

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6360117号  
(P6360117)

(45) 発行日 平成30年7月18日(2018.7.18)

(24) 登録日 平成30年6月29日(2018.6.29)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0  
A 6 3 F 7/02 3 3 4

請求項の数 1 (全 35 頁)

(21) 出願番号 特願2016-171408 (P2016-171408)  
 (22) 出願日 平成28年9月2日 (2016.9.2)  
 (62) 分割の表示 特願2015-28577 (P2015-28577)  
     分割  
     原出願日 平成27年2月17日 (2015.2.17)  
 (65) 公開番号 特開2016-195945 (P2016-195945A)  
 (43) 公開日 平成28年11月24日 (2016.11.24)  
 審査請求日 平成29年8月10日 (2017.8.10)

(73) 特許権者 000154679  
     株式会社平和  
     東京都台東区東上野一丁目16番1号  
 (74) 代理人 100135666  
     弁理士 原 弘晃  
 (74) 代理人 100131680  
     弁理士 竹内 健一  
 (72) 発明者 松浦 浩平  
     東京都台東区東上野一丁目16番1号 株  
     式会社平和内  
 (72) 発明者 岡本 祐哉  
     東京都台東区東上野一丁目16番1号 株  
     式会社平和内

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】

当選または不当選を決定する抽選を行い、前記抽選の結果に応じて遊技を進行させる遊  
技機であって、

画像を表示するとともに動作可能に設けられた画像表示手段と、

前記画像表示手段の動作の状態を検出する動作状態検出手段と、

前記画像表示手段に表示させる画像を制御する処理と前記画像表示手段の動作を制御する処理を行う演出制御手段を備え、

前記演出制御手段は、

前記抽選の結果に応じて前記画像表示手段に遊技を演出する演出画像を表示させるとともに前記画像表示手段に遊技を演出する演出動作を行わせ、

前記画像表示手段に前記演出動作を行わせる場合に、前記動作状態検出手段により前記画像表示手段の動作が予め定められた動作に沿っていないことが検出された場合に、前記画像表示手段に動作を補正する補正動作を行わせ、

前記画像表示手段に前記補正動作を行わせる場合に、前記画像表示手段に補正中画像を表示させ、

前記補正動作が終了すると、前記画像表示手段に前記演出画像を表示させることを特徴とする遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

**【0001】**

本発明は、遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

従来から、遊技球（遊技媒体）が移動する遊技領域を備え、遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技球を発射する遊技機（ぱちんこ遊技機）が知られている。この種の遊技機は、遊技領域において遊技球を検出する検出領域として始動入賞口を設け、始動入賞口に遊技球が入賞したことを検出すると、特別抽選を行うとともに表示装置において図柄の変動表示を開始させ、特別抽選の結果が大当たりである場合に、図柄を特定の態様で停止表示させる。すると遊技状態を特別遊技状態に移行させ、特別遊技状態では複数回の特別遊技を実行し、各特別遊技では遊技領域に設けられている大入賞口を開状態に動作させ、大入賞口への遊技球の入賞に応じて遊技球を払い出す。10

**【0003】**

そしてこの種の遊技機では、遊技者の遊技意欲を高めるために液晶ディスプレイなどの画像表示手段を用いて図柄の変動表示中に様々な演出を実行している。そしてこの種の遊技機には、画像を表示させるとともに遊技領域に対して動作可能に設けられた画像表示手段を備え、画像表示手段に演出画像を表示させつつ遊技領域に対して演出動作を行わせるものがある（特許文献1参照）。

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0004】**

【特許文献1】特開2013-240381号公報

20

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

ここで従来の遊技機では、画像表示手段の遊技領域に対する動作が単調であったため、画像表示手段に補正動作を行わせる必要がなかったが、画像表示手段の遊技領域に対する動作を複雑化すると、画像表示手段の遊技領域に対する動作と予め定められた動作にズレが発生する場合があり、画像表示手段に表示させる演出画像と画像表示手段の遊技領域に対する演出動作を同期させるためなど、画像表示手段に補正動作を行わせる必要がある。30

**【0006】**

本発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は、画像表示手段に補正動作を行わせる場合における不具合を解消することができる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】**

(1) 本発明は、遊技媒体が移動する遊技領域を備え、遊技者の操作に応じて前記遊技領域に遊技媒体を発射する遊技機であって、前記遊技領域を移動する遊技媒体を検出する遊技媒体検出手段と、前記遊技媒体検出手段が遊技媒体を検出したことに基づいて特別抽選を行う特別抽選手段と、前記特別抽選の結果に応じて遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、画像を表示するとともに前記遊技領域に対して動作可能に設けられた画像表示手段と、前記画像表示手段に前記遊技領域に対する動作を行わせる駆動手段と、前記画像表示手段の前記遊技領域に対する動作の状態を検出する動作状態検出手段と、前記画像表示手段に表示させる画像を制御する処理と前記画像表示手段の前記遊技領域に対する動作を制御する処理を行う演出制御手段を備え、前記演出制御手段は、前記特別抽選の結果に応じて前記画像表示手段に遊技を演出する演出画像を表示させるとともに前記画像表示手段に前記遊技領域に対する動作により遊技を演出する演出動作を行わせ、前記画像表示手段に前記演出動作を行わせる場合に、前記動作状態検出手段により前記画像表示手段の前記遊技領域に対する動作が予め定められた動作に沿っていないことが検出された場合に、前記画像表示手段に前記遊技領域に対する動作が予め定められた動作に沿っていないことが検出された場合に、前記画像表示手段に前記遊技領域に対する動作を補正する補正動作を行わせ、前記画像表示手段に前記補正動作を行わせる場合に、前記画像表示手段における前記演4050

出画像の表示を中断させることを特徴とする遊技機に関するものである。

【0008】

本発明では、画像表示手段に補正動作を行わせる場合に、画像表示手段における演出画像の表示を中断させるため、画像表示手段における演出画像が見苦しいものになったり、遊技者に誤解を与えることを防止することができる。

【0009】

(2) 本発明の遊技機では、前記画像表示手段として、前記遊技領域に対して動作不可能に設けられた第1画像表示手段と前記遊技領域に対して動作可能に設けられた第2画像表示手段を備え、前記駆動手段は、前記第2画像表示手段に前記遊技領域に対する動作を行わせ、前記動作状態検出手段は、前記第2画像表示手段の前記遊技領域に対する動作の状態を検出し、前記演出制御手段は、前記第1画像表示手段に表示させる画像と前記第2画像表示手段に表示させる画像を制御する処理と前記第2画像表示手段の前記遊技領域に対する動作を制御する処理を行い、前記特別抽選の結果に応じて前記第1画像表示手段および前記第2画像表示手段に前記演出画像を表示させるとともに前記第2画像表示手段に前記演出動作を行わせ、前記画像表示手段に前記演出動作を行わせる場合に、前記動作状態検出手段により前記第2画像表示手段の前記遊技領域に対する動作が予め定められた動作に沿っていないことが検出された場合に、前記第2画像表示手段に前記補正動作を行わせ、前記第2画像表示手段に前記補正動作を行わせる場合に、前記第1画像表示手段における前記演出画像の表示を継続させつつ前記第2画像表示手段における前記演出画像の表示を中断させるようにしてもよい。 10

【0010】

このようにすれば、第2画像表示手段に補正動作を行わせる場合に、第2画像表示手段における演出画像の表示を中断させても、第1画像表示手段において演出画像の表示を継続させることができる。

【0011】

(3) 本発明の遊技機では、前記演出制御手段は、前記特別抽選が行われた場合に、複数の演出図柄画像が変動状態となり、前記特別抽選の結果に応じた表示態様で複数の演出図柄画像が停止状態となるように、複数の演出図柄画像を前記第1画像表示手段あるいは前記第2画像表示手段に表示させ、複数の演出図柄画像が変動状態である場合に前記第2画像表示手段に前記補正動作を行わせる場合には、前記第1画像表示手段において複数の演出図柄画像を表示させるようにしてもよい。 30

【0012】

このようにすれば、第2画像表示手段に補正動作を行わせる場合に、第2画像表示手段における演出画像の表示を中断させても、第1画像表示手段において複数の演出図柄画像を表示させることができる。

【発明の効果】

【0013】

本発明によれば、画像表示手段に補正動作を行わせる場合における不具合を解消することができる。

【図面の簡単な説明】 40

【0014】

【図1】本発明の実施形態の遊技機の外観構成を示す斜視図である。

【図2】本発明の実施形態の遊技機の遊技盤の外観構成を示す正面図である。

【図3】本発明の実施形態の遊技機の状態表示装置の外観構成を示す正面図である。

【図4】本発明の実施形態の遊技機の機能ブロックを説明する図である。

【図5】本発明の実施形態の遊技機における図柄の変動種別と変動時間との関係を説明する図である。

【図6】本発明の実施形態の遊技機における抽選テーブルの構成を説明する図である。

【図7】本発明の実施形態の遊技機における抽選テーブルの構成を説明する図である。

【図8】本発明の実施形態の遊技機における遊技状態の状態遷移図である。 50

【図9】本発明の実施形態の遊技機において表示される画像を説明する図である。  
 【図10】本発明の実施形態の遊技機において表示される画像を説明する図である。  
 【図11】本発明の実施形態の遊技機において表示される画像を説明する図である。  
 【図12】本発明の実施形態の遊技機の画像表示手段の演出動作を説明する図である。  
 【図13】本発明の実施形態の遊技機の画像表示手段の演出動作を説明する図である。  
 【図14】本発明の実施形態の遊技機の画像表示手段の補正動作を説明する図である。  
 【図15】本発明の実施形態の遊技機の画像表示手段の補正動作を説明する図である。  
 【図16】本発明の実施形態の遊技機の画像表示手段の補正動作を説明する図である。  
 【図17】本発明の実施形態の遊技機における処理の流れを示すフローチャートである。

## 【発明を実施するための形態】

10

## 【0015】

以下、本実施形態について説明する。なお、以下に説明する本実施形態は、特許請求の範囲に記載された本発明の内容を不当に限定するものではない。また本実施形態で説明される構成の全てが、本発明の必須構成要件であるとは限らない。

## 【0016】

## 1. 遊技機の構成

図1は、本実施形態に係る遊技機の外観構成を示す斜視図である。本実施形態の遊技機は、遊技場から貸し出された遊技球（遊技媒体）を用いて遊技を行うものであり、遊技機の外側面を形成する外枠2と、遊技機の内部に設けられ、遊技球が移動する遊技領域4を形成する遊技盤6と、遊技盤6を遊技者が視認可能かつ接触不可能にするガラスユニット8と、ガラスユニット8が取り付けられている前枠10を備えている。

20

## 【0017】

そして前枠10のうちガラスユニット8を取り囲む部分は、光を透過する半透明の素材により構成されており、半透明の素材により構成されている部分の内部には、遊技を盛り上げるための演出光などを出力する複数の前枠ランプ12が設けられている。また、前枠10の上部の左右および下部の左右には、遊技を盛り上げるための演出音などを出力するスピーカー14が設けられている。

## 【0018】

また前枠10の下部中央には、遊技球を貯留するための上皿16が設けられており、上皿16の内側側面の左部には、遊技機から遊技者に遊技球を払い出すための払出口18が設けられている。また前枠10の下部右側には、グリップユニット20が設けられており、遊技者がグリップユニット20を遊技機に向かって右回りに回転させる操作を行うと、遊技機内部に設けられた図示しない発射装置が作動して、遊技領域4内に遊技球が発射されるようになっている。なお本実施形態の発射装置は、1分間に99個（1秒間に1.65個）の遊技球を発射することができる。

30

## 【0019】

そして上皿16の内側側面の右部には、上皿16から遊技球を発射装置に供給するための供給口22が設けられている。また上皿16の下方には、上皿16に遊技球を貯留しきれなくなった場合に余剰の遊技球を貯留しておく下皿24が設けられている。

## 【0020】

40

また上皿16の縁部手前側には、演出ボタン26（演出操作手段）が設けられており、遊技者が演出ボタン26を操作すると、遊技機で行われる演出が変化する。

## 【0021】

図2は、図1で示した遊技盤6の外観構成を示す正面図である。図2に示すように遊技盤6には、円形状に外レール28が設けられており、外レール28に囲まれた領域が、遊技球が移動する遊技領域4となっている。また遊技領域4の左端部には、外レール28に沿うように円弧状に内レール30が設けられており、外レール28と内レール30は、遊技盤6の下方に設けられた図示しない発射装置から発射された遊技球を遊技領域4に誘導する。

## 【0022】

50

また遊技盤6の中央部には、遊技を盛り上げるための演出画像などを表示するメイン液晶ディスプレイ31（第1画像表示手段）と、メイン液晶ディスプレイ31の表示領域を囲むように形成された装飾部32を備える演出ユニット33が設けられている。ここで装飾部32は、光を透過する半透明の素材により構成された部分を有しており、半透明の素材により構成されている部分の内部には、遊技を盛り上げるための演出光などを出力する複数の装飾部ランプ34が設けられている。

#### 【0023】

そして本実施形態の演出ユニット33は、メイン液晶ディスプレイ31の表示領域の左半分の手前側でメイン液晶ディスプレイ31の表示領域を縦断するように設けられている左レール35を備えており、左レール35には、演出画像などを表示する左サブ液晶ディスプレイ36（第2画像表示手段）が、左レール35に沿って上下に移動可能に接続されている。また演出ユニット33は、メイン液晶ディスプレイ31の表示領域の右半分の手前側でメイン液晶ディスプレイ31の表示領域を縦断するように設けられている右レール37を備えており、右レール37には、演出画像などを表示する右サブ液晶ディスプレイ38（第2画像表示手段）が、右レール37に沿って上下に移動可能に接続されている。ここで左レール35および右レール37は透明な部材で構成されており、メイン液晶ディスプレイ31に表示された画像の視認性をなるべく妨げないようにしている。

#### 【0024】

そして本実施形態では、演出ユニット33の手前側を遊技球が通過できないようになつてあり、発射装置から発射された遊技球は、演出ユニット33の左側の遊技領域4か演出ユニット33の右側の遊技領域4を落下するようになっている。そして遊技領域4には、遊技盤6の表面に交差するように図示しない多数の遊技釘が打ち付けられており、遊技領域4を移動する遊技球の移動方向がランダムに変化するようになっている。

#### 【0025】

また装飾部32の左部には、演出ユニット33の左側の遊技領域4を落下する遊技球が通過できる開口40が形成されており、この開口40を通過した遊技球は装飾部32の内部に設けられている通路42を通過して、装飾部32の下部に設けられたステージ44に落下するようになっている。このステージ44の上面は滑らかな曲面となっているとともに、ステージ44とガラスユニット8との間に遊技球がステージ44から下方に落下できる隙間が形成されており、通路42からステージ44上に落下した遊技球がステージ44上を左右に往復移動した後にステージ44の中央部付近から下方に落下するようになっている。

#### 【0026】

そしてステージ44の中央部の下方には、ステージ44の中央部付近から下方に落下した遊技球が進入可能な第1始動入賞口46が設けられている。この第1始動入賞口46は、遊技球が進入したことを検出するセンサ（遊技媒体検出手段）を内蔵し、遊技球が進入すると遊技球が遊技機内部に回収されるように構成されており、第1始動入賞口46に遊技球が進入するたびに、遊技者に対して所定個数（1個以上の規定数、例えば3個）の遊技球が払い出されるとともに、乱数値を取得して大当たりの当否を決定する特別抽選が行われる。

#### 【0027】

また演出ユニット33の右側の遊技領域4には、遊技球が遊技機内部に回収されずに通過する通過ゲート48が設けられている。この通過ゲート48は、遊技球が通過したことを探出するセンサを内蔵し、通過ゲート48を遊技球が通過するたびに、乱数値を取得して普通当たりの当否を決定する普通抽選が行われる。

#### 【0028】

また演出ユニット33の右側の遊技領域4には、通過ゲート48の下方に、遊技球が進入すると遊技球が遊技機内部に回収される第2始動入賞口50が設けられている。この第2始動入賞口50は、遊技球が進入したことを検出するセンサ（遊技媒体検出手段）を内蔵するとともに、第2始動入賞口50に遊技球が進入しにくい縮小状態（進入を補助しな

