

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号
特許第4909631号
(P4909631)

(45) 発行日 平成24年4月4日(2012.4.4)

(24) 登録日 平成24年1月20日(2012.1.20)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 3 (全 206 頁)

(21) 出願番号	特願2006-127155 (P2006-127155)	(73) 特許権者	000148922
(22) 出願日	平成18年4月30日 (2006.4.30)		株式会社大一商会
(65) 公開番号	特開2007-296161 (P2007-296161A)		愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地
(43) 公開日	平成19年11月15日 (2007.11.15)	(74) 代理人	100128923
審査請求日	平成21年4月29日 (2009.4.29)		弁理士 納谷 洋弘
		(72) 発明者	市原 高明
			愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
			会社大一商会内
		(72) 発明者	奥本 博己
			愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
			会社大一商会内
		審査官	足立 俊彦
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数の遊技球が打ち込まれ、当該打ち込まれた複数の遊技球が流下可能な遊技領域と、
前記遊技球の流下方向について最下流側に形成され、前記遊技領域に打ち込まれた遊技球を排出する排出口と、

前記排出口に向けて流下する遊技球の流下態様を不規則に変化させる流下態様変化手段と、

前記遊技領域を流下する複数の遊技球を対象として前記流下態様変化手段によって一球ずつ受け入れ可能な第一受入口と、

前記第一受入口よりも遊技球の受け入れが困難な第1の態様と前記第一受入口よりも遊技球の受け入れが容易な第2の態様とに切り替え可能な第二受入口と、

所定の遊技態様を表示する第一の遊技態様表示手段と、

所定の遊技態様を表示する第二の遊技態様表示手段と、

所定の演出を表示可能な演出表示手段と、

遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球が前記第一受入口に受け入れられたことを検出する第一受入検出手段、

前記第一受入検出手段による遊技球の検出に応じて抽選を行う第一抽選手段、

前記第一の遊技態様表示手段において所定の遊技態様で表示を行い、前記第一抽選手段による抽選結果を導出する第一の遊技態様表示制御手段、

前記第一抽選手段による抽選または／および抽選結果を、前記第一の遊技態様表示制御

10

20

手段によって前記第一の遊技態様表示手段に導出することを保留する第一保留手段、
 遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球が前記第二受入口に受け入れられたことを検出する第二受入検出手段、

前記第二受入検出手段による遊技球の検出に応じて抽選を行う第二抽選手段、

前記第二の遊技態様表示手段において所定の遊技態様で表示を行い、前記第二抽選手段による抽選結果を導出する第二の遊技態様表示制御手段、

前記第二抽選手段による抽選または／および抽選結果を、前記第二の遊技態様表示制御手段によって前記第二の遊技態様表示手段に導出することを保留する第二保留手段、

前記第一抽選手段または前記第二抽選手段による抽選において当選したことに基づいて、遊技者に所定の遊技価値が付与可能となる大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段、

10

前記所定の演出としての特別演出遊技態様を少なくとも前記演出表示手段に表示する演出表示制御手段、

所定の頻度で第1の態様と第2の態様との間で切り替えることによって前記第二受入口への遊技球の受け入れが容易化される有利遊技を実行する有利遊技実行手段、並びに

第1の態様と第2の態様との間での切り替え頻度が前記有利遊技の実行中よりも少ない通常遊技を実行する通常遊技実行手段

を少なくとも有する遊技制御手段と、を備え、

前記特別演出遊技態様には、

特有の表示で導出される蓄積特典態様と、

20

特定条件の成立に基づいて、前記蓄積特典態様が導出されるための導出進捗状況が導出進捗値として所定の達成上限値に近づく態様で蓄積表示される蓄積表示態様と

が含まれており、

前記蓄積特典態様は、前記導出進捗値が前記所定の達成上限値まで蓄積表示されたときに前記蓄積表示態様とは異なる態様で表示される態様であって、

前記演出表示制御手段は、

前記特定条件にかかる前記第二受入口に遊技球が受け入れられることに基づいて保留される毎に、導出進捗値を蓄積表示態様として蓄積表示する蓄積演出表示制御手段と、

前記第二受入口に遊技球が受け入れられることに基づく保留によって前記導出進捗値が前記所定の達成上限値に至ったとき、前記蓄積特典態様を表示する蓄積特典演出表示制御手段と

30

を有しており、

前記蓄積演出表示制御手段は、前記有利遊技実行手段によって第二受入口への遊技球の受け入れが容易となる有利遊技が実行されている場合には、前記第二受入口に遊技球が受け入れられたとしても、導出進捗値を蓄積表示態様として蓄積表示することなく、前記通常遊技実行手段によって通常遊技が実行されている場合に、導出進捗値を蓄積表示態様として蓄積表示する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記第一抽選手段は、

40

前記第一受入検出手段による遊技球の検出に基づいて乱数を取得し、該取得した乱数を用いて前記抽選を行うものである

請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

前記第二抽選手段は、

前記第二受入検出手段による遊技球の検出に基づいて乱数を取得し、該取得した乱数を用いて前記抽選を行うものである

請求項1または2に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

50

【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）等の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では遊技領域が形成された遊技盤が設けられており、所定の遊技媒体（例えば、遊技球）が遊技領域に向けて打ち込まれると、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ような構成を有している。そして、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置されていることに加え、遊技領域の上下方向の途中の適宜位置には複数の風車が設けられている。これらの障害釘や風車は、遊技球の流下態様を不規則に変化させる流下態様変化手段として機能している。また、遊技領域には、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始動口が設けられている。

【0003】

この種の遊技機として、従来より第一種の遊技機が知られている。この第一種の遊技機では、始動口に遊技媒体としての遊技球が受け入れられることを契機に大当たり抽選を行う一つの抽選手段が設けられている。そして、この抽選手段による抽選に当選すると、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態が発生するように制御される。なお、この抽選結果は、例えば液晶表示器等から構成される演出画像表示手段に導出されるのが通常である。

【0004】

しかし、従来の遊技機では、大当たり遊技が発生するまでの過程が、遊技者にとって単調であったため、遊技の興趣が低下する虞があった。そこで、近年では、第一種の遊技機と第二種の遊技機とを複合化した遊技機が各種提案されている（例えば特許文献1参照）。これによれば、遊技球が始動口に入賞することによって行われる抽選に当選したとき、または、遊技球が始動口に入賞することに応じて役物の開閉片（羽根部材）が開閉動作し、かかる開閉片が開閉動作したタイミングで役物内に入賞した遊技球が役物内のV入賞口に入賞したとき等、所定の条件を満たすことで大当たり遊技が発生する。

【0005】

【特許文献1】特開2002-177515号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかし、特許文献1に記載の遊技機によれば、大当たり遊技が発生するまでの過程における遊技の単調さを解消できるものの、大当たり遊技発生条件が複雑となる構成を有するため、却って遊技の興趣が低下する虞があった。また、従来より、第一種の遊技機と第一種の遊技機とを複合化した遊技機も提案されているが、大当たり遊技が発生するまでの過程が従来の第一種の遊技機と同様に単調であるという問題があり、遊技の興趣の低下を解消するまでには至っていない。

【0007】

本発明は、上述した課題を解決するためになされたものであり、その目的は、大当たり遊技が発生するまでの遊技の単調さを解消することにより、遊技の興趣の低下を抑制することにある。

【課題を解決するための手段】

【0008】

前記課題を解決するための本発明に係る遊技機は、複数の遊技球が打ち込まれ、当該打ち込まれた複数の遊技球が流下可能な遊技領域と、前記遊技球の流下方向について最下流側に形成され、前記遊技領域に打ち込まれた遊技球を排出する排出口と、前記排出口に向けて流下する遊技球の流下態様を不規則に変化させる流下態様変化手段と、前記遊技領域を流下する複数の遊技球を対象として前記流下態様変化手段によって一球ずつ受け入れ可能な第一受入口と、前記第一受入口よりも、前記遊技領域に打ち込まれた遊技球の受け入

10

20

30

40

50

れ頻度が少ない第二受入口と、所定の遊技態様を表示する第一の遊技態様表示手段と、所定の遊技態様を表示する第二の遊技態様表示手段と、所定の演出にかかる情報を表示する演出表示手段と、遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球が前記第一受入口に受け入れられたことを検出する第一受入検出手段、前記第一受入検出手段による遊技球の検出に応じて抽選を行う第一抽選手段、前記第一の遊技態様表示手段において所定の遊技態様で表示を行い、前記第一抽選手段による抽選結果を導出する第一の遊技態様表示制御手段、前記第一抽選手段による抽選または／および抽選結果を、前記第一の遊技態様表示制御手段によって前記第一の遊技態様表示手段に導出することを保留する第一保留手段、遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球が前記第二受入口に受け入れられたことを検出する第二受入検出手段、前記第二受入検出手段による遊技球の検出に応じて抽選を行う第二抽選手段、前記第二の遊技態様表示手段において所定の遊技態様で表示を行い、前記第二抽選手段による抽選結果を導出する第二の遊技態様表示制御手段、前記第二抽選手段による抽選または／および抽選結果を、前記第二の遊技態様表示制御手段によって前記第二の遊技態様表示手段に導出することを保留する第二保留手段、および、前記第一抽選手段または前記第二抽選手段による抽選において当選したことに応じて、遊技者に所定の遊技価値が付与可能となる大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段、を少なくとも有する遊技制御手段と、を備え、前記遊技制御手段は、少なくとも前記第二受入検出手段によって遊技球が検出されたことに応じて当該検出された遊技履歴を所定の上限值まで蓄積する遊技履歴蓄積手段、少なくとも前記遊技履歴蓄積手段によって蓄積された遊技履歴を前記演出表示手段に表示する遊技履歴表示制御手段、並びに、前記第一の遊技態様表示制御手段によって前記第一の遊技態様表示手段に表示される遊技態様、および、前記第二の遊技態様表示制御手段によって前記第二の遊技態様表示手段に表示される遊技態様のいずれとも異なる遊技態様であって且つ演出にかかる特別演出遊技態様を、前記第一の遊技態様表示手段、前記第二の遊技態様表示手段または前記演出表示手段に表示する演出表示制御手段をさらに有しており、前記演出表示制御手段は、前記遊技履歴蓄積手段によって前記所定の上限值まで遊技履歴が蓄積されたときに、前記特別演出遊技態様を表示するものであって、前記遊技履歴蓄積手段は、前記第二受入検出手段によって遊技球が検出される毎に遊技履歴を一つずつ蓄積すると共に、抽選手段による抽選において少なくとも当選した場合には、前記所定の上限值と蓄積されている遊技履歴との差が二以上であったとしても当該差が微差であれば、受入検出手段によって検出された遊技球が1球のみであったとしても、前記所定の上限值に至る二つ以上の遊技履歴を蓄積可能であることを特徴とする。

【0009】

これによれば、本発明に係る遊技機には、遊技領域と、排出口と、流下態様変化手段と、第一受入口と、第二受入口と、第一の遊技態様表示手段と、第二の遊技態様表示手段と、演出表示手段と、遊技制御手段と、が備えられている。遊技制御手段は、第一受入検出手段、第一抽選手段、第一の遊技態様表示制御手段、第一保留手段、第二受入検出手段、第二抽選手段、第二の遊技態様表示制御手段、第二保留手段、大当たり遊技実行手段、遊技履歴蓄積手段、遊技履歴表示制御手段、および、演出表示制御手段を少なくとも有する。かかる構成において、遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球が、遊技球の流下方向について最下流側に形成された排出口に向けて流下し、遊技球の流下態様を不規則に変化させる流下態様変化手段によって一球ずつ受け入れ可能な第一受入口に受け入れられると第一受入検出手段によって検出され、それに応じて第一抽選手段による抽選が行われる。第一抽選手段による抽選または／および抽選結果は、第一の遊技態様表示制御手段によって、第一の遊技態様表示手段において、所定の遊技態様で表示が行われ、抽選結果が導出される。第一抽選手段による抽選または／および抽選結果の導出は第一保留手段によって保留される。一方、遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球が、遊技球の流下方向について最下流側に形成された排出口に向けて流下し、第一受入口よりも遊技領域に打ち込まれた遊技球の受け入れ頻度が少ない第二受入口に受け入れられると第二受入検出手段によって検出され、それに応じて第二抽選手段による抽選が行われる。第二抽選手段による抽選または／および抽選結果は、第二の遊技態様表示制御手段によって、第二の遊技態様表示手段に

において、所定の遊技態様で表示が行われ、抽選結果が導出される。第二抽選手段による抽選または／および抽選結果の導出は第二保留手段によって保留される。また、第二受入検出手段に検出されたことに基いて遊技履歴が所定の上限値まで蓄積される。この蓄積された遊技履歴は、遊技履歴表示制御手段によって演出表示手段に表示される。演出にかかる特別演出遊技態様が、演出表示制御手段によって、第一の遊技態様表示手段、第二の遊技態様表示手段または演出表示手段のいずれかに表示される。この特別演出遊技態様は、第一の遊技態様表示制御手段によって第一の遊技態様表示手段に表示される遊技態様、および、第二の遊技態様表示制御手段によって第二の遊技態様表示手段に表示される遊技態様に表示される遊技態様のいずれとも異なる遊技態様である。演出表示制御手段は、遊技履歴蓄積手段によって所定の上限値まで遊技履歴が蓄積されたときに、特別演出遊技態様を表示する。遊技履歴蓄積手段は、第二受入検出手段によって遊技球が検出される毎に遊技履歴を一つずつ蓄積する。また、第一抽選手段または第二抽選手段による抽選において少なくとも当選した場合には、所定の上限値と蓄積されている遊技履歴との差が二以上であったとしても当該差が微差であれば、受入検出手段によって検出された遊技球が１球のみであったとしても、所定の上限値に至る二つ以上の遊技履歴を蓄積可能である。

10

【発明の効果】

【００１０】

本発明によれば、大当たり遊技が発生するまでの過程における単調さを解消できるので、興趣の低下を抑制できる。

【発明を実施するための最良の形態】

20

【００１１】

以下、本発明の一実施形態である遊技機（以下、単に「パチンコ機」と称する。）について、各図を参照しつつ説明する。

【００１２】

〔パチンコ機の全体構成〕

図１および図２を参照しつつ説明する。図１は、パチンコ機１の外枠の一側に本体枠３が開かれその本体枠３の一側に前面枠が開かれた状態を示す斜視図である。図２は、パチンコ機の前側全体を示す正面図である。なお、図１および図２では、遊技領域３７における装飾部材を省略して図示している。

【００１３】

30

パチンコ機１は、外枠２、本体枠３、前面枠４および遊技盤５等を備えて構成されている。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、同外枠２の前側下部には、本体枠３の下面を受ける下受板６を有している。外枠２の全面の片側には、ヒンジ機構７によって本体枠３が前方に開閉自在に装着されている。なお、外枠２は、樹脂やアルミニウム等の軽金属によって形成されていてもよい。

【００１４】

〔本体枠の構成〕

図２および図３を参照しつつ説明する。図３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。

【００１５】

40

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を合成樹脂等によって一体成形することで構成されている。本体枠３の前枠体１１は、外枠２（図１参照）の前側の下受板６を除く外郭形状に対応する大きさの矩形枠状に形成されている。前枠体１１の片側の上下部には、本体枠側ヒンジ具１５が固定されており、外枠２の片側の上下部に固定された外枠側ヒンジ具１４に対してヒンジピンおよびヒンジ孔によって開閉回動自在に装着されている。即ち、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によってヒンジ機構７が構成されている。

【００１６】

前枠体１１の前側において、遊技盤装着枠１２よりも下方に位置する前枠体１１の前下部左側領域にはスピーカボックス部１６が一体に形成され、そのスピーカボックス部１６

50

の前側開口部には、同開口部を塞ぐようにしてスピーカ装着版 17 が装着されている。そして、スピーカ装着盤にはスピーカ 18 が装着されている。

【0017】

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いる。また、前枠体 11 前面の下部領域内の下半部分には下部前面板 30 が装着されている。そして、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、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。なお、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。

【0018】

[前面枠の構成]

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

【0019】

前面枠 4 の略中央部には、遊技盤 5 の盤面に形成された遊技領域 37 を前方から透視可能な略円形の開口窓 38 が形成されている。前面枠 4 の後側には開口窓 38 よりも大きな矩形枠状をなす窓枠 39 が設けられ、その窓枠 39 にはガラス板、透明樹脂板等の透明板 50 が装着されている。前面枠 4 の前面の略全体は、ランプ等が内設された前面装飾部材によって装飾され、同前面枠 4 の前面の下部には上皿 51 が形成されている。詳しくは、開口窓 38 の周囲において、左右両側部にサイド装飾装置 52 が、下部に上皿 51 が、上部に音響電飾装置 53 が、それぞれ装着されている。

【0020】

サイド装飾装置 52 は、ランプ駆動基板が内部に配置され且つ合成樹脂材によって形成されたサイド装飾体 54 を主体として構成されている。サイド装飾体 54 には、横方向に長いスリット状の開口孔が上下方向に複数配列されており、この開口孔には、ランプ駆動基板に配置された光源に対応するレンズ 55 が組み込まれている、音響電飾装置 53 は、透明カバー体 56、スピーカ 57、スピーカカバー 58 およびリフレクタ体（図示せず）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。

【0021】

また、上皿 51 の前面左側には、演出選択スイッチ 60 が設けられている。この演出選択スイッチ 60 は、遊技者自身が押下可能に構成されている。遊技者がこの演出選択スイッチ 60 を押下すると、後述する演出画像表示装置 115 における演出表示に、遊技者の意思を反映することができる。なお、この演出選択スイッチ 60 に代えて、レバーまたはスイッチであってもよい。また、遊技者の音声を受け付ける音声入力手段であってもよい。即ち、遊技者の意思を反映できるものであれば良い。

【0022】

[施錠装置の構成]

図 1 および図 3 を参照しつつ説明する。前枠体 11 のヒンジ機構 36 に対して反対側となる自由端側の後側には、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た施錠装置 70 が装着されている。

【0023】

即ち、この実施形態において、施錠装置 70 は、外枠 2 に設けられた閉止具 71 に係脱自在に係合して本体枠 3 を閉じ状態に施錠する上下複数の本体枠施錠フック 72 と、前面枠 4 の自由端側の後側に設けられた閉止具 73 に係脱自在に係合して前面枠 4 を閉じ状態に施錠する上下複数の扉施錠フック 74 と、パチンコ機 1 の前方から鍵が挿入されて解錠操作可能に、前枠体 11 および下部前面板 30 を貫通して露出されたシリンダー錠 75 と、を備えている。そして、シリンダー錠 75 の鍵穴に鍵が挿入されて一方向に回動操作されることで本体枠施錠フック 72 と外枠 2 の閉止具 71 との係合が外れて本体枠 3 が解錠され、これとは逆方向に回動操作されることで、扉施錠フック 74 と前面枠 4 の閉止具 7

10

20

30

40

50

3との係合が外れて前面枠4が解錠されるようになっている。

【0024】

[遊技盤装着枠の構成]

図1、図3および図4を参照しつつ説明する。図4は、パチンコ機1の後側全体を示す背面図である。図1および図3に示すように、本体枠3の遊技盤装着枠12は、前枠体11の後側に設けられかつ遊技盤5が前方から着脱交換可能に装着されるようになっている。

【0025】

遊技盤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11参照)。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。

【0026】

なお、発射レール19と案内レール78との間には、所定の隙間が設けられており、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、その遊技球は、その隙間から排出され、下皿31に案内されるように構成されている。

【0027】

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。

【0028】

一方、図4に示すように、遊技盤5の後側下部には、その中央部から下部にわたる部分において、各種入賞装置に流入した遊技球を受けかつその遊技球を所定位置まで導く集合樋としての機能とボックス装着部としての機能を兼ね備えたボックス装着台118が設けられている。

【0029】

ボックス装着台118には、音声制御基板、ランプ制御基板等の周辺制御基板610が収納された周辺制御基板ボックス130が装着され、その周辺制御基板ボックス130の後側に重ね合わされた状態で、主制御基板510が収納された主制御基板ボックス132が装着されている。

【0030】

さらに、遊技盤5の後側に対しボックス装着台118、周辺制御基板ボックス130および主制御基板ボックス132がそれぞれ装着された状態において、本体枠3の遊技盤装着枠12の前方から遊技盤5を嵌込んで装着できるように、遊技盤5の外郭より外側にはみ出すことなくボックス装着台118、周辺制御基板ボックス130および主制御基板ボックス132が配置されている。

【0031】

[本体枠の機構装着体、球タンクおよびタンクレールの構成]

図7および図8を参照しつつ説明する。図7は、パチンコ機1の本体枠3に各種部材が組み付けられた状態を斜め右上後方から示す斜視図であり、図8は、本体枠3単体を斜め右上後方から示す斜視図である。

【0032】

本体枠3の機構装着体13には、タンク装着部133、レール装着部134および払出装置装着部135等がそれぞれ形成され、タンク装着部133には球タンク136が装着されている。

【0033】

球タンク136は、透明な合成樹脂材よりなり、島設備から供給される多数の遊技球が貯留可能な上方に開口する箱形状に形成されている。そして、球タンク136の遊技球の貯留状態が球タンク136の後側壁を透して視認可能となっている。

【0034】

また、球タンク136の底板部137の後側隅部には遊技球を放出する放出口138が

10

20

30

40

50

形成されるとともに、底板部 1 3 7 は放出口 1 3 8 に向けて下傾する傾斜面に形成されている。

【 0 0 3 5 】

本体枠 3 の機構装着体 1 3 には、そのタンク装着部 1 3 3 に下方に接近してレール装着部 1 3 4 が一体に形成され、そのレール装着部 1 3 4 にレール構成部材 1 3 9 が装着されることでタンクレール 1 5 0 が構成されるようになっている。即ち、この実施形態において、レール装着部 1 3 4 は、本体枠 3 の上部横方向部分が所定深さ凹まされた状態で形成されており、その凹部の奥側壁をタンクレール 1 5 0 の前壁部 1 5 1 とし、その凹部の下縁部に沿って一端（図 8 に向かって左側）から他端（図 8 に向かって右端）に向けて下傾する傾斜状のレール棚 1 5 5 が形成されている。そして、レール棚 1 5 5 の横方向に伸びる上向き面をレール受け部 1 5 8 としている。

10

【 0 0 3 6 】

レール装着部 1 3 4 に装着されてタンクレール 1 5 0 を構成するレール構成部材 1 3 9 は、レール装着部 1 3 4 の前壁部 1 5 1 との間にレール通路を構成する後壁部 1 5 2 と、傾斜状をなす下板部と、その下板部の上面の前後方向中央部に沿って突設されレール通路を前後複数列（この実施形態では前後 2 列）に区画する仕切り壁（いずれも図示せず）とを一体に備えて形成されている。

【 0 0 3 7 】

レール構成部材 1 3 9 は、レール装着部 1 3 4 に対し適宜の取付手段によって装着され、これによって、前後複数列のレール通路を備えたタンクレール 1 5 0 が構成されている。そして、球タンク 1 3 6 の放出口 1 3 8 から放出（自重によって落下）された遊技球がタンクレール 1 5 0 の前後複数列のレール通路の一端部においてそれぞれ受けられた後、遊技球が自重によってレール通路に沿って転動することでレール通路の他端部に向けて流れるようになっている。

20

【 0 0 3 8 】

また、この実施形態において、レール構成部材 1 3 9 は、透明な合成樹脂材より形成され、これによって、レール通路内の遊技球の流れ状態が、レール構成部材 1 3 9 の後壁部 1 5 2 を透して視認可能となっている。

【 0 0 3 9 】

タンクレール 1 5 0（レール装着部 1 3 4）の前壁部 1 5 1 は、遊技盤 5 の後側に突出する装備品（例えばセンター役物 3 0 0）における後部の上端部との干渉を避けるため第 1 空間部を隔てた状態で設けられている。

30

【 0 0 4 0 】

また、この実施形態において、本体枠 3 の後端部となるレール棚 1 5 5 の後端と、タンクレール 1 5 0 の後壁部は、球タンク 1 3 6 の後側壁と略同一面をなしている。換言すれば、球タンク 1 3 6 の後壁部に対しタンクレール 1 5 0 の後壁部が略同一面となる位置までタンクレール 1 5 0 が遊技盤 5 の後面より後方に離隔して配置されている。これによって、遊技盤 5 の後側とタンクレール 1 5 0 の前壁部 1 5 1 との間にセンター役物 3 0 0 の後部との干渉を避けるための第 1 空間部が設けられるようになっている。

【 0 0 4 1 】

タンクレール 1 5 0 の上方には、レール通路を流れる遊技球を上下に重なることなく整列させる整流体 1 5 6 がその上部において軸 1 5 7 を中心として揺動可能に装着されている。この整流体 1 5 6 には、その中央部から下部において錘が設けられている。

40

【 0 0 4 2 】

[払出装置装着部および球払出装置の構成]

図 7 および図 8 を参照しつつ説明する。本体枠 3 の機構装着体 1 3 の片側寄りの上下方向には、次に述べる球払出装置（球払出ユニット）1 7 0 に対応する縦長の払出装置装着部 1 3 5 が形成されている。払出装置装着部 1 3 5 は、後方に開口部をもつ凹状に形成されている。

【 0 0 4 3 】

50

また、払出装装置装着部 1 3 5 の段差状をなす奥壁部（図示しない）の所定位置には、球払出装装置 1 7 0 の払出用モータ 1 7 2（図 3 参照）が突出可能な開口部 1 7 3 が形成されている。

【 0 0 4 4 】

払出装装置装着部 1 3 5 の凹部に球払出装装置 1 7 0 が装着された状態において、遊技盤 5 との間には、第 1 空間部と前後方向に略同一レベルとなる第 2 空間部が設けられている。これによって、レール通路と球通路とが前後方向に略同一レベルで配置されている。

【 0 0 4 5 】

また、本体枠 3 の後端、即ち、払出装装置装着部 1 3 5 の周壁部後端、レール柵 1 5 5 の後端、球タンク 1 3 6、タンクレール 1 5 0 および球払出装装置 1 7 0 のそれぞれの後面は略同一面をなしている。

10

【 0 0 4 6 】

球払出装装置 1 7 0 は、払出装装置装着部 1 3 5 の凹部と略同じ大きさの縦長のボックス形状をなし、払い出しに関する各種部品が装着されることでユニット化されている。

【 0 0 4 7 】

なお、球払出装装置 1 7 0 は、払出装装置装着部 1 3 5 の凹部の後方開口部から嵌め込まれて適宜の取付手段（例えば、弾性クリップ、係止爪、ビス等の取付手段）によって装着されるようになっている。

【 0 0 4 8 】

また、図示しないが、球払出装装置 1 7 0 は、タンクレール 1 5 0 におけるレール通路の出口にそれぞれ連通する流入口を有する球通路が前後複数列（例えば前後 2 列）に区画されて形成されている。また、その内部に形成された前後複数列の球通路の下流部が二股状に分岐されて前後複数列の賞球および貸球用球通路と球抜き用球通路とがそれぞれ形成されている。そして賞球および貸球用球通路と球抜き用球通路との分岐部には、遊技球をいずれかの通路に振り分けて払い出すための回転体よりなる払出部材（図示しない）が正逆回転可能に配設されている。

20

【 0 0 4 9 】

[本体枠の後側下部の装備について]

図 3 および図 4 を参照しつつ説明する。本体枠 3 の前枠体 1 1 の後側において、遊技盤装着枠 1 2 よりも下方に位置する前枠体 1 1 の後下部領域の片側（図 4 に向かって左側）には、発射レール 1 9 の下傾端部の発射位置に送られた遊技球を発射するための発射ハンマー（図示しない）、その発射ハンマーを差動する発射モータ 1 9 2 等が取付基板 1 9 3 に組み付けられてユニット化された発射装置ユニット 1 9 4 が装着されている。

30

【 0 0 5 0 】

前枠体 1 1 の後下部領域の略中央部には、電源基板 1 9 5 を収容する電源基板ボックス 1 9 6 が装着され、その電源基板ボックス 1 9 6 の後側に重ね合わされた状態で払出制御基板 1 9 7 を収容する払出制御基板ボックス 1 9 8 が装着されている。

【 0 0 5 1 】

払出制御基板 1 9 7 は、遊技球を払い出す数を記憶する R A M を備え、主制御基板 5 1 0 から送信される払出用信号に従って遊技球を払い出す制御信号を中継用回路基板（図示しない）に伝達して払出用モータ 1 7 2 を作動制御するようになっている。

40

【 0 0 5 2 】

[後カバー体の構成]

図 4 および図 5 を参照しつつ説明する。図 5 はパチンコ機 1 の後側全体を右上後方から示す斜視図である。

【 0 0 5 3 】

遊技盤 5 後面に配置された表示装置制御基板ボックス 1 1 7（図 9 参照）および主制御基板ボックス 1 3 2 の後端部は機構装着体 1 3 の中央部に開口された窓開口部に向けて突出している。

【 0 0 5 4 】

50

機構装着体 1 3 の窓開口部の一側壁を構成する側壁部と他端壁を構成する払出装置装着部 1 3 5 の片側壁との間には、不透明な合成樹脂材によって略方形の箱形状に形成された後カバー体 2 1 0 がカバーヒンジ機構 2 1 1 によって開閉並びに着脱可能に装着されている。

【 0 0 5 5 】

後カバー体 2 1 0 は、略四角形状の後壁部 2 1 2 と、その後壁部 2 1 2 の外周縁から前方に向けて突出された周壁部 2 1 3 とから一体に構成されている。後カバー体 2 1 0 の周壁部 2 1 3 のうち、一側の壁部 2 1 3 a には、機構装着体 1 3 の後壁部の上下および中間の計 3 箇所形成されたヒンジ体 2 1 4 のヒンジ孔の上方からそれぞれ着脱可能に嵌め込まれるヒンジピン 2 1 5 を下向きに有するヒンジ体 2 1 6 が一体に形成されている。

10

【 0 0 5 6 】

また、後カバー体 2 1 0 の周壁部 2 1 3 のうち、他側の壁部 2 1 3 b には、払出装置装着部 1 3 5 の片側壁に形成された係止孔に弾性的に係合可能な係止爪を有する弾性閉止体 2 1 7 が一体に形成されている。

【 0 0 5 7 】

即ち、後カバー体 2 1 0 は、その上下および中間のヒンジ体 2 1 6 の各ヒンジピン 2 1 5 が機構装着体 1 3 の側壁部のヒンジ体 2 1 4 のヒンジ孔の上方からそれぞれ嵌め込まれる。この状態で、ヒンジピン 2 1 5 を中心として後カバー体 2 1 0 が機構装着体 1 3 の他側に向けて回動されながら、その弾性閉止体 2 1 7 を払出装置装着部 1 3 5 の片側壁の係止孔に差し込んで弾性的に係合させることで、機構装着体 1 3 の後側に後カバー体 2 1 0 が閉じ状態で保持される。そして、後カバー体 2 1 0 によって、遊技盤 5 後面の表示装置制御基板ボックス 1 1 7 (図 9 参照) 全体および主制御基板ボックス 1 3 2 の略中間部から上端にわたる部分が後カバー体 2 1 0 によって覆われるようになっている。これによって主制御基板ボックス 1 3 2 の上部に露出された主制御基板 5 1 0 の基板コネクタ (主として表示装置制御基板 1 1 6 と接続するための基板コネクタ) が後方から視認不能に隠蔽されている。

20

【 0 0 5 8 】

また、主制御基板ボックス 1 3 2 の略中間部から下端にわたる部分は後カバー体 2 1 0 によって覆われることなく露出されている。そして、主制御基板ボックス 1 3 2 の下部には、その主制御基板 5 1 0 上に配置された検査用コネクタ 2 1 8 が露出されており、後カバー体 2 1 0 が閉じられた状態で主制御基板 5 1 0 上の検査用コネクタ 2 1 8 に基板検査装置 (図示しない) を接続して検査可能となっている。

30

【 0 0 5 9 】

後カバー体 2 1 0 には、多数の放熱孔 2 3 0 , 2 3 1 , 2 3 2 , 2 3 3 が貫設されており、これら多数の放熱孔 2 3 0 , 2 3 1 , 2 3 2 , 2 3 3 から内部の熱が放出されるようになっている。この実施形態において、後カバー体 2 1 0 には、その周壁部 2 1 3 から後壁部 2 1 2 に延びる多数のスリット状の放熱孔 2 3 0 が貫設され、後壁部 2 1 2 の略中間高さ位置から上部においては多数の長円形、楕円形等の放熱孔 2 3 1 が貫設され後壁部 2 1 2 の下部には多数の長円形、楕円形等の放熱孔 2 3 2 と所定数の横長四角形状の放熱孔 2 3 3 が貫設されている。

40

【 0 0 6 0 】

また、横長四角形状の放熱孔 2 3 3 は、主制御基板ボックス 1 3 2 の封印ねじ (封印部材) によって封印される複数の並列状の封印部 2 3 5 の列の大きさおよび配設位置に対応する大きさおよび位置に貫設されている。これによって、不透明な後カバー体 2 1 0 が閉じられた状態であっても、主制御基板ボックス 1 3 2 の複数の並列状の封印部 2 3 5 が放熱孔 2 3 3 の部分において視認可能に露出される。このため、後カバー体 2 1 0 が閉じられた状態であっても、主制御基板ボックス 1 3 2 の封印部 2 3 5 の封印状態を容易に視認することができる。また、不透明な合成樹脂材は、透明な合成樹脂材と比べ、リサイクル使用される合成樹脂材を材料として用いることが容易であるため、後カバー体 2 1 0 を安価に製作することができる。

50

【 0 0 6 1 】

後カバー体 2 1 0 の周壁部 2 1 3 のうち、上側壁部 2 1 3 c の所定位置（この実施形態では左右 2 箇所）には、電源コード（図示しない）を適宜に折り畳んだ状態で保持する略 C 字状でかつ弾性変形可能なコード保持体 2 3 7 が上方のタンクレール 1 5 0 の後壁面（レール構成部材 1 3 9 の後壁面）に向けて延出されている。このコード保持体 2 3 7 の先端部には、同コード保持体 2 3 7 を弾性変形させて電源コードを取り外すためのつまみが形成されている。

【 0 0 6 2 】

電源コードは、その一端が分電基板 2 3 8 の基板コネクタ 2 3 9 に取り外し可能に接続され、他端の電源プラグが電源コンセントに差し込まれる。前記したように、後カバー体 2 1 0 にコード保持体 2 3 7 を一体に形成して電源コードを保持することで、パチンコ機を運搬・保管する際に電源コードがぶらついて邪魔になったり、異物に引っ掛かる不具合を防止することができる。

【 0 0 6 3 】

[本体枠の後側下部の下皿用球誘導体等の構成]

図 2 および図 6 を参照しつつ説明する。図 6 は、図 5 に示すパチンコ機 1 の斜視図から後カバー体 2 1 0 および各種制御基板等を取り外した状態を示す斜視図である。

【 0 0 6 4 】

本体枠 3 の後下部領域の他側寄り部分（ヒンジ寄り部分）には、そのスピーカボックス部 1 6 の後段差部の凹み部分において下皿用球誘導体 2 5 3 が装着されている。この下皿用球誘導体 2 5 3 は、球払出装置 1 7 0 の賞球および貸球用球通路から上皿連絡路（図示しない）を経て上皿 5 1 に払い出された遊技球が満杯になったときに、上皿連絡路の遊技球を下皿 3 1 に導くためのものである。

【 0 0 6 5 】

なお、この実施形態において、下皿用球誘導体 2 5 3 の後壁外面には、インターフェース基板 2 5 2 を収納している基板ボックス 2 5 4 が装着されている。なお、インターフェース基板 2 5 2 は、パチンコ機 1 に隣接して設置される貸球機と払出制御基板 1 9 7 との間に介在され、球貸に関する信号を球貸機と払出制御基板 1 9 7 との間で送受信可能に電氣的に接続するようになっている。

【 0 0 6 6 】

[遊技盤の構成について]

図 1 0 ~ 図 2 2 を参照しつつ説明する。図 1 0 は、遊技領域 3 7 を有した遊技盤 5 の構成を示す拡大正面図である。図 1 1 は、遊技盤 5 を斜め前方から示す斜視図である。

【 0 0 6 7 】

図 1 0 および図 1 1 に示すように、遊技盤 5 は、遊技領域 3 7 を形成する略円形の遊技領域形成壁 8 0 を有している。この遊技領域形成壁 8 0 の内側（遊技領域 3 7 側）であって且つ左側には、遊技球を遊技領域 3 7 に案内する外レール 7 6 および内レール 7 7 からなる案内レール 7 8 が設けられている。発射装置ユニット 1 9 4（図 7 参照）から発射された遊技球は、案内レールに沿って遊技領域 3 7 に向けて打ち込まれる。

【 0 0 6 8 】

遊技領域 3 7 の中央部には、センター役物 3 0 0 が配置されている。このセンター役物 3 0 0 は、遊技領域 3 7 の幅方向のうち 3 分の 2 以上の幅を占める大きさである。センター役物 3 0 0 は略長方形の開口部 3 0 1 を有しており、この開口部 3 0 1 には演出画像表示装置 1 1 5 が配置されている。また、センター役物 3 0 0 は枠状装飾体 3 7 0 を有しており、この枠状装飾体 3 7 0 は、開口部 3 0 1 の開口縁に沿って設けられている。

【 0 0 6 9 】

センター役物 3 0 0 の下方には、遊技領域 3 7 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 3 9 0 が配置されている。第 1 始動口 3 9 0 の下方には、一对の可動片 3 9 6 を有する第 3 始動口 3 9 4（第 2 始動口については後述する）が配置されている。第 3 始動口 3 9 4 は、一对の可動片 3 9 6 が閉状態であるときは遊技球を受け入れること

10

20

30

40

50

が不可能または受け入れ困難となっており、この一対の可動片 3 9 6 が開状態であるときは、第 1 始動口 3 9 0 よりも遊技球の受け入れが容易となる。なお、図 1 0、図 1 1 および図 1 2 に図示されている一対の可動片 3 9 6 は、開状態および閉状態のいずれも実線で表されている。

【 0 0 7 0 】

なお、本実施形態において、「下方」とは、遊技球の流下方向についての下流側を意味し、「上方」とは、遊技球の流下方向についての上流側を意味する。

【 0 0 7 1 】

第 1 始動口 3 9 0 の真上であって且つ枠状装飾体 3 7 0 の下枠 3 7 0 a には開口部 3 7 2 が形成されている。

10

【 0 0 7 2 】

センター役物 3 0 0 の上部には、演出用開閉装置 3 9 8 が設けられている。この演出用開閉装置 3 9 8 は、演出用大入賞口 3 9 8 1 と、この演出用大入賞口 3 9 8 1 に対応して設けられた開閉扉 3 9 8 2 とを有している。

【 0 0 7 3 】

演出用大入賞口 3 9 8 1 は、遊技球の受け入れが可能な開口領域であって、具体的には、上側、下側、左側、右側、手前側および奥側の周囲 6 方向のうち、遊技者から見て手前側および上側に開口部が形成されると共に左側、右側、下側および奥側に壁が形成された領域である。遊技者から手前側の開口部は、窓枠 3 9 に装着されたガラス板によって塞がれている。これにより、遊技者は、演出用大入賞口 3 9 8 1 に受け入れられた遊技球を視認できる。一方、上側の開口部は、後述する開閉扉 3 9 8 2 によって開閉自在に構成されている。また、奥側の壁は光を透過可能な透明部材で構成されており、この透明部材の背後には、赤色と緑色とで切り替えて発光可能な演出用開閉装置状態表示ランプ 6 5 1 が設けられている。即ち、この演出用開閉装置状態表示ランプ 6 5 1 は、演出用開閉装置 3 9 8 内で表示可能となっている。

20

【 0 0 7 4 】

開閉扉 3 9 8 2 は、演出用大入賞口 3 9 8 1 の上側の開口部を、遊技球の受け入れが可能な開状態と遊技球の受け入れが不可能または困難にする閉状態とに切り換えるための部材である。具体的には、遊技盤 5 の盤面に対して略直交する方向（即ち前後方向）に出し入れ自在に構成された長形状の平板からなる可動片であって、開閉扉 3 9 8 2 が、遊技者から見て遊技盤 5 の盤面から手前側に突出したときは上側の開口部を塞ぎ、遊技盤 5 の盤面側に退避したとき（本実施形態では、遊技盤 5 の盤面と開閉扉 3 9 8 2 とが略面一となったとき）、上側の開口部が開放する。このように、開閉扉 3 9 8 2 が遊技盤 5 の盤面に対して略直交する方向に出し入れ自在に構成されていることによって、遊技領域 3 7 に占める演出用開閉装置 3 9 8 の領域を省スペース化することができる。近年、演出にかかる遊技の興趣を高めるために演出画像表示装置 1 1 5 の拡大化が進んでいることから、各部材を効率良く遊技領域 3 7 に設ける必要があり、その効果は顕著である。とくに、本実施形態では、従来から設けられている大当たり遊技用開閉装置 4 0 0 とは別に演出用開閉装置 3 9 8 を設けていることから、遊技領域 3 7 に占める演出用開閉装置 3 9 8 の領域を小さくすることによる効果は絶大である。

30

40

【 0 0 7 5 】

また、演出用大入賞口 3 9 8 1 が閉状態であるとき、遊技領域 3 7 に向けて打ち込まれて開閉扉 3 9 8 2 の平面部に衝突した遊技球は、開閉扉 3 9 8 2 の平面部に対して衝撃を与える。しかし、本実施形態においては、演出用開閉装置 3 9 8 が演出画像表示装置 1 1 5 の上方に設けられているので、仮に演出用開閉装置 3 9 8 が第 1 始動口 3 9 0 の下方に設けられた場合と比べると、遊技球が演出用開閉装置 3 9 8 の平面部に対して与える衝撃が小さくなる。これは、遊技領域 3 7 に向けて打ち込まれた遊技球は重力によって加速するので、開閉扉 3 9 8 2 がより上方に設けられている方が、開閉扉 3 9 8 2 の平面部に衝突する際における遊技球の速度が小さいからである。

【 0 0 7 6 】

50

なお、本実施形態では、開閉扉 3982 が遊技盤 5 の盤面に対して略直交する方向に出し入れ自在に構成されているがこれに限られず、遊技領域 37 に占める演出用開閉装置 398 の領域を省スペース化することができれば、交差する方向であっても良い。

【0077】

また、本実施形態において、「前後方向」とは、遊技者からみた場合に前後方向であることを意味する。

【0078】

第 1 始動口 390 と球排出口 406 との間、具体的には第 3 始動口 394 の下方であって且つ球排出口 406 の上方（本実施形態では直上）には、大当たり遊技用開閉装置 400 が設けられている。演出用開閉装置 398 と大当たり遊技用開閉装置 400 とで、開閉装置 397 を構成している。大当たり遊技用開閉装置 400 は、大当たり遊技用大入賞口 4001 と、この大当たり遊技用大入賞口 4001 に対応して設けられた開閉扉 4002 とを有している。大当たり遊技用大入賞口 4001 は、遊技球の受け入れが可能な開口部である。開閉扉 4002 は、大当たり遊技用大入賞口 4001 を、遊技領域 37 に向けて打ち込まれた遊技球の受け入れが不可能な閉状態と当該閉状態よりも受け入れが容易な開状態とに切り換えるための部材である。なお、大当たり遊技用大入賞口 4001 が閉状態であるとき、遊技領域 37 に向けて打ち込まれた遊技球の受け入れが必ずしも不可能であることに限定されるものではなく困難、好ましくは極めて困難であっても良い。

【0079】

センター役物 300 の左側には、遊技球が通過可能な通過ゲート 402 が設けられており、センター役物 300 の左下方（第 1 始動口 390 および第 3 始動口 394 の左側）には、三つの一般入賞口 404 が設けられている。

【0080】

なお、本実施形態において、「左側」とは、遊技者からみた左側を意味する。

【0081】

遊技球の流下方向について最も下流側には、各始動口 390、392、394、演出用開閉装置 398、大当たり遊技用開閉装置 400 および一般入賞口 404 のいずれにも入賞しなかった遊技球を遊技盤 5 の背後に排出する球排出口 406 が形成されている。即ち、遊技球の流下方向について球排出口 406 よりも上流側に設けられた各始動口 390、392、394、演出用開閉装置 398、大当たり遊技用開閉装置 400 および一般入賞口 404 のいずれにも入賞しなかった遊技球は、この球排出口 406 に向けて流下する。

【0082】

大当たり遊技用開閉装置 400 は球排出口 406 の直上に配置されている。これにより、大当たり遊技用開閉装置 400 の開閉動作中は、各始動口 390、392、394、演出用開閉装置 398 および一般入賞口 404 のいずれにも入賞しなかった遊技球が大当たり遊技用開閉装置 400 の近傍に集まってくるので入賞の期待感をもつことができる。

【0083】

センター役物 300 の右下には、後述する第 1 特別図柄抽選手段 700 による抽選結果を表示する第 1 特別図柄表示器 84、第 2 特別図柄抽選手段 710 による抽選結果を表示する第 2 特別図柄表示器 86、第 1 特別図柄抽選手段 700 による抽選の保留数を表示する第 1 特別図柄保留表示器 88 および第 2 特別図柄抽選手段 710 による抽選の保留数を表示する第 2 特別図柄保留表示器 90 が設けられている。

【0084】

これらの各表示器 84、86、88、90 は、例えば LED で構成されており、この LED の点灯態様によって、第 1 特別図柄抽選手段 700 による抽選結果、第 2 特別図柄抽選手段 710 による抽選結果、第 1 特別図柄抽選手段 700 による抽選の保留数および第 2 特別図柄抽選手段 710 による抽選の保留数が報知される。

【0085】

なお、「抽選の保留数」とは、本実施形態によれば、当否判定用乱数を取得するものの当該取得した当否判定用乱数が当たりであるか否かの判定の保留数を意味するが、これに

10

20

30

40

50

限られず、当否判定用乱数の取得を保留し、当該取得を保留した当否判定用乱数の保留数であっても良い。

【0086】

また、第1特別図柄保留表示器88および第2特別図柄保留表示器90には、抽選の保留数の表示に代えて、抽選結果の表示の保留数であっても良い。即ち、当否判定用乱数を取得し且つ当該取得した当否判定用乱数の当否を判定するものの、当該判定結果を第1特別図柄表示器84または第2特別図柄表示器86に表示することを保留し、かかる保留数を表示しても良い。

