わり、遊技球が下クルーン 8 5 7 から離脱するまで当該非電動役物 8 5 8 F が第 2 案内状態に維持されることで下作動口 8 5 9 F への入賞頻度に偏りを発生させる（連続入賞を発生させる）構成とした。下作動口 8 5 9 F への入賞頻度に偏りを発生させることが可能であれば、非電動役物 8 5 8 F の動作に係る具体的構成及びその動作態様については任意に変更してもよい。例えば、非電動役物 8 5 8 F が第 2 案内状態に切り替わった後は、下クルーン 8 5 7 F に遊技球が載っているか否かに関係なく当該切替から所定期間を経過した場合に非電動役物 8 5 8 F が第 1 案内状態に復帰する構成とすることも可能である。このような強制切替を行うことにより、下作動口 8 5 9 F への連続入賞が過剰となることを抑制できる。

【0653】

<変形例 2>

上記第 5 の実施の形態では、演出ゲート 8 5 5 F の通過に基づいて新たに開始される特別演出（第 1 フェーズ）と下作動口 8 5 9 F への入賞に基づいて新たに開始される特別演

10

20

30

40

50

出（第1フェーズ）との両演出を少なくとも冒頭部分（第1フェーズ）では共通とし、演出ゲート855Fの通過及び下作動口859Fへの入賞の何れを契機としたものであるかを演出を見て識別することが困難となるように構成したが、これに限定されるものではない。開始契機によって特別演出を相違させてもよい。

【0654】

また、演出ゲート855Fの通過に基づいて開始された特別演出中に下作動口859Fへの入賞が発生して第1フェーズから第2フェーズに移行する場合に、両フェーズが一連であると遊技者に認識されるように表示に関連性を付与したが、第1フェーズと第2フェーズとに関連性を付与する必要は必ずしもない。

【0655】

なお、下作動口859Fへの入賞に基づいて実行される演出の実行領域と演出ゲート855Fの通過に基づいて実行される演出の実行領域とが何れも表示画面500aFの第3変動表示領域ME3となるように構成したが、各演出の実行領域を個別に設けてもよい。

【0656】

<変形例3>

上記第5の実施の形態では、演出ゲート855Fの通過に基づいて開始される特別演出の初期の実行時間を一律（詳しくは7sec）となるように規定したが、これに限定されるものではない。演出ゲート855Fから下作動口859Fまで遊技球が移動する際の所要時間よりも初期の実行時間の方が長くなっているのであれば足りる。例えば、初期の実行時間の候補を複数設け（例えば、7sec, 8sec, 9sec）それらの候補から何れかを選択する構成を否定するものではない。

【0657】

<変形例4>

上記第5の実施の形態では、演出ゲート855Fの通過に基づいて開始される特別演出の初期の実行時間を演出ゲート855Fから下作動口859Fまで遊技球が移動する際の所要時間よりも長くなるように設定したが、これに限定されるものではない。例えば、演出ゲート855Fから下作動口859Fまで遊技球が移動する際の所要時間よりも短くなるように設定することも可能である。上記第5の実施の形態に示すように下クルーン857Fに到達した遊技球については何れも下作動口859Fへ入賞する構成においては、上記実行時間が演出ゲート855Fから下クルーン857Fまで遊技球が移動する際の所要時間よりも長くなるように設定されていれば足りる。なお、初期の実行時間を上記各種所要時間とは無関係に設定することも可能であるが、このような構成においては演出ゲート855Fの通過に係る演出と下作動口859Fへの入賞に係る演出とが時間的に分断されやすくなる。故に、各演出の一体感を強化して遊技への注目度の向上を図る上では、上記第5の実施の形態等に示した実行時間と所要時間との関係とすることが好ましい。

【0658】

<変形例5>

上記第5の実施の形態では、非電動役物858Fが第2案内状態（開状態）となっている場合には、上クルーン856Fにおける当たり側ルートである第1分岐通路部864Fを通過した遊技球はもとより、上クルーン856Fにおける外れ側ルートである第2分岐通路部865Fを通過した遊技球、更には上クルーン856Fを経由しなかった遊技球についても下クルーン857Fへ案内可能な構成としたが、これに限定されるものではない。非電動役物858Fが第2案内状態（開状態）となっている場合の案内対象を、上クルーン856Fにおける当たり側ルートを通過した遊技球及び上クルーン856Fにおける外れ側ルートを通過した遊技球に限定してもよいし、上クルーン856Fにおける当たり側ルートを通過した遊技球及び上クルーン856Fを経由しなかった遊技球に限定してもよい。

【0659】

<変形例6>

上記第5の実施の形態では、特別演出終了後は一定期間（規制期間）に亘って演出ゲー

10

20

30

40

50

ト 8 5 5 F の通過に基づく特別演出の開始を規制する構成としたが、当該規制を行うための条件を以下のように変更してもよい。すなわち、特別演出が第 1 フェーズから第 2 フェーズに移行することなく終了した場合（第 1 フェーズ中に作動口への入賞が発生しなかった場合）に限って上記規制を行う構成としてもよい。言い換えれば、特別演出が第 1 フェーズから第 2 フェーズに移行した場合（第 1 フェーズ中に下作動口 8 5 9 F への入賞が発生した場合）には上記規制を行わない構成としてもよい。

【0 6 6 0】

なお、規制期間については主表示ユニット 8 7 の作動口用表示部における絵柄の確定表示期間と同じ長さとなるように設定したが、規制期間の長さについては任意に変更してもよい。

10

【0 6 6 1】

＜変形例 7＞

上記第 5 の実施の形態では、特別演出（第 1 フェーズ）実行中に下クルーン 8 5 7 F が降下位置に移動したことが検知された場合、すなわち下クルーン 8 5 7 F に遊技球が載ったことを把握した場合に、遊技球が当該下クルーン 8 5 7 F から下作動口 8 5 9 F へ移動する所要時間よりも長い時間となるように第 1 フェーズの実行時間が延長される構成としたが、実際に下作動口 8 5 9 F への入賞が発生するまで第 1 フェーズが延長される構成とすることも可能である。

【0 6 6 2】

＜変形例 8＞

20

上記第 5 の実施の形態では、特別演出中に下作動口 8 5 9 F への入賞が発生した場合に直ちに第 2 フェーズへ移行させるのではなく、第 2 フェーズへの移行を遅らせる構成としたが、特別演出中に下作動口 8 5 9 F への入賞が発生した場合に直ちに第 2 フェーズへ移行させる構成としてもよい。

【0 6 6 3】

＜変形例 9＞

演出ゲート 8 5 5 F を遊技球が通過したことに基づいて遊技者に賞球が付与される構成としてもよい。

【0 6 6 4】

＜変形例 10＞

30

上記第 5 の実施の形態では、遊技球が下作動口 8 5 9 F へ向かう流路上に演出ゲート 8 5 5 F を配設したが、演出ゲート 8 5 5 F を当該流路から外れた位置に配設することを否定するものではない。すなわち、演出ゲート 8 5 5 F を通過した遊技球については下作動口 8 5 9 F への入賞対象から外れる構成とすることも可能である。

【0 6 6 5】

＜変形例 11＞

上記第 5 の実施の形態では、下クルーン 8 5 7 F 上に位置し得る遊技球の上限数を記憶可能な保留数よりも多くなるように下クルーン 8 5 7 F を形成したが、これに限定されるものではない。下クルーン上に位置し得る遊技球の上限数を記憶可能な保留数よりも少なくなるように下クルーンを形成してもよいし、下クルーン上に位置し得る遊技球の上限数が記憶可能な保留数と一致するように下クルーンを形成してもよい。

40

【0 6 6 6】

＜変形例 12＞

下クルーン 8 5 7 F 上に位置する遊技球の数が多くなることで、下クルーン 8 5 7 F 上における遊技球の滞在時間が短くなるように構成してもよい。例えば、下クルーンの出口部分を当該下クルーンの中央ではなく外周寄りに配設し、下クルーン上に位置する遊技球の数が特定数となった場合には、転動面が下クルーンにおける出口部分に向けて下り傾斜となるように下クルーン（転動面）の姿勢を変化させる姿勢可変機構を設けてもよい。

【0 6 6 7】

＜変形例 13＞

50

上記第5の実施の形態では、演出ゲート855F用の球検知センサ866Fを報知・演出制御装置に接続したが、演出ゲート855Fの通過の有無を報知・演出制御装置140にて把握可能であれば足り、球検知センサ866Fの接続先を主制御装置や表示制御装置等の他の制御装置に変更してもよい。

【0668】

＜第6の実施の形態＞

上記第5の実施の形態では演出ゲート855Fを特別演出開始用のトリガとした。これに対して、本実施の形態に示す演出ゲート855Fには特別演出開始用のトリガとしての機能に加え、特別演出中に遊技球が演出ゲート855Fを通過したことに基づいて図柄表示装置500F（表示画面500aF）における表示の一部（詳しくは保留表示）を変更するトリガとして機能が付与されている点で上記第5の実施の形態と相違している。以下、第5の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。

【0669】

先ず、図93及び図94を参照して、本実施の形態における保留表示に係る構成について説明する。図93は図柄表示装置500Fの表示画面500aFを示す概略図、図94（a）は表示制御装置910FのMPU912Fによる保留表示制御用コマンド対応処理を示すフローチャート、図94（b）は保留表示の概要を示す概略図である。

【0670】

表示画面500aFの下部、詳しくは第3変動表示領域ME3の下方となる部分には、保留表示領域NEが設けられている。保留表示領域NEには、遊技球が下作動口859Fに入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域Da1～Da4が左右方向に並ぶようにして区画された下作動口用の保留数表示領域Daと、遊技球が右作動口883Fに入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域Db1～Db4が左右方向に並ぶようにして区画された右作動口用の保留数表示領域Dbとが設けられている。これら単位保留表示領域Da1～Da4、Db1～Db4に記憶されている保留情報の数に応じて保留アイコンMP（保留表示用画像）が表示される。

【0671】

具体的には、遊技球が下作動口859Fに入賞した場合の最大保留個数は4個であり、これに対応させて下作動口用の保留数表示領域Daには、第1単位保留表示領域Da1、第2単位保留表示領域Da2、第3単位保留表示領域Da3、第4単位保留表示領域Da4が設定されている。また、遊技球が右作動口883Fに入賞した場合の最大保留個数は4個であり、これに対応させて下作動口用の保留数表示領域Dbには、第1単位保留表示領域Db1、第2単位保留表示領域Db2、第3単位保留表示領域Db3、第4単位保留表示領域Db4が設定されている。例えば、下作動口859Fに係る保留数が「1」の場合には第1単位保留表示領域Da1に保留アイコンMPが表示され、下作動口859Fに係る保留数が「4」の場合には第1単位保留表示領域Da1～第4単位保留表示領域Da4の各々に保留アイコンMPが表示される。なお、図93においては、下作動口859Fにおける保留個数が3個であり、右作動口883Fにおける保留個数が0個である場合について例示している。

【0672】

また、保留表示領域NEには、保留数表示領域Da（詳しくは第1単位保留表示領域Da1）と横並びとなるようにして、実行される（実行中の）遊技回に対応した保留アイコンMPが表示される実行対象表示領域Dcが設けられている。本実施の形態においては、実行対象表示領域Dcを保留数表示領域Daの左側に配しているが、これらの位置関係等については任意である。例えば、実行対象表示領域Dcを保留数表示領域Daの右側に配してもよい。

【0673】

遊技回が終了して次の遊技回に移行する場合には、保留数表示領域Da、Db（詳しくは第1単位保留表示領域Da1、Db1）に表示されている保留アイコンMPが実行対象

10

20

30

40

50

表示領域 D c にシフト（移動）することとなる。保留数表示領域 D a , D b に表示中の他の保留アイコン M P が存在している場合には、当該シフトに併せてそれら保留アイコン M P が実行対象表示領域 D c に近い側の（隣の）単位保留表示領域へシフトする。なお、以降は説明の便宜上、実行対象表示領域 D c に近い側を「下流側」、実行対象表示領域 D c とは反対側を「上流側」と表現する。

【0674】

本実施の形態では、R A M 6 0 6 の保留球格納エリア 6 3 2 に記憶されている保留情報の内容を示唆する保留予告に係る演出が、当該保留情報に係る遊技回が開始されるよりも前に所定の確率で実行される構成となっている。未だ抽選対象となっていない保留情報に対応した演出が、当該保留情報に係る遊技回となるよりも前のタイミングにおいて実行されることにより、遊技者にとっては、現在進行中の遊技回に対応した保留情報の抽選結果を確認する遊技だけでなく、後に抽選対象となる保留情報が抽選対象となった場合の結果を上記演出の内容に応じて確認する又は予測するという遊技が追加され、遊技の多様化が図られる。これにより、遊技への注目度を高めることができる。

【0675】

この保留予告については、表示画面 5 0 0 a F の変動表示領域 M E にて上述した図柄の変動表示に併せて実行されるものと、表示画面 5 0 0 a F の保留表示領域 N E にて保留表示の態様の変化に併せて実行されるものとに大別される。このうち保留表示領域 N E にて実行される保留予告については、表示画面 5 0 0 a F における保留表示を利用している。以下、図 9 4 （a）のフローチャート及び図 9 4 （b）の概略図を参照して、保留予告の前提となる構成、表示制御装置 9 1 0 F の M P U 9 1 2 F にて実行される保留表示制御用の処理（保留表示制御用コマンド対応処理）について説明する。保留表示制御用コマンド対応処理は、所定の周期（本実施の形態では 2 m s e c）で起動される定期処理の一環として実行される処理である。

【0676】

（保留表示制御用コマンド対応処理）

図 9 4 （a）に示すように、保留表示制御用コマンド対応処理では、先ずステップ S 2 8 0 1 にて、主制御装置 1 6 2 から報知・演出制御装置 1 4 0 を経由して保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S 2 8 0 1 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 2 8 0 2 にて、ワーク R A M 9 1 4 F の各種カウンタエリアに設けられた保留数カウンタの値（保留記憶数 S N）を 1 加算する。

【0677】

ステップ S 2 8 0 2 の更新処理を実行した後は、ステップ S 2 8 0 3 に進み保留表示追加処理を実行し、本保留表示制御用コマンド対応処理を終了する。上述した保留記憶数 S N はビデオ R A M 9 1 7 F の保留用表示エリアに対応している。保留表示追加処理にて保留アイコン M P の表示設定を行う場合には、保留用表示エリア 2 8 1 において保留記憶数 S N に対応した単位エリアに保留表示情報（詳しくは保留用画像データ記憶エリアに記憶された保留用画像のアドレス）がセットされる。表示画面 5 0 0 a F における保留数表示領域 D a , D b の各単位保留表示領域 D a 1 ~ D a 4 , D b 1 ~ D b 4 では、各単位エリアに書き込まれたデータに応じて上記保留アイコン M P が追加表示される。

【0678】

例えば、図 9 4 （b 1）に示すように、第 1 単位保留表示領域 D a 1 及び第 2 単位保留表示領域 D a 2 に保留アイコン M P が表示されている状況下にて、すなわち保留記憶数 S N = 「2」となっている状況下にて、保留コマンドを受信した場合には、保留記憶数 S N が「2」→「3」となり、保留用表示エリアの第 3 単位エリアに保留表示情報がセットされる。これにより、図 9 4 （b 2）に示すように、第 3 単位保留表示領域 D a 3 に保留アイコン M P が表示されることとなる。

【0679】

ステップ S 2 8 0 1 の説明に戻り、当該ステップ S 2 8 0 1 にて否定判定をした場合にはステップ S 2 8 0 4 に進む。ステップ S 2 8 0 4 では、主制御装置 1 6 2 から報知・演

出制御装置 140 を経由してシフトコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S2804 にて否定判定をした場合にはそのまま本保留表示制御用コマンド対応処理を終了する。

【0680】

ステップ S2804 にて肯定判定をした場合には、ステップ S2805 に進む。ステップ S2805 では、ワーク RAM 914F の保留カウンタエリアに設けられた保留数カウンタの値（保留記憶数 SN）を 1 減算する。

【0681】

続くステップ S2806 にてシフト処理を実行し、本保留表示制御用コマンド対応処理を終了する。シフト処理では、保留用表示エリアの第 1 単位エリアにセットされている保留表示情報を実行用表示エリアに移すとともに、下作動口 859F 用及び右作動口 883F 用の各保留用表示エリアの第 1 単位エリア～第 4 単位エリアにセットされている保留表示情報を下位エリア側に順にシフトさせる。

【0682】

具体的には、第 1 単位エリアの保留表示情報を実行用表示エリアに移すとともに、第 2 単位エリア→第 1 単位エリア、第 3 単位エリア→第 2 単位エリア、第 4 単位エリア→第 3 単位エリアといった具合に各単位エリア内の保留表示情報をシフトさせる。

【0683】

例えば、図 94（b1）に示すように、第 1 単位保留表示領域 Da1 及び第 2 単位保留表示領域 Da2 に保留アイコン MP が表示されている状況下にて、すなわち保留記憶数 SN = 「2」となっている状況下にて、シフトコマンドを受信した場合には、保留記憶数 SN が「2」から「1」になる。これに伴い、実行用表示エリア 282 の保留表示情報が消去され、第 1 単位エリアの保留表示情報が実行用表示エリア 282 に、第 2 単位エリアの保留表示情報が第 1 単位エリアに、第 3 単位エリアの保留表示情報が第 2 単位エリアにシフトされる。この結果、図 94（b3）に示すように、実行対象表示領域 Dc 及び第 1 単位保留表示領域 Da1 に保留アイコン MP が表示されることとなる。

【0684】

ここで、保留用画像データ記憶エリアには、保留用画像群として色の異なる複数種（詳しくは白、青、黄、赤の 4 種）の保留アイコン MP が記憶されており、各色によって上記アドレスが異なっている。保留表示情報の設定に際しては、上述した保留予告の有無等に応じてどの色による表示を行うかは報知・演出制御装置 140 にて決定されており、この情報は保留コマンドが報知・演出制御装置 140 を経由する際に当該報知・演出制御装置 140 により同保留コマンドに組み込まれる。つまり、表示制御装置 910F では受信した保留コマンドから色に関する情報を読み取ることにより、どの色に対応するアドレスを上記保留表示用情報として設定するかを把握する。

【0685】

次に、主制御装置 162 の MPU 602 にて実行される保留予告にかかる処理について説明する。保留予告にかかる処理としては保留予告用の確認処理と保留コマンドの設定処理とが設けられており、これら各処理については主制御装置 162 の MPU 602 にて実行されるタイマ割り込み処理（詳しくは図 95 に示す情報取得処理）の一部を構成している。つまり、保留予告用の確認処理及び保留コマンドの設定処理については、作動口 859F、883F への入賞に基づいて実行される構成となっている。以下、図 96～図 97 のフローチャートを参照して保留予告用の確認処理及び保留コマンドの設定処理について説明する。なお、本実施の形態に示す情報取得処理については保留予告用の確認処理及び保留コマンドの設定処理を除く他の処理については第 1 の実施の形態に示した情報取得処理と同様であるため、説明を省略する。

【0686】

（保留予告用の確認処理）

保留予告用の確認処理では、ステップ S3001 にて、保留球格納エリア 632 の保留数記憶領域 FE に記憶された始動保留記憶数 N と共通保留数 CRN とを読み出し、かかる

10

20

30

40

50

保留個数の情報をMPU602のレジスタに記憶する。その後、ステップS3002～S3006にて今回の入賞によって取得された保留情報に大当たり当選の情報が含まれているか否かを確認する。

【0687】

具体的には、先ずステップS3002にて、作動口859F, 883Fへの今回の入賞に基づきステップS2904にて取得した保留情報のうち大当たり判定用の情報、すなわち取得済みの大当たり乱数カウンタC1の値を把握する。

【0688】

続くステップS3003では、低確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM604の各種フラグ格納エリア635に高確率モードフラグが格納されているか否かを判定することで、現状の当否抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する。低確率モードである場合にはステップS3004に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照してステップS3002にて把握した大当たり判定用の情報（大当たり乱数カウンタC1の値）が大当たり当選に対応する情報群に含まれているかを特定する。また、高確率モードである場合にはステップS3005に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して、ステップS2902にて把握した大当たり判定用の情報（大当たり乱数カウンタC1の値）が大当たり当選として設定された情報に含まれているかを特定する。

【0689】

ステップS3004又はステップS3005の後はステップS3006に進み、ステップS3002にて把握した大当たり判定用の情報（大当たり乱数カウンタC1の値）が大当たり当選に対応しているか否かを判定する。大当たり当選に対応している場合には、ステップS3007にてMPU602のレジスタに大当たり情報を記憶し、そのまま本保留予告用の確認処理を終了する。

【0690】

なお、ステップS3007の処理においては、今回の入賞に基づきステップS2904にて取得した保留情報のうち大当たり種別判定用の情報、すなわち取得済みの大当たり種別カウンタC2の値を把握し、振分テーブルを参照して大当たりの種別を判定する。ステップS3007にてMPU602のレジスタに記憶される情報には大当たりの種別に係る情報が含まれることとなる。

【0691】

一方、ステップS3006にて否定判定をした場合には、ステップS3008に進む。ステップS3008では、作動口859F, 883Fへの今回の入賞に基づきステップS2904にて取得した保留情報のうち外れリーチ判定用の情報、すなわち取得済みのリーチ乱数カウンタC3の値を把握する。

【0692】

続くステップS3009では、ROM603のリーチ判定用テーブル記憶エリア（リーチ判定用情報群記憶手段）に記憶されているリーチ判定用テーブル（リーチ判定用情報群）を参照して、ステップS3008にて把握したリーチ判定用の情報（リーチ乱数カウンタC3の値）がリーチ当選として設定された情報に含まれているかを特定する。

【0693】

ステップS3009の処理を実行した後はステップS3010に進み、ステップS3008にて把握したリーチ判定用の情報（リーチ乱数カウンタC3の値）がリーチ発生に対応しているか否かを判定する。リーチ発生に対応している場合には、ステップS3011にて、MPU602のレジスタにリーチ発生情報を記憶した後に、本確認処理を終了する。一方、リーチ発生に対応していない場合には、そのまま本確認処理を終了する。

【0694】

（保留コマンドの設定処理）

次に、図97を参照して保留コマンドの設定処理について説明する。

【0695】

保留コマンドの設定処理においては先ず、ステップS3101にて、MPU602のレ

10

20

30

40

50

ジスタに大当たり情報が記憶されているか否かを判定することで、直前の保留予告用の確認処理（図96）において大当たり判定用の情報が大当たり当選に対応していると特定されたか否かを判定する。大当たり情報が記憶されている場合にはステップS3102に進み、大当たり対応保留コマンドを設定する。なお、上記コマンドの設定や後述する各種コマンドの設定は、RAM604に設けられたコマンド設定エリアに対してコマンド情報を格納することにより行われる。なお、大当たり対応保留コマンドには、大当たりの種別に関する情報が含まれる。

【0696】

一方、ステップS3101にて否定判定をした場合、すなわちMPU602のレジスタに大当たり情報が記憶されていないと判定した場合には、ステップS3103に進み、MPU602のレジスタにリーチ発生情報が記憶されているか否かを判定することで、直前の保留予告用の確認処理（図96）においてリーチ判定用の情報がリーチ発生に対応していると特定されたか否かを判定する。リーチ発生情報が記憶されている場合には、ステップS3104にて外れリーチ対応保留コマンドを設定し、リーチ発生情報が記憶されていない場合には、ステップS3105にて完全外れ対応保留コマンドを設定する。

【0697】

ステップS3102、S3104、S3105にて保留コマンドの設定を行う場合には、変動種別カウンタCSの値等を参照して変動表示時間を決定し、同変動表示時間にかかる情報を当該保留コマンドに格納する。変動表示時間の決定に際しては、上述した変動表示時間の設定処理と同じように、変動表示時間テーブルが参照される。このようにして設定された保留コマンドが報知・演出制御装置140を経由して表示制御装置910Fに送信され、それら報知・演出制御装置140及び表示制御装置910Fにおいては同保留コマンドに基づいて図柄の変動表示態様等を把握可能となる。なお、既に説明したように完全外れの場合には、当該保留情報にかかる遊技回を開始する際に記憶されている保留情報の数に応じて変動表示時間が変化し得る。そこで、完全外れ対応保留コマンドを設定する場合には、変動表示時間の仮設定が行われる。

【0698】

ステップS3102、ステップS3104、ステップS3105のいずれかのコマンド設定処理を実行した後は、ステップS3106にて、保留個数の情報を上記保留コマンドに対して設定する処理を実行する。かかる処理として具体的には、上記設定された保留コマンドの情報は、複数バイトの情報として構成されており、そのうちの一部のビットに対して、自身が保留コマンドである旨の情報や保留コマンドの種別の情報が含まれているとともに、保留個数の情報が設定可能となっている。

【0699】

ステップS3106では、先ず直前の保留予告用の確認処理（図96）におけるステップS3001にてMPU602のレジスタに記憶された保留個数の情報を読み出し、その後、既に設定されている保留コマンドにおける保留個数の情報用のビットに対して上記読み出した保留個数の情報を論理和などの演算処理によって格納する。これにより、ステップS3102、ステップS3104、ステップS3105のいずれかの処理にて設定された保留コマンドに対して、かかる保留コマンドに対応した保留情報が何個目のものであるかを特定するための情報が含まれることとなる。以上詳述したステップS3106の処理を実行した後に、本保留コマンド設定処理を終了する。

【0700】

ステップS3106にて保留個数の情報が含められた保留コマンドは、次の通常処理における外部出力処理により、報知・演出制御装置140に送信される。報知・演出制御装置140では、かかる保留コマンドを受信することにより、保留情報が増加したことを特定する。また、報知・演出制御装置140では、保留コマンドに後述する保留予告用の情報を追加して表示制御装置910Fに送信する。表示制御装置910Fでは、その受信した保留コマンドに基づいて保留表示や保留予告用の処理等を実行する。

【0701】

また、保留コマンドの設定の仕方は、表示制御装置 9 1 0 F において保留コマンドによって、大当たり当選の有無、大当たり当選の場合にはその際の大当たり種別、大当たり当選でない場合にはリーチ発生の有無等、言い換えれば図柄の変動表示態様を特定することができるのであれば任意である。例えば、大当たり対応保留コマンド、外れリーチ対応保留コマンド、完全外れ対応保留コマンドの組み合わせが、各保留個数に対応させて個別に設定されており、保留コマンドの設定処理では、保留予告用の確認処理（図 9 6）における確認結果に応じて一の保留コマンドを選択する構成とすることも可能である。

【0702】

次に、報知・演出制御装置 1 4 0 の M P U 6 5 2 にて実行される保留予告に係る処理について説明する。保留予告に係る処理としては、大別して主制御装置 1 6 2 からのコマンドを判定するコマンド対応処理と保留予告の態様を決定する保留予告演出設定処理とが設定されている。

【0703】

（保留コマンド対応処理）

保留コマンド対応処理においては、主制御装置 1 6 2 が送信した保留コマンドを受信している場合に、その受信している保留コマンドに含まれている情報に対応した処理を実行する。なお、保留コマンド対応処理は、所定の周期（例えば、2 m s e c 周期）で繰り返し起動される定期処理の一環として実行される。

【0704】

保留コマンド対応処理においては先ず、保留コマンドを受信しているか否かを判定する。報知・演出制御装置 1 4 0 の M P U 6 5 2 にて受信したコマンドは R A 6 5 4 のコマンド格納エリア 6 7 2 に一旦格納される。当該コマンド格納エリア 6 7 2 は、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されており、複数のコマンドを同時期に受信した場合であってもそれら各コマンドに対応した処理を良好に実行できるようになっている。対応保留コマンドを受信しているか否かの判定に際しては、コマンド格納エリア 6 7 2 における今回の読み出し対象のエリアに大当たり対応保留コマンドを受信しているか否かを判定する。なお、かかるコマンドの読み出しの構成は、変動開始用コマンド等の他のコマンドの読み出しにおいても同様である。

【0705】

保留コマンドを受信している場合には、当該保留コマンドに含まれる各種情報を保留情報格納エリアに記憶する。保留情報格納エリアは、下作動口 8 5 9 F 用の第 1 エリア R c 1 ～第 4 エリア R c 4 及び右作動口 8 8 3 F 用の第 1 エリア R d 1 ～第 4 エリア R d 4 を有してなり、各エリアにつき 1 の保留情報を格納可能な構成となっている。各エリア R c 1 ～R c 4, R d 1 ～R d 4 に格納された保留情報は、主制御装置 1 6 2 からシフトコマンドを受信することにより、すなわち遊技回が開始された場合に、下位エリア側に順にシフトされることとなる。具体的には、第 1 エリア R c 1, R d 1 のデータをクリアするとともに、第 2 エリア R c 2, R d 2 → 第 1 エリア R c 1, R d 1、第 3 エリア R c 3, R d 3 → 第 2 エリア R c 2, R d 2、第 4 エリア R c 4, R d 4 → 第 3 エリア R c 3, R d 3 といった具合に各エリア内のデータがシフトされる。報知・演出制御装置 1 4 0 の保留情報格納エリアにおいても、主制御装置 1 6 2 の保留球格納エリア 6 3 2（詳しくは保留エリア R E）と同様に入球先に応じて保留情報が時系列的に記憶される構成となっている。詳しくは今回受信したコマンドに含まれている入賞先を示す情報及び保留数を示す情報を特定し、第 1 エリア R c 1, R d 1 ～第 4 エリア R c 4, R d 4 のうちその特定した入賞先及び保留数の情報に対応するエリアに上記各種情報を記憶する。

【0706】

なお、上述した保留コマンドを受信した場合には R A M 6 5 4 の各種フラグ格納エリア 6 7 6 に保留コマンド受信フラグがセットされ、シフトコマンドを受信した場合には各種フラグ格納エリア 6 7 6 にシフトコマンド受信フラグがセットされる。これら各フラグは、以下に説明する保留予告演出用の設定処理の契機となり、当該保留予告演出用設定処理

10

20

30

40

50

が終了した際に消去される。

【0707】

報知・演出制御装置140のMPU652においては、保留情報格納エリアに記憶された情報に基づいて保留予告演出用の設定処理を行う。ここで、図98のフローチャートを参照して保留予告演出用設定処理について説明する。なお、保留予告演出用設定処理は、所定の周期（例えば、2msec周期）で繰り返し起動される定期処理の一環として実行される処理である。

【0708】

（保留予告演出用設定処理）

保留予告演出用設定処理においてはまず、保留予告演出が規制されているか否かを判定する。具体的には、ステップS3201にてRAM654の各種フラグ格納エリアに保留予告演出規制フラグがセットされているか否かを判定する。ステップS3201にて肯定判定をした場合には、そのまま本保留予告演出用設定処理を終了する。ステップS3201にて否定判定をした場合には、ステップS3202に進む。

【0709】

ステップS3202では主制御装置162から保留コマンドを受信したか否かを判定する。具体的には、RAM654の各種フラグ格納エリア676に保留コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する。ステップS3202にて肯定判定をした場合には、ステップS3203にて保留コマンド受信時抽選処理を実行する。

【0710】

保留コマンド受信時抽選処理では、保留予告の抽選対象が今回新たに追加された保留情報に限定される。つまり、RAM654の保留情報格納エリアに設けられた第1エリアRc1～第4エリアRc4及び第1エリアRd1～第4エリアRd4のうち、今回受信した保留コマンドに対応するエリアに記憶された情報に基づいて保留予告の可否抽選が行われる。この抽選は、記憶されている情報から当該保留情報に係る遊技回が大当たりであるか否か、リーチ表示が行われるか否か、リーチ表示が行われる場合にはそのパターンを把握し、それに応じた抽選テーブルと抽選用カウンタエリア674に設けられた保留予告用の抽選カウンタの値とに基づいて行われる。

【0711】

本実施の形態においては、上記特別演出として特別演出A～Cが設けられており、特別演出A < 特別演出B < 特別演出Cの順に大当たり期待度が高くなるように差が設けられている。ROM653の抽選用テーブル記憶エリアには、保留コマンド受信時用の抽選テーブルとして、大当たり用の抽選テーブル、外れ特別演出A用の抽選テーブル、外れ特別演出B用の抽選テーブル、外れ特別演出C用の抽選テーブル、完全外れ用の抽選テーブルが記憶されている。これら各種テーブルについては、大当たり用の抽選テーブル > 外れ特別演出C用の抽選テーブル > 外れ特別演出B用の抽選テーブル > 外れ特別演出A用の抽選テーブル > 完全外れ用の抽選テーブルの順に保留予告の当選確率が高くなるように設定されている。より詳しくは、特別演出の開始契機又は第2フェーズへの移行契機となる遊技回については大当たり用の抽選テーブル、外れ特別演出A用の抽選テーブル、外れ特別演出B用の抽選テーブル、外れ特別演出C用の抽選テーブル、完全外れ用の抽選テーブルの何れかが参照され、第3フェーズ対応の特別演出が実行される遊技回については大当たり用の抽選テーブル及び完全外れ用の抽選テーブルが何れかが参照されるように区別されている。

【0712】

なお、低頻度サポートモード且つ低確率モード対応の第1通常遊技状態においては、下作動口859Fに係る保留情報及び右作動口883Fに係る保留情報のうち前者が保留予告の対象となり、高頻度サポートモード且つ高確率モード対応の第2通常遊技状態においては、下作動口859Fに係る保留情報及び右作動口883Fに係る保留情報のうち後者が保留予告の対象（保留コマンド受信時抽選処理の対象）となるように制限されている。

【0713】

10

20

30

40

50

ステップ S 3 2 0 2 の説明に戻り、当該ステップ S 3 2 0 2 にて否定判定をした場合、すなわち保留コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップ S 3 2 0 4 に進む。ステップ S 3 2 0 4 では主制御装置 1 6 2 からシフトコマンドを受信したか否かを判定する。具体的には、R A M 6 5 4 の各種フラグ格納エリア 6 7 6 にシフトコマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する。ステップ S 3 2 0 4 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 3 2 0 5 にてシフトコマンド受信時抽選処理を実行する。

【0714】

シフトコマンド受信時抽選処理では、保留予告の抽選対象がシフト後に残存する全ての保留情報となる。つまり、R A M 6 5 4 の保留情報格納エリア 6 6 7 に設けられた第 1 エリア R c 1 ~ 第 4 エリア R c 4 及び第 1 エリア R d 1 ~ 第 4 エリア R d 4 に記憶されている全ての情報に基づいて保留予告の可否抽選が行われる。この抽選は記憶されている各情報について個別に行われる。そして、その抽選順序（優先順序）は新しい順（第 4 エリア R c 4, R d 4 → 第 3 エリア R c 3, R d 3 → 第 2 エリア R c 2, R d 2 → 第 1 エリア R c 1, R d 1）となるように規定されている。例えば、共通保留数 C R N が「2」の場合に、先ず第 2 エリア R c 2, R d 2 に記憶された情報に基づいて抽選が行われ、この抽選に当選しなかった場合に第 1 エリア R c 1, R d 1 に記憶された情報に基づいて抽選が行われることとなる。

【0715】

抽選方法については、保留コマンド受信時と同様に、記憶されている情報から当該保留情報に係る遊技回が大当たりであるか否か、リーチ表示が行われるか否か、またリーチ表示が行われる場合にはそのパターンを把握し、それに応じた抽選テーブルと抽選用カウンタエリア 6 7 4 に設けられた保留予告用の抽選カウンタの値とに基づいて行われる。

【0716】

R O M 6 5 3 の抽選用テーブル記憶エリアには、シフトコマンド受信時用の抽選テーブルとして、大当たり用の抽選テーブル、外れ特別演出 A 用の抽選テーブル、外れ特別演出 B 用の抽選テーブル、外れ特別演出 C 用の抽選テーブル、完全外れ用の抽選テーブルが記憶されている。これら各種テーブルについては、大当たり用の抽選テーブル > 外れ特別演出 C 用の抽選テーブル > 外れ特別演出 B 用の抽選テーブル > 外れ特別演出 A 用の抽選テーブル > 完全外れ用の抽選テーブルの順に保留予告の当選確率が高くなるように設定されている。より詳しくは、特別演出の開始契機又は第 2 フェーズへの移行契機となる遊技回については大当たり用の抽選テーブル、外れ特別演出 A 用の抽選テーブル、外れ特別演出 B 用の抽選テーブル、外れ特別演出 C 用の抽選テーブル、完全外れ用の抽選テーブルの何れかが参照され、第 3 フェーズ対応の特別演出が実行される遊技回については大当たり用の抽選テーブル及び完全外れ用の抽選テーブルが何れかが参照されるように区別されている。

【0717】

但し、これらシフトコマンド受信時用の抽選テーブル群は、上記保留コマンド受信時用の抽選テーブル群と比較した場合に、保留予告当選となる確率が低くなるように設定されている。例えば大当たり用の抽選テーブル同士を比較した場合、シフトコマンド受信時用の抽選テーブル参照時の当選確率は、保留コマンド受信時用の抽選テーブル参照時の当選確率よりも低く設定されている。

【0718】

但し、共通保留数 C R N の値（保留数）が所定数（本実施の形態においては「4」）よりも少ない場合には、全体での当選期待度が保留コマンド受信時を下回るものの、共通保留数 C R N の値（保留数）が所定数以上となっている場合には全体での当選期待度が保留コマンド受信時を上回るように設定されている。

【0719】

なお、低頻度サポートモード且つ低確率モード対応の第 1 通常遊技状態においては、下作動口 8 5 9 F に係る保留情報及び右作動口 8 8 3 F に係る保留情報のうち前者が保留予告の対象となり、高頻度サポートモード且つ高確率モード対応の第 2 通常遊技状態におい

10

20

30

40

50

ては、下作動口 8 5 9 F に係る保留情報及び右作動口 8 8 3 F に係る保留情報のうち後者が保留予告の対象（シフトコマンド受信時抽選処理の対象）となるように制限されている。

【0720】

ステップ S 3 2 0 3 又はステップ S 3 2 0 5 の抽選処理を実行した後は、ステップ S 3 2 0 6 に進む。ステップ S 3 2 0 6 ではそれらの抽選処理にて保留予告演出の実行条件が成立したか否かを判定する。ステップ S 3 2 0 6 にて否定判定をした場合、すなわちステップ S 3 2 0 3, S 3 2 0 5 にて非当選となった場合には、そのまま本保留予告演出用設定処理を終了する。一方、ステップ S 3 2 0 6 にて肯定判定をした場合には、続くステップ S 3 2 0 7 にて保留予告演出パターンの決定処理を実行し、続くステップ S 3 2 0 8 にて今回の保留予告演出パターンを記憶した後、本保留予告演出用設定処理を終了する。

10

【0721】

保留予告演出が行われる旨が決定された場合には、ステップ S 3 2 0 8 にて記憶された情報に基づき、該当する保留情報に係る遊技回が実行されるまで当該保留情報が保留予告演出の抽選対象から外れる。そして、記憶されている情報は該当保留情報が実行エリアに移った際に消去される。

【0722】

ここで、図 9 9 及び図 1 0 0 の概略図を参照して、保留予告演出（詳しくは保留表示領域 N E にて実行される予告演出）の種類について説明する。

【0723】

20

（保留予告演出の種類）

各保留予告演出についてはいずれも、保留表示領域 N E に表示される保留アイコン M P の表示態様を変化させることにより大当たり結果となる期待度を示唆する構成となっている点では共通している。保留アイコン M P の表示態様（色）については、白、青、黄、赤の 4 色が設定されている。これらの色のうち白が基本となっており、保留予告演出が実行される場合には保留アイコン M P が他の色（青、黄、赤）となる。

【0724】

保留アイコン M P の色については、白 < 青 < 黄 < 赤の順に大当たり結果となる期待度が高くなるように設定されている。具体的には、大当たり結果となる遊技回に対応した保留アイコン M P にて保留予告が実行される場合には、白 < 青 < 黄 < 赤の順に選択される可能性が高くなっているのに対して、外れ結果となる遊技回に対応した保留アイコン M P にて保留予告が実行される場合には、赤 < 黄 < 青 < 白の順に選択される可能性が高くなっている。

30

【0725】

この保留予告演出は、保留アイコン M P の表示態様（ステップアップの有無）によってステップアップ非対応の予告演出 A とステップアップ対応の予告演出 B とに大別される（図 9 9 （b）参照）。

【0726】

図 1 0 0 （a）に示すように、予告演出 A では保留アイコン M P の色の変化した後は、当該保留アイコンの色が該当遊技回となるまで（実行対象表示領域 D c に移るまで）維持される。これに対して予告演出 B では、図 1 0 0 （b）に示すように、保留アイコン M P の色が遊技進行に伴って複数回変化する。例えば、最終的に変化する色が赤の場合であっても、まずはそれよりも期待度の低い低位の色（青又は黄）に変化させて、保留アイコン M P がシフトするタイミングにてより期待度の高い上位の色へステップアップ（昇格）させる。これら 2 種の保留予告演出を併用することにより、期待度の低い色となった場合であっても、該当遊技回となるまでにより期待度の高い色へ変化する可能性が生じる。これにより、保留予告演出への注目度が早期に低下することを抑制している。

40

【0727】

なお、保留アイコン M P の色は、保留数表示領域 D a, D b においてのみ変化するのではなく、実行対象表示領域 D c へ移る際に変化させてもよい。例えば、保留数表示領域 D

50

a, D bにて黄となっていた保留アイコンM Pが実行対象表示領域D cに移った際に当該保留アイコンM Pを赤に変化させたり、保留数表示領域D a, D bにて白となっていた保留アイコンM Pが実行対象表示領域D cに移った際に当該保留アイコンM Pを他の色（青、黄、赤）に変化させたりすることも可能である。

【0728】

ここで、第1通常遊技状態においては下作動口859Fへの入賞時やシフト時だけでなく、特別演出中に演出ゲート855Fを遊技球が通過した場合にも上記保留予告が実行される場合がある。以下、図98を参照して、演出ゲート855Fの通過を契機とした保留予告について説明する。

【0729】

ステップS3204の説明に戻り、当該ステップS3204にて否定判定をした場合、すなわち主制御装置162から保留コマンド及びシフトコマンドの何れも受信していない場合にはステップS3209に進む。ステップS3209では第2フェーズ対応の特別演出を実行している最中であるか否かを判定する。ステップS3209にて否定判定をした場合には、そのまま本保留予告演出用設定処理を終了する。ステップS3209にて肯定判定をした場合にはステップS3210に進む。

【0730】

ステップS3210では、演出ゲート855Fに付属の球検知センサ866Fからの検知信号（検知情報）に基づいて遊技球が演出ゲート855Fを通過したか否かを判定する。ステップS3210にて否定判定をした場合にはそのまま本予告演出用設定処理を終了する。ステップS3210にて肯定判定をした場合にはステップS3211に進む。ステップS3211では、演出ゲート通過時の1次抽選処理を実行する。

【0731】

演出ゲート通過時の1次抽選処理では、ROM653の抽選用テーブル記憶エリア661に設けられた1次抽選用テーブルと、RAM654の抽選用カウンタエリア674に設けられた上記保留予告用の抽選カウンタの値とを参照して、演出ゲート855Fの通過に基づく1次抽選を行う。この1次抽選に非当選となった場合にはそのまま本保留予告演出用設定処理を終了し、当選となった場合にはステップS3203の保留コマンド受信時抽選処理を実行する。つまり、下作動口859Fへの入賞が発生した場合と同様の抽選（2次抽選）を行う。

【0732】

この抽選にて保留予告の候補とされる保留情報については、現在進行中である第2フェーズ対応の特別演出の開始契機となった保留情報となる。なお、現在進行中であるため、上述したステップアップを行う猶予がない。故に、ステップS3207にて保留予告演出パターンを決定する際には、その候補からステップアップ対応の予告演出Bが外れることとなる。

【0733】

下作動口859Fへの入賞が発生した場合には当該入賞に基づいて保留アイコンM Pの追加表示がなされる。保留アイコンM Pの表示中に下作動口859Fへ向けた流路（センタールート）上に位置する演出ゲート855Fを遊技球が通過した場合には保留アイコンM Pの表示態様が変更される場合がある（上記予告演出）。このような構成においては、特別演出実行中も左ルートへ向けた遊技球の発射を継続することにより、演出ゲート855Fの通過→保留アイコンM Pの表示態様の变化となり得る。つまり、保留アイコンM Pの表示態様の变化に期待する遊技者に対して特別演出中も遊技球の発射の継続を促すことができる。これは、特別演出中の遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

【0734】

第5の実施の形態に示したように演出ゲート855Fの通過を契機として開始された特別演出については下作動口859Fへの入賞によって継続される構成においては、演出継続機能を発揮させる上で特別演出中の遊技球の発射を促すことが重要となる。この点、本実施の形態に示したように特別演出中も遊技球の発射を継続するように遊技者に促すこと

10

20

30

40

50

が可能となれば、上記演出継続機能を好適に発揮させることができる。

【0735】

演出ゲート855Fの通過とは関係なく保留アイコンMPの表示態様を変更される場合と、演出ゲート855Fの通過に基づいて保留アイコンMPの表示態様を変更する場合とで、共通の表示態様（色及びステップアップのパターン）を用いることにより、表示態様の変化が過度に複雑化することを抑制しつつ、上述した単調化を抑制する機能を発揮させることができる。

【0736】

演出ゲート855Fの通過に基づいて保留アイコンMPの表示態様を変化させる場合には、該当する保留アイコンMPに係る保留情報を参照して表示態様を変更するか否かを決定することにより、表示態様の変更と特別情報（移行判定の結果）とに相関を付与することができる。これは、保留変化の陳腐化を抑制する上で好ましい。

【0737】

<変形例1>

上記第6の実施の形態では、特別演出（第2フェーズ）中に遊技球が演出ゲート855Fを通過した場合に、下作動口859Fへの入賞時に参照される保留変化用の抽選テーブル及び乱数（保留予告用の抽選カウンタの値）を参照して保留変化の抽選を行う構成としたが、これを変更し、特別演出（第2フェーズ）中に遊技球が演出ゲート855Fを通過した場合に、シフト時に参照される保留変化用の抽選テーブル及び乱数（保留予告用の抽選カウンタの値）を参照して保留変化の抽選を行う構成とすることも可能である。

【0738】

また、演出ゲート855Fの通過に基づいて保留変化の抽選を行う上では、必ずしも既存の抽選テーブルや乱数を流用する必要はない。演出ゲート855Fの通過に基づいて実行される保留変化用の抽選テーブル及び乱数を、下作動口859Fへの入賞時やシフト時に参照される保留変化用の抽選テーブルとは別に設けてもよい。