10

20

30

40

50

い状態・非補助状態)と遊技球が進入しやすい拡大状態(進入を補助する状態・補助状態)との間で動作可能な補助部材を備える普通役物52(補助手段)が設けられている。そして普通役物52は、補助部材を動作させるソレノイドなどの駆動装置を内蔵しており、普通抽選で普通当たりが当選すると所定条件下で拡大状態となるように制御される。そして第2始動入賞口50に遊技球が進入するごとに、遊技者に対して所定個数(1個以上の規定数、例えば3個)の遊技球が払い出されるとともに、乱数値を取得して大当たりの当否を決定する特別抽選が行われる。

#### 【0029】

なお、第1始動入賞口46に遊技球が進入するごとに遊技者に払い出される遊技球の個数と、第2始動入賞口50に遊技球が進入するごとに遊技者に払い出される遊技球の個数は、同一の個数であっても異なる個数であってもよい。10

#### 【0030】

また演出ユニット33の右側の遊技領域4には、遊技球が進入すると遊技球が遊技機内部に回収される大入賞口54が設けられている。この大入賞口54は、遊技球が進入したことを検出するセンサを内蔵するとともに、大入賞口54を塞ぐ板状部材を備える特別役物56が設けられており、特別役物56は、大入賞口54に遊技球が進入可能な開状態(第1状態、進入可能状態)と遊技球が進入不可能な閉状態(第2状態、進入不可状態)との間で動作可能に構成されている。そして特別役物56は、板状部材を動作させるソレノイドなどの駆動装置を内蔵しており、特別抽選で大当たりが当選すると開始される特別遊技状態において所定条件下で開状態となるように制御される。そして大入賞口54に遊技球が進入するたびに、遊技者に対して所定個数(例えば15個)の遊技球が払い出される。20

#### 【0031】

また図2に示すように、遊技領域4の最下部には、いずれの入賞口にも進入せずに遊技領域4を落下した遊技球を遊技機内部に回収するアウトロ62が設けられている。

#### 【0032】

そして遊技球の発射装置は、図1で示したグリップユニット20の回転量を調整することにより遊技球の射出力が変化するように構成されており、グリップユニット20の回転量が少ない場合には演出ユニット33の左側の遊技領域4を遊技球が落下するように遊技球が発射され、グリップユニット20の回転量が多い場合には演出ユニット33の右側の遊技領域4を遊技球が落下するように遊技球が発射される。30

#### 【0033】

従って遊技者は、遊技状況に応じてグリップユニット20の回転量を調整し、遊技球が左側の遊技領域4を落下して、あるいは開口40と通路42とステージ44を通過して第1始動入賞口46に入賞するように遊技球を発射させたり(左打ち)、遊技球が右側の遊技領域4を落下して、通過ゲート48を遊技球が通過するように、あるいは第2始動入賞口50に遊技球が入賞するように、あるいは大入賞口54に遊技球が入賞するように遊技球を発射させたりする(右打ち)。

#### 【0034】

なお本実施形態の遊技機では、遊技球が左側の遊技領域4を落下する場合には、通過ゲート48を遊技球が通過することがなく、第2始動入賞口50や大入賞口54に遊技球が入賞する事なく、また遊技球が右側の遊技領域4を落下する場合には、第1始動入賞口46に遊技球が入賞する事がないようになっている。40

#### 【0035】

また遊技盤6の右下部であって、遊技領域4の外側には、遊技機の各種状態をランプ等の点灯および消灯により示す状態表示装置70が設けられている。

#### 【0036】

図3は、状態表示装置70の外観構成を示す正面図である。状態表示装置70は、図3に示すように、普通図柄表示部72、普通保留表示部74、第1特別図柄表示部76、第1特別保留表示部78、第2特別図柄表示部80、第2特別保留表示部82、遊技状態表50

示部 8 4 が設けられている。

**【 0 0 3 7 】**

普通図柄表示部 7 2 は、2つのランプにより構成され、普通抽選が行われる場合に2つのランプを点滅させることにより普通図柄を変動表示し、2つのランプを点灯または消灯させることにより普通図柄を停止表示して、普通抽選の結果を表示する。

**【 0 0 3 8 】**

普通保留表示部 7 4 は、2つのランプにより構成され、通過ゲート 4 8 を遊技球が通過した時点で既に普通図柄が変動表示中である場合など、普通抽選用乱数値を取得しても普通抽選を行うことができないことにより普通抽選用乱数値が保留された場合に、保留されている普通抽選用乱数値の数に対応する普通保留数を表示するものであり、2つのランプを点灯または消灯または点滅させることの組み合わせによって、0～4個の普通保留数を表示する。10

**【 0 0 3 9 】**

第1特別図柄表示部 7 6 は、7セグメントディスプレイにより構成され、第1始動入賞口 4 6 に遊技球が進入することにより特別抽選が行われる場合に、7セグメントディスプレイを点滅させることにより第1特別図柄を変動表示し、7セグメントディスプレイを複数種類の態様のうちいずれかの態様で点灯させることにより第1特別図柄を停止表示して、特別抽選の結果を表示する。

**【 0 0 4 0 】**

第1特別保留表示部 7 8 は、2つのランプにより構成され、第1始動入賞口 4 6 に遊技球が進入した時点で既に第1特別図柄または第2特別図柄が変動表示中である場合など、特別抽選用乱数値を取得しても特別抽選を行うことができないことにより特別抽選用乱数値が第1特別乱数値として保留された場合に、保留されている第1特別乱数値の数に対応する第1特別保留数を表示するものであり、2つのランプを点灯または消灯または点滅させることの組み合わせによって、0～4個の第1特別保留数を表示する。20

**【 0 0 4 1 】**

第2特別図柄表示部 8 0 は、7セグメントディスプレイにより構成され、第2始動入賞口 5 0 に遊技球が進入することにより特別抽選が行われる場合に、7セグメントディスプレイを点滅させることにより第2特別図柄を変動表示し、7セグメントディスプレイを複数種類の態様のうちいずれかの態様で点灯させることにより第2特別図柄を停止表示して、特別抽選の結果を表示する。30

**【 0 0 4 2 】**

第2特別保留表示部 8 2 は、2つのランプにより構成され、第2始動入賞口 5 0 に遊技球が進入した時点で既に第1特別図柄または第2特別図柄が変動表示中である場合など、特別抽選用乱数値を取得しても特別抽選を行うことができないことにより特別抽選用乱数値が第2特別乱数値として保留された場合に、保留されている第2特別乱数値の数に対応する第2特別保留数を表示するものであり、2つのランプを点灯または消灯または点滅させることの組み合わせによって、0～4個の第2特別保留数を表示する。

**【 0 0 4 3 】**

遊技状態表示部 8 4 は、6つのランプにより構成され、6つのランプを点灯または消灯または点滅させることの組合せによって、現在設定されている遊技状態の種類を表示する。本実施形態では、通常状態（低確率状態）と、通常状態よりも大当たりの当選確率が高く設定された確変状態（高確率状態）と、特別抽選で大当たりが当選すると開始される特別遊技状態と、第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動時間を短縮させて特別抽選の実行契機を頻繁に到来させる時短状態の4種類の遊技状態が設定可能となっており、6つのランプを点灯または消灯または点滅させることの組み合わせによって、いずれの遊技状態に設定されているかを表示する。40

**【 0 0 4 4 】**

図4は、本実施形態の遊技機の機能プロック図である。本実施形態の遊技機は、メイン基板 1 0 0 およびサブ基板 1 0 2 を含む制御基板によって制御される。そしてメイン基板50

100やサブ基板102等の各基板の機能は、各種のプロセッサ(CPU、DSPなど)、ASIC(ゲートアレイなど)、ROM(情報記憶媒体の一例)、あるいはRAMなどのハードウェアや、ROMなどに予め記憶されている所与のプログラムからなるソフトウェアにより実現される。

#### 【0045】

メイン基板100は、通過ゲートセンサ104、第1始動入賞口センサ106、第2始動入賞口センサ108、大入賞口センサ110、払出センサ116等の入力手段からの入力信号を受けて、遊技を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいて、状態表示駆動装置120、普通役物駆動装置122、特別役物駆動装置124、払出装置130等の出力手段の動作制御を行う。

10

#### 【0046】

またサブ基板102は、メイン基板100から送られてくる信号や、演出ボタンスイッチ150からの入力信号を受けて、遊技の進行状況に合わせた演出を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいて、演出表示装置170、音響装置172、演出物駆動装置174等の演出装置176の動作制御を行う。

#### 【0047】

そしてメイン基板100は、乱数発生手段210、普通抽選手段220、普通表示制御手段222、普通役物制御手段224、特別抽選手段230、特別表示制御手段240、遊技状態移行制御手段250、特別遊技実行手段260、払出制御手段270、通信制御手段280、メインメモリ290とを含んで構成されている。

20

#### 【0048】

乱数発生手段210は、抽選用の乱数値を発生させる手段であり、ハードウェア乱数を発生させる乱数発生器や、ソフトウェア乱数を発生させるプログラムにより実現される。ソフトウェア乱数は、例えば、インクリメントカウンタ(所定のカウント範囲を循環するように数値をカウントするカウンタ)のカウント値に基づいて発生させることができる。なお本実施形態において「乱数値」には、数学的な意味でランダムに発生する値のみならず、その発生自体は規則的であっても、その取得タイミング等が不規則であるために実質的に乱数として機能しうる値も含まれる。

#### 【0049】

普通抽選手段220は、通過ゲート48を通過する遊技球を1個ずつ検出する通過ゲートセンサ104から検出信号が入力されたことに基づいて、乱数発生手段210から普通抽選用乱数値を取得してメインメモリ290の普通乱数記憶手段2912に格納し、普通乱数記憶手段2912から読み出した普通抽選用乱数値について普通当たりの当否などを決定する普通抽選を行う。そして普通抽選では、普通抽選手段220は、普通当たり決定処理、普通変動決定処理などを行う。

30

#### 【0050】

普通当たり決定処理は、普通当たりが当選したか否かを決定する処理である。普通当たり決定処理では、普通抽選手段220は、まずメインメモリ290の抽選テーブル記憶手段2910に記憶されている複数種類の普通抽選テーブルのうち、いずれの普通抽選テーブルを用いて乱数判定処理を行うかを遊技状態に応じて決定する。

40

#### 【0051】

本実施形態の遊技機では、抽選テーブル記憶手段2910に普通抽選テーブルAおよび普通抽選テーブルBが記憶されており、各普通抽選テーブルでは、0～99の100個の乱数値のそれぞれに対して、普通当たりまたはハズレが対応づけられている。詳細には普通抽選テーブルAでは、約1/20の確率で普通当たりが当選するように、普通当たりまたはハズレと複数の乱数値との対応関係が設定され、普通抽選テーブルBでは、約19/20の確率で普通当たりが当選するように、普通当たりまたはハズレと0～99の乱数値との対応関係が設定されている。そして普通抽選手段220は、遊技状態が確変状態でも時短状態でもない場合には、普通抽選テーブルAを選択し、遊技状態が確変状態あるいは時短状態である場合には、普通抽選テーブルBを選択する。

50

**【 0 0 5 2 】**

そして普通抽選手段 220 は、選択されている普通抽選テーブルを参照して、普通乱数記憶手段 2912 から読み出した 1 回分の普通抽選用乱数値と一致する乱数値が普通当たりに対応づけられているか否かを判定することにより、普通当たりが当選したか否かを判定する。

**【 0 0 5 3 】**

そして普通抽選手段 220 は、普通当たりが当選した場合には、メインメモリ 290 のフラグ記憶手段 2916 において、普通当たりの当選フラグを ON 状態に設定し、ハズレとなった場合には、普通当たりの当選フラグを OFF 状態に設定する。

**【 0 0 5 4 】**

普通変動決定処理は、遊技状態に応じて普通図柄の変動種別を複数の変動種別のいずれにするかを決定する処理である。普通変動決定処理では、普通抽選手段 220 は、遊技状態が確変状態でも時短状態でもない場合には、普通図柄の変動種別を普通変動 1 に決定し、遊技状態が確変状態あるいは時短状態である場合には、普通図柄の変動種別を普通変動 2 に決定する。

**【 0 0 5 5 】**

また普通抽選手段 220 は、普通乱数記憶手段 2912 に普通抽選用乱数値が格納されている状態では、普通図柄が変動表示中でない場合には、普通抽選の実行契機が到来したとして直ちに普通乱数記憶手段 2912 から 1 回分の普通抽選用乱数値を読み出して普通抽選を行うが、普通図柄が変動表示中である場合には、普通抽選用乱数値を保留する。そして普通抽選用乱数値を保留している場合には、普通図柄の変動表示が終了すると、普通抽選手段 220 は、普通抽選の実行契機が到来したとして直ちに普通乱数記憶手段 2912 から読み出した 1 回分の普通抽選用乱数値について普通抽選を行う。

**【 0 0 5 6 】**

ここで、普通抽選用乱数値が保留されている状態で更に通過ゲートセンサ 104 から通過信号が入力された場合には、普通抽選手段 220 は、通過信号が入力されたことに基づいて乱数発生手段 210 から普通抽選用乱数値を取得して、4 回分の普通抽選用乱数値を限度として普通乱数記憶手段 2912 に普通抽選用乱数値を格納する。そして普通抽選の実行契機が到来すると、普通乱数記憶手段 2912 から FIFO (First In First Out) 形式で読み出した 1 回分の普通抽選用乱数値について普通抽選を行う。そして、普通乱数記憶手段 2912 に 4 回分の普通抽選用乱数値が格納された状態では、普通抽選手段 220 は、通過ゲートセンサ 104 から通過信号が入力されても、普通乱数記憶手段 2912 に普通抽選用乱数値を格納しない。

**【 0 0 5 7 】**

普通表示制御手段 222 は、普通抽選の抽選結果に基づいて状態表示駆動装置 120 を制御する手段であって、普通図柄表示制御処理、普通保留表示制御処理を行う。

**【 0 0 5 8 】**

普通図柄表示制御処理では、普通表示制御手段 222 は、普通変動決定処理において決定された普通図柄の変動種別に応じた変動時間で、普通図柄表示部 72 の 2 つのランプを点滅させることにより普通図柄を変動表示させ、普通当たり決定処理において普通当たりの当選フラグが ON 状態にされたか否かに応じて、普通図柄表示部 72 の 2 つのランプを点灯または消灯させることにより普通図柄を停止表示させ、普通図柄表示部 72 に普通抽選の結果を表示させる。

**【 0 0 5 9 】**

詳細には本実施形態では、図 5 に示すように、変動種別が普通変動 1 である場合には普通図柄の変動時間が 20 秒に設定され、変動種別が普通変動 2 である場合には普通図柄の変動時間が 1 秒に設定される。従って本実施形態では、普通抽選が行われた時点の遊技状態が確変状態でも時短状態でもない場合には、普通図柄の変動種別が普通変動 1 に決定されることにより普通図柄の変動時間が 20 秒に設定され、普通抽選が行われた時点の遊技状態が確変状態あるいは時短状態である場合には、普通図柄の変動種別が普通変動 2 に決

定されることにより普通図柄の変動時間が1秒に設定されるため、遊技状態が確変状態あるいは時短状態である場合の方が、普通抽選の実行契機が頻繁に到来するようになっている。

#### 【0060】

普通保留表示制御処理では、普通表示制御手段222は、普通乱数記憶手段2912に格納されている普通抽選用乱数値の数に応じて、普通保留表示部74の2つのランプを点灯または消灯または点滅させることの組み合わせによって、0～4個の保留個数を表示させる。

#### 【0061】

普通役物制御手段224は、普通抽選の抽選結果に基づいて普通役物駆動装置122を制御する手段であって、普通役物制御処理1、普通役物制御処理2などを行う。 10

#### 【0062】

普通役物制御処理1では、遊技状態が確変状態あるいは時短状態である場合に、普通図柄が普通当たりの当選を示す様で停止表示されたことを契機として、20秒が経過するまで普通役物52が拡大状態となるように普通役物駆動装置122の駆動制御が行われる。  
。