【0087】

センター役物300は、枠状装飾体370の下枠370a付近に、第1棚部（以下、「第1ステージ330」と称する。）と、遊技球の流下方向について第1ステージ330よりも下流側に配置された第2棚部（以下、「第2ステージ350」と称する。）とを有している。第2ステージ350が配置されている位置は、第1ステージ330に対して演出画像表示装置115の反対側（即ち前方（遊技者）側）である。なお、第1ステージ330と第2ステージ350との間には段差が形成されている。

【0088】

枠状装飾体370の左枠370bの上下方向の略中央付近（即ち枠状装飾体370の側方）には、流下する遊技球を、第1ステージ330まで誘導するための第1ステージ誘導路（以下、「第1ワープ316」と称する。）に受け入れ可能な第1ワープ入口306が設けられている。

【0089】

また、第1ワープ入口306の下方には第2ステージ誘導路（以下、「第2ワープ318」と称する。）に受け入れ可能な第2ワープ入口308が、第1ワープ入口306と並設されている。

【0090】

第1ワープ入口306および第2ワープ入口308の下方には、それぞれ、第1ワープ入口306に遊技球を誘導する第1ワープ誘導片（図示せず）および第2ワープ入口308に遊技球を誘導する第2ワープ誘導片310が設けられている。この第2ワープ誘導片310は、枠状装飾体370から左方（即ち、センター役物300から遊技領域37）に向けて突出している。これにより、第2ワープ入口308が第1ワープ入口306よりも遊技球が導かれ易くなっている。従って、遊技球が第1ワープ入口306に導かれなかった場合であっても、第2ワープ入口308に受け入れられる期待感が高まり、興趣が高められる。

【0091】

第1ステージ330には、第1ワープ出口側端部336から第1ワープ反出口側端部338にかけて波状に形成された曲面が形成されている。詳しくは、上方向に膨らんだ山部332が第1ステージ330の左右方向の略中央部に形成されており、この山部332の左右両側には、山部332と連続的に連なった谷部334が形成されている。

【0092】

なお、山部332の高さは、第1ワープ出口側端部336および第1ワープ反出口側端部338よりも低い位置となっている。これにより、第1ワープ出口312から排出された遊技球は、山部332を乗り越えることができ、第1ワープ出口側端部336第1ワープ反出口側端部338との間を往復して転動することができる。

【0093】

第2ステージ350の略中央部には、高台部352が形成されている。この高台部352は、第1ステージ330の山部332の前方に位置している。第2ステージ350は、高台部352の他、第2ワープ出口側端部356からこの高台部352にかけて曲面が形成された湾曲部354を有している。また、第2ワープ反出口側端部358から高台部352にかけて曲面が形成された湾曲部354を有している。これらの湾曲部354は、高台部352よりも下方に湾曲している。

【 0 0 9 4 】

なお、高台部 3 5 2 の高さは、第 2 ワープ出口側端部 3 5 6 および第 2 ワープ反出口側端部 3 5 8 よりも低い位置である。これにより、第 2 ワープ出口 3 1 4 から排出された遊技球は、高台部 3 5 2 を乗り越えることができ、第 2 ワープ出口側端部 3 5 6 から第 2 ワープ反出口側端部 3 5 8 との間を往復して転動することができる。

【 0 0 9 5 】

第 1 ワープ入口 3 0 6 および第 2 ワープ入口 3 0 8 に受け入れられた遊技球は、それぞれ、第 1 ワープ出口 3 1 2 および第 2 ワープ出口 3 1 4 から排出されて、第 1 ステージ 3 3 0 および第 2 ステージ 3 5 0 に導かれる。

【 0 0 9 6 】

なお、第 1 ワープ 3 1 6 における遊技球の流下方向と第 1 ステージ 3 3 0 における遊技球の転動方向とが略同一線上にあるので、第 1 ワープ 3 1 6 を流下した遊技球は、運動エネルギーの損失が少ない。即ち、第 1 ワープ 3 1 6 を流下した遊技球がその進行方向を変えられると運動エネルギーが損失してしまう。従って、第 1 ワープ 3 1 6 を流下した遊技球は、第 1 ステージ 3 3 0 上を勢い良く転動する。同様に、第 2 ワープ 3 1 8 における遊技球の流下方向と第 2 ステージ 3 5 0 における遊技球の転動方向とが略同一線上にあるので、第 2 ワープ 3 1 8 を流下した遊技球も、運動エネルギーの損失が少ない。これにより、第 1 ステージ 3 3 0 に導かれた遊技球および第 2 ステージ 3 5 0 に導かれた遊技球は、いずれも、第 1 ステージ 3 3 0 上および第 2 ステージ 3 5 0 上を勢い良く転動し、各ステージ 3 3 0 , 3 5 0 上に滞在する時間が長くなり、その結果各ステージ 3 3 0 , 3 5 0 において遊技球が遊ぶこととなり、興趣が高められる。

【 0 0 9 7 】

また、本実施形態において、第 1 ステージ 3 3 0 および第 2 ステージ 3 5 0 には、センター役物 3 0 0 の右側からは遊技球が導かれない。即ち、第 1 ステージ 3 3 0 および第 2 ステージ 3 5 0 にはセンター役物 3 0 0 の左側からのみ遊技球が導かれるので、第 1 ステージ 3 3 0 上および第 2 ステージ 3 5 0 上を転動する遊技球が、反対方向から導かれた遊技球によって転動を阻害されることがない。これにより、各ステージ上 3 3 0 , 3 5 0 に滞在する時間が長くなり、その結果各ステージ 3 3 0 , 3 5 0 において遊技球が遊ぶこととなり、興趣が高められる。

【 0 0 9 8 】

枠状装飾体 3 7 0 の下枠 3 7 0 a 付近であって且つ演出画像表示装置 1 1 5 と第 1 ステージ 3 3 0 との間には、演出画像表示装置 1 1 5 に隣接するセンター電飾部 3 0 2 が形成されている。このセンター電飾部 3 0 2 には、センター役物 3 0 0 の幅方向に沿って棚状の曲面が形成されており、この曲面には、複数のセンター装飾ランプ 3 0 4 が配置されている。

【 0 0 9 9 】

センター電飾部 3 0 2 の左右方向の略中央部であって且つ第 1 ステージ 3 3 0 の山部 3 3 2 に対応する位置には、遊技球を受け入れ可能な第 2 始動口 3 9 2 が形成されている。即ち、第 2 始動口 3 9 2 は、遊技球の流下方向である第 2 ステージ 3 5 0 側ではなくその反対方向に設けられている。これにより、遊技者から見て遊技球の第 2 始動口 3 9 2 への入賞を視認し易くなる。これは、第 2 ステージ 3 5 0 が第 1 ステージ 3 3 0 よりも下方に形成されており且つ第 1 ステージ 3 3 0 と第 2 ステージ 3 5 0 との間に後述するステージ仕切壁 3 6 4 が設けられているからである。

【 0 1 0 0 】

また、第 1 ステージ 3 3 0 の山部 3 3 2 には、第 2 始動口 3 9 2 に遊技球を導くための第 2 始動口誘導溝 3 4 0 が形成されている。この第 2 始動口誘導溝 3 4 0 は、山部 3 3 2 から第 2 始動口 3 9 2 にかけて下方に傾斜しており、これにより、第 2 始動口 3 9 2 に遊技球が導かれるようになっている。従って、第 1 ステージ 3 3 0 上を転動している遊技球が山部 3 3 2 付近で転動する勢いがなくなったとき、この第 2 始動口誘導溝 3 4 0 によって第 2 始動口 3 9 2 に導かれ易くなる。

【 0 1 0 1 】

なお、第 2 始動口 3 9 2 に入賞した遊技球は、遊技盤 5 の背後に連通する排出路（図示せず）を通して、遊技盤 5 の背後に排出される。

【 0 1 0 2 】

第 1 ステージ 3 3 0 の谷部 3 3 4 には、第 2 ステージ 3 5 0 に遊技球を導くための第 2 ステージ誘導溝 3 4 2 が形成されている。この第 2 ステージ誘導溝 3 4 2 は、谷部 3 3 4 から第 2 ステージ 3 5 0 にかけて下方に傾斜しており、これにより、第 2 ステージ 3 5 0 に遊技球が導かれるようになっている。従って、第 1 ステージ 3 3 0 上を転動している遊技球が山部 3 3 2 を乗り越える勢いがなくなったとき、この第 2 ステージ誘導溝 3 4 2 によって第 2 ステージ 3 5 0 に導かれ易くなる。第 1 ワープ出口側端部 3 3 6 と第 1 ワープ反出口側端部 3 3 8 との間を往復して転動するだけの勢いがなくなった遊技球は、山部 3 3 2 から第 3 始動口 3 9 4 に入賞する可能性よりも、谷部 3 3 4 から第 2 ステージ 3 5 0 に導かれる可能性の方が極めて高い。

10

【 0 1 0 3 】

第 1 ステージ 3 3 0 と第 2 ステージ 3 5 0 との間には、各ステージ 3 3 0 , 3 5 0 を仕切るための薄い板状のステージ仕切壁 3 6 4 が設けられている。このステージ仕切壁 3 6 4 は第 1 ステージ 3 3 0 上の面よりも上方向に突出するように配置されており、これにより、第 1 ステージ 3 3 0 上を転動する遊技球が第 2 ステージ 3 5 0 に流下しないようになっている。ただし、ステージ仕切壁 3 6 4 の第 1 ステージ 3 3 0 の谷部 3 3 4 に対応する位置には、第 1 ステージ 3 3 0（具体的には谷部 3 3 4）と第 2 ステージ 3 5 0 とが連通する連通部 3 6 6 が形成されている。連通部 3 6 6 付近で左右に転動する勢いがなくなった遊技球は、連通部 3 6 6 を通って第 1 ステージ 3 3 0 から第 2 ステージ 3 5 0 に流下する。

20

【 0 1 0 4 】

第 2 ステージ 3 5 0 の左右方向の略中央部（即ち、第 1 ステージ 3 3 0 の山部 3 3 2 に対応する部位）であって且つ高台部 3 5 2 に対応する位置には、第 1 始動口誘導路 3 7 4 を介して枠状装飾体 3 7 0 の下枠 3 7 0 a に形成された開口部 3 7 2 に連通する第 1 始動口誘導口 3 6 8 が形成されている。即ち、第 1 始動口誘導口 3 6 8 は、遊技球の流下方向側ではなくその反対方向に設けられている。これにより、遊技者から見て遊技球が第 1 始動口誘導口 3 6 8 に受け入れられることを視認し易くなる。

30

【 0 1 0 5 】

第 1 始動口誘導口 3 6 8 に導かれた遊技球は、第 1 始動口誘導路 3 7 4 を通って開口部 3 7 2 から遊技盤 5 上に排出される。ここで、第 1 始動口誘導路 3 7 4 は第 1 始動口 3 9 0 の真上方まで遊技球を導くように形成されているので、第 1 始動口誘導路 3 7 4 に導かれて遊技盤 5 面側に排出された遊技球が第 1 始動口 3 9 0 に入賞する期待感是非常に大きなものとなる。また、第 1 始動口 3 9 0 の直上には釘が配置されており、この釘によって第 1 始動口 3 9 0 に遊技球が 1 球ずつ受け入れ可能となっている。ただし、この釘によって第 1 始動口 3 9 0 への遊技球の入賞が阻害されることもある。従って、第 1 始動口誘導路 3 7 4 を通って開口部 3 7 2 から遊技盤 5 上に排出された遊技球が第 1 始動口 3 9 0 に入賞する確率は、概ね 4 分の 1 ～ 4 分の 3 程度となる。

40

【 0 1 0 6 】

高台部 3 5 2 の左右方向の略中央部は第 1 始動口誘導口 3 6 8 の位置に対応しており、高台部 3 5 2 の両端から略中央部にかけて下方に傾斜している。また、高台部 3 5 2 の略中央部には、後述する第 3 棚部（以下、「第 3 ステージ 3 7 6」と称する。）に遊技球を導くための前方傾斜溝 3 6 0 が形成されている。また、前方傾斜溝 3 6 0 の内側にはさらに、遊技球を第 1 始動口誘導口 3 6 8 に導くための第 1 始動口誘導口誘導溝 3 6 2 が形成されている。即ち、高台部 3 5 2 の略中央部には、後方から前方にかけて下方に傾斜する前方傾斜溝 3 6 0 が形成されていると共に、この前方傾斜溝 3 6 0 の内部にさらに、前方から後方にかけて下方に傾斜する第 1 始動口誘導口誘導溝 3 6 2 が形成されていることとなる。これにより、前方傾斜溝 3 6 0 付近で左右に転動する勢いがなくなった遊技球は、

50

第1始動口誘導口誘導溝362に沿って第1始動口誘導口368に導かれる場合と、前方傾斜溝360に沿って第3ステージ376に流下する場合とがある。

【0107】

また、枠状装飾体370の下枠370aには、左右方向に円弧を描くように曲面が形成された第3ステージ376が形成されている。遊技球は、この第3ステージ376上を左右方向に転動可能となっている。第3ステージ376の左右方向の略中央部には、後方から前方にかけて下方に傾斜する前方誘導溝378が形成されている。この前方誘導溝378付近で左右に転動する勢いがなくなった遊技球は、前方誘導溝378に沿って遊技盤5上を流下する。

【0108】

このように、高台部352の略中央部に第1始動口誘導口誘導溝362が形成されているので、第1始動口誘導口368に遊技球が導かれる期待感、山部332から第2始動口392に入賞する期待感よりも極めて高くなる。また、第2始動口392には第1ワープ入口306からセンター役物300内に受け入れられた遊技球のみが入賞可能である一方、第1始動口390には第1ワープ入口306または第2ワープ入口308からセンター役物300内に受け入れられた遊技球のみでなく、センター役物300の左側を流下した遊技球が、釘によって誘導されて第1始動口390に入賞する場合もある。このように、第1始動口390に遊技球が入賞する確率は、第2始動口392に遊技球が入賞する確率よりも高いものとなる。

【0109】

図12は、遊技盤5を斜め前方から示す斜視図であって、装飾カバーを取り外すことによって第1ワープ316および第2ワープ318を視認可能とした斜視図である。図12に示すように、第1ワープ316および第2ワープ318は、互いに区画して形成されている。即ち、第1ワープ入口306から取り込まれた遊技球は第1ワープ316のみを流下し、第2ワープ入口308から取り込まれた遊技球は第2ワープ318のみを流下する。これにより、第1ワープ入口306から取り込まれた遊技球と第2ワープ入口308から取り込まれた遊技球とが互いに干渉することなく、それぞれ、第1ステージ330および第2ステージ350に導かれる。

【0110】

また、第1ワープ316および第2ワープ318は、いずれも、内部を流下する遊技球を視認可能であるように透明部材で構成されている。これにより、第1ワープ入口306または第2ワープ入口308から受け入れられた遊技球を視認できる。遊技者は、センター役物300や演出画像表示装置115に注意を惹かれていることが多いため、第1ワープ入口306または第2ワープ入口308に遊技球が受け入れられたことを見逃す場合が多く、これにより興趣が低下していた。そこで、第1ワープ316および第2ワープ318を透明部材とすることによって、第1ワープ入口306または第2ワープ入口308に遊技球が受け入れられたことを見逃した場合であっても、第1ワープ316および第2ワープ318を流下する遊技球を視認できるので、興趣の低下を抑制できる。

【0111】

さらに、第1ワープ316および第2ワープ318は、互いに前後方向に隣接してセンター役物300の開口部301に沿って配置されている。詳しくは、第1ワープ316が後方側、第2ワープ318が前方側となるように、互いに隣接すると共に、センター役物300の開口部301に沿って設けられている。これにより、狭いスペースであっても、両者を効率良く配置できる。

【0112】

図13は、第1ワープ316および第2ワープ318の周辺の構成を示す斜視図である。図13に示すように、第1ワープ316および第2ワープ318の後方には、演出用の光源380が配置される。光源380は、ベース382と複数個のLED384とを有しており、ベース382に複数個のLED384が配列されている。なお、光源380(ベース382およびLED384)、装飾カバー386および光透過部材388によって電

10

20

30

40

50

飾部材 379 が構成される。

【0113】

光源 380 から発光された光は、光透過部材 388 に入射し、平面部 3881 に沿って光透過部材 388 を透過して遊技盤 5 の前方に導かれる。光透過部材 388 は、湾曲された板状の部材であって、透明のプラスチック等の樹脂により構成されている。光透過部材 388 は平面部 3881 と、この平面部 3881 に交差する端部 3882 とを有している。光透過部材 388 は、この端部 3882 が前方側（遊技者側）となるように配置される。

【0114】

第 1 ワープ 316、第 2 ワープ 318 および光透過部材 388 は、着色された非透明の装飾カバー 386 によって被覆されている。光透過部材 388 を透過した光は、装飾カバー 386 まで導かれるので、装飾カバー 386 の前面部が発光する。このように、光透過部材 388 は、光源 380 から発光された光を前方に導いて線状に発光させることができる。しかも、この光透過部材 388 は平面部 3881 の幅方向長さ分だけ光を前方に導くことができるので、光源 380 を配置する位置の自由度が大きくなる。

【0115】

また、装飾カバー 386 が着色されることによって、第 1 ワープ 316 および第 2 ワープ 318 が視認し難くなっている。従って、装飾カバー 386 の前面部には、第 1 ワープ 316 を流下する遊技球を視認できるように第 1 ワープ視認孔 3861 と、第 2 ワープ 318 を流下する遊技球を視認できるように第 2 ワープ視認孔 3862 とが形成されている。これにより、着色された光による演出を行うことができると共に、第 1 ワープ 316 および第 2 ワープ 318 を流下する遊技球を視認することができ、興趣が高められる。

【0116】

図 14 は、光透過部材 388 と第 1 ワープ 316 および第 2 ワープ 318 との位置関係を示した図である。図 14 に示すように、第 1 ワープ 316 および第 2 ワープ 318 は、光透過部材 388 の平面部 3881 に沿って取り付けられる。ここで、光源 380 から発光された光は光透過部材 388 の端部 3882 から前方に導かれるので、遊技球が流下する経路を、光源 380 から発光された光によって容易に把握することができる。

【0117】

また、第 1 ワープ 316 および第 2 ワープ 318 が互いに前後方向に隣接して配置されているので、第 1 ワープ 316 および第 2 ワープ 318 のそれぞれに光源 380 および光透過部材 388 を設けることなく、第 1 ワープ 316 および第 2 ワープ 318 のそれぞれを流下する遊技球を把握することができる。

【0118】

また、光透過部材 388 を透過した光は端部 3882 から出射するので、線状に発光させることができる。これにより、センター役物 300 の周囲に沿う場所等、狭い場所であっても発光させることが可能になり、華やかな演出の実行が可能となる。さらに、センター役物 300 の開口部 301 に沿って発光させたい場合のように、枠状に発光させることも可能となる。

【0119】

また、この光透過部材 388 の端部 3882 には、平面部 3881 が正面視となる方向から見て蒲鉾形に形成されている。これにより、平面部 3881 を透過した光が、直線的に前方に導き出されるのではなく端部 3882 の長手方向に沿う方向に分散されるので、発光領域が大きくなり、より華やかに見え、興趣が高められる。

【0120】

また、このパチンコ機 1 は、遊技領域 37 に配置され、1 球の遊技球を用いた演出を行うことが可能な演出用役物 420 を含んでいる。図 15 は、演出用役物 420 を含む遊技盤 5 の構成を示す正面図である。

【0121】

演出用役物 420 は、センター役物 300 の内側であって且つ枠状装飾体 370 の右枠

10

20

30

40

50

370cに隣接する部位に配置されており、演出用開閉装置398から受け入れられた遊技球を用いて演出を行なう。

【0122】

演出用役物420は円筒状の役物収容体422を有しており、この役物収容体422の内部には、図15に示すようにフィギュア424が収容されている。この役物収容体422は、円周方向の一部が、内部のフィギュア424を視認できる透明部材で構成されており、円周方向の一部とは異なる他の部が、内部のフィギュア424を視認できない不透明部材で構成されている。ただし、透明部材に代えて開口部が形成されていても良い。内部に収容されたフィギュア424を視認できればその態様は限定されない。

【0123】

なお、この明細書において、フィギュア424を視認できる側を演出側領域、フィギュア424を視認できない側を装飾側領域と称する。

【0124】

役物収容体422は、長手方向に伸びる中心（即ち役物収容体422の長手方向を横切る断面の中心線）を回転中心として、遊技盤5に対して回転自在に構成されている。従って、その回転位置によって、遊技者からフィギュア424を視認できたりまたは視認できなかったりする。即ち、不透明部材が前方（遊技者側）となる場合にはフィギュア424を視認できず（図10参照）、透明部分が前方となる場合にはフィギュア424を視認することができる（図15参照）。

【0125】

なお、「遊技盤5に対して回転自在」とは、遊技盤5に取り付けられていることを意味するのではなく、遊技盤5に取り付けられているか否かに拘わらず、遊技盤5に対して回転自在であれば良い。

【0126】

フィギュア424を視認できないとき、役物収容体422の前面には「歌姫伝説」の文字を視認することができる。この文字は光を透過可能な透明部材で構成されている。また、この文字の後方にはLED等の光源が配置されている。この光源から遊技盤5の前方に向けて発光させると、「歌姫伝説（装飾文字）」が点灯する。そして、光源の点灯態様を様々な態様とすることで、演出用役物420を装飾部材として用いることもできる。

【0127】

従って、演出用役物420は、フィギュア424を視認できるとは演出用役物420として機能し、フィギュア424を視認できないとき（即ち装飾文字を視認できるとき）は装飾部材として機能するので、遊技盤5の領域を有効に活用できると共に、役物収容体422を回転させることによって遊技者に意外性を与えることができるので興趣が高められる。

【0128】

図16は、遊技盤5の後方に取り付けられる遊技盤ベース480を、正面上前方から示す斜視図である。図17(a)は、遊技盤5の拡大正面図である。図17(b)は、図17(a)に示されるA-A線断面図である。図16および図17(b)に示すように、演出用役物420と演出用開閉装置398との間には、演出用開閉装置398から受け入れられた遊技球を演出用役物420に向けて導く役物誘導路440が設けられている。

【0129】

また、役物誘導路440は、演出用開閉装置398から演出用役物420に向けて下方に傾斜している（図16参照）。これにより、演出用開閉装置398に受け入れられた遊技球は、演出用役物420に向けて役物誘導路440上を転動する。また、役物誘導路440は透明な樹脂部材で構成されており、これにより、役物誘導路440上を転動する遊技球を視認することができる。

【0130】

演出用開閉装置398から受け入れられた遊技球は、演出用役物420の上方に設けられた振分機構450によって、演出用役物420に導かれる遊技球と遊技盤5の背後に排

10

20

30

40

50

出される遊技球とに振り分けられる。

【0131】

図18は、演出用開閉装置398、役物誘導路440、振分機構450および演出用役物420を左上方から見た斜視図である。図19～図21は、役物誘導路440、振分機構450および演出用役物420の平面図であって、遊技球が振分機構450によって振り分けられる態様を示す図である。

【0132】

図18～図21に示すように、振分機構450は、図18に示すX方向およびY方向に伸縮（移動）するプランジャー4521を有するソレノイド452と、演出用開閉装置398（図18参照）から受け入れられた遊技球を、1球のみ保持できる遊技球保持部材454と、プランジャー4521と遊技球保持部材454とを連結する連結部材456と、連結部材456を支持するピン458とを有している。

10

【0133】

図19および図20に示すように、ソレノイド452のプランジャー4521は、通常状態（即ち消磁状態）のときはX方向側に位置している。そして、役物誘導路440上を振分機構450に向けて転動してきた遊技球は、遊技球保持部材454に保持される。

【0134】

図20に示すように、遊技球保持部材454に1球の遊技球が保持されると、その後に役物誘導路440上を転動してきた遊技球は、遊技球保持部材454によって保持できないので、遊技盤5の後方側（図中のY方向側）に排出される。

20

【0135】

図21に示すように、ソレノイド452が励磁するとプランジャーがY方向に移動する。このとき、連結部材456がピン458を支点として反時計回り（図中の 方向）に回転する。遊技球保持部材454は、連結部材456の反時計回りへの回転に伴って反時計回りに回転する。演出用役物420の役物収容体422の上面には、遊技球が落下できる落下口4221が形成されている。ソレノイド452が励磁して遊技球保持部材454が連結部材456を支点として反時計回りに回転すると、遊技球保持部材454に保持されている遊技球は、落下口4221から役物収容体422内に落下する。

【0136】

なお、ソレノイド452が消磁状態であれば、遊技球保持部材454によって保持された遊技球が落下口4221とずれた位置で保持されるので、遊技球保持部材454によって保持された遊技球が役物収容体422内に落下することはない。

30

【0137】

このようにして、演出用開閉装置398に入賞した遊技球が複数であっても、振分機構450によって1球の遊技球のみが演出用役物420内に導かれることとなる。これにより、演出用役物420が、1球の遊技球を用いて演出を行うことが可能となる。

【0138】

図22は、演出用役物420の役物収容体422の内部構成を示す正面図である。図22に示すように、役物収容体422の内部には、遊技球を用いて演出を行うフィギュア424が配置されている。

40

【0139】

役物収容体422の内部には、フィギュア424の他、遊技球が転動可能な第1演出樋426および第2演出樋428が設けられている。第1演出樋426および第2演出樋428は、いずれも、遊技球が転動する態様を視認できるように透明部材で構成されている。

【0140】

フィギュア424は、片手4241を前方向に差し出した態様で配置されている。また、フィギュア424には、片手4241の真上に支持軸430が支持されている。この支持軸430は、前後方向を長手方向とする軸である。即ち、片手4241と支持軸430とが略平行となる。第1演出樋426は、フィギュア424の片手4241に支えられる

50

ように片手 4 2 4 1 に固定して配置されていると共に、支持軸 4 3 0 に支持されている。

【 0 1 4 1 】

支持軸 4 3 0 は、フィギュア 4 2 4 の片手 4 2 4 1 および第 1 演出樋 4 2 6 と一体的に構成されていると共に、所定の角度範囲内で回転自在に構成されている。

【 0 1 4 2 】

第 1 演出樋 4 2 6 の下方には第 2 演出樋 4 2 8 が配置されている。この第 2 演出樋 4 2 8 は、一方の端（本実施形態では右端 4 2 8 1）から他方の端（本実施形態では左端 4 2 8 2）にかけて傾斜している。

【 0 1 4 3 】

支持軸 4 3 0 の下方であって且つ左方の端部側には第 1 の演出口 4 3 2 が、支持軸 4 3 0 の下方であって且つ右方の端部側には第 2 演出樋 4 2 8 に連通する第 2 演出樋誘導口 4 3 4 が、それぞれ形成されている。即ち、第 2 演出樋誘導口 4 3 4 は、第 1 演出樋 4 2 6 上の遊技球を、第 2 演出樋 4 2 8 上を転動させて第 2 の演出口 4 3 6 に導くことが可能となっている。そして、支持軸 4 3 0 が反時計回りの方向に回転限界まで回転したとき、第 1 演出樋 4 2 6 の左端 4 2 6 2 が第 1 の演出口 4 3 2 の上方に位置する。一方、支持軸 4 3 0 が時計回りの方向に回転限界まで回転したとき、第 1 演出樋 4 2 6 の右端 4 2 6 1 が第 2 演出樋誘導口 4 3 4 の上方に位置する。

【 0 1 4 4 】

また、第 2 演出樋 4 2 8 の左端 4 2 8 2 の直下方には、第 2 の演出口 4 3 2 が形成されている。即ち、第 1 の演出口 4 3 2 と第 2 の演出口 4 3 6 とが上下に並んで形成されている。

【 0 1 4 5 】

ここで、第 1 の演出口 4 3 2 は青色、第 2 演出樋誘導口 4 3 4 および第 2 の演出口 4 3 6 は赤色で構成されている。これにより、第 2 の演出口 4 3 6 と第 2 演出樋誘導口 4 3 4 とが同一色であるので、第 1 演出樋 4 2 6 上を転動する遊技球を左右に振り分ける演出を行いつつ、演出画像表示装置 1 1 5 によって第 1 の演出口 4 3 2 および第 2 の演出口 4 3 6 のうちいずれに遊技球が導かれると当たりであるかを報知する演出を行うことが可能となり、興味が高められる。

【 0 1 4 6 】

[主基板および周辺基板の制御的な構成について]

図 2 3 および図 2 4 に基づき説明する。図 2 3 は、制御構成を概略的に示すブロック図であって、主基板 5 0 0 周辺の構成を主として示した図である。図 2 4 は、制御構成を概略的に示すブロック図であって、周辺基板 6 0 0 周辺の構成を主として示した図である。なお、これらの図面において太線の矢印は電源の接続および方向を示し、細線の矢印は信号の接続および方向を示している。

【 0 1 4 7 】

本実施形態のパチンコ機 1 の制御は、大きく分けて主基板 5 0 0 のグループ（図 2 3 に示す）と、周辺基板 6 0 0 のグループ（図 2 4 に示す）とで分担されている。主基板 5 0 0 のグループは遊技動作（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 6 0 0 のグループは演出動作（発行装飾や音響出力、液晶表示および装飾体の動作等）を制御している。

【 0 1 4 8 】

図 2 3 に示すように、主基板 5 0 0 は、主制御基板 5 1 0 と払出制御基板 5 2 0 とから構成されている。主制御基板 5 1 0 は、中央演算装置としての CPU 5 1 1、読み出し専用メモリとしての ROM 5 1 2 および読み書き可能メモリとしての RAM 5 1 3 を備えている。

【 0 1 4 9 】

CPU 5 1 1 は、ROM 5 1 2 に格納されている制御プログラムを実行することによりパチンコ機 1 で行われる各種遊技を制御したり、周辺基板 6 0 0 や払出制御基板 5 2 0 に出力するコマンド信号を作成したりする。

【 0 1 5 0 】

R A M 5 1 3 には、主制御基板 5 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 5 1 】

なお、主基板 5 0 0 は、電源中継端子板 1 9 9 を介して電源基板 1 9 5 に接続されており、電源基板 1 9 5 から作動用電力が供給されるようになっている。

【 0 1 5 2 】

この主制御基板 5 1 0 の入力インタフェースには、第 1 始動口 3 9 0 への入賞状態を検出する第 1 始動口センサ 5 8 0、第 2 始動口 3 9 2 への入賞状態を検出する第 2 始動口センサ 5 8 2、第 3 始動口 3 9 4 への入賞状態を検出する第 3 始動口センサ 5 8 4 および全ての入賞口に対する入賞数をカウントするための全入賞口入賞数検出センサ 5 8 6 が接続されている。

10

【 0 1 5 3 】

また、主制御基板 5 1 0 の入力インタフェースには、パネル中継端子板 5 5 0 を介して、通過ゲート 4 0 2 を遊技球が通過したことを検出するゲートセンサ 5 6 0 および一般入賞口 4 0 4 に遊技球が入賞したことを検出する一般入賞口センサ 5 6 2 が接続されている。

【 0 1 5 4 】

さらに、主制御基板 5 1 0 の入力インタフェースには、パネル中継端子板 5 5 0 に接続された演出用開閉装置中継端子板 5 5 2 を介して演出用開閉装置カウントセンサ 5 7 0 が接続され、パネル中継端子板 5 5 0 に接続された大当たり遊技用開閉装置中継端子板 5 5 4 を介して大当たり遊技用開閉装置カウントセンサ 5 7 6 が接続されている。

20

【 0 1 5 5 】

上記各センサからの検出信号は主制御基板 5 1 0 に入力されるようになっている。また、主制御基板 5 1 0 の入力インタフェースには、前枠体 1 1 の開放状態を検出する内枠開放スイッチ 5 3 6 および前面枠 4 の開放状態を検出する扉開放スイッチ 5 3 8 も接続されている。

【 0 1 5 6 】

一方、パネル中継端子板 5 5 0 の出力インタフェースには、図柄制限抵抗基板 5 6 6 を介して、普通図柄・特別図柄表示基板 5 6 8 が接続されており、主制御基板 5 1 0 から、普通図柄表示器 8 2、第 1 特別図柄表示器 8 4 および第 2 特別図柄表示器 8 6 へ駆動信号を出力することが可能になっている。

30

【 0 1 5 7 】

また、演出用開閉装置中継端子板 5 5 2 の出力インタフェースには、演出用開閉装置 3 9 8 の開閉扉 3 9 8 2 を駆動する演出用開閉装置開閉ソレノイド 5 7 8 が接続されており、主制御基板 5 1 0 から、これらの駆動信号が出力されるようになっている。

【 0 1 5 8 】

さらに、大当たり遊技用開閉装置中継端子板 5 5 4 の出力インタフェースには、第 3 始動口 3 9 4 の一対の可動片 3 9 6 を駆動する普通電動役物ソレノイド 5 7 4 および大当たり遊技用開閉装置 4 0 0 の開閉扉 4 0 0 2 を駆動する大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド 5 7 2 が接続されており、主制御基板 5 1 0 から、これらの駆動信号が出力されるようになっている。

40

【 0 1 5 9 】

一方、払出制御基板 5 2 0 は、中央演算装置としての C P U 5 2 2、読み出し専用メモリとしての R O M 5 2 4 および読み書き可能メモリとしての R A M 5 2 6 を備えている。

【 0 1 6 0 】

そして、払出制御基板 5 2 0 は、主制御基板 5 1 0 から入力したコマンド信号を処理し、球払出装置 1 7 0 や、発射制御基板 5 3 2 に接続された発射モータ 1 9 2 に対して、駆動信号を出力する。これにより、球払出装置 1 7 0 は、駆動信号に従って遊技球を払い出し、発射モータ 1 9 2 は駆動信号に従って遊技球を発射させることが可能になる。

50

【 0 1 6 1 】

なお、主制御基板 5 1 0 と払出制御基板 5 2 0 との間では、それぞれの入出力インタフェースを介して双方向通信が実施されており、たとえば主制御基板 5 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 5 2 0 から主制御基板 5 1 0 に A C K 信号が返される。

【 0 1 6 2 】

また、払出制御基板 5 2 0 には、下皿 3 1 に貯えられる遊技球が満タンになったことを検出する下皿満タンスイッチ 5 3 0 も接続されており、この検出に基づいて、「遊技球を下皿 3 1 から取り出して下さい」旨の報知がなされる。

【 0 1 6 3 】

また、主制御基板 5 1 0 および払出制御基板 5 2 0 には、外部端子板 5 3 4 が接続されており、各始動口 3 9 0 , 3 9 2 , 3 9 4 や各開閉装置 3 9 8 , 4 0 0 への入賞状態、普通図柄・特別図柄の変動状態および抽選結果に基づく遊技状態等の各種情報が、遊技施設に設けられたホールコンピュータ等へ出力されるようになっている。

【 0 1 6 4 】

一方、周辺基板 6 0 0 は、図 2 4 に示すように、周辺制御基板 6 1 0 と表示装置制御基板 1 1 6 とから構成されている。なお、上記の主制御基板 5 1 0 と周辺制御基板 6 1 0 との間では、それぞれの入出力インタフェースと入力インタ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 5 1 0 から周辺制御基板 6 1 0 へのコマンド送信はあっても、その逆は行われない。また、周辺基板 6 0 0 に対しても電源中継端子板 1 9 9 を介して電源基板 1 9 5 から作動用電力が供給されるようになっている。

【 0 1 6 5 】

周辺制御基板 6 1 0 もまた、C P U 6 1 1 をはじめ R O M 6 1 2 や R A M 6 1 3 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可能となっている。

【 0 1 6 6 】

また、周辺制御基板 6 1 0 には、音声や音楽の基となる音源を記憶した R O M 6 1 9 と、R O M 6 1 9 に記憶された音源を基に、演出内容等に応じた音声や音楽を出力する音源 I C 6 1 8 とが設けられている。

【 0 1 6 7 】

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

【 0 1 6 8 】

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

【 0 1 6 9 】

C P U 6 3 2 は、周辺制御基板 6 1 0 から送られてきたコマンド信号を入出力インタフェースを介して受信するとともに、そのコマンドを基に演算処理を行って、V D P 6 3 8 の制御を行う。R A M 6 3 4 は、C P U 6 3 2 の作業領域を提供すると共に、表示コマンドに含まれる情報を一時的に記憶する。また、R O M 6 3 6 は、C P U 6 3 2 用 (表示制御用) のプログラムを保持する。

【 0 1 7 0 】

V D P (ビデオディスプレイプロセッサ) 6 3 8 は、演出画像表示装置 1 1 5 に組み込まれた L C D ドライバ (液晶駆動回路) を直接操作する描画回路である。V D P 6 3 8 の内部には、レジスタが設けられており、V D P 6 3 8 の動作モードや各種表示機能の設定情報等を保持しておくことが可能となっている。そして、このレジスタに保持される各種情報を C P U 6 3 2 が書き換えることにより、演出画像表示装置 1 1 5 における表示態様

10

20

30

40

50

を種々変化させることが可能となる。これにより、後述するコマンド受信手段 750 によって受信した第 1 特別図柄抽選手段 700 による抽選結果（第 1 特別図柄当否判定手段 704 による判定結果）または第 2 特別図柄抽選手段 710 による抽選結果（第 2 特別図柄当否判定手段 714 による判定結果）を導出表示することが可能となると共に、所定の演出画像の表示が可能となる。画像 ROM 639 は、各種の画像データを記憶する不揮発性メモリであり、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データおよび背景画像用の JPEG 形式画像データ等が記憶されている。

【0171】

また、周辺制御基板 610 には、ランプ駆動基板 650 および枠装飾中継端子板 640 が接続されている。さらに、ランプ駆動基板 650 には、中継端子板として、センター装飾駆動部中継端子板 662 が接続されている。さらに、センター装飾駆動部中継端子板 662 には、回転部下 LED 基板 664 が接続されている。

10

【0172】

回転部下 LED 基板 664 の入力インタフェースには、演出に用いられた遊技球（即ち、第 1 演出樋 426 を転動した遊技球）が、第 1 の演出口 432 および第 2 の演出口 432 のいずれに受け入れられたかを検出するための球振分部モータセンサ 666 が接続されている。また、回転部下 LED 基板 664 の出力インタフェースには、支持軸 430 を時計回りと反時計回りとに繰り返し回転させる球振分部モータ 668 および電飾として LED が配列された回転部 LED 基板 670 が接続されている。

【0173】

20

また、ランプ駆動基板 650 の出力インタフェースには、パネル装飾ランプ 652、センター装飾ランプ 304、演出用役物 420 を回転させるための回転部モータ 658 および演出用役物 420 の回転位置を検出する回転部モータセンサ 660 が接続されている。これにより、ランプ駆動基板 650 は、これらの各ランプの点灯状態を切り替えることが可能であると共に、演出用役物 420 の回転動作および回転位置を検出可能となっている。さらに、ランプ駆動基板 650 の入力インタフェースには、遊技盤 5 の後方側に排出された遊技球を検出する排出口検出センサ 654 が接続されている。

【0174】

また、周辺制御基板 610 に接続された枠装飾中継端子板 640 には、前面枠 4 に接続されたスピーカ 18、57、演出選択スイッチ 60 および枠装飾ランプ 642 等が接続されており、周辺制御基板 610 には、演出選択スイッチ 60 の操作状態に基づいて演出画像表示装置 115 に出力される演出態様を切り替えると共に、スピーカ 18、57 や枠装飾ランプ 642 に対して駆動信号を出力する。

30

【0175】

[主制御基板および周辺制御基板の機能的な構成について]

図 25 に基づき説明する。図 25 は、主制御基板 510 および周辺基板 600 における周辺制御基板 610 の機能的な構成を概略的に示す機能ブロック図である。

【0176】

図 25 に示すように、主制御基板 510 は、第 1 特別図柄抽選手段 700 と、第 1 特別図柄表示制御手段 502 と、第 1 特別図柄保留表示制御手段 732 と、第 1 特別図柄保留カウンタ 703 と、第 2 特別図柄抽選手段 710 と、第 2 特別図柄表示制御手段 504 と、第 2 特別図柄保留表示制御手段 730 と、第 2 特別図柄保留カウンタ 713 と、保留順記憶手段 740 と、普通図柄抽選手段 720 と、大当たり遊技実行手段 515 と、小当たり遊技実行手段 514 と、開閉動作制御手段 738 と、確変遊技実行手段 734 と、普通図柄抽選手段 720 と、普通図柄表示制御手段 516 と、普通図柄保留表示制御手段 518 と、普通図柄保留カウンタ 723 と、時短遊技実行手段 736 と、第 3 始動口開閉制御手段 728 と、コマンド送信手段 746 とを備えている。

40

【0177】

第 1 特別図柄抽選手段 700 は、遊技球が第 1 始動口 390 に入賞して第 1 始動口センサ 580 により検出されると、第 1 特別図柄当たり判定用乱数抽出手段 702 により乱数

50

を抽出する。この抽出した乱数は、保留順記憶手段 7 4 0 によって第 1 所定数（例えば 4 個）まで保留される。そして、保留順記憶手段 7 4 0 による保留が解除されると、第 1 特別図柄当否判定手段 7 0 4 によって、長当たり、短当たりまたは小当たりに当選したか否かが判定される。この第 1 特別図柄当否判定手段 7 0 4 による判定は、通常遊技状態時であれば第 1 特別図柄当たり判定用乱数抽出手段 7 0 2 によって取得した乱数値と ROM 5 1 2 に記憶された特別図柄通常時当たり判定用テーブル 7 0 6 とに基づいて行われ、確変遊技状態時であれば第 1 特別図柄当たり判定用乱数抽出手段 7 0 2 によって取得した乱数値と ROM 5 1 2 に記憶された特別図柄確変時当たり判定用テーブル 7 0 8 とに基づいて行われる。

【 0 1 7 8 】

10

なお、本実施形態において、「長当たり」とは、大当たり遊技実行手段 5 1 5 によって開閉装置 3 9 7 の開閉動作が 1 5 ラウンド実行される遊技であり、「短当たり」とは、大当たり遊技実行手段 5 1 5 によって開閉装置 3 9 7 の開閉動作が 2 ラウンド実行される遊技である。また、「小当たり」とは、小当たり遊技実行手段 5 1 4 によって開閉装置 3 9 7 の開閉動作が 2 回実行される遊技である。なお、短当たりと小当たりとでは、開閉装置 3 9 7 の動作態様が同じであるが、短当たりに当選した場合には、確変遊技実行手段 7 3 4 によって確率変動機能が作動する（即ち、確変遊技状態が発生する）が、小当たりに当選した場合には、確率変動機能が作動しない点において異なる。

【 0 1 7 9 】

ところで、長当たりに当選すると、開閉装置 3 9 7 の開閉動作が 1 5 ラウンド継続して実行されることによって多量の遊技球の払い出しが期待できる長当たり遊技が行われる。また、短当たりに当選すると、演出用開閉装置 3 9 8 の開閉動作が 2 ラウンド継続して実行される短当たり遊技が行われる。短当たり遊技の終了後には、確変遊技実行手段 7 3 4 による確変遊技状態が発生する。

20

【 0 1 8 0 】

第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 は、遊技球が第 2 始動口 3 9 2 または第 3 始動口 3 9 4 に入賞して第 2 始動口センサ 5 8 2 または第 3 始動口センサ 5 8 4 により検出されると、第 2 特別図柄当たり判定用乱数抽出手段 7 1 2 により乱数を抽出する。この抽出した乱数は、第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 によって第 2 所定数（例えば 4 個）まで保留される。そして、第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 による保留が解除されると、第 2 特別図柄当否判定手段 7 1 4 によって、長当たり、短当たりまたは小当たりに当選したか否かが判定される。この第 2 特別図柄当否判定手段 7 1 4 による判定は、通常遊技状態時であれば第 2 特別図柄当たり判定用乱数抽出手段 7 1 2 によって取得した乱数値と ROM 5 1 2 に記憶された特別図柄通常時当たり判定用テーブル 7 0 6 とに基づいて行われ、確変遊技状態時であれば第 2 特別図柄当たり判定用乱数抽出手段 7 1 2 によって取得した乱数値と ROM 5 1 2 に記憶された特別図柄確変時当たり判定用テーブル 7 0 8 とに基づいて行われる。

30

【 0 1 8 1 】

第 1 始動口センサ 5 8 0、第 2 始動口センサ 5 8 2 および第 3 始動口センサ 5 8 4 によって遊技球が検出された順序は、保留順記憶手段 7 4 0 によって後述する特別図柄用乱数記憶領域 5 1 3 1 に記憶される。そして、第 1 特別図柄抽選手段 7 0 0 および第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 は、特別図柄用乱数記憶領域 5 1 3 1 に記憶された順序に基づいて一つずつ抽選を行う。即ち、特別図柄用乱数記憶領域 5 1 3 1 に記憶された順序に基づいて、第 1 特別図柄当否判定手段 7 0 4 または第 2 特別図柄当否判定手段 7 1 4 による判定によって、長当たり、短当たりまたは小当たりに当選したか否かが一つずつ判定される。なお、第 1 特別図柄抽選手段 7 0 0 および第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 による抽選は、例えば変動条件が成立する等、所定の解除条件が成立したときに第 1 特別図柄保留カウンタ 7 0 3 または第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 による保留が解除されることによって行われる。

40

【 0 1 8 2 】

第 1 特別図柄当否判定手段 7 0 4 による判定結果は、第 1 特別図柄表示制御手段 5 0 2

50

によって第1特別図柄表示器84に表示される。また、第1特別図柄保留カウンタ703による保留数は、第1特別図柄保留表示制御手段732によって第1特別図柄保留表示器88に表示される。

【0183】

第2特別図柄当否判定手段714による判定結果は、第2特別図柄表示制御手段504によって第2特別図柄表示器86に表示される。また、第2特別図柄保留カウンタ713による保留数は、第2特別図柄保留表示制御手段730によって第2特別図柄保留表示器90に表示される。

【0184】

大当たり遊技実行手段515および小当たり遊技実行手段514は、第1特別図柄当否判定手段704または第2特別図柄当否判定手段714による判定結果に基づいて、大当たり遊技または小当たり遊技を実行する。具体的には、長当たりに当選したと判定されると大当たり遊技実行手段515によって長当たり遊技が実行され、短当たりに当選したと判定されると大当たり遊技実行手段515によって短当たり遊技が実行され、小当たりに当選したと判定されると小当たり遊技実行手段514によって小当たり遊技が実行される。本実施形態において、「長当たりおよび短当たり」を「大当たり」と総称し、「長当たり遊技および短当たり遊技」を「大当たり遊技」と総称する。

