

(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2020-156682

(P2020-156682A)

(43) 公開日 令和2年10月1日(2020.10.1)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 1 3 2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 81 頁)

(21) 出願番号 特願2019-58215 (P2019-58215)
 (22) 出願日 平成31年3月26日 (2019. 3. 26)

(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 2 1 号
 (74) 代理人 100155549
 弁理士 中村 敏之
 (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 2 1 号 株式会社サンスリー内
 F ターム (参考) 2C088 DA07 DA23 EB05

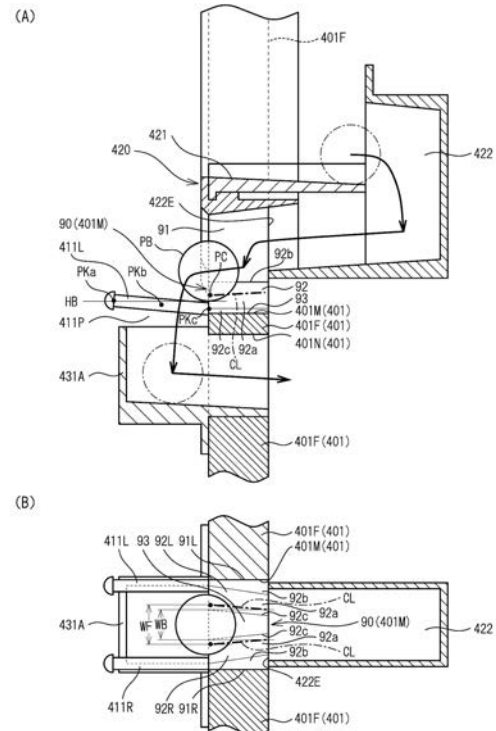
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 板状部の後側から板状部の前側へ遊技球を好適に誘導可能な通路を備えた遊技機を提供する。

【解決手段】 遊技球を基体 4 0 1 の板状部 4 0 1 F の後側から板状部 4 0 1 F の前側へ進行可能な形状に形成された貫通誘導部 9 0 (遊技球誘導部) と、貫通誘導部 9 0 によって板状部 4 0 1 F の前側へ遊技球が進行可能な経路に対して鉛直下方側に連続する入賞案内通路 4 1 1 P (通路) の入口を構成する入口構成釘 4 1 1 L , 4 1 1 R (入口構成部) とを設け、入口構成釘 4 1 1 L , 4 1 1 R を、貫通誘導部 9 0 から板状部 4 0 1 F の前側へ出力される遊技球の下端 (高さ位置 H B) より上側に位置する高さに配置する。

【選択図】 図 2 8



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技球が流下する遊技領域の後方側の少なくとも一部を構成する板状部と、

該板状部の後側から前記板状部の前側へ遊技球を進行可能な形状に形成された遊技球誘導部と、

該遊技球誘導部によって前記板状部の前側へ遊技球が進行可能な経路に対して鉛直下方側に連続する通路の入口を構成する入口構成部とを備え、

前記入口構成部は、前記遊技球誘導部を経由した遊技球と前記遊技球誘導部を経由しない遊技球とが進入可能な入口を構成し、遊技機正面視において前記遊技球誘導部から前記板状部の前側へ出力させる遊技球の下端より上側に位置する高さに配置されていることを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

前記遊技機は、パチンコ機であることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】**【背景技術】****【0001】**

従来の遊技機において、遊技球を転動させたりして遊技球の動きによる演出を行うステージを有するセンターフレームが、板状の基体（ベニヤ板等）に取り付けられる構成が知られている。そして、このセンターフレームの構成として、ステージで転動した遊技球の一部が、基体の後方側へ移動した後に基体の表側へと誘導されてから、誘導通路の出口部分の下側に位置する入賞口へ入賞可能とする構成が知られている（特許文献 1 参照）。

20

【先行技術文献】**【特許文献】****【0002】**

【特許文献 1】特開 2008 - 73191 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0003】**

上記の従来の遊技機において、基体を構成する板状部の後側から前側へ遊技球を誘導する通路に関する構成について、改善の余地のある可能性がある。

30

【0004】

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、板状部の後側から板状部の前側へ遊技球を好適に誘導可能な通路を備えた遊技機を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】**【0005】**

上記の課題を解決するために、請求項 1 に記載の遊技機は、

遊技球が流下する遊技領域の後方側の少なくとも一部を構成する板状部と、

該板状部の後側から前記板状部の前側へ遊技球を進行可能な形状に形成された遊技球誘導部と、

40

該遊技球誘導部によって前記板状部の前側へ遊技球が進行可能な経路に対して鉛直下方側に連続する通路の入口を構成する入口構成部とを備え、

前記入口構成部は、前記遊技球誘導部を経由した遊技球と前記遊技球誘導部を経由しない遊技球とが進入可能な入口を構成し、遊技機正面視において前記遊技球誘導部から前記板状部の前側へ出力される遊技球の下端より上側に位置する高さに配置されていることを特徴としている。

【発明の効果】**【0006】**

本発明によれば、板状部の後側から板状部の前側へ遊技球を好適に誘導可能な通路を備えた遊技機を提供することができる。

50

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】遊技機の一例としてのパチンコ機の正面側斜視図

【図2】パチンコ機を開放状態で示す斜視図

【図3】パチンコ機を他の開放状態で示す斜視図

【図4】パチンコ機を更に他の開放状態で示す斜視図

【図5】パチンコ機の正面図

【図6】パチンコ機の前ブロックを取り外した状態を示す正面図

【図7】遊技盤の正面図

【図8】パチンコ機の背面側斜視図

10

【図9】パチンコ機の背面図

【図10】パチンコ機の電氣的な構成を示すブロック図

【図11】主制御メイン処理の一例を示すフローチャート

【図12】主制御割込み処理の一例を示すフローチャート

【図13】喫煙情報を報知するか否かの選択態様を示す模式図である。

【図14】通常遊技状態において特定長期演出が選択された場合における喫煙情報の報知態様の一例を示す説明図

【図15】通常遊技状態において特定長期演出が選択されていない場合における喫煙情報の報知態様の例を示す説明図

【図16】特別遊技状態における下大入賞装置の動作の一例を示すタイミングチャート

20

【図17】特別遊技状態における喫煙情報の報知態様の一例を示す説明図

【図18】特別遊技状態における喫煙情報の報知態様の他の一例を示す説明図

【図19】特別遊技状態における喫煙情報の報知態様の他の一例を示す説明図

【図20】特別遊技状態における喫煙情報の報知態様の他の一例を示す説明図

【図21】擬似遊技領域が形成された遊技盤の一例を示す模式的な正面図

【図22】擬似遊技の遊技態様を示す説明図

【図23】右始動入賞装置の基体への取り付け過程を示す正面側から見た斜視図

【図24】基体に取り付けられた右始動入賞装置を背面側から見た斜視図

【図25】右始動入賞装置の基体への取り付け過程を示す断面図

【図26】基体に取り付けられた右始動入賞装置の断面図

30

【図27】中央構造体に進入した遊技球を上側中始動入賞装置の上方に誘導する貫通誘導部の近傍を示す正面図

【図28】貫通誘導部の近傍を示す断面図

【図29】貫通誘導部の形状の説明図

【図30】貫通誘導部から流出する遊技球の挙動を示す説明図

【発明を実施するための形態】

【0008】

本発明に係る遊技機の実施形態について、遊技機の一種である弾球遊技機の一例としてのパチンコ機100を説明し、その後に変形例や他の種類の遊技機を説明する。まず、パチンコ機100の実施形態について、構造的な構成、電氣的な構成、各種の制御処理を順に説明する。

40

【0009】

< 構造的な構成 >

まず、図1から図9を主に参照して、パチンコ機100の構造部分の構成について説明する。図1～図4は、パチンコ機100の各種状態を示す斜視図であり、図1はパチンコ機100の閉鎖状態を示し、図2は外枠101に対して前ブロック102及び中間ブロック103が一体的に開放されている状態を示し、図3は中間ブロック103に対して前ブロック102が開放されている状態を示し、図4は中間ブロック103に対して後ブロック104が開放されている状態を示している。また、図5は、パチンコ機100の正面図であり、図6は、図5の状態からパチンコ機100の前ブロック102を取り外した状態

50

を示している。なお、各図において各種の配線は省略されており、また、図 3 及び図 6 において遊技盤 400 の構成の一部は省略されている。

【0010】

パチンコ機 100 は、例えば、図 1 ~ 図 4 に示すように、外枠 101 と、前ブロック 102 と、中間ブロック 103 と、後ブロック 104 とを備え、これら各部位を所定の操作により相対的に変位可能に構成されている。

【0011】

外枠 101 は、パチンコ機 100 の本体部分を支持する本体支持手段としての機能を有している。外枠 101 は、例えば、図 2 に示すように、天板部 111、底板部 112、左側板部 113 及び右側板部 114 が組み付けられた略四辺形状の枠体であり、パチンコ機 100 を設置する遊技場に設けられた遊技機設置設備（島設備）に嵌め込まれると共に固定具（図示せず）によって強固に固定される。なお、パチンコ機 100 において外枠 101 は必須の構成ではなく、外枠 101 又は外枠 101 と同一の内形形状を有し、外枠 101 を除いたパチンコ機 100 の構成に相当する本体部分を支持する支持機構や、その本体部分を施錠する施錠機構の一部が島設備に備え付けられた構成としても良い。

【0012】

外枠 101 における左右方向の一方側（左側板部 113 側）には、中間ブロック支持機構 121、122 が設けられている。この中間ブロック支持機構 121、122 によって外枠 101 と中間ブロック 103 とが接続（連結）され、パチンコ機 100 の本体部分が、パチンコ機 100 の正面視における左右方向の一端側（左側）を回動基端側とし、他端側（右側）を回動先端側として前方へ回動可能に構成されている。

【0013】

中間ブロック支持機構 121、122 は、例えば、図 1 に示すように、外枠 101 の上端部と下端部とに離間して設けられている。中間ブロック支持機構 121、122 の各々は、例えば、外枠 101 に設けられる軸支持部によって、中間ブロック 103 に設けられる軸部が下側より支持され、軸支持部に設けられる軸孔に軸部が差し込まれた状態とされることにより、回動可能に構成されている。なお、中間ブロック 103 を含むパチンコ機 100 の本体部分を回動可能とする構成は、上記構成に限らず、中間ブロック 103 側に軸孔を設け、外枠 101 側に軸部を形成するなど、他の構成としても良い。

【0014】

中間ブロック支持機構 121、122 には、所定の取り外し操作によって外枠 101 と中間ブロック 103 との接続状態を解除する機能が設けられ、中間ブロック 103 を含むパチンコ機 100 の本体部分が外枠 101 に対して取り外し可能に取り付けられている。例えば、外枠 101 に対して中間ブロック 103 を一定量以上開放し、且つ、上方側へ一定量移動させるという所定の取り外し操作をすることにより、外枠 101 に対する中間ブロック 103 の接続状態が解除される。これにより、外枠 101 に対してパチンコ機 100 の本体部分が取り外し可能とされている。

【0015】

中間ブロック 103 に対して前側には、前ブロック 102 が重なるようにして配置され、正面視左側に設けられる前ブロック支持機構 131、132 によって中間ブロック 103 と前ブロック 102 とが接続されている。前ブロック支持機構 131、132 は、中間ブロック支持機構 121、122 と同様の構成とされ、中間ブロック 103 に対して前ブロック 102 を前方へ回動可能に支持し、且つ、所定の取り外し操作により取り外し可能に構成されている。

【0016】

中間ブロック 103 に対して後側には、後ブロック 104 が重なるようにして配置され、正面視左側に設けられる後ブロック支持機構 136、137（図 8 参照）によって中間ブロック 103 と後ブロック 104 とが接続されている。後ブロック支持機構 136、137 には、中間ブロック支持機構 121、122 及び前ブロック支持機構 131、132 と同様の構成とされ、中間ブロック 103 に対して後ブロック 104 を後方へ回動可能に

支持し、且つ、所定の取り外し操作により取り外し可能に支持する構成とされている。

【0017】

また、パチンコ機100には、外枠101に対する中間ブロック103の開閉を規制する中間ブロック施錠機構と、中間ブロック103に対する前ブロック102の開閉を規制する前ブロック施錠機構と、中間ブロック施錠機構及び前ブロック施錠機構の解錠や施錠を行うために操作される錠操作機構とが設けられている。また、図3に示すように、中間ブロック103には、前ブロック102の開口を通してパチンコ機100の前面側に露出する錠操作機構としてのキーシリンダ141が設けられている。

【0018】

キーシリンダ141に対する所定の操作として、操作キー（図示せず）による右回転操作をした場合には、中間ブロック103に設けられた中間ブロック施錠機構の可動部143が作動する。これにより、中間ブロック施錠機構の一部として外枠101に設けられた被係合部142と可動部143との係合が解除されて、中間ブロック103は外枠101に対して開閉許容状態となる。

10

【0019】

一方、キーシリンダ141に対する所定の操作キーによる左回転操作に応じて、中間ブロック103に設けられた前ブロック施錠機構の可動部144が作動する。これにより、前ブロック施錠機構の一部として前ブロック102に設けられた被係合部145と可動部144との係合が解除されて、前ブロック102は中間ブロック103に対して開閉許容状態となる。

20

【0020】

また、パチンコ機100には、中間ブロック103に対する後ブロック104の開閉を規制する後ブロック開閉規制機構が設けられている。この後ブロック開閉規制機構により、中間ブロック103に対して後ブロック104は、開閉が禁止された状態（開閉禁止状態）と開閉が許容された状態（開閉許容状態）とを所定の操作によって切り替え可能とされている。

【0021】

後ブロック開閉規制機構は、例えば、図4に示すように、中間ブロック103に設けられる2つの開閉規制部150A、150Bと、後ブロック104に設けられる1つの開閉規制部150Cとによって構成されている。これら3つの開閉規制部150A～150Cには、回転操作が可能な回動片151A～151Cが設けられている。回動片151A～151Cは、回転操作により、後ブロック104の開鎖状態において前後に重なるように配置される開口部分との係合状態が変化し、これにより、開閉禁止状態に対応した開閉禁止姿勢と、開閉許容状態に対応した開閉許容姿勢とを切り替え操作可能とされている。全ての回動片151A～151Cを開閉許容姿勢にすると各回動片151A～151Cが開口を通過可能となって、後ブロック104が中間ブロック103に対して開閉許容状態となる。なお、開閉禁止姿勢及び開閉許容姿勢としては、開閉禁止状態と開閉許容状態が回動片151A～151Cの位置及び向きの少なくともいずれかの変化により切り替えられれば良く、一定位置で回転のみする構成としても良いし、一定方向に移動する構成としても良いし、移動と回転との組合せにより動作する構成としても良い。以下、各装置における構成部材が複数の姿勢の間を移行する場合における姿勢の変化についても同様とする。

30

40

【0022】

3つの回動片151A～151Cのうち、それらの一部に相当する2つの回動片151A、151Bは、図2に示すように、後ブロック104の開閉禁止状態において後ブロック104に形成された開口を通してパチンコ機100の背面側に露出し、残り部分に相当する1つの回動片151Cは、図6に示すように、中間ブロック103の前側に露出している。このため、パチンコ機100の背面側、又は中間ブロック103の前面側といった一方側からの操作だけでは、全ての回動片151A～151Cを開閉許容姿勢に切り替えることはできず、これにより、防犯性が高められている。

【0023】

50

また、パチンコ機 100 には、中間ブロック 103 から前ブロック 102 への遊技球の移動を規制する遊技球移動規制機構が設けられている。遊技球移動規制機構は、例えば、図 3 及び図 6 に示すように、中間ブロック 103 に設けられた流下規制片 161 と、前ブロック 102 に設けられた規制変更部 162 との組合せにより構成され、前ブロック 102 が位置する前方側へ流下規制片 161 がコイルバネ（図示せず）により付勢される構成とされている。

【0024】

中間ブロック 103 に対して前ブロック 102 が閉鎖された状態（前ブロック 102 の閉鎖状態）においては、流下規制片 161 は、遊技球の流下を許容する移動許容状態とされ、具体的には、規制変更部 162 により中間ブロック 103 の後方側へ押圧されて押し込まれる。流下規制片 161 は、移動許容状態において中間ブロック 103 から前ブロック 102 に遊技球を誘導するための誘導通路（図示せず）に対して後側にずれて配置される。これにより、前ブロック 102 の閉鎖状態においては、中間ブロック 103 から前ブロック 102 への遊技球の移動が許容される。

10

【0025】

一方、中間ブロック 103 に対して前ブロック 102 が開放された状態（前ブロック 102 の開放状態）においては、規制変更部 162 による流下規制片 161 の押圧が解除され、前ブロック 102 の閉鎖状態に比べて流下規制片 161 が前ブロック 102 側へ突出する移動禁止状態とされる。流下規制片 161 は、移動禁止状態において誘導通路内に突出し、下流側への遊技球の流下を阻止する。これにより、中間ブロック 103 から前ブロック 102 への遊技球の移動が禁止される。

20

【0026】

また、パチンコ機 100 には、図 2 に示すように、例えば中間ブロック 103 の後側であって回動先端側（背面視左側）における下端部に、外枠 101 に対して中間ブロック 103 が閉鎖されているか否かを検出する開閉検出スイッチ 108 が設けられ、また、図 3 に示すように、例えば中間ブロック 103 の前側であって回動先端側（正面視右側）における下端部に、中間ブロック 103 に対して前ブロック 102 が閉鎖されているか否かを検出する開閉検出スイッチ 109 が設けられている。

【0027】

次に、前ブロック 102、中間ブロック 103 及び後ブロック 104 の各構成について順に説明する。

30

【0028】

前ブロック 102 は、図 1 及び図 3 に示すように、パチンコ機 100 の前面の略全体を形成し、前後方向に厚みを有する略長形状の部材であり、パチンコ機 100 の前側表面部分を装飾する前面装飾手段としての機能を有している。前ブロック 102 は、合成樹脂製の基枠 201 を主体に構成され、基枠 201 の前後に複数の機能部品を取り付けて構成されている。基枠 201 の前面側には、パチンコ機 100 の前面を形成する前面装飾体 210 が、前ブロック 102 の正面視中央部分を含んで形成される開口 210A の外縁に沿って開口 210A を囲った状態にして取り付けられている。前ブロック 102 を構成する基枠 201 と前面装飾体 210 とを組み合わせた状態においては、前面装飾体 210 が取り付けられた外周部を除いた広範囲にわたって開口 210A が前後方向に貫通形成される。この開口 210A を通じて、前ブロック 102 の後側に位置する遊技盤 400 を含む中間ブロック 103 が遊技者から視認可能に構成されている。

40

【0029】

また、前ブロック 102 には、図 1 及び図 3 に示すように、開口 210A を塞ぐように基枠 201 の背面側に設けられた中央パネル 220 と、遊技球を貯留する主貯留機構 230 と、遊技球を貯留する補助貯留機構 240 と、主貯留機構 230 に貯留されている遊技球を発射するために遊技者によって操作される発射操作装置 250 とを備えている。

【0030】

また、前ブロック 102 には、図 1 及び図 5 に示すように、前面装飾体 210 の一部と

50

して、開口 2 1 0 A の周縁を囲う開口周縁部 2 1 1 と、開口 2 1 0 A に対して下側において前方に突出する上側突出部 2 1 7 と、上側突出部 2 1 7 に対して下側に位置して前方に突出する下側突出部 2 1 8 と、下側突出部 2 1 8 の右側であって上側突出部 2 1 7 及び下側突出部 2 1 8 より奥側に位置する概ね平坦な領域で構成されて発射操作装置 2 5 0 が配置される平坦部 2 1 9 とが形成されている。上側突出部 2 1 7 には、主貯留機構 2 3 0 が配置され、下側突出部 2 1 8 には、補助貯留機構 2 4 0 が配置される。

【 0 0 3 1 】

中央パネル 2 2 0 は、基枠 2 0 1 と前面装飾体 2 1 0 とを組み合わせた状態において前後方向に貫通形成される開口 2 1 0 A を塞ぎつつ後方側を視認可能とするカバー体としての機能を有している。中央パネル 2 2 0 は、例えば、図 1 及び図 3 に示すように、基枠 2 0 1 の後方側から取着されるパネル枠 2 2 1 (図 3 参照) と、パネル枠 2 2 1 の前側に嵌め込まれた光透過性の前方板 2 2 2 (図 1 参照) と、パネル枠 2 2 1 の後側に前方板 2 2 2 と所定の間隙を隔てて略平行に嵌め込まれた光透過性の後方板 2 2 3 (図 3 参照) とを備えている。

【 0 0 3 2 】

主貯留機構 2 3 0 は、遊技進行に応じて獲得した遊技球や、遊技場から貸し出された遊技球を貯留する機能を有している。主貯留機構 2 3 0 は、例えば、図 1 に示すように、貯留部 2 3 1 と、球抜き機構 (図示せず) と、その球抜き機構を作動させる球抜き操作部材 2 3 2 とを備えている。貯留部 2 3 1 には、パチンコ機 1 0 0 の内部から貯留部 2 3 1 へ遊技球を流入させる流入口 2 3 1 A と、貯留部 2 3 1 からパチンコ機 1 0 0 の内部へ遊技球を流出させる流出口 (図示せず) と、流出口より上流側に形成される放出口 (図示せず) とが設けられている。この放出口の開放により貯留部 2 3 1 から遊技球がパチンコ機 1 0 0 の内部に取り込まれることなく遊技者側に放出される。球抜き機構は、遊技球の放出先を、流出口と放出口との間で切り換える機能を有している。

【 0 0 3 3 】

遊技進行に応じて獲得した遊技球や、後述する貸出操作装置 2 9 2 に対する貸出操作に応じて貸し出された遊技球は、主に流入口 2 3 1 A を通して貯留部 2 3 1 に流入する。また、貯留部 2 3 1 は、上方側に開口形成されており、この開口部分を通じて、遊技者が所有する遊技球が手操作により投入されたり、遊技場において貸し出される遊技球が供給されたりする。

【 0 0 3 4 】

貯留部 2 3 1 に流入した遊技球は一列に整列させられながら流出口及び放出口の形成されている側 (図 1 の右上側) へ順次に案内される。球抜き操作部材 2 3 2 に対する球抜き操作 (例えば、押下操作) が行われていない場合には遊技球は流出口を通して後述する発射装置 3 3 0 (図 3 参照) に誘導される。一方、球抜き操作部材 2 3 2 に対する球抜き操作が行われている場合には、遊技球は放出口を通して補助貯留機構 2 4 0 (図 1 参照) に誘導される。

【 0 0 3 5 】

補助貯留機構 2 4 0 は、図 1 及び図 5 に示すように、遊技球の流入口 2 4 1 A , 2 4 1 C (図 5 参照) 及び放出口 2 4 1 B (図 1 参照) を有する貯留部 2 4 1 と、放出口 2 4 1 B を開閉させる球抜き機構 2 4 3 と、その球抜き機構 2 4 3 を作動させる球抜き操作部材 2 4 2 とを備えている。遊技進行に応じて獲得した遊技球等は主に主貯留機構 2 3 0 に流入するが貯留部 2 3 1 が満杯であれば流入口 2 4 1 A を通して貯留部 2 4 1 に流入する。また、球抜き操作部材 2 3 2 に対する球抜き操作に応じて、遊技球は流入口 2 4 1 C を通して貯留部 2 3 1 から貯留部 2 4 1 に流入する。

【 0 0 3 6 】

貯留部 2 4 1 の底面は放出口 2 4 1 B に向けて下降傾斜している。球抜き操作部材 2 4 2 に対する球抜き操作 (例えば、押圧操作) によって放出口 2 4 1 B を開放すると、貯留部 2 4 1 に貯留されている全ての遊技球を順次にパチンコ機 1 0 0 の外部に放出できる。なお、球抜き操作部材 2 4 2 に対する球抜き操作によって放出口 2 4 1 B が完全に開放さ

れた場合には、球抜き操作部材 2 4 2 に対する復帰操作（例えば、再度の押圧操作）がなされるまで、その開放状態に維持される。流入口 2 4 1 A の奥方には貯留部 2 4 1 に過剰に遊技球が貯留されているか否かを検出する球溢れスイッチ 2 4 9（図 10 参照）が設けられている。

【0037】

発射操作装置 2 5 0 は、図 1 及び図 5 に示すように、前面装飾体 2 1 0 の平坦部 2 1 9 から前方に突出する台座 2 5 1 と、台座 2 5 1 の周囲に設けられた回動自在な発射ハンドル 2 5 2 と、発射ハンドル 2 5 2 の回転操作量を検出する可変抵抗器 2 5 3（図 10 参照）と、発射ハンドル 2 5 2 に遊技者が接触していることを検出する接触センサ 2 5 4（図 10 参照）と、発射ハンドル 2 5 2 の回転操作に伴う遊技球の射出を遊技者の操作によって無効化する発射停止スイッチ 2 5 5（図 5 参照）とを含んでいる。遊技者によって発射ハンドル 2 5 2 が回転操作されると、その回転操作量に対応する強度で発射装置 3 3 0（図 3 参照）から遊技球が遊技盤 4 0 0（図 3 参照）に向けて射出される。なお、接触センサ 2 5 4 によって発射ハンドル 2 5 2 と遊技者との接触が検出されていない場合や、発射停止スイッチ 2 5 5 の操作によって発射操作が無効化されている場合には、発射ハンドル 2 5 2 が回転操作されていても発射装置 3 3 0 から遊技球は射出されない。

10

【0038】

また、前ブロック 1 0 2 における前面装飾体 2 1 0 の奥方には、枠発光装置 2 7 1 ~ 2 7 5（図 10 参照）が設けられている。枠発光装置 2 7 1 ~ 2 7 5 は、前面装飾体 2 1 0 の開口周縁部 2 1 1 に対して奥側に重なるようにして配置され、基枠 2 0 1 に取り付けられている。開口周縁部 2 1 1 は、図 5 に示すように、上側中央縁部 2 1 1 A と、上側中央縁部 2 1 1 A に対して左右両側に位置する左上側縁部 2 1 1 B 及び右上側縁部 2 1 1 C と、左上側縁部 2 1 1 B に対して下側に位置する左側縁部 2 1 1 D と、右上側縁部 2 1 1 C に対して下側に位置する右側縁部 2 1 1 E とを発光部として有し、それぞれの発光部に対応して枠発光装置 2 7 1 ~ 2 7 5 が設置されている。

20

【0039】

枠発光装置 2 7 1 ~ 2 7 5 は、上側中央縁部 2 1 1 A に対応する上中央枠発光装置 2 7 1 と、左上側縁部 2 1 1 B に対応する左上枠発光装置 2 7 2 と、右上側縁部 2 1 1 C に対応する右上枠発光装置 2 7 3 と、左側縁部 2 1 1 D に対応する左側枠発光装置 2 7 4 と、右側縁部 2 1 1 E に対応する右側枠発光装置 2 7 5（図 10 参照）とにより構成されている。枠発光装置 2 7 1 ~ 2 7 5 の各々は、1 又は複数の発光手段としての発光ダイオード（LED）と、LED を制御するための抵抗等の電子部品と、これら電子部品を一体化して電氣的に接続するプリント基板とを有している。

30

【0040】

また、前ブロック 1 0 2 には、図 5 に示すように、例えばその開口周縁部 2 1 1 の上部に、左上音響出力口 2 1 1 F と、右上音響出力口 2 1 1 G とが設けられ、また、それら左上音響出力口 2 1 1 F 及び右上音響出力口 2 1 1 G のそれぞれに対応して左上音響装置 2 8 1 及び右上音響装置 2 8 2（図 3 及び図 10 参照）が設けられている。左上音響装置 2 8 1 及び右上音響装置 2 8 2 は、前面装飾体 2 1 0 の開口周縁部 2 1 1 の奥方（後方）に位置するようにして基枠 2 0 1 に取り付けられている。

40

【0041】

また、前ブロック 1 0 2 には、図 1 に示すように、例えば上側突出部 2 1 7 の上面右側部分に、遊技球貸出装置 2 9 0 が設けられている。遊技球貸出装置 2 9 0 は、パチンコ機 1 0 0 に並んで配置されるカードユニット（図示せず）に投入された紙幣やカード等の残額に応じた数値を表示する度数表示装置 2 9 1 と、遊技球の貸し出しを受ける際に遊技者によって操作される貸出操作装置 2 9 2 と、カードユニットに投入された紙幣やカード等を返却させる際に遊技者によって操作される返却操作装置 2 9 3 とを含んでいる。カードユニットに紙幣やカード等を投入して、それらの金額に対応する数値が度数表示装置 2 9 1 に表示されている有効状態において、貸出操作装置 2 9 2 に対して貸出操作が行われると、貸出操作に応じて所定の個数の遊技球が後ブロック 1 0 4 の払出装置 5 4 0（図 8 参

50

照)から貸し出され、遊技球の貸し出しに伴って度数表示装置291の表示が更新される。一方、有効状態において返却操作装置293に対して返却操作が行われると、返却操作に応じて残額に対応する紙幣の等価物や残額を記録したカードがカードユニットから返却される。

【0042】

また、前ブロック102には、図1に示すように、遊技者によって発射操作とは別の入力操作が可能な入力操作装置260が設けられている。入力操作装置260は、例えば、押込操作が可能な押圧操作装置261と、回転操作が可能な回転操作装置262と、上下左右の方向操作が可能な選択操作装置263とを備えている。これら操作装置261~263により、パチンコ機100において実行される演出を選択する演出選択操作や、パチンコ機100の演出を実行する各装置の音量や光量を設定する装置設定操作、或いは、遊技者に関する情報を入力して前回以前の遊技に応じたパチンコ機100の演出を実行可能とする演出設定操作等が実行可能とされ、これら操作を必要に応じて遊技者や遊技場の管理者が実行可能とされている。なお、入力操作装置260において遊技者が接触する入力操作部(例えば、回転操作装置262における円環状の回転操作部)は、モータやソレノイド等の入力操作部駆動手段によって回転、上下動、又は、振動等の動作がパチンコ機100の制御(例えば、副制御基板940(図10参照)の制御)により実行可能に構成されることが好ましく、入力操作の前後、又は、入力操作中のいずれか又は複数のタイミングで入力部分を動作させることにより、入力操作を積極的に促すなど入力操作を伴う演出を多様にすることができる。

10

20

【0043】

次に、中間ブロック103について説明する。中間ブロック103は、前ブロック102と略同一サイズの略長形状をした部材であり、前ブロック102と後ブロック104とが取り付けられることにより、パチンコ機100の本体部分を一体化した状態にする機能を有している。中間ブロック103は、基枠301に対して遊技盤400を含む複数の機能部品を取り付けて構成されている。

【0044】

中間ブロック103は、図3及び図4に示すように、開口を有する基枠301と、基枠301の開口を覆いつつ前面側より取着される遊技盤400(図3参照)と、基枠301に対して遊技盤400を回動自在及び着脱自在に支持する遊技盤支持機構と、基枠301に対して遊技盤400の位置を固定する遊技盤固定機構と、遊技盤400に遊技球を射出する発射装置330(図3参照)と、遊技盤400の背面側に装着されて遊技進行を統括的に制御する主制御装置370(図4参照)と、主制御装置370からの命令に基づいて遊技演出や状態報知を制御する副制御装置390(図4参照)とを備えている。

30

【0045】

基枠301には、図3に示すように、後述する払出装置540(図8参照)から放出された遊技球を前ブロック102に誘導する誘導通路が内部に形成される誘導通路部301Aと、複数の配線(図示せず)や信号中継装置311が位置する開孔301Bとが設けられている。開孔301Bは、遊技盤400より下側において前後方向に貫通する形状をなし、開孔301Bに挿通される複数の配線は、前ブロック102に設けられる種々の装置(例えば、枠発光装置271~275、左上音響装置281及び右上音響装置282)と、中間ブロック103の背面側や後ブロック104に設けられる装置(例えば、主制御装置370や副制御装置390)とを電気的に接続するための配線を含み、信号中継装置311は、その配線の一部を中継する中継基板としての機能を有している。

40

【0046】

遊技盤400は、図3に示すように、排出口401A等の遊技球が前後に通過可能な貫通孔を有する平板状の基体401と、基体401の左下から右上に亘り滑らかに湾曲する外レール402と、基体401の右下から左上に亘り滑らかに湾曲する内レール403と、内レール403の左上側の先端に取着された戻り球防止機構404と、外レール402の右上側の先端に取着される反跳防止部材405とを備えている。外レール402は、後

50

述する発射装置 330 から発射された遊技球を遊技領域内へ誘導するものである。戻り球防止機構 404 は、外レール 402 及び内レール 403 が平行に対向する間部分で形成される発射通路 401B から遊技領域内へ一旦放出された遊技球が発射通路 401B に戻ることを防止する。反跳防止部材 405 は、遊技盤 400 の上部中央を越えて右側に向かった遊技球が再び上部中央を経由して左側に戻るような遊技球の大幅な反跳を防止する衝撃吸収性を有し、例えば、制振ゴム等の材料により形成されている。

【0047】

前ブロック 102 の背面側下部には、図 3 に示すように、戻り球通路部 163 が形成されている。発射装置 330 から発射通路 401B の方向へ遊技球を誘導する誘導部材 335 と外レール 402 との間には間隙があり、発射装置 330 から発射されたが戻り球防止機構 404 を超えるに至らず発射通路 401B を逆戻りする遊技球は、この間隙の下方に配置される戻り球通路部 163 を介して流入口 241A (図 5 参照) から補助貯留機構 240 (図 5 参照) に返却される。

10

【0048】

戻り球防止機構 404 を超えて進行した遊技球は、遊技領域に到達し、遊技領域内を自重により落下しながら移動(流下)する。遊技領域は、略円形状の外周形状をなし、遊技球の直径より僅かに大きな前後幅を有する領域を大部分とする形状に区画されている。遊技領域は、概ね、外レール 402 及び内レール 403 とで外周部分が区画され、前側が中央パネル 220 の後方板 223 によって略平面状に区画され、後側が遊技盤 400 の基体 401 によって略平面状に区画されている。なお、遊技領域に設けられる各種の構造物については後述する。

20

【0049】

発射装置 330 は、図 3 に示すように、主貯留機構 230 に貯留されている遊技球を順次に発射位置に送り出す球送り機構 331 と、球送り機構 331 を駆動する球送りソレノイド 332 (図 10 参照) と、発射位置に配置された遊技球を射出する発射機構 333 と、発射機構 333 を駆動する発射ソレノイド 334 (図 10 参照) と、発射機構 333 から発射された遊技球を遊技盤 400 の発射通路 401B に誘導する誘導部材 335 とを備えている。発射装置 330 は、上述のように発射操作装置 250 に対する発射操作に応じて作動し、発射操作装置 250 に対する発射操作に応じて発射ソレノイド 334 の駆動制御が変化して発射力が調整される。

30

【0050】

主制御装置 370 は、図 4 に示すように、主制御基板 920 (図 10 参照) と、主制御基板 920 を収容する 2 つ割り構造の基板ケース 371 とを備えている。主制御基板 920 は、痕跡を残さずには開封できないように封止された透光性を有する基板ケース 371 の内部に収容されている。

【0051】

また、主制御装置 370 は、遊技盤 400 の背面側に回動自在に取り付けられている。具体的には、遊技盤 400 の基体 401 に対して背面側に取り付け部 372 が回動可能に連結固定され、その取り付け部 372 に主制御装置 370 が取り付けられている。これにより、主制御装置 370 の背面側(表面側)だけでなく、取り付け部 372 を回動操作することで主制御装置 370 の前面側(裏面側)も、遊技盤 400 に主制御装置 370 を取り付けたままで容易に確認可能とされている。取り付け部 372 に対して主制御装置 370 は、痕跡を残さずには取り外しできないように連結しても良く、主制御装置 370 の取り外し状況を管理し易くしても良い。

40

【0052】

副制御装置 390 は、副制御基板 940 (図 10 参照) と、副制御基板 940 を収容する 2 つ割り構造の基板ケース 391 とを備えている。副制御基板 940 は、例えば、主制御基板 920 と同様に痕跡を残さずには開封できないように封止された透光性を有する基板ケース 391 の内部に収容された状態にして遊技盤 400 の背面側に取り付けられている。

50

【 0 0 5 3 】

ここで、遊技盤 4 0 0 において、遊技領域に配置される各種の構造物について、図 7 を主に参照して説明する。図 7 は、遊技盤 4 0 0 の正面図である。

【 0 0 5 4 】

遊技盤 4 0 0 は、図 7 に示すように、基体 4 0 1 と、遊技球の流下方向や流下速度に変化を与える釘 4 1 1 や風車 4 1 2 等の流下変化部材と、基体 4 0 1 の概ね中央に配置された中央構造体 4 2 0 と、中央構造体 4 2 0 に対して下側に配置された第 1 特別図柄に係る始動装置（具体的には、上側中始動入賞装置 4 3 1 A 及び下側中始動入賞装置 4 3 1 B）と、中央構造体 4 2 0 に対して右下側に配置された第 2 特別図柄に係る始動装置（具体的には、右始動入賞装置 4 3 2）と、右始動入賞装置 4 3 2 の下方に配置された大入賞装置 4 3 3, 4 3 4（具体的には、下大入賞装置 4 3 3 及び上大入賞装置 4 3 4）と、遊技盤 4 0 0 の右上側であって上下の大入賞装置 4 3 3, 4 3 4 に対して上方（上流側）に配置された役連作動装置 4 3 5 と、右始動入賞装置 4 3 2 の上側（上流側）に配置された普通図柄に係る始動装置 4 3 6 と、下側中始動入賞装置 4 3 1 B の左右両側に配置された一般入賞装置 4 3 9 A, 4 3 9 B とを備えている。

【 0 0 5 5 】

また、遊技盤 4 0 0 には、上記した上側中始動入賞装置 4 3 1 A 等に対応して遊技球の通過を検出する検出手段としてのスイッチが複数設けられており（図 1 0 参照）、各スイッチに対応した所定領域への遊技球の進入が検出可能とされている。例えば、上側中始動入賞装置 4 3 1 A に進入した遊技球を検出する中始動入賞スイッチ（上側中始動入賞スイッチ 4 4 1 A）、下側中始動入賞装置 4 3 1 B に進入した遊技球を検出する中始動入賞スイッチ（下側中始動入賞スイッチ 4 4 1 B）、右始動入賞装置 4 3 2 に進入した遊技球を検出する右始動入賞スイッチ 4 4 2、下大入賞装置 4 3 3 に進入した遊技球を検出する下大入賞スイッチ 4 4 3、上大入賞装置 4 3 4 に進入した遊技球を検出する上大入賞スイッチ 4 4 4、役連作動装置 4 3 5 に進入した遊技球を検出する役連作動スイッチ 4 4 5、始動装置 4 3 6 に進入した遊技球を検出する始動スイッチ 4 4 6、下大入賞装置 4 3 3 の内部に形成された非特定通路（図示せず）に進入した遊技球を検出する非特定通路スイッチ 4 4 7、下大入賞装置 4 3 3 の内部に形成された特定通路（図示せず）に進入した遊技球を検出する特定通路スイッチ 4 4 8、一般入賞装置 4 3 9 A, 4 3 9 B に進入した遊技球を各々検出する一般入賞スイッチ 4 4 9 A, 4 4 9 B 等が遊技盤 4 0 0 に設置されている。

【 0 0 5 6 】

また、遊技盤 4 0 0 には、不正防止のために各種センサが設けられており（図 1 0 参照）、パチンコ機 1 0 0 に発生した異常を検出可能とされている。例えば、磁気センサ 4 9 1、振動センサ 4 9 2、電波センサ 4 9 3 等が遊技盤 4 0 0 に設置されている。

【 0 0 5 7 】

中央構造体 4 2 0 及び始動装置 4 3 6 の遊技球の入口部分は入球口を構成し、各入球口に進入した遊技球は遊技領域に放出される。各入賞装置、具体的には、上側中始動入賞装置 4 3 1 A、下側中始動入賞装置 4 3 1 B、右始動入賞装置 4 3 2、下大入賞装置 4 3 3、上大入賞装置 4 3 4 及び一般入賞装置 4 3 9 A, 4 3 9 B の遊技球の入口部分は入賞口を構成し、各入賞口に進入した遊技球は基体 4 0 1 に形成された貫通孔を通して基体 4 0 1 の背面側に形成された回収排出通路（図示せず）に案内される。また、各入賞装置に進入しなかった遊技球は、遊技領域の最下流側部分に設けられる排出口 4 0 1 A を通して回収排出通路へ案内される。回収排出通路に案内された遊技球は、パチンコ機 1 0 0 から遊技場に設けられた遊技球循環装置（図示せず）に排出される。いずれかの入賞装置に遊技球が進入した場合には、入賞装置の種類に応じた所定の個数の遊技球が払出装置 5 4 0（図 8 及び図 9 参照）から払い出される。なお、各入賞装置は、他の入賞装置と別々に構成されても良いし、2 以上の入賞装置（例えば、上側中始動入賞装置 4 3 1 A 及び下側中始動入賞装置 4 3 1 B）が一体化された装置によって入賞装置が構成されても良く、また、上側中始動入賞装置 4 3 1 A 等の始動装置については必ずしも遊技球が進入した場合に所

