

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2012-40407
(P2012-40407A)

(43) 公開日 平成24年3月1日(2012.3.1)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 O

テーマコード(参考)

2C333

審査請求 有 請求項の数 3 O L (全 94 頁)

(21) 出願番号 特願2011-233440 (P2011-233440)
 (22) 出願日 平成23年10月24日 (2011.10.24)
 (62) 分割の表示 特願2006-29071 (P2006-29071)
 原出願日 の分割
 平成18年2月6日 (2006.2.6)

(71) 出願人 000148922
 株式会社大一商会
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地
 (74) 代理人 100128923
 弁理士 納谷 洋弘
 (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 奥本 博己
 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
 F ターム(参考) 2C333 AA11 EA02

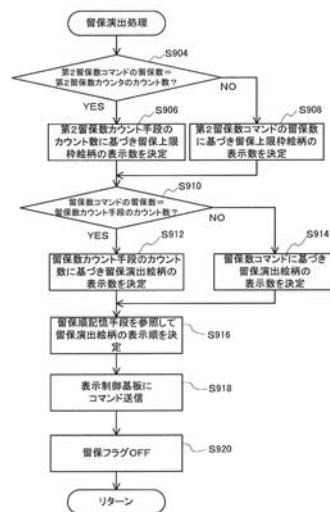
(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【要約】

【課題】 遊技者から見た遊技内容をわかりやすいものにすることで、遊技者の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【解決手段】 画像表示装置が、複数の特別図柄表示装置に表示される抽選結果を所定の態様で演出表示を行ったのちに表示可能な抽選結果演出表示領域と、複数の留保手段による留保に関連する演出を表示可能な留保演出表示領域と、を有し、演出表示制御手段が、一方の留保手段による抽選結果の表示の留保を示す第1の絵柄と、他方の留保手段による抽選結果の表示の留保を示す第2の絵柄とを、留保された順に対応する順列に留保演出表示領域に表示制御する。

【選択図】 図3 1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技領域が形成され、当該遊技領域に向けて遊技球が打ち込まれる遊技盤と、
 前記遊技盤の遊技領域に配置され、遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ可能な第1始動口と、
 遊技球が前記第1始動口に受け入れられたことを検出する第1始動検出手段と、
 前記遊技盤の遊技領域に配置され、遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ可能な第2始動口と、
 遊技球が前記第2始動口に受け入れられたことを検出する第2始動検出手段と、
 前記第1始動検出手段または前記第2始動検出手段による遊技球の検出後、抽選開始条件の成立に応じて所定の抽選を行う抽選手段と、
 前記第1始動検出手段による遊技球の検出に応じて前記抽選手段により行われた抽選結果を表示可能な第1抽選結果表示手段と、
 前記第2始動検出手段による遊技球の検出に応じて前記抽選手段により行われた抽選結果を表示可能な第2抽選結果表示手段と、
 所定の演出を表示可能な演出表示手段と、
 前記演出表示手段における演出表示の態様を制御する演出表示制御手段と、
 前記第1始動検出手段による遊技球の検出後、前記抽選開始条件の成立までの間、前記抽選手段による抽選結果の表示を第1の上限値内で留保可能な第1留保手段と、
 前記第2始動検出手段による遊技球の検出後、前記抽選開始条件の成立までの間、前記抽選手段による抽選結果の表示を第2の上限値内で留保可能な第2留保手段と、
 前記第1留保手段および前記第2留保手段により留保される抽選結果の表示についてその留保順を記憶する留保順記憶手段と、
 前記第1抽選結果表示手段および前記第2抽選結果表示手段により表示される抽選結果が所定の結果であるときに、遊技者に有利な特別遊技状態を付与する特別遊技状態付与手段と、を含み、
 前記第1留保手段および前記第2留保手段により留保される抽選結果の表示は、前記抽選開始条件の成立後前記留保順記憶手段に記憶される留保順に従って行われるものであつて、
 前記演出表示手段が、
 前記第1抽選結果表示手段および前記第2抽選結果表示手段に表示される抽選結果を、所定の態様で演出表示を行ったのちに表示可能な抽選結果演出表示領域と、
 前記第1留保手段および前記第2留保手段による留保に関連する演出を表示可能な留保演出表示領域と、を少なくとも有し、
 前記演出表示制御手段が、
 前記第1留保手段による抽選結果の表示の留保を示す第1の絵柄と、前記第2留保手段による抽選結果の表示の留保を示す第2の絵柄とを、前記留保順記憶手段に記憶される留保順に対応する順列に前記留保演出表示領域に表示制御す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、ぱちんこ遊技機（一般的に「パチンコ機」とも称する）に関するものであり、とくに表示装置を用いて抽選に関する演出表示を行わせる遊技機に関するものである。

【背景技術】**【0002】**

従来、パチンコ機等の遊技機は遊技領域を有する遊技盤を有しており、遊技球が遊技領域に打ち込まれる。遊技領域に打ち込まれた遊技球は、遊技盤に沿って流下する。

【0003】

遊技領域には、多数の障害釘が所定のゲージ配列をなして設けられている他、遊技領域の上下方向の途中の適宜位置には風車が設けられている。

10

20

30

40

50

【 0 0 0 4 】

この種の遊技機の一例として、所謂「第一種」と呼ばれる遊技機がある。この遊技機では、始動口に遊技球が受け入れられることによって抽選が行われ、その抽選結果が表示手段に導出されて、表示手段に導出された抽選結果が所定の態様であるときに遊技者に有利な特別遊技状態が発生する。

【 0 0 0 5 】

また、この種の遊技機の他の一例として、所謂「第二種」と呼ばれる遊技機がある。この遊技機は、遊技領域の中央部に役物が配置されている。そして、始動口に遊技球が受け入れられることによって役物の開閉片（羽根部材）が開閉動作する。開閉片が開閉動作したタイミングで役物内に入賞（進入）した遊技球が役物内に設けられた当たり受入口（V入賞口）に受け入れられると特別遊技状態が発生する。10

【 0 0 0 6 】

ところで、所謂「第一種」と呼ばれる遊技機および所謂「第二種」と呼ばれる遊技機は種々提案されているが、いずれも特別遊技状態発生までの過程がマンネリ化しており、これらの遊技機で遊技し慣れた遊技者にとっては新鮮味に欠ける。

【 0 0 0 7 】

そこで、近年では、所謂「第一種」と呼ばれる遊技機と所謂「第二種」と呼ばれる遊技機とを複合化した遊技機（例えば特許文献1参照）や所謂「第1種」と呼ばれる遊技機と所謂「第1種」と呼ばれる遊技機とを複合化した遊技機（例えば特許文献参照）等の遊技機（以下複合機と略記する）が提案されている。これにより、従来にない新鮮な遊技機を提供することが出来る。20

【 先行技術文献 】**【 特許文献 】****【 0 0 0 8 】**

【特許文献1】特開2002-177515号公報

【特許文献2】特開2001-62080号公報

【 発明の概要 】**【 発明が解決しようとする課題 】****【 0 0 0 9 】**

しかし、「複合機」は遊技に新鮮味は感じられるものの、複数の遊技機を組み合わせたものであるので、特別遊技状態発生までの過程が複数存在する。その結果、遊技者から見た遊技内容が複雑なものとなってしまい、興味が低下する虞があった。30

【 0 0 1 0 】

そこで本発明は、複合機であれ、遊技者から見た遊技内容をわかりやすいものにすることで、遊技者の興味を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【 課題を解決するための手段 】**【 0 0 1 1 】**

前記課題を解決するための本発明にかかる遊技機は、遊技領域が形成され、当該遊技領域に向けて遊技球が打ち込まれる遊技盤と、前記遊技盤の遊技領域に配置され、遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ可能な第1始動口と、遊技球が前記第1始動口に受け入れられたことを検出する第1始動検出手段と、前記遊技盤の遊技領域に配置され、遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ可能な第2始動口と、遊技球が前記第2始動口に受け入れられたことを検出する第2始動検出手段と、前記第1始動検出手段または前記第2始動検出手段による遊技球の検出後、抽選開始条件の成立に応じて所定の抽選を行う抽選手段と、前記第1始動検出手段による遊技球の検出に応じて前記抽選手段により行われた抽選結果を表示可能な第1抽選結果表示手段と、前記第2始動検出手段による遊技球の検出に応じて前記抽選手段により行われた抽選結果を表示可能な第2抽選結果表示手段と、所定の演出を表示可能な演出表示手段と、前記演出表示手段における演出表示の態様を制御する演出表示制御手段と、前記第1始動検出手段による遊技球の検出後、前記抽選開始条件の成立までの間、前記抽選手段による抽選結果の表示を第1の上限値内で40

10

20

30

40

50

留保可能な第1留保手段と、前記第2始動検出手段による遊技球の検出後、前記抽選開始条件の成立までの間、前記抽選手段による抽選結果の表示を第2の上限値内で留保可能な第2留保手段と、前記第1留保手段および前記第2留保手段により留保される抽選結果の表示についてその留保順を記憶する留保順記憶手段と、前記第1抽選結果表示手段および前記第2抽選結果表示手段により表示される抽選結果が所定の結果であるときに、遊技者に有利な特別遊技状態を付与する特別遊技状態付与手段と、を含み、前記第1留保手段および前記第2留保手段により留保される抽選結果の表示は、前記抽選開始条件の成立後前記留保順記憶手段に記憶される留保順に従って行われるものであって、前記演出表示手段が、前記第1抽選結果表示手段および前記第2抽選結果表示手段に表示される抽選結果を、所定の態様で演出表示を行ったのちに表示可能な抽選結果演出表示領域と、前記第1留保手段および前記第2留保手段による留保に関連する演出を表示可能な留保演出表示領域と、を少なくとも有し、前記演出表示制御手段が、前記第1留保手段による抽選結果の表示の留保を示す第1の絵柄と、前記第2留保手段による抽選結果の表示の留保を示す第2の絵柄とを、前記留保順記憶手段に記憶される留保順に対応する順列に前記留保演出表示領域に表示制御することを特徴とする。

10

【0012】

これによれば、第1始動口に遊技球が受け入れられると、第1始動検出手段によって検出される。第2始動口に遊技球が受け入れられると、第2始動検出手段によって検出される。第1始動検出手段または第2始動検出手段によって遊技球が検出された後、抽選開始条件が成立すると、抽選手段によって所定の抽選が行われる。第1始動検出手段による遊技球の検出に応じた抽選が行われると、第1抽選結果表示手段によって抽選結果が表示される。第2始動検出手段による遊技球の検出に応じた抽選が行われると、第2抽選結果表示手段によって抽選結果が表示される。また、第1抽選結果表示手段および第2抽選結果表示手段によって表示される抽選結果は、演出表示手段の抽選結果演出表示領域に所定の態様で演出表示を行ったのちに表示される。第1始動検出手段による遊技球の検出後、抽選開始条件の成立までの間、第1留保手段によって第1の上限値内で抽選結果の表示が留保される。第2始動検出手段による遊技球の検出後、抽選開始条件の成立までの間、第2留保手段によって第2の上限値内で抽選結果の表示が留保される。第1留保手段または第2留保手段により抽選結果の表示が留保されると、留保順記憶手段により留保された順が記憶される。留保された抽選結果の表示は、抽選開始条件の成立後、留保順記憶手段により記憶された順に表示される。また、第1留保手段および第2留保手段による留保がなされると、留保演出表示領域に第1留保手段および第2留保手段による留保に関連する演出が表示される。演出表示制御手段によって、留保演出表示領域には第1留保手段による抽選結果を表示する第1の絵柄と、第2留保手段による抽選結果の表示を示す第2の絵柄とが留保順記憶手段に記憶される留保順に対応する順列に表示制御される。

20

【0013】

なお、「第1始動口」、「第2始動口」は、始動口の数が二つに限定されるものではない。また、「抽選手段」は、抽選手段の数が一つに限定されるものではない。

30

【0014】

また、「第1始動検出手段」および「第2始動検出手段」は、始動検出手手段の数が二つに限定されるものではない。また、「第1留保手段」および「第2留保手段」は、留保手段の数が二つに限定されるものではない。また、「第1抽選結果表示手段」および「第2抽選結果表示手段」は、抽選結果表示手段の数が二つに限定されるものではない。

40

【0015】

なお、「第1始動検出手手段による遊技球の検出後、前記抽選開始条件の成立までの間、前記抽選手段による抽選結果の表示を第1の上限値内で留保可能」とは、第1始動検出手手段による遊技球の検出があったときに留保されている抽選結果の表示の数が第1の上限値内であれば必ず留保するものであってもよい。また、第1始動検出手手段による遊技球の検出があったときに留保されている抽選結果の表示の数が第1の上限値内であっても、必ずしも留保しないものであってもよい。例えば、第1始動検出手手段による遊技球の検出があ

50

ったときに、第1留保手段および第2留保手段により留保されている抽選結果の表示の数がゼロの場合には留保しないものであってもよい。

【0016】

また、「第2始動検出手段により遊技球が検出後、前記抽選開始条件の成立までの間、前記抽選手段による抽選結果の表示を第2の上限値内で留保可能」とは、第2始動検出手段による遊技球の検出があったときに留保されている抽選結果の表示の数が第2の上限値内であれば必ず留保するものであってもよい。また、第2始動検出手段による遊技球の検出があったときに留保されている抽選結果の表示の数が第2の上限値内であっても、必ずしも留保しないものであってもよい。例えば、第2始動検出手段による遊技球の検出があったときに、第1留保手段および第2留保手段により留保されている抽選結果の表示の数がゼロの場合には留保しないものであってもよい。

10

【0017】

また、「第1留保手段によって第1の上限値内で抽選結果の表示が留保」および「第2留保手段によって第2の上限値内で抽選結果の表示が留保」とは、遊技球が第1始動口または第2始動口に受け入れられたときにおける乱数の取得の留保、遊技球が第1始動口または第2始動口に受け入れられたときに取得した乱数の判定の留保および遊技球が第1始動口または第2始動口に受け入れられたときに取得した乱数の判定結果の表示の留保のいずれをも含む。ここで、抽選は遊技球が第1始動口に受け入れられて第1始動検出手段によって検出されたこと、または第2始動口に受け入れられて第2始動検出手段によって検出されたことに基づき、乱数の取得、取得した乱数の判定、判定結果の表示の順で処理が実行される。ここで、「第1留保手段によって第1の上限値内で抽選結果の表示が留保」が「遊技球が第1始動口に受け入れられたときにおける乱数の取得の留保」である場合には、遊技球が第1始動口に受け入れられたときの乱数の取得を留保することが該当する（取得した乱数の当たり判定および取得した乱数の当たり判定結果の表示も留保される）。また、「第1留保手段によって第1の上限値内で抽選結果の表示が留保」が「遊技球が第1始動口に受け入れられたときに取得した乱数の判定の留保」である場合には、遊技球が第1始動口に受け入れられたときに乱数は取得するものの、当該取得した乱数の判定を留保することが該当する（取得した乱数の判定結果の表示も留保される）。さらに、「第1留保手段によって第1の上限値内で抽選結果の表示が留保」が「遊技球が第1始動口に受け入れられたときに取得した乱数の判定結果の表示の留保」である場合には、遊技球が第1始動口に受け入れられて取得した乱数の判定結果を留保することが該当する。なお、「第2留保手段によって第2の上限値内で抽選結果の表示が留保」が「遊技球が第2始動口に受け入れられたときにおける乱数の取得の留保」である場合、「遊技球が第2始動口に受け入れられたときに取得した乱数の判定の留保」である場合および「遊技球が第2始動口に受け入れられたときに取得した乱数の判定結果の表示の留保」である場合も同様である。

20

【0018】

また、「前記第1留保手段および前記第2留保手段により留保される抽選結果の表示についてその留保順を記憶する」とは、第1留保手段による抽選結果の表示の留保と第2留保手段による抽選結果の表示の留保とを合わせた留保順を記憶することをいう。また、「前記第1留保手段および前記第2留保手段により留保される抽選結果の表示は、前記抽選開始条件の成立後、前記留保順記憶手段に記憶される留保順に従って行われる」とは、留保順記憶手段により記憶された第1留保手段による抽選結果の表示の留保と第2留保手段による抽選結果の表示の留保とを合わせた留保順の内、留保されてからの時間が最も長い留保から順に抽選を行うことをいう。

30

【0019】

また、「抽選開始条件」は、抽選手段による抽選が開始されるための手段をいう。例えば、先に留保された抽選結果の表示がすべて表示されていることおよび大当たり遊技が終了したことがこれに相当する。

40

【0020】

50

以上によると、第1留保手段および第2留保手段の複数の留保手段を有する遊技機においても、第1留保手段による留保数と第2留保手段による留保数との合算留保数が認識容易となるとともに、第1留保手段による留保と第2留保手段による留保との留保順が認識容易となる。また、抽選結果の表示は留保順記憶手段に記憶される留保された順に行われる、複数の抽選結果の表示が同時に進行することもない。そこで、遊技者はいま第1留保手段により留保された抽選結果の表示演出がなされているのか、第2留保手段により留保された抽選結果の表示演出がなされているのか認識容易になる。したがって、複合機であっても遊技者から見た遊技内容をわかりやすいものとすることができます。

【図面の簡単な説明】

【0021】

10

【図1】パチンコ機の外枠の一側に本体枠が開かれその本体枠の一側に前面枠が開かれた状態を示す斜視図である。

【図2】パチンコ機1の前側全体を示す正面図である。

【図3】遊技領域37の構成を示す拡大正面図である。

【図4】パチンコ機1の本体枠3と遊技盤5とを分離して斜め右上前方から示す斜視図である。

【図5】遊技領域37(図3参照)に配置された図柄表示部85の拡大図面である。

【図6】遊技領域に配置された棚板を遊技者から見て右上前方から見た斜視図である。

【図7】画像表示装置の片端に配置された第1棚板誘導路および第2棚板誘導路の拡大図面である。

20

【図8】遊技領域37の下部を下始動口62を略中心に拡大した図面である。

【図9】パチンコ機の制御構成を概略的に示すブロック図である。

【図10】主制御基板の機能的な構成を示すブロック図である。

【図11】周辺制御基板の機能的な構成を示すブロック図である

【図12】普通図柄制御処理のルーチンを示すフローチャートである。

【図13】通過口通過処理のルーチンを示すフローチャートである。

【図14】普通図柄変動開始処理のルーチンを示すフローチャートである。

【図15】下始動口制御処理のルーチンを示すフローチャートである。

【図16】特別図柄・遊技状態制御処理のルーチンを示すフローチャートである。

30

【図17】始動入賞処理のルーチンを示すフローチャートである。

【図18】変動開始処理のルーチンを示すフローチャートである。

【図19】変動パターン設定処理のルーチンを示すフローチャートである。

【図20】図19に示されるステップS302から続くフローチャートである。

【図21】変動中処理のルーチンを示すフローチャートである。

【図22】大当たり遊技状態発生処理のルーチンを示すフローチャートである。

【図23】小当たり遊技開始処理のルーチンを示すフローチャートである。

【図24】大当たり遊技状態制御処理のルーチンを示すフローチャートである。

【図25】小当たり遊技制御処理のルーチンを示すフローチャートである。

【図26】16ms定常処理のルーチンを示すフローチャートである。

【図27】コマンド解析格納処理のルーチンを示すフローチャートである。

【図28】図27に示されるステップS702およびステップS716から続くフローチャートである。

40

【図29】留保順序記憶処理のルーチンを示すフローチャートである。

【図30】画像制御処理のルーチンを示すフローチャートである。

【図31】留保演出処理のルーチンを示すフローチャートである。

【図32】変動演出開始処理のルーチンを示すフローチャートである。

【図33】画像表示装置59下部に示された留保演出表示領域99の拡大図面である。

【図34】リーチ外れ演出中の画像表示装置59の拡大正面図である。

【発明を実施するための形態】

【0022】

50

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、各図を参照しつつ詳細に説明する。

【0023】

[パチンコ機の全体構成について]

図1を参照しつつ説明する。図1はパチンコ機の外枠の一側に本体枠が開かれその本体枠の一側に前面枠が開かれた状態を示す斜視図である。なお、図1においては遊技領域における装飾部材が省略された図を示している。

【0024】

パチンコ機1は、外枠2、本体枠3、前面枠4および遊技球が流下可能な遊技盤5等を備えている。

10

【0025】

外枠2は、上下左右の木製の枠材によって縦長四角形の枠状に形成されている。この外枠2の前側下部には、本体枠3の下面を受ける下受板6が設けられている。外枠2の前面の片側には、本体枠3が、ヒンジ機構7によって前方に開閉自在に装着されている。

【0026】

なお、外枠2は、木製の枠材に代えて、樹脂やアルミニウム等の軽金属によって形成された枠材であってもよい。

【0027】

[本体枠の構成について]

図2および図4を参照しつつ説明する。図2はパチンコ機1の前側全体を示す正面図であり、図4はパチンコ機1の本体枠3と遊技盤5とを分離して斜め右上前方から示す斜視図である。

20

【0028】

本体枠3は、前枠体11、遊技盤装着枠12および機構装着体13を備えており、これら前枠体11、遊技盤装着枠12、および機構装着体13を合成樹脂材によって一体成形することで構成されている。

【0029】

前枠体11は、外枠側ヒンジ具14、本体枠側ヒンジ具15、ヒンジピンおよびヒンジ孔（いずれも参照符号なし）を有するヒンジ機構7によって外枠2（図1参照）に対して開閉自在に構成されている。

30

【0030】

より具体的には、外枠側ヒンジ具14は外枠2（図1参照）の片側の上下部に固定されており、本体枠側ヒンジ具15は前枠体11の片側の上下部に固定されている。そして、前枠体11は、ヒンジピンおよびヒンジ孔によって外枠側ヒンジ具14に回動自在に装着されている。これにより、前枠体11は外枠2に対して開閉自在となっている。

【0031】

前枠体11を前方（遊技盤5側）から見た場合において、前枠体11の前下部左側領域であって且つ遊技盤装着枠12の下方には、前方に開口部が形成されたスピーカボックス部16が前枠体11と一体に形成されている。このスピーカボックス部16には、前方に形成された開口部を塞ぐようにしてスピーカ装着板17が装着されている。このスピーカ装着板17にはスピーカ18（以下、「下部スピーカ18」と称する。）が装着されている。

40

【0032】

また、前枠体11前面の下部領域内において、その上半部分には発射レール19が傾斜状に装着されており、その下半部分には下部前面板30が装着されている。

【0033】

下部前面板30の前面の略中央部には、遊技球を貯留可能な下皿31が設けられている。この下皿31には、遊技球を下方に排出するための球排出レバー34が配設されている。また、下部前面板30の下部前面板30の前面の右側寄りには操作ハンドル32が設けられ、左側寄りには灰皿33が設けられている。

50

【0034】

[前面枠の構成について]

図1および図2に基づき説明する。前枠体11の前面の片側には、その前枠体11の上端から下部前面板30の上縁にわたる部分を覆うようにして、前面枠4がヒンジ機構36によって前方に開閉自在に装着されている。

【0035】

前面枠4の略中央部には、遊技盤5に形成された遊技領域37を前方から透視可能な略円形の開口窓38が形成されている。前面枠4の後側には、開口窓38よりも大きな矩形枠状をなす窓枠39が設けられている。この窓枠39には、ガラス板または透明樹脂板等の透明板50が装着されている。

10

【0036】

前面枠4の前面の略全体は、ランプ(図示省略)等が内設された前面装飾部材(図示省略)によって装飾されている。同前面枠4の前面の下部には上皿51が形成されている。詳しくは、開口窓38の周囲において、左右両側部にサイド装飾装置52が、下部に上皿51が、上部に音響電飾装置53が装着されている。

20

【0037】

サイド装飾装置52は、ランプ基板(図示しない)が内部に配置され且つ合成樹脂材によって形成されたサイド装飾体54を主体として構成されている。サイド装飾体54には、横方向に長いスリット状の開口孔が上下方向に複数配列されており、この開口孔には、ランプ基板に配置された光源に対応するレンズ55が組み込まれている。

20

【0038】

音響電飾装置53は、透明カバー体56、スピーカ57、スピーカカバー58およびリフレクタ体(図示しない)等を備え、これらの構成部材が相互に組み付けられてユニット化されている。

【0039】

また、上皿51の左側には、遊技者が操作可能な押しボタン60が設けられている。

30

【0040】

[施錠装置の構成について]

図1および図4に基づき説明する。前枠体11のヒンジ機構36に対して反対側となる自由端側の後側には施錠装置70が装着されている。この施錠装置70は、外枠2に対し本体枠3を施錠する機能と、本体枠3に対し前面枠4を施錠する機能とを兼ね備えている。

30

【0041】

施錠装置70の構成について詳述すると、施錠装置70は、上下複数の本体枠施錠フック72と、上下複数の扉施錠フック74と、シリンダー錠75と、を備えている。

40

【0042】

上下複数の本体枠施錠フック72は、外枠2に設けられた閉止具71に係脱可能に係合して本体枠3を閉じ状態に施錠するものである。上下複数の扉施錠フック74は、前面枠4の自由端側の後側に設けられた閉止具73に係脱可能に係合して前面枠4を閉じ状態に施錠するものである。シリンダー錠75は、パチンコ機1の前方から鍵を挿入することによって解錠操作可能に構成されている。

【0043】

そして、シリンダー錠75の鍵穴に鍵が挿入されて一方向に回動操作されると、本体枠施錠フック72と外枠2の閉止具71との係合が外れて本体枠3が解錠される。また、本体枠3が開錠される方向とは逆方向に回動操作されることで、扉施錠フック74と前面枠4の閉止具73との係合が外れて前面枠4が解錠される。

【0044】

[遊技盤装着枠について]

図1および図4に示すように、本体枠3の遊技盤装着枠12は、前枠体11の後側に設けられており、遊技盤5を前方から着脱交換可能に装着されるようになっている。遊技盤

50

5は、遊技盤装着枠12の前方から嵌込まれる大きさの略四角板状に形成されている（図4参照）。遊技盤5の盤面（前面）には、外レール76と内レール77とを備えた案内レール78が設けられ、その案内レール78の内側に遊技領域37が区画形成されている。

【0045】

なお、発射レール19は案内レール78と所定の間隙を隔てて設けられており、発射された遊技球が案内レール78を逆戻りした場合には、その遊技球（ファール球）は、その間隙から排出され下皿31に案内されるように構成されている。また、遊技盤5の前面には、その案内レール78の外側領域において、合成樹脂製の前構成部材79が装着されている。

【0046】

遊技領域37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。また、遊技領域37内の適宜位置には風車（図示しない）が設けられている。

【0047】

[遊技盤の構成について]

図3、図5、図6、図7および図8を参照しつつ説明する。図3は遊技領域37の構成を示す拡大正面図であり、また、図5は図3に示したAを拡大した図面であり、遊技領域37（図3参照）に配置された図柄表示部85の拡大図面である。図8は図3に示したBを拡大した図面であり、遊技領域37の下部を下始動口62を略中心に拡大した図面である。図6は遊技領域に配置された棚板90を遊技者から見て右上前方から見た斜視図である。図7は図3に示したCを拡大した図面であり、画像表示装置の片端に配置された第1棚板誘導路および第2棚板誘導路の拡大図面である。

【0048】

図3に示すように、遊技領域の略中央部には画像表示装置59が配置されている。画像表示装置59の下側には棚板90が設置されている。また、画像表示装置59の下方には、上始動口61、下始動口62および棚始動口64が配置されている。この下始動口62は一対の可動片63を有している。この一対の可動片63は開閉動作自在に構成されており、閉状態のときは遊技球を受け入れることが困難であり、開状態のときは閉状態に比べて遊技球を受け入れ容易となっている。

【0049】

なお、画像表示装置59は本発明における演出表示手段に相当する。また、画像表示装置59は後述する留保演出表示領域99および抽選結果演出表示領域100（ともに図34参照）を備える。

【0050】

上始動口61は、遊技領域37に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ可能な方向に受入口を有している。遊技領域37に向けて打ち込まれた遊技球は遊技領域37上部から流下する。遊技球が流下すると適宜位置に設けられた障害釘や役物によって落下スピード及び落下方向が変えられる。これにより、遊技球は種々の受入口に振り分けられて受け入れられる。第1棚板溝入口95または第2棚板溝入口96のいずれにも受け入れなかつた遊技球は障害釘や風車によって、一般入賞口80、81、82または上始動口61に受け入れ可能となっている。また、下始動口62が有する一対の可動片63が少なくとも開状態の場合には、下始動口62にも受け入れ可能となっている。後述する非時短遊技状態のときは、下始動口62が有する可動片63が開状態となりにくい。したがって、非時短遊技状態のとき、第1棚板溝入口95または第2棚板溝入口96のいずれにも受け入れられなかつた遊技球は、下始動口62よりも上始動口61に受け入れ容易となる。

【0051】

なお、第1大入賞口66が閉状態の場合に一般入賞口80、81、82、上始動口61および下始動口62に受け入れられなかつた遊技球はアウト口84に受け入れられる。

【0052】

次に、図6及び図7に基づいて棚始動口64およびその周辺の構成について説明する。遊技者から見て画像表示装置59の左側には第1棚板溝入口95および第2棚板溝入口9

10

20

30

40

50

6が設置されている。第1棚板溝入口95は第1棚板案内路97の一方の端につながっている。第1棚板案内路97の他方の端は第1棚板溝91とつながっている。第1棚板溝91は、画像表示装置59の下側に一定の空間を空けて設置されており、画像表示装置59と第1棚板溝91との間には、上方に開口するかたちで棚始動口64が設けられている。また、第1棚板溝91は遊技球が第1棚板溝91上に沿って通過可能な溝構造となっており、適宜位置には遊技球が第2棚板溝92または棚始動口64に振り分け可能な傾斜が設けられている。第2棚板溝入口96は第2棚板案内路98の一方の端につながっている。第2棚板案内路98の他方の端は第2棚板溝92とつながっている。第2棚板溝92は第1棚板溝91の遊技者側に帯状に設けられており、第1棚板溝91と第2棚板溝92の間には上始動誘導路入口93が設けられている。第2棚板溝92は遊技球が第2棚板溝92の上を第2棚板溝92に沿って通過可能な溝構造となっており、適宜位置には遊技球が遊技者側の遊技領域下方または上始動誘導路入口93に振り分け可能な傾斜が設けられている。

【0053】

遊技領域37に向けて打ち込まれた遊技球の一部は、障害釘によって第1棚板溝入口95および第2棚板溝入口96に受け入れられる。第1棚板溝入口95に受け入れられた遊技球は、第1棚板案内路97を通って第1棚板溝91に入る。遊技球が第1棚板溝91に入ると、傾斜によって第2棚板溝92または棚始動口64のいずれかに遊技球が振り分けられる。第1棚板溝91の傾斜は第2棚板溝92側に下がる傾斜が2箇所、棚始動口64側に下がる傾斜が1箇所設けられており、棚始動口64側よりも第2棚板溝92側の方に遊技球が振り分けられやすい。

【0054】

第2棚板溝入口96に受け入れられた遊技球は、第2棚板案内路98を通って第2棚板溝92に入る。第1棚板溝91の傾斜または第2棚板溝入口96のいずれかから第2棚板溝92に入った遊技球は、傾斜によって遊技者側の遊技領域または上始動誘導路入口93のいずれかに振り分けられる。上始動誘導路入口93に入った遊技球は上始動誘導路(図示しない)を通って上始動誘導路出口94から遊技領域前面側に放出される。上始動誘導路出口94は上始動口61の略上に設けられているので、上始動誘導路出口94から放出された遊技球は上始動口61に受け入れられやすい。

【0055】

上述したように、棚始動口64は、第1棚板溝入口95に受け入れられて第1棚板溝91上を転動する遊技球が入賞可能な位置に設けられている。これに対し、上始動口61は、打ち出された遊技球の多くが流下する遊技領域前面に設けられている。このため、上始動口61と棚始動口64との遊技球の受け入れやすさを比較すると、上始動口61の方が遊技球を受け入れやすい。

【0056】

図8によると、下始動口62は一対の可動片63を有している。また、下始動口62の遊技球受入口の上方には上始動口61が設置されている。可動片63が閉状態のとき、下始動口62の遊技球受入口は上始動口61及び可動片63が障害となっているので、遊技球の進入できる経路がない。したがって、可動片63が閉状態のとき下始動口62は遊技球を受け入れ困難である。

【0057】

以上によると、後述する非時短遊技状態のときは下始動口62及び棚始動口64のいずれかに遊技球が受け入れられるよりも、上始動口61に遊技球が受け入れられる方が容易である。

【0058】

一方、可動片63が開状態のときは可動片63が障害とならないので、下始動口62の遊技球受入口に遊技球を進入させる経路がある。また、可動片63は開状態のとき下始動口62の遊技球受入口方向に下向きの傾斜がついているので、上方から流下する遊技球が可動片63に衝突すると可動片63に沿って下始動口62に受け入れられやすい。

【0059】

以上によると、時短遊技状態のときは上始動口61に遊技球が受け入れられるよりも、下始動口62及び棚始動口64のいずれかに遊技球が受け入れられる方が容易である。

【0060】

なお、本実施形態においては、下始動口62は可動片63を有しているがこれがなくてよい。

【0061】

ただし、下始動口62が可動片63を有している場合に、下始動口62の一対の可動片63が開状態のときは、閉状態のときよりも遊技球を受け入れやすくなっていることが好みしい。すなわち、下始動口62が、閉状態と当該閉状態よりも遊技球を受け入れ易い開状態との間で開閉動作可能であることを意味する。したがって、開状態の場合には上始動口61よりも下始動口62が受入容易な態様であり、閉状態のときは上始動口61よりも下始動口62が受け入れ困難な態様であることが好みしい。

10

【0062】

また、下始動口62に可動片63が配置されている場合であっても、下始動口62の一対の可動片63が閉状態のとき、遊技球を受け入れることが困難であることに代えて遊技球を受け入れできないとしても良い。

【0063】

図3によると、遊技者から見て上始動口61および下始動口62の左上側には、遊技球が通過可能な通過口65が配置されている。また、上始動口61および下始動口62の下方には、開閉動作自在な第1大入賞口66が配置されている。この第1大入賞口66が開状態のときは遊技球を受け入れ可能であり、閉状態のときは遊技球の受け入れが困難となっている。画像表示装置59の上側には第2大入賞口67が配置されている。この第2大入賞口67が開状態のときは遊技球を受け入れ可能であり、閉状態のときは遊技球の受け入れが困難となっている。通過口65の右下側には、一般入賞口80, 81, 82が配置されている。

20

【0064】

遊技盤5の後方には、球払出装置128(図示省略)が設けられている。遊技領域37に打ち込まれた遊技球が上始動口61、下始動口62、棚始動口64、第1大入賞口66、第2大入賞口67および一般入賞口80, 81, 82に受け入れられたとき、賞としての遊技球が、球払出装置128によって上皿51(図2参照)または下皿31(図2参照)に払い出される。これにより、遊技者に所定の利益が付与される。

30

【0065】

遊技領域の下部には、アウト口84が配置されている。また、遊技者から見て画像表示装置59の右には、キャラクタ役物装置83が配置されている。

【0066】

遊技者側から遊技領域37を見て、画像表示装置59の右下方には図柄表示部85が設けられている。また、一般入賞口80の下には、当たり表示部86(連続作動回数表示LED)が設けられている。当たり表示部86には、15ラウンド大当たり用LED87、2ラウンド大当たり用LED88および小当たり用LED89が設けられている。これにより、特別図柄抽選手段520(図10参照)によって15ラウンド大当たり、2ラウンド大当たりまたは小当たりに当選したときに、それぞれに対応するLEDが点灯することでその当たり種別を遊技者に示すことが出来る。

40

【0067】

なお、本実施形態の特別図柄抽選手段520は、本発明における抽選手段に相当する。

【0068】

次に、図5に基づき図柄の表示について説明する。図柄表示部85には、遊技状態を示す状態表示装置851、第1特別図柄表示装置852、第2特別図柄表示装置853、第1留保表示装置854、第2留保表示装置855、普通図柄表示装置856および普通図柄用留保表示装置857が設置されている。

50

【0069】

第1特別図柄表示装置852は、7セグメントによって構成されており、上始動口61に遊技球が受け入れられたことによって抽選された抽選結果を表示するものである。

【0070】

第2特別図柄表示装置853は、7セグメントによって構成されており、下始動口62または棚始動口64に遊技球が受け入れられたことによって抽選された抽選結果を表示するものである。

