

(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2020-121071  
(P2020-121071A)

(43) 公開日 令和2年8月13日 (2020.8.13)

(51) Int.Cl.  
A63F 7/02 (2006.01)

F I  
A63F 7/02 304D  
A63F 7/02 315A

テーマコード (参考)  
2C088

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 52 頁)

(21) 出願番号	特願2019-16500 (P2019-16500)	(71) 出願人	000144522
(22) 出願日	平成31年1月31日 (2019. 1. 31)		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	神谷 友祥
			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
		(72) 発明者	熊木 彰
			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 AA08 BC15 EB78

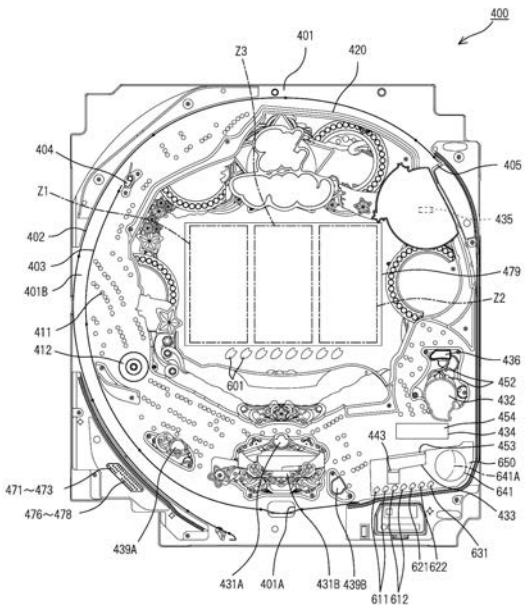
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 遊技への注目度を好適に向上させることが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】 特別遊技状態中に、大入賞装置 4 3 3 , 4 3 4 に対するオーバー入賞が生じた場合に、保留中の特別図柄の単位遊技の中に、第 1 特別図柄抽選または第 2 特別図柄抽選に当選している単位遊技が含まれる場合には、所定の確率で、遊技状態示唆装置 6 4 1 が発光する。これにより、大入賞装置 4 3 3 , 4 3 4 に対するオーバー入賞が生じたことに基づき、現在実行中の特別遊技状態が終了した後の新たな特別遊技状態の発生可能性を示唆する遊技性を遊技者に提供することができる。

【選択図】 図 7



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技球が流下する遊技領域と、  
図柄を変動表示可能な表示部と、

該表示部に対する一方側の、前記遊技領域のうち当該表示部に対して右方または左方側において遊技球が流下する領域を介して離れた箇所に設けられた入賞手段であって、前記遊技領域における当該表示部の右方側または左方側を流下する遊技球が進入可能な進入口を含むとともに、当該進入口の入口部分に設けられて、当該進入口への遊技球の進入を許容する第 1 姿勢と、当該進入口への遊技球の進入を規制する第 2 姿勢とを切り替え可能な進入規制手段を含む入賞手段と、

前記進入口より下流側に設けられて、当該進入口に進入した遊技球を検出する検出手段と、

通常遊技状態に比べて有利な特別遊技状態において、前記進入規制手段が前記第 2 姿勢から前記第 1 姿勢に切り替えられた後、前記検出手段により予め決められた数の遊技球が検出された場合に、前記進入規制手段を前記第 1 姿勢から第 2 姿勢に切り替える姿勢制御手段と、

前記表示部よりも前記入賞手段に近い位置に設けられて、第 1 状態と第 2 状態とを切り替え可能な発光表示部であって、前記第 1 状態である場合に通常遊技状態に比べて有利な所定の遊技状態に移行し易い発光表示部と、

前記特別遊技状態が終了した後に前記所定の遊技状態が発生するか否かを判定する判定手段と、

該判定手段により前記特別遊技状態が終了した後に前記所定の遊技状態が発生すると判定された場合であって、かつ、前記特別遊技状態において、前記進入規制手段が前記第 2 姿勢から前記第 1 姿勢に切り替えられた後、前記検出手段により前記予め決められた数を超える数の遊技球が検出された場合には、所定の確率で前記発光表示部を前記第 2 状態から前記第 1 状態に切り替える発光制御手段と、を備えていることを特徴とする遊技機。

**【請求項 2】**

前記遊技機は、パチンコ遊技機であることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、弾球遊技機に代表される遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球した場合に、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特許文献 1）。

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2011 - 31031 号公報

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

従来の遊技機の構成に対しては、遊技への注目度を高めるべく様々な工夫がなされているが、遊技への注目度の向上を実現する上で、未だ改良の余地がある可能性があった。

**【0005】**

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

10

20

30

40

50

**【課題を解決するための手段】****【0006】**

本発明に係る遊技機は、上記の課題を解決するために、  
遊技球が流下する遊技領域と、  
図柄を変動表示可能な表示部と、

該表示部に対する一方側の、前記遊技領域のうち当該表示部に対して右方または左方側において遊技球が流下する領域を介して離れた箇所に設けられた入賞手段であって、前記遊技領域における当該表示部の右方側または左方側を流下する遊技球が進入可能な進入口を含むとともに、当該進入口の入口部分に設けられて、当該進入口への遊技球の進入を許容する第1姿勢と、当該進入口への遊技球の進入を規制する第2姿勢とを切り替え可能な進入規制手段を含む入賞手段と、

前記進入口より下流側に設けられて、当該進入口に進入した遊技球を検出する検出手段と、

通常遊技状態に比べて有利な特別遊技状態において、前記進入規制手段が前記第2姿勢から前記第1姿勢に切り替えられた後、前記検出手段により予め決められた数の遊技球が検出された場合に、前記進入規制手段を前記第1姿勢から第2姿勢に切り替える姿勢制御手段と、

前記表示部よりも前記入賞手段に近い位置に設けられて、連続的または間欠的に発光する第1状態と、発光しない第2状態とを切り替え可能な発光表示部であって、前記第1状態である場合に通常遊技状態に比べて有利な所定の遊技状態に移行し易い発光表示部と、

前記特別遊技状態が終了した後に前記所定の遊技状態が発生するか否かを判定する判定手段と、

該判定手段により前記特別遊技状態が終了した後に前記所定の遊技状態が発生すると判定された場合であって、かつ、前記特別遊技状態において、前記進入規制手段が前記第2姿勢から前記第1姿勢に切り替えられた後、前記検出手段により前記予め決められた数を超える数の遊技球が検出された場合には、所定の確率で前記発光表示部を前記第2状態から前記第1状態に切り替える発光制御手段と、を備えていることを特徴としている。

**【発明の効果】****【0007】**

本発明によれば、遊技への注目度を好適に向上させることが可能な遊技機を提供することができる。

**【図面の簡単な説明】****【0008】**

【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

【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

**【発明を実施するための形態】****【0009】**

本発明に係る遊技機の実施形態について、遊技機的一种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

10

20

30

40

50

に説明する。

【0010】

< 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。

10

【0011】

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。

【0012】

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。

20

【0013】

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。

30

【0014】

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。

【0015】

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。

40

【0016】

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10

50

3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。

【0017】

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。

10

【0018】

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。

【0019】

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。

20

【0020】

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。

30

【0021】

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。

【0022】

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

40

50

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。

【0023】

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。

【0024】

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。

【0025】

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。

【0026】

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。

【0027】

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。

【0028】

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。

【0029】

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

10

20

30

40

50

り付けられた外周部を除いた広範囲にわたって開口 2 1 0 A が前後方向に貫通形成される。この開口 2 1 0 A を通じて、前ブロック 1 0 2 の後側に位置する遊技盤 4 0 0 を含む中間ブロック 1 0 3 が遊技者から視認可能に構成されている。

【 0 0 3 0 】

また、前ブロック 1 0 2 には、図 1 及び図 3 に示すように、開口 2 1 0 A を塞ぐように基枠 2 0 1 の背面側に設けられた中央パネル 2 2 0 と、遊技球を貯留する主貯留機構 2 3 0 と、遊技球を貯留する補助貯留機構 2 4 0 と、主貯留機構 2 3 0 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 2 5 0 とを備えている。

【 0 0 3 1 】

また、前ブロック 1 0 2 には、図 1 及び図 5 に示すように、前面装飾体 2 1 0 の一部として、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 2 】

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 3 】

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 4 】

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 5 】

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 6 】

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

10

20

30

40

50

Bを開閉させる球抜き機構243と、その球抜き機構243を作動させる球抜き操作部材242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230に流入するが貯留部231が満杯であれば流入口241Aを通して貯留部241に流入する。また、球抜き操作部材232に対する球抜き操作に応じて、遊技球は流入口241Cを通して貯留部231から貯留部241に流入する。

【0037】

貯留部241の底面は放出口241Bに向けて下降傾斜している。球抜き操作部材242に対する球抜き操作（例えば、押圧操作）によって放出口241Bを開放すると、貯留部241に貯留されている全ての遊技球を順次にパチンコ機100の外部に放出できる。なお、球抜き操作部材242に対する球抜き操作によって放出口241Bが完全に開放された場合には、球抜き操作部材242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241Aの奥方には貯留部241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249（図10参照）が設けられている。

10

【0038】

発射操作装置250は、図1及び図5に示すように、前面装飾体210の平坦部219から前方に突出する台座251と、台座251の周囲に設けられた回動自在な発射ハンドル252と、発射ハンドル252の回転操作量を検出する可変抵抗器253（図10参照）と、発射ハンドル252に遊技者が接触していることを検出する接触センサ254（図10参照）と、発射ハンドル252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255（図5参照）とを含んでいる。遊技者によって発射ハンドル252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330（図3参照）から遊技球が遊技盤400（図3参照）に向けて射出される。なお、接触センサ254によって発射ハンドル252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255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252が回転操作されていても発射装置330から遊技球は射出されない。

20

【0039】

また、前ブロック102における前面装飾体210の奥方には、枠発光装置271～275（図10参照）が設けられている。枠発光装置271～275は、前面装飾体210の開口周縁部211に対して奥側に重なるようにして配置され、基枠201に取り付けられている。開口周縁部211は、図5に示すように、上側中央縁部211Aと、上側中央縁部211Aに対して左右両側に位置する左上側縁部211B及び右上側縁部211Cと、左上側縁部211Bに対して下側に位置する左側縁部211Dと、右上側縁部211Cに対して下側に位置する右側縁部211E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271～275が設置されている。

30

【0040】

枠発光装置271～275は、上側中央縁部211Aに対応する上中央枠発光装置271と、左上側縁部211Bに対応する左上枠発光装置272と、右上側縁部211Cに対応する右上枠発光装置273と、左側縁部211Dに対応する左側枠発光装置274と、右側縁部211Eに対応する右側枠発光装置275（図10参照）とにより構成されている。枠発光装置271～275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。

40

【0041】

また、前ブロック102には、図5に示すように、例えばその開口周縁部211の上部に、左上音響出力口211Fと、右上音響出力口211Gとが設けられ、また、それら左上音響出力口211F及び右上音響出力口211Gのそれぞれに対応して左上音響装置281及び右上音響装置282（図3及び図10参照）が設けられている。左上音響装置281及び右上音響装置282は、前面装飾体210の開口周縁部211の奥方（後方）に位置するようにして基枠201に取り付けられている。

50



## 【 0 0 4 2 】

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

10

## 【 0 0 4 3 】

また、前ブロック 1 0 2 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 2 6 0 が設けられている。入力操作装置 2 6 0 は、例えば、押込操作が可能な押圧操作装置 2 6 1 と、回転操作が可能な回転操作装置 2 6 2 と、上下左右の方向操作が可能な選択操作装置 2 6 3 とを備えている。これら操作装置 2 6 1 ~ 2 6 3 により、パチンコ機 1 0 0 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 1 0 0 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 1 0 0 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 2 6 0 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 2 6 2 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 1 0 0 の制御（例えば、副制御基板 9 4 0（図 1 0 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。

20

30

## 【 0 0 4 4 】

次に、中間ブロック 1 0 3 について説明する。中間ブロック 1 0 3 は、前ブロック 1 0 2 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 1 0 2 と後ブロック 1 0 4 とが取り付けられることにより、パチンコ機 1 0 0 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 1 0 3 は、基枠 3 0 1 に対して遊技盤 4 0 0 を含む複数の機能部品を取り付けて構成されている。

## 【 0 0 4 5 】

中間ブロック 1 0 3 は、図 3 及び図 4 に示すように、開口を有する基枠 3 0 1 と、基枠 3 0 1 の開口を覆いつつ前面側より取着される遊技盤 4 0 0（図 3 参照）と、基枠 3 0 1 に対して遊技盤 4 0 0 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 3 0 1 に対して遊技盤 4 0 0 の位置を固定する遊技盤固定機構と、遊技盤 4 0 0 に遊技球を射出する発射装置 3 3 0（図 3 参照）と、遊技盤 4 0 0 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 3 7 0（図 4 参照）と、主制御装置 3 7 0 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 3 9 0（図 4 参照）とを備えている。

40

## 【 0 0 4 6 】

基枠 3 0 1 には、図 3 に示すように、後述する払出装置 5 4 0（図 8 参照）から放出された遊技球を前ブロック 1 0 2 に誘導する誘導通路が内部に形成される誘導通路部 3 0 1 A と、複数の配線（図示せず）や信号中継装置 3 1 1 が位置する開孔 3 0 1 B とが設けられている。開孔 3 0 1 B は、遊技盤 4 0 0 より下側において前後方向に貫通する形状をなし、開孔 3 0 1 B に挿通される複数の配線は、前ブロック 1 0 2 に設けられる種々の装置

50

(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) とを電氣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。

#### 【0047】

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。

#### 【0048】

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。

#### 【0049】

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 と内レール 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。

#### 【0050】

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。

#### 【0051】

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。

#### 【0052】

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

10

20

30

40

50

ること主制御装置 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。

#### 【0053】

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。

10

#### 【0054】

ここで、遊技盤 400 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 400 の正面図である。

#### 【0055】

遊技盤 400 は、図 7 に示すように、基体 401 と、遊技球の流下方向や流下速度に変化を与える釘 411 や風車 412 等の流下変化部材と、基体 401 の概ね中央に配置された中央構造体 420 と、中央構造体 420 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 431A 及び下側中始動入賞装置 431B）と、中央構造体 420 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 432）と、右始動入賞装置 432 の下方に配置された大入賞装置 433、434（具体的には、下大入賞装置 433 及び上大入賞装置 434）と、右始動入賞装置 432 の上側（上流側）に配置された普通図柄に係る始動装置 436 と、遊技盤 400 の右上側であって上下の大入賞装置 433、434 に対して上方（上流側）に配置された役連作動装置 435 と、下側中始動入賞装置 431B の左右両側に配置された一般入賞装置 439A、439B とを備えている。

20

#### 【0056】

また、遊技盤 400 には、上記した上側中始動入賞装置 431A 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 10 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 431A 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 441A）、下側中始動入賞装置 431B 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 441B）、右始動入賞装置 432 に進入した遊技球を検出する右始動入賞スイッチ 442、下大入賞装置 433 に進入した遊技球を検出する下大入賞スイッチ 443、上大入賞装置 434 に進入した遊技球を検出する上大入賞スイッチ 444、役連作動装置 435 に進入した遊技球を検出する役連作動スイッチ 445、始動装置 436 に進入した遊技球を検出する始動スイッチ 446、下大入賞装置 433 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 447、下大入賞装置 433 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 448、一般入賞装置 439A、439B に進入した遊技球を各々検出する一般入賞スイッチ 449A、449B 等が遊技盤 400 に設置されている。