【0739】

<変形例2>

上記第6の実施の形態では、第2フェーズ対応の特別遊技状態中に遊技球が演出ゲート855Fを通過したことに基づいて保留予告を実行するか否かの抽選を行う構成としたが、これに限定されるものではない。これに代えて又は加えて第3フェーズ対応の特別演出中に遊技球が演出ゲート855Fを通過したことに基づいて保留予告を実行するか否かの抽選を行う構成とすることも可能である。同様に、第1フェーズ対応の特別演出中に遊技球が演出ゲート855Fを通過したことに基づいて保留予告を実行するか否かの抽選を行う構成とすることも可能である。

【0740】

<変形例3>

上記第6の実施の形態では、特別演出（第2フェーズ）中に遊技球が演出ゲート855Fを通過する毎に保留変化の抽選を行う構成としたが、演出ゲート855Fを通過した遊技球の数が所定数（2以上の数）となった場合に保留変化の抽選を行う構成とすることも可能である。このような構成とする場合には、抽選が実行されるまでの残り通過数（演出ゲート855Fの通過数と所定数との関係）を示す情報を遊技者に報知することが好ましい。

【0741】

<変形例4>

上記第6の実施の形態では、遊技球が演出ゲート855Fを通過して保留変化の抽選が行われた場合には、この抽選にて当選後は直ちに保留変化を実行する構成としたが、抽選後に保留変化を行うまでに猶予期間を設けてもよい。例えば、この猶予期間にて、演出ゲート855Fの通過に基づく保留変化の抽選結果を遊技者に報知する前段階として保留変化が発生するか否かを示唆する前兆演出を行うことも可能である。つまり、演出ゲート855Fを遊技球が通過したことに基づいて予兆演出を開始し、当該予兆演出が終了した際

に同予兆演出が保留変化に対応している場合に保留変化を実行する構成とすることも可能である。

【0742】

このような構成とする場合、予兆演出中に後続の遊技球が演出ゲート855Fを通過する可能性があるが、予兆演出中に演出ゲート855Fを通過した後続の遊技球については保留変化の抽選対象から外す構成としてもよいし、抽選対象に含める構成としてもよい。例えば、外れに対応する予兆演出中に演出ゲート855Fを通過した後続の遊技球にて保留変化に当選した場合には、予兆演出の結果を保留変化に対応するものに書き換える構成とするとよい。

【0743】

<変形例5>

非電動役物858Fが第2案内状態となっている状況下にておいては、下作動口859Fへの連続入賞のチャンスとなるため遊技者の注目が非電動役物858Fやその周辺（例えば上クルーン856Fや下クルーン857F）に向きやすくなる。そこで、特別演出実行中且つ非電動役物858Fが第2案内状態となっている状況下（すなわち下クルーン857Fに遊技球が載っている状況下又は連続入賞が発生しやすい状況下）にて保留変化の抽選に当選した場合には、即座に保留変化を実行するのではなく、当該第2案内状態から第1案内状態に切り替わるまで保留変化を留保する（遅延させる）構成とするとよい。これにより、演出ゲート855Fの通過を契機とした保留変化の見逃しを好適に抑制できる。

【0744】

<変形例6>

予告演出Bが設定され保留アイコンMPの色が未だ最終表示態様へステップアップしていない状況下（ステップアップタイミング待ちの状況下）にて演出ゲート855Fを遊技球が通過した場合には、当該通過を契機として保留アイコンMPの表示態様をステップアップさせる構成としてもよい。このように、事前に決定されたパターンに配慮した範囲で表示態様を変更することで、表示態様の変化が煩わしいとの印象を遊技者に与えにくくすることができる。

【0745】

<変形例7>

保留アイコンMPの表示態様を変更する旨が遊技回中に決定された場合には、必ずしもそのタイミングにて表示態様を変更するのではなく、次の遊技回の開始まで当該変更が留保される構成とすることも可能である。このような構成によれば、演出ゲート855Fの通過→直ちに表示態様変更とならなくても、表示態様が変更される可能性が次の遊技回の開始まで残ることとなる。

【0746】

<第7の実施の形態>

上記第6の実施の形態では、特別演出中に演出ゲート855Fを遊技球が通過したことを契機として保留予告を行う構成とした。本実施の形態においても特別演出中に演出ゲート855Fを遊技球が通過したことに基づいて表示用の処理を実行することで遊技への注目度の向上を図っている点では第6の実施の形態と同様であるものの、その具体的構成が第6の実施の形態と異なっている。以下、図101及び図102を参照して、本実施の形態における特徴的な構成について説明する。

【0747】

本実施の形態に示すパチンコ機には、大当たり抽選の際に参照されるテーブルを遊技ホールの管理者等が変更可能となるように設定変更機能が付与されている。具体的には、上記当否テーブルとして「設定1」対応の低確率モード用当否テーブル及び高確率モード用当否テーブルと、「設定2」対応の低確率モード用当否テーブル及び高確率モード用当否テーブル、「設定3」対応の低確率モード用当否テーブル及び高確率モード用当否テーブルとが設けられている。

【0748】

図101(a)に示すように、上記抽選に際して「設定1」対応の低確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では大当たり確率が1/150、上記抽選に際して「設定2」対応の低確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では大当たり確率が1/120、上記抽選に際して「設定3」対応の低確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では大当たり確率が1/100となっている。

【0749】

また、上記抽選に際して「設定1」対応の高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では大当たり確率が約1/32、上記抽選に際して「設定2」対応の高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では大当たり確率が1/30、上記抽選に際して「設定3」対応の高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では大当たり確率が約1/28となっている。

【0750】

このように、「設定1」 < 「設定2」 < 「設定3」の順に遊技者に有利となるように差が設けられており、遊技を少しでも有利に進めたい遊技者は「設定3」であることに期待して遊技を行うものと想定される。

【0751】

作動口859F、883F等への入賞確率については遊技機メーカーにて予め設定された範囲に収まるように製造されており、入賞確率が当該範囲に収まっている場合には「設定1」では遊技者よりも遊技ホールが有利、「設定2」では遊技ホールよりも遊技者に有利、「設定3」では「設定2」よりも更に遊技者に有利となるように構成されている。以下の説明では便宜上、「設定3」を「高設定」ともいう。

【0752】

なお、高確率モードにおける有利不利の関係を低確率モードにおける有利不利の関係とは逆にすることも可能である。すなわち、「設定3」 < 「設定2」 < 「設定1」の順に大当たり確率が高くなるように設定することも可能である。この場合、「設定1」が上述した「高設定」に該当する。

【0753】

以上詳述した設定値については遊技ホールの管理者等による設定変更操作によって任意に変更される。このような設定変更機能を有する遊技機においては設定値によって有利度合いが変化するため、設定値を推測しながら遊技を行うことが楽しみの1つとなる。本実施の形態に示すパチンコ機は、設定値の示唆条件が成立した場合に現在の設定値を遊技者に示唆（設定示唆）することで遊技者に上記推測が促す構成となっている。そして、当該設定示唆の1つとして、特別演出中に遊技球が演出ゲート855Fを通過したことに基づいて実行される設定示唆を含んでいる。以下、図101(b)のフローチャートを参照して、報知・演出制御装置140のMPU652にて定期処理の一環として実行される設定示唆用の各種処理のうち演出ゲート855Fに係る処理について説明する。

【0754】

（設定示唆用処理）

設定示唆用処理においては先ず、ステップS3301にて第2フェーズ対応の特別演出中であるか否かを判定する。ステップS3301にて否定判定をした場合にはそのまま本設定示唆用処理を終了する。ステップS3301にて肯定判定をした場合にはステップS3302に進む。

【0755】

ステップS3302では演出ゲート855Fに付属の球検知センサ866Fからの検知信号（検知情報）に基づいて演出ゲート855Fを遊技球が通過したか否かを判定する。ステップS3302にて否定判定をした場合にはそのまま本設定示唆用処理を終了する。ステップS3302にて肯定判定をした場合にはステップS3303に進む。

【0756】

ステップ S 3 3 0 3 では設定示唆用抽選処理を実行する。具体的には、ROM 6 5 3 の抽選用テーブル記憶エリアに設けられた設定示唆用テーブルと、RAM 6 5 4 の抽選用カウンタエリア 6 7 4 に設けられた設定示唆用の抽選カウンタの値とに基づいて設定示唆を行うか否かを判定する。設定示唆用テーブルについては、設定「1」では当選確率が 1 / 1 0 0 0 0 0、設定「2」では当選確率が 1 / 3 0 0 0、設定「3」では当選確率が 1 / 1 0 0 0 となるように差が設けられている（図 1 0 2（a）参照）。

【0757】

ステップ S 3 3 0 3 の抽選にて非当選となった場合にはステップ S 3 3 0 4 にて否定判定して本設定示唆用処理を終了する。ステップ S 3 3 0 3 の抽選にて当選となった場合にはステップ S 3 3 0 4 にて肯定判定をしてステップ S 3 3 0 5 に進む。ステップ S 3 3 0 5 では設定示唆演出実行処理を行う。

10

【0758】

設定示唆演出実行処理においては、スピーカ部 2 9 から設定示唆に対応した効果音を出力させるとともに表示制御装置 9 1 0 F へ設定示唆開始コマンドを出力する。表示制御装置 9 1 0 F の MPU 9 1 2 F においては、設定示唆開始コマンドを受信したことに基づいて、図柄表示装置 5 0 0 F の表示画面 5 0 0 a F（第 3 変動表示領域 ME 3）に表示されているキャラクタ画像にエフェクトを追加する処理を行う。

【0759】

女の子のキャラクタと妖精のキャラクタとの両方が表示されている場合には、表示時間が相対的に短い妖精のキャラクタにエフェクトが追加される（図 1 0 2（b 1）→図 1 0 2（b 2）参照）。これに対して、女の子のキャラクタ及び妖精のキャラクタのうち前者のみが表示されている場合には、女の子のキャラクタにエフェクトが追加される。妖精のキャラクタに追加されたエフェクトについては当該キャラクタの表示が終了するまで継続され、女の子のキャラクタに追加されたエフェクトについては今回の特別演出が終了するまで継続される。

20

【0760】

設定示唆の実行中は新たに演出ゲート 8 5 5 F を遊技球が通過したとしても、当該通過に基づいて設定示唆が行われることはない。上述したように、第 2 フェーズの前段部分にて設定示唆に当選となった場合には、示唆時間に制限が設けられた妖精のキャラクタを対象としてエフェクトが追加される。このため、特別演出の終了前にエフェクトの表示が終了する場合がある。このような場合には、新たに設定示唆条件が成立（演出ゲート 8 5 5 F 通過→抽選に当選）したことに基づいて 1 の特別演出中に設定示唆が複数回実行されることがある。このような構成とすることで設定示唆の実行機会が減ることが抑制されている。

30

【0761】

下作動口 8 5 9 F への入賞に基づく特別演出中に演出ゲート 8 5 5 F を遊技球が通過したことを契機として現在の設定値が示唆される場合がある。このような構成とすれば、設定値の判別を狙う遊技者に対して、特別演出中も遊技球の発射を促すことができる。

【0762】

第 5 の実施の形態に示したように演出ゲート 8 5 5 F の通過を契機として開始された特別演出については下作動口 8 5 9 F への入賞によって継続される構成においては、演出継続機能を発揮させる上で特別演出中の遊技球の発射を促すことが重要となる。この点、本実施の形態に示したように特別演出中も遊技球の発射を継続するように遊技者に促すことが可能となれば、上記演出継続機能を好適に発揮させることができる。

40

【0763】

<変形例 1>

上記第 7 の実施の形態では、特別演出中に演出ゲート 8 5 5 F の通過に基づく抽選に当選した場合には、特別演出の一部を設定示唆に対応するものに変更する構成としたが、特別演出と設定示唆とに関連性を付与する必要は必ずしもなく、演出ゲート 8 5 5 F の通過に基づく設定示唆の具体的態様については任意である。例えば、表示画面 5 0 0 a F にお

50

ける第3変動表示領域ME3にて特別演出を実行し、当該表示画面500aFにおける第3変動表示領域ME3以外の領域にて設定示唆用の表示を行う構成としてもよいし、

＜変形例2＞

上記第7の実施の形態では、第2フェーズ対応の特別演出中に演出ゲート855Fを遊技球が通過したことに基づいて設定示唆の抽選を行う構成としたが、これに代えて又は加えて第1／第3フェーズ対応の特別演出中に演出ゲート855Fを遊技球が通過したことに基づいて設定示唆の抽選を行う構成とすることも可能である。

【0764】

＜変形例3＞

上記第7の実施の形態では、特別演出中に遊技球が演出ゲート855Fを通過するごとに設定示唆の抽選を行う構成としたが、演出ゲート855Fを通過した遊技球の数が所定数（2以上の数）となった場合に設定示唆の抽選を行う構成とすることも可能である。このような構成とする場合には、抽選が実行されるまでの残り通過数（演出ゲート855Fの通過数と所定数との関係）を示す情報を遊技者に報知することが好ましい。

【0765】

＜変形例4＞

上記第7の実施の形態では、演出ゲート855Fの通過を契機として実行される設定示唆にて妖精のキャラクタを対象としてエフェクトを追加する場合の実行時間を特別演出（第2フェーズ）の最短実行時間よりも短くなるように設定した。このような構成では、特別演出中に設定示唆が開始され、当該特別演出中に設定示唆が終了し、1の特別演出中に設定示唆が複数回発生し得る。しかしながら、1の特別演出中に設定示唆が複数回開始され得る構成とすることは必須ではない。例えば妖精のキャラクタが非表示となる場合には、エフェクトが女の子のキャラクタに引き継がれる構成とし、設定示唆が特別演出終了まで継続される構成とすることも可能である。

【0766】

＜変形例5＞

上記第7の実施の形態では、演出ゲート855Fの通過タイミング（設定示唆の抽選に当選したタイミング）によって設定示唆の実質的な実行時間に差が生じる構成としたが、これを変更し、上記タイミングに関係なく実行時間が一定となるように構成することも可能である。例えば、設定示唆の実行時間（一定時間）を確保できる場合には設定示唆の抽選を行い、設定示唆の実行時間（一定時間）を確保できない場合には設定示唆の抽選を行わない構成とするとよい。より詳しくは、第2フェーズ対応の特別演出における設定示唆の開始タイミングを予め規定し、その開始タイミングよりも前に設定示唆の抽選に当選した場合には直ちに設定示唆を開始するのではなく、当該開始タイミングにて設定示唆が開始されるように留保する（遅延させる）構成とするよい。

【0767】

＜変形例6＞

上記第7の実施の形態では、設定示唆用の表示が「設定1」～「設定3」の何れにおいても発生する構成としたが、一部の設定値においては当該表示が発生しない構成とすることも可能である。例えば、「設定1」においては上記表示が発生しない構成とし、当該表示が発生した場合には「設定1」が否定される構成とするとよい。

【0768】

＜変形例7＞

非電動役物858Fが第2案内状態となっている状況下にておいては、下作動口859Fへの連続入賞のチャンスとなるため遊技者の注目が非電動役物858Fやその周辺（例えば上クルーン856Fや下クルーン857F）に向きやすくなる。そこで、特別演出実行中且つ非電動役物858Fが第2案内状態となっている状況下（すなわち下クルーン857に遊技球が載っている状況下又は連続入賞が発生しやすい状況下）にて設定示唆の抽選に当選した場合には、即座に設定示唆を開始するのではなく、当該第2案内状態から第1案内状態に切り替わるまで設定示唆の開始を遅延させる構成とするとよい。これにより

、演出ゲート 8 5 5 F の通過を契機とした設定示唆の見逃しを好適に抑制できる。

【0769】

＜第 8 の実施の形態＞

第 1 の実施の形態等 に示したように遊技領域 P E に配設された遊技釘 9 3 によって遊技球の流下経路が形成されている構成においては、仮に何らかの事情（清掃時等）に遊技釘 9 3 の向きが変わってしまった場合には、一般入賞口 8 1 等の各種入球部への入賞確率が変化したり球詰まりが発生しやすくなったりすると懸念される。本実施の形態においては、このような不都合の発生を回避すべく、遊技釘の向きが正規の向きとなっているかを事後的に確認可能とする工夫がなれていることを特徴の 1 つとしている。以下、第 1 の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成（遊技釘の確認に係る構成）について図 1 0 3 を参照して説明する。図 1 0 3 は第 8 の実施の形態における遊技盤ユニット 8 0 の正面図である。

10

【0770】

遊技盤ユニット 8 0 の前方には遊技領域 P E を覆うようにして略環状のチェックシート C S が配設されている。チェックシート C S は透明性を有しており、当該チェックシート C S を通じて遊技機前方から遊技領域 P E に配設された遊技釘 9 3 等の遊技部品を視認可能となっている。なお、図 1 0 3 においては便宜上、チェックシート C S の背後に位置する遊技釘 9 3 等の遊技部品を破線ではなく実線によって表示している。

【0771】

チェックシート C S は、外形が矩形状をなす 4 つのシート材 C S 1 ～ C S 4 に分割されており、それらシート材 C S 1 ～ C S 4 が可変表示ユニット 5 0 0 の表示面を囲むように配列されてなる。図 1 0 4 の概略図に示すように、各シート材 C S 1 ～ C S 4 には遊技釘 9 3 の頭部を模した絵柄（以下、基準絵柄 I F という）が付されており、シート材 C S 1 ～ C S 4 を予め定められた基準位置に配置した状態にて基準絵柄 I F と遊技釘 9 3 の頭部とを見比べることで、遊技釘 9 3 が正規の向きとなっているかを確認可能となっている。

20

【0772】

図 1 0 5 の概略図に示すように、本実施の形態においてはパチンコ機 1 0 に対するシート材 C S 1 ～ C S 4 の取付基準位置を指示する指示手段が前扉枠 1 4 G に配設されている。具体的には、前扉枠 1 4 に搭載されたガラスユニット 2 2 G の後側ガラスパネル 2 3 G にチェックシート C S の取付基準位置を示す基準ライン T L を表示可能となっており、この基準ライン T L に合わせて各シート材 C S 1 ～ C S 4 を配設した後、テープ等の固定手段を用いてシート材 C S 1 ～ C S 4 を後側ガラスパネル 2 3 G に張り付けることで、パチンコ機 1 0 へのチェックシート C S の取付が完了する構成となっている。ここで、図 1 0 6 を参照して、当該指示手段について説明する。図 1 0 6 （a）は前扉枠 1 4 G の水平断面図、図 1 0 6 （b）はチェックシート C S の位置決めに係る電氣的構成を示すブロック図である。なお、後側ガラスパネル 2 3 G については第 1 の実施の形態に示すガラスパネル 2 3 と同様に、遊技領域 P E 全域を覆っており且つ遊技盤ユニット 8 0 G （遊技領域形成体）の前面と平行となるように構成されている。

30

【0773】

前扉枠 1 4 G には、後側ガラスパネル 2 3 G の端面へ光を供給する発光部 9 0 1 G が設けられている。発光部 9 0 1 G は多数の L E D が実装された発光基板を有してなり、当該発光基板は報知・演出制御装置 1 4 0 に接続されている。また、報知・演出制御装置 1 4 0 には前扉枠 1 4 G の前面側に配設された演出用の演出操作ボタン 3 5 が接続されている。この演出操作ボタン 3 5 は、遊技回中の操作指示等に従って操作されることで可変表示ユニット 5 0 0 にて操作対応演出を実行する契機となる。

40

【0774】

報知・演出制御装置 1 4 0 の M P U 6 5 2 においては、前扉枠 1 4 が開放された状態にて演出操作ボタン 3 5 が操作されることで発光部 9 0 1 G が点灯状態となるように発光制御を行う。後側ガラスパネル 2 3 G は発光部 9 0 1 G からの光が両板面に反射を繰り返しながら内部を通過するように構成された導光板としての機能を有しており、各板面には光

50

を放出する光放出部 902G, 903G が設けられている。光放出部 902G, 903G は板面から凹む微細な凹部が多数形成されてなり、発光部 901G からの光は光放出部 902G, 903G にて向きを変え、後側ガラスパネル 23G 外に放出される構成となっている。光放出部 902G, 903G から放出される光は当該光放出部 902G, 903G にて拡散されることで、光放出部 902G, 903G が発光しているように見える。

【0775】

ここで、光放出部 902G, 903G は、後側ガラスパネル 23G の後面に形成され発光部 901G からの光を遊技機後方へ放出する後側光放出部 902G と、後側ガラスパネル 23G の前面に形成され発光部 901G からの光を遊技機前方へ放出する前側光放出部 903G とに大別される。図 107 の概略図に示すように前側光放出部 903G が発光することにより後側ガラスパネル 23G に女の子のキャラクタを模した装飾絵柄 CF が表示される。この装飾絵柄 CF は発光部 901G が点灯している間に限って表示され、発光部 901G が消灯することで非表示となる。遊技回演出にてリーチ表示に移行したり、リーチ表示への移行後にステップアップが発生したりする場合に発光部 901G が点灯して当該装飾絵柄 CF が表示されることで、大当たりとなる可能性が高い旨が示唆される。

10

【0776】

図 105 に示したように後側光放出部 902G が発光することにより後側ガラスパネル 23G にチェックシート CS の取付基準位置を示す基準ライン TL が表示される。この基準ライン TL は発光部 901G が点灯している間に限って表示され、発光部 901G が消灯することで非表示となる。

20

【0777】

ここで、図 107 に示すようにガラスユニット 22G を前扉枠 14G の正面側から見た場合には、前側光放出部 903G からの光が目が届きやすくなっているのに対して、後側光放出部 902G からの光は目が届きにくくなっている。つまり、後側ガラスパネル 23G に上記装飾絵柄 CF 及び基準ライン TL の両方が表示されている場合であっても、前扉枠 14G が閉位置に配置された状態にて当該前扉枠 14G を正面側から見た場合に、基準ライン TL が装飾絵柄 CF の視認の妨げになることが抑制されている。一方、図 105 に示したようにガラスユニット 22G を前扉枠 14G の背面側から見た場合には、前側光放出部 903G からの光が目が届きにくくなっているのに対して、後側光放出部 902G からの光は目が届きやすくなっている。つまり、後側ガラスパネル 23G に上記装飾絵柄 CF 及び基準ライン TL の両方が表示されている場合であっても、前扉枠 14G が開位置に配置された状態にて当該前扉枠 14G を背面側から見た場合に、装飾絵柄 CF が基準ライン TL の視認の妨げになることが抑制されている。これにより、後側ガラスパネル 23G にて前側光放出部 903G による演出機能と後側光放出部 902G による指示機能とを好適に共存させることができる。以下、遊技釘 93 の確認作業の流れについて説明する。

30

【0778】

(遊技釘 93 の確認作業)

遊技釘 93 を確認する場合には前扉枠 14G を開放した後、前扉枠 14G の演出操作ボタン 35 を操作する。これにより、発光部 901G が点灯し、後側ガラスパネル 23G に装飾絵柄 CF 及び基準ライン TL が表示されることとなる。前扉枠 14G を背面側から見ることで基準ライン TL が視認可能となる一方、装飾絵柄 CF が視界から外れる。つまり、装飾絵柄 CF がチェックシート CS の配置の妨げになることが回避される。

40

【0779】

基準ライン TL に沿うようにしてチェックシート CS を配置した後、当該チェックシート CS を後側ガラスパネル 23G の後面にテープ等の固定手段を用いて固定する。これにより、チェックシート CS の取り付けが完了する。その後、前扉枠 14G を閉じることで発光部 901G が消灯する。これにより、基準ライン TL 及び装飾絵柄 CF が非表示となる。その後は、チェックシート CS の基準絵柄 IF と遊技盤ユニット 80 の遊技釘 93 の頭部とを見比べることで、遊技釘 93 が正規の向きになっているか否かを特定できる。

【0780】

50

遊技釘 9 3 の確認を終えた後は、再び前扉枠 1 4 G を開放してチェックシート C S を回収する。その後、前扉枠 1 4 G を閉じることで遊技釘 9 3 の確認作業が完了する。

【0781】

以上詳述したように、前扉枠 1 4 G に表示される基準ライン T L に合わせてチェックシート C S を位置決めすることにより、遊技釘 9 3 の頭部とその位置を示す絵柄とを見比べることでそれら頭部が正規の位置にあるか否か（遊技釘に変形等の変化が生じていないか）を精度よく確認することができる。

【0782】

遊技領域 P E を覆うガラスパネル 2 3 G の端部へ光を供給し、当該光が後側光放出部 9 0 2 G から放出されることで基準ライン T L が表示される。このように遊技領域 P E のカバー用のガラスパネル 2 3 G に導光機能を付与し、取付基準位置の指示を確認対象から極力近い位置にて表示することにより、確認精度を向上させることができる。このように確認対象の最寄りにて取付基準位置を表示する構成では、発光表示が確認作業や遊技演出等の邪魔になることが懸念されるが、発光手段を ON / OFF で切り替えることで取付基準位置を表示 / 非表示とすることが可能となるため、そのような懸念を払拭できる。

【0783】

後側光放出部 9 0 2 G は、後側ガラスパネル 2 3 G における後側の板面から前方へ凹むように形成された多数の凹部からなる。このような構成とすれば、後側光放出部 9 0 2 G の凹凸がチェックシート C S に引っ掛かったり、後側ガラスパネル 2 3 G からの浮き上がりによってチェックシート C S に撓みが生じたりすることを好適に回避できる。

【0784】

後側ガラスパネル 2 3 G に前側光放出部 9 0 3 G 及び後側光放出部 9 0 2 G を設け、発光部 9 0 1 G からの光が各光放出部 9 0 2 G, 9 0 3 G から前後へ放出される構成とすれば、遊技中に前側光放出部 9 0 3 G から光を放出させる発光演出が実行される場合に後側光放出部 9 0 2 G から光が放出されたとしても当該光が遊技者に向かうことを回避し、後側ガラスパネル 2 3 G に描かれる装飾絵柄 C F が見えづらくなることを抑制できる。これにより、上述した取付基準位置の指示機能と、発光表示による演出機能とを 1 のガラスパネルにて好適に共存させることができる。

【0785】

<変形例 1>

上記第 8 の実施の形態では、発光部 9 0 1 G からの光がガラスユニット 2 2 G（詳しくは後側ガラスパネル 2 3 G）を通じて当該ガラスユニット 2 2 G の背面側へ放出される構成とし、ガラスユニット 2 2 G を前扉枠 1 4 G の背面側から見た場合に遊技釘 9 3 用のチェックシート C S の取付基準位置（基準ライン T L）が視認可能となるように構成した。これを変更し、発光部 9 0 1 G からの光がガラスユニット 2 2 G を通じて当該ガラスユニット 2 2 G の前面側へ放出される構成とし、ガラスユニット 2 2 G を前面側から見た場合に遊技釘 9 3 用のチェックシート C S の取付基準位置（基準ライン T L）が視認可能となるように構成してもよい。このような変更を行う場合には、前側ガラスパネル用の発光部及び後側ガラスパネル用の発光部を各々設け、2 層のガラスパネルの一方に表示演出用の装飾絵柄 C F を表示する機能を付与し、他方にチェックシート C S の取付基準位置（基準ライン）を表示する機能を付与するとよい。なお、チェックシート C S の位置精度の向上を図る上では、基準ラインを表示するための光が正面側に放出される構成とする場合の基準ラインの表示箇所については前側ガラスパネルの前面とすることが好ましい。

【0786】

<変形例 2>

上記第 8 の実施の形態では、発光部 9 0 1 G からの光がガラスユニット 2 2 G の正面側及び背面側へ放出される構成とし、後側ガラスパネル 2 3 G に表示演出用の装飾絵柄 C F を表示する機能と、チェックシート C S の取付基準位置（基準ライン T L）を表示する機能とを付与したが、これら各機能を前側ガラスパネルに移すことも可能である。また、各機能を前側ガラスパネルと後側ガラスパネルとに分けて付与してもよい。

【0787】

<変形例3>

上記第8の実施の形態では、遊技領域PEに遊技機前方から対向するガラスユニット22GにチェックシートCS用の取付基準位置（基準ラインTL）を表示する機能を付与したが、これに限定されるものではない。例えば、遊技盤ユニットの前面とガラスユニットとの間に遊技領域PEを前方から覆う透明なカバーが設けられている場合には、このカバーにチェックシートCS用の取付基準位置を表示する機能を付与してもよい。また、このカバーを開閉式又は着脱式とした上で、当該カバーに上記第8の実施の形態に示した後側ガラスパネル23Gと同様の機能（装飾絵柄CFの表示機能及び基準ラインTLの表示機能）を付与してもよい。

10

【0788】

<変形例4>

上記第8の実施の形態に示したパチンコ機10では遊技釘93確認用のチェックシートCSをパチンコ機10に取り付けるための取付手段を不具備とし、遊技機とは別に用意されたテープ等の固定手段を用いてガラスユニット22Gに取り付ける場合について例示したが、これに限定されるものではない。パチンコ機10がチェックシートCS用の取付手段を具備する構成としてもよい。例えば、前扉枠の枠部に回動式のアームを設け、それらアームとガラスパネルとの間でチェックシートCSを挟み込むようにして当該チェックシートCSを保持（挟持）する構成としてもよい。また、静電吸着等の吸着によってチェックシートCSがガラスパネルに取り付く構成とすることも可能である。

20

【0789】

<変形例5>

基準ラインTLを表示するためのパネル材については必ずしもガラス製である必要はない。少なくとも透明性を有しパネル材を通じて遊技釘等の遊技部品を視認可能且つ導光板として機能し得る構成となっているのであれば足り、当該パネル材をアクリル等の樹脂製とすることも可能である。

【0790】

<変形例6>

上記第8の実施の形態に示したガラスユニット22Gについてはガラスパネル23Gを複層式としたが、ガラスパネルを単層式とすることも可能である。

30

【0791】

<変形例7>

上記第8の実施の形態では、ガラスユニット22G（後側ガラスパネル23G）にチェックシートCSの外周（外縁）に合わせた矩形状の基準ラインTL（取付基準位置）を表示する構成としたが、チェックシートCSの位置を明示できるのであれば、具体的な表示の態様については任意である。例えば、チェックシートCSに位置決め用の基準点が設けられている構成においては、ガラスユニットに当該基準点の位置を示すターゲット（例えばドットや「+」を模した絵柄）を表示する構成としてもよい。

【0792】

<変形例8>

上記第8の実施の形態では、分割タイプの小型のシート材CS1～CS4を組み合わせからなるチェックシートCSについて例示したが、1の大型のチェックシートであってもよい。また、複数のシート材CS1～CS4を組み合わせる上では各シート材CS1～CS4の外形を統一する必要は必ずしもない。

40

【0793】

<変形例9>

上記第8の実施の形態では、発光部901Gの点灯／消灯を切替可能な操作手段として演出操作ボタン35を設け、当該演出操作ボタン35が操作されることで基準ラインTLの表示がON／OFFに切り替わる構成としたが、チェックシートCSの取り付けに際して前扉枠14Gが開放される点に鑑みれば、当該前扉枠14Gが開放されることで発光部

50

901Gが点灯し、発光部901Gからの光がガラスユニット22Gに供給される構成（基準ラインTLが表示される構成）とすることも可能である。この場合、例えば前扉枠14が開放されてから所定の期間が経過した場合又は前扉枠14が閉じた場合に発光部901Gを消灯させる構成とするとよい。

【0794】

＜第9の実施の形態＞

上記第8の実施の形態では遊技釘確認用のチェックシートCSの取付対象を前扉枠14Gとしたが、本実施の形態ではチェックシートCSの取付対象を内枠（詳しくは遊技盤ユニット80H）となっており、チェックシートCSの取り付けに係る構成が第8の実施の形態と相違している。以下、図108及び図109を参照して、第8の実施の形態との相違点を中心に、本実施の形態におけるチェックシートCSの取付構造について説明する。図108（a）は左ルート周辺を拡大して示す遊技盤ユニット80Hの部分拡大図、図108（b）は図108（a）のX-X線部分断面図、図109は左ルート及び右ルートの分岐付近を拡大して示す遊技盤ユニット80Hの部分拡大図である。

【0795】

（シート材CS2の取付構造）

先ず図108（a）を参照して左ルート用のシート材CS2の取付構造について説明する。遊技盤ユニット80Hには、シート材CS2用の保持手段として誘導レール100用のレールカバー107Hに設けられたレールカバー用突出部951Hと、遊技領域PEの下部に配設され一般入賞口81が形成された装飾ブロック960Hに設けられた装飾ブ

【0796】

ロック用突出部961Hと、センターフレーム95Hに配設されたセンターフレーム用突出部971Hとが設けられている。レールカバー用突出部951H、装飾ブロック用突出部961H、センターフレーム用突出部971Hは何れも、遊技機正面側を向く座面952H、962H、972Hと、当該座面952H、962H、972Hから遊技機前方に起立する起立部953H、963H、973Hとを有している（例えば図108（b）参照）。座面952H、962H、972Hについては、遊技盤ユニット80Hの前面に平行な1の仮想平面上に位置しており、遊技盤ユニット80Hの前面からの距離が同一となるように形成されている。シート材CS2がそれら座面952H、962H、972Hに面接触するように配置された状態では、当該シート材CS2と遊技盤ユニット80Hの前面とが平行となる。

【0797】

レールカバー用突出部951Hの起立部953Hについてはシート材CS2の縁部に左方から当接しており、当該起立部953Hによってシート材CS2の左方への変位が規制されている。装飾ブロック用突出部961Hの起立部963Hについてはシート材CS2の縁部に下方及び右方から当接しており、当該起立部963Hによってシート材CS2の下方及び右方への変位が規制されている。センターフレーム用突出部971Hの起立部973Hについてはシート材CS2の縁部に上方から当接しており、当該起立部973Hによってシート材CS2の上方への変位が規制されている。これら突出部951H、961H、971Hによって、シート材CS2の取付位置が規定され且つ遊技盤ユニット80Hからの脱落が規制されている。

【0798】

前扉枠14Hの枠部には、当該前扉枠14Hが閉位置に配置されることで、上記座面952Hと僅かな隙間を隔てて対向する対向部が形成されている。遊技盤ユニット80Hにシート材CS2が配置された状態にて前扉枠14Hが閉位置に配置された場合には、座面952Hと対向部とによってシート材CS2が挟まれることとなり、遊技盤ユニット80Hからのシート材CS2の脱落が回避される。

【0799】

（シート材CS1の取付構造）

次に、図109を参照して、シート材CS1の取付構造について説明する。遊技盤ユニ

ット 80 H には、シート材 C S 1 用の保持手段としてセンターフレーム 95 H に配設されたセンターフレーム用突出部 971 H (シート材 C S 2 と併用) と、同じくセンターフレーム 95 H に配設されたセンターフレーム用突出部 981 H と、誘導レール 100 (詳しくは外レール 102) に付属の外レール用突出部 991 H とが設けられている。

【0800】

センターフレーム用突出部 971 H, 981 H、外レール用突出部 991 H は何れも、遊技機正面側を向く座面 972 H, 982 H, 992 H と、当該座面 972 H, 982 H, 992 H から遊技機前方に起立する起立部 973 H, 983 H, 993 H とを有している。座面 972 H, 982 H, 992 H については、遊技盤ユニット 80 H の前面に平行な 1 の仮想平面上に位置しており、遊技盤ユニット 80 H の前面からの距離が同一となるように形成されている。シート材 C S 1 がそれら座面 972 H, 982 H, 992 H に面接触するように配置された状態では、当該シート材 C S 1 と遊技盤ユニット 80 H の前面とが平行となる。

10

【0801】

センターフレーム用突出部 981 H の起立部 983 H についてはシート材 C S 1 の縁部に右方から当接しており、当該起立部 983 H によってシート材 C S 1 の右方への変位が規制されている。センターフレーム用突出部 971 H の起立部 973 H はシート材 C S 1 の縁部に下方から当接しており、当該起立部 973 H によってシート材 C S 1 の下方への変位が規制されている。また、外レール用突出部 991 H の起立部 993 H についてはシート材 C S 1 の縁部に上方から当接しており、当該起立部 993 H によってシート材 C S 1 の上方への変位が規制されている。これら突出部 971 H, 981 H, 991 H によって、シート材 C S 1 の取付位置が規定され且つ遊技盤ユニット 80 H からの脱落が規制されている。

20

【0802】

前扉枠 14 H の枠部には、当該前扉枠 14 H が閉位置に配置されることで、上記座面 982 H と僅かな隙間を隔てて対向する対向部が形成されている。遊技盤ユニット 80 H にシート材 C S 1 が配置された状態にて前扉枠 14 H が閉位置に配置された場合には、座面 982 H と対向部とによってシート材 C S 1 が挟まれることとなり、遊技盤ユニット 80 H からのシート材 C S 1 の脱落が回避される。

【0803】

<変形例 1>

上記第 9 の実施の形態では、遊技盤ユニット 80 H に遊技釘 93 確認用のチェックシート C S の位置を規定する機能と当該チェックシート C S を保持する機能とを付与した。遊技盤ユニットについては、少なくともチェックシート C S を保持する機能を有しているのであれば足り、位置を規定する機能については必須ではない。

30

【0804】

<変形例 2>

上記第 9 の実施の形態では、センターフレーム 95 H と誘導レール 100 及び遊技領域区画部材 99 とによって遊技領域 P E を区画する構成とし、遊技領域 P E における遊技球の流下経路を挟んだ中央側 (内側) 及び外側の両方にチェックシート用の保持部を配設した。保持部を中央側及び外側の両方に配設する必要は必ずしもなく、中央側及び外側の何れか一方にのみ配設することも可能である。

40

【0805】

<変形例 3>

上記第 9 の実施の形態では、遊技領域 P E における遊技球の流下経路を挟んだ中央側 (内側) 及び外側の両方にチェックシート用の保持手段を構成する突出部を配設した。それら突出部を流下経路における所定の遊技釘を挟んで対峙させることにより、当該所定の遊技釘について上記確認の精度を高めることができる。遊技釘については遊技球の動きへの影響が相対的に強いものと相対的に弱いものとが存在する。相対的に影響が強い遊技釘を上記所定の遊技釘とすることにより、上記精度向上効果を好適に発揮させることができる

50

。

【0806】

<変形例4>

遊技盤ユニット80Hにおける遊技部品の組み付けばらつきに考慮した場合には、1の遊技部品にチェックシートCS用の保持部を複数(2つ)設け、それら保持部によってチェックシートの位置を規定した上で、当該遊技部品から離間して設けられた他の遊技部品によってチェックシートを更に保持する構成とするとよい。これにより、保持部における位置決め精度を向上させ且つチェックシートの姿勢等の乱れを好適に抑制できる。

【0807】

<変形例5>

上記第9の実施の形態では、センターフレーム95Hやレールカバー107Hから突設された突出部951H、961H、971H、981H、991HによってチェックシートCSの外縁部分を支持する構成としたが、チェックシートCSの保持構造についてはこれに限定されるものではない。例えば、センターフレーム95Hやレールカバー107Hから突設された突起(ピン)がチェックシートCSに形成された基準孔に挿通されることで、当該チェックシートCSの位置決め及び保持がなされる構成としてもよい。

【0808】

<変形例6>

上記第9の実施の形態では、分割タイプの小型のシート材CS1~CS4を組み合わせてからなるチェックシートCSについて例示したが、1の大型のチェックシートであってもよい。また、複数のシート材CS1~CS4を組み合わせる上では各シート材CS1~CS4の外形を統一する必要は必ずしもない。

【0809】

<変形例7>

上記第9の実施の形態では、複数の突出部によって1のシート材を保持する構成としたが、それら突出部がシート材を保持する機能を各々有してもよい。例えば、座面との間にシート材を挟み込む挟込位置と挟み込みを解除する解除位置とに変位可能な可動部材を各突出部の先端部分に配設するとよい。

【0810】

<その他の実施の形態>

なお、上述した各実施の形態の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記各実施の形態に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで上記各実施の形態に対して適用してもよい。また、上記各実施の形態に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義(発揮される効果)が担保されることが好ましい。実施の形態の組み合わせからなる新たな構成に対して以下の各構成を個別に適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで適用することも可能である。

【0811】

(1) 上記各実施の形態では、導光部532、732を回動式としたが、これに限定されるものではない。導光部の動作態様については任意であり、例えばスライド式とすることも可能である。スライド式とする場合のスライド方向についても、光放出部553、753の配列方向(図柄の配列方向)と同じ方向とすることが好ましい。

【0812】

(2) 上記各実施の形態では、第1表示ユニットにおける図柄のスクロール方向(上下方向)と、第2表示ユニットにおける図柄のスクロール方向(上下方向)とを揃える構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、第1表示ユニットにおける図柄のスクロール方向と第2表示ユニットにおける図柄のスクロール方向とが交差するように構成とすることも可能である。

【0813】

(3) 上記各実施の形態に示した光放出部553、753の加工方向については任意で

10

20

30

40

50

ある。例えば、エッジング加工によって「光放出部」としての凹凸を形成してもよいし、レーザー加工やモールド成形によって形成してもよいし、印刷によって形成してもよい。

【0814】

(4) 上記各実施の形態では、導光部532, 732の表面に微細な凹凸を形成することで光放出部553, 753を構成したが、導光部における光放出のための具体的構成については任意である。例えば、導光部に当該導光部の基部とは屈折率が異なる媒体を内包させて、当該媒体に到達した光が導光部から放出される構成とすることも可能である。

【0815】

(5) 上記各実施の形態では、第1表示ユニットの表示面と、第2表示ユニットの表示面とを平行としたがこれに限定されるものではない。各表示ユニットが動作する上で動作隙が確保されているのであれば足り、第1表示ユニットの表示面と第2表示ユニットの表示面とが異なる向きを向くように構成してもよい。

10

【0816】

(6) 上記各実施の形態では、サイドライト528から導光部532への光の供給が停止している状況下にて、当該導光部532を動作させることで当該導光部532の動きを目立ちにくくさせたが、このような技術的思想を具現化する上では、少なくとも光の供給が停止されている期間の少なくとも一部を導光部532の動作期間として利用しているのであれば足り、供給が停止されている期間の全てを動作期間として利用する必要は必ずしもない。

【0817】

20

(7) 上記各実施の形態では、導光パネル555～557の境界部位BP1が回転体525の回動中心軸線CLと同じ方向に延びる構成としたが、これに限定されるものではない。回動中心軸線CLの方向と交差する方向に延びる構成とすることも可能である。

【0818】

(8) 上記各実施の形態では、3つのドラムによって抽選結果に対応する図柄組合せを表示する場合について例示したが、ドラムの数については任意である。例えば、1つであってもよいし、2つであってもよいし、4つ以上であってもよい。

【0819】

(9) 上記各実施の形態では、主制御装置162にて保留情報に基づく抽選を行う場合に当該抽選と同時（詳しくは抽選の直後）に主表示ユニットにおける作動口用表示部における絵柄の変動表示及び可変表示ユニット500の変動表示領域における図柄の変動表示を開始する構成としたが、これに限定されるものではない。当該抽選に先立って作動口用表示部における絵柄の変動表示や可変表示ユニット500の変動表示領域における図柄の変動表示を開始する構成とすることも可能である。

30

【0820】

(10) 上記各実施の形態においては、作動口83a, 859Hに係る抽選と、作動口83b, 883Hに係る抽選とに有利度の差を設ける構成としたが、各抽選に有利度の差を設けない構成としてもよい。また、作動口83a, 859Hに係る抽選よりも作動口83b, 883Hに係る抽選の方が遊技者に有利とするのではなく、作動口83b, 883Hに係る抽選よりも作動口83a, 859Hに係る抽選の方が遊技者に有利とすることも可能である。

40

【0821】

(11) 上記各実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも、本発明を適用できる。

【0822】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されることでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に

50

特定図柄又は特定図柄の組み合わせが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【0823】

更に、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも本発明を適用できる。

【0824】

＜上記各実施の形態から抽出される発明群について＞

以下、上述した各実施の形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記実施の形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【0825】

＜特徴A群＞

以下の特徴A群は、「パチンコ機等の遊技機には、表示画面にて絵柄を変動表示する絵柄表示装置を備えているものがある。この種の遊技機では、例えば遊技領域に設けられた作動口を遊技球が通過したことを契機として、当たり状態等の遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われるとともに、絵柄の変動表示が開始される。抽選に当選した場合には、表示画面に特定の絵柄組合せ等が最終停止表示されるとともに、遊技状態が特定遊技状態に移行する（例えば特許文献1：特開2005-074175号公報）。」という背景技術について、「近年では、遊技への注目度を高めるべく様々な工夫がなされている。しかしながら、遊技機の構成においては遊技への注目度の向上を実現する上では未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【0826】

特徴A1．所定の開始条件（作動口83a，83bへの入賞）が成立したことに基づいて絵柄の変動表示を開始し、抽選手段（主制御装置162のMPU602における抽選機能）による抽選結果に対応した絵柄を停止表示させる絵柄表示手段（可変表示ユニット500及び報知・演出制御装置140）を備えている遊技機であって、

前記絵柄表示手段は、複数の光放出部（光放出部553）が形成された導光体（導光部532）及び前記導光体の端面（端面554）へ光を供給する発光部（サイドライト528）を有し、前記発光部から前記導光体へ光が供給されている場合に当該光が前記光放出部から放出されることにより前記絵柄が表示されるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【0827】

特徴A1に示す絵柄表示手段においては、発光部からの光が導光体に形成された光放出部から放出されることで絵柄が表示される。絵柄については発光部を点灯／消灯させることで表示／非表示に切り替えることが可能であり、発光色を変化させることで絵柄の色を変化させることも可能となる。このように、導光体及び発光部を併用して絵柄表示手段を構築することは絵柄の表示態様を多様化し、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

【0828】

なお、以下の特徴A2～特徴A14に示す各技術的思想を本特徴に適用することも可能である。

【0829】

特徴A2．所定の開始条件（作動口83a，83bへの入賞）が成立したことに基づいて絵柄の変動表示を開始し、抽選手段（主制御装置162のMPU602における抽選機能）による抽選結果に対応した絵柄を停止表示させる絵柄表示手段（可変表示ユニット500及び報知・演出制御装置140）を備えている遊技機であって、

前記絵柄表示手段は、

10

20

30

40

50

発光部（サイドライト 5 2 8）と、

光放出部（光放出部 5 5 3）が形成され、前記発光部から供給された光が前記光放出部から放出されることにより前記絵柄が表示されるように構成された導光体（導光部 5 3 2）と、

