

(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 I  
A63F 7/02 320

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)	(71) 出願人	000148922
(22) 出願日	平成23年10月24日 (2011.10.24)		株式会社大一商会
(62) 分割の表示	特願2006-29071 (P2006-29071) の分割	(74) 代理人	100128923 弁理士 納谷 洋弘
原出願日	平成18年2月6日 (2006.2.6)	(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

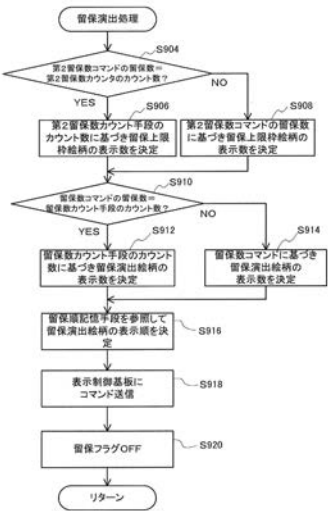
(54) 【発明の名称】 遊技機

(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31



**【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 2 0 0 2 - 1 7 7 5 1 5 号 公 報

【 特許文献 2 】 特開 2 0 0 1 - 6 2 0 8 0 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。

## 【 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

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。

#### 【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。

#### 【0013】

なお、「第1始動口」、「第2始動口」は、始動口の数に二つに限定されるものではない。また、「抽選手段」は、抽選手段の数に一つに限定されるものではない。

#### 【0014】

また、「第1始動検出手段」および「第2始動検出手段」は、始動検出手段の数に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、留保手段の数に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に二つに限定されるものではない。

#### 【0015】

なお、「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」とは、第1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。

【 0 0 1 6 】

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

【 0 0 1 7 】

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

30

【 0 0 1 8 】

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。

40

【 0 0 1 9 】

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。

【 0 0 2 0 】

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る。

#### 【図面の簡単な説明】

【 0 0 2 1 】

10

【図 1】パチンコ機の外枠の一侧に本体枠が開かれその本体枠の一侧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 3 7 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 3 7 (図 3 参照) に配置された図柄表示部 8 5 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 3 7 の下部を下始動口 6 2 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。

【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。

30

【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 S 3 0 2 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。

40

【図 28】図 27 に示されるステップ S 7 0 2 およびステップ S 7 1 6 から続くフローチャートである。

【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 5 9 下部に示された留保演出表示領域 9 9 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 5 9 の拡大正面図である。

#### 【発明を実施するための形態】

【 0 0 2 2 】

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侧に本体枠が開かれその本体枠の一侧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。

【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。

【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。

【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。

【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。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 3 4 】

## [ 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 1 1 の前面の片側には、その前枠体 1 1 の上端から下部前面板 3 0 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 3 6 によって前方に開閉自在に装着されている。

## 【 0 0 3 5 】

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 3 7 を前方から透視可能な略円形の開口窓 3 8 が形成されている。前面枠 4 の後側には、開口窓 3 8 よりも大きな矩形枠状をなす窓枠 3 9 が設けられている。この窓枠 3 9 には、ガラス板または透明樹脂板等の透明板 5 0 が装着されている。

10

## 【 0 0 3 6 】

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 5 1 が形成されている。詳しくは、開口窓 3 8 の周囲において、左右両側部にサイド装飾装置 5 2 が、下部に上皿 5 1 が、上部に音響電飾装置 5 3 が装着されている。

## 【 0 0 3 7 】

サイド装飾装置 5 2 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 5 4 を主体として構成されている。サイド装飾体 5 4 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 5 5 が組み込まれている。

20

## 【 0 0 3 8 】

音響電飾装置 5 3 は、透明カバー体 5 6、スピーカ 5 7、スピーカカバー 5 8 およびフレクタ体（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。

## 【 0 0 3 9 】

また、上皿 5 1 の左側には、遊技者が操作可能な押しボタン 6 0 が設けられている。

## 【 0 0 4 0 】

## [ 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 1 1 のヒンジ機構 3 6 に対して反対側となる自由端側の後側には施錠装置 7 0 が装着されている。この施錠装置 7 0 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

## 【 0 0 4 1 】

施錠装置 7 0 の構成について詳述すると、施錠装置 7 0 は、上下複数の本体枠施錠フック 7 2 と、上下複数の扉施錠フック 7 4 と、シリンダー錠 7 5 と、を備えている。

## 【 0 0 4 2 】

上下複数の本体枠施錠フック 7 2 は、外枠 2 に設けられた閉止具 7 1 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 7 4 は、前面枠 4 の自由端側の後側に設けられた閉止具 7 3 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 7 5 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。

40

## 【 0 0 4 3 】

そして、シリンダー錠 7 5 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 7 2 と外枠 2 の閉止具 7 1 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 7 4 と前面枠 4 の閉止具 7 3 との係合が外れて前面枠 4 が解錠される。

## 【 0 0 4 4 】

## [ 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 1 2 は、前枠体 1 1 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柵板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柵板誘導路および第2柵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の下側には柵板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および柵始動口64が配置されている。この下始動口62は一对の可動片63を有している。この一对の可動片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柵板溝入口95または第2柵板溝入口96のいずれにも受け入れられなかっ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が有する一对の可動片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柵板溝入口95または第2柵板溝入口96のいずれにも受け入れられなかった遊技球は、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っ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に基づいて柵始動口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柵板溝入口95および第2柵板溝入口9

10

20

30

40

50

6 が設置されている。第 1 棚板溝入口 9 5 は第 1 棚板案内路 9 7 の一方の端につながっている。第 1 棚板案内路 9 7 の他方の端は第 1 棚板溝 9 1 とつながっている。第 1 棚板溝 9 1 は、画像表示装置 5 9 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 5 9 と第 1 棚板溝 9 1 との間には、上方に開口するかたちで棚始動口 6 4 が設けられている。また、第 1 棚板溝 9 1 は遊技球が第 1 棚板溝 9 1 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 9 2 または棚始動口 6 4 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 9 6 は第 2 棚板案内路 9 8 の一方の端につながっている。第 2 棚板案内路 9 8 の他方の端は第 2 棚板溝 9 2 とつながっている。第 2 棚板溝 9 2 は第 1 棚板溝 9 1 の遊技者側に帯状に設けられており、第 1 棚板溝 9 1 と第 2 棚板溝 9 2 の間には上始動誘導路入口 9 3 が設けられている。第 2 棚板溝 9 2 は遊技球が第 2 棚板溝 9 2 10  
の上を第 2 棚板溝 9 2 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 9 3 に振り分け可能な傾斜が設けられている。

#### 【 0 0 5 3 】

遊技領域 3 7 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 9 5 および第 2 棚板溝入口 9 6 に受け入れられる。第 1 棚板溝入口 9 5 に受け入れられた遊技球は、第 1 棚板案内路 9 7 を通って第 1 棚板溝 9 1 に入る。遊技球が第 1 棚板溝 9 1 に入ると、傾斜によって第 2 棚板溝 9 2 または棚始動口 6 4 のいずれかに遊技球が振り分けられる。第 1 棚板溝 9 1 の傾斜は第 2 棚板溝 9 2 側に下がる傾斜が 2 箇所、棚始動口 6 4 20  
側に下がる傾斜が 1 箇所設けられており、棚始動口 6 4 側よりも第 2 棚板溝 9 2 側の方に遊技球が振り分けられやすい。

#### 【 0 0 5 4 】

第 2 棚板溝入口 9 6 に受け入れられた遊技球は、第 2 棚板案内路 9 8 を通って第 2 棚板溝 9 2 に入る。第 1 棚板溝 9 1 の傾斜または第 2 棚板溝入口 9 6 のいずれかから第 2 棚板溝 9 2 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 9 3 のいずれかに振り分けられる。上始動誘導路入口 9 3 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 9 4 から遊技領域前面側に放出される。上始動誘導路出口 9 4 は上始動口 6 1 の略上に設けられているので、上始動誘導路出口 9 4 から放出された遊技球は上始動口 6 1 に受け入れられやすい。

#### 【 0 0 5 5 】

上述したように、棚始動口 6 4 は、第 1 棚板溝入口 9 5 に受け入れられて第 1 棚板溝 9 1 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 6 1 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 6 1 と棚始動口 6 4 との遊技球の受け入れやすさを比較すると、上始動口 6 1 の方が遊技球を受け入れやすい。

#### 【 0 0 5 6 】

図 8 によると、下始動口 6 2 は一對の可動片 6 3 を有している。また、下始動口 6 2 の遊技球受入口の上方には上始動口 6 1 が設置されている。可動片 6 3 が閉状態のとき、下始動口 6 2 の遊技球受入口は上始動口 6 1 及び可動片 6 3 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 6 3 が閉状態のとき下始動口 6 2 は遊技球を受け入れ困難である。

#### 【 0 0 5 7 】

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 6 2 及び棚始動口 6 4 のいずれかに遊技球が受け入れられるよりも、上始動口 6 1 に遊技球が受け入れられる方が容易である。

#### 【 0 0 5 8 】

一方、可動片 6 3 が開状態のときは可動片 6 3 が障害とならないので、下始動口 6 2 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 6 3 は開状態のとき下始動口 6 2 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 6 3 に衝突すると可動片 6 3 に沿って下始動口 6 2 に受け入れられやすい。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 5 9 】

以上によると、時短遊技状態のときは上始動口 6 1 に遊技球が受け入れられるよりも、下始動口 6 2 及び棚始動口 6 4 のいずれかに遊技球が受け入れられる方が容易である。

## 【 0 0 6 0 】

なお、本実施形態においては、下始動口 6 2 は可動片 6 3 を有しているがこれがないのもよい。

## 【 0 0 6 1 】

ただし、下始動口 6 2 が可動片 6 3 を有している場合に、下始動口 6 2 の一对の可動片 6 3 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ましい。すなわち、下始動口 6 2 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 6 1 よりも下始動口 6 2 が受入容易な態様であり、閉状態のときは上始動口 6 1 よりも下始動口 6 2 が受け入れ困難な態様であることが好ましい。

## 【 0 0 6 2 】

また、下始動口 6 2 に可動片 6 3 が配置されている場合であっても、下始動口 6 2 の一对の可動片 6 3 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。

## 【 0 0 6 3 】

図 3 によると、遊技者から見て上始動口 6 1 および下始動口 6 2 の左上側には、遊技球が通過可能な通過口 6 5 が配置されている。また、上始動口 6 1 および下始動口 6 2 の下方には、開閉動作自在な第 1 大入賞口 6 6 が配置されている。この第 1 大入賞口 6 6 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 5 9 の上側には第 2 大入賞口 6 7 が配置されている。この第 2 大入賞口 6 7 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 6 5 の右下側には、一般入賞口 8 0 , 8 1 , 8 2 が配置されている。

## 【 0 0 6 4 】

遊技盤 5 の後方には、球払出装置 1 2 8 ( 図示省略 ) が設けられている。遊技領域 3 7 に打ち込まれた遊技球が上始動口 6 1 、下始動口 6 2 、棚始動口 6 4 、第 1 大入賞口 6 6 、第 2 大入賞口 6 7 および一般入賞口 8 0 , 8 1 , 8 2 に受け入れられたとき、賞としての遊技球が、球払出装置 1 2 8 によって上皿 5 1 ( 図 2 参照 ) または下皿 3 1 ( 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。

## 【 0 0 6 5 】

遊技領域の下部には、アウト口 8 4 が配置されている。また、遊技者から見て画像表示装置 5 9 の右には、キャラクタ役物装置 8 3 が配置されている。

## 【 0 0 6 6 】

遊技者側から遊技領域 3 7 を見て、画像表示装置 5 9 の右下方には図柄表示部 8 5 が設けられている。また、一般入賞口 8 0 の下には、当たり表示部 8 6 ( 連続作動回数表示 LED ) が設けられている。当たり表示部 8 6 には、15 ラウンド大当たり用 LED 8 7 、2 ラウンド大当たり用 LED 8 8 および小当たり用 LED 8 9 が設けられている。これにより、特別図柄抽選手段 5 2 0 ( 図 1 0 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。

## 【 0 0 6 7 】

なお、本実施形態の特別図柄抽選手段 5 2 0 は、本発明における抽選手段に相当する。

## 【 0 0 6 8 】

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 8 5 には、遊技状態を示す状態表示装置 8 5 1 、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 が設置されている。

## 【 0 0 6 9 】

第 1 特別図柄表示装置 8 5 2 は、7 セグメントによって構成されており、上始動口 6 1 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。

## 【 0 0 7 0 】

第 2 特別図柄表示装置 8 5 3 は、7 セグメントによって構成されており、下始動口 6 2 または棚始動口 6 4 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。

## 【 0 0 7 1 】

第 1 留保表示装置 8 5 4 は、上始動口 6 1 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 5 3 0 ( 図 1 0 参照 ) による留保の数を表示する。この第 1 留保表示装置 8 5 4 は、2 個の L E D で構成されている。

10

## 【 0 0 7 2 】

第 1 留保表示装置 8 5 4 は、第 1 留保手段 5 3 0 による留保がない場合は、2 個の L E D がともに消灯する。第 1 留保手段 5 3 0 による留保の数が一つの場合は、一方の L E D が点灯し他方の L E D が消灯する。二つの場合は、2 個の L E D がともに点灯する。三つの場合は、一方の L E D が点灯し他方の L E D が点滅する。四つの場合は、2 個の L E D がともに点滅する。

## 【 0 0 7 3 】

第 2 留保表示装置 8 5 5 は、下始動口 6 2 または棚始動口 6 4 に遊技球が入球したことによる抽選を最大四つまで留保する第 2 留保手段 5 3 2 ( 図 1 0 参照 ) による留保の数を表示する。この第 2 留保表示装置 8 5 5 は、2 個の L E D で構成されている。

20

## 【 0 0 7 4 】

第 2 留保表示装置 8 5 5 は、第 2 留保手段 5 3 2 による留保がない場合は、2 個の L E D がともに消灯する。第 2 留保手段 5 3 2 による留保の数が一つの場合は、一方の L E D が点灯し他方の L E D が消灯する。二つの場合は、2 個の L E D がともに点灯する。三つの場合は、一方の L E D が点灯し他方の L E D が点滅する。四つの場合は、2 個の L E D がともに点滅する。

## 【 0 0 7 5 】

普通図柄表示装置は、2 個の L E D 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

## 【 0 0 7 6 】

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四つまで表示する。この普通図柄用留保表示装置は、2 個の L E D によって構成されている。

## 【 0 0 7 7 】

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 L E D がともに消灯する。普通図柄抽選の留保の数が一つの場合は、一方の L E D が点灯し他方の L E D が消灯する。二つの場合は、2 個の L E D がともに点灯する。三つの場合は、一方の L E D が点灯し他方の L E D が点滅する。四つの場合は、2 個の L E D がともに点滅する。

## 【 0 0 7 8 】

40

ここで、第 1 特別図柄表示装置 8 5 2 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 8 5 3 は本発明における第 2 抽選結果表示手段に相当する。

## 【 0 0 7 9 】

次に、図 3 3 に基づいて留保演出の表示について説明する。図 3 3 は、画像表示装置 5 9 の下部に示される留保演出表示領域 9 9 の拡大図面である。留保演出表示領域 9 9 では、第 1 留保手段 5 3 0 ( 図 1 0 参照 ) 及び第 2 留保手段 5 3 2 ( 図 1 0 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 3 3 の A によると第 1 留保手段 5 3 0 ( 図 1 0 参照 ) 及び第 2 留保手段 5 3 2 ( 図 1 0 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 8 6 1 が一列になって 4 つ表示される。これによ

50

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。

【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による留保数が増え、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。

【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。

【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。

【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

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が一行になって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が重なっていないようにもよい。

#### 【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ともかまわない。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。

#### 【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。したがっ

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。

【 0 0 9 5 】

また、異なる図柄とする場合において、第 1 留保演出絵柄 8 6 2 よりも第 2 留保演出絵柄 8 6 3 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 8 6 2 よりも第 2 留保演出絵柄 8 6 3 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 5 3 2 により留保された抽選結果が第 1 留保手段 5 3 0 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。

【 0 0 9 6 】

また、第 1 留保手段 5 3 0 により留保できる数の上限と、第 2 留保手段 5 3 2 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 8 6 1 の数によって表示される。

【 0 0 9 7 】

例えば、第 1 留保手段 5 3 0 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 5 3 0 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 5 3 2 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 8 6 1 の列は 4 個で構成される。すなわち、第 1 留保手段 5 3 0 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 5 3 2 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 8 6 1 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 5 3 2 による留保数に、第 1 留保手段 5 3 0 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。

【 0 0 9 8 】

なお、留保上限枠絵柄 8 6 1 によって示される数は、現実には留保可能な数の上限を示すものではない。

【 0 0 9 9 】

また、留保上限枠絵柄 8 6 1 によって示される数は、第 1 留保手段 5 3 0 により留保できる数の上限と第 2 留保手段 5 3 2 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 5 3 2 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 8 6 1 の列は 4 個で構成され、第 2 留保手段 5 3 2 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 8 6 1 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。

【 0 1 0 0 】

次に、図 3 4 に基づいて装飾図柄の変動態様について説明する。図 3 4 はリーチ外れ演出中の画像表示装置 5 9 の拡大正面図である。画像表示装置 5 9 が有する抽選結果演出表示領域 1 0 0 は複数の装飾図柄 8 6 4 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 5 2 0 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 1 0 0 に表示される複数の装飾図柄 8 6 4 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。

【 0 1 0 1 】

図 3 4 の ( A ) によると装飾図柄 8 6 4 のうち左端と右端の 2 つの装飾図柄 8 6 4 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 8 6 4 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 8 6 4 が三つとも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 8 6 4 が停止している他の二つの装飾図柄 8 6 4 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。

【 0 1 0 2 】

図 3 4 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 8 6 4 と異なる装飾図柄 8 6 4 で停止した場合の画像表示装置 5 9 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行となって停止して抽選結果の表示演出をするがこれでもよく、例えば垂直方向に一行となって停止するものでもよく、斜め方向に一行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もよく、

【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個に限られるものではなく、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ていればよい。

【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 および柵始動口センサ 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「柵始動口センサ 3 3 8」は、本発明の「第 2 始動検出手段」に相当する。

【 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。柵始動口センサ 3 3 8 は、遊技球が柵始動口 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。