30

40

#### 【0057】

なお、本実施形態のパチンコ機 100 においては、下大入賞スイッチ 443 は、非特定通路スイッチ 447 および特定通路スイッチ 448 より下流側に設けられている。図 7 においては、非特定通路スイッチ 447 および特定通路スイッチ 448 の図示を省略している。

#### 【0058】

また、遊技盤 400 には、不正防止のために各種センサが設けられており（図 10 参照）、パチンコ機 100 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 491、振動センサ 492、電波センサ 493 等が遊技盤 400 に設置されている。

50

## 【0059】

中央構造体420及び始動装置436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431A、下側中始動入賞装置431B、右始動入賞装置432、下大入賞装置433、上大入賞装置434及び一般入賞装置439A、439B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401に形成された貫通孔を通して基体401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401A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100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540（図8及び図9参照）から払い出される。

10

## 【0060】

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431A及び下側中始動入賞装置431B）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431A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。

## 【0061】

20

第1特別図柄に係る上側中始動入賞装置431A及び下側中始動入賞装置431B、並びに、一般入賞装置439A及び一般入賞装置439B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401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432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439A、439B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、電気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。

30

## 【0062】

第2特別図柄に係る右始動入賞装置432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452と、右進入規制機構452を駆動する右進入規制ソレノイド462（図10参照）とを備えている。右進入規制機構452は、右進入規制ソレノイド462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452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432に進入できないが、右進入規制機構452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432に進入できるようになる。右進入規制機構452は、普通図柄に係る始動装置436へ進入した遊技球が始動スイッチ446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462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。

40

## 【0063】

下大入賞装置433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453と、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（図10参照）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433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465（図10参照）とが設けられている。下大入

50

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。

【 0 0 6 4 】

なお、下大入賞装置 4 3 3 を、特定通路、非特定通路及び振分機構を有さない大入賞装置として構成してもよい。つまり、下大入賞装置 4 3 3 が、入賞口から進入した遊技球が振り分けられることなく下大入賞スイッチ 4 4 3 により検出された後に回収排出通路に案内される構成であってもよい。

【 0 0 6 5 】

下大入賞装置 4 3 3 が、特定通路、非特定通路及び振分機構を有さない大入賞装置として構成される場合には、大当りの種類として、特別遊技状態の終了後に時短遊技状態を経由して通常遊技状態へと移行する通常大当りと、特別遊技状態の終了後に確変遊技状態を経由して通常遊技状態へと移行する確変大当りとを設ける。かかる場合、第 1 特別図柄抽選または第 2 特別図柄抽選において確変大当りに当選した場合には、特別遊技状態の終了後に確変遊技状態に移行し、通常大当りに当選した場合には、特別遊技状態の終了後に時短遊技状態に移行する。

【 0 0 6 6 】

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 10 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。

【 0 0 6 7 】

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 of の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 8 】

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

10

20

30

40

50

容姿勢への移行から所定の時間後に切換ソレノイド４６５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４６５の停止に応じて非誘導姿勢に戻る。

#### 【００６９】

役連作動装置４３５は、下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４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４３５の遊技球の通過を条件として、下大入賞装置４３３又は上大入賞装置４３４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４３５の遊技球の通過を条件として、下大入賞装置４３３又は上大入賞装置４３４のい  
10  
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４３３又は上大入賞装置４３４のいずれかが作動を開始する構成としても良い。

#### 【００７０】

また、遊技盤４００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４７１～４７３と、遊技の保留回数を表示する表示装置４７６～４７８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４００の一部に相当する遊技領域外の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。

#### 【００７１】

具体的には、遊技盤４００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４７１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４７２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４７６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４７７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  
20  
30  
の開始から終了までを含む一連の遊技をいう。

#### 【００７２】

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４３１に進入した遊技球が上側中始動入賞スイッチ４４１Ａ（図１０参照）又は下側中始動入賞スイッチ４４１Ｂ（図１０参照）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４３２に進入した遊技球が右始動入賞スイッチ４４２（図１０参照）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。

#### 【００７３】

第１特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２の各々は、複数の発光部で構成されており、主制御基板９２０（図１０参照）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４７６及び第２特別図柄に係る特別図柄保留表示装置４７７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。

#### 【００７４】

また、遊技盤４００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４７３と、普通図  
40  
50

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 478 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 436 に進入した遊技球が始動スイッチ 446 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。

【0075】

普通図柄表示装置 473 は、複数の発光部で構成されており、主制御基板 920 (図 10 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 478 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。

10

【0076】

また、遊技盤 400 には、中央構造体 420 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 479 が設けられている。

【0077】

装飾図柄表示装置 479 は、左右方向に並ぶ 3 つの図柄表示領域 Z1, Z2, Z3 を備えている。図柄表示領域 Z1, Z2, Z3 は、いずれも、装飾図柄を変動表示したり確定表示したりする領域である。

【0078】

図柄表示領域 Z1, Z2, Z3 のうち、最も左側に位置する図柄表示領域 Z1 に表示される装飾図柄は、左図柄列を構成し、最も右側に位置する図柄表示領域 Z2 に表示される装飾図柄は、右図柄列を構成する。また、図柄表示領域 Z1 と図柄表示領域 Z2 との間に位置する図柄表示領域 Z3 に表示される装飾図柄は、中図柄列を構成する。

20

【0079】

図柄表示領域 Z1, Z2, Z3 は、所定の順序に配列された複数の装飾図柄が上から下方向またはその反対方向に移動 (スクロール) しながら順次表示される領域であってもよいし、複数の装飾図柄が所定の順序で 1 つずつ切り替わりながら順次表示される領域であってもよい。

【0080】

本実施形態のパチンコ機 100 においては、装飾図柄表示装置 479 は、例えば、左右方向に並ぶ 3 つの円筒状のリール (回転体) を備えるリール装置として構成される。当該リール装置の各リールは、それぞれ、副制御基板 940 によって制御されるモータ (図示せず) によって各々独立して回転可能に構成される。よって、本実施形態の装飾図柄表示装置 479 においては、各リールの外周面に描かれた複数の装飾図柄が、各図柄表示領域 Z1, Z2, Z3 において上から下方向またはその反対方向に移動 (スクロール) しながら当該装飾図柄の配列順に従って順次表示される。

30

【0081】

なお、装飾図柄表示装置 479 は、装飾図柄としての画像を各図柄表示領域 Z1, Z2, Z3 に表示可能な、液晶表示装置などの画像表示装置であってもよい。つまり、各図柄表示領域 Z1, Z2, Z3 において、装飾図柄としての画像が、副制御基板 940 による制御によって、上から下方向またはその反対方向に移動 (スクロール) しながら当該装飾図柄の配列順に従って順次表示される構成、または、所定の順序で 1 つずつ切り替わりながら順次表示される構成であってもよい。

40

【0082】

装飾図柄表示装置 479 による装飾図柄の変動表示及び確定表示は、副制御基板 940 により制御され、主制御基板 920 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

50

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。

【0083】

また、遊技盤400には、保留表示装置601が、中央構造体420の開口内であって装飾図柄表示装置479に対して下側の位置に設けられている。保留表示装置601は、特別図柄（第1特別図柄および第2特別図柄）に係る単位遊技の保留回数を表示する（発光表示する）装置である。

【0084】

保留表示装置601は、第1特別図柄および第2特別図柄に対する保留回数の上限値の合計に相当する数（本実施形態では、8個）の発光可能な発光部から構成される。保留表示装置601は、当該保留表示装置601を構成する各発光部の発光状態（消灯、点灯）の組合せによって、特別図柄に係る単位遊技の保留回数を表示する。

【0085】

保留表示装置601による特別図柄に係る単位遊技の保留回数の表示（すなわち、当該保留回数に応じた各発光部の発光）は、副制御基板940により制御されて、特別図柄保留表示装置476、477による特別図柄に係る単位遊技の保留回数の表示と同期している。

【0086】

保留表示装置601を構成する各発光部は、いずれも、LED等の発光手段と、当該発光手段の前方側に設けられた透光性を有する透光部とを備えている。本実施形態のパチンコ機100においては、図7に示すように、保留表示装置601を構成する各発光部は、いずれも、その透光部が、桜の花びらの絵柄を模った略同一の形状に構成される。

【0087】

また、遊技盤400には、遊技状態示唆装置641が、下大入賞装置433に対する右方側に設けられている。遊技状態示唆装置641は、特別遊技状態への遷移に対する期待度（または、特別遊技状態への遷移しやすさの程度）を、その発光態様によって遊技者に示唆する装置である。なお、遊技状態示唆装置641を用いた、特別遊技状態への遷移に対する期待度の示唆については後述する。

【0088】

遊技状態示唆装置641は、LED等の発光手段による光によって発光する発光部から構成される。当該発光部は、発光手段と、当該発光手段の前方側に設けられた正面視において略円形状の透光性を有する透光部とを備えている。遊技状態示唆装置641は、副制御基板940によって発光制御される。

【0089】

遊技状態示唆装置641は、図7において一点鎖線で示すように、透光部の後方側（裏側）が右方側に凸状に湾曲する略円弧状の境界641Aにより区画されている。これにより、遊技状態示唆装置641は、略円形状の透光部の全体を発光させるだけでなく、当該透光部における境界641Aより右方側だけを発光させることができる。

【0090】

よって、本実施形態の遊技状態示唆装置641は、透光部の全体を発光させることによって満月を模した発光表示を行うことができるとともに、透光部における境界641Aより右方側を発光させることによって三日月を模した発光表示を行うことができる。

【0091】

また、遊技盤400には、図7に示すように、第1特別図柄に係る単位遊技の保留回数を表示する保留表示装置611と、第2特別図柄に係る単位遊技の保留回数を表示する保留表示装置612とが、下大入賞装置433に対する下方側に設けられている。

【0092】

保留表示装置611は、第1特別図柄に係る単位遊技の保留回数を表示可能な所定の数（本実施形態では、2個）の発光部から構成される。保留表示装置611は、当該保留表示装置611を構成する各発光部の発光状態（消灯、点灯、点滅）の組合せによって第1

10

20

30

40

50



特別図柄の保留回数を表示する。

【0093】

保留表示装置611による第1特別図柄に係る単位遊技の保留回数の表示（すなわち、当該保留回数に応じた各発光部の発光）は、副制御基板940により制御されて、特別図柄保留表示装置476による第1特別図柄に係る単位遊技の保留回数の表示と同期している。

【0094】

保留表示装置612は、第2特別図柄に係る単位遊技の保留回数を表示可能な所定の数（本実施形態では、2個）の発光部から構成される。保留表示装置612は、当該保留表示装置612を構成する各発光部の発光状態（消灯、点灯、点滅）の組合せによって第2

10

【0095】

保留表示装置612による第2特別図柄に係る単位遊技の保留回数の表示（すなわち、当該保留回数に応じた各発光部の発光）は、副制御基板940により制御されて、特別図柄保留表示装置477による第2特別図柄に係る単位遊技の保留回数の表示と同期している。

【0096】

保留表示装置611または保留表示装置612を構成する各発光部は、いずれも、LED等の発光手段と、当該発光手段の前方側に設けられた透光性を有する透光部とを備えている。

20

【0097】

本実施形態のパチンコ機100においては、図7に示すように、保留表示装置611、612を構成する各発光部は、いずれも、その透光部が、保留表示装置601と同様、桜の花びらの絵柄を模った略同一の形状に構成される。つまり、本実施形態の保留表示装置611、612を構成する各発光部は、保留表示装置601を構成する各発光部と略同一の形状（すなわち、桜の花びらの絵柄を模った形状）に構成される。

【0098】

また、遊技盤400には、図7に示すように、保留表示装置611、612に対する右方側に、図柄表示装置621、622と、右打ち報知装置631とが設けられている。

【0099】

図柄表示装置621は、第1特別図柄の表示（変動表示、確定表示）に対応する図柄の変動表示および確定表示を行う装置である。図柄表示装置621は、1個の発光部から構成される。図柄表示装置621による図柄の変動表示および確定表示は、副制御基板940により制御され、主制御基板920による第1特別図柄の変動表示および確定表示（すなわち、特別図柄表示装置471による第1特別図柄の変動表示および確定表示）と同期している。

30

【0100】

図柄表示装置622は、第2特別図柄の表示（変動表示、確定表示）に対応する変動表示および確定表示を行う装置である。図柄表示装置622は、1個の発光部から構成される。図柄表示装置622による図柄の変動表示および確定表示は、副制御基板940により制御され、主制御基板920による第2特別図柄の変動表示および確定表示（すなわち、特別図柄表示装置472による第2特別図柄の変動表示および確定表示）と同期している。

40

【0101】

右打ち報知装置631は、後述する右打ち遊技手法によって遊技を行う時期を遊技者に報知する装置である。右打ち報知装置631は、1個の発光部から構成される。右打ち報知装置631は、副制御基板940によって発光制御される。

【0102】

図柄表示装置621、622および右打ち報知装置631をそれぞれ構成する各発光部は、いずれも、保留表示装置611、612を構成する発光部と同様の発光部として構成

50

される。つまり、図柄表示装置 6 2 1 , 6 2 2 および右打ち報知装置 6 3 1 をそれぞれ構成する各発光部は、いずれも、LED等の発光手段と、当該発光手段の前方側に設けられた透光性を有する透光部とを備えた、桜の花びらの絵柄を模った略同一の形状部分を発光可能な発光部として構成される。

【0103】

本実施形態のパチンコ機 1 0 0 において、遊技状態示唆装置 6 4 1、保留表示装置 6 1 1 , 6 1 2、図柄表示装置 6 2 1 , 6 2 2、および右打ち報知装置 6 3 1 が、下大入賞装置 4 3 3 とともに、ユニット 6 5 0 として予め一体化された状態で遊技盤 4 0 0 に取り付けられる。

【0104】

ユニット 6 5 0 は、遊技盤 4 0 0 の基体 4 0 1 の前面より前方側に突出して設けられた下大入賞装置 4 3 3 の前面を構成する面と面一となる面に、遊技状態示唆装置 6 4 1、保留表示装置 6 1 1 , 6 1 2、図柄表示装置 6 2 1 , 6 2 2、および右打ち報知装置 6 3 1 を設けて構成される。なお、下大入賞装置 4 3 3 の前面を構成する面および当該面と面一となる面と後方板 2 2 3 (図 3 参照)との隙間に遊技球が進入することはできない。

【0105】

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。

【0106】

また、保留表示装置 6 1 1 , 6 1 2、図柄表示装置 6 2 1 , 6 2 2 および右打ち報知装置 6 3 1 を構成する発光部は、いずれも左右に複数並んで設けられ、保留表示装置 6 0 1 を構成する発光部も左右に並んで設けられている。これにより、いずれの発光部も、保留表示を行う部位であることを判り易く遊技者に示すことができる。

【0107】

また、右打ち報知装置 6 3 1 は、遊技状態に応じて点灯するか消灯されるかが変化する部分であって、保留表示装置 6 1 1 , 6 1 2 を含めて左右方向に複数並んだ発光部のうち、一端側に相当する右端に設けられている。一方、保留表示装置 6 0 1 を構成する発光部は、単位遊技の保留回数に応じて点灯数が変化し、一方側に相当する左側から連続した数により保留回数が表示される。通常遊技状態において最大数の単位遊技の保留回数となることは稀であり、その最大数に相当する右端部分が右打ち報知装置 6 3 1 とすることで、遊技状態に応じて点灯または消灯の状態が継続することとなり、保留表示装置 6 0 1 とは表示の仕方が異なることを判り易く示すことができる。なお、右打ち報知装置 6 3 1 を左端に設けてもよく、この場合でも、同様の効果を奏するものとすることができる。

