

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5376561号
(P5376561)

(45) 発行日 平成25年12月25日 (2013.12.25)

(24) 登録日 平成25年10月4日 (2013.10.4)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 3 (全 121 頁)

(21) 出願番号	特願2008-132420 (P2008-132420)	(73) 特許権者	000148922
(22) 出願日	平成20年5月20日 (2008.5.20)		株式会社大一商会
(65) 公開番号	特開2009-279090 (P2009-279090A)		愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地
(43) 公開日	平成21年12月3日 (2009.12.3)	(74) 代理人	100084227
審査請求日	平成23年5月13日 (2011.5.13)		弁理士 今崎 一司
		(72) 発明者	市原 高明
			愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
			会社大一商会内
		(72) 発明者	斎木 徹
			愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
			会社大一商会内
		審査官	森田 真彦

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】

遊技盤の遊技領域に設けられた複数の入賞口と、

該複数の入賞口のうち始動口への遊技球の入球に基づいて遊技者に所定の利益を付与する利益付与状態に制御するか否か判定する当落判定手段と、

該当落判定手段の判定結果に基づいて複数の表示領域の各々にて複数種類の図柄情報を変動表示して所定の表示結果を導出表示する表示手段と、

該表示手段を前記当落判定手段の判定結果に応じた態様で表示制御する表示制御手段と、を備え、

前記当落判定手段によって前記利益付与状態に制御すると判定された場合に前記表示手段に特定表示結果を導出表示した後、前記利益付与状態に制御する遊技機において、

前記表示制御手段は、

前記当落判定手段の判定結果に応じた前記複数種類の図柄情報の変動開始後の少なくとも前記複数の表示領域のうちリーチ状態を形成する表示領域に前記図柄情報が導出表示されるまでのリーチ図柄情報変動時間が異なる複数種類の変動表示態様を記憶する変動表示態様記憶手段と、

前記当落判定手段による判定がなされたことに応じて、前記複数種類の変動表示態様のうち当該判定結果に応じた変動表示態様を選択する変動表示態様選択手段と、

該変動表示態様選択手段が選択した前記変動表示態様に応じて前記複数の表示領域の各々にて前記複数種類の図柄情報を変動表示して前記当落判定手段の判定結果に応じた表示

10

20

結果を導出表示する変動表示制御手段と、

所定の指令情報を通知するか否かを判定する指令情報通知判定手段と、

該指令情報通知判定手段が前記指令情報を通知すると判定した場合に当該指令情報を通知する指令情報通知手段と、

該指令情報通知手段が通知する前記指令情報として、前記リーチ状態を形成する表示領域に表示するリーチ図柄情報を前記複数種類の図柄情報のうちいずれかに決定するリーチ図柄情報決定手段と、を備え、

前記変動表示制御手段は、

前記指令情報通知手段が前記指令情報を通知した後、複数回の変動表示を実行可能な有効時間内に前記当落判定手段が前記利益付与状態に制御すると判定した場合には、前記特定表示結果を導出表示する以前に前記リーチ図柄情報決定手段が決定した前記リーチ図柄情報による前記リーチ状態を表示する一方、前記有効時間内に前記当落判定手段が前記利益付与状態に制御しないと判定した場合には、前記特定表示結果とは異なる非特定表示結果を導出表示する以前に前記リーチ図柄情報決定手段が決定した前記リーチ図柄情報とは異なるリーチ図柄情報による前記リーチ状態若しくは前記リーチ状態とは異なる非リーチ状態を表示し、

前記変動表示態様選択手段は、選択した前記変動表示態様が前記有効時間経過後に前記リーチ状態及び前記非リーチ状態を表示するものである場合には、前記変動表示を開始する以前に、前記複数種類の変動表示態様のうち前記有効時間内に前記リーチ状態及び前記非リーチ状態を表示可能な変動表示態様に変更することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記遊技領域に向けて遊技球を打ち込む発射手段を備えることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前記複数の入賞口のうち大入賞口を開閉制御して前記利益付与状態に制御する大入賞口開閉制御手段を備えることを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ぱちんこ遊技機（一般的に「パチンコ機」とも称する）や回胴式遊技機（一般的に「パチスロ機」とも称する）等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、一般に、図柄表示装置を備えた遊技機の一例としてのパチンコ機は、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて図柄表示装置で図柄の変動表示を行い、図柄の表示結果が大当たり図柄となったときに、大当たり遊技状態（特定の遊技状態）を発生させて大入賞口装置を開放（特別動作）制御することで、遊技者に多量の賞球を払い出していた。

【0003】

このような遊技機において、遊技興趣を向上させるために、例えば「5 分以内に 5 のリーチをだせ。」や「3 分以内にキャラクタ予告をだせ。」などのミッションを通知し、通知した有効時間内に大当たりとする判定がなされた場合には通知したミッションを達成させる演出を実行した後大当たり図柄を表示することにより、見掛け上、ミッションの達成によって大当たり遊技状態が発生するように制御するミッション演出を行うものが提案されている（例えば特許文献 1）。

【0004】

ミッション演出の有効時間内では、上記通知がなされた場合に大当たり遊技状態に制御される割合が高いかもしれないと推測させることによって有効時間が経過するまでは遊技をやめ難くさせることが可能であるとともに、変動表示の表示結果が大当たり図柄となるか否かに注目して実行される通常の遊技とは異なり、通知したミッションを達成する演出が実行されるか否かに注目させることで単調な図柄の変動表示に変化を与えることができ

、遊技興趣を向上させることができる。

【特許文献１】特開２００６－３４８０４

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】

ところが、上記ミッション演出はその有効時間が図柄の変動表示の時間と関連して設定されるものではないため、ミッションの終了タイミングに対して図柄の変動表示の終了タイミングが一致しなかったり、図柄の変動表示の途中で有効時間が経過してミッションを達成する演出が実行されるチャンスが失われたりするなどの不安定に実行される演出であるため、ミッションの終了タイミングによっては遊技興趣の低下を招くおそれがあり、ミッション演出と変動表示演出との整合性について改良の余地がある。

10

【０００６】

本発明は、上記した事情に鑑みなされたものであり、その目的とするところは、所謂ミッション演出を好適に実現することで遊技興趣の低下を抑制可能な遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【０００７】

上述の目的を達成するための有効な解決手段を以下に示す。なお、必要に応じてその作用等の説明を行う。また、理解の容易のため、発明の実施の形態において対応する構成等についても適宜示すが、何ら限定されるものではない。

20

【０００８】

遊技盤（遊技盤４）の遊技領域（遊技領域２０）に設けられた複数の入賞口（第一始動口６００、第二始動口６０２、第三始動口６０４、一般入賞口６１４、６１５）と、

該複数の入賞口のうち始動口（第一始動口６００、第二始動口６０２、第三始動口６０４）への遊技球の入球に基づいて遊技者に所定の利益（賞球）を付与する利益付与状態（大当たり遊技）に制御するか否か判定する当落判定手段（主制御基板７１０のＣＰＵ７１１によって変動開始処理のステップＳ１３０８～ステップＳ１３１５を実行する部分）と

、
該当落判定手段の判定結果に基づいて複数の表示領域（例えば左装飾図柄６５１ａを変動表示する表示領域と、中装飾図柄６５１ｂを変動表示する表示領域と、右装飾図柄６５１ｃを変動表示する表示領域と、の複数の表示領域）の各々にて複数種類の図柄情報（例えば「１」～「９」の複数種類の図柄で構成される装飾図柄６５１）を変動表示して所定の表示結果を導出表示する表示手段（演出表示装置１１５の表示領域６５０）と、

30

該表示手段を前記当落判定手段の判定結果に応じた態様で表示制御する表示制御手段（主制御基板７１０から受信した変動パターンコマンドに基づいて周辺制御基板８１０のＣＰＵ８１１により演出制御処理を実行する部分：ステップＳ６０３）と、を備え、

前記当落判定手段によって前記利益付与状態に制御すると判定された場合に前記表示手段に特定表示結果（特定大当たり図柄、非特定大当たり図柄）を導出表示した後、前記利益付与状態に制御する遊技機（パチンコ機１）において、

前記表示制御手段は、

40

前記当落判定手段の判定結果に応じた前記複数種類の図柄情報の変動開始後の少なくとも前記複数の表示領域のうちリーチ状態（左装飾図柄６５１ａと右装飾図柄６５１ｃとを同一図柄で停止表示して、中装飾図柄６５１ｂを未だ停止表示していない状態）を形成する表示領域（左装飾図柄６５１ａを変動表示する表示領域及び右装飾図柄６５１ｃを変動表示する表示領域）に前記図柄情報が導出表示されるまでのリーチ図柄情報変動時間（右装飾図柄停止待ち時間；左・中・右の装飾図柄６５１の変動表示を開始してから左装飾図柄６５１ａと右装飾図柄６５１ｃとの両方を停止表示するまでの時間）が異なる複数種類の変動表示態様（プロセスデータ８９１）を記憶する変動表示態様記憶手段（周辺制御基板８１０のＲＯＭ８１２）と、

前記当落判定手段による判定がなされたことに応じて、前記複数種類の変動表示態様の

50

うち当該判定結果に応じた変動表示態様を選択する変動表示態様選択手段（周辺制御基板 810 の CPU 811 により変動演出開始処理でプロセスデータを選択する部分；ステップ S 805）と、

該変動表示態様選択手段が選択した前記変動表示態様に依りて前記複数の表示領域の各々にて前記複数種類の図柄情報を変動表示して前記当落判定手段の判定結果に応じた表示結果を導出表示する変動表示制御手段（周辺制御基板 810 の CPU 811 により変動演出中処理を実行する部分；ステップ S 720）と、

所定の指令情報（提示内容（ミッション）、例えば「3 のリーチをだせ！」）を通知するか否かを判定する指令情報通知判定手段（周辺制御基板 810 の CPU 811 によりミッション演出を開始するか否かを判定する部分；ステップ S 943, S 944）と、

10

該指令情報通知判定手段が前記指令情報を通知すると判定した場合に当該指令情報を通知する指令情報通知手段（周辺制御基板 810 の CPU 811 によりミッション演出のステップ S 950 で選択したプロセスデータに基づいて演出表示装置 115 を表示制御してミッションを通知する（図 66（C））部分）と、

該指令情報通知手段が通知する前記指令情報として、前記リーチ状態を形成する表示領域に表示するリーチ図柄情報を前記複数種類の図柄情報のうちいずれかに決定するリーチ図柄情報決定手段（例えば周辺制御基板 810 の CPU 811 によりミッション演出設定処理のステップ S 947 で提示内容を決定する部分）と、を備え、

前記変動表示制御手段は、

前記指令情報通知手段が前記指令情報を通知した後、複数回の変動表示を実行可能な有効時間（例えば 3 分）内に前記当落判定手段が前記利益付与状態に制御すると判定した場合には（ミッション演出設定処理のステップ S 953 又はミッション終了設定処理のステップ S 971 で第一大当たり又は第三大当たりとなると判定した場合には）、前記特定表示結果を導出表示する以前（左・中・右の装飾図柄 651 の変動表示を開始してから最後に停止表示される中装飾図柄 651 b を停止表示するまで）に前記リーチ図柄情報決定手段が決定した前記リーチ図柄情報による前記リーチ状態（例えば「3 のリーチをだせ」に対するミッションを達成させる演出として「3 のリーチ」となるように左装飾図柄 651 a 及び右装飾図柄 651 c を停止表示；左装飾図柄 651 a 及び右装飾図柄 651 c を「3」の図柄で停止表示）を表示する一方、前記有効時間内に前記当落判定手段が前記利益付与状態に制御しないと判定した場合には（ミッション演出設定処理のステップ S 953 又はミッション終了設定処理のステップ S 971 で第一大当たり及び第三大当たりとならないと判定した場合には）、前記特定表示結果とは異なる非特定表示結果（はずれ図柄）を導出表示する以前（左・中・右の装飾図柄 651 の変動表示を開始してから最後に停止表示される中装飾図柄 651 b を停止表示するまで）に前記リーチ図柄情報決定手段が決定した前記リーチ図柄情報とは異なるリーチ図柄情報による前記リーチ状態（例えば「3 のリーチをだせ」に対するミッションを達成させない演出として「3 のリーチ」とならないように左装飾図柄 651 a 及び右装飾図柄 651 c を停止表示；左装飾図柄 651 a 及び右装飾図柄 651 c を「3」以外の同一図柄で停止表示）若しくは前記リーチ状態とは異なる非リーチ状態（少なくとも左装飾図柄 651 a と右装飾図柄 651 c とを異なる図柄で停止表示した状態）を表示し、

20

30

40

前記変動表示態様選択手段は、選択した前記変動表示態様が前記有効時間経過後に前記リーチ状態及び前記非リーチ状態を表示するものである場合（演出期間タイマが変動演出開始処理のステップ S 805 で選択したプロセスデータ 891 の右装飾図柄停止待ち時間よりも短いと判定された場合；ミッション演出設定処理のステップ S 951）には、前記変動表示を開始する以前（変動演出開始処理のステップ S 808 でサブ統合側送信リングバッファに表示コマンドを記憶して表示装置制御基板 816 に）に、前記複数種類の変動表示態様のうち前記有効時間内に前記リーチ状態及び前記非リーチ状態を表示可能な変動表示態様に変更する（ミッション終了設定処理で変動パターン及び演出期間タイマに応じたプロセスデータ 891 に変更する；ステップ S 974, S 977, S 981、ミッション終了設定処理で演出期間タイマに応じたプロセスデータを選択する；ステップ S 974

50

a, S977a, S981a) ことを特徴とする。

【0009】

請求項1記載の遊技機によれば、当落判定手段の判定結果に応じて前記複数種類の図柄情報の変動開始後の少なくとも複数の表示領域のうちリーチ状態を形成する表示領域に図柄情報が導出表示されるまでのリーチ図柄情報変動時間が異なる複数種類の変動表示態様のいずれかを選択し、該選択した変動表示態様に依りて複数の表示領域の各々にて複数種類の図柄情報を変動表示して当落判定手段の判定結果に応じた表示結果を導出表示する。また、所定の指令情報を通知し、複数回の変動表示を実行可能な有効時間内に利益付与状態に制御すると判定した場合には特定表示結果を導出表示する以前に通知したリーチ図柄情報によるリーチ状態を表示する一方、有効時間内に利益付与状態に制御しないと判定した場合には非特定表示結果を導出表示する以前に通知したリーチ図柄情報とは異なるリーチ図柄情報によるリーチ状態若しくはリーチ状態とならない非リーチ状態を表示するため、通知したリーチ図柄情報によるリーチ状態を表示するか否かによって特定表示結果を導出表示する以前に利益付与状態に制御するか否かを判別することができ、有効時間内にリーチ状態を形成する表示領域に表示される図柄情報に注目させることが可能となる。

10

また、選択した変動表示態様が有効時間経過後にリーチ状態及び非リーチ状態を表示するものである場合には変動表示を開始する以前に有効時間内にリーチ状態及び非リーチ状態を表示可能な変動表示態様に変更するため、有効時間の残り時間が短い場合であっても有効時間の経過前にリーチ状態及び非リーチ状態を表示する機会を確保でき、通知したリーチ図柄情報によるリーチ状態が表示されるためのより多くのチャンスを与えることが可能になる。

20

詳細に説明すると、有効時間経過後にリーチ状態及び非リーチ状態を表示するものである場合に変動表示態様を変更することなくリーチ状態及び非リーチ状態を表示するものでは、有効時間が経過したことによって通知したリーチ図柄情報によるリーチ状態が表示される機会が失われたと判断し、その後に通知したリーチ図柄情報によるリーチ状態が表示された場合であっても有効時間が経過しているために利益付与状態となることを認識させることができないおそれがある。このように、変動表示の途中でリーチ状態及び非リーチ状態が表示されることなく有効時間が経過した場合には、有効時間の経過によって利益付与状態となるチャンスが失われたと認識させ、遊技興趣を低下させるおそれがある。

これに対し、本発明の遊技機では変動表示態様を変更して有効時間内にリーチ状態及び非リーチ状態を表示するため、変動表示の途中でリーチ状態及び非リーチ状態が表示されることなく有効時間が経過することを抑止し、有効時間が経過するまでに通知したリーチ図柄情報によるリーチ状態を表示するより多くの機会、具体的には利益付与状態となるチャンスを与えることが可能であり、遊技興趣の低下を抑止できる。

30

また、有効時間内の複数回の変動表示の最後の変動表示において利益付与状態に制御すると判定されていれば、有効時間の経過前に通知したリーチ図柄情報によるリーチ状態を表示して利益付与状態に制御するため、有効時間の経過後に通知したリーチ図柄情報によるリーチ状態を表示した場合に有効時間が経過しているにも拘らず通知したリーチ図柄情報によるリーチ状態を表示して利益付与状態に制御する違和感を解消することができる。

また、遊技領域に向けて遊技球を打ち込む発射手段を備えるようにしてもよい。

40

また、複数の入賞口のうち大入賞口を開閉制御して利益付与状態に制御する大入賞口開閉制御手段を備えるようにしてもよい。

【発明の効果】

【0010】

本発明によれば、有効時間が経過するまでにミッションを達成する演出を実行する多くの機会を与えることが可能であるため、遊技興趣の低下を抑制可能である。

【発明を実施するための最良の形態】

【0011】

以下、本発明の一実施形態であるパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）を、図面に基づいて詳細に説明する。なお、図1～図17は、一般的な遊技機を示したも

50

のであり、本実施形態のパチンコ機 1 における特徴的な構成は図 1 8 ～図 7 3 に基づいて説明する。

【0012】

[パチンコ機の全体構造について]

図 1 は、実施形態に係るパチンコ機 1 の外枠 2 に対して本体枠 3 を閉塞し、本体枠 3 に対して扉枠 5 を開放した状態を示す斜視図であり、図 2 は、パチンコ機 1 の正面から見た斜視図であり、図 3 は、パチンコ機 1 の正面図であり、図 4 は、パチンコ機 1 の背面図であり、図 5 は、パチンコ機 1 の平面図である。

【0013】

図 1 及び図 2 において、本実施形態に係るパチンコ機 1 は、島（図示しない）に設置される外枠 2 と、該外枠 2 に開閉自在に軸支され且つ遊技盤 4 を装着し得る本体枠 3 と、該本体枠 3 に開閉自在に軸支され且つ前記遊技盤 4 に形成されて球が打ち込まれる遊技領域 20 を遊技者が視認し得る透明板ユニットとしてのガラスユニット 190 と該ガラスユニット 190 の下方に配置され且つ遊技の結果発生した賞球を受け入れて発射レール 38 の発射位置に供給する皿ユニット 300 とを備えた扉枠 5 と、を備えて構成されている。

10

【0014】

外枠 2 には、その下方前方に表面が装飾カバー板 6 a によって被覆されている下部装飾板 6 が固着されており、また、詳細に図示しないが、外枠 2 は、上下の木製の上枠板及び下枠板と左右の軽合金（アルミニウム）製の側枠板とを、それぞれの端部を連結するための連結部材で連結することによって方形状に組み付けられるものである。なお、外枠 2 の上部に設けられる上支持金具 7 と下部装飾板 6 の一側上面に設けられる下支持金具 8 に、本体枠 3 の上下に固定される上軸支金具 4 7 及び下軸支金具 4 8 とを係合することにより、本体枠 3 が外枠 2 に対して開閉自在に軸支されている。

20

【0015】

また、本体枠 3 には、上記したように遊技盤 4 が着脱自在に装着し得る他に、図 4 に示すように、その裏面に賞球を払い出すための賞球タンク 50、タンクレール部材 51、球通路ユニット 52、及び球払出装装置（球払出ユニット）53 が取り付けられ、その裏面下部に発射装置 57 と、遊技盤 4 を除く扉枠 5 や本体枠 3 に設けられる電氣的部品を制御するための各種の制御基板や電源基板 395（図 40 参照）等が一纏めに設けられている基板ユニット 54 が取り付けられ、更に、本体枠 3 の後面開口 70（図 7 参照）を覆うカバー体 58 が着脱自在に設けられている。

30

【0016】

更に、扉枠 5 には、上記した皿ユニット 300 に、ハンドルユニット 318 が設けられている。そして、扉枠 5 に設けられる皿ユニット 300 が 1 つであり、しかも、従来は本体枠 3 に設けられていたハンドルユニット 318 が扉枠 5 側である皿ユニット 300 に設けられ、また、扉枠 5 と本体枠 3 とが正面から見てほぼ同じ方形の大きさであるため、正面から本体枠 3 が視認できなくなっている。ここで、ハンドルユニット 318 が、本発明の操作ハンドルに相当する。

【0017】

[本体枠について]

40

まず、遊技盤 4 が前面側から着脱自在に装着し得ると共に、発射装置 57 と、賞球を払い出すための賞球タンク 50 とタンクレール部材 51 と球通路ユニット 52 と球払出装装置 53 と、外枠 2 に対する本体枠 3 の施錠及び本体枠 3 に対する扉枠 5 の施錠を行う施錠装置 60 と、遊技盤 4 を除く扉枠 5 や本体枠 3 に設けられる電氣的部品を制御するための各種の制御基板や電源基板等が一纏めに設けられている基板ユニット 54 と、後面開口 70 を覆うカバー体 58 等の各種の部品が装着される本体枠 3 について、主として図 4 乃至図 6 を参照して説明する。図 4 及び図 5 は、前述した通りであり、図 6 は、本体枠 3 の正面図である。

【0018】

遊技盤 4 が取り付けられる本体枠 3 の構成について説明すると、本体枠 3 は、合成樹脂

50

によって一体的に成形されるものであり、本体枠 3 の一側上下には、本体枠 3 を外枠 2 に開閉軸支するための上軸支金具 4 7 及び下軸支金具 4 8 が取り付けられている。この軸支金具 4 7、4 8 を外枠 2 に取り付けられる上支持金具 7 及び下支持金具 8 にそれぞれ係合することにより、本体枠 3 を外枠 2 に対して開閉自在に軸支することができる。

【0019】

ところで、本体枠 3 は、正面から見た場合に、図 6 に示すように、長形状に形成され、その上部の約 3/4 が遊技盤 4 を設置するための遊技盤設置凹部 3 0 となっており、その遊技盤設置凹部 3 0 の下方のやや奥まった領域が板部 3 2 となっている。遊技盤設置凹部 3 0 の後方には、遊技盤設置凹部 3 0 の空間を形成するために後述する側面壁 2 9 0 ~ 2 9 3 が後方に向って突設され、この側面壁 2 9 0 ~ 2 9 3 によって囲まれる空間に、遊技盤 4 及び該遊技盤 4 に設けられる演出表示装置等の各種部品の後方突出部分が収納されるようになっている。

10

【0020】

また、遊技盤設置凹部 3 0 を囲む前面側の前面上辺部、前面右側辺部、及び前面左側辺部には、上記した構成以外に開放側である前面右側辺部の上部、中間部、下部に本体枠 3 の開放側裏面に取り付けられる後述する施錠装置 6 0 に設けられる扉枠フック部 6 1 を貫通させて前方に飛び出させるためのフック用開口 3 6 が開設されており、また、軸支側である前面左側辺部の内側面に遊技盤 4 に形成される位置決め凹部 4 6 6 と係合するための盤位置決め突起 3 7 が設けられている。

20

【0021】

次に、本体枠 3 の前面側の構成であって遊技盤設置凹部 3 0 の下方に位置する板部 3 2 に設けられる構成について説明すると、図 6 に示すように、板部 3 2 の前面の中央部から開放側の端部に向かって発射レール 3 8 がビス止め固定されている。この発射レール 3 8 の先端位置に対応する板部 3 2 の前面には、レール接続部材 4 4 が突設され、遊技盤設置凹部 3 0 に遊技盤 4 が設置されたときに、遊技盤 4 の外レールユニット 4 7 2 の下流端である接続通路部 4 7 7 と隣接するようになっている。レール接続部材 4 4 の側方位置（発射レール 3 8 と反対側の位置）には、遊技盤 4 の下部を固定するための楕円形状の遊技盤固定具 4 6 が回動自在に取り付けられている。この遊技盤固定具 4 6 は、前記遊技盤設置凹部 3 0 に遊技盤 4 が載置された状態で時計方向に回動して遊技盤固定具 4 6 を遊技盤 4 の前面に押圧して遊技盤 4 を固定するものである。一方、遊技盤 4 を取り外す場合には、遊技盤固定具 4 6 を反時計方向に回すことにより、遊技盤 4 の下部の固定の解除を簡単に行うことができる。更に、遊技盤固定具 4 6 の軸支側の側方に賞球払出ストッパー機構 3 9 が設けられている。この賞球払出ストッパー機構 3 9 は、球払出装置 5 3 から払出された賞球を扉枠 5 側の皿ユニット 3 0 0 に払い出す賞球通路の途中に設けられるもので、扉枠 5 を開放したときに、自動的に賞球通路を閉塞して賞球通路から外部に球がこぼれ落ちないようにする一方、扉枠 5 を閉じたときに自動的に賞球通路を連通させて球払出装置 5 3 から払出された賞球を皿ユニット 3 0 0 に払い出すものである。なお、発射レール 3 8 の発射位置の上方の板部 3 2 には、遊技盤 4 に形成される締結部 4 6 9 と図示しない締結具で締結するための締結穴 4 1 が形成されている。

30

【0022】

また、板部 3 2 の開放側下部は、手前側に膨出状に突設された（裏面から見れば凹状となっている）直方体状の発射装置取付部 4 0 が形成されており、この発射装置取付部 4 0 に本体枠 3 の裏面から発射装置 5 7 が固定されている。また、発射装置取付部 4 0 の前面壁部分には、扉枠 5 の裏面側に取り付けられるスライドユニット 2 3 0 のスライド係脱片 2 3 1（図 1 参照）が挿入されるハンドル連結窓 4 0 a が形成され、扉枠 5 を閉じたときに後述するスライド係脱片 2 3 1 がハンドル連結窓 4 0 a に挿入されて扉枠 5 の下部前面に設けられるハンドルユニット 3 1 8 と発射装置 5 7 とが連携されて、ハンドルユニット 3 1 8 の回動操作量に応じた強さで発射装置 5 7 の弾発力を調節することができるようになっており、それによって発射レール 3 8 の発射位置にある球を弾発して遊技領域 2 0 の所望の位置に打ち出すことができる。

40

50

【0023】

本体枠3の前面構造は、概ね上記した通りであるが、次に、主として図4を参照して本体枠3の裏面構造について説明する。図4に示すように、本体枠3の裏面上部には、賞球又は貸球として払い出すための球を貯留する賞球タンク50が着脱自在に装着され、その賞球タンク50の下方に該賞球タンク50からの球を横傾斜状に誘導するタンクレール部材51が配置され、さらにタンクレール部材51の流下端から下方に向けて球通路ユニット52及び球払出装装置53が設けられている。タンクレール部材51は、賞球タンク50からの球を前後方向に2列に整列させながら下流側に誘導するものであり、そのタンクレール部材51の下流端から球通路ユニット52に球が移動する際に1列となって球通路ユニット52内を落下する。そして、球通路ユニット52から球払出装装置53に導かれた球は、次に説明する払出制御基板ボックス55に収納される払出制御基板720（図40参照）によって実行される払出制御プログラムに応じて所定個数の賞球や貸球を払出し、その払出した球を扉枠5の前面側に設けられる皿ユニット300に排出するようになっている。なお、球払出装装置53には、詳細に図示しないが払出モータと該払出モータによって回転駆動されて球を1個単位で払い出す回転払出部材が設けられている。

10

【0024】

更に、本体枠3の裏面には、その下部に基板ユニット54が取り付けられている。この基板ユニット54には、払出制御基板ボックス55、外部端子板56、電源基板ボックス（図示しないが払出制御基板ボックス55及び外部端子板56の奥側に固定されている。）等の遊技盤4に設けられない基板ボックスが集約して設けられている。つまり、遊技盤4が交換されても交換する必要のない制御基板を収納する基板ボックスが集約して設けられるものである。そして、遊技盤4を遊技盤設置凹部30に収納設置した際に、遊技盤4側に設けられる主制御基板と基板ユニット54に設けられる基板であって主制御基板と接続する必要のある基板との電気的な接続が自動的に行われるようになっている。上記した基板ユニット54の下方であって前記発射装置取付部40には、ユニット化された発射装置57が取り付けられている。さらに、本体枠3の前述した側面壁290～293の後端に沿って形成される後面開口70には、カバー体58が開閉自在に設けられている。このカバー体58は、遊技盤4の後方部の全域を覆うものであり、このカバー体58を取り付けて閉じた状態では、図5に示すように、パチンコ機1の最も後方へ突出している前記タンクレール部材51の後端部とほぼ同一垂直面となるように形成されている。

20

30

【0025】

また、本体枠3の開放側裏面には、施錠装置60が固定されている。この施錠装置60は、本体枠3の外枠2に対する施錠、及び扉枠5の本体枠3に対する施錠の両方の施錠を行う、所謂W錠といわれるものであり、この施錠装置60から本体枠3の前方に向けて複数（本実施形態においては3個）の扉枠フック部61とシリンダー錠62（共に図1参照）とが突出するように設けられている。

【0026】

次に、遊技盤設置凹部30の構成について説明する。図7は、部品を取り付ける前の本体枠3の側面図であり、図8は、部品を取り付けた本体枠3の前方から見た斜視図である。遊技盤設置凹部30は、正確には、図7及び図8に示すように、上辺部と開放側の一部に遊技盤4を収納しない前向きの特許面部分があり、上辺部の特許面部分には特に何も形成されていないが、開放側の特許面部分には、施錠装置60の扉枠フック部61が貫通するフック用開口36が上中下の3箇所開設されている。つまり、開放側の特許面部分の裏面に施錠装置60が固定されている（図4参照）。

40

【0027】

しかして、遊技盤設置凹部30は、軸支側の内側面及び上記した上辺部及び開放側の特許面部から後方へ周設される第一側面壁290と、該第一側面壁290から後方に周設される第二側面壁291と、該第二側面壁291から後方に周設される第三側面壁292と、該第三側面壁292から後方に周設される第四側面壁293、とにより、本体枠3の左右側辺及び上辺の後方部分が囲まれた凹状に形成されているものである。なお、第一側面壁

50

290～第四側面壁293は、背面から見て上辺及び右辺（軸支側の辺）が段差をもって後方に真っ直ぐに延長されるように形成されるのに対し、左辺（開放側の辺）が第一側面壁290から第四側面壁293に向かうにしたがって内側に傾斜する段差状（図5参照）に形成される。これは、左辺（開放側の辺）の第一側面壁290から第四側面壁293までを後方に真っ直ぐ形成したときに、本体枠3を開放する際に、第四側面壁293の最後端部が外枠2の側枠板の内面と当接してスムーズに開放できないことがあるため、開放側の第一側面壁290から第四側面壁293までが内側傾斜状とすることによりスムーズに開放することができるようにしたものである。それと同時に開放側の第一側面壁290に沿って施錠装置60が取り付けられるが、その取付けを第一側面壁290の後端辺に設けられる錠取付穴（図示外）を利用して行うため、その錠取付穴（図示外）を形成するためにも開放側の第一側面壁290から第四側面壁293を傾斜段差状に形成したものである。更に、第一側面壁290～第四側面壁293の段差の寸法も、第一側面壁290と第二側面壁291との段差は、遊技盤4の裏面の周辺と当接する必要があるため、ある程度大きな段差をもって形成されるが、それ以外の段差は、極めて小さな段差となっている。

【0028】

そして、上記した側面壁290～293は、図7に示すように、それぞれ奥行き幅寸法 $d1$ 、 $d2$ 、 $d3$ 、 $d4$ を有するように形成され、本実施形態の場合、 $d1 + d2 + d3 + d4 = \text{約} 90 \text{ mm}$ となっている。特に、第一側面壁290の幅寸法 $d1$ は、遊技盤4の厚みに相当し、残りの第二側面壁291と第三側面壁292と第四側面壁293とによって形成される空間に遊技盤4に設けられる各種の遊技装置の後方突出部分が収納されるようになっている。特に、本実施形態の場合には、次に説明するように、遊技盤4の周辺部に対応する位置まで第二側面壁291と第三側面壁292と第四側面壁293とによって形成される空間の大きさが確保されているので、例えば、遊技盤4のほぼ全域を占めるような演出表示装置115等が取り付けられている場合においても、そのような各種部品による後方突出部分を楽に収納することができるものである。

【0029】

また、第四側面壁293の後端辺からは背面から見てその左辺、上辺及び右辺に、左後面壁294、上後面壁295及び右後面壁296がそれぞれ内側に向かって突設されている。右後面壁296は、その前面が平板状となっており、その後面に球通路ユニット52と球払出装装置53とが着脱自在に取り付けられるようになっている。したがって、右後面壁296の内側への突出幅は、球通路ユニット52と球払出装装置53とを取り付ける幅があれば充分である。また、上後面壁295は、その前面が平板状となっており、その後面にタンクレール部材51が取り付けられるため、その下端辺が傾斜状に形成されている。したがって、上後面壁295の内側への突出幅は、傾斜状に取り付けられるタンクレール部材51の高さ幅寸法があれば充分である。更に、右後面壁296には、その前面が平板状となっており、その後面にカバー体58を軸支するカバー体支持筒部280が形成されている。したがって、右後面壁296の内側への突出幅は、カバー体支持筒部280を形成する幅寸法があれば充分である。

【0030】

上述したように、第四側面壁293の後端辺から内側に向かって突設される左後面壁294、上後面壁295及び右後面壁296の前面が平板状に形成され、この平板状部分が遊技盤4の周辺部に対応するものであるため、上記したように、遊技盤4の周辺部に対応する位置まで第二側面壁291と第三側面壁292と第四側面壁293とによって形成される空間の大きさが確保されているので、例えば、遊技盤4のほぼ全域を占めるような演出表示装置115等が取り付けられている場合においても、そのような各種部品による後方突出部分を楽に収納することができるものである。なお、左後面壁294、上後面壁295及び右後面壁296の内側は、後面開口70となっており、この後面開口70がカバー体58（図4参照）によって開閉自在に閉塞されるようになっている。

【0031】

[扉枠について]

次に、上記した本体枠 3 の前面側に開閉自在に設けられる扉枠 5 について、図 9 乃至図 11 を参照して説明する。図 9 は、扉枠 5 の背面図であり、図 10 は、扉枠 5 の正面から見た分解斜視図であり、図 11 は、扉枠 5 の背面から見た分解斜視図である。

【0032】

図 9 乃至図 11 に示すように、扉枠 5 は、方形状に形成される扉枠本体 100 の上部に縦長六角形状の遊技窓 101 が形成され、該遊技窓 101 の前面周囲に扉レンズユニット 120 が取り付けられ、また、遊技窓 101 の下方の板状部の前面に扉枠本体 100 に皿ユニット 300 が設けられ、その皿ユニット 300 の一側（開放側）にハンドルユニット 318 が突設固定されている。また、扉枠本体 100 の裏面には、遊技窓 101 の周囲に補強板金 160 が固定され、遊技窓 101 を閉塞するようにガラスユニット 190 が取り付けられると共に、前記遊技窓 101 の下方の板状部の裏面に、前記ハンドルユニット 318 に対応するスライドユニット 230、装着台 220、及び枠装飾中継端子板 240 がそれぞれ取り付けられている。なお、ガラスユニット 190 の裏面下部には、防犯機能を有する防犯カバー 210 も装着されている。

10

【0033】

扉枠本体 100 は、合成樹脂によって額縁状に形成され、前述したように上方部に縦長六角形状の遊技窓 101 が形成され、その遊技窓 101 の下方が板状部となっている。遊技窓 101 の上部左右には、スピーカ 144a、144b を貫通させる円形状のスピーカ用開口 102 が形成され、そのスピーカ用開口 102 の下方にガラスユニット 190 の止め片 194 を係止するための止めレバー 108 が回動自在に設けられている。

20

【0034】

一方、遊技窓 101 の下方の板状部には、軸支側上部に皿ユニット 300 の賞球連絡樋 431（図 16 及び図 17 参照）が貫通する賞球通過口 103 が開設され、その斜め中央寄りに側面開口蓋 383（図 16 及び図 17 参照）を脱着するための蓋用開口 105 が開設され、その蓋用開口 105 の開放側の隣接する位置に球送りユニット 226 を装着するための球送り開口 104 が開設され、さらに球送り開口 104 のさらに開放側寄りに前記シリンダー錠 62 が貫通するための錠穴 106 が開設されている。また、球送り開口 104 の下方の板状部の裏面側にスライドユニット 230 を取り付けするためのスライドユニット装着凹部 107 が形成されている。同じく、下方の板状部の裏面側の遊技窓 101 の下部左右に、ガラスユニット 190 の掛止突片 195 を掛け止めるための係合受片（図示外）が形成され、その係合受片の側方に防犯カバー 210 の装着弾性片 213 が装着される装着開口部 110 が形成されている。また、板状部の前面中央には、前方に向かって皿ユニット 300 の案内穴 436（図 17 参照）に挿入される係合突起 111 が形成されている。更に、扉枠本体 100 の下辺は、後方に突出した扉枠突片 112 となっており、この扉枠突片 112 と本体枠 3 に形成される係合溝 42、43（図 1 参照）とが扉枠 5 と本体枠 3 との下側辺部における外側の突条及び係合部を構成するものである。

30

【0035】

<扉レンズユニット>

次に、上記した扉枠本体 100 の前面側の上部に取り付けられる扉レンズユニット 120 の構成について主として図 12 乃至図 14 を参照して説明する。図 12 は、扉枠 5 の前面側に取り付けられる扉レンズユニット 120 の正面から見た分解斜視図であり、図 13 は、扉レンズユニット 120 のレンズカバー 140 と皿ユニット 300 に設けられるレンズカバー 309 との関係を示すパチンコ機 1 の正面斜視図であり、図 14 は、スピーカカバー 146a、146b 及び装飾部材 149a、149b を構成する部材のうち、LED に照射される部材を取り除いた場合の扉枠 5 の正面図である。

40

【0036】

図 12 乃至図 14 に示すように、扉レンズユニット 120 は、前面側を反射面とするリフレクタ 122、130a、130b と、該リフレクタ 122、130a、130b の前面及び内側に取り付けられる冷陰極管 132、134a、134b 及び LED 基板 137、138a、138b と、前記リフレクタ 122、130a、130b の前方を覆う光透

50

過性のあるレンズカバー 140 と、該レンズカバー 140 に取り付けられるスピーカ 144 a, 144 b と、前記レンズカバー 140 のベースとなるレンズベース体 121 と、から構成されている。

【0037】

レンズベース体 121 は、平面視で前方が円弧で後方が直線の後面が開放した内部中空の三角形に合成樹脂によって形成され、その中空内部に冷陰極管 132, 134 a, 134 b に高電圧の電流を供給するインバータ基板 136 が収納固定されている。また、レンズベース体 121 の前面及び底面に当接するように断面 L 字状の上リフレクタ 122 が取り付けられている。この上リフレクタ 122 は、白色に着色されたポリカーボネート樹脂で形成されており、この白色着色樹脂によって反射率を高めた表面を有するものとして
10
いる。つまり、上リフレクタ 122 の表面は、上冷陰極管 132 及び LED 137 a から発せられた光を反射する反射面となっている。次に説明する側方リフレクタ 130 a, 130 b も同様に白色に着色されたポリカーボネート樹脂で形成されている。ところで、上リフレクタ 122 の両端部に、上冷陰極管 132 の両端を支持するための電極支持部 125 が形成され、さらに上リフレクタ 122 の前面に適宜間隔を置いて上冷陰極管 132 を支持するために先端部が U 字状に形成された陰極管支持片 123 が突設されている。これは、上冷陰極管 132 の中央が屈曲された「く」字状に屈曲して形成されているので、中央の屈曲部に応力がかかって破損しやすいため、両端の電極支持部 125 だけではなく適宜間隔を置いて陰極管支持片 123 で支持し、しかも、上冷陰極管 132 を陰極管支持片
20
123 に支持する際には、耐熱性ゴムパッキン（図示外）に挟んで上冷陰極管 132 が動かないように支持することにより、より破損し難い支持構造とすることができる。また、両端の電極支持部 125 は、上方が開放されていると共に、内側に向いている周壁に上冷陰極管 132 の端部を受け入れるように一辺が開口した電極挿入孔（図示外）が形成されており、この電極挿入孔に上冷陰極管 132 の配線が接続された端部に取り付けられた弾性変形し得るゴム製スリーブ 133 を開口部分の対面方向である上方から挿入し、その後、電極支持部 125 の上方から電極蓋 127 を嵌め込むことにより、上冷陰極管 132 を上リフレクタ 122 の前面に装着することができる。このように上リフレクタ 122 の両端部にゴム製スリーブ 133 を装着し、そのゴム製スリーブ 133 部分を電極支持部 125 の電極挿入孔（図示外）に遊嵌状態で支持させることにより、上冷陰極管 132 が衝撃
30
等により振動しても、ゴム製スリーブ 133 がその振動を吸収する際に、上冷陰極管 132 の端部が電極支持部 125 の部分で揺動あるいは摺動して破壊応力が弱められるので、電極支持部 125 部分及び上冷陰極管 132 の屈曲部での上冷陰極管 132 の破損を防止することができる。なお、上リフレクタ 122 の左右端には、スピーカ 144 a, 144 b を貫通させるスピーカ貫通穴 128 a, 128 b が形成されている。

【0038】

上記の上リフレクタ 122 の両端に側方リフレクタ 130 a, 130 b が垂下するように連結されている。この側方リフレクタ 130 a, 130 b も上リフレクタ 122 と同様に白色に着色されたポリカーボネート樹脂で形成されており、この白色着色樹脂によって反射率を高めた表面を有するものとしている。つまり、側方リフレクタ 130 a, 130 b の表面は、側方冷陰極管 134 a, 134 b 及び LED 138 c から発せられた光を反
40
射する反射面となっている。側方リフレクタ 130 a, 130 b の前方に取り付けられる側方冷陰極管 134 a, 134 b は、直線状のものであるため、その側方冷陰極管 134 a, 134 b を支持する電極支持部 131 a, 131 b が、側方リフレクタ 130 a, 130 b の上下端部の 2 箇所形成されている。もちろん、電極支持部 131 a, 131 b に側方冷陰極管 134 a, 134 b が支持される際には、上冷陰極管 132 と電極支持部 125 との関係を同じように、側方冷陰極管 134 a, 134 b の端部にゴム製スリーブ 135 a, 135 b が装着され、そのゴム製スリーブ 135 a, 135 b が電極支持部 131 a, 131 b に当接して支持されるようになっている。これにより、側方冷陰極管 134 a, 134 b が振動しても破損し難い支持構造とすることができる。

【0039】

10

20

30

40

50

上記した上リフレクタ122及び側方リフレクタ130a, 130bの内側(遊技窓101を縁取る位置)には、多数のLEDが実装されたLED基板137, 138a, 138bが取り付けられている。このLED基板137, 138a, 138bに実装されるLED137a, 138c(LED基板138a, 138bに実装されるLEDを同じ符号の138cと表示する。)によって次に説明するレンズカバー140の内周面が装飾される。

【0040】

上記したレンズベース体121と上冷陰極管132及び側方冷陰極管134a, 134bが装着された上リフレクタ122及び側方リフレクタ130a, 130bとは、レンズカバー140の裏面側に固定される。レンズカバー140は、前記レンズベース体121と上冷陰極管132が装着された上リフレクタ122に対応する上レンズカバー部141と、前記側方冷陰極管134a, 134bが装着された側方リフレクタ130a, 130bに対応する側方レンズカバー部142a, 142bとが透過性の樹脂によって形成されている。より詳細に説明すると、上レンズカバー部141及び側方レンズカバー部142a, 142bは、共に白色レンズ部として断面楔状の前方膨出部が合成樹脂で成形され、その白色レンズ部141, 142a, 142bの下部後端の遊技窓101を縁取る内側に着色の異なる合成樹脂で成形された赤色レンズ部(図示外)を連結して構成されるものである。そして、この赤色レンズ部(図示外)を前記上LED基板137及び側方LED基板138a, 138bに直線状に実装される複数のLED137a, 138cによって照明するものである。

【0041】

ところで、上レンズカバー部141は、内部が空洞で後方が開放した断面楔状に形成されると共に平面視においてブーメラン形状に構成されるものであり、前述した「く」字状に形成される上冷陰極管132とその楔状の先端部内面との距離が近くなるように形成されている。そして、上レンズカバー部141の楔状先端部外側には、銀色に着色された先端レンズ部141cが接着されており、上レンズカバー部141のほぼ全体に相当する断面楔状の前方膨出面を上冷陰極管132で照明している。また、側方レンズカバー部142a, 142bは、内部が空洞で後方が開放して断面楔状に形成される点で上レンズカバー部141と同様であるが、側方視において楔状の突出量が上レンズカバー部141に比べて少なく、また全体としてなだらかな曲線を有するブーメラン形状に構成されるものであり、前述した直線状に形成される側方冷陰極管134a, 134bとその楔状の先端部内面との距離が近くなるように形成されている。そして、側方レンズカバー部142a, 142bの楔状先端部外側には、銀色に着色された先端レンズ部142cが接着されており、側方レンズカバー部142a, 142bのほぼ全体に相当する断面楔状の前方膨出面を側方冷陰極管134a, 134bで照明している。

【0042】

上記した実施形態においては、リフレクタ122, 130a, 130bによって区画される空間に配置される発光源として、冷陰極管132, 134a, 134bとLED137a, 138cとし、それぞれに対応するレンズカバー141, 142a, 142bとして色彩の異なる合成樹脂で成形して連結しているので、レンズカバー141, 142a, 142bを冷陰極管132, 134a, 134bとLED137a, 138cとによって好適に照射される構造及び色彩で成形することができるものである。もちろん、種類の異なる発光源として、冷陰極管132, 134a, 134bとLED137a, 138cの組み合わせに限らず、両者ともLEDとして構成してもよい。

【0043】

また、レンズカバー140の上レンズカバー部141と側方レンズカバー部142a, 142bとの連結部分には、スピーカ144a, 144bを取り付けるためのスピーカ取付穴143a, 143bが穿設されている。スピーカ144a, 144bは、スピーカコーン145aが前面に設けられるものであり、そのスピーカコーン145aを支持するコーン支持体を取付部材(図示しない)によってスピーカ取付穴143a, 143bの裏面

から取り付けようになっている。また、スピーカ取付穴143a, 143bの前面は、網目状カバー147a, 147bがその前面に取り付けられたスピーカカバー146a, 146bによって覆われている。このようにスピーカ144a, 144bの前面は、網目状カバー147a, 147b（パンチングメタル）を有するスピーカカバー146a, 146bによって覆われている。

【0044】

更に、レンズカバー140の側方レンズカバー部142a, 142bの下方に装飾部材取付領域148a, 148bが形成され、その装飾部材取付領域148a, 148bに装飾部材149a, 149bが取り付けられている。この装飾部材149a, 149bは、上記したスピーカカバー146a, 146bと類似した形状にして、レンズカバー140を扉枠本体100の表面に取り付けたときに、レンズカバー140の上部左右と下部左右とがバランスのとれた印象を与えるために取り付けられるものである。

10

【0045】

ところで、上記したスピーカカバー146a, 146b及び装飾部材149a, 149bは、上記したように単にスピーカ144a, 144bの前方を覆ったり、あるいはレンズカバー140の下部を装飾したりするだけではなく、その周囲がLEDで光装飾される構造となっている。この構造について説明する。まず、スピーカカバー146a, 146bについて説明する。スピーカカバー146a, 146bは、合成樹脂で平板状に成形されたカバーベース板151の裏面にLED基板152を密着させる一方、カバーベース板151の前方にスピーカ枠154を内蔵した状態で図示外のインナーレンズや前面レンズで覆い、前面を網目状カバー147a, 147bで閉塞する構成となっている。

20

【0046】

次に、装飾部材149a, 149bについて説明する。装飾部材149a, 149bは、合成樹脂で平板状に成形された装飾ベース板155の裏面にLED基板156を密着させる一方、装飾ベース板155の前方に装飾枠158を内蔵した状態で図示外のインナーレンズや装飾レンズで覆い、前面を装飾板159a, 159bで閉塞する構成となっている。

【0047】

以上、詳述したように、本実施形態に係るスピーカカバー146a, 146b及び装飾部材149a, 149bは、扉枠5の遊技窓101を囲む領域において、前述した冷陰極管132, 134a, 134b及びLED基板137, 138a, 138b（図40の枠装飾ランプ842に相当）による光装飾とは別に四隅を重点的に光装飾するように構成されているので、遊技窓101の下辺を除く全周が漫然と光によって装飾されるのではなく、強弱のある光装飾とすることができる。特に、扉枠5の左右上部における光装飾は、従来、スピーカだけが配置される傾向が強く、そのスピーカ周りの光装飾が行われなため遊技窓101の外周周りの光装飾に斑がある印象を与えていたが、本実施形態のように構成することにより、遊技窓101の下辺を除く全周を効果的に光装飾を行うことができるものである。

30

【0048】

<補強板金>

40

次に、扉枠本体100の裏面側に取り付けられる補強板金160について、図10及び図11を参照して説明する。補強板金160は、図10及び図11に示すように、扉枠本体100の上辺部裏面に沿って取り付けられる上側補強板金161と、扉枠本体100の軸支側辺部裏面に沿って取り付けられる軸支側補強板金162と、扉枠本体100の開放側辺部裏面に沿って取り付けられる開放側補強板金163と、扉枠本体100の遊技窓101の下辺裏面に沿って取り付けられる下側補強板金164と、が相互にビス等で締着されて方形状に構成されるものである。

【0049】

上側補強板金161は、所定幅を有して扉枠本体100の横幅寸法とほぼ同じ長さに形成され、その長辺の両端縁が後方に向って折曲した上折曲突片165、下折曲突片166

50

となっている。この上折曲突片165及び下折曲突片166は、本体枠3の上部防犯二重溝33（図6参照）に嵌合されるものである。軸支側補強板金162も、所定幅を有して扉枠本体100の縦長寸法とほぼ同じ長さに形成され、その長辺の両端縁が後方に向って折曲されているが、内側の軸支側短折曲突片172は極めて短く、外側の折曲突片が折曲部から先がL字状に形成された軸支側L字状折曲突片167となっている。この軸支側L字状折曲突片167は、そのL字状に曲がった先端部が前述した本体枠3の軸支側の延設された軸支辺部49の内側に当接するようになっている。開放側補強板金163は、所定幅を有して扉枠本体100の縦長寸法とほぼ同じ長さに形成され、その長辺の両端縁が後方に向って折曲した開放側外折曲突片173、開放側内折曲突片174となっている。開放側外折曲突片173は、前述した本体枠3の側部防犯溝34（図6参照）に挿入されるものであり、開放側内折曲突片174は、本体枠3の防犯凹部35（図6参照）に挿入されるものである。また、開放側補強板金163の上部、中間部、下部に施錠装置60の扉枠フック部61が侵入しえるように係合開口175が形成され、その係合開口175の裏面側を覆うように扉枠フック部61が係合するフックカバー176が固定されている。下側補強板金164は、所定幅を有して扉枠本体100の横幅寸法とほぼ同じ長さに形成され、その長辺の両端縁のうち下方長辺端縁が後方に向って折曲した下折曲突片178となっており、上方長辺端縁の両側部が後方に向って折曲した上折曲突片179となっているものの、その両側部の上折曲突片179に挟まれる部分が垂直方向に延設される垂直折曲突片180となっている。この垂直折曲突片180は、その上端縁形状が後述するガラスユニット190のユニット枠191の下端形状に合致するように凹状に形成され、ガラスユニット190を扉枠5の裏面側に固定したときに、垂直折曲突片180の上端片がガラスユニット190のユニット枠191の幅方向のほぼ中央の外周に沿って形成される係合溝200に係合するようになっている。なお、下側補強板金164には、扉枠本体100に形成される賞球通過口103の底面を除く外周を保護する賞球通過口被覆部177が形成されている。

【0050】

<ガラスユニット>

次に、扉枠5の裏面に取り付けられる透明板ユニットとしてのガラスユニット190について、図10及び図11を参照して説明する。ガラスユニット190は、図10及び図11に示すように、遊技窓101よりも大きな開口を有する合成樹脂で成型した環状の縦長八角形状のユニット枠191と、該ユニット枠191の開口の外周前後面に2枚の透明板としてのガラス板201（ガラス板でなくても透明な合成樹脂板でもよい。）を接着することにより構成されるものである。ユニット枠191の斜め上部左右には、止め片194が環状の外側に向かって突設形成され、下部左右には、掛止突片195が環状の外側に向かって突設形成されている。この止め片194と掛止突片195とは、前述したように、ガラスユニット190を扉枠5の裏面に取り付けるためのものである。また、本実施形態におけるガラスユニット190は、ユニット枠191の後端面の前記止め片194の上部であってスピーカ144a、144bの側方位置と、軸支側の中間位置に外側に向って突設される防犯用突出板部199をユニット枠191と一体的に形成している。

【0051】

<防犯カバー>

次に、上記したガラスユニット190の下部裏面を被覆して遊技盤4への不正具の侵入を防ぐ防犯機能が付与された防犯カバー210について、図10及び図11を参照して説明する。防犯カバー210は、図10及び図11に示すように、透明な合成樹脂によって左右の補強板金162、163の間のガラスユニット190の下方部を覆うような平板状に形成され、その上辺部が遊技盤4の内レールユニット462の下方円弧面に沿った円弧状の当接凹部211として形成されていると共に、その当接凹部211に沿って後方に向って防犯後突片214が突設されている。また、防犯カバー210を取り付けた状態で軸支側裏面には、防犯後端部突片215が斜め状に突設形成されている。一方、防犯カバー210の前面には、防犯カバー210を取り付けた状態で前記ガラスユニット190のユ

ニット枠１９１の下方形状に沿った防犯前突片２１２が突設されると共に、下部両端にＵ字状に形成される装着弾性片２１３が前方に向けて突設形成されている。

【００５２】

<装着台>

装着台２２０は、図１０及び図１１に示すように、扉枠本体１００の板部裏面の上半分を覆うように取り付けられるものであり、防犯カバー２１０と同様に透明な合成樹脂によって前方が開放した横長直方体状に形成されるものである。この装着台２２０は、発射レーン３８から発射された球をスムーズに遊技盤４に導くために、扉枠５を閉めたときに装着台２２０の後面と板部３２とによって発射レーン３８を挟持するように形成されるものであり、このため、装着台２２０の後面に球飛送誘導面２２７が形成されている。ところで、本実施形態に係る装着台２２０には、その軸支側上部に下側補強板金１６４に形成される賞球通過口被覆部の後方突出部を貫通させる賞球通過口用開口２２１が形成され、その開放側下部に球送りユニット２２６を取り付ける球送りユニット取付凹部２２２が形成されている。この球送りユニット取付凹部２２２から斜め方向の領域が前記球飛送誘導面２２７となっている。また、球送りユニット取付凹部２２２に取り付けられる球送りユニット２２６は、発射装置５７の打球杆の往復動差に対応して揺動する球送り部材が設けられ、この球送り部材の揺動動作によって皿ユニット３００の誘導通路部３６２の流下端にある球を発射レーン３８の発射位置に１個ずつ供給するものである。また、装着台２２０の中程下部に後述する側面開口蓋３８３を取り外す際に指を入れることができる蓋用開口２２３が形成されている。更に、装着台２２０の上辺の一部に垂直に立設される立壁２２４が形成されている。この立壁２２４は、前記防犯カバー２１０を取り付けたときに、該防犯カバー２１０の前面と当接して防犯カバー２１０の下部が前方に移動しないように規制するためのものである。