【0185】

本実施形態において、長当たり遊技は、演出用開閉装置398の開閉動作および大当たり遊技用開閉装置400の開閉動作を計15ラウンドに亘って行う遊技である。詳しくは、演出用開閉装置398の開閉動作を開閉動作制御手段738によって2ラウンド行ったのちに、大当たり遊技用開閉装置400の開閉動作を開閉動作制御手段738によって12ラウンドに亘って継続ひいては連続して行い、さらにその後、再び演出用開閉装置398の開閉動作を開閉動作制御手段738によって1ラウンドのみ行う遊技である。短当たり遊技は、演出用開閉装置398の開閉動作のみを開閉動作制御手段738によって2ラウンド行う遊技であり、大当たり遊技用開閉装置400の開閉動作は行われない。小当たり遊技は、演出用開閉装置398の開閉動作のみを開閉動作制御手段738によって2回行う遊技である。

【0186】

このように、長当たり遊技が実行されるときは、大当たり遊技用開閉装置400の開閉動作の回数が演出用開閉装置398の開閉動作よりも多く実行され、短当たり遊技および小当たり遊技が実行されるときは、演出用開閉装置398の開閉動作の回数が大当たり遊技用開閉装置400の開閉動作よりも多く実行される。

【0187】

なお、演出用開閉装置398の開閉動作は、開閉動作制御手段738によって演出用開閉装置開閉ソレノイド578を作動させることによって行われ、大当たり遊技用開閉装置400の開閉動作は、開閉動作制御手段738によって大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド572を作動させることによって行われる。

【0188】

具体的には、第1特別図柄当否判定手段704または第2特別図柄当否判定手段714により判定された抽選結果が長当たりであれば、2ラウンドまでを、開閉動作制御手段738によって演出用開閉装置開閉ソレノイド578を作動させて、演出用開閉装置398の開閉扉3982を開閉させる。そして、3ラウンドから14ラウンドまでを、開閉動作制御手段738によって大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド572を作動させて、大当たり遊技用開閉装置400の開閉扉4002を開閉させる。そしてさらに、15ラウンドのみを、開閉動作制御手段738によって演出用開閉装置開閉ソレノイド578を作動させて、演出用開閉装置398の開閉扉3982を開閉させる。一方、第1特別図柄当否判定手段704および第2特別図柄当否判定手段714により判定された抽選結果が短当たりであれば、開閉動作制御手段738によって演出用開閉装置開閉ソレノイド578を作動させて、演出用開閉装置398の開閉扉3982を開閉させる動作を、2ラウンドの

10

20

30

40

50

み行う。

【0189】

演出用開閉装置398または大当たり遊技用開閉装置400に遊技球が入賞すると、演出用開閉装置カウントセンサ570または大当たり遊技用開閉装置カウントセンサ576によって入賞球数がカウントされる。また、演出用開閉装置398または大当たり遊技用開閉装置400に遊技球が入賞することによって当該入賞した遊技球が演出用開閉装置カウントセンサ570または大当たり遊技用開閉装置カウントセンサ576に検出されたことに応じて、球払出装置170によって賞球として遊技球が払い出される。

【0190】

小当たり遊技実行手段514は、第1特別図柄当否判定手段704または第2特別図柄当否判定手段714により判定された抽選結果が小当たりであれば、開閉動作制御手段738によって演出用開閉装置開閉ソレノイド578を作動させて、大当たり遊技用開閉装置400の開閉扉4002を開閉させる動作を、2回行う。

【0191】

なお、本実施形態では、第1特別図柄当否判定手段704および第2特別図柄当否判定手段714により判定された抽選結果が短当たりの場合と小当たりの場合とで、演出用開閉装置398の開閉動作態様が同じである。ただし、短当たりの場合は短当たり遊技が終了したのちの遊技状態が、大当たりへの当選確率が高くなる所謂「確変遊技状態」となるが、小当たりの場合は、小当たり遊技が終了したのちの遊技状態が、大当たり遊技状態、確変遊技状態および時短遊技状態のうちいずれの遊技状態でもない通常遊技状態のままである。従って、開閉扉3982の開閉動作が2ラウンドまたは2回行われたとき、遊技者は、短当たりであるのか小当たりであるのかを判別することが困難であるものの、その後、第1特別図柄抽選手段700および第2特別図柄抽選手段710によって大当たりに当選する確率が異なることとなる。これにより、遊技者は、遊技状態が確変遊技状態であるのか通常遊技状態であるのか判別できず、興趣が高められる。

【0192】

また、本実施形態では、長当たり遊技を実行する場合と、短当たり遊技を実行する場合と、小当たり遊技を実行する場合との演出用開閉装置398の開閉動作処理（詳しくは演出用開閉装置398の開閉動作回数）が共通化されている。これにより、主制御基板510のROM512のデータ量を低減できる。とくに、短当たり遊技を実行する場合と、小当たり遊技を実行する場合とでは、演出用開閉装置398の開閉時間も共通化されているため、短当たり遊技と小当たり遊技とのテーブルを共有させることにより、ROM512のデータ量を低減することができる。

【0193】

ここで、「ラウンド」とは、長当たり遊技および短当たり遊技が実行されている場合において、所定時間（例えば30秒）経過することおよび所定数（例えば9球）の遊技球が入賞することのいずれかの条件を満たすことによって演出用開閉装置398または大当たり遊技用開閉装置400が開閉動作する単位を意味する。従って、小当たり遊技が実行されている場合における演出用開閉装置398の開閉動作については「ラウンド」と称さない。本実施形態においては、短当たり遊技における1ラウンド当たりの演出用開閉装置398の開放時間は、長当たり遊技における1ラウンド当たりの演出用開閉装置398および大当たり遊技用開閉装置400の開放時間よりも極めて短い時間となっている。なお、小当たり遊技における1回当たりの演出用開閉装置398の開放時間は、短当たり遊技における1ラウンド当たりの演出用開閉装置398の開放時間とほぼ同じ時間である。

【0194】

確変遊技実行手段734は、長当たり遊技または短当たり遊技が実行されたのちの遊技において、第1特別図柄抽選手段700および第2特別図柄抽選手段710による抽選において大当たりへの当選確率を高める確変遊技を実行する。具体的には、第1特別図柄当否判定手段704および第2特別図柄当否判定手段714による当否判定を、それぞれ、特別図柄確変時当たり判定用テーブル708に基づいて行う。

【 0 1 9 5 】

本実施形態において、「確変遊技」とは、第 1 特別図柄当否判定手段 7 0 4 および第 2 特別図柄当否判定手段 7 1 4 による当否判定が、それぞれ、特別図柄確変時当たり判定用テーブル 7 0 8 および特別図柄確変時当たり判定用テーブル 7 0 8 に基づいて行われる遊技を意味する。また、確変遊技が行われている遊技状態を「確変遊技状態」と称する。ここで、特別図柄確変時当たり判定用テーブル 7 0 8 は、特別図柄通常時当たり判定用テーブル 7 0 6 よりも長当たりおよび短当たりへの当選確率が高く設定されている。

【 0 1 9 6 】

なお、本実施形態においては、第 1 特別図柄当否判定手段 7 0 4 または第 2 特別図柄当否判定手段 7 1 4 によって長当たりと判定された場合には、長当たり遊技が実行されたのちに例えば 2 分の 1 の確率で確変遊技状態となり、第 1 特別図柄当否判定手段 7 0 4 または第 2 特別図柄当否判定手段 7 1 4 によって短当たりと判定された場合には、短当たり遊技が実行されたのち 1 0 0 % の確率で確変遊技状態となる。一方、第 1 特別図柄当否判定手段 7 0 4 または第 2 特別図柄当否判定手段 7 1 4 によって小当たりと判定された場合には、小当たり遊技実行手段 5 1 4 によって小当たり遊技が実行されたのちに遊技状態が変わることはない。

【 0 1 9 7 】

普通図柄抽選手段 7 2 0 は、遊技球が通過ゲート 4 0 2 を通過してゲートセンサ 5 6 0 により検出されると、普通図柄当たり判定用乱数抽出手段 7 2 2 により乱数を抽出する。この抽出した乱数は、普通図柄保留カウンタ 7 2 3 によって所定の上限値（例えば 4 個）まで保留される。そして、普通図柄保留カウンタ 7 2 3 による保留が解除されると、普通図柄当否判定手段 7 2 4 によって当否が判定される。この普通図柄当否判定手段 7 2 4 による判定は、通常遊技状態時であれば普通図柄当たり判定用乱数抽出手段 7 2 2 によって取得した乱数値と R O M 5 1 2 に記憶された普通図柄通常時当たり判定用テーブル 7 2 6 とに基づいて行われ、時短遊技状態時であれば普通図柄当たり判定用乱数抽出手段 7 2 2 によって取得した乱数値と R O M 5 1 2 に記憶された普通図柄時短時当たり判定用テーブル 7 2 7 とに基づいて行われる。

【 0 1 9 8 】

普通図柄当否判定手段 7 2 4 による判定結果は、普通図柄表示制御手段 5 1 6 によって普通図柄表示器 8 2 に表示される。また、普通図柄保留カウンタ 7 2 3 による保留数は、普通図柄保留表示制御手段 5 1 8 によって普通図柄保留表示器 9 2 に表示される。

【 0 1 9 9 】

時短遊技実行手段 7 3 6 は、普通図柄抽選手段 7 2 0 による抽選において抽選時間を短くする時短遊技を実行する。なお、確変遊技状態のとき、確変遊技実行手段 7 3 4 による確変遊技と併せて時短遊技実行手段 7 3 6 による時短遊技が行われる場合もある。

【 0 2 0 0 】

本実施形態において、「時短遊技状態」とは、普通図柄当否判定手段 7 2 4 による当否判定が、普通図柄時短時当たり判定用テーブル 7 2 7 に基づいて行われる遊技状態を意味する。ここで、普通図柄時短時当たり判定用テーブル 7 2 7 は、普通図柄通常時当たり判定用テーブル 7 2 6 よりも抽選時間が短く設定されている。なお、普通図柄通常時当たり判定用テーブル 7 2 6 および普通図柄時短時当たり判定用テーブル 7 2 7 はいずれも当選確率が例えば 9 0 % と高く設定されている。従って、普通図柄当否判定手段 7 2 4 による当否判定が普通図柄時短時当たり判定用テーブル 7 2 7 に基づいて行われるとき、一对の可動片 3 9 6 の開閉動作が頻繁に行われることとなり、第 3 始動口 3 9 4 に遊技球が入賞し易くなる。第 3 始動口 3 9 4 に遊技球が入賞すると球払出装置 1 7 0 によって遊技球が払い出されるので、時短遊技状態中は、遊技球を極力減らすことなく遊技を行うことができる。

【 0 2 0 1 】

ここで、第 1 特別図柄当否判定手段 7 0 4 および第 2 特別図柄当否判定手段 7 1 4 における抽選について、表 1 および表 2 に基づき説明する。表 1 は、当選確率および乱数を示

すテーブルである。表 2 は、大当たりに当選した場合における大当たり遊技の種類を決定するためのテーブルである。

【 0 2 0 2 】

【表 1】

		範囲	割合	当たり乱数
大当たり確率	通常遊技状態時	0~630	2/631	7, 317
	確変遊技状態時		20/631	7, 37, 67, 97, 127, 157, 187, 217, 247, 277, 307, 337, 367, 397, 427, 457, 487, 517, 547, 577
小当たり確率	—		8/631	16, 92, 133, 321, 465, 501, 568, 610

10

20

【表 2】

大当たりの種類		ラウンド数	割合
長当たり	確変時短付長当たり	15	35/100
	通常長当たり	15	35/100
短当たり	通常短当たり	2	27/100
	確変時短付短当たり	2	3/100

30

【 0 2 0 3 】

表 1 に示すとおり、第 1 特別図柄当たり判定用乱数抽出手段 7 0 2 および第 2 特別図柄当たり判定用乱数抽出手段 7 1 2 によって、0 ~ 6 3 0 までの 6 3 1 個の乱数値から一つ抽出される。そして、先ず、この抽出した乱数値が大当たりに当選しているか否かが、表 1 に基づいて、第 1 特別図柄当否判定手段 7 0 4 または第 2 特別図柄当否判定手段 7 1 4 によって判定される。具体的には、先ず遊技状態が判断され、遊技状態が通常遊技状態であれば 7 および 3 1 7 が当たり乱数であり、遊技状態が確変遊技状態であれば 7, 3 7, 6 7, 9 7, 1 2 7, 1 5 7, 1 8 7, 2 1 7, 2 4 7, 2 7 7, 3 0 7, 3 3 7, 3 6 7, 3 9 7, 4 2 7, 4 5 7, 4 8 7, 5 1 7, 5 4 7, 5 7 7 が大当たりの乱数となる。なお、第 1 特別図柄当否判定手段 7 0 4 による当たり判定と第 2 特別図柄当否判定手段 7 1 4 による当たり判定とは、遊技状態に応じて同じテーブルが用いられる。即ち、第 1 特別図柄当否判定手段 7 0 4 による当選の判定が特別図柄確変時当たり判定用テーブル 7 0 8 を用いて行われる場合には、第 2 特別図柄当否判定手段 7 1 4 による当選の判定も特別図柄確変時当たり判定用テーブル 7 0 8 を用いて行われ、第 1 特別図柄当否判定手段 7 0 4 による当選の判定が第 1 特別図柄通常時当たり判定用テーブル 7 0 6 を用いて行われる場合には、第 2 特別図柄当否判定手段 7 1 4 による当選の判定も第 1 特別図柄通常時

40

50

当たり判定用テーブル 706 を用いて行われる。

【0204】

そして、抽出した乱数が大当たり乱数であると判定されると、表 2 に基づいて、大当たりの種類が決定される。そして、決定された大当たりに対応する大当たり遊技が行われる。大当たりの種類には、大当たり遊技の時間が長く、多量の遊技球の払い出しが期待できる長当たりと、大当たり遊技の時間が短い短当たりとがある。長当たりには、大当たり遊技（以下、長当たりに対応する大当たり遊技を「長当たり遊技」と称する）の終了後に確変遊技状態および時短遊技状態の両方が発生する「確変時短付長当たり」と、長当たり遊技の終了後に時短遊技状態のみが発生する（確変遊技状態は発生しない）「通常長当たり」とがある。短当たりには、大当たり遊技（以下、短当たりに対応する大当たり遊技を「短当たり遊技」と称する）の終了後に確変遊技状態のみが発生する（時短遊技状態は発生しない）「通常短当たり」と、短当たり遊技の終了後に確変遊技状態および時短遊技状態の両方が発生する「確変時短付短当たり」とがある。

10

【0205】

一方、第 1 特別図柄当たり判定用乱数抽出手段 702 および第 2 特別図柄当たり判定用乱数抽出手段 712 によって抽出された乱数値が当たり乱数でなければ、小当たりに当選しているか否かが、表 1 に基づいて、第 1 特別図柄当否判定手段 704 または第 2 特別図柄当否判定手段 714 によって判定される。具体的には、遊技状態に拘わらず、16, 92, 133, 321, 465, 501, 568, 610 が小当たりの乱数である。抽出した乱数が小当たり乱数であると判定されると、小当たり遊技実行手段 514 によって小当たり遊技が実行される。このように、表 1 によれば、大当たりの当選確率が 631 分の 2 となり、小当たりの当選確率が 631 分の 8 となる。

20

【0206】

このように、大当たりに当選しなかった場合であっても小当たりに当選する期待感を持つことができる。しかも、小当たりに当選する毎に、大当たりに当選したのではないといった期待感を遊技中常に持つことができ、興趣の低下を抑制できる。さらに、遊技者が遊技を継続して行うようになるので、パチンコ機の稼働率が向上するというホールにとっても利益がもたらされるようになる。また、第 1 特別図柄当たり判定用乱数抽出手段 702 または第 2 特別図柄当たり判定用乱数抽出手段 712 によって乱数が抽出されたことに応じて、小当たり当選の判定に先立って大当たりの当選が判定される。即ち、小当たり当選の判定が先であれば、小当たりに当選した場合には大当たりの当選判定が行われないこととなるが、本実施形態のように小当たり当選の判定に先立って大当たりの当選が判定されれば、大当たりの当選が常に行われることとなり、興趣の低下を抑制できる。しかも、大当たりに当選しなかったときにのみ小当たり当選の判定が行われるので、大当たりと小当たりとが重複して当選することがない。大当たりと小当たりとが重複して当選すると、いずれを優先して当選とするかを決めなければならず、制御的にも複雑となるが、本実施形態のように、大当たりに当選しなかったときにのみ小当たり当選の判定を行うことによって、制御的な負荷を軽減できる。さらには、大当たり判定および小当たり判定の二度の抽選機会が与えられ、興趣の低下も抑制できる。

30

40

【0207】

なお、第 1 特別図柄当否判定手段 704 および第 2 特別図柄当否判定手段 714 による当たり判定に用いられるテーブルは、必ずしも同じテーブルを用いる必要はなく、第 1 特別図柄当否判定手段 704 および第 2 特別図柄当否判定手段 714 のそれぞれが異なるテーブルを用いても良い。このような場合であっても、確変遊技状態であれば第 1 特別図柄当否判定手段 704 および第 2 特別図柄当否判定手段 714 のいずれも確変遊技状態用のテーブルが用いられ、通常遊技状態であれば第 1 特別図柄当否判定手段 704 および第 2 特別図柄当否判定手段 714 のいずれも通常遊技状態用のテーブルが用いられることが好ましい。これにより、遊技球が入賞する始動口が異なっても同じ遊技状態となるので、遊技の複雑化を招くことがなく、ひいては、興趣の低下を抑制できる。

50

【0208】

また、第1特別図柄当否判定手段704、第2特別図柄当否判定手段714および普通図柄当否判定手段724による当否判定結果には、必ずしも外れが含まれている必要はない。例えば、小当たり遊技が、演出用開閉装置398の開閉動作を極めて短い時間実行するような遊技であれば、大当たりに当選しなかったとき、全て小当たりに当選するようにしても良い。

【0209】

また、本実施形態のように、大当たりに当選したか否かを先ず判定し、大当たりに当選していないときに小当たりに当選しているか否かを判定することによって顕著な効果もたらされるが、大当たりおよび小当たりに当選しているか否かを一括で抽選しても良い。

10

【0210】

また、本実施形態では、第1特別図柄抽選手段700または第2特別図柄抽選手段710による抽選において確変時短付長当たりに当選したとき、確変時短付長当たり遊技が終了したのちの遊技状態が確変遊技状態となるが、このときの遊技状態が確変遊技状態であることが、演出画像表示装置115における表示態様によって把握できる。一方、確変時短付短当たりに当選したときは、確変時短付短当たり遊技が終了したのちの遊技状態が確変遊技状態となるが、このとき、遊技状態が確変遊技状態であることが、演出画像表示装置115における表示態様からは把握できない。即ち、確変時短付短当たり遊技が終了したのちの確変遊技状態における演出画像表示装置115の表示態様と、通常遊技状態における演出画像表示装置115の表示態様とが、同一またはほぼ同一の表示態様である。ここで、「ほぼ同一の表示態様」とは、現在の遊技状態が通常遊技状態であるのか確変遊技状態であるのかを、遊技者が把握できない程度に同一であればよい。

20

【0211】

第3始動口開閉制御手段728は、普通図柄当否判定手段724によって判定された抽選結果が当たりであるときに、普通電動役物ソレノイド574を作動させて一对の可動片396を開閉動作させる。一对の可動片396が開閉動作すると、第3始動口394に遊技球が入賞し易くなる。なお、一对の可動片396が閉状態であるときは、第3始動口394への遊技球の入賞が不可能であるか、または、第3始動口394への遊技球の入賞が第1始動口390および第2始動口392への遊技球への入賞よりも困難であるものの、一对の可動片396が開状態であるときは、第3始動口394への遊技球の入賞は、第1始動口390および第2始動口392への遊技球の入賞よりも容易となる。なお、本実施形態においては、第2始動口392への遊技球の入賞は、第1始動口390への遊技球の入賞よりも困難に構成されている。

30

【0212】

コマンド送信手段746は、第1特別図柄当否判定手段704または第2特別図柄当否判定手段714による抽選結果およびこの抽選結果に拘わる情報を周辺基板600に送信する。「抽選結果に拘わる情報」とは、演出画像表示装置115において行われる演出時間等が相当する。

【0213】

周辺制御基板610は、コマンド受信手段750と、演出抽選手段760と、演出用役物動作実行手段762と、演出用開閉装置状態表示制御手段764とを備えている。

40

【0214】

コマンド受信手段750は、主制御基板510から送信された第1特別図柄当否判定手段704または第2特別図柄当否判定手段714による抽選結果およびこの抽選結果に拘わる情報を受信する。

【0215】

演出抽選手段760は、演出用役物420による演出を行うか否かを抽選により決定する。演出抽選手段760による抽選の結果、演出用役物420による演出を行うと決定されると、演出抽選手段760は、ランプ駆動基板650およびセンター装飾駆動部中継端子板662を介して球振分部モータ668を作動させて、演出用役物420による演出を

50

実行する。ただし、演出用役物 4 2 0 による演出は、演出用開閉装置 3 9 8（演出用開閉装置 3 9 8）に入賞した遊技球を用いて行うため、演出用開閉装置 3 9 8 に遊技球が入賞しなかった場合には、かかる演出は行われない。

【 0 2 1 6 】

演出用役物動作実行手段 7 6 2 は、演出用役物 4 2 0 の回転駆動等、ランプ駆動基板 6 5 0 を介して演出用役物 4 2 0 を制御する。

【 0 2 1 7 】

演出用開閉装置状態表示制御手段 7 6 4 は、ランプ駆動基板 6 5 0 を介して演出用開閉装置状態表示ランプ 6 5 1 の表示態様を制御する。具体的には、開閉動作制御手段 7 3 8 が大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド 5 7 2 を作動させることによって演出用開閉装置 3 9 8 の開閉扉 3 9 8 2 を開閉動作させるとき、かかる情報がコマンド送信手段 7 4 6 によって周辺制御基板 6 1 0 に送信される。コマンド送信手段 7 4 6 から周辺制御基板 6 1 0 に送信された情報はコマンド受信手段 7 5 0 によって受信される。

【 0 2 1 8 】

コマンド受信手段 7 5 0 が、演出用開閉装置 3 9 8 の開閉扉 3 9 8 2 の開閉動作にかかる情報を受信すると、演出用開閉装置状態表示制御手段 7 6 4 が、ランプ駆動基板 6 5 0 を介して演出用開閉装置状態表示ランプ 6 5 1 の表示態様を制御する。

【 0 2 1 9 】

本実施形態においては、開閉扉 3 9 8 2 の動作によって演出用開閉装置 3 9 8 が閉状態から開状態に変化したことを示す情報がコマンド送信手段 7 4 6 によって周辺制御基板 6 1 0 に送信されると、演出用開閉装置状態表示ランプ 6 5 1 が緑色で表示するように表示制御される。また、開閉扉 3 9 8 2 の動作によって演出用開閉装置 3 9 8 が開状態から閉状態に変化したことを示す情報がコマンド送信手段 7 4 6 によって周辺制御基板 6 1 0 に送信されると、演出用開閉装置状態表示ランプ 6 5 1 が赤色で表示するように表示制御される。即ち、演出用開閉装置 3 9 8 の開閉扉 3 9 8 2 が、開状態であれば緑色、閉状態であれば赤色に表示制御される。

【 0 2 2 0 】

このように、演出用開閉装置状態表示制御手段 7 6 4 は、演出用開閉装置状態表示ランプ 6 5 1 を、開閉動作制御手段 7 3 8 によって演出用開閉装置 3 9 8 が開状態であるときと閉状態であるときとで異なる表示態様で表示制御する。これにより、演出用開閉装置 3 9 8 の開閉状態を把握できるので、遊技者は、演出用開閉装置 3 9 8 が開状態であるにも拘わらず演出用開閉装置 3 9 8 が開状態であることを把握できず、演出用開閉装置 3 9 8 に遊技球を狙うことができないことによる興趣の低下を抑制できる。

【 0 2 2 1 】

とくに本実施形態では、大当たり遊技中、大当たり遊技用開閉装置 4 0 0 が開閉動作する場合と演出用開閉装置 3 9 8 が開閉動作する場合とがあり、いずれに遊技球を入賞させれば良いか把握し難い。とくに、従来から設けられている大当たり遊技用開閉装置 4 0 0 の他に演出用開閉装置 3 9 8 が設けられている場合、遊技者は、大当たり遊技中であれば大当たり遊技用開閉装置 4 0 0 に遊技球を入賞させようとする。そこで、大当たり遊技用開閉装置 4 0 0 に代えて演出用開閉装置 3 9 8 が開放すると、遊技者は戸惑いを感じ、遊技球をどこに入賞させれば良いか分からなくなり、興趣が低下してしまう。しかも、遊技球の流下方向について演出画像表示装置 1 1 5 よりも上流側に演出用開閉装置 3 9 8 が設けられており、さらに、演出用開閉装置 3 9 8 の開閉扉 3 9 8 2 が遊技盤 5 の盤面に対して交差する方向に可動するような場合には、遊技者から見て開閉扉 3 9 8 2 の動作を把握し難い。従って、演出用開閉装置 3 9 8 が開状態であるにも拘わらず、遊技球を演出用開閉装置 3 9 8 に入賞させ損ねるといった事態が生じ得る。よって、演出用開閉装置状態表示ランプ 6 5 1 を、演出用開閉装置 3 9 8 が開状態であるときと閉状態であるときとで異なる表示態様で表示制御することによって、演出用開閉装置 3 9 8 が開状態であるにも拘わらず演出用開閉装置 3 9 8 に遊技球を入賞させ損ねることを回避でき、興趣の低下を抑制できる。

【 0 2 2 2 】

しかも、演出用開閉装置状態表示ランプ 6 5 1 が演出用開閉装置 3 9 8 内で表示可能に設けられているので、遊技者は、緑色に発光している場所を狙って遊技球を打ち込めば良い。これにより、本実施形態のように演出画像表示装置 1 1 5 の上方等、位置を把握し難い場所に演出用開閉装置 3 9 8 が設けられた場合であっても、遊技者は、どこを狙って遊技球を打ち込めば良いか把握できるので、興趣の低下を抑制できる。

【 0 2 2 3 】

なお、「演出用開閉装置状態表示ランプ 6 5 1 が演出用開閉装置 3 9 8 内で表示可能に設けられている」とは、演出用開閉装置状態表示ランプ 6 5 1 が演出用開閉装置 3 9 8 内に設けられている態様に限られず、例えば本実施形態のように、演出用開閉装置 3 9 8 内の奥側の壁が透明部材であると共にこの透明部材の背後から演出用開閉装置 3 9 8 内を点灯表示する態様であっても良い。即ち、演出用開閉装置 3 9 8 内を表示可能であれば良い。また、「演出用開閉装置 3 9 8 内」とは、遊技球の流下方向について開閉扉 3 9 8 2 よりも下流側の領域を意味する。

【 0 2 2 4 】

さらに、遊技者から見て演出用大入賞口 3 9 8 1 の手前側には開口部が形成されているので、演出用大入賞口 3 9 8 1 に受け入れられた遊技球を、窓枠 3 9 に装着されたガラス板を介して視認することができる。これにより、演出用大入賞口 3 9 8 1 に遊技球が受け入れられたことも確実に把握できる。このように、演出用大入賞口 3 9 8 1 に遊技球が受け入れ可能であることを把握できることと演出用大入賞口 3 9 8 1 に遊技球が受け入れられたことを把握できることとの相乗効果によって、大当たり遊技用開閉装置 4 0 0 とは別に演出用開閉装置 3 9 8 が設けられ且つ大当たり遊技用開閉装置 4 0 0 に代えて演出用開閉装置 3 9 8 が開放した場合であっても、興趣の低下を抑制できる。

【 0 2 2 5 】

なお、本実施形態では、演出用開閉装置状態表示ランプ 6 5 1 を、演出用開閉装置 3 9 8 が開状態であるときは緑色で表示制御し、閉状態であるときは赤色で表示制御しているが、これに限られず、演出用開閉装置 3 9 8 が開状態であるのか閉状態であるのかを把握できれば、その態様は限定されない。例えば、演出用開閉装置状態表示ランプ 6 5 1 を、演出用開閉装置 3 9 8 が閉状態であるときは消灯制御し、開状態であるときは点灯表示制御するようにしても良い。

【 0 2 2 6 】

〔 演出用役物の動作について 〕

図 2 4 ~ 図 2 6 に基づき説明する、図 2 6 (a) は、演出用役物 4 2 0 の役物収容体 4 2 2 の内部構成を示す正面図であって、第 1 演出樋 4 2 6 が第 1 の演出口 4 3 2 に向けて下方に傾斜していることを示す図である。図 2 6 (b) は、演出用役物 4 2 0 の役物収容体 4 2 2 の内部構成を示す正面図であって、第 1 演出樋 4 2 6 が第 2 演出樋誘導口 4 3 4 に向けて下方に傾斜していることを示す図である。

【 0 2 2 7 】

まず、ランプ駆動基板 6 5 0 では、パチンコ機 1 の電源投入時や、リセット時において、演出用役物 4 2 0 の回転位置を検出する回転部モータセンサ 6 6 0 の検出信号の受信の有無を確認する。回転部モータセンサ 6 6 0 からの検出信号がなければ、演出用役物 4 2 0 の役物収容体 4 2 2 の内部を視認することができない位置に、演出用役物 4 2 0 を回転駆動させる。これにより、図 1 0 に示すように、演出用役物 4 2 0 の正面には「歌姫伝説」が表れる。

【 0 2 2 8 】

その後、遊技状態の変化に伴って、周辺制御基板 6 1 0 (具体的には演出用役物動作実行手段 7 6 2) からランプ駆動基板 6 5 0 へ、演出用役物 4 2 0 を回転駆動制御する旨の制御コマンドが送信されると、ランプ駆動基板 6 5 0 では、図 1 5 に示すように演出用役物 4 2 0 の役物収容体 4 2 2 の内部のフィギュア 4 2 4 を視認することができるよう、回転部モータ 6 5 8 を駆動させ、演出用役物 4 2 0 を回転駆動させる。これにより、遊技

者は、演出用役物 4 2 0 の役物収容体 4 2 2 の内部に配置されたフィギュア 4 2 4 を視認することができる。また、演出用開閉装置 3 9 8 から受け入れられた遊技球が第 1 演出樋 4 2 6 に導かれた場合には、この遊技球を用いた演出を視認することができる。

【 0 2 2 9 】

なお、遊技球を用いた演出は、フィギュア 4 2 4 により演出駆動制御する旨の制御コマンドが周辺制御基板 6 1 0 からランプ駆動基板 6 5 0 へ送信されると、ランプ駆動基板 6 5 0 は、支持軸 4 3 0 を、 方向と 方向とに繰り返し往復回転させる。

【 0 2 3 0 】

支持軸 4 3 0 が 方向と 方向とに繰り返し往復回転されると、フィギュア 4 2 4 の片手 4 2 4 1 は、支持軸 4 3 0 の回転に伴って、フィギュア 4 2 4 に対して支持軸 4 3 0 を回転中心として回転する。即ち、支持軸 4 3 0 が時計回り（図中の 方向）に回転すると、これに伴って片手 4 2 4 1 および第 1 演出樋 4 2 6 が、支持軸 4 3 0 を回転中心として、フィギュア 4 2 4 に対して 方向に回転する。また、支持軸 4 3 0 が反時計回り（図中の 方向）に回転すると、これに伴って片手 4 2 4 1 および第 1 演出樋 4 2 6 が、支持軸 4 3 0 を回転中心として、フィギュア 4 2 4 に対して 方向に回転する。これにより、図 2 6（a）に示されるように第 1 演出樋 4 2 6 が第 1 の演出口 4 3 2 に向けて下方に傾斜した態様と、図 2 6（b）に示されるように第 1 演出樋 4 2 6 が第 2 演出樋誘導口 4 3 4 に向けて下方に傾斜した態様とが繰り返される。

【 0 2 3 1 】

なお、演出用開閉装置 3 9 8 に入賞した遊技球が第 1 演出樋 4 2 6 上に存在していれば、支持軸 4 3 0 が時計回りおよび反時計回りに繰り返し往復回転することによって、かかる遊技球は、第 1 演出樋 4 2 6 上を左右方向に転動する。換言すれば、第 1 演出樋 4 2 6 の遊技球が第 1 の演出口 4 3 2 または第 2 演出樋誘導口 4 3 4 に導かれる前に、支持軸 4 3 0 がそれまでの回転方向とは異なる反対方向に回転することによって、遊技球が第 1 演出樋 4 2 6 上を左右方向に転動することとなる。そして、支持軸 4 3 0 が 方向について回転限界まで回転して一定時間保持されると（図 2 6（a）の態様で一定時間保持されると）、遊技球は第 1 の演出口 4 3 2 に導かれる。一方、支持軸 4 3 0 が時計回りの方向について回転限界まで回転して一定時間保持されると（図 2 6（b）の態様で一定時間保持されると）、遊技球は第 2 演出樋誘導口 4 3 4 に導かれる。

【 0 2 3 2 】

第 1 演出樋 4 2 6 上を転動する遊技球が第 1 の演出口 4 3 2 に導かれると、かかる遊技球は遊技盤 5 の背後に排出される。一方、第 1 演出樋 4 2 6 上を転動する遊技球が第 2 演出樋誘導口 4 3 4 に導かれると、かかる遊技球は、第 2 演出樋 4 2 8 の右端 4 2 8 1 上に落下し、右端 4 2 8 1 から左端 4 2 8 2 に向けて転動する。そして、右端 4 2 8 1 から左端 4 2 8 2 に向けて転動した遊技球は、第 2 の演出口 4 3 2 に導かれる。

【 0 2 3 3 】

即ち、支持軸 4 3 0 が 方向と 方向とに繰り返し往復回転すると、第 1 演出樋 4 2 6 は、この第 1 演出樋 4 2 6 上を転動する遊技球が第 1 の演出口 4 3 2 または第 2 の演出口 4 3 6 のいずれかに導かれるようにシーソー状に揺動することとなる。これにより、1 球の遊技球のみが、シーソー状に揺動される第 1 演出樋 4 2 6 上を転動するので、第 1 の演出口 4 3 2 または第 2 の演出口 4 3 6 に受け入れられそうになったとき、ドキドキハラハラ感を遊技者が感じることとなり、興味が高められる。

【 0 2 3 4 】

なお、振分機構 4 5 0 は、演出用開閉装置 3 9 8 から複数の遊技球が受け入れられた場合であっても、1 球の遊技球のみを演出用役物 4 2 0 に振り分けるので、第 1 演出樋 4 2 6 上をシーソー状に転動する遊技球は 1 球のみである。

【 0 2 3 5 】

また、遊技球を用いた演出用役物 4 2 0 による演出（即ち、遊技球が第 1 の演出口 4 3 2 に受け入れられるかまたは第 2 の演出口 4 3 2 に受け入れられるかといった演出）は、コマンド送信手段 7 4 6 から受信した第 1 特別図柄当否判定手段 7 0 4 または第 2 特別図

10

20

30

40

50

柄当否判定手段 7 1 4 による抽選結果に基づいて行われる。

【 0 2 3 6 】

具体的には、演出用役物 4 2 0 による演出を行うとき、第 1 の演出口 4 3 2 および第 1 演出樋 4 2 6 のうちいずれの演出口を当たりの演出口（または外れの演出口）とするのが、演出抽選手段 7 6 0 によって決定される。一方、演出画像表示装置 1 1 5 は、第 1 の演出口 4 3 2 および第 2 の演出口 4 3 6 のうちいずれに遊技球が導かれると当たりであるかを示唆する演出を行う。これにより、第 1 の演出口 4 3 2 および第 2 の演出口 4 3 6 のうちいずれの演出口に遊技球が導かれれば当たりであるかを容易に把握できる。従って、演出用役物 4 2 0 による演出が行われているとき、遊技者は、いずれの演出口が当たりの演出口であるかを容易に把握できるので、興趣の低下を抑制できる。

10

【 0 2 3 7 】

そして、第 1 特別図柄当否判定手段 7 0 4 または第 2 特別図柄当否判定手段 7 1 4 による抽選結果の判定が短当たりまたは小当たりである場合には、第 1 演出樋 4 2 6 上を転動する遊技球が当たりの演出口と決定された側の演出口に導かれるように演出を行う。一方、第 1 特別図柄当否判定手段 7 0 4 または第 2 特別図柄当否判定手段 7 1 4 による抽選結果の判定が外れである場合には、第 1 演出樋 4 2 6 上を転動する遊技球が外れの演出口と決定された側の演出口に導かれるように演出を行う。このようにして、演出用役物 4 2 0 による演出毎に、当たりの演出口と外れの演出口とが演出抽選手段 7 6 0 によって決定される。即ち、当たりの演出口と外れの演出口とが可変である。これにより、単調な遊技を回避でき、演出用役物 4 2 0 による演出が行われる際に遊技者は、いずれの演出口が当たりであるのかに注意を惹かれ、興趣が高められる。

20

【 0 2 3 8 】

なお、「当たりの演出口」とは、抽選手段による抽選結果が遊技者に有利な結果である可能性があることを示す演出口のことであり、「外れの演出口」とは、抽選手段による抽選結果が遊技者に有利な結果よりも不利な結果であることを示す演出口のことである。本実施形態において、「抽選手段による抽選結果が遊技者に有利な結果である可能性がある」とは、第 1 特別図柄抽選手段 7 0 0 または第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 による抽選において「短当たりまたは小当たりに当選していること」を意味する。即ち、「可能性」とは、第 1 特別図柄抽選手段 7 0 0 または第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 による抽選結果が短当たりであれば、確変遊技状態が発生するので遊技者に有利な結果とすることができる。また、小当たりであれば、通常遊技状態が継続するので遊技者に有利な結果とは言えないことに基づくものである。

30

【 0 2 3 9 】

また、演出用役物 4 2 0 による遊技球を用いた演出は、第 1 特別図柄当否判定手段 7 0 4 または第 2 特別図柄当否判定手段 7 1 4 による抽選結果の判定が短当たりまたは小当たりである場合には、開閉動作制御手段 7 3 8 による演出用開閉装置 3 9 8 の一連の開閉動作（本実施形態では 2 回の開閉動作）の実行が終了したのちに行われる。具体的には、短当たり遊技および小当たり遊技が実行されたのち、次の遊技状態が発生した以降の第 1 特別図柄表示器 8 4 または第 2 特別図柄表示器 8 6 の図柄変動中（第 1 特別図柄表示器 8 4 または第 2 特別図柄表示器 8 6 の点灯・点滅表示が開始されてから第 1 特別図柄当否判定手段 7 0 4 による判定結果が表示されるまで間）に行われる。なお、この明細書において、図柄変動に要する時間を変動時間と称する。

40

【 0 2 4 0 】

演出用開閉装置 3 9 8 の開閉動作が実行されたタイミングで演出用開閉装置 3 9 8 に入賞した遊技球は、演出用役物 4 2 0 による演出が行われるまで振分機構 4 5 0 によって保持され、演出用役物 4 2 0 による演出が行われるタイミングで落下口 4 2 2 1 から役物収容体 4 2 2 に落下する。

【 0 2 4 1 】

なお、演出用役物 4 2 0 による遊技球を用いた演出を行うためには一定以上の時間を要する。一方、第 1 特別図柄当否判定手段 7 0 4 による判定結果が所謂リーチ演出を伴わな

50

い外れの場合、詳細は後述するが、第1特別図柄保留カウンタ703による保留数に応じて変動時間が異なる。例えば、変動開始直後の第1特別図柄保留カウンタ703による保留数が2以上であれば比較的短い変動時間となり、第1特別図柄保留カウンタ703による保留数が1以下であれば、第1特別図柄保留カウンタ703による保留数が2以上の場合よりも時間が長い変動時間となる。本実施形態においては、リーチ演出における変動時間および第1特別図柄保留カウンタ703による保留数が1以下の場合における変動時間は、演出用役物420による遊技球を用いた演出に要する時間よりも長くなっている。一方、第1特別図柄保留カウンタ703による保留数が2以上の場合における変動時間は、演出用役物420による遊技球を用いた演出に要する時間よりも短くなっている。なお、第2特別図柄表示器86に第2特別図柄当否判定手段714による判定結果が導出される場合には、変動時間は、演出用役物420による遊技球を用いた演出に要する時間よりも常に長くなっている。従って、演出用役物420による遊技球を用いた演出は、第1特別図柄表示器84に第1特別図柄当否判定手段704による判定結果が導出される場合であればリーチが発生する場合および第1特別図柄保留カウンタ703による保留数が1以下のの場合のみに実行され、第2特別図柄表示器86に第2特別図柄当否判定手段714による判定結果が導出される場合であれば常に実行される。

【0242】

一方、第1特別図柄当否判定手段704または第2特別図柄当否判定手段714による抽選結果の判定が長当たりである場合には、演出用役物420による遊技球を用いた演出は、15ラウンド以降に行われる。ここで、開閉動作制御手段738によって演出用開閉装置398の開閉動作が2ラウンドまで実行されるが、この演出用開閉装置398の開閉動作が実行されたタイミングで演出用開閉装置398に入賞した遊技球は、振分機構450によって全てパチンコ機1の背後に排出される。演出用開閉装置398の開閉動作が2ラウンド実行されたのち、開閉動作制御手段738によって大当たり遊技用開閉装置400の開閉動作が14ラウンド目まで継続して実行されるが、このとき、演出用開閉装置398の開閉動作は行われなため、演出用開閉装置398内に遊技球を受け入れることはできない。そして、大当たり遊技用開閉装置400の開閉動作が実行されたのち、再び、開閉動作制御手段738によって15ラウンド目の1ラウンドのみ演出用開閉装置398の開閉動作が実行される。この15ラウンド目に演出用開閉装置398内に受け入れられた遊技球は、演出用役物420による遊技球を用いた演出が開始されるまで振分機構450に保持され、演出用役物420による演出が行われるタイミングで落下口4221から役物収容体422に落下する。

【0243】

ここで、第1特別図柄当否判定手段704または第2特別図柄当否判定手段714による抽選結果の判定が長当たりである場合において、演出用役物420による遊技球を用いた演出が行われるタイミングは、上述のとおり、長当たり遊技における15ラウンド目以降である。具体的には、演出用開閉装置398に遊技球が入賞してから長当たり遊技の終了後に発生する遊技状態が開始するまでのいずれかのタイミングで行われる。従って、長当たり遊技の終了後に例えば確変遊技状態が発生する場合であれば、少なくともこの確変遊技状態が発生するまでに、演出用役物420による遊技球を用いた演出が行われる。

【0244】

また、演出画像表示装置115では、第1特別図柄当否判定手段704または第2特別図柄当否判定手段714による抽選結果の判定が短当たりまたは小当たりである場合、および、長当たり遊技状態発生後の次の遊技状態が発生するまでに、特別演出が行われる。これにより、遊技者は、演出画像表示装置115において特別演出が行われると大当たり遊技状態が発生する期待感が高まり、興味が高められる。

【0245】

このように、第1特別図柄当否判定手段704または第2特別図柄当否判定手段714による抽選結果の判定に応じて、第1演出樋426上を転動する遊技球が第1の演出口432または第2の演出口436に導かれるように演出を行う。そして、演出画像表示装置

115において特別演出が行われる場合には、第1演出樋426上を転動する遊技球を、当たりの演出口に誘導し、演出画像表示装置115において特別演出が行われない場合には、外れの演出口に誘導する。従って、演出用役物420による演出が行われているとき、遊技者は、当たりの演出口に遊技球が受け入れられることに期待感を持って遊技を行うことになる。

【0246】

しかも、本実施形態では、第1特別図柄当否判定手段704または第2特別図柄当否判定手段714による抽選結果の判定がたとえ短当たりまたは小当たりであったとしても、演出用開閉装置398に遊技球が受け入れられなかった場合には、遊技球を用いた演出が行われない。従って、遊技者は、演出用開閉装置398の演出用開閉装置398が開状態となったときには、何としても遊技球を演出用開閉装置398内に入賞させようという意思が働く。これにより、パチンコ機1から一方的に行われる演出を単に見るだけでなく、遊技者自身が遊技に参加しているといった感情を持つことができ、興味が高められる。さらに、役物誘導路440、第1演出樋426および第2演出樋428はいずれも、これらの上を転動する遊技球を視認できるように透明部材で構成されているので、遊技球が演出用開閉装置398に入賞してから第1の演出口432または第2の演出口432に受け入れられるまでの一連の動向を把握できるので、さらに興味が高められる。

【0247】

なお、役物誘導路440、第1演出樋426および第2演出樋428の部材は、これらの上を転動する遊技球を視認できる程度に透明であれば良い。即ち、転動する遊技球を視認できれば、半透明部材であっても良い。

【0248】

[演出画像表示装置の表示領域について]

図27および図28を参照しつつ説明する。図27および図28は、いずれも、演出画像表示装置115を正面から見た図である。図27に示されるように、演出画像表示装置115には、第1判定結果表示領域115aと、第2判定結果表示領域115bと、共通図柄表示領域115cと、保留表示領域1150とを有している。

【0249】

第1判定結果表示領域115aは、第1特別図柄抽選手段700による抽選結果、より具体的には、第1特別図柄表示器84に表示される第1特別図柄抽選手段700による抽選結果に対応する結果が表示される領域である。

【0250】

第2判定結果表示領域115bは、第2特別図柄抽選手段710による抽選結果、より具体的には、第2特別図柄表示器86に表示される第2特別図柄抽選手段710による抽選結果に対応する結果が表示される領域である。

【0251】

なお、第1判定結果表示領域115aおよび第2判定結果表示領域115bは、演出画像表示装置115の左下領域に配置されている。また、それぞれ、複数色を表示可能な表示部を有しており、所定の演出を行ったのちに表示された表示パターンによって、第1特別図柄抽選手段700および第2特別図柄抽選手段710による抽選結果が導出される。ただし、第1判定結果表示領域115aおよび第2判定結果表示領域115bにおいて同時に抽選結果が導出されることはなく、各始動口390、392、394に遊技球が入賞した順序に基づいて導出される。