前記導光体及び前記発光部の少なくとも何れかを動作させて前記発光部から前記導光体への光の照射箇所を変更させることにより前記導光体に表示される前記絵柄を変更する変更手段（報知・演出制御装置 1 4 0）と

を有していることを特徴とする遊技機。

【0 8 3 0】

特徴 A 2 に示す絵柄表示手段においては、発光部からの光が導光体に形成された光放出部から放出されることで絵柄が表示される。そして、導光体及び発光部の少なくとも何れかを動作させて導光体における光の照射箇所を変更させることにより導光体に表示される絵柄が変更される。このような構成とすれば、絵柄の表示を斬新なものとすることができ、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【0 8 3 1】

特徴 A 3．前記発光部は、前記導光体の端面（端面 5 5 4）に対峙するように配設されており、

前記変更手段は、前記発光部からの光の前記端面への照射箇所を変更するように構成されていることを特徴とする特徴 A 2 に記載の遊技機。

【0 8 3 2】

発光部からの光が導光体の端面に照射される構成とすることにより、絵柄を目視にて確認する際に光源が目につくことを抑制できる。

【0 8 3 3】

特徴 A 4．前記導光体に表示される前記絵柄は、前記発光部から前記導光体へ光が供給されていない非供給状態（消灯状態）となっている場合には、視認不可又は前記発光部から前記導光体へ光が供給されている供給状態（点灯状態）と比べて視認困難となることを特徴とする特徴 A 2 又は特徴 A 3 に記載の遊技機。

【0 8 3 4】

特徴 A 4 によれば、供給状態から非供給状態となることで絵柄が視認不可又は視認困難（以下、非表示ともいう）となる。このように、絵柄を表示／非表示に切替可能とすることにより、絵柄表示手段により遊技者に提供される情報を遊技状況に応じて制限することができる。また、絵柄の可変表示を行う場合の表示態様の多様化にも寄与できる。

【0 8 3 5】

特徴 A 5．前記変更手段は、前記供給状態にて前記導光体及び前記発光部の少なくとも何れかを動作させて前記導光体における前記光の照射箇所を変更させる構成となっていることを特徴とする特徴 A 4 に記載の遊技機。

【0 8 3 6】

絵柄の変更に際して、光を供給する供給状態にて導光体及び発光部の少なくとも何れかを動作させる構成とすれば、絵柄が当該動作の方向に動いているように見せることができる。

【0 8 3 7】

特徴 A 6．前記絵柄表示手段は、前記導光体を動作可能に保持する保持部（ベース体 5 2 4）を有し、

前記変更手段は、前記導光体を動作させて前記導光体における前記光の照射箇所を変更させる構成となっていることを特徴とする特徴 A 2 乃至特徴 A 5 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【0 8 3 8】

発光部（光源）ではなく導光体自体を移動させる構成とすれば、配線の長さ等によって絵柄の変更態様が制限されることを好適に回避できる。また、発光部の位置を固定することができるため、同一位置に表示される絵柄を入れ替えることが可能となり、絵柄を可変

10

20

30

40

50

表示等する場合であっても、遊技者が注目すべき箇所を統一することができる。これは、絵柄表示の見逃しを抑制したり遊技者の疲労を軽減したりする上で好ましい構成である。

【0839】

特徴A7．前記導光体の動作方向は、前記発光部における光の照射方向と交差する方向となるように設定されていることを特徴とする特徴A6に記載の遊技機。

【0840】

導光体の動作に伴って当該導光体における光の照射対象（端面）と発光部との距離の変化を抑制できる。これは、発光部からの光が端面に照射されるまでに拡散される等して光放出部への光の供給量が不足することを抑制する上で好ましい。

【0841】

特徴A8．前記光放出部は、前記導光体の動作方向に並べて設けられており、前記発光部として、前記導光体の動作方向に並べて設けられた第1発光部及び第2発光部を有し、

前記絵柄表示手段は、前記第1発光部及び前記第2発光部を個別に発光制御することにより、表示される絵柄の数を変更可能となっていることを特徴とする特徴A6又は特徴A7に記載の遊技機。

【0842】

個別に発光制御可能な第1発光部及び第2発光部を併用して表示される絵柄の数を遊技状況等に応じて増減させることが可能となることにより、絵柄表示手段における表現力を飛躍的に向上させることができる。

【0843】

なお、本特徴に示す構成を「前記光放出部は、前記導光体の動作方向に配列されており、前記発光部として、前記導光体の動作方向に並べて設けられた第1発光部及び第2発光部を有し、前記絵柄表示手段は、前記第1発光部及び前記第2発光部を個別に発光制御することにより、前記動作方向において前記所定の表示位置に表示される絵柄の数を変更可能となっていることを特徴とする特徴A6又は特徴A7に記載の遊技機。」とすることも可能である。

【0844】

特徴A9．前記絵柄表示手段は、前記導光体の動作中に前記発光部からの光の供給を停止させる手段を有していることを特徴とする特徴A4乃至特徴A8のいずれか1つに記載の遊技機。

【0845】

従来の遊技機においても例えば絵柄を高速で可変表示させることにより、実質的に絵柄を識別不可となるようにすることは可能である。しかしながら、このような動きは絵柄表示手段の耐久性向上の妨げになる。特に、導光体については紙等と比較して重量が嵩むため、そのような不都合が顕著になると懸念される。

【0846】

ここで、本特徴に示す構成においては、発光部からの光の供給を停止させることで導光体に表示されている絵柄が突如として消すことができる。このように発光部の発光制御によって外観を大きく変化させる（識別性を変化させる）構成とすれば、表示態様の多様化を図りつつ、それに起因した耐久性の低下を好適に抑制できる。

【0847】

例えば、絵柄の変化の過程を明示する表示態様と、絵柄の変化の過程を非明示とする表示態様とを併用するとよい。このような構成とすれば、絵柄の可変表示の態様を好適に多様化できる。

【0848】

特徴A10．前記発光部は、第1発光部であり、当該第1発光部からの光が所定の表示位置に位置する前記光放出部から放出されることで当該所定の表示位置に前記絵柄が表示される構成となっており、

前記光放出部は、凹凸状をなしており、

10

20

30

40

50

前記絵柄表示手段は、前記導光体において前記所定の表示位置に位置する部分へ遊技機後方から光を照射可能な第2発光部（背景表示装置529のバックライト582）を有していることを特徴とする特徴A6乃至特徴A8のいずれか1つに記載の遊技機。

【0849】

光放出部が微小な凹凸によって構成されている場合には、遊技ホールの照明等の環境光等が光放出部にて拡散されるため光放出部の位置や形状の目視による特定を完全に不可能とすることは困難となる。つまり、よく目を凝らすことで光放出部の形状や位置が把握される可能性がある。そこで、本特徴に示すように、第2発光部から導光体へ光を照射させる構成とすれば、第2発光部からの光によって環境光等を紛らわせて、光放出部の形状や位置の把握を困難とすることができる。これは、第1発光部の供給状態／非供給状態の切り替えによって絵柄を突如として出現させる場合のインパクトを強化する上で好ましい。

【0850】

特徴A11．前記変更手段は、前記第1発光部による前記導光体への光の供給が停止され且つ前記第2発光部により前記導光体へ光が照射されている状況下にて前記導光体を動作させる手段を有していることを特徴とする特徴A10に記載の遊技機。

【0851】

導光体を動作させる場合には、よく目を凝らすことで光放出部を目印として導光体が動作中であることが特定される可能性を否定できない。これは、第1発光部を非供給状態としたまま導光体を動作させて突如として絵柄を入れ替える場合のインパクトを低下させる要因になる。そこで、絵柄を入れ替える場合には、本特徴に示すように、第1発光部による導光体への光の供給が停止され且つ第2発光部により前記導光体へ光が照射されている状況下にて導光体を動作させる構成とすれば、第2発光部からの光によって環境光等を紛らわせることができる。これにより、導光体が動作中であることをわかりやすくし、上記不都合の発生を抑制できる。

【0852】

特徴A12．前記第2発光部は、前記所定の表示位置に前記光放出部が位置している場合に、前記導光体にて当該光放出部が形成されている部位及び当該光放出部が形成されていない部位の両方に対して光を照射可能となるように構成されていることを特徴とする特徴A10又は特徴A11に記載の遊技機。

【0853】

特徴A12によれば、第2発光部からの光は所定の表示位置に位置する光放出部及びその周辺部位に照射されるため、光放出部の形状等や導光体の動作状況等の特定を分かりやすくする効果を好適に発揮させることができる。

【0854】

特徴A13．前記導光体は、透明性を有し、前記絵柄が表示される部分を通じてその奥側に位置する遊技装置（背景表示装置529）を遊技機前方から視認可能となるように構成されており、

前記絵柄は、前記発光部から前記導光体へ光が供給されていない非供給状態（消灯状態）となっている場合には視認不可又は前記発光部から光が供給されている供給状態（点灯状態）と比べて視認困難となるように構成されていることを特徴とする特徴A2乃至特徴A12のいずれか1つに記載の遊技機。

【0855】

特徴A13によれば、供給状態から非供給状態となることで絵柄が視認不可又は視認困難となる。これにより、導光体を通じてその奥側に位置する遊技装置の視認性を変化させることができる。例えば、遊技装置における演出をメインとして遊技を進行させる場合には、非供給状態に切り替えて絵柄を視認不可又は困難とすることで、当該絵柄が遊技装置の視認の邪魔になることを好適に回避できる。

【0856】

特徴A14．前記絵柄表示手段は、

前記導光体を通じて遊技機前方から視認可能な表示装置（第2表示ユニット）と、

前記表示装置にて前記絵柄の可変表示を行う表示制御手段（報知・演出制御装置 1 4 0 の M P U 6 5 2 にて第 2 表示ユニットの発光・駆動制御を実行する機能）とを有し、

前記絵柄として、前記導光体に表示される第 1 絵柄と、前記表示装置に表示される第 2 絵柄とが設けられており、

前記導光体に表示される前記第 1 絵柄は、前記発光部から前記導光体へ光が供給されていない非供給状態（消灯状態）となっている場合には視認不可又は前記発光部から前記導光体へ光が供給されている供給状態（点灯状態）と比べて視認困難となり、

前記表示制御手段は、前記非供給状態では前記表示装置にて前記第 2 絵柄の可変表示を実行する一方、前記供給状態では前記表示装置における前記第 2 絵柄の可変表示を実行しない構成となっていることを特徴とする特徴 A 2 乃至特徴 A 1 3 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【0857】

特徴 A 1 4 によれば、導光体による絵柄の可変表示と表示装置による絵柄の可変表示との一方に注目している状況下にて他方が視認性を低下させる要因になることを抑制できる。

【0858】

<特徴 B 群>

以下の特徴 B 群は、「パチンコ機等の遊技機には、表示画面にて絵柄を変動表示する絵柄表示装置を備えているものがある。この種の遊技機では、例えば遊技領域に設けられた作動口を遊技球が通過したことを契機として、当たり状態等の遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われるとともに、絵柄の変動表示が開始される。抽選に当選した場合には、表示画面に特定の絵柄組合せ等が最終停止表示されるとともに、遊技状態が特定遊技状態に移行する（例えば特許文献 1：特開 2 0 0 5－0 7 4 1 7 5 号公報）。」という背景技術について、「近年では、遊技への注目度を高めるべく様々な工夫がなされている。しかしながら、遊技機の構成においては遊技への注目度の向上を実現する上では未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【0859】

特徴 B 1．遊技進行に伴って絵柄を可変表示する絵柄表示手段（可変表示ユニット 5 0 0 及び報知・演出制御装置 1 4 0）を備えている遊技機であって、

前記絵柄表示手段は、

所定の中心軸線（回動中心軸線 C L）を中心とする環状又は略環状をなし、当該所定の中心軸線を中心に回動可能に設けられ、外周面（外面部 5 5 1）の一部が遊技機前方を向くようにして配置された導光部（導光部 5 3 2）と、

前記導光部にて前記所定の中心軸線と同じ方向を向く端面（端面 5 5 4）へ光を供給する発光部（サイドライト 5 2 8）と

を有し、

前記外周面には、前記導光部の回動方向に並べて複数の光放出部（光放出部 5 5 3）が設けられており、

前記導光部は、前記発光部から供給された光が前記光放出部から前記導光部の外側へ放出されることにより前記絵柄を表示する構成となっており、

前記導光部が前記所定の中心軸線を中心として回動することにより、当該導光部の前記端面において前記発光部から光が供給される供給箇所が変更されることを特徴とする遊技機。

【0860】

特徴 B 1 によれば、環状又は略環状をなす導光部が回動することにより、当該導光部（端面）における光の供給箇所が変更される。これにより、導光部にて絵柄が可変表示されることとなる。導光部が環状又は略環状をなしているため、導光部の回動方向を反転させることなく絵柄の可変表示を継続することができる。つまり、導光部を用いた動的表示を

10

20

30

40

50

行い表現力等を強化する上で、導光部が過度に大型化することを抑制できる。これは、遊技者の注目度の向上を図る上で好ましい構成である。

【0861】

なお、本特徴に示す構成を「所定の取得条件（作動口83a, 83への入賞）が成立した場合に特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置162のMPU602にて保留情報を取得する機能）と、前記情報取得手段によって取得された情報に基づいて抽選を行う抽選手段（主制御装置162のMPU602における抽選機能）と、前記抽選手段による抽選結果を報知する報知手段（主表示ユニット87）と、遊技の進行に応じて絵柄を可変表示する絵柄表示手段（可変表示ユニット500及び報知・演出制御装置140）とを備えている遊技機であって、前記絵柄表示手段は、所定の中心軸線（回動中心軸線CL）を中心とする環状又は略環状をなし、当該所定の中心軸線を中心に回動可能に設けられ、外周面（外面部551）の一部が遊技機前方を向くようにして配置された導光部（導光部532）と、前記導光部にて前記中心軸線方向を向く端面（端面554）へ光を供給する発光部（サイドライト528）とを有し、前記外周面には、前記導光部の回動方向に並べて複数の光放出部（光放出部553）が設けられており、前記導光部は、前記発光部から供給された光が前記光放出部から放出されることにより前記絵柄を表示する構成となっており、前記導光部が前記所定の中心軸線を中心として回動することにより、当該導光部の前記端面において前記発光部から光が供給される供給箇所が変更されることを特徴とする遊技機。」とすることも可能である。

10

【0862】

特徴B2. 前記供給箇所が変更されることにより、前記複数の光放出部のうち光の放出対象となる光放出部が切り替わることを特徴とする特徴B1に記載の遊技機。

20

【0863】

本特徴に示すように光の放出対象となる光放出部を切り替える構成とすれば、所定の表示位置に表示される絵柄を変更する（入れ替える）ことができる。このように、表示される絵柄を入れ替える構成とすれば、絵柄表示手段による表示について見た目を大きく変化させることが可能となる。

【0864】

特徴B3. 前記導光部は、円環状をなしており、前記端面が前記所定の中心軸線と直交する平面上に位置していることを特徴とする特徴B1又は特徴B2に記載の遊技機。

30

【0865】

特徴B3によれば、発光部から導光部の端面までの距離が何れの回動位置においても一定となる。このため、光の供給箇所の移り変わりに応じて発光部の位置や向きを変更する必要がない。故に、絵柄表示手段における光供給に係る構成を簡素化できる。

【0866】

特徴B4. 前記発光部は、光の照射方向が前記所定の中心軸線と同じ方向となるように構成されていることを特徴とする特徴B3に記載の遊技機。

【0867】

特徴B4に示す構成においては、光の照射方向と光放出部の配列方向とが交差することとなる。つまり、複数の光放出部を併用する上でそれら光放出部が光の照射方向に並ぶことが回避される。故に、回動位置に応じて表示される絵柄を切り替える場合に、表示対象となっていない絵柄に光が供給されることを抑制し、本来表示されるべきでない絵柄が薄っすらと発光するといった不都合の発生を好適に回避できる。

40

【0868】

特徴B5. 前記導光部には、当該導光部の回動方向に前記光放出部の配設領域と非配設領域とが交互となるように形成されており、

前記導光部の前記端面にて前記非配設領域に対応する部分には光の通過を規制する規制部が設けられていることを特徴とする特徴B4に記載の遊技機。

【0869】

特徴B5に示すように、配設領域と非配設領域とを交互に配した上で、非配設領域に対

50

応する部分に規制部を設けることで、光の供給経路が非配設領域を跨ぐことを抑制できる。これにより、特徴 B 4 に示した効果を一層好適に発揮させることができる。

【0870】

特徴 B 6．前記導光部と、当該導光部が固定されたフレーム（フレーム 531）によって回転体（回転体 525）が構成されており、

前記導光部にて前記端面が形成されている側の端部は、前記フレームから側方に延出しており、

前記導光部の前記端部が挿通される挿通部（挿入部 561）を備え、

前記挿通部にて前記端面と対峙している部分に前記発光部が配設されていることを特徴とする特徴 B 3 乃至特徴 B 5 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

10

【0871】

特徴 B 3 等 に示したように、導光部が円環状をなしている構成においては、導光部にてフレームから延出している部分（端部）が挿通される挿通部を設け、この挿通部に発光部を配設することにより、以下の効果が期待できる。すなわち、導光部の動きが不安定になる等した場合であっても、光の照射位置に近接する箇所（挿通部）にて当該導光部の位置ずれを抑制できる。これにより、光の供給機能を安定して発揮させることができる。

【0872】

なお、挿通部を有色不透明として発光部を隠すことで、絵柄表示手段の見栄えを好適に向上させることができる。

【0873】

特徴 B 7．前記絵柄表示手段は、前記回転体を回動可能に保持するベース体（ベース体 524）を有し、前記挿通部は前記ベース体に設けられていることを特徴とする特徴 B 6 に記載の遊技機。

20

【0874】

本特徴に示す構成によれば、回転体を保持しているベース体に挿通部を設けることで、導光部との隙間を極力小さくすることができる。これは、挿通部と導光部との強干渉を抑制したり、挿通部からの光漏れを抑制したりする上で好ましい。

【0875】

特徴 B 8．前記挿通部は、前記導光部の外周面及び内周面に隙間を隔てて対峙していることを特徴とする特徴 B 6 又は特徴 B 7 に記載の遊技機。

30

【0876】

発光部と導光部との位置関係を変化させる構成においては、導光部と挿通部とが接触して導光部が傷ついた場合に、その部分にて光漏れ等が発生しやすくなると懸念される。これは、光放出部への光の供給効率を低下させる要因になる。そこで、本特徴に示すように、導光部の外周面及び内周面との間に隙間を形成して挿通部と導光部との接触を回避することにより、そのような不都合の発生を好適に抑制できる。

【0877】

特徴 B 9．前記挿通部は、前記導光部の回動方向における元側に開放されており、この開放部分に向けて前記隙間が大きくなるように拡張されていることを特徴とする特徴 B 8 に記載の遊技機。

40

【0878】

上述した導光部については、例えば回動方向にて複数のピースに分割することで製造の容易化や製造コストの軽減に寄与できる。しかしながら、このような構成では、仮に各ピースの境界（エッジ）となる部分が挿通部の開放部分（入口部分）に引っ掛かった場合には、導光部の挙動が乱れると想定される。そこで、本特徴に示すように開放部分に向けて上記隙間が大きくなるように形成し、エッジと挿通部との引っ掛かりを抑えることにより、上記不都合の発生を好適に抑制できる。

【0879】

特徴 B 10．前記挿通部の前記開放部分は遊技機後方を向く成分を有していることを特徴とする特徴 B 9 に記載の遊技機。

50

【0880】

特徴B9に示したように開放部分（入口部分）を拡張する構成においては、この部分から光が漏れやすくなる。そこで、開放部分を遊技機後側に向けることにより、仮に光が漏れる場合であってもそれを目立ちにくくさせることができる。

【0881】

以上詳述した特徴B1～特徴B10に特徴A群に示した各技術的思想を適用することも可能である。

【0882】

<特徴C群>

以下の特徴C群は、「パチンコ機等の遊技機には、表示画面にて絵柄を変動表示する絵柄表示装置を備えているものがある。この種の遊技機では、例えば遊技領域に設けられた作動口を遊技球が通過したことを契機として、当たり状態等の遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われるとともに、絵柄の変動表示が開始される。抽選に当選した場合には、表示画面に特定の絵柄組合せ等が最終停止表示されるとともに、遊技状態が特定遊技状態に移行する（例えば特許文献1：特開2005-074175号公報）。」という背景技術について、「近年では、遊技への注目度を高めるべく様々な工夫がなされている。しかしながら、遊技機の構成においては遊技への注目度の向上を実現する上では未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【0883】

特徴C1．遊技進行に伴って絵柄を可変表示する絵柄表示手段（可変表示ユニット500）を備えている遊技機であって、

前記絵柄表示手段は、

光透過性を有し、第1光放出部（例えば「6」図柄対応の光放出部553）及び第2光放出部（例えば「7」図柄対応の光放出部553）が形成され、前記第1光放出部が所定の表示位置（有効ライン）に位置する第1状態と前記第2光放出部が前記所定の表示位置に位置する第2状態とに切替可能な導光部（導光部532）と、

前記導光部を駆動させる駆動部（モータ526）と、

前記駆動部の駆動制御を行うことにより前記導光部を前記第1状態及び前記第2状態に切り替える駆動制御手段（報知・演出制御装置140のMPU652における駆動制御機能）と、

前記導光部の端面へ光を供給する発光部（サイドライト528）と、

前記発光部の発光制御を行う発光制御手段（報知・演出制御装置140のMPU652における発光制御機能）と

を有し、

前記絵柄として、前記第1状態にて前記発光部から供給された光が前記第1光放出部から放出されることにより表示される第1絵柄（例えば「6」図柄）と、前記第2状態にて前記発光部から供給された光が前記第2光放出部から放出されることにより表示される第2絵柄（例えば「7」図柄）とを含み、

前記発光制御手段は、前記第1状態から前記第2状態に切り替える場合に、前記発光部による光の供給を停止させる供給停止手段を有し、

前記駆動制御手段は、前記第1状態から前記第2状態への切り替えに際して前記供給停止手段により前記光の供給が停止されている期間の少なくとも一部を、前記駆動部を駆動させる駆動期間として利用するように構成されていることを特徴とする遊技機。

【0884】

特徴C1によれば、第1状態から第2状態への切り替えの際には、発光部による光供給の停止期間（消灯期間）を利用して導光部が動作する。このような構成とすれば、駆動部の動きを遊技者に悟られにくくし、突如として所定の表示位置に表示されている絵柄が入れ替わったかのように見せることができる。このような斬新な表示によれば、遊技への注目度の向上に寄与できる。

10

20

30

40

50

【0885】

特徴C2．前記供給停止手段は、前記第1状態から前記第2状態への切り替えに際して前記導光部が動作を開始する前に又は前記導光の動作の開始と同時に、前記発光部による光の供給を停止させる手段を有していることを特徴とする特徴C1に記載の遊技機。

【0886】

特徴C2によれば、所定の表示位置に表示される絵柄の入替に際して、導光部の動きだしが目立ちにくくなる。これにより、特徴C1に示した効果を好適に発揮させることができる。

【0887】

なお、本特徴に示す構成を「前記駆動制御手段は、前記第1状態から前記第2状態への切り替えに際して前記供給停止手段により前記光の供給が停止された後に、前記駆動部の駆動部を開始させる手段を有していることを特徴とする特徴C1に記載の遊技機。」とすることも可能である。

【0888】

特徴C3．前記供給停止手段は、前記第1状態から前記第2状態への切り替えに際して前記導光部が動作を開始した後に、前記発光部による光の供給を停止させる手段を有していることを特徴とする特徴C1に記載の遊技機。

【0889】

特徴C3によれば、移動中の絵柄が突如として消え、絵柄の表示が再開された場合には別の絵柄に入れ替わっているように見せることができる。このような目ための変化を設けることで、絵柄表示の単調化を好適に抑制できる。

【0890】

特徴C4．前記発光制御手段は、前記第1状態から前記第2状態への切り替えに際して前記導光部の動作が停止した後に、前記光の供給を再開させる手段を有していることを特徴とする特徴C1乃至特徴C3のいずれか1つに記載の遊技機。

【0891】

光放出部の入替完了後に光の供給が開始されると、所定の表示位置に突如として異なる絵柄（入れ替わった絵柄）が出現することで見たのインパクトを強化できる。

【0892】

特徴C5．前記導光部の動作が停止してから前記光の供給が再開されるまでの待機期間は、前記第1状態から前記第2状態への切り替えに際して前記導光部が動作する動作期間よりも短くなっていることを特徴とする特徴C4に記載の遊技機。

【0893】

特徴C4に示したように、導光部の動作停止後に光の供給を再開する構成では、再開までの待機期間が長くなることで、次に表示される図柄が遊技者によって目視で特定される可能性が高まる。なぜならば、遊技ホール等の環境光等が光放出部に照射されることでよく目を凝らした場合に光放出部の外形等が特定され得るからである。そこで、本特徴に示すように、絵柄の入替を行う場合に待機期間を短くすることでそのような不都合の発生を抑制できる。

【0894】

特徴C6．前記発光制御手段は、前記導光部の前記第1状態から前記第2状態への切り替えに際して、当該第2状態への切り替わりに先行して前記光の供給を開始させる手段を有していることを特徴とする特徴C1乃至特徴C3のいずれか1つに記載の遊技機。

【0895】

例えば所定の表示位置にて絵柄のコマ送り表示等を行う場合には、導光部の動作速度（例えばスクロール速度又は変動速度）が速くなると、当該所定の表示位置における絵柄の表示期間が短くなる。これは絵柄を目視で特定することが難しくなると懸念される。そこで、本特徴に示すように、光の供給を先行させる構成とすれば、このような不都合を抑制できる。これは、導光部の動作速度を速くして絵柄の切り替え等の応答性を高める上で好ましい。

10

20

30

40

50

【0896】

特徴C7. 前記駆動制御手段は、

前記導光部を第1の速度で動作させて前記第1状態から前記第2状態に切り替える第1制御手段と、

前記導光部を前記第1の速度よりも速い第2の速度で動作させて前記第1状態から前記第2状態に切り替える第2制御手段と

を有し、

前記発光制御手段は、前記第2制御手段により前記第1状態から前記第2状態への切り替えがなされる場合に、当該第2状態への切り替わりに先行して前記光の供給を開始させる手段を有していることを特徴とする特徴C1乃至特徴C3のいずれか1つに記載の遊技機。

10

【0897】

例えば所定の表示位置にて絵柄のコマ送り表示等を行う場合には、導光部の動作速度（例えばスクロール速度又は変動速度）が速くなると、当該所定の表示位置における絵柄の表示期間が短くなる。これは絵柄を目視で特定することが難しくなると懸念される。そこで、本特徴に示すように、相対的に遅い第1の速度及び相対的に速い第2の速度のうち後者にて導光部が動作する場合に光の供給再開を先行させる構成とすれば、このような不都合を抑制できる。

【0898】

特徴C8. 前記所定の表示位置に絵柄を停止表示させる停止表示期間として第1期間及び当該第1期間よりも短い第2期間とが設けられており、

前記発光制御手段は、前記第1状態から前記第2状態への入れ替えに際して、前記第2状態における絵柄の停止表示期間として前記第2期間が設定されている場合に、当該第2状態への切り替わりに先行して前記光の供給を開始させる手段を有していることを特徴とする特徴C1乃至特徴C3のいずれか1つに記載の遊技機。

20

【0899】

所定の表示位置における絵柄の停止表示期間が短くなると、当該絵柄の目視による特定が困難になる。そこで、このような場合（相対的に短い第2期間が設定されている場合）には、第2状態への切り替わりに先行して光の供給再開させる構成とすることにより、上記不都合の発生を好適に抑制できる。

30

【0900】

特徴C9. 前記駆動制御手段は、前記第1状態から前記第2状態への切り替えを行う場合であって前記発光制御手段による光の供給が停止される場合には、当該切り替えの過程にて前記導光部を途中停止させない構成となっていることを特徴とする特徴C1乃至特徴C8のいずれか1つに記載の遊技機。

【0901】

特徴C1等にした絵柄の入替を行う場合には、その過程が目視にて特定可能となることでインパクトが低下すると懸念される。特に、導光部を透明にする等して光放出部を見えづらくした場合であっても、導光部が停止している状態では当該光放出部が特定され得る。そこで、第1状態から第2状態への切り替えの際には、その過程にて導光部を途中停止させない構成とすることで、上記不都合の発生を好適に抑制できる。

40

【0902】

特徴C10. 前記発光制御手段は、前記第1状態から前記第2状態に切り替える場合に、前記発光部による光の供給を継続する供給継続手段を有していることを特徴とする特徴C1乃至特徴C9のいずれか1つに記載の遊技機。

【0903】

特徴C10に示す構成と特徴C1等にした構成を併用すること、すなわち絵柄の切り替えの過程を見せる構成と見せない構成とを併用することにより、表示される絵柄を突如として入れ替える場合のインパクトを強化できる。

【0904】

50

以上詳述した特徴 C 1 ～特徴 C 1 0 に特徴 A ～ B 群に示した各技術的思想を適用することも可能である。

【0905】

<特徴 D 群>

以下の特徴 D 群は、「パチンコ機等の遊技機には、表示画面にて絵柄を変動表示する絵柄表示装置を備えているものがある。この種の遊技機では、例えば遊技領域に設けられた作動口を遊技球が通過したことを契機として、当たり状態等の遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われるとともに、絵柄の変動表示が開始される。抽選に当選した場合には、表示画面に特定の絵柄組合せ等が最終停止表示されるとともに、遊技状態が特定遊技状態に移行する（例えば特許文献 1：特開 2 0 0 5－0 7 4 1 7 5 号公報）。」という背景技術について、「近年では、遊技への注目度を高めるべく様々な工夫がなされている。しかしながら、遊技機の構成においては遊技への注目度の向上を実現する上では未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【0906】

特徴 D 1．所定の開始条件（作動口 8 3 a，8 3 b への入賞）が成立したことに基づいて、絵柄を可変表示する絵柄表示手段（可変表示ユニット 5 0 0）を備えている遊技機であって、

前記絵柄表示手段は、

回動可能に保持されたベース体（ベース体 5 2 4）と、

透明性を有し、前記ベース体の回動方向に並設された複数の導光板（導光パネル 5 5 5 ～ 5 5 7）と、

前記導光板の端面であって前記回動方向と交差する方向を向く端面へ光を供給する発光部（サイドライト 5 2 8）と

を備え、

前記導光板は、それら導光板が互いに非固定の状態で前記ベース体に装着されていることを特徴とする遊技機。

【0907】

特徴 D 1 に示すように回動方向に並設された複数の導光板によって絵柄表示手段（詳しくは導光ユニット）を構成することにより、絵柄表示手段の形状等を例えば略環状とすることができる。このような構成とすれば、例えば 1 の導光板を環状に形成する場合と比較して、絵柄表示手段の製造の容易化や製造コストの低減に寄与できる。ここで、並設された複数の導光板を相互に結合等した場合には、製造ばらつき等に起因した歪が発生し得る。導光板の端面へ光を供給する構成においては、このような歪の影響によって発光部と端面との位置関係がばらつくことで、絵柄表示機能が上手く発揮されなくなると懸念される。この点、本特徴に示すように、複数の導光体を互いに非固定の状態でベース体に装着することにより、上記不都合の発生を抑制できる。これは、導光板を用いて絵柄の可変表示を行う場合の見栄えの低下を抑制して、遊技者の注目度の向上を図る上で好ましい。

【0908】

特徴 D 2．前記導光板は、前記回動方向における当該導光板の中間部分にて前記ベース体に固定されており、前記回動方向における両側の端部が自由端となっていることを特徴とする特徴 D 1 に記載の遊技機。

【0909】

特徴 D 1 に示したように複数の導光板を組み合わせて 1 の導光ユニットを構成する場合には、導光板間の境界部分が目立つことで当該導光ユニットの見栄えが低下する。これは、遊技者の注目度の向上を図る上で好ましくない。また、特徴 D 1 に示したように導光板をベース体に固定する構成においては、当該導光板におけるベース体への固定箇所が非固定箇所と外観上相違し得る。ここで、本特徴に示す構成では、各導光体にて回動方向両側の端部が自由端となっており、導光体同士の境界部分から固定箇所を遠ざけている。これにより、遊技者の視界に固定箇所が入った場合に視線が上記境界部分に誘導されることを

抑制し、複数の導光体の組み合わせにより 1 の導光ユニットを構成したことによる見栄えの低下を抑えることができる。

【0910】

特徴 D 3．前記回動方向にて隣り合う前記複数の導光板は、それら導光板において当該回動方向を向く端面が隙間を隔てて相対向するようにして配設されていることを特徴とする特徴 D 1 又は特徴 D 2 に記載の遊技機。

【0911】

特徴 D 3 に示すように、隣り合う導光板を回動方向における端面が隙間を隔てて相対向するように配設することにより、導光板の製造誤差等によって導光板同士が接触することを抑制できる。これは、特徴 D 1 に示した歪等の発生を抑える上で好ましい。

10

【0912】

また、各導光板を内外 2 重とならないようにして配設されることは、ユニットの重量増を抑え、絵柄表示手段を動作させる際の応答性の低下を抑制する上で有利である。

【0913】

特徴 D 4．前記発光部は、所定方向に光を照射する構成となっており、

前記導光板における前記回動方向両側の端面は、前記所定方向に延びていることを特徴とする特徴 D 1 乃至特徴 D 3 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【0914】

特徴 D 1 等 に示したように複数の導光板によって導光ユニットを構成する場合には、それら導光体の境界部分を極力目立ちにくくすることが好ましい。ここで、本特徴に示すように、光の照射方向と境界部分（端面）の延びる方向とを揃えることにより、境界部分が発光することを抑制できる。これは、絵柄表示手段の見栄えの向上を図る上で好ましい。

20

【0915】

特徴 D 5．前記絵柄表示手段は、前記発光部からの光が前記導光板に形成された光放出部から放出されることで前記絵柄を表示するものであり、前記ベース体の回動方向にて前記光放出部の配設領域と非配設領域とが交互となるように構成されており、

前記導光板間の境界部分は、前記非配設領域に位置しており、

前記発光部は、前記ベース体の回動中心軸線方向に光を照射する構成となっており、

前記導光板における前記回動方向両側の端面は、前記回動中心軸線方向に延びていることを特徴とする特徴 D 1 乃至特徴 D 4 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

30

【0916】

特徴 D 1 等 に示したように複数の導光板によって導光ユニットを構成する場合には、それら導光体の境界部分を極力目立ちにくくすることが好ましい。ここで、本特徴に示すように、光の照射方向と境界部分（端面）の延びる方向とを揃えることにより、境界部分が発光することを抑制できる。これは、絵柄表示手段の見栄えの向上を図る上で好ましい。

【0917】

また、境界部分については絵柄の非配設領域（ブランク領域）に位置するが、この境界部分が回動中心軸線方向に延びているため、当該境界部分に配慮して絵柄の非配設領域が過度に大きくなることを抑制できる。

【0918】

特徴 D 6．前記絵柄表示手段は、前記発光部からの光が前記導光板に形成された光放出部から放出されることで前記絵柄を表示するものであり、前記ベース体の回動方向にて前記光放出部の配設領域と非配設領域とが交互となるように構成されており、

前記導光板間の境界部分は、前記非配設領域に位置していることを特徴とする特徴 D 1 乃至特徴 D 5 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

40

【0919】

特徴 D 6 に示すように、導光板間の境界部分が絵柄の非配設領域（ブランク領域）に位置する構成とすれば、境界部分から光が漏れる等して当該境界部分が目立ったり、光の供給効率が低下したりすることを抑制できる。

【0920】

50

特徴 D 7. 前記導光板は、いずれも厚さが同一となる曲面状をなすように形成されており、それら導光体の外面によって前記ベース体の回動中心軸線を中心とする円環状の 1 の仮想面が形成されていることを特徴とする特徴 D 1 乃至特徴 D 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【0921】

特徴 D 7 によれば、上記導光ユニットの回動位置に応じて光の供給対象となる導光体を入れ替えることが可能となり、絵柄表示手段の構造の複雑化を抑制できる。

【0922】

特徴 D 8. 前記導光板にて前記ベース体の回動中心方向を向く各端面であって前記発光部からの光が供給される各端面は、同一平面上に位置していることを特徴とする特徴 D 1 乃至特徴 D 7 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【0923】

特徴 D 8 によれば、導光体ごとに発光部と端面（光の照射箇所）との距離関係が相違することを抑制し、光の供給効率の向上に寄与できる。

【0924】

特徴 D 9. 前記絵柄表示手段は、抽選手段（主制御装置 162 の MPU 602 における抽選機能）による抽選結果に基づいて所定の表示位置（有効ライン L1～L5）に絵柄を停止表示させるものであり、

前記複数の導光板の各々に形成される光放出部の数は、前記所定の表示位置に表示される絵柄の数の上限数よりも多くなるように構成されていることを特徴とする特徴 D 1 乃至特徴 D 8 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【0925】

導光体の数（分割数）を過度に多くなると、上記所定の表示位置に導光体の境界部分が停止する機会が多くなる。これは絵柄表示手段の見栄えを低下させる要因になると懸念される。そこで、本特徴に示すように、所定の表示位置に停止する絵柄の上限数よりも各導光体に配設される絵柄の数が多くなるようにして分割数を規定すれば、境界部分が所定の表示位置に停止する機会を減らすことができる。これにより、複数の導光体を併用することによる弊害を緩和できる。

【0926】

以上詳述した特徴 D 1～特徴 D 9 に特徴 A～C 群に示した各技術的思想を適用することも可能である。

【0927】

<特徴 E 群>

以下の特徴 E 群は、「パチンコ機等の遊技機には、表示画面にて絵柄を変動表示する絵柄表示装置を備えているものがある。この種の遊技機では、例えば遊技領域に設けられた作動口を遊技球が通過したことを契機として、当たり状態等の遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われるとともに、絵柄の変動表示が開始される。抽選に当選した場合には、表示画面に特定の絵柄組合せ等が最終停止表示されるとともに、遊技状態が特定遊技状態に移行する（例えば特許文献 1：特開 2005-074175 号公報）。」という背景技術について、「近年では、遊技への注目度を高めるべく様々な工夫がなされている。しかしながら、遊技機の構成においては遊技への注目度の向上を実現する上では未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【0928】

特徴 E 1. 遊技領域（遊技領域 PE）が形成されている遊技盤（遊技盤ユニット 80）と、

前記遊技領域に設けられた第 1 始動入球部（例えば上作動口 83a）への入球が発生した場合に第 1 特別情報（例えば上作動口 83a に係る保留情報）を取得する第 1 特別情報取得手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて上作動口 83a への入球に基づく情報取得処理を実行する機能）と、

10

20

30

40

50

前記第1特別情報取得手段により取得された第1特別情報を記憶可能な第1取得情報記憶手段（RAM604の上作動口用保留エリアRa）と、

前記第1取得情報記憶手段に記憶されている第1特別情報に基づいて第1抽選処理（大当たり等の抽選）を順次行う第1抽選手段（主制御装置162のMPU602にて上作動口83aへの入球に基づく抽選処理を実行する機能）と、

前記遊技領域に設けられた第2始動入球部（例えば下作動口83b）への入球が発生した場合に第2特別情報（下作動口83bに係る保留情報）を取得する第2特別情報取得手段（主制御装置162のMPU602にて下作動口83bへの入球に基づく情報取得処理を実行する機能）と、

前記第2特別情報取得手段により取得された第2特別情報を記憶可能な第2取得情報記憶手段（RAM604の下作動口用保留エリアRb）と、

前記第2取得情報記憶手段に記憶されている第2特別情報に基づいて第2抽選処理（大当たり等の抽選）を順次行う第2抽選手段（主制御装置162のMPU602にて下作動口83bへの入球に基づく抽選処理を実行する機能）と、

第1表示部（例えば第1表示ユニットの回転体525Z）及び第2表示部（例えば第2表示ユニットの回転体725Z）を有し、それら第1表示部及び第2表示部の各々にて絵柄を可変表示可能な絵柄表示手段（可変表示ユニット500Z）と、

前記第1抽選手段により前記第1抽選処理が行われる場合に、前記第1表示部にて前記第1抽選処理の結果に対応する絵柄表示を行う第1表示制御手段（例えば主制御装置162のMPU602にて上作動口83aに係る遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記第2抽選手段により前記第2抽選処理が行われる場合に、前記第2表示部にて前記第2抽選処理の結果に対応する絵柄表示を行う第2表示制御手段（例えば主制御装置162のMPU602にて下作動口83bに係る遊技回制御処理を実行する機能）とを備え、

前記第1表示部は透明性を有し、当該第1表示部を通じて前記第2表示部を視認可能となっていることを特徴とする遊技機。

【0929】

特徴E1によれば、第1始動入球部への入球に基づく抽選の結果については第1表示部にて表示され、第2始動入球部への入球に基づく抽選の結果については第2表示部にて表示される。このように、第1始動入球部用の第1表示部と第2始動入球部用の第2表示部とを個別に設けることにより、遊技者は何れの始動入球部への入球に基づいて遊技が進行しているかを速やかに把握することができる。但し、このように始動入球部毎に表示部を設けた場合には、注目すべき箇所が散在することで遊技者の負担が増加したり抽選結果の見逃しが増えたりすると懸念される。この点、本特徴に示すように、第1表示部を通じて第2表示部を視認可能となるように構成しているため、第1表示部に注目する場合と第2表示部に注目する場合とで視線の移動量を小さくすることができる。故に、始動入球部毎に個別となる表示を設けて独自性を強化しつつも、それに起因した上記各種不都合の発生を好適に抑制できる。これにより、遊技への注目度向上効果を好適に強化できる。

【0930】

特徴E2．前記第1表示部及び前記第2表示部は、当該第1表示部の表示面（外面）と当該第2表示部の表示面（外面）とが平行となるように配設されていることを特徴とする特徴E1に記載の遊技機。

【0931】

特徴E2によれば、第1表示部における絵柄表示と第2表示部における絵柄表示とで視認性に大きな差が生じることを抑制できる。

【0932】

特徴E3．前記第1表示制御手段は、前記第1表示部にて絵柄を可変表示させた後に前記第1抽選手段による抽選結果に対応した絵柄組合せを停止表示させる手段を有し、

前記第2表示制御手段は、前記第2表示部にて絵柄を可変表示させた後に前記第2抽選手段による抽選結果に対応した絵柄組合せを停止表示させる手段を有し、

10

20

30

40

50

前記第 1 表示部にて絵柄が可変表示される場合の可変表示領域と、前記第 2 表示部にて絵柄が可変表示される場合の可変表示領域とが遊技機正面視にて前後に重なっていることを特徴とする特徴 E 1 又は特徴 E 2 に記載の遊技機。

【0933】

本特徴に示すように、第 1 表示部における絵柄の可変表示領域と第 2 表示部における絵柄の可変表示領域とが前後に重なる構成とすれば、遊技者が一方の表示部に注目している状況下にて他方の表示部にて絵柄の可変表示を行う場合に、演出を派手にしたり無駄にアクセントを付与したりすることなく当該可変表示が見逃される機会を好適に減らすことができる。

【0934】

特徴 E 4. 前記第 1 表示制御手段は、前記第 1 表示部にて絵柄を可変表示させた後に前記第 1 抽選手段による抽選結果に対応した絵柄組合せを第 1 有効ライン上に停止表示させる手段を有し、

前記第 2 表示制御手段は、前記第 2 表示部にて絵柄を可変表示させた後に前記第 2 抽選手段による抽選結果に対応した絵柄組合せを第 2 有効ライン上に停止表示させる手段を有し、

前記第 1 有効ラインに絵柄組合せが停止表示される場合の停止表示領域と、前記第 2 有効ラインに絵柄組合せが停止表示される場合の停止表示領域とが遊技機正面視にて前後に重なっていることを特徴とする特徴 E 1 乃至特徴 E 3 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【0935】

本特徴に示すように、抽選結果に対応した絵柄組合せが停止表示される停止表示領域を第 1 表示部及び第 2 表示部にて前後に重ねることにより、どの絵柄組合せが今回の抽選結果に対応しているかの識別を容易とすることができる。

【0936】

なお、有効ライン上に停止表示された絵柄組合せによって抽選結果を報知する構成においては、第 1 表示部における有効ラインと第 2 表示部における有効ラインとが遊技機正面視にて前後に重なる構成とすることも可能である。

【0937】

特徴 E 5. 前記第 1 表示部に表示される絵柄群と、前記第 2 表示部に表示される絵柄群とが外観上相違していることを特徴とする特徴 E 3 又は特徴 E 4 に記載の遊技機。

【0938】

特徴 E 3 及び特徴 E 4 に示したように、停止表示領域や可変表示領域を前後に重ねる構成においては、各表示部にて表示される絵柄群を外観上相違させることにより、何れの表示部にて絵柄が表示されたかについて識別力を向上させることができる。

【0939】

特に、特徴 E 4 に示したように、有効ラインを前後で揃える構成においては、第 1 表示部における絵柄と第 2 表示部における絵柄とが混在することで、例えば各表示部にて外れ結果に対応する絵柄組合せが停止表示されているにも関わらず、あたかも大当たり結果に対応する絵柄組合せが停止表示されているかのように見えてしまうことを好適に回避できる。

【0940】

特徴 E 6. 前記第 1 表示制御手段及び前記第 2 表示制御手段による前記第 1 表示部及び前記第 2 表示部の表示制御モードとして、前記第 1 表示部にて絵柄を可変表示させる一方で前記第 2 表示部における絵柄の可変表示を規制する第 1 制御モードと、前記第 2 表示部にて絵柄を可変表示させる一方で前記第 1 表示部における絵柄の可変表示を規制する第 2 制御モードとを有し、

前記第 1 制御モード及び前記第 2 制御モードにおいては、可変表示が規制されている期間中は当該規制の対象となっている表示部における絵柄が非表示となるように構成されていることを特徴とする特徴 E 1 乃至特徴 E 5 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【0941】

10

20

30

40

50

特徴 E 6 によれば、第 1 制御モードにおいては第 2 表示部における絵柄を非表示とし、第 2 制御モードにおいては第 1 表示部における絵柄を非表示とすることにより、第 1 表示部における表示と第 2 表示部における表示との混同を好適に抑制できる。