#### 【0063】

普通役物制御処理2では、遊技状態が確変状態でも時短状態でもない場合に、普通図柄が普通当たりの当選を示す様で停止表示されたことを契機として、0.1秒が経過するまで普通役物52が拡大状態となるように普通役物駆動装置122の駆動制御が行われる。 20

#### 【0064】

従って普通役物制御処理1では、第2始動入賞口50への遊技球の入賞しやすさが増加するように普通役物52が動作するが、普通役物制御処理2では、第2始動入賞口50への遊技球の入賞しやすさがほとんど増加しないように普通役物52が動作する。

#### 【0065】

特別抽選手段230は、第1始動入賞口46に進入する遊技球を1個ずつ検出する第1始動入賞口センサ106から検出信号が入力されたことに基づいて、乱数発生手段210から特別抽選用乱数値を取得して、メインメモリ290の特別乱数記憶手段2914に第1特別乱数値として格納する。また特別抽選手段230は、第2始動入賞口50に進入する遊技球を1個ずつ検出する第2始動入賞口センサ108から検出信号が入力されたことに基づいて、乱数発生手段210から特別抽選用乱数値を取得して、特別乱数記憶手段2914に第2特別乱数値として格納する。そして特別抽選手段230は、特別乱数記憶手段2914から読み出した第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値を用いて、大当たりの当否などを決定する特別抽選を行う。そして特別抽選では、特別抽選手段230は、大当たり決定処理、図柄決定処理、特別変動決定処理などを行う。 30

#### 【0066】

大当たり決定処理は、大当たりが当選したか否かを決定する処理である。大当たり決定処理では、特別抽選手段230は、まずメインメモリ290の抽選テーブル記憶手段2910に記憶されている複数種類の当否抽選テーブルのうち、いずれの当否抽選テーブルを用いて乱数判定処理を行うかを遊技状態に応じて決定する。 40

#### 【0067】

本実施形態の遊技機では、抽選テーブル記憶手段2910に、図6に示すような大当たり抽選テーブルAおよび大当たり抽選テーブルBが記憶されている。そして各大当たり抽選テーブルでは、0～65535の65536個の乱数値のそれぞれに対して、大当たりまたはハズレが対応づけられている。詳細には大当たり抽選テーブルAでは、約1/399の確率で大当たりが当選するように、大当たりまたはハズレと0～65535の乱数値との対応関係が設定され、大当たり抽選テーブルBでは、約1/39の確率で大当たりが当選するように、大当たりまたはハズレと0～65535の乱数値との対応関係が設定されている。そして特別抽選手段230は、遊技状態が通常状態あるいは時短状態である場 50

合には、大当たり抽選テーブル A を選択し、遊技状態が確変状態である場合には、大当たり抽選テーブル B を選択する。

#### 【 0 0 6 8 】

そして特別抽選手段 230 は、選択されている当否抽選テーブルを参照して、特別乱数記憶手段 2914 から読み出した 1 回分の第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値と一致する乱数値が大当たりに対応づけられているか否かを判定することにより、大当たりが当選したか否かを判定する。

#### 【 0 0 6 9 】

そして特別抽選手段 230 は、大当たりが当選した場合には、フラグ記憶手段 2916 において、大当たりの当選フラグを ON 状態に設定し、ハズレとなった場合には、大当たりの当選フラグを OFF 状態に設定する。 10

#### 【 0 0 7 0 】

図柄決定処理は、大当たり決定処理で大当たりが当選した場合に、16 ラウンド図柄、4 ラウンド図柄 A、4 ラウンド図柄 B のうちいずれの大当たり図柄が当選したかを決定する処理である。本実施形態の遊技機では、抽選テーブル記憶手段 2910 に、図 6 に示すような図柄抽選テーブル A および図柄抽選テーブル B が記憶されており、図柄決定処理では、特別抽選手段 230 は、特別乱数記憶手段 2914 から第 1 特別乱数値を読み出した場合には、図柄抽選テーブル A を用いて乱数判定処理を行い、特別乱数記憶手段 2914 から第 2 特別乱数値を読み出した場合には、図柄抽選テーブル B を用いて乱数判定処理を行う。 20

#### 【 0 0 7 1 】

そして各図柄抽選テーブルでは、0 ~ 99 の 100 個の乱数値のそれぞれに対して、16 ラウンド図柄、4 ラウンド図柄 A あるいは 4 ラウンド図柄 B が対応づけられている。詳細には図柄抽選テーブル A および図柄抽選テーブル B のいずれにおいても、約 40 / 100 の確率で 16 ラウンド図柄が当選し、約 40 / 100 の確率で 4 ラウンド図柄 A が当選し、約 20 / 100 の確率で 4 ラウンド図柄 B が当選するように、16 ラウンド図柄、4 ラウンド図柄 A、4 ラウンド図柄 B と 0 ~ 99 の乱数値との対応関係が設定されている。 30

#### 【 0 0 7 2 】

そして特別抽選手段 230 は、選択した図柄抽選テーブルを参照して、特別乱数記憶手段 2914 から読み出した 1 つの第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値が複数種類の大当たり図柄のいずれに対応づけられているかを判定することにより、複数種類の大当たり図柄のいずれが当選したかを決定する。

#### 【 0 0 7 3 】

そして特別抽選手段 230 は、フラグ記憶手段 2916 において、当選した大当たり図柄に対応する当選フラグを ON 状態に設定する。

#### 【 0 0 7 4 】

特別変動決定処理は、大当たりが当選したか否かに応じて、第 1 特別図柄表示部 76 に表示させる第 1 特別図柄あるいは第 2 特別図柄表示部 80 に表示させる第 2 特別図柄の変動種別を複数の変動種別のいずれにするかを決定する処理である。特別変動決定処理では、特別抽選手段 230 は、まずメインメモリ 290 の抽選テーブル記憶手段 2910 に記憶されている複数種類の変動抽選テーブルのうち、いずれの変動抽選テーブルを用いて乱数判定処理を行うかを大当たりが当選したか否かに応じて決定する。 40

#### 【 0 0 7 5 】

本実施形態の遊技機では、抽選テーブル記憶手段 2910 に、図 7 に示すような変動抽選テーブル A および変動抽選テーブル B が記憶されている。そして各変動抽選テーブルでは、複数の乱数値（例えば、0 ~ 99 の 100 個の乱数値）のそれぞれに対して、スーパーーリーチ 1、スーパーーリーチ 2、ノーマルリーチ、リーチ無しのいずれかの変動種別が対応づけられている。詳細には図 7 に示すように、スーパーーリーチ 1 およびスーパーーリーチ 2 は、変動抽選テーブル A の方が変動抽選テーブル B よりも選択確率が高くなっているが、ノーマルリーチは、変動抽選テーブル B の方が変動抽選テーブル A よりも選択確率が高 50

くなっている。そして変動抽選テーブルAでは、スーパーーリーチ1>スーパーーリーチ2>ノーマルリーチの順序で選択確率が高くなっているが、変動抽選テーブルBでは、ノーマルリーチ>スーパーーリーチ2>スーパーーリーチ1の順序で選択確率が高くなっている。またリーチ無しは、変動抽選テーブルAでは抽選対象となっていない。

#### 【0076】

そして特別抽選手段230は、大当たり決定処理で大当たりが当選した場合には、変動抽選テーブルAを選択し、大当たり決定処理でハズレであった場合には、変動抽選テーブルBを選択する。そして特別抽選手段230は、選択されている変動抽選テーブルを参照して、特別乱数記憶手段2914から読み出した1回分の第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値と一致する乱数値が複数の変動種別のいずれに対応づけられているかを判定することにより、複数の変動種別のいずれが当選したかを判定し、第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動種別を当選した変動種別に決定する。すなわち、特別乱数記憶手段2914から読み出した1回分の特別抽選用乱数値が第1特別乱数値である場合には、第1特別図柄の変動種別を当選した変動種別に決定し、特別乱数記憶手段2914から読み出した1回分の特別抽選用乱数値が第2特別乱数値である場合には、第2特別図柄の変動種別を当選した変動種別に決定する。10

#### 【0077】

このように本実施形態では、スーパーーリーチ1が決定された場合には、大当たりが当選していることが最も多く、スーパーーリーチ2が決定された場合には、大当たりが当選していることが次に多く、ノーマルリーチが決定された場合には、大当たりが当選していることが次に多いため、複数のリーチ有りの変動種別のそれぞれで、大当たりの当選に対する期待度が異なるようになっている。20

#### 【0078】

また特別抽選手段230は、特別乱数記憶手段2914に第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値が格納された時点で、第1特別図柄あるいは第2特別図柄が変動表示中でなく、かつ遊技状態が特別遊技状態でない場合には、特別抽選の実行契機が到来したとして直ちに特別乱数記憶手段2914から1回分の第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値を読み出して特別抽選を行うが、第1特別図柄あるいは第2特別図柄が変動表示中であるか、または遊技状態が特別遊技状態である場合には、第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値を保留する。30

#### 【0079】

そして、第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値が保留されている状態で更に第1始動入賞口センサ106あるいは第2始動入賞口センサ108から入賞信号が入力された場合には、特別抽選手段230は、第1始動入賞口センサ106あるいは第2始動入賞口センサ108から入賞信号が入力されたことに基づいて乱数発生手段210から特別抽選用乱数値を取得して、取得した特別抽選用乱数値を第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値として特別乱数記憶手段2914に格納する。

#### 【0080】

なお、特別乱数記憶手段2914に4回分の第1特別乱数値が格納された状態では、第1始動入賞口センサ106から入賞信号が入力されても、特別抽選手段230は特別乱数記憶手段2914に第1乱数値を格納しない。また、特別乱数記憶手段2914に4回分の第2特別乱数値が格納された状態では、第2始動入賞口センサ108から入賞信号が入力されても、特別抽選手段230は特別乱数記憶手段2914に第2特別乱数値を格納しない。40

#### 【0081】

そして、第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値が保留されている場合には、遊技状態が特別遊技状態でないことを条件に、第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動表示が終了すると、特別抽選手段230は、特別乱数記憶手段2914からFIFO形式で1回分の第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値を読み出し、読み出した1回分の第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値について特別抽選を行う。すなわち本実施形態では、特別乱数50

記憶手段 2914 に第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値が格納された順序に従って、第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値について特別抽選が行われる。

#### 【0082】

特別表示制御手段 240 は、特別抽選の抽選結果に基づいて状態表示駆動装置 120 を制御する手段であって、第 1 特別図柄表示制御処理、第 2 特別図柄表示制御処理、第 1 特別保留表示制御処理、第 2 特別保留表示制御処理を行う。

#### 【0083】

第 1 特別図柄表示制御処理は、特別乱数記憶手段 2914 から第 1 特別乱数値が読み出されて特別抽選が行われた場合に行われる処理であり、特別表示制御手段 240 は、特別変動決定処理において決定された第 1 特別図柄の変動種別に応じた変動時間で、第 1 特別図柄表示部 76 の 7 セグメントディスプレイを点滅させることにより第 1 特別図柄を変動表示させる。そして本実施形態では、3 種類の大当たり図柄およびハズレのそれぞれに対応して 7 セグメントディスプレイの表示態様が予め定められており、特別表示制御手段 240 は、大当たり決定処理において大当たりの当選フラグが ON 状態にされたか否かに応じて、そして大当たり決定処理で大当たりが当選した場合には図柄決定処理において当選フラグが ON 状態に設定された大当たり図柄に応じて、7 セグメントディスプレイを複数種類の表示態様のうちいずれかの表示態様で表示させることにより第 1 特別図柄を停止表示させ、第 1 特別図柄表示部 76 に特別抽選の結果を表示させる。10

#### 【0084】

第 2 特別図柄表示制御処理は、特別乱数記憶手段 2914 から第 2 特別乱数値が読み出されて特別抽選が行われた場合に行われる処理であり、特別表示制御手段 240 は、特別変動決定処理において決定された第 2 特別図柄の変動種別に応じた変動時間で、第 2 特別図柄表示部 80 の 7 セグメントディスプレイを点滅させることにより第 2 特別図柄を変動表示させた後、大当たり決定処理において大当たりの当選フラグが ON 状態にされたか否かに応じて、そして大当たり決定処理で大当たりが当選した場合には図柄決定処理において当選フラグが ON 状態に設定された大当たり図柄に応じて、7 セグメントディスプレイを複数種類の表示態様のうちいずれかの表示態様で表示させることにより第 2 特別図柄を停止表示させ、第 2 特別図柄表示部 80 に特別抽選の結果を表示させる。20

#### 【0085】

詳細には本実施形態では、図 5 に示すように、変動種別がスーパーリーチ 1 である場合には第 1 特別図柄あるいは第 2 特別図柄の変動時間が 90 秒に設定され、変動種別がスーパーリーチ 2 である場合には第 1 特別図柄あるいは第 2 特別図柄の変動時間が 60 秒に設定され、変動種別がノーマルリーチである場合には第 1 特別図柄あるいは第 2 特別図柄の変動時間が 30 秒に設定される。30

#### 【0086】

また変動種別がリーチ無しに決定された場合には、特別表示制御手段 240 は、第 1 特別図柄表示制御処理では、第 1 特別図柄の変動表示を開始させる時点における特別抽選の保留個数あるいは遊技状態が時短状態または確変状態であるか否かに応じて、第 2 特別図柄表示制御処理では、第 2 特別図柄の変動表示を開始させる時点における特別抽選の保留個数あるいは遊技状態が時短状態または確変状態であるか否かに応じて、リーチ無し 1 ~ リーチ無し 4 のいずれかを選択する。詳細には特別表示制御手段 240 は、保留個数が 0 ~ 2 個であればリーチ無し 1 を選択し、保留個数が 3 個であればリーチ無し 2 を選択し、保留個数が 4 個であればリーチ無し 3 を選択し、遊技状態が時短状態あるいは確変状態であれば保留個数に関わらずリーチ無し 4 を選択する。40

#### 【0087】

そして本実施形態では、図 5 に示すように、変動種別がリーチ無し 1 である場合には第 1 特別図柄あるいは第 2 特別図柄の変動時間が 10 秒に設定され、変動種別がリーチ無し 2 である場合には第 1 特別図柄あるいは第 2 特別図柄の変動時間が 5 秒に設定され、変動種別がリーチ無し 3 である場合には第 1 特別図柄あるいは第 2 特別図柄の変動時間が 3 秒に設定され、変動種別がリーチ無し 4 である場合には第 1 特別図柄あるいは第 2 特別図柄50

の変動時間が0.5秒に設定される。

**【0088】**

従って本実施形態では、遊技状態が時短状態または確変状態でない場合には、保留個数が多いほど第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動時間が短くなるため、第1特別抽選あるいは第2特別抽選の実行契機が頻繁に到来するようになっており、遊技状態が時短状態あるいは確変状態である場合には、第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動時間が特に短くなるため、第1特別抽選あるいは第2特別抽選の実行契機が更に頻繁に到来するようになっている。

**【0089】**

第1特別保留表示制御処理では、特別表示制御手段240は、特別乱数記憶手段291  
4に格納されている第1特別乱数値の数に応じて、第1特別保留表示部78の2つのランプを点灯または消灯または点滅させることの組み合わせによって、0~4個の保留個数を表示させる。  
10

**【0090】**

第2特別保留表示制御処理では、特別表示制御手段240は、特別乱数記憶手段291  
4に格納されている第2特別乱数値の数に応じて、第2特別保留表示部82の2つのランプを点灯または消灯または点滅させることの組み合わせによって、0~4個の保留個数を表示させる。

**【0091】**

遊技状態移行制御手段250は、図8に示すように、所定の移行条件の成立に基づいて、通常状態、特別遊技状態、確変状態、時短状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行制御処理を行う。遊技状態の移行条件は、1の条件が定められていてもよいし、複数の条件が定められていてもよい。複数の条件が定められている場合には、複数の予め定められた条件のうち1の条件が成立したこと、あるいは複数の予め定められた条件の全てが成立したことにに基づいて、遊技状態を別の遊技状態へ移行させることができる。  
20