【００５３】

<枠装飾中継端子板>

上記した装着台２２０の下部の軸支側には、図１０及び図１１に示すように、枠装飾中継端子板２４０が取り付けられ、その枠装飾中継端子板２４０の後面を覆う中継基板カバー２４１が取り付けられている。この枠装飾中継端子板２４０は、扉枠５に設けられる電飾部品や電気部品（冷陰極管１３２、１３４ａ、１３４ｂ、ＬＥＤ基板１３７、１３８ａ、１３８ｂ、スピーカ１４４ａ、１４４ｂ、３４１ａ、３４１ｂ、ハンドルユニット３１８内に設けられるスイッチ、貸球ユニット３２４、操作ボタンユニット３２６等）からの配線が集約して接続され、その枠装飾中継端子板２４０からの配線が本体枠３の裏面に取り付けられる基板ユニット５４に組み込まれる中継基板等を介して払出制御基板ボックス５５の払出制御基板や遊技盤４に取り付けられる主制御基板ボックス２５の主制御基板に接続されている。

【００５４】

<皿ユニット>

次に、図１５乃至図１７を参照して皿ユニット３００の構成について説明する。図１５は、扉枠５の前面に設けられる皿ユニット３００の正面図であり、図１６は、皿ユニット３００の正面から見た分解斜視図であり、図１７は、皿ユニット３００の背面から見た分解斜視図である。

【００５５】

図１６及び図１７に示すように、皿ユニット３００は、大きく分けて外観を構成するユニット枠３０１と、該ユニット枠３０１の内部に取り付けられる下部スピーカユニット３３０と、該下部スピーカユニット３３０の上部に配置され且つ前記ユニット枠３０１の上面に臨むように設けられる皿体３６０と、該皿体３６０に設けられる第二球抜弁３７５の球抜き動作をするための第二球抜リンクユニット４００と、ユニット枠３０１の後面を閉塞する皿蓋体４３０と、から構成されている。そこで、まずユニット枠３０１について説明する。

【００５６】

10

20

30

40

50

図15乃至図17に示すように、ユニット枠301は、上面が手前側に向って緩やかに傾斜する平面視半楕円形状の上面カバー部302と、該上面カバー部302の手前側から連続して前面と底面とを構成する前面カバー部303と、が合成樹脂によって一体的に成形されている。上面カバー部302の奥側には、扉枠本体100の前面側に当接する垂直カバー部302aも一体的に形成されている。この垂直カバー部302aには、その中央に貸球ボタンユニット用開口323が開設され、この貸球ボタンユニット用開口323に貸球ユニット324が裏面側から装着し得るようになっている。貸球ユニット324は、パチンコ機1に隣接して球貸し機が設けられている場合に、貸出指令を導出するスイッチや貸出残表示器等が設けられるものである。

【0057】

10

また、上面カバー部302の垂直カバー部302aの立ち上がり部から前方に皿体上面開口部305が開設され、その前方中央に操作ボタンユニット用凹空間部306が形成され、該操作ボタンユニット用凹空間部306から左右の上面カバー部302の前端部に沿ってLED装飾空間部307が穿設され、さらに皿体上面開口部305の側方に第一球抜ボタン313を取り付けるための第一球抜ボタン用開口313aが設けられている。上記した皿体上面開口部305には、皿体360の貯留部361及びこれに連通する誘導通路部362の上面開口と同一形状に形成され、ユニット枠301に皿体360を取り付けたときに、皿体上面開口部305に皿体360の貯留部361及び誘導通路部362が臨むようになっている。

【0058】

20

上記した操作ボタンユニット用凹空間部306には、空間部形成部材310が取り付けられ、該空間部形成部材310に操作ボタンユニット326が装着されるようになっている。空間部形成部材310には、操作ボタンユニット326の係合突片（図示外）を係合するための係合穴312と、操作ボタンユニット326の固定ネジ穴（図示外）を止着するためのネジ止め部311と、さらに操作ボタンユニット326を空間部形成部材310内に差し込んだときに操作ボタンユニット326の底面に設けられるコネクタ（図示外）と接続される配線のコネクタ310aを収納する配線収納開口310bが形成されている。なお、操作ボタンユニット326は、複数（図示の場合は3個）の操作ボタン327を有して構成されているが、この複数の操作ボタン327は、遊技盤4に設けられる演出表示装置115等で行われる遊技内容に遊技者が参加する際に操作されるものである。

30

【0059】

更に、第一球抜ボタン313は、上面カバー部302の第一球抜ボタン用開口313aに装着された摺動支持部材314を介して上面カバー部302に取り付けられるものであり、その摺動支持部材314内を上下方向に摺動するようになっている。そして、第一球抜ボタン313が遊技者によって押圧操作されると、該第一球抜ボタン313の下方に位置する回動部材366が回動軸367を中心にして時計回転方向に回動し、その回動部材366の下端に連携されるスライド弁365が移動する。スライド弁365は、常にはバネ369により付勢されて皿体360の誘導通路部362の下流端部を閉塞した位置にあるが、上記のように第1球抜ボタン313の操作により移動したときには、誘導通路部362から退避し、誘導通路部362と該誘導通路部362の下流側に連続する第一球抜通路部364とを連通させる。これにより皿体360の貯留部361及び誘導通路部362に貯留されていた球を皿体360から球抜きすることができる。この構造については、皿体360の説明の際にさらに詳述する。

40

【0060】

次に、ユニット枠301の前面カバー部303の構成について説明する。前面カバー部303は、上記したように上面カバー部302の手前側から連続して前面と底面とを構成するように構成されているため、前面カバー部303の前面部分は、中央部分が最も前方に突出し左右に離れるほど奥側に傾斜している。しかして、前面カバー部303の前面部分の中央突出部の左右には、スピーカ用開口315a、315bが開設され、そのスピーカ用開口315a、315bが網目状のスピーカカバー316a、316b（パンチング

50

メタル)によって被覆されている。そして、スピーカカバー316a, 316bの後方には、下部スピーカユニット330に収納固定される2つのスピーカ341a, 341bが位置することになる。なお、スピーカ用開口315a, 315bは、前面カバー部303の前面中央の突出部から奥側に向って傾斜する傾斜状面に形成されるものであるから、正面から見た場合に、パチンコ機1の中心縦ラインから外側に向って開放していることになる。そして、前面カバー部303の前面中央の突出部からスピーカ用開口315a, 315bの上部及び下部の開口縁までを縁取るように前面装飾板304が取り付けられている。

【0061】

また、前面カバー部303の開放側端部下方にハンドルユニット318を取り付けるためのハンドル取付穴317が開設されている。ハンドルユニット318は、周知のように、打球の弾発力を調節するためのものであり、このため遊技者が操作し得る回動操作部材318aが設けられ、その回動操作部材318aを回動操作することにより、回動軸の後端に固定される係合カム319が回動する。そして、前述したように、係合カム319の回動運動をスライドユニット230のスライド係脱片231のスライド移動運動に変換することにより発射装置57の弾発力の強弱を調節することができるようになっている。

【0062】

ここで、第二球拔リンクユニット400は、第二球拔ボタン401と、該第二球拔ボタン401に係止されて揺動する押圧揺動部材(図示外)と、該押圧揺動部材(図示外)の押圧動作を前記第二球拔弁375の球抜き揺動動作として伝達するためにリンク部材取付板(図示外)に取り付けられる第一リンク414及び第二リンク419と、から構成されている。

【0063】

そして、前面カバー部303の中央下部には、第二球拔リンクユニット400の一部を構成する第二球拔ボタン401を臨ませるための第二球拔ボタン用開口320が開設されている。また、前面カバー部303の底面中央には、前記第一球拔ボタン313及び第二球拔ボタン401を操作したときに球抜きされた球を皿ユニット300の外部に排出するための球排出口322が形成され、その球排出口322の斜め前方に前記操作ボタンユニット326を取り付けるための締具挿入穴325が形成されている。なお、本実施形態において、第一球拔ボタン313と第二球拔ボタン401の2つの球拔ボタン313, 401を設けたのは、第一球拔ボタン313の操作によって、皿体360の貯留部361及び誘導通路部362に貯留されているすべての球を球抜きすることができるものの、その球拔動作は、誘導通路部362で一列状に整列された球を球拔するために多少時間がかかるのに対し、第二球拔ボタン401の操作によって、皿体360の貯留部361から上流側の球を径の大きな第二球拔開口388から素早く球拔することができるため、球拔時間を短くすることができる。このため、遊技者が球抜きにかかる時間の長短を選択することができるものである。また、遊技中に大当たりとなった場合に皿ユニット300に大量の球が払出されることになり、これを放置して遊技を継続すると皿ユニット300の上流側に設けられる受皿満タンスイッチ730が機能して払出動作が停止されたり弾発動作が停止されて大当たり中であるにもかかわらず遊技が継続できなくなるおそれがあり、このような場合に、第二球拔ボタン401の操作を行うことにより、皿ユニット300に貯留されつつある球を球拔すると同時に発射位置への球の供給を維持して大当たり中の遊技を継続することができるようになっている。

【0064】

次に、皿ユニット300のユニット枠301の裏面を閉塞する皿蓋体430の構成について説明する。皿蓋体430は、ユニット枠301の裏面のほぼ全域を閉塞するように長方形の平板として合成樹脂によって成形され、その前面側のほぼ中央に球拔通路後樋433が一体的に突設形成されている。球拔通路後樋433には、上下に球を前方に誘導する湾曲状の上誘導樋434と下誘導樋435とが形成され、皿蓋体430をユニット枠301の裏面に取り付けた状態において、下部スピーカユニット330のスピーカボックス

本体 3 3 1 に形成される球抜通路前樋 3 3 7 と対面して皿内球抜通路を構成しているものである。このとき、球抜通路前樋 3 3 7 に形成される誘導樋 3 3 8 が球抜通路後樋 4 3 3 の上誘導樋 4 3 4 と下誘導樋 4 3 5 との間に位置するようになっているので、皿内球抜通路は蛇行状に形成されることとなり、球抜きされた球が勢いを弱めながら球排出口 3 2 2 から外部に排出されるようになっている。

【0065】

また、皿蓋体 4 3 0 には、上記した球抜通路後樋 4 3 3 の上部側方に開口蓋取付窓 4 3 2 が開設され、また、一端側（軸支側）上部裏面に四角筒状の賞球連絡樋 4 3 1 が突設されている。賞球連絡樋 4 3 1 は、皿ユニット 3 0 0 を扉枠本体 1 0 0 の表面に取り付けたときに、扉枠本体 1 0 0 の軸支側下部に形成された賞球通過口 1 0 3 を貫通して扉枠本体 1 0 0 の裏面側にまで貫通するものであり、本体枠 3 に対して扉枠 5 を閉じた状態で本体枠 3 に形成される賞球通路の末端と重合状に対面するものである。また、開口蓋取付窓 4 3 2 は、皿体 3 6 0 の第 2 球抜通路部（図示外）の側壁開口（図示外）を閉塞する側面開口蓋 3 8 3 を着脱自在に取り付けるための開口であり、扉枠本体 1 0 0 に形成される蓋用開口 1 0 5（図 1 1 及び図 1 2 参照）に対応する位置に設けられるものである。

[遊技盤の構成について]

図 1 8～図 2 2 に基づき説明する。

【0066】

図 1 8 は遊技領域を有する遊技盤と、その遊技盤に装着された複数のユニットとを組付けたパチンコ主要部の構成を示す正面図であり、図 1 9 は装飾シートの模様を含めてパチンコ主要部の構成を示す正面図であり、図 2 0 はパチンコ主要部を左上前方から示す斜視図であり、図 2 1 はパチンコ主要部を右上前方から示す斜視図であり、図 2 2 はパチンコ主要部を分解して斜め前方から示す分解斜視図である。

【0067】

図 2 0～図 2 2 に示すように、遊技盤 4 は、略円形の開口 2 6 0 を有する前構成部材 2 6 1 と、前面側に前構成部材 2 6 1 が取り付けられると共に前構成部材 2 6 1 と同様の形状の開口（図示しない）を有する遊技盤ベース 2 6 2 と、前構成部材 2 6 1 及び遊技盤ベース 2 6 2 の間に挟まれ、前構成部材 2 6 1 の開口 2 6 0 及び遊技盤ベース 2 6 2 の開口を閉鎖する透明の遊技領域板 8 1 とを具備して構成されている。そして、遊技領域板 8 1 の表面には、開口 2 6 0 内に遊技球を案内する外レール 4 7 2 及び内レール 4 6 2 からなる案内レール 7 8、主入賞口ユニット 2 6 4、右ランプ 5 4 1、左ランプ 5 4 2 及び通過ゲート 6 1 2 等が取付けられ、遊技領域板 8 1 に形成された開口部 7 6 には額縁状のセンター役物 2 4 7 が取付けられている。つまり、開口 2 6 0 で囲まれた遊技領域板 8 1 の表面に遊技領域 2 0 が区画形成されており、この遊技領域 2 0 内には、多数の障害釘（図示しない）が所定のゲージ配列をなして設けられているほか、その途中の適宜位置に、上述のセンター役物 2 4 7、風車状部材（図示しない）、通過ゲート 6 1 2、主入賞口ユニット 2 6 4、右ランプ 5 4 1 及び左ランプ 5 4 2 等が配置されている。なお、遊技領域 2 0 は、外レール 4 7 2 及び内レール 4 6 2 によって遊技領域板 8 1 の表面に略円形状に区画される領域の内側領域であり、外レール 4 7 2 及び内レール 4 6 2 によって囲まれている。また、前構成部材 2 6 1 の中央最下部には、入賞口等に入賞しなかった遊技球を遊技領域 2 0 内から排出するアウト口 4 7 1 が設けられている。なお、通過ゲート 6 1 2 には、通過ゲート 6 1 2 に遊技球が通過したことを検出するゲートセンサ 7 6 0（図 4 0 参照）が設けられている。また、遊技領域板 8 1 の中央部には開口部 7 6 が設けられており、開口部 7 6 にはセンター役物 2 4 7 が配設され、液晶表示器（LCD）である演出表示装置 1 1 5 をセンター役物 2 4 7 のセンター開口部 9 9 及び開口部 7 6 を通して遊技者側から視認可能としている。ここで、遊技領域板 8 1 が、本発明の透光遊技板に相当し、演出表示装置 1 1 5 が、本発明の演出表示手段に相当し、障害釘が、本発明の障害部材に相当する。

【0068】

遊技領域板 8 1 は、ポリカーボネート樹脂、ポリアリレート樹脂、アクリル樹脂、メタ

クリル樹脂等の樹脂材料に弾性樹脂材料（本実施品はゴム）を所定割合含有させた透明な樹脂を、押出し成形して形成されていると共に、その押出し方向が上下方向に対して交わる方向となるように形成されている。遊技領域板 8 1 を構成する樹脂材料に弾性樹脂材料を含有させることにより、障害釘等が遊技領域板 8 1 に打設されてもクラックが入ることがなくなると共に、流下する遊技球などによるキズも抑制する事ができ、遊技者の興趣が低下するのを防止することができる。なお、押出し方向を上下方向に対して約 45 度の方向となるように形成することが望ましい。また、遊技領域板 8 1 の厚さは、打設される障害釘などを十分に保持することのできる必要最低限の厚さ（8～10mm）とされており、遊技盤ベース 262 の厚さの略半分の厚さとされている。

【0069】

10

これにより、遊技領域板 8 1 の押出し方向が上下方向に対して交わる方向、つまり、押出し方向が上下方向以外の方向となるように形成されているので、例えば、遊技領域板 8 1 の後方に演出表示装置 115（図 18 参照）や発光装置ユニット 80（図 22 参照）等を配置した場合、遊技領域板 8 1 と演出表示装置 115 や発光装置ユニット 80 の装飾シート 420 等のドットマトリクスとが干渉して、モアレが発生するのを可及的に抑制することができ、モアレにより演出表示装置 115 や装飾シート 420（図 30 参照）等が見辛くなるのを防止することができる。

【0070】

また、図 22 に示すように、遊技盤 4 の後側には、開口 260 を通し透明な遊技領域板 8 1 を透過して遊技者側から視認可能な発光装置ユニット 80 と、発光装置ユニット 80 に対して後方から装着され開口部 76 を通して視認可能な演出表示装置 115 と、各種基板が装着される基部であり、発光装置ユニット 80 の後下部に取着され、アウト口 471 に流入した遊技球や、遊技領域 20 に配設された主入賞口ユニット 264、右ランプ 541 及び左ランプ 542 等の各種入賞口に流入した遊技球を受ける部材でもある基板ホルダー 96 とが組付けられている。

20

【0071】

発光装置ユニット 80 の前面には装飾シート 420 が装着されており（図 31 及び図 36 を参照。詳しくは後述する）、図 19 に示す遊技盤 4 の外観のように、遊技者側から装飾シート 420 の意匠が遊技領域 20 に重なって視認可能となっている。ここで、装飾シート 420 が、本発明の隠蔽部材に相当する。

30

[センター役物の構成について]

次に、遊技盤 4 における主要部であるセンター役物 247 の具体的な構成について、図 18 乃至図 25 に基づき詳細に説明する。図 23 はセンター役物 247 を正面から示す正面図であり、図 24 はセンター役物 247 を右上前方から示す斜視図であり、図 25 はセンター役物 247 を分解して構成を右上前方から示す分解斜視図である。

【0072】

図 18 に示すように、センター役物 247 は、遊技盤 4 のほぼ中央に配設されており、全周を遊技領域 20 に囲まれている。センター役物 247 は全体が額縁状を呈しており、中央部にセンター開口部 99 が設けられ、センター開口部 99 を通して演出表示装置 115 が遊技者側から視認可能となっている。

40

【0073】

図 23 乃至図 25 に示すように、センター役物 247 は正面視略円形であり、略左右対称形を呈する額縁状の役物である。センター役物 247 は、透明度の高いプラスチックで形成されたセンター前部材 270 に対して、全体に銀メッキが施された略円環状のセンター後部材 271 が背面側から取着され、遊技球が転動するステージ 391 が形成されたステージ部材 390 が前面側から取着される。また、センター前部材 270 の左右には、内側から右通路部材 272 及び左通路部材 273 が取着される。さらに、いずれも銀メッキされた不透明な部材である右センター装飾体 274、左センター装飾体 275、前面主装飾体 277、前面右装飾体 278、及び前面左装飾体 279 が、各部材を固定するネジ等の前面に取着される。

50

【0074】

センター前部材270、ステージ部材390、右通路部材272及び左通路部材273はいずれも透明度の高いプラスチックで形成されているので、遊技者側からセンター役物247を透過して後方を視認することができる。また、センター役物247は遊技領域板81に対して取設されるが、遊技領域板81もまた透明度の高いプラスチックで形成されているので、広い範囲にわたって遊技者側から奥を視認可能となっている。

【0075】

センター役物247の後部を構成するセンター後部材271は、全体に銀メッキが施された鏡面状の部材であり、センター役物247と演出表示装置115との境界部を覆うとともに、演出表示装置115や発光装置ユニット80の発する光を映しこんでセンター役物247の外観の透明感を損なわないようになっている。

10

【0076】

第一左ワープ入口234aは、第一左側球通路236aを介して第一左ワープ出口235aに連通しており、第一左ワープ入口234aから進入した遊技球は第一棚部287に誘導される。同様に、第二左ワープ入口234bは、第二左側球通路236bを介して第二左ワープ出口235bに連通しており、第二左ワープ入口234bから進入した遊技球は第二棚部288に誘導される。センター役物247の右側に関しては、左側と対称的な構成であり、やはり同様に第一右ワープ入口237aは、第一右側球通路239aを介して第一右ワープ出口238aに連通しており、第一右ワープ入口237aから進入した遊技球は、第一棚部287に誘導される。第二右ワープ入口237bは、第二右側球通路239bを介して第二右ワープ出口238bに連通しており、第二右ワープ入口237bから進入した遊技球は、第二棚部288に誘導される。センター前部材270の内側には左右両側とも帯状の突起群246が形成されており、各ワープ入口からワープ出口へと向かって流下する遊技球は、突起群246に当接して速度を減じてから第一棚部287または第二棚部288へと流出する。

20

【0077】

図24に示すように、ステージ391は、遊技者側に第二棚部288、奥側に第一棚部287を配した2本の平行溝状を呈する。第一棚部287及び第二棚部288は、いずれも左右の端部が高く、中央部が低くなった弧状を呈しており、第一棚部287と第二棚部288との間には遊技球が通過可能なように遊技者側が部分的に切欠かれて転動面に遊技者側に向かって低くなる傾斜が設けられた段差393が2箇所ある。第一棚部287は、転動面が棚部境界壁392と棚部後方壁298とによって挟まれた溝状を呈し、第一左ワープ出口235a及び第一右ワープ出口238aから供給される遊技球を左右方向に転動させることのできる球通路である。第一棚部287の中央部は上向きに凸に膨らんだ隆起部299が形成されていて遊技球が中央付近に滞留しづらい形状である。棚部後方壁298よりさらに後方には、第一棚部287と演出表示装置115（図21参照）との間に遊技者側が低く傾斜した境界部286が設けられていて、遊技球が第一棚部287から逸脱しても第一棚部287へと流下させることで、遊技球が演出表示装置115の画面を傷つけることを防止する。境界部286の中央部には台状部285が突設されており、台状部285の前面が凹んだ形で球誘導口284が開口されている。第二棚部288は、第一棚部287よりも遊技者側で若干低い位置に設けられ、第一棚部287とは棚部境界壁392で仕切られ、転動面が棚部境界壁392及び前縁壁297によって挟まれた溝状を呈する球通路である。第二棚部288は、第一棚部287から段差393を通過して第二棚部288に流下したり、第二左ワープ出口235b及び第二右ワープ出口238bから供給されたりした遊技球を左右方向に転動させることができる。前縁壁297の前面には銀メッキが施された前面主装飾体277、前面右装飾体278及び前面左装飾体279が着設されており、中央部の前面主装飾体277が着設された部分の中央部は前縁壁297が低く切り欠かれた形状の棚部前縁流出部389となっており、第二棚部288を転動する遊技球が第一始動口600（図18参照）上方の遊技領域20へと流出する。また、棚部境界壁392の中央部には、球誘導口282が開口されており、球誘導口282に入った遊技

30

40

50

球は、球誘導口２８２と連通している流出口２８３から遊技領域２０へと流出する。流出口２８３から遊技球が流出した場合には、棚部前縁流出部３８９から流出した場合と比較して左右方向への運動がごく小さくなるため、第一始動口６００に入球しやすくなっている。

〔主入賞口ユニット及びサイドランプの構成について〕

次に、主入賞口ユニット２６４、右サイドランプ５４１及び左サイドランプ５４２の構成について、図２６及び図２７に基づいて詳細に説明する。図２６は、主入賞口ユニット２６４、右サイドランプ５４１及び左サイドランプ５４２を右上前方から示す斜視図であり、図２７は、主入賞口ユニット２６４、右サイドランプ５４１及び左サイドランプ５４２を右上後方から示す斜視図である。図１８に示すように、遊技盤４の中央下部に主入賞口ユニット２６４が配設されており、その右方に右サイドランプ５４１、左方に左サイドランプ５４２が配設されている。

10

【００７８】

図２１及び図２６に示すように、主入賞口ユニット２６４は、センター役物２４７の下方における遊技領域２０の左右方向略中央部分に配置され、上方に開口するポケット形の第一始動口６００と、第一始動口６００の下方に配置され一対の可動片６０６で閉鎖又は開放可能な第三始動口６０４と、第三始動口６０４の下方に配置され左右方向に延びる矩形状の大入賞口（図示しない）及び大入賞口を閉鎖可能とし上辺が前方に回動する開閉扉３３４を有した大当たり遊技用開閉装置５００とを具備している。主入賞口ユニット２６４は、大当たり遊技用開閉装置５００の左右両側方に各１個ずつ一般入賞口６１５を具備している。第一始動口６００及び第三始動口６０４は、いずれも、遊技球を受け入れるための受入部と、受け入れた遊技球を案内する球通路とから構成されている。一般入賞口６１５は、遊技者側に突出する部分の先端面が閉鎖されるとともに遊技球を受入可能に上側が流入口５９５として開放されており、流入口５９５に入った遊技球を流出させる球誘導部５８１が遊技領域板８１に穿設された透孔の中に延出している。

20

【００７９】

また、主入賞口ユニット２６４は、第三始動口６０４を開閉する一対の可動片６０６を開閉駆動させる始動口開閉駆動ユニット（図示しない）をアタッカー駆動部ケース５８３の中に備えている。この始動口開閉駆動ユニットは、前後方向に進退可能なプランジャを有した始動口ソレノイドと、始動口ソレノイドにおけるプランジャの前後方向の進退に伴って水平方向且つ左右方向（遊技盤面に沿った方向）に延びる軸周りに回動し、一対の可動片６０６から後側に延在された突出ピンを上下方向に移動可能な伝達部材とを備えている。

30

【００８０】

また、図４０に示すように、主入賞口ユニット２６４には第一始動口センサ７８０が備えられており、第一始動口６００に入賞した遊技球が、第一始動口センサ７８０の貫通孔を通過することで第一始動口センサ７８０に検出されると共に、主入賞口ユニット２６４の下側に形成された排出口から排出されるようになっている。同様に第三始動口６０４に入賞した遊技球は、主入賞口ユニット２６４に備えられた第三始動口センサ７８４に検出され、排出口から排出される。一般入賞口６１５に入賞した遊技球は、発光装置ユニット８０を構成する基板ユニット３７６（図３１参照）に配設された一般入賞口センサ７６２（図４０参照）に検出され、排出口から排出される。

40

【００８１】

大当たり遊技用開閉装置５００は、大入賞口に入賞した遊技球を検出する開閉装置カウントセンサ７７６（図４０参照）と、大入賞口を閉鎖可能な左右方向に延びる矩形状とされ下辺側が軸支されると共に上辺側が直立状態から前方に回動可能とされた開閉扉３３４と、前後方向に進退可能なプランジャを有した大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド７７８（図４０参照）と、大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド７７８におけるプランジャの前後方向の進退に伴って水平方向且つ左右方向（遊技盤面に沿った方向）に延びる軸周りに回動して開閉扉３３４を回動させる伝達部材（図示しない）と、開閉装置カウント

50

センサ 776、開閉扉 334 及び大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド 778 等を支持すると共に大入賞口に入賞した遊技球を開閉装置カウントセンサ 776 で検出されるように誘導する誘導路を有したアタッカー駆動部ケース 583 とを備えている。

【0082】

なお、この大当たり遊技用開閉装置 500 は、大入賞口の左右方向の幅が、一对の可動片 606 が開状態となり第三始動口装置 604 が開放状態となった時の幅よりも、更に広い幅とされており、遊技球がより入賞し易いようになっている。また、大入賞口から進入し開閉装置カウントセンサ 776 で検出された遊技球は、そのまま主入賞口ユニット 264 の下方へ排出されるようになっている。

【0083】

また、主入賞口ユニット 264 は、その第一始動口 600 が、主役物 263 のステージ 391 のセンター出口 283（図 21 参照）の直下に位置するように遊技領域板 81 に取付固定されており、センター出口 283 から流出した遊技球が、主入賞口ユニット 264 の第一始動口 600 に入賞する可能性が高くなるように配置されている。

[発光装置ユニットについて]

次に、発光装置ユニットについて図 28 乃至図 39 に基づき説明する。図 28 は、発光装置ユニット 80 を、装飾シート 420 の模様を含めて示した正面図であり、図 29 は、発光装置ユニット 80 を右上前方から示した斜視図であり、図 30 は、発光装置ユニット 80 を分解して構成を右上前方から示した分解斜視図であり、図 31 は、発光装置ユニット 80 を分解して構成を左上後方から示した分解斜視図である。図 32 は、発光装置ユニット 80 の反射部材 350 の正面図であり、図 33 は、反射部材 350 を右上前方から示した斜視図である。図 34 は、発光装置ユニット 80 の透光ベース部材を右上前方から示した斜視図であり、図 35 は、拡散シート 440 の正面図であり、図 36 は、装飾シート 420 の正面図である。図 37 は、図 18 の A-A における端面を示した端面図であり、図 38 は、右ランプ 541 付近を分解し、拡大して右上前方から示した分解斜視図である。図 39 は、図 18 の B-B における断面を示した断面図である。

【0084】

図 30 及び図 31 に示すように、発光装置ユニット 80 は、基板ユニット 376 の前側に LED を多数搭載した光源 LED 基板 370 が配設され、光源 LED 基板 370 の LED の光を反射させる額縁状の反射部材 350 がその前側に装着される。反射部材 350 の前側には、透光性を有する透光ベース部材 380 が装着される。透光ベース部材 380 のさらに前側は、拡散シート 440 及び装飾シート 420 に覆われている。ここで、発光装置ユニット 80 が、本発明の発光装置に相当し、透光ベース部材 380 が、本発明の前面透光部材に相当する。

【0085】

基板ユニット 376 の LED 基板ホルダー 520 は中央部が開口した額縁状を呈しており、遊技者側に平坦な第一発光基板受容部 377 が設けられており、第一 LED 基板 371、第二 LED 基板 372 及び第三 LED 基板 373 が取着される。第一発光基板受容部 377 の上端近傍には、第一発光基板受容部 377 よりも若干遊技者側に突出した位置に、横長の矩形を呈する第二発光基板 374 を受容する第二発光基板受容部 378 が設けられている。基板ユニット 376 の中央部には演出表示装置 115 及びセンター役物 247 に対応する位置に開口 399 が設けられ、基板ユニット 376 は全体として額縁状を呈している。また、第一 LED 基板 371、第二 LED 基板 372 及び第三 LED 基板 373 は、開口 399 の周囲を囲むように配設される。LED 基板ホルダー 520 の背面側には、右後部カバー 521、左上部ガイド部材 522、左後部カバー 523、中央後部カバー 524 が装着されており、背面側に配設された各種基板やインターフェース部を保護するとともに、遊技盤 4 の側面壁及び後面壁の一部を構成している。また、図 39 に示すように、主入賞口ユニット 264 の背面側には流下樋 525 が装着されている。流下樋 525 は、主入賞口ユニット 264 から後方に流出した遊技球を誘導して基板ホルダー 96 に流下させる球通路が内部に形成されている。

【0086】

図32、図33及び図37に示すように、反射部材350は、中央部に反射部材開口部356が開口された額縁状を呈し、正面視において放射状に広がるように設けられた反射区画壁352で区画され、多数の発光小領域351が形成されている。各発光小領域351は、中央部の演出表示装置115（図19参照）に対応した位置に設けられた反射部材開口部356に面した側以外は、反射区画壁352、側面反射壁354、背面反射壁353によって囲われているが、反射部材開口部356に面した側と、発光小領域351の前方とは開放されている。また、各発光小領域351には1箇所ずつ、背面反射壁353に背面窓355が穿設されており、発光LED基板370に搭載されたLED416が背面窓355を通して発光小領域351に光を放射可能となっている（図37参照）。反射部材350は、全体が白色のプラスチックによって一体に形成されており、表面は滑らかに仕上げられている。これにより、反射部材350の各部は、光源より光を照射されたときに自然な演色で光を反射する。なお、LED416は、夫々の発光小領域351に対して3個乃至4個配設されており、各LED416の発光色は多様（フルカラー）に変化させることが可能である。また、図30に示すように本例では遊技領域20の中央（略中央であればよい）に演出表示装置115を配置し、演出表示装置115の表示領域650の中心（略中心であればよい）から同角（略同じ角度であればよい）で放射状に広がるようにLED416を配置する。すなわち、LED416を規則的に配列し、遊技領域20の略全域に亘って配置されるため、遊技領域20の全域を均一に発光させることができ、発光による色ムラの発生を抑制することができる。また、それぞれの発光小領域351に対して配設されるLED416は、表示領域650に近接した位置から遊技領域20の外周部に近接した位置（外レール472及び／又は内レール462に近接した位置）までそれぞれ等間隔で配置され、発光による色ムラの発生を抑制している。また、一の発光小領域351に対して配設されるLED416は、他の発光小領域351に対して配設されるLED416それぞれと表示領域650の外周部（若しくはセンター役物247）からの距離が等しく（略同じ位であればよい）なるように配置される。換言すると、各LED416は、表示領域650を中心とし、半径が異なる複数の同心円上に配置される。ここで、反射部材開口部356が、本発明の発光装置開口部に相当する。

【0087】

反射部材350の中央下端部には、主入賞口ユニット264の外形と対応する形状を呈する中央下凹部348が設けられている。中央下凹部348は区画壁488により区画形成されており、区画壁488の反対側の面は発光小領域480の反射壁の一部を構成している。また、反射部材開口部356の最下部には、第二始動口602に入賞した遊技球を受けて後方へと流下させる流下通路343が、反射部材350に一体に形成されている。

【0088】

図27に示すように、右サイドランプ541及び左サイドランプ542は、一般入賞口614、615から後方に延びる球誘導片580、581を備えており、一般入賞口614、615に入った遊技球は球誘導片580、581上を転動して後方へと誘導される。図32及び図33に示すように、反射部材350の右サイドランプ541の一般入賞口614、615に対応する位置には、略円筒状の球通路筒344、345が形成されている。球通路筒344は、遊技球が中を通過可能であるように前後方向に貫通した中空の筒状であり、反射部材350に一体に形成されている。発光小領域351内に球通路筒344が突出していた形状を呈し、球通路筒344の外面をなす球通路区画壁474は発光小領域351に面しており、反射区画壁352等と同様に反射壁として光を反射する。球通路筒345の外面をなす球通路区画壁475も同様に発光小領域351に面しており、反射壁として光を反射する。ここで、一般入賞口614、615が、本発明の入賞口に相当する。

【0089】

左サイドランプ542についても、右サイドランプ541と同様に、左サイドランプ542の一般入賞口614、615に対応する位置には、略円筒状の球通路筒346、34

7が形成されている。球通路筒346, 347は反射部材350に一体に形成されており、反射区画壁351の中に突出した形状を呈し、球通路筒346, 347の外面をなす球通路区画壁486, 487は、反射壁として光を反射する。

【0090】

図22に示すように、反射部材350は、外周部に延出された取付リブ359において遊技盤ベース262の後側にネジ止めされ、遊技盤ベース262に着設される。

【0091】

図33及び図37に示すように、LED416が発光すると、対応する発光小領域351の内部で、反射区画壁352、背面反射壁353及び側面反射壁354等にLED416の光が反射し、発光小領域351が全体的に発光して見える。つまり、遊技者側からは、発光小領域351は、略矩形の正面形で面状に光っているように見える。反射部材350は全体が白色であり、LED416の発する光の色に応じて各反射壁の反射光はほぼ同色となり、色ムラの発生は抑制されている。各反射壁は各発光小領域351を隙間なく区画しており、発光小領域351の間で光が漏れることはなく、色が混ざったり境界が不明瞭になったりする恐れはない。

【0092】

図30に示すように、反射部材350の前面には、5個の部材からなる透光ベース部材380が装着される。透光ベース部材380は、5個の小部材を略環状に配した形状を呈しており、最上部に位置する第一透光部材381から向かって時計回りに、第二透光部材382、第三透光部材383、第四透光部材384、及び第五透光部材385の順に配設されている(図34参照)。各透光部材はいずれも透明度の高いプラスチックで形成されている。透光ベース部材380の内側は、センター役物247の後部が受容される環状を呈しており、透光ベース部材380の各透光部材は、発光装置ユニット80の前面とセンター役物247の後端との間を隙間なく塞ぐように、内側が演出表示装置115の側に向かって折れ曲がった形状を呈している。

【0093】

第一透光部材381は反射部材350の前面中央上部に装着される。第一透光部材381の上端部には3箇所凹部が1組となった係合溝502が形成されており(図34参照)、反射部材350に形成された係合突起534aと係合し、第一透光部材381の位置決めを補助する。第一透光部材381は、全体が透明度の高いプラスチックで形成されており、反射部材350の前面中央上部を覆う平滑な正面カバー部381aと、正面カバー部381aから演出表示装置115の側に向かって折れ曲がって延びた形状を呈する内側光拡散部511とから構成されている。また、正面カバー部381aには、前面に装着される拡散シート440及び装飾シート420の位置決めを補助する複数のガイド小突起568が設けられている。

【0094】

同様に第二透光部材382は、反射部材350の前面右上部に装着される。第二透光部材382は、反射部材350の前面右上部を覆う平滑な正面カバー部382aと、正面カバー部382aから演出表示装置115の側に向かって折れ曲がって延びた形状を呈する内側光拡散部512とから構成されているが、第二透光部材382は第一透光部材381よりも大きく、相互に離隔して異なる向きに形成された係合溝503, 504, 505の3箇所が、係合突起534b, 534c, 534d(図32参照)と係合して位置決めされる。また、正面カバー部382aには、ガイド突起566, 568が設けられている。

【0095】

第三透光部材383は、反射部材350の前面右下部に装着される。第三透光部材383は、反射部材350の前面右下部を覆う平滑な正面カバー部383aと、正面カバー部383aから演出表示装置115の側に向かって折れ曲がって延びた形状を呈する内側光拡散部513とから構成されている。第三透光部材383に設けられた係合溝506は反射部材350に設けられた係合突起534eと係合し、第三透光部材383の位置決めを補助する。正面カバー部383aには、複数のガイド突起566が設けられている。また

、第三透光部材 383 には、反射部材 350 に設けられた玉通路筒 344 が挿通される球通路孔 494 が穿設されている。また、第三透光部材 383 の左端部は、組みつけられたときに区画壁 488 及び玉通路筒 345 と合致するように切欠された形状を呈する入賞口受部 492 及び玉通路受部 493 が形成されている。

【0096】

第四透光部材 384 は、反射部材 350 の前面左下部に装着される。第四透光部材 384 は、反射部材 350 の前面左下部を覆う平滑な正面カバー部 384a と、正面カバー部 384a から演出表示装置 115 の側に向かって折れ曲がって延びた形状を呈する内側光拡散部 514 とから構成されている。第四透光部材 384 には係合溝はないが、角部 510 が反射部材 350 の左下部に形成された隅部 536 に合致し、第四透光部材 384 の位置決めを補助する。正面カバー部 384a には、複数のガイド突起 567 が設けられている。また、第四透光部材 384 には、反射部材 350 に設けられた玉通路筒 347 が挿通される球通路孔 497 が穿設されている。また、第四透光部材 384 の右端部は、組みつけられたときに区画壁 488 及び玉通路筒 346 と合致するように切欠された形状を呈する入賞口受部 495 及び玉通路受部 496 が形成されている。

【0097】

第五透光部材 385 は、反射部材 350 の前面左上部に装着される。第五透光部材 385 は、反射部材 350 の前面左上部を覆う平滑な正面カバー部 385a と、正面カバー部 385a から演出表示装置側に向かって折れ曲がって延びた形状を呈する内側光拡散部 515 とから構成されているが、第五透光部材 385 は第二透光部材 382 と同様に、相互に離隔して異なる向きに形成された係合溝 507, 508, 509 の 3箇所が、係合突起 534g, 534h, 534i (図 32 参照) と係合して位置決めされる。また、正面カバー部 385a には、ガイド突起 567, 568 が設けられている。

【0098】

図 30 に示すように、透光ベース部材 380 の前面には、拡散シート 440 及び装飾シート 420 が装着され、透光ベース部材 380 の前面を全体的に覆う。まず、透光ベース部材 380 の前面に対して拡散シート 440 が装着される。図 35 に示すように、拡散シート 440 は、いずれも透光性を有する素材で形成されており、片面が全体的に多数の微細な凹凸の形成された梨地状に加工され透過する光を拡散する 9 枚の薄片部材から構成されている。第一拡散部材 441 が中央上部に配設され、以下順に時計回りの方向に、第二拡散部材 442、第三拡散部材 443、第四拡散部材 444、第五拡散部材 445、第六拡散部材 446、第七拡散部材 447、第八拡散部材 448 及び第九拡散部材 449 が、略円環状に配設される。各拡散部材に複数穿設された小孔 546~548 と、透光ベース部材 380 に突設されたガイド突起 566~568 とは、夫々対応する位置に設けられており、小孔 546~548 と、ガイド突起 566~568 とが嵌合して各拡散部材が位置決めされる。すなわち、いずれの拡散部材にも小孔 546~548 が複数個所に設けられているため、小孔 546~548 とガイド突起 566~568 とが嵌合すると、各拡散部材の位置が正確に決められる。ここで、拡散シート 440 が、本発明の覆設シートセットに相当し、拡散シート 441~449 が、本発明の覆設シートに相当し、ガイド突起 566~568 が、本発明の突起に相当する。

【0099】

図 28 及び図 30 に示すように拡散シート 440 の前面にはさらに装飾シート 420 が装着され、拡散シート 440 を全体的に覆い隠す。図 36 に示すように、装飾シート 420 は、いずれも透光性を有する素材で形成された第一装飾片 421、第二装飾片 422、及び第三装飾片 423 の 3 枚の薄片から構成される。第一装飾片 421 は、透光ベース部材 380 の略上半分を覆う半円環状を呈し、第二装飾片 422 は透光ベース部材 380 の右下四半分を覆う四半円環状を呈し、第三装飾片 423 は透光ベース部材 380 の左下四半分を覆う四半円環状を呈する。そしていずれの装飾片にも集中線のように円環の中心から周縁に向けて延びる放射状の直線である区分線 536 と、区分線 536 よりも太い一對の帯模様 537 とが境界発光窓 537a を囲むように複数印刷されている。また、一對の

帯模様 537 と該帯模様 537 に挟まれる境界発光窓 537a とからなる境界指示模様は、略等間隔で印刷され、該等間隔で印刷された境界指示模様の間に、区分線 536 で略等分割された発光小窓 535 が 3 個ずつ並ぶ配列を呈する。区分線 536 は、反射部材 350 の区画壁 352 (図 32 参照) と対応した位置に印刷されており、発光小領域 351 と発光小窓 535 とは夫々対応した位置及び形状である。また、境界指示模様は、反射部材 350 の区画壁 352 と対応した位置に印刷されており、境界指示模様と発光小領域 351 とは夫々対応した位置及び形状である。第一装飾片 421 の両端部には帯模様 538a 及び帯模様 539a が印刷されており、帯模様 538a は第二装飾片 422 の上端部の帯模様 538b と対になって一対の帯模様 537 と類似した一対の帯模様 538 を構成し、帯模様 539a は第三装飾片 423 の上端部の帯模様 539b と対になって一対の帯模様 537 と類似した一対の帯模様 539 を構成する。これらの模様の配列によって、装飾シート 420 は全体としてルーレットの盤面のように円環状に規則的な意匠が施されており、反射部材 350 の発光小領域 351 の配列に対応して発光小窓 535 が形成されている。なお、第一装飾片 421 の中央上部には、パチンコ機 1 の名称を示す題字 540 が印刷されている。

10

【0100】

図 19 に示すように、拡散シート 440 及び装飾シート 420 を組み付けた状態の遊技盤 4 は、遊技領域板 81 を透過して遊技者側から発光装置ユニット 80 が視認可能となっている。遊技領域 20 の後方に装飾シート 420 が全体的に広がっており、装飾シート 420 の後方に重ねられている拡散シート 440 が擦りガラスと同様に光を屈折させるために、拡散シート 440 よりも前に配設された装飾シート 420 はよく見えるが、透光ベース部材 380 から後方の反射部材 350 等の部材は透けて見えにくくなっている。

20

【0101】

図 35 に示すように、拡散シート 440 の各部材の前面には、判別記号 670a~670i が印刷されている。判別記号 670a~670i は、「1」~「9」の数字であり、いずれも正しく組み付けたときに記号が正立する向きに黒色で印刷されている。拡散シート 440 は擦りガラス状を呈しており、表面に印刷された判別記号 670a~670i は、いずれも裏面から見た場合には記号が裏向きとなって鏡像反転して見えるので、拡散シート 440 の表面と裏面との区別が容易につく。また、判別記号 670a~670i は、装飾シート 420 と重ねられたときに、装飾シート 420 の印刷された模様の部分によって隠蔽され、遊技者側からは見えなくなる位置に印刷されている。ここで、判別記号 670a~670i が、本発明の判別記号に相当する。また、本実施形態においては、本発明の記号表示部を、判別記号 670a~670i を指示することによってあわせて示す。

30

【0102】

以下、図 26、図 27 及び図 38 に基づいて、遊技領域 20 に配設された一般入賞口等に接続する玉通路筒について説明する。図 38 に示すように、右サイドランプ 541 に設けられ遊技領域 20 に突出した円筒状の一般入賞口 614、615 には、上側に開口された流入口 594、595 が形成されており、遊技領域 20 を転動する遊技球が入賞可能となっている。一般入賞口 614、615 に入賞した遊技球は、後方に延びる球誘導片 580、581 の上を転動し、遊技領域板 81 に穿設された透孔 205、206 を通過して、反射部材 350 に一体的に形成された球通路筒 344、345 へと流入する。球通路筒 344、345 は筒状の球通路区画壁 474、475 によって構成されており、球通路区画壁 474 の外面は、区画壁 352 とともに発光小領域 351 を構成する反射壁の一部となっている。

40

【0103】

球通路筒 344、345 は、第三透光部材 383 の左端部に形成された玉通路受部 493 及び第三透光部材 383 に穿設された球通路孔 494 に嵌合し、第三透光部材 383 よりも若干前方に突出し、球誘導片 580、581 上を転動して後方に流下してきた遊技球を受け止め、滑らかに流下させることができる。球通路筒 344 は、透孔 205 よりも大きな開口を有し、一般入賞口 614 から流出した遊技球を滞留なく確実に受け入れ流下さ

50

せるとともに、流入口５９４を通して内部を覗き込んだ場合にも白色のプラスチック製の球通路筒３４４の内面が見えるので視覚的にすっきりしている。

【０１０４】

詳細な図示は省略するが、左サイドランプ５４２は右サイドランプ５４１と略左右対称形を呈し、左サイドランプ５４２の一般入賞口６１４、６１５についても右サイドランプ５４１と同様である。左サイドランプ５４２の一般入賞口６１４、６１５に入賞した遊技球は、球誘導片５８０、５８１上を經由して球通路筒３４７、３４６に流入する。球通路筒３４６、３４７は反射部材３５０に一体的に形成されており、球通路筒３４６、３４７を構成する球通路区画壁４８６、４８７は白色のプラスチック製であり、反射部材３５０の発光小領域３５１を区画形成する反射壁の一部をなす。

10

【０１０５】

主入賞口ユニット２６４は、反射部材３５０の中央下部に形成された主入賞口ユニット受容部３４８に前方から挿通される。主入賞口ユニット受容部３４８を構成する区画壁４８８の反対側の面は発光小領域３５１を構成する反射壁の一部をなしている。また、発光装置ユニット８０を構成する他の部材も、同様に主入賞口ユニット２６４のアタッカー駆動部ケース５８３を受容する形状を呈している。すなわち、第三透光部材３８３の切欠部４９２、第四透光部材３８４の切欠部４９５、第五拡散部材４４５の切欠部４８２、第六拡散部材４４６の切欠部４８４、第二装飾片４２２の切欠部４２８、及び第三装飾片４２３の切欠部４２９によって、発光装置ユニット８０の中央下部には主入賞口ユニット２６４をほぼ隙間なく挿通可能な形状の空間ができる。

20

【０１０６】

図２８に示すように、発光装置ユニット８０の主入賞口ユニット２６４の後方にあたる部分は、主入賞口ユニット２６４の外形に対応した形状の凹部である主入賞口ユニット受容部３４８が設けられており、主入賞口ユニット２６４の後部が主入賞口ユニット受容部３４８に収まって、発光装置ユニット８０の後方へと突出する。これにより、第一始動口６００及び第三始動口６０４に入賞し、上球通路６０８及び下球通路６１０（図２７参照）を経て発光装置ユニット８０の後方へ誘導された遊技球は基板ホルダー９６（図２２参照）を經由して機外へと排出される。また、可動片６０６や大当たり遊技用開閉装置５００を作動させるソレノイドに電流を供給したり、センサ類と各基板とを接続したりするための電気配線類も、主入賞口ユニット２６４の後方から発光装置ユニット８０の後方へと誘導されるので、遊技者側からは視認されないように隠蔽される。

30

【０１０７】

図３７に示すように、発光装置ユニット８０は、遊技領域板８１と演出表示装置１１５との間に配設されている。発光装置ユニット８０の前面は遊技領域板８１の後方に近接しており、透光ベース部材３８１～３８５の内側光拡散部５１１～５１５は、発光装置ユニット８０の前面と演出表示装置１１５の前面との間にあって斜行し、発光装置ユニット８０と演出表示装置１１５との間に連続性を感じさせる外観を呈する。内側光拡散部５１１～５１５と演出表示装置１１５との境界部は、メッキが施され鏡面状であるセンター後部材２７１が配設され、演出表示装置１１５の表示部分の外周を区切って見せつつ、センター役物２４７及び発光装置ユニット８０と演出表示装置１１５との境界部を隠蔽して視覚的な違和感を軽減している。

40

【０１０８】

発光装置ユニット８０は、前面に装飾シート４２０及び拡散シート４４０を備えており、先述のように、遊技者側からは発光装置ユニット８０の発光小領域３５１の中の形状や光源のＬＥＤが見え難くなっている。発光小領域３５１のＬＥＤ４１６が消灯している場合には、拡散シート４４０が内部の視認の障害となり、ＬＥＤ４１６が点灯している場合には放射される光のために内部はほとんど視認できなくなる。拡散シート４４０よりも後方に配設されている部材は明瞭に視認されないため、球通路区画壁４７４、４７５、４８６、４８７や、区画壁４８８の形状もまた明瞭には視認されず、遊技者側からは、一般入賞口６１４、６１５、及び主入賞口ユニット２６４は、発光装置ユニット８０の前方の部

50

分だけが視認され、あたかも発光装置ユニット 80 の前面に取付されているかのような外観を呈する。

〔通過ゲート〕

また、図 22 に示すように、遊技領域板 81 に穿設されたゲート嵌挿部 479 には、通過ゲート 612 が遊技者側から嵌挿され、通過ゲート 612 の後部が後方に若干突出する位置でネジで固定される。通過ゲート 612 にはゲートセンサ 760 が装着されており、遊技球の通過ゲート 612 内の通過を検出する。遊技領域板 81 の後方には発光装置ユニット 80 が配設されており、第五透光部材 385 にはゲート受容部 490 及びゲート配線溝 491 が第五透光部材 385 の左端部が開口して切欠かれた湾状に形成されていて、通過ゲート 612 の後部が第五透光部材 385 に干渉しないようになっている。また、ゲートセンサ 760 に接続する電気配線（図示しない）は、ゲート配線溝 491 に収容されて遊技盤 4 の左端部に延び、遊技盤 4 の左端部から後方へと電気配線が通され、パネル中継端子板 750 に接続される（図 40 参照）。

10

【0109】

このように、ゲートセンサ 760 に接続する電気配線は、発光装置ユニット 80 の前縁部に相当する第五透光部材 385 が切欠かれた部分を通して発光装置ユニット 80 の側方を迂回し、パネル中継端子盤 750 に延びる。これにより、発光装置ユニット 80 が遊技領域板 81 の背面に近接して配設されていてもゲートセンサ 760 の電気配線が邪魔になりにくくすることができる。また、通過ゲート 612 のすぐ後方で電気配線が左側に横行し、遊技者から電気配線を視認されにくくすることができる。

20

〔図柄表示装置〕

図 18 に示すように、前構成部材 261 の右下部には多数の LED を用いた図柄表示装置 87 が備えられている。図柄表示装置 87 は、いずれも 7 セグメント LED ディスプレイである第一特別図柄表示器 84 及び第二特別図柄表示器 86 と、いずれも一対の LED により構成される第一特別図柄保留表示器 88 及び第二特別図柄表示器 90 と、普通図柄の抽選結果を示す LED である普通図柄表示器 82 と、一対の LED により構成される普通図柄保留表示器 92 と、4 個の LED で構成される振分結果表示器 94 とを備える。

【0110】

詳しくは後述するが、第一始動口 600、第二始動口 602 及び第三始動口 604 のいずれか一つに遊技球が入賞したことが検出されると、主制御基板 710（図 40 参照）において特別図柄を判定するための乱数を用いた抽選が行われ、その後に第一特別図柄表示制御手段 702（図 42 参照）において特別図柄の変動が停止され、決定された図柄を表示する。

30

【0111】

同様に後述するが、通過ゲート 612 を遊技球が通過したことがゲートセンサ 760 によって検出されると、主制御基板 710 において抽選が行われる。抽選結果によって第三始動口 604 の両脇に備えられた可動片 606 の開閉動作が行われる場合があり、普通図柄表示器 82 は、可動片 606 の開閉動作発生の可否を示す普通図柄を表示する。

〔主基板および周辺基板の制御的な構成について〕

次に、パチンコ機 1 の主基板および周辺基板の制御的な構成について図 40 および図 41 を参照して説明する。

40

【0112】

図 40 は、制御構成を概略的に示すブロック図であって、主基板 700 周辺の構成を主として示した図である。図 41 は、制御構成を概略的に示すブロック図であって、周辺基板 800 周辺の構成を主として示した図である。なお、これらの図面において太線の矢印は電源の接続および方向を示し、細線の矢印は信号の接続および方向を示している。

【0113】

本実施形態のパチンコ機 1 の制御は、大きく分けて主基板 700 のグループ（図 40 に示す）と、周辺基板 800 のグループ（図 41 に示す）とで分担されている。主基板 700 のグループは遊技動作（入賞検出、乱数取得および当たり判定、特別図柄表示、賞球払

50

出等)を制御しており、周辺基板800のグループは演出動作(発行装飾や音響出力、液晶表示および装飾体の動作等)を制御している。

【0114】

図40に示すように、主基板700は、主制御基板710と払出制御基板720とから構成されている。主制御基板710は、中央演算装置としてのCPU711、読み出し専用メモリとしてのROM712および読み書き可能メモリとしてのRAM713を備えている。

【0115】

CPU711は、ROM712に格納されている制御プログラムを実行することによりパチンコ機1で行われる各種遊技を制御したり、周辺基板800や払出制御基板720に出力するコマンド信号を作成したりする。

10

【0116】

RAM713には、主制御基板710で実行される種々の処理において生成される各種データや入力信号等の情報が一時的に記憶される。

【0117】

なお、主基板700は、電源基板395に接続されており、電源基板395から作動用電力が供給されるようになっている。具体的には、電源基板395から払出制御基板720に作動用電力が供給され、当該払出制御基板720を介して主制御基板710に作動用電力が供給される。

【0118】

20

この主制御基板710の入力インターフェースには、パネル中継端子板750を介して、第一始動口600への入賞状態を検出する第一始動口センサ780、第二始動口602への入賞状態を検出する第二始動口センサ782、第三始動口604への入賞状態を検出する第三始動口センサ784、通過ゲート612を遊技球が通過したことを検出するゲートセンサ760および一般入賞口614、615に遊技球が入賞したことを検出する一般入賞口センサ762が接続されている。

【0119】

さらに、主制御基板710の入力インターフェースには、パネル中継端子板750に接続された開閉装置中継端子板754を介して開閉装置カウントセンサ776が接続されている。

