

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7077061号
(P7077061)

(45)発行日 令和4年5月30日(2022.5.30)

(24)登録日 令和4年5月20日(2022.5.20)

(51)国際特許分類 F I
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全226頁)

(21)出願番号	特願2018-37654(P2018-37654)	(73)特許権者	598098526
(22)出願日	平成30年3月2日(2018.3.2)		株式会社ユニバーサルエンターテインメント
(65)公開番号	特開2019-150309(P2019-150309 A)		東京都江東区有明三丁目7番26号 有明フロンティアビルA棟
(43)公開日	令和1年9月12日(2019.9.12)	(74)代理人	100163669
審査請求日	令和3年2月15日(2021.2.15)		弁理士 吉田 泰格
		(72)発明者	辻村 友基
			東京都江東区有明三丁目7番26号
		(72)発明者	中山 和之
			東京都江東区有明三丁目7番26号
		審査官	河本 明彦

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

始動条件が成立すると識別情報の変動を行うことが可能な図柄変動手段と、
 入賞すると所定の抽選を行う抽選手段と、
 前記抽選手段により行われる前記所定の抽選の結果が所定の結果となった後、前記図柄変動手段により所定の導出表示が行われた場合に、遊技者にとって有利な特定遊技状態へ移行させることが可能な特定遊技状態移行手段と、
 前記図柄変動手段により識別情報の変動が行われている期間において、所定の入賞が成立した場合に、所定の情報を示唆することが可能な情報示唆手段と、を備え、
 前記情報示唆手段は、
 前記図柄変動手段により識別情報の変動が行われている期間中の第1の期間内に前記所定の入賞が成立した場合には、少なくとも前記第1の期間内に複数種類の演出を行うことで第1の情報を示唆することが可能である一方、前記第1の期間とは異なる第2の期間内に前記所定の入賞が成立した場合には、少なくとも前記第2の期間内に前記複数種類の演出よりも相対的に少ない種類の演出を行うことで前記第1の情報とは異なる第2の情報を示唆することが可能であり、
 前記第1の情報とは前記特定遊技状態の終了後の遊技状態に関する情報であり、前記第2の情報とは前記特定遊技状態が行われるか否かに関する情報である、
 ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機やパチスロ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当たり遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。

10

【0003】

このような従来の遊技機として、遊技球を入賞口に所定数入球させることができれば、ミッション成功となり、特別演出を行うように構成された遊技機が知られている（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2017-221523号公報

【発明の概要】

20

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

本発明者は、遊技機において行われる各種演出について、鋭意検討を重ねる過程において、演出を発生させるための条件に関して工夫を凝らすことにより、新たなエンターテインメント性を創出することができるのではないかという考えに至った。

【0006】

本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、新たなエンターテインメント性を創出することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

30

上記目的を達成するため、本発明は、以下の遊技機を提供する。

始動条件が成立すると識別情報の変動を行うことが可能な図柄変動手段と、

入賞すると所定の抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段により行われる前記所定の抽選の結果が所定の結果となった後、前記図柄変動手段により所定の導出表示が行われた場合に、遊技者にとって有利な特定遊技状態へ移行させることが可能な特定遊技状態移行手段と、

前記図柄変動手段により識別情報の変動が行われている期間において、所定の入賞が成立した場合に、所定の情報を示唆することが可能な情報示唆手段と、を備え、

前記情報示唆手段は、

前記図柄変動手段により識別情報の変動が行われている期間中の第1の期間内に前記所定の入賞が成立した場合には、少なくとも前記第1の期間内に複数種類の演出を行うことで第1の情報を示唆することが可能である一方、前記第1の期間とは異なる第2の期間内に前記所定の入賞が成立した場合には、少なくとも前記第2の期間内に前記複数種類の演出よりも相対的に少ない種類の演出を行うことで前記第1の情報とは異なる第2の情報を示唆することが可能であり、

40

前記第1の情報とは前記特定遊技状態の終了後の遊技状態に関する情報であり、前記第2の情報とは前記特定遊技状態が行われるか否かに関する情報である、

ことを特徴とする遊技機。

【0008】

(1) 始動条件が成立すると識別情報の変動を行うことが可能な図柄変動手段（例えば

50

、第1特別図柄表示部5C、第2特別図柄表示部5D、液晶表示装置4等）と、
所定の抽選を行う抽選手段と、
前記抽選手段により行われる前記所定の抽選の結果が所定の結果（例えば、大当たり）となった後、前記図柄変動手段により所定の導出表示が行われた場合に、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）へ移行させることが可能な特定遊技状態移行手段と、
所定の条件（例えば、遊技球の入賞）が成立した場合に、第1の演出（例えば、大当たり信頼度示唆演出）及び第2の演出（例えば、確変示唆演出）を含む複数の演出のうちの何れかの演出を行うことが可能な演出実行手段と、を備え、
前記所定の結果として、第1所定の結果（例えば、確変大当たり）及び第2所定の結果（例えば、通常大当たり）を含む複数種類の結果が設けられており、
前記抽選手段により行われる前記所定の抽選の結果が前記第1所定の結果となった場合には、前記抽選手段により行われる前記所定の抽選の結果が前記第2所定の結果となった場合よりも、遊技者にとって有利に制御可能であり、
前記第1の演出は、前記抽選手段により行われる前記所定の抽選の結果が前記所定の結果となった可能性を示唆し得る演出であり、前記第2の演出は、前記所定の結果の種類を示唆し得る演出であり、
前記演出実行手段は、
前記所定の条件が成立したタイミングに応じた演出を行うことが可能である、
ことを特徴とする遊技機。

【0009】

（1）の発明によれば、所定の抽選の結果が所定の結果となった後、所定の導出表示が行われた場合に、遊技者にとって有利な特定遊技状態へ移行させることが可能である。また、所定の結果としては、第1所定の結果及び第2所定の結果を含む複数種類の結果が設けられており、所定の抽選の結果が第1所定の結果となった場合には、所定の抽選の結果が第2所定の結果となった場合よりも、遊技者にとって有利に制御可能である。ここで、（1）の発明によれば、第1の演出及び第2の演出を含む複数の演出のうちの何れかの演出を行うことが可能である。具体的に、第1の演出は、所定の抽選の結果が所定の結果となった可能性を示唆し得る演出であり、第2の演出は、所定の結果の種類を示唆し得る演出であり、複数の演出のうち、所定の条件が成立したタイミングに応じた演出を行うことが可能のように構成されている。このように、所定の条件が成立したタイミングに応じて、実行される演出の内容を異ならせることにより、当該演出に多様性を創出することが可能であり、遊技の興趣を向上させることができる。

【発明の効果】

【0010】

本発明によれば、新たなエンターテインメント性を創出することができる。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】本発明の一実施形態に係る遊技盤の正面図である。

【図2】本発明の一実施形態に係る遊技機を正面側から見た概略斜視図である。

【図3】本発明の一実施形態に係る遊技機の概略正面図である。

【図4】本発明の一実施形態における皿ユニットを切り離した状態を示す分解斜視図である。

【図5】本発明の一実施形態におけるトップ飾りを切り離した状態を示す分解斜視図である。

【図6】本発明の一実施形態における右側装飾部材及び左側装飾部材を切り離した状態を示す分解斜視図である。

【図7】皿ユニットの右斜め方向から示す概略斜視図である。

【図8】皿ユニットの左斜め方向から示す概略斜視図である。

【図9】皿ユニットの概略正面図である。

- 【図 10】皿ユニットの右側方を示す概略側面図である。
- 【図 11】皿ユニットの左側方を示す概略側面図である。
- 【図 12】皿ユニットの下斜め方向から示す概略斜視図である。
- 【図 13】皿ユニットの分解斜視図である。
- 【図 14】皿ユニットの一部部品を取り外した状態を示す概略斜視図である。
- 【図 15】皿ユニットの一部部品を取り外した状態を示す概略正面図である。
- 【図 16】皿ユニットにおけるスピーカ周辺の構成を説明するための分解斜視図である。
- 【図 17】皿ユニットにおけるスピーカ周辺の送風機構を説明するための分解斜視図である。
- 【図 18】送風機構の動作を説明するための分解斜視図である。
- 【図 19】送風機構の動作を説明するための内部平面図である。
- 【図 20】送風機構の動作を説明するための分解斜視図である。
- 【図 21】送風機構の動作を説明するための内部平面図である。
- 【図 22】本発明の一実施形態に係る遊技機の制御回路を示すブロック図である。
- 【図 23】本発明の一実施形態に係る遊技機の各種テーブルを説明するための図である。
- 【図 24】右側装飾部材の分解斜視図である。
- 【図 25】右側装飾部材における内側導光板を示す概略平面図である。
- 【図 26】右側装飾部材における内側導光板の入射後端面を示す一部切り欠き斜視図である。
- 【図 27】右側装飾部材における内側導光板の入射後端面を示す一部切り欠き背面図である。
- 【図 28】右側装飾部材における内側導光板の出射前端面を示す一部切り欠き斜視図である。
- 【図 29】右側装飾部材における内側導光板の出射前端面を示す一部切り欠き正面図である。
- 【図 30】トップ飾りにおける中央飾り部材の分解斜視図である。
- 【図 31】トップ飾りにおける中央飾り部材の分解斜視図である。
- 【図 32】トップ飾りにおける中央飾り部材の内部構造を示す概略正面図である。
- 【図 33】トップ飾りにおける中央飾り部材の内部構造を示す分解斜視図である。
- 【図 34】トップ飾りにおける中央飾り部材の分解上面図である。
- 【図 35】トップ飾りにおける右側飾り部材の分解斜視図である。
- 【図 36】トップ飾りにおける右側飾り部材の一部部品を示す概略正面図である。
- 【図 37】トップ飾りにおける右側飾り部材の一部部品を示す概略上面図である。
- 【図 38】トップ飾りにおける右側飾り部材の一部部品の右側方を示す概略上面図である。
- 【図 39】トップ飾りにおける右側飾り部材の一部部品の左側方を示す概略上面図である。
- 【図 40】トップ飾りにおける右側飾り部材の一部部品を示す概略背面図である。
- 【図 41】送風機構の変形例を示す概略斜視図である。
- 【図 42】本発明の一実施形態に係る第一役物装置及び第二役物装置の正面図である。
- 【図 43】本発明の一実施形態に係る第一役物装置の正面図である。
- 【図 44】第一役物装置の前方からの斜視図である。
- 【図 45】第一役物装置のうち、主に枠体を示した右前方からの斜視図である。
- 【図 46】下部役物昇降機構の左部を拡大した前方からの斜視図である。
- 【図 47】第一役物装置のうち、主に枠体を示した左前方からの斜視図である。
- 【図 48】下部可動演出役物を示した右上前方からの斜視図である。
- 【図 49】下部可動演出役物を示した右上後方からの斜視図である。
- 【図 50】下部可動演出役物を示した右下前方からの斜視図である。
- 【図 51】下部回転装飾体を示した右上前方からの斜視図である。
- 【図 52】下部回転装飾体を示した左上前方からの斜視図である。
- 【図 53】(a) 係合凹部を示した拡大斜視図である。(b) 係合凹部を示した側面断面模式図である。

10

20

30

40

50

- 【図 5 4】下部回動駆動機構を示した右上前方からの斜視図である。
- 【図 5 5】左側ケースの内部を示した右上前方からの斜視図である。
- 【図 5 6】回動軸部を示した右上前方からの斜視図である。
- 【図 5 7】回動軸部を示した右上前方からの分解斜視図である。
- 【図 5 8】下部回動装飾体に回動軸部を組み付ける様子を示した右上前方からの分解斜視図である。
- 【図 5 9】下部回動駆動機構に下部回動装飾体を組み付ける様子を示した右上前方からの分解斜視図である。
- 【図 6 0】上部可動演出役物を示した右上前方からの斜視図である。
- 【図 6 1】上部可動演出役物を示した右上後方からの斜視図である。
- 【図 6 2】(a) 係合凸部を示した拡大斜視図である。(b) 係合凸部を示した側面断面模式図である。
- 【図 6 3】左部可動演出役物を示した右上前方からの分解斜視図である。
- 【図 6 4】左部可動演出役物を示した右下後方からの分解斜視図である。
- 【図 6 5】右部可動演出役物を示した右上前方からの分解斜視図である。
- 【図 6 6】右部可動演出役物を示した左上後方からの分解斜視図である。
- 【図 6 7】第一状態を示した遊技盤の正面図である。
- 【図 6 8】第二状態に切り換えられる際に、下部回動装飾体及び上部回動装飾体が回動される様子を示した正面図である。
- 【図 6 9】第二状態に切り換えられる際に、下部回動装飾体及び上部回動装飾体が互いに近接する様子を示した正面図である。
- 【図 7 0】第二状態を示した遊技盤の正面図である。
- 【図 7 1】(a) 係合凸部が係合凹部に嵌入し始める状態を示した側面断面模式図である。(b) 傾斜面によって係合凸部と係合凹部の相対位置が調整される様子を示した側面断面模式図である。
- 【図 7 2】第三状態に切り換えられる際に、下部回動装飾体及び上部回動装飾体が回動される様子を示した正面図である。
- 【図 7 3】第三状態に切り換えられる際に、下部回動装飾体及び上部回動装飾体が互いに近接する様子を示した正面図である。
- 【図 7 4】第三状態を示した遊技盤の正面図である。
- 【図 7 5】本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機の機能フローを示す図である。
- 【図 7 6】本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機のメッセージ送信を説明するための説明図である。
- 【図 7 7】本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機において用いられる当り乱数判定テーブルを示す図である。
- 【図 7 8】本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機において用いられる図柄判定テーブルを示す図である。
- 【図 7 9 A】本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機において用いられる大当り種類決定テーブルを示す図である。
- 【図 7 9 B】本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機において用いられる大当り種類決定テーブルを示す図である。
- 【図 8 0】本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機において用いられる変動パターンテーブルを示す図である。
- 【図 8 1】本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される電源投入時処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 2】本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機において実行されるシステムタイマ割込処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 3】本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機において実行されるスイッチ入力検出処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 4】本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される始動口入賞検出

10

20

30

40

50

処理を示すフローチャートである。

【図 8 5】本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される変動パターン決定処理を示すフローチャートである。

【図 8 6】本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される主制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 8 7】本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される特別図柄制御処理を示すフローチャートである。

【図 8 8】本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される特別図柄記憶チェック処理を示すフローチャートである。

【図 8 9】本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される特別図柄表示時間管理処理を示すフローチャートである。

10

【図 9 0】本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される時短回数減算処理を示すフローチャートである。

【図 9 1】本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される大当たり終了インターバル処理を示すフローチャートである。

【図 9 2】本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される変動パターンテーブル設定処理を示すフローチャートである。

【図 9 3】本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される普通図柄制御処理を示すフローチャートである。

【図 9 4】本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される副制御回路メイン処理を示すフローチャートである。

20

【図 9 5】図 9 4 に示す一部の処理について説明するための説明図である。

【図 9 6】本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機において実行されるボタン入力割込処理を示すフローチャートである。

【図 9 7】本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される操作手段入力処理を示すフローチャートである。

【図 9 8】本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機において実行されるコマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 9 9】本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機において実行されるコマンド送信処理を示すフローチャートである。

30

【図 1 0 0】本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機において実行されるメッセージ設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 1】本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機において実行されるディレクトテーブル登録処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 2】本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機において実行されるメッセージ送信処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 3】(a) は、本発明の一実施形態に係る演出モードの移行遷移を示す図である。(b) は、本発明の一実施形態に係る演出モードの移行条件をまとめた表である。

【図 1 0 4】副制御回路において行われる大当たり中プレート獲得処理を示すフローチャートである。

40

【図 1 0 5】副制御回路において行われるノーマルラウンド中処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 6】副制御回路において行われるインターバル中処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 7】副制御回路において行われるプレート獲得用ラウンド中処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 8】副制御回路において行われるプレート獲得結果表示処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 9】(a) は、ナビ抽選テーブルを示す図である。(b) は、オーラ付はてなマークにおけるオーラの色と確変信頼度との関係を示す図である。

50

- 【図 1 1 0】プレート獲得結果の表示タイミングについて説明するための図である。
- 【図 1 1 1】第 1 大当りモード中に液晶表示装置に表示される画像を示す図である。
- 【図 1 1 2】副制御回路において行われる大当り時処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 3】第 1 特殊モード中に大当りが発生した場合に液晶表示装置に表示される画像を示す図である。
- 【図 1 1 4 A】V 揃いの大当りが発生する場合に液晶表示装置に表示される一連の画像を示す図である。
- 【図 1 1 4 B】V 揃いの大当りが発生する場合に液晶表示装置に表示される一連の画像を示す図である。
- 【図 1 1 4 C】V 揃いの大当りが発生する場合に液晶表示装置に表示される一連の画像を示す図である。 10
- 【図 1 1 5】G 揃いの大当りが発生する場合に液晶表示装置に表示される一連の画像を示す図である。
- 【図 1 1 6】副制御回路において行われる先読み演出中黄 7 付与処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 7】副制御回路において行われる当該変動中黄 7 付与処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 8】(a) は、黄 7 上限数決定テーブルを示す図である。(b) は、黄 7 のストック数とロゴカバーのエフェクト色との関係を示す図である。
- 【図 1 1 9】副制御回路において行われるラウンド開始時処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 1 2 0】副制御回路において行われるアタッカー入賞時処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 1】特別図柄変動の結果が大当りである場合に行われる黄 7 付与演出において液晶表示装置に表示される画像を示す図である。
- 【図 1 2 2】特別図柄変動の結果がハズレである場合に行われる黄 7 付与演出において液晶表示装置に表示される画像を示す図である。
- 【図 1 2 3】第 2 大当りモード中に液晶表示装置に表示される画像を示す図である。
- 【図 1 2 4】第 2 特殊モードにおいてフリーズ演出が発生する場合に液晶表示装置に表示される一連の画像を示す図である。 30
- 【図 1 2 5】変動演出パターンの具体的態様について説明するための図である。
- 【図 1 2 6】先読み演出パターンの具体的態様について説明するための図である。
- 【図 1 2 7】副制御回路において行われる時短モード B 中処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 8】時短モード B においてフリーズ演出が発生する場合に液晶表示装置に表示される一連の画像を示す図である。
- 【図 1 2 9】演出パターンの具体的態様について説明するための図である。
- 【図 1 3 0】副制御回路において行われるクルーン入賞時処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 1】副制御回路において行われる時短モード B (1) 中処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 1 3 2】副制御回路において行われる時短モード B (2) 中処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 3】副制御回路において行われる通常モード中処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 4】(a) は、確変示唆音演出決定テーブルを示す図である。(b) は、確変示唆ランプ演出決定テーブルを示す図である。(c) は、大当り信頼度示唆演出決定テーブルを示す図である。
- 【図 1 3 5】演出パターンの具体的態様について説明するための図である。
- 【図 1 3 6】時短モード A において液晶表示装置に表示される一連の画像を示す図である。
- 【図 1 3 7】副制御回路において行われる保留変化演出 (1) 実行処理を示すフローチャ 50

ートである。

【図138】副制御回路において行われる保留変化演出（2）実行処理を示すフローチャートである。

【図139】カウントダウン演出の一例を示す図である。

【図140】演出パターンの具体的態様について説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0012】

〔第1実施形態〕

以下、本発明の一実施形態に係る遊技機について、添付図面を参照しつつ説明する。なお、本発明に係る遊技機としては、封入式のパチンコ遊技機を含めパチンコ遊技機全般及びパチスロ遊技機全般を対象とするが、本実施形態ではそれぞれ図に示す形態のパチンコ遊技機を想定する。

【0013】

図1～6に示すように、本実施形態に係るパチンコ遊技機は、ガイドレール（外レール36、内レール37）によって囲まれ、遊技球が転動流下可能な転動領域（例えば遊技領域1p）を有する遊技盤1を備えた図示しない本体枠と、遊技盤を視認可能な開口部3h（以下、表枠開口部という）が設けられ、本体枠の前方（遊技者側）において当該本体枠により回動可能に支持された表枠3と、前記遊技盤1の背面側に着脱可能に取り付けられ、所定の画像を発光表示する導光板1031と、前記導光板1031の背面側に備えられ、種々の役物（可動演出役物、発光演出役物など）を配設した裏箱1055を取り付けている。なお、本実施形態で「役物」とは、可動することや発光することで演出を行なう演出装置のことをいうものとする。

【0014】

裏箱1055は、遊技盤1の背面側に導光板1031を介して直接取り付けられている。なお、裏箱1055は、遊技盤1の背面側に取り付けた導光板1031の背面側にて、本体枠により回動可能に支持される後枠（図示省略）に備えられているものであってもよく、修理・点検などの観点からすると本体枠と容易に分離可能なように後枠を介して取り付けられるものとしてもよい。

【0015】

後枠（図示省略）には、所定の演出表示を行うための表示装置（図示省略）が、背後から着脱可能に設けられている。なお、表示装置は、裏箱1055の背面側に着脱可能に設けられているものとしてもよい。

【0016】

表示装置（図示省略）は、主制御基板からのコマンドに基づきサブ制御基板によってその表示態様が制御される。例えば、本実施形態では、表示装置として、液晶ディスプレイ（LCD：Liquid Crystal Display）が想定されている。なお、表示装置は所定の画像演出を表示可能であればよく、液晶ディスプレイに限らず、例えばCRT（Cathode Ray Tube）を含むブラウン管、ドットLED（Light Emitting Diode）、セグメントLED、EL（Electronic Luminescent）、プラズマ等からなるものであっても良い。

【0017】

遊技盤1には、表示装置上で演出表示される表示態様を視認可能な開口部1hが設けられており、遊技盤1の表面（前面）には、当該遊技盤開口部1hを含めた領域に亘って、遊技球が転動流下可能な遊技領域1pが構成されている。開口部1hの上部には、適宜の装飾部材1gが設けられる。

【0018】

本実施形態に係るパチンコ遊技機は、外枠（図示しない）を介して島設備（図示しない）に取り付けられており、その状態において、上記した本体枠は、本体枠ヒンジを介して外枠に回動可能に支持されている。

【0019】

表枠 3 には、種々の表枠構成部材を含み、表枠構成部材には、透明板ユニット 7、皿ユニット 8、操作ユニット 9、スピーカ 10 a、10 b 及び 10 c、光による演出を施す各種装飾部材（トップ飾り 14、右側装飾部材 15、左側装飾部材 16）などがある。スピーカ 10 a、10 b は、前面カバー 147 c（より具体的には、カバー部材 11 a、11 b）によって覆われている。なお、表枠構成部材はこれらに限定されるものではなく、表枠 3 を構成する部材は全て含まれるものである。

【0020】

透明板ユニット 7 は、一枚又は複数枚の透過性を有する板部材（例えばガラス材）などで構成され、表枠 3 に備えられた表枠ベース板（右側ベース板 3 a a、左側ベース板 3 a b 及び下部ベース板 3 a c）に設けた表枠開口部 3 h（窓部）に対して、表枠ベース板の裏面側（背面側）から着脱自在に取り付けられており、当該表枠 3 を本体枠に対して閉じた状態において、遊技盤 1 の表面（前面）側に対向し、かつその表面（前面）側を覆うように構成されている。

【0021】

皿ユニット 8 は、貸出球や賞球を貯留するための上皿 17 と、上皿 17 の下方側に設けられ、例えば上皿 17 が満杯時に溢れた遊技球などを貯留することが可能な下皿 18 とが設けられている。

【0022】

また、裏箱 1055 の裏面には、主制御基板（図示省略）がケースに收容された状態で設けられている。

【0023】

特に限定はされないが、例えば、主制御基板には、中継基板（図示省略）を介して、サブ制御基板や払出・発射制御基板が接続されている。この場合、サブ制御基板は、主制御基板から供給される各種のコマンドに応じて、表示装置における表示制御、上記したスピーカ 10 a 乃至 10 c から発生させる音声に関する制御、各種役物の演出制御、各種役物や装飾部材などに用いられている各種 LED の制御などを行う。また、払出・発射制御基板には、発射装置 26 や、遊技球の払出を行う払出装置などが接続されている。また、例えば、サブ制御基板に対する信号の受け渡しを行うサブ中継基板、遊技の演出に関するプログラムが記憶されたサブ ROM 中継基板、電力を供給する電源基板なども備えられている。

【0024】

また、裏箱 1055 を配設する後枠には、例えば貸出球や賞球として払い出される遊技球を收容するための球タンク（図示省略）と、当該球タンクから複数の遊技球を連続して転動流下させるレールユニット（図示省略）と、当該レールユニットの下端に連続させることが可能な払出装置（図示省略）と、当該払出装置から払い出された遊技球を上皿 17 に供給する球払出通路（図示省略）などが連設されている。

【0025】

<遊技盤の概略構成>

遊技盤 1 は、透明なアクリルパネルなどからなる遊技盤本体（パネル本体）の前面に、遊技釘、遊技領域を転動流下する遊技球が通過可能な複数の通過領域（一般入賞口 1013、始動入賞口 1009、大入賞口 1011）、ステージ 1001、などが配設されている（図 1 参照）。遊技盤本体（パネル本体）の前面に配設される各種遊技部材は、特に本実施形態に限定されて解釈されるものではなく種々の遊技部材が適宜設計変更可能である。

【0026】

ステージ 1001 は、開口部 1 h に沿って配設した台板 1000 上に設けられており、遊技領域 1 p を転動流下していた遊技球が遊技領域 1 p に配設されているワープ入り口 1007 から入り、ワープ入り口 1007 から入った遊技球を、遊技盤 1 の略中央領域にて左右に転動させた後、再び遊技領域 1 p へと戻す部材であって、特に図示した実施形態に限定されず種々のステージを実施の形態に応じて適宜変更可能である。

【0027】

一般入賞口 1013、始動入賞口 1009、大入賞口 1011 は、遊技盤 1 のパネル本体

10

20

30

40

50

の所定領域に設けた所定形状の切り欠き領域に組み込まれて配されている。なお、一般入賞口１０１３、始動入賞口１００９及び大入賞口１０１１にあっては、本実施形態では特に特徴を有するものではなく、図示形態に限定されず本発明の範囲内で設計変更可能である。

【００２８】

また、開口部１ｈの背後には、演出を行う第一役物装置４０００及び第二役物装置５０００が配置される。なお、当該第一役物装置４０００及び第二役物装置５０００の具体的な構成については後述する。

【００２９】

<遊技機の特徴的構成>

図２～６に示すように、本実施形態に係るパチンコ遊技機は、表枠３に特徴的な構成要素を備えている。表枠３の構成要素としては、表枠ベース板を構成する右側ベース板３ａａ、左側ベース板３ａｂ及び下部ベース板３ａｃのほか、透明板ユニット７、皿ユニット８、トップ飾り１４、右側装飾部材１５、左側装飾部材１６がある。皿ユニット８は、下部ベース板３ａｃに取り付けられる。トップ飾り１４は、右側ベース板３ａａ及び左側ベース板３ａｂの上部に取り付けられる。右側装飾部材１５は、右側ベース板３ａａの下部に取り付けられ、左側装飾部材１６は、左側ベース板３ａｂの下部に取り付けられる。以下に主たる特徴的な構成要素について図面を参照して説明する。

【００３０】

<皿ユニット８について>

図７～１５に示すように、皿ユニット８は、上皿上部カバー８ａ、下皿カバー８ｂ、アンダーカバー８ｃ、支持部材８ｄ、第１操作ユニット９Ａ、第２操作ユニット９Ｂ、スピーカユニット１０、送風機構１１０、発光ユニット１２、上皿１７、下皿１８等を有する。上皿１７は、支持部材８ｄの上部左寄りの位置に設けられ、第１操作ユニット９Ａは、上皿１７の右隣りとなる支持部材８ｄの上部中央の位置に設けられ、第２操作ユニット９Ｂは、第１操作ユニット９Ａの右隣りとなる支持部材８ｄの上部右寄りの位置に設けられる。下皿１８は、上皿１７の下方となる支持部材８ｄの下部左寄りの位置に設けられ、スピーカユニット１０は、下皿１８の右隣りとなる支持部材８ｄの下部中央の位置に設けられ、送風機構１１０は、スピーカユニット１０の右隣りとなる支持部材８ｄの下部右寄りの位置に設けられ、発光ユニット１２は、送風機構１１０の右隣りで発射装置２６の左隣りとなる支持部材８ｄの下部右寄りの位置に設けられる。第１操作ユニット９Ａ、第２操作ユニット９Ｂ、スピーカユニット１０、送風機構１１０、発光ユニット１２、上皿１７、及び下皿１８は、第１操作ユニット９Ａ及び第２操作ユニット９Ｂの後述する操作部材（操作ボタン）や上皿１７及び下皿１８の上面を露出させるように上皿上部カバー８ａ、下皿カバー８ｂ、アンダーカバー８ｃにより覆われる。上皿上部カバー８ａ、下皿カバー８ｂの一部、アンダーカバー８ｃは、着脱自在となっている。

【００３１】

〔上皿１７及び下皿１８〕

上皿１７は、遊技球を貯留可能な上皿本体１７ｐ等のほか、上皿本体１７ｐに遊技球を払い出すための払出口１７０を有する。下皿１８は、遊技球を貯留可能な下皿本体１８ｐ等のほか、下皿本体１８ｐに遊技球を排出するための排出口１８０や、下皿本体１８ｐの下方外部に遊技球を落下させるための球抜き部１８１を有する。

【００３２】

〔第１操作ユニット９Ａ〕

第１操作ユニット９Ａは、先述した操作ユニット９と同様のものであり、遊技者が操作可能な操作部材（操作ボタン）２０００のほか、押下検出センサ２０３５（図示略）や電飾基板２１８３（図示略）等を有する。第１操作ユニット９Ａの操作部材２０００は、上皿上部カバー８ａの中央に設けられた開口から露出し、操作部材２０００の押圧操作面が円形状に形成されている。この操作部材２０００は、後述する演出抽選テーブル（図２３参照）から明らかなように、比較的使用頻度が高い操作演出用のボタンとして設けられてい

10

20

30

40

50

る。押下検出センサ 2035 及び電飾基板 2183 は、専用の図示しないハーネス等の配線を介して後述するサブ制御基板 33（図 22 参照）に接続されている。これにより、操作部材 2000 の押下操作に際しては、押下検出センサ 2035 による操作信号がサブ制御基板 33 に供給される。

【0033】

〔第 2 操作ユニット 9 B〕

第 2 操作ユニット 9 B は、球抜きボタン 22、球貸ボタン 23 及び返却ボタン 24 とともに、遊技者が操作演出に際して操作するための押圧ボタン 3000 や遊技者が選択操作するための十字ボタン 3100 を共通基板 3200 に実装して構成されたものである。球貸ボタン 23、返却ボタン 24、押圧ボタン 3000、及び十字ボタン 3100 は、それぞれに対応して共通基板 3200 に設けられた押下検出センサにより変位動作が検出される。共通基板 3200 は、図示しないハーネス等の配線を介して後述するサブ制御基板 33 やカードユニット装置 C U（図 22 参照）に接続されている。これにより、球貸ボタン 23 や返却ボタン 24 の押下操作に際しては、共通基板 3200 から押下検出センサによる球貸操作信号や返却操作信号がカードユニット装置 C U に供給される一方、押圧ボタン 3000 や十字ボタン 3100 の押下操作に際しては、共通基板 3200 から押下検出センサによる演出操作信号や選択操作信号がサブ制御基板 33 に供給される。このような第 2 操作ユニット 9 B の押圧ボタン 3000 は、上皿上部カバー 8 a の右寄りの位置に設けられた開口から露出し、押圧ボタン 3000 の押圧操作面が四角形状に形成されている。この押圧ボタン 3000 は、後述する演出抽選テーブル（図 23 参照）から明らかなように、比較的使用頻度が低い操作演出用のボタンとして設けられている。ここで、十字ボタン 3100 と押圧ボタン 3000 とは、共に直線状の辺を備えた略四角形状で構成され、直線状の辺が互いに対向して配置されている。

【0034】

〔スピーカユニット 10〕

スピーカユニット 10 は、低音域の音を増幅するバスレフ型のものであり、スピーカ 10 c 及びエンクロージャ 10 e を有する。スピーカ 10 c は、エンクロージャ 10 e の前面に設けられており、下皿カバー 8 b の前面中央部に設けられたスピーカカバー 10 k によってスピーカ 10 c の前部が覆われる。スピーカ 10 c の前部で発生した音は、スピーカカバー 10 k を通って遊技者に直接伝わる一方、スピーカ 10 c の後部で発生した音は、エンクロージャ 10 e の内部に一旦籠る。

【0035】

エンクロージャ 10 e は、スピーカ 10 c の後部から発生した音をその前部から発生した音と干渉させないように封じ込めるものであり、比較的大きな容積をもつように形成されている。図 15 に示すように、エンクロージャ 10 e の左上部 10 e a は、下皿 18 の右側上方まで迫り出すように形成されている。また、エンクロージャ 10 e の左上部 10 e a は、上皿本体 17 p の底部と接触するように配置される。さらに、エンクロージャ 10 e の左下部 10 e b は、下皿本体 18 p の右端部と接触するように配置される。

【0036】

図 17 に示すように、エンクロージャ 10 e の右下端部には、内部に設けられた導管（図示略）へと通じる開口 10 e c が設けられている。このような導管及び開口 10 e c は、いわゆるヘルムホルツ共鳴の原理により、スピーカ 10 c の後部からエンクロージャ 10 e の内部に発せられた音を共振・増強しつつ外部へと伝播する。開口 10 e c から外部へと伝播する音は、スピーカ 10 c の前部から発せられた音と重なることにより、豊かで力強い低音として感じられる。また、スピーカ 10 c から音が発生する際には、その音の発生に連動して開口 10 e c から外部へと空気が流出する。スピーカ 10 c から音が発生していない状態では、開口 10 e c から外部へと空気が流出しない。

【0037】

このようなスピーカユニット 10 によれば、エンクロージャ 10 e の左上部 10 e a が部分的に膨出した形状であるので、例えば直方体状のエンクロージャよりも容積を十分確保

することができ、スピーカ 10 c から十分な音圧で迫力のある低音を発生させることができる。

【0038】

また、スピーカ 10 c から音を発生させる際には、それと同時にエンクロージャ 10 e の開口 10 e c から外部へと十分な風圧で風を送出することができる。

【0039】

さらに、スピーカ 10 c で音を発生させる際には、エンクロージャ 10 e 全体が音圧に応じて振動するが、エンクロージャ 10 e の左上部 10 e a 及び左下部 10 e b が上皿本体 17 p 及び下皿本体 18 p の一部と接触しているため、その振動が上皿本体 17 p や下皿本体 18 p 全体にも伝わる。これにより、上皿本体 17 p や下皿本体 18 p に多くの遊技球が貯留されている場合であっても、払出口 170 や排出口 180 から出てくる遊技球の球詰まりを振動によって効果的に防ぐことができる。

【0040】

〔送風機構 110〕

送風機構 110 は、エンクロージャ 10 e の開口 10 e c から送られる風の方向を切り替えるものであり、エンクロージャ 10 e の右側面に隣接して配置される。図 18 及び図 20 に示すように、送風機構 110 は、左右に 2 分割可能なカバー部材 110 A、110 B、ソレノイド 111、スライド部材 112、リンク部材 113、バネ 114、開閉部材 115、及び開閉検知センサ 116 を有する。ソレノイド 111、スライド部材 112、リンク部材 113、バネ 114、開閉部材 115、及び開閉検知センサ 116 は、カバー部材 110 A、110 B の内部に収容される。

【0041】

図 20 及び図 21 に示すように、カバー部材 110 A には、エンクロージャ 10 e の開口 10 e c からまっすぐ向かう方面を開閉部材 115 が閉鎖・開放可能な空間部 110 a が設けられている。空間部 110 a の下方は、開閉部材 115 の閉鎖・開放に関係なく常に開放されており、アンダーカバー 8 c に設けられた通気口 8 c a が位置する（図 17 参照）。図 18 及び図 20 に示すように、カバー部材 110 B には、空間部 110 a と対向する位置に開口部 110 b が設けられている。開口部 110 b の右側には、下皿カバー 8 b の一部として着脱自在の右下側面カバー 8 b a に設けられた送風口 80 が位置する（図 13、図 16、図 17 参照）。これにより、開閉部材 115 が空間部 110 a を閉鎖した状態の場合、開口 10 e c から送られた風は、開閉部材 115 に当たって遮られ、開口部 110 b を抜けることなく空間部 110 a の下方へと導かれる。空間部 110 a の下方へと導かれた風は、アンダーカバー 8 c の通気口 8 c a を通って外部へと送られる。一方、開閉部材 115 が空間部 110 a を開放した状態の場合、開口 10 e c から送られた風は、開閉部材 115 に遮られることなく概ねまっすぐ流れ、空間部 110 a 及び開口部 110 b を抜けた後、右下側面カバー 8 b a の送風口 80 を通って外部へと送られる。送風口 80 と概ねまっすぐ対向する位置には、発射装置 26 の発射ハンドル 26 b が配置されており、送風口 80 から出た風は、発射ハンドル 26 b を把持する遊技者の手に当たる。すなわち、開口 10 e c から空間部 110 a 及び開口部 110 b 並びに送風口 80 を経て発射ハンドル 26 b へと風が流れる流路は、概ねまっすぐ形成されるので、発射ハンドル 26 b を握る遊技者の手まで風圧をできる限り弱めることなく風を到達させることができ、遊技者に対して確実に風を感じさせることができる。

また、開閉部材 115 の閉鎖・開放状態のいずれにしても、開口 10 e c から風と共に送られる音は、送風口 80 あるいは通気口 8 c a のいずれかを通して外部に放出されるので、ヘルムホルツ共鳴による音響効果を低減させることなく重低音を十分体感させることができる。

【0042】

図 18～21 に示すように、ソレノイド 111 は、オン・オフ動作に連動して突出・退避可能なプランジャ 111 a を有する。プランジャ 111 a の先端部は、スライド部材 112 と連結されている。スライド部材 112 は、水平方向に沿って移動可能にカバー部材 1

10

20

30

40

50

10 Aに支持されている。スライド部材112には、垂直方向に沿って長く伸びるように長孔112aが形成されている。この長孔112aには、リンク部材113の連結部113aが移動自在に係止される。リンク部材113の基端部113bは、回転可能にカバー部材110Aに支持され、リンク部材113の先端部寄りの部位には、バネ114の一端に係止される。バネ114の他端は、カバー部材110Aの適部に係止されている。リンク部材113の先端部には、長孔113cが形成されている。この長孔113cには、開閉部材115に設けられた連結ピン115aが移動自在に係止される。開閉部材115は、空間部110aに留まる閉鎖位置と空間部110aからずれた開放位置との間を移動可能にカバー部材110Aに案内されている。開閉検知センサ116は、例えばタッチセンサあるいは近接センサにより構成され、開閉部材115が開放位置にあるとき、リンク部材113の一部が当接あるいは近接することにより、空間部110aが開放状態にあることを検知する。開閉部材115が閉鎖位置にあるとき、リンク部材113が開閉検知センサ116から離間することにより、空間部110aが閉鎖状態にあることを検知する。開閉検知センサ116は、サブ制御基板33と電氣的に接続されている。

【0043】

図18及び図19に示すように、ソレノイド111がオフ状態でプランジャ111aが突出位置にあるとき、スライド部材112が図中左寄りに位置し、リンク部材113の先端部側がバネ114によって引っ張られる結果、その先端部の長孔113cに連結ピン115aを介して連結された開閉部材115は、空間部110aの閉鎖位置に留まり、空間部110aを閉鎖状態とする。このとき、リンク部材113は、開閉検知センサ116から離間した位置にあるため、開閉検知センサ116からは、閉鎖状態を示す検知信号がサブ制御基板33に供給される。

【0044】

一方、図20及び図21に示すように、ソレノイド111がオン状態となると、プランジャ111aが突出位置から退避位置へと移動する。プランジャ111aが退避位置へと移動すると、スライド部材112が図中右側へと移動し、それに伴いリンク部材113の先端部側がバネ114の引っ張り力に抗して基端部113bを軸に反時計回りの方向に回転する。その結果、リンク部材113の長孔113cに連結ピン115aを介して連結された開閉部材115は、空間部110aから図中右側の退避した位置へと移動し、これにより空間部110aが開放状態となる。このとき、リンク部材113は、開閉検知センサ116と当接あるいは近接するため、開閉検知センサ116からは、開放状態を示す検知信号がサブ制御基板33に供給される。

【0045】

このような送風機構110によれば、開口10ecから送風口80を経て発射ハンドル26bへと至る風の流路が概ね直線状となり、この開口10ecと送風口80との間に位置する空間部110aが閉鎖・開放状態に制御され、空間部110aを閉鎖状態とした場合、開口10ecからの風の流れを空間部110aの下方に位置する通気口8caへと導くことができる一方、空間部110aを開放状態とした場合、開口10ecからの風の流れを空間部110aから開口部110bを通してまっすぐ送風口80へと直線的に導くことができる。送風口80を出た風は、さらにまっすぐ直線的に発射ハンドル26bの方へと流れ、発射ハンドル26bを把持する遊技者の手に当たることとなる。これにより、重低音を聞く聴覚とともに皮膚感覚によって風を感じさせることができる。開口10ecからの風が通気口8caへと導かれる場合、通気口8ca付近に遊技者の手が添えられることはないため、例えば風を感じさせずに聴覚によって重低音のみを感じさせることができる。

【0046】

〔発光ユニット12〕

発光ユニット12は、発射ハンドル26bを把持する遊技者の手に照射光を当てるものであり、発射ハンドル26bの左斜め上方に配置される。発光ユニット12は、その詳細について図示説明を省略するが、発光手段としての複数のLED、複数のLEDを搭載した発光基板、複数のLEDからの光を所定方向に導くための導光板等を有して構成される。

図 1 4 及び図 1 5 に示すように、発光ユニット 1 2 からの光が導かれる所定方向には、下皿カバー 8 b の一部として着脱自在の右上側面カバー 8 b b に設けられた照射窓 8 1 が設けられている。発光ユニット 1 2 からの光は、照射窓 8 1 を通って発射ハンドル 2 6 b の方に照射され、発射ハンドル 2 6 b を把持する遊技者の手にスポットライトとして映る。これにより、皮膚感覚に訴える風や聴覚に訴える重低音とは別に、照射光によっても視覚を刺激して感じさせることができる。

【 0 0 4 7 】

〔遊技機の電氣的構成〕

次に、図 2 2 を用いて、本実施形態に係る遊技機の制御回路について説明する。なお、図 2 2 においては、「スイッチ」を「SW」と略記し、「ソレノイド」を「SOL」と略記する。

【 0 0 4 8 】

図 2 2 に示すように、遊技機は、遊技の制御を行う主制御手段としての主制御基板 2 8 と、遊技の進行に応じた演出の制御を行う副制御手段としてのサブ制御基板 3 3 とを有する。

【 0 0 4 9 】

主制御基板 2 8 は、メイン CPU 2 8 0、読み出し専用メモリであるメイン ROM 2 8 1、読み書き可能メモリであるメイン RAM 2 8 2、初期リセット回路 2 8 3、I/Oポート 2 8 4、コマンド送信手段としてのコマンド出力ポート 2 8 5、リセット用クロックパルス発生回路 2 8 6、及び遊技情報出力回路 2 8 7 を備えている。主制御基板 2 8 は、各種のデバイス（機器やスイッチ等）と接続されている。

【 0 0 5 0 】

メイン CPU 2 8 0 は、メイン ROM 2 8 1 及びメイン RAM 2 8 2 と接続されており、メイン ROM 2 8 1 に記憶されたプログラムにしたがって、各種の処理を実行する機能を有する。

【 0 0 5 1 】

主制御基板 2 8 には、遊技盤 1 における第 1 始動口（図示略）の後方に配置された第 1 始動口スイッチ 3 1 1 が接続されている。第 1 始動口スイッチ 3 1 1 によって遊技球が検出されると、当り抽選が行われる。

【 0 0 5 2 】

主制御基板 2 8 には、遊技盤 1 における第 2 始動口（図示略）の後方に配置された第 2 始動口スイッチ 3 1 2 が接続されている。第 2 始動口スイッチ 3 1 2 によって遊技球が検出されると、当り抽選が行われる。

【 0 0 5 3 】

これらの第 1 始動口スイッチ 3 1 1 及び第 2 始動口スイッチ 3 1 2 は、第 1 始動口及び第 2 始動口に遊技球が入球したことを検出した場合に入賞したとして、所定の検出信号を主制御基板 2 8 に供給する。

【 0 0 5 4 】

主制御基板 2 8 には、遊技盤 1 における通過ゲート（図示略）の後方に配置された通過ゲートスイッチ 3 1 4 が接続されている。通過ゲートスイッチ 3 1 4 によって遊技球が検出された場合、通過ゲートに遊技球が入賞したとして、普通図柄抽選が行われる。この普通図柄抽選の結果は、遊技盤 1 に設けられた普通図柄表示部 5 A において表示される。なお、普通図柄表示部 5 A において特定の図柄が停止表示された場合には、普通図柄抽選の結果が当選であることを遊技者に把握させる演出画像が液晶表示装置 4 の画面上に表示されるようにしてもよい。

【 0 0 5 5 】

通過ゲートスイッチ 3 1 4 は、通過ゲートを遊技球が通過したことを検出した場合に入賞したとして、所定の検出信号を主制御基板 2 8 に供給する。これにより、通過ゲートスイッチ 3 1 4 は、第 2 始動口を開放する契機を与える。

【 0 0 5 6 】

主制御基板 2 8 には、遊技盤 1 に設けられた一般入賞口（図示略）の後方に配置された一

10

20

30

40

50

般入賞口スイッチ 310 が接続されている。一般入賞口スイッチ 310 によって遊技球が検出されると、払出装置 35 により予め設定されている数の賞球が行われる。

【0057】

主制御基板 28 には、遊技盤 1 における第 1 大入賞口（図示略）の奥方に配置された第 1 大入賞口カウントスイッチ 315 が接続されている。第 1 大入賞口カウントスイッチ 315 は、第 1 大入賞口への遊技球の入賞数をカウントするためのものである。第 1 大入賞口カウントスイッチ 315 により遊技球の入賞が検出されると、払出装置 35 は、予め設定されている数の遊技球を賞球として払出口 170 又は排出口 180 を通じて上皿 17 又は下皿 18 に払い出しを行う。

【0058】

主制御基板 28 には、遊技盤 1 における第 2 大入賞口（図示略）の奥方に配置された第 2 大入賞口カウントスイッチ 316 が接続されている。第 2 大入賞口カウントスイッチ 316 は、第 2 大入賞口への遊技球の入賞数をカウントするためのものである。第 2 大入賞口カウントスイッチ 316 により遊技球の入賞が検出されると、払出装置 35 は、予め設定されている数の遊技球を賞球として払出口 170 又は排出口 180 を介して上皿 17 又は下皿 18 に払い出しを行う。

【0059】

これらの第 1 大入賞口カウントスイッチ 315 及び第 2 大入賞口カウントスイッチ 316 は、第 1 大入賞口及び第 2 大入賞口を遊技球が通過した場合に、所定の検出信号を主制御基板 28 に供給する。

【0060】

主制御基板 28 には、第 2 大入賞口の内部にある特定領域及び非特定領域（図示略）に配置された特定領域スイッチ 317A 及び非特定領域スイッチ 317B が接続されている。特定領域スイッチ 317A は、大当り遊技状態において特定領域を遊技球が通過したことを検出した場合に V 入賞として、所定の検出信号を主制御基板 28 に供給する。非特定領域スイッチ 317B は、大当り遊技状態において非特定領域を遊技球が通過したことを検出した場合に非 V 入賞として、所定の検出信号を主制御基板 28 に供給する。

【0061】

主制御基板 28 は、第 1 大入賞口を開閉する第 1 大入賞口シャッタ（図示略）を駆動する第 2 大入賞口ソレノイド 315A と、第 2 大入賞口を開閉する第 2 大入賞口シャッタ（図示略）を駆動する第 2 大入賞口ソレノイド 316A とを排他的に制御する。これにより、第 1 大入賞口シャッタは、第 1 大入賞口への遊技球の入賞が容易な開放状態（第 1 態様）と、遊技球の入賞が不可能又は困難な閉鎖状態（第 2 態様）とに変動するように駆動され、第 1 大入賞口が少なくとも閉鎖状態とされる状況において、第 2 大入賞口シャッタは、第 2 大入賞口への遊技球の入賞が可能な開放状態と、遊技球の入賞が不可能又は困難な閉鎖状態とに変動するように駆動される。このような第 1 大入賞口シャッタ及び第 2 大入賞口シャッタによる第 1 大入賞口及び第 2 大入賞口の開放駆動は、遊技盤 1 に設けられた第 1 特別図柄表示部 5C 又は第 2 特別図柄表示部 5D において特別図柄が特定の停止表示態様となって、大当り遊技状態に移行された場合に行われる。

【0062】

主制御基板 28 は、第 2 始動口に設けられた羽根部材（図示略）を開閉する羽根部材ソレノイド 313 を制御する。これにより、普通図柄表示部 5A において所定の発光態様で普通図柄が停止表示されたときに、羽根部材が所定の時間、所定の回数だけ開放状態となり、第 2 始動口に遊技球を入りや易くなる。

【0063】

例えば、本実施形態の普通図柄ゲームにおいて、時短遊技状態ではない遊技状態（非確変・非時短遊技状態）における普通図柄の当り確率は、 $1/256$ であり、羽根部材が開放されることはない。一方、高確率状態（時短遊技状態）における普通図柄の当り確率は、例えば $255/256$ であり、これに当選した場合に、羽根部材が例えば 1.3 秒間、3 回開放される。また、普通図柄ゲームにおいて当り図柄となる普通図柄の数は 1 個であり

10

20

30

40

50

、第2始動口の開放時に上限となる入賞カウント数は10カウント（10個）である。

【0064】

主制御基板28は、第2大入賞口内の特定領域の変位部材（図示略）を開閉するように動作させる変位部材ソレノイド318を制御する。これにより、大当り遊技状態のラウンドゲームを実行中にある場合に、変位部材が所定の時間、所定の回数だけ開放状態となり、特定領域に対して遊技球が通過し易くなる。一方、大当り遊技状態であっても変位部材が閉鎖状態となる場合は、特定領域を遊技球が通過不可能又は困難となり、非特定領域を遊技球が通過し易くなる。

【0065】

第1特別図柄保留表示部5Eは、第1特別図柄表示部5C又は第2特別図柄表示部5Dが変動表示しているときに、第1始動口スイッチ311によって遊技球が検出された場合、第1特別図柄表示部5C又は第2特別図柄表示部5Dにおいて変動表示中の第1特別図柄又は第2特別図柄が停止表示されるまで、第1始動口への遊技球の入賞に基づく第1特別図柄の変動表示の実行（開始）が保留される数、すなわち第1特別図柄に係る保留数を表示する。変動表示していた第1特別図柄又は第2特別図柄が停止表示された場合には、第1特別図柄に係る保留数として保留されていた第1特別図柄の変動表示が開始される。

【0066】

第2特別図柄保留表示部5Fは、第1特別図柄表示部5C又は第2特別図柄表示部5Dが変動表示しているときに、第2始動口スイッチ312によって遊技球が検出された場合、第1特別図柄表示部5C又は第2特別図柄表示部5Dにおいて変動表示中の第1特別図柄又は第2特別図柄が停止表示されるまで、第2始動口への遊技球の入賞に基づく第2特別図柄の変動表示の実行（開始）が保留される数、すなわち第2特別図柄に係る保留数を表示する。変動表示していた第1特別図柄又は第2特別図柄が停止表示された場合には、第2特別図柄に係る保留数として保留されていた第2特別図柄の変動表示が開始される。

【0067】

ここで、本実施形態のパチンコ遊技機において、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動表示の優先順位は、第2特別図柄の方が第1特別図柄よりも優先するように設定されているが、第1始動口及び第2始動口への入賞順にしたがって、対応する第1特別図柄及び第2特別図柄を入賞順通りに変動表示させるようにしてもよい。

【0068】

また、特別図柄の変動表示の実行が保留される保留数には、上限数が設定されており、本実施形態において、メインCPU280は、第1始動口及び第2始動口に遊技球が入賞して第1始動口スイッチ311及び第2始動口スイッチ312によって遊技球が検出されたときの第1特別図柄及び第2特別図柄の変動表示の保留数を、それぞれ最大で4個（すなわち、4検出回数）まで記憶させており、5個目以降は保留数として記憶させないようにしている。この際、特別図柄の変動表示の終了により保留数が減った時には、再び保留数が4個を上限として加算される。

【0069】

第1特別図柄表示部5Cにおける第1特別図柄ゲームの保留数が例えば4個まで保留される場合、変動中の第1特別図柄表示部5Cに対応する特別図柄ゲームの情報は、メインRAM282の第1特別図柄始動記憶領域（0）に始動記憶として記憶され、以降、保留数が4個分の特別図柄ゲームの情報は、メインRAM282の第1特別図柄始動記憶領域（1）～（4）に始動記憶として順次記憶される。

【0070】

第2特別図柄表示部5Dにおける第2特別図柄ゲームについても同様に、第2特別図柄ゲームの保留数が例えば4個まで保留される場合、変動中の第2特別図柄表示部5Dに対応する第2特別図柄ゲームの情報は、メインRAM282の第2特別図柄始動記憶領域（0）に始動記憶として記憶され、以降、保留数が4個分の第2特別図柄ゲームの情報は、メインRAM282の第2特別図柄始動記憶領域（1）～（4）に始動記憶として順次記憶される。

【0071】

したがって、第1始動口及び第2始動口への入賞に伴う特別図柄ゲームに係る遊技球の保留数は、合計で最大8個となり、第1特別図柄保留表示部5E及び第2特別図柄保留表示部5Fによる保留表示数もそれぞれ4個となる。

【0072】

第1大入賞口シャッタによる第1大入賞口の開放状態は、第1大入賞口カウントスイッチ315によるカウント値（遊技球の入賞数）が所定数（例えば、入賞数10個）となるか、あるいは予め規定された後述の開放時間を経過するといったいずれか一方の条件を満たすまで維持される。遊技球の入賞数が所定数となった場合、又は第1大入賞口シャッタの開放時間を経過した場合は、第1大入賞口シャッタが第1大入賞口を閉鎖するように駆動される。

10

【0073】

第2大入賞口シャッタによる第2大入賞口の開放状態も同様に、第2大入賞口カウントスイッチ316によるカウント値（遊技球の入賞数）が所定数（例えば、入賞数10個）となるか、あるいは予め規定された後述の開放時間を経過するといったいずれか一方の条件を満たすまで維持される。遊技球の入賞数が所定数となった場合、又は第2大入賞口シャッタの開放時間を経過した場合は、第2大入賞口シャッタが第2大入賞口を閉鎖するように駆動される。

【0074】

大当り遊技状態では、予め設定された大入賞口開閉パターン（当り開閉パターン）に基づき、第1大入賞口及び第2大入賞口の開放状態と閉鎖状態とが繰り返される。大当り遊技状態において、第1大入賞口及び第2大入賞口のそれぞれが大入賞口開閉パターン（当り開閉パターン）に基づいて所定回数にわたり開放状態及び閉鎖状態となる遊技は、「ラウンドゲーム（ラウンド遊技）」という。ラウンドゲーム（ラウンド遊技）は、単にラウンドという場合もある。1回のラウンドゲームにより第1大入賞口又は第2大入賞口が閉鎖状態とされてから、次のラウンドゲームとして第1大入賞口又は第2大入賞口が開放状態となるまでの状態については、「ラウンド間ゲーム」又は「ラウンド間インターバル」あるいは単に「インターバル」ともいう。1回のラウンドゲームにおいては、第1大入賞口及び第2大入賞口のそれぞれが複数回にわたり開放状態及び閉鎖状態となる場合がある。また、1回のラウンドゲームでは、第1大入賞口及び第2大入賞口の開閉状態が排他的に制御される。すなわち、1回のラウンドゲームにおいては、一方の大入賞口が所定回数繰り返し開放状態となる間、他方の大入賞口が継続して閉鎖状態とされる。

20

30

【0075】

なお、本実施形態の遊技機には、大当り遊技状態とは異なる性質の遊技状態として、いわゆる小当り遊技状態が設けられている。小当り遊技状態は、大当り遊技状態とは異なりラウンドゲームという概念によって規定されず、本実施形態の小当り遊技状態では、第2大入賞口が所定回数繰り返し開放状態とされるように規定されている。もちろん、小当り遊技状態においては、任意あるいは特定の大入賞口を1回あるいは複数回数にわたり繰り返し開放状態となるように制御してもよい。この小当り遊技状態とは、特別図柄抽選による小当りの当選を契機に移行する遊技状態である。小当り遊技状態に移行する前とその終了後においては、基本的に遊技状態が変化しない。例えば、非確変遊技状態において小当り当選となって小当り遊技状態に移行した場合、この小当り遊技状態の終了後の遊技状態は、小当り遊技状態に移行する前の非確変遊技状態のままであり、確変遊技状態に移行することはない。同様に、確変遊技状態において小当り当選となって小当り遊技状態に移行した場合、この小当り遊技状態の終了後の遊技状態は、確変遊技状態のゲーム数が残存する限り、小当り遊技状態に移行する前の確変遊技状態のままであり、非確変遊技状態に移行することもない。

40

【0076】

ラウンドゲームは、1ラウンド、2ラウンドのようにラウンド数（回数）として計数される。1回のラウンドゲームにおいて、第1大入賞口又は第2大入賞口が所定回数開放状態

50

となる前に、1 ラウンドあたりの上限入賞数に到達した場合は、第1 大入賞口及び第2 大入賞口が閉鎖状態となり、残りの開放回数分について第1 大入賞口及び第2 大入賞口が開放状態とされることなく、当該ラウンドゲームが終了させられる。

【0077】

また、大当り遊技状態において第2 大入賞口が開放状態となる特定のラウンドゲームでは、予め設定された作動パターン（変位部材作動パターン）に基づき、変位部材が制御される。これにより、特定領域は、大当り遊技状態の特定のラウンドゲームにおいて、開放状態及び閉鎖状態となる。すなわち、特定のラウンドゲームにおいては、特定領域を遊技球が通過してV 入賞となる可能性がある一方、特定のラウンドゲーム以外のラウンドゲームでは、仮に第2 大入賞口に遊技球が入賞したとしても、特定領域を遊技球が通過不可能又は困難な状態となる。すなわち、大当り遊技状態の種類には、特定のラウンドゲームを含む大当り遊技状態と、特定のラウンドゲームを含まない大当り遊技状態とがある。

10

【0078】

液晶表示装置4の画面上には、第1 特別図柄表示部5 C 及び第2 特別図柄表示部5 D において表示される特別図柄と関連する演出画像が表示される。例えば、第1 特別図柄表示部5 C 及び第2 特別図柄表示部5 D で表示される特別図柄の変動表示中において、特定の場を除いて、液晶表示装置4の画面上には、数字からなる図柄（装飾図柄）、例えば、「0」、「1」、「2」・・・「7」のような数字が3 列変動表示される。

【0079】

一方、第1 特別図柄表示部5 C 及び第2 特別図柄表示部5 D において変動表示されていた特別図柄が停止表示されると、液晶表示装置4の画面上においても装飾図柄が停止表示される。

20

【0080】

また、第1 特別図柄表示部5 C 及び第2 特別図柄表示部5 D において、変動、停止された特別図柄が特定の停止表示態様である場合には、「大当り」であることを遊技者に把握させる演出画像が液晶表示装置4の画面上に表示される。

【0081】

具体的には、第1 特別図柄表示部5 C 及び第2 特別図柄表示部5 D のいずれか一方において特別図柄が、例えば「大当り」に対応する特定の表示態様で停止表示された場合には、液晶表示装置4の画面上に表示される演出用の装飾図柄の組み合わせが特定の表示態様（例えば、複数の図柄列のそれぞれに同一の図柄がすべて揃った状態で停止表示される態様）となり、さらに、大当り用の演出画像が液晶表示装置4の画面上に表示される。

30

【0082】

このような主制御基板28のメインCPU280は、遊技領域1pにおける所定の領域（第1 始動口、第2 始動口）を遊技球が通過した場合に、遊技者に有利な特別遊技（大当り遊技状態）を実行するか否かを抽選可能な抽選手段を実現している。

【0083】

メインROM281は、大当り抽選や図柄抽選等といった各種の処理をメインCPU280に実行させるためのプログラムや、各種テーブルを記憶している。

【0084】

例えば、図23に示すように、メインROM281に記憶されたテーブルとしては、大当り抽選テーブルや図柄抽選テーブルがある。大当り抽選テーブルは、大当り抽選を乱数抽選により行う際に用いられ、例えば乱数範囲0～255のうち、0～254の乱数値が抽出されるとハズレで、255の乱数値が抽出されると大当りの当選となる旨を規定している。図柄抽選テーブルは、大当り当選の際、第1 特別図柄（特図1）及び第2 特別図柄（特図2）を乱数抽選により決定付けるために用いられる。このような図柄抽選テーブルは、例えば、第1 特別図柄（特図1）に関し、乱数範囲0～99のうち、0～35の乱数値が抽出されると4R 通常大当りに対応する4R 通常図柄を決定し、36～65の乱数値が抽出されると16R 通常大当りに対応する16R 通常図柄を決定し、66～85の乱数値が抽出されると4R 確変大当りに対応する4R 確変図柄を決定し、86～99の乱数値が

40

50

抽出されると16R確変大当りに対応する16R確変図柄を決定する旨を規定している。また、図柄抽選テーブルは、例えば、第2特別図柄（特図1）に関し、乱数範囲0～99のうち、0～33の乱数値が抽出されると4R確変大当りに対応する4R確変図柄を決定し、34～99の乱数値が抽出されると16R確変大当りに対応する16R確変図柄を決定する旨を規定している。

【0085】

メインRAM282は、メインCPU280の一時記憶領域として、種々のデータ（フラグ、カウンタ、タイマ、及び変数の値等）を記憶する機能を有する。メインCPU280の一時記憶領域としては、メインRAM282に代えて、他の読み書き可能な記憶媒体を用いることもできる。

【0086】

初期リセット回路283は、電源投入時においてリセット信号を生成するものであり、メインCPU280に接続されている。

【0087】

I/Oポート284は、各種のデバイスからの入力信号をメインCPU280に、メインCPU280からの出力信号を各種のデバイスに送信するものである。

【0088】

コマンド出力ポート285は、メインCPU280からの各種コマンドをサブ制御基板33に送信するものである。

【0089】

リセット用クロックパルス発生回路286は、タイマ割込処理を実行するためのクロックパルスを所定の周期（たとえば2msec）毎に発生するものである。

【0090】

遊技情報出力回路287は、外部接続されたホールコンピュータHPや外部情報表示装置EDに各種の情報を出力するためのものである。

【0091】

主制御基板28に接続される各種のデバイスには、第2大入賞口ソレノイド315A、第2大入賞口ソレノイド316A、羽根部材ソレノイド313、変位部材ソレノイド318、及び外部端子板320が含まれる。

【0092】

外部端子板320は、略して外端板と称され、ホール係員を呼び出す機能や大当たり回数を表示するといった機能を有する外部情報表示装置ED、あるいはホールに設置された複数の遊技機を管理するホールコンピュータHP等の外部機器との間でデータ通信するためのものである。

【0093】

主制御基板28に接続される各種のスイッチには、一般入賞口スイッチ310、第1始動口スイッチ311、第2始動口スイッチ312、通過ゲートスイッチ314、第1大入賞口カウントスイッチ315、第2大入賞口カウントスイッチ316、特定領域スイッチ317A、非特定領域スイッチ317B、及びバックアップクリアスイッチ319が含まれる。

【0094】

バックアップクリアスイッチ319は、電断時等における主制御基板28及び後述する払出・発射制御基板34のバックアップデータを、ホール管理者の操作に応じてクリアするものである。

【0095】

また、主制御基板28には、払出・発射制御基板34を介して、発射装置26、払出装35、及びカードユニット装置CUが接続されている。

【0096】

主制御基板28は、払出・発射制御基板34に賞球制御コマンドを送信する。払出・発射制御基板34は、主として発射装置26及び払出装35を制御するものであり、発射装

10

20

30

40

50

置 2 6、払出装置 3 5、及びカードユニット装置 C U が接続されている。

【 0 0 9 7 】

カードユニット装置 C U は、遊技者の操作に応じて遊技球の貸し出しを要求する信号を出力する第 2 操作ユニット 9 B と接続されており、この第 2 操作ユニット 9 B との間で信号を送受信可能である。

【 0 0 9 8 】

払出・発射制御基板 3 4 は、主制御基板 2 8 から供給される賞球制御コマンドと、カードユニット装置 C U から供給される貸し球制御信号とを受け取り、払出装置 3 5 に対して所定の信号を送信することにより、払出装置 3 5 に遊技球を払い出させる。払出装置 3 5 は、例えば、第 1 始動口又は第 2 始動口への入賞 1 個あたり賞球数として 3 個の遊技球を払い出し、一般入賞口や第 1 大入賞口又は第 2 大入賞口への入賞 1 個あたり賞球数として 1 0 個の遊技球を払い出す。

【 0 0 9 9 】

払出・発射制御基板 3 4 は、発射装置 2 6 の発射ハンドル 2 6 b が遊技者によって把持され、かつ、時計回りの方向へ回動操作された場合に、その回動量に応じて発射ソレノイド（図示略）に電力を供給し、遊技球を遊技領域 1 p に向けて発射させる制御を行う。

【 0 1 0 0 】

サブ制御基板 3 3 は、主制御基板 2 8 に接続されており、主制御基板 2 8 から各種のコマンドが供給されるように構成されている。

【 0 1 0 1 】

サブ制御基板 3 3 は、主制御基板 2 8 から供給される各種のコマンドに応じて、各種の制御、主として演出動作に係る制御を行うものであり、サブ C P U 3 3 0、プログラム R O M 3 3 1、ワーク R A M 3 3 2、コマンド入力ポート 3 3 3、リアルタイムクロック（以下、「R T C : R e a l - T i m e C l o c k」という）3 3 4、表示制御回路 3 3 5、音響制御回路 3 3 6、発光制御回路 3 3 7、及び演出装置制御回路 3 3 8 を有する。表示制御回路 3 3 5 には、液晶表示装置 4 が接続されている。音響制御回路 3 3 6 には、スピーカ 1 0 a, 1 0 b, 1 0 c が接続されている。発光制御回路 3 3 7 には、ランプや各種の L E D（図 2 2 においては、まとめてランプ・L E D 2 6 0 と表記）が接続されている。演出装置制御回路 3 3 8 は、各種の可動演出役物や可動部材の可動機構（図 2 2 においては、まとめて可動演出装置 2 7 0 と表記）が接続されている。

【 0 1 0 2 】

また、サブ制御基板 3 3 は、第 1 操作ユニット 9 A と接続され、当該第 1 操作ユニット 9 A に設けられたセンサ類（図示略）からの信号が入力可能とされる。例えば、操作部材（操作ボタン）2 0 0 0 が押下された状態を押下検出センサが検出すると、この押下検出センサからサブ制御基板 3 3 に操作部材 2 0 0 0 の操作に応じた操作信号が入力される。サブ制御基板 3 3 はまた、第 2 操作ユニット 9 B と接続され、当該第 2 操作ユニット 9 B に設けられたセンサ類（図示略）からの信号が入力可能とされる。例えば、押圧ボタン 3 0 0 0 が押下された状態を押下検出センサが検出すると、この押下検出センサからサブ制御基板 3 3 に押圧ボタン 3 0 0 0 の操作に応じた操作信号が入力される。

【 0 1 0 3 】

サブ C P U 3 3 0 は、プログラム R O M 3 3 1 に記憶されたプログラムにしたがって、各種の処理、主として演出動作に係る処理を実行するものである。液晶表示装置 4 は、表示手段として機能する。特に、サブ C P U 3 3 0 は、主制御基板 2 8 から供給される各種のコマンドにしたがって、サブ制御基板 3 3 全体の制御を行う。

【 0 1 0 4 】

プログラム R O M 3 3 1 は、サブ C P U 3 3 0 が主として各種演出を制御するためのプログラムや各種のテーブルを記憶している。

【 0 1 0 5 】

例えば、図 2 3 に示すように、プログラム R O M 3 3 1 に記憶されたテーブルとしては、演出抽選テーブルがある。演出抽選テーブルは、例えば、スピーカユニット 1 0 及び送風

10

20

30

40

50

機構 1 1 0 を用いた送風に係る演出（送風演出）、発光ユニット 1 2 を用いた光照射に係る演出（光照射演出）、操作部材 2 0 0 0 あるいは押圧ボタン 3 0 0 0 を用いた操作演出（第 1 操作演出、第 2 操作演出）といった各種演出の実行有無を決定するための演出抽選を乱数抽選により行う際に用いられる。なお、送風演出が実行される際は、それと同時にスピーカ 1 0 c を用いて低音を発生させる音響演出も実行される。第 1 操作演出は、第 1 操作ユニット 9 A の操作部材 2 0 0 0 を用いた演出であり、第 2 操作演出は、第 2 操作ユニット 9 B の押圧ボタン 3 0 0 0 を用いた演出である。

【 0 1 0 6 】

具体的に、演出抽選テーブルは、大当たり抽選によるハズレ、4 R 通常大当たりの当選、1 6 R 通常大当たりの当選、4 R 確変大当たりの当選、1 6 R 確変大当たりの当選といった場合に、送風演出、光照射演出、操作演出の各演出を実行させるか否かを乱数抽選（乱数範囲 0 ～ 9 9 による抽選）により決定するための抽籤値を規定している。

【 0 1 0 7 】

このような演出抽選テーブルによれば、送風演出については、大当たり抽選結果がハズレの場合、必ず 0 ～ 9 9 の乱数値が抽出されることで「演出なし」が決定され、4 R 通常大当たりの場合、0 ～ 3 0 の乱数値が抽出されると「演出なし」が決定される一方、3 1 ～ 9 9 の乱数値が抽出されると「演出あり」が決定され、1 6 R 通常大当たりの場合、0 ～ 9 5 の乱数値が抽出されると「演出なし」が決定される一方、9 6 ～ 9 9 の乱数値が抽出されると「演出あり」が決定され、4 R 確変大当たりの場合、0 ～ 5 0 の乱数値が抽出されると「演出なし」が決定される一方、5 1 ～ 9 9 の乱数値が抽出されると「演出あり」が決定され、1 6 R 確変大当たりの場合、0 ～ 5 0 の乱数値が抽出されると「演出なし」が決定される一方、5 1 ～ 9 9 の乱数値が抽出されると「演出あり」が決定される。

【 0 1 0 8 】

光照射演出については、大当たり抽選結果がハズレの場合、0 ～ 9 0 の乱数値が抽出されると「演出なし」が決定される一方、9 1 ～ 9 9 の乱数値が抽出されると「演出あり」が決定され、4 R 通常大当たりの場合、0 ～ 9 0 の乱数値が抽出されると「演出なし」が決定される一方、9 1 ～ 9 9 の乱数値が抽出されると「演出あり」が決定され、1 6 R 通常大当たりの場合、必ず 0 ～ 9 9 の乱数値が抽出されることで「演出あり」が決定され、4 R 確変大当たりの場合、0 ～ 9 0 の乱数値が抽出されると「演出なし」が決定される一方、9 1 ～ 9 9 の乱数値が抽出されると「演出あり」が決定され、1 6 R 確変大当たりの場合、必ず 0 ～ 9 9 の乱数値が抽出されることで「演出あり」が決定される。

【 0 1 0 9 】

第 1 操作演出については、大当たり抽選結果がハズレの場合、0 ～ 9 5 の乱数値が抽出されると「演出なし」が決定される一方、9 6 ～ 9 9 の乱数値が抽出されると「演出あり」が決定され、4 R 通常大当たりの場合、0 ～ 5 0 の乱数値が抽出されると「演出なし」が決定される一方、5 1 ～ 9 9 の乱数値が抽出されると「演出あり」が決定され、1 6 R 通常大当たりの場合、0 ～ 5 0 の乱数値が抽出されると「演出なし」が決定される一方、5 1 ～ 9 9 の乱数値が抽出されると「演出あり」が決定され、4 R 確変大当たりの場合、0 ～ 8 5 の乱数値が抽出されると「演出なし」が決定される一方、8 6 ～ 9 9 の乱数値が抽出されると「演出あり」が決定され、1 6 R 確変大当たりの場合、0 ～ 9 5 の乱数値が抽出されると「演出なし」が決定される一方、9 6 ～ 9 9 の乱数値が抽出されると「演出あり」が決定される。

【 0 1 1 0 】

第 2 操作演出については、大当たり抽選結果がハズレの場合、必ず 0 ～ 9 9 の乱数値が抽出されることで「演出なし」が決定され、4 R 通常大当たりの場合、0 ～ 9 7 の乱数値が抽出されると「演出なし」が決定される一方、9 8 ～ 9 9 の乱数値が抽出されると「演出あり」が決定され、1 6 R 通常大当たりの場合、必ず 0 ～ 9 9 の乱数値が抽出されることで「演出なし」が決定され、4 R 確変大当たりの場合、0 ～ 9 0 の乱数値が抽出されると「演出なし」が決定される一方、9 1 ～ 9 9 の乱数値が抽出されると「演出あり」が決定され、1 6 R 確変大当たりの場合、0 ～ 6 0 の乱数値が抽出されると「演出なし」が決定される一方

、61～99の乱数値が抽出されると「演出あり」が決定される。

【0111】

このような演出抽選テーブルによれば、送風演出、光照射演出、第1操作演出、第2操作演出といった演出が同時に発生する組み合わせパターンが、ハズレあるいは大当りの種類に応じて確率的に異なる。すなわち、発生する演出の組み合わせパターンに応じてハズレや大当りの種類について見当をつけやすくすることができる。

【0112】

また、操作演出についての規定内容からも明らかなように、第2操作ユニット9Bの押圧ボタン3000を用いた第2操作演出よりも、第1操作ユニット9Aの操作部材2000を用いた第1操作演出の方が出現頻度が高くなっている。すなわち、第1操作演出において用いられる操作部材2000よりも第2操作演出において用いられる押圧ボタン3000の方が使用頻度が低いので、押圧ボタン3000の近隣に配置される操作演出とは関係ない十字ボタン3100といったボタンの誤操作を未然に防ぐとともに、使用頻度の高い操作部材2000を独立した操作ユニットに備えることで配線や基板を簡易に専用設計することができる。

【0113】

ワークRAM332は、サブCPU330の一時記憶領域として種々のデータ（フラグ、カウンタ、タイマ、及び変数の値等）を記憶するものである。

【0114】

コマンド入力ポート333は、主制御基板28のメインCPU280から送信された各種コマンドを受信し、サブCPU330へと伝えるものである。

【0115】

RTC334は、現在の日付を示す日付信号や現在の時刻を示す時刻信号をサブCPU330に入力する。RTC334は、通常、遊技機本体に電源が供給されているときには遊技機本体からの電源によって動作し、遊技機本体の電源が切られているときには、電源基板（図示略）に搭載されたバックアップ電源から供給される電源によって動作する。これにより、RTC334は、遊技機本体の電源が切られている場合であっても現在の日時を計時することができる。なお、RTCは、サブ制御基板上に設けた電池によって動作するようにしてもよい。また、RTCに代わるものとしては、バックアップRAMとしての機能を有するワークRAMに設けたカウンタを、所定時間ごと（例えば2ms毎）にカウントアップすることによって時間を計時する手段として用いてもよい。

【0116】

表示制御回路335は、サブCPU330から供給されるデータに応じて、液晶表示装置4における表示制御を行うためのものであり、例えば画像データプロセッサ（VDP）と、各種の画像データを生成するためのデータが記憶されている画像データROMと、画像データを一時記憶するフレームバッファと、画像データを画像信号として変換するD/Aコンバータとから構成されている。なお、表示制御回路335の構成は、あくまでも一例であり、これに限定されるものではない。

【0117】

表示制御回路335は、サブCPU330から供給される画像表示命令に応じて、液晶表示装置4の画面上に表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納する。画像データとしては、例えば装飾図柄画像データ、背景画像データ、各種演出用画像データ、各種不正報知画像データ等が含まれる。

【0118】

また、表示制御回路335は、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データをD/Aコンバータ（図示略）に供給する。D/Aコンバータは、画像データを画像信号として変換し、所定のタイミングで、この画像信号を液晶表示装置4に供給する。液晶表示装置4の画面上には、D/Aコンバータからの画像信号に基づいて画像が表示される。

【0119】

音響制御回路 336 は、スピーカ 10a, 10b, 10c から発生させる音楽や音声などのサウンドに関する制御を行うためのものであり、サウンド出力に関する制御を行う音源 IC、各種のサウンドデータを記憶するサウンドデータ ROM、サウンド信号を増幅するための増幅器 (AMP) を含んでいる。なお、音響制御回路 336 の構成も、あくまでも一例であり、これに限定されるものではない。

【0120】

音源 IC は、スピーカ 10a, 10b, 10c から発生させるサウンドの制御を行うものであり、サブ CPU 330 から供給されるサウンド発生命令に応じて、サウンドデータ ROM に記憶されている複数のサウンドデータから一つのサウンドデータを選択することができる。

10

【0121】

また、音源 IC は、選択されたサウンドデータをサウンドデータ ROM から読み出し、サウンドデータを所定のサウンド信号に変換し、そのサウンド信号を増幅器に供給する。なお、この増幅器は、サウンド信号を増幅させ、スピーカ 10a, 10b, 10c から音を発生させる。

【0122】

発光制御回路 337 は、装飾ランプ等を含むランプ・LED 260 の制御を行うためのものであり、発光制御信号を供給するためのドライブ回路、複数種類のランプ装飾パターンが記憶されている装飾データ ROM 等から構成されている。なお、発光制御回路 337 の構成も、あくまでも一例であり、これに限定されるものではない。

20

【0123】

演出装置制御回路 338 は、例えば、大当り遊技状態において可動演出役物等を作動させる等の演出動作を制御する。

【0124】

<右側装飾部材 15 及び左側装飾部材 16 について>

右側装飾部材 15 及び左側装飾部材 16 は、互いに概ね左右対称の形状に形成されており、共に同様の部材を備えて構成される。以下の説明においては、便宜上、右側装飾部材 15 について説明する。

【0125】

右側装飾部材 15 及び左側装飾部材 16 は、所定の遊技条件が成立した場合に光の演出を行うものである。図 24 ~ 29 に示すように、右側装飾部材 15 は、支持部材 150、発光基板 (図示略)、外側導光部材 151、内側導光部材 152、及び装飾カバー 153 を有する。支持部材 150、発光基板、外側導光部材 151、及び内側導光部材 152 は、装飾カバー 153 により覆われる。装飾カバー 153 の主な前面部は、半透明あるいは透明で光透過性を有する。

30

【0126】

支持部材 150 及び発光基板は、右側ベース板 3aa に取り付けられる。支持部材 150 の裏面側には、発光基板が配置される。支持部材 150 には、複数のスリット 150a が形成されており、これら複数のスリット 150a に臨むように発光基板に設けられた複数の LED (図示略) が位置する。支持部材 150 の前部には、複数のスリット 150a に沿うように外側導光部材 151 及び内側導光部材 152 が取り付けられる。LED は、光量の確保とコスト面とを考慮し、所定の間隔 (例えば、20mm から 30mm の間隔) で配置されている。

40

【0127】

外側導光部材 151 及び内側導光部材 152 は、各々板状部材で構成され、外側導光部材 151 よりも内側導光部材 152 が大きくなるように形成されている。外側導光部材 151 及び内側導光部材 152 は、互いに左右に所定間隔離れるように位置する。これら外側導光部材 151 及び内側導光部材 152 は、大きさや配置が異なる以外は同様の構成からなるため、以下の説明においては、便宜上、内側導光部材 152 について説明する。

【0128】

50

図 25～29 に示すように、内側導光部材 152 は、光入射面となる入射後端面 152a と、光出射面となる出射前端面 152b とを有する。入射後端面 152a は、支持部材 150 の複数のスリット 150a に臨むように配置される。これにより、複数の LED は、入射後端面 152a の長手方向に沿って並ぶように位置する。出射前端面 152b は、装飾カバー 153 の内面に沿うように配置され、全体的に湾曲状に形成されている。

【0129】

図 26 及び図 27 に示すように、入射後端面 152a は、長手方向に沿って凹凸をなすように鋸歯状のレンズカットが形成されている。これにより、スリット 150a を通って入射後端面 152a に入射した LED からの光は、内側導光部材 152 の内部を概ね長手方向に拡散しながら進む。出射前端面 152b は、いわゆるダイヤモンド状のレンズカットが形成されている。これにより、入射後端面 152a から内側導光部材 152 の内部へと進行してきた光は、ある程度広がりをもって前方へと照射される。なお、内側導光部材 152 の出射前端面 152b は、外側導光部材 151 の出射前端面よりも遊技者が位置する手前側に配置されている。

【0130】

このような右側装飾部材 15 によれば、その内部を進行する光を側方に漏らすことなく出射前端面 152b から効率よく拡散することができ、視覚を効果的に刺激するように光の演出を実行することができる。左側装飾部材 16 も、右側装飾部材 15 と同様の構成されていることから、右側装飾部材 15 による光の演出と同時に、あるいは右側装飾部材 15 による光の演出とは異なるタイミングで視覚を効果的に刺激するように光の演出を実行することができる。

【0131】

<トップ飾り 14 について>

図 5 に示すように、トップ飾り 14 は、中央装飾ユニット 14a、右側装飾ユニット 14b、左側装飾ユニット 14c を有する。右側装飾ユニット 14b 及び左側装飾ユニット 14c は、互いに概ね左右対称の形状に形成されており、共に同様の部材を備えて構成される。以下の説明においては、便宜上、中央装飾ユニット 14a 及び右側装飾ユニット 14b について説明する。

【0132】

〔中央装飾ユニット 14a〕

中央装飾ユニット 14a は、例えば大当り開始時に発光することによって光の演出を行う正面視逆三角形形状のものである。図 30～34 に示すように、中央装飾ユニット 14a は、本体カバー 140、前面カバー 141、上部カバー 142、支持部材 143、発光基板 144、遮光部材 145、複数の導光部材 146a～146c を有する。支持部材 143、発光基板 144、遮光部材 145、及び複数の導光部材 146a～146c は、本体カバー 140、前面カバー 141、及び上部カバー 142 により覆われる。前面カバー 141 の前面部 141a は、半透明あるいは透明で光透過性を有する。この前面部 141a は、下部より上部に至るほど前方に位置するようなせり出す面であって、鉛直方向に対して傾斜した透光面をなすように配置される。

【0133】

本体カバー 140 の内側には、支持部材 143 が取り付けられる。支持部材 143 の前部には、発光基板 144 が取り付けられるとともに、発光基板 144 の前方に位置するように遮光部材 145 が取り付けられる。遮光部材 145 の下部には、複数の導光部材 146a～146c が互いに所定間隔離れて取り付けられる。

【0134】

発光基板 144 の前面下部には、複数の導光部材 146a～146c に対応する複数の LED 144a が設けられており、発光基板 144 の前面上部には、後述する遮光部材 145 の上部に設けられた複数の開口 145c に対応する複数の LED 144b が設けられている。

【0135】

遮光部材 145 には、その上部と下部とを仕切るように隔壁 145a が形成されている。遮光部材 145 の下部には、複数の導光部材 146a ~ 146c に対応するように複数のスリット 145ba, 145bb, 145bc が形成されている。遮光部材 145 の上部には、後述する発光基板 144 の LED 144b が露出するように複数の開口 145c が形成されている。遮光部材 145 の隔壁 145a の上面は、LED 144b からの光を前方に向けて反射しやすい表面加工が施され、開口 145c の周縁部も、LED 144b からの光を前方に向けて反射しやすいように凹面状に形成されている。

【0136】

複数の導光部材 146a ~ 146c は、各々板状部材で構成され、正面視略 U 字状あるいは略 V 字状に形成されている。複数の導光部材 146a ~ 146c は、下方より上方に位置するものほど小さくなるように形成されており、導光部材 146a よりも導光部材 146b の方が小さく、導光部材 146b よりも導光部材 146c の方が小さくなっている。複数の導光部材 146a ~ 146c は、互いに所定間隔離れるように位置する。

【0137】

図 34 に示すように、複数の導光部材 146a ~ 146c は、光入射面となる入射後端面 146aa, 146ba, 146ca と、光出射面となる出射前端面 146ab, 146bb, 146cb とを有する。入射後端面 146aa, 146ba, 146ca は、遮光部材 145 のスリット 145ba, 145bb, 145bc に臨むように配置される。出射前端面 146ab, 146bb, 146cb は、鉛直方向に対して傾斜した前面カバー 141 の前面部 141a に沿うように配置される。

【0138】

入射後端面 146aa, 146ba, 146ca は、先述した右側装飾部材 15 の内側導光部材 152 の入射後端面 152a と同様に、長手方向に沿って凹凸をなすように鋸歯状に形成されている。これにより、入射後端面 146aa, 146ba, 146ca に入射した LED 144a からの光は、導光部材 146a ~ 146c の内部を概ね長手方向に拡散しながら進む。出射前端面 146ab, 146bb, 146cb は、先述した右側装飾部材 15 の内側導光部材 152 の出射前端面 152b と同様に、いわゆるダイヤモンド状に形成されている。これにより、入射後端面 146aa, 146ba, 146ca から導光部材 146a ~ 146c の内部へと進行してきた光は、ある程度広がりをもって前方へと照射される。

【0139】

このような中央装飾ユニット 14a によれば、複数の導光部材 146a ~ 146c の出射前端面 146ab, 146bb, 146cb から照射された光は、前面カバー 141 の前面部 141a を通って外方に導かれるが、出射前端面 146ab, 146bb, 146cb が前面部 141a に対して比較的近くに位置し、この出射前端面 146ab, 146bb, 146cb に沿って光強度が比較的強い細長い領域が形成されるので、前面カバー 141 の下部の領域においては、出射前端面 146ab, 146bb, 146cb からの光が複数のライン状に見える。一方、前面カバー 141 の上部の領域においては、複数の LED 144b からの光が遮光部材 145 の開口 145c の周縁部等によって乱反射しつつ前面カバー 141 の前面部 141a を通って外方に放射されるが、導光部材 146a ~ 146c の出射前端面 146ab, 146bb, 146cb よりも前面部 141a に対して遠い奥方から反射光として前面部 141a へと導かれるので、前面カバー 141 の上部の領域においては、平均的に光が広がった広配光として見える。すなわち、遊技者の視線となる前面カバー 141 の斜め下方からは、上方からの万遍なくぼんやりとした光の中に下方においてライン状の光が立体的に浮かび上がるように見える。

【0140】

〔右側装飾ユニット 14b〕

右側装飾ユニット 14b は、例えば大当り開始時に音の発生や発光により演出を行うものである。図 35 ~ 40 に示すように、右側装飾ユニット 14b は、スピーカユニット 10A、本体支持部材 147A、本体カバー 147B、前面カバー 147C、発光基板 148

、導光部材 149 を有する。スピーカユニット 10A 及び発光基板 148 は、本体支持部材 147A の後部に取り付けられ、発光基板 148 は、スピーカユニット 10A の前部に取り付けられる。導光部材 149 は、本体支持部材 147A の前側内部に取り付けられ、前面カバー 147C によって覆われる。前面カバー 147C の前面 147Ca は、網目状に形成されており、隙間からスピーカ 10b の振動面や導光部材 149 が視認可能とされる。

【0141】

スピーカユニット 10A は、スピーカ 10b の振動面（出音部）を前方に向けて露出させる開口（図示略）を有し、この開口の周縁部に沿うように発光基板 148 が取り付けられる。発光基板 148 には、スピーカ 10b の周縁に沿って環状に並ぶように複数の LED 148a が設けられている。

10

【0142】

本体支持部材 147A には、スピーカ 10b の振動面及び発光基板 148 の複数の LED 148a を露出させて周縁に導光部材 149 を取り付け可能な開口部 147Aa が形成されている。

【0143】

導光部材 149 は、スピーカ 10b の振動面で発生した音を前方に導くための筒部 149a、筒部 149a の周縁後側にあつて光入射面となる入射後端面 149b、筒部 149a の周縁前側にあつて光出射面となる出射前端面 149c、出射前端面 149c の周縁から前方へと広がりつつ延出する突出部 149d を有する。

20

【0144】

筒部 149a の後部には、スピーカ 10b の振動面が配置され、振動面で発生した音は、筒部 149a を通って前方へと導かれる。入射後端面 149b は、発光基板 148 の LED 148a と対向するように配置される。入射後端面 149b は、先述した右側裝飾部材 15 の内側導光部材 152 の入射後端面 152a と同様に、周方向に沿って凹凸をなすように鋸歯状に形成されている。これにより、入射後端面 149b に入射した LED 148a からの光は、筒部 149a を概ね周方向に拡散しながら進む。

【0145】

出射前端面 149c は、前面カバー 147C の前面 147Ca から所定距離後方に離れて位置する。この出射前端面 149c も、入射後端面 149b と同様に、周方向に沿って凹凸をなすように鋸歯状に形成されている。これにより、入射後端面 149b から筒部 149a へと進行してきた光は、正面から見て主として周方向に広がりつつリング状に見えるように前方へと照射される。

30

【0146】

突出部 149d は、左右両側の一部が部分的に前方へと延出するように形成されており、その先端が前面カバー 147C の前面 147Ca の裏側に当接するように配置される。なお、突出部 149d は、前面 147Ca の裏側に接触させることなく近接するように配置してもよい。また、突出部 149d に代えて出射前端面 149c を前面 147Ca の裏側に当接するように配置したり、あるいは近接するように配置してもよい。

【0147】

このような右側裝飾ユニット 14b によれば、スピーカ 10b から発生する音に合わせてスピーカ 10b の周りがリング状に光って見える演出を行うことができる。また、前面カバー 147C の前面 147Ca は、網目状に形成されているため、それだけでは外部からの衝撃や押圧によって破損しやすいが、導光部材 149 の突出部 149d が当接することで補強支持された状態にあるため、外部からの衝撃や押圧による破損を効果的に防ぐことができる。すなわち、網目状（格子状）の前面カバー 147C は、導光部材 149 に沿ってスピーカ 10b からの音が前面カバー 147C の裏面まで導かれるので、美観を損ねることなくスピーカ 10b からの音を支障なく外方に伝えることができる。

40

また、導光部材 149 が前面カバー 147C の支持部材としての機能を果たすため、前面カバー 147C の剛性を高めることができる。

50

【0148】

以上説明した本実施形態に係る遊技機によれば、以下のような作用効果を得ることができる。

【0149】

スピーカユニット10やその周辺の構成によれば、スピーカ10cから音が出力されるのに伴いエンクロージャ10eの開口10ecから空気流が流出する。このとき、送風機構110の開閉部材115が空間部110aを開放した状態にあると、開口10ecからの空気流が送風口80へとまっすぐ向かう方向に導かれ、送風口80から発射ハンドル26bの方へと十分な風圧をもって風が流れる。その結果、遊技者は、発射ハンドル26bを把持する手に風を感じるとともに、スピーカ10cからの音も送風口80から風と共に出力される音とのヘルムホルツ共鳴によって重低音に感じることができる。

10

【0150】

その一方、送風機構110の開閉部材115が空間部110aを閉鎖した状態にあり、開口10ecからの空気流が空間部110aの下方へと略直角に曲がって流れるような方向に導かれると、アンダーカバー8cの通気口8caから風が排出されることとなり、発射ハンドル26bへと風が導かれなくなる。これにより、遊技者は、発射ハンドル26bを把持する手に風を感じることなく、スピーカ10cからの音のみを通気口8caから風と共に出力される音とのヘルムホルツ共鳴によって重低音に感じることができる。

【0151】

すなわち、スピーカユニット10の開口10ecから流出する風の方角を送風機構110により切り替えるだけで低音と風を感じさせたり、あるいは低音のみを感じさせることができるので、スピーカユニット10の小型化及び簡素化を図りつつ音と風による演出を臨機応変に行うことができる。

20

【0152】

また、スピーカユニット10の開口10ecから出る風の方角を送風機構110により切り替えるだけで音と風を感じさせたり、あるいは音のみを感じさせることができ、着脱自在の右下側面カバー8baやアンダーカバー8cに送風口80や通気口8caを形成し、これらとスピーカユニット10との間に送風機構110配置するように各々個別に設計すればよいので、スピーカユニット10及びその周辺の構成について、製造コストや設計自由度、メンテナンス性に優れたものとすることができる。

30

【0153】

また、バスレフ型でエンクロージャ10eの容積が比較的大きいスピーカユニット10でも、上皿17や下皿18に貯留された遊技球を取り扱う遊技者の手の支障とならならないスペースに配置することができるので、スピーカユニット10の配置スペースを確保しつつスピーカ装置を効率よくレイアウトすることができる。

【0154】

また、エンクロージャ10eの左上部10eaが上皿本体17pの底部に当接するとともに左下部10eb下皿本体18pに当接するので、上皿17pを支持するとともに、スピーカ10cの作動に応じてエンクロージャ10eからの振動が上皿17や下皿18に伝えられ、この振動により上皿17や下皿18における遊技球の詰まりを効果的に解消することができる。

40

【0155】

また、押圧ボタン3000を用いた第2操作演出よりも操作部材2000を用いた第1操作演出の方が発生頻度が高くなるように設定されており、すなわち、使用頻度が高い操作部材2000が操作ユニット9Aに単独で設けられる一方、使用頻度が低い押圧ボタン3000が球貸ボタン23や返却ボタン24と兼用の共通基板3200に設けられるので、使用頻度に応じて使いやすい位置に操作部材2000及び押圧ボタン3000を各々配置して各基板への配線を簡素化することができ、ひいては製造コスト及び配置スペースの節減化を図ることができる。

【0156】

50

また、使用頻度が高い操作部材 2000 が円形状として覚えられる一方、使用頻度が低い押圧ボタン 3000 が円形状とは異なる四角形状として覚えやすくなるので、使用頻度に応じて操作部材 2000 及び押圧ボタン 3000 を区別しやすい外形形状として設けることができ、ひいては複数の操作手段を使いやすくすることができる。また、四角形状の押圧ボタン 3000 と十字状の十字ボタン 3100 については、互いに直線部分となる一部の端部が対向するように隣接して配置されるので、狭いスペースにあってもこれらの複数のボタンを配置することができる。

【0157】

また、16R 通常大当たりあるいは 16R 確変大当たりといった遊技者にとって有利な遊技状態に移行する条件を満たす場合には、必ず光照射演出が実行され、それと同時に送風演出が実行される場合があるので、遊技者は、発射ハンドル 26b を把持する手に視覚及び触覚のいずれかによって光照射演出あるいは送風演出が実行されていることを感知することができる。また、そのような演出を見逃すことなく有利な遊技状態に移行することを察知することができる。また、送風演出が実行される際は、スピーカ 10c からの重低音による音響演出も同時に実行されることとなり、重低音による振動も感じさせることができる。

【0158】

また、例えば右側装飾部材 15 において、外側導光部材 151 及び内側導光部材 152 の入射後端面 152a では、鋸歯状のレンズカットにより LED が並ぶ長手方向へと光を拡散しながら入射することにより、導光体内に光が効率よく進行する一方、外側導光部材 151 及び内側導光部材 152 の出射前端面 152b では、入射後端面 152a から導光体内へと導かれた光をダイヤモンドカット状のレンズカットにより外方へと効率よく散乱させることができるので、色ムラを解消して光を効率よく照射することができる。

【0159】

また、例えば右側装飾ユニット 14b において、前面カバー 147C の網目状の前面 147Ca の裏面に当接するように導光部材 149 の突出部 149d が配置され、出射前端面 149c が前面 147Ca から所定間隔離れつつ、スピーカ 10b の振動面を遮らないようにその周縁に沿って環状に配置されるので、入射後端面 149b 側に位置する LED 148a を前面カバー 147C の正面から見えなくすることができ、美観を損ねることなくスピーカ 10b からの音を支障なく外方に放出することができる。