**【0092】**

通常状態は、複数種類の遊技状態の中で初期状態に相当する遊技状態で、通常状態からは特別遊技状態への移行が可能となっている。そして通常状態では、普通当たりの当選確率が約1/20に設定された普通抽選テーブルAを参照して普通抽選が行われ、大当たりの当選確率が1/399に設定された大当たり抽選テーブルAを参照して特別抽選が行われる。  
30

**【0093】**

そして通常状態では、普通抽選における普通当たりの当選確率が約1/20と低い上に、普通図柄の変動時間が20秒と長く、普通役物52が拡大状態となる期間が0.1秒と短くなっているため、第2始動入賞口50に遊技球を進入させにくくなっている。

**【0094】**

特別遊技状態は、通常状態、確変状態あるいは時短状態における特別抽選において大当たりが当選したことにに基づいて開始され、大当たり図柄の種類に応じて予め定められたラウンド数(実行回数)の特別遊技が実行されると終了する。

**【0095】**

詳細には、特別抽選において16ラウンド図柄の当選フラグがON状態に設定されたことにに基づいて特別遊技状態が開始されると、第1ラウンド~第16ラウンドの16ラウンドの特別遊技が実行されたことを条件に特別遊技状態が終了する。  
40

**【0096】**

また、特別抽選において4ラウンド図柄Aの当選フラグがON状態に設定されたことにに基づいて特別遊技状態が開始されると、第1ラウンド~第4ラウンドの4ラウンドの特別遊技が実行されたことを条件に特別遊技状態が終了する。

**【0097】**

また、特別抽選において4ラウンド図柄Bの当選フラグがON状態に設定されたことにに基づいて特別遊技状態が開始されると、第1ラウンド~第4ラウンドの4ラウンドの特別  
50

遊技が実行されたことを条件に特別遊技状態が終了する。

#### 【0098】

確変状態は、16ラウンド図柄または4ラウンド図柄A（確変図柄）の当選フラグがON状態に設定されたことに基づいて開始された特別遊技状態が終了したことを契機に開始され、確変状態からは特別遊技状態または通常状態への移行が可能となっている。そして確変状態では、普通当たりの当選確率が約19/20に設定された普通抽選テーブルBを参照して普通抽選が行われ、大当たりの当選確率が1/39に設定された大当たり抽選テーブルBを参照して特別抽選が行われる点で、通常状態よりも遊技者に有利になっている。そして確変状態は、確変状態において特別抽選が行われた回数が9999回に達したことを条件に終了し、通常状態に移行される。

10

#### 【0099】

詳細には遊技状態移行制御手段250は、特別遊技状態が終了するとメインメモリ290の確変終了判定カウンタ2930に所定の遊技回数（例えば、9999回）に相当する値（例えば、9999）を書き込み、確変状態において特別抽選が行われるごとに確変終了判定カウンタ2930の記憶値から1回分の遊技回数に相当する値（例えば、1）を減算するデクリメント更新を行う。そして確変終了判定カウンタ2930の記憶値が閾値（例えば、0）に達すると、確変状態を終了させて通常状態を開始させる。ただし確変状態では、特別抽選における大当たりの当選確率が1/39に設定されるため、確変状態において特別抽選が行われた回数が9999回に達する前に特別遊技状態が開始され、確変状態から通常状態に移行することはほとんどないようになっている。

20

#### 【0100】

そして確変状態では、普通抽選における普通当たりの当選確率が約19/20と高い上に、普通図柄の変動時間が1秒と短く、普通役物52が拡大状態となる期間が20秒と長くなっているため、通常状態よりも第2始動入賞口50に遊技球を進入させやすくなっている点で遊技者に有利になっている。

#### 【0101】

また確変状態では、保留数に関わらず第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動時間としてより短い変動時間が設定されることが多くなるため、通常状態よりも特別抽選の実行契機が頻繁に到来するようになっている。

30

#### 【0102】

時短状態は、4ラウンド図柄B（通常図柄）の当選フラグがON状態に設定されたことに基づいて開始された特別遊技状態が終了したことを契機として開始され、時短状態からは特別遊技状態または通常状態への移行が可能となっている。そして時短状態では、確変状態と同様に普通当たりの当選確率が約19/20に設定された普通抽選テーブルBを参照して普通抽選が行われるもの、通常状態と同様に大当たりの当選確率が約1/39に設定された大当たり抽選テーブルAを参照して特別抽選が行われる点で、確変状態よりも遊技者に不利になっている。そして時短状態は、時短状態において特別抽選が行われた回数が100回に達したことを条件に終了し、通常状態に移行される。

#### 【0103】

詳細には遊技状態移行制御手段250は、遊技状態が時短状態に移行されたことを契機として、メインメモリ290の時短終了判定カウンタ2932に所定の遊技回数（例えば、100回）に相当する値（例えば、100）を書き込み、時短状態において特別抽選が行われるごとに時短終了判定カウンタ2932の記憶値から1回分の遊技回数に相当する値（例えば、1）を減算するデクリメント更新を行う。そして時短終了判定カウンタ2932の記憶値が閾値（例えば、0）に達すると、時短状態を終了させる。

40

#### 【0104】

そして時短状態では、確変状態と同様に、普通抽選における普通当たりの当選確率が約19/20と高い上に、普通図柄の変動時間が1秒と短く、普通役物52が拡大状態となる期間が20秒と長くなっているため、通常状態よりも第2始動入賞口50に遊技球を进入させやすくなっている点で遊技者に有利になっている。

50

**【 0 1 0 5 】**

また時短状態では、確変状態と同様に、保留数に関わらず第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動時間としてより短い変動時間が設定されることが多くなるため、通常状態よりも特別抽選の実行契機が頻繁に到来するようになっている。

**【 0 1 0 6 】**

特別遊技実行手段260は、特別抽選の抽選結果に基づいて特別遊技を実行する手段であって、特別遊技実行処理1～特別遊技実行処理3などを行う。

**【 0 1 0 7 】**

特別遊技実行処理1は、特別抽選において16ラウンド図柄が当選したことに基づいて実行され、特別遊技実行手段260は、ラウンドカウンタ2933の上限値として16ラウンド図柄について予め定められたラウンド数である16回に相当する値（例えば、16）を設定し、各ラウンドにおいて予め定められた態様で特別役物56が動作を完了するごとに、ラウンドカウンタ2933の記憶値に1回分のラウンド数に相当する値（例えば、1）を加算するインクリメント更新を行う。そしてラウンドカウンタ2933の記憶値が上限値（例えば、16）に達すると、特別遊技状態が終了する。10

**【 0 1 0 8 】**

詳細には特別遊技実行処理1では、第1ラウンド～第16ラウンドの各ラウンドの特別遊技において、特別役物56が開状態となってから開放タイマー2934が29秒をカウントするか、大入賞口センサ110が1個の遊技球の進入を検出すると1個分の遊技球に相当する値（例えば、1）が加算される大入賞数カウンタ2936の値が上限値（例えば、10）に達すると特別役物56が閉状態となるように特別役物駆動装置124の駆動制御が行われる。すると、1回分のラウンドの終了条件が満たされたとして、ラウンドカウンタ2933の値に「1」が加算される。20

**【 0 1 0 9 】**

特別遊技実行処理2は、特別抽選において4ラウンド図柄Aが当選したことに基づいて実行され、特別遊技実行手段260は、ラウンドカウンタ2933の上限値として4ラウンド図柄Aについて予め定められたラウンド数である4回に相当する値（例えば、4）を設定し、各ラウンドにおいて予め定められた態様で特別役物56が動作を完了するごとに、ラウンドカウンタ2933の記憶値に1回分のラウンド数に相当する値（例えば、1）を加算するインクリメント更新を行う。そしてラウンドカウンタ2933の記憶値が上限値（例えば、4）に達すると、特別遊技状態が終了する。30

**【 0 1 1 0 】**

詳細には特別遊技実行処理2では、第1ラウンド～第4ラウンドの各ラウンドの特別遊技において、特別役物56が開状態となってから開放タイマー2934が29秒をカウントするか、大入賞数カウンタ2936の値が上限値（例えば、10）に達すると特別役物56が閉状態となるように特別役物駆動装置124の駆動制御が行われる。すると、1回分のラウンドの終了条件が満たされたとして、ラウンドカウンタ2933の値に「1」が加算される。

**【 0 1 1 1 】**

特別遊技実行処理3は、特別抽選において4ラウンド図柄Bが当選したことに基づいて実行され、特別遊技実行手段260は、ラウンドカウンタ2933の上限値として4ラウンド図柄Bについて予め定められたラウンド数である4回に相当する値（例えば、4）を設定し、各ラウンドにおいて予め定められた態様で特別役物56が動作を完了するごとに、ラウンドカウンタ2933の記憶値に1回分のラウンド数に相当する値（例えば、1）を加算するインクリメント更新を行う。そしてラウンドカウンタ2933の記憶値が上限値（例えば、4）に達すると、特別遊技状態が終了する。40

**【 0 1 1 2 】**

詳細には特別遊技実行処理3では、第1ラウンド～第4ラウンドの各ラウンドの特別遊技において、特別役物56が開状態となってから開放タイマー2934が29秒をカウントするか、大入賞数カウンタ2936の値が上限値（例えば、10）に達すると特別役物50

56が閉状態となるように特別役物駆動装置124の駆動制御が行われる。すると、1回分のラウンドの終了条件が満たされたとして、ラウンドカウンタ2933の値に「1」が加算される。

#### 【0113】

払出制御手段270は、第1始動入賞口センサ106からの入賞信号、第2始動入賞口センサ108からの入賞信号、大入賞口センサ110からの入賞信号が入力されたことに基づいて、入賞信号ごとに予め定められている賞球数に相当する数の遊技球を払出装置130に払い出させる制御を行う。詳細には払出制御手段270は、第1始動入賞口センサ106が1個の遊技球の入賞を検出するごとに、払出装置130に3個の遊技球を払い出させる指示コマンドを送信し、第2始動入賞口センサ108が1個の遊技球の入賞を検出するごとに、払出装置130に3個の遊技球を払い出させる指示コマンドを送信し、大入賞口センサ110が1個の遊技球の入賞を検出するごとに、払出装置130に15個の遊技球を払い出させる指示コマンドを送信する。10

#### 【0114】

払出装置130は、払出制御手段270によって指示された払出数の遊技球を払い出す動作を行う。この払出装置130には、遊技球を貯めておく遊技球タンクに払出モーターが設けられており、払出制御手段270は、払出モーターの回転角度を制御することにより、指示通りの数の遊技球を遊技球タンクから払い出させる。また払出装置130には、遊技球を1個払い出すごとに作動する払出センサ116が備えられており、払出制御手段270は、払出センサ116からの払出信号に基づいて払出装置130から実際に払い出された遊技球の数を管理することができる。20

#### 【0115】

通信制御手段280は、サブ基板102に信号を送信する制御を行っている。なお本実施形態の遊技機では、メイン基板100とサブ基板102との間では、メイン基板100からサブ基板102への単方向通信のみが可能となっており、サブ基板102からはメイン基板100へ信号を送信することができないように通信接続されている。

#### 【0116】

まず通信制御手段280は、第1始動入賞口センサ106あるいは第2始動入賞口センサ108から検出信号が入力されると、サブ基板102に対して検出通知信号を送信することによって、第1始動入賞口46あるいは第2始動入賞口50に遊技球が進入したことをサブ基板102に通知する通信制御を行う。30

#### 【0117】

また通信制御手段280は、特別抽選が行われると、サブ基板102に対して特別抽選結果通知信号を送信することによって、特別抽選の結果をサブ基板102に通知する通信制御を行う。ここで特別抽選の結果には、大当たり決定処理、図柄決定処理、特別変動決定処理のそれぞれの結果が含まれる。

#### 【0118】

また通信制御手段280は、第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動表示が開始されると、サブ基板102に対して変動開始通知信号を送信することによって、第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動表示が開始されたことをサブ基板102に通知する通信制御を行う。40

#### 【0119】

また通信制御手段280は、特別乱数記憶手段2914において第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値が保留されると、サブ基板102に対して保留通知信号を送信することによって、第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値が保留されたことをサブ基板102に通知する通信制御を行う。

#### 【0120】

また通信制御手段280は、サブ基板102にメイン状態通知信号を送信することによって、現在の遊技状態をサブ基板102に通知する通信制御を行う。なおメイン状態通知信号は、遊技毎にサブ基板102に送信されるようにしてもよいし、遊技状態が変動する50

ごとにサブ基板 102 に送信されるようにしてもよいし、必要に応じてメイン状態通知信号をサブ基板 102 に送信するようにしてもよい。

#### 【0121】

また通信制御手段 280 は、サブ基板 102 にカウンタ通知信号を送信することによって、確変終了判定カウンタ 2930 の記憶値、時短終了判定カウンタ 2932 の記憶値、ラウンドカウンタ 2933 の記憶値、大入賞数カウンタ 2936 の記憶値をサブ基板 102 に通知する通信制御を行う。

#### 【0122】

続いて、サブ基板 102 について説明する。サブ基板 102 は、演出制御手段 300 と、サブメモリ 310 とを含んで構成されている。

10

#### 【0123】

演出制御手段 300 は、メイン基板 100 から送信される検出通知信号、抽選結果通知信号、変動開始通知信号、保留通知信号、メイン状態通知信号、カウンタ通知信号や、演出ボタンスイッチ 150 からの入力信号や、サブメモリ 310 の演出データ記憶手段 3110 に記憶されている演出データに基づいて、演出表示装置 170 を制御して前枠ランプ 12 や装飾部ランプ 34 を点灯あるいは点滅させたり、メイン液晶ディスプレイ 31、左サブ液晶ディスプレイ 36 および右サブ液晶ディスプレイ 38 に演出画像を表示させたり、音響装置 172 を制御してスピーカー 14 から演出音を出力させたり、演出物駆動装置 174 を駆動して左サブ液晶ディスプレイ 36、右サブ液晶ディスプレイ 38 あるいは演出物を動作させたりするなど、演出装置 176 を制御することにより、遊技を盛り上げたり、遊技を補助するための演出を演出装置 176 に実行させる。

20

#### 【0124】

特に本実施形態では、メイン液晶ディスプレイ 31、左サブ液晶ディスプレイ 36 および右サブ液晶ディスプレイ 38 の 3 つの液晶ディスプレイが設けられているが、演出データ記憶手段 3110 には、メイン液晶ディスプレイ 31 に画像を表示させるための演出画像制御データと、左サブ液晶ディスプレイ 36 に画像を表示させるための演出画像制御データと、右サブ液晶ディスプレイ 38 に画像を表示させるための演出画像制御データと、メイン液晶ディスプレイ 31、左サブ液晶ディスプレイ 36 および右サブ液晶ディスプレイ 38 に一体的に画像を表示させるための演出画像制御データが記憶されている。そして演出制御手段 180 は、これらの演出画像制御データに基づいて、1 フレーム (1 / 30 秒) 毎にサブメモリ 310 のフレームバッファ 3114 に画像を描画してメイン液晶ディスプレイ 31、左サブ液晶ディスプレイ 36 あるいは右サブ液晶ディスプレイ 38 に画像を表示させる。

30

#### 【0125】

そして演出制御手段 300 は、演出装置 176 に演出を実行させる処理として、状態演出処理、特別抽選演出処理などを行う。

#### 【0126】

状態演出処理では、演出制御手段 300 は、メイン基板 100 から送信されたメイン状態通知信号やカウンタ通知信号に基づいて、現在の遊技状態に応じてメイン液晶ディスプレイ 31、左サブ液晶ディスプレイ 36 あるいは右サブ液晶ディスプレイ 38 においてキャラクタ画像を動作させたり、背景画像を変化させたり、スピーカー 14 から出力させる演出音を変化させたりすることにより、現在の遊技状態を遊技者に示唆する演出を実行する。