30

【0120】

上記各センサからの検出信号は主制御基板710に入力されるようになっている。

【0121】

一方、パネル中継端子板750の出力インターフェースには図柄制限抵抗基板766を介して普通図柄・特別図柄表示基板768が接続されている。これにより、主制御基板710は、普通図柄表示器82、第一特別図柄表示器84及び第二特別図柄表示器86への駆動信号を出力することが可能となっている。

【0122】

また、開閉装置中継端子板754の出力インターフェースには普通電動役物ソレノイド774と開閉装置開閉ソレノイド778とが接続されており、主制御基板710から、普通電動役物ソレノイド774および開閉装置開閉ソレノイド778に向けて駆動信号が出力される。なお、普通電動役物ソレノイド774は第三始動口604の上方に設けられた一対の可動片606を駆動するものであり、大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド778は大当たり遊技用開閉装置500(より具体的には大当たり遊技用大入賞口開閉扉500b)を駆動するものである。

40

【0123】

一方、払出制御基板720は、中央演算装置としてのCPU722、読み出し専用メモリとしてのROM724および読み書き可能メモリとしてのRAM726を備えている。

【0124】

そして、払出制御基板720は、主制御基板710から入力したコマンド信号を処理し

50

、球払出装置 5 3 や、発射ハンドルおよび発射モータ等から構成される発射装置 5 7 に対して、駆動信号を出力する。これにより、球払出装置 5 3 は、駆動信号に従って遊技球を払い出し、発射装置 5 7 は駆動信号に従って遊技球を発射させることが可能になる。

【0125】

また、払出制御基板 7 2 0 の入力インターフェースには、本体枠 3 の前枠体（図示しない）の開放状態を検出する内枠開放スイッチ 7 3 6 および扉枠 5 の開放状態を検出する扉開放スイッチ 7 3 8 も接続されている。

【0126】

なお、主制御基板 7 1 0 と払出制御基板 7 2 0 との間では、それぞれの入出力インターフェースを介して双方向通信が実施されており、たとえば主制御基板 7 1 0 が賞球コマンドを送信すると、これに応じて払出制御基板 7 2 0 から主制御基板 7 1 0 に A C K 信号が返される。

10

【0127】

また、払出制御基板 7 2 0 には、皿体 3 6 0 に貯えられる遊技球が満タンになったことを検出する受皿満タンスイッチ 7 3 0 も接続されており、この検出に基づいて、「遊技球を皿体 3 6 0 から取り出して下さい」旨の報知がなされる。

【0128】

また、主制御基板 7 1 0 および払出制御基板 7 2 0 には外部端子板 5 6 が接続されている。第一始動口 6 0 0、第二始動口 6 0 2 及び第三始動口 6 0 4 への入賞状態、普通図柄・特別図柄の変動状態および抽選結果に基づく遊技状態等の各種情報は、この外部端子板 5 6 を介して、遊技施設に設けられたホールコンピュータ等へ出力される。

20

【0129】

一方、周辺基板 8 0 0 は、図 4 1 に示すように、周辺制御基板 8 1 0 と表示装置制御基板 8 1 6 とから構成されている。なお、上記の主制御基板 7 1 0 と周辺制御基板 8 1 0 との間では、それぞれの出力インターフェースと入力インターフェースとの間で一方向だけの通信が行われている。即ち、主制御基板 7 1 0 から周辺制御基板 8 1 0 へのコマンド送信はあっても、周辺制御基板 8 1 0 から主制御基板 7 1 0 へのコマンド送信は行われない。また、周辺基板 8 0 0 に供給される作動用電力は、主制御基板 7 1 0 を介して供給される。

【0130】

30

周辺制御基板 8 1 0 もまた、C P U 8 1 1、R O M 8 1 2 および R A M 8 1 3 等の電子部品を有しており、これらの電子部品によって所定の演出制御プログラムを実行することが可能となっている。

【0131】

また、周辺制御基板 8 1 0 には、この R O M 8 1 9 に記憶された効果音や楽曲等演出音の基となる音源を基に演出内容等に応じた効果音や楽曲等の演出音を出力する音源 I C 8 1 8 が設けられている。

【0132】

なお、周辺制御基板 8 1 0 と表示装置制御基板 8 1 6 との間では、それぞれの入出力インターフェースとの間で双方向に通信が行われる。

40

【0133】

一方、表示装置制御基板 8 1 6 には、演出表示装置 1 1 5 としての液晶表示器（L C D）が接続されている。この表示装置制御基板 8 1 6 は、周辺制御基板 8 1 0 から送信されたコマンド信号を処理し、演出表示装置 1 1 5 に対して駆動信号を出力する。なお、表示装置制御基板 8 1 6 には、C P U 8 3 2、R A M 8 3 4、R O M 8 3 6、V D P 8 3 8 および画像 R O M 8 3 9 が備えられている。

【0134】

C P U 8 3 2 は、周辺制御基板 8 1 0 から送られてきたコマンド信号（表示コマンド）を入出力インターフェースを介して受信するとともに、そのコマンドを基に演算処理を行って、V D P 8 3 8 の制御を行う。

50

【0135】

RAM834は、CPU832の作業領域を提供すると共に、表示コマンドに含まれる情報を一時的に記憶する。また、ROM836は、CPU832用（表示制御用）のプログラムを保持する。

【0136】

VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）838は、演出表示装置115に組み込まれたLCDドライバ（液晶駆動回路）を直接操作する描画回路である。VDP838の内部には、レジスタが設けられており、VDP838の動作モードや各種表示機能の設定情報等を保持しておくことが可能となっている。そして、このレジスタに保持される各種情報をCPU832が書き換えることにより、演出表示装置115における表示態様を種々変化させることが可能となる。

10

【0137】

画像ROM839は、各種の画像データを記憶する不揮発性メモリであり、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データおよび背景画像用のJPEG形式画像データ等が記憶されている。

【0138】

また、周辺制御基板810には、発光装置制御基板848および枠装飾中継端子板240が接続されている。

【0139】

発光装置制御基板848の出力インターフェースには、発光装置ユニット80の第二LED基板372及び第三LED基板373が接続されている。これにより、発光装置制御基板848は、発光装置ユニット80の各LEDの点灯状態を切り替えることが可能となっている。さらに、発光装置制御基板848の入力インターフェースには、遊技盤4の後方側に排出された遊技球（即ちアウト球）を検出する排出口検出センサ854が接続されている。

20

【0140】

また、周辺制御基板810に接続された枠装飾中継端子板240には、扉枠5に接続されたスピーカ（図41中にはスピーカーと記載）144、341、操作ボタン327および枠装飾ランプ842等が接続されており、周辺制御基板810には、操作ボタン327の操作状態に基づいて演出表示装置115に出力される演出態様を切り替えると共に、スピーカ144、341や枠装飾ランプ842に対して駆動信号を出力する。

30

〔主制御基板および周辺制御基板の機能的な構成について〕

次に、パチンコ機1の主基板700を構成する主制御基板710および周辺基板800を構成する周辺制御基板810の機能的な構成について図42を参照して説明する。

【0141】

図42は、主制御基板710および周辺制御基板810の機能的な構成を概略的に示す機能ブロック図である。

【0142】

図42に示すように、主制御基板710は、遊技状態制御手段934と、第一特別図柄抽選手段900と、第二特別図柄抽選手段910と、第一特別図柄表示制御手段702と、第二特別図柄表示制御手段704と、第一特別図柄保留表示制御手段930と、第二特別図柄保留表示制御手段932と、第一特別図柄保留カウンタ903と、第二特別図柄保留カウンタ913と、保留順記憶手段940と、当否判定用乱数記憶領域5131と、処理領域5132と、大当たり遊技実行手段715と、小当たり遊技実行手段714と、開閉動作制御手段938と、普通図柄抽選手段920と、普通図柄表示制御手段716と、普通図柄保留表示制御手段718と、普通図柄保留カウンタ923と、可動片開閉制御手段928と、コマンド送信手段946と、を備えている。

40

【0143】

遊技状態制御手段934は、パチンコ機1の遊技状態がいずれの遊技状態であるかを判断し、当該判断した遊技状態に基づいて遊技状態を制御する。

50

【0144】

本実施形態では、大当たり遊技及び小当たり遊技（以下、大当たり遊技と小当たり遊技とを総称して特別遊技と記載することがある）以外のパチンコ機1の遊技状態として、通常遊技状態、有利遊技状態、及び時短遊技状態のいずれかの遊技状態に制御される。

【0145】

通常遊技状態は、後述の開放延長機能が作動しない遊技状態であって、一对の可動片606が後述の促進態様に制御されない遊技状態である。即ち、後述するが、一对の可動片606は、普通図柄抽選手段920による抽選処理において当選したことを契機として開閉動作するものであり、これによって第三始動口604への遊技球の入賞確率を高めるものであるが、可動片606が動作するときの動作態様としては、第1の動作態様と、該第1の動作態様よりも遊技者に有利な第2の動作態様（促進態様）とが用意されている。そしてこのうち、通常遊技状態では、可動片606が動作するときの動作態様として第1の動作態様が採用されることとなる。なお、この第1の動作態様とは、第三始動口604への遊技球の入賞が促進され難い態様のことであり、例えば、第三始動口604が閉状態に維持される態様、または、第三始動口604が閉状態に維持される場合と比べて遊技球の入賞に影響を与えない程度に一对の可動片606が開放動作する態様（即ち、可動片606が開閉動作したとしても第三始動口604への入賞頻度が閉状態に維持される場合とほぼ同等である態様）である。「遊技球の入賞に影響を与えない程度に」とは、一对の可動片606が開閉動作したとしても第三始動口604への入賞頻度が閉状態に維持される場合と殆ど同等であること、即ち、一对の可動片606が開放動作したとしても第三始動口604への遊技球の入賞が大きくは促進されないことを意味する。

【0146】

一方、有利遊技状態及び時短遊技状態は、後述の開放延長機能が作動する遊技状態であって、一对の可動片606が動作するときの動作態様として上記第2の動作態様（促進態様）が採用される遊技状態である。ここで、「促進態様」とは、第三始動口604への遊技球の入賞が促進される態様であって、例えば一对の可動片606の開放時間としてより長い時間が採用される態様のことである。すなわち、「促進態様」とは、普通図柄抽選手段920による抽選における当選確率のアップ、普通図柄抽選手段920による抽選時間の短縮（普通図柄の変動時間の短縮）および一对の可動片606の開放時間アップ等が相当する。ただし、これら三つの態様のうち、いずれか一つまたは二つのみを行うことによって促進態様としても良く、三つ全てを行うことによって促進態様としても良い。

【0147】

確変機能が作動しない場合、第一特別図柄抽選手段900によって、大当たりに当選する確率が所定の低確率（第1の確率）で抽選処理が行われる。一方、確変機能が作動する場合、第一特別図柄抽選手段900によって、大当たりに当選する確率が第1の確率よりも少なくとも2倍以上の確率（本実施形態では第1の確率（当選確率A）に対して10倍とされた第2の確率（当選確率B））で抽選処理が行われる。このように、確変機能が作動する場合に、確変機能が作動しない場合と比べて大当たりへの当選確率を少なくとも2倍以上とするのは、確変機能が作動したときに、確変機能が作動しない場合と比べて特別図柄の変動回数が少ない段階で大当たりに当選しうるようにすることで、興趣の低下の抑制を図るためである。

【0148】

本実施形態では、通常遊技状態は、開放延長機能および確変機能の両方とも作動しない遊技状態であり、時短遊技状態は、開放延長機能は作動するけれども確変機能が作動しない遊技状態であり、有利遊技状態は、開放延長機能および確変機能の両方とも作動する遊技状態である。

【0149】

いずれかの遊技状態から遊技者にとってより有利な遊技状態への変更は、条件装置が作動した場合にのみ行われる。なお、上記3つの遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態、有利遊技状態）のうち、遊技者にとって最も有利な遊技状態は有利遊技状態であり、遊技

者にとっても最も不利な遊技状態は通常遊技状態である。従って、通常遊技状態から有利遊技状態への変更、時短遊技状態から有利遊技状態への変更等は、条件装置が作動しない限り行われない。

【0150】

第一特別図柄抽選手段900は、遊技球が第一始動口600への入賞に基づいて第一始動口センサ780により検出されると、0～1498の乱数幅で発生する当否判定用乱数のうち一つの乱数を、第一特別図柄当否判定用乱数取得手段902により取得する。この取得した乱数は当否判定用乱数記憶領域5131に記憶されると共に、当該取得した乱数の数は、第一特別図柄保留カウンタ903によって第一所定数（例えば4個）まで保留される。そして、第一特別図柄保留カウンタ903による保留が解除されると、取得された順に当否判定用乱数記憶領域5131に記憶される乱数が処理領域5132に移され、第一特別図柄当否判定手段904によって大当たりまたは小当たりに当選したか否かが判定される。

10

【0151】

第一特別図柄当否判定手段904による当否判定は、通常遊技状態または時短有利遊技状態であれば、第一特別図柄当否判定用乱数取得手段902によって取得された乱数値と第一通常特図判定テーブル906とに基づいて行われるように、遊技状態制御手段934によって制御される。第一特別図柄当否判定用乱数取得手段902により取得した乱数値が大当たり乱数であるか否かが判定され、大当たり乱数であれば大当たり遊技実行手段715によって大当たり遊技が実行される。

20

【0152】

一方、有利遊技状態であれば、第一特別図柄当否判定手段904による当否判定は、第一特別図柄当否判定用乱数取得手段902によって取得された乱数値と第一確変特図判定テーブル908とに基づいて行われるように、遊技状態制御手段934によって制御される。まず、第一特別図柄当否判定用乱数取得手段902により取得した乱数値が大当たり乱数であるか否かが判定され、大当たり乱数であれば大当たり遊技実行手段715によって大当たり遊技が実行される。有利遊技状態のとき、すなわち第一確変特図判定テーブル908は、第一通常特図判定テーブル906と比較して大当たり乱数の数が10倍に増えている。

【0153】

30

第二特別図柄抽選手段910は、遊技球が第二始動口602または第三始動口604への入賞に基づいて第二始動口センサ782または第三始動口センサ784により検出されると、遊技球が第一始動口600に入賞したときと同様に0～1498の乱数幅で発生する特別図柄当否判定用の乱数のうち一つの乱数を、第二特別図柄当否判定用乱数取得手段912により取得する。この取得した乱数は当否判定用乱数記憶領域5131に記憶されると共に、当該取得した乱数の数は、第二特別図柄保留カウンタ913によって第二所定数（例えば4個）まで保留される。そして、第二特別図柄保留カウンタ913による保留が解除されると、取得された順に当否判定用乱数記憶領域5131に記憶される乱数が処理領域5132に移され、第二特別図柄当否判定手段914によって大当たりまたは小当たりに当選したか否かが判定される。

40

【0154】

第二特別図柄当否判定手段914による当否判定は、通常遊技状態または時短遊技状態であれば、第二特別図柄当否判定用乱数取得手段912によって取得された乱数値と第二通常特図判定テーブル907とに基づいて行われるように、遊技状態制御手段934によって制御される。なお、本例においては、第二通常特図判定テーブル907に記憶されている大当たり乱数は、第一通常特図判定テーブル906に記憶されている大当たり乱数と同じである。

【0155】

一方、有利遊技状態であれば、第二特別図柄当否判定手段914による当否判定は、第二特別図柄当否判定用乱数取得手段912によって取得された乱数値と第二確変特図判定

50

テーブル909とに基づいて行われるように、遊技状態制御手段934によって制御される。なお、本例においては、第二確変特図判定テーブル909に記憶されている大当たり乱数は、第一確変特図判定テーブル908に記憶されている大当たり乱数と同じである。

【0156】

なお、大当たり遊技が実行されているとき、たとえ第一始動口600、第二始動口602及び第三始動口604に遊技球が入賞しても当否判定は行われずに、取得した当否判定用乱数が当否判定用乱数記憶領域5131に記憶されると共に第一特別図柄保留カウンタ903または第二特別図柄保留カウンタ913のカウンタ値がカウントアップされる。また、第一通常特図判定テーブル906、第二通常特図判定テーブル907、第一確変特図判定テーブル908および第二確変特図判定テーブル909は、いずれもROM712（図40参照）に記憶されている。

10

【0157】

このように、第一特別図柄当否判定手段904による当たり判定と第二特別図柄当否判定手段914による当たり判定とでは、異なるテーブルが用いられる。本例においては対応する各テーブルに記憶されている大当たり乱数は同じとなっているが、第一始動口600、第二始動口602及び第三始動口604のうちいずれの始動口に入賞するかで抽選処理を異ならせることによって、遊技内容のバリエーションを増やし、興趣の低下を抑制することが可能である。

【0158】

なお、当否判定用乱数記憶領域5131は、特別図柄抽選手段毎の抽選順序（即ち第一特別図柄抽選手段900による抽選順序および第二特別図柄抽選手段910による抽選順序）を、それぞれ記憶しているものの、両者を併合した抽選順序（即ち各始動口センサ780、782、784によって遊技球が検出された順序）は記憶していない。各始動口センサ780、782、784によって遊技球が検出された順序（即ち第一特別図柄当否判定用乱数取得手段902または第二特別図柄当否判定用乱数取得手段912によって乱数が取得された順序）は、保留順記憶手段940によって記憶される。従って、保留順記憶手段940によって記憶された順序に基づいて、第一特別図柄抽選手段900（詳細には第一特別図柄当否判定手段904）または第二特別図柄抽選手段910（詳細には第二特別図柄当否判定手段914）によって、取得された乱数の当否判定が一つずつ行われることとなる（一つの乱数ずつ当否判定を行う）。

20

30

【0159】

ところで、第一特別図柄当否判定手段904または第二特別図柄当否判定手段914による当否判定の結果が大当たりと判定されると、図示しない図柄乱数取得手段によって、0～99の乱数幅で発生する図柄乱数のうち一つの乱数が取得される。そして、この取得された乱数値が、0～45であれば第一大当たりと判定され、46～60であれば第二大当たりと判定され、61～99であれば第三大当たりと判定される。第一大当たりまたは第三大当たりと判定されると、第一大当たり遊技実行手段715aによって、大当たりに当選した旨を示す演出画像が演出表示装置（演出画像表示装置）115の表示領域650に表示される状況のもとで大当たり遊技用開閉装置（開閉装置）500を開閉動作させる長開放大当たり遊技（遊技者に対する定量の遊技球の払い出しが促される大当たり遊技）が実行される。また、第二大当たりと判定されると、第二大当たり遊技実行手段715bによって、大当たりに当選した旨を示す演出画像が演出表示装置（演出画像表示装置）115の表示領域650に表示される状況のもとで大当たり遊技用開閉装置（開閉装置）500を、長開放大当たりよりも少ない回数で開閉動作させる短開放大当たり遊技（遊技者に対する定量の遊技球の払い出しが促される大当たり遊技）が実行される。すなわち、大当たりについての抽選処理は、第一特別図柄当否判定手段904または第二特別図柄当否判定手段914による当否判定と、こうした図柄乱数に応じた当選種判定とによって行われる。

40

【0160】

一方、第一特別図柄当否判定用乱数取得手段902および第二特別図柄当否判定用乱数

50

取得手段 912 によって取得された乱数値が大当たり乱数でなければ、小当たり（状態維持当たり）に当選（選出）しているか否かが、第一特別図柄当否判定手段 904 または第二特別図柄当否判定手段 914 によって判定される。第一通常特図判定テーブル 906、第一確変特図判定テーブル 908、第二通常特図判定テーブル 907 および第二確変特図判定テーブル 909 には、いずれも、当否判定用乱数 0～1498 のうち、1 個のみが小当たり乱数として記憶されている。取得した乱数がこれらの小当たり乱数であると判定されると、小当たり遊技実行手段 714 によって大当たり遊技用開閉装置（開閉装置）500 が開閉動作される小当たり遊技が実行される。

【0161】

このように、第一特別図柄抽選手段 900 による抽選処理では、確変機能が作動しているか否かに拘らず、小当たりへの当選確率は常に一定である。また、同様に、第二特別図柄抽選手段 910 による抽選処理においても、確変機能が作動しているか否かに拘らず、小当たりへの当選確率は常に一定である。なお、第一特別図柄抽選手段 900 による抽選処理において小当たりに当選する確率と、第二特別図柄抽選手段 910 による抽選処理において小当たりに当選する確率とを異なせると、第一始動口 600、第二始動口 602 及び第三始動口 604 のうちいずれの始動口に入賞するかで小当たりの発生確率が変化するため、遊技に変化をもたらすことも可能である。

【0162】

なお、第一特別図柄抽選手段 900 および第二特別図柄抽選手段 910 による当否判定は、上述のとおり、第一特別図柄保留カウンタ 903 または第二特別図柄保留カウンタ 913 による保留の解除条件が成立したことに基づいて行われる。本実施形態における当該解除条件は、第一特別図柄（第一特別図柄表示器 84 にて変動表示される特別図柄）または第二特別図柄（第二特別図柄表示器 86 にて変動表示される特別図柄）の変動開始であるが、これに限られない。例えば、特別図柄当否判定用の乱数を取得した際に当否判定を行い、当該当否判定結果を、第一特別図柄または第二特別図柄の変動が開始されるまで記憶するようにしても良い。

【0163】

第一特別図柄当否判定手段 904 または第二特別図柄当否判定手段 914 による判定結果は、第一特別図柄表示制御手段 702 または第二特別図柄表示制御手段 704 によって、第一特別図柄表示器 84 または第二特別図柄表示器 86 に表示される。ただし、当該表示は、複数の LED の点灯パターンによって表示されるため、当該表示から、第一特別図柄当否判定手段 904 または第二特別図柄当否判定手段 914 による判定結果を遊技者が把握することは困難である。

【0164】

また、第一特別図柄保留カウンタ 903 による保留数は、第一特別図柄保留表示制御手段 930 によって第一特別図柄保留表示器 88 に表示され、第二特別図柄保留カウンタ 913 による保留数は、第二特別図柄保留表示制御手段 932 によって第二特別図柄保留表示器 90 に表示される。

【0165】

大当たり遊技実行手段 715 および小当たり遊技実行手段 714 は、第一特別図柄当否判定手段 904 または第二特別図柄当否判定手段 914 による判定結果に基づいて、大当たり遊技または小当たり遊技を実行する。ここで、大当たり遊技は条件装置の作動を伴う遊技であり、小当たり遊技は条件装置の作動を伴わない遊技である。

【0166】

条件装置は、第一特別図柄当否判定手段 904 または第二特別図柄当否判定手段 914 による判定結果が大当たりである場合にのみ作動するものであって、一の遊技状態から当該一の遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態への変更（移行）は、条件装置が作動した場合にのみ可能となる。例えば通常遊技状態から有利遊技状態への変更（移行）などは条件装置が作動することが条件である。従って、小当たり遊技が実行されるに際して遊技状態が変更することはなく、例えば、通常遊技状態であるときに小当たり遊技が実行されて

10

20

30

40

50

も通常遊技状態Aが継続し、時短遊技状態であるときに小当たり遊技が実行されても時短遊技状態が継続する。

【0167】

なお、一の遊技状態から当該一の遊技状態よりも遊技者に不利な遊技状態への変更（移行）は、条件装置が作動することの他、遊技状態変更抽選（一の遊技状態から当該一の遊技状態よりも遊技者により不利な遊技状態に変更するか否かの抽選）に当選すること、または、特別図柄の変動が一定回数行われること、の条件が成立した場合に行われる場合もある。従って、例えば時短遊技状態から通常遊技状態への変更（移行）、有利遊技状態から通常遊技状態への変更（移行）などは、条件装置が作動しない場合であっても、上述した他の条件が成立することによって行われる場合がある。

10

【0168】

大当たり遊技実行手段715は、第一特別図柄当否判定手段904または第二特別図柄当否判定手段914により判定された抽選結果が大当たりであれば、開閉動作制御手段938によって開閉装置開閉ソレノイド772を作動させて大当たり遊技用開閉装置500を開閉させる動作を行い、大当たり遊技を実行する。

【0169】

より具体的には、大当たり遊技の種類として、大当たり遊技用開閉装置500の開放回数が相対的に多い（例えば15回）長開放大当たり遊技と、大当たり遊技用開閉装置500の開放回数が相対的に少ない（例えば2回）短開放大当たり遊技とがある。第一特別図柄当否判定手段904または第二特別図柄当否判定手段914により判定された抽選結果が、第一大当たりまたは第三大当たりであれば、大当たり遊技実行手段715としての第一大当たり遊技実行手段715aが長開放大当たり遊技を実行する。一方、第一特別図柄当否判定手段904または第二特別図柄当否判定手段914により判定された抽選結果が、第二大当たりであれば、大当たり遊技実行手段715としての第二大当たり遊技実行手段715bが短開放大当たり遊技を実行する。

20

【0170】

大当たり遊技用開閉装置500に遊技球が入賞すると、開閉装置カウントセンサ776によって入賞球数がカウントされる。そして、賞球としての所定数（例えば13球）の遊技球が、払出制御基板720によって球払出装置53から受け皿に払い出される。

【0171】

なお、大当たり遊技の種別は、大当たり遊技用開閉装置500の最大開放時間がほぼ同じ（例えば30秒）であるが、最大開放回数が相対的に多い大当たり（例えば15ラウンド）と、最大開放回数が相対的に少ない大当たり（例えば2ラウンド）とであっても良い。また、最大開放回数がほぼ同じ（例えば15ラウンド）であるが、大当たり遊技用開閉装置500の最大開放時間が相対的に長い当たり（例えば30sec）と、大当たり遊技用開閉装置500の最大開放時間が相対的に短い当たり（例えば0.3sec）とであっても良い。

30

【0172】

ここで、「ラウンド」とは大当たり遊技時における大当たり遊技用開閉装置500の開閉動作単位であって、大当たり遊技用開閉装置500が開放したのち、当該開放状態から閉鎖条件が成立して大当たり遊技用開閉装置500が閉鎖するまでが1ラウンドである。当該閉鎖条件は、大当たり遊技用開閉装置500が開放してから所定時間経過すること、または、大当たり遊技用開閉装置500に最大入賞数の遊技球が入賞すること、である。このいずれかの条件を満たしたときに、大当たり遊技用開閉装置500が閉鎖する。

40

【0173】

ところで、本実施形態では、大当たり遊技時における閉鎖条件と小当たり遊技時における閉鎖条件とが異なっている。大当たり遊技における閉鎖条件は、大当たり遊技用開閉装置500が開放してから30sec経過すること、または、9球の遊技球が入賞すること、である。一方、小当たり遊技における閉鎖条件は、大当たり遊技用開閉装置500が開放してから0.3sec経過すること、または、3球の遊技球が入賞すること、である。

50

【0174】

なお、大当たり遊技用開閉装置500の閉鎖条件はこれらに限られるものではない。ただし、長開放大当たり遊技時においては、大当たり遊技用開閉装置500が開放してから所定時間経過するまでに最大入賞数の遊技球が大当たり遊技用開閉装置500に入賞可能である程度となるように、閉鎖条件が設定されることが好ましい。一方、小当たり遊技時においては、大当たり遊技用開閉装置500が開放中に辛うじて1球または2球の遊技球が大当たり遊技用開閉装置500に入賞可能である程度となるように、閉鎖条件が設定されることが好ましい。

【0175】

小当たり遊技実行手段714は、第一特別図柄当否判定手段904または第二特別図柄当否判定手段914により判定された抽選結果が小当たりであれば、大当たり遊技用開閉装置500を開閉動作させる小当たり遊技を行う。本実施形態では、第一特別図柄当否判定手段904または第二特別図柄当否判定手段914により判定された抽選結果が小当たりであれば、大当たり遊技用開閉装置500が開放してから0.3sec経過すること、または、3球の遊技球が入賞すること、を閉鎖条件とする大当たり遊技用開閉装置500の開閉動作が1回行われる（大当たり遊技時における大当たり遊技用開閉装置500の開閉動作単位を「ラウンド」と称するのに対し、小当たり遊技時における大当たり遊技用開閉装置500の開閉動作単位を「回」と称する）。

【0176】

このように、第一特別図柄当否判定手段904または第二特別図柄当否判定手段914による判定結果が大当たりであったとしても、当該大当たりの種別が第一大当たりである場合と第二大当たりである場合とで、遊技者に付与される利益が大きく異なる。即ち、当選した大当たりの種別が第一大当たりまたは第三大当たりである場合には、大当たり遊技用開閉装置500に多量の遊技球が入賞しうる。一方、当選した大当たりの種別が第二大当たりである場合には、第一大当たりまたは第三大当たりである場合の約7.5分の1の量の遊技球が入賞しうる程度である。これにより、長開放大当たり遊技が実行される場合と短開放大当たり遊技が実行される場合とで、遊技者に付与される利益が大きく異なることとなる。

【0177】

また、第一特別図柄当否判定手段904または第二特別図柄当否判定手段914による大当たりの当否判定は、小当たりの当否判定に先立ってそれと別に行われる。ここで、小当たりの当否判定が大当たりの当否判定よりも仮に先に行われたとすると、小当たりに当選した場合には大当たりの当選が行われないことになってしまう。すなわち、本実施形態のパチンコ機1は、大当たりと小当たりとが重複当選することがないので、このような遊技機において小当たりの当否判定に先立って大当たりの当否判定が仮に行われたとすると、小当たりに当選した時点で大当たりに当選する機会が失われることとなる。従って、大当たりの当否判定を小当たりの当否判定に先立って行うことで、第一特別図柄抽選手段900または第二特別図柄抽選手段910によって行われる全ての特別図柄の抽選において、大当たりへの当否判定が行われることとなり、興趣の低下を抑制できる。

【0178】

なお、大当たりと小当たりとを重複して当選させるようにすることも可能であるが、この場合、いずれを優先して当選とするかを決めなければならず、制御的にも複雑となる。従って、本実施形態のように、大当たりに当選しなかったときにのみ小当たりの当否判定を行うことによって、制御的な複雑化を回避できる。さらには、大当たりの当否判定および小当たりの当否判定の二度の抽選機会が与えられ、遊技者に得した気分を与えることができ、興趣の低下を抑制できる。

【0179】

一方、有利遊技状態であるときに小当たりに当選したとしても、有利遊技状態が継続される（即ち確変機能の作動が継続する）ので、遊技者に安心感を与えることができる。即ち、有利遊技状態において、大当たり遊技用開閉装置500の開閉動作が1回（または1

10

20

30

40

50

ラウンド)行われたとしても、通常遊技状態や時短遊技状態に変更されることがないので、興趣の低下を抑制できる。

【0180】

次に、普通図柄抽選手段920による抽選について説明する。

【0181】

普通図柄抽選手段920は、遊技球が通過ゲート612(図18参照)を通過してゲートセンサ760により検出されると、0~250の乱数幅で発生する普通図柄当否判定用乱数のうち一つの乱数を、普通図柄当否判定用乱数取得手段922により取得する。この取得した乱数は、当該取得した乱数を記憶する記憶領域および当該取得した乱数の数をカウンタ値として記憶する普通図柄保留カウンタを有する普通図柄保留手段923によって所定の上限値(例えば4個)まで保留される。そして、普通図柄保留手段923による保留が解除されると、取得された順に普通図柄当否判定手段924によって当否が判定される。

10

【0182】

普通図柄当否判定手段924による当否判定は、通常遊技状態であれば、普通図柄当否判定用乱数取得手段922によって取得された乱数値と通常普図判定テーブル926とに基づいて行われるように、遊技状態制御手段934によって制御される。普通図柄当たり判定用乱数取得手段922により取得した乱数値が当たり乱数であるか否かが判定され、当たり乱数であれば、可動片開閉制御手段928によって一对の可動片606の開閉動作が実行される。なお、このとき、普通図柄の変動時間は4000msであり、一对の可動片606は、開放時間180msの開閉動作を1回実行する(第1の動作態様)。

20

【0183】

一方、時短遊技状態または有利遊技状態であれば、普通図柄当否判定手段924による当否判定は、普通図柄当否判定用乱数取得手段922によって取得された乱数値と普通図柄開放延長時当たり判定用テーブル927とに基づいて行われるように、遊技状態制御手段934によって制御される。普通図柄当たり判定用乱数取得手段922により取得した乱数値が当たり乱数であるか否かが判定され、当たり乱数であれば、可動片開閉制御手段928によって一对の可動片606の開閉動作が実行される。なお、このとき、普通図柄の変動時間は1024msであり、一对の可動片606は、開放時間1900msの開閉動作を3回および開放時間856msの開閉動作を2回実行する(第2の動作態様(促進態様))。

30

【0184】

このように、時短遊技状態または有利遊技状態であるときは、通常遊技状態の場合と比べて、第三始動口604への遊技球の入賞頻度が飛躍的に向上する。従って、時短遊技状態または有利遊技状態であると特別図柄の抽選機会が飛躍的に増加し、大当たり遊技が実行される期待感が高まり、興趣の低下を抑制できる。

【0185】

ここで、通常普図判定テーブル926および普通図柄開放延長時当たり判定用テーブル927は、いずれもROM712(図40参照)に記憶されている。

【0186】

なお、本実施形態において、普通図柄当否判定手段924による当否判定は、通常遊技状態であっても当たりであると判定されて一对の可動片606の開閉動作が実行されうるが、これに代えて、通常遊技状態であるときは当たり確率がゼロとなるようにしても良い。即ち、一对の可動片606の開閉動作が行われるのは、時短遊技状態または有利遊技状態であるときのみとしても良い。

40

【0187】

普通図柄当否判定手段924による判定結果は、普通図柄表示制御手段716によって普通図柄表示器82に表示される。また、普通図柄保留カウンタ923による保留数は、普通図柄保留表示制御手段718によって普通図柄保留表示器92に表示される。

【0188】

50

可動片開閉制御手段 928 は、普通図柄当否判定手段 924 によって判定された抽選結果が当たりであるときに、普通電動役物ソレノイド 774 を作動させて一对の可動片 606 を開閉動作させる。ただし、上述したとおり、時短遊技状態または有利遊技状態である場合と、通常遊技状態である場合とでは、一对の可動片 606 の開閉動作態様は異なっている（時短遊技状態または有利遊技状態である場合、第三始動口 604 への遊技球の入賞が、通常遊技状態である場合よりも容易化される）。

【0189】

なお、本実施形態では、一对の可動片 606 が閉鎖されているとき、第三始動口 604 への遊技球の入賞が不可能となっており、一对の可動片 606 が開閉動作することに伴って、第三始動口 604 への遊技球の入賞が、第一始動口 600 及び第二始動口 602 への遊技球の入賞よりも容易となる。ただし、一对の可動片 606 が閉鎖されているとき、第三始動口 604 への遊技球の入賞が不可能である態様に限られず、第三始動口 604 への遊技球の入賞が第一始動口 600 または第二始動口 602 への遊技球への入賞よりも困難であれば良い。

10

【0190】

コマンド送信手段 946 は、第一特別図柄当否判定手段 904 または第二特別図柄当否判定手段 914 による抽選結果およびこの抽選結果に拘わる情報を周辺基板 810 に送信する。「抽選結果に拘わる情報」とは、演出表示装置 115 にて行われる装飾図柄 651 の変動時間等が相当する。

【0191】

20

なお、第一特別図柄当否判定手段 904、第二特別図柄当否判定手段 914 および普通図柄当否判定手段 924 による当否判定結果には、必ずしもはずれが含まれている必要はない。例えば、大当たり遊技用開閉装置 500 への遊技球の入賞が極めて困難な態様で小当たり遊技が実行される場合であれば、大当たりに当選しなかったときは全て小当たりに当選するようにしても良い。

【0192】

また、本実施形態のように、第一特別図柄当否判定手段 904 または第二特別図柄当否判定手段 914 による当否判定において、大当たりの当否判定を小当たりの当否判定に先だって行うことによって上述したような顕著な効果がもたらされるが、大当たりの当否判定と小当たりの当否判定とを一括で行っても良い。

30

【0193】

一方、周辺制御基板 810 は、図 42 に示すように、コマンド受信手段 950 と、演出抽選手段 960 と、演出制御手段 962 と、を備えている。

【0194】

コマンド受信手段 950 は、主制御基板 710 から送信された第一特別図柄当否判定手段 904 または第二特別図柄当否判定手段 914 による判定結果および当該判定結果に拘わる情報を受信する。

【0195】

演出抽選手段 960 は、演出表示装置 115 に表示される演出態様を決定し、これに伴って、スピーカ 144、341 から出力される効果音や楽曲等の演出音および各ランプ 842、852、853 における表示が決定される。演出制御手段 962 は、演出抽選手段 960 により決定された演出態様や表示に基づいて制御を行う。具体的には、演出抽選手段 960 により決定された演出態様が演出表示装置 115 に表示されるように表示装置制御基板 816 に情報送信すると共に、これに伴って決定された演出音等および表示がスピーカ 144、341 および枠装飾ランプ 842 から出力および表示されるように枠装飾中継端子板 240 を介して制御する。さらには、発光装置駆動基板 848 を介して発光装置ユニット 80 に備えられた各 LED 基板の発光状態も制御する。

40

【0196】

以下、図 41 及び図 65 に基づき、パチンコ機 1 の視覚的演出の主要部である発光装置ユニット 80 の発光演出及び演出表示装置 115 の演出表示の連動について説明する。

50

【0197】

図41に示すように、発光装置ユニット80の各LED基板は、周辺制御基板810から発光装置駆動基板848に対して送られたコマンドに基づいて発光態様が制御される。また、周辺制御基板810は、演出関係の装置の制御の中枢であり、演出表示装置115もまた表示装置制御基板816を介して周辺制御基板810の発したコマンドに基づいて制御されている。周辺制御基板810は、主制御基板710から受けたコマンドに基づき、演出表示装置115、発光装置ユニット80、枠装飾ランプ等による視覚的演出及びスピーカ144, 341による音響的演出を行う。

【0198】

周辺制御基板810に搭載されたCPU811は、同じく周辺制御基板810上に搭載されたROM812を参照して演出表示装置115及び発光装置ユニット80を制御している。すなわち、ROM812には演出表示装置115の表示態様、発光装置ユニット80に設けられたLED416及び枠装飾ランプ842の発光態様、及びスピーカ144, 341の音出力態様を時系列に記録した複数種類のプロセスデータ891が記憶されており、CPUは受信した変動パターンコマンドに応じて選択したプロセスデータ891を参照して演出表示装置115、発光装置ユニット80、枠装飾ランプ842、及びスピーカ144, 341を制御し、同期させて視覚的演出を行う。

【0199】

図56に示すように、プロセスデータ891には、演出表示装置115の表示態様を示す表示制御実行データと発光装置ユニット80に設けられたLED416及び枠装飾ランプ842の発光態様を示す発光制御実行データとスピーカ144, 341の音出力態様を示す音制御実行データとから構成される演出制御実行データと、該演出制御実行データに基づく制御の実行期間を示すプロセスタイマ設定値と、が複数記録されている。

【0200】

また、ROM812には主制御基板710のCPU711から送信される変動パターンコマンドそれぞれに対応して複数種類のプロセスデータ891が記憶されている。周辺制御基板810のCPU811は主制御基板710のCPU711から変動パターンコマンドを受信したときに、該変動パターンコマンドに応じた複数種類のプロセスデータ891のうちCPU811で決定した演出（予告演出等）に応じたプロセスデータ891を選択し、該選択したプロセスデータ891を参照してプロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ演出制御実行データに設定されている態様で演出表示装置115、発光装置ユニット80、枠装飾ランプ842、及びスピーカ144, 341を制御する。

【0201】

また、プロセスタイマ設定値に設定されている時間が経過したことに応じてプロセスデータ891の次に記録されている演出制御実行データに切り替えて制御することにより装飾図柄651の変動表示を行う。具体的には、プロセスデータ891の最初に記録されている演出制御実行データ（表示制御実行データ1、発光制御実行データ1、音制御実行データ1）を参照してプロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ制御を実行した後、プロセスデータ891の次に記録されている演出制御実行データ（表示制御実行データ2、発光制御実行データ2、音制御実行データ2）に切り替えて制御することにより、装飾図柄651の移動速度や方向、発光装置ユニット80のLED416及び枠装飾ランプ842の発光態様、スピーカ144, 341の音出力態様、を異ならせて制御する。これにより、演出表示装置115、発光装置ユニット80、枠装飾ランプ842、及びスピーカ144, 341の同期制御を可能にしている。

【0202】

また、本例ではフィードバック回路を備えていない制御方式を示しているが、例えば可動役物をさらに連動させる場合などには、フィードバック回路を備え、フィードバック制御を行うことで、演出の同期をより確実にし、興味が損なわれる虞を抑制することができる。

【0203】

次に、パチンコ機 1 の遊技進行に応じて主基板 7 0 0 で実行される種々の制御処理について図 4 3～図 5 5 を参照して説明する。

[メインシステム処理について]

まず、図 4 3 に基づいて説明する。図 4 3 は、主基板 7 0 0 の主制御基板 7 1 0 に搭載される CPU 7 1 1 (いずれも図 4 0 参照) が実行するメインシステム処理の一例を示すフローチャートである。

【0204】

図 4 3 に示すように、パチンコ機 1 へ電源が供給されると、CPU 7 1 1 (図 4 0 参照) は、電源投入時処理を実行する(ステップ S 1 0)。この電源投入時処理では、まず、RAM 7 1 3 (図 4 0 参照) に記憶されているバックアップデータが正常であるか(停電発生時の設定値となっているか)否かを判別する。すなわち、この実施の形態の RAM 7 1 3 (データメモリ) は、電力の常時供給によって各種の制御データがバックアップされるバックアップ領域を有している。そして、パチンコ機 1 は、電力供給の停止に際しては、上記 RAM 7 1 3 の処理領域に記憶されている各種の制御データを上記バックアップ領域に一時退避させる処理を行うとともに、電源復帰時にこの一時退避されたデータを当該 RAM 7 1 3 の処理領域に読み出すことで、電源遮断時から継続性のある遊技を実行可能としている。

【0205】

したがって、この電源投入時処理(ステップ S 1 0)では、バックアップデータ(バックアップ領域内のデータ)が正常であれば、RAM 7 1 3 に記憶されているバックアップデータに従って電力供給の停止時の状態に戻す処理(復電時処理)を実行する。一方、バックアップデータが異常であれば、RAM 7 1 3 に記憶されているバックアップデータは消去される。そしてその後、RAM 7 1 3 の処理領域には、例えば現在の遊技状態を示す制御データなど、遊技進行に必要な各種の制御データが各々の初期パラメータをもって書き込まれることとなる(初期化処理)。また、製品化されてから最初の電源投入時も、遊技進行に必要な各種の制御データが各々の初期パラメータをもって書き込まれることとなる。

【0206】

ただし、この電源投入時処理(ステップ S 1 0)では、RAM 7 1 3 に記憶されているバックアップデータの消去を指示する RAM 消去スイッチがオンであるか否かの判断も行われる。すなわち、この RAM 消去スイッチがオンであったときも、RAM 7 1 3 に記憶されているバックアップデータは消去される。また併せて、RAM 7 1 3 の処理領域には、例えば現在の遊技状態を示す制御データなど、遊技進行に必要な各種の制御データが各々の初期パラメータをもって書き込まれることとなる(初期化処理)。なお、こうした初期化処理が行われた状態では(イニシャル時では)、現在の遊技状態を示す制御データは、開放延長機能および確変機能の両方とも作動しない遊技状態である「通常遊技状態」を示すようになる。したがって、上記一対の可動片 6 0 6 がイニシャル時に動作することがあれば、この一対の可動片 6 0 6 は、開放時間 1 8 0 m s の開閉動作を 1 回実行することとなる(第 1 の動作態様)。また、こうした初期化処理の直後のイニシャル時に大当たりについての抽選処理が行われるときは、その当選確率として上記第 1 の確率(当選確率 A)が採用されることとなる。

【0207】

また、電源投入時処理(ステップ S 1 0)では、このような初期化処理を実行したときに主制御基板 7 1 0 (図 4 0 参照) が起動したことを示す電源投入コマンドを、周辺制御基板 8 1 0 (図 4 0 参照) に送信可能な状態にセットする処理も実行される。電源投入コマンドは、主制御基板 7 1 0 が起動したことを周辺制御基板 8 1 0 に通知するものである。なお、遊技店の閉店時等にパチンコ機 1 への電力供給を停止した場合(電源を落とした場合)にも RAM 7 1 3 にバックアップデータが記憶され、再びパチンコ機 1 への電力供給を開始したときには電源投入時処理が実行される。

【0208】

電源投入時処理（ステップS10）が終了すると、CPU711は、遊技用の各処理を繰り返し実行するループ処理を開始する。このループ処理の開始時には、CPU711は、まず、停電予告信号が検知されているか否かを判断する（ステップS20）。なお、この実施形態では、パチンコ機1にて使用する電源電圧は、電源基板（図示しない）によって生成される。即ち、パチンコ機1に搭載される複数種類の装置はそれぞれ異なる電源電圧で動作するため、外部電源からパチンコ機1に供給される電源電圧を電源基板にて所定の電源電圧に変換した後、各装置に電源を供給している。そして、停電が発生し、外部電源から電源基板に供給される電源電圧が所定の電源電圧以下となると、電源基板から主制御基板710に電源電圧の供給が停止することを示す停電予告信号が送信される。そして、ステップS20で主制御基板710に搭載されるCPU711により停電予告信号を検知すると、電源断発生時処理を実行する（ステップS40）。 10

【0209】

この電源断発生時処理は、停電後に電源基板に供給される電源電圧（本実施形態では24V）が復旧（以下「復電」と称する）した場合に、遊技機の動作を停電前の状態から開始するために停電発生時の状態をRAM713のバックアップ領域にデータを一時退避させる処理である。処理内容は後述するが、本実施例においては、図示する通り、電源断発生時処理は、割込処理ではなく、ループの開始直後に停電予告信号の検知有無に応じて実行される分岐処理としてメイン処理（主制御処理）内に組み込まれている。

【0210】

ステップS20で停電予告信号が検知されていない場合（ステップS20におけるNO）、即ち、外部電源からの電力が正常に供給されている場合には、遊技にて用いられる乱数を更新する非当落乱数更新処理を行う（ステップS30）。なお、非当落乱数更新処理にて更新される乱数については後述する。 20

[電源断発生処理について]

図44は、電源断発生時処理の一例を示すフローチャートである。上述したように、電源断発生時処理（ステップS40）は、メインシステム処理において、停電予告信号が検出された時に（ステップS20におけるYES）実行される処理である。CPU711は、まず、割込処理が実行されないように割込禁止設定を行う（ステップS42）。そして、RAM713の処理領域におけるチェックサムを算出し、この算出結果と各種の遊技データをRAM713のバックアップ領域に記憶する（ステップS44）。このチェックサムは、復電時に停電前のRAM713の内容が適正に保持されているか否かをチェックするために使用される。 30

【0211】

次いで、CPU711は、RAM713の所定領域に設けられたバックアップフラグに、電源断発生時処理が行われたことを示す規定値を設定する（ステップS46）。以上の処理を終えると、CPU711は、RAM713へのアクセスを禁止し（ステップS48）、無限ループに入って電力供給の停止に備える。ところで、この処理では、ごく短時間の停電等（以下「瞬停」と称する）により電源電圧が不安定になって電源断発生時処理が開始されてしまうと、実際には電源電圧は停止されないため、無限ループから復帰することができなくなるおそれがある。かかる弊害を回避するため、本実施例のCPU711には、ウォッチドックタイマが設けられており、所定時間、ウォッチドックタイマが更新されないトリセットがかかるように構成されている。ウォッチドックタイマは、正常に処理が行われている間は定期的に更新されるが、電源断発生時処理に入ると、更新が行われなくなる。その結果、瞬停によって電源断発生時処理に入り、図44の無限ループに入った場合でも所定期間経過後にリセットがかかり、電源投入時と同じプロセスでCPU711が起動することになる。 40

【0212】

なお、RAM713のバックアップ領域に代えて、書き換え可能な不揮発性メモリ（EEPROMなど）を備えるようにしてもよい。この場合、データをバックアップさせるために常時の電力供給を必要としない、といったメリットがある。 50

【0213】

若しくは、上記RAM713の全領域を、電力の常時供給によってデータがバックアップされるバックアップ領域としてもよい。この場合、電源遮断時において、RAM713の特定領域に記憶されているデータをその他の領域に退避させる必要がなくなる。また、電源復帰時にも、退避データを処理領域に読み出す必要がなくなるため、これらの処理に要する負荷が軽減されるようになる。

[タイマ割込処理について]

図45は、タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。本実施の形態においては、メインシステム処理の実行中に主基板700の主制御基板710に搭載されるCPU711により4ms毎にタイマ割込処理が実行される。タイマ割込処理において、CPU711は、レジスタの待機処理を実行した後（ステップS50）、ステップS60からステップS270の処理を実行する。

10

【0214】

ステップS60のセンサ監視処理では、上述した各種のセンサ（ゲートセンサ760、第一始動口センサ780、第二始動口センサ782、第三始動口センサ784、開閉装置カウントセンサ776等）の検出信号を監視する処理を実行する。

【0215】

ステップS70の当落乱数更新処理では、遊技で用いられる乱数を更新する処理を実行する。なお、この実施形態では、当落乱数更新処理にて更新される乱数と、上述した非当落乱数更新処理にて更新される乱数と、は異なる。乱数については後述するが、当落乱数更新処理にて更新される乱数を非当落乱数更新処理でも更新するようにしてもよい。

20

【0216】

また、ステップS80の払出制御処理では、センサ監視処理（ステップS60）にて検出された信号に基づいて払出制御基板720に遊技球の払い出しを指示する払出コマンドを送信する。

【0217】

ステップS90の普通図柄・普通電動役物制御処理では、センサ監視処理（ステップS60）にてゲートセンサ760から検出された信号に基づいて普通図柄表示器82に関わる制御処理を実行するとともに、一对の可動片606の開閉制御を行うための処理を実行する。

30

【0218】

ステップS100の特別図柄・特別電動役物制御処理では、特別図柄の変動開始から当たり遊技の開始までの一連の処理を実行するとともに、特別電動役物としての大当たり遊技用開閉装置500の開閉制御を行うための処理を実行する。

【0219】

ステップS260の出力データ設定処理では、特別図柄・特別電動役物制御処理（ステップS100）等において定まる情報に基づいて、主制御基板710から周辺制御基板810に送信するコマンドを生成する処理を実行する。

【0220】

ステップS270のコマンド送信処理では、出力データ設定処理（ステップS260）において設定されたコマンドを周辺制御基板810に送信する処理が行われる。ステップS60からステップS270の処理を実行すると、レジスタ復帰処理（ステップS280）を実行して、タイマ割込処理を終了する。

40

【0221】

ここで、上述した非当落乱数更新処理（ステップS30）および当落乱数更新処理（ステップS70）においてCPU711により更新される各種乱数について説明する。

【0222】

本実施形態において、遊技にて用いられる各種乱数として、当否判定用乱数、図柄乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン乱数および普通図柄当否判定用乱数等がある。

【0223】

50

当否判定用乱数は、大当たり遊技または小当たり遊技を発生させるか否かの判定に用いられる当否判定用乱数である。図柄乱数は、大当たり遊技を発生させると判定されたときに、大当たりの種別（第一大当たり、第二大当たり及び第三大当たり）の判定に用いられる乱数である。リーチ判定用乱数は、当否判定にて大当たりおよび小当たりのいずれにも当選していない（即ちはずれ）と判定されたときに、演出表示装置 115 に表示される装飾図柄 651 の変動表示においてリーチ（左装飾図柄 651 a と右装飾図柄 651 c とを同一の図柄（数字）で停止表示して、中装飾図柄 651 b を未だ停止表示していない状態）するか否かの判定に用いられる乱数である。変動パターン乱数は、第一特別図柄表示器 84 に表示する第一特別図柄の変動パターン及び第二特別図柄表示器 90 に表示する第二特別図柄の変動パターンを決定するために用いられる乱数である。普通図柄当否判定用乱数は、一对の可動片 606 を開放状態に制御するか否かの判定に用いられる乱数である。

10

【0224】

なお、演出表示装置 115 にて表示制御される装飾図柄 651 の変動パターンも変動パターン乱数を用いて主制御基板 710 の CPU 711 により決定しても良いし、周辺基板 800 の周辺制御基板 810 に搭載される CPU 811 または表示装置制御基板 816 に搭載される CPU 832（いずれも図 41 参照）により決定するようにしてもよい。また、変動パターン乱数は必須ではなく、リーチ判定用乱数を用いて特別図柄の変動パターンを決定するようにしても良い。

【0225】

これらの乱数のうち、当落乱数更新処理では、大当たり遊技または小当たり遊技の発生に関わる当否判定用乱数、図柄乱数、および、遊技球を受け入れやすい開放状態に一对の可動片 606 を制御するか否かに関わる普通図柄当たり判定用乱数の更新を行う。ここで、大当たり遊技の発生および一对の可動片 606 を開放状態に制御するか否かに関わる判定に用いられる乱数は一定のタイミングとして 4ms 毎に更新される。このようにすることにより、それぞれの乱数における所定期間における確率（大当たり遊技または小当たり遊技を発生させると判定される確率、一对の可動片 606 を開放状態に制御すると判定される確率）を一定にする（即ち狙い打ち等により確率に偏りが発生することを防止する）ことができ、遊技者が不利な状態となることを防止できる。

20

【0226】

一方、非当落乱数更新処理では、当たり遊技の発生および普通図柄の表示結果に関わらないリーチ判定用乱数、並びに、変動パターン乱数の更新を行う。なお、主制御基板 710 で更新される乱数は、上記したものに限られず、非当落乱数更新処理では、当否判定用乱数を更新するカウンタが 1 周したときに次にカウントを開始させる当否判定用乱数の初期値を決定するための初期値決定乱数等の更新も行う。

30

〔特別図柄・特別電動役物制御処理について〕

次に、図 46 に基づいて特別図柄・特別電動役物制御処理について説明する。図 46 は、特別図柄・特別電動役物制御処理（ステップ S100）の一例を示すフローチャートである。

【0227】

この特別図柄・特別電動役物制御処理では、まず、始動口入賞処理（ステップ S110）を行う。具体的には後述するが、第一始動口 600、第二始動口 602 または第三始動口 604 に遊技球が受け入れられたか否か判別し、これに基づいて一連の処理を行う。始動口入賞処理（ステップ S110）を行うと、次に、処理フラグを確認し（ステップ S120～ステップ S230）、処理フラグに対応する処理を行う。

40

【0228】

始動口入賞処理（ステップ S110）を終えると、まず、処理フラグが 0 であるか否かを判断し（ステップ S120）、処理フラグが 0 であれば（ステップ S120 における YES）変動開始処理（ステップ S130）を実行する。変動開始処理（ステップ S130）では、特別図柄の変動表示を開始するための設定を行う。詳しくは後述するが、大当たり遊技または小当たり遊技を開始させるか否かの判断を行い、処理フラグを「1」に更新