【 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。

【 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。

【 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

10

20

30

40

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 3 1 0 が賞球コマンドを送信すると、これに応じて払出制御基板 3 2 0 から主制御基板 3 1 0 に A C K 信号が返される。

#### 【 0 1 2 3 】

一方、周辺基板 4 0 0 は、周辺制御基板 4 0 2 と表示制御基板 4 0 4 とを備えている。上記の主制御基板 3 1 0 と周辺制御基板 4 0 2 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 3 1 0 から周辺制御基板 4 0 2 へのコマンドの送信はあっても、その逆は行われない。

#### 【 0 1 2 4 】

周辺制御基板 4 0 2 もまた、C P U 4 1 2 をはじめ R O M 4 1 4 や R A M 4 1 6 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 4 0 2 の R A M 4 1 6 には第 1 留保数カウント手段 4 2 7、第 2 留保数カウント手段 4 2 8、合算留保数カウント手段 4 2 5 ( いずれも図 1 1 参照 ) が設けられている。

#### 【 0 1 2 5 】

周辺制御基板 4 0 2 は、音源 I C 4 2 0 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 R O M 4 2 2 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 3 5 6 を介して上部スピーカ 5 7 および下部スピーカ 1 8 等のスピーカ 3 5 2 から出力することができる。

#### 【 0 1 2 6 】

また、周辺制御基板 4 0 2 は、前枠体 1 1 ( 図 1 参照 ) に配置された枠装飾ランプ 3 5 4 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 3 5 6 を介して枠装飾ランプ 3 5 4 に出力する。

#### 【 0 1 2 7 】

さらに、周辺制御基板 4 0 2 は、サイド装飾装置 5 2 に配置されたサイド装飾体 5 4 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 4 4 0 を介してパネル 4 4 1 に出力する。

#### 【 0 1 2 8 】

また、表示制御基板 4 0 4 と周辺制御基板 4 0 2 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 4 0 4 は C P U、R O M および R A M 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。

#### 【 0 1 2 9 】

さらに、周辺制御基板 4 0 2 は表示制御基板 4 0 4 を介して画像表示装置 5 9 が接続されており、周辺制御基板 4 0 2 が画像表示装置 5 9 を動作させている。具体的には、画像表示装置 5 9 において 3 つの装飾図柄 8 6 4 の列の変動表示や停止表示、または 3 つの装飾図柄 8 6 4 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 4 0 2 が画像表示装置 5 9 を動作させている。また、画像表示装置 5 9 では、3 つの装飾図柄 8 6 4 の表示の他、第 1 留保演出絵柄 8 6 2 や第 2 留保演出絵柄 8 6 3 の表示、留保上限枠絵柄 8 6 1 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。

#### 【 0 1 3 0 】

次に、本実施形態の主制御基板 3 1 0 における機能構成について、図 1 0 を参照しつつ説明する。図 1 0 は、主制御基板 3 1 0 の機能的な構成を示すブロック図である。

#### 【 0 1 3 1 】

[ 主制御基板 3 1 0 の機能構成について ]

図 1 0 に示すように、主制御基板 3 1 0 は、普通図柄抽選手段 5 0 0 と、下始動口開閉実行手段 5 0 8 と、普通図柄用留保手段 5 0 6 と、普通図柄留保数記憶手段 5 1 4 と、普通図柄留保数表示制御手段 5 1 2 と、普通図柄表示制御手段 5 1 0 と、特別図柄抽選手段 5 2 0 と、第 1 留保手段 5 3 0 と、第 2 留保手段 5 3 2 と、留保順記憶手段 5 3 3 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 の一對の可動片 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 の一對の可動片 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 の一對の可動片 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 または柵始動口センサ 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 】

40

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 ) であって且つ最大 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。

50

## 【 0 1 4 9 】

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 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 6 7 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 6 7 を開閉動作させる遊技である。ただし、第 2 大入賞口 6 7 は、大当たり遊技状態発生時に第 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。

## 【 0 1 5 0 】

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 6 6 または第 2 大入賞口 6 7 に多数の遊技球が受け入れられるので、球払出装装置 1 2 8 によって多数の遊技球が払い出される。

10

## 【 0 1 5 1 】

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、小当たりであれば当たり制御手段 5 4 3 の小当たり遊技状態発生手段 5 4 2 により小当たり遊技状態が発生する。

## 【 0 1 5 2 】

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 6 7 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 6 7 を開閉動作させる遊技である。ただし、第 2 大入賞口 6 7 は、小当たり遊技状態発生時に第 2 大入賞口 6 7 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

## 【 0 1 5 3 】

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。

## 【 0 1 5 4 】

第 1 有利遊技状態は、乱数発生手段 5 0 2 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 5 2 2 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 5 2 0 による抽選において大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 5 0 0 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

## 【 0 1 5 5 】

第 2 有利遊技状態は、乱数発生手段 5 0 2 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 5 2 2 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 5 2 0 による抽選における大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 5 0 0 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

## 【 0 1 5 6 】

第 3 有利遊技状態は、乱数発生手段 5 0 2 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 5 2 2 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 5 0 0 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 5 2 0 による抽選において大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。

## 【 0 1 5 7 】

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 5 0 0 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

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態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の一对の可動片６３の開閉動作が頻繁に行われることとなる。

【０１５８】

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】

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】

また、所謂「時短遊技状態」が発生すると、下始動口６２の一对の可動片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】

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。

10

20

30

40

50

## 【0165】

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。

## 【0166】

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

## 【0167】

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。

## 【0168】

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

## 【0169】

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。

## 【0170】

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。

## 【0171】

[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

## 【0172】

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。

40

## 【0173】

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。

## 【0174】

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。

## 【0175】

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

50

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。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

## 【 0 1 8 5 】

図 1 4 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 S 2 0）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 であるかどうか判断され（ステップ S 2 2）、普通図柄の留保球数が 0 であれば（ステップ S 2 2 における Y E S）、普通図柄変動開始処理のルーチンがリターンされる。

## 【 0 1 8 6 】

ステップ S 2 2 において留保球数が 0 でないと判断されると（ステップ S 2 2 における N O）、留保履歴をシフトし（ステップ S 2 4）、普通図柄留保数記憶手段 5 1 4 に記憶されている留保記憶数を減算する（ステップ S 2 8）。

10

## 【 0 1 8 7 】

普通図柄留保数記憶手段 5 1 4 に記憶されている留保記憶数が減算されるとステップ S 3 0 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 S 3 0 における N O）時短非作動時当たり判定テーブルが選択され（ステップ S 3 2）、時短作動中であれば（ステップ S 3 0 における Y E S）時短作動時当たり判定テーブルが選択される（ステップ S 3 4）。

## 【 0 1 8 8 】

ステップ S 3 2 またはステップ S 3 4 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 S 1 6）において乱数発生手段 5 0 2 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 S 3 6 における Y E S）下始動口制御処理（ステップ S 4 0）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

## 【 0 1 8 9 】

ここで、ステップ S 3 4 における時短作動時当たり判定テーブルは、ステップ S 3 2 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態様となっているため、時短作動中のほうが普通図柄抽選手段 5 0 0（図 1 0 参照）による当たり判定されやすい。

## 【 0 1 9 0 】

図 1 5 は、下始動口制御処理（ステップ S 4 0）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 6 2 の一対の可動片 6 3 が開放中であるかどうか判断される（ステップ S 4 2）。

30

## 【 0 1 9 1 】

下始動口 6 2 の一対の可動片 6 3 が開放中でなければ（ステップ S 4 2 における N O）、下始動口開閉実行手段 5 0 8 によって下始動口ソレノイド 3 4 8 を動作させて、下始動口 6 2 の一対の可動片 6 3 を開放する（ステップ S 4 4）。その後、下始動口制御処理のルーチンがリターンされる。

## 【 0 1 9 2 】

下始動口 6 2 の一対の可動片 6 3 が開放中であれば（ステップ S 4 2 における Y E S）、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 S 4 6）。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 S 4 6 における N O）。

40

## 【 0 1 9 3 】

下始動口 6 2 の一対の可動片 6 3 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 S 4 6 における Y E S）、下始動口開閉実行手段 5 0 8 によって下始動口ソレノイド 3 4 8 を動作させて、下始動口 6 2 の一対の可動片 6 3 を閉鎖する（ステップ S 4 8）。その後、下始動口制御処理のルーチンがリターンされる。

## 【 0 1 9 4 】

図 1 4 によると普通図柄抽選手段（図 1 0 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 S 4 0）がなされる。また、時短非作動中よりも時短作動中の方が普通図柄抽選手段（図 1 0 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。

#### 【 0 1 9 5 】

[ 特別図柄・遊技状態制御処理について ]

図 1 6 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 1 0 0) が行われたのち、処理フラグを確認し (ステップ S 1 1 0 ~ ステップ S 1 2 2)、処理フラグに対応する処理が行われる。

#### 【 0 1 9 6 】

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 1 1 0)、処理フラグが 0 であれば (ステップ S 1 1 0 における Y E S) 変動開始処理 (ステップ S 2 0 0) が行われ、処理フラグが 0 でなければ (ステップ S 1 1 0 における N O) ステップ S 1 1 2 に進む。

10

#### 【 0 1 9 7 】

ステップ S 1 1 2 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 1 1 2 における Y E S) 変動パターン設定処理 (ステップ S 3 0 0) が行われ、処理フラグが 1 でなければ (ステップ S 1 1 2 における N O)、ステップ S 1 1 4 に進む。

#### 【 0 1 9 8 】

ステップ S 1 1 4 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 1 1 4 における Y E S) 変動中処理 (ステップ S 4 0 0) が行われ、処理フラグが 2 でなければ (ステップ S 1 1 4 における N O) ステップ S 1 1 6 に進む。

20

#### 【 0 1 9 9 】

ステップ S 1 1 6 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 1 1 6 における Y E S) 大当たり遊技状態発生処理 (ステップ S 5 0 0) が行われ、処理フラグが 3 でなければ (ステップ S 1 1 6 における N O) ステップ S 1 1 8 に進む。

#### 【 0 2 0 0 】

ステップ S 1 1 8 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 1 1 8 における Y E S) 小当たり遊技開始処理 (ステップ S 6 0 0) が行われ、処理フラグが 4 でなければ (ステップ S 1 1 8 における N O) ステップ S 1 2 0 に進む。

30

#### 【 0 2 0 1 】

ステップ S 1 2 0 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 1 2 0 における Y E S) 大当たり遊技状態制御処理 (ステップ S 7 0 0) が行われ、処理フラグが 5 でなければ (ステップ S 1 2 0 における N O) ステップ S 1 2 2 に進む。

#### 【 0 2 0 2 】

ステップ S 1 2 2 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 1 2 2 における Y E S) 小当たり遊技制御処理 (ステップ S 8 0 0) が行われ、処理フラグが 6 でなければ (ステップ S 1 2 2 における N O)、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

#### 【 0 2 0 3 】

[ 始動入賞処理について ]

図 1 7 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 1 0 1)。具体的には、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 1 0 8 に進む。

#### 【 0 2 0 4 】

50

始動入賞ありと判断されると(ステップS 1 0 1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S 1 0 2)。具体的には、下始動口センサ3 3 6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3 3 8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3 3 4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5 4 6によって周辺制御基板4 0 2に棚・下始動口入賞コマンドが出力される。

#### 【0 2 0 5】

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S 1 0 2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S 1 0 4)。このとき既に第2留保数が4に達していれば(ステップS 1 0 4におけるYES)、ステップS 1 0 8に進む。ここで、第2留保とは、第2留保手段5 3 2により留保された抽選結果の表示の留保をさす。

#### 【0 2 0 6】

一方、第2留保数が4より少なければ(ステップS 1 0 4におけるNO)、第2留保格納処理が行われる(ステップS 1 0 6)。この第2留保格納処理では、例えばRAM 3 1 6(図9参照)内に確保されている第2留保数カウント手段4 2 8に「1」が加算され、併せて第2留保表示装置8 5 5(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5 4 6により第2留保数コマンドが周辺基板4 0 0へ送信される(図10参照)。

#### 【0 2 0 7】

第2留保格納処理(ステップS 1 0 6)が行われると、次にステップS 1 0 7に進み留保順記憶格納処理が行われ、その後ステップS 1 0 8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S 1 0 7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。

#### 【0 2 0 8】

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S 1 0 2におけるNO)、ステップS 1 0 8に進む。

#### 【0 2 0 9】

ステップS 1 0 8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S 1 0 8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。

#### 【0 2 1 0】

ステップS 1 0 8において始動入賞ありと判断されると(ステップS 1 0 8におけるYES)、上始動口入賞か否かが判断される(ステップS 1 1 0)。具体的には、上始動口センサ3 3 4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5 4 6によって、上始動口入賞コマンドが周辺制御基板4 0 2に出力される。

#### 【0 2 1 1】

上始動口入賞ありと判断されると(ステップS 1 1 0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S 1 1 2)。このとき既に第1留保数が4に達していれば(ステップS 1 1 2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5 3 0により留保された抽選結果の表示の留保をさす。

#### 【0 2 1 2】

一方、第1留保数が4より少なければ(ステップS 1 1 2におけるNO)、第1留保格納処理が行われる(ステップS 1 1 4)。この第1留保格納処理では、例えばRAM 3 1 6(図9参照)内に確保されている第1留保数カウント手段4 2 7に「1」が加算され、併せて第1留保表示装置8 5 4(LED)(図5参照)のパターンにより表示された留保

10

20

30

40

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、例えば大当たり判別用乱数、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留保か否かが判断される(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】

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と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。

【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。

【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。

【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。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 3 0 】

さらにステップ S 3 0 2 に戻り、大当たりフラグが ON でないと判断されると ( NO )、図 2 0 のステップ S 3 1 8 に進み、小当たりフラグが ON であるか否かが判断される。

## 【 0 2 3 1 】

小当たりフラグが ON であれば ( ステップ S 3 1 8 における YES ) ステップ S 3 2 0 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 1 9 に示されるステップ S 3 2 8 に進む。

## 【 0 2 3 2 】

小当たりフラグが ON でなければ ( ステップ S 3 1 8 における NO ) ステップ S 3 2 2 に進み、リーチであるか否かが判断される。

10

## 【 0 2 3 3 】

リーチであれば ( ステップ S 3 2 2 における YES ) ステップ S 3 2 4 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 1 9 に示されるステップ S 3 2 8 に進む。

## 【 0 2 3 4 】

一方、リーチでなければ ( ステップ S 3 2 2 における NO ) ステップ S 3 2 6 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 1 9 に示されるステップ S 3 2 8 に進む。

## 【 0 2 3 5 】

ステップ S 3 2 8 では、変動表示パターン乱数と、ステップ S 3 0 8、ステップ S 3 1 0、ステップ S 3 1 2、ステップ S 3 2 0 ( 図 2 0 参照 )、ステップ S 3 2 4 ( 図 2 0 参照 ) およびステップ S 3 2 6 ( 図 2 0 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。

20

## 【 0 2 3 6 】

ステップ S 3 2 8 において変動表示パターンが決定されると、ステップ S 3 3 0 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 S 3 3 2 )、その後ステップ S 3 3 4 に進む。ステップ S 3 3 4 では、変動演出パターンコマンドがコマンド送信手段 5 4 6 によって周辺制御基板 4 0 2 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

## 【 0 2 3 7 】

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 S 3 3 4 ) と、処理フラグを 2 に更新する ( ステップ S 3 3 6 )。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。

## 【 0 2 3 8 】

図 2 1 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 S 4 0 2 )。特別図柄が変動中であれば ( ステップ S 4 0 2 における YES ) ステップ S 4 0 4 に進み、特別図柄が変動中でなければ ( ステップ S 4 0 2 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

## 【 0 2 3 9 】

ステップ S 4 0 4 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 S 4 0 4 における YES ) ステップ S 4 0 6 に進み、特別図柄の変動を停止し、特別図柄抽選手段 5 2 0 による抽選結果を第 1 特別図柄表示装置 8 5 2 または第 2 特別図柄表示装置 8 5 3 に点灯表示し ( ステップ S 4 0 6 )、更に、変動演出停止コマンドが周辺制御基板 4 0 2 に出力された後、ステップ S 4 0 8 に進む。一方、特別図柄の変動時間が経過していなければ ( ステップ S 4 0 4 における NO )、変動中処理のルーチンがリターンされる。

## 【 0 2 4 0 】

ステップ S 4 0 8 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S 4 0 8におけるYES）ステップS 4 1 0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S 4 0 8におけるNO）ステップS 4 1 2に進む。

【0241】

ステップS 4 1 2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S 4 1 2におけるYES）ステップS 4 1 4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S 4 1 2におけるYES）ステップS 4 1 6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S 5 0 2におけるYES）、ステップS 5 0 4に進み、確率変動機能の作動が停止され、ステップS 5 0 6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S 5 0 2におけるNO）、そのままステップS 5 0 6に進む。

【0243】

ステップS 5 0 6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S 5 0 6におけるYES）、ステップS 5 0 8に進み、時短機能の作動が停止され、ステップS 5 1 0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S 5 0 6におけるNO）、そのままステップS 5 1 0に進む。

【0244】

ステップS 5 1 0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S 5 1 0におけるYES）、ステップS 5 1 2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S 5 1 6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。

【0245】

一方、15R大当たりでないと判断されると（ステップS 5 1 0におけるNO）、ステップS 5 1 4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S 5 1 6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S 5 5 2）。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S 5 5 4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。

【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S 6 0 2）。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S 6 0 2におけるYES）ステップS 6 0 4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】

10

20

30

40

50

第 1 大入賞口 6 6 または第 2 大入賞口 6 7 の開放時間が経過していなければ（ステップ S 6 0 4 における N O）、ステップ S 6 0 6 に進み、第 1 大入賞口 6 6 または第 2 大入賞口 6 7 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 S 5 1 2 またはステップ S 5 1 4 でセットされた制限個数のことである。

【 0 2 4 9 】

第 1 大入賞口 6 6 または第 2 大入賞口 6 7 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 S 6 0 6 における Y E S）、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 が動作されて、第 1 大入賞口 6 6 または第 2 大入賞口 6 7 が閉鎖される（ステップ S 6 0 8）。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

【 0 2 5 0 】

一方、ステップ S 6 0 4 において第 1 大入賞口 6 6 または第 2 大入賞口 6 7 の開放時間が経過したと判断されると（ステップ S 6 0 4 における Y E S）、ステップ S 6 0 8 に進み第 1 大入賞口 6 6 または第 2 大入賞口 6 7 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。