40

#### 【0127】

例えば、演出制御手段 300 は、現在の遊技状態が確変状態である場合には、メイン液晶ディスプレイ 31、左サブ液晶ディスプレイ 36 あるいは右サブ液晶ディスプレイ 38 に現在の遊技状態が確変状態であることを示す確変状態画像を表示させ、現在の遊技状態が時短状態である場合には、メイン液晶ディスプレイ 31、左サブ液晶ディスプレイ 36 あるいは右サブ液晶ディスプレイ 38 に現在の遊技状態が時短状態であることを示すとともに、時短状態において特別抽選が行われた回数の合計が 100 回に達するまでの残り回

50

数を示す時短状態画像を表示させる。

**【0128】**

また現在の遊技状態が特別遊技状態である場合には、演出制御手段300は、メイン液晶ディスプレイ31、左サブ液晶ディスプレイ36あるいは右サブ液晶ディスプレイ38に現在の遊技状態が特別遊技状態であることを示すとともに、第何回目のラウンドが実行中であるかを示す特別遊技状態画像を表示させる。

**【0129】**

特別抽選演出処理では、演出制御手段300は、第1特別図柄表示部76における第1特別図柄あるいは第2特別図柄表示部80における第2特別図柄の変動表示および停止表示に合わせるように、特別変動演出を演出装置176に実行させる。本実施形態では演出制御手段300は、特別変動演出として、図9(A)に示すように、メイン液晶ディスプレイ31、左サブ液晶ディスプレイ36および右サブ液晶ディスプレイ38に背景画像(図示省略)を表示させ、背景画像の手前側に、左サブ液晶ディスプレイ36には左図柄画像400(演出画像、演出図柄画像)を、メイン液晶ディスプレイ31には中図柄画像402(演出画像、演出図柄画像)を、右サブ液晶ディスプレイ38には右図柄画像404(演出画像、演出図柄画像)を表示させる。

10

**【0130】**

そして演出制御手段300は、特別抽選が行われるごとに、特別抽選の結果に応じた演出画像制御データを再生し、図9(B)に示すように、左図柄画像400、中図柄画像402および右図柄画像404を変動表示させた後に(変動状態)、特別抽選における大当たり決定処理で大当たりに当選したか否かに応じた態様で、そして大当たりが当選した場合には図柄決定処理で決定された大当たり図柄に応じた態様で、左図柄画像400、中図柄画像402および右図柄画像404を停止表示させるとともに(停止状態)、液晶ディスプレイ32において背景画像を変化させたり、キャラクタ画像が動作する演出動画(演出画像)を再生表示させたりすることにより、特別変動演出をメイン液晶ディスプレイ31、左サブ液晶ディスプレイ36および右サブ液晶ディスプレイ38において実行する。なお図9(B)における3つの矢印は、左図柄画像400、中図柄画像402および右図柄画像404のそれぞれが上から下に向かって変動している変動状態であることを示している。

20

**【0131】**

30

ここで特別抽選演出処理では、演出制御手段300は、メイン基板100から送信された抽選結果通知信号に基づいて、第1特別図柄表示部76における第1特別図柄あるいは第2特別図柄表示部80における第2特別図柄の変動種別に応じて特別変動演出の演出種別を複数の演出種別のいずれにするかを決定する。本実施形態では、第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動種別がスーパーリーチ1に決定されると、特別変動演出の演出種別もスーパーリーチ1に決定され、第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動種別がスーパーリーチ2に決定されると、特別変動演出の演出種別もスーパーリーチ2に決定され、第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動種別がノーマルリーチに決定されると、特別変動演出の演出種別もノーマルリーチに決定される。

**【0132】**

40

そして本実施形態では、図5に示すように、演出種別がスーパーリーチ1に決定された場合には特別変動演出の演出時間が90秒に設定され、演出種別がスーパーリーチ2に決定された場合には特別変動演出の演出時間が60秒に設定され、演出種別がノーマルリーチに決定された場合には特別変動演出の演出時間が30秒に設定される。

**【0133】**

また演出種別がリーチ無し1に決定された場合には特別変動演出の演出時間が10秒に設定され、演出種別がリーチ無し2に決定された場合には特別変動演出の演出時間が5秒に設定され、演出種別がリーチ無し3に決定された場合には特別変動演出の演出時間が3秒に設定され、演出種別がリーチ無し4に決定された場合には特別変動演出の演出時間が0.5秒に設定される。

50

**【 0 1 3 4 】**

そして本実施形態では、特別変動演出の演出種別に対応づけられて複数種類の演出画像制御データが演出データ記憶手段3110に記憶されており、演出制御手段300は、特別変動演出の演出種別を決定すると、特別変動演出の演出種別に対応する演出画像制御データを読み出し、第1特別図柄表示部76における第1特別図柄の変動時間あるいは第2特別図柄表示部80における第2特別図柄の変動時間に同期させて演出画像制御データを再生する。

**【 0 1 3 5 】**

そして演出制御手段300は、演出画像制御データに従ってメイン液晶ディスプレイ31、左サブ液晶ディスプレイ36および右サブ液晶ディスプレイ38において左図柄画像400、中図柄画像402および右図柄画像404の変動表示や演出動画の再生表示を行い、第1特別図柄表示部76において停止表示された第1特別図柄の態様に応じた態様で、あるいは第2特別図柄表示部80において停止表示された第2特別図柄の態様に応じた態様で、左サブ液晶ディスプレイ36において左図柄画像400を、メイン液晶ディスプレイ31において中図柄画像402を、右サブ液晶ディスプレイ38において右図柄画像404を停止表示させる。

**【 0 1 3 6 】**

例えば、大当たり決定処理で大当たりが当選した場合、あるいは大当たり決定処理で大当たりが当選しなかった場合に、特別変動演出の演出種別がスーパーリーチ1、スーパーリーチ2あるいはノーマルリーチに決定された場合には、第1特別図柄表示部76における第1特別図柄あるいは第2特別図柄表示部80における第2特別図柄の変動表示の開始にともなって、図9(B)に示すように、左図柄画像400、中図柄画像402および右図柄画像404の変動表示が開始され、図10(A)に示すように、まずは左図柄画像400が停止表示され、その後、図10(B)に示すように、右図柄画像404が左図柄画像400と同一の態様(リーチ態様)で停止表示される。

**【 0 1 3 7 】**

すると、図11(A)に示すように、メイン液晶ディスプレイ31の右上において、中図柄画像402が停止表示されないまま、左図柄画像400、中図柄画像402および右図柄画像404が縮小されて表示され、メイン液晶ディスプレイ31、左サブ液晶ディスプレイ36および右サブ液晶ディスプレイ38において、演出動画が再生表示される。そして、第1特別図柄表示部76における第1特別図柄あるいは第2特別図柄表示部80における第2特別図柄の変動時間内に演出動画の再生表示が終了される。

**【 0 1 3 8 】**

そして、大当たり決定処理で大当たりが当選していた場合には、第1特別図柄表示部76における第1特別図柄あるいは第2特別図柄表示部80における第2特別図柄が停止表示されるのとほぼ同じタイミングで、図11(B)に示すように、中図柄画像402が左図柄画像400および右図柄画像404と同一の態様(大当たり態様)で停止表示されることにより、大当たり決定処理で大当たりが当選したことが遊技者に報知される。

**【 0 1 3 9 】**

一方、大当たり決定処理で大当たりが当選していなかった場合には、第1特別図柄表示部76における第1特別図柄あるいは第2特別図柄表示部80における第2特別図柄が停止表示されるのとほぼ同じタイミングで、中図柄画像402が左図柄画像400および右図柄画像404と異なる態様(ハズレ態様)で停止表示されることにより、大当たり決定処理で大当たりが当選しなかったことが遊技者に報知される。

**【 0 1 4 0 】**

ここで特別抽選演出処理では、大当たり決定処理で大当たりが当選した場合と大当たりが当選しなかった場合の双方で、共通の演出動画が再生表示されることがあるため、共通の演出動画が再生表示される場合には、大当たりの当選に対する遊技者の期待感を大いに高めることができる。

**【 0 1 4 1 】**

10

20

30

40

50

また、大当たり決定処理で大当たりが当選しなかった場合に、特別変動演出の演出種別がリーチ無し1～リーチ無し4のいずれかに決定された場合には、第1特別図柄表示部76における第1特別図柄あるいは第2特別図柄表示部80における第2特別図柄の変動表示の開始とともに、図9(B)に示すように、左図柄画像400、中図柄画像402および右図柄画像404の変動表示が開始され、図示しないが、まずは左図柄画像400が停止表示され、その後、右図柄画像404が左図柄画像400とは異なる態様(非リーチ態様)で停止表示される。そして、第1特別図柄表示部76における第1特別図柄あるいは第2特別図柄表示部80における第2特別図柄が停止表示されるのとほぼ同じタイミングで、中図柄画像402が左図柄画像400および右図柄画像404とは異なる態様(ハズレ態様)で停止表示される。

10

#### 【0142】

そして本実施形態では、特別抽選において16ラウンド図柄の当選フラグがON状態に設定された場合には、左図柄画像400、中図柄画像402および右図柄画像404の数字部分410が、いずれも「7」を示す態様で停止表示されるようになっている。

#### 【0143】

また、特別抽選において4ラウンド図柄Aの当選フラグがON状態に設定された場合には、左図柄画像400、中図柄画像402および右図柄画像404の数字部分410が、いずれも「1」を示す態様で停止表示される他、いずれも「3」あるいはいずれも「5」を示す態様でも停止表示されることがあるようになっている。

20

#### 【0144】

また、特別抽選において4ラウンド図柄Bの当選フラグがON状態に設定された場合には、左図柄画像400、中図柄画像402および右図柄画像404の数字部分410が、いずれも「2」を示す態様で停止表示される他、いずれも「4」、いずれも「6」あるいはいずれも「8」を示す態様でも停止表示されることがあるようになっている。

#### 【0145】

こうして本実施形態では、状態表示装置70における第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動種別に応じた演出種別で、メイン液晶ディスプレイ31、左サブ液晶ディスプレイ36および右サブ液晶ディスプレイ38に左図柄画像400、中図柄画像402および右図柄画像404を変動表示させることにより、大当たりが当選することに対する遊技者の期待感を高めるようにしつつ、特別抽選の結果に応じた態様で左図柄画像400、中図柄画像402および右図柄画像404を停止表示させることにより、遊技者に特別抽選の結果を報知している。

30

#### 【0146】

##### 2. 本実施形態の制御手法

以下では、本実施形態の制御手法の詳細を説明する。本実施形態の演出ユニット33では、上述した左レール35および右レール37の他にも、図12(A)に示すように、メイン液晶ディスプレイ31の上辺に沿うように上レール500が設けられ、メイン液晶ディスプレイ31の下辺に沿うように下レール502が設けられている。そして上レール500には、左レール35の上端と右レール37の上端のそれぞれが上レール500に沿って左右に移動可能に接続され、下レール502には、左レール35の下端と右レール37の下端のそれぞれが下レール502に沿って左右に移動可能に接続されていることにより、左レール35と右レール37のそれぞれが、上レール500と下レール502に沿って左右に移動可能に接続されている。

40

#### 【0147】

そして左レール35には、左レール35を上レール500と下レール502に沿って左右に移動させる左レール用モーター(駆動手段、図示せず)が設けられており、右レール37には、右レール37を上レール500と下レール502に沿って左右に移動させる右レール用モーター(駆動手段、図示せず)が設けられている。

#### 【0148】

よって本実施形態では、演出制御手段300が左レール用モーターと右レール用モータ

50

ーの駆動を制御することにより、図12(A)に示すように、左レール35を左右方向に移動させたり、右レール37を左右方向に移動させたりすることにより、左サブ液晶ディスプレイ36を左右方向に移動させたり、右サブ液晶ディスプレイ38を左右方向に移動させたりする演出を実行することができるようになっている。

#### 【0149】

また本実施形態の演出ユニット33では、上述したように、左サブ液晶ディスプレイ36が左レール35に沿って上下に移動可能に接続され、右サブ液晶ディスプレイ38が右レール37に沿って上下に移動可能に接続されている。そして左サブ液晶ディスプレイ36には、左サブ液晶ディスプレイ36を左レール35に沿って上下に移動させる左サブ液晶移動用モーター(駆動手段、図示せず)が設けられており、右サブ液晶ディスプレイ38には、右サブ液晶ディスプレイ38を右レール37に沿って上下に移動させる右サブ液晶移動用モーター(駆動手段、図示せず)が設けられている。10

#### 【0150】

よって本実施形態では、演出制御手段300が左サブ液晶移動用モーターと右サブ液晶移動用モーターの駆動を制御することにより、図12(B)に示すように、左サブ液晶ディスプレイ36を上下方向に移動させたり、右サブ液晶ディスプレイ38を上下方向に移動させたりする演出を実行することができるようになっている。

#### 【0151】

また本実施形態の演出ユニット33では、左サブ液晶ディスプレイ36が左レール35に対して、左サブ液晶ディスプレイ36の表示面に垂直な軸を中心として左右それぞれに270度ずつ回転可能に接続されるとともに、左レール35に沿った軸を中心として左右それぞれに30度ずつ回転可能に接続され、右サブ液晶ディスプレイ38が右レール37に対して、右サブ液晶ディスプレイ38の表示面に垂直な軸を中心として左右それぞれに270度ずつ回転可能に接続されるとともに、右レール37に沿った軸を中心として左右それぞれに30度ずつ回転可能に接続されている。そして左サブ液晶ディスプレイ36には、左サブ液晶ディスプレイ36を左レール35に対して、左サブ液晶ディスプレイ36の表示面に垂直な軸を中心として左回りあるいは右回りに回転させる左サブ液晶回転用モーター1(駆動手段、図示せず)や、左レール35に沿った軸を中心として左回りあるいは右回りに回転させる左サブ液晶回転用モーター2(駆動手段、図示せず)が設けられており、右サブ液晶ディスプレイ38には、右サブ液晶ディスプレイ38を右レール37に対して左回りあるいは右回りに回転させる右サブ液晶回転用モーター1(駆動手段、図示せず)や、右レール37に沿った軸を中心として左回りあるいは右回りに回転させる右サブ液晶回転用モーター2(駆動手段、図示せず)が設けられている。2030

#### 【0152】

よって本実施形態では、演出制御手段300が左サブ液晶回転用モーター1と右サブ液晶回転用モーター1の駆動を制御することにより、図13に示すように、左サブ液晶ディスプレイ36を左サブ液晶ディスプレイ36の表示面に垂直な軸を中心として左回りあるいは右回りに回転させたり、右サブ液晶ディスプレイ38を右サブ液晶ディスプレイ38の表示面に垂直な軸を中心として左回りあるいは右回りに回転させたりする演出を実行することができるようになっている。また、演出制御手段300が左サブ液晶回転用モーター2と右サブ液晶回転用モーター2の駆動を制御することにより、図示しないが、左サブ液晶ディスプレイ36を左レール35に沿った軸を中心として左回りあるいは右回りに回転させたり、右サブ液晶ディスプレイ38を右レール37に沿った軸を中心として左回りあるいは右回りに回転させたりする演出を実行することができるようになっている。40

#### 【0153】

そして本実施形態では、メイン液晶ディスプレイ31、左サブ液晶ディスプレイ36および右サブ液晶ディスプレイ38における左図柄画像400、中図柄画像402および右図柄画像404の変動表示や演出動画の再生表示に合わせて、左レール35、左サブ液晶ディスプレイ36、右レール37および右サブ液晶ディスプレイ38のそれぞれを移動あるいは回転(遊技領域に対して動作)させる複数種類の演出動作制御データが、複数種類50

の演出画像制御データのそれぞれに対応づけられて演出データ記憶手段3110に記憶されており、演出制御手段300は、特別変動演出の演出種別に応じた演出画像制御データを読み出すとともに、演出画像制御データに対応する演出動作制御データを読み出し、左図柄画像400、中図柄画像402および右図柄画像404の変動表示や演出動画の再生表示に同期させて演出動作制御データを再生する。