50

する。一方、ステップS 1 2 0において処理フラグが0でなければ（ステップS 1 2 0におけるNO）ステップS 1 4 0に進む。

【0 2 2 9】

ステップS 1 4 0に進むと、処理フラグが1であるか否かを判断する（ステップS 1 4 0）。処理フラグが1であれば（ステップS 1 4 0におけるYES）変動パターン設定処理（ステップS 1 5 0）を実行する。この変動パターン設定処理では、第一特別図柄表示器8 4に表示される第一特別図柄および演出表示装置1 1 5に表示される装飾図柄6 5 1の変動パターンを決定し、当該変動パターンに対応して設定される変動時間（第一特別図柄表示器8 4において第一特別図柄の変動表示を開始してから停止表示するまでの時間）をタイマにセットし、処理フラグを「2」に更新する。一方、ステップS 1 4 0において処理フラグが1でなければ（ステップS 1 4 0におけるNO）、ステップS 1 7 0に進む。

10

【0 2 3 0】

ステップS 1 7 0に進むと、処理フラグが2であるか否かを判断する（ステップS 1 7 0）。処理フラグが2であれば（ステップS 1 7 0におけるYES）変動中処理（ステップS 1 8 0）を実行する。この変動中処理では、変動パターン設定処理（ステップS 1 5 0）で設定された変動時間をタイマにより監視し、タイムアウトしたことに基づいて第一特別図柄表示器8 4における第一特別図柄の変動表示を停止させる。このとき、変動開始処理（ステップS 1 3 0）にて大当たりとする判定がなされていれば、処理選択フラグを「3」に更新し、小当たりとする判定がなされていれば、処理選択フラグを「4」に更新し、大当たりおよび小当たりとする判定のいずれもなされていなければ処理選択フラグを「0」に更新する。一方、ステップS 1 7 0において処理フラグが2でなければ（ステップS 1 7 0におけるNO）、ステップS 1 9 0に進む。

20

【0 2 3 1】

ステップS 1 9 0に進むと、処理フラグが3かどうか判断する（ステップS 1 9 0）。処理フラグが3であれば（ステップS 1 9 0におけるYES）大当たり遊技開始処理（ステップS 2 0 0）を実行する。この大当たり遊技開始処理では、大当たり種別（第一大当たり、第二大当たりまたは第三大当たり）を判断し、その大当たり種別に応じて大当たり遊技用開閉装置5 0 0の開閉動作を制御するためのラウンド回数、開放時間および遊技球の入賞制限個数をセットし、処理フラグを「5」に更新する。一方、ステップS 1 9 0において処理フラグが3でなければ（ステップS 1 9 0におけるNO）、ステップS 2 1 0に進む。

30

【0 2 3 2】

ステップS 2 1 0に進むと、処理フラグが4かどうか判断する（ステップS 2 1 0）。処理フラグが4であれば（ステップS 2 1 0におけるYES）小当たり遊技処理（ステップS 2 2 0）を実行する。この小当たり遊技処理では、大当たり遊技用開閉装置5 0 0の開放動作を制御するための開放回数および開放時間をセットし、処理フラグを「6」に更新する。一方、処理フラグが4でなければ（ステップS 2 1 0におけるNO）、ステップS 2 3 0に進む。

【0 2 3 3】

ステップS 2 3 0に進むと、処理フラグが5かどうか判断する（ステップS 2 3 0）。処理フラグが5であれば（ステップS 2 3 0におけるYES）特別電動役物大当たり制御処理（ステップS 2 4 0）を実行する。この特別電動役物大当たり制御処理では、大当たり遊技開始処理（ステップS 2 0 0）においてセットしたラウンド回数、開放時間および遊技球の入賞制限個数に基づいて大当たり遊技用開閉装置5 0 0の開閉動作を制御し、大当たり遊技が終了する場合には、確率変動機能を作動させるか否か判断させるとともに処理フラグを「0」に更新する処理を行う。

40

【0 2 3 4】

一方、ステップS 2 3 0において処理フラグが5でなければ（ステップS 2 3 0におけるNO）特別電動役物小当たり制御処理（ステップS 2 5 0）を実行する。この特別電動

50

役物小当たり制御処理（ステップS 2 5 0）では、小当たり遊技処理（ステップS 2 2 0）においてセットした開放回数、開放時間および制限個数に基づいて、大当たり遊技用開閉装置500の開閉動作を制御し、小当たり遊技が終了する場合には、処理フラグを「0」に更新する処理を行う。

【0235】

ステップS 1 3 0からステップS 2 5 0の各種処理のいずれかを実行すると特別図柄・特別電動役物制御処理を終了する。

[始動口入賞処理について]

次に、始動口入賞処理について図47に基づいて説明する。図47は、始動口入賞処理の一例を示すフローチャートである。

10

【0236】

始動口入賞処理では、CPU711は、先ず、第二始動口602または第三始動口604に遊技球が入賞したか否かを判断する（ステップS 1 1 0 1）。具体的には、第二始動口センサ782または第三始動口センサ784による遊技球検知の有無を確認する。このとき、第二始動口センサ782または第三始動口センサ784による遊技球の検知があれば、第二始動口602または第三始動口604に遊技球が入賞したと判断する（ステップS 1 1 0 1におけるYES）。第二始動口センサ782および第三始動口センサ784による遊技球の検知がいずれもなければ、第二始動口602および第三始動口604のいずれにも遊技球が入賞していない（ステップS 1 1 0 1におけるNO）と判断する。

【0237】

20

ステップS 1 1 0 1において第二始動口602または第三始動口604に遊技球が入賞したと判断したときには、各種データ（第二特別図柄当否判定用乱数取得手段912によって取得された当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別）を取得する。そして、第二特別図柄保留カウンタ913のカウンタ値が上限値である4未満であるか否かを判断する（ステップS 1 1 0 2）。

【0238】

ステップS 1 1 0 1において第二特別図柄保留カウンタ913のカウンタ値が上限の4未満であると判断すると（ステップS 1 1 0 2におけるYES）、CPU711は、第二保留記憶処理を行い（ステップS 1 1 0 3）、その後、ステップS 1 1 0 4に進む。第二保留記憶処理は、第二始動口602に遊技球が入賞したことによって取得した各種データ（当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別）を当否判定用乱数記憶領域5131に記憶すると共に、第二特別図柄保留カウンタ913のカウンタ値に1を加算する処理である。なお、当否判定用乱数記憶領域5131は、当否判定用乱数記憶領域、図柄乱数記憶領域および特別図柄種別記憶領域を有しており、第二始動口602または第三始動口604に遊技球が入賞したことによって取得した各種データは、それぞれの記憶領域に記憶される。

30

【0239】

また、第二始動口602への有効な入賞が発生したとき、すなわち第二特別図柄保留カウンタ913のカウンタ値が上限の4未満である場合に第二始動口602に遊技球が入賞したときには出力データ設定処理（ステップS 2 6 0）を実行して第二始動口602に遊技球が入賞したことを通知するコマンド（第二始動口入賞コマンド）を生成し、第三始動口604への有効な入賞が発生したとき、すなわち第二保留カウンタ913のカウンタ値が4未満である場合に第三始動口604に遊技球が入賞したときには出力データ設定処理（ステップS 2 6 0）を実行して第三始動口604に遊技球が入賞したことを通知するコマンド（第三始動口入賞コマンド）を生成し、コマンド送信処理（ステップS 2 7 0）にて周辺制御基板810に送信する。これにより、表示装置制御基板816のCPU832は、VDP838を制御して演出表示装置115に第二特別図柄保留表示器90に対応した保留数を表示する。

40

【0240】

CPU711が、ステップS 1 1 0 1において第二始動口602および第三始動口60

50

4のいずれにも遊技球が入賞していないと判断したとき（ステップS1101におけるNO）、および、ステップS1102において第二特別図柄保留カウンタ913のカウンタ値が上限値の4に達していると判断したとき（ステップS1102におけるNO）は、いずれもステップS1104に進む。

【0241】

ステップS1104では、CPU711は、第一始動口600に遊技球が入賞したか否かを判断する（ステップS1104）。具体的には、第一始動口センサ780による遊技球検知の有無を確認する。このとき、第一始動口センサ780によって遊技球が検知された場合には第一始動口600に遊技球が入賞したと判断する（ステップS1104におけるYES）。第一始動口センサ780による遊技球の検知がなければ、第一始動口600に遊技球が入賞していない（ステップS1104におけるNO）と判断する。

10

【0242】

ステップS1104において第一始動口600に遊技球が入賞したと判断したときには、各種乱数（第一特別図柄当否判定用乱数取得手段902によって取得された当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別）を取得し、第一特別図柄保留カウンタ903のカウンタ値が上限値である4未満であるか否かを判断する（ステップS1105）。

【0243】

ステップS1104において第一特別図柄保留カウンタ903のカウンタ値が上限の4未満であると判別すると（ステップS1105におけるYES）、CPU711は、第一保留記憶処理を行い（ステップS1106）、始動口入賞処理を終了する。第一保留記憶処理は、第一始動口600に遊技球が入賞したことによって取得した各種データ（当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別）を当否判定用乱数記憶領域5131に記憶すると共に、第一特別図柄保留カウンタ903のカウンタ値に1を加算する処理である。なお、第二始動口602または第三始動口604に遊技球が入賞したことによって取得した各種データと同様に、第一始動口600に遊技球が入賞したことによって取得した各種データは、当否判定用乱数記憶領域5131における記憶領域に記憶される。

20

【0244】

また、第一始動口600への有効な入賞が発生したとき、すなわち第一特別図柄保留カウンタ903のカウンタ値が上限の4未満である場合に第一始動口600に遊技球が入賞したときには出力データ設定処理（ステップS260）を実行して第一始動口600に遊技球が入賞したことを通知するコマンド（第一始動口入賞コマンド）を生成し、コマンド送信処理（ステップS270）にて周辺制御基板810に送信する。これにより、表示装置制御基板816のCPU832は、VDP838を制御して演出表示装置115に第一特別図柄保留表示器88に対応した保留数を表示する。

30

【0245】

CPU711が、ステップS1104において第一始動口600に遊技球が入賞していないと判断したとき（ステップS1104におけるNO）、および、ステップS1105において第一特別図柄保留カウンタ903のカウンタ値が上限値の4に達していると判断したとき（ステップS1105におけるNO）は、いずれも始動口入賞処理を終了する。

【0246】

なお、ステップS1102において、第二始動口602または第三始動口604に遊技球が入賞したときに第二特別図柄保留カウンタ913のカウンタ値が上限値であるとき、ステップS1101で取得した各種データを破棄する。同様に、ステップS1105において、第一始動口600に遊技球が入賞したときに第一特別図柄保留カウンタ903のカウンタ値が上限値であるとき、ステップS1104で取得した各種データを破棄する。

40

【0247】

なお、第二始動口602または第三始動口604に遊技球が入賞したと判断したとき、各種データ（当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別）の取得は、必ずしもステップS1101で行う必要はなく、ステップS1101～ステップS1103の間で行えばよい。例えば、ステップS1101で各種データを取得せずに、ステップS1102で第二特

50

別図柄保留カウンタ 913 のカウンタ値が上限値未満であることを判定した後に各種データを取得してもよいし、ステップ S1103 の第二保留記憶処理で取得するようにしてもよい。

【0248】

同様に、第一始動口 600 に遊技球が入賞したと判定したとき、各種データ（当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別）の取得は、必ずしもステップ S1104 で行う必要はなく、ステップ S1104～ステップ S1106 の間で行えばよい。例えば、ステップ S1104 で各種データを取得せずに、ステップ S1102 で第一特別図柄保留カウンタ 903 のカウンタ値が上限値未満であることを判別した後に各種データを取得してもよいし、ステップ S1106 の第一保留記憶処理で取得するようにしてもよい。

10

【0249】

このように、本実施形態では、第二始動口 602 または第三始動口 604 への入賞処理（ステップ S1101～ステップ S1103）を実行したのちに、第一始動口 600 への入賞処理（ステップ S1104～1106）を実行している。ただし、これに代えて、第一始動口 600 への入賞処理を実行したのちに、第二始動口 602 または第三始動口 604 への入賞処理を実行する態様であっても良い。

【0250】

また、本実施形態では、第一始動口 600 に遊技球が入賞したときは第一特別図柄抽選手段 900 によって抽選処理を行い、第二始動口 602 または第三始動口 604 に入賞したときは第二特別図柄抽選手段 910 によって抽選処理を行っているが、これに限られない。例えば、第一始動口 600 または第二始動口 602 に遊技球が入賞したときは第一特別図柄抽選手段 900 によって抽選処理を行い、第三始動口 604 に入賞したときは第二特別図柄抽選手段 910 によって抽選処理を行うようにしても良い。さらには、各始動口 600、602、604 に対応させて特別図柄抽選手段を設けるようにしても良い（即ち、第一始動口に対応する第一特別図柄抽選手段、第二始動口に対応する第二特別図柄抽選手段、第三始動口に対応する第三特別図柄抽選手段を設けるようにしても良い）。

20

【0251】

また、本実施形態では、第一特別図柄抽選手段 900 による抽選処理および第二特別図柄抽選手段 910 による抽選処理のいずれが行われた場合であっても大当たりへの当選確率は同じであるが、これに限られない。例えば、第一特別図柄抽選手段 900 による抽選処理が行われた場合の大当たり当選確率と、第二特別図柄抽選手段 910 による抽選処理が行われた場合の大当たり当選確率と、が異なるようにしても良い。

30

【0252】

さらに、本実施形態では、第一特別図柄抽選手段 900 による抽選処理にて大当たりに当選した場合と、第二特別図柄抽選手段 910 による抽選処理にて大当たりに当選した場合、とで遊技者に付与される利益に差異はないが、これに限られない。例えば、第一特別図柄抽選手段 900 による抽選処理が行われた場合には第一長開放大当たり遊技が実行される確率が相対的に高く設定される一方で、第二特別図柄抽選手段 910 による抽選処理が行われた場合には第一長開放大当たり遊技が実行される確率が相対的に低く設定されるような場合が相当する。

40

〔変動開始処理について〕

次に、変動開始処理について図 48 に基づいて説明する。図 48 は、変動開始処理の一例を示すフローチャートである。

【0253】

処理選択フラグが「0」のときに実行される変動開始処理（ステップ S130）では、CPU711 は、まず、当否判定用乱数記憶領域 5131 に記憶されている乱数の数（始動記憶数）が 0 であるか否かを判断する（ステップ S1301）。当否判定用乱数記憶領域 5131 に記憶されている始動記憶数は、第一特別図柄保留カウンタ 903 及び第二特別図柄保留カウンタ 913 のカウンタ値によって示され、CPU711 はステップ S1301 において第一特別図柄保留カウンタ 903 のカウンタ値と第二特別図柄保留カウンタ

50

913のカウンタ値とを合算した値が0であるか否かを判断する。

【0254】

始動記憶数が0でなければ（ステップS1301におけるNO）、当否判定用乱数記憶領域5131のシフト処理を行う（ステップS1302）。このシフト処理は、第一始動口600、第二始動口602または第三始動口604への遊技球の入賞に基づいて取得された乱数の当否判定が行われる順序をシフトする処理である。即ち、特別図柄の当否判定は第一始動口600、第二始動口602または第三始動口604に遊技球が入賞した順に行われるため、変動開始に伴って当該順序がシフトする。第一始動口600、第二始動口602または第三始動口604への遊技球の入賞に基づいて取得された乱数のうち最も早く取得された乱数は、処理領域5132に移される。なお、ステップS1301において始動記憶数が0であれば（ステップS1301におけるYES）、変動開始処理を終了する。

10

【0255】

ステップS1302においてシフト処理を行ったのち、CPU711は、処理領域5132に記憶されている種別（第一特別図柄であるか第二特別図柄であるか）を判別する（ステップS1303）。ここで、当該種別が第二特別図柄種別であれば（ステップS1303におけるYES）、第二特別図柄フラグをON状態にする（ステップS1303）と共に、第二特別図柄保留カウンタ913のカウンタ値を1減算して（ステップS1305）、ステップS1308に進む。一方、当該種別が第一特別図柄種別であれば（ステップS1303におけるNO）、第1特別図柄フラグをON状態にする（ステップS1306）と共に、第一特別図柄保留カウンタ903のカウンタ値を1減算して（ステップS1307）、ステップS1308に進む。

20

【0256】

ステップS1308では、確変機能が作動している遊技状態であるか否かを判断する（ステップS1308）。ここで、確変機能が作動している遊技状態であれば（ステップS1308におけるYES）、第一確変特図判定テーブル908または第二確変特図判定テーブル909が選択される（ステップS1309）。一方、ステップS1308において確変機能が未作動であれば（ステップS1308におけるNO）、第一通常特図判定テーブル906または第二通常特図判定テーブル907が選択される（ステップS1310）。

30

【0257】

そして、ステップS1309またはステップS1310において選択された判定テーブルと、処理領域5132に記憶されている当否判定用乱数と、に基づいて当否判定が行われる（ステップS1311）。なお、ステップS1311における大当たり判定は、特別図柄当否判定手段904によって行われる。

【0258】

ステップS1311における当否判定にて大当たりであると判定されると（ステップS1311におけるYES）、取得した図柄乱数に基づいて大当たりの種別を判定する（ステップS1312）。その後、大当たりの種別に応じたフラグをON状態にする（ステップS1313）。具体的には、第一大当たりであれば第一大当たりフラグをON状態にし、第二大当たりであれば第二大当たりフラグをON状態にし、第三大当たりであれば第三大当たりフラグをON状態にする。その後、処理フラグを「1」に更新し（ステップS1316）、変動開始処理を終了する。

40

【0259】

一方、ステップS1311における当否判定にて大当たりでないと判定すると（ステップS1311におけるNO）、小当たりであるか否かが判定される（ステップS1314）。ここで、小当たりに当選していると判定されると（ステップS1314におけるYES）、小当たりフラグをON状態にして（ステップS1315）、ステップS1316に進み、処理フラグを「1」に更新し、変動開始処理を終了する。ステップS1314において小当たりに当選していないと判定されると（ステップS1314におけるNO）、ス

50

テップS 1 3 1 6に進み、処理フラグを「1」に更新し、変動開始処理を終了する。

【0 2 6 0】

なお、本実施形態では、ステップS 1 3 0 2においてシフト処理を行ったのち、ステップS 1 3 0 9またはステップS 1 3 1 0において選択された判定テーブルと、処理領域5 1 3 2に記憶されている当否判定用乱数と、に基づいて当否判定が行われる（ステップS 1 3 1 1）が、これに限られない。例えば、判定テーブルと、当否判定用乱数記憶領域5 1 3 1に記憶されている当否判定用乱数のうち最も早く記憶された乱数と、に基づいて当否判定を行い、その後、シフト処理を行っても良い。このとき、当否判定用乱数記憶領域5 1 3 1に記憶されている当否判定用乱数を参照できるのは、変動開始時のみである。

〔変動パターン設定処理について〕

次に、変動パターン設定処理について図4 9に基づいて説明する。図4 9は、変動パターン設定処理（ステップS 1 5 0）の一例を示すフローチャートであり、図5 0は、変動パターンテーブルの一例を示す説明図である。

【0 2 6 1】

変動パターン設定処理は、当否判定結果に応じて変動パターンを設定する処理である。この処理では、まず、複数種類の大当たりのうちいずれかの大当たりフラグがON状態であるか否かを判断する（ステップS 1 5 1 0）。ここで大当たりフラグがON状態であると（ステップS 1 5 1 0におけるYES）、大当たりの種別及び特別図柄種別に対応する変動パターンに設定する（ステップS 1 5 2 0）。具体的には、変動パターン乱数を取得するとともに、大当たりの種別に応じた変動パターンテーブル（第一大当たりに応じた第一大当たり時変動パターンテーブル、第二大当たりに応じた第二大当たり時変動パターンテーブル、第三大当たりに応じた第三大当たり時変動パターンテーブル）を選択し、取得した変動パターン乱数と選択した変動パターンテーブルとを比較することにより変動パターンを決定する。

【0 2 6 2】

なお、図5 0に示す複数の変動パターンテーブルの複数の変動パターンそれぞれには変動パターン乱数に対応するように判定値が設定され、該設定されている判定値が変動パターン乱数と合致する変動パターンに決定される。すなわち、第一大当たりフラグがON状態であれば図5 0（C）に示す第一大当たり時変動パターンテーブルの複数の変動パターン（変動パターン番号1 2～変動パターン番号1 5の変動パターン）のうち取得した変動パターン乱数に合致する判定値が設定されている変動パターンに決定し、第三大当たりフラグがON状態であれば図5 0（E）に示す第三大当たり時変動パターンテーブルの複数の変動パターン（変動パターン番号1 8～変動パターン番号2 1の変動パターン）のうち取得した変動パターン乱数に合致する判定値が設定されている変動パターンに決定する。

【0 2 6 3】

また、第二大当たりフラグがON状態の場合には、変動パターン番号1 6と変動パターン番号1 7との変動パターンのそれぞれに変動パターン乱数に対応する判定値が設定されることなく、変動パターン番号1 6と変動パターン番号1 7との両方の変動パターンに共通する判定値が設定され、遊技状態によって選択する変動パターンを異ならせている。具体的には、取得した変動パターン乱数に応じて図5 0（D）に示す第二大当たり時変動パターンテーブルに設定される変動パターン番号1 6と変動パターン番号1 7との両方の変動パターンを選択し、遊技状態が通常遊技状態であれば変動パターン番号1 6の変動パターンに決定し、遊技状態が有利遊技状態又は時短遊技状態であれば変動パターン番号1 7の変動パターンに決定する。すなわち、第二大当たり時変動パターンテーブルでは、遊技状態毎に唯1つの変動パターンが設定されている。これにより第二大当たり時変動パターンテーブルの複数の変動パターン（この例では変動パターン番号1 6の変動パターンと変動パターン番号1 7の変動パターンとの2つの変動パターン）のうち遊技状態に応じた変動パターンに決定することが可能となる。

【0 2 6 4】

そして、大当たり種別に対応する変動パターンに決定すると、ステップS 1 5 6 0に進

10

20

30

40

50

んで変動時間値をタイマにセットし、処理フラグを「2」に更新（ステップS1570）したのち、変動パターン設定処理を終了する。

【0265】

ステップS1510において、いずれの大当たりフラグもON状態でないとき（ステップS1510におけるNO）、小当たりフラグがON状態であるか否かを判断する（ステップS1530）。ここで、小当たりフラグがON状態であると（ステップS1530におけるYES）、変動パターン乱数を取得するとともに、小当たりに応じた変動パターンテーブル（図50（C）に示す小当たり時変動パターンテーブル）を選択し、取得した変動パターン乱数と選択した小当たり時変動パターンテーブルとを比較することにより変動パターンを決定する。なお、小当たりフラグがON状態の場合には、第二大当たりフラグがON状態の場合と同様に変動パターン番号10と変動パターン番号11との変動パターンのそれぞれに変動パターン乱数に対応する判定値が設定されることなく、変動パターン番号10と変動パターン番号17との両方に共通する判定値が設定され、遊技状態に応じて選択する変動パターンを異ならせている。具体的には、取得した変動パターン乱数に応じて図50（B）に示す小当たり時変動パターンテーブルに設定される変動パターン番号10と変動パターン番号17との両方の変動パターンを選択し、遊技状態が通常遊技状態であれば変動パターン番号10の変動パターンに決定し、遊技状態が有利遊技状態又は時短遊技状態であれば変動パターン番号11の変動パターンに決定する。すなわち、小当たり時変動パターンテーブルでは、遊技状態毎に唯1つの変動パターンが設定されている。これにより小当たり時変動パターンテーブルの複数の変動パターン（この例では変動パターン番号10の変動パターンと変動パターン番号11の変動パターンとの2つの変動パターン）のうち遊技状態に応じた変動パターンに決定することが可能となる。

【0266】

そして、小当たりに対応する変動パターンに決定すると、ステップS1560に進んで変動時間値をタイマにセットし、処理フラグを「2」に更新（ステップS1570）のち、変動パターン設定処理を終了する。

【0267】

なお、この例では第二大当たり時変動パターンテーブル及び小当たり時変動パターンテーブルにおいて、遊技状態毎に変動パターンを1つだけ設定するように変動パターンテーブルを構成したが、遊技状態毎に複数の変動パターンを設定し、遊技状態に応じて設定される複数の変動パターンのうち変動パターン乱数に合致する判定値が設定される変動パターンに決定するように構成してもよい。例えば、第二変動パターンテーブルとして通常遊技状態に対応する複数の変動パターンと、有利遊技状態及び時短遊技状態に対応する複数の変動パターンと、を備えるように構成し、遊技状態が通常遊技状態の場合には通常遊技状態に対応する複数の変動パターンを選択して該選択した複数の変動パターンのうち取得した変動パターン乱数に合致する判定値が設定されている変動パターンに決定し、遊技状態が有利遊技状態又は時短遊技状態の場合には有利遊技状態及び時短遊技状態に対応する複数の変動パターンを選択して該選択した複数の変動パターンのうち取得した変動パターン乱数に合致する判定値が設定されている変動パターンに決定するようにしてもよい。

【0268】

ステップS1530において、小当たりフラグがON状態でないとき（ステップS1530におけるNO）、当否判定結果が大当たりおよび小当たりのいずれにも当選していないはずれである判断し、はずれ及び特別図柄種別に対応する変動パターンに設定する（ステップS1550）。具体的には、変動パターン乱数を取得するとともに、はずれに応じた変動パターンテーブル（図50（A）に示すはずれ時変動パターンテーブル）を選択し、取得した変動パターン乱数とはずれ時変動パターンテーブルとを比較することにより変動パターンを決定する。なお、はずれ時変動パターンテーブルは演出表示装置115に表示される装飾図柄651の変動表示においてリーチ（左装飾図柄651aと右装飾図柄651cとを同一の図柄（数字）で停止表示して、中装飾図柄651bを未だ停止表示していない状態）する場合に選択される変動パターン（変動パターン番号6～変動パターン番

号9の変動パターン)と上記リーチしない場合に選択される変動パターン(変動パターン番号1～変動パターン番号5の変動パターン)とが設定され、リーチする場合には変動パターン番号6～変動パターン番号9の変動パターンのうち取得した変動パターン乱数に合致する判定値が設定されている変動パターンに決定する。一方、リーチしない場合には変動パターン番号1～変動パターン番号5の変動パターンにはそれぞれに変動パターン乱数に対応する判定値が設定されることなく、全体に共通する判定値が設定され、遊技状態及び当否判定用乱数記憶領域5131に記憶される当否判定用乱数の数(第一特別図柄表示器84の第一特別図柄の変動表示を開始する場合には第一特別図柄保留カウンタ903のカウンタ値、第二特別図柄表示器90の第二特別図柄の変動表示を開始する場合には第二特別図柄保留カウンタ913のカウンタ値)に応じた変動パターンを選択する。

10

【0269】

具体的には、リーチしない場合に遊技状態が通常遊技状態のときには当否判定用乱数記憶領域5131に記憶される当否判定用乱数の数(第一特別図柄表示器84の第一特別図柄の変動表示を開始する場合には第一特別図柄保留カウンタ903のカウンタ値、第二特別図柄表示器90の第二特別図柄の変動表示を開始する場合には第二特別図柄保留カウンタ913のカウンタ値)が1又は2であれば変動パターン番号1の変動パターンに決定し、当否判定用乱数記憶領域5131に記憶される当否判定用乱数の数(第一特別図柄表示器84の第一特別図柄の変動表示を開始する場合には第一特別図柄保留カウンタ903のカウンタ値、第二特別図柄表示器90の第二特別図柄の変動表示を開始する場合には第二特別図柄保留カウンタ913のカウンタ値)が3であれば変動パターン番号2の変動パターンに決定し、当否判定用乱数記憶領域5131に記憶される当否判定用乱数の数(第一特別図柄表示器84の第一特別図柄の変動表示を開始する場合には第一特別図柄保留カウンタ903のカウンタ値、第二特別図柄表示器90の第二特別図柄の変動表示を開始する場合には第二特別図柄保留カウンタ913のカウンタ値)が4であれば変動パターン番号3の変動パターンに決定する。

20

【0270】

また、リーチしない場合に、遊技状態が有利遊技状態又は時短遊技状態のときには当否判定用乱数記憶領域5131に記憶される当否判定用乱数の数(第一特別図柄表示器84の第一特別図柄の変動表示を開始する場合には第一特別図柄保留カウンタ903のカウンタ値、第二特別図柄表示器90の第二特別図柄の変動表示を開始する場合には第二特別図柄保留カウンタ913のカウンタ値)が1又は2であれば変動パターン番号4の変動パターンに決定し、当否判定用乱数記憶領域5131に記憶される当否判定用乱数の数(第一特別図柄表示器84の第一特別図柄の変動表示を開始する場合には第一特別図柄保留カウンタ903のカウンタ値、第二特別図柄表示器90の第二特別図柄の変動表示を開始する場合には第二特別図柄保留カウンタ913のカウンタ値)が3又は4であれば変動パターン番号5の変動パターンに決定する。

30

【0271】

そして、はずれに応じた変動パターンを決定すると、ステップS1560に進んで変動時間値をセットし、処理フラグを「2」に更新(ステップS1570)して変動パターン設定処理を終了する。

40

【0272】

なお、この変動パターン設定処理において第一特別図柄に対応する変動パターンに設定されていれば該設定された変動パターンに基づいて第一特別図柄表示器84における複数のLEDを所定の点灯パターンで表示制御して第一特別図柄の変動表示を実行し、第二特別図柄に対応する変動パターンに設定されていれば該設定された変動パターンに基づいて第二特別図柄表示器86における複数のLEDを所定の点灯パターンで表示制御して第二特別図柄の変動表示を実行する。

【0273】

また、第一特別図柄に対応する変動パターンを設定したときには出力データ設定処理(ステップS260)を実行して、設定している変動パターンに応じた第一特別図柄の変動

50

表示を開始することを通知するコマンド（第一変動パターンコマンド）を生成し、第二特別図柄に対応する変動パターンを設定したときには出力データ設定処理（ステップS260）を実行して、設定している変動パターンに応じた第二特別図柄の変動表示を開始することを通知するコマンド（第二変動パターンコマンド）を生成し、コマンド送信処理（ステップS270）にて周辺制御基板810に送信する。これにより、周辺制御基板810のCPU811は、演出表示装置115、発光装置ユニット80、スピーカ144、341及び枠装飾ランプ842等を駆動制御して第一特別図柄表示器84にて実行される第一特別図柄の変動表示及び第二特別図柄表示器86にて実行される第二特別図柄の変動表示に対応する装飾図柄651の変動表示を実行する。

【0274】

また、本例では第一特別図柄表示器84の第一特別図柄の変動表示を開始する場合と、第二特別図柄表示器90の第二特別図柄の変動表示を開始する場合と、で共通の変動パターンテーブルを選択するように構成したが、第一特別図柄表示器84の第一特別図柄の変動表示を開始する場合に選択する変動パターンテーブルと、第二特別図柄表示器90の第二特別図柄の変動表示を開始する場合に選択する変動パターンテーブルと、を別々に備えるように構成してもよい。

〔変動中処理について〕

次に、図51に基づいて、変動中処理について説明する。図51は、変動中処理の一例を示すフローチャートである。変動中処理では、先ず、第一特別図柄又は第二特別図柄が変動中であるか否かを判断する（ステップS1801）。ここで、第一特別図柄表示器84が変動中であれば第一特別図柄が変動中であると判断され、第二特別図柄表示器86が変動中であれば第二特別図柄が変動中であると判断される。第一特別図柄及び第二特別図柄が変動中でなければ（ステップS1801におけるNO）、そのまま、変動中処理を終了する。

【0275】

ステップS1801において第一特別図柄若しくは第二特別図柄が変動中であると判断すると（ステップS1801におけるYES）、ステップS1802に進み、変動時間が終了しているか否かを判断する。具体的には、変動パターン設定処理においてタイマにセットした変動時間が経過したか否かを判断する。ここで、変動時間が経過していなければ、変動時間が経過するまで待機する（ステップS1802におけるNO）。変動時間が経過すると（ステップS1802におけるYES）、第一特別図柄表示器84にて実行される第一特別図柄の変動表示又は第二特別図柄表示器86にて実行される第二特別図柄の変動表示を停止する（ステップS1803）。即ち、第一特別図柄表示器84にて第一特別図柄の変動表示を実行していれば第一特別図柄の変動表示を停止して第一特別図柄抽選手段900の抽選結果を導出表示（確定表示）し、第二特別図柄表示器86にて第二特別図柄の変動表示を実行していれば第二特別図柄の変動表示を停止して第二特別図柄抽選手段910の抽選結果を導出表示する。

【0276】

特別図柄の変動を停止すると（ステップS1803）、複数の大当たり種別のうちいずれかの大当たりフラグがON状態であるか否かを判断する（ステップS1804）。即ち、今回の変動が停止して抽選結果が導出された結果、いずれかの大当たり遊技を開始するか否かを判断する。いずれかの大当たりフラグがON状態であると（ステップS1804におけるYES）、処理フラグを「3」に更新し（ステップS1805）、変動中処理を終了する。いずれの大当たりフラグもON状態でなければ（ステップS1804におけるNO）、次に小当たりフラグがON状態であるか否かを判断する（ステップS1806）。即ち、今回の変動が停止して抽選結果が導出された結果、小当たり遊技を開始するか否かを判断する。小当たりフラグがON状態であると（ステップS1806におけるYES）、処理フラグを「4」に更新し（ステップS1807）、変動中処理を終了する。小当たりフラグがON状態でなければ（ステップS1806におけるNO）、処理フラグを「0」に更新し（ステップS1808）、変動中処理を終了する。

【0277】

また、第一特別図柄表示器84にて実行される第一特別図柄の変動表示を停止するときには出力データ設定処理（ステップS260）を実行して第一特別図柄の変動表示を停止することを通知するコマンド（第一特図停止コマンド）を生成し、第二特別図柄表示器86にて実行される第二特別図柄の変動表示を停止するときには出力データ設定処理（ステップS260）を実行して第二特別図柄の変動表示を停止することを通知するコマンド（第二特図停止コマンド）を生成し、コマンド送信処理（ステップS270）にて周辺制御基板810に送信する。これにより、周辺制御基板810のCPU811は、第一特別図柄表示器84にて実行される第一特別図柄の変動表示及び第二特別図柄表示器86にて実行される第二特別図柄の変動表示に対応する装飾図柄651の変動表示を停止して特別図柄の抽選結果に応じた装飾図柄651の停止図柄を導出表示する。

10

【0278】

上述したように、第一特別図柄及び第二特別図柄の変動表示を開始するときには、特別図柄（第一特別図柄及び第二特別図柄）の変動表示の表示結果（大当たりか否か、小当たりか否か、大当たりの種別）及び特別図柄の種別に応じた変動パターンを設定し、該変動パターンを通知するコマンド（第一変動パターンコマンド、第二変動パターンコマンド）を周辺制御基板810に送信する。すなわち周辺制御基板810のCPU811は変動パターンを通知するコマンドに基づいて当該変動表示の表示結果を判断し、第一特別図柄及び第二特別図柄の変動表示を停止することを通知するコマンドを受信したときに変動パターンを通知するコマンドに基づいて判断した表示結果に応じた装飾図柄651の停止図柄を導出表示する。なお、変動パターンを通知するコマンド（第一変動パターンコマンド、第二変動パターンコマンド）とは別に変動表示の表示結果を通知するコマンド（第一特別図柄表示器84にて実行される第一特別図柄の変動表示の表示結果を通知する第一停止図柄コマンド、第二特別図柄表示器86にて実行される第二特別図柄の変動表示の表示結果を通知する第二停止図柄コマンド）を生成して、周辺制御基板810に送信するようにしてもよい。

20

【0279】

また、第一特別図柄又は第二特別図柄の変動表示を停止したときに何れかの当たりフラグがON状態であると判断された場合には、出力データ設定処理（ステップS260）を実行して当たりフラグに応じた当たり種別の当たり遊技を開始することを通知するコマンド（第一大当たりに応じた大当たり遊技を開始することを通知する第一大当たり開始コマンド、第二大当たりに応じた大当たり遊技を開始することを通知する第二大当たり開始コマンド、第三大当たりに応じた大当たり遊技を開始することを通知する第三大当たり開始コマンド）を生成し、第一特別図柄又は第二特別図柄の変動表示を停止したときに小当たりフラグがON状態であると判断された場合には、出力データ設定処理（ステップS260）を実行して小当たり遊技を開始することを通知するコマンド（小当たり開始コマンド）を生成し、コマンド送信処理（ステップS270）にて周辺制御基板810に送信する。これにより、周辺制御基板810のCPU811は、演出表示装置115、発光装置ユニット80、スピーカ144、341及び枠装飾ランプ842等を駆動制御して当たり種別に応じた大当たり遊技を開始すること又は小当たりを開始することを通知する演出等を行う。

30

40

[大当たり遊技開始処理について]

次に、図52に基づいて、大当たり遊技開始処理について説明する。この大当たり遊技開始処理では、まず、確率変動機能が作動中であるか否かを判断する（ステップS2001）。上述のように、大当たり遊技が実行されているときは確変機能が作動しないため、確変機能が作動している場合には、確変機能の作動を停止して（ステップS2002）、ステップS2003に進む。一方、ステップS2001において確変機能が作動していないと判断すると（ステップS2001におけるNO）、ステップS2002をスキップしてステップS2003に進む。

【0280】

50

ステップS2003では、開放延長機能が作動中であるか否かを判断する。上述のとおり、大当たり遊技が実行されているときは開放延長機能が作動しないため、開放延長機能が作動している場合には、開放延長機能の作動を停止して（ステップS2004）、ステップS2005に進む。一方、ステップS2003において開放延長機能が作動していないと判断すると（ステップS2003におけるNO）、ステップS2004をスキップしてステップS2006に進む。

【0281】

ステップS2005では、長開放大当たりであるか否かを判断する。具体的には、第一大当たりまたは第三大当たりが発生し、長開放大当たりフラグがON状態であれば長開放大当たりであると判断し（ステップS2005におけるYES）、長開放大当たり遊技時におけるラウンド回数（例えば15ラウンド）、1ラウンド当たりの大当たり遊技用開閉装置500の最大開放時間（例えば30sec）および最大入賞数（例えば9球）をセットする（ステップS2006）。そして、その後、ステップS2008に進んで処理フラグを「5」に更新し、大当たり遊技開始処理を終了する。

10

【0282】

一方、第二大当たりが発生したときには、ステップS2005において、短開放大当たりがON状態であれば長開放大当たりではなく短開放大当たりであると判断し（ステップS2005におけるNO）、短開放大当たり遊技時におけるラウンド回数（例えば2ラウンド）、1ラウンド当たりの大当たり遊技用開閉装置500の最大開放時間（例えば0.6sec）および最大入賞数（例えば3球）をセットし、ステップS2008に進む。

20

【0283】

ステップS2006では、大当たり遊技時におけるラウンド回数（例えば15ラウンド）、1ラウンド当たりの大当たり遊技用開閉装置500の最大開放時間（例えば30sec）および最大入賞数（例えば9球）をセットする。そして、その後、ステップS2008に進んで処理フラグを「5」に更新し、大当たり遊技開始処理を終了する。

【0284】

また、大当たり遊技開始処理を実行したときには、出力データ設定処理（ステップS260）を実行して所定のラウンドを開始することを通知するコマンド（第一大当たりに応じた大当たり遊技の実行するラウンドに応じた第一大当たりラウンド開始コマンド、第二大当たりに応じた大当たり遊技の実行するラウンドに応じた第二大当たりラウンド開始コマンド、第三大当たりに応じた大当たり遊技の実行するラウンドに応じた第三大当たりラウンド開始コマンド）を生成し、コマンド送信処理（ステップS270）にて周辺制御基板810に送信する。これにより、周辺制御基板810のCPU811は、演出表示装置115、発光装置ユニット80、スピーカ144、341及び枠装飾ランプ842等を駆動制御して大当たり遊技のラウンドを開始することを通知する演出等を行う。

30

〔小当たり遊技開始処理について〕

次に、図53に基づいて、小当たり遊技開始処理について説明する。この小当たり遊技開始処理では、まず、小当たり遊技時における大当たり遊技用開閉装置500の開閉回数（例えば1回）、1回当たりの大当たり遊技用開閉装置500の最大開放時間（例えば0.3sec）、最大入賞数（例えば3球）をセットする。その後、処理フラグを「6」に更新して小当たり遊技開始処理を終了する。

40

【0285】

また、小当たり遊技開始処理を実行したときには、出力データ設定処理（ステップS260）を実行して大入賞口を開放することを通知するコマンド（大当たり遊技用開閉装置500における開閉動作回数に応じた小当たり開閉動作開始コマンド）を生成し、コマンド送信処理（ステップS270）にて周辺制御基板810に送信する。これにより、周辺制御基板810のCPU811は、演出表示装置115、発光装置ユニット80、スピーカ144、341及び枠装飾ランプ842等を駆動制御して小当たり遊技における大当たり遊技用開閉装置500の開閉動作を開始することを通知する演出等を行う。

〔特別電動役物大当たり制御処理〕

50

次に、図 5 4 に基づいて、特別電動役物大当たり制御処理について説明する。特別電動役物大当たり制御処理においては、まず、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 が開放中であるか否かを判断する（ステップ S 2 4 0 1）。大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 が開放中であれば（ステップ S 2 4 0 1 における Y E S）、予めセットされた大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の最大開放時間が経過したか否かを判断する（ステップ S 2 4 0 2）。具体的には、ステップ S 2 0 0 6 またはステップ S 2 0 0 7 においてセットされた最大開放時間が経過したか否かを判断する。大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の最大開放時間が経過したと判断すると（ステップ S 2 4 0 2 における Y E S）、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 を閉鎖して（ステップ S 2 4 0 4）、ステップ S 2 4 0 5 に進む。

【0 2 8 6】

10

ステップ S 2 4 0 2 において大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の開放時間が経過していなければ（ステップ S 2 4 0 2 における N O）、予めセットされた最大入賞数の遊技球が大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 に受け入れられたか否かを判断する（ステップ S 2 4 0 3）。具体的には、開閉装置カウントセンサ 7 7 6 によるカウント値が、ステップ S 2 0 0 6 またはステップ S 2 0 0 7 においてセットされた最大入賞数に達したか否かを判断する。大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 に最大入賞数の遊技球が受け入れられたと判断すると（ステップ S 2 4 0 3 における Y E S）、ステップ S 2 4 0 4 に進み、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 を閉鎖する。一方、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 に最大入賞数の遊技球が受け入れられていなければ、ステップ S 2 4 0 2 に戻る。

【0 2 8 7】

20

ステップ S 2 4 0 5 では、予めセットされたラウンド数に達したか否かを判断する（ステップ S 2 4 0 5）。具体的には、ステップ S 2 0 0 6 またはステップ S 2 0 0 7 においてセットされたラウンド数に達したか否かを判断する。ここで、予めセットされたラウンド数に達していれば（ステップ S 2 4 0 5 における Y E S）ステップ S 2 4 0 7 に進み、大当たりフラグ（第一～第三大当たりフラグのうち O N 状態となっているフラグ）を O F F にする。一方、予めセットされたラウンド数に達していなければ（ステップ S 2 4 0 5 における N O）、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の開放処理を行い（ステップ S 2 4 0 6）、ステップ S 2 4 0 2 に戻る。

【0 2 8 8】

なお、ステップ S 2 4 0 1 において、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 が開放中でないと判断されると（ステップ S 2 4 0 1 における N O）、ステップ S 2 4 0 5 に進む。

30

【0 2 8 9】

ステップ S 2 4 0 7 において大当たりフラグを O F F にしたのち、確変機能を作動すべきか否かを判断し（ステップ S 2 4 0 8）、確変機能を作動すべきであれば確変機能の作動処理を行う（ステップ S 2 4 0 9）。具体的には、ステップ S 2 4 0 7 において O F F にされた大当たりフラグが、第一大当たりフラグまたは第二大当たりフラグであれば、確変機能を作動する。即ち、大当たりの種別が、第一大当たりまたは第二大当たりであれば、確変機能を作動する。

【0 2 9 0】

次いで、開放延長機能を作動すべきか否かを判断し（ステップ S 2 4 0 8）、開放延長機能を作動すべきであれば開放延長機能の作動処理を行う（ステップ S 2 4 1 1）。その後、処理フラグを「0」に更新し（ステップ S 2 4 1 5）、特別役物大当たり制御処理を終了する。一方、ステップ S 2 4 1 0 において開放延長機能を作動させないと判断された場合（ステップ S 2 4 1 0 における N O）にも、ステップ S 2 4 1 5 に進んで処理フラグを「0」に更新し、特別電動役物大当たり制御処理を終了する。

40

【0 2 9 1】

上記ステップ S 2 4 0 8 において、確変機能を作動すべきでない当たり（第三大当たり）に当選している旨判断されたときも（ステップ S 2 4 0 8 における N O）、開放延長機能の作動処理を行う（ステップ S 2 4 1 3）。そしてこの後、開放延長機能の作動回数（例えば特別図柄の変動表示の実行回数が 1 0 0 回に達するまで）を設定した時点で（ステ

50

ップS 2 4 1 4)、ステップS 2 4 1 5に進んで処理フラグを「0」に更新し、特別電動役物大当たり制御処理を終了する。

【0 2 9 2】

上述のように、本実施形態においては、第一～第三大当たりのいずれの大当たりに当選した場合でも、開放延長機能が作動させられるが(ステップS 2 4 1 1, S 2 4 1 3)、当選した大当たりに基づいて開放延長機能を作動するか否かを決定するようにしてもよい。これにより、大当たり遊技の終了後の遊技状態をさらに多様化し、興趣の低下を抑制できる。

【0 2 9 3】

なお、大当たり遊技用開閉装置5 0 0を閉鎖したときに予めセットされたラウンド数に達していなければ、出力データ設定処理(ステップS 2 6 0)を実行して所定のラウンドを終了することを通知するコマンド(第一大当たりに応じた大当たり遊技の終了するラウンドに応じた第一大当たりラウンド終了コマンド、第二大当たりの終了するラウンドに応じた第二大当たりラウンド終了コマンド、第三大当たりの終了するラウンドに応じた第三大当たりラウンド終了コマンド)を生成し、コマンド送信処理(ステップS 2 7 0)にて周辺制御基板8 1 0に送信する。これにより、周辺制御基板8 1 0のCPU 8 1 1は、演出表示装置1 1 5、発光装置ユニット8 0、スピーカ1 4 4, 3 4 1及び枠装飾ランプ8 4 2等を駆動制御して大当たり遊技のラウンド間の演出等を行う。また、大当たり遊技用開閉装置5 0 0を閉鎖したときに予めセットされたラウンド数に達していれば、出力データ設定処理(ステップS 2 6 0)を実行して大当たり種別に応じた大当たり遊技を終了することを通知するコマンド(第一大当たりに応じた大当たり遊技を終了することを通知する第一大当たり終了コマンド、第二大当たりに応じた大当たり遊技を終了することを通知する第二大当たり終了コマンド、第三大当たりに応じた大当たり遊技を終了することを通知する第三大当たり終了コマンド)を生成し、コマンド送信処理(ステップS 2 7 0)にて周辺制御基板8 1 0に送信する。これにより、周辺制御基板8 1 0のCPU 8 1 1は、演出表示装置1 1 5、発光装置ユニット8 0、スピーカ1 4 4, 3 4 1及び枠装飾ランプ8 4 2等を駆動制御して大当たり遊技の終了を通知する演出等を行う。

[特別電動役物小当たり制御処理]

次に、図5 5に基づいて、特別電動役物小当たり制御処理について説明する。特別電動役物小当たり制御処理では、まず、ステップS 2 2 0 1においてセットされた最大入賞数の遊技球が大当たり遊技用開閉装置5 0 0に入賞したか否かを判断する(ステップS 2 5 0 1)。最大入賞数の遊技球が大当たり遊技用開閉装置5 0 0に入賞していれば(ステップS 2 5 0 1におけるYES)、大当たり遊技用開閉装置5 0 0が開閉中か否かを判断する(ステップS 2 5 0 2)。大当たり遊技用開閉装置5 0 0が開閉中であれば(ステップS 2 5 0 2におけるYES)、大当たり遊技用開閉装置5 0 0を閉鎖して(ステップS 2 5 0 3)、小当たりフラグをOFF状態にする(ステップS 2 5 0 9)。ステップS 2 5 0 2において大当たり遊技用開閉装置5 0 0が開放中でなければ(即ち閉鎖していれば)、ステップS 2 5 0 9に進み、小当たりフラグをOFF状態にする。そして、その後、ステップS 2 5 1 0に進み、処理フラグを「0」に更新して、特別電動役物小当たり制御処理を終了する。

【0 2 9 4】

ステップS 2 5 0 1において最大入賞数の遊技球が大当たり遊技用開閉装置5 0 0に入賞していないと判断すると、大当たり遊技用開閉装置5 0 0が開放中であるか否かを判断する(ステップS 2 5 0 4)。ここで、大当たり遊技用開閉装置5 0 0が開放中であれば(ステップS 2 5 0 4におけるYES)、ステップS 2 2 0 1において予めセットされた開放時間が経過しているか否かを判断し(ステップS 2 5 0 5)、開放時間が経過していれば(ステップS 2 5 0 5におけるYES)、大当たり遊技用開閉装置5 0 0を閉鎖する(ステップS 2 5 0 6)。その後、大当たり遊技用開閉装置5 0 0の開閉回数が、ステップS 2 2 0 1において予めセットされた回数に達しているか否かを判断し(ステップS 2 5 0 7)、当該予めセットされた回数に達していれば(ステップS 2 5 0 7におけるYE

S)、小当たりフラグをOFFにした(ステップS2509)のち、処理フラグを「0」に更新する(ステップS2510)。ステップS2504において大当たり遊技用開閉装置500が開放中でないと判断すると(ステップS2504におけるNO)、ステップS2507に進む。

【0295】

なお、ステップS2505において大当たり遊技用開閉装置500の開放時間が予め定めた時間を経過していないと判断したとき(ステップS2505におけるNO)、ステップS2501に戻る。また、ステップS2507において大当たり遊技用開閉装置500の開放回数が予め定めた回数に達していないと判断したとき(ステップS2507におけるNO)、大当たり遊技用開閉装置500を再び開放し(ステップS2508)、その後、ステップS2501に戻る。

10

【0296】

このように、予めセットされた遊技球が大当たり遊技用開閉装置500に入賞したと判断すると(ステップS2501におけるYES)、ステップS2201において予めセットされた大当たり遊技用開閉装置500の開閉回数に達したか否かに拘らず、特別電動役物小当たり制御処理を終了する。すなわち、小当たり遊技を開始してから大当たり遊技用開閉装置500の開放回数が予め定めた回数に達するまでと大当たり遊技用開閉装置500に入賞した遊技球の個数が予め定められた個数に達するまでのいずれか一方が成立したことに基づいて小当たり遊技を終了させる。

【0297】

20

なお、上述したようにこの実施の形態では、小当たり遊技として大入賞口開閉装置500の開閉動作を1回行う。そして、大当たり遊技用開閉装置500を閉鎖したときには、出力データ設定処理(ステップS260)を実行して小当たり遊技を終了することを通知するコマンド(小当たり終了コマンド)を生成し、コマンド送信処理(ステップS270)にて周辺制御基板810に送信する。これにより、周辺制御基板810のCPU811は、演出表示装置115、発光装置ユニット80、スピーカ144、341及び枠装飾ランプ842等を駆動制御して小当たり遊技の終了を通知する演出等を行う。

[サブメイン処理]

次に、周辺制御基板810に搭載されるCPU811によって実行される処理について説明する。図57は、当該パチンコ機1に電源が投入されるとき、上記周辺制御基板810のCPU811によって行われる制御についてその処理手順を示すフローチャートである。

30

【0298】

図57に示すように、パチンコ機1への電力供給が開始されると、CPU811は、初期設定処理を行う(ステップS501)。この初期設定処理は、周辺制御基板810に搭載されるRAM813をクリアする処理等が行われる。なお、この初期設定処理中では割込禁止となっており、初期設定処理のあと割込許可となる。初期設定処理(ステップS501)が終了すると、16ms経過フラグTがセットされたか否かを監視するループ処理を開始する(ステップS502)。

【0299】

40

この実施の形態では、CPU811は、2ms経過毎に割込を発生させ、2ms定常処理を実行する。2ms定常処理では、16ms経過監視カウンタをカウントアップする(16ms経過監視カウンタを1加算する)処理が実行され、16ms経過監視カウンタの値が8になったとき、すなわち、16ms経過したときに16ms経過フラグTをセットするとともに、16ms経過監視カウンタをリセット(0にする)処理が実行される。このように、16ms経過フラグTは、2ms定常処理にて16ms毎に「1」に設定(セット)され、通常は「0」に設定(リセット)されている。ステップS502で16ms経過フラグがセットされている(16ms経過フラグTが「1」)ときには、16ms経過フラグをリセットした後(ステップS503)、16ms定常処理を行う(ステップS504)。

50

【0300】

この16ms定常処理では、主制御基板710から受信したコマンドにもとづいて演出表示装置115、発光装置ユニット80、枠装飾ランプ842、スピーカ144、341等を制御する処理が実行される。16ms定常処理を終了すると、再びステップS502に戻り、16ms経過フラグTがセットされる毎に、つまり16ms毎に上述したステップS503～ステップS504を繰り返し行う。一方、ステップS502で16ms経過フラグTがセットされていない（16ms経過フラグTが「0」）ときには、16ms経過フラグTがセットされるまでループ処理を行う。

[16ms定常処理]

図58は、サブメイン処理にて16ms毎に実行される16ms定常処理の一例を示すフローチャートである。16ms定常処理において、CPU811は、ステップS601～ステップS607の処理を実行する。ステップS601のコマンド解析処理では、主制御基板710から受信したコマンドを解析する。ステップS602のタイマ更新処理では、装飾図柄651の変動表示を開始してからの経過時間を計測するタイマを更新したり、実行される演出（後述するミッション演出等）に用いられるタイマを更新したりする。ステップS603の演出制御処理では、主制御基板710から受信したコマンド（第一変動パターンコマンド、第二変動パターンコマンド）にもとづいて演出表示装置115に関わる制御処理を実行する。

【0301】

また、ステップS604の音制御処理では、スピーカ144、341に関わる制御処理を実行する。ステップS605のランプ制御処理では、発光装置ユニット80及び枠装飾ランプ842等のパチンコ機1に設けられたランプ・LEDに関わる制御処理を実行する。ステップS606の情報出力処理では、表示装置制御基板816及び発光装置制御基板848にコマンド（表示コマンド）を送信する処理及び枠装飾中継端子板240を介してスピーカ144、341や枠装飾ランプ842に対して駆動信号を出力する処理を行う。ステップS607の乱数更新処理では、演出制御処理（ステップS603）で各種設定に用いられる乱数を更新する処理を実行する。

【0302】

なお、16ms定常処理におけるステップS601～ステップS607の処理は16ms以内に終了する。仮に、16ms定常処理を開始してから当該16ms定常処理の終了までに16ms以上かかったとしても、16ms定常処理を開始してから16ms経過したときに直ぐに16ms定常処理を最初から（ステップS601のコマンド解析処理から）実行しない。すなわち、16ms定常処理の実行中に16ms経過したときには、16ms経過フラグのセットのみを行い、当該16ms定常処理の終了後にステップS502で16ms経過フラグがセットされていると判定されたときに16ms定常処理を開始する。

【0303】

また、この実施の形態では、16ms定常処理にて乱数更新処理（ステップS607）を実行して各種乱数を更新するように構成しているが、各種乱数を更新する時期（タイミング）はこれに限られるものではない。例えば、サブメイン処理におけるループ処理および16ms定常処理のいずれか一方または両方にて各種乱数を更新するように構成してもよい。