【 0 2 5 1 】

また、ステップ S 6 0 6 において、第 1 大入賞口 6 6 または第 2 大入賞口 6 7 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 S 6 0 6 における N O）、大当たり遊技処理のルーチンがリターンされる。

20

【 0 2 5 2 】

ステップ S 6 0 2 に戻って、第 1 大入賞口 6 6 または第 2 大入賞口 6 7 が開放中でなければ（ステップ S 6 0 2 における N O）ステップ S 6 1 0 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 S 5 1 2 またはステップ S 5 1 4 においてセットされた開放回数（ラウンド数）に達したか否かが判断される。

【 0 2 5 3 】

第 1 大入賞口 6 6 または第 2 大入賞口 6 7 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 S 6 1 0 における N O）、ステップ S 6 1 2 に進み、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、第 2 大入賞口ソレノイド 3 4 7 を動作させて第 1 大入賞口 6 6 または第 2 大入賞口 6 7 を開放する。

30

【 0 2 5 4 】

一方、第 1 大入賞口 6 6 または第 2 大入賞口 6 7 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 S 6 1 0 における Y E S）、ステップ S 6 1 4 に進み、大当たりフラグを O F F にする。そして、ステップ S 6 1 6 に進む。

【 0 2 5 5 】

ステップ S 6 1 6 では、確変作動判断手段 5 2 4 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 5 2 0 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 S 6 1 6 における Y E S）、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 S 6 1 8）。すなわち、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

【 0 2 5 6 】

ステップ S 6 1 8 において確率変動機能が作動すると、ステップ S 6 2 0 に進み、時短判断手段 5 0 4 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 5 2 0 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 S 6 2 0 における Y E S）、時短機能の作動が開始する（ステップ S 6 2 2）。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、

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 6 3 0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。

【0 2 5 7】

一方、ステップS 6 2 0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5 2 0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 6 2 0におけるNO）、ステップS 6 3 0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。

【0 2 5 8】

ステップS 6 1 6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5 2 0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 6 1 6におけるNO）、時短機能の作動が開始される（ステップS 6 2 6）。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 6 2 8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 6 2 8）、処理フラグが0に更新されて（ステップS 6 3 0）、大当たり遊技状態制御処理のルーチンが終了する。

【0 2 5 9】

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 6 5 2）。

【0 2 6 0】

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 6 5 2におけるNO）、ステップS 6 5 4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 6 5 4におけるYES）ステップS 6 5 6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。

【0 2 6 1】

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 6 5 6におけるYES）、ステップS 6 5 8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5 4 4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。

【0 2 6 2】

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 6 6 0）。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 6 6 8に進む。

【0 2 6 3】

一方、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S 6 5 6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。

【0 2 6 4】

ステップS 6 5 4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 6 5 4におけるNO）、ステップS 6 6 2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5 4 4によって第2大入賞口ソレノイド3 4 6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。

【0 2 6 5】

ステップS 6 5 2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 6 5 2におけるYES）、ステップS 6 6 4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。このとき、第2大入賞口67が開放中であれば（ステップS 6 6 4におけるYES）ステップS 6 6 6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 5 4 4 によって第 2 大入賞口ソレノイド 3 4 7 が動作されて閉鎖される。そして、その後、ステップ S 6 6 8 に進む。

【 0 2 6 6 】

ステップ S 6 6 4 において、第 2 大入賞口 6 7 が開放中でなければ（ステップ S 6 6 4 における N O）、そのままステップ S 6 6 8 に進む。ステップ S 6 6 8 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。

【 0 2 6 7 】

次に、周辺制御基板 4 0 2 および表示制御基板 4 0 4（いずれも主に C P U）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

【 0 2 6 8 】

[ 1 6 m s 定常処理 ]

図 2 6 は、1 6 m s 毎に実行される 1 6 m s 定常処理の一例を示すフローチャートである。図 2 6 に示すように、本実施形態のパチンコ機 1 では 1 6 m s 定常処理が行われている。1 6 m s 定常処理において、周辺制御基板 4 0 2 はコマンド解析格納処理（ステップ S 7 0 0）、留保順序記憶処理（ステップ S 7 5 0）、画像制御処理（ステップ S 8 0 0）、演出音制御処理（ステップ S 8 5 0）及びランプ制御処理（ステップ S 8 6 0）を行う。

【 0 2 6 9 】

まず、コマンド解析格納処理（ステップ S 7 0 0）では、主制御基板 3 1 0 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 O N 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

【 0 2 7 0 】

次に、留保順序記憶処理（ステップ S 7 5 0）では、コマンド解析格納処理（ステップ S 7 0 0）によって O N 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。

【 0 2 7 1 】

そして、画像制御処理（ステップ S 8 0 0）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 5 9 に関わる制御処理を実行する。

【 0 2 7 2 】

30

演出音制御処理（ステップ S 8 5 0）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 5 7 および下部スピーカ 1 8 から出力する演出音のパターンを決定する。

【 0 2 7 3 】

ランプ制御処理（ステップ S 8 6 0）では、主制御基板 3 1 0 から受信したコマンドに基づいてランプ駆動基板 4 4 0 に出力するランプの点灯パターンを決定する。

【 0 2 7 4 】

[ コマンド解析格納処理 ]

図 2 7 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 2 8 は図 2 7 に示されたステップ S 7 0 2 およびステップ S 7 1 6 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 4 0 2 は、まず、主制御基板 3 1 0 からコマンドを受信したか否か判断する（ステップ S 7 0 2）。本実施形態においては、主制御基板 3 1 0 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 S 7 0 2 における Y E S）、最も先に格納されたコマンドを読み出して、ステップ S 7 0 4 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 S 7 0 2 における N O）、コマンド解析格納処理のルーチンがリターンされる。

40

【 0 2 7 5 】

ステップ S 7 0 4 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 S 7 0 4）。上始動口入賞コマンドであると判断されると（ステップ S 7 0 4 における Y E S）、周辺制御基板 4 0 2 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が否か判断される(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が否か判断される(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が否か判断される(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が否か判断される(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]

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428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 4 2 8 に基づき、表示する第 1 留保演出絵柄 8 6 2 および第 2 留保演出絵柄 8 6 3 の数が決定される。すなわち、第 1 留保数カウント手段 4 2 7 のカウント数が第 1 留保演出絵柄 8 6 2 の表示数として、第 2 留保数カウント手段 4 2 8 のカウント数が第 2 留保演出絵柄 8 6 3 の表示数としてそれぞれ決定される。その後、ステップ S 9 1 6 に進む。

#### 【0301】

一方、ステップ S 9 1 0 において、主制御基板 3 1 0 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 4 2 7 および第 2 留保数カウント手段 4 2 8 のカウント数とが同じでなければ（ステップ S 9 1 0 における NO）、エラーと判断され、主制御基板 3 1 0 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 8 6 2 および第 2 留保演出絵柄 8 6 3 の表示数として決定され、その後、ステップ S 9 1 6 に進む。

10

#### 【0302】

続いて、ステップ S 9 1 6 では、留保順序記憶手段 4 2 4 が参照され、表示する第 1 留保演出絵柄 8 6 2 および第 2 留保演出絵柄 8 6 3 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 4 2 4 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 9 9 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 9 9 の所定領域に表示する第 1 留保演出絵柄 8 6 2、第 2 留保演出絵柄 8 6 3 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 9 9 内の所定領域には第 1 留保演出絵柄 8 6 2 または第 2 留保演出絵柄 8 6 3 のいずれも表示しない決定がなされる。その後、ステップ S 9 1 8 に進む。

20

#### 【0303】

そして、ステップ S 9 1 8 では、ステップ S 9 0 6 またはステップ S 9 0 8 で決定された数の留保上限枠絵柄 8 6 1 を表示するためのコマンドが表示制御基板 4 0 4 に送信される。また、ステップ S 9 1 2 またはステップ S 9 1 4 で決定された数の第 1 留保演出絵柄 8 6 2 および第 2 留保演出絵柄 8 6 3 を、ステップ S 9 1 6 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 4 0 4 に送信される。その後、ステップ S 9 2 0 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 3 2 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 2 7 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 S 9 5 4）変動演出表示パターンを決定する（ステップ S 9 5 6）。その後、決定された変動表示パターンを表示制御基板 4 0 4 に出力して（ステップ S 9 5 8）、更にその後、変動開始フラグを OFF にして（ステップ S 9 6 0）、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ましい。

40

#### 【0306】

ここで、「大当たり変動パターン」とは装飾図柄 8 6 4 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態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の停止態様が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態様である。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。

【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。

【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。

【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態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、適宜組み合わせられて備えられている。

【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、

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、

10

20

30

40

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って、

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。

#### 【0321】

20

これによれば、第 1 始動口（上始動口 6 1）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 3 3 4）によって検出される。第 2 始動口（下始動口 6 2 または 棚始動口 6 4）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 3 3 6 または 棚始動口センサ 3 3 8）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 5 2 0）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 8 5 2）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 8 5 3）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 5 9）の抽選結果演出表示領域 1 0 0 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 5 3 0 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 5 3 2 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 5 3 0 または第 2 留保手段 5 3 2 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 5 3 3 および留保順序記憶手段 4 2 4）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 5 3 0 および第 2 留保手段 5 3 2 による留保がなされると、留保演出表示領域 9 9 に第 1 留保手段 5 3 0 および第 2 留保手段 5 3 2 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 4 5 0）によって、留保演出表示領域 9 9 には第 1 留保手段 5 3 0 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 8 6 2）と、第 2 留保手段 5 3 2 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 8 6 3）とが留保順記憶手段（留保順記憶手段 5 3 3 または留保順序記憶手段 4 2 4）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

40

#### 【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

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、

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。

【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。

【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。

【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

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。

#### 【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。

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る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。

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、一对の可動片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对の可動片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 5 0 0 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 5 1 0 により普通図柄表示装置 8 5 6 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 5 0 8 により下始動口ソレノイド 3 4 8 の駆動操作が行われる。これにより、一对の可動片 6 3 の開閉動作が行われる。なお、普通図柄抽選手段 5 0 0 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 5 1 0 により普通図柄表示装置 8 5 6 に外れ判定結果を表示し、下始動口ソレノイド 3 4 8 の駆動操作および一对の可動片 6 3 が開閉動作は行われない。

#### 【 0 3 3 9 】

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。

#### 【 0 3 4 0 】

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。

#### 【 0 3 4 1 】

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 5 0 0 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 5 0 0 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 5 0 0 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 5 0 0 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 5 0 0 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 5 0 0 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。

#### 【 0 3 4 2 】

##### [ 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柵板に設けられた柵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り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。

【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うこととなり、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。

【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、

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

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

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 3 1 0 から送信される第 1 留保手段 5 3 0 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 4 2 8 により主制御基板 3 1 0 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、主制御基板 3 1 0 から送信される第 2 留保手段 5 3 2 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 4 2 7 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 4 2 8 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 4 2 4 ）により記憶される。演出表示制御手段（画像製制御手段 4 5 0 ）により、第 1 留保数カウント手段 4 2 7 および第 2 留保数カウント手段 4 2 8 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 8 6 2 ）および第 2 の絵柄（第 2 留保演出絵柄 8 6 3 ）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 4 2 8 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 8 6 1 ）の数で認識可能に表示される。第 2 留保数カウント手段 4 2 8 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

20

#### 【0350】

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】

また、第 2 留保手段 5 3 2 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 9 9 に表示される第 3 の絵柄（留保上限枠絵柄 8 6 1 ）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 5 3 0 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 8 6 2 ）および第 2 の絵柄（第 2 留保演出絵柄 8 6 3 ）とが同数表示されているときに第 2 留保手段 5 3 2 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。

30

#### 【0352】

また、これによると、留保順に関する情報が主制御基板 3 1 0 から周辺制御基板 4 0 2 に送信されることなしに、留保演出表示領域 9 9 に留保順が表示される。主制御基板 3 1 0 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 3 1 0 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 9 9 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 3 1 0 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る。

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。

#### 【 0 3 5 4 】

これによると、コマンド送信手段 5 4 6 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 3 1 0 から周辺制御基板 4 0 2 に送信される。そして、主制御基板 3 1 0 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 4 2 7 および第 2 留保数カウント手段 4 2 8 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 4 0 2 に設けられた第 1 留保数カウント手段 4 2 7 および第 2 留保数カウント手段 4 2 8 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 8 6 2 ）および第 2 の絵柄（第 2 留保演出絵柄 8 6 3 ）を第 2 の留保順記憶手段（留保順序記憶手段 4 2 4 ）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 3 1 0 および周辺制御基板 4 0 2 の処理が正常に行われれば、主制御基板 3 1 0 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 4 2 7 および第 2 留保数カウント手段 4 2 8 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 4 0 2 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。

#### 【 0 3 5 5 】

また、これによると、主制御基板 3 1 0 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 4 2 7 および第 2 留保数カウント手段 4 2 8 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 3 1 0 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 8 6 2 ）および第 2 の絵柄（第 2 留保演出絵柄 8 6 3 ）を表示制御される。主制御基板 3 1 0 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 4 2 7 および第 2 留保数カウント手段 4 2 8 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 3 1 0 または周辺制御基板 4 0 2 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 4 0 2 より高い主制御基板 3 1 0 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 8 6 2 ）および第 2 の絵柄（第 2 留保演出絵柄 8 6 3 ）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も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。

#### 【 0 3 5 6 】

##### [手段 1 0]

手段 8 または手段 9 のいずれか一つの遊技機において、

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る。

【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(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。

#### 【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、遊技者の興趣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る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

、変動時間経過後、普通図柄表示制御手段 5 1 0 により普通図柄表示装置 8 5 6 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 5 0 8 により下始動口ソレノイド 3 4 8 の駆動操作が行われる。これにより、一对の可動片 6 3 の開閉動作が行われる。なお、普通図柄抽選手段 5 0 0 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 5 1 0 により普通図柄表示装置 8 5 6 に外れ判定結果を表示し、下始動口ソレノイド 3 4 8 の駆動操作および一对の可動片 6 3 が開閉動作は行われない。

【 0 3 6 8 】

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 5 0 0 において時短判断手段 5 0 4 により非時短遊技状態と判断されると、乱数発生手段 5 0 2 により取得され普通図柄用留保手段 5 0 6 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 5 0 4 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 5 0 0 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 5 1 0 により普通図柄表示装置 8 5 6 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 5 0 8 により下始動口ソレノイド 3 4 8 の駆動操作が行われる。これにより、一对の可動片 6 3 が開閉動作が行われる。なお、普通図柄抽選手段 5 0 0 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 5 1 0 により普通図柄表示装置 8 5 6 に外れ判定結果を表示し、下始動口ソレノイド 3 4 8 の駆動操作および一对の可動片 6 3 が開閉動作は行われない。

【 0 3 6 9 】

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。

【 0 3 7 0 】

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。

【 0 3 7 1 】

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 5 0 0 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 5 0 0 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 5 0 0 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 5 0 0 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 5 0 0 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 5 0 0 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。

【 0 3 7 2 】

[ 手段 1 3 ]

手段 8 から手段 1 2 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うこととなり、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。

#### 【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
- 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
- １１ 前枠体
- １２ 遊技盤装着枠
- １３ 機構装着体
- １４ 外枠側ヒンジ具
- １５ 本体枠側ヒンジ具
- １６ スピーカボックス部
- １７ スピーカ装着板
- １８ 下部スピーカ
- １９ 発射レール
- ３０ 下部前面板
- ３１ 下皿
- ３２ 操作ハンドル
- ３３ 灰皿
- ３４ 球排出レバー
- ３６ ヒンジ機構
- ３７ 遊技領域
- ３８ 開口窓
- ３９ 窓枠
- ５０ 透明板
- ５１ 上皿

30

40

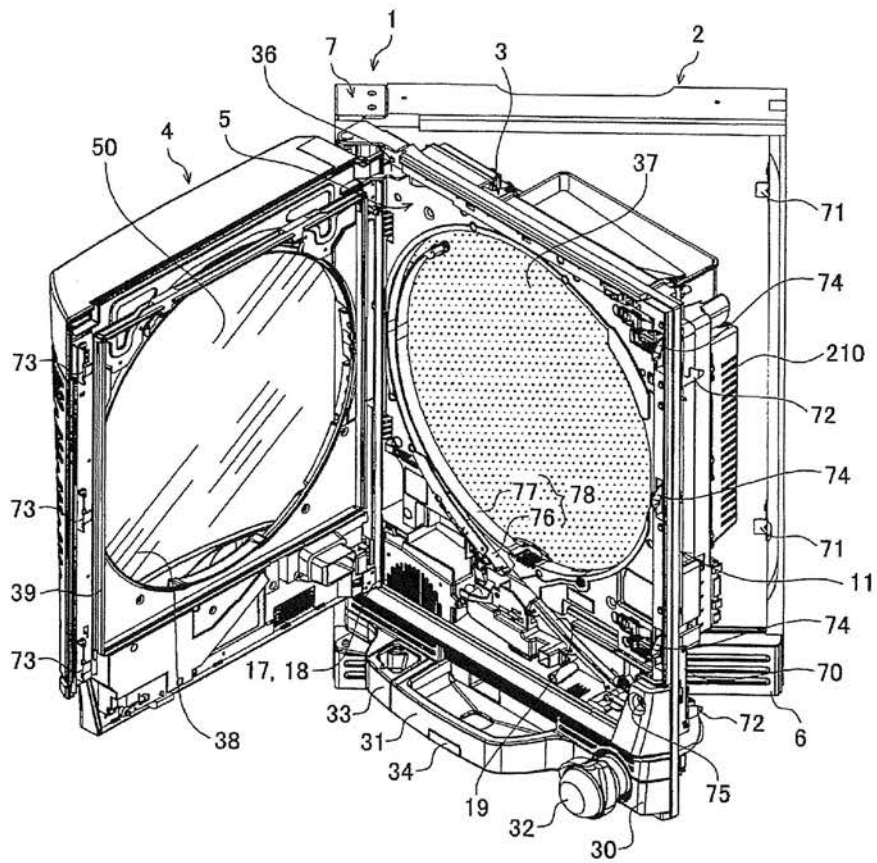
50

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	シリンダー錠	
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	キャラクター役物装置	30
8 4	アウト口	
8 5	図柄表示部	
8 6	当たり表示部	
8 7	1 5 ラウンド大当たり用 L E D	
8 8	2 ラウンド大当たり用 L E D	
8 9	小当たり用 L E D	
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