【0942】

特徴 E 7. 前記第 1 表示制御手段は、前記第 2 制御モード中に前記第 1 抽選手段による抽選に当選した場合には、当該当選の結果に対応した絵柄を前記第 1 表示部にて停止させた状態で表示させる第 1 特別表示手段を有し、

前記第 2 表示制御手段は、前記第 1 制御モード中に前記第 2 抽選手段による抽選に当選した場合には、当該当選の結果に対応した絵柄を前記第 2 表示部にて停止させた状態で表示させる第 2 特別表示手段を有していることを特徴とする特徴 E 6 に記載の遊技機。

10

【0943】

各抽選手段による抽選が並行して行われる構成では、第 1 制御モード中に第 2 抽選手段による抽選に当選したり、第 2 制御モード中に第 1 抽選手段による抽選に当選したりする可能性がある。このような場合に、当選した側の表示部ではない表示部を代用して当選結果を報知する構成とすることも可能であるが、これは遊技者の困惑させる要因になり得る。他方で、抽選結果を表示するまでの過程にて絵柄の可変表示を行った場合には、両表示部にて絵柄の可変表示が重複することとなり、遊技者に提供させる情報が過多となる。この点、本特徴に示すように、第 2 制御モード中に第 1 抽選手段による抽選に当選した場合には、第 1 表示部にて当選結果に対応する絵柄を停止させた状態で表示させ、第 1 制御モード中に第 2 抽選手段による抽選に当選した場合には、第 2 表示部にて当選結果に対応する絵柄を停止させた状態で表示させる構成とすることにより、上記各種不都合の発生を好適に抑制できる。

20

【0944】

特徴 E 8. 前記第 1 表示部は、透明性を有し所定方向に並ぶようにして複数の光放出部が形成された第 1 導光部（導光部 532Z）と、前記第 1 導光部へ光を供給する第 1 発光部（サイドライト 528Z）と、前記第 1 導光部を前記所定方向に動作させる第 1 駆動部（モータ 526Z）とを有し、前記第 1 発光部からの光が前記第 1 導光部に形成された光放出部から放出されることにより前記絵柄が表示される構成となっており、

前記第 1 表示制御手段は、前記駆動部を駆動制御する駆動制御手段（報知・演出制御装置 140 の MPU 652 における駆動制御機能）を有し、当該駆動制御手段によって前記第 1 導光部を動作させることにより、絵柄の可変表示を行う構成となっていることを特徴とする特徴 E 1 乃至特徴 E 7 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

30

【0945】

本特徴に示すように、第 1 表示部を可動式の第 1 導光部、発光部、駆動部により構成すれば、必要に応じて第 1 表示部における絵柄を表示／非表示に切り替えることができる。これにより、背後に位置する第 2 表示部との共存を好適に実現することができる。

【0946】

特徴 E 9. 前記第 1 発光部は、前記第 1 表示部及び前記第 2 表示部の並設方向と交差する方向へ光を照射する構成となっており、

前記第 1 発光部からの光は、前記第 1 導光部の端面へ供給されるように構成されていることを特徴とする特徴 E 8 に記載の遊技機。

40

【0947】

特徴 E 9 によれば、第 1 発光部からの光は第 1 表示部及び第 2 表示部の並設方向と交差する方向へ光を照射され、第 1 導光部の端面へ供給される。このような構成とすれば、第 1 発光部からの光が第 2 表示部側へ照射される等して絵柄表示が分かりづらくなることを抑制できる。

【0948】

特徴 E 10. 前記第 1 表示制御手段は、前記第 1 発光部を発光制御する発光制御手段（報知・演出制御装置 140 の MPU 652 における発光制御機能）を有し、

前記発光制御手段及び前記駆動制御手段は、前記第 2 表示制御手段により前記第 2 表示

50

部における絵柄表示が行われている場合に、前記第1発光部を消灯状態としたまま前記第1導光部を動作させる特別制御手段を有していることを特徴とする特徴E8又は特徴E9に記載の遊技機。

【0949】

本特徴に示す構成によれば、第2表示部にて絵柄表示が行われている場合に第1導光部を動作させたとしても第1表示部における絵柄は非表示のままとなっているため、当該第1導光部の動作によって遊技者が困惑することを回避できる。

【0950】

特徴E11．前記特別制御手段は、前記第1導光部の動作が停止した後に前記第1発光部を点灯状態とするように構成されていることを特徴とする特徴E10に記載の遊技機。

10

【0951】

本特徴に示す構成によれば、第2表示部にて絵柄表示が行われている場合であっても、消灯状態で第1導光部を動作させた後に第1発光部を点灯状態とすることにより、第1始動入球部に係る抽選結果を報知することができる。このような構成とすれば、抽選結果の報知の過程にて第2表示部における絵柄表示が分かりづらくなることを好適に抑制できる。

【0952】

特徴E12．前記第1導光部は、円環状又は略円環状をなしており、当該第1導光部の中心軸線を中心として回動可能に保持されており、

前記第2表示部は、前記第1導光部の内側に配設されていることを特徴とする特徴E8乃至特徴E11のいずれか1つに記載の遊技機。

20

【0953】

本特徴に示すように、第1導光部を円環状又は環状に形成して、その中心軸線を中心として回動させる構成とすれば、第1表示部における絵柄の可変表示機能を確保しつつ、当該第1表示部と第2表示部との離れを小さくすることができる。

【0954】

特徴E13．前記第2表示部は、透明性を有し前記所定方向に並ぶようにして複数の光放出部が形成された第2導光部（導光部732Z）と、前記第2導光部へ光を供給する第2発光部（サイドライト728Z）と、前記第2導光部を前記所定方向に動作させる第2駆動部（モータ726Z）とを有し、前記第2発光部からの光が前記第2導光部に形成された光放出部から放出されることにより前記絵柄が表示される構成となっており、

30

前記第2導光部は、円環状又は略円環状をなしており、当該第1導光部の中心軸線を中心として回動可能に保持されており、

前記第2表示制御手段は、前記駆動部を駆動制御する駆動制御手段（報知・演出制御装置140のMPU652における駆動制御機能）を有し、当該駆動制御手段によって前記第2導光部を動作させることにより、絵柄の可変表示を行う構成となっており、

前記第1発光部は前記第1導光部の中心軸線方向へ光を照射し、前記第2発光部は前記第2導光部の中心軸線方向へ光を照射する構成となっていることを特徴とする特徴E8乃至特徴E12のいずれか1つに記載の遊技機。

【0955】

40

本特徴に示す構成によれば、第1表示部（第1導光部）と第2表示部（第2導光部）とを近接させつつ、第1発光部からの光が第2導光部に供給されたり、第2発光部からの光が第1導光部に供給されたりすることを抑制できる。

【0956】

特徴E14．遊技領域（遊技領域PE）が形成されている遊技盤（遊技盤ユニット80）と、

前記遊技領域に設けられた第1始動入球部（例えば上作動口83a）への入球が発生した場合に第1特別情報（例えば上作動口83aに係る保留情報）を取得する第1特別情報取得手段（主制御装置162のMPU602にて上作動口83aへの入球に基づく情報取得処理を実行する機能）と、

50

前記第1特別情報取得手段により取得された第1特別情報を記憶可能な第1取得情報記憶手段（RAM604の上作動口用保留エリアRa）と、

前記第1取得情報記憶手段に記憶されている第1特別情報に基づいて第1抽選処理（大当たり等の抽選）を順次行う第1抽選手段（主制御装置162のMPU602にて上作動口83aへの入球に基づく抽選処理を実行する機能）と、

前記遊技領域に設けられた第2始動入球部（例えば下作動口83b）への入球が発生した場合に第2特別情報（下作動口83bに係る保留情報）を取得する第2特別情報取得手段（主制御装置162のMPU602にて下作動口83bへの入球に基づく情報取得処理を実行する機能）と、

前記第2特別情報取得手段により取得された第2特別情報を記憶可能な第2取得情報記憶手段（RAM604の下作動口用保留エリアRb）と、

前記第2取得情報記憶手段に記憶されている第2特別情報に基づいて第2抽選処理（大当たり等の抽選）を順次行う第2抽選手段（主制御装置162のMPU602にて下作動口83bへの入球に基づく抽選処理を実行する機能）と、

第1表示部（例えば第1表示ユニット）及び第2表示部（例えば第2表示ユニット）を有し、前記第1表示部及び前記第2表示部の各々にて絵柄を可変表示可能な絵柄表示手段（例えば可変表示ユニット500Z）と、

前記第1抽選手段により前記第1抽選処理が行われることに先立って又は前記第1抽選手段により前記第1抽選処理が行われたことに基づいて前記第1表示部において絵柄の可変表示を開始させ、前記第1抽選処理の結果に対応した停止結果を表示し前記絵柄の可変表示が終了されることを遊技回の1回として、前記第1取得情報記憶手段に記憶されている第1特別情報に応じて各遊技回の絵柄の可変表示が行われるように前記絵柄表示手段を制御可能な第1遊技回制御手段（例えば主制御装置162のMPU602にて上作動口83aに係る遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記第2抽選手段により前記第2抽選処理が行われることに先立って又は前記第2抽選手段により前記第2抽選処理が行われたことに基づいて前記第2表示部において絵柄の可変表示を開始させ、前記第2抽選処理の結果に対応した停止結果を表示し前記絵柄の可変表示が終了されることを遊技回の1回として、前記第2取得情報記憶手段に記憶されている第2特別情報に応じて各遊技回の絵柄の可変表示が行われるように前記絵柄表示手段を制御可能な第2遊技回制御手段（例えば主制御装置162のMPU602にて下作動口83bに係る遊技回制御処理を実行する機能）とを備え、

前記第1表示部及び前記第2表示部は当該第1表示部が手前側且つ前記第2表示部が奥側となるようにして前後に並設されており、前記第2表示部は前記第1表示部を通じて遊技機前方から視認可能となっていることを特徴とする遊技機。

【0957】

特徴E14によれば、第1始動入球部への入球に基づく抽選の結果については第1表示部にて表示され、第2始動入球部への入球に基づく抽選の結果については第2表示部にて表示される。このように、第1始動入球部用の第1表示部と第2始動入球部用の第2表示部とを個別に設けることにより、遊技者は何れの始動入球部への入球に基づいて遊技が進行しているかを速やかに把握することができる。但し、このように始動入球部毎に表示部を設けた場合には、注目すべき箇所が散在することで遊技者の負担が増加したり抽選結果の見逃しが増えたりすると懸念される。この点、本特徴に示すように、第1表示部を通じて第2表示部を視認可能となるように構成しているため、第1表示部に注目する場合と第2表示部に注目する場合とで視線の移動量を小さくすることができる。故に、始動入球部毎に個別となる表示を設けて独自性を強化しつつも、それに起因した上記各種不都合の発生を好適に抑制できる。これにより、遊技への注目度向上効果を好適に強化できる。

【0958】

なお、上記特徴E2～特徴E13に示した各技術的思想を特徴E14に適用することも可能である。

10

20

30

40

50

【0959】

また、以上詳述した特徴E1～特徴E14に特徴A～D群に示した各技術的思想を適用することも可能である。

【0960】

<特徴F群>

以下の特徴F群は、「パチンコ遊技機等の遊技機には、遊技球が流下する遊技領域が形成された遊技盤を備えているものがある。遊技者の発射操作に基づいて遊技球が遊技領域に向けて発射され、発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部に入ると、それに基づいて遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。このように遊技球の動きに応じて特典の付与が左右される遊技機においては、遊技領域に釘や風車等の遊技部品を配設することにより、遊技球の流下経路を分散させ、遊技球の動きを多様化させることで同遊技球の動きへの注目度、ひいては遊技への注目度を高めているものがある（例えば、特許文献1参照）。」という背景技術について、「しかしながら、遊技球の動きによって遊技への注目度を向上させる上では、その構成に未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

10

【0961】

特徴F1．遊技領域（遊技領域PE）が形成された遊技盤（遊技盤ユニット80）と、遊技機前方から視認可能な位置に設けられた遊技装置（遊技機構800）とを備えている遊技機であって、

前記遊技装置は、前記遊技領域を流下する遊技球が転動可能な転動面（ステージ部831）と、第1位置及び第2位置に変位可能な可動部（可動体821）とを有し、前記転動面上に遊技球が載ることで前記可動部が前記第1位置から前記第2位置へ変位し、前記転動面から遊技球が離脱した場合に前記可動部が前記第2位置から前記第1位置へ変位する構成となっており、

20

前記転動面上に遊技球が滞在する期間が遊技球の転動態様に応じて相違するように構成されていることを特徴とする遊技機。

【0962】

特徴F1によれば、転動面に遊技球が載ることで可動部が第1位置から第2位置へ変位し、転動面から遊技球が離脱することで可動部が第2位置から第1位置へ復帰する。ここで、転動面における遊技球の転動態様（例えば遊技球の転動方向や転動速度）に応じて転動面上に滞在する滞在期間に差が生じる。つまり、可動部が第2位置に位置する期間については上記滞在期間に左右されることとなる。このようにして遊技装置の動きが単調になることを抑制することにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。

30

【0963】

なお、本特徴に示す構成を「遊技領域（遊技領域PE）が形成された遊技盤（遊技盤ユニット80）と、遊技機前方から視認可能な位置に設けられた遊技装置（遊技機構800）とを備えている遊技機であって、前記遊技装置は、前記遊技領域を流下する遊技球が転動可能な転動面（ステージ部831）と、第1位置及び第2位置に変位可能な可動部（可動体821）とを有し、前記転動面上に遊技球が載ることで前記可動部が前記第1位置から前記第2位置へ変位し、前記転動面から遊技球が離脱した場合に前記可動部が前記第2位置から前記第1位置へ変位する構成となっていることを特徴とする遊技機。」とすることも可能である。

40

【0964】

特徴F2．前記転動面が形成されたステージ部は昇降可能に保持されており、

前記ステージ部が付勢力に抗して待機位置から降下位置へ降下することで前記可動部が前記第1位置から前記第2位置へ変位し、前記ステージ部が前記付勢力によって降下位置から待機位置へ復帰することで前記可動部が前記第2位置から前記第1位置へ変位することを特徴とする特徴F1に記載の遊技機。

【0965】

特徴F2によれば、転動面が形成されたステージ部の昇降動作に連動して可動部が第1

50

位置／第 2 位置に変位する。ここで、ステージ部の動作方向を上下とすることにより、ステージ部の動きにつられて遊技球の挙動が変化することを抑制できる。これは、転動面上に遊技球が待機する待機期間の偏りを緩和する上で好ましい。

【0966】

特徴 F 3．前記ステージ部は、前記転動面に載っている遊技球の重さによって前記待機位置から前記降下位置へ移動するように構成されていることを特徴とする特徴 F 2 に記載の遊技機。

【0967】

本特徴に示すように転動面上に位置する遊技球の重さを利用する構成とすれば、例えば転動面上の遊技球を検知するセンサや当該センサの検知結果に基づいて可動部を変位させるアクチュエータ等の電氣的構成が不要となる。故に、遊技への注目度の向上を図りつつ、それに起因した構成の複雑化を抑制できる。これは、特徴 F 1 等に示した構成の利用促進を図る上で好ましい。

【0968】

特徴 F 4．前記遊技装置は、前記ステージ部と前記可動部とを繋ぎ且つそれらステージ部及び可動部の中間位置にて回動可能に保持されたリンク部（リンク部材 840）を有し、上下方向にて前記ステージ部と前記可動部とが互い違いに変位するように構成されていることを特徴とする特徴 F 3 に記載の遊技機。

【0969】

特徴 F 3 に示したように遊技球の重さを利用してステージ部を昇降させる構成においては、駆動力が遊技球の重さに依存する。本特徴に示すように、回動可能に保持されたリンク部の一端側にステージ部を配設し、他端側に可動部を配設してそれらステージ部及び可動部の動きを上下に互い違いとなるように形成することで、出力の伝達ロスを軽減することができる。これは、駆動力が小さいことを前提とした上で、遊技装置の動作の確実性を高める上で好ましい。

【0970】

特徴 F 5．前記リンク部の回動中心部は、前記ステージ部及び前記可動部のうち前記可動部側に偏倚するようにして配設されていることを特徴とする特徴 F 4 に記載の遊技機。

【0971】

本特徴に示すように回動中心部を可動部寄りとするれば、遊技球の重さを利用して可動部を変位させる上で許容できる可動部の重さを大きくすることができる。これは、遊技装置の設計自由度等を高める上で好ましい。

【0972】

特徴 F 6．前記ステージ部は、前記転動面上を複数の遊技球が同時に転動可能となるように形成されていることを特徴とする特徴 F 3 乃至特徴 F 5 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【0973】

上述したように遊技球の重さを可動部を変位させる動力として利用する構成では、転動面上に位置し得る遊技球の数によって変位速度（応答性）を変化させることができる。このように遊技球の数に応じて応答性が変化する構成とすれば、可動部が第 2 位置に維持される期間の更なる多様化に貢献できる。

【0974】

特徴 F 7．前記転動面には、上方に開放され、遊技球が通過可能な出口部分（中央開口 832）が形成されており、

前記ステージ部には、前記出口部分を通過した遊技球が通過する排出通路（排出通路 833）が形成されており、

前記排出通路は前記出口部分から鉛直方向に延び鉛直通路であることを特徴とする特徴 F 3 乃至特徴 F 6 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【0975】

ステージ部に排出通路が形成されている構成においては、本特徴に示すように、排出通

10

20

30

40

50

路を鉛直通路とすることで、排出通路を通過する遊技球に押される等して、ステージ部の待機位置への復帰が遅れる等することを回避できる。これにより、可動部を第1位置／第2位置に変位させる場合の応答性の向上に寄与できる。

【0976】

特徴F8．前記転動面には、上方に開放され、遊技球が通過可能な出口部分（中央開口832）が形成されており、

前記出口部分は、複数の遊技球が同時に通過できない大きさとなっていることを特徴とする特徴F3乃至特徴F7のいずれか1つに記載の遊技機。

【0977】

特徴F8によれば、転動面上を複数の遊技球が転動する場合には、それら遊技球が転動面から順次離脱することとなり、一気に離脱することが回避される。このため、転動面上に位置する遊技球の数に応じて可動部が第2位置に待機する期間（例えば作用期間）を多様化できる。

【0978】

特徴F9．前記転動面における遊技球の移動経路には、当該転動面における遊技球の滞在期間が長短相違する複数の移動経路が含まれていることを特徴とする特徴F3乃至特徴F8のいずれか1つに記載の遊技機。

【0979】

本特徴に示す構成によれば、転動面に到達した遊技球が何れの移動経路を通過するかによって転動面における遊技球の滞在期間に差が生じる。このような構成とすれば、遊技者は遊技球の移動経路に注目することで、滞在期間をある程度推測することが可能となる。このように、僅かながら遊技者の推測を可能とすることは遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

【0980】

特徴F10．前記転動面は、前記複数の移動経路のうち1の移動経路から他の移動経路への遊技球の移動が可能となるように形成されていることを特徴とする特徴F9に記載の遊技機。

【0981】

移動経路間での遊技球の移動を許容することにより、滞在期間の更なる多様化を簡易に実現できる。

【0982】

特徴F11．前記転動面へ遊技球を案内する案内部（連絡通路88bD）を備え、当該案内部は前記転動面へ移る遊技球の移動速度が相違する複数の流路を有していることを特徴とする特徴F2乃至特徴F10のいずれか1つに記載の遊技機。

【0983】

本特徴に示すように、転動面に移る際の遊技球の移動速度を相違させる構成とすれば、転動面における遊技球の滞在期間の差を大きくすることができる。

【0984】

なお、本特徴に示す技術的思想を特徴F1に適用することも可能である。

【0985】

特徴F12．前記転動面が形成された前記ステージ部は第1ステージ部であり、

前記遊技装置は、所定の入球部（入球口812、813）を含む複数の入球部が設けられた第2ステージ部（ステージ部811）を有し、前記可動部が前記第2位置に配置された状態では前記第1位置に配置された状態と比較して前記所定の入球部への入球が困難となるように構成されていることを特徴とする特徴F2乃至特徴F11のいずれか1つに記載の遊技機。

【0986】

特徴F12によれば、可動部が第2位置に配置されることで所定の入球部への入球が困難になるが、この期間については転動面上に遊技球が滞在する期間に左右されることとなる。このようにして所定の入球部への入球が困難になる期間を多様化すれば、遊技者に対

10

20

30

40

50

して第 1 ステージ部及び第 2 ステージ部上の遊技球の動きへの注目を好適に促すことができる。

【0987】

特徴 F 1 3. 前記第 1 ステージ部は、前記転動面に載っている遊技球の重さによって前記待機位置から前記降下位置へ移動するように構成されており、

前記遊技装置は、前記第 1 ステージ部と前記可動部とを繋ぎ且つそれら第 1 ステージ部及び可動部の中間位置にて回動可能に保持されたリンク部（リンク部材 8 4 0）を有し、上下方向にて前記第 1 ステージ部と前記可動部とが互い違いに変位するように構成されており、

前記可動部は、前記第 2 位置に配置された状態にて前記第 2 ステージ部のステージ面の一部を形成するステージ面形成部（柱状部 8 2 3, 8 2 4 の上面 8 2 3 a, 8 2 4 a）を有し、

前記ステージ面形成部は、当該ステージ面形成部の面積が前記第 1 ステージ部における前記転動面の面積よりも小さくなるように形成されていることを特徴とする特徴 F 1 2 に記載の遊技機。

【0988】

遊技球の重さを利用して第 1 ステージ部を降下させ、それに連動して可動部を上昇させる構成においては、可動部（ステージ面形成部）上に遊技球が載ることで、当該可動部が下方に沈むこととなる。これは、遊技装置の動きの多様化を図る上では好ましいものの、このような動きが多発して、状態が細かく変化する構成では、遊技装置に注目している遊技者の疲労が増すと懸念される。そこで、本特徴に示すように、ステージ面形成部の面積を第 1 ステージ部の転動面の面積よりも小さくして、ステージ面形成部上の遊技球の数が転動面上の遊技球の数を上回る機会を減らすことにより、上記細かな状態変化を抑制し、実用上好ましい構成を実現できる。

【0989】

特徴 F 1 4. 前記第 1 ステージ部は、前記転動面に載っている遊技球の重さによって前記待機位置から前記降下位置へ移動するように構成されており、

前記遊技装置は、前記第 1 ステージ部と前記可動部とを繋ぎ且つそれら第 1 ステージ部及び可動部の中間位置にて回動可能に保持されたリンク部（リンク部材 8 4 0）を有し、上下方向にて前記第 1 ステージ部と前記可動部とが互い違いに変位するように構成されており、

前記可動部は、前記第 1 位置に配置された状態にて前記所定の入球部に流入した遊技球が通過する通路の底部を形成する通路形成部（柱状部 8 2 3, 8 2 4 の上面 8 2 3 a, 8 2 4 a）を有し、当該可動部が前記第 2 位置に配置されることにより前記通路形成部が前記所定の入球部から上方に突出した状態となるように構成されていることを特徴とする特徴 F 1 2 又は特徴 F 1 3 に記載の遊技機。

【0990】

本特徴に示すように可動部の通路形成部によって第 2 ステージ部における排出用の通路（底部）を形成し、この通路形成部が所定の入球部から上方に突出した状態となるように構成すれば、所定の入球部に向かう遊技球が可動部に載ることを抑制できる。これにより、第 2 ステージへ到達した遊技球によって所定の入球部への入球を困難とする期間が短縮されることを好適に回避できる。

【0991】

なお、以上詳述した特徴 F 1 ～特徴 F 1 4 に特徴 A ～E 群に示した各技術的思想を適用することも可能である。

【0992】

<特徴 G 群>

以下の特徴 G 群は、「パチンコ遊技機等の遊技機には、遊技球が流下する遊技領域が形成された遊技盤を備えているものがある。遊技者の発射操作に基づいて遊技球が遊技領域に向けて発射され、発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部に入ると、それに基

10

20

30

40

50

づいて遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。このように遊技球の動きに応じて特典の付与が左右される遊技機においては、遊技領域に釘や風車等の遊技部品を配設することにより、遊技球の流下経路を分散させ、遊技球の動きを多様化させることで同遊技球の動きへの注目度、ひいては遊技への注目度を高めているものがある（例えば、特許文献1参照）。」という背景技術について、「しかしながら、遊技球の動きによって遊技への注目度を向上させる上では、その構成に未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【0993】

特徴G1．遊技領域（遊技領域PE）が形成された遊技盤（遊技盤ユニット80F）を備えている遊技機であって、

前記遊技領域を流下する遊技球を第1流路（第1分岐通路部864F）及び第2流路（第2分岐通路部865F）に振り分ける振分手段（上クルーン856F）と、

前記第1流路を流下する遊技球を入球部（下作動口859F）へ案内する第1状態（第1案内状態）、前記第1流路及び前記第2流路を流下する遊技球を前記入球部へ案内する第2状態（第2案内状態）に切替可能な案内手段（非電動役物858F）とを備えていることを特徴とする遊技機。

【0994】

特徴G1によれば、案内手段が第1状態となっている場合には振分手段によって第1流路へ振り分けられた遊技球が当該案内手段によって入球部へ案内される。つまり、第1状態においては入球部への入球経路が第1流路に限定されている。これに対して、案内手段が第2状態となっている場合には振分手段によって第1流路へ振り分けられた遊技球だけでなく第2流路へ振り分けられた遊技球についても当該案内手段によって入球部へ案内されることとなる。つまり、第2状態では第2流路へ振り分けられた遊技球についても入球部への入球の余地が生じ、第1状態と比べて入球部への入球頻度が高くなる。このように、振分手段によって一見して外れとなった遊技球について入球の機会が付与される構成とすることにより、第2流路へ振り分けられた遊技球についても遊技者の注目度が低下することを抑制し、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【0995】

特徴G2．遊技領域（遊技領域PE）が形成された遊技盤（遊技盤ユニット80F）を備えている遊技機であって、

前記遊技領域に形成された第1所定流路（サイドルート）及び第2所定流路（センタールート）のうち前記第2所定流路を流下する遊技球を第1特別流路（第1分岐通路部864F）及び第2特別流路（第2分岐通路部865F）に振り分ける振分手段（上クルーン856F）と、

前記第1特別流路を流下する遊技球を入球部（下作動口859F）へ案内する第1状態（第1案内状態）と、前記第1特別流路、前記第2特別流路及び前記第1所定流路を流下する遊技球を前記入球部へ案内する第2状態（第2案内状態）とに切替可能な案内手段（非電動役物858F）とを備えていることを特徴とする遊技機。

【0996】

特徴G2によれば、案内手段が第1状態となっている場合には振分手段によって第1特別流路へ振り分けられた遊技球が当該案内手段によって入球部へ案内される。つまり、第1状態においては入球部への入球経路が第1特別流路に限定されている。これに対して、案内手段が第2状態となっている場合には振分手段によって第1特別流路へ振り分けられた遊技球だけでなく第2特別流路へ振り分けられた遊技球についても当該案内手段によって入球部へ案内されることとなる。つまり、第2状態では第2特別流路へ振り分けられた遊技球についても入球部への入球の余地が生じ、第1状態と比べて入球部への入球頻度が高くなる。このように、振分手段によって一見して外れとなった遊技球について入球の機会が付与される構成とすることにより、第2特別流路へ振り分けられた遊技球についても遊技者の注目度が低下することを抑制し、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【0997】

特徴G3．遊技領域（遊技領域PE）が形成された遊技盤（遊技盤ユニット80F）と

、
前記遊技領域に設けられた始動入球部（作動口83a, 83b）への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置162のMPU602にて保留情報を取得する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置162のMPU602にて保留情報を記憶する機能）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば当選情報）と対応しているか否かを判定する移行判定手段（主制御装置162のMPU602にて当
否判定処理等を実行する機能）と、

前記移行判定手段による判定の結果が前記所定の移行情報に対応しているとする移行対応結果となったことに基づいて、遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置162のMPU602にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

遊技回用動作が開始されてから前記移行判定手段の判定結果に対応した報知結果となることで前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（主表示ユニット87の作動口用表示部）を制御する遊技回制御手段（主制御装置162のMPU602にて表示制御を実行する機能）と
を備え、

前記遊技領域に形成された第1所定流路（サイドルート）及び第2所定流路（センタールート）のうち前記第2所定流路を流下する遊技球を第1特別流路（第1分岐通路部864F）及び第2特別流路（第2分岐通路部865F）に振り分ける振分手段（上クルーン856F）と、

前記第1特別流路を流下する遊技球を前記始動入球部（下作動口859F）へ案内する第1状態（第1案内状態）と、前記第1特別流路、前記第2特別流路及び前記第1所定流路を流下する遊技球を前記始動入球部へ案内する第2状態（第2案内状態）とに切替可能な案内手段（非電動役物858F）と
を備えていることを特徴とする遊技機。

【0998】

特徴G3によれば、案内手段が第1状態となっている場合には振分手段によって第1特別流路へ振り分けられた遊技球が当該案内手段によって始動入球部へ案内される。つまり、第1状態においては始動入球部への入球経路が第1特別流路に限定されている。これに対して、案内手段が第2状態となっている場合には振分手段によって第1特別流路へ振り分けられた遊技球だけでなく第2特別流路へ振り分けられた遊技球、更には第1所定流路を流下する遊技球（振分手段に到達しなかった遊技球）についても当該案内手段によって始動入球部へ案内されることとなる。このように、振分手段に到達せず外れ濃厚となった遊技球や振分手段による振り分けが外れとなった遊技球についても始動入球部への入球の機会が付与される構成とすることにより、第1特別流路以外を流下する遊技球についても遊技者の注目度が低下することを抑制し、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【0999】

このような構成によれば、始動入球部への発生頻度に偏りを発生させることができるため、遊技回用動作が立て続けに実行されたり遊技回用動作が実行されなくなったりすることで遊技進行のメリハリを強化することができる。これにより、遊技の単調化を抑制できる。

【1000】

特徴G4．前記第1所定流路及び前記第2所定流路は、前記第1所定流路を流下する遊技球が前記第1所定流路及び前記第2所定流路の分岐位置から前記案内手段まで移動するのに要する所要期間と、前記第2所定流路を流下する遊技球が前記分岐位置から前記案内手段まで移動するのに要する所要期間とが長短相違するように形成されていることを特徴

とする特徴 G 3 に記載の遊技機。

【1001】

特徴 G 4 によれば、第 1 所定流路及び第 2 所定流路に分かれた遊技球については案内手段に到達するまでの所定期間に差が生じる。これにより、先行する遊技球と後続の遊技球とがともに始動入球部に向かう場合に、遊技球の入球スパンに粗密の変化を生じやすくさせることができる。これにより特徴 G 3 に示した効果を好適に発揮させることができる。

【1002】

特徴 G 5. 前記第 1 所定流路は、前記第 1 所定流路を流下する遊技球が前記第 1 所定流路及び前記第 2 所定流路の分岐位置から前記振分手段まで移動するのに要する所要期間が、前記第 2 所定流路を流下する遊技球が前記分岐位置から前記振分手段まで移動するのに要する所要期間よりも短くなるように形成されていることを特徴とする特徴 G 3 に記載の遊技機。

10

【1003】

特徴 G 5 によれば、遊技球が第 1 所定流路→振分手段→案内手段を経由する場合の所要期間よりも、遊技球が第 2 所定流路→案内手段を経由する場合の所要期間の方が短くなる。これにより、先行する遊技球が先のルート、後続の遊技球が後のルートを経由する場合には、先行する遊技球に後続の遊技球が迫ることとなり、連続入球が発生しやすくなる。これにより、特徴 G 3 に示した効果を好適に発揮させることができる。特に、比較的可利度の高い第 1 所定流路側を流下する場合の所要期間を長くし比較的可利度の低い第 2 所定流路側を流下する場合の所要期間を短くすることは、遊技者の注目度の向上を図る上で好ましい。

20

【1004】

特徴 G 6. 前記振分手段は、遊技球を停留可能な停留部と当該停留部に停留中の遊技球が流入可能な前記第 1 特別流路の入口部分及び前記第 2 特別流路の入口部分とを有してなることを特徴とする特徴 G 4 又は特徴 G 5 に記載の遊技機。

【1005】

特徴 G 6 に示すように振分手段にて遊技球が停留し得る構成とすれば、特徴 G 5 に示した期間差を好適に確保できる。

【1006】

特徴 G 7. 前記振分手段は、前記第 1 特別流路よりも前記第 2 特別流路へ振り分ける遊技球の数が多くなるように構成されていることを特徴とする特徴 G 3 乃至特徴 G 6 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

30

【1007】

特徴 G 7 によれば、始動入球部への入球が発生していない場合と、始動入球部への入球が連続する場合との入球頻度の差を顕著なものとすることができる。

【1008】

特徴 G 8. 前記案内手段は、前記案内手段によって前記始動入球部へ案内される遊技球が前記案内手段と前記始動入球部との間の所定位置に到達した場合に前記案内状態に切り替わる構成となっていることを特徴とする特徴 G 3 乃至特徴 G 7 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

40

【1009】

特徴 G 8 によれば、1 の遊技球が始動入球部に入球する場合には、後続の遊技球についても始動入球部への入球が容易となり、始動入球部への入球が連続することとなる。このように 1 の入球を呼び水として入球が連続する構成とすれば、上記特徴 G 1 等に示した技術的思想を好適に具現化できる。

【1010】

なお、特徴 G 3 ～特徴 G 8 に示した各技術的思想を特徴 G 1 ～特徴 G 2 にて適用してもよい。

【1011】

また、特徴 G 1 ～特徴 G 8 に特徴 A ～F 群に示した各技術的思想を適用することも可能

50

である。

【1012】

＜特徴H群＞

以下の特徴H群は、「パチンコ遊技機等の遊技機には、遊技球が流下する遊技領域が形成された遊技盤を備えているものがある。遊技者の発射操作に基づいて遊技球が遊技領域に向けて発射され、発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部に入ると、それに基づいて遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。このように遊技球の動きに応じて特典の付与が左右される遊技機においては、遊技領域に釘や風車等の遊技部品を配設することにより、遊技球の流下経路を分散させ、遊技球の動きを多様化させることで同遊技球の動きへの注目度、ひいては遊技への注目度を高めているものがある（例えば、特許文献1参照）。」という背景技術について、「しかしながら、遊技球の動きによって遊技への注目度を向上させる上では、その構成に未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

10

【1013】

特徴H1．遊技領域（遊技領域PE）が形成された遊技盤（遊技盤ユニット80F）と、

前記遊技領域に設けられた始動入球部（下作動口859F）への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置162のMPU602にて保留情報を取得する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置162のMPU602にて保留情報を記憶する機能）と、

20

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば当選情報）と対応しているか否かを判定する移行判定手段（主制御装置162のMPU602にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記移行判定手段による判定の結果が前記所定の移行情報に対応しているとする移行対応結果となったことに基づいて、遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置162のMPU602にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

遊技回用動作が開始されてから前記移行判定手段の判定結果に対応した報知結果となることで前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（主表示ユニット87の作動口用表示部）を制御する遊技回制御手段（主制御装置162のMPU602にて表示制御を実行する機能）とを備え、

30

前記遊技領域には、当該遊技領域おける所定位置（非電動役物858F）を通過した遊技球が前記始動入球部へ流入するように形成された特別流路（センタールート）が設けられており、

前記所定位置を通過した遊技球が前記特別流路に位置している場合に当該遊技球に後続となる他の遊技球を前記始動入球部に案内する案内手段（非電動役物858F及び下クルー857F）を備えていることを特徴とする遊技機。

【1014】

40

特徴H1によれば、遊技領域における所定位置を通過した遊技球は特別流路を経て始動入球部へ入球する。ここで、始動入球部へ向かう遊技球が特別流路に位置している場合には、他の遊技球（後続の遊技球）が始動入球部へ案内されることとなり、始動入球部への連続入球が発生しやすくなる。このような構成とすれば、始動入球部への入球頻度に偏りを発生させることができ、始動入球部への入球に基づく遊技回用動作の頻度にも偏りを発生させることができる。これにより、遊技進行の単調化を抑制し、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【1015】

特徴H2．前記案内手段は、

前記特別流路を構成し、遊技球が転動可能な転動面が形成されたステージ部（下クルー

50

ン 8 5 7 F) と、

前記ステージ部を待機位置及び降下位置間にて昇降可能となるように保持する保持部（ベース体 8 5 1 F) と、

前記ステージ部を前記待機位置に付勢する付勢部と、

前記所定位置に配設され、第 1 状態と当該第 1 状態よりも前記特別流路への遊技球の流入が容易となるようにして遊技球を案内する第 2 状態とに切替可能な可動体（非電動役物 8 5 8 F) と、

前記ステージ部と前記可動体とを連結するリンク機構とを有し、

前記案内手段は、前記ステージ部の転動面上に遊技球が載り当該ステージ部が付勢力に抗して前記待機位置から前記降下位置へ降下することにより、前記可動体が前記第 1 状態から前記第 2 状態に切り替わるように構成されていることを特徴とする特徴 H 1 に記載の遊技機。

【1016】

特徴 H 2 によれば、所定位置を通過した遊技球がステージ部（転動面）に載ることで、ステージ部が待機位置から降下位置へと変位する。降下位置への変位に伴って可動体が第 1 状態から第 2 状態に切り替わることで特別流路への流入が容易となり、始動入球部への入球が連続することとなる。このような構成とすれば、特徴 H 1 に示した技術的思想を好適に具現化できる。

【1017】

特徴 H 3. 前記ステージ部は、前記転動面に載っている遊技球の重さによって前記待機位置から前記降下位置へ移動するように構成されていることを特徴とする特徴 H 2 に記載の遊技機。

【1018】

特徴 H 2 に示したようにステージ部と可動体とを連動させる上では、遊技球の重さを利用するとよい。これにより、入球頻度に偏りを生じさせる上で遊技進行に係る制御負荷が増大することを抑制できる。

【1019】

特徴 H 4. 前記ステージ部は、前記転動面に載っている遊技球が当該転動面から離脱した場合に前記付勢部の付勢力によって前記降下位置から前記待機位置へ復帰するように構成されており、

前記ステージ部の前記待機位置から前記降下位置への復帰に伴って前記可動体が前記第 2 状態から前記第 1 状態に切り替わることを特徴とする特徴 H 3 に記載の遊技機。

【1020】

特徴 H 4 によれば、先行する遊技球が転動面上を転動している間は可動体が第 2 状態に維持されることとなる。このようにして、先行する遊技球が始動入球部へ入球するタイミングを遅延させつつ後続の遊技球の到着を待つことで連続入球の様子を目視で確認する余裕ができ、遊技者の満足度を好適に高めることができる。

【1021】

特徴 H 5. 前記ステージ部は、前記転動面に載っている遊技球が当該転動面から離脱した場合に前記付勢部の付勢力によって前記降下位置から前記待機位置へ復帰するように構成されており、

前記可動体は、前記第 1 状態から前記第 2 状態に切り替わった後、所定期間が経過することで前記第 2 状態から前記第 1 状態に切り替わることを特徴とする特徴 H 3 に記載の遊技機。

【1022】

特徴 H 5 によれば、ステージ部の動きと可動体の動きとは完全に連動しているわけではなく、可動体は第 2 状態となった後は所定期間が経過することで第 1 状態に復帰する。このような構成とすれば、遊技領域を流下する遊技球が次々にステージ部に載り、可動体が過度に長く第 2 状態に維持されることを抑制できる。つまり、遊技球の連続入球にある種

10

20

30

40

50

の制限を設けることで、上述した入球頻度の偏りが過剰になることを抑制できる。

【1023】

特徴H6．前記ステージ部は、前記待機位置に配置されている場合の前記転動面の向きと、前記降下位置に配置されている場合の前記転動面の向きとが一致するように構成されていることを特徴とする特徴H3乃至特徴H5のいずれか1つに記載の遊技機。

【1024】

ステージ部に遊技球が載ることによってステージ部が降下する場合に、当該ステージ部の姿勢の変化を回避することで、遊技球の挙動の乱れを抑制できる。このように遊技球の挙動の乱れを抑制することは、ステージ部上の遊技球への注目度の向上を図る上で好ましい。

【1025】

特徴H7．前記取得情報記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、
前記移行判定手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば当選情報）と対応しているか否かの判定を順次行う構成となっており、
前記取得情報記憶手段によって記憶可能な特別情報の数は、前記転動面上に位置し得る遊技球の数の最大数よりも少なくなっていることを特徴とする特徴H2乃至特徴H6のいずれか1つに記載の遊技機。

【1026】

本特徴に示すように記憶可能な特別情報の数をステージ部（転動面）に位置し得る遊技球の数よりも少なくすることで、連続入球の数を稼ぎつつも移行判定が行われない入球が過多となることを抑制できる。これは、連続入球による爽快感が低下すること抑える上で好ましい。

【1027】

特徴H8．前記ステージ部は、前記特別流路以外を経由した当該ステージ部への遊技球の到達が不可となるように構成されていることを特徴とする特徴H3乃至特徴H7のいずれか1つに記載の遊技機。

【1028】

本特徴に示すように始動入球部への連続入球の開始契機を所定位置の通過に絞ることで、意図せぬタイミングで連続入球が開始することを抑制できる。このようにして連続入球の開始を見逃しの機会を減らすことにより、連続入球による注目度向上効果を好適に発揮させることができる。

【1029】

特徴H9．前記所定位置は第1所定位置であり、
分岐位置に到達した遊技球を前記第1所定位置及び当該第1所定位置とは異なる第2所定位置に振り分ける振分手段（上クルーン856F）を備え、
前記可動体は、前記第1状態では前記第1所定位置に到達した遊技球を前記特別流路へ案内する一方、前記第2所定位置に到達した遊技球を前記特別流路へ案内しない構成となっており、前記第2状態では前記第1所定位置及び前記第2所定位置に到達した遊技球を前記特別流路へ案内する構成となっていることを特徴とする特徴H2乃至特徴H8のいずれか1つに記載の遊技機。

【1030】

特徴H9によれば、振分手段により第1所定位置に振り分けられた遊技球が特別流路へ流入することにより、可動体が第2状態に切り替わる。これにより、後続の遊技球については第2所定位置に振り分けられたとしても可動体によって特別流路へ案内されることとなる。このような構成とすれば、連続入球の開始条件が成立したにも関わらず連続入球が発生しないといった事象が発生する機会を減らすことができる。

【1031】

特徴H10．遊技領域（遊技領域PE）が形成された遊技盤（遊技盤ユニット80F）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構110）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得

10

20

30

40

50

する情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ６０２にて保留情報を取得する機能）と、
前記情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＭＰＵ６０２にて保留情報を記憶する機能）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば当選情報）と対応しているか否かを判定する移行判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ６０２にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記移行判定手段による判定の結果が前記所定の移行情報に対応しているとする移行対応結果となったことに基づいて、遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ６０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

遊技回用動作が開始されてから前記移行判定手段の判定結果に対応した報知結果となることで前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（主表示ユニット８７の作動口用表示部）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ６０２にて表示制御を実行する機能）とを備え、

前記始動入球部として、前記遊技領域における第１流路（左ルート）に配設された第１始動入球部（下作動口８５９Ｆ）と、前記第１流路とは異なる第２流路（右ルート）に配設された第２始動入球部（右作動口８８３Ｆ）とを有し、

前記第２始動入球部への入球が可能な受入状態及び当該受入状態よりも入球が困難又は不可となる非受入状態に切り替える切替手段（電動役物８９１Ｆ）と、

前記切替手段を制御する切替制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ６０２にて電役サポート処理を実行する機能）とを備え、

前記切替制御手段による前記切替手段の切替制御モードとして、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、当該第１切替モードよりも前記受入状態への切替態様が遊技者に有利な第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、

前記第１切替モードでは前記第１流路へ遊技球が発射されることで前記第２流路へ遊技球が発射される場合よりも遊技者に有利となり、前記第２切替モードでは前記第２流路へ遊技球が発射されることで前記第１流路へ遊技球が発射される場合よりも遊技者に有利となるように構成されており、

前記第１流路は、当該第１流路における所定位置（非電動役物８５８Ｆ）を通過した遊技球が前記第１始動入球部へ流入するように形成された特別流路（センタールートを構成する下クルーン８５７Ｆ）を有しており、

前記所定位置を通過した遊技球が前記特別流路に位置している場合に当該遊技球に後続となる他の遊技球を前記第１始動入球部に案内する案内手段（非電動役物８５８Ｆ）を備えていることを特徴とする遊技機。

【１０３２】

特徴Ｈ１０によれば、遊技領域における所定位置を通過した遊技球は特別流路を経て第１始動入球部へ入球する。ここで、第１始動入球部へ向かう遊技球が特別流路に位置している場合には、他の遊技球（後続の遊技球）が第１始動入球部へ案内されることとなり、第１切替モードにおいても第１始動入球部への連続入球が発生しやすくなる。このような構成とすれば、第１切替モードにおける始動入球部への入球頻度に偏りを発生させることができ、始動入球部への入球に基づく遊技回用動作の頻度にも偏りを発生させることができる。これにより、遊技進行の単調化を抑制し、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【１０３３】

なお、以上詳述した特徴Ｈ１～特徴Ｈ１０に特徴Ａ～Ｇ群に示した各技術的思想を適用することも可能である。

【１０３４】

<特徴Ｉ群>

以下の特徴Ｉ群は、「パチンコ機等の遊技機には、表示画面にて絵柄を変動表示する絵

10

20

30

40

50

柄表示装置を備えているものがある。この種の遊技機では、例えば遊技領域に設けられた作動口を遊技球が通過したことを契機として、当たり状態等の遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われるとともに、絵柄の変動表示が開始される。抽選に当選した場合には、表示画面に特定の絵柄組合せ等が最終停止表示されるとともに、遊技状態が特定遊技状態に移行する（例えば特許文献１：特開２００５－０７４１７５号公報）。」という背景技術について、「近年では、遊技への注目度を高めるべく様々な工夫がなされている。しかしながら、遊技機の構成においては遊技への注目度の向上を実現する上では未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【１０３５】

特徴Ｉ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられた始動入球部（下作動口８５９Ｆ）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ６０２にて保留情報を取得する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＭＰＵ６０２にて保留情報を記憶する機能）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば当選情報）と対応しているか否かを判定する移行判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ６０２にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記移行判定手段による判定の結果が前記所定の移行情報に対応しているとする移行対応結果（大当たり結果）となったことに基づいて、遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ６０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

遊技回用動作が開始されてから前記移行判定手段の判定結果に対応した報知結果となることで前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（主表示ユニット８７の作動口用表示部）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ６０２にて表示制御を実行する機能）と、