定の個数の遊技球が払い出される入賞口とする必要はなく、遊技球が払い出されることなく遊技領域に再び放出される入球口としても良い。

【 0 0 5 8 】

第 1 特別図柄に係る上側中始動入賞装置 4 3 1 A 及び下側中始動入賞装置 4 3 1 B、並びに、一般入賞装置 4 3 9 A 及び一般入賞装置 4 3 9 B の各々は、それらへの遊技球の進入確率を変化させず、進入した遊技球を基体 4 0 1 の背面側へ誘導する。また、第 2 特別図柄に係る右始動入賞装置 4 3 2 は、その内部への遊技球の進入確率を変化させる機構を有している。なお、遊技球の進入確率を変化させる機構は、第 2 特別図柄に係る始動装置のみに設ける必要はなく、それに代えて、又は、それに加えて、第 1 特別図柄に係る始動装置、一般入賞装置 4 3 9 A、4 3 9 B のいずれか又は複数に設けても良い。また、遊技球の進入確率を変化させる機構は、電氣的に駆動されるソレノイド等の駆動手段により構成しても良いし、所定領域へ入球した遊技球の自重により動作する機構に代表される機械的に動作する機構により構成しても良い。

10

【 0 0 5 9 】

第 2 特別図柄に係る右始動入賞装置 4 3 2 は、進入許容姿勢と進入禁止姿勢との間の移行によって、その内部への遊技球の進入確率を変化させる右進入規制機構 4 5 2 と、右進入規制機構 4 5 2 を駆動する右進入規制ソレノイド 4 6 2 (図 1 0 参照) とを備えている。右進入規制機構 4 5 2 は、右進入規制ソレノイド 4 6 2 によって駆動される 2 つの可動片を備えており、右進入規制機構 4 5 2 が進入禁止姿勢である場合には、2 つの可動片が進入口 (入賞口) を狭窄する (又は閉鎖する) 配置をとることによって遊技球は右始動入賞装置 4 3 2 に進入できないが、右進入規制機構 4 5 2 が進入許容姿勢である場合には、2 つの可動片がそれらの先端部の間隔が拡大するような配置をとることによって遊技球は右始動入賞装置 4 3 2 に進入できるようになる。右進入規制機構 4 5 2 は、普通図柄に係る始動装置 4 3 6 へ進入した遊技球が始動スイッチ 4 4 6 で検出されることに基づく抽選 (以下において「普通図柄抽選」とも称す) で当選した場合に、右進入規制ソレノイド 4 6 2 による駆動に応じて所定の回数及び所定の時間だけ進入許容姿勢に移行する。

20

【 0 0 6 0 】

下大入賞装置 4 3 3 には、図 7 に示すように、進入許容姿勢と進入禁止姿勢との間の移行によって、その内部への遊技球の進入を規制する下進入規制機構 4 5 3 と、下進入規制機構 4 5 3 の姿勢を変化させる下進入規制ソレノイド 4 6 3 (図 1 0 参照) と、非誘導姿勢と誘導姿勢との間の移行によって、下大入賞装置 4 3 3 に進入した遊技球を非特定通路又は特定通路に振り分ける振分機構 (図示せず) と、振分機構の姿勢を変化させて遊技球の誘導先を切り換える切換ソレノイド 4 6 5 (図 1 0 参照) とが設けられている。下大入賞装置 4 3 3 の下進入規制機構 4 5 3 が進入禁止姿勢である場合には、下進入規制機構 4 5 3 が進入口 (入賞口) を閉鎖することによって遊技球は下大入賞装置 4 3 3 に進入できないが、下進入規制機構 4 5 3 が進入許容姿勢である場合には、下進入規制機構 4 5 3 が進入口を開放することによって遊技球は下大入賞装置 4 3 3 に進入できるようになる。また、下大入賞装置 4 3 3 に進入した遊技球は、振分機構が前方に突出する非誘導姿勢である場合には非特定通路に案内され、振分機構が後方に没入する誘導姿勢である場合には特定通路に誘導される。特定通路、非特定通路及び振分機構は、遊技状態の移行を多様にするために設けられ、特定通路へ遊技球が進入した場合には、遊技者に特典として有利な遊技状態が付与される。

30

40

【 0 0 6 1 】

上大入賞装置 4 3 4 には、図 7 に示すように、進入許容姿勢と進入禁止姿勢との間の移行によって、その内部への遊技球の進入を規制する上進入規制機構 4 5 4 と、上進入規制機構 4 5 4 の姿勢を変化させる上進入規制ソレノイド 4 6 4 (図 1 0 参照) とが設けられている。上進入規制機構 4 5 4 が進入禁止姿勢である場合には、上進入規制機構 4 5 4 が進入口 (入賞口) を閉鎖することによって遊技球は上大入賞装置 4 3 4 に進入できないが、上進入規制機構 4 5 4 が進入許容姿勢である場合には、上進入規制機構 4 5 4 が進入口を開放することによって遊技球は上大入賞装置 4 3 4 に進入できるようになる。

50

【 0 0 6 2 】

なお、右進入規制機構 4 5 2 等の内部への遊技球の進入確率を変化させる機構としての進入許容姿勢及び進入禁止姿勢としては、各機構を構成して各装置の入賞口（又は入球口）に遊技球が進入可能な特別状態と、遊技球が進入不能な通常状態とを切り替える動作部材の姿勢変化に対応し、各姿勢に応じて動作部材の位置及び向き少なくともいずれかが異なるものであれば良い。また、右進入規制機構 4 5 2 等の遊技球の進入確率を変化させる機構として、遊技球が進入不能な状態を通常状態とする必要は必ずしもなく、通常状態においても遊技球の進入を許容し、特別状態においては通常状態より遊技球が進入し易い状態に動作部材の姿勢が変化する構成としても良い。

【 0 0 6 3 】

下大入賞装置 4 3 3 及び上大入賞装置 4 3 4 には、大当りの抽選に当選した場合に遊技球が進入可能となる。具体的には、第 1 特別図柄に係る上側中始動入賞装置 4 3 1 A 若しくは下側中始動入賞装置 4 3 1 B へ進入した遊技球が上側中始動入賞スイッチ 4 4 1 A 若しくは下側中始動入賞スイッチ 4 4 1 B で検出されることに基づく抽選（以下において「第 1 特別図柄抽選」とも称す）に当選した場合、又は、第 2 特別図柄に係る右始動入賞装置 4 3 2 へ進入した遊技球が右始動入賞スイッチ 4 4 2 で検出されることに基づく抽選（以下において「第 2 特別図柄抽選」とも称す）に当選した場合には、下進入規制ソレノイド 4 6 3 又は上進入規制ソレノイド 4 6 4 の少なくとも一方が作動する。この作動によって所定の回数に亘り所定の時間だけ下進入規制機構 4 5 3 又は上進入規制機構 4 5 4 の少なくとも一方が進入許容姿勢をとる。また、振分機構は、下進入規制機構 4 5 3 の進入許容姿勢への移行から所定の時間後に切換ソレノイド 4 6 5 の作動に応じて誘導姿勢に移行し、更に誘導姿勢への移行から所定の時間後に切換ソレノイド 4 6 5 の停止に応じて非誘導姿勢に戻る。

【 0 0 6 4 】

役連作動装置 4 3 5 は、下大入賞装置 4 3 3 及び上大入賞装置 4 3 4 が作動を開始するために必要な条件を設定するための装置である。大当りの抽選に当選した後は、役連作動装置 4 3 5 の遊技球の通過を条件として、下大入賞装置 4 3 3 又は上大入賞装置 4 3 4 のいずれかが作動を開始する。このため、遊技者は、大当りに当選した場合、自らの意図するタイミングで特別遊技状態を開始させることができる。なお、必ずしも役連作動装置 4 3 5 の遊技球の通過を条件として、下大入賞装置 4 3 3 又は上大入賞装置 4 3 4 のいずれかが作動を開始する構成とする必要はなく、それに代えて、又は、それに加えて、予め定めた時間の経過により下大入賞装置 4 3 3 又は上大入賞装置 4 3 4 のいずれかが作動を開始する構成としても良い。

【 0 0 6 5 】

また、遊技盤 4 0 0 には、図 7 に示すように、図柄の変動表示や抽選結果を表示する表示装置 4 7 1 ~ 4 7 3 と、遊技の保留回数を表示する表示装置 4 7 6 ~ 4 7 8 とが一体化された複数の発光部を有する表示器が、遊技盤 4 0 0 の一部に相当する左下部分に設けられている。複数の発光部は、各装置に対応する発光領域に予め区画され、各装置の状態が発光状態によって表示される。

【 0 0 6 6 】

具体的には、遊技盤 4 0 0 には、第 1 特別図柄抽選に伴って、第 1 特別図柄を変動表示したり、第 1 特別図柄を抽選結果に応じた停止図柄で確定表示したりする第 1 特別図柄に係る特別図柄表示装置 4 7 1 と、第 2 特別図柄抽選に伴って、第 2 特別図柄を変動表示したり、第 2 特別図柄を抽選結果に応じた停止図柄で確定表示したりする第 2 特別図柄に係る特別図柄表示装置 4 7 2 と、第 1 特別図柄に係る単位遊技の保留回数を表示する特別図柄保留表示装置 4 7 6 と、第 2 特別図柄に係る単位遊技の保留回数を表示する特別図柄保留表示装置 4 7 7 とが設けられている。第 1 特別図柄に係る単位遊技の権利及び第 2 特別図柄に係る単位遊技の権利はそれぞれ最大 4 回まで保留される。ここで、単位遊技とは、1 回の始動入賞に基づいて実行される 1 回分の遊技であり、1 回の始動入賞に基づいて実行される抽選の当否判定と、その当否判定に基づいた抽選結果を表示するまでの変動表示

の開始から終了までを含む一連の遊技をいう。

【 0 0 6 7 】

第 1 特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されている場合には、始動入賞装置 4 3 1 に進入した遊技球が上側中始動入賞スイッチ 4 4 1 A (図 1 0 参照) 又は下側中始動入賞スイッチ 4 4 1 B (図 1 0 参照) によって検出されたとしても第 1 特別図柄に係る単位遊技の権利は追加されない。同様に、第 2 特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されている場合に、右始動入賞装置 4 3 2 に進入した遊技球が右始動入賞スイッチ 4 4 2 (図 1 0 参照) によって検出されたとしても第 2 特別図柄に係る単位遊技の権利は追加されない。

【 0 0 6 8 】

第 1 特別図柄に係る特別図柄表示装置 4 7 1 及び第 2 特別図柄に係る特別図柄表示装置 4 7 2 の各々は、複数の発光部で構成されており、主制御基板 9 2 0 (図 1 0 参照) によって制御される。第 1 特別図柄の表示及び第 2 特別図柄の表示の各々は、複数の発光部の発光パターン (発光色を含む発光状態 (消灯、点灯、点滅) の組合せ) によって表現される。第 1 特別図柄に係る特別図柄保留表示装置 4 7 6 及び第 2 特別図柄に係る特別図柄保留表示装置 4 7 7 は、2 個の単色の発光部の発光状態 (消灯、点灯、点滅) の組合せによって保留回数を表示する。

【 0 0 6 9 】

また、遊技盤 4 0 0 には、普通図柄抽選に伴って、普通図柄を変動表示したり、普通図柄を抽選結果に応じた停止図柄で確定表示したりする普通図柄表示装置 4 7 3 と、普通図柄に係る単位遊技の権利の保留回数を表示する普通図柄保留表示装置 4 7 8 とが設けられている。普通図柄に係る単位遊技の権利は最大 4 回まで保留される。普通図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されている場合には、始動装置 4 3 6 に進入した遊技球が始動スイッチ 4 4 6 によって検出されたとしても普通図柄に係る単位遊技の権利は追加されない。

【 0 0 7 0 】

普通図柄表示装置 4 7 3 は、複数の発光部で構成されており、主制御基板 9 2 0 (図 1 0 参照) によって制御される。普通図柄は、複数の発光部の発光パターンによって表現される。また、普通図柄保留表示装置 4 7 8 は、2 個の単色の発光部の発光状態 (消灯、点灯、点滅) の組合せによって保留回数を表示する。

【 0 0 7 1 】

また、遊技盤 4 0 0 には、中央構造体 4 2 0 の後方に重なるようにして、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄に係る単位遊技において、装飾図柄を変動表示したり、装飾図柄を確定表示したりする装飾図柄表示装置 4 7 9 が設けられている。装飾図柄の変動表示及び確定表示は、副制御基板 9 4 0 により制御され、主制御基板 9 2 0 による第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の変動表示及び確定表示と同期している。装飾図柄の変動表示においては、第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の変動表示よりも複雑かつ多様な演出が実行される。なお、第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の変動表示及び確定表示と装飾図柄の変動表示及び確定表示とは、必ずしも完全に一致するタイミングで変動開始したり、確定表示として停止表示をしたりする必要はなく、各タイミングに僅かな時間差を設けつつ略同じタイミングで変動を開始し、略同じタイミングで確定表示が行われる設定としても良い。

【 0 0 7 2 】

また、遊技盤 4 0 0 は、各種の構造物の裏側に設けられた盤面発光装置 4 9 0 (図 1 0 参照) を備えており、盤面発光装置 4 9 0 は、副制御基板 9 4 0 による制御に基づいて遊技進行に伴う各種の発光演出や発光による状態報知を実行する。

【 0 0 7 3 】

ここで、各種の遊技状態及び遊技状態間の移行について説明する。通常時の遊技状態 (以下において「通常遊技状態」とも略記する) は、第 1 特別図柄、第 2 特別図柄及び普通図柄の変動表示時間が長い状態 (以下において「非時短状態」とも称す) に対応する。

【 0 0 7 4 】

第1特別図柄抽選又は第2特別図柄抽選において大当りに当選した場合には、その当選に基づいて移行する特別遊技状態中に遊技球が特定通路（下大入賞装置433の内部通路）へ進入するか否かに対応して、特別遊技状態後に移行する遊技状態が異なる。特別遊技状態中に遊技球が特定通路へ進入しなかった場合には、第1特別図柄抽選、第2特別図柄及び普通図柄の変動表示時間が非時短状態よりも短い状態（以下において「時短状態」とも称す）であって、かつ、第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選における大当りの当選確率が通常遊技状態と同一の状態（以下において「低確率状態」とも称す）である遊技状態（以下において「時短遊技状態」とも称す）へ移行する。一方、特別遊技状態中に遊技球が特定通路へ進入した場合には、時短状態であって、かつ、第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選における大当りの当選確率が通常遊技状態より高い状態（以下において「高確率状態」とも称す）である遊技状態（以下において「確変遊技状態」とも称す）へ移行する。

10

【0075】

時短遊技状態は、第1特別図柄及び第2特別図柄に係る単位遊技の総数が所定の回数（例えば、50回）となるまで維持されるが、その後は通常遊技状態に戻る。また、確変遊技状態は、第1特別図柄及び第2特別図柄に係る単位遊技の総数が所定の回数（例えば、100回）となるまで維持されるが、その後は通常遊技状態に戻る。

【0076】

なお、遊技状態及び遊技状態間の移行について、必ずしも上述した構成とする必要はなく、例えば、高確率状態が次回の大当りの当選まで継続する構成としても良いし、他の内容によって上記遊技状態の少なくとも1つを構成しても良いし、上述した各遊技状態とは別の遊技状態を更に含む構成としても良いし、上述した条件とは異なる条件によって遊技状態間が移行する構成としても良い。

20

【0077】

次に、遊技盤400の主要な装置の動作について概ね時系列に沿って説明する。主制御基板920においては、特別図柄（第1特別図柄及び第2特別図柄で共通）に係る当選乱数、大当り図柄乱数、停止パターン乱数、各種の変動パターン乱数が生成されており、各種の遊技状態において第1特別図柄に係る始動入賞装置431A、431Bのいずれかに進入した遊技球が中始動入賞スイッチ441A、441B（図10参照）のいずれかによって検出された場合に第1特別図柄の始動入賞となる。第1特別図柄の始動入賞時に、第1特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されていない場合には、特別図柄に係る当選乱数、大当り図柄乱数及び停止パターン乱数が取得されて、主制御基板920のRAMの所定の領域に格納される。

30

【0078】

第1特別図柄の始動入賞に基づいて取得された乱数による単位遊技は、特別遊技状態中でなく、第1特別図柄又は第2特別図柄に係る単位遊技中でもなく、第1特別図柄に係る単位遊技の権利が保留されていない場合には、それらの乱数の格納の直後に開始される。また、特別遊技状態中でない場合であっても、第1特別図柄又は第2特別図柄に係る単位遊技中や第1特別図柄又は第2特別図柄に係る単位遊技の権利が保留されている場合には、今回の入賞より前に保留されていた全ての特別図柄（第1特別図柄及び第2特別図柄）に係る単位遊技の終了後に、今回の始動入賞に基づく単位遊技が開始される。特別遊技状態中に第1特別図柄の始動入賞に基づいて各乱数が取得された場合には、その乱数による単位遊技は、特別遊技状態後において今回の始動入賞より前に保留されていた全ての特別図柄に係る単位遊技の後に開始される。

40

【0079】

また、第1特別図柄の始動入賞に基づいて取得された乱数による単位遊技は、第2特別図柄に係る全ての単位遊技の終了後に開始される。すなわち、今回の始動入賞の後に第2特別図柄の始動入賞に基づいて各乱数が取得された場合には、その第2特別図柄の始動入賞に基づく単位遊技が優先して実行される。なお、必ずしも第2特別図柄の始動入賞に基づく単位遊技が第1特別図柄に係る単位遊技に優先して実行される構成とする必要はなく

50

、始動入賞の順に第 1 特別図柄と第 2 特別図柄に係る単位優位制御が実行される構成であっても良いし、2 つの特別図柄が択一的でなく同時に変動可能な構成であっても良い。

【0080】

第 1 特別図柄の始動入賞に基づく第 1 特別図柄抽選において大当りに当選している場合には、更に、取得された大当り図柄乱数に基づいて第 1 特別図柄抽選の大当り当選に対応する停止図柄（大当り図柄）の種類が決定される。この停止図柄の種類と大当りの種類とが対応し、例えば、下進入規制機構 453 又は上進入規制機構 454 が進入許容姿勢をとる回数に相当するラウンド数（例えば、6 ラウンドと 16 ラウンド）や、特別遊技状態後に移行する遊技状態（確変遊技状態へ移行させるか否か）といった遊技状態の種類に対応して大当りの種類が複数種類設定され、その種類毎に大当り図柄が設定されている。第 1 特別図柄抽選において大当りに当選しなかった場合には、大当り図柄とは別のハズレ図柄が停止図柄として設定される。

10

【0081】

第 1 特別図柄抽選の後に、現在の遊技状態、抽選結果、停止パターン乱数の値、各種の変動パターン乱数の値、第 1 特別図柄に係る単位遊技の権利の保留回数に基づいて、第 1 特別図柄の変動表示時間が決定されると共に、装飾図柄の変動パターンが選択される。その後、第 1 特別図柄に係る特別図柄表示装置 471 における第 1 特別図柄の変動表示及び装飾図柄表示装置 479 における装飾図柄の変動表示（変動演出）が開始され、第 1 特別図柄にあっては変動表示時間に亘って一定のパターンによる変動表示が継続され、装飾図柄にあっては変動表示時間に亘って変動パターンに従った変動表示が継続される。その後、変動表示時間の経過に伴って、第 1 特別図柄に係る停止図柄が確定表示され、また、装飾図柄として第 1 特別図柄の停止図柄に対応する図柄が確定表示される。第 1 特別図柄及び装飾図柄の確定表示は少なくとも所定の一定時間に亘って継続される。

20

【0082】

第 1 特別図柄に係る停止図柄が大当り図柄である場合には、第 1 特別図柄の確定表示後に、遊技状態は特別遊技状態に移行する。特別遊技状態においては、下大入賞装置 433 の下進入規制機構 453 及び上大入賞装置 434 の上進入規制機構 454 が、大当りの種類に応じた所定の順序で所定の回数だけ進入許容姿勢となる。下進入規制機構 453 及び上進入規制機構 454 における各回の進入許容姿勢中において、所定の個数（例えば、8 個）の遊技球が大入賞スイッチ 443、444 によって検出された場合、又は、所定の最大進入許容時間（例えば、29.5 秒）が経過した場合には、下進入規制機構 453 又は上進入規制機構 454 は進入禁止姿勢に移行する。その後、所定の進入禁止時間の経過後に、再度、下進入規制機構 453 又は上進入規制機構 454 のいずれかが進入許容姿勢に復帰する。この進入規制動作が大当りの種類に対応した所定の順序で所定の回数だけ繰り返される。

30

【0083】

下進入規制機構 453 及び上進入規制機構 454 は、特別遊技状態中においていずれか一方のみが進入許容姿勢をとる構成とされ、特別遊技状態の開始から所定の待機時間が経過した後（オープニング期間後）に初回の進入許容姿勢に一方が移行する。また、最終回の進入禁止姿勢への復帰から所定の進入禁止時間が経過し、更にその後に所定の待機時間が経過した後（エンディング期間後）に特別遊技状態は終了する。特別遊技状態の終了後には、上述のように、時短遊技状態又は確変遊技状態に移行する。

40

【0084】

各種の遊技状態において、第 2 特別図柄に係る右始動入賞装置 432 に進入した遊技球が右始動入賞スイッチ 442 によって検出された場合に第 2 特別図柄の始動入賞となる。第 2 特別図柄の始動入賞に基づく単位遊技の制御は、上述した第 1 特別図柄に係る制御と同様に実行される。すなわち、第 2 特別図柄の始動入賞時に第 2 特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されていなければ、特別図柄に係る各乱数が取得されて、この始動入賞に基づく単位遊技が実行される。また、第 2 特別図柄抽選に応じた停止図柄の決定、装飾図柄の変動パターンの選択、変動表示の実行、及び、遊技状態の移行制御等につ

50

いても、第 1 特別図柄に係る制御と同様に実行される。

【 0 0 8 5 】

各種の遊技状態において、始動装置 4 3 6 に進入した遊技球が始動スイッチ 4 4 6 によって検出された場合、普通図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されていなければ、普通図柄に係る当選乱数が取得されて、主制御基板 9 2 0 の R A M の所定の領域に格納される。このとき、普通図柄に係る単位遊技中でなければ、その格納の直後に、その取得された普通図柄に係る単位遊技が開始される。一方、普通図柄に係る単位遊技中であれば、既得の普通図柄に係る単位遊技の権利に基づく単位遊技の終了後に、その取得された普通図柄に係る単位遊技が開始される。

【 0 0 8 6 】

普通図柄に係る単位遊技においては、当選乱数の値に基づいて当選したか否かが判定され、当選した場合には、停止図柄として所定の当り図柄が設定される。一方、普通図柄抽選において当選しなかった場合には、停止図柄として所定のハズレ図柄が設定される。普通図柄抽選後に、普通図柄表示装置 4 7 3 において普通図柄の変動表示が開始され、非時短状態にあっては所定の変動表示時間に亘って一定のパターンによる変動表示が継続され、時短状態にあっては非時短状態よりも短い所定の変動表示時間に亘って一定のパターンによる変動表示が継続される。遊技状態に応じた所定の時間の経過に伴って、普通図柄に係る停止図柄が一定時間に亘って確定表示される。

【 0 0 8 7 】

普通図柄に係る停止図柄が当り図柄である場合には、普通図柄の確定表示後に、右始動入賞装置 4 3 2 の右進入規制機構 4 5 2 が少なくとも 1 回は進入許容姿勢に移行する。具体的には、非時短状態（通常遊技状態及び特別遊技状態）において当選した場合には、右始動入賞装置 4 3 2 が所定の最大進入許容時間（例えば、略 0 . 1 秒）に亘って進入許容状態へ移行し、時短状態（時短遊技状態及び確変遊技状態）における当選の場合には、右始動入賞装置 4 3 2 が非時短状態の場合より長い所定の最大進入許容時間（例えば、略 4 . 8 秒）に亘って間欠的に（例えば、3 回に分けて）進入許容姿勢に移行する。但し、所定の個数（例えば、1 0 個）の遊技球が右始動入賞スイッチ 4 4 2 によって検出された場合には、右進入規制機構 4 5 2 は最大進入許容時間の経過を待たずに進入禁止姿勢に移行し、また、進入許容姿勢への移行回数が所定の回数に到達していなくても、今回の普通図柄に係る単位遊技における右始動入賞装置 4 3 2 の動作が終了する。

【 0 0 8 8 】

次に、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 の遊技性について説明する。第 2 特別図柄抽選を受けるためには、まず、普通図柄抽選において当選しなければならず、更に、その当選に基づく右始動入賞装置 4 3 2 の進入許容状態において遊技球が右始動入賞装置 4 3 2 へ進入しなければならない。通常遊技状態における普通図柄に係る当りの当選確率は時短遊技状態における当選確率と同一であるが、通常遊技状態における当りの当選に基づく右始動入賞装置 4 3 2 の進入許容状態の滞在時間（例えば、略 0 . 1 秒）が時短状態における滞在時間（例えば、略 4 . 8 秒）に比べて極めて短く設定されているために、通常遊技状態において、第 2 特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会は、第 1 特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会よりも大幅に小さい。逆に、時短遊技状態や確変遊技状態等の時短状態においては、第 2 特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会は、第 1 特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会よりも大幅に大きい。

【 0 0 8 9 】

したがって、遊技者は、第 1 特別図柄抽選において大当りに当選し、その後の特別遊技状態において遊技球を特定通路へ進入させることによる確変遊技状態への移行を目指して遊技する。一方、時短遊技状態及び確変遊技状態においては、各遊技状態が終了する前に第 2 特別図柄抽選において大当りに当選することを目指して遊技する。

【 0 0 9 0 】

具体的には、遊技盤 4 0 0 には、遊技球が流下する遊技領域の中央部に中央構造体 4 2 0 が設けられ、主に中央構造体 4 2 0 の左側から遊技球を流下させる遊技手法（左打ち遊

10

20

30

40

50

技手法)と、主に中央構造体420の右側から遊技球を流下させる遊技手法(右打ち遊技手法)とが選択的に行える構成となっている。遊技者は、通常遊技状態においては、左打ち遊技手法によって遊技を行い、時短遊技状態及び確変遊技状態においては、右打ち遊技手法によって遊技を行う。また、下大入賞装置433及び上大入賞装置434が中央構造体420に対して右側に配置されているので、特別遊技状態においても右打ち遊技手法によって遊技を行う。

【0091】

次に、後ブロック104について説明する。図8及び図9は、それぞれ、パチンコ機100を示す背面側斜視図及び背面図である。なお、図8においては、理解の容易のために、外枠101を省略して示している。

10

【0092】

後ブロック104は、図8及び図9に示すように、基体501に他の部材や装置が取着されて構成されている。この基体501と中間ブロック103とが後ブロック支持機構136、137によって接続されることにより、後ブロック104が中間ブロック103に対して開閉可能に支持されている。

【0093】

後ブロック104は、遊技球を貯留する球貯留部としての遊技球タンク510と、遊技球タンク510の下流側に連続して遊技球を(例えば、1列に)整流させると共に1段に整列させる球整列部としてのタンクレール520と、タンクレール520の下流側においてタンクレール520から流入した遊技球を誘導する球誘導部としてのケースレール530と、ケースレール530の下流側において遊技球の払い出しや遊技球の貸し出しを実行する払出装置540と、払出装置540の下流側において払出装置540から流出した遊技球を基体501に形成された誘導通路(図示せず)に誘導する球誘導部としての誘導部材550と、払出装置540による遊技球の払い出しや遊技球の貸し出しを制御する払出制御装置560と、外部電力を各種の装置等で必要とする所定の電圧の電力に変換して出力する電力供給手段としての機能と発射操作装置250に対する発射操作に基づく遊技球の射出を主制御基板920と協同して制御する発射制御手段としての機能とを有する電源・発射制御装置570と、払出制御装置560及び遊技球貸出装置290(図1参照)とパチンコ機100の側方に配置されるカードユニット(図示せず)との間の信号を中継する中継装置950とを備えている。

20

30

【0094】

基体501は、樹脂(例えば、ABS樹脂)により一体成型されており、前側部分に対応するベース部502と、ベース部502よりも後方に位置した保護カバー部503とを含んでいる。ベース部502は、その上側部分が後ブロック104の外形に沿って略枠状に形成されると共に、下側部分が前後方向に厚みを有する略平坦状に形成されており、他の装置が取り付けられる被取付部としての機能を有している。

【0095】

保護カバー部503は、前後方向に厚みを有する略板状に形成されている。また、保護カバー部503は、中間ブロック103の背面全域を覆う形状でなく、主制御装置370の一部といった頻繁に検査や確認が必要な中間ブロック103の背面における一部をパチンコ機100の背面に露出するための窓部を形成する大きさに設定されている。保護カバー部503の背面には、主制御装置370及び副制御装置390における発熱の放熱性を向上させる機能を有する多数の通気孔503Aが形成されている。

40

【0096】

遊技球タンク510は、上方に開口した横長の箱型容器であり、その長手方向の一端側に、島設備の球循環装置(図示せず)から供給される遊技球が逐次補給される。遊技球タンク510における遊技球の供給される側と異なる長手方向の一端側には開口(図示せず)が形成されている。遊技球タンク510の底面は長手方向に緩やかに傾斜し、遊技球タンク510に供給された遊技球は開口側に自重によって移動する。また、遊技球タンク510の底面は、長手方向に比して、長手方向と直交する方向(前後方向)にも傾斜し、開

50

口が設けられる側（例えば、前側）に優位に遊技球を誘導する。また、遊技球タンク 5 1 0 の底面には、その上に重なるようにして金属製の帯電防止板（図示せず）が取着され、帯電防止板が接地電位に接続されて遊技球タンク 5 1 0 内及びその下流側の遊技球の静電気が除去される。

【 0 0 9 7 】

タンクレール 5 2 0 は、遊技球タンク 5 1 0 の開口が形成される側に取り付けられ、遊技球タンク 5 1 0 の開口を通して遊技球が流入する。タンクレール 5 2 0 は、遊技球が 1 列に並んで通過する幅を有する略樋状の遊技球の通路を形成する通路形成部材 5 2 1 と、通路形成部材 5 2 1 により形成される通路の上面として次第に高さが低くなる天面部を有してその通路を流下する遊技球を上下に重なった高さから次第に 1 段の高さに整流する整流部材 5 2 2 とを備えている。タンクレール 5 2 0 により形成される通路は、下流側に向けて緩やかに傾斜しており、遊技球タンク 5 1 0 とは反対側へ遊技球を誘導する。

10

【 0 0 9 8 】

ケースレール 5 3 0 は、タンクレール 5 2 0 の下側に連続するように縦長に形成されており、タンクレール 5 2 0 からの遊技球が流入する。ケースレール 5 3 0 には、遊技球が勢いよく流れないように左右に湾曲しつつ下方に連続している。また、ケースレール 5 3 0 における球通路の途中部分には、球切れを検出するための球切れ検出部 5 3 9 が設けられている。球切れ検出部 5 3 9 には、貯留球スイッチ 5 9 1（図 1 0 参照）が内蔵され、貯留球スイッチ 5 9 1 によって、ケースレール 5 3 0 又はその上流側で球詰り等が発生してケースレール 5 3 0 内に遊技球が正常に補給されていない球切れ状態を検出する。

20

【 0 0 9 9 】

払出装置 5 4 0 は、遊技球を送り出す送出機構と、送出機構を駆動する駆動手段としての払出モータ 5 4 2（図 1 0 参照）と、払出計数スイッチ 5 9 2（図 1 0 参照）とを備えている。払出制御装置 5 6 0 による制御に基づく払出モータ 5 4 2 の作動に応じて、球通路に貯留されている遊技球が下流側へ放出される。放出された遊技球の球通路の通過は、払出計数スイッチ 5 9 2 に検出され、これにより、払出制御装置 5 6 0（払出制御基板 9 3 0）が遊技球の払い出し数を計数する。

【 0 1 0 0 】

払出制御装置 5 6 0 及び電源・発射制御装置 5 7 0 は、図 8 及び図 9 に示すように、後ブロック 1 0 4 の背面側下部に位置するように基体 5 0 1 のベース部 5 0 2 における下部背面に重なるようにして取り付けられている。これら払出制御装置 5 6 0 及び電源・発射制御装置 5 7 0 を含む後ブロック 1 0 4 は、機種変更等において遊技盤 4 0 0 を別の遊技盤に交換した場合にも、継続利用可能とされている。

30

【 0 1 0 1 】

払出制御装置 5 6 0 は、払出制御基板 9 3 0（図 1 0 参照）と、払出制御基板 9 3 0 を収容する基板ケースとを備え、払出制御基板 9 3 0 は、主制御基板 9 2 0 と同様に、開封の痕跡を残さずに開封できないように封止された基板ケースの内部に収容されている。

【 0 1 0 2 】

電源・発射制御装置 5 7 0 は、電源・発射制御基板 9 0 0（図 1 0 参照）と、電源・発射制御基板 9 0 0 を収容する基板ケースとを備え、電源・発射制御基板 9 0 0 は、主制御基板 9 2 0 と同様に、封止された基板ケースの内部に収容されている。

40

【 0 1 0 3 】

< 電氣的な構成 >

次に、パチンコ機 1 0 0 の電氣的構成について説明する。図 1 0 は、パチンコ機 1 0 0 の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機 1 0 0 は、図 1 0 に示すように、電源・発射制御基板 9 0 0、電源監視基板 9 1 0、主制御基板 9 2 0、払出制御基板 9 3 0、副制御基板 9 4 0 等の制御回路装置を備えている。なお、図 1 0 において、各種の信号を中継するだけの中継回路装置については省略している。以下に、これらの主要な制御回路装置を個別に詳細に説明する。

【 0 1 0 4 】

50

電源・発射制御基板 900 は、パチンコ機 100 の各部に電源供給路（図中の破線）を介して所定の電圧の電力を供給する電源部 901 と、発射操作装置 250 の操作に応じて発射装置 330 の駆動を制御する発射制御部 902 と、初期化スイッチ 907 からの初期化信号や球溢れスイッチ 249 からの球溢れ信号を中継する信号中継部 903 とを備えている。

【0105】

電源部 901 は、外部より供給される外部電力（例えば、交流 24 ボルト）を取り込んで内部電力（例えば、直流 24 ボルト）に変換すると共に、その内部電力から各種の電力を生成する。電源部 901 により生成される電力は、各種のソレノイドや各種のモータ等の機器を駆動するための駆動用電圧（例えば、直流 12 ボルト）の電力、各種のスイッチ

10

【0106】

電源部 901 は、内部電力から生成した各種の電力を、電源監視基板 910、主制御基板 920、払出制御基板 930、副制御基板 940 等に供給する。具体的には、電源監視基板 910 に対しては、内部電力、駆動用電圧、制御用電圧及びバックアップ電圧の電力が供給される。主制御基板 920 に対しては、駆動用電圧、制御用電圧及びバックアップ電圧の電力が供給され、これら電力は、電源監視基板 910 の電源監視部 911 を介して供給される。払出制御基板 930 に対しては、駆動用電圧及び制御用電圧の電力が供給される。副制御基板 940 に対しては、駆動用電圧及び制御用電圧の電力が供給される。発射制御部 902 及び信号中継部 903 に対しては、駆動用電圧及び制御用電圧の電力が供給される。

20

【0107】

電源部 901 には、電源スイッチ 909 が接続されており、電源スイッチ 909 がオフ状態である場合には外部電力の取り込みが停止される。なお、電源スイッチ 909 をオフ状態にしたり、電源スイッチ 909 を介して電源部 901 に接続される電源プラグ（図示せず）を外電力の供給コンセント（図示せず）から抜脱したりすることによってパチンコ機 100 の内部への電力の供給が停止している状態や、外部電力自体の供給が停止している状態を「停電状態」と総称する。

30

【0108】

電源部 901 は、停電状態への移行後においても所定の期間にわたり制御用電圧の電力を正常に出力するように構成されている。これによって、主制御基板 920 は、現在の制御状態に復帰できるように状態を保存して制御を終了させることができる。

【0109】

発射制御部 902 は、主制御基板 920 と協同して、発射装置 330 の球送りソレノイド 332 及び発射ソレノイド 334 の駆動を制御する。なお、球送りソレノイド 332 及び発射ソレノイド 334 は、所定条件が整っている場合に作動が許可される。具体的には、遊技者が発射ハンドル 252（図 1 参照）に触れていることが接触センサ 254 からの接触センサ信号に基づいて検知されていること、発射を停止させるための発射停止スイッチ 255 が操作されていないことを条件に、発射制御部 902 はオン状態の発射許可信号を主制御基板 920 に出力する。また、発射許可信号と発射異常信号とに基づいて主制御基板 920 は発射ソレノイド制御信号及び球送りソレノイド制御信号を発射制御部 902 に出力する。発射制御部 902 は、オン状態の球送り制御信号に基づいて球送りソレノイド 332 を作動させ、オン状態の発射ソレノイド制御信号の受信と可変抵抗器 253 の抵抗値とに基づいて発射ソレノイド 334 を作動させる。これによって、発射装置 330 から可変抵抗器 253 の抵抗値（発射ハンドル 252 の回転操作量）に応じた強さで遊技球が順次に発射される。

40

【0110】

信号中継部 903 は、初期化スイッチ 907 が押下された場合に、主制御基板 920 へ

50

オン状態の初期化信号を出力する。主制御基板 920 においては、オン状態の初期化信号の受信に応じて主制御基板 920 の R A M に保存された保存情報を初期化する。なお、初期化スイッチ 907 は、必ずしも信号中継部 903 を介して主制御基板 920 に信号を出力する構成とする必要はなく、例えば、初期化スイッチ 907 を主制御基板 920 に直接搭載する等して基板ケース 371 内に初期化スイッチ 907 が収容される構成としても良く、これにより信号が伝送される区間を狙った不正な信号入力を抑止することができる。

【0111】

また、信号中継部 903 は、球溢れスイッチ 249 が遊技球を検出した場合に、主制御基板 920 へオン状態の球溢れ信号を出力する。主制御基板 920 においては、オン状態の球溢れ信号の検知に基づいて払出制御基板 930 に低速払出信号を出力し、低速払出信号を受信した払出制御基板 930 は、払出モータ 542 の回転速度（払出装置 540 からの遊技球の払出速度）を低速化させる。また、主制御基板 920 は、オフ状態の球溢れ信号の検知に基づいて払出制御基板 930 に高速払出信号を出力し、高速払出信号を受信した払出制御基板 930 は、払出モータ 542 の回転速度を高速化させる。

【0112】

電源監視基板 910 は、電源・発射制御基板 900 からの電力供給状態を監視する電源監視部 911 と、電源・発射制御基板 900 と主制御基板 920 との間の電力供給及び各種の信号の伝達を中継する信号中継部 912 とを含んでいる。電源監視部 911 は、停電状態への移行に応じて主制御基板 920 へ停電信号を出力するものでもあり、電源部 901 から出力される最大電圧である直流安定 24 ボルトの電圧を監視し、この電圧が 22 ボルト未満である状態が所定の時間だけ継続した場合に停電状態であると判断して、オン状態の停電信号を主制御基板 920 へ出力する。主制御基板 920 は、オン状態の停電信号の受信によって停電状態への移行を認識する。

【0113】

主制御基板 920 は、パチンコ機 100 の動作を統括的に制御する。主制御基板 920 には、1 チップマイコンとしての M P U（図示せず）が搭載されている。M P U は、演算処理装置としての C P U（図示せず）と、C P U により実行される各種の制御プログラムや固定データを記憶した R O M（図示せず）と、制御プログラムの実行に際して一時的に各種のデータ等を記憶する R A M（図示せず）とを含んでいる。主制御基板 920 には、その他、タイマ回路（図示せず）、カウンタ回路（図示せず）、クロック発生回路（図示せず）、信号送受信回路（図示せず）等の各種回路が搭載されている。主制御基板 920 の R A M は、停電状態への移行後においても電源・発射制御基板 900 からのバックアップ電圧の電力供給によって内部データを維持（バックアップ）できる構成となっている。