【0252】

共通図柄表示領域115cは、第1特別図柄抽選手段700および第2特別図柄抽選手段710のうちいずれかの抽選結果を導出する領域である。共通図柄表示領域115cには複数(例えば三つ)の図柄列から構成された一つの図柄群が表示されており、この一つの図柄群の変動演出が行われたのち、停止した図柄の組み合わせによって抽選結果が導出される。なお、一つの図柄群の変動演出時間は、上述の変動時間と同じかまたはほぼ同じ時間である。また、共通図柄表示領域115cは、演出画像表示装置115における全表

示領域のうち少なくとも3分の2以上の領域を占めている。また、第1判定結果表示領域115a、第2判定結果表示領域115bおよび保留表示領域1150と明確に区画されている。これにより、遊技者は、第1特別図柄抽選手段700または第2特別図柄抽選手段710による抽選結果を、この共通図柄表示領域115cにおいて表示される一つの図柄群の組み合わせによって把握する。

【0253】

この共通図柄表示領域115cに導出される抽選結果は、各始動口390, 392, 394に遊技球が入賞した順序で導出される。即ち、第1特別図柄抽選手段700による抽選結果と第2特別図柄抽選手段710による抽選結果とを同時に導出することはないため、一つの図柄群は、第1特別図柄抽選手段700および第2特別図柄抽選手段710における抽選結果を導出する共通図柄として機能する。これにより、第1特別図柄抽選手段700および第2特別図柄抽選手段710の両方によって抽選が行われていながらも、遊技者から見れば非常に明瞭な構成となり、興趣の低下を抑制することができる。

10

【0254】

なお、共通図柄表示領域115cに表示される一つの図柄群は、第1特別図柄抽選手段700による抽選結果を導出する演出と、第2特別図柄抽選手段710による抽選結果を導出演出とを、異なる態様で演出を実行している。

【0255】

具体的には、第1特別図柄抽選手段700による抽選結果を共通図柄表示領域115cに導出する場合には、複数の変動演出パターンの中からいずれか一つの変動演出パターンが選択されて実行される。この選択された変動演出パターンに基づいて変動演出が行われる。

20

【0256】

なお、選択された変動演出パターンがリーチとならない外れ変動である場合には、第1特別図柄保留カウンタ703における保留数に応じて変動演出パターンが設定される。例えば、第1特別図柄保留カウンタ703における保留数が3以上の場合であれば比較的変動時間が長い外れ変動演出が行われ、第1特別図柄保留カウンタ703における保留数が2以下であれば、第1特別図柄保留カウンタ703における保留数が3以上の場合よりも変動時間が短い外れ変動演出が行われる。ここで「外れ変動」とは、第1特別図柄抽選手段700による抽選結果が外れであって且つリーチ演出も行われない変動である。

30

【0257】

一方、第2の特別図柄抽選手段710による抽選結果を共通図柄表示領域115cに導出する場合には、予め定められた特定の変動演出パターンに基づいて変動演出が行われる。本実施形態では、この特定の変動演出パターンはリーチ演出を伴った変動（以下、「リーチ変動」と称する）である。ただし、普通図柄抽選手段720による抽選が遊技者に有利な抽選が行われる所謂「時短遊技状態」が発生している場合には、リーチ変動とは異なる他の変動演出が行われる。

【0258】

このように、第1特別図柄抽選手段700による抽選結果を共通図柄表示領域115cに導出する場合と、第2特別図柄抽選手段710による抽選結果を共通図柄表示領域115cに導出する場合とでは、遊技者が共通図柄表示領域115cに惹かれる興味の違いが異なることとなる。即ち、第2特別図柄抽選手段710による抽選結果が共通図柄表示領域115cに導出される場合にはリーチ演出が行われる。従って、第1特別図柄抽選手段700による抽選結果を共通図柄表示領域115cに導出する場合と第2特別図柄抽選手段710による抽選結果を共通図柄表示領域115cに導出する場合とで一つの図柄群の変動態様が異なるので、単調な遊技を回避でき、興趣の低下を抑制できる。

40

【0259】

保留表示領域1150は、演出画像表示装置115の右下領域に配置されており、第1の保留表示領域1151と第2の保留表示領域1152とを有している。また、第1の保留表示領域1151および第2の保留表示領域1152は互いに隣接している。

50

【0260】

第1の保留表示領域1151は、左右方向に一行に配列された第1の保留記憶表示部1151a～第4の保留記憶表示部1151dの4つの保留記憶表示部を有している。第2の保留表示領域1152は、左右方向に一行に配列された第5の保留記憶表示部1152a～第8の保留記憶表示部1152dの4つの保留記憶表示部を有している。即ち、第1の保留表示領域1151の保留記憶表示部および第2の保留表示領域1152の保留記憶表示部の和と第1特別図柄保留カウンタ703による保留の上限値（第1所定数）および第2特別図柄保留カウンタ713による保留の上限値（第2所定数）の和とが同数である。さらに具体的に言えば、第1の保留表示領域1151の保留記憶表示部の数と第1所定数とが同じであり、且つ第2の保留表示領域1152の保留表示部の数と第2所定数とが同じである。

10

【0261】

また、第1の保留記憶表示部1151a、第2の保留記憶表示部1151b、第3の保留記憶表示部1151c、第4の保留記憶表示部1151d、第5の保留記憶表示部1152a、第6の保留記憶表示部1152b、第7の保留記憶表示部1152cおよび第8の保留記憶表示部1152dは、この順で左右方向に規則的に並んでおり、共通図柄表示領域115cへの導出は、このように並んだ順序で導出される。これにより、共通図柄表示領域115cに導出される順序を明確に把握することができる。

【0262】

第1の保留表示領域1151の各保留記憶表示部1151a～1151dは、第1特別図柄保留カウンタ703によって保留可能であることを示す第1の表示態様、第2特別図柄保留カウンタ713によって保留されていることを示す第2の表示態様、第1特別図柄保留カウンタ703によって保留されていることを示す第3の表示態様のうちいずれかの表示態様で表示される。

20

【0263】

第2の保留表示領域1152の各保留記憶表示部1152a～1152dは、第1の表示態様、第2の表示態様および第3の表示態様のいずれかの表示態様で表示可能であると共に、第1特別図柄保留カウンタ703および第2特別図柄保留カウンタ713における保留数に関わる情報を非表示とされる場合もある。

【0264】

各表示態様について説明すると、図27において、第7の保留記憶表示部1152cおよび第8の保留記憶表示部1152dの表示態様が第1の表示態様、第1の保留記憶表示部1151a、第3の保留記憶表示部1151c、第5の保留記憶表示部1152aおよび第6の保留記憶表示部1152bの表示態様が第2の表示態様並びに第2の保留記憶表示部1151bおよび第4の保留記憶表示部1151dの表示態様が第3の表示態様である。

30

【0265】

本実施形態では、第1の表示態様は枠（枠内は青色）が表示され、第1特別図柄保留カウンタ703によって保留可能であることを意味している。第2の表示態様はキャラクタが表示され、第2特別図柄保留カウンタ713によって保留されていることを意味している。第3の表示態様は赤色が表示され、第1特別図柄保留カウンタ703によって保留されていることを意味している。このように、第1特別図柄保留カウンタ703によって保留されていることを意味する表示態様と第2特別図柄保留カウンタ713によって保留されていることを意味する表示態様とで、表示態様が異なっている。

40

【0266】

図28は、第1の保留記憶表示部1151a～第4の保留記憶表示部1151dの全てが第1の表示態様で表示されている。また、第5の保留記憶表示部1152a～第8の保留記憶表示部1152dは、全て非表示とされている。

【0267】

なお、非表示とは、第1の表示態様、第3の表示態様および第2の表示態様のいずれも

50

表示されないことを意味する。即ち、第1特別図柄保留カウンタ703および第2特別図柄保留カウンタ713の保留数に関わる情報が表示されない。

【0268】

〔表示装置制御基板の機能的な構成について〕

図29は、周辺基板600における表示装置制御基板116の機能的な構成を示すブロック図である。図29に示すように、表示装置制御基板116は、第1特別図柄画像表示制御手段614と、第2特別図柄画像表示制御手段615と、演出画像表示制御手段616と、併合保留表示制御手段620と、併合保留順記憶手段626と、第1特別図柄保留数記憶手段628と、第2特別図柄保留数記憶手段630と、演出保留カウンタ631とを有している。併合保留表示制御手段620は、さらに、保留可能情報画像表示制御手段6201、第1保留情報画像表示制御手段6202、第2保留情報画像表示制御手段6203、識別符号画像表示制御手段6204および併合保留順画像表示制御手段6205を含んでいる。なお、表示装置制御基板116は、周辺制御基板610のコマンド受信手段750を介して主制御基板510から送信されたコマンドを受信する。

10

【0269】

第1特別図柄画像表示制御手段614は、第1特別図柄抽選手段700による抽選結果を第1判定結果表示領域115aにおいて所定の演出を行ったのちに導出表示する。

【0270】

第2特別図柄画像表示制御手段615は、第2特別図柄抽選手段710による抽選結果を第2判定結果表示領域115bにおいて所定の演出を行ったのちに導出表示する。

20

【0271】

演出画像表示制御手段616は、コマンド受信手段750が主制御基板510から「第1始動口390に入賞したこと」および「第2、第3始動口392, 394に入賞したこと」を特定するためのコマンドを受信した順番に基づいて、第1特別図柄抽選手段700による抽選結果および第2特別図柄抽選手段710による抽選結果のうちいずれかの抽選結果を、共通図柄表示領域115cに導出表示する。

【0272】

なお、共通図柄表示領域115cにおいて、第1特別図柄抽選手段700による抽選結果を導出するための所定の演出（即ち、図柄の変動表示）を行っているときは、第2特別図柄抽選手段710による抽選結果を導出するための所定の演出は行われない。また、第2特別図柄抽選手段710による抽選結果を導出するための所定の演出を行っているときは、第1特別図柄抽選手段700による抽選結果を導出するための所定の演出は行われない。

30

【0273】

併合保留表示制御手段508は、共通図柄表示領域115cにおいて導出される第1特別図柄抽選手段700または第2特別図柄抽選手段710による抽選結果の導出順序、第1特別図柄保留カウンタ703によって保留されている保留数情報および第2特別図柄保留カウンタ713によって保留されている保留数情報を、保留表示領域1150において認識可能に表示制御する。

【0274】

併合保留表示制御手段620は、第1特別図柄保留カウンタ703および第2特別図柄保留カウンタ713にかかる保留関連情報を、保留表示領域1150において認識可能に表示制御する。

40

【0275】

ここで、「保留関連情報」とは、例えば、第1特別図柄保留カウンタ703または第2特別図柄保留カウンタ713によって保留されている数を示す保留数情報、第1特別図柄保留カウンタ703または第2特別図柄保留カウンタ713によって保留可能であることを示す保留可能情報並びに第1特別図柄保留カウンタ703による保留に基づく抽選結果（即ち、第1の特別図柄抽選手段700による抽選結果）および第2特別図柄保留カウンタ713による保留に基づく抽選結果（即ち、第2の特別図柄抽選手段710による抽選

50

結果)が共通図柄表示領域 1 1 5 c に導出される順序を示す保留導出順序等が相当する。

【0276】

また、保留可能情報画像表示制御手段 6 2 0 1 は、保留関連情報の一つである保留可能情報について、第 1 特別図柄保留カウンタ 7 0 3 および第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 のそれぞれが、予め定められた第 1 所定数(例えば 4 個)および第 2 所定数(例えば 4 個)の上限まで保留可能であるにも拘わらず、第 1 特別図柄保留カウンタ 7 0 3 による保留が第 1 所定数まで保留可能であることのみを、保留表示領域 1 1 5 0 に表示する。

【0277】

第 1 保留情報画像表示制御手段 6 2 0 2 および第 2 保留情報画像表示制御手段 6 2 0 3 は、それぞれ、いずれも保留関連情報の一つである第 1 特別図柄保留カウンタ 7 0 3 にか
10 かる保留数情報および第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 にかかる保留数情報を、保留表示領域 1 1 5 0 に表示する。

【0278】

識別符号画像表示制御手段 6 2 0 4 は、第 1 保留情報画像表示制御手段 6 2 0 2 および第 2 保留情報画像表示制御手段 6 2 0 3 によって表示される第 1 特別図柄保留カウンタ 7 0 3 にか
20 かる保留数情報および第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 にかかる保留数情報に、所定の識別符号を付して表示する。

【0279】

併合保留順画像表示制御手段 6 2 0 5 は、第 1 特別図柄保留カウンタ 7 0 3 による保留数および第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 による保留数のいずれもが 1 以上であるときに
20 、共通図柄表示領域 1 1 5 c に導出される導出順序を認識可能に表示する。

【0280】

併合保留順記憶手段 6 2 6 は、共通図柄表示領域 1 1 5 c に導出される第 1 特別図柄抽選手段 7 0 0 または第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 による抽選結果の導出順序を記憶する。具体的には、コマンド受信手段 7 5 0 が各始動口 3 9 0 , 3 9 2 , 3 9 4 に入賞したことを特定するための情報を主制御基板 5 1 0 から受信した順番に基づいて記憶する。

【0281】

第 1 特別図柄保留数記憶手段 6 2 8 は、コマンド受信手段 7 5 0 が「第 1 始動口 3 9 0 に入賞したこと」を特定するためのコマンドを主制御基板 5 1 0 から受信し且つ未だ共通図柄表示領域 1 1 5 c に抽選結果の導出表示が行われていない個数を記憶する。なお、この個数は、第 1 特別図柄保留カウンタ 7 0 3 における保留数に対応する。
30

【0282】

第 2 特別図柄保留数記憶手段 6 3 0 は、コマンド受信手段 7 5 0 が「第 2、第 3 始動口 3 9 2 , 3 9 4 に入賞したこと」を特定するためのコマンドを主制御基板 5 1 0 から受信し且つ未だ共通図柄表示領域 1 1 5 c に抽選結果の導出表示が行われていない個数を記憶する。なお、この個数は、第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 における保留数に対応する。

【0283】

演出保留カウンタ 6 3 1 については、詳細は後述するが、演出ポイント P が 1 0 ポイントに至ったとき、当該演出ポイントが 1 0 ポイントに至る契機となった保留に基づく変動が行われるまで、特殊演出の表示を保留するためのカウンタである。
40

【0284】

[保留表示領域における演出について]

次に、本実施形態における演出画像表示装置 1 1 5 の保留表示領域 1 1 5 0 において行われる具体的な演出について、図 3 0 ~ 図 3 5 を参照しつつ説明する。図 3 0 ~ 図 3 5 は、いずれも、保留表示領域 1 1 5 0 における演出を示す図である。

【0285】

図 3 0 (a) は、第 1 特別図柄保留カウンタ 7 0 3 によって保留されている保留数および第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 によって保留されている保留数のいずれもがゼロのときの保留表示領域 1 1 5 0 の表示態様を示す図である。このとき、保留可能情報画像表示制御手段 6 2 0 1 によって第 1 特別図柄保留カウンタ 7 0 3 により保留可能な上限値が認
50

識可能に表示される。具体的には、第1の保留表示領域1151の第1の保留記憶表示部1151a～第4の保留記憶表示部1151dの全てが第1の表示態様で表示される。本実施形態においては、第1の表示態様で表示されている保留記憶表示部の数が、第1特別図柄保留カウンタ703によって保留可能な保留数に相当する。一方、第2の保留表示領域1152の第5の保留記憶表示部1152a～第8の保留記憶表示部1152dは、全て非表示となっている（図中の二点鎖線は非表示であることを意味する。以下、同じ）。

【0286】

なお、第1の保留記憶表示部1151a～第8の保留記憶表示部1152dには、それぞれ、識別符号画像表示制御手段6204によって、例えば「1」～「8」の数字による識別符号が付されており、第1の表示態様、第2の表示態様および第3の表示態様のうちいずれかの表示態様で表示されていれば、この識別符号を認識できる（図中の第2の表示態様の場合に識別符号が認識できないが、実際にはキャラクタ表示と識別符号とを交互に表示しているため認識可能となっている）。非表示である場合には、この識別符号も認識できない。

【0287】

図30(b)において、第1始動口390に遊技球が入賞して第1特別図柄保留カウンタ703によって保留されると（具体的には、コマンド受信手段750が「第1始動口390に入賞したこと」を特定するためのコマンドを主制御基板510から受信すると）、第1の表示態様の最末端の位置である第1の保留記憶表示部1151aが、第1保留情報画像表示制御手段6202によって、第1の表示態様から第3の表示態様に表示制御される。これにより、第1特別図柄保留カウンタ703における保留数が「1」であることが認識できる。なお、第1特別図柄保留カウンタ703による保留数がN（Nは1以上且つ第1所定数以下の自然数）になったときは、一列に配列される第1の表示態様の最末端の位置から、第3の表示態様をN個隣接して表示する。

【0288】

図30(c)において、さらに、第2始動口392または第3始動口394に遊技球が入賞すると（具体的には、コマンド受信手段750が「第2始動口392または第3始動口394に入賞したこと」を特定するためのコマンドを主制御基板510から受信すると）、第2の保留記憶表示部1151bが、併合保留順画像表示制御手段6205によって第1の表示態様から第2の表示態様に表示制御される。これにより、第1特別図柄保留カウンタ703による保留数が1個であることおよび第2特別図柄保留カウンタ713による保留数が1個であることを把握することができる。

【0289】

また、第2始動口392または第3始動口394に遊技球が入賞すると、第5の保留記憶表示部1152aが、保留可能情報画像表示制御手段6201によって非表示から第1の表示態様に表示制御される。このとき、遊技者から見れば保留上限が増えたように感じることができ、興味が高められる。

【0290】

なお、共通図柄表示領域115cに導出される導出順序は、第1の保留記憶表示部1151a～第8の保留記憶表示部1152dの順序で導出される。即ち、コマンド受信手段750が主制御基板510から受信した各始動口390, 392, 394への入賞順序に基づいて共通図柄表示領域115cに導出される。従って、図30(c)で言えば、第1の保留記憶表示部1151aに表示される第1特別図柄抽選手段700による抽選結果、第2の保留記憶表示部1151bに表示される第2特別図柄抽選手段710による抽選結果の順で導出される。このようにして、第1特別図柄抽選手段700による抽選結果および第2特別図柄抽選手段710による抽選結果について、共通図柄表示領域115cに導出される導出順序を把握することができる。

【0291】

図30(d)において、第1の保留記憶表示部1151aに表示されている第1特別図柄抽選手段700による抽選結果を導出するための変動が開始されると、第1の保留記憶

表示部 1 1 5 1 a が、第 2 保留情報画像表示制御手段 6 2 0 3 によって第 3 の表示態様から第 2 の表示態様に表示制御される。また、第 2 の保留記憶表示部 1 1 5 1 b が、保留可能情報画像表示制御手段 6 2 0 1 によって第 2 の表示態様から第 1 の表示態様に表示制御される。なお、第 5 の保留記憶表示部 1 1 5 2 a は、保留可能情報画像表示制御手段 6 2 0 1 によって第 1 の表示態様に表示される（維持される）。なお、このように、第 1 特別図柄保留カウンタ 7 0 3 による保留数がゼロであって且つ第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 による保留数が N（N は 1 以上且つ第 1 所定数以下の自然数）になったとき、第 2 の表示態様が、図 3 0（a）に示すように一列に配列される第 1 の表示態様の最も端の位置である第 1 の保留記憶表示部 1 1 5 1 a から隣接して N 個表示される。また、第 1 の表示態様が、第 1 所定数に対応する数（例えば 4 個）であって且つ最も端の位置である第 1 の保留記憶表示部 1 1 5 1 a から N 個目の第 2 の表示態様に隣接する位置である第 2 の保留記憶表示部 1 1 5 1 b から、第 1 の保留記憶表示部 1 1 5 1 a に表示された第 2 の表示態様と併せて一列に配列して表示される。

10

【0292】

図 3 0（e）において、第 1 の保留記憶表示部 1 1 5 1 a に表示されている第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 による抽選結果を導出するための変動が開始されると、第 1 の保留記憶表示部 1 1 5 1 a が、保留可能情報画像表示制御手段 6 2 0 1 によって第 2 の表示態様から第 1 の表示態様に表示制御される。また、第 5 の保留記憶表示部 1 1 5 2 a が、第 1 の表示態様から非表示に非表示制御される。これにより、遊技者から見れば保留上限が可変するように感じる。従って、どのような場合に保留上限が増えるのかといったことに興味を抱くようになり、興味が高められる。

20

【0293】

図 3 1（a）は、第 1 特別図柄保留カウンタ 7 0 3 における保留数および第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 における保留数との和と第 1 の保留表示領域 1 1 5 1 の保留記憶表示部の数（4 個）とが同じ場合における各保留記憶表示部 1 1 5 1 a ~ 1 1 5 2 d の表示態様を示す図である。ただし、第 1 特別図柄保留カウンタ 7 0 3 における保留数および第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 における保留数のいずれもゼロではない。

【0294】

図 3 1（a）は、第 1 の保留記憶表示部 1 1 5 1 a、第 2 の保留記憶表示部 1 1 5 1 b および第 4 の保留記憶表示部 1 1 5 1 d が、併合保留順画像表示制御手段 6 2 0 5 によって第 3 の表示態様で表示されている。また、第 3 の保留記憶表示部 1 1 5 1 c は、併合保留順画像表示制御手段 6 2 0 5 によって第 2 の表示態様で表示されている。さらに、第 5 の保留記憶表示部 1 1 5 2 a は、保留可能情報画像表示制御手段 6 2 0 1 によって第 1 の表示態様で表示されている。これにより、第 1 特別図柄保留カウンタ 7 0 3 によって保留されている保留数および第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 によって保留されている保留数を認識することができる。また、共通図柄表示領域 1 1 5 c への導出は、第 1 の保留表示部 1 1 5 1 a、第 2 の保留記憶表示部 1 1 5 1 b、第 3 の保留記憶表示部 1 1 5 1 c、第 4 の保留記憶表示部 1 1 5 1 d の順序で行われるので、遊技者が共通図柄表示領域 1 1 5 c への導出順序も把握することができる。

30

【0295】

また、第 5 の保留記憶表示部 1 1 5 2 a が第 1 の表示態様で表示されているので、第 1 特別図柄保留カウンタ 7 0 3 によって保留可能な保留数が残り 1 個であることが把握できる。

40

【0296】

図 3 1（b）において、第 2 始動口 3 9 2 または第 3 始動口 3 9 4 に遊技球が入賞すると、併合保留順画像表示制御手段 6 2 0 5 によって第 5 の保留記憶表示部 1 1 5 2 a が第 1 の表示態様から第 2 の表示態様に表示制御される。また、第 6 の保留記憶表示部 1 1 5 2 b が、保留可能情報画像表示制御手段 6 2 0 1 によって非表示から第 1 の表示態様に表示制御される。

【0297】

50

図31(c)において、第1の保留記憶表示部1151aに表示されている第1特別図柄抽選手段700による抽選結果を導出するための変動が開始されると、各保留記憶表示部に表示される第2の表示態様および第3の表示態様が、一つずつ紙面前方からみた左方向にシフトされる。具体的には、第2の保留記憶表示部1151bの表示が第1の保留記憶表示部1151aの表示に、第3の保留記憶表示部1151cの表示が第2の保留記憶表示部1151bの表示に、第4の保留記憶表示部1151dの表示が第3の保留記憶表示部1151cの表示に、第5の保留記憶表示部1152aの表示が第4の保留記憶表示部1151dの表示に、それぞれシフトされる。そして、第5の保留記憶表示部1152aは、保留可能情報画像表示制御手段6201によって第2の表示態様から第1の表示態様に表示制御される。また、第6の保留記憶表示部1152bは、保留可能情報画像表示制御手段6201によって第1の表示態様が維持される。このとき、遊技者から見て、保留の上限が変化したと感ずることはない。

【0298】

図31(d)において、第1の保留記憶表示部1151aに表示されている第1特別図柄抽選手段700による抽選結果を導出するための変動が開始されると、図31(c)と同様に、各保留記憶表示部に表示される第2の表示態様および第3の表示態様が、一つずつ紙面前方からみた左方向にシフトされる。

【0299】

図31(e)において、第1の保留記憶表示部1151aに表示されている第2特別図柄抽選手段710による抽選結果を導出するための変動が開始されると、各保留記憶表示部に表示される第2の表示態様および第3の表示態様が、一つずつ紙面前方からみた左方向にシフトされる。具体的には、第2の保留記憶表示部1151bの表示が第1の保留記憶表示部1151aの表示に、第3の保留記憶表示部1151cの表示が第2の保留記憶表示部1151bの表示に、それぞれシフトされる。そして、第6の保留記憶表示部1152bは、第1の表示態様から非表示にされる。また、第5の保留記憶表示部1152aは、保留表示領域1150によって第1の表示態様に表示される(維持される)。これにより、遊技者は、保留の上限値が可変するよう感ずる。

【0300】

図32(a)は、第1特別図柄保留カウンタ703による保留数が第1所定数と同じ4個であって且つ第2特別図柄保留カウンタ713による保留数がゼロである場合の保留表示領域1150の表示態様を示している。このとき、第1の保留表示領域1151の各保留記憶表示部1151a~1151dは、第1保留情報画像表示制御手段6202によって第3の表示態様で表示制御されている。また、第2の保留表示領域1152の各保留記憶表示部1152a~1152dは、非表示となっている。

【0301】

図32(b)において、第2始動口392または第3始動口394に遊技球が入賞すると、第5の保留記憶表示部1152aが、併合保留順画像表示制御手段6205によって非表示から第2の表示態様に表示制御される。これにより、遊技者から見れば、保留上限を超えて保留されたように感じ、興趣が高められる。

【0302】

図33(a)は、第2特別図柄保留カウンタ713による保留数が第2所定数に達していることを示しており、第1の保留表示領域1151の各保留表示部1151a~1151dの全てが、第2保留情報画像表示制御手段6203によって第2の表示態様で表示制御されている。また、第2の保留表示領域1152の各保留表示部1152a~1152dの全てが、保留可能情報画像表示制御手段6201によって第1の表示態様で表示制御されている。このとき、遊技者から見れば、保留上限が第1所定数および第2所定数の和である8個まで増えたように感じ、興趣が高められる。なお、このように、第1特別図柄保留カウンタ703による保留数がゼロであって且つ第2特別図柄保留カウンタ713による保留数がNになったとき(Nは1以上且つ第1所定数以下の自然数)、N個の第2の表示態様と第1所定数に相当する個数の第1の表示態様が表示される。このとき、N個の

10

20

30

40

50

第2の表示態様が、一列に配列される第1の表示態様の最も端の位置である第1の保留記憶表示部1151aから隣接してN個表示されると共に、第1所定数に相当する個数の第1の表示態様が、最も端の位置である第1の保留記憶表示部1151aからN個目の第2の表示態様に隣接する位置（例えばN=4であれば第5の保留記憶表示部1152aの位置）から、第2の表示態様と併せて一列に配列表示される。なお、識別符号は、1に対応する識別符号から第1所定数とNとの和（図33（a）では8）に対応する識別符号までが、最も端の位置である第1の保留記憶表示部1151aから順に表示される。

【0303】

図33（a）のような状態は、例えば普通図柄抽選手段720が遊技者に有利な抽選を行う所謂「時短遊技状態」である場合に発生しやすい。「時短遊技状態」であれば一対の可動片396が頻繁に開閉動作することから、第3始動口394に遊技球が入賞し易くなるからである。

【0304】

なお、このとき、第2始動口392に遊技球が入賞すると、コマンド受信手段750は、「第2始動口392または第3始動口394に入賞したこと」を特定するコマンドを周辺基板600から受信するものの、第2特別図柄保留カウンタ713における保留数を特定するためのコマンドも受信する。即ち、第2特別図柄保留カウンタ713における保留数が第2所定数（上限）であるとき、第2特別図柄保留カウンタ713における保留数を特定するためのコマンドを受信しても、第2所定数を超えて保留することができないため、第1の保留表示領域1151および第2の保留表示領域1152の各保留記憶表示部1151a～1152dの全ての表示が、保留可能情報画像表示制御手段6201によって維持される（図33（b）参照）。

【0305】

図33（c）において、第1の保留記憶表示部1151aに表示されている第2特別図柄抽選手段710による抽選結果を導出するための変動が開始されると、各保留記憶表示部に表示される第2の表示態様が、一つずつ紙面前方からみた左方向にシフトされる。具体的には、第2の保留記憶表示部1151bの表示が第1の保留記憶表示部1151aの表示に、第3の保留記憶表示部1151cの表示が第2の保留記憶表示部1151bの表示に、第4の保留記憶表示部1151dの表示が第3の保留記憶表示部1151cの表示に、それぞれシフトされる。そして、第4の保留記憶表示部1151dの表示が、保留可能情報画像表示制御手段6201によって第2の表示態様から第1の表示態様に表示制御される。また、第8の保留記憶表示部1152dが非表示となる。また、第6の保留記憶表示部1152bおよび第7の保留記憶表示部1152cは、保留可能情報画像表示制御手段6201によって第1の表示態様が維持される。

【0306】

図34（a）は、第1特別図柄保留カウンタ703による保留数が2個、第2特別図柄保留カウンタ713による保留数が3個の場合における保留表示領域1150の表示態様を示している。第1の保留記憶表示部1151aおよび第4の保留記憶表示部1151dは、併合保留順画像表示制御手段6205によって第3の表示態様に表示制御されている。第2の保留記憶表示部1151b、第3の保留記憶表示部1151cおよび第5の保留記憶表示部1152aは、併合保留順画像表示制御手段6205によって第2の表示態様に表示制御されている。第6の保留記憶表示部1152bおよび第7の保留記憶表示部1152cは、保留可能情報画像表示制御手段6201によって第1の表示態様に表示制御されている。

【0307】

図34（b）において、第1始動口390に遊技球が入賞すると、第6の保留記憶表示部1152bが、併合保留順画像表示制御手段6205によって第1の表示態様から第3の表示態様に表示制御される。これにより、遊技者が先だって保留上限が増えたと感じたことは、実際に保留上限が増えていないけれども増えたように見せかけるような単なる演出ではなかったことを確認でき、興趣の低下を抑制できる。即ち、実際に保留上限が増加

10

20

30

40

50

したという感情を実感できる。

【0308】

図34(c)において、第1の保留記憶表示部1151aに表示されている第1特別図柄抽選手段700による抽選結果を導出するための変動が開始されると、各保留記憶表示部に表示される第2の表示態様および第3の表示態様が、一つずつ紙面前方からみた左方向にシフトされる。具体的には、第2の保留記憶表示部1151bの表示が第1の保留記憶表示部1151aの表示に、第3の保留記憶表示部1151cの表示が第2の保留記憶表示部1151bの表示に、第4の保留記憶表示部1151dの表示が第3の保留記憶表示部1151cの表示に、第5の保留記憶表示部1152aの表示が第4の保留記憶表示部1151dの表示に、第6の保留記憶表示部1152bの表示が第5の保留記憶表示部1152aの表示に、それぞれシフトされる。そして、第6の保留記憶表示部1152bの表示が、保留可能情報画像表示制御手段6201によって第3の表示態様から第1の表示態様に表示制御される。また、第7の保留記憶表示部1152cは、保留可能情報画像表示制御手段6201によって第1の表示態様が維持される。

10

【0309】

図34(d)において、第2始動口392または第3始動口394に遊技球が入賞すると、第6の保留記憶表示部1152bが、併合保留順画像表示制御手段6205によって第1の表示態様から第2の表示態様に表示制御される。また、第8の保留記憶表示部1152dが、保留可能情報画像表示制御手段6201によって非表示から第1の表示態様に表示制御される。なお、第1の保留記憶表示部1151a、第2の保留記憶表示部1151b、第3の保留記憶表示部1151c、第4の保留記憶表示部1151dおよび第5の保留記憶表示部1152aの表示態様は維持される。これにより、遊技者から見れば、保留上限が増加したように感じ、興味を高めることができる。

20

【0310】

しかも、第2始動口392または第3始動口394に遊技球が入賞することに伴って、第2の保留表示領域1152の各保留記憶表示部1152a~1152dが、非表示から第1の表示態様または第2の表示態様に表示制御される。このように、保留上限が増加するように遊技者が感じることによって興味が高められる。

【0311】

図34(e)において、第1の保留記憶表示部1151aに表示されている第2特別図柄抽選手段710による抽選結果を導出するための変動が開始されると、各保留記憶表示部に表示される第2の表示態様および第3の表示態様が、一つずつ紙面前方からみた左方向にシフトされる。具体的には、第2の保留記憶表示部1151bの表示が第1の保留記憶表示部1151aの表示に、第3の保留記憶表示部1151cの表示が第2の保留記憶表示部1151bの表示に、第4の保留記憶表示部1151dの表示が第3の保留記憶表示部1151cの表示に、第5の保留記憶表示部1152aの表示が第4の保留記憶表示部1151dの表示に、第6の保留記憶表示部1152bの表示が第5の保留記憶表示部1152aの表示に、それぞれシフトされる。そして、第6の保留記憶表示部1152bの表示が、保留可能情報画像表示制御手段6201によって第2の表示態様から第1の表示態様に表示制御される。第7の保留記憶表示部1152cは、保留可能情報画像表示制御手段6201によって第1の表示態様が維持される。第8の保留記憶表示部1152dは非表示となる。

30

40

【0312】

図35(a)は、第1特別図柄保留カウンタ703による保留数が1個、第2特別図柄保留カウンタ713による保留数が4個の場合における保留表示領域1150の表示態様を示している。第1の保留記憶表示部1151a、第2の保留記憶表示部1151b、第3の保留記憶表示部1151cおよび第4の保留記憶表示部1151dは、併合保留順画像表示制御手段6205によって第2の表示態様に表示制御されている。第5の保留記憶表示部1152aは、保留可能情報画像表示制御手段6201によって第3の表示態様に表示制御されている。また、第6の保留記憶表示部1152b、第7の保留記憶表示部1

50

1 5 2 c および第 8 の保留記憶表示部 1 1 5 2 d は、保留可能情報画像表示制御手段 6 2 0 1 によって第 1 の表示態様に表示されている。

【 0 3 1 3 】

なお、このとき、第 2 始動口 3 9 2 または第 3 始動口 3 9 4 に遊技球が入賞すると、コマンド受信手段 7 5 0 は、「第 2 始動口 3 9 2 または第 3 始動口 3 9 4 に入賞したこと」を特定するコマンドを周辺基板 6 0 0 から受信するものの、第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 における保留数を特定するためのコマンドも受信する。即ち、第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 における保留数が第 2 所定数（上限）であるとき、第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 における保留数を特定するためのコマンドを受信しても、第 2 所定数を超えて保留することができないため、第 1 の保留表示領域 1 1 5 1 および第 2 の保留表示領域 1 1 5 2 の各保留記憶表示部 1 1 5 1 a ~ 1 1 5 2 d の全ての表示が、併合保留順画像表示制御手段 6 2 0 5 によって維持される（図 3 5（b）参照）。

10

【 0 3 1 4 】

図 3 5（c）において、第 1 始動口 3 9 0 に遊技球が入賞すると、コマンド受信手段 7 5 0 は、「第 1 始動口 3 9 0 に入賞したこと」を特定するコマンドを周辺基板 6 0 0 から受信する。これに伴って、第 1 特別図柄保留カウンタ 7 0 3 における保留数を特定するためのコマンドも受信する。第 1 始動口 3 9 0 に遊技球が入賞する前（図 3 5（b）を参照）は、第 1 特別図柄保留カウンタ 7 0 3 による保留数が 1 個であるため、第 6 の保留記憶表示部 1 1 5 2 b が、併合保留順画像表示制御手段 6 2 0 5 によって第 1 の表示態様から第 3 の表示態様に表示制御される。

20

【 0 3 1 5 】

次に、パチンコ機 1 の遊技進行に応じて主基板 5 0 0 で実行される種々の制御処理について図 3 6 から図 5 9 を参照して説明する。

【 0 3 1 6 】

[メインシステム処理]

まず、図 3 6 に基づいて説明する。図 3 6 は、主基板 5 0 0 の主制御基板 5 1 0 に搭載される CPU 5 1 1（いずれも図 2 3 参照）が実行するメインシステム処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 3 1 7 】

図 3 6 に示すように、パチンコ機 1 へ電源が供給されると、CPU 5 1 1（図 2 3 参照）は、まず電源投入時処理を実行する（ステップ S 1 0）。この電源投入時処理では、RAM 5 1 3（図 2 3 参照）に記憶されているバックアップデータが正常であるか（停電発生時の設定値となっているか）否か判別し、正常であれば RAM 5 1 3 に記憶されているバックアップデータに従って停電発生時の状態に戻す処理（復電時処理）を実行し、バックアップデータが異常であれば RAM 5 1 3 に記憶されているバックアップデータを消去して CPU 5 1 1 に関連するデバイス設定（通常の初期設定や割込タイミングの設定等）を行う。なお、遊技途中でパチンコ機 1 への電力供給が停止すると、RAM 5 1 3 に現在の遊技状態がバックアップデータとして記憶される。また、電源投入時処理にて RAM 5 1 3 に記憶されているバックアップデータの消去を指示する RAM 消去スイッチがオンであれば、RAM 5 1 3 をクリアし、通常の初期設定を行う。また、電源投入時処理にて主制御基板 5 1 0 に搭載される RAM 5 1 3 にバックアップデータが保存されていない場合には、RAM 5 1 3 をクリアし、通常の初期設定を行う。また、電源投入時処理では、通常の初期設定を実行したときに周辺制御基板 6 1 0（図 2 4 参照）に主制御基板 5 1 0（図 2 3 参照）が起動したことを示す電源投入コマンドを送信可能な状態にセットする処理も実行される。電源投入コマンドは、主制御基板 5 1 0 が起動したことを周辺制御基板 6 1 0 に通知するものである。なお、遊技店の閉店時等にパチンコ機 1 への電力供給を停止した場合（電源を落とした場合）にも RAM 5 1 3 にバックアップデータが記憶され、再びパチンコ機 1 への電力供給を開始したときには電源投入時処理が実行される。

30

40

【 0 3 1 8 】

電源投入時処理（ステップ S 1 0）が終了すると、CPU 5 1 1 は、遊技用の各処理を

50

繰り返し実行するループ処理を開始する。このループ処理の開始時には、CPU 511は、まず、停電予告信号が検知されているか否かを判断する(ステップS20)。なお、この実施形態では、パチンコ機1にて使用する電源電圧は、電源基板(図示しない)によって生成される。即ち、パチンコ機1に搭載される複数種類の装置はそれぞれ異なる電源電圧で動作するため、外部電源からパチンコ機1に供給される電源電圧を電源基板にて所定の電源電圧に変換した後、各装置に電源を供給している。そして、停電が発生し、外部電源から電源基板に供給される電源電圧が所定の電源電圧以下となると、電源基板から主制御基板510に電源電圧の供給が停止することを示す停電予告信号が送信される。そして、ステップS20で主制御基板510に搭載されるCPU 511により停電予告信号を検知すると、電源断発生時処理を実行する(ステップS40)。

10

【0319】

この電源断発生時処理は、停電後に電源基板に供給される電源電圧が(この実施の形態では24V)復旧した場合に(以下、「復電」と称する)、遊技機の動作を停電前の状態から開始するために停電発生時の状態をRAM 513にバックアップデータとして記憶する処理である。処理内容は後述するが、本実施例においては、図示する通り、電源断発生時処理は、割込処理ではなく、ループの開始直後に停電予告信号の検知有無に応じて実行される分岐処理としてメイン処理(主制御処理)内に組み込まれている。

【0320】

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

20

【0321】

[電源断発生処理について]

図37は、電源断発生時処理の一例を示すフローチャートである。上述したように、電源断発生時処理(ステップS40)は、メインシステム処理において、停電予告信号が検出された時に(ステップS20におけるYES)実行される処理である。CPU 511は、まず、割込処理が実行されないように割込禁止設定を行う(ステップS42)。そして、RAM 513のチェックサムを算出し、RAM 513の所定領域に保存する(ステップS44)。このチェックサムは、復電時に停電前のRAM 513の内容が保持されているか否かをチェックするのに使用される。

30

【0322】

次いで、CPU 511は、RAM 513の所定領域に設けられたバックアップフラグに、電源断発生時処理が行われたことを示す規定値を設定する(ステップS46)。以上の処理を終えると、CPU 511は、RAM 513へのアクセスを禁止し(ステップS48)、無限ループに入って電力供給の停止に備える。なお、この処理では、ごく短時間の停電等(以下、「瞬停」と呼ぶ)によって、電源電圧が不安定となることによって、電源断発生時処理が開始されてしまった場合、実際には電源電圧は停止されないため、上記処理では、無限ループから復帰することができなくなるおそれがある。かかる弊害を回避するため、本実施例のCPU 511には、ウォッチドックタイマが設けられており、所定時間、ウォッチドックタイマが更新されないとしリセットがかかるように構成されている。ウォッチドックタイマは、正常に処理が行われている間は定期的に更新されるが、電源断発生時処理に入ると、更新が行われなくなる。この結果、瞬停によって電源断発生時処理に入り、図37の無限ループに入った場合でも、所定期間経過後にリセットがかかり、電源投入時と同じプロセスでCPU 511が起動することになる。

40

【0323】

[タイマ割込処理について]

図38は、タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。本実施の形態においては、メインシステム処理の実行中に主基板500の主制御基板510に搭載されるCPU 511により4ms毎にタイマ割込処理が実行される。タイマ割込処理において、CPU

50

5 1 1 は、レジスタの待機処理を実行した後（ステップ S 5 0 ）、ステップ S 6 0 からステップ S 2 7 0 の処理を実行する。

【 0 3 2 4 】

ステップ S 6 0 のセンサ監視処理では、上述した各種のセンサ（ゲートセンサ 5 6 0、第 1 始動口センサ 5 8 0、第 2 始動口センサ 5 8 2、第 3 始動口センサ 5 8 4、演出用開閉装置カウントセンサ 5 7 0、大当たり遊技用開閉装置カウントセンサ 5 7 6 等）の検出信号を監視する処理を実行する。

【 0 3 2 5 】

ステップ S 7 0 の当落乱数更新処理では、遊技で用いられる乱数を更新する処理を実行する。なお、この実施形態では、当落乱数更新処理にて更新される乱数と、上述した非当落乱数更新処理にて更新される乱数と、は異なる。乱数については後述するが、当落乱数更新処理にて更新される乱数を非当落乱数更新処理でも更新するようにしてもよい。

10

【 0 3 2 6 】

また、ステップ S 8 0 の払出制御処理では、センサ監視処理（ステップ S 6 0）にて検出された信号に基づいて払出制御基板 5 2 0 に遊技球の払い出しを指示する払出コマンドを送信する。

【 0 3 2 7 】

ステップ S 9 0 の普通図柄・普通電動役物制御処理では、センサ監視処理（ステップ S 6 0）にてゲートセンサ 5 6 0 から検出された信号に基づいて普通図柄表示器 8 2 に関わる制御処理を実行するとともに、一对の可動片 3 9 6 の開閉制御を行うための処理を実行する。

20

【 0 3 2 8 】

ステップ S 1 0 0 の特別図柄・特別電動役物制御処理では、特別図柄の変動開始から当たり遊技の開始までの一連の処理を実行するとともに、演出用大入賞口 3 9 8 1 および大当たり遊技用大入賞口 4 0 0 1（いずれも図 1 0 参照）の開閉制御を行うための処理を実行する。

【 0 3 2 9 】

ステップ S 2 6 0 の出力データ設定処理では、特別図柄・特別電動役物制御処理（ステップ S 1 0 0）等において定まる情報に基づいて、主制御基板 5 1 0 から周辺制御基板 6 1 0 に送信するコマンドを生成する処理を実行する。

30

【 0 3 3 0 】

ステップ S 2 7 0 のコマンド送信処理では、出力データ設定処理（ステップ S 2 6 0）において設定されたコマンドを周辺制御基板 6 1 0 に送信する処理が行われる。ステップ S 6 0 からステップ S 2 7 0 の処理を実行すると、レジスタ復帰処理（ステップ S 2 8 0）を実行して、タイマ割込処理を終了する。

【 0 3 3 1 】

ここで、上述した非当落乱数更新処理（ステップ S 3 0）および当落乱数更新処理（ステップ S 7 0）で主制御基板 5 1 0 に搭載される CPU 5 1 1 により更新される各種乱数について説明する。本実施形態において、遊技にて用いられる各種乱数として、大当たり遊技の開始または小当たり遊技の開始をさせるか否かの判定に用いられる当否判定用乱数、大当たり遊技を開始させると判定されたときに確変大当たりとするか否かの判定に用いられる図柄乱数、大当たり判定にて確変大当たり遊技、非確変大当たり遊技および小当たり遊技を開始させないと判定されたときにリーチ変動とするか否かの判定に用いられるリーチ判定用乱数、第 1 特別図柄表示器 8 4 および第 2 特別図柄表示器 8 6 に表示されている特別図柄の変動パターンを決定するために用いられる変動パターン乱数、一对の可動片 3 9 6 を開放状態に制御するか否かの判定（普通図柄当たり判定）に用いられる普通図柄当たり判定用乱数、等がある。

40

【 0 3 3 2 】

なお、リーチ判定用乱数を用いて特別図柄の変動パターンを決定するとともに、演出画像表示装置 1 1 5 にて表示制御される装飾図柄の変動パターンを決定するようにしてもよ

50

い。

【0333】

これらの乱数のうち、当落乱数更新処理では、大当たり遊技または小当たり遊技の開始に関わる当否判定用乱数、図柄乱数、および、一对の可動片396を、遊技球を受け入れやすい開放状態に制御するか否かに関わる普通図柄当たり判定用乱数の更新を行う。即ち、大当たり遊技の開始および一对の可動片396を開放状態に制御するか否かに関わる判定に用いられる乱数は一定のタイミングとして4ms毎に更新される。このようにすることにより、それぞれの乱数における所定期間における確率（当たり遊技を開始させると判定する確率、一对の可動片396を開放状態に制御すると判定する確率）を一定にすることができ、遊技者が不利な状態となることを防止できる。

10

【0334】

一方、非当落乱数更新処理では、当たり遊技状態の発生および普通図柄の表示結果に関わらないリーチ判定用乱数、並びに、変動パターン乱数の更新を行う。なお、主制御基板510で更新される乱数は、上記したものに限られず、非当落乱数更新処理では、当否判定用乱数を更新するカウンタが1周したときに次にカウントを開始させる当否判定用乱数の初期値を決定するための初期値決定乱数等の更新も行う。