[タイマ更新処理]

図59は、タイマ更新処理（ステップS602）の一例を示すフローチャートである。タイマ更新処理において、CPU811は、演出開始フラグがオンしていれば（ステップS602a）、演出開始タイマを1減算し（ステップS602b）、演出実行フラグがオンしていれば（ステップS602c）、演出期間タイマを1減算するとともに（ステップS602d）、サブ統合側リングバッファに演出期間タイマのタイマ値に応じた残余期間コマンドを記憶し（ステップS602e）、演出時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップS602f）、演出実行フラグをオフする（ステップS602g）。また、装飾

図柄 6 5 1 の変動表示を実行していれば（ステップ S 6 0 2 h）、演出タイマを 1 加算し（ステップ S 6 0 2 i）、演出終了フラグがオンしていれば（ステップ S 6 0 2 j）、切替待機タイマを 1 減算して（ステップ S 6 0 2 k）、処理を終了する。

【0304】

なお、演出開始フラグは、後述するミッション演出を開始することを通知する演出を実行することを示すフラグであり、演出開始タイマは、後述するミッション演出を開始する演出を実行してミッションを提示するまでの待機時間を計測するタイマであり、演出実行フラグは、後述するミッション演出の実行中であることを示すフラグであり、演出期間タイマは、後述するミッション演出を実行可能な有効時間（ミッション期間）を計測するタイマであり、演出タイマは、装飾図柄 6 5 1 の変動表示を開始してからの経過時間（具体的には、変動演出開始処理（ステップ S 7 1 0）のステップ S 8 0 6 にて演出タイマに初期値をセットしてからの経過時間）を計測するタイマである。また、演出終了フラグは、後述するミッション演出を終了することを示すフラグであり、切替待機タイマはミッション演出を終了する場合に実行される演出（例えば達成演出や失敗演出など）の終了時期を示すタイマである。また、残余期間コマンドは、表示装置制御基板 8 1 6 に搭載される CPU 8 3 2 に後述するミッション期間の残り時間（有効時間）の表示制御を指令する表示コマンドであり、上記情報出力処理（ステップ S 6 0 6）が実行されたときに表示装置制御基板 8 1 6 及び発光装置制御基板 8 4 8 に送信される。また、装飾図柄 6 5 1 の変動表示を実行しているか否かは、後述する処理フラグを確認することにより判別可能である。具体的には、処理フラグが「2」又は「3」であるときには、装飾図柄 6 5 1 の変動表示を実行していると判断する。

【0305】

またこの例では、16ms 毎に実行される 16ms 定常処理（ステップ S 5 0 4）にてタイマ更新処理を実行し、各タイマ（演出開始タイマ、演出期間タイマ及び演出タイマ）は 16ms 毎に減算又は加算される。すなわち、各タイマによって示される時間（s）は、タイマ値に 16ms を乗算することにより得られる。そのため CPU 8 1 1 は、各タイマ（演出開始タイマ、演出期間タイマ及び演出タイマ）に時間（s）をセットする際に、セットする時間（s）を 16ms で除算することにより得られた値をセットしている。

〔演出制御処理〕

図 6 0 は、演出制御処理（ステップ S 6 0 3）の一例を示すフローチャートである。演出制御処理において、CPU 8 1 1 は、周辺制御基板 8 1 0 に搭載される RAM 8 1 3 に格納されている遊技の進行状況を示す処理選択フラグに応じて、以下の 6 つのプロセス処理の 1 つを選択的に実行することとなる。

【0306】

1. 処理選択フラグに「1」がセットされているときに、上記コマンド解析処理にて解析されたコマンド（第一変動パターンコマンド、第二変動パターンコマンド）に基づいて演出表示装置 1 1 5、発光装置ユニット 8 0、枠装飾ランプ 8 4 2、スピーカ 1 4 4、3 4 1 等を制御する処理などが行われる変動演出開始処理（ステップ S 7 1 0）

2. 処理選択フラグに「2」がセットされているときに、演出表示装置 1 1 5、発光装置ユニット 8 0、枠装飾ランプ 8 4 2、スピーカ 1 4 4、3 4 1 等の制御を開始してからの経過時間を計測し、経過時間に応じた演出表示装置 1 1 5、発光装置ユニット 8 0、枠装飾ランプ 8 4 2、スピーカ 1 4 4、3 4 1 等の制御を行うとともに、主制御基板 7 1 0 からコマンド（第一特図停止コマンド、第二特図停止コマンド）を受信したか否かを監視する変動演出中処理（ステップ S 7 2 0）

3. 処理選択フラグに「3」がセットされているときに、装飾図柄 6 5 1 を停止表示して所定の表示結果を導出表示するとともに、主制御基板 7 1 0 からコマンド（第一大当たり開始コマンド、第二大当たり開始コマンド、第三大当たり開始コマンド、小当たり開始コマンド）を受信したか否かを監視する変動演出終了処理（ステップ S 7 3 0）。

【0307】

4. 処理選択フラグに「4」がセットされているときに、大当たり遊技又は小当たり遊

技を開始するときに主制御基板 710 からのコマンド（第一大当たり開始コマンド、第二大当たり開始コマンド、第三大当たり開始コマンド、小当たり開始コマンド）に基づいて演出表示装置 115、発光装置ユニット 80、枠装飾ランプ 842、スピーカ 144、341 等を制御する処理を行う特別遊技開始前処理（ステップ S740）。

【0308】

5. 処理選択フラグに「5」がセットされているときに、大当たり遊技又は小当たりにて大当たり遊技用開閉装置 500 によって大入賞口を開放しているときに主制御基板 710 からのコマンド（第一大当たりラウンド開始コマンド、第二大当たりラウンド開始コマンド、第三大当たりラウンド開始コマンド、小当たり開閉動作開始コマンド）に基づいて演出表示装置 115、発光装置ユニット 80、枠装飾ランプ 842、スピーカ 144、341 等を制御する処理を行う特別遊技中処理（ステップ S750）。 10

【0309】

6. 処理選択フラグに「6」がセットされているときに、大当たり遊技又は小当たり遊技にて大当たり遊技用開閉装置 500 によって大入賞口を閉鎖しているときに主制御基板 710 からのコマンド（第一大当たりラウンド終了コマンド、第二大当たりラウンド終了コマンド、第三大当たりラウンド終了コマンド、第一大当たり終了コマンド、第二大当たり終了コマンド、第三大当たり終了コマンド、小当たり終了コマンド）に基づいて演出表示装置 115、発光装置ユニット 80、枠装飾ランプ 842、スピーカ 144、341 等を制御する処理を行う特別遊技終了処理（ステップ S760）。 20

【0310】

なお、上記処理選択フラグは、上述のステップ S501 の処理（図 57 参照）において「1」がセットされ、上記変動演出開始処理（ステップ S710）を行うべき旨を示すよう操作されている。

〔変動演出開始処理〕

図 61 は、上記変動演出開始処理（ステップ S710）についてその手順を示すフローチャートである。

【0311】

上記処理選択フラグに「1」がセットされ、当該変動演出開始処理を行うときには、同図 61 に示されるように、上記周辺制御基板 810 の CPU 811 は、まず、ステップ S801 の処理として、変動パターンコマンド（第一変動パターンコマンド、第二変動パターンコマンド）を受信したか否かを判別する。第一変動パターンコマンド及び第二変動パターンコマンドの一方を受信していれば、受信した変動パターンコマンドに基づく変動表示の結果として第一大当たりとなるか否かを判別し（ステップ S802）、第一大当たりとなる場合には装飾図柄 651 の停止図柄として特定大当たり図柄（左・中・右の装飾図柄 651a～651c の同一の特定図柄の組み合わせ、例えば「777」）に決定し（ステップ S803）、ステップ S805 に進む。 30

【0312】

また、受信した変動パターンコマンドに基づく変動表示の結果として第三大当たりとなる場合には（ステップ S810）、装飾図柄 651 の停止図柄として非特定大当たり図柄（左・中・右の装飾図柄 651a～651c の同一の非特定図柄の組み合わせ、例えば「222」）に決定し（ステップ S804）、ステップ S805 に進む。 40

【0313】

また、受信した変動パターンコマンドに基づく変動表示の結果として第二大当たり又は小当たりとなる場合には（ステップ S811）、装飾図柄 651 の停止図柄としてチャンス図柄（本例では「1」と「2」と「3」との全てを含む図柄の組み合わせ、例えば「123」、「213」等）に決定し（ステップ S812）、受信した変動パターンコマンドに基づく変動表示の結果として、第一大当たり、第二大当たり、第三大当たり及び小当たりのいずれにもならない場合、すなわちはずれとなる場合には装飾図柄 651 の停止図柄としてはずれ図柄（特定大当たり図柄、非特定大当たり図柄及びチャンス図柄とは異なる図柄であって、少なくとも 2 種類以上の図柄の組み合わせ）に決定する（ステップ 50

S 8 1 3)。その後、ステップ S 8 0 5に進む。

【0 3 1 4】

なお、受信した変動パターンコマンドによってはずれとなることを通知されたときに（ステップ S 8 1 3）、当該変動パターンコマンドによってリーチの発生も通知されていれば、具体的には上記変動パターン番号 6～変動パターン番号 9 の変動パターンの実行を指示する変動パターンコマンドを受信していれば、はずれ図柄として左装飾図柄 6 5 1 a と右装飾図柄 6 5 1 c とを同一の図柄に決定するとともに中装飾図柄 6 5 1 b を左装飾図柄 6 5 1 a 及び右装飾図柄 6 5 1 c とは異なる図柄の組み合わせ（リーチはずれ図柄）に決定し、リーチの発生を通知していなければ、はずれ図柄として少なくとも左装飾図柄 6 5 1 a と右装飾図柄 6 5 1 c とが異なる図柄の組み合わせ（通常はずれ図柄）に決定する。

10

【0 3 1 5】

停止表示する装飾図柄 6 5 1 を決定すると C P U 8 1 1 は、受信した変動パターンコマンドによって指示される変動パターンに応じたプロセスデータ 8 9 1 を選択し（ステップ S 8 0 5）、装飾図柄 6 5 1 の変動表示開始からの経過時間を計測する演出タイマに初期値「0」をセットした後（ステップ S 8 0 6）、受信した変動パターンコマンドに基づく変動表示に付加させる演出としてのミッション演出に関わる処理を実行するミッション演出設定処理を行う（ステップ S 8 0 7）。なお、ミッション演出について詳しくは後述するが、遊技者にミッション（例えば「3 分以内に「5」のリーチをかけろ！」や、「3 分以内に所定のキャラクタを出現させろ！」など）を提示して、該ミッションを達成する演出が実行された（「5」のリーチが発生した）ときに大当たり（本例では第一大当たり、第三大当たり）となることを示唆する演出である。

20

【0 3 1 6】

次いで、C P U 8 1 1 はサブ統合側送信リングバッファに変動パターン及び決定結果に応じた表示コマンドを記憶し（ステップ S 8 0 8）、変動演出中処理（ステップ S 7 2 0）にプロセス移行されるよう上述の処理選択フラグを「2」に更新した時点で（ステップ S 8 0 9）、この処理を終了する。サブ統合側送信リングバッファに変動パターン及び決定結果に応じた表示コマンド（具体的にはプロセスデータ 8 9 1 の先頭に記録される演出制御実行データに応じた表示コマンド）を記憶することにより上記情報出力処理（ステップ S 6 0 6）が実行されたときに表示装置制御基板 8 1 6 及び発光装置制御基板 8 4 8 に表示コマンドが送信され、該表示コマンドを受信したことに基づいて表示装置制御基板 8 1 6 の C P U 8 3 2 は演出表示装置 1 1 5 の表示制御を実行して装飾図柄 6 5 1 の変動表示等を行い、発光装置制御基板 8 4 8 は L E D 4 1 6 の発光制御を行う。

30

【0 3 1 7】

なお、本例では主制御基板 7 1 0 において特別図柄抽選手段（第一特別図柄抽選手段 9 0 0 及び第二特別図柄抽選手段 9 1 0）の抽選結果に応じた複数の変動パターンが設定される変動パターンテーブルを選択して該選択した変動パターンテーブルに設定される変動パターンのうちいずれかを変動パターン乱数に基づいて決定するように構成することで変動パターンコマンドに変動表示の結果を含む（変動表示の結果を判別できるように構成する）ように構成したが、変動パターンコマンドとは別に変動表示の結果を通知するコマンドを設けて主制御基板 7 1 0 において変動パターンコマンドを送信するとき若しくは変動パターンコマンドを送信する以前に周辺制御基板 8 1 0 に送信するように構成することで変動パターンコマンドに変動表示の結果を含まない（変動表示の結果を判別できないように構成する）ようにしてもよい。

40

【0 3 1 8】

また、ステップ S 8 0 1 で第一変動パターンコマンドと第二変動パターンコマンドとのいずれも受信していなければ、以降の処理を実行することなく処理を終了する。

[ミッション演出設定処理]

図 6 2 は、上記ミッション演出設定処理（ステップ S 9 0 2）についてその手順を示すフローチャートである。

【0 3 1 9】

50

ミッション演出設定処理を開始すると、同図62に示されるように、上記周辺制御基板810のCPU811は、ミッション演出を実行していることを示す演出実行フラグがオフであること（ステップS941）、及びリーチした後ははずれとする変動パターンコマンド（上記変動パターン番号6～変動パターン番号9の変動パターンの実行を指示する変動パターンコマンド（第一変動パターンコマンド、第二変動パターンコマンド））を受信していること（ステップS942）、を条件に、ミッション判定乱数を更新するカウンタからミッション判定乱数を取得し（ステップS943）、取得したミッション判定乱数と所定のミッション判定値が設定されるミッション判定テーブルとに基づいてミッション演出を実行するか否かを判定する（ステップS944）。

【0320】

すなわちミッション演出の実行中でなければ、受信した変動パターンコマンド（第一変動パターンコマンド、第二変動パターンコマンド）によってリーチしてはずれとすることを通知されたことを条件にミッション演出を実行するか否かを判定する。

【0321】

上述したように、CPU711は、当落判定用乱数に基づいてはずれ（第一大当たり、第二大当たり、第三大当たり、及び小当たりのいずれにも制御しない）とするときには、リーチ判定用乱数に基づいてリーチするか否かを判定する。また、リーチ判定用乱数に基づく判定処理では、リーチすると判定する割合よりもリーチしないと判定する割合を高めている。すなわち、当落判定用乱数に基づいてはずれとするときには主にリーチすることなくはずれとすることに決定する。ステップS942でリーチしてはずれとすることを条件とすることにより、ミッション演出が頻繁に実行されることを抑止し、ミッション演出が頻繁に実行されて当該ミッション演出にて大当たり（第一大当たり、第三大当たり）とならないことでミッション演出に対する期待を低下させることを抑止できる。また、受信した変動パターンコマンドによって大当たりとなることを通知されたときにはミッション演出を実行するか否かの判定を行わないため、ミッション演出を開始することを通知した変動表示の実行中にミッション演出を終了することを抑止し、ミッション演出を開始した後少なくとも1回の変動表示を実行することが可能になる。

【0322】

なお、第一大当たり及び第三大当たりとなる時（第二大当たりとなる時及び小当たりとなる時を含んでもよいし、含まないように構成してもよい）にもミッション演出を実行するか否かの判定を行うように構成してもよい。この場合には、疑似連続変動（主制御基板710から受信した1回の変動パターンコマンドに基づいて実行する装飾図柄651の複数回の変動表示）を実行して最初に実行する装飾図柄651の変動表示にてミッション演出を開始することを通知し、最後に実行する装飾図柄651の変動表示にてミッションを達成する演出を実行することによりミッションを達成したことを通知するように構成してもよい。これにより、ミッション演出を開始することを通知する変動表示にてミッションを達成させる演出が実行されることを抑止でき、ミッション演出の開始を通知してから複数回の変動表示が実行された後にミッションを達成させる演出が実行されたと錯覚させることができる。

【0323】

また、CPU811は、ミッション演出すると判定したときには、ミッション演出を開始することを示すミッション開始フラグをオンし（ステップS945）、演出決定乱数を更新するカウンタから演出決定乱数を取得し（ステップS946）、取得した演出決定乱数と複数種類のミッション（例えば「1」のリーチ、「2」のリーチ・・・「8」のリーチ、「9」のリーチ）の各々に演出決定値が設定される演出決定テーブルとに基づいてミッション（ミッション演出にて大当たり（第一大当たり、第三大当たり）となったときに実行する演出：提示するミッションの内容（提示内容））を決定する（ステップS947）。この例では、ミッション演出として、「1」～「9」の装飾図柄651のうち所定の図柄でリーチとなったときには大当たり（第一大当たり、第三大当たり）となることを通知する。例えば、ミッション演出を開始するときに、ミッションとして「7のリーチを掛

10

20

30

40

50

けろ！」を演出表示装置 1 1 5 に表示制御し、ミッション演出を実行可能な有効時間内に第一大当たり又は第三大当たりとなる場合には、提示したミッションを達成させる演出、具体的には第一大当たり又は第三大当たりとなる変動パターンコマンドを受信したことに応じて左・中・右の装飾図柄 6 5 1 の変動表示を開始して左装飾図柄 6 5 1 a 及び右装飾図柄 6 5 1 c に「7」の図柄を停止表示させてリーチを発生させ、ミッションを達成したことを通知する。

【0 3 2 4】

なお、特定図柄のうちいずれかを指定して（例えば「1」）該特定図柄でリーチとなったことに基づいて大当たりとなることを通知してミッション演出を開始した場合に、ミッション期間内に第三大当たりとなる変動パターンコマンドを受信したときには提示したミッションに応じた特定図柄のリーチを発生させてミッションを達成する演出を実行した後、左装飾図柄 6 5 1 a 及び右装飾図柄 6 5 1 c に停止表示される同一の特定図柄を同一の非特定図柄に変更して該非特定図柄と同一の非特定図柄を中装飾図柄 6 5 1 b に停止表示して非特定大当たり図柄を停止表示するようにしてもよいし、特定大当たり図柄を停止表示した後に特定大当たり図柄を非特定大当たり図柄に切り替えてもよいし、大当たり遊技の実行中に実際は非特定大当たり図柄であることを通知する演出を実行するようにしてもよいし、提示したミッションに応じた特定図柄のリーチを発生させることなく、すなわちミッション演出にて提示したミッションを達成させる演出を実行することなく、非特定図柄のリーチを発生させて非特定大当たり図柄を停止表示するようにしてもよい。

【0 3 2 5】

また、非特定図柄のうちいずれかを指定して（例えば「2」）該非特定図柄でリーチとなったことに基づいて大当たりとなることを通知してミッション演出を開始した場合に、ミッション期間内に第一大当たりとなる変動パターンコマンドを受信したときには提示したミッションに応じた非特定図柄のリーチを発生させてミッションを達成する演出を実行した後、左装飾図柄 6 5 1 a 及び右装飾図柄 6 5 1 c に停止表示される同一の非特定図柄を同一の特定図柄に変更して該特定図柄と同一の特定図柄を中装飾図柄 6 5 1 b に停止表示して特定大当たり図柄を停止表示するようにしてもよいし、非特定大当たり図柄を停止表示した後に当該非特定大当たり図柄を特定大当たり図柄に切り替えてもよいし、大当たり遊技の実行中に実際は特定大当たり図柄であることを通知する演出を実行するようにしてもよい。

【0 3 2 6】

また、特定図柄のいずれかを指定することなく、常に非特定図柄のいずれかを指定して該非特定図柄でリーチとなったことに基づいて大当たりとなることを通知してミッション演出を開始するように構成してもよい。この場合には、指定した非特定図柄のリーチを発生させてミッションを達成する演出を実行した後、左装飾図柄 6 5 1 a 及び右装飾図柄 6 5 1 c に停止表示される同一の非特定図柄を同一の特定図柄に変更して特定大当たり図柄を停止表示するようにしてもよいし、非特定大当たり図柄を停止表示した後に当該非特定大当たり図柄を特定大当たり図柄に切り替えてもよいし、大当たり遊技の実行中に実際は特定大当たり図柄であることを通知する演出を実行するようにしてもよい。これにより、ミッションを達成させる演出が実行されるか否かだけでなく、ミッション演出の実行中にミッションを達成させる演出が実行されたときに特定大当たり図柄となるか否かにも注目させることができるため、遊技興趣を向上させることができる。

【0 3 2 7】

また、変動表示を開始してからミッション演出の開始を通知する演出を実行してミッションを提示するまでの提示待機時間を演出開始タイマにセットするとともに（ステップ S 9 4 8）、ミッション演出を実行可能な有効時間（ミッション期間）を演出期間タイマにセットする（ステップ S 9 4 9）。また、受信した変動パターンコマンドに応じた複数種類のプロセスデータ 8 9 1 のうちミッション演出開始時のプロセスデータ 8 9 1 を選択し、該選択後のプロセスデータ 8 9 1 を変動演出開始処理のステップ S 8 0 5 で選択したプロセスデータ 8 9 1 に替えて当該変動表示にて実行するプロセスデータ 8 9 1 に設定する

(ステップS950)。

【0328】

また、ステップS947で決定したミッション(「1」のリーチ、「2」のリーチ・・・「8」のリーチ、「9」のリーチのいずれか)はステップS950にて演出結果バッファに記憶され、ミッション演出開始時のプロセスデータ891に基づく制御を実行して演出結果バッファに記憶されたミッションを通知するとともに、ミッション期間内に大当たりとなる変動パターンコマンドを受信したときに演出結果バッファに記憶されるミッションを確認して該ミッションに応じた表示を実行する。

【0329】

また、ステップS941で演出実行フラグがオンしている場合、すなわちミッション演出の実行中に(ステップS941)、演出期間タイマによって特定可能なミッション期間の残り時間が、変動演出開始処理のステップS805で選択したプロセスデータ891に設定されている右装飾図柄停止待ち時間(左・中・右の装飾図柄651の変動表示を開始してから左装飾図柄651aと右装飾図柄651cとの両方を停止表示するまでの時間)よりも短いことを条件に(ステップS951)、ミッション終了設定処理を実行する(ステップS952)。そしてミッション終了設定処理を終了するとミッション演出設定処理を終了する。

【0330】

また、ミッション期間の残り時間が変動演出開始処理のステップS805で選択したプロセスデータ891に設定されている右装飾図柄停止待ち時間よりも長ければ(ステップS951)、受信した変動パターンコマンドによって第一大当たり及び第三大当たりとなることを通知されているか否かを判定する(ステップS953)。このとき、第一大当たり及び第三大当たり以外となること(この例では第二大当たり、小当たり、はずれのいずれか)を通知されていれば、以降の処理を実行することなくミッション演出設定処理を終了する。

【0331】

一方、受信した変動パターンコマンドによって第一大当たり又は第三大当たりとなることを通知されている場合に(ステップS953)、ミッションとして特定図柄のリーチを提示していれば、すなわち演出結果バッファに記憶されるミッションとして特定図柄のリーチとなることを記憶していれば(ステップS954)、受信した変動パターンコマンドに基づく変動表示の結果として第一大当たりとなることを通知されていることを条件に(ステップS955)、受信した変動パターンコマンドに応じた複数種類のプロセスデータ891のうちミッション達成時のプロセスデータ891を選択し、該選択後のプロセスデータ891を変動演出開始処理のステップS805で選択したプロセスデータ891に替えて当該変動表示にて実行するプロセスデータ891に設定するとともに(ステップS956)、変動演出開始処理のステップS803で決定した停止図柄を提示内容(ミッション)に応じた停止図柄(ミッションとして提示した特定図柄を左・中・右の装飾図柄651に停止表示した特定大当たり図柄)に変更して設定する(ステップS957)。そしてステップS961に進む。

【0332】

また、特定図柄のリーチとなったときに大当たりとなることを通知してミッション演出を開始した後、ミッション期間内に変動表示の結果として第三大当たりとなる変動パターンコマンドを受信した場合には(ステップS955)、ミッション達成時のプロセスデータ891に変更すること及び提示したミッションに応じた停止図柄に変更することなく、ステップS961に進む。すなわち、この例ではミッションとして特定図柄のリーチを提示した場合に変動パターンコマンドに基づく変動表示の結果として第三大当たりとなることを通知されていればミッションを達成する演出を実行することなく非特定大当たり図柄を停止表示して大当たり遊技に移行させる。

【0333】

また、特定図柄のリーチとなったときに大当たりとなることを通知してミッション演出

10

20

30

40

50

を開始した後、ミッション期間内に変動表示の結果として第三大当たりとなる変動パターンコマンドを受信した場合には、ミッションを達成する演出を実行するように制御、具体的には提示した特定図柄のリーチを表示することで大当たりとなることを通知した後、例えばリーチしている特定図柄を同一の非特定図柄に切り替えて表示することや、特定大当たり図柄を停止表示した後に停止表示した特定大当たり図柄を非特定大当たり図柄に切り替えて表示すること、大当たり遊技の実行中に非特定大当たり図柄であることを通知すること等により第三大当たりであることを通知する。このとき特定図柄のリーチが表示されることや特定大当たり図柄が停止表示されたことで第一大当たりとなったと認識したにも拘らず第一大当たりよりも不利な第三大当たりであることを通知されるため、大当たりとなったにも拘らず遊技興趣を著しく低下させるおそれがある。本例では特定図柄のリーチとなったときに大当たりとなることを通知してミッション演出を開始した後、ミッション期間内に変動表示の結果として第三大当たりとなる変動パターンコマンドを受信した場合にはミッションを達成する演出を実行することなく非特定大当たり図柄を停止表示して大当たり遊技に移行させるため、遊技興趣の低下を抑止することが可能であることに加えて、ミッションを達成させる演出が実行されない場合には大当たりとならないと思い込んでいる遊技者に意外性を与えることができ、第一大当たりよりも遊技者に与えられる利益が少ない第三大当たりとなったことを把握した場合であっても遊技興趣を低下させない。

10

【0334】

また、非特定図柄のリーチとなったときに大当たりとなることを通知してミッション演出を開始した後、ミッション期間内に変動表示の結果として第三大当たりとなる変動パターンコマンドを受信した場合には（ステップS958）、受信した変動パターンコマンドに応じた複数種類のプロセスデータ891のうちミッション達成時のプロセスデータ891を選択し、該選択後のプロセスデータ891を変動演出開始処理のステップS805で選択したプロセスデータ891に替えて当該変動表示にて実行するプロセスデータ891に設定し（ステップS956）、変動演出開始処理のステップS804で決定した停止図柄を提示内容（ミッション）に応じた停止図柄（ミッションとして提示した非特定図柄を左・中・右の装飾図柄651に停止表示した非特定大当たり図柄）に変更して設定する（ステップS957）。そしてステップS961に進む。

20

【0335】

また、非特定図柄のリーチとなったときに大当たりとなることを通知してミッション演出を開始した後、ミッション期間内に変動表示の結果として第一大当たりとなる変動パターンコマンドを受信した場合には（ステップS958）、受信した変動パターンコマンドに応じた複数種類のプロセスデータ891のうちミッション達成時の再変動プロセスデータ891を選択し、該選択後のプロセスデータ891を変動演出開始処理のステップS805で選択したプロセスデータ891に替えて当該変動表示にて実行するプロセスデータ891に設定し（ステップS959）、提示内容（ミッション）を仮停止図柄（ミッションとして提示した非特定図柄を左・中・右の装飾図柄651に停止表示した非特定大当たり図柄）に設定する（ステップS960）。そしてステップS961に進む。ミッション達成時の再変動プロセスデータ891に基づく変動表示では、ミッションとして提示した非特定図柄でリーチして非特定大当たり図柄を仮停止表示（上下や左右に揺動して完全には停止していない状態）した後、仮停止表示している装飾図柄651を再び変動表示して特定大当たり図柄で停止表示する再変動表示を実行する。なお、非特定図柄のリーチとなったときに大当たりとなることを通知してミッション演出を開始した後、ミッション期間内に変動表示の結果として第一大当たりとなる変動パターンコマンドを受信した場合には提示した非特定図柄でリーチして大当たりとなると認識させることにより遊技興趣を向上させることに加えて、非特定大当たり図柄が停止表示したことで第三大当たりとなったと認識した遊技者に、仮停止表示している非特定大当たり図柄を再変動表示して特定大当たり図柄を停止表示することによって第三大当たりよりも有利な第一大当たりになったことを通知するため、興趣を向上させることができる。また、非特定図柄のリーチとなったときに大当たりとなることを通知してミッション演出を開始した後に変動表示の結果として

30

40

50

第三大当たりとなる変動パターンコマンドを受信した場合にミッションとして提示した非特定図柄でリーチとなり、その後非特定大当たり図柄が停止表示された場合であっても第一大当たりに対する期待を抱かせることができ、遊技興趣の低下を抑止できる。

【0336】

なお、再変動表示として非特定大当たり図柄を仮停止表示した後に、該仮停止表示する非特定大当たり図柄を再び変動表示して特定大当たり図柄で停止表示するものを示したが、仮停止表示した大当たり図柄（非特定大当たり図柄、特定大当たり図柄）を再び変動表示して同一又は異なる大当たり図柄（非特定大当たり図柄、特定大当たり図柄）を停止表示するものを再変動表示といい、上記した例に限られるものではない。例えば再変動表示として、非特定大当たり図柄（例えば「222」）を仮停止表示した後に該仮停止表示した非特定大当たり図柄（「222」）を再び変動表示して同一（「222」）又は異なる（「444」等）非特定大当たり図柄を停止表示する制御、非特定大当たり図柄（例えば「222」）を仮停止表示した後に該仮停止表示した非特定大当たり図柄（「222」）を再び変動表示して非特定大当たり図柄（「111」等）を停止表示する制御、特定大当たり図柄（例えば「111」）を仮停止表示した後に該仮停止表示した特定大当たり図柄（「111」）を再び変動表示して同一（「111」）又は異なる（「333」等）特定大当たり図柄を停止表示する制御、特定大当たり図柄（例えば「111」）を仮停止表示した後に該仮停止表示した特定大当たり図柄（「111」）を再び変動表示して非特定大当たり図柄（「222」等）を停止表示する制御、のうちのいずれか又は任意の組み合わせ（全ての制御を実行するものであってもよい）を実行するように構成してもよい。

【0337】

次いで、切替待機タイマに右装飾図柄停止待ち時間をセットし（ステップS961）、ミッション演出を終了することを示す演出終了フラグをオンした後（ステップS962）、ミッション演出設定処理を終了する。なお、ミッション達成時のプロセスデータ891及びミッション達成時の再変動プロセスデータ891に変更した場合には切替待機タイマにセットされた右装飾図柄停止待ち時間が経過したときに提示したミッションを達成したことを通知する達成演出の実行を開始する。

【0338】

このように、ミッション演出を実行可能な有効時間内に受信した変動パターンコマンドによって第一大当たり又は第三大当たりとなることを通知されたときには、ミッション演出を開始するときに提示したミッション（演出結果バッファに記憶されるミッション）に応じた装飾図柄651のリーチ（装飾図柄651の「1」のリーチ、「2」のリーチ、・・・、「8」のリーチ、「9」のリーチのうち演出結果バッファに記憶される図柄のリーチ）を発生させ、ミッションを達成したことを通知する達成演出を実行する。一方、ミッション演出を開始してから第一大当たり及び第三大当たりとなることなくミッション演出を実行可能な有効時間が経過したときにはミッション演出を終了することを通知する演出表示を実行することなくミッション演出を終了させる。

【0339】

また、ミッション演出を実行可能な有効時間内に受信した変動パターンコマンドによって第一大当たり及び第三大当たり以外となることを通知されたときには、演出結果バッファに記憶されるミッション（提示内容）に応じた演出表示が実行されないように制御する。具体的には、変動演出開始処理のステップS813にてリーチを発生させることを通知する変動パターンコマンドを受信しているときにミッション実行フラグがオンしていれば、ミッション演出を開始するときに決定して演出結果バッファに記憶される図柄以外の図柄のリーチを発生させるようにリーチはずれ図柄を決定する。これにより、ミッション演出を実行可能な有効時間内に大当たり（第一大当たり、第三大当たり）とならないことを通知する変動パターンコマンドを受信したときにはミッション演出を開始するときに決定しているミッションを達成する演出の実行を規制し、大当たり（第一大当たり、第三大当たり）となることを通知する変動パターンコマンドを受信したときにだけミッション演出を開始するときに決定しているミッションを達成させる演出を実行することが可能となり

、ミッション演出を開始するときに提示したミッションを達成する演出を実行したときには必ず第一大当たり又は第三大当たりを発生させる。そのため、ミッション演出を開始するときに提示したミッションを達成させる演出が実行されたにも拘らず第一大当たり又は第三大当たりとならないことを抑止でき、ミッションを達成させる演出が実行されたにも拘らず第一大当たり又は第三大当たりとならないことによるミッション演出に対する期待の喪失を抑止できるとともに、遊技興趣を低下させることを抑止できる。

【0340】

また、この例では、周辺制御基板810のCPU811は、演出期間タイマを更新してミッション演出を開始してからの経過時間を計測するとともに、演出期間タイマのタイマ値によって示されるミッション演出を実行可能な有効時間を演出表示装置115に表示制

10

【0341】

図63は、上記ミッション終了設定処理（ステップS952）についてその手順を示すフローチャートである。

【0342】

ミッション終了設定処理を開始すると、同図63に示されるように、周辺制御基板810のCPU811は、受信した変動パターンコマンドによって第一大当たり又は第三大当たりとなることを通知されているか否かを判別し（ステップS971）、第一大当たり及び第三大当たりのいずれでもない場合には受信した変動パターンコマンドに応じた複数種類のプロセデータ891のうちミッション期間（ミッション演出の有効時間）の残り時間と略等しく、該ミッション期間の残り時間よりも短い右装飾図柄停止待ち時間が設定されるプロセデータ891を選択し、変動演出開始処理のステップS805で選択したプロセデータ891に替えて当該変動表示にて実行するプロセデータ891として設定した後（ステップS981）、ステップS979に進む。すなわち、実行する変動表示にて右装飾図柄651cを停止表示する以前にミッション期間を終了するプロセデータ891を選択している場合には、ミッション期間を終了する以前に右装飾図柄651cを停止表示するように制御する。

20

【0343】

具体的には、上記変動パターン番号1の通常変動では、通常、装飾図柄651の変動表示を開始してから9秒経過後に右装飾図柄651cを停止表示する。周辺制御基板810のROM812に記憶されるプロセデータ891には、変動パターン番号1に対応する複数種類のプロセデータ891として、右装飾図柄停止待ち時間を0秒から9秒までの間で異ならせた複数種類のプロセデータ891を含むように構成されている。本例では、変動パターン番号1に対応する複数種類のプロセデータ891は、通常の右装飾図柄停止待ち時間「9秒」が設定されて通常（右装飾図柄停止待ち時間を短縮しない場合）選択されるプロセデータ891と、短縮された右装飾図柄停止待ち時間「1秒」、「2秒」、「3秒」、「4秒」、「5秒」、「6秒」、「7秒」、及び「8秒」の各々が設定されて右装飾図柄停止待ち時間を短縮する場合に選択される8種類のプロセデータ891と、を含むように構成され、ミッション期間の残り時間よりも短い右装飾図柄停止待ち時間を選択するときには、ミッション期間の残り時間よりも短い右装飾図柄停止待ち時間が設定される8種類プロセデータ891のうち最もミッション期間の残り時間に近い右装飾図柄停止待ち時間が設定されるプロセデータ891を選択する。例えば、ミッション期間の残り時間が「3.4秒」の場合には右装飾図柄停止待ち時間として「3秒」が設定されたプロセデータ891を選択する。

30

40

【0344】

なお、少なくともミッション期間の残り時間よりも短い右装飾図柄停止待ち時間が設定されるプロセデータ891を選択するものであればよく、例えばミッション期間の残り時間が「8.5秒」である場合に「1秒」から「8秒」の右装飾図柄停止待ち時間が設定

50

されるプロセスデータ 891 のうちいずれかを選択するようにしてもよい。

【0345】

また、ミッション期間の残り時間が「1秒未満」であった場合には右装飾図柄停止待ち時間として「1秒」が設定されたプロセスデータ 891 を選択するようにしてもよい。この場合にはミッション期間の残り時間よりも長い右装飾図柄停止待ち時間が設定されるプロセスデータ 891 を選択することになるが、1秒未満の差であるため、ミッション期間の終了後に右装飾図柄 651c を停止表示したことを遊技者に悟られ難い。また、ミッション期間の残り時間が「1秒未満」であった場合にプロセスデータ 891 を変更することなく、ミッション期間が終了したものとしてミッション演出を実行していないときの状態で演出表示装置 115 を表示制御するようにしてもよい。すなわち、装飾図柄 651 の変動表示を開始するときにミッション期間が終了していたものとしてミッション演出に関する表示（制限時間の表示等）を消失させ、仮にミッションを達成させる演出が実行された場合であっても達成演出を実行しないようにしてもよい。

【0346】

また、受信した変動パターンコマンドによって第一大当たり又は第三大当たりとなることを通知されている場合に（ステップ S971）、ミッションとして非特定図柄のリーチを提示していれば、すなわち演出結果バッファに記憶されるミッションとして非特定図柄のリーチとなることを記憶していれば（ステップ S972）、受信した変動パターンコマンドに基づく変動表示の結果として第一大当たりとなることを通知されていることを条件に（ステップ S973）、受信した変動パターンコマンドに応じた複数種類のプロセスデータ 891 のうちミッション期間（ミッション演出の有効時間）の残り時間と略等しく、該ミッション期間の残り時間よりも短い右装飾図柄停止待ち時間が設定されるミッション達成時の再変動プロセスデータ 891 を選択し、該選択後のプロセスデータ 891 を変動演出開始処理のステップ S805 で選択したプロセスデータ 891 に替えて当該変動表示にて実行するプロセスデータ 891 に設定し（ステップ S974）、提示内容（ミッション）を仮停止図柄（ミッションとして提示した非特定図柄を左・中・右の装飾図柄 651 に停止表示した非特定大当たり図柄）に設定した後（ステップ S975）ステップ S979 に進む。すなわち、実行する変動表示にて右装飾図柄 651c を停止表示する以前にミッション期間を終了するプロセスデータ 891 を選択している場合には、ミッション期間を終了する以前に仮停止図柄のうち左装飾図柄 651a 及び右装飾図柄 651c を停止表示することによりミッションを達成する演出を実行するように制御する。また、仮停止図柄の中装飾図柄 651b を停止表示することにより装飾図柄 651 の仮停止図柄としての非特定大当たり図柄を停止表示した後に再変動表示を実行して特定大当たり図柄を停止表示する。

【0347】

また、受信した変動パターンコマンドによって第一大当たり又は第三大当たりとなることを通知されている場合に（ステップ S971）、ミッションとして非特定図柄のリーチを提示していれば、すなわち演出結果バッファに記憶されるミッションとして非特定図柄のリーチとなることを記憶していれば（ステップ S972）、受信した変動パターンコマンドに基づく変動表示の結果として第三大当たりとなることを通知されていることを条件に（ステップ S973）、受信した変動パターンコマンドに応じた複数種類のプロセスデータ 891 のうちミッション期間（ミッション演出の有効時間）の残り時間と略等しく、該ミッション期間の残り時間よりも短い右装飾図柄停止待ち時間が設定されるミッション達成時のプロセスデータ 891 を選択し、該選択後のプロセスデータ 891 を変動演出開始処理のステップ S805 で選択したプロセスデータ 891 に替えて当該変動表示にて実行するプロセスデータ 891 に設定し（ステップ S977）、変動演出開始処理のステップ S804 で決定した停止図柄を提示内容（ミッション）に応じた停止図柄（ミッションとして提示した非特定図柄を左・中・右の装飾図柄 651 に停止表示した非特定大当たり図柄）に変更して設定した後（ステップ S978）、ステップ S979 に進む。すなわち、実行する変動表示にて右装飾図柄 651c を停止表示する以前にミッション期間を終了

するプロセスデータ891を選択している場合には、ミッション期間を終了する以前にミッションを達成する演出を実行するように制御する。

【0348】

また、受信した変動パターンコマンドによって第一大当たり又は第三大当たりとなることを通知されている場合に（ステップS971）、ミッションとして特定図柄のリーチを提示していれば、すなわち演出結果バッファに記憶されるミッションとして特定図柄のリーチとなることを記憶していれば（ステップS972）、受信した変動パターンコマンドに基づく変動表示の結果として第一大当たりとなることを通知されていることを条件に（ステップS976）、受信した変動パターンコマンドに応じた複数種類のプロセスデータ891のうちミッション期間（ミッション演出の有効時間）の残り時間と略等しく、該ミッション期間の残り時間よりも短い右装飾図柄停止待ち時間が設定されるミッション達成時のプロセスデータ891を選択し、該選択後のプロセスデータ891を変動演出開始処理のステップS805で選択したプロセスデータ891に替えて当該変動表示にて実行するプロセスデータ891に設定するとともに（ステップS977）、変動演出開始処理のステップS803で決定した停止図柄を提示内容（ミッション）に応じた停止図柄（ミッションとして提示した特定図柄を左・中・右の装飾図柄651に停止表示した特定大当たり図柄）に変更して設定した後（ステップS978）、ステップS979に進む。すなわち、実行する変動表示にて右装飾図柄651cを停止表示する以前にミッション期間を終了するプロセスデータ891を選択している場合には、ミッション期間を終了する以前にミッションを達成する演出を実行するように制御する。

10

20

【0349】

また、ミッションとして特定図柄のリーチを提示している場合、すなわち演出結果バッファに記憶されるミッションとして特定図柄のリーチとなることを記憶している場合に（ステップS972）、受信した変動パターンコマンドに基づく変動表示の結果として第三大当たりとなることを通知されていれば（ステップS976）、ミッション期間（ミッション演出の有効時間）の残り時間と略等しく、該ミッション期間の残り時間よりも短い右装飾図柄停止待ち時間が設定されるプロセスデータ891を選択し、変動演出開始処理のステップS805で選択したプロセスデータ891に替えて当該変動表示にて実行するプロセスデータ891として設定した後（ステップS981）、ステップS979に進む。すなわち、ミッション達成時のプロセスデータ891に変更すること及び提示したミッションに応じた停止図柄に変更することなく、ステップS979に進む。これにより、ミッションとして特定図柄のリーチを提示した場合に変動パターンコマンドに基づく変動表示の結果として第三大当たりとなることを通知されていればミッションを達成する演出を実行することなく非特定大当たり図柄を停止表示して大当たり遊技に移行させる。

30

【0350】

次いで、切替待機タイマにステップS974、ステップS977又はステップS981で選択したプロセスデータ891に設定される右装飾図柄停止待ち時間をセットし（ステップS979）、ミッション演出を終了することを示す演出終了フラグ及び実行中のプロセスデータ891を変動演出開始処理のステップS805で選択したプロセスデータ891に切り替えることを示すプロセスデータ切替フラグをオンした後（ステップS980）、ミッション演出設定処理を終了する。なお、ミッション達成時のプロセスデータ891及びミッション達成時の再変動プロセスデータ891に変更した場合には切替待機タイマにセットされた右装飾図柄停止待ち時間が経過したときに提示したミッションを達成したことを通知する達成演出の実行を開始する。

40

【0351】

このように、本例では変動表示を開始するときにミッション期間（有効時間）の残り時間が右装飾図柄停止待ち時間よりも短い場合にミッション期間を経過する以前に右装飾図柄651cを停止表示するように制御する。そのため、ミッション期間を終了した後にミッションを達成させる演出が実行されることによる違和感を回避することができる。

【0352】

50

本例のように予め決められた時間内でミッション演出を実行する遊技機では、装飾図柄 6 5 1 の変動表示を開始するときにミッション期間の残り時間が残余していれば当該変動表示の実行中にミッション期間が終了した場合であってもミッション期間内と同様の演出表示を実行する。ところが、演出表示装置 1 1 5 に表示されるミッション期間の残り時間によってミッション期間が終了したことを通知しているにも拘らず、ミッション期間の終了後にミッションを達成する演出が実行されたことに基づいてミッションを達成したことが通知されるなどのミッション期間内と同様の演出表示を実行することにより遊技者に違和感を与えるおそれがある。本発明によればミッション期間の終了前にミッションを達成する演出を実行するように制御するため、遊技者に違和感を与えることなくミッション演出を実行することが可能である。

10

【0353】

なお、本例ではミッション期間の終了時期と右装飾図柄 6 5 1 c を停止表示する時期とを略一致させるように構成したが、少なくともミッション期間を終了する以前に右装飾図柄 6 5 1 c を停止表示するように制御するものであればよい。

【0354】

また、受信した変動パターンコマンドによって第一大当たり及び第三大当たりのいずれでもないことを通知された場合に、リーチを発生しないはずれとなることを通知する変動パターンコマンドを受信していれば、ステップ S 9 8 1 でプロセスデータ 8 9 1 を選択するとともに左装飾図柄 6 5 1 a の停止図柄として提示したミッションに応じた図柄に変更し（ミッションとして提示した特定図柄又は非特定図柄を左装飾図柄 6 5 1 a の停止図柄として設定し）、右装飾図柄 6 5 1 c の停止図柄として変更後の左装飾図柄 6 5 1 a と同一図柄であればミッションとは異なる図柄に変更（ミッションとして提示した特定図柄及び非特定図柄以外の図柄を右装飾図柄 6 5 1 c の停止図柄として設定する）し、変更後の左装飾図柄 6 5 1 a と異なる図柄であれば変動演出開始処理のステップ S 8 1 3 で決定した右装飾図柄 6 5 1 c を停止図柄として設定するように構成してもよい。これにより左装飾図柄 6 5 1 a を停止表示したときにミッションの達成に対する期待を向上させることができ、右装飾図柄 6 5 1 c の停止図柄に注目させることができる。

20

[変動演出中処理]

図 6 4 は、上記変動演出中処理（ステップ S 7 2 0）についてその手順を示すフローチャートである。なお、詳細な図面は省略するが、周辺制御基板 8 1 0 の CPU 8 1 1 は選択しているプロセスデータ（この例では変動演出開始処理のステップ S 8 0 5 で選択したプロセスデータ 8 9 1、ミッション演出設定処理及びミッション終了設定処理でプロセスデータ 8 9 1 を変更して選択していれば変更後（ミッション演出設定処理又はミッション終了設定処理で選択したプロセスデータ 8 9 1）及び演出タイマのタイマ値を参照して演出期間タイマのタイマ値及びプロセスタイマ設定値に対応する演出制御実行データを読み出し、該読み出した演出制御実行データに応じた表示コマンドをサブ統合側送信リングバッファに記憶することにより演出表示装置 1 1 5 等の制御を実行し、装飾図柄 6 5 1 の変動表示を行う。

30

【0355】

上記処理選択フラグに「2」がセットされ、当該変動演出中処理を行うべき旨を示しているときは、同図 6 4 に示されるように、上記周辺制御基板 8 1 0 の CPU 8 1 1 は、まず、上記演出開始フラグがオンしている（ステップ S 8 2 1）とともに演出開始タイマがタイムアウトしていれば（ステップ S 8 2 2）、演出開始フラグをオフし、演出実行フラグをオンする（ステップ S 8 2 3）。ステップ S 8 2 2 で演出開始タイマがタイムアウトしている状態とは、ミッション演出を開始することを通知する演出を実行してミッションを提示した状態であり、ミッションを提示したことに基づいて演出実行フラグをオンすることによりミッション演出を実行可能な有効時間の計測を開始する。なお、ミッションを提示した後、ミッション演出を実行可能な有効時間の計測を開始するタイミングはこれに限られるものではなく、ミッションを提示した変動表示を終了したこと（具体的には、変動演出終了処理のステップ S 8 4 4 で処理選択フラグを「1」に更新したこと）に基づい

40

50

て演出実行フラグをオンすることによりミッション演習を実行可能な有効時間の計測を開始するように構成してもよい。

【0356】

次いで、周辺制御基板810のCPU811は、選択したプロセスデータ891に基づいて左装飾図柄651aを停止表示するタイミングに達していれば（ステップS824）、決定した停止図柄のうち左装飾図柄651aの停止図柄（仮停止図柄の左装飾図柄651aを停止表示するタイミングであれば仮停止図柄の左装飾図柄651a）を停止表示し（ステップS825）、右装飾図柄651cを停止表示するタイミングに達していれば（ステップS826）、決定した停止図柄のうち右装飾図柄651cの停止図柄（仮停止図柄の右装飾図柄651cを停止表示するタイミングであれば仮停止図柄の右装飾図柄651c）を停止表示し（ステップS827）、中装飾図柄651bを停止表示するタイミングに達していれば（ステップS828）、決定した停止図柄のうち中装飾図柄651bの停止図柄（仮停止図柄の中装飾図柄651bを停止表示するタイミングであれば仮停止図柄の中装飾図柄651b）を停止表示する（ステップS829）。

10

【0357】

また、ミッション演出を終了することを示す演出終了フラグがオンしていれば（ステップS830）、右装飾図柄停止待ち時間がセットされた切替待機タイマがタイムアウトしたことを条件に（ステップS831）、演出終了フラグ及び演出実行フラグをオフする（ステップS832）。

【0358】

また、主制御基板710から第一特別図柄の変動表示を停止することを通知するコマンド（第一特図停止コマンド）又は第二特別図柄の変動表示を停止することを通知するコマンド（第二特図停止コマンド）を受信していれば（ステップS833）、変動演出終了処理（ステップS730）にプロセス移行されるよう上述の処理選択フラグを「3」に更新した時点で（ステップS834）、この処理を終了する。

20

【0359】

なお、ステップS833で第一特別図柄の変動表示を停止することを通知するコマンド（第一特図停止コマンド）及び第二特別図柄の変動表示を停止することを通知するコマンド（第二特図停止コマンド）のいずれも受信していなければ、処理選択フラグを更新することなく処理を終了する。すなわち、このステップS833の処理において第一特別図柄の変動表示を停止することを通知するコマンド（第一特図停止コマンド）及び第二特別図柄の変動表示を停止することを通知するコマンド（第二特図停止コマンド）のいずれも受信していなければ、上記ステップS805で選択したプロセスデータ891に基づいて演出表示装置115、発光装置ユニット80、スピーカ144、341及び枠装飾ランプ842の駆動制御を継続して実行することにより装飾図柄651の変動表示や達成演出などの演出表示が実行される。

30

〔変動演出終了処理〕

図65は、上記変動演出終了処理（ステップS730）についてその手順を示すフローチャートである。

【0360】

上記処理選択フラグに「3」がセットされ、当該変動演出終了処理を行うべき旨を示しているときは、同図65に示されるように、上記周辺制御基板810のCPU811は、主制御基板710のCPU711から大当たり開始コマンド（第一大当たり開始コマンド、第二大当たり開始コマンド、第三大当たり開始コマンド）を受信している場合（ステップS841）及び小当たり開始コマンドを受信している場合（ステップS842）には、特別遊技開始前処理（ステップS740）にプロセス移行されるよう上述の処理選択フラグを「4」に更新する（ステップS843）。

40

【0361】

一方、主制御基板710のCPU711から大当たり開始コマンド及び小当たり開始コマンドのいずれも受信していなければ、周辺制御基板810のCPU811は、変動演出

50

開始処理（ステップS710）にプロセス移行されるよう上述の処理選択フラグを〔1〕に更新する（ステップS844）。

【0362】

次いで、サブ統合側送信リングバッファに停止コマンド（第一特図停止コマンド、第二特図停止コマンド）、大当たり開始コマンド（第一大当たり開始コマンド、第二大当たり開始コマンド、第三大当たり開始コマンド）、及び小当たり開始コマンドのうち受信したコマンドに応じた表示コマンドを記憶し（ステップS845）、処理を終了する。

【0363】

なお、サブ統合側送信リングバッファに記憶される表示コマンドは、上記情報出力処理（ステップS606）にて表示装置制御基板816及び発光装置制御基板848に送信される。このように、周辺制御基板810のCPU811は、主制御基板710のCPU711から受信したコマンド（変動パターンコマンド、停止コマンド等）に基づいて演出表示装置115を表示制御し、装飾図柄651を変動表示する。

〔遊技内容について〕

次に、各遊技状態における遊技内容について説明する。

【0364】

図66に示すように、演出表示装置115には、左・中・右の3つの図柄列それぞれに数字を模した画像としての装飾図柄651（左装飾図柄651a、中装飾図柄651b、右装飾図柄651c）が表示制御され、当該装飾図柄651の各図柄列には、1～9の装飾図柄651が順に配列されて表示される。この装飾図柄651のうち、1、3、5、7および9の図柄（奇数図柄）は赤で表示され、2、4、6および8の図柄（偶数図柄）は青で表示される。以下、赤で表示される図柄を特定図柄、青で表示される図柄を非特定図柄と称する。

【0365】

第一始動口600に遊技球が入賞すると、第一特別図柄抽選手段900により第一特別図柄の抽選が行われ、第二始動口602又は第三始動口604に遊技球が入賞すると、第二特別図柄抽選手段910により第二特別図柄の抽選が行われ、該抽選が行われたことに基いて左・中・右の装飾図柄651各々を変動させた後、左装飾図柄651a→右装飾図柄651c→中装飾図柄651bの順で停止表示して装飾図柄651の停止図柄を表示する。

【0366】

通常遊技状態において、第一特別図柄抽選手段900または第二特別図柄抽選手段910による抽選処理（以下、単に「特別図柄抽選処理」と称する）にて第一大当たりに当選すると、左・中・右の装飾図柄651各々を変動して特定大当たり図柄（特定図柄のゾロ目：三つの図柄列が同じ特定図柄となること）又は非特定大当たり図柄（非特定図柄のゾロ目：三つの図柄列が同じ非特定図柄となること）を表示させ、第二大当たりに当選すると、左・中・右の装飾図柄651各々を変動して所定の配列（所謂チャンス目（チャンス図柄）：例えば「1」と「2」と「3」との全てを含む図柄の組み合わせ）を表示させ、第三大当たりに当選すると、左・中・右の装飾図柄651各々を変動して非特定大当たり図柄を表示させる。特別図柄抽選処理の結果は、第一特別図柄表示器84または第二特別図柄表示器86に表示されると共に、演出表示装置115において装飾図柄651の停止図柄の組み合わせにより表示される。

【0367】

ところで、通常遊技状態において、上記特別図柄抽選処理の結果が第一大当たり、第二大当たり、第三大当たり及び小当たりのいずれでもないときに上記リーチ判定用乱数に基づいてリーチが発生しないと判定した場合（この例では、左・中・右の装飾図柄651の大当たり図柄（特定大当たり図柄、非特定大当たり図柄）及びチャンス図柄とは異なる組み合わせであるはずれ図柄のうち、少なくとも左装飾図柄651aと右装飾図柄651cとが異なる図柄（数字）となる組み合わせのはずれ図柄を停止表示される場合）における第一特別図柄の変動時間は第一特別図柄保留カウンタ903によるカウンタ値（所謂第一

10

20

30

40

50

特別図柄の保留数)によって異なり、第二特別図柄の変動時間は第二特別図柄保留カウンタ913によるカウンタ値(所謂第二特別図柄の保留数)によって異なっており、変動開始時における当該カウンタ値(変動開始に伴ってカウンタ値が減算されたのちの値)が0または1であれば概ね11secとなっている(変動パターン番号1の変動パターン)。また、当該カウンタ値が2であれば概ね6sec(変動パターン番号2の変動パターン)、当該カウンタ値が3であれば概ね3secとなっている(変動パターン番号3の変動パターン)。また、装飾図柄651の変動時間は、特別図柄(第一特別図柄、第二特別図柄)の変動時間とほぼ同じである。