【0071】

第1留保表示装置854は、上始動口61に遊技球が入球したことによる抽選結果の表示を最大4個まで留保する第1留保手段530(図10参照)による留保の数を表示する。この第1留保表示装置854は、2個のLEDで構成されている。10

【0072】

第1留保表示装置854は、第1留保手段530による留保がない場合は、2個のLEDとともに消灯する。第1留保手段530による留保の数が一つの場合は、一方のLEDが点灯し他方のLEDが消灯する。二つの場合は、2個のLEDがともに点灯する。三つの場合は、一方のLEDが点灯し他方のLEDが点滅する。四つの場合は、2個のLEDがともに点滅する。

【0073】

第2留保表示装置855は、下始動口62または棚始動口64に遊技球が入球したことによる抽選を最大4つまで留保する第2留保手段532(図10参照)による留保の数を表示する。この第2留保表示装置855は、2個のLEDで構成されている。20

【0074】

第2留保表示装置855は、第2留保手段532による留保がない場合は、2個のLEDとともに消灯する。第2留保手段532による留保の数が一つの場合は、一方のLEDが点灯し他方のLEDが消灯する。二つの場合は、2個のLEDがともに点灯する。三つの場合は、一方のLEDが点灯し他方のLEDが点滅する。四つの場合は、2個のLEDがともに点滅する。

【0075】

普通図柄表示装置は、2個のLEDによって構成されており、通過口を遊技球が通過したことによって抽選された抽選結果を表示するものである。30

【0076】

普通図柄用留保表示装置は通過口を遊技球が通過したとき、普通図柄抽選の留保の数を最大4つまで表示する。この普通図柄用留保表示装置は、2個のLEDによって構成されている。

【0077】

普通図柄用留保表示装置は、普通図柄抽選の留保がない場合は、2個のLEDとともに消灯する。普通図柄抽選の留保の数が一つの場合は、一方のLEDが点灯し他方のLEDが消灯する。二つの場合は、2個のLEDがともに点灯する。三つの場合は、一方のLEDが点灯し他方のLEDが点滅する。四つの場合は、2個のLEDがともに点滅する。

【0078】

ここで、第1特別図柄表示装置852は本発明における第1抽選結果表示手段に相当する。また、第2特別図柄表示装置853は本発明における第2抽選結果表示手段に相当する。

【0079】

次に、図33に基づいて留保演出の表示について説明する。図33は、画像表示装置59の下部に示される留保演出表示領域99の拡大図面である。留保演出表示領域99では、第1留保手段530(図10参照)及び第2留保手段532(図10参照)により留保された抽選結果の表示の数を留保された順に表示する。図33のAによると第1留保手段530(図10参照)及び第2留保手段532(図10参照)により留保された抽選結果の表示の数が0の場合、留保上限枠絵柄861が一列になって4つ表示される。これによ4050

り、遊技者は留保できる上限が4つであると考える。

【0080】

図33のBによると留保された抽選結果の表示の数が0だった場合に、新たに第1留保手段530(図10参照)により抽選結果が留保された場合、留保上限枠絵柄861のうち遊技者から見て左端に表示されているものに重ねて第1留保演出絵柄862が一つ表示される。したがって、第1留保手段による留保数が増加しても、留保上限枠絵柄861の表示数は増えない。

【0081】

図33のCによると留保された抽選結果の表示の数が0だった場合に、新たに第2留保手段532(図10参照)により抽選結果が留保された場合、留保上限枠絵柄861が一つ追加され一列になって5つ表示されるとともに、留保上限枠絵柄861のうち遊技者から見て左端に表示されているものに重ねて第2留保演出絵柄863が一つ表示される。これにより遊技者は留保できる上限が一つ増えたように感じる。したがって、遊技者は第1留保手段530(図10参照)による留保よりも第2留保手段532(図10参照)による留保のほうが有利なものと感じる。すなわち、遊技者は上始動口61に遊技球が受け入れられるよりも下始動口62または棚始動口64(いずれも図3参照)に遊技球が受け入れられたほうが有利であると感じる。

10

【0082】

図33のDによると第1留保手段530(図10参照)により留保された抽選結果の表示の数が0の場合に、第2留保手段532(図10参照)による留保された抽選結果の表示の数が2であったときには、留保上限枠絵柄861が一列になって6つ表示されるとともに、留保上限枠絵柄861のうち遊技者から見て左端に表示されているものから二つ目までに重ねて第2留保演出絵柄863が二つ表示される。このように、第2留保手段532による留保数が一つ増えると、第2留保演出絵柄863および留保上限枠絵柄861が一つずつ増える演出がなされる。これにより、遊技者は下始動口62または棚始動口64に遊技球が受け入れられたことにより留保できる上限が増えたように感じる。

20

【0083】

図33のEによると第1留保手段530による抽選結果の表示の留保がなされた後に、第2留保手段532による抽選結果の表示が留保され、さらにその後に、第1留保手段530による抽選結果の表示の留保がされた場合には、留保上限枠絵柄861が一列になって5つ表示されるとともに、留保上限枠絵柄861のうち遊技者から見て左端に表示されているものから順に第1留保演出絵柄862、第2留保演出絵柄863、第1留保演出絵柄862が重ねて表示される。

30

【0084】

これによると第1留保演出絵柄862と第2留保演出絵柄863があわせて表示されるので、留保されている抽選結果の表示数の合計が遊技者に認識容易となる。また、第1留保演出絵柄862と第2留保演出絵柄863が異なる態様で表示されているので、第1留保手段530及び第2留保手段532により留保されている抽選結果の表示の留保数をそれぞれ認識容易となる。さらに、第2留保演出絵柄863が第1留保演出絵柄862よりも目立つ態様となっているので、遊技者は第2留保手段532により留保された抽選結果の表示が第1留保手段530により留保された抽選結果の表示よりも遊技者にとって有利なものではないかと期待する。

40

【0085】

図33のFは第1留保手段530(図10参照)による抽選結果の表示の留保数が4の場合で、第2留保手段532により留保された抽選結果の表示の数が0のときの表示である。これによると、留保上限枠絵柄861が一列になって4つ表示されるとともに、留保上限枠絵柄861に重ねて第1留保演出絵柄862が四つ表示される。したがって、遊技者は留保できる上限まで抽選結果の表示が留保されていると感じる。

【0086】

図33のGは第1留保手段530(図10参照)による抽選結果の表示の留保数が4の

50

場合（Fの場合）に、新たに第2留保手段532（図10参照）による抽選結果の表示の留保数が一つ加わった場合の表示である。留保上限枠絵柄861が一列になって5つ表示されるとともに、留保上限枠絵柄861のうち遊技者から見て左端に表示されているものから四つ目までには第1留保演出絵柄862が四つ重ねて表示され、留保上限枠絵柄861のうち遊技者から見て右端のものには第2留保演出絵柄863が重ねて一つ表示される。

【0087】

図33のFの状態において、遊技者は留保できる上限まで抽選結果の表示が留保されていると感じているので、新たに第2留保手段532（図10参照）による抽選結果の表示の留保数が一つ加わったことによって図33のGのように留保演出図柄が増えると、遊技者は留保できる上限値を超えて留保できたように感じる。

10

【0088】

ここで、「重ねて表示される」とは、留保上限枠絵柄861の上に第1留保演出絵柄862および第2留保演出絵柄863が重なったように見える表示態様であることをいい、現実に留保上限枠絵柄861の上に第1留保演出絵柄862および第2留保演出絵柄863が重なっていなくてもよい。

20

【0089】

また、留保上限枠絵柄861の上に重ねて第1留保演出絵柄862および第2留保演出絵柄863を表示する場合、第1留保演出絵柄862および第2留保演出絵柄863によって留保上限枠絵柄861の一部が視認できなくなる態様、および第1留保演出絵柄862および第2留保演出絵柄863によって留保上限枠絵柄861の全部が視認できなくなる態様のいずれかを採用することができる。留保上限枠絵柄861の一部が視認できなくなる態様を採用した場合、遊技者は、留保上限枠絵柄861と第1留保演出絵柄862および第2留保演出絵柄863との関連を容易に認識することができるようになる。また、留保上限枠絵柄861の全部が視認できなくなる態様を採用した場合、第1留保手段530による留保が第1の上限値までなされているときには、第2留保演出絵柄863の表示が留保上限枠絵柄861を表示することなく行われるようになるため、留保できる上限を越えて留保されたかのような印象を遊技者に強く与えることができるようになる。

20

【0090】

また、本実施例においては留保上限枠絵柄861、第1留保演出絵柄862及び第2留保演出絵柄863は水平方向に列をなして表示されるが、これが垂直方向に列を成すものであってもよい。また斜め方向に列を成すものであってもよい。

30

【0091】

なお、留保上限枠絵柄861は第1留保演出絵柄862または第2留保演出絵柄863と重ねたように見える態様でなくてもかまわない。例えば、留保上限枠絵柄861が表示されている列に沿って略平行に第1留保演出絵柄862および第2留保演出絵柄863の列が表示されていてもかまわない。

【0092】

要するに、留保上限枠絵柄861と第1留保演出絵柄862または第2留保演出絵柄863とが、対応付けられて認識可能な表示態様であればよい。

40

【0093】

第1留保演出絵柄862と第2留保演出絵柄863は同じ図柄でも異なる図柄でもよい。

40

【0094】

ただし、第1留保演出絵柄862と第2留保演出絵柄863が異なる図柄である場合には、上始動口61、下始動口62または棚始動口64に遊技球が受け入れられたことに対応して新たに抽選結果の表示が留保された時に、新たな留保により表示される第1留保演出絵柄862または第2留保演出絵柄863が、当該図柄の列の遊技者から見て右端または左端に追加されることが好ましい。これによると、遊技者は第1留保演出絵柄862と第2留保演出絵柄863が表示された順番が認識可能に表示されることとなる。したがつ

50

て、遊技者は留保されている抽選結果がどのような順番で表示されるか認識可能となる。

【0095】

また、異なる図柄とする場合において、第1留保演出絵柄862よりも第2留保演出絵柄863の方が目立つものであるほうが好ましい。すなわち、大きさ、色彩、模様、輝度またはこれらの組み合わせが、第1留保演出絵柄862よりも第2留保演出絵柄863のほうがきわだって見える態様であることが好ましい。これにより、遊技者は留保されている抽選結果の表示がどのような順番で行われるかについてより容易に認識可能となるとともに、第2留保手段532により留保された抽選結果が第1留保手段530により留保された抽選結果よりも大当たりに当選しやすいものであると感じられる。

【0096】

また、第1留保手段530により留保できる数の上限と、第2留保手段532により留保された抽選結果の表示の留保数の合計が、列をなす留保上限枠絵柄861の数によって表示される。

【0097】

例えば、第1留保手段530による留保数の上限が4つである場合について説明する。第1留保手段530により留保された抽選結果の表示の数が0であって第2留保手段532により留保された抽選結果の表示の数が0の場合は、留保上限枠絵柄861の列は4個で構成される。すなわち、第1留保手段530による留保数の上限が遊技者に認識可能に示される。つぎに、第2留保手段532による留保された抽選結果の表示の数が一つの場合、二つの場合、三つの場合および4つの場合は、それぞれ留保上限枠絵柄861の列は5個、6個、7個および8個で構成される。すなわち、第2留保手段532による留保数に、第1留保手段530による留保数の上限である4つを加算した数が、遊技者に認識可能に表示される。

【0098】

なお、留保上限枠絵柄861によって示される数は、現実に留保可能な数の上限を示すものではない。

【0099】

また、留保上限枠絵柄861によって示される数は、第1留保手段530により留保できる数の上限と第2留保手段532により留保された抽選結果の表示の留保数の合計でなくともよい。たとえば、第2留保手段532により留保された抽選結果の表示の数が0の場合は留保上限枠絵柄861の列は4個で構成され、第2留保手段532により留保された抽選結果の表示の数が1以上であれば、留保上限枠絵柄861によって示される数が一律に8個となる態様であってもよい。

【0100】

次に、図34に基づいて装飾図柄の変動態様について説明する。図34はリーチ外れ演出中の画像表示装置59の拡大正面図である。画像表示装置59が有する抽選結果演出表示領域100は複数の装飾図柄864を変動表示および停止表示可能である。特別図柄抽選手段520による抽選結果が大当たりであるときに抽選結果演出表示領域100に表示される複数の装飾図柄864はあらかじめ定められた大当たりを示す態様で停止表示される。

【0101】

図34の(A)によると装飾図柄864のうち左端と右端の2つの装飾図柄864は同一の図柄で停止している。一方、左端と右端の間にある装飾図柄864は変動中である。本実施例においては少なくとも3つの装飾図柄864が三つともに同一図柄で停止した場合は大当たりを表示演出している。したがって、遊技者は変動中の装飾図柄864が停止している他の二つの装飾図柄864と同一図柄で停止するのではないかと期待する。このような演出状態をリーチという。

【0102】

図34の(B)はリーチとなった後、停止している他の二つの装飾図柄864と異なる装飾図柄864で停止した場合の画像表示装置59の拡大正面図である。本実施例におい

10

20

30

40

50

ては 3 つの装飾図柄 864 のうち、一つでも異なる図柄で停止した場合は大当たりとならなかったことを表示演出している。リーチとなった後、大当たりとならない場合をリーチ外れ演出という。

【0103】

なお、装飾図柄 864 の変動演出は本実施例においては略水平方向に一列となって停止して抽選結果の表示演出をするがこれでなくともよい。例えば垂直方向に一列となって停止するものでもよく、斜め方向に一列となって停止するものでもよい。また、本実施例では、同一図柄で 3 つの装飾図柄 864 が停止すると大当たりとなるがこれでなくともよい。

【0104】

また、第 1 留保手段 530、第 2 留保手段 532 または普通図柄用留保手段 506 によって留保できる数の上限は 4 つに限られない。また、第 1 留保表示装置 854、第 2 留保表示装置 855 および普通図柄用留保表示装置 857 において表示される留保できる数は 4 個に限られるものではない。したがって、第 1 留保演出絵柄 862 および第 2 留保演出絵柄 863 の数の上限は 4 個に限られるのもではなく、留保上限枠絵柄 861 の数の上限は 8 個に限られるものではない。

【0105】

また、第 1 留保表示装置 854、第 2 留保表示装置 855 および普通図柄用留保表示装置 857 は LED に限られるものではない。さらに、それぞれの LED の数は 2 個に限られるものではない。例えば、第 2 留保手段 532（11 参照）により留保される抽選の数の上限が 4 である場合には、色彩、形状、点灯および消灯またはそれらの組み合わせ等によって 5 種類の表示が可能なものであればよい。

【0106】

また、画像表示装置 59 は、液晶表示装置でもよく、7 セグメント表示装置、EL 表示装置、プラズマ表示装置および CRT 等の表示装置等であってもよい。

【0107】

また、本実施形態においては、上始動口 61、下始動口 62 および棚始動口 64（いずれも図面 3 参照）の三つが配置されているが、これに代えて、上始動口 61 および下始動口 62 の二つが配置されていてもよい。また、上始動口 61 および棚始動口 64 の二つが配置されていてもよい。要は、複数の始動口が配置されればよい。

【0108】

なお、本実施形態の「下始動口 62」および「棚始動口 64」はともに、本発明の「第 2 始動口」に相当する。

【0109】

次に、このパチンコ機 1 の制御構成について、図 9 を参照しつつ説明する。図 9 は、このパチンコ機 1 の制御構成を概略的に示すブロック図である。

【0110】

パチンコ機 1 の制御は、大きく分けて主基板 300 のグループと周辺基板 400 のグループとで分担されており、このうち主基板 300 のグループが遊技動作（入賞検出や当たり判定、特別図柄表示、賞球払出等）を制御しており、周辺基板 400 のグループが演出動作（発光装飾や音響出力、画像表示等）を制御している。

【0111】

主基板 300 は、主制御基板 310 と払出制御基板 320 とを備えている。主制御基板 310 は、中央演算装置としての CPU312、読み出し専用メモリとしての ROM314、読み書き可能メモリとしての RAM316 を備えている。

【0112】

CPU312 は、ROM314 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（図 1 参照）で行われる各種遊技を制御したり、周辺基板 400 や払出制御基板 320 に出力するコマンド信号を作成したりする。

【0113】

10

20

30

40

50

R A M 3 1 6 には、主制御基板 3 1 0 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。

【 0 1 1 4 】

主制御基板 3 1 0 には、通過センサ 3 3 2 、上始動口センサ 3 3 4 、下始動口センサ 3 3 6 および棚始動口センサ 3 3 8 からの検出信号が直接入力される。また、第 1 大入賞口カウントセンサ 3 4 4 、第 2 大入賞口カウントセンサ 3 4 5 等からの検出信号が、パネル中継端子板 3 3 0 、大入賞口中継端子板 3 4 0 または始動口中継端子板 3 5 0 を介して入力される。

【 0 1 1 5 】

なお、本実施形態における「上始動口センサ 3 3 4 」は、本発明の「第 1 始動検出手段」に相当する。また、本実施形態における「下始動口センサ 3 3 6 」および「棚始動口センサ 3 3 8 」は、本発明の「第 2 始動検出手段」に相当する。10

【 0 1 1 6 】

通過センサ 3 3 2 は、遊技球が通過口 6 5 を通過したことを検出するものである。上始動口センサ 3 3 4 は、遊技球が上始動口 6 1 に受け入れられたことを検出するものである。下始動口センサ 3 3 6 は、遊技球が下始動口 6 2 に受け入れられたことを検出するものである。棚始動口センサ 3 3 8 は、遊技球が棚始動口 6 4 に受け入れられたことを検出するものである。

【 0 1 1 7 】

主制御基板 3 1 0 は、第 1 特別図柄表示装置 8 5 2 、第 2 特別図柄表示装置 8 5 3 、第 1 留保表示装置 8 5 4 、第 2 留保表示装置 8 5 5 、普通図柄表示装置 8 5 6 および普通図柄用留保表示装置 8 5 7 (いずれも図 5 参照) の点灯・消灯動作を行うための駆動信号を、パネル中継端子板 3 3 0 を介して表示基板 3 4 2 に出力する。20

【 0 1 1 8 】

表示基板 3 4 2 は、主制御基板 3 1 0 から駆動信号が入力されると、駆動信号に応じて第 1 特別図柄表示装置 8 5 2 、第 2 特別図柄表示装置 8 5 3 、第 1 留保表示装置 8 5 4 、第 2 留保表示装置 8 5 5 、普通図柄表示装置 8 5 6 または普通図柄用留保表示装置 8 5 7 (いずれも図 5 参照) を点灯、消灯および点滅させる。

【 0 1 1 9 】

また、主制御基板 3 1 0 は、第 1 大入賞口 6 6 (図 3 参照) または第 2 大入賞口 6 7 (図 3 参照) の開閉動作を行うための駆動信号を、パネル中継端子板 3 3 0 、大入賞口中継端子板 3 4 0 および始動口中継端子板 3 5 0 を介して第 1 大入賞口ソレノイド 3 4 6 または第 2 大入賞口ソレノイド 3 4 7 に出力する。この第 1 大入賞口ソレノイド 3 4 6 は第 1 大入賞口 6 6 を開閉動作させるためのものであり、第 1 大入賞口ソレノイド 3 4 6 が駆動すると第 1 大入賞口 6 6 が開閉動作する。また、第 2 大入賞口ソレノイド 3 4 7 は第 2 大入賞口 6 7 を開閉動作させるためのものであり、第 1 大入賞口ソレノイド 3 4 7 が駆動すると第 1 大入賞口 6 7 が開閉動作する。30

【 0 1 2 0 】

さらに、主制御基板 3 1 0 は、下始動口 6 2 の一対の可動片 6 3 (いずれも図 3 参照) の開閉動作を行うための駆動信号を、始動口中継端子板 3 5 0 を介して下始動口ソレノイド 3 4 8 に出力する。この下始動口ソレノイド 3 4 8 は下始動口 6 2 の一対の可動片 6 3 を開閉動作させるためのものであり、下始動口ソレノイド 3 4 8 が駆動すると下始動口 6 2 の一対の可動片 6 3 が開閉動作する。40

【 0 1 2 1 】

払出制御基板 3 2 0 は、中央演算装置としての C P U 3 2 2 、読み出し専用メモリとしての R O M 3 2 4 、読み書き可能メモリとしての R A M 3 2 6 を備えており、主制御基板 3 1 0 から入力したコマンド信号を処理して球払出装置 1 2 8 に駆動信号を出力する。これにより、球払出装置 1 2 8 は、駆動信号に従って遊技球を払い出す。

【 0 1 2 2 】

主制御基板 3 1 0 と払出制御基板 3 2 0との間では、それぞれの入出力インターフェー50

スを介して双方向通信が実施されており、例えば主制御基板310が賞球コマンドを送信すると、これに応えて払出制御基板320から主制御基板310にACK信号が返される。

【0123】

一方、周辺基板400は、周辺制御基板402と表示制御基板404とを備えている。上記の主制御基板310と周辺制御基板402との間では、それぞれの入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おり、主制御基板310から周辺制御基板402へのコマンドの送信はあっても、その逆は行われない。

【0124】

周辺制御基板402もまた、CPU412をはじめROM414やRAM416等の電子部品を有しており、これら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できる。なお、周辺制御基板402のRAM416には第1留保数カウント手段427、第2留保数カウント手段428、合算留保数カウント手段425（いずれも図11参照）が設けられている。

【0125】

周辺制御基板402は、音源IC420および演出音が記憶された読み出し専用メモリとしてのROM422を有している。これにより、遊技状態に応じた所定の演出音を、枠装飾中継端子板356を介して上部スピーカ57および下部スピーカ18等のスピーカ352から出力することができる。

【0126】

また、周辺制御基板402は、前枠体11（図1参照）に配置された枠装飾ランプ354の点灯・消灯動作を行うための駆動信号を、枠装飾中継端子板356を介して枠装飾ランプ354に出力する。

【0127】

さらに、周辺制御基板402は、サイド装飾装置52に配置されたサイド装飾体54の点灯・消灯動作を行うための駆動信号を、ランプ駆動基板440を介してパネル441に出力する。

【0128】

また、表示制御基板404と周辺制御基板402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いる。なお、表示制御基板404はCPU、ROMおよびRAM等（いずれも図示省略）の電子部品を有しており、これら電子部品によって所定の画像制御プログラムを実行することができる。

【0129】

さらに、周辺制御基板402は表示制御基板404を介して画像表示装置59が接続されており、周辺制御基板402が画像表示装置59を動作させている。具体的には、画像表示装置59において3つの装飾図柄864の列の変動表示や停止表示、または3つの装飾図柄864の列が変動開始してから停止表示されるまでの種々の演出が行われるように、周辺制御基板402が画像表示装置59を動作させている。また、画像表示装置59では、3つの装飾図柄864の表示の他、第1留保演出絵柄862や第2留保演出絵柄863の表示、留保上限枠絵柄861の表示、背景画像やキャラクタ画像などによる演出表示等も行われる。

【0130】

次に、本実施形態の主制御基板310における機能構成について、図10を参考しつつ説明する。図10は、主制御基板310の機能的な構成を示すブロック図である。

【0131】

[主制御基板310の機能構成について]

図10に示すように、主制御基板310は、普通図柄抽選手段500と、下始動口開閉実行手段508と、普通図柄用留保手段506と、普通図柄留保数記憶手段514と、普通図柄留保数表示制御手段512と、普通図柄表示制御手段510と、特別図柄抽選手段520と、第1留保手段530と、第2留保手段532と、留保順記憶手段533と、第

10

20

30

40

50

1 留保数記憶手段 5 3 4 と、第 2 留保数記憶手段 5 3 6 と、特別図柄留保数表示制御手段 5 3 8 と、特別図柄表示制御手段 5 2 6 と、当たり制御手段 5 4 3 と、コマンド送信手段 5 4 6 と、を備えている。

【0132】

また、普通図柄抽選手段 5 0 0 は、乱数発生手段 5 0 2 と、時短判断手段 5 0 4 とを備えており、特別図柄抽選手段 5 2 0 は、乱数発生手段 5 2 2 と、確変作動判断手段 5 2 4 とを備えている。また、当たり制御手段 5 4 3 は、大当たり遊技状態発生手段 5 4 0 と、小当たり遊技状態発生手段 5 4 2 と、大入賞口開閉実行手段 5 4 4 とを備えている。

【0133】

普通図柄抽選手段 5 0 0 は、遊技球が通過口 6 5 (図 3 参照) を通過して通過センサ 3 3 2 により検出されると、乱数発生手段 5 0 2 により所定の乱数を取得する。そして、主制御基板 3 1 0 の ROM 3 1 4 (いずれも図 9 参照) に記憶された普通図柄当たり判定テーブルから対応する当たり判定テーブルが選択され、この当たり判定テーブルと取得した乱数値とに基づいて抽選結果を判定する。

【0134】

この普通図柄抽選手段 5 0 0 による抽選結果には、外れおよび当たりが含まれている。

【0135】

普通図柄当たり判定テーブルには、時短非作動時当たり判定テーブルと、時短作動時当たり判定テーブルとが用意されている。時短非作動時当たり判定テーブルには、例えば普通図柄の変動時間 6 0 秒、当たり確率 1 0 分の 9 が記憶されており、時短作動時当たり判定テーブルには、例えば普通図柄の変動時間 6 秒、当たり確率 1 0 分の 9 が記憶されている。従って、乱数発生手段 5 0 2 により取得された乱数値が時短作動時当たり判定テーブルに基づいて当たり判定された場合には、下始動口 6 2 の一対の可動片 6 3 の開閉動作が頻繁に実行されることとなる。これによって時短作動時には下始動口に遊技球が入賞しやすくなる。

【0136】

乱数発生手段 5 0 2 により取得した乱数値の抽選結果は、普通図柄表示制御手段 5 1 0 によって普通図柄表示装置 8 5 6 に表示される。そして、乱数発生手段 5 0 2 により取得した乱数値の抽選結果が当たりであれば、下始動口開閉実行手段 5 0 8 により下始動口ソレノイド 3 4 8 (図 9 参照) の駆動動作が行われる。下始動口ソレノイド 3 4 8 が駆動動作すると、下始動口 6 2 の一対の可動片 6 3 (いずれも図 3 参照) が開閉動作する。

【0137】

なお、乱数発生手段 5 0 2 により取得した乱数値の抽選結果が外れであれば、下始動口 6 2 の一対の可動片 6 3 (いずれも図 8 参照) の開閉動作は行われない。

【0138】

乱数発生手段 5 0 2 により取得した乱数値は、最大 4 個まで普通図柄用留保手段 5 0 6 によって留保される。普通図柄用留保手段 5 0 6 によって留保された留保数は普通図柄留保数記憶手段 5 1 4 に記憶され、普通図柄留保数記憶手段 5 1 4 に記憶されている留保数は普通図柄留保数表示制御手段 5 1 2 によって普通図柄用留保表示装置 8 5 7 に表示される。

【0139】

時短判断手段 5 0 4 は、時短機能が作動中であるか否かを判断するものである。具体的には、乱数発生手段 5 0 2 により取得した乱数値の当たり判定が、時短非作動時当たり判定テーブルに基いて判定される場合には時短機能が非作動であると判断し、時短作動時当たり判定テーブルに基づいて判定される場合には時短機能が作動中であると判断する。

【0140】

特別図柄抽選手段 5 2 0 は、遊技球が上始動口 6 1 、下始動口 6 2 または棚始動口 6 4 に入球して上始動口センサ 3 3 4 、下始動口センサ 3 3 6 または棚始動口センサ 3 3 8 により検出されると、乱数発生手段 5 2 2 により所定の乱数を取得する。

【0141】

10

20

30

40

50

乱数発生手段 5 2 2 により取得した乱数値は、所定数に達するまで第 1 留保手段 5 3 0 または第 2 留保手段 5 3 2 により留保される。第 1 留保手段 5 3 0 または第 2 留保手段 5 3 2 により留保が発生すると第 1 留保数記憶手段 5 3 4 または第 2 留保数記憶手段 5 3 6 により記憶されるとともに、留保順記憶手段 5 3 3 により留保された順序が記憶される。第 1 留保数記憶手段 5 3 4 および第 2 留保数記憶手段 5 3 6 のいずれかにより留保が記憶されると、それに対応した表示が特別図柄留保数表示制御手段 5 3 8 により第 1 留保表示装置 8 5 4 または第 2 留保表示装置 8 5 5 に表示される。

【 0 1 4 2 】

特別図柄抽選手段 5 2 0 は、留保順記憶手段 5 3 3 に記憶された留保順序から最先の乱数値を選択する。そして、この選択した乱数値と主制御基板 3 1 0 の ROM 3 1 4 (いずれも図 9 参照) に記憶された特別図柄当たり判定テーブルとに基づいて抽選結果を判定する。

10

【 0 1 4 3 】

本実施例において、特別図柄抽選手段 5 2 0 による抽選結果には、外れ、小当たり、第 1 の大当たり、第 2 の大当たりおよび第 3 の大当たりが抽選結果に含まれている。

【 0 1 4 4 】

特別図柄当たり判定テーブルには、確率変動機能非作動時大当たり判定テーブルと、確率変動機能作動時大当たり判定テーブルとが用意されている。確率変動機能非作動時大当たり判定テーブルには、例えば大当たり確率 3 2 6 . 5 分の 1 が記憶されており、確率変動機能作動時大当たり判定テーブルには、例えば大当たり確率 3 2 . 6 5 分の 1 が記憶されている。

20

【 0 1 4 5 】

確変作動判断手段 5 2 4 は、確率変動機能が作動中であるか否かを判断するものである。具体的には、乱数発生手段 5 2 2 により取得した乱数値の当たり判定が、確率変動機能非作動時大当たり判定テーブルに基いて判定される場合には確率変動機能が非作動であると判断し、確率変動機能作動時大当たり判定テーブルに基づいて判定される場合には確率変動機能が作動中であると判断する。

【 0 1 4 6 】

上始動口センサ 3 3 4 に遊技球が検出されたことにより乱数発生手段 5 2 2 により取得した乱数値の抽選結果は、特別図柄表示制御手段 5 2 6 によって第 1 特別図柄表示装置 8 5 2 に表示される。下始動口センサ 3 3 6 または棚始動口センサ 3 3 8 に遊技球が検出されたことにより乱数発生手段 5 2 2 により取得した乱数値の抽選結果は、特別図柄表示制御手段 5 2 6 によって第 2 特別図柄表示装置 8 5 3 に表示される。

30

【 0 1 4 7 】

そして、乱数発生手段 5 2 2 により取得した乱数値の抽選結果が、第 1 の大当たり、第 2 の大当たり、第 3 の大当たりのうちいずれかであれば当たり制御手段 5 4 3 の大当たり遊技状態発生手段 5 4 0 により大当たり遊技が発生する。大当たり遊技が発生すると、大入賞口開閉実行手段 5 4 4 によって第 1 大入賞口ソレノイド 3 4 6 または第 2 大入賞口ソレノイド 3 4 7 の駆動動作が行われる。

【 0 1 4 8 】

なお、本実施形態における大当たり遊技状態は、第 1 大当たり遊技状態および第 2 大当たり遊技状態が用意されている。乱数発生手段 5 2 2 により取得した乱数値の抽選結果が、第 1 の大当たり、第 2 の大当たりであれば第 1 大当たり遊技状態が発生する。第 1 大当たり遊技状態は、大入賞口開閉実行手段 5 4 4 によって、1 回 (1 ラウンド) 当たりの第 1 大入賞口 6 6 または第 2 大入賞口 6 7 の開放時間が所定の時間 (例えば 3 0 秒) であつて且つ最大 1 5 ラウンドに亘って第 1 大入賞口 6 6 または第 2 大入賞口 6 7 を開閉動作させる遊技状態である。具体的には 1 ラウンド目および 2 ラウンド目は第 2 大入賞口 6 7 が所定時間開放される。3 ラウンド目から 1 5 ラウンド目までは第 1 大入賞口 6 6 が所定時間開放される。ただし、第 1 大入賞口 6 6 または第 2 大入賞口 6 7 に所定数 (例えば 9 球) の遊技球が受け入れられると閉鎖する。

40

50

【0149】

乱数発生手段522により取得した乱数値の抽選結果が、第3の大当たりであれば第2大当たり遊技状態が発生する。第2大当たり遊技状態は、1ラウンド当たりの第2大入賞口67の開放時間が第1大当たり遊技状態における所定の時間よりも短い時間（例えば1.8秒）であって且つ2ラウンドに亘って第2大入賞口67を開閉動作させる遊技である。ただし、第2大入賞口67は、大当たり遊技状態発生時に第2大入賞口67に所定数（例えば9球）の遊技球が受け入れられると閉鎖する。

【0150】

このように、大当たり遊技状態が発生したときは第1大入賞口66または第2大入賞口67に多数の遊技球が受け入れられるので、球払出手装置128によって多数の遊技球が払い出される。

10

【0151】

乱数発生手段522により取得した乱数値の抽選結果が、小当たりであれば当たり制御手段543の小当たり遊技状態発生手段542により小当たり遊技状態が発生する。

【0152】

本実施形態における小当たり遊技状態は、1回当たりの第2大入賞口67の開放時間が第2大当たり遊技状態における所定の時間と同じ時間（例えば1.8秒）であって且つ2回に亘って第2大入賞口67を開閉動作させる遊技である。ただし、第2大入賞口67は、小当たり遊技状態発生時に第2大入賞口67に所定数（例えば3球）の遊技球が受け入れられると閉鎖する。

20

【0153】

また、本実施形態では、大当たり遊技状態及び小当たり遊技状態の他、第1有利遊技状態、第2有利遊技状態および第3有利遊技状態が用意されている。これら第1有利遊技状態、第2有利遊技状態および第3有利遊技状態は、いずれも、大当たり遊技状態終了後に発生する遊技状態である。

【0154】

第1有利遊技状態は、乱数発生手段502により取得した乱数値の抽選結果を時短作動時当たり判定テーブルに基づいて判定すると共に、乱数発生手段522により取得した乱数値の抽選結果を確率変動機能作動時大当たり判定テーブルに基づいて判定する遊技状態である。すなわち、特別図柄抽選手段520による抽選において当たりへの当選確率が通常遊技状態時よりも高くなる所謂「確率変動状態」が発生すると共に、普通図柄抽選手段500による抽選において変動時間が通常遊技状態時よりも短くなる所謂「時短遊技状態」が発生する。

30

【0155】

第2有利遊技状態は、乱数発生手段502により取得した乱数値の抽選結果を時短作動時当たり判定テーブルに基づいて判定すると共に、乱数発生手段522により取得した乱数値の抽選結果を確率変動機能非作動時大当たり判定テーブルに基づいて判定する遊技状態である。すなわち、特別図柄抽選手段520による抽選における当たりへの当選確率は通常遊技状態時と同じであるが、普通図柄抽選手段500による変動時間が通常遊技状態時よりも短くなる所謂「時短遊技状態」が発生する。

40

【0156】

第3有利遊技状態は、乱数発生手段502により取得した乱数値の抽選結果を時短非作動時当たり判定テーブルに基づいて判定すると共に、乱数発生手段522により取得した乱数値の抽選結果を確率変動機能作動時大当たり判定テーブルに基づいて判定する遊技状態である。すなわち、普通図柄抽選手段500による変動時間は通常遊技状態時と同じであるが、特別図柄抽選手段520による抽選において当たりへの当選確率への当選確率が通常遊技状態時よりも高くなる所謂「確率変動状態」が発生する。

【0157】

なお、第1有利遊技状態および第2有利遊技状態における「時短遊技状態」とは、普通図柄抽選手段500による抽選において変動時間が通常遊技状態時よりも短くなるとともに

50

に、特別図柄抽選手段 520 による変動時間が短くなるものでもよい。また、普通図柄抽選手段 500 による抽選において変動時間が通常遊技状態時よりも短くなることに代えて、普通図柄抽選手段 500 による抽選において当たりへの当選確率が通常遊技状態時よりも高くなるものでもよい。また、普通図柄抽選手段 500 による抽選において変動時間が通常遊技状態時よりも短くなるとともに、普通図柄抽選手段 500 による抽選において当たりへの当選確率が通常遊技状態時よりも高くなるものでもよい。すなわち、普通図柄抽選手段 500 による抽選回数または当選確率が高くなる様のものであればよい。これによって時短遊技状態にあると下始動口 62 の一対の可動片 63 の開閉動作が頻繁に行われることとなる。