【0108】

また、保留表示装置 6 0 1 を構成する発光部は、特別図柄に係る単位遊技の最大の保留回数に相当する 8 つが並んで設けられ、保留表示装置 6 1 1 , 6 1 2、図柄表示装置 6 2 1 , 6 2 2 および右打ち報知装置 6 3 1 を構成する発光部は、最大の保留回数とは異なる数(7つ)が並んで設けられている。これによっても、保留表示装置 6 0 1 と、保留表示装置 6 1 1 , 6 1 2 を含む発光部とは保留回数の表示の仕方が異なることを判り易く遊技者に示すことができる。

【0109】

また、保留表示装置 6 1 1 , 6 1 2、図柄表示装置 6 2 1 , 6 2 2 および右打ち報知装置 6 3 1 を構成する発光部は、遊技球が流下可能な遊技領域における右下側部分における外縁形状に沿って、僅かな右上がりにして配置されている。このため、遊技領域の端部分における遊技球の進行方向に沿った発光部の配置となつて、遊技球の挙動を視認する遊技者から全体が視認し易い形で発光部を配置することができる。

【0110】

また、保留表示装置 6 0 1 を構成する発光部より、保留表示装置 6 1 1 , 6 1 2、図柄表示装置 6 2 1 , 6 2 2 および右打ち報知装置 6 3 1 を構成する発光部のサイズが小さく

10

20

30

40

50

設定され、保留表示装置 4 7 6 ~ 4 7 8 の発光部は、保留表示装置 6 1 1 , 6 1 2 を含む発光部よりサイズが小さく設定されている。これら各装置における保留表示は、保留表示装置 6 0 1 の表示非表示を遊技者が選択可能とする等、表示非表示を切り替え可能にしてもよく、また、遊技状態に応じていずれか又は複数の表示非表示が切り替わるようにしてもよく、いずれか又は複数の保留表示が L E D 又は液晶表示装置などの他の装置によって構成されるようにしてもよい。

#### 【 0 1 1 1 】

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。

10

#### 【 0 1 1 2 】

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 4 3 3 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。

20

#### 【 0 1 1 3 】

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、5 0 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、1 0 0 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。

#### 【 0 1 1 4 】

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。

30

#### 【 0 1 1 5 】

次に、遊技盤 4 0 0 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 9 2 0 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 4 3 1 A , 4 3 1 B のいずれかに進入した遊技球が中始動入賞スイッチ 4 4 1 A , 4 4 1 B（図 1 0 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 9 2 0 の R A M の所定の領域に格納される。

40

#### 【 0 1 1 6 】

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

50

、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。

【０１１７】

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、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遊技優先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。

10

【０１１８】

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、４ラウンドと１０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。

20

【０１１９】

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。

30

【０１２０】

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、所定の最大進入許容個数（例えば、１０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。

40

【０１２１】

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

50

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。

#### 【 0 1 2 2 】

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 4 3 2 に進入した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いても、第 1 特別図柄に係る制御と同様に実行される。

10

#### 【 0 1 2 3 】

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。

20

#### 【 0 1 2 4 】

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。

30

#### 【 0 1 2 5 】

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。

40

#### 【 0 1 2 6 】

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

50

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。

【０１２７】

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。

【０１２８】

具体的には、遊技盤４００には、遊技球が流下する遊技領域の中央部に中央構造体４２０が設けられ、主に中央構造体４２０の左側から遊技球を流下させる遊技手法（左打ち遊技手法）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。

【０１２９】

本実施形態のパチンコ機１００においては、遊技状態が右打ち遊技手法によって遊技を行う各遊技状態である場合には、右打ち報知装置６３１が点灯される。よって、遊技者は、右打ち報知装置６３１が点灯されているか否かによって、右打ち遊技手法によって遊技を行う時期であるか否かを判断できる。

【０１３０】

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。

【０１３１】

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。

【０１３２】

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。

【０１３３】

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

10

20

30

40

50

含んでいる。ベース部 5 0 2 は、その上側部分が後ブロック 1 0 4 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。

【 0 1 3 4 】

保護カバー部 5 0 3 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 5 0 3 は、中間ブロック 1 0 3 の背面全域を覆う形状でなく、主制御装置 3 7 0 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 1 0 3 の背面における一部をパチンコ機 1 0 0 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 5 0 3 の背面には、主制御装置 3 7 0 及び副制御装置 3 9 0 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 5 0 3 A が形成されている。

10

【 0 1 3 5 】

遊技球タンク 5 1 0 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 5 1 0 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 5 1 0 の底面は長手方向に緩やかに傾斜し、遊技球タンク 5 1 0 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 5 1 0 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。

20

【 0 1 3 6 】

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。

【 0 1 3 7 】

30

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。

【 0 1 3 8 】

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。

40

【 0 1 3 9 】

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。

50

## 【 0 1 4 0 】

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 4 1 】

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。

## 【 0 1 4 2 】

## &lt; 電気的な構成 &gt;

次に、パチンコ機 1 0 0 の電気的構成について説明する。図 1 0 は、パチンコ機 1 0 0 の電気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 4 3 】

電源・発射制御基板 9 0 0 は、パチンコ機 1 0 0 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 9 0 1 と、発射操作装置 2 5 0 の操作に応じて発射装置 3 3 0 の駆動を制御する発射制御部 9 0 2 と、初期化スイッチ 9 0 7 からの初期化信号や球溢れスイッチ 2 4 9 からの球溢れ信号を中継する信号中継部 9 0 3 とを備えている。

## 【 0 1 4 4 】

電源部 9 0 1 は、外部より供給される外部電力 ( 例えば、交流 2 4 ボルト ) を取り込んで内部電力 ( 例えば、直流 2 4 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 9 0 1 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 1 2 ボルト ) の電力、各種のスイッチを駆動したり制御処理を実行したりするための制御用電圧 ( 例えば、直流 5 ボルト ) の電力、主制御基板 9 2 0 の R A M の内容を保持させるためのバックアップ用電圧の電力等を含んでいる。

## 【 0 1 4 5 】

電源部 9 0 1 は、内部電力から生成した各種の電力を、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 等に供給する。具体的には、電源監視基板 9 1 0 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 9 2 0 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 9 1 0 の電源監視部 9 1 1 を介して供給される。払出制御基板 9 3 0 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 9 4 0 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 9 0 2 及び信号中継部 9 0 3 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。

## 【 0 1 4 6 】

電源部 9 0 1 には、電源スイッチ 9 0 9 が接続されており、電源スイッチ 9 0 9 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 9 0 9 をオフ状態にしたり、電源スイッチ 9 0 9 を介して電源部 9 0 1 に接続される電源プラグ ( 図示せず ) を外部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 1 0 0 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。

## 【 0 1 4 7 】

電源部 9 0 1 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 9 2 0 は、現在の制

10

20

30

40

50



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。

【 0 1 4 8 】

発射制御部 9 0 2 は、主制御基板 9 2 0 と協同して、発射装置 3 3 0 の球送りソレノイド 3 3 2 及び発射ソレノイド 3 3 4 の駆動を制御する。なお、球送りソレノイド 3 3 2 及び発射ソレノイド 3 3 4 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 2 5 2 ( 図 1 参照 ) に触れていることが接触センサ 2 5 4 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 2 5 5 が操作されていないことを条件に、発射制御部 9 0 2 はオン状態の発射許可信号を主制御基板 9 2 0 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 9 2 0 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 9 0 2 10 に出力する。発射制御部 9 0 2 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 3 3 2 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 2 5 3 の抵抗値とに基づいて発射ソレノイド 3 3 4 を作動させる。これによって、発射装置 3 3 0 から可変抵抗器 2 5 3 の抵抗値 ( 発射ハンドル 2 5 2 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。

【 0 1 4 9 】

信号中継部 9 0 3 は、初期化スイッチ 9 0 7 が押下された場合に、主制御基板 9 2 0 へオン状態の初期化信号を出力する。主制御基板 9 2 0 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 9 2 0 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 9 0 7 は、必ずしも信号中継部 9 0 3 を介して主制御基板 9 2 0 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 9 0 7 を主制御基板 9 2 0 に直接搭載する等して基板ケース 3 7 1 内に初期化スイッチ 9 0 7 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。 20

【 0 1 5 0 】

また、信号中継部 9 0 3 は、球溢れスイッチ 2 4 9 が遊技球を検出した場合に、主制御基板 9 2 0 へオン状態の球溢れ信号を出力する。主制御基板 9 2 0 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 9 3 0 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 9 3 0 は、払出モータ 5 4 2 の回転速度 ( 払出装置 5 4 0 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 9 2 0 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 9 3 0 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 9 3 0 は、払出モータ 5 4 2 の回転速度を高速化させる。 30

【 0 1 5 1 】

電源監視基板 9 1 0 は、電源・発射制御基板 9 0 0 からの電力供給状態を監視する電源監視部 9 1 1 と、電源・発射制御基板 9 0 0 と主制御基板 9 2 0 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 9 1 2 とを含んでいる。電源監視部 9 1 1 は、停電状態への移行に応じて主制御基板 9 2 0 へ停電信号を出力するものでもあり、電源部 9 0 1 から出力される最大電圧である直流安定 2 4 ボルトの電圧を監視し、この電圧が 2 2 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 9 2 0 へ出力する。主制御基板 9 2 0 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。 40

【 0 1 5 2 】

主制御基板 9 2 0 は、パチンコ機 1 0 0 の動作を統括的に制御する。主制御基板 9 2 0 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 9 2 0 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 9 2 0 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 9 0 0 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。 50

## 【 0 1 5 3 】

払出制御基板 9 3 0 は、主制御基板 9 2 0 からの指示に応じた払出装置 5 4 0 による遊技球の払い出し動作や遊技球貸出装置 2 9 0 の操作に応じた払出装置 5 4 0 による遊技球の貸し出し動作を制御する。払出制御基板 9 3 0 は、主制御基板 9 2 0 と同様に、CPU（図示せず）、ROM（図示せず）及びRAM（図示せず）を含む１チップマイコンとしてのMPU（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。

## 【 0 1 5 4 】

払出制御基板 9 3 0 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 9 2 0 及び中継装置 9 5 0 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 1 0 8 , 1 0 9 、貯留球スイッチ 5 9 1 、及び、払出計数スイッチ 5 9 2 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 5 4 2 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 9 3 0 のRAMは、主制御基板 9 2 0 のRAM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 9 2 0 のRAM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。

## 【 0 1 5 5 】

副制御基板 9 4 0 は、主制御基板 9 2 0 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 9 4 0 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 9 2 0 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 2 6 0 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 4 7 9 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。

## 【 0 1 5 6 】

## &lt; 各種の制御処理 &gt;

次に、主制御基板 9 2 0 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 9 2 0 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 2 m s（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。

## 【 0 1 5 7 】

まず、図 1 1 を参照して、主制御基板 9 2 0 によって実行されるメイン処理について説明する。図 1 1 は、主制御基板 9 2 0 のメイン処理（図 1 1 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。

## 【 0 1 5 8 】

主制御基板 9 2 0 のメイン処理において、まず、主制御基板 9 2 0 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 S 1 0 0 1 ~ 乱数初期設定処理 S 1 0 1 9）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 S 1 0 2 0 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 S 1 0 2 1 と、変動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 S 1 0 2 2 と、割り込みを許可する割り込み許可処理 S 1 0 2 3 とが繰り返し実行される。なお、割り込み許可処理 S 1 0 2 3 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 S 1 0 2 3 の直後にタイマ割り込み処理が実行される。

## 【 0 1 5 9 】

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 S 1 0 0 1 と、割り込みモードを設定する割り込みモード設定処理 S 1 0 0 2 と、払出制御基板 9 3 0 及び副制御基板 9 4 0 等

10

20

30

40

50

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 S 1 0 0 3 とが実行される。

【 0 1 6 0 】

立上待機処理 S 1 0 0 3 の後に、電源・発射制御基板 9 0 0 の初期化スイッチ 9 0 7 からの初期化信号の出力状態の判定処理 S 1 0 0 4、停電情報 ( R A M の一部の領域 ) の値の判定処理 S 1 0 0 5、保存情報の記憶状態の判定処理 S 1 0 0 7 が行われ、これらの判定結果に基づいて R A M 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 R A M 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。

【 0 1 6 1 】

保存情報の記憶状態は、次のように判定される。まず、R A M 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 S 1 0 0 6 )、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 S 1 2 0 2 ( 図 1 2 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 R A M 判定値との排他的論理和が「 0 」であるか否か ( 判定処理 S 1 0 0 7 ) 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。

【 0 1 6 2 】

初期化信号がオン状態である場合 ( S 1 0 0 4 : Y )、停電情報が停電状態への移行時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 6 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。

【 0 1 6 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 6 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。

【 0 1 6 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、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。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 6 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）。

## 【 0 1 6 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 6 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 が順次実行される。但し、各種の不正の検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 7 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（R A M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。

## 【 0 1 7 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 R A M 復帰設定処理 S 1 0 1 1 又は R A M 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、R A M 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 R A M 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、R A M 判定値が設定された後の R A M 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。

## 【 0 1 7 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、大当た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。

## 【 0 1 7 3 】

大当た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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0174】

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、「576」）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。

10

#### 【0175】

変動用カウンタ更新処理 S 1 2 0 5 においては、変動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。

20

#### 【0176】

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。

30

#### 【0177】

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。

40

#### 【0178】

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。

#### 【0179】

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

50

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。

#### 【 0 1 8 0 】

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 ( R A M 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 ( R A M 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。

10

#### 【 0 1 8 1 】

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。

20

#### 【 0 1 8 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 の強制的な進入許容姿勢への移動、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。

30

#### 【 0 1 8 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。

40

#### 【 0 1 8 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 8 5 】

50

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 8 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 等を実行させる。

【 0 1 8 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 から異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 8 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 及び上大入賞装置 4 3 4 の動作制御が更に実行される。

【 0 1 8 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、下大入賞装置 4 3 3 及び上大入賞装置 4 3 4 の動作制御が更に実行される。

【 0 1 9 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。

【 0 1 9 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

10

20

30

40

50

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 9 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。

10

【 0 1 9 3 】

＜遊技状態示唆装置 6 4 1＞

本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、特別遊技状態中、下大入賞装置 4 3 3 の下進入規制機構 4 5 3 または上大入賞装置 4 3 4 の上進入規制機構 4 5 4 が進入許容姿勢に移行した後に、所定の最大進入許容個数（例えば、1 0 個）の遊技球が大入賞スイッチ 4 4 3、4 4 4 によって検出された場合に、進入許容姿勢にある進入規制機構 4 5 3、4 5 4 が進入禁止姿勢に移行する構成において、当該最大進入許容個数を超える遊技球（例えば、進入許容姿勢への移行後における 1 1 個目の遊技球）が大入賞スイッチ 4 4 3、4 4 4 によって検出された場合（所謂「オーバー入賞」が生じた場合）に、遊技状態示唆装置 6 4 1 による、特別遊技状態への遷移に対する期待度の示唆を実行可能に構成される。

20

【 0 1 9 4 】

具体的に、特別遊技状態中に、進入規制機構 4 5 3、4 5 4 が進入許容姿勢に移行した後、最大進入許容個数を超える遊技球が大入賞スイッチ 4 4 3、4 4 4 によって検出された場合（以下、当該場合を「大入賞装置 4 3 3、4 3 4 に対するオーバー入賞が生じた場合」とも称す）に、特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）に係る単位遊技の権利が 1 以上保留され、かつ、保留中の特別図柄の単位遊技の中に特別図柄抽選（第 1 特別図柄抽選、第 2 特別図柄抽選）に当選している単位遊技が含まれる場合に抽選を行い、所定の確率で、遊技状態示唆装置 6 4 1 が発光（点灯）される。この抽選および遊技状態示唆装置 6 4 1 の発光の制御は、副制御基板 9 4 0 によって行われる。