【0368】

特別図柄抽選処理の結果が第一大当たりであるときには装飾図柄651を特定大当たり図柄で停止表示した後、第一大当たりに基づく大当たり遊技が実行される。また、特別図柄抽選処理の結果が第二大当たりであるときには装飾図柄651をチャンス図柄で停止表示した後、第二大当たりに基づく大当たり遊技が実行される。第一大当たりまたは第二大当たりに基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態は、特別図柄抽選処理にて再度大当たりに当選するまで、有利遊技状態となる。

【0369】

一方、上記特別図柄抽選処理の結果が第三大当たりであるときには装飾図柄651を非特定大当たり図柄で停止表示した後、第三大当たりに基づく大当たり遊技が実行される。また、第三大当たりに基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態は、開放延長機能の作動回数に達するまで時短遊技状態に制御する。なお、上記特別図柄抽選処理の結果が第三大当たりであるときには、装飾図柄651は特定大当たり図柄で停止表示されない。すなわち、装飾図柄651が特定大当たり図柄で停止表示されるときには上記特別図柄抽選処理の結果が第一大当たりであるときであり、装飾図柄651が非特定大当たり図柄で停止表示されるときには上記特別図柄抽選処理の結果が第三大当たりであるときである。このように装飾図柄651の停止図柄によって第一大当たりであるか第三大当たりであるかを判別できるように制御している。なお、少なくとも第一大当たりとなる場合に非特定大当たり図柄と特定大当たり図柄とのいずれかで停止表示することで装飾図柄651の停止図柄によっては第一大当たりであるか第三大当たりであるかを判別できないように構成してもよく、この場合には大当たり遊技の実行中に第一大当たりに昇格させる演出を実行するように構成してもよい。

【0370】

特別図柄抽選処理の結果が第一大当たり及び第二大当たりであったことに基づく大当たり遊技が終了した後は、有利遊技状態となる。特別図柄抽選処理の結果が第三大当たりであったことに基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態は、時短遊技状態である。このように、第一大当たり、第二大当たりおよび第三大当たりのいずれの結果に基づく大当たり遊技であっても、終了後の遊技状態は時短遊技状態または有利遊技状態であり、可動片606は促進態様で作動するため、通常遊技状態と比較して第三始動口604への遊技球の入賞頻度が大幅に増加する。

【0371】

また、遊技状態に拘らず特別図柄抽選処理の結果が第二大当たりであるとき、本実施形態では、演出表示装置115において装飾図柄651の特定大当たり図柄及び非特定大当たり図柄が表示されずに装飾図柄651のチャンス図柄が表示され、短開放大当たり遊技を実行する。また、特別図柄抽選処理の結果が小当たりであるとき、本実施形態では、演出表示装置115において第二大当たりであるときと同様に装飾図柄651のチャンス図柄が表示される。上述したように、第二大当たりの発生に基づく大当たり遊技時と小当たりの発生に基づく小当たり遊技との大当たり遊技用開閉装置500の開閉動作の動作条件(閉鎖条件、開閉動作回数)を異ならせている。そのため、大当たり遊技用開閉装置500の開閉動作によって小当たり遊技を実行しているのか大当たり遊技を実行しているのかを把握される虞はあるが、少なくとも大当たり遊技用開閉装置500が開閉されるまでは小当たりとなったか第二大当たりとなったかを判別することが困難であるため、チャンス

10

20

30

40

50

図柄の導出によって遊技興趣が低下することを抑止できる。

【0372】

また、先述のように短開放大当たり遊技のときは、大当たり遊技用開閉装置500は2ラウンドのみ開閉されるため、第一大当たり及び第三大当たりと比較して大幅に少ない賞球が払い出されるに留まる。これにより、大当たり遊技における平均賞球数を低減させ、過大な賞球払出しが生じる虞を抑制することができる。短開放大当たり遊技において、遊技者は得られる賞球が少ないと感じやすいが、第二大当たりによる短開放大当たり遊技終了後の遊技状態は有利遊技状態となるので、次回の大当たり遊技への期待感を持続させ、興趣の低下を抑制することができる。

【0373】

また、従来のパチンコ機における「突然確変」大当たりでは、大当たり遊技用開閉装置500が極めて素早く開閉するために賞球がほとんど期待できず、遊技の興趣を損ない、大当たりを報知する演出中や大当たり遊技中に遊技者が遊技球の打ち出しを止めてしまう虞があったが、短開放大当たり遊技は、大当たり遊技用開閉装置500に対する所定数の遊技球の入賞が期待できるため、遊技球を打ち出して大当たり遊技を楽しむことができる。これにより、2ラウンドという短い大当たり遊技ではあるが、遊技者の遊技に対する意欲をさらに持続させることができる。

[特別図柄の変動時間について]

ところで、第一特別図柄および第二特別図柄は、いずれも、開放延長機能が作動しているか否かによって変動時間が異なる。

【0374】

具体的には、開放延長機能が作動する有利遊技状態または時短遊技状態において、上記特別図柄抽選処理の結果が第一大当たり、第二大当たり、第三大当たり及び小当たりのいずれでもないときに上記リーチ判定用乱数に基づいてリーチが発生しないと判定した場合（この例では、左・中・右の装飾図柄651の大当たり図柄（特定大当たり図柄、非特定大当たり図柄）及びチャンス図柄とは異なる組み合わせであるはずれ図柄のうち、少なくとも左装飾図柄651aと右装飾図柄651cとが異なる図柄（数字）となる組み合わせのはずれ図柄を停止表示される場合）における第一特別図柄の変動時間は第一特別図柄保留カウンタ903によるカウンタ値（所謂第一特別図柄の保留数）によって異なり、第二特別図柄の変動時間は第二特別図柄保留カウンタ913によるカウンタ値（所謂第二特別図柄の保留数）によって異なっており、変動開始時における当該カウンタ値（変動開始に伴ってカウンタ値が減算されたのちの値）が0または1であれば概ね6secとなっている（変動パターン番号4の変動パターン）。また、当該カウンタ値が2または3であれば概ね3secとなっている（変動パターン番号5の変動パターン）。

【0375】

このように、開放延長機能が作動している場合と作動していない場合とでは、特別図柄の変動時間が顕著に異なっている。また、この特別図柄の変動時間は外部的に把握できるので、遊技者は、特別図柄の変動時間に基づいて、自己にとって有利な遊技状態であるか否かを判断することとなる。従って、遊技者は、有利遊技状態または時短遊技状態であれば遊技を継続する意欲が向上する一方、通常遊技状態であれば遊技を継続する意欲を喪失する場合もある。

[ミッション演出について]

次に、遊技中に演出表示装置115にて行われるミッション演出について図66～図67を参照して説明する。図66は、ミッション演出を開始するときの演出表示装置115の表示態様の一例を示す図であり、図67は、ミッション演出にてミッションを達成するときの表示態様の一例を示す図である。

【0376】

図66（A）に示すように、演出表示装置115の表示領域650には、左・中・右の装飾図柄651と該装飾図柄651の背景情報としての背景画像652とを表示し、主制御基板710から周辺制御基板810がコマンド（第一変動パターンコマンド、第二変動

10

20

30

40

50

パターンコマンド)を受信したことに基づいて左・中・右の装飾図柄651を変動表示する。また、周辺制御基板810のCPU811は、主制御基板710からコマンド(第一変動パターンコマンド、第二変動パターンコマンド)を受信したことに基づいてミッション演出を実行するか否かを判定し、ミッション演出を実行すると判定したときには当該変動表示の実行中にミッション演出を開始することを通知する。

【0377】

なお、ミッション演出は、上記周辺制御基板810のCPU811によって実行される演出であるが、上記主制御基板710のCPU711による大当たりとするか否かの抽選結果(変動開始処理のステップS1308～ステップS1315の抽選結果)に基づいて実行し、当該抽選結果に応じて実行する演出を変化させる。すなわち、ミッション演出の実行中に大当たり(第一大当たり、第三大当たり)となることを示すコマンド(第一変動パターンコマンド、第二変動パターンコマンド)を受信した場合には提示しているミッションを達成するように制御して大当たり(第一大当たり、第三大当たり)となることを通知し、大当たり(第一大当たり、第三大当たり)とならないことを示すコマンド(第一変動パターンコマンド、第二変動パターンコマンド)を受信した場合には提示しているミッションを達成しないように制御して大当たり(第一大当たり、第三大当たり)とならないことを通知する。このようにミッション演出は、大当たり(第一大当たり、第三大当たり)となることが確定していない状態で上記周辺制御基板810のCPU811によって実行される演出であり、上記主制御基板710のCPU711によって大当たり(第一大当たり、第三大当たり)とする判定がなされた場合に提示しているミッションを達成するように制御するものである。

【0378】

また、ミッション演出では、ミッションを達成させる演出が実行されたときに大当たり遊技を実行すると認識させ、通常の装飾図柄651の変動表示とは異なる遊技が実行されたことによりミッションを提示してからのミッション期間内に大当たり遊技が実行される割合が高い、換言するとミッションを達成させる演出が実行される割合が高いと思い込ませ、ミッション演出が実行されたときには遊技をやめ難くし、遊技を継続させるように仕向けるものである。

【0379】

周辺制御基板810のCPU811は、主制御基板710からコマンド(第一変動パターンコマンド、第二変動パターンコマンド)を受信したことに基づいて上記ミッション演出設定処理を実行し、ミッション演出の実行中でなければミッション演出を実行するか否かを判定する。このとき、主制御基板710から受信したコマンド(第一変動パターンコマンド、第二変動パターンコマンド)が、大当たり(第一大当たり、第二大当たり、第三大当たり)又は小当たりとなることを示す場合及びリーチを発生させないはずれとなることを示す場合には、ミッション演出を実行しないと判定し、リーチを発生させてははずれとなる場合には、ミッション判定乱数を取得し、該取得したミッション判定乱数とミッション演出判定値との比較結果が合致した場合にミッション演出を実行すると判定する。すなわち、ミッション演出を実行することを通知した変動表示にてミッションを達成する演出を実行して大当たり(第一大当たり、第三大当たり)となることを防止するとともに、大当たり(第一大当たり、第二大当たり、第三大当たり)及び小当たりとならない場合にもリーチを発生させると判定されたときにだけミッション演出を実行するか否かの判定を行うことにより、ミッション演出の実行頻度を低減でき、ミッション演出が頻繁に実行されることによる遊技興趣の低下を抑止できる。

【0380】

しかして、周辺制御基板810のCPU811は、ミッション演出を実行すると判定したときには、装飾図柄651の変動表示を開始して(図66(A)、(B))、『“MISSION”「3」のリーチを出せ!』を演出表示装置115の表示領域650に表示制御することによりミッション演出を実行することを通知するとともにミッションを提示する(図66(C))。

【0381】

上述したように、ミッション演出とは、遊技者に所定のミッションを提示して、該ミッションを達成する演出が実行されたときに遊技者に有利な状態となること、具体的には大当たり（第一大当たり、第三大当たり）となることを示唆する演出であり、周辺制御基板810のCPU811は、ミッション演出を実行中に主制御基板710から受信したコマンド（第一変動パターンコマンド、第二変動パターンコマンド）が大当たり（第一大当たり、第三大当たり）となることを示すものである場合には、提示したミッションを達成する演出を実行するように制御し、第二大当たり、小当たり及びはずれのいずれかとなることを示すものである場合には、提示したミッションを達成しないように制御する。なお、第二大当たりとなる変動パターンコマンドを受信している場合にも第一大当たりとなる変動パターンコマンドを受信しているときと同様に提示したミッションを達成する演出を実行するように構成してもよいし、小当たりとなる変動パターンコマンドを受信している場合にも第三大当たりとなる変動パターンコマンドを受信しているときと同様に提示したミッションを達成するように構成してもよい。

10

【0382】

図66（C）では、ミッションとして「3」のリーチ（左装飾図柄651aと右装飾図柄651cとを「3」で停止表示して中装飾図柄651bを未だ停止表示していない状態）を出すことをミッションとして遊技者に提示し、「3」のリーチとなったときには大当たり（第一大当たり、第三大当たり）となることを示唆する。その後、ミッション（図66（D）の例では「3」のリーチを出せ！）を演出表示装置115の表示領域650に表示制御するとともに、ミッション演出を実行可能な有効時間（ミッション期間）の残り時間として「制限時間3：00」を表示制御する（図66（D））。このようにミッション演出の有効時間内では、ミッション及び有効時間を表示制御するため、表示制御される内容を視認することによって提示されたミッションを即座に把握できるとともに、提示されたミッションを達成させる演出が実行される否かに注目させることができ、表示制御される有効時間を視認することによってミッション期間の残り時間を即座に把握することができ、焦りや不安を抱かせることができ、遊技興趣を向上させることが可能となる。

20

【0383】

また、上述したように周辺制御基板810のCPU811は、遊技者にミッション演出を開始することを通知してから（図66（C））の経過時間を、上記演出期間タイマを更新することによって計測し、該演出期間タイマによって計測する経過時間に基づいて表示装置制御基板816に上記残余期間コマンドを送信する。表示装置制御基板816に搭載されるCPU832は、受信した残余期間コマンドに基づいて演出表示装置115の表示領域650のミッション期間の残り時間（制限時間）の表示（「3：00」の表示）を更新する（図66）。

30

【0384】

また、周辺制御基板810のCPU811は、主制御基板710のCPU711から第一特図停止コマンド又は第二特図停止コマンドを受信したことに基づいて変動表示する全ての装飾図柄651を停止表示して装飾図柄651の表示結果を導出表示（確定表示）する（図66（D））。

40

【0385】

なお、上述したように周辺制御基板810のCPU811は、主制御基板710のCPU711から変動パターンコマンドを受信したことに基づいて当該変動パターンコマンドに応じたプロセスデータ891を選択し、該プロセスデータ891に基づいて演出表示装置115を表示制御することにより装飾図柄651の変動表示を実行する。そのため、主制御基板710のCPU711から第一特図停止コマンド又は第二特図停止コマンドを受信する以前に全ての装飾図柄651の変動表示を終了する場合があるが、周辺制御基板810のCPU811は、第一特図停止コマンド及び第二特図停止コマンドを受信する以前においては、表示している装飾図柄651を揺れ変動（上下や左右に揺動して完全には停止していない状態）し、主制御基板710のCPU711から第一特図停止コマンド又は

50

第二特図停止コマンドを受信したときに揺れ変動している装飾図柄 6 5 1 を完全に停止させる。これにより全ての装飾図柄 6 5 1 を確定表示する。

【0386】

図 6 7 (A) は、ミッション演出の有効時間内に主制御基板 7 1 0 の CPU 7 1 1 から第一大当たりとなる変動パターンコマンドを受信したときに実行される装飾図柄 6 5 1 の変動表示の態様例を示している。周辺制御基板 8 1 0 の CPU 8 1 1 は、ミッション演出の有効時間内に主制御基板 7 1 0 の CPU 7 1 1 から第一大当たりとなる変動パターンコマンドを受信したときに (図 6 7 (A))、ミッション期間の残り時間が当該変動表示における右装飾図柄停止待ち時間 (装飾図柄 6 5 1 の変動表示を開始してから右装飾図柄 6 5 1 c を停止表示するまでの時間) よりも短いと判断した場合には上記ミッション終了設定処理を実行し、受信した変動パターンコマンドに応じた複数種類のプロセスデータ 8 9 1 のうちミッション期間 (ミッション演出の有効時間) の残り時間と略等しく、該ミッション期間の残り時間よりも短い右装飾図柄停止待ち時間が設定されるミッション達成時のプロセスデータ 8 9 1 を選択して該選択したプロセスデータ 8 9 1 を参照して制御を行い、ミッション期間を終了する以前に右装飾図柄 6 5 1 c を停止表示させる (図 6 7 (B))。

10

【0387】

すなわち、周辺制御基板 8 1 0 の CPU 8 1 1 は、ミッション達成時のプロセスデータ 8 9 1 を参照してミッション期間を終了する以前にミッションとして提示した「3」のリーチを発生させ (図 6 7 (B))、演出表示装置 1 1 5 の表示領域 6 5 0 に「MISSION 達成!!」を表示制御することにより提示したミッションを達成したことを通知する達成演出を実行し (図 6 7 (C))、特定大当たり図柄を導出表示する (図 6 7 (D))。

20

[装飾図柄の停止タイミングについて]

次に、ミッション演出を終了するときに行われる変動表示について図 6 8 を参照して説明する。図 6 8 (A) 及び図 6 8 (B) は同一の変動パターンに応じた装飾図柄 6 5 1 の変動表示の一例を示すタイミング図であり、図 6 8 (A) はミッション期間の残り時間が変動演出開始処理 (ステップ S 7 1 0) のステップ S 8 0 5 で選択したプロセスデータ 8 9 1 に設定されている右装飾図柄停止待ち時間よりも短い場合に実行される装飾図柄 6 5 1 の変動表示の一例を示すタイミング図であり、図 6 8 (B) はミッション演出を実行していない場合に実行される装飾図柄 6 5 1 の変動表示の一例を示すタイミング図である。

30

【0388】

上述したように周辺制御基板 8 1 0 の CPU 8 1 1 は、ミッション期間中 (ミッション演出の実行中) に主制御基板 7 1 0 の CPU 7 1 1 から変動パターンコマンドを受信したときに変動演出開始処理のステップ S 8 0 5 で選択したプロセスデータ 8 9 1 に設定されている右装飾図柄停止待ち時間がミッション期間の残り時間よりも長いと判断した場合には、当該プロセスデータ 8 9 1 に替えて当該変動パターンコマンドに対応する複数種類のプロセスデータ 8 9 1 のうちミッション期間の残り時間よりも短い右装飾図柄停止待ち時間が設定されるプロセスデータ 8 9 1 を実行するプロセスデータ 8 9 1 に設定し、該プロセスデータ 8 9 1 を参照して装飾図柄 6 5 1 の変動表示を実行する。

40

【0389】

具体的には、周辺制御基板 8 1 0 の CPU 8 1 1 は、図 6 8 (B) に示すように主制御基板 7 1 0 の CPU 7 1 1 から変動パターンコマンドを受信したときに変動演出開始処理のステップ S 8 0 5 で選択したプロセスデータ 8 9 1 に設定されている右装飾図柄停止待ち時間がミッション期間の残り時間よりも長いと判断した場合には、図 6 8 (A) に示すように主制御基板 7 1 0 の CPU 7 1 1 から受信した変動パターンコマンドに対応する複数種類のプロセスデータ 8 9 1 のうちミッション時間よりも短い右装飾図柄停止待ち時間 (この例では右装飾図柄停止待ち時間と略同じ時間) が設定されるプロセスデータ 8 9 1 を選択して該プロセスデータ 8 9 1 を参照して装飾図柄 6 5 1 の変動表示を実行する。

50

【0390】

図68(A)に示すように、ミッション時間よりも短い右装飾図柄停止待ち時間が設定されるプロセスデータ891を参照して実行する装飾図柄651の変動表示では図68(B)に示すミッション演出を実行していない場合(具体的には変動演出開始処理のステップS805で選択したプロセスデータ891を参照して実行する装飾図柄651の変動表示)よりも装飾図柄651の変動表示を開始してから右装飾図柄651を停止表示するまでの時間を短縮し、ミッション期間を終了する以前に左装飾図柄651a及び右装飾図柄651cを停止表示させるように制御する。これにより、ミッション期間内に左装飾図柄651a及び右装飾図柄651cを停止表示してミッションを達成させる演出が実行されたこと又はミッションを達成させる演出が実行されなかったことを判別でき、ミッション期間の経過後にミッションを達成させる演出が実行されたにも拘らずミッションを達成したことを通知する(例えば達成演出を実行する)ことによる違和感を回避できる。

10

【0391】

また、図68(A)及び図68(B)に示すようにミッション期間の残り時間よりも短い右装飾図柄停止待ち時間が設定されるプロセスデータ891を参照して実行する装飾図柄651の変動表示では、変更前のプロセスデータ891(ミッション期間の残り時間よりも長い右装飾図柄停止待ち時間が設定されるプロセスデータ891)を参照して実行する装飾図柄651の変動表示と比べて装飾図柄651の変動表示を開始してから中装飾図柄651bを停止表示するまでの時間を短縮させることなく、同様のタイミングで中装飾図柄651bを停止表示する。すなわち、変更後のプロセスデータ891は左装飾図柄651a及び右装飾図柄651cのうち少なくとも装飾図柄651の変動表示を開始してから左装飾図柄651cを停止表示するまでの時間を短縮させ、中装飾図柄651bを停止表示するタイミングを短縮させない。このように、左・中・右の装飾図柄651のうち最後に停止表示する中装飾図柄651bを停止表示するタイミングを短縮させることなく、変更前のプロセスデータ891と同様のタイミングで中装飾図柄651bを停止表示することにより、第一特別図柄表示器84で変動表示する第一特別図柄及び第二特別図柄表示器86で変動表示する第二特別図柄の停止表示に同期して全ての装飾図柄651を停止表示させることができる。

20

【0392】

このように、ミッション演出の有効時間内では、装飾図柄651の大当たり図柄(特定大当たり図柄、非特定大当たり図柄)を導出表示するか否かに注目させる通常の遊技とは異なる、提示されたミッションを達成するか否かに注目させる遊技を実行するため、演出表示装置115にて実行される遊技に変化を与え、遊技に対する新鮮さが失われることを抑止できる。また、ミッション期間の残り時間を制限時間として表示するため、ミッション期間の残り時間の変化を把握でき、ミッション期間の残り時間が短くなるに連れて焦りや不安を抱かせることができ、ミッション期間内にて遊技興趣の低下を抑止できる。また、ミッション期間内に第一大当たり及び第三大当たりとならない変動パターンコマンド(はずれ、第二大当たり及び小当たりのいずれかとなる変動パターンコマンド)を受信した場合には、ミッションを達成する演出を実行しないように(この例では提示した図柄のリーチを発生させないように)制御し、ミッション期間内に第一大当たり又は第三大当たりとなる場合にのみミッションを達成する演出を実行するように制御するため、大当たり遊技の実行に関連付けてミッション演出を実行でき、ミッション期間内にミッションを達成する演出を実行したにも拘らず大当たり遊技が実行されないことを抑止することによりミッション演出に対する興味が失われることを回避し、遊技興趣の低下を抑止できる。

30

40

【0393】

また、ミッション期間内に変動パターンコマンドを受信したときに、ミッション期間の残り時間が受信した変動パターンコマンドに応じて選択したプロセスデータ891に設定される右装飾図柄停止待ち時間よりも短い場合には受信した変動パターンコマンドに応じた複数種類のプロセスデータ891のうちミッション期間(ミッション演出の有効時間)の残り時間と略等しく、該ミッション期間の残り時間よりも短い右装飾図柄停止待ち時間

50

が設定されるミッション達成時のプロセスデータ891を選択して該選択したプロセスデータ891を参照して制御を行うため、ミッション期間を終了する以前に右装飾図柄651cを停止表示させてミッションを達成させる演出が実行されたこと又はミッションを達成させる演出が実行されなかったことを通知することができ、遊技者に違和感を与えることなくミッション演出を実行することができる。

〔別例1〕

次に、上記発明の別例について図69乃至図71を参照して説明する。なお、重複した説明は省略し、上記第1実施形態とは異なる構成に関してのみ説明する。

【0394】

上記第1実施形態では変動パターンコマンドによって通知された変動パターン番号に対応する複数種類のプロセスデータ891として、右装飾図柄停止待ち時間の異なる複数種類のプロセスデータ891を含むように構成したが、以下に説明する別例1では右装飾図柄停止待ち時間の異なる複数種類のプロセスデータ891を、変動パターンコマンドによって通知された変動パターン番号に対応する複数種類のプロセスデータ891と別に備えるように構成している。すなわち、上記第1実施形態では変動パターン番号に対応する複数種類のプロセスデータ891として右装飾図柄停止待ち時間の異なる複数種類のプロセスデータ891を含むように構成するが、別例1では変動パターン番号に対応する複数種類のプロセスデータ891として一の右装飾図柄停止待ち時間が設定される複数種類のプロセスデータ891で構成され、全ての変動パターン番号に共通して使用される、異なる右装飾図柄停止待ち時間が設定された複数種類のプロセスデータ891を備えるように構成している。

【0395】

具体的には、周辺制御基板810のROM812には、変動パターン番号に対応する複数種類のプロセスデータ891とは別に、右装飾図柄停止待ち時間を0秒から9秒までの間で異ならせた複数種類のプロセスデータ891を備えている。なお、この複数種類のプロセスデータ891は変動パターン番号に対応する複数種類のプロセスデータ891に設定される右装飾図柄停止待ち時間に対応するように設けられている。

【0396】

例えば、本例では変動パターン番号1, 6~10, 12~16, 18~21の各変動パターン番号に対応する複数種類のプロセスデータ891には右装飾図柄停止待ち時間として「9秒」が設定され、これら変動パターン番号に対応する複数種類のプロセスデータ891とは別に右装飾図柄停止待ち時間として「1秒」、「2秒」、「3秒」、「4秒」、「5秒」、「6秒」、「7秒」、及び「8秒」が設定されるとともに、左装飾図柄651a及び右装飾図柄651cを停止表示するまでの表示態様を示す複数種類のプロセスデータ891を備えている。この複数種類のプロセスデータ891は、変動パターン番号1, 6~10, 12~16, 18~21の各変動パターン番号に対応する複数種類のプロセスデータ891の右装飾図柄停止待ち時間である「9秒」と同じ時間で構成される。具体的には、装飾図柄651の変動表示を開始してからの経過時間が「9秒」に達するまでの表示態様を示す演出制御実行データとプロセスタイマ設定値とが複数記録されている。

【0397】

また、変動パターン番号2, 4, 11, 17の各変動パターン番号に対応する複数種類のプロセスデータ891には右装飾図柄停止待ち時間として「4秒」が設定され、これら変動パターン番号に対応する複数種類のプロセスデータ891とは別に右装飾図柄停止待ち時間として「1秒」、「2秒」、及び「3秒」が設定されるとともに、左装飾図柄651a及び右装飾図柄651cを停止表示するまでの表示態様を示す複数種類のプロセスデータ891を備えている。この複数種類のプロセスデータ891は、変動パターン番号2, 4, 11, 17の各変動パターン番号に対応する複数種類のプロセスデータ891の右装飾図柄停止待ち時間である「4秒」と同じ時間で構成される。具体的には、装飾図柄651の変動表示を開始してからの経過時間が「4秒」に達するまでの表示態様を示す演出制御実行データとプロセスタイマ設定値とが複数記録されている。

【0398】

また、変動パターン番号3, 5の各変動パターン番号に対応する複数種類のプロセスデータ891には右装飾図柄停止待ち時間として「2秒」が設定され、これら変動パターン番号に対応する複数種類のプロセスデータ891とは別に右装飾図柄停止待ち時間として「1秒」が設定されるとともに、左装飾図柄651a及び右装飾図柄651cを停止表示するまでの表示態様を示す複数種類のプロセスデータ891を備えている。この複数種類のプロセスデータ891は、変動パターン番号3, 5の各変動パターン番号に対応する複数種類のプロセスデータ891の右装飾図柄停止待ち時間である「2秒」と同じ時間で構成される。具体的には、装飾図柄651の変動表示を開始してからの経過時間が「2秒」に達するまでの表示態様を示す演出制御実行データとプロセスタイマ設定値とが複数記録されている。

10

【0399】

このように、変動パターン番号に対応する複数種類のプロセスデータ891とは別に設けられる複数種類のプロセスデータ891は、装飾図柄651の変動表示を開始してから左装飾図柄651a及び右装飾図柄651cを停止表示した後、変動パターン番号に対応する複数種類のプロセスデータ891に設定される右装飾図柄停止待ち時間に達するまでの態様が記録されている。この例では、変動パターン番号に対応する複数種類のプロセスデータ891とは別に設けられる複数種類のプロセスデータ891には、左装飾図柄651a及び右装飾図柄651cを停止表示した後に変動パターン番号に対応する複数種類のプロセスデータ891に設定される右装飾図柄停止待ち時間の残り時間に応じた演出（達成演出等）を実行する態様や、左装飾図柄651a及び右装飾図柄651cを停止表示した状態で中装飾図柄651bを変動表示する態様などが記録されている。

20

【0400】

周辺制御基板810のCPU811は図69に示すミッション終了設定処理（ステップS952）のステップS973で第一大当たりであると判定した場合には、変動パターン番号に対応する複数種類のプロセスデータ891とは別に設けられる複数種類のプロセスデータ891のうちミッション期間の残り時間と略等しく、該ミッション期間の残り時間よりも短い右装飾図柄停止待ち時間が設定されるミッション達成時の複数種類の再変動プロセスデータ891のうち変動演出開始処理のステップS805で選択したプロセスデータ891に設定される右装飾図柄停止待ち時間に達するまでの演出制御実行データとプロセスタイマ設定値とが複数記録されたプロセスデータ891を選択し（ステップS974a）、提示内容（ミッション）を仮停止図柄（ミッションとして提示した非特定図柄を左装飾図柄651a及び右装飾図柄651cに停止表示したリーチ）に設定する（ステップS975a）。

30

【0401】

この例では、周辺制御基板810のCPU811は、ミッション達成時の再変動プロセスデータ891を参照して装飾図柄651の変動表示を開始し、ミッション期間の終了に同期して左装飾図柄651a及び右装飾図柄651cをミッションに合致するように停止表示した後、停止表示している左装飾図柄651a及び右装飾図柄651cを再び変動表示して変動演出開始処理のステップS805で選択したプロセスデータ891に設定される右装飾図柄停止待ち時間に達する以前に変動演出開始処理のステップS803で決定した特定大当たり図柄に合致する左装飾図柄651a及び右装飾図柄651cを停止表示する。これにより、ミッションの達成と主制御基板710のCPU711による抽選結果とを合致させて装飾図柄651の変動表示を実行可能となる。

40

【0402】

また、周辺制御基板810のCPU811は図69に示すミッション終了設定処理（ステップS952）のステップS973で第一大当たりでないと判定した場合及びステップS976で第一大当たりであると判定した場合には、変動パターン番号に対応する複数種類のプロセスデータ891とは別に設けられる複数種類のプロセスデータ891のうちミッション期間の残り時間と略等しく、該ミッション期間の残り時間よりも短い右装飾図柄

50

停止待ち時間が設定されるミッション達成時の複数種類のプロセスデータ891のうち変動演出開始処理のステップS805で選択したプロセスデータ891に設定される右装飾図柄停止待ち時間に達するまでの演出制御実行データとプロセスタイマ設定値とが複数記録されたプロセスデータ891を選択する（ステップS977a）。

【0403】

また、周辺制御基板810のCPU811は図69に示すミッション終了設定処理（ステップS952）のステップS971で第一大当たり及び第三大当たりのいずれでもない
と判定した場合には、変動パターン番号に対応する複数種類のプロセスデータ891とは別に設けられる複数種類のプロセスデータ891のうちミッション期間の残り時間と略等
しく、該ミッション期間の残り時間よりも短い右装飾図柄停止待ち時間が設定される複数
種類のプロセスデータ891のうち変動演出開始処理のステップS805で選択したプロ
セスデータ891に設定される右装飾図柄停止待ち時間に達するまでの演出制御実行デー
タとプロセスタイマ設定値とが複数記録されたプロセスデータ891を選択する（ステッ
プS977a）。

10

【0404】

なお、ステップS974a、S977a及びS981aで選択したプロセスデータ891を参照して実行する装飾図柄651の変動表示において、左装飾図柄651a及び右装飾図柄651cを停止表示した後（ステップS974aで再変動プロセスデータ891を選択した場合には変動演出開始処理のステップS803で決定した特定大当たり図柄を停止表示した後）、変動演出開始処理のステップS805で選択したプロセスデータ891
に設定される右装飾図柄停止待ち時間に達するまで、ミッションを達成したことを通知する演出（達成演出）やミッションを達成しなかったことを通知する演出（失敗演出）を実行するように構成してもよい。

20

【0405】

また、ステップS974a、S977a及びS981aでは、ミッション期間の残り時間よりも短い右装飾図柄停止待ち時間が設定されるプロセスデータ891のうち最もミッション期間の残り時間に近い右装飾図柄停止待ち時間が設定されるとともにミッション期間の残り時間よりも短い右装飾図柄停止待ち時間が設定されるプロセスデータ891を選択する。例えば、ミッション期間の残り時間が「3.4秒」の場合には右装飾図柄停止待ち時間として「3秒」が設定されたプロセスデータ891のうち変動演出開始処理のステ
ップS805で選択したプロセスデータ891に設定される右装飾図柄停止待ち時間に達するまでの演出制御実行データとプロセスタイマ設定値とが複数記録されたプロセスデータ891を選択する。なお、少なくともミッション期間の残り時間よりも短い右装飾図柄停止待ち時間が設定されるプロセスデータ891のうち変動演出開始処理のステップS805で選択したプロセスデータ891に設定される右装飾図柄停止待ち時間に達するまでの演出制御実行データとプロセスタイマ設定値とが複数記録されたプロセスデータ891を選択するものであればよく、例えばミッション期間の残り時間が「8.5秒」である場合に変動演出開始処理のステップS805で選択したプロセスデータ891に設定される右装飾図柄停止待ち時間に達するまでの演出制御実行データとプロセスタイマ設定値とが複数記録され、「1秒」から「8秒」の右装飾図柄停止待ち時間が設定される複数種類の
プロセスデータ891のうちいずれかを選択するようにしてもよい。

30

40

【0406】

また、ミッション期間の残り時間が「1秒未満」であった場合には右装飾図柄停止待ち時間として「1秒」が設定されたプロセスデータ891のうち変動演出開始処理のステップS805で選択したプロセスデータ891に設定される右装飾図柄停止待ち時間に達するまでの演出制御実行データとプロセスタイマ設定値とが複数記録されたプロセスデータ891を選択するようにしてもよい。この場合にはミッション期間の残り時間よりも長い右装飾図柄停止待ち時間が設定されるプロセスデータ891を選択することになるが、1秒未満の差であるため、ミッション期間の終了後に右装飾図柄651cを停止表示したことを遊技者に悟られ難い。また、ミッション期間の残り時間が「1秒未満」であった場合

50

には変動パターン番号に対応する複数種類のプロセスデータ891とは別のプロセスデータ891を選択することなく、ミッション期間が終了したものととしてミッション演出を実行していないときの態様で演出表示装置115を表示制御するようにしてもよい。すなわち、装飾図柄651の変動表示を開始するときにミッション期間が終了していたものととしてミッション演出に関する表示（制限時間の表示等）を消失させ、仮にミッションを達成させる演出が実行された場合であっても達成演出を実行しないようにしてもよい。

【0407】

また、受信した変動パターンコマンドによって第一大当たり及び第三大当たりのいずれでもないことを通知された場合に、リーチを発生しないはずとなることを通知する変動パターンコマンドを受信していれば、ステップS981aでプロセスデータ891を選択するとともに左装飾図柄651aの停止図柄として提示したミッションに応じた図柄に変更し（ミッションとして提示した特定図柄又は非特定図柄を左装飾図柄651aの停止図柄として設定し）、右装飾図柄651cの停止図柄として変更後の左装飾図柄651aと同一図柄であればミッションとは異なる図柄に変更（ミッションとして提示した特定図柄及び非特定図柄以外の図柄を右装飾図柄651cの停止図柄として設定する）し、変更後の左装飾図柄651aと異なる図柄であれば変動演出開始処理のステップS813で決定した右装飾図柄651cを停止図柄として設定するように構成してもよい。これにより左装飾図柄651aを停止表示したときにミッションの達成に対する期待を向上させることができ、右装飾図柄651cの停止図柄に注目させることができる。

【0408】

次いで、周辺制御基板810のCPU811は、変動演出開始処理のステップS805で選択したプロセスデータ891に設定される右装飾図柄停止待ち時間を切替待機タイマにセットし（ステップS979a）、演出終了フラグをオンするとともにミッション終了設定処理で選択したプロセスデータ891を参照して装飾図柄651の変動表示を実行していることを示すプロセスデータ切替フラグをオンして処理を終了する（ステップS980a）。

【0409】

また、周辺制御基板810のCPU811は変動演出開始処理にてミッション演出設定処理（ステップS807）を終了すると、サブ統合側送信リングバッファにミッション終了設定処理のステップS974a、S977a、S981aで選択したプロセスデータ891の先頭に記録される表示制御実行データに応じた表示コマンドを記憶する（ステップS808）。これにより、上記情報出力処理（ステップS606）が実行されたときに表示制御基板816及び発光装置制御基板848に表示コマンドが送信され、装飾図柄651の変動表示が開始される。そして、変動演出中処理（ステップS720）にプロセス移行されるように処理選択フラグを「2」に更新して処理を終了する。

【0410】

図70に示す変動演出中処理では、演出終了フラグがオンしている場合に（ステップS830）、切替待機タイマがタイムアウトしていれば（ステップS831）、プロセスデータ切替フラグがオンしているか否かを判定し（ステップS831a）、プロセスデータ切替フラグがオンしていなければ演出終了フラグ及び演出実行フラグをオフする（ステップS832）。

【0411】

一方、ステップS831で切替待機タイマがタイムアウトしている場合にプロセスデータ切替フラグがオンしていれば（ステップS831a）、演出終了フラグ、演出実行フラグ及びプロセスデータ切替フラグをオフするとともに実行中のプロセスデータ891を変動演出開始処理のステップS805で選択したプロセスデータ891に切り替える（ステップS832a）。

【0412】

上述したように、プロセスデータ切替フラグはミッション終了設定処理（ステップS952）で選択したプロセスデータを参照して装飾図柄651の変動表示を実行しているこ

とを示すフラグである。また、ミッション終了設定処理で選択されるプロセスデータ 891 には変動演出開始処理のステップ S 805 で選択したプロセスデータ 891 に設定されている右装飾図柄停止待ち時間に達するまでの演出制御実行データ及びプロセスタイマ設定値だけが記録されている。

【0413】

すなわち、ステップ S 831 で切替待機タイマがタイムアウトするとともにプロセスデータ切替フラグがオンしている場合にはミッション終了設定処理で選択したプロセスデータ 891 の最後に記録される演出制御実行データ及びプロセスタイマ設定値に基づく制御を実行している状態である。そのため、当該実行中のプロセスデータ 891 に基づいて継続して演出表示装置 115 等の制御を実行すると中装飾図柄 651b を停止表示させることができない。そこで、ステップ S 831 で切替待機タイマがタイムアウトするとともにプロセスデータ切替フラグがオンしている場合に（ステップ S 831a）、実行中のプロセスデータ 891 を変動演出開始処理のステップ S 805 で選択したプロセスデータ 891 に切り替えて、該切替後のプロセスデータ 891 に記録される複数の演出制御実行データ及びプロセスタイマ設定値のうち装飾図柄 651 の変動表示を開始してからの経過時間（変動演出開始処理のステップ S 805 で選択したプロセスデータ 891 に設定される右装飾図柄停止待ち時間の経過時）に応じた演出制御実行データ及びプロセスタイマ設定値、具体的には変動演出開始処理のステップ S 805 で選択したプロセスデータ 891 のうち右装飾図柄 651c 停止表示したときの演出制御実行データ及びプロセスタイマ設定値を読み出して演出表示装置 115 等の制御を行うことにより左装飾図柄 651a 及び右装飾図柄 651c の停止表示後から中装飾図柄 651b を停止表示して装飾図柄 651 全ての変動表示を停止表示するまでの制御を実行する。

【0414】

これにより、ミッション終了設定処理（ステップ S 952）で選択したプロセスデータ 891 に基づく演出表示装置 115 等の制御に引き続き、変動演出開始処理のステップ S 805 で選択したプロセスデータ 891 に記録される複数の演出制御実行データ及びプロセスタイマ設定値のうち左装飾図柄 651a 及び右装飾図柄 651c の停止後の演出制御実行データとプロセスタイマ設定値とに基づく制御が開始される。

【0415】

このように本例では、変動演出開始処理のステップ S 805 で選択したプロセスデータ 891 に設定される右装飾図柄停止待ち時間に達するまで参照されるプロセスデータ 891 と、変動演出開始処理のステップ S 805 で選択したプロセスデータ 891 に設定される右装飾図柄停止待ち時間に達した後に参照されるプロセスデータ 891 と、の 2 つのプロセスデータ 891 に基づいて装飾図柄 651 の 1 回の変動表示を実行するが、右装飾図柄 651c の停止前後でプロセスデータ 891 を切り替えるため、プロセスデータ 891 を切り替える際に不自然な表示や音声出力等がされないようにでき、遊技者に違和感を与えない。

【0416】

図 71 に別例 1 における同一の変動パターンに応じた装飾図柄 651 の変動表示の一例を示すタイミング図を示す。図 71（A）はミッション期間の残り時間が変動演出開始処理（ステップ S 710）のステップ S 805 で選択したプロセスデータ 891 に設定されている右装飾図柄停止待ち時間よりも短い場合に実行される装飾図柄 651 の変動表示の一例を示すタイミング図であり、図 71（B）はミッション演出を実行していない場合に図 71（A）と同一の変動パターンに基づいて実行される装飾図柄 651 の変動表示の一例を示すタイミング図である。

【0417】

上述したように、周辺制御基板 810 の CPU 811 は、ミッション期間中（ミッション演出の実行中）に主制御基板 710 の CPU 711 から変動パターンコマンドを受信したときに変動演出開始処理のステップ S 805 で選択したプロセスデータ 891 に設定されている右装飾図柄停止待ち時間がミッション期間の残り時間よりも長いと判断した場合

には、変動パターン番号に対応する複数種類のプロセスデータ 891 とは別に設けられる複数種類のプロセスデータ 891 のうちミッション期間の残り時間よりも短い右装飾図柄停止待ち時間が設定されるプロセスデータ 891 を選択し、該プロセスデータ 891 を参照して装飾図柄 651 の変動表示を実行する。

【0418】

具体的には、周辺制御基板 810 の CPU 811 は、図 71 (B) に示すように主制御基板 710 の CPU 711 から変動パターンコマンドを受信したときに変動演出開始処理のステップ S805 で選択したプロセスデータ 891 に設定されている右装飾図柄停止待ち時間がミッション期間の残り時間よりも長いと判断した場合には、図 71 (A) に示すように変動パターン番号に対応する複数種類のプロセスデータ 891 とは別に設けられる複数種類のプロセスデータ 891 のうちミッション期間の残り時間よりも短い右装飾図柄停止待ち時間（この例では右装飾図柄停止待ち時間と略同じ時間）が設定されるプロセスデータ 891 を選択して該プロセスデータ 891 を参照して装飾図柄 651 の変動表示を開始する。

10

【0419】

図 71 (A) に示すように、ミッション時間よりも短い右装飾図柄停止待ち時間が設定されるプロセスデータ 891 を参照して実行する装飾図柄 651 の変動表示では図 71 (B) に示すミッション演出を実行していない場合（具体的には変動演出開始処理のステップ S805 で選択したプロセスデータ 891 を参照して実行する装飾図柄 651 の変動表示）よりも装飾図柄 651 の変動表示を開始してから右装飾図柄 651 を停止表示するまでの時間を短縮し、ミッション期間を終了する以前に左装飾図柄 651 a 及び右装飾図柄 651 c を停止表示させるように制御する。これにより、ミッション期間内に左装飾図柄 651 a 及び右装飾図柄 651 c を停止表示してミッションを達成させる演出が実行されたこと又はミッションを達成させる演出が実行されなかったことを判別でき、ミッション期間の経過後にミッションを達成させる演出が実行されたにも拘らずミッションを達成したことを通知する（例えば達成演出を実行する）ことによる違和感を回避できる。

20

【0420】

また、図 71 (A) に示すように、装飾図柄 651 の変動表示を開始してからの経過時間が変動演出開始処理のステップ S805 で選択したプロセスデータ 891 に設定される右装飾図柄停止待ち時間に達したときに参照するプロセスデータ 891 を変動演出開始処理のステップ S805 で選択したプロセスデータ 891 に切り替え、該切替後のプロセスデータ 891 を参照して演出表示装置 115 等を制御する。そのため、装飾図柄 651 の変動表示を開始してから中装飾図柄 651 b を停止表示するまでの時間は短縮されない。これにより、第一特別図柄表示器 84 で変動表示する第一特別図柄及び第二特別図柄表示器 86 で変動表示する第二特別図柄の停止表示に同期して全ての装飾図柄 651 を停止表示させることができる。

30

【0421】

また、この例ではミッション時間よりも短い右装飾図柄停止待ち時間が設定されるプロセスデータ 891 を参照して実行する装飾図柄 651 の変動表示において右装飾図柄 651 c を停止表示した後、変動演出開始処理のステップ S805 で選択したプロセスデータ 891 に切り替えるまでの間にミッションを達成したことを通知する達成演出やミッションを達成しなかったことを通知する失敗演出などのミッション終了演出を実行する。これにより、通常（変動演出開始処理のステップ S805 で選択したプロセスデータ 891 を参照して実行する装飾図柄 651 の変動表示）よりも短縮して右装飾図柄 651 c を停止表示することによって、右装飾図柄 651 c を停止表示してから中装飾図柄 651 b を停止表示するまでの期間が延長されても遊技者に違和感を与えないようにできる。すなわち、ミッション終了演出を実行することにより中装飾図柄 651 b の停止表示タイミングに注目させないようにすることが可能であるため、中装飾図柄 651 b を停止表示するまでの期間が延長されたことによる違和感を与えない。

40

[別例 2]

50

次に、別例 2 について図 7 2 及び図 7 3 を参照して説明する。なお、重複した説明は省略し、上記第 1 実施形態及び別例 1 とは異なる構成に関してのみ説明する。

【0422】

本例では、ミッション期間の残り時間が変動演出開始処理（ステップ S 7 1 0）のステップ S 8 0 5 で選択したプロセスデータ 8 9 1 に設定される右停止図柄停止待ち時間よりも短い場合に、装飾図柄 6 5 1 の変動表示とは異なる特殊演出を実行して装飾図柄 6 5 1 の変動表示の視認を困難（特殊な表示によって装飾図柄 6 5 1 の変動表示を隠蔽する等）にした後、左装飾図柄 6 5 1 a 及び右装飾図柄 6 5 1 c を停止表示した状態で表出させる。

【0423】

周辺制御基板 8 1 0 の CPU 8 1 1 はミッション期間中（ミッション演出の実行中）に主制御基板 7 1 0 の CPU 7 1 1 から変動パターンコマンドを受信したときに変動演出開始処理のステップ S 8 0 5 で選択したプロセスデータ 8 9 1 に設定されている右装飾図柄停止待ち時間がミッション期間の残り時間よりも長いと判断した場合には、当該プロセスデータ 8 9 1 に替えて当該変動パターンコマンドに対応する複数種類のプロセスデータ 8 9 1 のうちミッション期間の残り時間よりも短い右装飾図柄停止待ち時間が設定されるプロセスデータ 8 9 1 を実行するプロセスデータ 8 9 1 に設定し、該プロセスデータ 8 9 1 を参照して装飾図柄 6 5 1 の変動表示を実行する。

【0424】

具体的には、周辺制御基板 8 1 0 の CPU 8 1 1 は、図 7 2（B）に示すように主制御基板 7 1 0 の CPU 7 1 1 から変動パターンコマンドを受信したときに変動演出開始処理のステップ S 8 0 5 で選択したプロセスデータ 8 9 1 に設定されている右装飾図柄停止待ち時間がミッション期間の残り時間よりも長いと判断した場合には、図 7 2（A）に示すように主制御基板 7 1 0 の CPU 7 1 1 から受信した変動パターンコマンドに対応する複数種類のプロセスデータ 8 9 1 のうちミッション時間よりも短い右装飾図柄停止待ち時間（この例では右装飾図柄停止待ち時間と略同じ時間）が設定されるプロセスデータ 8 9 1 を選択して該プロセスデータ 8 9 1 を参照して装飾図柄 6 5 1 の変動表示を実行する。

【0425】

周辺制御基板 8 1 0 の ROM 8 1 2 に記憶されるプロセスデータ 8 9 1 には、各変動パターン番号に対応する複数種類のプロセスデータ 8 9 1 として、異なる右装飾図柄停止待ち時間の複数種類のプロセスデータ 8 9 1（例えば変動パターン番号 1 に対応する複数種類のプロセスデータ 8 9 1 として「1 秒」、「2 秒」、「3 秒」、「4 秒」、「5 秒」、「6 秒」、「7 秒」、「8 秒」、及び「9 秒」の各右装飾図柄停止待ち時間が設定される 9 種類のプロセスデータ 8 9 1）を含むように構成され、ミッション期間の残り時間よりも短い右装飾図柄停止待ち時間を選択するときには、ミッション期間の残り時間よりも短い右装飾図柄停止待ち時間が設定されるプロセスデータ 8 9 1 のうち最もミッション期間の残り時間に近い右装飾図柄停止待ち時間が設定されるプロセスデータ 8 9 1 を選択する。例えば、ミッション期間の残り時間が「3. 4 秒」の場合には右装飾図柄停止待ち時間として「3 秒」が設定されたプロセスデータ 8 9 1 を選択する。

【0426】

また、7 2（A）に示すように変更後のプロセスデータ 8 9 1 を参照して実行される装飾図柄 6 5 1 の変動表示では、左・中・右の装飾図柄 6 5 1 の変動表示を開始した後、装飾図柄 6 5 1 の変動表示とは異なる特殊演出を実行して装飾図柄 6 5 1 の変動表示を視認困難にする。この例では、図 7 3 に示すように装飾図柄 6 5 1 の変動表示を開始した後（図 7 3（A）、（B））、「c a u t i o n ! !」を点滅表示（短期間で表出・消失を繰り返す表示）することで装飾図柄 6 5 1 の変動表示を隠蔽し（図 7 3（C））、その後ミッション期間の終了前（この例ではミッション期間の終了と略同時）に左装飾図柄 6 5 1 a 及び右装飾図柄 6 5 1 c を停止表示する（図 7 3（D））。

【0427】

これにより、ミッション期間内に左装飾図柄 6 5 1 a 及び右装飾図柄 6 5 1 c を停止表

10

20

30

40

50

示してミッションを達成させる演出が実行されたこと又はミッションを達成させる演出が実行されなかつたことを判別でき、ミッション期間の経過後にミッションを達成させる演出が実行されたにも拘らずミッションを達成したことを通知する（例えば達成演出を実行することによる違和感を回避できる。また、右装飾図柄651cの停止タイミングが不自然に短縮されて遊技者に違和感を与えることを抑止できる。また、特殊演出として「c a u t i o n ! !」を点滅表示することによって演出表示装置115に注目させることができる。

【0428】

なお、図72及び図73に示す例では、変動表示する装飾図柄651を表示した後に特殊演出を実行して変動表示する装飾図柄651の視認を困難にするもの、具体的にはプロセスデータ891の先頭に装飾図柄651の変動表示する態様を示す演出制御実行データを記録することにより変動演出開始処理のステップS808でプロセスデータ891の先頭に記録される演出制御実行データに応じた表示コマンドをサブ統合側送信リングバッファに記憶することによって演出表示装置115に装飾図柄651を変動表示する態様を表示するように構成したが、プロセスデータ891の先頭に特殊演出（具体的には「c a u t i o n ! !」を点滅表示する態様）する態様を示す演出制御実行データを記録することにより変動演出開始処理のステップS808でプロセスデータ891の先頭に記録される演出制御実行データに応じた表示コマンドをサブ統合側送信リングバッファに記憶することによって演出表示装置115に装飾図柄651を変動表示する態様を表示することなく特殊演出を実行して左装飾図柄651a及び右装飾図柄651cを停止表示するように構成してもよい。

【0429】

また、本例では上記実施形態1と同様に変動演出開始処理のステップS805で選択したプロセスデータ891に替えて図62及び図63で選択したプロセスデータ891を参照して演出表示装置115等の表示制御を実行するものを示したが、上記別例1と同様に変動パターンコマンドによって通知された変動パターン番号に対応する複数種類のプロセスデータ891と別に右装飾図柄停止待ち時間の異なる複数種類のプロセスデータ891を備えるように構成することによって上記別例2と同様の制御を実行するように構成してもよい。

【別例3】

上記第1実施形態、別例1及び別例2では、ミッション期間の残り時間がミッションを達成する演出の実行時期（この例では右装飾図柄停止待ち時間に相当）に相当する時間よりも短い場合にミッションを達成する演出の実行時期に相当する時間を短縮することにより、提示したミッションを達成する演出の実行時期（この例では右装飾図柄停止待ち時間に相当）又は提示したミッションとは異なる演出の実行時期（この例では右装飾図柄停止待ち時間に相当）を早めてミッション期間内に提示したミッションを達成する演出又は提示したミッションとは異なる演出（この例ではリーチ以外の表示や提示したミッションとは異なるリーチ）を実行し、ミッション期間の終了以前にミッションが達成されたか否かを通知するように構成したが、本技術思想はミッション期間の残り時間に応じてミッションを達成する演出の実行時期（この例では右装飾図柄停止待ち時間に相当）に相当する時間を変化させるものであり、上記した例に限定されるものではない。以下、ミッション期間の残り時間に応じてミッションを達成する演出の実行時期（この例では右装飾図柄停止待ち時間に相当）に相当する時間を遅延させる別例3について図74及び図75を参照して説明する。なお、重複した説明は省略し、上記第1実施形態、別例1及び別例2とは異なる構成に関してのみ説明する。また、以下に説明する別例3は、上記第1実施形態、別例1、別例2と組み合わせて実行されるものであってもよい。

【0430】

この例では、周辺制御基板810のROM812に記憶されるプロセスデータ891には、変動パターンコマンドに応じた複数種類のプロセスデータ891として右装飾図柄停止待ち時間の異なる複数種類のプロセスデータ891を記憶している。具体的には、上記

変動パターン番号1の通常変動では、通常、装飾図柄651の変動表示を開始してから9秒経過後に右装飾図柄651cを停止表示し、周辺制御基板810のROM812に記憶されるプロセスデータ891には、変動パターン番号1に対応する複数種類のプロセスデータ891として右装飾図柄停止待ち時間を9秒から11秒の間で異ならせた複数種類のプロセスデータ891を含むように構成されている。本例では、変動パターン番号1に対応する複数種類のプロセスデータ891は、通常の右装飾図柄停止待ち時間「9秒」が設定されて（右装飾図柄停止待ち時間を延長しない場合）選択されるプロセスデータ891と、延長された右装飾図柄停止待ち時間「10秒」、及び「11秒」が設定されて右装飾図柄停止待ち時間を延長する場合に選択される2種類のプロセスデータ891と、を含むように構成される。