【0158】

10

また、「通常遊技状態」とは、大当たり遊技状態、第1有利遊技状態、第2有利遊技状態および第3有利遊技状態のいずれの遊技状態でもない状態を意味する。具体的には、乱数発生手段 502 により取得した乱数値の当たり判定を時短非作動時当たり判定テーブルに基づいて行うと共に、乱数発生手段 522 により取得した乱数値の当たり判定を確率変動機能非作動時大当たり判定テーブルに基づいて行う遊技状態のことである。

【0159】

なお、特別図柄抽選手段 520 による抽選結果が外れの場合は、第1有利遊技状態、第2有利遊技状態、第3有利遊技状態および通常遊技状態のうち抽選を行う直前の遊技状態が継続する。

【0160】

20

ここで、第1有利遊技状態における所謂「確率変動状態」が発生すると、特別図柄抽選手段 520 による抽選において大当たり遊技状態が発生する確率が通常遊技状態時よりも高くなると共に、第1特別図柄表示装置 852 または第2特別図柄表示装置 853 における特別図柄の変動時間（すなわち、画像表示装置 59 における3つの装飾図柄 864 の列の変動時間）が通常遊技状態時よりも短縮される。ただし、第1特別図柄表示装置 852 または第2特別図柄表示装置 853 における特別図柄の変動時間の短縮が行われることは必須ではなく、特別図柄抽選手段 520 による抽選において大当たり遊技状態が発生する確率が通常遊技状態時よりも高くなるのみであっても良い。

【0161】

30

また、所謂「時短遊技状態」が発生すると、下始動口 62 の一対の可動片 63 の開閉動作が頻繁に行われることによって、下始動口 62 に遊技球が受け入れられやすくなる。その結果、特別図柄抽選手段 520 による抽選が促進されるのみでなく、球払出装置 128 から遊技球が払い出されることによって遊技球の減りを抑制できる（所謂「球持ちが良い状態」となる）。また、下始動口 62 に遊技球が受け入れられやすくなることにより第2留保手段による抽選の留保がされやすくなる。

【0162】

ここで、特別図柄抽選手段 520 による抽選結果が「第1の大当たり」であれば、第1大当たり遊技状態が発生したのち、第1有利遊技状態が発生する。具体的には、例えば、第1大入賞口 66 または第2大入賞口 67 の開放が15ラウンド行われたのちに、確率変動状態および時短遊技状態の両方が発生する。

【0163】

40

特別図柄抽選手段 520 による抽選結果が「第2の大当たり」であれば、第1大当たり遊技状態が発生したのち、第2有利遊技状態が発生する。具体的には、例えば、第1大入賞口 66 または第2大入賞口 67 の開放が15ラウンド行われたのちに、通常遊技状態時と同じ大当たり確率で時短遊技状態が発生する。

【0164】

また、特別図柄抽選手段 520 による抽選結果が「第3の大当たり」であれば、第2大当たり遊技状態が発生したのち、第3有利遊技状態が発生する。具体的には、例えば、第2大入賞口 67 の開放が2ラウンド行われたのちに、普通図柄抽選手段 500 による変動時間は通常遊技状態時と同じ時間で確率変動状態が発生する。

50

【 0 1 6 5 】

このように、通常遊技状態、大当たり遊技状態、第1有利遊技状態および第2有利遊技状態のうちいずれの遊技状態を発生させるかは、大当たり遊技状態発生手段540または特別図柄抽選手段520によって行われる。

【 0 1 6 6 】

ここで、「普通図柄抽選手段500による変動時間は通常遊技状態時と同じであるが、普通図柄抽選手段500による抽選において当選する確率が通常遊技状態時よりも高くなる状態」の具体例としては、例えば、時短非作動時当たり判定テーブルに代えて、普通図柄の変動時間6秒であって且つ当たり確率100分の1が記憶されたテーブルが用意され、時短作動時当たり判定テーブルに代えて、普通図柄の変動時間6秒であって且つ当たり確率10分の9が記憶されたテーブルが用意された場合が該当する。10

【 0 1 6 7 】

また、「普通図柄抽選手段500による変動時間が通常遊技状態時よりも短くなると共に、普通図柄抽選手段500による抽選において当選する確率が通常遊技状態時よりも高くなる状態」の具体例としては、例えば、時短非作動時当たり判定テーブルに代えて、普通図柄の変動時間60秒であって且つ当たり確率10分の3が記憶されたテーブルが用意され、時短作動時当たり判定テーブルに代えて、普通図柄の変動時間6秒であって且つ当たり確率10分の9が記憶されたテーブルが用意された場合が該当する。

【 0 1 6 8 】

コマンド送信手段546は、特別図柄抽選手段520における抽選結果や第1留保手段530または第2留保手段532において留保が解除されたときに、周辺基板400にコマンドを出力する。出力されるコマンドは、例えば画像表示装置59における演出表示パターンを決定するための乱数等である。20

【 0 1 6 9 】

なお、本実施形態における「特別図柄抽選手段520」は本発明の「抽選手段」に相当する。

【 0 1 7 0 】

次に、本実施形態の周辺基板400における機能構成について、図11を参照しつつ説明する。図11は、周辺制御基板402の機能的な構成を示すブロック図である。

【 0 1 7 1 】

[周辺制御基板402の機能構成について]
図11に示すように、周辺制御基板402は、16ms定常処理実行手段426と、コマンド解析格納手段418と、留保順序記憶手段424と、画像制御手段450と、変動表示パターン記憶手段452と、演出表示パターン記憶手段454と、留保演出パターン記憶手段456と、演出音制御手段460と、演出音パターン記憶手段462と、ランプ制御手段470と、ランプ点灯パターン記憶手段472と、を備えている。30

【 0 1 7 2 】

16ms定常処理実行手段426は、16ms毎に主制御基板310から受信したコマンドに基づいて画像表示装置59、パネル441、枠装飾ランプ354、スピーカ352等を制御する処理を行う。

【 0 1 7 3 】

コマンド解析格納手段418は、主制御基板310から受信したコマンドを解析し、コマンドの種類に対応するフラグをONにする処理を行う。

【 0 1 7 4 】

留保順序記憶手段424は、特別図柄抽選手段520(図10参照)における抽選結果の表示の留保数の増減があったときに、それを示すフラグがコマンド解析格納手段418によってONにされると留保順の記憶、第1留保数、第2留保数、合算留保数をそれぞれ記憶する。

【 0 1 7 5 】

画像制御手段450は、留保フラグ、変動演出開始フラグ、変動演出停止フラグ、大当

たりフラグ等のフラグがONにされると、これに基づいて画像表示装置59に表示する表示パターンを決定する。具体的には、変動表示パターン記憶手段452に基づいて複数の装飾図柄864列の変動表示パターンを決定し、演出表示パターン記憶手段454に基づいて背景画像やキャラクタ等による演出表示の演出パターンを決定し、留保順序記憶手段424および留保演出パターン記憶手段456に基づいて留保演出パターンを決定する。そして、決定された変動表示パターン、演出表示の演出パターンおよび留保演出パターンに基づいて、画像表示装置59における表示が表示制御基板404に出力される。

【0176】

演出音制御手段460は、主制御基板310からのコマンドを入力すると、これに基づいて上部スピーカ57および下部スピーカ18から出力する演出音のパターンを決定する。
10
具体的には、演出音パターン記憶手段462に基づいて演出音パターンを決定する。そして、決定された演出音パターンに基づいて、上部スピーカ57および下部スピーカ18から出力される演出音が演出音制御手段460によって制御される。

【0177】

ランプ制御手段470は、主制御基板310からのコマンドを入力すると、これに基づいてランプ駆動基板440に出力するランプの点灯パターンを決定する。具体的には、ランプ点灯パターン記憶手段472に基づいてランプの点灯パターンを決定する。そして、決定された点灯パターンに基づいて、ランプ駆動基板440を介して接続される各ランプの点灯及び消灯がランプ点灯パターン記憶手段472によって制御される。

【0178】

なお、画像制御手段450は本発明における「演出表示制御手段」に相当する。

【0179】

また、留保順記憶手段533および留保順序記憶手段424は本発明における「留保順記憶手段」に相当する。

【0180】

次に、主制御基板310（特にCPU112）で実行される制御処理の例について、各図を参照しつつ説明する。

【0181】

[普通図柄制御処理]

図12は、普通図柄制御処理のルーチンを示すフローチャートである。この普通図柄制御処理では、通過口通過処理（ステップS10）と、普通図柄変動開始処理（ステップS20）とが行われる。

【0182】

図13は、通過口通過処理（ステップS10）のルーチンを示すフローチャートである。この通過口通過処理では、通過口65を遊技球が通過したかどうか、具体的には通過センサ332によって遊技球が検出されたかどうかが判断される（ステップS12）。ここで、遊技球の検出がなければ（ステップS12におけるNO）、通過口通過処理のルーチンがリターンされる。

【0183】

ステップS12において通過センサ332によって遊技球が検出されたと判断されると（ステップS12におけるYES）、普通図柄の留保球数（通過口65を通過した遊技球の留保球数）が4以上であるかどうかが判断される（ステップS14）。ステップS14において留保球数が4以上であると判断されると（ステップS14におけるYES）通過口通過処理のルーチンがリターンされ、4未満であると判断されると留保格納処理（ステップS16）が行われる。留保格納処理（ステップS16）では普通図柄留保数記憶手段514（図10参照）に記憶された留保記憶を1つ加算するとともに、乱数発生手段502（図10参照）により普通図柄抽選用乱数が取得され記憶される。

【0184】

なお、普通図柄の留保球数は、普通図柄用留保表示装置857に表示されている2個のLEDのパターンにより表される。これにより、遊技者が留保数を確認できる。

10

20

30

40

50

【0185】

図14は、普通図柄変動開始処理のルーチンを示すフローチャートである。この普通図柄変動開始処理（ステップS20）では、まず、普通図柄の留保履歴が0であるかどうか、すなわち、普通図柄の留保球数が0であるかどうかが判断され（ステップS22）、普通図柄の留保球数が0であれば（ステップS22におけるYES）、普通図柄変動開始処理のルーチンがリターンされる。

【0186】

ステップS22において留保球数が0でないと判断されると（ステップS22におけるNO）、留保履歴をシフトし（ステップS24）、普通図柄留保数記憶手段514に記憶されている留保記憶数を減算する（ステップS28）。

10

【0187】

普通図柄留保数記憶手段514に記憶されている留保記憶数が減算されるとステップS30に進み、時短作動中であるかどうか判断される。ここで、時短作動中でなければ（ステップS30におけるNO）時短非作動時当たり判定テーブルが選択され（ステップS32）、時短作動中であれば（ステップS30におけるYES）時短作動時当たり判定テーブルが選択される（ステップS34）。

20

【0188】

ステップS32またはステップS34において当たり判定用のテーブルが選択されると、この選択された当たり判定用のテーブルと保留格納処理（ステップS16）において乱数発生手段502により取得された乱数値とに基づいて当たり判定が行われる。この判定で当たりであれば（ステップS36におけるYES）下始動口制御処理（ステップS40）が行われ、外れであれば普通図柄変動開始処理のルーチンがリターンされる。

20

【0189】

ここで、ステップS34における時短作動時当たり判定テーブルは、ステップS32における時短非作動時当たり判定テーブルよりも当たり判定による当たり確率が高い様くなっているため、時短作動中のほうが普通図柄抽選手段500（図10参照）による当たり判定されやすい。

【0190】

図15は、下始動口制御処理（ステップS40）のルーチンを示すフローチャートである。この下始動口制御処理では、まず、下始動口62の一対の可動片63が開放中であるかどうかが判断される（ステップS42）。

30

【0191】

下始動口62の一対の可動片63が開放中でなければ（ステップS42におけるNO）、下始動口開閉実行手段508によって下始動口ソレノイド348を動作させて、下始動口62の一対の可動片63を開放する（ステップS44）。その後、下始動口制御処理のルーチンがリターンされる。

【0192】

下始動口62の一対の可動片63が開放中であれば（ステップS42におけるYES）、所定の開放時間が経過したかどうか判断される（ステップS46）。ここで、所定の開放時間が未経過であれば所定の開放時間が経過するまで待機する（ステップS46におけるNO）。

40

【0193】

下始動口62の一対の可動片63の開放時間が、所定の時間を経過したと判断されると（ステップS46におけるYES）、下始動口開閉実行手段508によって下始動口ソレノイド348を動作させて、下始動口62の一対の可動片63を閉鎖する（ステップS48）。その後、下始動口制御処理のルーチンがリターンされる。

【0194】

図14によると普通図柄抽選手段（図10参照）による当たり判定がされた場合に、下始動口制御処理（ステップS40）がなされる。また、時短非作動中よりも時短作動中的方が普通図柄抽選手段（図10参照）による当たり判定されやすい。したがって、時短非

50

作動中よりも時短作動中の方が下始動口 6 2 の可動片 6 3 (ともに図 8 参照) が開放されやすい。

【0195】

[特別図柄・遊技状態制御処理について]

図 16 は、特別図柄・遊技状態制御処理のルーチンを示すフローチャートである。この特別図柄・遊技状態制御処理では、始動入賞処理(ステップ S 100)が行われたのち、処理フラグを確認し(ステップ S 110～ステップ S 122)、処理フラグに対応する処理が行われる。

【0196】

具体的には、まず、処理フラグが 0 であるかどうか確認され(ステップ S 110)、処理フラグが 0 であれば(ステップ S 110 における YES)変動開始処理(ステップ S 200)が行われ、処理フラグが 0 でなければ(ステップ S 110 における NO)ステップ S 112 に進む。10

【0197】

ステップ S 112 では、処理フラグが 1 であるかどうか確認され、処理フラグが 1 であれば(ステップ S 112 における YES)変動パターン設定処理(ステップ S 300)が行われ、処理フラグが 1 でなければ(ステップ S 112 における NO)、ステップ S 114 に進む。

【0198】

ステップ S 114 では、処理フラグが 2 であるかどうか確認され、処理フラグが 2 であれば(ステップ S 114 における YES)変動中処理(ステップ S 400)が行われ、処理フラグが 2 でなければ(ステップ S 114 における NO)ステップ S 116 に進む。20

【0199】

ステップ S 116 では、処理フラグが 3 であるかどうか確認され、処理フラグが 3 であれば(ステップ S 116 における YES)大当たり遊技状態発生処理(ステップ S 500)が行われ、処理フラグが 3 でなければ(ステップ S 116 における NO)ステップ S 118 に進む。

【0200】

ステップ S 118 では、処理フラグが 4 であるかどうか確認され、処理フラグが 4 であれば(ステップ S 118 における YES)小当たり遊技開始処理(ステップ S 600)が行われ、処理フラグが 4 でなければ(ステップ S 118 における NO)ステップ S 120 に進む。30

【0201】

ステップ S 120 では、処理フラグが 5 であるかどうか確認され、処理フラグが 5 であれば(ステップ S 120 における YES)大当たり遊技状態制御処理(ステップ S 700)が行われ、処理フラグが 5 でなければ(ステップ S 120 における NO)ステップ S 122 に進む。

【0202】

ステップ S 122 では、処理フラグが 6 であるかどうか確認され、処理フラグが 6 であれば(ステップ S 122 における YES)小当たり遊技制御処理(ステップ S 800)が行われ、処理フラグが 6 でなければ(ステップ S 122 における NO)、特別図柄・遊技状態制御処理のルーチンがリターンされる。40

【0203】

[始動入賞処理について]

図 17 は、始動入賞処理のルーチンを示すフローチャートである。この始動入賞処理では、遊技中に始動入賞が有るか否かが判断される(ステップ S 101)。具体的には、上始動口センサ 334、下始動口センサ 336 または棚始動口センサ 338 により遊技球が検出されると、始動入賞ありと判断される。一方、検出信号の入力がなければ、始動入賞はないものと判断され、ステップ S 108 に進む。

【0204】

50

始動入賞ありと判断されると(ステップS101においてYES)、下始動口入賞または棚始動口入賞か否かが判断される(ステップS102)。具体的には、下始動口センサ336により遊技球が検出された始動入賞であると下始動口入賞と判断され、棚始動口センサ338により遊技球が検出された始動入賞であると棚始動口入賞と判断される。一方、上始動口センサ334により遊技球が検出された始動入賞であると、下始動口入賞および棚始動口入賞なしと判断される。なお、下始動口入賞または棚始動口入賞ありと判断されるとコマンド送信手段546によって周辺制御基板402に棚・下始動口入賞コマンドが出力される。

【0205】

下始動口入賞または棚始動口入賞がありと判断されると(ステップS102においてYES)、第2留保数が最大の4より少ないか否かが判断される(ステップS104)。このとき既に第2留保数が4に達していれば(ステップS104におけるYES)、ステップS108に進む。ここで、第2留保とは、第2留保手段532により留保された抽選結果の表示の留保をさす。

10

【0206】

一方、第2留保数が4より少なければ(ステップS104におけるNO)、第2留保格納処理が行われる(ステップS106)。この第2留保格納処理では、例えばRAM316(図9参照)内に確保されている第2留保数カウント手段428に「1」が加算され、併せて第2留保表示装置855(LED)(図5参照)のパターンにより表示された留保の数が「1」加算される。また、この場合コマンド送信手段546により第2留保数コマンドが周辺基板400へ送信される(図10参照)。

20

【0207】

第2留保格納処理(ステップS106)が行われると、次にステップS107に進み留保順記憶格納処理が行われ、その後ステップS108に進む。この留保順記憶格納処理では、下始動口入賞または棚始動口入賞と上始動口入賞との入賞順が記憶される。ステップS107においては第2留保の記録が最も新しい留保として記録される。

【0208】

一方、下始動口入賞および棚始動口入賞なしと判断されると(ステップS102におけるNO)、ステップS108に進む。

30

【0209】

ステップS108に進むと、遊技中に始動入賞が有るか否かが判断される。始動入賞なしと判断されると(ステップS108におけるNO)、その後、始動口入賞処理のルーチンがリターンされる。

【0210】

ステップS108において始動入賞ありと判断されると(ステップS108におけるYES)、上始動口入賞か否か判断される(ステップS110)。具体的には、上始動口センサ334により遊技球が検出された始動入賞であると上始動口入賞であると判断される。なお、上始動口入賞ありと判断されるとコマンド送信手段546によって、上始動口入賞コマンドが周辺制御基板402に出力される。

40

【0211】

上始動口入賞ありと判断されると(ステップS110におけるYES)、第1留保数が最大の4より少ないか否かが判断される(ステップS112)。このとき既に第1留保数が4に達していれば(ステップS112におけるYES)、始動入賞処理のルーチンがリターンされる。ここで、第1留保とは、第1留保手段530により留保された抽選結果の表示の留保をさす。

【0212】

一方、第1留保数が4より少なければ(ステップS112におけるNO)、第1留保格納処理が行われる(ステップS114)。この第1留保格納処理では、例えばRAM316(図9参照)内に確保されている第1留保数カウント手段427に「1」が加算され、併せて第1留保表示装置854(LED)(図5参照)のパターンにより表示された留保

50

の数が「1」加算される。また、この場合コマンド送信手段546により第1留保数コマンドが周辺基板400へ送信される(図10参照)。

【0213】

第1留保格納処理(ステップS114)が行われると、次にステップS115に進み留保順記憶格納処理が行われ、その後、始動口入賞処理のルーチンがリターンされる。ステップS115の留保順記憶格納処理では第1留保の記録が最も新しい留保として記録される。

【0214】

一方、上始動口入賞なしと判断されると(ステップS110におけるNO)、始動口入賞処理のルーチンがリターンされる。

【0215】

また、留保格納処理では、乱数発生手段522(図10参照)による乱数値の取得も行われる。このとき取得される乱数値には、例えば大当たり判定用乱数、大当たり図柄用乱数、可変変動用乱数(可変変動カウンタ)および変動表示パターン乱数等が含まれている。

【0216】

このうち大当たり判定用乱数は、大当たりであるか否かを決定するための乱数である。大当たり図柄用乱数は、大当たり判定用乱数によって大当たりと判別された場合に使用されるものであり、具体的には、第1特別図柄表示装置852または第2特別図柄表示装置853(いずれも図5参照)によって停止表示される表示パターン(7セグメントにおける点灯状態の組み合わせパターン)を特定するための乱数である。可変変動用乱数(可変変動カウンタ)は、第1特別図柄表示装置852または第2特別図柄表示装置853による図柄の変動時間を可変させるための乱数である。変動演出パターン乱数は、画像表示装置59(図3参照)に表示される演出表示の変動演出パターンを特定するための乱数である。以上の各乱数値が取得され、これらが例えばRAM316(図9参照)に格納されると、留保格納処理を終えて本ルーチンがリターンされる。

【0217】

なお、始動入賞とは始動口に遊技球が受け入れられたことをいい、上始動口入賞、下始動口入賞および棚始動口入賞はそれぞれ上始動口61、下始動口62および棚始動口64に遊技球が受け入れられたことをいう。

【0218】

図18は、変動開始処理のルーチンを示すフローチャートである。この変動開始処理では、まず、第1留保記憶および第2留保記憶が0であるか否かが判断される(ステップS202)。具体的には、第1留保数記憶手段534および第2留保数記憶手段536に記憶されている留保数が0であるかどうかが判断され、この留保数が0であれば(ステップS202におけるYES)ステップS220に進み、処理フラグが1に更新される。

【0219】

一方、第1留保数記憶手段534または第2留保数記憶手段536に記憶されている留保数が0でなければ(ステップS202におけるNO)、留保順記憶格納処理(ステップS107、ステップS115)により記憶された留保のうち、最先の留保は第1留保か否か判断される(ステップS203)。

【0220】

最先の留保が第1留保であったときは(ステップS203におけるYES)第1留保記憶をシフトする(ステップS204)。そして、第1留保数記憶手段534に記憶されている第1留保記憶数を減算する(ステップS207)。

【0221】

最先の留保が第1留保でなかったとき(ステップS203におけるNO)第2留保記憶をシフトする(ステップS205)。そして、第2留保数記憶手段536に記憶されている第2留保記憶数を減算する(ステップS208)。

【0222】

10

20

30

40

50

第1留保数記憶手段534または第2留保数記憶手段536に記憶されている留保記憶数が減算されるとステップS209に進み、留保順記憶消去処理が行われる。この留保順記憶消去処理（ステップS209）では留保順記憶手段533により記憶された留保の内最先の留保が消去される。留保順記憶消去処理（ステップS209）が行われると、次にステップS210に進み、確率変動機能が作動中であるかどうか判断される。ここで、確率変動機能が作動中でなければ（ステップS210におけるNO）確率変動機能非作動時大当たり判定テーブルが選択され（ステップS212）、確率変動機能が作動中であれば（ステップS210におけるYES）確率変動機能作動時大当たり判定テーブルが選択される（ステップS214）。

【0223】

10

ステップS212またはステップS214において大当たり判定用のテーブルが選択されると、この選択された大当たり判定用のテーブルと乱数発生手段522（図10参照）により取得された乱数値に基づいて大当たり判定が行われる。この大当たり判定で大当たりであれば（ステップS216におけるYES）大当たりフラグがONされてステップS220に進む。

【0224】

一方、ステップS216における大当たり判定で大当たりでなければ（NO）、小当たり判定が行われる。この小当たり判定で小当たりであれば（ステップS222におけるYES）小当たりフラグがONされてステップS220に進み、小当たりでなければそのままステップS220に進む。

20

【0225】

ステップS220では処理フラグが1に更新される。そして、その後、変動開始処理のルーチンがリターンされる。

【0226】

図19は、変動パターン設定処理のルーチンを示すフローチャートである。図20は、図19に示されるステップS302から続くフローチャートである。

【0227】

この変動パターン設定処理では、まず、大当たりフラグがONであるか否かが判断される（ステップS302）。この大当たりフラグがONであれば（ステップS302におけるYES）ステップS304に進み、確変であるか否か、すなわち特別遊技状態終了後に確率変動機能を作動させるか否かが判断される。ステップS304において確変であると判断されると（ステップS304におけるYES）次にステップS306に進み、ラウンド数が15Rの大当たりであるか否かが判断される。具体的には、特別図柄抽選手段520による抽選結果が「第1の大当たり」または「第2の大当たり」であればステップS308に進み、15Rの大当たり出なければステップS310に進む。

30

【0228】

ステップS304において確変でないと判断されると、通常大当たり時変動表示パターンテーブルが選択される（ステップS312）。具体的には、特別図柄抽選手段520による抽選結果が「第2の大当たり」であるとき、この通常大当たり時変動表示パターンテーブルが選択され、その後、ステップS328に進む。

40

【0229】

ステップS306において、15Rの大当たりであると判断されると（ステップS306におけるYES）、確変大当たり時変動表示パターンテーブルが選択される（ステップS308）。具体的には、特別図柄抽選手段520による抽選結果が「第1の大当たり」であるとき、この確変大当たり時変動表示パターンテーブルが選択され（ステップS308）、その後、ステップS328に進む。一方、15Rの大当たりでないと判断されると（ステップS306におけるNO）、第3大当たり時変動表示パターンテーブルが選択される（ステップS310）。具体的には、特別図柄抽選手段520による抽選結果が「第3の大当たり」であるとき、この通常大当たり時変動表示パターンテーブルが選択され（ステップS310）、その後、ステップS328に進む。

50

【0230】

さらにステップS302に戻り、大当たりフラグがONでないと判断されると(NO)、図20のステップS318に進み、小当たりフラグがONであるか否かが判断される。

【0231】

小当たりフラグがONであれば(ステップS318におけるYES)ステップS320に進み、小当たり時変動表示パターンテーブルが選択され、その後、図19に示されるステップS328に進む。

【0232】

小当たりフラグがONでなければ(ステップS318におけるNO)ステップS322に進み、リーチであるか否かが判断される。

10

【0233】

リーチであれば(ステップS322におけるYES)ステップS324に進み、外れリーチ時変動表示パターンテーブルが選択され、その後、図19に示されるステップS328に進む。

【0234】

一方、リーチでなければ(ステップS322におけるNO)ステップS326に進み、外れ時変動表示パターンテーブルが選択され、その後、図19に示されるステップS328に進む。

20

【0235】

ステップS328では、変動表示パターン乱数と、ステップS308、ステップS310、ステップS312、ステップS320(図20参照)、ステップS324(図20参照)およびステップS326(図20参照)のうちいずれかのステップで選択された変動表示パターンテーブルとに基づいて、変動表示パターンが決定される。

【0236】

ステップS328において変動表示パターンが決定されると、ステップS330に進み、決定された変動表示パターンを選択値としてセットする。そして、変動時間値をタイマにセットし(ステップS332)、その後ステップS334に進む。ステップS334では、変動演出パターンコマンドがコマンド送信手段546によって周辺制御基板402に出力される。ここで、変動演出パターンコマンドには、変動演出パターンの乱数のほかに変動時間や特別図柄抽選結果も含まれる。

30

【0237】

変動演出パターンコマンドの出力処理がなされると(ステップS334)と、処理フラグを2に更新する(ステップS336)。その後、変動パターン設定処理のルーチンがリターンされる。

【0238】

図21は、変動中処理のルーチンを示すフローチャートである。この変動中処理では、まず、特別図柄が変動中か否かが判断される(ステップS402)。特別図柄が変動中であれば(ステップS402におけるYES)ステップS404に進み、特別図柄が変動中でなければ(ステップS402におけるNO)そのまま変動中処理のルーチンがリターンされる。

40

【0239】

ステップS404では、特別図柄の変動時間が経過したか否かが判断される。ここで、特別図柄の変動時間が経過していれば(ステップS404におけるYES)ステップS406に進み、特別図柄の変動を停止し、特別図柄抽選手段520による抽選結果を第1特別図柄表示装置852または第2特別図柄表示装置853に点灯表示し(ステップS406)、更に、変動演出停止コマンドが周辺制御基板402に出力された後、ステップS408に進む。一方、特別図柄の変動時間が経過していないければ(ステップS404におけるNO)、変動中処理のルーチンがリターンされる。

【0240】

ステップS408では、大当たりフラグがONであるか否かが判断される。ここで、大

50

当たりフラグがONであれば(ステップS408におけるYES)ステップS410に進み、処理フラグが3に更新され、その後、変動中処理がリターンされる。一方、大当たりフラグがONでなければ(ステップS408におけるNO)ステップS412に進む。

【0241】

ステップS412では、小当たりフラグがONであるか否かが判断される。ここで、小当たりフラグがONであれば(ステップS412におけるYES)ステップS414に進み、処理フラグが4に更新され、その後、変動中処理がリターンされる。一方、小当たりフラグがONでなければ(ステップS412におけるYES)ステップS416に進み、処理フラグが0に更新され、その後、変動中処理がリターンされる。

【0242】

図22は、大当たり遊技状態発生処理のルーチンを示すフローチャートである。この大当たり遊技状態発生処理では、まず、確変作動判断手段524によって確率変動機能が作動中であるか否かが判断される。ここで、確率変動機能が作動中であると判断されると(ステップS502におけるYES)、ステップS504に進み、確率変動機能の作動が停止され、ステップS506に進む。一方、確率変動機能が非作動であると判断されると(ステップS502におけるNO)、そのままステップS506に進む。

10

【0243】

ステップS506では、時短判断手段504によって時短機能が作動中であるか否かが判断される。ここで、時短機能が作動中であると判断されると(ステップS506におけるYES)、ステップS508に進み、時短機能の作動が停止され、ステップS510に進む。一方、ステップS時短機能が非作動であると判断されると(ステップS506におけるNO)、そのままステップS510に進む。

20

【0244】

ステップS510では、15R大当たりであるか否か、すなわち、第1大当たり遊技状態であるか否かが判断される。ここで15R大当たりであると判断されると(ステップS510におけるYES)、ステップS512に進み、15R大当たり用開放回数・開放時間・制限個数がセットされる。具体的には、開放回数が例えば15回(15ラウンド)、開放時間が例えば30秒、制限個数が例えば9個とセットされる。また、この時大当たり表示演出コマンドが周辺制御基板402に出力される。そして、その後、ステップS516に進み、処理フラグが5に更新され、大当たり遊技状態発生処理のルーチンがリターンされる。

30

【0245】

一方、15R大当たりでないと判断されると(ステップS510におけるNO)、ステップS514に進み、第3大当たり用開放回数・開放時間・制限個数がセットされる。具体的には、開放回数が例えば2回(2ラウンド)、開放時間が例えば1.8秒、制限個数が例えば3個とセットされる。そして、その後、ステップS516に進み、処理フラグが5に更新され、大当たり遊技状態発生処理のルーチンがリターンされる。

【0246】

図23は、小当たり遊技開始処理のルーチンを示すフローチャートである。この小当たり遊技開始処理では、小当たり用開放回数・開放時間がセットされる(ステップS552)。具体的には、開放回数が例えば2回、開放時間が例えば1.8秒、制限個数が例えば3個とセットされる。そして、その後、ステップS554に進み、処理フラグが6に更新され、小当たり遊技開始処理のルーチンがリターンされる。

40

【0247】

図24は、大当たり遊技状態制御処理のルーチンを示すフローチャートである。この大当たり遊技状態制御処理では、まず、第1大入賞口66または第2大入賞口67が開放中か否かが判断される(ステップS602)。第1大入賞口66または第2大入賞口67が開放中であれば(ステップS602におけるYES)ステップS604に進み、第1大入賞口66または第2大入賞口67の開放時間が経過したか否かが判断される。

【0248】

50

第1大入賞口66または第2大入賞口67の開放時間が経過していなければ(ステップS604におけるNO)、ステップS606に進み、第1大入賞口66または第2大入賞口67に最大入賞数の遊技球が受け入れられたか否かが判断される。ここで、「最大入賞数」とは、ステップS512またはステップS514でセットされた制限個数のことである。

【0249】

第1大入賞口66または第2大入賞口67に最大入賞数の遊技球が入賞したと判断されると(ステップS606におけるYES)、大入賞口開閉実行手段544によって第1大入賞口ソレノイド346または第2大入賞口ソレノイド347が動作されて、第1大入賞口66または第2大入賞口67が閉鎖される(ステップS608)。そして、その後、大当たり遊技処理のルーチンがリターンされる。

10

【0250】

一方、ステップS604において第1大入賞口66または第2大入賞口67の開放時間が経過したと判断されると(ステップS604におけるYES)、ステップS608に進み第1大入賞口66または第2大入賞口67が閉鎖され、その後、大当たり遊技処理のルーチンがリターンされる。

20

【0251】

また、ステップS606において、第1大入賞口66または第2大入賞口67に最大入賞数の遊技球が入賞していないと判断されると(ステップS606におけるNO)、大当たり遊技処理のルーチンがリターンされる。

30

【0252】

ステップS602に戻って、第1大入賞口66または第2大入賞口67が開放中でなければ(ステップS602におけるNO)ステップS610に進み、開放回数(ラウンド数)が予め定めた回数、すなわちステップS512またはステップS514においてセットされた開放回数(ラウンド数)に達したか否か判断される。

【0253】

第1大入賞口66または第2大入賞口67の開放回数が予め定めた回数に達していないと判断されると(ステップS610におけるNO)、ステップS612に進み、大入賞口開閉実行手段544によって第1大入賞口ソレノイド346、第2大入賞口ソレノイド347を動作させて第1大入賞口66または第2大入賞口67を開放する。

30

【0254】

一方、第1大入賞口66または第2大入賞口67の開放回数が予め定めた回数に達したと判断されると(ステップS610におけるYES)、ステップS614に進み、大当たりフラグをOFFにする。そして、ステップS616に進む。

【0255】

ステップS616では、確変作動判断手段524によって確変であるか否か、すなわち、確率変動機能を作動させるか否かが判断される。換言すれば、これまで行われていた大当たり遊技状態制御処理が、特別図柄抽選手段520によって「第1の大当たり」、「第3の大当たり」のうちいずれかの大当たりに当選したことに基づくものであれば確変であると判断され(ステップS616におけるYES)、確率変動機能の作動が開始し、確率変動が発生する(ステップS618)。すなわち、乱数発生手段522により取得した乱数値の当たり判定が、確率変動機能作動時大当たり判定テーブルを参照して行われるようになる。

40

【0256】

ステップS618において確率変動機能が作動すると、ステップS620に進み、時短判断手段504によって時短であるか否か、すなわち、時短機能を作動させるか否かが判断される。換言すれば、これまで行われていた大当たり遊技状態制御処理が、特別図柄抽選手段520によって「第1の大当たり」に当選したことに基づくものであれば時短であると判断され(ステップS620におけるYES)、時短機能の作動が開始する(ステップS622)。具体的には、乱数発生手段502により取得した乱数値の当たり判定が、

50

時短作動時当たり判定テーブルを参照して行われるようになる。そして、その後、ステップ S 630 に進み、処理フラグが 0 に更新されて、大当たり遊技状態制御処理のルーチンがリターンされる。

【0257】

一方、ステップ S 620において、時短でない、すなわち、これまで行われていた大当たり遊技状態制御処理が、特別図柄抽選手段 520 によって「第3の大当たり」に当選したことに基づくものであれば時短でないと判断され（ステップ S 620におけるNO）、ステップ S 630 に進み、処理フラグが 0 に更新されて、大当たり遊技状態制御処理のルーチンがリターンされる。

【0258】

ステップ S 616 に戻って、これまで行われていた大当たり遊技状態制御処理が、特別図柄抽選手段 520 によって「第2の大当たり」に当選したことに基づくものであれば確変でないと判断され（ステップ S 616におけるNO）、時短機能の作動が開始される（ステップ S 626）。具体的には、乱数発生手段 502 により取得した乱数値の当たり判定が、時短作動時当たり判定テーブルを参照して行われるようになる。なお、確率変動機能は作動しない。そして、その後、ステップ S 628 に進み、時短機能を作動させる規定回数が設定され（ステップ S 628）、処理フラグが 0 に更新されて（ステップ S 630）、大当たり遊技状態制御処理のルーチンが終了する。

【0259】

図 25 は、小当たり遊技制御処理のルーチンを示すフローチャートである。この小当たり遊技制御処理では、まず、第2大入賞口 67 に最大入賞数（例えば3個）の遊技球が受け入れられたか否かが判断される（ステップ S 652）。