【 0 1 9 5 】

30

例えば、大入賞装置 4 3 3、4 3 4 に対するオーバー入賞が生じた場合に、特別図柄に係る単位遊技の権利が 1 以上保留され、かつ、保留中の特別図柄の単位遊技の中に特別図柄抽選に当選している単位遊技が含まれる場合、略 3 / 4（略 7 5 %）の確率で遊技状態示唆装置 6 4 1 が発光され、略 1 / 4（略 2 5 %）の確率で遊技状態示唆装置 6 4 1 が発光されないよう構成される。より詳細には、当該場合に、略 1 / 2（略 5 0 %）の確率で、遊技状態示唆装置 6 4 1 における透光部の全体が発光され、略 1 / 4（略 2 5 %）の確率で、遊技状態示唆装置 6 4 1 における透光部の境界 6 4 1 A より右方側が発光され、略 1 / 4（略 2 5 %）の確率で、遊技状態示唆装置 6 4 1 が発光されないよう構成される。

【 0 1 9 6 】

40

なお、以下において、遊技状態示唆装置 6 4 1 における透光部全体を発光させることを「遊技状態示唆装置 6 4 1 が満月様に発光される」等とも称し、遊技状態示唆装置 6 4 1 における透光部の境界 6 4 1 A より右方側を発光させることを「遊技状態示唆装置 6 4 1 が三日月様に発光される」等とも称する。

【 0 1 9 7 】

なお、特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）に係る単位遊技の権利が 1 以上保留され、かつ、保留中の特別図柄の単位遊技の中に特別図柄抽選（第 1 特別図柄抽選、第 2 特別図柄抽選）に当選している単位遊技が含まれるか否かの判定は、主制御基板 9 2 0 が行ってもよいし、副制御基板 9 4 0 が行ってもよい。当該判定を主制御基板 9 2 0 が行う構成において、その判定結果をコマンドとして副制御基板 9 4 0 に出力すればよい。

【 0 1 9 8 】

50



一方、大入賞装置 4 3 3 , 4 3 4 に対するオーバー入賞が生じた場合に、特別図柄に係る単位遊技の権利が 1 以上保留され、かつ、保留中の特別図柄の単位遊技の中に特別図柄抽選に当選している単位遊技が含まれない場合には、遊技状態示唆装置 6 4 1 が三日月様に発光されるか、遊技状態示唆装置 6 4 1 が発光されないように構成される。よって、当該場合に、遊技状態示唆装置 6 4 1 が満月様に発光されることはない。

#### 【 0 1 9 9 】

したがって、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、大入賞装置 4 3 3 , 4 3 4 に対するオーバー入賞が生じたことに基づき、所定の演出を実行するか否かの抽選が行われ、その抽選結果によって遊技状態示唆装置 6 4 1 が満月様に発光された場合には、保留中の特別図柄の単位遊技の中に必ず特別図柄抽選に当選している単位遊技が含まれることを示す。つまり、遊技状態示唆装置 6 4 1 が満月様に発光された場合における特別遊技状態への遷移に対する期待度（より詳細には、保留中の特別図柄の単位遊技によって特別遊技状態に遷移する期待度）は 1 0 0 % であり、遊技状態示唆装置 6 4 1 が満月様に発光された場合には 1 0 0 % の確率で特別遊技状態に遷移する。

#### 【 0 2 0 0 】

一方、遊技状態示唆装置 6 4 1 が三日月様に発光された場合における特別遊技状態への遷移に対する期待度は、遊技状態示唆装置 6 4 1 が満月様に発光された場合の期待度に比べて低く設定される。例えば、確変遊技状態において特別図柄抽選による当選確率が略 1 / 3 0 である場合に、大入賞装置 4 3 3 , 4 3 4 に対するオーバー入賞が生じ、かつ、保留中の特別図柄の単位遊技の中に特別図柄抽選に当選している単位遊技が含まれない場合に遊技状態示唆装置 6 4 1 が満月様に発光される確率を略 1 / 1 6 とすることで、確変遊技状態において遊技状態示唆装置 6 4 1 が三日月様に発光された場合における特別遊技状態への遷移に対する期待度を略 5 0 % とすることができる。

#### 【 0 2 0 1 】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、大入賞装置 4 3 3 , 4 3 4 に対するオーバー入賞が生じた場合に、保留中の特別図柄の単位遊技の中に特別図柄抽選に当選している単位遊技の数に応じて、遊技状態示唆装置 6 4 1 が満月様に発光させる際の発光色を異ならせるよう構成される。

#### 【 0 2 0 2 】

例えば、大入賞装置 4 3 3 , 4 3 4 に対するオーバー入賞が生じた場合に、保留中の特別図柄の単位遊技の中に特別図柄抽選に当選している単位遊技の数が 1 である場合には、遊技状態示唆装置 6 4 1 を満月様に発光させる際の発光色を黄色などの第 1 の色とし、保留中の特別図柄の単位遊技の中に特別図柄抽選に当選している単位遊技の数が 2 以上である場合には、遊技状態示唆装置 6 4 1 を満月様に発光させる際の発光色を第 1 の色とは区別可能な第 2 の色（例えば、虹色など）とする。

#### 【 0 2 0 3 】

上記した構成とすることにより、遊技者は、オーバー入賞の発生を期待し、大入賞装置 4 3 3 , 4 3 4 への入賞個数に注目して遊技を行い、オーバー入賞が発生するか否かを各ラウンドの最後に大きな関心を抱かせる遊技性を提供することができる。そして、オーバー入賞が発生した時には、遊技状態示唆装置 6 4 1 の態様が変化するか否かを期待して遊技状態示唆装置 6 4 1 に注目し、その結果によって特別遊技状態の後に続く遊技状態を推測したり、想像したりする遊技性を付加することができる。

#### 【 0 2 0 4 】

なお、保留中の特別図柄の単位遊技の中に特別図柄抽選に当選している単位遊技の数を上述のように 1 であるか 2 以上であるかの 2 区分に区分して、遊技状態示唆装置 6 4 1 を満月様に発光させる際の発光色をそれぞれの区分毎に異ならせることに限らず、保留中の特別図柄の単位遊技の中に特別図柄抽選に当選している単位遊技の数を 3 区分以上に区分して、遊技状態示唆装置 6 4 1 を満月様に発光させる際の発光色をそれぞれの区分毎に異ならせる構成であってもよい。

#### 【 0 2 0 5 】

所定の最大進入許容個数を超えて大入賞スイッチ 4 4 3 , 4 4 4 によって検出された遊技球の数に応じて、遊技状態示唆装置 6 4 1 を発光させる確率や、遊技状態示唆装置 6 4 1 の発光による期待度（特別遊技状態に遷移する期待度）が変化するように構成してもよい。

#### 【0206】

例えば、所定最大進入許容個数を超えて 1 球目の遊技球が大入賞スイッチ 4 4 3 , 4 4 4 によって検出された場合には、上述した略 3 / 4 の確率で遊技状態示唆装置 6 4 1 が発光し、所定最大進入許容個数を超えて 2 球目の遊技球が大入賞スイッチ 4 4 3 , 4 4 4 によって検出された場合には、略 3 / 4 の確率より高い確率（例えば、略 4 / 5 の確率）で遊技状態示唆装置 6 4 1 が発光する構成としてもよい。

10

#### 【0207】

これに加えて、または、これに代えて、例えば、所定最大進入許容個数を超えて 1 球目の遊技球が大入賞スイッチ 4 4 3 , 4 4 4 によって検出された場合と、所定最大進入許容個数を超えて 2 球目の遊技球が大入賞スイッチ 4 4 3 , 4 4 4 によって検出された場合とで、遊技状態示唆装置 6 4 1 が三日月様に発光された場合における特別遊技状態への遷移に対する期待度が後者（例えば、70%）の方が前者（例えば、50%）より高くなるよう構成してもよい。なお、遊技状態示唆装置 6 4 1 が三日月様に発光された場合における特別遊技状態への遷移に対する期待度が異なる場合に、その発光色（例えば、黄色かに地色か）や発光状態（例えば、連続的な点灯か点滅か）が異なるように構成してもよい。

#### 【0208】

20

また、所定最大進入許容個数を超えた遊技球の進入数に対応しても、三日月様又は満月様の見栄えが変化するようにしてもよく、1 回の特別遊技状態における進入数が多いほど、発光の輝度が高まるようにしてもよいし、所定の色（例えば、黄色）の成分が進入数が多いほど増した色となるようにしてもよく、または、満月様に次第に月が満ちていくような表示やサイズを異ならせることが可能な遊技状態示唆装置によって月の大きさや満ち欠けの量を変化させるようにしてもよい。遊技球の進入数の多さによって態様が変わる部分を利用して特別遊技状態への遷移に対する期待度を理解させ、遊技状態示唆装置 6 4 1 による演出を、遊技球の挙動に対応させて複雑なものにして、遊技への注目度を高めることができる。

#### 【0209】

30

または、これに代えて、例えば、所定最大進入許容個数を超えて 1 球目の遊技球が大入賞スイッチ 4 4 3 , 4 4 4 によって検出された場合と、所定最大進入許容個数を超えて 2 球目の遊技球が大入賞スイッチ 4 4 3 , 4 4 4 によって検出された場合とで、遊技状態示唆装置 6 4 1 が三日月様に発光された場合における特別遊技状態への遷移に対する期待度が後者（例えば、70%）の方が前者（例えば、50%）より高くなるよう構成してもよい。なお、遊技状態示唆装置 6 4 1 が三日月様に発光された場合における特別遊技状態への遷移に対する期待度が異なる場合に、その発光色（例えば、黄色かに地色か）や発光状態（例えば、連続的な点灯か点滅か）が異なるように構成してもよい。

#### 【0210】

##### < 保留表示装置 6 0 1 >

40

本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、保留表示装置 6 0 1 が、特別図柄（第 1 特別図柄および第 2 特別図柄）に係る単位遊技の保留回数を表示する（発光表示する）だけでなく、保留中の特別図柄の単位遊技の中に特別図柄抽選に当選している単位遊技が存在する場合に、その旨を遊技者に報知する機能を備えている。

#### 【0211】

具体的に、保留中の特別図柄の単位遊技の中に特別図柄抽選に当選している単位遊技が存在する場合には、特別遊技状態中に大入賞装置 4 3 3 , 4 3 4 に対するオーバー入賞が生じた場合に、保留表示装置 6 0 1 を構成する各発光部のうち、特別図柄抽選に当選している単位遊技に対応する発光部が、所定の確率で、他の状況では現出しない特定の発光態様で発光されるように構成される。

50

## 【0212】

大入賞装置433, 434に対するオーバー入賞が生じた場合に、特別図柄抽選に当選している単位遊技に対応する発光部が特定の発光態様で発光される確率としては、例えば、大入賞装置433, 434に対するオーバー入賞が生じた場合に遊技状態示唆装置641が満月様に発光される確率と略同一の確率が例示される。例えば、大入賞装置433, 434に対するオーバー入賞が生じたことによって遊技状態示唆装置641が満月様に発光されることが選択された場合に、特別図柄抽選に当選している単位遊技に対応する発光部を特定の発光態様で発光させる構成としてもよい。

## 【0213】

あるいは、大入賞装置433, 434に対するオーバー入賞が生じた場合に、特別図柄抽選に当選している単位遊技に対応する発光部が特定の発光態様で発光される確率としては、大入賞装置433, 434に対するオーバー入賞が生じた場合に遊技状態示唆装置641が満月様に発光される確率より低い確率が例示される。例えば、大入賞装置433, 434に対するオーバー入賞が生じたことによって遊技状態示唆装置641が満月様に発光されることが選択された場合に、所定の確率（例えば、略1/2の確率）で、特別図柄抽選に当選している単位遊技に対応する発光部を特定の発光態様で発光させる構成としてもよい。

## 【0214】

また、上記「特定の発光態様」は、例えば、保留表示装置601の各発光部が保留回数を表示するために所定の発光色（例えば、桜色のような赤系の色）で発光される構成において、当該所定の発光色とは異なる発光色（例えば、虹色など）で発光する態様であってもよく、保留表示装置601の各発光部が保留回数を表示するために連続的な点灯によって発光される構成において、間欠的な点灯（すなわち、点滅）によって発光する態様であってもよく、発光色と発光状態との組み合わせが保留回数を表示する際と異なってもよい。また、特別図柄抽選に当選している単位遊技に対応する発光部を発光させる場合に、特別図柄抽選に当選することに対する期待度に応じて異なる発光態様とする構成であってもよい。

## 【0215】

次に、以上説明したパチンコ機100の作用及び効果を説明する。

## 【0216】

本実施形態のパチンコ機100においては、特別遊技状態中に、大入賞装置433, 434に対するオーバー入賞が生じた場合に、保留中の特別図柄の単位遊技の中に、第1特別図柄抽選または第2特別図柄抽選に当選している単位遊技が含まれる場合には、所定の確率で、遊技状態示唆装置641が発光される。つまり、現在実行中の特別遊技状態が終了した後に、保留されている単位遊技が実行された後に特別遊技状態に移行する（遷移する）ことが確定している場合には、遊技状態示唆装置641が所定の確率で発光される。

## 【0217】

よって、特別遊技状態中に遊技状態示唆装置641が発光した状態（点灯した状態）であることを視認した遊技者に、現在実行中の特別遊技状態の終了後に、特別遊技状態に再度移行することを期待させることができる。したがって、大入賞装置433, 434に対するオーバー入賞が生じたこと（すなわち、特別遊技状態において予め決められた数を超える数の遊技球が大入賞スイッチ443, 444によって検出されたこと）に基づき、現在実行中の特別遊技状態が終了した後の新たな特別遊技状態の発生可能性（または、再度の特別遊技状態の発生可能性）を示唆する遊技性を遊技者に提供することができる。

## 【0218】

特に、遊技状態示唆装置641は、装飾図柄表示装置479より大入賞装置433, 434に近い位置に設けられている。遊技者は、特別遊技状態において大入賞装置433, 434を注目し易いので、特別遊技状態において、大入賞装置433, 434の近くに配置された遊技状態示唆装置641の発光（特別遊技状態の発生可能性の示唆）を見逃し難い。これにより、大入賞装置433, 434に対するオーバー入賞が生じたことに基づき

10

20

30

40

50

、現在実行中の特別遊技状態が終了した後の新たな特別遊技状態の発生可能性を示唆する遊技性を好適に遊技者に提供できる。

【0219】

また、本実施形態のパチンコ機100においては、遊技状態示唆装置641が、当該遊技状態示唆装置641における透光部の全体による満月を模した発光（すなわち、満月様の発光）と、当該透光部の境界641Aより右方側のみによる三日月を模した発光（すなわち、三日月様の発光）との、2種類の発光形状で発光可能に構成され、特別遊技状態への遷移に対する期待度の差異を遊技状態示唆装置641の発光形状の違いによって表すよう構成されるので、遊技状態示唆装置641が満月様に発光されたか三日月様に発光されたかによって、特別遊技状態への遷移に対する期待に対するメリハリを遊技者に与えることができる。