【0114】

払出制御基板 930 は、主制御基板 920 からの指示に応じた払出装置 540 による遊技球の払い出し動作や遊技球貸出装置 290 の操作に応じた払出装置 540 による遊技球の貸し出し動作を制御する。払出制御基板 930 は、主制御基板 920 と同様に、C P U（図示せず）、R O M（図示せず）及び R A M（図示せず）を含む 1 チップマイコンとしての M P U（図示せず）、タイマ回路（図示せず）、カウンタ回路（図示せず）、クロック発生回路（図示せず）、信号送受信回路（図示せず）等の各種回路が搭載されている。払出制御基板 930 は、他の装置と情報通信可能に接続する接続手段としての入出力ポートが搭載されており、例えば、主制御基板 920 及び中継装置 950 とは双方向の情報入出力通信が可能に接続され、開閉検出スイッチ 108、109、貯留球スイッチ 591、及び、払出計数スイッチ 592 とは、一方向のみの情報入力通信のみが可能に接続され、払出モータ 542 とは、一方向のみの情報出力通信のみが可能に接続されている。なお、払出制御基板 930 の R A M は、主制御基板 920 の R A M と同様に、停電状態において一定の期間にわたって内部データを維持可能とするバックアップ機能を有する構成としても良いし、主制御基板 920 の R A M とは異なり、停電状態において内部データを維持しない構成としても良い。

【0115】

10

20

30

40

50

副制御基板 940 は、主制御基板 920 からの指示に基づいて、各種の演出装置や各種の発光装置や各種の音響装置等の動作を制御する。副制御基板 940 は、他の装置と情報通信可能に接続する接続手段としての入出力ポートが搭載されており、例えば、主制御基板 920 とは一方向のみの情報入力通信のみが可能に接続され、入力操作装置 260 とは双方向に情報通信可能に接続され、装飾図柄表示装置 479 等とは一方向の情報出力通信のみが可能に接続されている。

【0116】

< 各種の制御処理 >

次に、主制御基板 920 によって実行される各種の制御処理について説明する。主制御基板 920 における制御処理は、大別すると、停電状態からの復帰に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本形態では 2ms（ミリ秒）周期で）メイン処理に割り込みをかけて実行されるタイマ割り込み処理とで構成されている。

10

【0117】

まず、図 11 を参照して、主制御基板 920 によって実行されるメイン処理について説明する。図 11 は、主制御基板 920 のメイン処理（図 11 においては「主制御メイン処理」と略記）を示すフローチャートである。

【0118】

主制御基板 920 のメイン処理において、まず、主制御基板 920 の立ち上げや各種の情報を初期設定するための一連の制御開始処理（プログラム開始処理 S1001 ~ 乱数初期設定処理 S1019）が一度だけ実行され、その後は、割り込みを禁止する割り込み禁止処理 S1020 と、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタ（RAM の一部の領域）及び大当り図柄乱数初期値カウンタ（RAM の一部の領域）並びに普通図柄に係る当選乱数初期値カウンタ（RAM の一部の領域）の値を更新する乱数初期値更新処理 S1021 と、変動表示時間や変動パターン等を決定するための第 1 の変動種別カウンタ ~ 第 4 の変動種別カウンタ（RAM の一部の領域）の値を更新する変動用カウンタ更新処理 S1022 と、割り込みを許可する割り込み許可処理 S1023 とが繰り返し実行される。なお、割り込み許可処理 S1023 の前にタイマ割り込みの要求が発生した場合には、割り込み許可処理 S1023 の直後にタイマ割り込み処理が実行される。

20

【0119】

一連の制御開始処理において、プログラムの実行を制御するスタックポインタ（RAM の一部の領域）に初期値を設定するプログラム開始処理 S1001 と、割り込みモードを設定する割り込みモード設定処理 S1002 と、払出制御基板 930 及び副制御基板 940 等が立ち上がるまで所定の時間だけ待機する立上待機処理 S1003 とが実行される。

30

【0120】

立上待機処理 S1003 の後に、電源・発射制御基板 900 の初期化スイッチ 907 からの初期化信号の出力状態の判定処理 S1004、停電情報（RAM の一部の領域）の値の判定処理 S1005、保存情報の記憶状態の判定処理 S1007 が行われ、これらの判定結果に基づいて RAM の保存情報を消去するか否かが判定される。ここで、保存情報とは、停電前の遊技の状態に復帰させるために必要な情報であって、停電前に遊技の進行に応じて更新されていた RAM の一部の領域に対応し、実行中の単位遊技に関するカウンタの値や、始動入賞によって格納されたカウンタの値等が例示される。

40

【0121】

保存情報の記憶状態は、次のように判定される。まず、RAM の所定の範囲の記憶領域に対するチェックサム値を算出して（チェックサム算出処理 S1006）、その現在のチェックサム値と前回の停電状態への移行に伴い停電監視処理 S1202（図 12 参照）において算出されたチェックサム値の 2 の補数である RAM 判定値との排他的論理和が「0」であるか否か（判定処理 S1007）が判定され、これにより、現在のチェックサム値と停電状態への移行時のチェックサム値とが同一であるか否かが判定される。

【0122】

初期化信号がオン状態である場合（S1004：Y）、停電情報が停電状態への移行時

50

に保存情報を保存して終了したことを示す所定の停電値でない場合（S 1 0 0 5 : N）、又は、保存情報が正常に保持されていない場合（S 1 0 0 7 : N）には、R A Mの保存情報を消去するR A Mクリア処理S 1 0 0 8が実行される。保存情報が正常に保持されていると判断された後（S 1 0 0 7 : Y）、又は、R A Mクリア処理S 1 0 0 8が実行された後には、主制御基板 9 2 0 に接続されている各種の装置を初期化するハードウェア初期化処理S 1 0 0 9 が実行される。

【 0 1 2 3 】

ハードウェア初期化処理S 1 0 0 9 の後には、停電情報が停電値であるか否かの判定処理S 1 0 1 0 が実行される。停電情報が停電値である場合（S 1 0 1 0 : N）には、保持情報の復帰を含め各種の情報を初期設定するR A M復帰設定処理S 1 0 1 1 と、その設定完了を示す復帰コマンドが設定される（復帰コマンド出力処理S 1 0 1 2 ）。R A M復帰設定処理S 1 0 1 1 における保持情報の復帰によって、前回の停電状態への移行直前の制御状態に主制御基板 9 2 0 の制御状態が復帰する。

10

【 0 1 2 4 】

一方、停電情報が停電値でない場合（S 1 0 1 0 : Y）には、保持情報の復帰は行わずに各種の情報が初期設定され（R A M初期設定処理S 1 0 1 3 ）、その設定完了を示す初期化コマンドが出力される（初期化コマンド出力処理S 1 0 1 4 ）。

【 0 1 2 5 】

なお、R A M復帰設定処理S 1 0 1 1 及びR A M初期設定処理S 1 0 1 3 において、停電情報は停電値と異なる所定の通電値に設定され、また、前回の停電状態への移行直前において不正検知エラー等の各種のエラー状態が発生していてもそれらのエラー状態は全て解除される。また、主制御基板 9 2 0 から払出制御基板 9 3 0 及び副制御基板 9 4 0 の双方に復帰コマンドか初期化コマンドのいずれかが出力され、復帰コマンド又は初期化コマンドを受信した払出制御基板 9 3 0 及び副制御基板 9 4 0 の各々においても所定の初期化処理が実行される。

20

【 0 1 2 6 】

立上時の状況に応じたR A Mの初期設定（判定処理S 1 0 0 4 ~ 初期化コマンド出力処理S 1 0 1 4 ）の後には、前回の停電状態への移行時に条件装置が作動していた場合には、特別遊技状態に復帰させるための準備が行われる（特別遊技状態復帰準備処理S 1 0 1 5 ）。具体的には、特別遊技状態復帰準備処理S 1 0 1 5 においては、条件装置と役物連続作動装置の作動状態が判定され、停電状態時における遊技の状況に対応した処理が、副制御基板 9 4 0 において実行される。

30

【 0 1 2 7 】

特別遊技状態復帰準備処理S 1 0 1 5 の後には、時短状態フラグが設定されているか否かを判定することにより時短状態であるか非時短状態であるかが判定され（判定処理S 1 0 1 6 ）、時短状態である場合（S 1 0 1 6 : Y）には、時短コマンドが出力される（時短コマンド出力処理S 1 0 1 7 ）。一方、非時短状態である場合（S 1 0 1 6 : N）には、非時短コマンドが出力される（非時短コマンド出力処理S 1 0 1 8 ）。その後、特別図柄に係る当選乱数カウンタ（R A Mの一部の領域）の値が初期化される（乱数初期設定処理S 1 0 1 9 ）。

40

【 0 1 2 8 】

次に、図 1 2 を参照して、主制御基板 9 2 0 によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。図 1 2 は、主制御基板 9 2 0 によって実行されるタイマ割込み処理（図中では「主制御割込み処理」と略記）を示したフローチャートである。

【 0 1 2 9 】

主制御基板 9 2 0 のタイマ割込み処理では、まず、タイマ割込みを開始させるための割込み開始処理S 1 2 0 1 が実行される。具体的には、割込み制御レジスタに所定の値が設定される。これにより、本タイマ割込み以外の割込みが禁止される。その後、パチンコ機 1 0 0 の遊技の進行制御や各種センサの監視等といった実質的な制御に係る停電監視処理S 1 2 0 2 ~ 外部情報出力処理S 1 2 2 1 が順次に行われる。但し、各種の不正の検

50

知に基づいて遊技進行が停止されている場合（S 1 2 0 7：Y）には、制御信号出力処理 S 1 2 0 8～外部情報出力処理 S 1 2 2 1は実行されない。最後に、次回のタイマ割込みを許可する割込み許可処理 S 1 2 2 2が実行されて、今回のタイマ割込み処理が終了する。以下において、各種の主要な処理について個別に説明する。

【0 1 3 0】

停電監視処理 S 1 2 0 2においては、電源監視基板 9 1 0の電源監視部 9 1 1から出力されている停電信号の出力状態に基づいて停電情報（RAMの一部の領域）の値が更新される。具体的には停電信号の出力状態が3度に亘り確認され、3度ともオン状態が検出された場合に停電状態であると判定される。この判定において停電状態であると判定されなかった場合には、停電情報は通電値に維持される。

10

【0 1 3 1】

一方、停電監視処理 S 1 2 0 2において停電状態であると判定された場合には、以下の処理が実行される。まず、停電情報の値がRAM復帰設定処理 S 1 0 1 1又はRAM初期設定処理 S 1 0 1 3（図 1 1 参照）において設定された通電値から所定の停電値に変更される。また、RAMの所定の範囲の記憶領域に対するチェックサム値を算出し、そのチェックサム値の2の補数をRAM判定値として設定する。これにより、パチンコ機 1 0 0は、遊技の進行や各種センサの監視等といった実質的な制御を行わない無限ループに入り、RAM判定値が設定された後のRAMの状態がバックアップ電力に基づいて保持される。なお、停電信号の出力状態が3度に亘り確認されるために、停電信号の受信を初めて検知してから、タイマ割込みの各処理は2回に亘り実行される。

20

【0 1 3 2】

乱数更新処理 S 1 2 0 3においては、特別図柄に係る当選乱数カウンタ、大当り図柄乱数カウンタ、停止パターン選択カウンタ及び普通図柄に係る当選乱数カウンタが更新される。具体的には、特別図柄に係る当選乱数カウンタの値が、規定最大値（例えば、「5 7 6」）と異なる値である場合には、現在値より「1」だけ大きい値に変更され、特別図柄に係る当選乱数カウンタの値が規定最大値である場合には、規定最小値（「0」）に変更される。但し、変更後の値が特別図柄に係る当選乱数カウンタに対する循環初期値と同一の値となる場合には、特別図柄に係る当選乱数カウンタの値が、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタと同一の値に設定され、また、循環初期値も当選乱数初期値カウンタと同一の値に設定される。

30

【0 1 3 3】

大当り図柄乱数カウンタ、停止パターン選択カウンタ及び普通図柄に係る当選乱数カウンタについても、特別図柄に係る当選乱数カウンタの場合と同様にして更新される。ただし、各カウンタの規定最大値と規定最小値とにより定められる更新範囲としては各カウンタに固有の値が設定され、複数のカウンタが非同期で更新される構成とされ、各カウンタの循環初期値には各カウンタに固有の初期値カウンタが参照される。例えば、特別図柄に係る当選乱数カウンタと特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタとは値の範囲が同一であり、大当り図柄乱数カウンタと大当り図柄乱数初期値カウンタとは値の範囲が同一であり、普通図柄に係る当選乱数カウンタと普通図柄に係る当選乱数初期値カウンタとは値の範囲が同一である。

40

【0 1 3 4】

乱数初期値更新処理 S 1 2 0 4においては、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタ、大当り図柄乱数初期値カウンタ及び普通図柄に係る当選乱数初期値カウンタが更新される。具体的には、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタの値が規定最大値（例えば、「5 7 6」）と異なる値である場合には、現在値より「1」だけ大きい値に変更され、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタの値が規定最大値である場合には、規定最小値（「0」）に変更される。特別図柄に係る図柄乱数初期値カウンタ及び普通図柄に係る当選乱数初期値カウンタについても、規定最大値や規定最小値がそれらのカウンタに固有の値であること以外は、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタの場合と同様にして更新される。

【0 1 3 5】

50

変動用カウンタ更新処理 S 1 2 0 5 においては、変動表示時間や変動パターン等を決定するための第 1 の変動種別カウンタ～第 4 の変動種別カウンタの値が更新される。具体的には、第 1 の変動種別カウンタの値が規定最大値（例えば、「187」）と異なる値である場合には、現在値より「1」だけ大きい値に変更され、第 1 の変動種別カウンタの値が規定最大値である場合には、規定最小値（「0」）に変更される。第 2 の変動種別カウンタ～第 4 の変動種別カウンタについても、規定最大値や規定最小値がそれらのカウンタに固有の値であること以外は、第 1 の変動種別カウンタの場合と同様にして更新される。

【0136】

なお、特別図柄及び普通図柄に係る各当選乱数カウンタ、大当たり図柄乱数カウンタ、停止パターン選択カウンタ並びに各変動種別カウンタは、必ずしも上記構成とする必要はなく、上記カウンタの少なくとも一部を他の構成としても良く、例えば、初期値カウンタを利用しないで一定の初期値から更新する構成としても良いし、プログラムを利用しないで乱数生成用 IC により構成して必要に応じて値を参照する構成としても良い。

【0137】

遊技停止判定処理 S 1 2 0 6 においては、不正検知情報が不正検知値である場合には、遊技停止値に更新されると共に、遊技進行を停止させるための各種の情報が設定される。一方、不正検知情報が不正検知値でない場合や既に遊技停止値である場合には、遊技進行を停止させるための各処理は実行されずに遊技停止判定処理 S 1 2 0 6 は終了する。なお、不正検知情報は、不正検知処理 S 1 2 1 1 において各種の不正の発生が検知された場合に不正検知値に設定される。また、判定処理 S 1 2 0 7 においては、不正検知情報が遊技停止値であるか否かによって遊技停止中であるか否かが判定される。

【0138】

制御信号出力処理 S 1 2 0 8 においては、出力バッファに格納された制御データに基づいて、第 1 の特別図柄に係る特別図柄表示装置 4 7 1、第 2 の特別図柄に係る特別図柄表示装置 4 7 2 及び普通図柄に係る普通図柄表示装置 4 7 3 等の各種の報知装置を制御する信号が出力される。また、出力バッファに格納された制御データに基づいて、球送りソレノイド 3 3 2、発射ソレノイド 3 3 4、右進入規制ソレノイド 4 6 2、下進入規制ソレノイド 4 6 3、上進入規制ソレノイド 4 6 4、切換ソレノイド 4 6 5 等の各種のアクチュエータを制御する信号が出力される。

【0139】

スイッチ読込処理 S 1 2 0 9 においては、中始動入賞スイッチ 4 4 1 A、4 4 1 B、右始動入賞スイッチ 4 4 2、下大入賞スイッチ 4 4 3、上大入賞スイッチ 4 4 4、役連作動スイッチ 4 4 5、始動スイッチ 4 4 6、非特定通路スイッチ 4 4 7、特定通路スイッチ 4 4 8、及び、一般入賞スイッチ 4 4 9 A、4 4 9 B の各々からの信号状態が読み込まれて、各種のスイッチによる遊技球の検出状態の変化が検知される。

【0140】

具体的には、スイッチ読込処理 S 1 2 0 9 において、各種のスイッチからの信号状態が所定の時間間隔を隔てて 2 度に亘り入力バッファ（RAM の一部の領域）に読み込まれ、各種のスイッチからの信号ごとに、1 回目に読み込まれた信号状態（以下において「第 1 の信号状態」と略記する）と、2 回目に読み込まれた信号状態（以下において「第 2 の信号状態」と略記する）と、前回のタイマ割込みで検知された検出状態（以下において「前回の検出状態」と略記する）とに基づいて、各種のスイッチの検出状態の変化が検知される。そして、各スイッチに対して、前回の検出状態がオフ状態である場合において、第 1 の信号状態がオン状態であり、第 2 の信号状態がオン状態である場合には、オン状態移行と判断されて、スイッチの種類に応じた検出フラグ（RAM の一部の領域）が設定される。なお、停電監視処理 S 1 2 0 2 で説明したように、電源供給が停止したとしても、タイマ割込みの各処理が 2 回に亘り実行されるために、電源供給が停止した直後に各種のスイッチのオン状態が開始された場合であっても各種のスイッチの検出フラグを正確に設定することができる。

【0141】

タイマ更新処理 S 1 2 1 0 においては、特別図柄及び普通図柄の変動表示、各遊技状態の制御、及び、不正監視等に使用される各種のタイマ（R A M の所定の領域）が更新される。

【 0 1 4 2 】

不正検知処理 S 1 2 1 1 においては、各種の入賞装置に強制的に遊技球を進入させたり、各種の入賞装置を強制的に作動させたりするような不正行為が検知される。具体的には、右始動入賞装置 4 3 2、下大入賞装置 4 3 3 及び上大入賞装置 4 3 4 の強制的な進入許可姿勢への移動、加振による下大入賞装置 4 3 3 の特定通路への遊技球の誘導、電波による右始動入賞装置 4 3 2、下大入賞装置 4 3 3 及び上大入賞装置 4 3 4 の強制的な誤作動の誘発、磁気吸着による各種の入賞装置への遊技球の誘導、上側中始動入賞装置 4 3 1 A、下側中始動入賞装置 4 3 1 B、右始動入賞装置 4 3 2、下大入賞装置 4 3 3 及び上大入賞装置 4 3 4 への異常なタイミングでの遊技球の誘導等の不正行為が行われた可能性の高い状況の発生を検知する。

【 0 1 4 3 】

入賞検知応答処理 S 1 2 1 2 においては、遊技盤 4 0 0 に設けられた各種のスイッチによる遊技球の検出に基づく制御が実行される。具体的には、上側中始動入賞スイッチ 4 4 1 A（図 1 0 参照）及び下側中始動入賞スイッチ 4 4 1 B（図 1 0 参照）による遊技球の検出に基づいて、中始動入賞スイッチ検出フラグが設定されている場合には、中始動入賞カウンタ（R A M の所定の領域）及び第 1 払出カウンタ（R A M の所定の領域）が更新される。また、右始動入賞スイッチ 4 4 2（図 1 0 参照）による遊技球の検出に基づいて右始動入賞スイッチ検出フラグが設定されている場合には、第 1 払出カウンタが更新される。また、下大入賞スイッチ 4 4 3（図 1 0 参照）による遊技球の検出に基づいて下大入賞スイッチ検出フラグが設定されている場合や、上大入賞スイッチ 4 4 4（図 1 0 参照）による遊技球の検出に基づいて上大入賞スイッチ検出フラグが設定されている場合には、大入賞カウンタ（R A M の所定の領域）及び第 2 払出カウンタ（R A M の所定の領域）が更新される。

【 0 1 4 4 】

発射制御処理 S 1 2 1 3 においては、発射装置 3 3 0 による遊技球の発射を制御するための発射関連情報が更新される。具体的には、球送り機構 3 3 1 を駆動する球送りソレノイド 3 3 2 の作動フラグ及び発射機構 3 3 3 を駆動する発射ソレノイド 3 3 4 の作動フラグが更新される。

【 0 1 4 5 】

入力信号監視処理 S 1 2 1 4 においては、払出制御基板 9 3 0 を介した開閉検出スイッチ 1 0 8（図 1 0 参照）からの信号の出力状態に基づいて、外枠 1 0 1（図 1 及び図 2 参照）に対して中間ブロック 1 0 3（図 1 及び図 2 参照）が閉鎖されているか否かが検知される。また、払出制御基板 9 3 0（図 1 0 参照）を介した開閉検出スイッチ 1 0 9 からの信号の出力状態に基づいて、中間ブロック 1 0 3（図 2 及び図 3 参照）に対して前ブロック 1 0 2（図 2 及び図 3 参照）が閉鎖されているか否かが検知される。

【 0 1 4 6 】

払出状態監視処理 S 1 2 1 5 においては、払出制御基板 9 3 0 から出力される払出制御状態を示す情報が監視され、必要に応じて、払出制御状態に応じた各種の払出状態コマンドが設定される。なお、払出状態コマンドを受信した副制御基板 9 4 0 は、払出状態コマンドの種類に応じた報知を装飾図柄表示装置 4 7 9、左上音響装置 2 8 1 及び右上音響装置 2 8 2 等に行わせる。

【 0 1 4 7 】

払出信号出力処理 S 1 2 1 6 においては、必要に応じて、第 1 払出カウンタ及び第 2 払出カウンタの値に基づいて各種の賞球コマンドを設定し、払出制御基板 9 3 0 に出力する。なお、第 1 払出カウンタ及び第 2 払出カウンタは、賞球コマンドの設定に応じて更新される。例えば、第 1 払出カウンタは、1 回の入賞に相当する遊技球が検出される毎に 1 ずつ加算され、その入賞に基づく賞球コマンドが設定される毎に 1 ずつ減算される。払出制

10

20

30

40

50

御基板 9 3 0 では、その入賞に対応する数（例えば、3 個）の遊技球を払い出す制御を実行する毎に（詳細には、払い出しが完了する少し前に）、主制御基板 9 2 0 に賞球コマンドを要求し、賞球の払い出しが継続している状況においては、主制御基板 9 2 0 から更なる賞球コマンドが出力される。第 2 払出カウンタは、第 1 払出カウンタとは賞球数が異なる入賞（例えば、1 3 個）に対応して更新されるカウンタであり、第 2 払出カウンタの値に基づく賞球コマンドを払出制御基板 9 3 0 が受信した場合には、払出制御基板 9 3 0 は、その賞球コマンドに対応した数分の遊技球を払い出す制御を実行する。

【 0 1 4 8 】

特別図柄関連処理 S 1 2 1 7 においては、第 1 特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御及び第 1 特別図柄に係る単位遊技の制御が実行される。具体的には、第 1 特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御において、第 1 特別図柄に係る特別図柄保留表示装置 4 7 6 の動作制御が実行される。また、第 1 特別図柄に係る単位遊技の制御において、第 1 特別図柄に係る特別図柄表示装置 4 7 1 の動作制御が実行され、第 1 特別図柄抽選において大当りに当選した場合には、下大入賞装置 4 3 3 の動作制御が更に実行される。なお、この場合に、下大入賞装置 4 3 3 に代えて、又は、下大入賞装置 4 3 3 及び上大入賞装置 4 3 4 の動作制御が実行されてもよい。

10

【 0 1 4 9 】

また、特別図柄関連処理 S 1 2 1 7 においては、第 2 特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御及び第 2 特別図柄に係る単位遊技の制御が実行される。具体的には、第 2 特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御において、第 2 特別図柄に係る特別図柄保留表示装置 4 7 7 の動作制御が実行される。また、第 2 特別図柄に係る単位遊技の制御において、第 2 特別図柄に係る特別図柄表示装置 4 7 2 の動作制御が実行され、第 2 特別図柄抽選において大当りに当選した場合には、上大入賞装置 4 3 4 の動作制御が更に実行される。なお、この場合に、下大入賞装置 4 3 3 に代えて、又は、下大入賞装置 4 3 3 及び上大入賞装置 4 3 4 の動作制御が実行されてもよい。

20

【 0 1 5 0 】

普通図柄関連処理 S 1 2 1 8 においては、普通図柄に係る単位遊技の権利の保留制御並びに普通図柄に係る単位遊技の制御が実行される。具体的には、普通図柄に係る単位遊技の権利の保留制御において、普通図柄保留表示装置 4 7 8 の動作制御が実行される。また、普通図柄に係る単位遊技の制御において、普通図柄に係る普通図柄表示装置 4 7 3 の動作制御が実行され、普通図柄抽選に当選した場合には更に右始動入賞装置 4 3 2 の動作制御が実行される。

30

【 0 1 5 1 】

表示制御処理 S 1 2 1 9 においては、特別図柄関連処理 S 1 2 1 7 における第 1 特別図柄に係る特別図柄表示装置 4 7 1、第 2 特別図柄に係る特別図柄表示装置 4 7 2、第 1 特別図柄に係る特別図柄保留表示装置 4 7 6 及び第 2 特別図柄に係る特別図柄保留表示装置 4 7 7 等の動作を制御するために更新される各種の情報に基づいて、それらの装置を具体的に作動させるための出力データが合成される。合成された出力データは、次のタイマ割込みに基づく制御信号出力処理 S 1 2 0 8 において各装置に出力される。

【 0 1 5 2 】

モータ制御処理 S 1 2 2 0 においては、各種のモータの動作制御が実行される。外部情報出力処理 S 1 2 2 1 においては、パチンコ機 1 0 0 に電氣的に接続されるデータ表示装置（図示せず）や管理装置（図示せず）等の外部装置に出力する出力データが設定される。

40

【 0 1 5 3 】

< 喫煙情報の出力選択 >

パチンコ機 1 0 0 は、不利益のない又は少ない状況で所定の時間（具体的には、通常遊技状態においては 4 分、特別遊技状態においては 2 分）に亘って離席できる時間を確保できる場合に、喫煙休憩を取る判断において有用な情報となる喫煙情報を報知することで、喫煙者であっても好適に遊技を実行できるように構成している。また、この喫煙情報を報

50

知らせるか否かは、遊技者によって選択できる構成としている。

【0154】

まず、喫煙情報の報知態様の説明に先立ち、図13を参照して、喫煙情報を報知するか否かを選択できる構成について説明する。図13は、喫煙情報を報知するか否かの選択態様を示す模式図である。なお、必要に応じて、図1及び図10も参照する。

【0155】

パチンコ機100は、所定の喫煙情報を表示する構成を含んでおり、上述の装飾図柄表示装置479によって、喫煙情報を表示するように構成されている。また、パチンコ機100は、装飾図柄表示装置479によって表示される喫煙情報を表示するか否かを遊技者が選択可能な構成を含んでおり、入力操作装置260によって、その選択の操作を受け付けるように構成されている。

10

【0156】

副制御基板940において、入力操作装置260（図1及び図10参照）に対する遊技者の操作に基づいて、喫煙情報を表示可能とするモード（以下、喫煙モードと称す）及び喫煙情報を表示しないモード（以下、禁煙モードとも称す）のいずれかを設定し、その設定を記憶する。また、副制御基板940は、喫煙モードが設定されている場合であって、所定の条件を満たす場合に、装飾図柄表示装置479に喫煙情報を表示させる。

【0157】

具体的には、副制御基板940は、入力操作装置260の一部をなす回転操作装置262（図1及び図10参照）に対する回転操作を検出して、所定の複数のメニューを、循環的に、装飾図柄表示装置479に表示させる。図13に示すように、装飾図柄表示装置479に演出モード選択が可能なメニューが表示された状態において、複数の演出モード（例えば、主役となるキャラクタが異なる演出モードA、演出モードB及び演出モードC）のうち現在設定されている演出モード（図中は演出モードA）が太字で表示され、禁煙モード及び喫煙モードのうち現在設定されているモード（図中は禁煙モード）が太字で表示される。また、現在設定されている演出モードに対応するタブ（図中は太枠で示す演出モードAのタブ10A）が選択された状態であって、演出モードを変更可能な状態となっている。この状態において、入力操作装置260の一部をなす選択操作装置263（図1及び図10参照）に対して上方向操作又は下方向操作を行うと、副制御基板940は、その操作を検出して、各演出モードに対応するタブ10A、10B、10Cの選択状態を変化させる。また、この演出モードの選択可能な状態において、選択操作装置263に対して右方向操作を行うと、副制御基板940は、その操作を検出して、現在設定されている禁煙モード又は喫煙モードに対応するタブ10N、10Sが選択された状態となり、禁煙モード又は喫煙モードを選択可能になる。この状態において、選択操作装置263（図1及び図10参照）に対して上方向操作又は下方向操作を行うと、副制御基板940は、その操作を検出して、禁煙モード及び喫煙モードに対応するタブ10N、10Sの選択状態を変化させる。所望の演出モードのタブ10A、10B、10Cが選択されると共に、禁煙モード又は喫煙モードの所望のモードのタブ10N、10Sが選択された状態において、更に、選択操作装置263に対して右方向操作を行えば、変更を確定して終了するタブ10M、又は、変更を破棄して元の設定に戻して終了するタブ10Rを選択可能な状態となる。この状態で、選択操作装置263（図1及び図10参照）に対する操作によっていずれか一方のタブ10M、10Rを選択した後に、入力操作装置260の一部をなす押圧操作装置261が操作されると、副制御基板940は、その操作を検出して、新たな設定を確定して記憶する。

20

30

40

【0158】

この喫煙モードと禁煙モードとの選択は、装飾図柄表示装置479において、所定の期間に亘って遊技者による遊技球の発射操作が行われていない場合等に行われるデモンストレーション画像が表示されている場合や、遊技者が遊技球の貸与を受けるためにパチンコ機100に接続されたカードユニット（図示せず）に紙幣やカードを挿入した場合や、単位遊技の権利に基づく演出の実行中であってその開始から所定の期間内である場合にお

50

いて行える構成としている。

【0159】

上記のような禁煙モードと喫煙モードとの選択を行えるようにするために、副制御基板 940 において、禁煙モード又は喫煙モードを選択するためのタブ 10N, 10S についての画像データを記憶し、禁煙モードと喫煙モードとを切り替えて設定する制御に関するプログラムを記憶する構成としている。

【0160】

なお、禁煙モードと喫煙モードとの選択を、既に多くのパチンコ機で採用されている演出モードの選択と同一のメニュー表示において行えるようにして、禁煙モードと喫煙モードとの選択が可能なことを遊技者に簡便に知らせることが可能な構成としているが、それらの選択を異なるメニュー内で行う構成であってもよい。また、演出モードの選択もできる構成としているが、演出モードの選択はできない構成であってもよい。更に、禁煙モード及び喫煙モードを入力操作装置 260 で兼用して選択する構成に限らず、入力操作装置 260 とは別に専用の装置、例えば、喫煙モードと記載されたスイッチ（図示せず）を設けて、禁煙モードが選択されている場合には当該スイッチを消灯させ、喫煙モードが選択されている場合には当該スイッチを点灯させる構成であってもよい。

【0161】

< 通常遊技状態における喫煙情報の報知態様 >

次に、図 14 及び図 15 を参照して、通常遊技状態における喫煙情報の報知態様について説明する。図 14 は、通常遊技状態において特定長期演出が選択された場合における喫煙情報の報知態様の一例を示す説明図であって、図 14 (A) が、取得した単位遊技の権利に関して主制御基板 920 に保持される情報を示す説明図であり、図 14 (B) が喫煙情報の報知態様を示すタイミングチャートであり、図 14 (C) が、喫煙情報の内容の一例を示す模式図である。図 15 は、通常遊技状態において特定長期演出が選択されていない場合における喫煙情報の報知態様の例を示す説明図であり、図 15 (A) は、保留されている単位遊技の権利に基づく変動表示時間が 240 秒 (4 分) 以上である場合における、主制御基板 920 に保持される取得した単位遊技の権利に関する情報を示す説明図であり、図 15 (B) は、その場合の喫煙情報の報知態様を示すタイミングチャートであり、また、図 15 (C) は、保留されている単位遊技の権利に基づく変動表示時間が 240 秒未満である場合における主制御基板 920 に保持される取得した単位遊技の権利に関する情報を示す説明図であり、図 15 (D) は、その場合の喫煙情報の出力態様を示すタイミングチャートである。

【0162】

パチンコ機 100 は、喫煙モードが設定されている場合において、消化中の単位遊技の権利に係る単位遊技又は保留された単位遊技に係る権利に対する大当りの抽選によって所定の大当り、例えば、後述する擬 10R 大当りに当選している場合であって、当該特別遊技状態への移行を確定させることとなった権利に対する変動表示時間に、それ以前に実行される単位遊技の権利に対する変動表示時間（消化中の単位遊技の権利に対する変動表示時間の残り時間を含む）を加えた総変動表示時間が所定の時間（例えば、240 秒）以上である場合に、喫煙情報を出力する構成としている。具体的には、以下で説明するように、3 つの条件のいずれかを満たす場合に喫煙情報を出力する構成とされ、また、満たした条件ごとに喫煙情報を出力するタイミングを異ならせる構成としている。なお、喫煙情報が出力された場合には、所定の大当りに当選していることが確定する。

【0163】

まず、第 1 の条件は、図 14 (A) に示すように、第 1 特別図柄（図中は第 1 特図と略記）に係る新たに保留された単位遊技の権利（以下において、保留権利と略記する）に対大当りの抽選で、後述する擬 10R 大当りに当選し、かつ、その新たな権利に対する演出の抽選で、240 秒以上に亘って行われる演出（以下、特定長期演出とも称す）が選択された場合である。第 1 の条件を満たす場合には、図 14 (B) に示すように、現在実行されている消化中の単位遊技の権利（以下、消化中権利とも称す）、及び、第 1 保留権利が

ら第3保留権利に対する単位遊技を経て、擬10R大当りに当選した第4保留権利に対する単位遊技の開始に伴って、装飾図柄表示装置479によって喫煙情報の表示を開始する。なお、各条件の成立は、主制御基板920において判定されるが、喫煙情報の表示は、主制御基板920からの指示に基づいて、副制御基板940が装飾図柄表示装置479に行わせる。このとき、喫煙情報の表示を行うか否かは、副制御基板940において、喫煙モードが設定されているか否かによって判断される。ここで、擬10R大当りは、10ラウンドで構成され、各ラウンドにおいて下大入賞装置433への進入が許容される遊技球の個数(規定数)が多いラウンドと少ないラウンドとを含み、喫煙モードが設定されている場合には、10ラウンドで構成されていることを認識できるが、禁煙モードが選択されている場合には、規定数の少ない複数の連続するラウンドを1つのラウンドであるかのように見せかけ、本来の10ラウンドよりも少ないラウンド(例えば、6ラウンド)で構成されていると認識させる大当りである(図22参照)。

10

【0164】

ここで、喫煙情報の表示態様について詳細に説明する。装飾図柄表示装置479において、消化中権利に対する演出(演出番号94)が実行されている途中で(時刻ta0)、新たに獲得した保留権利に対する演出が特定長期演出である場合、消化中権利及び第1保留権利~第3保留権利に対する演出(演出番号94, 233, 36, 321)が順次に行われた後、第4保留権利(時刻ta0時点)に基づく単位遊技の開始に伴って、特定長期演出が開始される(時刻ta1)。このとき、装飾図柄表示装置479において、禁煙モードが設定されていれば、特定長期演出(演出番号721)を表示するが、喫煙モードが設定されていれば、特定長期演出に代えて、又は、それに加えて、喫煙情報を表示する。具体的には、図14(C)に示すように、喫煙に好適なタイミングが到来したことを示す情報であって、喫煙情報の一種であるタイミング情報21(例えば、図中の「一服する」)を表示する構成とし、遊技者に対して離席して喫煙するか否かを判断(以下、喫煙判断とも称す)する機会を与えることを可能にしている。

20

【0165】

更に、装飾図柄表示装置479において、特別遊技状態が開始されるまでの時間TA1(244秒)を示す情報であって、喫煙情報の一種である開始時間情報22をカウントダウンで表示する構成とし、遊技者に対して、大当り(擬10R大当り)に当選していることを報知すると共に、安心して離席できる時間を明確に報知することを可能にしている。これによって、喫煙するために確保したい時間に対する要求が、遊技者ごと、又は、同一遊技者であっても前回の喫煙からの間隔等によって異なったとしても、個別の要求を満たし易くなる。なお、開始時間情報22としては、特別遊技状態が開始されるまでの時間そのものを示す情報に限らず、例えば、時間ゲージの減少によって残り時間を報知する、例えば、1分ごとに色を変化させた時間ゲージを表示し、時間の経過に伴ってその時間ゲージを短くしていく構成であってよいし、後述する喫煙中情報24における煙草の長さを時間の経過に伴って短くし、灰の量を時間の経過に伴って増加することで残り時間を報知する等、特別遊技状態が開始されるまでの時間を推定できる構成であってもよい。また、開始時間情報22を連続して表示する場合に限らず、例えば、30秒ごとに5秒だけ表示する等、断続的に表示する構成であってもよい。

30

40

【0166】

また、装飾図柄表示装置479において、開始時間情報22に相当する情報31が記録された情報であって、喫煙情報の一種であるQRコード(登録商標)等の記号によって表示されるコード情報23を表示する構成とし、離席した状態でも開始時間情報に相当する情報31を遊技者の所持する携帯電話等のモバイル機器30によって確認できるようにして、残された時間を確認しながら喫煙することを可能にしている。これによって、遊技者は、時間の限り安心して喫煙を堪能することが可能になる。なお、このコード情報23は、読み込むタイミングによって、実際の残り時間とモバイル機器30で表示される残り時間とのずれを抑制するために、所定の短い時間(例えば、10秒間)だけ表示するようにしている(時刻ta1~時刻ta2)。コード情報23には、表示が開始された時点での

50

残り時間からコード情報 2 3 が表示される最大時間を差し引いた時間の情報を記録している。モバイル機器 3 0 においては、開始時間情報に相当する情報と共に、時間の経過に合わせて、遊技の進行を示す情報、例えば、特別遊技状態が開始される又は開始されることを示す情報（図中における「結果出たよ！」）や、特別遊技状態が開始されるまでの残り時間が少なくなったことを示す情報（図中における「戻った方がいいかも」）を、アラーム機能や振動機能も利用して報知する。

【 0 1 6 7 】

また、装飾図柄表示装置 4 7 9 において、離席を決断した時点で、「Y e s」と表示されたタブ 2 9 Y を選択すると（t a 1）、喫煙中を示す情報であって、喫煙情報の一種である喫煙中情報 2 4（左中部等の画面表示において、灰皿に煙の出ている煙草が灰皿に置かれていた図案）を表示する（t a 2）。一方、離席しないことを決断して、「N o」と表示されたタブ 2 9 N を選択すると、禁煙モードにおける演出と同一の演出に切り替わる。また、遊技者が座席に戻り、発射操作装置 2 5 0 の発射ハンドル 2 5 2（図 1 参照）を操作すると、その操作が接触センサ 2 5 4（図 1 0 参照）によって検出され、禁煙モードにおける演出と同一の演出に切り替わる。

10

【 0 1 6 8 】

喫煙情報を表示する契機となる第 2 の条件は、保留権利に対する大当りの抽選で擬 1 0 R 大当りに当選した場合であって、その保留権利に対して選択された演出が特定長期演出でなく、その保留権利を含めて全ての保留権利に対する各変動表示時間の総和が所定の時間（4 分）以上となる場合である。図 1 5（A）に示すように、新たに獲得した保留権利（図中の第 4 保留権利）によって第 2 の条件を満たすことになった場合には、図 1 5（B）に示すように、装飾図柄表示装置 4 7 9 において、時刻 t b 0 における消化中権利の次に消化対象となる第 1 保留権利に対する単位遊技の開始（時刻 t b 1）に伴って喫煙情報の表示を開始し、擬 1 0 R 大当りに当選した第 4 保留権利（時刻 t b 0 時点）に対する単位遊技の終了までに亘って喫煙情報の表示を継続させる。第 2 の条件を満たした場合の喫煙情報の表示態様は、喫煙情報の開始のタイミングや開始時間情報 2 2 として初期表示される時間 T B 1 が異なること以外は第 1 の条件を満たした場合と同様であるために、繰り返しの説明は省略する。