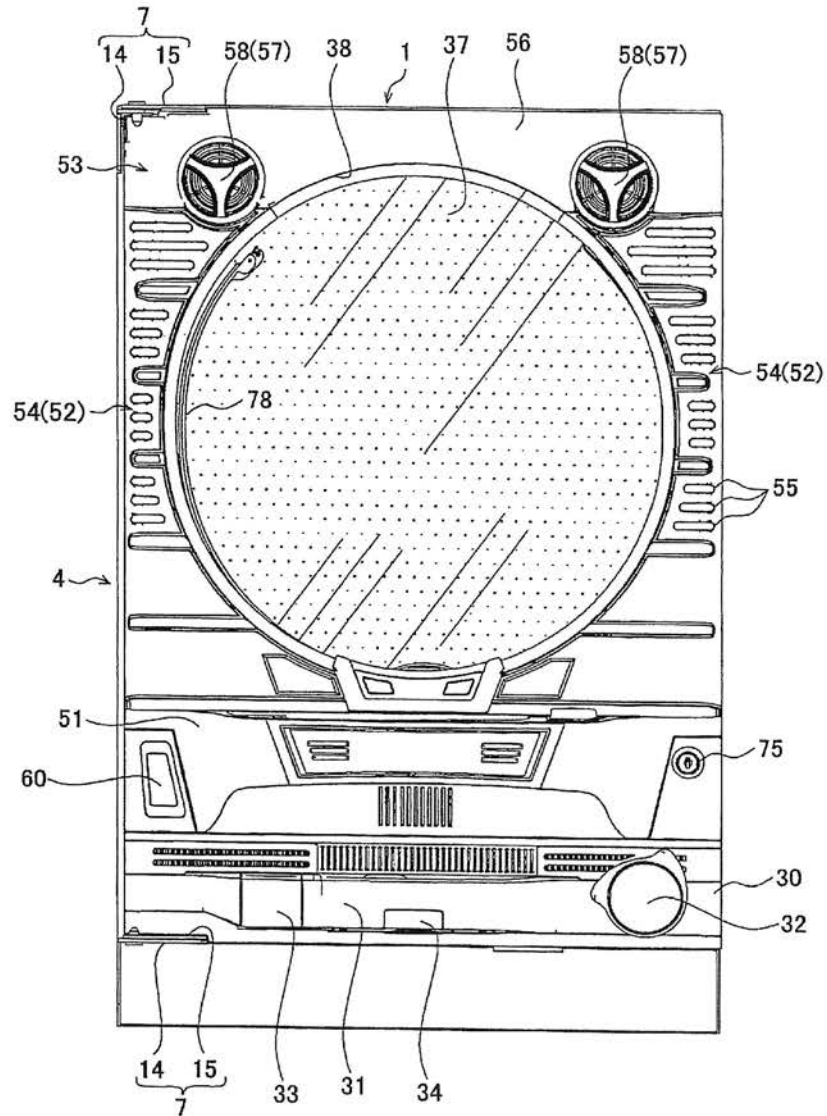
3 1 2	C P U	
3 1 4	R O M	
3 1 6	R A M	
3 2 0	払出制御基板	
3 2 2	C P U	
3 2 4	R O M	
3 2 6	R A M	
3 3 0	パネル中継端子	
3 3 2	通過センサ	
3 3 4	上始動口センサ	10
3 3 6	下始動口センサ	
3 3 8	棚始動口センサ	
3 4 0	大入賞口中継端子板	
3 4 2	表示基板	
3 4 4	第 1 大入賞口カウントセンサ	
3 4 5	第 2 大入賞口カウントセンサ	
3 4 6	第 1 大入賞口ソレノイド	
3 4 7	第 2 大入賞口ソレノイド	
3 4 8	下始動口ソレノイド	
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	