表示部（表示画面５００ａＦ）を有する表示手段（図柄表示装置５００Ｆ）と、

前記表示部にて前記移行判定手段による判定結果に対応した演出を前記遊技回用動作に連動するようにして実行可能な演出実行手段（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０にて表示演出を実行する機能）と

を備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が通過する通過部（演出ゲート８５５Ｆ）と、

前記通過部を通過する遊技球を検知可能な検知手段（球検知センサ８６６Ｆ）とを備え、

前記始動入球部及び前記通過部は、前記遊技領域に形成された所定の流路（左ルートの下流部分を構成するセンタールート）に配設されており、

前記演出実行手段は、

前記通過部を遊技球が通過したことに基づいて特別演出を開始する演出開始手段と、

前記演出開始手段により開始された前記特別演出を前記始動入球部への入球に基づいて終了させる演出終了手段と

を有していることを特徴とする遊技機。

【１０３６】

所定の表示部にて遊技回用動作に連動した演出を実行するタイプの遊技機においては、移行判定手段による判定結果を報知するまでの過程（表示態様）の多様化によって遊技の単調化を抑制できる。この種の遊技機においては、遊技への注目度の向上を図ることができるものの、演出の有無が始動入球部への入球に左右される事情から以下の不都合が生じ得る。すなわち、演出が行われいない期間が長くなることで始動入球部への入球が発生していないことが目立ってしまい、それが遊技者の遊技意欲を低下させる要因になり得る。

ここで、本特徴に示す構成においては、遊技球が通過部を通過したことを契機として特別演出が開始（先行開始）され、当該特別演出は始動入球部への入球に基づいて終了する。これにより、所定の表示部にて演出が実行されない無演出期間が過度に長くなることを抑制し、遊技への注目度の低下を抑えることができる。これは、遊技意欲の低下を抑制する上で好ましい。

【1037】

なお、本特徴に示す構成を「遊技領域（遊技領域PE）に設けられた始動入球部（下作動口859F）と、前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置162のMPU602にて保留情報を取得する機能）と、前記情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置162のMPU602にて保留情報を記憶する機能）と、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば当選情報）と対応しているか否かを判定する移行判定手段（主制御装置162のMPU602にて当否判定処理等を実行する機能）と、前記移行判定手段による判定の結果が前記所定の移行情報に対応しているとする移行対応結果（大当たり結果）となったことに基づいて、遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置162のMPU602にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、遊技回用動作が開始されてから前記移行判定手段の判定結果に対応した報知結果となることで前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（主表示ユニット87の作動口用表示部）を制御する遊技回制御手段（主制御装置162のMPU602にて表示制御を実行する機能）と、表示部（表示画面500aF）を有する表示手段（図柄表示装置500F）と、前記表示部にて前記移行判定手段による判定結果に対応した演出を前記遊技回用動作に連動するようにして実行可能な演出実行手段（報知・演出制御装置140及び表示制御装置410にて表示演出を実行する機能）とを備えている遊技機であって、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が通過する通過部（演出ゲート855F）と、前記通過部を通過する遊技球を検知可能な検知手段（球検知センサ866F）とを備え、前記始動入球部及び前記通過部は、前記遊技領域に形成された所定の流路（左ルートの下流部分を構成するセンタールート）に配設されており、前記始動入球部への入球頻度よりも前記通過部の通過頻度の方が高くなるように構成されており、前記演出実行手段は、前記通過部を遊技球が通過したことに基づいて特別演出を開始する演出開始手段と、前記演出開始手段により開始された前記特別演出を前記始動入球部への入球に基づいて終了させる演出終了手段とを有していることを特徴とする遊技機。」とすることも可能である。

【1038】

特徴I2．前記通過部は前記所定の流路にて前記始動入球部よりも上流側に配設されており、前記通過部を通過した遊技球が前記始動入球部へ入球可能となっていることを特徴とする特徴I1に記載の遊技機。

【1039】

特徴I2によれば、特別演出の開始契機となる通過部を特別演出の終了契機となる始動入球部よりも上流側に配設することにより、上記無演出期間の間延びを抑制する効果を好適に発揮させることができる。

【1040】

特徴I3．前記所定の流路は、前記通過部と前記始動入球部とを繋ぐ流路であり、前記通過部を通過した遊技球が前記始動入球部へ入球可能となっていることを特徴とする特徴I1又は特徴I2に記載の遊技機。

【1041】

特徴I3によれば、所定の流路を流下する遊技球は通過部を通過した後に始動入球部へ入球し得ることとなる。これにより、1の遊技球が特別演出の開始契機及び終了契機を兼ねる場合が生じる。

【1042】

10

20

30

40

50

特徴 I 4. 前記演出開始手段は、遊技球が前記通過部を通過したことに基づいて前記特別演出を開始する場合に当該特別演出の実行期間を設定し、

前記演出終了手段は、前記演出開始手段により設定された前記実行期間中に前記始動入球部へ遊技球が入球した場合に、当該実行期間の経過後も前記特別演出が継続するようにして当該特別演出の終了タイミングを遅延させる構成となっていることを特徴とする特徴 I 1 乃至特徴 I 3 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【1043】

特徴 I 4 によれば、特別演出開始の際には当該特別演出の実行期間が設定され、この実行期間中に始動入球部への入球が発生することで当該実行期間の経過後も特別演出が継続され当該特別演出の終了タイミングが遅延されることとなる。これにより、始動入球部への入球によって特別演出が唐突に打ち切られることを回避し、特別演出の見栄えが低下することを抑制できる。

【1044】

特徴 I 5. 前記演出終了手段は、第 1 終了手段であり、

前記演出実行手段は、前記演出開始手段により開始された特別演出中に前記始動入球部への入球が発生しなかった場合には、前記実行期間の経過後に当該特別演出を終了させる第 2 終了手段を有していることを特徴とする特徴 I 4 に記載の遊技機。

【1045】

特徴 I 4 に示したように、遊技球が通過部を通過したことに基づいて特別演出が開始される場合には当該特別演出の実行期間が設定される。始動入球部への入球が発生しないまま当該実行期間が経過した場合には特別演出が終了される。このような構成とすることで、特別演出が始動入球部への入球とは全く無関係であるとの印象を遊技者に与えにくくすることができる。

【1046】

特徴 I 6. 前記特別演出は、第 1 パートと当該第 1 パートの後に当該第 1 パートと一連となっていると遊技者に認識されるようにして実行される第 2 パートとを有してなり、

前記演出開始手段は、前記第 1 パートが実行されるようにして前記特別演出を開始するものであり、

前記第 2 終了手段は、前記第 2 パートに移行させることなく前記特別演出を終了させる構成となっていることを特徴とする特徴 I 5 に記載の遊技機。

【1047】

特徴 I 6 によれば、特別演出が第 1 パート→第 2 パートに移行することで特別遊技状態への移行への期待が高まることとなる。通過部の通過を契機とした特別演出にて始動入球部への入球が発生することなく上記実行期間を経過した場合には第 2 パートへの移行が回避され、移行判定手段による判定が行われていないにも関わらず期待度の高い表示となることがない。このようにして遊技者の期待感を無暗に煽ることを抑制すれば、注目すべき状況であるにも関わらず遊技者の注目が低下するといった不都合を生じにくくすることができる。これは、特別演出による注目度向上効果を好適に発揮させる上で好ましい。

【1048】

特徴 I 7. 前記特別演出は、第 1 パートと当該第 1 パートの後に当該第 1 パートと一連となっていると遊技者に認識されるようにして実行される第 2 パートとを有してなり、

前記演出開始手段は、前記第 1 パートが実行されるようにして前記特別演出を開始する第 1 開始手段であり、

前記演出実行手段は、

前記第 1 開始手段により前記特別演出が開始され、当該特別演出の最中に前記始動入球部への入球が発生したことに基づいて前記特別演出を前記第 1 パートから前記第 2 パートへ移行させる第 1 移行手段と、

前記特別演出が実行されていない状況下にて前記始動入球部への入球が発生したことに基づいて前記第 1 パートが実行されるようにして前記特別演出を開始する第 2 開始手段と、

、

10

20

30

40

50

前記第 2 開始手段により開始された前記特別演出を前記第 1 パートから前記第 2 パートに移行させる第 2 移行手段と

を有していることを特徴とする特徴 I 1 乃至特徴 I 6 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【1049】

特徴 I 7 に示すように、通過部の通過に基づいて開始された特別演出では先ず第 1 パートを実行し、当該第 1 パートの最中に始動入球部への入球が発生したことに基づいて第 2 パートへ移行する構成とする一方、特別演出の非実行中に始動入球部への入球が発生したことに基づいて第 1 パート対応の特別演出を開始させ、その後第 2 パートへ移行する構成とすれば、第 1 パート対応の特別演出が実行されている場合であっても第 2 パートへの移行へ期待できる。これにより、第 1 パート対応の特別演出＝始動入球部への入球無しとの印象を遊技者に与えることを回避できる。これは、特別演出への注目度の向上を図る上で好ましい。

10

【1050】

特徴 I 8．前記第 1 移行手段は、前記第 1 開始手段により開始された前記特別演出の最中に前記始動入球部への入球が発生したことに基づいて当該特別演出を前記第 1 パートから前記第 2 パートへ移行させる場合の移行タイミングを当該入球のタイミングよりも遅らせる構成となっていることを特徴とする特徴 I 7 に記載の遊技機。

【1051】

特徴 I 8 によれば、特別演出中の始動入球部への入球に基づいて第 2 パートへ移行する場合にその移行タイミングを識別困難又は識別不可とすることができる。このようにして第 2 パートへの移行タイミングを特定困難とすれば、第 1 パート中はいつでも第 2 パートへの移行へ期待し得ることとなり、上述した注目度向上効果を好適に発揮させることができる。

20

【1052】

特徴 I 9．前記特別演出は、第 1 パートと当該第 1 パートの後に当該第 1 パートと一連となっていると遊技者に認識されるようにして実行される第 2 パートとを有してなり、

前記演出開始手段は、前記第 1 パートが実行されるようにして前記特別演出を開始する第 1 開始手段であり、

前記演出実行手段は、

前記第 1 開始手段により前記特別演出が開始され、当該特別演出の最中に前記始動入球部への入球が発生したことに基づいて前記特別演出を前記第 1 パートから前記第 2 パートへ移行させる第 1 移行手段と、

30

前記特別演出が実行されていない状況下にて前記始動入球部への入球が発生したことに基づいて前記第 1 パートが実行されるようにして前記特別演出を開始する第 2 開始手段と、

前記第 2 開始手段により開始された前記特別演出を前記第 1 パートから前記第 2 パートに移行させる第 2 移行手段と、

前記第 1 開始手段により前記特別演出が開始された後、前記第 2 終了手段により当該特別演出を終了させるタイミングよりも前に前記所定の流路にて前記通過部と前記始動入球部との間となる位置であって前記始動入球部への入球が確定する特定位置に遊技球が到達した場合に、少なくとも当該特定位置を通過した遊技球が前記始動入球部へ入球するまで前記特別演出を遅延させる遅延手段と

40

を有していることを特徴とする特徴 I 5 又は特徴 I 6 に記載の遊技機。

【1053】

特徴 I 9 によれば、第 1 開始手段により特別演出が開始された後、第 2 終了手段により当該特別演出を終了させるタイミングよりも前に所定の流路における特定位置に遊技球が到達して特別演出が延長される場合がある。このような構成とすれば、通過部の通過に伴って設定される実行期間を極力短くしつつも始動入球部への入球によって特別演出が継続される機能を好適に発揮させることができる。

【1054】

50

特徴 I 10. 前記演出実行手段は、前記遅延手段により前記特別演出が遅延される場合であって、当該遅延が実行されないままでは当該特別演出が前記始動入球部への入球前に終了し得る場合に、当該特別演出の表示態様を第 1 態様から第 2 態様に変更可能な変更手段を有していることを特徴とする特徴 I 9 に記載の遊技機。

【1055】

特徴 I 10 によれば、本来であれば始動入球部への入球前に終了する特別演出が特定位置に遊技球が到達することで継続される場合には、特別演出の表示態様が第 1 態様から第 2 態様に切り替わることでその旨が示唆又は明示される。このような構成とすれば、始動入球部への注目度を促すことができ、始動入球部への入球の見逃し機会を減らすことができる。既に説明したように始動入球部への入球によって特別演出が第 1 パートから第 2 パートへ移行する場合に、その移行タイミングが始動入球部への入球タイミングからずれる可能性がある旨が明らかとなることで、第 1 パート中の注目度の低下を抑制する機能を好適に発揮させることができる。

10

【1056】

特徴 I 11. 前記演出実行手段は、前記特別演出が実行されていない状況下にて前記始動入球部への入球が発生した場合に前記特別演出を開始させ、所定の実行期間を経過したことに基づいて当該特別演出を終了させる手段を有していることを特徴とする特徴 I 1 乃至特徴 I 10 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【1057】

特別演出の非実行中に始動入球部への入球が発生した場合に特別演出が実行される構成にて、始動入球部への入球前に通過部を遊技球が通過したことに基づいて特別演出が開始（先行開始）される構成とすれば、遊技への注目度の低下を抑制する効果を好適に発揮させることができる。

20

【1058】

なお、以上詳述した特徴 I 1 ～特徴 I 11 に特徴 A ～H 群に示した各技術的思想を適用することも可能である。

【1059】

<特徴 J 群>

以下の特徴 J 群は、「パチンコ機等の遊技機には、表示画面にて絵柄を変動表示する絵柄表示装置を備えているものがある。この種の遊技機では、例えば遊技領域に設けられた作動口を遊技球が通過したことを契機として、当たり状態等の遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われるとともに、絵柄の変動表示が開始される。抽選に当選した場合には、表示画面に特定の絵柄組合せ等が最終停止表示されるとともに、遊技状態が特定遊技状態に移行する（例えば特許文献 1：特開 2005-074175 号公報）。」という背景技術について、「近年では、遊技への注目度を高めるべく様々な工夫がなされている。しかしながら、遊技機の構成においては遊技への注目度の向上を実現する上では未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

30

【1060】

特徴 J 1. 遊技領域（遊技領域 P E）が形成された遊技盤（遊技盤ユニット 80 F）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構 110）とを備えている遊技機であって、

40

前記遊技領域に設けられた始動入球部（下作動口 859 F）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて保留情報を取得する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて保留情報を記憶する機能）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば当選情報）と対応しているか否かを判定する移行判定手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて当否判定処理等を実行する機能）と、

50

前記移行判定手段による判定の結果が前記所定の移行情報に対応しているとする移行対応結果（大当たり結果）となったことに基づいて、遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

遊技回用動作が開始されてから前記移行判定手段の判定結果に対応した報知結果となることで前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（主表示ユニット 87 の作動口用表示部）を制御する遊技回制御手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて表示制御を実行する機能）と、

表示部（表示画面 500 a F）を有する表示手段（図柄表示装置 500 F）と、

前記表示部の表示制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置 140 及び表示制御装置 410）と、

前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が通過する通過部（演出ゲート 855 F）と、

前記通過部を通過する遊技球を検知可能な検知手段（球検知センサ 866 F）とを備え、

前記始動入球部及び前記通過部は、前記遊技領域に形成された所定の流路（左ルートの下流部分を構成するセンタールート）に配設されており、

前記表示制御手段は、前記遊技回用動作中に前記通過部を遊技球が通過した場合に所定の表示処理を実行し、前記遊技回用動作中ではない状況下にて前記通過部を遊技球が通過した場合には当該所定の表示処理を実行しない手段を有していることを特徴とする遊技機。

【1061】

特徴 J1 によれば、遊技回用動作中（遊技回中）に始動入球部と同じ所定の流路に位置する通過部を遊技球が通過した場合に所定の表示処理が実行される（遊技回用動作中ではない状況下にて通過部を遊技球が通過した場合には所定の処理が実行されない）。このような構成においては、遊技回用動作中も始動入球部へ向けた遊技球の発射が継続される場合に、表示部における表示内容等を通過部の通過に合わせて変化させることができ、表示の単調化を好適に抑制できる。これにより、表示の単調化を抑制し、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【1062】

なお、本特徴に示す構成を「遊技領域（遊技領域 PE）に設けられた始動入球部（下作動口 859 F）と、前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて保留情報を取得する機能）と、前記情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて保留情報を記憶する機能）と、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば当選情報）と対応しているか否かを判定する移行判定手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて当否判定処理等を実行する機能）と、前記移行判定手段による判定の結果が前記所定の移行情報に対応しているとする移行対応結果（大当たり結果）となったことに基づいて、遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、遊技回用動作が開始されてから前記移行判定手段の判定結果に対応した報知結果となることで前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（主表示ユニット 87 の作動口用表示部）を制御する遊技回制御手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて表示制御を実行する機能）とを備えている遊技機であって、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が通過する通過部（演出ゲート 855 F）と、前記通過部を通過する遊技球を検知可能な検知手段（球検知センサ 866 F）とを備え、前記始動入球部及び前記通過部は、前記遊技領域に形成された所定の流路（左ルートの下流部分を構成するセンタールート）に配設されており、前記遊技回用動作中に前記通過部を遊技球が通過した場合に所定の表示処理を実行する表示手段を備え、前記表示手段

は、前記遊技回用動作中ではない状況下にて前記通過部を遊技球が通過した場合には前記所定の表示処理を実行しない構成となっていることを特徴とする遊技機。」とすることも可能である。

【1063】

特徴J2. 遊技領域（遊技領域PE）が形成された遊技盤（遊技盤ユニット80F）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構110）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた始動入球部（下作動口859F）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置162のMPU602にて保留情報を取得する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置162のMPU602にて保留情報を記憶する機能）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば当選情報）と対応しているか否かを判定する移行判定手段（主制御装置162のMPU602にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記移行判定手段による判定の結果が前記所定の移行情報に対応しているとする移行対応結果となったことに基づいて、遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置162のMPU602にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

遊技回用動作が開始されてから前記移行判定手段の判定結果に対応した報知結果となることで前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（主表示ユニット87の作動口用表示部）を制御する遊技回制御手段（主制御装置162のMPU602にて表示制御を実行する機能）と、

表示部（表示画面500aF）を有する表示手段（図柄表示装置500F）と、

前記表示手段の表示制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置140及び表示制御装置410）と

を備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が通過する通過部（演出ゲート855F）と、

前記通過部を通過する遊技球を検知可能な検知手段（球検知センサ866F）と

を備え、

前記始動入球部及び前記通過部は、前記遊技領域に形成された所定の流路（左ルートの下流部分を構成するセンタールート）に配設されており、

前記表示制御手段は、

前記表示部にて前記始動入球部への入球に基づく入球対応表示（保留表示）を実行する入球対応表示手段（報知・演出制御装置140及び表示制御装置410にて保留アイコンの表示用の処理を実行する機能）と、

前記入球対応表示中に前記通過部を遊技球が通過した場合に、当該通過に基づいて前記入球対応表示の表示態様（例えば保留アイコンの色）を変更する変更手段（報知・演出制御装置140及び表示制御装置410にて保留表示アイコンの色変更用の処理を実行する機能）と

を備えていることを特徴とする遊技機。

【1064】

特徴J2によれば、始動入球部への入球が発生した場合には当該入球に基づいて入球対応表示が実行される。入球対応表示中に始動入球部と同じ所定の流路に位置する通過部を遊技球が通過した場合には変更手段によって当該入球対応表示の表示態様が変更され得る。このような構成においては、入球対応表示中も始動入球部へ向けた遊技球の発射が継続される場合に、入球対応表示の表示態様が変化することで入球対応表示の単調化を好適に抑制できる。これにより、表示の単調化を抑制し、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【1065】

10

20

30

40

50

特徴 J 3. 前記入球対応表示手段は、前記入球対応表示の過程にて当該入球対応表示の表示態様を所定の表示態様となるように変更する手段を有し、

前記変更手段は、前記入球対応表示中に前記通過部を遊技球が通過した場合に前記変更を行うか否かを抽選により決定する抽選手段を有し、当該抽選手段による抽選により前記変更を行う旨が決定された場合に前記入球対応表示の表示態様を所定の表示態様となるように変更する手段を有していることを特徴とする特徴 J 2 に記載の遊技機。

【1066】

特徴 J 3 に示すように、通過部の通過とは関係なく入球対応表示の表示態様に変更される場合と、通過部の通過に基づいて入球対応表示の表示態様を変更する場合とで、共通の表示態様（所定の表示態様）を用いることにより、表示態様の変化が過度に複雑化することを抑制しつつ、上述した単調化を抑制する機能を発揮させることができる。

10

【1067】

特徴 J 4. 前記抽選手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記所定の移行情報に対応しているか否かに基づいて前記抽選を行うことを特徴とする特徴 J 3 に記載の遊技機。

【1068】

特徴 J 4 によれば、特別情報を参照して表示態様を変更するか否かを決定することにより、上記変更手段による表示態様の変更と特別情報（移行判定の結果）とに相関を付与することができる。これは、変更手段による変更の陳腐化を抑制する上で好ましい。

【1069】

20

特徴 J 5. 前記入球対応表示手段は、異なる複数の表示態様を経て前記入球対応表示の表示態様を所定の表示態様となるように変更する特別表示手段を有し、

前記変更手段は、前記特別表示手段によって前記入球対応表示の表示態様が前記所定の表示態様となる前に前記通過部を遊技球が通過し前記抽選手段により前記変更を行う旨が決定された場合に、当該特別表示手段によって前記所定の表示態様に変更される前に前記入球対応表示の表示態様を変更する特別変更手段を有していることを特徴とする特徴 J 3 又は特徴 J 4 に記載の遊技機。

【1070】

入球対応表示の表示態様が事前に決定されたパターンにて所定の表示態様（最終表示態様）となるように変更される構成にて、特別表示手段によって所定の表示態様に変更される前に通過部を遊技球が通過し且つ抽選手段により変更を行う旨が決定された場合には、特別手段に所定の表示態様への変更よりも前に当該表示態様に変更される。このように、事前に決定されたパターンに配慮した範囲で表示態様を変更することで、表示態様の変化が煩わしいとの印象を遊技者に与えにくくすることができる。

30

【1071】

特徴 J 6. 前記特別変更手段は、前記特別表示手段によって前記入球対応表示の表示態様が前記所定の表示態様となる前に前記通過部を遊技球が通過し前記抽選手段により前記変更を行う旨が決定された場合に、当該特別表示手段によって決定されたパターンを踏襲するようにして当該パターンよりも早いタイミングにて前記入球対応表示の表示態様を変更することを特徴とする特徴 J 5 に記載の遊技機。

40

【1072】

特徴 J 6 に示すように入球対応表示中に遊技球が通過部を通過したことにより入球対応表示の表示態様の変更が早まる（繰り上がる）構成とすることで、上記単調化抑制効果を発揮させつつ、それが遊技者を困惑させる要因になることを好適に抑制できる。

【1073】

特徴 J 7. 前記特別表示手段は、遊技回が開始される際に前記入球対応表示の表示態様を変更する構成となっており、

前記特別変更手段は、前記変更を行う旨を遊技回中に決定した場合に、次の遊技回の開始まで当該変更を留保する手段を有していることを特徴とする特徴 J 6 に記載の遊技機。

【1074】

50

入球対応表示の表示態様を変更する旨が遊技回中に決定された場合には、必ずしもそのタイミングにて表示態様を変更するのではなく、次の遊技回の開始まで当該変更が留保される場合がある。このような構成とすれば、通過部の通過→直ちに表示態様変更とならなくても、表示態様が変更される可能性が次の遊技回の開始まで残ることとなる。これにより、上述した注目度を高い状態に維持しやすくなる。

【1075】

特徴J8．前記入球対応表示手段は、異なる複数の表示態様を経て前記入球対応表示の表示態様を所定の表示態様となるように変更する特別表示手段を有し、

前記特別表示手段によって前記入球対応表示の表示態様が前記所定の表示態様となった後は、当該入球対応表示について前記特別変更手段による前記変更が不可となることを特徴とする特徴J5乃至特徴J7のいずれか1つに記載の遊技機。

10

【1076】

入球対応表示の表示態様が事前に決定されたパターンにて所定の表示態様となるように変更される構成にて、当該表示態様が所定の表示態様となった後は上記変更手段による変更の対象から当該入球対応表示が外れる。これにより、例えば期待度が相対的に高い表示態様になったにも関わらず期待度が相対的に低い表示態様に逆戻りする等して遊技者の遊技意欲が減退する要因になることを回避できる。

【1077】

特徴J9．前記取得情報記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、

前記移行判定手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報と対応しているか否かを順次判定する構成となっており、

20

前記表示制御手段は、前記取得情報記憶手段に現在記憶されている前記特別情報の数に対応する数の保留画像（保留アイコン）を前記表示部に設けられた保留表示領域に表示し、前記保留画像を前記保留表示領域から前記表示部に設けられた判定表示領域に順次移動させる保留表示制御手段であり、

前記保留表示制御手段は、前記保留画像を移動させる過程にて当該保留画像の表示態様を変更する通常変更手段を有し、

前記変更手段は、前記通常変更手段による前記表示態様の変更が行われない場合に、前記保留画像の表示態様を変更可能な特別変更手段であることを特徴とする特徴J2乃至特徴J7のいずれか1つに記載の遊技機。

30

【1078】

特徴J9によれば、始動入球部への入球が発生した場合には当該入球に基づいて保留画像が表示される。保留画像の表示中に始動入球部と同じ所定の流路に位置する通過部を遊技球が通過した場合には変更手段によって当該保留画像の表示態様に変更され得る。つまり、保留画像の表示中も始動入球部へ向けた遊技球の発射が継続される場合に、保留画像の表示態様が変化することで入球対応表示の単調化を好適に抑制できる。これにより、表示の単調化を抑制し、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【1079】

特徴J10．遊技領域（遊技領域PE）が形成された遊技盤（遊技盤ユニット80F）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構110）とを備えている遊技機であって、

40

前記遊技領域に設けられた始動入球部（下作動口859F）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置162のMPU602にて保留情報を取得する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置162のMPU602にて保留情報を記憶する機能）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば当選情報）と対応しているか否かを判定する移行判定手段（主制御装置162のMPU602にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記移行判定手段による判定の結果が前記所定の移行情報に対応しているとする移行対

50

応結果となったことに基づいて、遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ６０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

遊技回用動作が開始されてから前記移行判定手段の判定結果に対応した報知結果となることで前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（主表示ユニット８７の作動口用表示部）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ６０２にて表示制御を実行する機能）と、

表示部（表示画面５００ａＦ）を有する表示手段（図柄表示装置５００Ｆ）と、

前記表示部にて前記移行判定手段による判定結果に対応した演出を実行する演出実行手段（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０にて表示演出を実行する機能）と

10

、
前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が通過する通過部（演出ゲート８５５Ｆ）と、

前記通過部を通過する遊技球を検知可能な検知手段（球検知センサ８６６Ｆ）とを備え、

前記始動入球部及び前記通過部は、前記遊技領域に形成された所定の流路（左ルートの下流部分を構成するセンタールート）に配設されており、

前記演出実行手段は、当該演出実行手段により前記演出を実行している最中に前記通過部を遊技球が通過したことに基づいて当該通過タイミングよりも後に実行される演出の少なくとも一部を変更する手段を有していることを特徴とする遊技機。

20

【１０８０】

特徴Ｊ１０によれば、始動入球部への入球が発生すると表示部にて移行判定手段の判定結果に対応した演出が実行される。この演出中に遊技球が通過部を通過した場合にその後に実行される演出の少なくとも一部が変更される場合がある。このように、遊技球の発射を継続している場合に演出が変化し得る構成とすれば、遊技の単調化を抑制し、遊技球の発射操作の継続を促すことができる。

【１０８１】

なお、特徴Ｊ２～Ｊ９に示した各技術的思想を本特徴に適用することも可能である。

【１０８２】

特徴Ｊ１１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成された遊技盤（遊技盤ユニット８０Ｆ）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）とを備えている遊技機であって、

30

前記遊技領域に設けられた始動入球部（下作動口８５９Ｆ）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ６０２にて保留情報を取得する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＭＰＵ６０２にて保留情報を記憶する機能）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば当選情報）と対応しているか否かを判定する移行判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ６０２にて当否判定処理等を実行する機能）と、

40

前記移行判定手段による判定の結果が前記所定の移行情報に対応しているとする移行対応結果となったことに基づいて、遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ６０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

遊技回用動作が開始されてから前記移行判定手段の判定結果に対応した報知結果となることで前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（主表示ユニット８７の作動口用表示部）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ６０２にて表示制御を実行する機能）と、

表示部（表示画面５００ａＦ）を有する表示手段（図柄表示装置５００Ｆ）と、

前記表示部にて前記移行判定手段による判定結果に対応した演出を実行する演出実行手

50

段（報知・演出制御装置 1 4 0 及び表示制御装置 4 1 0 にて表示演出を実行する機能）とを備え、

遊技球の獲得期待値に対応した設定値を複数段階備え、それら設定値の中から一の設定値を決定する設定値決定手段と、

前記設定値決定手段により決定される設定値を変更すべく操作される設定値変更手段とを備え、

前記設定値として第 1 設定値と当該第 1 設定値よりも前記獲得期待値が大きい第 2 設定値とが設けられており、

前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が通過する通過部（演出ゲート 8 5 5 F）と、

前記通過部を通過する遊技球を検知可能な検知手段（球検知センサ 8 6 6 F）とを備え、

前記始動入球部及び前記通過部は、前記遊技領域に形成された所定の流路（左ルートの下流部分を構成するセンタールート）に配設されており、

前記演出実行手段は、前記演出の実行中に前記通過部を遊技球が通過したことに基づいて、前記表示部にて前記設定値を示唆する手段を有していることを特徴とする遊技機。

【1 0 8 3】

特徴 J 1 1 によれば、始動入球部への入球が発生すると表示部にて移行判定手段の判定結果に対応した演出が実行される。この演出中に遊技球が通過部を通過した場合に設定値が示唆される場合がある。このように、遊技球の発射を継続している場合に設定値が示唆され得る構成とすれば、遊技の単調化を抑制し、遊技球の発射操作の継続を促すことができる。

【1 0 8 4】

なお、特徴 J 2 ～ J 9 に示した各技術的思想を本特徴に適用することも可能である。

【1 0 8 5】

また、以上詳述した特徴 J 1 ～特徴 J 1 1 に特徴 A ～ I 群に示した各技術的思想を適用することも可能である。

【1 0 8 6】

<特徴 K 群>

以下の特徴 K 群は、「パチンコ機等の遊技機には、表示画面にて絵柄を変動表示する絵柄表示装置を備えているものがある。この種の遊技機では、例えば遊技領域に設けられた作動口を遊技球が通過したことを契機として、当たり状態等の遊技者にとって有利な特定遊技状態が発生させるか否かの抽選が行われるとともに、絵柄の変動表示が開始される。抽選に当選した場合には、表示画面に特定の絵柄組合せ等が最終停止表示されるとともに、遊技状態が特定遊技状態に移行する（例えば特許文献 1：特開 2 0 0 5－0 7 4 1 7 5 号公報）。」という背景技術について、「近年では、遊技への注目度を高めるべく様々な工夫がなされている。しかしながら、遊技機の構成においては遊技への注目度の向上を実現する上では未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【1 0 8 7】

特徴 K 1. 遊技領域（遊技領域 P E）が形成された遊技盤（遊技盤ユニット 8 0 F）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構 1 1 0）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域（遊技領域 P E）に設けられた始動入球部（下作動口 8 5 9 F）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 6 0 2 にて保留情報を取得する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 6 0 2 にて保留情報を記憶する機能）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば当選情報）と対応しているか否かを判定する移行判定手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 6 0 2 にて当

10

20

30

40

50

否判定処理等を実行する機能)と、

前記移行判定手段による判定の結果が前記所定の移行情報に対応しているとする移行対応結果となったことに基づいて、遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態(開閉実行モード)に移行させる遊技状態移行手段(主制御装置162のMPU602にて遊技状態移行処理を実行する機能)と、

遊技回用動作が開始されてから前記移行判定手段の判定結果に対応した報知結果となることで前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段(主表示ユニット87の作動口用表示部)を制御する遊技回制御手段(主制御装置162のMPU602にて表示制御を実行する機能)と、

表示部(表示画面500aF)を有する表示手段(図柄表示装置500F)と、

前記表示部にて前記移行判定手段による判定結果に対応した演出を実行する演出実行手段(報知・演出制御装置140及び表示制御装置410にて表示演出を実行する機能)と

、
前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が通過する通過部(演出ゲート855F)と、

前記通過部を通過する遊技球を検知可能な検知手段(球検知センサ866F)とを備え、

前記始動入球部及び前記通過部は、前記遊技領域に形成された所定の流路(左ルートの下流部分を構成するセンタールート)に配設され、前記通過部を通過した遊技球が前記始動入球部に入球し得る構成となっており、

前記演出実行手段は、

前記始動入球部へ遊技球が入球したことに基づいて前記表示部における所定領域にて第1特別演出を開始する第1開始手段と、

前記通過部を遊技球が通過したことに基づいて前記表示部における前記所定領域にて第2特別演出を開始する第2開始手段と、
を有し、

前記第1特別演出及び前記第2特別演出は、各特別演出の冒頭部分を含む少なくとも一部が遊技者によって同一であると認識されるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【1088】

遊技領域に設けられた始動入球部への入球に基づいて特別遊技状態への移行判定が行われるタイプの遊技機においては、移行判定の結果に対応した演出を表示部にて実行することで遊技の単調化を抑制することが可能である。但し、このような構成では、始動入球部への入球が発生しない状況が続くことで表示部にて演出が行われない状態が目につきやすくなる。これは、始動入球部への入球が発生していないとの印象を遊技者に与え、遊技意欲の低下を招く要因になると懸念される。ここで、本特徴に示す構成によれば、始動入球部への入球に基づいて表示部の所定領域にて第1特別演出が実行されるだけでなく、始動入球部へ向けた流路(所定の流路)上に配設された通過部を遊技球が通過したことに基づいて表示部における所定領域にて第2特別演出が実行される場合がある。このように、始動入球部への入球だけではなく、通過部の通過によって特別演出が実行される構成とすれば、表示部における演出が実行されない期間が長くなって上記不都合が発生することを好適に抑制できる。そして、これら第1特別演出及び第2特別演出については各特別演出の冒頭部分を含む少なくとも一部が遊技者によって同一であると認識されるように構成されている。所定領域にて特別演出が実行される場合には、少なくとも共通部分(冒頭部分)では始動入球部への入球の可能性が残ることとなり、所定領域にて実行される特別演出への注目度を好適に向上させることができる。

【1089】

特徴K2. 前記第2開始手段は、前記所定領域にて前記第1特別演出が実行されていない状況下にて前記通過部を遊技球が通過したことに基づいて当該所定領域にて前記第2特別演出を開始するように構成されていることを特徴とする特徴K1に記載の遊技機。

【1090】

特徴K2によれば、始動入球部への入球に基づく第1特別演出が優先的に実行される。このように、通過部の通過に基づく第2特別演出を補助的な位置づけとすることには、第1特別演出をメインとした遊技進行の円滑化を図ったり、特別演出への注目度の向上を図ったりする上で好ましい。

【1091】

特徴K3．前記演出実行手段は、前記特別演出が実行されていない状況下にて、前記通過部の通過と前記始動入球部への入球とが同時に発生した場合には、前記第1特別演出及び前記第2特別演出のうち前記第1特別演出を実行するように構成されていることを特徴とする特徴K1又は特徴K2に記載の遊技機。

10

【1092】

特徴K3によれば、通過部の通過と始動入球部への入球とが同じタイミングである場合には、始動入球部への入球に基づく特別演出が優先的に実行される。このように、通過部の通過に基づく特別演出を補助的な位置づけとすることには、第2特別演出→第1特別演出への不要な移行等を回避できるという技術的意義がある。

【1093】

特徴K4．前記第2特別演出の実行期間は、前記第1特別演出の実行期間よりも短くなるように構成されていることを特徴とする特徴K1乃至特徴K3のいずれか1つに記載の遊技機。

【1094】

特別遊技状態への移行の可否に実質的に関係ない第1特別演出が間延びすることを抑制できる。これにより特徴K1に示した効果を好適に発揮させることができる。

20

【1095】

特徴K5．前記演出実行手段は、前記第2特別演出の実行中に遊技球が前記始動入球部への入球が発生した場合に、当該第2特別演出の実行期間の経過を待つことなく当該第2特別演出から前記第1特別演出へ移行させる特別演出移行手段を有していることを特徴とする特徴K1乃至特徴K4のいずれか1つに記載の遊技機。

【1096】

特徴K5によれば、第2特別演出の実行中に始動入球部への入球が発生すると第1特別演出へ移行する。特別遊技状態への移行の可否に実質的に関係ない第2特別演出から特別遊技状態への移行の可否に関連する第1特別演出に移行させることは、特別演出による遊技への注目度の向上効果を発揮させる上で好ましい。

30

【1097】

特徴K6．前記特別演出移行手段は、前記所定領域にて一連の演出が実行されていると遊技者に認識されるようにして前記第2特別演出から前記第1特別演出へ移行させることを特徴とする特徴K5に記載の遊技機。

【1098】

特徴K6に示す構成によれば第1特別演出と第2特別演出とのつなぎ目を識別困難とすることができ、両特別演出による連携を強化できる。

【1099】

特徴K7．第1特別演出は第1パートと当該第1パートの後に実行される第2パートとを有してなり、

40

前記第2特別演出は前記第1パートで構成されていることを特徴とする特徴K6に記載の遊技機。

【1100】

特徴K7によれば、第2特別演出から第1特別演出へ移行する場合の違和感を緩和又は払拭できる。

【1101】

なお、本特徴に示す構成を「第1特別演出は第1パートと当該第1パートの後に実行される第2パートとのうち少なくとも第1パートを有してなり、前記第2特別演出は前記第

50

1 パートで構成されていることを特徴とする特徴 K 6 に記載の遊技機。」とすることも可能である。

【1102】

特徴 K 8. 前記第 1 特別演出の終了後は、所定期間が経過するまで前記第 1 開始手段による前記第 1 特別演出の開始が不可となるように構成されており、

前記第 1 特別演出の終了後は、前記所定期間と同じ長さの期間が経過するまで前記第 2 開始手段による前記第 2 特別演出の開始が不可となるように構成されていることを特徴とする特徴 K 1 乃至特徴 K 7 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【1103】

特徴 K 8 によれば、第 1 特別演出と第 2 特別演出とで第 1 特別演出終了後の挙動を統一することで第 2 特別演出についての違和感を軽減することができる。

【1104】

特徴 K 9. 前記第 2 特別演出の終了後は、前記所定期間と同じ長さの期間が経過するまで前記第 2 開始手段による前記第 2 特別演出の開始が不可となるように構成されていることを特徴とする特徴 K 8 に記載の遊技機。

【1105】

特徴 K 9 によれば、第 2 特別演出→第 2 特別演出となるように連続する場合には、前後の第 2 特別演出の間に第 1 特別演出→第 1 特別演出となるように連続する場合と同様のインターバル期間（所定期間）を確保することで、第 2 特別演出についての違和感を軽減することができる。

【1106】

なお、以上詳述した特徴 K 1～特徴 K 9 に特徴 A～J 群に示した各技術的思想を適用することも可能である。

【1107】

<特徴 L 群>

以下の特徴 L 群は、「パチンコ機等の遊技機には、表示画面にて絵柄を変動表示する絵柄表示装置を備えているものがある。この種の遊技機では、例えば遊技領域に設けられた作動口を遊技球が通過したことを契機として、当たり状態等の遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われるとともに、絵柄の変動表示が開始される。抽選に当選した場合には、表示画面に特定の絵柄組合せ等が最終停止表示されるとともに、遊技状態が特定遊技状態に移行する（例えば特許文献 1：特開 2005-074175 号公報）。」という背景技術について、「近年では、遊技への注目度を高めるべく様々な工夫がなされている。しかしながら、遊技機の構成においては遊技への注目度の向上を実現する上では未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【1108】

特徴 L 1. 遊技領域（遊技領域 P E）が形成された遊技盤（遊技盤ユニット 80 F）と、前記遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段（遊技球発射機構 110）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた始動入球部（下作動口 859 F）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて保留情報を取得する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて保留情報を記憶する機能）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば当選情報）と対応しているか否かを判定する移行判定手段（主制御装置 162 の MPU 602 にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記移行判定手段による判定の結果が前記所定の移行情報に対応しているとする移行対応結果（大当たり結果）となったことに基づいて、遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置 1

10

20

30

40

50

6 2 の M P U 6 0 2 にて遊技状態移行処理を実行する機能) と、

遊技回用動作が開始されてから前記移行判定手段の判定結果に対応した報知結果となることで前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段(主表示ユニット 8 7 の作動口用表示部)を制御する遊技回制御手段(主制御装置 1 6 2 の M P U 6 0 2 にて表示制御を実行する機能) と、

表示部(表示画面 5 0 0 a F)を有する表示手段(図柄表示装置 5 0 0 F) と、

前記表示部にて前記移行判定手段による判定結果に対応した演出を実行可能な第 1 演出実行手段(報知・演出制御装置 1 4 0 及び表示制御装置 4 1 0 にて表示演出を実行する機能) と、

前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が通過する通過部(演出ゲート 8 5 5 F) と、

前記通過部を通過する遊技球を検知可能な検知手段(球検知センサ 8 6 6 F) とを備え、

前記始動入球部及び前記通過部は、前記遊技領域に形成された所定の流路(左ルートの下流部分を構成するセンタールート)に配設され、前記通過部を通過した遊技球が前記始動入球部に入球し得る構成となっており、

前記検知手段により遊技球が検知されたことに基づいて、実行期間が前記通過部を通過した遊技球が前記始動入球部に入球するまでの所要期間よりも長い期間となる特別演出を前記表示部にて実行する第 2 演出実行手段を備えていることを特徴とする遊技機。

【1 1 0 9】

遊技領域に設けられた始動入球部への入球に基づいて特別遊技状態への移行判定が行われるタイプの遊技機においては、移行判定の結果に対応した演出を表示部にて実行することで遊技の単調化を抑制することが可能である。但し、このような構成では、始動入球部への入球が発生しない状況が続くことで表示部にて演出が行われない状態が目につきやすくなる。これは、始動入球部への入球が発生していないとの印象を遊技者に与えやすくなり、遊技意欲の低下を招く要因になると懸念される。ここで、本特徴に示す構成によれば、始動入球部への入球に基づいて表示部にて演出が実行されるだけでなく、遊技球が始動入球部へ向けた流路(所定の流路)上に位置する通過部を通過したことに基づいて表示部にて特別演出が実行される場合がある。このように、始動入球部への入球だけではなく、通過部の通過によって特別演出が実行される構成とすれば、表示部における演出が実行されない期間(ブランク又は無演出期間)が長くなって上記不都合が発生しやすくなることを好適に抑制できる。そして、特別演出の実行期間が通過部を通過した遊技球が始動入球部に入球するまでの所要期間よりも長い期間となるように設定されているため、当該特別演出と始動入球部への入球によって開始される演出との間にブランクを生じる機会を少なくすることができる。これにより、表示部における演出への注目度向上効果を好適に発揮させることができる。

【1 1 1 0】

特徴 L 2. 前記第 1 演出実行手段は、前記特別演出中に前記始動入球部への入球が発生した場合に、前記表示部における演出を前記特別演出から前記移行判定手段による判定結果に対応した演出へ移行させる構成となっていることを特徴とする特徴 L 1 に記載の遊技機。

【1 1 1 1】

本特徴に示す構成によれば、特別演出中に始動入球部への入球が発生した場合には、特別演出から移行判定手段による判定結果に対応した演出へ移行することとなる。このような構成に特徴 L 1 に示した技術的思想を適用することで、演出間のブランクの発生を好適に抑制できる。

【1 1 1 2】

なお、特別演出から移行判定手段による判定結果に対応した演出へ移行させる場合には、両演出が一連であると遊技者に認識されるように移行時の見た目のギャップを抑えることが好ましい。

【1113】

特徴L3. 前記所定の流路にて前記通過部と前記始動入球部との間となる区間には遊技球を前記始動入球部へ入球する第1流路(第1分岐通路部864F)と当該第1流路よりも前記始動入球部への入球が困難又は入球が不可となる第2流路(第2分岐通路部865F)とに振り分ける振分手段(上クルーン856F)が配設されていることを特徴とする特徴L1又は特徴L2に記載の遊技機。

【1114】

通過部を通過した遊技球が振分手段によって第1流路/第2流路に振り分けられる構成においては、始動入球部への入球頻度に偏りが生じやすくなる。そこで、通過部の通過に基づいて特別演出を開始させる構成とすることで、入球頻度の偏りに起因して上述したブランクが大きくなることを抑制できる。

10

【1115】

特徴L4. 前記所定の流路は、前記第1流路に振り分けられた遊技球が何れも前記始動入球部へ入球するように形成されており、

前記第2演出実行手段は、前記特別演出中に前記第1流路へ遊技球が振り分けられた場合に当該特別演出の実行期間を延長する延長手段を有していることを特徴とする特徴L3に記載の遊技機。

【1116】

第1流路に振り分けられた遊技球について始動入球部への入球が確定する構成においては、特別演出中に第1流路へ遊技球が振り分けられた場合に特別演出を延長させる構成とすれば、特別演出→始動入球部への入球に基づく演出の間に上述したブランクが生じる機会を好適に減らすことができる。また、このような延長機能を付与すれば、予め規定される特別演出の実行期間を極力短くすることが可能となり、特別演出の間延びを好適に抑制できる。

20

【1117】

特徴L5. 前記延長手段は、当該延長手段によって延長される期間は遊技球が前記第1流路を経て前記始動入球部へ入球する場合の所要期間よりも長くなるように構成されていることを特徴とする特徴L4に記載の遊技機。

【1118】

第1流路を経て始動入球部へ入球する場合の所要期間に基づいて延長期間を定めることで、特徴L4に示した延長機能が上手く発揮されなくなることを抑制できる。

30

【1119】

特徴L6. 前記所定の流路は、当該所定の流路における特定箇所到达了遊技球が何れも前記始動入球部へ入球するように形成されており、

前記第2演出実行手段は、前記特別演出中に前記特定箇所へ遊技球が到達したことに基づいて当該特別演出の実行期間を延長する延長手段を有していることを特徴とする特徴L1乃至特徴L5のいずれか1つに記載の遊技機。