10

【0220】

特に、本実施形態のパチンコ機100においては、遊技状態示唆装置641が満月様に発光した場合には、現在実行中の特別遊技状態が終了した後に100%の確率で新たな特別遊技状態が発生する構成であるので、遊技状態示唆装置641が満月様に発光した場合における遊技者の遊技に対する気持ちを大きく盛り上げることができる。これにより、入賞装置433、434に対するオーバー入賞が生じたことに基づき、現在実行中の特別遊技状態が終了した後の新たな特別遊技状態の発生可能性を示唆する遊技性を好適に向上させることができる。

【0221】

20

また、本実施形態のパチンコ機100においては、副制御基板940により制御される保留表示装置として、保留表示装置601と保留表示装置611、612との2種類が設けられている。保留表示装置601は、大入賞装置433、434より装飾図柄表示装置479より近い位置に配置され、保留表示装置611、612は、装飾図柄表示装置479より大入賞装置433、434に近い位置に配置されているので、遊技者が装飾図柄表示装置479に注目しがちな状況（例えば、特別図柄および装飾図柄の変動表示中）においても、遊技者が大入賞装置433、434に注目しがちな状況（例えば、特別遊技状態中、特に、進入規制機構453、454が進入許容姿勢とされている場合）においても、当該遊技者は、保留表示装置601または保留表示装置611、612のいずれかを視界に入れることが可能となる。これにより、特別図柄（第1特別図柄および第2特別図柄）に係る単位遊技の保留回数を好適に遊技者に示すことができる。

30

【0222】

特に、保留表示装置601を構成する各発光部と、保留表示装置611、612を構成する各発光部とが、所定の絵柄を模った略同一の形状部分（例えば、桜の花びらの絵柄を模った形状）を発光可能な発光部として構成されるので、保留表示装置601と保留表示装置611、612とがいずれも特別図柄に係る単位遊技の保留回数を報知（表示）する構成において、保留表示装置601を視認する場合と保留表示装置611、612を視認する場合とで、遊技者が表示形状の違いによる違和感を抱き難くすることができる。

【0223】

また、本実施形態のパチンコ機100においては、保留中の特別図柄の単位遊技の中に特別図柄抽選に当選している単位遊技が存在する場合には、特別遊技状態中に大入賞装置433、434に対するオーバー入賞が生じた場合に、保留表示装置601を構成する各発光部のうち、特別図柄抽選に当選している単位遊技に対応する発光部が、所定の確率で、他の状況では現出しない特定の発光態様で発光されるように構成される。

40

【0224】

よって、特別遊技状態中に保留表示装置601において特定の発光態様で発光する発光部が存在することを視認した遊技者に、保留中の特別図柄の単位遊技によって特別遊技状態に移行する可能性を期待させることができる。したがって、大入賞装置433、434に対するオーバー入賞が生じたことに基づき、保留中の特別図柄の単位遊技によって特別遊技状態に移行する可能性を示唆する遊技性を遊技者に提供することができる。

50

## 【0225】

また、保留中の特別図柄の単位遊技によって特別遊技状態に移行する可能性の示唆は、保留表示装置601において行われ、保留表示装置611, 612では行われないう構成される。特別図柄抽選に当選している単位遊技が、保留中の特別図柄の単位遊技のうちの単位遊技であるかの特定は、保留表示装置601のように、第1特別図柄および第2特別図柄に対する保留回数の上限値の合計に相当する数の発光部を備える保留表示装置であることが好ましい。

## 【0226】

よって、保留中の特別図柄の単位遊技によって特別遊技状態に移行する可能性の示唆を保留表示装置601において行い、保留表示装置611, 612において行わないよう構成することで、保留表示装置611, 612の発光部の数を第1特別図柄および第2特別図柄に対する保留回数の各上限値より少なく構成することが可能となる。これにより、保留表示装置611, 612の設置領域を小さく構成することができ、保留表示装置611, 612の配置自由度を高めることができる。

## 【0227】

また、本実施形態のパチンコ機100においては、副制御基板940により制御される保留表示装置601および保留表示装置611, 612が遊技領域内に（より詳細には、遊技領域に配置される各種の構造物の一部として）設けられる一方で、主制御基板920により制御される各種の保留表示装置476~478が遊技領域外に設けられる。保留表示装置601および保留表示装置611, 612の制御を副制御基板940によって行うことで、主制御基板920による制御負荷を抑制しつつ、特別図柄に対する保留回数の表示を多様または多彩にすることが可能となる。このように、副制御基板940により制御される保留表示装置（保留表示装置601、保留表示装置611, 612）を遊技領域内の複数箇所に設けることで、特別図柄に対する保留回数の表示を好適に多様化することが可能となる。

## 【0228】

また、本実施形態のパチンコ機100においては、遊技状態示唆装置641、保留表示装置611, 612、図柄表示装置621, 622、右打ち報知装置631、および下大入賞装置433は、ユニット650として予め一体化された状態で遊技盤400に取り付けられる。

## 【0229】

ユニット650において、遊技状態示唆装置641、保留表示装置611, 612、図柄表示装置621, 622、および右打ち報知装置631は、下大入賞装置433の前面を構成する面と面一となる面に設けられるので、これらの各装置611, 612, 621, 622, 631, 641が下大入賞装置433の近傍に配置されたパチンコ機100を好適に得ることができる。

## 【0230】

また、ユニット650において、遊技状態示唆装置641、保留表示装置611, 612、図柄表示装置621, 622、および右打ち報知装置631が取り付けられる面（すなわち、下大入賞装置433の前面を構成する面と面一となる面）の前方側を遊技球が通過できない構成であるので、これらの各装置611, 612, 621, 622, 631, 641による発光表示の視認性が遊技球によって損なわれることを抑制できる。

## 【0231】

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。

## 【0232】

（1）上記実施形態のパチンコ機100の変形例

上記実施形態においては、特別遊技状態中に、大入賞装置433, 434に対するオー

10

20

30

40

50

パー入賞が生じた場合に、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）に係る単位遊技の権利が1以上保留され、かつ、保留中の特別図柄の単位遊技の中に特別図柄抽選（第1特別図柄抽選、第2特別図柄抽選）に当選している単位遊技が含まれる場合には、所定の確率で、遊技状態示唆装置641が発光される構成としたが、特別遊技状態において実行可能に設定されているラウンド数に応じて、遊技状態示唆装置641の発光色や発光状態（例えば、連続的な点灯や点滅など）を異ならせる構成としてもよい。例えば、特別遊技状態において実行可能に設定されているラウンド数が4ラウンドである場合には、遊技状態示唆装置641の発光色を黄色とし、当該ラウンド数が10ラウンドである場合には、遊技状態示唆装置641の発光色を虹色としてもよい。

#### 【0233】

10

上記実施形態においては、特別遊技状態中に、大入賞装置433、434に対するオーバー入賞が生じた場合に、特別図柄に係る単位遊技の権利が1以上保留され、かつ、保留中の特別図柄の単位遊技の中に特別図柄抽選に当選している単位遊技が含まれる場合には、所定の確率で、遊技状態示唆装置641が発光される構成であった。つまり、現在実行中の特別遊技状態が終了した後に新たな特別遊技状態の発生する場合に、遊技状態示唆装置641が発光する構成としたが、現在実行中の特別遊技状態が終了した後に特別遊技状態以外の遊技状態（例えば、確変遊技状態や、時短遊技状態など）が発生する場合に、遊技状態示唆装置641が発光する構成としてもよい。

#### 【0234】

20

上記実施形態においては、特別遊技状態中に、大入賞装置433、434に対するオーバー入賞が生じた場合に、遊技状態示唆装置641が発光可能な構成としたが、上大入賞装置434に対するオーバー入賞は考慮せず、下大入賞装置433に対するオーバー入賞が生じた場合に、遊技状態示唆装置641が発光可能な構成としてもよい。つまり、遊技状態示唆装置641や保留表示装置611、612などとともにユニット650の一部を構成する下大入賞装置433（つまり、遊技状態示唆装置641の最も近くに位置する大入賞装置）に対するオーバー入賞を、遊技状態示唆装置641を発光させる契機にする構成としてもよい。

#### 【0235】

30

上記実施形態においては、大入賞装置として、下大入賞装置433および上大入賞装置434を設ける構成としたが、下大入賞装置433だけを設ける構成としてもよい。かかる構成においては、下大入賞装置433に対するオーバー入賞が生じた場合に、遊技状態示唆装置641が発光可能な構成としてもよい。

#### 【0236】

上記実施形態においては、特別図柄抽選に当選することで大当たりとなって特別遊技状態が発生した場合におけるオーバー入賞の際に抽選を行って、遊技状態示唆装置641の発光の態様を決定するようにしたが、必ずしも特別遊技状態におけるオーバー入賞を抽選の実行条件とする必要はなく、特別図柄抽選によって小当たりが発生して入賞装置が動作する構成におけるオーバー入賞を抽選の実行条件とするなど、他の条件成立に基づく入賞装置の動作において抽選を行うようにしてもよい。

#### 【0237】

40

上記実施形態においては、遊技状態示唆装置641の発光部は、LED等の発光手段によって発光される構成としたが、液晶表示装置などの画像を表示可能な表示装置において所定形状（例えば、満月や三日月を模った形状）の画像を発光表示させる領域を発光部とする構成としてもよい。また、遊技状態示唆装置641の発光部に代えて、又は、発光部に加えて、モータやソレノイド等の駆動手段によって見栄えが変化する動作部材の動作を用いて、特別遊技状態への遷移の期待度を遊技者に示唆するようにしてもよい。

#### 【0238】

上記実施形態においては、保留表示装置611、612が、副制御基板940により制御される構成としたが、保留表示装置611、612が、主制御基板920により制御される構成であってもよい。保留表示装置611、612が、主制御基板920により制御

50

される構成である場合には、特別図柄保留表示装置 476, 477 を設けない構成としてもよい。

【0239】

上記実施形態においては、図柄表示装置 621, 622 が、副制御基板 940 により制御される構成としたが、図柄表示装置 621, 622 が、主制御基板 920 により制御される構成であってもよい。保留表示装置 611, 612 が、主制御基板 920 により制御される構成である場合には、特別図柄表示装置 471, 472 を設けない構成としてもよい。

【0240】

また、右打ち報知装置 631 を主制御基板 920 により制御される構成してもよい。保留表示装置 611, 612、図柄表示装置 621, 622、および右打ち報知装置 631 が主制御基板 920 により制御される構成とした場合には、普通図柄表示装置 473 および普通図柄保留表示装置 478 を遊技領域内に配置する構成としてもよい。普通図柄表示装置 473 および普通図柄保留表示装置 478 を遊技領域内に配置する場合には、例えば、これらの表示装置 473, 478 を、各表示装置 611, 612, 621, 622, 631 とともに並ぶように配置させてもよく、かかる場合には、各表示装置 473, 478 の発光部の形状が、各表示装置 611, 612, 621, 622, 631 と同様の形状（例えば、桜の花びらの絵柄を模った形状）とすることが好ましい。

【0241】

上記実施形態においては、保留表示装置 601, 611, 612 の各発光部は、LED 等の発光手段によって発光される構成としたが、液晶表示装置などの画像を表示可能な表示装置において所定形状（例えば、桜の花びらの絵柄を模った形状）の画像を発光表示させる領域を発光部とする構成としてもよい。

【0242】

上記実施形態においては、保留中の特別図柄の単位遊技の中に特別図柄抽選に当選している単位遊技が存在する場合には、特別遊技状態中に大入賞装置 433, 434 に対するオーバー入賞が生じた場合に、保留表示装置 601 を構成する各発光部のうち、特別図柄抽選に当選している単位遊技に対応する発光部が、所定の確率で、特定の発光態様で発光される構成とした。保留中の特別図柄の単位遊技の中に特別図柄抽選に当選している単位遊技が存在する場合には、保留表示装置 601 を構成する各発光部のうち、特別図柄抽選に当選している単位遊技に対応する発光部を特定の発光態様で発光させる契機としては、特別遊技状態中に大入賞装置 433, 434 に対するオーバー入賞が生じた場合に限らず、これに代えて、又はこれに加えて、特別図柄の変動表示中に押圧操作装置 261 などの入力操作装置 260 に対する操作が行われた場合など、他の時期を含むようにしてもよいし、オーバー入賞が生じた場合に押圧操作装置 261 などの入力操作装置 260 に対する操作を許容する操作待ちの演出を行い、その操作が行われたタイミングで発光態様を変化させるようにしてもよい。

【0243】

上記実施形態においては、保留中の特別図柄の単位遊技の中に特別図柄抽選に当選している単位遊技が存在する場合には、特別遊技状態中に大入賞装置 433, 434 に対するオーバー入賞が生じた場合に、保留表示装置 601 を構成する各発光部のうち、特別図柄抽選に当選している単位遊技に対応する発光部が、所定の確率で、特定の発光態様で発光される構成としたが、当該場合に、特別図柄抽選に当選している単位遊技に対応する発光部を特定せずに、保留表示装置 601 を構成する各発光部の全てを特定の発光態様で発光させる構成としてもよい。

【0244】

上記実施形態においては、保留中の特別図柄の単位遊技の中に特別図柄抽選に当選している単位遊技が存在する場合には、特別遊技状態中に大入賞装置 433, 434 に対するオーバー入賞が生じた場合に、保留表示装置 601 を構成する発光部のうち、特別図柄抽選に当選している単位遊技に対応する発光部が、所定の確率で、特定の発光態様で発光さ

れる構成としたが、当該場合に、保留表示装置 6 1 1 , 6 1 2 を構成する発光部のうち、特別図柄抽選に当選している単位遊技に対応する発光部が、所定の確率で、特定の発光態様で発光される構成としてもよい。

#### 【0245】

上記実施形態においては、大入賞装置 4 3 3 , 4 3 4 が、遊技領域のうち装飾図柄表示装置 4 7 9 に対して右方側において遊技球が流下する領域を介して離れた位置に設けられる構成としたが、大入賞装置 4 3 3 , 4 3 4 のうち少なくとも下大入賞装置 4 3 3 が、遊技領域のうち装飾図柄表示装置 4 7 9 に対して左方側において遊技球が流下する領域を介して離れた位置に設けられる構成であってもよい。かかる構成においては、遊技状態示唆装置 6 4 1、保留表示装置 6 1 1 , 6 1 2、図柄表示装置 6 2 1 , 6 2 2、および右打ち報知装置 6 3 1 が、装飾図柄表示装置 4 7 9 より少なくとも下大入賞装置 4 3 3 に近い位置に設ける構成としてもよい。

10

#### 【0246】

上記実施形態においては、遊技状態示唆装置 6 4 1 や、保留表示装置 6 0 1 を構成する各発光部のうち特別図柄抽選に当選している単位遊技に対応する発光部を発光させる契機となるオーバー入賞として、大入賞装置 4 3 3 , 4 3 4 に対するオーバー入賞を例示したが、右進入規制機構 4 5 2 を備える右始動入賞装置 4 3 2 のような始動入賞装置に対するオーバー入賞を採用する構成であってもよい。

#### 【0247】

(2) 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遊技機に適用しても良い。

20

#### 【0248】

< 上記実施形態から抽出される発明 >

30

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。

#### 【0249】

< 特徴 10 >

図柄を変動表示可能な表示部(装飾図柄表示装置 4 7 9)と、

遊技球が進入可能な進入口(下大入賞装置 4 3 3 の入賞口、上大入賞装置 4 3 4 の入賞口)の入口部分に設けられ、当該進入口への遊技球の進入を許容する第1姿勢と、当該進入口への遊技球の進入を規制する第2姿勢とを切り替えて特別遊技状態を発生させることが可能な進入規制手段(下進入規制機構 4 5 3、上進入規制機構 4 5 4)を含む入賞手段(下大入賞装置 4 3 3、上大入賞装置 4 3 4)と、