【0160】

また、例えば中央装飾ユニット 14a において、複数の導光部材 146a ~ 146c の出射前端面 146ab, 146bb, 146cb は、LED 144b が露出する遮光部材 145 の開口 145c の周縁部よりも発光基板 144 から遠い距離にあり、前面カバー 141 の前面部 141a 付近に配置されるので、開口 145c の周縁部で乱反射して前方へと導かれる LED 144b の光と、導光部材 146a ~ 146c の体内を通して出射前端面 146ab, 146bb, 146cb から照射される LED 144a の光とは、平均的に拡散したような光とライン状の光となり、これらの光の視認性に明瞭な差を生じせしめることができ、ひいては斬新な光の演出を実現することができる。

【0161】

なお、送風機構 110 の変形例としては、図 41 に示すようなものを適用してもよい。図 41 に示す送風機構 110 では、空間部 110a の下方及び開口部 110b を排他的に開閉可能な回動自在のシャッタ部材 117 が設けられる。図 41(a) に示すように、シャッタ部材 117 は、図外の開口 10ec からの風の流れを開口部 110b へと導く場合は、水平姿勢をなすように位置する。このとき、空間部 110a の下方へと完全に風が導かれなくなる。一方、図 41(b) に示すように、シャッタ部材 117 は、図外の開口 10ec からの風の流れを空間部 110a の下方へと導く場合は、図 41(a) に示す水平姿勢から回動して起立姿勢をなすように位置する。このとき、空間部 110a の側方へとまっすぐ進もうとする風の流れが阻害され、空間部 110a の下方へと略直角に曲がるように風が導かれる。このような送風機構 110 によれば、図外の送風口 80 へと風を導く際には、空間部 110a の下方へと風を漏らさずに十分な風圧をもって送風口 80 へと風を

10

20

30

40

50

導くことができる。

【0162】

本発明は、封入式のパチンコ遊技機を含めパチンコ遊技機全般、パチスロ遊技機全般、スロットマシン及びルーレットマシン等のゲーミングマシンにも利用可能である。

【0163】

以上説明した本実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【0164】

本発明の遊技機は、以下の通りである。

【0165】

〔背景技術〕

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【0166】

パチンコ遊技機等のこの種の遊技機は、遊技の進行に伴い各種の演出が行われるように構成されており、液晶表示装置を用いた映像による演出、LED等を用いた光による演出、スピーカ等を用いた音による演出、あるいは可動装置を用いた物理的な挙動による演出等の様々な演出を行うように構成されている。

【0167】

例えば、従来 of 遊技機としては、バスレフ型のスピーカユニットを備え、スピーカの姿勢を可変制御可能とし、スピーカが所定の姿勢となった場合に、スピーカユニットに設けられた貫通孔からハンドル装置に向かって風が流れることにより、音と共に風を感じさせる演出を行うように構成されたものが提案されている（例えば、特開2014-171610号公報参照）。

【0168】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、上記従来の遊技機では、スピーカそのものの姿勢を変化させるべくスピーカ全体を回転させる必要があるので、回転可能なスペースを設けることでスピーカユニット全体が大型になりがちで、スピーカ用の駆動機構も大型で複雑になるという難点があった。

【0169】

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、音と風を感じさせるためのスピーカユニットの小型化及び簡素化を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0170】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【0171】

本発明に係る遊技機は、遊技者が操作可能な操作手段（例えば、発射装置26等）と、スピーカ（例えば、スピーカ10c等）のエンクロージャ（例えば、エンクロージャ10e等）に開口（例えば、開口10ec等）が設けられたスピーカユニット（例えば、スピーカユニット10等）と、前記スピーカの作動に伴い前記開口から流出する空気流の方向を第1方向（例えば、開口10ecからまっすぐ向かう方向等）及び第2方向（例えば、開口10ecを出て下方に向かう方向等）に切り替え可能な空気流方向切替手段（例えば、送風機構110等）と、を備え、前記空気流方向切替手段により前記空気流の方向が前記第1方向に切り替えられている場合、前記操作手段の方へと前記空気流が導かれる一方、前記空気流方向切替手段により前記空気流の方向が前記第2方向に切り替えられている場合、前記操作手段の方へと前記空気流が導かれないことを特徴とする遊技機。

【0172】

このような構成によれば、スピーカから音が出力されるのに伴いエンクロージャの開口から空気流が流出する。このとき、空気流の方向が第1方向に切り替えられていると、操作手段の方へと空気流が導かれることで操作手段を操作する遊技者の手に風を感じさせると

10

20

30

40

50

ともにスピーカからの音も感じさせることができる一方、空気流の方向が第2方向に切り替えられていると、操作手段の方へと空気流が導かれなため、操作手段を操作する遊技者の手に風を感じさせることなくスピーカからの音のみを感じさせることができる。すなわち、スピーカユニットの開口から流出する空気流の方向を切り替えるだけで音と風を感じさせたり、あるいは音のみを感じさせることができるので、スピーカユニットの小型化及び簡素化を図りつつ音と風による演出を臨機応変に行うことができる。

【0173】

〔発明の効果〕

本発明によれば、音と風を感じさせるためのスピーカユニットの小型化及び簡素化を図ることができる。

【0174】

本発明の遊技機は、以下の通りである。

【0175】

〔背景技術〕

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【0176】

パチンコ遊技機等のこの種の遊技機は、遊技の進行に伴い各種の演出が行われるように構成されており、液晶表示装置を用いた映像による演出、LED等を用いた光による演出、スピーカ等を用いた音による演出、あるいは可動装置を用いた物理的な挙動による演出等の様々な演出を行うように構成されている。

【0177】

例えば、従来の遊技機としては、バスレフ型のスピーカユニットを備え、スピーカの姿勢を可変制御可能とし、スピーカが所定の姿勢となった場合に、スピーカユニットに設けられた貫通孔からハンドル装置に向かって風が流れることにより、音と共に風を感じさせる演出を行うように構成されたものが提案されている（例えば、特開2014-171610号公報参照）。

【0178】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、上記従来の遊技機では、スピーカそのものの姿勢を変化させるべくスピーカ全体を回転させる必要があるので、回転可能なスペースを設けることでスピーカユニット全体が大型になりがちで、スピーカ用の駆動機構も大型で複雑になるという難点があった。

【0179】

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、音と風を感じさせるためのスピーカユニットの小型化及び簡素化を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0180】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【0181】

本発明に係る遊技機は、スピーカ（例えば、スピーカ10c等）のエンクロージャ（例えば、エンクロージャ10e等）に開口（例えば、開口10ec等）が設けられたスピーカユニット（例えば、スピーカユニット10等）と、スピーカの作動に伴い前記開口から流出する空気流をさらに外部へと排出するための第1排出部（例えば、送風口80等）及び第2排出部（例えば、通気口8ca等）が設けられたカバー部材（例えば、右下側面カバー8ba、アンダーカバー8c等）と、前記空気流の主流について、前記第1排出部へと導く第1状態（例えば、開閉部材115が空間部110aを開放した状態等）及び前記第2排出部へと導く第2状態（例えば、開閉部材115が空間部110aを閉鎖した状態等）に切り替え可能な空気流状態切替手段（例えば、送風機構110等）と、を備え、前記空気流状態切替手段により前記第1状態に切り替えられている場合、前記第1排出部の方

10

20

30

40

50

へと前記空気流の主流が導かれる一方、前記空気流状態切替手段により前記第２状態に切り替えられている場合、前記第２排出部の方へと前記空気流の主流が導かれることを特徴とする遊技機。

【０１８２】

このような構成によれば、スピーカから音が出力されるのに伴いエンクロージャの開口から空気流が流出する。このとき、空気流状態切替手段により第１状態に切り替えられていると、空気流の主流が第１排出部の方へと導かれ、第１排出部から排出される風を遊技者に感じさせるとともにスピーカからの音も感じさせることができる一方、第２状態に切り替えられていると、空気流の主流が第２排出部の方へと導かれることで第１排出部へと導かれなくなり、第１排出部を通じて遊技者に風を感じさせることなくスピーカからの音のみを感じさせることができる。すなわち、スピーカユニットの開口から流出する空気流の主流の状態を切り替えるだけで音と風を感じさせたり、あるいは音のみを感じさせることができるので、スピーカユニットの小型化及び簡素化を図りつつ音と風による演出を臨機応変に行うことができる。

10

【０１８３】

〔発明の効果〕

本発明によれば、音と風を感じさせるためのスピーカユニットの小型化及び簡素化を図ることができる。

【０１８４】

本発明の遊技機は、以下の通りである。

20

【０１８５】

〔背景技術〕

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【０１８６】

パチンコ遊技機等のこの種の遊技機は、遊技の進行に伴い各種の演出が行われるように構成されており、液晶表示装置を用いた映像による演出、ＬＥＤ等を用いた光による演出、スピーカ等を用いた音による演出、あるいは可動装置を用いた物理的な挙動による演出等の様々な演出を行うように構成されている。

【０１８７】

例えば、従来の遊技機としては、バスレフ型のスピーカユニットを備え、スピーカの姿勢を可変制御可能とし、スピーカが所定の姿勢となった場合に、スピーカユニットに設けられた貫通孔からハンドル装置に向かって風が流れることにより、音と共に風を感じさせる演出を行うように構成されたものが提案されている（例えば、特開２０１４－１７１６１０参照）。

30

【０１８８】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、上記従来の遊技機では、スピーカそのものの姿勢を変化させるべくスピーカ全体を回転させる必要があるので、回転可能なスペースを設けることでスピーカユニット全体が大型になりがちで、スピーカ用の駆動機構も大型で複雑になるという難点があった。

40

【０１８９】

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、音と風を感じさせるためのスピーカユニットの小型化及び簡素化を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【０１９０】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【０１９１】

本発明に係る遊技機は、スピーカ（例えば、スピーカ１０ｃ等）のエンクロージャ（例えば、エンクロージャ１０ｅ等）に開口（例えば、開口１０ｅｃ等）が設けられたスピーカ

50

ユニット（例えば、スピーカユニット１０等）と、前記スピーカの作動に伴い前記開口から流出する空気流をさらに外部へと排出するための第１排出部（例えば、送風口８０等）及び第２排出部（例えば、通気口８ｃ等）が設けられたカバー部材（例えば、右下側面カバー８ｂ、アンダーカバー８ｃ等）と、前記空気流の主流について、前記第１排出部へと導く第１方向（例えば、開口１０ｅからまっすぐ向かう方向等）及び前記第２排出部へと導く第２方向（例えば、開口１０ｅを出て下方に向かう方向等）に切り替え可能な空気流方向切替手段（例えば、送風機構１１０等）と、を備え、前記空気流方向切替手段により前記第１方向に切り替えられている場合、前記第１排出部の方へと直線的に前記空気流の主流が導かれる一方、前記空気流状態切替手段により前記第２方向に切り替えられている場合、前記第２排出部の方へと略直角に曲がって前記空気流の主流が導かれることを特徴とする遊技機。

10

【０１９２】

このような構成によれば、スピーカから音が出力されるのに伴いエンクロージャの開口から空気流が流出する。このとき、空気流の方向が第１方向に切り替えられていると、空気流の主流が第１排出部の方へと直線的にまっすぐ導かれ、第１排出部から排出される風を遊技者に感じさせるとともにスピーカからの音も感じさせることができる一方、第２方向に切り替えられていると、空気流の主流が第２排出部の方へと略直角に曲がって導かれることで第１排出部へと導かれなくなり、第１排出部を通じて遊技者に風を感じさせることなくスピーカからの音のみを感じさせることができる。すなわち、スピーカユニットの開口から流出する空気流の方向を切り替えるだけで音と風を感じさせたり、あるいは音のみを感じさせることができるので、スピーカユニットの小型化及び簡素化を図りつつ音と風による演出を臨機応変に行うことができる。

20

【０１９３】

〔発明の効果〕

本発明によれば、音と風を感じさせるためのスピーカユニットの小型化及び簡素化を図ることができる。

【０１９４】

本発明の遊技機は、以下の通りである。

【０１９５】

〔背景技術〕

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【０１９６】

パチンコ遊技機等のこの種の遊技機は、遊技の進行に伴い各種の演出が行われるように構成されており、液晶表示装置を用いた映像による演出、ＬＥＤ等を用いた光による演出、スピーカ等を用いた音による演出、あるいは可動装置を用いた物理的な挙動による演出等の様々な演出を行うように構成されている。

【０１９７】

例えば、従来の遊技機としては、バスレフ型のスピーカユニットを備え、スピーカの姿勢を可変制御可能とし、スピーカが所定の姿勢となった場合に、スピーカユニットに設けられた貫通孔からハンドル装置に向かって風が流れることにより、音と共に風を感じさせる演出を行うように構成されたものが提案されている（例えば、２０１４－１７１６１０号公報参照）。

40

【０１９８】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、上記従来の遊技機では、スピーカそのものの姿勢を変化させるべくスピーカ全体を回転させる必要があるため、回転可能なスペースを設けることでスピーカユニット全体が大型になりがちで、スピーカ用の駆動機構も大型で複雑になるという難点があった。

【０１９９】

50

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、音と風を感じさせるためのスピーカユニットの小型化及び簡素化を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0200】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【0201】

本発明に係る遊技機は、スピーカ（例えば、スピーカ10c等）のエンクロージャ（例えば、エンクロージャ10e等）に開口（例えば、開口10ec等）が設けられたスピーカユニット（例えば、スピーカユニット10等）と、前記スピーカの作動に伴い前記開口から流出する空気流をさらに外部へと排出するための第1排出部（例えば、送風口80等）及び第2排出部（例えば、通気口8ca等）が設けられたカバー部材（例えば、右下側面カバー8ba、アンダーカバー8c等）と、前記空気流について、前記第1排出部へと導く第1状態（例えば、シャッタ部材117が水平姿勢で空間部110aの下方を閉鎖した状態等）及び前記第2排出部へと導く第2状態（例えば、シャッタ部材117が起立姿勢で空間部110aの側方を閉鎖した状態等）に切り替え可能な空気流状態切替手段（例えば、送風機構110等）と、を備え、前記空気流状態切替手段により前記第1状態に切り替えられている場合、前記第2排出部へと前記空気流が導かれることなく前記第1排出部へと導かれる一方、前記空気流状態切替手段により前記第2状態に切り替えられている場合、前記第1排出部へと前記空気流が導かれることなく前記第2排出部へと導かれることを特徴とする遊技機。

【0202】

このような構成によれば、スピーカから音が出力されるのに伴いエンクロージャの開口から空気流が流出する。このとき、空気流状態切替手段により第1状態に切り替えられていると、空気流が第2排出部へと導かれることなく第1排出部へと導かれ、第1排出部から排出される風を遊技者を感じさせるとともにスピーカからの音も感じさせることができる一方、第2状態に切り替えられていると、空気流が第1排出部へと導かれることなく第2排出部へと導かれることとなり、第1排出部を通じて遊技者に風を感じさせることなくスピーカからの音のみを感じさせることができる。すなわち、スピーカユニットの開口から流出する空気流の状態を排他的に切り替えるだけで音と風を感じさせたり、あるいは音のみを感じさせることができるので、スピーカユニットの小型化及び簡素化を図りつつ音と風による演出を臨機応変に行うことができる。

【0203】

〔発明の効果〕

本発明によれば、音と風を感じさせるためのスピーカユニットの小型化及び簡素化を図ることができる。

【0204】

本発明の遊技機は、以下の通りである。

【0205】

〔背景技術〕

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【0206】

パチンコ遊技機等のこの種の遊技機は、遊技の進行に伴い各種の演出が行われるように構成されており、液晶表示装置を用いた映像による演出、LED等を用いた光による演出、スピーカ等を用いた音による演出、あるいは可動装置を用いた物理的な挙動による演出等の様々な演出を行うように構成されている。

【0207】

例えば、従来の遊技機としては、バスレフ型のスピーカユニットを備え、スピーカの姿勢を可変制御可能とし、スピーカが所定の姿勢となった場合に、スピーカユニットに設けられた貫通孔からハンドル装置に向かって風が流れることにより、音と共に風を感じさせる演出を行うように構成されたものが提案されている（例えば、特開2014-17161

0号公報参照)。

【0208】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、上記従来の遊技機では、例えば低音域をより強調したスピーカやスピーカユニットに変更する場合、スピーカ装置全体を設計変更して交換しなければならず、製造コストや設計自由度、メンテナンス性において不利となる難点があった。

【0209】

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、スピーカ装置について製造コストや設計自由度、メンテナンス性に優れたものとすることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0210】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【0211】

本発明に係る遊技機は、スピーカ（例えば、スピーカ10c等）のエンクロージャ（例えば、エンクロージャ10e等）に開口（例えば、開口10ec等）が設けられたスピーカユニット（例えば、スピーカユニット10等）と、前記スピーカの作動に伴い前記開口から流出する空気流をさらに外部へと排出するための第1排出部（例えば、送風口80等）及び第2排出部（例えば、通気口8ca等）が設けられたカバー部材（例えば、右下側面カバー8ba、アンダーカバー8c等）と、前記スピーカの作動に伴い前記開口から流出する空気流の方向を第1方向（例えば、開口10ecからまっすぐ向かう方向等）及び第2方向（例えば、開口10ecを出て下方に向かう方向等）に切り替え可能な空気流方向切替手段（例えば、送風機構110等）と、を備え、前記空気流方向切替手段は、前記スピーカユニットと前記カバー部材との間に設けられ、前記空気流方向切替手段により前記空気流の方向が前記第1方向に切り替えられている場合、前記第1排出部の方へと前記空気流が導かれる一方、前記空気流方向切替手段により前記空気流の方向が前記第2方向に切り替えられている場合、前記第2排出部の方へと前記空気流が導かれることを特徴とする遊技機。

【0212】

このような構成によれば、スピーカから音が出力されるのに伴いエンクロージャの開口から空気流が流出する。このとき、空気流の方向が第1方向に切り替えられていると、第1排出部の方へと空気流が導かれることで遊技者に風を感じさせるとともにスピーカからの音も感じさせることができる一方、空気流の方向が第2方向に切り替えられていると、第2排出部の方へと空気流が導かれるため、第1排出部を通じて遊技者に風を感じさせることなくスピーカからの音のみを感じさせることができる。すなわち、空気流の方向を切り替えるだけで音と風を感じさせたり、あるいは音のみを感じさせることができるように、スピーカユニット、カバー部材、及び空気流方向切替手段を各々個別に適宜設計して配置すればよいので、スピーカ装置について製造コストや設計自由度、メンテナンス性に優れたものとすることができる。

【0213】

〔発明の効果〕

本発明によれば、スピーカ装置について製造コストや設計自由度、メンテナンス性に優れたものとすることができる。

【0214】

本発明の遊技機は、以下の通りである。

【0215】

〔背景技術〕

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【0216】

パチンコ遊技機等のこの種の遊技機は、遊技の進行に伴い各種の演出が行われるように構成されており、液晶表示装置を用いた映像による演出、LED等を用いた光による演出、スピーカ等を用いた音による演出、あるいは可動装置を用いた物理的な挙動による演出等の様々な演出を行うように構成されている。

【0217】

例えば、従来の遊技機としては、バスレフ型のスピーカユニットを備え、スピーカの姿勢を可変制御可能とし、スピーカが所定の姿勢となった場合に、スピーカユニットに設けられた貫通孔からハンドル装置に向かって風が流れることにより、音と共に風を感じさせる演出を行うように構成されたものが提案されている（例えば、特開2014-171610号公報参照）。

【0218】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、上記従来の遊技機では、例えば低音域をより強調したスピーカやスピーカユニットに変更する場合、スピーカ装置全体を設計変更して交換しなければならず、製造コストや設計自由度、メンテナンス性において不利となる難点があった。

【0219】

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、スピーカ装置について製造コストや設計自由度、メンテナンス性に優れたものとして提供することができる遊技機を提供することを目的とする。

【0220】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【0221】

本発明に係る遊技機は、スピーカ（例えば、スピーカ10c等）のエンクロージャ（例えば、エンクロージャ10e等）に開口（例えば、開口10ec等）が設けられたスピーカユニット（例えば、スピーカユニット10等）と、前記スピーカの作動に伴い前記開口から流出する空気流をさらに外部へと排出するための第1排出部（例えば、送風口80等）及び第2排出部（例えば、通気口8ca等）が設けられたカバー部材（例えば、右下側面カバー8ba、アンダーカバー8c等）と、前記スピーカの作動に伴い前記開口から流出する空気流の方向を前記第1排出部の方となる第1方向（例えば、開口10ecからまっすぐ向かう方向等）及び前記第2排出部の方となる第2方向（例えば、開口10ecを出て下方に向かう方向等）に切り替え可能な空気流方向切替手段（例えば、送風機構110等）と、を備え、前記空気流方向切替手段は、前記スピーカユニットと前記カバー部材との間に設けられ、前記開口と前記第1排出部とは、互いに対向するように配置され、前記第1方向に沿って直線的に前記空気流が導かれることを特徴とする遊技機。

【0222】

このような構成によれば、スピーカから音が出力されるのに伴いエンクロージャの開口から空気流が流出する。このとき、空気流の方向が第1方向に切り替えられていると、第1排出部の方へと空気流が直線的に導かれることで遊技者に対して比較的強い風を感じさせるとともにスピーカからの音も感じさせることができる一方、空気流の方向が第2方向に切り替えられていると、第2排出部の方へと空気流が導かれるため、第1排出部を通じて遊技者に風を感じさせることなくスピーカからの音のみを感じさせることができる。すなわち、空気流の方向を切り替えるだけで音と風を感じさせたり、あるいは音のみを感じさせることができるように、スピーカユニット、カバー部材、及び空気流方向切替手段を各々個別に適宜設計して配置すればよいので、スピーカ装置について製造コストや設計自由度、メンテナンス性に優れたものとして提供することができる。

【0223】

〔発明の効果〕

本発明によれば、スピーカ装置について製造コストや設計自由度、メンテナンス性に優れ

10

20

30

40

50

たものとしてすることができる。

【0224】

本発明の遊技機は、以下の通りである。

【0225】

[背景技術]

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【0226】

パチンコ遊技機等のこの種の遊技機は、遊技の進行に伴い各種の演出が行われるように構成されており、液晶表示装置を用いた映像による演出、LED等を用いた光による演出、スピーカ等を用いた音による演出、あるいは可動装置を用いた物理的な挙動による演出等の様々な演出を行うように構成されている。

10

【0227】

例えば、従来の遊技機としては、バスレフ型のスピーカユニットを備え、スピーカの姿勢を可変制御可能とし、スピーカが所定の姿勢となった場合に、スピーカユニットに設けられた貫通孔からハンドル装置に向かって風が流れることにより、音と共に風を感じさせる演出を行うように構成されたものが提案されている（例えば、特開2014-171610号公報参照）。

【0228】

[発明の概要]

[発明が解決しようとする課題]

20

しかしながら、上記従来の遊技機では、例えば低音域をより強調したスピーカやスピーカユニットに変更する場合、スピーカ装置全体を設計変更して交換しなければならず、製造コストや設計自由度、メンテナンス性において不利となる難点があった。

【0229】

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、スピーカ装置について製造コストや設計自由度、メンテナンス性に優れたものとしてすることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0230】

[課題を解決するための手段]

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

30

【0231】

本発明に係る遊技機は、遊技者が操作可能な操作手段（例えば、発射装置26等）と、スピーカ（例えば、スピーカ10c等）のエンクロージャ（例えば、エンクロージャ10e等）に開口（例えば、開口10ec等）が設けられたスピーカユニット（例えば、スピーカユニット10等）と、前記スピーカの作動に伴い前記開口から流出する空気流をさらに外部へと排出するための第1排出部（例えば、送風口80等）及び第2排出部（例えば、通気口8ca等）が設けられたカバー部材（例えば、右下側面カバー8ba、アンダーカバー8c等）と、前記スピーカの作動に伴い前記開口から流出する空気流の方向を前記第1排出部の方となる第1方向（例えば、開口10ecからまっすぐ向かう方向等）及び前記第2排出部の方となる第2方向（例えば、開口10ecを出て下方に向かう方向等）に切り替え可能な空気流方向切替手段（例えば、送風機構110等）と、を備え、前記空気流方向切替手段は、前記スピーカユニットと前記カバー部材との間に設けられ、前記開口と前記第1排出部とは、これらを結ぶ直線の延長上に前記操作手段が位置するように配置されることを特徴とする遊技機。

40

【0232】

このような構成によれば、スピーカから音が出力されるのに伴いエンクロージャの開口から空気流が流出する。このとき、空気流の方向が第1方向に切り替えられていると、第1排出部の方へと空気流が直線的に導かれ、さらに第1排出部から操作手段の方へと空気流が直線的に導かれることにより、操作手段を操作する遊技者の手に対して比較的強い風を感じさせるとともにスピーカからの音も感じさせることができる一方、空気流の方向が第

50

2方向に切り替えられていると、第2排出部の方へと空気流が導かれるため、第1排出部を通じて操作手段の方へと風が送られることなくスピーカからの音のみを感じさせることができる。すなわち、空気流の方向を切り替えるだけで音と風を感じさせたり、あるいは音のみを感じさせることができるように、スピーカユニット、カバー部材、及び空気流方向切替手段を各々個別に適宜配置すればよいので、スピーカ装置について製造コストや設計自由度、メンテナンス性に優れたものとすることができる。

【0233】

〔発明の効果〕

本発明によれば、スピーカ装置について製造コストや設計自由度、メンテナンス性に優れたものとすることができる。

【0234】

本発明の遊技機は、以下の通りである。

【0235】

〔背景技術〕

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【0236】

パチンコ遊技機等のこの種の遊技機は、遊技の進行に伴い各種の演出が行われるように構成されており、液晶表示装置を用いた映像による演出、LED等を用いた光による演出、スピーカ等を用いた音による演出、あるいは可動装置を用いた物理的な挙動による演出等の様々な演出を行うように構成されている。

【0237】

例えば、従来の遊技機としては、バスレフ型のスピーカユニットを備え、スピーカの姿勢を可変制御可能とし、スピーカが所定の姿勢となった場合に、スピーカユニットに設けられた貫通孔からハンドル装置に向かって風が流れることにより、音と共に風を感じさせる演出を行うように構成されたものが提案されている（例えば、特開2014-171610号公報参照）。

【0238】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

【0239】

しかしながら、上記従来の遊技機では、例えば低音域をより強調したスピーカやスピーカユニットに変更する場合、スピーカ装置全体を設計変更して交換しなければならず、製造コストや設計自由度、メンテナンス性において不利となる難点があった。

【0240】

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、スピーカ装置について製造コストや設計自由度、メンテナンス性に優れたものとすることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0241】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【0242】

本発明に係る遊技機は、スピーカ（例えば、スピーカ10c等）のエンクロージャ（例えば、エンクロージャ10e等）に開口（例えば、開口10ec等）が設けられたスピーカユニット（例えば、スピーカユニット10等）と、前記スピーカの作動に伴い前記開口から流出する空気流をさらに外部へと排出するための第1排出部（例えば、送風口80等）及び第2排出部（例えば、通気口8ca等）が設けられたカバー部材（例えば、右下側面カバー8ba、アンダーカバー8c等）と、前記スピーカの作動に伴い前記開口から流出する空気流の流路を前記第1排出部の方となる第1流路（例えば、開口10ecを出てまっすぐ流れる流路等）及び前記第2排出部の方となる第2流路（例えば、開口10ecを出て下方に流れる流路等）に切り替え可能な空気流流路切替手段（例えば、送風機構11

10

20

30

40

50

0等)と、を備え、前記空気流流路切替手段は、前記スピーカユニットと前記カバー部材との間に設けられ、前記第1流路及び前記第2流路を排他的に切り替えることを特徴とする遊技機。

【0243】

このような構成によれば、スピーカから音が出力されるのに伴いエンクロージャの開口部から空気流が流出する。このとき、空気流の流路が第1流路に切り替えられていると、第1排出部の方へと空気流が導かれることで遊技者に対して風を感じさせるとともにスピーカからの音も感じさせることができる一方、空気流の流路が第2流路に切り替えられていると、第1排出部の方へと空気流が導かれることなく第2排出部の方へと導かれるため、第1排出部を通じて遊技者に風を感じさせることなくスピーカからの音のみを感じさせることができる。すなわち、空気流の流路を排他的に切り替えるだけで音と風を感じさせたり、あるいは音のみを感じさせることができるように、スピーカユニット、カバー部材、及び空気流方向切替手段を各々個別に適宜設計して配置すればよいので、スピーカ装置について製造コストや設計自由度、メンテナンス性に優れたものとすることができる。

10

【0244】

〔発明の効果〕

本発明によれば、スピーカ装置について製造コストや設計自由度、メンテナンス性に優れたものとすることができる。

【0245】

本発明の遊技機は、以下の通りである。

20

【0246】

〔背景技術〕

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【0247】

パチンコ遊技機等のこの種の遊技機は、遊技の進行に伴い各種の演出が行われるように構成されており、液晶表示装置を用いた映像による演出、LED等を用いた光による演出、スピーカ等を用いた音による演出、あるいは可動装置を用いた物理的な挙動による演出等の様々な演出を行うように構成されている。

【0248】

例えば、従来の遊技機としては、バスレフ型のスピーカユニットを備え、スピーカの姿勢を可変制御可能とし、スピーカが所定の姿勢となった場合に、スピーカユニットに設けられた貫通孔からハンドル装置に向かって風が流れることにより、音と共に風を感じさせる演出を行うように構成されたものが提案されている(例えば、特開2014-171610号公報参照)。

30

【0249】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、上記従来の遊技機では、バスレフ型で比較的容積が大きいスピーカユニットになるので、スピーカユニットの配置スペースを大きく確保しなければならず、スピーカ装置を効率よくレイアウトし難いという難点があった。

40

【0250】

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、スピーカユニットの配置スペースを確保しつつスピーカ装置を効率よくレイアウトすることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0251】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【0252】

本発明に係る遊技機は、本体枠(例えば、本体枠等)と、前記本体枠に対して回動可能な前扉(例えば、表枠3等)と、スピーカ(例えば、スピーカ10c等)が設けられた箱状

50

のスピーカユニット（例えば、スピーカユニット１０等）と、を備え、前記前扉は、遊技媒体を貯留可能な皿部（例えば、下皿１８等）が設けられ、前記スピーカユニットは、前記皿部の側方に配置されるとともに、一部が前記皿部の上方にせり出すように配置されることを特徴とする遊技機。

【０２５３】

このような構成によれば、比較的容積が大きいスピーカユニットでも皿部への遊技者のアクセスが支障とならないように配置することができるので、スピーカユニットの配置スペースを確保しつつスピーカ装置を効率よくレイアウトすることができる。

【０２５４】

〔発明の効果〕

本発明によれば、スピーカユニットの配置スペースを確保しつつスピーカ装置を効率よくレイアウトすることができる。

【０２５５】

本発明の遊技機は、以下の通りである。

【０２５６】

〔背景技術〕

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【０２５７】

パチンコ遊技機等のこの種の遊技機は、遊技の進行に伴い各種の演出が行われるように構成されており、液晶表示装置を用いた映像による演出、ＬＥＤ等を用いた光による演出、スピーカ等を用いた音による演出、あるいは可動装置を用いた物理的な挙動による演出等の様々な演出を行うように構成されている。

【０２５８】

例えば、従来の遊技機としては、バスレフ型のスピーカユニットを備え、スピーカの姿勢を可変制御可能とし、スピーカが所定の姿勢となった場合に、スピーカユニットに設けられた貫通孔からハンドル装置に向かって風が流れることにより、音と共に風を感じさせる演出を行うように構成されたものが提案されている（例えば、特開２０１４－１７１６１０号公報参照）。

【０２５９】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、上記従来の遊技機では、バスレフ型で比較的容積が大きいスピーカユニットになるので、スピーカユニットの配置スペースを大きく確保しなければならず、スピーカ装置を効率よくレイアウトし難いという難点があった。

【０２６０】

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、スピーカユニットの配置スペースを確保しつつスピーカ装置を効率よくレイアウトすることができる遊技機を提供することを目的とする。

【０２６１】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【０２６２】

本発明に係る遊技機は、本体枠（例えば、本体枠等）と、前記本体枠に対して回動可能な前扉（例えば、表枠３等）と、スピーカ（例えば、スピーカ１０ｃ等）が設けられた箱状のスピーカユニット（例えば、スピーカユニット１０等）と、を備え、前記前扉は、遊技媒体を貯留可能な上皿部（例えば、上皿１７等）及び下皿部（例えば、下皿１８等）が設けられ、前記スピーカユニットは、前記下皿部の側方に配置されるとともに、一部が前記上皿部に当接するように配置されることを特徴とする遊技機。

【０２６３】

このような構成によれば、比較的容積が大きいスピーカユニットでも上皿部や下皿部への

10

20

30

40

50

遊技者のアクセスが支障とならならないように配置することができるので、スピーカユニットの配置スペースを確保しつつスピーカ装置を効率よくレイアウトすることができる。また、スピーカユニットの一部が上皿部に当接することで上皿部を支持するとともに、スピーカの作動に応じてスピーカユニットからの振動が上皿部に伝えられるので、この振動により上皿部における遊技媒体の詰まりを効果的に解消することができる。

【0264】

本発明の好ましい実施の形態としては、前記上皿部における底部の少なくとも一部（例えば、上皿本体17pの底部等）は、前記スピーカユニットの上部（例えば、エンクロージャ10eの左上部10ea等）に当接していることを特徴とする。

【0265】

このような構成によれば、スピーカユニットの振動がその上部から上皿部の底部に効率よく伝えられるので、上皿部の底部に接しつつ集積した遊技媒体の詰まりを効果的に解消することができる。

【0266】

〔発明の効果〕

本発明によれば、スピーカユニットの配置スペースを確保しつつスピーカ装置を効率よくレイアウトすることができる。

【0267】

本発明の遊技機は、以下の通りである。

【0268】

〔背景技術〕

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【0269】

パチンコ遊技機等のこの種の遊技機は、遊技の進行に伴い各種の演出が行われるように構成されており、液晶表示装置を用いた映像による演出、LED等を用いた光による演出、スピーカ等を用いた音による演出、あるいは可動装置を用いた物理的な挙動による演出等の様々な演出を行うように構成されている。

【0270】

例えば、従来の遊技機としては、バスレフ型のスピーカユニットを備え、スピーカの姿勢を可変制御可能とし、スピーカが所定の姿勢となった場合に、スピーカユニットに設けられた貫通孔からハンドル装置に向かって風が流れることにより、音と共に風を感じさせる演出を行うように構成されたものが提案されている（例えば、特開2014-171610号公報参照）。

【0271】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、上記従来の遊技機では、バスレフ型で比較的容積が大きいスピーカユニットになるので、スピーカユニットの配置スペースを大きく確保しなければならず、スピーカ装置を効率よくレイアウトし難いという難点があった。

【0272】

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、スピーカユニットの配置スペースを確保しつつスピーカ装置を効率よくレイアウトすることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0273】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【0274】

本発明に係る遊技機は、本体枠（例えば、本体枠等）と、前記本体枠に対して回動可能な前扉（例えば、表枠3等）と、スピーカ（例えば、スピーカ10c等）が設けられた箱状のスピーカユニット（例えば、スピーカユニット10等）と、を備え、前記前扉は、遊技

10

20

30

40

50

媒体を貯留可能な皿部（例えば、下皿 18 等）が設けられ、前記スピーカユニットは、前記皿部の一方の側方に配置されるとともに、一部（例えば、左上部 10 e a 等）が前記皿部の上方にせり出すように配置され、前記皿部の他方の側方には、開放空間が形成されることを特徴とする遊技機。

【0275】

このような構成によれば、比較的容積が大きいスピーカユニットでも皿部への遊技者のアクセスが支障とならず、皿部の他方の側方に形成された開放空間を通じて皿部へのアクセスが可能となるようにスピーカユニットを配置することができるので、スピーカユニットの配置スペースを確保しつつスピーカ装置を効率よくレイアウトすることができる。

【0276】

〔発明の効果〕

本発明によれば、スピーカユニットの配置スペースを確保しつつスピーカ装置を効率よくレイアウトすることができる。

【0277】

本発明の遊技機は、以下の通りである。

【0278】

〔背景技術〕

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【0279】

パチンコ遊技機等のこの種の遊技機は、遊技の進行に伴い各種の演出が行われるように構成されており、液晶表示装置を用いた映像による演出、LED等を用いた光による演出、スピーカ等を用いた音による演出、あるいは可動装置を用いた物理的な挙動による演出等の様々な演出を行うように構成されている。

【0280】

例えば、従来の遊技機としては、遊技者が演出に関与することができるように複数の演出ボタンを備えたものが提案されている（例えば、特開 2015-33503 号公報参照）。

【0281】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、上記従来の遊技機では、演出ボタンが一つだけの場合に比べて複数の演出ボタン用の配線が複雑になり、製造コストや配置スペースの観点からも不利になるという難点があった。

【0282】

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、複数の操作手段についての配線を簡素化し、ひいては製造コスト及び配置スペースの節減化を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0283】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【0284】

本発明に係る遊技機は、遊技者が操作可能な複数の操作手段（例えば、操作部材 2000、押圧ボタン 3000 等）と、演出を実行可能な演出手段（例えば、液晶表示装置 4 等）と、前記複数の操作手段のいずれかを用いて前記演出手段に操作演出を実行させるか否かを決定可能な操作演出決定手段（例えば、サブ CPU 330 等）と、を備え、前記複数の操作手段は、第 1 の位置（例えば、上皿上部カバー 8 a の中央の位置等）に設けられる第 1 操作手段（例えば、操作部材 2000 等）と、前記第 1 の位置とは異なる第 2 の位置（例えば、上皿上部カバー 8 a の右寄りの位置等）に設けられる第 2 操作手段（例えば、押圧ボタン 3000 等）と、前記第 1 の位置及び前記第 2 の位置とは異なる第 3 の位置（例えば、上皿上部カバー 8 a の右端の位置等）に設けられる第 3 操作手段（例えば、球貸ボタン 23、返却ボタン 24 等）と、を含み、前記第 1 操作手段及び前記第 2 操作手段は、

10

20

30

40

50

前記操作演出決定手段による決定結果に応じて操作可能であり、前記第１操作手段は、第１基板（例えば、支持部材（ユニットベース）２０５７等）に設けられ、前記第２操作手段及び前記第３操作手段は、第２基板（例えば、共通基板３２００等）に設けられ、前記操作演出決定手段は、前記第２操作手段を用いた前記操作演出（例えば、図２３に示す第２操作演出等）よりも前記第１操作手段を用いた前記操作演出（例えば、図２３に示す第１操作演出等）を相対的に高確率で実行させるように決定することを特徴とする遊技機。

【０２８５】

このような構成によれば、第２操作手段を用いた操作演出よりも第１操作手段を用いた操作演出の方が発生頻度が高くなり、すなわち、使用頻度が相対的に高い第１操作手段が第１基板に単独で設けられる一方、使用頻度が相対的に低い第２操作手段が第３操作手段と兼用の第２基板に設けられるので、第１基板及び第２基板への配線を簡素化することができ、ひいては製造コスト及び配置スペースの節減化を図ることができる。

【０２８６】

〔発明の効果〕

本発明によれば、複数の操作手段についての配線を簡素化し、ひいては製造コスト及び配置スペースの節減化を図ることができる。

【０２８７】

本発明の遊技機は、以下の通りである。

【０２８８】

〔背景技術〕

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【０２８９】

パチンコ遊技機等のこの種の遊技機は、遊技の進行に伴い各種の演出が行われるように構成されており、液晶表示装置を用いた映像による演出、ＬＥＤ等を用いた光による演出、スピーカ等を用いた音による演出、あるいは可動装置を用いた物理的な挙動による演出等の様々な演出を行うように構成されている。

【０２９０】

例えば、従来の遊技機としては、遊技者が演出に関与することができるように複数の演出ボタンを備えたものが提案されている（例えば、特開２０１５－３３５０３号公報参照）。

【０２９１】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、上記従来の遊技機では、複数の演出ボタンについての使用頻度に応じた配置が特に考慮されておらず、これでは複数の演出ボタンが使い難くなるという難点があった。

【０２９２】

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、複数の操作手段を使いやすく配置することができる遊技機を提供することを目的とする。

【０２９３】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【０２９４】

本発明に係る遊技機は、本発明に係る遊技機は、遊技者が操作可能な複数の操作手段（例えば、操作部材２０００、押圧ボタン３０００等）と、演出を実行可能な演出手段（例えば、液晶表示装置４等）と、前記複数の操作手段のいずれかを用いて前記演出手段に操作演出を実行させるか否かを決定可能な操作演出決定手段（例えば、サブＣＰＵ３３０等）と、を備え、前記複数の操作手段は、遊技機の中央部に設けられる第１操作手段（例えば、操作部材２０００等）と、遊技機の中央部より一方側に偏った所定位置に設けられる第２操作手段（例えば、押圧ボタン３０００等）と、前記所定位置に隣接した位置に設けられる第３操作手段（例えば、十字ボタン３１００等）と、を含み、前記第１操作手段及び

10

20

30

40

50

前記第２操作手段は、前記操作演出決定手段による決定結果に応じて操作可能であり、前記第１操作手段は、第１基板（例えば、支持部材（ユニットベース）２０５７等）に設けられ、前記第２操作手段及び前記第３操作手段は、第２基板（例えば、共通基板３２００等）に設けられ、前記操作演出決定手段は、前記第２操作手段を用いた前記操作演出（例えば、図２３に示す第２操作演出等）よりも前記第１操作手段を用いた前記操作演出（例えば、図２３に示す第１操作演出等）を相対的に高確率で実行させるように決定することを特徴とする遊技機。

【０２９５】

このような構成によれば、第２操作手段を用いた操作演出よりも第１操作手段を用いた操作演出の方が発生頻度が高くなり、すなわち、使用頻度が相対的に高い第１操作手段が遊技機の中央部に設けられる一方、使用頻度が相対的に低い第２操作手段が遊技機の中央部より一方側に偏った所定位置に設けられるので、使用頻度に応じて使いやすい位置に第１操作手段および第２操作手段を配置することができ、第３操作手段の誤操作を防ぐことができる。

【０２９６】

〔発明の効果〕

本発明によれば、複数の操作手段を使いやすく配置することができる。

【０２９７】

本発明の遊技機は、以下の通りである。

【０２９８】

〔背景技術〕

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【０２９９】

パチンコ遊技機等のこの種の遊技機は、遊技の進行に伴い各種の演出が行われるように構成されており、液晶表示装置を用いた映像による演出、ＬＥＤ等を用いた光による演出、スピーカ等を用いた音による演出、あるいは可動装置を用いた物理的な挙動による演出等の様々な演出を行うように構成されている。

【０３００】

例えば、従来の遊技機としては、遊技者が演出に関与することができるように複数の演出ボタンを備えたものが提案されている（例えば、特開２０１５－３３５０３号公報参照）。

【０３０１】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、上記従来の遊技機では、複数の演出ボタンがいずれも同様の外形形状に形成されているので、使用頻度に応じた区別がつきにくく、これでは複数の演出ボタンが使い難くなるという難点があった。

【０３０２】

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、複数の操作手段について区別しやすい形状とし、ひいては複数の操作手段を使いやすくすることができる遊技機を提供することを目的とする。

【０３０３】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【０３０４】

本発明に係る遊技機は、遊技者が操作可能な複数の操作手段（例えば、操作部材２０００、押圧ボタン３０００等）と、演出を実行可能な演出手段（例えば、液晶表示装置４等）と、前記複数の操作手段のいずれかを用いて前記演出手段に操作演出を実行させるか否かを決定可能な操作演出決定手段（例えば、サブＣＰＵ３３０等）と、を備え、前記複数の操作手段は、第１の位置に設けられる第１操作手段（例えば、操作部材２０００等）と、前記第１の位置とは異なる第２の位置に設けられる第２操作手段（例えば、押圧ボタン３

10

20

30

40

50

〇〇〇等）と、前記第１の位置及び前記第２の位置とは異なる第３の位置に設けられる第３操作手段（例えば、十字ボタン３１００等）と、を含み、前記第１操作手段及び前記第２操作手段は、前記操作演出決定手段による決定結果に応じて操作可能であり、前記第１操作手段は、第１の外形形状（例えば、円形状等）に形成され、前記第２操作手段は、前記第１の外形形状とは異なる外形形状であって、直線部分を含む第２の外形形状（例えば、四角形状等）に形成され、前記第３操作手段は、前記第１の外形形状とは異なる外形形状であって、直線部分を含む第３の外形形状（例えば、十字状等）に形成され、前記第２操作手段と前記第３操作手段とは、それぞれの外形形状における直線部分が互いに対向するように隣接して配置され、前記操作演出決定手段は、前記第２操作手段を用いた前記操作演出（例えば、図２３に示す第２操作演出等）よりも前記第１操作手段を用いた前記操作演出（例えば、図２３に示す第１操作演出等）を相対的に高確率で実行させるように決定することを特徴とする遊技機。

10

【０３０５】

このような構成によれば、第２操作手段を用いた操作演出よりも第１操作手段を用いた操作演出の方が発生頻度が高くなり、すなわち、使用頻度が相対的に高い第１操作手段が第１の外形形状として覚えられる一方、使用頻度が相対的に低い第２操作手段が第２の外形形状として覚えられるので、複数の操作手段を使用頻度に応じて区別しやすい外形形状として設けることができ、ひいては複数の操作手段を使いやすくすることができる。また、第２操作手段と第３操作手段とは、互いに直線部分が対向するように隣接して配置されるので、狭いスペースにあってもこれらの複数の操作手段を配置することができる。

20

【０３０６】

本発明の好ましい実施の形態としては、前記第１操作手段は、前記第２操作手段よりも遊技機の中央部寄りに設けられていることを特徴とする。

【０３０７】

このような構成によれば、使用頻度が相対的に高い第１操作手段が遊技者の視線に入りやすくなるので、第２操作手段よりも第１操作手段の外形形状をより覚えやすくすることができる。

【０３０８】

〔発明の効果〕

本発明によれば、複数の操作手段について区別しやすい形状とし、ひいては複数の操作手段を使いやすくすることができる。

30

【０３０９】

本発明の遊技機は、以下の通りである。

【０３１０】

〔背景技術〕

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【０３１１】

パチンコ遊技機等のこの種の遊技機は、遊技の進行に伴い各種の演出が行われるように構成されており、液晶表示装置を用いた映像による演出、ＬＥＤ等を用いた光による演出、スピーカ等を用いた音による演出、あるいは可動装置を用いた物理的な挙動による演出等の様々な演出を行うように構成されている。

40

【０３１２】

例えば、従来の遊技機としては、発射ハンドルを握る遊技者の手に赤色光を投射する構成を備えたものが提案されている（例えば、特開２００７－２２９２９７号公報参照）。

【０３１３】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、上記従来の遊技機では、光が投射されるだけで面白みに欠け、遊技者が光の投射自体に気付かないこともあるという難点があった。

【０３１４】

50

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、遊技者が看取しやすく、かつ斬新な演出を実行することができる遊技機を提供することを目的とする。

【0315】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【0316】

本発明に係る遊技機は、遊技者が操作可能な操作手段（例えば、発射装置26等）と、前記操作手段に向けて視覚により感知可能な光照射による第1演出（例えば、図23に示す光照射演出等）を実行する第1演出実行手段（例えば、発光ユニット12等）と、前記操作手段に向けて触覚により感知可能な送風による第2演出（例えば、図23に示す送風演出等）を実行する第2演出実行手段（例えば、スピーカユニット10、送風機構110等）と、前記第1演出と前記第2演出とを同時に実行させるように制御可能な演出制御手段（例えば、サブCPU330等）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

10

【0317】

このような構成によれば、光照射による第1演出が実行されるのと同時に送風による第2演出が実行され、遊技者は、操作手段を操作する手において光照射及び送風のいずれかによって演出が実行されていることを感知することができるので、遊技者が演出を見逃すことなく認識することができ、斬新な演出を実行することができる。

【0318】

本発明の好ましい実施の形態としては、前記操作手段は、遊技機に設けられた遊技盤（例えば、遊技盤1等）上に遊技球を発射可能な発射ハンドル（例えば、発射ハンドル26b等）であることを特徴とする。

20

【0319】

このような構成によれば、遊技中は発射ハンドルを握ることになるので、その発射ハンドルを握る遊技者の手に触覚的演出を認識させやすくすることができ、実行される演出を空振りさせずに確実に認識させることができる。

【0320】

〔発明の効果〕

本発明によれば、遊技者が看取しやすく、かつ斬新な演出を実行することができる。

【0321】

本発明の遊技機は、以下の通りである。

30

【0322】

〔背景技術〕

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【0323】

パチンコ遊技機等のこの種の遊技機は、遊技の進行に伴い各種の演出が行われるように構成されており、液晶表示装置を用いた映像による演出、LED等を用いた光による演出、スピーカ等を用いた音による演出、あるいは可動装置を用いた物理的な挙動による演出等の様々な演出を行うように構成されている。

【0324】

例えば、従来の遊技機としては、発射ハンドルを握る遊技者の手に赤色光を投射する構成を備えたものが提案されている（例えば、特開2007-229297号公報参照）。

40

【0325】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、上記従来の遊技機では、光が投射されるだけで面白みに欠け、遊技者が光の投射自体に気付かないこともあるという難点があった。

【0326】

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、遊技者が看取しやすく、かつ斬新な演出を実行することができる遊技機を提供することを目的とする。

50

【0327】

[課題を解決するための手段]

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【0328】

本発明に係る遊技機は、遊技者が操作可能な操作手段（例えば、発射装置26等）と、前記操作手段に向けて視覚により感知可能な光照射による第1演出（例えば、図23に示す光照射演出等）を実行する第1演出実行手段（例えば、発光ユニット12等）と、前記操作手段に向けて触覚により感知可能な送風による第2演出（例えば、図23に示す送風演出等）を実行する第2演出実行手段（例えば、スピーカユニット10、送風機構110等）と、を備えた遊技機であって、前記第2演出実行手段は、スピーカ（例えば、スピーカ10c等）のエンクロージャ（例えば、エンクロージャ10e等）に閘口（例えば、開口10ec等）が設けられたスピーカユニット（例えば、スピーカユニット10等）と、前記スピーカの作動に伴い前記閘口から流出する空気流をさらに外部へと排出するための第1排出部（例えば、送風口80等）及び第2排出部（例えば、通気口8ca等）が設けられたカバー部材（例えば、右下側面カバー8ba、アンダーカバー8c等）と、前記スピーカの作動に伴い前記開口から流出する空気流の方向を第1方向（例えば、開口10ecからまっすぐ向かう方向等）及び第2方向（例えば、開口10ecを出て下方に向かう方向等）に切り替え可能な空気流方向切替手段（例えば、送風機構110等）と、を備え、前記空気流方向切替手段により前記空気流の方向が前記第1方向に切り替えられている場合、前記第1排出部の方へと前記空気流が導かれる一方、前記空気流方向切替手段により前記空気流の方向が前記第2方向に切り替えられている場合、前記第2排出部の方へと前記空気流が導かれ、前記第1排出部から排出された空気流は、前記操作手段に到達可能であり、前記第2排出部から排出された空気流は、前記操作手段に到達不可能であることを特徴とする遊技機。

10

20

【0329】

このような構成によれば、光照射による第1演出を実行するのと同時に送風による第2演出を実行したり、あるいは第1演出を実行する一方で操作手段に空気流を到達させずに第2演出を実行しないようにすることができ、遊技者は、操作手段を操作する部位において光照射及び送風のいずれかによって演出が実行されていることを感知することができるので、遊技者が演出を見逃すことなく認識することができ、斬新な演出を実行することができる。

30

【0330】

[発明の効果]

本発明によれば、遊技者が看取しやすく、かつ斬新な演出を実行することができる。

【0331】

本発明の遊技機は、以下の通りである。

【0332】

[背景技術]

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【0333】

パチンコ遊技機等のこの種の遊技機は、遊技の進行に伴い各種の演出が行われるように構成されており、液晶表示装置を用いた映像による演出、LED等を用いた光による演出、スピーカ等を用いた音による演出、あるいは可動装置を用いた物理的な挙動による演出等の様々な演出を行うように構成されている。

40

【0334】

例えば、従来の遊技機としては、発射ハンドルを握る遊技者の手に赤色光を投射する構成を備えたものが提案されている（例えば、特開2007-229297号公報参照）。

【0335】

[発明の概要]

[発明が解決しようとする課題]

50

しかしながら、上記従来の遊技機では、光が投射されるだけで面白みに欠け、遊技者が光の投射自体に気付かないこともあるという難点があった。

【0336】

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、遊技者が看取しやすく、かつ斬新な演出を実行することができる遊技機を提供することを目的とする。

【0337】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【0338】

本発明に係る遊技機は、遊技者が操作可能な操作手段（例えば、発射装置26等）と、前記操作手段に向けて視覚により感知可能な光照射による第1演出（例えば、図23に示す光照射演出等）を実行する第1演出実行手段（例えば、発光ユニット12等）と、前記操作手段に向けて触覚により感知可能な送風による第2演出（例えば、図23に示す送風演出等）を実行する第2演出実行手段（例えば、スピーカユニット10、送風機構110等）と、を備えた遊技機であって、前記第2演出実行手段は、スピーカ（例えば、スピーカ10c等）のエンクロージャ（例えば、エンクロージャ10e等）に閥口（例えば、開口10ec等）が設けられたスピーカユニット（例えば、スピーカユニット10等）と、前記スピーカの作動に伴い前記閥口から流出する空気流をさらに外部へと排出するための第1排出部（例えば、送風口80等）及び第2排出部（例えば、通気口8ca等）が設けられたカバー部材（例えば、右下側面カバー8ba、アンダーカバー8c等）と、前記スピーカの作動に伴い前記開口から流出する空気流の方向を第1方向（例えば、開口10ecからまっすぐ向かう方向等）及び第2方向（例えば、開口10ecを出て下方に向かう方向等）に切り替え可能な空気流方向切替手段（例えば、送風機構110等）と、を備え、前記第1方向に向けられた空気流は、前記第1排出部から排出されるように導かれ、前記第1排出部から排出された空気流は、前記操作手段に到達可能であり、前記空気流方向切替手段は、前記スピーカユニットと前記カバー部材との間に設けられ、前記開口と前記第1排出部とは、互いに対向するように配置され、前記第1方向に沿って直線的に前記空気流が導かれることを特徴とする遊技機。

【0339】

このような構成によれば、光照射による第1演出を実行するのと同時に送風による第2演出を実行することができ、遊技者は、操作手段を操作する部位において光照射及び送風のいずれかによって演出が実行されていることを感知することができるので、遊技者が演出を見逃すことなく認識することができ、斬新な演出を実行することができる。また、開口から流出する空気流の方向を第1方向とした場合、エンクロージャの閥口から第1排出部へと直線的に空気流を導くことができるので、第1排出部から排出された空気流を効率よく操作手段へと到達せしめ、操作手段を操作する遊技者の部位に確実に風を当てて感じさせることができる。

【0340】

〔発明の効果〕

本発明によれば、遊技者が看取しやすく、かつ斬新な演出を実行することができる。

【0341】

本発明の遊技機は、以下の通りである。

【0342】

〔背景技術〕

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【0343】

パチンコ遊技機等のこの種の遊技機は、遊技の進行に伴い各種の演出が行われるように構成されており、液晶表示装置を用いた映像による演出、LED等を用いた光による演出、スピーカ等を用いた音による演出、あるいは可動装置を用いた物理的な挙動による演出等の様々な演出を行うように構成されている。

【0344】

例えば、従来の遊技機としては、導光板の端部から導入したLEDからの光を乱反射させることにより、導光板の前面に情報を発光表示させるといった演出を行うものが提案されている（例えば、特開2015-228979号公報参照）。

【0345】

[発明の概要]

[発明が解決しようとする課題]

【0346】

しかしながら、上記従来の遊技機では、発光素子としてのLEDの指向性が強いため、色ムラが生じやすいという難点があった。

【0347】

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、色ムラを解消して光を効率よく照射することができる遊技機を提供することを目的とする。

【0348】

[課題を解決するための手段]

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【0349】

本発明に係る遊技機は、複数の発光手段（例えば、複数のLED等）と、前記複数の発光手段が発する光を入射して出射する導光板（例えば、外側導光部材151、内側導光部材152等）と、を備え、前記導光板は、前記複数の発光手段からの光を入射する入射端面（例えば、入射後端面152a等）と、当該入射端面とは反対側に位置して光を出射する出射端面（例えば、出射前端面152b等）とを有し、前記複数の発光手段は、前記入射端面に沿って並ぶように配置され、前記入射端面は、前記複数の発光手段が並ぶ方向へと光を拡散させる第1のレンズカット（例えば、鋸歯状のレンズカット等）が形成され、前記出射端面は、前記入射端面に入射して導かれてきた光を外方へと散乱させる第2のレンズカット（例えば、ダイヤモンド状のレンズカット等）が形成されていることを特徴とする遊技機。

【0350】

このような構成によれば、導光板の入射端面では、複数の発光手段が並ぶ方向へと光を拡散しながら入射することにより、導光板内を光が効率よく進行する一方、導光板の出射端面では、入射端面から導光板内へと導かれた光を外方へと効率よく散乱させることができるので、色ムラを解消して光を効率よく照射することができる。

【0351】

[発明の効果]

本発明によれば、色ムラを解消して光を効率よく照射することができる。

【0352】

本発明の遊技機は、以下の通りである。

【0353】

[背景技術]

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【0354】

パチンコ遊技機等のこの種の遊技機は、遊技の進行に伴い各種の演出が行われるように構成されており、液晶表示装置を用いた映像による演出、LED等を用いた光による演出、スピーカ等を用いた音による演出、あるいは可動装置を用いた物理的な挙動による演出等の様々な演出を行うように構成されている。

【0355】

例えば、従来の遊技機としては、導光板の端部から導入したLEDからの光を乱反射させることにより、導光板の前面に情報を発光表示させるといった演出を行うものが提案されている（例えば、特開2015-228979号公報参照）。

【0356】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、上記従来の遊技機では、発光素子としてのＬＥＤの指向性が強いため、色ムラが生じやすいという難点があった。

【０３５７】

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、色ムラを解消して光を効率よく照射することができる遊技機を提供することを目的とする。

【０３５８】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

10

【０３５９】

本発明に係る遊技機は、複数の発光手段（例えば、複数のＬＥＤ等）と、前記複数の発光手段が発する光を入射して出射する導光板（例えば、外側導光部材１５１、内側導光部材１５２等）と、を備え、前記導光板は、前記複数の発光手段からの光を入射する入射端面（例えば、入射後端面１５２ａ等）と、当該入射端面とは反対側に位置して光を出射する出射端面（例えば、出射前端面１５２ｂ等）とを有し、前記複数の発光手段は、前記入射端面に沿って並ぶように配置され、前記入射端面は、前記複数の発光手段が並ぶ方向へと光を拡散させるように鋸歯状のレンズカットが形成されていることを特徴とする遊技機。

【０３６０】

このような構成によれば、導光板の入射端面では、鋸歯状のレンズカットにより複数の発光手段が並ぶ方向へと光を拡散することにより、導光板内を光が効率よく進行するので、色ムラを解消して光を効率よく照射することができる。

20

【０３６１】

〔発明の効果〕

本発明によれば、色ムラを解消して光を効率よく照射することができる。

【０３６２】

本発明の遊技機は、以下の通りである。

【０３６３】

〔背景技術〕

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

30

【０３６４】

パチンコ遊技機等のこの種の遊技機は、遊技の進行に伴い各種の演出が行われるように構成されており、液晶表示装置を用いた映像による演出、ＬＥＤ等を用いた光による演出、スピーカ等を用いた音による演出、あるいは可動装置を用いた物理的な挙動による演出等の様々な演出を行うように構成されている。

【０３６５】

例えば、従来の遊技機としては、導光板の端部から導入したＬＥＤからの光を乱反射させることにより、導光板の前面に情報を発光表示させるといった演出を行うものが提案されている（例えば、特開２０１５－２２８９７９号公報参照）。

【０３６６】

40

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、上記従来の遊技機では、発光素子としてのＬＥＤの指向性が強いため、色ムラが生じやすいという難点があった。

【０３６７】

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、色ムラを解消して光を効率よく照射することができる遊技機を提供することを目的とする。

【０３６８】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

50

【0369】

本発明に係る遊技機は、複数の発光手段（例えば、複数のＬＥＤ等）と、前記複数の発光手段が発する光を入射して出射する複数の導光板（例えば、外側導光部材１５１、内側導光部材１５２等）と、を備え、前記複数の導光板は、左右方向に隣接して配置され、前記複数の導光板のそれぞれは、前記複数の発光手段からの光を入射する入射端面（例えば、入射後端面１５２ａ等）と、当該入射端面とは反対側に位置して光を出射する出射端面（例えば、出射前端面１５２ｂ等）とを有し、前記複数の導光板の出射端面は、互いに前後方向にずれるように配置され、前記複数の発光手段は、前記入射端面に沿って並ぶように配置され、前記入射端面は、前記複数の発光手段が並ぶ方向へと光を拡散させる第１のレンズカット（例えば、鋸歯状のレンズカット等）が形成され、前記出射端面は、前記第１のレンズカットとは異なる形状であって、前記入射端面に入射して導かれてきた光を外方へと散乱させる第２のレンズカット（例えば、ダイヤカット状のレンズカット等）が形成されていることを特徴とする遊技機。

10

【0370】

このような構成によれば、複数の導光板の出射端面から遊技者までの距離が異なるので、光の散乱具合がそれぞれの導光板で異なることとなり、多彩な装飾的效果を発揮することができる。また、複数の導光板の出射端面では、第２のレンズカットにより入射端面から導光板内へと導かれた光を外方へと効率よく散乱させることができるので、色ムラを解消して光を効率よく照射することができる。

20

【0371】

〔発明の効果〕

本発明によれば、色ムラを解消して光を効率よく照射することができる。

【0372】

本発明の遊技機は、以下の通りである。

【0373】

〔背景技術〕

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【0374】

パチンコ遊技機等のこの種の遊技機は、遊技の進行に伴い各種の演出が行われるように構成されており、液晶表示装置を用いた映像による演出、ＬＥＤ等を用いた光による演出、スピーカ等を用いた音による演出、あるいは可動装置を用いた物理的な挙動による演出等の様々な演出を行うように構成されている。

30

【0375】

例えば、従来の遊技機としては、スピーカコーンの前面側に凹室を設けて、当該凹室にＬＥＤなどの発光手段を設けたものが提案されている（例えば、特開２００９－２３９８５１号公報参照）。

【0376】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、上記従来の遊技機では、スピーカコーンの前面側に発光手段や基板が設けられるので、スピーカコーンから発生する音を遮ってしまう問題があり、また、発光素子や基板が遊技者にはっきりと見えてしまうので、美観を損ねるという難点があった。

40

【0377】

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、美観を損ねることなくスピーカからの音を支障なく外方に伝えることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0378】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【0379】

本発明に係る遊技機は、音を発生可能な出音部（例えば、スピーカ１０ｂの振動面等）を

50

有するスピーカ（例えば、スピーカ１０ｂ等）と、前記出音部の前方に配置され、前記出音部からの音を外方に伝達可能な複数の開口部（例えば、前面カバー１４７Ｃの網目状の前面１４７Ｃａ等）が形成されたスピーカカバー（例えば、前面カバー１４７Ｃ等）と、発光演出を実行可能な発光ユニット（例えば、発光基板１４８、導光部材１４９等）と、を備え、前記発光ユニットは、発光手段（例えば、発光基板１４８のＬＥＤ１４８ａ等）と、前記発光手段が発する光を入射する入射部（例えば、入射後端面１４９ｂ等）、及び当該入射部からの光を外方に射出する射出部（例えば、射出前端面１４９ｃ等）を有する導光部材（例えば、導光部材１４９等）と、を備え、前記導光部材は、その一部（例えば、突出部１４９ｄ等）が前記スピーカカバーの裏面に当接又は近接するように配置されることを特徴とする遊技機。

10

【０３８０】

このような構成によれば、スピーカカバーの裏面に当接又は近接するように導光部材の一部が配置され、導光部材に沿って音がスピーカカバーまで導かれることにより、美観を損ねることなくスピーカからの音を支障なく外方に伝えることができる。また、導光部材がスピーカカバーの支持部材としての機能を果たすため、スピーカカバーの剛性を高めることができる。

【０３８１】

〔発明の効果〕

本発明によれば、美観を損ねることなくスピーカからの音を支障なく外方に伝えることができる。

20

【０３８２】

本発明の遊技機は、以下の通りである。

【０３８３】

〔背景技術〕

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【０３８４】

パチンコ遊技機等のこの種の遊技機は、遊技の進行に伴い各種の演出が行われるように構成されており、液晶表示装置を用いた映像による演出、ＬＥＤ等を用いた光による演出、スピーカ等を用いた音による演出、あるいは可動装置を用いた物理的な挙動による演出等の様々な演出を行うように構成されている。

30

【０３８５】

例えば、従来の遊技機としては、スピーカコーンの前面側に凹室を設けて、当該凹室にＬＥＤなどの発光手段を設けたものが提案されている（例えば、特開２００９－２３９８５１号公報参照）。

【０３８６】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、上記従来の遊技機では、スピーカコーンの前面側に発光手段や基板が設けられるので、スピーカコーンから発生する音を遮ってしまう問題があり、また、発光素子や基板が遊技者にはっきりと見えてしまうので、美観を損ねるという難点があった。

40

【０３８７】

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、美観を損ねることなくスピーカからの音を支障なく外方に伝えることができる遊技機を提供することを目的とする。

【０３８８】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【０３８９】

本発明に係る遊技機は、音を発生可能な出音部（例えば、スピーカ１０ｂの振動面等）を有するスピーカ（例えば、スピーカ１０ｂ等）と、発光演出を実行可能な発光ユニット（例えば、発光基板１４８、導光部材１４９等）と、を備え、前記発光ユニットは、発光手

50

段（例えば、発光基板 148 の LED 148a 等）と、前記発光手段が発する光を入射する入射部（例えば、入射後端面 149b 等）、及び当該入射部からの光を外方に射出する射出部（例えば、射出前端面 149c 等）を有する導光部材（例えば、導光部材 149 等）と、を備え、前記導光部材は、前記射出部が前記出音部の周縁に沿うように環状に配置されることを特徴とする遊技機。

【0390】

このような構成によれば、導光部材の射出部がスピーカの出音部を遮らないようにその周縁に沿って環状に配置されるので、美観を損ねることなくスピーカからの音を支障なく外方に伝えることができる。

【0391】

〔発明の効果〕

本発明によれば、美観を損ねることなくスピーカからの音を支障なく外方に伝えることができる。

【0392】

本発明の遊技機は、以下の通りである。

【0393】

〔背景技術〕

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【0394】

パチンコ遊技機等のこの種の遊技機は、遊技の進行に伴い各種の演出が行われるように構成されており、液晶表示装置を用いた映像による演出、LED 等を用いた光による演出、スピーカ等を用いた音による演出、あるいは可動装置を用いた物理的な挙動による演出等の様々な演出を行うように構成されている。

【0395】

例えば、従来の遊技機としては、スピーカコーンの前面側に凹室を設けて、当該凹室に LED などの発光手段を設けたものが提案されている（例えば、特開 2009-239851 号公報参照）。

【0396】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、上記従来の遊技機では、スピーカコーンの前面側に発光手段や基板が設けられるので、スピーカコーンから発生する音を遮ってしまう問題があり、また、発光素子や基板が遊技者にはっきりと見えてしまうので、美観を損ねるという難点があった。

【0397】

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、美観を損ねることなくスピーカからの音を支障なく外方に伝えることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0398】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【0399】

本発明に係る遊技機は、音を発生可能な出音部（例えば、スピーカ 10b の振動面等）を有するスピーカ（例えば、スピーカ 10b 等）と、前記出音部の前方に配置され、前記出音部からの音を外方に伝達可能に格子面（例えば、前面カバー 147C の網目状の前面 147Ca 等）が形成されたスピーカカバー（例えば、前面カバー 147C 等）と、発光演出を実行可能な発光ユニット（例えば、発光基板 148、導光部材 149 等）と、を備え、前記発光ユニットは、発光手段（例えば、発光基板 148 の LED 148a 等）と、前記発光手段が発する光を入射する入射部（例えば、入射後端面 149b 等）、及び当該入射部からの光を外方に射出する射出部（例えば、射出前端面 149c 等）を有する導光部材（例えば、導光部材 149 等）と、を備え、前記導光部材は、前記射出部が前記格子面から所定間隔離れて前記出音部の周縁に沿うように配置される第 1 導光部（例えば、筒部

10

20

30

40

50

149a等)と、前記出射部が前記第1導光部の出射部よりも前記格子面に近い位置に配置される第2導光部(例えば、突出部149d等)と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【0400】

このような構成によれば、第1導光部の出射部がスピーカカバーの格子面から所定間隔離れてスピーカの出音部の周縁に沿うように配置される一方、第2導光部の出射部がスピーカカバーの格子面に対して近い位置に配置されるので、同一光源からの光が奥行き方向で異なる複数の出射面から出射されることとなり、同一光源であっても多彩な装飾光を実現することができ、美観を損ねることなくスピーカからの音を支障なく外方に伝えることができる。

10

【0401】

〔発明の効果〕

本発明によれば、美観を損ねることなくスピーカからの音を支障なく外方に伝えることができる。

【0402】

本発明の遊技機は、以下の通りである。

【0403】

〔背景技術〕

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【0404】

パチンコ遊技機等のこの種の遊技機は、遊技の進行に伴い各種の演出が行われるように構成されており、液晶表示装置を用いた映像による演出、LED等を用いた光による演出、スピーカ等を用いた音による演出、あるいは可動装置を用いた物理的な挙動による演出等の様々な演出を行うように構成されている。

20

【0405】

例えば、従来の遊技機としては、光の透過率が異なる2つのレンズを隣接するように設け、光源からの光量が同一であっても2つのレンズの透過率に応じて一方では明るく見えるとともに、隣接する他方では暗く見えるものが提案されている(例えば、特開2011-87778号公報参照)。

【0406】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、上記従来の遊技機では、光を出射する2つのレンズの出射面が同じ高さ位置に揃えられているので、出射した光が交じり合ってしまう、視認性に緩急をつけるといった効果を有効に発揮し得ないという難点があった。

30

【0407】

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、光の視認性に明瞭な差を生じせしめ、ひいては斬新な光の演出を実現することができる遊技機を提供することを目的とする。

【0408】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

40

【0409】

本発明に係る遊技機は、複数の発光手段(例えば、LED144a, 144b等)と、前記複数の発光手段が設けられる基板(例えば、発光基板144等)と、前記複数の発光手段の前方に設けられる複数の導光部材(例えば、遮光部材145、導光部材146a~146c等)と、を備え、前記複数の発光手段は、第1発光手段(例えば、LED144b等)と、前記第1発光手段とは異なる位置に配置される第2発光手段(例えば、LED144a等)と、を含み、前記複数の導光部材は、前記第1発光手段からの光を散乱しつつ前方へと導く反射部(例えば、開口145cの周縁部等)を有する第1導光部材(例えば、遮光部材145等)と、前記第2発光手段からの光を拡散しつつ前方へと出射する出射

50

部（例えば、出射前端面 1 4 6 a b , 1 4 6 b b , 1 4 6 c b）を有する第 2 導光部材（例えば、導光部材 1 4 6 a ~ 1 4 6 c 等）と、を含み、前記第 1 導光部材の反射部は、前記基板からの距離が第 1 距離となる位置に配置され、前記第 2 導光部材の出射部は、前記基板からの距離が前記反射部よりも遠い第 2 距離となる位置に配置されることを特徴とする遊技機。

【 0 4 1 0 】

このような構成によれば、第 2 導光部材の出射部は、第 1 導光部材の反射部よりも発光手段が設けられた基板から遠い距離に配置されるので、反射部及び出射部から前方へと導かれる光の視認性に明瞭な差を生じせしめることができ、これにより斬新な光の演出を実現することができる。

【 0 4 1 1 】

〔発明の効果〕

本発明によれば、光の視認性に明瞭な差を生じせしめ、ひいては斬新な光の演出を実現することができる。

【 0 4 1 2 】

本発明の遊技機は、以下の通りである。

【 0 4 1 3 】

〔背景技術〕

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【 0 4 1 4 】

パチンコ遊技機等のこの種の遊技機は、遊技の進行に伴い各種の演出が行われるように構成されており、液晶表示装置を用いた映像による演出、LED等を用いた光による演出、スピーカ等を用いた音による演出、あるいは可動装置を用いた物理的な挙動による演出等の様々な演出を行うように構成されている。

【 0 4 1 5 】

例えば、従来の遊技機としては、光の透過率が異なる 2 つのレンズを隣接するように設け、光源からの光量が同一であっても 2 つのレンズの透過率に応じて一方では明るく見えるとともに、隣接する他方では暗く見えるものが提案されている（例えば、特開 2 0 1 1 - 8 7 7 7 8 号公報参照）。

【 0 4 1 6 】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、上記従来の遊技機では、光を出射する 2 つのレンズの出射面が同じ高さ位置に揃えられているので、出射した光が交じり合ってしまう、視認性に緩急をつけるといった効果を有効に発揮し得ないという難点があった。

【 0 4 1 7 】

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、光の視認性に明瞭な差を生じせしめ、ひいては斬新な光の演出を実現することができる遊技機を提供することを目的とする。

【 0 4 1 8 】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【 0 4 1 9 】

本発明に係る遊技機は、複数の発光手段（例えば、LED 1 4 4 a , 1 4 4 b 等）と、前記複数の発光手段が設けられる基板（例えば、発光基板 1 4 4 等）と、前記複数の発光手段の前方に設けられる複数の導光部材（例えば、遮光部材 1 4 5、導光部材 1 4 6 a ~ 1 4 6 c 等）と、前記複数の導光部材の前方に設けられる透光性の前面カバー（例えば、前面カバー 1 4 1 等）と、を含む装飾装置（例えば、中央装飾ユニット 1 4 a 等）を備えた遊技機であって、前記装飾装置は、遊技機の一部に取り付けられ、前記複数の発光手段は、第 1 発光手段（例えば、LED 1 4 4 b 等）と、前記第 1 発光手段とは異なる位置に配置される第 2 発光手段（例えば、LED 1 4 4 a 等）と、を含み、前記複数の導光部材は

10

20

30

40

50

、前記第1発光手段からの光を散乱しつつ前方へと導く反射部（例えば、開口145cの周縁部等）を有する第1導光部材（例えば、遮光部材145等）と、前記第2発光手段からの光を拡散しつつ前方へと出射する出射部（例えば、出射前端面146ab, 146b, 146cb）を有する複数の第2導光部材（例えば、導光部材146a～146c等）と、を含み、前記前面カバーは、鉛直方向に対し当該前面カバーの下部からその上部にかけて前方にせり出すような傾斜状の透光面（例えば、前面部141a等）を有し、前記複数の第2導光部材は、板状に形成されるとともに、互いに厚み方向に所定間隔をあけて隣接するように配置され、前記出射部が前記透光面の裏面に沿うように配置されることを特徴とする遊技機。

【0420】

このような構成によれば、前面カバーの傾斜状の透光面に沿うように複数の第2導光部材の出射部が配置されるので、第1導光部材の反射部からの光と複数の第2導光部材の出射部からの光との視認性に明瞭な差を生じせしめることができ、これにより斬新な光の演出を実現することができる。また、遊技者が見上げたときに複数の第2導光部材の出射部が互いに重なることなく、それぞれの出射部を透光面を通して確実に視認することができ、光の演出効果を高めることができる。

【0421】

〔発明の効果〕

本発明によれば、光の視認性に明瞭な差を生じせしめ、ひいては斬新な光の演出を実現することができる。

【0422】

本発明の遊技機は、以下の通りである。

【0423】

〔背景技術〕

本発明は、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

【0424】

パチンコ遊技機等のこの種の遊技機は、遊技の進行に伴い各種の演出が行われるように構成されており、液晶表示装置を用いた映像による演出、LED等を用いた光による演出、スピーカ等を用いた音による演出、あるいは可動装置を用いた物理的な挙動による演出等の様々な演出を行うように構成されている。

【0425】

例えば、従来の遊技機としては、光の透過率が異なる2つのレンズを隣接するように設け、光源からの光量が同一であっても2つのレンズの透過率に応じて一方では明るく見えるとともに、隣接する他方では暗く見えるものが提案されている（例えば、特開2011-87778号公報参照）。

【0426】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、上記従来の遊技機では、光を出射する2つのレンズの出射面が同じ高さ位置に揃えられているので、出射した光が交じり合ってしまう、視認性に緩急をつけるといった効果を有効に発揮し得ないという難点があった。

【0427】

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、光の視認性に明瞭な差を生じせしめ、ひいては斬新な光の演出を実現することができる遊技機を提供することを目的とする。

【0428】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【0429】

本発明に係る遊技機は、複数の発光手段（例えば、LED144a, 144b等）と、前記複数の発光手段が設けられる基板（例えば、発光基板144等）と、前記複数の発光手

10

20

30

40

50

段の前方に設けられる複数の導光部材（例えば、遮光部材 1 4 5、導光部材 1 4 6 a ～ 1 4 6 c 等）と、前記複数の導光部材の前方に設けられる透光性の前面カバー（例えば、前面カバー 1 4 1 等）と、を備え、前記複数の発光手段は、第 1 発光手段（例えば、LED 1 4 4 b 等）と、前記第 1 発光手段とは異なる位置に配置される第 2 発光手段（例えば、LED 1 4 4 a 等）と、を含み、前記複数の導光部材は、前記第 1 発光手段からの光を散乱しつつ前方へと導く反射部（例えば、開口 1 4 5 c の周縁部等）を有する第 1 導光部材（例えば、遮光部材 1 4 5 等）と、前記第 2 発光手段からの光を入射する入射端面（例えば、入射後端面 1 4 6 a a, 1 4 6 b a, 1 4 6 c a）、及び前記入射端面からの光を拡散しつつ出射する出射端面（例えば、出射前端面 1 4 6 a b, 1 4 6 b b, 1 4 6 c b）を有する第 2 導光部材（例えば、導光部材 1 4 6 a ～ 1 4 6 c 等）と、を含み、前記前面カバーは、透光面（例えば、前面部 1 4 1 a 等）を有し、前記第 2 導光部材は、前記出射端面が前記透光面の裏面に沿うように配置される平板状の導光部材で形成され、前記入射端面は、前記第 2 導光部材の内部へと光を平板状の長手方向に拡散させる第 1 のレンズカットが形成され、前記出射端面は、前記第 1 のレンズカットとは異なる形状であって前記入射端面に入射して導かれてきた光を外方へと拡散させる第 2 のレンズカットが形成されていることを特徴とする遊技機。

10

【0 4 3 0】

このような構成によれば、前面カバーの傾斜状の透光面に沿うように平板状の第 2 導光部材の一端面となる出射端面が配置され、第 2 導光部材の入射端面には、平板状の長手方向に光を拡散させる第 1 のレンズカットが形成される一方、出射端面には、第 1 のレンズカットとは異なる形状で外方へと光を拡散させる第 2 のレンズカットが形成されるので、第 2 導光部材は、入射端面を経て出射端面へと効率よく発光手段からの光を拡散しつつ透光面へと導く一方、第 1 導光部材は、反射光を透光面へと導くことができることから、これらの光の視認性に明瞭な差を生じせしめることができ、斬新な光の演出を実現することができる。また、第 2 導光部材では、入射端面の第 1 のレンズカットにより平板状の長手方向へと光を拡散しながら入射し、平板状の第 2 導光部材の内部へと光を効率よく進行させる一方、第 2 導光部材の出射端面では、入射端面から内部へと導かれた光を外方へと効率よく拡散させることができるので、色ムラを解消して光を効率よく照射することができる。

20

【0 4 3 1】

【発明の効果】

本発明によれば、光の視認性に明瞭な差を生じせしめ、ひいては斬新な光の演出を実現することができる。

30

【0 4 3 2】

<その他について>

遊技機としては、例えば特開 2 0 1 6 - 1 5 2 8 3 2 号公報に示すようなパチンコ遊技機も知られている。しかしながら、このパチンコ遊技機では、本発明のような遊技機としての構成や機能を有さないことから、興趣の向上を図ることができなかった。本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、興趣の向上を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0 4 3 3】

以下では、本実施形態に係る第一役物装置 4 0 0 0 及び第二役物装置 5 0 0 0 について説明する。

40

【0 4 3 4】

【第一役物装置 4 0 0 0】

まず、図 4 2 ～ 5 9 を用いて、第一役物装置 4 0 0 0 について説明する。第一役物装置 4 0 0 0 は、演出部材（後述する下部回動装飾体 4 2 1 0 等）を移動させることで演出を行うものである。第一役物装置 4 0 0 0 は、主として枠体 4 1 0 0、下部可動演出役物 4 2 0 0、下部役物昇降機構 4 3 0 0、上部可動演出役物 4 4 0 0 及び上部役物昇降機構 4 5 0 0 を具備する。

【0 4 3 5】

50

〔梓体 4 1 0 0〕

図 4 2 ～ 4 7 に示す梓体 4 1 0 0 は、後述する下部可動演出役物 4 2 0 0 や下部役物昇降機構 4 3 0 0 等を支持するための構造体である。梓体 4 1 0 0 は、板状の部材等を組み合わせて、中央が開口された正面視略矩形梓状に形成される。

〔0 4 3 6〕

〔下部可動演出役物 4 2 0 0〕

図 4 2 ～ 4 4 並びに図 4 8 ～ 5 0 に示す下部可動演出役物 4 2 0 0 は、第一役物装置 4 0 0 0 の下部において、後述する下部回動装飾体 4 2 1 0 を用いて演出を行うものである。下部可動演出役物 4 2 0 0 は、主として下部回動装飾体 4 2 1 0 及び下部回動駆動機構 4 2 2 0 を具備する。

〔0 4 3 7〕

〔下部回動装飾体 4 2 1 0〕

図 4 8 ～ 5 2 に示す下部回動装飾体 4 2 1 0 は、適宜の装飾が施されており、移動されることによって演出を行うものである。下部回動装飾体 4 2 1 0 は、略直方体状かつ中空状（箱状）に形成される。下部回動装飾体 4 2 1 0 は、長手方向を左右に向けて配置される。下部回動装飾体 4 2 1 0 は、具体的には、主として第一面 4 2 1 1、第二面 4 2 1 2、第三面 4 2 1 3、第四面 4 2 1 4、左側面 4 2 1 5 及び右側面 4 2 1 6 を具備する。

〔0 4 3 8〕

第一面 4 2 1 1 は、略直方体状に形成された下部回動装飾体 4 2 1 0 の 6 つの面のうちの面である。後述する初期状態（図 1 参照）においては、第一面 4 2 1 1 は前方に向けられている。第一面 4 2 1 1 は、主に 1 枚の板状の部材により形成される。第一面 4 2 1 1 は、少なくとも一部が光透過性を有する材料により形成される。第一面 4 2 1 1 には、適宜の装飾（文字、図形、キャラクター等）が施される。

〔0 4 3 9〕

第二面 4 2 1 2 は、略直方体状に形成された下部回動装飾体 4 2 1 0 の 6 つの面のうちの面であり、第一面 4 2 1 1 と反対側に形成される（対向する）面である。後述する初期状態においては、第二面 4 2 1 2 は後方に向けられている。第二面 4 2 1 2 は、主に 1 枚の板状の部材により形成される。第二面 4 2 1 2 は、第一面 4 2 1 1 と略同一面積を有するように形成される。第二面 4 2 1 2 は、少なくとも一部が光透過性を有する材料により形成される。第二面 4 2 1 2 には、第一面 4 2 1 1 に形成された装飾とは異なる適宜の装飾（文字、図形、キャラクター等）が施される。具体的には、第二面 4 2 1 2 には、後述する上部回動装飾体 4 4 1 0 の第二面 4 4 1 2 に施された装飾と関連性のある装飾（例えば、当該上部回動装飾体 4 4 1 0 の第二面 4 4 1 2 に施された装飾と合わせて 1 つの意味を成す英単語（例えば、第二面 4 4 1 2 に「BIG」、第二面 4 2 1 2 に「BONUS」の文字が施され、両者を合わせて「BIG BONUS」との意味を成す英単語）等）が施される。第二面 4 2 1 2 には、突出部 4 2 1 2 a が形成される。

〔0 4 4 0〕

突出部 4 2 1 2 a は、第二面 4 2 1 2 の表面から突出するように形成された部分である。突出部 4 2 1 2 a は、第二面 4 2 1 2 の四隅にそれぞれ形成される。厳密には、突出部 4 2 1 2 a は、後述する左側面 4 2 1 5 及び右側面 4 2 1 6 の後側部の上下両端部を後方に突出させることにより形成される。突出部 4 2 1 2 a は、後端部が第二面 4 2 1 2 と略平行な平面状となるように形成される。突出部 4 2 1 2 a は、当該平面状の後端部が、第二面 4 2 1 2 に形成された装飾よりも後方に位置する程度に、当該第二面 4 2 1 2 から後方へと突出している。

〔0 4 4 1〕

第三面 4 2 1 3 は、略直方体状に形成された下部回動装飾体 4 2 1 0 の 6 つの面のうちの面であり、第一面 4 2 1 1 及び第二面 4 2 1 2 と隣接する面である。後述する初期状態においては、第三面 4 2 1 3 は上方に向けられている。第三面 4 2 1 3 は、主に 1 枚の板状の部材により形成される。第三面 4 2 1 3 は、第一面 4 2 1 1 及び第二面 4 2 1 2 よりも小さい面積を有するように形成される。具体的には、第三面 4 2 1 3 の前後幅は、第一

10

20

30

40

50

面 4 2 1 1 及び第二面 4 2 1 2 の上下幅よりも小さくなるように形成される。第三面 4 2 1 3 は、少なくとも一部が光透過性を有する材料により形成される。第三面 4 2 1 3 には、第一面 4 2 1 1 及び第二面 4 2 1 2 に形成された装飾とは異なる適宜の装飾（文字、図形、キャラクター等）が施される。具体的には、第三面 4 2 1 3 には、後述する上部回動装飾体 4 4 1 0 の第三面 4 4 1 3 に施された装飾と関連性のある装飾（例えば、当該上部回動装飾体 4 4 1 0 の第三面 4 4 1 3 に施された装飾と合わせて一体的な形状を成す模様等）が施される。第三面 4 2 1 3 には、装飾貫通孔 4 2 1 3 a が形成される。

【0 4 4 2】

装飾貫通孔 4 2 1 3 a は、第三面 4 2 1 3 を貫通するように形成された孔である。装飾貫通孔 4 2 1 3 a は、第三面 4 2 1 3 に施された装飾に応じた形状となるように形成される。これによって装飾貫通孔 4 2 1 3 a は、遊技者が第三面 4 2 1 3 を視認した際に目立たないように形成される。当該装飾貫通孔 4 2 1 3 a を介して、下部回動装飾体 4 2 1 0 の内部空間と外部空間とが連通される。当該装飾貫通孔 4 2 1 3 a を介して、下部回動装飾体 4 2 1 0 の熱を外部へと逃がす（放熱する）ことができる。

【0 4 4 3】

第四面 4 2 1 4 は、略直方体状に形成された下部回動装飾体 4 2 1 0 の 6 つの面のうちの面であり、第三面 4 2 1 3 と反対側に形成される（対向する）面である。後述する初期状態においては、第四面 4 2 1 4 は下方に向けられている。第四面 4 2 1 4 は、主に 1 枚の板状の部材により形成される。第四面 4 2 1 4 は、第三面 4 2 1 3 と略同一面積（第一面 4 2 1 1 及び第二面 4 2 1 2 よりも小さい面積）を有するように形成される。第四面 4 2 1 4 は、少なくとも一部が光透過性を有する材料により形成される。第四面 4 2 1 4 には、第一面 4 2 1 1 及び第二面 4 2 1 2 に形成された装飾とは異なる適宜の装飾（文字、図形、キャラクター等）が施される。第四面 4 2 1 4 には、装飾貫通孔 4 2 1 4 a 及び係合凹部 4 2 1 4 b が形成される。

【0 4 4 4】

装飾貫通孔 4 2 1 4 a は、第四面 4 2 1 4 を貫通するように形成された孔である。装飾貫通孔 4 2 1 4 a は、第四面 4 2 1 4 に施された装飾に応じた形状となるように形成される。これによって装飾貫通孔 4 2 1 4 a は、遊技者が第四面 4 2 1 4 を視認した際に目立たないように形成される。当該装飾貫通孔 4 2 1 4 a を介して、下部回動装飾体 4 2 1 0 の内部空間と外部空間とが連通される。当該装飾貫通孔 4 2 1 4 a を介して、下部回動装飾体 4 2 1 0 の熱を外部へと逃がす（放熱する）ことができる。

【0 4 4 5】

係合凹部 4 2 1 4 b（図 5 0 及び図 5 3 参照）は、第四面 4 2 1 4 の表面を凹ませるように形成された凹部である。係合凹部 4 2 1 4 b は、第四面 4 2 1 4 の左右両端の前後中央部にそれぞれ形成される。係合凹部 4 2 1 4 b は、底面視略矩形状に形成される。係合凹部 4 2 1 4 b は、主として底面 4 2 1 4 c、傾斜面 4 2 1 4 d 及び貫通孔 4 2 1 4 e を具備する。

【0 4 4 6】

底面 4 2 1 4 c は、係合凹部 4 2 1 4 b の底部に形成される平面状の部分である。底面 4 2 1 4 c は、第四面 4 2 1 4 表面と略平行に形成される。

【0 4 4 7】

傾斜面 4 2 1 4 d は、係合凹部 4 2 1 4 b の側面（第四面 4 2 1 4 の表面と係合凹部 4 2 1 4 b の底面 4 2 1 4 c とを接続する面）である。より具体的には、傾斜面 4 2 1 4 d は、係合凹部 4 2 1 4 b の側面のうち、前後一对の側面である。当該一对の傾斜面 4 2 1 4 d は、係合凹部 4 2 1 4 b の底面 4 2 1 4 c 側から第四面 4 2 1 4 の表面側（係合凹部 4 2 1 4 b の開口側）に向かって互いに離間する（前後幅が徐々に広がる）ように傾斜している。

【0 4 4 8】

貫通孔 4 2 1 4 e は、底面 4 2 1 4 c を貫通するように形成された孔である。貫通孔 4 2 1 4 e は、底面 4 2 1 4 c の略半分を貫通するように形成される。当該貫通孔 4 2 1 4 e

10

20

30

40

50

を介して、下部回動装飾体 4 2 1 0 の内部空間と外部空間とが連通される。当該貫通孔 4 2 1 4 e を介して、下部回動装飾体 4 2 1 0 の熱を外部へと逃がす（放熱する）ことができる。

【0 4 4 9】

左側面 4 2 1 5 は、略直方体状に形成された下部回動装飾体 4 2 1 0 の 6 つの面のうちの面（左側の側面）である。左側面 4 2 1 5 は、主に 1 枚の板状の部材により形成される。左側面 4 2 1 5 の後端部は、前述の第二面 4 2 1 2 の突出部 4 2 1 2 a を形成している。さらに左側面 4 2 1 5 には、筒状突出部 4 2 1 5 a、中央貫通孔 4 2 1 5 b 及び係合孔 4 2 1 5 c が形成される。

【0 4 5 0】

筒状突出部 4 2 1 5 a は、左側面 4 2 1 5 の中央から左方に向かって突出するように形成された部分である。筒状突出部 4 2 1 5 a は、長手方向を左右に向けた中空の円柱状（有底筒状）に形成される。

【0 4 5 1】

中央貫通孔 4 2 1 5 b は、筒状突出部 4 2 1 5 a の左側面の中央を貫通するように形成された孔である。中央貫通孔 4 2 1 5 b は、側面視円形状に形成される。

【0 4 5 2】

係合孔 4 2 1 5 c は、筒状突出部 4 2 1 5 a の左側面を貫通するように形成された孔である。係合孔 4 2 1 5 c は、中央貫通孔 4 2 1 5 b の周囲に、等間隔に 3 つ形成される。

【0 4 5 3】

右側面 4 2 1 6 は、略直方体状に形成された下部回動装飾体 4 2 1 0 の 6 つの面のうちの面（右側の側面）である。右側面 4 2 1 6 は、主に 1 枚の板状の部材により形成される。右側面 4 2 1 6 の後端部は、前述の第二面 4 2 1 2 の突出部 4 2 1 2 a を形成している。さらに右側面 4 2 1 6 には、貫通孔 4 2 1 6 a が形成される。

【0 4 5 4】

貫通孔 4 2 1 6 a は、右側面 4 2 1 6 の中央を貫通するように形成された孔である。貫通孔 4 2 1 6 a は、側面視円形状に形成される。

【0 4 5 5】

〔下部回動駆動機構 4 2 2 0〕

図 4 8 ～ 5 7 に示す下部回動駆動機構 4 2 2 0 は、下部回動装飾体 4 2 1 0 を回動駆動させるものである。下部回動駆動機構 4 2 2 0 は、主として左側ケース 4 2 2 1、モータ 4 2 2 2、出力ギヤ 4 2 2 3、従動ギヤ 4 2 2 4、右側ケース 4 2 2 5 及び回動軸部 4 2 2 6 を具備する。

【0 4 5 6】

左側ケース 4 2 2 1 は、下部回動装飾体 4 2 1 0 を支持すると共に、各種部品を収容するものである。左側ケース 4 2 2 1 は、略直方体状かつ中空状（箱状）に形成される。左側ケース 4 2 2 1 は、複数の部材により形成される。なお、図 5 5 においては、左側ケース 4 2 2 1 の一部分を省略し、当該左側ケース 4 2 2 1 の内部を図示している。左側ケース 4 2 2 1 は、主として貫通孔 4 2 2 1 a、摺動部 4 2 2 1 b 及び挟持部 4 2 2 1 c を具備する。

【0 4 5 7】

貫通孔 4 2 2 1 a は、左側ケース 4 2 2 1 の右側面を貫通するように形成された孔である。貫通孔 4 2 2 1 a は、側面視円形状に形成される。

【0 4 5 8】

摺動部 4 2 2 1 b は、後述する左側レール部材 4 3 1 0 と摺動可能に接する部分である。摺動部 4 2 2 1 b は、左側ケース 4 2 2 1 の後面の左部を上下に亘って凹ませた溝状に形成される。

【0 4 5 9】

挟持部 4 2 2 1 c は、左側ケース 4 2 2 1 を後述するベルト 4 3 3 3 と連結するための部分である。挟持部 4 2 2 1 c は、略矩形板状に形成される。挟持部 4 2 2 1 c は、左側ケ

10

20

30

40

50

ース 4 2 2 1 の左端部に前方から固定される。挟持部 4 2 2 1 c は、後述するベルト 4 3 3 3 を左側ケース 4 2 2 1 との間で挟み込むことで、当該ベルト 4 3 3 3 に左側ケース 4 2 2 1 を連結することができる。

【0 4 6 0】

モータ 4 2 2 2 は、下部回動装飾体 4 2 1 0 を回動させるための駆動源である。モータ 4 2 2 2 は、左側ケース 4 2 2 1 の内部に配置される。モータ 4 2 2 2 の図示しない出力軸は、左方に向けて突出するように設けられる。

【0 4 6 1】

出力ギヤ 4 2 2 3 は、モータ 4 2 2 2 からの駆動力により回動する平歯車である。出力ギヤ 4 2 2 3 は、左側ケース 4 2 2 1 の内部に配置される。出力ギヤ 4 2 2 3 は、回動軸線方向を左右方向に向けて、モータ 4 2 2 2 の左方に配置される。出力ギヤ 4 2 2 3 は、モータ 4 2 2 2 の出力軸に連結される。