【1120】

所定の流路の特定箇所到达了遊技球について始動入球部への入球が確定する構成にて、特別演出中に当該特定箇所へ遊技球が到達した場合に特別演出を延長させる構成とすれば、特別演出→始動入球部への入球に基づく演出の間に上述したブランクが生じる機会を好適に減らすことができる。また、このような延長機能を付与すれば、予め規定される特別演出の実行期間を極力短くすることが可能となり、特別演出の間延びを好適に抑制できる。

40

【1121】

特徴L7. 前記特別演出として、第1特別演出と当該第1特別演出よりも前記特別遊技状態へ移行する期待度が高くなるように設定された第2特別演出とが設けられており、

前記第2演出実行手段は、遊技球が前記通過部を通過したことに基づいて前記第1特別演出を実行する手段を有し、

前記延長手段は、前記通過部の通過に基づく前記第1特別演出中に前記始動入球部への

50

入球が発生した場合に前記延長を行い、当該延長された期間にて前記第2特別演出を実行するように構成されており、

前記第2演出実行手段は、前記始動入球部への入球が発生していない場合であっても前記第1特別演出から前記第2特別演出へ移行させることが可能となっていることを特徴とする特徴L4乃至特徴L5のいずれか1つに記載の遊技機。

【1122】

特別演出開始後は、始動入球部への入球が発生する場合と始動入球部への入球が発生しない場合とに分かれる。後者については移行判定を経て特別遊技状態へ移行する可能性があるものの、前者については移行判定が行われないため特別遊技状態への移行に期待できない。ここで、上記延長が発生する場合及び発生しない場合の両方にて第2特別演出へ移行することがあり、特別演出中は第2特別演出への移行の有無に遊技者の注目が向くこととなる。これにより、上述した遊技への注目度向上効果を好適に発揮させることができる。

10

【1123】

特徴L8. 前記第2演出実行手段は、前記特別演出中に前記始動入球部への入球が発生することなく前記実行期間が経過した場合に前記特別演出を終了することを特徴とする特徴L1乃至特徴L7のいずれか1つに記載の遊技機。

【1124】

通過部を通過した遊技球が始動入球部へ入球するものと入球しないものとに分かれる構成においては、特別演出中に始動入球部への入球が発生しないといった事象が発生し得る。このような場合には、実行期間を経過した際に特別演出を終了させる構成とすることで、当該特別演出の間延びを好適に抑制できる。

20

【1125】

特徴L9. 前記第1演出実行手段による演出実行中は、遊技球が前記通過部を通過した場合であっても当該通過に基づいて前記特別演出が開始されない構成となっていることを特徴とする特徴L1乃至特徴L8のいずれか1つに記載の遊技機。

【1126】

始動入球部への入球に基づく演出については移行判定結果に直結し、通過部の通過に基づく特別演出については移行判定結果に直結しない構成では、本特徴に示すように後者よりも前者を優先させる構成とすることが好ましい。

30

【1127】

特徴L10. 前記取得情報記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、

前記移行判定手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報と対応しているか否かを順次判定する構成となっており、

前記所定の流路へ発射された遊技球のうち前記通過部を通過する遊技球の数は、当該所定の流路へ発射された遊技球のうち前記始動入球部へ入球する遊技球の数よりも多くなっていることを特徴とする特徴L1乃至特徴L9のいずれか1つに記載の遊技機。

【1128】

通過部を通過する遊技球の数が始動入球部へ入球する遊技球の数よりも多くなる構成においては、通過部を通過したことに基づいて特別演出を実行することで、上記ブランクの発生を好適に抑制できる。

40

【1129】

特徴L11. 前記第1演出実行手段による演出の終了後は、所定の待機期間（確定表示時間）が経過するまで当該第1演出実行手段による演出が開始されない構成となっており、

前記第2演出実行手段は、前記特別演出の終了後は、前記所定の待機期間と同じ長さの期間が経過するまで前記特別演出の開始が不可となるように構成されていることを特徴とする特徴L1乃至特徴L10のいずれか1つに記載の遊技機。

【1130】

特徴L11によれば、始動入球部への入球に基づく演出と、通過部の通過に基づく特別

50

演出とで演出終了後の挙動を統一することにより特別演出についての違和感を軽減することができる。

【1131】

特徴L12. 遊技領域（遊技領域PE）が形成された遊技盤（遊技盤ユニット80F）と、前記遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段（遊技球発射機構110）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた始動入球部（下作動口859F）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置162のMPU602にて保留情報を取得する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置162のMPU602にて保留情報を記憶する機能）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば当選情報）と対応しているか否かを判定する移行判定手段（主制御装置162のMPU602にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記移行判定手段による判定の結果が前記所定の移行情報に対応しているとする移行対応結果となったことに基づいて、遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置162のMPU602にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

遊技回用動作が開始されてから前記移行判定手段の判定結果に対応した報知結果となることで前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（主表示ユニット87の作動口用表示部）を制御する遊技回制御手段（主制御装置162のMPU602にて表示制御を実行する機能）と、

表示部（表示画面500aF）を有する表示手段（図柄表示装置500F）と、

前記表示部にて前記移行判定手段による判定結果に対応した演出を実行可能な第1演出実行手段（報知・演出制御装置140及び表示制御装置410にて表示演出を実行する機能）と、

前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が通過する通過部（演出ゲート855F）と

を備え、

前記始動入球部及び前記通過部は、前記遊技領域に形成された所定の流路（左ルートの下流部分を構成するセンタールート）に配設され、前記通過部を通過した遊技球が前記始動入球部に入球し得る構成となっており、

遊技球が前記通過部を通過したことに基づいて前記表示部にて特別演出を実行する第2演出実行手段を備え、

前記第2演出実行手段は、前記特別演出の実行期間として、前記通過部を通過した遊技球が前記始動入球部に入球するまでの所要期間よりも長い期間を設定する手段を有していることを特徴とする遊技機。

【1132】

遊技領域に設けられた始動入球部への入球に基づいて特別遊技状態への移行判定が行われるタイプの遊技機においては、移行判定の結果に対応した演出を表示部にて実行することで遊技の単調化を抑制することが可能である。但し、このような構成では、始動入球部への入球が発生しない状況が続くことで表示部にて演出が行われない状態が目につきやすくなる。これは、始動入球部への入球が発生していないとの印象を遊技者に与えやすくなり、遊技意欲の低下を招く要因になると懸念される。ここで、本特徴に示す構成によれば、始動入球部への入球に基づいて表示部にて演出が実行されるだけでなく、遊技球が始動入球部へ向けた流路（所定の流路）上に位置する通過部を通過したことに基づいて表示部にて特別演出が実行される場合がある。このように、始動入球部への入球だけではなく、通過部の通過によって特別演出が実行される構成とすれば、表示部における演出が実行されない期間（ブランク又は無演出期間）が長くなって上記不都合が発生しやすくなることを好適に抑制できる。そして、特別演出の実行期間が通過部を通過した遊技球が始動入球

部に入球するまでの所要期間よりも長い期間となるように設定されているため、当該特別演出と始動入球部への入球によって開始される演出との間にブランクを生じる機会を少なくすることができる。これにより、表示部における演出への注目度向上効果を好適に発揮させることができる。

【1133】

なお、特徴L12に特徴L2～特徴L11に示した各技術的思想を適用することも可能である。

【1134】

また、以上詳述した特徴L1～特徴L12に特徴A～K群に示した各技術的思想を適用することも可能である。

【1135】

<特徴M群>

以下の特徴M群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域に設けられた始動口等の入球部への入球を契機として遊技球の払い出し等の特典を遊技者に付与するものがあり、遊技領域に遊技釘を配設することで遊技球の流下経路の多様化が実現されている（例えば特許文献1参照：特開2002-78904号公報）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技領域の清掃等の作業時に遊技釘の状態が変わってしまうおそれがあり、仮に遊技釘の状態が変わってしまうと、球詰まり等の不都合が発生し得る。ここで、遊技釘の状態に変化が生じていないか、すなわち正規の状態となっているかの確認を行う上では、当該確認に係る構成に未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【1136】

特徴M1. 前面側に突出するようにして複数の遊技釘（遊技釘93）が配設されてなる遊技領域（遊技領域PE）が形成された遊技盤（遊技盤ユニット80, 80H）及び前記遊技盤を支持する支持枠（内枠ベース体50）を有する遊技機本体（内枠13, 13H）と、

前記遊技機本体に対して開閉可能に設けられ、閉位置に配置された状態にて前記遊技領域を遊技機前方から覆う扉体（前扉枠14, 14G）とを備え、

前記遊技機本体又は前記扉体には、透明性を有するシート材に前記遊技釘の頭部の位置を示す絵柄が配されてなるチェックシート（チェックシートCS）の取付位置であって遊技機正面視にて当該チェックシートが前記遊技盤に重なる取付位置を指示する指示手段と、前記取付位置に配設された前記チェックシートを保持する保持手段との少なくとも何れかが設けられていることを特徴とする遊技機。

【1137】

特徴M1によれば、遊技機本体又は扉体に設けられた指示手段に従ってチェックシートを位置決めすることにより、遊技釘の頭部とその位置を示す絵柄とを見比べることでそれら頭部が正規の位置にあるか否か（遊技釘に変形等の変化が生じていないか）を精度よく確認することができる。また、保持手段によってチェックシートが保持されることにより作業者が手でチェックシートを保持する必要がなくなれば、確認中にチェックシートの位置がずれる等して確認精度が低下したり作業性が低下したりすることを抑制できる。故に、遊技釘が正規の状態となっているかの確認を好適に行うことができる。

【1138】

なお、特徴M1に示す構成を「前面側に突出するようにして複数の遊技釘（遊技釘93）が配設されてなる遊技領域（遊技領域PE）が形成された遊技盤（遊技盤ユニット80, H）及び前記遊技盤を支持する支持枠（内枠ベース体50）を有する遊技機本体（内枠13, 13H）と、前記遊技機本体に対して開閉可能に設けられ、閉位置に配置された状態にて前記遊技領域を遊技機前方から覆う扉体（前扉枠14, 14G）とを備え、前記遊技機本体又は前記扉体には、透明性を有するシート材に前記遊技釘の頭部の位置を示す絵柄が配されてなるチェックシート（チェックシートCS）の取付位置であって遊技機正面

視にて当該チェックシートが前記遊技盤に重なる取付位置を指示可能な指示手段と、前記取付位置に配設された前記チェックシートを保持可能な保持手段との少なくとも何れかが設けられていることを特徴とする遊技機。」とすることも可能である。

【1139】

特徴M2．前面側に突出するようにして複数の遊技釘（遊技釘93）が配設されてなる遊技領域（遊技領域PE）が形成された遊技盤（遊技盤ユニット80）及び前記遊技盤を支持する支持枠（内枠ベース体50）を有する遊技機本体（内枠13）と、

前記遊技機本体に対して開閉可能に設けられ、閉位置に配置された状態にて前記遊技領域を遊技機前方から覆う扉体（前扉枠14G）とを備え、

前記遊技機本体又は前記扉体には、透明性を有するシート材に前記遊技釘の頭部の位置を示す絵柄が配されてなるチェックシート（チェックシートCS）の取付位置であって遊技機正面視にて当該チェックシートが前記遊技盤に重なる取付位置を指示する指示手段（ガラスパネル23G及び発光部901G）が設けられていることを特徴とする遊技機。

【1140】

特徴M2によれば、遊技機本体又は扉体に設けられた指示手段に従ってチェックシートを位置決めすることにより、遊技釘の頭部とその位置を示す絵柄とを見比べることでそれら頭部が正規の位置にあるか否か（遊技釘に変形等の変化が生じていないか）を精度よく確認することができる。

【1141】

特徴M3．前記扉体及び前記遊技機本体の一方に設けられ、前記扉体が閉位置に配置された状態にて前記遊技領域と対向する透明パネル（例えばガラスパネル23G）と、

前記透明パネルの端部へ光を供給する発光手段（発光部901G）とを備え、

前記指示手段は、前記発光手段からの光が前記透明パネルに形成された光放出部（後側光放出部902G）から放出されることにより前記取付位置を示す表示を行う構成となっていることを特徴とする特徴M2に記載の遊技機。

【1142】

特徴M3によれば、遊技領域を覆う透明パネルの端部へ光を供給し、当該光が光放出部から放出されることで取付位置を示す表示がなされる。このように遊技領域カバー用の透明パネルに導光機能を付与し、確認対象から極力近い位置にてチェックシートの取付位置を表示することにより、確認精度を向上させることができる。このように確認対象の最寄りにて取付位置を表示する構成では、発光表示が遊技演出や確認作業等の邪魔になることが懸念されるが、発光手段をON/OFFで切り替えることで取付位置を表示／非表示とすることが可能となるため、そのような懸念を払拭できる。

【1143】

特徴M4．前記指示手段及び前記透明パネルは前記扉体に配設されており、

前記光放出部は、前記透明パネルの後面から前記遊技領域側へ光を放出するように形成されていることを特徴とする特徴M3に記載の遊技機。

【1144】

特徴M4によれば、扉体を開放した状態で発光手段を発光させることでチェックシートの取付位置が明示される。チェックシートを配置してテープ等の固定手段を用いてチェックシートを固定した後は、扉体を閉じることで光放出部が後方を向くこととなり、発光手段からの光が確認作業の邪魔になることを回避できる。

【1145】

特徴M5．前記光放出部は、前記透明パネルにおける後側の板面から前方へ凹ように形成された多数の凹部からなることを特徴とする特徴M4に記載の遊技機。

【1146】

特徴M5によれば、光放出用の凹凸がチェックシートに引っ掛かったり、透明パネルからの浮き上がりによってチェックシートに撓みが生じたりすることを好適に回避できる。

10

20

30

40

50

【1147】

特徴M6．前記光放出部は第1光放出部であり、

前記透明パネルには前記発光手段からの光を前記透明パネルの前面から遊技機前方へ光を放出する第2光放出部（前側光放出部903G）が形成されていることを特徴とする特徴M4又は特徴M5に記載の遊技機。

【1148】

特徴M6に示すように、透明パネルに第1光放出部及び第2光放出部を設け、発光手段からの光が各光放出部から前後へ放出される構成とすれば、例えば遊技中に透明パネルを用いた演出が実行される場合に第1光放出部から光が放出されたとしても当該光が遊技者に向かうことを回避し、透明パネルに描かれる絵柄等が見えづらくなることを抑制できる。これにより、特徴M5に示した取付位置の指示機能と、発光表示による演出機能とを1の透明パネルにて好適に共存させることができる。

【1149】

特徴M7．前記発光手段の発光制御を行う発光制御手段（報知・演出制御装置140）を備え、

前記発光制御手段は、

所定の遊技演出が実行される場合に前記発光手段を発光させる第1制御手段と、

所定の操作部（演出操作ボタン35）の操作に基づいて前記発光手段を発光させる第2制御手段とを有していることを特徴とする特徴M6に記載の遊技機。

【1150】

特徴M7によれば、所定の操作部を操作することで発光手段をON/OFFできる。このような構成とすれば、チェックシートの位置決めを行った後は発光手段をOFFとすることで第2発光部からの光（演出用の光）が確認作業の妨げになることを好適に回避できる。

【1151】

特徴M8．前記第2制御手段は、前記扉体が開放されている状況下にて前記所定の操作部が操作された場合に前記発光手段を発光させる構成となっていることを特徴とする特徴M7に記載の遊技機。

【1152】

特徴M8に示す扉体が開放されている状況下にて作業者の操作に基づいて取付位置を表示する構成とすれば、特徴M7に示した効果を好適に発揮させることができる。

【1153】

特徴M9．前面に複数の遊技釘（遊技釘93）が配設されてなる遊技領域（遊技領域PE）が形成された遊技盤（遊技盤ユニット80H）及び前記遊技盤を支持する支持枠（内枠ベース体50）を有する遊技機本体（内枠13H）と、

前記遊技機本体に対して開閉可能に設けられ、閉位置に配置された状態にて前記遊技領域を遊技機前方から覆う扉体（前扉枠14）とを備え、

前記遊技機本体及び前記扉体の一方には、透明性を有するシート材に前記遊技釘の頭部の位置を示す絵柄が配されてなるチェックシート（チェックシートCS）が所定の取付位置に配置された状態にて当該チェックシートを保持可能な保持手段（突出部951H、961H、971H、981H、991H）が設けられていることを特徴とする遊技機。

【1154】

特徴M9によれば、保持手段によってチェックシートが保持されることにより作業者が手でチェックシートを保持する必要がなくなる。これにより、確認中にチェックシートの位置がずれる等して確認精度が低下したり、作業性が低下したりすることを抑制できる。故に、遊技釘が正規の状態となっているかの確認を好適に行うことができる。

【1155】

特徴M10．前記所定の取付位置は、前記チェックシートが前記遊技領域と対向する位

置であることを特徴とする特徴M 9に記載の遊技機。

【1156】

チェックシートを遊技領域を挟んで遊技盤と対峙させることにより、チェックシートと遊技釘との距離を極力小さくすることができる。これにより、チェックシートを通じて遊技釘の頭部の位置を確認する際の視差の影響を抑え、確認作業の容易化に寄与できる。

【1157】

特徴M 11. 前記遊技盤には、前記遊技領域を区画する中央側区画部及び外側区画部が前記遊技領域を隔てて配設されており、

前記保持手段は、前記中央側区画部に設けられた中央側保持部及び前記外側区画部に設けられた外側保持部を有し、それら中央側保持部及び外側保持部により前記チェックシートを保持する構成となっていることを特徴とする特徴M 9又は特徴M 10に記載の遊技機。

10

【1158】

特徴M 11に示すように遊技領域を挟んで設けられた中央側区画部及び外側区画部の両方に保持部を設けることでチェックシートの位置ばらつきや位置ずれを抑制し、確認精度の向上に寄与できる。

【1159】

なお、本特徴に示す構成を「前記遊技盤は、前記遊技領域に形成された所定の流路を隔てて対峙する1組の遊技部品を有してなり、前記保持手段は、前記1組の遊技部品に各々配設されており、それら保持部により前記チェックシートを保持する構成となっていることを特徴とする特徴M 9又は特徴M 10に記載の遊技機。」とすることも可能である。

20

【1160】

特徴M 12. 前記中央側保持部及び前記外側保持部は、複数の前記遊技釘により形成された流路を挟んで対峙する位置に配設されていることを特徴とする特徴M 11に記載の遊技機。

【1161】

特徴M 12によれば、確認対象である遊技釘を挟んで両保持部が対峙する構成とすることにより、特徴M 11に示した確認精度の向上効果を好適に発揮させることができる。

【1162】

なお、以上詳述した特徴M 1～特徴M 12に特徴A～L群に示した各技術的思想を適用することも可能である。

30

【1163】

上述した各特徴に示す技術的思想のいずれか1つを他の特徴に適用してもよいし、複数の特徴に示した技術的思想を組み合わせる他の特徴に適用してもよい。また、各特徴に示す構成の一部を抽出して他の特徴に適用することも可能である。

【1164】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【1165】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段（遊技球発射ハンドル41）と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段（遊技球発射機構110）と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路（誘導レール100）と、遊技領域内に配置された各遊技部品（釘等）とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部（一般入賞口81等）を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

40

【1166】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

【1167】

50

球使用ベルト式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

【符号の説明】

【1168】

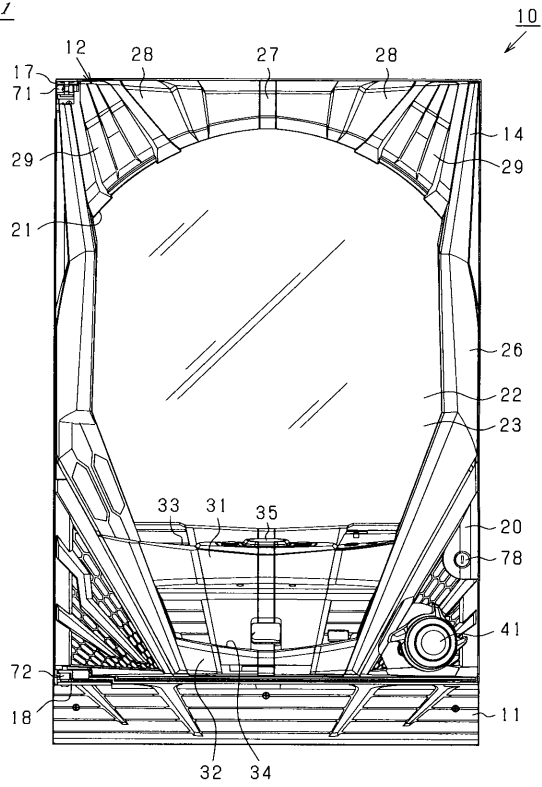
10…遊技機としてのパチンコ機、80…遊技盤ユニット、80a…遊技盤、83a…上作動口、83b…下作動口、85…中央開口、140…報知・演出制御装置、162…主制御装置、500…可変表示ユニット、523…ドラムユニット、524…ベース体、525…回転体、526…モータ、528…サイドライト、529…背景表示装置、531…フレーム、532…導光部、535…ハブ、536…リム、542…連結部、551…外面部、552…内面部、553…光放出部、554…端面、555～557…導光パネル、561…挿入部、571…発光基板、572…発光体、582…バックライト、800…遊技機構、810…振分ユニット、811…ステージ部、812…第1入球口、813…第2入球口、814…第3入球口、821…可動体、823～824…柱状部、830…ステージユニット、831…ステージ部、834…ストッパ、840…リンク、850F…入球ユニット、851F…ベース体、855F…演出ゲート、856F…上クルーン、857F…下クルーン、858F…非電動役物、859F…下作動口、861F…第1案内通路部、862F…第2案内通路部、864F…第1分岐通路部、865F…第2分岐通路部、866F…球検知センサ、868F…位置検知センサ、871F…転動面、873F…第1開口、874F…第2開口、875F…転動面、876F…中央開口、901G…発光部、902G…前側光拡散部、903G…後側光拡散部、BP1…境界部位、CL…回動中心軸線、CS…チェックシート、CS1～CS4…シート材、PE…遊技領域、TL…基準ライン。