#### 【0154】

そして演出制御手段300は、演出動作制御データに従って左レール用モーター、右レール用モーター、左サブ液晶移動用モーター、右サブ液晶移動用モーター、左サブ液晶回転用モーター1、左サブ液晶回転用モーター2、右サブ液晶回転用モーター1および右サブ液晶回転用モーター2を駆動することにより、左サブ液晶ディスプレイ36および右サブ液晶ディスプレイ38のそれを、個別に上下左右に移動させたり、左サブ液晶ディスプレイ36あるいは右サブ液晶ディスプレイ38の表示面に垂直な軸を中心として左回りあるいは右回りに回転させたり、左レール35あるいは右レール37に沿った軸を中心として左回りあるいは右回りに回転させたりする演出を特別変動演出として実行する。

10

#### 【0155】

ここで本実施形態では、左レール35、左サブ液晶ディスプレイ36、右レール37および右サブ液晶ディスプレイ38のそれぞれの動作状態は、図9(A)に示した状態が基準状態となっており、基準状態では、左レール35の位置が左レール35の左方向への移動限界にあり、右レール37の位置が右レール37の右方向への移動限界にあり、左サブ液晶ディスプレイ36の位置が左サブ液晶ディスプレイ36の上下方向への移動範囲の中央にあり、左サブ液晶ディスプレイ36の角度が左サブ液晶ディスプレイ36の左辺がメイン液晶ディスプレイ31の左辺と平行となり、右サブ液晶ディスプレイ38の位置が右サブ液晶ディスプレイ38の上下方向への移動範囲の中央にあり、右サブ液晶ディスプレイ38の角度が右サブ液晶ディスプレイ38の右辺がメイン液晶ディスプレイ31の右辺と平行となっている。

20

#### 【0156】

そして複数種類の演出動作制御データのそれぞれは、左レール35、左サブ液晶ディスプレイ36、右レール37および右サブ液晶ディスプレイ38が、演出動作制御データの実行が開始される開始タイミングにおいて、基準状態から演出動作を開始し、演出動作制御データの実行が完了する完了タイミングにおいて、基準状態で演出動作を終了して所定期間(例えば1.0秒)静止するように構成されている。

30

#### 【0157】

また複数種類の演出動作制御データのそれぞれは、左レール35、左サブ液晶ディスプレイ36、右レール37および右サブ液晶ディスプレイ38が正常に動作していることを確認するために、演出動作制御データの実行が完了するまでの所定の復帰タイミングにおいて、左レール35、左サブ液晶ディスプレイ36、右レール37および右サブ液晶ディスプレイ38が、基準状態に一旦復帰して所定期間(例えば1.0秒)静止した後に、演出動作制御データの実行が完了するまでの所定の再開タイミングにおいて、基準状態から演出動作を再開するように構成されている。

40

#### 【0158】

そして本実施形態の演出ユニット33は、左レール35および左サブ液晶ディスプレイ36が基準状態に復帰すると信号を出力する左インデックスセンサ(動作状態検出手段、図示せず)と、右レール37および右サブ液晶ディスプレイ38が基準状態に復帰すると信号を出力する右インデックスセンサ(動作状態検出手段、図示せず)を備えており、演出制御手段300は、復帰タイミングや完了タイミングにおいて、左インデックスセンサおよび右インデックスセンサが所定期間(例えば1.0秒)に渡って信号を出力したか否かを判定することにより、左レール35、左サブ液晶ディスプレイ36、右レール37あるいは右サブ液晶ディスプレイ38が正常に動作しているか否かを確認する。

#### 【0159】

そして演出制御手段300は、復帰タイミングにおいて、左インデックスセンサまたは

50

右インデックスセンサが所定期間（例えば1.0秒）に渡って信号を出力していないと判定した場合には、左レール35、左サブ液晶ディスプレイ36、右レール37あるいは右サブ液晶ディスプレイ38が正常に動作していない（予め定められた動作に沿っていない）として、演出画像制御データおよび演出動作制御データの再生を継続したまま、演出動作制御データに従った演出動作を中断して、演出データ記憶手段3110に記憶されている補正動作制御データに従って左レール35、左サブ液晶ディスプレイ36、右レール37および右サブ液晶ディスプレイ38に所定の補正動作を行わせる。

#### 【0160】

また、完了タイミングにおいて、左インデックスセンサまたは右インデックスセンサが所定期間（例えば1.0秒）に渡って信号を出力していないと判定した場合には、左レール35、左サブ液晶ディスプレイ36、右レール37あるいは右サブ液晶ディスプレイ38が正常に動作していないとして、次の特別抽選が行われて演出画像制御データおよび演出動作制御データの再生が開始されることにより開始タイミングが到来したとしても演出動作を開始させずに、補正動作制御データに従って左レール35、左サブ液晶ディスプレイ36、右レール37および右サブ液晶ディスプレイ38に所定の補正動作を行わせる。

#### 【0161】

詳細には、復帰タイミングあるいは完了タイミングにおいて、例えば図14(A)に示すように、左レール35あるいは右レール37が、基準状態とは異なる位置で演出動作を終了して静止していることにより、あるいは左サブ液晶ディスプレイ36あるいは右サブ液晶ディスプレイ38が、基準状態とは異なる位置で演出動作を終了して静止していることにより、あるいは左サブ液晶ディスプレイ36あるいは右サブ液晶ディスプレイ38が、基準状態とは異なる角度で演出動作を終了して静止していることにより、左インデックスセンサあるいは右インデックスセンサが所定期間（例えば1.0秒）に渡って信号を出力していないと判定された場合には、まずは図14(B)に示すように、演出制御手段300が補正動作制御データに従って左レール用モーターおよび右レール用モーターを駆動することにより、左レール35を左レール35の左方向への移動限界まで移動させ、右レール37を右レール37の右方向への移動限界まで移動させ、左サブ液晶移動用モーターおよび右サブ液晶移動用モーターを駆動することにより、左サブ液晶ディスプレイ36を左サブ液晶ディスプレイ36の上方向への移動限界まで移動させ、右サブ液晶ディスプレイ38を右サブ液晶ディスプレイ38の上方向への移動限界まで移動させる。

#### 【0162】

すると演出制御手段300は、補正動作制御データに従って左サブ液晶移動用モーターおよび右サブ液晶移動用モーターを駆動することにより、図15(A)に示すように、左サブ液晶ディスプレイ36を左サブ液晶ディスプレイ36の移動範囲の中央に移動させ、右サブ液晶ディスプレイ38を右サブ液晶ディスプレイ38の移動範囲の中央に移動させてから、補正動作制御データに従って左サブ液晶回転用モーター1および右サブ液晶回転用モーター1を駆動することにより、図15(B)に示すように、左サブ液晶ディスプレイ36の移動範囲の中央で左サブ液晶ディスプレイ36を左サブ液晶ディスプレイ36の表示面に垂直な軸を中心として左回りへの回転限界（基準状態から270度）まで左回りに回転させ、右サブ液晶ディスプレイ38の移動範囲の中央で右サブ液晶ディスプレイ38を右サブ液晶ディスプレイ38の表示面に垂直な軸を中心として左回りへの回転限界（基準状態から270度）まで左回りに回転させ、その後、左サブ液晶ディスプレイ36を左サブ液晶ディスプレイ36の表示面に垂直な軸を中心として右回りに270度回転させ、右サブ液晶ディスプレイ38を右サブ液晶ディスプレイ38の表示面に垂直な軸を中心として右回りに270度回転させる。

#### 【0163】

また図示しないが、補正動作制御データに従って左サブ液晶回転用モーター2および右サブ液晶回転用モーター2を駆動することにより、左サブ液晶ディスプレイ36の移動範囲の中央で左サブ液晶ディスプレイ36を左レール35に沿った軸を中心として左回りへの回転限界（基準状態から30度）まで左回りに回転させ、右サブ液晶ディスプレイ38

10

20

30

40

50

の移動範囲の中央で右サブ液晶ディスプレイ38を右レール37に沿った軸を中心として左回りへの回転限界（基準状態から30度）まで左回りに回転させ、その後、左サブ液晶ディスプレイ36を左レール35に沿った軸を中心として右回りに30度回転させ、右サブ液晶ディスプレイ38を右レール37に沿った軸を中心として右回りに30度回転させる。

#### 【0164】

そして図16(A)に示すように、左レール35および左サブ液晶ディスプレイ36が基準状態となったことにより左インデックスセンサが信号の出力を開始すると、直ちに左レール35および左サブ液晶ディスプレイ36の補正動作を終了させて左レール35および左サブ液晶ディスプレイ36を静止させ、右レール37および右サブ液晶ディスプレイ38が基準状態となったことにより右インデックスセンサが信号の出力を開始すると、直ちに右レール37および右サブ液晶ディスプレイ38の補正動作を終了させて右レール37および右サブ液晶ディスプレイ38を静止させる。

#### 【0165】

一方、左レール35あるいは左サブ液晶ディスプレイ36が基準状態とならないことにより左インデックスセンサが信号の出力を開始しないまま予め定められた補正期間（例えば5.0秒）が経過すると、その時点で左レール35および左サブ液晶ディスプレイ36の補正動作を終了させて左レール35および左サブ液晶ディスプレイ36を静止させる。また、右レール37あるいは右サブ液晶ディスプレイ38が基準状態とならないことにより右インデックスセンサが信号の出力を開始しないまま予め定められた補正期間（例えば5.0秒）が経過すると、その時点で右レール37および右サブ液晶ディスプレイ38の補正動作を終了させて右レール37および右サブ液晶ディスプレイ38を静止させる。

#### 【0166】

すると演出制御手段300は、左インデックスセンサおよび右インデックスセンサが所定期間（例えば1.0秒）に渡って信号を出力したか否かを判定し、左インデックスセンサが所定期間（例えば1.0秒）に渡って信号を出力した場合には、左レール35および左サブ液晶ディスプレイ36が基準状態に補正されたと判定し、右インデックスセンサが所定期間（例えば1.0秒）に渡って信号を出力した場合には、右レール37および右サブ液晶ディスプレイ38が基準状態に補正されたと判定する。

#### 【0167】

一方、左インデックスセンサが所定期間（例えば1.0秒）に渡って信号を出力しない場合には、左レール35あるいは左サブ液晶ディスプレイ36が基準状態に補正されていないと判定し、左レール35あるいは左サブ液晶ディスプレイ36の動作状態をエラー状態に設定する。また、右インデックスセンサが所定期間（例えば1.0秒）に渡って信号を出力しない場合には、右レール37および右サブ液晶ディスプレイ38が基準状態に補正されていないと判定し、右レール37あるいは右サブ液晶ディスプレイ38の動作状態をエラー状態に設定する。

#### 【0168】

こうして補正動作が終了すると、左レール35、左サブ液晶ディスプレイ36、右レール37および右サブ液晶ディスプレイ38が基準状態に補正された場合であっても、エラー状態に設定された場合であっても、開始タイミングあるいは再開タイミングが到来すると、演出制御手段300は、演出動作制御データに従って左レール用モーター、右レール用モーター、左サブ液晶移動用モーター、右サブ液晶移動用モーター、左サブ液晶回転用モーター1、左サブ液晶回転用モーター2、右サブ液晶回転用モーター1および右サブ液晶回転用モーター2を駆動する。すなわち本実施形態では、補正動作が終了すると、左レール35、左サブ液晶ディスプレイ36、右レール37および右サブ液晶ディスプレイ38が基準状態に補正されない場合であっても、開始タイミングあるいは再開タイミングが到来すると、そのまま演出動作制御データに従った演出動作を再開させる。

#### 【0169】

そして本実施形態では、演出制御手段300は、エラー状態に設定されていない場合に

10

20

30

40

50

は、次回の復帰タイミングあるいは完了タイミングが到来すると、左インデックスセンサまたは右インデックスセンサが所定期間（例えば1.0秒）に渡って信号を出力したか否かを判定し、左インデックスセンサまたは右インデックスセンサが所定期間（例えば1.0秒）に渡って信号を出力していないと判定した場合に補正動作を開始させるが、エラー状態に設定されると、次回の復帰タイミングあるいは完了タイミングが到来しても、左インデックスセンサまたは右インデックスセンサが所定期間（例えば1.0秒）に渡って信号を出力したか否かを判定せず、補正動作も開始させない。すなわち本実施形態では、補正動作を実行しても基準状態に補正されない場合には、復帰タイミングあるいは完了タイミングが到来しても再度補正動作を実行せずに、そのまま演出動作制御データに従った演出動作を継続させる。

10

#### 【0170】

ここで本実施形態では、メイン液晶ディスプレイ31、左サブ液晶ディスプレイ36および右サブ液晶ディスプレイ38における図柄画像の変動表示や演出動画の再生表示に同期させて、左レール35、左サブ液晶ディスプレイ36、右レール37および右サブ液晶ディスプレイ38のそれぞれに演出動作制御データに従った演出動作を行わせるため、演出動作制御データの実行中にあるいは演出制御データの実行完了後に、左レール35、左サブ液晶ディスプレイ36、右レール37および右サブ液晶ディスプレイ38のそれぞれに補正動作制御データに従った補正動作を行わせると、左サブ液晶ディスプレイ36および右サブ液晶ディスプレイ38のそれぞれの表示内容と左レール35、左サブ液晶ディスプレイ36、右レール37および右サブ液晶ディスプレイ38の動作が整合しなくなり、左サブ液晶ディスプレイ36および右サブ液晶ディスプレイ38のそれぞれの演出画像が見苦しいものになったり、図柄画像の表示について遊技者に誤解を与えたりするおそれがある。

20

#### 【0171】

例えば、図11(A)に示すように、左サブ液晶ディスプレイ36あるいは右サブ液晶ディスプレイ38において演出動画を再生表示させている場合に左レール35、左サブ液晶ディスプレイ36、右レール37および右サブ液晶ディスプレイ38の補正動作が行われると、左サブ液晶ディスプレイ36および右サブ液晶ディスプレイ38が表示内容とは無関係に移動あるいは回転することにより、左サブ液晶ディスプレイ36あるいは右サブ液晶ディスプレイ38において再生表示させている演出動画が不自然な位置に表示されたり上下逆に表示されたり、図9(A)に示すように、左サブ液晶ディスプレイ36あるいは右サブ液晶ディスプレイ38において図柄画像を停止表示させている場合に、左レール35、左サブ液晶ディスプレイ36、右レール37および右サブ液晶ディスプレイ38の補正動作が行われると、左サブ液晶ディスプレイ36および右サブ液晶ディスプレイ38が表示内容とは無関係に移動あるいは回転することにより、左サブ液晶ディスプレイ36あるいは右サブ液晶ディスプレイ38において停止表示させている図柄画像が不自然な位置に表示されたり上下逆に表示されたり、図9(B)に示すように、左サブ液晶ディスプレイ36あるいは右サブ液晶ディスプレイ38において図柄画像を変動表示させている場合に、左レール35、左サブ液晶ディスプレイ36、右レール37および右サブ液晶ディスプレイ38の補正動作が行われると、左サブ液晶ディスプレイ36および右サブ液晶ディスプレイ38が表示内容とは無関係に移動あるいは回転することにより、左サブ液晶ディスプレイ36あるいは右サブ液晶ディスプレイ38において変動表示させている図柄画像が不自然な位置に表示されたり上下逆に変動しているように表示されたりしてしまう。

30

#### 【0172】

そこで本実施形態では、復帰タイミングあるいは完了タイミングにおいて、例えば図14(A)に示すように、左レール35、左サブ液晶ディスプレイ36、右レール37あるいは右サブ液晶ディスプレイ38が、基準状態とは異なる位置で演出動作を終了して静止していることにより、左インデックスセンサあるいは右インデックスセンサが所定期間（例えば1.0秒）に渡って信号を出力していないと判定された場合には、演出制御手段300は、左レール35、左サブ液晶ディスプレイ36、右レール37および右サブ液晶デ

40

50

イスプレイ38の補正動作を開始するとともに、演出画像制御データの再生を継続したまま、左サブ液晶ディスプレイ36および右サブ液晶ディスプレイ38に表示させている演出動画あるいは図柄画像を覆うように、演出動画あるいは図柄画像の手前側に黒色で塗りつぶされた黒色画像を左サブ液晶ディスプレイ36および右サブ液晶ディスプレイ38の表示領域の全てに渡って表示させる（演出画像の表示を中断させる）。