【0260】

第2大入賞口 67 に最大入賞数の遊技球が受け入れられていないとき（ステップ S 652におけるNO）、ステップ S 654 に進み、第2大入賞口 67 が開放中であるか否かが判断される。ここで、第2大入賞口 67 が開放中であれば（ステップ S 654におけるYES）ステップ S 656 に進み、第2大入賞口 67 の開放時間が経過したか否かが判断される。

【0261】

第2大入賞口 67 の開放時間が経過していれば（ステップ S 656におけるYES）、ステップ S 658 に進み、第2大入賞口 67 を閉鎖する。具体的には、大入賞口開閉実行手段 544 により第2大入賞口ソレノイドを動作させて第2大入賞口 67 を閉鎖する。

【0262】

第2大入賞口 67 を閉鎖したのち、第2大入賞口 67 の開放回数が予め定めた回数に達したか否かが判断される（ステップ S 660）。そして、第2大入賞口 67 の開放回数（ラウンド数）が予め定めた回数に達していればステップ S 668 に進む。

【0263】

一方、第2大入賞口 67 の開放時間が経過していないければ（ステップ S 656におけるNO）、小当たり遊技制御処理のルーチンがリターンされる。

【0264】

ステップ S 654 に戻って、第2大入賞口 67 が開放中でなければ（ステップ S 654におけるNO）、ステップ S 662 に進み、第2大入賞口 67 を開放する。具体的には、大入賞口開閉実行手段 544 によって第2大入賞口ソレノイド 346 を動作して第1大入賞口 66 または第2大入賞口 67 を開放する。その後、小当たり遊技制御処理のルーチンがリターンされる。

【0265】

ステップ S 652 において、第2大入賞口 67 に最大入賞数の遊技球が受け入れられていれば（ステップ S 652におけるYES）、ステップ S 664 に進み、第2大入賞口 67 が開放中であるか否か判断される。このとき、第2大入賞口 67 が開放中であれば（ステップ S 664におけるYES）ステップ S 666 に進み、第2大入賞口 67 が閉鎖され

10

20

30

40

50

る。具体的には、大入賞口開閉実行手段 544 によって第2大入賞口ソレノイド 347 が動作されて閉鎖される。そして、その後、ステップ S668 に進む。

【0266】

ステップ S664において、第2大入賞口 67 が開放中でなければ（ステップ S664におけるNO）、そのままステップ S668 に進む。ステップ S668 では、処理フラグが 0 に更新される。そして、その後、小当たり遊技制御処理のルーチンがリターンされる。

【0267】

次に、周辺制御基板 402 および表示制御基板 404（いずれも主に CPU）で実行される制御処理の例について、各図を参照しつつ説明する。

10

【0268】

[16ms 定常処理]

図 26 は、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。図 26 に示すように、本実施形態のパチンコ機 1 では 16ms 定常処理が行われている。16ms 定常処理において、周辺制御基板 402 はコマンド解析格納処理（ステップ S700）、留保順序記憶処理（ステップ S750）、画像制御処理（ステップ S800）、演出音制御処理（ステップ S850）及びランプ制御処理（ステップ S860）を行う。

【0269】

まず、コマンド解析格納処理（ステップ S700）では、主制御基板 310 から受信したコマンドを解析し、それぞれのコマンドに対応したフラグを ON し、またはコマンドを所定の記憶領域に格納する処理を行う。

20

【0270】

次に、留保順序記憶処理（ステップ S750）では、コマンド解析格納処理（ステップ S700）によって ON されたフラグに対応して、留保順の記憶処理、並びに第 1 留保数、第 2 留保数および合算留保数の加算処理または減算処理を行う。

【0271】

そして、画像制御処理（ステップ S800）では、変動表示パターンコマンドや留保順記憶などに基づいて画像表示装置 59 に関わる制御処理を実行する。

30

【0272】

演出音制御処理（ステップ S850）では、主制御基板から受信したコマンドに基づいて上部スピーカ 57 および下部スピーカ 18 から出力する演出音のパターンを決定する。

【0273】

ランプ制御処理（ステップ S860）では、主制御基板 310 から受信したコマンドに基づいてランプ駆動基板 440 に出力するランプの点灯パターンを決定する。

【0274】

[コマンド解析格納処理]

図 27 は、コマンド解析格納処理の一例を示すフローチャートである。また、図 28 は図 27 に示されたステップ S702 およびステップ S716 から続くフローチャートである。コマンド解析格納処理において、周辺制御基板 402 は、まず、主制御基板 310 からコマンドを受信したか否か判断する（ステップ S702）。本実施形態においては、主制御基板 310 からコマンドの受信があればコマンド格納領域にいったん格納される。そして、コマンド格納領域に受信コマンドが格納されていれば（ステップ S702 における YES）、最も先に格納されたコマンドを読み出して、ステップ S704 に進む。一方、コマンド格納領域に受信コマンドが格納されていなければ（ステップ S702 における NO）、コマンド解析格納処理のルーチンがリターンされる。

40

【0275】

ステップ S704 に進むと、コマンド格納領域から読み出したコマンドが上始動口入賞コマンドか否か判断される（ステップ S704）。上始動口入賞コマンドであると判断されると（ステップ S704 における YES）、周辺制御基板 402 内の上始動口入賞フラ

50

グがONにされ(ステップS706)、ステップS708に進む。一方、上始動口入賞コマンドでないと判断されると(ステップS704におけるNO)、そのままステップS708に進む。

【0276】

ステップS708に進むと、コマンド格納領域から読み出したコマンドが棚・下始動口入賞コマンドか否か判断される(ステップS708)。棚・下始動口入賞コマンドであると判断されると(ステップS708におけるYES)、周辺制御基板402内の棚・下始動口入賞フラグがONにされ(ステップS710)、ステップS712に進む。一方、棚・下始動口入賞コマンドでないと判断されると(ステップS708におけるNO)、そのままステップS712に進む。

10

【0277】

ステップS712に進むと、コマンド格納領域から読み出したコマンドが変動演出パターンコマンドか否か判断される(ステップS712)。変動演出パターンコマンドであると判断されると(ステップS712におけるYES)、変動演出パターンコマンドの格納が行われ(ステップS714)、さらに変動開始フラグがONされ(ステップS716)、その後図28に示されるステップS718に進む。一方、変動演出パターンコマンドでないと判断されると(ステップS712におけるNO)、そのまま図28に示されるステップS718に進む。

【0278】

ステップS718に進むと、コマンド格納領域から読み出したコマンドが変動演出停止コマンドか否か判断される(ステップS718)。変動演出停止コマンドであると判断されると(ステップS718におけるYES)、変動演出停止フラグがONされ(ステップS720)、その後ステップS722に進む。一方、変動演出停止コマンドでないと判断されると(ステップS718におけるNO)、そのままステップS722に進む。

20

【0279】

ステップS722に進むと、コマンド格納領域から読み出したコマンドが大当たり表示演出コマンドか否か判断される(ステップS722)。大当たり表示演出コマンドであると判断されると(ステップS722におけるYES)、大当たり表示演出フラグがONされ(ステップS724)、その後、ステップS726に進む。一方、大当たり表示演出コマンドでないと判断されると(ステップS722におけるNO)、そのままステップS726に進む。

30

【0280】

ステップS726に進むとコマンド格納領域から読み出したその他のコマンドに対応するフラグがONされ、その後、コマンド解析格納処理のルーチンがリターンされる。

【0281】

[留保順序記憶処理]

図29は留保順序記憶処理のルーチンを示すフローチャートである。留保順序記憶処理では、まず、棚・下始動口入賞フラグがONか否か判断される(ステップS752)。棚・下始動口入賞フラグがONであれば(ステップS752におけるYES)、この時点での第2留保数カウント手段428が4よりも小さいか否か判断される(ステップS754)。一方、棚・下始動口入賞フラグがONでなければ(ステップS752におけるNO)、そのままステップS764まで進む。

40

【0282】

第2留保数カウント手段428が4よりも小さければ(ステップS754におけるYES)、留保順序記憶手段424が有する留保順記憶領域に第2留保データを追加され(ステップS756)、ステップS758に進む。留保順記憶領域は1番乃至8番の番号が振られた8個の記憶領域であり、それぞれの記憶領域は、空白データ、第1留保データまたは第2留保データのいずれかが記憶されている。ここで、留保順記憶領域に第2留保データを追加すると、空白データが記憶されている記憶領域のうち最も番号が若い記憶領域に記憶された空白データが削除され、第2留保データが記憶される。

50

【0283】

一方、第2留保数カウント手段428が4であれば(ステップS754におけるNO)、そのままステップS764に進む。

【0284】

ステップS758に進むと、第2留保数カウント手段428を1加算処理し(ステップS758)、その後、合算留保数カウント手段425を1加算処理し(ステップS760)、留保フラグをONにして(ステップS762)、ステップS764に進む。

【0285】

ステップS764に進むと、上始動口入賞フラグがONか否か判断される(ステップS764)。上始動口入賞フラグがONであれば(ステップS764におけるYES)、この時点での第1留保数カウント手段427が4よりも小さいか否か判断される(ステップS766)。一方、上始動口入賞フラグがONでなければ(ステップS764におけるNO)、そのままステップS776に進む。10

【0286】

第1留保数カウント手段427が4よりも小さければ(ステップS766におけるYES)、留保順記憶領域に第1留保データが追加され(ステップS768)、ステップS770に進む。留保記憶領域に第1留保データを追加すると、空白データが記憶されている記憶領域のうち最も番号が若い記憶領域に記憶された空白データが削除され、第1留保データが記憶される。

【0287】

一方、第1留保数カウント手段427が4であれば(ステップS766におけるNO)、そのままステップS776に進む。20

【0288】

ステップS770に進むと、第1留保数カウント手段427を1加算処理し(ステップS770)、その後、合算留保数カウント手段425を1加算処理し(ステップS772)、留保フラグをONにして(ステップS774)、ステップS776に進む。

【0289】

ステップS776に進むと、変動開始フラグがONか否か判断される(ステップS776)。変動開始フラグがONであれば(ステップS776におけるYES)最も先の留保順記憶は第1留保データか否か判断される(ステップS778)。すなわち、留保順記憶領域のうち1番の記憶領域に第1留保データが記憶されているか否か判断される。30

【0290】

一方、変動開始フラグがONでないと(ステップS776におけるNO)、そのまま留保順序記憶処理のルーチンがリターンされる。

【0291】

最も先の留保順記憶が第1留保データであると判断されると(ステップS778におけるYES)、第1留保数カウント手段427を1減算処理し(ステップS780)、ステップS784に進む。最も先の留保順記憶が第1留保データでないと判断されると(ステップS778におけるNO)、第2留保数カウント手段428を1減算処理し(ステップS782)、ステップS784に進む。40

【0292】

ステップS784に進むと最も先の留保順記憶が削除される(ステップS784)。すなわち、留保順記憶領域のうち1番の記憶領域に記憶されているデータが削除される。その後、留保順記憶がシフトされる(ステップS786)。すなわち、留保順記憶領域に記憶されたデータをそれぞれ1つずつ若い番号の記憶領域に記憶させ、8番の記憶領域には空白データが新たに記憶される。更にその後、合算留保数カウント手段425を1減算処理し(ステップS788)、留保フラグをONにした後(ステップS790)、留保順序記憶処理のルーチンがリターンされる。

【0293】

[画像制御処理]

10

20

30

40

50

図30は画像制御処理のルーチンを示すフローチャートである。画像制御処理では、まず、留保フラグがONか否か判断される(ステップS802)。留保フラグがONであると(ステップS802におけるYES)、留保演出処理がなされ(ステップS900)、その後、画像制御処理のルーチンがリターンされる。

【0294】

留保フラグがONでないと(ステップS802におけるNO)、変動演出開始フラグがONか否か判断される(ステップS804)。変動演出開始フラグがONであると(ステップS804におけるYES)、変動演出開始処理がなされ(ステップS950)、その後、画像制御処理のルーチンがリターンされる。

【0295】

変動演出開始フラグがONでないと(ステップS804におけるNO)、変動演出停止フラグがONであるか否か判断される(ステップS806)。変動演出停止フラグがONであると(ステップS806におけるYES)、変動演出停止表示処理がなされ(ステップS980)、その後、画像制御処理のルーチンがリターンされる。なお、変動演出停止処理では、画像表示装置59に表示された装飾図柄864の変動を停止する制御を行い、その後、変動演出停止フラグをOFFにする。

【0296】

変動演出停止フラグがONでないと(ステップS806におけるNO)、大当たり表示演出フラグがONか否か判断される(ステップS808)。大当たり表示演出フラグがONであると(ステップS808におけるYES)、大当たり表示演出処理がなされ(ステップS990)、その後画像制御処理のルーチンがリターンされる。一方、大当たり表示演出フラグがONでなければ(ステップS808におけるNO)、そのまま画像制御処理のルーチンがリターンされる。

【0297】

大当たり表示演出処理(ステップS990)では、画像表示装置59に大当たりの表示をする制御を行い、その後、大当たり表示演出フラグをOFFにする。

【0298】

[留保演出処理]

図31は留保演出処理のルーチンを示すフローチャートである。留保演出処理では、まず、主制御基板310から入力された第2留保数コマンドにより示される留保数と第2留保数カウント手段428のカウント数とが同じであるか否か判断される(ステップS904)。ここで、同じであると判断されると(ステップS904におけるYES)、ステップS906に進む。そして、ステップS906では、第2留保数カウント手段428428に基づき、表示する留保上限枠絵柄861の数が決定される。すなわち、第1留保数カウント手段427の留保できる上限(本実施例においては4個)と第2留保数カウント手段428のカウント数(本実施例においてはゼロから4のいずれかの数)とを合算した数が、留保上限枠絵柄861の表示数として決定される。その後、ステップS910に進む。

【0299】

一方、ステップS904において、主制御基板310から入力された第2留保数コマンドにより示される留保数と第2留保数カウント手段428のカウント数とが同じでなければ(ステップS904におけるNO)、エラーと判断され、主制御基板310から入力された第2留保数コマンドによって示される留保数が留保上限枠絵柄861の表示数として決定され(ステップS908)、その後、ステップS910に進む。

【0300】

ステップS910では、主制御基板310から入力された第1留保数コマンドおよび第2留保数コマンドによって示される留保数と第1留保数カウント手段427および第2留保数カウント手段428のカウント数とが同じであるか否か判断される。ここで、同じであると判断されると(ステップS910におけるYES)、ステップS912に進む。そして、ステップS912では、第1留保数カウント手段427および第2留保数カウント手

10

20

30

40

50

段428に基づき、表示する第1留保演出絵柄862および第2留保演出絵柄863の数が決定される。すなわち、第1留保数カウント手段427のカウント数が第1留保演出絵柄862の表示数として、第2留保数カウント手段428のカウント数が第2留保演出絵柄863の表示数としてそれぞれ決定される。その後、ステップS916に進む。

【0301】

一方、ステップS910において、主制御基板310から入力された第1留保数コマンドおよび第2留保数コマンドによって示される留保数と第1留保数カウント手段427および第2留保数カウント手段428のカウント数と同じでなければ(ステップS910におけるNO)、エラーと判断され、主制御基板310から入力された第1留保数コマンドおよび第2留保数コマンドによって示される留保数が第1留保演出絵柄862および第2留保演出絵柄863の表示数として決定され、その後、ステップS916に進む。

10

【0302】

続いて、ステップS916では、留保順序記憶手段424が参照され、表示する第1留保演出絵柄862および第2留保演出絵柄863についてそれら絵柄を表示する順序(表示順)が決定される。すなわち、留保順序記憶手段424の1番乃至8番の各留保順記憶領域に対応して設けられる上記留保演出表示領域99内の所定領域に表示する絵柄が、1番乃至8番の各留保順記憶領域に記憶されたデータに基づき決定される。更に詳しく説明すると、留保順記憶領域に記憶された第1留保データ、第2留保データに対応して、留保演出表示領域99の所定領域に表示する第1留保演出絵柄862、第2留保演出絵柄863が決定される。また、留保順記憶領域に記憶されたデータが空白データであるとき、これに対応する留保演出表示領域99内の所定領域には第1留保演出絵柄862または第2留保演出絵柄863のいずれも表示しない決定がなされる。その後、ステップS918に進む。

20

【0303】

そして、ステップS918では、ステップS906またはステップS908で決定された数の留保上限枠絵柄861を表示するためのコマンドが表示制御基板404に送信される。また、ステップS912またはステップS914で決定された数の第1留保演出絵柄862および第2留保演出絵柄863を、ステップS916で決定された順序で表示するためのコマンドが表示制御基板404に送信される。その後、ステップS920において留保フラグがOFFされて、留保演出処理のルーチンがリターンされる。

30

【0304】

[変動演出開始処理]

図32は変動演出開始処理のルーチンを示すフローチャートである。変動演出開始処理ではまず、コマンド解析格納処理(図27参照)において格納された変動表示パターンコマンドを参照して(ステップS954)変動演出表示パターンを決定する(ステップS956)。その後、決定された変動表示パターンを表示制御基板404に出力して(ステップS958)、更にその後、変動開始フラグをOFFにして(ステップS960)、変動演出開始処理のルーチンがリターンされる。

【0305】

なお、本実施例では種々の変動表示パターンを有しているが、少なくとも大当たり変動パターン、リーチ外れ変動パターン、通常外れ変動パターンの3つを有していることが好みしい。

40

【0306】

ここで、「大当たり変動パターン」とは装飾図柄864の列が変動表示後に大当たりを示す態様で停止する演出パターンをいう。大当たり変動パターンは複数用意されているが、第1留保手段により留保された抽選結果の表示か、第2留保手段により留保された抽選結果の表示か、変動開始時の遊技状態が第1有利遊技状態か、第2有利遊技状態か、第3有利遊技状態か、小当たり遊技状態かまたは通常遊技状態か、抽選結果が第1の大当たりか、第2の大当たりか、第3の大当たりか、大当たり後の遊技状態が第1有利遊技状態か、第2有利遊技状態および第3有利遊技状態かによって演出パターン記憶手段により決定

50

される。

【0307】

「リーチ外れ変動パターン」とは3つの装飾図柄864から構成される装飾図柄列のうち2つの装飾図柄864が、変動開始後遊技者に大当たりになるのではないかと期待させる様で停止表示されるが、その後、残りの一つの装飾図柄864が停止することで外れとなる演出パターンをいう。リーチ外れ変動パターンは複数のものが用意されているが、第1留保手段により留保された抽選結果の表示か、第2留保手段により留保された抽選結果の表示か、変動開始時の遊技状態が第1有利遊技状態か、第2有利遊技状態か、第3有利遊技状態か、小当たり遊技状態かまたは通常遊技状態かおよび変動開始時に留保されている抽選結果の表示の数はいくつかによって演出パターン記憶手段により決定される。

10

【0308】

「通常外れ変動パターン」とは「大当たり変動パターン」でも「リーチ外れ変動パターン」でもない演出パターンをいい、装飾図柄864の停止様が2つ停止した時点で大当たりでないと視認可能であるため、「リーチ外れ演出」に比べ遊技者が期待感を抱きにくい様である。通常外れ変動パターンは複数のものが用意されているが、第1留保手段により留保された抽選結果の表示か、第2留保手段により留保された抽選結果の表示か、変動開始時の遊技状態が第1有利遊技状態か、第2有利遊技状態か、第3有利遊技状態か、小当たり遊技状態かまたは通常遊技状態かおよび変動開始時に留保されている抽選結果の表示の数はいくつかによって演出パターン記憶手段により決定される。

20

【0309】

なお、本実施例によると変動演出の表示パターンは例えば、複数の装飾図柄864の列の変動によって表示される。ただし、これに限られるものではなく、背景画像と一体となって演出されるものであってもよい。また、所謂「時短中」や所謂「確変中」の変動演出の表示の場合や第2特別図柄表示装置に対応する変動演出の表示の場合には遊技者により期待感を抱かせる演出を行ってもよい。

【0310】

なお、本実施形態では、特別図柄抽選手段520による抽選において、「第1の大当たり」に当選した場合および「第2の大当たり」に当選した場合は、いずれも第1大入賞口66または第2大入賞口67の開放回数（ラウンド数）が15回（15ラウンド）であるが、これに限られず、「第1の大当たり」に当選した場合と「第2の大当たり」に当選した場合とでラウンド数が異なるようにしても良い。例えば、「第1の大当たり」に当選したときは16ラウンド、「第2の大当たり」に当選したときは15ラウンドのような場合が該当する。

30

【0311】

また、本実施形態では、特別図柄抽選手段520による抽選において、「第3の大当たり」に当選した場合および「小当たり」に当選した場合は、いずれも第2大入賞口67の開放回数が2回であるが、これに限られず、「第3の大当たり」に当選した場合と「小当たり」に当選した場合とで開放回数が異なるようにしても良い。例えば、「第3の大当たり」に当選したときは2回、「小当たり」に当選したときは3回開放させるような場合が該当する。

40

【0312】

すなわち、所定の閾値よりも多い回数に亘って第1大入賞口66または第2大入賞口67の開閉動作が行われる大当たり遊技状態を「第1大当たり遊技状態」、所定の閾値よりも少ない回数にわたって第2大入賞口67の開閉動作が行われる大当たり遊技状態を「第2大当たり遊技状態」と称することができる。なお、この閾値は適宜選択することができ、例えば5ラウンドまたは10ラウンドが相当する。

【0313】

始動口に入賞するかは遊技者の技量、障害釘の配置、風車の配置等によって決まる。したがって、遊技者が選択する遊技機（パチンコ機）および遊技者の技量によって、始動口に入賞する時間間隔は変化する。抽選結果の表示の留保は、抽選結果の表示の前に行われ

50

る変動表示にかかる時間が、始動口に入賞する時間間隔よりも長いと発生する。

【0314】

通常遊技状態（時短でも、確変でもない状態）において、始動入賞の平均時間間隔が変動表示の平均時間よりも長い場合（すなわち、留保がたまりにくい状態の場合）特別図柄抽選があまり行われないので、遊技者はいらいらして遊技を終了させる。一方、始動入賞の平均時間間隔が短すぎると球もちがよいので遊技者に一方的に有利となる（遊技店側が不利となる）。そこで、障害釘や風車を絶妙のバランスで配置し、留保数が増えたり減ったりしつつ常に特別図柄抽選が行われている状態が最良の設定である。

【0315】

しかし、選択する遊技機（パチンコ台）および遊技者の技量によっては、留保上限値を超えて始動入賞される場合も多い。

10

【0316】

従来より、パチンコ機は、抽選結果の表示の留保が出来る上限値（例えば4個）が固定されている。そこで、抽選結果の表示の留保が留保できる上限値に達していると、新たに始動入賞があっても新たな留保は記憶されない。このため、以下のような問題点が挙げられる。

20

【0317】

まず、新たな始動入賞があっても、すでに留保できる上限値に達している場合は、その始動入賞が抽選の対象とならないので無駄になる。また、始動口への入賞に対する賞球数が他の入賞口より低く設定されている場合が多いので、留保上限値まで留保されている状態での始動入賞はメリットに乏しい。

20

【0318】

以上より本実施例によると、下始動口62または棚始動口64に入賞すると留保できる上限が増えたように見える演出を行う。したがって、遊技者は有利に感じる。また、通常遊技時においては、下始動口62または棚始動口64は上始動口よりも入賞困難な様となっているので、下始動口62または棚始動口64への入賞による留保上限が増えたかのような演出は遊技者の興趣を向上させる。

【0319】

このように、本実施形態のパチンコ機1は、以下の手段を備える。なお、以下の手段1～14は単独で、若しくは、適宜組み合わされて備えられている。

30

【0320】

[手段1]

この遊技機は、遊技領域が形成され、当該遊技領域に向けて遊技球が打ち込まれる遊技盤と、

前記遊技盤の遊技領域に配置され、遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ可能な第1始動口と、

遊技球が前記第1始動口に受け入れられたことを検出する第1始動検出手段と、

前記遊技盤の遊技領域に配置され、遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ可能な第2始動口と、

遊技球が前記第2始動口に受け入れられたことを検出する第2始動検出手段と、

前記第1始動検出手段または前記第2始動検出手段による遊技球の検出後、抽選開始条件の成立に応じて所定の抽選を行う抽選手段と、

40

前記第1始動検出手段による遊技球の検出に応じて前記抽選手段により行われた抽選結果を表示可能な第1抽選結果表示手段と、

前記第2始動検出手段による遊技球の検出に応じて前記抽選手段により行われた抽選結果を表示可能な第2抽選結果表示手段と、

所定の演出を表示可能な演出表示手段と、

前記演出表示手段における演出表示の態様を制御する演出表示制御手段と、

前記第1始動検出手段による遊技球の検出後、前記抽選開始条件の成立までの間、前記抽選手段による抽選結果の表示を第1の上限値内で留保可能な第1留保手段と、

50

前記第2始動検出手段による遊技球の検出後、前記抽選開始条件の成立までの間、前記抽選手段による抽選結果の表示を第2の上限値内で留保可能な第2留保手段と、

前記第1留保手段および前記第2留保手段により留保される抽選結果の表示についてその留保順を記憶する留保順記憶手段と、

前記第1抽選結果表示手段および前記第2抽選結果表示手段により表示される抽選結果が所定の結果であるときに、遊技者に有利な特別遊技状態を付与する特別遊技状態付与手段と、を含み、

前記第1留保手段および前記第2留保手段により留保される抽選結果の表示は、前記抽選開始条件の成立後前記留保順記憶手段に記憶される留保順に従って行われるものであつて、

10

前記演出表示手段が、

前記第1抽選結果表示手段および前記第2抽選結果表示手段に表示される抽選結果を、所定の態様で演出表示を行ったのちに表示可能な抽選結果演出表示領域と、

前記第1留保手段および前記第2留保手段による留保に関連する演出を表示可能な留保演出表示領域と、を少なくとも有し、

前記演出表示制御手段が、

前記第1留保手段による抽選結果の表示の留保を示す第1の絵柄と、前記第2留保手段による抽選結果の表示の留保を示す第2の絵柄とを、前記留保順記憶手段に記憶される留保順に対応する順列に前記留保演出表示領域に表示制御することを特徴とする。

20

【0321】

これによれば、第1始動口（上始動口61）に遊技球が受け入れられると、第1始動検出手段（上始動口センサ334）によって検出される。第2始動口（下始動口62または棚始動口64）に遊技球が受け入れられると、第2始動検出手段（下始動口センサ336または棚始動口センサ338）によって検出される。第1始動検出手段または第2始動検出手段によって遊技球が検出された後、抽選開始条件が成立すると、抽選手段（特別図柄抽選手段520）によって所定の抽選が行われる。第1始動検出手段による遊技球の検出に応じた抽選が行われると、第1抽選結果表示手段（第1特別図柄表示装置852）によって抽選結果が表示される。第2始動検出手段による遊技球の検出に応じた抽選が行われると、第2抽選結果表示手段（第2特別図柄表示装置853）によって抽選結果が表示される。また、第1抽選結果表示手段および第2抽選結果表示手段によって表示される抽選結果は、演出表示手段（画像表示装置59）の抽選結果演出表示領域100に所定の態様で演出表示を行ったのちに表示される。第1始動検出手段による遊技球の検出後、抽選開始条件の成立までの間、第1留保手段530によって第1の上限値内で抽選結果の表示が留保される。第2始動検出手段による遊技球の検出後、抽選開始条件の成立までの間、第2留保手段532によって第2の上限値内で抽選結果の表示が留保される。第1留保手段530または第2留保手段532により抽選結果の表示が留保されると、留保順記憶手段（留保順記憶手段533および留保順序記憶手段424）により留保された順が記憶される。留保された抽選結果の表示は、抽選開始条件の成立後留保順記憶手段により記憶された順に表示される。また、第1留保手段530および第2留保手段532による留保がなされると、留保演出表示領域99に第1留保手段530および第2留保手段532による留保に関連する演出が表示される。演出表示制御手段（画像制御手段450）によって、留保演出表示領域99には第1留保手段530による抽選結果を表示する第1の絵柄（第1留保演出絵柄862）と、第2留保手段532による抽選結果の表示を示す第2の絵柄（第2留保演出絵柄863）とが留保順記憶手段（留保順記憶手段533または留保順序記憶手段424）に記憶される留保順に対応する順列に表示制御される。

30

【0322】

これによると、第1留保手段と第2留保手段の複数の留保手段を有する遊技機（複合機）においても、第1留保手段による留保と第2留保手段による留保との留保順が認識容易となる。また、抽選結果の表示は留保順記憶手段に記憶される留保された順に表示されるので複数の抽選結果の表示が同時に進行することもない。そうすると、遊技者はいま第1

40

50

留保手段により留保された抽選結果の表示演出がなされているのか、第2留保手段により留保された抽選結果の表示演出がなされているのか認識容易になる。したがって、複合機であっても遊技者から見た遊技内容がわかりやすいものにすることができる。

【0323】

[手段2]

手段1に記載の遊技機において、

前記演出表示制御手段が、

前記第2留保手段により留保されている抽選結果の表示の数がゼロのときは、前記第1の上限値を前記留保演出表示領域に表示される第3の絵柄の数により認識可能に表示制御するとともに、前記第2留保手段により留保されている抽選結果の表示の数が1以上のときは、前記第1の上限値と前記第2の上限値内の所定値とを合算した値を前記留保演出表示領域に表示される前記第3の絵柄の数により認識可能に表示制御し、

10

前記第1の絵柄および前記第2の絵柄を前記第3の絵柄に対応させて表示制御することを特徴とする。

【0324】

これによれば、第2留保手段532により留保されている抽選結果の表示の数がゼロのときは、演出表示制御手段(画像制御手段450)によって留保演出表示領域99には第1の上限値が第3の絵柄(留保上限枠絵柄861)の数により表示制御される。また、第2留保手段532により留保されている抽選結果の表示の数が1以上のときは、演出表示制御手段によって留保演出表示領域99に第1の上限値と第2の上限値内の所定値とを合算した値を第3の絵柄の数により表示制御される。また、第1の絵柄(第1留保演出絵柄862)および第2の絵柄(第2留保演出絵柄863)は第3の絵柄に対応させて表示される。なお、第3の絵柄を第1の絵柄および第2の絵柄と対応させて表示するにあたっては、上述したように、第1の絵柄および第2の絵柄を第3の絵柄に重ねて表示すること、表示される第3の絵柄の列に沿って略平行に第1の絵柄および第2の絵柄を表示すること、等々を採用することができる。

20

【0325】

これによると、留保演出表示領域99に表示された第3の絵柄の数が第1の上限値から第1の上限値と第2の上限値内の所定値とを合算した数に変化するため、遊技者は留保できる上限が増えたと感じるようになる。特に、第1の留保手段による抽選結果の表示の留保数が第1の上限値に達して、第3の絵柄(留保上限枠絵柄861)と第1の絵柄(第1留保演出絵柄862)および第2の絵柄(第2留保演出絵柄863)とが同数表示されているときに第2留保手段による留保がなされた場合には、第3の絵柄により表示されていた留保の上限値を超えて留保されたかのような印象を遊技者に強く与えることができる。このため、こうした留保演出表示を通じて遊技者にインパクトを与え、興趣の向上を図ることができるようになる。

30

【0326】

[手段3]

手段2に記載の遊技機において、

前記第2の上限値内の所定値が、前記第2留保手段により留保されている前記抽選手段による抽選結果の表示数であることを特徴とする。

40

【0327】

これによれば、第2留保手段532により留保されている抽選結果の表示の数がゼロのときは、演出表示制御手段(画像制御手段450)によって第1の上限値と同数の第3の絵柄(留保上限枠絵柄861)が認識可能に表示される。他方、第2留保手段532により留保されている抽選結果の表示の数が1以上のときは、演出表示制御手段(画像制御手段450)によって第1の上限値と第2留保手段532により留保されている抽選結果の表示の数とを合算した数の第3の絵柄が表示制御される。

【0328】

これによると、第2始動口(下始動口62または棚始動口64)に遊技球が受け入れら

50

れるたび、これに対応して第3の絵柄が一つずつ増えるため、第2始動口へ遊技球が受け入れられるたびに、留保上限が1つずつ増えているかのような印象を遊技者に与えることができる。したがって、遊技者は第2始動口へ遊技球を入賞させることに、よりいっそうの楽しみを覚えることとなり、遊技者の興趣をさらに向上させることが出来る。

【0329】

また、これによると、第2留保手段532による留保数の分だけ第3の絵柄の数が増加されて、その留保数の分だけ第2の絵柄（第2留保演出絵柄863）が表示されるようになる。さらに、第1留保手段530による留保数が増えても、第3の絵柄の数は増えない。そこで、第1の絵柄および第2の絵柄と対応していない第3の絵柄の数は常に第1留保手段530により留保可能な残り数を示すこととなる。遊技者は第1留保手段530により留保可能な残り数を常に認識することができるようになり、こうした点においても遊技者から見た遊技内容をわかりやすいものとすることができる。

10

【0330】

[手段4]

手段2または手段3のいずれか一つの遊技機において、

前記第2の絵柄が前記第1の絵柄よりも目立つ態様であることを特徴とする。

【0331】

これによると、第2の絵柄（第2留保演出絵柄863）が第1の絵柄（第1留保演出絵柄862）よりも目立つ態様であるので、第2留保手段532により留保されている抽選結果が遊技者にとって有利なものではないかと期待を抱く。したがって、遊技者は第2留保手段532による抽選結果が演出表示されるときに、特別遊技状態（大当たり）になるのではないかと期待する。これにより、更に遊技者の興趣を高められる。

20

【0332】

なお、ここで「目立つ態様」とは、大きさ、色彩、模様、輝度またはこれらの組み合わせが、第1の絵柄（第1留保演出絵柄862）よりも第2の絵柄（第2留保演出絵柄863）のほうがきわだって見える態様であることをいう。すなわち、遊技者が第1の絵柄よりも第2の絵柄に注意を引く態様であることをいう。

【0333】

[手段5]

手段2から手段4のいずれかの一つに記載の遊技機において、

30

前記第2始動口は、遊技球の受け入れが困難な閉状態と当該閉状態よりも遊技球の受け入れが容易な開状態との間で開閉動作可能な開閉片を有するものであって、

前記開閉片の開閉動作を実行可能な開閉片開閉実行手段と、

遊技球が通過可能な通過口と、

遊技球が前記通過口を通過したことを検出する通過口検出手段と、

前記通過口検出手段による遊技球の検出に応じて前記開閉片を開状態にする当たりおよび前記開閉片を閉状態に維持する外れを少なくとも抽選結果に含む抽選を行う普通図柄抽選手段と、

前記普通図柄抽選手段による当選が困難な非時短遊技状態に制御可能とする非時短遊技状態制御手段と、

40

前記普通図柄抽選手段による当選が前記非時短遊技状態よりも容易な時短遊技状態に制御可能とする時短遊技状態制御手段とを更に備えることを特徴とする。

【0334】

これによれば、遊技球が通過口65を通過すると、通過口検出手段（通過センサ332）により検出される。通過口検出手段により検出されると、普通図柄抽選手段500により抽選される。普通図柄抽選手段500による抽選結果が当たりの場合、開閉片開閉実行手段（下始動口開閉実行手段508）により開閉片（可動片63）が開状態にされる。開閉片が開状態とされると第2始動口（下始動口62）による遊技媒体の受け入れが容易となる。一方、普通図柄抽選手段500による抽選結果が外れの場合、開閉片（可動片63）は閉状態が維持される。開閉片が閉状態に維持されると第2始動口（下始動口62）に

50

よる遊技媒体の受け入れが困難となる。非時短遊技状態であるときは非時短遊技状態制御手段によって普通図柄抽選手段 500 による当選が困難に制御される。これにより、開閉片（可動片 63）が閉状態に維持されやすいので、第2始動口（下始動口 62）への遊技球の受け入れが困難となる。したがって、非時短遊技状態のときは第2始動口（下始動口 62）が第1始動口（上始動口 61）よりも遊技球を受け入れ困難となる。一方、時短遊技状態であるときは時短遊技状態制御手段によって非時短遊技状態の時よりも普通図柄抽選手段 500 による当選が容易に制御される。したがって、開閉片（可動片 63）が開状態になりやすいので、第2始動口（下始動口 62）への遊技球の受け入れが容易となる。したがって、時短遊技状態のときは第2始動口（下始動口 62）が第1始動口（上始動口 61）よりも遊技球を受け入れ容易となる。