【0335】

なお、本実施例においては当否判定用乱数を取得するための手段として、第1特別図柄当たり判定用乱数抽出手段702と第2特別図柄当たり判定用乱数抽出手段712の2つの手段を設けるが、これを一つ設ける構成としてもよい。

20

【0336】

[特別図柄・特別電動役物制御処理について]

次に、図39に基づいて特別図柄・特別電動役物制御処理について説明する。図39は、特別図柄・特別電動役物制御処理（ステップS100）の一例を示すフローチャートである。この特別図柄・特別電動役物制御処理では、まず、第1・第2・第3始動口入賞処理（ステップS110）を行う。具体的には後述するが、第1始動口390、第2始動口392、第3始動口394に遊技球が受け入れられたか否かを判別し、これに基づいて一連の処理を行う。第1・第2・第3始動口入賞処理（ステップS110）を行うと、次に、処理フラグを確認し（ステップS120～ステップS230）、処理フラグに対応する処理を行う。

30

【0337】

第1・第2・第3始動口入賞処理（ステップS110）を終えると、先ず、処理フラグが0であるか否かを判断し（ステップS120）、処理フラグが0であれば（ステップS120におけるYES）変動開始処理（ステップS130）を実行する。変動開始処理（ステップS130）では、特別図柄の変動表示を開始するための設定を行う。詳しくは後述するが、大当たり遊技または小当たり遊技を開始させるか否かの判断を行い、処理フラグを「1」に更新する。一方、ステップS120において処理フラグが0でなければ（ステップS120におけるNO）ステップS140に進む。

【0338】

ステップS140に進むと、処理フラグが1であるか否かを判断する（ステップS140）。処理フラグが1であれば（ステップS140におけるYES）変動パターン設定処理（ステップS150）を実行する。この変動パターン設定処理では、第1特別図柄表示器84または第2特別図柄表示器86に表示される特別図柄および演出画像表示装置115に表示される装飾図柄の変動パターンを決定し、当該変動パターンに対応して設定される変動時間（第1特別図柄表示器84または第2特別図柄表示器86のいずれかにおいて特別図柄の変動表示を開始してから停止表示するまでの時間）をタイマにセットし、処理フラグを「2」に更新する。一方、ステップS140において処理フラグが1でなければ（ステップS140におけるNO）、ステップS170に進む。

40

【0339】

ステップS170に進むと、処理フラグが2であるか否かを判断する（ステップS17

50

0)。処理フラグが2であれば(ステップS170におけるYES)変動中処理(ステップS180)を実行する。この変動中処理では、変動パターン設定処理(ステップS150)で設定された変動時間をタイマにより監視し、タイムアウトしたことに基づいて第1特別図柄表示器84または第2特別図柄表示器86における特別図柄の変動表示を停止させる。このとき、変動開始処理(ステップS130)にて大当たりとする判定がなされていれば、処理選択フラグを「3」に更新し、小当たりとする判定がなされていれば、処理選択フラグを「4」に更新し、大当たりおよび小当たりとする判定のいずれもなされていなければ処理選択フラグを「0」に更新する。一方、ステップS170において処理フラグが2でなければ(ステップS170におけるNO)、ステップS190に進む。

【0340】

10

ステップS190に進むと、処理フラグが3かどうか判断する(ステップS190)。処理フラグが3であれば(ステップS190におけるYES)大当たり遊技開始処理(ステップS200)を実行する。この大当たり遊技開始処理では、大当たり種別(長当たりか短当たりか)を判断し、その大当たり種別に応じて演出用大入賞口3981および/または大当たり遊技用大入賞口4001の開閉動作を制御するためのラウンド回数、開放時間および遊技球の入賞制限個数をセットし、処理フラグを「5」に更新する。一方、ステップS190において処理フラグが3でなければ(ステップS190におけるNO)、ステップS210に進む。

【0341】

20

ステップS210に進むと、処理フラグが4かどうか判断する(ステップS210)。処理フラグが4であれば(ステップS210におけるYES)小当たり遊技処理(ステップS220)を実行する。この小当たり遊技処理では、演出用大入賞口3981の開放動作を制御するための開放回数および開放時間をセットし、処理フラグを「6」に更新する。一方、処理フラグが4でなければ(ステップS210におけるNO)、ステップS230に進む。

【0342】

ステップS230に進むと、処理フラグが5かどうか判断する(ステップS230)。処理フラグが5であれば(ステップS230におけるYES)特別電動役物大当たり制御処理(ステップS240)を実行する。この特別電動役物大当たり制御処理では、大当たり遊技開始処理(ステップS200)においてセットしたラウンド回数、開放時間および遊技球の入賞制限個数に基づいて演出用大入賞口3981および大当たり遊技用大入賞口4001の開閉動作を制御し、大当たり遊技が終了する場合には、確率変動機能および時短機能を作動させるか否か判断させるとともに処理フラグを「0」に更新する処理を行う。

30

【0343】

一方、ステップS230において処理フラグが5でなければ(ステップS230におけるNO)特別電動役物小当たり制御処理(ステップS250)を実行する。この特別電動役物小当たり制御処理(ステップS250)では、小当たり遊技処理(ステップS220)においてセットした開放回数、開放時間および制限個数に基づいて、演出用大入賞口3981の開閉動作を制御し、小当たり遊技が終了する場合には、処理フラグを「0」に更新する処理を行う。

40

【0344】

ステップS130からステップS250の各種処理のいずれかを実行すると特別図柄・特別電動役物制御処理を終了する。

【0345】

[特別図柄用乱数記憶手段について]

次に図40に基づいて、保留順記憶手段740(図25参照)による記憶方式について説明する。図40は、保留順に拘わる記憶領域の一例を示す図である。主制御基板510のCPU511に設けられたRAM513(いずれも図23参照)は、特別図柄用乱数記憶領域5131と処理領域5132とを有する。遊技球が第1始動口センサ580に検出

50

されたことに基づいて取得した各種データ（当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別）、および、第2始動口センサ582または第3始動口センサ584に検出されたことに基づいて取得した各種データ（当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別）は、遊技球が検出された順序で、保留順記憶手段740によって特別図柄用乱数記憶領域5131に記憶される。この特別図柄用乱数記憶領域5131は、第1記憶領域5131aから第8記憶領域5131hまでの8つの記憶領域に分かれており、第1記憶領域5131a、第2記憶領域5131b、第3記憶領域5131c、第4記憶領域5131d、第5記憶領域5131e、第6記憶領域5131f、第7記憶領域5131g、第8記憶領域5131hの順に記憶させる。

【0346】

第1記憶領域5131aから第8記憶領域5131hまでの8つの各記憶領域および処理領域5132は、いずれも、当否判定用乱数記憶領域、確変判定用乱数記憶領域および特別図柄種別記憶領域の3つの記憶領域を有している。当否判定用乱数記憶領域は、大当たり遊技または小当たり遊技を開始させるか否かの判定に用いる当否判定用乱数を記憶する領域である。また、確変判定用乱数記憶領域は、大当たりの場合に第1特別図柄表示器84または第2特別図柄表示器86の停止図柄の態様を確変図柄とするか否かの判定に用いる図柄乱数を記憶する領域である。また、特別図柄種別記憶領域は、当否判定用乱数および図柄乱数が、第1始動口センサ580に遊技球が検出されたことによって取得されたデータであるのか、第2始動口センサ582または第3始動口センサ584に遊技球が検出されたことによって取得されたデータであるのか、を記憶する領域である。本実施形態においては、当否判定用乱数および図柄乱数が第1始動口センサ580による遊技球の検出により抽出されたものである場合には第1特別図柄種別を、第2始動口センサ582または第3始動口センサ584による遊技球の検出により抽出されたものである場合には第2特別図柄種別を記憶する。

【0347】

第1始動口センサ580による遊技球の検出があると、第1特別図柄当たり判定用乱数抽出手段702が当否判定用乱数および図柄乱数を抽出する。抽出された当否判定用乱数および図柄乱数は、それぞれ、保留順記憶手段740により当否判定用乱数記憶領域および確変判定用乱数記憶領域に記憶される。また、特別図柄種別記憶領域には、第1特別図柄種別が記憶される。

【0348】

第2始動口センサ582または第3始動口センサ584による遊技球の検出があると、第1始動口センサ580による遊技球の検出があった場合と同様に、第2特別図柄当たり判定用乱数抽出手段712により当否判定用乱数および図柄乱数を抽出する。抽出された当否判定用乱数および図柄乱数は、それぞれ、当否判定用乱数記憶領域および確変判定用乱数記憶領域に記憶される。また、特別図柄種別記憶領域には、第2特別図柄種別が記憶される。

【0349】

また、処理領域5132は、各種データの判定結果を第1特別図柄表示器84または第2特別図柄表示器86に導出する際に読み込まれる領域である。本実施形態においては、特別図柄用乱数記憶領域5131の各領域5131a～5131hに記憶される各種データの読み込みが制限されており、処理領域5132に記憶されている各種データが判定され、その判定結果が、第1特別図柄表示器84または第2特別図柄表示器86に導出される。

【0350】

なお、処理領域5132については必ずしも有している必要はない。例えば、特別図柄用乱数記憶領域5131の各記憶領域5131a～5131hに記憶される各種データの読み込みを通常制限すると共に、特別図柄の変動を開始する際にのみ、第1記憶領域5131aに記憶される各種データのみを読み込み可能としても良い。

【0351】

また、特別図柄の変動が開始される際には、各記憶領域に記憶されている各種データのシフト処理が行われる。このシフト処理の詳細については後述する。

【 0 3 5 2 】

[第 1 ・ 第 2 ・ 第 3 始動口入賞処理]

次に、第 1 ・ 第 2 ・ 第 3 始動口入賞処理について図 4 1 に基づいて説明する。図 4 1 は、第 1 ・ 第 2 ・ 第 3 始動口入賞処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 3 5 3 】

第 1 ・ 第 2 ・ 第 3 始動口入賞処理では、CPU 5 1 1 は、先ず、第 2 始動口 3 9 2 または第 3 始動口 3 9 4 に遊技球が入賞したか否かを判断する（ステップ S 1 1 0 1）。具体的には、第 2 始動口センサ 5 8 2 または第 3 始動口センサ 5 8 4 から検出信号が出力されたか否かを判断する。このとき、第 2 始動口センサ 5 8 2 から検出信号が出力された場合には第 2 始動口 3 9 2 に遊技球が入賞したと判断し、第 3 始動口センサ 5 8 4 から検出信号が出力された場合には第 3 始動口 3 9 4 に遊技球が入賞したと判断する。第 2 始動口センサ 5 8 2 および第 3 始動口センサ 5 8 4 のいずれから検出信号が出力されていなければ、第 2 始動口 3 9 2 および第 3 始動口 3 9 4 のいずれにも遊技球が入賞していない（ステップ S 1 1 0 1 における NO）と判断する。

【 0 3 5 4 】

ステップ S 1 1 0 1 において第 2 始動口 3 9 2 または第 3 始動口 3 9 4 に遊技球が入賞したと判断したときには、各種データ（当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別）を取得し、RAM 5 1 3 に設けられている第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 のカウンタ値が上限値である 4 未満であるか否かを判断する（ステップ S 1 1 0 2）。なお、当否判定用乱数は、第 2 特別図柄当たり判定用乱数抽出手段 7 1 2 によって取得される。

【 0 3 5 5 】

ステップ S 1 1 0 1 において第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 のカウンタ値が上限の 4 未満であると判断すると（ステップ S 1 1 0 2 における YES）、CPU 5 1 1 は、第 2 保留記憶処理を行う（ステップ S 1 1 0 3）。この第 2 保留記憶処理は、第 2 始動口 3 9 2 または第 3 始動口 3 9 4 に遊技球が入賞したことによって取得した各種データ（当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別）を特別図柄用乱数記憶領域 5 1 3 1 に記憶すると共に、第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 のカウンタ値に 1 を加算する処理である。より詳しくは、特別図柄用乱数記憶領域 5 1 3 1 の当否判定用乱数記憶領域には当否判定用乱数を、確変判定用乱数記憶領域には図柄乱数を、特別図柄種別記憶領域には特別図柄種別を、それぞれ、記憶する。

【 0 3 5 6 】

ステップ S 1 1 0 3 の第 2 保留記憶処理において特別図柄用乱数記憶領域 5 1 3 1 に記憶される各種データは、第 1 記憶領域 5 1 3 1 a ~ 第 n 記憶領域（n は整数）の空き領域のうち最も n が小さい領域に記憶され、その後、ステップ S 1 1 0 4 に進む。例えば、第 1 記憶領域 5 1 3 1 a が空き領域であれば第 1 記憶領域 5 1 3 1 a に、第 1 記憶領域 5 1 3 1 a が空き領域でなく且つ第 2 記憶領域 5 1 3 1 b が空き領域であれば第 2 記憶領域 5 1 3 1 b に、第 1 記憶領域 5 1 3 1 a および第 2 記憶領域 5 1 3 1 b が空き領域でなく且つ第 3 記憶領域 5 1 3 1 c が空き領域であれば第 3 記憶領域 5 1 3 1 c に、それぞれ、CPU 5 1 1 が各種データを記憶し、ステップ S 1 1 0 4 に進む。

【 0 3 5 7 】

CPU 5 1 1 が、ステップ S 1 1 0 1 において第 2 始動口 3 9 2 および第 3 始動口 3 9 4 のいずれにも遊技球が入賞していないと判別したとき（ステップ S 1 1 0 1 における NO）、および、ステップ S 1 1 0 2 において第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 のカウンタ値が上限値の 4 に達していると判別したとき（ステップ S 1 1 0 2 における NO）は、いずれもステップ S 1 1 0 4 に進む。

【 0 3 5 8 】

ステップ S 1 1 0 4 では、CPU 5 1 1 は、第 1 始動口 3 9 0 に遊技球が入賞したか否かを判断する（ステップ S 1 1 0 4）。具体的には、第 1 始動口センサ 5 8 0 から検出信

10

20

30

40

50

号が出力されたか否かを判断し、第1始動口センサ580から検出信号が出力された場合には第1始動口390に遊技球が入賞した(ステップS1104におけるYES)と判断する。第1始動口センサ580から検出信号が出力されていなければ第1始動口390に遊技球が入賞していない(ステップS1104におけるNO)と判断する。

【0359】

ステップS1104において第1始動口390に遊技球が入賞したと判断したときには、各種乱数(当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別)を取得し、RAM513に設けられている第1特別図柄保留カウンタ703のカウント値が上限値である4未満であるか否かを判断する(ステップS1105)。なお、当否判定用乱数は、第1特別図柄当たり判定用乱数抽出手段702によって取得される。

10

【0360】

ステップS1104において第1特別図柄保留カウンタ703のカウント値が上限の4未満であると判断すると(ステップS1105におけるYES)、CPU511は、第1保留記憶処理を行う(ステップS1106)。この第1保留記憶処理は、第1始動口390に遊技球が入賞したことによって取得した各種データ(当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別)を特別図柄用乱数記憶領域5131に記憶すると共に、第1特別図柄保留カウンタ703のカウント値に1を加算する処理である。より詳しくは、特別図柄用乱数記憶領域5131の当否判定用乱数記憶領域には当否判定用乱数を、確変判定用乱数記憶領域には図柄乱数を、特別図柄種別記憶領域には特別図柄種別を、それぞれ、記憶する。

【0361】

20

ステップS1106の第1保留記憶処理において特別図柄用乱数記憶領域5131に記憶される各種データは、第1記憶領域5131a~第n記憶領域(nは整数)の空き領域のうち最もnが小さい領域に記憶され、その後、ステップS1104に進む。例えば、第1記憶領域5131aが空き領域であれば第1記憶領域5131aに、第1記憶領域5131aが空き領域でなく且つ第2記憶領域5131bが空き領域であれば第2記憶領域5131bに、第1記憶領域5131aおよび第2記憶領域5131bが空き領域でなく且つ第3記憶領域5131cが空き領域であれば第3記憶領域5131cに、それぞれ、CPU511が各種データを記憶し、処理を終了する。

【0362】

CPU511が、ステップS1104において第1始動口390に遊技球が入賞していないと判断したとき(ステップS1104におけるNO)、および、ステップS1105において第1特別図柄保留カウンタ703のカウント値が上限値の4に達していると判断したとき(ステップS1105におけるNO)は、いずれも処理を終了する。

30

【0363】

なお、第1特別図柄保留カウンタ703または第2特別図柄保留カウンタ713に記憶されるカウント値は、ステップS1104またはステップS1101で取得した特別図柄用乱数記憶領域5131に記憶される各種データの数(即ち、8の記憶領域5131a~5131hのうち各種データが記憶されている記憶領域の数)を示すカウント値である。

【0364】

また、ステップS1102およびステップS1105において、第2始動口392または第3始動口394に遊技球が入賞したときに第2特別図柄保留カウンタ713のカウント値が上限値であるとき、および、第1始動口390に遊技球が入賞したときに第1特別図柄保留カウンタ703のカウント値が上限値であるときは、いずれも、ステップS1101またはステップS1104で取得した各種データを破棄する。

40

【0365】

なお、第2始動口392または第3始動口394に遊技球が入賞したと判断したとき、各種データ(当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別)の取得は、必ずしもステップS1101で行う必要はなく、ステップS1101~ステップS1103の間で行えばよい。例えば、ステップS1101で各種データを取得せずに、ステップS1102で第2特別図柄保留カウンタ713のカウント値が上限値未満であることを判定した後に各種デー

50

タを取得してもよいし、ステップS 1 1 0 3の第2保留記憶処理で取得するようにしてもよい。

【0366】

同様に、第1始動口390に遊技球が入賞したと判定したとき、各種データ（当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別）の取得は、必ずしもステップS 1 1 0 4で行う必要はなく、ステップS 1 1 0 4～ステップS 1 1 0 6の間で行えばよい。例えば、ステップS 1 1 0 4で各種データを取得せずに、ステップS 1 1 0 2で第1特別図柄保留カウンタ703のカウンタ値が上限値未満であることを判別した後に各種データを取得してもよいし、ステップS 1 1 0 6の第1保留記憶処理で取得するようにしてもよい。

【0367】

このように、第1・第2・第3始動口入賞処理では、CPU511は、先ず、第2始動口392または第3始動口394に遊技球が入賞したか否かを判断し、第2特別図柄保留カウンタ713によるカウント値が上限未満であれば、第2始動口392または第3始動口394に遊技球が入賞したことによって取得した各種データの記憶処理を行う。そして、その後、第1始動口390に遊技球が入賞したか否かを判断し、第1特別図柄保留カウンタ703によるカウント値が上限未満であれば、第1始動口390に遊技球が入賞したことによって取得した各種データの記憶処理を行い、一連の処理を終了する。従って、第1始動口390への遊技球の入賞と、第2始動口392または第3始動口394への遊技球の入賞とがほぼ同時（同じ4ms割込処理内）に行われた場合には、第2始動口392または第3始動口394に遊技球が入賞したことによって取得した各種データが、第1始動口390に遊技球が入賞したことによって取得した各種データよりも先に特別図柄用乱数記憶領域5131に記憶される。即ち、第1始動口390への遊技球の入賞と、第2始動口392または第3始動口394への遊技球の入賞とがほぼ同時に行われた場合には、第2特別図柄当否判定手段714による大当たり判定が、第1特別図柄当否判定手段704による大当たり判定よりも先に行われ、その結果、第2特別図柄当否判定手段714による判定結果が第1特別図柄当否判定手段704による判定結果よりも先に第2特別図柄表示器86および共通図柄表示領域115cに表示される。とくに、時短遊技中、普通図柄抽選手段720による抽選が遊技者に有利な抽選が行われるので、一对の可動片396の開閉動作が頻繁に行われ、第3始動口394に遊技球が入賞しやすくなる。しかし、第1始動口390への遊技球の入賞と、第2始動口392または第3始動口394への遊技球の入賞とがほぼ同時に行われた場合に、第2特別図柄当否判定手段714による大当たり判定を第1特別図柄当否判定手段704による大当たり判定よりも先に行うことによって、時短遊技中、第2始動口392または第3始動口394に遊技球が入賞したにも拘わらず、取得した各種データが破棄されるといったことを極力回避でき、興趣の低下を抑制できる。

【0368】

なお、本実施形態では、CPU511が、ステップS 1 1 0 1～ステップS 1 1 0 3の一連の処理を実行したのちに、ステップS 1 1 0 4～ステップS 1 1 0 6の一連の処理を実行しているが、これに代えて、ステップS 1 1 0 4～ステップS 1 1 0 6の一連の処理を実行したのちに、ステップS 1 1 0 1～ステップS 1 1 0 3の一連の処理を実行する態様であっても良い。

【0369】

また、本実施形態において、特別図柄用乱数記憶領域5131に記憶される各種データの数（即ち、第1特別図柄保留カウンタ703のカウンタ値と第2特別図柄保留カウンタ713のカウンタ値との和）を「始動記憶数」と称する。

【0370】

[変動開始処理]

次に、変動開始処理について図42に基づいて説明する。図42は、変動開始処理の一例を示すフローチャートである。

【0371】

10

20

30

40

50

処理選択フラグが「0」のときに実行される変動開始処理（ステップS130）では、CPU511は、まず、始動記憶数が0であるか否かを判断する（ステップS1301）。始動記憶数が0でなければ（ステップS1301におけるNO）、特別図柄用乱数記憶領域5131のシフト処理を行う（ステップS1302）。このシフト処理は、第1記憶領域5131aに記憶されている各種データを処理領域5132に記憶させると共に、第n記憶領域（2 n 8）に記憶されている各種データを、それぞれ、第（n-1）記憶領域（2 n 8）に記憶させる処理である。なお、第1記憶領域5131aのみに各種データが記憶されている場合（第2記憶領域5131b～第8記憶領域5131hが空き領域の場合）には、第1記憶領域5131aに記憶されている各種データを処理領域5132に記憶させる処理のみが行われる。なお、ステップS1301において始動記憶が0であれば（ステップS1301におけるYES）処理を終了する。

10

【0372】

ステップS1302においてシフト処理を行ったのち、CPU511は、処理領域5132の特別図柄種別記憶領域に記憶されている種別が第2特別図柄種別であるか否かを判別する（ステップS1303）。このとき、第2特別図柄種別であれば（ステップS1303におけるYES）、第2特別図柄フラグをON状態にする（ステップS1303）と共に、第2特別図柄保留カウンタ713のカウント値を1減算して（ステップS1305）、ステップS1308に進む。また、ステップS1303において判定した処理領域5132の特別図柄種別記憶領域に記憶されている種別が第1特別図柄種別であれば（ステップS1303におけるNO）、第1特別図柄フラグをON状態にする（ステップS1306）と共に、第1特別図柄保留カウンタ703のカウント値を1減算して（ステップS1307）、ステップS1308に進む。

20

【0373】

ステップS1308では、CPU511は、確率変動機能が作動中であるか否か、即ち、確変遊技実行手段734による確変遊技が実行されているか否かを判別する（ステップS1308）。確率変動機能が作動中であれば（ステップS1308におけるYES）、特別図柄確変時当たり判定用テーブル708が選択され（ステップS1309）、確率変動機能が未作動であれば（ステップS1308におけるNO）、特別図柄通常時当たり判定用テーブル706が選択される（ステップS1310）。そして、ステップS1309またはステップS1310において選択された判定テーブルと、処理領域5132に記憶されている当否判定用乱数とを参照して大当たり判定が行われる（ステップS1311）。

30

【0374】

なお、ステップS1311における大当たり判定は、第1特別図柄フラグがON状態であれば第1特別図柄当否判定手段704によって行われ、第2特別図柄フラグがON状態であれば第2特別図柄当否判定手段714によって行われる。

【0375】

CPU511が、ステップS1311における大当たり判定にて大当たりであると判定すると（ステップS1311におけるYES）、大当たりフラグをON状態にして（ステップS1311）、次に、長当たりか否かの判定を行う（ステップS1313）。具体的には、ステップS1309またはステップS1310において選択された判定テーブルと当否判定用乱数とを参照して大当たり判定の結果が長当たりであるか否か判定する。長当たりであると判定されると（ステップS1313におけるYES）、長あたりフラグをONして（ステップS1314）、その後、処理フラグを「1」に更新し（ステップS1318）、処理を終了する。また、ステップS1313において長当たりでないと判定されると（ステップS1313におけるNO）、短当たりフラグをONして（ステップS1315）、その後、処理フラグを「1」に更新し（ステップS1318）、処理を終了する。また、ステップS1311における大当たり判定にて大当たりでないと判定すると（ステップS1311におけるNO）、小当たり判定が表1に基づいて行われる（ステップS1316）。小当たり判定において小当たりであると判定すると（ステップS1316に

40

50

おけるYES)、小当たりフラグをON状態にして(ステップS1317)、ステップS1318に進み、処理フラグを「1」に更新し、処理を終了する。小当たり判定において小当たりでないと判定すると(ステップS1316におけるNO)、ステップS1318に進み、処理フラグを「1」に更新し、処理を終了する。

【0376】

なお、本実施形態では、ステップS1302において特別図柄用乱数記憶領域5131のシフト処理を行ったのち、ステップS1310において選択された判定テーブル(特別図柄通常時当たり判定用テーブル706または特別図柄確変時当たり判定用テーブル708)と、処理領域5132に記憶されている当否判定用乱数とを参照して大当たり判定が行われる(ステップS1311)が、これに限られない。例えば、判定テーブル(特別図柄通常時当たり判定用テーブル706または特別図柄確変時当たり判定用テーブル708)と第1記憶領域5131aに記憶されている当否判定用乱数とを参照して大当たり判定を行い、その後、特別図柄用乱数記憶領域5131のシフト処理を行っても良い。このとき、第1記憶領域5131aに記憶されている当否判定用乱数を参照できるのは、変動開始時のみである。

【0377】

また、大当たり判定および小当たり判定についての詳細は、表1および表2を参照して上述したとおりである。

【0378】

[変動パターン設定処理]

次に、変動パターン設定処理について図43～図57に基づいて説明する。図43は、変動パターン設定処理(ステップS150)の一例を示すフローチャートである。図44は、第1特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。図45は、第1特別図柄長当たり時パターンテーブル設定処理において選択される変動パターンを示す一覧表図である。図46は、第2特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。図47は、第2特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理において選択される変動パターンを示す一覧表図である。図48は、短当たり時変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。図49は、小当たり時変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。図50は、短当たり時変動パターンテーブル設定処理および小当たり時変動パターンテーブル設定処理において選択される変動パターンを示す一覧表図である。図51は、第1特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。図52は、図51のAから続くフローチャートである。図53は、第1特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理においてリーチと判断された場合に選択される変動パターンを示す一覧表図である。図54は、第2特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。図55は、図54のCから続くフローチャートである。図56は、第2特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理においてリーチと判断された場合に選択される変動パターンを示す一覧表図である。図57は、第1特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理および第2特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理においてリーチと判断されない場合に選択される変動パターンを示す一覧表図である。

【0379】

図43の変動パターン設定処理では、まず、大当たりフラグがONであるか否かを判断する(ステップS1510)。即ち、今回の特別図柄の変動によって大当たりを導出するか否かを判断する。大当たりフラグがONであると判断すると(ステップS1510におけるYES)、次に、長当たりフラグONか否かを判断する(ステップS1520)。即ちステップS1510で判断した大当たりが長当たりであるか否かを判断する。長当たりフラグONであると判断すると(ステップS1520におけるYES)、次に第1特別図柄フラグがONか否かを判断する(ステップS1530)。即ち、今回の変動が第1始動センサ580により遊技球が検出されたことに基づいて抽出された当否判定乱数にもとづくものであるか否かを判断する。第1特別図柄フラグがONであると判断すると(ステップS1

10

20

30

40

50

530におけるYES)、第1特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理(ステップS1540)を行う。第1特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理(ステップS1540)では、時短機能作動中であるか否か(即ち、時短遊技実行手段736により時短遊技が実行されているか否か)、確率変動機能作動中であるか否か(即ち、確変遊技実行手段734により確変遊技が実行されているか否か)、および、確変図柄での長当たりであるか否かに応じて、第1特別図柄長当たり時の変動パターンテーブルを選択する。

【0380】

第1特別図柄フラグがONでないと判断すると(ステップS1530におけるNO)、第2特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理(ステップS1550)を行う。第2特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理(ステップS1550)では、時短機能作動中であるか否か、確率変動機能作動中であるか否か、および、確変図柄での長当たりであるか否かに応じて、第2特別図柄長当たり時の変動パターンテーブルを選択する。

10

【0381】

ステップS1520において、長当たりフラグONでない(即ち、短当たりである)と判断すると(ステップS1520におけるNO)、短当たり時変動パターンテーブル設定処理(ステップS1560)を行う。短当たり時変動パターンテーブル設定処理では、時短機能作動中であるか否かおよび確率変動機能作動中であるか否かを判断し、それぞれの遊技状態に応じた短当たり時の変動パターンテーブルを選択する。

20

【0382】

なお、ステップS1520において長当たりでない(即ち短当たり)と判断した場合には、今回の変動が第1始動センサ580により遊技球が検出されたことにもとづくものであるのか否かは判断しない。従って、第1始動口390に遊技球が入賞したことに応じて短当たりが発生した場合、および、第2始動口392または第3始動口394に遊技球が入賞したことに応じて短当たりが発生した場合、のいずれであっても、同じ変動パターンテーブルが選択されることになる。

【0383】

ステップS1510において大当たりフラグONでないと判断すると(ステップS1510におけるNO)、小当たりフラグがONであるか否かを判断する(ステップS1570)。小当たりフラグがONであると判断すると(ステップS1570におけるYES)、小当たり時変動パターンテーブル設定処理(ステップS1580)を行う。小当たり時変動パターン設定処理では、時短機能作動中であるか否かおよび確率変動機能作動中であるか否かを判断し、それぞれの遊技状態に応じた小当たり時の変動パターンテーブルを選択する。

30

【0384】

なお、ステップS1570において小当たりであると判断した場合には、ステップS1520において長当たりでないと判断した場合と同様に、今回の変動が第1始動センサ580により遊技球が検出されたことにもとづくものであるのか否かは判断しない。従って、第1始動口390に遊技球が入賞したことに応じて小当たりが発生した場合、および、第2始動口392または第3始動口394に遊技球が入賞したことに応じて小当たりが発生した場合、のいずれであっても、同じ変動パターンテーブルが選択されることになる。

40

【0385】

小当たりフラグがONでないと判断すると(ステップS1570におけるNO)、第1特別図柄フラグがONであるか否かを判断する(ステップS1590)。第1特別図柄フラグがONであると判断すると(ステップS1590におけるYES)、第1特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理(ステップS1600)を行う。第1特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理では、まず時短機能作動中であるか否かおよび確率変動機能作動中であるか否かを判断したのち、リーチ変動を行うか否かを抽選する(以下、この抽選を「リーチ抽選」と称する)。リーチ抽選では、リーチ判定用乱数を取得し、取得し

50

たリーチ判定用乱数をRAM513に記憶するとともに、予め定められたリーチ判定テーブルに設定されている判定値と取得したリーチ判定用乱数とが一致するか否かによって、リーチ変動を行うか否かを判断する。そして判断された時短機能作動中であるか否かと、確率変動機能作動中であるか否かと、リーチ変動を行うか否かと、第1特別図柄保留カウンタ703(図25参照)によるカウンタ値とに基づいて、第1特別図柄外れ時の変動パターンテーブルを選択する。

【0386】

ステップS1590において第1特別図柄フラグがONでないと判断すると(ステップS1590におけるNO)、第2特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理(ステップS1610)を行う。第2特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理では、時短機能作動中であるか否かおよび確率変動機能作動中であるか否かを判断する。時短機能が未作動のときであれば、常にリーチ変動が行われるリーチ変動パターンテーブルが選択される。時短作動時であれば、リーチ判定用乱数を取得してRAM513に記憶するとともに、取得したリーチ判定用乱数と予め定められたリーチ判定テーブルに設定されている判定値とが一致するか否かによって、リーチ変動とするか否かを判断する。そして、判断された時短機能作動中であるか否かと、確率変動機能作動中であるか否かと、リーチ変動を行うか否かと、第2特別図柄保留カウンタ713(図25参照)によるカウンタ値とに応じて、第2特別図柄外れ時の変動パターンテーブルを選択する。

【0387】

各変動パターンテーブルを設定するとステップS1620に進み、変動パターンを決定する。変動パターンの決定では、まず、変動表示乱数を取得する。そして、この取得した変動表示乱数に基づいて、ステップS1540、ステップS1550、ステップS1560、ステップS1580、ステップS1600またはステップS1610で設定された変動パターンテーブルに設定されている変動パターンのなかからいずれか一つの変動パターンを決定する(ステップS1620)。

【0388】

各変動パターンには、変動時間およびコマンドが対応して設定されており、変動パターンを決定すると(ステップS1620)、この決定された変動パターンを選択値としてセットする(ステップS1630)。そして、選択値としてセットされた変動パターンに対応するコマンドを、周辺制御基板610に送信される演出コマンドとしてセットする。変動パターンを選択値としてセットすると(ステップS1630)、セットされた変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする(ステップS1640)。即ち、特別図柄の変動時間を、主制御基板510に搭載されるRAM513に設けられたタイマにセットする。その後、処理フラグを「2」に更新して(ステップS1650)変動パターン設定処理を終了する。

【0389】

次に、図44および図45に基づいて第1特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理について説明する。図44の第1特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理において、CPU511は、まず、時短機能が未作動であるか否か、即ち、時短遊技実行手段736によって時短遊技が実行されているか否かを判断する(ステップS15401)。時短機能が未作動であると判断すると(ステップS15401におけるYES)、時短機能が未作動の場合における長当たり図柄の種別に応じた変動パターンテーブルを選択する(ステップS15402)。具体的には、図柄乱数を用いて長当たり図柄の種別が確変時短付長当たりの図柄であるか通常長当たりの図柄であるかを判別し、確変時短付長当たりの図柄である場合にはテーブル1を選択し、通常長当たりの図柄である場合にはテーブル2を選択する(図45参照)。

【0390】

ステップS15401において時短機能が未作動でない、即ち時短遊技状態であると判断すると(ステップS15401におけるNO)、確率変動機能が未作動であるか否か、即ち、確変遊技実行手段734によって確変遊技が実行されているか否かを判断する(ス

10

20

30

40

50

ステップ S 1 5 4 0 3)。確率変動機能が未作動であると判断すると(ステップ S 1 5 4 0 3 における Y E S)、時短機能作動時であって且つ低確率時における長当たり種別に応じた変動パターンテーブルを選択する(ステップ S 1 5 4 0 4)。具体的には、図柄乱数を用いて長当たり図柄の種別が確変時短付長当たりの図柄であるか通常長当たりの図柄であるかを判別し、確変時短付長当たりの図柄である場合にはテーブル 3 を選択し、通常長当たりの図柄である場合にはテーブル 4 を選択する。

【 0 3 9 1 】

ステップ S 1 5 4 0 3 において確率変動機能が未作動でない、即ち確変遊技状態であると判断すると(ステップ S 1 5 4 0 3 における N O)、時短機能作動時であって且つ高確率時における長当たり種別に応じた変動パターンテーブルを選択する(ステップ S 1 5 4 0 5)。具体的には、図柄乱数を用いて長当たり図柄の種別が確変時短付長当たりの図柄であるか通常長当たりの図柄であるかを判別し、確変時短付長当たりの図柄である場合にはテーブル 5 を選択し、通常長当たりの図柄である場合にはテーブル 6 を選択する。

10

【 0 3 9 2 】

ステップ S 1 5 4 0 2、ステップ S 1 5 4 0 4、ステップ S 1 5 4 0 5 においてそれぞれの変動パターンテーブルを選択すると、第 1 特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理を終了する。

【 0 3 9 3 】

第 1 特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル 1 が選択されると、変動パターン乱数を取得し、この取得した変動パターン乱数に基づいて、変動番号 1 0 のノーマル当たり、変動番号 1 2 の歌リーチ A ノーマル当たり、変動番号 1 4 の歌リーチ B (歌リーチ A 経由) 当たり、変動番号 1 6 の歌リーチ C (歌リーチ A 経由) 当たり、変動番号 2 1 の歌リーチ B 当たり、および、変動番号 2 6 の歌リーチ C 当たりのうち、いずれかの変動パターンを、それぞれ、6 4 0 0 0 分の 5 0 0、6 4 0 0 0 分の 8 5 0 0、6 4 0 0 0 分の 8 0 0 0、6 4 0 0 0 分の 2 0 0 0 0、6 4 0 0 0 分の 1 2 0 0 0、および、6 4 0 0 0 分の 1 5 0 0 0 の確率で選択する。そして、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。例えば、変動パターンとしてノーマル当たりを 6 4 0 0 0 分の 5 0 0 の確率で選択したとき、ノーマル当たりの変動パターンに対応するコマンド 0 A H を演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として 2 1 5 0 0 m s をタイマにセットする。このノーマル当たりを選択すると、演出画像表示装置 1 1 5 (図 1 0 参照) に表示される装飾図柄の変動開始後、リーチ変動を実行し、その後、スーパーリーチ演出を実行することなく、停止図柄が長当たり態様となるように表示する。他の変動パターンも同様にそれぞれの確率で選択し、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてし、さらに選択した変動パターンに対応する変動時間値をタイマにセットする。

20

30

【 0 3 9 4 】

第 1 特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル 2 が選択されると、テーブル 1 と同じ変動パターンを同じ確率で選択する。そして、テーブル 1 が選択された場合と同様に、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。

40

【 0 3 9 5 】

第 1 特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル 3 が選択されると、変動パターン乱数を取得し、この取得した変動パターン乱数に基づいて、変動番号 2 1 の歌リーチ B 当たりおよび変動番号 2 6 の歌リーチ C 当たりのうち、いずれかの変動パターンを、それぞれ、6 4 0 0 0 分の 2 6 0 0 0 および 6 4 0 0 0 分の 3 8 0 0 0 の確率で選択する。そして、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。例えば、変動パターンとして歌リーチ B 当たりを 6 4 0 0 0 分の 2 6 0 0 0 の確率で選択したとき、歌リーチ B 当たりの変動パターンに対応するコマンド 1 5 H を演出コマンドとし

50

てセットすると共に、変動時間値として63400msをタイマにセットする。この歌リーチB当たりを選択すると、演出画像表示装置115(図10参照)に表示される装飾図柄の変動開始後、リーチ変動を実行すると共に、歌(B)演奏に伴ってキャラクターがステージ上で歌っている態様のスーパーリーチ演出をし、その後、停止図柄が長当たり態様となるように表示する。

【0396】

第1特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル4が選択されると、テーブル3と同じ変動パターンを同じ確率で選択する。そして、テーブル3が選択された場合と同様に、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。

10

【0397】

第1特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル5が選択されると、変動パターン乱数を取得し、この取得した変動パターン乱数に基づいて、変動番号34の歌リーチB完走当たり(共通)、変動番号35の歌リーチB扉1枚目復活当たり、変動番号36の歌リーチB扉2枚目復活当たり、変動番号37の歌リーチB扉3枚目復活当たり、変動番号43の歌リーチC完走当たり(確変)、変動番号44の歌リーチC扉1枚目復活当たり、変動番号45の歌リーチC扉2枚目復活当たり、および、変動番号46の歌リーチC扉3枚目復活当たりのうち、いずれかの変動パターンを、それぞれ、64000分の30000、64000分の500、64000分の500、64000分の1000、64000分の20000、64000分の500、64000分の500、お

20

【0398】

第1特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル6が選択されると、変動パターン乱数を取得することなく、常に変動番号34の歌リーチB完走当たりの変動パターンを選択する。そして、歌リーチB完走長当たりの変動パターンに対応するコマンド22Hを演出コマンドとしてとしてセットすると共に、変動時間値として55000msをタイマにセットする。この歌リーチB完走当たりは、演出画像表示装置115(図10参照)に表示される装飾図柄の変動開始後、歌(B)に伴ってキャラクターがステージ上で歌っている態様のスーパーリーチを表示し、その後、ステージの扉が閉まるものの、演奏およびキャラクター表示が中断されない演出を3回繰り返し、歌(B)を演奏し終わった後に停止図柄が長当たり態様となるように表示する。

30

【0399】

このように、テーブル6が選択された場合の変動パターンの内容は、テーブル5が選択された場合の変動パターンの内容と異なる。即ち、テーブル5で選択される可能性がある歌リーチB扉1枚目復活当たり、歌リーチB扉2枚目復活当たり、歌リーチB扉3枚目復活当たり、歌リーチC完走当たり、歌リーチC扉1枚目復活当たり、歌リーチC扉2枚目復活当たり、および、歌リーチC扉3枚目復活当たりは、いずれもテーブル6で選択されることはないので、これらの変動パターンが演出画像表示装置115において表示された場合には、確変時短付長当たりが確定する。

40

【0400】

次に、図46および図47に基づいて第2特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理について説明する。図46の第2特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理において、CPU511は、まず、時短機能が未作動であるか否か、即ち、時短遊技実

50

行手段 736 によって時短遊技が実行されているか否かを判断する（ステップ S 15501）。時短機能が未作動であると判断すると（ステップ S 15501 における YES）、時短機能が未作動である場合における長当たり図柄の種別に応じた変動パターンテーブルを選択する（ステップ S 15502）。具体的には、図柄乱数を用いて長当たり図柄の種別が確変時短付長当たりの図柄であるか通常長当たりの図柄であるかを判別し、確変時短付長当たりの図柄である場合にはテーブル 7 を選択し、通常長当たりの図柄である場合にはテーブル 8 を選択する（図 47 参照）。

【0401】

ステップ S 15501 において時短機能が未作動でない、即ち時短遊技状態であると判断すると（ステップ S 15501 における NO）、確率変動機能が未作動であるか否か、即ち、確変遊技実行手段 734 によって確変遊技が実行されているか否かを判断する（ステップ S 15503）。確率変動機能が未作動であると判断すると（ステップ S 15503 における YES）、時短機能作動時であって且つ低確率時における長当たり種別に応じた変動パターンテーブルを選択する（ステップ S 15504）。具体的には、図柄乱数を用いて長当たり図柄の種別が確変時短付長当たりの図柄であるか通常長当たりの図柄であるかを判別し、確変時短付長当たりの図柄である場合にはテーブル 9 を選択し、通常長当たりの図柄である場合にはテーブル 10 を選択する。

10

【0402】

ステップ S 15503 において確率変動機能が未作動でない、即ち確変遊技状態であると判断すると（ステップ S 15503 における NO）、時短機能作動時であって且つ高確率時における長当たり種別に応じた変動パターンテーブルを選択する（ステップ S 15505）。具体的には、図柄乱数を用いて長当たり図柄の種別が確変時短付長当たりの図柄であるか通常長当たりの図柄であるかを判別し、確変時短付長当たりの図柄である場合にはテーブル 11 を選択し、通常長当たりの図柄である場合にはテーブル 12 を選択する。

20

【0403】

ステップ S 15502、ステップ S 15504、ステップ S 15505 においてそれぞれの変動パターンテーブルを選択すると、第 2 特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理を終了する。

【0404】

第 2 特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル 7 が選択されると、変動パターン乱数を取得し、この取得した変動パターン乱数に基づいて、変動番号 49 のノーマル当たり、変動番号 51 の歌リーチ A ノーマル当たり、変動番号 53 の歌リーチ B（歌リーチ A 経由）当たり、および、変動番号 55 の歌リーチ C（歌リーチ A 経由）当たりのうち、いずれかの変動パターンを、それぞれ、64000 分の 900、64000 分の 9800、64000 分の 12000、および、64000 分の 41300 の確率で選択する。そして、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。例えば、変動パターンとしてノーマル当たりを 64000 分の 900 の確率で選択したとき、ノーマル当たりの変動パターンに対応するコマンド 31H を演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として 15400ms をタイマにセットする。他の変動パターンも同様にそれぞれの確率で選択し、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間値をタイマにセットする。

30

40

【0405】

第 2 特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル 8 が選択されると、テーブル 7 と同じ変動パターンを選択する。ただし、変動番号 53 が選択される確率は、テーブル 7 では 6400 分の 12000 であるのに対し、テーブル 8 では 6400 分の 15000 である。また、変動番号 55 が選択される確率は、テーブル 7 では 64000 分の 41300 であるのに対し、テーブル 8 では 64000 分の 38300 である。そして、テーブル 7 が選択された場合と同様に、選択した変動パターンに対応するコマ

50

ンドをセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。

【 0 4 0 6 】

第 2 特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル 9 が選択されると、変動パターン乱数を取得し、この取得した変動パターン乱数に基づいて、変動番号 3 4 の歌リーチ B 完走当たり（共通）、変動番号 3 5 の歌リーチ B 扉 1 枚目復活当たり、変動番号 3 6 の歌リーチ B 扉 2 枚目復活当たり、変動番号 3 7 の歌リーチ B 扉 3 枚目復活当たり、変動番号 4 3 の歌リーチ C 完走当たり（確変）、変動番号 4 4 の歌リーチ C 扉 1 枚目復活当たり、変動番号 4 5 の歌リーチ C 扉 2 枚目復活当たり、および、変動番号 4 6 の歌リーチ C 扉 3 枚目復活当たりのうち、いずれかの変動パターンを、それぞれ、6 4 0 0 0 分の 2 6 5 0 0、6 4 0 0 0 分の 5 0 0、6 4 0 0 0 分の 5 0 0、6 4 0 0 0 分の 1 0 0 0、6 4 0 0 0 分の 3 0 0 0 0、6 4 0 0 0 分の 5 0 0、6 4 0 0 0 分の 1 0 0 0、および、6 4 0 0 0 分の 4 0 0 0 の確率で選択する。そして、選択した変動パターンに対応するコマンドをセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。例えば、歌リーチ B 完走長当たりを 6 4 0 0 0 分の 2 6 5 0 0 の確率で選択し、選択した歌リーチ B 完走長当たりの変動パターンに対応するコマンド 2 2 H を演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として 5 5 0 0 0 m s をタイマにセットする。他の変動パターンも同様にそれぞれの確率で選択し、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間値をタイマにセットする。