【0 4 6 2】

従動ギヤ 4 2 2 4 は、出力ギヤ 4 2 2 3 からの駆動力により回動する平歯車である。従動ギヤ 4 2 2 4 は、左側ケース 4 2 2 1 の内部に配置される。具体的には、従動ギヤ 4 2 2 4 には、本体部 4 2 2 4 a、貫通孔 4 2 2 4 b 及び突起部 4 2 2 4 c が形成される。

【0 4 6 3】

本体部 4 2 2 4 a は、平歯車状に形成された部分である。本体部 4 2 2 4 a は、回動軸線方向を左右方向に向けて、出力ギヤ 4 2 2 3 の上方に配置される。本体部 4 2 2 4 a は、出力ギヤ 4 2 2 3 と噛み合うように配置される。

【0 4 6 4】

貫通孔 4 2 2 4 b は、本体部 4 2 2 4 a を左右に貫通するように形成された孔である。貫通孔 4 2 2 4 b は、本体部 4 2 2 4 a の中心に形成される。

【0 4 6 5】

突起部 4 2 2 4 c は、本体部 4 2 2 4 a の右側面から右方へと突出するように形成された部分である。突起部 4 2 2 4 c は、貫通孔 4 2 2 4 b の周囲に、等間隔に 3 つ形成される。当該突起部 4 2 2 4 c は、下部回動装飾体 4 2 1 0 の係合孔 4 2 1 5 c と対応する位置に形成される。

【0 4 6 6】

右側ケース 4 2 2 5 は、下部回動装飾体 4 2 1 0 を支持するものである。右側ケース 4 2 2 5 は、略直方体状かつ中空状（箱状）に形成される。左側ケース 4 2 2 1 は、複数の部材により形成される。右側ケース 4 2 2 5 は、主として摺動部 4 2 2 5 a 及び挟持部 4 2 2 5 b を具備する。

【0 4 6 7】

摺動部 4 2 2 5 a は、後述する右側レール部材 4 3 2 0 に対して摺動可能に連結される部分である。摺動部 4 2 2 5 a は、右側ケース 4 2 2 5 の後面に形成される。摺動部 4 2 2 5 a は、上下に延びる略矩形筒状に形成される。

【0 4 6 8】

挟持部 4 2 2 5 b は、右側ケース 4 2 2 5 を後述するベルト 4 3 4 3 と連結するための部分である。挟持部 4 2 2 5 b は、略矩形板状に形成される。挟持部 4 2 2 5 b は、右側ケース 4 2 2 5 の右端部に前方から固定される。挟持部 4 2 2 5 b は、後述するベルト 4 3 4 3 を右側ケース 4 2 2 5 との間で挟み込むことで、当該ベルト 4 3 4 3 に右側ケース 4 2 2 5 を連結することができる。

【0 4 6 9】

図 5 4、図 5 6 及び図 5 7 に示す回動軸部 4 2 2 6 は、下部回動装飾体 4 2 1 0 を回動可能に支持すると共に、当該下部回動装飾体 4 2 1 0 を発光させるためのものである。回動軸部 4 2 2 6 は、主として固定軸 4 2 2 6 a、連結部 4 2 2 6 b、前側半円筒部 4 2 2 6 c、後側半円筒部 4 2 2 6 d 及び発光基板 4 2 2 6 e を具備する。

【0 4 7 0】

固定軸 4 2 2 6 a は、略円柱状の部材である。固定軸 4 2 2 6 a は、軸線方向を左右に向

10

20

30

40

50

けて配置される。

【0471】

連結部4226bは、固定軸4226aと後述する前側半円筒部4226c及び後側半円筒部4226dとを連結するためのものである。連結部4226bは、略円筒状に形成される。連結部4226bは、軸線方向を左右に向けて配置される。連結部4226bの左端部は、固定軸4226aの右端部に固定される。

【0472】

前側半円筒部4226cは、下部回動装飾体4210を回動可能に支持するための回動軸を形成するものである。前側半円筒部4226cは、略半円筒状（円筒を軸線に沿って半分にしたような形状）に形成される。前側半円筒部4226cは、長手方向を左右に向けて配置される。前側半円筒部4226cは、曲面（側面視半円状に形成された面）や補強のために形成されたリブ等を具備する。前側半円筒部4226cは、曲面を前方に向けて配置される。前側半円筒部4226cは、光透過性を有する材料により形成され、後述する発光基板4226e（LED4226i）から照射される光を拡散させることができる。

【0473】

後側半円筒部4226dは、下部回動装飾体4210を回動可能に支持するための回動軸を形成するものである。後側半円筒部4226dは、略半円筒状（円筒を軸線に沿って半分にしたような形状）に形成される。後側半円筒部4226dは、長手方向を左右に向けて配置される。後側半円筒部4226dは、曲面（側面視半円状に形成された面）、曲面に形成された複数の開口部4226h、補強のために形成されたリブ等を具備する。後側半円筒部4226dは、曲面を後方に向けて配置される。

【0474】

発光基板4226eは、略矩形板状に形成される。発光基板4226eは、その板面を前後に向けると共に、長手方向を左右に向けて配置される。発光基板4226eの前面には、当該発光基板4226eの左右略全域に亘って複数のLED4226iが設けられる。当該LED4226iを発光させることで、発光基板4226eの前方へと光を照射することができる。

【0475】

発光基板4226eは、前側半円筒部4226c及び後側半円筒部4226dを介して連結部4226bに固定される。具体的には、前側半円筒部4226c及び後側半円筒部4226dは、発光基板4226eを前後から挟み込むようにして、互いに固定される。この際、当該前側半円筒部4226c及び後側半円筒部4226dの左端部には、連結部4226bも挟み込まれる。このように、前側半円筒部4226c及び後側半円筒部4226dによって連結部4226b及び発光基板4226eが挟み込まれることで、当該発光基板4226eは連結部4226bに固定される。

【0476】

このように前側半円筒部4226cと後側半円筒部4226dを組み合わせることで、略円柱状の部材（回動軸部4226）が形成される。当該回動軸部4226の左右両端部近傍には、それぞれ略円筒状の左側カラー4226f及び右側カラー4226gが嵌装される。

【0477】

<下部回動装飾体4210及び下部回動駆動機構4220について>

このように構成された回動軸部4226は、図58に示すように、下部回動装飾体4210の貫通孔4216aから当該下部回動装飾体4210の内部へと挿通される。この際、回動軸部4226が円形断面を有するように（略円柱状に）形成されているため、側面視円形状の貫通孔4216a（ひいては、下部回動装飾体4210）に対する位置合わせを容易に行うことができる。

【0478】

回動軸部4226の左端部に設けられた固定軸4226aは、下部回動装飾体4210の中央貫通孔4215bに挿通され、当該中央貫通孔4215bから左方へと突出するよう

10

20

30

40

50

に配置される。

【0479】

このように配置された状態においては、下部回動装飾体4210の筒状突出部4215aの内周面が、左側カラー4226fを介して回動軸部4226に回動可能に支持されると共に、下部回動装飾体4210の貫通孔4216aの内周面が、右側カラー4226gを介して回動軸部4226に回動可能に支持される。

【0480】

さらに、図59に示すように、回動軸部4226の固定軸4226aの左端部は、従動ギヤ4224の貫通孔4224bに挿通されると共に、左側ケース4221に固定される。この際、従動ギヤ4224は、固定軸4226aに対して相対回転可能となる。また、回動軸部4226の右端部は、右側ケース4225に固定される。

10

【0481】

また、下部回動装飾体4210の筒状突出部4215aに形成された係合孔4215cには、従動ギヤ4224の突起部4224cが嵌め合わされる（係合される）。これによって、モータ4222の駆動力によって従動ギヤ4224が回動すると、当該従動ギヤ4224の回動に伴って下部回動装飾体4210が回動軸部4226を中心として回動する。この際、回動軸部4226は左側ケース4221及び右側ケース4225に固定されているため、回動することはない。

【0482】

このように、モータ4222を適宜駆動させることで下部回動装飾体4210を回動させ、所望の面を前方に向けることができる。当該下部回動装飾体4210の内部では、発光基板4226eから常に前方へと光が照射可能であるため、当該下部回動装飾体4210の前面を明るく発光させることができる。なお、当該下部回動装飾体4210の回動位置は、適宜のセンサによって検出することができ、当該センサの検出値に基づいて下部回動装飾体4210を任意の回動位置まで回動させることができる。また、各LED4226iはそれぞれ別々に制御可能であり、正面を向いた下部回動装飾体4210の面に応じた発光制御を行うことが可能である。このような構成により、発光基板4226eも下部回動装飾体4210に応じて回転し、下部回動装飾体4210の面数と同数の発光基板4226eを備える場合に比較して、発光基板4226eを複数配置する必要が無くコストの削減を図ることができる。

20

30

【0483】

〔下部役物昇降機構4300〕

図43～47に示す下部役物昇降機構4300は、下部可動演出役物4200を昇降駆動させるものである。下部役物昇降機構4300は、主として左側レール部材4310、右側レール部材4320、左側駆動機構4330及び右側駆動機構4340を具備する。

【0484】

〔左側レール部材4310〕

左側レール部材4310は、下部可動演出役物4200を上下に案内するものである。左側レール部材4310は、長手方向を上下に向けた矩形板状に形成される。左側レール部材4310の前面には、下端部から上下中央に亘って上下方向に延びるレール4311が形成される。左側レール部材4310は、枠体4100の左部に上下に亘るように固定される。

40

【0485】

〔右側レール部材4320〕

右側レール部材4320は、下部可動演出役物4200を上下に案内するものである。右側レール部材4320は、長手方向を上下に向けた略円柱状に形成される。右側レール部材4320は、枠体4100の右部に上下に亘るように固定される。

【0486】

〔左側駆動機構4330〕

左側駆動機構4330は、下部可動演出役物4200を上下に昇降駆動するものである。

50

左側駆動機構 4 3 3 0 は、主として上部プーリ 4 3 3 1、下部プーリ 4 3 3 2、ベルト 4 3 3 3、伝達ギヤ 4 3 3 4 及びモータ 4 3 3 5 を具備する。

【0 4 8 7】

上部プーリ 4 3 3 1 は、略円形板状に形成される部材である。上部プーリ 4 3 3 1 は、枠体 4 1 0 0 の左側面の上下中途部に設けられる。より具体的には、上部プーリ 4 3 3 1 は、枠体 4 1 0 0 の左側面の内側に配置される。上部プーリ 4 3 3 1 は、枠体 4 1 0 0 の左側面の外側に設けられて上下に摺動可能な可動支持体 4 3 3 1 a に回動可能に支持される。可動支持体 4 3 3 1 a は、スプリング 4 3 3 1 b によって常時上方に向かって付勢されている。

【0 4 8 8】

下部プーリ 4 3 3 2 は、略円形板状に形成される部材である。下部プーリ 4 3 3 2 は、枠体 4 1 0 0 の左側面の下部（上部プーリ 4 3 3 1 の下方）に設けられる。より具体的には、下部プーリ 4 3 3 2 は、枠体 4 1 0 0 の左側面の内側に回動可能に支持される。

【0 4 8 9】

ベルト 4 3 3 3 は、下部可動演出役物 4 2 0 0 を支持するものである。ベルト 4 3 3 3 は、上部プーリ 4 3 3 1 及び下部プーリ 4 3 3 2 に巻回される。

【0 4 9 0】

伝達ギヤ 4 3 3 4 は、下部プーリ 4 3 3 2 に駆動力を伝達するものである。伝達ギヤ 4 3 3 4 は、下部プーリ 4 3 3 2 に形成されたギヤと噛み合うように配置される。

【0 4 9 1】

モータ 4 3 3 5 は、下部可動演出役物 4 2 0 0 を上下に昇降させるための駆動源である。モータ 4 3 3 5 は、枠体 4 1 0 0 の左下部に設けられる。モータ 4 3 3 5 の図示しない出力軸からの駆動力は、伝達ギヤ 4 3 3 4 に伝達される。モータ 4 3 3 5 の駆動力によって伝達ギヤ 4 3 3 4 が回動すると、当該伝達ギヤ 4 3 3 4 の回動に伴って下部プーリ 4 3 3 2 が回動する。これによって、ベルト 4 3 3 3 が上部プーリ 4 3 3 1 と下部プーリ 4 3 3 2 の間を回動する。

【0 4 9 2】

〔右側駆動機構 4 3 4 0〕

右側駆動機構 4 3 4 0 は、下部可動演出役物 4 2 0 0 を上下に昇降駆動するものである。右側駆動機構 4 3 4 0 は、主として上部プーリ 4 3 4 1、下部プーリ（不図示）、ベルト 4 3 4 3、伝達ギヤ（不図示）及びモータ 4 3 4 5 を具備する。なお、右側駆動機構 4 3 4 0 は、左側駆動機構 4 3 3 0 と略同様（略左右対称）に構成されているため、以下ではその構成を簡単に説明する。

【0 4 9 3】

上部プーリ 4 3 4 1 及び下部プーリ（不図示）は、枠体 4 1 0 0 の右側面に設けられる。上部プーリ 4 3 4 1 及び下部プーリ（不図示）には、ベルト 4 3 4 3 が巻回される。当該下部プーリには、伝達ギヤ（不図示）を介してモータ 4 3 4 5 の駆動力が伝達される。モータ 4 3 4 5 の駆動力によって、ベルト 4 3 4 3 が回動する。

【0 4 9 4】

<下部可動演出役物 4 2 0 0 及び下部役物昇降機構 4 3 0 0 について>

上述の如く構成された下部役物昇降機構 4 3 0 0 によって、下部可動演出役物 4 2 0 0 が昇降可能に支持されている。具体的には、左側ケース 4 2 2 1 の摺動部 4 2 2 1 b と左側レール部材 4 3 1 0 のレール 4 3 1 1 とが摺動可能に接する。また、右側ケース 4 2 2 5 の摺動部 4 2 2 5 a に右側レール部材 4 3 2 0 が摺動可能に挿通される。

【0 4 9 5】

また、下部可動演出役物 4 2 0 0 の挟持部 4 2 2 1 c と左側ケース 4 2 2 1 との間にベルト 4 3 3 3 が挟み込まれることで、当該ベルト 4 3 3 3 に左側ケース 4 2 2 1 が連結される。また下部可動演出役物 4 2 0 0 の挟持部 4 2 2 5 b と右側ケース 4 2 2 5 との間にベルト 4 3 4 3 が挟み込まれることで、当該ベルト 4 3 4 3 に右側ケース 4 2 2 5 が連結される（図 4 4 参照）。このようにして、左右のベルト 4 3 3 3 及びベルト 4 3 4 3 によっ

10

20

30

40

50

て、下部可動演出役物 4 2 0 0 が支持される。当該左右のベルト 4 3 3 3 及びベルト 4 3 4 3 を任意の方向に回転させることで、下部可動演出役物 4 2 0 0 を上下に昇降させることができる。なお、当該下部可動演出役物 4 2 0 0 の上下位置は、適宜のセンサによって検出することができ、当該センサの検出値に基づいて下部可動演出役物 4 2 0 0 を任意の上下位置まで回転させることができる。

【0496】

〔上部可動演出役物 4 4 0 0〕

図 4 2 ～ 4 4、並びに図 6 0 ～ 6 2 に示す上部可動演出役物 4 4 0 0 は、第一役物装置 4 0 0 0 の上部において、後述する上部回転装飾体 4 4 1 0 を用いて演出を行うものである。上部可動演出役物 4 4 0 0 は、主として上部回転装飾体 4 4 1 0 及び上部回転駆動機構 4 4 2 0 を具備する。なお、上部可動演出役物 4 4 0 0 の構成は、前述の下部可動演出役物 4 2 0 0 の構成と概ね同一であるため、以下では特に下部可動演出役物 4 2 0 0 と異なる点を詳細に説明する。

【0497】

〔上部回転装飾体 4 4 1 0〕

上部回転装飾体 4 4 1 0 は、適宜の装飾が施されており、移動されることによって演出を行うものである。上部回転装飾体 4 4 1 0 は、略直方体状かつ中空状（箱状）に形成される。上部回転装飾体 4 4 1 0 は、長手方向を左右に向けて配置される。上部回転装飾体 4 4 1 0 は、具体的には、主として第一面 4 4 1 1、第二面 4 4 1 2、第三面 4 4 1 3、第四面 4 4 1 4、左側面 4 4 1 5 及び右側面 4 4 1 6 を具備する。

【0498】

第一面 4 4 1 1 は、略直方体状に形成された上部回転装飾体 4 4 1 0 の 6 つの面のうちの面である。後述する初期状態においては、第一面 4 4 1 1 は前方に向けられている。第一面 4 4 1 1 は、主に 1 枚の板状の部材により形成される。第一面 4 4 1 1 は、少なくとも一部が光透過性を有する材料により形成される。第一面 4 4 1 1 には、適宜の装飾（文字、図形、キャラクター等）が施される。

【0499】

第二面 4 4 1 2 は、略直方体状に形成された上部回転装飾体 4 4 1 0 の 6 つの面のうちの面であり、第一面 4 4 1 1 と反対側に形成される（対向する）面である。後述する初期状態においては、第二面 4 4 1 2 は後方に向けられている。第二面 4 4 1 2 は、主に 1 枚の板状の部材により形成される。第二面 4 4 1 2 は、第一面 4 4 1 1 と略同一面積を有するように形成される。第二面 4 4 1 2 は、少なくとも一部が光透過性を有する材料により形成される。第二面 4 4 1 2 には、第一面 4 4 1 1 に形成された装飾とは異なる適宜の装飾（文字、図形、キャラクター等）が施される。具体的には、第二面 4 4 1 2 には、下部回転装飾体 4 2 1 0 の第二面 4 2 1 2 に施された装飾と関連性のある装飾（例えば、当該下部回転装飾体 4 2 1 0 の第二面 4 2 1 2 に施された装飾と合わせて 1 つの意味を成す英単語（例えば、第二面 4 4 1 2 に「BIG」、第二面 4 2 1 2 に「BONUS」の文字が施され、両者を合わせて「BIG BONUS」との意味を成す英単語）等）が施される。第二面 4 4 1 2 には、突出部 4 4 1 2 a が形成される。

【0500】

突出部 4 4 1 2 a は、第二面 4 4 1 2 の表面から突出するように形成された部分である。突出部 4 4 1 2 a は、第二面 4 4 1 2 の四隅にそれぞれ形成される。厳密には、突出部 4 4 1 2 a は、後述する左側面 4 4 1 5 及び右側面 4 4 1 6 の後側部の上下両端部を後方に突出させることにより形成される。突出部 4 4 1 2 a は、後端部が第二面 4 4 1 2 と略平行な平面状となるように形成される。突出部 4 4 1 2 a は、当該平面状の後端部が、第二面 4 4 1 2 に形成された装飾よりも後方に位置する程度に、当該第二面 4 4 1 2 から後方へと突出している。

【0501】

第三面 4 4 1 3 は、略直方体状に形成された上部回転装飾体 4 4 1 0 の 6 つの面のうちの面であり、第一面 4 4 1 1 及び第二面 4 4 1 2 と隣接する面である。後述する初期状態

10

20

30

40

50

においては、第三面 4 4 1 3 は下方に向けられている。第三面 4 4 1 3 は、主に 1 枚の板状の部材により形成される。第三面 4 4 1 3 は、第一面 4 4 1 1 及び第二面 4 4 1 2 よりも小さい面積を有するように形成される。具体的には、第三面 4 4 1 3 の前後幅は、第一面 4 4 1 1 及び第二面 4 4 1 2 の上下幅よりも小さくなるように形成される。第三面 4 4 1 3 は、少なくとも一部が光透過性を有する材料により形成される。第三面 4 4 1 3 には、第一面 4 4 1 1 及び第二面 4 4 1 2 に形成された装飾とは異なる適宜の装飾（文字、図形、キャラクター等）が施される。具体的には、第三面 4 4 1 3 には、下部回動装飾体 4 2 1 0 の第三面 4 2 1 3 に施された装飾と関連性のある装飾（例えば、当該下部回動装飾体 4 2 1 0 の第三面 4 2 1 3 に施された装飾と合わせて一体的な形状を成す模様等）が施される。

10

【0502】

第四面 4 4 1 4 は、略直方体状に形成された上部回動装飾体 4 4 1 0 の 6 つの面のうちの面であり、第三面 4 4 1 3 と反対側に形成される（対向する）面である。後述する初期状態においては、第四面 4 4 1 4 は上方に向けられている。第四面 4 4 1 4 は、主に 1 枚の板状の部材により形成される。第四面 4 4 1 4 は、第三面 4 4 1 3 と略同一面積（第一面 4 4 1 1 及び第二面 4 4 1 2 よりも小さい面積）を有するように形成される。第四面 4 4 1 4 は、少なくとも一部が光透過性を有する材料により形成される。第四面 4 4 1 4 には、第一面 4 4 1 1 及び第二面 4 4 1 2 に形成された装飾とは異なる適宜の装飾（文字、図形、キャラクター等）が施される。第四面 4 4 1 4 には、装飾貫通孔 4 4 1 4 a 及び係合凸部 4 4 1 4 b が形成される。

20

【0503】

装飾貫通孔 4 4 1 4 a は、第四面 4 4 1 4 を貫通するように形成された孔である。装飾貫通孔 4 4 1 4 a は、第四面 4 4 1 4 に施された装飾に応じた形状となるように形成される。これによって装飾貫通孔 4 4 1 4 a は、遊技者が第四面 4 4 1 4 を視認した際に目立たないように形成される。当該装飾貫通孔 4 4 1 4 a を介して、上部回動装飾体 4 4 1 0 の内部空間と外部空間とが連通される。当該装飾貫通孔 4 4 1 4 a を介して、上部回動装飾体 4 4 1 0 の熱を外部へと逃がす（放熱する）ことができる。

【0504】

係合凸部 4 4 1 4 b は、第四面 4 4 1 4 の表面を突出させるように形成された凸部である。係合凸部 4 4 1 4 b は、第四面 4 4 1 4 の左右両端の前後中央部にそれぞれ形成される。係合凸部 4 4 1 4 b は、側面視略三角形に形成される。係合凸部 4 4 1 4 b は、主として傾斜面 4 4 1 4 d を具備する。

30

【0505】

傾斜面 4 4 1 4 d は、係合凸部 4 4 1 4 b の前後一対の面である。当該一対の傾斜面 4 4 1 4 d は、係合凸部 4 4 1 4 b の底部側から先端側に向かって互いに近接する（前後幅が徐々に狭まる）ように傾斜している。

【0506】

左側面 4 4 1 5 は、略直方体状に形成された上部回動装飾体 4 4 1 0 の 6 つの面のうちの面（左側の側面）である。左側面 4 4 1 5 は、主に 1 枚の板状の部材により形成される。左側面 4 4 1 5 の後端部は、前述の第二面 4 4 1 2 の突出部 4 4 1 2 a を形成している。

40

【0507】

右側面 4 4 1 6 は、略直方体状に形成された上部回動装飾体 4 4 1 0 の 6 つの面のうちの面（右側の側面）である。右側面 4 4 1 6 は、主に 1 枚の板状の部材により形成される。右側面 4 4 1 6 の後端部は、前述の第二面 4 4 1 2 の突出部 4 4 1 2 a を形成している。

【0508】

〔上部回動駆動機構 4 4 2 0〕

上部回動駆動機構 4 4 2 0 は、上部回動装飾体 4 4 1 0 を回動駆動させるものである。上部回動駆動機構 4 4 2 0 は、主として左側ケース 4 4 2 1、及び右側ケース 4 4 2 5 等を具備する。

【0509】

50

上部回動駆動機構 4 4 2 0 の構成は、前述の下部回動駆動機構 4 2 2 0（下部回動装飾体 4 2 1 0 を回動駆動させるもの）の構成と概ね同一である。すなわち、上部回動駆動機構 4 4 2 0 は、左側ケース 4 4 2 1 と右側ケース 4 4 2 5 の間に、略円柱状の図示しない回動軸部（下部回動駆動機構 4 2 2 0 の回動軸部 4 2 2 6 に相当）が設けられる。また上部回動装飾体 4 4 1 0 は、当該回動軸部に回動可能に支持される。上部回動装飾体 4 4 1 0 は、左側ケース 4 4 2 1 内に設けられた図示しないモータ（下部回動駆動機構 4 2 2 0 のモータ 4 2 2 2 に相当）の駆動力によって回動される。

【0510】

このように、図示しないモータを適宜駆動させることで上部回動装飾体 4 4 1 0 を回動させ、所望の面を前方に向けることができる。当該上部回動装飾体 4 4 1 0 の内部では、図示しない発光基板から前方へと光が照射されるため、当該上部回動装飾体 4 4 1 0 の前面を明るく発光させることができる。なお、当該上部回動装飾体 4 4 1 0 の回動位置は、適宜のセンサによって検出することができ、当該センサの検出値に基づいて上部回動装飾体 4 4 1 0 を任意の回動位置まで回動させることができる。

【0511】

〔上部役物昇降機構 4 5 0 0〕

図 4 3 ～ 4 5、並びに図 4 7 に示す上部役物昇降機構 4 5 0 0 は、上部可動演出役物 4 4 0 0 を昇降駆動させるものである。上部役物昇降機構 4 5 0 0 は、主として左側レール部材 4 3 1 0、右側レール部材 4 3 2 0、左側駆動機構 4 5 3 0 及び右側駆動機構 4 5 4 0 を具備する。

【0512】

上部役物昇降機構 4 5 0 0 の構成は、前述の下部役物昇降機構 4 3 0 0（下部可動演出役物 4 2 0 0 を昇降駆動させるもの）の構成と概ね同一（略上下対称）である。すなわち、左側レール部材 4 3 1 0 及び右側レール部材 4 3 2 0 の上部には、上部可動演出役物 4 4 0 0 の左側ケース 4 4 2 1 及び右側ケース 4 4 2 5 がそれぞれ摺動可能に設けられる。また、左側駆動機構 4 5 3 0 のベルト 4 5 3 3 及び右側駆動機構 4 5 4 0 のベルト 4 5 4 3 には、上部可動演出役物 4 4 0 0 の左側ケース 4 4 2 1 及び右側ケース 4 4 2 5 がそれぞれ連結される。モータ 4 5 3 5 及びモータ 4 5 4 5 を駆動させて左右のベルト 4 5 3 3 及びベルト 4 5 4 3 を任意の方向に回動させることで、上部可動演出役物 4 4 0 0 を上下に昇降させることができる。なお、当該上部可動演出役物 4 4 0 0 の上下位置は、適宜のセンサによって検出することができ、当該センサの検出値に基づいて上部可動演出役物 4 4 0 0 を任意の上下位置まで回動させることができる。

【0513】

〔第二役物装置 5 0 0 0〕

次に、図 1、図 4 2、並びに図 6 3 ～ 6 6 を用いて、第二役物装置 5 0 0 0 について説明する。第二役物装置 5 0 0 0 は、演出部材（後述する左部可動装飾体 5 1 2 0 等）を移動させることで演出を行うものである。第二役物装置 5 0 0 0 は、主として左部可動演出役物 5 1 0 0 及び右部可動演出役物 5 2 0 0 を具備する。

【0514】

〔左部可動演出役物 5 1 0 0〕

図 1、図 4 2、図 6 3 及び図 6 4 に示す左部可動演出役物 5 1 0 0 は、後述する左部可動装飾体 5 1 2 0 を用いて演出を行うものである。左部可動演出役物 5 1 0 0 は、第一役物装置 4 0 0 0 の左部（枠体 4 1 0 0 の左側面）の前方に配置される。左部可動演出役物 5 1 0 0 は、主として左部装飾枠体 5 1 1 0、左部可動装飾体 5 1 2 0 及び左部役物摺動機構 5 1 3 0 を具備する。

【0515】

〔左部装飾枠体 5 1 1 0〕

左部装飾枠体 5 1 1 0 は、長手方向を上下に向けた略板状に形成される部材である。左部装飾枠体 5 1 1 0 の正面には、適宜の装飾が施される。

【0516】

〔左部可動装飾体 5 1 2 0〕

左部可動装飾体 5 1 2 0 は、適宜の装飾が施されており、移動されることによって演出を行うものである。左部可動装飾体 5 1 2 0 は、主としてベース部材 5 1 2 1 及び装飾部材 5 1 2 2 を具備する。

〔0 5 1 7〕

ベース部材 5 1 2 1 は、長手方向を上下に向けた略板状に形成される部材である。

〔0 5 1 8〕

装飾部材 5 1 2 2 は、適宜の装飾が施された部材である。装飾部材 5 1 2 2 は、長手方向を上下に向けた略板状に形成される。装飾部材 5 1 2 2 の前面には、適宜の装飾が形成される。装飾部材 5 1 2 2 は、ベース部材 5 1 2 1 の前面に固定される。

10

〔0 5 1 9〕**〔左部役物摺動機構 5 1 3 0〕**

左部役物摺動機構 5 1 3 0 は、左部可動装飾体 5 1 2 0 を左部装飾枠体 5 1 1 0 に対して左右に摺動させるものである。左部役物摺動機構 5 1 3 0 は、主としてモータ 5 1 3 1、出力ギヤ 5 1 3 2、ピニオンギヤ 5 1 3 3、ラックギヤ 5 1 3 4、案内軸部 5 1 3 5 及び案内部材 5 1 3 6 を具備する。

〔0 5 2 0〕

モータ 5 1 3 1 は、左部可動装飾体 5 1 2 0 を摺動させるための駆動源である。モータ 5 1 3 1 は、左部装飾枠体 5 1 1 0 の後面の上部に設けられる。

〔0 5 2 1〕

20

出力ギヤ 5 1 3 2 は、モータ 5 1 3 1 の駆動力を出力するためのものである。出力ギヤ 5 1 3 2 は、回動軸線方向を前後方向に向けて、モータ 5 1 3 1 の図示しない出力軸に連結される。

〔0 5 2 2〕

ピニオンギヤ 5 1 3 3 は、出力ギヤ 5 1 3 2 からの駆動力を伝達するものである。ピニオンギヤ 5 1 3 3 は、回動軸線方向を前後方向に向けて、出力ギヤ 5 1 3 2 の下方に配置される。ピニオンギヤ 5 1 3 3 は、左部装飾枠体 5 1 1 0 に回動可能に支持される。ピニオンギヤ 5 1 3 3 は、出力ギヤ 5 1 3 2 と噛み合うように配置される。

〔0 5 2 3〕

ラックギヤ 5 1 3 4 は、ピニオンギヤ 5 1 3 3 から伝達される駆動力を直線運動に変換するものである。ラックギヤ 5 1 3 4 は、左部可動装飾体 5 1 2 0 のベース部材 5 1 2 1 の上端部に、当該ベース部材 5 1 2 1 と一体的に形成される。ラックギヤ 5 1 3 4 は、左右に延びるように形成される。

30

〔0 5 2 4〕

案内軸部 5 1 3 5 は、左部可動装飾体 5 1 2 0 を左部装飾枠体 5 1 1 0 に対して移動（摺動）可能に連結するための部分である。案内軸部 5 1 3 5 は、長手方向を前後に向けた略円柱状に形成される。案内軸部 5 1 3 5 は、左部可動装飾体 5 1 2 0 のベース部材 5 1 2 1 の前面の上部から、前方に向かって延びるように形成される。案内軸部 5 1 3 5 は、ベース部材 5 1 2 1 の前面に、左右に並んで 2 つ設けられる。

〔0 5 2 5〕

40

案内部材 5 1 3 6 は、左部可動装飾体 5 1 2 0 を左部装飾枠体 5 1 1 0 に対して移動（摺動）可能に連結するための部分である。案内部材 5 1 3 6 は、長手方向を左右に向けた略板状の部材である。案内部材 5 1 3 6 は、ピニオンギヤ 5 1 3 3 の下方において、左部装飾枠体 5 1 1 0 に固定される。案内部材 5 1 3 6 には、左右に延びる長孔 5 1 3 6 a が形成される。

〔0 5 2 6〕

このように構成された案内軸部 5 1 3 5 は、カラー 5 1 3 5 a を介して案内部材 5 1 3 6 の長孔 5 1 3 6 a に挿通される。これによって、左部可動装飾体 5 1 2 0 は、当該長孔 5 1 3 6 a の長手方向に沿って（すなわち、左右方向に）、左部装飾枠体 5 1 1 0 に対して摺動可能となる。またこの際、ラックギヤ 5 1 3 4 は、ピニオンギヤ 5 1 3 3 と噛み合う

50

ように配置される。

【0527】

上述の如く構成された左部役物摺動機構5130によって、左部可動装飾体5120が左右に摺動される。具体的には、モータ5131が駆動すると、当該モータ5131の駆動力が出力ギヤ5132等を介してラックギヤ5134に伝達されて、当該ラックギヤ5134が左右に摺動する。モータ5131の動作を制御して出力ギヤ5132を任意の方向に回転させることで、ラックギヤ5134を任意の方向（左右いずれか）に摺動させることができ、ひいては左部可動装飾体5120を左右に摺動させることができる。

【0528】

〔右部可動演出役物5200〕

図1、図42、図65及び図66に示す右部可動演出役物5200は、後述する右部可動装飾体5220を用いて演出を行うものである。右部可動演出役物5200は、第一役物装置4000の右部（枠体4100の右側面）の前方に配置される。右部可動演出役物5200は、主として右部装飾枠体5210、右部可動装飾体5220及び右部役物摺動機構5230を具備する。なお、右部可動演出役物5200は、左部可動演出役物5100と略同様（略左右対称）に構成されているため、以下ではその構成を簡単に説明する。

【0529】

〔右部装飾枠体5210〕

右部装飾枠体5210は、長手方向を上下に向けた略板状に形成される部材である。右部装飾枠体5210の正面には、適宜の装飾が施される。

【0530】

〔右部可動装飾体5220〕

右部可動装飾体5220は、適宜の装飾が施されており、移動されることによって演出を行うものである。右部可動装飾体5220は、主としてベース部材5221及び装飾部材5222を具備する。装飾部材5222は、ベース部材5221の前面に固定される。

【0531】

〔右部役物摺動機構5230〕

右部役物摺動機構5230は、右部可動装飾体5220を右部装飾枠体5210に対して左右に摺動させるものである。右部役物摺動機構5230は、主としてモータ5231、出力ギヤ（不図示）、ピニオンギヤ5233、ラックギヤ5234、案内軸部5235及び案内部材5236を具備する。

【0532】

右部装飾枠体5210の後面の上部には、モータ5231、出力ギヤ（不図示）、ピニオンギヤ5233及び案内部材5236が設けられる。またベース部材5221には、ラックギヤ5234及び案内軸部5235が設けられる。

【0533】

案内軸部5235は、カラー5235aを介して案内部材5236の長孔5236aに挿通される。これによって、右部可動装飾体5220は、当該長孔5236aの長手方向に沿って（すなわち、左右方向に）、右部装飾枠体5210に対して摺動可能となる。またこの際、ラックギヤ5234は、ピニオンギヤ5233と噛み合うように配置される。

【0534】

上述の如く構成された右部役物摺動機構5230によって、右部可動装飾体5220が左右に摺動される。具体的には、モータ5231が駆動すると、当該モータ5231の駆動力が出力ギヤ等を介してラックギヤ5234に伝達されて、当該ラックギヤ5234が左右に摺動する。モータ5231の動作を制御して出力ギヤを任意の方向に回転させることで、ラックギヤ5234を任意の方向（左右いずれか）に摺動させることができ、ひいては右部可動装飾体5220を左右に摺動させることができる。

【0535】

<第一役物装置4000及び第二役物装置5000の動作について>

以下では、図1、並びに図67～74を用いて、第一役物装置4000及び第二役物装置

10

20

30

40

50

5000による演出態様（動作態様）の一例について説明する。なお、図1、並びに図67～74においては、当該第一役物装置4000及び第二役物装置5000の動作説明に必要な部材を、適宜簡略化して図示している。また、第一役物装置4000の下部回動装飾体4210及び上部回動装飾体4410の各面を区別し易くするため、各面に異なるアルファベットを記載している。具体的には、下部回動装飾体4210の第一面4211、第二面4212及び第三面4213には、それぞれ「A」、「B」及び「C」を示している。また上部回動装飾体4410の第一面4411、第二面4412及び第三面4413には、それぞれ「a」、「b」及び「c」を示している。

【0536】

上述の如く構成される第一役物装置4000及び第二役物装置5000は、前述の可動演出装置270（図22参照）に含まれるものであり、サブ制御基板33の演出装置制御回路338に接続されている。以下で説明するような第一役物装置4000及び第二役物装置5000の動作は、当該サブ制御基板33（演出装置制御回路338）によって制御される。

【0537】

第一役物装置4000及び第二役物装置5000は、サブ制御基板33によって、主に初期状態、第一状態、第二状態又は第三状態に切り換えられる。当該各状態の切り換えの順番は限定するものではなく、任意の一の状態から任意の他の状態へと切り換えることが可能である。以下、各状態について説明する。

【0538】

まず、初期状態について説明する。図1には、第一役物装置4000及び第二役物装置5000の初期状態を示している。当該初期状態において、下部回動装飾体4210は、第一面4211を前方に向けた状態で、最も下方（下部役物昇降機構4300による上下昇降可能な範囲のうち、最も下方）に摺動されている。この状態では、下部回動装飾体4210のほぼ全体が開口部1hの下端よりも下方（ステージ1001の後方）に位置している。遊技者は、開口部1hが形成された透明な遊技盤本体（パネル本体）を介して当該下部回動装飾体4210の第一面4211に施された装飾を視認することができる。

【0539】

また当該初期状態において、上部回動装飾体4410は、第一面4411を前方に向けた状態で、最も上方（上部役物昇降機構4500による上下昇降可能な範囲のうち、最も上方）に摺動されている。この状態では、上部回動装飾体4410のほぼ全体が開口部1hの上端（装飾部材1gの後方）に位置しており、当該上部回動装飾体4410は前方から視認し難い状態となっている。

【0540】

また当該初期状態において、左部可動装飾体5120及び右部可動装飾体5220は、それぞれ最も外側（左右外側）に摺動されている。この状態では、左部可動装飾体5120及び右部可動装飾体5220の外側部分が開口部1hよりも外側に位置しており、左部可動装飾体5120及び右部可動装飾体5220の内側部分が前方から視認できる状態となっている。

【0541】

次に、第一状態（図67参照）について説明する。上部回動装飾体4410は、初期状態から下方へと所定距離（上部回動装飾体4410の略全体が開口部1hの内側に位置する程度）だけ下降した位置まで摺動して停止されることで、第一状態に切り換えられる。

【0542】

当該第一状態において、上部回動装飾体4410は、第一面4411を前方に向けた状態で、装飾部材1gのすぐ下方に位置している。この状態では、遊技者は、開口部1hを介して上部回動装飾体4410の第一面4411に施された装飾を視認することができる。

【0543】

また当該第一状態において、下部回動装飾体4210は、初期状態と同様に第一面4211を前方に向けた状態で、最も下方に摺動されている。

10

20

30

40

50

【0544】

このような第一状態では、上部回動装飾体4410と下部回動装飾体4210とは互いに離間している。第一状態において、第一役物装置4000及び第二役物装置5000は、主に上部回動装飾体4410の第一面4411に施された装飾に遊技者の注意を引くことができる。

【0545】

次に、第二状態（図70参照）について説明する。図68に示すように、上部回動装飾体4410は、上下中途部（上部役物昇降機構4500による上下昇降可能な範囲のうち、上下中途部）に摺動されて停止される。上部回動装飾体4410は、上下への摺動が停止された状態で回動されて、第二面4412を前方に向けられる。その後、図69に示すように、上部回動装飾体4410はさらに下方に摺動される。

10

【0546】

また下部回動装飾体4210は、図68に示すように、上下中途部（下部役物昇降機構4300による上下昇降可能な範囲のうち、上下中途部）に摺動されて停止される。下部回動装飾体4210は、上下への摺動が停止された状態で回動されて、第二面4212を前方に向けられる。その後、図69に示すように、下部回動装飾体4210はさらに上方に摺動される。

【0547】

このようにして、図69に示すように、下部回動装飾体4210と上部回動装飾体4410とが、開口部1hの略中央付近において互いに近接するまで摺動される。この際、下部回動装飾体4210の第四面4214と、上部回動装飾体4410の第四面4414とが上下に対向することになる。

20

【0548】

さらに、図70に示すように、下部回動装飾体4210と上部回動装飾体4410とが近接した後で、左部可動装飾体5120及び右部可動装飾体5220は、それぞれ最も内側（左右内側）に摺動される。これによって、下部回動装飾体4210及び上部回動装飾体4410の左右に設けられた部材（当該下部回動装飾体4210等を駆動させるための部材、例えば左側ケース4221や右側ケース4225等）を、左部可動装飾体5120及び右部可動装飾体5220によって隠すことができる。

【0549】

このような第二状態では、第一役物装置4000及び第二役物装置5000は、主に下部回動装飾体4210の第二面4212と上部回動装飾体4410の第二面4412に施された装飾に遊技者の注意を引くことができる。前述の如く下部回動装飾体4210の第二面4212と上部回動装飾体4410の第二面4412に施された装飾は関連性を有している（例えば、第二面4212と第二面4412に施された英単語が組み合わせられて1つの意味を成している）。

30

【0550】

なお、第二状態に切り換えられる際に、下部回動装飾体4210の第四面4214と、上部回動装飾体4410の第四面4414とが近接すると、第四面4414に形成された係合凸部4414bが、第四面4214に形成された係合凹部4214bに嵌入する（図71参照）。係合凸部4414bが係合凹部4214bに嵌入する際、傾斜面4414d及び傾斜面4214dによって、当該係合凸部4414bと係合凹部4214bとの相対位置（特に、前後方向の相対位置）が調整される。これによって、係合凸部4414bの先端が係合凹部4214bの前後略中央に位置するように嵌入される。このように、係合凸部4414bを係合凹部4214bに嵌入させることで、当該係合凸部4414bと係合凹部4214bの相対位置、ひいては下部回動装飾体4210と上部回動装飾体4410の相対位置を調整することができる。本実施形態においては、下部回動装飾体4210の第二面4212と上部回動装飾体4410の第二面4412とが面一（平行）となるように、当該下部回動装飾体4210と上部回動装飾体4410の相対位置が調整される。なお、係合凸部4414bの基端部の幅方向の寸法は、係合凹部4214bの開口部の幅寸

40

50

法よりも若干小さい寸法となるように形成されており、係合凸部 4 4 1 4 b がいずれの位置に存在していても、係合凹部 4 2 1 4 b に挿入される大きさとなっている。

【0 5 5 1】

このように下部回動装飾体 4 2 1 0 と上部回動装飾体 4 4 1 0 の相対位置を調整することによって、当該下部回動装飾体 4 2 1 0 及び上部回動装飾体 4 4 1 0 に形成された装飾の美観を向上させることができる。例えば、前述の如く下部回動装飾体 4 2 1 0 の第二面 4 2 1 2 と上部回動装飾体 4 4 1 0 の第二面 4 4 1 2 に施された装飾が関連性を有している（例えば、第二面 4 2 1 2 と第二面 4 4 1 2 に施された英単語が組み合わせられて 1 つの意味を成す等）場合、両装飾の関連性をより高めることができる。

【0 5 5 2】

次に、第三状態（図 7 4 参照）について説明する。図 7 2 に示すように、上部回動装飾体 4 4 1 0 は、上下中途部に摺動されて停止される。上部回動装飾体 4 4 1 0 は、上下への摺動が停止された状態で回動されて、第三面 4 4 1 3 を前方に向けられる。その後、図 7 3 に示すように、上部回動装飾体 4 4 1 0 はさらに下方（最も下方）に摺動される。

【0 5 5 3】

また下部回動装飾体 4 2 1 0 は、図 7 2 に示すように、上下中途部に摺動されて停止される。下部回動装飾体 4 2 1 0 は、上下への摺動が停止された状態で回動されて、第三面 4 2 1 3 を前方に向けられる。その後、図 7 3 に示すように、下部回動装飾体 4 2 1 0 はさらに上方（最も上方）に摺動される。

【0 5 5 4】

このようにして、図 7 3 に示すように、下部回動装飾体 4 2 1 0 と上部回動装飾体 4 4 1 0 とが、開口部 1 h の略中央付近において互いに近接される。この際、下部回動装飾体 4 2 1 0 の第二面 4 2 1 2 と、上部回動装飾体 4 4 1 0 の第二面 4 4 1 2 とが上下に対向することになる。

【0 5 5 5】

さらに、図 7 4 に示すように、下部回動装飾体 4 2 1 0 と上部回動装飾体 4 4 1 0 とが近接した後で、左部可動装飾体 5 1 2 0 及び右部可動装飾体 5 2 2 0 は、それぞれ最も内側（左右内側）に摺動される。これによって、下部回動装飾体 4 2 1 0 及び上部回動装飾体 4 4 1 0 の左右に設けられた部材（当該下部回動装飾体 4 2 1 0 等を駆動させるための部材、例えば左側ケース 4 2 2 1 や右側ケース 4 2 2 5 等）を、左部可動装飾体 5 1 2 0 及び右部可動装飾体 5 2 2 0 によって隠すことができる。

【0 5 5 6】

このような第三状態では、第一役物装置 4 0 0 0 及び第二役物装置 5 0 0 0 は、主に下部回動装飾体 4 2 1 0 の第三面 4 2 1 3 と上部回動装飾体 4 4 1 0 の第三面 4 4 1 3 に施された装飾に遊技者の注意を引くことができる。前述の如く下部回動装飾体 4 2 1 0 の第三面 4 2 1 3 と上部回動装飾体 4 4 1 0 の第三面 4 4 1 3 に施された装飾は関連性を有している（例えば、第三面 4 2 1 3 と第三面 4 4 1 3 に施された装飾が合わさって一体的な形状を成している）。また、第三状態で前方に向けられた面（第三面 4 2 1 3 及び第三面 4 4 1 3）の面積は、第二状態で前方に向けられた面（第二面 4 2 1 2 及び第二面 4 4 1 2）の面積よりも小さくなる。

【0 5 5 7】

なお、第三状態に切り換えられる際に、下部回動装飾体 4 2 1 0 の第二面 4 2 1 2 と、上部回動装飾体 4 4 1 0 の第二面 4 4 1 2 とが近接すると、第二面 4 2 1 2 の四隅に形成された突出部 4 2 1 2 a と、第二面 4 4 1 2 の四隅に形成された突出部 4 4 1 2 a とが、互いに当接する。このように、突出部 4 2 1 2 a と突出部 4 4 1 2 a が当接されるため、第二面 4 2 1 2（より詳細には、当該第二面 4 2 1 2 に施された装飾等）と第二面 4 4 1 2（より詳細には、当該第二面 4 4 1 2 に施された装飾等）とが接触することがない。このように、突出部 4 2 1 2 a 及び突出部 4 4 1 2 a によって装飾同士の接触を防止することができ、当該装飾の破損を防止することができる。

【0 5 5 8】

なお、以上説明した初期状態、第一状態、第二状態及び第三状態の切り換えは、前述の如くサブ制御基板 33（演出装置制御回路 338）によって制御されるものであり、任意の一の状態から任意の他の状態へと切り換えることが可能である。このように状態を切り換えることによる演出パターンは、大当り抽選の結果と所定の演出抽選テーブルに基づいて決定される。

【0559】

また、上述のように各状態を切り換える際には、下部回動装飾体 4210 及び上部回動装飾体 4410 の上下位置が前述のような適宜のセンサによって検出され、当該センサの検出値に基づいて当該下部回動装飾体 4210 等の上下位置が調整される。例えば、各状態における下部回動装飾体 4210 等の上下位置をそれぞれセンサによって検出したり、各状態のうち少なくとも 1 つの状態における下部回動装飾体 4210 等の上下位置をセンサによって検出し、当該位置を基準として他の状態への切り換え（上下移動量の調整）を行ったりすることができる。

【0560】

また、上記説明においては、主に下部回動装飾体 4210、上部回動装飾体 4410、左部可動装飾体 5120 及び右部可動装飾体 5220 の移動による演出について説明したが、当該下部回動装飾体 4210 等の移動（上記各状態の切り換え）に加えて、当該下部回動装飾体 4210 等の背後に設けられた表示装置（液晶表示装置 4）の表示を適宜制御して、当該表示装置による映像を組み合わせた演出を行うことも可能である。特に、図 74 に示す実施態様（第三状態）では、第二面 4212 に形成された突出部 4212a と、第二面 4412 に形成された突出部 4412a とが互いに当接するため、図 70 の状態（第二状態）と比較して上下の装飾体（下部回動装飾体 4210 と上部回動装飾体 4410）の間（特に、突出部 4212a と突出部 4412a との当接箇所以外の箇所）に隙間（間隙）が生じる。このため、当該隙間の背後の表示装置（液晶表示装置 4）にて、当該隙間を補完するような映像を表示させる演出（映像演出）を実行することが望ましい。当該映像としては、下部回動装飾体 4210 及び上部回動装飾体 4410 の前面（遊技者側の面）に施された装飾と関連性や一体感を有する映像を用いることが望ましい。また、図 70（第二状態）や図 74（第三状態）のように、上下の装飾体（下部回動装飾体 4210 と上部回動装飾体 4410）が互いに近接して 1 つの装飾が完成した状態において、当該装飾体の上下から視認可能な表示装置（液晶表示装置 4）にて、完成した当該装飾に対応する映像演出を実行することが望ましい。

【0561】

以上、本発明の一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

【0562】

例えば、遊技機の例としてパチンコ遊技機を例示したが、本発明はこれに限るものではなく、例えばパチスロ遊技機であってもよい。

【0563】

また、本実施形態においては、下部回動装飾体 4210 を回動させるための機構（下部回動駆動機構 4220）と、昇降させるための機構（下部役物昇降機構 4300）とを独立して設けることで、当該下部回動装飾体 4210 の回動と昇降を独立して制御することができるものとした。これによって、例えば下部回動装飾体 4210 を昇降させながら回動させることも、昇降を停止させた状態で回動させることも可能となり、細やかな制御を可能としている。しかし、本発明はこれに限るものではなく、下部回動装飾体 4210 の回動と昇降を互いに連動させるような一の機構を用いて制御することも可能である。例えば、1 つの駆動源（モータ等）からの動力を用いて下部回動装飾体 4210 の回動と昇降を行うことも可能である。下部回動装飾体 4210 だけでなく、上部回動装飾体 4410 についても同様のことが言える。

【0564】

また、本実施形態においては、下部役物昇降機構 4300 によって下部回動装飾体 421

0を上下に昇降させるものとしたが、本発明は、当該下部回動装飾体4210の移動方向を限定するものではない。例えば、当該下部回動装飾体4210を左右に移動可能とすることも可能である。この場合、上部回動装飾体4410についても同様に左右に移動可能とし、当該下部回動装飾体4210と上部回動装飾体4410とを左右に近接又は離間可能な構成とすることが可能である。さらに、当該下部回動装飾体4210等を上下又は左右に移動させた後に、左右又は上下に移動させるなど、当該下部回動装飾体4210等を複数の方向に段階的に（二段階以上）移動させるものでもよい。さらに、当該下部回動装飾体4210等の上下への移動と左右への移動を組み合わせ、斜め方向へ移動させるものでもよい。

【0565】

また、本実施形態においては、下部回動装飾体4210の第一面4211及び第二面4212は、第三面4213及び第四面4214よりも面積が大きくなるように構成するものとした。これによって、当該下部回動装飾体4210を回動させる演出に変化をつけることができる。しかしながら、本発明はこれに限るものではなく、下部回動装飾体4210の各面の大小関係は限定するものではない。例えば、第一面4211及び第二面4212と、第三面4213及び第四面4214との大小関係を逆にしてもよいし、全ての面が同じ面積を有するように構成することも可能である。また、下部回動装飾体4210は、左側面4215及び右側面4216も含め、全ての面が同じ大きさ（同じ形状）の立方体状に形成されてもよい。さらに、下部回動装飾体4210は、直方体状ではなく、三角柱状や五角柱状など、種々の多面体であってもよく、さらにはより複雑な形状のものであってもよい。

【0566】

また、本実施形態においては、第三状態において、下部回動装飾体4210の第二面4212と、上部回動装飾体4410の第二面4412とが近接すると、第二面4212の四隅に形成された突出部4212aと、第二面4412の四隅に形成された突出部4412aとが、互いに当接するものとした。これによって、当該第二面4212及び第二面4412に施された装飾を保護することができる。しかし、本発明はこれに限るものではなく、その他の面にも同様の突出部を形成し、装飾を保護するように構成することも可能である。例えば、下部回動装飾体4210と上部回動装飾体4410は、第二状態においても互いに近接するため、当該第二状態において対向する第四面4214及び第四面4414に突出部を形成し、互いに当接させて装飾を保護するように構成してもよい。

【0567】

また、本実施形態においては、第二状態において、下部回動装飾体4210の第四面4214と、上部回動装飾体4410の第四面4414とが近接すると、第四面4414に形成された係合凸部4414bが、第四面4214に形成された係合凹部4214bに嵌入するものとした。これによって、下部回動装飾体4210と上部回動装飾体4410の相対位置を調整することができる。しかし、本発明はこれに限るものではなく、その他の面にも同様の係合凸部や係合凹部を形成し、下部回動装飾体4210と上部回動装飾体4410の相対位置を調整するように構成することも可能である。例えば、下部回動装飾体4210と上部回動装飾体4410は、第三状態においても互いに近接するため、当該第三状態において対向する第二面4212及び第二面4412に、係合凸部と係合凹部を形成してもよい。

【0568】

また本実施形態においては、第三状態において、液晶表示装置4に、下部回動装飾体4210と上部回動装飾体4410の間に形成される間隙を補完するような映像を表示させるものとした。しかし、本発明はこれに限るものではなく、その他の状態（例えば、第二状態）においても、液晶表示装置4を用いて、下部回動装飾体4210と上部回動装飾体4410の間に形成される間隙を補完するような映像を表示させる構成としてもよい。

【0569】

また、本実施形態においては、下部回動装飾体4210に係合凹部4214bを形成し、

上部回動装飾体 4 4 1 0 に係合凸部 4 4 1 4 b を形成するものとしたが、本発明はこれに限るものではない。例えば、下部回動装飾体 4 2 1 0 に係合凸部 4 4 1 4 b を形成し、上部回動装飾体 4 4 1 0 に係合凹部 4 2 1 4 b を形成することも可能である。

【0570】

また、本実施形態においては、係合凹部 4 2 1 4 b の傾斜面 4 2 1 4 d と、係合凸部 4 4 1 4 b の傾斜面 4 4 1 4 d によって、互いの相対位置が調整されるものとしたが、本発明はこれに限るものではない。例えば、係合凹部 4 2 1 4 b 又は係合凸部 4 4 1 4 b のいずれか一方にのみ傾斜面を形成しても、当該係合凹部 4 2 1 4 b と係合凸部 4 4 1 4 b との相対位置を調整することが可能である。

【0571】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【0572】

<付記 1>

付記 1 の遊技機は、以下の通りである。

【0573】

〔背景技術〕

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当たり遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。

【0574】

この種の遊技機においては、演出部材を移動させることによる演出を行う可動役物装置を備えるものがある。例えば、特許文献（特開 2 0 1 5 - 9 2 8 8 5 号公報参照）には、大当たり抽選手段の抽選結果に応じて演出部材を移動させる可動役物装置を備える遊技機が開示されている。

【0575】

さらに、このような可動役物装置を複数組み合わせることで、複数の演出部材をそれぞれ移動させて演出を行うことも可能である。

【0576】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、このように複数の演出部材を移動させて演出を行う場合、遊技の興趣を向上させるような当該演出部材の動きを案出するのが困難であった。

【0577】

本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0578】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【0579】

本実施形態に係る遊技機は、

直方体状の第一演出部材（下部回動装飾体 4 2 1 0）、前記第一演出部材の面のうちいずれか一の面を前方に向けるように当該第一演出部材を回動させることが可能な第一回動駆動部（下部回動駆動機構 4 2 2 0）、並びに前記第一演出部材を上下及び／又は左右方向に移動させることが可能な第一移動駆動部（下部役物昇降機構 4 3 0 0）を具備する第一可動役物装置（下部可動演出役物 4 2 0 0 及び下部役物昇降機構 4 3 0 0）と、

直方体状の第二演出部材（上部回動装飾体 4 4 1 0）、前記第二演出部材の面のうちいずれか一の面を前方に向けるように当該第二演出部材を回動させることが可能な第二回動駆

10

20

30

40

50

動部（上部回動駆動機構 4 4 2 0）、並びに前記第二演出部材を上下及び／又は左右方向に移動させることが可能な第二移動駆動部（上部役物昇降機構 4 5 0 0）を具備する第二可動役物装置（上部可動演出役物 4 4 0 0 及び上部役物昇降機構 4 5 0 0）と、前記第一可動役物装置及び前記第二可動役物装置の動作を制御することで、前記第一可動役物装置及び前記第二可動役物装置の状態を、少なくとも第一状態、第二状態又は第三状態に切り換え可能な制御部（サブ制御基板 3 3）と、を具備する遊技機であって、

前記第一状態は、

前記第一演出部材の面のうち最も大きい面積を有する第一最大面（第一面 4 2 1 1）を前方に向け、前記第二演出部材の面のうち最も大きい面積を有する第二最大面（第一面 4 4 1 1）を前方に向け、かつ前記第一演出部材と前記第二演出部材とを離間した状態に位置させた状態であり、

10

前記第二状態は、

前記第一演出部材の面のうち前記第一最大面の反対側に位置する第一対向面（第二面 4 2 1 2）を前方に向け、前記第二演出部材の面のうち前記第二最大面の反対側に位置する第二対向面（第二面 4 4 1 2）を前方に向け、かつ前記第一演出部材と前記第二演出部材とを近接した状態に位置させた状態であり、

前記第三状態は、

前記第一演出部材の面のうち前記第一最大面よりも小さい面積を有する第一小面（第三面 4 2 1 3）を前方に向け、前記第二演出部材の面のうち前記第二最大面よりも小さい面積を有する第二小面（第三面 4 4 1 3）を前方に向け、かつ前記第一演出部材と前記第二演出部材とを近接した状態に位置させた状態であるものである。

20

【0 5 8 0】

〔発明の効果〕

このような構成により、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【0 5 8 1】

<付記 1－2>

付記 1－2 の遊技機は、以下の通りである。

【0 5 8 2】

〔背景技術〕

30

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当たり遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。

【0 5 8 3】

この種の遊技機においては、演出部材を移動させることによる演出を行う可動役物装置を備えるものがある。例えば、特許文献（特開 2 0 1 5－9 2 8 8 5 号公報参照）には、大当たり抽選手段の抽選結果に応じて演出部材を移動させる可動役物装置を備える遊技機が開示されている。

40

【0 5 8 4】

さらに、このような可動役物装置を複数組み合わせることで、複数の演出部材をそれぞれ移動させて演出を行うことも可能である。

【0 5 8 5】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、このように複数の演出部材を移動させて演出を行う場合、遊技の興趣を向上させるような当該演出部材の動きを案出するのが困難であった。

【0 5 8 6】

50

本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0587】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【0588】

本実施形態に係る遊技機は、

多面体状の第一演出部材（下部回動装飾体4210）、前記第一演出部材の面のうちいずれか一の面を前方に向けるように当該第一演出部材を回動させることが可能な第一回動駆動部（下部回動駆動機構4220）、並びに前記第一演出部材を上下及び／又は左右方向

10

に移動させることが可能な第一移動駆動部（下部役物昇降機構4300）を具備する第一可動役物装置（下部可動演出役物4200及び下部役物昇降機構4300）と、
多面体状の第二演出部材（上部回動装飾体4410）、前記第二演出部材の面のうちいずれか一の面を前方に向けるように当該第二演出部材を回動させることが可能な第二回動駆動部（上部回動駆動機構4420）、並びに前記第二演出部材を上下及び／又は左右方向

に移動させることが可能な第二移動駆動部（上部役物昇降機構4500）を具備する第二可動役物装置（上部可動演出役物4400及び上部役物昇降機構4500）と、
前記第一可動役物装置及び前記第二可動役物装置の動作を制御することで、前記第一可動役物装置及び前記第二可動役物装置の状態を、少なくとも第一状態、第二状態又は第三状態に切り換え可能な制御部と、

20

を具備する遊技機であって、

前記第一状態は、

前記第一演出部材の面のうち一の面である第一基準面（第一面4211）を前方に向け、
前記第二演出部材の面のうち一の面である第二基準面（第一面4411）を前方に向け、
かつ前記第一演出部材と前記第二演出部材とを離間した状態に位置させた状態であり、

前記第二状態は、

前記第一演出部材の面のうち前記第一基準面の反対側に位置する第一対向面（第二面4212）を前方に向け、前記第二演出部材の面のうち前記第二基準面の反対側に位置する第二対向面（第二面4412）を前方に向け、かつ前記第一演出部材と前記第二演出部材とを近接した状態に位置させた状態であり、

30

前記第三状態は、

前記第一演出部材の面のうち前記第一基準面及び前記第一対向面と隣接する第一隣接面（第三面4213）を前方に向け、前記第二演出部材の面のうち前記第二基準面及び前記第二対向面と隣接する第二隣接面（第三面4413）を前方に向け、かつ前記第一演出部材と前記第二演出部材とを近接した状態に位置させた状態であるものである。

【0589】

〔発明の効果〕

このような構成により、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【0590】

<付記1-3>

40

付記1-3の遊技機は、以下の通りである。

【0591】

〔背景技術〕

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当たり遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。

【0592】

50

この種の遊技機においては、演出部材を移動させることによる演出を行う可動役物装置を備えるものがある。例えば、特許文献（特開 2015-92885 号公報参照）には、大当たり抽選手段の抽選結果に応じて演出部材を移動させる可動役物装置を備える遊技機が開示されている。

【0593】

さらに、このような可動役物装置を複数組み合わせることで、複数の演出部材をそれぞれ移動させて演出を行うことも可能である。

【0594】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、このように複数の演出部材を移動させて演出を行う場合、遊技の興趣を向上させるような当該演出部材の動きを案出するのが困難であった。

【0595】

本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることのできる遊技機を提供することを目的とする。

【0596】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【0597】

本実施形態に係る遊技機は、

多面体状の第一演出部材（下部回動装飾体 4210）、前記第一演出部材の面のうちいずれか一の面を前方に向けるように当該第一演出部材を回動させることが可能な第一回動駆動部（下部回動駆動機構 4220）、並びに前記第一演出部材を上下及び／又は左右方向に移動させることが可能であり、前記第一回動駆動部と独立して制御可能な第一移動駆動部（下部役物昇降機構 4300）を具備する第一可動役物装置（下部可動演出役物 4200 及び下部役物昇降機構 4300）と、

多面体状の第二演出部材（上部回動装飾体 4410）、前記第二演出部材の面のうちいずれか一の面を前方に向けるように当該第二演出部材を回動させることが可能な第二回動駆動部（上部回動駆動機構 4420）、並びに前記第二演出部材を上下及び／又は左右方向に移動させることが可能であり、前記第二回動駆動部と独立して制御可能な第二移動駆動部（上部役物昇降機構 4500）を具備する第二可動役物装置（上部可動演出役物 4400 及び上部役物昇降機構 4500）と、

前記第一可動役物装置及び前記第二可動役物装置の動作を制御することで、前記第一可動役物装置及び前記第二可動役物装置の状態を、少なくとも第一状態、第二状態又は第三状態に切り換え可能な制御部（サブ制御基板 33）と、

を具備する遊技機であって、

前記第一状態は、

前記第一演出部材の面のうち一の面である第一基準面（第一面 4211）を前方に向け、前記第二演出部材の面のうち一の面である第二基準面（第一面 4411）を前方に向け、かつ前記第一演出部材と前記第二演出部材とを離間した状態に位置させた状態であり、

前記第二状態は、

前記第一演出部材の面のうち前記第一基準面の反対側に位置する第一対向面（第二面 4212）を前方に向け、前記第二演出部材の面のうち前記第二基準面の反対側に位置する第二対向面（第二面 4412）を前方に向け、かつ前記第一演出部材と前記第二演出部材とを近接した状態に位置させた状態であり、

前記第三状態は、

前記第一演出部材の面のうち前記第一基準面及び前記第一対向面と隣接する第一隣接面（第三面 4213）を前方に向け、前記第二演出部材の面のうち前記第二基準面及び前記第二対向面と隣接する第二隣接面（第三面 4413）を前方に向け、かつ前記第一演出部材と前記第二演出部材とを近接した状態に位置させた状態であるものである。

10

20

30

40

50

【0598】

〔発明の効果〕

このような構成により、遊技の興趣の向上を図ることができる。また、第一演出部材及び第二演出部材の回転と、上下及び／又は左右方向への移動と、を独立して行うことができ、当該第一演出部材及び第二演出部材の細やかな制御が可能となる。

【0599】

<付記1-4>

付記1-4の遊技機は、以下の通りである。

【0600】

〔背景技術〕

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が回転可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当たり遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。

【0601】

この種の遊技機においては、演出部材を移動させることによる演出を行う可動役物装置を備えるものがある。例えば、特許文献（特開2015-92885号公報参照）には、大当たり抽選手段の抽選結果に応じて演出部材を移動させる可動役物装置を備える遊技機が開示されている。

【0602】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

このような遊技機においては、一般的に、演出部材を発光させるために、当該演出部材の内部に発光部（例えば、LED）が設けられるものがある。しかしながら、例えば演出部材を回転可能とする場合、当該回転のための機構と発光のための機構（発光部の設置）を両立させようとする、当該機構を配置するために大きなスペースが必要となる点で改善の余地があった。

【0603】

本発明は、上記問題点を鑑みてなされたものであり、演出部材の回転と発光のための機構をコンパクトに構成することができる遊技機を提供することを目的とする。

【0604】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【0605】

本実施形態に係る遊技機は、

多面体状の演出部材（下部回転装飾体4210）、前記演出部材の内面に光を照射することで前記演出部材を発光させる発光機構（回転軸部4226）、前記演出部材を支持する支持体（左側ケース4221及び右側ケース4225）、並びに前記演出部材の面のうちいずれか一の面を前方に向けるように当該演出部材を前記支持体に対して回転させることが可能な回転駆動部（モータ4222、出力ギヤ4223、従動ギヤ4224等）を具備する可動役物装置（下部可動演出役物4200）と、

前記可動役物装置の動作を制御する制御部（サブ制御基板33）と、

を具備する遊技機であって、

前記回転駆動部は、

前記支持体に回転可能に支持され、駆動源からの動力によって回転可能であり、前記演出部材と係合することで当該演出部材と一体的に回転可能な回転体（従動ギヤ4224）を具備し、

前記発光機構は、

10

20

30

40

50

前記回動体の回動中心を貫通するように配置されると共に前記支持体に固定され、前記演出部材の内部まで延設される支持部（固定軸４２２６a）と、
前記演出部材の内部において前記支持部によって支持され、発光可能な発光部（発光基板４２２６e）と、
を具備するものである。

【０６０６】

また、前記回動体は、
平歯車状に形成された本体部（本体部４２２４a）と、
前記本体部の一側面から突出するように形成され、前記演出部材と係合可能な突起部（突起部４２２４c）と、
を具備するものである。

【０６０７】

〔発明の効果〕

このような構成により、演出部材の回動と発光のための機構をコンパクトに構成することができる。

【０６０８】

<付記１－５>

付記１－５の遊技機は、以下の通りである。

【０６０９】

〔背景技術〕

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当たり遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。

【０６１０】

この種の遊技機においては、演出部材を移動させることによる演出を行う可動役物装置を備えるものがある。例えば、特許文献（特開２０１５－９２８８５号公報参照）には、大当たり抽選手段の抽選結果に応じて演出部材を移動させる可動役物装置を備える遊技機が開示されている。

【０６１１】

さらに、このような可動役物装置を複数組み合わせることで、複数の演出部材を互いに近接するように制御し、当該複数の演出部材で１つの装飾（文字やキャラクター等）を形作ることも可能である。

【０６１２】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、複数の演出部材で１つの装飾を形作る場合には、当該演出部材同士の相対的な位置がずれると、装飾の美観を損ねる場合がある点で改善の余地があった。

【０６１３】

本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、複数の演出部材により形作られる装飾の美観を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【０６１４】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【０６１５】

本実施形態に係る遊技機は、
多面体状の第一演出部材（下部回動装飾体４２１０）、前記第一演出部材の面のうちいずれか一の面を前方に向けるように当該第一演出部材を回動させることが可能な第一回動駆

10

20

30

40

50

動部（下部回動駆動機構 4 2 2 0）、並びに前記第一演出部材を上下及び／又は左右方向に移動させることが可能な第一移動駆動部（下部役物昇降機構 4 3 0 0）を具備する第一可動役物装置（下部可動演出役物 4 2 0 0 及び下部役物昇降機構 4 3 0 0）と、多面体状の第二演出部材（上部回動装飾体 4 4 1 0）、前記第二演出部材の面のうちいずれか一の面を前方に向けるように当該第二演出部材を回動させることが可能な第二回動駆動部（上部回動駆動機構 4 4 2 0）、並びに前記第二演出部材を上下及び／又は左右方向に移動させることが可能な第二移動駆動部（上部役物昇降機構 4 5 0 0）を具備する第二可動役物装置（上部可動演出役物 4 4 0 0 及び上部役物昇降機構 4 5 0 0）と、前記第一可動役物装置及び前記第二可動役物装置の動作を制御することで、前記第一可動役物装置及び前記第二可動役物装置の状態を、第一状態、第二状態又は第三状態に切り換える制御部（サブ制御基板 3 3）と、

10

を具備する遊技機であって、

前記第一状態は、

前記第一演出部材の面のうち一の面である第一基準面（第一面 4 2 1 1）を前方に向け、前記第二演出部材の面のうち一の面である第二基準面（第一面 4 4 1 1）を前方に向け、かつ前記第一演出部材と前記第二演出部材とを離間した状態に位置させた状態であり、

前記第二状態は、

前記第一演出部材の面のうち前記第一基準面の反対側に位置する第一対向面（第二面 4 2 1 2）を前方に向け、前記第二演出部材の面のうち前記第二基準面の反対側に位置する第二対向面（第二面 4 4 1 2）を前方に向け、かつ前記第一演出部材と前記第二演出部材とを近接した状態に位置させた状態であり、

20

前記第三状態は、

前記第一演出部材の面のうち前記第一基準面及び前記第一対向面と隣接する第一隣接面（第三面 4 2 1 3）を前方に向け、前記第二演出部材の面のうち前記第二基準面及び前記第二対向面と隣接する第二隣接面（第三面 4 4 1 3）を前方に向け、かつ前記第一演出部材と前記第二演出部材とを近接した状態に位置させた状態であり、

前記第一演出部材又は前記第二演出部材のいずれか一方は、

開口側に向かって広がるような第一傾斜面（傾斜面 4 2 1 4 d）を有する凹部（係合凹部 4 2 1 4 b）を具備し、

前記第一演出部材又は前記第二演出部材のいずれか他方は、

30

前記凹部の前記第一傾斜面に対応すると共に、先端側に向かって狭まるような第二傾斜面（傾斜面 4 4 1 4 d）を有し、前記第二状態及び／又は前記第三状態において前記凹部に嵌入する凸部（係合凸部 4 4 1 4 b）を具備するものである。

【0 6 1 6】

また、前記凹部には、

当該凹部が形成された前記第一演出部材又は前記第二演出部材の内部と外部とを連通する貫通孔（貫通孔 4 2 1 4 e）が形成されるものである。

【0 6 1 7】

〔発明の効果〕

このような構成により、第一演出部材と第二演出部材の位置ずれを防止し、複数の演出部材（第一演出部材及び第二演出部材）により形作られる装飾の美観を向上させることができる。

40

【0 6 1 8】

また、凹部が形成された第一演出部材又は第二演出部材の内部の熱を貫通孔から放熱することができる。さらに、当該貫通孔を凹部に形成することで、当該貫通孔を目立ち難くすることができ、第一演出部材又は第二演出部材の美観を損ねるのを防止することができる。

【0 6 1 9】

<付記 1－6>

付記 1－6 の遊技機は、以下の通りである。

【0 6 2 0】

50

〔背景技術〕

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当たり遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。

〔０６２１〕

この種の遊技機においては、演出部材を移動させることによる演出を行う可動役物装置を備えるものがある。例えば、特許文献（特開２０１５－９２８８５号公報参照）には、大当たり抽選手段の抽選結果に応じて演出部材を移動させる可動役物装置を備える遊技機が開示されている。

10

〔０６２２〕

さらに、このような可動役物装置を複数組み合わせることで、複数の演出部材を互いに当接するように近接させて、当該複数の演出部材で１つの装飾（文字やキャラクター等）を形作ることも可能である。

〔０６２３〕

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、複数の演出部材を互いに当接させると、互いに対向する面に形成された装飾が損傷するおそれがある点で改善の余地があった。

20

〔０６２４〕

本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、複数の演出部材を互いに近接させる際に、対向面に形成された装飾の損傷を防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

〔０６２５〕

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

〔０６２６〕

本実施形態に係る遊技機は、

30

多面体状の第一演出部材（下部回動装飾体４２１０）、前記第一演出部材の面のうちいずれか一の面を前方に向けるように当該第一演出部材を回動させることが可能な第一回動駆動部（下部回動駆動機構４２２０）、並びに前記第一演出部材を上下及び／又は左右方向に移動させることが可能な第一移動駆動部（下部役物昇降機構４３００）を具備する第一可動役物装置（下部可動演出役物４２００及び下部役物昇降機構４３００）と、

多面体状の第二演出部材（上部回動装飾体４４１０）、前記第二演出部材の面のうちいずれか一の面を前方に向けるように当該第二演出部材を回動させることが可能な第二回動駆動部（上部回動駆動機構４４２０）、並びに前記第二演出部材を上下及び／又は左右方向に移動させることが可能な第二移動駆動部（上部役物昇降機構４５００）を具備する第二可動役物装置（上部可動演出役物４４００及び上部役物昇降機構４５００）と、

40

前記第一可動役物装置及び前記第二可動役物装置の動作を制御することで、前記第一可動役物装置及び前記第二可動役物装置の状態を、第一状態、第二状態又は第三状態に切り換える制御部（サブ制御基板３３）と、

を具備する遊技機であって、

前記第一状態は、

前記第一演出部材の面のうち一の面である第一基準面（第一面４２１１）を前方に向け、前記第二演出部材の面のうち一の面である第二基準面（第一面４４１１）を前方に向け、かつ前記第一演出部材と前記第二演出部材とを離間した状態に位置させた状態であり、

前記第二状態は、

前記第一演出部材の面のうち前記第一基準面の反対側に位置する第一対向面（第二面４２

50

12)を前方に向け、前記第二演出部材の面のうち前記第二基準面の反対側に位置する第二対向面(第二面4412)を前方に向け、かつ前記第一演出部材と前記第二演出部材とを近接した状態に位置させた状態であり、

前記第三状態は、

前記第一演出部材の面のうち前記第一基準面及び前記第一対向面と隣接する第一隣接面(第三面4213)を前方に向け、前記第二演出部材の面のうち前記第二基準面及び前記第二対向面と隣接する第二隣接面(第三面4413)を前方に向け、かつ前記第一演出部材と前記第二演出部材とを近接した状態に位置させた状態であり、

前記第一演出部材及び前記第二演出部材は、

前記第二状態及び／又は前記第三状態において互いに対向する対向面に形成された装飾と、前記対向面に形成された装飾よりも突出するように形成された突出部(突出部4212a及び突出部4412a)と、

を具備し、

前記第二状態及び／又は前記第三状態において、

前記第一演出部材及び前記第二演出部材に形成された前記突出部同士が当接するものである。

【0627】

また、本実施形態に係る遊技機は、

前記第一演出部材及び前記第二演出部材の背後に配置された表示装置(液晶表示装置4)をさらに具備し、

前記表示装置は、

前記第二状態及び／又は前記第三状態において、前記表示装置に、前記第一演出部材と前記第二演出部材との間に前記突出部同士の当接箇所以外の箇所において形成される間隙を補完するような映像を表示させるものである。

【0628】

〔発明の効果〕

このような構成により、複数の演出部材を互いに近接させる際に、対向面に形成された装飾の損傷を防止することができる。

【0629】

また、前記第一演出部材と前記第二演出部材との間に形成される間隙を補完することで、装飾の美観を向上させ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【0630】

<付記1-7>

付記1-7の遊技機は、以下の通りである。

【0631】

〔背景技術〕

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ(特定の表示態様)となった場合に、遊技者に有利な大当たり遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。

【0632】

この種の遊技機においては、演出部材を移動させることによる演出を行う可動役物装置を備えるものがある。例えば、特許文献(特開2015-92885号公報参照)には、大当たり抽選手段の抽選結果に応じて演出部材を移動させる可動役物装置を備える遊技機が開示されている。

【0633】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

10

20

30

40

50

このような遊技機においては、一般的に、演出部材を発光させるために、当該演出部材の内部に発光部（例えば、ＬＥＤ）が設けられるものがある。しかしながら、例えば演出部材を回動可能とする場合、当該回動のための機構と発光のための機構（発光部の設置）を両立させようとする、当該機構を配置するために大きなスペースが必要となる点で改善の余地があった。

【０６３４】

本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、演出部材の回動と発光のための機構をコンパクトに構成することができる遊技機を提供することを目的とする。

【０６３５】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【０６３６】

本実施形態に係る遊技機は、

多面体状の演出部材（下部回動装飾体４２１０）、前記演出部材の内面に光を照射することで前記演出部材を発光させる発光機構（回動軸部４２２６）、前記演出部材を支持する支持体（左側ケース４２２１及び右側ケース４２２５）、並びに前記演出部材の面のうちいずれか一の面を前方に向けるように当該演出部材を前記支持体に対して回動させることが可能な回動駆動部（モータ４２２２、出力ギヤ４２２３、従動ギヤ４２２４等）を具備する可動役物装置（下部可動演出役物４２００）と、

前記可動役物装置の動作を制御する制御部（サブ制御基板３３）と、

を具備する遊技機であって、

前記発光機構は、

前記支持体に固定され、前記演出部材の内部まで延設される支持部（固定軸４２２６ａ）と、

前記演出部材の内部に配置され、発光可能な発光部（発光基板４２２６ｅ）と、

前記支持体に対して前記発光部を固定する固定部（前側半円筒部４２２６ｃ及び後側半円筒部４２２６ｄ）と、

を具備し、

前記固定部は、

前記演出部材を回動可能に支持する回動軸を形成する曲面を有すると共に、前記発光部を前後から挟持することで当該発光部を保持するものである。

【０６３７】

また、前記回動駆動部は、

前記支持体に回動可能に支持され、駆動源からの動力によって回動可能であり、前記演出部材と係合することで当該演出部材と一体的に回動可能な回動体（従動ギヤ４２２４）を具備し、

前記支持部は、

前記回動体の回動中心を貫通するように配置されるものである。

【０６３８】

〔発明の効果〕

このような構成により、演出部材の回動と発光のための機構をコンパクトに構成することができる。

【０６３９】

<付記２>

付記２の遊技機は、以下の通りである。

【０６４０】

〔背景技術〕

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて

10

20

30

40

50

、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当たり遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。

【0641】

この種の遊技機においては、演出部材を移動させることによる演出を行う可動役物装置を備えるものがある。例えば、特許文献（特開2015-92885号公報参照）には、大当たり抽選手段の抽選結果に応じて演出部材を移動させる可動役物装置を備える遊技機が開示されている。

【0642】

さらに、このような可動役物装置を複数組み合わせることで、複数の演出部材を互いに近接するように制御し、当該複数の演出部材で1つの装飾（文字やキャラクター等）を形作ることも可能である。

【0643】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、複数の演出部材で1つの装飾を形作る場合には、当該演出部材同士の相対的な位置がずれると、装飾の美観を損ねる場合がある点で改善の余地があった。

【0644】

本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、複数の演出部材により形作られる装飾の美観を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0645】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【0646】

本実施形態に係る遊技機は、

第一演出部材（下部回動装飾体4210）、及び前記第一演出部材を上下及び／又は左右方向に移動させることが可能な第一移動駆動部（下部役物昇降機構4300）を具備する第一可動役物装置（下部可動演出役物4200及び下部役物昇降機構4300）と、第二演出部材（上部回動装飾体4410）、及び前記第二演出部材を上下及び／又は左右方向に移動させることが可能な第二移動駆動部（上部役物昇降機構4500）を具備する第二可動役物装置（上部可動演出役物4400及び上部役物昇降機構4500）と、前記第一可動役物装置及び前記第二可動役物装置の動作を制御することで、前記第一演出部材及び前記第二演出部材を互いに近接又は離間させる制御部（サブ制御基板33）と、を具備する遊技機であって、

前記第一演出部材又は前記第二演出部材のいずれか一方は、

開口側に向かって広がるような第一傾斜面（傾斜面4214d）を有する凹部（係合凹部4214b）を具備し、

前記第一演出部材又は前記第二演出部材のいずれか他方は、

前記凹部の前記第一傾斜面に対応すると共に、先端側に向かって狭まるような第二傾斜面（傾斜面4414d）を有し、前記第一演出部材及び前記第二演出部材が近接した際に前記凹部に嵌入する凸部（係合凸部4414b）を具備するものである。

【0647】

また、前記凹部には、

当該凹部が形成された前記第一演出部材又は前記第二演出部材の内部と外部とを連通する貫通孔が形成されるものである。

【0648】

〔発明の効果〕

このような構成により、第一演出部材と第二演出部材の位置ずれを防止し、複数の演出部材（第一演出部材及び第二演出部材）により形作られる装飾の美観を向上させることができる。

【0649】

また、凹部が形成された第一演出部材又は第二演出部材の内部の熱を貫通孔から放熱することができる。さらに、当該貫通孔を凹部に形成することで、当該貫通孔を目立ち難くすることができ、第一演出部材又は第二演出部材の美観を損ねるのを防止することができる。

【0650】

<付記2-2>

付記2-2の遊技機は、以下の通りである。

【0651】

[背景技術]

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当たり遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。

【0652】

この種の遊技機においては、演出部材を移動させることによる演出を行う可動役物装置を備えるものがある。例えば、特許文献（特開2015-92885号公報参照）には、大当たり抽選手段の抽選結果に応じて演出部材を移動させる可動役物装置を備える遊技機が開示されている。

【0653】

さらに、このような可動役物装置を複数組み合わせることで、複数の演出部材を互いに近接するように制御し、当該複数の演出部材で1つの装飾（文字やキャラクター等）を形作ることも可能である。

【0654】

[発明の概要]

[発明が解決しようとする課題]

しかしながら、複数の演出部材で1つの装飾を形作る場合には、当該演出部材同士の相対的な位置がずれると、装飾の美観を損ねる場合がある点で改善の余地があった。

【0655】

本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、複数の演出部材により形作られる装飾の美観を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0656】

[課題を解決するための手段]

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【0657】

本実施形態に係る遊技機は、

第一演出部材（下部回動装飾体4210）、及び前記第一演出部材を上下及び／又は左右方向に移動させることが可能な第一移動駆動部（下部役物昇降機構4300）を具備する第一可動役物装置（下部可動演出役物4200及び下部役物昇降機構4300）と、
第二演出部材（上部回動装飾体4410）、及び前記第二演出部材を上下及び／又は左右方向に移動させることが可能な第二移動駆動部（上部役物昇降機構4500）を具備する第二可動役物装置（上部可動演出役物4400及び上部役物昇降機構4500）と、
前記第一可動役物装置及び前記第二可動役物装置の動作を制御することで、前記第一演出部材及び前記第二演出部材を互いに近接又は離間させる制御部（サブ制御基板33）と、
を具備する遊技機であって、

前記第一演出部材又は前記第二演出部材のいずれか一方は、

凹部（係合凹部4214b）を具備し、

前記第一演出部材又は前記第二演出部材のいずれか他方は、

前記第一演出部材及び前記第二演出部材が近接した際に前記凹部に嵌入する凸部（係合凸

10

20

30

40

50

部 4 4 1 4 b) を具備し、

前記凹部及び前記凸部のいずれか一方は、

前記凸部が前記凹部に嵌入する際に、前記凸部と前記凹部とが所定の相対位置となるように案内する傾斜面（傾斜面 4 2 1 4 d 又は傾斜面 4 4 1 4 d）を具備するものである。

【0 6 5 8】

また、前記凹部には、

当該凹部が形成された前記第一演出部材又は前記第二演出部材の内部と外部とを連通する貫通孔（貫通孔 4 2 1 4 e）が形成されるものである。

【0 6 5 9】

〔発明の効果〕

このような構成により、第一演出部材と第二演出部材の位置ずれを防止し、複数の演出部材（第一演出部材及び第二演出部材）により形作られる装飾の美観を向上させることができる。

【0 6 6 0】

また、凹部が形成された第一演出部材又は第二演出部材の内部の熱を貫通孔から放熱することができる。さらに、当該貫通孔を凹部に形成することで、当該貫通孔を目立ち難くすることができ、第一演出部材又は第二演出部材の美観を損ねるのを防止することができる。

【0 6 6 1】

<付記 2－3>

付記 2－3 の遊技機は、以下の通りである。

【0 6 6 2】

〔背景技術〕

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当たり遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。

【0 6 6 3】

この種の遊技機においては、演出部材を移動させることによる演出を行う可動役物装置を備えるものがある。例えば、特許文献（特開 2 0 1 5－9 2 8 8 5 号公報参照）には、大当たり抽選手段の抽選結果に応じて演出部材を移動させる可動役物装置を備える遊技機が開示されている。

【0 6 6 4】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

このような遊技機においては、一般的に、演出部材を発光させるために、当該演出部材の内部に発光部（例えば、LED）が設けられるものがある。このような発光部を設けた場合、当該発光部により熱が発生するため、当該熱を演出部材の外部へと放出（放熱）する必要がある。しかし、演出部材に放熱のための貫通孔を形成すると、当該演出部材の美観を損なうおそれがある点で改善の余地があった。

【0 6 6 5】

本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、演出部材の美観を損なうことなく当該演出部材の放熱性を確保することができる遊技機を提供することを目的とする。

【0 6 6 6】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【0 6 6 7】

本実施形態に係る遊技機は、

第一演出部材（下部回動装飾体 4 2 1 0）、及び前記第一演出部材を上下及び／又は左右

10

20

30

40

50

方向に移動させることが可能な第一移動駆動部（下部役物昇降機構４３００）を具備する第一可動役物装置（下部可動演出役物４２００及び下部役物昇降機構４３００）と、第二演出部材（上部回動装飾体４４１０）、及び前記第二演出部材を上下及び／又は左右方向に移動させることが可能な第二移動駆動部（上部役物昇降機構４５００）を具備する第二可動役物装置（上部可動演出役物４４００及び上部役物昇降機構４５００）と、前記第一可動役物装置及び前記第二可動役物装置の動作を制御することで、前記第一演出部材及び前記第二演出部材を互いに近接又は離間させる制御部（サブ制御基板３３）と、を具備する遊技機であって、

前記第一演出部材又は前記第二演出部材のいずれか一方は、

前記第一演出部材及び前記第二演出部材が近接した際に対向する面に形成される凹部（係合凹部４２１４ｂ）と、

10

前記凹部に形成され、当該凹部が形成された前記第一演出部材又は前記第二演出部材の内部と外部とを連通する貫通孔（貫通孔４２１４ｅ）と、

を具備するものである。

【０６６８】

また、前記第一演出部材又は前記第二演出部材のいずれか他方は、

前記第一演出部材及び前記第二演出部材が近接した際に前記凹部に嵌入する凸部（係合凸部４４１４ｂ）を具備し、

前記凹部及び前記凸部の少なくともいずれか一方は、

前記凸部が前記凹部に嵌入する際に、前記凸部と前記凹部とが所定の相対位置となるように案内する傾斜面（傾斜面４２１４ｄ及び傾斜面４４１４ｄ）を具備し、

20

前記第一演出部材又は前記第二演出部材のうち少なくとも一方の演出部材は多面体状に形成され、

前記少なくとも一方の演出部材の内面に光を照射することで当該少なくとも一方の演出部材を発光させる発光機構（回動軸部４２２６）と、

前記少なくとも一方の演出部材を支持する支持体（左側ケース４２２１及び右側ケース４２２５）と、

前記少なくとも一方の演出部材の面のうちいずれか一の面を前方に向けるように当該少なくとも一方の演出部材を前記支持体に対して回動させることが可能な回動駆動部（モータ４２２２、出力ギヤ４２２３、従動ギヤ４２２４等）と、

30

をさらに具備し、

前記発光機構は、

前記支持体に固定され、前記演出部材の内部まで延設される支持部（固定軸４２２６ａ）と、

前記演出部材の内部に配置され、発光可能な発光部（発光基板４２２６ｅ）と、

前記支持体に対して前記発光部を固定する固定部（前側半円筒部４２２６ｃ及び後側半円筒部４２２６ｄ）と、

を具備し、

前記固定部は、

前記演出部材を回動可能に支持する回動軸を形成する曲面を有すると共に、前記発光部を前後から挟持することで当該発光部を保持するものである。

40

【０６６９】

〔発明の効果〕

このような構成により、演出部材（第一演出部材又は第二演出部材）の美観を損なうことなく当該演出部材の放熱性を確保することができる。すなわち、凹部に貫通孔を形成することで、当該貫通孔を目立ち難くすることができる。また、前記第一演出部材及び前記第二演出部材が近接した際（例えば、互いの対向面が当接する程度に近接した場合）にも、前記第一演出部材又は前記第二演出部材内の熱を凹部内の空間へと放出することができるため、放熱性を確保することができる。

【０６７０】

50

また、第一演出部材と第二演出部材の位置ずれを防止し、複数の演出部材（第一演出部材及び第二演出部材）により形作られる装飾の美観を向上させることができる。さらに、演出部材の回転と発光のための機構をコンパクトに構成することができる。

【0671】

<付記2-4>

付記2-4の遊技機は、以下の通りである。

【0672】

〔背景技術〕

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当たり遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。

【0673】

この種の遊技機においては、演出部材を移動させることによる演出を行う可動役物装置を備えるものがある。例えば、特許文献（特開2015-92885号公報参照）には、大当たり抽選手段の抽選結果に応じて演出部材を移動させる可動役物装置を備える遊技機が開示されている。

【0674】

さらに、このような可動役物装置を複数組み合わせることで、複数の演出部材を互いに当接するように近接させて、当該複数の演出部材で1つの装飾（文字やキャラクター等）を形作ることも可能である。

【0675】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、複数の演出部材を互いに当接させると、互いに対向する面に形成された装飾が損傷するおそれがある点で改善の余地があった。

【0676】

本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、複数の演出部材を互いに近接させる際に、対向面に形成された装飾の損傷を防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【0677】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【0678】

本実施形態に係る遊技機は、

第一演出部材（下部回転装飾体4210）、及び前記第一演出部材を上下及び／又は左右方向に移動させることが可能な第一移動駆動部（下部役物昇降機構4300）を具備する第一可動役物装置（下部可動演出役物4200及び下部役物昇降機構4300）と、
第二演出部材（上部回転装飾体4410）、及び前記第二演出部材を上下及び／又は左右方向に移動させることが可能な第二移動駆動部（上部役物昇降機構4500）を具備する第二可動役物装置（上部可動演出役物4400及び上部役物昇降機構4500）と、
前記第一可動役物装置及び前記第二可動役物装置の動作を制御することで、前記第一演出部材及び前記第二演出部材を互いに近接又は離間させる制御部（サブ制御基板33）と、
を具備する遊技機であって、

前記第一演出部材及び前記第二演出部材は、

前記第一演出部材及び前記第二演出部材が近接した際に互いに対向する対向面に形成された装飾と、

前記対向面に形成された装飾よりも突出するように形成された突出部（突出部4212a

10

20

30

40

50

及び突出部 4 4 1 2 a) と、
を具備し、

前記第一演出部材及び前記第二演出部材が近接した際には、
前記第一演出部材及び前記第二演出部材に形成された前記突出部同士が当接するものである。

【0679】

また、前記第一演出部材及び前記第二演出部材は、

多面体状に形成され、

前記第一可動役物装置は、

前記第一演出部材を回動させることが可能な第一回動駆動部（下部回動駆動機構 4 2 2 0）をさらに具備し、

前記第二可動役物装置は、

前記第二演出部材を回動させることが可能な第二回動駆動部（上部回動駆動機構 4 4 2 0）をさらに具備し、

前記制御部は、

前記第一可動役物装置及び前記第二可動役物装置の動作を制御することで、前記第一演出部材の面のうちいずれか一の面と、前記第二演出部材の面のうちいずれか一の面と、を互いに対向させて近接させることが可能であり、

前記装飾及び前記突出部は、

前記第一演出部材及び前記第二演出部材の面のうち第一の対向面（第二面 4 2 1 2 及び第二面 4 4 1 2）に形成され、

前記第一演出部材及び前記第二演出部材の面のうち第一の対向面とは異なる第二の対向面（第四面 4 2 1 4 及び第四面 4 4 1 4）には、

前記第一演出部材又は前記第二演出部材のいずれか一方に設けられ、開口側に向かって広がるような第一傾斜面（傾斜面 4 2 1 4 d）を有する凹部（係合凹部 4 2 1 4 b）と、

前記第一演出部材又は前記第二演出部材のいずれか他方に設けられ、前記凹部の前記第一傾斜面に対応すると共に、先端側に向かって狭まるような第二傾斜面（傾斜面 4 4 1 4 d）を有し、前記第一演出部材及び前記第二演出部材が近接した際に前記凹部に嵌入する凸部（係合凸部 4 4 1 4 b）と、

が形成されるものである。

【0680】

〔発明の効果〕

このような構成により、複数の演出部材を互いに近接させる際に、対向面に形成された装飾の損傷を防止することができる。

【0681】

また、第一演出部材と第二演出部材の位置ずれを防止し、複数の演出部材（第一演出部材及び第二演出部材）により形作られる装飾の美観を向上させることができる。

【0682】

〔第2実施形態〕

以上、第1実施形態について説明した。以下、第2実施形態について説明する。第2実施形態に係るパチンコ遊技機 6 0 0 1 の基本的な構成は、第1実施形態に係るパチンコ遊技機と同じである。以下においては、第1実施形態に係るパチンコ遊技機の構成要素と同一の構成要素には、同一の符号を付して説明することとする。また、第1実施形態における説明が第2実施形態においても当てはまる部分については、説明を省略することとする。

【0683】

〔機能フロー〕

図 7 5 は、本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機の機能フローを示す図である。同図に示すように、パチンコゲームは、ユーザの操作により遊技球が発射され、その遊技球が各種入賞した場合に遊技球の払出制御処理が行われるゲームである。また、パチンコゲームには、特別図柄を用いる特別図柄ゲーム、普通図柄を用いる普通図柄ゲームが含まれる。

【0684】

特別図柄ゲームにおいて「大当たり」となったときや、普通図柄ゲームにおいて「当たり」となったときには、相対的に、遊技球が入賞する可能性が増大し、遊技球の払出制御処理が行われ易くなる。

【0685】

また、各種入賞には、特別図柄ゲームにおいて特別図柄の可変表示が行われるための一つの条件である特別図柄始動入賞や、普通図柄ゲームにおいて普通図柄の可変表示が行われるための一つの条件である普通図柄始動入賞も含まれる。

【0686】

なお、本明細書でいう「可変表示」とは、変動可能に表示される概念であり、例えば、実際に変動して表示される「変動表示」、実際に停止して表示される「停止表示」等を可能にするものである。