20

【 0 1 6 9 】

喫煙情報を表示する契機となる第 3 の条件は、図 1 5（C）に示すように、保留権利に対する大当りの抽選で擬 1 0 R 大当りに当選した場合であって、その保留権利に対して選択された演出が特定長期演出でなく、その保留権利を含めて全ての保留権利に対して選択された各変動表示時間の総和が所定の時間（4 分）未満であるが、消化中権利に対する実行中の変動表示時間（演出時間）の残り時間を更に加えた時間が所定の時間以上となる場合である。第 3 の条件を満たす場合には、装飾図柄表示装置 4 7 9 において、消化中権利に対する演出（演出番号 9 4）の途中から（t c 1）、喫煙情報の表示を開始し、大当りに当選した第 4 保留権利（時刻 t c 0 時点）の終了までに亘って喫煙情報の表示を継続させる。第 3 の条件を満たした場合の喫煙情報の表示態様は、開始のタイミングや開始時間情報 2 2 として初期表示される時間 T B 2 が異なること以外は第 1 の条件を満たした場合と同様であるために、繰り返しの説明は省略する。

30

40

【 0 1 7 0 】

上記の 3 条件を判定するために、パチンコ機 1 0 0 において、消化中権利があるときに新たに単位遊技の権利を取得した場合に、その新たな単位遊技の権利を所定の個数（4 個）までは記憶してその権利に基づく単位遊技の実行を保留する構成であって、新たな保留権利を獲得するたびに、消化中権利に基づく単位遊技の終了を待たずに、大当りの抽選を行って大当りの当否及び種類を決定する構成としている。更に、その大当りの抽選と共に、演出を決定する抽選を行って、第 1 特別図柄を変動させて表示する変動表示時間をも決定する構成とされている。変動表示時間の決定においては、具体的には、主制御基板 9 2 0 における演出を決定する抽選によって演出番号を決定し、主制御基板 9 2 0 に記憶されている各演出番号と変動表示時間との対応を規定する演出テーブルを参照して、変動表示

50

時間を決定している。これは、第2特別図柄に関する単位遊技の権利についても同様である。このため、主制御基板920において、特定長期演出に対応する演出番号及び変動表示時間を規定するデータを含む演出テーブルを記憶し、単位遊技の権利を獲得した場合に、大当りの抽選に引き続き変動表示時間を決定する演出の抽選を行うプログラムを記憶し、また、特定長期演出に対する演出番号が選択されたか否かを判定するプログラムや、消化中の権利に係る残りの変動表示時間や保留された各単位遊技の権利に係る変動表示時間を加算して所定の時間以上であるか否かを判定するプログラムを記憶している。また、喫煙情報を表示するために、副制御基板940において、喫煙情報を構成する開始時間情報等の各種の情報に対応する画像データを記憶し、それらの画像データの出力を制御するプログラムを記憶する構成としている。なお、副制御基板940によって実行される演出の演出時間は、主制御基板920において決定された変動表示時間に、第1特別図柄を停止した状態で確定表示する確定表示時間（例えば、2秒）を加えた時間となる。これらの制御は、第2特別図柄に関する単位遊技の権利についても同様である。

10

20

30

40

50

【0171】

なお、喫煙情報を報知する契機は、上記の3つの条件のいずれかの成立に限らず、それらの1つ又は2つの条件を契機としてもよいが、第1の条件を含むことが好ましい。第2の条件及び第3の条件を満たすためには、短期間の間に比較的時間の長い演出に連続して当選しなければならないが、第1の条件を満たす場合には特定長期演出に1回当選すればよく、第1の条件を満たす間隔が第2の条件又は第3の条件を満たす場合よりも一定の間隔に安定し易くなるために、喫煙情報を報知する契機として第1の条件を含む構成とすることで、一定期間において喫煙情報が報知される頻度を安定させることが可能となる。

【0172】

また、装飾図柄表示装置479において、禁煙モードにおける通常の演出（演出番号94）に代えて、喫煙モード専用の画像によって喫煙情報を表示する構成に限らず、通常の演出に加えて、又は、暗転させた通常の演出に加えて喫煙情報を表示する等、通常の演出と複合させて喫煙情報を表示する構成としてもよい。

【0173】

また、喫煙情報を装飾図柄表示装置479による表示によって出力する場合に限らず、喫煙情報を、盤面発光装置490による所定のパターンや色の発光によって出力する構成や、喫煙情報を、音響装置281、282による所定の音楽や音や音声等の音響によって出力する構成としてもよく、また、喫煙情報を表示や発光や音響を組み合わせる構成としてもよい。更に、喫煙情報を出力する専用の装置を新たに設ける構成としてもよい。

【0174】

このように、パチンコ機100の装飾図柄表示装置479には、変動表示中において開始時間情報22が表示される場合があり、その開始時間情報22の表示によって、遊技者は、大当りに当選することが確定していることを知ることができ、また、休憩に当てることができる時間を知ることができる。このため、大当りの当選を契機として多量の遊技価値を得られる又は得られる可能性が高い状態になったとの安堵感の元で、休憩できる時間を気にし過ぎることなくゆったりとした気分で、喫煙を行うことができる。そして、その喫煙中においても遊技の進行が行われるために、大当り抽選の機会が減少してしまうことを抑制することができる。更に、開始時間情報22が表示されている状況で、遊技者が不在となっていることを遊技場の店員が認識した場合でも、遊技が進行中で、開始時間情報22に基づいて遊技者が戻るであろう時間も店員が認識できるので、不在の状況を好適に確認可能とすることができる。

【0175】

<下大入賞装置433の動作>

次に、図16を参照して、特別遊技状態における下大入賞装置433の動作について説明する。図16は、特別遊技状態における下大入賞装置433の動作の一例を示すタイミングチャートである。なお、図16には、擬10R大当りに当選した場合に実行される特

別遊技状態が示されている。

【0176】

特別遊技状態は、図16(A)～(D)に示すように、第1ラウンドから第10ラウンドまでの10ラウンドで構成され、各ラウンドにおいて、下進入規制機構453(図7参照)を進入禁止姿勢から進入許容姿勢に移行させ、下大入賞装置433への遊技球の進入を許容する状態とし、所定の最大進入許容時間が経過するか、最大進入許容時間が経過する前に所定数(規定数)の遊技球が下大入賞装置433に進入した場合に、下進入規制機構453を進入許容姿勢から進入禁止姿勢に移行させ、下大入賞装置433への遊技球の進入を禁止する状態に戻す。下大入賞装置433へ遊技球が進入した場合には、進入した個数に所定の倍率(賞球倍率:10倍)を掛けた個数の遊技球が払い出される。以下において、下大入賞装置433へ遊技球が進入することを入賞と称し、その入賞に基づいて払い出される遊技球を賞球と称して説明する。

10

【0177】

特別遊技状態において、第1ラウンド(時刻td2～時刻td4)、第2ラウンド(時刻td4～時刻td5)、第7ラウンド(時刻td9～時刻td11)から第10ラウンド(時刻td14～時刻td15)に対する規定数(1、2又は6個)を、第3ラウンドから第6ラウンドに対する規定数(10個)よりも少なく設定し、第1ラウンド、第2ラウンド、第7ラウンドから第10ラウンドにおいて得られる賞球の獲得可能個数を、第7ラウンドから第10ラウンドの場合よりも少なくなるように設定している。各ラウンドにおいて、ラウンドが開始されてから、最大進入許容時間の満了によって下進入規制機構453が進入許容姿勢から進入禁止姿勢に移行するまでの時間を、規定数が異なる場合であっても同一の時間TDとなるように設定している。このため、主制御基板920において、各ラウンドに対する規定数を規定するデータと、各ラウンドにおいて共通である下進入規制機構453を進入許容状態から進入禁止状態に移行させるまでの最大継続時間に対応するデータとを記憶し、それらのデータを参照して下進入規制機構453の姿勢を変化させる下進入規制ソレノイド463の作動を制御するプログラムを記憶している。これによって、規定数の少ないラウンドにおける入賞を諦めれば、一定の損失はあるもののその損失を抑制しつつ、離席可能な時間として一定の離席可能時間を確保することが可能となる。例えば、規定数が1個である第10ラウンドにおける入賞を諦めたとすると、10個の賞球を得られないことと引き換えに、第10ラウンドの最大継続時間(30秒)に相当する離席可能時間を得ることができ、また、規定数が6個である第7ラウンドにおいて、5個目の遊技球までは入賞させるが6個目の遊技球の入賞を避けた場合には、10個の賞球を得られないことと引き換えに、第7ラウンドの最大継続時間(30秒)から5個目の遊技球の入賞までに要した時間(通常、5秒程度)を差し引いた離席可能時間(約25秒)を得ることができる。

20

30

【0178】

また、賞球の獲得可能個数の多いラウンドである第6ラウンドの後に、賞球の獲得可能個数の少ないラウンドである第7ラウンド～第10ラウンドを連続させる構成として、賞球の獲得可能個数の少ない複数のラウンドに亘って遊技球の入賞を避ける、例えば、賞球の獲得可能個数の少ない第7ラウンド～第10ラウンドにおける遊技球の入賞を避けたり、賞球の獲得可能個数の極めて少ない第8ラウンド～第10ラウンドにおける遊技球の入賞を避けたり、その第8ラウンド～第10ラウンドに加えて遊技球の獲得可能個数の少ない第7ラウンドにおける6個目の遊技球の入賞を避けたりすることによって、遊技球を規定数まで入賞させなかった各ラウンドに対して得られる離席可能時間が累積した長い時間を確保することを可能にしている。

40

【0179】

更に、賞球の獲得可能個数の少ないラウンドである第7ラウンド～第10ラウンドの後に、賞球の獲得可能個数の多いラウンドを設けない構成とし、特別遊技状態においてエンディング演出(図中ではED演出)が行われる時間(時刻td15～時刻td16)も加えた更に長い時間を確保することを可能にしている。

50

【0180】

長い喫煙時間は確保したいが大きな損失を避けたい喫煙者が入賞を避けて離席する可能性が高い第8ラウンドに対する規定数を2個(複数個)に設定する構成としている。これによって、第7ラウンドにおける入賞のために打ち出した遊技球が、第7ラウンドの終了後に下大入賞装置433よりも上流側に残っていたとしても、その遊技球によって第8ラウンドに対する規定数まで入賞してしまうことを抑制できる。また、その第8ラウンドにおいて、第8ラウンドの開始から下進入規制機構453を進入許容姿勢に移行させるまでの時間を他のラウンド(例えば、第3ラウンドや第8ラウンド)よりも長く設定する構成としている。これによって、第8ラウンドにおいて、下進入規制機構453が進入許容姿勢をとる時期を遅らせることができ、第7ラウンドにおける入賞のために打ち出した遊技球が、第7ラウンドの終了後に下大入賞装置433よりも上流側に残っていたとしても、その遊技球が第8ラウンドで入賞してしまうことを更に好適に抑制できる。したがって、意図せず第9ラウンドから入賞を避けることになって、喫煙時間が減ってしまうこと、また、その喫煙時間の減少によって喫煙機会を逸することを好適に抑制できる。

10

【0181】

なお、賞球の獲得可能個数の多いラウンド(第3ラウンド~第6ラウンド)の後に連続する賞球の獲得可能個数の少ないラウンド(第7ラウンド~第10ラウンド)に対して喫煙情報を表示する構成に限らず、賞球の獲得可能個数の多いラウンドの前に連続する賞球の獲得可能個数の少ないラウンド(第1ラウンド及び第2ラウンド)に対して喫煙情報を表示する構成や、それらの双方で喫煙情報を表示する構成であってもよい。また、賞球の獲得可能個数の多いラウンドの前に連続する賞球の獲得可能個数の少ないラウンドを、開始直後のラウンドに配置すれば、離席可能な時間として、オープニング演出が行われる時間(td1~td2)を離席可能な期間に含めることもできる。

20

【0182】

< 特別遊技状態における喫煙情報の報知態様 >

次に、図17を参照して、特別遊技状態における喫煙情報の報知態様について説明する。図17は、特別遊技状態における喫煙情報の報知態様の推移を表す模式図である。

【0183】

装飾図柄表示装置479において、喫煙モードが設定されている場合には、第6ラウンドの開始(時刻td9)に際して、禁煙モードが設定されている場合に実行される第6演出に代えて、又は、それに加えて、図17に示すように、喫煙に好適なタイミングが到来したことを示す情報であって、喫煙情報の一種であるタイミング情報25(例えば、画像479a, 479bにおける「どうしても一服する」)を表示する構成とし、遊技者に対して離席して喫煙するか否かを判断(以下、喫煙判断とも称す)する機会を与えることを可能にしている。

30

【0184】

また、装飾図柄表示装置479において、画像479a~479fに示すように、特別遊技状態が終了するまでの時間を示す情報であって、喫煙情報の一種である終了時間情報26をカウントダウンで表示する構成とし、遊技者に対して、安心して離席できる時間を明確に報知することを可能にしている。また、終了時間情報26によって、開始時間情報22に関して説明したように、所望の喫煙時間を確保できるかの判断材料を与えることも可能にしている。なお、特別遊技状態において、どのタイミングで下大入賞装置433への入賞を避けて離席するかについて、遊技者に選択の自由度があるために、通常遊技状態の喫煙情報の表示の場合とは異なり、この時点では、終了時間情報26に相当する情報を記録したQRコード(登録商標)等の記号によって表示されるコード情報28は表示されない。

40

【0185】

また、装飾図柄表示装置479において、画像479a~479fに示すように、離籍するタイミングを遊技者が決定し易くするための情報や、リスクを報知するための情報等を含む補助情報27を表示する。具体的には、第7ラウンド以降の各ラウンドに対して、

50

最大継続時間を示す情報と、規定数を示す情報（図中の丸印）とを表示する構成としている。これによって、遊技者は、損失とその損失と引き換えに得られる離席時間とを勘案して、どのタイミングで離席するかを自由に決めることができる。

【0186】

また、画像479aに示すように、好適な離席タイミングを示す情報（図中の規定数を示す丸印の内側に表示された小さい丸印）を表示する構成としている。具体的には、第7ラウンドにおける左から5つ目の丸印に小さい丸印を付加し（二重丸で表示）、第7ラウンドにおいて5個目までの遊技球は入賞させ、6個目の遊技球の入賞は避けることを薦めている。この場合、5個の遊技球の入賞（第7ラウンドで1個、第8ラウンドで2個、第9ラウンドで1個、第10ラウンドで1個の合計5個：50個の賞球）を避ければ、終了時間情報26で示された時間から、第7ラウンドにおいて5個目の遊技球の入賞を終えるまでの時間（入賞を確認しながら遊技球を打ち出したとしても10秒程度）を差し引いた時間に亘って、離席することが可能になる。

10

【0187】

また、画像479aと画像479bとの比較からわかるように、規定数を表す情報を、下大入賞装置433への入賞に基づいて、逐次に変化させ（白丸から黒丸への変化）、ラウンド内での入賞の状況を把握できるようにしている。これによって、遊技者は、簡便に、入賞個数を所望の個数に調整することができる。更に、画像479d～479fに示すように、ラウンドが終了するごとに、入賞させなかった遊技球の個数が把握できる情報（例えば、規定数を示す丸印に重ねて表示された×印）を表示する構成としている。これによって、遊技者は、損失した個数（損失状況）を把握することができ、また、現在、何ラウンド目が実行されているかを把握することもできる。

20

【0188】

離席を決断した時点で、画像479a、479bに示す「Yes」と表示されたタブ29Yを選択すると（td10）、通常遊技状態の場合と同様に、喫煙中情報24を表示すると共に、特別遊技状態の終了までの時間を記録した情報であって、喫煙情報の一種であるコード情報28を表示する。なお、このコード情報28は、通常遊技状態において表示されるコード情報23の場合と同様に、所定の短い時間（例えば、10秒間）だけ表示するようにしている。また、コード情報28には、コード情報23と同様に、表示が開始された時点での残り時間からコード情報28が表示される最大時間を差し引いた時間に対応する情報を記録している。離席しないことを決断して、画像479a、479bに示す「No」と表示されたタブ29Nを選択した場合には、禁煙モードにおける第6演出と同一の演出に切り替わる。

30

【0189】

次に、以上説明したパチンコ機100の喫煙情報に関連する構成の作用及び効果を説明する。

【0190】

パチンコ機100においては、保留されている保留権利に基づく大当りの抽選の抽選結果に擬10R大当り等の大当りが含まれている場合に、その大当りに基づく特別遊技状態が開始するまでの時間に対応する開始時間情報22を出力する構成としている。これによって、単に、特別遊技状態に当選していることを知り得るのではなく、特別遊技状態の開始までの時間を知り得るために、その時間に亘って安心して離席することができる。また、大当りに当選している保留権利より前に保留された大当りに当選していない単位遊技の権利を消化するための時間を、休憩や喫煙を行う等によって有意義に活用することができる。また、開始時間情報22によって報知された時間の長さによってどのような休憩を取るかを選択することも可能となり、特に、喫煙者にとっては、その時間が喫煙するための時間として十分であるか好適に判断でき、安心して喫煙場所にて喫煙を堪能することができる。また、喫煙によってリフレッシュした、又は、リラックスした状態で、多量の遊技価値を得られる特別遊技状態を迎えることができ、特別遊技状態における遊技を存分に楽しむことができる。したがって、パチンコ機100であれば、喫煙者であっても、限られ

40

50

た遊技時間内で抽選等の抽選機会を減らすことなく安心して離席できるようになり、遊技を好適に行えることになる。

【0191】

また、パチンコ機100においては、賞球の獲得可能個数の多いラウンド（第3ラウンド～第6ラウンド）と、ラウンドが開始されてから下進入規制機構453が最大進入許容時間の満了により進入許容姿勢から進入禁止姿勢に移行するまでの時間が賞球の獲得可能個数の多いラウンドと同一であるが、規定数まで入賞させたとしても、賞球の獲得可能個数の多いラウンドの場合よりも賞球の獲得可能個数が少ないラウンドとを含み、賞球の獲得可能個数の多いラウンドの後に、賞球の獲得可能個数の少ないラウンドが複数回連続するような特別遊技状態を発生させる構成としている。これによって、連続する賞球の獲得可能個数の少ないラウンド（第7ラウンド～第10ラウンド）において下大入賞装置433に遊技球を進入させないことによって、損失を低減しつつ離席できる時間を長く確保することが可能になる。したがって、パチンコ機100であれば、喫煙者であっても、特別遊技状態の進行を中断させないことで一定の損失はあるものの、限られた遊技時間内での大当りの抽選等の抽選機会を減らすことを抑制しつつ安心して離席できるようになり、遊技を好適に行えることになる。

10

【0192】

また、パチンコ機100においては、擬10R大当りを契機とする特別遊技状態において、その特別遊技状態が終了するまでの時間に対応する終了時間情報26を出力する構成としている。これによって、単に、特別遊技状態に当選していることを知り得るのではなく、特別遊技状態が終了するまでの時間を知り得るために、その時間に亘って安心して離席することができる。

20

【0193】

< 擬似遊技 >

次に、図21以降を参照して、遊技球の獲得に寄与しない擬似遊技を行える構成について説明する。擬似遊技は、抽選結果を報知するまでの時間が長い単位遊技において実行可能なものであり、例えば、保留可能な上限まで単位遊技の権利を獲得した後に、遊技者が時間を持て余すことになったり、遊技者が一時的に遊技を止めることで稼動が低下したりすることを抑制するための遊技として設けられている。これにより、時短遊技状態において、短期間で次の大当りを獲得することを防止可能とし、過度に射倖性が高められることを抑えることができる。

30

【0194】

図21は、遊技盤600の模式的な正面図である。なお、図21においては、図7に示す各構成に対する、擬似遊技を行うための構成の相対位置を明確にするために、一部の構成を模式的に示している。また、図21に示す遊技盤600において、図7に示す遊技盤400における場合と同様の役割を果たす部材については、同一参照符号を付し、その相違部分についてのみ詳細に説明する。上記で遊技盤400として参照して説明した各種の構成は、下記で遊技盤600として参照して説明する各種の構成に対して適用することができる。また、下記で遊技盤600として参照して説明する各種の構成は、上記で遊技盤400として参照して説明した各種の構成に対して適用することができる。

40

【0195】

以下においては、第1特別図柄又は第2特別図柄に係る特別遊技状態の後であって、遊技状態が時短状態（有利変動状態の一種：確変遊技状態又は時短遊技状態）である場合に、擬似遊技を行える構成について説明する。なお、擬似遊技を時短状態で行う場合に限らず、通常遊技状態（第1特別図柄に係る単位遊技）において実行する構成や、有利変動状態と通常遊技状態との双方において実行する構成としてもよい。

【0196】

時短状態における最終回（図中は、時短最終回とも称す）の第2特別図柄に係る単位遊技（以下において、単位特図2遊技とも略記する）において、第2特別図柄に係る変動として、所定の時間（例えば、2分）よりも長時間に亘る長期変動（長期演出）を実行する

50

構成としている。また、時短最終回の単位特図2遊技に対する長期変動は、変動表示時間が一定時間に設定される構成としている。このため、主制御基板920は、当該単位遊技の長期変動に対応する変動表示時間や演出を規定するデータを記憶し、当該単位遊技の権利の獲得に基づく演出抽選（入賞検知応答処理S1212）で選択された演出番号に対応して決まる変動表示時間に代えて、又は、その演出抽選は行わずに、その長期変動を制御（特別図柄関連処理S1217）するプログラムを記憶している。また、副制御基板940は、主制御基板920からの指示に基づき、装飾図柄表示装置479において、第2特別図柄の変動表示と同様の時間に亘って、第2特別図柄に係る装飾図柄62を変動表示させる。

【0197】

10

なお、時短最終回の単位特図2遊技において第2特別図柄（装飾図柄62）の長期変動を実行する構成に限らず、時短状態における他の特定回の単位特図2遊技において長期変動を実行する構成であってもよいし、時短状態において長期変動を発生させる回を抽選によって決定してもよい。また、当該時短状態への移行の契機となった特別遊技状態における所定の条件に基づいて第2特別図柄（装飾図柄62）の長期変動を実行するか否か、更に、実行する場合には、何回目の単位特図2遊技において実行するかを決定する構成としてもよい。

【0198】

遊技盤600において、図21に示すように、別途に詳細に説明する擬似入賞装置50等を含む擬似遊技領域601Fの少なくとも一部を視認可能な構成としている。このため、遊技盤600において、普通図柄に係る始動装置436、第2特別図柄に係る右始動入賞装置432、所定の特別遊技状態において作動する下進入規制機構453（下大入賞装置433）、及び、所定の特別遊技状態において作動する上進入規制機構454（上大入賞装置434）は、擬似遊技領域601Fと前後に重ならないように、図7に示す場合よりも遊技球の流下方向の上流側に移動されている。なお、遊技盤400に対して、始動装置436（役連作動装置435）、右始動入賞装置432、下進入規制機構453及び上進入規制機構454の少なくとも一部と前後に重なるように、擬似遊技領域601Fを基体401の背面側に設ける構成としてもよい。

20

【0199】

< 擬似遊技領域 >

30

擬似遊技領域601Fは、遊技盤600の基体401の裏面側に設けられ、基体401に形成された開口を通して、擬似遊技領域601Fの少なくとも一部を視認可能に構成されている。具体的には、基体401に設けられ、基体401に形成された開口（又は、切り欠き）を前面側から覆う透明部材40を通して、擬似遊技領域601Fに設けられる擬似入賞装置50を視認可能に構成されている。また、擬似遊技領域601Fの少なくとも一部を照らす照明装置（図示せず）を設けて、特定の状況下（時短最終回の単位特図2遊技）において、照明装置の照明によって明確に視認できるようにし、特定の状況下以外においては、その照明を消すことによって、視認できなく又は明確には視認できなくして、擬似遊技領域601Fの存在を遊技者に意識させない構成としている。

【0200】

40

なお、照明によって擬似遊技領域601Fの視認性を変化させる構成に限らず、透明部材40に代えて、基体401の開口を塞ぐように調光ミラー（図示せず）を設け、調光ミラーに対する光の透過率の制御によって、擬似遊技領域601Fの少なくとも一部を視認可能にしたり、視認不能にしたりできる構成としてもよい。また、基体401の開口を前面側から覆うように透過型の表示装置（図示せず：液晶表示装置や有機エレクトロルミネッセンス表示装置等）を設けて、特定の状況下において演出等を行わず、それ以外の場合には、背後を隠すように演出等を行う構成としてもよい。また、前ブロック102の基枠201（図3及び図4参照）や中間ブロック103の基枠301（図3及び図4参照）に、遊技盤600の前面側において移動可能であり、ギミック演出を行う演出装置（図示せず）を設けて、特定の状況下において、その演出装置を基体401の開口が覆われないよ

50

うに配置し、特定の状況下以外において、その演出装置を基体401の開口が覆い隠されるように配置することによって、擬似遊技領域601Fの少なくとも一部を視認可能にしたり、視認不能にしたりできる構成としてもよい。また、一部の期間のみにおいて擬似遊技領域601Fを明確に視認化できる構成に限らず、常に擬似遊技領域601Fを視認可能にする構成としてもよい。更に、擬似遊技領域601Fの全体を基体401の裏面側に設ける構成に限らず、擬似遊技領域601Fの一部、例えば、擬似入賞装置50を、基体401の開口を通して、基体401の前面側に突出させる構成としてもよい。

【0201】

擬似遊技領域601Fにおける遊技では、遊技盤600の背面側に案内され、通常、機外に排出されることになる遊技球を、機外に排出される前に再び利用して行う構成とされている。具体的には、擬似遊技領域601Fにおける遊技においては、上述の右打ち遊技手法によって打ち出され、遊技盤600の前面側において中央構造体420の右側を流下するように遊技球が流下可能な遊技領域（以下において、右遊技領域601Rとも称す）を流下する遊技球を再び利用する。このため、遊技盤600における右遊技領域601Rの前面側において、遊技盤400の場合と異なり、排出口401Aとは別に、右遊技領域601Rを流下する遊技球（以下において右流下遊技球とも称す）であって、なんらの装置にも進入しなかった遊技球が進入し、擬似遊技領域601Fへの入口となる右側排出口601Aを設ける構成としている。また、右遊技領域601Rの前面側には、一般入賞装置439A、439Bと同様に、遊技球の進入に応じて所定の個数の遊技球が払い出されることになる装置であって、擬似遊技領域601Fへの入口（以下、特別進入口と称す）となる特別入賞装置639を設ける構成としている。

【0202】

特別入賞装置639は、内部に進入した遊技球を検出する、一般入賞スイッチ449A、449B（図10参照）と同様の特別入賞スイッチ（図示せず）を備えている。特別入賞スイッチによる遊技球の検出状態は、主制御基板920（図12における入賞検知応答処理S1212）によって検知される。このため、主制御基板920は、特別入賞スイッチによる遊技球の検出を検知するプログラムが記憶している。なお、遊技球の進入によって遊技球が払い出されない構成とする場合には、副制御基板940において、その検出状態を検知する構成としてもよい。

【0203】

遊技盤600において、右流下遊技球が、その大部分であって所定の割合、例えば、5割以上、好ましくは8割以上、更に好ましくは9割以上で、特別入賞装置639に進入するように構成されている。また、特別入賞装置639に対する賞球倍率（1つの遊技球の進入に対して払い出される遊技球の個数）は、「1（等倍）」に設定されており、右打ち遊技手法で遊技を継続した場合に、遊技球が増加することなく、かつ、遊技球が大幅には減少することのないように（例えば、所定の割合×賞球倍率＝0.5以上で1以下となるように）設定されている。これによって、単位特図2遊技の権利が上限個数（4個）まで保留されている場合に、右打ち遊技手法を継続したとしても、大幅に遊技球を減少させることなく、擬似遊技を行える。また、単位特図2遊技の権利の保留数によらず、第2特別図柄に係る次回の大当りの間隔が長引いたとしても、その期間において、大幅に遊技球が減少することはない、連続して発生した特別遊技状態で獲得した遊技球を累積していくことができる。

【0204】

< 擬似遊技の遊技態様 >

ここで、図21と共に図22を参照して、擬似遊技領域601Fにおける擬似遊技の遊技態様について説明する。図22は、擬似遊技の遊技態様を示す説明図であって、図22（A）が、擬似遊技の遊技進行を示すフローチャートであり、図22（B）が、装飾図柄表示装置479における表示態様を示す模式図である。なお、図22（A）においては、第4番目に保留されている単位特図2遊技（図中の保4）に対する大当りの抽選で大当りに当選している場合が示されている。

10

20

30

40

50

【0205】

遊技盤600を有するパチンコ機100において、擬似遊技領域601Fに、擬似入賞装置50と、特別入賞装置639に進入した遊技球を擬似入賞装置50へ進入可能に案内する案内通路41と、擬似入賞装置50から放出された遊技球を案内する放出通路42とを備える構成としている。擬似入賞装置50に進入しなかった遊技球や、擬似入賞装置50に進入した後に、放出通路42を通して放出された遊技球は、排出口401Aにも連通する上述の回収排出通路(図示せず)を通して機外に排出される。

【0206】

案内通路41は、具体的には、擬似入賞装置50の上方であって、後述する奥進入規制機構51によって開閉される進入口に向けて遊技球を落下させるように案内する構成としている。この案内通路41を形成する部材(図示せず)は、遊技盤600の背面側に設けられる構成としているが、案内通路41を形成する部材の少なくとも一部を後ブロック104に設ける構成であってもよい。

【0207】

案内通路41は、排出口601Aに進入した遊技球も擬似入賞装置50へ進入可能に案内する構成とし、排出口601Aをも擬似遊技領域601Fの入口である特別進入口として利用し、擬似遊技領域601Fにおける擬似遊技に関与する遊技球を増加させている。更に、第2特別図柄に係る右始動入賞装置432の右進入規制機構452によって遊技球の進入が規制される進入口をも特別進入口として利用し、擬似遊技領域601Fにおける擬似遊技に関与する遊技球を更に増加させている。

【0208】

普通図柄に係る始動装置436は、進入した遊技球を遊技盤600の前面側に放出する構成とされ、また、擬似遊技領域601Fにおける擬似遊技が実行可能な期間(以下、擬似遊技期間とも称す)、すなわち、時短最終回の単位特図2遊技が実行されている期間において、下大入賞装置433及び上大入賞装置434に遊技球が進入することはないために、擬似遊技期間における右流下遊技球の全てを擬似遊技領域601Fに進入させる構成となっている。下大入賞装置433や上大入賞装置434の進入口から進入した遊技球も、案内通路41に進入させ、遊技盤600の背面側において遊技球を案内する構成を簡素化する構成であるが、擬似遊技期間において、それらの進入口には遊技球が進入しないために、以下においては、特別進入口という場合には、特別入賞装置639の進入口や、排出口601Aや、右進入規制機構452によって遊技球の進入が規制される進入口を指すこととして説明する。

【0209】

なお、特別進入口として、特別入賞装置639の進入口と、排出口601Aと、右始動入賞装置432の進入口との遊技球が進入可能な口を複数利用する構成であるが、この構成に限らず、特別進入口として、それらのいずれか1つを利用する構成であってもよい。また、普通図柄に係る始動装置436を、進入した遊技球を遊技盤600の背面側に案内する構成として、始動装置436の進入口を特別進入口として利用する構成としてもよい。排出口601Aを特別進入口として利用しない場合には、排出口401Aとは別の排出口601Aを設けず、上記の遊技盤400の場合と同様に、いずれの装置にも進入しなかった右流下遊技球を排出口401Aに進入させる構成であってもよい。また、右始動入賞装置432に進入した遊技球を案内通路41に放出せずに機外に排出するようにし、その進入口を特別進入口として利用しない構成としてもよい。更に、特別入賞装置639を備えない構成であってもよいが、特別入賞装置639を設け、その進入口を特別進入口として利用する構成とすることが好ましい。この好ましい構成であれば、右打ち遊技手法で遊技を継続した場合に、特別入賞装置639への進入割合や賞球倍率の調整によって、遊技球が増加することなく、かつ、遊技球が大幅には減少することのないように簡便に調整することが可能になる。また、普通図柄に係る始動装置436を、進入した遊技球を遊技盤600の背面側に案内すると共に、始動装置436への遊技球の進入に基づいて遊技球を払い出す構成として、始動装置436への進入割合や賞球倍率の調整に利用する構成とし

てもよい。

【0210】

擬似入賞装置50は、案内通路41を流下してきた遊技球が内部へ進入することを禁止する進入禁止姿勢(図21に示す姿勢)と、その進入を許容する進入許容姿勢をとることが可能な奥進入規制機構51と、奥進入規制機構51の姿勢を変化させる進入規制ソレノイド(図示せず)とを備えている。奥進入規制機構51が進入禁止姿勢である場合には、奥進入規制機構51の一部をなす規制板で、案内通路41と鉛直方向に連通する擬似入賞装置50の進入口を閉鎖することによって、案内通路41を通して流下してきた遊技球が擬似入賞装置50の内部へ進入することを禁止する。規制板の上面は、奥方に向けて下降するように傾斜する構成とされ、案内通路41を通して流下してきた遊技球は、規制板に衝突して、規制板の上面の傾斜に沿って奥方へ案内される。なお、規制板によって奥方に案内された遊技球は、上述の回収排出通路(図示せず)を通して、パチンコ機100の外部に排出される。一方、奥進入規制機構51が進入許容姿勢である場合には、規制板が進入禁止姿勢である場合よりも奥方へ移動し、擬似入賞装置50の進入口を開放することによって、案内通路41を通して流下してきた遊技球が擬似入賞装置50の内部へ進入することを許容する。

10

【0211】

擬似入賞装置50は、単位特図2遊技の権利が上限個数(4個)まで保留されている場合に、右始動入賞装置432に遊技球が進入することを契機として作動する構成としている。具体的には、時短最終回の単位特図2遊技が実行中の場合であって、単位特図2遊技の権利が上限個数まで保留されている場合に、右始動入賞装置432に遊技球が進入すると、奥進入規制機構51が所定の時間TE1(例えば、1秒)だけ進入許容姿勢をとるように変化する構成としている。具体的には、右始動入賞装置432に進入した遊技球の右始動入賞スイッチ442(図10参照)による検出、詳細には、その検出状態がオフ状態からのオン状態となった後にオフ状態へと戻る場合におけるオン状態からオフ状態への変化(立下り)の検出によって、奥進入規制機構51は、進入禁止姿勢から進入許容姿勢へ変化する。このため、主制御基板920において、単位特図2遊技の権利が上限個数(4個)まで保留されている場合であって、右始動入賞装置432に遊技球が進入したことを右始動入賞スイッチ442の検出状態の変化によって検知した場合に、その旨を副制御基板940に通知するプログラムを記憶し、副制御基板940において、その通知に基づいて奥進入規制機構51の姿勢を変化させる奥進入規制ソレノイド(図示せず)の動作を制御するプログラムを記憶する構成としている。

20

30

【0212】

なお、擬似入賞装置50を作動させる条件として、単位特図2遊技の権利が上限個数(4個)まで保留されている場合であることを条件に含む構成に限らず、単位特図2遊技の権利が、上限個数未満である所定の個数以上、保留されている場合であることを条件とする構成であってもよい。また、擬似入賞装置50を作動させる条件として、右始動入賞装置432に遊技球が進入することを条件に含む構成に限らず、普通図柄に係る始動装置436等の他の既存の装置への遊技球の進入を条件とする構成や、既存の装置とは別に専用の装置(図示せず)を右遊技領域601R又は擬似遊技領域601Fに設け、その専用の装置への遊技球の進入を条件とする構成としてもよい。

40

【0213】

擬似入賞装置50は、少なくとも1つ(図中は1個)の特定進入口52V及び少なくとも1つ(図中は2個)の非特定進入口52a, 52bが形成され、いずれか1つの進入口を通して遊技球を落下させる振分部52(クルーン)と、擬似入賞装置50の進入口から進入した遊技球を振分部52に案内してその上面に放出する放出部53と、特定進入口52Vに進入した遊技球を検出する擬似始動スイッチ(図22(A)参照)を備える構成としている。特定進入口52Vに遊技球が進入した場合、擬似始動スイッチによって遊技球が検出され、その検出に基づき、特別図柄や普通図柄に係る単位遊技の権利の場合と同様に、擬似遊技で使用する擬似図柄に係る単位遊技(以下において、単位擬似遊技とも称す

50

）の権利を獲得し、また、その権利は所定の上限個数（４個）まで保留可能とする構成としている。このため、副制御基板 940 において、擬似始動スイッチによる遊技球の検出状態の変化を検知したり、単位擬似遊技に係る保留数（図 22（擬似図柄保留数）の変化を管理したりするプログラムを記憶する構成としている。

【0214】

< 擬似図柄の表示態様 >

装飾図柄表示装置 479 において、単位擬似遊技が実行されていない場合には、単位擬似遊技の権利の獲得に同期して、単位特図 2 遊技の権利に基づいて実行される変動表示とは別の変動表示を開始し、また、単位擬似遊技の権利が保留されている場合には、前回の単位擬似遊技の終了後に、その別の変動表示を開始する構成としている。また、装飾図柄表示装置 479 において、時短最終回の単位特図 2 遊技又はその後の保留の上限個数に対応する回までの単位特図 2 遊技（図中の保 1 ～ 保 4）に対する大当りの抽選の抽選結果に対応した結果を、その抽選結果とは異なる態様で表示する構成としている。具体的には、装飾図柄表示装置 479 において、以下のような表示を行う。

【0215】

装飾図柄表示装置 479 において、時短最終回の単位特図 2 遊技（時刻 t_{e1} ～ 時刻 t_{e1} ）が開始されると（時刻 t_{e1} ）、図 22（B）の左上画像 479g に示すように、第 2 特別図柄に係る装飾図柄 62 を縮小しながら左下隅に移動し、装飾図柄 62 を前回の単位特図 2 遊技（時刻 t_{e0} ～ 時刻 t_{e1} ）に対する停止図柄から変動表示すると共に、単位特図 2 遊技の権利の保留状態（特図 2 保留数）を示す特図 2 保留情報 63 も縮小して表示する。また、擬似遊技が行えることを遊技者に報知すると共に、擬似遊技における遊技手法（遊技球の打ち出し方）を報知する擬似遊技可能情報 61 を表示する。更に、擬似遊技に係る擬似図柄 64 を所定の組み合わせ（画像 479g 中の 340（製造元の三洋の語呂合わせ））を表示すると共に、単位擬似遊技の権利の保留状態（擬似図柄保留数）を示す擬似保留情報 65 を表示する。このため、副制御基板 940 において、擬似図柄 64 の画像データやその変動表示及び停止表示の画像データと、擬似図柄 64 を変動させたり停止させたりして表示するプログラムを記憶し、また、擬似保留情報 65 の画像データを記憶し、擬似保留情報 65 を保留状態に応じて変化させて表示するプログラムを記憶し、更に、擬似遊技可能情報 61 の画像データを記憶し、その画像データの表示を制御するプログラムを記憶する構成としている。

【0216】

装飾図柄表示装置 479 において、奥進入規制機構 51 が進入許容姿勢となること（時刻 t_{e3} ）によって擬似入賞装置 50 の内部に進入した遊技球が、振分部 52 の振り分けによって特定進入口 52V に進入（擬似始動スイッチによる検出）し、単位擬似遊技の権利を獲得した場合（時刻 t_{e4} ）、図 22（B）の右上画像 479h に示すように、擬似図柄 64 の変動表示を開始する。なお、時短最終回の単位特図 2 遊技の開始後において、右始動入賞装置 432 への遊技球の進入が検知された場合、単位特図 2 遊技の権利が最大個数まで保留されていなければ（特図 2 保留数が「3」以下）、新たに単位特図 2 遊技の権利を獲得し（特図 2 保留数が増加）、擬似入賞装置 50 の奥進入規制機構 51 は作動しない（時刻 t_{e2} ）。一方、時短最終回の単位特図 2 遊技の開始後において、右始動入賞装置 432 への遊技球の進入が検知された場合、単位特図 2 遊技の権利が上限個数まで保留されていれば（特図 2 保留数が「4」）、新たに単位特図 2 遊技の権利を獲得することはなく（特図 2 保留数の増加なし）、奥進入規制機構 51 が作動する（時刻 t_{e3} ）。

【0217】

装飾図柄表示装置 479 において、初回の単位擬似遊技（時刻 t_{e4} ～ 時刻 t_{e6} ：擬似 1）に対して、擬似図柄 64 を所定の一定時間（例えば、10 秒）に亘って変動表示した後、擬似図柄 64 の組み合わせを停止表示する。単位擬似遊技の権利が保留されている場合には、擬似図柄 64 の停止表示を所定の一定時間（例えば、2 秒）だけ表示した後に、次の単位擬似遊技（擬似 2）に対する変動表示を開始する。この場合、初回の単位擬似遊技に要する時間は、最短の時間 T_{E2} となる。一方、単位擬似遊技の権利が保留され