10

【0335】

これによると、時短遊技状態および非時短遊技状態を設け、非時短遊技状態のときには、第2始動口（下始動口 62）への遊技球の受け入れが困難となり、第2留保手段 532 による留保がされにくい。すなわち、こうした非時短遊技状態を設けることにより、この非時短遊技状態では留保数の上限が増えたかのような上述の留保演出表示はあまり行われないこととなり、上述の留保演出表示に特別性（特殊性）を持たせることができるようになる。このため、非時短遊技状態において遊技球が第2始動口に受け入れられて留保上限が増えたように思える上述の留保演出表示が行われたときには、遊技者に困難を乗り越えた達成感を与えることができる。また、困難を達成したのだから、特別図柄抽選手段 520 による抽選に当選しやすいのではないかという期待感を遊技者に抱かせることもできる。したがって、非時短遊技状態を設けることにより、遊技者の興趣を更に向上させることができる。

20

【0336】

また、時短遊技状態のときは第2始動口（下始動口 62）への遊技球の受け入れが非時短遊技状態のときに比べて容易となるため、留保上限が増えたかのような演出が非時短遊技状態よりも多く行われる。したがって、遊技者は時短遊技状態が有利な遊技状態であると強く認識できる。時短遊技状態は、例えば特別遊技状態（大当たり）終了時に遊技者にとって有利な遊技状態を発生させることで、大当たりが終了した後にも遊技者の遊技に対する継続意欲を維持させることができる。このような場合に、時短遊技状態を遊技者がより有利に感じじができる上記演出は、遊技者の継続意欲をよりいっそう維持することができる。

30

【0337】

なお、「時短遊技状態制御手段」は、以下の一連の手段および動作を制御可能な手段である。普通図柄抽選手段 500 において時短判断手段 504 により時短遊技状態と判断されると、乱数発生手段 502 により取得され普通図柄用留保手段 506 により留保された乱数を時短作動時当たり判定テーブルにより判断する。また、時短判断手段 504 により時短遊技状態と判断されると、時短作動時当たり判定テーブルにより普通図柄の変動時間が判断される。これにより、普通図柄抽選手段 500 の判定結果が当たりであった場合は、変動時間経過後、普通図柄表示制御手段 510 により普通図柄表示装置 856 に当たり判定結果を表示するとともに、下始動口開閉実行手段 508 により下始動口ソレノイド 348 の駆動操作が行われる。これにより、一対の可動片 63 の開閉動作が行われる。なお、普通図柄抽選手段 500 の判定結果が外れであった場合は、変動時間経過後、普通図柄表示制御手段 510 により普通図柄表示装置 856 に外れ判定結果を表示し、下始動口ソレノイド 348 の駆動操作および一対の可動片 63 が開閉動作は行われない。

40

【0338】

また、「非時短遊技状態制御手段」は、以下の一連の手段および動作を制御可能な手段である。普通図柄抽選手段 500 において時短判断手段 504 により非時短遊技状態と判断されると、乱数発生手段 502 により取得され普通図柄用留保手段 506 により留保された乱数を非時短作動時当たり判定テーブルにより判断する。また、時短判断手段 504 により非時短遊技状態と判断されると、非時短作動時当たり判定テーブルにより普通図柄

50

の変動時間が判断される。これにより、普通図柄抽選手段 500 の判定結果が当たりであった場合は、変動時間経過後、普通図柄表示制御手段 510 により普通図柄表示装置 856 に当たり判定結果を表示するとともに、下始動口開閉実行手段 508 により下始動口ソレノイド 348 の駆動操作が行われる。これにより、一対の可動片 63 の開閉動作が行われる。なお、普通図柄抽選手段 500 の判定結果が外れであった場合は、変動時間経過後、普通図柄表示制御手段 510 により普通図柄表示装置 856 に外れ判定結果を表示し、下始動口ソレノイド 348 の駆動操作および一対の可動片 63 が開閉動作は行われない。

【0339】

ここで、前記時短作動時当たり判定テーブルによる当たり判定は前記非時短作動時当たり判定テーブルによる当たり判定よりも高い当たり確率であって、時短作動時当たり判定テーブルによって判断された変動時間は非時短作動時当たり判定テーブルによって判断された変動時間よりも短いものであるか、時短作動時当たり判定テーブルによる当たり判定は前記非時短作動時当たり判定テーブルによる当たり判定よりも高い当たり確率であって、時短作動時当たり判定テーブルによって判断された変動時間は非時短作動時当たり判定テーブルによって判断された変動時間と同一であるか、または、時短作動時当たり判定テーブルによる当たり判定は前記非時短作動時当たり判定テーブルによる当たり判定と同じ当たり確率であって、時短作動時当たり判定テーブルによって判断された変動時間よりも短いものであるか、のいずれかである。

【0340】

なお、「時短遊技状態」は時短遊技状態制御手段によって制御された状態をいい、「非時短遊技状態」は非時短遊技状態制御手段によって制御された状態をいう。

【0341】

また、「普通図柄抽選手段による当選が容易」とは普通図柄抽選手段 500 による抽選において変動時間が非時短遊技状態時よりも短くなるものを含む。また、普通図柄抽選手段 500 による抽選において変動時間が非時短遊技状態時よりも短くなることに代えて、普通図柄抽選手段 500 による抽選において当たりへの当選確率が非時短遊技状態時よりも高くなるものでもよい。また、普通図柄抽選手段 500 による抽選において変動時間が非時短遊技状態時よりも短くなるとともに、普通図柄抽選手段 500 による抽選において当たりへの当選確率が非時短遊技状態時よりも高くなるものでもよい。すなわち、普通図柄抽選手段 500 による一定時間あたりの抽選回数または当選確率が高くなる様のものであればよい。

【0342】

[手段6]

手段2から手段4のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記第1始動口は、前記演出表示手段の下側に配置されるものであり、

前記第2始動口は、前記演出表示手段の下側に配置される前記第1始動口の下側に近接して配置されて遊技球の受け入れが困難な閉状態と当該閉状態よりも遊技球の受け入れが容易な開状態との間で開閉動作可能な開閉片を有する下始動口と、前記演出表示手段の下部前面に設けられて前記演出表示手段周りの一部に設けられた進入口から進入した遊技球を転動させた後に該遊技球を前記演出表示手段の下方に放出する棚板に設けられた棚始動口とを有するものであり、

前記開閉片の開閉動作を実行可能な開閉片開閉実行手段と、

遊技球が通過可能な通過口と、

遊技球が前記通過口を通過したことを検出する通過口検出手段と、

前記通過口検出手段による遊技球の検出に応じて前記開閉片を開状態にする当たりおよび前記開閉片を閉状態に維持する外れを少なくとも抽選結果に含む抽選を行う普通図柄抽選手段と、

前記普通図柄抽選手段による当選が困難な状態に制御可能とする非時短遊技状態制御手段と、

10

20

30

40

50

前記普通図柄抽選手段による当選が前記非時短遊技状態よりも容易な状態に制御可能とする時短遊技状態制御手段とを備えることを特徴とする。

【0343】

これによれば、第1始動口（上始動口61）は、演出表示手段（画像表示装置59）の下側に配置される。第2始動口は、演出表示手段（画像表示装置59）の下側に配置される第1始動口の下側に近接して配置されて遊技球の受け入れが困難な閉状態と当該閉状態よりも遊技球の受け入れが容易な開状態との間で開閉動作可能な開閉片（可動片63）を有する下始動口62と、演出表示手段の下部前面に設けられて演出表示手段周囲の一部に設けられた進入口（第1棚板溝入口95）から進入した遊技球を転動させた後に該遊技球を演出表示手段の下方に放出する棚板に設けられた棚始動口64とを含む。手段6の遊技機には、開閉片の開閉動作を実行可能な開閉片開閉実行手段（下始動口開閉実行手段508）と、遊技球が通過可能な通過口65と、遊技球が前記通過口を通過したことを検出する通過口検出手段（通過センサ332）と、通過口検出手段による遊技球の検出に応じて前記開閉片を開状態にする当たりおよび前記開閉片を閉状態に維持する外れを少なくとも抽選結果に含む抽選を行う普通図柄抽選手段500と、普通図柄抽選手段500による当選が困難な状態に制御可能とする非時短遊技状態制御手段と、普通図柄抽選手段500による当選が非時短遊技状態よりも容易な状態に制御可能とする時短遊技状態制御手段とが含まれる。

10

【0344】

これによると、下始動口62に関しては、時短遊技状態および非時短遊技状態を設け、非時短遊技状態のときには、遊技球の受け入れが困難となり、第2留保手段による留保がされにくい。すなわち、こうした非時短遊技状態を設けることにより、この非時短遊技状態では留保数の上限が増えたかのような上述の留保演出表示はあまり行われないこととなり、上述の留保演出表示に特別性（特殊性）を持たせることができるようになる。このため、非時短遊技状態において遊技球が下始動口62に受け入れられて留保上限が増えたように思える上述の留保演出表示が行われたときには、遊技者に困難を乗り越えた達成感を与えることができる。また、困難を達成したのだから、特別図柄抽選手段520による抽選に当選しやすいのではないかという期待感を遊技者に抱かせることもできる。また、棚始動口64についても同様、棚板90という特殊な位置に設けられるため、この棚始動口95への入賞が特別なものであるという印象を遊技者に与えることができ、特別図柄抽選手段520による抽選に当選しやすいのではないかという期待感も遊技者に与えることができる。さらに、従来の遊技機では始動口が2つ設けられるのが通常のところ、上記構成によれば始動口が3つあるため、始動口の数が増加しているという点においても、遊技者に入賞の機会を多く与えることとなり、興趣の向上を図ることができる。

20

30

【0345】

[手段7]

手段5または手段6のいずれか一つの遊技機において、

前記演出表示制御手段は、前記抽選手段の抽選結果を、前記抽選結果演出表示領域に所定の態様で演出表示制御を行った後に表示制御し、

40

前記所定の態様には、少なくとも当たり演出、通常外れ演出およびリーチ外れ演出が含まれ、

前記非時短遊技状態中に前記第2留保手段によって留保された抽選結果を表示制御するときは、前記当たり演出または前記リーチ外れ演出を表示制御することを特徴とする。

【0346】

これによると、非時短遊技状態中には、第2留保手段532によって留保された抽選結果の演出表示は、前記当たり演出または前記リーチ外れ演出が表示制御される。すなわち、非時短遊技状態中は第2留保手段532によって留保された抽選結果の演出表示は、通常外れ演出とならない。この通常外れ演出は、遊技者が当たりの期待感を抱きにくい態様の演出である。換言すれば、第2留保手段により留保された抽選結果の表示が通常外れ演出とならない上記構成によれば、遊技者は、第2留保手段により留保された抽選結果、す

50

なわち上記第2始動口への遊技球の入賞に基づく抽選結果が遊技者にとって有利なものではないかと期待することとなり、更なる興趣の向上を図ることができるようになる。

【0347】

なお、ここで「当たり演出」とは、特別図柄抽選手段520による抽選結果が当たりである場合に行われる演出である。また、「通常外れ演出」とは、特別図柄抽選手段520による抽選結果が外れである場合に行われ、遊技者にとって当たりの期待の低い演出である。また、「リーチ外れ演出」とは、特別図柄抽選手段520による抽選結果が外れである場合に行われ、遊技者にとって当たりの期待の高い演出である。

【0348】

[手段8]遊技領域が形成され、当該遊技領域に向けて遊技球が打ち込まれる遊技盤と、前記遊技盤の遊技領域に配置され、遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ可能な第1始動口と、遊技球が前記第1始動口に受け入れられたことを検出する第1始動検出手段と、

前記遊技盤の遊技領域に配置され、遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ可能な第2始動口と、

遊技球が前記第2始動口に受け入れられたことを検出する第2始動検出手段と、

前記遊技盤に配置され、各種演出が表示される演出表示手段と、

少なくとも遊技結果に関連する制御を統括して行う主制御基板と、

前記主制御基板から送信されるコマンドに基づいて遊技結果に影響を与えない所定の演出を統括して行う周辺制御基板と、を備え、

前記主制御基板が、

前記第1始動検出手段または前記第2始動検出手段による遊技球の検出後、抽選開始条件の成立に応じて所定の抽選を行う抽選手段と、

前記第1始動検出手段による遊技球の検出後、前記抽選開始条件の成立までの間、前記抽選手段による抽選結果の表示を第1の上限値内で留保可能な第1留保手段と、

前記第2始動検出手段による遊技球の検出後、前記抽選開始条件の成立までの間、前記抽選手段による抽選結果の表示を第2の上限値内で留保可能な第2留保手段と、

前記第1留保手段および前記第2留保手段により留保される抽選結果の表示についてその留保順を記憶する第1の留保順記憶手段と、

前記第1始動検出手段による検出を表す第1始動口入賞コマンド、前記第2始動検出手段による検出を表す第2始動口入賞コマンド、少なくとも前記抽選開始条件の成立に応じて前記抽選手段による抽選が開始されたことを表す変動開始コマンドを前記周辺制御基板に送信するコマンド送信手段と、

前記抽選手段による抽選の結果が、所定の結果であるときに、遊技者に有利な特別遊技状態を付与する特別遊技状態付与手段と、を備え、

前記第1始動検出手段による遊技球の検出に応じて前記抽選手段により行われた抽選結果および前記第2始動検出手段による遊技球の検出に応じて前記抽選手段により行われた抽選結果を、前記第1の留保順記憶手段に記憶される留保順に従って前記遊技盤に配設される第1抽選結果表示手段および第2抽選結果表示手段により表示し、前記演出表示手段は、

前記第1抽選結果表示手段および前記第2抽選結果表示手段に表示される抽選結果を、所定の態様で演出表示を行ったのちに表示可能な抽選結果演出表示領域と、前記第1留保手段および前記第2留保手段による留保に関連する演出を表示可能な留保演出表示領域と、を少なくとも有し、前記周辺制御基板が、前記演出表示手段における演出表示の態様を制御する演出表示制御手段と、前記主制御基板から送信される前記第1始動口入賞コマンドの受信数を前記第1の上限値内でカウントして加算記憶するとともに、前記主制御基板から送信される第1留保手段による抽選結果の表示の変動開始コマンドの受信数をカウントして減算記憶する第1留保数カウント手段と、前記主制御基板から送信される前記第2始動口入賞コマンドの受信数を前記第2の上限値内でカウントして加算記憶するとともに、前記主制御基板から送信される第2留保手段の抽選結果の表示の変動開始コマンドの受

10

20

30

40

50

信数をカウントして減算記憶する第2留保数カウント手段と、前記第1留保数カウント手段にカウントされた前記第1始動口入賞コマンドおよび前記第2留保数カウント手段にカウントされた前記第2始動口入賞コマンドの受信順を留保順として所定の値まで記憶する第2の留保順記憶手段と、を備え、

前記演出表示制御手段が、

前記第2留保数カウント手段に記憶される第2留保数がゼロのときは前記第1の上限値を前記留保演出表示領域に表示される第3の絵柄の数により認識可能に表示制御し、

前記第2留保数カウント手段に記憶される第2留保数が1以上のときは、前記第1の上限値と前記第2の上限値内の所定値とを合算した値を前記留保演出表示領域に表示される前記第3の絵柄の数により認識可能に表示制御するとともに、

前記第1留保数カウント手段および第2留保数カウント手段に記憶される第1留保数および第2留保数に応じて、前記第1の絵柄および前記第2の絵柄を、前記第3の絵柄に関連付けて前記第2の留保順記憶手段に記憶される留保順に従って表示制御することを特徴とする。

【0349】

第1始動口（上始動口61）に遊技球が受け入れられると、第1始動検出手段（上始動口センサ334）によって検出される。第2始動口（下始動口62または棚始動口64）に遊技球が受け入れられると、第2始動検出手段（下始動口センサ336または棚始動口センサ338）によって検出される。演出表示手段（画像表示装置59）には各種演出が表示される。主制御基板310では少なくとも遊技結果に関連する制御が統括しておこなわれる。周辺制御基板402では遊技結果に影響を与えない所定の演出が統括して行われる。主制御基板310は、抽選手段（特別図柄抽選手段520）、第1留保手段530、第2留保手段532、第1の留保順記憶手段（留保順記憶手段533）、コマンド送信手段546および特別遊技状態付与手段（大当たり遊技状態発生手段540）を備える。第1始動検出手段または第2始動検出手段による遊技球の検出後抽選開始条件が成立すると、抽選手段によって所定の抽選が行われる。第1始動検出手段による遊技球の検出後、抽選開始条件の成立までの間、第1留保手段530により抽選手段による抽選結果の表示が第1の上限値内で留保される。第2始動検出手段による遊技球の検出後、抽選開始条件の成立までの間、第2留保手段532により抽選手段による抽選結果の表示が第2の上限値内で留保される。第1留保手段530および第2留保手段532による抽選結果の表示の留保の順は第1の留保順記憶手段により記憶される。第1始動検出手段による検出を表す第1始動口入賞コマンド（上始動口入賞コマンド）、第2始動検出手段による検出を表す第2始動口入賞コマンド（棚・下始動口入賞コマンド）、少なくとも前記抽選開始条件の成立に応じて前記抽選手段による抽選が開始されたことを表す変動開始コマンドはコマンド送信手段546により周辺制御基板402に送信される。第1抽選結果表示手段（第1特別図柄表示装置852）および第2抽選結果表示手段（第2特別図柄表示装置853）により表示される抽選結果が所定の結果であるときは特別遊技状態付与手段により遊技者に有利な特別遊技状態が付与される。第1始動検出手段による遊技球の検出に応じて抽選手段により行われた抽選結果および第2始動検出手段による遊技球の検出に応じて抽選手段により行われた抽選結果は、第1の留保順記憶手段（留保順記憶手段533）に記憶される留保順に従って前記遊技盤に配設される第1抽選結果表示手段および第2抽選結果表示手段により表示される。第1抽選結果表示手段および第2抽選結果表示手段に表示される抽選結果は、所定の態様で演出表示を行ったのちに演出表示手段内の抽選結果演出表示領域100に表示される。第1留保手段530および第2留保手段532による留保に関連する演出は演出表示手段に含まれる留保演出表示領域99に表示される。周辺制御基板402は演出表示制御手段（画像制御手段450）、第1留保数カウント手段427、第2留保数カウント手段428、第2の留保順記憶手段（留保順序記憶手段424）が備えられている。演出表示手段（画像表示装置59）における演出表示の態様は演出表示制御手段により制御される。第1留保カウント手段427により主制御基板310から送信される第1始動口入賞コマンド（上始動口入賞コマンド）の受信数は第1の上限値内でカウン

10

20

30

40

50

トして加算記憶されるとともに、前記主制御基板 310 から送信される第 1 留保手段 530 により留保された抽選結果の表示を開始する変動開始コマンドの受信数はカウントして減算記憶される。第 2 留保数カウント手段 428 により主制御基板 310 から送信される第 2 始動口入賞コマンド（棚・下始動口入賞コマンド）の受信数は第 2 の上限値内でカウントして加算記憶されるとともに、主制御基盤 310 から送信される第 2 留保手段 532 を消化した変動開始コマンドの受信数はカウントして減算記憶される。第 1 留保数カウント手段 427 にカウントされた第 1 始動口入賞コマンド（上始動口入賞コマンド）および第 2 留保数カウント手段 428 にカウントされた第 2 始動口入賞コマンド（棚・下始動口入賞コマンド）の受信順は留保順として所定の値まで第 2 の留保順記憶手段（留保順序記憶手段 424）により記憶される。演出表示制御手段（画像製御手段 450）により、第 1 留保数カウント手段 427 および第 2 留保数カウント手段 428 に記憶される第 1 留保数および第 2 留保数とが、第 1 の絵柄（第 1 留保演出絵柄 862）および第 2 の絵柄（第 2 留保演出絵柄 863）を第 2 の留保順記憶手段に記憶される留保順に従って表示制御される。第 2 留保数カウント手段 428 に記憶される第 2 留保数がゼロのときは、演出表示制御手段により第 1 の上限値を留保演出表示領域に表示される第 3 の絵柄（留保上限枠絵柄 861）の数で認識可能に表示される。第 2 留保数カウント手段 428 に記憶される第 2 留保数が 1 以上のときは、演出表示制御手段により第 1 の上限値と第 2 の上限値内の所定値とを合算した値が留保演出表示領域に表示される第 3 の絵柄の数により認識可能に表示される。

10

【0350】

20

これによると、第 1 始動検出手段による遊技球の検出に応じて抽選手段により行われた抽選結果の表示および第 2 始動検出手段による遊技球の検出に応じて抽選手段により行われた抽選結果の表示が、第 2 の留保順記憶手段に記憶される留保順に従って遊技盤に配設される第 1 抽選結果表示手段および第 2 抽選結果表示手段により表示される。したがって、同時に複数の抽選結果が表示されることがないので、遊技者にとって遊技内容がわかりやすいものとなる。

【0351】

30

また、第 2 留保手段 532 により抽選結果の表示が留保されると、留保演出表示領域 99 に表示される第 3 の絵柄（留保上限枠絵柄 861）の数が、第 1 の上限値から第 1 の上限値と第 2 の上限値内の所定値とを合算した数に変化するため、遊技者は留保できる上限が増えたと感じるようになる。特に、第 1 留保手段 530 による抽選結果の表示の留保数が第 1 の上限値に達して、第 3 の絵柄と第 1 の絵柄（第 1 留保演出絵柄 862）および第 2 の絵柄（第 2 留保演出絵柄 863）とが同数表示されているときに第 2 留保手段 532 による留保がなされた場合には、第 3 の絵柄により表示されていた留保の上限値を超えて留保されたかのような印象を遊技者に強く与えることができる。このため、こうした留保表示演出を通じて遊技者にインパクトを与え、興趣の向上を図ることができるようになる。

40

【0352】

また、これによると、留保順に関する情報が主制御基板 310 から周辺制御基板 402 に送信されることなしに、留保演出表示領域 99 に留保順が表示される。主制御基板 310 は、遊技の結果に影響を与える制御を行っているため、その負荷は少ないほうが望ましい。手段 8 の遊技機は主制御基板 310 が留保順に関する情報を出力することなく、留保演出表示領域 99 に留保順を表示することができる。したがって、主制御基板 310 に新たな負荷をかけることなく、遊技者にとって遊技内容がわかりやすいものとすることができます。

40

【0353】

[手段 9] 手段 8 に記載の遊技機において、

前記コマンド送信手段は、

前記第 1 始動口入賞コマンド、前記第 2 始動口入賞コマンド、および前記変動開始コマンドに加えて、前記第 1 留保手段により留保される抽選結果の表示の数を表す第 1 留保数コマンドおよび第 2 留保手段により留保される抽選結果の表示の数を示す第 2 留保数コマ

50

ンドを前記周辺制御基板に送信するものであって、前記演出表示制御手段は、

前記第1の絵柄および第2の絵柄を表示するにあたって、前記第1留保数コマンドおよび前記第2留保数コマンドそれぞれにより示される留保数と前記第1留保数カウント手段および前記第2留保数カウント手段に記憶される前記第1留保数および第2留保数とが一致するか否かを判断し、一致するときには、前記第1留保数カウント手段および前記第2留保数カウント手段に記憶される第1留保数および第2留保数に基づき前記第1の絵柄および第2の絵柄を表示し、一致しないときには、前記第1留保数コマンドおよび前記第2留保数コマンドそれぞれにより示される留保数に基づき前記第1の絵柄および第2の絵柄を表示することを特徴とする。

【0354】

これによると、コマンド送信手段546により第1始動口入賞コマンド（上始動口入賞コマンド）、第2始動口入賞コマンド（棚・下始動口入賞コマンド）、および変動開始コマンド（変動演出パターンコマンド）に加えて、第1留保手段により留保される抽選結果の表示の数を表す第1留保数コマンドおよび第2留保手段により留保される抽選結果の表示の数を示す第2留保数コマンドが主制御基板310から周辺制御基板402に送信される。そして、主制御基板310から送信された第1留保数コマンドおよび第2留保数コマンドにより示される留保数と第1留保数カウント手段427および第2留保数カウント手段428に記憶される第1留保数および第2留保数とを比較して、両者が一致するときには、周辺制御基板402に設けられた第1留保数カウント手段427および第2留保数カウント手段428に記憶される第1留保数および第2留保数に応じて第1の絵柄（第1留保演出絵柄862）および第2の絵柄（第2留保演出絵柄863）を第2の留保順記憶手段（留保順序記憶手段424）に記憶される留保順に従って表示制御される。主制御基板310および周辺制御基板402の処理が正常に行われれば、主制御基板310から送信された第1留保数コマンドおよび第2留保数コマンドにより示される留保数と第1留保数カウント手段427および第2留保数カウント手段428に記憶される第1留保数および第2留保数とは一致する。したがって、処理が正常である場合には、第1留保数、第2留保数および留保順が周辺制御基盤402の演出表示制御手段により演出表示手段に表示されるので、「複合機」であっても遊技者から見た遊技内容がわかりやすいものとなる。

【0355】

また、これによると、主制御基板310から送信された第1留保数コマンドおよび第2留保数コマンドにより示される留保数と第1留保数カウント手段427および第2留保数カウント手段428に記憶される第1留保数および第2留保数とを比較して、両者が一致しないときには、主制御基板310から送信された第1留保数コマンドおよび第2留保数コマンドにより示される留保数に応じた第1の絵柄（第1留保演出絵柄862）および第2の絵柄（第2留保演出絵柄863）を表示制御される。主制御基板310から送信された第1留保数コマンドおよび第2留保数コマンドにより示される留保数と第1留保数カウント手段427および第2留保数カウント手段428に記憶される第1留保数および第2留保数とが一致しない場合とは、主制御基板310または周辺制御基板402の処理が正常に行われなかった場合やノイズの混入があった場合である。したがって、この場合に処理の信頼度が周辺制御基板402より高い主制御基板310から送信された第1留保数コマンドおよび第2留保数コマンドにより示される留保数に応じた第1の絵柄（第1留保演出絵柄862）および第2の絵柄（第2留保演出絵柄863）を表示制御されることで、第1留保数および第2留保数の表示に対する信頼度が増す。第1留保数および第2留保数はいまだ表示されていない抽選結果の表示数であり、この抽選結果の表示は大当たりになるか否かを表示するものであるので遊技者にとって重要な表示である。したがって、第1留保数および第2留保数の表示がより信頼できるものとなることで遊技者の遊技内容に対する信頼感が増し、遊技者の興趣の低下を抑止できる。

【0356】

[手段10]

手段8または手段9のいずれか一つの遊技機において、

10

20

30

40

50

前記第2の上限値内の所定値が、前記第2留保手段により留保されている前記抽選手段による抽選結果の表示の数であることを特徴とする。

【0357】

これによれば、第2留保手段532により留保されている抽選結果の表示の数がゼロのときは、演出表示制御手段（画像制御手段450）によって第1の上限値と同数の第3の絵柄（留保上限枠絵柄861）が認識可能に表示される。他方、第2留保手段532により留保されている抽選結果の表示の数が1以上のときは、演出表示制御手段（画像制御手段450）によって第1の上限値と第2留保手段532により留保されている抽選結果の表示の数とを合算した数の第3の絵柄が表示制御される。

【0358】

これによると、第2始動口（下始動口62または棚始動口64）に遊技球が受け入れられるたび、これに対応して第3の絵柄が一つずつ増えるため、第2始動口へ遊技球が受け入れられるたびに、留保上限が1つずつ増えているかのような印象を遊技者に与えることができる。したがって、遊技者は第2始動口へ遊技球を入賞させることに、よりいっそうの楽しみを覚えることとなり、遊技者の興趣をさらに向上させることができる。

【0359】

また、これによると、第2留保手段532による留保数の分だけ第3の絵柄の数が増加されて、その留保数の分だけ第2の絵柄（第2留保演出絵柄863）が表示されるようになる。さらに、第1留保手段530による留保数が増えても、第3の絵柄の数は増えない。そこで、第1の絵柄および第2の絵柄と対応していない第3の絵柄の数は常に第1留保手段530により留保可能な残り数を示すこととなる。遊技者は第1留保手段530により留保可能な残り数を常に認識することができるようになり、こうした点においても遊技者から見た遊技内容をわかりやすいものとすることができます。

【0360】

[手段11]

手段8から手段10のいずれか一つの遊技機において、

前記第2の絵柄が前記第1の絵柄よりも目立つ態様であることを特徴とする。

【0361】

これによると、第2の絵柄（第2留保演出絵柄863）が第1の絵柄（第1留保演出絵柄862）よりも目立つ態様であるので、第2留保手段532により留保されている抽選結果が遊技者にとって有利なものではないかと期待を抱く。したがって、遊技者は第2留保手段532による抽選結果が演出表示されるときに、特別遊技状態（大当たり）になるのではないかと期待する。これにより、更に遊技者の興趣を高められる。

【0362】

なお、ここで「目立つ態様」とは、大きさ、色彩、模様、輝度またはこれらの組み合わせが、第1の絵柄（第1留保演出絵柄862）よりも第2の絵柄（第2留保演出絵柄863）のほうがきわどって見える態様であることをいう。すなわち、遊技者が第1の絵柄（第1留保演出絵柄862）よりも第2の絵柄（第2留保演出絵柄863）に注意を引く態様であることをいう。

【0363】

[手段12]

手段8から手段11のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記第2始動口は、遊技球の受け入れが困難な閉状態と当該閉状態よりも遊技球の受け入れが容易な開状態との間で開閉動作可能な開閉片を有するものであって、

前記開閉片の開閉動作を実行可能な開閉片開閉実行手段と、

遊技球が通過可能な通過口と、

遊技球が前記通過口を通過したことを検出する通過口検出手段と、

前記通過口検出手段による遊技球の検出に応じて前記開閉片を開状態にする当たりおよび前記開閉片を閉状態に維持する外れを少なくとも抽選結果に含む抽選を行う普通図柄抽選手段と、

10

20

30

40

50

前記普通図柄抽選手段による当選が困難な非時短遊技状態に制御可能とする非時短遊技状態制御手段と、

前記普通図柄抽選手段による当選が前記非時短遊技状態よりも容易な時短遊技状態に制御可能とする時短遊技状態制御手段とを更に備えることを特徴とする。

【0364】

これによれば、遊技球が通過口65を通過すると、通過口検出手段（通過センサ332）により検出される。通過口検出手段により検出されると、普通図柄抽選手段500により抽選される。普通図柄抽選手段500による抽選結果が当たりの場合、開閉片開閉実行手段（下始動口開閉実行手段508）により開閉片（可動片63）が開状態にされる。開閉片が開状態とされると第2始動口（下始動口62）による遊技媒体の受け入れが容易となる。普通図柄抽選手段500による抽選結果が外れの場合、開閉片（可動片63）は閉状態が維持される。開閉片（可動片63）が閉状態に維持されると第2始動口（下始動口62）による遊技媒体の受け入れが困難となる。非時短遊技状態であるときは非時短遊技状態制御手段によって普通図柄抽選手段500による当選が困難に制御される。これにより、開閉片（可動片63）が閉状態に維持されやすいので、第2始動口（下始動口62）への遊技球の受け入れが困難となる。したがって、非時短遊技状態のときは第2始動口（下始動口62）が第1始動口（上始動口61）よりも遊技球を受け入れ困難となる。一方、時短遊技状態であるときは時短遊技状態制御手段によって非時短遊技状態の時よりも普通図柄抽選手段500による当選が容易に制御される。したがって、開閉片（可動片63）が開状態になりやすいので、第2始動口（下始動口62）への遊技球の受け入れが容易となる。したがって、時短遊技状態のときは第2始動口（下始動口62）が第1始動口（上始動口61）よりも遊技球を受け入れ容易となる。

10

20

30

40

【0365】

これによると、時短遊技状態および非時短遊技状態を設け、非時短遊技状態のときには、第2始動口（下始動口62）への遊技球の受け入れが困難となり、第2留保手段532による留保がされにくい。すなわち、こうした非時短遊技状態を設けることにより、この非時短遊技状態では留保数の上限が増えたかのような上述の留保演出表示はあまり行われないこととなり、上述の留保演出表示に特別性（特殊性）を持たせることができるようになる。このため、非時短遊技状態において遊技球が第2始動口に受け入れられて留保上限が増えたように思える上述の留保演出表示が行われたときには、遊技者に困難を乗り越えた達成感を与えることができる。また、困難を達成したのだから、特別図柄抽選手段520による抽選に当選しやすいのではないかという期待感を遊技者に抱かせることもできる。したがって、非時短遊技状態を設けることにより、遊技者の興味を更に向上させることができる。

【0366】

また、時短遊技状態のときは第2始動口（下始動口62）への遊技球の受け入れが非時短遊技状態のときに比べて容易となるため、留保上限が増えたかのような演出が非時短遊技状態よりも多く行われる。したがって、遊技者は時短遊技状態が有利な遊技状態であると強く認識できる。時短遊技状態は、例えば特別遊技状態（大当たり）終了時に遊技者にとって有利な遊技状態を発生させることで、大当たりが終了した後にも遊技者の遊技に対する継続意欲を維持させることができる。このような場合に、時短遊技状態を遊技者がより有利に感じじうことができる上記演出は、遊技者の継続意欲をよりいっそう維持することができる。

【0367】

なお、「時短遊技状態制御手段」は、以下の一連の手段および動作を制御可能な手段である。普通図柄抽選手段500において時短判断手段504により時短遊技状態と判断されると、乱数発生手段502により取得され普通図柄用留保手段506により留保された乱数を時短作動時当たり判定テーブルにより判断する。また、時短判断手段504により時短遊技状態と判断されると、時短作動時当たり判定テーブルにより普通図柄の変動時間が判断される。これにより、普通図柄抽選手段500の判定結果が当たりであった場合は

50

、変動時間経過後、普通図柄表示制御手段 510 により普通図柄表示装置 856 に当たり判定結果を表示するとともに、下始動口開閉実行手段 508 により下始動口ソレノイド 348 の駆動操作が行われる。これにより、一対の可動片 63 の開閉動作が行われる。なお、普通図柄抽選手段 500 の判定結果が外れであった場合は、変動時間経過後、普通図柄表示制御手段 510 により普通図柄表示装置 856 に外れ判定結果を表示し、下始動口ソレノイド 348 の駆動操作および一対の可動片 63 が開閉動作は行われない。

【0368】

また、「非時短遊技状態制御手段」は、以下の一連の手段および動作を制御可能な手段である。普通図柄抽選手段 500 において時短判断手段 504 により非時短遊技状態と判断されると、乱数発生手段 502 により取得され普通図柄用留保手段 506 により留保された乱数を非時短作動時当たり判定テーブルにより判断する。また、時短判断手段 504 により非時短遊技状態と判断されると、非時短作動時当たり判定テーブルにより普通図柄の変動時間が判断される。これにより、普通図柄抽選手段 500 の判定結果が当たりであった場合は、変動時間経過後、普通図柄表示制御手段 510 により普通図柄表示装置 856 に当たり判定結果を表示するとともに、下始動口開閉実行手段 508 により下始動口ソレノイド 348 の駆動操作が行われる。これにより、一対の可動片 63 が開閉動作が行われる。なお、普通図柄抽選手段 500 の判定結果が外れであった場合は、変動時間経過後、普通図柄表示制御手段 510 により普通図柄表示装置 856 に外れ判定結果を表示し、下始動口ソレノイド 348 の駆動操作および一対の可動片 63 が開閉動作は行われない。

【0369】

ここで、前記時短作動時当たり判定テーブルによる当たり判定は前記非時短作動時当たり判定テーブルによる当たり判定よりも高い当たり確率であって、時短作動時当たり判定テーブルによって判断された変動時間は非時短作動時当たり判定テーブルによって判断された変動時間よりも短いものであるか、時短作動時当たり判定テーブルによる当たり判定は前記非時短作動時当たり判定テーブルによる当たり判定よりも高い当たり確率であって、時短作動時当たり判定テーブルによって判断された変動時間は非時短作動時当たり判定テーブルによって判断された変動時間と同一であるか、または、時短作動時当たり判定テーブルによる当たり判定は前記非時短作動時当たり判定テーブルによる当たり判定と同じ当たり確率であって、時短作動時当たり判定テーブルによって判断された変動時間は非時短作動時当たり判定テーブルによって判断された変動時間よりも短いものであるか、のいずれかである。