10

20

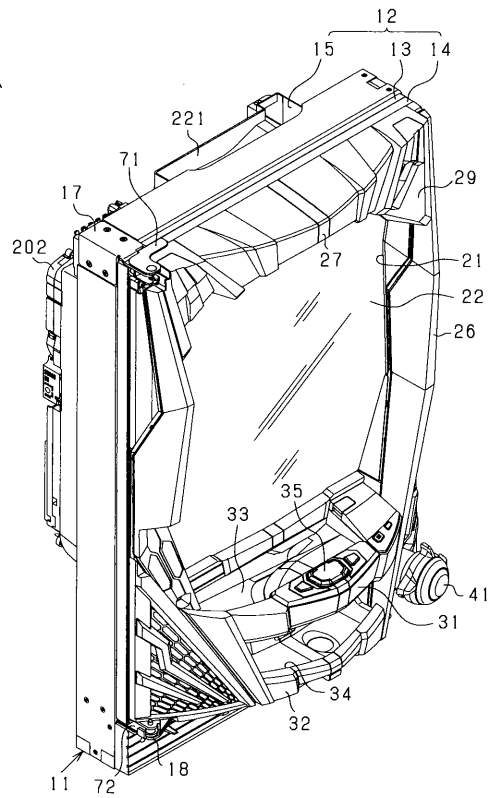
【図 1】

Fig.1



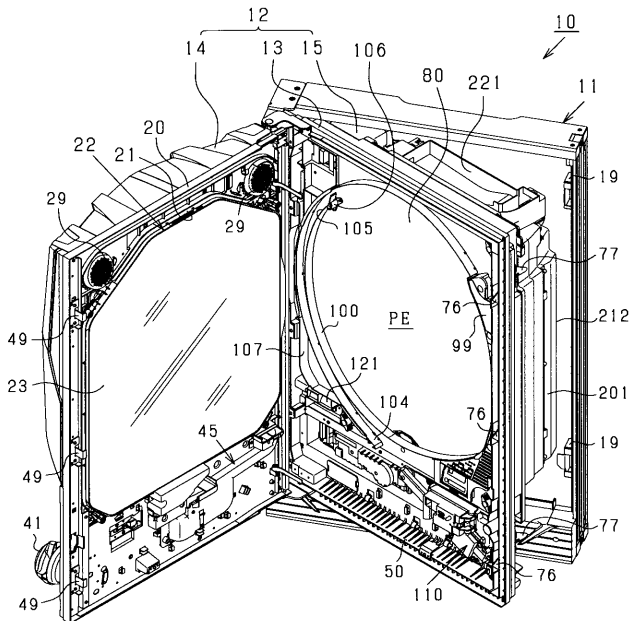
【図 2】

Fig.2



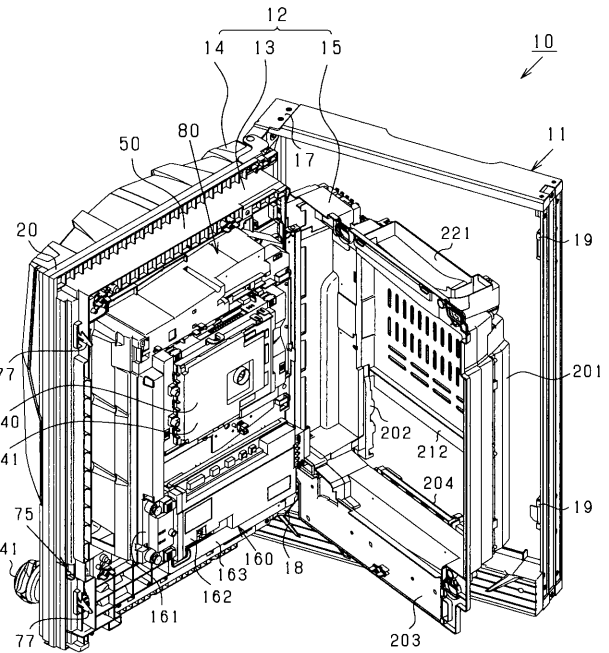
【図 3】

Fig.3



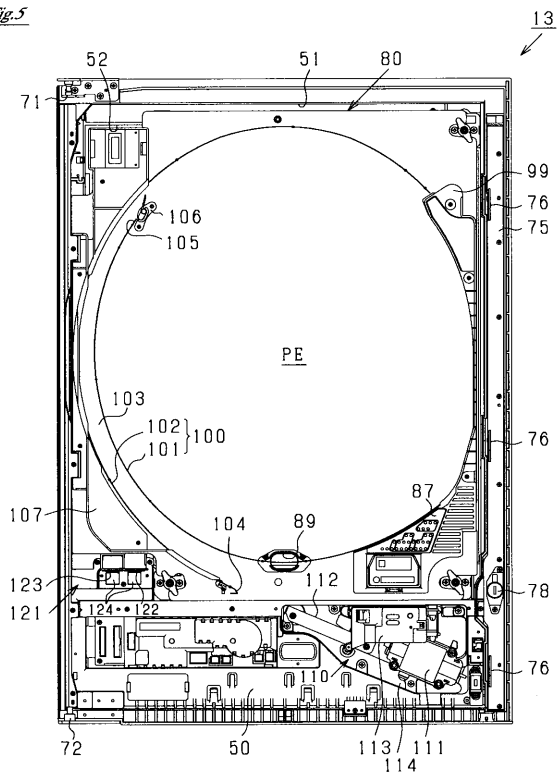
【図 4】

Fig.4



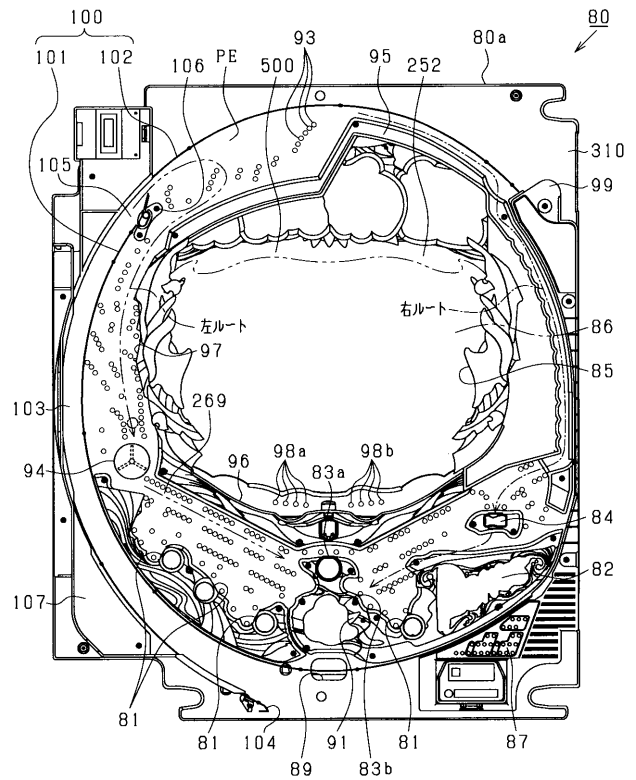
【図 5】

Fig.5



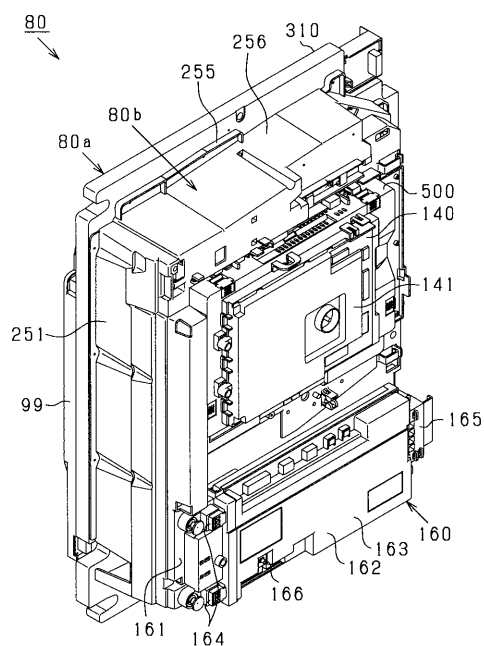
【図 6】

Fig.6



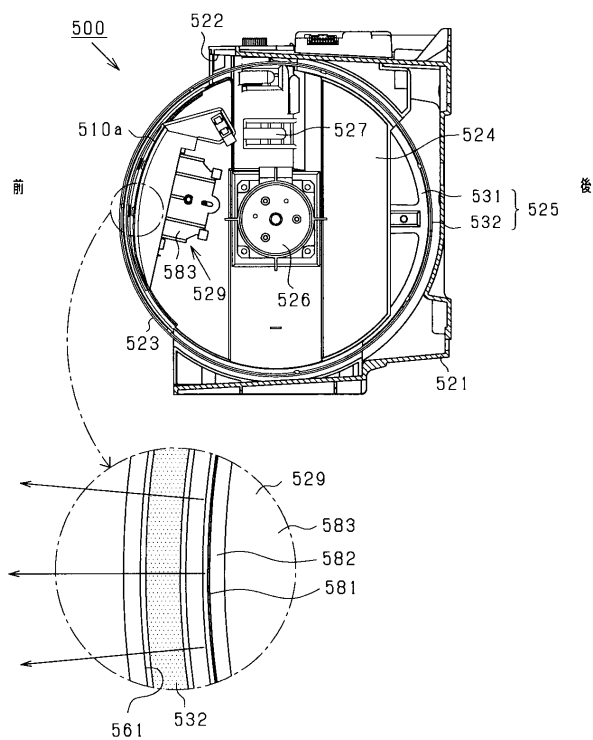
【図 7】

Fig.7



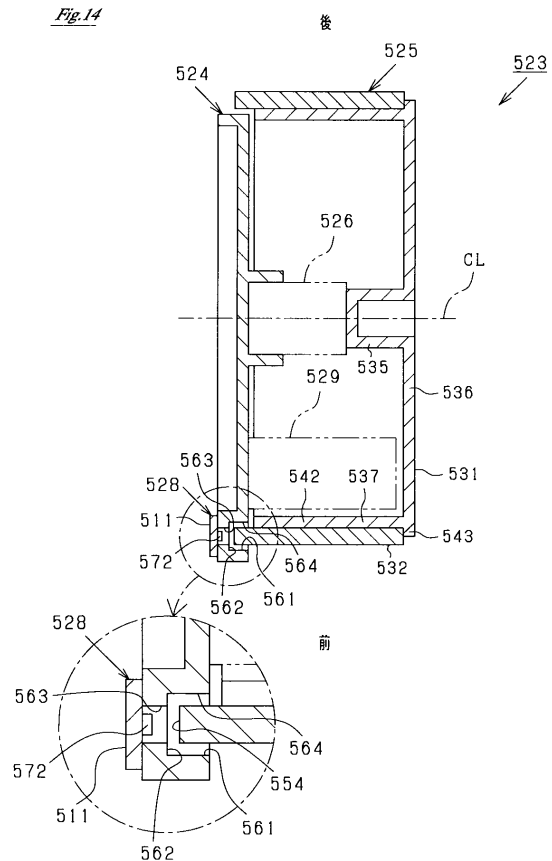
【图 13】

Fig. 13



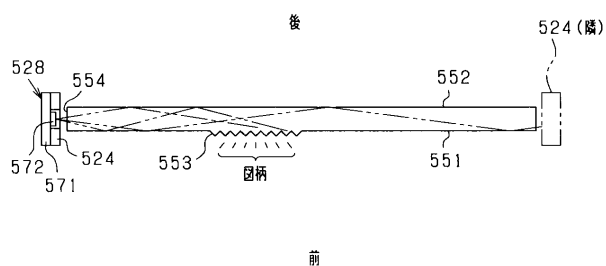
【図 14】

Fig.14



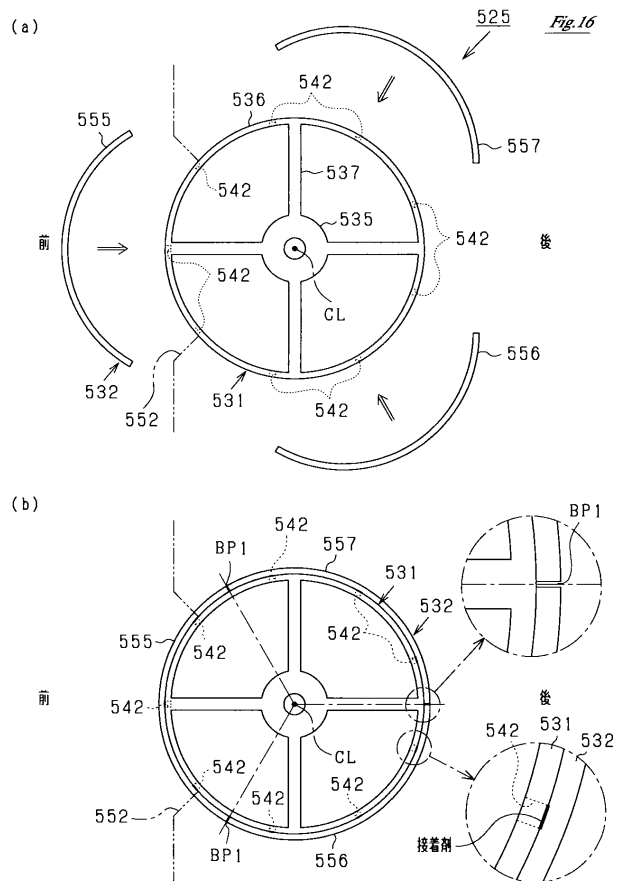
【图 15】

Fig. 15



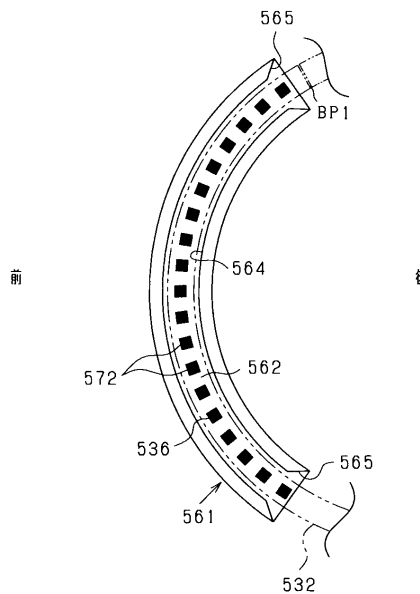
【図 16】

Fig. 16

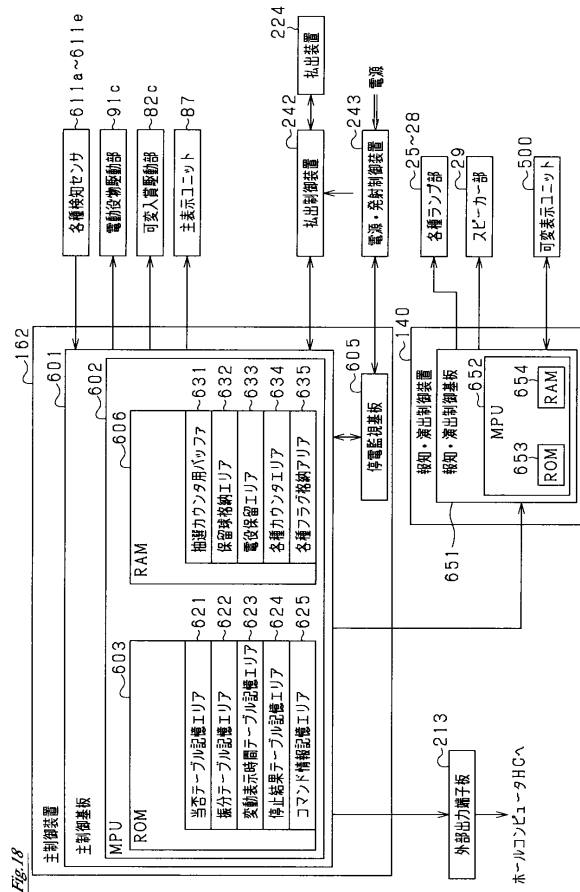


【図 17】

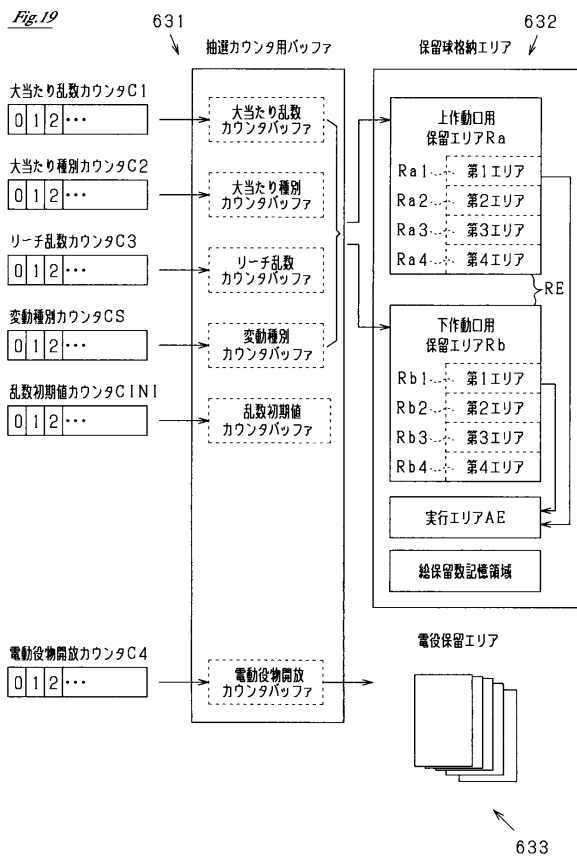
Fig.17



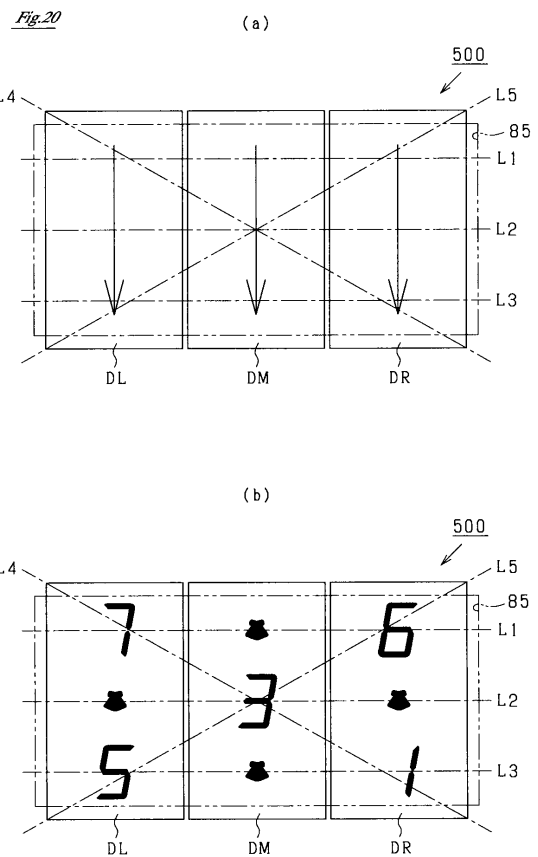
【図 18】



【図 19】

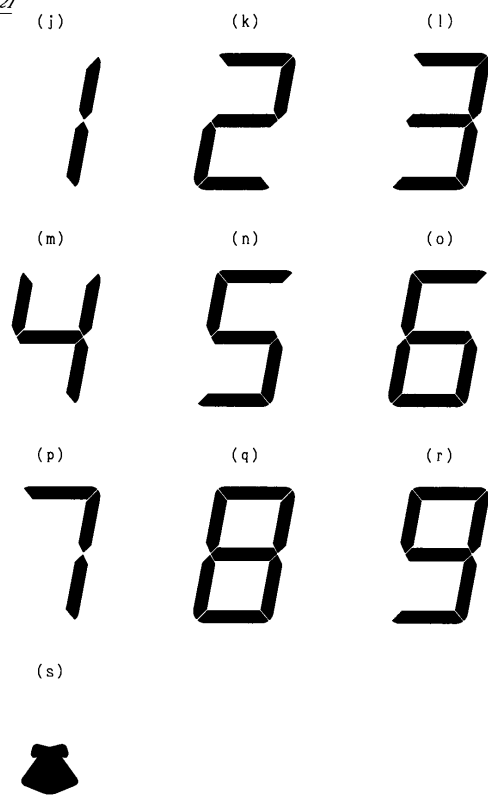


【図 20】



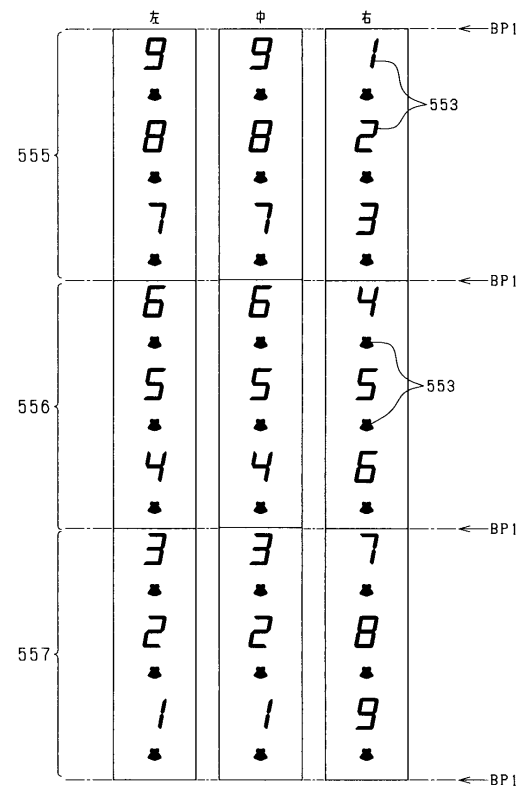
【図 2 1】

Fig.21



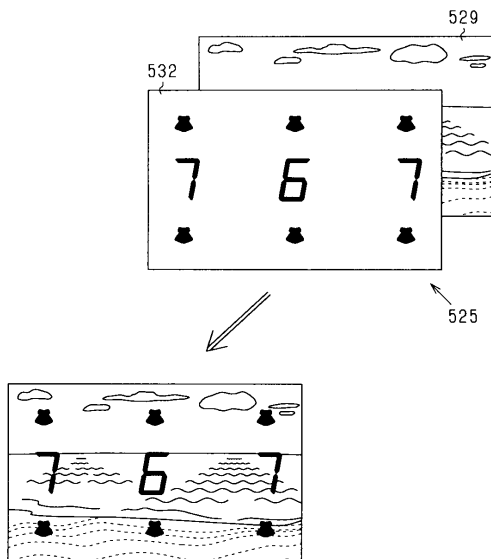
【図 2 2】

Fig.22



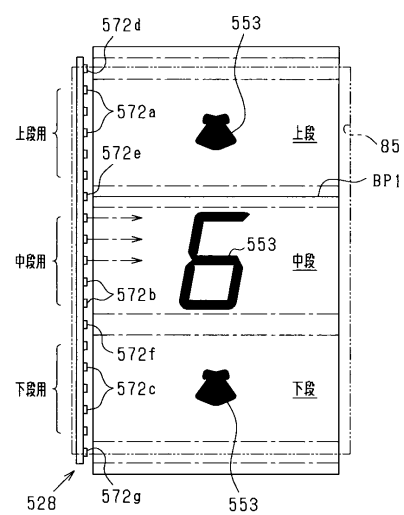
【図 2 3】

Fig.23

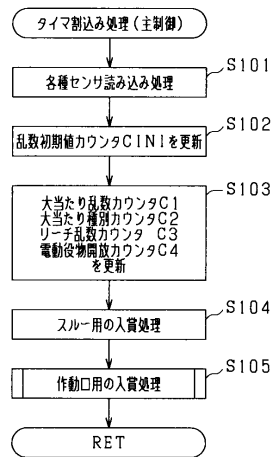


【図 2 4】

Fig.24

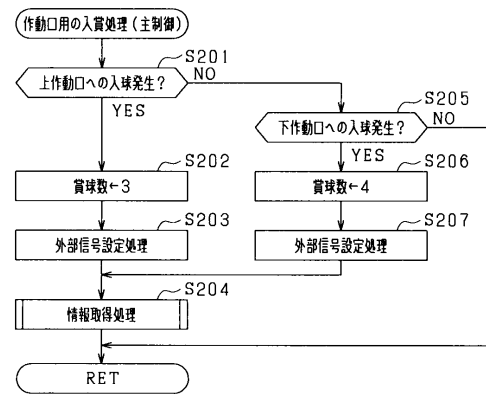


【図 25】

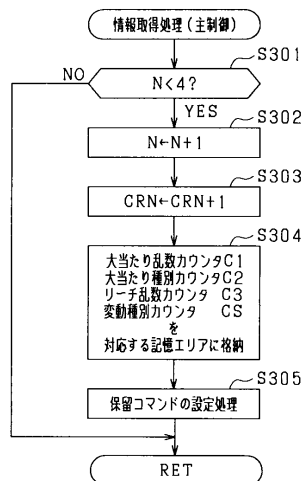


【図 26】

Fig.26

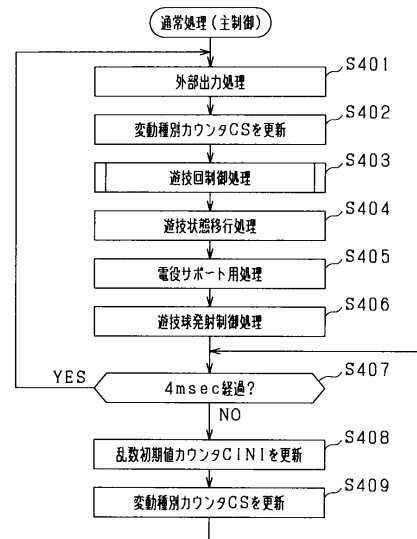


【図 27】

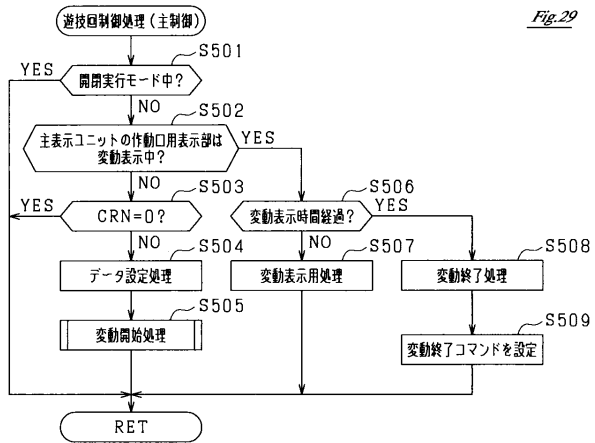


【図 28】

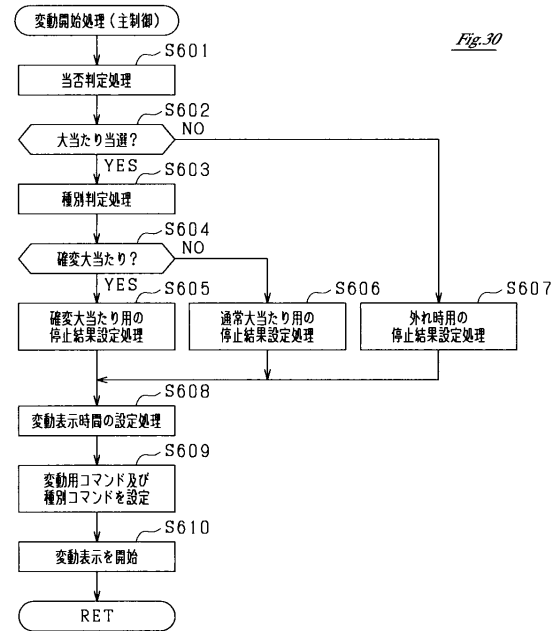
Fig.28



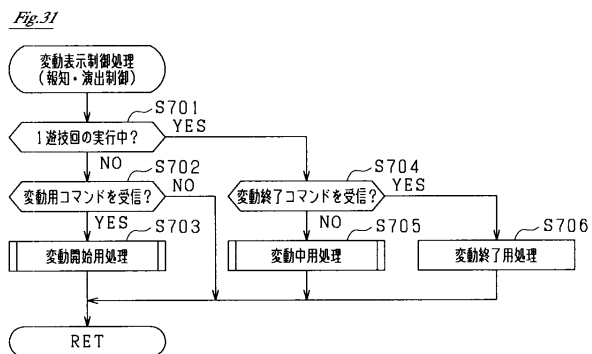
【図 29】



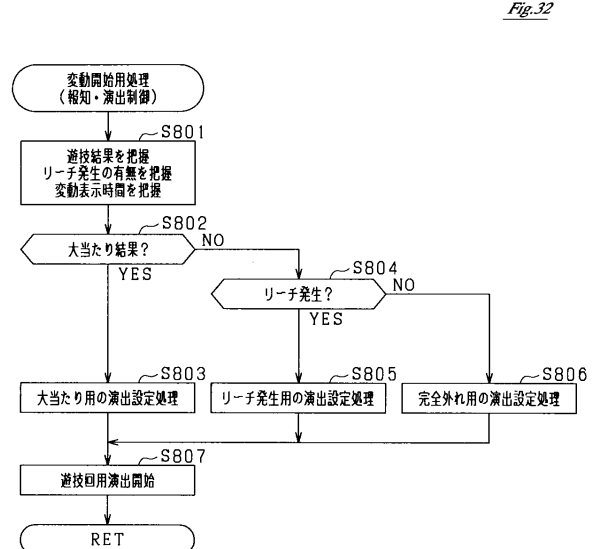
【図 30】



【図 31】



【図 32】



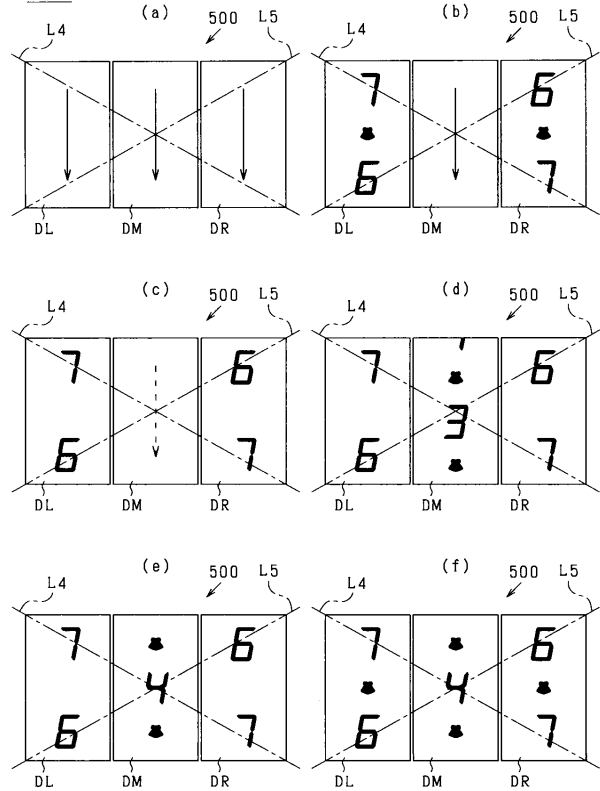
【図 3 3】

Fig.33

変動表示態様	期待度	
	特殊変更（無）	特殊変更（有）
完全外れ	—	—
ノーマルリーチ（低速）	低	中
スーパーリーチ（高速）	中	高

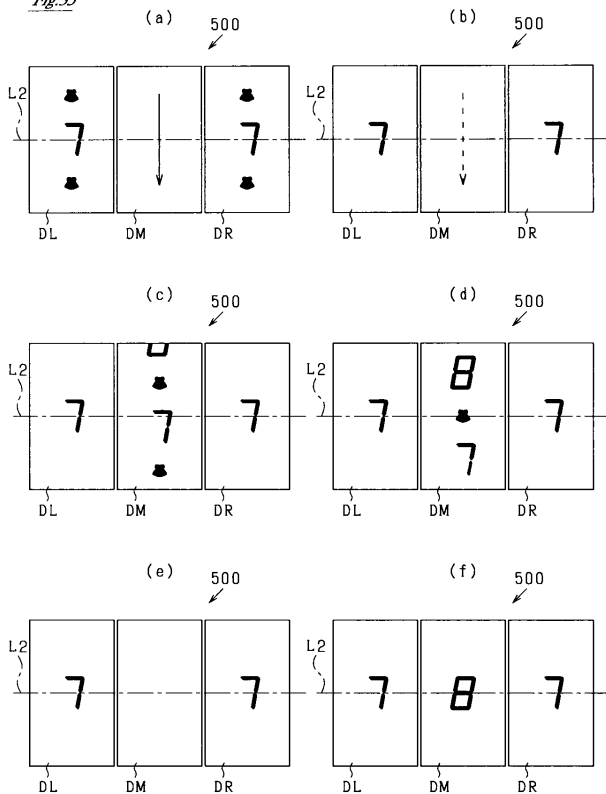
【図 3 4】

Fig.34



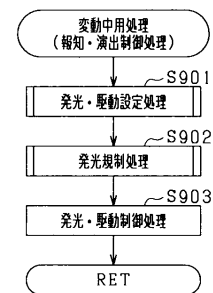
【図 3 5】

Fig.35

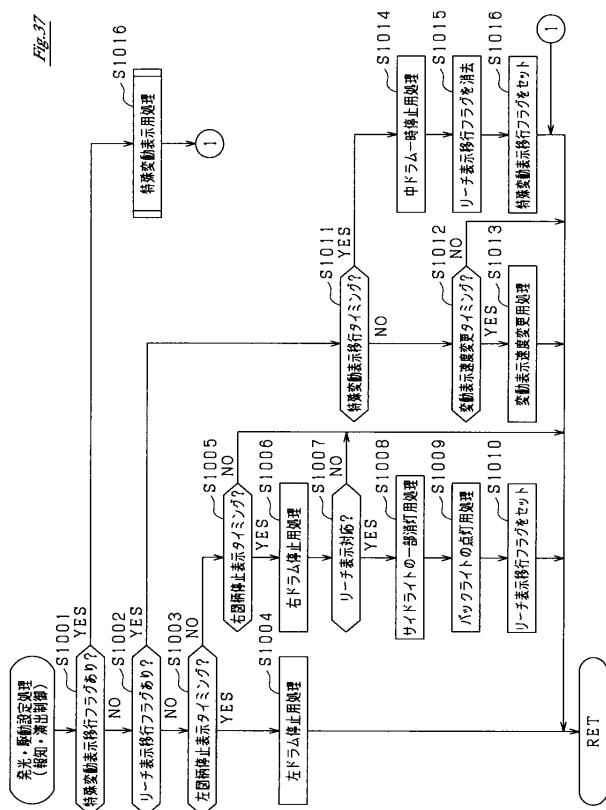


【図 3 6】

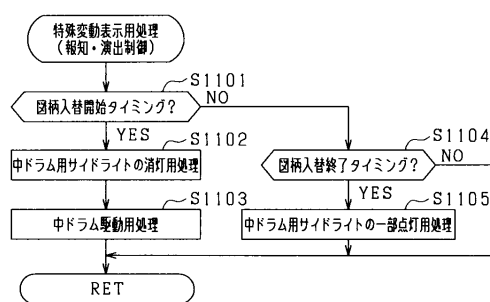
Fig.36



【図 3 7】

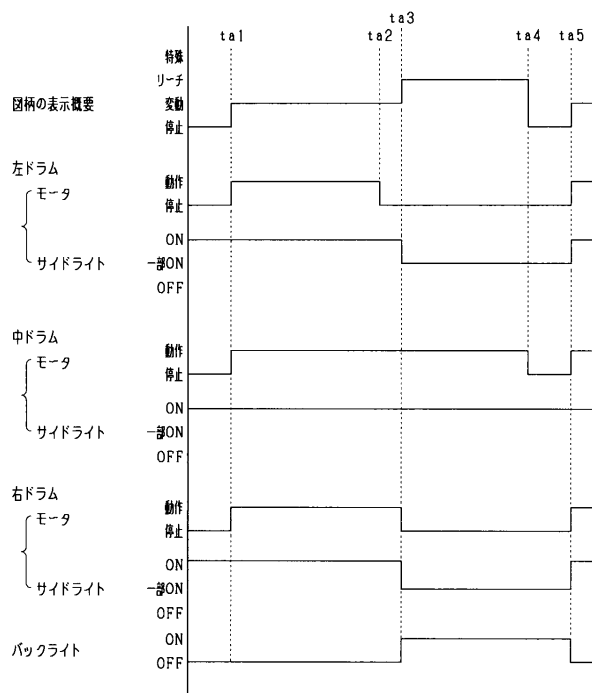


【图 3 8】



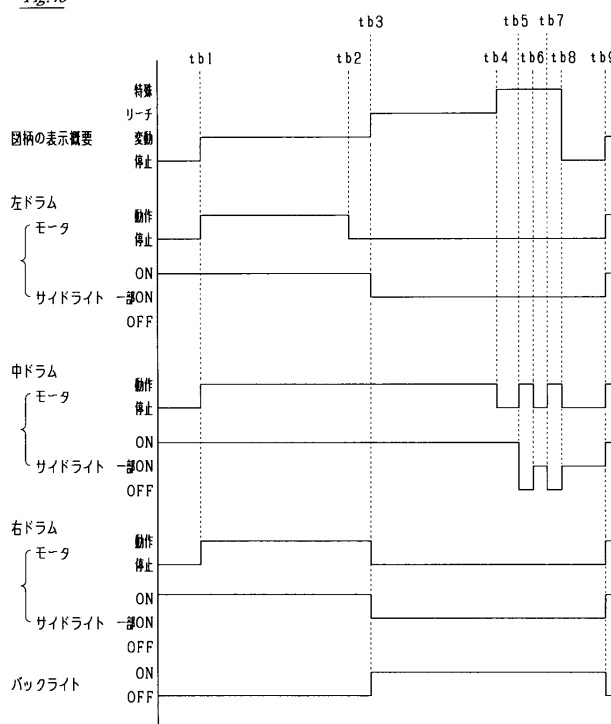
【图 3 9】

Fig. 39

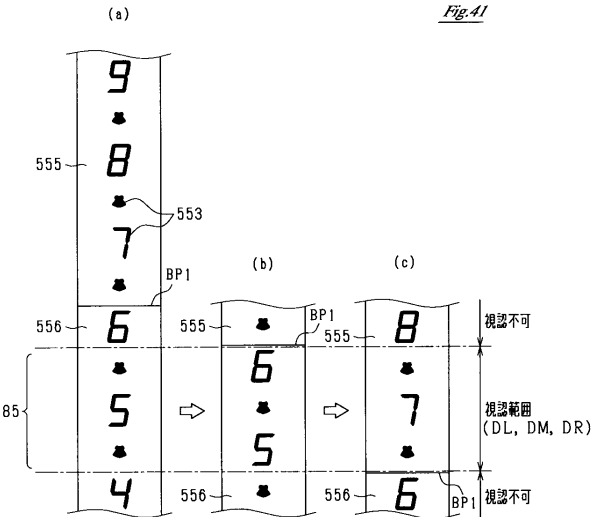


【図 40】

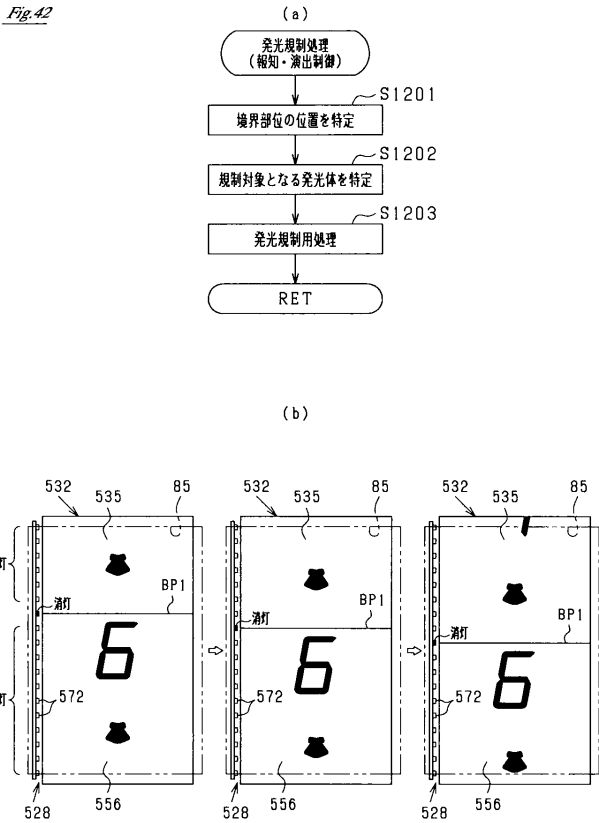
Fig. 40



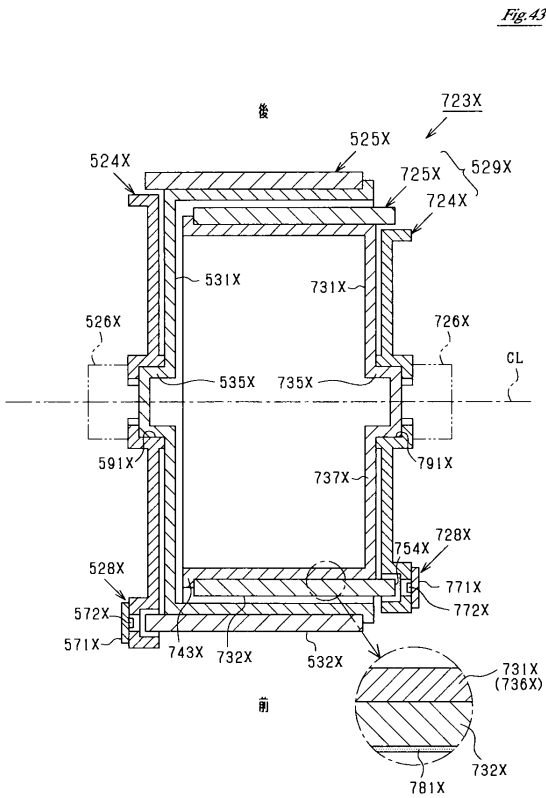
【図 4 1】



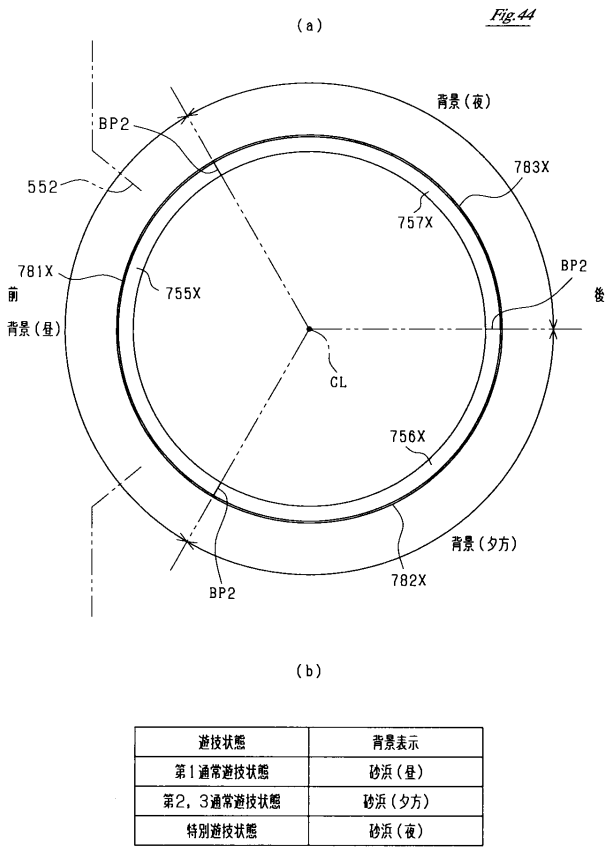
【図 4 2】



【図 4 3】

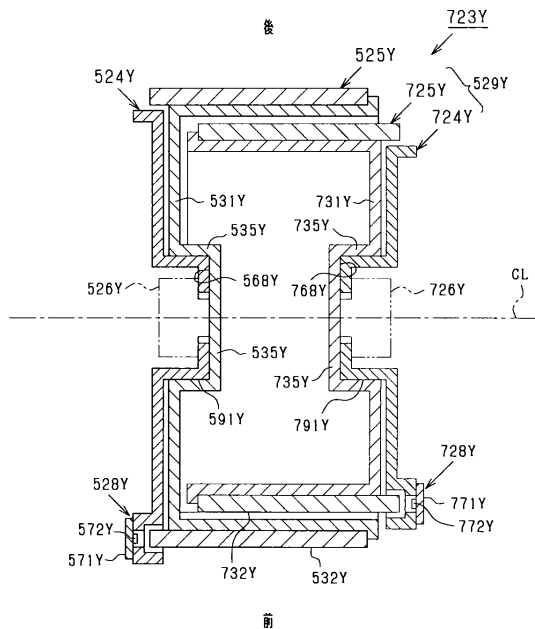


【図 4 4】



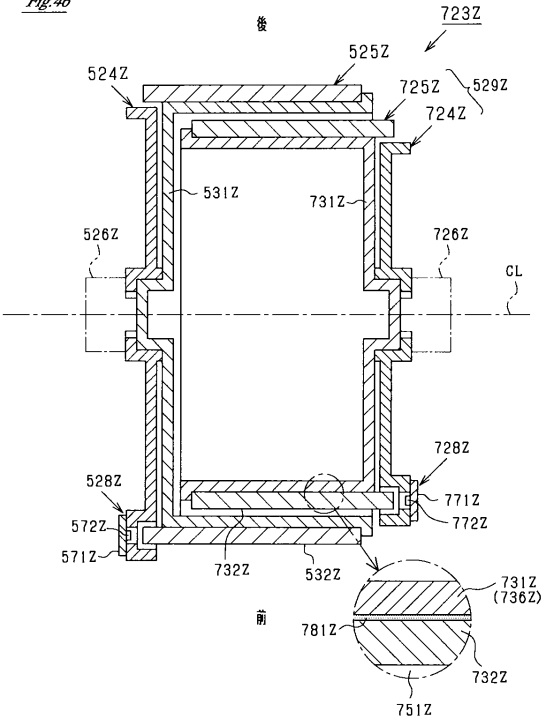
【図 4 5】

Fig.45



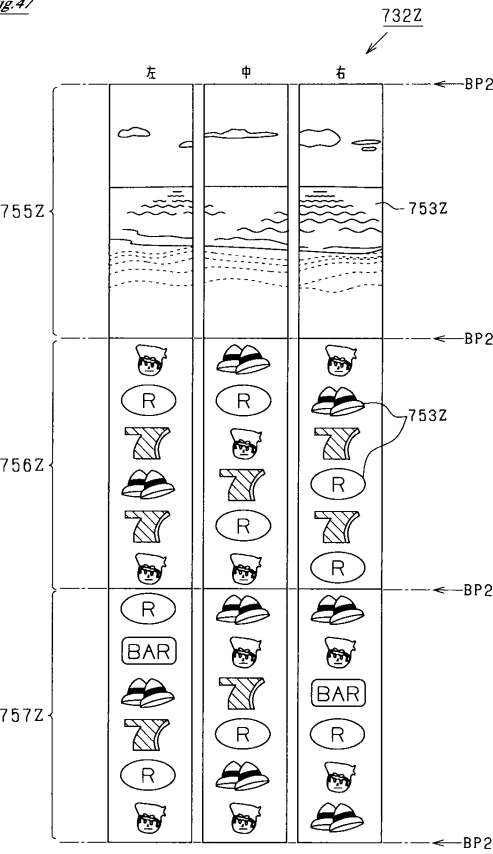
【図 4 6】

Fig.46



【図 4 7】

Fig.47



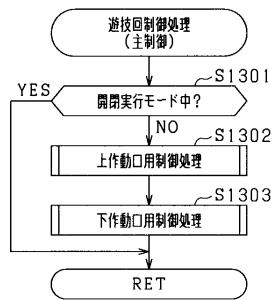
【図 4 8】

Fig.48

当たり種別	図柄組み合わせ
確変大当たり	
通常大当たり	

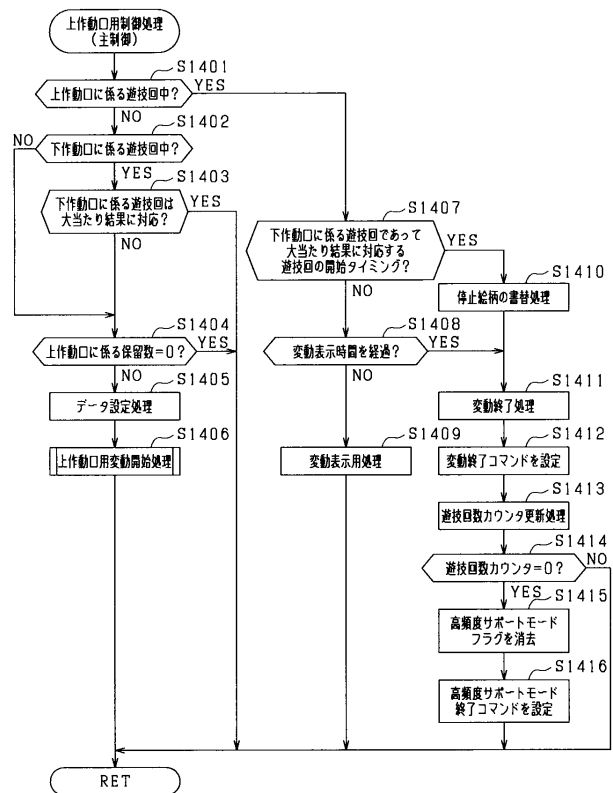
【図 49】

Fig. 49



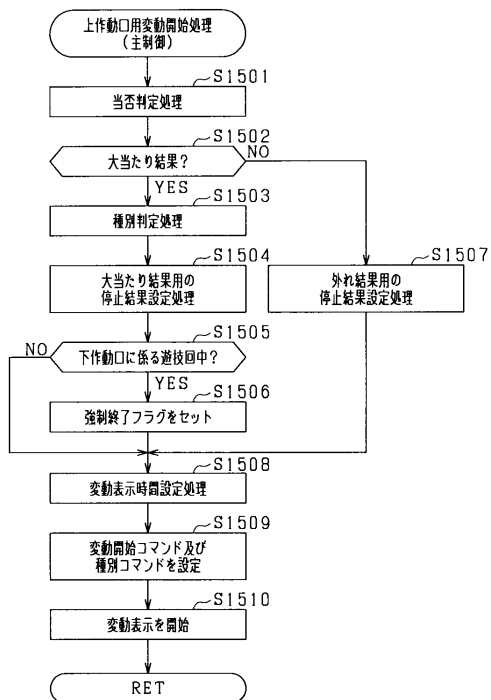
【図 50】

Fig. 50



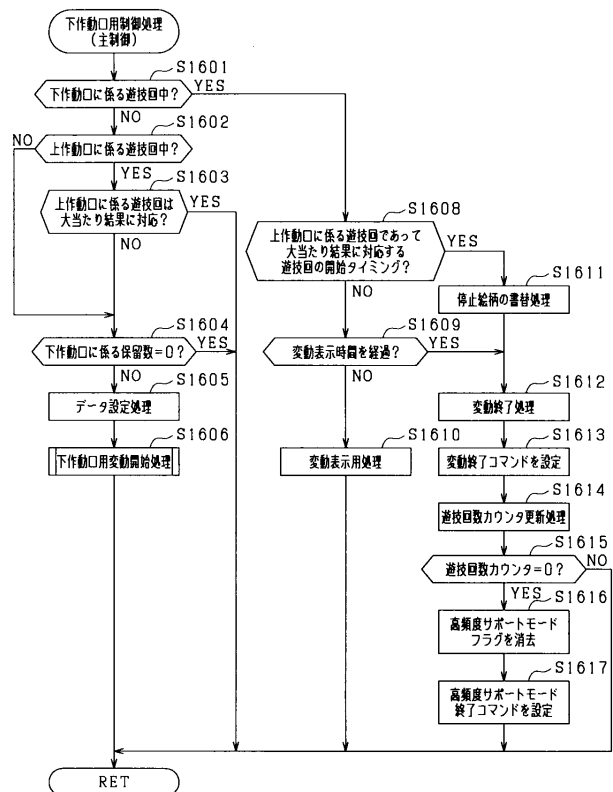
【図 51】

Fig. 51



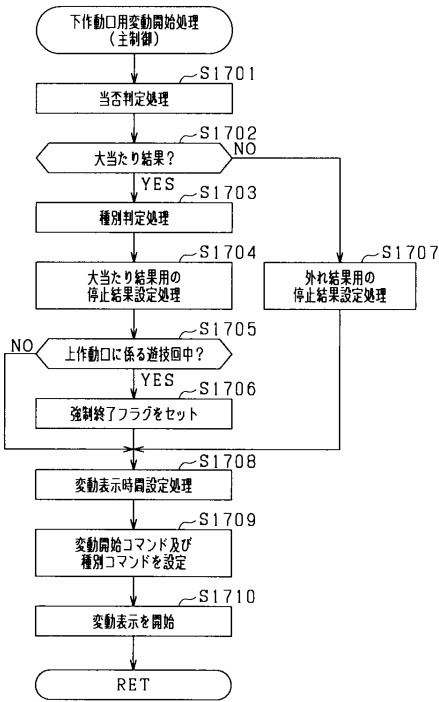
【図 52】

Fig. 52



【図 5 3】

Fig.53



【図 5 4】

Fig.54

(a)

遊技状態	抽選モード	サポートモード
第1通常遊技状態	低確率モード	低頻度サポートモード
第2通常遊技状態	低確率モード	高頻度サポートモード
第3通常遊技状態	高確率モード	高頻度サポートモード

(b)

遊技状態	遊技状態	
	上作動口	下作動口
第1通常遊技状態	short (1~20sec)	long (600sec)
第2通常遊技状態	long (600sec)	short (1~10sec)
第3通常遊技状態		

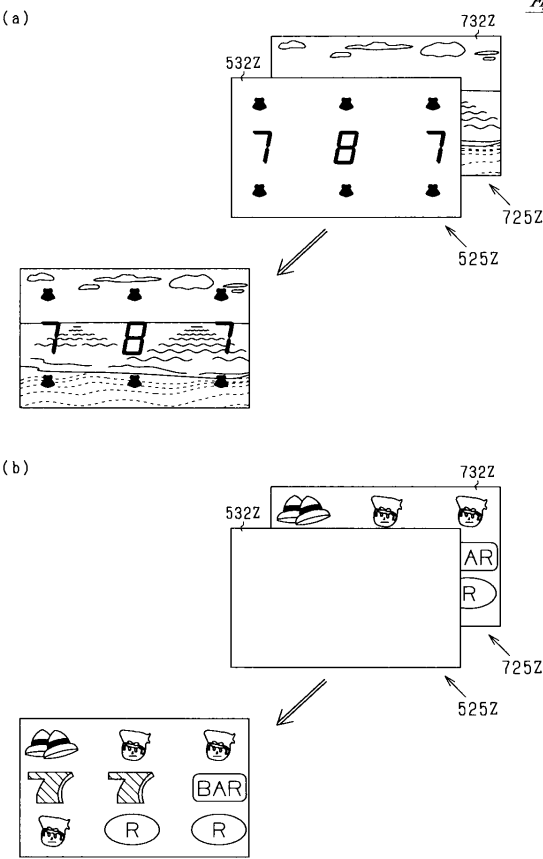
【図 5 5】

Fig.55

遊技状態	第1表示ユニット	第2表示ユニット
第1通常遊技状態	点灯	点灯
第2通常遊技状態	消灯	点灯
第3通常遊技状態	消灯	点灯
特別遊技状態	特別遊技状態への移行契機となった一方→点灯 他方→消灯	

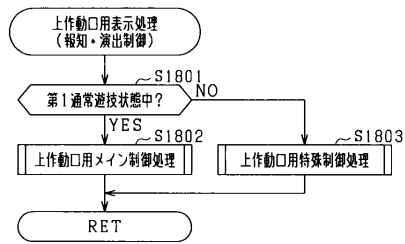
【図 5 6】

Fig.56



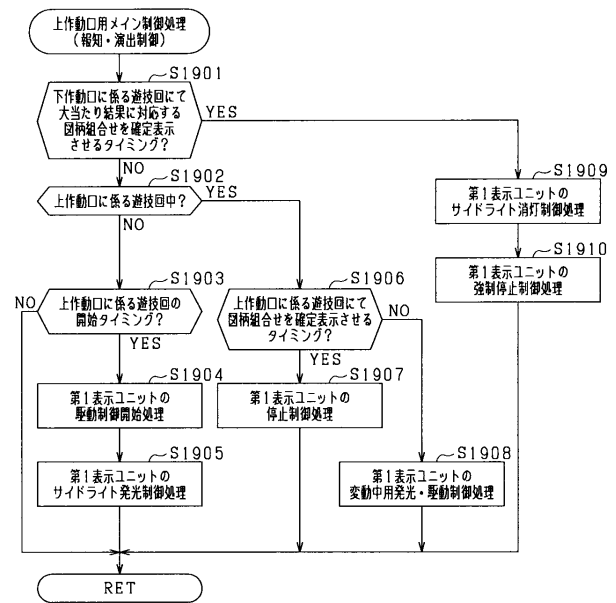
【図 57】

Fig.57



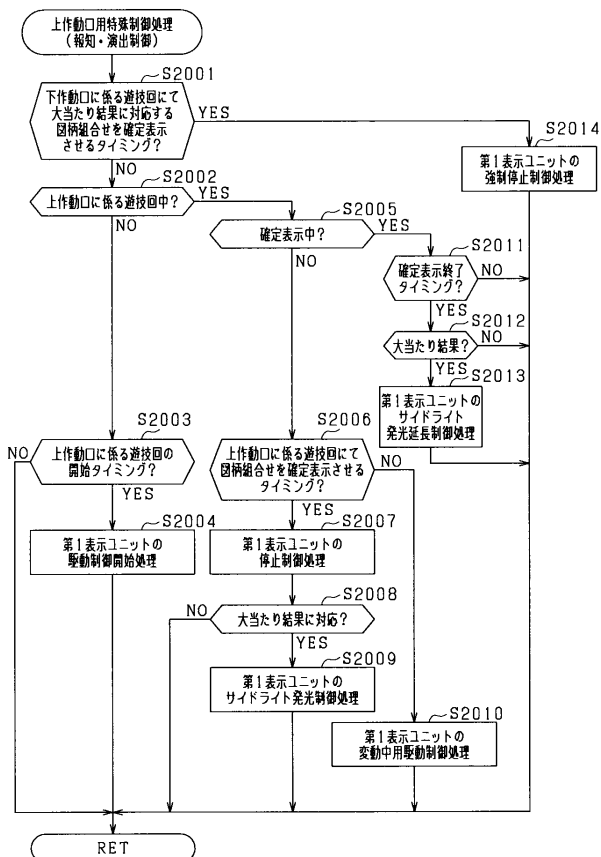
【図 58】

Fig.58



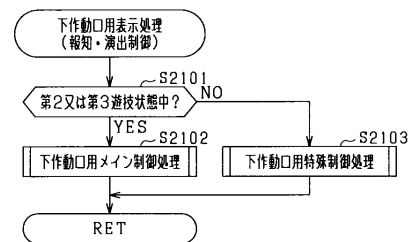
【図 59】

Fig.59



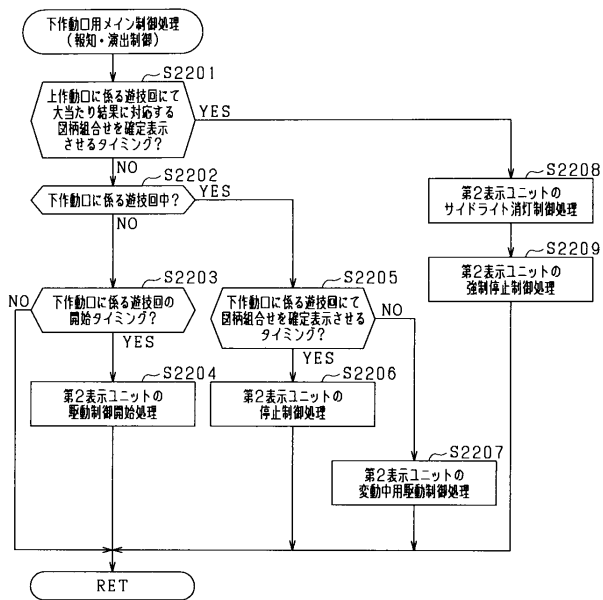
【図 60】

Fig.60



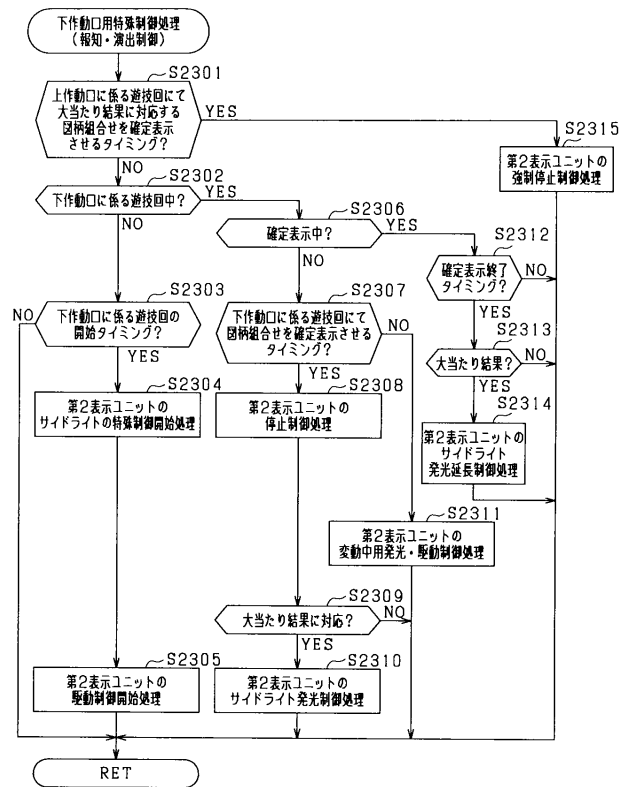
【図 6 1】

Fig.61



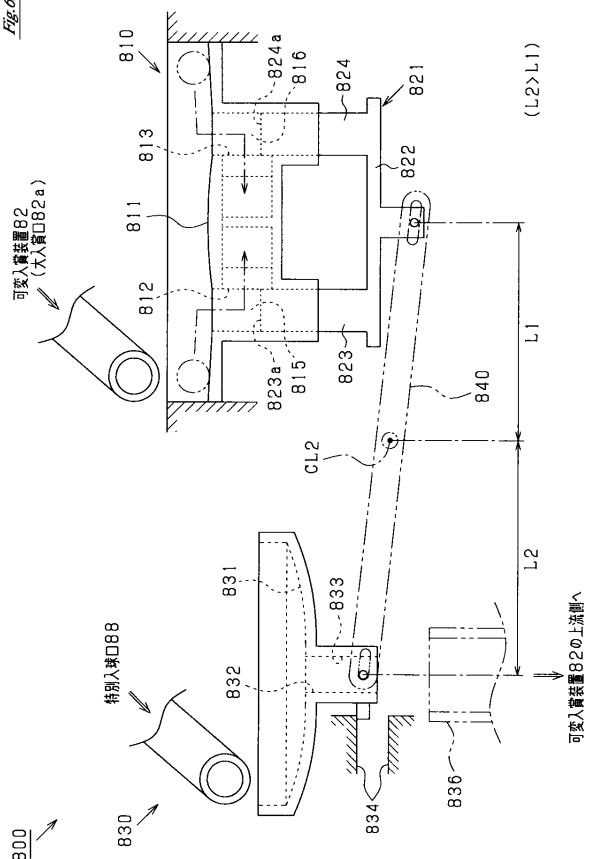
【図 6 2】

Fig.62



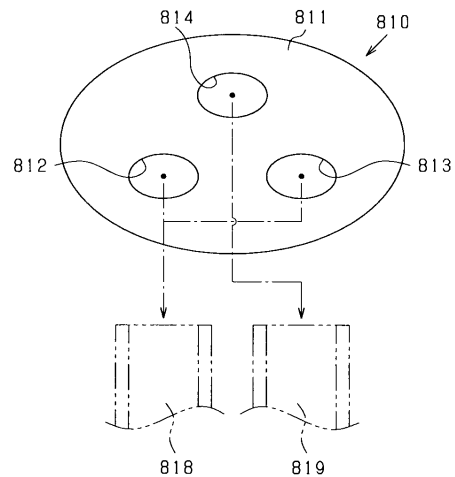
【図 6 3】

Fig.63

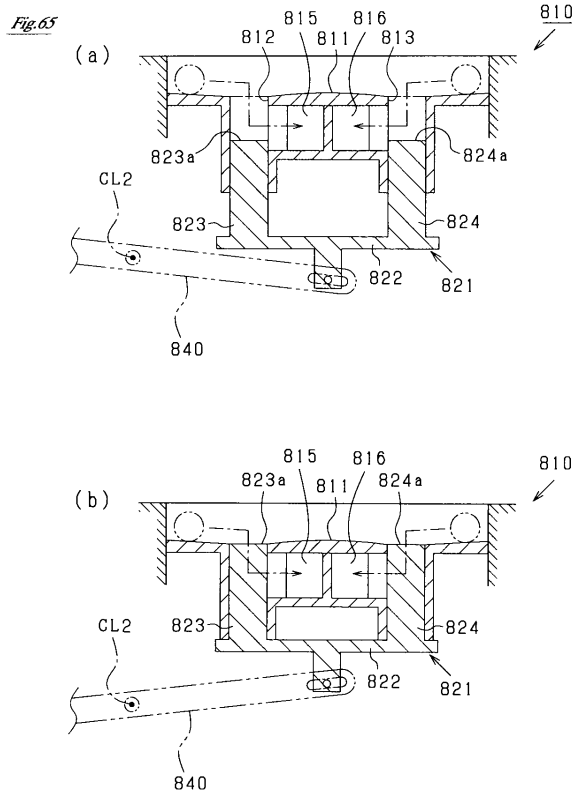


【図 6 4】

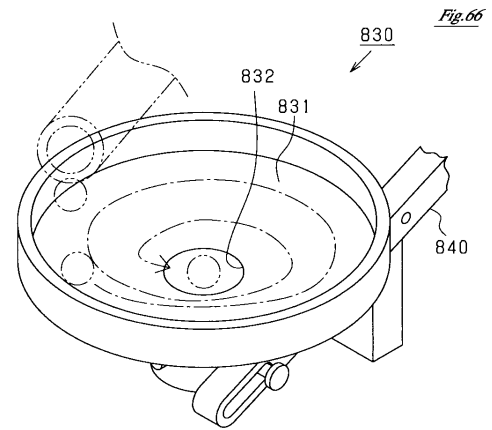
Fig.64



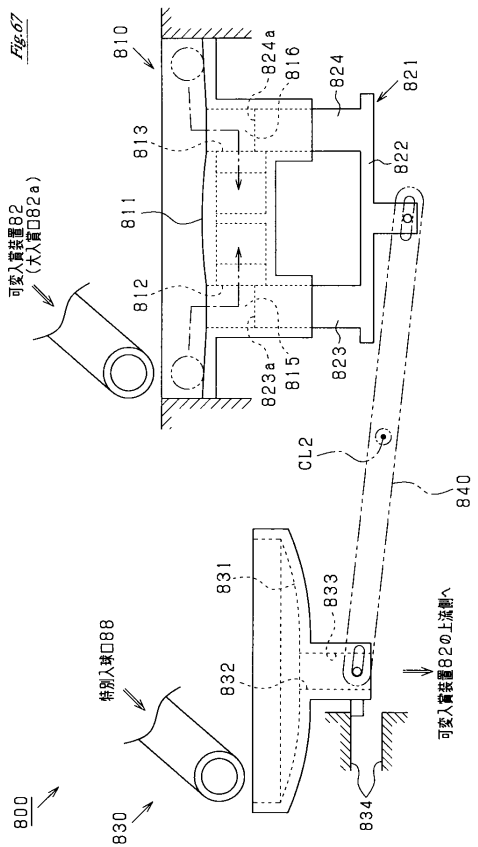
【図 65】



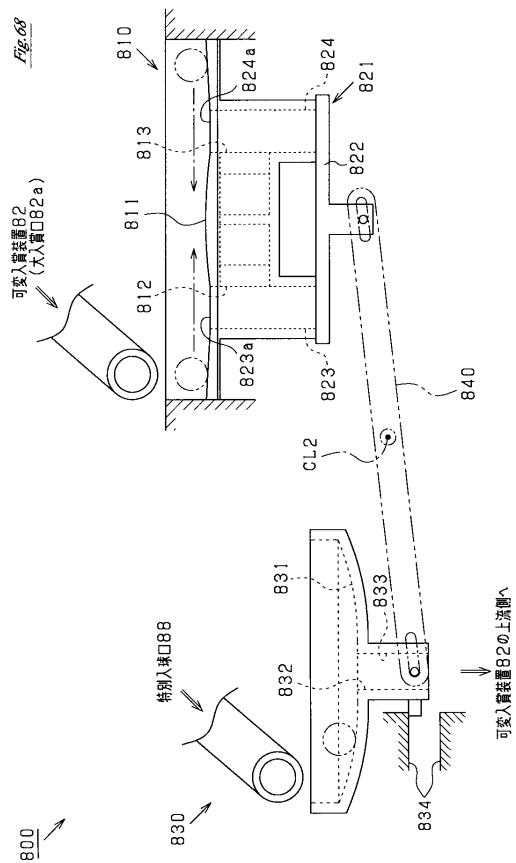
【図 66】



【図 67】



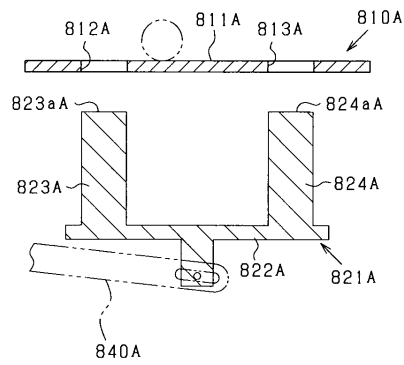
【図 68】



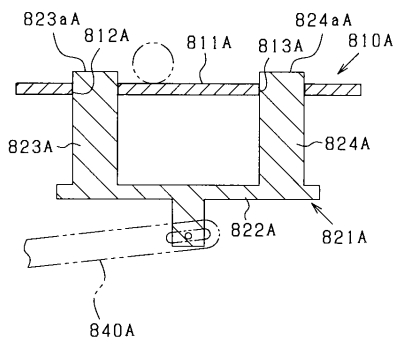
【図 69】

(a)