ていない場合には、特定進入口 5 2 V への遊技球の進入を待って、次回の擬似単位遊技に対する変動表示を開始する。

【0218】

装飾図柄表示装置 4 7 9 において、次回の単位擬似遊技（擬似 2）に対する変動表示の開始に伴って、前回停止表示された擬似図柄 6 4 の組み合わせが、単位擬似遊技における結果履歴を示す結果履歴情報 6 6 に追加される。例えば、左下画像 4 7 9 i に示すように、3 回の単位擬似遊技が終了した場合（時刻 t e 7）、初回及び前回の単位擬似遊技に対する擬似図柄 6 4 の組み合わせ（初回「4 4 2」及び前回「7 7 8」）を含む結果履歴情報 6 6 に、今回の組み合わせ「1 1 1」が縮小されて追加される（右下画像 4 7 9 j 参照）。このため、副制御基板 9 4 0 において、単位擬似遊技の結果である擬似図柄 6 4 の組み合わせを、表示された順序を維持しつつ記憶すると共に、その擬似図柄 6 4 の組み合わせを縮小して表示するプログラムを記憶している。

10

【0219】

上記のようにして単位擬似遊技を繰り返すが、時短最終回の単位特図 2 遊技の終了（時刻 t e 1 1）までの時間が所定の時間 T E 4（例えば、1 5 秒）以下となる期間（時刻 t e 8 ~ 時刻 t e 1 1）において開始される単位擬似遊技は、それ以前（時刻 t e 1 ~ 時刻 t e 8）に開始される単位擬似遊技に対して設定された最短の開始間隔（例えば、1 2 秒：変動表示する一定の時間（1 0 秒）+ 停止表示する一定の時間（2 秒））に対応する最小時間 T E 2 よりも短い時間 T E 3（時刻 t e 9 ~ 時刻 t e 1 0）で実行する構成としている。以下において、時短最終回の単位特図 2 遊技の終了までの時間が所定の時間 T E 4 以下となる期間（時刻 t e 8 ~ 時刻 t e 1 1）において開始される単位擬似遊技を、短期の単位擬似遊技と称し、それ以外の期間（時刻 t e 1 ~ 時刻 t e 8）において開始される単位擬似遊技を、通常の単位擬似遊技と称して説明する。時間 T E 4 は、短期の単位擬似遊技を、単位擬似遊技の権利に対する保留の上限個数と同一回数行うことが可能な時間に設定されている。具体的には、その短期の単位遊技を 4 回行える最小時間（T E 3 × 4）以上であって、その最小時間に一回の通常の単位擬似遊技に対する最小時間 T E 2 を加えた時間（T E 3 × 4 + T E 2）未満に設定される。このため、副制御基板 9 4 0 は、通常及び短期の単位擬似遊技において擬似図柄 6 4 を変動表示させる各一定時間を規定するデータと、通常及び短期の単位擬似遊技において擬似図柄 6 4 を停止表示させる各一定時間を規定するデータと、時間 T E 4 を規定するデータを記憶し、それらのデータと共に上記の時短最終回の単位特図 2 遊技を実行する一定時間を規定するデータに基づいて、通常の単位擬似遊技と短期の単位擬似遊技とのいずれを実行するかを決定し、その決定された単位擬似遊技に基づく擬似図柄 6 4 の表示を制御するプログラムとを記憶している。

20

30

【0220】

また、時短最終回の単位特図 2 遊技の終了より時間 T E 4 だけ前の時刻 t e 8 以降において、特定進入口 5 2 V に進入した遊技球が擬似始動スイッチにより検出されたとしても、単位擬似遊技の権利は獲得できない構成としている。このため、副制御基板 9 4 0 において、擬似始動スイッチの検出を無効にする、又は、単位擬似遊技の権利の増加を阻止するプログラムを記憶している。

【0221】

時間 T E 4 を、短期の単位擬似遊技を単位擬似遊技の権利に対する保留の上限個数と同一回数行える時間に設定し、かつ、時刻 t e 8 以降における追加の単位擬似遊技の権利の獲得を阻止して、時刻 t e 8 以降に開始される短期の単位擬似遊技の回数を上限個数に対応する回数以下に制限することによって、保留されている単位擬似遊技を時短最終回の単位特図 2 遊技の実行中であって、装飾図柄 6 2 による遊技結果の表示前に終えることができる。

40

【0222】

なお、通常の単位擬似遊技を行うか短期の単位擬似遊技を行うかを切り替える時期、擬似始動スイッチによる遊技球の検出の無効化を開始する時期を、時短最終回の単位特図 2 遊技の終了時点を基準として規定する構成に限らず、例えば、時短最終回の単位特図 2 遊

50

技及びその後実行される保留中の単位特図 2 遊技のいずれかの権利に対する大当りの抽選において特別遊技移行当りに当選している場合には、その特別遊技移行当りに当選している単位特図 2 遊技の終了時点を基準として規定し、特別遊技移行当りに当選していない場合には、保留されている最後の権利に基づく特図 2 遊技の終了時点を基準として規定する構成としてもよい。

【0223】

また、時短最終回の単位特図 2 遊技の開始（時刻 t_{e1} ）に伴って点灯させた照明装置（図示せず）を消灯することで、時刻 t_{e8} に、擬似遊技領域 601F を視認できない、又は、明確には視認できない状態としている。具体的には、時刻 t_{e8} より更に所定の一定時間 T_{E5} （例えば、10 秒）だけ前から、照明の照度の低下を開始し、徐々に照度を低下させて、擬似始動スイッチによる遊技球の検出の無効化を開始する時刻 t_{e8} に消灯を完了させている。このため、副制御基板 940 において、点灯状態及び消灯状態において照明装置に出力される照明装置の照度に対応する電圧を規定するデータと、照明装置に出力される電圧を徐々に変化させるプログラムとを記憶している。照明を徐々に暗くすることによって、擬似遊技を行える期間の終了が近づいていることを遊技者に知らせることができ、また、擬似始動スイッチによる遊技球の検出の無効化を開始するときには擬似遊技領域 601F を視認できない又は明確には視認できない状態としているために、特定進入口 52V に遊技球が進入したにも拘らず単位擬似遊技の権利を付与されなかったと遊技者が主張するようなトラブルの発生を抑制することが可能になる。

【0224】

装飾図柄表示装置 479 において、通常の単位擬似遊技を行うか短期の単位擬似遊技を行うかを切り替える時刻 t_{e8} よりも前に開始され、その後終了する通常の単位擬似遊技が終了すると（時刻 t_{e9} ）、図 22（B）の右下画像 479j に示すように、擬似図柄 64 を縮小しながら右下隅に移動し、擬似図柄 64 を前回の組み合わせから変動表示すると共に、擬似保留情報 65 も縮小しながら右下隅に移動して表示する。また、縮小して表示されていた装飾図柄 62 を通常の大きさに拡大しながら、擬似図柄 64 が表示されていた中央に移動し、装飾図柄 62 を前回の単位特図 2 遊技に対する停止図柄から変動表示すると共に、縮小して表示されていた特図 2 保留情報 63 も通常の大きさに拡大して表示する。このため、副制御基板 940 において、擬似図柄 64 を変動させたり停止させたりして表示するプログラムを記憶する構成としている。

【0225】

装飾図柄表示装置 479 において、時短最終回の単位特図 2 遊技の開始後であって、単位特図 2 遊技の権利を上限個数まで獲得した後、所定の時間に、所定の装置、例えば、役連作動装置 435、始動装置 436、又は、右始動入賞装置 432 への遊技球の進入が検知されない場合には、通常の演出の表示に戻す構成としている。これによって、装飾図柄表示装置 479 における表示に対して、遊技者による選択の幅を広げることができ、通常の演出を楽しみたい遊技者等の多様な遊技者の個別の要望を満たすことが可能になる。

【0226】

ここで、各単位擬似遊技に対して表示される擬似図柄 64 の組み合わせについて説明する。図 22（B）の画像 479j における結果履歴情報 66 に示すように、時短最終回の単位特図 2 遊技又はその後実行される保留中の単位特図 2 遊技（図中の保 1～保 4）の権利に対する大当りの抽選の結果に特別遊技状態となる大当りや特別遊技状態へ移行することが確定的な小当り（以下において、それらを区別せずに特別遊技移行当りとも称す）に当選している場合、特別遊技移行当りに対応する装飾図柄 62 の組み合わせ（同一数字の 3 つ揃い）と同一の組み合わせを擬似図柄 64 によって表示するか否かを単位擬似遊技ごとに抽選によって決定する。この抽選に当選した場合には、装飾図柄表示装置 479 において、擬似図柄 64 によって特別遊技移行当りに対応する組み合わせ（同一数字の 3 つ揃い）を表示する。一方、この抽選に当選しなかった場合には、装飾図柄表示装置 479 において、擬似図柄 64 によって特別遊技移行当りに対応する組み合わせとは異なる組み合わせを表示する。このため、副制御基板 940 において、特別遊技移行当りに対応する

擬似図柄の組み合わせを表示するか否かを抽選するプログラムを記憶する構成としている。これによって、時短最終回の単位特図2遊技及びその後実行される保留中の単位特図2遊技(図中の保1~保4)のいずれかの権利に対する大当りの抽選において特別遊技移行当りに当選している場合、装飾図柄62による結果表示よりも前において、装飾図柄62による表示態様よりも複雑な態様によって報知することが可能になり、長期変動表示が行われる時短最終回の単位特図2遊技における遊技性を向上させることが可能となる。なお、時短最終回の単位特図2遊技及びその後実行される保留中の単位特図2遊技のいずれの権利に対する大当りの抽選においても特別遊技移行当りに当選していない場合には、擬似図柄64によって特別遊技移行当りに対応する組み合わせ(同一数字の3つ揃い)が表示されることはない。

10

【0227】

また、擬似図柄64によって特別遊技移行当りに対応する組み合わせを表示する場合に、特別遊技移行当りの一種であり、特別遊技状態における獲得可能個数が多かったり、特別遊技状態後に高確率状態や時短状態等の遊技者にとって有利な状態に移行したり、また、その有利な状態が継続する期間が長かったりする優位な特別遊技状態移行当りに当選している場合であっても、一旦、優位な特別遊技移行当りでない特別遊技移行当りに対応する組み合わせ(例えば、「3」又は「7」の3つ揃い以外)を表示し、その後の単位擬似遊技において、優位な特別遊技移行当りに対応する組み合わせ(例えば、「3」又は「7」の3つ揃い)を表示するか否かを抽選によって決定し、その抽選に当選した場合には、優位な特別状態移行当りに当選していることまで報知することを可能にしている。このため、副制御基板940において、優位な特別遊技移行当りに対応する擬似図柄64の組み合わせを表示するか否かを抽選するプログラムを記憶する構成としている。なお、優位な特別遊技移行当りに当選していない場合には、擬似図柄64によって優位な特別遊技移行当りに対応する組み合わせが表示されることはなく、優位な特別遊技移行当りとは異なる特別遊技移行当りに対応する組み合わせが繰り返し表示される。これによって、一旦、擬似図柄64によって、特別遊技状態移行当りに対応する組み合わせが表示されたとしても、優位な特別遊技移行当りに対応する組み合わせが表示される可能性が残っているために、優位な特別遊技移行当りに対応する組み合わせが表示されるまでの更に長い期間に亘って、期待感を維持しつつ遊技を行えるようにすることができる。

20

【0228】

なお、擬似図柄64による特別遊技状態移行当りに対応する組み合わせを表示する態様としては、単位擬似遊技の実行回数の進行に応じて、特別遊技状態移行当りに対応する組み合わせに近づくように、例えば、「737→747→747→735→767→767→767→777」、擬似図柄64の組み合わせを変化させる構成としてもよい。この場合、時短最終回の単位特図2遊技及びその後実行される保留中の単位特図2遊技のいずれかの権利に対する大当りの抽選において特別遊技移行当りに当選している場合には、擬似図柄64の組み合わせの変化を、当選していない場合に比べて高い確率で行い、特別遊技移行当りに対応する組み合わせを表示可能にする。なお、当選していない場合には、擬似図柄64によって特別遊技移行当りに対応する組み合わせが表示されないようにする。

30

40

【0229】

また、擬似図柄64による特別遊技状態移行当りに対応する組み合わせを表示する態様としては、装飾図柄62によって表示される特別遊技移行当りと同一又は類似する組み合わせを擬似図柄64によって直接的に表示する構成に限らず、特別遊技移行当りに当選していることを、装飾図柄62によって表示される特別遊技移行当りの組み合わせとは異なる組み合わせを擬似図柄64によって表示することによって、確定的に報知又は示唆する構成としてもよい。例えば、特別遊技移行当りに当選している場合に、装飾図柄62によって表示された場合にハズレに対応する組み合わせ(例えば、「820」)を、擬似図柄64によって所定回数(例えば、5回)の単位擬似遊技に亘って連続して表示することで、その当選を確定的に報知することを可能にしたり、その当選が確定する連続表示の回数

50

以下の回数（例えば、３回）に亘る連続した表示を、当選していない場合に比べて高頻度で発生させることによって、その当選を示唆することを可能にしたりする。この構成を採用した場合、一回の擬似図柄６４の組み合わせの表示によって特別遊技移行当りの当選を報知する構成に比べて、期待感を維持しつつ擬似遊技を長く楽しませることができる。また、例えば、特別遊技移行当りに当選している場合に、装飾図柄６２によって表示された場合にハズレに対応する組み合わせであって所定の語呂合わせに対応する組み合わせ（例えば、「最高」の語呂合わせである「３１５」）を、擬似図柄６４によって表示することで、その当選を確定的に報知することを可能にしたり、その当選が確定する語呂合わせの組み合わせとは異なる語呂合わせの組み合わせを、当選していない場合に比べて高頻度で発生させることによって、その当選を示唆することを可能にしたりする。この場合であっても、期待感を維持しつつ擬似遊技を長く楽しませることができる。

10

【０２３０】

また、時短最終回の単位特図２遊技及びその後に行われる保留中の単位特図２遊技のいずれかの権利に対する大当りの抽選において特別遊技移行当りに当選している場合に、いずれの権利に基づくか当選かを明確にすることなく、その当選を報知したり示唆したりする構成に限らず、いずれの単位特図２遊技の権利に対して当選しているかまで報知する構成としてもよい。例えば、装飾図柄表示装置において、装飾図柄６２によって特別遊技移行当りに当選していることが確定的に報知される場合に、その報知と共に、又は、その報知の後に、特図２保留情報６３における所定の部分を、保留状態を示す場合と異なる態様で表示する。具体的には、装飾図柄６２による結果表示がなされるときに、時短最終回の単位特図２遊技の大当りの抽選で特別遊技移行当りに当選していた場合には、特図２保留情報６３における全ての丸印を、通常の色（例えば、黒、青、黄、緑、赤）や模様（例えば、塗り潰し）とは異なる色（例えば、金色）や模様（例えば、水玉模様）で表示し、保留権利に係る単位特図２遊技の大当りの抽選で特別遊技移行当りに当選していた場合には、当選した保留権利に対応する丸印を通常の色や模様とは異なる色や模様で表示する。

20

【０２３１】

また、例えば、いずれの権利に対する大当りの抽選で特別遊技移行当りに当選したかを、時短最終回の単位特図２遊技が行われる期間における擬似図柄６４の組み合わせの推移態様を変化させることで報知又は示唆する構成としてもよい。例えば、特別遊技移行当りに当選した単位特図２遊技が時短最終回である場合と、第１保留である場合と、第２保留である場合と、第３保留である場合と、第４保留である場合とに対して、上記で説明したような、１回の特別状態移行当りに対応する組み合わせを表示することで、その当選を報知することを可能にする推移態様や、特別状態移行当りに対応する組み合わせに近づけて表示によって、その当選を報知することを可能にする推移態様や、特別状態移行当りに対応する組み合わせとは異なる組み合わせを連続させることで、その当選を報知したり示唆したりすることを可能にする推移態様や、所定の語呂合わせに対応する組み合わせの表示によって、その当選を報知したり示唆したりすることを可能にする推移態様とを含む複数種類の推移態様のうち異なる推移態様に対応付ける。

30

【０２３２】

また、単位擬似遊技の進行において、擬似図柄６４の変動表示を開始し、その後に擬似図柄６４の変動を停止させて結果を表示する構成に限らず、擬似図柄６４の表示時点でそれらを変動表示させ、各単位擬似遊技の開始において、変動表示されている擬似図柄６４を停止させて所定の期間に亘り結果を表示し、引き続き新たな変動表示を開始する構成としてもよい。

40

【０２３３】

また、擬似図柄６４として、第２特別図柄に係る装飾図柄６２と異なる意匠を用いる構成に限らず、新たな擬似図柄６４を用いず、その装飾図柄６２と同一の意匠を用いる構成としてもよい。この構成を採用する場合、同一の装飾図柄６２による変動表示の態様を、単位特図２遊技の場合（例えば、上から下への図柄の移動による図柄の変化）と、単位擬似遊技の場合（例えば、同一箇所での１回転による図柄の変化）とを異ならせる構成とし

50

、単位擬似遊技に係る表示であるか、単位特図２遊技に係る表示であることを遊技者に明確に報知することが好ましい。

【０２３４】

また、擬似図柄６４として、第２特別図柄に係る図柄と同一の種類の図柄（数字）を用いる構成に限らず、第２特別図柄に係る図柄とは異なる種類の図柄、例えば、英字（正しい綴りの発生で大当り示唆）や、漢字（正しい四字熟語の完成で大当りを示唆）等を用いる構成であってもよい。この場合、実行中又は保留中の単位特図２遊技の権利に対する大当りの抽選の結果に特別遊技移行当りが含まれる場合と含まれない場合とで、正しい綴りの単語が表示される確率や、正しい四字熟語が表示される確率を変化させる構成とすれば、知力を向上させる学習効果を付与したり、擬似遊技で与えられる情報を正しく理解するための学習を促したりすることもできる。更に、単位擬似遊技において、擬似図柄６４の組み合わせによって情報を付与する構成に限らず、所定の画像、例えば、キャラクタが散歩中や冒険中に、単位擬似遊技ごとに人や看板や広告等に遭遇する演出を行って、その遭遇したものの種類や大きさや数や内容等の画像によって、所定の情報を付与する構成としてもよい。

10

【０２３５】

また、時短最終回の単位特図２遊技において、縮小させた装飾図柄６２や特図２保留情報６３の表示を通常表示に戻す構成に限らず、特別遊技移行当りに当選している場合には、その当選に基づく特別遊技状態の終了後に戻す構成としてもよいし、時短最終回の単位特図２遊技の終了時点で保留されている全ての単位特図２遊技の終了後に戻す構成としてもよい。

20

【０２３６】

また、単位擬似遊技において、装飾図柄表示装置４７９に、第２特別図柄に係る装飾図柄６２及び単位特図２遊技の権利の保留状態等の単位特図２遊技に関連する情報を表示する構成に限らず、それらの情報を表示しない構成としてもよい。

【０２３７】

次に、以上説明したパチンコ機１００の擬似遊技に関連する構成の作用及び効果を説明する。

【０２３８】

上記のパチンコ機１００においては、特定進入口５２Ｖを設け、単位特図２遊技の権利の獲得に基づいて実行される装飾図柄６２の変動表示とは別の変動表示を装飾図柄表示装置４７９で行うが、当該別の変動が開始される前に獲得された消化中及び保留されている単位特図２遊技の権利に対する大当りの抽選の抽選結果が特別遊技移行当りを含むか否かを示唆又は告知する表示結果を表示する構成としている。このため、単位特図２遊技の権利が上限個数まで保留されており、新たな単位特図２遊技の権利を獲得できない場合であっても、特定進入口５２Ｖへ遊技球を進入させることを目指す擬似遊技を行うことを促進することができる。これによって、新たに単位特図２遊技の権利を獲得する遊技を行う必要がない状況であっても、擬似遊技により時間を持て余すことなく遊技を続行することができる。

30

【０２３９】

また、上記のパチンコ機１００においては、第２特別図柄に係る単位遊技の権利が上限個数まで保留されている場合（所定の上限個数まで抽選結果が記憶されている場合）において、その権利を獲得するための条件を成立させるために用いられる第２特別図柄に係る右始動入賞装置４３２へ遊技球が進入した場合に、特定進入口５２Ｖへ遊技球が進入し易い進入許容姿勢をとる奥進入規制機構５１（進入容易状態発生手段）を備える構成としている。このため、所定の始動条件の成立に基づく抽選の抽選結果が上限まで記憶され、新たな始動条件が成立しない場合であっても、始動条件と同一の条件の成立によって進入口への遊技球が容易な状態とすることによって、特定進入口５２Ｖへの遊技球の進入を目指す遊技を行うことを促進することができる。これによって、新たに所定の始動条件を成立させるための遊技を行わなくてよい状況であっても、時間を持て余すことなく遊技を続行

40

50

することができる。

【0240】

< 突出誘導部 >

次に、パチンコ機100は、右始動入賞装置432（図7参照）に流入し、右始動入賞装置432を通過して基体401の背面側から流出した遊技球を好適に誘導可能な構成とされており、図23以降を参照して、この遊技球を誘導する突出誘導部81について説明する。

【0241】

図23は、基体401へ取り付けられる右始動入賞装置432及び突出誘導部81を正面側から見た斜視図であり、図23（A）が取り付け前の状態を示し、図23（B）が取り付け後の状態を示している。なお、図23において、基体401については、右始動入賞装置432及び突出誘導部81を取り付けるための貫通孔401Hの近傍部分を楕円形状に切り出した一部分のみを示している。また、図24には、下大入賞装置433（図7参照）及び上大入賞装置434（図7参照）を含む大入賞装置ユニット430の一部を模式的に示している。

10

【0242】

図23（A）に示すように、突出誘導部81は、右始動入賞装置432と一体化することが可能な構成としている。具体的には、突出誘導部81は、右始動入賞装置432に支持される誘導部材80の一部で構成され、誘導部材80を右始動入賞装置432で支持することで、右始動入賞装置432と一体化される。なお、突出誘導部81や誘導部材80の詳細な構造や配置については、図25を参照して後述する。突出誘導部81は、基体401（遊技領域形成部材）への右始動入賞装置432の取り付けに付随して、右始動入賞装置432と一体化された状態で基体401に取り付けられる。

20

【0243】

突出誘導部81及び右始動入賞装置432が取り付けられる基体401は、遊技球が流下する遊技領域の後方側の少なくとも一部を構成する板状部401Fと、板状部401Fに貫通して形成された貫通孔401H（取付穴）とを備えている。貫通孔401Hを通して取り付けられる右始動入賞装置432は、基体401の前面側から貫通孔401Hに挿入され、図23（A）と図23（B）との比較から分かるように、貫通孔401Hの内側部分に一部が配置された状態で設けられる。右始動入賞装置432は、遊技領域を流下する遊技球が進入可能に上方側に開口した一对の可動片71（開口部）の間を通して流入した遊技球を、遊技球が通過可能な内部通路72（球通過部）を通して基体401の板状部401Fに対して背面側（後側）に誘導し、その後、基体401の背面側で右始動入賞装置432から流出させる。

30

【0244】

基体401には、突出誘導部81及び右始動入賞装置432を取り付けるための貫通孔401Hに加えて、下大入賞装置433及び上大入賞装置434を統合した大入賞装置ユニット430を取り付けるための貫通孔401Jが形成されている。貫通孔401Jを通して取り付けられる大入賞装置ユニット430は、基体401の前面側から貫通孔401Jに挿入され、貫通孔401Hの内側に一部が配置された状態で設けられる（図24参照）。

40

【0245】

大入賞装置ユニット430には、遊技球が通過可能な通路であって、基体401の背面側において右始動入賞装置432から流出した遊技球を受け取り可能な受取通路430Aが上方側に開口し、上下方向において貫通するようにして形成されている。突出誘導部81は、右始動入賞装置432の内部通路72を通して流出する遊技球を、大入賞装置ユニット430の受取通路430Aに流入させるように誘導する。

【0246】

ここで、図24から図26を参照して、突出誘導部81の構造及び配置について説明する。図24は、基体401へ取り付けられた右始動入賞装置432及び突出誘導部81を

50

背面側から見た斜視図である。図 2 5 は、右始動入賞装置 4 3 2 及び突出誘導部 8 1 の取り付け過程を示す図 7 における Y 1 - Y 1 断面による断面図であり、図 2 5 (A) が取り付け前を示し、図 2 5 (B) が取り付け途中を示し、図 2 5 (C) が取り付け後を示している。図 2 6 は、右始動入賞装置 4 3 2 及び突出誘導部 8 1 の取り付け過程を示す図 7 における Y 2 - Y 2 断面による断面図である。

【 0 2 4 7 】

突出誘導部 8 1 は、図 2 4 に示すように、貫通孔 4 0 1 H に対して前後方向において重ならない外側部分に突出し、板状部 4 0 1 F に対して後側に重なる位置に配置されて内部通路 7 2 を通過した遊技球に接触して鉛直下方側（所定の方向側）に遊技球を誘導可能な構成としている。具体的には、突出誘導部 8 1 は、板状部 4 0 1 F に対して後側に重なる部分であって、離間して配置される右始動入賞装置 4 3 2 と大入賞装置ユニット 4 3 0 との基体 4 0 1 の背面側における隙間に配置されている。

10

【 0 2 4 8 】

また、突出誘導部 8 1 は、図 2 6 に示すように、右始動入賞装置 4 3 2 の内部通路 7 2 において遊技球の流下方向の下流側で遊技球を鉛直下方側に案内する通路部分 7 2 c から、大入賞装置ユニット 4 3 0 において、右始動入賞装置 4 3 2 の通路部分 7 2 c の鉛直下方側に離隔して形成され、遊技球を鉛直下方側に案内する受取通路 4 3 0 A に向けて、鉛直下方側に遊技球を誘導する。詳細には、突出誘導部 8 1 は、基体 4 0 1 の背面から遊技球の直径よりも遠くに離隔し、その背面に略平行で左右方向の長さが遊技球の直径よりも長い奥壁 8 1 B と、奥壁 8 1 B の左端及び右端から基体 4 0 1 の背面に向かって延出し、基体 4 0 1 の背面までの間隔が遊技球の直径より小さくなるように設けられる一対の側壁 8 1 S の一部であって、板状部 4 0 1 F に対して後側に重なる位置に配置される部分で構成される。

20

【 0 2 4 9 】

奥壁 8 1 B は、基体 4 0 1 から離間する方向への遊技球の移動を規制する。一対の側壁 8 1 S は、左右方向の遊技球の移動を規制する。通路部分 7 2 c から流出した後に鉛直方向から外れた方向に向かって進行した遊技球は、奥壁 8 1 B や一対の側壁 8 1 S や基体 4 0 1 の背面に接触することで、鉛直下方側に誘導される。

【 0 2 5 0 】

ここで、右始動入賞装置 4 3 2 と大入賞装置ユニット 4 3 0 は、近接して配置される場合であっても、右始動入賞装置 4 3 2 の作動頻度と、大入賞装置ユニット 4 3 0 に含まれる下大入賞装置 4 3 3 や上大入賞装置 4 3 4 の作動頻度が異なり、それらに対する故障の発生頻度や保守点検すべき頻度が異なるため、故障時や保守点検時に個別に取り外しを行えるように、別体として取り付けられることが好ましい。この場合において、基体 4 0 1 に設けられる貫通孔 4 0 1 H と貫通孔 4 0 1 J は、ルータ加工による形成の際や右始動入賞装置 4 3 2 や大入賞装置ユニット 4 3 0 の取り付けの際に板状部 4 0 1 F に欠けが発生することを防止できる強度を保つために、所定の距離以上離して形成する必要がある。このため、右始動入賞装置 4 3 2 と大入賞装置ユニット 4 3 0 とを出来る限り近づけて配置したとしても、右始動入賞装置 4 3 2 における通路部分 7 2 c の出口と大入賞装置ユニット 4 3 0 における受取通路 4 3 0 A の入口との間は、その所定の距離以上、離隔することになる。

30

40

【 0 2 5 1 】

突出誘導部 8 1 を設けない場合、通路部分 7 2 c から流出した遊技球が受取通路 4 3 0 A に進入させられない場合が生じたり、通路部分 7 2 c から流出した遊技球が受取通路 4 3 0 A を形成する部材とその入口部分の角で衝突することによって、その遊技球を円滑には受取通路 4 3 0 A に進入させられなかったり、通路部分 7 2 c と受取通路 4 3 0 A との隙間に嵌まり込んだ遊技球とその上に堆積する遊技球によって、通路部分 7 2 c から受取通路への遊技球の流下が堰き止められたりする場合が生じてしまう可能性が高くなる。突出誘導部 8 1 を設けることによって、そのような不具合の発生を未然に防止し、しかも、通路部分 7 2 c から受取通路 4 3 0 A へ遊技球を円滑に流下させることが可能となる。

50

【 0 2 5 2 】

突出誘導部 8 1 は、右始動入賞装置 4 3 2 を基体 4 0 1 に取り付ける場合において、右始動入賞装置 4 3 2 と予め一体化された状態で貫通孔 4 0 1 H に、その前面側（前側）から背面側（後側）に向けて進入させることができる構成とされている。このため、右始動入賞装置 4 3 2 の取り付けと同時に、突出誘導部 8 1 を基体 4 0 1 に取り付けることができる。

【 0 2 5 3 】

ここで、図 2 5 を主に参照して、基体 4 0 1 への突出誘導部 8 1 の取り付けの詳細について説明する。突出誘導部 8 1 は、右始動入賞装置 4 3 2 を基体 4 0 1 に取り付ける場合において、右始動入賞装置 4 3 2 と予め一体化された状態で貫通孔 4 0 1 H に、その前面側（前側）から背面側（後側）に向けて進入させることができる構成とされ、右始動入賞装置 4 3 2 の取り付けと同時に、突出誘導部 8 1 を取り付けることができる。具体的には、突出誘導部 8 1 を含む誘導部材 8 0 は、図 2 5（A）に示すように、突出誘導部 8 1 と、右始動入賞装置 4 3 2 に支持される支持部 8 2 と、突出誘導部 8 1 と支持部 8 2 を接続する接続部 8 3 とを備えており、支持部 8 2 によって、右始動入賞装置 4 3 2 に対して所定の角度範囲で回動可能に支持され、支持部 8 2 周りの回動による誘導部材 8 0 の姿勢変化によって、右始動入賞装置 4 3 2 に対する突出誘導部 8 1 の相対位置を変化させることができる構成としている。突出誘導部 8 1 は、図 2 5（B）に示すように、貫通孔 4 0 1 H の内側を突出誘導部 8 1 が通過する状況において、貫通孔 4 0 1 H の内側を通過可能な位置（以下においては、通過中位置とも称す：第 1 位置）に配置され、また、突出誘導部 8 1 が貫通孔 4 0 1 H を通過した後に、通過中位置から貫通孔 4 0 1 H に対して外側部分に突出するように変位し、図 2 5（C）に示すように、貫通孔 4 0 1 H の外縁における板状部 4 0 1 F の後側に重なる位置（以下においては、通過後位置とも称す：第 2 位置）に配置される構成としている。

【 0 2 5 4 】

以下に、基体 4 0 1 に右始動入賞装置 4 3 2 及び突出誘導部 8 1 を取り付ける場合における突出誘導部 8 1 の位置（誘導部材 8 0 の姿勢）の変化について時系列に沿って説明する。

【 0 2 5 5 】

図 2 5（A）に示すように、誘導部材 8 0 を指等による押圧によって支持部 8 2 周りに回転させて、突出誘導部 8 1 を、基体 4 0 1 の貫通孔 4 0 1 H の内側（内側部分）から突出しない通過中位置をとる状態にする。突出誘導部 8 1 を通過中位置に変位させた状態で、突出誘導部 8 1 の後端を貫通孔 4 0 1 H に挿入する。突出誘導部 8 1 の後端が貫通孔 4 0 1 H に挿入されれば、図 2 5（B）に示すように、通過中位置を維持するための押圧を止めたとしても挿入を継続することができ、突出誘導部 8 1 は、その下端の一部と貫通孔 4 0 1 H の周縁壁とが当接する位置を自重によって変化させながら、貫通孔 4 0 1 H を通過していく。最終的に、図 2 6（C）に示すように、右始動入賞装置 4 3 2 及び突出誘導部 8 1 を所定の位置まで貫通孔 4 0 1 H を通して挿入し、突出誘導部 8 1 が貫通孔 4 0 1 H を通過すれば、誘導部材 8 0 の自重による支持部 8 2 周りの回転によって、接続部 8 3 が貫通孔 4 0 1 H と当接した状態となり、突出誘導部 8 1 は、貫通孔 4 0 1 H に対して前後方向に重ならない外側部分に突出して、板状部 4 0 1 F に対して後側に重なる位置に配置される。

【 0 2 5 6 】

次に、図 2 5 及び図 2 6 を主に参照して、突出誘導部 8 1 による作用及び効果について説明する。パチンコ機 1 0 0 は、図 2 5 に示すように、右始動入賞装置 4 3 2 を通過した遊技球に接触して所定の方向側に遊技球を誘導可能な突出誘導部 8 1 を基体 4 0 1 に取り付ける場合に、突出誘導部 8 1 を右始動入賞装置 4 3 2 と一体化した状態で貫通孔 4 0 1 H を通して基体 4 0 1 の正面側から背面側に通過させることが可能であり、その通過後に、貫通孔 4 0 1 H の内側部分を通過する通過中位置（図 2 5（A）及び図 2 5（B）参照）から変位させて貫通孔 4 0 1 H に対して前後方向において重ならない外側部分に突出可

能な構成としている。

【0257】

これによって、図26に示すように、突出誘導部81を板状部401Fに対して後側に重なる部分であって、右始動入賞装置432と大入賞装置ユニット430との間に配置することが可能となり、このように配置された突出誘導部81によって、右始動入賞装置432を通過した遊技球を、板状部401Fに対して後側に重なる部分において、大入賞装置ユニット430の受取通路430Aに進入させるように、鉛直方向側に円滑に誘導することができる。

【0258】

また、右始動入賞装置432の取り付けとは別の作業によって突出誘導部81を取り付けなくてもよく、右始動入賞装置432及び突出誘導部81を取り付ける過程で、右始動入賞装置432に対する突出誘導部81の位置にズレが生じることを抑制できる。したがって、突出誘導部81を所定の位置に高精度で配置することが可能となり、このように配置された突出誘導部81によって、右始動入賞装置432を通過した遊技球を所定の方向側に高精度で誘導することができる。

【0259】

また、右始動入賞装置432を取り付ける貫通孔401Hとは異なる貫通孔401Jを通して取り付けられる大入賞装置ユニット430が右始動入賞装置432の近隣に配置され、大入賞装置ユニット430と右始動入賞装置432との間であって板状部401Fに対して後側に重なる部分に狭い空間しか確保できない場合であっても、その狭い空間に突出誘導部81を配置することが可能となり、その狭い空間内において、右始動入賞装置432を通過した遊技球を大入賞装置ユニット430に形成された受取通路430Aに向かわせるように誘導することが可能になる。したがって、右始動入賞装置432における内部通路72と大入賞装置ユニット430の受取通路430Aとの相対位置、例えば、内部通路72の出口と受取通路430Aの入口の間隔や、内部通路72の出口からの遊技球の流出方向や、受取通路430Aの入り口への遊技球の流入方向に対する制約を低減でき、右始動入賞装置432を配置する位置に対する自由度や、右始動入賞装置432における内部通路72の経路設計に対する自由度を高めることも可能になる。

【0260】

ここで、突出誘導部81を含む誘導部材80の他の特徴的な構成について説明する。

【0261】

誘導部材80は、右始動入賞装置432に支持される支持部82が、図25及び図26に示すように、基体401よりも前面側で支持される構成であって、基体401の背面側や貫通孔401Hの内側部分で支持する場合に比べて、支持部82から突出誘導部81までの距離を長くして突出誘導部81の可動域を広く確保し、貫通孔401Hに対して前後方向において重ならない外側部分に突出する突出誘導部81の突出量を大きくすることが可能な構成としている。

【0262】

また、誘導部材80は、右始動入賞装置432が基体401の板状部401Fにねじ等（図示せず）によって固定された後において、突出誘導部81の位置（誘導部材80の姿勢）の変化を防止する位置規制部84を有する構成としている。具体的には、誘導部材80は、位置規制部84として、図24に示すように、接続部83から下側に向けて突出し、板状部401Fの前面と接触可能な突片が形成されている。これによって、右始動入賞装置432及び誘導部材80を貫通孔401Hから抜脱する方向へのそれらの移動を伴わなければ、誘導部材80を支持部82周りに回転させること、すなわち、突出誘導部81の位置を変化させることができなくなる。また、位置規制部84を設けることによって、右始動入賞装置432に対する誘導部材80の自重による回転性が低下している場合であっても、右始動入賞装置432及び誘導部材80を貫通孔401Hに挿入する過程で、位置規制部84が板状部401Fに接触することで、突出誘導部81を通過中位置から通過後位置へ変位させることができる。

【0263】

なお、上記においては、突出誘導部 8 1 が右始動入賞装置 4 3 2 において鉛直方向に延びる通路部分 7 2 c から鉛直方向からずれた方向に放出される遊技球を鉛直下方側に誘導する誘導路 8 1 A を形成する構成を例示して説明したが、鉛直方向に対して傾斜する通路又は湾曲する通路を形成し、その通路に沿って鉛直方向とは異なる方向側に遊技球を誘導する構成や、通路部分 7 2 c の出口の鉛直下方に、鉛直方向に対して傾斜する壁を形成し、当該壁に遊技球を衝突させることによって、鉛直方向とは異なる方向側に遊技球を誘導する構成としてもよい。

【0264】

また、上記においては、誘導部材 8 0 を支持部 8 2 の周りに回転させることによって、支持部 8 2 や右始動入賞装置 4 3 2 に対して、突出誘導部 8 1 の相対位置を変化させる構成を例示して説明したが、支持部 8 2 は右始動入賞装置 4 3 2 に対して回転不能に支持されるが、突出誘導部 8 1 と支持部 8 2 とを接続する接続部 8 3 が可撓性を有する構造とし、接続部 8 3 を撓ませることで突出誘導部 8 1 の相対位置を変化させ、突出誘導部 8 1 が貫通孔 4 0 1 H を通過することができる構成としてもよい。

【0265】

また、上記においては、基体 4 0 1 の表面に沿った左右方向を回転軸とする回動によって、突出誘導部 8 1 が正面視で上下方向に変位する構成を例示して説明したが、基体 4 0 1 の表面に沿った左右方向とは異なる方向を回転軸とする回動によって、突出誘導部 8 1 を正面視で左右方向又は斜め方向に変位させる構成としてもよい。更に、上記においては、突出誘導部 8 1 が所定の方法を回転軸とする回動によって変位する構成を例示して説明したが、誘導部材 8 0 が所定の方法に直線的に移動することによって、突出誘導部 8 1 を変位させる構成としてもよい。

【0266】

また、上記においては、誘導部材 8 0 は、右始動入賞装置 4 3 2 を構成する前部材 7 3 と中間部材 7 4 とで支持部 8 2 を挟み込むことによって着脱不能に一体化される構成を例示して説明したが、誘導部材 8 0 は、例えば、右始動入賞装置 4 3 2 と誘導部材 8 0 とを一時的に係合させることが可能な構成とし、右始動入賞装置 4 3 2 と着脱可能に一体化できる構成としてもよい。

【0267】

また、上記においては、右始動入賞装置 4 3 2 に対する突出誘導部 8 1 の位置（誘導部材 8 0 の姿勢）を自立して維持できるように支持部 8 2 の回転に対する摩擦を大きく設定し、基体 4 0 1 に右始動入賞装置 4 3 2 及び誘導部材 8 0 を挿入する過程で、位置規制部 8 4 を板状部 4 0 1 F 又は板状部 4 0 1 F に設けられた他の部材（図示せず）に接触させることによって、誘導部材 8 0 の姿勢を変化させ、突出誘導部 8 1 を通過後位置に変位させる構成としてもよい。