#### 【0173】

そして図14（B）、図15（A）、図15（B）に示すように、左レール35、左サブ液晶ディスプレイ36、右レール37および右サブ液晶ディスプレイ38が補正動作を行っている間は、左サブ液晶ディスプレイ36および右サブ液晶ディスプレイ38に黒色画像を表示させ、図16（A）に示すように、左レール35、左サブ液晶ディスプレイ36、右レール37および右サブ液晶ディスプレイ38が基準状態に補正されて補正動作が終了すると、演出制御手段300は、左サブ液晶ディスプレイ36および右サブ液晶ディスプレイ38における黒色画像の表示を終了させ、図16（B）に示すように、演出動画あるいは図柄画像の表示を再開させる。

10

#### 【0174】

また本実施形態では、左レール35、左サブ液晶ディスプレイ36、右レール37および右サブ液晶ディスプレイ38が基準状態に補正されないまま補正期間が経過して補正動作が終了した場合であっても、演出制御手段300は、左サブ液晶ディスプレイ36および右サブ液晶ディスプレイ38における黒色画像の表示を終了させ、演出動画あるいは図柄画像の表示を再開させる。

20

#### 【0175】

こうして本実施形態では、左レール35、左サブ液晶ディスプレイ36、右レール37および右サブ液晶ディスプレイ38が補正動作を行っている間は、左サブ液晶ディスプレイ36および右サブ液晶ディスプレイ38において黒色画像を表示させることにより、演出画像制御データの再生を継続したまま補正動作を行っても、左サブ液晶ディスプレイ36および右サブ液晶ディスプレイ38のそれぞれの演出画像が見苦しいものになったり、図柄画像の表示について遊技者に誤解を与えることを防止することができる。

#### 【0176】

また本実施形態では、左レール35、左サブ液晶ディスプレイ36、右レール37および右サブ液晶ディスプレイ38が補正動作を行っている間は、左サブ液晶ディスプレイ36および右サブ液晶ディスプレイ38において黒色画像を表示させることにより、補正動作と演出動作を区別することができ、左レール35、左サブ液晶ディスプレイ36、右レール37および右サブ液晶ディスプレイ38の補正動作が何らかの演出動作であると遊技者に誤解を与えることを防止することができる。

30

#### 【0177】

また本実施形態では、図14（A）～図16（A）に示すように、左サブ液晶ディスプレイ36および右サブ液晶ディスプレイ38において黒色画像を表示させている間も、メイン液晶ディスプレイ31では左図柄画像400、中図柄画像402および右図柄画像404の変動表示や演出動画の再生表示を継続させているため、左レール35、左サブ液晶ディスプレイ36、右レール37および右サブ液晶ディスプレイ38が補正動作を行っている間であっても、遊技者に図柄画像や演出動画を視認させることができる。

40

#### 【0178】

##### 3. 本実施形態の処理の流れ

次に、本実施形態の処理の流れを図17のフローチャートを用いて説明する。図17に示すように、復帰タイミングあるいは完了タイミングが到来すると（ステップS100でY）、左レール35、左サブ液晶ディスプレイ36、右レール37および右サブ液晶ディスプレイ38の動作状態がエラー状態か否かが判定され（ステップS102）、エラー状態である場合には（ステップS102でY）、そのまま処理を終了する。

#### 【0179】

一方、エラー状態でない場合には（ステップS102でN）、左インデックスセンサあ

50

るいは右インデックスセンサが所定期間（例えば1.0秒）に渡って信号を出力しているか否かが判定され（ステップS104）、左インデックスセンサあるいは右インデックスセンサが所定期間（例えば1.0秒）に渡って信号を出力していると判定された場合には（ステップS104でY）、そのまま処理を終了する。

#### 【0180】

一方、左インデックスセンサあるいは右インデックスセンサが所定期間（例えば1.0秒）に渡って信号を出力していないと判定された場合には、左レール35、左サブ液晶ディスプレイ36、右レール37および右サブ液晶ディスプレイ38の補正動作を開始し（ステップS106）、左サブ液晶ディスプレイ36および右サブ液晶ディスプレイ38において黒色画像を表示させる（ステップS108）。 10

#### 【0181】

そして、左インデックスセンサあるいは右インデックスセンサが信号の出力を開始すると（ステップS110でY）、左レール35および左サブ液晶ディスプレイ36の補正動作あるいは右レール37および右サブ液晶ディスプレイ38の補正動作を終了させる（ステップS111）。一方、左インデックスセンサあるいは右インデックスセンサが信号の出力を開始しないまま（ステップS110でN）、予め定められた補正期間（例えば5.0秒）が経過すると（ステップS112でY）、左レール35および左サブ液晶ディスプレイ36の補正動作あるいは右レール37および右サブ液晶ディスプレイ38の補正動作を終了させる（ステップS111）。 20

#### 【0182】

すると、左インデックスセンサおよび右インデックスセンサが所定期間（例えば1.0秒）に渡って信号を出力したか否かを判定し（ステップS113）、左インデックスセンサおよび右インデックスセンサが所定期間（例えば1.0秒）に渡って信号を出力しない場合には（ステップS113でN）、動作状態をエラー状態に設定し（ステップS114）、左サブ液晶ディスプレイ36および右サブ液晶ディスプレイ38における黒色画像の表示を終了させて演出動画あるいは図柄画像の表示を再開させる（ステップS116）。 30

#### 【0183】

一方、左インデックスセンサおよび右インデックスセンサが所定期間（例えば1.0秒）に渡って信号を出力した場合には（ステップS113でY）、動作状態をエラー状態に設定せずに、左サブ液晶ディスプレイ36および右サブ液晶ディスプレイ38における黒色画像の表示を終了させて演出動画あるいは図柄画像の表示を再開させる（ステップS116）。 30

#### 【0184】

##### 4. 変形例

本発明は、上記の実施形態で説明したものに限らず、種々の変形実施が可能であり、以下に変形例を紹介する。なお、上記実施形態や、以下において変形例として説明する各種の手法は、本発明を実現する制御手法として適宜組み合わせて採用することができる。

#### 【0185】

まず上記実施形態では、左レール35、左サブ液晶ディスプレイ36、右レール37および右サブ液晶ディスプレイ38の補正動作を行う場合には、左サブ液晶ディスプレイ36および右サブ液晶ディスプレイ38に黒色画像を表示させる例を挙げて説明したが、黒色画像を表示させている状態では、左サブ液晶ディスプレイ36および右サブ液晶ディスプレイ38において表示させるべき演出画像制御データに従った演出画像が全く見えないように黒色画像の透過率が設定されているようにしてもよいし、左サブ液晶ディスプレイ36および右サブ液晶ディスプレイ38において表示させるべき演出画像制御データに従った演出画像がわずかに見えるように黒色画像の透過率が設定されているようにしてもよい。 40

#### 【0186】

また、左レール35、左サブ液晶ディスプレイ36、右レール37および右サブ液晶ディスプレイ38の補正動作を行う場合には、左サブ液晶ディスプレイ36および右サブ液 50

晶ディスプレイ38に左サブ液晶ディスプレイ36および右サブ液晶ディスプレイ38が演出動作中ではなく補正動作中であることを報知する画像を表示させるようにしてもよい。

#### 【0187】

また、左レール35、左サブ液晶ディスプレイ36、右レール37および右サブ液晶ディスプレイ38の補正動作を行う場合には、左サブ液晶ディスプレイ36および右サブ液晶ディスプレイ38の画像出力をオフ状態にするようにしてもよい。

#### 【0188】

また上記実施形態では、左サブ液晶ディスプレイ36および右サブ液晶ディスプレイ38のそれぞれが移動および回転可能に設けられている例を挙げて説明したが、左サブ液晶ディスプレイ36および右サブ液晶ディスプレイ38のそれぞれが移動可能であるが回転不可能に設けられているようにしてもよいし、回転可能であるが移動不可能に設けられているようにしてもよい。

#### 【0189】

また上記実施形態では、動作可能に設けられた左サブ液晶ディスプレイ36および右サブ液晶ディスプレイ38と、動作不可能に設けられたメイン液晶ディスプレイ31を備える例を挙げて説明したが、動作可能に設けられた液晶ディスプレイを備えるが、動作不可能に設けられた液晶ディスプレイは備えていないようにしてもよい。

#### 【0190】

また上記実施形態では、図柄画像が変動表示中である場合において、左レール35、左サブ液晶ディスプレイ36、右レール37および右サブ液晶ディスプレイ38が補正動作を行う場合がある復帰タイミングでは、補正動作が行われるか否かに関わらず、メイン液晶ディスプレイ31の右上において図柄画像が縮小されて変動表示される例を挙げて説明したが、復帰タイミングにおいても、左サブ液晶ディスプレイ36あるいは右サブ液晶ディスプレイ38において図柄画像が変動表示される場合があるようにしつつ、左サブ液晶ディスプレイ36あるいは右サブ液晶ディスプレイ38において図柄画像が変動表示中であっても補正動作が行われる場合には、メイン液晶ディスプレイ31において図柄画像が変動表示されるようにしてもよい。

#### 【符号の説明】

##### 【0191】

- 2 外枠、4 遊技領域、6 遊技盤、8 ガラスユニット、10 前枠、  
12 前枠ランプ、14 スピーカー、16 上皿、18 払出口、  
20 グリップユニット、22 供給口、24 下皿、26 演出ボタン、  
28 外レール、30 内レール、31 メイン液晶ディスプレイ、32 装飾部、  
33 演出ユニット、34 装飾部ランプ、35 左レール、  
36 左サブ液晶ディスプレイ、37 右レール、38 右サブ液晶ディスプレイ、  
40 開口、42 通路、44 ステージ、  
46 第1始動入賞口、48 通過ゲート、50 第2始動入賞口、  
52 普通役物、54 大入賞口、56 特別役物、62 アウト口、  
70 状態表示装置、72 普通図柄表示部、74 普通保留表示部、  
76 第1特別図柄表示部、78 第1特別保留表示部、80 第2特別図柄表示部、  
82 第2特別保留表示部、84 遊技状態表示部、100 メイン基板、  
102 サブ基板、104 通過ゲートセンサ、106 第1始動入賞口センサ、  
108 第2始動入賞口センサ、110 大入賞口センサ、116 払出センサ、  
120 状態表示駆動装置、122 普通役物駆動装置、124 特別役物駆動装置、  
130 払出装置、150 演出ボタンスイッチ、170 演出表示装置、  
172 音響装置、174 演出物駆動装置、176 演出装置、  
210 乱数発生手段、220 普通抽選手段、222 普通表示制御手段、  
224 普通役物制御手段、230 特別抽選手段、240 特別表示制御手段、  
250 遊技状態移行制御手段、260 特別遊技実行手段、270 払出制御手段、

10

20

30

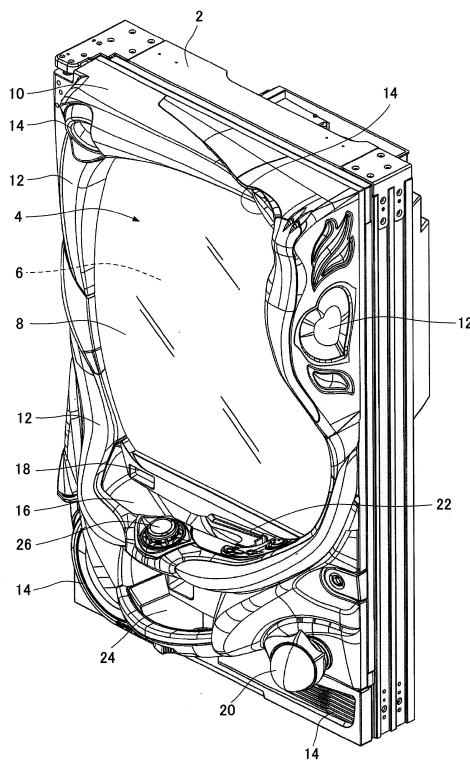
40

50

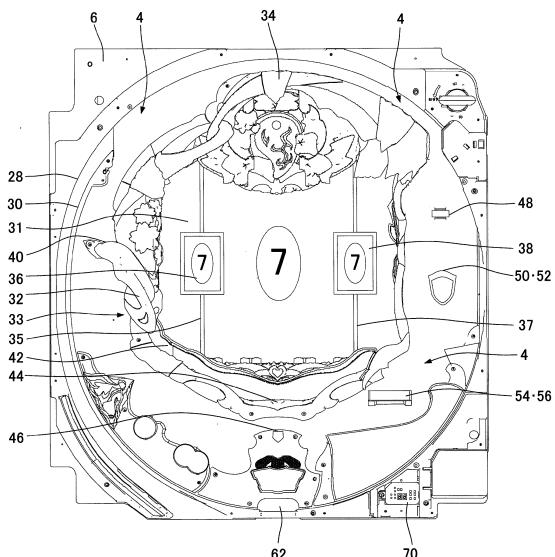
280 通信制御手段、290 メインメモリ、  
 2910 抽選テーブル記憶手段、2912 普通乱数記憶手段、  
 2914 特別乱数記憶手段、2916 フラグ記憶手段、  
 2930 確変終了判定カウンタ、2932 時短終了判定カウンタ、  
 2933 ラウンドカウンタ、2934 開放タイマー、2936 大入賞数カウンタ、  
 2938 開放回数カウンタ、  
 300 演出制御手段、310 サブメモリ、3110 演出データ記憶手段、  
 3112 演出抽選テーブル記憶手段、  
 400 左図柄画像、402 中図柄画像、404 右図柄画像、  
 500 上レール、502 下レール

10

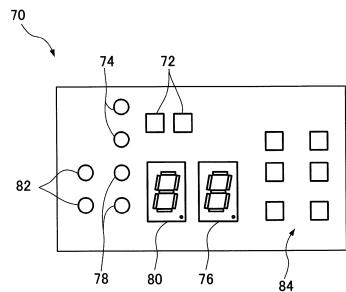
【図1】



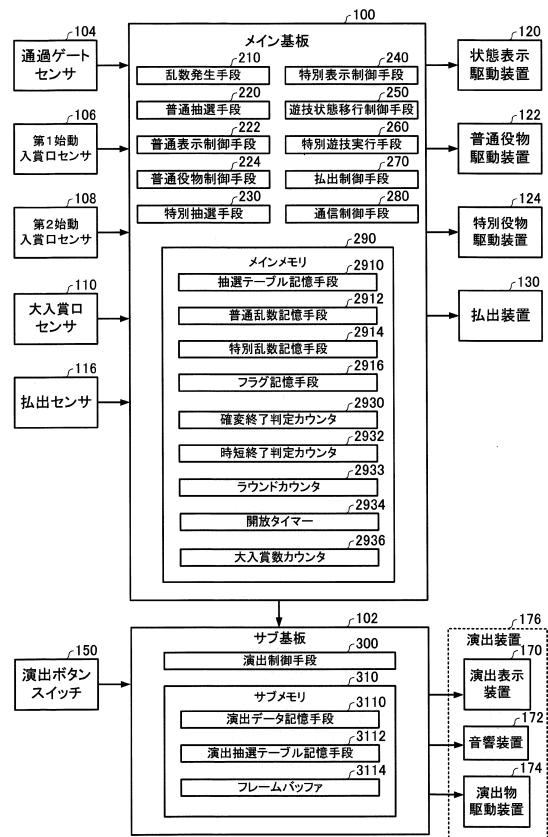
【図2】



【図3】



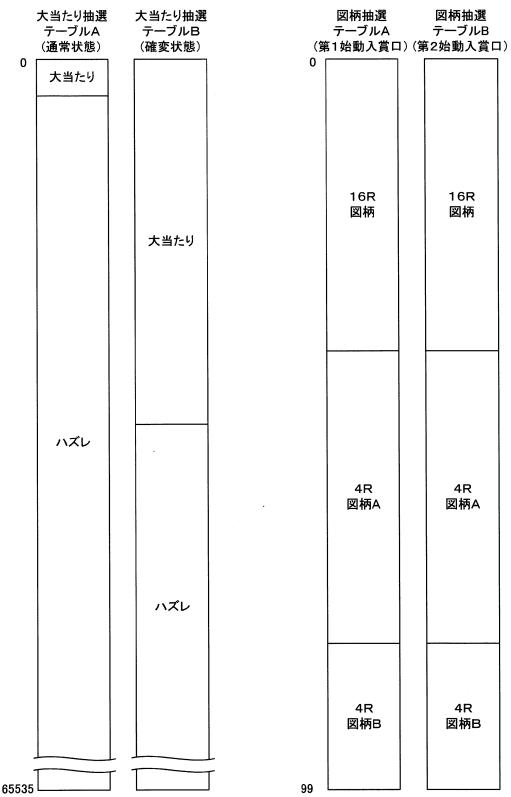
【図4】



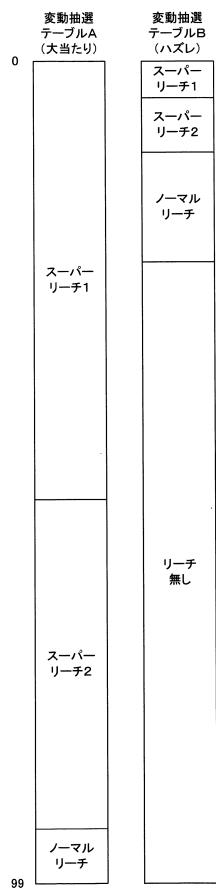
【図5】

変動種別・演出種別	変動時間・演出時間
普通変動1	20秒
普通変動2	1秒
スーパーリーチ1	90秒
スーパーリーチ2	60秒
ノーマルリーチ	30秒
リーチ無し1	10秒
リーチ無し2	5秒
リーチ無し3	3秒
リーチ無し4	0.5秒