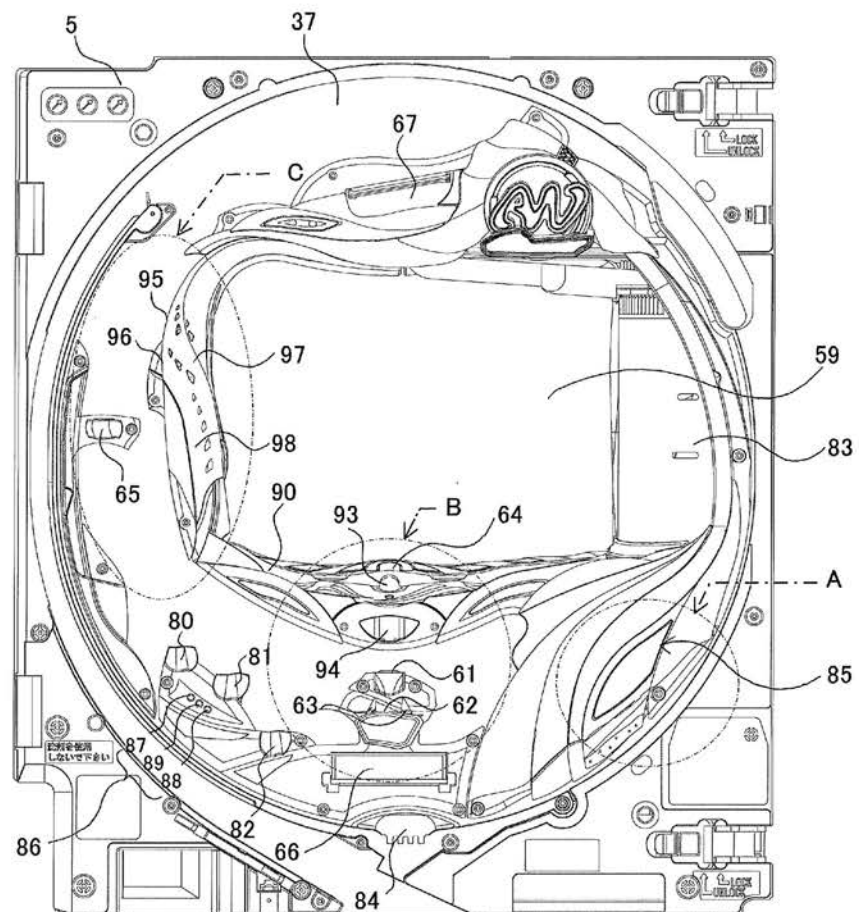
【図 1】



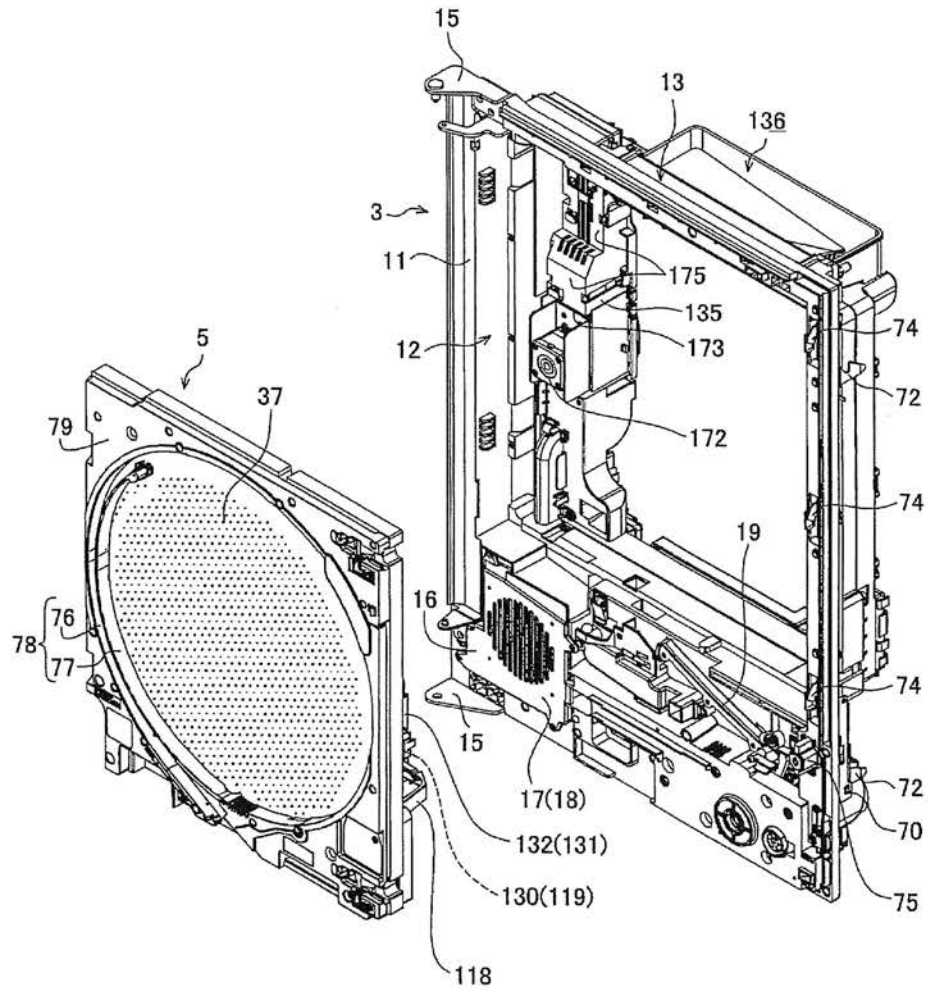
【図 2】



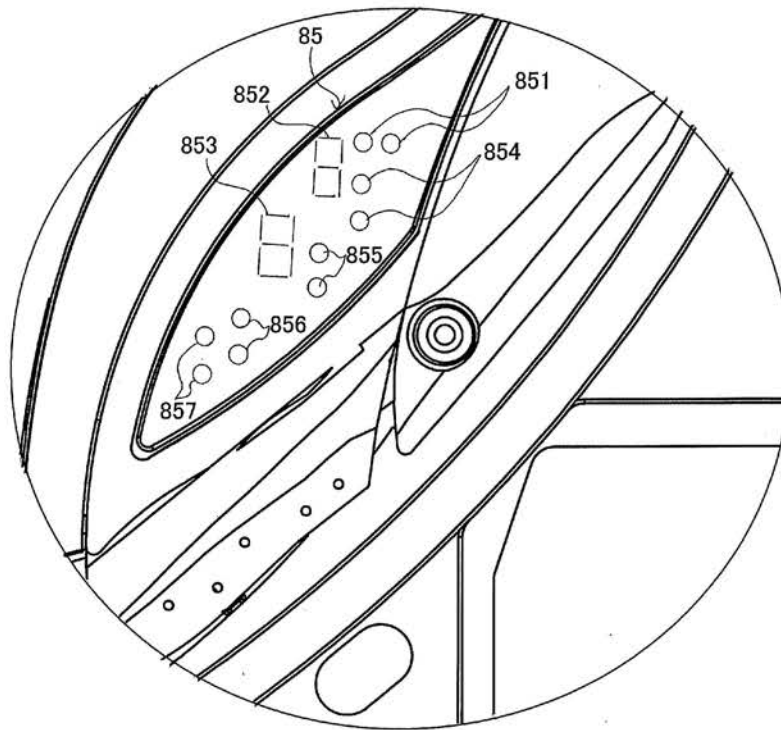
【 図 3 】



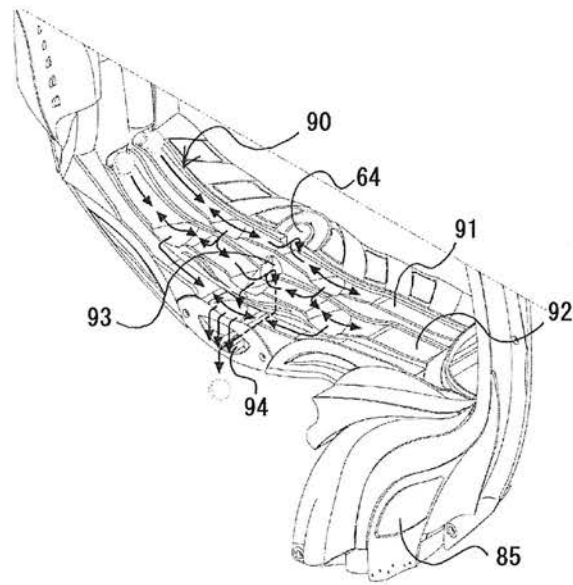
【図4】



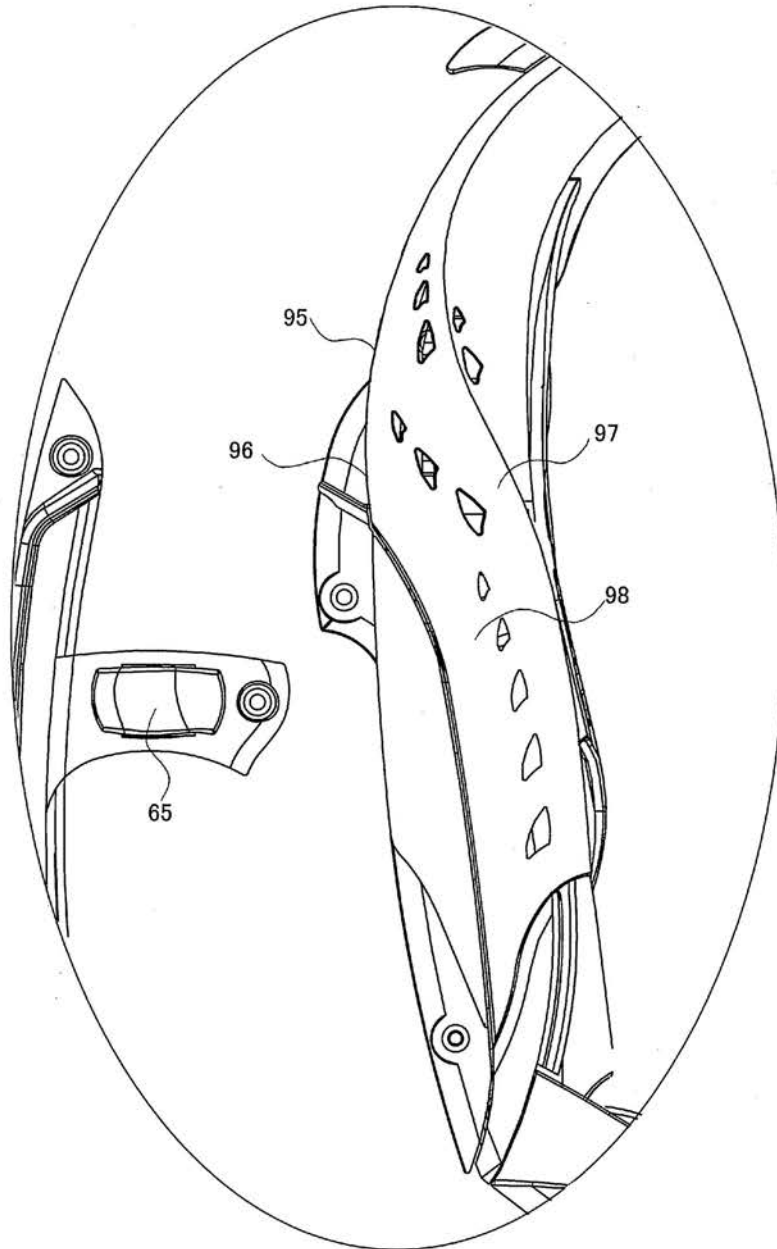
【図 5】



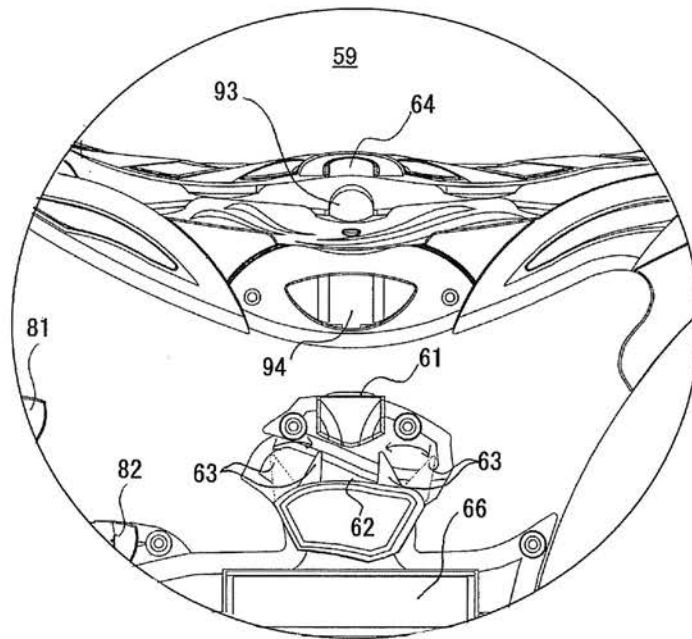
【 図 6 】



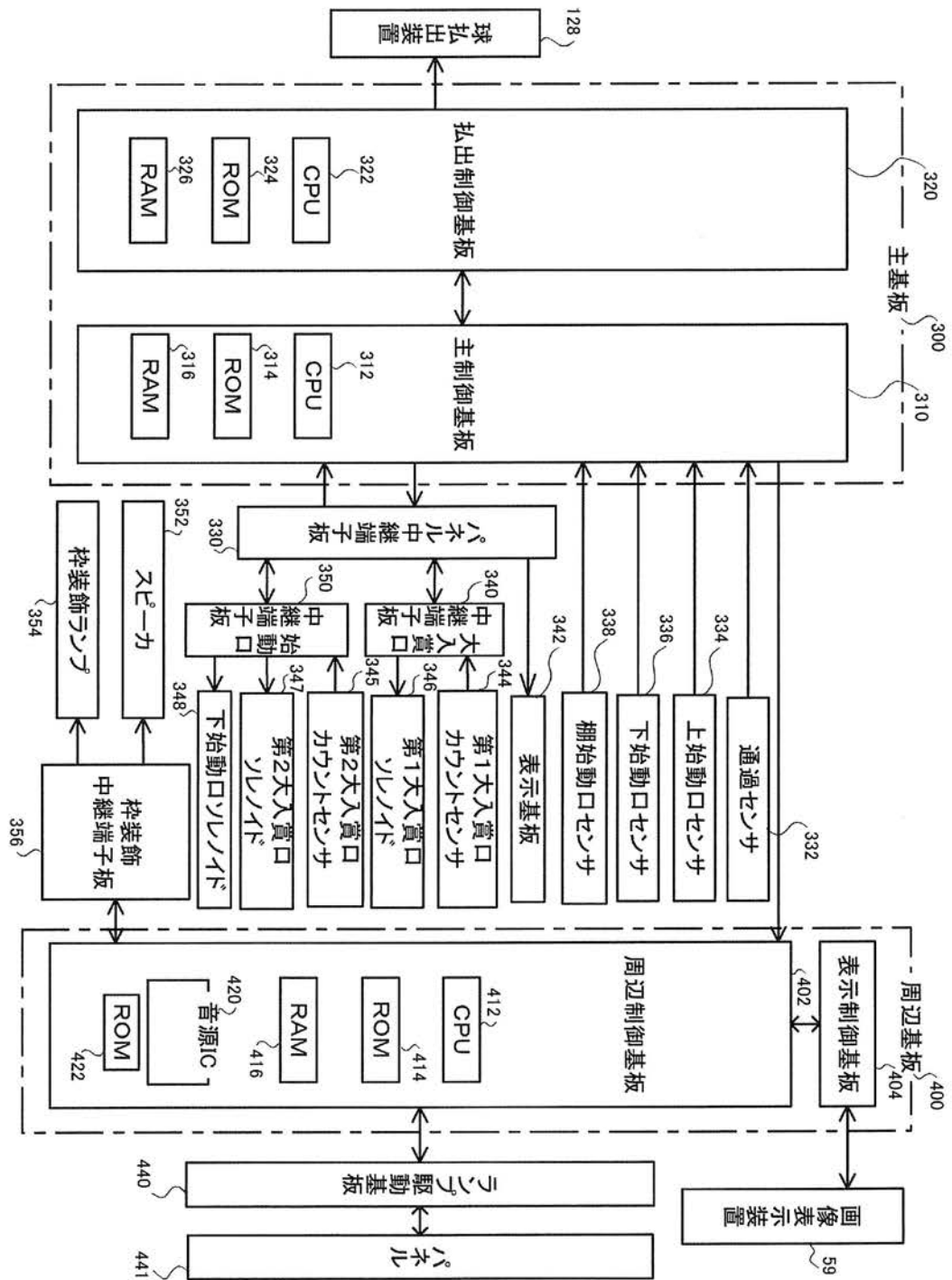
【図 7】



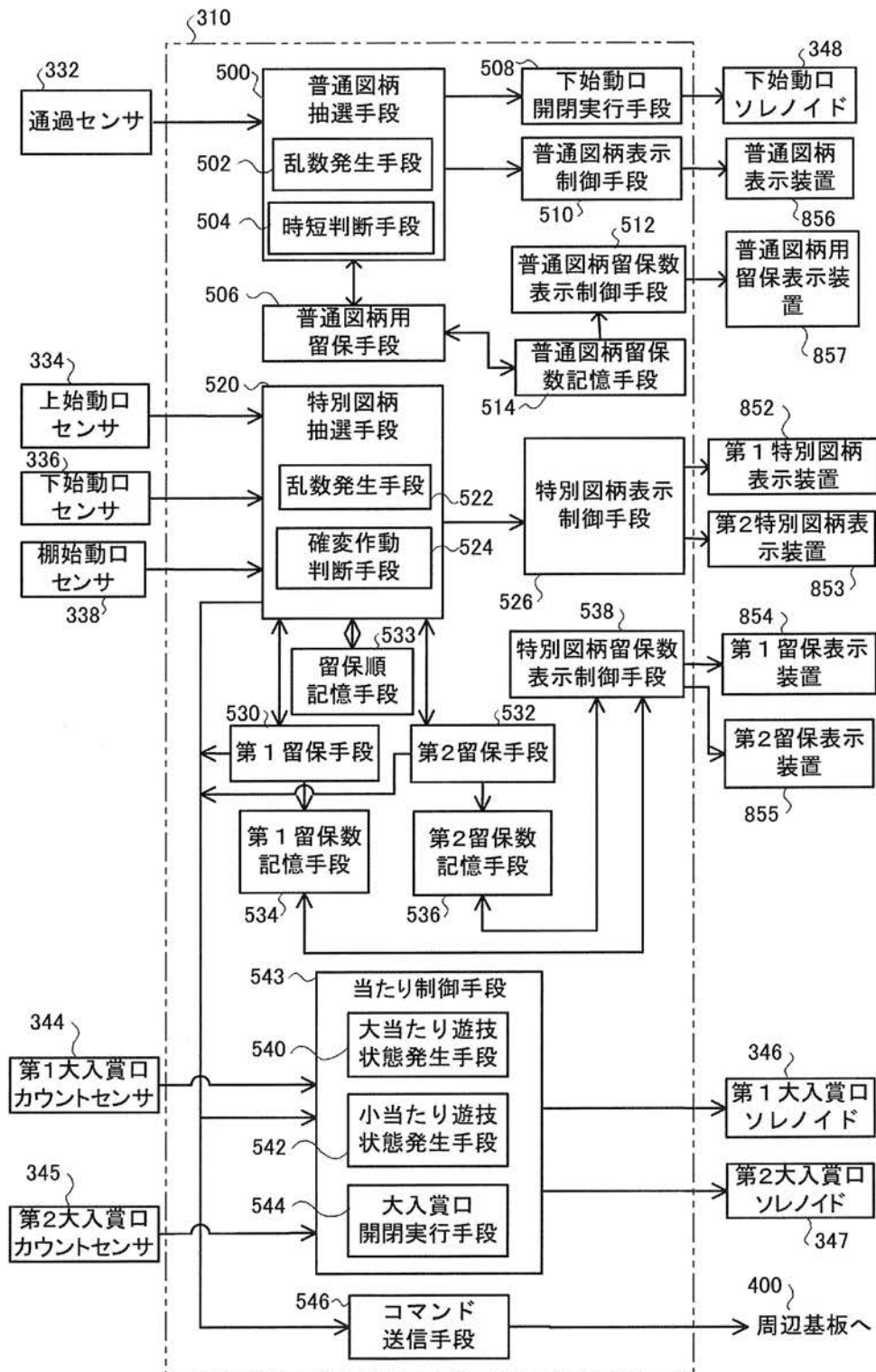
【 図 8 】



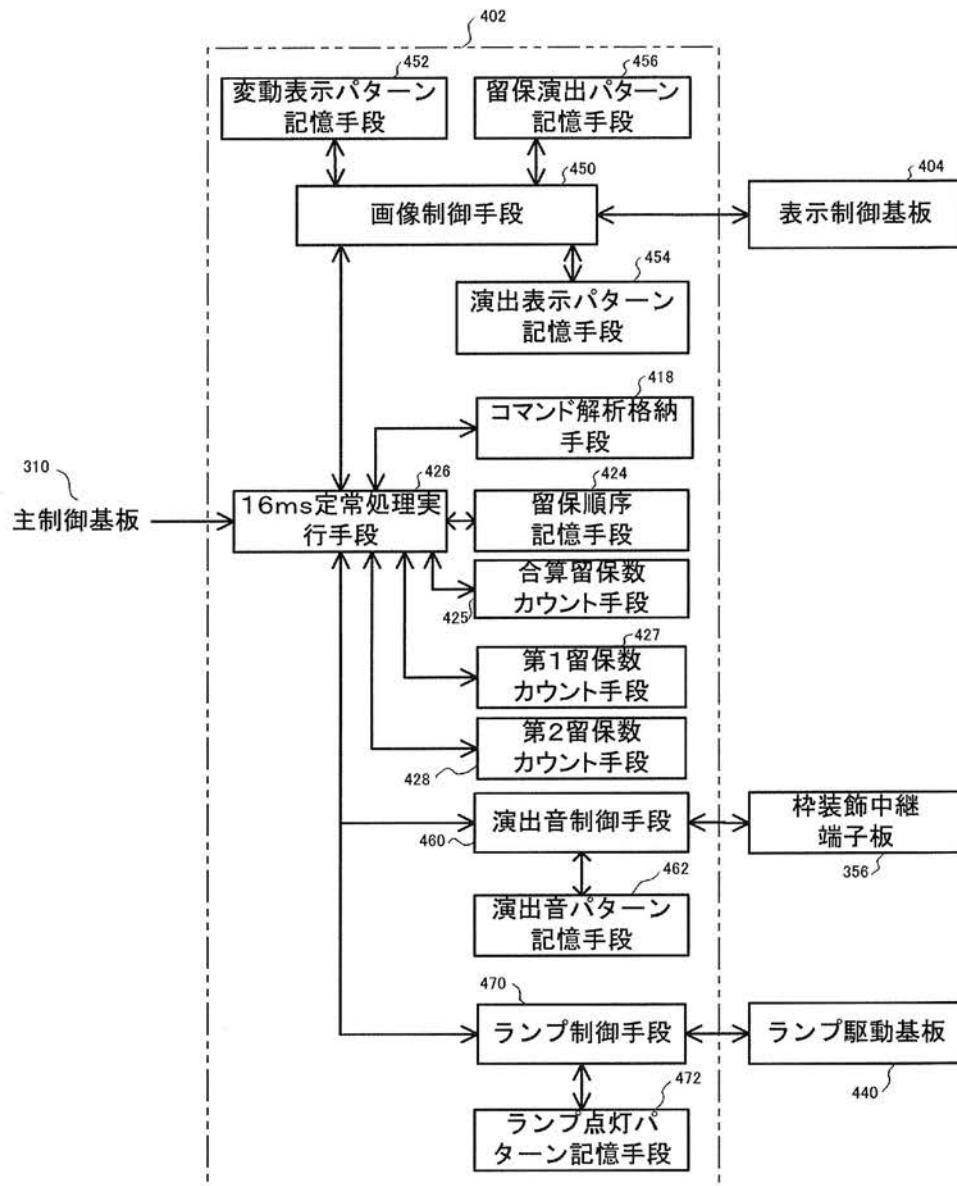
【図 9】



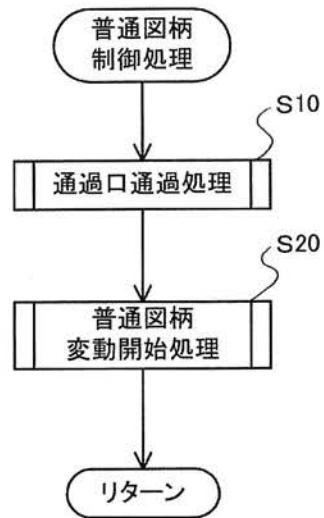
【図 10】



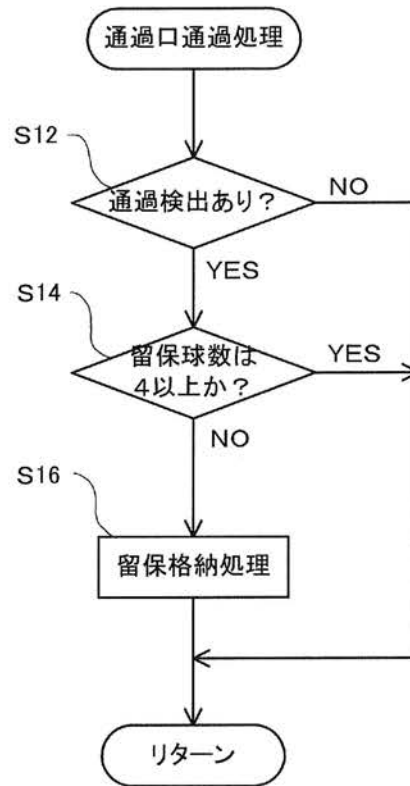