【0370】

なお、「時短遊技状態」は時短遊技状態制御手段によって制御された状態をいい、「非時短遊技状態」は非時短遊技状態制御手段によって制御された状態をいう。

【0371】

また、「普通図柄抽選手段による当選が容易」とは普通図柄抽選手段 500 による抽選において変動時間が非時短遊技状態時よりも短くなるものを含む。また、普通図柄抽選手段 500 による抽選において変動時間が非時短遊技状態時よりも短くなることに代えて、普通図柄抽選手段 500 による抽選において当たりへの当選確率が非時短遊技状態時よりも高くなるものでもよい。また、普通図柄抽選手段 500 による抽選において変動時間が非時短遊技状態時よりも短くなるとともに、普通図柄抽選手段 500 による抽選において当たりへの当選確率が非時短遊技状態時よりも高くなるものでもよい。すなわち、普通図柄抽選手段 500 による一定時間あたりの抽選回数または当選確率が高くなる態様のものであればよい。

【0372】

[手段 13]

手段 8 から手段 12 のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記第 1 始動口は、前記演出表示手段の下側に配置されるものであり、
前記第 2 始動口は、前記演出表示手段の下側に配置される前記第 1 始動口の下側に近接して配置されて遊技球の受け入れが困難な閉状態と当該閉状態よりも遊技球の受け入れが

10

20

30

40

50

容易な開状態との間で開閉動作可能な開閉片を有する下始動口と、前記演出表示手段の下部前面に設けられて前記演出表示手段周りの一部に設けられた進入口から進入した遊技球を転動させた後に該遊技球を前記演出表示手段の下方に放出する棚板に設けられた棚始動口とを有するものであり、

前記開閉片の開閉動作を実行可能な開閉片開閉実行手段と、
遊技球が通過可能な通過口と、
遊技球が前記通過口を通過したことを検出する通過口検出手段と、
前記通過口検出手段による遊技球の検出に応じて前記開閉片を開状態にする当たりおよび前記開閉片を閉状態に維持する外れを少なくとも抽選結果に含む抽選を行う普通図柄抽選手段と、

前記普通図柄抽選手段による当選が困難な状態に制御可能とする非時短遊技状態制御手段と、

前記普通図柄抽選手段による当選が前記非時短遊技状態よりも容易な状態に制御可能とする時短遊技状態制御手段とを備えることを特徴とする。

【0373】

これによれば、第1始動口（上始動口61）は、演出表示手段（画像表示装置59）の下側に配置される。第2始動口は、演出表示手段（画像表示装置59）の下側に配置される第1始動口の下側に近接して配置されて遊技球の受け入れが困難な閉状態と当該閉状態よりも遊技球の受け入れが容易な開状態との間で開閉動作可能な開閉片（可動片63）を有する下始動口62と、演出表示手段の下部前面に設けられて演出表示手段周りの一部に設けられた進入口（第1棚板口入口95）から進入した遊技球を転動させた後に該遊技球を演出表示手段の下方に放出する棚板に設けられた棚始動口64とを含む。手段13の遊技機には、開閉片の開閉動作を実行可能な開閉片開閉実行手段（下始動口開閉実行手段508）と、遊技球が通過可能な通過口65と、遊技球が前記通過口を通過したことを検出する通過口検出手段（通過センサ332）と、通過口検出手段による遊技球の検出に応じて前記開閉片を開状態にする当たりおよび前記開閉片を閉状態に維持する外れを少なくとも抽選結果に含む抽選を行う普通図柄抽選手段500と、普通図柄抽選手段500による当選が困難な状態に制御可能とする非時短遊技状態制御手段と、普通図柄抽選手段500による当選が非時短遊技状態よりも容易な状態に制御可能とする時短遊技状態制御手段とが含まれる。

【0374】

これによると、下始動口62に関しては、時短遊技状態および非時短遊技状態を設け、非時短遊技状態のときには、遊技球の受け入れが困難となり、第2留保手段による留保がされにくい。すなわち、こうした非時短遊技状態を設けることにより、この非時短遊技状態では留保数の上限が増えたかのような上述の留保演出表示はあまり行われないこととなり、上述の留保演出表示に特別性（特殊性）を持たせることができるようになる。このため、非時短遊技状態において遊技球が下始動口62に受け入れられて留保上限が増えたように思える上述の留保演出表示が行われたときには、遊技者に困難を乗り越えた達成感を与えることができる。また、困難を達成したのだから、特別図柄抽選手段520による抽選に当選しやすいのではないかという期待感を遊技者に抱かせることもできる。また、棚始動口64についても同様、棚板90という特殊な位置に設けられるため、この棚始動口95への入賞が特別なものであるという印象を遊技者に与えることができ、特別図柄抽選手段520による抽選に当選しやすいのではないかという期待感も遊技者に与えることができる。さらに、従来の遊技機では始動口が2つ設けられるのが通常のところ、上記構成によれば始動口が3つあるため、始動口の数が増加しているという点においても、遊技者に入賞の機会を多く与えることとなり、興奮の向上を図ることができる。

【0375】

[手段14]

手段8から手段13のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記演出表示制御手段は、前記第1抽選結果表示手段および前記第2抽選結果表示手段

10

20

30

40

50

に表示される抽選結果を、前記抽選結果演出表示領域に所定の態様で演出表示制御を行った後に表示制御し、

前記所定の態様には、少なくとも当たり演出、通常外れ演出およびリーチ外れ演出が含まれ、

前記非時短遊技状態中に前記第2留保手段によって留保された抽選結果を表示制御するときは、前記当たり演出または前記リーチ外れ演出を表示制御することを特徴とする。

【0376】

これによると、非時短遊技状態中では、第2留保手段532によって留保された抽選結果の演出表示は、前記当たり演出または前記リーチ外れ演出が表示制御される。すなわち、非時短遊技状態中は第2留保手段532によって留保された抽選結果の演出表示は、通常外れ演出とならない。この通常外れ演出は、遊技者が当たりの期待感を抱きにくい態様の演出である。換言すれば、第2留保手段により留保された抽選結果の表示が通常外れ演出とならない上記構成によれば、遊技者は、第2留保手段により留保された抽選結果、すなわち上記第2始動口への遊技球の入賞に基づく抽選結果が遊技者にとって有利なものではないかと期待することとなり、更なる興趣の向上を図ることができるようになる。

10

【0377】

なお、ここで「当たり演出」とは、特別図柄抽選手段520による抽選結果が当たりである場合に行われる演出である。また、「通常外れ演出」とは、特別図柄抽選手段520による抽選結果が外れである場合に行われ、遊技者にとって当たりの期待の低い演出である。また、「リーチ外れ演出」とは、特別図柄抽選手段520による抽選結果が外れである場合に行われ、遊技者にとって当たりの期待の高い演出である。

20

【符号の説明】

【0378】

1 パチンコ機

30

2 外枠

3 本体枠

4 前面枠

5 遊技盤

6 下受板

7 ヒンジ機構

1 1 前枠体

1 2 遊技盤装着枠

1 3 機構装着体

1 4 外枠側ヒンジ具

1 5 本体枠側ヒンジ具

1 6 スピーカボックス部

1 7 スピーカ装着板

1 8 下部スピーカ

1 9 発射レール

3 0 下部前面板

40

3 1 下皿

3 2 操作ハンドル

3 3 灰皿

3 4 球排出レバー

3 6 ヒンジ機構

3 7 遊技領域

3 8 開口窓

3 9 窓枠

5 0 透明板

5 1 上皿

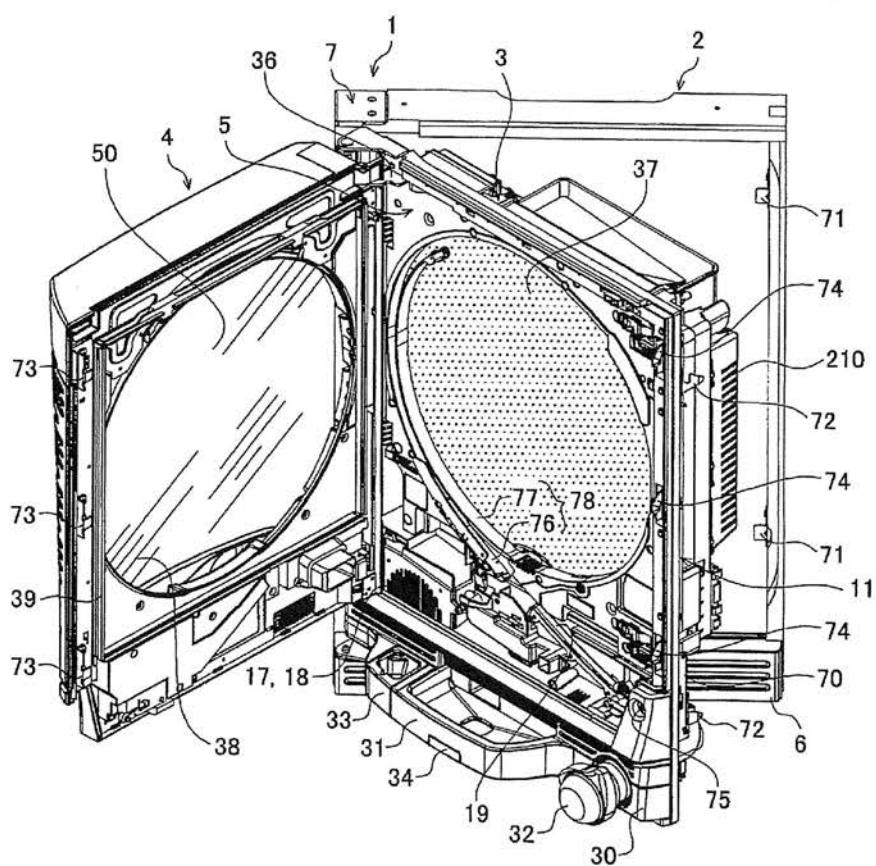
50

5 2	サイド装飾装置	
5 3	音響電飾装置	
5 4	サイド装飾体	
5 5	レンズ	
5 6	透明カバー体	
5 7	上部スピーカ	
5 8	スピーカカバー	
5 9	画像表示装置	
6 0	押しボタン	
6 1	上始動口	10
6 2	下始動口	
6 3	可動片	
6 4	棚始動口	
6 5	通過口	
6 6	第1大入賞口	
6 7	第2大入賞口	
7 0	施錠装置	
7 1	閉止具	
7 2	本体枠施錠フック	
7 3	閉止具	20
7 4	扉施錠フック	
7 5	シリンドー錠	
7 6	外レール	
7 7	内レール	
7 8	案内レール	
7 9	前構成部材	
8 0	一般入賞口	
8 1	一般入賞口	
8 2	一般入賞口	
8 3	キャラクタ役物装置	30
8 4	アウトロ	
8 5	図柄表示部	
8 6	当たり表示部	
8 7	15ラウンド大当たり用LED	
8 8	2ラウンド大当たり用LED	
8 9	小当たり用LED	
9 0	棚板	
9 1	第1棚板溝	
9 2	第2棚板溝	
9 3	上始動誘導路入口	40
9 4	上始動誘導路出口	
9 5	第1棚板溝入口	
9 6	第2棚板溝入口	
9 7	第1棚板案内路	
9 8	第2棚板案内路	
9 9	留保演出表示領域	
1 0 0	抽選結果演出表示領域	
1 2 8	球払出装置	
3 0 0	主基板	
3 1 0	主制御基盤	50

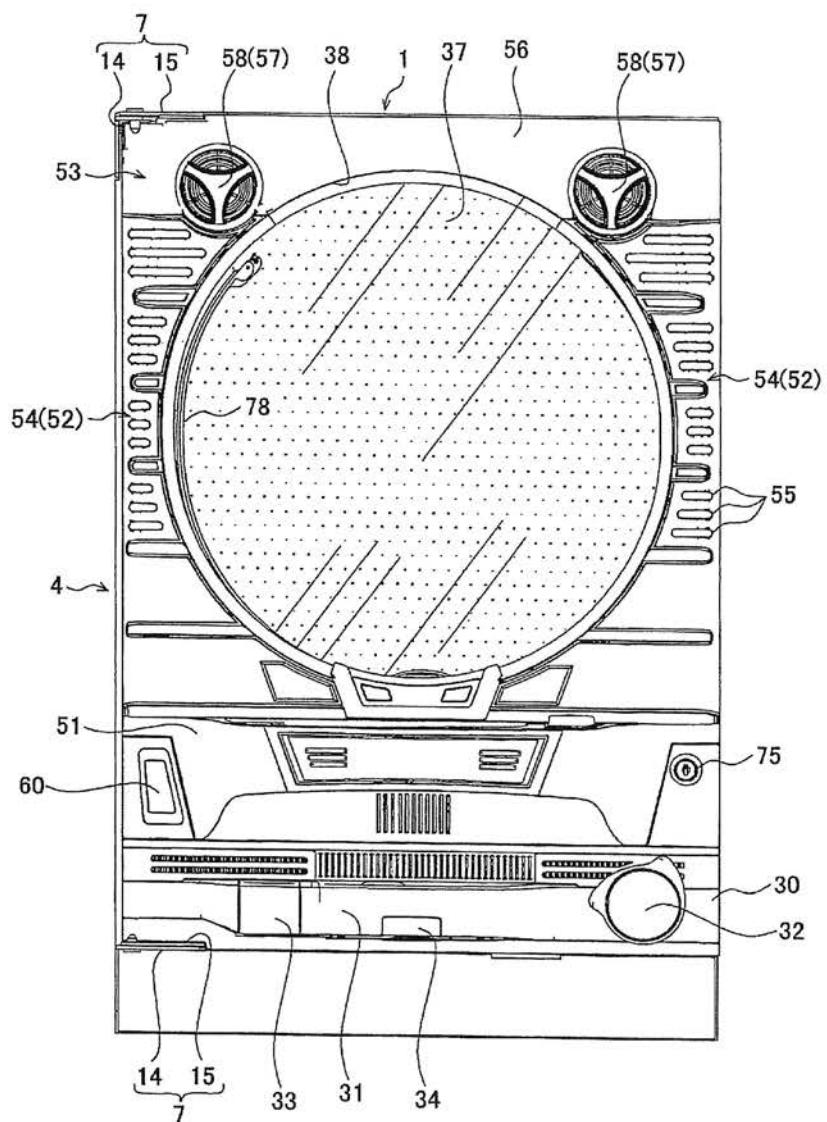
3 1 2	C P U	
3 1 4	R O M	
3 1 6	R A M	
3 2 0	払出制御基盤	
3 2 2	C P U	
3 2 4	R O M	
3 2 6	R A M	
3 3 0	パネル中継端子	
3 3 2	通過センサ	
3 3 4	上始動口センサ	10
3 3 6	下始動口センサ	
3 3 8	棚始動口センサ	
3 4 0	大入賞口中継端子板	
3 4 2	表示基板	
3 4 4	第1大入賞口カウントセンサ	
3 4 5	第2大入賞口カウントセンサ	
3 4 6	第1大入賞口ソレノイド	
3 4 7	第2大入賞口ソレノイド	
3 4 8	下始動口ソレノイド	
3 5 0	始動口中継端子板	20
3 5 2	スピーカ	
3 5 4	枠装飾ランプ	
3 5 6	枠装飾中継端子板	
4 0 0	周辺基板	
4 0 2	周辺制御基板	
4 0 4	表示制御基板	
4 1 2	C P U	
4 1 4	R O M	
4 1 6	R A M	
4 1 8	コマンド解析格納手段	30
4 2 0	音源I C	
4 2 2	R O M	
4 2 4	留保順序記憶手段	
4 2 5	合算留保数カウント手段	
4 2 6	1 6 m s 定常処理実行手段	
4 2 7	第1留保数カウント手段	
4 2 8	第2留保数カウント手段	
4 4 0	ランプ駆動基板	
4 4 1	パネル	
4 5 0	画像制御手段	40
4 5 2	変動表示パターン記憶手段	
4 5 4	演出表示パターン記憶手段	
4 5 6	留保演出パターン記憶手段	
4 6 0	演出音制御手段	
4 6 2	演出音パターン記憶手段	
4 7 0	ランプ制御手段	
4 7 2	ランプ点灯パターン記憶手段	
5 0 0	普通図柄抽選手段	
5 0 2	乱数発生手段	
5 0 4	時短判断手段	50

5 0 6	普通図柄用留保手段	
5 0 8	下始動口開閉実行手段	
5 1 0	普通図柄表示制御手段	
5 1 2	普通図柄留保数表示制御手段	
5 1 4	普通図柄留保数記憶手段	
5 2 0	特別図柄抽選手段	
5 2 2	乱数発生手段	
5 2 4	確変作動判断手段	
5 2 6	特別図柄表示制御手段	
5 3 0	第1留保手段	10
5 3 2	第2留保手段	
5 3 3	留保順記憶手段	
5 3 4	第1留保数記憶手段	
5 3 6	第2留保数記憶手段	
5 3 8	特別図柄留保数表示制御手段	
5 4 0	大当たり遊技状態発生手段	
5 4 2	小当たり遊技状態発生手段	
5 4 3	当たり制御手段	
5 4 4	大入賞口開閉実行手段	
5 4 6	コマンド送信手段	20
8 5 1	状態表示装置	
8 5 2	第1特別図柄表示装置	
8 5 3	第2特別図柄表示装置	
8 5 4	第1留保表示装置	
8 5 5	第2留保表示装置	
8 5 6	普通図柄表示装置	
8 5 7	普通図柄用留保表示装置	
8 6 1	留保上限枠絵柄	
8 6 2	第1留保演出絵柄	
8 6 3	第2留保演出絵柄	30
8 6 4	装飾図柄	