10

【0687】

また、「可変表示」では、例えば特別図柄ゲームの結果として特別図柄（識別情報）が表示される「導出表示」を行うことができる。すなわち、本明細書では、「変動表示」の開始から「導出表示」までの動作を1回の「可変表示」と称する。

【0688】

以下、特別図柄ゲーム及び普通図柄ゲームの処理フローの概要を説明する。

【0689】

（1）特別図柄ゲームにおいて特別図柄始動入賞があった場合には、大当たり判定用カウンタ及び図柄決定用カウンタからそれぞれ乱数値（大当たり判定用乱数値及び図柄決定用乱数値）が抽出され、抽出された各乱数値が記憶される（図75に示す特別図柄ゲーム中の特別図柄始動入賞処理のフロー参照）。

20

【0690】

また、図75に示すように、特別図柄ゲーム中の特別図柄制御処理では、最初に、特別図柄の可変表示を開始する条件が成立したか否かが判定される。この判定処理では、特別図柄始動入賞によって乱数値が記憶されているか否かを参照し、乱数値が記憶されていることを一つの条件として、特別図柄の可変表示を開始する条件が成立したと判定する。

【0691】

次いで、特別図柄の可変表示を開始する場合、大当たり判定用カウンタから抽出された大当たり判定用乱数値が参照され、「大当たり」とするか否かの判定が行われる。その後、停止図柄決定処理が行われる。この処理では、図柄決定用カウンタから抽出された図柄決定用乱数値と、上述した大当たり判定の結果とが参照され、停止表示させる特別図柄を決定する。

30

【0692】

次いで、変動パターン決定処理が行われる。この処理では、変動パターン決定用カウンタから乱数値が抽出され、その乱数値と、上述した大当たり判定の結果と、上述した停止表示させる特別図柄とが参照され、特別図柄の変動パターンを決定する。

【0693】

次いで、演出パターン決定処理が行われる。この処理では、演出パターン決定用カウンタから乱数値が抽出され、その乱数値と、上述した大当たり判定の結果と、上述した停止表示させる特別図柄と、上述した特別図柄の変動パターンとが参照され、特別図柄の可変表示に伴って実行する演出パターンを決定する。

40

【0694】

次いで、決定された大当たり判定の結果、停止表示させる特別図柄、特別図柄の変動パターン、及び、特別図柄の可変表示に伴う演出パターンが参照され、特別図柄の可変表示の制御を行う可変表示制御処理、及び、所定の演出を行う演出制御処理が実行される。

【0695】

そして、可変表示制御処理及び演出表示制御処理が終了すると、「大当たり」となるか否かが判定される。この判定処理において、「大当たり」となると判定されると、大当たり遊技

50

を行う大当り遊技制御処理が実行される。なお、大当り遊技では、上述した各種入賞の可能性が増大する。一方、「大当り」とならなかったと判定されると、大当り遊技制御処理が実行されない。

【0696】

「大当り」とならなかったと判定された場合、又は、大当り遊技制御処理が終了した場合には、遊技状態を移行させるための遊技状態移行制御処理が行われる。この遊技状態移行制御処理では、大当り遊技状態とは異なる通常時の遊技状態の管理が行われる。

【0697】

通常時の遊技状態としては、例えば、上述した大当り判定において、「大当り」と判定される確率が増大する遊技状態（以下、「確変遊技状態」という）や、特別図柄始動入賞が得られやすくなる遊技状態（以下、「時短遊技状態」という）などが挙げられる。その後、再度、特別図柄の変動表示を開始させるか否かの判定処理を行い、その後は、上述した特別図柄制御処理の各種処理が繰り返される。

【0698】

なお、本実施形態のパチンコ遊技機において、特別図柄の変動表示中に遊技球が始動入賞した場合には、該始動入賞時に取得される各種データ（大当り判定用乱数値、図柄決定用乱数値等）が保留される。

【0699】

すなわち、特別図柄の変動表示中に遊技球が始動入賞した場合には、該始動入賞に対応する特別図柄の変動表示（変動表示）が保留され、現在実行されている特別図柄の変動表示終了後に保留されている特別図柄の変動表示が開始される。以下では、保留されている特別図柄の変動表示を「保留球」ともいう。

【0700】

また、本実施形態のパチンコ遊技機では、後述するように、2種類の特別図柄始動入賞（第1始動口入賞及び第2始動口入賞）を設け、各特別図柄始動入賞に対して最大4個の保留球を取得することができる。すなわち、本実施形態では、最大8個の保留球を取得することができる。

【0701】

なお、本実施形態のパチンコ遊技機は、図75には示さないが、上述した保留球の情報に基づいて保留球の当落（「大当り」当選の有無）を判定し、さらに、その判定結果に基づいて所定の演出を行う機能、すなわち先読み演出機能を備えている。

【0702】

（2）普通図柄ゲームにおいて普通図柄始動入賞があった場合には、当り判定用カウンタから乱数値が抽出され、その乱数値が記憶される（図75に示す普通図柄ゲーム中の普通図柄始動入賞処理のフロー参照）。

【0703】

また、図75に示すように、普通図柄ゲーム中の普通図柄制御処理では、最初に、普通図柄の変動表示を開始する条件が成立したか否かが判定される。この判定処理では、普通図柄始動入賞によって乱数値が記憶されているか否かが参照され、乱数値が記憶されていることを一つの条件として、普通図柄の変動表示を開始する条件が成立したと判定する。

【0704】

次いで、普通図柄の変動表示を開始する場合、当り判定用カウンタから抽出された乱数値が参照され、「当り」とするか否かの当り判定が行われる。その後、変動パターン決定処理が行われる。この処理では、当り判定の結果が参照され、普通図柄の変動パターンを決定する。

【0705】

次いで、決定された当り判定の結果、及び、普通図柄の変動パターンが参照され、普通図柄の変動表示の制御を行う可変表示制御処理、及び、所定の演出を行う演出制御処理が実行される。

【0706】

可変表示制御処理及び演出表示制御処理が終了すると、「当り」となるか否かが判定される。この判定処理において、「当り」となると判定されると、当り遊技を行う当り遊技制御処理が実行される。

【0707】

当り遊技制御処理では、上述した各種入賞の可能性、特に、特別図柄ゲームにおける遊技球の特別図柄始動入賞の可能性が増大する。一方、「当り」とならないと判定されると、当り遊技制御処理が実行されない。その後、再度、普通図柄の可変表示を開始させるか否かの判定処理を行い、その後は、上述した普通図柄制御処理の各種処理が繰り返される。

【0708】

上述のように、パチンコゲームでは、特別図柄ゲームにおいて「大当り」となるか否か、遊技状態の移行状況、普通図柄ゲームにおいて「当り」となるか否か等の条件により、遊技球の払出制御処理の行われ易さが変化する。

【0709】

なお、本実施形態において、各種の乱数値の抽出方式としては、プログラムを実行することによって乱数値を生成するソフト乱数方式を用いる。しかしながら、本発明はこれに限定されず、例えば、パチンコ遊技機が、所定周期で乱数が更新される乱数発生器を備える場合には、その乱数発生器におけるカウンタ（いわゆる、リングカウンタ）から乱数値を抽出するハード乱数方式を、上述した各種乱数値の抽出方式として採用してもよい。

【0710】

なお、ハード乱数方式を用いる場合は、所定周期とは異なるタイミングで、乱数値の初期値を決定することによって、所定周期で同じ乱数値が抽出されることを防止することができる。

【0711】

〔各種制御回路へのメッセージ送信〕

図76は、ホスト制御回路となるサブCPU330から各種制御回路335～338へと演出指定情報（メッセージ）を送信する際の手順を説明するための説明図である。

【0712】

図76に示すように、サブCPU330は、各制御回路335～338に対してメッセージという通信フォーマットに従い、演出動作を指定する演出指定情報を送信する。メッセージは、コマンドとも称され、例えば8バイトで構成される。メッセージには、上位のバイトから順に、「デバイス」（1バイト）、「システム」（1バイト）、「予備領域」（2バイト）、「カテゴリ」（2バイト）、「イベント」（2バイト）といった制御情報を格納するための領域が設けられている。

【0713】

「デバイス」には、メッセージの送信先となるデバイス（制御回路）を指定するための制御情報が格納される。「システム」には、副制御回路33（図22に示すサブ制御基板33）全体のシステム動作やデバッグ処理といった特殊な動作を実行させるための制御情報が格納される。「予備領域」は、予備用に確保されている。「カテゴリ」には、演出単位を区切るための制御情報が格納される。「イベント」には、主として予告演出の動作パターンを設定するための制御情報が格納される。なお、予備領域には、遊技機の設計に応じて様々な情報を格納するように設定することができる。

【0714】

メッセージは、以下に説明するディレクトテーブルの内容に従い、ディレクトバッファを介して所定のタイミングでサブCPU330から指定のデバイス（制御回路）に送信される。メッセージを受信した各制御回路335～338は、当該メッセージに基づいて演出に係る動作を制御する。なお、本実施形態においては、液晶表示装置4による表示動作と、スピーカ10a、10b、10cやランプ・LED260、可動演出装置270による他の動作との同期をとるため、当該他の動作は、対応する各制御回路336～338がメッセージを受信して一旦記憶することにより、表示動作よりも所定周期（本実施形態では、例えば1フレーム（1/30s）に相当する1周期）遅れて実行される。ディレクトバ

ッファは、メッセージを送信するまで一時格納しておくための領域であり、例えばワーク R A M 3 3 2 の所定の領域に確保される。本実施形態においては、音響制御回路 3 3 6 及び発光制御回路 3 3 7 を別体としたが、これに限られるものではなく、例えば音響・発光制御回路として一の制御回路により構成してもよい。また、他の動作は、1 フレームに相当する 1 周期遅れて実行されるとしたが、これに限られるものではなく、各制御回路 3 3 6 ~ 3 3 8 にスタックされたメッセージに応じて数フレームないし数周期遅れるものであってもよい。また、ホスト制御回路となるサブ C P U 3 3 0 によって各制御回路 3 3 6 ~ 3 3 8 への送信タイミングを制御し、各制御回路 3 3 6 ~ 3 3 8 が受信後すぐに各制御を実行するものであってもよい。いずれにしても、実行周期を遅らせるようにしてもよいし、遅らせないようにしてもよい。

【 0 7 1 5 】

ディレクトテーブルは、所定のタイミングで演出に係る動作を発生させるための情報を規定したテーブルである。ここで、「演出に係る動作を発生させる」とは、メッセージを送信することと同義である。ディレクトテーブルには、マスターテーブル、スレーブテーブル、シングルテーブルといった 3 種類がある。

【 0 7 1 6 】

マスターテーブルは、同時に複数登録されないテーブルであり、主として装飾図柄の変動時等に使用される。スレーブテーブルは、マスターテーブルが登録されている場合のみ登録可能なテーブル、すなわちマスターテーブルに従属するテーブルであり、主として予告演出等に使用される。スレーブテーブルは、同時に複数登録可能である。また、スレーブテーブルは、異なるマスターテーブルでも同種のものが登録可能である。スレーブテーブルの登録の際には、I D 番号が必要とされ、空き番号となった I D 番号が自動的に割り振られる場合がある。スレーブテーブルは、マスターテーブルが破棄されると、その時点で登録されていたものが全て破棄される。シングルテーブルは、マスターテーブルやスレーブテーブルに依存（従属）しないテーブルであり、マスターテーブルとは別に登録や破棄が可能とされ、保留に係る演出等、様々な状態において任意に発生する演出に使用される。シングルテーブルは、同時に複数登録可能である。シングルテーブルの登録の際にも、I D 番号が必要とされるが、I D 番号が自動的に割り振られることなく指定された I D 番号に登録される。なお、本実施形態において、スレーブテーブルは、マスターテーブルが破棄されると、その時点で登録されていたものが全て破棄されるようになっているが、これに限られるものではなく、破棄されたマスターテーブルに対応するスレーブテーブルのみが破棄されるようにしてもよい。また、複数のマスターテーブルを同時に登録することは無いが、実行する演出に対応して順番にマスターテーブルを登録した結果、複数のマスターテーブルが併存する状況も考えられる。このような状況においては、例えば第 1 マスターテーブルが破棄されたとしても、それによって第 2 マスターテーブルが破棄されることはない。このとき、第 1 マスターテーブルに従属するスレーブテーブルと、第 2 マスターテーブルに従属するスレーブテーブルとにおいて、同一となる特定のスレーブテーブルが存在する場合には、第 1 マスターテーブルを破棄することによっても、当該特定のスレーブテーブルについては破棄しないようにすればよい。このような特定のスレーブテーブルは、第 2 マスターテーブルの破棄に応じて破棄することができる。

【 0 7 1 7 】

例えば、1 3 秒はずれの変動パターンに対応するディレクトテーブルは、以下のような内容を規定している。

（ 1 ） 1 3 秒はずれの変動パターンに対応するテーブル（マスターテーブル）

1. 変動開始時情報送信用のテーブル群を呼び出し
2. 図柄変動開始用のメッセージがディレクトバッファにセットされていれば、対応するテーブル（変動開始時情報送信用のテーブル）をスレーブテーブルとしてセットし、当該メッセージを送信
3. 指定 I D に予告演出用のテーブルをスレーブテーブルとしてセット
4. 2 7 0 フレーム（ 9 s ）ウェイト

５．図柄変動停止用のメッセージがディレクトバッファにセットされていれば、対応するテーブル（変動停止情報送信用のテーブル）をスレーブテーブルとしてセットし、当該メッセージを送信

６．９０フレーム（３ｓ）ウェイト

７．テーブルの終了（当該マスターテーブルの破棄）

（２）変動開始情報送信用・変動停止情報送信用のテーブル（スレーブテーブル）

・背景情報用のメッセージがディレクトバッファにセットされていれば当該メッセージを送信

・数字図柄情報用のメッセージがディレクトバッファにセットされていれば当該メッセージを送信

（３）予告演出用のテーブル（スレーブテーブル）

１．ミニキャラ予告用のメッセージがディレクトバッファにセットされていれば、対応するテーブル（ミニキャラ予告用のテーブル）をスレーブテーブルとしてセットし、当該メッセージを送信

２．３０フレーム（１ｓ）ウェイト

３．ＳＵ予告用メッセージがディレクトバッファにセットされていれば、対応するテーブル（ＳＵ予告用のテーブル）をスレーブテーブルとしてセットし、当該メッセージを送信

４．１００フレーム（約３．３ｓ）ウェイト

５．セリフ予告用のメッセージがディレクトバッファにセットされていれば、対応するテーブル（セリフ予告用のテーブル）をスレーブテーブルとしてセットし、セリフ予告用のメッセージ送信

【０７１８】

上記（１）～（３）のマスターテーブル及びスレーブテーブルによれば、１３秒はずれの変動パターンが決定されるのに伴いこれに対応する、図柄変動開始用及び図柄変動停止用のメッセージ、背景情報用及び数字図柄情報用のメッセージ、ミニキャラ予告用、ＳＵ予告用、及びセリフ予告用のメッセージがディレクトバッファに格納されるだけで、０フレーム目に図柄変動開始用メッセージ、並びに、背景情報用及び数字図柄情報用のメッセージ、ミニキャラ予告用のメッセージが送信され、３０フレーム後にＳＵ予告用のメッセージが送信され、１００フレーム後にセリフ予告用のメッセージが送信され、２７０フレーム後に図柄変動停止用メッセージ、並びに、背景情報用及び数字図柄情報用のメッセージが送信される。これにより、各メッセージの送信（受信）タイミングに応じて一連の演出動作が実行される。なお、ディレクトテーブルは、送信するメッセージの種別や内容を直接規定するようにしてもよい。

【０７１９】

次に、図７７～図８０を参照しながら、主制御回路２８（図２２に示す主制御基板２８）のデータ構成等について説明する。

【０７２０】

〔当り乱数判定テーブル〕

図７７は、主制御回路２８のメインＲＯＭ２８１に記憶されている当り乱数判定テーブルを示す図である。当り乱数判定テーブルは、第１始動口又は第２始動口に遊技球が入賞した際に取得される大当り判定用乱数値に基づいて、「大当り」及び「ハズレ」のいずれかを抽選により決定するために参照される。

【０７２１】

大当り判定用乱数値は、始動口入賞を契機に行われる抽選結果を判定するための乱数値である。より具体的にいうと、大当り判定用乱数値は、特別図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の抽選結果を示す値である。本実施形態において、大当り判定用乱数値は、０～６５５３５（６５５３６種類）の中から選ばれる。

【０７２２】

本実施形態では、第１始動口又は第２始動口に遊技球が入賞した場合、「大当り」及び「ハズレ」のいずれかが抽選により決定される。それゆえ、大当り乱数判定テーブルには、

10

20

30

40

50

確変フラグの値（「0（＝オフ）」又は「1（＝オン）」）毎に、「大当たり」及び「ハズレ」のそれぞれの当選が決定される大当たり判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「大当たり判定値データ」及び「ハズレ判定値データ」）との関係が規定される。確変フラグは、メインRAM282に格納される管理フラグの一つであり、遊技状態が「確変遊技状態」であるか否かを管理するためのフラグである。遊技状態が「確変遊技状態」である場合には、確変フラグは「1」となり、「非確変遊技状態」である場合には、確変フラグは「0」となる。

【0723】

本実施形態では、第1始動口又は第2始動口への入賞時に、確変フラグが「0」であり、大当たり判定用乱数値が「0」～「204」のいずれかである場合には、「大当たり」が当選し、「大当たり判定値データ」が決定される。すなわち、この場合における「大当たり」の当選確率（大当たり確率）は、 $205 / 65536$ （ $1 / 319$ ）となる。

10

【0724】

また、第1始動口又は第2始動口への入賞時に、確変フラグが「0」であり、大当たり判定用乱数値が「0」～「204」のいずれでもない場合には、「ハズレ」が当選し、「ハズレ判定値データ」が決定される。

【0725】

一方、第1始動口又は第2始動口への入賞時に、確変フラグが「1」であり、大当たり判定用乱数値が「0」～「818」のいずれかである場合には、「大当たり」が当選し、「大当たり判定値データ」が決定される。すなわち、この場合における「大当たり」の当選確率（大当たり確率）は、 $819 / 65536$ （ $1 / 80$ ）となり、確変フラグが「0」である場合のそれより高くなる。

20

【0726】

また、第1始動口又は第2始動口への入賞時に、確変フラグが「1」であり、大当たり判定用乱数値が「0」～「818」のいずれでもない場合には、「ハズレ」が当選し、「ハズレ判定値データ」が決定される。

【0727】

上述のように、本実施形態では、第1始動口又は第2始動口に遊技球が入賞した場合には、入賞時の遊技状態が「確変遊技状態」であるか否かによって、大当たり確率が変動する。具体的には、遊技状態が「確変遊技状態」である時に第1始動口又は第2始動口に遊技球が入賞した場合の大当たり確率は、遊技状態が「確変遊技状態」でない時の約4倍程度高くなる。

30

【0728】

以上で説明したように、本実施形態では、2つの始動入賞口（第1始動口及び第2始動口）が設けられており、第1始動口及び第2始動口のうちの何れの始動入賞口に遊技球が入賞した場合においても、図77に示す当り乱数判定テーブルが参照されて、大当たり判定が行われる。図22を用いて説明したように、第1始動口に遊技球が入賞したことは第1始動口スイッチ311によって検出され、第2始動口に遊技球が入賞したことは第2始動口スイッチ312によって検出される。

【0729】

なお、図示しないが、第1始動口及び第2始動口は、ともに液晶表示装置4の下方（図1に示す始動入賞口1009が配設されている位置近傍）に配置されている。第2始動口は、第1始動口の下方に配置されており、第2始動口には、普通電動役物（羽根部材）が設けられている。羽根部材は、遊技盤1の前後方向に前傾姿勢・後退姿勢をなすように開閉動作する羽根状の部材であり、第2始動口への遊技球の入賞を可能とする開放状態と、第2始動口への遊技球の入賞を不可能又は困難とする閉鎖状態とを切り替え可能に構成されている。羽根部材は、羽根部材ソレノイド313（図22参照）により開閉駆動される。

40

【0730】

なお、本実施形態では、普通電動役物が閉鎖状態である場合、一對の羽根部材の開口形態を、入賞不可能にする形態でなく、遊技球の入賞が困難になるような形態にしてもよい。

50

また、普通電動役物としては、羽根状の部材を前後方向に開閉するように動作させるものに限らず、例えば遊技盤 1 の左右方向に回転することで始動口を拡開するいわゆる電動チューリップ型のものや、遊技盤 1 の前後方向に水平移動することで始動口を開閉する舌状部材であってもよい。

【0731】

また、本実施形態では、遊技者により遊技領域 1 p（図 1 参照）の右側の領域に遊技球が打ち込まれた場合（いわゆる右打ちが行われた場合）、遊技釘等により遊技球が第 2 始動口に誘導される。この場合、遊技球が第 1 始動口に入賞する可能性はほとんどなくなる。後述するように、第 2 始動口に入賞した場合には、第 1 始動口に入賞した場合よりも、遊技者にとって有利な「大当たり」の抽選を受け易くなっている。従って、第 2 始動口への入賞が比較的容易になるいわゆる「時短遊技状態」では、右打ちを行うことにより、遊技者は、遊技を有利に進行させることができる。

【0732】

〔図柄判定テーブル〕

図 78（a）は、主制御回路 28 のメイン ROM 281 に記憶されている図柄判定テーブル（第 1 始動口）を示す図である。図 78（b）は、主制御回路 28 のメイン ROM 281 に記憶されている図柄判定テーブル（第 2 始動口）を示す図である。図柄判定テーブル（第 1 始動口）は、第 1 始動口に遊技球が入賞した際に取得される図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「図柄コマンド」を選択するために参照される。図柄判定テーブル（第 2 始動口）は、第 2 始動口に遊技球が入賞した際に取得される図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「図柄コマンド」を選択するために参照される。「図柄コマンド」は、特別図柄の変動停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。図柄乱数値は、例えば 0～99（100 種類）の中から抽出される。

【0733】

本実施形態の図柄判定テーブル（第 1 始動口）によれば、大当たり判定値データが得られた場合であって図柄乱数値が「0」～「29」のいずれかである場合、図柄コマンドとして「z0」が選択される。また、大当たり判定値データが得られた場合であって図柄乱数値が「30」～「35」のいずれかである場合、図柄コマンドとして「z1」が選択される。また、大当たり判定値データが得られた場合であって図柄乱数値が「36」～「38」のいずれかである場合、図柄コマンドとして「z2」が選択される。また、大当たり判定値データが得られた場合であって図柄乱数値が「39」である場合、図柄コマンドとして「z3」が選択される。

【0734】

また、大当たり判定値データが得られた場合であって図柄乱数値が「40」～「69」のいずれかである場合、図柄コマンドとして「z4」が選択される。また、大当たり判定値データが得られた場合であって図柄乱数値が「70」～「73」のいずれかである場合、図柄コマンドとして「z5」が選択される。また、大当たり判定値データが得られた場合であって図柄乱数値が「74」である場合、図柄コマンドとして「z6」が選択される。

【0735】

また、大当たり判定値データが得られた場合であって図柄乱数値が「75」～「99」のいずれかである場合、図柄コマンドとして「z7」が選択される。一方、ハズレ判定値データが得られた場合であって図柄乱数値が「0」～「99」のいずれかである場合、図柄コマンドとして「z8」が選択される。

【0736】

また、本実施形態の図柄判定テーブル（第 2 始動口）によれば、大当たり判定値データが得られた場合であって図柄乱数値が「0」～「34」のいずれかである場合、図柄コマンドとして「z9」が選択される。また、大当たり判定値データが得られた場合であって図柄乱数値が「35」～「64」のいずれかである場合、図柄コマンドとして「z10」が選択される。また、大当たり判定値データが得られた場合であって図柄乱数値が「65」～「9

9」のいずれかである場合、図柄コマンドとして「z 1 1」が選択される。一方、ハズレ判定値データが得られた場合であって図柄乱数値が「0」～「9 9」のいずれかである場合、図柄コマンドとして「z 1 2」が選択される。

【0 7 3 7】

〔大当たり種類決定テーブル〕

図 7 9 A 及び図 7 9 B は、主制御回路 2 8 のメイン ROM 2 8 1 に記憶されている大当たり種類決定テーブルを示す図である。大当たり種類決定テーブルは、大当りに係る図柄コマンドに応じて、ラウンド数、確変フラグをオンするか否か、時短フラグをオンするか否かといった大当たりの種類を決定するために参照される。大当たり種類決定テーブルとしては、非確変遊技状態且つ非時短遊技状態において大当りに当選した場合に参照される大当たり種類決定テーブル（図 7 9 A（a）参照）と、非確変遊技状態且つ時短遊技状態において大当りに当選した場合に参照される大当たり種類決定テーブル（図 7 9 A（b）参照）と、確変遊技状態且つ非時短遊技状態において大当りに当選した場合に参照される大当たり種類決定テーブル（図 7 9 B（a）参照）と、確変遊技状態且つ時短遊技状態において大当りに当選した場合に参照される大当たり種類決定テーブル（図 7 9 B（b）参照）と、が設けられている。

【0 7 3 8】

なお、本実施形態では、大当たりの種類に関係なく大当りに当選すれば、時短フラグが「1」にセットされる。時短フラグは、メイン RAM 2 8 2 に格納される管理フラグの一つであり、遊技状態が「時短遊技状態」であるか否かを管理するためのフラグである。遊技状態が「時短遊技状態」である場合には、時短フラグは「1」となり、「非時短遊技状態」である場合には、時短フラグは「0」となる。時短回数は、時短遊技状態が継続可能な特別図柄ゲームの変動回数である。すなわち、時短遊技状態において大当りに当選することなく時短回数分の特別図柄変動が行われると、時短遊技状態が終了して非時短遊技状態に移行する。時短回数としては、具体的に、「5 回」、「3 5 回」、「5 0 回」、「9 5 回」、及び「次回」のうちの何れかが決定される。「次回」とは、次回の大当りに当選するまで時短遊技状態が継続することを示す。

【0 7 3 9】

確変フラグは、メイン RAM 2 8 2 に格納される管理フラグの一つであり、遊技状態が「確変遊技状態」であるか否かを管理するためのフラグである。遊技状態が「確変遊技状態」である場合には、確変フラグは「1」となり、「非確変遊技状態」である場合には、確変フラグは「0」となる。本実施形態では、次回の大当りに当選するまで確変遊技状態は継続する。ただし、大当りに当選することなく所定回数分の特別図柄変動（特別図柄の抽選）が行われると、確変遊技状態が終了して非確変遊技状態に移行するようにしてもよい。

【0 7 4 0】

本実施形態の大当たり種類決定テーブルによれば、図柄コマンドが「z 0」の場合、ラウンド数が「4」で、確変フラグオン、時短フラグオンの大当たりが決定される。図柄コマンドが「z 1」の場合、ラウンド数が「4」で、確変フラグオン、時短フラグオンの大当たりが決定される。図柄コマンドが「z 2」の場合、ラウンド数が「4」で、確変フラグオン、時短フラグオンの大当たりが決定される。図柄コマンドが「z 3」の場合、ラウンド数が「4」で、確変フラグオン、時短フラグオンの大当たりが決定される。図柄コマンドが「z 4」の場合、ラウンド数が「4」で、確変フラグオフ、時短フラグオンの大当たりが決定される。図柄コマンドが「z 5」の場合、ラウンド数が「4」で、確変フラグオフ、時短フラグオンの大当たりが決定される。図柄コマンドが「z 6」の場合、ラウンド数が「4」で、確変フラグオフ、時短フラグオンの大当たりが決定される。図柄コマンドが「z 7」の場合、ラウンド数が「1 6」で、確変フラグオン、時短フラグオンの大当たりが決定される。図柄コマンドが「z 9」の場合、ラウンド数が「1 6」で、確変フラグオン、時短フラグオンの大当たりが決定される。図柄コマンドが「z 1 0」の場合、ラウンド数が「4」で、確変フラグオン、時短フラグオンの大当たりが決定される。図柄コマンドが「z 1 1」の場合、ラウンド数が「1 6」で、確変フラグオフ、時短フラグオンの大当たりが決定される。

【0741】

なお、本実施形態では、図柄コマンド（すなわち大当たり判定値データ）がいずれであっても時短フラグオンの大当たりが決定されるようになっているが、必ずしもこれに限られず、大当たり判定値データに応じて時短フラグオフの大当たりが決定されるようにしても良い。

【0742】

また、本実施形態では、サブCPU330は、「5回」、「35回」、「50回」、「95回」、及び「次回」のうちいずれかに時短回数を決定するようになっているが、必ずしもこれに限られず、次回の大当たりで当選するまで時短遊技状態が継続するように制御しても良いし、確変遊技状態が継続する限り時短遊技状態が継続するように制御しても良い。また、時短回数は、図79A及び図79Bに示す例に限定されず、例えば、確変遊技状態且つ時短遊技状態において大当たりで当選した場合（図79B（b）参照）には、図柄コマンドが「z4」、「z5」、及び、「z6」のうちの何れであるときにも、時短回数として「50回」が決定されることとしてもよい。

10

【0743】

また、本実施形態では、サブCPU330は、次回の大当たりで当選するまで確変遊技状態が継続するように制御しているが、必ずしもこれに限られず、予め決められた回数（例えば100回）まで確変遊技状態が継続する（その後、非確変遊技状態に移行する）ように制御しても良いし、大当たりの当選確率との関係上、実質的に次回の大当たりで当選するまで（例えば、10000回まで）確変遊技状態が継続するように制御しても良いし、次回の大当たりで当選するまで高確遊技状態が継続するように制御しても良い。

20

【0744】

[変動パターンテーブル]

図80は、主制御回路28のメインROM281に記憶されている前半変動パターン、後半変動パターン、及びこれらを組み合わせた変動パターンのテーブルを示す図である。これらのテーブルは、入賞時の当選種別や図柄コマンド等に基づいて、変動パターン種別並びに前半及び後半変動パターンを決定するために参照される。メインCPU280は、前半及び後半変動パターンに対応するコマンドを組み合わせたものを変動パターン指定コマンドとして副制御回路33に送信する。なお、以下の説明では、前半及び後半変動パターンを組み合わせたものを単に「変動パターン」という。

【0745】

まず、メインCPU280は、入賞時の当選種別及び図柄コマンド等に基づいて変動パターンの種別（例えば、はずれ変動パターン9種類及び当り変動パターン9種類のうちのいずれか）を決定し、さらに、対応する前半変動パターンと後半変動パターンとを決定する。例えば、変動パターンとして、はずれ変動パターンの「通常変動」が決定されると、前半変動パターンとしてコマンド「00H」の「なし」が決定されるとともに、後半変動パターンとしてコマンド「00H」の「低確 変動1（4.0秒）」又はコマンド「01H」の「低確 変動2（8.0秒）」のいずれかが決定される。このような「通常変動」に対応する変動パターン指定コマンドは、前半及び後半変動パターンのコマンドを組み合わせた「0000H」又は「0001H」として副制御回路33に送信される。なお、変動パターン指定コマンドは、例えば「00H00H」や「00H01H」と記す場合もある。

30

40

【0746】

変動パターンの変動時間は、前半及び後半変動パターンの変動時間を合わせた時間となる。例えば、変動パターン指定コマンド「0000H」では、前半変動パターンの変動時間（0ms）と後半変動パターンの変動時間（4000ms）とを合わせた時間（4000ms）となり、変動パターン指定コマンド「0102H」では、前半変動パターンの変動時間（11000ms）と後半変動パターンの変動時間（10000ms）とを合わせた時間（21000ms）となる。このように、変動パターンについては、大まかな種別が決定された後、前半及び後半変動パターンが段階的に決定されるため、変動パターンの組み合わせとしては多様化が図られ、ひいては演出パターンのバリエーションを容易に増やすことができる。

50

【0747】

なお、図80には、便宜上、はずれと当りとを合わせて18種類の変動パターンしか示されていないが、もちろん同図に示す以上であってもよい。「擬似1～4」は、いわゆる擬似連に対応する変動パターンである。「擬似1～4」は、例えば、通常の擬似連、高速擬似連などといった擬似連を実行する変動パターンとして設けられている。例えば、「擬似1～擬似4 当り」とは、例えば擬似連実行後にノーマルリーチやSPリーチを経由して大当たりとなる変動パターンである。「フリーズ1～3」は、いわゆるフリーズ演出（例えば、装飾図柄を変動中の態様で停止させる演出や、画面を消灯させて装飾図柄を視認不可能乃至困難とする演出等）に対応する変動パターンである。例えば、「フリーズ1～3 当り」とは、例えばフリーズ演出実行後に「プレミア」に係る変動を経由して大当たりとなる変動パターンである。「低確」、「低確時短」、「高確時短」、「潜確」とは、それぞれ「非確変遊技状態」、「非確変かつ時短遊技状態」、「確変かつ時短遊技状態」、「確変かつ非時短遊技状態」を意味する。なお、「潜確」は、時短遊技状態か非時短遊技状態かを問わず、確変遊技状態と非確変遊技状態とのうちの何れの遊技状態であるのかが確定していない状態（後述する時短モードA、時短モードB、及び、通常モード（2））を意味することとしてもよい（図103及び図133参照）。

10

【0748】

以下に、パチンコ遊技機6001で実行される各種の処理を図81～図102に示す。

【0749】

[電源投入時処理]

図81は、メインCPU280による電源投入時処理を示している。パチンコ遊技機6001の電源が投入されると、同図に示すように、メインCPU280は、初期値をスタックポインタに設定する（ステップS11）。

20

【0750】

次に、メインCPU280は、電断検知信号がONか否かを判別する（ステップS12）。電断検知信号は、例えば所定レベルまで電圧が降下するとONとなる。電断検知信号がONの場合、メインCPU280は、電断検知状態と判別し、電断検知信号がOFFになるまでステップS12の処理を繰り返し行う。電断検知信号がOFFの場合、メインCPU280は、電断検知状態と判別し、ステップS13の処理に移る。

【0751】

ステップS13において、メインCPU280は、RWM（メインRAM）に対するアクセスを許可する。

30

【0752】

次に、メインCPU280は、副制御回路33が信号を受け付け可能になるまで待機する副制御受信受付ウェイト処理を行う（ステップS14）。

【0753】

次に、メインCPU280は、CPU内蔵の各種デバイスについて初期化処理を行う（ステップS15）。

【0754】

次に、メインCPU280は、バックアップクリア信号がONか否かを判別する（ステップS16）。バックアップクリア信号は、主制御回路28を構成するメインCPU280に備えられたメインRAM282や、払出・発射制御回路34（図22に示す払出・発射制御基板34）を構成するRAM（図示せず）のバックアップ内容のクリアを指令するための信号である。バックアップクリア信号がONの場合、メインCPU280は、ステップS23の処理に移る。バックアップクリア信号がOFFの場合、メインCPU280は、ステップS17の処理に移る。

40

【0755】

ステップS17において、メインCPU280は、電断検知フラグが設定オンである否かを判別する。電断検知フラグは、電断発生に応じて電断処理を実行したことを示すフラグである。電断検知フラグが設定オンである場合、メインCPU280は、ステップS18

50

の処理に移る。電断検知フラグが設定オフである場合、メインCPU280は、ステップS23の処理に移る。

【0756】

ステップS18において、メインCPU280は、メインRAM282について例えばチェックサムを用いて作業領域損傷チェックを行う。

【0757】

次に、メインCPU280は、作業領域が正常か否かを判別する（ステップS19）。作業領域が正常である場合、メインCPU280は、ステップS20の処理に移る。作業領域が正常でない場合、メインCPU280は、ステップS23の処理に移る。

【0758】

ステップS20において、メインCPU280は、電断復旧時に初期値を必要とする作業領域の初期設定を行う。

【0759】

次に、メインCPU280は、電断復旧時の高確率遊技状態（確変遊技状態）についての報知設定を行う（ステップS21）。

【0760】

次に、メインCPU280は、電断復帰時のコマンド（電断復帰コマンド）を副制御回路33に対して送信する処理を行う（ステップS22）。この処理を終了すると、メインCPU280は、電源投入時処理を終了する。

【0761】

ステップS23において、メインCPU280は、メインRAM282の作業領域をクリアする処理を行う。

【0762】

次に、メインCPU280は、RWM（メインRAM）初期化時に初期値を必要とする作業領域の初期設定を行う（ステップS24）。

【0763】

次に、メインCPU280は、RWM初期化時のコマンド（初期化コマンド）を副制御回路33に対して送信する処理を行う（ステップS25）。

【0764】

次に、メインCPU280は、変動パターンテーブル設定処理を実行する（ステップS26）。変動パターンテーブル設定処理については、図92を参照して後述する。この処理を終了すると、メインCPU280は、電源投入時処理を終了する。

【0765】

【システムタイマ割込処理】

図82は、メインCPU280によるシステムタイマ割込処理を示している。システムタイマ割込処理は、例えば2msごとに実行される。同図に示すように、メインCPU280は、各レジスタの値をメインRAM282のスタックエリアに退避する（ステップS31）。

【0766】

次に、メインCPU280は、各種の乱数値を更新する乱数更新処理を行う（ステップS32）。

【0767】

次に、メインCPU280は、各種スイッチからの入力信号を検出するためのスイッチ入力検出処理を実行する（ステップS33）。スイッチ入力検出処理については、図83を参照して後述する。

【0768】

次に、メインCPU280は、各種タイマの値を更新するタイマ更新処理を行う（ステップS34）。

【0769】

次に、メインCPU280は、副制御回路33に各種コマンドを出力（送信）するコマン

10

20

30

40

50

ド出力処理を行う（ステップS35）。

【0770】

次に、メインCPU280は、副制御回路33に各種遊技情報を出力（送信）する遊技情報出力処理を行う（ステップS36）。遊技情報は、主制御回路28、副制御回路33、払出・発射制御回路34などにおいて処理される遊技に関わる情報であり、副制御回路33や払出・発射制御回路34、ホールコンピュータに送信される。

【0771】

次に、メインCPU280は、退避した各レジスタの値を復帰させる処理を行う（ステップS37）。この処理を終了すると、メインCPU280は、システムタイマ割込処理を終了する。

【0772】

〔スイッチ入力検出処理〕

図83は、メインCPU280によるスイッチ入力検出処理を示している。スイッチ入力検出処理は、先述したシステムタイマ割込処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。同図に示すように、メインCPU280は、始動口入賞検出処理を実行する（ステップS41）。始動口入賞検出処理については、図84を参照して後述する。

【0773】

次に、メインCPU280は、一般入賞口通過検出処理を行う（ステップS42）。一般入賞口通過検出処理では、例えば一般入賞口1013への入賞時に払出個数等を示す払出情報をセットする。

【0774】

次に、メインCPU280は、大入賞口通過検出処理を行う（ステップS43）。大入賞口通過検出処理では、例えば大入賞口1011（第1大入賞口又は第2大入賞口）への入賞時に払出個数等を示す払出情報をセットする。

【0775】

次に、メインCPU280は、球通過検出器通過検出処理を行う（ステップS44）。球通過検出器通過検出処理では、球通過検出器（通過ゲート）による遊技球の通過検出に応じて普通図柄ゲームの抽選結果（乱数値）を取得する。この処理を終了すると、メインCPU280は、システムタイマ割込処理を終了する。

【0776】

〔始動口入賞検出処理〕

図84は、メインCPU280による始動口入賞検出処理を示している。始動口入賞検出処理は、先述したスイッチ入力検出処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。同図に示すように、まず、メインCPU280は、第1始動口入賞球センサ311（図22に示す第1始動口スイッチ311）で遊技球を検出したか否かを判別する（ステップS51）。第1始動口入賞球センサ311で遊技球を検出した場合、メインCPU280は、ステップS52の処理に移る。第1始動口入賞球センサ311で遊技球を検出していない場合、メインCPU280は、ステップS59の処理に移る。

【0777】

ステップS52において、メインCPU280は、第1始動口入賞に応じた払出情報をセットする処理を行う。

【0778】

次に、メインCPU280は、第1始動口入賞の保留個数（第1特別図柄の保留個数）が4個未満であるか否かを判別する（ステップS53）。当該保留個数が4個未満の場合、メインCPU280は、ステップS54の処理に移る。当該保留個数が4個の場合、メインCPU280は、ステップS59の処理に移る。

【0779】

ステップS54において、メインCPU280は、第1始動口入賞の保留個数を1加算する処理を行う。

【0780】

10

20

30

40

50

次に、メインCPU280は、大当たり判定用乱数値及び図柄乱数値を取得し、これらの乱数値をメインRAM282に格納する処理を行う（ステップS55）。

【0781】

次に、メインCPU280は、第1特別停止図柄判断処理を行う（ステップS56）。第1特別停止図柄判断処理では、大当たり判定用乱数値及び図柄乱数値に基づいて、当り乱数判定テーブル及び図柄判定テーブル（第1始動口）、大当たり種類決定テーブルを参照し、停止表示される予定の第1特別図柄に係る図柄コマンド等を決定する。

【0782】

次に、メインCPU280は、変動パターン決定処理を実行する（ステップS57）。変動パターン決定処理では、図柄コマンドや判定値データ、遊技状態やテーブルパターンに基づいて、第1特別図柄に係る変動パターンを決定する。変動パターン決定処理については、図85を参照して後述する。

【0783】

次に、メインCPU280は、第1始動口入賞の保留個数増加コマンドをセットする処理を行う（ステップS58）。第1始動口入賞の保留個数増加コマンドは、第1特別図柄の保留個数を1増加する旨を示すコマンドであり、ステップS57の処理で決定された変動パターンを示すコマンド等とともに副制御回路33へと送信される。

【0784】

次に、メインCPU280は、第2始動口入賞球センサ312（図22に示す第2始動口スイッチ312）で遊技球を検出したか否かを判別する（ステップS59）。第2始動口入賞球センサ312で遊技球を検出した場合、メインCPU280は、ステップS60の処理に移る。第2始動口入賞球センサ312で遊技球を検出していない場合、メインCPU280は、始動口入賞検出処理を終了する。

【0785】

ステップS60において、メインCPU280は、第2始動口入賞に応じた払出情報をセットする処理を行う。

【0786】

次に、メインCPU280は、第2始動口入賞の保留個数（第2特別図柄の保留個数）が4個未満であるか否かを判別する（ステップS61）。当該保留個数が4個未満の場合、メインCPU280は、ステップS62の処理に移る。当該保留個数が4個の場合、メインCPU280は、始動口入賞検出処理を終了する。

【0787】

ステップS62において、メインCPU280は、第2始動口入賞の保留個数を1加算する処理を行う。

【0788】

次に、メインCPU280は、大当たり判定用乱数値及び図柄乱数値を取得し、これらの乱数値をメインRAM282に格納する処理を行う（ステップS63）。

【0789】

次に、メインCPU280は、第2特別停止図柄判断処理を行う（ステップS64）。第2特別停止図柄判断処理も、第1特別停止図柄判断処理と同様に、大当たり判定用乱数値及び図柄乱数値に基づいて、当り乱数判定テーブル及び図柄判定テーブル（第2始動口）、大当たり種類決定テーブルを参照し、停止表示される予定の第2特別図柄に係る図柄コマンド等を決定する。

【0790】

次に、メインCPU280は、変動パターン決定処理を実行する（ステップS65）。この変動パターン決定処理も、図柄コマンドや判定値データ、遊技状態やテーブルパターンに基づいて、第2特別図柄に係る変動パターンを決定する。変動パターン決定処理については、図85を参照して後述する。

【0791】

次に、メインCPU280は、第2始動口入賞の保留個数増加コマンドをセットする処理

10

20

30

40

50

を行う（ステップS66）。第2始動口入賞の保留個数増加コマンドは、第2特別図柄の保留個数を1増加する旨を示すコマンドであり、ステップS65の処理で決定された変動パターンを示すコマンド等とともに副制御回路33へと送信される。この処理を終了すると、メインCPU280は、始動口入賞検出処理を終了する。

【0792】

〔変動パターン決定処理〕

図85は、メインCPU280による変動パターン決定処理を示している。変動パターン決定処理は、先述した始動口入賞検出処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。同図に示すように、メインCPU280は、テーブルパターン、大当り判定用乱数値及び図柄乱数値に基づいて、遊技状態遷移テーブル及び変動パターン選択用テーブルを参照し、変動パターン種別を選択する処理を行う（ステップS71）。遊技状態遷移テーブルは、図柄コマンド、テーブルパターン、及び、大当り遊技状態終了後の変動回数に基づいて、遊技状態を移行させるために参照されるテーブルであり、主制御回路28のメインROM281に記憶されている。変動パターン選択用テーブルは、はずれ時と当り時とに分けられ、各種の遊技状態に応じて変動パターンを選択するために参照されるテーブルであり、主制御回路28のメインROM281に記憶されている。

【0793】

次に、メインCPU280は、選択された変動パターン種別の中から所定の抽選確率に基づいて前半及び後半変動パターンを選択する処理を行う（ステップS72）。この処理を終了すると、メインCPU280は、変動パターン決定処理を終了する。

【0794】

〔主制御メイン処理〕

図86は、メインCPU280による主制御メイン処理を示している。パチンコ遊技機6001に電源が投入されると、同図に示すように、メインCPU280は、初期設定処理を行う（ステップS81）。この処理において、メインCPU280は、先述の電源投入時処理等の処理を行う。

【0795】

次に、メインCPU280は、初期値乱数更新処理を行う（ステップS82）。この処理において、メインCPU280は、初期値乱数カウンタを更新する処理を行う。

【0796】

次に、メインCPU280は、特別図柄制御処理を行う（ステップS83）。特別図柄制御処理については、図87を参照して後述する。

【0797】

次に、メインCPU280は、普通図柄制御処理を行う（ステップS84）。普通図柄制御処理については、図93を参照して後述する。

【0798】

次に、メインCPU280は、図柄表示装置制御処理を行う（ステップS85）。この処理において、メインCPU280は、ステップS83及びステップS84でメインRAM282に記憶された特別図柄制御処理の結果及び普通図柄制御処理の結果に応じて、特別図柄表示装置5C、5D（図22に示す第1特別図柄表示部5C又は第2特別図柄表示部5D）及び普通図柄表示装置5A（図22に示す普通図柄表示部5A）を駆動するための制御信号をメインRAM282に記憶する処理を行う。これにより、メインCPU280は、特別図柄表示装置5C、5D及び普通図柄表示装置5Aに制御信号を送信し、特別図柄表示装置5C、5D及び普通図柄表示装置5Aは、受信した制御信号に基づいて特別図柄や普通図柄を変動表示及び停止表示する。

【0799】

次に、メインCPU280は、遊技情報データ生成処理を行う（ステップS86）。この処理において、メインCPU280は、副制御回路33や払出・発射制御回路34、ホールコンピュータに送信するための遊技情報データに関する遊技状態コマンドを生成し、メインRAM282に記憶する。

【0800】

次に、メインCPU280は、記憶・遊技状態データ生成処理を行う（ステップS87）。この処理において、メインCPU280は、確変フラグの値及び時短フラグの値に基づいて、副制御回路33に送信する記憶・遊技状態データを生成し、当該記憶・遊技状態データをメインRAM282に記憶する。この処理を終了すると、メインCPU280は、ステップS82の処理に移る。

【0801】

〔特別図柄制御処理〕

図87は、メインCPU280による特別図柄制御処理を示している。特別図柄制御処理は、先述した主制御メイン処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。なお、同図に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「00」～「08」）は、制御状態フラグの値を示す。この制御状態フラグは、メインRAM282内の所定の記憶領域に格納される。メインCPU280は、制御状態フラグの数値に応じた処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【0802】

図87に示すように、メインCPU280は、制御状態フラグをロードする処理を行う（ステップS91）。この処理において、メインCPU280は、メインRAM282に記憶された制御状態フラグの値を読み出す。メインCPU280は、読み出した制御状態フラグの値に基づいて、後述のステップS92～ステップS100の各処理を実行するか否かを判定する。この制御状態フラグは、特別図柄ゲームの状態を示すものであり、ステップS92～ステップS100のいずれかの処理を実行可能にするものである。また、メインCPU280は、ステップS92～ステップS100の各処理に対して設定された待ち時間などに応じて決定された所定のタイミングで各処理を実行する。なお、この所定のタイミングに至る前は、各処理を実行せずに、他のサブルーチンに係る処理を実行する。もちろん、所定の周期で先述のシステムタイマ割込処理（図82参照）も実行する。

【0803】

次に、メインCPU280は、特別図柄記憶チェック処理を行う（ステップS92）。この処理において、メインCPU280は、制御状態フラグが特別図柄記憶チェック処理を示す値（「00」）である場合に、特別図柄の可変表示の保留個数をチェックし、保留個数が「0」でない場合（保留球がある場合）には、始動口入賞検出処理で得られた大当たり判定結果、特別図柄の決定結果、特別図柄の変動パターンの決定結果等を取得する。また、メインCPU280は、この処理において、制御状態フラグに、後述の特別図柄変動時間管理処理（ステップS93）を示す値（「01」）にセットし、今回の処理で取得された変動パターンに対応する特別図柄の変動時間を待ち時間タイマにセットする。すなわち、始動口入賞検出処理で決定された変動パターンに対応する特別図柄の変動時間が経過した後、後述の特別図柄変動時間管理処理が実行されるように設定される。一方、保留個数が「0」である場合（保留球がない場合）、メインCPU280は、デモ画面を表示するためのデモ表示処理を行う。この特別図柄記憶チェック処理については、図88を参照して詳述する。

【0804】

次に、メインCPU280は、特別図柄変動時間管理処理を行う（ステップS93）。この処理において、メインCPU280は、制御状態フラグが特別図柄変動時間管理処理を示す値（「01」）であり、特別図柄の変動時間が経過した場合に、制御状態フラグに、後述の特別図柄表示時間管理処理（ステップS94）を示す値（「02」）をセットし、確定後待ち時間を待ち時間タイマにセットする。すなわち、このステップS93の処理でセットされた確定後待ち時間が経過した後、後述の特別図柄表示時間管理処理が実行されるように設定される。

【0805】

次に、メインCPU280は、特別図柄表示時間管理処理を行う（ステップS94）。この処理において、メインCPU280は、制御状態フラグが特別図柄表示時間管理処理を

10

20

30

40

50

示す値（「02」）であり、ステップS93の処理でセットされた確定後待ち時間が経過した場合に、大当たり判定の結果が「大当たり」であるか否かを判断する。そして、大当たり判定の結果が「大当たり」である場合、メインCPU280は、制御状態フラグに、後述の大当たり開始インターバル管理処理（ステップS95）を示す値（「03」）をセットし、大当たり開始インターバルに対応する時間を待ち時間タイマにセットする。すなわち、このステップS94の処理でセットされた大当たり開始インターバルに対応する時間が経過した後、後述の大当たり開始インターバル管理処理が実行されるように設定される。一方、大当たり判定の結果が「大当たり」でない場合、メインCPU280は、制御状態フラグに、後述の特別図柄ゲーム終了処理（ステップS100）を示す値（「08」）をセットする。すなわち、この場合には、後述の特別図柄ゲーム終了処理が実行されるように設定される。この特別図柄表示時間管理処理については、図89を参照して後述する。

10

【0806】

次に、メインCPU280は、大当たり開始インターバル管理処理を行う（ステップS95）。この処理において、メインCPU280は、制御状態フラグが大当たり開始インターバル管理処理を示す値（「03」）であり、ステップS94の処理でセットされた大当たり開始インターバルに対応する時間が経過した場合に、第1大入賞口又は第2大入賞口を開放させるため、メインROM281から読み出されたデータに基づいて、メインRAM282に位置付けられた変数を更新する。また、この処理において、メインCPU280は、制御状態フラグに、後述の大入賞口開放中処理（ステップS96）を示す値（「04」）をセットするとともに、大入賞口の開放上限時間（例えば30秒）を大入賞口開放時間タイマにセットする。すなわち、この処理により、後述の大入賞口開放中処理が実行されるように設定される。

20

【0807】

次に、メインCPU280は、大入賞口開放中処理を行う（ステップS96）。この処理において、まず、メインCPU280は、制御状態フラグが大入賞口開放中処理を示す値（「04」）である場合に、大入賞口入賞カウンタが所定数以上であるという条件、及び、開放上限時間を経過した（大入賞口開放時間タイマが「0」である）という条件の一方が満たされた（所定の閉鎖条件が成立した）か否かを判断する。一方の条件が満たされた場合、メインCPU280は、第1大入賞口又は第2大入賞口を閉鎖させるため、メインRAM282に位置付けられた変数を更新する。そして、メインCPU280は、制御状態フラグに、後述の大入賞口内残留球監視処理（ステップS97）を示す値（「05」）をセットするとともに、大入賞口内残留球監視時間を待ち時間タイマにセットする。すなわち、この処理により、ステップS97でセットされた大入賞口内残留球監視時間が経過した後、後述の大入賞口内残留球監視処理が実行されるように設定される。なお、この大入賞口開放中処理の終了直前には、副制御回路33に対してラウンド間表示コマンドが送信される。

30

【0808】

次に、メインCPU280は、大入賞口内残留球監視処理を行う（ステップS97）。この処理において、メインCPU280は、制御状態フラグが大入賞口内残留球監視処理を示す値（「05」）であり、大入賞口内残留球監視時間が経過した場合に、大入賞口開放回数カウンタの値が大入賞口開放回数の最大値以上である（最終ラウンドである）という条件が満たされたか否かを判断する。上記条件を満たさないと判別した場合、メインCPU280は、大入賞口再開放待ち時間管理処理を示す値（「06」）を制御状態フラグにセットする。また、メインCPU280は、ラウンド間インターバルに対応する時間を待ち時間タイマにセットする。すなわち、この処理により、ラウンド間インターバルに対応する時間が経過した後、後述の大入賞口再開放前待ち時間管理処理が実行されるように設定される。一方、ステップS97において、上記条件を満たしたと判別した場合、メインCPU280は、大当たり終了インターバル処理を示す値（「07」）を制御状態フラグにセットし、大当たり終了インターバルに対応する時間（大当たり終了インターバル時間）を待ち時間タイマにセットする。すなわち、この処理でセットされた大当たり終了インターバル

40

50

に対応する時間が経過した後、後述の大当り終了インターバル処理が実行されるように設定される。

【0809】

次に、メインCPU280は、大入賞口開放回数カウンタの値が大入賞口開放回数の最大値以上ではないと判別した場合、大入賞口再開放前待ち時間管理処理を行う（ステップS98）。この処理において、メインCPU280は、制御状態フラグが大入賞口再開放前待ち時間管理処理を示す値（「06」）であり、ラウンド間インターバルに対応する時間が経過した場合に、大入賞口開放回数カウンタの値を「1」増加するように記憶更新する。また、メインCPU280は、大入賞口開放中処理を示す値（「04」）を制御状態フラグにセットする。そして、メインCPU280は、開放上限時間（例えば30秒）を大入賞口開放時間タイマにセットする。すなわち、この処理で上述した大入賞口開放中処理（ステップS96）が再度実行されるように設定される。なお、大入賞口再開放前待ち時間管理処理の終了直前には、副制御回路33に対して大入賞口開放中表示コマンドが送信される。

10

【0810】

また、メインCPU280は、大入賞口開放回数カウンタの値が大入賞口開放回数の最大値以上であると判別した場合に、大当り終了インターバル処理を行う（ステップS99）。この処理において、メインCPU280は、制御状態フラグが大当り終了インターバル処理を示す値（「07」）であり、大当り終了インターバルに対応する時間が経過した場合に、特別図柄ゲーム終了処理を示す値（「08」）を制御状態フラグにセットする。すなわち、この処理により、ステップS99の処理後に後述の特別図柄ゲーム終了処理が実行されるように設定される。

20

【0811】

次に、メインCPU280は、大当り遊技状態が終了した場合、又は、「ハズレ」に当選した場合、特別図柄ゲーム終了処理を行う（ステップS100）。この処理において、メインCPU280は、制御状態フラグが特別図柄ゲーム終了処理を示す値（「08」）である場合に、保留個数を示すデータ（始動記憶情報）を「1」減少するように記憶更新する。また、メインCPU280は、次の特別図柄の変動表示を行うために、特別図柄記憶領域の更新を行う。さらに、メインCPU280は、特別図柄記憶チェック処理を示す値（「00」）を制御状態フラグにセットする。すなわち、この処理により、ステップS100の処理後、上述した特別図柄記憶チェック処理（ステップS92）が実行されるように設定される。この特別図柄ゲーム終了処理を終了すると、メインCPU280は、特別図柄制御処理を終了する。

30

【0812】

上述したように、本実施形態のパチンコ遊技機6001では、制御状態フラグに各種値を順次セットすることにより、特別図柄ゲームを進行させる。具体的に、遊技状態が大当り遊技状態ではなく、大当り判定の結果が「ハズレ」である場合に、メインCPU280は、制御状態フラグを「00」、「01」、「02」、「08」の順にセットする。これにより、メインCPU280は、上述した特別図柄記憶チェック処理（ステップS92）、特別図柄変動時間管理処理（ステップS93）、特別図柄表示時間管理処理（ステップS94）及び特別図柄ゲーム終了処理（ステップS100）をこの順で所定のタイミングで実行する。

40

【0813】

また、メインCPU280は、遊技状態が大当り遊技状態ではなく、大当り判定の結果が「大当り」である場合、制御状態フラグを「00」、「01」、「02」、「03」の順でセットする。これにより、メインCPU280は、上述した特別図柄記憶チェック処理（ステップS92）、特別図柄変動時間管理処理（ステップS93）、特別図柄表示時間管理処理（ステップS94）及び大当り開始インターバル管理処理（ステップS95）をこの順で所定のタイミングで実行し、大当り遊技状態への移行制御を実行する。

【0814】

50

さらに、メインCPU280は、大当り遊技状態への移行制御が実行された場合、制御状態フラグを「04」、「05」、「06」の順でセットする。これにより、メインCPU280は、上述した大入賞口開放中処理（ステップS96）、大入賞口内残留球監視処理（ステップS57）及び大入賞口再開放前待ち時間管理処理（ステップS98）をこの順で所定のタイミングで実行し、大当り遊技を実行する。

【0815】

なお、大当り遊技状態中に、当該大当り遊技状態の終了条件が成立した場合、メインCPU280は、制御状態フラグを「04」、「05」、「07」、「08」の順でセットする。これにより、メインCPU280は、上述した大入賞口開放中処理（ステップS96）、大入賞口内残留球監視処理（ステップS97）、大当り終了インターバル処理（ステップS99）及び特別図柄ゲーム終了処理（ステップS100）をこの順で所定のタイミングで実行し、大当り遊技状態を終了する。

10

【0816】

上述したように、特別図柄制御処理では、ステータスに応じて処理フローを分岐させている。また、図86に示す主制御メイン処理中のステップS84の普通図柄制御処理（後述の図93参照）もまた、特別図柄制御処理と同様に、ステータスに応じて処理フローを分岐させる。

【0817】

本実施形態の処理プログラムは、ステータスに応じて処理を分岐させて行う場合にコール命令で、小モジュールから親モジュールへの純粋な戻り処理が可能となるように、プログラミングされている。その結果、上記処理を実行するためにジャンプテーブルを配置する場合と比較して、本実施形態では、プログラムの容量を削減することができる。

20

【0818】

〔特別図柄記憶チェック処理〕

図88は、メインCPU280による特別図柄記憶チェック処理を示している。特別図柄記憶チェック処理は、先述した特別図柄制御処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。同図に示すように、まず、メインCPU280は、メインRAM282内の所定の記憶領域から制御状態フラグをロード処理によって読み出す（ステップS111）。

【0819】

次に、メインCPU280は、読み出した制御状態フラグが特別図柄記憶チェック処理を示す値（「00」）であるか否かを判別する（ステップS112）。制御状態フラグが「00」でないと判別した場合、メインCPU280は、特別図柄記憶チェック処理を終了する。一方、制御状態フラグが「00」であると判別した場合、メインCPU280は、ステップS113の処理に移る。

30

【0820】

ステップS113において、メインCPU280は、第2始動口入賞（第2特別図柄の可変表示）の保留個数（第2始動記憶数）が「0」であるか否かを判別する。第2始動口入賞の保留個数が「0」でないと判別した場合、メインCPU280は、ステップS114の処理に移る。第2始動口入賞の保留個数が「0」であると判別した場合、メインCPU280は、ステップS119の処理に移る。

40

【0821】

ステップS114において、メインCPU280は、第2始動口入賞の保留個数に対応する第2始動記憶数の値を「1」減算する。本実施形態において、メインCPU280は、メインRAM282に設けられた第2特別図柄始動記憶領域（0）～第2特別図柄始動記憶領域（4）にデータが記憶されているか否かを判別して、変動中又は保留中の第2特別図柄の可変表示に対応する特別図柄ゲームの始動記憶があるか否かを判別する。第2特別図柄始動記憶領域（0）には、変動中の第2特別図柄の可変表示に対応する特別図柄ゲームのデータ（情報）が始動記憶情報として記憶される。そして、第2特別図柄始動記憶領域（1）～第2特別図柄始動記憶領域（4）には、保留されている4回分の第2特別図柄の可変表示（保留球）に対応する特別図柄ゲームのデータ（情報）が始動記憶情報として

50

記憶される。なお、各第2特別図柄始動記憶領域の始動記憶情報には、例えば、第2始動口の入賞時に取得した大当たり判定用乱数値や図柄乱数値、決定された変動パターン等を示すデータが含まれる。

【0822】

次に、メインCPU280は、第2始動口入賞に基づいて特別図柄記憶転送処理を行う（ステップS115）。この処理において、メインCPU280は、第2特別図柄始動記憶領域（1）～（4）のデータを、それぞれ第2特別図柄始動記憶領域（0）～（3）にシフトする。このときまた、メインCPU280は、副制御回路33に対して保留減算コマンドを送信する。その後、メインCPU280は、ステップS116の処理に移る。

【0823】

ステップS116において、メインCPU280は、制御状態フラグに特別図柄変動時間管理処理を示す値（「01」）をセットする処理を行う。このときまた、メインCPU280は、副制御回路33に対して特別図柄演出開始コマンドを送信する。

【0824】

次に、メインCPU280は、大当たり判定処理を行う（ステップS117）。この処理において、メインCPU280は、始動口入賞時に抽出され、かつ、第1特別図柄始動記憶領域（0）又は第2特別図柄始動記憶領域（0）において先にセットされた大当たり判定用乱数値に基づき、当り乱数判定テーブル（図77参照）を参照して、判定値データを取得する。そして、メインCPU280は、取得した判定値データに基づいて、「大当たり」及び「ハズレ」のいずれに当選したかを判定（当り判定）する。

【0825】

次に、メインCPU280は、決定された特別図柄の変動パターンに対応する変動時間を待ち時間タイマにセットする（ステップS118）。この処理を終了すると、メインCPU280は、特別図柄記憶チェック処理を終了する。

【0826】

ステップS119において、メインCPU280は、第1始動口入賞（第1特別図柄の可変表示）の保留個数（第1始動記憶数）が「0」であるか否かを判別する。第1始動口入賞の保留個数が「0」でないと判別した場合、メインCPU280は、ステップS120の処理に移る。第1始動口入賞の保留個数が「0」であると判別した場合、メインCPU280は、ステップS122の処理に移る。

【0827】

ステップS120において、メインCPU280は、第1始動口入賞の保留個数に対応する第1始動記憶数の値を「1」減算する。本実施形態において、メインCPU280は、メインRAM282に設けられた第1特別図柄始動記憶領域（0）～第1特別図柄始動記憶領域（4）にデータが記憶されているか否かを判別して、変動中又は保留中の第1特別図柄の可変表示に対応する特別図柄ゲームの始動記憶があるか否かを判別する。第1特別図柄始動記憶領域（0）には、変動中の第1特別図柄の可変表示に対応する特別図柄ゲームのデータ（情報）が始動記憶情報として記憶される。そして、第1特別図柄始動記憶領域（1）～第1特別図柄始動記憶領域（4）には、保留されている4回分の第1特別図柄の可変表示（保留球）に対応する特別図柄ゲームのデータ（情報）が始動記憶情報として記憶される。なお、各第1特別図柄始動記憶領域の始動記憶情報には、例えば、第1始動口の入賞時に取得した大当たり判定用乱数値や図柄乱数値、決定された変動パターン等を示すデータが含まれる。

【0828】

次に、第1始動口入賞に基づいて特別図柄記憶転送処理を行う（ステップS121）。この処理において、メインCPU280は、第1特別図柄始動記憶領域（1）～（4）のデータを、それぞれ第1特別図柄始動記憶領域（0）～（3）にシフトする。このときまた、メインCPU280は、副制御回路33に対して保留減算コマンドを送信する。その後、メインCPU280は、ステップS116の処理に移る。

【0829】

ステップS122において、メインCPU280は、デモ画面を表示するためのデモ表示処理を行う。この処理において、メインCPU280は、副制御回路33に対してデモ表示コマンドを送信する。この処理を終了すると、メインCPU280は、特別図柄記憶チェック処理を終了する。

【0830】

〔特別図柄表示時間管理処理〕

図89は、メインCPU280による特別図柄表示時間管理処理を示している。特別図柄表示時間管理処理は、先述した特別図柄制御処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。同図に示すように、メインCPU280は、制御状態フラグが特別図柄表示時間管理処理を示す値（「02」）であるか否かを判別する（ステップS131）。制御状態フラグが特別図柄表示時間管理処理を示す値（「02」）でないと判別した場合、メインCPU280は、特別図柄表示時間管理処理を終了する。一方、制御状態フラグが特別図柄表示時間管理処理を示す値（「02」）であると判別した場合、メインCPU280は、ステップS132の処理に移る。

10

【0831】

ステップS132において、メインCPU280は、待ち時間タイマの値（待ち時間）が「0」であるか否かを判別する。この処理において、メインCPU280は、待ち時間タイマにセットされた変動確定後の待ち時間（変動開始待ち時間）が消化されたか否かを判別する。待ち時間タイマの値が「0」でないと判別した場合、メインCPU280は、特別図柄表示時間管理処理を終了する。一方、待ち時間タイマの値が「0」であると判別した場合、メインCPU280は、ステップS133の処理に移る。

20

【0832】

ステップS133において、メインCPU280は、特別図柄ゲームが「大当たり」であるか否かを判別する。特別図柄ゲームが「大当たり」であると判別した場合、メインCPU280は、ステップS136の処理に移る。一方、特別図柄ゲームが「大当たり」でないと判別した場合、メインCPU280は、ステップS134の処理に移る。

【0833】

ステップS134において、メインCPU280は、時短回数減算処理を行う。この時短回数減算処理については、図90を参照して後述する。

【0834】

次に、メインCPU280は、制御状態フラグに特別図柄ゲーム終了処理を示す値（「08」）をセットする処理を行う（ステップS135）。この処理を終了すると、メインCPU280は、特別図柄表示時間管理処理を終了する。

30

【0835】

ステップS136において、メインCPU280は、大当たりを示す大当たりフラグをセットする処理を行う。この処理を終了すると、メインCPU280は、ステップS137の処理に移る。

【0836】

ステップS137において、メインCPU280は、時短状態変動回数カウンタ、並びに時短フラグ及び確変フラグをクリアする処理を行う。この処理を終了すると、メインCPU280は、ステップS138の処理に移る。

40

【0837】

ステップS138において、メインCPU280は、制御状態フラグに大当たり開始インターバル管理処理を示す値（「03」）をセットする処理を行う。

【0838】

次に、メインCPU280は、特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）に対応する大当たり開始インターバル時間（例えば、5000ms）を待ち時間タイマにセットする処理を行う（ステップS139）。

【0839】

次に、メインCPU280は、特別図柄に対応する大当たり開始コマンドをメインRAM2

50

82にセットする処理を行う（ステップS140）。これにより、副制御回路33には、大当り開始コマンドが送信される。

【0840】

次に、メインCPU280は、大当り種類決定テーブル（図79A及び図79B参照）を参照し、特別図柄（図柄コマンドの種別）に対応するラウンド数上限値（大入賞口開放回数上限値）をメインRAM282にセットし、ラウンド数表示LEDパターンフラグをセットする（ステップS141）。なお、ラウンド数表示LEDパターンフラグは、残りラウンド数を所定パターンで表示するか否かを示すフラグである。この処理を終了すると、メインCPU280は、特別図柄表示時間管理処理を終了する。

【0841】

〔時短回数減算処理〕

図90は、メインCPU280による時短回数減算処理を示している。時短回数減算処理は、先述した特別図柄表示時間管理処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。同図に示すように、メインCPU280は、時短状態変動回数カウンタの値が0であるか否かを判別する（ステップS151）。時短状態変動回数カウンタは、セットされた時短回数が0になるまで計数する減算カウンタである。時短状態変動回数カウンタの値が0である場合、メインCPU280は、時短回数減算処理を終了する。時短状態変動回数カウンタの値が0でない場合、メインCPU280は、ステップS152の処理に移る。

【0842】

ステップS152において、メインCPU280は、時短状態変動回数カウンタの値を1減算する処理を行う。

【0843】

次に、メインCPU280は、再び時短状態変動回数カウンタの値が0であるか否かを判別する（ステップS153）。時短状態変動回数カウンタの値が0である場合、メインCPU280は、ステップS154の処理に移る。時短状態変動回数カウンタの値が0でない場合、メインCPU280は、時短回数減算処理を終了する。

【0844】

ステップS154において、メインCPU280は、時短フラグとして「0」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、メインCPU280は、時短回数減算処理を終了する。

【0845】

〔大当り終了インターバル処理〕

図91は、メインCPU280による大当り終了インターバル処理を示している。大当り終了インターバル処理は、先述した特別図柄制御処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。同図に示すように、メインCPU280は、制御状態フラグが大当り終了インターバル処理を示す値（「07」）であるか否かを判別する（ステップS161）。制御状態フラグが大当り終了インターバル処理を示す値（「07」）でないと判別した場合（ステップS161：NO）、メインCPU280は、大当り終了インターバル処理を終了する。一方、制御状態フラグが大当り終了インターバル処理を示す値（「07」）であると判別した場合、メインCPU280は、ステップS162の処理に移る。

【0846】

ステップS162において、メインCPU280は、待ち時間タイマの値が「0」であるか否かを判別する。この処理において、メインCPU280は、待ち時間タイマにセットされた大当り終了インターバル時間が消化されたか否かを判別する。待ち時間タイマの値が「0」でないと判別した場合、メインCPU280は、大当り終了インターバル処理を終了する。一方、待ち時間タイマの値が「0」であると判別した場合、メインCPU280は、ステップS163の処理に移る。

【0847】

ステップS163において、メインCPU280は、大入賞口開放回数表示LEDパターンフラグをクリアする。大入賞口開放回数表示LEDパターンフラグは、大当り時のラウ

10

20

30

40

50

ンド数をLEDの発光パターンによって表示するか否かを示す管理フラグとして用いられる。

【0848】

次に、メインCPU280は、ラウンド数振り分けフラグをクリアする（ステップS164）。このラウンド数振り分けフラグは、メインRAM282に格納される管理フラグの一つであり、1ラウンド中であっても予め決められた回数だけ第1大入賞口又は第2大入賞口を周期的に開閉させるか否かを示すためのフラグである。1ラウンド中でも第1大入賞口又は第2大入賞口を周期的に開閉させる場合は、ラウンド数振り分けフラグが「1」となる。このときまた、メインCPU280は、副制御回路33に対して特別図柄当り終了表示コマンドを送信する。

10

【0849】

次に、メインCPU280は、制御状態フラグに特別図柄ゲーム終了処理を示す値（「08」）をセットする処理を行う（ステップS165）。

【0850】

次に、メインCPU280は、メインRAM282の所定領域にセットされた大当たりフラグをクリアする処理を行う（ステップS166）。

【0851】

次に、メインCPU280は、確変大当たりか否かを判別する（ステップS167）。確変大当たりである場合、メインCPU280は、ステップS168の処理に移る。確変大当たりでない場合、メインCPU280は、ステップS169の処理に移る。

20

【0852】

ステップS168において、メインCPU280は、確変フラグとして「1」をセットする処理を行う。

【0853】

ステップS169において、メインCPU280は、時短フラグとして「1」をセットする処理を行う。

【0854】

次に、メインCPU280は、時短状態変動回数カウンタに規定の時短回数をセットする処理を行う（ステップS170）。

【0855】

次に、メインCPU280は、変動パターンテーブル設定処理を実行する（ステップS171）。変動パターンテーブル設定処理については、図92を参照して後述する。この処理を終了すると、メインCPU280は、大当たり終了インターバル処理を終了する。

30

【0856】

〔変動パターンテーブル設定処理〕

図92は、メインCPU280による変動パターンテーブル設定処理を示している。変動パターンテーブル設定処理は、先述した電源投入時処理あるいは大当たり終了インターバル処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。同図に示すように、メインCPU280は、電源投入時であるか否かを判別する（ステップS181）。電源投入時である場合、メインCPU280は、ステップS182の処理に移る。電源投入時でない場合、メインCPU280は、ステップS183の処理に移る。

40

【0857】

ステップS182において、メインCPU280は、遊技状態遷移テーブルを参照する際のテーブルパターンとして、テーブルパターン1をセットする処理を行う。

【0858】

次に、メインCPU280は、確変フラグの値が「1」であるか否かを判別する（ステップS183）。確変フラグの値が「1」である場合、メインCPU280は、ステップS184の処理に移る。確変フラグの値が「0」である場合、メインCPU280は、ステップS185の処理に移る。

【0859】

50

ステップS184において、メインCPU280は、遊技状態遷移テーブルを参照する際のテーブルパターンとして、テーブルパターン2をセットする処理を行う。この処理を終了すると、メインCPU280は、変動パターンテーブル設定処理を終了する。

【0860】

ステップS185において、メインCPU280は、遊技状態遷移テーブルを参照する際のテーブルパターンとして、テーブルパターン3をセットする処理を行う。この処理を終了すると、メインCPU280は、変動パターンテーブル設定処理を終了する。

【0861】

〔普通図柄制御処理〕

図93は、メインCPU280による普通図柄制御処理を示している。普通図柄制御処理は、先述した主制御メイン処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。なお、図93に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「00」～「04」）は、普通図柄制御状態フラグを示し、この普通図柄制御状態フラグは、メインRAM282内の所定の記憶領域に格納される。メインCPU280は、普通図柄制御状態フラグの数値に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進行させる。

【0862】

図93に示すように、メインCPU280は、普通図柄制御状態フラグをロードする処理を行う（ステップS191）。この処理において、メインCPU280は、メインRAM282に記憶された普通図柄制御状態フラグを読み出す。メインCPU280は、読み出した普通図柄制御状態フラグの値に基づいて、後述のステップS192～ステップS196の各種の処理を実行するか否かを判定する。この普通図柄制御状態フラグは、普通図柄ゲームの遊技の状態を示すものであり、ステップS162～ステップS166のいずれかの処理を実行可能にするものである。また、メインCPU280は、ステップS162～ステップS166の各処理に対して設定された待ち時間などに応じて決定される所定のタイミングで各処理を実行する。なお、この所定のタイミングに至る前は、各処理を実行せずに他のサブルーチン処理を実行する。もちろん、所定の周期で先述のシステムタイマ割込処理（図82参照）も実行する。

【0863】

次に、メインCPU280は、普通図柄記憶チェック処理を行う（ステップS192）。この処理において、メインCPU280は、普通図柄制御状態フラグが普通図柄記憶チェック処理を示す値（「00」）である場合に、普通図柄の可変表示の保留個数をチェックし、保留個数が「0」でないときには、当り判定等の処理を行う。また、この処理において、メインCPU280は、普通図柄制御状態フラグに後述の普通図柄変動時間監視処理（ステップS193）を示す値（「01」）をセットし、今回の処理で決定された変動時間を待ち時間タイマにセットする。すなわち、ステップS192の処理により、決定された普通図柄の変動時間が経過した後、後述の普通図柄変動時間監視処理が実行されるように設定される。

【0864】

次に、メインCPU280は、普通図柄変動時間監視処理を行う（ステップS193）。この処理において、メインCPU280は、普通図柄制御状態フラグが普通図柄変動時間監視処理を示す値（「01」）であり、普通図柄の変動時間が経過した場合に、普通図柄制御状態フラグに後述の普通図柄表示時間監視処理（ステップS194）を示す値（「02」）をセットし、確定後待ち時間（例えば0.5秒）を待ち時間タイマにセットする。すなわち、ステップS193の処理により、セットされた確定後待ち時間が経過した後、後述の普通図柄表示時間監視処理が実行されるように設定される。

【0865】

次に、メインCPU280は、普通図柄表示時間監視処理を行う（ステップS194）。この処理において、メインCPU280は、普通図柄制御状態フラグが普通図柄表示時間監視処理を示す値（「02」）であり、ステップS193の処理でセットされた確定後待ち時間が経過した場合に、当り判定の結果が「当り」であるか否かを判断する。そして、

10

20

30

40

50

当り判定の結果が「当り」である場合、メインCPU280は、普通電動役物開放設定処理を行い、普通図柄制御状態フラグに後述の普通電動役物開放処理（ステップS195）を示す値（「03」）をセットする。すなわち、この処理により、後述の普通電動役物開放処理が実行されるように設定される。一方、当り判定の結果が「当り」でない場合、メインCPU280は、普通図柄制御状態フラグに後述の普通図柄ゲーム終了処理（ステップS196）を示す値（「04」）をセットする。すなわち、この場合には、後述の普通図柄ゲーム終了処理が実行されるように設定される。

【0866】

次に、メインCPU280は、ステップS194において当り判定の結果が「当り」であると判定された場合、普通電動役物開放処理を行う（ステップS195）。この処理において、メインCPU280は、普通図柄制御状態フラグが普通電動役物開放処理を示す値（「03」）である場合に、普通電動役物の開放中において所定数の入賞があったという条件、及び、普通電動役物の開放上限時間を経過した（普通電役開放時間タイマが「0」である）という条件の一方が満たされたか否かを判断する。上記一方の条件が満たされた場合、メインCPU280は、普通電動役物である羽根状の部材を閉鎖状態にするため、メインRAM282に位置付けられた変数を更新する。そして、メインCPU280は、普通図柄制御状態フラグに後述の普通図柄ゲーム終了処理（ステップS196）を示す値（「04」）をセットする。すなわち、この処理により、後述の普通図柄ゲーム終了処理が実行されるように設定される。

【0867】

次に、メインCPU280は、普通図柄ゲーム終了処理を行う（ステップS196）。この処理において、メインCPU280は、普通図柄制御状態フラグが普通図柄ゲーム終了処理を示す値（「04」）である場合に、普通図柄の可変表示の保留個数を示すデータを「1」減少させるように記憶更新する。また、メインCPU280は、次の普通図柄の変動表示を行うために、普通図柄記憶領域の更新を行う。さらに、メインCPU280は、普通図柄制御状態フラグに普通図柄記憶チェック処理を示す値（「00」）をセットする。すなわち、ステップS196の処理後、上述した普通図柄記憶チェック処理（ステップS192）が実行されるように設定される。この処理を終了すると、メインCPU280は、普通図柄制御処理を終了する。

【0868】

〔副制御回路メイン処理〕

一方、副制御回路33は、副制御回路メイン処理を実行することとなる。この副制御回路メイン処理について図94を用いて説明する。なお、この副制御回路メイン処理は、電源が投入されたときに開始される処理である。

【0869】

図94に示すように、サブCPU330は、RAMアクセス許可、作業領域の初期化、ハードウェア初期化、デバイス初期化、アプリケーション初期化、バックアップ復帰初期化等といった初期化処理を行う（ステップS201）。

【0870】

次に、サブCPU330は、ウォッチドッグタイマのカウンタ値をクリアする処理を行う（ステップS202）。ウォッチドッグタイマは、起動時にリセット時間（例えば2000ms）が設定され、サービスパルスの書き込みが行われなかった場合（タイムアウト時）に電断処理が実行されることとなる。

【0871】

次に、サブCPU330は、操作手段入力処理を実行する（ステップS203）。操作手段入力処理については、図97を参照して後述する。

【0872】

次に、サブCPU330は、コマンド解析処理を実行する（ステップS204）。コマンド解析処理については、図98を参照して後述する。

【0873】

次に、サブCPU330は、演出態様決定処理を実行する（ステップS205）。演出態様決定処理は、演出に係る各処理により構成される。なお、図95に示すように、演出態様決定処理の各処理により演出態様として、変動演出パターン、演出パターン、予告演出内容、演出エフェクト等といった演出に係る態様が決定されると、これを示す演出情報が生成される。

【0874】

次に、サブCPU330は、コマンド送信処理を実行する（ステップS206）。コマンド送信処理については、図99を参照して後述する。なお、図95に示すように、コマンド送信処理では、演出情報に基づいて先述のメッセージ（演出指定情報）が生成され、このメッセージが各制御回路に送信されることとなる。

【0875】

次に、表示制御回路335は、描画制御処理を実行する（ステップS207）。この処理において、表示制御回路335は、サブCPU330から送信されたメッセージ（演出指定情報）に基づいて液晶表示装置4に画像を表示させるための描画制御を行う。

【0876】

次に、音響制御回路336は、音声制御処理を実行する（ステップS208）。この処理において、音響制御回路336は、サブCPU330から送信されたメッセージ（演出指定情報）に基づいてスピーカ10a, 10b, 10cに音声を出力させるための音声制御を行う。

【0877】

次に、発光制御回路337は、LED制御処理を実行する（ステップS209）。この処理において、発光制御回路337は、サブCPU330から送信されたメッセージ（演出指定情報）に基づいてランプ・LED260を点灯あるいは点滅させるための発光制御を行う。

【0878】

次に、演出装置制御回路338は、役物制御処理を実行する（ステップS210）。この処理において、演出装置制御回路338は、サブCPU330から送信されたメッセージ（演出指定情報）に基づいて可動演出装置270を動作させるための駆動制御を行う。このような副制御回路メイン処理においては、ステップS201の初期化処理が終了した後、ステップS202からステップS210の各処理が繰り返し実行される。

【0879】

〔ボタン入力割込処理〕

図96は、サブCPU330によるボタン入力割込処理を示している。ボタン入力割込処理は、測定用のタイマ更新により例えば1msごとに副制御回路メイン処理に並行して実行される。同図に示すように、サブCPU330は、演出ボタンスイッチ（図22に示す第1操作ユニット9A及び第2操作ユニット9Bに設けられたセンサ類）から入力信号があるか否かを判別している（ステップS221）。演出ボタンスイッチから入力信号がある場合、サブCPU330は、ステップS222の処理に移る。演出ボタンスイッチから入力信号がない場合、サブCPU330は、ボタン入力割込処理を終了する。

【0880】

ステップS222において、サブCPU330は、演出ボタンスイッチからの入力信号に基づいて演出ボタン（操作ボタン2000及び押圧ボタン3000）の操作状態を判断し、当該操作状態を示す情報を生成する。この処理を終了すると、サブCPU330は、ボタン入力割込処理を終了する。

【0881】

〔操作手段入力処理〕

図97は、サブCPU330による操作手段入力処理を示している。操作手段入力処理は、先述した副制御回路メイン処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。同図に示すように、サブCPU330は、操作状態を示す情報に基づいて操作状態を取得する（ステップS231）。操作状態には、演出ボタンであれば押下回数等が含まれ、ジョグダイ

10

20

30

40

50

ヤルであれば回転方向や回転角度、さらには回転速度等が含まれる。演出エフェクトは、操作状態に応じて決定される。この処理を終了すると、サブCPU330は、操作手段入力処理を終了する。

【0882】

〔コマンド解析処理〕

図98は、サブCPU330によるコマンド解析処理を示している。コマンド解析処理は、先述した副制御回路メイン処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。同図に示すように、サブCPU330は、主制御回路28（メインCPU280）から受信後、ワークRAM332の受信バッファに格納されたコマンドを解析する処理を行う（ステップS241）。

【0883】

次に、サブCPU330は、受信したコマンドに対して整合性チェックを行う（ステップS242）。整合性チェックは、コマンド受信に際して目的とするデータが存在し、そのデータに誤りや欠けが無いことを検証するために行われる。

【0884】

次に、サブCPU330は、サブ抽選処理を行う（ステップS243）。この処理において、サブCPU330は、受信したコマンドが変動パターン指定コマンドである場合に、当該変動パターン指定コマンドに基づいて抽選により演出パターンを選択する。この処理を終了すると、サブCPU330は、コマンド解析処理を終了する。なお、サブ抽選処理においては、演出パターンを含む演出に係る全ての事項について抽選で選択するようにしてもよいし、演出パターンとして演出の種類（セリフ予告の有無やSU予告の有無等）のみを抽選で選択し、当該演出において実行される演出内容（エフェクトの種類やカットインの種類等）は、別途サブルーチン化された他の処理で演出情報として選択されるようにしてもよい。本実施形態では、サブ抽選処理において演出の種類を示す演出パターンが選択され、その後、当該演出パターンに基づいて実行される演出内容が演出情報として後述の演出態様決定処理により選択されるようになっている。

【0885】

〔コマンド送信処理〕

図99は、サブCPU330によるコマンド送信処理を示している。コマンド送信処理は、先述した副制御回路メイン処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。同図に示すように、サブCPU330は、各制御回路335～338に対して制御用のコマンド（メッセージ）を送信する際、メッセージ設定処理を実行する（ステップS251）。この処理において、サブCPU330は、演出態様決定処理で得られた演出情報に基づいてメッセージ（演出指定情報）を生成し、当該メッセージを一時的にワークRAM332のディレクトバッファに格納する処理を行う。このメッセージ設定処理については、図100を参照して後述する。

【0886】

次に、サブCPU330は、ディレクトテーブル登録処理を実行する（ステップS252）。この処理において、サブCPU330は、ディレクトバッファに格納されたメッセージと演出情報とに基づいて、これらに対応するディレクトテーブルをワークRAM332の所定領域にセットする処理を行う。このディレクトテーブル登録処理については、図101を参照して後述する。

【0887】

次に、サブCPU330は、メッセージ送信処理を実行する（ステップS253）。この処理において、サブCPU330は、ディレクトバッファに格納されたメッセージをディレクトテーブルに基づく所定のタイミングで読み出し、当該メッセージを所定の制御回路335～338に送信する処理を行う。この処理を終了すると、サブCPU330は、コマンド送信処理を終了する。このメッセージ送信処理については、図102を参照して後述する。

【0888】

10

20

30

40

50

〔メッセージ設定処理〕

図100は、サブCPU330によるメッセージ設定処理を示している。メッセージ設定処理は、先述したコマンド送信処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。同図に示すように、サブCPU330は、演出情報に基づいて送信するデバイス（制御回路335～338）の設定を行う（ステップS261）。

【0889】

次に、サブCPU330は、システム動作の有無を設定する処理を行う（ステップS262）。

【0890】

次に、サブCPU330は、ステージ情報や各演出情報の設定を行う（ステップS263）。

【0891】

次に、サブCPU330は、予告パターンの設定を行う（ステップS264）。これにより、ディレクトバッファには、送信先となるデバイス（制御回路335～338）や、システム動作の有無、ステージ情報や各演出情報、予告パターンを示すメッセージが格納される。この処理を終了すると、サブCPU330は、メッセージ設定処理を終了する。

【0892】

〔ディレクトテーブル登録処理〕

図101は、サブCPU330によるディレクトテーブル登録処理を示している。ディレクトテーブル登録処理は、先述したコマンド送信処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。同図に示すように、サブCPU330は、シングルテーブルを登録する処理を行う（ステップS271）。

【0893】

次に、サブCPU330は、演出態様決定処理で決定された演出情報に基づいてマスターテーブルを登録する処理を行う（ステップS272）。

【0894】

次に、サブCPU330は、マスターテーブルで使用するスレーブテーブルを登録する処理を行う（ステップS273）。

【0895】

次に、サブCPU330は、ディレクトバッファにセットされたメッセージに対応するディレクトテーブルをスレーブテーブルとして登録する処理を行う（ステップS274）。この処理を終了すると、サブCPU330は、ディレクトテーブル登録処理を終了する。

【0896】

〔メッセージ送信処理〕

図102は、サブCPU330によるメッセージ送信処理を示している。メッセージ送信処理は、先述したコマンド送信処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。同図に示すように、サブCPU330は、ディレクトテーブルに対応するディレクトバッファにメッセージが登録されていれば、当該メッセージに設定された「送信先デバイス」に従い各デバイス（制御回路335～338）にメッセージを送信する処理を行う（ステップS281）。

【0897】

次に、サブCPU330は、メッセージの送信完了後、不要なディレクトテーブルを破棄する処理を行う（ステップS282）。この処理を終了すると、サブCPU330は、メッセージ送信処理を終了する。

【0898】

＜演出モードの遷移フロー＞

図103（a）は、本発明の一実施形態に係る演出モードの移行遷移を示す図である。図103（b）は、本発明の一実施形態に係る演出モードの移行条件をまとめた表である。

【0899】

本実施形態では、図103（a）に示すような演出モード（サブ遊技状態）が副制御回路

10

20

30

40

50

33によって管理されている。演出モードとしては、通常モード、大当たりモード、時短モードA、時短モードB、第1特殊モード、及び、第2特殊モードが設けられている。図示しないが、大当たりモードとしては、第1大当たりモード及び第2大当たりモードが設けられている。

【0900】

図103(a)及び図103(b)を参照して具体的に説明すると、通常モードにおいて大当たり遊技状態が開始すると(図89のステップS140参照)、副制御回路33は、通常モードから大当たりモードへと演出モードを移行させる(移行条件(1)参照)。

【0901】

同様に、時短モードAにおいて大当たり遊技状態が開始すると、副制御回路33は、時短モードAから大当たりモードへと演出モードを移行させる(移行条件(3)参照)。また、時短モードBにおいて大当たり遊技状態が開始すると、副制御回路33は、時短モードBから大当たりモードへと演出モードを移行させる(移行条件(6)参照)。

【0902】

また、第1特殊モード又は第2特殊モードにおいて大当たり遊技状態が開始すると、副制御回路33は、第1特殊モード又は第2特殊モードから大当たりモードへと演出モードを移行させる(移行条件(10)参照)。具体的に、第1特殊モードにおいて大当たり遊技状態が開始すると、副制御回路33は、第1特殊モードから第1大当たりモードへと演出モードを移行させる。第2特殊モードにおいて大当たり遊技状態が開始すると、副制御回路33は、第2特殊モードから第2大当たりモードへと演出モードを移行させる。

【0903】

大当たり遊技状態が終了すると(図91参照)、副制御回路33は、大当たりモードから、時短モードA、又は、第1特殊モード若しくは第2特殊モードへと、演出モードを移行させる(移行条件(2)及び(9)参照)。

【0904】

具体的に、大当たりモード中に第1特殊モードへの移行条件が成立した場合、副制御回路33は、演出モードを第1特殊モードに移行させる。大当たりモード中に第2特殊モードへの移行条件が成立した場合、副制御回路33は、演出モードを第2特殊モードに移行させる。大当たりモード中に第1特殊モードへの移行条件及び第2特殊モードへの移行条件がともに成立していない場合、副制御回路33は、演出モードを時短モードAに移行させる。なお、図103には示していないが、後述するように、副制御回路33は、大当たりモードから時短モードBへと演出モードを移行させることもある。

【0905】

第1特殊モードへの移行条件及び第2特殊モードへの移行条件は、それぞれ、確変大当たりとなった場合にのみ実行され得る演出(確変確定演出)が行われることにより成立する。確変確定演出については、後に詳述する。なお、本実施形態では、大当たり遊技状態中、大当たり遊技状態の開始前、大当たり遊技状態の終了後、時短遊技状態中、通常遊技状態中、任意のタイミングで、第1特殊モード(第1大当たりモード)と第2特殊モード(第2大当たりモード)とのうちの何れの演出モードで遊技を行うのかを、遊技者に選択させることができるようになっている。

【0906】

時短モードAにおいて時短遊技状態が終了すると(図90のステップS154参照)、副制御回路33は、時短モードAから通常モードへと演出モードを移行させる(移行条件(4)参照)。一方、時短モードAにおいて時短遊技状態が終了することなく、大当たり遊技状態が終了した後特別図柄変動が所定回数(5回)行われると、副制御回路33は、時短モードAから時短モードBへと演出モードを移行させる(移行条件(5)参照)。なお、図示しないが、確変遊技状態且つ時短モードAにおいて時短遊技状態が終了することなく、大当たり遊技状態が終了した後特別図柄変動が所定回数(5回)行われたとき、副制御回路33は、時短モードAから特殊モード(第1特殊モード又は第2特殊モード)へと演出モードを移行させることもある。

【0907】

時短モードBにおいて時短遊技状態が終了すると（図90のステップS154参照）、副制御回路33は、時短モードBから通常モードへと演出モードを移行させる（移行条件（7）参照）。一方、時短モードBにおいて時短遊技状態が終了することなく、大当り遊技状態が終了した後特別図柄変動が特定回数（35回、95回等）行われると、副制御回路33は、時短モードBから第1特殊モード又は第2特殊モードへと演出モードを移行させる（移行条件（8）参照）。すなわち、特殊モード（第1特殊モード又は第2特殊モード）においても時短遊技状態が継続することになる。なお、変動演出パターンや先読み演出パターンを選択するための抽選の結果として、演出モードを移行させるための抽選に当選したことを条件として、時短モードBから特殊モード（第1特殊モード又は第2特殊モード）へと演出モードを移行させることとしてもよい。

10

【0908】

本実施形態において、特殊モード（第1特殊モード又は第2特殊モード）へは、大当りモード中に第1特殊モードへの移行条件又は第2特殊モードへの移行条件が成立した場合の他、時短モードA又は時短モードBから移行する場合もあり、特殊モードは、確変大当りに応じて選択され得る演出モードとなっている。

【0909】

<大当り中プレート獲得処理>

図104は、副制御回路において行われる大当り中プレート獲得処理を示すフローチャートである。図105は、副制御回路において行われるノーマルラウンド中処理を示すフローチャートである。図106は、副制御回路において行われるインターバル中処理を示すフローチャートである。図107は、副制御回路において行われるプレート獲得用ラウンド中処理を示すフローチャートである。図108は、副制御回路において行われるプレート獲得結果表示処理を示すフローチャートである。図109（a）は、ナビ抽選テーブルを示す図である。図109（b）は、オーラ付はてなマークにおけるオーラの色と確変信頼度との関係を示す図である。図110は、プレート獲得結果の表示タイミングについて説明するための図である。

20

【0910】

図104に示す大当り中プレート獲得処理は、第1特殊モード（図103（a）参照）において（第1特殊モードが選択されている状態で）大当り遊技状態が開始したことを契機として移行する大当りモード（第1大当りモード）中に、副制御回路33により演出態様決定処理（図94のステップS205参照）において行われる処理である。なお、副制御回路33は、大当り開始コマンド（図89のステップS140参照）を受信することにより、大当り遊技状態が開始することを認識することができる。

30

【0911】

大当り中プレート獲得処理において、まず、副制御回路33のサブCPU330は、ラウンドゲーム中であるか否かを判断する（ステップS1001）。サブCPU330は、ラウンドゲーム（図87のステップS96に示す大入賞口開放中処理）中であることに対応するコマンドを主制御回路28から受信することにより、ラウンドゲーム中であることを認識することができる。

40

【0912】

ラウンドゲーム中であると判断した場合、サブCPU330は、現在行われているラウンドゲームがプレート獲得用のラウンドゲームであるか否かを判断する（ステップS1002）。この処理において、サブCPU330は、プレート獲得用ラウンドフラグ（図106のステップS1045参照）がオンにセットされている場合に、現在行われているラウンドゲームがプレート獲得用のラウンドゲームであると判断する。

【0913】

現在行われているラウンドゲームがプレート獲得用のラウンドゲームではないと判断した場合、サブCPU330は、ノーマルラウンド中処理を実行する（ステップS1003）。ノーマルラウンド中処理については、後に図105を用いて説明する。