Fig. 69



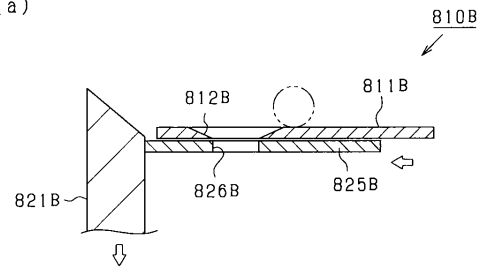
(b)



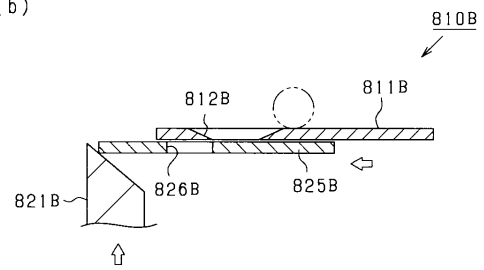
【図 70】

(a)

Fig. 70

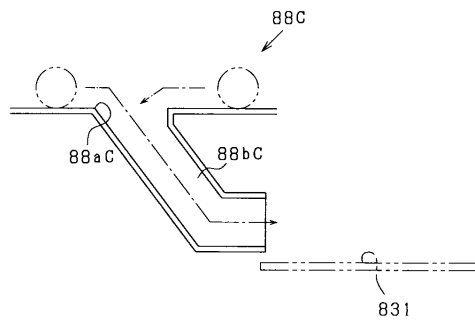


(b)



【図 71】

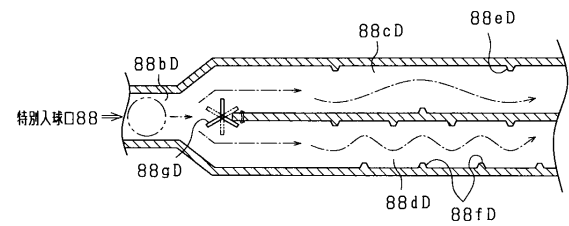
Fig. 71



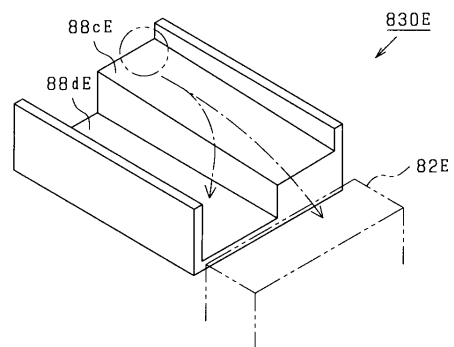
【図 72】

Fig. 72

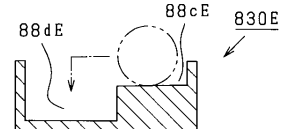
(a)



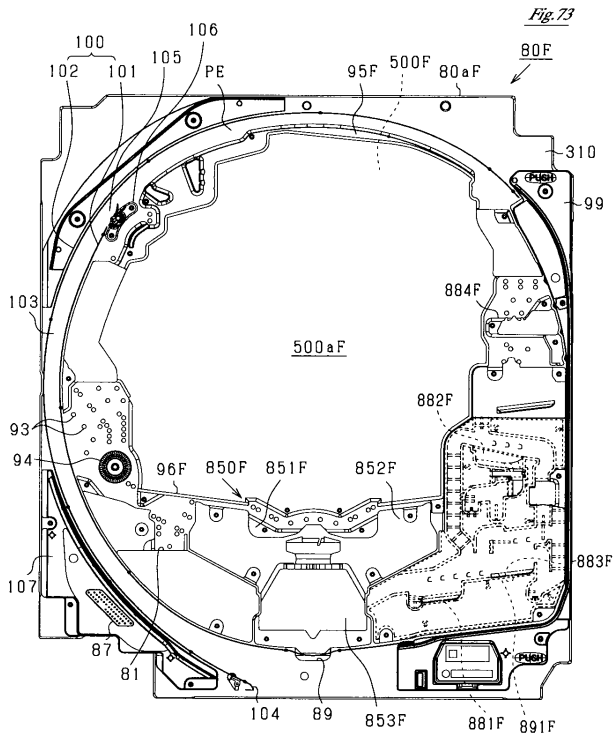
(b1)



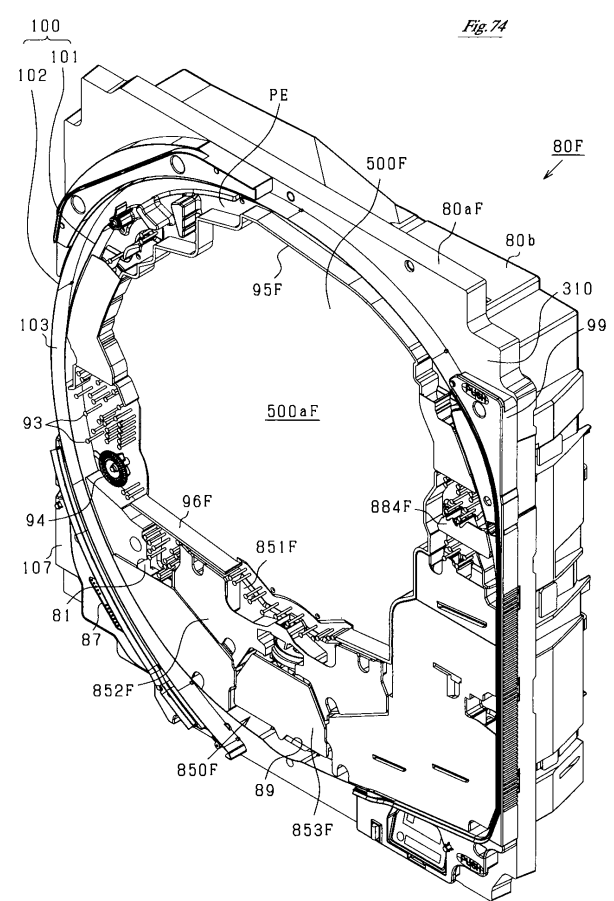
(b2)



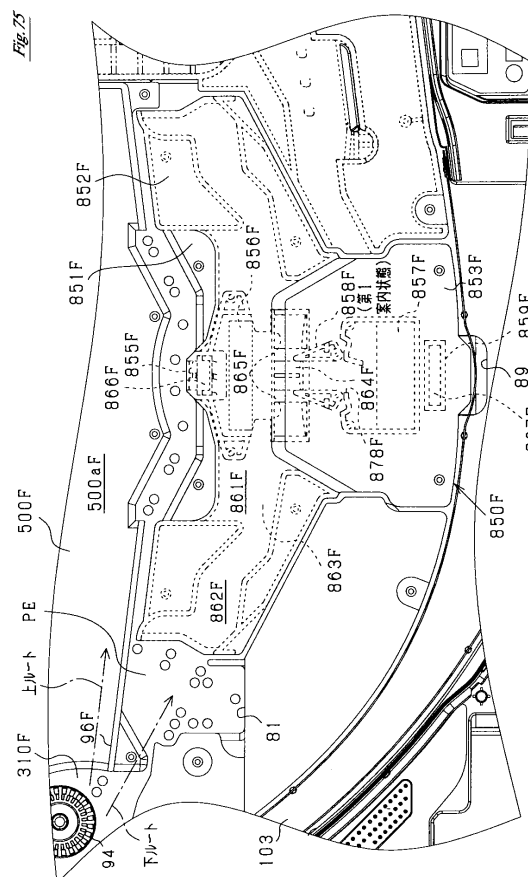
【図 7 3】



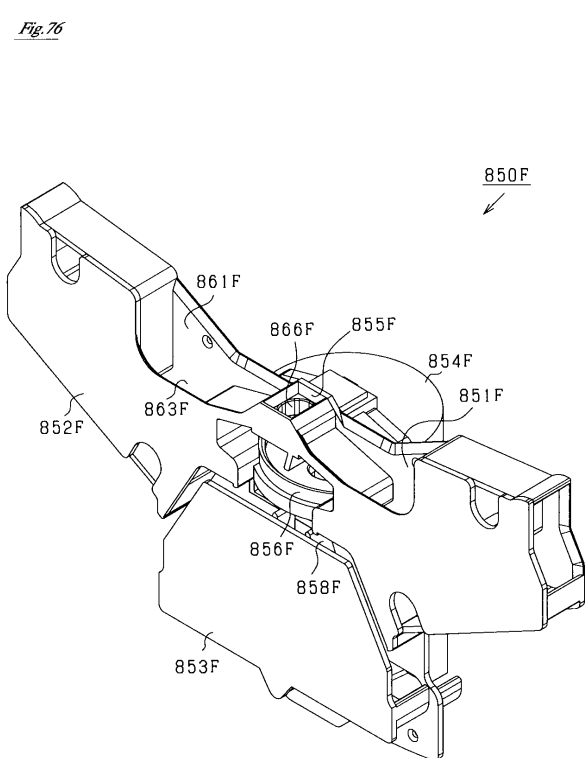
【図 7 4】



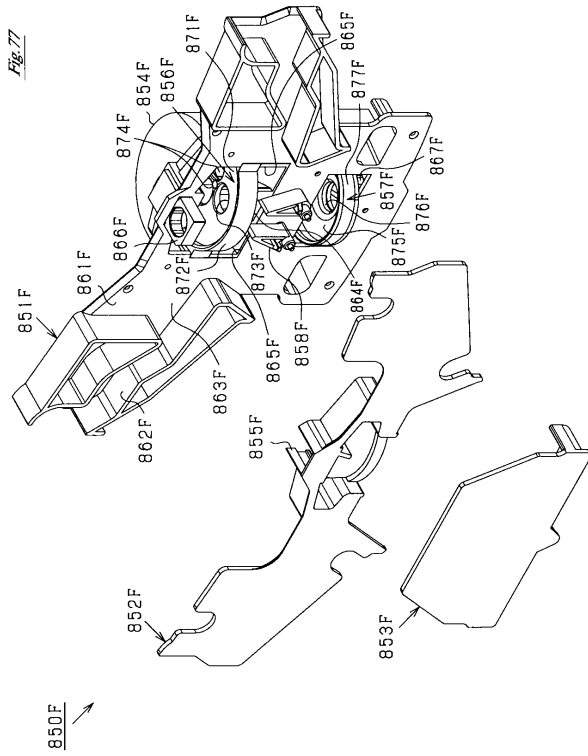
【図 7 5】



【図 7 6】

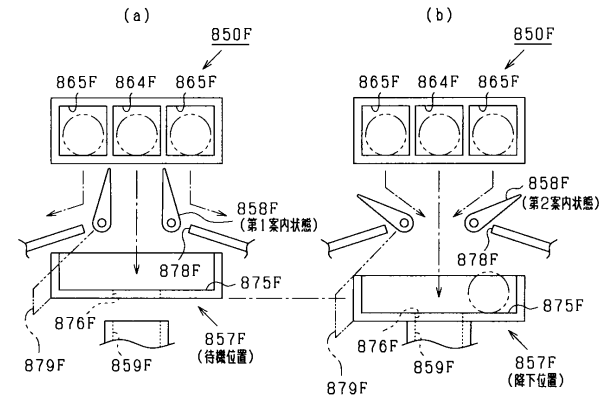


【図 77】



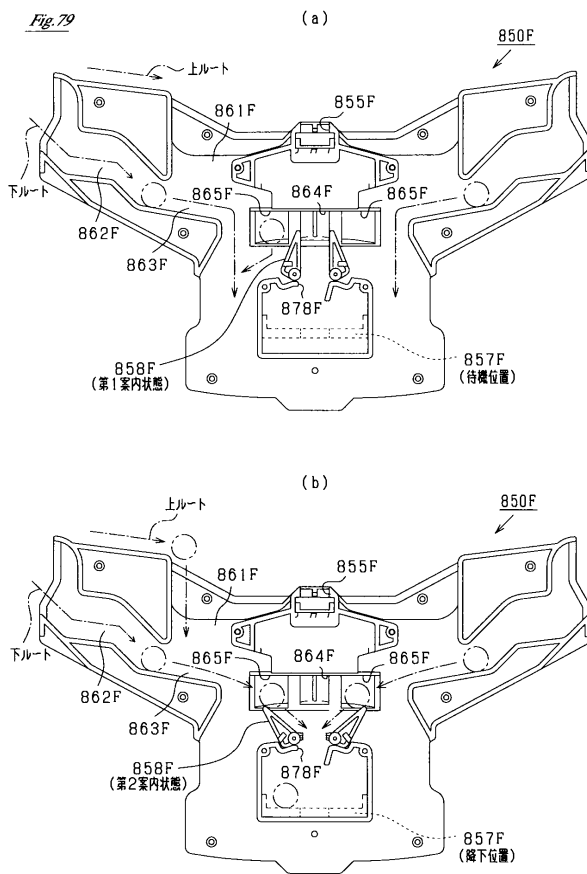
【図 78】

Fig. 78



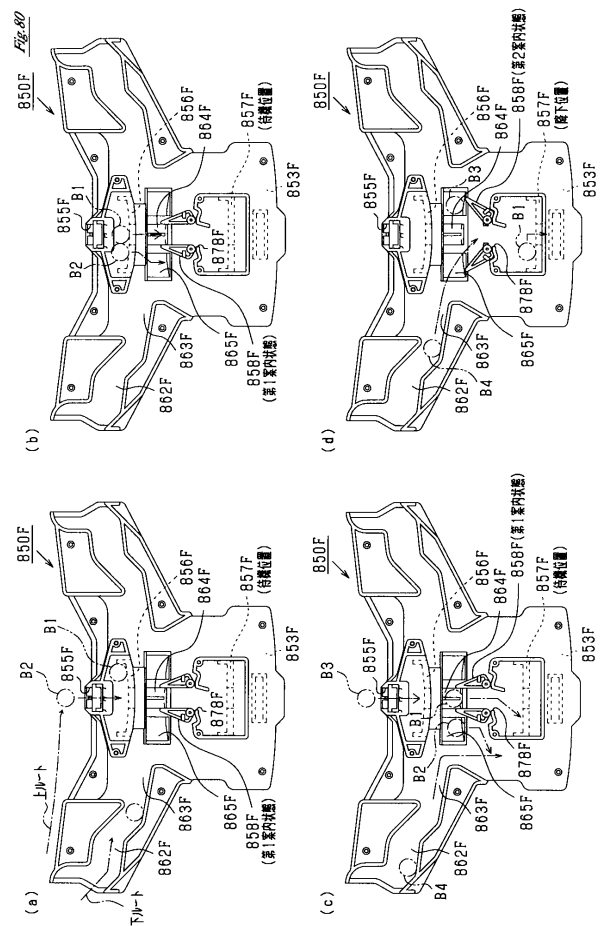
【図 79】

Fig. 79



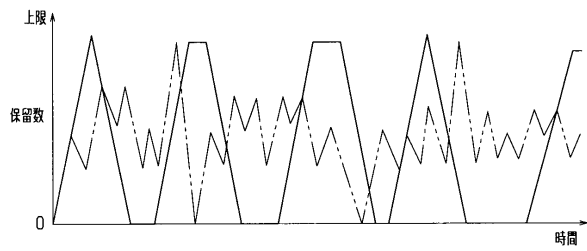
【図 80】

Fig. 80



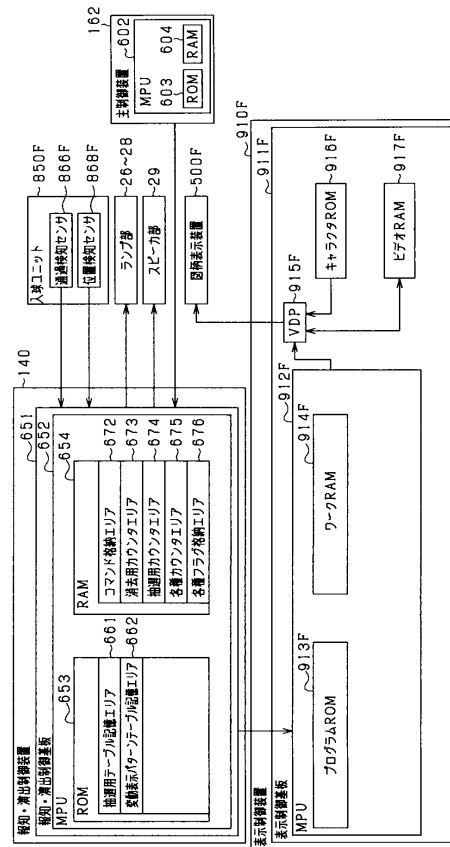
【図 8 1】

Fig. 81



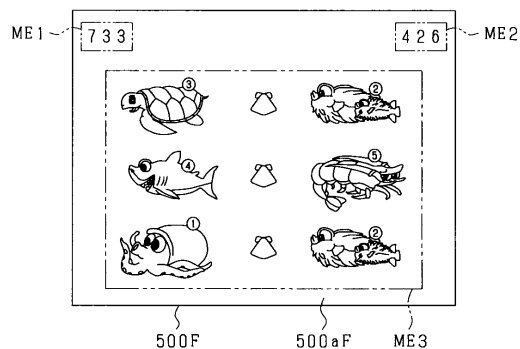
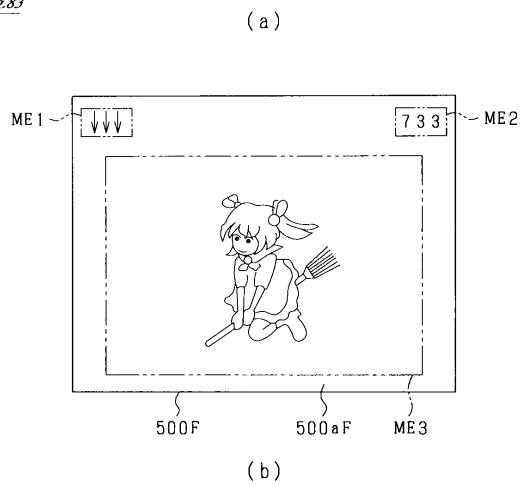
【図 8 2】

Fig. 82



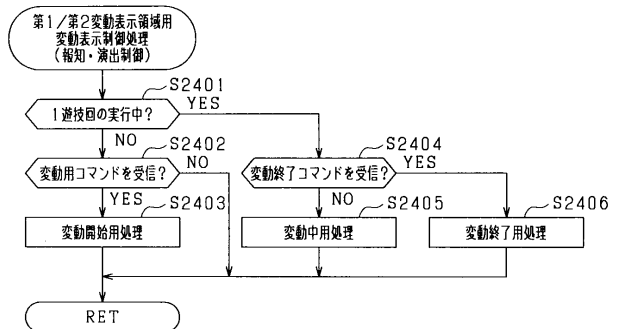
【図 8 3】

Fig. 83



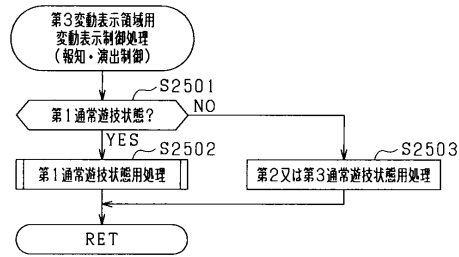
【図 8 4】

Fig. 84



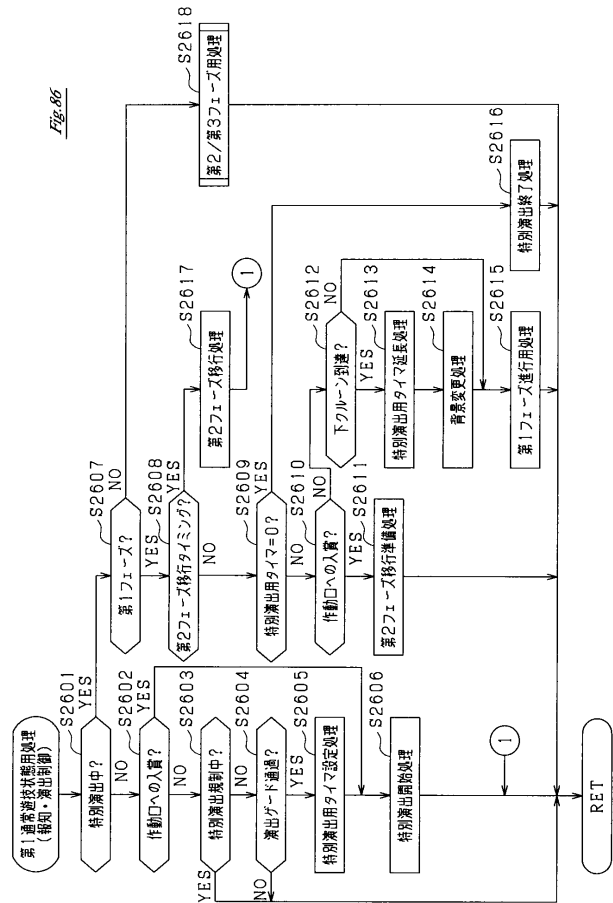
【図 85】

Fig.85



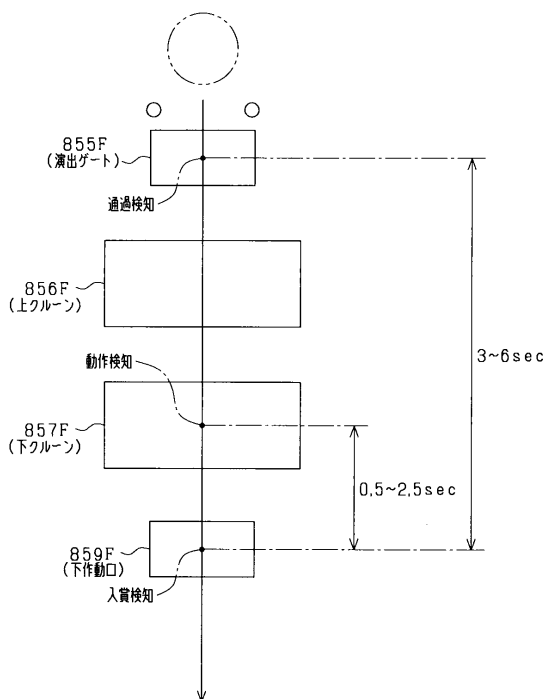
【図 86】

Fig.86



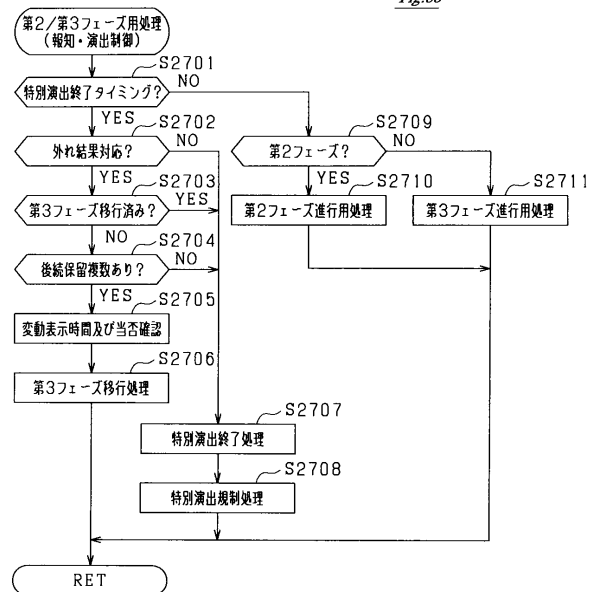
【図 87】

Fig.87

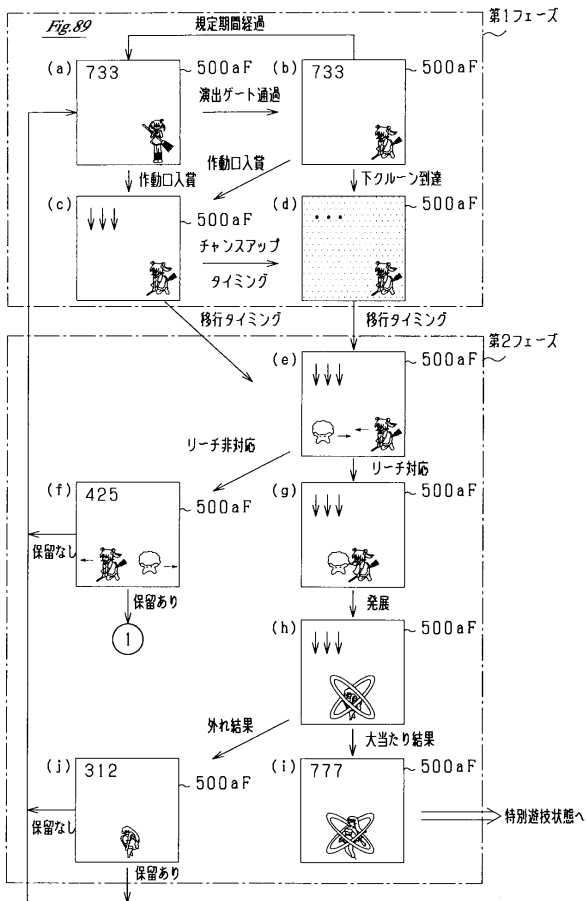


【図 88】

Fig.88



【図 89】

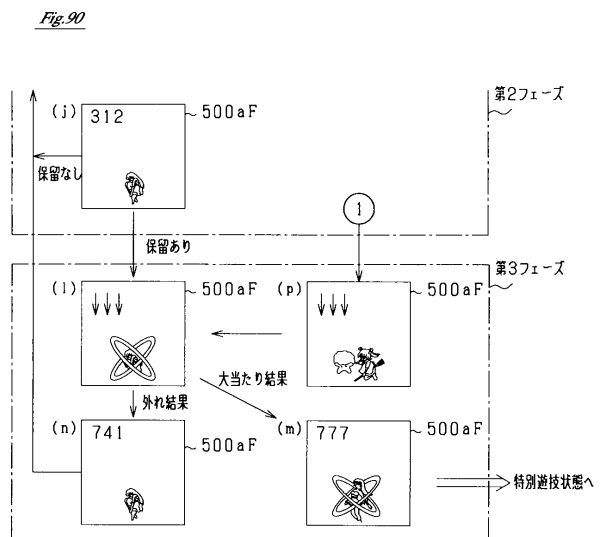


【図 91】

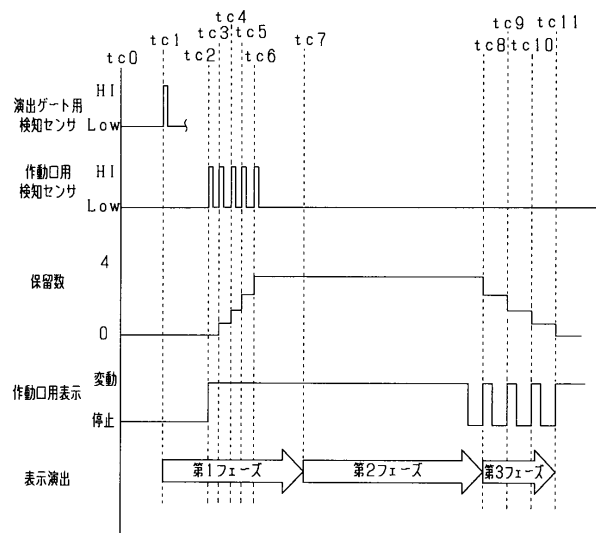
Fig.91外れ結果対応の変動表示時間テーブル
(第1通常遊技状態)

後続の保留数	変動表示時間	確定表示時間
0	10~20sec	1sec
1	0.5sec	1sec
2	0.5sec	1sec
3	0.5sec	1sec

【図 90】

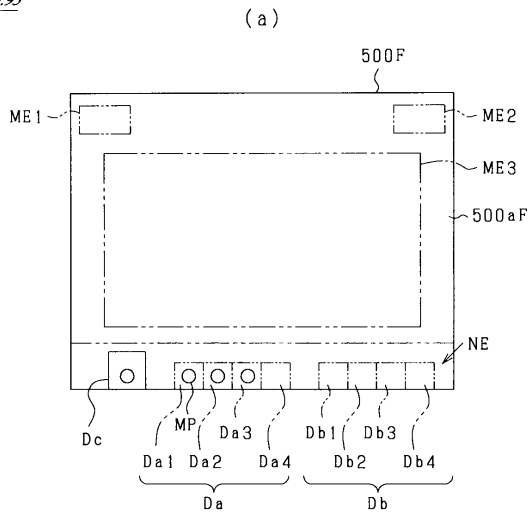


【図 92】

Fig.92

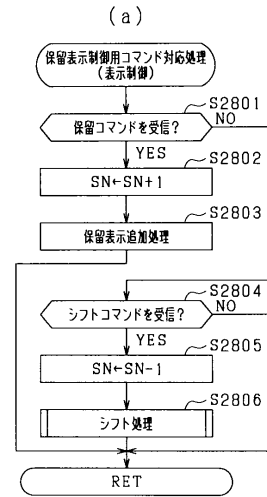
【図 93】

Fig. 93

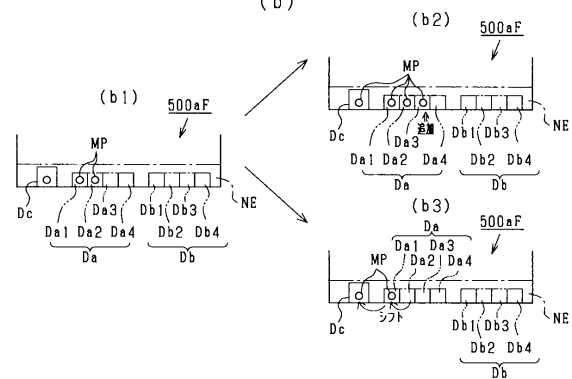


【図 94】

Fig. 94

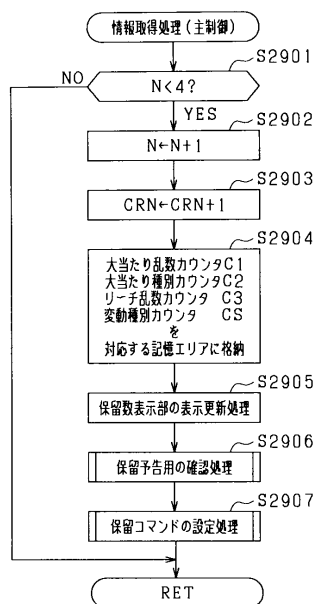


(b)



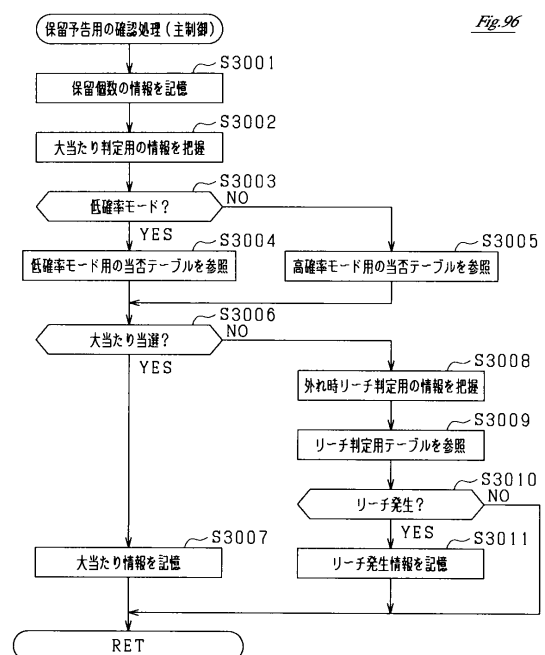
【図 95】

Fig. 95



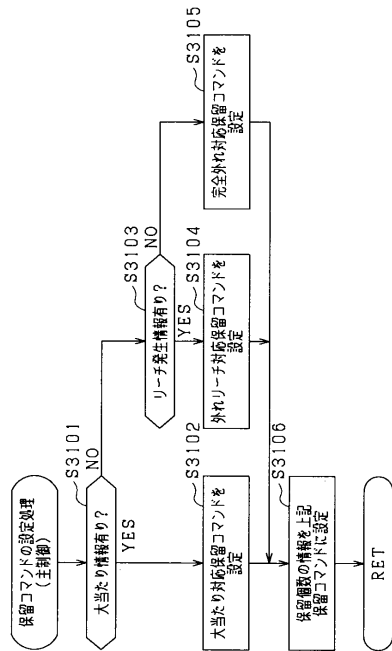
【図 96】

Fig. 96



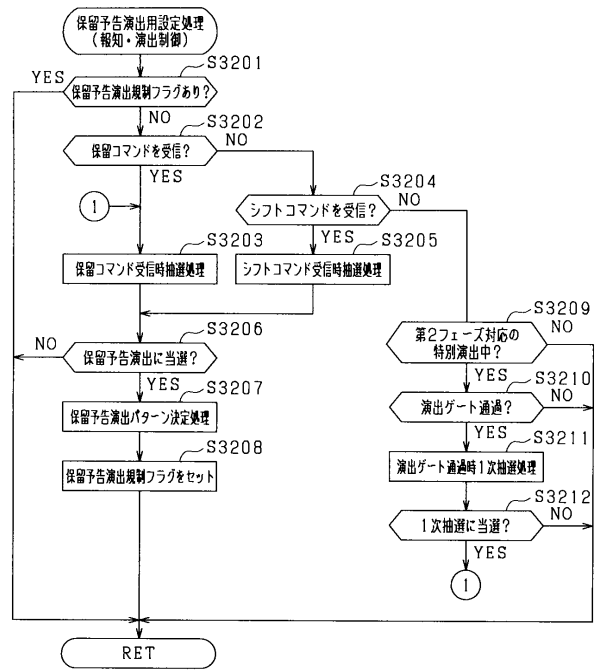
【図 97】

Fig.97



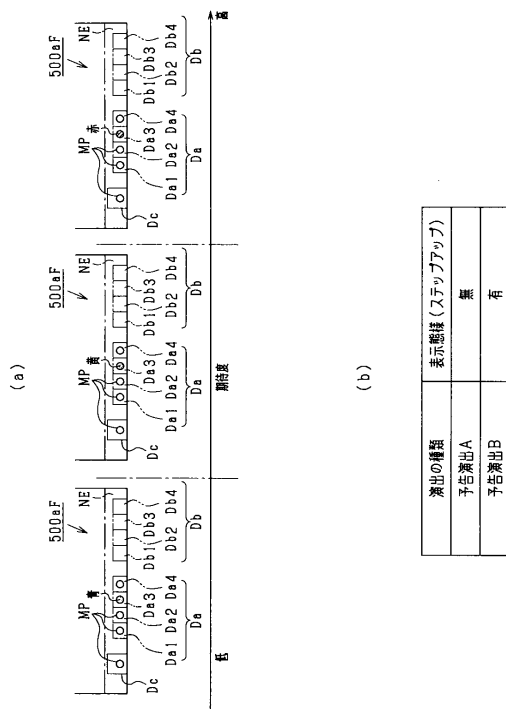
【図 98】

Fig.98

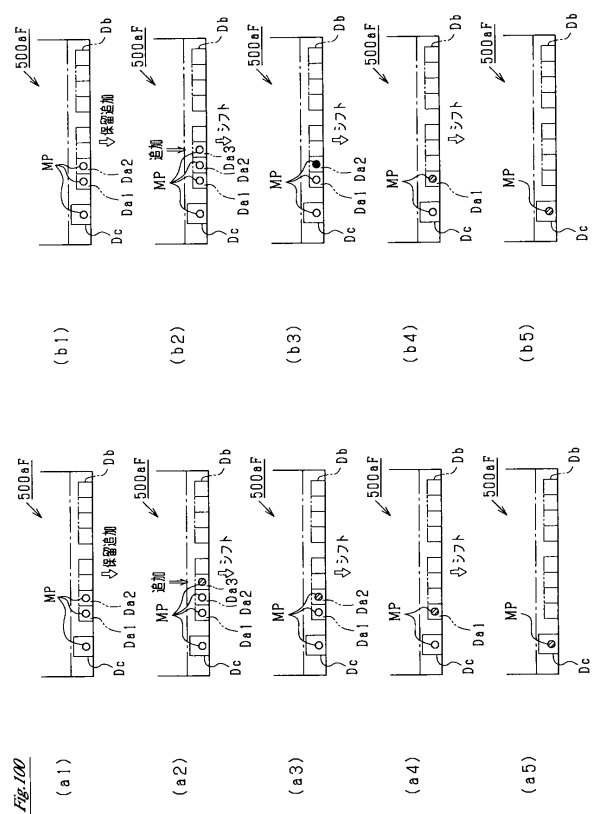


【図 99】

Fig.99



【図 100】

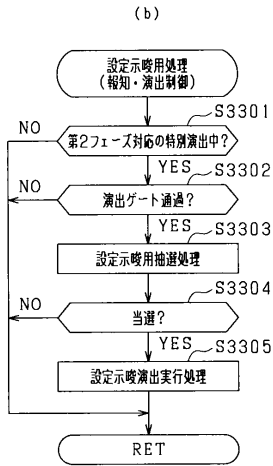


【図 1 0 1】

Fig.101

(a)

設定	低確率モード	高確率モード
1	1/150	1/32
2	1/120	1/30
3	1/100	1/28

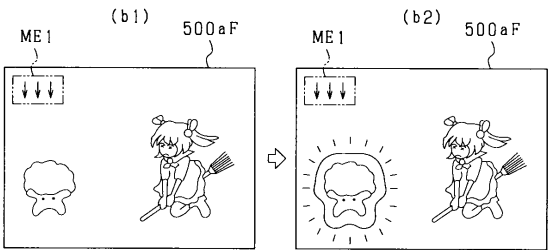


【図 1 0 2】

Fig.102

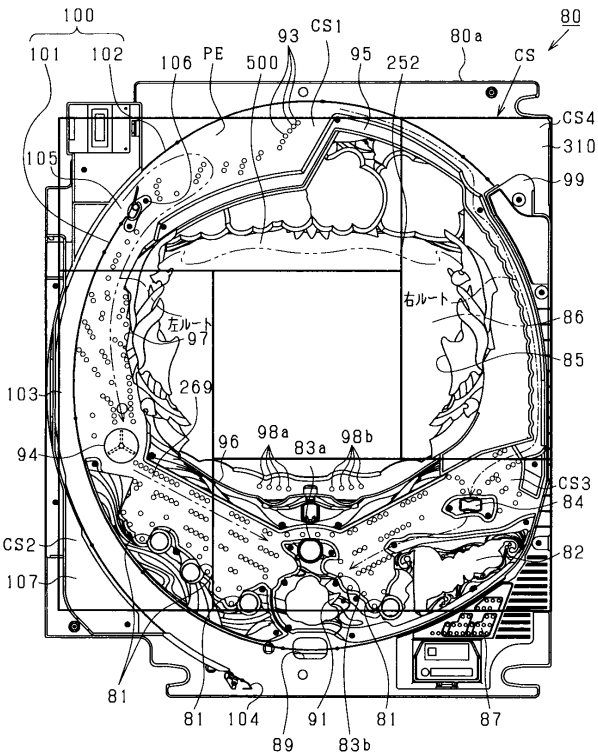
(a)

設定	設定示唆当選確率
1	1/10000
2	1/3000
3	1/1000



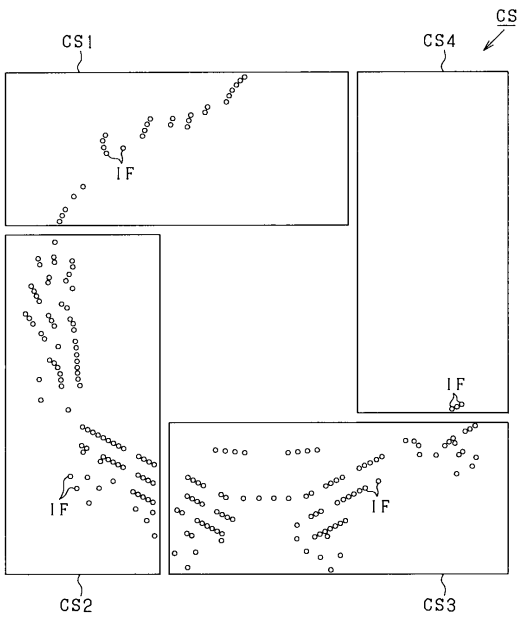
【図 1 0 3】

Fig.103



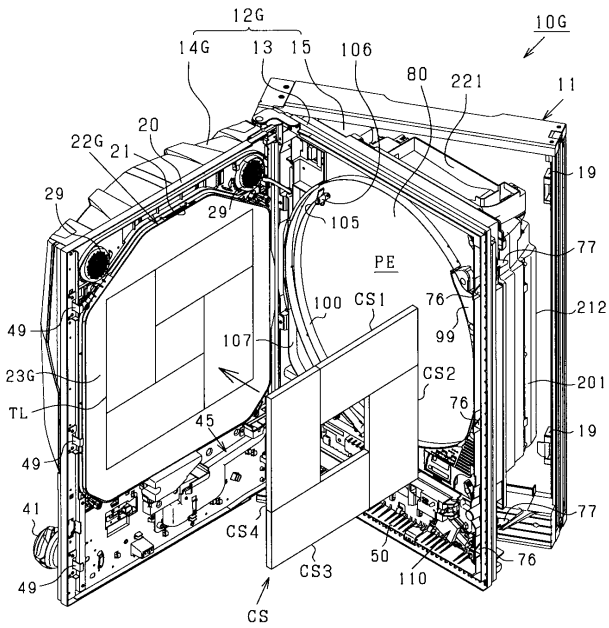
【図 1 0 4】

Fig.104



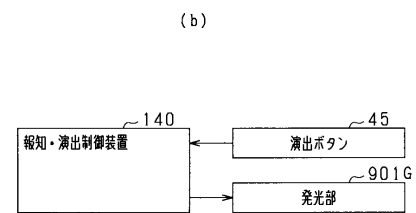
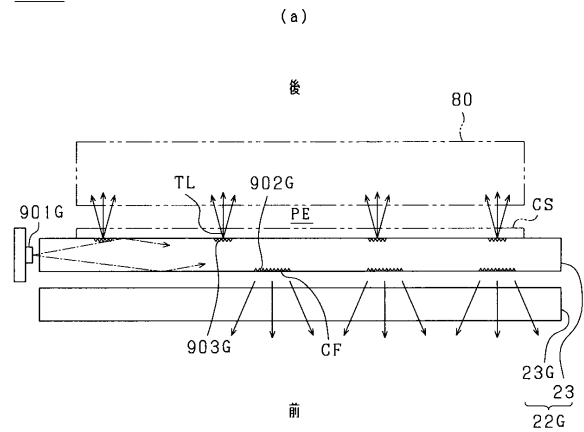
【図105】

Fig.105



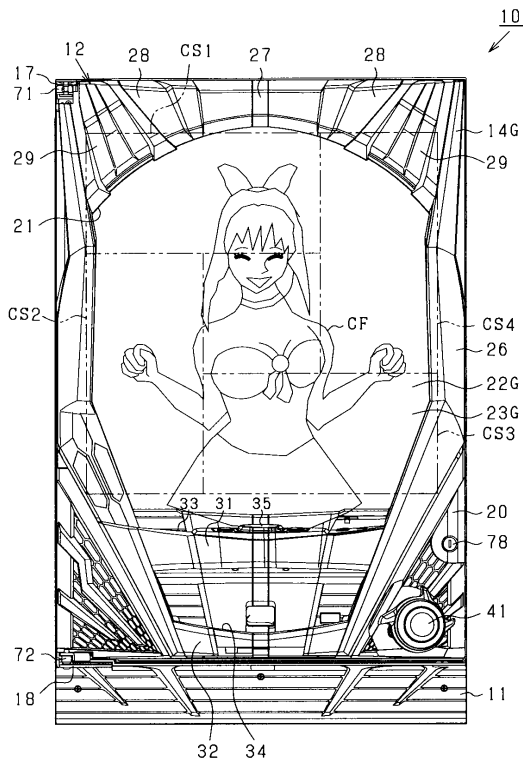
【図106】

Fig.106

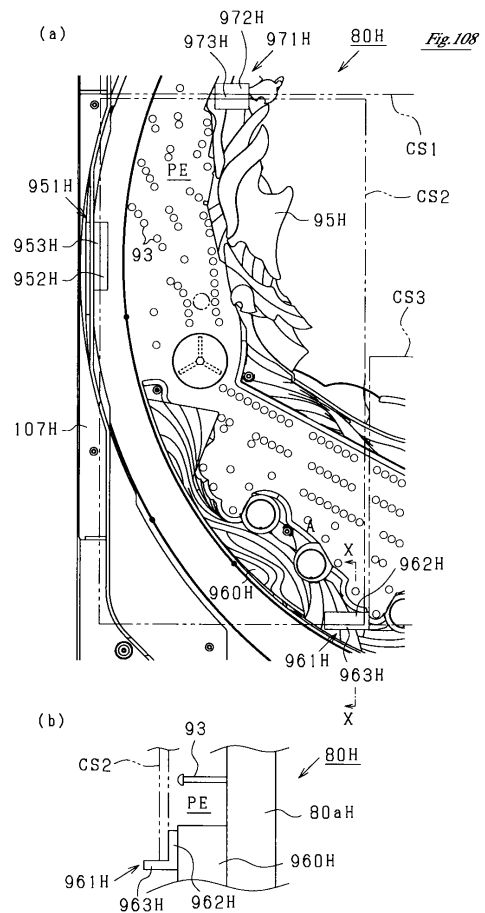


【図107】

Fig.107



【図108】



【図 109】

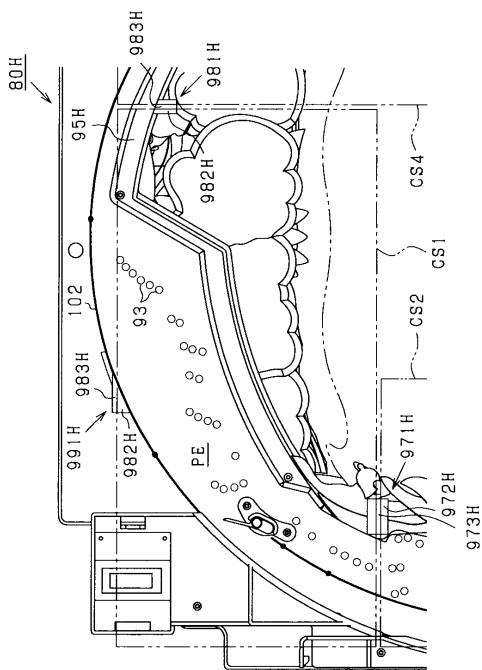


Fig. 109