【0268】

また、上記においては、大入賞装置ユニット 4 3 0 における内部通路 7 2 の出口（通路部分 7 2 c の出口）と右始動入賞装置 4 3 2 における受取通路 4 3 0 A の入口へ遊技球を誘導するために、内部通路 7 2 の出口と受取通路 4 3 0 A の入口との間であって、板状部 4 0 1 F に対して後側に重なる部分において遊技球を誘導可能な突出誘導部 8 1 を設ける構成を例示して説明したが、突出誘導部 8 1 に加えて、突出誘導部 8 1 に連続して形成され、貫通孔 4 0 1 H や貫通孔 4 0 1 J に対して前後方向に重なる内側部分（板状部に対して後側に重ならない部分）において遊技球を誘導可能な非突出誘導部を含む構成としてもよい。

【0269】

また、上記においては、右始動入賞装置 4 3 2 の取り付けにおいて、右始動入賞装置 4 3 2 に対して突出誘導部 8 1 の相対位置を変化させることで、突出誘導部 8 1 が貫通孔 4 0 1 H を通過することを可能にする構成であるが、右始動入賞装置 4 3 2 と突出誘導部 8 1 との相対位置は変化しないが、右始動入賞装置 4 3 2 の取り付けにおいて、右始動入賞

装置 4 3 2 や突出誘導部 8 1 を挿入する角度を、挿入による前後方向の移動に伴って変化させることで、突出誘導部 8 1 が貫通孔 4 0 1 H を通過することを可能にする構成であってもよい。

【0270】

また、上記においては、右始動入賞装置 4 3 2 が基体 4 0 1 に一旦取り付けられると、右始動入賞装置 4 3 2 に対する前面側からの操作によっては、右始動入賞装置 4 3 2 及び誘導部材 8 0 を抜脱することができない構成であるが、取り付け時と反対方向への右始動入賞装置 4 3 2 の移動に伴って、突出誘導部 8 1 を上方側に移動可能とし、右始動入賞装置 4 3 2 に対する前面側からの操作によって右始動入賞装置 4 3 2 及び突出誘導部 8 1 (誘導部材 8 0) を抜脱することも可能な構成としてもよい。また、突出誘導部 8 1 又は誘導部材 8 0 を構成する一部分と接触して、突出誘導部 8 1 を変位させることが可能な機構を備え、その機構に対する操作に基づいて右始動入賞装置 4 3 2 を抜脱することが可能となる構成としてもよい。

10

【0271】

また、上記においては、取り付け過程のみならず、取り付け後においても、突出誘導部 8 1 (誘導部材 8 0) が右始動入賞装置 4 3 2 と一体化されている構成であるが、突出誘導部 8 1 は、取り付け後に、右始動入賞装置 4 3 2 から離脱する構成としてもよい。この構成の場合には、右始動入賞装置 4 3 2 の点検や取替えにおいて、基体 4 0 1 から右始動入賞装置 4 3 2 を取り外したい場合に、突出誘導部 8 1 を基体 4 0 1 に係合させたまま、右始動入賞装置 4 3 2 のみを取り外すことも可能となる。

20

【0272】

また、上記においては、右始動入賞装置 4 3 2 に対して、右始動入賞装置 4 3 2 と一体化した状態で取り付けることができ、右始動入賞装置 4 3 2 を通過した遊技球を誘導可能な突出誘導部 8 1 を設ける構成を例示して説明したが、この突出誘導部 8 1 に代えて又は加えて、他の少なくとも 1 つの入賞装置、例えば、一般入賞装置 4 3 9 A, 4 3 9 B、上側中始動入賞装置 4 3 1 A、下側中始動入賞装置 4 3 1 B、下大入賞装置 4 3 3、上大入賞装置 4 3 4 と一体化した状態で取り付けられ、一体化される対象の入賞装置を通過した遊技球を誘導可能であって、突出誘導部 8 1 と同様の形態である突出誘導部を設ける構成としてもよい。また、遊技価値の獲得に寄与する各種の入賞装置に限らず、遊技価値の獲得に寄与しない装置に対して、突出誘導部 8 1 と同様の形態の突出誘導部を設ける構成としてもよい。

30

【0273】

また、上記においては、基体 4 0 1 (遊技盤 4 0 0) の裏面側に設けられる回収排出通路に連通する構成に限らず、中間ブロック 1 0 3 又は後ブロック 1 0 4 に設けられた通路や領域に連通する構成としてもよい。例えば、右始動入賞装置 4 3 2 への入賞口を特別進入口として利用する場合に、回収排出通路ではなく擬似遊技領域 6 0 1 F へ案内する通路に連通する構成としてもよい。

【0274】

また、上記においては、基体 4 0 1 に右始動入賞装置 4 3 2 の取り付けの過程で、突出誘導部 8 1 の位置 (誘導部材 8 0 の姿勢) を変化させる構成であるが、遊技盤 4 0 0 の背面側に配置される回収排出通路を形成する部材 (図示せず) を遊技盤 4 0 0 に取り付ける過程で、その部材との接触によって突出誘導部 8 1 の位置を変化させる構成や、遊技盤 4 0 0 が配置される中間ブロック 1 0 3 に対して後ブロック 1 0 4 を閉鎖する過程で、後ブロック 1 0 4 を構成する部材 (図示せず) との接触によって突出誘導部 8 1 の位置を変化させる構成としてもよい。

40

【0275】

また、上記においては、遊技領域を流下する遊技球が進入可能に上方側に開口した一對の可動片 7 1 と遊技球が通過可能な内部通路 7 2 とを有し、内部通路 7 2 を通過する遊技球を基体 4 0 1 の板状部 4 0 1 F に対して後側に誘導する右始動入賞装置 4 3 2 に対して、右始動入賞装置 4 3 2 から流出する遊技球を誘導可能な突出誘導部 8 1 を設ける構成を

50

例示して説明したが、遊技領域に遊技球を放出可能に下方側に開口した開口部と遊技球が通過可能な内部通路（球通過部）とを有し、内部通路 7 2 を通過する遊技球を基体 4 0 1（遊技領域構成部材）の板状部 4 0 1 F に対して後側に誘導する装置に対して、当該装置と一体化した状態で取り付けことができ、当該装置に流入する遊技球を誘導可能な突出誘導部 8 1 を設ける構成としてもよい。

【 0 2 7 6 】

< 貫通誘導部 >

次に、パチンコ機 1 0 0 は、遊技盤 4 0 0 において、中央構造体 4 2 0 に進入した遊技球を基体 4 0 1 の正面側（前側）に好適に誘導することを可能にする貫通誘導部 9 0 を備える構成としている。以下、図 2 7 ~ 図 3 0 を参照して、貫通誘導部 9 0 について説明する。図 2 7 は、中央構造体 4 2 0 に進入した遊技球を上側中始動入賞装置 4 3 1 A の上方に誘導する貫通誘導部 9 0 の近傍を示す正面図である。また、図 2 8 は、貫通誘導部 9 0 の近傍を示す断面図であって、図 2 8（A）が図 2 7 における Y 3 - Y 3 縦断面を示し、図 2 8（A）が図 2 7 における X 1 - X 1 横断面を示している。

【 0 2 7 7 】

図 2 7 に示すように、貫通誘導部 9 0 は、中央構造体 4 2 0 において、遊技球を転動させる湾曲形状の転動ステージ 4 2 1 の奥方に設けられた通路（以下、短絡案内通路 4 2 2 と称す）を通過した遊技球を、基体 4 0 1 を貫通するように形成された貫通誘導部 9 0（遊技球誘導部）を通して、上側中始動入賞装置 4 3 1 A の上方の近傍から基体 4 0 1 の前面側に流出させる。

【 0 2 7 8 】

なお、遊技盤 4 0 0 において、上側中始動入賞装置 4 3 1 A に遊技球が進入可能な経路として、貫通誘導部 9 0 を通して誘導される経路に加えて、基体 4 0 1 の正面側を流下する遊技球を、中央構造体 4 2 0 の周辺に設けられた釘 4 1 1（図 7 参照）等の案内により上側中始動入賞装置 4 3 1 A へ進入させることが可能な経路も形成されている。このように、上側中始動入賞装置 4 3 1 A へ進入させることが可能な別の経路が形成されているために、貫通誘導部 9 0 を通して誘導されたとしても、上側中始動入賞装置 4 3 1 A へ進入させることができない場合が起こり得る。このため、後述するように、貫通誘導部 9 0 を好適な位置に、また、好適な形状に形成することで、上側中始動入賞装置 4 3 1 A へ進入させることができないといった事象の発生を抑制することを可能にしている。

【 0 2 7 9 】

基体 4 0 1 には、図 2 8（A）及び図 2 8（B）に示すように、中央構造体 4 2 0 が挿通され、中央構造体 4 2 0 の一部が内側に配置される中央貫通孔 4 0 1 M が設けられており、貫通誘導部 9 0 は、その中央貫通孔 4 0 1 M に形成する構成としている。貫通誘導部 9 0 は、基体 4 0 1 の背面側において短絡案内通路 4 2 2 の出口 4 2 2 E から流出して貫通誘導部 9 0 に進入した遊技球を、基体 4 0 1 の前面側に誘導する。具体的には、中央貫通孔 4 0 1 M に、貫通誘導部 9 0 として、基体 4 0 1 の上下方向に延び、短絡案内通路 4 2 2 の出口 4 2 2 E を構成する部材を挿通可能な間隔を隔てて左右に対向する側壁 9 1 L，9 1 R と、各側壁 9 1 L，9 1 R の下端側から左右の側壁 9 1 L，9 1 R の対向方向（基体 4 0 1 の左右方向）に突出し、遊技球の下側を支持する左右の突出壁 9 2 L，9 2 R と、左右の突出壁 9 2 L，9 2 R の下端側を接続する底壁 9 3 とを形成している。

【 0 2 8 0 】

貫通誘導部 9 0 において、遊技球を支持する左右の突出壁 9 2 L，9 2 R（中央貫通孔 4 0 1 M の周縁壁の一部）の形状を、パチンコ機 1 0 0 及び基体 4 0 1 の背面側から正面側へ遊技球を進行させることが可能な形状に構成している。具体的には、2 つの突出壁 9 2 L，9 2 R の形状を、2 つの突出壁 9 2 L，9 2 R の間隔が基体 4 0 1 の背面側からの正面側へ向かって広くなるように、各突出壁 9 2 L，9 2 R の突出量を変化させた形状としている。そして、左右の突出壁 9 2 L，9 2 R によって遊技球の下側を支持することで、遊技球の自重に基づいて、遊技球を基体 4 0 1 の背面側からの正面側へ誘導することを可能にしている。

10

20

30

40

50

【0281】

また、遊技盤400には、上側中始動入賞装置431Aの上方に、貫通誘導部90によって基体401の背面側から正面側へ遊技球が進行可能な経路に対して鉛直下方側に連続する通路（以下において、入賞案内通路411Pと称す）の入口を構成する2つの入口構成釘411L, 411R（入口構成部）が設けられている。各入口構成釘411L, 411Rは、上側中始動入賞装置431Aの入賞口の入口部分を構成し、上側中始動入賞装置431Aに対して上側の近い位置（遊技球の直径未満の距離）に配置されている。貫通誘導部90から流出した遊技球は、2つの入口構成釘411L, 411Rで形成される入口に進入すれば、入賞案内通路411Pを通して上側中始動入賞装置431Aの入賞口に進入する。

10

【0282】

なお、入口構成釘411L, 411Rによって上側中始動入賞装置431Aの入賞口に連通する入賞案内通路411Pを設ける構成としているが、釘とは異なる部材を入口構成部として用い、上側中始動入賞装置431Aの入賞口に遊技球を案内する通路を設ける構成であってもよい。更に、入口構成釘411L, 411Rや入賞案内通路411Pを設けず、入口構成釘411L, 411Rによって形成される入口に相当する位置に入賞口が位置するように上側中始動入賞装置431Aを配置する構成や、その入口に相当する位置を入賞口の位置とする他の構造の始動入賞装置を配置する構成であってもよい。

【0283】

次に、図29を参照して、遊技球を支持する左右の突出壁92L, 92Rについて、詳細に説明する。図29は、貫通誘導部90の形状の説明図である。

20

【0284】

左側の突出壁92L（右側の突出壁92R）は、図28及び図29に示すように、右下側（左下側）に下降し、遊技球と接触可能な湾曲面部分92aと、湾曲面部分92aの上端と左側の側壁91L（右側の側壁91R）とを繋ぐ水平方向（基体401の左右方向）に延びる水平面部分92bと、湾曲面部分92aの下端と底壁93とを繋ぐ鉛直方向（基体401の上下方向）に延びる鉛直面部分92cとを含んでいる。なお、図28において、各突出壁92L, 92Rの形状の理解を容易とするために、湾曲面部分92aと水平面部分92bとの境界、及び、湾曲面部分92aと鉛直面部分92cとの境界を細い実線で示し、遊技球と接触可能な位置を太い一点鎖線CLで示している。

30

【0285】

各突出壁92L, 92Rの湾曲面部分92aは、基体401の正面側及び背面側の表面との境界、並びに、基体401の前後方向に垂直な任意の平面による断面において、円弧をなす形状であって、左右の突出壁92L, 92Rにおける円弧の間隔が、基体401の背面側から正面側に向かうにつれて大きくなる形状としている。このような形状に形成された左右の突出壁92L, 92Rの湾曲面部分92aで遊技球を支持することによって、貫通誘導部90が遊技球を基体401の背面側から正面側へ誘導することを可能にしている。

【0286】

また、左側の突出壁92L（右側の突出壁92R）の湾曲面部分92aは、基体401の正面側の表面との境界において、仮想円VKL（仮想円VKR）に対する左上側（右上側）の四半円の円弧を輪郭とする形状としている。この仮想円VKL（仮想円VKR）は、左側の入口構成釘411L（右側の入口構成釘411R）の配置位置VCL（配置位置VCR）を中心とし、中央貫通孔401Mの形成後に左側の入口構成釘411L（右側の入口構成釘411R）を植設する際に強度の観点から必要な最小の間隔RK（例えば、4.5mm）を半径としている。また、左側の突出壁92L（右側の突出壁92R）の水平面部分92bは、仮想円VKL（仮想円VKR）に対する水平方向の接線を輪郭とする形状とし、左側の突出壁92L（右側の突出壁92R）の鉛直面部分92cは、仮想円VKL（仮想円VKR）に対する鉛直方向の接線を輪郭とする形状としている。これにより、貫通誘導部90は、各突出壁92L, 92Rを入口構成釘411L, 411Rを植設する

40

50

配置位置に対する間隔を最小の間隔 R K 以上確保し、製造時の基体 4 0 1 の破損を防止しつつ、貫通誘導部 9 0 を進行した遊技球を最も鉛直下方側から流出させることができる構成としている。

【0287】

なお、各突出壁 9 2 L , 9 2 R は、各湾曲面部分 9 2 a が基体 4 0 1 の正面側の表面において四半円の円弧を輪郭とする形状である場合に限らず、基体 4 0 1 の正面側の表面において、各仮想円 V K L , V K R に接するが各仮想円 V K L , V K R の内部には入り込まない輪郭形状であって、その輪郭線と各仮想円 V K L , V K R との接点が、その輪郭線に最も鉛直上方で接する遊技球（図 3 0 における遊技球 P B 1 参照）との接点 P C 1（図 3 0 参照）となる形状であれば、製造時の基体 4 0 1 の破損を防止しつつ、貫通誘導部 9 0

10

【0288】

上記のように、基体 4 0 1 において中央構造体 4 2 0 を取り付ける中央貫通孔 4 0 1 M に、遊技球を基体 4 0 1 の前側へ進行可能な形状に形成された貫通誘導部 9 0 を設け、遊技球の下側を貫通誘導部 9 0 によって支持して誘導する構成としている。これによって、基体 4 0 1 の背面側から正面側へ遊技球を進行させる通路を中央構造体 4 2 0 の一部として筒状又は樋状に形成し、その通路を形成する部材の厚みやその部材を中央貫通孔 4 0 1 M に挿通させるための間隙を介して遊技球を支持する場合に比べて、中央貫通孔 4 0 1 M の内側において遊技球を下方側で支持した状態で誘導でき、貫通誘導部 9 0 の近隣に形成される入口構成釘 4 1 1 L , 4 1 1 R や上側中始動入賞装置 4 3 1 A に近い位置に、遊技球を貫通誘導部 9 0 から流出させることが可能になる。

20

【0289】

このように、貫通誘導部 9 0 から入口構成釘 4 1 1 L , 4 1 1 R や上側中始動入賞装置 4 3 1 A に近い位置に遊技球を流出させることで、上側中始動入賞装置 4 3 1 A の入賞口やそれに遊技球を案内する通路（以下において、入賞案内通路 4 1 1 P と称す）の入口に進入するまでの流下距離が短くなり、貫通誘導部 9 0 から入賞案内通路 4 1 1 P の入口や上側中始動入賞装置 4 3 1 A の入賞口に向かう方向に対してずれた方向に流出したとしても、入口構成釘 4 1 1 L , 4 1 1 R に衝突することや、入口構成釘 4 1 1 L , 4 1 1 R に衝突したとしても入賞案内通路 4 1 1 P に進入しない方向に跳ね返ることを抑制できる。このため、貫通誘導部 9 0 から上側中始動入賞装置 4 3 1 A への遊技球の進入漏れを低減

30

【0290】

また、貫通誘導部 9 0 から流出してからの流下距離を短くできることによって、貫通誘導部 9 0 から流出した遊技球が、中央構造体 4 2 0 の周辺を迂回して入口構成釘 4 1 1 L , 4 1 1 R の近傍に流下して来た遊技球と衝突して、入賞案内通路 4 1 1 P に進入しないといった事象の発生頻度も低減できる。このため、貫通誘導部 9 0 から上側中始動入賞装置 4 3 1 A への遊技球の進入漏れを更に低減することができる。

【0291】

更に、貫通誘導部 9 0 を進行する遊技球を 2 つの突出壁 9 2 によって 2 点で支持することにより、基体 4 0 1 の背面側から正面側への進行過程において遊技球が左右方向（進行方向に対して垂直な方向）にずれることを抑制でき、貫通誘導部 9 0 から入賞案内通路 4 1 1 P の入口（2 つの入口構成釘 4 1 1 L , 4 1 1 R の間隙）や上側中始動入賞装置 4 3 1 A の入賞口に向かう方向に高精度で流出させることができる。このため、貫通誘導部 9 0 から上側中始動入賞装置 4 3 1 A への遊技球の進入漏れを更に低減することができる。

40

【0292】

上記においては、各突出壁 9 2 L , 9 2 R は、基体 4 0 1 の前後方向に垂直な断面における湾曲面部分 9 2 a の輪郭が円弧形状である構成としているが、その輪郭が非円弧状に湾曲する湾曲形状である構成であってもよい。

【0293】

また、上記においては、各突出壁 9 2 L , 9 2 R は、遊技球を支持する部分として湾曲

50

面部分 9 2 a を有する構成としているが、各突出壁 9 2 L , 9 2 R は、基体 4 0 1 の前後方向に垂直な断面における輪郭が直線形状である傾斜面部分（図示せず）を有し、左右の突出壁における傾斜面部分の間隔が基体 4 0 1 の背面側から正面側に向けて大きくなる構成であってもよい。

【 0 2 9 4 】

また、上記においては、各突出壁 9 2 L , 9 2 R は、湾曲面部分 9 2 a に連続する水平面部分 9 2 b と鉛直面部分 9 2 c とを含む構成としているが、各突出壁 9 2 L , 9 2 R は、水平面若しくは鉛直な平面部分を設けずに、又は、いかなる平面部分を設けずに、左右の各側壁 9 1 L , 9 1 R と底壁 9 3 とを接続する湾曲面によって形成する構成であってもよい。

10

【 0 2 9 5 】

また、上記においては、各突出壁 9 2 L , 9 2 R は、湾曲面部分 9 2 a と水平面部分 9 2 b と鉛直面部分 9 2 c とを含む構成としているが、略直角に交わる水平面部分と垂直部分とを有する階段状の突出壁を形成する構成であってもよい。

【 0 2 9 6 】

また、上記においては、貫通誘導部 9 0 を進行する遊技球を左右の突出壁 9 2 によって 2 点で支持し、進行過程での左右方向のぶれを抑制可能な構成としているが、2つの突出壁 9 2 と底壁 9 3 とによって 3 点で支持する構成としてもよく、左右の突出壁 9 2 を設けず底壁 9 3 によって支持する構成としてもよい。例えば、貫通誘導部 9 0 は、中央貫通孔 4 0 1 M において、下側に延びる遊技球の直径よりも広い間隔を隔てて左右に対向する 2 つの側壁と、2つの側壁の下端を接続する底壁とで形成される構成であってもよい。この構成の場合には、底壁は、基体 4 0 1 の背面側から正面側に向かって下降傾斜する形状とし、遊技球を基体 4 0 1 の背面側から正面側に進行可能に構成する。なお、その底壁は、背面側から正面側に向かって直線的に下降する場合に限らず、折れ曲がったり湾曲したりして下降する形状であってもよく、また、左右方向の形状も直線形状に限らず、遊技球の半径よりも大きな曲率半径で湾曲する湾曲形状であってもよい。

20

【 0 2 9 7 】

また、上記においては、中央構造体 4 2 0 を挿通する中央貫通孔 4 0 1 M に貫通誘導部 9 0 を設ける構成としているが、貫通誘導部 9 0 に代えて又は加えて、他の装置や部材を挿通するために基体 4 0 1 に形成した貫通孔に設ける構成であってもよく、また、上側中始動入賞装置 4 3 1 A の上方で遊技球を流出させる貫通誘導部 9 0 を設ける構成としているが、上側中始動入賞装置 4 3 1 A に代えて又は加えて、他の装置や部材の上方で遊技球を流出させる構成であってもよい。

30

【 0 2 9 8 】

また、上記においては、中央貫通孔 4 0 1 M に挿通される上側中始動入賞装置 4 3 1 A に流入して基体 4 0 1 の背面側に案内された遊技球を、中央貫通孔 4 0 1 M に形成された貫通誘導部 9 0 から基体の正面側に流出させる構成であるが、所定の貫通孔に挿通される装置又は部材に進入して基体 4 0 1 の背面側に案内された遊技球を、所定の貫通孔とは別の貫通孔、例えば、他の装置や部材を挿通する貫通孔又は専用の貫通孔に設けた貫通誘導部から基体 4 0 1 の正面側に流出させる構成であってもよい。

40

【 0 2 9 9 】

< 貫通誘導部 9 0 と入口構成釘 4 1 1 L , 4 1 1 R との相対位置 >

次に、板状部 4 0 1 F の前面側に流出する遊技球の流出位置と、上側中始動入賞装置 4 3 1 A への進入が確定する入賞案内通路 4 1 1 P の入口を形成する 2 つの入口構成釘 4 1 1 L , 4 1 1 R との相対位置について説明する。

【 0 3 0 0 】

各入口構成釘 4 1 1 L , 4 1 1 R は、図 2 8 及び図 2 9 に示すように、パチンコ機 1 0 0 の正面視において、貫通誘導部 9 0 から基体 4 0 1 の前側へ出力させる遊技球の下端より上側に位置する高さに配置されている。詳細には、貫通誘導部 9 0 を進行する遊技球であって、湾曲面部分 9 2 a と基体 4 0 1 の正面側の表面との境界に対して正面視で遊技球

50

が接して見える位置を出力位置として、その出力位置に位置する遊技球 P B の下端の高さ位置 H B が、各入口構成釘 4 1 1 L , 4 1 1 R の釘軸の先端における中心部位 P K a の高さ位置と略同一となるように、貫通誘導部 9 0 における各突出壁 9 2 の位置や形状（中央貫通孔 4 0 1 M の輪郭形状）が設計されている。

【 0 3 0 1 】

なお、貫通誘導部 9 0 は、遊技球の出力位置が、各入口構成釘 4 1 1 L , 4 1 1 R よりも下側に位置する構成、具体的には、各入口構成釘 4 1 1 L , 4 1 1 R の釘軸の先端における最上端部位の高さ位置よりも下側に位置する構成であればよい。また、図示しないが、各入口構成釘 4 1 1 L , 4 1 1 R の前方には僅かな間隔（例えば、2 mm）を隔てて、前ブロック 1 0 2 に設けられた中央パネル 2 2 0（後方板 2 2 3）が配置されており、各入口構成釘 4 1 1 L , 4 1 1 R において釘軸の先端に形成された釘頭に、遊技球が接触することはない構成であるが、例えば、その間隔が所定の間隔よりも大きく、又は、釘頭の半径が大きく、各入口構成釘 4 1 1 L , 4 1 1 R の釘頭に遊技球が接触可能な構成を採用する場合には、貫通誘導部 9 0 は、遊技球の出力位置が、各入口構成釘 4 1 1 L , 4 1 1 R の釘頭における最上端部位の高さ位置よりも下側に位置するように形成する構成としてもよい。

【 0 3 0 2 】

このように、出力位置に位置する遊技球 P B の下端の高さ位置 H B が入口構成釘 4 1 1 L , 4 1 1 R よりも低くなるように、貫通誘導部 9 0 を形成することによって、貫通誘導部 9 0 から流出した遊技球が入口構成釘 4 1 1 L , 4 1 1 R に衝突することを抑制でき、また、衝突したとしても遊技球の左右端の近傍で接触させ、入賞案内通路 4 1 1 P に進入しない方向に跳ね返ることを抑制できる構成としている。これによって、入口構成釘 4 1 1 L , 4 1 1 R によって形成される上側中始動入賞装置 4 3 1 A の幅を近付けて、貫通誘導部 9 0 を経由しない遊技球が上側中始動入賞装置 4 3 1 A に進入する確率を低く設定しつつも、貫通誘導部 9 0 から上側中始動入賞装置 4 3 1 A への遊技球の進入漏れを低減することを可能にしている。

【 0 3 0 3 】

なお、上記においては、貫通誘導部 9 0 は、出力位置に位置する遊技球 P B の下端の高さ位置 H B を入口構成釘 4 1 1 L , 4 1 1 R の釘軸の先端における中心部位 P K a の高さ位置と略同一とする構成であるが、釘軸の軸方向の中央における中心部位 P K b の高さ位置よりも低くなるように形成する構成や、釘軸の基体 4 0 1 との付根における中心部位 P K c の高さ位置よりも低くなるように形成する構成としてもよく、この構成の場合、貫通誘導部 9 0 から流出した遊技球がいずれかの入口構成釘 4 1 1 L , 4 1 1 R に衝突することや衝突したとしても入賞案内通路 4 1 1 P に進入しない方向への跳ね返ることを更に抑制することが可能になる。また、出力位置に位置する遊技球 P B の下端の高さ位置 H B を釘軸における中心部位 P K b の高さ位置よりも低くなるように形成する構成とした場合には、貫通誘導部 9 0 から流出した遊技球が、中央構造体 4 2 0 に進入せずに中央構造体 4 2 0 の周縁を迂回して上側中始動入賞装置 4 3 1 A に向けて流下してきた遊技球と衝突したとしても、その迂回してきた遊技球は、いずれかの入口構成釘 4 1 1 L , 4 1 1 R の上方を超えて衝突してくるために、貫通誘導部 9 0 から流出した遊技球の上半球面に接触させることができる。この場合、貫通誘導部 9 0 から流出した遊技球は、入賞案内通路 4 1 1 P の入口に押し込まれ易くなる。また、出力位置に位置する遊技球 P B の下端の高さ位置 H B を釘軸における中心部位 P K c の高さ位置よりも低くなるように形成する構成であれば、貫通誘導部 9 0 から流出した遊技球が、中央構造体 4 2 0 を迂回してきた遊技球と衝突したとしても、貫通誘導部 9 0 から流出した遊技球が、いずれかの入口構成釘 4 1 1 L , 4 1 1 R との接触し、それらを超えて移動することを抑制することも可能になる。

【 0 3 0 4 】

このように、出力位置に位置する遊技球 P B の下端の高さ位置 H B が下方側になるほど、貫通誘導部 9 0 から流出した遊技球を左右の入口構成釘 4 1 1 L , 4 1 1 R の間を通して入賞案内通路 4 1 1 P や上側中始動入賞装置 4 3 1 A に進入させる精度を向上させるこ

とが可能になる。

【0305】

また、上側中始動入賞装置431Aへの遊技球の流入が確定する入賞案内通路411Pに遊技球が入り込む様子を遊技者に見せて、遊技者に所定の権利や利益を獲得できるという満足感を与える観点からは、貫通誘導部90は、出力位置に位置する遊技球PBの下端の高さ位置HBが、釘軸の基体401との付根における中心部位PKcの高さ位置よりも高い構成であることが好ましい。

【0306】

また、上記においては、貫通誘導部90から出力させる遊技球PBの高さ位置HBと各入口構成釘411L、411Rとの相対位置を、貫通誘導部90の形状や配置によって調整する構成であるが、貫通誘導部90の形状や配置の調整に加えて、各入口構成釘411L、411Rを植設する角度を変化させたり、屈曲した釘や湾曲した釘をその先端部分の高さ位置が基体401における植設位置より高くなるように植設したりして、貫通誘導部90から出力させる遊技球の高さ位置と各入口構成釘411L、411Rの高さ位置との相対位置を調整する構成であってもよい。

【0307】

また、上記においては、貫通誘導部90を中央貫通孔401Mに設ける構成であるが、貫通誘導部90から出力させる遊技球PBの下端の高さ位置HBが入口構成釘411L、411Rより低くなるように貫通誘導部90及び入口構成釘411L、411Rを設ける構成である限りにおいて、貫通誘導部90は、中央構造体420の一部で形成され、中央貫通孔401Mの内側に配置される構成としてもよい。

【0308】

ここで、貫通誘導部90の他の特徴的な構成について、図29と共に図30を参照して説明する。図30は、貫通誘導部90から流出する遊技球の挙動を示す説明図である。

【0309】

貫通誘導部90は、図29に示すように、底壁93が、基体401の板状部401Fの正面側の表面において、仮想円VKL及び仮想円VKRの内部に入り込まず、また、中央貫通孔401Mと貫通孔401Nとを形成する際に強度の観点から必要な最小の間隔RH（例えば、3.0mm）以上、貫通孔401Nから隔てて形成される構成としている。また、貫通誘導部90は、各突出壁92L、92Rの鉛直面部分92cが、板状部401Fの正面側の表面において、左右の湾曲面部分92aの最短間隔を維持して下方側に延び、底壁93の左右方向の幅が、左右の湾曲面部分92aの最短間隔と略同一となる構成としている。貫通誘導部90によって誘導される遊技球は、図30に示すように、出力位置（遊技球PB）から前方側に誘導され、湾曲面部分92aと基体401の正面側の表面との境界における湾曲面部分92aの輪郭部分の接点PC1で接し（遊技球PB1）、その輪郭部分に接した状態で底壁93の接点PC2で接触するまで前方下方側に誘導される（遊技球PB2）。この誘導過程において、遊技球の後方側の一部が、貫通誘導部90の内側に位置する状態に保つように誘導することで、入口構成釘411L、411Rによって形成される入賞案内通路411Pの入口まで、規定の方向（鉛直下方）に高精度で誘導することが可能となる。更に、この誘導過程において、中央構造体420に進入せずに中央構造体420の周縁を迂回して上側中始動入賞装置431Aに向けて流下してきた遊技球と衝突したとしても、その迂回してきた遊技球は、板状部401Fの正面側の表面よりも前側を流下するために、貫通誘導部90によって誘導される遊技球の前半球面に接触させることができる。また、迂回してきた遊技球とは上述のように上半球面で接触させることができることも勘案すれば、貫通誘導部90によって誘導される遊技球は、迂回してきた遊技球から左右方向に移動させる力を受けたとしても、湾曲面部分92aとも接触することによって、入賞案内通路411Pの入口に進入する前方下方側へ移動し易くなる。

【0310】

貫通誘導部90は、底壁93と基体401の正面側の表面との境界における底壁93の輪郭部分に鉛直方向の最も上方で接する遊技球（遊技球PB2）の中心の高さ位置HC1

を、各入口構成釘 4 1 1 L , 4 1 1 R より (釘軸の先端における最上端部位の高さ位置より) も低くする構成であることが好ましく、中心部位 P K b の高さ位置よりも低くする構成や、釘軸の基体 4 0 1 との付根における中心部位 P K c の高さ位置よりも低くする構成であることが更に好ましい。

【 0 3 1 1 】

また、貫通誘導部 9 0 は、底壁 9 3 と基体 4 0 1 の正面側の表面との境界における底壁 9 3 の輪郭部分 (貫通誘導部 9 0 の輪郭部分) に鉛直方向の最も下方で接する遊技球 (遊技球 P B 3) の中心の高さ位置 H C 2 を、中心部位 P K b の高さ位置よりも低くする構成であることが好ましく、釘軸の基体 4 0 1 との付根における中心部位 P K c の高さ位置よりも低くする構成であることが更に好ましい。

10

【 0 3 1 2 】

上記においては、各突出壁 9 2 L , 9 2 R の鉛直面部分 9 2 c が、板状部 4 0 1 F の正面側の表面において、左右の湾曲面部分 9 2 a の最短間隔を維持して下方側に延びる構成であるが、左右の突出壁 9 2 L , 9 2 R の鉛直面部分 9 2 c の間隔を下方側に向かうにつれて狭める構成としてもよい。

【 0 3 1 3 】

なお、本発明は、上記実施形態に限られることはなく、例えば、以下に記載するように変形して実施しても良い。この場合に、以下に記載する各構成を上記実施形態に対して適用しても良く、以下に記載する複数の構成を組み合わせることで上記実施形態に対して適用しても良い。

20

【 0 3 1 4 】

(1) 上記実施形態においては、喫煙情報における離席可能な時間を示す時間情報として、特別遊技状態が開始されるまでの時間を示す開始時間情報 2 2 を採用する構成であるが、その開始時間情報 2 2 に限らず、特別遊技状態が開始されるまでの時間に対応する情報であればよく、例えば、特別遊技状態が開始される直前であって、装飾図柄によって大当たり図柄が揃った状態で確定表示されるまでの時間を示す情報や、装飾図柄によって大当たり図柄が揃う挙動を開始するまでの時間を示す情報であってもよい。この場合、一般的に、時間通りに戻って着席すれば、大当たり図柄が揃った状態や揃う挙動を楽しんだ上で、気持ちよく特別遊技状態における遊技を開始することができる。

【 0 3 1 5 】

30

(2) 上記実施形態においては、賞球の獲得可能個数の多いラウンド (第 3 ラウンド ~ 第 6 ラウンド) の後に連続する賞球の獲得可能個数の少ないラウンド (第 7 ラウンド) から喫煙情報を開始する構成であるが、この構成に限らず、その賞球の獲得可能個数の少ないラウンド (第 7 ラウンド) の直前の賞球の獲得可能個数の多いラウンド (第 6 ラウンド) から開始する構成としてもよい。この構成について、図 1 8 及び図 1 9 を参照して説明する。図 1 8 は、特別遊技状態における喫煙情報の報知態様の他の一例を示すタイミングチャートである。図 1 8 (A) は、賞球の獲得個数の多いラウンド (第 3 ラウンド ~ 第 6 ラウンド) 、図 1 8 (B) 及び図 1 8 (C) は、賞球の獲得個数の多いラウンドの後に実行される賞球の獲得個数の少ないラウンド (第 7 ラウンド ~ 第 1 0 ラウンド) 、図 1 8 (D) は、賞球の獲得個数の少ないラウンドの後における喫煙情報の報知態様を示している。また、図 1 9 は、特別遊技状態における喫煙情報の表示の他の一例を示す説明図である。

40

【 0 3 1 6 】

図 1 8 (A) 及び図 1 8 (B) に示すように、第 6 ラウンドの開始に伴って (t d 8) 、喫煙情報の報知を開始する。このとき、装飾図柄表示装置 4 7 9 においては、図 1 9 に示すように、図 1 7 に示したと同様の喫煙情報を表示する。この喫煙情報においては、開始ラウンドが早まったことによって、補助情報 2 7 として、第 6 ラウンドに対する情報 2 7 a 、具体的には、第 6 ラウンドに対する最大継続時間を示す情報と、その規定数を示す情報と、第 6 ラウンドにおける好適な離席タイミングを示す情報を追加で表示する。

【 0 3 1 7 】

50

(3) 上記実施形態においては、特別遊技状態中に獲得した第2特別図柄に係る単位遊技の権利に対する大当たり抽選によって擬10R大当たり当選している場合には、特別遊技状態の終了まで喫煙表示を行う構成であるが、この構成に限らず、今回の特別遊技状態における喫煙表示を次の特別遊技状態の開始まで、次の特別遊技状態において賞球の獲得可能個数の多いラウンドのうち最も早く実行されるラウンドの開始まで、又は、そのラウンドの直前の獲得可能個数の少ないラウンドの開始まで延長する構成としてもよい。具体的には、図18(C)~図18(D)に示すように、今回の特別遊技状態におけるエンディング演出(ED演出)が行われる期間(td15~td16)に加えて、獲得している第2特別図柄に係る権利に基づく単位遊技の期間(td17~td18)、及び、次の特別遊技状態におけるオープニング演出(図中は、OP演出と略記)が行われる期間(td18~td19)に亘って、喫煙情報を表示する。更に、次の特別遊技状態における第1ラウンド(td19~td20)や第2ラウンド(td20~td21)においても喫煙情報の表示を継続する。このとき、装飾図柄表示装置479においては、図19に示すように、図17に示したと同様の喫煙情報を表示するが、この喫煙情報においては、その表示が延長されるために、補助情報27として、第2特別図柄に係る単位遊技に対する情報27bと、次の特別遊技状態におけるオープニングに対する情報27cと、その第1ラウンドに対する情報27dと、その第2ラウンドに対する情報27dとを追加で表示する。

10

【0318】

(4) 上記実施形態においては、規定数を異ならせることでラウンドにおける賞球の獲得可能個数を異ならせる構成であるが、この構成に限らず、ラウンドにおける賞球倍率を異ならせることでラウンドにおける賞球の獲得可能個数を異ならせる構成としてもよい。この構成について、図20を参照して説明する。図20は、特別遊技状態における下大入賞装置433及び上大入賞装置434の動作の他の一例を示す説明図である。

20

【0319】

図20に示すように、第3ラウンドから第6ラウンドまでの各ラウンドにおいては、賞球倍率が高く(10倍)設定された下大入賞装置433を作動させ、その他のラウンドにおいては、賞球倍率が低く(2倍)設定された上大入賞装置434を作動させる。

【0320】

(5) 上記実施形態においては、パチンコ機100は、固定された所定の時間以上の時間(例えば、通常遊技状態においては4分、特別遊技状態においては3秒)を確保できる場合に、喫煙情報を報知する構成であるが、喫煙情報を報知する条件となる最低時間を固定にする場合に限らず、確保したい時間を管理者又は遊技者によって変更可能な構成であってもよい。この構成であれば、パチンコ機100の設置場所と喫煙場所との距離に応じて時間を変化させることができ、また、少しの時間(例えば、3分)であっても頻繁に喫煙休憩を取りたい、又は、頻度は少なくともゆっくり(例えば、5分)と喫煙休憩を取りたいといった遊技者ごとに異なる個別の要望を満たすことが可能になる。

30

【0321】

(6) 上記実施形態においては、表示された喫煙情報を、発射ハンドル252に対する遊技者の操作を接触センサ254で検出して、禁煙モードにおける通常表示に戻す構成であるが、この構成に限らず、図7に示すように、特別遊技状態において下大入賞装置433(上大入賞装置434)へ入賞させるための発射操作(右打ち遊技手法)によって打ち出された遊技球を検出する役連作動装置435(役連作動スイッチ445)や、それを検出するために新たに設けた専用の装置による遊技球の検出に基づいて、表示された喫煙情報を禁煙モードにおける通常表示に戻す構成としてもよい。更に、発射操作装置250の操作に基づく場合に限らず、入力操作装置260等の操作に基づいて、表示された喫煙情報を禁煙モードにおける通常表示に戻す構成としてもよく、また、専用の装置を設け、その専用の装置への操作に基づいて、表示された喫煙情報を禁煙モードにおける通常表示に戻す構成としてもよい。