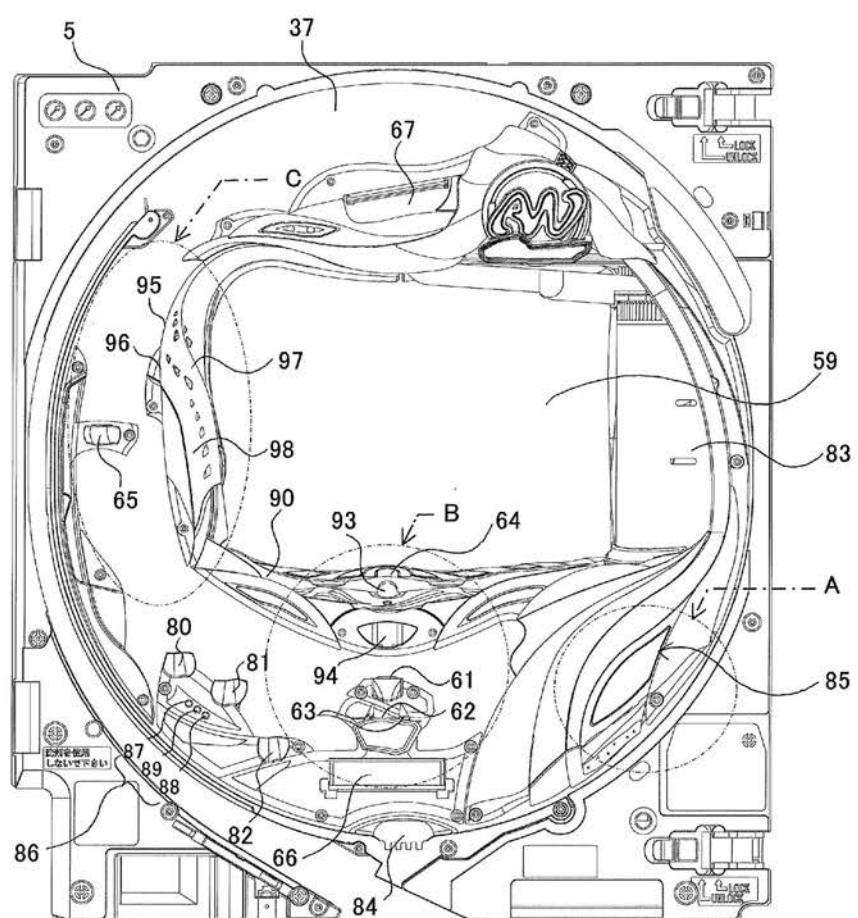
【図1】



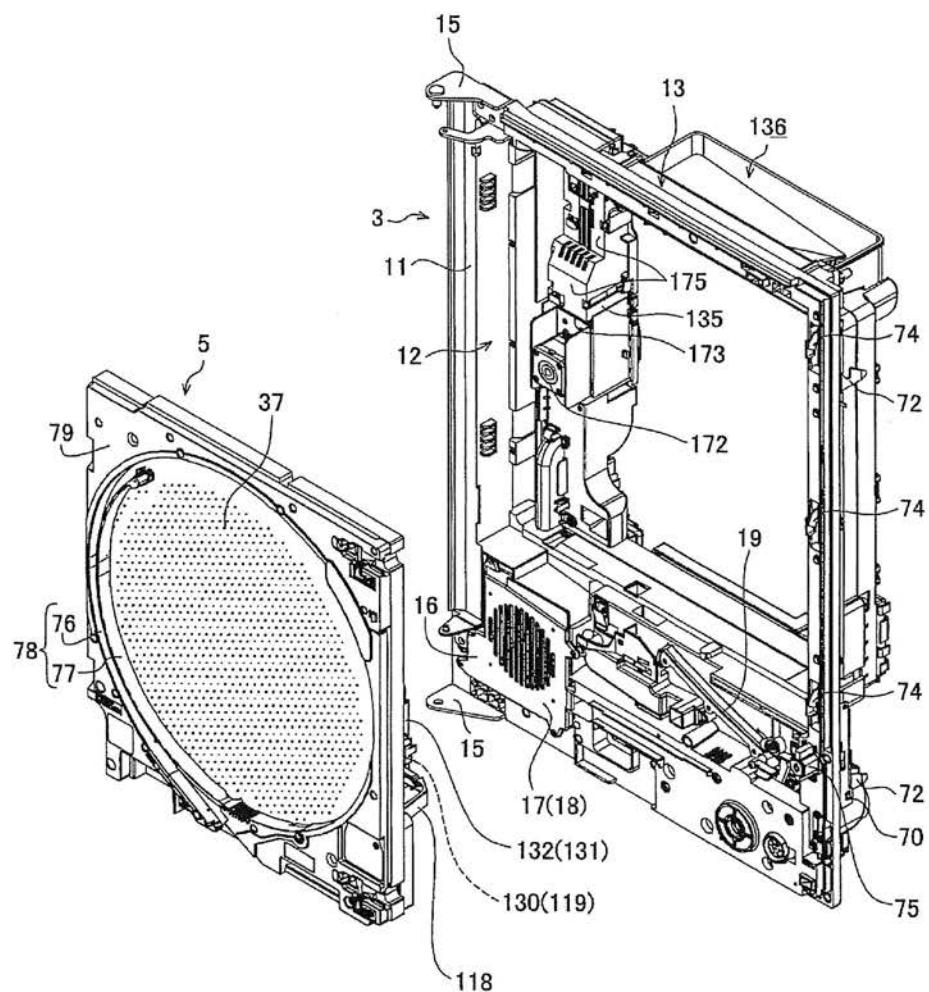
【図2】



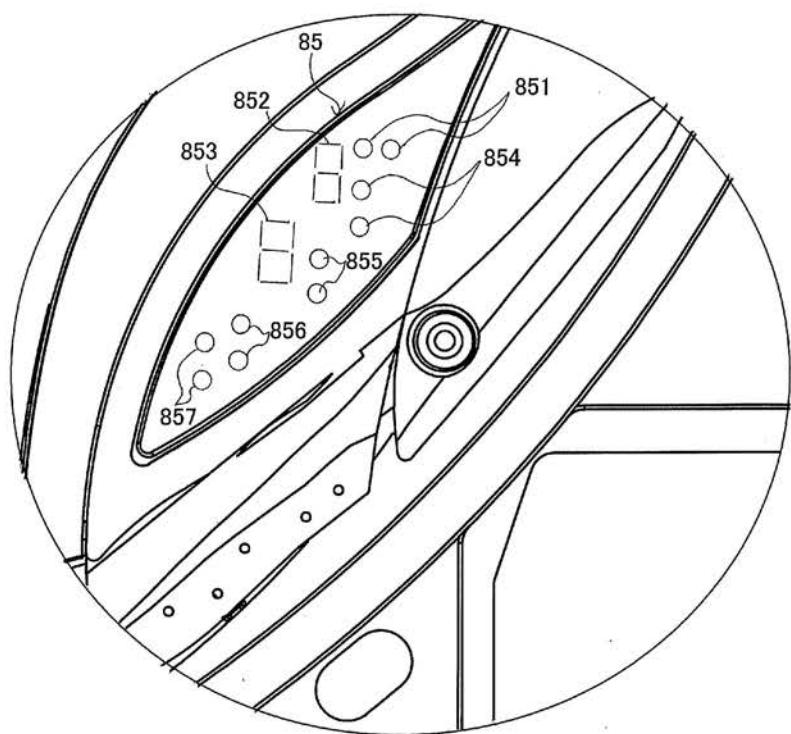
【図3】



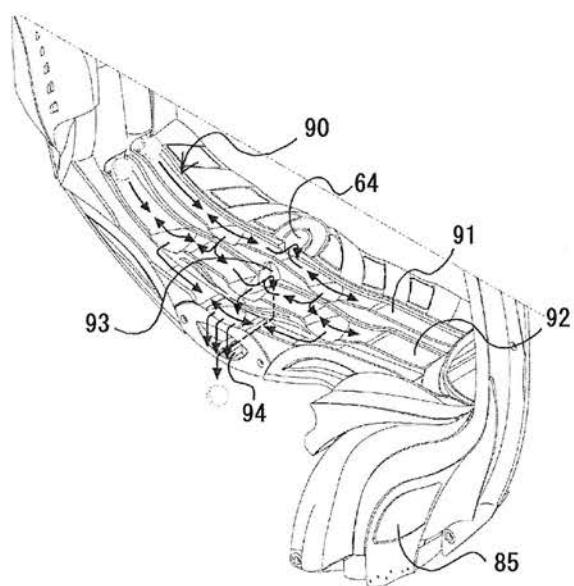
【図4】



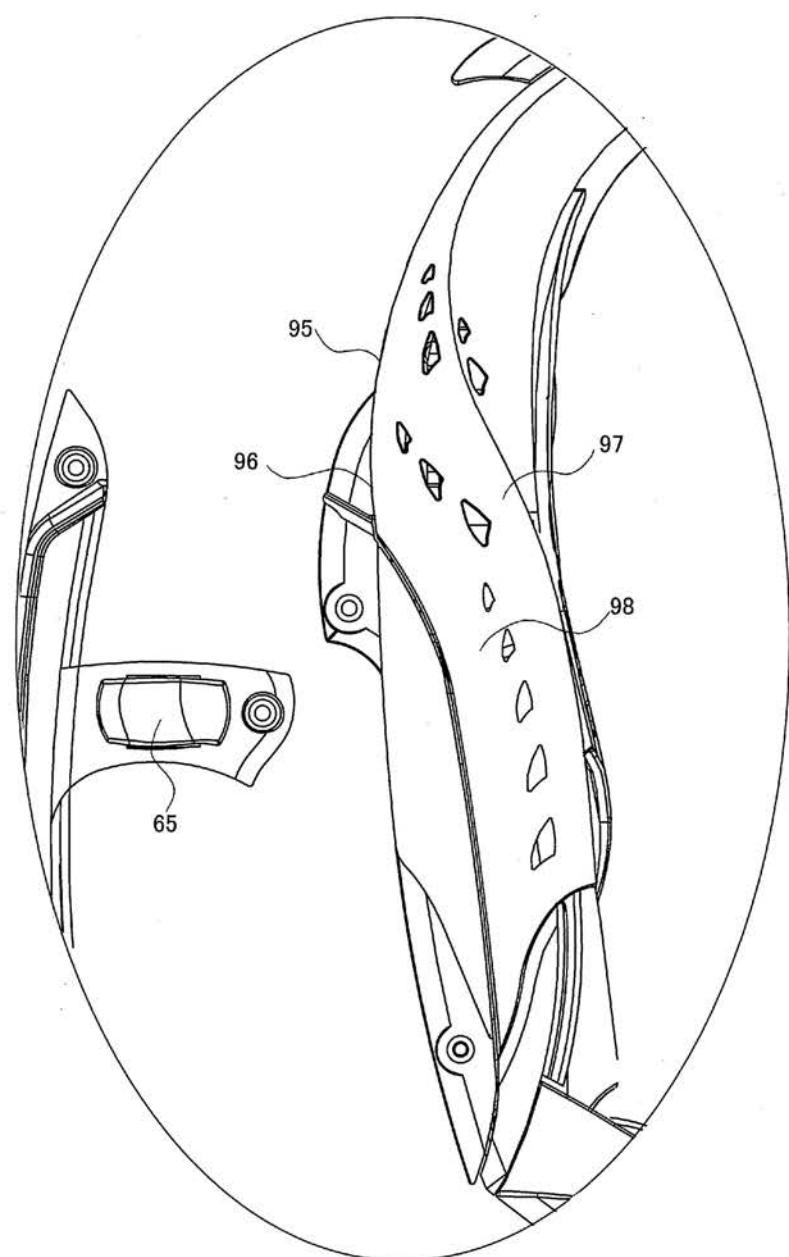
【図5】



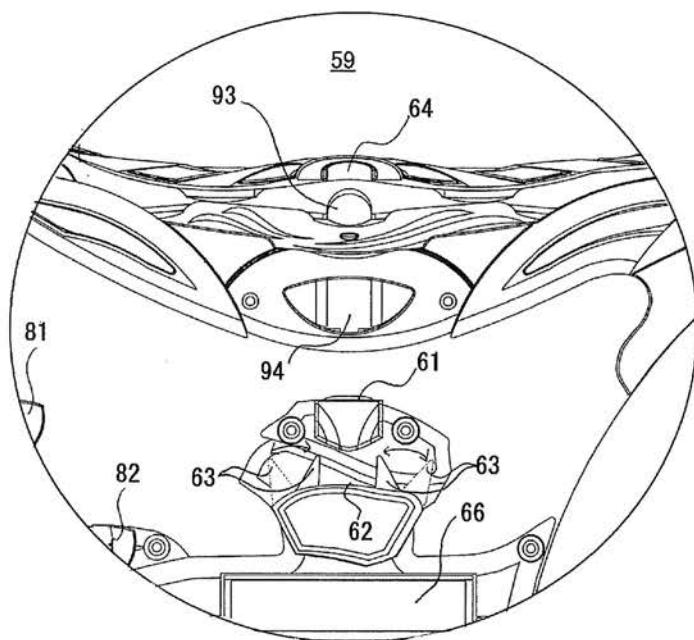
【図6】



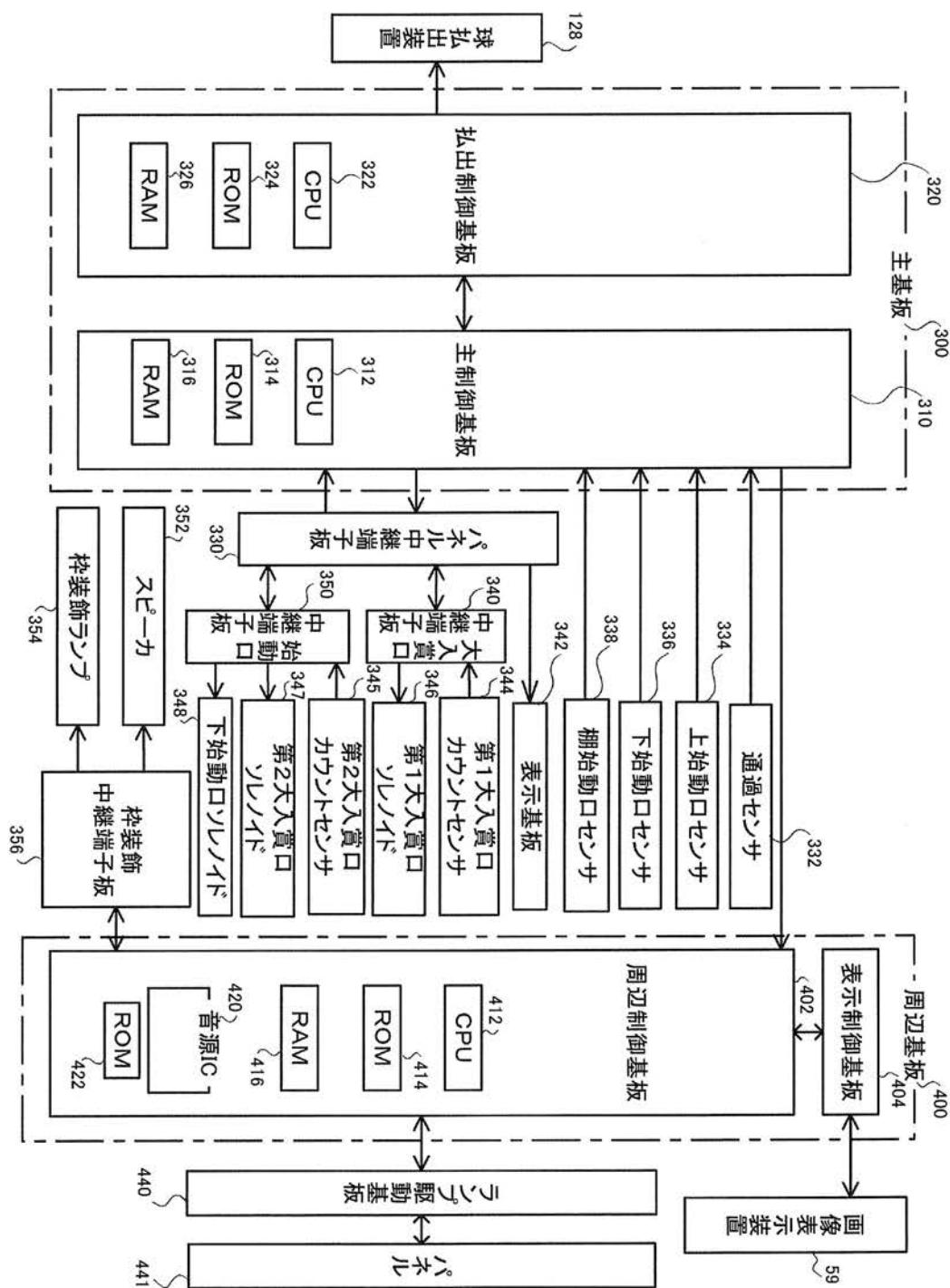
【図7】



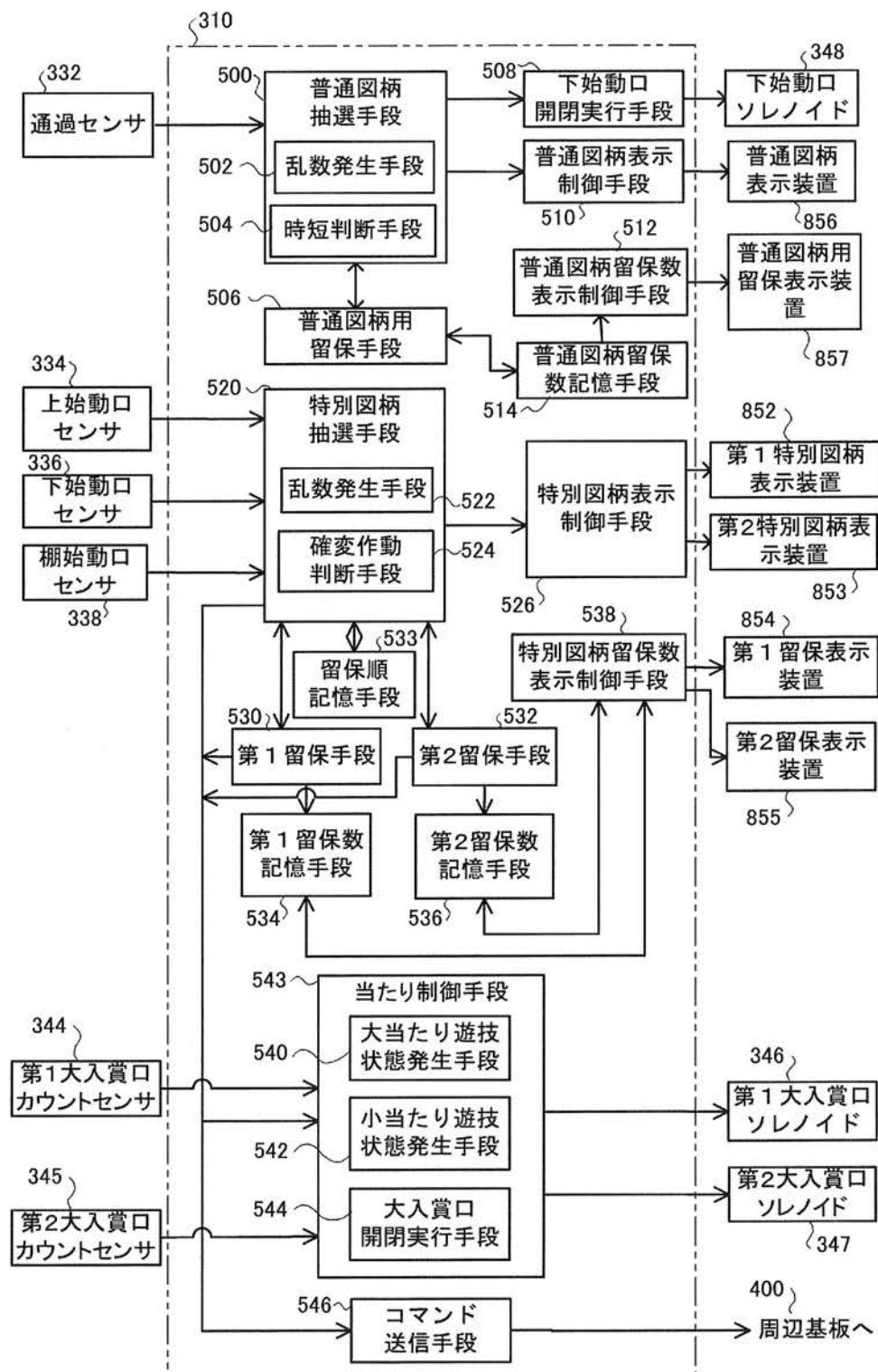
【図8】



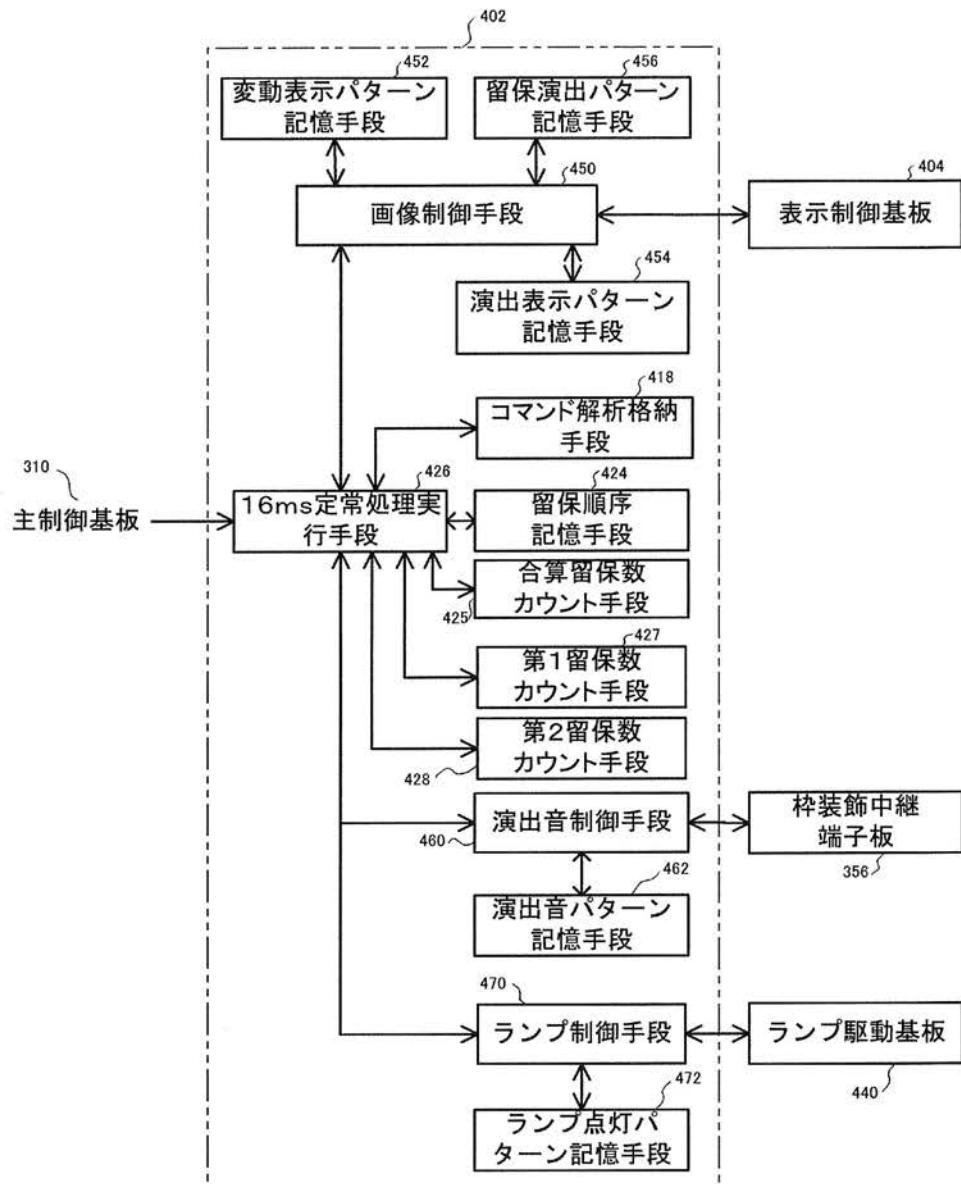
【図9】



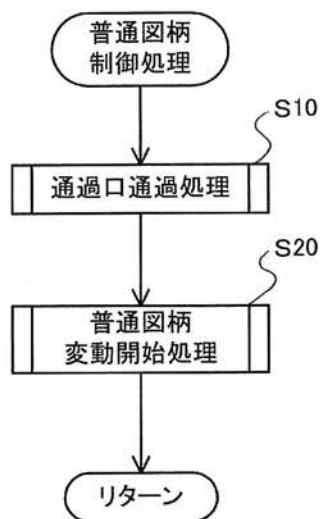
【図10】



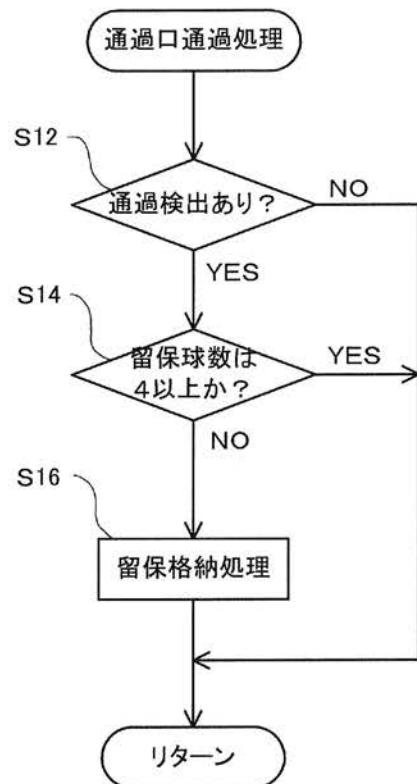
【図 11】



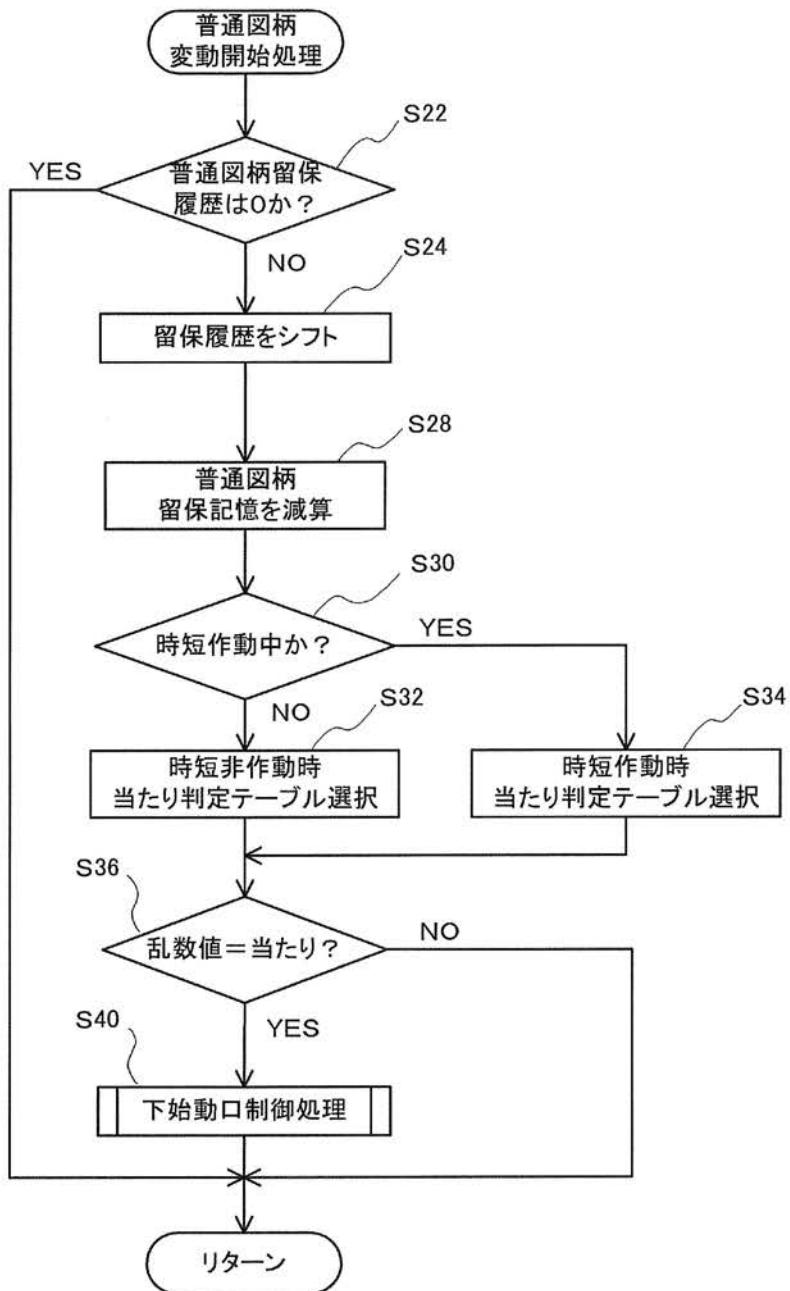
【図 12】



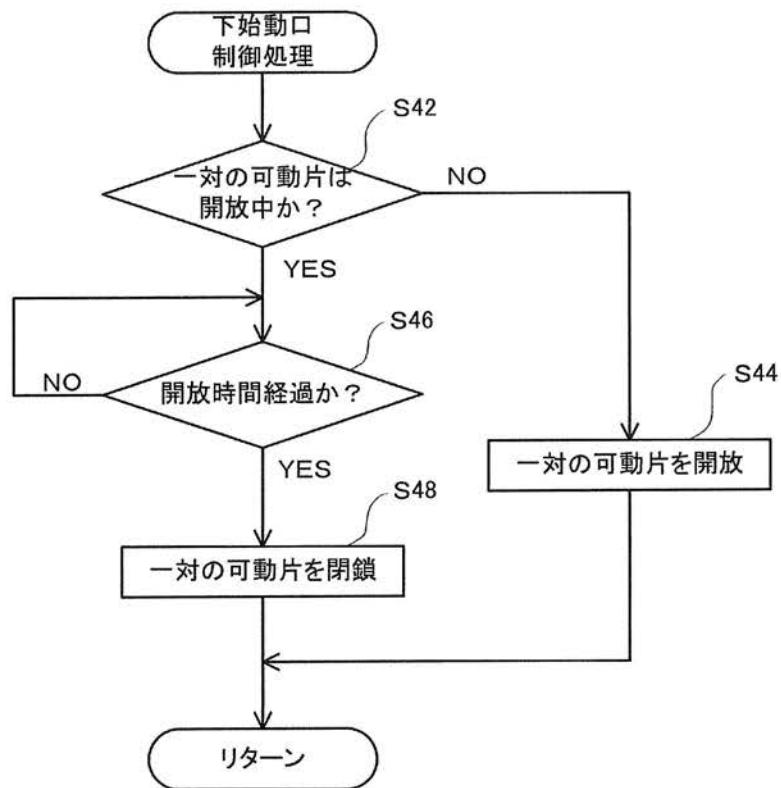
【図 13】



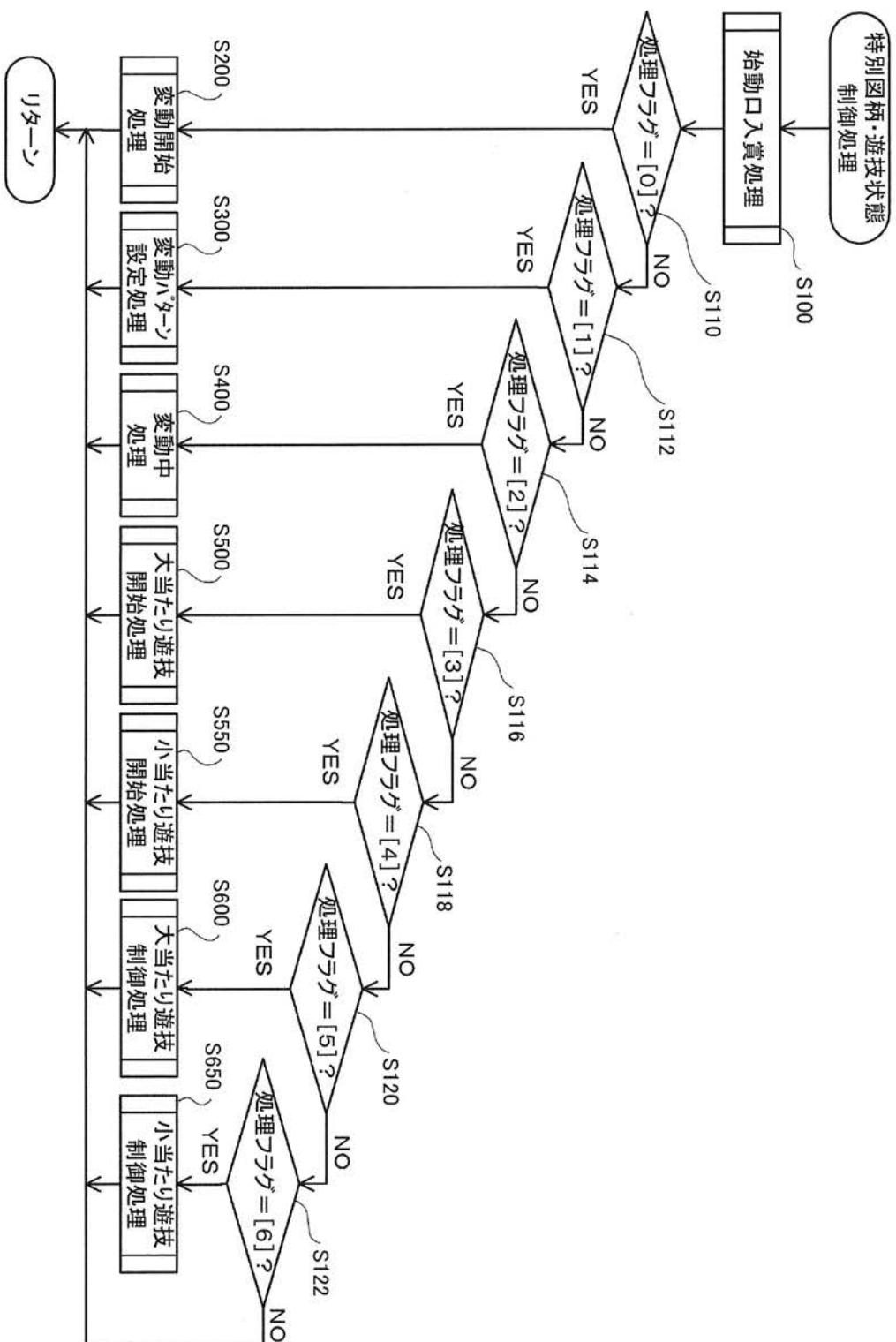
【図14】



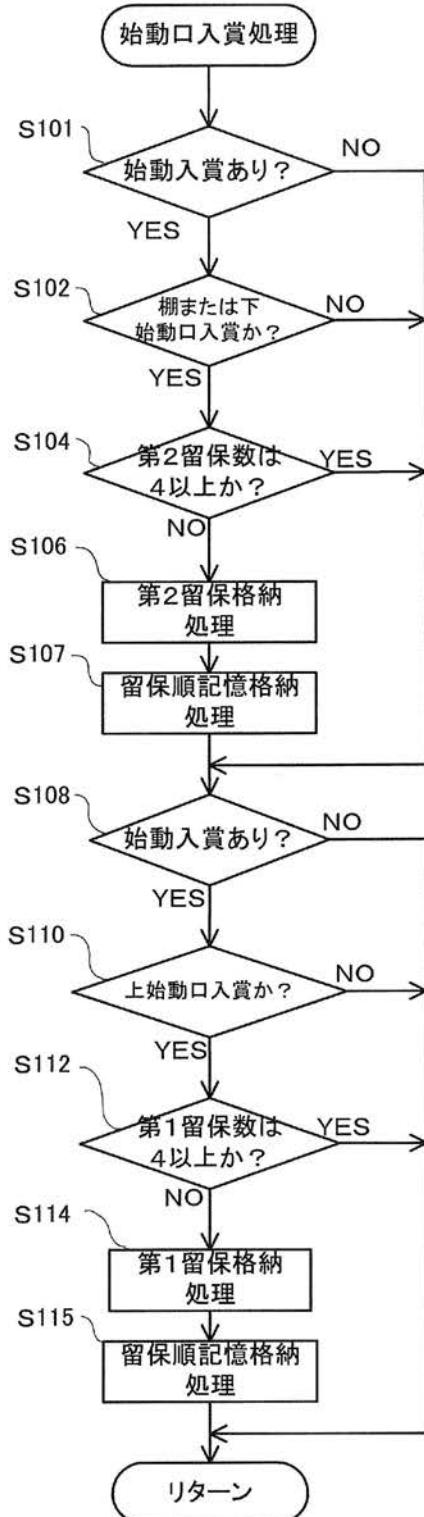
【図15】



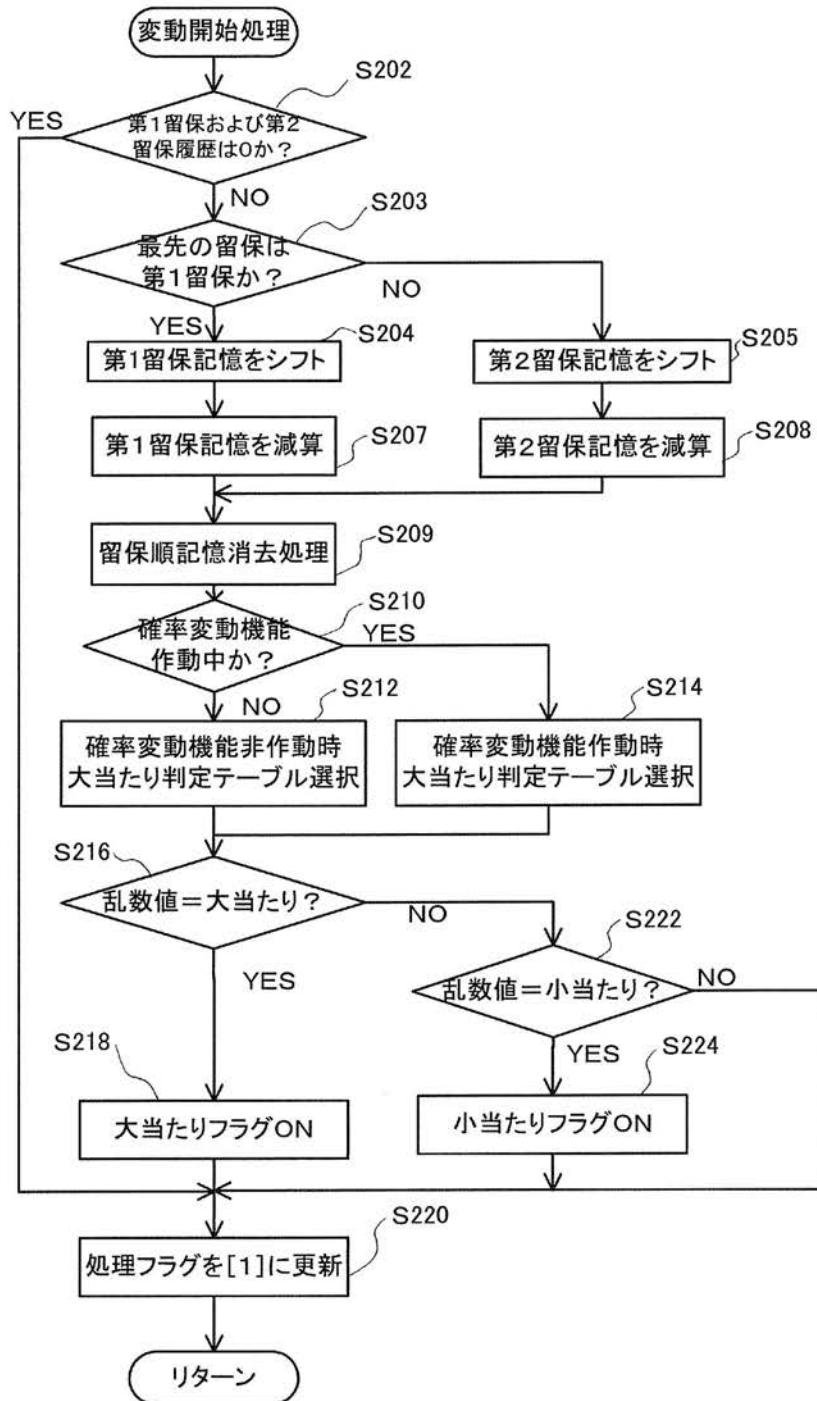
【図16】



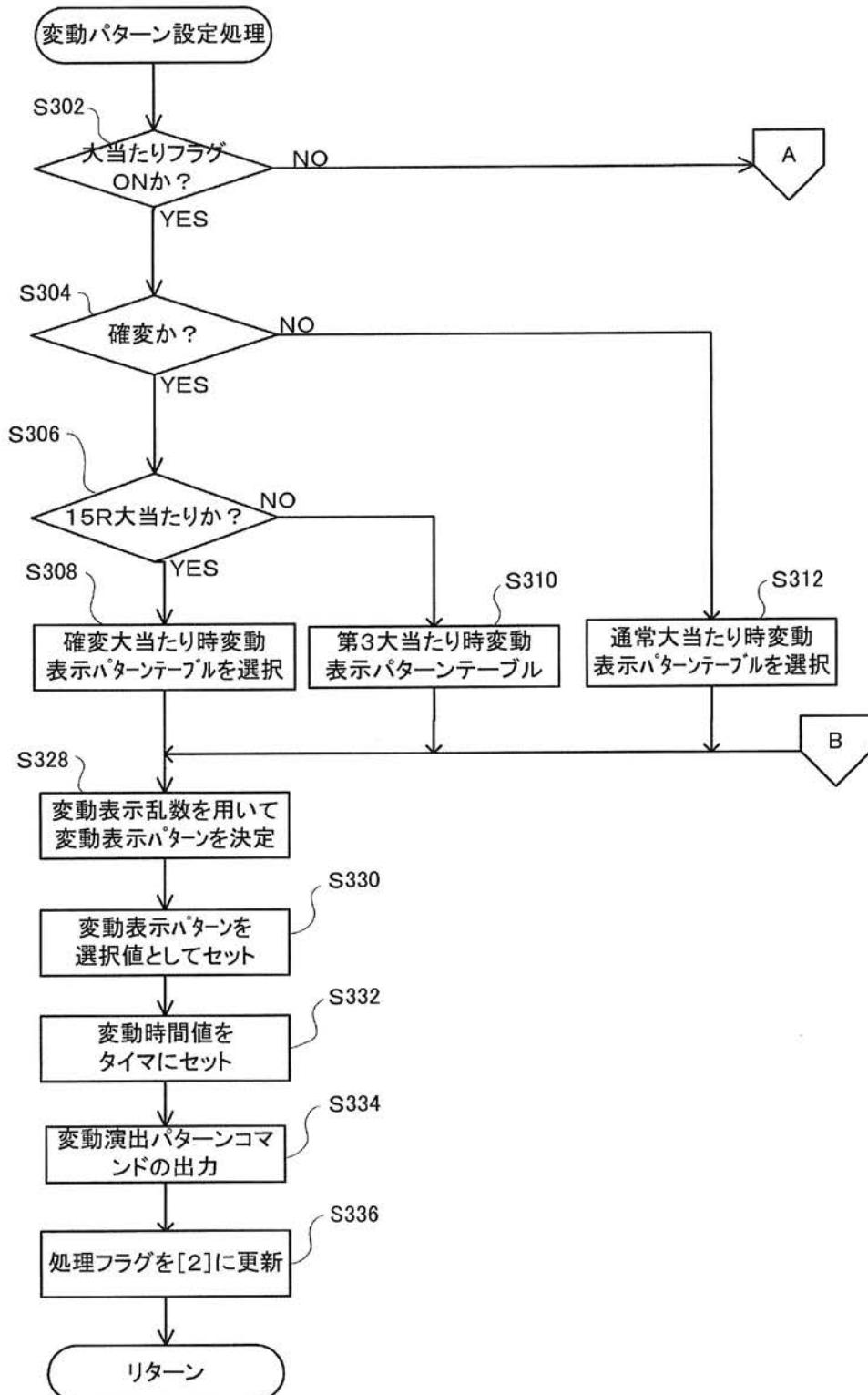
【図17】



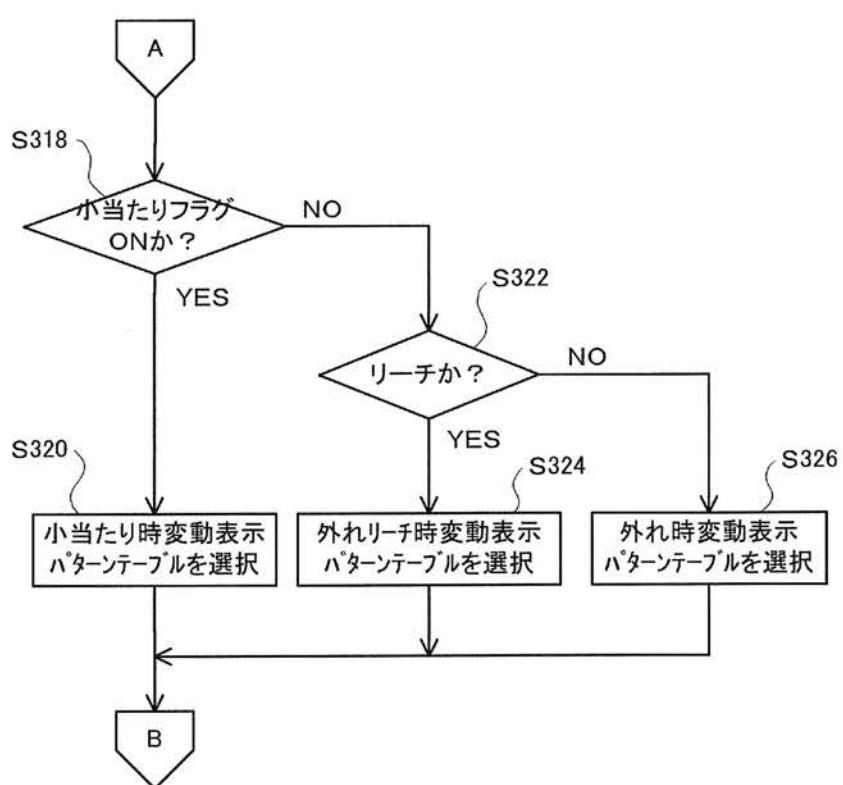
【図18】



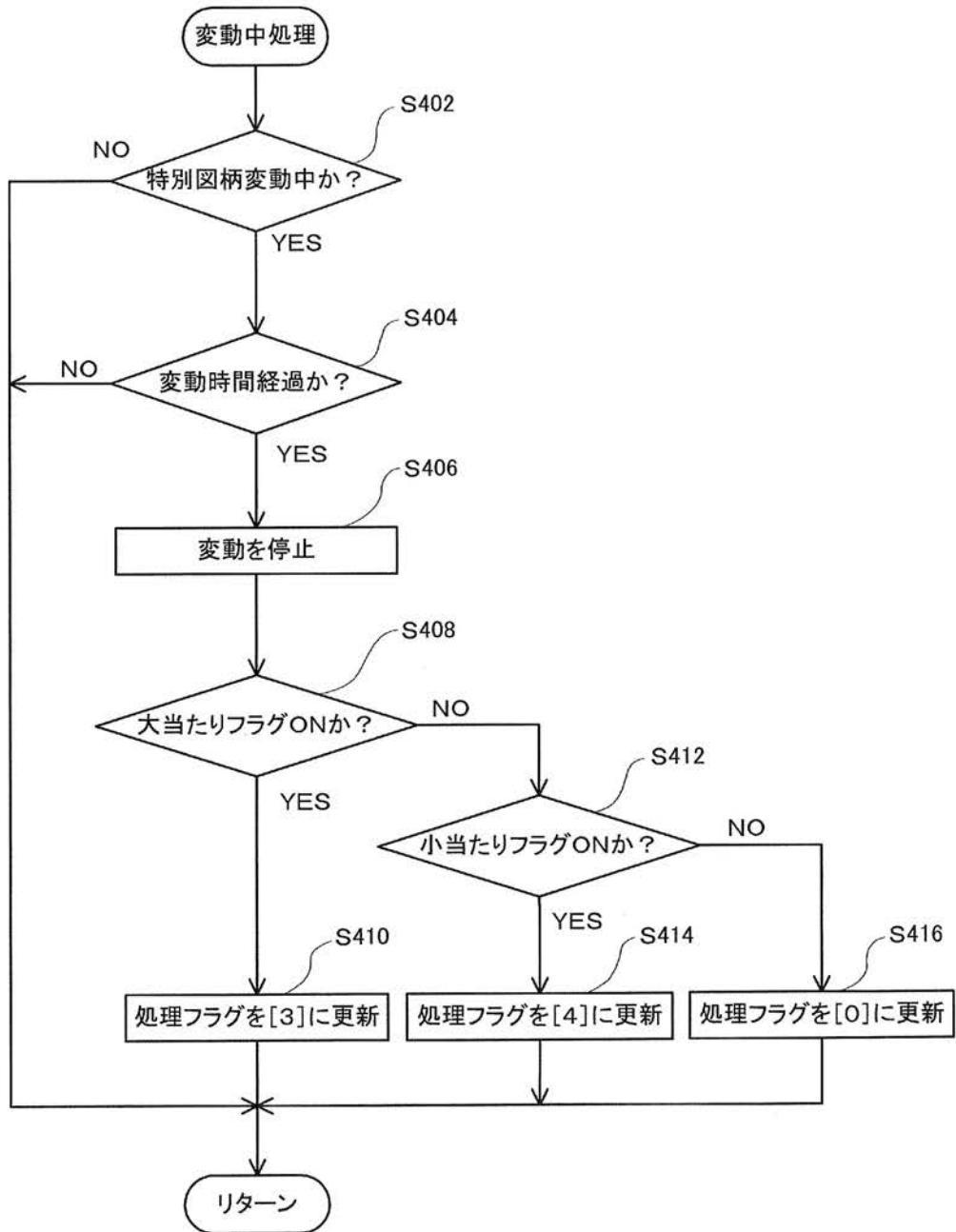
【図19】



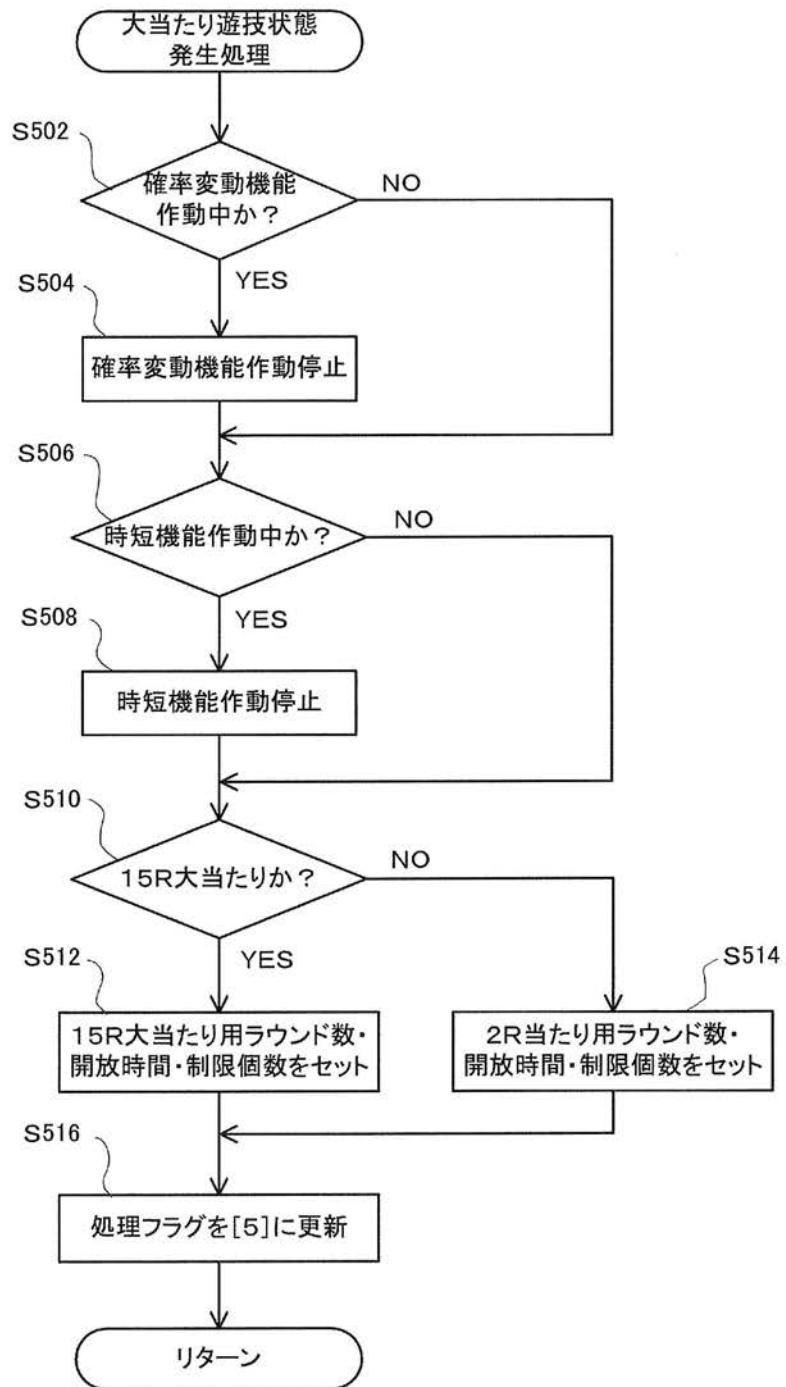
【図20】



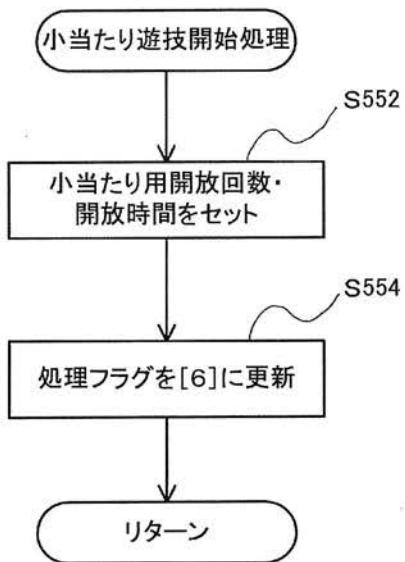
【図 2 1】



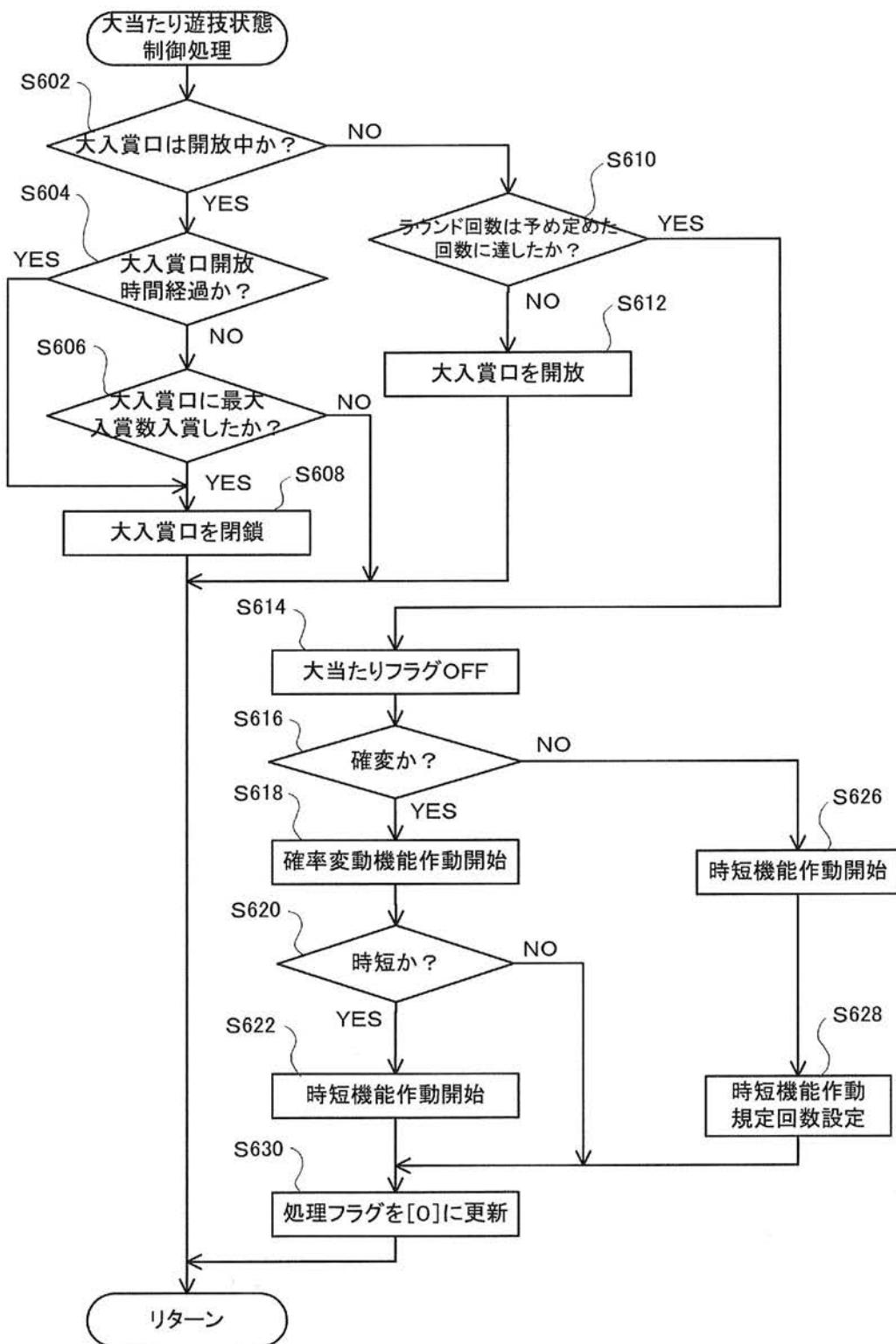
【図 2 2】



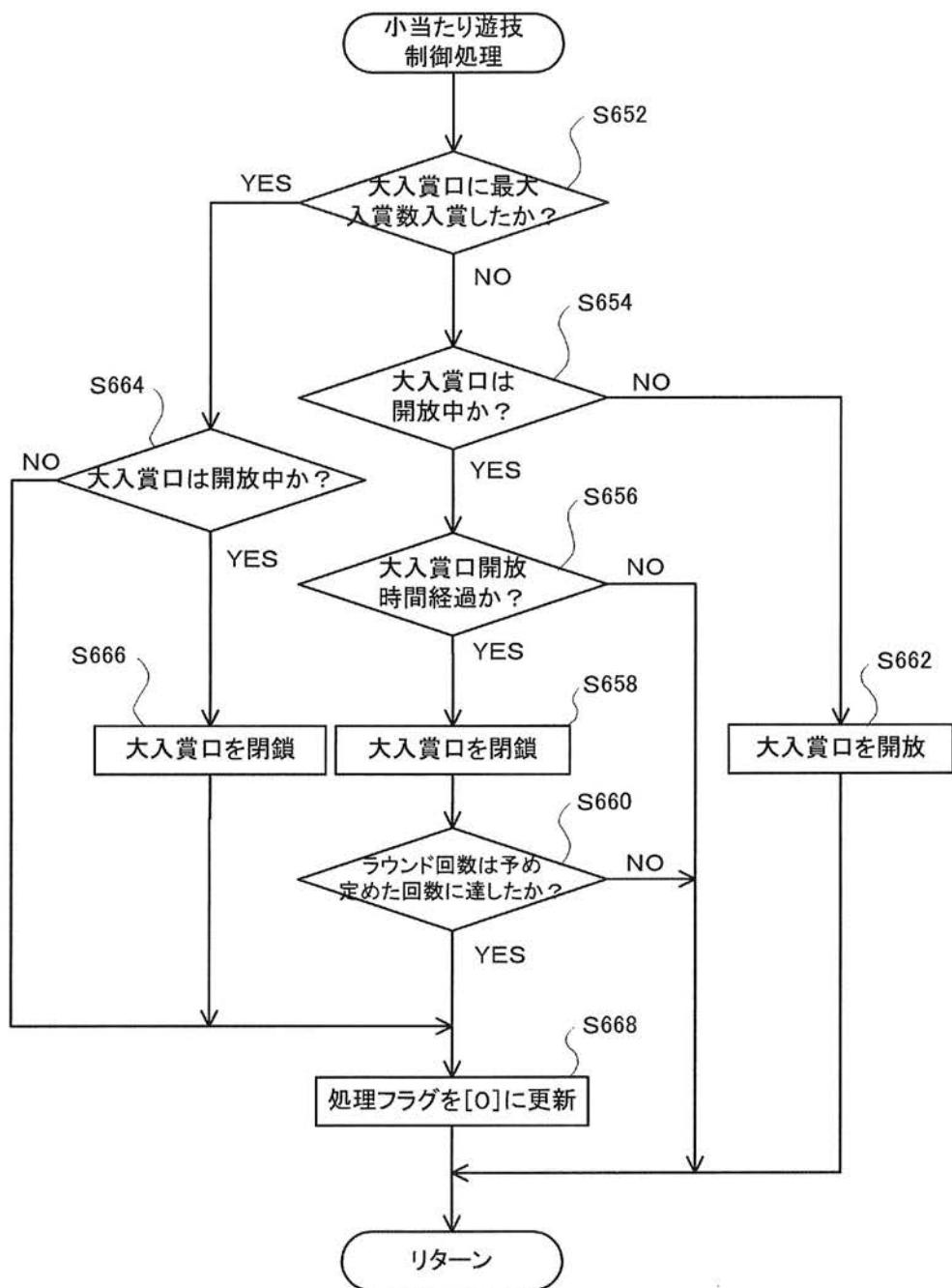
【図 2 3】



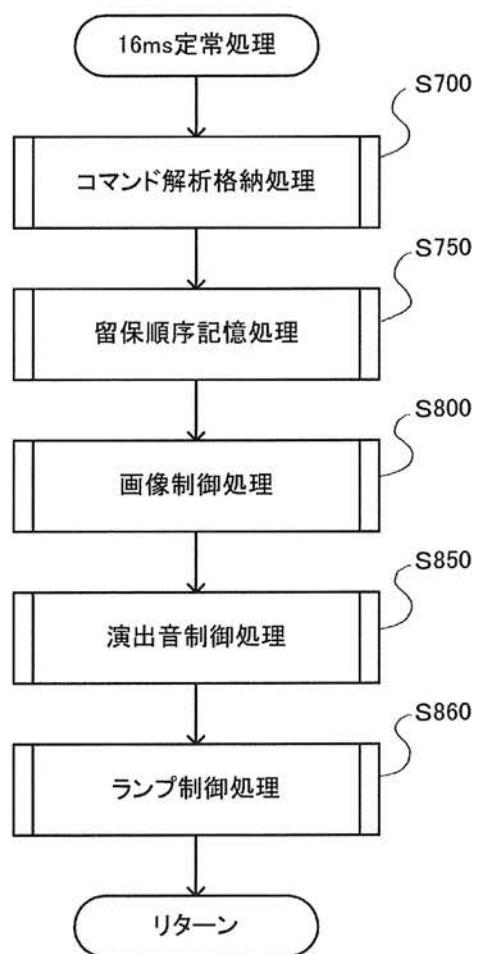
【図24】



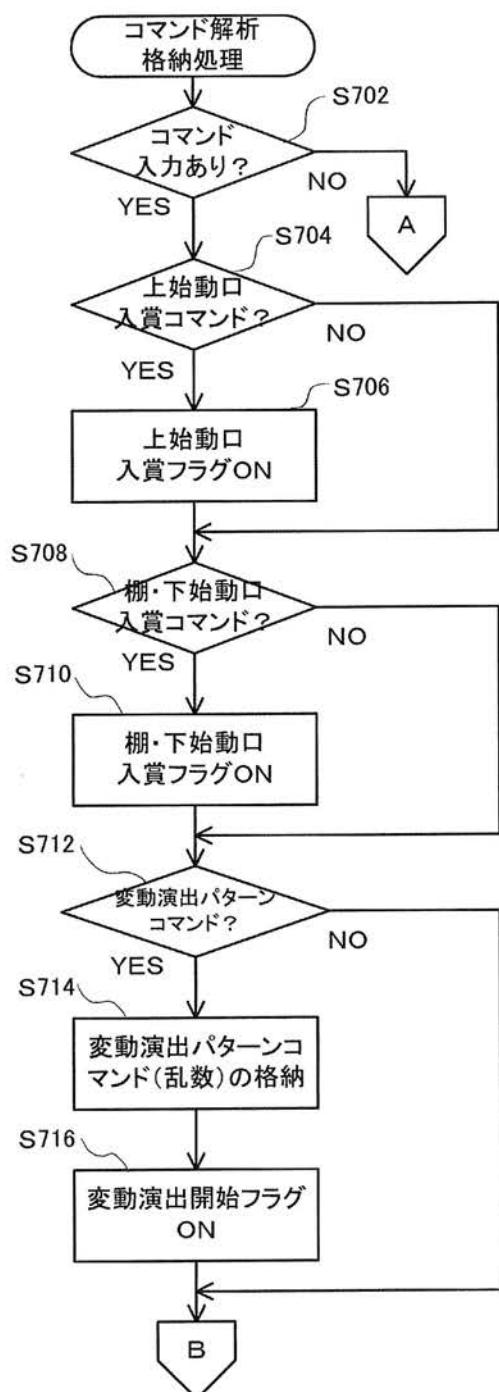
【図 25】



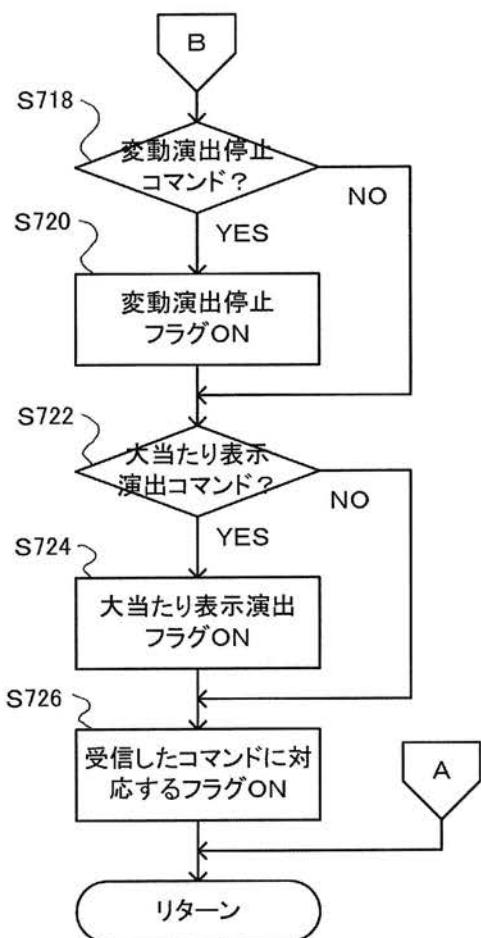
【図26】



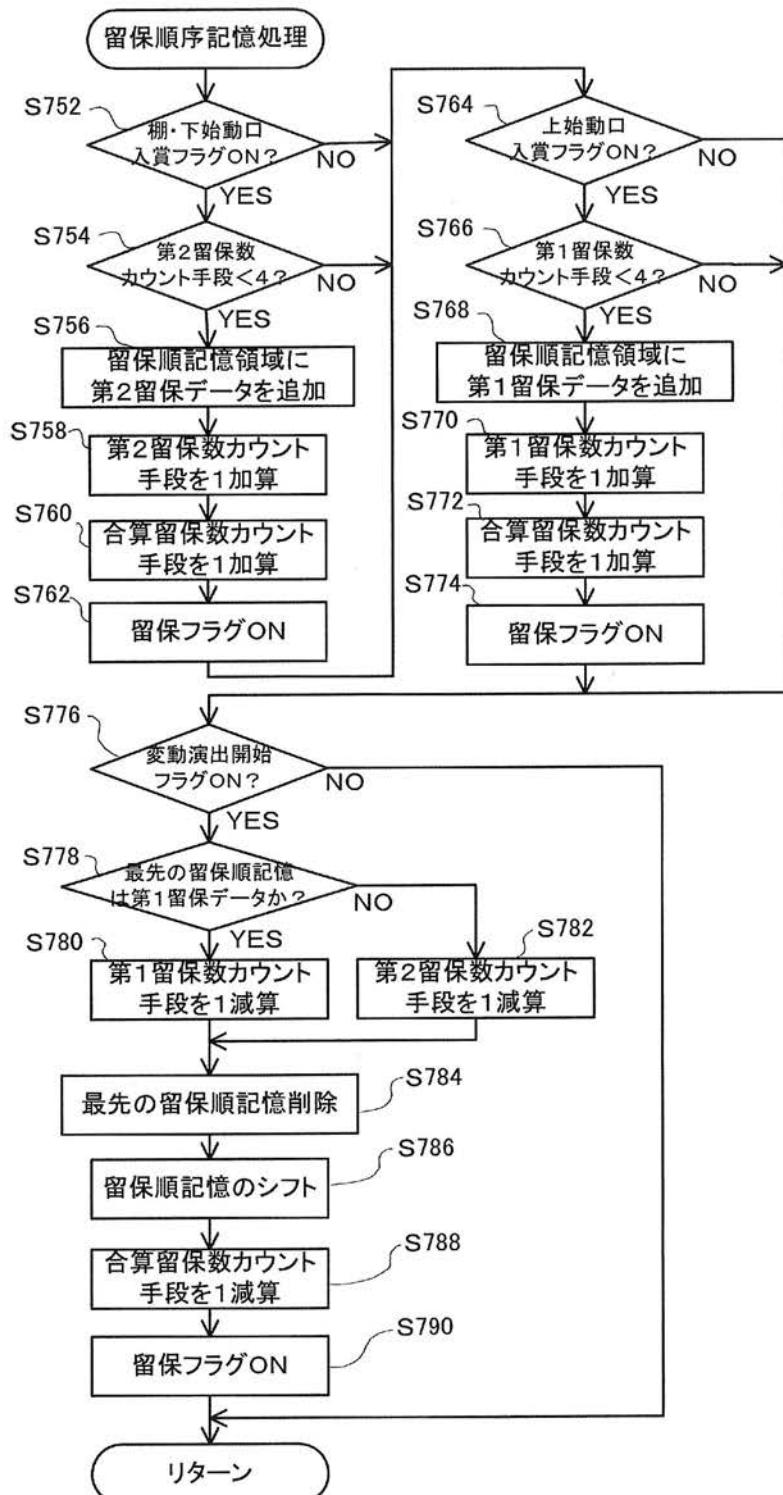
【図27】



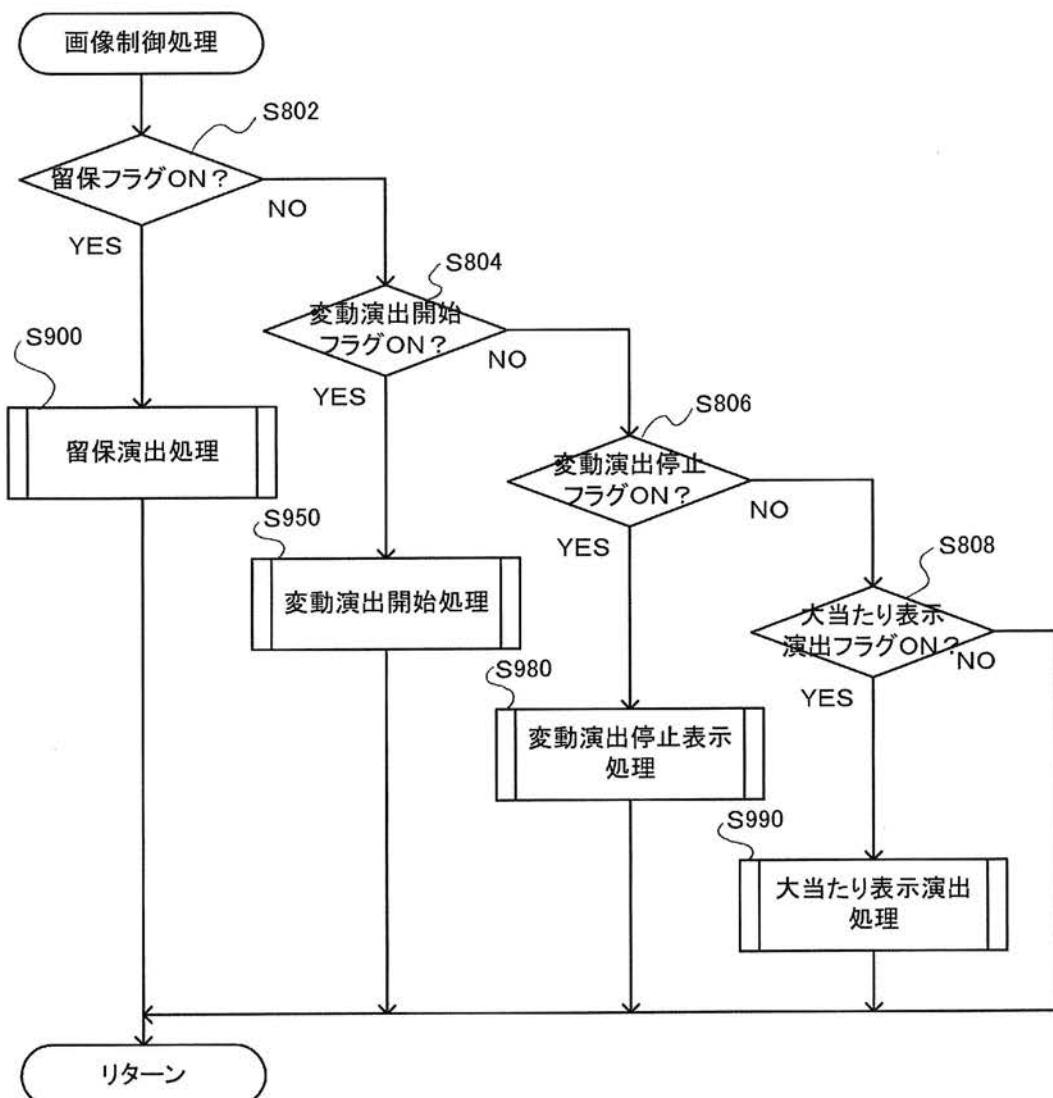
【図28】



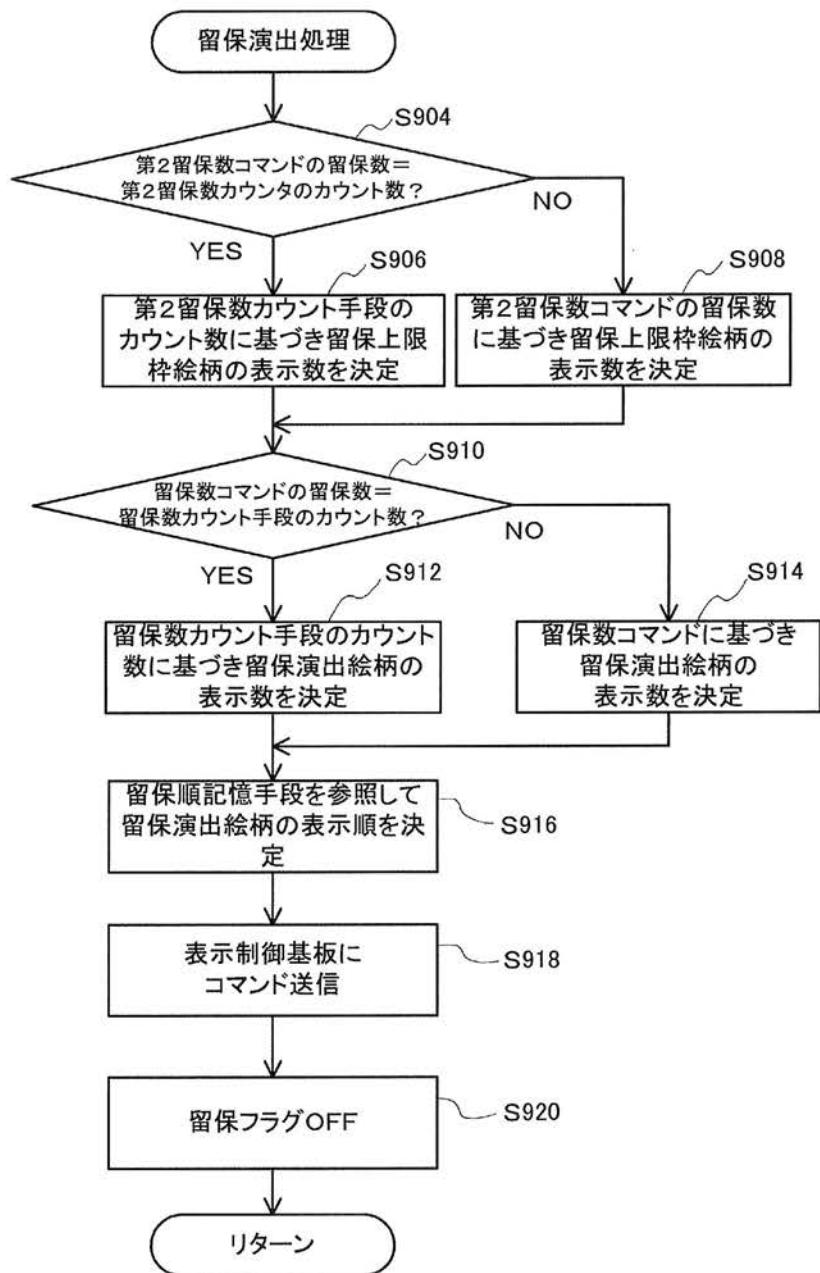
【図29】



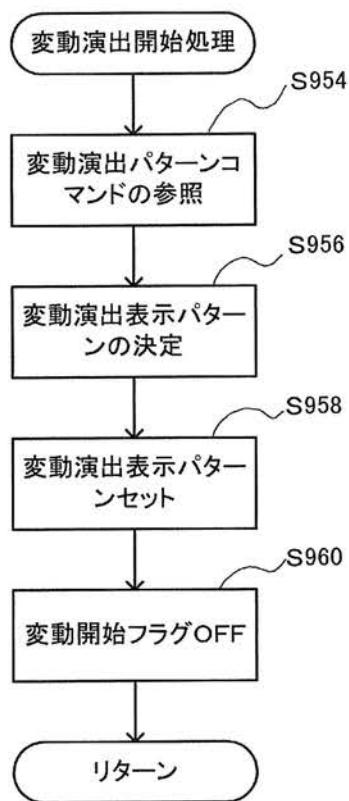
【図 3 0】



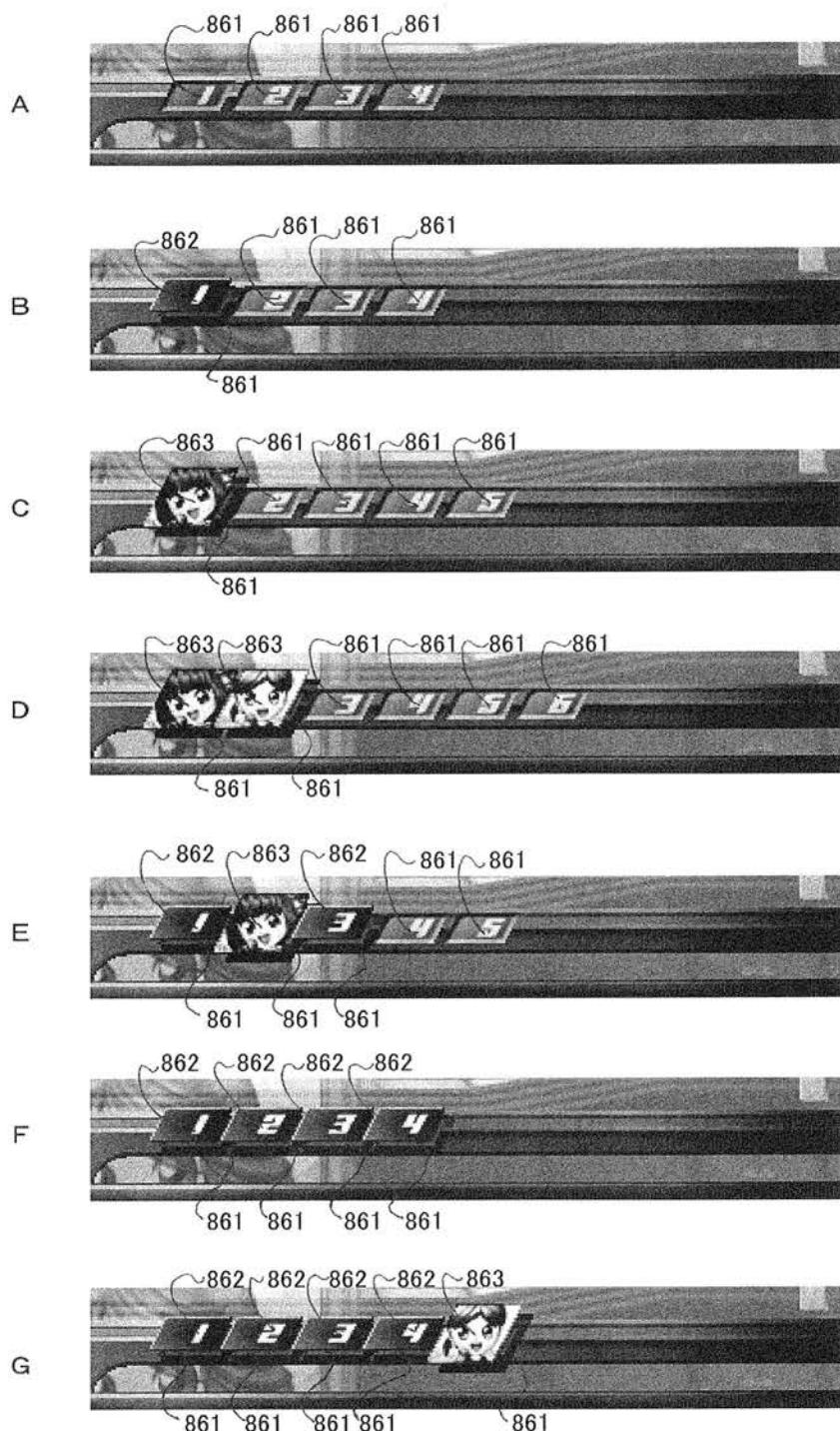
【図31】



【図 3 2】

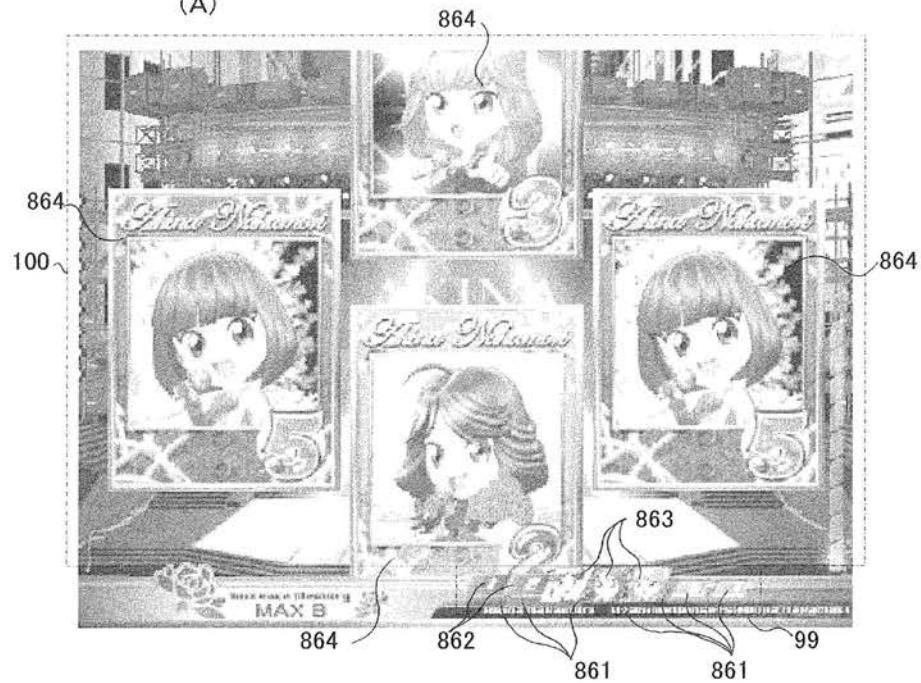


【図 3 3】

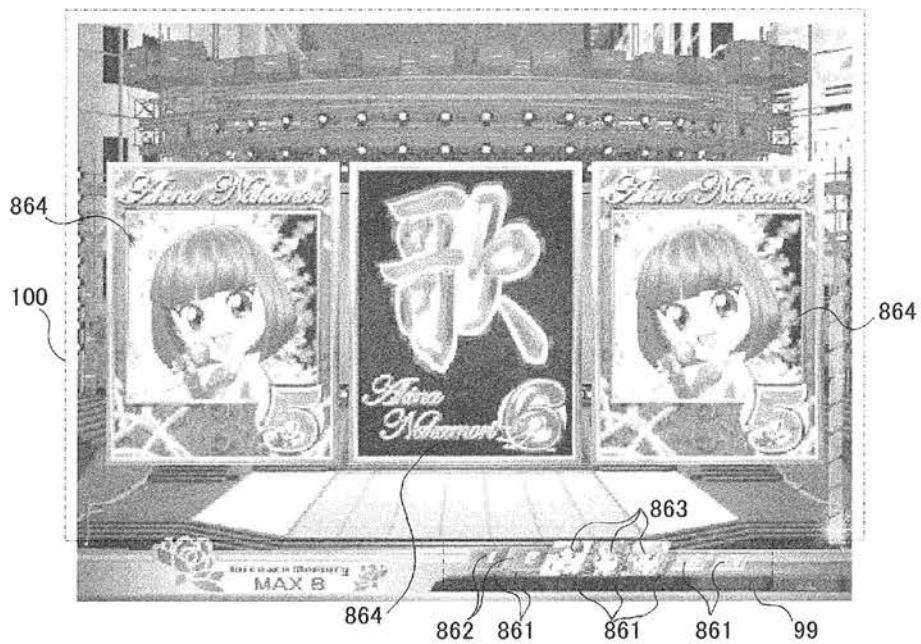


【図 3 4】

(A)



(B)



【手続補正書】

【提出日】平成23年11月24日(2011.11.24)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技領域が形成され、当該遊技領域に向けて遊技球が打ち込まれる遊技盤と、

前記遊技盤の遊技領域に配置され、遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ可能な第1始動口と、