40

前記進入口より下流側に設けられて、当該進入口に進入した遊技球を検出する検出手段(下大入賞スイッチ 4 4 3、上大入賞スイッチ 4 4 4)と、

前記特別遊技状態において、前記進入規制手段が前記第2姿勢から前記第1姿勢に切り替えられた後、前記検出手段により予め決められた数の遊技球が検出された場合に、前記進入規制手段を前記第1姿勢から第2姿勢に切り替える姿勢制御手段(主制御基板 9 2 0)と、

前記特別遊技状態において、前記進入規制手段が前記第2姿勢から前記第1姿勢に切り

50



替えられた後、前記検出手段により前記予め決められた数を超える数の遊技球が検出された場合に抽選（予め定めた遊技状態への遷移が確定している状況において所定の確率で実行される演出の抽選）を行う規定超入賞抽選手段とを備え、

該規定超入賞抽選手段の抽選結果に基づいた所定の制御（所定の確率に基づいて実行される演出の制御）を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

#### 【0250】

##### <特徴11>

遊技球が流下する遊技領域（遊技領域）と、

図柄を変動表示可能な表示部（装飾図柄表示装置479）と、

該表示部に対する一方側の、前記遊技領域のうち当該表示部に対して右方または左方側において遊技球が流下する領域を介して離れた箇所に設けられた入賞手段であって、前記遊技領域における当該表示部の右方側または左方側を流下する遊技球が進入可能な進入口（下大入賞装置433の入賞口、上大入賞装置434の入賞口）を含むとともに、当該進入口の入口部分に設けられて、当該進入口への遊技球の進入を許容する第1姿勢と、当該進入口への遊技球の進入を規制する第2姿勢とを切り替え可能な進入規制手段（下進入規制機構453、上進入規制機構454）を含む入賞手段（下大入賞装置433、上大入賞装置434）と、

前記進入口より下流側に設けられて、当該進入口に進入した遊技球を検出する検出手段（下大入賞スイッチ443、上大入賞スイッチ444）と、

通常遊技状態に比べて有利な特別遊技状態において、前記進入規制手段が前記第2姿勢から前記第1姿勢に切り替えられた後、前記検出手段により予め決められた数の遊技球が検出された場合に、前記進入規制手段を前記第1姿勢から第2姿勢に切り替える姿勢制御手段（主制御基板920）と、

前記表示部よりも前記入賞手段に近い位置に設けられて、第1状態と第2状態とを切り替え可能な発光表示部であって、前記第1状態である場合に通常遊技状態に比べて有利な所定の遊技状態（特別遊技状態）に移行し易い発光表示部（遊技状態示唆装置641）と、

前記特別遊技状態が終了した後に前記所定の遊技状態が発生するか否かを判定する判定手段（主制御基板920、副制御基板940）と、

該判定手段により前記特別遊技状態が終了した後に前記所定の遊技状態が発生すると判定された場合であって、かつ、前記特別遊技状態において、前記進入規制手段が前記第2姿勢から前記第1姿勢に切り替えられた後、前記検出手段により前記予め決められた数を超える数の遊技球が検出された場合には、所定の確率で前記発光表示部を前記第2状態から前記第1状態に切り替える発光制御手段（副制御基板940）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【0251】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球した場合に、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開2011-31031号公報）。

#### 【0252】

従来の遊技機の構成に対しては、遊技への注目度を高めるべく様々な工夫がなされているが、遊技への注目度の向上を実現する上で、未だ改良の余地がある可能性があった。

#### 【0253】

これに対し、特徴10または特徴11に記載の遊技機であれば、遊技への注目度を好適に向上させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、図柄を変動表示可能な表示部に対する一方側の、遊技領域のうち当該表示部に対して右方または左方側において遊技球が流下する領域を介して離れた箇所には入賞手段が設けられている。当該入賞手段は、遊技領域における表示部の右方側または左方側を流下する遊技球が進入可能な進入口を含むとともに、当該進入口の入口部分に設けられて、当該進入口への遊技球の進入

を許容する第 1 姿勢と、当該進入口への遊技球の進入を規制する第 2 姿勢とを切り替え可能な進入規制手段を含む。

【0254】

通常遊技状態に比べて有利な特別遊技状態において、入賞手段における進入規制手段が第 2 姿勢から第 1 姿勢に切り替えられた後、入賞手段における進入口より下流側に設けられた検出手段によって予め決められた数の遊技球が検出された場合には、姿勢制御手段により、当該進入規制手段が第 1 姿勢から第 2 姿勢に切り替えられる。

【0255】

連続的または間欠的に発光する第 1 状態と、発光しない第 2 状態とを切り替え可能な発光表示部が、表示部よりも入賞手段に近い位置に設けられている。当該発光表示部は、第 1 状態である場合に通常遊技状態に比べて有利な所定の遊技状態に移行し易い。

10

【0256】

判定手段によって特別遊技状態が終了した後に前記所定の遊技状態が発生すると判定された場合であって、かつ、当該特別遊技状態において、進入規制手段が第 2 姿勢から第 1 姿勢に切り替えられた後に、検出手段によって前記予め決められた数を超える数の遊技球が検出された場合には、所定の確率で、発光制御手段によって発光表示部が第 2 状態から第 1 状態に切り替えられる。

【0257】

つまり、特別遊技状態が終了した後に通常遊技状態に比べて有利な所定の遊技状態に移行する状況においては、当該特別遊技状態中に予め決められた数を超える数の遊技球が検出された場合に、所定の確率で発光表示部を第 1 状態に切り替えることで、当該特別遊技状態が終了した後に所定の遊技状態に移行し易い旨を遊技者に示唆する。よって、特別遊技状態中に発光表示部が第 1 状態であることを視認した遊技者に、所定の遊技状態への移行を期待させることができる。

20

【0258】

ここで、特別遊技状態が終了した後に所定の遊技状態に移行し易い旨を示唆するための発光表示部の状態の切り替え（すなわち、第 1 状態への切り替え）は、特別遊技状態中に予め決められた数を超える数の遊技球が検出手段によって検出されたこと（所謂「オーバー入賞」が発生したこと）を条件として行われるので、特別遊技状態において予め決められた数を超える数の遊技球が検出手段によって検出されたことに基づいて所定の遊技状態の発生可能性を示唆する遊技性を付加可能な遊技機を提供することができる。

30

【0259】

また、発光表示部は、図柄を変動表示可能な表示部よりも入賞手段に近い位置に設けられている。入賞手段は、特別遊技状態において進入規制手段が第 1 姿勢に切り替えられて進入口への遊技球の進入が可能となる構成であるので、遊技者は、特別遊技状態において入賞手段を注目し易く、そのため、特別遊技状態において発光表示部による示唆を見逃し難い。よって、特別遊技状態において予め決められた数を超える数の遊技球が検出手段によって検出されたことに基づいて所定の遊技状態の発生可能性を示唆する遊技性を好適に遊技者に提供し得る。

【0260】

なお、特徴 11 に記載の遊技機において、第 1 状態と第 2 状態とは、遊技者から視認した場合における態様が異なる状態であればよく、例えば、第 1 状態は、連続的または間欠的に発光し、発光しない第 2 状態としてもよく、第 1 状態と第 2 状態とで異なる色で発光するようにしてもよい。

40

【0261】

また、特徴 11 以降の遊技機において、発光表示部による第 1 状態と第 2 状態との発光制御に代えて、又は、発光制御に加えて、所定の動作が可能な部材における態様を第 1 状態と第 2 状態とに切り替える（例えば、旗を模した動作装置の旗が上がった第 1 状態と、下がった第 2 状態とに切り替える）制御を備えるようにし、発光の制御に代えて表示態様の制御としてもよい。

50

## 【 0 2 6 2 】

## &lt; 特徴 1 2 &gt;

特徴 1 1 に記載の遊技機であって、

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、  
前記始動条件が成立した場合に、前記表示部にて、前記図柄を変動表示した後、前記抽選手段による抽選結果に対応する図柄を停止図柄として停止表示する変動実行手段（主制御基板 9 2 0 ）と、

前記抽選手段による抽選結果が所定の第 1 結果である場合、前記変動実行手段による停止表示の後に、通常遊技状態より有利な遊技状態である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、

前記変動実行手段により変動表示が行われている場合に前記始動条件が成立した場合には、所定個数を上限として、前記抽選手段による抽選結果に対応する情報を所定の記憶部（主制御基板 9 2 0 の R A M ）に記憶し、前記変動実行手段による当該情報に対応する変動表示の実行を保留する保留記憶手段（主制御基板 9 2 0 ）と、を備え、

前記判定手段は、前記記憶部に記憶されている情報の中に、前記第 1 結果に対応する情報が記憶されている場合に、前記所定の遊技状態が発生すると判定することを特徴とする遊技機。

## 【 0 2 6 3 】

特徴 1 2 に記載の遊技機であれば、所定の始動条件が成立した場合には、抽選手段によって所定の抽選が行われるとともに、変動実行手段によって、図柄を変動表示可能な表示部にて、図柄が変動表示された後、抽選手段による抽選結果に対応する図柄が停止図柄として停止表示される。抽選手段による抽選結果が所定の第 1 結果である場合には、遊技制御手段によって、変動実行手段による停止表示の後に、通常遊技状態より有利な遊技状態である特別遊技状態が発生する。

## 【 0 2 6 4 】

変動実行手段により変動表示が行われている場合に始動条件が成立した場合には、保留記憶手段によって、所定個数を上限として、抽選手段による抽選結果に対応する情報が所定の記憶部に記憶され、変動実行手段による当該情報に対応する変動表示の実行が保留される。判定手段は、保留記憶手段によって所定の記憶部に記憶された情報の中に、第 1 結果に対応する情報が記憶されている場合に、所定の遊技状態が発生すると判定する。

## 【 0 2 6 5 】

よって、記憶部に保留されている情報（抽選手段による抽選結果に対応する情報）の中に、第 1 結果に対応する情報が記憶されている状況、すなわち、記憶部に保留されている情報が順次消化されていく間に特別遊技状態に移行する状況において、現在実行中の特別遊技状態中に予め決められた数を超える数の遊技球が検出された場合に、所定の確率で、発光表示部による示唆が現出する。

## 【 0 2 6 6 】

これにより、特別遊技状態中に発光表示部が第 1 状態であることを視認した遊技者に、所定の記憶部に記憶されている情報の中に、第 1 結果に対応する情報が記憶されている可能性があることを認識させることができるので、当該遊技者に、現在実行中の特別遊技状態の終了後の特別遊技状態への再度の移行を期待させることができる。

## 【 0 2 6 7 】

## &lt; 特徴 1 3 &gt;

特徴 1 1 または特徴 1 2 に記載の遊技機であって、

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、  
前記始動条件が成立した場合に、前記表示部にて、前記図柄を変動表示した後、前記抽選手段による抽選結果に対応する図柄を停止図柄として停止表示する変動実行手段（主制御基板 9 2 0 ）と、

前記抽選手段による抽選結果が所定の第 1 結果である場合、前記変動実行手段による停止表示の後に、通常遊技状態より有利な遊技状態である特別遊技状態を発生させる遊技制

10

20

30

40

50

御手段（主制御基板 9 2 0）と、

前記変動実行手段により変動表示が行われている場合に前記始動条件が成立した場合には、所定個数を上限として、前記抽選手段による抽選結果に対応する情報を所定の記憶部に記憶し、前記変動実行手段による当該情報に対応する変動表示の実行を保留する保留記憶手段（主制御基板 9 2 0）と、

前記入賞手段よりも前記表示部に近い位置に設けられて、複数の第 1 発光部を含む第 1 保留表示手段であって、当該複数の第 1 発光部のうち発光表示される前記第 1 発光部の数、または、発光表示された前記第 1 発光部の発光態様の少なくとも一方によって、前記保留記憶手段により前記所定の記憶部に記憶された情報の数に応じた数を示す第 1 保留表示手段（保留表示装置 6 0 1）と、

10

前記表示部よりも前記入賞手段に近い位置に設けられて、1 または複数の第 2 発光部を含む第 2 保留表示手段であって、当該 1 または複数の第 2 発光部のうち発光表示される前記第 2 発光部の数、または、発光表示された前記第 2 発光部の発光態様の少なくとも一方によって、前記保留記憶手段により前記所定の記憶部に記憶された情報の数に応じた数を示す第 2 保留表示手段（保留表示装置 6 1 1 , 6 1 2）と、

前記記憶部に記憶されている情報の数に応じて、前記第 1 保留表示手段の前記第 1 発光部および前記第 2 保留表示手段の発光と前記第 2 発光部の発光とを制御する保留表示制御手段（副制御基板 9 4 0）と、を備え、

前記保留表示制御手段は、前記記憶部に記憶されている情報の中に、前記第 1 結果に対応する情報が記憶されている場合に、所定の時期（大入賞装置 4 3 3 , 4 3 4 に対するオーバー入賞が生じた場合）に、前記第 1 保留表示手段または前記第 2 保留表示手段のうち一方において前記第 1 結果に対応する情報に対応する前記第 1 発光部または前記第 2 発光部を特定可能な態様で発光表示するとともに、他方において前記第 1 結果に対応する情報に対応する前記第 1 発光部または前記第 2 発光部を特定不能な態様で発光表示することを特徴とする遊技機。

20

#### 【0 2 6 8】

特徴 1 3 に記載の遊技機であれば、所定の始動条件が成立した場合には、抽選手段によって所定の抽選が行われるとともに、変動実行手段によって、図柄を変動表示可能な表示部にて、図柄が変動表示された後、抽選手段による抽選結果に対応する図柄が停止図柄として停止表示される。抽選手段による抽選結果が所定の第 1 結果である場合には、遊技制御手段によって、変動実行手段による停止表示の後に、通常遊技状態より有利な遊技状態である特別遊技状態が発生する。

30

#### 【0 2 6 9】

変動実行手段により変動表示が行われている場合に始動条件が成立した場合には、保留記憶手段によって、所定個数を上限として、抽選手段による抽選結果に対応する情報が所定の記憶部に記憶され、変動実行手段による当該情報に対応する変動表示の実行が保留される。

#### 【0 2 7 0】

第 1 保留表示手段が入賞手段より表示部に近い位置に設けられている。当該第 1 保留表示手段は、複数の第 1 発光部を含み、当該複数の第 1 発光部のうち発光表示され第 1 発光部の数、または、発光表示された第 1 発光部の発光態様の少なくとも一方によって、所定の記憶部に記憶された情報の数に応じた数を示す表示部である。第 1 保留表示手段は、その発光が、保留表示制御手段によって、記憶部に記憶されている情報の数に応じて制御される。

40

#### 【0 2 7 1】

第 2 保留表示手段が表示部よりも入賞手段に近い位置に設けられている。当該第 2 保留表示手段は、1 または複数の第 2 発光部を含み、当該 1 または複数の第 2 発光部のうち発光表示される第 2 発光部の数、または、発光表示された第 2 発光部の発光態様の少なくとも一方によって、所定の記憶部に記憶された情報の数に応じた数を示す表示部である。第 2 保留表示手段の第 2 発光部は、その発光が、保留表示制御手段によって、記憶部に記憶

50

されている情報の数に応じて制御される。

【 0 2 7 2 】

保留表示制御手段は、所定の記憶部に記憶されている情報の中に、第 1 結果に対応する情報が記憶されている場合には、所定の時期に、第 1 保留表示手段または第 2 保留表示手段のうち一方において第 1 結果に対応する情報に対応する第 1 発光部または第 2 発光部を特定可能な態様で発光表示する。