50

【0914】

一方、現在行われているラウンドゲームがプレート獲得用のラウンドゲームであると判断した場合、サブCPU330は、プレート獲得用ラウンド中処理を実行する（ステップS1004）。プレート獲得用ラウンド中処理については、後に図107を用いて説明する。

【0915】

ステップS1001においてラウンドゲーム中ではない（すなわち、ラウンド間インターバル中である）と判断した場合、サブCPU330は、インターバル中処理を実行する（ステップS1005）。インターバル中処理については、後に図106を用いて説明する。

【0916】

ステップS1003、ステップS1004、又は、ステップS1005の処理を実行した後、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

10

【0917】

＜ノーマルラウンド中処理＞

図105に示すノーマルラウンド中処理は、図104のステップS1003において副制御回路33により行われる処理である。

【0918】

ノーマルラウンド中処理において、まず、サブCPU330は、アタッカー（第1大入賞口又は第2大入賞口）入賞時であるか否かを判断する（ステップS1021）。この処理において、サブCPU330は、第1大入賞口又は第2大入賞口に遊技球が入球したことを契機として主制御回路28から送信されるコマンド（アタッカー入賞コマンド）を受信したか否かを判断する。

20

【0919】

アタッカー（第1大入賞口又は第2大入賞口）入賞時ではないと判断した場合、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

【0920】

一方、アタッカー（第1大入賞口又は第2大入賞口）入賞時であると判断した場合、サブCPU330は、ナビ抽選を実行する（ステップS1022）。この処理において、サブCPU330は、ナビ抽選テーブル（図109（a）参照）を参照して、乱数値に基づく抽選を行うことにより、ナビの内容を決定する。

【0921】

図109（a）に示すナビ抽選テーブルにおいては、通常大当たり及び確変大当たりのそれぞれに対して、ナビの内容（「黄7ナビ」、「はてなナビ」、及び、「レインボーはてなナビ」）に対応する抽選値が規定されている。図109（a）に示すように、確変大当たりの場合には、通常大当たりの場合よりも、「はてなナビ」又は「レインボーはてなナビ」が決定されやすくなっている。

30

【0922】

なお、通常大当たりは、大当たり遊技状態終了後の遊技状態が非確変遊技状態となる大当たりであり、確変大当たりは、大当たり遊技状態終了後の遊技状態が確変遊技状態となる大当たりである。本実施形態では、図79A及び図79Bに示すように、通常大当たりとして、図柄コマンド「z4」、「z5」、「z6」、及び、「z11」に対応する大当たり（4R通常大当たり及び16R通常大当たり）が設けられており、確変大当たりとして、図柄コマンド「z0」、「z1」、「z2」、「z3」、「z7」、「z9」、及び、「z10」に対応する大当たり（4R確変大当たり及び16R確変大当たり）が設けられている。

40

【0923】

ステップS1022の処理を実行した後、サブCPU330は、ナビ抽選に当選したか否かを判断する（ステップS1023）。この処理において、サブCPU330は、ナビ抽選により決定されたナビの内容が「はてなナビ」又は「レインボーはてなナビ」である場合に、ナビ抽選に当選したと判断する。

【0924】

ナビ抽選に当選していない（「黄7ナビ」が決定された）と判断した場合、サブCPU3

50

30は、「黄7ナビ」に対応する画像（数字の「7」に黄色の付された画像）を液晶表示装置4に表示させるように、表示制御回路335に演出指定情報を送信する（ステップS1024）。その後、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

【0925】

一方、ナビ抽選に当選した（「はてなナビ」又は「レインボーはてなナビ」が決定された）と判断した場合、サブCPU330は、「はてなナビ」又は「レインボーはてなナビ」に対応する画像（はてなマーク「？」に所定の色又は虹色の付された画像）を液晶表示装置4に表示させるように、表示制御回路335に演出指定情報を送信する（ステップS1025）。

【0926】

次に、サブCPU330は、ナビ数カウンタの値に1加算する（ステップS1026）。ナビ数カウンタの値は、ナビ抽選に当選した回数を示し、ワークRAM332に記憶されている。ナビ数カウンタの値は、大当り遊技状態が終了した際にクリアされる（「0」にセットされる）。ステップS1026の処理を実行した後、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

【0927】

<インターバル中処理>

図106に示すインターバル中処理は、図104のステップS1005において副制御回路33により行われる処理である。

【0928】

インターバル中処理において、まず、サブCPU330は、直近のラウンドゲームにおいて「はてなマーク」（図105のステップS1025参照）が液晶表示装置4に表示されたか否か（ナビ抽選に当選したか否か）を判断する（ステップS1041）。

【0929】

直近のラウンドゲームにおいて「はてなマーク」が液晶表示装置4に表示されたと判断した場合、サブCPU330は、「オーラ付はてなマーク」におけるオーラの色を変化させる（ステップS1042）。この処理において、サブCPU330は、周囲にオーラを発するような態様で「オーラ付はてなマーク」を液晶表示装置4に表示させるとともに、当該オーラが所定の色となるように、表示制御回路335に演出指定情報を送信する。

【0930】

この処理で表示される「オーラ付はてなマーク」は、図105のステップS1025で表示される「はてなマーク」と異なるものである。「はてなマーク」が、液晶表示装置4の表示領域中央付近において短時間だけ（例えば、1秒未満）表示される（図111（b）に示す「はてなマーク6101」参照）のに対し、「オーラ付はてなマーク」は、液晶表示装置4の表示領域の周縁近傍に表示される（図111（c）に示す「オーラ付はてなマーク6102」参照）。また、いったん「オーラ付はてなマーク」が表示されると、当該「オーラ付はてなマーク」はその後継続的に（プレート獲得用のラウンドゲームが開始するまで）表示され、オーラの色が段階的に変化するように液晶表示装置4が制御される。

【0931】

「オーラ付はてなマーク」におけるオーラの色は、白色、青色、緑色、紫色、赤色、及び、虹色のうちの何れかであり、白色、青色、緑色、紫色、赤色、及び、虹色の順に、確変信頼度が高くなっている（図109（b）参照）。確変信頼度は、今回の大当りが確変大当りである確率であり、当該オーラの色は、今回の大当りが確変大当りであることをどの程度期待できるのかを示す指標となっている。

【0932】

ステップS1042の処理において、サブCPU330は、「オーラ付はてなマーク」におけるオーラの色が一段階上がるように、表示制御回路335に演出指定情報を送信する。これにより、既に表示されている「オーラ付はてなマーク」のオーラが白色である場合には当該オーラの色が青色に変更され、既に表示されている「オーラ付はてなマーク」のオーラが青色である場合には当該オーラの色が緑色に変更され、既に表示されている「オ

10

20

30

40

50

ーラ付はてなマーク」のオーラが緑色である場合には当該オーラの色が紫色に変更され、既に表示されている「オーラ付はてなマーク」のオーラが紫色である場合には当該オーラの色が赤色に変更され、既に表示されている「オーラ付はてなマーク」のオーラが赤色である場合には当該オーラの色が虹色に変更される。

【0933】

上述したように、本実施形態において、確変大当りの場合には、通常大当りの場合よりも、「はてなナビ」又は「レインボーはてなナビ」が決定されやすい（図109（a）参照）。これにより、確変大当りの場合には、通常大当りの場合よりも、「オーラ付はてなマーク」におけるオーラの色が、より確変信頼度の高い色へと、変更されやすくなっている。

【0934】

なお、大当り遊技状態中、一のラウンドゲーム（例えば、第3ラウンド）において初めて「はてなマーク」が表示された場合（例えば、第1ラウンド及び第2ラウンドにおいては「はてなマーク」が表示されなかった場合）、その時点では、「オーラ付はてなマーク」が液晶表示装置4に表示されていない。この場合、当該一のラウンドゲームの終了後に移行するラウンド間インターバル（例えば、第3ラウンドと第4ラウンドの間に発生するインターバル）中のステップS1042の処理において、サブCPU330は、白色のオーラを有する「オーラ付はてなマーク」を液晶表示装置4に表示させるように、表示制御回路335に演出指定情報を送信する。

【0935】

ステップS1041において、直近のラウンドゲームで「はてなマーク」が液晶表示装置4に表示されなかったと判断した場合、サブCPU330は、ナビ数カウンタ（図105のステップS1026参照）の値が0よりも大きいかな否かを判断する（ステップS1043）。ナビ数カウンタの値が0であると判断した場合、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

【0936】

ステップS1042の処理を実行した後、又は、ステップS1043においてナビ数カウンタの値が0よりも大きいと判断した場合、サブCPU330は、今回のラウンド間インターバルが第11ラウンドと第12ラウンドの間に発生するインターバルであるかな否かを判断する（ステップS1044）。

【0937】

今回のラウンド間インターバルが第11ラウンドと第12ラウンドの間に発生するインターバルではないと判断した場合、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

【0938】

一方、今回のラウンド間インターバルが第11ラウンドと第12ラウンドの間に発生するインターバルであると判断した場合、サブCPU330は、プレート獲得用ラウンドフラグをオンにセットする（ステップS1045）。プレート獲得用ラウンドフラグは、プレート獲得用演出（図111（d）～（f）参照）が行われている期間中であることを示すフラグであり、プレート獲得用ラウンドが終了すると（例えば、図107のステップS1067の処理を実行した後、第15ラウンドの終了時、大当り遊技状態の終了時等）、オフにセットされる。ステップS1045の処理を実行した後、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

【0939】

<プレート獲得用ラウンド中処理>

図107に示すプレート獲得用ラウンド中処理は、図104のステップS1004において副制御回路33により行われる処理である。

【0940】

プレート獲得用ラウンド中処理において、まず、サブCPU330は、現在行われているラウンドゲームが12回目のラウンドゲームであるかな否かを判断する（ステップS1061）。

【0941】

10

20

30

40

50

現在行われているラウンドゲームが12回目のラウンドゲームであると判断した場合、サブCPU330は、プレート獲得用演出開始画像を液晶表示装置4に表示させるように、表示制御回路335に演出指定情報を送信する（ステップS1062）。プレート獲得用演出開始画像は、プレート獲得用演出（図111（d）～（f）参照）が開始することを示す画像である。ステップS1062の処理を実行した後、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

【0942】

ステップS1061において現在行われているラウンドゲームが12回目のラウンドゲームではないと判断した場合、サブCPU330は、現在行われているラウンドゲームが13回目のラウンドゲームであるか否かを判断する（ステップS1063）。

10

【0943】

現在行われているラウンドゲームが13回目のラウンドゲームであると判断した場合、サブCPU330は、プレート獲得ミッションを液晶表示装置4に表示させるように、表示制御回路335に演出指定情報を送信する（ステップS1064）。プレート獲得ミッションは、プレートの獲得について遊技者に案内するための画像である。ステップS1064の処理を実行した後、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

【0944】

ステップS1063において現在行われているラウンドゲームが13回目のラウンドゲームではないと判断した場合、サブCPU330は、現在行われているラウンドゲームが14回目のラウンドゲームであるか否かを判断する（ステップS1065）。

20

【0945】

現在行われているラウンドゲームが14回目のラウンドゲームであると判断した場合、サブCPU330は、ボタン画像を液晶表示装置4に表示させるように、表示制御回路335に演出指定情報を送信する（ステップS1066）。ボタン画像は、演出ボタン（操作ボタン2000又は押圧ボタン3000）を模した画像である。ボタン画像としては、色や大きさの異なる複数の画像が設けられており、複数のボタン画像のうちの一のボタン画像が抽選により選択されて表示される。各ボタン画像は、今回の大当たりが通常大当たりと確変大当たりとのうちの何れであるのかに応じて、選択されやすさが異なるようになっている。ステップS1066の処理を実行した後、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

30

【0946】

ステップS1065において現在行われているラウンドゲームが14回目のラウンドゲームではないと判断した場合、サブCPU330は、プレート獲得結果表示処理を実行する（ステップS1067）。プレート獲得結果表示処理については、後に図108を用いて説明する。ステップS1067の処理を実行した後、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

【0947】

<プレート獲得結果表示処理>

図108に示すプレート獲得結果表示処理は、図107のステップS1067において副制御回路33により行われる処理である。

40

【0948】

プレート獲得結果表示処理において、まず、サブCPU330は、今回の大当たりが確変大当たりであるか否かを判断する（ステップS1081）。主制御回路28から送信される大当たり開始コマンド（図89のステップS140参照）に、大当たりの種類（図79A及び図79Bに示す図柄コマンド）を示す情報が含まれているため、大当たり開始コマンドを受信することにより、サブCPU330は、大当たりの種類を認識することができる。

【0949】

今回の大当たりが確変大当たりであると判断した場合、サブCPU330は、プレートの獲得に成功したことを示す画像（成功画像）を液晶表示装置4に表示させるように、表示制御回路335に演出指定情報を送信する（ステップS1082）。

50

【0950】

そして、サブCPU330は、第1特殊モード移行フラグをオンにセットする（ステップS1083）。第1特殊モード移行フラグは、第1特殊モードへの移行条件が成立したことを示すフラグである。図103（a）及び図103（b）を用いて説明したように、第1特殊モードへは、確変大当たりとなった場合にのみ実行され得る演出（確変確定演出）が行われた場合に移行する。プレートの獲得に成功したことを示す画像（成功画像）を液晶表示装置4に表示させる演出（ステップS1082により行われる演出）は、確変確定演出である。大当たり遊技状態の終了時に第1特殊モード移行フラグがオンにセットされている場合、サブCPU330は、演出モードを第1特殊モードに移行させることになる。

【0951】

なお、確変確定演出が行われた場合、その後の大当たりモード中においては、大当たり遊技状態の終了後に移行する演出モード（特殊モード）において表示される画像（例えば、背景画像）と同系統の画像が表示されることとしてもよい。もちろん、この場合においても、特殊モードにおいて表示される画像と異なる画像が表示されることとしてもよい。ステップS1083の処理を実行した後、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

【0952】

ステップS1081において今回の大当たりが確変大当たりではないと判断した場合、サブCPU330は、プレートの獲得に失敗したことを示す画像（失敗画像）を液晶表示装置4に表示させるように、表示制御回路335に演出指定情報を送信する（ステップS1084）。

【0953】

ステップS1084の処理を実行した後、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

【0954】

図107及び図108では、第14ラウンドにおいてボタン画像が表示され（図107のステップS1066参照）、第15ラウンド及び第16ラウンドにおいてプレート獲得結果（成功画像又は失敗画像）の表示が行われる（図108のステップS1082及びステップS1084参照）こととして説明した。プレート獲得結果の表示タイミングは、この例に限定されず、例えば、第15ラウンドが開始するよりも前に成功画像又は失敗画像を表示することとしてもよい。

【0955】

図110は、第14ラウンドの終了タイミング及び第15ラウンドの開始タイミングとボタン有効時間との関係を示している。ボタン有効時間は、ボタン画像が表示されている期間であり、ボタン有効時間中に演出ボタンが操作されると、当該操作の行われたタイミングでプレート獲得結果（成功画像又は失敗画像）が表示される。ボタン有効時間中に演出ボタンが操作されなかった場合には、ボタン有効時間が終了したタイミングでプレート獲得結果（成功画像又は失敗画像）が表示される。

【0956】

図110に示す例では、第14ラウンドが開始してから一定時間が経過したときにボタン有効時間が開始することとなっている（第14ラウンドが開始してからボタン有効時間が開始するまでの時間が一定となっている）。また、ボタン有効時間の長さも一定である。

【0957】

ここで、上述したように、1回のラウンドゲームは、所定の閉鎖条件（第1大入賞口若しくは第2大入賞口への所定数（本実施形態では、10個）の遊技球の入賞、又は、所定時間の経過）が成立した場合に終了する。すなわち、1回のラウンドゲームの長さは、最長で所定時間であり、所定時間が経過するまでに第1大入賞口又は第2大入賞口に入賞した遊技球の数が所定数に達した場合には、その時点で当該ラウンドゲームが終了する。すなわち、第1大入賞口又は第2大入賞口に入賞した遊技球の数が所定数に達するまでに要した時間により、ラウンドゲームの長さが変動する。

【0958】

このことを前提として、図 110 (a) は、第 14 ラウンドが終了するよりも前にボタン有効時間が終了する場合について示している。図 110 (b) は、第 14 ラウンドと第 15 ラウンドの間に発生するインターバル中にボタン有効時間が終了する場合について示している。図 110 (c) は、第 14 ラウンドの終了後（第 14 ラウンドと第 15 ラウンドの間に発生するインターバル中）にボタン有効時間が開始し、第 15 ラウンド開始後にボタン有効時間が終了する場合について示している。

【0959】

図 110 (a) の例では、演出ボタンの操作有無及び操作タイミングにかかわらず、第 14 ラウンド中にプレート獲得結果（成功画像又は失敗画像）が表示されることになる。図 110 (b) の例では、第 14 ラウンドが終了するまでに演出ボタンが操作された場合には、第 14 ラウンド中にプレート獲得結果（成功画像又は失敗画像）が表示され、第 14 ラウンドが終了するまでに演出ボタンが操作されなかった場合には、第 14 ラウンドと第 15 ラウンドの間に発生するインターバル中にプレート獲得結果（成功画像又は失敗画像）が表示されることになる。図 110 (c) の例では、第 15 ラウンドが開始するまでに演出ボタンが操作された場合には、第 14 ラウンドと第 15 ラウンドの間に発生するインターバル中にプレート獲得結果（成功画像又は失敗画像）が表示され、第 15 ラウンドが開始するまでに演出ボタンが操作されなかった場合には、第 15 ラウンド中にプレート獲得結果（成功画像又は失敗画像）が表示されることになる。

【0960】

なお、図 110 (c) の例では、第 15 ラウンドが開始するまでに演出ボタンが操作されなかった場合、第 15 ラウンドの開始時にプレート獲得結果（成功画像又は失敗画像）を表示することとしてもよい。また、後述するように、ラウンドゲーム中において、液晶表示装置 4 の表示領域上部には、当該ラウンドゲーム中に表示された黄 7 画像 6100 及びはてなマーク 6101（図 111 (a) 及び図 111 (b) 参照）の履歴が表示されるところ、図 110 (c) の例では、第 15 ラウンドが開始した後も、液晶表示装置 4 にボタン画像が表示されている。そこで、この場合には、ボタン画像の表示が終了（ボタン有効時間が終了）した後、第 15 ラウンドの途中から、当該履歴を表示することとしてもよい。

【0961】

<第 1 大当たりモード中の演出>

図 111 は、第 1 大当たりモード中に液晶表示装置に表示される画像を示す図である。

【0962】

本実施形態において、第 1 大当たりモードへは、第 1 特殊モードにおいて大当たりが発生した場合に移行する他、第 1 特殊モードと第 2 特殊モードとのうち第 1 特殊モードが遊技者によって選択されていれば、第 1 特殊モード以外の演出モード（通常モード、時短モード A、時短モード B、又は、第 2 特殊モード）において大当たりが発生した場合にも、第 1 大当たりモードに移行する。なお、図 111 中、「第 1 大当たりモード」という文字は、説明を分かりやすくするために示したものであり、当該文字画像は、実際には表示されなくてもよい。

【0963】

第 1 大当たりモードにおいては、アタッカー（第 1 大入賞口又は第 2 大入賞口）に遊技球が入賞するごとに（図 105 のステップ S1021 参照）、図 111 (a) 及び図 111 (b) に示すように、黄 7 画像 6100 又ははてなマーク 6101 が液晶表示装置 4 に表示される。黄 7 画像 6100 は、数字の「7」に黄色の付された画像（図 105 のステップ S1024 参照）であり、はてなマーク 6101 は、はてなマーク「？」に所定の色又は虹色の付された画像（図 105 のステップ S1025 参照）である。図 111 (a) 及び図 111 (b) では、それぞれ、黄 7 画像 6100 及びはてなマーク 6101 が静止した状態で表示されている様子を示しているが、本実施形態において、黄 7 画像 6100 及びはてなマーク 6101 は、それぞれ、上方から落下するような状態で表示される。すなわち、黄 7 画像 6100 及びはてなマーク 6101 は、それぞれ、移動しながら表示される。

【0964】

黄7画像6100とはてなマーク6101とのうちの何れが表示されるのかは、ナビ抽選（図105のステップS1022参照）により決定される。図105では、アタッカー（第1大入賞口又は第2大入賞口）に遊技球が入賞するごとにナビ抽選が行われることとして説明した。上述したように、本実施形態では、10個の遊技球がアタッカーに入賞したことを条件として1回のラウンドゲームが終了する（1回のラウンドゲームにおいてアタッカーに入賞可能な遊技球の数の最大数は10個である）ため、これによれば、1回のラウンドゲームにおいて最大で10回（確率的には非常に低い）、はてなマーク6101が表示され得ることになる。

【0965】

しかし、1回のラウンドゲームにおいてははてなマーク6101が表示され得る回数には、上限が設定されていてもよい。例えば、1回のラウンドゲームにおいて、ナビ抽選に当選可能な回数を1回のみとし、一のラウンドゲームにおいて一度ナビ抽選に当選した後は、当該ラウンドゲームが終了するまでの間、ナビ抽選を実行しないように構成してもよい。これによれば、1回のラウンドゲームにおいてははてなマーク6101が表示され得る回数は、0又は1となる。

【0966】

なお、大当り遊技状態が開始する時点で、既に「2400プレート」（又は後述する「4800プレート」）が液晶表示装置4に表示されている場合（図112のステップS1105、ステップS1109、ステップS1112、ステップS1116、及び、ステップS1120参照）には、ナビ抽選を実行しないように（毎回黄7画像6100が表示されるように）構成してもよい。

【0967】

上述したように、ラウンドゲーム中において、黄7画像6100又ははてなマーク6101が液晶表示装置4の表示領域中央付近において図111（a）及び図111（b）のように表示されるのは、短時間だけ（例えば、1秒未満）である。一方で、図示しないが、当該ラウンドゲーム中に表示された黄7画像6100及びはてなマーク6101の履歴として、図111（a）及び図111（b）よりも縮小された表示態様で、黄7画像6100及びはてなマーク6101が、液晶表示装置4の表示領域上部において、横一列に表示されるようになっている。当該ラウンドゲームが終了してラウンド間インターバルに移行すると、当該横一列に表示された黄7画像6100及びはてなマーク6101の表示は消えることになる。

【0968】

そして、ラウンド間インターバル中には、図111（c）に示すように、オーラ付はてなマーク6102（図106のステップS1042参照）が液晶表示装置4に表示される場合がある。具体的に、第Nラウンドと第（N+1）ラウンドの間に発生するインターバル（例えば、第3ラウンドと第4ラウンドの間に発生するインターバル）においては、第1ラウンド～第Nラウンド（例えば、第1ラウンド～第3ラウンド）においてはてなマーク6101が少なくとも1回表示されたことを条件として、オーラ付はてなマーク6102が表示される。オーラ付はてなマーク6102は、オーラ6103を有しており、オーラ6103は、複数の色のうちの何れかの色（白色、青色、緑色、紫色、赤色、又は、虹色）を有している。オーラ6103の色は、はてなマーク6101が表示された回数（例えば、ナビ数カウンタの値（図105のステップS1026参照））に応じて変化させることが可能な構成となっている。

【0969】

また、ラウンド間インターバル中には、図111（c）に示すように、賞球数画像6104が液晶表示装置4に表示される。賞球数画像6104は、「150 GET」という文字に対応する画像であり、直近のラウンドゲームにおいて150個の遊技球が賞球として払い出されたことを示している。本実施形態では、アタッカー（第1大入賞口又は第2大入賞口）に遊技球が入賞するごとに、15個の遊技球が賞球として払い出される。従って、1回のラウンドゲームにおいては、最大で150個の遊技球が賞球として払い出される

10

20

30

40

50

ことになる。

【0970】

オーラ付はてなマーク6102が表示されている状態で第12ラウンドに入ると、プレート獲得用演出(図111(d)～(f)参照)が開始する。まず、第12ラウンドにおいてプレート獲得用演出開始画像(図示せず)が液晶表示装置4に表示される(図107のステップS1062参照)。続いて、第13ラウンドにおいては、図111(d)に示すように、プレート獲得ミッション6105が液晶表示装置4に表示される(図107のステップS1064参照)。プレート獲得ミッション6105は、演出ボタン(操作ボタン2000又は押圧ボタン3000)を操作することによって「2400プレート」を獲得することができる可能性がある旨、遊技者に案内するための画像である。続いて、第14ラウンドにおいては、ボタン画像(図示せず)が液晶表示装置4に表示される(図107のステップS1066参照)。

10

【0971】

その後、第15ラウンド及び第16ラウンドにおいては、図111(e)に示すように、賞球数画像6106が液晶表示装置4に表示される。賞球数画像6106は、「2400」という数字に対応する画像である。続いて、図111(f)に示すように、「2400」プレート6110が液晶表示装置4に表示される。「2400」プレート6110は、「2400」という数字がプレート(板状部材)の表面に描かれた外観を有している。賞球数画像6106及び「2400」プレート6110は、ともに、「2400」という数字を含んでいる。

20

【0972】

ここで、賞球数画像6106及び「2400」プレート6110は、プレートの獲得に成功したことを示す画像(成功画像)であり(図108のステップS1082参照)、当該画像の表示は、確変大当たりとなった場合にのみ実行され得る演出(確変確定演出)の一種である。上述したように、確変大当たりとなった場合には、大当たり遊技状態が終了した後の遊技状態が、確変遊技状態となるとともに、時短遊技状態となる。時短遊技状態においては、第2始動口に設けられた普通電動役物(羽根部材)が開放状態となりやすく、そのことに起因して、第2始動口に遊技球が入賞しやすくなる。そして、第2始動口に遊技球が入賞したことを契機として発生する大当りは、16R確変大当たり、4R確変大当たり、及び、16R通常大当たりのうちの何れかである(図78(b)、並びに、図79A及び図79B参照)。

30

【0973】

従って、いったん確変遊技状態且つ時短遊技状態となった後に、大当たりが複数回発生する状況を想定してみると、第1始動口に遊技球が入賞したことを契機として発生する大当たりが介在せず、第2始動口に遊技球が入賞したことを契機として発生する大当たりが連続する限り、当該状況において発生し得る大当りは、16R確変大当たり、4R確変大当たり、及び、16R通常大当たりのうちの何れかということになる。そして、確変遊技状態から通常遊技状態に移行するためには、通常大当たりが発生することが必要であるところ、通常大当たりは、16R通常大当たりのみであるため、確変遊技状態から通常遊技状態に移行するに当たっては、16R大当たりを必ず経由することになる。すなわち、16R確変大当たりが発生すれば、遊技者は、当該16R確変大当たりに基づいて、16R大当たり相当の賞球を獲得することができるし、16R確変大当たりが発生しなくても、遊技者は、16R通常大当たりに基づいて、16R大当たり相当の賞球を獲得することができる。上述したように、1回のラウンドゲームにおいて150個の遊技球が賞球として払い出されるとすると、16R大当たりにおいて遊技者が獲得することができる遊技球の数は、 $15 \times 10 \times 16 = 2400$ となる。賞球数画像6106及び「2400」プレート6110に含まれる「2400」という数字は、このことを意味している。

40

【0974】

<大当たり時処理>

図112は、副制御回路において行われる大当たり時処理を示すフローチャートである。

50

【0975】

図112に示す大当たり時処理は、液晶表示装置4に表示される装飾図柄が特定の表示態様（大当たりに対応する表示態様）で表示されたときに、副制御回路33により演出態様決定処理（図94のステップS205参照）において行われる処理である。

【0976】

大当たり時処理において、まず、サブCPU330は、現在の演出モードが第1特殊モード（図103（a）参照）であるか否かを判断する（ステップS1101）。ワークRAM332の演出モードフラグ格納領域（図示せず）には、演出モードを示す情報が格納されており、サブCPU330は、演出モードフラグ格納領域を参照することにより、現在の演出モードを認識することができる。なお、図112に示す大当たり時処理は、大当たりに対応する表示態様で装飾図柄が表示されたときに行われる処理であるが、ステップS1101の処理が行われる時点では、まだ、大当たりモードに移行しておらず、大当たりモードへの移行は、大当たり時処理が終了した後に行われる。

10

【0977】

ステップS1101において現在の演出モードが第1特殊モードであると判断した場合、サブCPU330は、今回の大当たりが4R確変大当たりであるか否かを判断する（ステップS1102）。

【0978】

今回の大当たりが4R確変大当たりであると判断した場合、サブCPU330は、「2400プレート」を「3000プレート」に変更する（ステップS1103）。上述したように、大当たり遊技状態中に確変確定演出（確変大当たりとなった場合にのみ実行され得る演出）として、「2400プレート」（図111（f）参照）が液晶表示装置4に表示された場合には、大当たり遊技状態終了後の演出モードが第1特殊モードとなる（図108のステップS1083参照）。「2400プレート」の表示は、大当たり遊技状態終了後においても継続し、次回の大当たりが発生するまで「2400プレート」が表示され続ける。これにより、ステップS1103の処理が行われる時点においても「2400プレート」が表示されていることになる。ステップS1103の処理において、サブCPU330は、当該「2400プレート」の表示を終了し、「3000プレート」を液晶表示装置4に表示させるように、表示制御回路335に演出指定情報を送信する。

20

【0979】

次に、サブCPU330は、「600」という数字に対応する画像を液晶表示装置4に表示させるように、表示制御回路335に演出指定情報を送信する（ステップS1104）。

30

【0980】

次に、サブCPU330は、「3000プレート」の表示を終了し、再度「2400プレート」を液晶表示装置4に表示させるように、表示制御回路335に演出指定情報を送信する（ステップS1105）。

【0981】

次に、サブCPU330は、第1特殊モード移行フラグをオンにセットする（ステップS1106）。上述したように、第1特殊モード移行フラグは、第1特殊モードへの移行条件が成立したことを示すフラグである（図108のステップS1083参照）。大当たり遊技状態の終了時に第1特殊モード移行フラグがオンにセットされている場合、サブCPU330は、演出モードを第1特殊モードに移行させることになる。

40

【0982】

ステップS1106の処理を実行した後、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

【0983】

ステップS1102において今回の大当たりが4R確変大当たりではないと判断した場合、サブCPU330は、「4800プレート」が液晶表示装置4に表示されているか否かを判断する（ステップS1107）。

【0984】

50

「４８００プレート」が液晶表示装置４に表示されていないと判断した場合、サブＣＰＵ３３０は、「２４００プレート」の表示を終了させるように、表示制御回路３３５に演出指定情報を送信する（ステップＳ１１０８）。これにより、「２４００プレート」の表示が消え、遊技者としては、再度「２４００プレート」を獲得することを目指して（今回の大当たりが確変大当たりであることを期待して）、遊技を行うことになる。具体的には、大当たり中プレート獲得処理（図１０４～図１０８参照）が行われる結果、プレートの獲得に成功したことを条件として、再度「２４００プレート」が液晶表示装置４に表示されることになる。

【０９８５】

ステップＳ１１０８の処理を実行した後、サブＣＰＵ３３０は、本サブルーチンを終了する。

10

【０９８６】

ステップＳ１１０７において「４８００プレート」が液晶表示装置４に表示されていると判断した場合、サブＣＰＵ３３０は、「４８００プレート」の表示を終了し、「２４００プレート」を液晶表示装置４に表示させるように、表示制御回路３３５に演出指定情報を送信する（ステップＳ１１０９）。

【０９８７】

次に、サブＣＰＵ３３０は、第１特殊モード移行フラグをオンにセットする（ステップＳ１１１０）。これにより、４Ｒ確変大当たりの場合（ステップＳ１１０６参照）と同様に、大当たり遊技状態の終了時に、サブＣＰＵ３３０は、演出モードを第１特殊モードに移行させることになる。

20

【０９８８】

ステップＳ１１１０の処理を実行した後、サブＣＰＵ３３０は、本サブルーチンを終了する。

【０９８９】

ステップＳ１１０１において現在の演出モードが第１特殊モードではないと判断した場合、サブＣＰＵ３３０は、液晶表示装置４に表示された装飾図柄の組合せが所定の図柄組合せ（例えば、Ｖ揃い）であるか否かを判断する（ステップＳ１１１１）。

【０９９０】

液晶表示装置４に表示された装飾図柄の組合せが所定の図柄組合せ（例えば、Ｖ揃い）であると判断した場合、サブＣＰＵ３３０は、「４８００プレート」を液晶表示装置４に表示させるように、表示制御回路３３５に演出指定情報を送信する（ステップＳ１１１２）。

30

【０９９１】

そして、サブＣＰＵ３３０は、第１特殊モード移行フラグをオンにセットする（ステップＳ１１１３）。これにより、４Ｒ確変大当たりの場合（ステップＳ１１０６参照）と同様に、大当たり遊技状態の終了時に、サブＣＰＵ３３０は、演出モードを第１特殊モードに移行させることになる。

【０９９２】

ステップＳ１１１３の処理を実行した後、サブＣＰＵ３３０は、本サブルーチンを終了する。

40

【０９９３】

ステップＳ１１１１において、液晶表示装置４に表示された装飾図柄の組合せが所定の図柄組合せ（例えば、Ｖ揃い）ではないと判断した場合、サブＣＰＵ３３０は、液晶表示装置４に表示された装飾図柄の組合せが特定の図柄組合せ（例えば、Ｇ揃い）であるか否かを判断する（ステップＳ１１１４）。

【０９９４】

液晶表示装置４に表示された装飾図柄の組合せが特定の図柄組合せ（例えば、Ｇ揃い）であると判断した場合、サブＣＰＵ３３０は、「７２００プレート」を液晶表示装置４に表示させるように、表示制御回路３３５に演出指定情報を送信する（ステップＳ１１１５）。

【０９９５】

50

次に、サブCPU330は、「7200プレート」の表示を終了し、「4800プレート」を液晶表示装置4に表示させるように、表示制御回路335に演出指定情報を送信する（ステップS1116）。

【0996】

そして、サブCPU330は、第1特殊モード移行フラグをオンにセットする（ステップS1117）。これにより、4R確変大当りの場合（ステップS1106参照）と同様に、大当り遊技状態の終了時に、サブCPU330は、演出モードを第1特殊モードに移行させることになる。

【0997】

ステップS1117の処理を実行した後、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

【0998】

ステップS1114において、液晶表示装置4に表示された装飾図柄の組合せが特定の図柄組合せ（例えば、G揃い）ではないと判断した場合、サブCPU330は、プレート獲得抽選を実行する（ステップS1118）。この処理において、サブCPU330は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、当選又は非当選を決定する。具体的に、サブCPU330は、今回の大当りが通常大当りである場合には、必ず非当選に決定する一方、今回の大当りが確変大当りである場合には、所定の確率（例えば、10%）で当選に決定する。

【0999】

次に、サブCPU330は、プレート獲得抽選に当選したか否かを判断する（ステップS1119）。プレート獲得抽選に当選しなかったと判断した場合、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。これにより、第1特殊モードにおいて4R確変大当りとならなかった場合（ステップS1108参照）と同様に、「2400プレート」が表示されない状態で大当り遊技状態が開始し、遊技者としては、「2400プレート」を獲得することを目指して（今回の大当りが確変大当りであることを期待して）、遊技を行うことになる。

【1000】

一方、プレート獲得抽選に当選したと判断した場合、サブCPU330は、「2400プレート」を液晶表示装置4に表示させるように、表示制御回路335に演出指定情報を送信する（ステップS1120）。

【1001】

そして、サブCPU330は、第1特殊モード移行フラグをオンにセットする（ステップS1121）。これにより、4R確変大当りの場合（ステップS1106参照）と同様に、大当り遊技状態の終了時に、サブCPU330は、演出モードを第1特殊モードに移行させることになる。

【1002】

ステップS1121の処理を実行した後、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

【1003】

<大当り時の演出（3000プレート）>

図113は、第1特殊モード中に大当りが発生した場合に液晶表示装置に表示される画像を示す図である。

【1004】

上述したように、大当り遊技状態（第1大当りモード）において「2400」プレート6110（図111（f）参照）が液晶表示装置4に表示された場合には、大当り遊技状態終了後の演出モードが第1特殊モードとなる（図108のステップS1083参照）。そして、「2400」プレート6110は、第1特殊モード中、液晶表示装置4において継続的に表示される。図113（a）においても、第1特殊モードで「2400」プレート6110が液晶表示装置4に表示されている様子を示している。なお、詳細な図示は省略するが、第1特殊モード中、「2400」プレート6110は、鉛直方向の直線を軸とし

10

20

30

40

50

てプレートが回転するような態様で液晶表示装置 4 に表示され続ける。

【1005】

図 113 (a) では、「2400」プレート 6110 とともに、赤 7 画像 6120 が液晶表示装置 4 に表示されている様子を示している。赤 7 画像 6120 は、大当り判定の結果が 4 R 確変大当りとなった場合にのみ表示され得る画像として、大当りに対応する装飾図柄と同等の意義を有している。これにより、図 113 (a) では、第 1 特殊モードにおいて 4 R 確変大当りとなった状態を示している。なお、図 113 (a) 中、「第 1 特殊モード」という文字は、説明を分かりやすくするために示したものであり、当該文字画像は、実際には表示されなくてもよい。

【1006】

このように、第 1 特殊モードにおいて 4 R 確変大当りが発生すると、図 113 (b) に示すように、「2400」プレート 6110 に代わって、「3000」プレート 6121 が液晶表示装置 4 に表示される（図 112 のステップ S1103 参照）。「3000」プレート 6121 は、「3000」という数字がプレート（板状部材）の表面に描かれた外観、すなわち、「2400」プレート 6110 における「2400」という数字が「3000」という数字に置換された外観を有している。

【1007】

続いて、図 113 (c) に示すように、賞球数画像 6122 が液晶表示装置 4 に表示される（図 112 のステップ S1104 参照）。賞球数画像 6122 は、「600」という数字に対応する画像であり、これから開始される大当り遊技状態において遊技者が獲得することのできる遊技球の数に対応している。上述したように、本実施形態では、アタッカー（第 1 大入賞口又は第 2 大入賞口）に遊技球が入賞するごとに、15 個の遊技球が賞球として払い出されるため、4 R 確変大当りにおいては、最大で 600（ $=15 \times 10 \times 4$ ）個の遊技球が賞球として払い出される。なお、図 113 (b) に示す「3000」プレート 6121 に含まれる「3000」という数字は、今回発生する 4 R 確変大当りにおいて払い出され得る遊技球の数（600）と次回以降に発生する 16 R 大当りにおいて払い出され得る遊技球の数（2400）との合計数となっている。

【1008】

その後、大当り遊技状態が開始して、演出モードが第 1 特殊モードから第 1 大当りモードに移行すると、図 113 (d) に示すように、再度「2400」プレート 6110 が液晶表示装置 4 に表示される（図 112 のステップ S1105 参照）。「2400」プレート 6110 の表示は、大当り遊技状態が終了するまで継続する。

【1009】

ここで、図 113 (b) に示す「3000」プレート 6121 及び図 113 (c) に示す賞球数画像 6122 は、4 R 確変大当りが発生した場合にのみ表示され得る画像である。従って、「3000」プレート 6121 及び賞球数画像 6122 の表示は、確変大当りとなった場合にのみ実行され得る演出（確変確定演出）の一種である。このことから、「3000」プレート 6121 及び賞球数画像 6122 が表示された場合には、同じく確変確定演出の一種である「2400」プレート 6110 の表示を行い（図 113 (d) 参照）、確変大当りとなったことを遊技者に対して報知することとしている。このように、大当り遊技状態の開始時において、既に「2400」プレート 6110 が表示されている場合には、上述した大当り中プレート獲得処理（図 104～図 108 参照）を行わないこととしてもよい。

【1010】

なお、「3000」プレート 6121 における「3000」と「2400」プレート 6110 における「2400」との差分である「600」という数字（賞球数画像 6122 に含まれる数字）は、4 R 大当りにおいて賞球として払い出され得る遊技球の数に対応しているところ、本実施形態では、第 2 始動口に遊技球が入賞したことを契機として発生する 4 R 大当りとして、4 R 確変大当りのみが設けられており、4 R 通常大当りとなることはない（図 78 (b)、並びに、図 79A 及び図 79B 参照）。このような観点からも、「

10

20

30

40

50

3000」プレート6121及び賞球数画像6122を通じて、遊技者は、確変大当たりとなったことを察知することができる。

【1011】

また、図113(d)では、総獲得予定数6123及び現在獲得数6124が液晶表示装置4に表示されている様子を示している。総獲得予定数6123は、いったん確変遊技状態となった後通常遊技状態に移行するまでに遊技者が最低限獲得することができるであろう遊技球の数に対応しており、現在獲得数6124は、そのうち遊技者が既に獲得した遊技球の数に対応している。図示しないが、前回の当たり遊技状態が終了した時点では、総獲得予定数6123及び現在獲得数6124が、ともに2400となっている。図113(d)では、現在獲得数6124が2400のままであるのに対し、総獲得予定数6123は、4R確変大当たりにおける獲得可能数(600)が加算されて、3000となっている。

10

【1012】

<大当たり時の演出(4800プレート)>

図114A~図114Cは、V揃いの当たりが発生する場合に液晶表示装置に表示される一連の画像を示す図である。

【1013】

図114A(a)では、装飾図柄6130及び保留画像6131が液晶表示装置4に表示されている様子を示している。装飾図柄6130としては、「2-3-2」の図柄組合せが停止表示され、前回の特別図柄変動の結果がハズレとなったことが示されている。保留画像6131としては、第1保留球画像6131a、第2保留球画像6131b、第3保留球画像6131c、及び、第4保留球画像6131dが表示されている。第1保留球画像6131aは1個目の保留球に対応し、第2保留球画像6131bは2個目の保留球に対応し、第3保留球画像6131cは3個目の保留球に対応し、第4保留球画像6131dは4個目の保留球に対応している。保留画像6131における数字(1~4)は、説明を分かりやすくするために示したものであり、当該数字は、実際には表示されない。

20

【1014】

図114A(b)では、図114A(a)に示す状態の後、液晶表示装置4において1個目の保留球に対応する特別図柄変動が行われている様子を示している。図中、変動中の装飾図柄6130を矢印により示している。また、1個目の保留球の消化に伴い、第1保留球画像6131aが消え、第2保留球画像6131b、第3保留球画像6131c、及び、第4保留球画像6131dが表示されている。なお、1個目の保留球が消化された場合、実際には、2個目の保留球が第1保留球画像6131aとして表示され、3個目の保留球が第2保留球画像6131bとして表示され、4個目の保留球が第3保留球画像6131cとして表示されることになるが、説明の便宜上、ここでは、2個目の保留球を第2保留球画像6131bとして示し、3個目の保留球を第3保留球画像6131cとして表示され、4個目の保留球が第4保留球画像6131dとして示している。この点については、以下の説明においても同様である。

30

【1015】

図114A(c)では、図114A(b)に示す状態の後、装飾図柄6130の組合せとして「V-V-V」(V揃い)が液晶表示装置4において停止表示された様子を示している(図112のステップS1111参照)。図114A(d)では、図114A(c)に示す状態の後、「4800」プレート6140が液晶表示装置4に表示されている様子を示している(図112のステップS1112参照)。

40

【1016】

「4800」プレート6140は、「4800」という数字がプレート(板状部材)の表面に描かれた外観、すなわち、「2400」プレート6110における「2400」という数字が「4800」という数字に置換された外観を有している。V揃いは、今回の特別図柄変動の結果が当たりであることを示している。図114A(d)に示す状態の後、当たり遊技状態が開始し、「4800」プレート6140の表示は、当たり遊技状態が終了

50

するまで継続する。

【1017】

当該大当り遊技状態が終了すると、演出モードが第1特殊モードとなる（図112のステップS1113参照）。第1特殊モード中においても、「4800」プレート6140は、液晶表示装置4において継続的に表示される。なお、「2400」プレート6110（図113（a）参照）と同様に、第1特殊モード中、「4800」プレート6140は、鉛直方向の直線を軸としてプレートが回転するような態様で液晶表示装置4に表示され続ける。

【1018】

図114B（a）及び（b）では、大当り遊技状態が終了して第1特殊モードに移行したときに、液晶表示装置4において、「2-3-2」の図柄組合せが停止表示されている状態から、2個目の保留球に対応する特別図柄変動が開始された様子を示している。図114B（c）では、図114B（b）に示す状態の後、装飾図柄6130の組合せとして「1-1-1」が液晶表示装置4において停止表示された様子を示している。図114B（a）～（c）に示す状態においても、液晶表示装置4には、「4800」プレート6140が継続的に表示されている。図114B（d）では、図114B（c）に示す状態の後、「4800」プレート6140に代わって、「2400」プレート6110が液晶表示装置4に表示されている様子を示している（図112のステップS1109参照）。

【1019】

装飾図柄6130の組合せ（「1-1-1」）は、今回の特別図柄変動の結果が大当りであることを示している。図114B（d）に示す状態の後、大当り遊技状態が開始し、「2400」プレート6110の表示は、大当り遊技状態が終了するまで継続する。当該大当り遊技状態が終了すると、演出モードが第1特殊モードとなる（図112のステップS1110参照）。第1特殊モード中においても、「2400」プレート6110は、液晶表示装置4において継続的に表示される。

【1020】

図114C（a）及び（b）では、当該大当り遊技状態が終了して第1特殊モードに移行した後、液晶表示装置4において、「2-3-2」の図柄組合せが停止表示されている状態から、特別図柄変動が開始された様子を示している。図114C（a）及び（b）に示す状態においては、保留画像6131が示されておらず、保留球は全て消化されている。

【1021】

図114C（c）では、図114C（b）に示す状態の後、装飾図柄6130の組合せとして「1-1-1」が液晶表示装置4において停止表示された様子を示している。図114C（a）～（c）に示す状態においても、液晶表示装置4には「2400」プレート6110が継続的に表示されているが、図114C（c）に示す状態の後、「2400」プレート6110の表示は終了する（図112のステップS1108参照）。上記のように、装飾図柄6130の組合せ（「1-1-1」）は、今回の特別図柄変動の結果が大当りであることを示している。図114C（c）に示す状態の後、大当り遊技状態が開始する。

【1022】

図114C（d）では、当該大当り遊技状態においてプレート獲得ミッション6105が液晶表示装置4に表示されている様子を示している。図111（d）を用いて説明したように、プレート獲得ミッション6105は、演出ボタン（操作ボタン2000又は押圧ボタン3000）を操作することによって「2400プレート」を獲得することができる可能性がある旨、遊技者に案内するための画像である。当該ミッションに成功することにより、「2400」プレート6110が液晶表示装置4に表示されることになる（図111（f）参照）。

【1023】

以上、図114A～図114Cを用いて説明したように、装飾図柄6130の組合せとして「V-V-V」（V揃い）が停止表示された場合、「4800」プレート6140が液晶表示装置4に表示される。V揃いは、今回の特別図柄変動の結果が確変大当りであり、

10

20

30

40

50

且つ、少なくとも1個の保留球に対応する大当たり判定の結果が16R確変大当たり（保留連）である場合にのみ、停止表示され得る装飾図柄組合せ（図112のステップS1111に示す所定の図柄組合せ）である。16R確変大当たりが発生すれば、遊技者は、当該16R確変大当たりに基づいて、16R大当たり相当する賞球（2400個の遊技球）を獲得することができる。また、当該16R確変大当たりに基づく大当たり遊技状態が終了した後の遊技状態は、確変遊技状態となり、上述したように、当該確変遊技状態から通常遊技状態に移行するまでの間に、遊技者は、さらに、16R大当たり相当する賞球（2400個の遊技球）を獲得することができる。これらの合計数は4800であり、「4800」プレート6140に含まれる「4800」という数字は、このことを意味している。

【1024】

なお、本実施形態において、V揃いが停止表示された場合には、今回の特別図柄変動の結果が確変大当たりであるが、当該大当たりに係るラウンド数は特に限定されず、16R確変大当たりであってもよいし、4R確変大当たりであってもよい。今回の特別図柄変動の結果が16R確変大当たりである場合、遊技者は、当該16R確変大当たりに基づいて、16R大当たり相当する賞球（2400個の遊技球）を獲得することができる。遊技者からすると、「4800」プレート6140に含まれる「4800」という数字は、当該変動に対応する16R確変大当たりに基づいて獲得することができる遊技球の数（2400）と、保留球に対応する16R確変大当たりに基づいて獲得することができる遊技球の数（2400）と、の合計数を示しているとも見ることできる。また、「4800」プレート6140に含まれる「4800」という数字は、当該変動に対応する16R確変大当たりに基づいて獲得することができる遊技球の数（2400）と、保留球に対応する16R確変大当たりの後に発生することになる16R大当たりに基づいて獲得することができる遊技球の数（2400）と、の合計数を示しているとも見ることできる。

【1025】

本実施形態では、V揃いが停止表示された場合、プレート獲得ミッションを経ることなく、「4800」プレート6140が表示され、「2400」プレート6110の表示が終了した後、プレート獲得ミッションに成功することにより、再度「2400」プレート6110が表示されることとして説明している。しかし、「4800」プレート6140が表示される前にプレート獲得ミッションを行うこととしてもよいし、「4800」プレート6140に代わって「2400」プレート6110が表示される際には、プレート獲得ミッションを行わないこととしつつ、その後、改めてプレート獲得ミッションを行うことで、「2400」プレート6110を獲得したかのような演出を行うこととしてもよい。

【1026】

また、本実施形態では、保留連である場合（大当たりが連続する場合）、大当たり遊技状態が開始する前に「4800」プレート6140から「2400」プレート6110へと表示を切り替えることにより（図114B（d）参照）、大当たり遊技状態が終了した後の遊技状態が確変遊技状態となることを報知することとしている。一方、詳細な説明を省略するが、大当たりが連続しない場合においても、装飾図柄の組合せや表示色によって、大当たり遊技状態が終了した後の遊技状態が確変遊技状態となることを報知することがあり、この場合にも、大当たり遊技状態の開始前に「2400」プレート6110が表示されることがある。ここで、これらの大当たりが連続する場合及び大当たりが連続しない場合の双方で、大当たり遊技状態の開始に当たって同じ演出が行われる。これにより、大当たりが連続しているか否かにかかわらず、同一の演出データを使用することが可能であり、演出にかかる容量を削減することができる。

【1027】

<大当たり時の演出（7200プレート）>

図115は、G揃いの大当たりが発生する場合に液晶表示装置に表示される一連の画像を示す図である。

【1028】

図115（a）では、図114A（a）と同様に、装飾図柄6130及び保留画像613

10

20

30

40

50

1が液晶表示装置4に表示されている様子を示している。装飾図柄6130としては、「2-3-2」の図柄組合せが停止表示され、前回の特別図柄変動の結果がハズレとなったことが示されている。保留画像6131としては、1個目の保留球に対応する第1保留球画像6131a、2個目の保留球に対応する第2保留球画像6131b、3個目の保留球に対応する第3保留球画像6131c、及び、4個目の保留球に対応する第4保留球画像6131dが表示されている。

【1029】

図115(b)では、図115(a)に示す状態の後、1個目の保留球に対応する特別図柄変動が行われている様子を示している。この例では、フリーズ演出が行われ、画面が消灯される(消灯したかのように画面が暗くなる)とともに、変動中の装飾図柄6130が小さく(あたかも演出が一時停止され、装飾図柄6130の変動が中断したかのように)表示されている。また、1個目の保留球の消化に伴い、第1保留球画像6131aが消え、第2保留球画像6131b、第3保留球画像6131c、及び、第4保留球画像6131dが表示されている。なお、図中の「フリーズ」という文字は、説明を分かりやすくするために示したものであり、当該文字は、実際には表示されない。

【1030】

図115(c)では、図115(b)に示す状態の後、液晶表示装置4において、装飾図柄6130の組合せとして「G-G-G」(G揃い)が停止表示されるとともに、「7200」プレート6150が表示されている様子を示している(図112のステップS1114及びステップS1115参照)。図115(d)では、図115(c)に示す状態の後、「G-G-G」(G揃い)の表示が終了する一方、「7200」プレート6150に代わって、「4800」プレート6140が液晶表示装置4に表示されている様子を示している(図112のステップS1116参照)。

【1031】

「7200」プレート6150は、「7200」という数字がプレート(板状部材)の表面に描かれた外観、すなわち、「2400」プレート6110における「2400」という数字が「7200」という数字に置換された外観を有している。G揃いは、今回の特別図柄変動の結果が大当たりであることを示している。図115(d)に示す状態の後、大当たり遊技状態が開始し、その後は、V揃いの大当たりが発生した場合(図114B及び図114C参照)と同様の画像が液晶表示装置4に表示されることになる。

【1032】

以上、図115を用いて説明したように、装飾図柄6130の組合せとして「G-G-G」(G揃い)が停止表示された場合、「7200」プレート6150が液晶表示装置4に表示される。G揃いは、今回の特別図柄変動の結果が16R確変大当たりであり、且つ、少なくとも1個の保留球に対応する大当たり判定の結果が16R確変大当たり(保留連)である場合にのみ、停止表示され得る装飾図柄組合せ(図112のステップS1114に示す特定の図柄組合せ)である。「7200」プレート6150に含まれる「7200」という数字は、今回の特別図柄変動に対応する16R確変大当たりに基づいて遊技者が獲得することができる遊技球の数(2400)と、保留球に対応する16R確変大当たりに基づいて遊技者が獲得することができる遊技球の数(2400)と、当該保留球に対応する16R確変大当たりの後に発生することになる16R大当たりに基づいて遊技者が獲得することができる遊技球の数(2400)と、の合計数を示している。

【1033】

なお、本実施形態において、フリーズ演出は、今回の特別図柄変動の結果が16R確変大当たりであり、且つ、少なくとも1個の保留球に対応する大当たり判定の結果が16R確変大当たり(保留連)である場合にのみ、実行され得る演出である。すなわち、G揃いが停止表示された場合と同様に、フリーズ演出が実行された場合にも、「今回の特別図柄変動の結果が16R確変大当たりであり、且つ、少なくとも1個の保留球に対応する大当たり判定の結果が16R確変大当たり(保留連)であること」が確定する。もっとも、G揃い又はフリーズ演出が単独で発生しただけでは、「今回の特別図柄変動の結果が16R確変大当たりであ

り、且つ、少なくとも1個の保留球に対応する大当たり判定の結果が16R確変大当たり（保留連）であること」が確定せず、G揃い及びフリーズ演出の双方が発生した場合にのみ、「今回の特別図柄変動の結果が16R確変大当たりであり、且つ、少なくとも1個の保留球に対応する大当たり判定の結果が16R確変大当たり（保留連）であること」が確定することとしてもよい。フリーズ演出は、G揃いが表示される場合には必ず発生させることとしてもよいし、G揃いが表示されない場合にも発生させることとしてもよい。また、フリーズ演出が発生した場合には、必ずG揃いを表示させることとしてもよいし、フリーズ演出が発生してもG揃いが表示されない場合があることとしてもよい。

【1034】

以上、本実施形態では、第1特殊モード以外の演出モードにおいて（図112のステップS1101の判断が「No」である場合に）、V揃い又はG揃いが停止表示された場合に「4800」プレート6140又は「7200」プレート6150が表示されることとして説明した。しかし、第1特殊モードにおいても、同様に、「4800」プレート6140又は「7200」プレート6150が表示され得ることとしてもよい。例えば、図112のステップS1102の判断が「No」である場合に、ステップS1111～ステップS1117の処理と同様の処理を実行することとし、V揃い及びG揃いが停止表示されていないことを条件として、ステップS1107の処理を実行するように構成してもよい。なお、V揃いが停止表示される演出及びG揃いが停止表示される演出は、保留連の場合にのみ、抽選により選択され得ようになっている。図112の処理により行われる演出（各種プレートの表示）は、通常モード、時短モード、大当たりモードを含め、何れの演出モードにおいて実行され得るようにしてもよい。

【1035】

<黄7の付与>

図116は、副制御回路において行われる先読み演出中黄7付与処理を示すフローチャートである。図117は、副制御回路において行われる当該変動中黄7付与処理を示すフローチャートである。図118（a）は、黄7上限数決定テーブルを示す図である。図118（b）は、黄7のストック数とロゴカバーのエフェクト色との関係を示す図である。

【1036】

<先読み演出中黄7付与処理>

図116に示す先読み演出中黄7付与処理は、第2特殊モード（図103（a）参照）において第2始動口に遊技球が入賞したことを契機として、副制御回路33により演出態様決定処理（図94のステップS205参照）において行われる処理である。なお、副制御回路33は、第2始動口入賞の保留個数増加コマンド（図84のステップS66参照）を受信することにより、第2始動口に遊技球が入賞したことを認識することができる。

【1037】

先読み演出中黄7付与処理において、まず、サブCPU330は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、先読み演出を行うか否かを決定する（ステップS1201）。

【1038】

次に、サブCPU330は、先読み演出を行う旨決定されたか否かを判断する（ステップS1202）。先読み演出を行う旨決定されていないと判断した場合、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

【1039】

一方、先読み演出を行う旨決定されたと判断した場合、サブCPU330は、先読み演出パターン決定処理を実行する（ステップS1203）。この処理において、サブCPU330は、先読み演出テーブルを参照して、乱数値に基づく抽選を行うことにより、複数の先読み演出パターン（図126参照）のなかから一の先読み演出パターンを、今回の第2始動口入賞に係る先読み演出パターンとして決定する。

【1040】

図示しないが、先読み演出テーブルにおいては、変動パターン種別（図80参照）ごとに、乱数値範囲と先読み演出パターンとが対応付けて規定されている。第2始動口入賞の保

10

20

30

40

50

留個数増加コマンドに変動パターン種別を示す情報が含まれているため、第2始動口入賞の保留個数増加コマンドを受信することにより、サブCPU330は、変動パターン種別を認識することができる。

【1041】

ステップS1203の処理を実行した後、サブCPU330は、今回の第2始動口入賞に係る先読み演出パターンとして、黄7演出パターンが決定されたか否かを判断する（ステップS1204）。黄7演出パターンは、黄7の付与に係る演出が行われる演出パターンである。黄7演出パターンが決定されていないと判断した場合、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

【1042】

一方、黄7演出パターンが決定されたと判断した場合、サブCPU330は、黄7付与数の上限を決定する（ステップS1205）。この処理において、サブCPU330は、黄7上限数決定テーブル（図118（a）参照）を参照することにより、今回の第2始動口入賞に係る先読み演出及びその後に行われる特別図柄変動において付与可能な黄7の上限数を決定する。

【1043】

図118（a）に示す黄7上限数決定テーブルにおいては、大当たり判定の結果（「はずれ」、「通常大当たり」、及び、「確変大当たり」）のそれぞれに対して、黄7上限数候補（「1～10」、「11～20」、「21～30」、「31～40」、「41～50」、「51～60」、「61～70」、「71～80」、「81～90」、「91～100」、「101～110」、「111～120」、「121～130」、「140」、「150」、及び、「160」）ごとに、抽選値が対応付けて規定されている。

【1044】

ステップS1205の処理において、サブCPU330は、黄7上限数決定テーブルを参照して、乱数値に基づく抽選を行うことにより、一の黄7上限数候補を決定する。当該決定された黄7上限数候補のなかに複数の数値が含まれる場合、サブCPU330は、当該複数の数値のうちの一の数値を黄7上限数として決定する。例えば、大当たり判定の結果が「はずれ」である場合、サブCPU330は、 $24/256$ の確率で「41～50」を黄7上限数候補として決定する。この場合、サブCPU330は、さらに抽選を行うことにより、「41～50」のなかから一の数値を選択し、当該選択された数値を黄7上限数として決定する。一方、黄7上限数候補のなかに含まれる数値が1つのみである場合、サブCPU330は、当該1つの数値を黄7上限数として決定する。例えば、大当たり判定の結果が「確変大当たり」である場合、サブCPU330は、 $16/256$ の確率で「150」を黄7上限数候補として決定する。この場合、サブCPU330は、「150」を黄7上限数として決定する。

【1045】

図118（a）に示すように、確変大当たりの場合には、通常大当たりの場合又ははずれの場合よりも、黄7上限数として大きな値が決定されやすくなっている。特に、「140」及び「150」は、確変大当たりの場合にのみ決定され得るようになっている。なお、図118（a）では、一の黄7上限数決定テーブルのみを示しているが、先読み演出パターンごとに異なる黄7上限数決定テーブルを用いて黄7上限数を決定することとしてもよい。例えば、図118（a）に示す黄7上限数決定テーブルでは、130以下の数値については、全て黄7上限数として決定され得る一方、131以上の数値については、「140」及び「150」のみが黄7上限数として決定され得ることとして示している。しかし、131以上の数値についても全て黄7上限数として決定され得るような黄7上限数決定テーブルを設けることとしてもよいし、130以下の数値のうちの一部のみ（例えば、30～130のうちの10の倍数のみ）が黄7上限数として決定され得るような黄7上限数決定テーブルを設けることとしてもよい。また、図118（a）に示す黄7上限数決定テーブルでは、「0」及び「160」が黄7上限数として決定されないこととして示しているが、「0」や「160」が黄7上限数として決定され得るような黄7上限数決定テーブルを設

10

20

30

40

50

けることとしてもよい。

【1046】

ステップS1205の処理を実行した後、サブCPU330は、今回の先読み演出における黄7付与数を決定する（ステップS1206）。この処理において、サブCPU330は、ステップS1205で決定した黄7上限数以下の一の数値を、今回の先読み演出における黄7付与数として決定する。具体的に、サブCPU330は、ステップS1205で決定した黄7上限数がN（Nは、1～160の整数）である場合、1～130、140、150、及び、160のなかから、1～Nの範囲に属する一の数値を抽選により選択し、当該選択された数値を黄7付与数として決定する。

【1047】

次に、サブCPU330は、ステップS1206で決定した黄7付与数に対応する画像を液晶表示装置4に表示させるように、表示制御回路335に演出指定情報を送信する（ステップS1207）。

【1048】

次に、サブCPU330は、ステップS1206で決定した黄7付与数を黄7数カウンタの値に加算する（ステップS1208）。黄7数カウンタの値は、これまでに付与された黄7の数を示し、ワークRAM332に記憶されている。ステップS1208の処理において、サブCPU330は、ワークRAM332に記憶されている黄7数カウンタの値に、ステップS1206で決定された黄7付与数を加えた値を、新たな黄7数カウンタの値としてワークRAM332に記憶させる。

【1049】

次に、サブCPU330は、黄7数カウンタの値に基づいて、液晶表示装置4周囲のエフェクト色を変化させる（ステップS1209）。図示しないが、液晶表示装置4の周囲には、透光性の素材（例えば、アクリル樹脂等）により形成されたロゴカバーが設けられており、当該ロゴカバーには、機種に応じたロゴ等を示す文字形状を象った装飾が施されている。ロゴカバーの背面側には、複数のLEDが設けられている。これらのLEDは、フルカラーLEDであり、赤色、青色、及び、緑色を含む複数種類の色を発することが可能であり、ロゴカバーのエフェクト色を変化させることができるようになっている。

【1050】

ロゴカバーのエフェクト色は、無し、又は、青色、緑色、紫色、赤色、金色、若しくは、虹色である（図118（b）参照）。図118（b）に示すように、ロゴカバーのエフェクト色は、黄7のストック数（黄7数カウンタの値）と対応している。ステップS1209の処理において、サブCPU330は、ワークRAM332に記憶されている黄7数カウンタの値を参照し、ロゴカバーのエフェクト色が黄7数カウンタの値に対応する色となるように、発光制御回路337に演出指定情報を送信する。

【1051】

ステップS1209の処理を実行した後、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

【1052】

<当該変動中黄7付与処理>

図117に示す当該変動中黄7付与処理は、第2特殊モード（図103（a）参照）において、第2始動口に遊技球が入賞した後、当該始動入賞に係る特別図柄変動が開始するときに、副制御回路33により演出態様決定処理（図94のステップS205参照）において行われる処理である。なお、副制御回路33は、変動パターン指定コマンドを受信することにより、特別図柄変動が開始することを認識することができる。図示しないが、変動パターン指定コマンドは、例えば、図88のステップS117の処理の後、主制御回路28から副制御回路33に送信される。

【1053】

当該変動中黄7付与処理において、まず、サブCPU330は、ワークRAM332に記憶されている黄7数カウンタ（図116のステップS1208参照）の値が0よりも大き

10

20

30

40

50

いか否かを判断する（ステップS 1 2 2 1）。

【1 0 5 4】

黄7数カウンタの値が0であると判断した場合（すなわち、先読み演出において黄7が付与されていない場合）、サブCPU 3 3 0は、今回の特別図柄変動においてフリーズ演出（図1 1 5参照）が行われるか否かを判断する（ステップS 1 2 2 2）。詳細な説明は省略するが、サブCPU 3 3 0は、図1 1 7に示す当該変動中黄7付与処理が開始されるよりも前に、変動パターン種別（図8 0参照）に基づいて、今回の特別図柄変動に対応する一の変動演出パターン（図1 2 5参照）を決定している。ステップS 1 2 2 2の処理において、サブCPU 3 3 0は、当該変動演出パターンがフリーズ演出に係る演出パターンであるか否かを判断する。

10

【1 0 5 5】

今回の特別図柄変動においてフリーズ演出が行われないと判断した場合、サブCPU 3 3 0は、黄7付与数の上限を決定する（ステップS 1 2 2 3）。この処理において、サブCPU 3 3 0は、黄7上限数決定テーブル（図1 1 8（a）参照）を参照することにより、今回の特別図柄変動において付与可能な黄7の上限数を決定する。具体的な決定方法については、図1 1 6のステップS 1 2 0 5で説明した方法と同様であるため、ここでの説明は省略する。

【1 0 5 6】

ステップS 1 2 2 1において黄7数カウンタの値が0よりも大きいと判断した場合（すなわち、先読み演出において黄7が付与された場合）、又は、ステップS 1 2 2 3の処理を実行した後、サブCPU 3 3 0は、今回の特別図柄変動における黄7付与数を決定する（ステップS 1 2 2 4）。この処理において、サブCPU 3 3 0は、ステップS 1 2 2 3又は図1 1 6のステップS 1 2 0 5で決定した黄7上限数と黄7数カウンタの値（これまでに付与された黄7数）との差数以下の一の数値を、今回の特別図柄変動における黄7付与数として決定する。具体的に、サブCPU 3 3 0は、ステップS 1 2 2 3又は図1 1 6のステップS 1 2 0 5で決定した黄7上限数がN（Nは、1～1 6 0の整数）であり、黄7数カウンタの値がMである場合、1～1 3 0、1 4 0、1 5 0、及び、1 6 0のなかから、1～（N－M）の範囲に属する一の数値を抽選により選択し、当該選択された数値を黄7付与数として決定する。なお、ステップS 1 2 2 4では、先読み演出において黄7が付与された場合にも、特別図柄変動における黄7付与数を決定することとしているが、先読み演出において黄7が付与された場合、特別図柄変動においては黄7を付与しないこととしてもよい。

20

【1 0 5 7】

次に、サブCPU 3 3 0は、ステップS 1 2 2 4で決定した黄7付与数に対応する画像を液晶表示装置4に表示させるように、表示制御回路3 3 5に演出指定情報を送信する（ステップS 1 2 2 5）。

【1 0 5 8】

次に、サブCPU 3 3 0は、ステップS 1 2 2 4で決定した黄7付与数を黄7数カウンタの値に加算する（ステップS 1 2 2 6）。この処理において、サブCPU 3 3 0は、ワークRAM 3 3 2に記憶されている黄7数カウンタの値に、ステップS 1 2 2 4で決定された黄7付与数を加えた値を、新たな黄7数カウンタの値としてワークRAM 3 3 2に記憶させる。

40

【1 0 5 9】

次に、サブCPU 3 3 0は、黄7数カウンタの値に基づいて、液晶表示装置4周囲のエフェクト色を変化させる（ステップS 1 2 2 7）。この処理において、サブCPU 3 3 0は、ワークRAM 3 3 2に記憶されている黄7数カウンタの値を参照し、ロゴカバーのエフェクト色が黄7数カウンタの値に対応する色（図1 1 8（b）参照）となるように、発光制御回路3 3 7に演出指定情報を送信する。

【1 0 6 0】

次に、サブCPU 3 3 0は、今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりである

50

か否かを判断する（ステップS1228）。主制御回路28から送信される変動パターン指定コマンドに、大当たり判定の結果を示す情報が含まれているため、変動パターン指定コマンドを受信することにより、サブCPU330は、大当たり判定の結果を認識することができる。今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりであると判断した場合、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

【1061】

一方、今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりではないと判断した場合、サブCPU330は、ワークRAM332に記憶されている黄7数カウンタに「0」をセット（黄7数カウンタの値をクリア）する（ステップS1229）。そして、サブCPU330は、ロゴカバーのエフェクト色を消去する（LEDを消灯させる）ように、発光制御回路337に演出指定情報を送信する（ステップS1230）。その後、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

【1062】

ステップS1222において、今回の特別図柄変動においてフリーズ演出が行われると判断した場合、サブCPU330は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、今回の特別図柄変動における黄7付与数を決定する（ステップS1231）。この処理において、サブCPU330は、1/2の確率で「160」を今回の特別図柄変動における黄7付与数として決定する。また、サブCPU330は、今回の特別図柄変動における黄7付与数として「160」が決定されなかった場合、さらに抽選を行うことにより、「101～159」のなかから一の数値を選択し、当該選択された数値を今回の特別図柄変動における黄7付与数として決定する。

【1063】

次に、サブCPU330は、ステップS1231で決定した黄7付与数に対応する画像を液晶表示装置4に表示させるように、表示制御回路335に演出指定情報を送信する（ステップS1232）。

【1064】

次に、サブCPU330は、ステップS1231で決定した黄7付与数を黄7数カウンタの値に加算する（ステップS1233）。この処理において、サブCPU330は、ワークRAM332に記憶されている黄7数カウンタの値に、ステップS1231で決定された黄7付与数を加えた値を、新たな黄7数カウンタの値としてワークRAM332に記憶させる。

【1065】

次に、サブCPU330は、黄7数カウンタの値に基づいて、液晶表示装置4周囲のエフェクト色を変化させる（ステップS1234）。この処理において、サブCPU330は、ワークRAM332に記憶されている黄7数カウンタの値を参照し、ロゴカバーのエフェクト色が黄7数カウンタの値に対応する色（図118（b）参照）となるように、発光制御回路337に演出指定情報を送信する。

【1066】

次に、サブCPU330は、黄7数カウンタの値が160であるか否かを判断する（ステップS1235）。黄7数カウンタの値が160ではないと判断した場合、サブCPU330は、黄7付与数の上限を「160」に決定する（ステップS1236）。ステップS1235において黄7数カウンタの値が160であると判断した場合、又は、ステップS1236の処理を実行した後、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

【1067】

以上、図116～図118を用いて説明したように、第2始動口に遊技球が入賞した後、当該始動入賞に係る特別図柄変動が停止されるまでの間に、黄7が付与される場合があり、黄7が付与された場合には、付与された黄7の数に応じて、ロゴカバーのエフェクト色に変化する。このようにして変化したエフェクト色は、大当たり遊技状態においても引き継がれ、本実施形態では、大当たり遊技状態中にエフェクト色に変化することがないように構成されている。

10

20

30

40

50

【1068】

ここで、特別図柄変動が停止されるまでの間に付与され得る黄7の数として、131以上の数値が決定され得るのは、確変大当りの場合のみである（図118（a）参照）。黄7の数が131～159である場合には、ロゴカバーのエフェクト色が金色に制御されるところ（図118（b）参照）、エフェクト色が金色になることは、確変大当りが確定したことを意味している。

【1069】

また、黄7の数が160である場合には、ロゴカバーのエフェクト色が虹色に制御されるところ（図118（b）参照）、上記のように、フリーズ演出が行われる場合には、1／2の確率で、「160」が黄7付与数として決定される。また、図115を用いて説明したように、フリーズ演出は、今回の特別図柄変動の結果が16R確変大当りであり、且つ、少なくとも1個の保留球に対応する大当り判定の結果が16R確変大当り（保留連）である場合にのみ、実行され得る演出である。本実施形態では、今回の特別図柄変動の結果が16R確変大当りであり、且つ、少なくとも1個の保留球に対応する大当り判定の結果が16R確変大当り（保留連）である場合にのみ、黄7付与数として「160」が決定され得る。従って、ロゴカバーのエフェクト色が虹色になることは、「今回の特別図柄変動の結果が16R確変大当りであり、且つ、少なくとも1個の保留球に対応する大当り判定の結果が16R確変大当り（保留連）であること」が確定したことを意味している。

【1070】

なお、以上では、大当り判定の結果にかかわらず、必ず1個以上の黄7が付与されることとして説明したが、大当り判定の結果が大当りである場合には必ず1個以上の黄7が付与される一方、大当り判定の結果がハズレである場合には黄7が付与されない可能性があることとしてもよい。この場合、大当り判定の結果が大当りであれば、ロゴカバーのエフェクト色が必ず何れかの色（青色、緑色、紫色、赤色、金色、又は、虹色）となる。従って、ロゴカバーのエフェクト色が無色であることは、大当り判定の結果がハズレであることを意味することになる。もっとも、大当り判定の結果がハズレである場合だけでなく、大当り判定の結果が大当りである場合にも、黄7が付与されない可能性があることとしてもよい。すなわち、ロゴカバーのエフェクト色が無色である場合（黄7数カウンタの値が0である場合）にも、大当り判定の結果が大当りである可能性が存在することとしてもよい。

【1071】

<特殊キャラクタ出現ラウンド>

図119は、副制御回路において行われるラウンド開始時処理を示すフローチャートである。図120は、副制御回路において行われるアタッカー入賞時処理を示すフローチャートである。

【1072】

<ラウンド開始時処理>

図119に示すラウンド開始時処理は、第2大当りモードにおいて各ラウンドゲーム（第1ラウンド～第16ラウンド）が開始するときに、副制御回路33により演出態様決定処理（図94のステップS205参照）において行われる処理である。なお、副制御回路33は、ラウンドゲーム（図87のステップS96に示す大入賞口開放中処理）の開始に対応するコマンドを主制御回路28から受信することにより、ラウンドゲームを開始することを認識することができる。

【1073】

図103（a）及び図103（b）を用いて説明したように、第2大当りモードは、第2特殊モードにおいて大当り遊技状態が開始したことを契機として移行する大当りモードである。また、後述するように、時短モードBにおいて大当り遊技状態が開始した場合にも、第2大当りモードに移行することがある。

【1074】

ラウンド開始時処理において、まず、サブCPU330は、今回開始するラウンドゲームが1回目のラウンドゲームであるか否かを判断する（ステップS1241）。

【1075】

今回開始するラウンドゲームが1回目のラウンドゲームであると判断した場合、サブCPU330は、ワークRAM332に記憶されている黄7数カウンタの値が160であるか否かを判断する（ステップS1242）。

【1076】

黄7数カウンタの値が160であると判断した場合、サブCPU330は、特殊キャラクタ出現用演出データをセットする（ステップS1243）。特殊キャラクタ出現用演出データは、特殊キャラクタ出現用演出に対応する演出データであり、プログラムROM331に記憶されている。特殊キャラクタ出現用演出は、液晶表示装置4上に特殊キャラクタが出現する演出である。ステップS1243の処理が実行されることにより、大当り遊技状態が開始するまでに付与された黄7の数が160である場合には、大当り遊技状態の開始当初から、液晶表示装置4に特殊キャラクタが表示されることになる。

10

【1077】

ステップS1243の処理を実行した後、サブCPU330は、第2特殊モード移行フラグをオンにセットする（ステップS1244）。第2特殊モード移行フラグは、第2特殊モードへの移行条件が成立したことを示すフラグである。図103（a）及び図103（b）を用いて説明したように、第2特殊モードへは、確変大当りとなった場合にのみ実行され得る演出（確変確定演出）が行われた場合に移行する。特殊キャラクタを液晶表示装置4に表示させる演出（特殊キャラクタ出現用演出）は、確変確定演出である。大当り遊技状態の終了時に第2特殊モード移行フラグがオンにセットされている場合、サブCPU330は、演出モードを第2特殊モードに移行させることになる。

20

【1078】

ステップS1244の処理を実行した後、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

【1079】

ステップS1242において黄7数カウンタの値が160ではないと判断した場合、サブCPU330は、黄7数カウンタの値が130よりも大きいと判断するか否かを判断する（ステップS1245）。

【1080】

黄7数カウンタの値が130よりも大きいと判断した場合、サブCPU330は、一発告知用演出データをセットする（ステップS1246）。一発告知用演出データは、一発告知用演出に対応する演出データであり、プログラムROM331に記憶されている。一発告知用演出は、特殊キャラクタ出現用演出を含んでいる。ステップS1246の処理が実行されることにより、大当り遊技状態が開始するまでに付与された黄7の数が131以上である場合には、1回目のラウンドゲームにおいて、液晶表示装置4に特殊キャラクタが表示されることになる。

30

【1081】

ステップS1246の処理を実行した後、サブCPU330は、第2特殊モード移行フラグをオンにセットする（ステップS1247）。上述したように、第2特殊モード移行フラグは、第2特殊モードへの移行条件が成立したことを示すフラグである（ステップS1244参照）。大当り遊技状態の終了時に第2特殊モード移行フラグがオンにセットされている場合、サブCPU330は、演出モードを第2特殊モードに移行させることになる。

40

【1082】

ステップS1247の処理を実行した後、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

【1083】

ステップS1245において黄7数カウンタの値が130以下であると判断した場合、サブCPU330は、黄7付与数の上限を決定する（ステップS1248）。ここで、図116のステップS1205又は図117のステップS1223で決定された黄7上限数がN（Nは、1～160の整数）であるとする。この場合において、今回の大当りが通常大

50

当りであれば、サブCPU330は、1～130、140、及び、150のなかから、N～150の範囲に属する一の数値を抽選により選択し、当該選択された数値を黄7付与数として決定する。一方、今回の大当りが確変大当りであれば、サブCPU330は、1～130、140、150、及び、160のなかから、N～160の範囲に属する一の数値を抽選により選択し、当該選択された数値を黄7付与数として決定する。すなわち、通常大当りである場合には、黄7付与数の上限として「160」が決定されることはなく、黄7付与数の上限として「160」が決定され得るのは、確変大当りである場合のみとなっている。なお、ステップS1248の処理が行われる前の時点で、黄7付与数の上限が160となっている場合（図117のステップS1236参照）、サブCPU330は、黄7付与数の上限として「160」を維持する。

10

【1084】

ステップS1241において今回開始するラウンドゲームが1回目のラウンドゲームではないと判断した場合、又は、ステップS1248の処理を実行した後、サブCPU330は、ワークRAM332に記憶されている黄7数カウンタの値が0よりも大きいかなかを判断する（ステップS1249）。

【1085】

黄7数カウンタの値が0よりも大きいと判断した場合、サブCPU330は、特殊ラウンド用演出データをセットする（ステップS1250）。特殊ラウンド用演出データは、特殊ラウンド用演出に対応する演出データであり、プログラムROM331に記憶されている。ステップS1250の処理が実行されることにより、今回開始するラウンドゲームにおいて、特殊ラウンド用演出が行われることになる。特殊ラウンド用演出としては、特殊キャラクタが出現する態様（図120のステップS1267参照）と、特殊キャラクタが出現しない態様（図120のステップS1269参照）と、が設けられている。すなわち、特殊ラウンド（特殊ラウンド用演出が行われるラウンドゲーム）においては、液晶表示装置4上に特殊キャラクタが出現する可能性及び特殊キャラクタが出現しない可能性の双方の可能性が存在する。

20

【1086】

ステップS1250の処理を実行した後、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

【1087】

ステップS1249において黄7数カウンタの値が0であると判断した場合、サブCPU330は、通常ラウンド用演出データをセットする（ステップS1251）。通常ラウンド用演出データは、通常ラウンド用演出に対応する演出データであり、プログラムROM331に記憶されている。ステップS1251の処理が実行されることにより、今回開始するラウンドゲームにおいて、通常ラウンド用演出が行われることになる。通常ラウンド用演出としては、特殊キャラクタが出現しない態様のみが設けられており、特殊キャラクタが出現する態様は設けられていない。すなわち、通常ラウンド（通常ラウンド用演出が行われるラウンドゲーム）においては、液晶表示装置4上に特殊キャラクタが出現する可能性は存在しない。

30

【1088】

ステップS1251の処理を実行した後、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

40

【1089】

<アタッカー入賞時処理>

図120に示すアタッカー入賞時処理は、第2大当りモード中のラウンドゲームにおいて、アタッカー（第1大入賞口又は第2大入賞口）に遊技球が入球したことを契機として、副制御回路33により演出態様決定処理（図94のステップS205参照）において行われる処理である。なお、副制御回路33は、アタッカー入賞コマンドを受信することにより、アタッカー（第1大入賞口又は第2大入賞口）に遊技球が入球したことを認識することができる。アタッカー入賞コマンドは、大入賞口通過検出処理（図83のステップS4

50

3 参照)において、主制御回路 2 8 から副制御回路 3 3 に送信される。

【1 0 9 0】

アタッカー入賞時処理において、まず、サブCPU 3 3 0 は、現在行われているラウンドゲームが特殊ラウンドであるか否かを判断する(ステップ S 1 2 6 1)。この処理において、サブCPU 3 3 0 は、今回のラウンドゲーム開始時に特殊ラウンド用演出データ(図 1 1 9 のステップ S 1 2 5 0 参照)をセットしたか否かを判断する。

【1 0 9 1】

現在行われているラウンドゲームが特殊ラウンドであると判断した場合、サブCPU 3 3 0 は、ワークRAM 3 3 2 に記憶されている黄 7 数カウンタの値が 0 よりも大きいかなんかを判断する(ステップ S 1 2 6 2)。

【1 0 9 2】

黄 7 数カウンタの値が 0 よりも大きいと判断した場合、サブCPU 3 3 0 は、「黄 7」に対応する画像を液晶表示装置 4 に表示させるように、表示制御回路 3 3 5 に演出指定情報を送信する(ステップ S 1 2 6 3)。「黄 7」に対応する画像は、数字の「7」に黄色の付された画像であり、「黄 7 ナビ」に対応する画像(図 1 0 5 のステップ S 1 0 2 4 参照)と同様の画像である。

【1 0 9 3】

ステップ S 1 2 6 3 の処理を実行した後、サブCPU 3 3 0 は、今回の大当たりが確変大当たりであるか否かを判断する(ステップ S 1 2 6 4)。主制御回路 2 8 から送信される大当たり開始コマンド(図 8 9 のステップ S 1 4 0 参照)に、大当たりの種類(図 7 9 A 及び図 7 9 B に示す図柄コマンド)を示す情報が含まれているため、大当たり開始コマンドを受信することにより、サブCPU 3 3 0 は、大当たりの種類を認識することができる。

【1 0 9 4】

今回の大当たりが確変大当たりであると判断した場合、サブCPU 3 3 0 は、特殊キャラクタ出現用抽選を実行する(ステップ S 1 2 6 5)。この処理において、サブCPU 3 3 0 は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、当選又は非当選を決定する。

【1 0 9 5】

次に、サブCPU 1 0 2 は、特殊キャラクタ出現用抽選に当選したか否かを判断する(ステップ S 1 2 6 6)。

【1 0 9 6】

特殊キャラクタ出現用抽選に当選したと判断した場合、サブCPU 3 3 0 は、特殊キャラクタ出現用演出データをセットする(ステップ S 1 2 6 7)。特殊キャラクタ出現用演出データは、特殊キャラクタ出現用演出に対応する演出データであり、プログラムROM 3 3 1 に記憶されている。特殊キャラクタ出現用演出は、液晶表示装置 4 上に特殊キャラクタが出現する演出である。ステップ S 1 2 6 7 の処理が実行されることにより、特殊ラウンド用演出中に、液晶表示装置 4 に特殊キャラクタが表示されることになる。

【1 0 9 7】

ステップ S 1 2 6 7 の処理を実行した後、サブCPU 3 3 0 は、第 2 特殊モード移行フラグをオンにセットする(ステップ S 1 2 6 8)。上述したように、第 2 特殊モード移行フラグは、第 2 特殊モードへの移行条件が成立したことを示すフラグである(図 1 1 9 のステップ S 1 2 4 4 参照)。大当たり遊技状態の終了時に第 2 特殊モード移行フラグがオンにセットされている場合、サブCPU 3 3 0 は、演出モードを第 2 特殊モードに移行させることになる。

【1 0 9 8】

ステップ S 1 2 6 4 において今回の大当たりが確変大当たりではないと判断した場合、又は、ステップ S 1 2 6 6 において特殊キャラクタ出現用抽選に当選していないと判断した場合、サブCPU 3 3 0 は、特殊キャラクタ非出現用演出データをセットする(ステップ S 1 2 6 9)。特殊キャラクタ非出現用演出データは、特殊キャラクタ非出現用演出に対応する演出データであり、プログラムROM 3 3 1 に記憶されている。特殊キャラクタ非出現用演出は、液晶表示装置 4 上に特殊キャラクタが出現しない演出である。ステップ S 1 2

10

20

30

40

50

69の処理が実行されることにより、特殊ラウンド用演出中に、液晶表示装置4に特殊キャラクタが表示されない（特殊キャラクタの出現に失敗したことに対応する画像が表示される）ことになる。

【1099】

ステップS1268又はステップS1269の処理を実行した後、サブCPU330は、黄7数カウンタの値を1減算する（ステップS1270）。この処理において、サブCPU330は、ワークRAM332に記憶されている黄7数カウンタの値から1を減じた値を、新たな黄7数カウンタの値としてワークRAM332に記憶させる。

【1100】

ステップS1261において現在行われているラウンドゲームが特殊ラウンドではないと判断した場合、ステップS1262において黄7数カウンタの値が0であると判断した場合、又は、ステップS1270の処理を実行した後、サブCPU330は、黄7数カウンタの値が黄7上限数（図119のステップS1248参照）と同じであるか否かを判断する（ステップS1271）。

【1101】

黄7数カウンタの値が黄7上限数と同じであると判断した場合、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。一方、黄7数カウンタの値が黄7上限数と同じではないと判断した場合、サブCPU330は、黄7上乗せ抽選を実行する（ステップS1272）。この処理において、サブCPU330は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、当選又は非当選を決定する。

【1102】

次に、サブCPU102は、黄7上乗せ抽選に当選したか否かを判断する（ステップS1273）。黄7上乗せ抽選に当選していないと判断した場合、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

【1103】

一方、黄7上乗せ抽選に当選したと判断した場合、サブCPU330は、黄7上乗せ数を決定する（ステップS1274）。この処理において、サブCPU330は、図119のステップS1248で決定した黄7上限数と黄7数カウンタの値（これまでに付与された黄7数）との差数以下の一の数値を、黄7上乗せ数として決定する。具体的に、サブCPU330は、図119のステップS1248で決定した黄7上限数がN（Nは、1～160の整数）であり、黄7数カウンタの値がMである場合、1～（N－M）の範囲に属する一の数値を抽選により選択し、当該選択された数値を黄7上乗せ数として決定する。

【1104】

次に、サブCPU330は、ステップS1274で決定した黄7上乗せ数を黄7数カウンタの値に加算する（ステップS1275）。この処理において、サブCPU330は、ワークRAM332に記憶されている黄7数カウンタの値に、ステップS1274で決定された黄7上乗せ数を加えた値を、新たな黄7数カウンタの値としてワークRAM332に記憶させる。

【1105】

次に、サブCPU330は、ステップS1274で決定した黄7上乗せ数に対応する画像、及び、ステップS1275の処理後の黄7数カウンタの値に対応する画像を液晶表示装置4に表示させるように、表示制御回路335に演出指定情報を送信する（ステップS1276）。

【1106】

次に、サブCPU330は、黄7数カウンタの値が160であるか否かを判断する（ステップS1277）。黄7数カウンタの値が160ではないと判断した場合、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

【1107】

一方、黄7数カウンタの値が160であると判断した場合、サブCPU330は、第2特殊モード移行フラグをオンにセットする（ステップS1278）。第2特殊モード移行フ

10

20

30

40

50

ラグは、第2特殊モードへの移行条件が成立したことを示すフラグである。図103(a)及び図103(b)を用いて説明したように、第2特殊モードへは、確変大当たりとなった場合にのみ実行され得る演出(確変確定演出)が行われた場合に移行する。黄7数カウンタの値が160に達した場合には、「160」という数字に対応する画像が液晶表示装置4に表示される(ステップS1276参照)ところ、当該数字画像を液晶表示装置4に表示させる演出は、確変確定演出である。大当たり遊技状態の終了時に第2特殊モード移行フラグがオンにセットされている場合、サブCPU330は、演出モードを第2特殊モードに移行させることになる。

【1108】

なお、黄7数カウンタの値が160に達した場合、特殊キャラクタ出現用演出は行ってもよいし行わなくてもよい。具体的に、ステップS1277において黄7数カウンタの値が160であると判断した場合、サブCPU330は、特殊キャラクタ出現用演出データをセットしてもよいしセットしなくてもよい。また、サブCPU330は、図119のステップS1243の処理を行ってもよいし行わなくてもよい。

【1109】

ステップS1278の処理を実行した後、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

【1110】

図120では、アタッカー(第1大入賞口又は第2大入賞口)への入賞に伴い、黄7数カウンタの値を減算した後、黄7上乗せ抽選に当選したことを条件として、黄7の上乗せを行っているが、黄7の上乗せを行ってから黄7数カウンタの値を減算してもよい。

【1111】

<黄7付与演出>

図121は、特別図柄変動の結果が大当たりである場合に行われる黄7付与演出において液晶表示装置に表示される画像を示す図である。図122は、特別図柄変動の結果がハズレである場合に行われる黄7付与演出において液晶表示装置に表示される画像を示す図である。

【1112】

図121(a)及び図122(a)では、装飾図柄6130及び保留画像6131とともに、現在黄7数6200が液晶表示装置4に表示されている様子を示している。現在黄7数6200は、これまでに付与された黄7の数(黄7数カウンタの値)に対応する画像である。図121(a)及び図122(a)では、現在黄7数6200として「0」が表示されている。また、図114Aと同様に、装飾図柄6130としては、「2-3-2」の図柄組合せが停止表示され、前回の特別図柄変動の結果がハズレとなったことが示されている。また、保留画像6131としては、第1保留球画像6131a、第2保留球画像6131b、第3保留球画像6131c、及び、第4保留球画像6131dが表示されている。

【1113】

図121(b)及び図122(b)では、図121(a)及び図122(a)に示す状態の後、1個目の保留球に対応する特別図柄変動が行われているときに、現在黄7数6200及び黄7付与数6201が液晶表示装置4に表示されている様子を示している。黄7付与数6201は、今回の特別図柄変動において付与された黄7の数(図117のステップS1224参照)に対応する画像である。図121(b)及び図122(b)では、黄7付与数6201として「50」が表示され、今回の特別図柄変動において50個の黄7が付与されたことが示されている。50個の黄7が付与されたことに起因して、現在黄7数6200としても「50」が表示されている。なお、図115(b)と同様に、変動中の装飾図柄6130が小さく表示されるとともに、1個目の保留球の消化に伴い、第1保留球画像6131aが消え、第2保留球画像6131b、第3保留球画像6131c、及び、第4保留球画像6131dが表示されている。

【1114】

図121(c)及び図122(c)では、図121(b)及び図122(b)に示す状態の後、黄7付与数6201の表示が終了する一方、黄7付与数6201に代わって、変動中の装飾図柄6130が液晶表示装置4に表示されている様子を示している。

【1115】

図121(d)では、図121(c)に示す状態の後、装飾図柄6130の組合せとして「1-1-1」が液晶表示装置4において停止表示された様子を示している。装飾図柄6130の組合せ(「1-1-1」)は、今回の特別図柄変動の結果が大当たりであることを示している。これに対し、図122(d)では、図122(c)に示す状態の後、装飾図柄6130の組合せとして「2-3-2」が液晶表示装置4において停止表示された様子
10
を示している。装飾図柄6130の組合せ(「2-3-2」)は、今回の特別図柄変動の結果がハズレであることを示している。

【1116】

図121(d)では、現在黄7数6200として「50」が表示されている。すなわち、現在黄7数6200は、図121(b)に示す黄7付与数6201と同じ数(50)となっており、図121(b)に示す現在黄7数6200が維持されている。これに対し、図122(d)では、現在黄7数6200として「0」が表示されており、図122(b)で付与された50個の黄7が無くなっていることが示されている。すなわち、今回の特別図柄変動の結果がハズレとなったことに起因して、50個の黄7付与が取り消されている(図117のステップS1229参照)。

【1117】

<第2大当たりモード中の演出>

図123は、第2大当たりモード中に液晶表示装置に表示される画像を示す図である。

【1118】

第2大当たりモードにおいては、未消費の黄7が存在する限り、アタッカー(第1大入賞口又は第2大入賞口)に遊技球が入賞するごとに、黄7画像が液晶表示装置4に表示される(図120のステップS1263参照)。図示しないが、黄7画像は、黄7画像6100(図111(a)参照)と同様に、数字の「7」に黄色の付された画像であり、液晶表示装置4において、上方から落下するような態様で表示される。

【1119】

そして、黄7画像が液晶表示装置4に表示されるごとに、黄7が1個ずつ消費される(図120のステップS1270参照)。上述したように、本実施形態では、10個の遊技球がアタッカーに入賞したことを条件として1回のラウンドゲームが終了する(1回のラウンドゲームにおいてアタッカーに入賞可能な遊技球の数の最大数は10個である)ため、これによれば、1回のラウンドゲームにおいて最大で10個の黄7が消費されることになる。

【1120】

図123(a)では、図121(d)に示す状態の後、大当たり遊技状態が開始し、現在黄7数6200として「50」が液晶表示装置4に表示されている様子を示している。この例では、今回の大当たりが16R大当たりであり、ラウンドゲームの残り回数が16Rとなっている。なお、図123中、残りラウンド数に対応する文字は、説明を分かりやすくするために示したものであり、当該文字画像は、実際には表示されなくてもよい。

【1121】

図123(b)では、図123(a)に示す状態の後、4回目のラウンドゲームが開始する時点において、現在黄7数6200として「20」が液晶表示装置4に表示されている様子
30
を示している。図123(a)に示す状態の後、ラウンドゲームが3回行われたことにより、ラウンドゲームの残り回数が13Rとなっている。また、ラウンドゲームが3回行われる間に30個の黄7が消費されたことにより、現在黄7数6200は、図123(a)に示す数(50)から30減っている。

【1122】

図123(c)では、図123(b)に示す状態の後、6回目のラウンドゲームが開始す
40
50

る時点において、現在黄7数6200として「0」が液晶表示装置4に表示されている様子を示している。図123(b)に示す状態の後、ラウンドゲームが2回行われたことにより、ラウンドゲームの残り回数が11Rとなっている。また、ラウンドゲームが2回行われる間に20個の黄7が消費されたことにより、現在黄7数6200は、図123(b)に示す数(20)から20減っている。

【1123】

以上、1回目～5回目のラウンドゲームにおいては、アタッカー（第1大入賞口又は第2大入賞口）に遊技球が入賞するごとに、黄7画像が液晶表示装置4に表示される。そして、黄7画像が液晶表示装置4に表示されるごとに、黄7を1個消費して、確変大当りである場合には、特殊キャラクタ出現用抽選が行われる（図120のステップS1265参照）。特殊キャラクタ出現用抽選に当選すれば、特殊キャラクタが出現する。特殊キャラクタの出現は、確変大当りとなった場合にのみ実行され得る演出（確変確定演出）の一種である。すなわち、1回目～5回目のラウンドゲームにおいては、特殊キャラクタの出現を通じて、確変大当りとなったことを遊技者に対して報知することができる可能性がある。