40

【0322】

50

(7) 上記実施形態においては、大当りの抽選の対象となる大当りを擬10R大当りとする構成であるが、大当りの抽選の対象となる大当りとして、擬10R大当りとはラウンド構成の異なる大当り、例えば、賞球の獲得可能個数が多いラウンド(例えば、擬10R大当りに対する第3ラウンド)のみで構成される10ラウンドの大当りであって、禁煙モード及び喫煙モードのいずれのモードに設定されていたとしても10ラウンドの構成であることを遊技者が認識できる実10R大当りを含む構成としてもよい。この構成において、喫煙モードが設定されている場合に、通常遊技状態における喫煙情報は報知するが、特別遊技状態における喫煙情報は報知しない構成とする。また、例えば、大当りの抽選の対象となる大当りとして、賞球の獲得可能個数が少ないラウンド(例えば、擬10R大当りに対する第1ラウンド)のみで構成される10R大当りを含む構成としてもよく、喫煙モードが設定されている場合に、通常遊技状態と特別遊技状態とにおける喫煙情報を報知する構成とする。この場合、擬10R大当りに基づく特別遊技状態の場合のように一部のラウンドに対して入賞を避けるのではなく、全てのラウンドに対する入賞を避けることで、擬10R大当りの場合よりも更に長い離席可能期間を確保することが可能になる。なお、上記において、擬10R大当りとラウンド構成の異なる大当りとして、賞球獲得可能個数は異なるが10ラウンドで構成される大当りのみ例示したが、ラウンド数が異なる大当りを含む構成としてもよい。更に、大当りの抽選の対象となる大当りとして、特別遊技状態の後に有利変動状態(例えば、時短状態や高確率状態)に移行する大当りと有利変動状態に移行しない大当りとの双方を含む構成とし、有利変動状態に移行する大当りについては、喫煙モードが設定されていれば喫煙情報を報知し、有利変動状態に移行しない大当りについては、喫煙モードが設定されていても喫煙情報を報知しない構成としてもよい。

【0323】

(8) 上記実施形態においては、特定進入口52Vへの遊技球の進入(擬似始動スイッチによる遊技球の検出)に伴う擬似遊技の権利について、所定の個数(4個)までその権利の実行を保留する構成であるが、この構成に限らず、その権利の実行を保留できない構成としてもよい。この場合、単位擬似遊技を定期的に開始できない可能性が高くなるために、初回にあっては擬似図柄64の表示時点でそれらを変動表示させ、各単位擬似遊技の開始において、変動表示されている擬似図柄64を停止させ、所定の期間に亘り結果を表示し、引き続き新たな変動表示を開始する構成とし、擬似図柄64が停止した状態で表示される時間を少なくすることが好ましい。

【0324】

(9) 上記実施形態においては、単位特図2遊技の権利が上限個数まで保留されている場合であって、第2特別図柄に係る右始動入賞装置432への遊技球の進入(右始動入賞スイッチ442による遊技球の検出)に伴う擬似入賞装置50の奥進入規制機構51の作動について、右始動入賞装置432への遊技球の進入ごとに、奥進入規制機構51を所定の期間TE1に亘って進入許容姿勢とする構成であるが、この構成に限らず、右始動入賞装置432への遊技球の進入に基づき奥進入規制機構51を作動する権利を獲得でき、また、その権利を所定の個数まで保留できる構成としてもよい。

【0325】

(10) 上記実施形態においては、奥進入規制機構51の姿勢を変化させることによって、特定進入口52Vの設けられた擬似入賞装置50の内部への遊技球の進入確率を変化させる構成であるが、奥進入規制機構51は設けず、釘411(図21参照)のように遊技球の進行方向を変化させる突起等を、案内通路41を形成する部材に設けて進入確率を変化させる構成としてもよい。

【0326】

(11) 上記実施形態においては、擬似入賞装置50の内部に設けられた振分部52によって、擬似入賞装置50の内部に進入した遊技球の一部のみが特定進入口52Vに進入することができる構成であるが、この構成に限らず、振分部52を設けずに、擬似入賞装置50の内部に進入した遊技球のすべてが特定進入口52Vに進入する構成や、擬似入賞装置50へ遊技球が進入することによって単位擬似遊技の権利を獲得できる構成としても

よい。

【0327】

(12) 上記実施形態においては、擬似入賞装置50に設けられた奥進入規制機構51及び振分部52によって、擬似遊技領域601F内で流下過程において遊技球の進行先を複数段階(2段階)で振り分ける構成であるが、この構成に限らず、奥進入規制機構51及び振分部52の一方のみを設けて、1段階で振り分ける構成としてもよく、また、振り分けを行わない構成であってもよい。振り分けを行わない構成を採用する場合には、排出口601Aに進入した遊技球は擬似遊技領域601Fに案内せず、特別入賞装置639への進入確率を調整することによって、特定進入口52Vへの進入確率を調整することが好ましい。

10

【0328】

(13) また、上記実施形態においては、単位擬似遊技において、所定の情報を画像の表示で付与する構成であるが、この構成に代えて、又はこの構成に加えて、音声や音楽等の種類やその変化等、音響で付与する構成としてもよいし、特定の発光色や発光パターン等、発光によって付与する構成としてもよい。この構成において、既存の装置で兼用する構成としてもよいし、新たに専用の装置を設け、その装置によって所定の情報を付与する構成としてもよい。

【0329】

(14) また、上記実施形態においては、擬似図柄64に係る表示によって、特別遊技移行当りを示唆する構成であるが、この構成に代えて、又はこの構成に加えて、第1特別図柄や第2特別図柄に係る大当りの抽選の当選確率を異ならせる複数の設定が可能な構成とし、単位擬似遊技において、特別遊技移行当りの示唆に限らず、当選確率の設定状態(複数の設定のいずれに設定されているか)を示唆する又は確定的に示す情報を付与する構成としてもよい。例えば、最高の語呂合わせである「315」が表示された場合は、最も当選確率が高い設定となっていることを確定的に示し、「456」が表示された場合には、6段階の当選確率の設定のうち、当選確率が高い上位3段階(設定4、設定5及び設定6)のいずれかであることを示す構成としてもよい。

20

【0330】

(15) また、上記実施形態においては、特定進入口52Vへの遊技球の進入によって擬似図柄に係る表示による擬似遊技を行い、特別遊技移行当りを示唆する情報を付与する構成であるが、この構成に限らず、例えば、特定進入口52Vへの遊技球の進入によって、パチンコ機100のモチーフとなっている原作の漫画や映像を見ることができ、その進入数が増加するほど、漫画や映像のストーリーが進行する等の特典を付与する構成としてもよい。

30

【0331】

(16) 本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等にも実施しても良い。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回(例えば2回、3回)大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機として実施しても良い。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球が入賞することを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機として実施しても良い。また、球が循環する封入式のパチンコ機にも実施しても良い。さらに、パチンコ機以外にも、アレンジボール型パチンコ、雀球等の各種遊技機として実施するようにしても良い。また、パチンコ機に限定されることはなく、スロットマシンに代表される回胴式遊技機に適用しても良く、パチンコ機とスロットマシンとを融合した形式のパロット等の回胴式遊技機に適用しても良い。

40

【0332】

なお、パチンコ機とスロットマシンとが融合した回胴式遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する可変表示手段を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作(ボタン操作)に基づく所定量の遊技球の投入後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、あるいは、所定時間経過すること

50

により、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当り図柄であることを必要条件として遊技者に有利な大当り状態が発生させられ、遊技者には、下部の受け皿に多量の球が払い出されるものである。

【0333】

< 上記実施形態から抽出される発明 >

以下、上記した実施形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて課題及び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、上記各実施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。また、各特徴に記載した用語の意味や例示等は、同一の文言にて記載した他の特徴に記載した用語の意味や例示として適用しても良い。

10

【0334】

< 特徴 A 群 >

特徴 A 群は、遊技者が遊技を好適に進行させることが可能な遊技機に関するものであり、後述する特徴 10 ~ 22 として記載の遊技機を含む。

【0335】

従来の遊技機において、大当りの当選に基づく特別遊技状態の後に、通常遊技状態より遊技者にとって有利な有利変動状態となる構成が知られており、特別遊技状態の終了から連続して特定遊技状態の遊技を行わなければ、遊技者にとって不利益を生じる場合があった。このため、特別遊技状態の開始を遊技者によって調整可能な構成とすることによって、休憩時間を確保するものが提案されている（例えば、特開 2016 - 209320 号公報参照）。

20

【0336】

上記の従来の遊技機において、休憩のために遊技の進行を中断可能とした場合には、その分、大当りを獲得する機会が減ってしまう可能性があり、また、遊技場側にとっても遊技者が戻る時間の予測が困難であるなど、改善の余地のある可能性があった。

【0337】

すなわち、遊技場が禁煙となっている場合に喫煙者が喫煙スペースにいつている時間分は、遊技の進行が停止することとなり、その分、大当りの抽選の抽選機会が減ってしまう可能性がある。また、遊技の進行を中断した状態で遊技機の前から離席されてしまうと、遊技場側にとって遊技者がいつ戻るのか予測が全くできずに、他の遊技者に遊技機を使用可能にしてもよいのかの判断が難しい可能性がある。

30

【0338】

< 特徴 10 >

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板 920）と、前記所定の始動条件が成立した場合に、識別情報（図柄）を変動表示した後に、前記抽選手段の抽選結果に対応する停止結果を表示する表示部（装飾図柄表示装置 479）と、前記抽選手段の抽選結果を所定の上限個数まで記憶する保留記憶手段（主制御基板 920）と、

前記抽選手段の抽選結果が所定の結果である場合、通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板 920）と、

40

前記表示部において実行中の変動表示に対する抽選結果、又は保留記憶手段によって記憶された抽選結果の中に前記所定の結果が含まれる場合に、当該所定の結果に対して前記遊技制御手段によって発生させられる前記特別遊技状態が開始されるまでの時間に対応する開始時間情報を出力する開始時間情報出力手段（装飾図柄表示装置 479）とを備えていることを特徴とする遊技機。

【0339】

< 特徴 11 >

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板 920）と、前記所定の始動条件が成立した場合に、識別情報（図柄）を変動表示した後に、前記抽選手段の抽選結果に対応する停止結果を表示する表示部（装飾図柄表示装置 479）と、

50

前記抽選手段の抽選結果を所定の上限個数まで記憶する保留記憶手段（主制御基板 9 2 0）と、

前記抽選手段の抽選結果が所定の結果である場合、通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板 9 2 0）と、

前記表示部において実行中の変動表示に対する抽選結果、又は前記保留記憶手段によって記憶された抽選結果の中に前記所定の結果が含まれる場合に、当該所定の結果に対して前記遊技制御手段によって発生させられる前記特別遊技状態が開始されるまでの時間に対応する開始時間情報を視認可能に出力する開始時間情報出力手段（装飾図柄表示装置 4 7 9）とを備えていることを特徴とする遊技機。

【0340】

10

特徴 1 0 及び 1 1 に記載の遊技機によれば、遊技者が遊技を好適に進行させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、保留記憶手段によって保留されている抽選結果のいずれかに所定の結果が含まれている場合に、開始時間情報出力手段がその特別遊技状態が開始されるまでの時間に対応する開始時間情報を出力する構成であり、特別遊技状態に移行することを知り得るのではなく、開始時間情報に基づいて特別遊技状態の開始までの時間を知り得るために、その時間に亘って、抽選結果が所定の結果である単位遊技を進行させつつ、また、それより前に保留され、抽選結果が所定の結果でない単位遊技を進行させつつ、安心して離席することができ、また、その時間を有意義に活用することができる。特に、喫煙者にとっては、その時間が喫煙するための時間として十分であるかを確認した上で喫煙場所に移動できるために、安心して喫煙を堪能することができる。

20

【0341】

<特徴 1 2>

前記表示部は、前記時間情報出力手段によって前記開始時間情報が出力される場合に、前記所定の抽選結果が含まれる場合に対応する所定の結果情報を表示することを特徴とする特徴 1 0 又は 1 1 に記載の遊技機。

【0342】

特徴 1 2 に記載の遊技機であれば、表示部に所定の結果情報が表示されるので、遊技機を視認して遊技を行う状況において特別遊技状態が開始される始動条件が成立したことを遊技者が容易に認識することができる。なお、開始時間情報が出力される場合に所定の結果情報を表示するのは、「確定」や「大当り」などの文字による表示であってもよいし、背景色を虹色にしたり、金色にしたりして、当選の確定を報知してもよく、保留数を表示する表示領域において、保留の表示を、当選に対応した色（例えば、虹色）やキャラクタにして表示してもよく、又は、開始時間情報を所定の結果情報として表示するようにしてもよい。

30

【0343】

<特徴 2 0>

遊技球が入球した場合に遊技者に遊技価値が付与される第 1 入賞部に遊技球が流入可能な第 1 状態と、該第 1 状態より前記入賞部へ遊技球が流入し難い又は遊技球が流入し得ない第 2 状態とを発生させる第 1 入賞手段と、

遊技球が入球した場合に、前記第 1 入賞部より少ない遊技価値が付与される第 2 入賞部に遊技球が流入可能な第 1 状態と、該第 1 状態より前記入賞部へ遊技球が流入し難い又は遊技球が流入し得ない第 2 状態とを発生させる第 2 入賞手段と、

40

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段と、

該抽選手段の抽選結果を表示する表示部と、

前記抽選手段の抽選結果が所定の結果である場合、前記第 1 入賞手段と前記第 2 入賞手段の動作を制御して通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段とを備え、

前記遊技制御手段は、

前記第 1 入賞手段又は前記第 2 入賞手段を前記第 2 状態から第 1 状態へ移行させて開始されるラウンドを複数回含めた前記特別遊技状態を発生させるものであり、

50

前記第 1 入賞手段を前記第 2 状態から第 1 状態へ移行させた後に、所定の時間が経過するか、当該所定の時間が経過する前に所定数の遊技球が進入した場合に、前記第 1 入賞手段を前記第 1 状態から前記第 2 状態へ移行させる第 1 種別のラウンドと、

前記第 2 入賞手段を前記第 2 状態から第 1 状態へ移行させた後に、所定の時間が経過するか、当該所定の時間が経過する前に所定数の遊技球が進入した場合に、前記第 2 入賞手段を前記第 1 状態から前記第 2 状態へ移行させる第 2 種別のラウンドとを少なくとも含み、

前記第 1 種別のラウンドの前又は後の少なくともいずれかに、前記第 2 種別のラウンドが複数回連続するように構成された第 1 の結果に対応した特別遊技状態を少なくとも発生させることを特徴とする遊技機。

10

【0344】

<特徴 2 1>

遊技球が入球した場合に遊技者に遊技価値が付与される（賞球が払い出される）入賞部に遊技球が流入可能な第 1 状態と、該第 1 状態より前記入賞部へ遊技球が流入し難い又は遊技球が流入し得ない第 2 状態とを発生させる入賞手段と、

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板 920）と、該抽選手段の抽選結果を表示する表示部（装飾図柄表示装置 479）と、

前記抽選手段の抽選結果が所定の結果である場合、前記入賞手段の動作を制御して通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板 920）とを備え、

20

前記遊技制御手段は、

前記入賞手段を前記第 2 状態から第 1 状態へ移行させて開始されるラウンドを複数回組み合わせる前記特別遊技状態を発生させるものであり、

所定の時間が経過するか、当該所定の時間が経過する前に所定数の遊技球が進入した場合に、前記入賞手段を前記第 1 状態から前記第 2 状態へ移行させる第 1 種別のラウンドと、

該第 1 種別のラウンドと比べて前記所定数より少ない遊技球が進入するか、前記所定の時間と略同一の時間が経過した場合に前記入賞手段を前記第 1 状態から前記第 2 状態へ移行させる第 2 種別のラウンドとを少なくとも含み、

前記第 1 種別のラウンドの前又は後の少なくともいずれかに、前記第 2 種別のラウンドが複数回連続するように構成された第 1 の結果に対応した特別遊技状態を少なくとも発生させることを特徴とする遊技機。

30

【0345】

特徴 20 及び 21 に記載の遊技機によれば、遊技者が遊技を好適に進行させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、限られたラウンド数の中で、多数の遊技球の進入によって遊技価値を多量に付与し易く、且つ、遊技者が少しの損失を被ることの代わりに、長時間の離席を可能とし易くすることができる。

【0346】

<特徴 2 2>

前記第 2 種別のラウンドが複数回連続する場合に、当該第 2 種別のラウンドの開始前または開始タイミングに同期して、前記第 2 種別のラウンドが複数回連続した後のラウンド又は遊技が開始されるまでの時間に対応した終了時間情報を出力する終了時間情報出力手段を備えていることを特徴とする特徴 2 1 に記載の遊技機。

40

【0347】

特徴 2 2 に記載の遊技機によれば、特徴 2 1 における開始時間情報に関連して説明した効果と同様に、終了時間情報に基づいて特別遊技状態の終了までの時間を知り得るために、その時間に亘って、安心して離席することができる。

【0348】

<特徴 3 0>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板 920）と、

50

該抽選手段の抽選結果を表示する表示部（装飾図柄表示装置４７９）と、
前記抽選手段の抽選結果を所定の上限個数まで記憶する保留記憶手段（主制御基板９２０）と、

前記抽選手段の抽選結果が所定の結果である場合、通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板９２０）と、

所定の喫煙情報を表示する喫煙情報表示手段（装飾図柄表示装置４７９）と、

該喫煙情報表示手段によって表示される前記所定の喫煙情報を表示するか否かを遊技者が選択可能な喫煙表示選択手段（入力操作装置２６０）とを備えていることを特徴とする遊技機。

【０３４９】

10

従来の遊技機において、喫煙を嗜好する喫煙者に関する構成について、改善の余地のある可能性があった。

【０３５０】

特徴３０に記載の遊技機によれば、喫煙者であっても遊技を好適に実行可能な遊技機を提供することができる。

【０３５１】

<特徴Ｂ群>

特徴Ｂ群は、抽選結果を表示するまでの時間が長い単位遊技を含む遊技状態において好適に遊技可能な遊技機に関するものであり、後述する特徴４０～５２として記載の遊技機を含む。

20

【０３５２】

従来の遊技機において、所定の抽選による大当りの当選に基づく特別遊技状態の後に、通常遊技状態より遊技者にとって有利な有利変動状態となる構成が知られており、この有利変動状態においては、通常遊技状態よりも短い間隔で抽選結果を報知し、所定の抽選の抽選機会が高頻度で得られるように構成されている。このような構成の遊技機では、有利変動状態において短期間で次の大当りを獲得することが可能となり、短時間で多くの遊技価値を獲得できる可能性が高くなり過ぎて、過度に射幸性が高まる可能性があり、長い時間を経て抽選結果を表示する単位遊技を含む遊技状態とする遊技機が提案されている（特開２０１４－８３３００号公報参照）。

【０３５３】

30

従来の遊技機において、抽選結果を表示するまでの時間が長い単位遊技を含む遊技状態について、改善の余地のある可能性があった。

【０３５４】

そこで、抽選結果を表示するまでの時間が長い単位遊技を含む遊技状態において好適に遊技可能な遊技機を提供することを目的としている。

【０３５５】

<特徴４０>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板９２０）と、
該抽選手段の抽選結果を表示する表示部（装飾図柄表示装置４７９）と、
前記抽選手段の抽選結果を所定の上限個数まで記憶する保留記憶手段（主制御基板９２０）と、

40

前記抽選手段の抽選結果が所定の結果である場合、通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板９２０）と、

所定の入球口（特定進入口５２Ｖ）へ遊技球が進入した場合に、前記始動条件の成立に基づいて実行される変動表示（第２特別図柄に係る装飾図柄６２の変動表示）とは別の変動表示（擬似図柄６４の変動表示）を行い、前記抽選手段の抽選結果に対応した表示結果（実行中又は保留中の第２特別図柄に係る単位遊技の権利に対する抽選結果が特別遊技移行当りを含むか否かの示唆又は告知）を表示する別変動実行手段（副制御基板９４０）とを備えていることを特徴とする遊技機。

【０３５６】

50

< 特徴 4 1 >

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板 9 2 0）と、
該抽選手段の抽選結果を表示する表示部（装飾図柄表示装置 4 7 9）と、

前記抽選手段の抽選結果を所定の上限個数まで記憶する保留記憶手段（主制御基板 9 2 0）と、

前記抽選手段の抽選結果が所定の結果である場合、通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板 9 2 0）と、

前記所定の始動条件が成立する始動口とは別に設けられる所定の入球口（特定進入口 5 2 V）へ遊技球が進入した場合に、前記始動条件の成立に基づいて実行される変動表示（第 2 特別図柄に係る装飾図柄 6 2 の変動表示）とは別の変動表示（擬似図柄 6 4 の変動表示）を行い、前記抽選手段の抽選結果に対応した表示結果（実行中又は保留中の第 2 特別図柄に係る単位遊技の権利に対する抽選結果が特別遊技移行当りを含むか否かの示唆又は告知）を表示する別変動実行手段（副制御基板 9 4 0）とを備えていることを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【 0 3 5 7 】

特徴 4 0 及び 4 1 に記載の遊技機によれば、抽選結果を表示するまでの時間が長い単位遊技を含む遊技状態において好適に遊技可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件の成立に基づく抽選の抽選結果が上限まで記憶され、新たに所定の始動条件を成立させるための遊技を行わなくてもよい状況においても、所定の入球口へ遊技球を進入させることを目指す遊技を行えるようにすることができる。これによって、新たに所定の始動条件を満たすための遊技を行わなくてもよい状況であっても、時間を持て余すことなく遊技を続行することができる。また、所定の入球口へ遊技球を進入させた場合に、所定の始動条件が成立した場合とは異なる変動表示を行うことができる。これによって、新たな遊技性を付加し、遊技性を向上させることができる。

【 0 3 5 8 】

更に、特徴 4 0 及び 4 1 に記載の遊技機によれば、そのような状況において、遊技者に対しては遊技を続行する意義を与えることができるために、抽選結果を表示するまでの時間の長い単位遊技を発生させる頻度を多くし易くなる。これによって、特別遊技状態が短時間で連続した場合であっても、その間に発生する抽選結果を表示するまでの時間の長い単位遊技により遊技球の増加を緩やかにすることが可能となり、過度に射倖性が高まることを抑制し易くすることができる。

【 0 3 5 9 】

なお、別変動実行手段によって別の変動表示が実行される単位遊技が行われる遊技状態としては、時短遊技状態や確変遊技状態などの、遊技者にとって通常遊技状態より有利な遊技状態とする必要はなく、通常遊技状態における抽選結果を表示するまでの時間が長い単位遊技（例えば、1 回の単位遊技において 2 分以上の変動表示が実行される単位遊技）において別変動実行手段により別の変動表示を実行してもよい。

【 0 3 6 0 】

< 特徴 4 2 >

特徴 4 0 又は 4 1 に記載の遊技機であって、

前記別変動実行手段は、前記保留記憶手段に所定の上限個数まで抽選結果が記憶されている場合において、所定の入球口へ遊技球が進入した場合に、前記始動条件の成立に基づいて実行される変動表示とは別の変動表示を行うことを特徴とする遊技機。

【 0 3 6 1 】

特徴 4 2 に記載の遊技機によれば、所定の始動条件の成立に基づく抽選の抽選結果が上限まで記憶され、通常、遊技を行わなくてもよい期間において、遊技を継続することによって新たな遊技性の遊技を提供することができる。また、所定の入球口を所定の始動条件を満たすために遊技球を進入させる入賞口で兼用することもでき、この場合、部品点数を増加させることなく、かつ、制御処理のプログラムを簡素化でき、また、その制御処理に係る負荷を低減できる。

【 0 3 6 2 】

< 特徴 4 3 >

特徴 4 0 ~ 4 2 のいずれかに記載の遊技機において、

前記別変動実行手段によって前記別の変動表示が実行されている場合において、前記所定の入球口へ遊技球が進入した場合に、前記所定の上限個数と同一の回数分まで前記別の変動表示の実行を保留する別変動実行保留手段を備えていることを特徴とする。

【 0 3 6 3 】

特徴 4 3 に記載の遊技機によれば、所定の入球口への遊技球の進入に基づく変動表示を繰り返し連続して実行することが可能になる。

【 0 3 6 4 】

< 特徴 5 0 >

所定の始動条件（右始動入賞スイッチ 4 4 2 による遊技球の検出）が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板 9 2 0 ）と、

前記抽選手段の抽選結果を所定の上限個数まで記憶する保留記憶手段（主制御基板 9 2 0 ）と、

前記抽選手段の抽選結果が所定の結果である場合、通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板 9 2 0 ）と、

前記保留記憶手段に所定の上限個数まで抽選結果が記憶されている場合において、前記始動条件の成立の契機となる始動口へ遊技球が進入した場合に所定の進入口（例えば、特定進入口 5 2 V ）へ遊技球が進入し易い進入容易状態を発生させる進入容易状態発生手段（奥進入規制機構 5 1 ）とを備えていることを特徴とする遊技機。

【 0 3 6 5 】

< 特徴 5 1 >

所定の始動条件（右始動入賞スイッチ 4 4 2 による遊技球の検出）が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板 9 2 0 ）と、

該抽選手段の抽選結果を表示する表示部（装飾図柄表示装置 4 7 9 ）と、

前記抽選手段の抽選結果を所定の上限個数まで記憶する保留記憶手段（主制御基板 9 2 0 ）と、

前記抽選手段の抽選結果が所定の結果である場合、通常遊技状態より有利な特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板 9 2 0 ）と、

前記保留記憶手段に所定の上限個数まで抽選結果が記憶されている場合において、前記始動条件の成立の契機となる始動口へ遊技球が進入した場合に所定の進入口（例えば、特定進入口 5 2 V ）へ遊技球が進入し易い進入容易状態を発生させる進入容易状態発生手段（奥進入規制機構 5 1 ）とを備えていることを特徴とする遊技機。

【 0 3 6 6 】

特徴 5 0 及び 5 1 に記載の遊技機によれば、抽選結果を表示するまでの時間が長い単位遊技を含む遊技状態において好適に遊技可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件の成立に基づく抽選の抽選結果が上限まで記憶され、新たな始動条件が成立しない場合であっても、始動条件と同一の条件の成立によって進入口への遊技球が容易な状態とすることによって、所定の入球口へ遊技球を目指す遊技を行うことを促進することができる。これによって、新たに所定の始動条件を成立させるための遊技を行わなくてよい状況であっても、時間を持て余すことなく遊技を続行することができる。したがって、抽選結果を報知するまでの時間の長く、新たに所定の始動条件を満たすための遊技を行わなくてもよい状況が発生し易い単位遊技が実行される期間であっても好適に遊技可能な遊技機を提供することができる。

【 0 3 6 7 】

< 特徴 5 2 >

特徴 5 0 又は 5 1 に記載の遊技機であって、

前記所定の進入口より上流側に、遊技者によって発射された遊技球が流下する遊技領域が設けられ、

10

20

30

40

50

前記所定の進入口は、前記遊技領域に設けられて遊技者に所定の遊技価値（賞球、普通図柄の始動条件成立など）が付与される領域より下流側に設けられていることを特徴とする。

【0368】

特徴52に記載の遊技機によれば、所定の遊技価値が付与される領域を経た遊技球を、自重（重力作用）によって、すなわち、その領域を経た遊技球を重力に抗して上方に移動させるような構造物を設けることなく、所定の進入口に向むけて移動させることができる。

【0369】

<特徴C群>

特徴C群は、球進入手段（例えば、右始動入賞装置432）を通過する遊技球を好適に誘導可能な遊技機に関するものであり、後述する特徴60～62として記載の遊技機を含む。

【0370】

従来の遊技機において、遊技球が進入した場合に賞球が払い出される入賞口を有する入賞装置を、板状の基体（ベニヤ板等）の表側に取り付ける構成が知られている。基体には、入賞装置が取り付けられる部分に貫通穴が設けられ、基体の表側を流下し入賞装置に進入した遊技球は、貫通穴を通して基体の裏側に案内され、その後、基体の裏側を流下する（例えば、特開2012-81022号公報参照）。

【0371】

上記の従来の遊技機において、入賞装置に代表されるような基体に取り付けられる部品（球進入手段）に進入した遊技球や、球進入手段に進入する遊技球など、球進入手段を通過する遊技球を誘導する通路に関する構成について、改善の余地のある可能性がある。

【0372】

<特徴60>

遊技球が流下する遊技領域の後方側の少なくとも一部を構成する板状部と、該板状部に貫通して形成された取付穴とを備えた遊技領域構成部材（例えば、基体401）と、

遊技球が通過可能な球通過部を有し、前記遊技領域構成部材の取付穴の内側に一部が配置された状態で設けられる球進入手段（例えば、右始動入賞装置432）と、

前記取付穴に対して前後方向において重ならない外側部分に突出し、前記板状部に対して後側に重なる位置に配置されて前記球通過部を通過する遊技球に接触して所定の方向側に遊技球を誘導可能な突出誘導部（例えば、突出誘導部81）と、を備え、

前記球進入手段を前記遊技領域構成部材に取り付ける場合において、前記球進入手段と前記突出誘導部とが予め一体化された状態にして前記突出誘導部を前記取付穴に進入させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【0373】

<特徴61>

遊技球が流下する遊技領域の後方側の少なくとも一部を構成する板状部（例えば、板状部401F）と、該板状部に貫通して形成された取付穴（例えば、貫通孔401H）とを備えた遊技領域構成部材（例えば、基体401）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が進入可能に上方側に開口した開口部（例えば、一对の可動片71）と遊技球が通過可能な球通過部（例えば、内部通路72）とを有し、該球通過部を通過する遊技球を前記遊技領域構成部材の板状部に対して後側（背面側）に誘導する手段であって、前記遊技領域構成部材の取付穴の内側に一部が配置された状態で設けられる球進入手段（例えば、右始動入賞装置432）と、

前記取付穴に対して前後方向において重ならない外側部分に突出し、前記板状部に対して後側に重なる位置に配置されて前記球通過部を通過する遊技球に接触して所定の方向側に遊技球を誘導可能な突出誘導部（例えば、突出誘導部81）と、を備え、

前記球進入手段を前記遊技領域構成部材に取り付ける場合において、前記球進入手段と前記突出誘導部とが予め一体化された状態にして前記突出誘導部を前記取付穴に進入させ

10

20

30

40

50

ることが可能であり、

前記取付穴の内側を前記突出誘導部が通過する状況において前記突出誘導部が前記取付穴の内側を通過可能な第1位置（例えば、図25（A）及び図25（B）に示す通過中位置）に配置され、

前記突出誘導部が前記取付穴を通過した後に、前記取付穴に対して前記外側部分に相当する第2位置（例えば、図25（B）に示す通過後位置）へと前記突出誘導部が変位し、該第2位置に前記突出誘導部が配置されていることを特徴とする遊技機。

【0374】

特徴60及び61に記載の遊技機であれば、球進入手段を通過する遊技球を好適に誘導可能な遊技機を提供することができる。

【0375】

すなわち、球進入手段（球通過部）を通過する遊技球に接触して所定の方向側に遊技球を誘導可能な突出誘導部が設けられているので、球進入手段を通過する遊技球を球進入手段の近くにおいて誘導が必要な方向側に誘導し易く構成することができる。

【0376】

また、球進入手段を通過する遊技球に接触して所定の方向側に遊技球を誘導可能な突出誘導部を遊技領域構成部材に取り付ける場合においては、突出誘導部を球進入手段と一体化した状態で取付穴を通して遊技領域構成部材の正面側から取り付けることができる。そして、その取り付けの際には、取付穴の内側を通過する位置から突出誘導部を変位させて、取付穴に対して前後方向において重ならない外側部分に突出誘導部を突出させることができる。このため、球進入手段の取り付けとは、全く別の作業によって突出誘導部を取り付ける必要がなく、球進入手段と突出誘導部とをまとめて取り付け易くすることができる。

【0377】

また、球進入手段と突出誘導部とを別々に遊技領域構成部材に取り付ける場合と比べて、球進入手段に対する突出誘導部の位置ズレを抑制し易くすることができ、突出誘導部を設計者の意図する位置に高精度で配置することができる。このため、突出誘導部によって、球進入手段を通過した遊技球を所定の方向側に高精度で誘導することができる。

【0378】

また、球進入手段を取り付ける取付穴とは異なる取付穴（例えば、貫通孔401H）を利用して取り付けられる他の装置（例えば、大入賞装置ユニット430）が球進入手段に接近して配置され、近隣の他の装置と球進入手段との間において板状部に対して後側に重なる部分に狭い空間しか確保できない場合であっても、その狭い空間に突出誘導部を簡便かつ高精度で配置することができる。このため、球進入手段を通過した遊技球を近隣の他の装置を避ける方向側に誘導したり、近隣の他の装置に形成された受取領域や受取通路に進入させる方向側に誘導したりする構成を容易に実現することができる。よって、球進入手段を配置する自由度や、近隣の他の装置を配置する自由度を高めつつ好適に遊技球を誘導可能な遊技機を提供することができる。

【0379】

<特徴62>

遊技球が流下する遊技領域の後方側の少なくとも一部を構成する板状部と、該板状部に貫通して形成された取付穴とを備えた遊技領域構成部材と、

前記遊技領域に遊技球を放出可能な下方側に開口した開口部と遊技球が通過可能な球通過部とを有し、該球通過部を通過する遊技球を前記遊技領域構成部材の板状部に対して前側に誘導する手段であって、前記遊技領域構成部材の取付穴の内側に一部が配置された状態で設けられる球進入手段と、

前記取付穴に対して前後方向において重ならない外側部分に突出し、前記板状部に対して後側に重なる位置に配置されて前記球通過部を通過する遊技球に接触して所定の方向側に遊技球を誘導可能な突出誘導部と、を備え、

前記球進入手段を前記遊技領域構成部材に取り付ける場合において、前記球進入手段と

10

20

30

40

50

前記突出誘導部とが予め一体化された状態にして前記突出誘導部を前記取付穴に進入させることが可能であり、

前記取付穴の内側を前記突出誘導部が通過する状況において前記突出誘導部が前記取付穴の内側を通過可能な第 1 位置に配置され、

前記突出誘導部が前記取付穴を通過した後に、前記取付穴に対して前記外側部分に相当する第 2 位置へと前記突出誘導部が変位し、該第 2 位置に前記突出誘導部が配置されていることを特徴とする遊技機。

【0380】

特徴 6 2 に記載の遊技機であれば、球進入手段の球通過部を通過することになる遊技球を遊技領域構成部材の背面側において誘導可能な部材を好適に設けることが可能な遊技機を提供することができる。

10

【0381】

すなわち、特徴 6 2 に記載の遊技機において、球進入手段（球通過部）を通過することになる遊技球に接触して所定の方向側に遊技球を誘導可能な突出誘導部を遊技領域構成部材に取り付ける場合に、突出誘導部を球進入手段と一体化した状態で取付穴を通して遊技領域構成部材の正面側から背面側に移動可能であり、その移動後に、取付穴の内側を通過する位置から変位させて取付穴に対して前後方向において重ならない外側部分に突出可能な構成としている。これによって、突出誘導部を板状部に対して後側に重なる位置に配置させることが可能となり、このように配置された突出誘導部によって、球進入手段を通過することになる遊技球を、板状部に対して後側に重なる部分において球通過部に流入可能な方向側（所定の方向側）に誘導することができ、球進入手段と離隔して設けられる部材で形成された所定の領域や通路（以下、受渡領域や受渡通路と称す）から受け取ることができる。

20

【0382】

また、球進入手段の取り付けとは別の作業によって突出誘導部を取り付けなくてもよく、球進入手段及び突出誘導部を取り付ける過程で、球進入手段に対する突出誘導部の位置にズレが生じることを抑制でき、突出誘導部を所定の位置に高精度で配置することが可能となり、このように配置された突出誘導部によって、球進入手段を通過することになる遊技球を球通過部に高精度で誘導することができる。

【0383】

30

また、球進入手段を取り付ける取付穴とは異なる取付穴を通して取り付けられる他の装置が球進入手段に接近して配置され、近隣の他の装置と球進入手段との間において板状部に対して後側に重なる部分に狭い空間しか確保できない場合であっても、その狭い空間に誘導突出部を簡便かつ高精度で配置することが可能となり、その狭い空間内において、球進入手段を通過することになる遊技球を、近隣の他の装置に形成された受渡領域や受渡通路又は近隣の他の装置を避けるように遊技球を流下させる受渡領域や受渡通路から開口部に誘導することが可能となる。また、球進入手段における開口部と受渡領域や受渡通路との相対位置、例えば、開口部における遊技球の流入端と受渡領域や受渡通路における遊技球の流出端との間隔や、その流入端への遊技球の流入方向や、その流出端からの遊技球の流出方向に対する制約を低減でき、球進入手段を配置する自由度や、受渡領域や受渡通路を形成する他の部材を配置する自由度を高めることも可能になる。

40

【0384】

< 特徴 D 群 >

特徴 D 群は、基体 4 0 1 の背面側から基体 4 0 1 の正面側又は背面側の好適な位置に遊技球を誘導可能な遊技機に関するものであり、後述する特徴 7 0 ~ 8 1 として記載の遊技機を含む。

【0385】

従来の遊技機において、遊技球を転動させたりして遊技球の動きによる演出を行うステージを有するセンターフレームが、板状の基体（ベニヤ板等）に取り付けられる構成が知られている。そして、このセンターフレームの構成として、ステージで転動した遊技球の

50

一部が、基体の後方側へ移動した後に基体の表側へと誘導されてから、誘導通路の出口部分の下側に位置する入賞口へ入賞可能とする構成が知られている（例えば、特開 2 0 0 8 - 7 3 1 9 1 号公報参照）。

【 0 3 8 6 】

上記の従来 of 遊技機において、センターフレームに代表されるような、基体に取り付けられる取付部材の近くを通過する遊技球を誘導する通路や、基体を構成する板状部の後側から前側へ遊技球を誘導する通路に関する構成について、改善の余地のある可能性があった。

【 0 3 8 7 】

< 特徴 7 0 >

遊技球が流下する遊技領域の後方側の少なくとも一部を構成する板状部（例えば、板状部 4 0 1 F）と、該板状部に貫通して形成された取付穴（例えば、中央貫通孔 4 0 1 M）とを備えた遊技領域構成部材（例えば、基体 4 0 1）と、

前記遊技領域構成部材の取付穴の内側に一部が配置された状態にして取り付けられる取付部材（例えば、上側中始動入賞装置 4 3 1 A）とを備え、

前記遊技領域構成部材の取付穴の一部によって、遊技球を前記板状部の前側に進行可能な遊技球誘導部（例えば、貫通誘導部 9 0）が構成され、

前記板状部の後側から前記板状部の前側へ遊技球が進行する場合に、その進行する遊技球の下側を、前記遊技領域構成部材の取付穴に設けられる遊技球誘導部によって支持して、当該遊技球を誘導可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【 0 3 8 8 】

< 特徴 7 1 >

遊技球が流下する遊技領域の後方側の少なくとも一部を構成する板状部（例えば、板状部 4 0 1 F）と、該板状部に貫通して形成された取付穴（例えば、中央貫通孔 4 0 1 M）とを備えた遊技領域構成部材（例えば、基体 4 0 1）と、

前記遊技領域構成部材の取付穴の内側に一部が配置された状態にして取り付けられる取付部材（例えば、上側中始動入賞装置 4 3 1 A）とを備え、

前記遊技領域構成部材の取付穴には、遊技球を前記板状部の前側へ進行可能な形状に形成された遊技球誘導部（例えば、貫通誘導部 9 0）が設けられ、

前記板状部の後側から前記板状部の前側へ遊技球が進行する場合に、その進行する遊技球の下側を、前記遊技領域構成部材の取付穴に設けられる遊技球誘導部によって支持し、前記板状部の前側に遊技球を誘導可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【 0 3 8 9 】

特徴 7 0 及び 7 1 に記載の遊技機であれば、遊技領域構成部材に取り付けられる取付部材の近くを通過する遊技球を好適に誘導可能な遊技機を提供することができる。すなわち、特徴 7 0 及び 7 1 に記載の遊技機においては、板状部の前側に遊技球を誘導可能な形状の遊技球誘導部が、板状部の取付穴に設けられている。このため、取付部材の一部として筒状や樋状の通路を形成する場合に比べて、その通路を形成する部分の厚みや、通路を形成する部分と取付穴との間に必要な間隙を設ける必要がない分、取付穴の周縁近くで遊技球を支持して誘導することができる。これによって、遊技球誘導部から流出してから所定の領域に進入するまでに必要な流下距離を短く設定し易くしたり、釘などの別部品に近い位置にて遊技球を誘導可能にしつつ部材の強度を確保し易くするなど、取付部材の近くを通過する遊技球の通路の配置の自由度を高めて、遊技球を好適に誘導可能にすることができる。

【 0 3 9 0 】

< 特徴 8 0 >

遊技球が流下する遊技領域の後方側の少なくとも一部を構成する板状部（例えば、板状部 4 0 1 F）と、

該板状部の後側から前記板状部の前側へ遊技球を進行可能な形状に形成された遊技球誘導部（例えば、貫通誘導部 9 0）と、

10

20

30

40

50

該遊技球誘導部によって前記板状部の前側へ遊技球が進行可能な経路に対して鉛直下方側に連続する通路の入口を構成する入口構成部（例えば、入口構成釘 4 1 1 L , 4 1 1 R ）とを備え、