【 0 2 7 3 】

よって、特定可能な態様で発光表示された第 1 発光部または第 2 発光部を視認した遊技者に、所定の記憶部に記憶されている情報の中に、第 1 結果に対応する情報が記憶されていることを認識させることができるので、当該遊技者に、記憶部に記憶されている情報（保留された情報）による特別遊技状態への移行可能性を期待させることができる。

10

【 0 2 7 4 】

< 特徴 1 4 >

特徴 1 1 から特徴 1 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

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、前記始動条件が成立した場合に、前記表示部にて、前記図柄を変動表示した後、前記抽選手段による抽選結果に対応する図柄を停止図柄として停止表示する変動実行手段（主制御基板 9 2 0 ）と、

前記抽選手段による抽選結果が所定の第 1 結果である場合、前記変動実行手段による停止表示の後に、通常遊技状態より有利な遊技状態である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、

20

前記変動実行手段により変動表示が行われている場合に前記始動条件が成立した場合には、所定個数を上限として、前記抽選手段による抽選結果に対応する情報を所定の記憶部に記憶し、前記変動実行手段による当該情報に対応する変動表示の実行を保留する保留記憶手段（主制御基板 9 2 0 ）と、

前記入賞手段よりも前記表示部に近い位置に設けられて、複数の第 1 発光部を含む第 1 保留表示手段であって、当該複数の第 1 発光部のうち発光表示される前記第 1 発光部の数、または、発光表示された前記第 1 発光部の発光態様の少なくとも一方によって、前記保留記憶手段により前記所定の記憶部に記憶された情報の数に応じた数を示す第 1 保留表示手段（保留表示装置 6 0 1 ）と、

30

前記表示部よりも前記入賞手段に近い位置に設けられて、1 または複数の第 2 発光部を含む第 2 保留表示手段であって、当該 1 または複数の第 2 発光部のうち発光表示される前記発光部の数、または、発光表示された前記第 2 発光部の発光態様の少なくとも一方によって、前記保留記憶手段により前記所定の記憶部に記憶された情報の数に応じた数を示す第 2 保留表示手段（保留表示装置 6 1 1 , 6 1 2 ）と、

前記記憶部に記憶されている情報の数に応じて、前記第 1 保留表示手段の前記第 1 発光部および前記第 2 保留表示手段の発光と前記第 2 発光部の発光とを制御する保留表示制御手段と、を備え、

前記入賞手段（下大入賞装置 4 3 3 ）と、前記発光表示部と、前記第 2 保留表示手段とが予め一体化された状態（ユニット 6 5 0 ）で取り付けられることを特徴とする遊技機。

40

【 0 2 7 5 】

特徴 1 4 に記載の遊技機であれば、所定の始動条件が成立した場合には、抽選手段によって所定の抽選が行われるとともに、変動実行手段によって、図柄を変動表示可能な表示部にて、図柄が変動表示された後、抽選手段による抽選結果に対応する図柄が停止図柄として停止表示される。抽選手段による抽選結果が所定の第 1 結果である場合には、遊技制御手段によって、変動実行手段による停止表示の後に、通常遊技状態より有利な遊技状態である特別遊技状態が発生する。

【 0 2 7 6 】

変動実行手段により変動表示が行われている場合に始動条件が成立した場合には、保留記憶手段によって、所定個数を上限として、抽選手段による抽選結果に対応する情報が所

50

定の記憶部に記憶され、変動実行手段による当該情報に対応する変動表示の実行が保留される。

【0277】

第1保留表示手段が入賞手段より表示部に近い位置に設けられている。当該第1保留表示手段は、複数の第1発光部を含み、当該複数の第1発光部のうち発光表示され第1発光部の数、または、発光表示された第1発光部の発光態様の少なくとも一方によって、所定の記憶部に記憶された情報の数に応じた数を示す表示部である。第1保留表示手段は、その発光が、保留表示制御手段によって、記憶部に記憶されている情報の数に応じて制御される。

【0278】

第2保留表示手段が表示部よりも入賞手段に近い位置に設けられている。当該第2保留表示手段は、1または複数の第2発光部を含み、当該1または複数の第2発光部のうち発光表示される第2発光部の数、または、発光表示された第2発光部の発光態様の少なくとも一方によって、所定の記憶部に記憶された情報の数に応じた数を示す表示部である。第2保留表示手段の第2発光部は、その発光が、保留表示制御手段によって、記憶部に記憶されている情報の数に応じて制御される。

【0279】

よって、入賞手段より表示部に近い位置に第1保留表示手段が設けられ、表示部より入賞手段に近い位置に第2保留表示手段が設けられるので、遊技者が表示部に注目しがちな状況においても、遊技者が入賞手段に注目しがちな状況においても、当該遊技者は、第1保留表示手段または第2保留表示手段を視界に入れることが可能となる。これにより、保留記憶された抽選結果に対応する情報の数を好適に遊技者に示すことができる。

【0280】

また、入賞手段、発光表示部、および第2保留表示手段は、予め一体化された状態で取り付けられるよう構成されるので、発光表示部および第2保留表示手段が入賞装置の近傍に配置された遊技機を好適に得ることができる。

【0281】

<特徴15>

特徴13または特徴14に記載の遊技機であって、

前記第1保留表示手段の前記第1発光部と、前記第2保留表示手段の前記第2発光部とが、所定の絵柄を模った略同一の形状部分を発光可能な発光部として構成されることを特徴とする遊技機。

【0282】

特徴15に記載の遊技機であれば、第1保留表示手段の第1発光部と、第2保留表示手段の第2発光部とが、所定の絵柄を模った略同一の形状部分を発光可能な発光部として構成される。よって、第1保留表示手段および第2保留表示手段がいずれも記憶部に記憶されている情報の数を表示する構成において、第1保留表示手段を視認する場合と第2保留表示手段を視認する場合とで、遊技者が表示形状の違いによる違和感を抱き難くすることができる。

【0283】

<特徴20>

図柄を変動表示可能な表示部（装飾図柄表示装置479）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、

前記始動条件が成立した場合に、前記表示部にて、前記図柄を変動表示した後、前記抽選手段による抽選結果に対応する図柄を停止図柄として停止表示する変動実行手段（主制御基板920）と、

前記抽選手段による抽選結果が所定の第1結果である場合、前記変動実行手段による停止表示の後に、通常遊技状態より有利な遊技状態である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、

前記変動実行手段により変動表示が行われている場合に前記始動条件が成立した場合に

10

20

30

40

50

は、所定個数を上限として、前記抽選手段による抽選結果に対応する情報を所定の記憶部に記憶し、前記変動実行手段による当該情報に対応する変動表示の実行を保留する保留記憶手段（主制御基板 920）と、

前記保留記憶手段により前記所定の記憶部に記憶された情報の数に応じた態様で保留された変動表示の数を示す第 1 保留表示手段（保留表示装置 601）と、

前記保留記憶手段により前記所定の記憶部に記憶された情報の数に応じた態様であって前記第 1 保留表示手段における表示より小さいサイズにて保留された変動表示の数を示す第 2 保留表示手段（保留表示装置 611, 612）と、

前記保留記憶手段により前記所定の記憶部に記憶された情報の数に応じた態様であって前記第 1 保留表示手段及び前記第 2 保留表示手段における表示より小さいサイズにて保留された変動表示の数を示す第 3 保留表示手段（特別図柄保留表示装置 476, 477）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

10

#### 【0284】

<特徴 21>

図柄を変動表示可能な表示部（装飾図柄表示装置 479）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、

前記始動条件が成立した場合に、前記表示部にて、前記図柄を変動表示した後、前記抽選手段による抽選結果に対応する図柄を停止図柄として停止表示する変動実行手段（主制御基板 920）と、

前記抽選手段による抽選結果が所定の第 1 結果である場合、前記変動実行手段による停止表示の後に、通常遊技状態より有利な遊技状態である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、

20

前記変動実行手段により変動表示が行われている場合に前記始動条件が成立した場合には、所定個数を上限として、前記抽選手段による抽選結果に対応する情報を所定の記憶部に記憶し、前記変動実行手段による当該情報に対応する変動表示の実行を保留する保留記憶手段（主制御基板 920）と、

前記入賞手段よりも前記表示部に近い位置に設けられて、複数の第 1 発光部を含む第 1 保留表示手段であって、当該複数の第 1 発光部のうち発光表示される前記第 1 発光部の数、または、発光表示された前記第 1 発光部の発光態様の少なくとも一方によって、前記保留記憶手段により前記所定の記憶部に記憶された情報の数に応じた数を示す第 1 保留表示手段（保留表示装置 601）と、

30

前記表示部よりも前記入賞手段に近い位置に設けられて、1 または複数の第 2 発光部を含む第 2 保留表示手段であって、当該 1 または複数の第 2 発光部のうち発光表示される前記発光部の数、または、発光表示された前記第 2 発光部の発光態様の少なくとも一方によって、前記保留記憶手段により前記所定の記憶部に記憶された情報の数に応じた数を示す第 2 保留表示手段（保留表示装置 611, 612）と、

前記記憶部に記憶されている情報の数に応じて、前記第 1 保留表示手段の前記第 1 発光部および前記第 2 保留表示手段の発光と前記第 2 発光部の発光とを制御する保留表示制御手段（副制御基板 940）と、を備え、

前記第 1 保留表示手段の前記第 1 発光部と、前記第 2 保留表示手段の前記第 2 発光部とが、所定の絵柄を模った略同一の形状部分を発光可能な発光部として構成されることを特徴とする遊技機。

40

#### 【0285】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球した場合に、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特許文献 1）

従来の遊技機の構成に対しては、遊技への注目度を高めるべく様々な工夫がなされているが、遊技への注目度の向上を実現する上で、未だ改良の余地がある可能性があった。

#### 【0286】

50

これに対し、特徴 20 または特徴 21 に記載の遊技機であれば、遊技への注目度を好適に向上させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合には、抽選手段によって所定の抽選が行われるとともに、変動実行手段によって、図柄を変動表示可能な表示部にて、図柄が変動表示された後、抽選手段による抽選結果に対応する図柄が停止図柄として停止表示される。抽選手段による抽選結果が所定の第 1 結果である場合には、遊技制御手段によって、変動実行手段による停止表示の後に、通常遊技状態より有利な遊技状態である特別遊技状態が発生する。

#### 【0287】

変動実行手段により変動表示が行われている場合に始動条件が成立した場合には、保留記憶手段によって、所定個数を上限として、抽選手段による抽選結果に対応する情報が所定の記憶部に記憶され、変動実行手段による当該情報に対応する変動表示の実行が保留される。

10

#### 【0288】

第 1 保留表示手段が入賞手段より表示部に近い位置に設けられている。当該第 1 保留表示手段は、複数の第 1 発光部を含み、当該複数の第 1 発光部のうち発光表示され第 1 発光部の数、または、発光表示された第 1 発光部の発光態様の少なくとも一方によって、所定の記憶部に記憶された情報の数に応じた数を示す表示部である。第 1 保留表示手段は、その発光が、保留表示制御手段によって、記憶部に記憶されている情報の数に応じて制御される。

#### 【0289】

20

第 2 保留表示手段が表示部よりも入賞手段に近い位置に設けられている。当該第 2 保留表示手段は、1 または複数の第 2 発光部を含み、当該 1 または複数の第 2 発光部のうち発光表示される第 2 発光部の数、または、発光表示された第 2 発光部の発光態様の少なくとも一方によって、所定の記憶部に記憶された情報の数に応じた数を示す表示部である。第 2 保留表示手段の第 2 発光部は、その発光が、保留表示制御手段によって、記憶部に記憶されている情報の数に応じて制御される。

#### 【0290】

よって、入賞手段より表示部に近い位置に第 1 保留表示手段が設けられ、表示部より入賞手段に近い位置に第 2 保留表示手段が設けられるので、遊技者が表示部に注目しがちな状況においても、遊技者が入賞手段に注目しがちな状況においても、当該遊技者は、第 1 保留表示手段または第 2 保留表示手段を視界に入れることが可能となる。これにより、保留記憶された抽選結果に対応する情報の数を好適に遊技者に示すことができる。

30

#### 【0291】

特に、第 1 保留表示手段の第 1 発光部と、第 2 保留表示手段の第 2 発光部とが、所定の絵柄を模った略同一の形状部分を発光可能な発光部として構成されるので、第 1 保留表示手段および第 2 保留表示手段がいずれも記憶部に記憶されている情報の数を表示する構成において、第 1 保留表示手段を視認する場合と第 2 保留表示手段を視認する場合とで、遊技者が表示形状の違いによる違和感を抱き難くすることができる。

#### 【0292】

なお、特徴 10 ~ 21 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。

40

#### 【0293】

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。

#### 【0294】

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

50



技者に特典を付与する遊技機。

【産業上の利用可能性】

**【 0 2 9 5 】**

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。

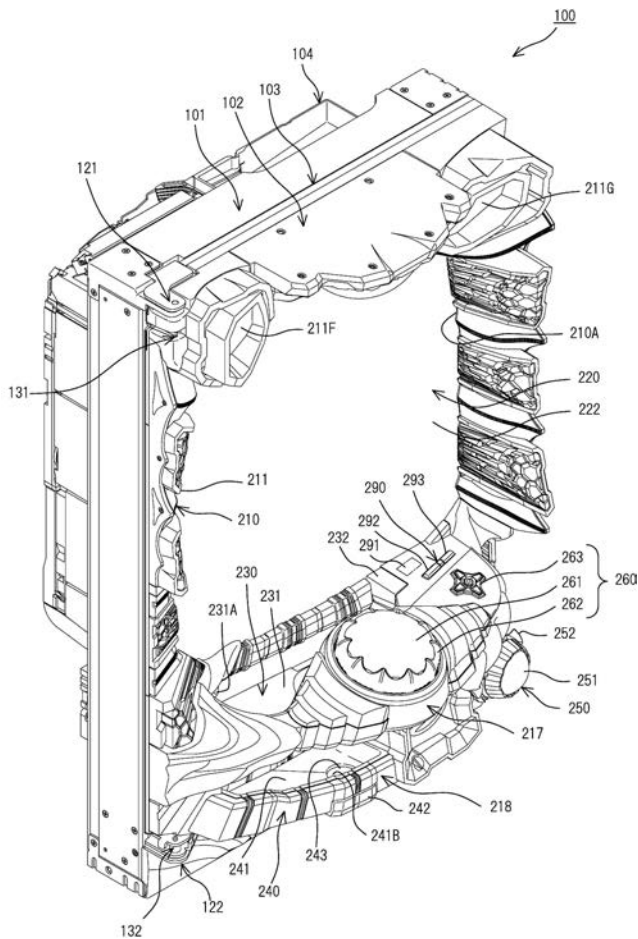
【符号の説明】

【 0 2 9 6 】

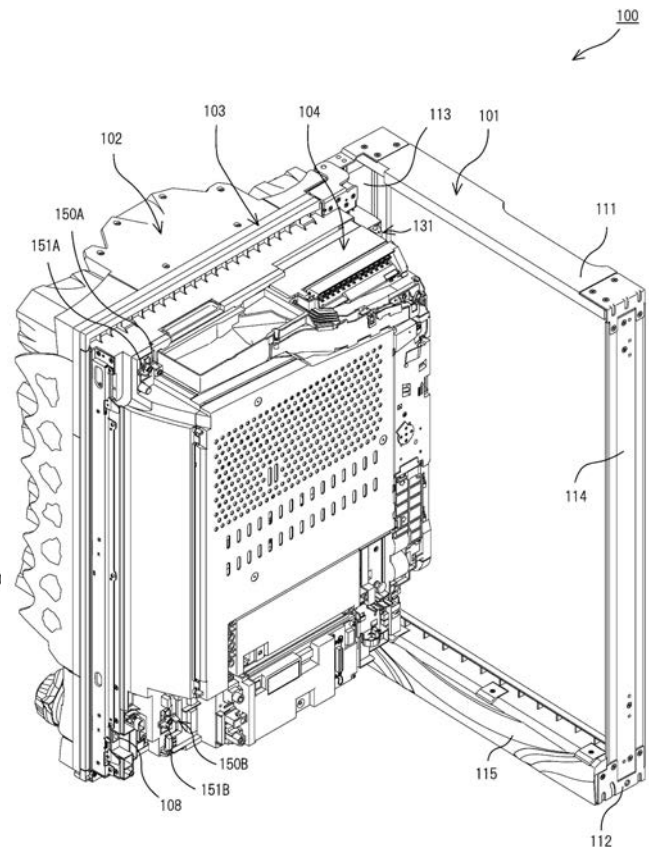
1 0 0 ... 遊技機、4 7 9 ... 裝飾図柄表示装置、4 3 3 ... 下大入賞装置、4 3 4 ... 上大入賞装置、4 4 3 ... 下大入賞スイッチ、4 4 4 ... 上大入賞スイッチ、4 5 3 ... 下進入規制機構、4 5 4 ... 上進入規制機構、6 0 1 ... 保留表示装置、6 1 1, 6 1 2 ... 保留表示装置、6 4 1 ... 遊技状態示唆装置、6 5 0 ... ユニット、9 2 0 ... 主制御基板、9 4 0 ... 副制御基板