【1124】

一方で、大当り遊技状態が開始するまでに付与された50個の黄7が、1回目～5回目のラウンドゲームにおいて全て消費され、6回目のラウンドゲームが開始する時点において、未消費の黄7数（黄7数カウンタの値）は、0となっている。この例では、1回目～5回目のラウンドゲームにおいて、黄7の上乗せは行われておらず、その後、6回目～10回目のラウンドゲームにおいても、黄7の上乗せは行われないものとする。6回目～10回目のラウンドゲームにおいては、未消費の黄7数（黄7数カウンタの値）が0である状態が継続するため、その間は、黄7画像が液晶表示装置4に表示されることはなく、特殊キャラクタが出現することもない。

【1125】

その後、11回目のラウンドゲームにおいて、10個の黄7が上乗せされたとする（図120のステップS1275参照）。図123(d)では、12回目のラウンドゲームが開始する時点において、現在黄7数6200として「10」が液晶表示装置4に表示されている様子を示している。図123(c)に示す状態の後、ラウンドゲームが6回行われたことにより、ラウンドゲームの残り回数が5Rとなっている。また、10個の黄7が上乗せされたことにより、現在黄7数6200は、図123(c)に示す数(0)から10増えている。

【1126】

これにより、12回目のラウンドゲームにおいては、アタッカー（第1大入賞口又は第2大入賞口）に遊技球が入賞するごとに、黄7画像が液晶表示装置4に表示される。そして、黄7画像が液晶表示装置4に表示されるごとに、黄7を1個消費して、確変大当りである場合には、特殊キャラクタ出現用抽選が行われる（図120のステップS1265参照）。その結果、12回目のラウンドゲームにおいては、1回目～5回目のラウンドゲームと同様に、特殊キャラクタの出現を通じて、確変大当りとなったことを遊技者に対して報知することができる可能性がある。

【1127】

図123(d)に示す状態の後、黄7の上乗せが行われることなく、大当り遊技状態が終了したとする。図123(e)では、大当り遊技状態が終了する時点において、現在黄7数6200として「0」が液晶表示装置4に表示されている様子を示している。11回目のラウンドゲームにおいて上乗せされた10個の黄7は、12回目のラウンドゲームにおいて全て消費され、大当り遊技状態が終了する時点において、未消費の黄7数（黄7数カウンタの値）は、0となっている。なお、本実施形態において、付与され得る黄7の上限数は、160個であるため（図119のステップS1248参照）、1回のラウンドゲームにおいて消費される黄7の数が10個であるとする、16R大当りが終了する時点においては、未消費の黄7数（黄7数カウンタの値）は必ず0となる。仮に、未消費の黄7数（黄7数カウンタの値）が残るような状況が発生した場合には、大当り遊技状態が終了

する時点で、黄7数カウンタの値をクリアすることとしてもよいし、大当り遊技状態の終了後に黄7数カウンタの値を持ち越すこととしてもよい。

【1128】

＜大当り時の演出（フリーズ演出）＞

図124は、第2特殊モードにおいてフリーズ演出が発生する場合に液晶表示装置に表示される一連の画像を示す図である。

【1129】

図124(a)では、図115(a)と同様に、装飾図柄6130及び保留画像6131が液晶表示装置4に表示されている様子を示している。装飾図柄6130としては、「2-3-2」の図柄組合せが停止表示され、前回の特別図柄変動の結果がハズレとなったことが示されている。保留画像6131としては、1個目の保留球に対応する第1保留球画像6131a、2個目の保留球に対応する第2保留球画像6131b、3個目の保留球に対応する第3保留球画像6131c、及び、4個目の保留球に対応する第4保留球画像6131dが表示されている。

10

【1130】

図124(b)では、図124(a)に示す状態の後、1個目の保留球に対応する特別図柄変動が行われている様子を示している。この例では、フリーズ演出が行われ、画面が消灯されるとともに、変動中の装飾図柄6130が小さく表示されている。また、1個目の保留球の消化に伴い、第1保留球画像6131aが消え、第2保留球画像6131b、第3保留球画像6131c、及び、第4保留球画像6131dが表示されている。なお、図中の「フリーズ」という文字は、説明を分かりやすくするために示したものであり、当該文字は、実際には表示されない。

20

【1131】

図124(c)では、図124(b)に示す状態の後、液晶表示装置4の表示領域に対応する位置（開口部1hの略中央付近）において、第一役物装置4000（図1参照）の下部回動装飾体4210と上部回動装飾体4410とが互いに近接するまで摺動された状態（図70参照）となっている様子を示している。第1実施形態で説明したように、この状態においては、下部回動装飾体4210の第二面4212と上部回動装飾体4410の第二面4412とが前方に向けられる。本実施形態において、下部回動装飾体4210の第二面4212には、「GAME」という文字に対応する装飾が施されており、上部回動装飾体4410の第二面4412には、「BONUS」という文字に対応する装飾が施されている。図124(c)では、下部回動装飾体4210と上部回動装飾体4410とが近接することにより、下部回動装飾体4210の第二面4212に施された装飾と上部回動装飾体4410の第二面4412に施された装飾とが一体となった外観が形成されている。これにより、遊技者は、「BONUS GAME」という英単語を視認することが可能であり、大当り遊技状態が開始することを把握することができる。

30

【1132】

図124(d)では、図124(c)に示す状態の後、第一役物装置4000が初期状態（図1参照）に戻るとともに、現在黄7数6200及び黄7付与数6201が液晶表示装置4に表示されている様子を示している。黄7付与数6201としては「160」が表示され、今回の特別図柄変動において160個の黄7が付与されたことが示されている（図117のステップS1231参照）。160個の黄7が付与されたことに起因して、現在黄7数6200としても「160」が表示されている。現在黄7数6200として「160」が表示されること、及び、黄7付与数6201として「160」が表示されることは、確変大当りとなった場合にのみ実行され得る演出（確変確定演出）の一種である。これにより、確変大当りとなったことが遊技者に対して報知される。

40

【1133】

図124(e)では、図124(d)に示す状態の後、黄7付与数6201の表示が終了する一方、黄7付与数6201に代わって、変動中の装飾図柄6130が液晶表示装置4に表示されている様子を示している。図124(f)では、図124(e)に示す状態の

50

後、装飾図柄 6 1 3 0 の組合せとして「1-1-1」が液晶表示装置 4 において停止表示された様子を示している。装飾図柄 6 1 3 0 の組合せ（「1-1-1」）は、今回の特別図柄変動の結果が大当たりであることを示している。

【1 1 3 4】

これにより、大当たり遊技状態が開始するとともに、大当たり遊技状態の開始当初から、液晶表示装置 4 上に特殊キャラクタが出現することになる（図 1 1 9 のステップ S 1 2 4 3 参照）。なお、本実施形態において、図 1 2 4 のようにフリーズ演出を介して大当たり遊技状態に移行した場合の他、一発告知用演出（図 1 1 9 のステップ S 1 2 4 6 参照）が行われた場合や特殊キャラクタ出現用抽選（図 1 2 0 のステップ S 1 2 6 5 参照）に当選した場合等、特殊キャラクタが既に出てきている場合には、アタッカー入賞時処理（図 1 2 0 参照）を行わないこととしてもよい。

10

【1 1 3 5】

<変動演出パターン（第 2 特殊モード用）>

図 1 2 5 は、変動演出パターンの具体的態様について説明するための図である。図 1 2 5 に示す変動演出パターンは、第 2 特殊モードにおいて特別図柄変動が行われているときに発生し得る各種演出のパターンである。

【1 1 3 6】

演出番号「1」～「7」に対応する演出パターンにおいては、キャラ保留の解除（保留球に対応するキャラクタが出現すること）を煽る演出が行われる。キャラ保留は、今回の特別図柄変動において発生する場合と、当該特別図柄変動よりも前に発生する場合とがある。

20

【1 1 3 7】

具体的に、演出番号「1」に対応する演出パターンにおいては、第 1 ステップとしてキャラ保留の解除が煽られ、当該第 1 ステップにおいてキャラ保留の解除に失敗する演出が行われる。演出番号「2」に対応する演出パターンにおいては、第 1 ステップとしてキャラ保留の解除が煽られ、当該第 1 ステップに成功した後、第 2 ステップとしてさらにキャラ保留の解除が煽られ、当該第 2 ステップにおいてキャラ保留の解除に失敗する演出が行われる。演出番号「3」に対応する演出パターンにおいては、第 1 ステップとしてキャラ保留の解除が煽られ、当該第 1 ステップに成功した後、第 2 ステップとしてさらにキャラ保留の解除が煽られ、当該第 2 ステップに成功した後、第 3 ステップとしてさらにキャラ保留の解除が煽られ、当該第 3 ステップにおいてキャラ保留の解除に失敗する演出が行われる。

30

【1 1 3 8】

演出番号「4」に対応する演出パターンにおいては、第 1 ステップとしてキャラ保留の解除が煽られ、当該第 1 ステップに成功した後、第 2 ステップとしてさらにキャラ保留の解除が煽られ、当該第 2 ステップに成功した後、第 3 ステップとしてさらにキャラ保留の解除が煽られ、当該第 3 ステップに成功した後、出現したキャラクタによって役物の完成が煽られ、当該役物の完成（図 1 2 4（c）参照）に成功するとともに、黄 7 が付与される演出が行われる。演出番号「5」に対応する演出パターンにおいては、第 1 ステップとしてキャラ保留の解除が煽られ、当該第 1 ステップに成功した後、第 2 ステップとしてさらにキャラ保留の解除が煽られ、当該第 2 ステップに成功した後、第 3 ステップとしてさらにキャラ保留の解除が煽られ、当該第 3 ステップに成功した後、出現したキャラクタによって役物の完成が煽られ、当該役物の完成（図 1 2 4（c）参照）に失敗する演出が行われる。

40

【1 1 3 9】

演出番号「6」に対応する演出パターンにおいては、第 1 ステップとしてキャラ保留の解除が煽られ、当該第 1 ステップに成功した後、第 2 ステップとしてさらにキャラ保留の解除が煽られ、当該第 2 ステップに成功した後、第 3 ステップとしてさらにキャラ保留の解除が煽られ、当該第 3 ステップに成功した後、出現したキャラクタによって役物の完成が煽られ、当該役物の完成（図 1 2 4（c）参照）にいったん失敗するが、その後、役物の完成（図 1 2 4（c）参照）に成功するとともに、黄 7 が付与される演出が行われる。

50

演出番号「7」に対応する演出パターンにおいては、第1ステップとしてキャラ保留の解除が煽られ、当該第1ステップに成功した後、第2ステップとしてさらにキャラ保留の解除が煽られ、当該第2ステップに成功した後、第3ステップとしてさらにキャラ保留の解除が煽られ、当該第3ステップに成功した後、出現したキャラクタによって役物の完成が煽られ、当該役物の完成（図124（c）参照）に失敗するが、特定キャラクタの出現が煽られ、ボタン画像（図107のステップS1066参照）が表示される演出が行われる。

【1140】

演出番号「4」及び「6」に対応する演出は、第2特殊モードにおいて第2始動口入賞に係る特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。当該演出パターンは、大当たり判定の結果が大当たりである場合に選択され得る演出パターンであり、当該演出パターンが選択された場合には、第2大当たりモードに移行する。これに対し、演出番号「7」に対応する演出は、第2特殊モードにおいて第1始動口入賞に係る特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。当該演出中のボタン演出に成功した場合には、特定キャラクタに対応する大当たりモードに移行する。特定キャラクタに対応する大当たりモードは、第1大当たりモード及び第2大当たりモードとは異なる大当たりモードである。

【1141】

演出番号「8」～「12」に対応する演出パターンにおいては、所定キャラクタ（第1所定キャラクタ、第2所定キャラクタ、又は、第3所定キャラクタ）の出現を煽る演出が行われる。具体的に、演出番号「8」に対応する演出パターンにおいては、所定キャラクタの出現が煽られ、当該所定キャラクタの出現に失敗する演出が行われる。演出番号「9」に対応する演出パターンにおいては、所定キャラクタの出現が煽られ、当該所定キャラクタの出現に成功した後、役物の完成が煽られてボタン画像（図107のステップS1066参照）が表示され、当該役物の完成（図124（c）参照）に成功するとともに、黄7が付与される演出が行われる。演出番号「10」に対応する演出パターンにおいては、所定キャラクタの出現が煽られ、当該所定キャラクタの出現に成功した後、役物の完成が煽られてボタン画像（図107のステップS1066参照）が表示され、当該役物の完成（図124（c）参照）に失敗する演出が行われる。

【1142】

演出番号「11」に対応する演出パターンにおいては、所定キャラクタの出現が煽られ、当該所定キャラクタの出現に成功した後、役物の完成が煽られてボタン画像（図107のステップS1066参照）が表示され、当該役物の完成（図124（c）参照）にいったん失敗するが、その後、役物の完成（図124（c）参照）に成功するとともに、黄7が付与される演出が行われる。演出番号「12」に対応する演出パターンにおいては、所定キャラクタの出現が煽られ、当該所定キャラクタの出現に成功した後、役物の完成が煽られてボタン画像（図107のステップS1066参照）が表示され、当該役物の完成（図124（c）参照）に失敗するが、特定キャラクタの出現が煽られ、再度ボタン画像（図107のステップS1066参照）が表示される演出が行われる。

【1143】

演出番号「9」及び「11」に対応する演出は、第2特殊モードにおいて第2始動口入賞に係る特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。当該演出パターンは、大当たり判定の結果が大当たりである場合に選択され得る演出パターンであり、当該演出パターンが選択された場合には、第2大当たりモードに移行する。これに対し、演出番号「12」に対応する演出は、第2特殊モードにおいて第1始動口入賞に係る特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。当該演出中のボタン演出に成功した場合には、特定キャラクタに対応する大当たりモードに移行する。特定キャラクタに対応する大当たりモードは、第1大当たりモード及び第2大当たりモードとは異なる大当たりモードである。

【1144】

演出番号「13」～「17」に対応する演出パターンにおいては、所定ゾーンへの突入を煽る演出が行われる。具体的に、演出番号「13」に対応する演出パターンにおいては、第1ステップとして所定ゾーンへの突入が煽られ、当該第1ステップにおいて所定ゾーン

10

20

30

40

50

への突入に失敗する演出が行われる。演出番号「14」に対応する演出パターンにおいては、第1ステップとして所定ゾーンへの突入が煽られ、第2ステップとしてさらに所定ゾーンへの突入が煽られ、当該第2ステップにおいて所定ゾーンへの突入に失敗する演出が行われる。

【1145】

演出番号「15」に対応する演出パターンにおいては、第1ステップとして所定ゾーンへの突入が煽られ、第2ステップとしてさらに所定ゾーンへの突入が煽られ、当該第2ステップにおいて所定ゾーンへの突入に成功した（キャラ図柄が2つ揃ってリーチとなった）後、キャラ図柄の3つ揃いが煽られ、キャラ図柄の3つ揃いに成功するとともに、役物が完成し（図124（c）参照）、黄7が付与される演出が行われる。演出番号「16」に対応する演出パターンにおいては、第1ステップとして所定ゾーンへの突入が煽られ、第2ステップとしてさらに所定ゾーンへの突入が煽られ、当該第2ステップにおいて所定ゾーンへの突入に成功した（キャラ図柄が2つ揃ってリーチとなった）後、キャラ図柄の3つ揃いが煽られ、キャラ図柄の3つ揃いに失敗する演出が行われる。

10

【1146】

演出番号「17」に対応する演出パターンにおいては、第1ステップとして所定ゾーンへの突入が煽られ、第2ステップとしてさらに所定ゾーンへの突入が煽られ、当該第2ステップにおいて所定ゾーンへの突入に成功した（キャラ図柄が2つ揃ってリーチとなった）後、キャラ図柄の3つ揃いが煽られ、キャラ図柄の3つ揃いにいったん失敗するが、その後、キャラ図柄の3つ揃いに成功するとともに、役物が完成し（図124（c）参照）、黄7が付与される演出が行われる。

20

【1147】

演出番号「15」及び「17」に対応する演出は、第2特殊モードにおいて第2始動口入賞に係る特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。当該演出パターンは、大当たり判定の結果が大当たりである場合に選択され得る演出パターンであり、当該演出パターンが選択された場合には、第2大当たりモードに移行する。なお、特殊キャラクタに対応する図柄がテンパイした場合には、大当たりが確定する。その他のキャラクタに対応する図柄がテンパイした場合には、キャラクタの種類に応じて、大当たり期待度が異なっている。

【1148】

演出番号「18」～「19」に対応する演出パターンにおいては、ボタンの出現を煽る演出が行われる。ボタンが出現すれば、必ず黄7が付与される。具体的に、演出番号「18」に対応する演出パターンにおいては、ボタンの出現が煽られ、当該ボタンの出現に失敗する演出が行われる。演出番号「19」に対応する演出パターンにおいては、ボタンの出現が煽られ、当該ボタンの出現に成功して、ボタン画像（図107のステップS1066参照）が表示された後、（ボタン操作の有無にかかわらず）黄7が付与される演出が行われる。演出番号「19」に対応する演出は、第2特殊モードにおいて第2始動口入賞に係る特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。当該演出パターンは、大当たり判定の結果が大当たりである場合に選択され得る演出パターンであり、当該演出パターンが選択された場合には、第2大当たりモードに移行する。

30

【1149】

演出番号「20」に対応する演出パターンにおいては、フリーズ演出（図124（b）及び図128（c）参照）が行われた後、役物が完成し（図124（c）及び図128（d）参照）、黄7が付与される演出が行われる。演出番号「20」に対応する演出は、第2特殊モードにおいて第2始動口入賞に係る特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。当該演出パターンは、大当たり判定の結果が大当たりである場合に選択され得る演出パターンであり、当該演出パターンが選択された場合には、第2大当たりモードに移行する。なお、本実施形態において、演出番号「20」に対応する演出パターンは、時短モードBにおいても選択され得る。

40

【1150】

<先読み演出パターン（第2特殊モード用）>

50

図 1 2 6 は、先読み演出パターンの具体的態様について説明するための図である。図 1 2 6 に示す先読み演出パターンは、第 2 特殊モードにおいて行われる各種先読み演出のパターンである。

【1 1 5 1】

演出番号「1 0 1」～「1 0 6」に対応する演出パターンにおいては、液晶表示装置 4 上に爪で切り裂かれたような亀裂が発生する演出が行われる。当該亀裂を起点として画面が割れて黄 7 が飛び出せば成功となる。演出番号「1 0 1」～「1 0 6」に対応する演出は、第 2 特殊モードにおいて第 2 始動口入賞に係る特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。

【1 1 5 2】

具体的に、演出番号「1 0 1」に対応する演出パターンにおいては、1 回目の特別図柄変動において黄 7 の飛び出しに失敗する演出が行われる。演出番号「1 0 2」に対応する演出パターンにおいては、1 回目の特別図柄変動において黄 7 の飛び出しに成功し、黄 7 が付与される演出が行われる。演出番号「1 0 3」に対応する演出パターンにおいては、1 回目の特別図柄変動において黄 7 の飛び出しについて結果が出ず、2 回目の特別図柄変動において黄 7 の飛び出しに失敗する演出が行われる。演出番号「1 0 4」に対応する演出パターンにおいては、1 回目の特別図柄変動において黄 7 の飛び出しについて結果が出ず、2 回目の特別図柄変動において黄 7 の飛び出しに成功し、黄 7 が付与される演出が行われる。

【1 1 5 3】

演出番号「1 0 5」に対応する演出パターンにおいては、1 回目の特別図柄変動において黄 7 の飛び出しについて結果が出ず、2 回目の特別図柄変動においても黄 7 の飛び出しについて結果が出ず、3 回目の特別図柄変動において黄 7 の飛び出しに失敗する演出が行われる。演出番号「1 0 6」に対応する演出パターンにおいては、1 回目の特別図柄変動において黄 7 の飛び出しについて結果が出ず、2 回目の特別図柄変動においても黄 7 の飛び出しについて結果が出ず、3 回目の特別図柄変動において黄 7 の飛び出しに成功し、黄 7 が付与される演出が行われる。

【1 1 5 4】

以上、図 1 2 5 及び図 1 2 6 では、演出パターンの一例について説明した。本実施形態では、他に、例えば、特定保留演出パターン、特定アイテム演出パターン、フラッシュバック演出パターン、カットイン演出パターン等の演出パターンが設けられている。

【1 1 5 5】

特定保留演出パターンは、特定保留（特定の画像が表示されている保留球）について特別図柄変動が行われるときに発生する演出パターンである。特定保留演出パターンにおいては、当該特定保留に対応する特別図柄変動が開始するときに黄 7 が付与される演出が行われる。特定アイテム演出パターンにおいては、特定アイテムが出現した場合に黄 7 が付与される演出が行われる。特定アイテムが出現するか否かを決定するための抽選は、変動演出パターンや先読み演出パターンを選択するための抽選とは別途行われており、特定アイテムの出現は、特別図柄変動が行われるときに限らず、第 2 特殊モード中の各種タイミングで発生する可能性がある。

【1 1 5 6】

フラッシュバック演出パターンにおいては、特別図柄変動の開始時にキャラクタのフラッシュバックが発生する演出が行われる。これにより、フラッシュバックで出現したキャラクタの演出発生期待度が高まる。なお、キャラクタは、先読み演出を跨いで変化することもある。カットイン演出パターンにおいては、特定キャラクタがカットインする演出が行われる。当該演出が発生すればするほど、リーチハズレ後に特定キャラクタが出現する演出の発生期待度が高くなる。なお、当該演出は、先読み演出として発生することもある。

【1 1 5 7】

<時短モード B 中処理>

図 1 2 7 は、副制御回路において行われる時短モード B 中処理を示すフローチャートであ

10

20

30

40

50

る。

【1158】

図127に示す時短モードB中処理は、時短モードB（図103（a）参照）において、第1始動口又は第2始動口に遊技球が入賞した後、当該始動入賞に係る特別図柄変動が終了するとき（変動演出パターン（図125参照）に基づく演出が終了するとき）に、副制御回路33により演出態様決定処理（図94のステップS205参照）において行われる処理である。

【1159】

図103（a）及び図103（b）を用いて説明したように、時短モードBは、時短モードAを経由して移行する場合がある他、大当たりモードから時短モードBに直接移行する場合もある。本実施形態では、大当たりモード中に第1特殊モードへの移行条件及び第2特殊モードへの移行条件がともに成立していない場合（確変確定演出が行われなかった場合）、時短モードAと時短モードBとのうちの何れの演出モードに移行させるのが抽選により決定される。例えば、第2大当たりモードにおいて、確変確定演出の一種である特殊キャラクタ出現用演出（図120のステップS1267）及びその他の確変確定演出（例えば、現在黄7数として液晶表示装置4に「160」を表示する演出）が行われなかった場合には、第2大当たりモードの終了後、時短モードBに移行する可能性がある。

【1160】

時短モードB中処理において、まず、サブCPU330は、今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップS1281）。主制御回路28から送信される変動パターン指定コマンドに、大当たり判定の結果を示す情報が含まれているため、変動パターン指定コマンドを受信することにより、サブCPU330は、大当たり判定の結果を認識することができる。

【1161】

今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりであると判断した場合、今回の特別図柄変動においてフリーズ演出が行われたか否かを判断する（ステップS1282）。この処理において、サブCPU330は、今回の特別図柄変動に対応する変動演出パターンとして、フリーズ演出に係る演出パターン（図125に示す演出番号「20」参照）が決定されたか否かを判断する。

【1162】

今回の特別図柄変動においてフリーズ演出が行われたと判断した場合、サブCPU330は、演出モードを第2大当たりモードに移行させる（ステップS1283）。一方、今回の特別図柄変動においてフリーズ演出が行われていないと判断した場合、サブCPU330は、演出モードを第2大当たりモード以外の大当たりモード（例えば、第1大当たりモード又は特定キャラクタに対応する大当たりモード）に移行させる（ステップS1284）。ステップS1283又はステップS1284の処理において、サブCPU330は、演出モードフラグ格納領域に格納されている情報を、時短モードBに対応する情報から、移行先の大当たりモードに対応する情報に更新する。ステップS1283又はステップS1284の処理を実行した後、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

【1163】

ステップS1281において今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりではないと判断した場合、サブCPU330は、今回の特別図柄変動においてポイント獲得用演出が行われたか否かを判断する（ステップS1285）。この処理において、サブCPU330は、今回の特別図柄変動に対応する変動演出パターンとして、ポイント獲得用演出に係る演出パターンが決定されたか否かを判断する。ポイント獲得用演出に係る演出パターンは、時短モードBにおいて選択され得る変動演出パターンであり（図129参照）、ポイント獲得用演出が行われた場合には、第2特殊モード移行用ポイントが付与される可能性がある。付与される第2特殊モード移行用ポイントの数は、1～1000のなかから抽選により決定される。

【1164】

今回の特別図柄変動においてポイント獲得用演出が行われていないと判断した場合、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。一方、今回の特別図柄変動においてポイント獲得用演出が行われたと判断した場合、サブCPU330は、今回のポイント獲得用演出において付与される第2特殊モード移行用ポイントの数（ポイント付与数）を、第2特殊モード移行用ポイント数カウンタの値に加算する（ステップS1286）。第2特殊モード移行用ポイント数カウンタの値は、これまでに付与された第2特殊モード移行用ポイントの数を示し、ワークRAM332に記憶されており、時短モードBの終了時にクリアされる。ステップS1286の処理において、サブCPU330は、ワークRAM332に記憶されている第2特殊モード移行用ポイント数カウンタの値に、今回のポイント獲得用演出におけるポイント付与数を加えた値を、新たな第2特殊モード移行用ポイント数カウンタの値としてワークRAM332に記憶させる。

10

【1165】

次に、サブCPU330は、第2特殊モード移行用ポイント数カウンタの値が1000であるか否かを判断する（ステップS1287）。第2特殊モード移行用ポイント数カウンタの値が1000ではないと判断した場合、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

【1166】

一方、第2特殊モード移行用ポイント数カウンタの値が1000であると判断した場合、サブCPU330は、演出モードを第2特殊モードに移行させる（ステップS1288）。この処理において、サブCPU330は、演出モードフラグ格納領域に格納されている情報を、時短モードBに対応する情報から第2特殊モードに対応する情報に更新する。ステップS1288の処理を実行した後、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

20

【1167】

<大当たり時の演出（フリーズ演出）>

図128は、時短モードBにおいてフリーズ演出が発生する場合に液晶表示装置に表示される一連の画像を示す図である。

【1168】

図128（a）では、装飾図柄6130及び保留画像6131とともに、ポイント表示用メータ6210が液晶表示装置4に表示されている様子を示している。ポイント表示用メータ6210は、これまでに付与された第2特殊モード移行用ポイント数（第2特殊モード移行用ポイント数カウンタの値）を示すメータに対応する画像である。ポイント表示用メータ6210中、黒く塗り潰した部分が、これまでに付与された第2特殊モード移行用ポイント数に対応している。なお、装飾図柄6130は、小さく表示されるとともに、「2-3-2」の図柄組合せが停止表示され、前回の特別図柄変動の結果がハズレとなったことが示されている。保留画像6131としては、1個目の保留球に対応する第1保留球画像6131a、2個目の保留球に対応する第2保留球画像6131b、3個目の保留球に対応する第3保留球画像6131c、及び、4個目の保留球に対応する第4保留球画像6131dが表示されている。

30

【1169】

図128（b）では、図128（a）に示す状態の後、1個目の保留球に対応する特別図柄変動が行われているときに、ポイント付与数6211が液晶表示装置4に表示されている様子を示している。ポイント付与数6211は、今回の特別図柄変動において付与された第2特殊モード移行用ポイントの数に対応する画像である。図128（b）では、ポイント付与数6211として「23」が表示され、今回の特別図柄変動において23ポイントの第2特殊モード移行用ポイントが付与されたことが示されている。第2特殊モード移行用ポイントが付与されたことに起因して、ポイント表示用メータ6210の示す第2特殊モード移行用ポイント数（黒い部分）が、図128（a）よりも増えている。なお、1個目の保留球の消化に伴い、第1保留球画像6131aが消え、第2保留球画像6131b、第3保留球画像6131c、及び、第4保留球画像6131dが表示されている。

40

【1170】

50

図128(c)では、図128(b)に示す状態の後、フリーズ演出が行われている様子
を示している。図124(b)と同様に、この状態では、画面が消灯されるとともに、変
動中の装飾図柄6130が小さく表示されている。図中の「フリーズ」という文字は、説
明を分かりやすくするために示したものであり、当該文字は、実際には表示されない。

図128(d)では、図128(c)に示す状態の後、液晶表示装置4の表示領域に対応
する位置（開口部1hの略中央付近）において、第一役物装置4000（図1参照）の下
部回転装飾体4210と上部回転装飾体4410とが互いに近接するまで摺動された状態
（図70参照）となっている様子を示している。図124(c)と同様に、この状態にお
いて、遊技者は、「BONUS GAME」という英単語を視認することが可能であり、
大当たり遊技状態が開始することを把握することができる。

10

【1171】

図128(e)では、図128(d)に示す状態の後、第一役物装置4000が初期状態
（図1参照）に戻るとともに、現在黄7数6200及び黄7付与数6201が液晶表示装
置4に表示されている様子を示している。黄7付与数6201としては「160」が表示
され、今回の特別図柄変動において160個の黄7が付与されたことが示されている。1
60個の黄7が付与されたことに起因して、現在黄7数6200としても「160」が表
示されている。このように、本実施形態では、時短モードBにおいてフリーズ演出が発生
した場合においても、第2特殊モードにおいてフリーズ演出が発生した場合（図124参
照）と同様に、黄7の付与が行われる（図示しないが、図117のステップS1231～
ステップS1236の処理と同様の処理が行われる）。

20

【1172】

なお、本実施形態において、時短モードBで黄7が付与されるのは、フリーズ演出が発生
した場合のみとしてもよいし、フリーズ演出が発生した場合に限らず、時短モードB中に
任意の条件が成立した場合に黄7を付与することとしてもよい。また、図128に示す例
では、黄7が表示された場合に、ポイント表示用メータ6210が消えているが、黄7が
付与された場合に、ポイント表示用メータ6210がMAX（満タン）になるように表示
してもよいし、ポイント表示用メータ6210をそのまま表示してもよい。

【1173】

図128(f)では、図128(e)に示す状態の後、装飾図柄6130の組合せとして
「1-1-1」が液晶表示装置4において停止表示された様子を示している。装飾図柄6
130の組合せ（「1-1-1」）は、今回の特別図柄変動の結果が大当たりであることを
示している。これにより、大当たり遊技状態が開始するとともに、演出モードが第2大当り
モードとなり（図127のステップS1283参照）、大当たり遊技状態の開始当初から、
液晶表示装置4上に特殊キャラクタが出現することになる（図119のステップS124
3参照）。なお、上述したように、フリーズ演出は、今回の特別図柄変動の結果が16R
確変大当たりであり、且つ、少なくとも1個の保留球に対応する大当たり判定の結果が16R
確変大当たり（保留連）である場合にのみ、実行され得る演出である。図128に示す例で
は、160個の黄7が付与された場合について説明しているが、付与された黄7の数が1
60個未満である場合には、第2特殊モードにおいてフリーズ演出が発生した場合と同様
に、一発告知用演出（図119のステップS1246参照）や特殊キャラクタ出現用抽選
（図120のステップS1265参照）等を通じて、確変大当たりとなったことが遊技者に
対して報知されることになる。

30

【1174】

<演出パターン（時短モードB用）>

図129は、演出パターンの具体的態様について説明するための図である。図129に示
す演出パターンは、時短モードBにおいて発生し得る各種演出のパターンである。

【1175】

演出番号「201」～「204」に対応する演出パターンにおいては、保留が開いて、保
留から出てくるアイテムを獲得する演出が行われる。具体的に、演出番号「201」に対
応する演出パターンにおいては、アイテムの獲得に成功する演出が行われる。演出番号「

40

50

202」に対応する演出パターンにおいては、アイテムの獲得が短時間煽られた後、アイテムの獲得に成功する演出が行われる。演出番号「203」に対応する演出パターンにおいては、アイテムの獲得が短時間煽られ、さらにアイテムの獲得が長時間煽られた後、アイテムの獲得に成功する演出が行われる。演出番号「204」に対応する演出パターンにおいては、アイテムの獲得が短時間煽られ、さらにアイテムの獲得が長時間煽られた後、所定の図柄が表示されて、演出番号「206」～「209」に対応する演出パターンへと発展する演出が行われる。

【1176】

アイテムとしては、複数種類設けられており、当該複数種類のアイテムのなかには、第2特殊モード移行用ポイントを獲得するためのアイテム（ポイント獲得用アイテム）や、演出番号「210」～「211」に対応する演出を発生させるためのアイテム、当該演出の発生確率を高めるためのアイテム等が含まれている。複数種類のアイテムのうちの何れのアイテムを獲得するのかは、予め抽選により決定されている。ポイント獲得用アイテムを獲得した場合には、付与される第2特殊モード移行用ポイントの数として、1～1000のなかから一の数値が抽選により決定される。

【1177】

演出番号「205」～「209」に対応する演出パターンにおいては、キャラクタが所定の態様で動作する（シャッタをこじ開ける）ことを煽る演出が行われる。具体的に、演出番号「205」に対応する演出パターンにおいては、当該演出の名称（タイトル）の出現が煽られ、タイトルの出現に失敗する演出が行われる。演出番号「206」に対応する演出パターンにおいては、タイトルの出現が煽られ、タイトルが出現した後、シャッタのこじ開けが煽られて、ボタン画像（図107のステップS1066参照）が表示され、シャッタのこじ開けに成功するとともに、役物が完成（図128（d）参照）して、黄7が付与される演出が行われる。

【1178】

演出番号「207」に対応する演出パターンにおいては、タイトルの出現が煽られ、タイトルが出現した後、シャッタのこじ開けが煽られて、ボタン画像（図107のステップS1066参照）が表示され、シャッタのこじ開けに失敗する演出が行われる。演出番号「208」に対応する演出パターンにおいては、タイトルの出現が煽られ、タイトルが出現した後、シャッタのこじ開けが煽られて、ボタン画像（図107のステップS1066参照）が表示され、シャッタのこじ開けにいったん失敗するが、その後、役物が完成（図128（d）参照）するとともに、黄7が付与される演出が行われる。演出番号「209」に対応する演出パターンにおいては、タイトルの出現が煽られ、タイトルが出現した後、シャッタのこじ開けが煽られて、ボタン画像（図107のステップS1066参照）が表示され、シャッタのこじ開けに失敗するが、特定キャラクタの出現が煽られ、ボタン画像（図107のステップS1066参照）が表示される演出が行われる。

【1179】

演出番号「205」～「209」に対応する演出パターンは、特別図柄変動に対応する演出パターンである。これらの演出パターンに係る演出のうち、演出番号「206」及び「208」に対応する演出は、時短モードBにおいて第2始動口入賞に係る特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。当該演出パターンは、大当たり判定の結果が大当たりである場合に選択され得る演出パターンであり、当該演出パターンが選択された場合には、第2大当たりモードに移行する。これに対し、演出番号「209」に対応する演出は、時短モードBにおいて第1始動口入賞に係る特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。当該演出中のボタン演出に成功した場合には、特定キャラクタに対応する大当たりモードに移行する。

【1180】

演出番号「210」～「211」に対応する演出パターンにおいては、特定アイテムが出現する演出が行われる。具体的に、演出番号「210」に対応する演出パターンにおいては、特定アイテムが出現した後、第2特殊モードに対応するロゴが出現する演出が行われ

10

20

30

40

50

る。演出番号「210」に対応する演出パターンが選択された場合には、第2特殊モードに移行する。演出番号「211」に対応する演出パターンにおいては、特定アイテムが出現した後、次の特別図柄変動中に役物が完成（図128（d）参照）するとともに、黄7が付与される演出が行われる。演出番号「211」に対応する演出パターンが選択された場合には、第2大当たりモードに移行する。このように、黄7が付与（表示）された場合には、第2大当たりモードに移行することもある。第2特殊モードに移行することもある。なお、特定アイテムが出現するか否かを決定するための抽選は、変動演出パターンや先読み演出パターンを選択するための抽選とは別途行われており、特定アイテムの出現は、特別図柄変動が行われるときに限らず、時短モードB中の各種タイミングで発生する可能性がある。

10

【1181】

演出番号「212」～「213」に対応する演出パターンにおいては、大当たり遊技状態が終了した後に行われた特別図柄変動の回数が特定回数（95回）に達したときに（時短モードBにおける最終の特別図柄変動において）、第2特殊モードへの移行を煽る演出が行われる。具体的には、大当たり遊技状態が終了してから92回目の特別図柄変動が終了した時点からカウントダウンが開始され、92回目の特別図柄変動が終了したときに、残り回数が3回であることが液晶表示装置4に表示され、93回目の特別図柄変動が終了したときに、残り回数が2回であることが液晶表示装置4に表示され、94回目の特別図柄変動が終了したときに、残り回数が1回であることが液晶表示装置4に表示され、95回目の特別図柄変動が終了したときに、残り回数が0回であることが液晶表示装置4に表示される。

20

【1182】

そして、演出番号「212」に対応する演出パターンにおいては、95回目の特別図柄変動が終了した後、扉が閉まる様子が示され、ボタン画像（図107のステップS1066参照）が表示されて、第2特殊モード移行用ポイントが1000ポイントに到達する（図128に示すポイント表示用メータ6210が満タンになる）とともに、特殊キャラクタが扉をこじ開けて出現する演出が行われる。演出番号「212」に対応する演出パターンが選択された場合には、第2特殊モードに移行する。演出番号「213」に対応する演出パターンにおいては、95回目の特別図柄変動が終了した後、扉が閉まる様子が示され、ボタン画像（図107のステップS1066参照）が表示されるが、特殊キャラクタが扉をこじ開けるのに失敗するとともに、第2特殊モード移行用ポイントが1000ポイントに到達しない（例えば、ポイント表示用メータ6210が999ポイントまで達し、1000ポイント到達が煽られるが、1000ポイント到達に失敗する）演出が行われる。演出番号「213」に対応する演出パターンが選択された場合には、通常モードに移行する。

30

【1183】

<クルーン入賞時処理>

図130は、副制御回路において行われるクルーン入賞時処理を示すフローチャートである。図131は、副制御回路において行われる時短モードB（1）中処理を示すフローチャートである。図132は、副制御回路において行われる時短モードB（2）中処理を示すフローチャートである。図133は、副制御回路において行われる通常モード中処理を示すフローチャートである。図134（a）は、確変示唆音演出決定テーブルを示す図である。図134（b）は、確変示唆ランプ演出決定テーブルを示す図である。図134（c）は、大当たり信頼度示唆演出決定テーブルを示す図である。

40

【1184】

図130に示すクルーン入賞時処理は、一般入賞口1013に遊技球が入球したことを契機として、副制御回路33により演出態様決定処理（図94のステップS205参照）において行われる処理である。なお、副制御回路33は、クルーン入賞コマンドを受信することにより、クルーン（一般入賞口1013）に遊技球が入球したことを認識することができる。クルーン入賞コマンドは、一般入賞口通過検出処理（図83のステップS42参照）において、主制御回路28から副制御回路33に送信される。

50

【1185】

図示しないが、本実施形態では、皿状の部材であるクルーンが遊技盤1に設けられている。クルーンは、平面視略円状に形成され、その上側面を遊技球が転動可能なように構成されている。クルーンの上側面は、その中央部に向かうにつれて徐々に下方方向に傾斜するような形状に形成されている。上側面の中央部には孔が形成されており、当該孔が一般入賞口1013を構成している。なお、図1とは異なり、一般入賞口1013は、始動入賞口1009が配設されている位置の下方に設けることとしてもよい。

【1186】

クルーン入賞時処理において、まず、サブCPU330は、現在の演出モードが時短モードB（図103（a）参照）であるか否かを判断する（ステップS1301）。ワークRAM332の演出モードフラグ格納領域（図示せず）には、演出モードを示す情報が格納されており、サブCPU330は、演出モードフラグ格納領域を参照することにより、現在の演出モードを認識することができる。

10

【1187】

現在の演出モードが時短モードBであると判断した場合、サブCPU330は、現在の演出モードが時短モードB（1）であるか否かを判断する（ステップS1302）。本実施形態では、時短モードBとして、時短モードB（1）及び時短モードB（2）が設けられている。

【1188】

具体的に、時短モードB（1）は、第2大当りモードから移行する時短モードBであり、時短モードB（2）は、第2大当りモード以外の大当りモードから移行する時短モードBである。すなわち、第2大当りモードから時短モードBへと演出モードが移行した場合、当該時短モードBは、時短モードB（1）であり、第2大当りモード以外の大当りモード（例えば、第1大当りモード）から時短モードBへと演出モードが移行した場合、当該時短モードBは、時短モードB（2）である。なお、これとは逆に、第1大当りモードから時短モードBへと演出モードが移行した場合、当該時短モードBは、時短モードB（1）であり、第1大当りモード以外の大当りモード（例えば、第2大当りモード）から時短モードBへと演出モードが移行した場合、当該時短モードBは、時短モードB（2）であることとしてもよい。

20

【1189】

ステップS1302において現在の演出モードが時短モードB（1）であると判断した場合、サブCPU330は、時短モードB（1）中処理を実行する（ステップS1303）。時短モードB（1）中処理については、後に図131を用いて説明する。

30

【1190】

一方、現在の演出モードが時短モードB（1）ではないと判断した場合、サブCPU330は、時短モードB（2）中処理を実行する（ステップS1304）。時短モードB（2）中処理については、後に図132を用いて説明する。

【1191】

ステップS1301において現在の演出モードが時短モードBではないと判断した場合、サブCPU330は、現在の演出モードが通常モード（図103（a）参照）であるか否かを判断する（ステップS1305）。

40

【1192】

現在の演出モードが通常モードであると判断した場合、サブCPU330は、通常モード中処理を実行する（ステップS1306）。通常モード中処理については、後に図133を用いて説明する。

【1193】

ステップS1303、ステップS1304、若しくは、ステップS1306の処理を実行した後、又は、ステップS1305において現在の演出モードが通常モードではないと判断した場合、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

【1194】

50

<時短モード B (1) 中処理>

図 1 3 1 に示す時短モード B (1) 中処理は、図 1 3 0 のステップ S 1 3 0 3 において副制御回路 3 3 により行われる処理である。

【1 1 9 5】

時短モード B (1) 中処理において、まず、サブ CPU 3 3 0 は、特別図柄変動中である（現在、特別図柄が変動しているところである）か否かを判断する（ステップ S 1 3 2 1）。この処理において、サブ CPU 3 3 0 は、特別図柄変動が開始した後、当該特別図柄変動に係る変動パターンの変動時間が満了したか否かを判断する。サブ CPU 3 3 0 は、変動パターン指定コマンドを受信することにより、特別図柄変動が開始することを認識することができる。また、変動パターン指定コマンドには、変動パターン種別（図 8 0 参照）を示す情報が含まれているため、変動パターン指定コマンドを受信することにより、サブ CPU 3 3 0 は、当該変動パターンの変動時間を認識することができる。

10

【1 1 9 6】

特別図柄変動中ではないと判断した場合、サブ CPU 3 3 0 は、本サブルーチンを終了する。

【1 1 9 7】

一方、特別図柄変動中であると判断した場合、サブ CPU 3 3 0 は、今回の特別図柄変動に対応する変動演出パターンとして、リーチ演出パターンが決定されたか否かを判断する（ステップ S 1 3 2 2）。リーチ演出パターンは、装飾図柄がリーチ態様で表示される（左側に位置する装飾図柄、右側に位置する装飾図柄、及び、中央に位置する装飾図柄のうち、2つの装飾図柄が同じ図柄で停止表示され、残りの1つの装飾図柄が変動表示される）演出が行われる演出パターンである。図示しないが、変動パターン指定コマンドを受信すると、サブ CPU 3 3 0 は、変動演出テーブルを参照して、乱数値に基づく抽選を行うことにより、今回の特別図柄変動に対応する一の変動演出パターンを決定する。変動演出テーブルにおいては、複数の変動演出パターンのそれぞれに対して、乱数値範囲が規定されている。当該複数の変動演出パターンには、複数種類のリーチ演出パターンが含まれている。ステップ S 1 3 2 2 の処理において、サブ CPU 3 3 0 は、当該複数種類のリーチ演出パターンのうちの何れかのリーチ演出パターンが、今回の特別図柄変動に対応する変動演出パターンとして決定されたか否かを判断する。

20

【1 1 9 8】

リーチ演出パターンが決定されていないと判断した場合、サブ CPU 3 3 0 は、本サブルーチンを終了する。

30

【1 1 9 9】

一方、リーチ演出パターンが決定されたと判断した場合、サブ CPU 3 3 0 は、所定の演出タイミングであるか否かを判断する（ステップ S 1 3 2 3）。所定の演出タイミングは、装飾図柄がリーチ態様で表示されるタイミングである。すなわち、ステップ S 1 3 2 3 の処理において、サブ CPU 3 3 0 は、装飾図柄が既にリーチ態様で表示されているか否かを判断する。ここで、特別図柄変動（装飾図柄の変動表示）が開始した後、装飾図柄がリーチ態様で表示されるまでの時間（リーチタイミング）は、リーチ演出パターンの種別に応じて異なっている。プログラム ROM 3 3 1 には、リーチ演出パターンごとのリーチタイミングが記憶されている。ステップ S 1 3 2 3 の処理において、サブ CPU 3 3 0 は、プログラム ROM 3 3 1 に記憶されている各リーチタイミングのうち、今回のリーチ演出パターンに対応するリーチタイミングを参照することにより、特別図柄変動が開始した後当該リーチタイミングに達しているか否かを判断する。

40

【1 2 0 0】

今回のリーチ演出パターンに対応するリーチタイミングに達していないと判断した場合、サブ CPU 3 3 0 は、確変示唆演出決定処理を実行する（ステップ S 1 3 2 4）。この処理において、サブ CPU 3 3 0 は、確変示唆音演出決定テーブル（図 1 3 4 (a) 参照）を参照して、乱数値に基づく抽選を行うことにより、確変示唆音演出の内容を決定するとともに、確変示唆ランプ演出決定テーブル（図 1 3 4 (b) 参照）を参照して、乱数値に

50

基づく抽選を行うことにより、確変示唆ランプ演出の内容を決定する。

【1201】

図134(a)に示す確変示唆音演出決定テーブルにおいては、「確変遊技状態」及び「非確変遊技状態」のそれぞれに対して、確変示唆音演出の内容（「演出無し」及び「確変確定音演出」）に対応する抽選値が規定されている。「確変確定音演出」は、例えば、所定のパチスロ遊技機においてメダルが払い出される際にスピーカから出力される音である。図134(a)に示すように、現在の遊技状態が確変遊技状態である場合には、240／256の確率で「演出無し」が決定され、16／256の確率で「確変確定音演出」が決定される。これに対し、現在の遊技状態が非確変遊技状態である場合には、必ず「演出無し」が決定される。

10

【1202】

図134(b)に示す確変示唆ランプ演出決定テーブルにおいては、「確変遊技状態」及び「非確変遊技状態」のそれぞれに対して、確変示唆ランプ演出の内容（「演出無し」、「第1ランプ演出」、及び、「第2ランプ演出」）に対応する抽選値が規定されている。「第1ランプ演出」は、ランプが第1の態様で点灯する（例えば、所定回数点滅する）演出である。「第2ランプ演出」は、ランプが第2の態様で点灯する（例えば、所定回数よりも多くの回数点滅する）演出である。図134(b)に示すように、現在の遊技状態が確変遊技状態である場合には、224／256の確率で「演出無し」が決定され、16／256の確率で「第1ランプ演出」が決定され、16／256の確率で「第2ランプ演出」が決定される。これに対し、現在の遊技状態が非確変遊技状態である場合には、224／256の確率で「演出無し」が決定され、32／256の確率で「第1ランプ演出」が決定されるが、「第2ランプ演出」が決定されることはない。

20

【1203】

ステップS1324の処理を実行した後、サブCPU330は、ステップS1324で決定した演出内容に対応する演出データをセットする（ステップS1325）。すなわち、確変示唆音演出として「確変確定音演出」が決定された場合、サブCPU330は、確変確定音演出に対応する演出データをセットし、確変示唆ランプ演出として「第1ランプ演出」又は「第2ランプ演出」が決定された場合、サブCPU330は、決定されたランプ演出に対応する演出データをセットする。確変示唆音演出及び確変示唆ランプ演出ともに「演出無し」が決定された場合、サブCPU330は、演出データをセットしない。各演出内容に対応する演出データは、プログラムROM331に記憶されている。

30

【1204】

ステップS1325の処理が実行されることにより、確変確定音演出とランプ演出（第1ランプ演出又は第2ランプ演出）とがともに発生する場合、確変確定音演出とランプ演出（第1ランプ演出又は第2ランプ演出）とのうち何れか一方のみが発生する場合、音演出及びランプ演出がともに発生しない場合といったバリエーションが生み出される。確変確定音演出及び第2ランプ演出は、現在の遊技状態が確変遊技状態である場合にのみ発生し得る演出であり、これらの演出のうち少なくとも一方が行われた場合には、確変遊技状態であることが確定する。

【1205】

ステップS1325の処理を実行した後、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

40

【1206】

ステップS1323において今回のリーチ演出パターンに対応するリーチタイミングに達していると判断した場合、サブCPU330は、大当り信頼度示唆演出決定処理を実行する（ステップS1326）。この処理において、サブCPU330は、大当り信頼度示唆演出決定テーブル（図134(c)参照）を参照して、乱数値に基づく抽選を行うことにより、大当り信頼度示唆演出の内容を決定する。

【1207】

図134(c)に示す大当り信頼度示唆演出決定テーブルにおいては、「大当り」及び「

50

はずれ」のそれぞれに対して、大当り信頼度示唆演出の内容（「第1音演出」、「第2音演出」、「第3音演出」、「第4音演出」、「第5音演出」、「第6音演出」、「第7音演出」、及び、「第8音演出」）に対応する抽選値が規定されている。「第1音演出」～「第8音演出」は、それぞれ、異なる態様でスピーカから音出力が行われる演出である。

【1208】

ステップS1326の処理を実行した後、サブCPU330は、ステップS1326で決定した演出内容に対応する演出データをセットする（ステップS1327）。各演出内容に対応する演出データは、プログラムROM331に記憶されている。ステップS1327の処理が実行されることにより、「第1音演出」～「第8音演出」のうちの何れかの演出が行われる。

【1209】

ここで、図134（c）に示すように、今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、「第1音演出」～「第8音演出」は、それぞれ、同じ確率（8192／65536）で選択され得る。一方、今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果がはずれである場合には、「第1音演出」、「第2音演出」、「第3音演出」、「第4音演出」、「第5音演出」、「第6音演出」、「第7音演出」、及び、「第8音演出」の順に、選択される確率が低くなっている。これにより、「第1音演出」、「第2音演出」、「第3音演出」、「第4音演出」、「第5音演出」、「第6音演出」、「第7音演出」、及び、「第8音演出」の順に、当該演出が行われた場合における大当り信頼度が高くなっている。

【1210】

大当り信頼度は、一の演出が行われたときに大当り判定の結果が大当りである確率である。図134（c）によれば、第1音演出が行われた場合よりも第2音演出が行われた場合の方が大当りであることを期待でき、第2音演出が行われた場合よりも第3音演出が行われた場合の方が大当りであることを期待でき、第3音演出が行われた場合よりも第4音演出が行われた場合の方が大当りであることを期待でき、第4音演出が行われた場合よりも第5音演出が行われた場合の方が大当りであることを期待でき、第5音演出が行われた場合よりも第6音演出が行われた場合の方が大当りであることを期待でき、第6音演出が行われた場合よりも第7音演出が行われた場合の方が大当りであることを期待でき、第7音演出が行われた場合よりも第8音演出が行われた場合の方が大当りであることを期待できる。特に、第8音演出は、大当り判定の結果が大当りである場合にのみ発生し得る演出であり、第8音演出が行われた場合には、大当りであることが確定する。第8音演出は、確変確定音演出（図134（a）参照）と同じ演出であってもよいし、異なる演出であってもよい。

【1211】

ステップS1327の処理を実行した後、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

【1212】

<時短モードB（2）中処理>

図132に示す時短モードB（2）中処理は、図130のステップS1304において副制御回路33により行われる処理である。

【1213】

時短モードB（2）中処理において、まず、サブCPU330は、特別図柄変動中であるか否かを判断する（ステップS1341）。この処理において、サブCPU330は、図131のステップS1321と同様に、特別図柄変動が開始した後、当該特別図柄変動に係る変動パターンの変動時間が満了したか否かを判断する。

【1214】

特別図柄変動中ではないと判断した場合、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

【1215】

一方、特別図柄変動中であると判断した場合、サブCPU330は、大当り遊技状態が終

10

20

30

40

50

了してから行われた特別図柄変動（今回の特別図柄変動を含む）の回数が所定回数（50回）以下であるか否かを判断する（ステップS1342）。変動パターン指定コマンドには、時短状態変動回数カウンタの値（図90参照）を示す情報が含まれているため、変動パターン指定コマンドを受信することにより、サブCPU330は、大当り遊技状態が終了してから行われた特別図柄変動の回数を認識することができる。

【1216】

大当り遊技状態が終了してから行われた特別図柄変動の回数が所定回数（50回）以下であると判断した場合、サブCPU330は、ステップS1343及びステップS1344の処理を実行する。ステップS1343及びステップS1344の処理は、図131のステップS1324及びステップS1325の処理と同様の処理であるため、ここでの説明は省略する。

10

【1217】

一方、大当り遊技状態が終了してから行われた特別図柄変動の回数が所定回数（50回）よりも多いと判断した場合、サブCPU330は、ステップS1345及びステップS1346の処理を実行する。ステップS1345及びステップS1346の処理は、図131のステップS1326及びステップS1327の処理と同様の処理であるため、ここでの説明は省略する。

【1218】

ステップS1344又はステップS1346の処理を実行した後、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

20

【1219】

<通常モード中処理>

図133に示す通常モード中処理は、図131のステップS1306において副制御回路33により行われる処理である。

【1220】

通常モード中処理において、まず、サブCPU330は、特別図柄変動中であるか否かを判断する（ステップS1361）。この処理において、サブCPU330は、図131のステップS1321と同様に、特別図柄変動が開始した後、当該特別図柄変動に係る変動パターンの変動時間が満了したか否かを判断する。

【1221】

特別図柄変動中ではないと判断した場合、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

30

【1222】

一方、特別図柄変動中であると判断した場合、サブCPU330は、現在の演出モードが通常モード（1）であるか否かを判断する（ステップS1362）。本実施形態では、通常モードとして、通常モード（1）及び通常モード（2）が設けられている。通常モード（1）と通常モード（2）とでは、液晶表示装置4に表示される背景となる画像が異なっている。

【1223】

具体的に、通常モード（1）は、大当り遊技状態が終了した後特別図柄変動が50回又は95回行われることにより時短遊技状態が終了する場合に時短モードBから移行する通常モードである。すなわち、大当り遊技状態が終了した後特別図柄変動が50回行われることにより時短遊技状態が終了したことを契機として、時短モードBから通常モードへと演出モードが移行した場合、当該通常モードは、通常モード（1）である。また、大当り遊技状態が終了した後特別図柄変動が95回行われることにより時短遊技状態が終了したことを契機として、時短モードBから通常モードへと演出モードが移行した場合、当該通常モードは、通常モード（1）である。時短回数が50回又は95回である大当りは、通常大当りのみであるため（図79A及び図79B参照）、これらの場合には、非確変遊技状態であることが確定する。通常モード（1）は、非確変遊技状態であることが確定した通常モードである。

40

50

【1224】

これに対し、通常モード（2）は、大当り遊技状態が終了した後特別図柄変動が5回行われることにより時短遊技状態が終了する場合に時短モードAから移行する通常モード、又は、大当り遊技状態が終了した後特別図柄変動が35回行われることにより時短遊技状態が終了する場合に時短モードBから移行する通常モードである。すなわち、大当り遊技状態が終了した後特別図柄変動が5回行われることにより時短遊技状態が終了したことを契機として、時短モードAから通常モードへと演出モードが移行した場合、当該通常モードは、通常モード（2）である。また、大当り遊技状態が終了した後特別図柄変動が35回行われることにより時短遊技状態が終了したことを契機として、時短モードBから通常モードへと演出モードが移行した場合、当該通常モードは、通常モード（2）である。時短回数が5回又は35回である大当りとしては、通常大当り及び確変大当りの双方が設けられているため（図79A及び図79B参照）、これらの場合には、確変遊技状態であるか否かが判別困難な状態となる。通常モード（2）は、確変遊技状態と非確変遊技状態とのうちの何れの遊技状態であるのかが確定していない通常モードである。

10

【1225】

ステップS1362において現在の演出モードが通常モード（1）であると判断した場合、サブCPU330は、ステップS1363及びステップS1364の処理を実行する。ステップS1363及びステップS1364の処理は、図131のステップS1326及びステップS1327の処理と同様の処理であるため、ここでの説明は省略する。ステップS1364の処理を実行した後、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

20

【1226】

一方、現在の演出モードが通常モード（1）ではない（通常モード（2）である）と判断した場合、サブCPU330は、演出選択フラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップS1365）。本実施形態では、通常モード（2）として、特別図柄変動中に遊技球がクルーンに入賞した場合に、確変示唆演出と大当り信頼度示唆演出とのうち確変示唆演出のみが行われ得るモードと、時短モードB（1）（図131参照）と同様に、遊技球がクルーンに入賞したタイミングに応じて演出内容（確変示唆演出と大当り信頼度示唆演出とのうち何れの演出を行うのか）を異ならせるようなモード（演出選択モード）と、が設けられている。遊技者は、演出選択モードで遊技を行うことを選択することができるようになっており、演出選択フラグは、演出選択モードで遊技を行う旨のボタン操作が遊技者によって行われた場合にオンにセットされる。

30

【1227】

演出選択フラグがオンにセットされていないと判断した場合、サブCPU330は、ステップS1366及びステップS1367の処理を実行する。ステップS1366及びステップS1367の処理は、図131のステップS1324及びステップS1325の処理と同様の処理であるため、ここでの説明は省略する。ステップS1367の処理を実行した後、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

【1228】

一方、演出選択フラグがオンにセットされていると判断した場合、サブCPU330は、演出選択時通常モード中処理を実行する（ステップS1368）。演出選択時通常モード中処理として、サブCPU330は、図131のステップS1322～ステップS1327の処理と同様の処理を実行する。すなわち、サブCPU330は、今回の特別図柄変動に対応する変動演出パターンとして、リーチ演出パターンが決定されたと判断した場合、遊技球がクルーンに入賞したタイミングに応じて、確変示唆演出（図134（a）及び図134（b）参照）又は大当り信頼度示唆演出（図134（c）参照）を決定し、決定した演出内容に対応する演出データをセットする。これにより、今回のリーチ演出パターンに対応するリーチタイミングに達するまでに遊技球がクルーンに入賞した場合には、確変示唆演出が行われる一方、リーチタイミングに達した後で遊技球がクルーンに入賞した場合には、大当り信頼度示唆演出が行われることになる。これらの処理を実行した後、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

40

50

【1229】

なお、確変確定音演出及び第2ランプ演出のうち少なくとも一方が行われた場合には、確変遊技状態であることが確定することとして説明したが（図134（a）及び図134（b）参照）、確変示唆演出は、確変信頼度（潜確期待度）を示唆する演出であってもよい。すなわち、確変示唆演出として、複数種類の演出を設け、当該複数種類の演出は、確変遊技状態である場合及び非確変遊技状態である場合の双方の場合で実行され得るとともに、確変遊技状態であるか否かに応じて、各演出の選択される確率が互いに異なるように構成してもよい。

【1230】

<演出パターン（時短モードA用）>

図135は、演出パターンの具体的態様について説明するための図である。図135に示す演出パターンは、時短モードAにおいて発生し得る各種変動演出パターンである。

【1231】

演出番号「301」～「306」に対応する演出パターンにおいては、キャラクタが所定の態様で動作する（扉をこじ開ける）演出が行われる。時短モードAの開始時からカウントダウンが行われ、液晶表示装置4に表示された数字（タイマ）が60から漸次減っていく。当該数字が0になるまでにキャラクタがシャッタをこじ開けることができれば、成功（時短遊技状態継続又は大当たり）となる。

【1232】

演出番号「301」～「303」に対応する演出パターンは、大当たり遊技状態が終了した後、1回目、2回目、3回目、又は、4回目の特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。具体的に、演出番号「301」に対応する演出パターンにおいては、カウントダウンに係るタイマが小さく表示されるとともに、扉のこじ開けに成功する演出が行われる。演出番号「302」に対応する演出パターンにおいては、カウントダウンに係るタイマが小さく表示されるとともに、扉のこじ開けに失敗する演出が行われる。演出番号「303」に対応する演出パターンにおいては、カウントダウンに係るタイマが小さく表示されるとともに、ボタン画像（図107のステップS1066参照）が表示され、扉のこじ開けに成功する演出が行われる。

【1233】

演出番号「304」～「306」に対応する演出パターンは、大当たり遊技状態が終了した後、5回目の特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。具体的に、演出番号「304」に対応する演出パターンにおいては、カウントダウンに係るタイマが大きく表示されるとともに、扉のこじ開けに成功する演出が行われる。演出番号「305」に対応する演出パターンにおいては、カウントダウンに係るタイマが大きく表示されるとともに、扉のこじ開けに失敗する演出が行われる。演出番号「306」に対応する演出パターンにおいては、カウントダウンに係るタイマが大きく表示されるとともに、ボタン画像（図107のステップS1066参照）が表示され、扉のこじ開けに成功する演出が行われる。

【1234】

演出番号「301」、「303」、「304」、及び、「306」に対応する演出パターンは、直近の大当たり遊技状態が終了した後に時短遊技状態が継続可能な特別図柄変動の回数、すなわち、前回の大当たりに対応する時短回数（図91のステップS170参照）が5回よりも多い場合、又は、今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりである場合に選択され得る演出パターンである。今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果が大当たりである場合に、これらの演出パターンが選択されたときには、当該演出が終了した後、大当たりモードに移行する。前回の大当たりに対応する時短回数（図91のステップS170参照）が5回よりも多い場合であり、且つ、今回の特別図柄変動に係る大当たり判定の結果がハズレである場合に、これらの演出パターンが選択されたときには、当該演出が終了した後、時短モードBに移行する。

【1235】

演出番号「302」に対応する演出パターンは、前回の大当りに対応する時短回数（図91のステップS170参照）が5回又は5回よりも多い場合であり、且つ、今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果がハズレである場合に選択され得る演出パターンである。演出番号「302」が選択された場合には、当該演出が終了した後、時短モードAにとどまる。演出番号「305」に対応する演出パターンは、前回の大当りに対応する時短回数（図91のステップS170参照）が5回であり、且つ、今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果がハズレである場合に選択され得る演出パターンである。演出番号「305」が選択された場合には、当該演出が終了した後、通常モードに移行する。

【1236】

<時短モードA中の演出>

図136は、時短モードAにおいて液晶表示装置に表示される一連の画像を示す図である。

【1237】

図136（a）では、残り制限時間6300が液晶表示装置4に表示されている様子を示している。残り制限時間6300は、キャラクタがシャッタをこじ開けるために与えられた制限時間（60秒）の残り時間（残り制限時間）を示す数字（タイマ）に対応する画像である。時短モードAが開始すると、液晶表示装置4の中央部分において、残り制限時間6300として「60.00」が大きく表示される。図136（a）に示す状態では、時短モードAが開始した後、特別図柄変動がまだ一度も行われていない。この状態において、残り制限時間6300は、小数点以下第2位まで表示される。なお、図136（a）では、残り制限時間6300として「58.68」を示しているが、実際には、小数点以下の数字は、高速で刻々と変化しているため、遊技者からは視認困難である。

【1238】

図136（b）では、図136（a）に示す状態の後、5秒程度が経過した状態を示している。この状態では、大当り遊技状態が終了した後1回目の特別図柄変動が行われており、キャラクタが扉をこじ開けようとする演出が行われている。具体的には、扉6301（右扉6301R及び左扉6301L）が表示されるとともに、右扉6301Rと左扉6301Lとの間に隙間6302が表示されている。図中、分かりやすくするため、扉6301を斜線で示している。また、実際には、右扉6301R及び左扉6301Lに指を引っ掛けて扉6301をこじ開けようとするキャラクタの身体の一部も表示されるが、これについては、図示を省略している。残り制限時間6300としては、液晶表示装置4の右下部分において、「53.↓」と小さく表示されている。小数点以下第1位の数字は、高速で変化しているため、図中、矢印により示している。なお、図示しないが、変動中の装飾図柄6130（図128参照）も小さく表示されている。

【1239】

図136（c）では、図136（b）に示す状態の後、7秒程度が経過した状態を示している。この状態では、1回目の特別図柄変動が終了し、図136（a）と同様に、残り制限時間6300は、液晶表示装置4の中央部分に大きく表示されている。図136（d）では、図136（c）に示す状態の後、9秒程度が経過した状態を示している。この状態では、2回目の特別図柄変動が行われており、キャラクタが扉をこじ開けようとする演出が行われている。図136（b）と同様に、右扉6301Rと左扉6301Lが表示されるとともに、残り制限時間6300は、液晶表示装置4の右下部分に小さく表示されている。

【1240】

その後、「2回目の特別図柄変動終了」→「3回目の特別図柄変動開始」→「3回目の特別図柄変動終了」→「4回目の特別図柄変動開始」→「4回目の特別図柄変動終了」と経過する。その間、図136（a）～図136（d）と同様に、残り制限時間6300の拡大表示と縮小表示とが繰り返される。図136（e）では、4回目の特別図柄変動が終了した後、5回目の特別図柄変動が開始する前の状態を示している。この状態において、残り制限時間6300は、液晶表示装置4の中央部分に大きく表示されている。図136（f）では、図136（e）に示す状態の後、3秒程度が経過した状態を示している。この

10

20

30

40

50

状態では、5回目の特別図柄変動が行われており、キャラクタが扉をこじ開けようとする演出が行われている。残り制限時間6300としては、右扉6301Rと左扉6301Lとの間に形成された隙間6302に、「8」が表示されている。本実施形態では、残り制限時間が「10」未満になると、残り制限時間6300として、「9」→「8」→「7」→「6」→「5」→「4」→「3」→「2」→「1」→「0」と順次表示され、カウントダウンが行われる。

【1241】

以上では、キャラクタがシャッタをこじ開けるために与えられた制限時間が60秒であることとして説明した。当該制限時間は、特別図柄変動が5回行われるのに要する時間に概ね対応している。しかし、実際には、特別図柄変動が5回行われるのに要する時間は、始動口入賞が発生するタイミングや特別図柄の変動時間（変動演出の長さ）に応じて、60秒よりも長かったり、短かったりする。そこで、残り制限時間6300における整数部分の数字を減算するスピードを適宜調整することにより、5回目の特別図柄変動が終了するタイミングと残り制限時間6300が「0」になるタイミングとを一致させるようにしてもよい。上記のように、残り制限時間6300における小数点以下の数字は、高速で変化しているため、このような調整を行ったとしても、遊技者に対しては、違和感なく見せることができる。これにより、例えば、1回目の特別図柄変動が終了するときに残り制限時間6300を「48」とし、2回目の特別図柄変動が終了するときに残り制限時間6300を「36」とし、3回目の特別図柄変動が終了するときに残り制限時間6300を「24」とし、4回目の特別図柄変動が終了するときに残り制限時間6300を「12」とし、5回目の特別図柄変動が終了するときに残り制限時間6300を「0」とする、といったことが可能となる。

【1242】

<保留変化演出（1）実行処理>

図137は、副制御回路において行われる保留変化演出（1）実行処理を示すフローチャートである。

【1243】

図137に示す保留変化演出（1）実行処理は、所定の演出モードにおいて、副制御回路33により演出態様決定処理（図94のステップS205参照）において行われる処理である。

【1244】

保留変化演出（1）実行処理において、まず、サブCPU330は、ろうそくの炎が新たに点灯したか否かを判断する（ステップS1401）。図示しないが、本実施形態では、所定の演出モードにおいて、所定数（5本）のろうそくに対応する画像が液晶表示装置4に表示されている。これらのろうそくには、当初、炎が灯っていないが、所定の点灯条件が成立するごとに、新たに1本のろうそくに炎が灯るようになっている。所定の点灯条件としては、所定の変動演出パターンが選択されることという条件、所定の先読み演出パターンが選択されることという条件、変動演出パターンや先読み演出パターンを選択するための抽選とは別途行われる抽選に当選することという条件等が設定されている。ステップS1401の処理において、サブCPU330は、このような所定の点灯条件が成立したか否か（炎が灯っているろうそくの本数が増えたか否か）を判断する。

【1245】

ろうそくの炎が新たに点灯していないと判断した場合、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

【1246】

一方、ろうそくの炎が新たに点灯したと判断した場合、サブCPU330は、炎が灯っているろうそくの本数が所定数であるか否かを判断する（ステップS1402）。炎が灯っているろうそくの本数が所定数ではないと判断した場合、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

【1247】

一方、炎が灯っているろうそくの本数が所定数であると判断した場合、サブCPU330は、所定のアイテムが落下して一の保留球に衝突するような画像を液晶表示装置4に表示させるように、表示制御回路335に演出指定情報を送信する（ステップS1403）。保留球に対応する画像としては、第1保留球画像6131a、第2保留球画像6131b、第3保留球画像6131c、及び、第4保留球画像6131d（図114A参照）の他に、今回の特別図柄変動に対応する当該保留球画像6132（図139参照）が表示されている。ステップS1403の処理が実行されることにより、これらの5つの保留球画像のうちの一の保留球画像に対して所定のアイテムが突き刺さるような映像が流れることになる。サブCPU330は、ステップS1403の処理を実行する前（5本のろうそく全てに炎が灯るよりも前）に、所定のアイテムが突き刺す対象となる当該一の保留球画像を決定しているが、5本のろうそく全てに炎が灯るまで、当該一の保留球画像が何れの保留球画像であるのか（何れの保留球画像が突き刺されるのか）が分からないようになっている。

10

【1248】

そして、サブCPU330は、所定のアイテムが衝突した一の保留球画像の表示態様を変化させるように、表示制御回路335に演出指定情報を送信する（ステップS1404）。これにより、例えば、一の保留球画像の色が変化したり、保留球画像上にキャラクタや文字が出現したりする。これらの保留球画像の表示態様は、大当り信頼度（図134（c）参照）を示唆している。すなわち、一の保留球画像の表示態様が変化すると、当該保留球に対応する大当り判定の結果が大当りである確率が相対的に高まることになる。換言すれば、当該保留変化に係る演出パターンは、当該保留球に対応する大当り判定の結果が大当りである場合に、当該保留球に対応する大当り判定の結果がハズレである場合よりも選択されやすい演出パターンとなっている。また、変化後の保留球画像の表示態様としては、複数の表示態様が設けられており、何れの表示態様に变化するかによって、大当り信頼度を示唆することができるようになっている。例えば、ステップS1404の処理が実行された場合には、一の保留球画像の色が必ず赤以上の信頼度を有する色（赤色、金色、又は、虹色）に変化することとしてもよい（図118（b）参照）。ステップS1404の処理を実行した後、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

20

【1249】

<保留変化演出（2）実行処理>

30

図138は、副制御回路において行われる保留変化演出（2）実行処理を示すフローチャートである。

【1250】

図138に示す保留変化演出（2）実行処理は、所定の演出モードにおいて、副制御回路33により演出態様決定処理（図94のステップS205参照）において行われる処理である。保留変化演出（2）は、保留球画像における表示態様の変化（保留変化）及び預言書の表示（液晶表示装置4において預言書（紙状の画像）が上方から落下する位置（進行方向）及び枚数）によって大当り信頼度を示唆する演出である。保留変化演出（2）実行処理では、保留変化の有無及び先読み予告に関するシナリオが決定され、その後、保留変化が発生する場合には、保留球が何色に変化するのかに応じて、具体的にどのような予告演出を行うのが決定される。

40

【1251】

具体的に、まず、サブCPU330は、入賞時の抽選を行うタイミングであるか否かを判断する（ステップS1421）。この処理において、サブCPU330は、第1始動口又は第2始動口に遊技球が入賞したタイミングであるか否かを判断する。サブCPU330は、第1始動口入賞の保留個数増加コマンド（図84のステップS58参照）又は第2始動口入賞の保留個数増加コマンド（図84のステップS66参照）を受信することにより、第1始動口又は第2始動口に遊技球が入賞したことを認識することができる。

【1252】

入賞時の抽選を行うタイミングであると判断した場合、サブCPU330は、先読み演出

50

に当選したか否かを判断する（ステップS1422）。この処理において、サブCPU330は、乱数値に基づく抽選を行った結果として、先読み演出を行う旨決定されたか否かを判断する。先読み演出に当選していないと判断した場合、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

【1253】

一方、先読み演出に当選したと判断した場合、サブCPU330は、今回の第1始動口又は第2始動口への入賞に係る保留球に対応する先読み予告に関するシナリオ抽選を行う（ステップS1423）。次に、サブCPU330は、保留変化を発生させるか否か、保留変化を示唆するような態様で保留球を動作（振動）させるか否か、預言書の枚数等に関するシナリオ抽選を行う（ステップS1424）。そして、サブCPU330は、ステップS1423及びステップS1424で行ったシナリオ抽選の結果に応じて、当該保留球に対応する先読み演出パターンとして、一のシナリオに対応する演出パターンを抽選により決定する（ステップS1425）。その後、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

【1254】

ステップS1421において入賞時の抽選を行うタイミングではないと判断した場合、サブCPU330は、変動時の抽選を行うタイミングであるか否かを判断する（ステップS1426）。この処理において、サブCPU330は、特別図柄変動が開始するタイミングであるか否かを判断する。サブCPU330は、変動パターン指定コマンドを受信することにより、特別図柄変動が開始することを認識することができる。変動時の抽選を行うタイミングではないと判断した場合、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。

【1255】

一方、変動時の抽選を行うタイミングであると判断した場合、ステップS1423～ステップS1425で行った抽選（保留変化）の結果に応じて、今回の特別図柄変動における演出の流れ（強さ）を抽選する（ステップS1427）。演出の強さは、演出の信頼度の高さ及び派手さに応じた概念であり、演出の強さが「強」である場合には、今回の特別図柄変動において保留変化が発生する可能性が相対的に高くなる。次に、サブCPU330は、今回の特別図柄変動における保留変化の有無を抽選により決定するとともに、保留変化がある場合には、先読み演出の有無及びステップS1427で行った抽選（流れ抽選）の結果に基づいて、保留変化の結果として最終的に表示される保留球の色を、保留変化が発生し得るタイミングごとに抽選により決定する（ステップS1428）。また、この処理において、サブCPU330は、今回の特別図柄変動に対応する大当たり判定の結果がハズレである場合、ガセ演出として表示される預言書の枚数を決定する。

【1256】

次に、サブCPU330は、流れ抽選の結果に基づいて、擬似連におけるどのタイミングで保留変化を発生させるのかを、擬似連の種別ごとに抽選により決定する（ステップS1429）。次に、サブCPU330は、保留変化が発生するタイミングに対して、何れの演出で保留変化を発生させるのかを、抽選により決定する（ステップS1430）。保留変化が2回発生する場合、ステップS1430で行われる処理は、2回目の保留変化用に行われる。また、この処理において、サブCPU330は、預言書が上方から落下する（降る）位置を決定する。

【1257】

次に、サブCPU330は、預言書の進行方向を抽選するタイミング及び回数に関するシナリオ抽選を行う（ステップS1431）。次に、サブCPU330は、上方から落下させる預言書の最大枚数と既に落下してきた（貯まっている）預言書の枚数とに基づいて、さらに落下させる預言書の枚数を抽選により決定する（ステップS1432）。その後、サブCPU330は、本サブルーチンを終了する。以上のように構成することにより、シナリオごとの演出データを記憶する場合と比較して、管理する演出データの量を減らしつつ、保留変化及び預言書の表示に関するランダム感を創出することができる。

【1258】

<カウントダウン演出>

図139は、カウントダウン演出の一例を示す図である。

【1259】

図139では、カウントダウン演出の一例として、砂時計演出を示している。砂時計演出は、カウントダウン対象演出の出現をカウントダウンするための演出である。カウントダウン対象演出は、大当り信頼度や確変信頼度を示唆する演出であり、一定時間に亘って継続的に行われる演出である。

【1260】

具体的に、図139(a)では、特別図柄変動が行われているときに、砂時計画像6311が液晶表示装置4に表示されている様子を示している。砂時計画像6311は、砂時計を模した画像であり、カウントダウン対象演出が行われると決定されたことを条件として、液晶表示装置4に表示される。図139(a)では、カウントダウン対象演出が開始する1分程度前の状態を示している。なお、図139(a)には、今回の特別図柄変動に対応する当該保留球画像6132が表示されるとともに、預言書(図138参照)に対応する預言書画像6310も表示されている。また、図示しないが、変動中の装飾図柄6130も小さく表示されている(図128参照)。

【1261】

図139(b)では、カウントダウン対象演出が開始する8.5秒前の状態を示している。この状態では、液晶表示装置4において、砂時計画像6311の上側に残り時間6312が表示されている。残り時間6312は、カウントダウン対象演出が開始するまでの残り時間を示す数字に対応する画像である。カウントダウン対象演出が開始するまでの残り時間が10秒未満になると、残り時間6312が表示され、残り時間6312の示す数字が漸次減っていく。残り時間6312は、小数点以下第2位まで表示されるが、残り制限時間6300(図136参照)と同様に、小数点以下の数字は、高速で刻々と変化しているため、遊技者からは視認困難である。なお、図139(b)には、当該保留球画像6132が表示されるとともに、図139(a)に示す状態から保留球が増えたことに伴い、第1保留球画像6131a、第2保留球画像6131b、第3保留球画像6131c、及び、第4保留球画像6131dが表示されている。図139(b)に示す状態の後、残り時間6312の示す数字が「0」になったとき、カウントダウン対象演出が開始されることになる。

【1262】

<演出パターン(演出信頼度示唆)>

図140は、演出パターンの具体的態様について説明するための図である。

【1263】

演出番号「401」～「405」に対応する演出パターンにおいては、液晶表示装置4に鳥が出現し、当該鳥の飛行態様によって、所定の演出へと移行する信頼度(演出信頼度)を示唆し得る演出が行われる。

【1264】

具体的に、演出番号「401」に対応する演出パターンにおいては、液晶表示装置4の画面内に鳥が飛来(画面を横切るように出現)した後、当該鳥がそのまま画面外へと飛んでいく演出が行われる。演出番号「402」に対応する演出パターンにおいては、液晶表示装置4の画面内に鳥が飛来し、手前に飛んでくるような様子を見せた後、当該鳥がそのまま画面外へと飛んでいく演出が行われる。

【1265】

演出番号「403」に対応する演出パターンにおいては、液晶表示装置4の画面内に鳥が飛来し、手前に飛んでくるような様子を見せた後、当該鳥が短時間に亘って画面内を飛行する演出が行われる。演出番号「404」に対応する演出パターンにおいては、液晶表示装置4の画面内に鳥が飛来し、手前に飛んでくるような様子を見せた後、当該鳥が中程度の時間に亘って画面内を飛行する演出が行われる。演出番号「405」に対応する演出パターンにおいては、液晶表示装置4の画面内に鳥が飛来し、手前に飛んでくるような様子

を見せた後、当該鳥が長時間に亘って画面内を飛行する演出が行われる。

【1266】

演出番号「403」～「405」に対応する演出においては、鳥が画面内を繰り返し飛行（飛行をループ）した後、奥へと突っ込むような様子を見せ、所定の演出へと移行するかどうかの結果が表示される。鳥が画面内を飛行する時間が長い場合には、鳥が画面内を飛行する時間が短い場合よりも、高い確率で所定の演出へと移行し得るようになっている。すなわち、鳥が画面内を飛行する時間が長い場合には、鳥が画面内を飛行する時間が短い場合よりも、基本的に演出信頼度が高くなっている。鳥は、画面内を飛行するとき、一又は複数回に亘って段階的に上昇（画面内のより高い位置へと移動）する。ここで、図示しないが、鳥が画面内を飛行している間、演出信頼度が液晶表示装置4に表示される。当該演出信頼度は、鳥が上昇するごとに、漸次上がっていく。

10

【1267】

具体的に、演出番号「403」～「405」に対応する演出パターンのうちの何れかの演出パターンが選択された場合、選択された演出パターン（鳥の飛行時間）に応じて、液晶表示装置4に表示される演出信頼度の初期値、最終的に到達し得る演出信頼度、及び、鳥が上昇する回数が抽選（シナリオ抽選）により決定される。なお、演出番号「405」に対応する演出パターンが選択された場合には、鳥が上昇する箇所（画面内の位置）も、シナリオ抽選により決定される。

【1268】

ここで、液晶表示装置4に表示される演出信頼度の初期値をP%、最終的に到達し得る演出信頼度をQ%、鳥が上昇する回数をN回とする。このとき、液晶表示装置4に表示される演出信頼度は、鳥が上昇するごとに更新（加算）されるため、N回の加算が行われることになる。当該N回分の加算値のうち、(N-1)回分の加算値は、抽選により決定され、残り1回分の加算値は、P及びQの値を用いて算出される。例えば、K回目（Kは、1～N）の上昇において加算される演出信頼度の値を R_K とすると、 $P + (R_1 + R_2 + \dots + R_{N-1} + R_N) = Q$ となる。 $R_1 \sim R_{N-1}$ は、抽選により決定され、 R_N は、 $Q - P - (R_1 + R_2 + \dots + R_{N-1})$ により算出されるように構成することが可能である。なお、 $P = 0$ の場合には、当該Pの値は、演出信頼度として液晶表示装置4に表示されなくてもよい。

20

【1269】

以上、本発明の一実施形態として、第2実施形態に係るパチンコ遊技機6001について説明した。

30

【1270】

<付記A>

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当たり遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。

40

【1271】

このような従来の遊技機として、遊技者が獲得することが可能な遊技価値の数を報知する演出を行うように構成された遊技機が知られている（例えば、特開2017-51809号公報参照）。

【1272】

本発明者は、上述したような遊技価値の数に関する報知演出について、鋭意検討を重ねる過程において、報知方法に関して工夫を凝らすことにより、新たなエンターテインメント性を創出することができるのではないかと考えるに至った。

【1273】

本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、新たなエンターテインメント性

50

を創出することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【1274】

この点、第2実施形態に係るパチンコ遊技機6001は、以下の特徴を備えている。

【1275】

(A-1) 始動条件が成立すると識別情報の変動を行うことが可能な図柄変動手段(第1特別図柄表示部5C、第2特別図柄表示部5D、液晶表示装置4等)と、

所定の抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段により行われる前記所定の抽選の結果が所定の結果(大当り)となった場合に、遊技者にとって有利な特定遊技状態(大当り遊技状態)へ移行させることが可能な特定遊技状態移行手段と、

遊技価値を付与する付与手段と、

前記付与手段により付与され得る遊技価値の数に関する報知(プレートの表示)を行う報知手段と、を備え、

前記特定遊技状態は、第1所定数の遊技価値(2400個の遊技球)を付与することが可能な第1特定遊技状態と、第2所定数の遊技価値(600個の遊技球)を付与することが可能な第2特定遊技状態と、を備え、

前記報知手段は、

第1所定の条件が成立した場合に、前記第1所定数に関する報知(「2400」プレートの表示)を行うことが可能な第1報知手段(図108のステップS1082の処理を実行するサブCPU330)と、

前記第1報知手段により前記第1所定数に関する報知が行われた後、前記第1特定遊技状態により前記第1所定数の遊技価値が付与されるよりも前に、第2所定の条件が成立した場合に、前記第1所定数と前記第2所定数との合計数に関する報知(「3000」プレートの表示)を行うことが可能な第2報知手段(図112のステップS1103の処理を実行するサブCPU330)と、

前記第2報知手段により前記第1所定数と前記第2所定数との合計数に関する報知が行われた後、前記第1所定数に関する報知を行うことが可能な第3報知手段(図112のステップS1105の処理を実行するサブCPU330)と、を備える、

ことを特徴とする遊技機。

【1276】

第2実施形態に係るパチンコ遊技機6001によれば、第1所定数の遊技価値(2400個の遊技球)を付与することが可能な第1特定遊技状態(16R大当り)が設けられており、第1所定の条件が成立した場合には、第1所定数に関する報知(「2400」プレートの表示)を行うことが可能である。一方で、第2所定数の遊技価値(600個の遊技球)を付与することが可能な第2特定遊技状態(4R大当り)が設けられており、第1所定数に関する報知(「2400」プレートの表示)が行われた後第1所定数の遊技価値(2400個の遊技球)が付与されるよりも前に第2所定の条件が成立した場合には、第1所定数(2400)と第2所定数(600)との合計数に関する報知(「3000」プレートの表示)を行い、その後、再度、第1所定数に関する報知(「2400」プレートの表示)を行うことが可能なように構成されている。これにより、付与され得る遊技価値の数を報知することを通じて、遊技者の心理状態に起伏を生じさせることが可能であり、遊技の興趣を向上させることができる。

【1277】

第2実施形態では、確変大当りが発生しいったん確変遊技状態に移行すると、その後通常遊技状態に移行するまでに、遊技者は、16R大当りに相当する賞球(2400個の遊技球)を獲得することができることとして説明した。当該確変大当りは、本発明における第1所定の条件に相当する。また、4R確変大当りが発生すると、遊技者は、4R大当りに相当する賞球(600個の遊技球)を獲得することができる。当該4R確変大当りは、本発明における第2所定の条件に相当する。本発明における第1所定の条件及び第2所定の条件は、これらの例に限定されず、任意の条件を適宜採用することが可能である。第1所

10

20

30

40

50

定の条件及び第2所定の条件は、それぞれ、確変大当りでも通常大当りでもよく、あるいは小当りでもよく、ラウンド数も特に限定されない。また、第1所定の条件及び第2所定の条件としては、所定の装飾図柄組合せが停止表示されることという条件や、所定の入賞口に遊技球が入賞することという条件や、先読み演出等において所定の演出（例えば、大当りに対応する演出）が行われることという条件を採用してもよい。

【1278】

また、第2実施形態では、本発明をパチンコ遊技機に適用した例について説明したが、本発明は、パチスロ遊技機に適用することも可能である。例えば、所定の図柄組合せ（例えば、遊技状態の移行契機となる図柄組合せや小役に係る図柄組合せ）が停止表示されることという条件、所定の役（例えば、ボーナス役やAT抽籤の契機となる役）が内部当籤役として決定されることという条件、所定回数の単位遊技が行われることという条件、BBやMB等のボーナス遊技状態への移行条件、RT遊技状態への移行条件、AT遊技状態（ART遊技状態）への移行条件、ART上乗せ遊技状態（ART回数が上乗せされる遊技状態）への移行条件等を、第1所定の条件及び第2所定の条件として採用することが可能である。

【1279】

また、第2実施形態では、第1所定数が2400であり、第2所定数が600であることとして説明した。第1所定数及び第2所定数としては、任意の数を適宜採用することが可能であり、第1所定数が第2所定数よりも大きくてもよいし、第2所定数が第1所定数よりも大きくてもよいし、第1所定数と第2所定数とが同じ数であってもよい。

【1280】

(A-2) 始動条件が成立すると識別情報の変動を行うことが可能な図柄変動手段（第1特別図柄表示部5C、第2特別図柄表示部5D、液晶表示装置4等）と、
所定の抽選を行う抽選手段と、
前記抽選手段により行われる前記所定の抽選の結果が所定の結果（大当り）となった場合に、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り遊技状態）へ移行させることが可能な特定遊技状態移行手段と、
遊技価値を付与する付与手段と、
前記付与手段により付与され得る遊技価値の数に関する報知（プレートの表示）を行う報知手段と、を備え、
所定の期間において前記特定遊技状態が複数回発生したときに、該複数回の特定遊技状態のうちM回目（Mは、1以上の整数）の特定遊技状態において第1所定数の遊技価値（2400個の遊技球）を付与することが可能である一方、N回目（Nは、Mよりも大きな整数）の特定遊技状態において第2所定数の遊技価値（2400個の遊技球）を付与することが可能である場合があり、
前記報知手段は、
前記第1所定数と前記第2所定数との合計数に関する報知（「4800」プレートの表示）を行うことが可能な第1報知手段（図112のステップS1112及びステップS1116の処理を実行するサブCPU330）と、
前記第1報知手段により前記第1所定数と前記第2所定数との合計数に関する報知が行われた後、前記第2所定数に関する報知（「2400」プレートの表示）を行うことが可能な第2報知手段（図112のステップS1109の処理を実行するサブCPU330）と、を備える、
ことを特徴とする遊技機。

【1281】

第2実施形態に係るパチンコ遊技機6001によれば、特定遊技状態（大当り遊技状態）が複数回発生した場合、該複数回の特定遊技状態（大当り遊技状態）のうちM回目（Mは、1以上の整数）の特定遊技状態（大当り遊技状態）において第1所定数の遊技価値（2400個の遊技球）を付与することが可能である一方、N回目（Nは、Mよりも大きな整数）の特定遊技状態（大当り遊技状態）において第2所定数の遊技価値（2400個の遊

技球)を付与することが可能である。そして、第1所定数(2400)と第2所定数(2400)との合計数に関する報知(「4800」プレートの表示)を行い、その後、第2所定数(2400)に関する報知(「2400」プレートの表示)を行うことが可能なように構成されている。これにより、付与され得る遊技価値の数を報知することを通じて、遊技者の心理状態に起伏を生じさせることが可能であり、遊技の興趣を向上させることができる。

【1282】

(A-2') 始動条件が成立すると識別情報の変動を行うことが可能な図柄変動手段(第1特別図柄表示部5C、第2特別図柄表示部5D、液晶表示装置4等)と、
所定の抽選を行う抽選手段と、
前記抽選手段により行われる前記所定の抽選の結果が所定の結果(大当たり)となった場合に、遊技者にとって有利な特定遊技状態(大当たり遊技状態)へ移行させることが可能な特定遊技状態移行手段と、
特典を付与する付与手段と、
前記付与手段により付与され得る特典の量に関する報知(プレートの表示)を行う報知手段と、を備え、
所定の期間において前記特定遊技状態が複数回発生したときに、該複数回の特定遊技状態のうちM回目(Mは、1以上の整数)の特定遊技状態において第1の特典(2400個の遊技球)を付与することが可能である一方、N回目(Nは、Mよりも大きな整数)の特定遊技状態において第2の特典(2400個の遊技球)を付与することが可能である場合があり、
前記報知手段は、
前記第1の特典の量と前記第2の特典の量との合計量に関する報知(「4800」プレートの表示)を行うことが可能な第1報知手段(図112のステップS1112及びステップS1116の処理を実行するサブCPU330)と、
前記第1報知手段により前記第1の特典の量と前記第2の特典の量との合計量に関する報知が行われた後、前記第2の特典の量に関する報知(「2400」プレートの表示)を行うことが可能な第2報知手段(図112のステップS1109の処理を実行するサブCPU330)と、を備える、
ことを特徴とする遊技機。

【1283】

第2実施形態に係るパチンコ遊技機6001によれば、特定遊技状態(大当たり遊技状態)が複数回発生した場合、該複数回の特定遊技状態(大当たり遊技状態)のうちM回目(Mは、1以上の整数)の特定遊技状態(大当たり遊技状態)において第1の特典(2400個の遊技球)を付与することが可能である一方、N回目(Nは、Mよりも大きな整数)の特定遊技状態(大当たり遊技状態)において第2の特典(2400個の遊技球)を付与することが可能である。そして、第1の特典の量(2400)と第2の特典の量(2400)との合計量に関する報知(「4800」プレートの表示)を行い、その後、第2の特典の量(2400)に関する報知(「2400」プレートの表示)を行うことが可能なように構成されている。これにより、付与され得る特典の量を報知することを通じて、遊技者の心理状態に起伏を生じさせることが可能であり、遊技の興趣を向上させることができる。

【1284】

本発明において、M回目の特定遊技状態とN回目の特定遊技状態とは、連続していてもよいし(すなわち、 $N = M + 1$ であってもよい)、M回目の特定遊技状態とN回目の特定遊技状態との間に、一又は複数回の特定遊技状態が発生することとしてもよい。M回目の特定遊技状態及びN回目の特定遊技状態は、それぞれ、確変大当たりでも通常大当たりでもよく、ラウンド数も特に限定されない。なお、M回目の特定遊技状態とN回目の特定遊技状態とは、所定の期間に発生した複数回の特定遊技状態に含まれるが、当該複数回の特定遊技状態が発生する期間としては、任意の期間を採用することが可能である。例えば、一の特定遊技状態が発生する契機となった特別図柄変動が停止(開始)したときに一又は複数

10

20

30

40

50

の保留球が存在し、当該一又は複数の保留球のうちの一の保留球に対応する所定の抽選の結果が所定の結果（大当り）である（保留連である）場合、当該一の特定遊技状態が開始してから、当該一の保留球に対応する特定遊技状態が終了するまでの期間を、所定の期間として採用してもよい。所定の抽選の結果が所定の結果（大当り）である保留球が複数存在する場合には、当該複数の保留球のうち最後の始動口入賞に対応する保留球を契機として発生する特定遊技状態が終了する時点を、所定の期間の終期として採用してもよい。また、一の特定遊技状態が発生する契機となった特別図柄変動が停止（開始）したときに一又は複数の保留球が存在し、当該一又は複数の保留球のうちの一の保留球に対応する所定の抽選の結果が所定の結果（大当り）である（保留連である）場合であっても、当該一の保留球に対応する特定遊技状態が終了した後のタイミング（例えば、当該一の保留球に対応する特定遊技状態の次回以降に発生した特定遊技状態が終了する時点）を、所定の期間の終期として採用してもよい。

10

【1285】

また、第2実施形態では、第1所定数が2400であり、第2所定数が2400であることとして説明した。第1所定数及び第2所定数としては、任意の数を適宜採用することが可能であり、第1所定数が第2所定数よりも大きくてもよいし、第2所定数が第1所定数よりも大きくてもよいし、第1所定数と第2所定数とが同じ数であってもよい。

【1286】

また、第2実施形態では、遊技価値の数に関する報知として、遊技球の数に関する報知が行われることとして説明した。本発明においては、遊技媒体（パチンコ遊技機における遊技球の他、パチスロ遊技機におけるメダル等を含む）に限定されず、各種特典に関する報知を行うことが可能である。そのような特典としては、定量化可能な対象を適宜採用することが可能であり、例えば、遊技者が遊技媒体を獲得しやすくなる状態において実行可能なゲームの回数（例えば、パチンコ遊技機における時短回数やパチスロ遊技機におけるART回数等）や、遊技者にとっての有利度（例えば、大当り遊技状態が終了した後の遊技状態）を報知するか否かの期待度に関連するポイントを特典として採用してもよい。例えば、そのようなポイントの数（例えば、黄7数カウンタの値やナビ数カウンタの値）に関する報知を、第2実施形態で説明したプレートの表示により行うこととしてもよい。なお、数に関する報知態様も、プレートの表示に限定されず、遊技者が視覚や聴覚により当該数を直接的又は間接的に認識可能な態様を適宜採用することが可能である。また、所定数に関する報知としては、これから付与され得る特典（付与されることが確定している特典）の数のうちの全てが報知される場合の他、当該数のうちの一部が報知される場合もあり、当該数値そのものを報知してもよいし、既に付与されることが決まった数に対して追加的に付与されることが決まった数を報知してもよいし、これらを合計した数値を報知してもよい。

20

30

【1287】

<付記B>

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当り遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。

40

【1288】

このような従来の遊技機として、遊技者が獲得することが可能な遊技価値の数を報知する演出を行うように構成された遊技機が知られている（例えば、特開2017-51809号公報参照）。

【1289】

本発明者は、遊技機において行われる各種演出について、鋭意検討を重ねる過程において、演出態様に関して工夫を凝らすことにより、新たなエンターテインメント性を創出する

50

ことができるのではないかと考えた。至った。

【1290】

本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、新たなエンターテインメント性を創出することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【1291】