【 0 4 0 7 】

第 2 特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル 1 1 が選択されると、変動パターン乱数を取得し、この取得した変動パターン乱数に基づいて、変動番号 2 1 の歌リーチ B 当たりおよび変動番号 2 6 の歌リーチ C 当たりのうち、いずれかの変動パターンを、それぞれ、6 4 0 0 0 分の 2 7 5 0 0 および 6 4 0 0 0 分の 3 6 5 0 0 の確率で選択する。そして、選択した変動パターンに対応するコマンドをセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。例えば、変動パターンとして歌リーチ B 当たりを 6 4 0 0 0 分の 2 7 5 0 0 の確率で選択したとき、歌リーチ B 当たりの変動パターンに対応するコマンド 1 5 H を演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として 6 3 4 0 0 m s をタイマにセットする。

【 0 4 0 8 】

第 2 特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル 1 0 が選択されると、変動パターン乱数を取得することなく、常に変動番号 3 4 の歌リーチ B 完走当たりの変動パターンを選択する。そして、歌リーチ B 完走長当たりの変動パターンに対応するコマンド 2 2 H を演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として 5 5 0 0 0 m s をタイマにセットする。

【 0 4 0 9 】

このように、テーブル 1 0 が選択された場合の変動パターンの内容は、テーブル 9 が選択された場合の変動パターンの内容と異なる。即ち、テーブル 9 で選択される可能性がある歌リーチ B 扉 1 枚目復活当たり、歌リーチ B 扉 2 枚目復活当たり、歌リーチ B 扉 3 枚目復活当たり、歌リーチ C 完走当たり、歌リーチ C 扉 1 枚目復活当たり、歌リーチ C 扉 2 枚目復活当たり、および、歌リーチ C 扉 3 枚目復活当たりは、いずれもテーブル 1 0 で選択されることはないので、これらの変動パターンが演出画像表示装置 1 1 5 において表示された場合には、確変時短付長当たりが確定する。

【 0 4 1 0 】

次に、図 4 8 および図 5 0 に基づいて短当たり時変動パターンテーブル設定処理について説明する。図 4 8 の短当たり時変動パターンテーブル設定処理において、C P U 5 1 1 は、まず、時短機能が未作動であるか否か、即ち、時短遊技実行手段 7 3 6 によって時短遊技が実行されているか否かを判断する（ステップ S 1 5 6 0 1）。時短機能が未作動であると判断すると（ステップ S 1 5 6 0 1 における Y E S）、時短機能が未作動である場

合における変動パターンテーブルを選択する（ステップS 1 5 6 0 2）。即ち、時短遊技実行手段7 3 6によって時短遊技が実行されていない場合には、確変遊技実行手段7 3 4によって確変遊技が実行されているか否かに拘わらず、テーブル1 3を選択する（図5 0参照）。

【0 4 1 1】

ステップS 1 5 6 0 1において時短機能が未作動でない、即ち時短遊技状態であると判断すると（ステップS 1 5 6 0 1におけるNO）、確率変動機能が未作動であるか否か、即ち、確変遊技実行手段7 3 4によって確変遊技が実行されていない状態であるか否かを判断する（ステップS 1 5 6 0 3）。確率変動機能が未作動であると判断すると（ステップS 1 5 6 0 3におけるYES）、時短機能作動時且つ確率変動機能が未作動の場合における変動パターンテーブルを選択する（ステップS 1 5 6 0 4）。即ち、時短遊技実行手段7 3 6によって時短遊技が実行されており且つ確変遊技実行手段7 3 4によって確変遊技が実行されていない場合には、テーブル1 4を選択する（図5 0参照）。

10

【0 4 1 2】

ステップS 1 5 6 0 1において時短機能が未作動でないと判断すると（ステップS 1 5 6 0 3におけるNO）、時短機能作動且つ確率変動機能作動時における変動パターンテーブルを選択する（ステップS 1 5 6 0 5）。即ち、時短遊技実行手段7 3 6によって時短遊技が実行されており且つ確変遊技実行手段7 3 4によって確変遊技が実行されている場合には、テーブル1 5を選択する（図5 0参照）。

【0 4 1 3】

20

短当たり時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル1 3が選択されると、変動番号2 7のチャンス目の変動パターンを1 0 0 %の確率（即ち常に）選択する。そして、コマンド1 B Hを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として2 4 6 0 0 m sをタイマにセットする。チャンス目（短当たり）では、演出画像表示装置1 1 5に装飾図柄を変動表示した後、リーチ演出を伴わずに長当たりとは異なる短当たりの態様で装飾図柄を停止表示する。このように、時短機能未作動および確変機能未作動の通常遊技状態においては、チャンス目の1種類の短当たり表示態様のみが表示態様記憶手段7 7 0に記憶されている。

【0 4 1 4】

短当たり時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル1 4が選択されると、変動パターン乱数を取得し、この取得した変動パターン乱数に基づいて、変動番号1 8の歌リーチBイントロ外れおよび変動番号2 3の歌リーチCイントロ外れのうち、いずれかの変動パターンを、それぞれ、6 4 0 0 0分の2 4 0 0 0および6 4 0 0 0分の4 0 0 0 0の確率で選択する。そして、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。例えば、歌リーチBイントロ外れを6 4 0 0 0分の2 4 0 0 0の確率で選択したとき、歌リーチBイントロ外れの変動パターンに対応するコマンド1 2 Hを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として2 5 7 0 0 m sをタイマにセットする。この歌リーチBイントロ外れを選択すると、演出画像表示装置1 1 5に装飾図柄を変動表示した後、リーチ演出を伴って歌（B）のイントロを演奏するものの、歌い始める前に、装飾図柄を、長当たりとは異なる短当たりの態様で停止表示する。また、歌リーチCイントロ外れの変動パターンも同様に6 4 0 0 0分の4 0 0 0 0の確率で選択し、選択した変動パターンのコマンド1 7 Hを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として2 4 1 0 0 m sをタイマにセットする。

30

40

【0 4 1 5】

短当たり時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル1 5が選択されると、変動パターン乱数を取得し、この取得した変動パターン乱数に基づいて、変動番号3 0の歌リーチB扉1枚目短当たり、変動番号3 1の歌リーチB 3枚目、変動番号3 9の歌リーチC扉1枚目短当たり、および、変動番号4 0の歌リーチC扉3枚目短当たりのうち、いずれかの変動パターンを、それぞれ、6 4 0 0 0分の1 4 0 0 0、6 4 0 0 0分の4 0 0 0、

50

64000分の38000、および、64000分の8000の確率で選択する。そして、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。例えば、歌リーチB扉1枚目短当たりを64000分の14000の確率で選択したとき、歌リーチB扉1枚目短当たりの変動パターンに対応するコマンド1EHを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として21800msをタイマにセットする。この歌リーチB扉1枚目短当たりを選択すると、演出画像表示装置115に装飾図柄を変動表示した後、歌(B)を演奏するとともにキャラクタがステージ上で歌っている態様のスーパーリーチを表示し、その後ステージの扉が閉まり、装飾図柄を長当たりとは異なる短当たりの態様で停止表示する。他の変動パターンも同様にそれぞれの確率で選択し、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、対応する変動時間値をタイマにセットする。

10

【0416】

次に、図49および図50に基づいて小当たり時変動パターンテーブル設定処理について説明する。図49の小当たり時変動パターンテーブル設定処理において、CPU511は、まず、時短機能が未作動であるか否か、即ち、時短遊技実行手段736によって時短遊技が実行されているか否かを判断する(ステップS15801)。時短機能が未作動であると判断すると(ステップS15801におけるYES)、時短機能が未作動の場合における変動パターンテーブルを選択する(ステップS15802)。即ち、時短遊技実行手段736によって時短遊技が実行されていない場合には、確変遊技実行手段734によ

20

【0417】

ステップS15801において時短機能が未作動でないと判断すると(ステップS15801におけるNO)、確率変動機能が未作動であるか否か、即ち、確変遊技実行手段734によって確変遊技が実行されていない状態か否かを判断する(ステップS15803)。確率変動機能が未作動であると判断すると(ステップS15803におけるYES)、時短機能作動時且つ確率変動機能が未作動の場合における変動パターンテーブルを選択する(ステップS15804)。即ち、時短遊技実行手段736によって時短遊技が実行されており且つ確変遊技実行手段734によって確変遊技が実行されていない場合には、

30

【0418】

ステップS15801において時短機能が未作動でないと判断すると(ステップS15803におけるNO)、時短機能作動且つ確率変動機能作動時における変動パターンテーブルを選択する(ステップS15805)。即ち、時短遊技実行手段736によって時短遊技が実行されており且つ確変遊技実行手段734によって確変遊技が実行されている場合には、テーブル18を選択する(図50参照)。

【0419】

小当たり時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル16が選択されると、変動番号28のチャンス目の変動パターンを100%の確率(即ち常に)選択する。そして、コマンド1CHを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として24600msをタイマにセットする。なお、本実施形態において、変動番号28のチャンス目の変動パターンは、変動番号27のチャンス目の変動パターンと同じ態様である。このように、時短機能未作動および確変機能未作動の通常遊技状態時においては、チャンス目の1種類の小当たり表示態様のみが表示態様記憶手段770に記憶されている。

40

【0420】

小当たり時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル17が選択されると、変動パターン乱数を取得し、この取得した変動パターン乱数に基づいて、変動番号19の歌リーチBイントロ外れおよび変動番号24の歌リーチCイントロ外れのうち、いずれかの変動パターンを、それぞれ、64000分の40000および64000分の24000の

50

確率で選択する。そして、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。例えば、歌リーチBイントロ外れを64000分の40000の確率で選択したとき、選択した歌リーチBイントロ外れの変動パターンに対応するコマンド13Hを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として25700msをタイマにセットする。なお、本実施形態において、変動番号19の歌リーチBイントロ外れおよび変動番号24の歌リーチCイントロ外れは、それぞれ、変動番号18の歌リーチBイントロ外れおよび変動番号23の歌リーチCイントロ外れの変動パターンと同じ態様である。

【0421】

短当たり時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル18が選択されると、変動パターン乱数を取得し、この取得した変動パターン乱数に基づいて、変動番号32の歌リーチB扉1枚目小当たり、変動番号33の歌リーチB扉2枚小当たり、変動番号41の歌リーチC扉1枚目小当たり、および、変動番号42の歌リーチC扉2枚目小当たりのうち、いずれかの変動パターンを、それぞれ、64000分の17000、64000分の14500、64000分の10000、および、64000分の22500の確率で選択する。そして、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。例えば、歌リーチB扉1枚目小当たりを64000分の17000の確率で選択したとき、歌リーチB扉1枚目小当たりの変動パターンに対応するコマンド20Hを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として21800msをタイマにセットする。なお、本実施形態において、変動番号32の歌リーチB扉1枚目小当たり、変動番号33の歌リーチB扉2枚小当たり、変動番号41の歌リーチC扉1枚目小当たり、および、変動番号42の歌リーチC扉2枚目小当たりの変動パターンは、それぞれ、変動番号30の歌リーチB扉1枚目、変動番号31の歌リーチB扉3枚目、変動番号39の歌リーチC扉1枚目小当たり、および、変動番号40の歌リーチC扉2枚目小当たり変動パターンと同じ態様である。

【0422】

次に、図51、図52、図53および図57に基づいて第1特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理について説明する。図51および図52の第1特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理において、CPU511は、まず、時短機能が未作動であるか否か、即ち、時短遊技実行手段736によって時短遊技が実行されているか否かを判断する(ステップS16001)。時短機能が未作動であると判断すると(ステップS16001におけるYES)、次に、変動開始直後の第1特別図柄の保留数(即ち第1特別図柄保留カウンタ703(図25参照)によるカウンタ値)が0であるか否かを判断する(ステップS16002)。第1特別図柄の保留数がゼロであると判断すると(ステップS16002におけるYES)、リーチ変動を実行するか否かを判断する(ステップS16003)。具体的には、0から240までのリーチ乱数のなかからリーチ乱数を一つ取得し、当該取得したリーチ乱数が予め定められたリーチ判定値(本実施形態においては0から25まで)に該当するか否かを判定する所謂リーチ抽選を行う。このリーチ抽選において当選すればリーチ変動を実行すると判断し(ステップS16003におけるYES)、テーブル19(図53参照)を選択する(ステップS16004)。

【0423】

なお、「第1特別図柄の保留数」とは、本実施形態では、第1特別図柄抽選手段700による抽選の保留数を意味する。即ち、本実施形態では、第1特別図柄当たり判定用乱数抽出手段702によって当否判定用乱数を取得するものの第1特別図柄当否判定手段704による当否判定を保留しているため、この第1特別図柄当否判定手段704による当否判定の保留数が、第1特別図柄の保留数に相当する。なお、これに代えて、第1始動口390に遊技球が入賞したときに第1特別図柄当たり判定用乱数抽出手段702による当否判定用乱数の取得を保留しても良い。この場合、第1特別図柄当たり判定用乱数抽出手段702による当否判定用乱数の取得の保留数が、第1特別図柄の保留数に相当する。さらに、第1始動口390に遊技球が入賞したときに第1特別図柄当たり判定用乱数抽出手段

10

20

30

40

50

702によって当否判定用乱数を取得すると共に第1特別図柄当否判定手段704によって取得した当否判定用乱数の当否判定を行うものの、当該判定結果を第1特別図柄表示器84に表示することを保留しても良い。この場合、第1特別図柄当否判定手段704による判定結果の第1特別図柄表示器84への表示の保留数が、第1特別図柄の保留数に相当する。

【0424】

ステップS16003においてリーチ変動を実行しないと判断したとき、即ち、リーチ抽選に当選しなければ(ステップS16003におけるNO)、テーブル25(図57参照)を選択する(ステップS16005)。

【0425】

また、ステップS16002において第1特別図柄の保留数がゼロでないと判断すると(ステップS16002におけるNO)、変動開始直後の第1特別図柄の保留数が1であるか否かを判断する(ステップS16006)。ここで、第1特別図柄の保留数が1であると判断すると(ステップS16006におけるYES)、第1特別図柄の保留数が1の場合と同様に、リーチ変動を実行するか否かを判断する(ステップS16007)。このリーチ抽選において当選すればリーチ変動を実行すると判断し(ステップS16007におけるYES)、テーブル19(図53参照)を選択する(ステップS16008)。ただし、第1特別図柄の保留数が1の場合におけるリーチ判定値は0から23までなので、第1特別図柄の保留数が0の場合(リーチ判定値は0から25)に比べてリーチ抽選における当選確率が低い。

【0426】

ステップS16007においてリーチ変動を実行しないと判断したとき、即ち、リーチ抽選に当選しなければ(ステップS16007におけるNO)、テーブル25(図57参照)を選択する(ステップS16009)。

【0427】

また、ステップS16006において第1特別図柄の保留数が1でないと判断すると(ステップS16006におけるNO)、変動開始直後の第1特別図柄の保留数が2であるか否かを判断する(ステップS16010)。ここで、第1特別図柄の保留数が2であると判断すると(ステップS16010におけるYES)、第1特別図柄の保留数が0および1の場合と同様に、リーチ変動を実行するか否かを判断する(ステップS16011)。このリーチ抽選において当選すればリーチ変動を実行すると判断し(ステップS16011におけるYES)、テーブル19(図53参照)を選択する(ステップS16012)。ただし、第1特別図柄の保留数が2の場合におけるリーチ判定値は0から21までなので、第1特別図柄の保留数が0および1の場合に比べてリーチ抽選における当選確率が低い。

【0428】

ステップS16011においてリーチ変動を実行しないと判断したとき、即ち、リーチ抽選に当選しなければ(ステップS16011におけるNO)、テーブル26(図57参照)を選択する(ステップS16013)。

【0429】

また、ステップS16010において第1特別図柄の保留数が2でないと判断すると(ステップS16014におけるNO)、変動開始直後の第1特別図柄の保留数が3であると判断し、第1特別図柄の保留数が0、1および2の場合と同様に、リーチ変動を実行するか否かを判断する(ステップS16014)。このリーチ抽選において当選すればリーチ変動を実行すると判断し(ステップS16014におけるYES)、テーブル19(図53参照)を選択する(ステップS16015)。ただし、第1特別図柄の保留数が3の場合におけるリーチ判定値は0から15までなので、第1特別図柄の保留数が0、1および2の場合に比べてリーチ抽選における当選確率が低い。

【0430】

ステップS16014においてリーチ変動を実行しないと判断したとき、即ち、リーチ

10

20

30

40

50

抽選に当選しなければ（ステップS 1 6 0 1 4におけるNO）、テーブル2 7（図5 7参照）を選択する（ステップS 1 6 0 1 3）。

【0 4 3 1】

このように、時短機能が未作動である場合、第1特別図柄の保留数とリーチ抽選における当選確率との間には、第1特別図柄の保留数が少ないほどリーチ抽選に当選しやすく、第1特別図柄の保留数が多いほどリーチ抽選に当選し難いといった相関関係がある。これにより、第1特別図柄の保留数が例えば3であるときにリーチ変動が実行されると、長当たり、短当たりまたは小当たりに当選している期待感が高まるので、興趣の低下を抑制できる。

【0 4 3 2】

ステップS 1 6 0 0 1において時短機能が未作動でない、即ち時短遊技状態であると判断すると（ステップS 1 6 0 0 1におけるNO）、図5 2に示す処理が行われる。具体的には、先ず、確率変動機能が未作動であるか否か、即ち、確変遊技実行手段7 3 4による確変遊技が実行されていない状態か否かを判断する（ステップS 1 6 0 1 7）。確率変動機能が未作動であると判断すると（ステップS 1 6 0 1 7におけるYES）、リーチ変動を実施する否かを判断する（ステップS 1 6 0 1 8）。このリーチ変動を実行するか否かの判断は、時短機能が未作動の場合におけるリーチ変動を実行するか否かの判断（ステップS 1 6 0 0 3、ステップS 1 6 0 0 7、ステップS 1 6 0 1 1、ステップS 1 6 0 1 4）と同様にリーチ抽選の結果により行う。このリーチ抽選において当選すればリーチ変動を実行すると判断し（ステップS 1 6 0 1 8におけるYES）、テーブル2 0（図5 3参照）を選択する（ステップS 1 6 0 1 9）。

【0 4 3 3】

ステップS 1 6 0 1 8においてリーチ変動を実行しないと判断したとき、即ち、リーチ抽選に当選しなければ（ステップS 1 6 0 1 8におけるNO）、テーブル2 8（図5 7参照）を選択する（ステップS 1 6 0 2 0）。

【0 4 3 4】

また、ステップS 1 6 0 1 7において確率変動機能が未作動でない、即ち確変遊技状態であると判断すると（ステップS 1 6 0 1 7におけるNO）、時短機能が未作動の場合と同様に、リーチ変動を実行するか否かを判断する（ステップS 1 6 0 2 1）。このリーチ抽選において当選すればリーチ変動を実行すると判断し（ステップS 1 6 0 2 1におけるYES）、テーブル2 1（図5 3参照）を選択する（ステップS 1 6 0 2 2）。ただし、時短機能作動時且つ確変機構未作動、即ち、確変遊技状態でない時短遊技状態の場合にはリーチ判定値が0および1のみでなので、時短機能が未作動の場合と比べると、リーチ変動が実行される確率が極めて低い。これにより、時短機能作動時且つ確変機構未作動である場合にリーチ変動が実行されると、長当たり、短当たりまたは小当たりに当選している期待感が高まり、興趣の低下を抑制できる。

【0 4 3 5】

ステップS 1 6 0 2 1においてリーチ変動を実行しないと判断したとき、即ち、リーチ抽選に当選しなければ（ステップS 1 6 0 2 1におけるNO）、テーブル2 9（図5 7参照）を選択する（ステップS 1 6 0 2 3）。

【0 4 3 6】

ステップS 1 6 0 0 4、ステップS 1 6 0 0 5、ステップS 1 6 0 0 8、ステップS 1 6 0 0 9、ステップS 1 6 0 1 2、ステップS 1 6 0 1 3、ステップS 1 6 0 1 5、ステップS 1 6 0 1 6、ステップS 1 6 0 1 9、ステップS 1 6 0 2 0、ステップS 1 6 0 2 2およびステップS 1 6 0 2 3においてそれぞれの変動パターンテーブルを選択すると、第1特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理を終了する。

【0 4 3 7】

第1特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル1 9（図5 3参照）が選択されると、変動パターン乱数を取得し、この取得した変動パターン乱数に基づいて、変動番号8のノーマル外れ（1図柄前）、変動番号9のノーマル外れ（1図柄後）、

10

20

30

40

50

変動番号 11 の歌リーチ A 外れ、変動番号 13 の歌リーチ B (歌リーチ A 経由) 外れ、変動番号 15 の歌リーチ C (歌リーチ A 経由) 外れ、変動番号 17 の歌リーチ B イントロ外れ、変動番号 20 の歌リーチ B 外れ、変動番号 22 の歌リーチ C イントロ外れ、および、変動番号 25 の歌リーチ C 外れのうち、いずれかの変動パターンを、それぞれ、64000 分の 19000、64000 分の 14000、64000 分の 12000、64000 分の 600、64000 分の 300、64000 分の 7000、64000 分の 4200、64000 分の 6000、および、64000 分の 900 の確率で選択する。そして、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。例えば、変動番号 8 のノーマル外れ (1 図柄前) を 64000 分の 19000 の確率で選択したとき、ノーマル外れ (1 図柄前) の変動パターンに対応するコマンド 08H を演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として 15600ms をタイマにセットする。このノーマル外れ (1 図柄前) の変動パターンを選択すると、演出画像表示装置 115 (図 10 参照) に表示される装飾図柄の変動開始後、リーチ変動を実行し、その後、長当たり、短当たりおよび小当たりのいずれでもない状態であって、リーチ図柄の 1 つ前の図柄 (例えば図柄 7 でリーチとなっている場合は図柄 6) で装飾図柄を停止表示する。他の変動パターンも同様にそれぞれの確率で選択し、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間値をタイマにセットする。

【0438】

第 1 特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル 20 (図 53 参照) が選択されると、変動パターン乱数を取得し、この取得した変動パターン乱数に基づいて、変動番号 17 の歌リーチ B イントロ外れ、変動番号 20 の歌リーチ B 外れ、変動番号 22 の歌リーチ C イントロ外れ、および、変動番号 25 の歌リーチ C 外れのうち、いずれかの変動パターンを、それぞれ 64000 分の 100、64000 分の 50000、64000 分の 100、および、64000 分の 13800 の確率で選択する。そして、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。例えば、変動パターンとして歌リーチ B イントロ外れを 64000 分の 100 の確率で選択したとき、歌リーチ B イントロ外れの変動パターンに対応するコマンド 11H を演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として 25700ms をタイマにセットする。この歌リーチ B イントロ外れを選択すると、演出画像表示装置 115 (図 10 参照) に表示される装飾図柄の変動開始後、リーチ演出を伴って歌 (B) のイントロを演奏するものの、歌い始める前に、装飾図柄を、大当たりおよび小当たりのいずれとも異なる所謂リーチ外れの状態で停止表示する。また、他の変動パターンも同様にそれぞれの確率で選択し、選択した変動パターンのコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間値をタイマにセットする。

【0439】

第 1 特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル 21 (図 53 参照) が選択されると、変動パターン乱数を取得し、この取得した変動パターン乱数に基づいて、変動番号 29 の歌リーチ B 扉 1 枚目外れおよび変動番号 38 の歌リーチ C 扉 1 枚目外れのいずれかの変動パターンを、それぞれ、64000 分の 40000 および 64000 分の 24000 の確率で選択する。そして、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。例えば、変動パターンとして歌リーチ B 扉 1 枚目外れを 64000 分の 40000 の確率で選択したとき、歌リーチ B 扉 1 枚目外れの変動パターンに対応するコマンド 1DH を演出コマンド 1DH としてセットすると共に、変動時間値として 21800ms をタイマにセットする。この歌リーチ B 扉 1 枚目外れを選択すると、演出画像表示装置 115 (図 10 参照) に表示される装飾図柄の変動開始後、歌 (B) を演奏するとともにキャラクタがステージ上で歌っている状態のスーパーリーチを表示し、その後ステージの扉が閉まり、装飾図柄を長当たり、短当たりおよび小当たりのいずれ異なる所謂リー

チ外れの態様で停止表示する。また、歌リーチC扉1枚目外れの変動パターンも同様に64000分の24000の確率で選択し、選択した変動パターンのコマンド26Hを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として18600msをタイマにセットする。

【0440】

第1特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理において、テーブル25(図57参照)が選択されると常に変動番号1の通常変動の変動パターンを選択し、テーブル26(図57参照)が選択されると常に変動番号2の短縮変動1の変動パターンを選択し、テーブル27(図57参照)が選択されると常に変動番号3の短縮変動2の変動パターンを選択し、テーブル28(図57参照)が選択されると常に変動番号7の時短短縮変動2の変動パターンを選択し、テーブル29(図57参照)が選択されると常に変動番号5の時短短縮変動1の変動パターンを選択する。

10

【0441】

即ち、第1特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理において、時短機能が未作動であれば、第1特別図柄の保留数(即ち、第1特別図柄保留カウンタ703によるカウンタ値)に応じて変動パターンを選択することとなる。従って、変動開始直後の第1特別図柄の保留数が0または1である場合は、変動番号1の通常変動を選択し、コマンド01Hを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として11800msをタイマにセットする。変動開始直後の第1特別図柄の保留数が2である場合は、変動番号2の短縮変動1の変動パターンを選択し、コマンド02Hを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として6000msをタイマにセットする。変動開始直後の第1特別図柄の保留数が3である場合は、変動番号3の短縮変動2の変動パターンを選択し、コマンド03Hを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として2900msをタイマにセットする。なお、通常変動、短縮変動1および短縮変動2では、演出画像表示装置115に表示される装飾図柄の変動開始後、リーチ演出を伴わずに、長当たり、短当たりおよび小当たりと異なる態様で装飾図柄を停止表示する。

20

【0442】

また、第1特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理において、時短作動時であれば、第1特別図柄の保留数に拘わらず、確率変動機能が作動しているか否か、即ち、確変遊技実行手段734により確変遊技が実行されているか否かに応じて変動パターンを選択することとなる。従って、確率変動機能が未作動である場合は、変動番号7の時短短縮変動2を選択し、コマンド07Hを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として2300msをタイマにセットする。確率変動機能が作動時である場合は、変動番号5の時短短縮変動1を選択し、コマンド05Hを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として2200msをタイマにセットする。

30

【0443】

次に、図54、図55、図56および図57に基づいて第2特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理について説明する。図54および図55の第2特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理において、CPU511は、まず、時短機能が未作動であるか否か、即ち、時短遊技実行手段736によって時短遊技が実行されているか否かを判断する(ステップS16101)。時短機能が未作動であると判断すると(ステップS16101におけるYES)、テーブル22を選択する(ステップS16102)。なお、詳細は後述するが、テーブル22には、リーチ演出を伴わない外れ変動パターンは設定されていないため、テーブル22が選択された場合には常にリーチ演出を行うこととなる。

40

【0444】

ステップS16101において時短機能が未作動でない、即ち、時短遊技実行手段736によって時短遊技が実行されていると判断すると(ステップS16101におけるNO)、図55に示す処理が行われる。具体的には、まず、確率変動機能が未作動であるか否か、即ち、確変遊技実行手段734によって確変遊技が実行されているか否かを判断する(ステップS16103)。確率変動機能が未作動であると判断すると(ステップS16

50

103におけるYES)、リーチ変動を実行するか否かを判断する(ステップS16104)。具体的には、第2特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理におけるリーチ抽選と同様に、ゼロから240までのリーチ乱数を取得し、当該取得したリーチ乱数が予め定められたリーチ判定値(本実施形態においては0および1)に該当するか否かを判定するリーチ抽選を行う。このリーチ抽選において当選すればリーチ変動を実行すると判断し(ステップS16104におけるYES)、テーブル23(図56参照)を選択する(ステップS16105)。

【0445】

ステップS16104においてリーチ変動を行わないと判断したとき、即ち、リーチ抽選に当選しなかったとき(ステップS16104におけるNO)、変動開始直後の第2特別図柄の保留数(即ち第2特別図柄保留カウンタ713(図25参照)によるカウンタ値)が0であるか否かを判断する(ステップS16106)。変動開始直後の第2特別図柄の保留数が0であると判断すると(ステップS16106におけるYES)、テーブル30を選択し(ステップS16107)、第2特別図柄の保留数が0でないと判断すると(ステップS16106におけるNO)、テーブル31を選択する(ステップS16108)。

【0446】

なお、「第2特別図柄の保留数」とは、本実施形態では、第2特別図柄抽選手段710による抽選の保留数を意味する。即ち、本実施形態では、第2特別図柄当たり判定用乱数抽出手段712によって当否判定用乱数を取得するものの第2特別図柄当否判定手段714による当否判定を保留しているため、この第2特別図柄当否判定手段714による当否判定の保留数が、第2特別図柄の保留数に相当する。なお、これに代えて、第2始動口392または第3始動口394に遊技球が入賞したときに第2特別図柄当たり判定用乱数抽出手段712による当否判定用乱数の取得を保留しても良い。この場合、第2特別図柄当たり判定用乱数抽出手段712による当否判定用乱数の取得の保留数が、第2特別図柄の保留数に相当する。さらに、第2始動口392または第3始動口394に遊技球が入賞したときに第2特別図柄当たり判定用乱数抽出手段712によって当否判定用乱数を取得すると共に第2特別図柄当否判定手段714によって取得した当否判定用乱数の当否判定を行うものの、当該判定結果を第2特別図柄表示器86に表示することを保留しても良い。この場合、第2特別図柄当否判定手段714による判定結果の第2特別図柄表示器86への表示の保留数が、第2特別図柄の保留数に相当する。

【0447】

また、ステップS16103において確率変動機能が未作動でない、即ち確変遊技状態であると判断すると(ステップS16103におけるNO)、確率変動機能が未作動の場合と同様に、リーチ変動を実行するか否かを判断する(ステップS16109)。このリーチ抽選において当選すればリーチ変動を実行すると判断し(ステップS16109におけるYES)、テーブル24(図56参照)を選択する。ただし、第2特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理の時短機能作動且つ確率変動機能作動時の場合におけるリーチ判定値は0のみである。

【0448】

ステップS16109においてリーチ変動を実行しないと判断したとき、即ち、リーチ抽選に当選しなければ(ステップS16109におけるNO)、変動開始直後の第2特別図柄の保留数(即ち第2特別図柄保留カウンタ713(図25参照)によるカウンタ値)が0であるか否かを判断する(ステップS16111)。変動開始直後の第2特別図柄の保留数がゼロであると判断すると(ステップS16111におけるYES)、テーブル32を選択し(ステップS16112)、第2特別図柄の保留数がゼロでないと判断すると(ステップS16111におけるNO)、テーブル33を選択する(ステップS16113)。

【0449】

ステップS16102、ステップS16105、ステップS16107、ステップS1

10

20

30

40

50

6108、ステップS16110、ステップS16112およびステップS16113においてそれぞれの変動パターンテーブルを選択すると、第2特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理を終了する。

【0450】

なお、時短機能が未作動のとき、即ち、時短遊技実行手段736によって時短遊技が実行されていない場合には、図51と図54とを対比すると分かるように、第1特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理では、リーチ抽選を行い(ステップS16003)、このリーチ抽選に当選したことに応じてリーチ演出のみが変動パターンとして設定されたテーブル19が選択される(ステップS16004)のに対し、第2特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理では、リーチ抽選を行うことなく、リーチ演出のみが変動パターンとして設定されたテーブル22を選択している(ステップS16102)。これにより、時短機能が未作動のときに第2始動口392または第3始動口394に遊技球が入賞したときは、常にリーチ変動が実行されることになる。これにより、時短機能が未作動のときには、第2始動口392および第3始動口394が第1始動口390よりもプレミア的な存在となり、興趣の低下を抑制できる。

【0451】

第2特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル22(図56参照)が選択されると、変動パターン乱数を取得し、この取得した変動パターン乱数に基づいて、変動番号47のノーマル外れ(1図柄前)、変動番号48のノーマル外れ(1図柄後)、変動番号50の歌リーチA外れ、変動番号52の歌リーチB(歌リーチA経由)外れ、および、変動番号54の歌リーチC(歌リーチA経由)外れのうち、いずれかの変動パターンを、それぞれ、64000分の27500、64000分の27500、64000分の8400、64000分の400、および、64000分の200の確率で選択する。そして、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。例えば、ノーマル外れ(1図柄前)を64000分の27500の確率で選択したとき、ノーマル外れ(1図柄前)の変動パターンに対応するコマンド2FHを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として9500msをタイマにセットする。このノーマル外れ(1図柄前)の変動パターンを選択すると、演出画像表示装置115に表示される装飾図柄の変動開始後、リーチ変動を実行し、その後、長当たり、短当たりおよび小当たりのいずれでもない態様であって、リーチ図柄の1つ前の図柄(例えば図柄7でリーチとなっている場合は図柄6)で装飾図柄を停止表示する。他の変動パターンも同様にそれぞれの確率で選択し、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間値をタイマにセットする。

【0452】

第2特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル23(図56参照)が選択されると、変動パターン乱数を取得し、この取得した変動パターン乱数に基づいて、変動番号17の歌リーチBイントロ外れ、変動番号20の歌リーチB外れ、変動番号22の歌リーチCイントロ外れ、および、変動番号25の歌リーチC外れのいずれかの変動パターンをそれぞれ64000分の100、64000分の50000、64000分の100、および、64000分の13800の確率で選択する。そして、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。例えば、歌リーチイントロ外れを64000分の100の確率で選択したとき、歌リーチイントロ外れの変動パターンに対応するコマンド11Hを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として25700msをタイマにセットする。この歌リーチBイントロ外れの変動パターンを選択すると、演出画像表示装置115に表示される装飾図柄を変動表示した後、リーチ演出を伴って歌(B)のイントロを演奏するものの、歌い始める前に、装飾図柄を、長当たり、短当たりおよび小当たりのいずれとも異なる態様で停止表示する。また、他の変動パターンも同様にそれぞれの確率で選択し、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとし

10

20

30

40

50

てセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間値をタイマにセットする。

【 0 4 5 3 】

第2特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル24(図56参照)が選択されると、変動パターン乱数を取得し、この取得した変動パターン乱数に基づいて、変動番号29の歌リーチB扉1枚目外れおよび変動番号38の歌リーチC扉1枚目外れのうち、いずれかの変動パターンを、それぞれ、64000分の40000および64000分の24000の確率で選択する。そして、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。例えば、変動パターンとして歌リーチB扉1枚目外れを64000分の40000の確率で選択したとき、選択した歌リーチB扉1枚目外れの変動パターンに対応するコマンド1DHを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として21800msをタイマにセットする。この歌リーチB扉1枚目外れを選択すると、演出画像表示装置115に表示される装飾図柄を変動表示した後、歌(B)を演奏するとともにキャラクタが舞台上で歌っている態様のスーパーリーチを表示し、その後、ステージの扉が閉まり、装飾図柄を、長当たり、短当たりおよび小当たりのいずれとも異なる態様で停止表示する。また、歌リーチC扉1枚目外れの変動パターンも同様に64000分の24000の確率で選択し、変動パターンに対応するコマンド26Hを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として18600msをタイマにセットする。

【 0 4 5 4 】

第2特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理において、テーブル30(図57参照)が選択されると常に変動番号6の時短通常変動2の変動パターンを選択し、テーブル31(図57参照)が選択されると常に変動番号7の時短短縮変動2の変動パターンを選択し、テーブル32(図57参照)が選択されると常に変動番号4の時短通常変動1の変動パターンを選択し、テーブル33(図57参照)が選択されると常に変動番号5の時短短縮変動1の変動パターンを選択し、テーブル33(図57参照)が選択されると常に変動番号6の時短通常変動2の変動パターンを選択する。

【 0 4 5 5 】

即ち、第2特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理において、時短作動時であれば、第2特別図柄の保留数(即ち、第2特別図柄保留カウンタ713によるカウンタ値)に応じて変動パターンを選択することとなる。従って、変動開始直後の第2特別図柄の保留数が0である場合であって且つ確率変動機能が未作動であれば変動番号6の時短通常変動2を選択し、コマンド06Hを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として5200msをタイマにセットする。

【 0 4 5 6 】

また、変動開始直後の第2特別図柄の保留数が0である場合であって且つ確率変動機能作動時であれば変動番号4の時短通常変動1を選択し、コマンド04Hを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として4800msをタイマにセットする。一方、変動開始直後の第2特別図柄の保留数が1、2または3であって且つ確率変動機能が未作動であれば変動番号7の時短短縮変動2を選択し、コマンド07Hを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として2300msをタイマにセットする。また、変動開始直後の第2特別図柄の保留数が1、2または3であって且つ確率変動機能作動時であれば変動番号5の時短短縮変動1を選択し、コマンド05Hを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として2200msをタイマにセットする。

【 0 4 5 7 】

このように、確率変動機能が未作動のときには、変動番号6が選択されたときは変動番号7が選択されたときよりも変動時間が長くなり、また、確率変動機能作動時には、変動番号4が選択されたときは変動番号5が選択されたときよりも変動時間が長くなる。従って、確率変動機能が作動しているか否かに拘わらず、時短機能が作動していれば、変動時間は、第2特別図柄の保留数が1、2または3のときよりも0のときに長くなる。これに

より、時短機能が作動していれば、変動時間は、第2特別図柄の保留数が1、2または3のときよりも0のときに長くなるので、装飾図柄の変動が行われなかったことによる興趣の低下を抑制できる。即ち、時短作動時には、一对の可動片396の開閉動作が行われるので、遊技領域37に向けて打ち込まれた遊技球は、第1始動口390よりも第3始動口394に入賞し易くなる。時短機能作動時には、第1特別図柄の保留数よりも第2特別図柄の保留数が多くなるのが一般的であるから、第2特別図柄の保留数が0であれば第1特別図柄の保留数も0である可能性が高い。よって、第2特別図柄の保留数が0のときに変動時間を長くすることによって、興趣の低下を抑制できる。なお、変動番号4、5、6および7では、いずれも、演出画像表示装置115に表示される装飾図柄の変動を開始した後、リーチ演出を伴わず、且つ、装飾図柄を、長当たり、短当たりおよび小当たりのいずれとも異なる態様で停止表示する。

10

【0458】

このように、図43～図57を参照して説明した変動パターン設定処理についてまとめると、第1表示態様決定手段772および第2表示態様決定手段778がそれぞれ行う処理は以下の通りである。

【0459】

第1特別図柄抽選手段700による抽選において大当たりに当選し、この当選した大当たりが長当たりであるとき、第1表示態様決定手段772は、第1特別図柄画像表示制御手段614によって共通図柄表示領域115cに表示する表示態様を、長当たりに当選したときの遊技状態と長当たりの種別（確変時短付長当たりまたは通常長当たり）とに基づいて決定されたテーブル（テーブル1～6のうちいずれかのテーブル）に記憶された長当たり表示態様のなかから所定の長当たり表示態様に選択決定する（ステップS1540）。なお、テーブル1～6には、いずれも複数の長当たり表示態様が記憶されている。

20

【0460】

第1特別図柄抽選手段700による抽選において大当たりに当選し、この当選した大当たりが短当たりであるとき、第1表示態様決定手段772は、第1特別図柄画像表示制御手段614によって共通図柄表示領域115cに表示する表示態様を、短当たりに当選したときの遊技状態に基づいて決定されたテーブル（テーブル13～15のうちいずれかのテーブル）に記憶された短当たり表示態様のなかから所定の短当たり表示態様に選択決定する（ステップS1560）。なお、テーブル13～15には、いずれも複数の短当たり表示態様が記憶されている。

30

【0461】

第1特別図柄抽選手段700による抽選において大当たりに落選し、さらに小当たりに当選したとき、第1表示態様決定手段772は、第1特別図柄画像表示制御手段614によって共通図柄表示領域115cに表示する表示態様を、小当たりに当選したときの遊技状態に基づいて決定されたテーブル（テーブル16～18のうちいずれかのテーブル）に記憶された小当たり表示態様のなかから所定の小当たり表示態様に選択決定する（ステップS1580）。なお、テーブル16～18には、いずれも複数の小当たり表示態様が記憶されている。

40

【0462】

第1特別図柄抽選手段700による抽選において大当たりに落選し、さらに小当たりにも落選したときは、第1特別図柄画像表示制御手段614によって共通図柄表示領域115cに表示する表示態様を、当該抽選が行われたとき（即ち抽選結果が外れとなったとき）の遊技状態に基づいて決定されたテーブル（テーブル19およびテーブル25～27のうちいずれかのテーブル）に記憶された外れ表示態様またはリーチ外れ表示態様のなかから所定の外れ表示態様またはリーチ外れ表示態様に決定する（ステップS1600）。具体的には、第1特別図柄抽選手段700による抽選において大当たりに落選し、さらに小当たりにも落選したとき、リーチ演出を行うか否かの抽選（ステップS16003、ステップS16007、ステップS16011、ステップS16014）を行い、このリーチ抽選に外れたときは、第1特別図柄保留カウンタ703のカウンタ値に基づいてテーブル

50

25～27のうちいずれかのテーブルが選択され（ステップS16005、ステップS16009、ステップS16013、ステップS16016）、リーチ抽選に当選したときはテーブル19が選択される（ステップS16004、ステップS16008、ステップS16012、ステップS16015）。即ち、リーチ抽選に落選したときは、保留数に基づいてテーブル25～27のいずれかが選択され、当該選択されたテーブルに記憶された外れ表示態様が表示される。そして、リーチ抽選に当選したときは、テーブル19に記憶された複数のリーチ外れ表示態様のなかから所定のリーチ外れ表示態様に選択決定される。

【0463】

第2特別図柄抽選手段710による抽選において大当たりに当選し、この当選した大当たりが長当たりであるとき、第2表示態様決定手段778は、第2特別図柄画像表示制御手段615によって共通図柄表示領域115cに表示する表示態様を、長当たりに当選したときの遊技状態と長当たりの種別（確変時短付長当たりまたは通常長当たり）とに基づいて決定されたテーブル（テーブル7～12のうちいずれかのテーブル）に記憶された長当たり特別表示態様のなかから所定の長当たり特別表示態様に選択決定する（ステップS1550）。なお、テーブル7～12には、いずれも複数の長当たり特別表示態様が記憶されている。

【0464】

第2特別図柄抽選手段710による抽選において大当たりに落選し、さらに小当たりにも落選したときは、第2特別図柄画像表示制御手段615によって共通図柄表示領域115cに表示する表示態様を、当該抽選が行われたとき（即ち抽選結果が外れとなったとき）の遊技状態に基づいて決定されたテーブル（テーブル22～24およびテーブル30～33のうちいずれかのテーブル）に記憶されたリーチ外れ特別表示態様または外れ特別表示態様のなかから所定のリーチ外れ特別表示態様または外れ特別表示態様に決定する（ステップS1600）。具体的には、抽選結果が外れである抽選が行われたときに時短機能が未作動であればテーブル22が選択され、このテーブル22に記憶された複数のリーチ外れ特別表示態様のなかから所定のリーチ外れ特別表示態様に決定される。一方、抽選結果が外れである抽選が行われたときに時短機能が作動していれば、リーチ抽選を行い、このリーチ抽選に当選すれば遊技状態に基づいてテーブル23またはテーブル24が選択される（ステップS16105、ステップS16110）。また、リーチ抽選に落選すれば遊技状態および第2特別図柄保留カウンタ713のカウンタ値に基づいてテーブル30～33のいずれかに決定される（ステップS16107、16108、ステップS16112、ステップS16113）。

【0465】

第2特別図柄抽選手段710による抽選において大当たりに当選し、この当選した大当たりが短当たりであるときは、第2特別図柄画像表示制御手段615によって共通図柄表示領域115cに表示する表示態様を、第1特別図柄抽選手段700による抽選結果が短当たりとのときに第1特別図柄画像表示制御手段614によって共通図柄表示領域115cに表示される表示態様と同様に、短当たりに当選したときの遊技状態に基づいてテーブル13～15のうちいずれかのテーブルに決定され、この決定されたテーブルのなかから所定の短当たり表示態様に選択決定する（ステップS1560）。

【0466】

第2特別図柄抽選手段710による抽選において大当たりに落選し、さらに小当たりに当選したときは、第2特別図柄画像表示制御手段615によって共通図柄表示領域115cに表示する表示態様を、第1特別図柄抽選手段700による抽選結果が小当たりとのときに第1特別図柄画像表示制御手段614によって共通図柄表示領域115cに表示される表示態様と同様に、小当たりに当選したときの遊技状態に基づいてテーブル16～18のうちいずれかのテーブルに決定され、この決定されたテーブルのなかから所定の小当たり表示態様に選択決定する（ステップS1580）。

【0467】

10

20

30

40

50

なお、短当たり表示態様および小当たり表示態様は、第1特別図柄抽選手段700による抽選に基づく場合と第2特別図柄抽選手段710による抽選に基づく場合とで全く同一の表示態様であることに限られず、例えば変動時間が僅かに異なるにすぎない等、互いに極似する表示態様であっても良い。

【0468】

なお、本実施例において変動開始直後とは、変動開始処理（ステップS130）において第1特別図柄カウンタまたは第2特別図柄カウンタを減算処理した直後を意味する。

【0469】

[変動中処理]

次に、図58に基づいて、変動中処理について説明する。図58は、変動中処理の一例を示すフローチャートである。変動中処理では、まず、特別図柄が変動中であるか否かを判断する（ステップS1801）。即ち、第1特別図柄表示器84または第2特別図柄表示器86のいずれかが変動中であるか否かを判断する。特別図柄が変動中でないと判断すると（ステップS1801におけるNO）、そのまま、変動中処理を終了する。

【0470】

ステップS1801において特別図柄が変動中であると判断すると（ステップS1801におけるYES）、ステップS1802に進み、変動時間が終了しているか否かを判断する。即ち、変動パターン設定処理においてタイマにセットした変動時間が経過したか否かを判断する。変動時間が経過していないと判断すると（ステップS1802におけるNO）、そのまま、変動中処理を終了する。変動時間が経過したと判断すると（ステップS1802におけるYES）、特別図柄の変動を停止する（ステップS1803）。即ち、第1特別図柄表示器84または第2特別図柄表示器86のうち変動中の表示器において、第1特別図柄抽選手段700または第2特別図柄抽選手段710（いずれも図25参照）の抽選結果を導出表示するとともに、周辺制御基板610に変動停止コマンドを出力する。

【0471】

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

【0472】

[大当たり遊技開始処理]