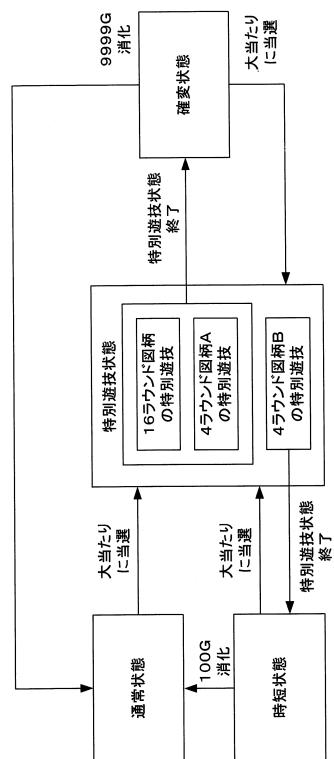
【図6】



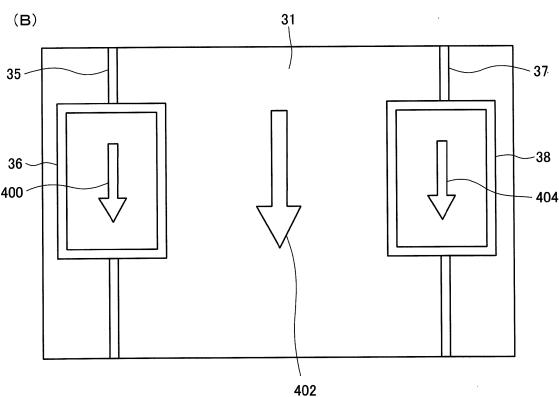
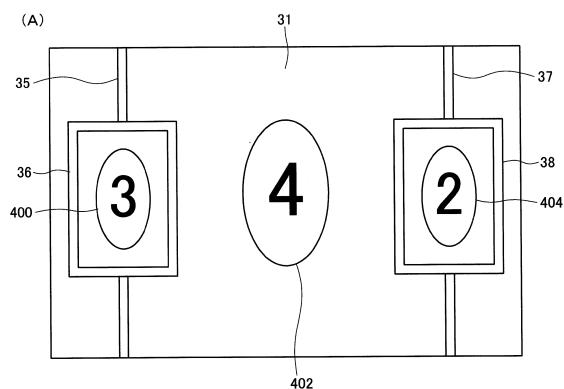
【図7】



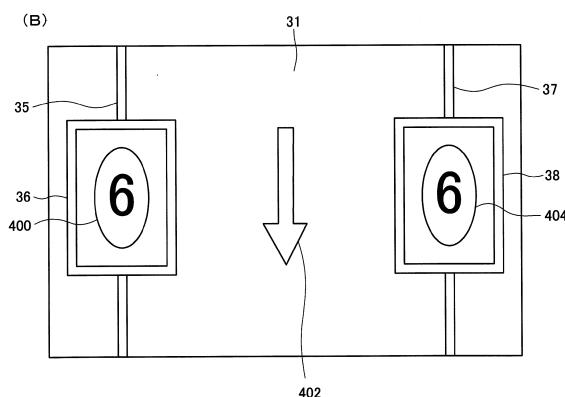
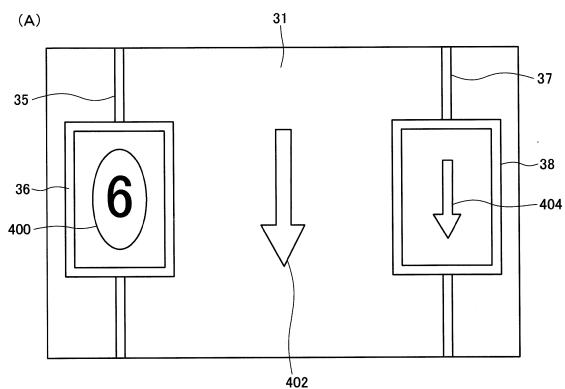
【図8】



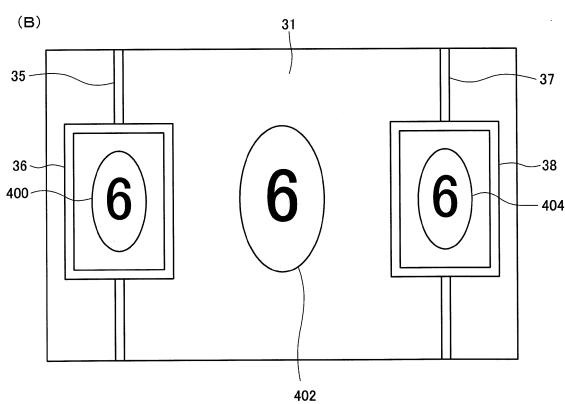
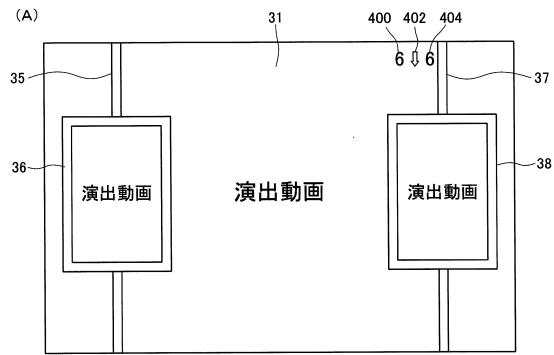
【図9】



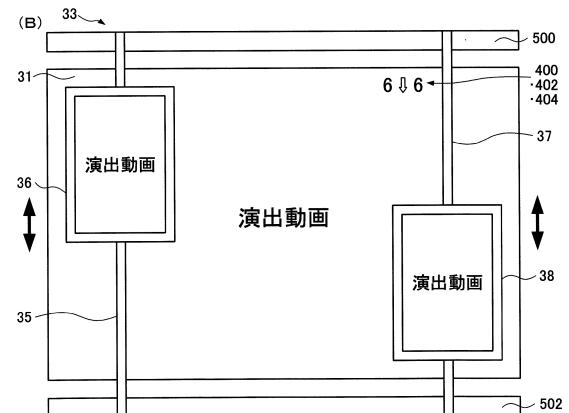
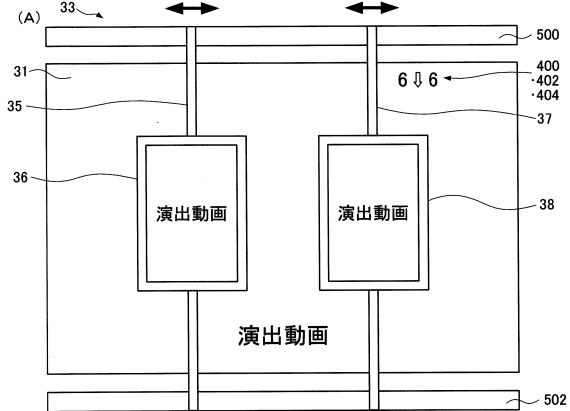
【図10】



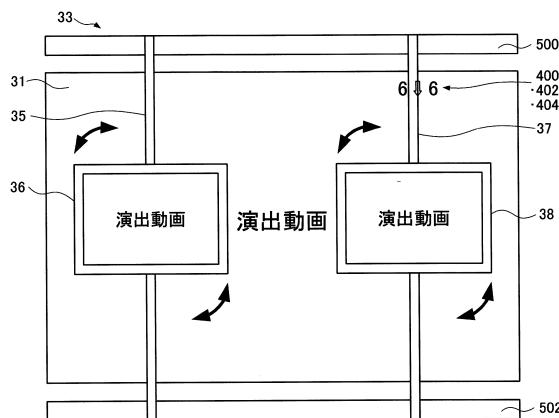
【図11】



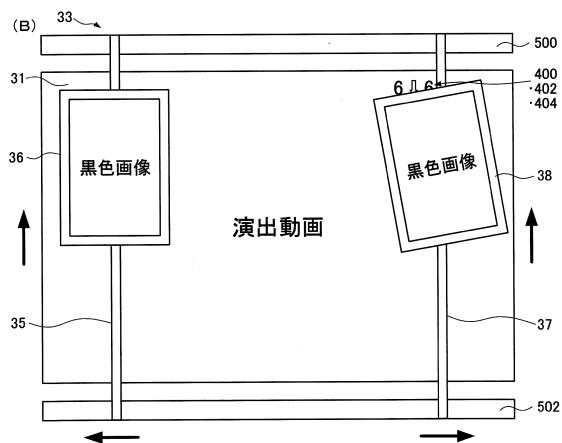
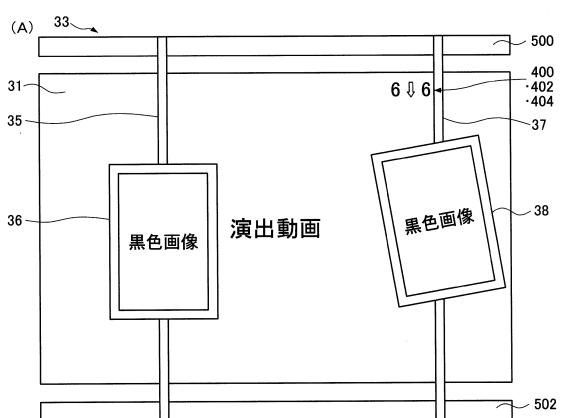
【図12】



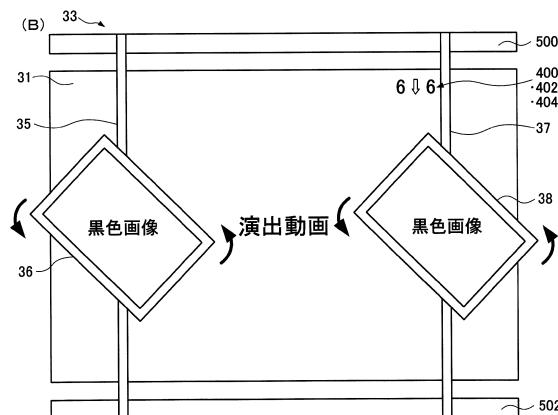
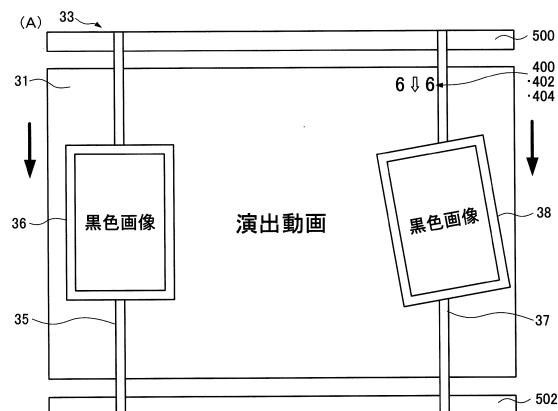
【図13】



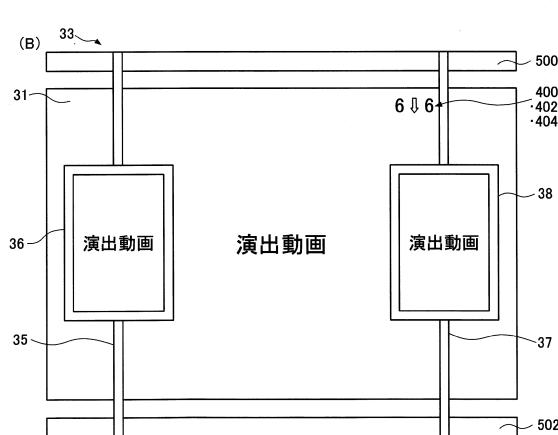
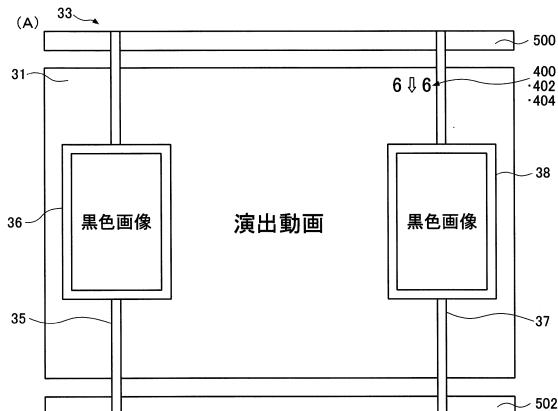
【図14】



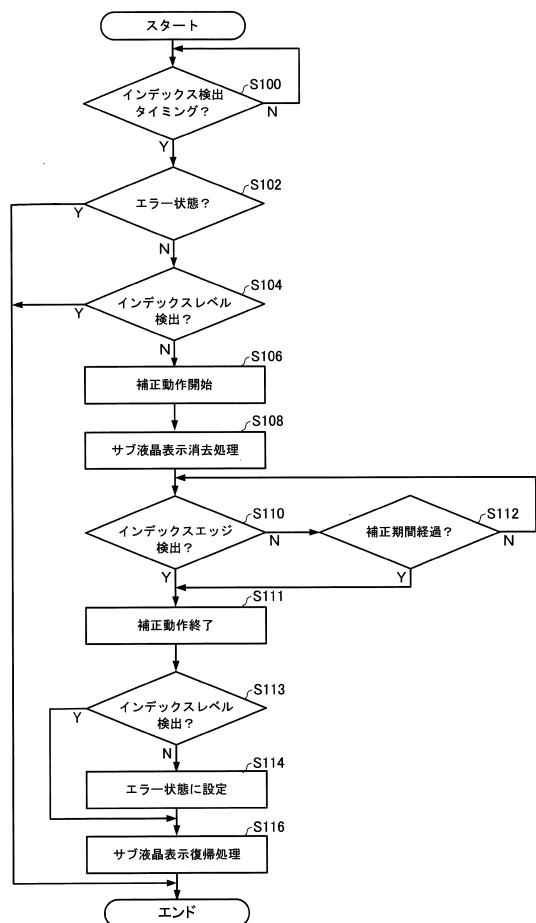
【図15】



【図16】



【図17】



---

フロントページの続き

(72)発明者 伊東 謙一  
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社平和内  
(72)発明者 大高 剛  
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社平和内  
(72)発明者 後藤 充慶  
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社平和内  
(72)発明者 今井 健太郎  
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社平和内

審査官 廣瀬 貴理

(56)参考文献 特開2011-239955(JP,A)  
特開2008-079990(JP,A)  
特開2015-33557(JP,A)  
特開2016-59566(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02  
A63F 5/04