【図 11】



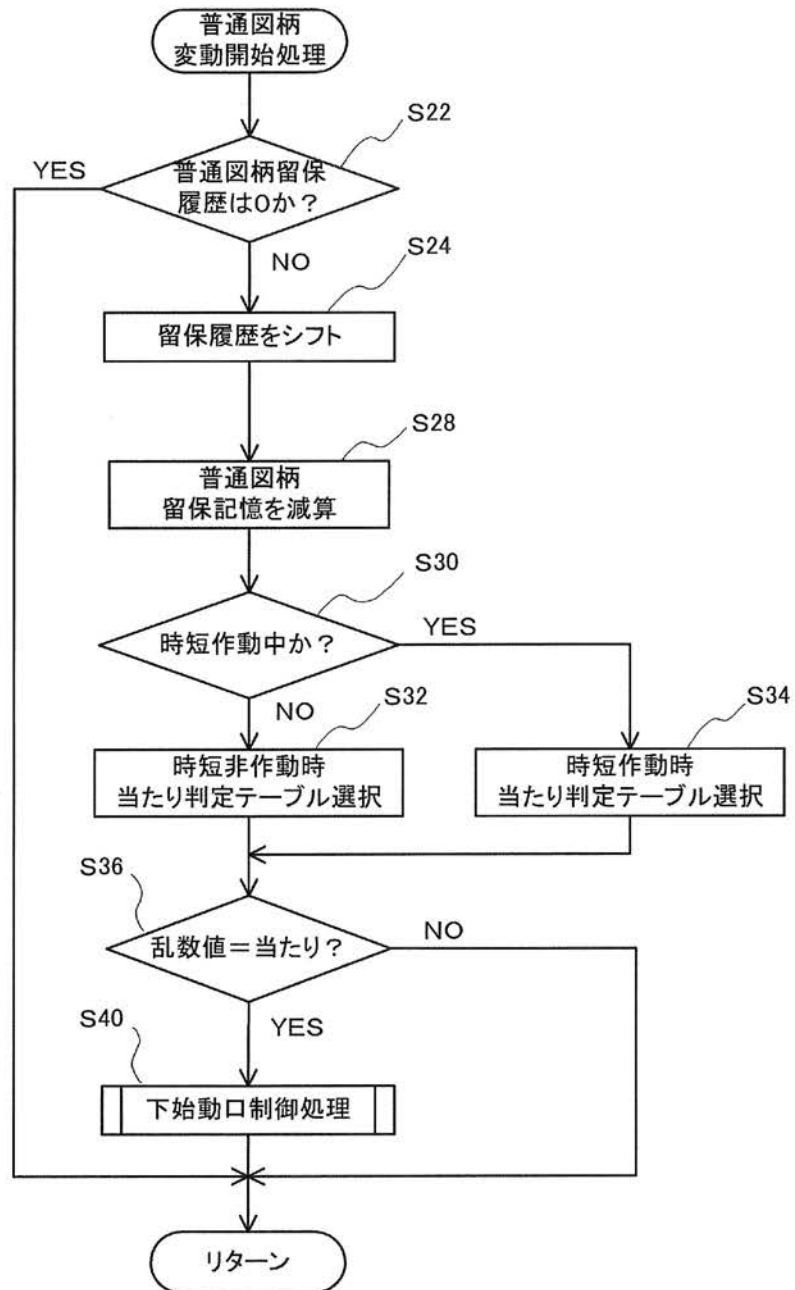
【図 12】



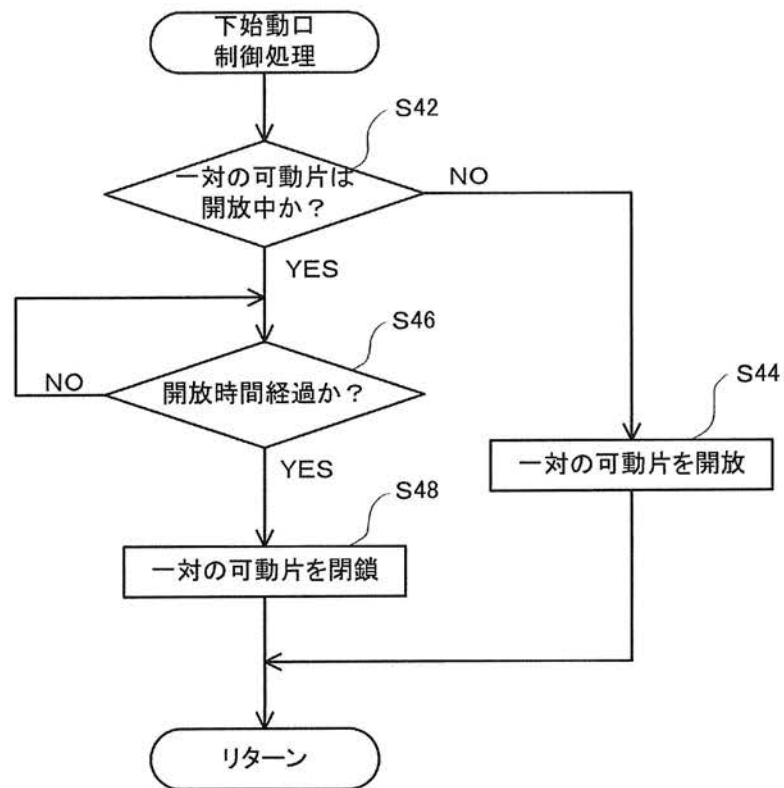
【図 13】



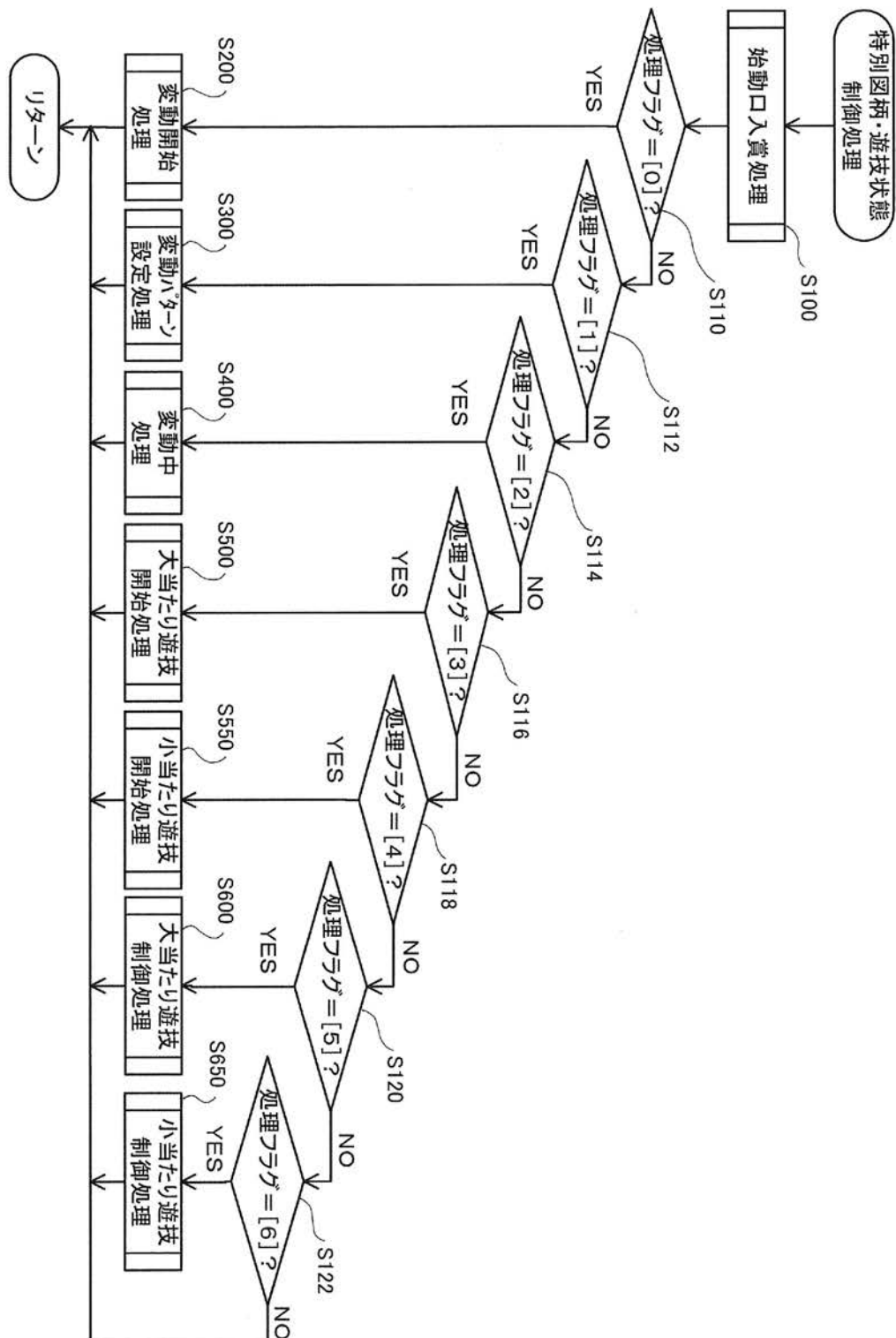
【図 14】



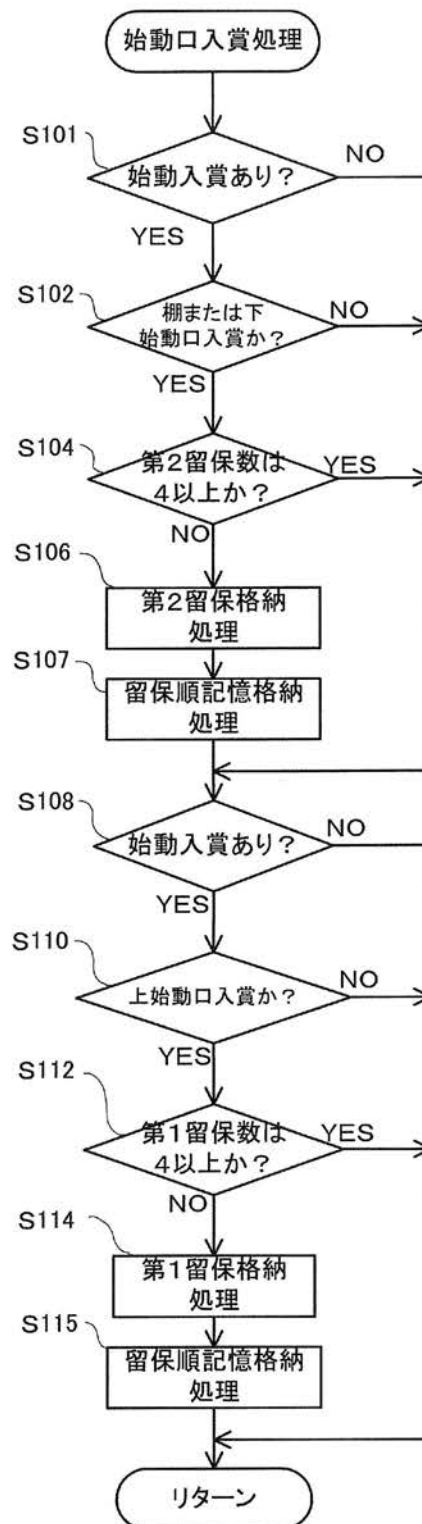
【図 15】



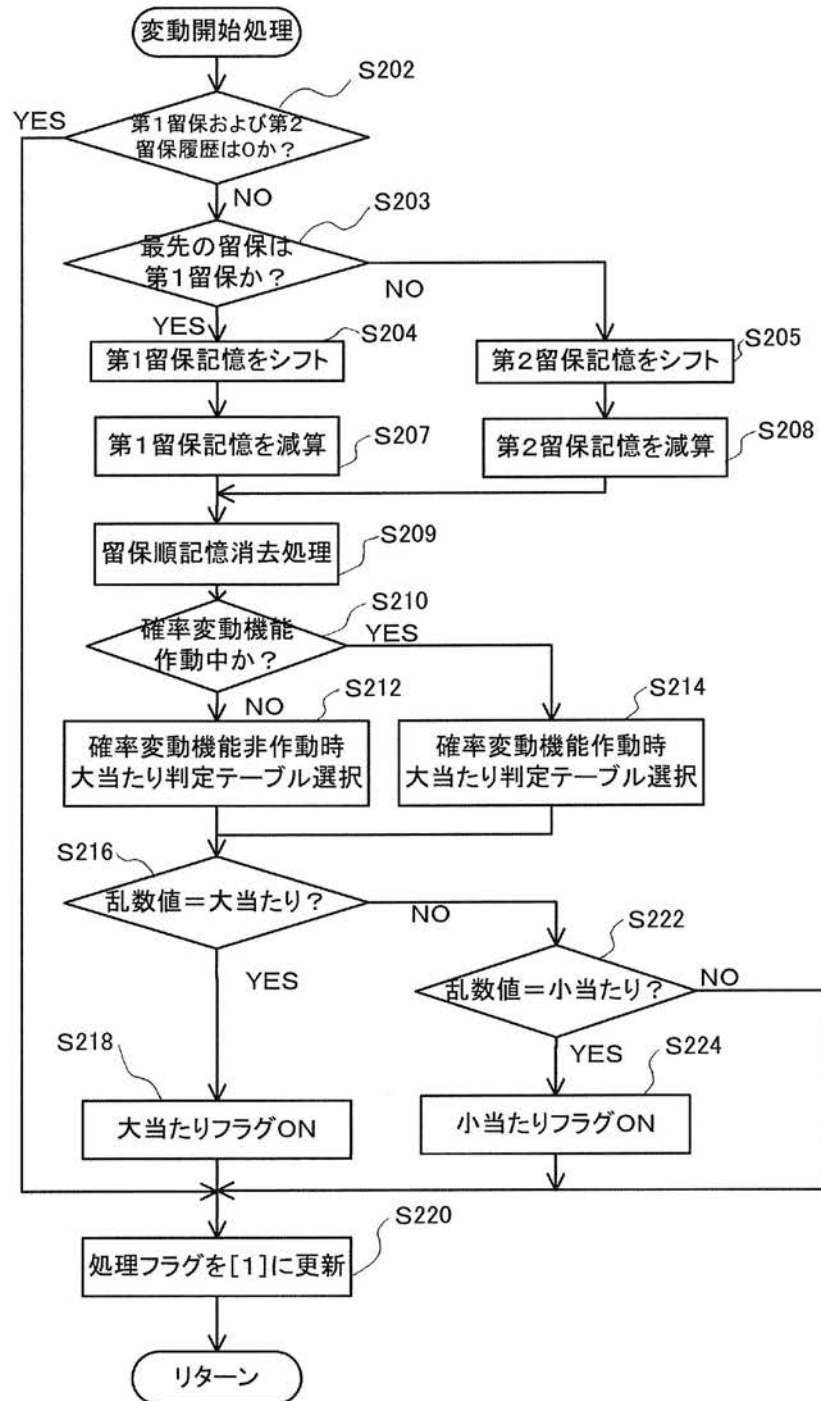
【図 16】



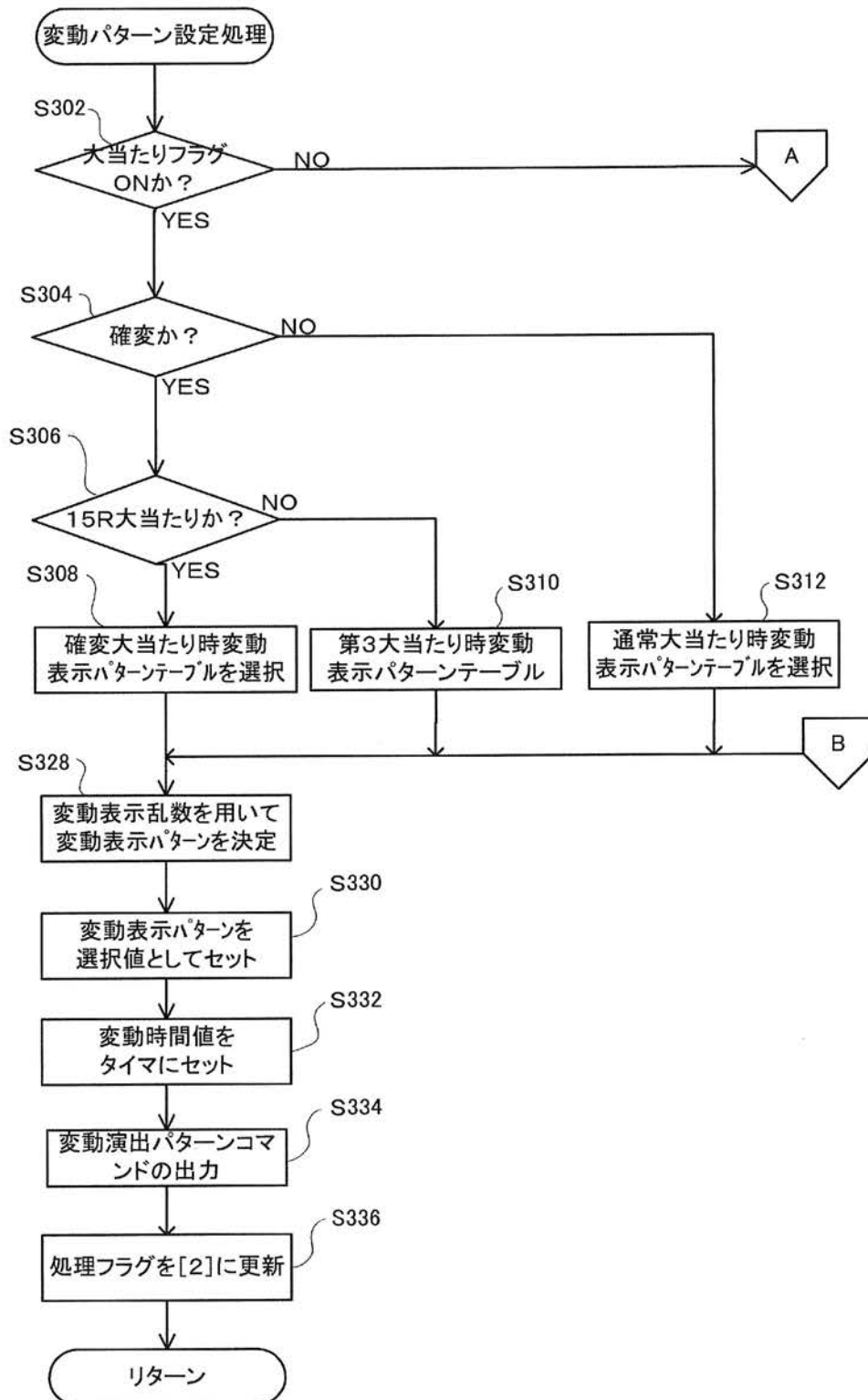
【図 17】



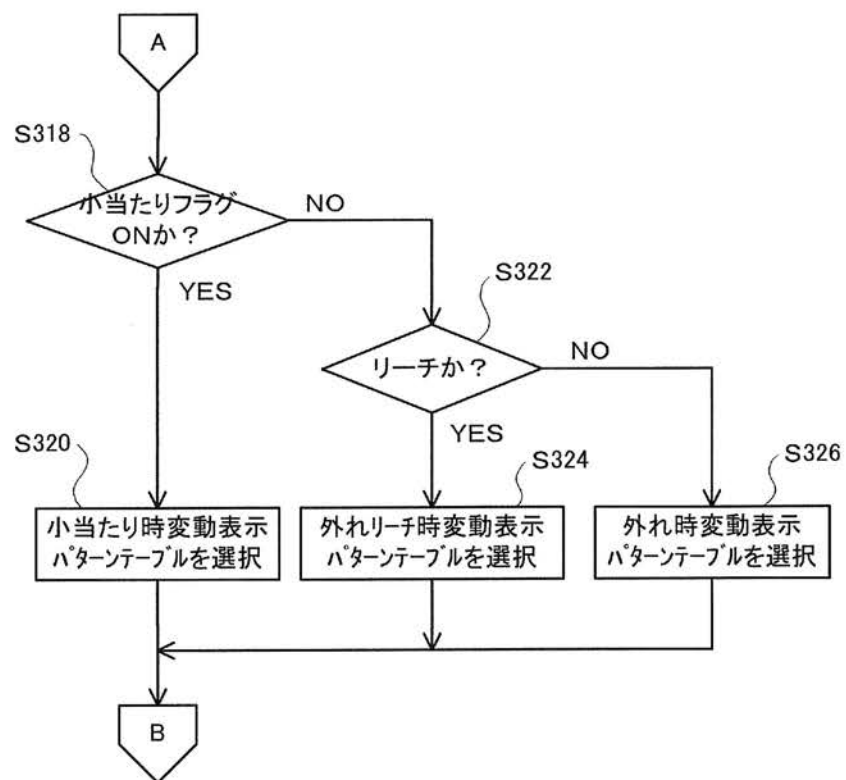
【図 18】



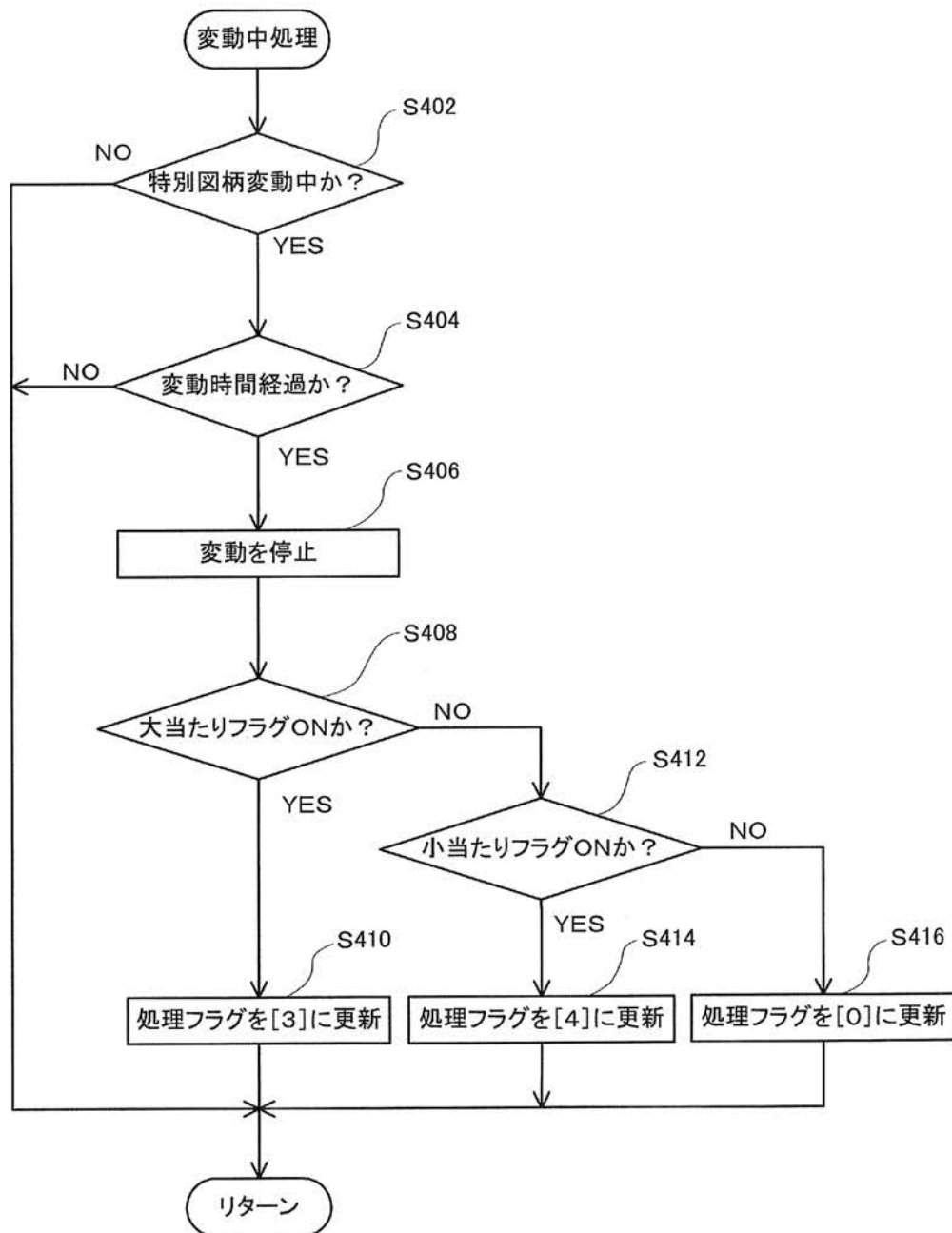
【図 19】



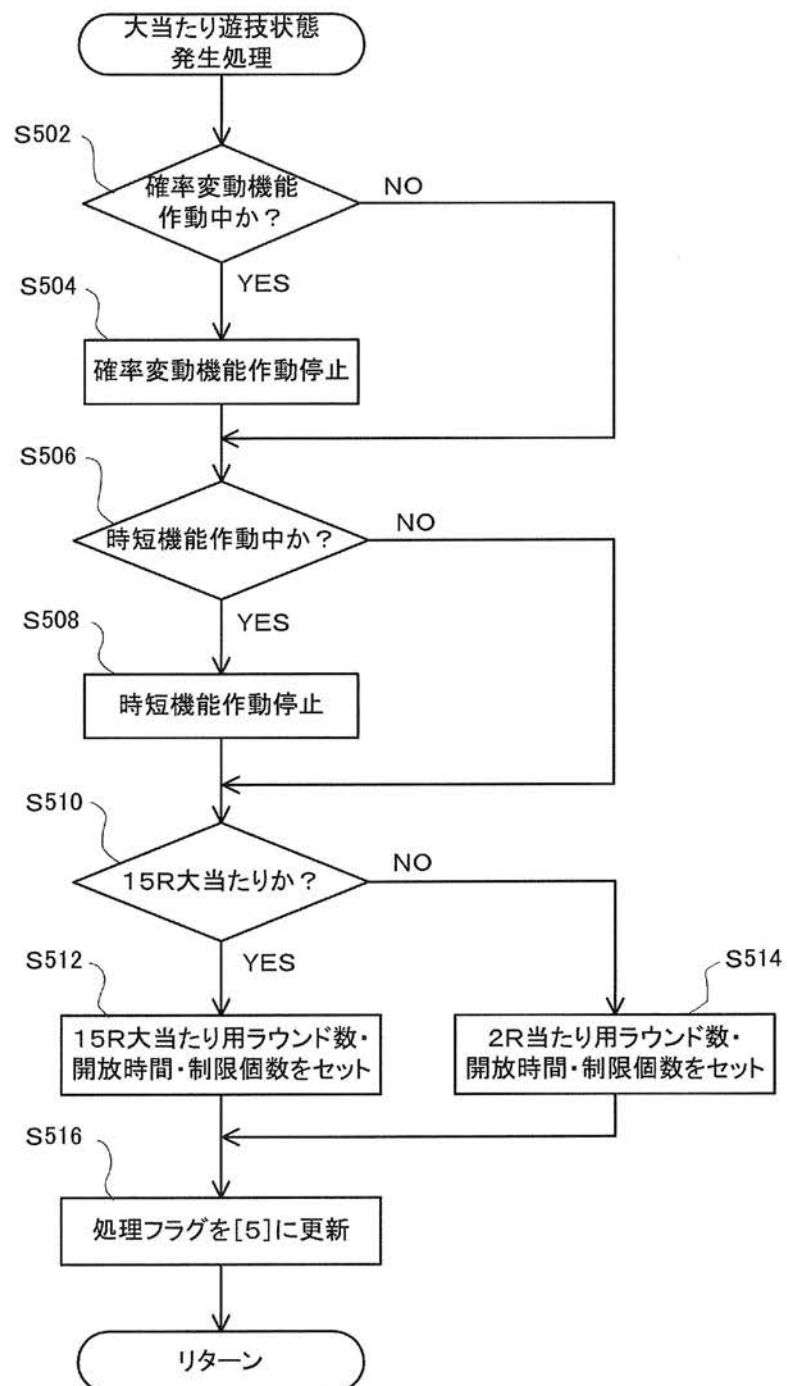
【図 20】



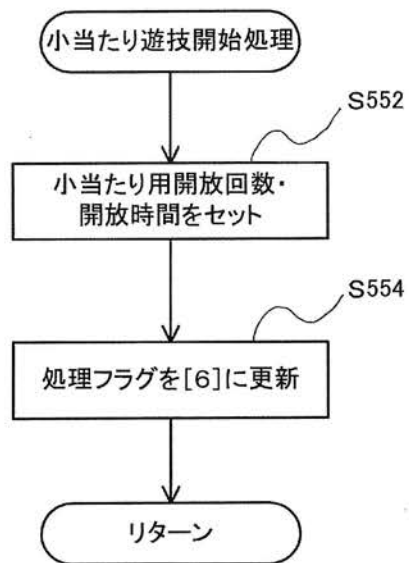
【図 2 1】