10

【0431】

そして、周辺制御基板810のCPU811は図74に示すようにミッション期間中（ミッション演出の実行中）に主制御基板710のCPU711から変動パターンコマンドを受信したときに当該変動パターンコマンドによって通知された変動時間がミッション期間の残り時間よりも長い（当該変動表示を終了するまでにミッション期間が終了する）と判断し且つミッション期間の残り時間が右装飾図柄停止待ち時間よりも長い場合には（ステップS951a）、受信した変動パターンコマンドに応じた複数種類のプロセスデータ891のうちミッション期間の残り時間よりも長い右装飾図柄停止待ち時間が設定されるとともに最もミッション期間の残り時間に近い右装飾図柄停止待ち時間が設定されるプロセスデータ891を選択する（図63のミッション終了設定処理におけるステップS974、ステップS977、ステップS981）。例えば、ミッション期間中に変動パターン番号6を指定する変動パターンコマンドを受信したときにミッション期間の残り時間が「10.3秒」であり、変動パターン番号6の変動時間「14秒」よりも短いと判断した場合には、「9秒」、「10秒」、「11秒」、「12秒」、「13秒」、及び「14秒」の右装飾図柄停止待ち時間が設定された変動パターン番号6に対応する複数種類のプロセスデータ891のうち「10秒」の右装飾図柄停止待ち時間が設定されたプロセスデータ891を選択する。

20

【0432】

なお、ミッションを達成する演出の実行時期を変化させる場合には少なくとも通常の右装飾図柄停止待ち時間（例えば変動パターン番号6の場合には「9秒」）よりも長い右装飾図柄停止待ち時間が設定されるプロセスデータ891のうちミッション期間の残り時間よりも短いプロセスデータ891を選択するものであればよく、例えば通常の右装飾図柄停止待ち時間として「9秒」が設定される変動パターン番号6の変動パターンコマンドを受信した場合に、ミッション期間の残り時間が「12.7秒」であれば右装飾図柄停止待ち時間として「10秒」、「11秒」及び「12秒」の右装飾図柄停止待ち時間が設定された変動パターン番号6に対応する複数種類のプロセスデータ891のうちいずれかを選択するように構成してもよい。

30

【0433】

図75に別例3における同一の変動パターンに応じた装飾図柄651の変動表示の一例を示すタイミング図を示す。図75（A）はミッション期間の残り時間が受信した変動パターンコマンドによって指定された変動時間よりも短い場合に実行される装飾図柄651の変動表示の一例を示すタイミング図であり、図75（B）はミッション演出を実行していない場合に図75（A）と同一の変動パターンに基づいて実行される装飾図柄651の変動表示の一例を示すタイミング図である。

40

【0434】

上述したように、周辺制御基板810のCPU811は、ミッション期間中（ミッション演出の実行中）に主制御基板710のCPU711から変動パターンコマンドを受信したときに当該変動パターンコマンドによって指定される変動時間がミッション期間の残り時間よりも長いと判断した場合には、変動パターン番号に対応する複数種類のプロセスデータ891のうちミッション期間の残り時間よりも短い右装飾図柄停止待ち時間が設定さ

50

れるとともにミッション期間の残り時間と最も近い右装飾図柄停止待ち時間が設定されるプロセスデータ 891 を選択し、該プロセスデータ 891 を参照して装飾図柄 651 の変動表示を実行する。

【0435】

具体的には、周辺制御基板 810 の CPU 811 は、図 75 (A) に示すように主制御基板 710 の CPU 711 から変動パターンコマンドを受信したときに変動演出開始処理のステップ S805 で選択したプロセスデータ 891 とは異なるプロセスデータ 891 を選択した場合には、該選択したプロセスデータ 891 を参照して装飾図柄 651 の変動表示を開始する。

【0436】

図 75 (A) に示すように、変動演出開始処理のステップ S805 で選択したプロセスデータ 891 とは異なるプロセスデータ 891 とは異なるプロセスデータ 891 を参照して実行する装飾図柄 651 の変動表示では、図 75 (B) に示すミッション演出を実行していない場合（具体的には変動演出開始処理のステップ S805 で選択したプロセスデータ 891 を参照して実行する装飾図柄 651 の変動表示）よりも装飾図柄 651 の変動表示を開始してから右装飾図柄 651 c を停止表示するまでの時間（右装飾図柄停止待ち時間）を延長し、ミッション期間を終了する直前に右装飾図柄 651 c を停止表示させるように制御する。これにより、ミッション期間の終了直前までミッションを達成する演出が実行されるか否かに注目させることができ、遊技興趣の低下を抑止できる。また、通常よりも遅延されて右装飾図柄 651 c を停止表示することにより有利な状態、例えば大当たりが発生するのではないかと推測させることができ、遊技興趣の低下を抑止可能である。

【0437】

また、図 75 (A) 及び図 75 (B) に示すように右装飾図柄停止待ち時間を延長させた場合であっても通常の右装飾図柄停止待ち時間が設定されるプロセスデータ 891 （変動演出開始処理のステップ S805 で選択されたプロセスデータ 891）を参照して実行する装飾図柄 651 の変動表示と比べて装飾図柄 651 の変動表示を開始してから中装飾図柄 651 b を停止表示するまでの時間を延長若しくは短縮させることなく、同様のタイミングで中装飾図柄 651 b を停止表示する。すなわち、少なくとも装飾図柄 651 の変動表示を開始してから左装飾図柄 651 c を停止表示するまでの時間を延長させることにより、ミッションを達成する演出の実行時期及びミッションを達成する演出とは異なる演出（この例ではリーチ以外の表示や提示したミッションとは異なるリーチ）の実行時期を遅延させる。このように、左・中・右の装飾図柄 651 のうち最後に停止表示する中装飾図柄 651 b を停止表示するタイミングを短縮又は遅延させることなく、通常の右装飾図柄停止待ち時間が設定されるプロセスデータ 891 と同様のタイミングで中装飾図柄 651 b を停止表示することにより、第一特別図柄表示器 84 で変動表示する第一特別図柄及び第二特別図柄表示器 86 で変動表示する第二特別図柄の停止表示に同期して全ての装飾図柄 651 を停止表示させることができる。

【0438】

なお、上記別例 3 では上記第 1 実施形態と同様に変動パターンコマンドに応じた複数種類のプロセスデータ 891 として、右装飾図柄停止待ち時間の異なる複数種類のプロセスデータ 891 を含むように構成したが、これに限らず、変動パターンコマンドに応じた複数種類のプロセスデータ 891 とは別に右装飾図柄停止待ち時間の異なる複数種類のプロセスデータ 891 を備えて上記別例 2 と同様の制御を実行することによりミッションを達成する演出の実行時期及びミッションを達成する演出とは異なる演出（例えば提示したミッションとは異なるリーチやリーチ以外の表示）の実行時期を遅延させるように構成してもよい。

【0439】

また、上記別例 3 では、装飾図柄 651 の変動表示を開始するときに当該変動表示の実行中にミッション期間が終了する場合にミッションを達成する演出及びミッションを達成しない演出の実行時期をミッション期間の終了に同期させるように変化させるものを示し

10

20

30

40

50

たが、ミッションを達成する演出及びミッションを達成しない演出の一方又は双方の実行時期を変化（遅延、短縮など）させるものであれば上記した例に限定されるものではない。例えば、装飾図柄 6 5 1 の変動表示を開始するときに当該変動表示の実行中にミッション期間が終了しない場合であっても、所定の判定を実行してミッションを達成する演出及びミッションを達成しない演出の一方又は双方の実行時期を変化させるように構成してもよい。この場合にはミッションを達成する演出及び／又はミッションを達成しない演出の実行時期が変化することによって大当たりに対する期待を向上させることができる。

【0440】

また、上記別例 3 では、ミッションとしてリーチする装飾図柄 6 5 1 を通知するように構成したが、上記した複数種類の演出画像（複数種類のキャラクタ）のうちいずれかを通知し、通知した演出画像（特定のキャラクタ）が表示されたときには大当たりとなるものであっても本発明を実行することは可能である。この場合に、ミッション期間内に実行される装飾図柄 6 5 1 の変動表示各々において、通常は装飾図柄 6 5 1 の変動表示開始後の予め決められた提示時間に達したときに複数種類の演出画像のうちいずれかを表示するように構成し、ミッション期間を終了する変動表示等では上記提示時間よりも遅延させて複数種類の演出画像のうちいずれかを表示することによって、上記提示時間に達したにも拘らずいずれの演出画像も表示されないことを把握した遊技者に有利な状態に制御されるのではないかと推測させることにより大当たりに対する期待を向上させ、又は通知した演出画像（特定のキャラクタ）が表示されないことによって落胆させた後、通知した演出画像（特定のキャラクタ）が表示された場合に喜びを倍増させることができ、遊技興趣を向上させることが可能である。

【0441】

以上、本発明について好適な実施形態を挙げて説明したが、本発明はこれらの実施形態に限定されるものではなく、以下に示すように、本発明の要旨を逸脱しない範囲において、種々の改良及び設計の変更が可能である。すなわち、上記実施形態では、ミッションとして「1」～「9」の装飾図柄 6 5 1 のうち所定の図柄でリーチとなったときには大当たり（第一大当たり、第三大当たり）となるものを例示したが、これに限らずミッションとして装飾図柄 6 5 1 とは異なる複数種類の演出画像（キャラクタ等）のうち通知したミッションを達成する演出画像（特定のキャラクタ）が出現したときには大当たり（第一大当たり、第三大当たり）となるものであってもよい。この場合には、演出表示装置 1 1 5 の表示領域 6 5 0 におけるミッション期間の終了以前に大当たりとなることを条件に通知したミッションを達成する演出画像を表示制御し、大当たりとならないことを条件に通知したミッションを達成する演出画像とは異なる演出画像を表示制御又は通知したミッションを達成する演出画像及び非通知したミッションを達成する演出画像を表示制御しないようにしてもよい。

【0442】

また、上記実施形態ではミッション期間の残り時間（制限時間）として数字を用いたタイマ表示によって通知するものを示したが、これに限られるものではなく、例えば演出表示装置 1 1 5 の表示領域 6 5 0 に表示制御されるキャラクタの表示態様（色、形、大きさなど）の変化、演出表示装置 1 1 5 の表示領域 6 5 0 の背景情報の表示態様（背景情報の色、表示される領域、背景情報の種類など）の変化、スピーカ 1 4 4、3 4 1 の音声出力態様（速度、調、種類など）の変化などによりミッション期間の残り時間の長短を判別可能なものであってもよく、その通知態様は問わない。具体的には、ミッション演出を開始するときに導火線に火を付けた爆弾を表示制御し、ミッション演出を開始してから経過時間に応じて導火線の長さを徐々に短め、ミッション期間の終了、具体的には有効期間タイマのタイムアウトに応じて爆弾を爆発する態様を表示制御してミッション演出の終了を通知するようにしてもよい。この場合には導火線の長さ又は爆弾と導火線に付けられた火との距離によってミッション期間の残り時間の長短を判別可能である。

【0443】

さらに、上記実施形態では、遊技機としてパチンコ機 1 を示したが、パチンコ機以外の

遊技機、例えば、パチスロ機や、パチンコ機とパチスロ機とを融合させてなる遊技機等であっても本発明を適用することができる。

【0444】

また、上記第1実施形態、別例1、別例2及び別例3では、ミッションを達成させる場合（第一大当たり又は第三大当たりとなる場合）だけでなくミッションを達成させない場合（はずれ、第二大当たり及び小当たりのいずれかとなる場合）にもミッション期間の残り時間に応じてミッションを達成する演出の実行時期（この例では右装飾図柄停止待ち時間に相当）に相当する時間（この例では、提示したミッションのリーチ、リーチ以外の図柄、及び提示したミッションとは異なるリーチのいずれかを表示する時間）を変化させるように構成したが、ミッションを達成させない場合には低い割合でミッションを達成する演出の実行時期（この例では右装飾図柄停止待ち時間に相当）に相当する時間を変化させ、ミッションを達成させる場合には高い割合でミッションを達成する演出の実行時期（この例では右装飾図柄停止待ち時間に相当）に相当する時間を変化させることによりミッションを達成する演出の実行時期（この例では右装飾図柄停止待ち時間に相当）に相当する時間を変化させた場合に高い割合でミッションを達成させるように構成してもよい。例えば、ミッションを達成させない場合にミッション期間の残り時間がミッションを達成する演出の実行時期（この例では右装飾図柄停止待ち時間に相当）に相当する時間よりも短ければ30分の1の確率でミッションを達成する演出の実行時期（この例では右装飾図柄停止待ち時間に相当）に相当する時間を変化させるか否かを判定し、ミッションを達成する演出の実行時期（この例では右装飾図柄停止待ち時間に相当）に相当する時間を変化させると判定されたときにだけミッションを達成する演出の実行時期（この例では右装飾図柄停止待ち時間に相当）に相当する時間を変化させ、ミッションを達成させる場合にミッション期間の残り時間がミッションを達成する演出の実行時期（この例では右装飾図柄停止待ち時間に相当）に相当する時間よりも短ければ常に（1分の1の確率）ミッションを達成する演出の実行時期（この例では右装飾図柄停止待ち時間に相当）に相当する時間を変化させるように構成してもよい。これにより、ミッション期間の終了時期が近い場合に実行される装飾図柄651の変動表示においてミッションを達成する演出の実行時期（この例では右装飾図柄停止待ち時間に相当）に相当する時間を変化させるか否かに注目させることができ、遊技興趣の低下を抑止できる。

【0445】

上記実施形態から把握し得る請求項及び請求項以外の技術的思想について、以下にその効果と共に記載する。

【0446】

（解決手段1）

遊技盤（遊技盤4）の遊技領域（遊技領域20）に設けられた複数の入賞口（第一始動口600、第二始動口602、第三始動口604、一般入賞口614、615）と、

該複数の入賞口のうち始動口（第一始動口600、第二始動口602、第三始動口604）への遊技球の入球に基づいて遊技者に所定の利益（賞球）を付与する利益付与状態（大当たり遊技）に制御するか否か判定する当落判定手段（主制御基板710のCPU711によって変動開始処理のステップS1308～ステップS1315を実行する部分）と

、
該当落判定手段の判定結果に基づいて複数の表示領域（例えば左装飾図柄651aを変動表示する表示領域と、中装飾図柄651bを変動表示する表示領域と、右装飾図柄651cを変動表示する表示領域と、の複数の表示領域）の各々にて複数種類の図柄情報（例えば「1」～「9」の複数種類の図柄で構成される装飾図柄651）を変動表示して所定の表示結果を導出表示する表示手段（演出表示装置115の表示領域650）と、

該表示手段を前記当落判定手段の判定結果に応じた態様で表示制御する表示制御手段（主制御基板710から受信した変動パターンコマンドに基づいて周辺制御基板810のCPU811により演出制御処理を実行する部分：ステップS603）と、を備え、

前記当落判定手段によって前記利益付与状態に制御すると判定された場合に前記表示手

10

20

30

40

50

段に特定表示結果（特定大当たり図柄、非特定大当たり図柄）を導出表示した後、前記利益付与状態に制御する遊技機（パチンコ機１）において、

前記表示制御手段は、

前記当落判定手段の判定結果に応じた前記複数種類の図柄情報の変動開始後の少なくとも前記複数の表示領域のうちリーチ状態（左装飾図柄６５１ａと右装飾図柄６５１ｃとを同一図柄で停止表示して、中装飾図柄６５１ｂを未だ停止表示していない状態）を形成する表示領域（左装飾図柄６５１ａを変動表示する表示領域及び右装飾図柄６５１ｃを変動表示する表示領域）に前記図柄情報が導出表示されるまでのリーチ図柄情報変動時間（右装飾図柄停止待ち時間；左・中・右の装飾図柄６５１の変動表示を開始してから左装飾図柄６５１ａと右装飾図柄６５１ｃとの両方を停止表示するまでの時間）が異なる複数種類の
10 変動表示態様（プロセスデータ８９１）を記憶する変動表示態様記憶手段（周辺制御基板８１０のＲＯＭ８１２）と、

前記当落判定手段による判定がなされたことに応じて、前記複数種類の変動表示態様のうち当該判定結果に応じた変動表示態様を選択する変動表示態様選択手段（周辺制御基板８１０のＣＰＵ８１１により変動演出開始処理でプロセスデータを選択する部分；ステップＳ８０５）と、

該変動表示態様選択手段が選択した前記変動表示態様に応じて前記複数の表示領域の各々にて前記複数種類の図柄情報を変動表示して前記当落判定手段の判定結果に応じた表示結果を導出表示する変動表示制御手段（周辺制御基板８１０のＣＰＵ８１１により変動演出中処理を実行する部分；ステップＳ７２０）と、
20

所定の指令情報（提示内容（ミッション）、例えば「３のリーチをだせ！」）を通知するか否かを判定する指令情報通知判定手段（周辺制御基板８１０のＣＰＵ８１１によりミッション演出を開始するか否かを判定する部分；ステップＳ９４３、Ｓ９４４）と、

該指令情報通知判定手段が前記指令情報を通知すると判定した場合に当該指令情報を通知する指令情報通知手段（周辺制御基板８１０のＣＰＵ８１１によりミッション演出のステップＳ９５０で選択したプロセスデータに基づいて演出表示装置１１５を表示制御してミッションを通知する（図６６（Ｃ））部分）と、

該指令情報通知手段が通知する前記指令情報として、前記リーチ状態を形成する表示領域に表示するリーチ図柄情報を前記複数種類の図柄情報のうちいずれかに決定するリーチ図柄情報決定手段（例えば周辺制御基板８１０のＣＰＵ８１１によりミッション演出設定処理のステップＳ９４７で提示内容を決定する部分）と、を備え、
30

前記変動表示制御手段は、

前記指令情報通知手段が前記指令情報を通知した後、複数回の変動表示を実行可能な有効時間（例えば３分）内のいずれかの変動表示において前記当落判定手段が前記利益付与状態に制御すると判定した場合には（ミッション演出設定処理のステップＳ９５３又はミッション終了設定処理のステップＳ９７１で第一大当たり又は第三大当たりとなると判定した場合には）、前記特定表示結果を導出表示する以前（左・中・右の装飾図柄６５１の変動表示を開始してから最後に停止表示される中装飾図柄６５１ｂを停止表示するまで）に前記リーチ図柄情報決定手段が決定した前記リーチ図柄情報による前記リーチ状態（例えば「３のリーチをだせ」に対するミッションを達成させる演出として「３のリーチ」となるように左装飾図柄６５１ａ及び右装飾図柄６５１ｃを停止表示；左装飾図柄６５１ａ及び右装飾図柄６５１ｃを「３」の図柄で停止表示）を表示する一方、前記有効時間内のいずれかの変動表示において前記当落判定手段が前記利益付与状態に制御しないと判定した場合には（ミッション演出設定処理のステップＳ９５３又はミッション終了設定処理のステップＳ９７１で第一大当たり及び第三大当たりとならないと判定した場合には）、前記特定表示結果とは異なる非特定表示結果（はずれ図柄）を導出表示する以前（左・中・右の装飾図柄６５１の変動表示を開始してから最後に停止表示される中装飾図柄６５１ｂを停止表示するまで）に前記リーチ図柄情報決定手段が決定した前記リーチ図柄情報とは異なるリーチ図柄情報による前記リーチ状態（例えば「３のリーチをだせ」に対するミッションを達成させない演出として「３のリーチ」とならないように左装飾図柄６５１ａ及
40
50

び右装飾図柄 6 5 1 c を停止表示；左装飾図柄 6 5 1 a 及び右装飾図柄 6 5 1 c を「3」以外の同一図柄で停止表示）若しくは前記リーチ状態とは異なる非リーチ状態（少なくとも左装飾図柄 6 5 1 a と右装飾図柄 6 5 1 c とを異なる図柄で停止表示した状態）を表示し、

前記変動表示態様選択手段は、前記有効時間内の前記複数回の変動表示の最後の変動表示において、選択した前記変動表示態様が前記有効時間内に前記リーチ状態及び前記非リーチ状態を表示できない場合（演出期間タイマが変動演出開始処理のステップ S 8 0 5 で選択したプロセスデータ 8 9 1 の右装飾図柄停止待ち時間よりも短いと判定された場合；ミッション演出設定処理のステップ S 9 5 1）には、前記変動表示を開始する以前（変動演出開始処理のステップ S 8 0 8 でサブ統合側送信リングバッファに表示コマンドを記憶して表示装置制御基板 8 1 6 に）に、前記複数種類の変動表示態様のうち前記有効時間内に前記リーチ状態及び前記非リーチ状態を表示可能な変動表示態様に変更する（ミッション終了設定処理で変動パターン及び演出期間タイマに応じたプロセスデータ 8 9 1 に変更する；ステップ S 9 7 4, S 9 7 7, S 9 8 1、ミッション終了設定処理で演出期間タイマに応じたプロセスデータを選択する；ステップ S 9 7 4 a, S 9 7 7 a, S 9 8 1 a）ことを特徴とする遊技機。

【0 4 4 7】

解決手段 1 記載の遊技機によれば、当落判定手段の判定結果に応じて前記複数種類の図柄情報の変動開始後の少なくとも複数の表示領域のうちリーチ状態を形成する表示領域に図柄情報が導出表示されるまでのリーチ図柄情報変動時間が異なる複数種類の変動表示態様のいずれかを選択し、該選択した変動表示態様に依拠して複数の表示領域の各々にて複数種類の図柄情報を変動表示して当落判定手段の判定結果に応じた表示結果を導出表示する。また、所定の指令情報を通知し、複数回の変動表示を実行可能な有効時間内のいずれかの変動表示にて利益付与状態に制御すると判定した場合には特定表示結果を導出表示する以前に通知したリーチ図柄情報によるリーチ状態を表示する一方、有効時間内の複数回の変動表示のいずれかの変動表示にて利益付与状態に制御しないと判定した場合には非特定表示結果を導出表示する以前に通知したリーチ図柄情報とは異なるリーチ図柄情報によるリーチ状態若しくはリーチ状態とならない非リーチ状態を表示するため、通知したリーチ図柄情報によるリーチ状態を表示するか否かによって特定表示結果を導出表示する以前に利益付与状態に制御するか否かを判別することができ、有効時間内にリーチ状態を形成する表示領域に表示される図柄情報に注目させることが可能となる。

また、有効時間内の複数回の変動表示の最後の変動表示において、選択した変動表示態様が有効時間内にリーチ状態及び非リーチ状態を表示できない場合には変動表示を開始する以前に有効時間内にリーチ状態及び非リーチ状態を表示可能な変動表示態様に変更するため、有効時間の残り時間が短い場合であっても有効時間の経過前にリーチ状態及び非リーチ状態を表示する機会を確保でき、通知したリーチ図柄情報によるリーチ状態が表示されるためのより多くのチャンスを与えることが可能になる。

詳細に説明すると、有効時間内にリーチ状態及び非リーチ状態を表示できない場合に変動表示態様を変更することなくリーチ状態及び非リーチ状態を表示するものでは、有効時間が経過したことによって通知したリーチ図柄情報によるリーチ状態が表示される機会が失われたと判断し、その後に通知したリーチ図柄情報によるリーチ状態が表示された場合であっても有効時間が経過しているために利益付与状態となることを認識させることができないおそれがある。このように、変動表示の途中でリーチ状態及び非リーチ状態が表示されることなく有効時間が経過した場合には、有効時間の経過によって利益付与状態となるチャンスが失われたと認識させ、遊技興趣を低下させるおそれがある。

これに対し、本発明の遊技機では変動表示態様を変更して有効時間内にリーチ状態及び非リーチ状態を表示するため、変動表示の途中でリーチ状態及び非リーチ状態が表示されることなく有効時間が経過することを抑止し、有効時間が経過するまでに通知したリーチ図柄情報によるリーチ状態を表示するより多くの機会、具体的には利益付与状態となるチャンスを与えることが可能であり、遊技興趣の低下を抑止できる。

また、有効時間内の複数回の変動表示の最後の変動表示において利益付与状態に制御すると判定されていれば、有効時間の経過前に通知したリーチ図柄情報によるリーチ状態を表示して利益付与状態に制御するため、有効時間の経過後に通知したリーチ図柄情報によるリーチ状態を表示した場合に有効時間が経過しているにも拘らず通知したリーチ図柄情報によるリーチ状態を表示して利益付与状態に制御する違和感を解消することができる。

【0448】

(解決手段2)

前記複数種類の変動表示態様には、

前記当落判定手段の判定結果に対応し、前記複数の表示領域の各々にて前記複数種類の図柄情報の変動表示を開始してから前記表示結果を導出表示するまでの通常の表示態様を示す複数種類のメイン変動表示態様（例えば変動パターン番号1に対応し、通常の右装飾図柄停止待ち時間として「9秒」が設定されて通常（右装飾図柄停止待ち時間を短縮しない場合）選択されるプロセスデータ891）と、

該複数種類のメイン変動表示態様の各々に対応し、前記複数の表示領域の各々にて前記複数種類の図柄情報の変動表示を開始してから前記表示結果を導出表示するまでの変動時間が同じであって、前記リーチ図柄情報変動時間を短縮した複数種類のサブ変動表示態様（例えば変動パターン番号1に対応し、短縮された右装飾図柄停止待ち時間「1秒」、「2秒」、「3秒」、「4秒」、「5秒」、「6秒」、「7秒」、及び「8秒」の各々が設定されて右装飾図柄停止待ち時間を短縮する場合に選択される8種類のプロセスデータ891）と、を含み、

前記変動表示態様選択手段は、前記当落判定手段による判定がなされたことに応じて当該判定結果に応じた前記メイン変動表示態様を選択し（例えば変動パターン番号1に対応して右装飾図柄停止待ち時間「9秒」が設定されたプロセスデータ891を選択し；ステップS805）、その選択したメイン変動表示態様が前記有効時間内に前記リーチ状態及び前記非リーチ状態を表示できない場合には、前記選択したメイン変動表示態様に対応するサブ変動表示態様に変更する（例えば変動パターン番号1に対応し、短縮された右装飾図柄停止待ち時間「1秒」、「2秒」、「3秒」、「4秒」、「5秒」、「6秒」、「7秒」、及び「8秒」の各々が設定される8種類のプロセスデータ891のうち演出期間タイマのタイマ値よりも短い右装飾図柄停止待ち時間のプロセスデータ891に変更する；ステップS974、S977、S981）ことを特徴とする解決手段1記載の遊技機。

【0449】

解決手段2記載の遊技機によれば、当落判定手段の判定結果に応じた通常の表示態様を示すメイン変動表示態様とは別に、対応するメイン変動表示態様と複数の表示領域の各々にて複数種類の図柄情報の変動表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの変動時間が同じであって、リーチ図柄情報変動時間を短縮した複数種類のサブ変動表示態様を備える。そして、当落判定手段による判定がなされたことに応じて当該判定結果に応じたメイン変動表示態様を選択し、その選択したメイン変動表示態様が有効時間内にリーチ状態及び非リーチ状態を表示できない場合には選択したメイン変動表示態様に対応するサブ変動表示態様に変更する。これにより、変動表示の途中でリーチ状態及び非リーチ状態が表示されることなく有効時間が経過することを抑止し、有効時間が経過するまでに通知したリーチ図柄情報によるリーチ状態を表示するより多くの機会、具体的には利益付与状態となるチャンスを与えることが可能になるため、遊技興趣の低下を抑止できる。

また、メイン変動表示態様の複数の表示領域の各々にて複数種類の図柄情報の変動表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの変動時間と同じ変動時間のサブ変動表示態様を備えるため、有効時間内の複数回の変動表示の最後の変動表示としてサブ変動表示態様に応じた変動表示を複数種類の図柄情報の変動開始から表示結果を導出表示するまでの全期間に亘って実行でき、サブ変動表示態様としての表示態様の設計の自由度が高い。

【0450】

(解決手段3)

前記複数種類の変動表示態様には、

前記当落判定手段の判定結果に対応し、前記複数の表示領域の各々にて前記複数種類の図柄情報の変動表示を開始してから前記表示結果を導出表示するまでの通常の表示態様を示す複数種類のメイン変動表示態様（例えば変動パターン番号1に対応し、通常の右装飾図柄停止待ち時間として「9秒」が設定されて通常（右装飾図柄停止待ち時間を短縮しない場合）選択されるプロセスデータ891）と、

前記リーチ図柄情報変動時間が異なり且つ前記複数種類の図柄情報の変動開始後に前記リーチ状態及び前記非リーチ状態を表示するまでの表示態様だけで構成されている複数種類のサブ変動表示態様（変動パターン番号1に対応するプロセスデータ891とは別に右装飾図柄停止待ち時間として「1秒」、「2秒」、「3秒」、「4秒」、「5秒」、「6秒」、「7秒」、及び「8秒」が設定されるとともに、左装飾図柄651a及び右装飾図柄651cを停止表示するまでの表示態様を示す複数種類のプロセスデータ891）と、
を含み、

前記変動表示態様選択手段は、前記当落判定手段による判定がなされたことに応じて当該判定結果に応じた前記メイン変動表示態様を選択し（例えば変動パターン番号1に対応して右装飾図柄停止待ち時間「9秒」が設定されたプロセスデータ891を選択し；ステップS805）、その選択したメイン変動表示態様が前記有効時間内に前記リーチ状態及び前記非リーチ状態を表示できない場合には、前記複数種類のサブ変動表示態様のうち前記有効時間内に前記リーチ状態及び前記リーチ状態を表示可能なサブ変動表示態様に変更した後（例えば変動パターン番号1に対応するプロセスデータ891とは別に右装飾図柄停止待ち時間として「1秒」、「2秒」、「3秒」、「4秒」、「5秒」、「6秒」、「7秒」、及び「8秒」が設定されるとともに、左装飾図柄651a及び右装飾図柄651cを停止表示するまでの表示態様を示す複数種類のプロセスデータ891のうち演出期間タイマのタイマ値よりも短い右装飾図柄停止待ち時間のプロセスデータ891に変更する；ステップS974a, S977a, S981a）、前記選択したメイン変動表示態様の前記リーチ図柄情報変動時間に達したときに再び当該選択したメイン変動表示態様の前記リーチ状態及び前記非リーチ状態の表示後の表示態様に変更する（例えば変動パターン番号1に対応して右装飾図柄停止待ち時間「9秒」が設定されたプロセスデータ891に切り替える；ステップS832a）ことを特徴とする解決手段1記載の遊技機。

【0451】

解決手段3記載の遊技機によれば、当落判定手段の判定結果に応じた通常の表示態様を示すメイン変動表示態様とは別に、リーチ図柄情報変動時間が異なり且つ複数種類の図柄情報の変動開始後にリーチ状態及び非リーチ状態を表示するまでの表示態様だけで構成されている複数種類のサブ変動表示態様を備える。そして、当落判定手段による判定がなされたことに応じて当該判定結果に応じたメイン変動表示態様を選択し、その選択したメイン変動表示態様が有効時間内にリーチ状態及び非リーチ状態を表示できない場合には複数種類のサブ変動表示態様のうち有効時間内にリーチ状態及びリーチ状態を表示可能なサブ変動表示態様に変更した後、選択したメイン変動表示態様のリーチ図柄情報変動時間に達したときに再び当該選択したメイン変動表示態様のリーチ状態及び非リーチ状態の表示後の表示態様に変更する。これにより、変動表示の途中でリーチ状態及び非リーチ状態が表示されることなく有効時間が経過することを抑止し、有効時間が経過するまでに通知したリーチ図柄情報によるリーチ状態を表示するより多くの機会、具体的には利益付与状態となるチャンスを与えることが可能であるため、遊技興趣の低下を抑止できる。

また、複数種類の図柄情報の変動開始後にリーチ状態及び非リーチ状態を表示するまでの表示態様だけで構成されているサブ変動表示態様を備えるため、一のメイン変動表示態様だけでなく、複数のメイン変動表示態様に共通して複数のサブ変動表示態様を使用することができ、変動表示態様記憶手段に記憶される変動表示態様のデータ量を低減できる。

【0452】

（解決手段4）

前記変動表示態様選択手段は、前記選択したメイン変動表示態様が前記有効時間内に前記リーチ状態及び前記非リーチ状態を表示できない場合には、前記有効時間の残り時間よ

りも短く、当該有効時間の残り時間に近似するリーチ図柄情報変動時間のサブ変動表示態様に変更する（演出期間タイマのタイマ値よりも短い右装飾図柄停止待ち時間のプロセスデータ 891 のうち最も演出期間タイマのタイマ値に近い右装飾図柄停止待ち時間のプロセスデータ 891 に変更する；ステップ S974, S977, S981, S974a, S977a, S981a）ことを特徴とする解決手段 2 又は解決手段 3 のいずれかに記載の遊技機。

【0453】

解決手段 4 記載の遊技機によれば、有効時間内にリーチ状態及び非リーチ状態を表示できない場合には有効時間の残り時間よりも短く、有効時間の残り時間に近似するリーチ図柄情報変動時間のサブ変動表示態様に変更し、その変更したサブ変動表示態様に応じてリーチ状態及び非リーチ状態を表示するため、有効時間の終了直前にリーチ状態及び非リーチ状態を表示でき、通知したリーチ図柄情報とは異なるリーチ図柄情報によるリーチ状態及び非リーチ状態が表示された場合であっても有利な状態が発生するのではないかと遊技者に推測させ、有効時間内に通知したリーチ図柄情報によるリーチ状態が表示されなかったことによる遊技興趣の低下を抑止できる。すなわち、有効時間の終了とリーチ状態及び非リーチ状態の表示とが偶発的に一致する可能性は極めて低いことから有効時間の終了と略同時にリーチ状態及び非リーチ状態が表示された場合には何らかの制御が実行されたと認識させ、さらに該制御が実行されることにより有利な状態に制御されることを示唆しているのではないかと推測させることができるため、有効時間内に通知したリーチ図柄情報によるリーチ状態が表示されなかったことによる失望感を低減でき、遊技興趣の低下を抑止可能である。

【0454】

（解決手段 5）

前記表示制御手段は、

前記有効時間内の前記複数回の変動表示の最後の変動表示において、前記選択したメイン変動表示態様が前記有効時間内に前記リーチ状態及び前記非リーチ状態を表示できない場合に、当該メイン変動表示態様を変更するか否かを判定する表示態様変更判定手段（例えばミッション演出設定処理のステップ S951 で演出期間タイマが右装飾図柄停止待ち時間よりも短いと判定された場合に周辺制御基板 810 の CPU811 によりミッション期間の終了前に左装飾図柄 651a 及び右装飾図柄 651c を停止表示するか否かを判定する部分）を備え、

前記変動表示態様選択手段は、前記表示態様変更判定手段が前記メイン変動表示態様を変更すると判定したときに前記複数種類のサブ変動表示態様のいずれかに変更し、

前記表示態様変更判定手段は、前記当落判定手段が前記利益付与状態に制御すると判定している場合には前記利益付与状態に制御しないと判定している場合よりも高い割合で前記メイン変動表示態様を変更すると判定する（第一大当たり及び第三大当たりと判定されたときにはそれ以外の判定がなされたときに比べて高い割合でミッション期間の終了前に左装飾図柄 651a 及び右装飾図柄 651c を停止表示すると判定する）ことを特徴とする解決手段 2 乃至解決手段 4 のいずれかに記載の遊技機。

【0455】

解決手段 5 記載の遊技機によれば、有効時間内にリーチ状態及び非リーチ状態を表示できない場合に、有効時間内にリーチ状態及び非リーチ状態を表示するように選択しているメイン変動表示態様を変更するか否かを判定し、選択しているメイン変動表示態様を変更すると判定したときには有効時間内にリーチ状態及び非リーチ状態を表示するように制御する。この場合に利益付与状態に制御すると判定していれば利益付与状態に制御しないと判定している場合よりも高い割合でメイン変動表示態様を変更して有効時間内に通知したリーチ図柄情報によるリーチ状態を表示するように制御するため、中間情報待機時間が短縮されたときに通知したリーチ図柄情報によるリーチ状態の表示に対する期待を向上させることができ、遊技興趣の低下を抑止できる。

【図面の簡単な説明】

【0456】

【図1】実施形態に係るパチンコ機の外枠に対して本体枠を閉塞し、本体枠に対して扉枠を開放した状態を示す斜視図である。

【図2】パチンコ機を右上前方から示す斜視図である。

【図3】パチンコ機の正面図である。

【図4】パチンコ機の後側全体を示す背面図である。

【図5】パチンコ機の平面図である。

【図6】本体枠の正面図である。

【図7】部品を取り付ける前の本体枠の側面図である。

【図8】部品を取り付けた本体枠を右上後方から示す斜視図である。

10

【図9】扉枠の背面図である。

【図10】扉枠の構成を左上前方から示す分解斜視図である。

【図11】扉枠の構成を右上後方から示す分解斜視図である。

【図12】扉枠の前面側に取り付けられる扉レンズユニットを左上前方から示す分解斜視図である。

【図13】扉レンズユニットのレンズカバーと皿ユニットに設けられるレンズカバーとの関係を示すパチンコ機の分解斜視図である。

【図14】スピーカカバーおよび装飾部材を構成する部材のうち、LEDに照射される部材を取り除いた場合の扉枠の正面図である。

【図15】扉枠の前面に設けられる皿ユニットの正面図である。

20

【図16】皿ユニットの構成を左上前方から示す分解斜視図である。

【図17】皿ユニットの構成を右上後方から示す分解斜視図である。

【図18】遊技領域を有する遊技盤と、その遊技盤に装着される複数のユニットとを組付けたパチンコ主要部の構成を示す正面図である。

【図19】装飾シートの模様を含めてパチンコ主要部を示す正面図である。

【図20】パチンコ主要部の構成を左上前方から示す斜視図である。

【図21】パチンコ主要部の構成を右上前方から示す斜視図である。

【図22】パチンコ主要部の構成を右上前方から示す分解斜視図である。

【図23】センター役物の正面図である。

【図24】センター役物を右上前方から示す斜視図である。

30

【図25】センター役物の構成を右上前方から示す分解斜視図である。

【図26】主入賞口ユニット及び入賞口ユニットを右上前方から示す斜視図である。

【図27】主入賞口ユニット及び入賞口ユニットを右上後方から示す斜視図である。

【図28】発光装置ユニットを、装飾シートの模様を含めて示す正面図である。

【図29】発光装置ユニットを右上前方から示す斜視図である。

【図30】発光装置ユニットの構成を右上前方から示す分解斜視図である。

【図31】発光装置ユニットの構成を右上後方から示す斜視図である。

【図32】反射部材の正面図である。

【図33】反射部材を右上前方から示す斜視図である。

【図34】透明レンズ部材の構成を右上前方から示す分解斜視図である。

40

【図35】拡散シートを示す正面図である。

【図36】装飾シートを示す正面図である。

【図37】図18におけるA-A間の端面を示す端面図である。

【図38】右ランプ周辺の構成を示す拡大分解斜視図である。

【図39】図18におけるB-B間の断面を示す断面図である。

【図40】制御構成を概略的に示すブロック図であって、主基板周辺の構成を主として示した図である。

【図41】制御構成を概略的に示すブロック図であって、周辺基板周辺の構成を主として示した図である。

【図42】主制御基板および周辺制御基板の機能的な構成を概略的に示す機能ブロック図

50

である。

【図 4 3】主基板の主制御基板に搭載される C P U が実行するメインシステム処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 4】電源断発生時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 5】タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 6】特別図柄・特別電動役物制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 7】始動口入賞処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 8】変動開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 9】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 0】変動パターンテーブルの一例を示す説明図である。

10

【図 5 1】変動中処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 2】大当たり遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 3】小当たり遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 4】特別電動役物大当たり制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 5】特別電動役物小当たり制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 6】プロセスデータの構成例を示す説明図である。

【図 5 7】周辺制御基板に搭載される C P U が実行するサブメイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 8】1 6 m s 定常処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 9】タイマ更新処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図 6 0】演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6 1】変動演出開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6 2】ミッション演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6 3】ミッション終了設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6 4】変動演出中処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6 5】変動演出終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6 6】演出表示装置の表示内容の一例を示す図である。

【図 6 7】演出表示装置の表示内容の一例を示す図である。

【図 6 8】装飾図柄の変動表示の一例を示すタイミング図である。

【図 6 9】別例 1 におけるミッション終了設定処理である。

30

【図 7 0】別例 1 における変動演出中処理である。

【図 7 1】別例 1 における装飾図柄の変動表示の一例を示すタイミング図である。

【図 7 2】別例 2 における装飾図柄の変動表示の一例を示すタイミング図である。

【図 7 3】別例 2 における演出表示装置の表示内容の一例を示す図である。

【図 7 4】別例 3 におけるミッション演出設定処理である。

【図 7 5】別例 3 における装飾図柄の変動表示の一例を示すタイミング図である。

【符号の説明】

【0 4 5 7】

1 パチンコ機（遊技機）

2 0 遊技領域

40

5 7 発射装置

7 6 開口部

8 0 発光装置ユニット（発光装置）

8 1 遊技領域板（透光遊技板）

1 1 5 演出表示装置（演出表示手段）

3 1 8 ハンドルユニット（操作ハンドル）

3 5 6 反射部材開口部（発光装置開口部）

3 8 0 透光ベース部材（前面透光部材、平面部）

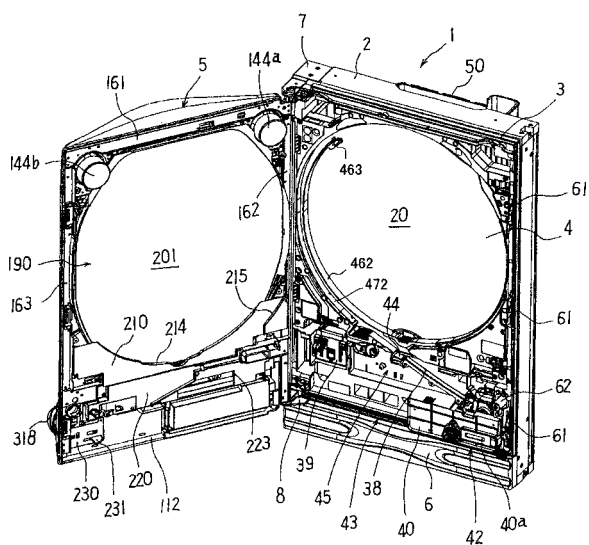
4 2 0 装飾シート（隠蔽部材）

4 4 0 拡散シート（覆設シートセット）

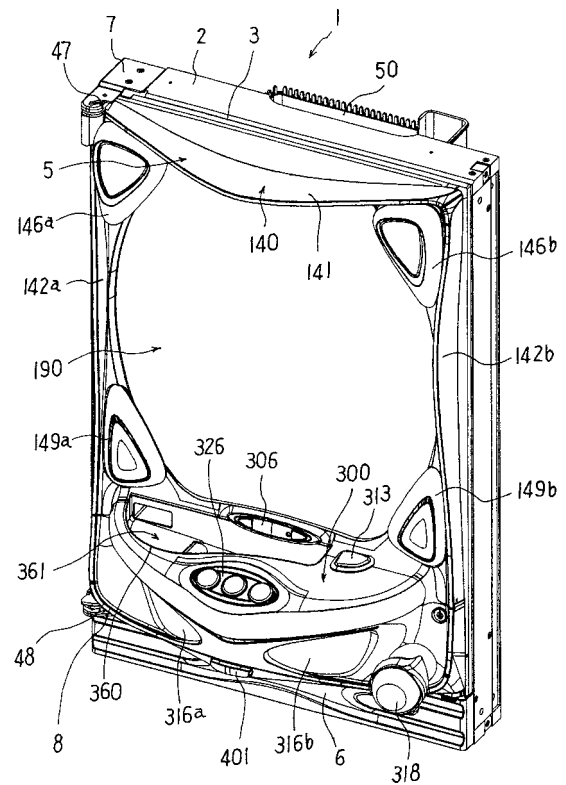
50

- 4 4 1 ~ 4 4 9 拡散シート（覆設シート）
 5 4 6 ~ 5 4 8 小孔
 5 6 6 ~ 5 6 8 ガイド突起（突起）
 6 1 4, 6 1 5 一般入賞口（入賞口）
 6 7 0 a ~ 6 7 0 i 判別記号（記号表示部）