この点、第2実施形態に係るパチンコ遊技機6001は、以下の特徴を備えている。

【1292】

(B-1) 始動条件が成立すると識別情報の変動を行うことが可能な図柄変動手段(第1特別図柄表示部5C、第2特別図柄表示部5D、液晶表示装置4等)と、

所定の抽選を行う抽選手段と、

特定の遊技状態(大当り遊技状態)において、遊技者にとっての有利度を示唆し得る特定演出(特殊ラウンド用演出)を実行することが可能な特定演出実行手段と、

所定の付与対象(黄7)を付与することが可能な対象付与手段と、

前記特定の遊技状態が開始するまでに前記対象付与手段により付与された前記所定の付与対象の個数をカウントすることが可能な対象カウント手段と、を備え、

前記抽選手段は、

遊技者にとっての有利度が互いに異なる複数の抽選用遊技状態のうちの何れかの抽選用遊技状態(確変遊技状態又は非確変遊技状態)に応じて、前記所定の抽選を行うことが可能であり、

前記特定演出実行手段は、

前記特定の遊技状態中の、少なくとも、前記特定の遊技状態が開始する時点における前記所定の付与対象の個数に応じた期間内において、前記特定演出を実行することが可能であるととも、前記特定演出を通じて前記抽選用遊技状態を示唆することが可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【1293】

第2実施形態に係るパチンコ遊技機6001によれば、遊技者にとっての有利度が互いに異なる複数の抽選用遊技状態のうちの何れかの抽選用遊技状態(確変遊技状態又は非確変遊技状態)に応じて、所定の抽選を行うことが可能であり、特定の遊技状態(大当り遊技状態)において、当該有利度(抽選用遊技状態(確変遊技状態又は非確変遊技状態))を示唆し得る特定演出(特殊ラウンド用演出)を実行することが可能である。ここで、第2実施形態に係るパチンコ遊技機6001によれば、所定の付与対象(黄7)が付与されることがあり、特定の遊技状態(大当り遊技状態)が開始するまでに付与された所定の付与対象(黄7)の個数をカウントすることが可能である。そして、特定の遊技状態(大当り遊技状態)中の、少なくとも、特定の遊技状態(大当り遊技状態)が開始する時点における所定の付与対象(黄7)の個数に応じた期間内において、特定演出(特殊ラウンド用演出)を実行することが可能なように構成されている。これにより、所定の付与対象(黄7)の個数と特定演出(特殊ラウンド用演出)の実行される期間とを対応付けることが可能であり、遊技者に対して、所定の付与対象(黄7)の個数について関心を抱かせることができ、このことを通じて遊技の興趣を向上させることができる。

【1294】

(B-2) 始動条件が成立すると識別情報の変動を行うことが可能な図柄変動手段(第1特別図柄表示部5C、第2特別図柄表示部5D、液晶表示装置4等)と、

所定の抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段により行われる前記所定の抽選の結果が所定の結果(大当り)となった場合に、遊技者にとって有利な特定遊技状態(大当り遊技状態)へ移行させることが可能な特定遊技状態移行手段と、

前記特定遊技状態において特定演出(特殊ラウンド用演出)を実行することが可能な特定演出実行手段と、

前記特定遊技状態において所定の条件が成立するごとに、遊技価値を付与することが可能な遊技価値付与手段と、

所定の付与対象（黄7）を1個又は複数個付与することが可能な対象付与手段と、前記特定遊技状態において前記所定の条件が成立するごとに、前記対象付与手段により付与された前記所定の付与対象を1個消費することが可能な対象消費手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記対象付与手段により付与された前記所定の付与対象のうち、前記対象消費手段により消費されていない前記所定の付与対象が残っている場合に、前記特定演出を実行することが可能である、ことを特徴とする遊技機。

【1295】

第2実施形態に係るパチンコ遊技機6001によれば、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り遊技状態）において特定演出（特殊ラウンド用演出）を実行することが可能である。具体的に、第2実施形態に係るパチンコ遊技機6001によれば、所定の付与対象（黄7）が1個又は複数個付与されることがある一方で、特定遊技状態（大当り遊技状態）において所定の条件（アタッカー入賞）（遊技価値の付与条件）が成立するごとに、所定の付与対象（黄7）を1個消費することが可能である。そして、所定の付与対象（黄7）のうちまだ消費されていない所定の付与対象（黄7）が残っている場合に、特定演出（特殊ラウンド用演出）を実行することが可能なように構成されている。これにより、遊技価値の付与条件（アタッカー入賞）が成立するごとに1個ずつ消費されていく所定の付与対象（黄7）、及び、所定の付与対象（黄7）が残っている場合に実行され得る特定演出（特殊ラウンド用演出）について、遊技者に関心を抱かせることが可能であり、このことを通じて遊技の興趣を向上させることができる。

【1296】

（B-3） 始動条件が成立すると識別情報の変動を行うことが可能な図柄変動手段（第1特別図柄表示部5C、第2特別図柄表示部5D、液晶表示装置4等）と、所定の抽選を行う抽選手段と、遊技者にとっての有利度を示唆し得る特定演出（特殊ラウンド用演出）を実行することが可能な特定演出実行手段と、所定の付与対象（黄7）を付与することが可能な対象付与手段と、前記対象付与手段により付与された前記所定の付与対象を消費することが可能な対象消費手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記対象付与手段により付与された全ての前記所定の付与対象が前記対象消費手段により消費されて前記所定の付与対象が無くなった後、前記対象付与手段により前記所定の付与対象が再び付与された場合、前記所定の付与対象が無くなるまでの第1の期間（図123に示す1回目～5回目のラウンドゲーム）においては、前記特定演出が実行され得るように制御可能であり、前記所定の付与対象が無くなってから前記対象付与手段により前記所定の付与対象が再び付与されるまでの第2の期間（図123に示す6回目～10回目のラウンドゲーム）においては、前記特定演出が実行され得ないように制御可能であり、前記対象付与手段により前記所定の付与対象が再び付与された後の第3の期間（図123に示す12回目のラウンドゲーム）においては、前記特定演出が実行され得るように制御可能である、ことを特徴とする遊技機。

【1297】

第2実施形態に係るパチンコ遊技機6001によれば、遊技者にとっての有利度を示唆し得る特定演出（特殊ラウンド用演出）を実行することが可能である。具体的に、第2実施形態に係るパチンコ遊技機6001によれば、所定の付与対象（黄7）を付与することが可能である一方で、所定の付与対象（黄7）を消費することが可能である。そして、付与された全ての所定の付与対象（黄7）が消費されて所定の付与対象（黄7）が無くなった後、所定の付与対象（黄7）が再び付与された場合、所定の付与対象（黄7）が無くなるまでの第1の期間（図123に示す1回目～5回目のラウンドゲーム）においては、特定

10

20

30

40

50

演出（特殊ラウンド用演出）が実行され得るように制御可能であり、所定の付与対象（黄 7）が無くなってから所定の付与対象（黄 7）が再び付与されるまでの第 2 の期間（図 1 2 3 に示す 6 回目～10 回目のラウンドゲーム）においては、特定演出（特殊ラウンド用演出）が実行され得ないように制御可能であり、所定の付与対象（黄 7）が再び付与された後の第 3 の期間（図 1 2 3 に示す 12 回目のラウンドゲーム）においては、特定演出（特殊ラウンド用演出）が実行され得るように制御可能なように構成されている。これにより、所定の付与対象（黄 7）の有無に応じて、特定演出（特殊ラウンド用演出）が実行される期間の後、特定演出（特殊ラウンド用演出）が実行されない期間を経て、再度、特定演出（特殊ラウンド用演出）が実行される期間を発生させることができる。そして、このような特定演出（特殊ラウンド用演出）が実行されるか否かの変遷を通じて、遊技者の心理状態に起伏を生じさせることが可能であり、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【1298】

なお、所定の付与対象（黄 7）が「無くなる」場合には、記憶手段（RAM）に記憶されているカウンタ（黄 7 数カウンタ）の値や、液晶表示装置に表示されている所定の付与対象（黄 7）の数等、何らかの値が 0 になる場合の他、例えば、液晶表示装置に表示されている所定の付与対象（黄 7）に対応する画像が消える場合（視覚的、物理的、又は、数値的に、残数が無くなる場合、及び、存在していたものが存在しなくなる場合）が含まれる。

【1299】

（B-4） 始動条件が成立すると識別情報の変動を行うことが可能な図柄変動手段（第 1 特別図柄表示部 5 C、第 2 特別図柄表示部 5 D、液晶表示装置 4 等）と、

20

所定の抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段により行われる前記所定の抽選の結果が所定の結果（大当り）となった後、前記図柄変動手段により所定の導出表示が行われた場合に、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り遊技状態）へ移行させることが可能な特定遊技状態移行手段と、

演出を実行することが可能な演出実行手段と、

所定の付与対象（黄 7）を付与することが可能な対象付与手段と、を備え、

前記所定の結果は、第 1 所定の結果（確変大当り）及び第 2 所定の結果（通常大当り）を含み、

前記抽選手段により行われる前記所定の抽選の結果が前記第 1 所定の結果となった場合には、前記抽選手段により行われる前記所定の抽選の結果が前記第 2 所定の結果となった場合よりも、遊技者にとって有利に制御可能であり、

30

前記演出実行手段は、

前記抽選手段により前記所定の抽選が行われた後、前記図柄変動手段により識別情報の導出表示が行われるまでの間に、前記所定の付与対象が付与される可能性を示唆する対象付与示唆演出（黄 7 付与演出）を実行することが可能であり、

前記対象付与手段は、

前記演出実行手段により前記対象付与示唆演出が実行された後、前記図柄変動手段により前記所定の導出表示が行われる場合にのみ、該対象付与示唆演出に対応する前記所定の付与対象を確定的に付与することが可能であるとともに、前記抽選手段により行われる前記所定の抽選の結果が前記第 1 所定の結果となった場合には、前記抽選手段により行われる前記所定の抽選の結果が前記第 2 所定の結果となった場合よりも、付与される前記所定の付与対象の量が多くなり得るように制御可能である、

40

ことを特徴とする遊技機。

【1300】

第 2 実施形態に係るパチンコ遊技機 6001 によれば、所定の抽選の結果が所定の結果（大当り）となった後、所定の導出表示が行われた場合に、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り遊技状態）へ移行させることが可能であるとともに、所定の抽選の結果が第 1 所定の結果（確変大当り）となった場合には、所定の抽選の結果が第 2 所定の結果（通常大当り）となった場合よりも、遊技者にとって有利に制御可能である。また、所定の抽選の結果が第 1 所定の結果（確変大当り）となった場合には、所定の抽選の結果が第 2 所

50

定の結果（通常大当り）となった場合よりも、付与される所定の付与対象（黄7）の量が多くなり得るように制御可能である。ここで、第2実施形態に係るパチンコ遊技機6001によれば、所定の抽選が行われた後識別情報の導出表示が行われるまでの間に、所定の付与対象（黄7）が付与される可能性を示唆する対象付与示唆演出（黄7付与演出）を実行することが可能である一方、対象付与示唆演出（黄7付与演出）が実行された後所定の導出表示が行われる場合にのみ、該対象付与示唆演出（黄7付与演出）に対応する所定の付与対象（黄7）を確定的に付与することが可能なように構成されている。このような対象付与示唆演出（黄7付与演出）を通じて、所定の抽選の結果が所定の結果（大当り）（特に、第1所定の結果（確変大当り））となることを遊技者に期待させるとともに、遊技者の心理状態に起伏を生じさせることが可能であり、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【1301】

（B-5） 始動条件が成立すると識別情報の変動を行うことが可能な図柄変動手段（第1特別図柄表示部5C、第2特別図柄表示部5D、液晶表示装置4等）と、
所定の抽選を行う抽選手段と、
前記抽選手段により行われる前記所定の抽選の結果が所定の結果（大当り）となった場合に、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り遊技状態）へ移行させることが可能な特定遊技状態移行手段と、
前記特定遊技状態において特定演出（特殊ラウンド用演出）を実行することが可能な特定演出実行手段と、
第1の演出モード（第2特殊モード）及び第2の演出モード（時短モードB）を含む複数の演出モードのうちの何れかの演出モードに制御可能な演出モード制御手段と、
所定の付与対象（黄7）を付与することが可能な対象付与手段と、
前記特定遊技状態において、遊技の進行に伴って、前記対象付与手段により付与された前記所定の付与対象を消費することが可能な対象消費手段と、を備え、
前記所定の結果は、第1所定の結果（確変大当り）及び第2所定の結果（通常大当り）を含み、
前記抽選手段により行われる前記所定の抽選の結果が前記第1所定の結果となった場合には、前記抽選手段により行われる前記所定の抽選の結果が前記第2所定の結果となった場合よりも、遊技者にとって有利に制御可能であり、
前記特定演出は、前記抽選手段により行われる前記所定の抽選の結果が前記第1所定の結果となったことを示唆し得る演出であり、
前記対象付与手段は、
前記第2の演出モードにおいては、前記抽選手段により行われる前記所定の抽選の結果が前記所定の結果となり、且つ、所定の条件が成立（フリーズ演出が発生）した場合にのみ、前記所定の付与対象を付与することが可能である一方、前記第1の演出モードにおいては、前記所定の条件が成立していなくても、前記所定の付与対象を付与することが可能であり、
前記特定演出実行手段は、
前記対象付与手段により付与された前記所定の付与対象のうち、前記対象消費手段により消費されていない前記所定の付与対象が残っている場合に、前記特定演出を実行することが可能であるとともに、前記第1の演出モードにおいて前記抽選手段により行われる前記所定の抽選の結果が前記所定の結果となったことを契機として移行する前記特定遊技状態においては、前記所定の条件が成立していなくても、前記特定演出を実行することが可能である一方、前記第2の演出モードにおいて前記抽選手段により行われる前記所定の抽選の結果が前記所定の結果となったことを契機として移行する前記特定遊技状態においても、前記所定の条件が成立した場合に限り、前記特定演出を実行することが可能である、
ことを特徴とする遊技機。

20

30

40

【1302】

第2実施形態に係るパチンコ遊技機6001によれば、所定の抽選の結果が所定の結果（

50

大当り)となった場合に、遊技者にとって有利な特定遊技状態(大当り遊技状態)へ移行させることが可能であり、また、特定遊技状態(大当り遊技状態)においては、特定演出(特殊ラウンド用演出)を実行することが可能である。具体的には、所定の付与対象(黄7)を付与することが可能である一方で、特定遊技状態(大当り遊技状態)において遊技の進行に伴って所定の付与対象(黄7)を消費することが可能であり、まだ消費されていない所定の付与対象(黄7)が残っている場合に、特定演出(特殊ラウンド用演出)を実行することが可能となっている。ここで、第2実施形態に係るパチンコ遊技機6001によれば、第2の演出モード(時短モードB)においては、所定の抽選の結果が所定の結果(大当り)となり、且つ、所定の条件が成立(フリーズ演出が発生)した場合にのみ、所定の付与対象(黄7)を付与することが可能である一方、第1の演出モード(第2特殊モード)においては、所定の条件が成立(フリーズ演出が発生)していなくても、所定の付与対象(黄7)を付与することが可能なように構成されている。そして、このことと関連して、第1の演出モード(第2特殊モード)において所定の抽選の結果が所定の結果(大当り)となったことを契機として移行する特定遊技状態(大当り遊技状態)においては、所定の条件が成立(フリーズ演出が発生)していなくても、特定演出(特殊ラウンド用演出)を実行することが可能である一方、第2の演出モード(時短モードB)において所定の抽選の結果が所定の結果(大当り)となったことを契機として移行する特定遊技状態(大当り遊技状態)においても、所定の条件が成立(フリーズ演出が発生)した場合に限り、特定演出(特殊ラウンド用演出)を実行することが可能なように構成されている。特定演出(特殊ラウンド用演出)は、所定の抽選の結果が第1所定の結果(確変大当り)(遊技者にとって有利な結果)となったことを示唆し得る演出であるところ、第2実施形態に係るパチンコ遊技機6001によれば、上記のように、所定の付与対象(黄7)及び特定演出(特殊ラウンド用演出)との関係において互いに異なる演出モードを設けることにより、第1所定の結果(確変大当り)に対する遊技者の期待感に多様性を創出することが可能であり、遊技の興趣を向上させることができる。

【1303】

なお、第2の演出モード(時短モードB)において所定の抽選の結果が所定の結果(大当り)となったことを契機として移行する特定遊技状態(大当り遊技状態)において、特定演出(特殊ラウンド用演出)が実行されることとなるための条件は、フリーズ演出が発生することに限定されず、任意の条件を適宜採用することが可能である。そのような条件としては、所定の演出が行われることという条件や、所定の演出パターンが選択されることという条件の他、例えば、所定の装飾図柄組合せ(例えば、V揃いやG揃い)が停止表示されることという条件を採用してもよい。

【1304】

第2実施形態では、特殊キャラクタを液晶表示装置4に表示させる演出(特殊キャラクタ出現用演出)が、確変大当りとなった場合にのみ実行され得る演出(確変確定演出)であることとして説明した。本発明における特定演出(特殊ラウンド用演出)としては、遊技者にとっての有利度を示唆し得る演出を適宜採用することが可能である。例えば、遊技者にとって相対的に有利な当り(例えば、確変大当り、時短回数の多い大当り、ラウンド数の多い大当り等)の場合にのみ、特殊ラウンド用演出(特殊キャラクタ出現用演出)が行われるように構成してもよい。また、遊技者にとって相対的に不利な当り(例えば、通常大当り、時短回数の少ない大当り、ラウンド数の少ない大当り等)の場合においても、特殊ラウンド用演出(特殊キャラクタ出現用演出)が行われ得ることとしつつ、遊技者にとって相対的に有利な大当り(例えば、確変大当り、時短回数の多い大当り、ラウンド数の多い大当り等)の場合には、遊技者にとって相対的に不利な大当り(例えば、通常大当り、時短回数の少ない大当り、ラウンド数の少ない大当り等)の場合よりも高い確率で、特殊ラウンド用演出(特殊キャラクタ出現用演出)が行われるように構成してもよい。

【1305】

また、第2実施形態では、本発明をパチンコ遊技機に適用した例について説明したが、本発明は、パチスロ遊技機に適用することも可能である。例えば、BBやMB等のボーナス

遊技状態、RT遊技状態、AT遊技状態（ART遊技状態）等に関する有利度を示唆し得る演出を、本発明における特定演出として採用してもよい。例えば、遊技者にとって相対的に有利なボーナス遊技状態及び遊技者にとって相対的に不利なボーナス遊技状態を設けつつ、何れのボーナス遊技状態に対応する内部当籤役が当籤したのかを、特定演出を通じて示唆するように構成してもよい。

【1306】

また、第2実施形態では、所定の条件（アタッカー入賞）が成立するごとに所定の付与対象（黄7）を1個消費することとして説明した。本発明において、所定の付与対象（黄7）の消費態様は、この例に限定されない。例えば、所定の付与対象（黄7）が消費される契機としては、任意の条件成立を採用することが可能であり、所定の入賞口（例えば、始動口やアタッカー、一般入賞口等）に遊技球が入賞した場合に所定の付与対象（黄7）を消費することとしてもよいし、1ラウンドが終了した場合に所定の付与対象（黄7）を消費することとしてもよいし、所定時間が経過した場合に所定の付与対象（黄7）を消費することとしてもよいし、特別図柄変動の変動時間が経過した場合に所定の付与対象（黄7）を消費することとしてもよいし、所定回数の特別図柄変動が行われた場合に所定の付与対象（黄7）を消費することとしてもよい。所定の付与対象（黄7）が消費される遊技状態は、特定遊技状態（大当り遊技状態）に限定されず、特定遊技状態（大当り遊技状態）以外の遊技状態において所定の付与対象（黄7）を消費することとしてもよい。また、本発明をパチスロ遊技機に適用する場合には、所定の図柄組合せ（例えば、遊技状態の移行契機となる図柄組合せや小役に係る図柄組合せ）が停止表示された場合や、所定の役（例えば、ボーナス役やAT抽籤の契機となる役）が内部当籤役として決定された場合、所定回数の単位遊技が行われた場合等に、所定の付与対象（黄7）を消費することとしてもよい。所定の付与対象（黄7）が消費される契機となる条件が成立した場合には、所定の付与対象（黄7）を必ず消費することとしてもよいし、所定の付与対象（黄7）を消費するか否かを抽選により決定することとしてもよい。また、当該条件が成立した場合に消費される所定の付与対象（黄7）の個数も、特に限定されず、予め定められた数の所定の付与対象（黄7）を消費することとしてもよいし、抽選により決定された数の所定の付与対象（黄7）を消費することとしてもよい。なお、所定の付与対象（黄7）の消費に係る処理としては、記憶手段（RAM）に記憶されているカウンタ（黄7数カウンタ）の値を減算する処理や、液晶表示装置に表示されている所定の付与対象（黄7）の数を減算する処理等、何らかの値を減算（更新）する処理に限定されず、例えば、液晶表示装置に表示されている所定の付与対象（黄7）に対応する画像を消去する処理等であってもよい。

【1307】

本発明における所定の付与対象としては、定量化可能な対象を適宜採用することが可能であり、個数をカウントすることが可能な対象の他、量により表される対象であってもよい。所定の付与対象の表示態様も、特に限定されず、数字、文字、図形、記号、形状、色彩、又は、これらを結合したもの等によって、適宜表現することが可能である。また、所定の付与対象の量は、数値ではなく、メータ等（図128参照）によって表現することとしてもよい。

【1308】

また、第2実施形態では、特別図柄変動の結果がハズレである場合には、黄7をいったん（暫定的に）付与（黄7数カウンタの値を加算）した上で（図116のステップS1208及び図117のステップS1226参照）、後に、当該黄7付与が取り消される（図117のステップS1229参照）こととして説明した。本発明において、特別図柄変動の結果がハズレである場合には、元より黄7を付与（黄7数カウンタの値を加算）しないこととしてもよい。この場合、黄7が付与されていない状態で、黄7が付与されるかのような演出（図122（b）参照）を行うこととしてもよい。

【1309】

また、第2実施形態では、黄7上乗せ数が抽選により決定されることとして説明した（図120のステップS1274参照）。これによれば、黄7数カウンタの値が黄7上限数に

到達しない可能性があるが、本発明においては、黄7数カウンタの値が必ず黄7上限数に到達するように構成してもよい。例えば、フリーズ演出が行われた場合において、大当り遊技状態が開始する前に160個の黄7が付与されなかった場合（図117のステップS1236参照）に、大当り遊技状態中に黄7数カウンタの値が必ず160に到達するように黄7の上乗せを行うこととしてもよい。このように、黄7数カウンタの値を黄7上限数に到達させるためには、例えば、黄7上限数に対する不足分（黄7上限数と現在黄7数との差数）に相当する数の黄7が、大当り遊技状態中に全て付与されるように、大当り遊技状態の開始時に、黄7の上乗せに関するシナリオを決定するとよい。

【1310】

本発明において、各ラウンドゲームにおいて行われる演出の内容は、予め決定しておいてもよい。演出内容を決定するタイミングは、特に限定されず、大当り遊技状態の開始時であってもよいし、大当り遊技状態の開始前（例えば、当該大当り遊技状態が発生する契機となった特別図柄変動の終了時や、当該大当り遊技状態が発生する契機となった大当り判定の実行時等）であってもよい。この場合、全てのラウンドゲームにおいて行われる演出の内容を予め決定することとしてもよいし、第1ラウンド以外の各ラウンドゲームにおいて行われる演出の内容を予め決定することとしてもよい。

【1311】

<付記C>

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当り遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。

【1312】

このような従来の遊技機として、遊技球を入賞口に所定数入球させることができれば、ミッション成功となり、特別演出を行うように構成された遊技機が知られている（例えば、特開2017-221523号公報参照）。

【1313】

本発明者は、遊技機において行われる各種演出について、鋭意検討を重ねる過程において、演出を発生させるための条件に関して工夫を凝らすことにより、新たなエンターテインメント性を創出することができるのではないかと考えるに至った。

【1314】

本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、新たなエンターテインメント性を創出することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【1315】

この点、第2実施形態に係るパチンコ遊技機6001は、以下の特徴を備えている。

【1316】

（C-1） 始動条件が成立すると識別情報の変動を行うことが可能な図柄変動手段（第1特別図柄表示部5C、第2特別図柄表示部5D、液晶表示装置4等）と、

入賞すると所定の抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段により行われる前記所定の抽選の結果が所定の結果（大当り）となった後、前記図柄変動手段により所定の導出表示が行われた場合に、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り遊技状態）へ移行させることが可能な特定遊技状態移行手段と、

前記図柄変動手段により識別情報の変動が行われている期間において、所定の入賞（遊技球の入賞）が成立した場合に、所定の情報を示唆することが可能な情報示唆手段と、を備え、

前記情報示唆手段は、

前記図柄変動手段により識別情報の変動が行われている期間中の第1の期間（リーチに達するまでの期間）内に前記所定の入賞が成立した場合には、第1所定の情報（確変遊技状

10

20

30

40

50

態に関する情報)を示唆することが可能である一方、前記第1の期間とは異なる第2の期間(リーチに達した後の期間)内に前記所定の入賞が成立した場合には、前記第1所定の情報とは異なる第2所定の情報(大当りに関する情報)を示唆することが可能である、ことを特徴とする遊技機。

【1317】

第2実施形態に係るパチンコ遊技機6001によれば、識別情報の変動が行われている期間において、所定の入賞(遊技球の入賞)が成立した場合には、所定の情報(リーチに達するまでの期間)内に所定の入賞(遊技球の入賞)が成立した場合には、第1所定の情報(確変遊技状態に関する情報)を示唆することが可能である一方、第2の期間(リーチに達した後の期間)内に所定の入賞(遊技球の入賞)が成立した場合には、第2所定の情報(大当りに関する情報)を示唆することが可能なように構成されている。このように、所定の入賞(遊技球の入賞)が成立したタイミングに応じて、示唆される情報の内容を異ならせることにより、当該情報を示唆するための演出に多様性を創出することが可能であり、遊技の興趣を向上させることができる。

【1318】

(C-2) 始動条件が成立すると識別情報の変動を行うことが可能な図柄変動手段(第1特別図柄表示部5C、第2特別図柄表示部5D、液晶表示装置4等)と、

所定の抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段により行われる前記所定の抽選の結果が所定の結果(大当り)となった後、前記図柄変動手段により所定の導出表示が行われた場合に、遊技者にとって有利な特定遊技状態(大当り遊技状態)へ移行させることが可能な特定遊技状態移行手段と、

所定の条件(遊技球の入賞)が成立した場合に、第1の演出(大当り信頼度示唆演出)及び第2の演出(確変示唆演出)を含む複数の演出のうちの何れかの演出を行うことが可能な演出実行手段と、を備え、

前記所定の結果として、第1所定の結果(確変大当り)及び第2所定の結果(通常大当り)を含む複数種類の結果が設けられており、

前記抽選手段により行われる前記所定の抽選の結果が前記第1所定の結果となった場合には、前記抽選手段により行われる前記所定の抽選の結果が前記第2所定の結果となった場合よりも、遊技者にとって有利に制御可能であり、

前記第1の演出は、前記抽選手段により行われる前記所定の抽選の結果が前記所定の結果となった可能性を示唆し得る演出であり、前記第2の演出は、前記所定の結果の種類を示唆し得る演出であり、

前記演出実行手段は、

前記所定の条件が成立したタイミングに応じた演出を行うことが可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【1319】

第2実施形態に係るパチンコ遊技機6001によれば、所定の抽選の結果が所定の結果(大当り)となった後、所定の導出表示が行われた場合に、遊技者にとって有利な特定遊技状態(大当り遊技状態)へ移行させることが可能である。また、所定の結果(大当り)としては、第1所定の結果(確変大当り)及び第2所定の結果(通常大当り)を含む複数種類の結果が設けられており、所定の抽選の結果が第1所定の結果(確変大当り)となった場合には、所定の抽選の結果が第2所定の結果(通常大当り)となった場合よりも、遊技者にとって有利に制御可能である。ここで、第2実施形態に係るパチンコ遊技機6001によれば、第1の演出(大当り信頼度示唆演出)及び第2の演出(確変示唆演出)を含む複数の演出のうちの何れかの演出を行うことが可能である。具体的に、第1の演出(大当り信頼度示唆演出)は、所定の抽選の結果が所定の結果(大当り)となった可能性を示唆し得る演出であり、第2の演出(確変示唆演出)は、所定の結果(大当り)の種類を示唆し得る演出であり、複数の演出のうち、所定の条件(遊技球の入賞)が成立したタイミングに応じた演出を行うことが可能なように構成されている。このように、所定の条件(遊

10

20

30

40

50

技球の入賞)が成立したタイミングに応じて、実行される演出の内容を異ならせることにより、当該演出に多様性を創出することが可能であり、遊技の興趣を向上させることができる。

【1320】

(C-3) 始動条件が成立すると識別情報の変動を行うことが可能な図柄変動手段(第1特別図柄表示部5C、第2特別図柄表示部5D、液晶表示装置4等)と、

所定の抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段により行われる前記所定の抽選の結果が所定の結果(大当たり)となった後、前記図柄変動手段により所定の導出表示が行われた場合に、遊技者にとって有利な特定遊技状態(例えば、大当たり遊技状態)へ移行させることが可能な特定遊技状態移行手段と、
第1の演出モード(通常モード(1))及び第2の演出モード(通常モード(2))を含む複数の演出モードのうちの何れかの演出モードに制御可能な演出モード制御手段と、
所定の条件(遊技球の入賞)が成立した場合に、所定の情報を示唆することが可能な情報示唆手段と、を備え、

前記情報示唆手段は、

前記第1の演出モードにおいて前記所定の条件が成立した場合には、第1所定の情報(大当たりに関する情報)を示唆することが可能である一方、前記第2の演出モードにおいて前記所定の条件が成立した場合には、前記第1所定の情報とは異なる第2所定の情報(確変遊技状態に関する情報)を示唆することが可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【1321】

第2実施形態に係るパチンコ遊技機6001によれば、所定の条件(遊技球の入賞)が成立した場合に、所定の情報を示唆することが可能である。具体的に、第1の演出モード(通常モード(1))において所定の条件(遊技球の入賞)が成立した場合には、第1所定の情報(大当たりに関する情報)を示唆することが可能である一方、第2の演出モード(通常モード(2))において所定の条件(遊技球の入賞)が成立した場合には、第2所定の情報(確変遊技状態に関する情報)を示唆することが可能なように構成されている。このように、所定の条件(遊技球の入賞)が成立したときの演出モードに応じて、示唆される情報の内容を異ならせることにより、当該情報を示唆するための演出に多様性を創出することが可能であり、遊技の興趣を向上させることができる。

【1322】

(C-4) 始動条件が成立すると識別情報の変動を行うことが可能な図柄変動手段(第1特別図柄表示部5C、第2特別図柄表示部5D、液晶表示装置4等)と、

所定の抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段により行われる前記所定の抽選の結果が所定の結果(大当たり)となった後、前記図柄変動手段により所定の導出表示が行われた場合に、遊技者にとって有利な特定遊技状態(大当たり遊技状態)へ移行させることが可能な特定遊技状態移行手段と、

所定の終了条件が成立した場合に、前記特定遊技状態を終了させる特定遊技状態終了手段と、

第1所定遊技状態(非確変遊技状態)、及び、前記第1所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な第2所定遊技状態(確変遊技状態)を含む複数の遊技状態のうちの何れかの遊技状態に制御可能な所定遊技状態制御手段と、

特定の条件(遊技球の入賞)が成立した場合に、所定の示唆を行うことが可能な示唆手段と、を備え、

前記抽選手段は、

前記所定遊技状態制御手段により前記第2所定遊技状態に制御されている場合には、前記所定遊技状態制御手段により前記第1所定遊技状態に制御されている場合よりも高い確率で、前記所定の抽選の結果が前記所定の結果となるように制御可能であり、

前記示唆手段は、

前記特定遊技状態終了手段により前記特定遊技状態が終了した後、前記図柄変動手段によ

10

20

30

40

50

り識別情報の導出表示が行われた回数が所定回数に達するまでの間は、前記所定遊技状態制御手段により前記第2所定遊技状態に制御されている可能性を示唆することが可能である一方、前記図柄変動手段により識別情報の導出表示が行われた回数が前記所定回数に達した後は、該可能性を示唆することなく他の示唆を行うことが可能である、ことを特徴とする遊技機。

【1323】

第2実施形態に係るパチンコ遊技機6001によれば、所定の抽選の結果が所定の結果（大当り）となった後、所定の導出表示が行われた場合に、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り遊技状態）へ移行させることが可能である。また、第2所定遊技状態（確変遊技状態）に制御されている場合には、第1所定遊技状態（非確変遊技状態）に制御されている場合よりも高い確率で、所定の抽選の結果が所定の結果（大当り）となるように制御可能である。ここで、第2実施形態に係るパチンコ遊技機6001によれば、特定の条件（遊技球の入賞）が成立した場合に、所定の示唆を行うことが可能である。具体的に、特定遊技状態（大当り遊技状態）が終了した後識別情報の導出表示が行われた回数（導出表示回数）が所定回数に達するまでの間は、第2所定遊技状態（確変遊技状態）に制御されている可能性を示唆することが可能である一方、導出表示回数が所定回数に達した後は、該可能性を示唆することなく他の示唆を行うことが可能なように構成されている。このように、特定の条件（遊技球の入賞）が成立したときの導出表示回数に応じて、第2所定遊技状態（確変遊技状態）に制御されている可能性を示唆するか否かを異ならせることにより、当該示唆を行うための演出に多様性を創出することが可能であり、遊技の興趣を向上させることができる。

【1324】

第2実施形態では、特別図柄変動中に所定の条件（クルーン入賞）が成立した場合に、所定の情報の示唆（確変示唆又は大当り信頼度示唆）が行われることとして説明した。本発明において、所定の情報が示唆されるための条件としては、クルーン入賞に限定されず、任意の条件を適宜採用することが可能であり、また、当該条件は、特別図柄が変動していないときに成立するものであってもよい。例えば、所定の領域に遊技球が入賞することという条件や、所定の図柄組合せ（パチンコ遊技機における装飾図柄組合せ及びパチスロ遊技機における内部当籤役に対応する図柄組合せを含む）が停止表示されることという条件、所定の抽選（パチンコ遊技機における大当り判定及びパチスロ遊技機における内部抽籤を含む）の結果が所定の結果となることという条件、所定の操作（パチンコ遊技機における各種操作の他、パチスロ遊技機における停止操作（所定の押し順やタイミングでストップボタンを操作すること）等を含む）が行われることという条件等を、所定の情報が示唆されるための条件として採用してもよい。所定の領域に遊技球が入賞（入球）すること（所定の入賞）という条件を採用する場合、所定の領域としては、始動口、一般入賞口、普通図柄抽選の契機となる通過ゲート、アウト口（遊技領域の最下部に設けられ、他の入賞口に入賞しなかった遊技球が受け入れられる領域）等を挙げることが可能である。所定の入賞は、遊技球が当該所定の領域を通過した結果として、特別図柄変動や普通図柄変動が行われるものであってもよいし、払出が行われるものであってもよいし、払出が行われないものであってもよい。

【1325】

また、本発明においては、示唆される情報も、確変示唆や大当り信頼度示唆に限定されず、任意の情報を示唆することが可能である。例えば、遊技者にとって有利な遊技状態（特定遊技状態）を作動させるための条件の成否や、特定遊技状態に関連する有利度（例えば、確変大当りか否か、時短回数、ラウンド数等）に関する情報を示唆することとしてもよい。なお、本発明において、遊技者にとって有利な遊技状態（特定遊技状態）としては、パチンコ遊技機における大当り遊技状態、確変遊技状態、時短遊技状態、パチスロ遊技機におけるボーナス遊技状態（BB遊技状態やMB遊技状態等）、RT遊技状態、AT遊技状態（ART遊技状態）等の遊技状態を適宜採用することができる。

【1326】

第2実施形態では、第1の期間（リーチに達するまでの期間）内に所定の条件（遊技球の入賞）が成立した場合には、第1所定の情報（確変遊技状態に関する情報）を示唆する一方、第2の期間（リーチに達した後の期間）内に所定の条件（遊技球の入賞）が成立した場合には、第2所定の情報（大当りに関する情報）を示唆することとして説明した。本発明においては、もちろん、逆に、第1の期間（リーチに達するまでの期間）内に所定の条件（遊技球の入賞）が成立した場合には、第2所定の情報（大当りに関する情報）を示唆する一方、第2の期間（リーチに達した後の期間）内に所定の条件（遊技球の入賞）が成立した場合には、第1所定の情報（確変遊技状態に関する情報）を示唆することとしてもよい。

【1327】

第1の期間及び第2の期間は、それぞれ、リーチに達するまでの期間及びリーチに達した後の期間に限定されず、リーチとは無関係な時間によって規定される期間であってもよい。例えば、識別情報の変動表示が開始されてから所定時間が経過するまでの期間を第1の期間とし、識別情報の変動表示が開始されてから所定時間が経過した後の期間を第2の期間としてもよい。また、遊技者にとって有利な遊技状態（特定遊技状態）が終了した後識別情報の導出表示が行われた回数が所定回数に達するまでの期間を第1の期間とし、遊技者にとって有利な遊技状態（特定遊技状態）が終了した後識別情報の導出表示が行われた回数が所定回数に達した後の期間を第2の期間としてもよい。識別情報の導出表示が行われた回数は、パチンコ遊技機における特別図柄変動の回数の他、パチスロ遊技機における単位遊技回数を採用することも可能である。第1の期間と第2の期間とは、連続する期間であってもよいし、一定の時間により互いに隔てられた期間であってもよい。例えば、特別図柄変動が開始するタイミングを T_0 、特別図柄変動が終了するタイミングを T_5 、 $T_0 \sim T_5$ の期間中における任意のタイミングを、順に T_1 、 T_2 、 T_3 、及び、 T_4 とした場合、 $T_0 \sim T_5$ のうち任意の2つのタイミングをそれぞれ始期及び終期とする期間（例えば、 $T_0 \sim T_1$ 、 $T_0 \sim T_2$ 、 $T_0 \sim T_3$ 、 $T_1 \sim T_2$ 、 $T_1 \sim T_3$ 、 $T_3 \sim T_4$ 、 $T_3 \sim T_5$ 、 $T_4 \sim T_5$ 等）を、第1の期間及び第2の期間としてもよい。 $T_1 \sim T_4$ としては、例えば、装飾図柄がリーチ態様で表示されるタイミング、ノーマルリーチやスーパーリーチへと発展するタイミング等を採用することが可能である。

【1328】

なお、以上では、本発明における図柄変動手段の例として、第1特別図柄表示部5C及び第2特別図柄表示部5D、並びに、液晶表示装置4等が挙げられることとして説明した。図柄変動手段は、識別情報の変動を行うことが可能な構成であれば、特に限定されず、識別情報としては、パチンコ遊技機における特別図柄及び装飾図柄、普通図柄等の他、パチスロ遊技機におけるリールに描かれた図柄等を採用することも可能である。

【1329】

<付記（その他）>

従来、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた始動領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、可変表示装置の表示領域上に識別情報を変動表示する制御を行い、変動表示が行われている識別情報を導出表示する制御を行う可変表示制御手段が備えられ、導出表示された識別情報が所定の組合せとなった場合に遊技者に有利な大当り遊技状態（所謂「大当り」）に移行するようにしたパチンコ遊技機が知られている。

【1330】

また、従来、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールと、遊技メダルやコイン等（「メダル等」）が投入され、遊技者によりスタートレバーが操作されたことを検出し、複数のリールの回転の開始を要求するスタートスイッチと、複数のリールのそれぞれに対応して設けられたストップボタンが遊技者により押されたことを検出し、該当するリールの回転の停止を要求する信号を出力するストップスイッチと、複数のリールのそれぞれに対応して設けられ、それぞれの駆動力を各リールに伝達するステッピングモータと、スタートスイッチおよびストップスイッチにより出力された信号に基づいて、ステッピン

グモータの動作を制御し、各リールの回転およびその停止を行うリール制御部とを備え、スタートレバーが操作されたことを検出すると、乱数値に基づいて抽籤を行い、この抽籤の結果（「内部当籤役」）とストップボタンが操作されたことを検出したタイミングとに基づいてリールの回転の停止を行う、いわゆるパチスロと称される遊技機が知られている。

【1331】

しかしながら、従来のパチンコ遊技機やパチスロ遊技機では、本発明のような遊技機としての構成や機能を有さないことから、興趣の向上を効果的に図ることができなかった。本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【1332】

【その他の本実施形態に係る遊技機の拡張性】

本発明をパチスロ遊技機に適用する場合、遊技者のメダルの投入操作（すなわち、手持ちのメダルをメダル投入口に対して投入する操作、あるいは、クレジットされたメダルを最大BETボタン、若しくは1-BETボタンを操作して投入する操作）により遊技が開始され、遊技が終了したときにメダルの払い出しがある場合には、ホップ機構が駆動してメダル払出口からメダルが払い出され、あるいは、クレジットされる形態を採用することができるが、これに限られるものではない。

【1333】

例えば、遊技者によって遊技に必要な遊技媒体が投入され、それに基づいて遊技が行われ、その遊技の結果に基づいて特典が付与（例えば、メダルが払い出される）形態全てについて、本発明を適用することができる。すなわち、物理的な遊技者の動作によって遊技媒体が投入され（掛けられ）、遊技媒体が払い出される形態のみならず、主制御回路自体が、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理し、メダルレスで遊技を可能とするものであってもよい。すなわち、本発明における遊技価値としては、物理的に存在する遊技媒体に限定されず、遊技を行うために使用され得る任意の有体物又は無体物を適宜採用することができる。そのような無体物は、メダル等の有体物（物理的に存在する遊技媒体）と等価な遊技媒体データ（例えば、メダルデータ）であってもよい。また、遊技価値を遊技者に付与する態様は、物理的に存在する遊技媒体が遊技者の占有下に現実に移動する態様に限定されず、有体物の移動を伴わない単なるデータ移動であってもよいし、遊技媒体データの記憶された有体物（カード等）を遊技者に付与するものであってもよい。また、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理するのは、主制御回路に装着され（接続され）、遊技媒体を管理する遊技媒体管理装置であってもよい。

【1334】

この場合、遊技媒体管理装置は、ROM及びRWM（あるいは、RAM）を有して、遊技機に設けられる装置であって、図示しない外部の遊技媒体取扱装置と所定のインターフェイスを介して双方向通信可能に接続されるものであり、遊技媒体の貸出動作（すなわち、遊技者が遊技媒体の投入操作を行う上で、必要な遊技媒体を提供する動作）若しくは遊技媒体の払出に係る役に入賞（当該役が成立）した場合の、遊技媒体の払出動作（すなわち、遊技者に対して遊技媒体の払出を行う上で、必要な遊技媒体を獲得させる動作）、又は遊技の用に供する遊技媒体を電磁的に記録する動作を行い得るものとすればよい。また、遊技媒体管理装置は、これら実際の遊技媒体数の管理のみならず、例えば、その遊技媒体数の管理結果に基づいて、遊技機の前面に、保有する遊技媒体数を表示する保有遊技媒体数表示装置（不図示）を設けることとし、この保有遊技媒体数表示装置に表示される遊技媒体数を管理するものであってもよい。すなわち、遊技媒体管理装置は、遊技者が遊技の用に供することができる遊技媒体の総数を電磁的方法により記録し、表示することができるものとすればよい。

【1335】

また、この場合、遊技媒体管理装置は、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を、外部の遊技媒体取扱装置に対して自由に送信させることのできる性能を有し、また、遊技者が直接操作する場合のほか、記録された遊技媒体数を減ずることができない性能を有し、

10

20

30

40

50

また、外部の遊技媒体取扱装置との間に外部接続端子板（不図示）が設けられる場合には、その外部接続端子板を介してでなければ、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を送信できない性能を有することが望ましい。

【1336】

遊技機には上記の他、遊技者が操作可能な貸出操作手段、返却（精算）操作手段、外部接続端子板が設けられ、遊技媒体取扱装置には紙幣等の有価価値の投入口、記録媒体（例えばICカード）の挿入口、携帯端末から電子マネー等の入金を行うための非接触通信アンテナ等、その他貸出操作手段、返却操作手段等各種操作手段、遊技媒体取扱装置側外部接続端子板が設けられるようにしてもよい（いずれも不図示）。

【1337】

その際の遊技の流れとしては、例えば、遊技者が遊技媒体取扱装置に対しいずれかの方法で有価価値を入金し、上記いずれかの貸出操作手段の操作に基づいて所定数の有価価値を減算し、遊技媒体取扱装置から遊技媒体管理装置に対し減算した有価価値に対応する遊技媒体を増加させる。そして遊技者は遊技を行い、さらに遊技媒体が必要な場合には上記操作を繰り返し行う。その後遊技の結果所定数の遊技媒体を獲得し、遊技を終了する際にはいずれかの返却操作手段を操作することにより遊技媒体管理装置から遊技媒体取扱装置に対し遊技媒体数を送信し、遊技媒体取扱装置はその遊技媒体数を記録した記録媒体を排出する。遊技媒体管理装置は遊技媒体数を送信したときに自身が記憶する遊技媒体数をクリアする。遊技者は排出された記録媒体を景品交換するために景品カウンター等に持っていか、又は他の台で記録された遊技媒体に基づいて遊技を行うために遊技台を移動する。

【1338】

なお、上記例では全遊技媒体を遊技媒体取扱装置に対して送信したが、遊技機又は遊技媒体取扱装置側で遊技者が所望する遊技媒体数のみを送信し、遊技者が所持する遊技媒体を分割して処理することとしてもよい。また、記録媒体を排出するだけに限らず、現金又は現金等価物を排出するようにしてもよいし、携帯端末等に記憶させるようにしもよい。また、遊技媒体取扱装置は遊技場の会員記録媒体を挿入可能とし、会員記録媒体に貯留して後日再遊技可能とするようにしてもよい。

【1339】

また、遊技機又は遊技媒体取扱装置において、図示しない所定の操作手段を操作することにより遊技媒体取扱装置又は遊技媒体管理装置に対し遊技媒体又は有価価値のデータ通信をロックするロック操作を実行可能としてもよい。その際にはワンタイムパスワード等遊技者にしか知りえない情報を設定することや遊技機又は遊技媒体取扱装置に設けられた撮像手段により遊技者を記憶するようにしてもよい。

【1340】

なお、この遊技媒体管理装置は、上述のように、メダルレスでのみ遊技を可能とするものであってもよいし、物理的な遊技者の動作によって遊技媒体が投入され（掛けられ）、遊技媒体が払い出される形態、及びメダルレスで遊技を可能とする形態、双方の形態で遊技を可能とするものであってもよい。この場合には、遊技媒体管理装置が、セレクトやホップ機構を直接的に制御する方式を採用することもできるし、これらが主制御回路によって制御され、その制御結果が送信されることに基づいて、遊技者が遊技の用に供することができる遊技媒体の総数を電磁的方法により記録し、表示する制御を行い得る制御を可能とする方式を採用することもできる。

【1341】

また、上記では、遊技媒体管理装置を、パチスロ遊技機に適用する場合について説明しているが、上述した遊技球を用いるスロットマシンや封入式遊技機においても同様に遊技媒体管理装置を設け、遊技者の遊技媒体が管理されるようにすることもできる。

【1342】

このように、上述した遊技媒体管理装置を設けることにより、遊技媒体が物理的に遊技に供される場合と比べて、遊技機内部のセレクトやホップ機構等を減らすことができ、遊技機の内価及び製造コストを削減できるのみならず、遊技者が直接遊技媒体に接触しないよ

10

20

30

40

50

うにすることもでき、遊技環境が改善し、騒音も減らすことができるとともに、装置を減らしたことにより遊技機の消費電力を減らすことにもなる。また、遊技媒体や遊技媒体の投入口や払出口を介した不正行為を防止することができる。すなわち、遊技機をとりまく種々の環境を改善することができる遊技機を提供することが可能となる。

【1343】

また、設定値は1段階のみとしてもよい。このとき、設定変更処理をのこしても良いし、無くしてしまってもよい。設定変更処理を残す場合には、同一設定への打ち直しのみが可能となるため、実質的にはRAMクリアするための処理となる。設定値を1段階のみとする場合であっても、有利状態（ART状態など）の抽籤（初当り及び／又は上乘せなど）に関するモードを設け、所定確率で当籤する所定役が当籤した回数を計数し、その回数が規定値に達したときに、このモードを切り替わるようにすることで、出玉に起伏を生じさせることができる。

10

【1344】

この場合、所定確率の分母と規定値とを掛けた値が一つの出玉の波となる。その値を1日に相当する遊技回数で切り替わるように規定すれば、設定値が1段階であっても、複数設けた遊技機と遜色のないものとする事が出来る。例えば、1日の営業時間を11時間とした場合、 $11\text{h} = 39600\text{sec}$ であるため、1遊技にかかる最短時間を規則に則り4.1秒とすると、1日当たりの最大遊技回数は、 $39600 / 4.1 = \text{約}9659$ 回となる。なお、休憩（食事やトイレ）を一切挟まないというのは現実的ではないため、1日当たりの遊技回数を概ね8000回程度と考える。所定確率を $1/32$ 、規定値を256とすることで、 $32 \times 256 = 8192$ となるため、概ね1日で出玉の波が切り替わるようにすることができる。

20

【1345】

さらに、所定役が当籤した回数が規定値に達するたびに、遊技者に有利なモードと不利なモードとが交互に切り替わるようにすれば、二日間サイクルで収益が安定するようになるため、遊技店の営業に資することができる。なお、設定値を1段階にした場合の説明を行ったが、1段階には限られず転用が可能である。より具体的には、設定値の数を変えずに採用すれば、設定値の数を増やさずに、出玉の波をより複雑にすることが可能となる。また、設定値の数を減らせば、設定値が減って単調になるところを補うことができる。

【1346】

また、設定値の数を減らすことができた場合、その分のデータ容量を削減することができる。仮に6段階の設定値を1段階の設定値にすることができれば、データを $1/6$ にまで削減することができる。また、各段階で望む出玉率に設計するための開発コストも $1/6$ となる。さらに言えば、遊技機は試験に適合したもののみが、営業に用いることが許可されるものであるところ、試験に要する時間も短縮することが可能となる。

30

【1347】

以上、第1実施形態及び第2実施形態について説明した。上述した実施形態では、本発明をパチンコ遊技機に適用した場合について説明したが、本発明は、他の遊技機（例えば、パチスロ遊技機やスロットマシン等）に適用することも可能である。

【1348】

以上、本発明の第1実施形態及び第2実施形態を説明したが、具体例を例示したに過ぎず、特に本発明を限定するものではなく、各手段等の具体的構成は、適宜設計変更可能である。また、本発明の実施形態に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の実施形態に記載されたものに限定されるものではない。

40

【1349】

また、上述した詳細な説明では、本発明をより容易に理解できるように、特徴的部分を中心に説明した。本発明は、上述した詳細な説明に記載する実施形態に限定されず、その他の実施形態にも適用することができ、その適用範囲は多様である。また、本明細書において用いた用語及び語法は、本発明を的確に説明するために用いたものであり、本発明の解

50

釈を制限するために用いたものではない。また、当業者であれば、本明細書に記載された発明の概念から、本発明の概念に含まれる他の構成、システム、方法等を推考することは容易であると思われる。従って、請求の範囲の記載は、本発明の技術的思想の範囲を逸脱しない範囲で均等な構成を含むものであるとみなされなければならない。また、要約書の目的は、特許庁及び一般的公共機関や、特許、法律用語又は専門用語に精通していない本技術分野に属する技術者等が本出願の技術的な内容及びその本質を簡易な調査で速やかに判定し得るようにするものである。従って、要約書は、請求の範囲の記載により評価されるべき発明の範囲を限定することを意図したものではない。また、本発明の目的及び本発明の特有の効果を十分に理解するために、すでに開示されている文献等を十分に参酌して解釈されることが望まれる。

10

【1350】

上述した詳細な説明は、コンピュータで実行される処理を含むものである。以上での説明及び表現は、当業者が最も効率的に理解することを目的として記載している。本明細書では、1の結果を導き出すために用いられる各処理は、自己矛盾がない処理として理解されるべきである。また、各処理では、電氣的又は磁氣的な信号の送受信、記録等が行われる。各処理における処理では、このような信号を、ビット、値、シンボル、文字、用語、数字等で表現しているが、これらは単に説明上便利であるために用いたものであることに留意する必要がある。また、各処理における処理は、人間の行動と共通する表現で記載される場合があるが、本明細書で説明する処理は、原則的に各種の装置により実行されるものである。また、各処理を行うために要求されるその他の構成は、以上の説明から自明になるものである。

20

【符号の説明】

【1351】

- 1 遊技盤
- 4000 第一役物装置
- 4200 下部可動演出役物
- 4210 下部回動装飾体
- 4220 下部回動駆動機構
- 4300 下部役物昇降機構
- 4330 左側駆動機構
- 4340 右側駆動機構
- 4400 上部可動演出役物
- 4410 上部回動装飾体
- 4420 上部回動駆動機構
- 4500 上部役物昇降機構
- 4530 左側駆動機構
- 4540 右側駆動機構
- 5000 第二役物装置
- 5100 左部可動演出役物
- 5120 左部可動装飾体
- 5200 右部可動演出役物
- 5220 右部可動装飾体
- 6001 パチンコ遊技機

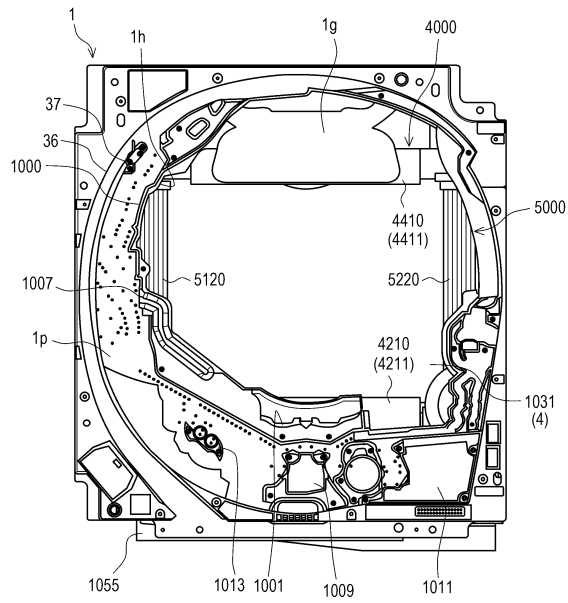
30

40

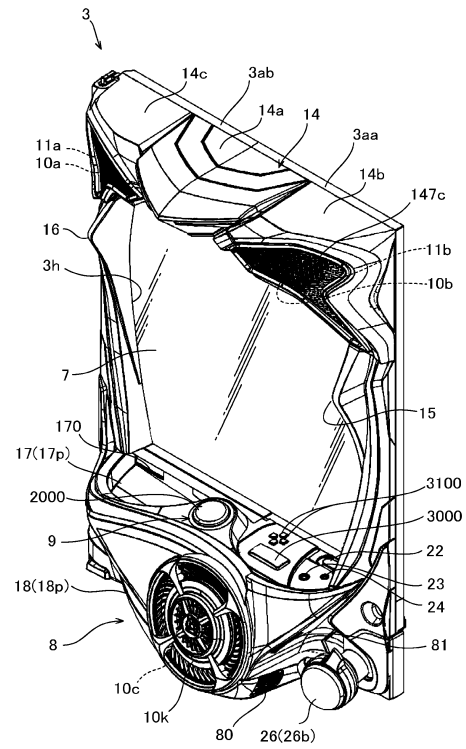
50

【図面】

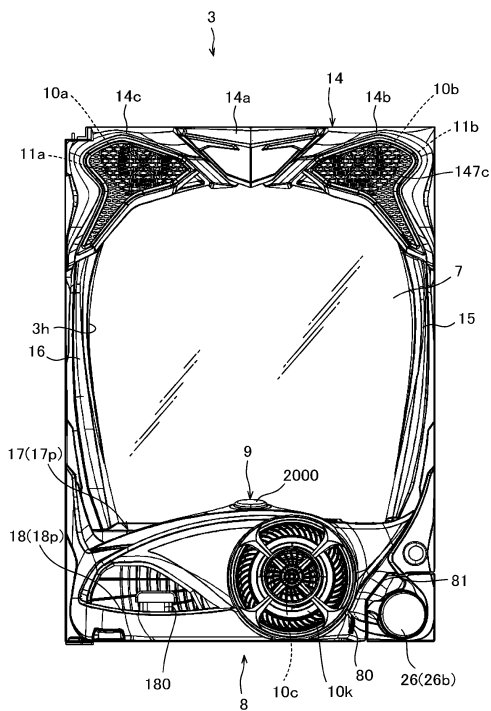
【図 1】



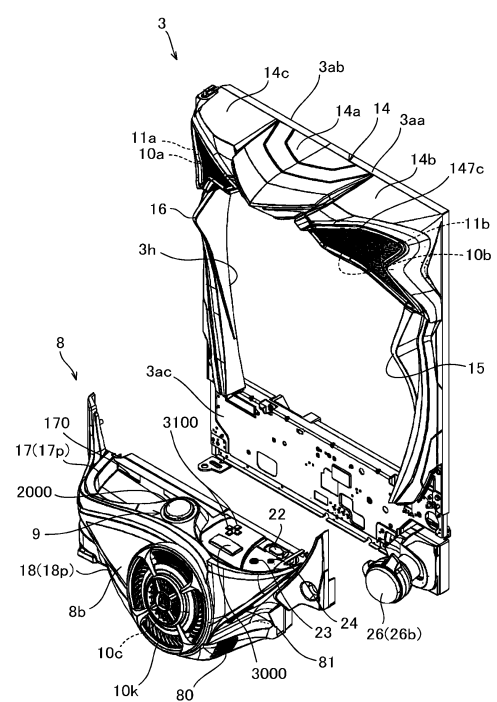
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

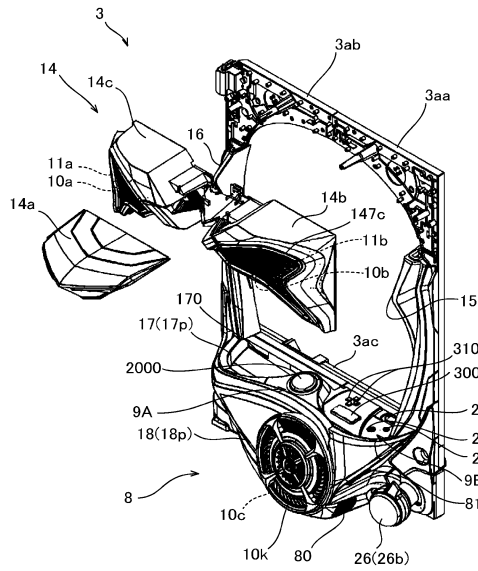
20

30

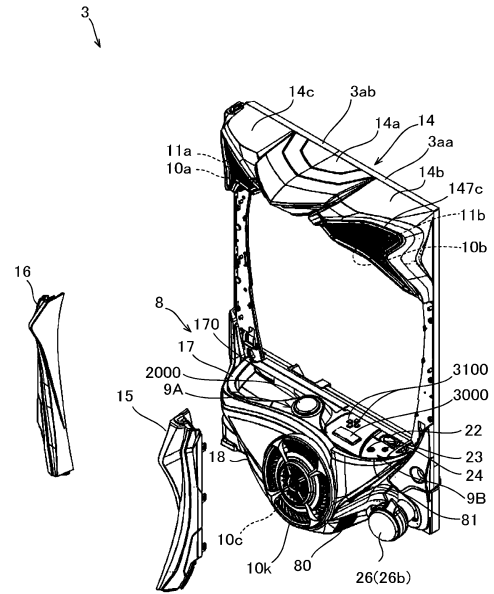
40

50

【図 5】



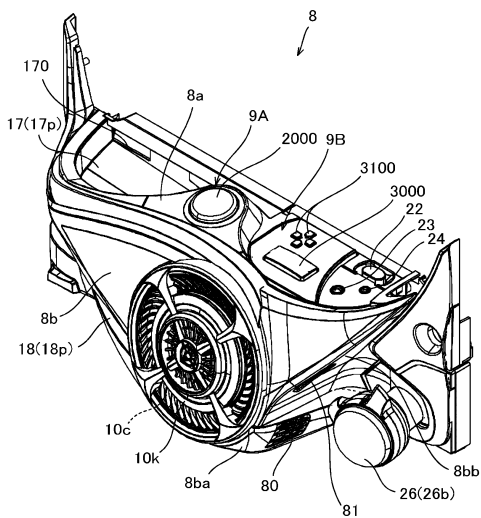
【図 6】



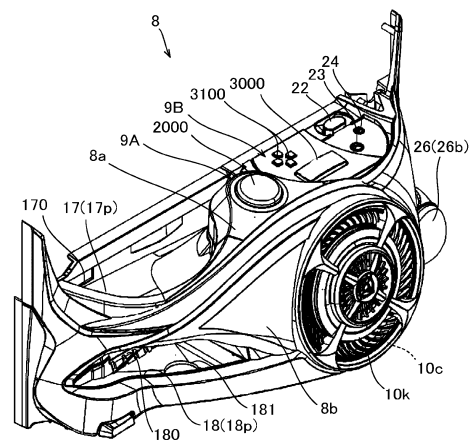
10

20

【図 7】



【図 8】

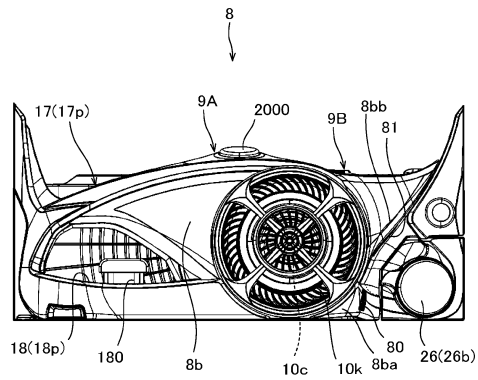


30

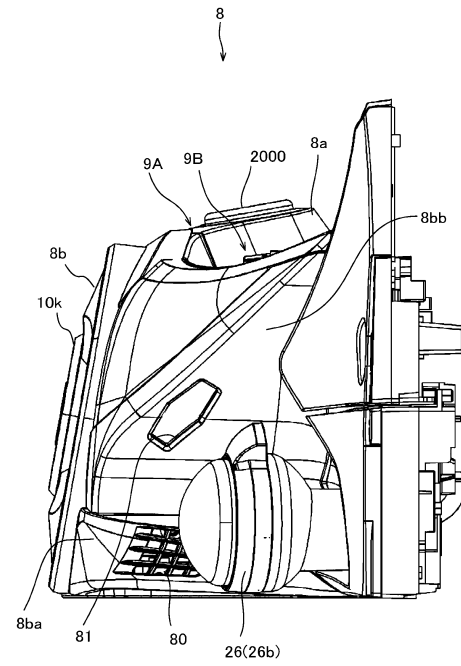
40

50

【図 9】



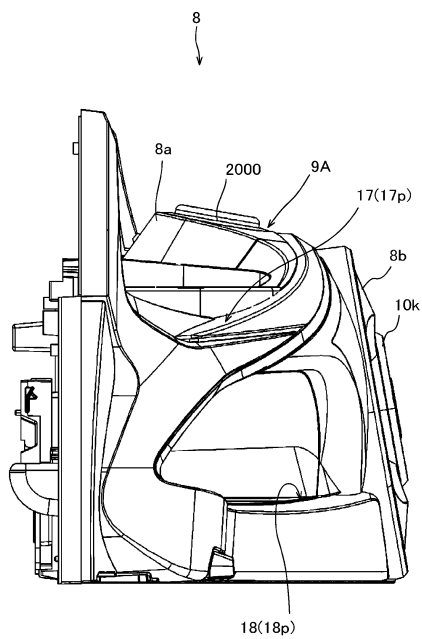
【図 10】



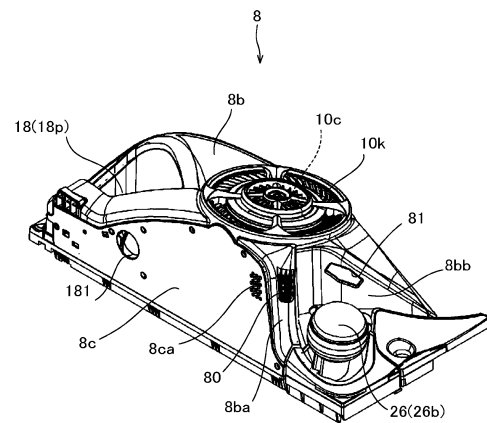
10

20

【図 11】



【図 12】

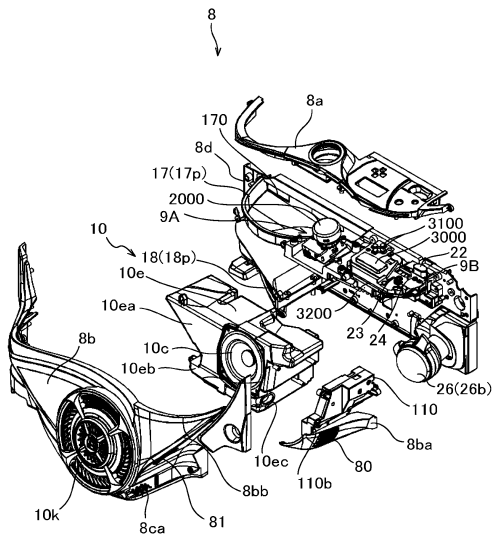


30

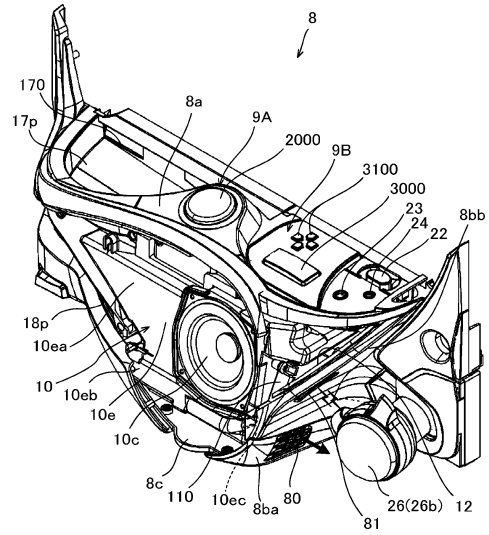
40

50

【図 1 3】



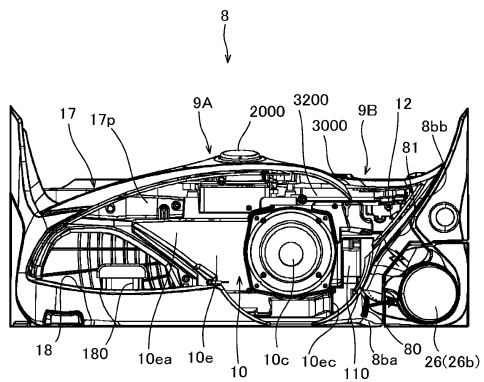
【図 1 4】



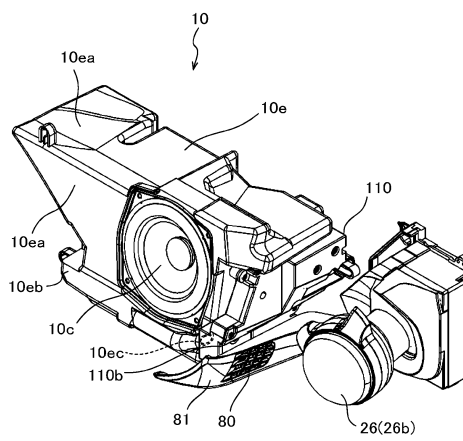
10

20

【図 1 5】



【図 1 6】

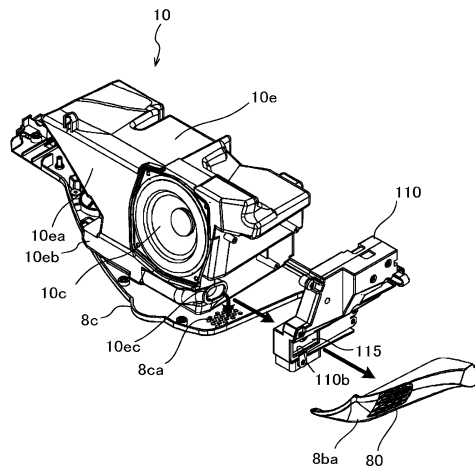


30

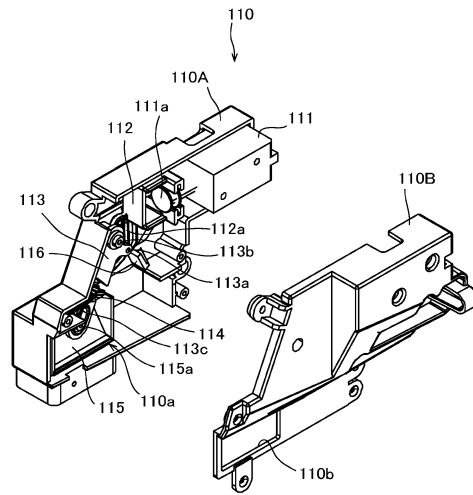
40

50

【図 17】



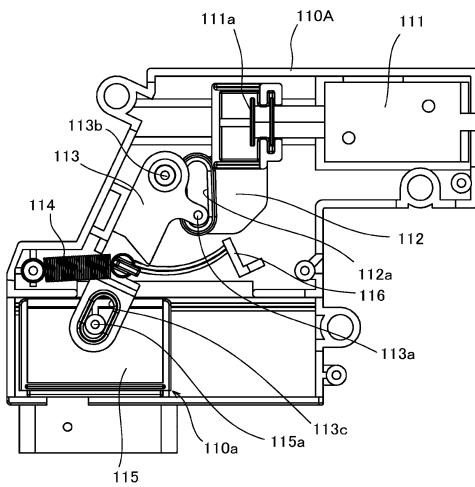
【図 18】



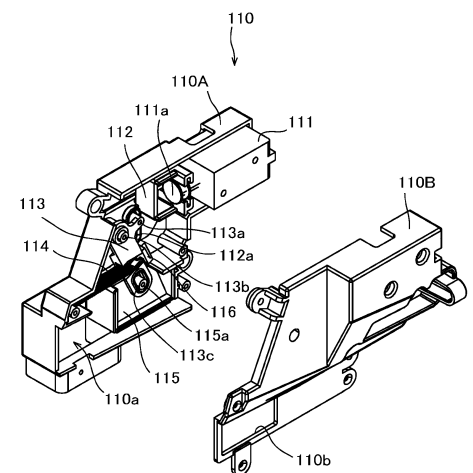
10

20

【図 19】



【図 20】

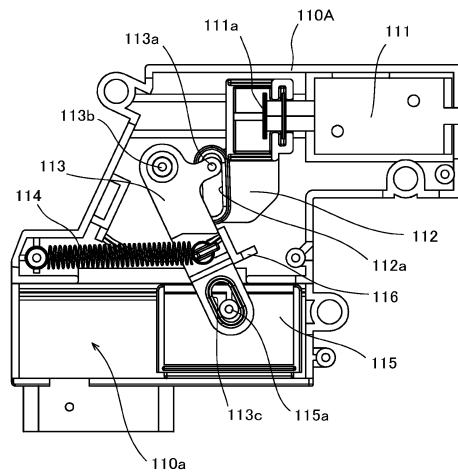


30

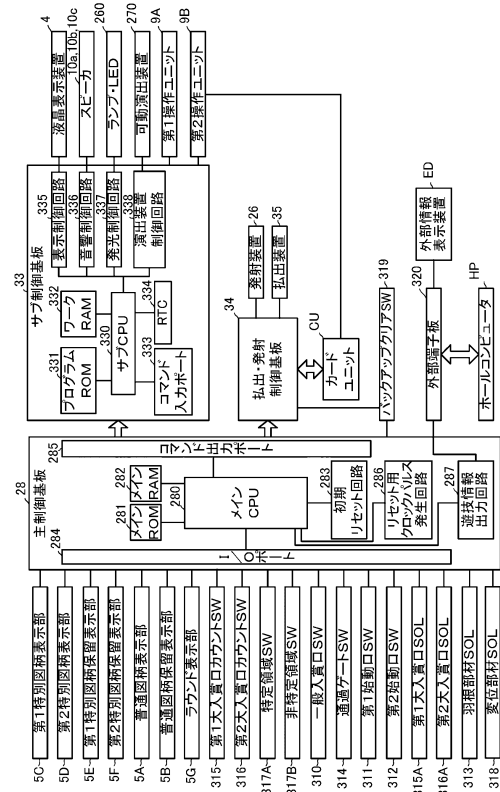
40

50

【図 2 1】



【図 2 2】



【図 2 3】

大当り抽選テーブル

ハズレ	0~254
当選	255

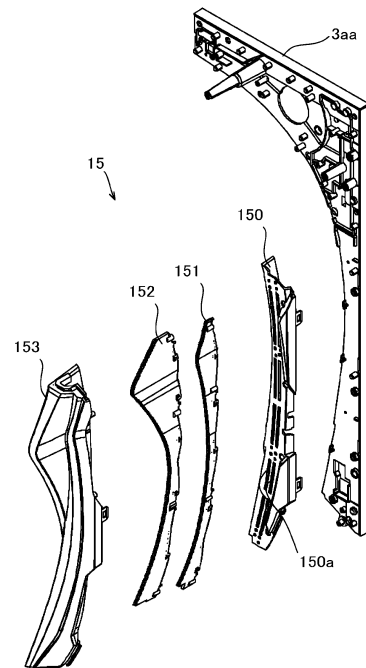
図柄抽選テーブル

	特図1	特図2
4R通常図柄	0~35	-
16R通常図柄	36~65	-
4R確変図柄	66~85	0~33
16R確変図柄	86~99	34~99

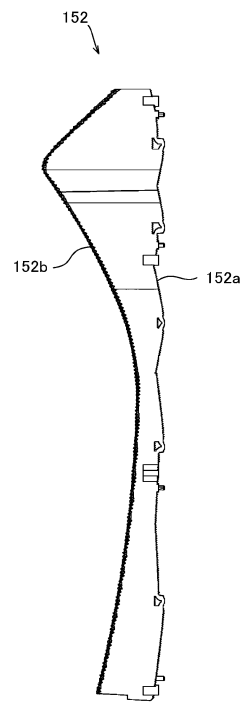
演出抽選テーブル

	送風演出	光照射演出	操作演出			
			第1操作演出		第2操作演出	
ハズレ	演出なし	演出あり	演出なし	演出あり	演出なし	演出あり
4R通常大当り	0~99	-	0~90	91~99	0~95	96~99
16R通常大当り	0~30	31~99	0~90	91~99	0~50	51~99
4R確変大当り	0~95	96~99	-	0~99	0~50	51~99
16R確変大当り	0~50	51~99	0~90	91~99	0~85	86~99

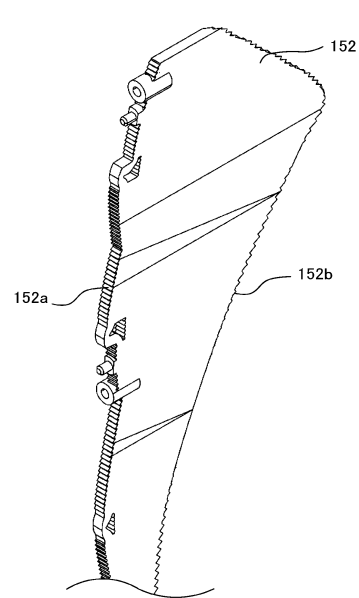
【図 2 4】



【図 2 5】



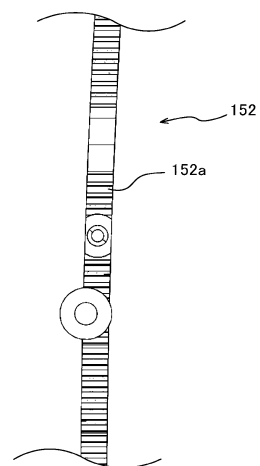
【図 2 6】



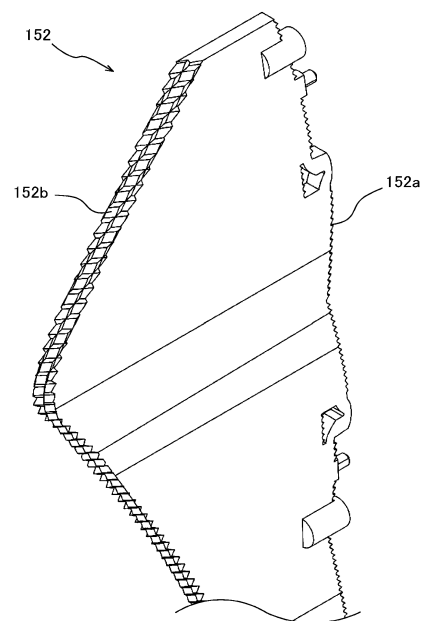
10

20

【図 2 7】



【図 2 8】

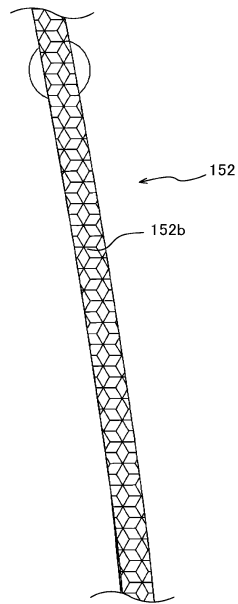


30

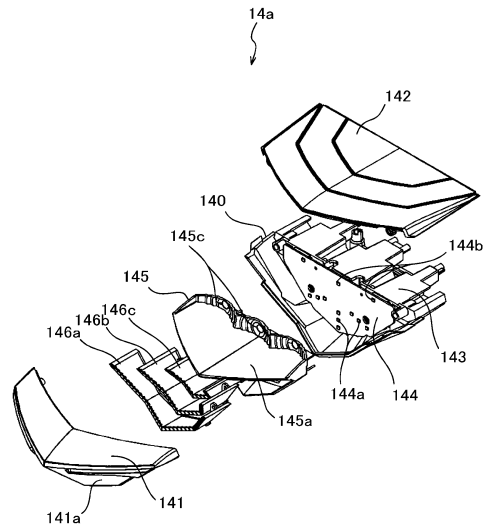
40

50

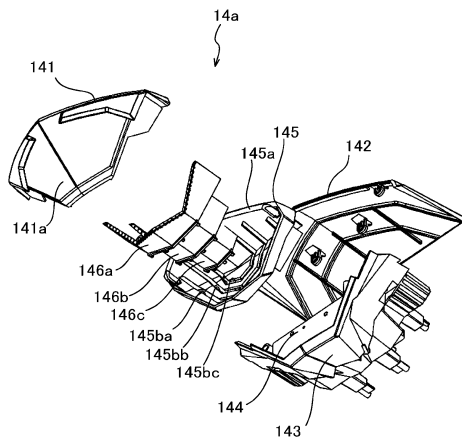
【図 29】



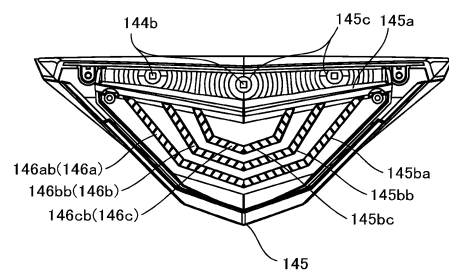
【図 30】



【図 31】



【図 32】



10

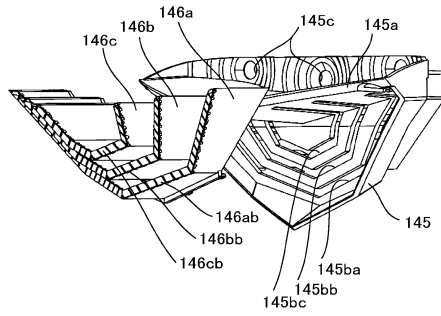
20

30

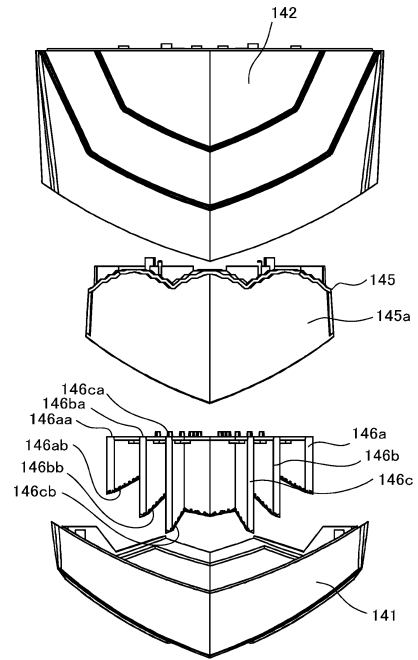
40

50

【図 3 3】



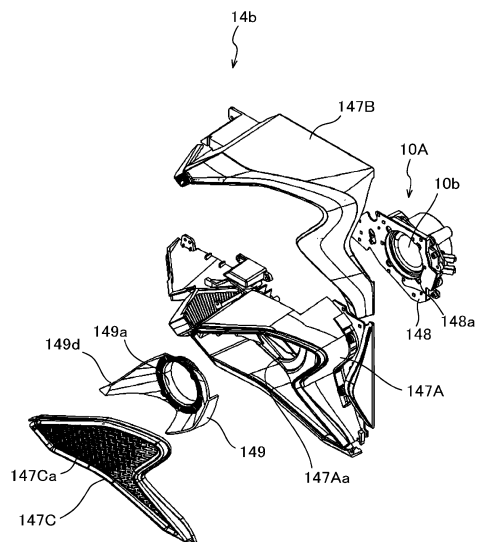
【図 3 4】



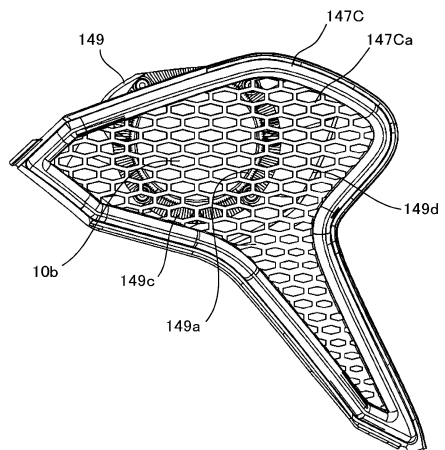
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】