遊技球が前記第1始動口に受け入れられたことを検出する第1始動検出手段と、
前記遊技盤の遊技領域に配置され、遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ可能な第2始動口と、

遊技球が前記第2始動口に受け入れられたことを検出する第2始動検出手段と、

前記第1始動検出手段または前記第2始動検出手段による遊技球の検出後、抽選開始条件の成立にもとづいて所定の抽選を行う抽選手段と、

前記第1始動検出手段による遊技球の検出にもとづいて前記抽選手段により行われた抽選結果を表示可能な第1抽選結果表示手段と、

前記第2始動検出手段による遊技球の検出にもとづいて前記抽選手段により行われた抽選結果を表示可能な第2抽選結果表示手段と、

所定の演出を表示可能な演出表示手段と、

前記演出表示手段における演出表示の態様を制御する演出表示制御手段と、

前記第1始動検出手段による遊技球の検出後、前記抽選開始条件の成立までの間、前記抽選手段による抽選結果の表示を第1の上限値内で留保可能な第1留保手段と、

前記第2始動検出手段による遊技球の検出後、前記抽選開始条件の成立までの間、前記抽選手段による抽選結果の表示を第2の上限値内で留保可能な第2留保手段と、

前記第1留保手段および前記第2留保手段により留保される抽選結果の表示についてその留保順を記憶する留保順記憶手段と、

前記第1抽選結果表示手段により表示される抽選結果および前記第2抽選結果表示手段により表示される抽選結果のうちいずれかが所定の結果であるときに、遊技者に有利な特別遊技状態を付与する特別遊技状態付与手段と、を含み、

前記第1留保手段および前記第2留保手段により留保される抽選結果の表示は、前記抽選開始条件の成立後前記留保順記憶手段に記憶される留保順に従って行われるものであつて、

前記演出表示手段は、

前記第1抽選結果表示手段に表示される抽選結果および前記第2抽選結果表示手段に表示される抽選結果を、所定の態様で演出表示を行ったのちに表示可能な抽選結果演出表示領域と、

前記第1留保手段による留保に関連する演出および前記第2留保手段による留保に関連する演出を表示可能な留保演出表示領域と、を少なくとも有し、

前記演出表示制御手段は、

前記第1留保手段による抽選結果の表示の留保を示す第1留保絵柄と、前記第2留保手段による抽選結果の表示の留保を示す第2留保絵柄とを、前記留保順記憶手段に記憶される留保順に対応する順列に前記留保演出表示領域に表示する留保絵柄表示制御手段と、

前記第1留保手段または前記第2留保手段により留保されたときに表示される前記第1留保絵柄または前記第2留保絵柄の表示位置に、枠絵柄を表示する枠絵柄表示制御手段と、を有し、

前記枠絵柄表示制御手段は、

前記第2留保手段による留保数がいずれもゼロであるときは、前記第2留保手段により前記第2の上限値まで留保可能であるにもかかわらず、前記枠絵柄を、前記第1留保手段

により留保可能な前記第1の上限値と同数だけ表示し、

前記第1始動口に遊技球が受け入れられたときには、前記枠絵柄の数を増加させずにすでに表示されている前記枠絵柄に前記第1留保絵柄を表示し、前記第2始動口に遊技球が受け入れられたときには、前記枠絵柄の数を増加させるものの、すでに表示されている前記枠絵柄がある場合にはこの枠絵柄に前記第2留保絵柄を表示する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

遊技球が受け入れられると遊技球が払出される所定の大入賞口をさらに備え、

前記特別遊技状態付与手段は、

前記抽選手段による前記所定の抽選の結果が特定大当りであるときには、前記所定の大入賞口を特定の態様で開放させることで第1の大当り遊技を実行するとともに、

前記抽選手段による前記所定の抽選の結果が特殊大当りであるときには、前記所定の大入賞口を、前記特定の態様よりも遊技球の受け入れが困難な態様で開放することで第2の大当り遊技を実行する

請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

前記抽選手段による前記所定の抽選の結果が小当りであるときに、前記所定の大入賞口を、前記抽選手段による前記所定の抽選の結果が特殊大当りであるときと同じ態様で開放させる小当り遊技を実行する小当り遊技実行手段をさらに備える

請求項2に記載の遊技機。