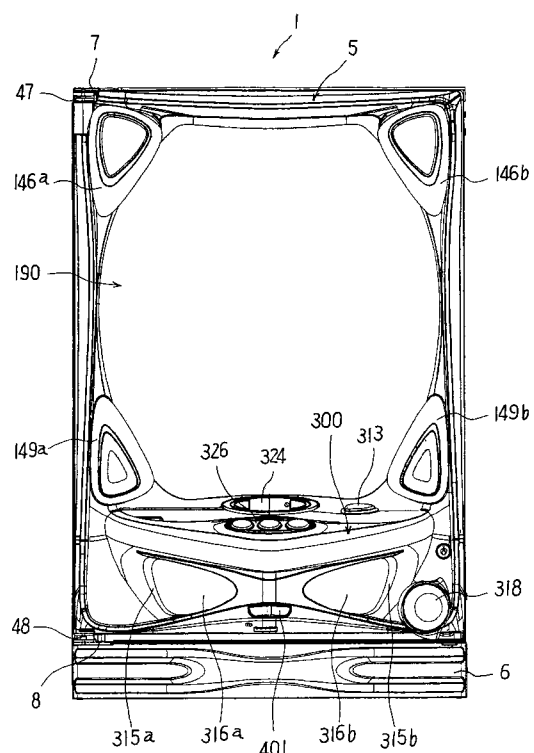
【図 1】



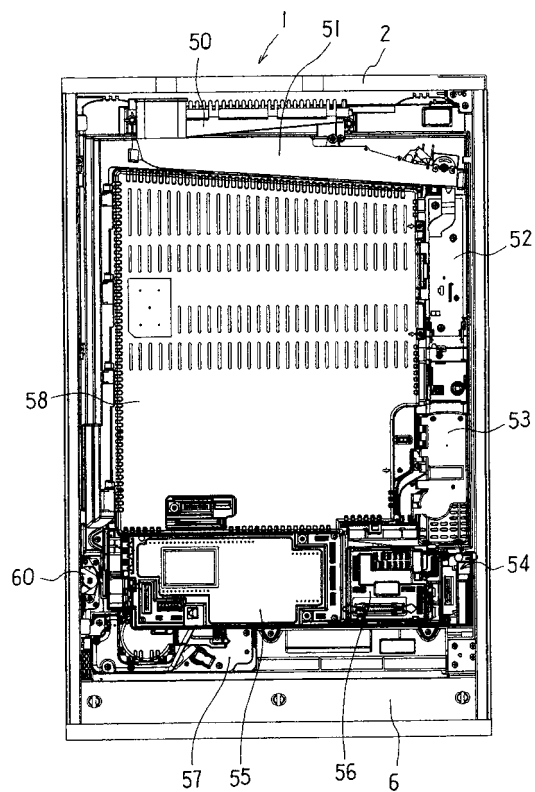
【図 2】



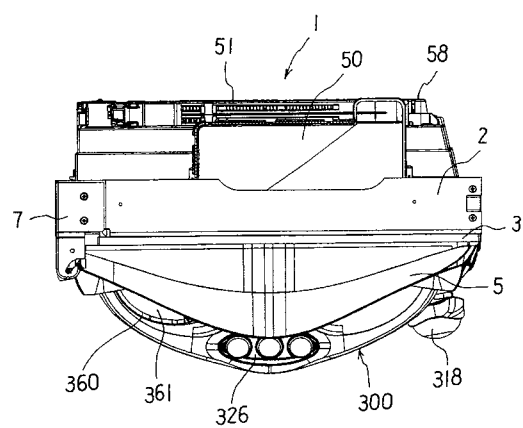
【図 3】



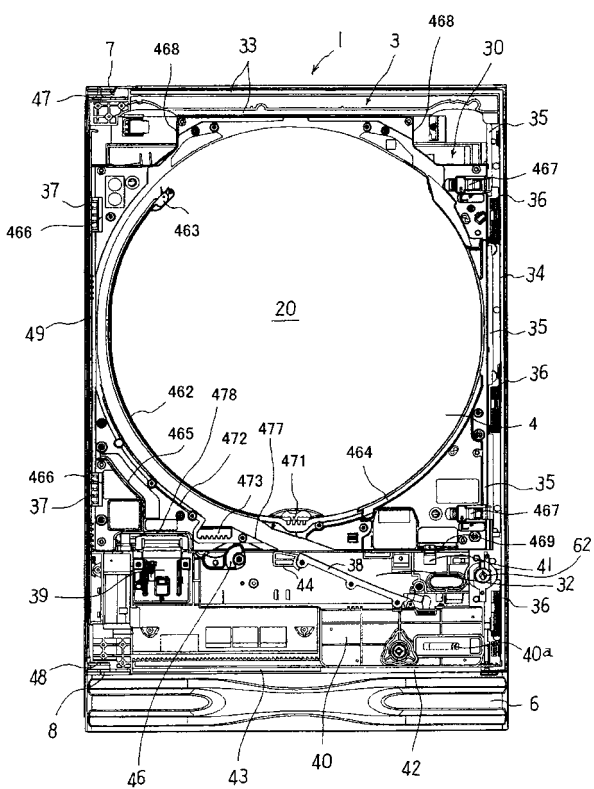
【図 4】



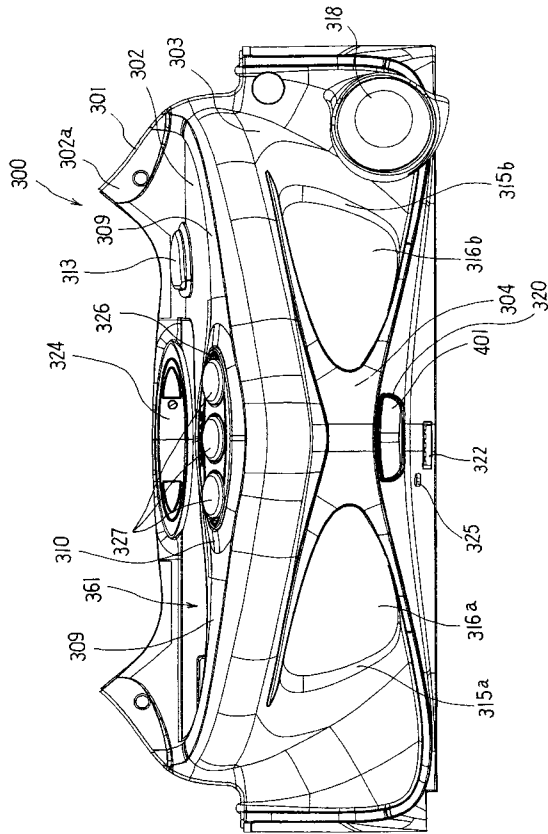
【図 5】



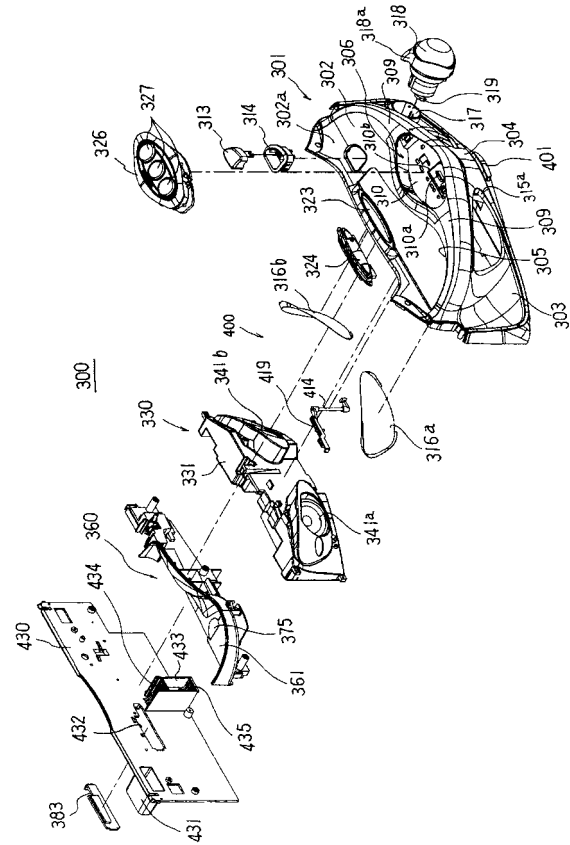
【图 6】



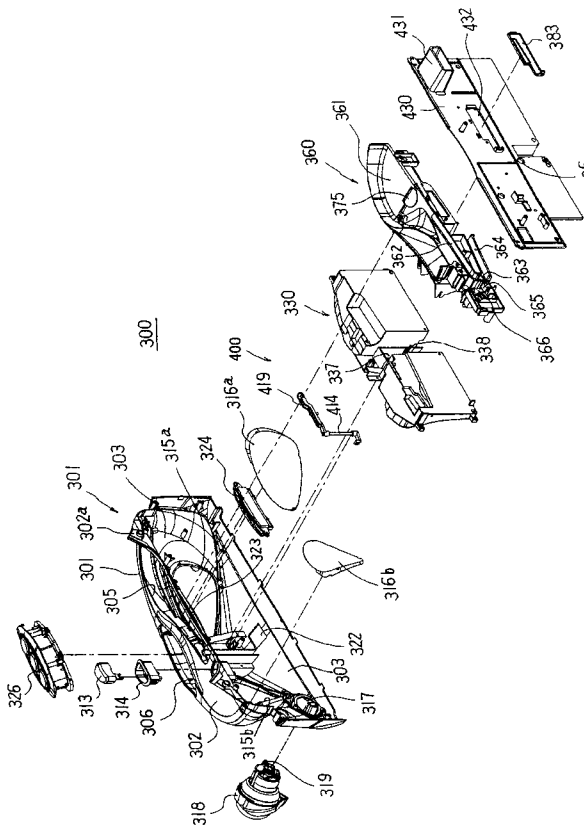
【図 15】



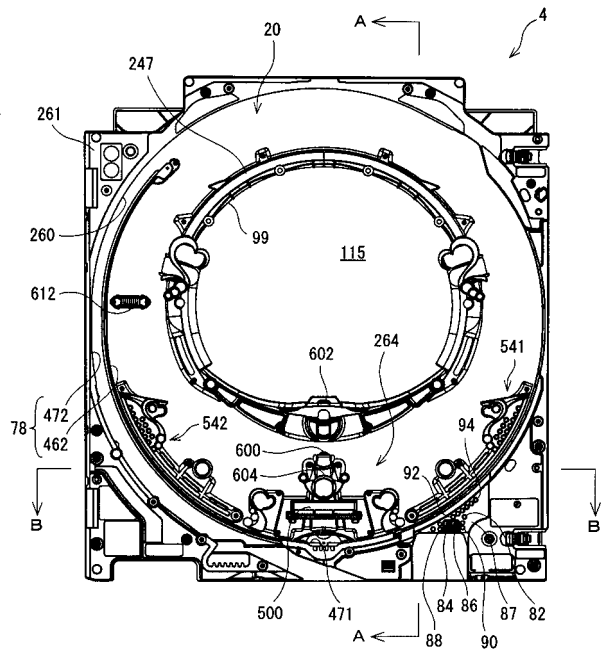
【図 16】



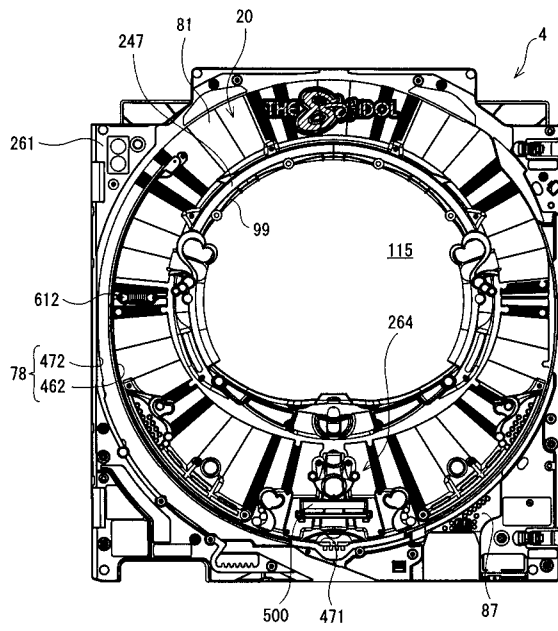
【図 17】



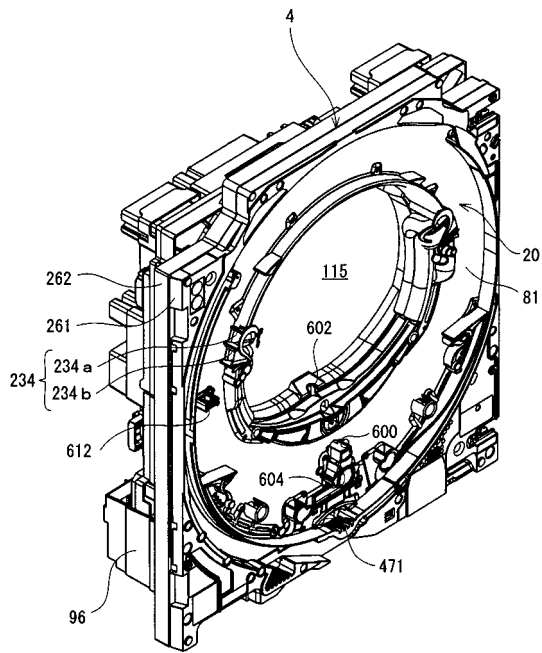
【図 18】



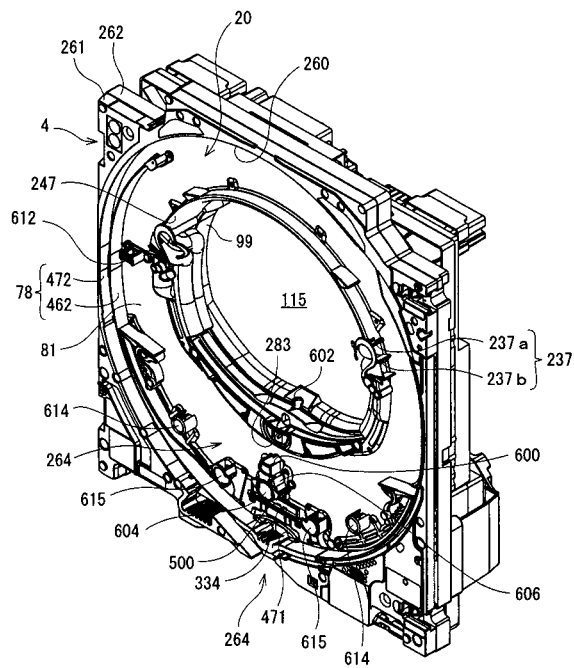
【図 19】



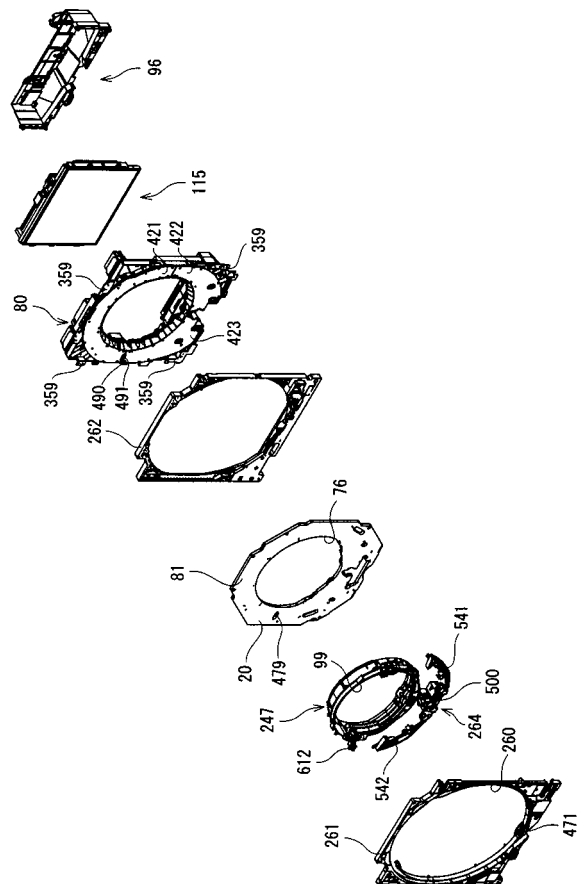
【図 20】



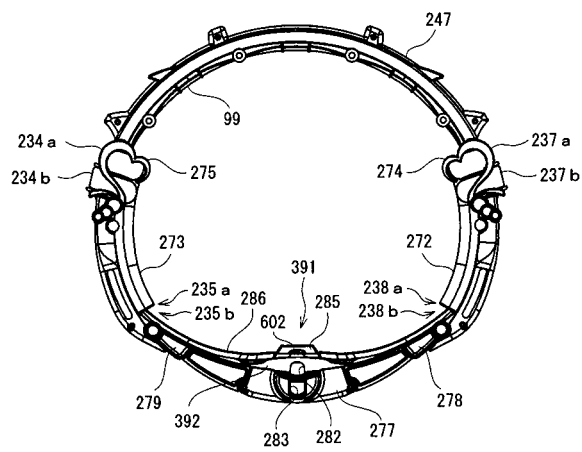
【図 21】



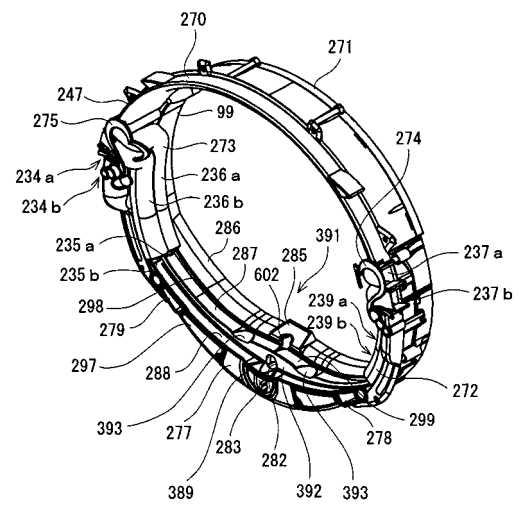
【図 22】



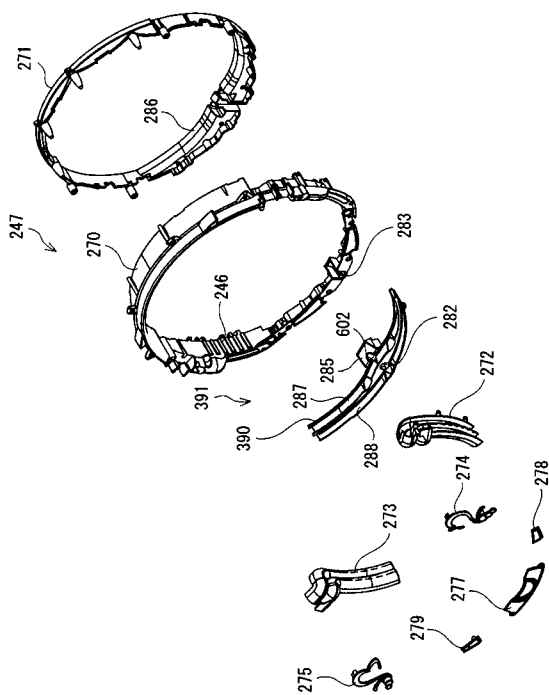
【図 23】



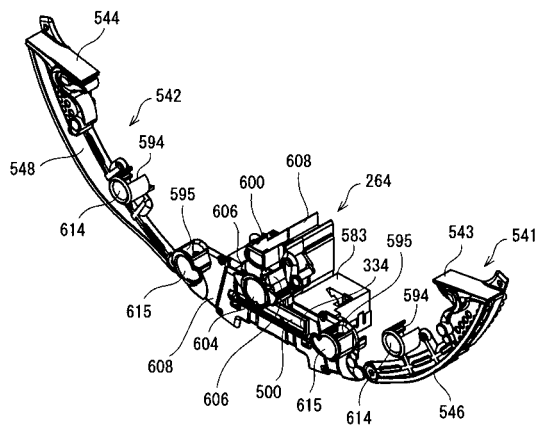
【図 24】



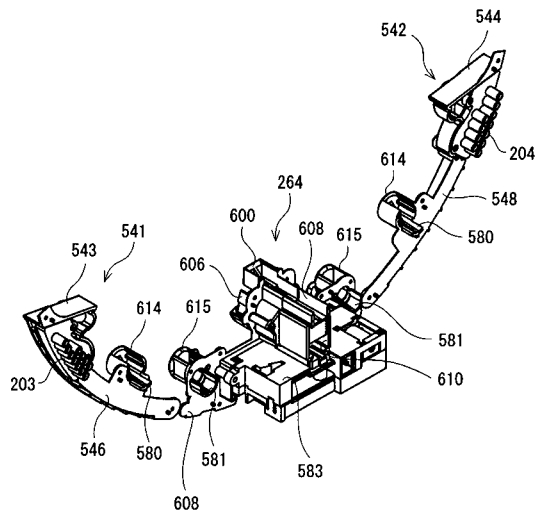
【図 25】



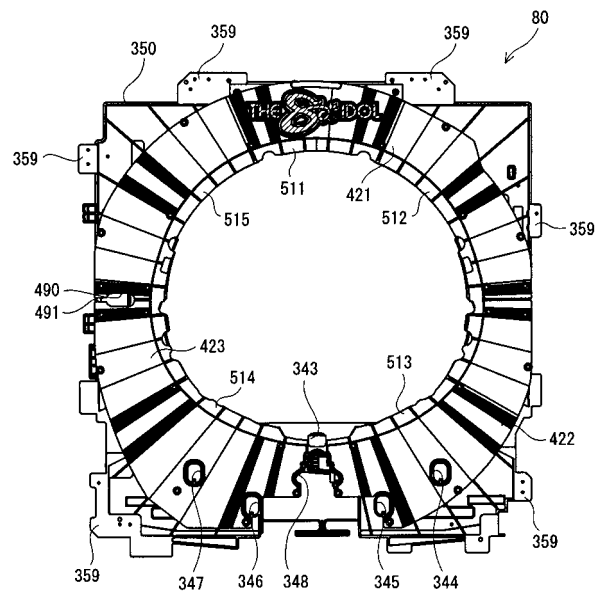
【図 26】



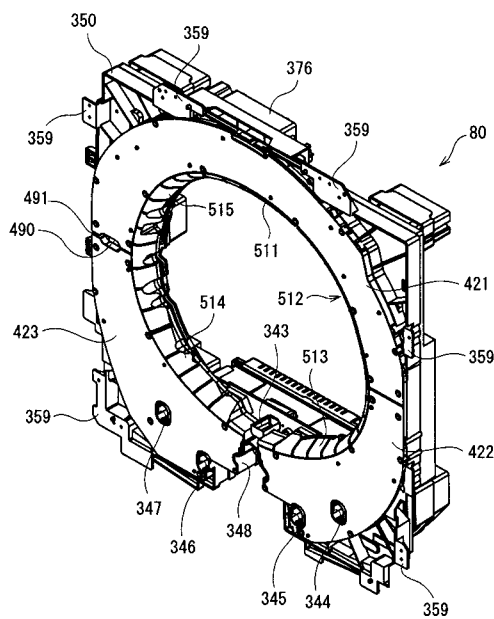
【図 27】



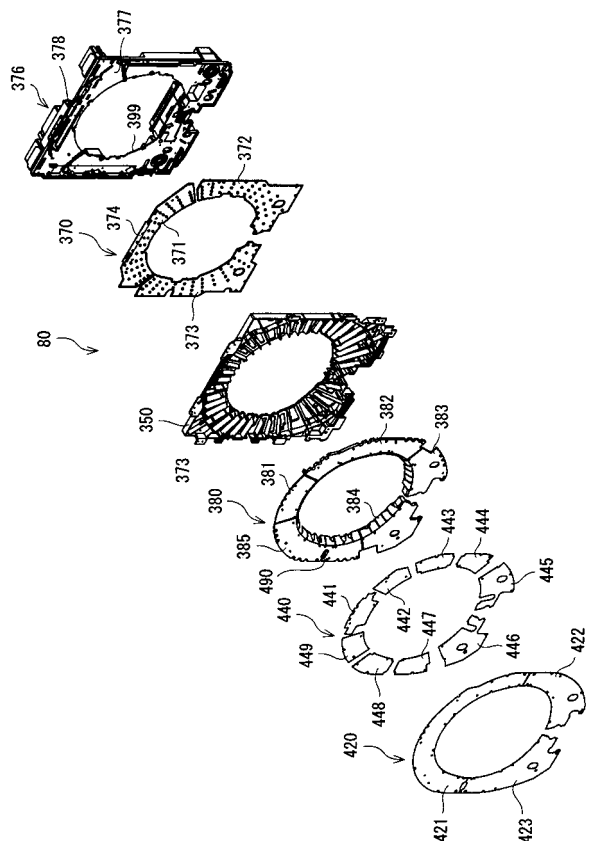
【図 28】



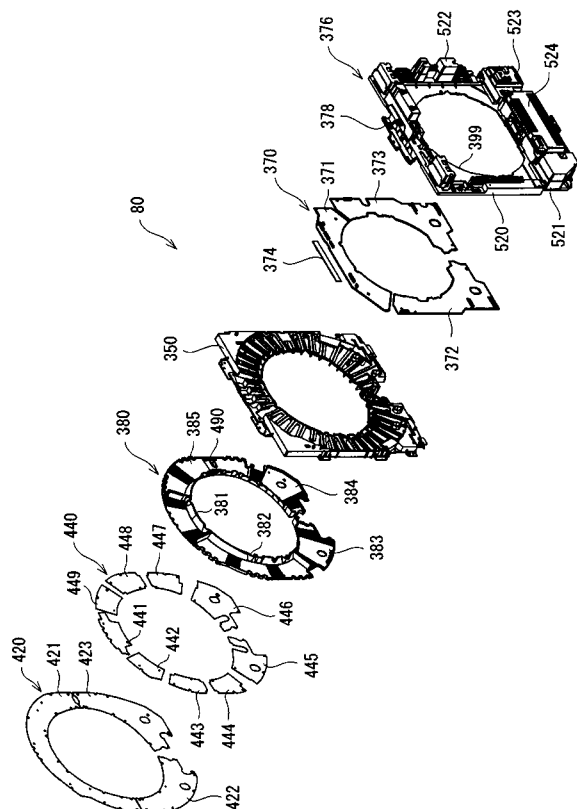
【図 29】



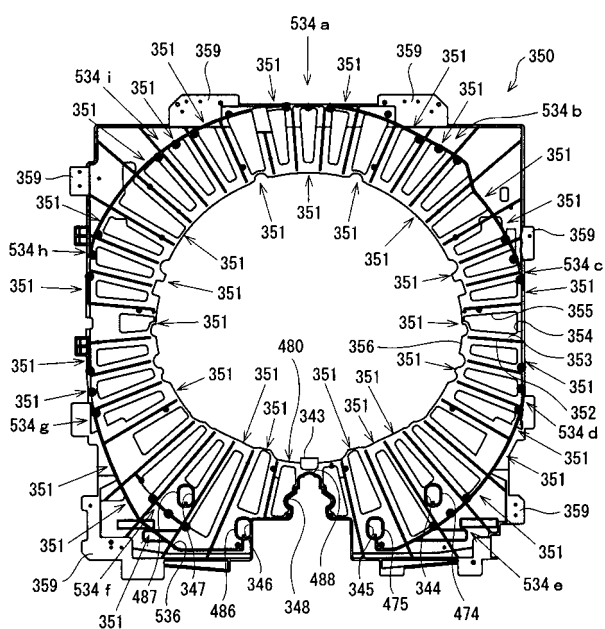
【図 30】



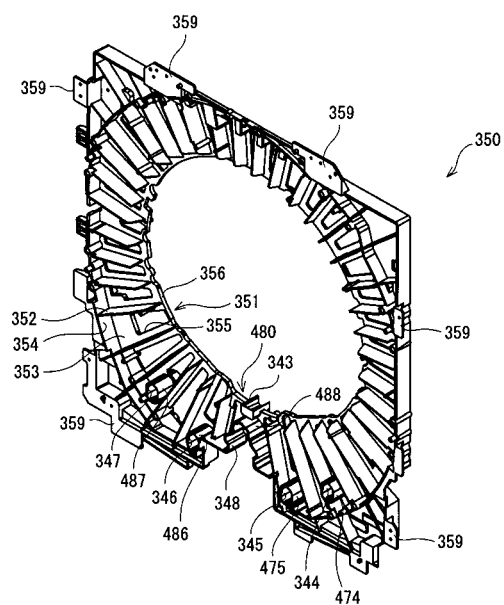
【図 3 1】



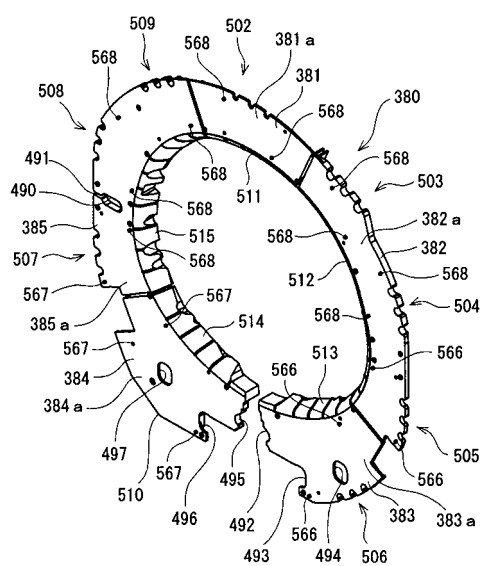
【図 3 2】



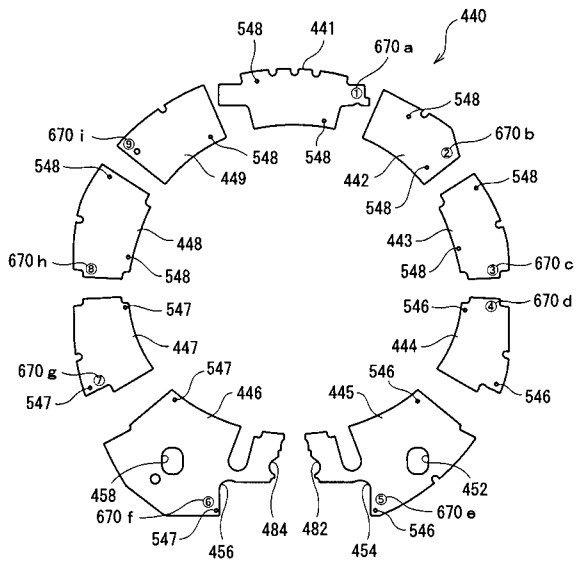
【図 3 3】



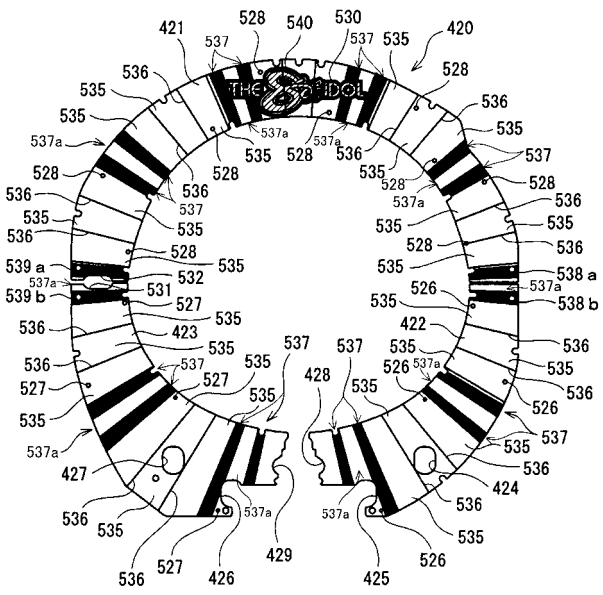
【図 3 4】



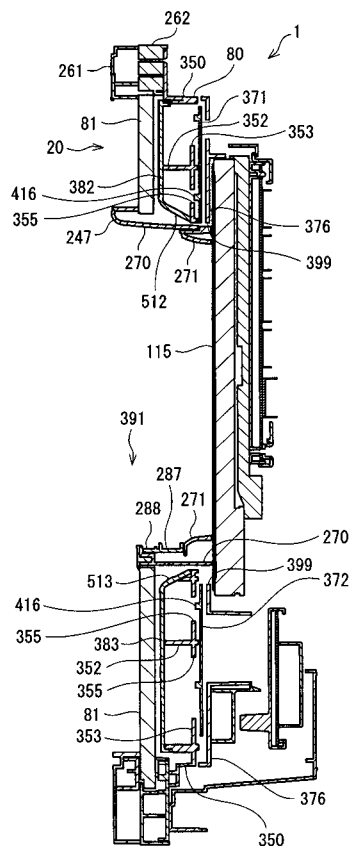
【図 35】



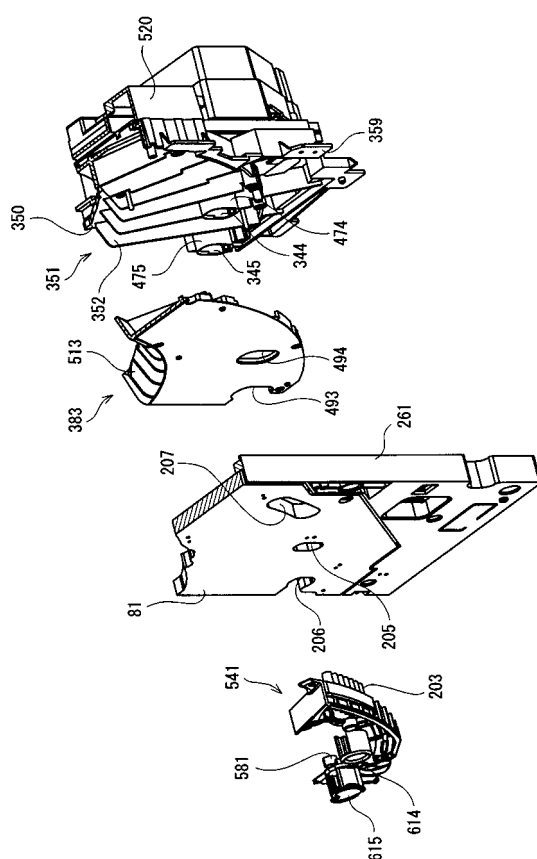
【図 36】



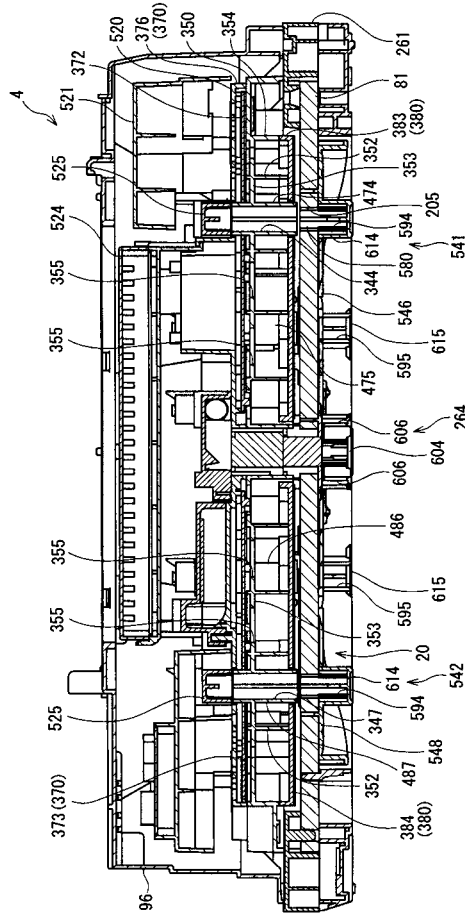
【図 37】



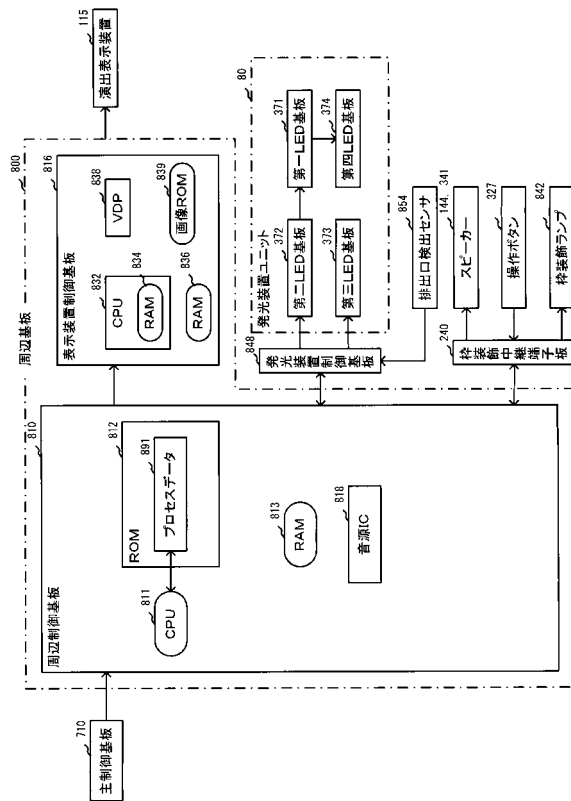
【図 38】



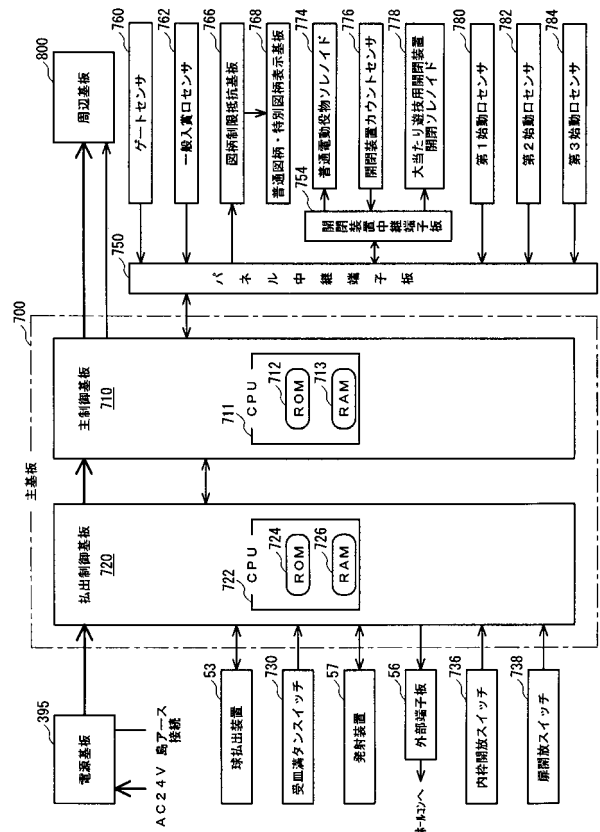
【図 39】



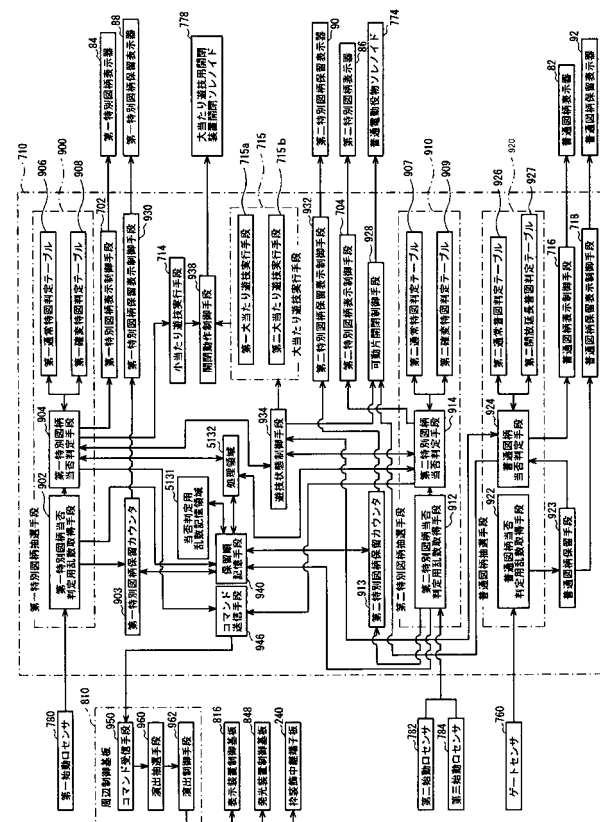
【図 41】



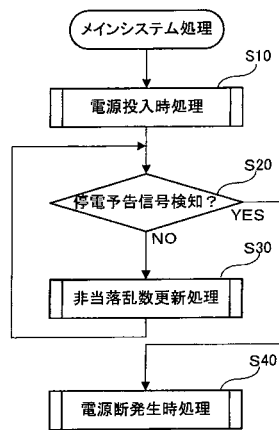
【図 40】



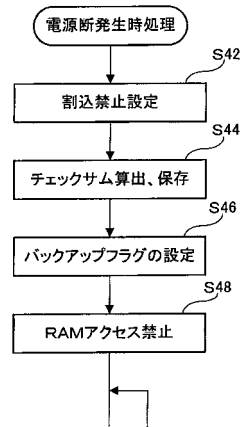
【図 42】



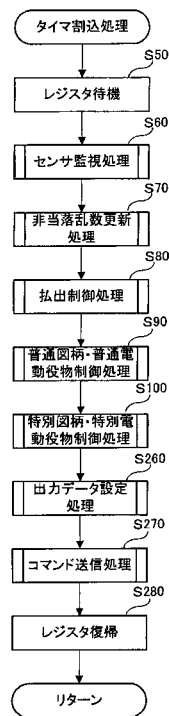
【図 4 3】



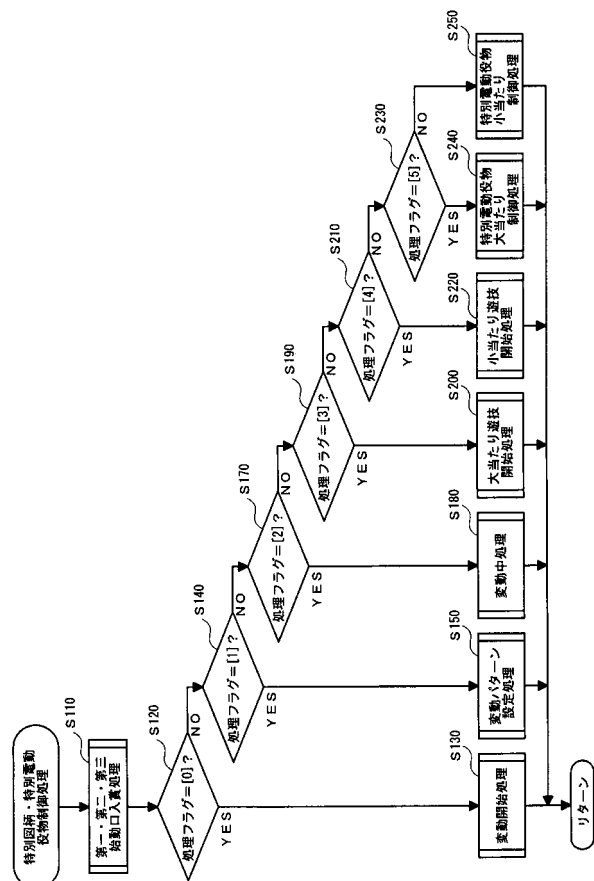
【図 4 4】



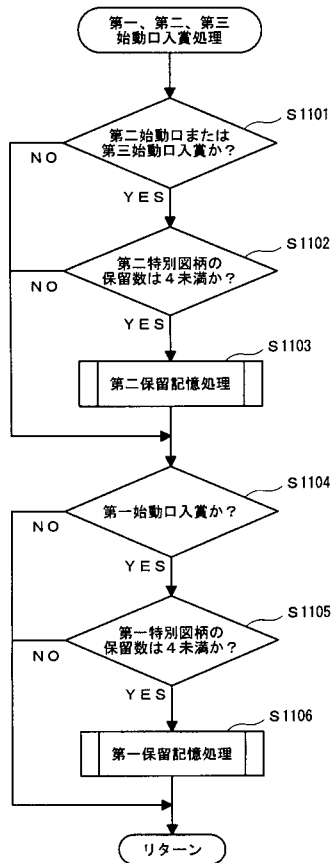
【図 4 5】



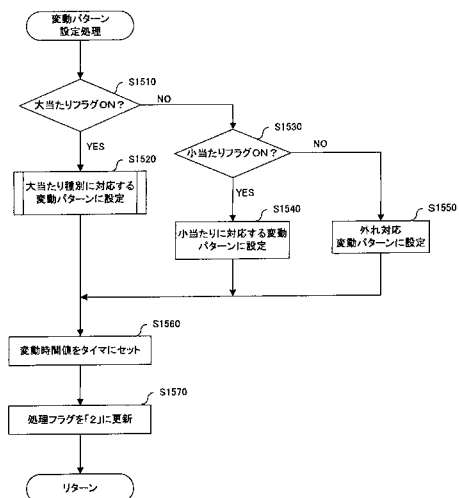
【図 4 6】



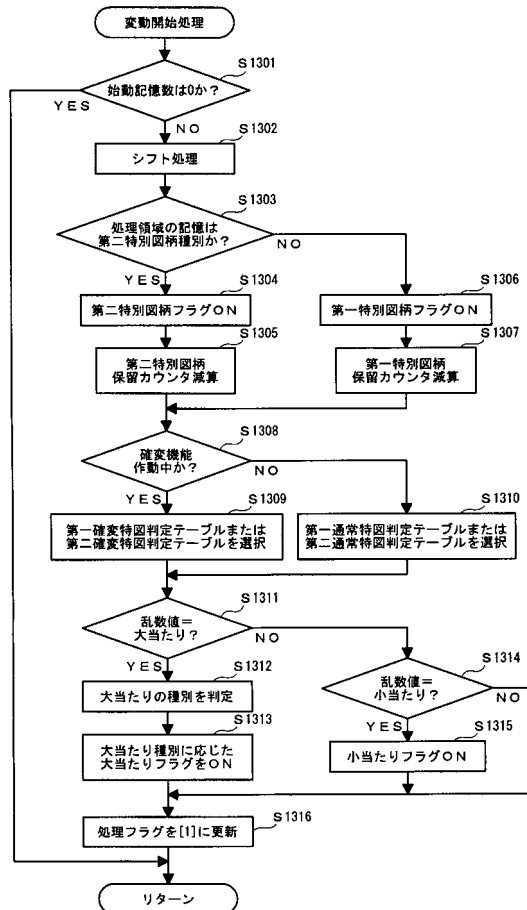
【図 47】



【図 49】



【図 48】



【図 50】

(A) 外れ時変動パターンテーブル

変動パターン番号	変動時間(秒)	内容
1	11	通常変動
2	6	通常保留短縮1
3	3	通常保留短縮2
4	6	時短通常変動
5	3	時短保留短縮
6	14	ノーマルリーチ
7	36	リーチ発展1
8	42	リーチ発展2
9	50	リーチ発展3

(B) 小当たり時変動パターンテーブル

変動パターン番号	変動時間(秒)	内容
10	11	通常小当たり
11	6	時短小当たり

(C) 第一大当たり時変動パターンテーブル

変動パターン番号	変動時間(秒)	内容
12	31	ノーマルリーチ
13	56	リーチ発展1
14	65	リーチ発展2
15	71	リーチ発展3

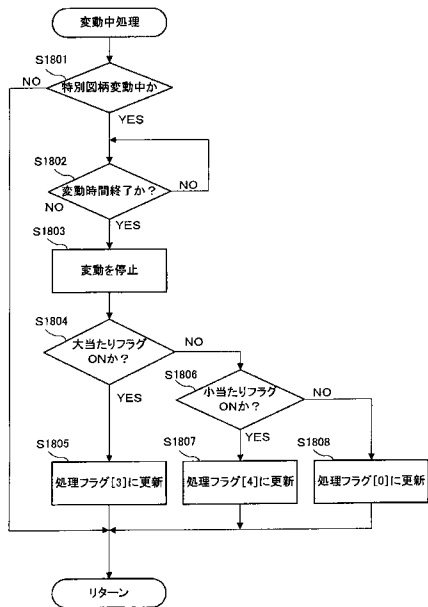
(D) 第二大当たり時変動パターンテーブル

変動パターン番号	変動時間(秒)	内容
16	11	通常第三大当たり
17	6	時短第二大当たり

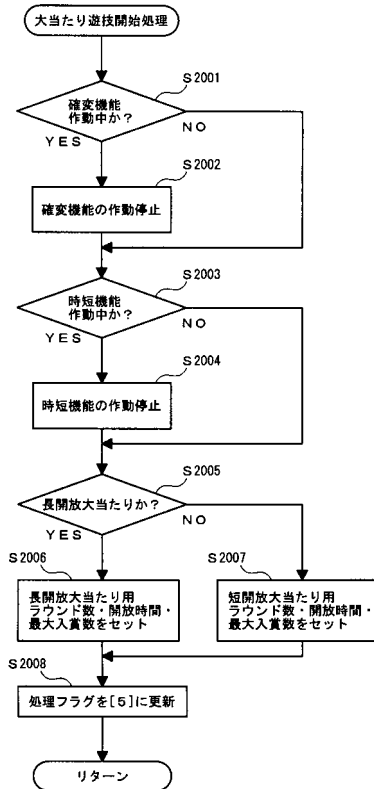
(E) 第三大当たり時変動パターンテーブル

変動パターン番号	変動時間(秒)	内容
18	31	ノーマルリーチ
19	52	リーチ発展1
20	56	リーチ発展2
21	62	リーチ発展3

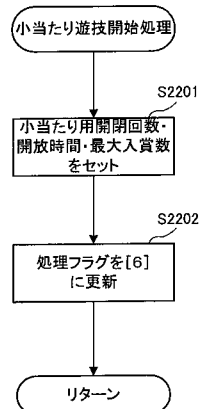
【図 5 1】



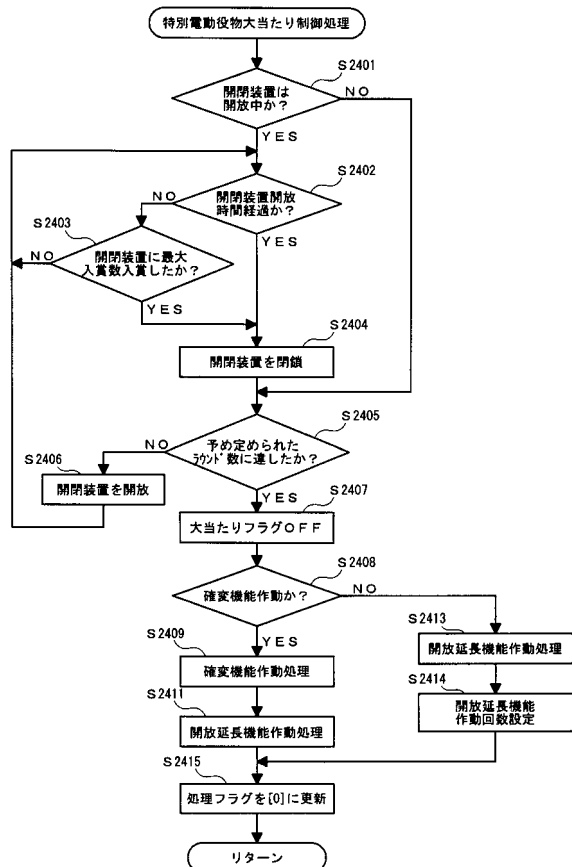
【図 5 2】



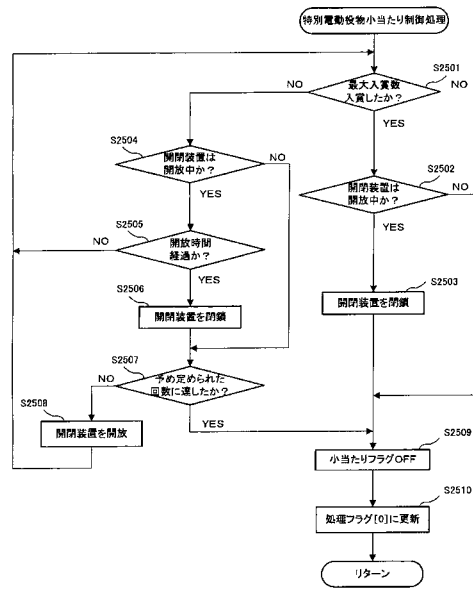
【図 5 3】



【図 5 4】



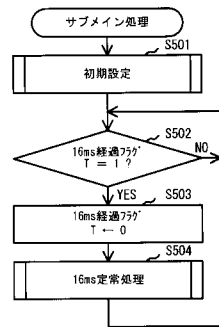
【図 5 5】



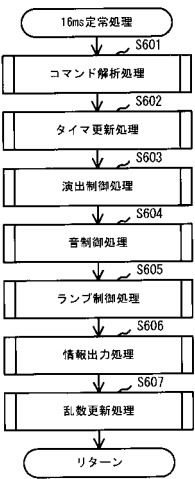
【図 5 6】

プロセスタイマ設定値
表示制御実行データ1
発光制御実行データ1
音制御実行データ1
プロセスタイマ設定値
表示制御実行データ2
発光制御実行データ2
音制御実行データ2
・
・
・
プロセスタイマ設定値
表示制御実行データn
発光制御実行データn
音制御実行データn

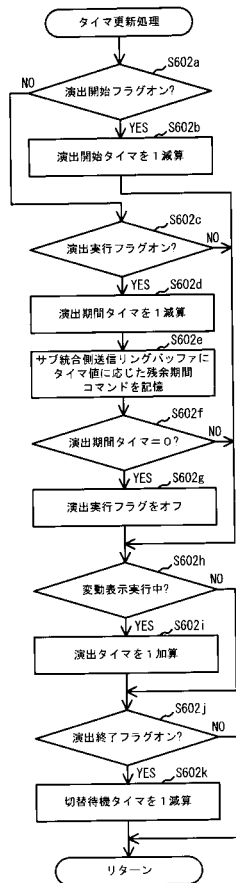
【図 5 7】



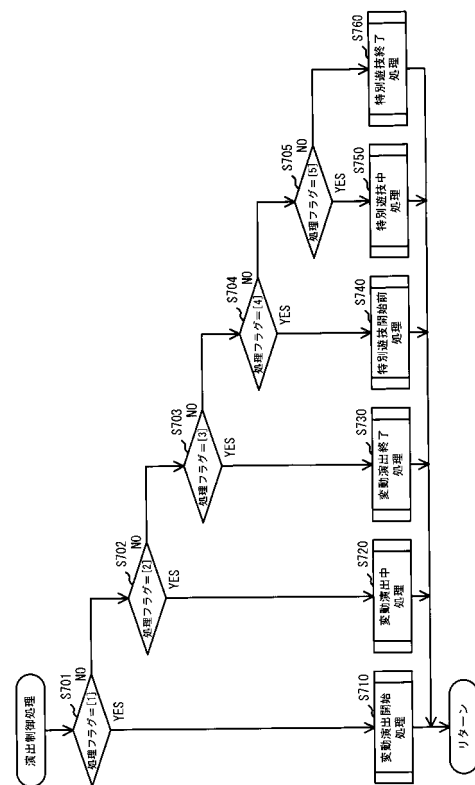
【図 5 8】



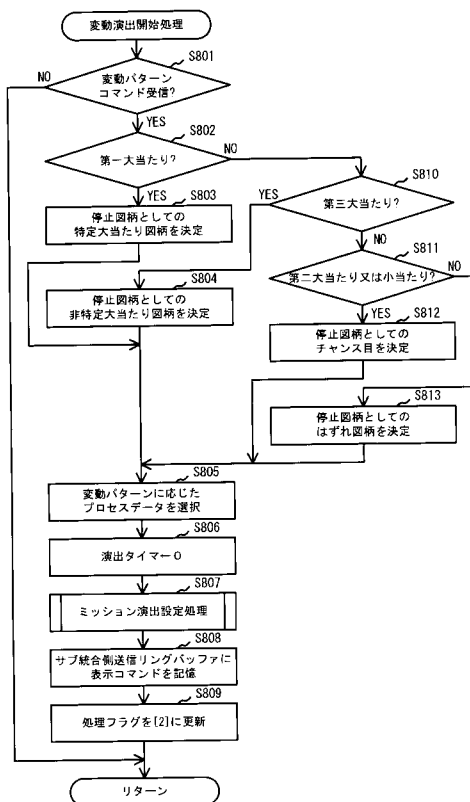
【図 59】



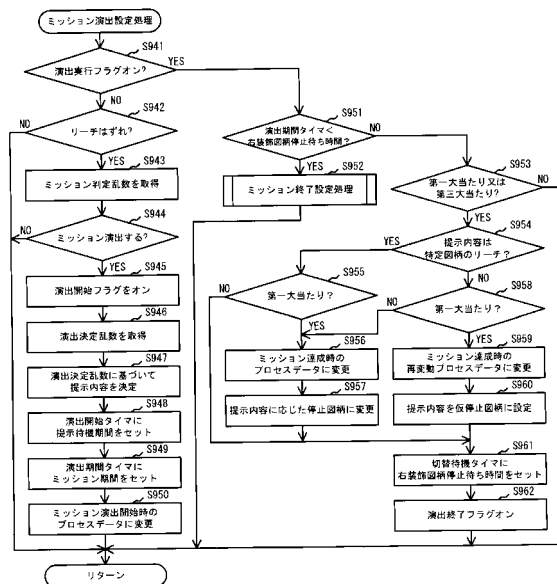
【図 60】



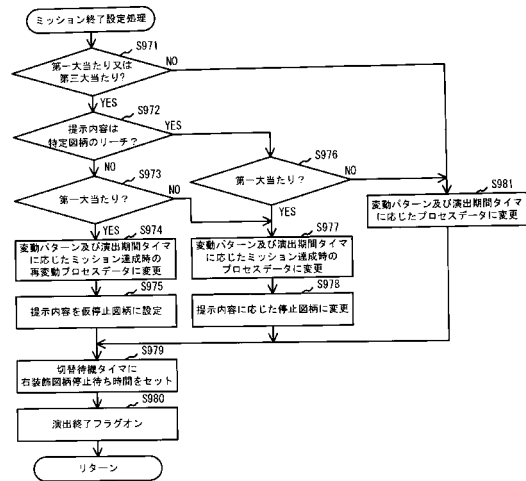
【図 61】



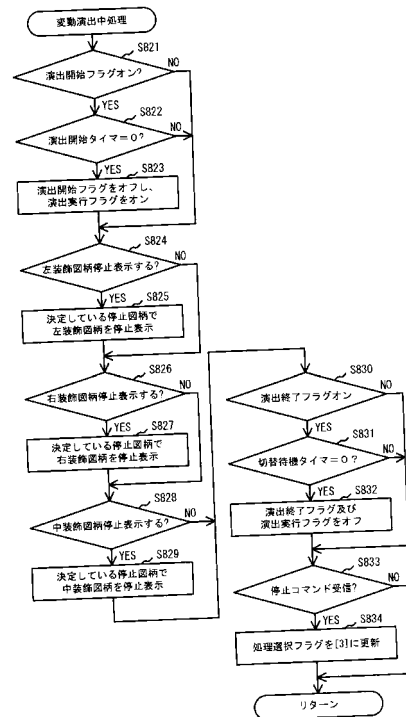
【図 62】



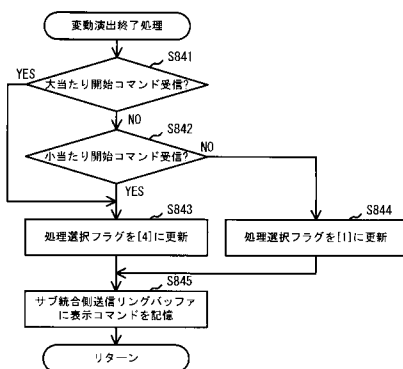
【図 6 3】



【図 6 4】

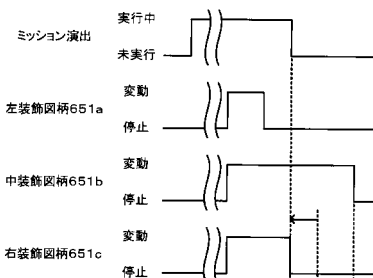


【図 6 5】

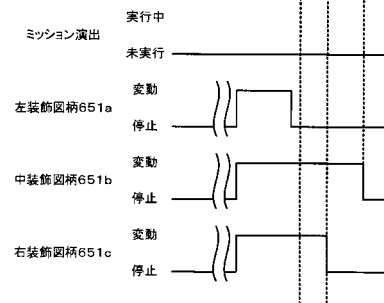


【図 6 8】

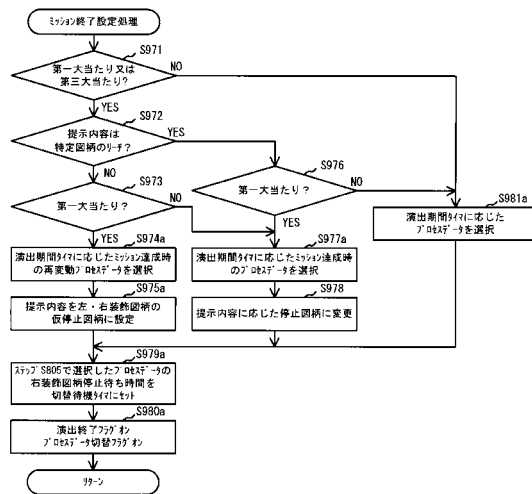
(A)



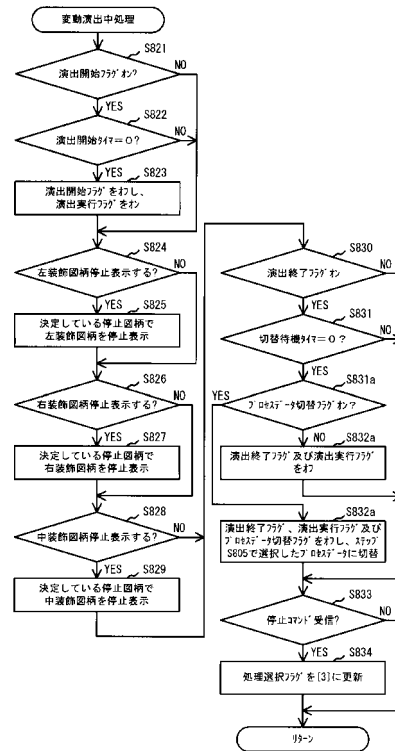
(B)



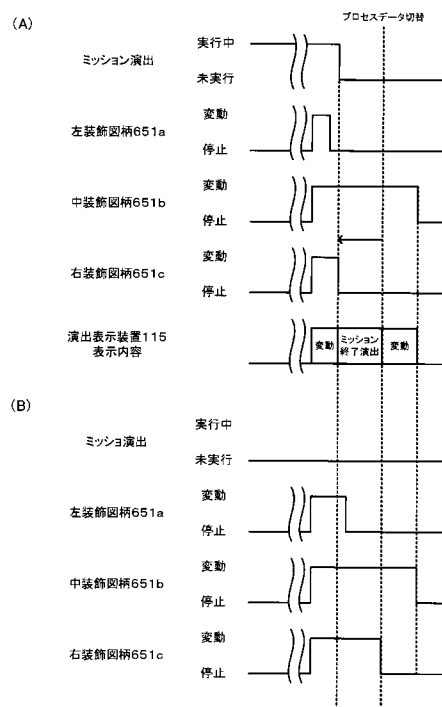
【図 69】



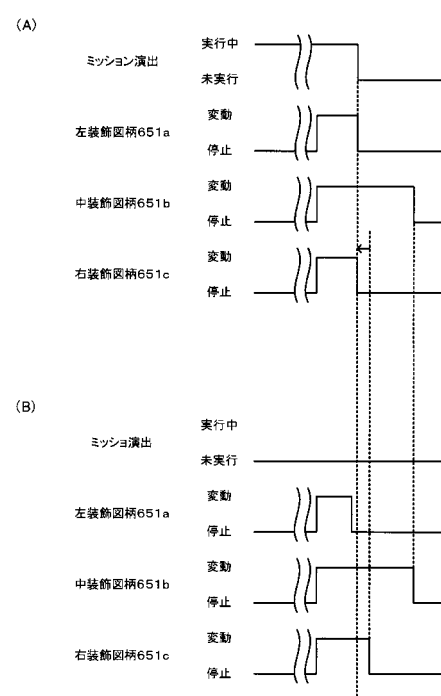
【図 70】



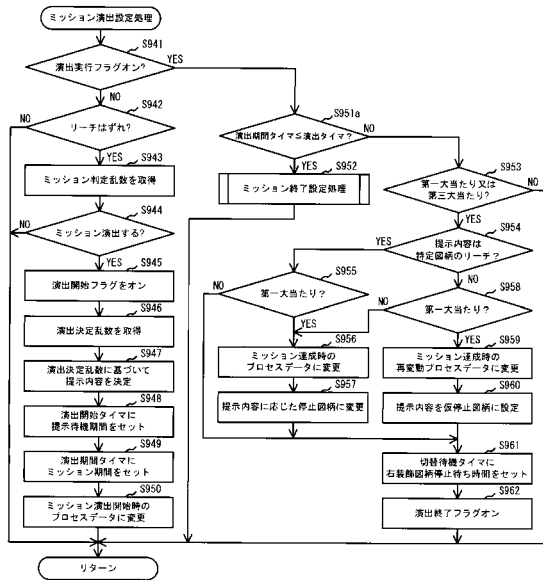
【図 71】



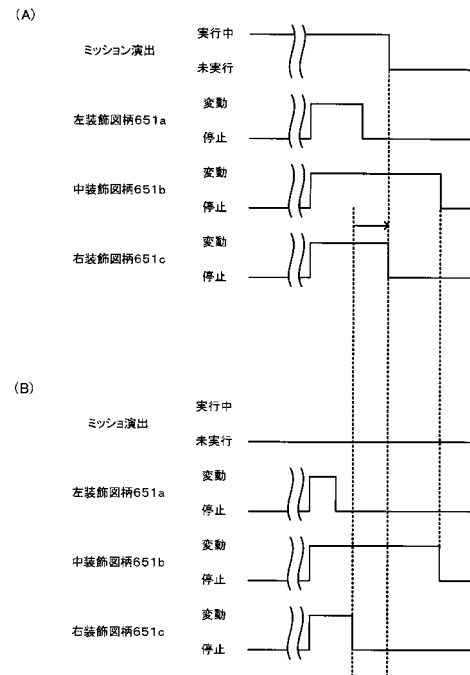
【図 72】



【図 74】



【図 75】



【図 6 6】

(A)



(B)



(C)



(D)



【図 67】

(A)



(B)



(C)



(D)



【図 7 3】

(A)



(B)



(C)



(D)



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2006-263227 (JP, A)
特開2005-304726 (JP, A)
特開2006-346030 (JP, A)
特開2007-229389 (JP, A)
特開2007-215866 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A 6 3 F 7 / 0 2