前記入口構成部は、遊技機正面視において前記遊技球誘導部から前記板状部の前側へ出力させる遊技球の下端より上側に位置する高さに配置されていることを特徴とする遊技機。

【 0 3 9 1 】

< 特徴 8 1 >

遊技球が流下する遊技領域の後方側の少なくとも一部を構成する板状部（例えば、板状部 4 0 1 F ）と、

該板状部の後側から前記板状部の前側へ遊技球を進行可能な形状に形成された遊技球誘導部（例えば、貫通誘導部 9 0 ）と、

該遊技球誘導部によって前記板状部の前側へ遊技球が進行可能な経路に対して鉛直下方側に連続する通路の入口を構成する入口構成部（例えば、入口構成釘 4 1 1 L , 4 1 1 R ）とを備え、

前記入口構成部は、前記遊技球誘導部を経由した遊技球と前記遊技球誘導部を経由しない遊技球とが進入可能な入口を構成し、遊技機正面視において前記遊技球誘導部から前記板状部の前側へ出力させる遊技球の下端より上側に位置する高さに配置されていることを特徴とする遊技機。

【 0 3 9 2 】

特徴 8 0 及び 8 1 に記載の遊技機であれば、板状部の後側から板状部の前側へ遊技球を好適に誘導可能な通路を備えた遊技機を提供することができる。すなわち、遊技球誘導部を経由しないで遊技球が進入可能な入口を構成する入口構成部の入口の幅を狭く設定しつつ、当該入口に向かって遊技球誘導部を経由した後に落下して当該入口に進入する遊技球の進入確率を高く設定し易くすることができる。板状部の後側から前側に遊技球を誘導する遊技球誘導部と入口構成部とが、入口構成部が遊技球誘導部から流出させる遊技球の下端よりも上側になるように配置されているので、遊技球誘導部から流出させた遊技球が入口構成部に衝突することを抑制でき、また、衝突したとしても遊技球の左右方向の端部の近傍で接触し、入口構成部を入口とする通路に進入しない方向に跳ね返ることを抑制できる。これによって、遊技球誘導部から入口構成部を入口とする通路（所定の領域や通路）への遊技球の進入漏れを低減することができる。したがって、上記構成の遊技球誘導部によれば、所定の領域や通路への進入漏れを低減可能な好適な位置に遊技球を誘導することが可能となる。

【 0 3 9 3 】

なお、特徴 1 0 ~ 8 0 に記載の少なくとも 1 つの特徴を他のいずれか又は複数の特徴に組み合わせて適用しても良い。以下には、上記した各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【 0 3 9 4 】

パチンコ機：遊技者が操作する発射操作手段と、その発射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と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く通路部と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部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。

【 0 3 9 5 】

スロットマシン等の回胴式遊技機：始動操作手段の操作に基づき周回体の回転を開始させ、停止操作手段の操作に基づき周回体の回転を停止させ、その停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する遊技機。

【 産業上の利用可能性 】

【 0 3 9 6 】

以上のように、この発明は、弾球遊技機等の遊技機に適している。

【 符号の説明 】

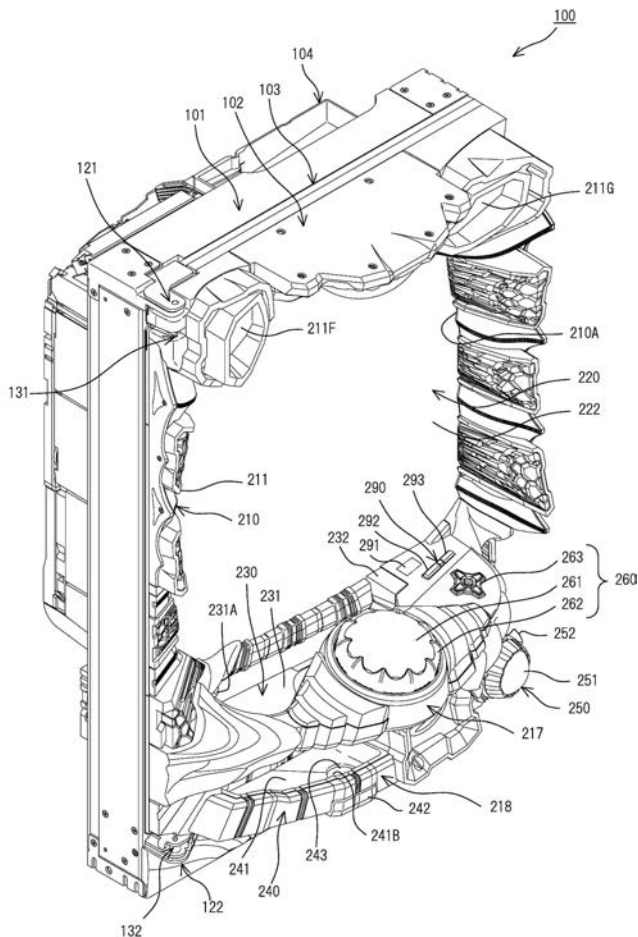
【 0 3 9 7 】

1 0 0 ... パチンコ機、2 1 , 2 5 ... タイミング情報、2 2 ... 開始時間情報、2 3 , 2 8 ...
 コード情報、2 4 ... 喫煙中情報、2 6 ... 終了時間情報、2 7 ... 補助情報、3 0 ... モバイル
 機器、5 0 ... 擬似入賞装置、5 1 ... 奥進入規制機構、5 2 ... 振分部、5 2 V ... 特定進入口
 、6 1 ... 擬似遊技可能情報、6 2 ... 装飾図柄、6 3 ... 特図 2 保留情報、6 4 ... 擬似図柄、
 6 5 ... 擬似保留情報、6 6 ... 結果履歴情報、7 1 ... 一对の可動片（開口部）、7 2 ... 内部
 通路（球通過部）、7 3 ... 前部材、7 4 ... 中間部材、8 0 ... 誘導部材、8 1 ... 突出誘導部
 、8 1 A ... 放出通路、8 2 ... 支持部、8 3 ... 接続部、8 4 ... 位置規制部、9 0 ... 貫通誘導
 部（遊技球誘導部）、9 1 L , 9 1 R ... 側壁、9 2 L , 9 2 R ... 突出壁、9 3 ... 底壁、2
 6 0 ... 入力操作装置、4 0 0 ... 遊技盤、4 0 1 ... 基体（遊技領域構成部材）、4 0 1 F ...
 板状部、4 0 1 H ... 貫通孔（取付穴）、4 0 1 M ... 中央貫通孔（取付穴）、4 0 1 N ... 貫
 通孔、4 1 1 L , 4 1 1 R ... 入口構成釘（入口構成部）、4 1 1 P ... 入賞案内通路、4 2
 0 ... 中央構造体、4 2 1 ... 転動ステージ、4 2 2 ... 短絡案内通路、4 2 2 E ... 出口、4 3
 1 A ... 上側中始動入賞装置、4 3 2 ... 右始動入賞装置（球進入手段）、4 3 3 ... 下大入賞
 装置、4 3 6 ... 始動装置、4 5 3 ... 下進入規制機構、4 6 3 ... 下進入規制ソレノイド、4
 7 9 ... 装飾図柄表示装置、6 0 0 ... 遊技盤、6 3 9 ... 特別入賞装置、6 0 1 A ... 排出口、
 6 0 1 R ... 右遊技領域、6 0 1 F ... 擬似遊技領域、9 2 0 ... 主制御基板、9 4 0 ... 副制御
 基板

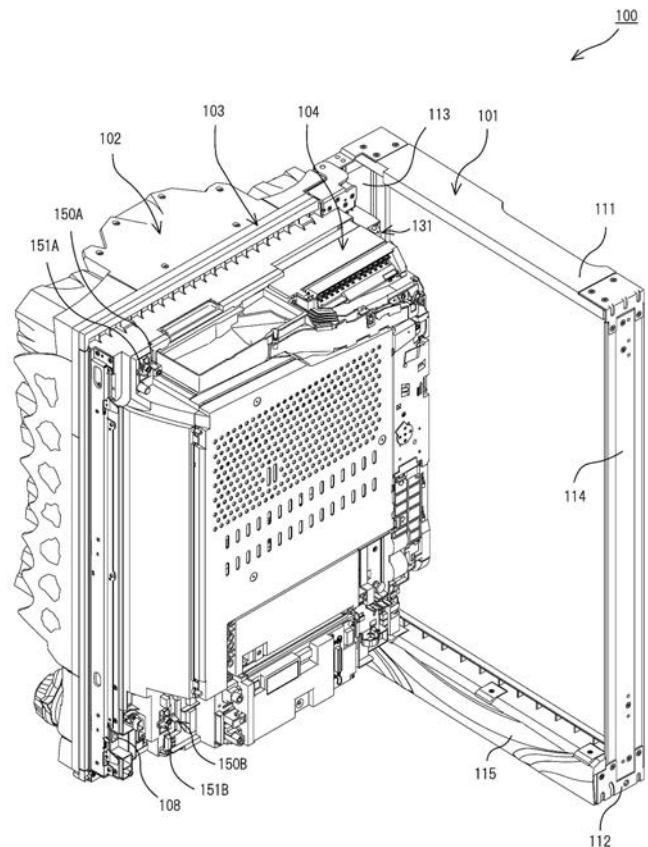
10

20

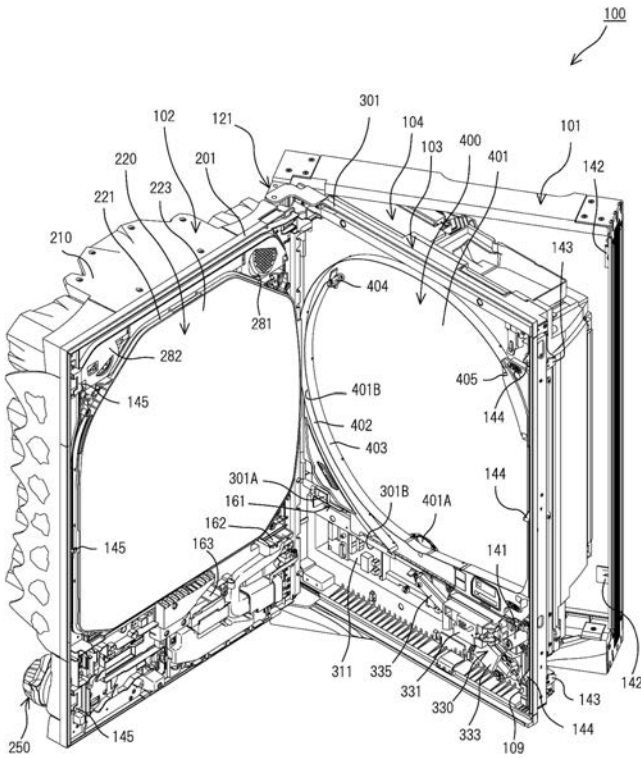
【 図 1 】



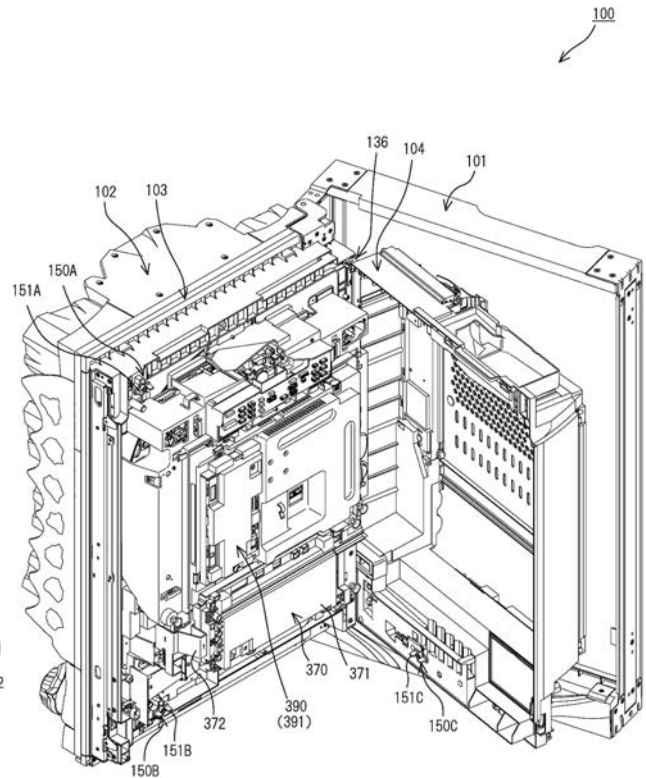
【 図 2 】



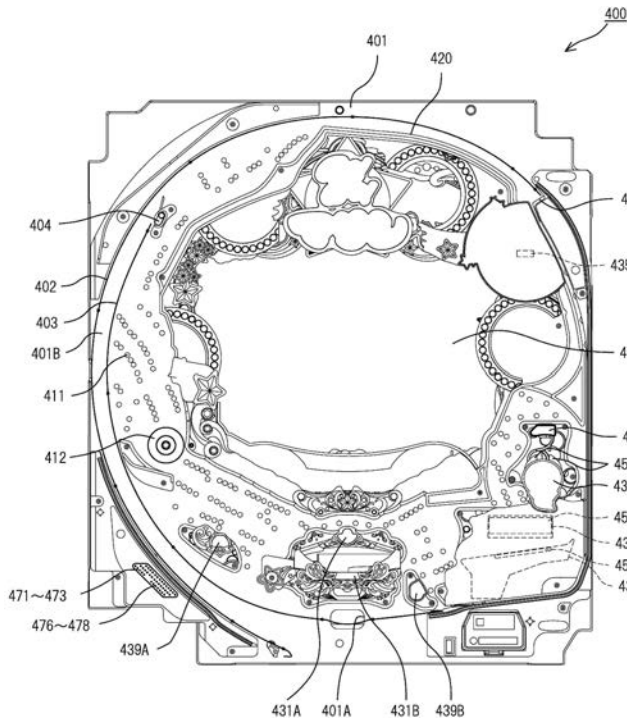
【図 3】



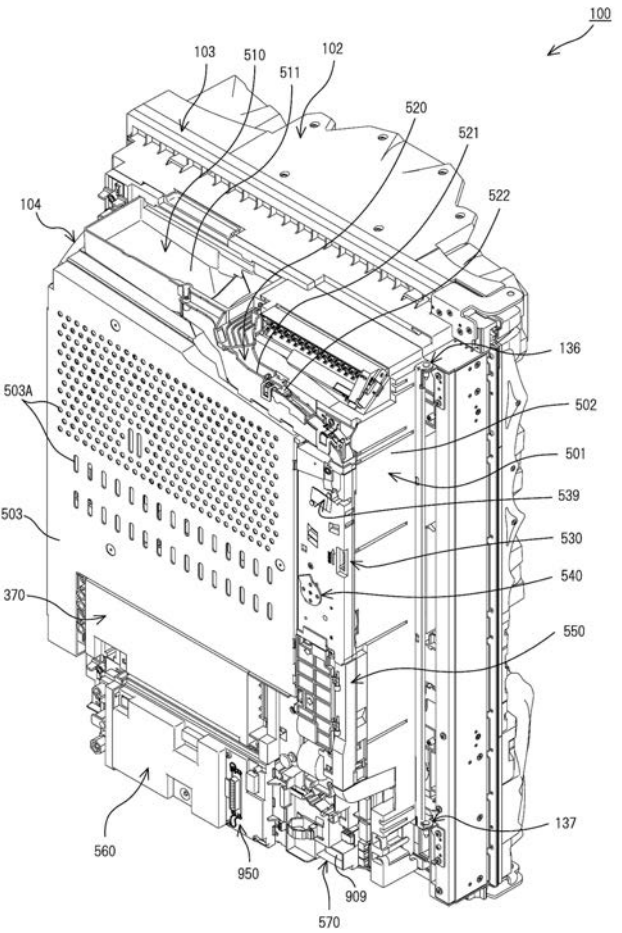
【図 4】



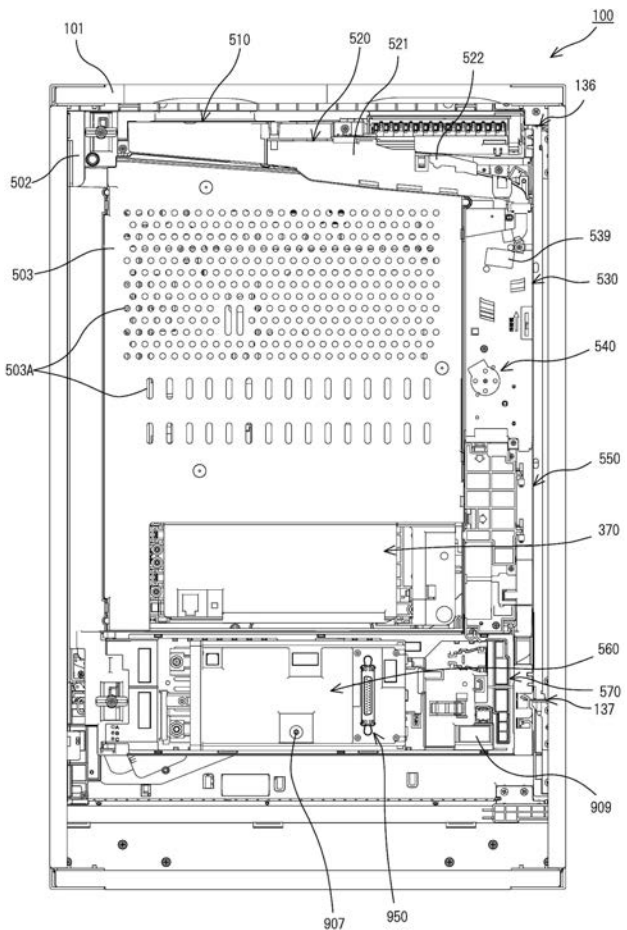
【図 7】



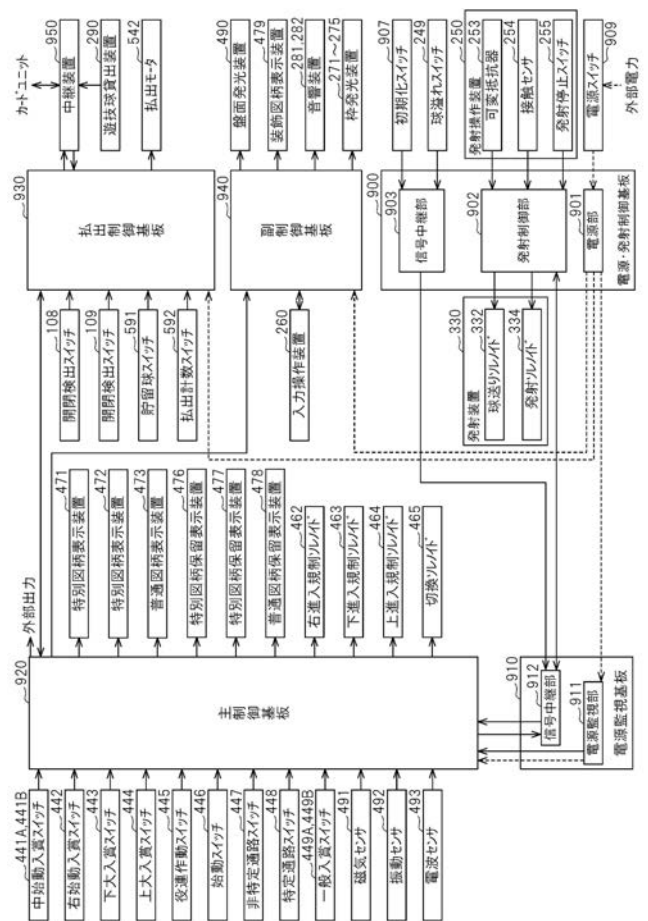
【図 8】



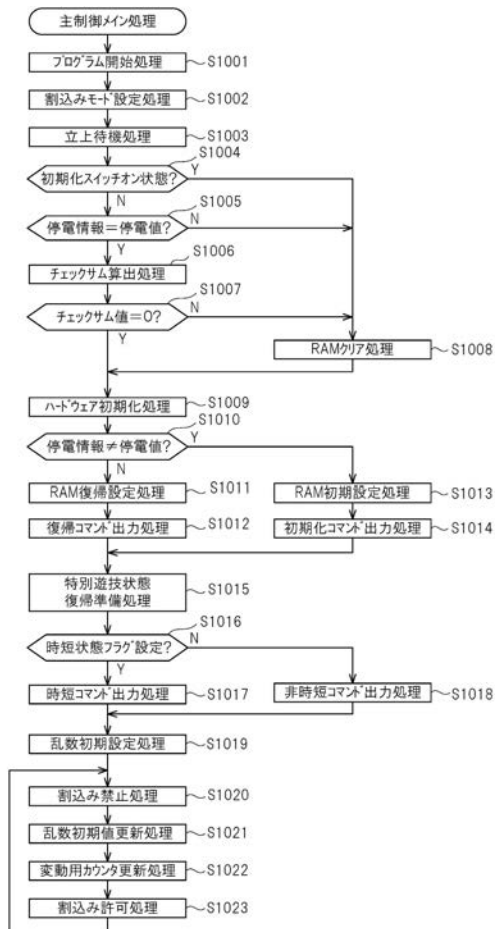
【図 9】



【図 10】



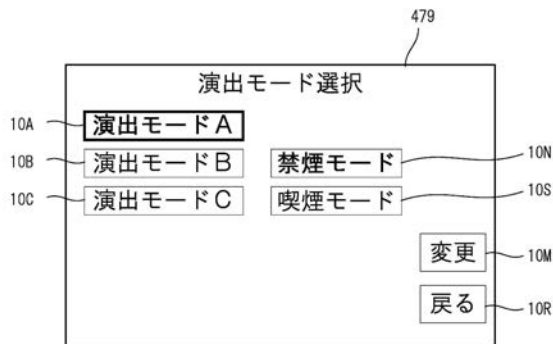
【図 1 1】



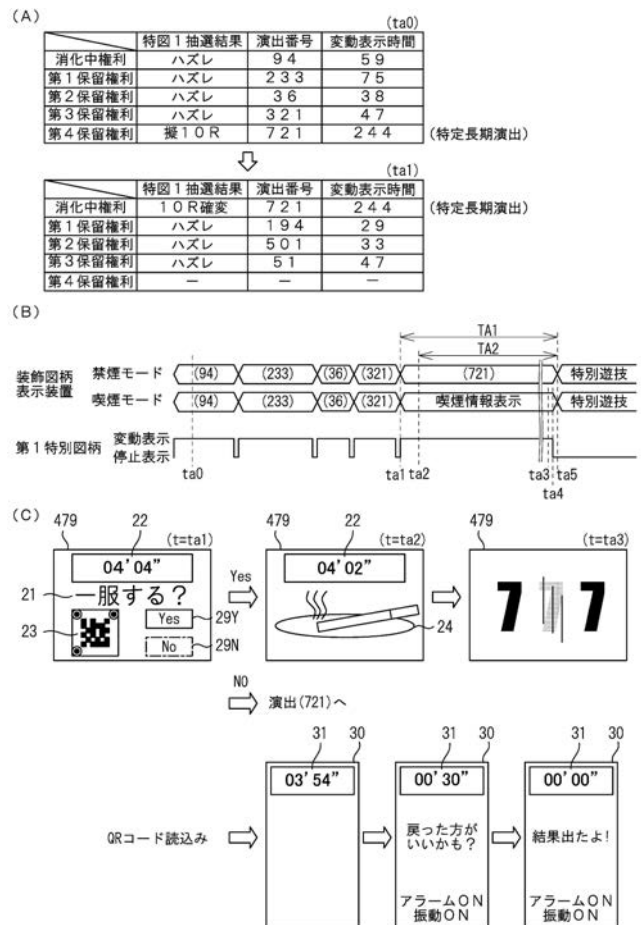
【図 1 2】



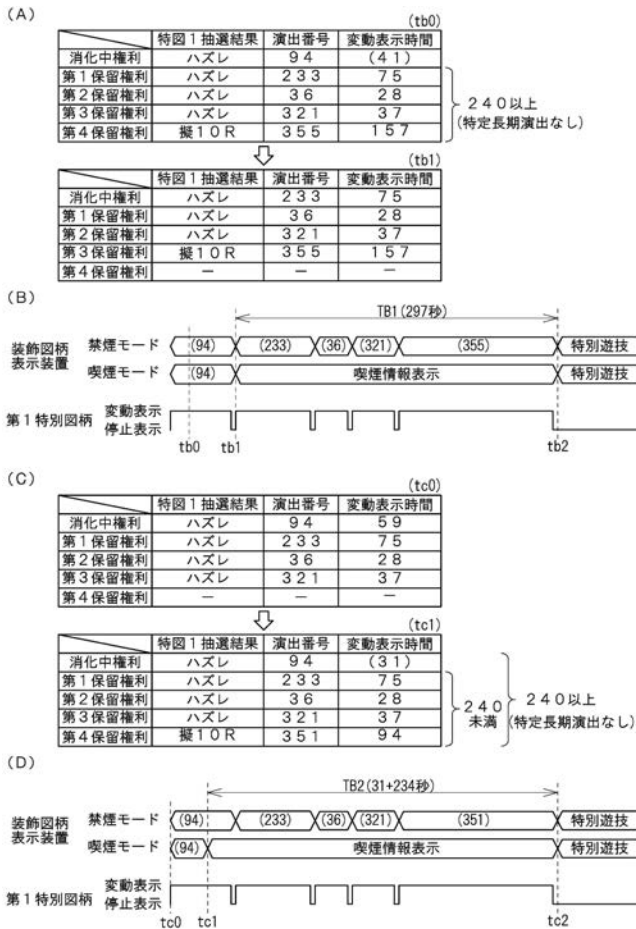
【図 1 3】



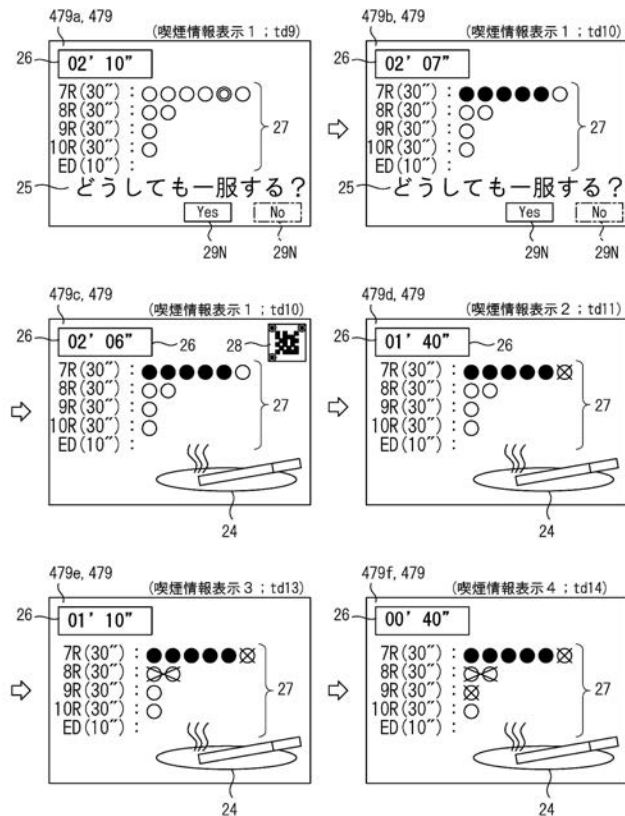
【図 1 4】



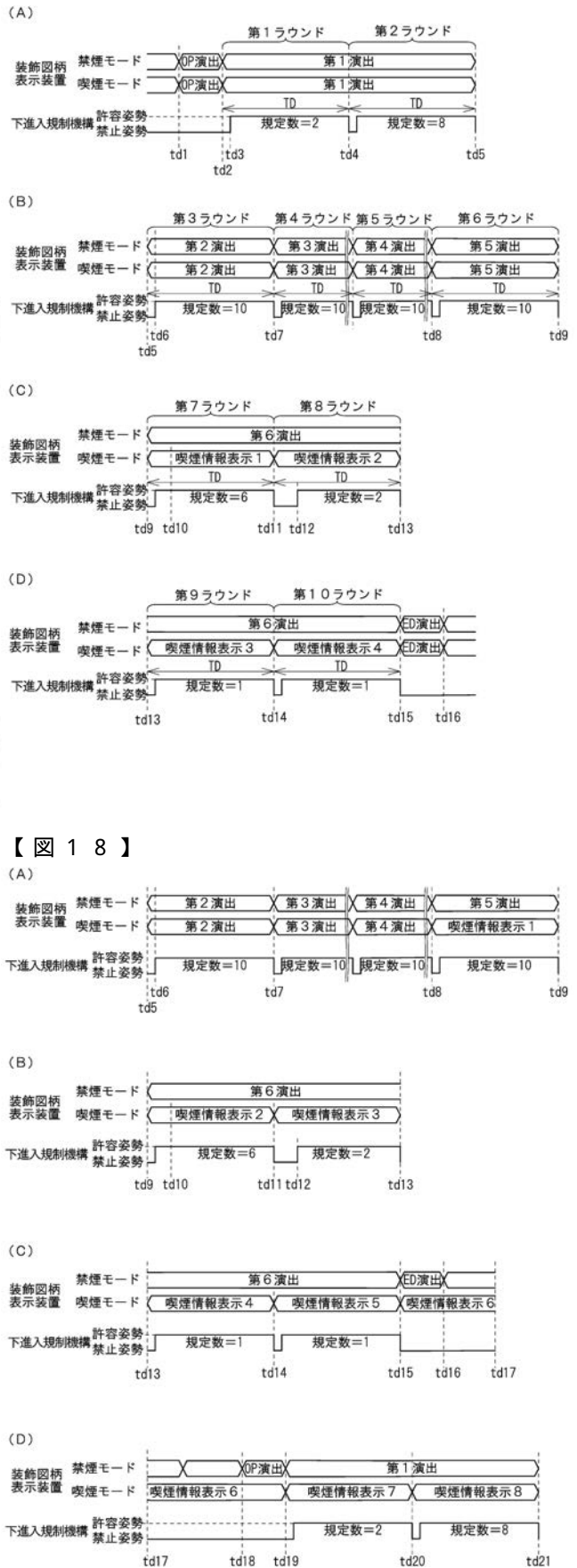
【図 15】



【図 17】

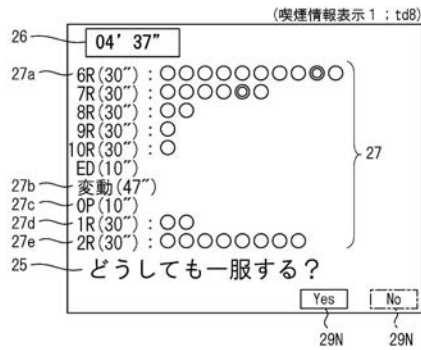


【図 16】

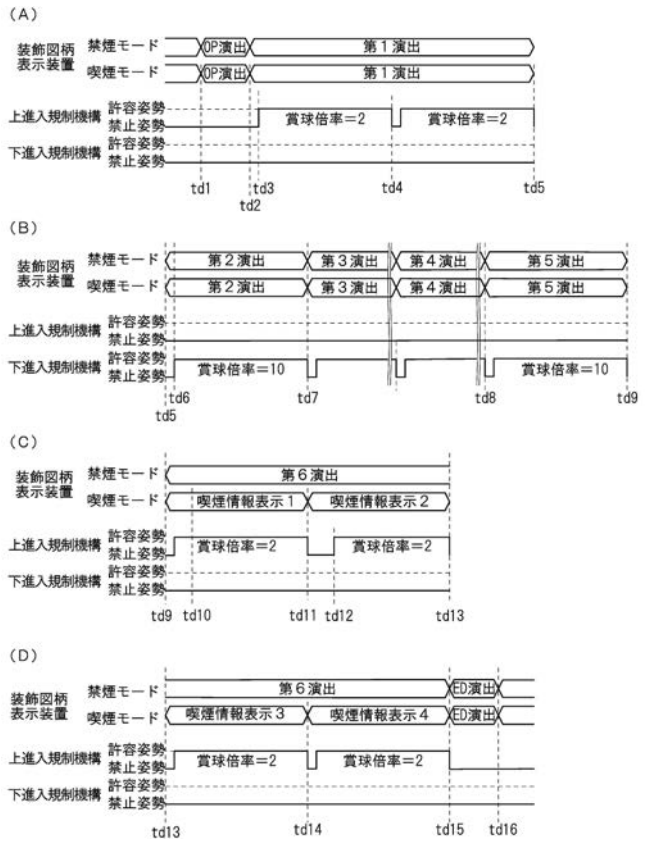


【図 18】

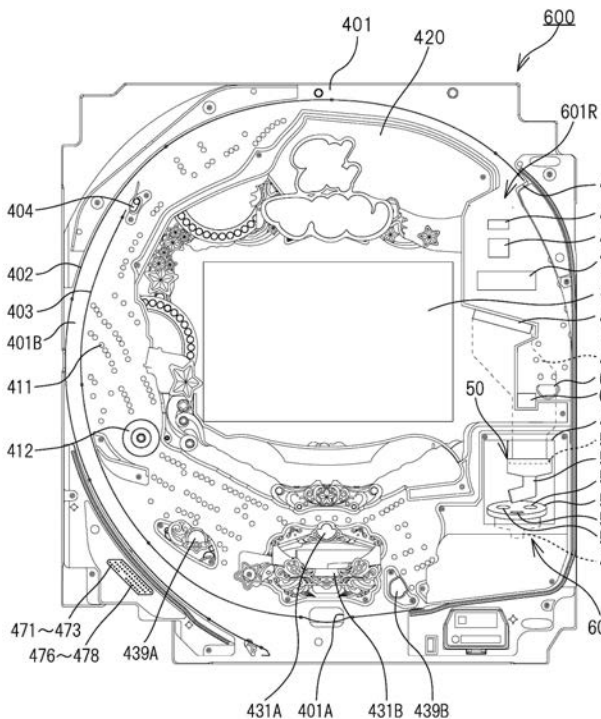
【図 19】



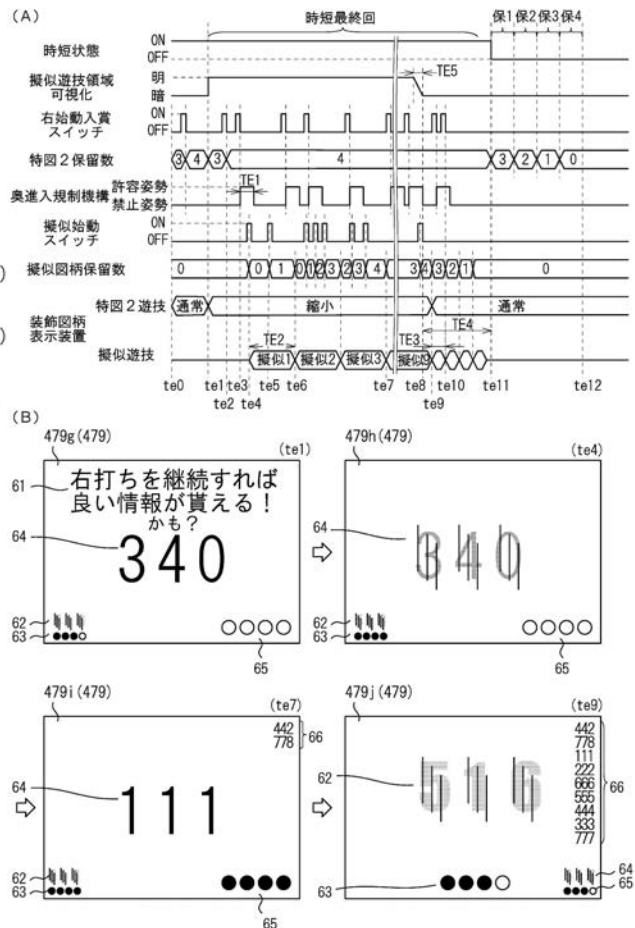
【図 20】



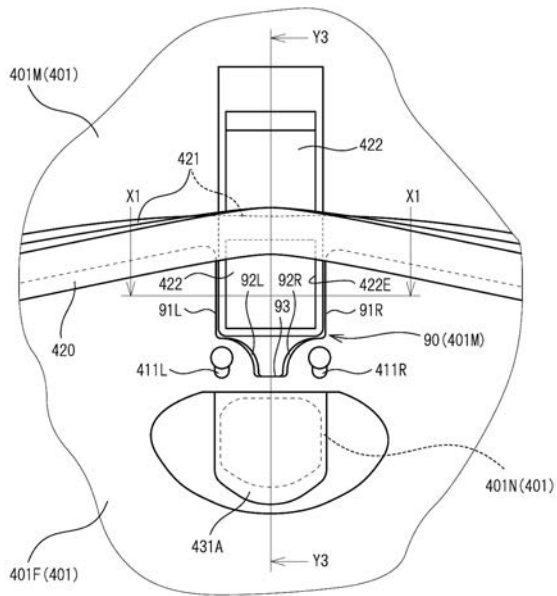
【図 21】



【図 22】

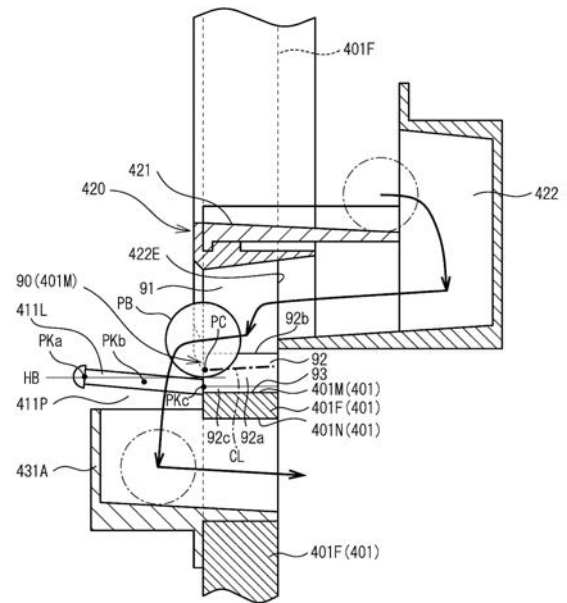


【図 27】

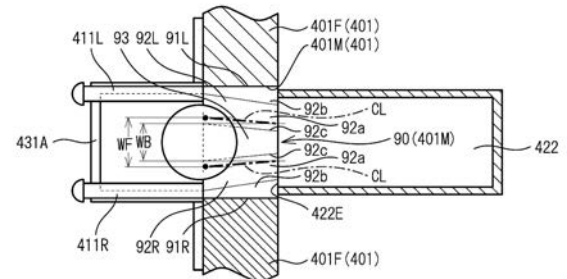


【図 28】

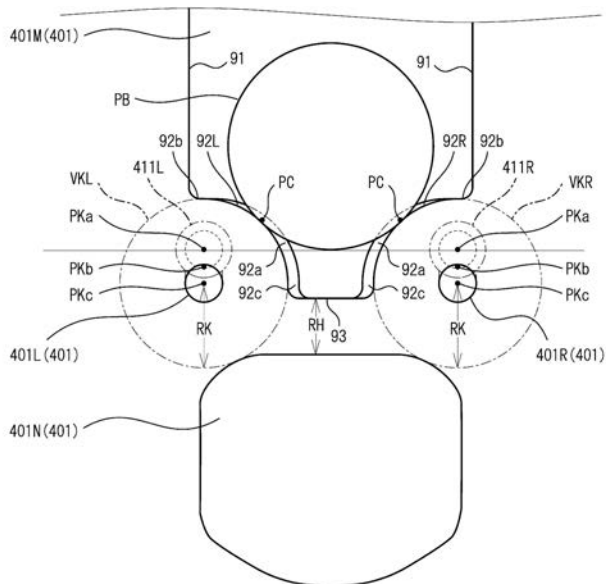
(A)



(B)

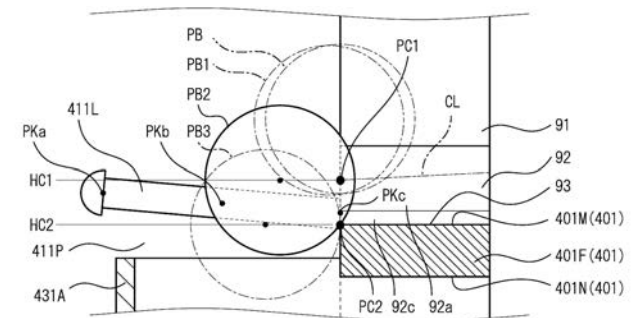


【図 29】



【図 30】

(A)



(B)