10

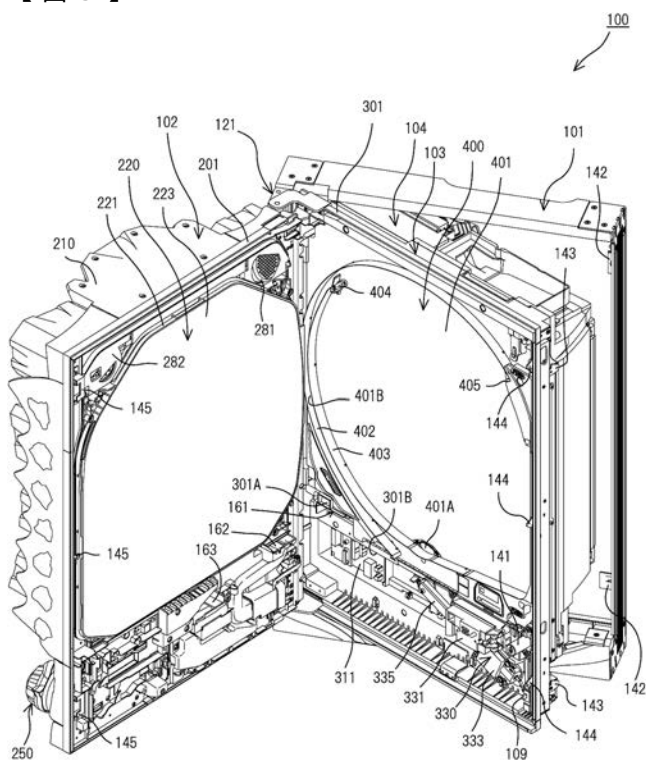
【 図 1 】



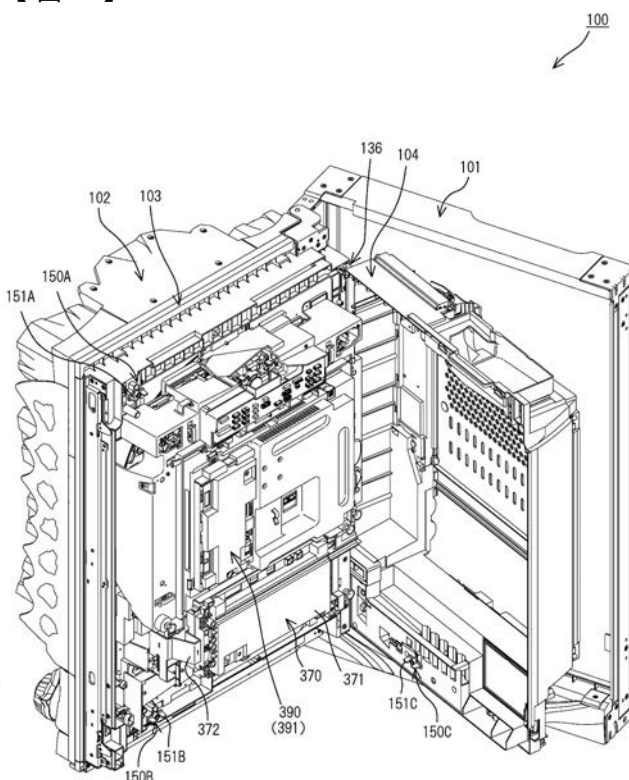
【圖 2】



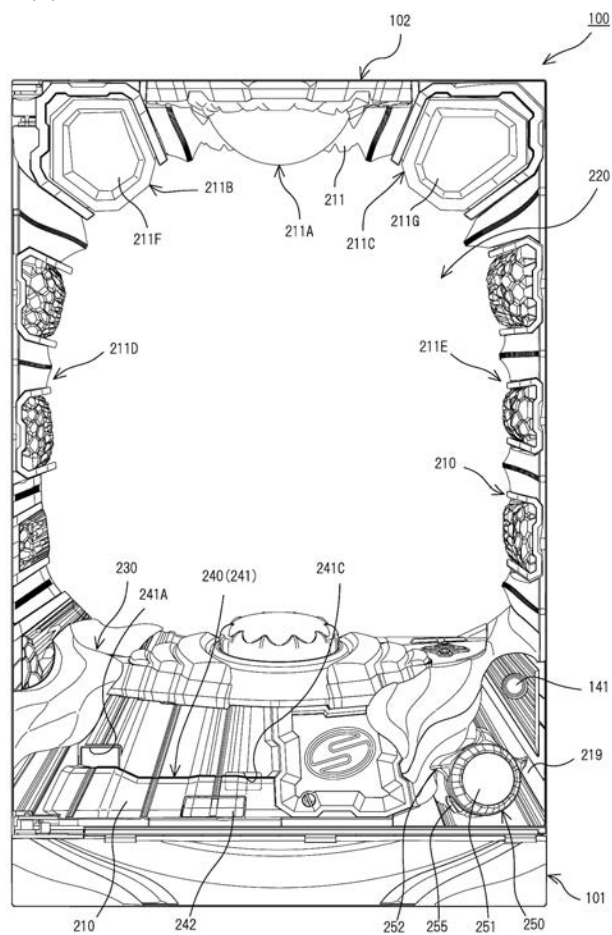
【 図 3 】



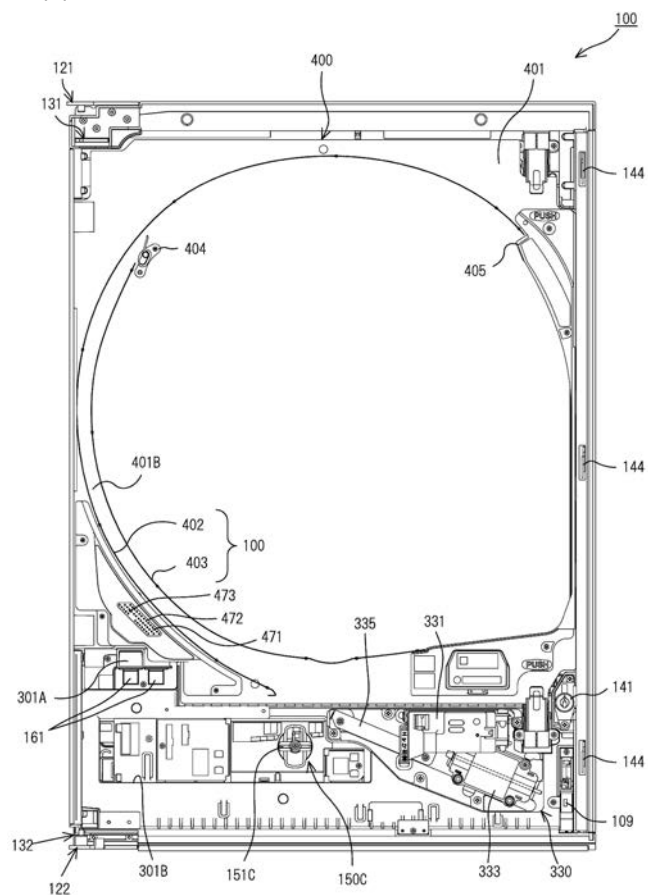
【 図 4 】



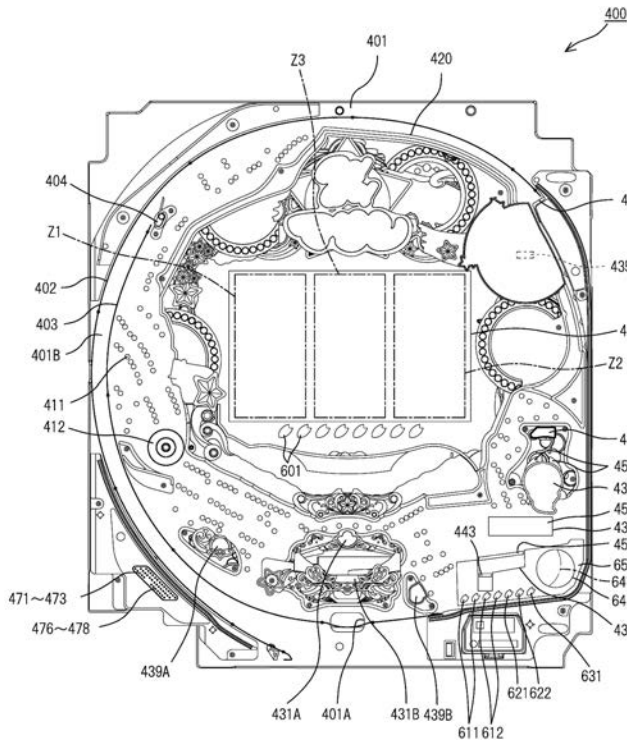
【 図 5 】



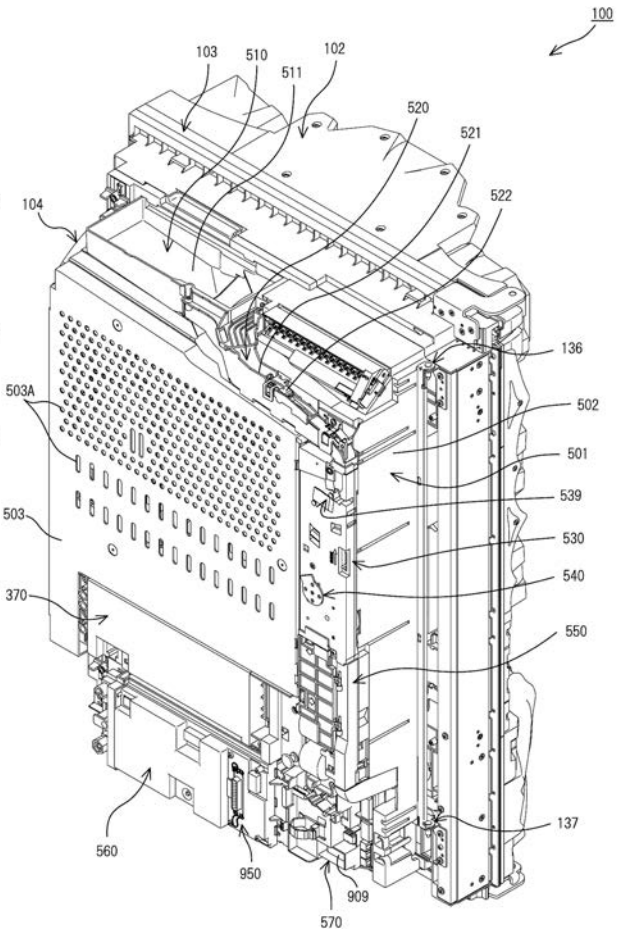
【 図 6 】



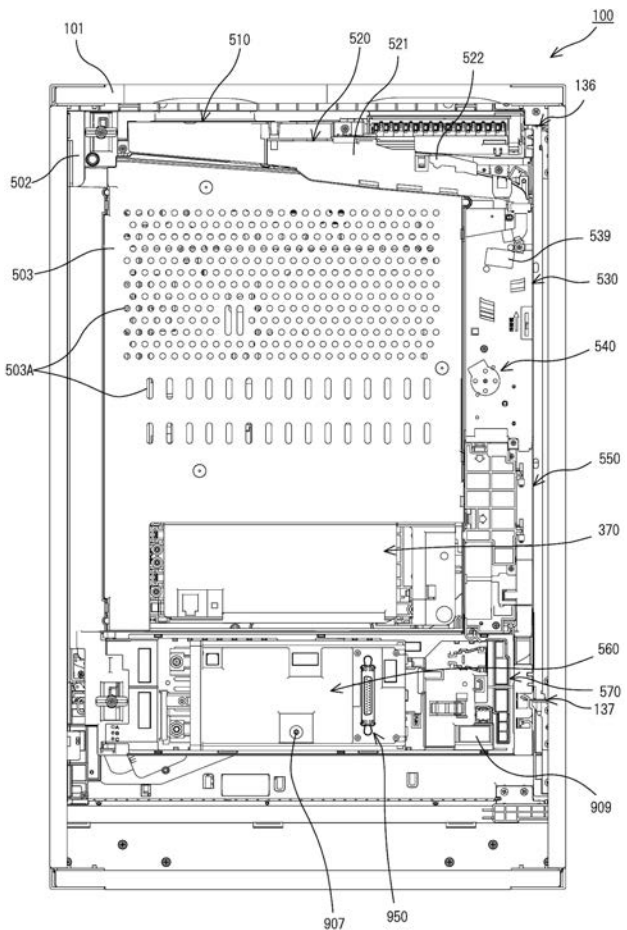
【図 7】



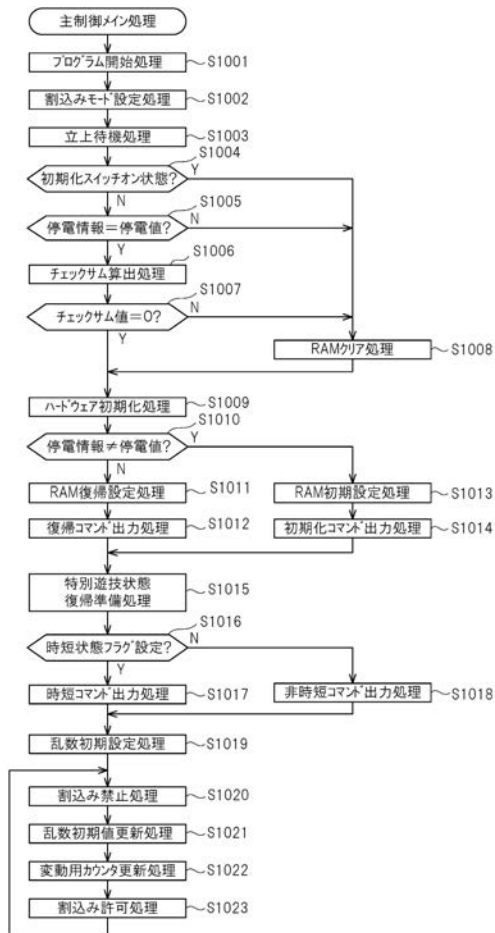
【図 8】



【図 9】



【図 1 1】



【図 1 2】