次に、図59に基づいて、大当たり遊技開始処理の一例について説明する。この大当たり遊技開始処理では、まず、確率変動機能が作動中であるか否かを判断する（ステップS2001）。具体的には、確変遊技実行手段734が第1特別図柄当否判定手段704および第2特別図柄当否判定手段714を制御しているか否か、即ち、第1特別図柄当否判定手段704および第2特別図柄当否判定手段714（いずれも図25参照）による当否判定が、特別図柄確変時当たり判定用テーブル708に基づいて判定するか否かを判断する。ここで、確率変動機能が作動中であると判断すると（ステップS2001におけるYES）、確率変動機能の作動を停止して（ステップS2002）、ステップS2003に進む。一方、確率変動機能が作動中でないと判断すると（ステップS2001におけるNO）、そのままステップS2003に進む。

【 0 4 7 3 】

ステップ S 2 0 0 3 では、時短機能作動中であるか否かを判断する。具体的には、時短遊技実行手段 7 3 6 が普通図柄当否判定手段 7 2 4（いずれも図 2 5 参照）を制御しているか否か、即ち、普通図柄当否判定手段 7 2 4 による当否判定が、普通図柄時短時当たり判定用テーブルに基づいて判定するか否かを判断する。ここで、時短機能作動中であると判断すると（ステップ S 2 0 0 3 における Y E S）、時短機能の作動を停止して（ステップ S 2 0 0 4）、ステップ S 2 0 0 5 に進む。一方、時短機能作動中でないと判断すると（ステップ S 2 0 0 3 における N O）、そのまま、ステップ S 2 0 0 5 に進む。

【 0 4 7 4 】

ステップ S 2 0 0 5 では、長当たりであるか否かを判断する。具体的には、長当たりフ
ラグが O N かどうか確認して、O N であれば長当たりであると判断する。長当たりであると
判断すると（ステップ S 2 0 0 5 における Y E S）、長当たり用のラウンド回数、1 ラウ
ンド当たりの開放時間、制限個数をセットするとともに、開放する開閉装置をセットする
。具体的には、ラウンド回数が例えば 1 5 ラウンド、1 ラウンド当たりの開放時間が例え
ば 3 0 秒、制限個数が例えば 9 個とセットすると共に、開放する開閉装置を例えば 1 ラウ
ンド目および 2 ラウンド目は演出用開閉装置 3 9 8 をセットし、3 ラウンド目から 1 4 ラ
ウンド目は大当たり遊技用開閉装置 4 0 0 をセットし、1 5 ラウンド目は演出用開閉装置
3 9 8（いずれも図 1 0 参照）をセットする。長当たりでないと判断すると短当たり用ラ
ウンド回数、1 ラウンド当たりの開放時間、制限個数をセットするとともに、開放する開
閉装置をセットする。具体的には、ラウンド回数が例えば 2 ラウンド、1 ラウンド当たり
の開放時間が例えば 0 . 3 秒、制限個数が例えば 3 個とセットすると共に、開放する開閉
装置を例えば演出用開閉装置 3 9 8 にセットする。

【 0 4 7 5 】

ステップ S 2 0 0 6 およびステップ S 2 0 0 7 のいずれかでラウンド回数、1 ラウンド
当たりの開放時間、制限個数および開放する開閉装置をセットすると、その後、処理フラ
グを「5」に更新して（ステップ S 2 0 0 8）、大当たり遊技開始処理を終了する。

【 0 4 7 6 】

〔小当たり遊技開始処理〕

次に、図 6 0 に基づいて、小当たり遊技開始処理の一例について説明する。この小当
り遊技開始処理では、まず、小当たり用の開放回数、1 回当たりの開放時間、制限個数を
セットすると共に、開放する開放装置をセットする（ステップ S 2 2 0 1）。具体的には
、開放回数が例えば 2 回、1 回当たりの開放時間が例えば 0 . 3 秒、制限個数が例えば 3
個とセットすると共に、開放する開放装置を演出用開閉装置 3 9 8 にセットする。その後
、処理フラグを「6」に更新して小当たり遊技開始処理を終了する。

【 0 4 7 7 】

〔特別電動役物大当たり制御処理〕

次に、図 6 1 に基づいて、特別電動役物大当たり制御処理の一例について説明する。先
ず、特別電動役物大当たり制御処理においては、開閉装置 3 9 7 が開放中であるか否かを
判断する（ステップ S 2 4 0 1）。具体的には、演出用開閉装置 3 9 8 または大当たり遊
技用開閉装置 4 0 0 が開放中であるか否かを判断する。開閉装置 3 9 7 が開放中であると
判断すると（ステップ S 2 4 0 1 における Y E S）、次に、予め定められた開閉装置 3 9
7（演出用開閉装置 3 9 8 または大当たり遊技用開閉装置 4 0 0）の開放時間が経過した
か否かを判断する（ステップ S 2 4 0 2）。具体的には、大当たり遊技開始処理において
セットされた開放時間に達したか否かを判断する。開閉装置 3 9 7 の開放時間が経過した
と判断すると（ステップ S 2 4 0 2 における Y E S）、開閉装置 3 9 7 を閉鎖して（ステ
ップ S 2 4 0 4）、特別電動役物大当たり制御処理を終了する。

【 0 4 7 8 】

ステップ S 2 4 0 2 において開閉装置 3 9 7 の開放時間が経過していないと判断すると
（ステップ S 2 4 0 2 における N O）、予め定められた制限個数の遊技球が開閉装置 3 9
7 に受け入れられたか否かを判断する（ステップ S 2 4 0 3）。具体的には、大当たり遊

技開始処理においてセットされた制限個数の遊技球が、開放動作が実行されている開閉装置 397 (演出用開閉装置 398 の開閉動作が実行されているときは演出用開閉装置 398、大当たり遊技用開閉装置 400 の開閉動作が実行されているときは大当たり遊技用開閉装置 400) に受け入れられたか否かを判断する。開放動作が実行されている開閉装置 397 に制限個数の遊技球が受け入れられたと判断すると (ステップ S2403 における YES)、当該開閉装置 397 を閉鎖して (ステップ S2404)、特別電動役物大当たり制御処理を終了する。また、開閉装置 397 に制限個数の遊技球が受け入れられていないと判断すると (ステップ S2403 における NO)、そのまま、特別電動役物大当たり制御処理を終了する。

【0479】

10

ステップ S2401 において開閉装置 397 が開放中でないと判断すると (ステップ S2401 における NO)、予め定められたラウンド回数に達したか否かを判断する (ステップ S2405)。具体的には、大当たり遊技開始処理においてセットされたラウンド回数に達したか否かを判断する。予め定められたラウンド回数に達していないと判断されると (ステップ S2405 における NO)、演出用開閉装置 398 および大当たり遊技用開閉装置 400 のうち予め定められた開放装置を開放し (ステップ S2406)、特別電動役物大当たり制御処理を終了する。

【0480】

ステップ S2405 において予め定められたラウンド回数に達したと判断すると (ステップ S2405 における YES)、大当たりフラグを OFF にし (ステップ S2407)、今回の大当たりが確率変動を伴うものであるか否かを判断する (ステップ S2408)。具体的には、図柄乱数を用いて判定した結果が確率変動であると判定した場合には確率変動を伴うものであると判断する。確率変動を伴う大当たりであると判断すると (ステップ S2408 における YES) 確率変動機能を作動し (ステップ S2409)、次に、長当たりであるか否かを判断する。具体的には、長当たりフラグが ON であれば長当たりであると判断する。長当たりであると判断すると (ステップ S2410 における YES)、長当たりフラグを OFF にして (ステップ S2411)、その後、時短機能を作動し (ステップ S2412)、ステップ S2418 に進む。

20

【0481】

ステップ S2401 において長当たりでないと判断すると (ステップ S2410 における NO)、短当たりフラグを OFF して (ステップ S2413)、その後、時短機能作動中の当選であるか否かを判断する (ステップ S2414)。即ち、短当たりであるときには短当たりフラグを OFF にして、ステップ S2414 に進んで時短機能作動中であるか否かを判断する。時短機能作動中の当選であると判断すると (ステップ S2414 における YES)、時短機能の作動を開始し (ステップ S2412)、ステップ S2418 に進む。

30

【0482】

ステップ S2408 に戻って、確率変動を伴わない大当たりであると判断すると (ステップ S2408 における NO)、長当たりフラグを OFF にし (ステップ S2415)、時短機能の作動を開始し (ステップ S2416)、時短機能の作動規定回数 (例えば 100 回) を設定して (ステップ S2417)、ステップ S2418 に進む。

40

【0483】

ステップ S2418 に進むと処理フラグを「0」に更新して、特別図柄電動役物大当たり制御処理を終了する。なお、特別電動役物は、演出用開閉装置 398、大当たり遊技用開閉装置 400、演出用開閉装置開閉ソレノイド 578、大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド 572 を含む概念である。

【0484】

[特別電動役物小当たり制御処理]

次に、図 62 に基づいて、特別電動役物小当たり制御処理の一例について説明する。この特別電動役物小当たり制御処理では、まず、予め定められた制限個数の遊技球が開閉装

50

置 3 9 7 に受け入れられたか否かを判断する（ステップ S 2 5 0 1）。具体的には、小当たり遊技開始処理においてセットされた制限個数（例えば 3 個）の遊技球が開閉装置 3 9 7 に受け入れられたか否かを判断する。制限個数の遊技球が開閉装置 3 9 7 に受け入れられていないと判断すると（ステップ S 2 5 0 1 における N O）、開閉装置 3 9 7 が開放中であるか否かを判断する（ステップ S 2 5 0 2）。開閉装置 3 9 7 が開放中でないと判断すると（ステップ S 2 5 0 2 における N O）、演出用開閉装置 3 9 8 および大当たり遊技用開閉装置 4 0 0 のうち予め定めた開閉装置（例えば演出用開閉装置 3 9 8）を開放し（ステップ S 2 5 0 3）、特別電動役物小当たり制御処理を終了する。

【 0 4 8 5 】

ステップ S 2 5 0 2 において開閉装置 3 9 7 が開放中であると判断すると（ステップ S 2 5 0 2 における Y E S）、予め定められた開閉装置（例えば演出用開閉装置 3 9 8）の開放時間が経過したか否かを判断する（ステップ S 2 5 0 4）。具体的には小当たり遊技開始処理においてセットされた開放時間（例えば 0 . 3 秒）が経過したか否かを判断する。予め定められた開閉装置 3 9 7 の開放時間が経過していないと判断すると（ステップ S 2 5 0 4 における N O）、そのまま、特別電動役物小当たり制御処理を終了する。

【 0 4 8 6 】

ステップ S 2 5 0 4 において予め定められた開閉装置 3 9 7 の開放時間が経過したと判断すると（ステップ S 2 5 0 4 における Y E S）、開閉装置 3 9 7 を閉鎖し（ステップ S 2 5 0 5）、予め定めた開放回数に達したか否かを判断する（ステップ S 2 5 0 6）。具体的には開閉装置 3 9 7 を開放した回数が小当たり遊技開始処理においてセットされた開放回数（例えば 2 回）に達したか否かを判断する。このとき、予め定められた開放回数に達していないと判断すると（ステップ S 2 5 0 6 における N O）、そのまま、電動役物小当たり制御処理を終了する。一方、開閉装置 3 9 7 を開放した回数が予め定めた開放回数に達したと判断すると（ステップ S 2 5 0 6 における Y E S）、ステップ S 2 5 0 9 に進む。

【 0 4 8 7 】

ステップ S 2 5 0 1 に戻って、開閉装置 3 9 7 に制限個数の遊技球が受け入れられたと判断すると（ステップ S 2 5 0 1 における Y E S）、開閉装置 3 9 7 が開放中であるか否かを判断する（ステップ S 2 5 0 7）。開閉装置 3 9 7 が開放中であると判断すると（ステップ S 2 5 0 7 における Y E S）、開閉装置 3 9 7 を閉鎖して（ステップ S 2 5 0 8）、ステップ S 2 5 0 9 に進む。ステップ S 2 5 0 7 に戻って、開閉装置 3 9 7 が開放中でないと判断すると（ステップ S 2 5 0 7 における N O）、そのままステップ S 2 5 0 9 に進む。

【 0 4 8 8 】

ステップ S 2 5 0 9 に進むと処理フラグを「 0 」に更新して、特別電動役物小当たり制御処理を終了する。

【 0 4 8 9 】

なお、本実施例において開閉装置の開放時間は例えば 0 . 3 秒が設定されている。ステップ S 2 5 0 1 において開閉装置に最大入賞数（例えば 3 個）入賞したか否かを判断し、最大入賞数入賞している場合には予め定められた開放回数（例えば 2 回）に達していなくても小当たり遊技を終了する。しかし、小当たり遊技における開閉装置の開放時間は最大入賞数入賞することが極めて困難となるように設定されているので、ほとんどの場合には、最大入賞数入賞せずに予め定められた開放回数（例えば 2 回）開閉装置が開放することとなる。

【 0 4 9 0 】

[変動時間について]

次に、図 6 3 に基づいて、時短機能未作動時の外れの変動パターンにかかる変動時間の一例について説明する。図 6 3 は、時短機能未作動時のリーチ演出を伴わない外れの変動パターンにかかる変動時間を示すタイミングチャートである。図 6 3 (A) は、第 1 特別図柄の保留数が 0 または 1 の場合における第 1 特別図柄の変動時間（即ち、変動番号 1 の

10

20

30

40

50

通常変動の場合の変動時間)を示している。この場合の変動時間は11800msである。図63(B)は、第1特別図柄の保留数が2の場合における第1特別図柄の変動時間(即ち、変動番号2の短縮変動1の場合の変動時間)を示している。この場合の変動時間は6000msである。図63(C)は、第1特別図柄の保留数が3の場合における第1特別図柄の変動時間(即ち、変動番号3の短縮変動2の場合の変動時間)を示している。この場合の変動時間は2900msである。以上より、時短機能未作動時のリーチ演出を伴わない外れの場合、第1特別図柄の変動時間は、第1特別図柄の保留数が少ないほど長くなる。時短機能未作動時、遊技領域37に向けて打ち込まれた遊技球は、第1始動口390に入賞することよりも第2始動口392または第3始動口394に入賞することの方が困難なので、第1特別図柄の保留数が0になると、第2特別図柄の保留数も0である可能性が高い。第1特別図柄の保留および第2特別図柄の保留のいずれも0になってしまうと、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれの変動も行われなくなってしまう、興趣が低下する。従って、時短機能未作動時のリーチ演出を伴わない外れの場合、第1特別図柄の変動時間を、第1特別図柄の保留数が少ないほど長くすることによって、興趣の低下を抑制できる。

【0491】

図63(D)および(E)は、第2特別図柄の変動時間(即ち、変動番号47および変動番号48の場合の変動時間)を示している。時短機能未作動時であって且つ第2特別図柄当否判定手段714による判定結果が外れの場合には、第2特別図柄の保留数に拘わらず、図63(D)および(E)のうちいずれかの変動時間となる。従って、第2特別図柄の保留数と第2特別図柄の変動時間との間に相関関係がなく、第2特別図柄の変動時間は、第2特別図柄の保留数に拘わらず決定される。また、第2特別図柄当否判定手段714による判定結果が外れ(長当たり、短当たりおよび小当たりのいずれでもない)の場合には、変動番号47または変動番号48が選択されるので、常にリーチ変動が実行される。また、時短機能未作動時には一對の可動片396が閉状態なので、遊技領域37に向けて打ち込まれた遊技球が第3始動口394に入賞することはほぼ不可能である。また、第2始動口392に遊技球が入賞することは第1始動口390に遊技球が入賞することよりも困難なので、遊技領域37に向けて打ち込まれた遊技球が第2始動口392に入賞したときに常にリーチ変動を行うことによって、第2始動口392への入賞にプレミア感を持たせることができ、興趣の低下を抑制できる。なお、図63(D)の場合の変動時間は9500msであり、図63(E)の場合の変動時間は11300msである。

【0492】

次に、図64に基づいて、時短機能作動時のリーチ演出を伴わない外れの変動パターンにかかる変動時間について説明する。図64は、時短機能作動時のリーチ演出を伴わない外れの変動パターンにかかる変動時間を示すタイミングチャートである。図64(A)は、確変機能作動時における第1特別図柄の変動時間(即ち、変動番号5の時短短縮変動1)を示している。この場合の変動時間は2200msである。図64(B)は、確変機能未作動時における第2特別図柄の変動時間(即ち、変動番号7の時短短縮変動2)を示している。この場合の変動時間は2300msである。従って、第1特別図柄の変動時間は、確変機能が未作動であるか作動しているかによって異なるものの、第1特別図柄の保留数と第1特別図柄の変動時間との間には相関関係がなく、第1特別図柄の保留数に拘わらず決定される。

【0493】

図64(C)は、確変機能作動時であって且つ第2特別図柄の保留数が0の場合における第2特別図柄の変動時間(即ち、変動番号4の時短通常変動1)を示している。この場合の変動時間は4800msである。図64(D)は、確変機能作動時であって且つ第2特別図柄の保留数が1以上の場合における第2特別図柄の変動時間(即ち、変動番号5の時短短縮変動1)を示している。この場合の変動時間は2200msである。図64(E)は、確変機能が未作動であって且つ第2特別図柄の保留数が0の場合における第2特別図柄の変動時間(即ち、変動番号6の時短通常変動2)を示している。この場合の変動時

間は5200msである。図64(F)は、確変機能が未作動であって且つ第2特別図柄の保留数が1以上の場合における第2特別図柄の変動時間(即ち、変動番号7の時短短縮変動2)を示している。この場合の変動時間は2300msである。以上より、時短機能作動時のリーチ演出を伴わない外れの場合、第2特別図柄の変動時間は、第2特別図柄の保留数が少ないほど長くなる。より具体的には、第2特別図柄の保留数が0のときは、第2特別図柄の保留数が1以上の場合よりも長くなる。時短機能作動時、一对の可動片396の開閉動作が実行されるので、遊技領域37に向けて打ち込まれた遊技球は、第1始動口390に入賞することよりも極めて容易に第3始動口394に入賞可能となる。従って、第2特別図柄の保留数が0になると、第2特別図柄の保留数も0である可能性が高い。第1特別図柄の保留および第2特別図柄の保留のいずれも0になってしまうと、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれの変動も行われなくなってしまう、興趣が低下する。従って、時短機能作動時のリーチ演出を伴わない外れの場合、第2特別図柄の保留数が0の場合における第2特別図柄の変動時間を、第2の特別図柄の保留数が1以上の場合における第2特別図柄の変動時間よりも長くすることによって、興趣の低下を抑制できる。

【0494】

[演出画像表示装置に表示される装飾図柄の変動態様について]

次に、図65および図66に基づいて、演出画像表示装置115に表示される装飾図柄1153の変動態様について説明する。なお、装飾図柄は複数の図柄列で構成されており、本実施形態では、遊技者から見て左側に表示される左図柄列1153a、遊技者から見て真ん中に表示される中図柄列1153b、および、遊技者から見て右側に表示される右図柄列1153cの3列の図柄列で構成されている。

【0495】

図65は、第1特別図柄抽選手段700による抽選結果を演出画像表示装置115に導出する場合の装飾図柄1153の変動態様を示す図であって、図65(A)が、装飾図柄1153の変動開始前の態様を示す図、図65(B)が、装飾図柄1153の変動中の態様を示す図、図65(C)が、装飾図柄1153の変動停止後の態様を示す図である。装飾図柄1153の変動は、図65(B)に示すように、左図柄列1153a、中図柄列1153bおよび右図柄列1153cのいずれも縦方向(より詳しくは、遊技者から見て上から下に向かう方向)にスクロールするスクロール変動である。そして、左図柄列1153a、右図柄列1153c、中図柄列1153bの順で停止する。

【0496】

なお、図65は、リーチ演出を伴わない外れ変動の態様を示しているが、リーチ演出を伴った外れ変動および大当たり変動の場合であっても、左図柄列1153a、中図柄列1153bおよび右図柄列1153cのいずれも縦方向にスクロール変動する。本実施形態において、「リーチ演出を伴わない外れ変動」とは、左図柄列1153aの停止図柄と右図柄列1153cの停止図柄とが異なる図柄で停止する場合における装飾図柄1153の変動のことであり、「リーチ演出を伴った外れ変動」とは、左図柄列1153aの停止図柄と右図柄列1153cの停止図柄とが同じであって中図柄列1153bの停止図柄のみが異なる場合における装飾図柄1153の変動のことであり、「大当たり変動」とは、左図柄列1153a、右図柄列1153cおよび中図柄列1153bの全てが同じ図柄で停止する場合における装飾図柄1153の変動のことである。

【0497】

また、第1特別図柄抽選手段700による抽選結果が演出画像表示装置115に導出される場合における装飾図柄1153の変動態様は、時短機能が作動しているか否かに拘わらず、縦方向にスクロールするスクロール変動である。

【0498】

図66は、時短機能未作動時に第2特別図柄抽選手段710による抽選結果が外れの場合において、当該抽選結果を演出画像表示装置115に導出する場合の装飾図柄1153の変動態様を示す図であって、図66(A)が、装飾図柄1153の変動開始前の態様を示す図、図66(B)が、装飾図柄1153の変動中の態様を示す図、図66(C)が、

リーチであることを告知する態様を示す図、図 6 6 (D) が、装飾図柄 1 1 5 3 の変動停止後の態様を示す図である。装飾図柄 1 1 5 3 の変動は、図 6 6 (B) に示すように、左図柄列 1 1 5 3 a および右図柄列 1 1 5 3 c が、変動開始前の停止位置 (図 6 6 (A) に示される位置) とほぼ同じ位置にとどまりつつ表裏面を交互に表示するように回転表示すると共に、中図柄列 1 1 5 3 b が、図 6 5 (B) に示す態様と同様に縦方向にスクロールするスクロール変動である。そして、左図柄列 1 1 5 3 a と右図柄列 1 1 5 3 c とがほぼ同時に回転停止し、その後、中図柄列 1 1 5 3 b が停止する。なお、この場合、左図柄列 1 1 5 3 a の停止図柄と右図柄列 1 1 5 3 c の停止図柄とが常に同じ図柄となって、リーチ演出を伴った変動が行われる。

【 0 4 9 9 】

10

ここで、時短機能作動時における第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 による抽選結果が演出画像表示装置 1 1 5 に導出される場合における装飾図柄 1 1 5 3 の変動態様は、第 1 特別図柄抽選手段 7 0 0 による抽選結果が演出画像表示装置 1 1 5 に導出される場合における装飾図柄 1 1 5 3 の変動態様とほぼ同様である。即ち、装飾図柄 1 1 5 3 の変動が、左図柄列 1 1 5 3 a、中図柄列 1 1 5 3 b および右図柄列 1 1 5 3 c のいずれも縦方向 (より詳しくは、遊技者から見て上から下に向かう方向) にスクロールするスクロール変動である。そして、左図柄列 1 1 5 3 a、右図柄列 1 1 5 3 c、中図柄列 1 1 5 3 b の順で停止する。

【 0 5 0 0 】

このように、時短機能が未作動であれば、第 1 特別図柄抽選手段 7 0 0 による抽選結果が演出画像表示装置 1 1 5 に導出される場合における装飾図柄 1 1 5 3 の変動態様と、第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 による抽選結果が演出画像表示装置 1 1 5 に導出される場合における装飾図柄 1 1 5 3 の変動態様とが異なる。一方、時短機能が作動していれば、第 1 特別図柄抽選手段 7 0 0 による抽選結果が演出画像表示装置 1 1 5 に導出される場合における装飾図柄 1 1 5 3 の変動態様と、第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 による抽選結果が演出画像表示装置 1 1 5 に導出される場合における装飾図柄 1 1 5 3 の変動態様とが、ほぼ同じ態様となる。

20

【 0 5 0 1 】

また、時短機能未作動時に第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 によって保留されていることを示す情報は、上述したとおり、保留表示領域 1 1 5 0 において第 2 の表示態様 (キャラクタが表示された態様) で表示される。一方、時短機能作動時に第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 によって保留されていることを示す情報は、第 1 特別図柄保留カウンタ 7 0 3 によって保留されていることを示す第 3 の態様 (即ち、キャラクタ表示が消えた態様) と同じ態様で表示される。

30

【 0 5 0 2 】

以上より、時短機能が未作動であれば、第 1 特別図柄抽選手段 7 0 0 による抽選結果が演出画像表示装置 1 1 5 に導出される場合と、第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 による抽選結果が演出画像表示装置 1 1 5 に導出される場合とで、装飾図柄 1 1 5 3 の変動態様が異なる。また、保留表示領域 1 1 5 0 に表示される第 1 特別図柄保留カウンタ 7 0 3 によって保留されていることを示す情報の表示態様と、保留表示領域 1 1 5 0 に表示される第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 によって保留されていることを示す情報の表示態様とも異なる。一方、時短機能作動時であれば、第 1 特別図柄抽選手段 7 0 0 による抽選結果が演出画像表示装置 1 1 5 に導出される場合と、第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 による抽選結果が演出画像表示装置 1 1 5 に導出される場合とで、装飾図柄 1 1 5 3 の変動態様および保留表示領域 1 1 5 0 に表示される特別図柄保留カウンタ 7 0 3、7 1 3 によって保留されていることを示す情報の表示態様は、ほぼ同じ態様となる。

40

【 0 5 0 3 】

図 6 7 は、各特別図柄抽選手段 7 0 0、7 1 0 による抽選結果が短当たりまたは小当たりの場合において、当該抽選結果を演出画像表示装置 1 1 5 に導出する場合の装飾図柄 1 1 5 3 の変動態様を示す図である。即ち、抽選結果が短当たりまたは小当たりの場合には

50

、当該抽選が第1特別図柄抽選手段700によるものであっても第2特別図柄抽選手段710によるものであっても両者は同じテーブル13を選択するので、同様の変動態様を行う。

【0504】

図67(A)は、装飾図柄1153の変動開始前の態様を示す図、図67(B)~(G)が、装飾図柄1153の変動中の態様を示す図、図67(H)が、装飾図柄1153の変動停止後の態様を示す図である。

【0505】

装飾図柄1153の変動は、図67(B)に示すように、左図柄列1153a、中図柄列1153bおよび右図柄列1153cのいずれも縦方向(より詳しくは、遊技者から見て上から下に向かう方向)にスクロールするスクロール変動である。そして、図67(D)に示すように、左図柄列1153aおよび右図柄列1153cが中図柄列1153bの表示よりも大きく表示されたのち、左図柄列1153aに否妻が走って停止し(図67(E)参照)、その後、右図柄列1153cに否妻が走って(図67(F)参照)停止する(図67(G))。なお、図67(G)に示すように、左図柄列1153aに「歌」図柄が停止表示し、右図柄列1153cに「姫」図柄が停止表示し、中図柄列1153bのみが縦方向にスクロールする態様は、短当たりまたは小当たりで当選している可能性があるリーチ変動である。そして、図67(H)に示すように、中図柄列1153bに「伝説」図柄が停止すると、短当たり遊技状態または小当たり遊技状態が発生する。

【0506】

次に、図68および図69に基づいて、装飾図柄1153の変動態様について説明する。図68は、主制御基板510の機能的な構成のうち、とくに表示態様決定に係る機能を主体として示す機能ブロック図である。図69は、第1特別図柄および第2特別図柄の表示態様について時系列で表したタイムチャートである。

【0507】

図68に示すように、遊技球が第1始動口390に入賞し第1始動口センサ580に検出されると、上述のとおり第1特別図柄抽選手段700による抽選が行われる。具体的には、遊技球が第1始動口390に入賞すると第1特別図柄当たり判定用乱数抽出手段702によって当否判定用乱数を取得し、当該取得した乱数値と当否判定用テーブル(特別図柄通常時当たり判定用テーブル706または特別図柄確変時当たり判定用テーブル708)とに基づいて、第1特別図柄当否決定手段704によって第1特別図柄の当否判定が行われる。

【0508】

また、主制御基板510は、第1表示態様決定手段772および第2表示態様決定手段778を有している。第1表示態様決定手段772は、第1特別図柄画像表示制御手段614(図29参照)によって演出画像表示装置115に導出する表示態様を、表示態様記憶手段770に記憶される複数種類(2種以上)の表示態様のなかから選択決定する。第2表示態様決定手段778は、第2特別図柄画像表示制御手段615(図29参照)によって演出画像表示装置115に導出する表示態様を、表示態様記憶手段770に記憶される複数種類(2種以上)の表示態様のなかから選択決定する。

【0509】

そして、第1特別図柄当否決定手段704または第2特別図柄当否決定手段714による当否判定結果に基づいて、表示態様記憶手段770に記憶された複数の表示態様のうち、いずれか一つの表示態様に選択決定し、コマンド送信手段746によって周辺制御基板610にコマンド送信する。かかるコマンドを受信した周辺制御基板610は、演出画像表示制御手段616によって選択決定された表示態様を演出画像表示装置115に表示制御する。

【0510】

具体的には、第1表示態様決定手段772が、第1特別図柄抽選手段700による抽選結果が当たりであるか否かを判断する。一方、第2表示態様決定手段778が、第2特別

10

20

30

40

50

図柄抽選手段 710 による抽選が当たりであるか否かを判断する。

【0511】

第1表示態様決定手段 772 は、第1表示態様決定選択手段 773、リーチ外れ表示態様選択決定手段 774、当たり表示態様選択決定手段 775、外れ表示態様決定手段 776 および有利遊技状態外れ表示態様決定手段 777 を有している。

【0512】

外れ表示態様決定手段 776 は、通常遊技状態において、第1特別図柄保留カウンタ 703 による保留数が 0 または 1 のときは、第1特別図柄抽選手段 700 による抽選結果が外れの場合にのみ外れ表示態様に決定し、第1特別図柄保留カウンタ 703 による保留数が 2 のときは短縮変動 1 に決定し、第1特別図柄保留カウンタ 703 による保留数が最大の 3 であるときは短縮変動 2 に決定する。

10

【0513】

有利遊技状態外れ表示態様決定手段 777 は、時短遊技状態において、第1特別図柄保留カウンタ 703 による保留数に拘わらず、第1特別図柄抽選手段 700 による抽選結果が外れの場合にのみ、時短短縮変動 1（確変機能作動時）または時短短縮変動 2（確変機能未作動時）に決定する。

【0514】

第1表示態様決定選択手段 773 は、共通図柄表示領域 115c に導出する表示態様を、外れ表示態様決定手段 776 および有利遊技状態外れ表示態様決定手段 777 のうちいずれによって決定するかを選択する。この第1表示態様決定選択手段 773 は、有利遊技状態である場合には有利遊技状態外れ表示態様決定手段 777 を選択すると共に、有利遊技状態から通常遊技状態への移行に伴って、有利遊技状態外れ表示態様決定手段 777 に代えて外れ表示態様決定手段 776 を選択する。

20

【0515】

リーチ外れ表示態様選択決定手段 774 は、第1特別図柄抽選手段 700 による抽選結果が外れであって、且つ第1特別図柄抽選手段 700 による抽選とは異なる抽選においてリーチ外れ表示態様による表示を行うことを選択決定した場合にのみ、2種以上のリーチ外れ表示態様のなかからさらにいずれか一つのリーチ外れ表示態様を選択決定する。また、当たり表示態様選択決定手段 776 は、第1特別図柄抽選手段 700 による抽選結果が当たりである場合に、2種以上の長当たり表示態様のなかからいずれか一つの長当たり表示態様を選択決定する。

30

【0516】

第2表示態様決定手段 778 は、リーチ外れ特別表示態様選択決定手段 780、当たり特別表示態様選択決定手段 781、外れ特別表示態様決定手段 782 および有利遊技状態短縮外れ表示態様決定手段 783 を有している。

【0517】

リーチ外れ特別表示態様選択決定手段 780 は、第2特別図柄抽選手段 710 による抽選が外れであるときに、2種以上のリーチ外れ特別態様のなかからいずれか一つのリーチ外れ特別表示態様を選択決定する。

【0518】

当たり特別表示態様選択決定手段 781 は、第2特別図柄抽選手段 710 による抽選が当たりである場合に、2種以上の当たり特別表示態様のなかからいずれか一つの当たり特別表示態様を選択決定する。

40

【0519】

外れ特別表示態様決定手段 782 は、通常遊技状態において、第2特別図柄保留カウンタ 713 による保留数に拘わらず、第2特別図柄抽選手段 710 による抽選結果が外れの場合にのみ、短リーチ外れ特別表示態様または長リーチ外れ特別表示態様に決定する。

【0520】

有利遊技状態短縮外れ表示態様決定手段 783 は、時短遊技状態において、第2特別図柄保留カウンタ 713 による保留数が 0 のときは、第2特別図柄抽選手段 710 による抽

50

選結果が外れの場合にのみ、時短通常変動 1（確率変動作動時）または時短通常変動 2（確率変動未作動時）に決定すると共に、第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 による保留数が 1 ～ 3 のいずれかのときは、時短短縮変動 1（確率変動作動時）または時短短縮変動 2（確率変動未作動時）に決定する。

【 0 5 2 1 】

第 2 表示態様決定選択手段 7 7 9 は、共通図柄表示領域 1 1 5 c に導出する表示態様を、外れ特別表示態様決定手段 7 8 2 および有利遊技状態短縮外れ表示態様決定手段 7 8 3 のうちいずれによって決定するかを選択する。この第 2 表示態様決定選択手段 7 7 9 は、有利遊技状態である場合には有利遊技状態短縮外れ表示態様決定手段 7 8 3 を選択すると共に、有利遊技状態から通常遊技状態への移行に伴って、有利遊技状態短縮外れ表示態様決定手段 7 8 3 に代えて外れ特別表示態様決定手段 7 8 2 を選択する。

【 0 5 2 2 】

一方、遊技球が第 2 始動口 3 9 2 または第 3 始動口 3 9 4 に入賞すると、上述のとおり第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 による抽選が行われる。具体的には、遊技球が第 2 始動口 3 9 2 または第 3 始動口 3 9 4 に入賞すると第 2 特別図柄当たり判定用乱数抽出手段 7 1 2 によって当否判定用乱数を取得し、当該取得した乱数値と当否判定用テーブル（特別図柄通常時当たり判定用テーブル 7 0 6 または特別図柄確変時当たり判定用テーブル 7 0 8）とに基づいて、第 2 特別図柄当否決定手段 7 1 4 によって第 2 特別図柄の当否判定が行われる。そして、第 2 特別図柄当否決定手段 7 1 4 による当否判定結果に基づいて、表示態様記憶手段 7 7 0 に記憶された複数の表示態様のうち、いずれか一つの表示態様に選択決定し、コマンド送信手段 7 4 6 によって周辺制御基板 6 1 0 にコマンド送信する。かかるコマンドを受信した周辺制御基板 6 1 0 は、演出画像表示制御手段 6 1 6 によって選択決定された表示態様を演出画像表示装置 1 1 5 に表示制御する。

【 0 5 2 3 】

第 1 特別図柄抽選手段 7 0 0 による抽選結果は、第 1 特別図柄画像表示制御手段 6 1 4 によって共通図柄表示領域 1 1 5 c（図 2 7 参照）に導出される。また、第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 による抽選結果は、第 2 特別図柄画像表示制御手段 6 1 5 によって共通図柄表示領域 1 1 5 c に導出される。なお、第 1 特別図柄抽選手段 7 0 0 による抽選結果および第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 による抽選結果は、いずれも、共通図柄表示領域 1 1 5 c において、表示態様記憶手段 7 7 0 に記憶されたテーブル 1 ～ 3 3 のうちいずれかのテーブルに基づいて装飾図柄 1 1 5 3 を変動表示させたのちに導出される。

【 0 5 2 4 】

第 1 特別図柄による抽選結果を導出するための装飾図柄 1 1 5 3 の変動（以下、「第 1 特別図柄の変動」と称する）の表示態様には、2 種以上の長当たり表示態様、長リーチ外れ表示態様、短リーチ外れ表示態様、短当たり表示態様、小当たり表示態様、および、外れ表示態様がある。なお、これらの各表示態様には、それぞれ、複数のパターンがあり、いずれも、表示態様記憶手段 7 7 0 のテーブル 1 ～ 3 3 のいずれかに記憶されている。

【 0 5 2 5 】

長当たり表示態様は、第 1 特別図柄抽選手段 7 0 0 による抽選結果が大当たりであって、当該大当たりが長当たりのときにのみ選択決定される表示態様であり、テーブル 1 ～ 6（図 4 5 参照）に示すように、6 パターン（6 種類）の表示態様が記憶されている。また、図 6 9 に示すように、長当たり表示態様は、図柄変動期間と、長リーチ変動期間とからなっている。

【 0 5 2 6 】

第 1 特別図柄の変動では、3 個の装飾図柄 1 1 5 3 の全てについて変動を開始し、左図柄、右図柄、中図柄の順で停止表示する。図柄変動期間は、3 個の装飾図柄 1 1 5 3 の全てについて変動を開始してから右図柄が停止するまで（即ち、最終停止図柄となる中図柄のみの変動となるまで）の期間を意味する。長リーチ変動期間は、図柄変動期間の終了後にリーチとなった場合に、いかにも長当たりに当選したかのような期待を遊技者に与える変動時間が長い長リーチ（一般的にはスーパーリーチと称される）が行われる期間であっ

て、最終停止図柄となる中図柄が停止表示するまでの時間を意味する。

【0527】

なお、装飾図柄1153の図柄数は3個に限られない。例えば装飾図柄1153の数が複数であれば、この複数の装飾図柄1153のうちN個(Nは2以上)の図柄の変動表示を開始する。そして、N個の図柄のうち(N-1)個の図柄を停止表示するまでが図柄変動期間となる。

【0528】

また、図69において、「左」は左図柄の停止表示を意味し、「右」は右図柄の停止表示を意味し、「中」は中図柄の停止表示を意味する。

【0529】

長リーチ外れ表示態様は、第1特別図柄抽選手段700による抽選結果が外れのときに選択決定される態様であって、テーブル19~21(図53参照)に示すように複数の表示パターンが表示態様記憶手段770に記憶されている。そして、これらの各表示パターンは、長当たり表示態様における表示パターンと対応している。例えば、長当たり表示態様が選択決定されるテーブル1(図45参照)では、変動番号16の「歌リーチC(歌リーチA経由)長当たり」が記憶されており、長リーチ外れ表示態様が選択決定されるテーブル19(図53参照)では、変動番号16に対応する変動番号17の「歌リーチC(歌リーチA経由)長当たり」が記憶されている。なお、複数の図柄(本実施形態では3つの図柄)が停止するときは、これら複数の図柄が全て一致する態様で停止表示される。これにより、遊技者は、長当たりに当選したことを把握できる。

【0530】

また、長リーチ外れ表示態様は、対応する長当たり表示態様と経時的に通じて極似する表示態様となっている。具体的には、長当たり表示態様とほぼ同じ図柄変動期間と、長当たり表示態様とほぼ同じ長リーチ変動期間とを有している。これにより、長リーチ外れ表示態様は、長当たり表示態様と経時的に通じて極似している。このように、長リーチ外れ表示態様を、長当たり表示態様と経時的に極似する表示態様とすることによって、中図柄が停止表示されるまで、遊技者に第1特別図柄抽選手段700による抽選に当選したのではないかといった期待感を抱かせることができ、興趣の低下を抑制できる。

【0531】

なお、「経時的に通じて極似している」とは、演出画像表示装置115に表示される変動態様のみならず、時間的な表示態様も極めて似ていることを意味する。即ち、x秒経過後における表示態様がほぼ同じであることを意味する。また、「極似」とは、遊技者から見て違いを認識できない程度に似ていることを意味し、「同一」も含む概念である。

【0532】

短リーチ外れ表示態様は、第1特別図柄抽選手段700による抽選結果が外れのときに選択決定される態様であって、長リーチ外れ表示態様のうち経時的な一部と極似する表示態様を有している。具体的には、短リーチ外れ表示態様は、長当たり表示態様および長リーチ表示態様の一部である図柄変動期間とほぼ同じ図柄変動期間と、長リーチ表示態様の一部である長リーチ変動期間と経時的に極似する長リーチ変動期間とを有している。なお、複数の図柄のうち他の図柄と異なるタイミングで最後に停止表示する最終停止図柄(中図柄)のみが他の図柄(左図柄、右図柄)と異なるリーチ態様で停止表示される。

【0533】

外れ表示態様は、短リーチ外れ表示態様のうちの一部である図柄変動期間と経時的に極似する表示態様である。なお、複数の図柄のうち少なくとも一つの図柄(本実施形態では右図柄または左図柄)が他の図柄と異なると共に、リーチ態様とは異なる態様で停止表示される。

【0534】

短当たり表示態様は、第1特別図柄抽選手段700による抽選において大当たりに当選し、当該当選した大当たりが短当たりのときに選択決定される表示態様であって、長当たり表示態様の一部である図柄変動期間と経時的に極似する図柄変動期間を変動態様の一部

10

20

30

40

50

に含んでいる。具体的には、短当たり表示態様は、長当たり表示態様の図柄変動期間と経時的に極似する図柄変動短期間と短当たりリーチ変動期間とを有している。短当たりリーチ変動期間は、長リーチ変動期間よりも変動時間が短いので、短当たり変動態様全体の変動時間は、長当たり表示態様全体の変動時間よりも短い時間となっている。なお、複数の図柄のうち少なくとも一つの図柄（本実施形態では右図柄または左図柄）が他の図柄と異なると共に、リーチ態様とは異なる態様で停止表示される。これにより、遊技者に付与される遊技価値が長当たりののに当選した場合よりも小さい短当たりに当選した場合であっても、遊技者に不必要な期待感を与えることがなく、興趣の低下を抑制できる。

【0535】

小当たり表示態様は、第1特別図柄抽選手段700による抽選において大当たりに落選し、且つ小当たりに当選したときに選択決定される表示態様であって、短当たり表示態様に経時的に通じて極似している。具体的には、小当たり表示態様は、長当たり表示態様の図柄変動期間と経時的に極似する図柄変動短期間と小当たりリーチ変動期間とを有している。小当たりリーチ変動期間は、短当たりリーチ変動期間と経時的に通じて極似している。これにより、小当たり表示態様全体が短当たり表示態様全体と経時的に極似することとなる。また、小当たりリーチ変動期間は短当たりリーチ変動期間とほぼ同じ変動時間なので、長リーチ変動期間よりも変動時間が短くなる。これにより、小当たり変動態様全体の変動時間は、長当たり表示態様全体の変動時間よりも短い時間となっている。なお、短当たり表示態様と同様に、複数の図柄のうち少なくとも一つの図柄（本実施形態では右図柄または左図柄）が他の図柄と異なると共に、リーチ態様とは異なる態様で停止表示される。これにより、遊技者に付与される遊技価値が長当たりののに当選した場合よりも小さい短当たりに当選した場合であっても、遊技者に不必要な期待感を与えることがなく、興趣の低下を抑制できる。

【0536】

また、第2特別図柄による抽選結果を導出するための装飾図柄1153の変動（以下、「第2特別図柄の変動」と称する）の表示態様には、長当たり特別表示態様、長リーチ外れ特別表示態様、短リーチ外れ特別表示態様、短当たり表示態様、および、小当たり表示態様がある。なお、これらの各表示態様には、それぞれ、複数のパターンがあり、いずれも、表示態様記憶手段770のテーブル1～33のいずれかに記憶されている。

【0537】

ここで、短当たり表示態様および小当たり表示態様は、いずれも、第1特別図柄の変動における表示態様と第2特別図柄の変動における表示態様とが同じ表示態様である。なお、短当たり表示態様および小当たり表示態様は、必ずしも同じ表示態様であることに限られず、両態様が互いに近似する態様であっても良い。

【0538】

長当たり特別表示態様は、第2特別図柄抽選手段710による抽選結果が当たりのときにのみ選択決定される表示態様であって、テーブル7～12（図47参照）に示すように、6パターンの表示態様が記憶されている。また、長当たり表示態様は、図柄変動短期間と、長リーチ変動期間とからなっている。なお、複数の図柄（本実施形態では3つの図柄）が停止するときは、これら複数の図柄が全て一致する態様で停止表示される。これにより、遊技者は、長当たりに当選したことを把握できる。

【0539】

第2特別図柄の変動では、3個の装飾図柄1153のうち左図柄および右図柄が、第1特別図柄におけるスクロール変動とは異なる回転変動を行うと共に、中図柄がスクロール変動を行う。そして、左図柄と右図柄とがほぼ同時に停止表示し、その後、中図柄が停止表示する。

【0540】

図柄変動短期間は、3個の装飾図柄1153の全てについて変動を開始してから左図柄および右図柄が停止するまで（即ち、最終停止図柄となる中図柄のみの変動となるまで）の期間を意味する。この図柄変動短期間は、第1特別図柄の変動における図柄変動期間よ

10

20

30

40

50

りも変動時間が短い変動となっている。長リーチ変動期間は、第1特別図柄の変動における長リーチ変動期間と極似する変動期間である。この長リーチ変動期間における演出は、大当たり遊技が発生するかもしれないといった期待感を遊技者に抱かせるため、遊技者にとって印象深く記憶される。これにより、当たり特別表示態様は、遊技者にとって第1特別図柄の長当たり表示態様と極似する表示態様となる。なお、当たり特別表示態様の変動時間は、当たり特別表示態様の変動期間における長リーチ変動期間と長当たり表示態様における長リーチ変動期間とがほぼ同じ時間である一方、図柄変動短期間における時間が図柄変動期間における時間よりも短いため、長当たり表示態様の変動時間よりも短くなる。

【0541】

長リーチ外れ特別表示態様は、第2特別図柄抽選手段710による抽選結果が外れのと
きに選択決定される態様であって、テーブル22～24（図56参照）に示すように複数
の表示パターンが表示態様記憶手段770に記憶されている。そして、これらの各表示パ
ターンは、当たり特別表示態様における表示パターンと対応している。例えば、当たり特
別表示態様が選択決定されるテーブル7（図47参照）では、変動番号53の「歌リーチ
B（歌リーチA経由）当たり」が記憶されており、長リーチ外れ特別表示態様が選択決定
されるテーブル22では、変動番号53に対応する変動番号52の「歌リーチB（歌リー
チA経由）外れ」が記憶されている。なお、複数の図柄のうち他の図柄と異なるタイミン
グで最後に停止表示する最終停止図柄（中図柄）のみが他の図柄（左図柄、右図柄）と異
なるリーチ態様で停止表示される。