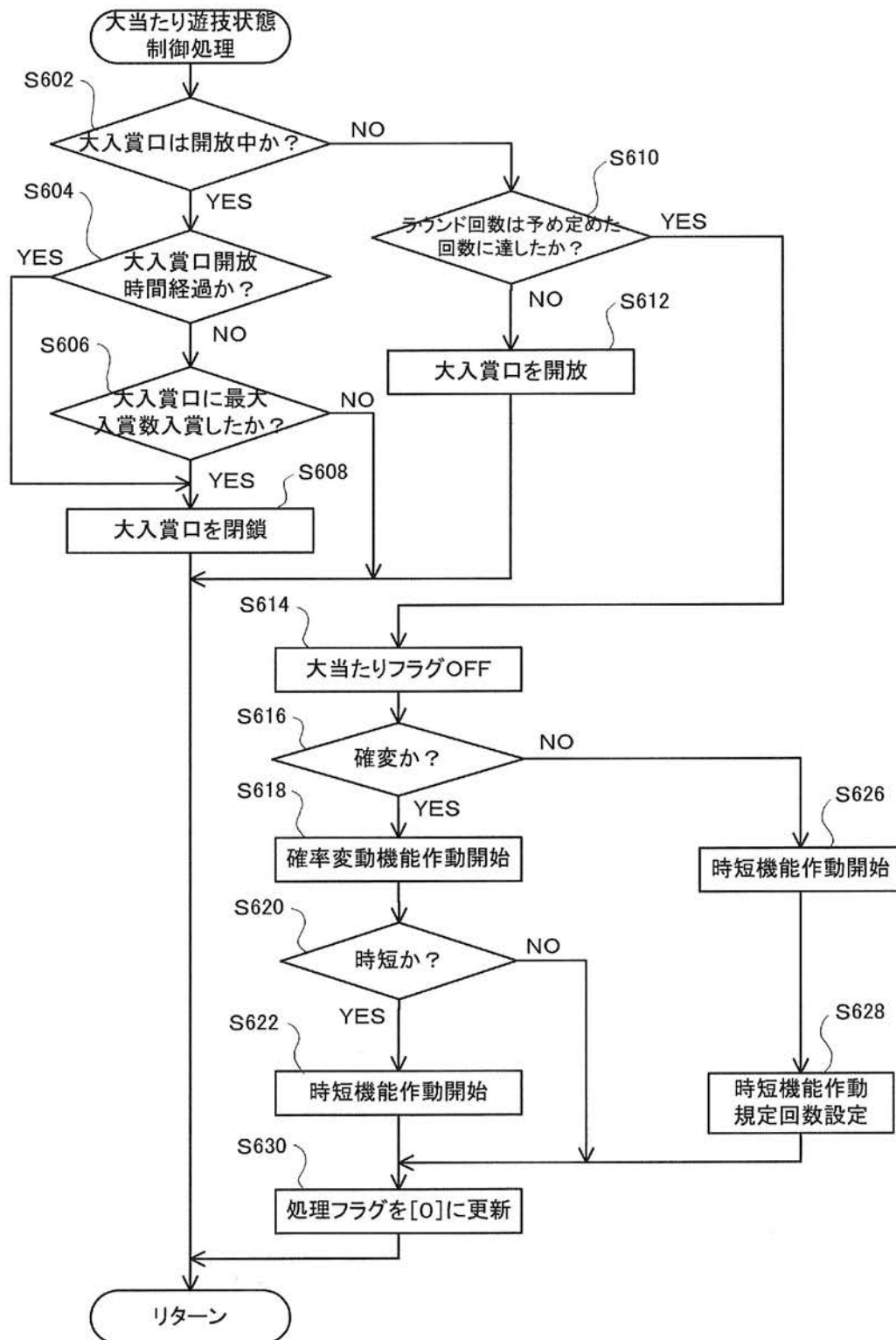
【図 2 2】



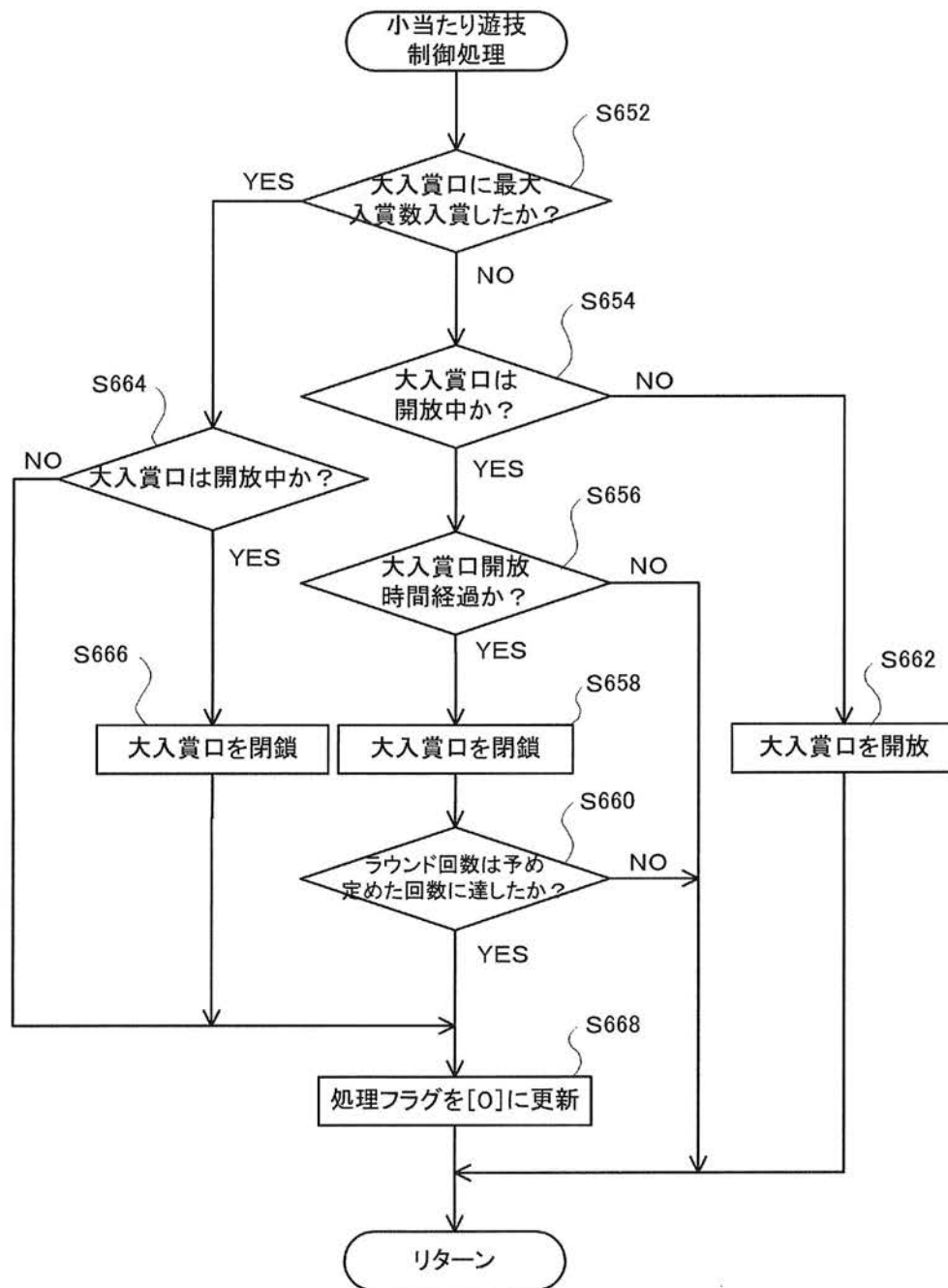
【図 23】



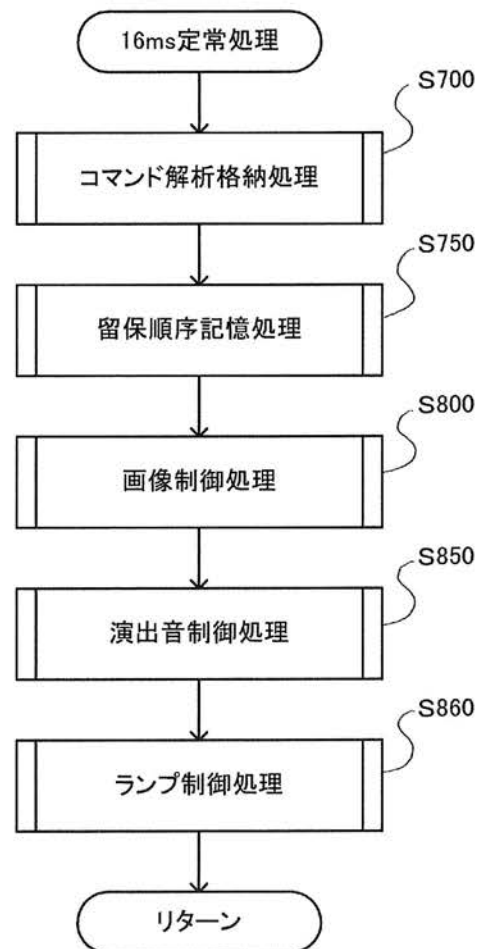
【図 2 4】



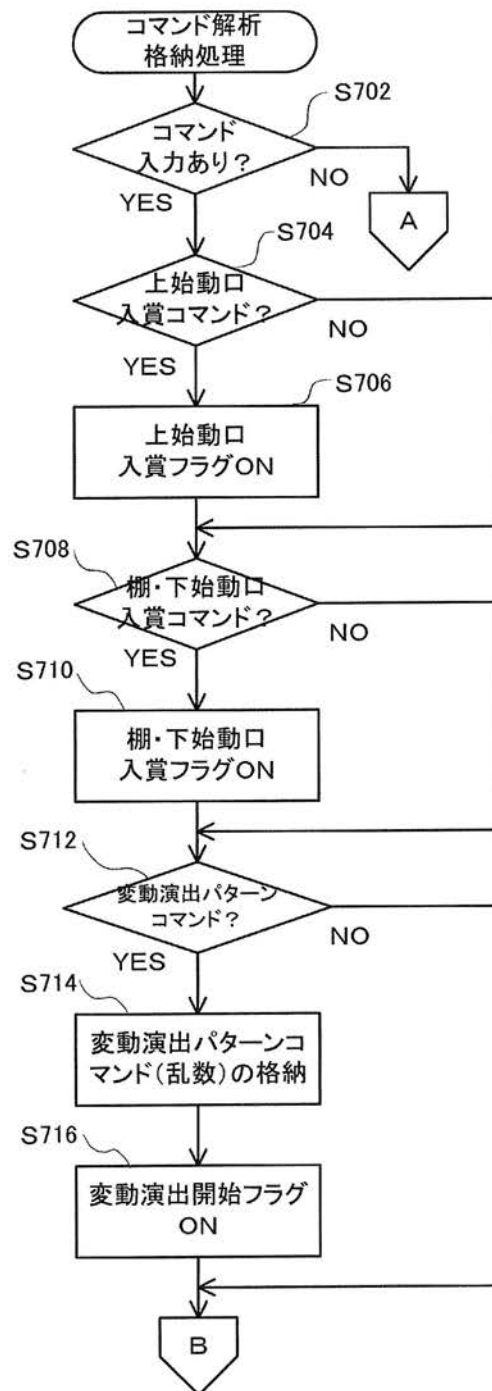
【図 25】



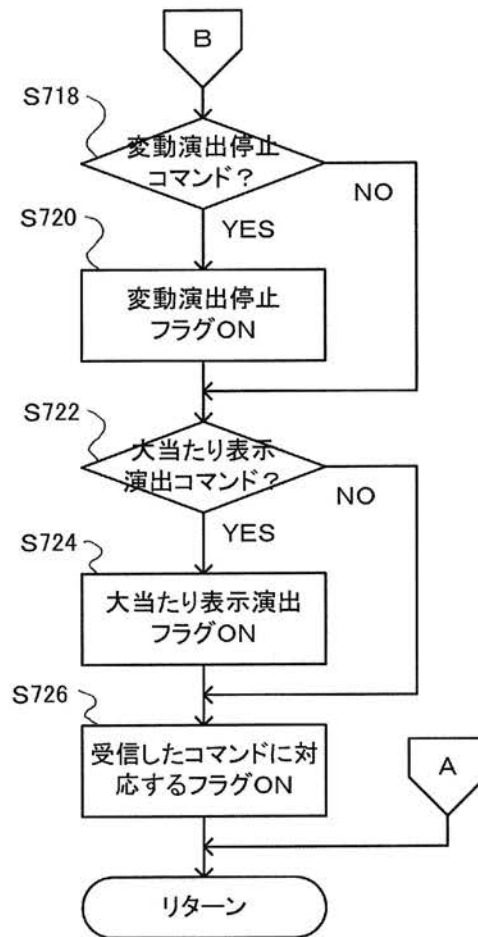
【図 26】



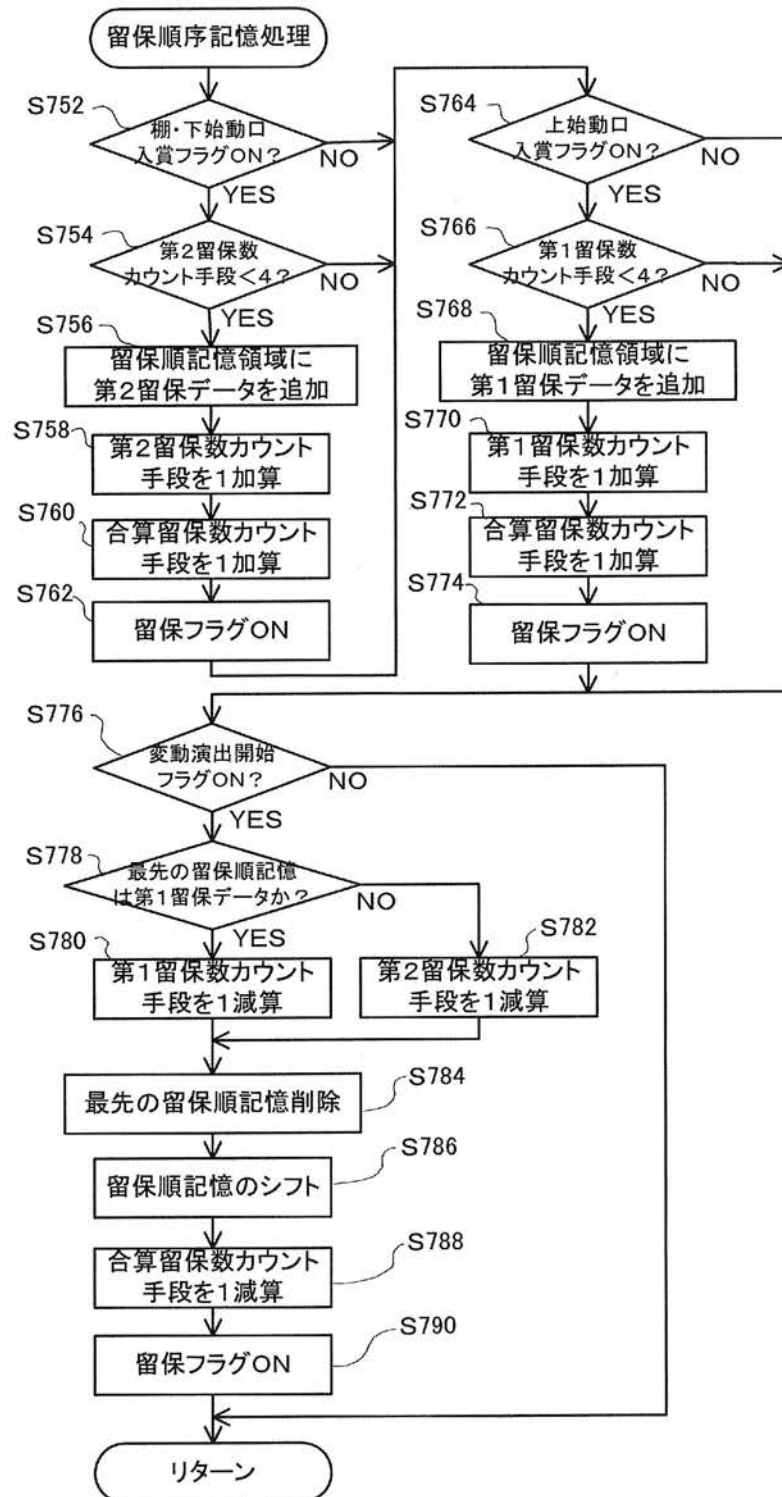
【図 27】



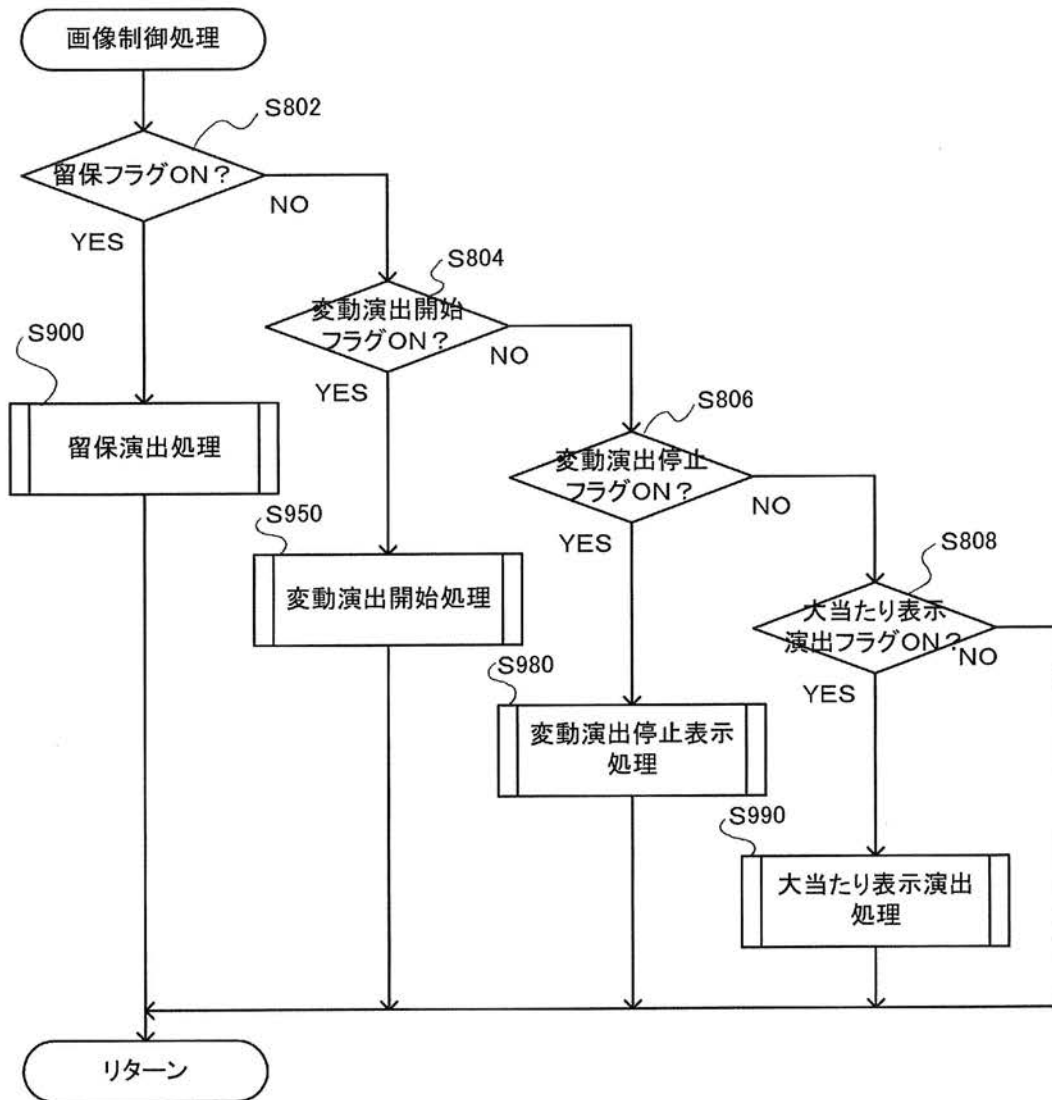
【図 28】



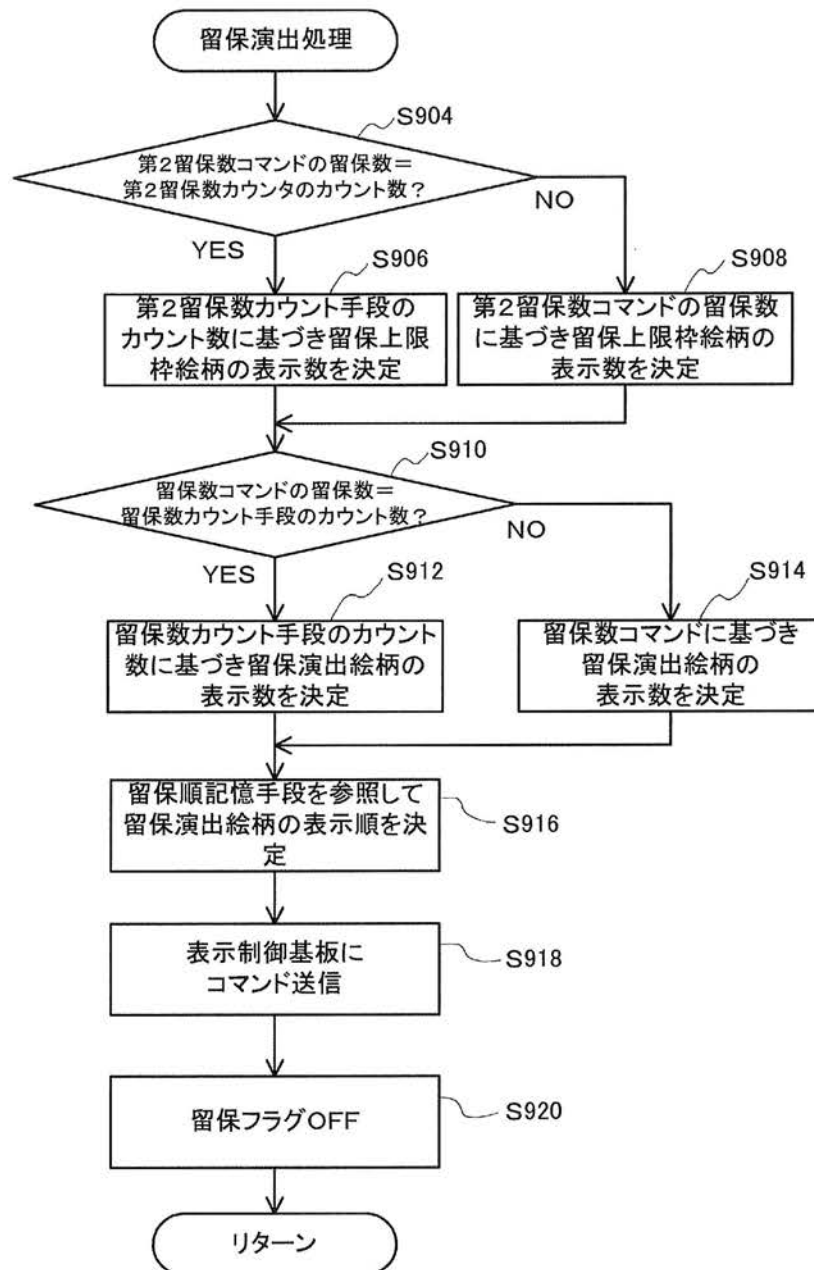
【図 29】



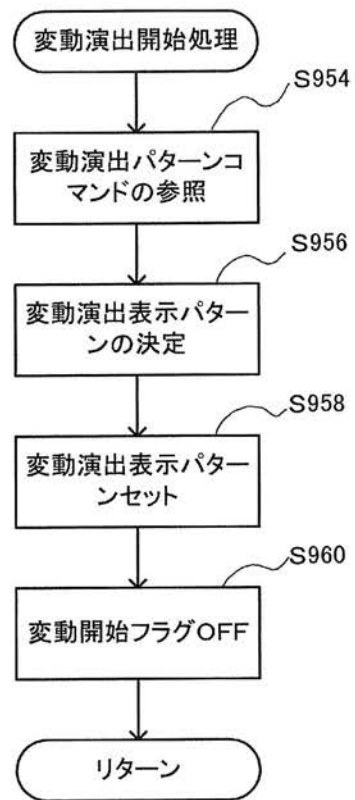
【図 30】



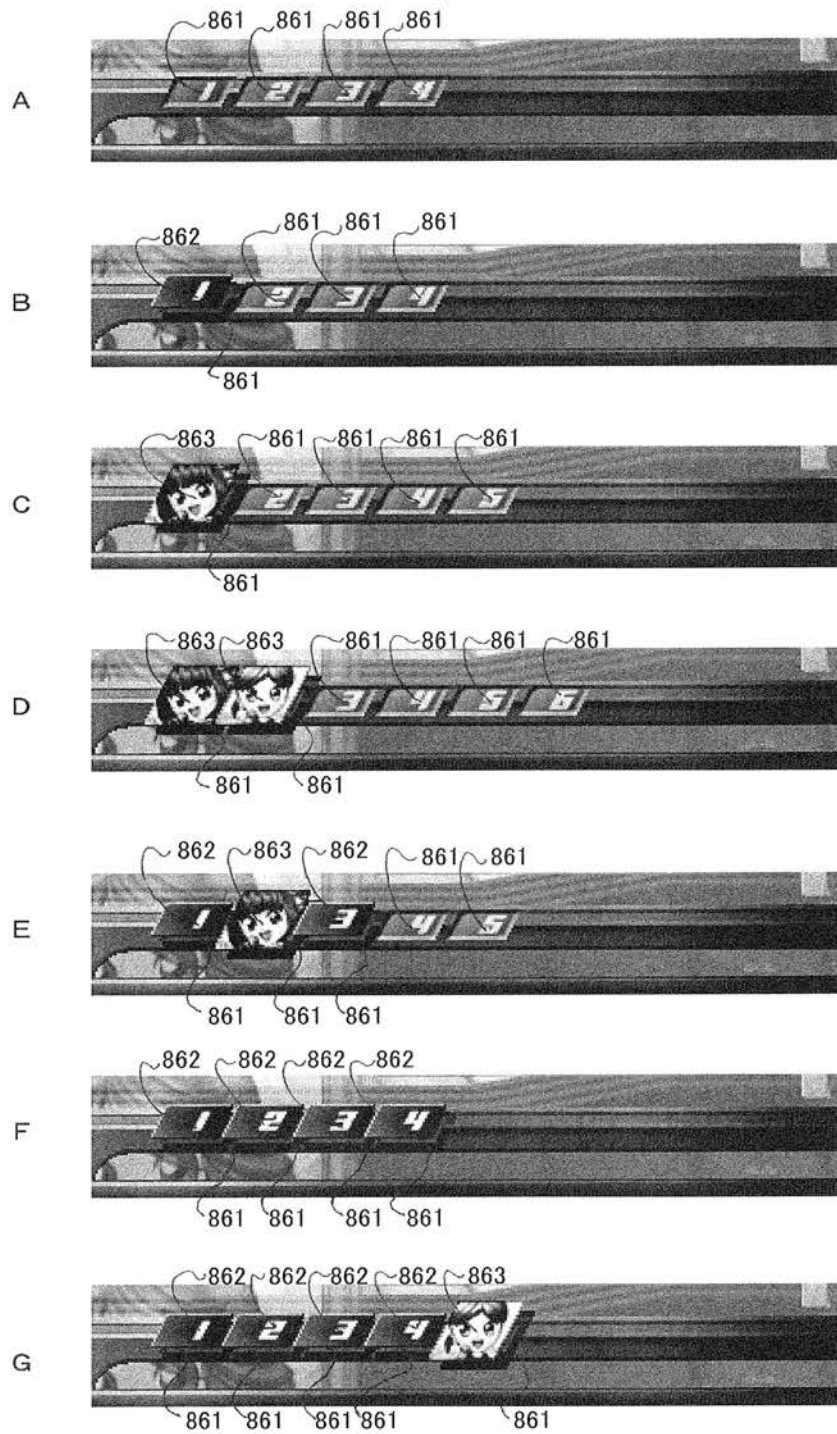
【図 3 1】



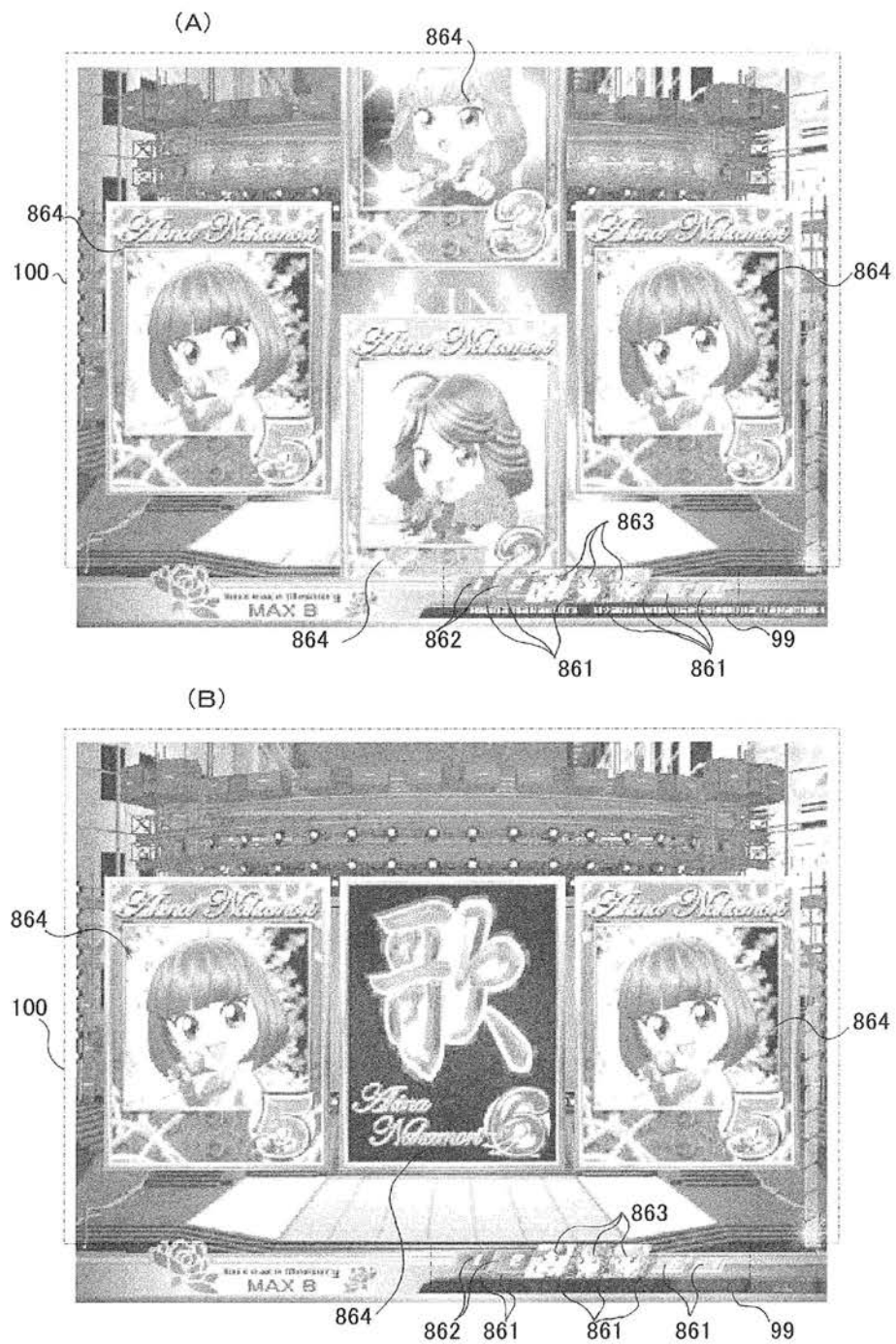
【図 3 2】



【図 33】



【図 3 4】



【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って、

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たりであるときには、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 の大当た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たりであるときには、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させることで第 2 の大当たり遊技を実行する

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たりであるときに、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たりであるときと同じ態様で開放させる小当たり遊技を実行する小当た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。