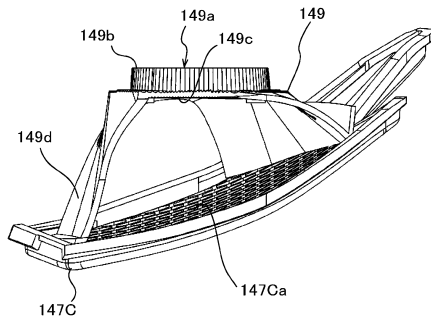


30

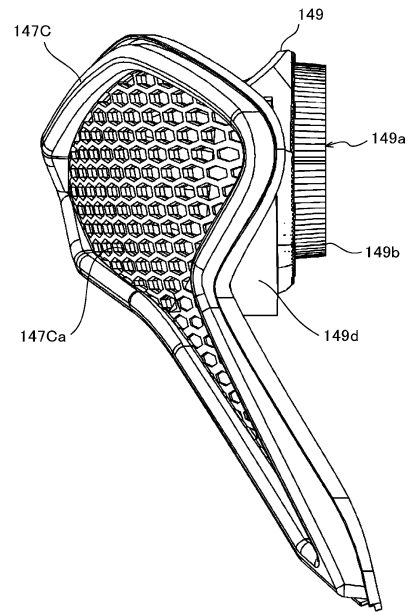
40

50

【図 3 7】



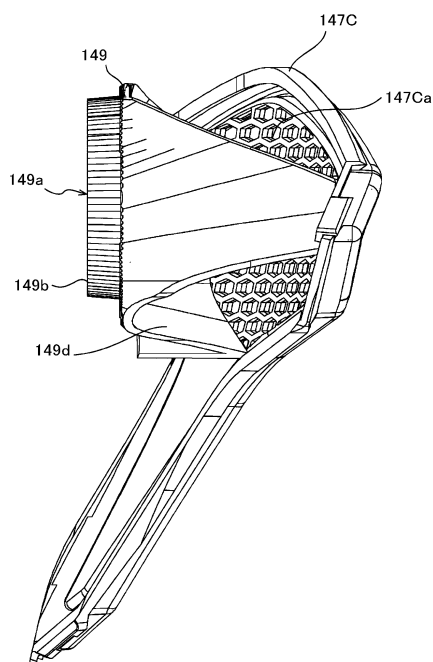
【図 3 8】



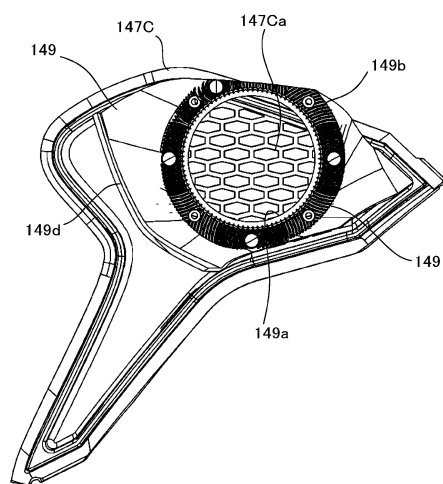
10

20

【図 3 9】



【図 4 0】

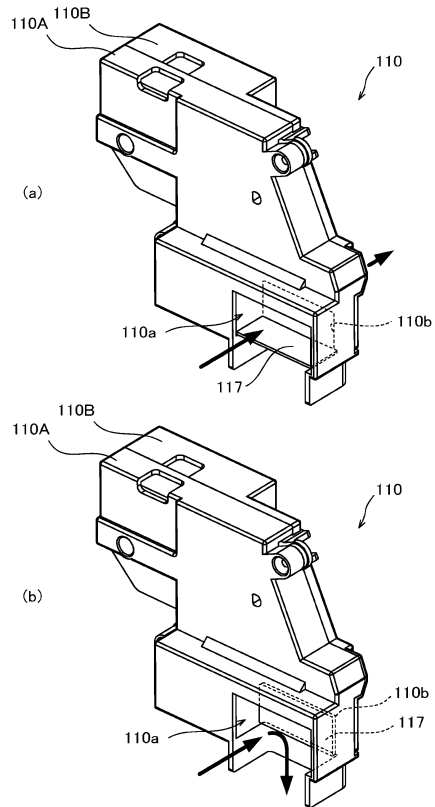


30

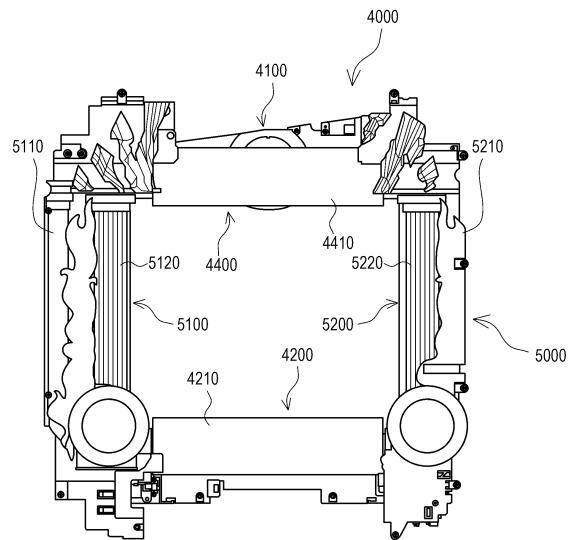
40

50

【図 4 1】



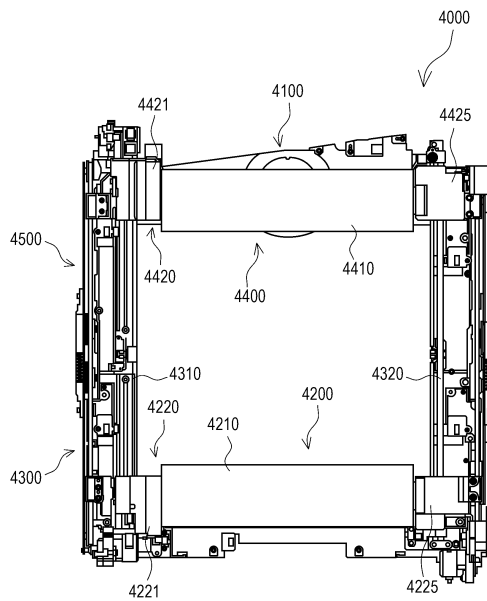
【図 4 2】



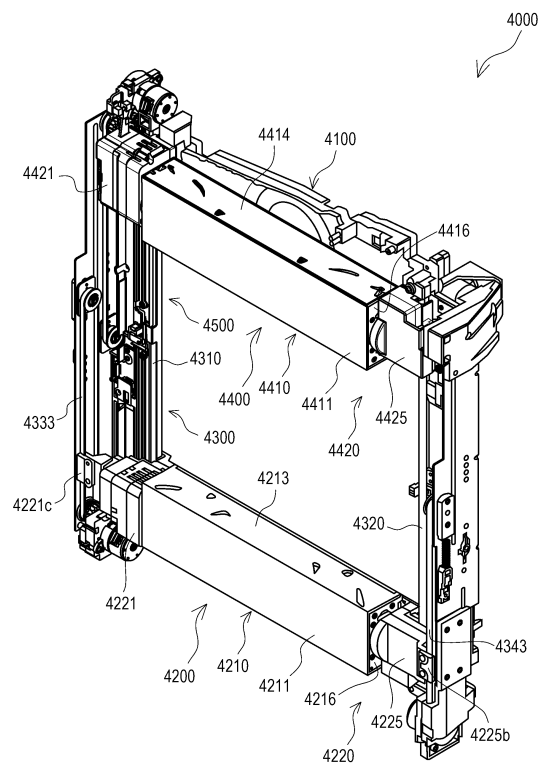
10

20

【図 4 3】



【図 4 4】

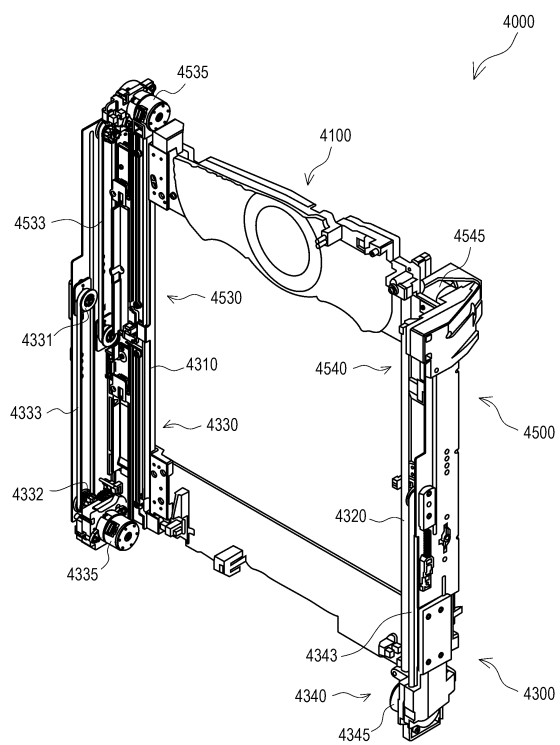


30

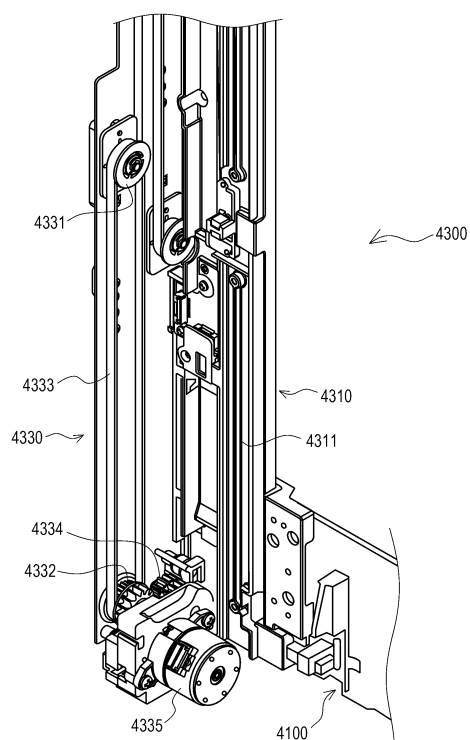
40

50

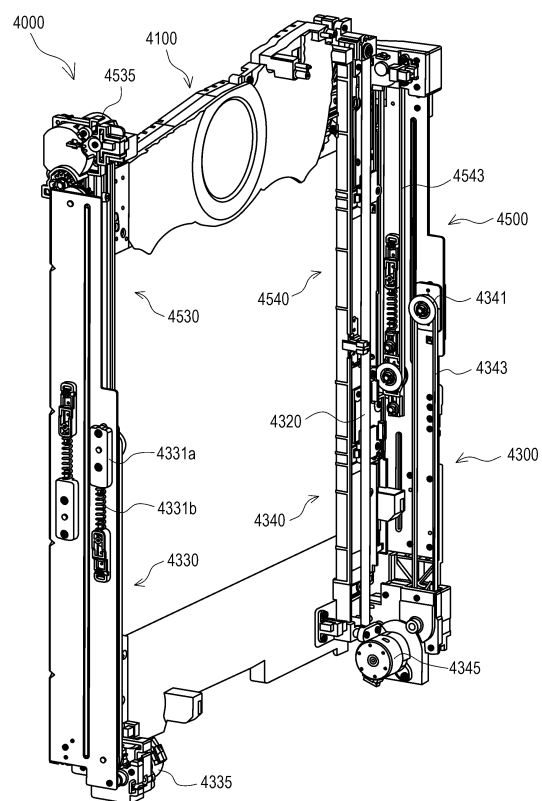
【図 4 5】



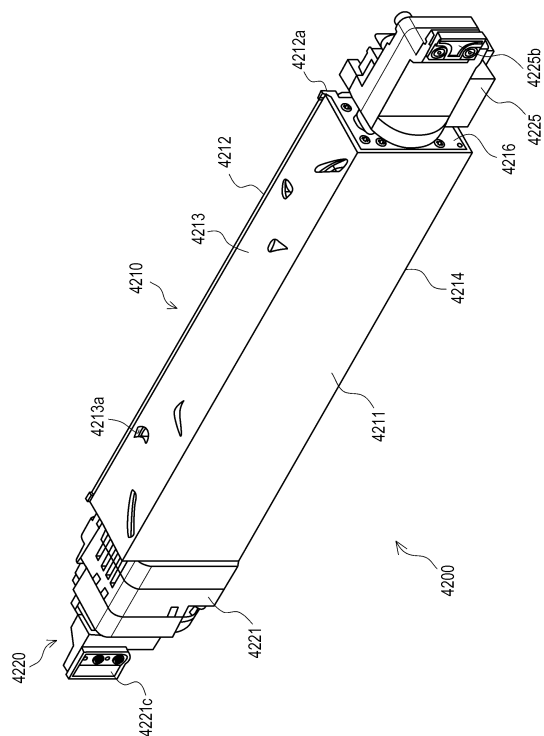
【図 4 6】



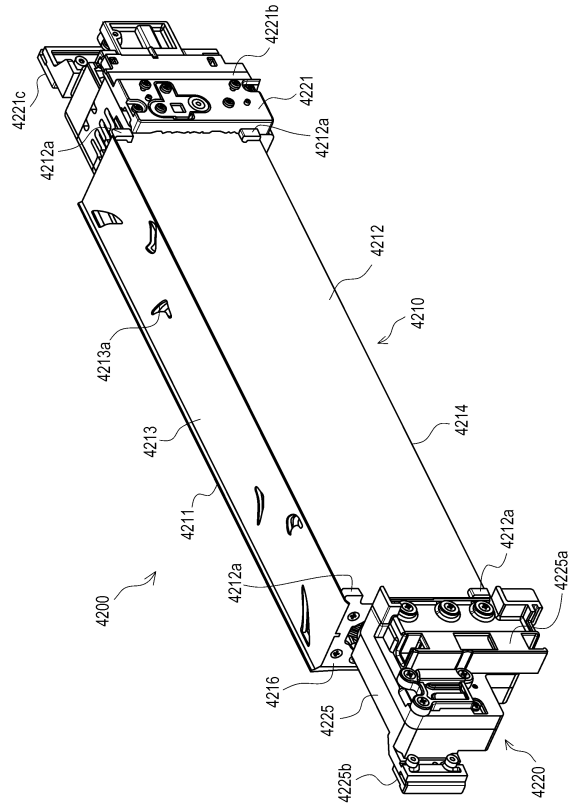
【図 47】



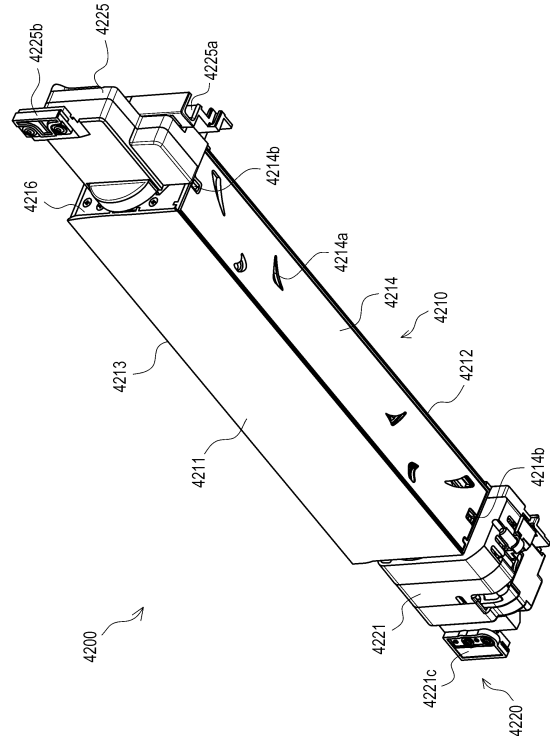
【図 48】



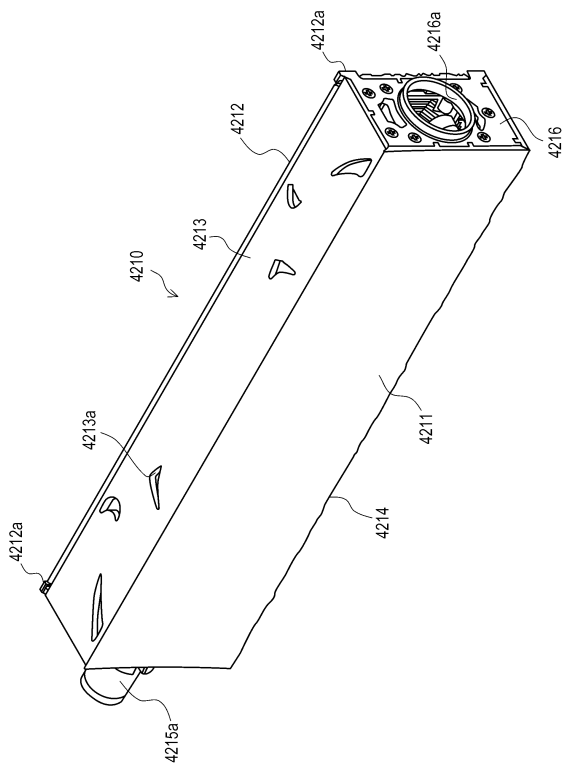
【図 49】



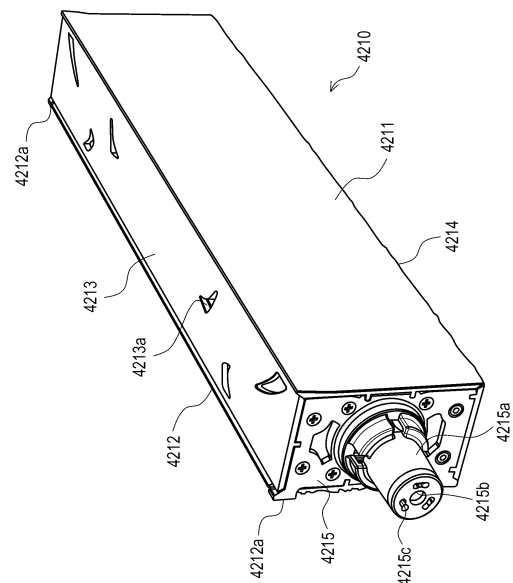
【図 50】



【図 51】



【図 52】



10

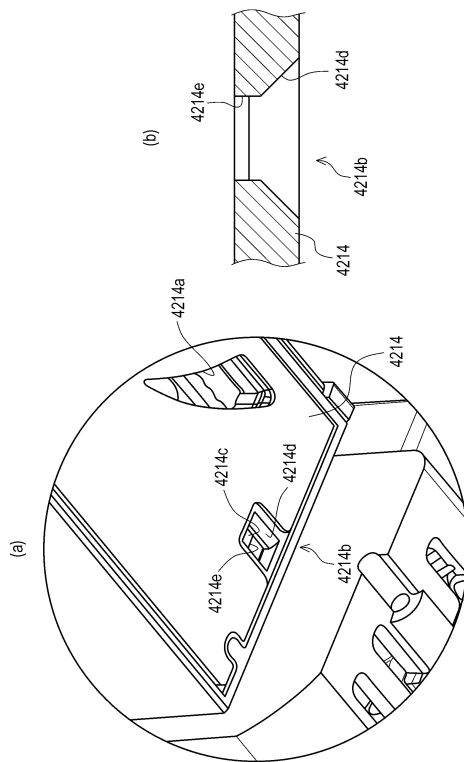
20

30

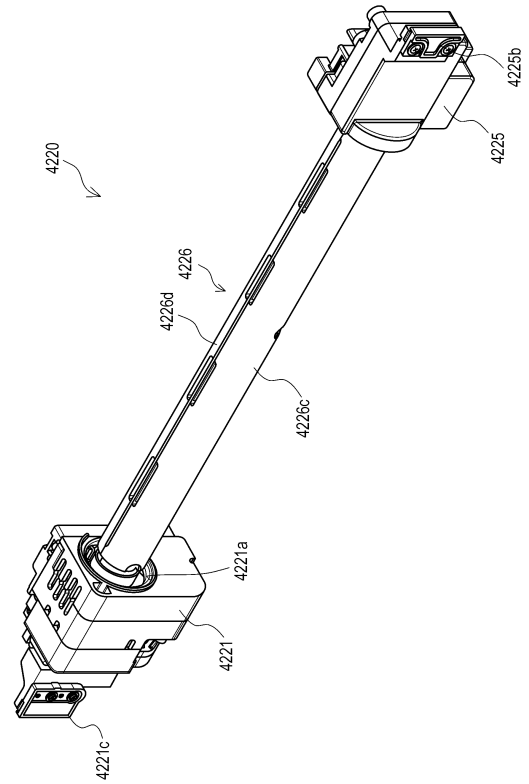
40

50

【図 5 3】



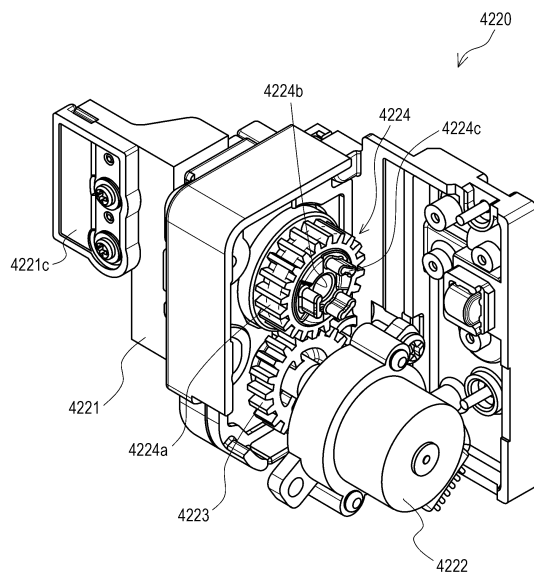
【図 5 4】



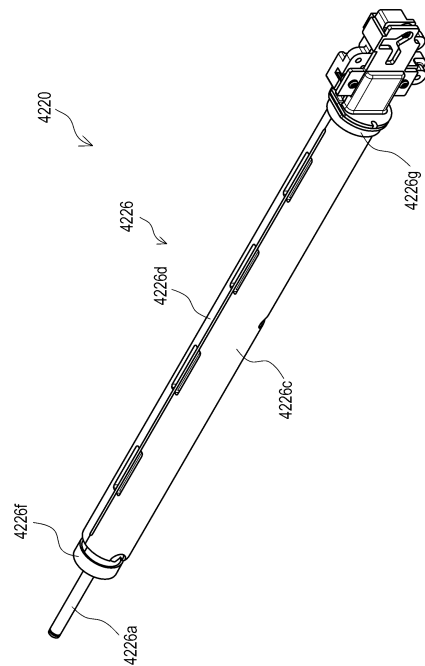
10

20

【図 5 5】



【図 5 6】

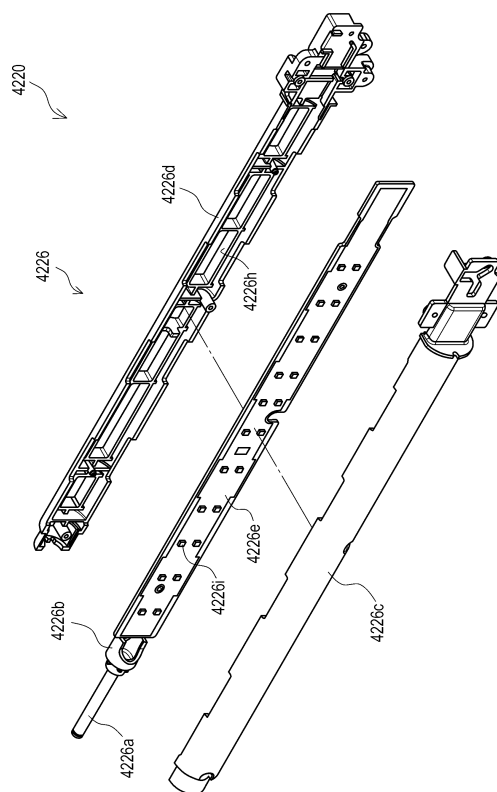


30

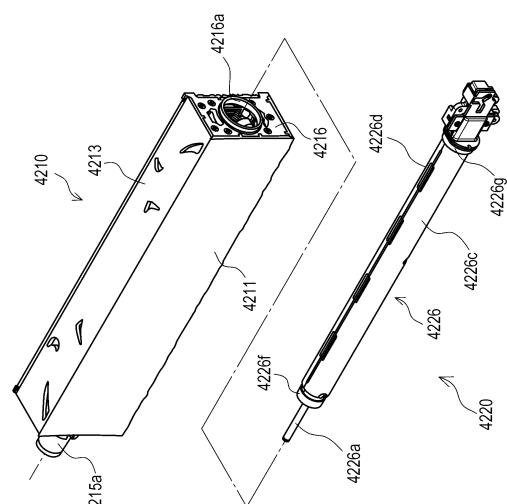
40

50

【圖 5 7】



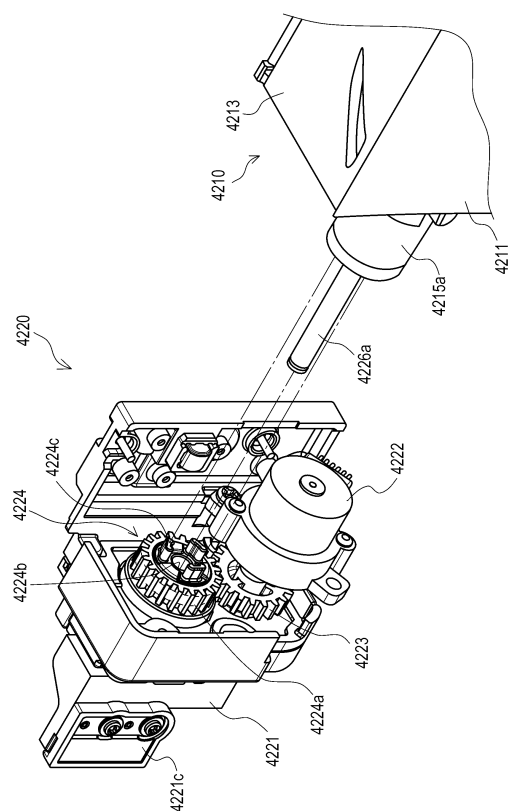
【圖 5 8】



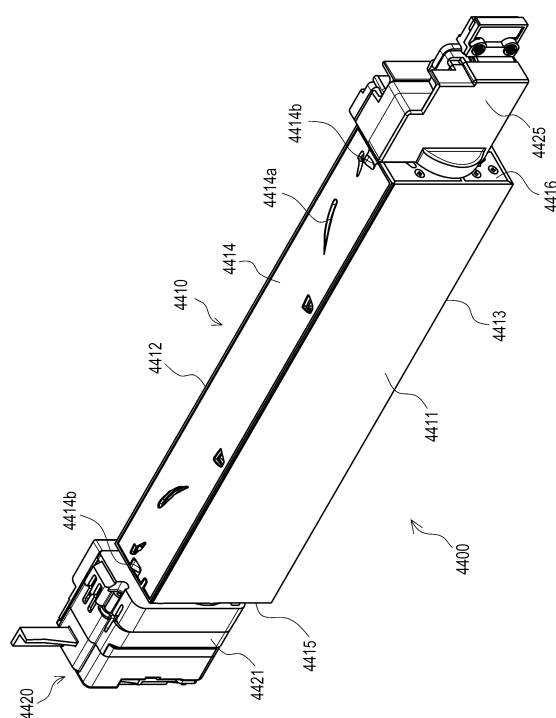
10

20

【図 5 9】



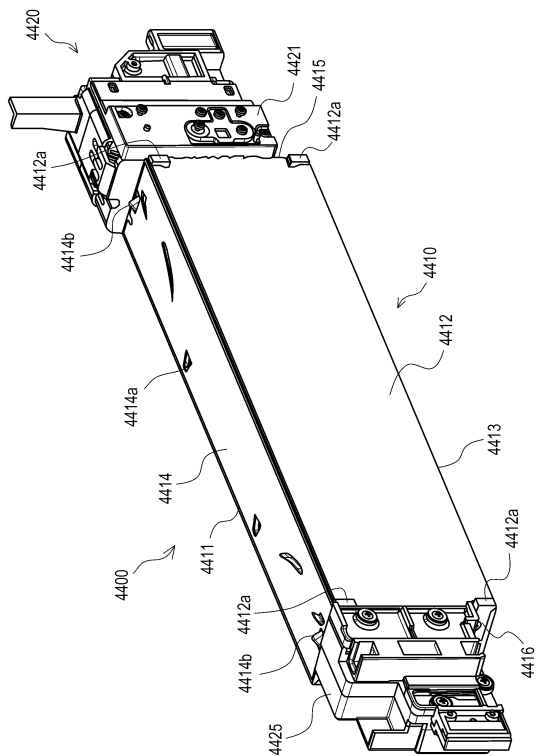
【図 60】



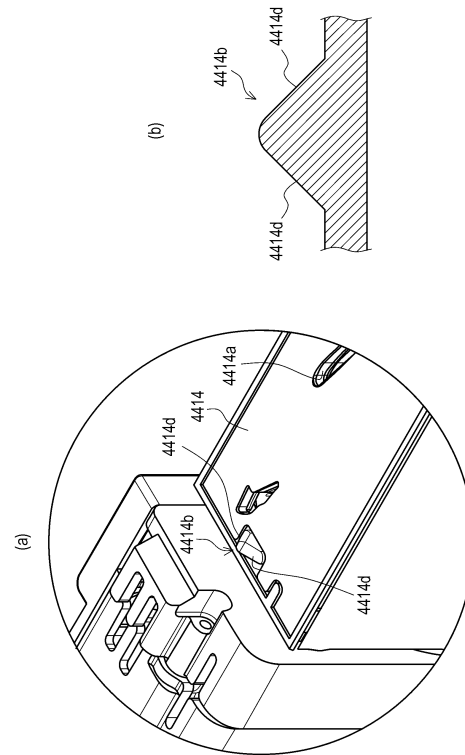
30

40

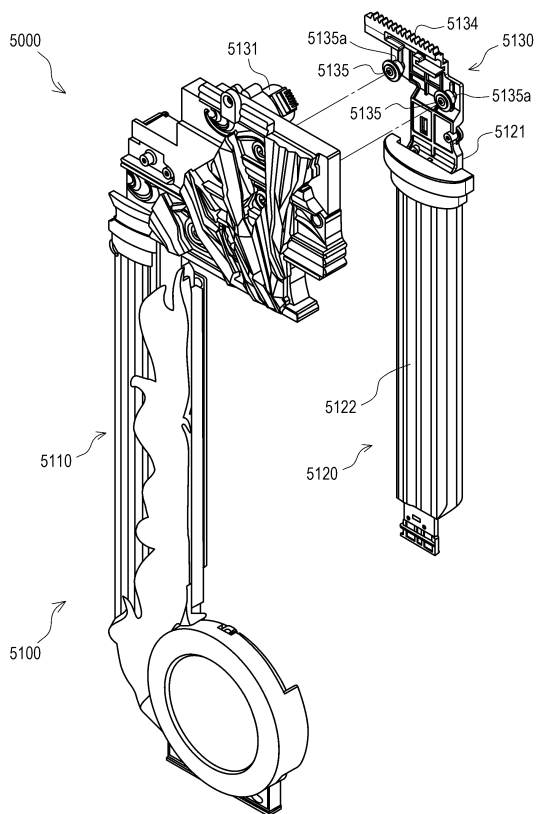
【図 6 1】



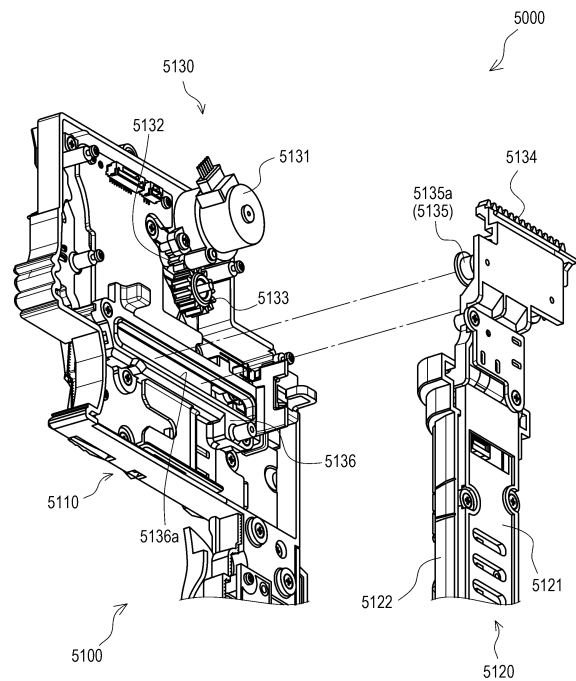
【図 6 2】



【図 6 3】



【図 6 4】



10

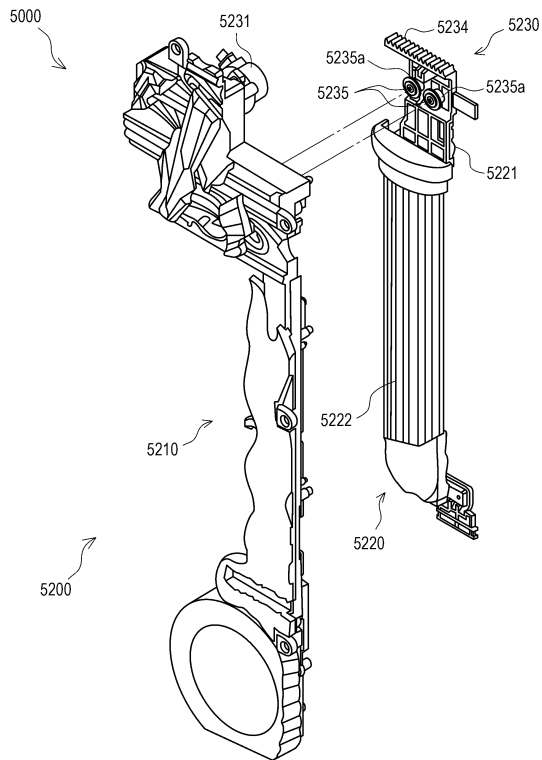
20

30

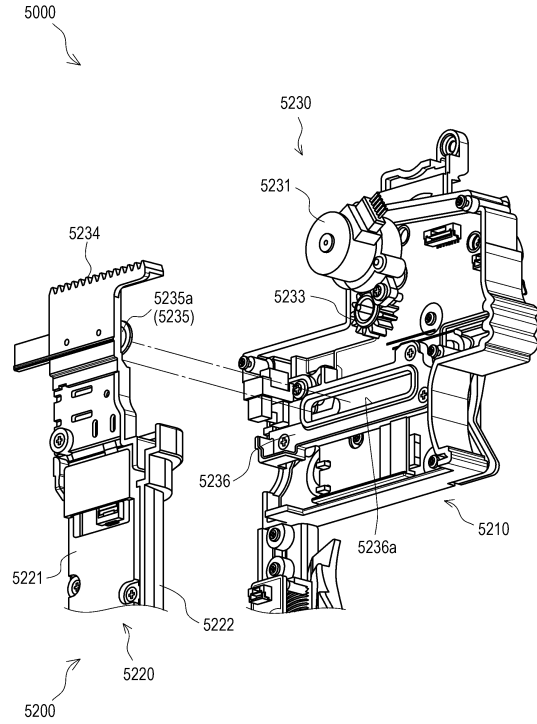
40

50

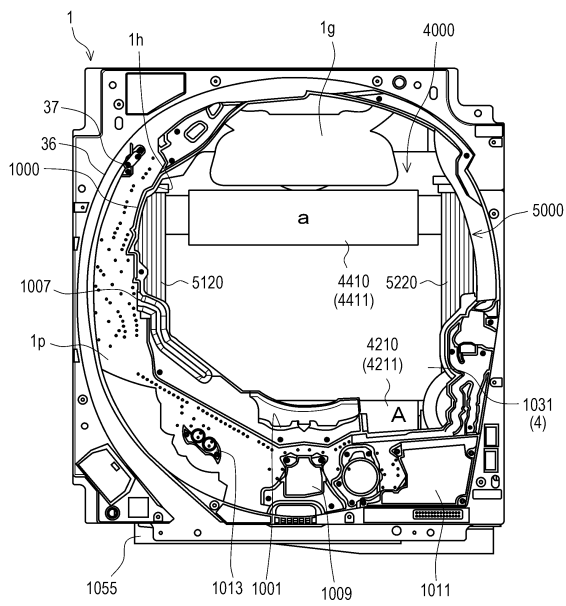
【図 6 5】



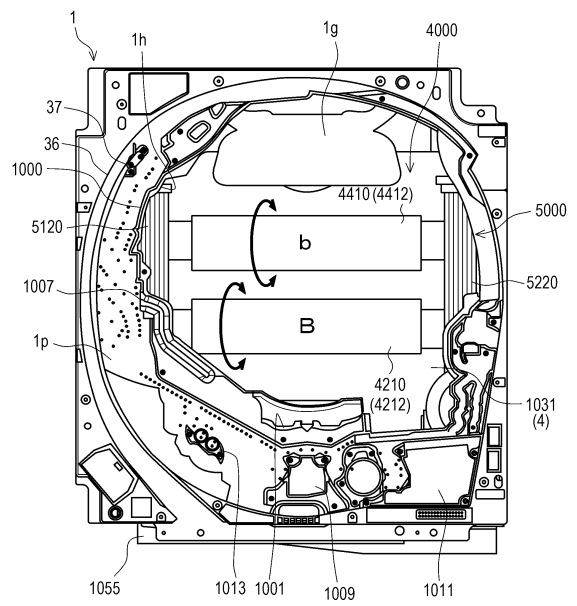
【図 6 6】



【図 6 7】



【図 6 8】



10

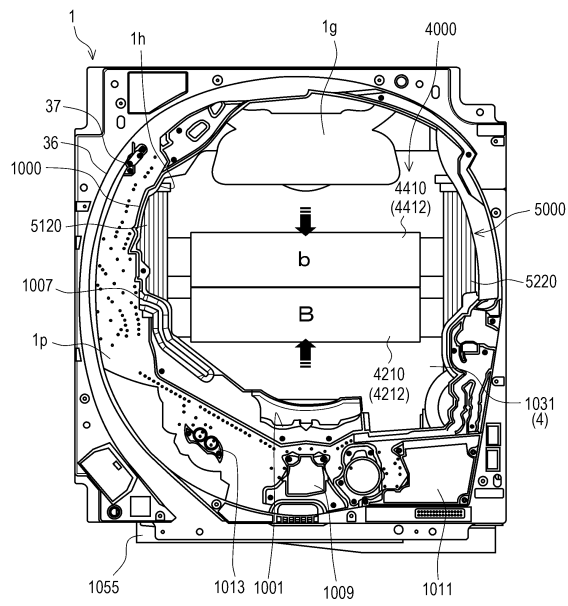
20

30

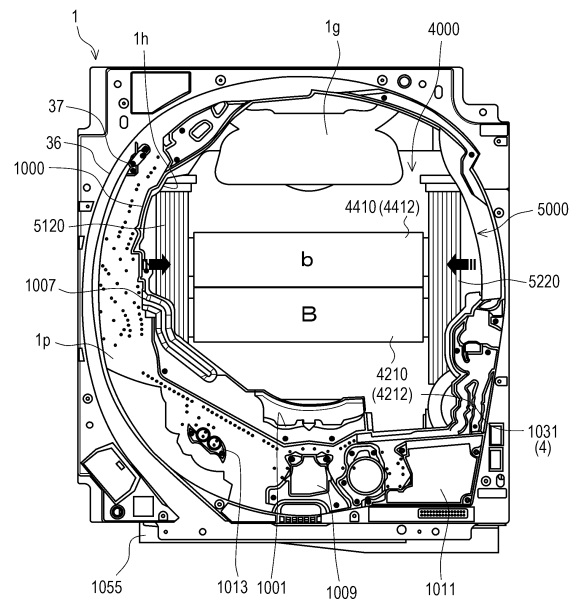
40

50

【図 69】



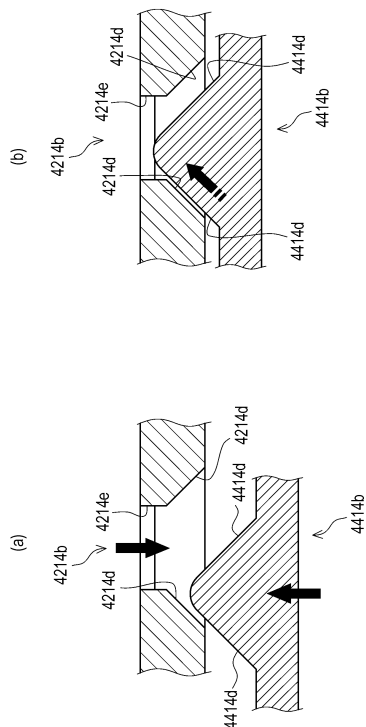
【図 70】



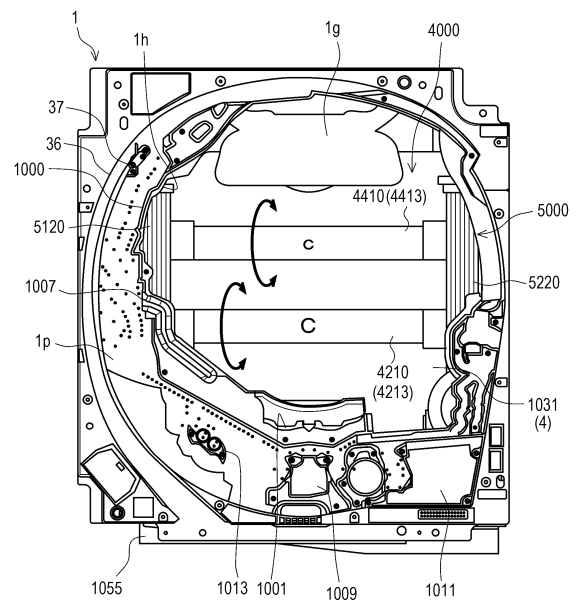
10

20

【図 71】



【図 72】

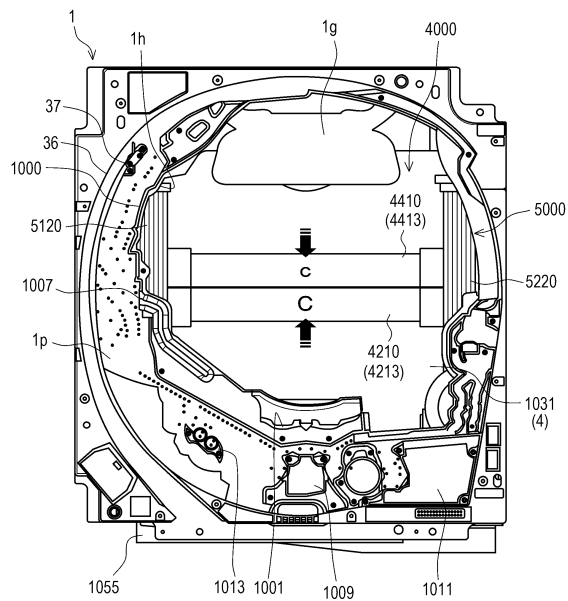


30

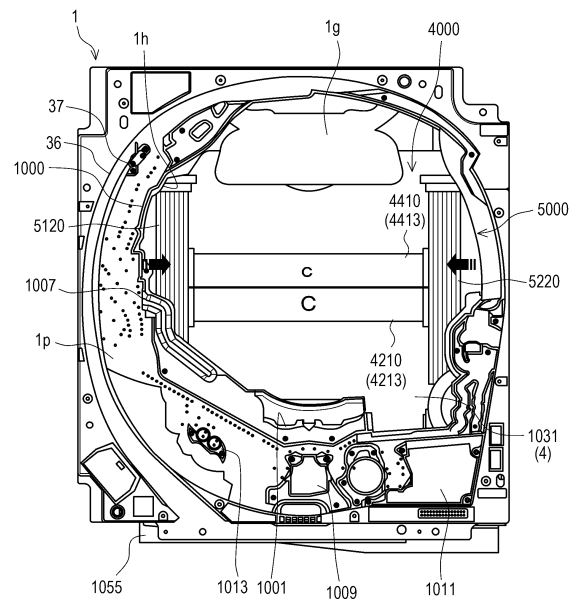
40

50

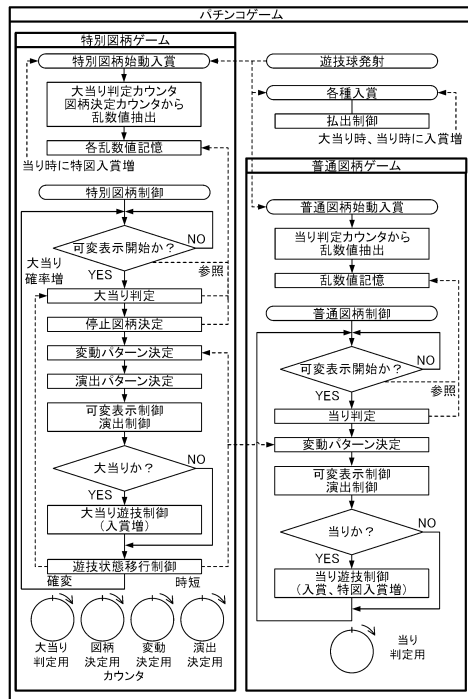
【図 7 3】



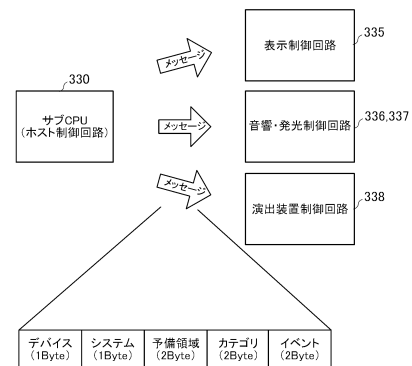
【図 7 4】



【図 7 5】



【図 7 6】



10

20

30

40

50

【図 7 7】

当り乱数判定テーブル

確変フラグ	大当り判定用乱数値 65536 (0 ~ 65535)	選択率	判定値データ
0(オフ)	幅205(0~204)	1/319	大当り判定値データ
	上記数値以外	—	ハズレ判定値データ
1(オン)	幅819(0~818)	1/80	大当り判定値データ
	上記数値以外	—	ハズレ判定値データ

【図 7 8】

(a) 図柄判定テーブル(第1始動口)

判定値データ	図柄乱数値 (0~99)	選択率	図柄コマンド
大当り判定値データ	0~29	30/100	z0
	30~35	6/100	z1
	36~38	3/100	z2
	39	1/100	z3
	40~69	30/100	z4
	70~73	4/100	z5
	74	1/100	z6
	75~99	25/100	z7
	0~99	100/100	z8
ハズレ判定値データ			

10

(b) 図柄判定テーブル(第2始動口)

判定値データ	図柄乱数値 (0~99)	選択率	図柄コマンド
大当り判定値データ	0~34	35/100	z9
	35~64	30/100	z10
	65~99	35/100	z11
ハズレ判定値データ	0~99	100/100	z12

20

【図 7 9 A】

(a) 大当り種類決定テーブル(低確時短なしの時に大当りとなった場合)

図柄コマンド	ラウンド数	確変フラグ	時短フラグ	時短回数
z0	4	1	1	5回
z1	4	1	1	35回
z2	4	1	1	100回
z3	4	1	1	次回
z4	4	0	1	5回
z5	4	0	1	35回
z6	4	0	1	95回
z7	16	1	1	次回
z9	16	1	1	次回
z10	4	1	1	次回
z11	16	0	1	50回

(b) 大当り種類決定テーブル(低確時短ありの時に大当りとなった場合)

図柄コマンド	ラウンド数	確変フラグ	時短フラグ	時短回数
z0	4	1	1	次回
z1	4	1	1	次回
z2	4	1	1	次回
z3	4	1	1	次回
z4	4	0	1	5回
z5	4	0	1	35回
z6	4	0	1	95回
z7	16	1	1	次回
z9	16	1	1	次回
z10	4	1	1	次回
z11	16	0	1	50回

【図 7 9 B】

(a) 大当り種類決定テーブル(高確時短なしの時に大当りとなった場合)

図柄コマンド	ラウンド数	確変フラグ	時短フラグ	時短回数
z0	4	1	1	次回
z1	4	1	1	次回
z2	4	1	1	次回
z3	4	1	1	次回
z4	4	0	1	5回
z5	4	0	1	35回
z6	4	0	1	95回
z7	16	1	1	次回
z9	16	1	1	次回
z10	4	1	1	次回
z11	16	0	1	50回

30

(b) 大当り種類決定テーブル(高確時短ありの時に大当りとなった場合)

図柄コマンド	ラウンド数	確変フラグ	時短フラグ	時短回数
z0	4	1	1	次回
z1	4	1	1	次回
z2	4	1	1	次回
z3	4	1	1	次回
z4	4	0	1	5回
z5	4	0	1	35回
z6	4	0	1	95回
z7	16	1	1	次回
z9	16	1	1	次回
z10	4	1	1	次回
z11	16	0	1	50回

40

50

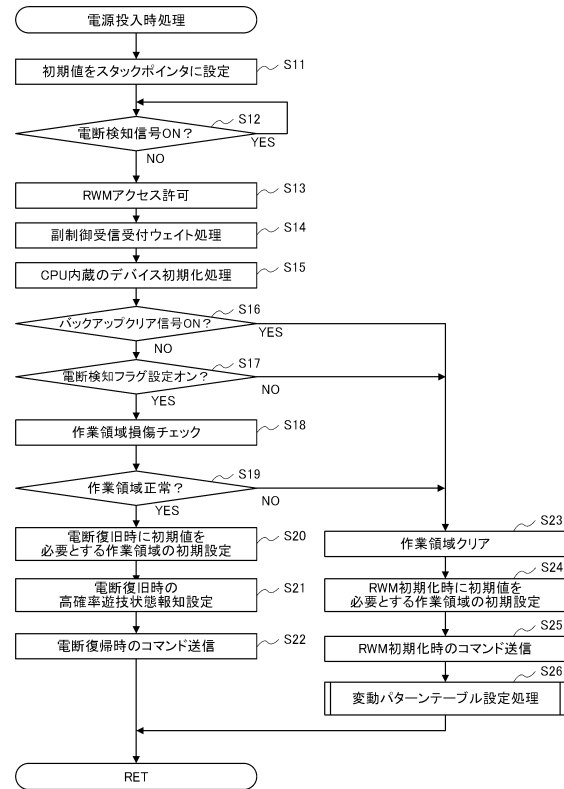
【図 8 0】

前半変動	変動時間 (ms)	※高確率短の低確率短(高確率 短) ※高確率短なし(潜確)	後半変動	変動時間 (ms)
00H 隠し	0		00H 低確 変動1(4.0秒)	4000
01H 疑似1	11000		01H 低確 変動2(3.0秒)	8000
02H 疑似2	32000		02H ノーマルリーチはすれ	10000
03H 疑似3	50000		03H SSPリーチはすれ	40000
04H 疑似4	67000		04H 高確率短の低確率短 変動1(1.3秒)	1300
05H フリーズ1	30000		05H 高確率短の低確率短 変動2(1秒)	3000
06H フリーズ2	85000		06H 高確率短の低確率短 変動3(変動2に応じた変動)	20000
07H フリーズ3	120000		07H 高確率短の低確率短 特種リーチはすれ	65000
			08H 潜確 変動1(4.0秒)	4000
			08H 潜確 変動2(3.0秒)	8000
			09H 潜確 変動用変動	19000
			09H 潜確 特種リーチはすれ	85000
			0CH 潜確 潜確リーチはすれ	42000
			0DH 潜確 プレミア変動1隠し	12500
			0EH 潜確 プレミア変動1隠し	16000
			0FH 潜確 プレミア変動1隠し	60000
			10H SSPリーチはすれ	75000
			11H SSPリーチはすれ → SSPリーチはすれ	183000
			12H 通常変動 → SSPリーチはすれ	114000
			13H 隠し	8000
			14H 高確率短の低確率短 序章リーチはすれ	31000
			15H 高確率短の低確率短 序章プレミアはすれ	42000
			16H 高確率短の低確率短 特種リーチはすれ	94000
			17H 高確率短の低確率短 ボタンプレミアはすれ	23000
			18H 高確率短の低確率短 変動3(変動2に応じた変動)用変動	30000
			19H 高確率短の低確率短 特種リーチ変動用変動	91000
			1AH 潜確 特種リーチはすれ	104000
			1BH 潜確 潜確リーチはすれ	58000
			1CH 潜確 プレミア変動用変動	31000
			1DH 潜確 アニメプレミアはすれ	128000

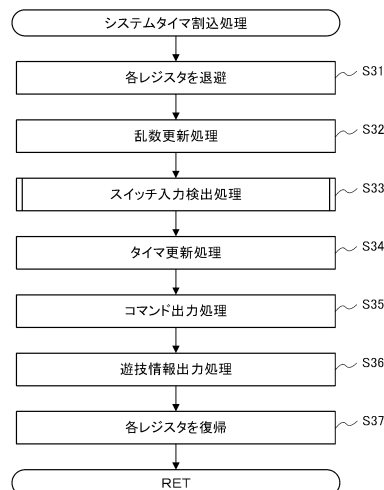
(※) 低確率短変動に応じた変動とは、今回の場合、35、50、95、100確率で実行される変動
 (※) 便宜的に高確率短の低確率短の変動をまとめたが、高確率短の低確率短の変動が異なる場合もあるため各遊技状態、各演出状態に合わせた変動テーブルを採用するよう制御しても良い。

変動パターン種別	前半	後半
通常変動	00H	00H ~ 01H
疑似1～疑似2 ノーマル	01H ~ 02H	02H
疑似1～疑似2 SP	01H ~ 02H	03H
疑似3～疑似4 SP	03H ~ 04H	03H
フリーズ1～3 SP	05H ~ 07H	03H
【高確率短】通常変動	00H	04H ~ 06H
【高確率短】リーチ	00H	07H
【潜確】通常変動	00H	08H ~ 0AH
【潜確】リーチ	00H	0BH ~ 0CH
疑似1～疑似4 当り	01H ~ 04H	10H ~ 12H
疑似1～疑似4 プレミア	01H ~ 04H	0DH ~ 0FH
フリーズ1～3 当り	05H ~ 07H	0DH ~ 0FH
フリーズ1～3 重当り	02H ~ 04H	13H
疑似2～疑似4 重当り	05H ~ 07H	13H
【高確率短】当り	00H	14H、16H、18H、19H
【高確率短】プレミア	00H	15H、17H
【潜確】当り	00H	1AH ~ 1BH
【潜確】プレミア	00H	1CH ~ 1DH

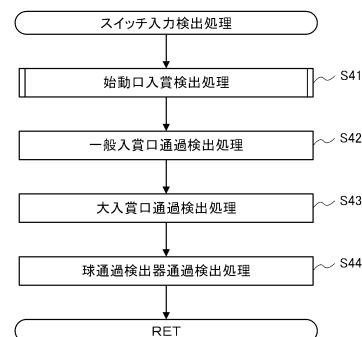
【図 8 1】



【図 8 2】



【図 8 3】



10

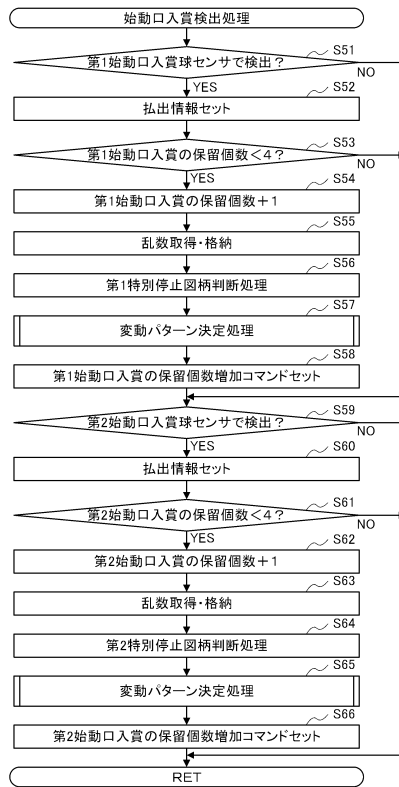
20

30

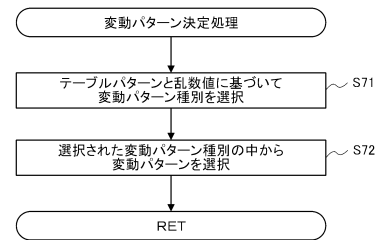
40

50

【図 8 4】



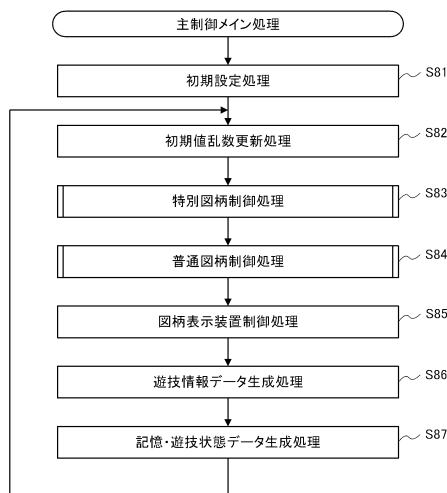
【図 8 5】



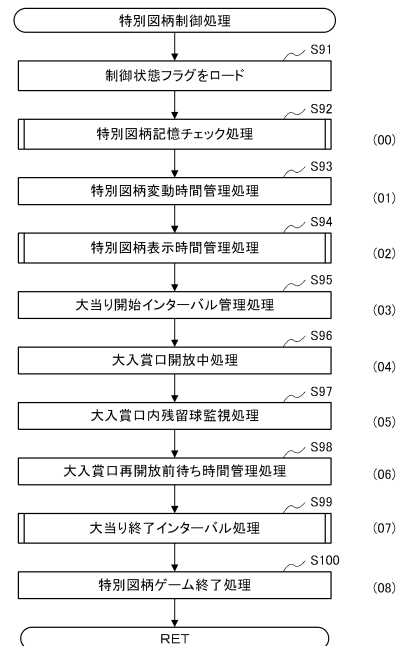
10

20

【図 8 6】



【図 8 7】

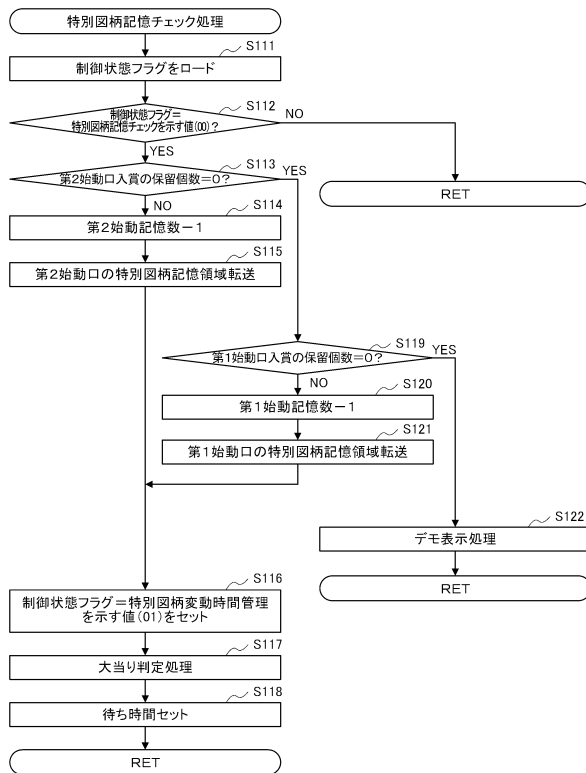


30

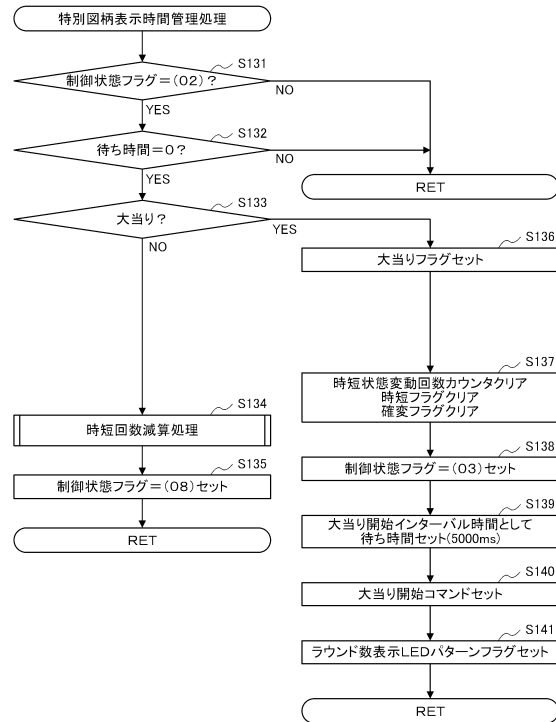
40

50

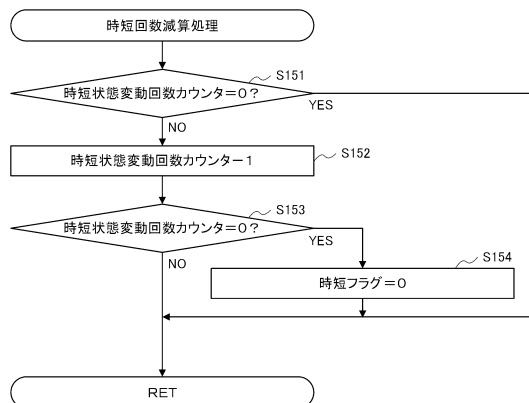
【図 88】



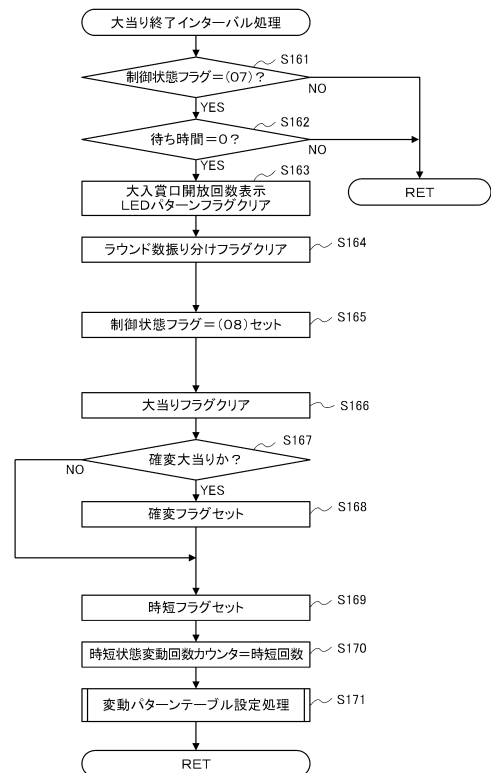
【図 89】



【図 90】



【図 91】



10

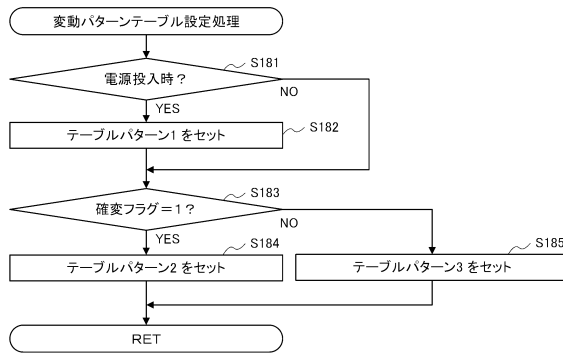
20

30

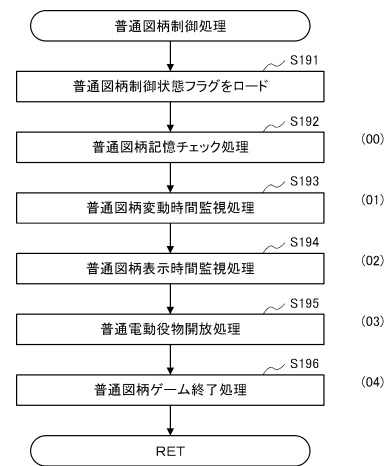
40

50

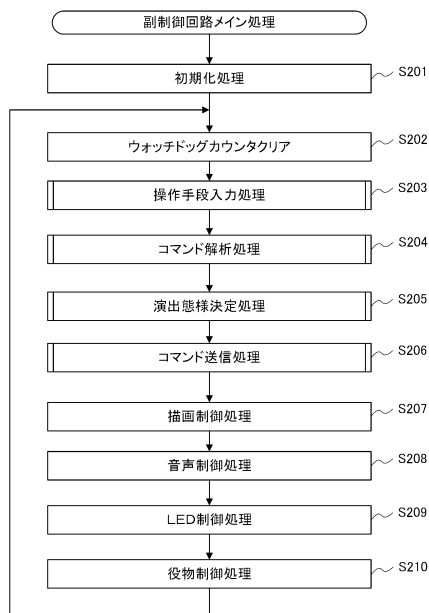
【図 9 2】



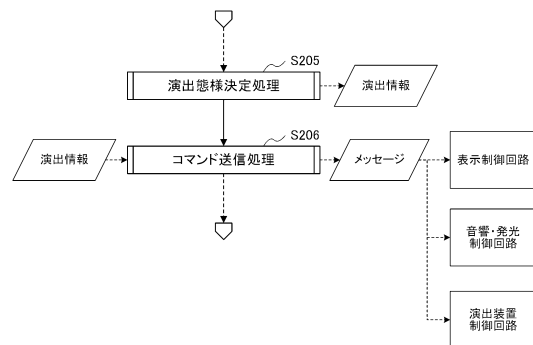
【図 9 3】



【図 9 4】



【図 9 5】



10

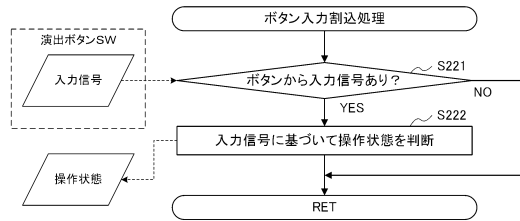
20

30

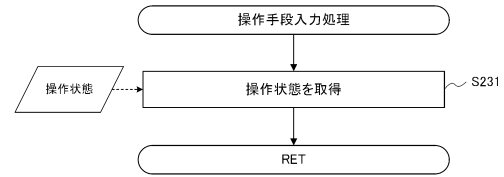
40

50

【図 9 6】



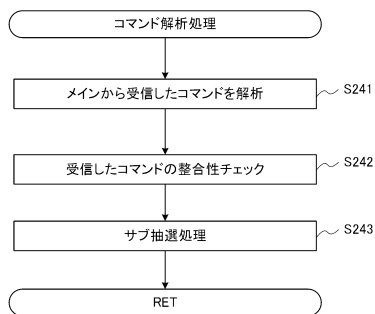
【図 9 7】



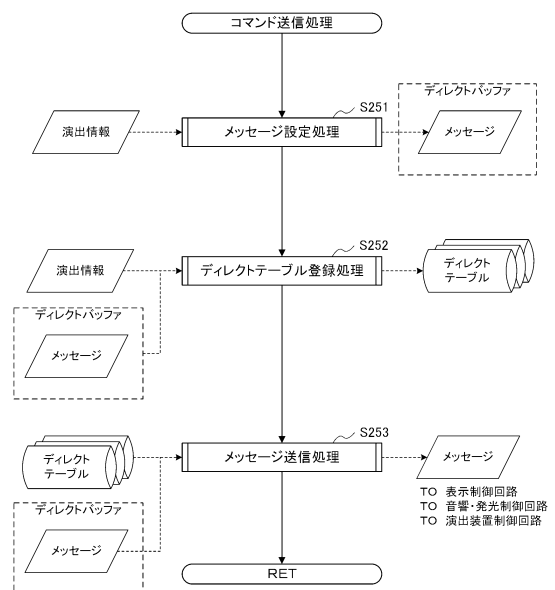
10

20

【図 9 8】



【図 9 9】

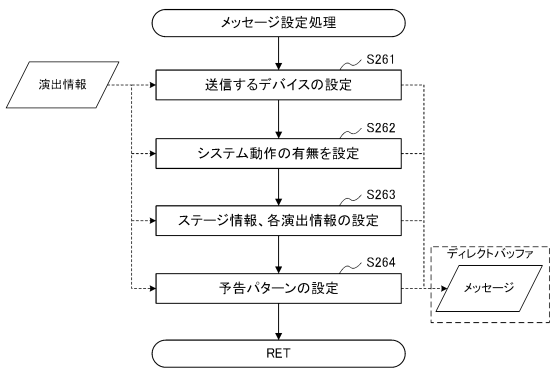


30

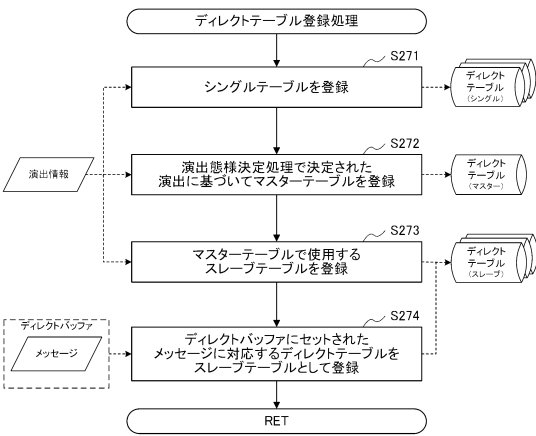
40

50

【図 1 0 0】



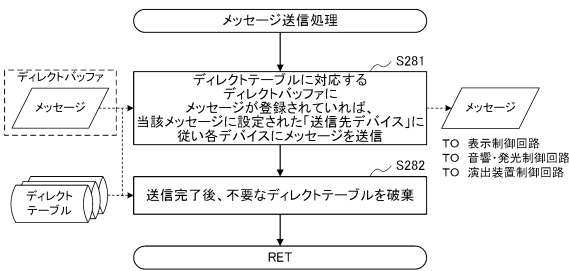
【図 1 0 1】



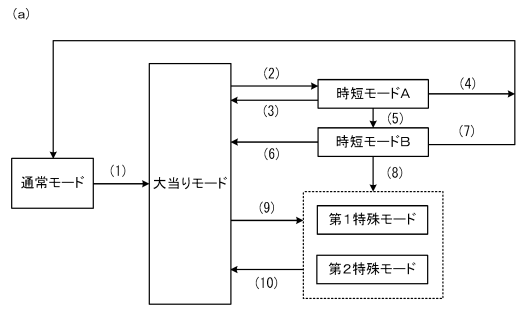
10

20

【図 1 0 2】



【図 1 0 3】



30

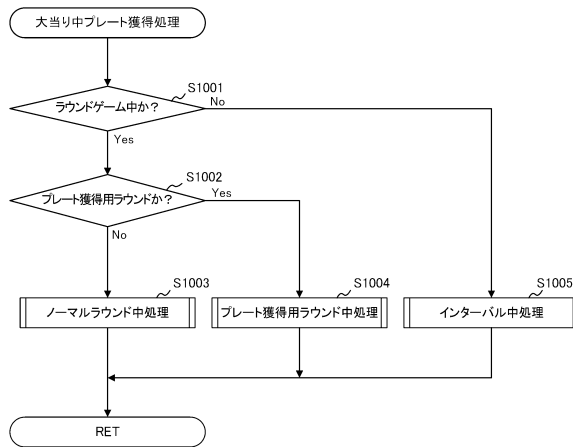
(b)

移行条件	内容
(1)	大当り遊技開始
(2)	大当り遊技終了(確変不確定)
(3)	大当り遊技開始
(4)	時短終了
(5)	時短5回で終了せず
(6)	大当り遊技開始
(7)	時短終了
(8)	時短95回で終了せず
(9)	大当り遊技終了(確変確定)
(10)	大当り遊技開始

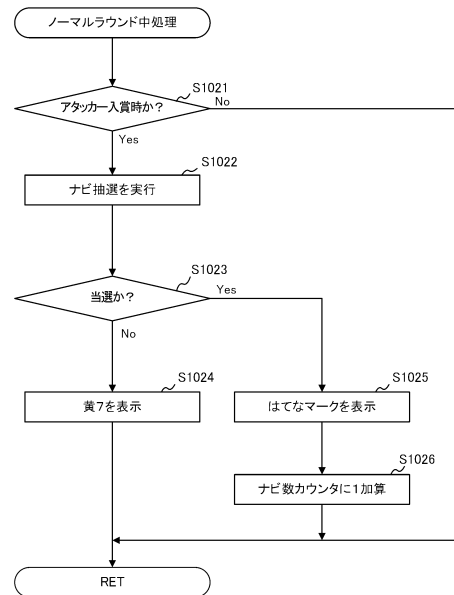
40

50

【図 104】



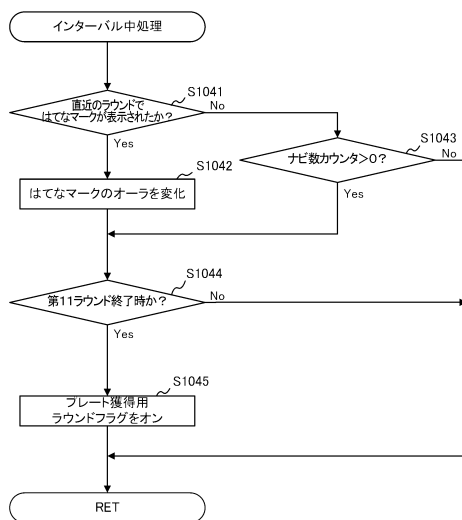
【図 105】



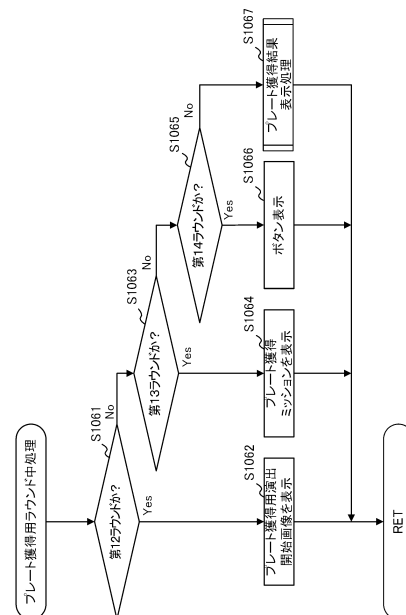
10

20

【図 106】



【図 107】

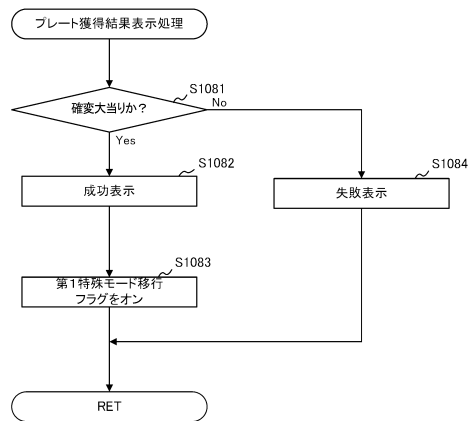


30

40

50

【図 1 0 8】

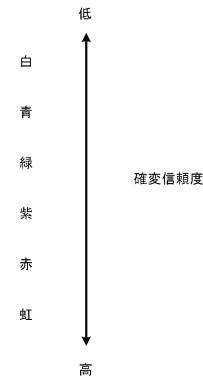


【図 1 0 9】

(a) ナビ抽選テーブル

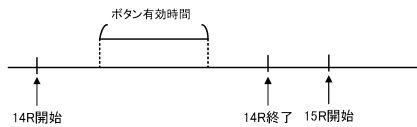
	通常大当り	確変大当り
黄7ナビ	253	248
はてなナビ	2	6
レインボーはてなナビ	1	2

(b)

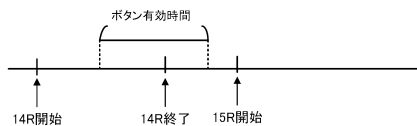


【図 1 1 0】

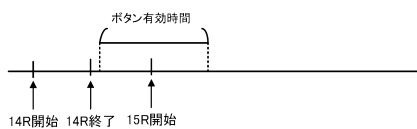
(a) 14Rが終了するまでにボタン有効時間が終了する場合



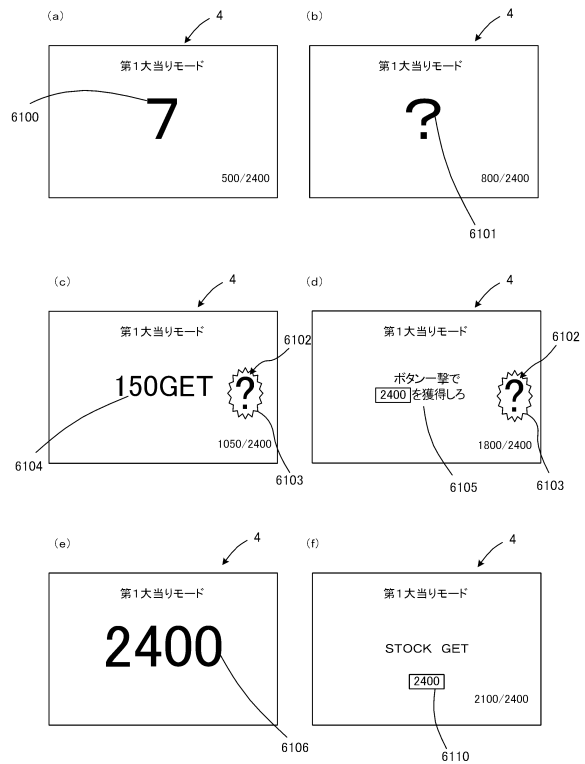
(b) 14R終了後インターバルにかけてボタンが有効になる場合



(c) 14R終了後インターバルから15Rにかけてボタンが有効になる場合



【図 1 1 1】



10

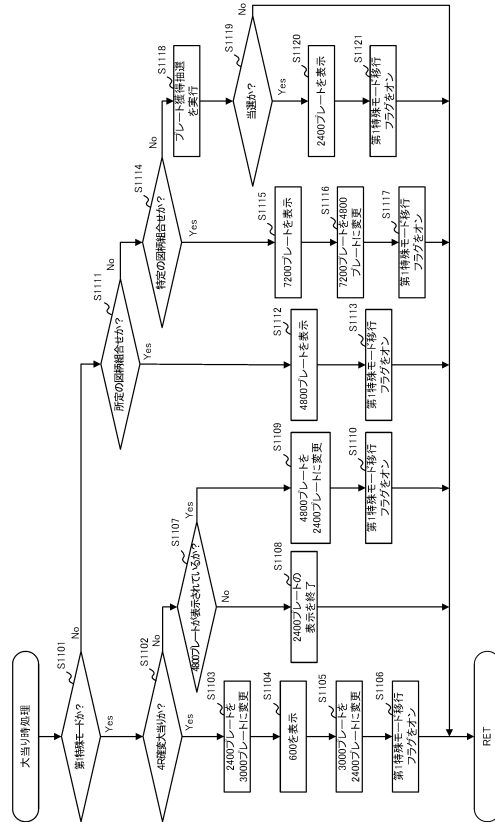
20

30

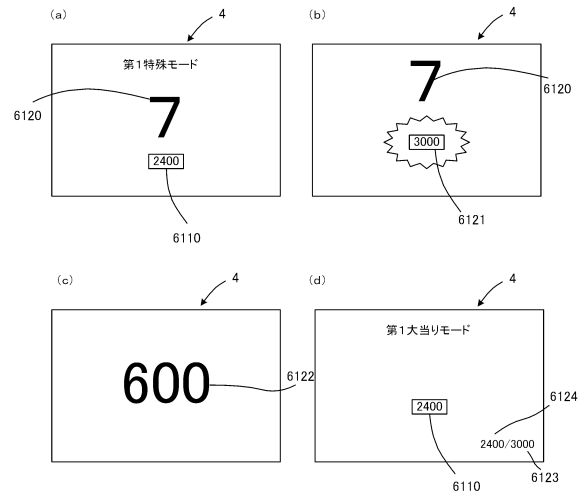
40

50

【図 1 1 2】



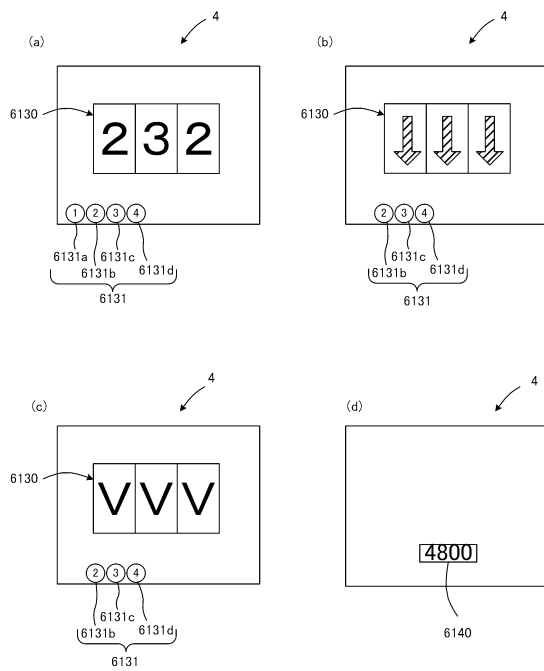
【図 1 1 3】



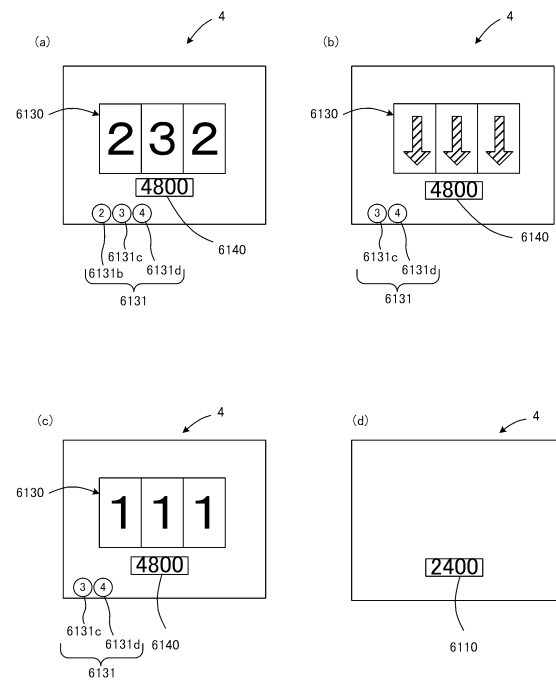
10

20

【図 1 1 4 A】



【図 1 1 4 B】

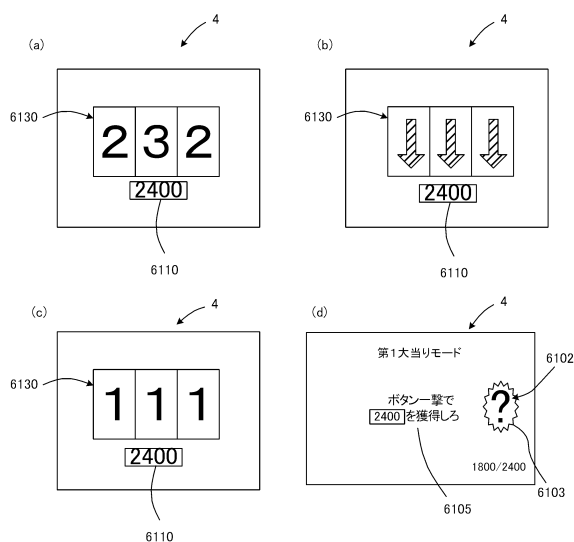


30

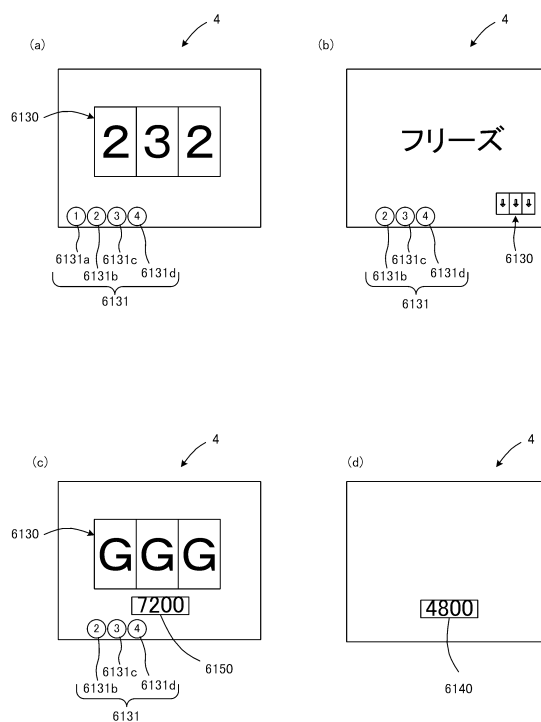
40

50

【図 1 1 4 C】



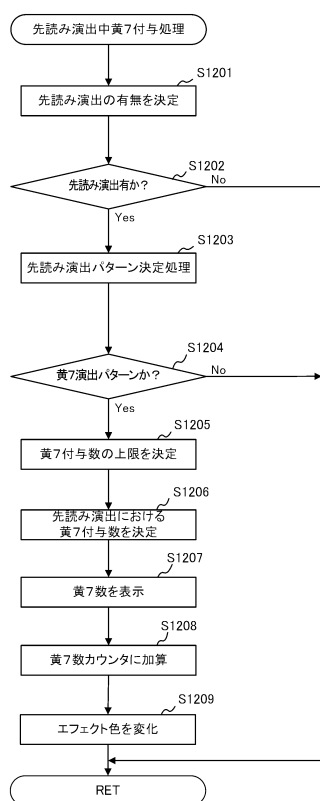
【図 1 1 5】



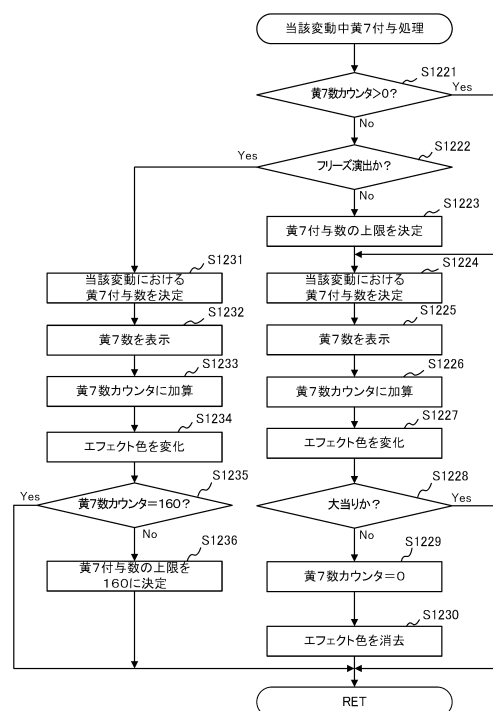
10

20

【図 1 1 6】



【図 1 1 7】



30

40

【図 1 1 8】

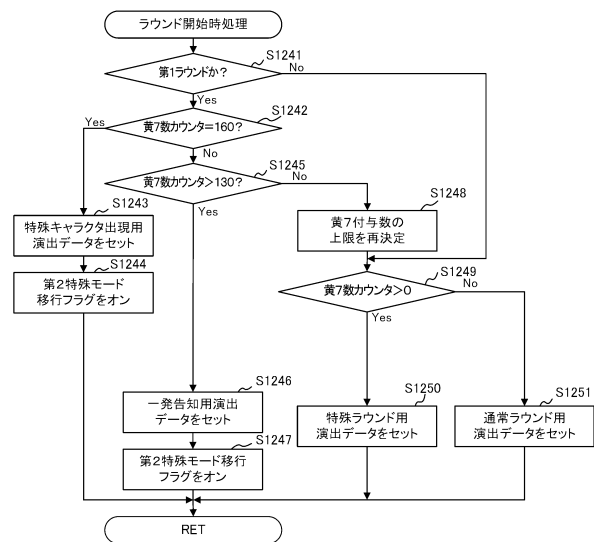
(a) 黄7上限数決定テーブル

	はずれ	通常大当り	確変大当り
1～10	16	16	8
11～20	16	16	8
21～30	16	16	8
31～40	24	24	16
41～50	24	24	16
51～60	24	24	16
61～70	24	24	16
71～80	24	24	16
81～90	24	24	24
91～100	16	16	24
101～110	16	16	24
111～120	16	16	24
121～130	16	16	24
140	0	0	16
150	0	0	16
160	0	0	0

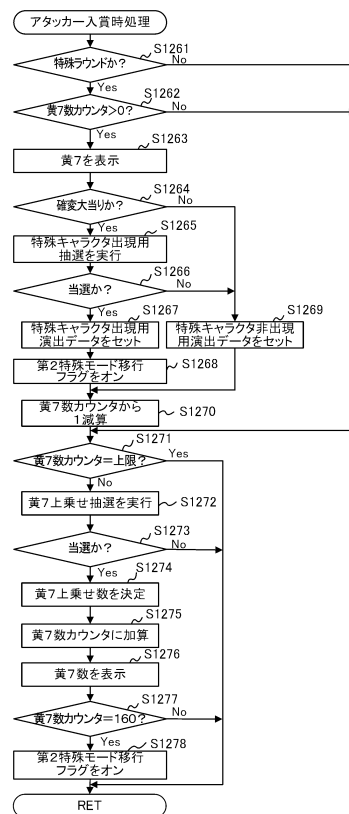
(b)

黄7のストック数	エフェクト色
0	無し
1～30	青
31～70	緑
71～100	紫
101～130	赤
131～159	金
160	虹

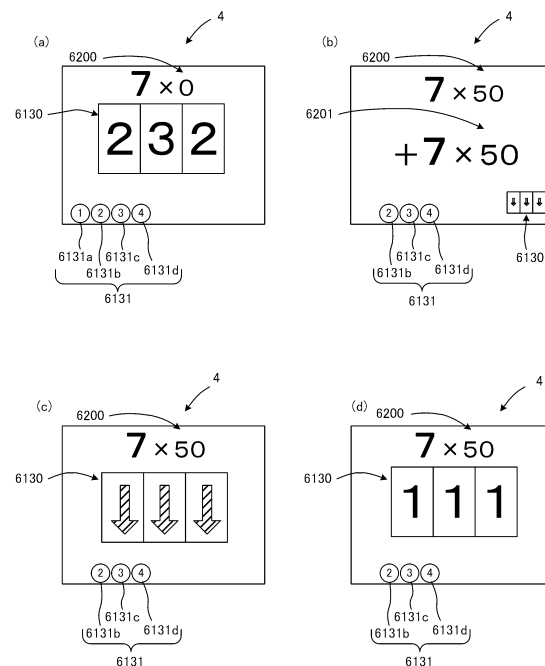
【図 1 1 9】



【図 1 2 0】



【図 1 2 1】



10

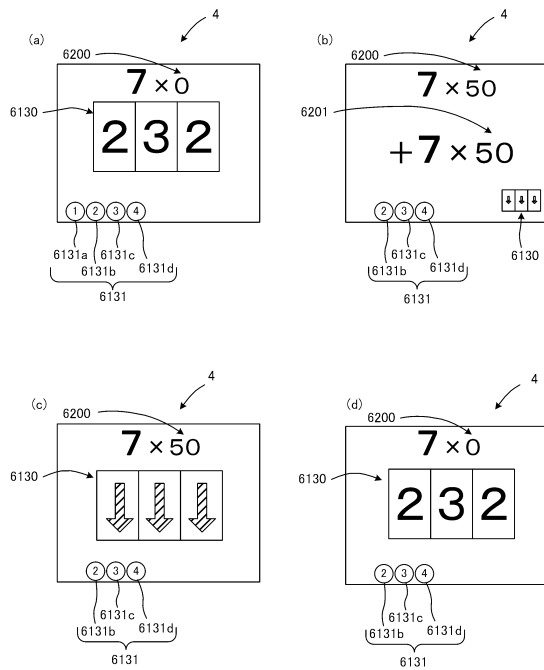
20

30

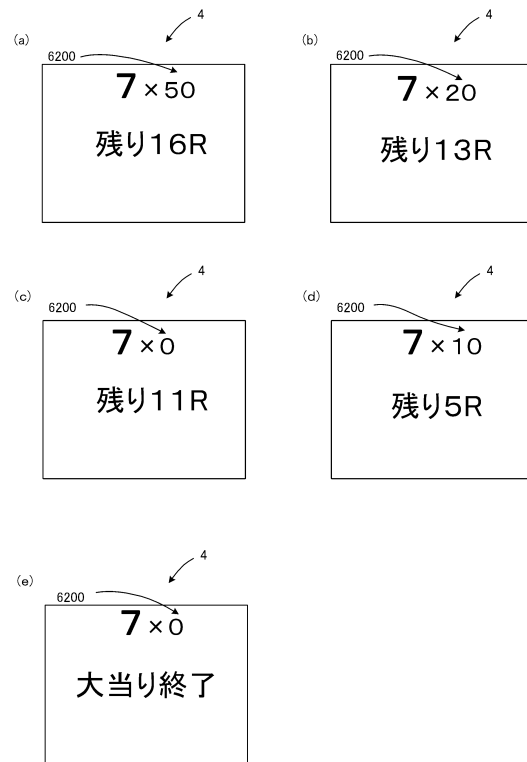
40

50

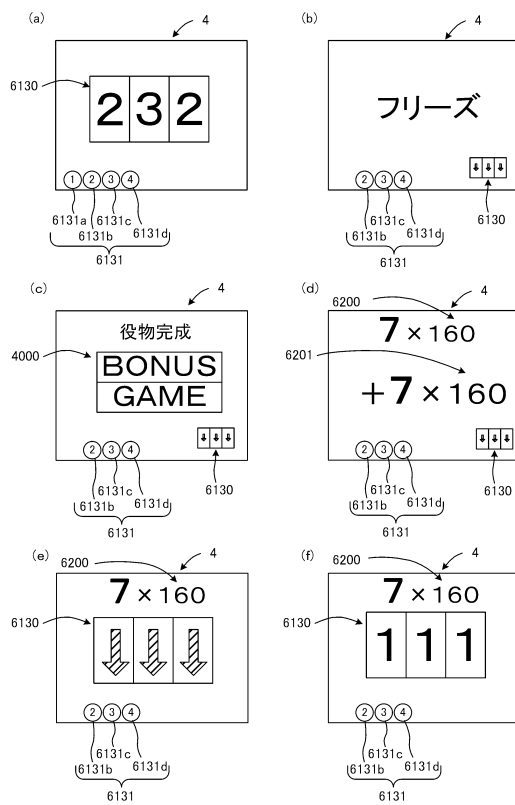
【図 1 2 2】



【図 1 2 3】



【図 1 2 4】



【図 1 2 5】

演出番号	演出内容
1	キヤラ出座機リール・スタック・大当たり
2	キヤラ出座機リール・スタック・大当たり
3	キヤラ出座機リール・スタック・大当たり
4	キヤラ出座機リール・スタック・大当たり
5	キヤラ出座機リール・スタック・大当たり
6	キヤラ出座機リール・スタック・大当たり
7	キヤラ出座機リール・スタック・大当たり
8	キヤラ出座機リール・スタック・大当たり
9	キヤラ出座機リール・スタック・大当たり
10	キヤラ出座機リール・スタック・大当たり
11	キヤラ出座機リール・スタック・大当たり
12	キヤラ出座機リール・スタック・大当たり
13	キヤラ出座機リール・スタック・大当たり
14	キヤラ出座機リール・スタック・大当たり
15	キヤラ出座機リール・スタック・大当たり
16	キヤラ出座機リール・スタック・大当たり
17	キヤラ出座機リール・スタック・大当たり
18	キヤラ出座機リール・スタック・大当たり
19	キヤラ出座機リール・スタック・大当たり
20	キヤラ出座機リール・スタック・大当たり

10

20

30

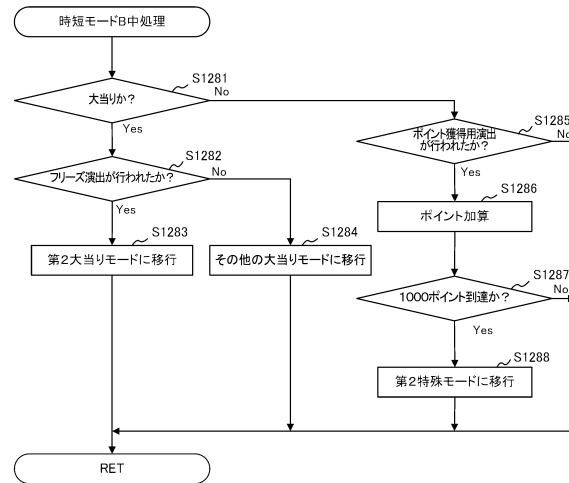
40

50

【図 1 2 6】

演出番号	演出内容
101	1変動目失敗
102	1変動目成功→黄7付与
103	1変動目継続→2変動目失敗
104	1変動目継続→2変動目成功→黄7付与
105	1変動目継続→2変動目継続→3変動目失敗
106	1変動目継続→2変動目継続→3変動目成功→黄7付与
.	.
.	.
.	.
.	.
.	.

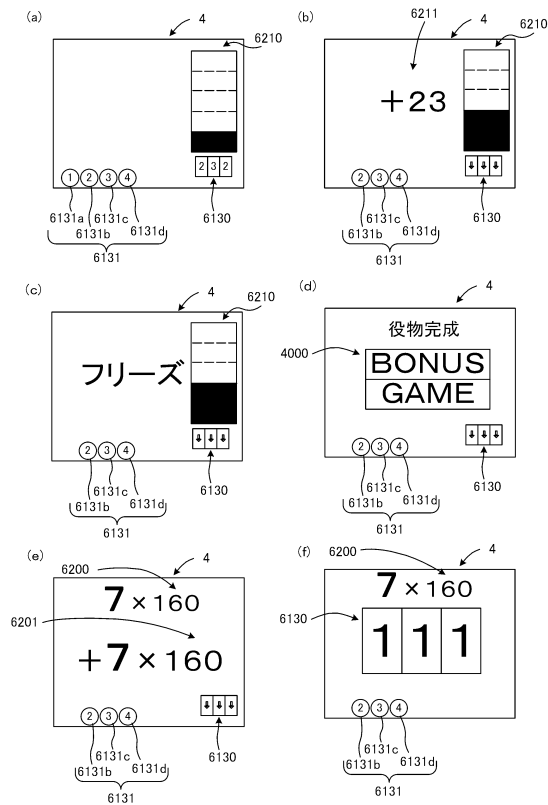
【図 1 2 7】



10

20

【図 128】



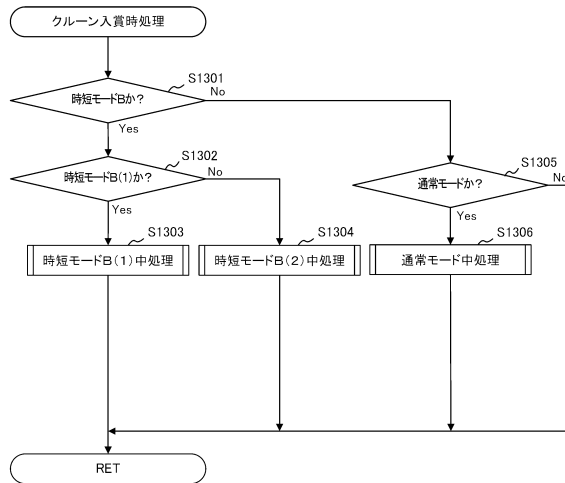
【図 129】

演出番号	アイテム獲得	演出内容
201	アイテム獲得	
202	傾リショット・アイテム獲得	
203	傾リショット・傾リロング・アイテム獲得	
204	傾リショット・傾リロング・発展演出	
205	タトル出現傾リ・終了	
206	タトル出現傾リ・タイトル・キヤラクタ動作傾リ傾リ	ボタン演出→成功→役物完成・賞7付与
207	タトル出現傾リ・タイトル・キヤラクタ動作傾リ傾リ	ボタン演出→失敗→終了
208	タトル出現傾リ・タイトル・キヤラクタ動作傾リ傾リ	ボタン演出→失敗→終了
209	タトル出現傾リ・タイトル・キヤラクタ動作傾リ傾リ	ボタン演出→失敗→特定キャラ傾リ・ボタン演出
210	特定アイテム出現・賞2倍続・のロコ出現	
211	特定アイテム出現・役物完成・賞7付与	
212	カウントダウンでカウントQ→ボタン演出→成功	*
213	カウントダウンでカウントQ→ボタン演出→失敗	*
*	*	*
*	*	*
*	*	*

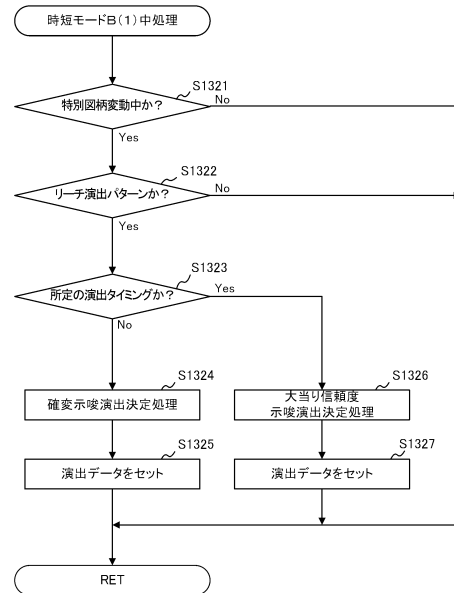
30

40

【図 1 3 0】



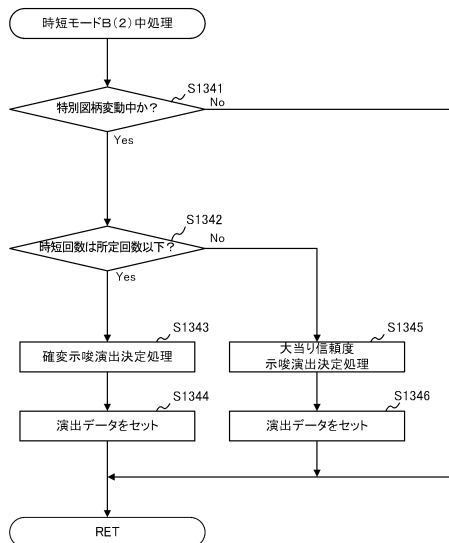
【図 1 3 1】



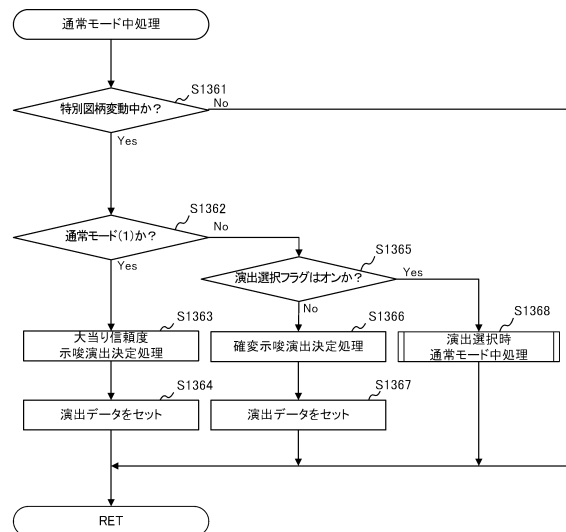
10

20

【図 1 3 2】



【図 1 3 3】



30

40

50

【図 1 3 4】

(a) 確変変音演出決定テーブル

	確変遊技状態	非確変遊技状態
演出無し	240	256
確変確定音演出	16	0

(b) 確変変音ランプ演出決定テーブル

	確変遊技状態	非確変遊技状態
演出無し	224	224
第1ランプ演出	16	32
第2ランプ演出	16	0

(c) 大当り信頼度示唆演出決定テーブル

	大当り	はずれ
第1音演出	8192	64556
第2音演出	8192	512
第3音演出	8192	256
第4音演出	8192	128
第5音演出	8192	64
第6音演出	8192	16
第7音演出	8192	4
第8音演出	8192	0

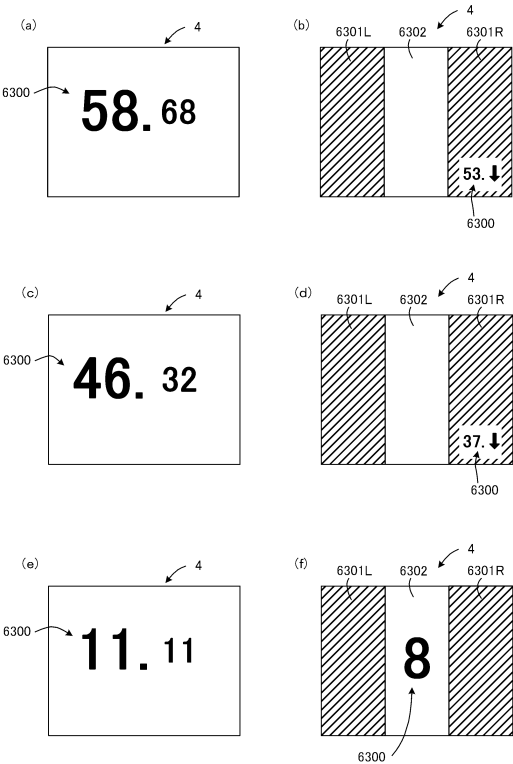
【図 1 3 5】

演出番号	演出内容
301	1〜4変動目→タイムを小さく表示してカウントダウン→閉じ開け演出→成功
302	1〜4変動目→タイムを小さく表示してカウントダウン→閉じ開け演出→失敗
303	1〜4変動目→タイムを小さく表示してカウントダウン→閉じ開け演出→ボタン演出→成功
304	5変動目→タイムを大きく表示してカウントダウン→閉じ開け演出→成功
305	5変動目→タイムを大きく表示してカウントダウン→閉じ開け演出→失敗
306	5変動目→タイムを大きく表示してカウントダウン→閉じ開け演出→ボタン演出→成功
.	.
.	.
.	.
.	.

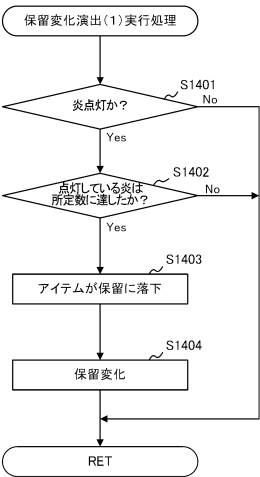
10

20

【図 1 3 6】



【図 1 3 7】

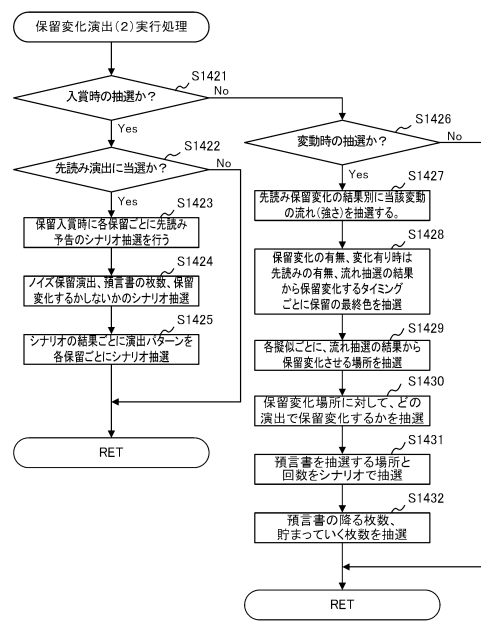


30

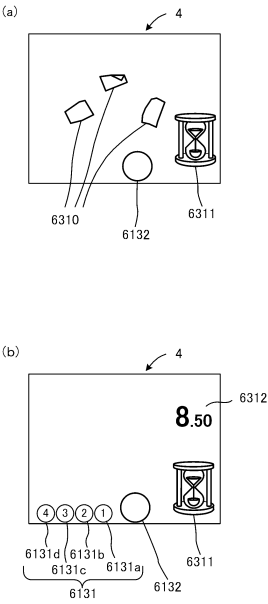
40

50

【図 1 3 8】



【図 1 3 9】



【図 1 4 0】

演出内容	
演出番号	演出内容
401	鳥が飛来→画面外へ
402	鳥が飛来→鳥が手前に飛んでくる→画面外へ
403	鳥が飛来→鳥が手前に飛んでくる→鳥が飛ぶループ(ショート)→鳥が飛べと突っ込んで最終結果表示
404	鳥が飛来→鳥が手前に飛んでくる→鳥が飛ぶループ(ストル)→鳥が飛べと突っ込んで最終結果表示
405	鳥が飛来→鳥が手前に飛んでくる→鳥が飛ぶループ(ロング)→鳥が飛べと突っ込んで最終結果表示
.	.
.	.
.	.
.	.

10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2017-094001 (JP, A)
特開 2012-228480 (JP, A)
特開 2003-088632 (JP, A)
特開 2002-210132 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02