【0542】

また、長リーチ外れ特別表示態様は、対応する当たり特別表示態様と経時的に極似する
表示態様からなっている。具体的には、長リーチ外れ特別表示態様は、当たり特別表示態
様とほぼ同じ図柄変動短期間と、当たり特別表示態様とほぼ同じ長リーチ変動期間とを有
している。これにより、長リーチ外れ特別表示態様は、当たり特別表示態様と経時的に極
似している。このように、長リーチ外れ特別表示態様を、当たり特別表示態様と経時的に
極似する表示態様とすることによって、中図柄が停止表示されるまで、遊技者に第1特別
図柄抽選手段700による抽選に当選したのではないかと期待感を抱かせることができ、興
趣の低下を抑制できる。

【0543】

なお、「経時的に極似している」とは、演出画像表示装置115に表示される変動態様
のみならず、時間的な表示態様も極めて似ていることを意味する。即ち、x秒経過後にお
ける表示態様がほぼ同じであることを意味する。また、「極似」とは、遊技者から見て違
いを認識できない程度に似ていることを意味し、「同一」も含む概念である。

【0544】

短リーチ外れ特別表示態様は、第2特別図柄抽選手段710による抽選結果が外れのと
きに選択決定される態様であって、テーブル22～24（図56参照）に示すように複数
の表示パターンが表示態様記憶手段770に記憶されている。そして、これらの各表示パ
ターンは、当たり特別表示態様と対応している。例えば、当たり特別表示態様が選択決定
されるテーブル7（図47参照）では、変動番号49の「ノーマル当たり」が記憶されて
おり、短リーチ外れ特別表示態様が選択決定されるテーブル22（図56参照）では、変
動番号49に対応する変動番号47の「ノーマル外れ（1図柄前）」と変動番号48の「
ノーマル外れ（1図柄後）」とが記憶されている。

【0545】

また、短リーチ外れ特別表示態様は、対応する当たり特別表示態様のうち経時的な一部
と極似する表示態様を有している。具体的には、当たり特別表示態様の図柄変動短期間、
および、第1特別図柄の短リーチ外れ変動期間の短リーチ変動期間を有している。また、
短リーチ外れ特別表示態様の変動時間は、第1特別図柄の外れ表示態様の変動時間とほぼ
同じ時間である。これにより、変動時間を長くすることなくリーチを発生させることがで
きる。即ち、本実施形態では、遊技球が第2始動口392または第3始動口394に入賞
したとき、時短機能未作動であれば常にリーチが発生する。通常、リーチが発生すると、

リーチが発生しない外れ時における変動時間よりも長くなってしまう。従って、時短未作動時に、遊技球が第2始動口392または第3始動口394に入賞する度にリーチが発生すると変動時間が長くなり、遊技の進行が遅くなり、興味が低下する。そこで、時短未作動時に、第2特別図柄の表示態様として短リーチ外れ特別表示態様を表示するときは、第1特別図柄の表示態様として外れ表示態様の変動時間とほぼ同じ変動時間とすることによって、遊技の進行が遅くなることに起因する興味の低下を抑制できる。

【0546】

また、第1特別図柄の短リーチ外れ表示態様の短リーチ変動期間と短リーチ外れ特別表示態様の短リーチ変動期間とは経時的にほぼ同じ時間である。また、第1特別図柄の短リーチ外れ表示態様の変動時間は、第1特別図柄の外れ変動表示態様の変動時間よりも、ほぼ短リーチ変動期間に要する時間分だけ長い。従って、短リーチ外れ特別表示態様全体の変動時間は、第1特別図柄の短リーチ外れ表示態様の変動時間よりも、短リーチ変動期間に要する時間分だけ短い時間となる。

【0547】

また、本実施形態では、第2特別図柄の短リーチ特別表示態様の図柄変動短時間における装飾図柄1153の変動態様は、左図柄および右図柄が回転変動する点において、第1特別図柄の外れ変動表示における装飾図柄1153の変動態様と明確に異なる。従って、短リーチ外れ特別表示態様の場合、装飾図柄1153の変動表示が開始すると同時に第2特別図柄の変動であることを遊技者は把握できる。これにより、外れ表示態様、短リーチ外れ表示態様、および、長リーチ外れ表示態様の場合に、変動中に外れであることを把握できないので、興味の低下を抑制できる。

【0548】

即ち、リーチが発生する表示態様（例えば短リーチ外れ表示態様）における変動時間と、リーチが発生しない表示態様（例えば外れ表示態様）における変動時間とをほぼ同じ時間にすることによっても、リーチの発生による遊技の進行が遅くなることを抑制できる。しかし、かかる場合には、リーチが発生する表示態様であればリーチが発生すべき時間が経過してもなおリーチが発生しない場合には、もはやリーチが発生することがない（即ち、大当たりとなることもない）ことを変動中に分かってしまうため、興味が低下する。そこで、従来からある第1始動口390に入賞することによって行われる第1特別図柄抽選手段700による抽選とは別に、所定時に常にリーチが発生する第2特別図柄抽選手段710による抽選を設けることによって、リーチが発生することがないことを変動中に分かってしまうことに起因する興味の低下を抑制できる。とくに本実施形態の場合、第1特別図柄の図柄変動期間における変動の態様と、第2特別図柄の図柄変動短期間における変動の態様とが明確に異なるので、リーチが発生することがないことを変動中に分かってしまうことをより顕著に抑制できる。

【0549】

なお、第1特別図柄抽選手段700による抽選結果が短当たりまたは小当たりの場合における変動にかかる表示態様は、第2特別図柄抽選手段710による抽選結果が短当たりまたは小当たりの場合における変動にかかる表示態様と同じ変動態様となる。

【0550】

次に、周辺制御基板662に搭載されるCPU664によって実行される処理について説明する。図70は、サブメイン処理の一例を示すフローチャートであり、図71は16ms定常処理の一例を示すフローチャートである。

【0551】

図70に示すように、パチンコ機1への電力供給が開始されると、周辺制御基板662は、初期設定処理を行う（ステップS310）。この初期設定処理では、周辺制御基板662に搭載されるRAM668をクリアする処理等が行われる。なお、この初期設定処理中では割込禁止となっており、初期設定処理のあと割込許可となる。初期設定処理（ステップS310）が終了すると、16ms経過フラグTがセットされたか否かを監視するループ処理を開始する（ステップS312）。

【 0 5 5 2 】

この実施形態では、CPU 664は、2ms毎に割込を発生させ、2ms定常処理を実行する。2ms定常処理では、16ms経過監視カウンタをカウントアップする(16ms経過監視カウンタを1加算する)処理が実行され、16ms経過監視カウンタの値が8になったとき、即ち、16msを経過したときに16ms経過フラグTをセットすると共に、16ms経過フラグTは、2ms定常処理にて16ms毎に「1」に設定(セット)され、通常は「0」に設定(リセット)されている。ステップS312で16ms経過フラグがセットされている(16ms経過フラグTが「1」)ときには、16ms経過フラグをリセットした後(ステップS314)、16ms定常処理を行う(ステップS316)。

10

【 0 5 5 3 】

この16ms定常処理では、主制御基板510から受信したコマンドに基づいて、演出画像表示装置115およびパネル装飾ランプ690等を、それぞれ、表示装置制御基板116およびランプ駆動基板688を介して制御する処理が実行される。16ms定常処理が終了すると、再びステップS312に戻り、16ms経過フラグTがセットされる毎に(即ち16ms毎に)、上述したステップS314およびステップS316を繰り返し行う。一方、ステップS312で16ms経過フラグTがセットされていないとき(16ms経過フラグTが「0」のとき)には、16ms経過フラグTがセットされるまでループ処理を行う。

【 0 5 5 4 】

20

図71は、サブメイン処理にて16ms毎に実行される16ms定常処理の一例を示すフローチャートである。16ms定常処理において、CPU 664は、ステップS320～ステップS420の処理を実行する。ステップS320のコマンド解析処理では、主制御基板510から受信したコマンドを解析する。ステップS340の演出制御処理では、コマンド受信手段750により受信した変動パターンにかかる演出コマンドに基づいて演出画像表示装置115に関わる制御処理を実行する。

【 0 5 5 5 】

また、ステップ360の音制御処理では、効果音(例えばBGMや音声)を発生させるための、スピーカー18, 57に関わる制御処理を実行する。なお、この音制御処理では、遊技状態または演出画像表示装置115に表示される演出の態様に応じてBGMを変更する処理が行われる。

30

【 0 5 5 6 】

ステップS380のランプ制御処理では、パネル装飾ランプ690、センター装飾ランプ304に関わる制御処理が行われる。ステップS400の情報出力処理では、変動パターンにかかるコマンド、各始動口390, 392, 394への始動入賞にかかるコマンドその他の表示コマンドを、表示装置制御基板116に送信すると共に、各ランプの点灯・消灯コマンドをランプ駆動基板688に送信する。ステップS420の乱数更新処理では、演出制御処理(ステップS340)で各種設定に用いられる乱数を更新する処理を実行する。

【 0 5 5 7 】

40

なお、16ms定常処理におけるステップS320～ステップS420の処理は16ms以内に終了する。仮に、16ms定常処理を開始してから当該16ms定常処理の終了までに16ms以上要したとしても、16ms定常処理を開始してから16ms経過したときにすぐに16ms定常処理を最初(ステップS320のコマンド解析処理)から実行しない。即ち、16ms定常処理の実行中に16ms経過したときには、16ms経過フラグのセットのみを行い、当該16ms定常処理の終了後にステップS312で16ms経過フラグがセットされていると判定されたときに16ms定常処理を開始する。

【 0 5 5 8 】

また、この実施形態では、16ms定常処理にて乱数更新処理(ステップS330)を実行して各種乱数を更新するように構成しているが、各種乱数を更新する時期(タイミン

50

グ)はこれに限られるものではない。例えば、サブメイン処理におけるループ処理および16ms定常処理のいずれか一方または両方にて各種乱数を更新するように構成してもよい。

【0559】

図72は、コマンド解析処理(ステップS320)の一例を示すフローチャートである。コマンド解析処理において、CPU664は、先ず、主制御基板510からコマンドを受信したか否かを判別する(ステップS321)。この実施形態では、主制御基板510からコマンドを受信すると、16ms定常処理等の他の処理を中断してコマンド受信割込を発生させ、受信したコマンドを、周辺制御基板662に搭載されるRAM668における受信コマンド格納領域に保存する。なお、受信コマンド格納領域は、コマンドの受信順に対応して各領域に保存する。そして、受信コマンド格納領域の内容を確認し、受信コマンドが記憶されていれば、受信コマンド格納領域の受信順が先の受信コマンドを読み出す(ステップS322)。

10

【0560】

読み出した受信コマンドが始動口入賞コマンドであるか判別し(ステップS323)、読み出した受信コマンドが始動口入賞コマンドであれば(ステップS323におけるYES)、第1始動口有効入賞か否かを判別される(ステップS324)。第1始動口有効入賞であれば(ステップS324におけるYES)、第1始動口有効入賞フラグをONする(ステップS325)。そして、コマンド解析処理を終了する。

【0561】

20

ステップS324において、第1始動口有効入賞でなければ(ステップS324におけるNO)、第2・第3始動口有効入賞か否かを判別し(ステップS326)、第2・第3始動口有効入賞であれば(ステップS326におけるYES)、第2・第3始動口有効入賞フラグをONする(ステップS327)。そして、コマンド解析処理を終了する。

【0562】

なお、第1始動口有効入賞とは、主制御基板510から受信した始動口入賞コマンド(ステップS323参照)が第1始動口390に入賞したことを示すコマンドであって、且つ第1特別図柄保留数記憶手段628(図29参照)によって記憶される第1特別図柄の保留数が加算されることを意味する。即ち、第1始動口390に遊技球が受け入れられると、コマンド受信手段750は、第1特別図柄保留カウンタ703によってカウントされたか否か(即ち、第1特別図柄保留カウンタ703によるカウント数が第1所定数(本実施形態では4)に達しているか否か)に拘わらず、主制御基板510(コマンド送信手段746)から送信された第1始動口390に遊技球が受け入れられたこと(入賞したこと)を示すコマンドを受信する。このとき、第1特別図柄保留数記憶手段628に記憶されている第1特別図柄の保留数が第1所定数未満であれば、第1特別図柄保留数記憶手段628によって記憶されている第1特別図柄の保留数に1加算され、第1始動口有効入賞となる。一方、第1特別図柄保留数記憶手段628に記憶されている第1特別図柄の保留数が第1所定数に達していれば、第1特別図柄保留数記憶手段628によって記憶されている第1特別図柄の保留数をそのまま維持する(即ち加算しない)。このとき、第1始動口390に遊技球が受け入れられたことを示すコマンドを受信したとしても、第1始動口有効入賞とはならない。このように、周辺制御基板610(コマンド受信手段750)は、第1始動口有効入賞であるか否かに拘わらず、第1始動口390に遊技球が入賞したことを示すコマンドを受信する。そして、第1特別図柄保留数記憶手段628によって記憶されている第1特別図柄の保留数が第1所定数未満であると(即ち1加算されると)第1始動口有効入賞となり、第1特別図柄保留数記憶手段628によって記憶されている第1特別図柄の保留数が第1所定数に達していると(即ち加算されなければ)有効入賞とならない。また、第1特別図柄保留カウンタ703によるカウンタ値と第1特別図柄保留数記憶手段628による保留数とは同じ値である。

30

40

【0563】

同様に、第2・第3始動口有効入賞とは、第1始動口有効入賞と同様に、主制御基板5

50

10から受信した始動口入賞コマンド（ステップS323参照）が第2始動口392または第3始動口394に入賞したことを示すコマンドであって、且つ第2特別図柄保留数記憶手段630（図29参照）によって記憶される第2特別図柄の保留数が加算されることを意味する。即ち、第2始動口392または第3始動口394に遊技球が受け入れられると、コマンド受信手段750は、第2特別図柄保留カウンタ713によってカウントされたか否か（即ち、第2特別図柄保留カウンタ713によるカウント数が第2所定数（本実施形態では4）に達しているか否か）に拘わらず、主制御基板510（コマンド送信手段746）から送信された第2始動口392または第3始動口394に遊技球が受け入れられたこと（入賞したこと）を示すコマンドを受信する。このとき、第2特別図柄保留数記憶手段630に記憶されている第2特別図柄の保留数が第2所定数未満であれば、第2特別図柄保留数記憶手段630によって記憶されている第2特別図柄の保留数に1加算され、第2始動口有効入賞となる。一方、第2特別図柄保留数記憶手段630に記憶されている第2特別図柄の保留数が第2所定数に達していれば、第2特別図柄保留数記憶手段630によって記憶されている第2特別図柄の保留数をそのまま維持する（即ち加算しない）。このとき、第2始動口392または第3始動口394に遊技球が受け入れられたことを示すコマンドを受信したとしても、第2始動口有効入賞とはならない。このように、周辺制御基板610（コマンド受信手段750）は、第2始動口有効入賞であるか否かに拘わらず、第2始動口392または第3始動口394に遊技球が入賞したことを示すコマンドを受信する。そして、第2特別図柄保留数記憶手段630によって記憶されている第2特別図柄の保留数が第2所定数未満であると（即ち1加算されると）第2始動口有効入賞となり、第2特別図柄保留数記憶手段630によって記憶されている第2特別図柄の保留数が第2所定数に達している（即ち加算されなければ）有効入賞とならない。また、第2特別図柄保留カウンタ713によるカウンタ値と第2特別図柄保留数記憶手段630による保留数とは同じ値である。

【0564】

ステップS323において、受信したコマンドが始動口入賞コマンドでなければ（ステップS323におけるNO）、ステップS321において受信したコマンドが演出コマンドであるか否かが判別される（ステップS328）。ステップS321において受信したコマンドが演出コマンドであれば（ステップS328におけるYES）、変動パターン受信フラグをONし（ステップS329）、コマンド解析処理を終了する。一方、ステップS321において受信したコマンドが演出コマンドでなければ（ステップS328におけるNO）、受信したコマンドに対応するフラグをONし（ステップS330）、コマンド解析処理を終了する。

【0565】

図73は、演出制御処理（ステップS340）の一例を示すフローチャートである。演出制御処理において、CPU664は、ステップS342～ステップS348の処理を実行する。

【0566】

ステップS342の第1・第2・第3始動口有効入賞記憶処理では、第1始動口390への有効入賞の有無に基いて第1特別図柄保留数を記憶し、第2始動口392または第3始動口394への有効入賞の有無に基いて第2特別図柄保留数を記憶すると共に第2、第3始動口有効入賞に関わる演出処理を実行する。なお、詳細は後述する。

【0567】

ステップS344の装飾図柄変動開始処理では、演出コマンドを受信していれば装飾図柄の変動表示を開始させるための設定を行う。具体的には、演出コマンドに応じて装飾図柄の変動パターンおよび停止図柄を決定する。なお、詳細は後述する。

【0568】

ステップS346の装飾図柄変動停止処理では、主制御基板510から変動確定コマンドを受信したときに、表示装置制御基板116に表示コマンドを送信して演出画像表示装置115における装飾図柄の変動表示を確定させる制御を行う。

【 0 5 6 9 】

ステップ S 3 4 8 の大当たり表示処理では、主制御基板 5 1 0 から送信される大当たり開始コマンドに応じて、演出画像表示装置 1 1 5 に大当たり遊技状態の開始を示す表示や大当たり遊技状態中の表示（例えば、ラウンド表示等）をさせる制御を行う。

【 0 5 7 0 】

図 7 4 は、第 1 ・第 2 ・第 3 始動口有効入賞記憶処理（ステップ S 3 4 2 ）の一例を示すフローチャートである。図 7 4 の第 1 ・第 2 ・第 3 始動口有効入賞記憶処理において、CPU 6 6 4 は、まず、第 1 始動口有効入賞フラグが ON であるか否かを判別する（ステップ S 3 4 2 1 ）。即ち、ステップ S 3 2 5 において、第 1 始動口有効入賞フラグが ON されていれば第 1 始動口有効入賞フラグが ON と判別される。第 1 始動口有効入賞フラグが ON であれば（ステップ S 3 4 2 1 における YES ）、第 1 特別図柄保留数を 1 つ加算し（ステップ S 3 4 2 2 ）、第 1 特別図柄保留数表示コマンド、即ち、第 1 特別図柄保留数記憶手段 6 2 8 （図 2 9 参照）に記憶される第 1 特別図柄の保留数をセットする（ステップ S 3 4 2 3 ）。そして、第 1 始動口有効入賞フラグを OFF にする（ステップ S 3 4 2 4 ）。

10

【 0 5 7 1 】

ステップ S 3 4 2 4 において第 1 始動口有効入賞フラグを OFF にしたのち、または、ステップ S 3 4 2 1 において第 1 始動口有効入賞フラグが OFF であれば（ステップ S 3 4 2 1 における OFF ）、次に、第 2 ・第 3 始動口入賞フラグが ON であるか否かを判別する（ステップ S 3 4 2 5 ）。即ち、ステップ S 3 2 7 において、第 2 ・第 3 始動口有効入賞フラグが ON されていれば第 2 ・第 3 始動口有効入賞フラグが ON と判別される。第 2 ・第 3 始動口有効入賞フラグが ON であれば（ステップ S 3 4 2 5 における YES ）、第 2 特別図柄保留数を 1 つ加算し（ステップ S 3 4 2 6 ）、第 2 特別図柄保留数表示コマンド、即ち、第 2 特別図柄保留数記憶手段 6 3 0 （図 2 9 参照）に記憶される第 2 特別図柄の保留数をセットする（ステップ S 3 4 2 7 ）。そして、第 2 ・第 3 始動口有効入賞演出処理（ステップ S 3 4 2 8 ）を行ったのち、第 2 ・第 3 始動口有効入賞フラグを OFF にして（ステップ S 3 4 2 9 ）、第 1 ・第 2 ・第 3 始動口有効入賞記憶処理を終了する。なお、ステップ S 3 4 2 5 において、第 2 ・第 3 始動口有効入賞フラグが OFF であるときも（ステップ S 3 4 2 5 における NO ）、第 1 ・第 2 ・第 3 始動口有効入賞記憶処理を終了する。

20

30

【 0 5 7 2 】

ここで、ステップ S 3 4 2 8 の第 2 ・第 3 始動口有効入賞演出処理について、図 7 5 を参照しつつ説明する。図 7 5 は、第 2 ・第 3 始動口有効入賞演出処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 5 7 3 】

第 2 ・第 3 始動口有効入賞演出処理では、まず、現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否かを判別する（ステップ S 3 4 2 8 1 ）。現在の遊技状態が時短遊技状態でなければ（ステップ S 3 4 2 8 1 における YES ）、演出ポイント P が上限の 1 0 ポイント未満であるか否かを判別する（ステップ S 3 4 2 8 2 ）。このとき、演出ポイント P が 1 0 ポイント未満であれば（ステップ S 3 4 2 8 2 における YES ）、現在の演出ポイント P に 1 ポイントをさらに貯留（即ち演出ポイント P を 1 ポイント加算または蓄積）する（ステップ S 3 4 2 8 3 ）と共に、演出ポイント P の表示をセットする（ステップ S 3 4 2 8 4 ）。なお、時短遊技状態でない遊技状態とは、本実施形態では、通常遊技状態および確変機能のみが作動し時短機能が作動していない遊技状態（例えば短当たり遊技終了後の遊技状態）が相当する。

40

【 0 5 7 4 】

ところで、先述のように、時短遊技状態でない遊技状態では、第 2 始動口 3 9 2 及び第 3 始動口 3 9 4 よりも第 1 始動口 3 9 0 の方に遊技球が入賞しやすい一方、時短遊技状態中は第 1 始動口 3 9 0 よりも第 3 始動口 3 9 4 に遊技球が入賞しやすくなる。そして、現在の遊技状態が時短遊技状態である場合は、第 2 始動口 3 9 2 および第 3 始動口 3 9 4 に

50

遊技球が入賞しても演出ポイントPを貯留しないようにしている（ステップS34281におけるNO）。これは、かかる時短遊技状態中における第2始動口392および第3始動口394への入賞まで演出ポイントPの付与対象とすると、後述するように遊技球が入賞しにくい始動口への入賞に対する特典としての演出ポイントPの意味が没却するためである。

【0575】

なお、演出ポイントPとは、第2始動口392または第3始動口394に遊技球が入賞することに応じて貯留されるポイントである。本実施形態では、第2始動口392または第3始動口394に遊技球が1球入賞する毎に1ポイント貯留される。即ち、演出ポイントPは、特殊演出が表示されるための期待値を定量的に表したものである。言い換えれば、第2始動口392または第3始動口394に遊技球が入賞するごとに演出ポイントPが1ずつ加算されて増加していき、貯留後の演出ポイントPは所定の上限値（本実施形態では、10ポイント）まで貯留可能である。

【0576】

ここで、特殊演出は、特殊第1演出と特殊第2演出とから構成されており、本発明における特別演出遊技態様に相当する。特殊第1演出は、演出ポイントPが10ポイントになったときに演出画像表示装置115に表示される演出であり、特殊第2演出は、演出ポイントPが10ポイント貯留される基となった（言い換えれば、貯留後の演出ポイントPが10ポイントに至る契機となった）第2・第3始動口有効入賞の変動表示が行われるタイミングで表示される演出である。即ち、特殊第2演出は、第2・第3始動口有効入賞によって演出ポイントPが10ポイントになったとき、当該第2・第3始動口有効入賞に基づく変動パターンが表示されるタイミングで特殊演出を行うためである。従って、第2・第3始動口有効入賞したときに、第1特別図柄保留数記憶手段628または第2特別図柄保留数記憶手段630による保留数が1以上であって且つ演出ポイントPが10ポイントになった場合には、特殊第1演出は、演出ポイントPが10ポイントになったときにすぐに表示される一方、特殊第2演出は、第2・第3始動口有効入賞したときに保留されていた変動表示が終了したのちに表示される。これにより、演出ポイントPが10ポイント貯留された時点で、ステップS3201において受信した当該演出コマンドよりも先に受信した演出コマンドが受信コマンド格納領域に保存されている場合には、当該先に受信した演出コマンドにかかる変動表示が行われている間、特殊第1演出が継続して行われることとなる。

【0577】

ステップS34284において演出ポイントPの表示をセットしたのち、演出ポイントPが10ポイント貯留されたか否かを判別する（ステップS34285）。ここで、演出ポイントPが10ポイント貯留されていれば（ステップS34285におけるYES）、演出保留カウンタに第2特別図柄保留数をセットする（ステップS34286）と共に、特殊第1演出フラグをONにして（ステップS34287）、第2・第3始動口有効入賞演出処理を終了する。

【0578】

なお、ステップS34286において演出保留カウンタに第2特別図柄保留数をセットするのは、演出ポイントPが10ポイント貯留される基となった第2・第3始動口有効入賞の変動表示が行われるタイミングで特殊第2演出を行うようにするためである。

【0579】

また、ステップS34281において時短遊技状態であると判別されたとき（ステップS34281におけるNO）、ステップS34282において演出ポイントPが10であると判別されたとき（ステップS34282におけるNO）、ステップS34285において演出ポイントPが10でないと判別されたとき（ステップS34285におけるNO）は、いずれも、第2・第3始動口有効入賞演出処理を終了する。

【0580】

図76は、装飾図柄変動開始処理（ステップS344）の一例を示すフローチャートで

10

20

30

40

50

ある。図 7 7 は、装飾図柄変動開始処理における特殊演出抽選処理の一例を示すフローチャートである。図 7 8 は、演出ポイント貯留処理を実行するか否かを決定するためのテーブルの一例を示す図である。本実施形態では、第 2・第 3 始動口有効入賞フラグが ON であることに応じて演出ポイント P を 1 つ加算する態様（図 7 5 のステップ S 3 4 2 8 3 参照）の他、装飾図柄変動開始処理においても演出ポイント P が加算されることがある。

【 0 5 8 1 】

図 7 6 の装飾図柄変動開始処理において、CPU 6 6 4 は、まず、変動パターン受信フラグが ON であるか否かを判別する（ステップ S 3 4 4 1）。変動パターン受信フラグが ON であれば（ステップ S 3 4 4 1 における YES）、時短遊技状態でないか否かを判別する（ステップ S 3 4 4 2）。

10

【 0 5 8 2 】

ステップ S 3 4 4 2 において時短遊技状態でないと判別すると（ステップ S 3 4 4 2 における YES）特殊演出抽選処理を行い（ステップ S 3 4 4 3）、ステップ S 3 2 1 において受信した演出コマンドにかかる変動パターンが、当たりの変動パターンであるか否かを判別する（ステップ S 3 4 4 4）。

【 0 5 8 3 】

一方、ステップ S 3 4 4 2 において時短遊技状態であると判別すると（ステップ S 3 4 4 2 における NO）、特殊演出抽選処理を省略してステップ S 3 4 4 4 に進む。特殊演出抽選処理についての詳細は後述する。なお、先述のように、時短遊技状態中は第 2 始動口 3 9 2 および第 3 始動口 3 9 4 に遊技球が入賞しても演出ポイント P を貯留しないため、ステップ S 3 4 4 2 において時短遊技状態である場合は、演出ポイント P に関する各種演出を行うための特殊演出抽選処理を省略するようにしている。なお、時短遊技状態中は演出ポイント P を貯留しないばかりでなく、演出ポイント P の貯留状況の表示すらも行わない。これにより、第 2 始動口 3 9 2 に遊技球が入賞しても演出ポイント P が貯留されないことによる興趣の低下を抑制できる。

20

【 0 5 8 4 】

ステップ S 3 4 4 4 において、当たりの変動パターンであると判別すれば（ステップ S 3 4 4 4 における YES）対応する当たりの停止図柄決定処理を行う（ステップ S 3 4 4 5）。具この停止図柄決定処理では、長当たりであれば確変大当たりフラグがセットされているか否かを判別し、確変大当たりフラグがセットされていれば所定の確率で確変図柄用の停止図柄に決定し、確変大当たりフラグがセットされていなければ常に非確変図柄用の停止図柄に決定する。また、短当たりまたは小当たりであれば、短当たり・小当たり用の停止図柄に決定する。

30

一方、外れの変動パターンであると判別すれば（ステップ S 3 4 4 4 における NO）外れ図柄の停止図柄を決定する（ステップ S 3 4 4 6）。

【 0 5 8 5 】

ステップ S 3 4 4 5 またはステップ S 3 4 4 6 において停止図柄を決定すると、ステップ S 3 2 1 において受信した変動パターンをセットする（ステップ S 3 4 4 7）と共に、変動パターン受信フラグを OFF にする（ステップ S 3 4 4 8）。その後、演出保留カウンタが 0 であるか否かを判別し（ステップ S 3 4 4 9）、演出保留カウンタが 0 でなければ（ステップ S 3 4 4 9 における YES）、当該変動表示（即ち、これから開始される変動表示）が第 2・第 3 始動口有効入賞に基づく変動であるか否かを判別する（ステップ S 3 4 5 0）。

40

【 0 5 8 6 】

ステップ S 3 4 5 0 において、これから開始される変動表示が第 2・第 3 始動口有効入賞に基づく変動であれば（ステップ S 3 4 5 0 における YES）、演出保留カウンタから 1 つ減算して（ステップ S 3 4 5 1）、装飾図柄変動開始処理を終了する。

【 0 5 8 7 】

一方、ステップ S 3 4 4 9 において演出保留カウンタが 0 であると判別したとき（ステップ S 3 4 4 9 における NO）、および、ステップ S 3 4 5 0 において当該変動が第 1 始

50

動口有効入賞に基づく変動であると判断されたとき（ステップS 3 4 5 0におけるNO）は、演出保留カウンタの減算処理（ステップS 3 4 5 1）を行うことなく、装飾図柄変動開始処理を終了する。

【0588】

なお、ステップS 3 4 4 1において変動パターン受信フラグがOFFであれば（ステップS 3 4 4 1におけるNO）、そのまま装飾図柄変動開始処理を終了する。

【0589】

図77の特殊演出抽選処理において、CPU664は、まず、演出保留カウンタが1でないか否かを判別する（ステップS 3 4 4 3 1）。ここで、演出保留カウンタが1でないと判別されれば（ステップS 3 4 4 3 1におけるYES）、演出ポイントが6ポイントより大きく且つ10ポイント未満であるか否か、即ち、7ポイント以上且つ9ポイント以下であるか否かを判別する（ステップS 3 4 4 3 2）。なお、演出保留カウンタが1より大きければ演出ポイントが10ポイントであり、演出保留カウンタが0であれば演出ポイントが10未満である。

【0590】

ステップS 3 4 4 3 2において、演出ポイントPが6ポイントより大きく且つ10ポイント未満であると判別されると（ステップS 3 4 4 3 2におけるYES）、特殊演出条件が成立しているか否かを判別する（ステップS 3 4 4 3 3）。一方、演出ポイントPが0ポイント～6ポイントまでの範囲内であるとき（0ポイントおよび6ポイントを含む）、または、10ポイントであるとき（ステップS 3 4 4 3 2におけるNO）は、特殊演出条件が成立しているか否かを判別することなく特殊演出抽選処理を終了する。即ち、演出ポイントが10ポイントに至っていれば、当該10ポイントに至る契機となった第2特別図柄保留カウンタ713によるカウント（第2特別図柄保留数記憶手段630のよる第2特別図柄の保留）に基づく変動表示が行われるよりも先に、行われる変動表示においては、特殊演出条件が成立しているか否かを判別することなく特殊演出抽選処理を終了する。これにより、当該10ポイントに至る契機となった第2特別図柄保留カウンタ713によるカウント（第2特別図柄保留数記憶手段630のよる第2特別図柄の保留）に基づく変動表示における特殊演出を無駄にすることなく、複数の変動表示に跨って、遊技者に期待感を与え続けることが可能となる。

【0591】

なお、特殊演出条件とは、ステップS 3 2 1において受信した演出コマンドが特定の変動パターンであること、および、ステップS 3 2 1において受信した演出コマンドが特定の変動パターンであることに応じて行われる演出ポイントP貯留抽選に当選することである。本実施形態では、第1特別図柄抽選手段700または第2特別図柄抽選手段710による抽選結果が、長当たりである場合、または、外れではあるもののリーチとなる場合に、演出ポイントP貯留抽選を行う。具体的には、図78に示すように、変動番号11～16、20、21、25、26、51～55の場合に、演出ポイントP貯留抽選を行う。このとき、演出ポイントP貯留抽選に当選する確率は、図78に示されるように、例えば2分の1に設定されている。

【0592】

このように、演出ポイントが所定の閾値（本実施形態では7ポイント）以上であって且つステップS 3 2 1において受信した演出コマンドが特定の変動パターン（即ち、第1特別図柄画像表示制御手段614または第2特別図柄画像表示制御手段615によって表示される変動パターン）が特定の変動パターンであるときに、選択的に（即ち演出ポイントP貯留抽選に当選したときに）、特殊演出条件が成立する。よって、第2始動口392に遊技球が入賞することに基づいて演出ポイントが貯留され、当該貯留された演出ポイントが10ポイントに至ることよりも、特殊演出条件が成立して演出ポイントが10ポイントに至る頻度の方が少なくなる。

【0593】

ステップS 3 4 4 3 3において特殊演出条件が成立すると（ステップS 3 4 4 3 3にお

けるYES)、演出ポイントP貯留処理を行う(ステップS34444)。

【0594】

演出ポイントP貯留処理(ステップS34444)では、貯留後の演出ポイントPが上限の10ポイントになるように貯留処理される。即ち、貯留前の演出ポイントPが7ポイントであれば3ポイント貯留され、貯留前の演出ポイントPが8ポイントであれば2ポイント貯留され、貯留前の演出ポイントPが9ポイントであれば1ポイント貯留される。言い換えれば、先述の特殊演出条件を満たすと、演出ポイントPが所定の上限値(本実施形態では、10ポイント)に至るのに必要な数量が加算されて、貯留後の演出ポイントPは当該所定の上限値まで増加する。

【0595】

そして、演出ポイント貯留処理(ステップS34444)が行われたのち、特殊第1演出フラグおよび特殊第2演出フラグをONにして(ステップS34445)、特殊演出抽選処理を終了する。

【0596】

なお、ステップS34432において演出ポイントが7ポイント未満または10ポイントであると判別されたとき(ステップS34432におけるNO)、および、ステップS34433において特殊演出条件が不成立であると判別されたとき(ステップS34433におけるNO)、特殊演出抽選処理を終了する。

【0597】

一方、ステップS34431において演出保留カウンタが1であると判別されたとき(ステップS34431におけるNO)、当該変動表示(即ち、これから開始される変動表示)が第2・第3始動口有効入賞に基づく変動であるか否かを判別する(ステップS34446)。ここで、当該変動表示が第2・第3始動口有効入賞に基づく変動であると判別すると(ステップS34446におけるYES)、特殊第2演出フラグをONする(ステップS34447)と共に、演出保留カウンタをリセットする(ステップS34448)。なお、ステップS34446において当該変動表示が第1始動口有効入賞に基づく変動であるときは(ステップS34446におけるNO)、特殊演出抽選処理を終了する。

【0598】

このように、図77の特殊演出抽選処理では、演出保留カウンタが1である場合は(S34431におけるYES)、演出ポイントPが10ポイントまで貯留されているから、当該演出ポイントPが10ポイントに至る契機となった第2・第3有効入賞に基づき変動表示が行われるときは(S34446におけるYES)、特殊第2演出を行うためのフラグがONにセットされて演出保留カウンタがリセットされる(S34447及びS34448)。

【0599】

一方、演出保留カウンタが0である場合(つまり、演出ポイントPが10ポイントまで貯留されていない場合)であっても(S34431におけるNO)、演出ポイントPが6ポイントより大きく且つ10ポイント未満であれば(S34432におけるYES)、第1・第2・第3有効入賞に基づいて特殊演出条件が成立する場合(すなわち、所定の長当たりやリーチに基づく変動表示がなされる場合)に(S34433におけるYES)、特殊第1演出及び特殊第2演出を行うために演出ポイントPが上限値まで貯留されて特殊演出フラグがONにセットされる(S34444及びS34445)。

【0600】

また、演出保留カウンタが2以上である場合(つまり、演出ポイントPが10ポイントまで貯留されているが、演出ポイントPが10ポイントに至る契機となった第2・第3有効入賞よりも先に第1・第2・第3有効入賞が保留されており、且つ、当該先に保留された有効入賞に基づく変動表示がまだ行われていない場合)であれば(S34431におけるYES)、演出ポイントPが10ポイントであるから(S34432におけるNO)、各特殊演出フラグはONにセットされることなくOFFのままとなる。そして、当該既に保留されている他の第1・第2・第3有効入賞の全てについて変動表示がなされると演出

10

20

30

40

50

保留カウンタが1となり（S34431におけるNO）、演出ポイントPが10ポイントに至る契機となった第2・第3有効入賞に基づく変動表示が行われるのに対応して、特殊第2演出がONにセットされる（S34436におけるYES～S34448）。

【0601】

言い換えれば、当該既に保留されている他の第1・第2・第3有効入賞の全てについて変動表示がなされるまで、演出ポイントPが10ポイントに至る契機となった第2・第3有効入賞に基づく変動表示及びこれに対応する特殊第2演出の実行が留保（待機）される。そのため、先述のように演出ポイントPが10ポイントに達すると特殊第1演出が行われるところ（図75のS34287）、演出ポイントPが10ポイントまで貯留された時点で既に他の有効入賞が保留されている場合は、その保留されている他の有効入賞について全て変動表示（いわゆる、保留の消化）されるまで特殊第2演出が実行されないため、特殊第1演出の表示と特殊第2演出の表示とに時間差が発生することになる。これにより、先の保留が全て消化されるまでの間は複数の変動表示間に亘って特殊第1演出のみが表示されることになるため、遊技者はこの特殊第1演出によって演出ポイントPが上限値に達したことを余裕をもって正確に確認でき、また特殊第2演出が実行されるまでの間は期待感をもって遊技できるため、興趣の低下を抑制することができる。

10

【0602】

さらに、第2・第3有効入賞に基づいて演出ポイントPが10ポイントまで貯留されたときに、既に他の第1・第2・第3有効入賞が保留されている場合は、当該先に保留された有効入賞に基づいて特殊演出条件が成立する場合（すなわち、所定の長当たりやリーチに基づく変動表示がなされる場合）であっても、演出ポイントPの貯留や特殊演出フラグのONセットは実行されない。そのため、先に保留された有効入賞が特殊演出条件を成立させるものであっても、特殊第2演出は当該先に保留された有効入賞に基づいて行われるのではなく、演出ポイントPが10ポイントに至る契機となった第2・第3有効入賞に基づいて実行される。これにより、先の保留が全て消化されるまでの間は複数の変動表示間に亘って特殊第1演出のみが表示されることになるため、遊技者はこの特殊第1演出によって演出ポイントPが上限値に達したことを余裕をもって正確に確認でき、また特殊第2演出が実行されるまでの間は期待感をもって遊技できるため、興趣の低下を抑制することができる。

20

【0603】

以上より、演出ポイントP貯留抽選に当選した場合には、当該演出ポイントP貯留抽選が行われる基となった有効入賞が第1始動口有効入賞または第2・第3始動口有効入賞に拘わらず特殊演出が行われる。一方、演出ポイントP貯留抽選が行わることなく演出ポイントPが10ポイントに達したことによって特殊演出が行われるときは、有効入賞が第2・第3始動口有効入賞であるときにのみ特殊演出が行われる。

30

【0604】

しかも、特殊第1演出および特殊第2演出が行われるタイミングは、演出ポイントP貯留抽選に当選した場合には両演出が同一変動において表示されるのに対し、演出ポイントP貯留抽選が行わることなく演出ポイントPが10ポイントに達したことによって特殊演出が行われる場合には、演出ポイントPが10ポイントに達したときの第1特別図柄保留数記憶手段628および第2特別図柄保留数記憶手段630によって保留される保留数如何によって、両演出が同一変動において表示されるとは限らない。具体的には、演出ポイントPが10ポイントに達したときに特殊第1演出の表示が開始され、演出ポイントPが10ポイントに至る契機となった第2・第3有効入賞に基づく変動表示が行われるときに特殊第2演出が開始される。

40

【0605】

上述のように、本実施形態では、第2・第3始動口有効入賞フラグがONであることまたは演出ポイントP貯留抽選に当選したことに応じて演出ポイントPを貯留（加算）し、この演出ポイントPが上限値に達したときに特殊演出フラグ（特殊第1演出フラグおよび/または特殊第2演出フラグ）をONにしているが、これに限られない。例えば、第2・

50

第3始動口有効入賞フラグがONであることまたは演出ポイントP貯留抽選に当選したことに応じてパズルを組み合わせていき、このパズルが完成したときに特殊演出フラグをセットするようにしてもよい。また、第2・第3始動口有効入賞フラグがセットされていることまたは演出ポイントP貯留抽選に当選したことに応じて複数ある所定のミッションを一つずつクリアしていき、当該所定のミッション全てをクリアしたときに特殊演出フラグをONするようにしてもよい。即ち、特殊演出フラグがセットされるための条件が設定されており、第2・第3始動口有効入賞フラグがONであることまたは演出ポイントP貯留抽選に当選したことに応じてこの条件をクリアする方向に近づいていく構成であればよい。

【0606】

10

なお、本実施形態では、第1特別図柄抽選手段700または第2特別図柄抽選手段710による抽選結果の導出は変動表示によって行い、この変動表示とは別個に特殊演出を別個に表示しているが、これに限られない。例えば、特殊演出によって、第1特別図柄抽選手段700または第2特別図柄抽選手段710による抽選結果を導出するようにしてもよい。

【0607】

次に、演出画像表示装置115において演出ポイントPが貯留表示される態様について説明する。図79は、第2・第3始動口有効入賞フラグがONであることに応じて行われる演出ポイントPの貯留表示態様の一例を示す図である。図80は、演出ポイントP貯留抽選に当選したことに応じて行われる演出ポイントPの貯留表示態様の一例を示す図である。

20

【0608】

演出画像表示装置115は、図79および図80に示されるように、演出ポイント表示領域1154を有している。演出ポイント表示領域1154には、10個の枠からなる演出ポイント1表示部1154a～演出ポイント10表示部1154jが表示されており、演出ポイントPが貯留される毎に枠内の表示色が変化する。そのため、遊技者は演出ポイント表示領域1154を参照することで、演出ポイントPを貯留可能な最大値である達成上限と、現在貯留されている演出ポイントPの累計値である進捗状況との両方を同時に把握できるようになっている。例えば、演出ポイントPが0の場合は、図79(a)に示すように、10個の表示部1154a～1154jの枠内が全て背景色と同じ色に表示されている(図面では便宜上、白色で表示している)。

30

【0609】

この演出ポイント表示領域1154には、遊技球が第2始動口392または第3始動口394に入賞するのに応じて演出ポイントPが1ポイントずつ貯留表示されるが、第2特別図柄保留数記憶手段630の保留数及びその最大保留数(ここでは、4個)とは関係なく、演出ポイントPを表示部1154a～1154jに表示可能な10個まで貯留表示可能である。

【0610】

まず、第2・第3始動口有効入賞フラグがONであることに応じて行われる演出ポイントPの貯留表示態様について、図79を参照しつつ説明する。図79(a)は、初期状態(即ち、保留数および演出ポイントPのいずれもが0である状態)を示している。

40

【0611】

遊技球が第1始動口390に入賞すると、図79(b)に示されるように、第1の保留記憶表示部1151aが、第1特別図柄保留カウンタ703によって保留されていることを示す第3の表示態様に表示される。一方、演出ポイント1表示部1154a～演出ポイント10表示部1154jの枠内は全て表示色が維持される。これは、演出ポイントPが0に維持されることを示す。

【0612】

遊技球が第2始動口392または第3始動口394に有効入賞すると、図79(c)に示されるように、保留表示領域1150では、第2特別図柄保留カウンタ713による保

50

留数が加算されて第2の表示態様が表示されると共に、演出ポイント1表示部1154aの枠内の表示色が変化する。なお、演出ポイント2表示部1154b～演出ポイント10表示部1154jの枠内の表示色は維持されたままである。これにより、遊技者は、演出ポイントPが1であることを把握できる。

【0613】

このように、遊技球が第2始動口392または第3始動口394に入賞した場合には演出ポイントPが1ポイントずつ貯留され、貯留された演出ポイントPをインジケータで表示する。一方、遊技球が第1始動口390に入賞した場合には演出ポイントPは貯留されない。すなわち、第2始動口392または第3始動口394に遊技球が入賞した場合には、所定の特殊演出を表示させるための演出ポイントPが貯留されるように構成されている。そして、この貯留された演出ポイントPは、演出ポイント表示領域1154において遊技者が視認できるインジケータで、所定の達成上限に向けて近づく態様で貯留表示される。

10

【0614】

そのため、遊技者は所定の特殊演出まで必要な残りのポイント数を確認することができ、また第2始動口392または第3始動口394に入賞したことを目で確認できる。つまり、遊技者が第2始動口392または第3始動口394へ遊技球を入賞させると、その入賞が当たり判定や変動表示などの内部処理の契機となるだけでなく、遊技者自らが遊技球を入賞させて貯留させた演出ポイントPを視覚的に把握可能であるため、遊技者の期待感や安心感を維持することができる。

20

【0615】

さらに、第2始動口392または第3始動口394には第1始動口390よりも遊技球が入賞しにくい（時短遊技状態を除く。）、これらの第2始動口392または第3始動口394に遊技球を入賞させた場合に、遊技者に対する特典として演出ポイントPが貯留されるようにしている。これにより、遊技球が入賞しにくい第2始動口392または第3始動口394に入賞した場合の期待感を向上させることができる。

【0616】

なお、演出ポイント表示領域1154の表示は、始動口390、392、394への遊技球の入賞に応じて演出ポイントPの貯留状況（特殊演出が行われるための進捗状況）が、特殊演出が行われる所定の達成上限まで表示されればよい。そのため、第1始動口390に遊技球が入賞すると演出ポイントPが増加するようにしてもよいし、特別図柄保留数記憶手段628、630によって保留されなくても演出ポイントPが増加するようにしてもよい。

30

【0617】

図79(d)は、演出ポイントPが9ポイントであることを示す図である。即ち、演出ポイント1表示部1154a～演出ポイント9表示部1154iの枠内の表示色に変化しており、演出ポイント10表示部1154jのみ枠内の表示色が背景色と同じ色である。このとき、遊技球が第2始動口392または第3始動口394に有効入賞すると、図79(e)に示すように、演出ポイント10表示部1154jの枠内の表示色に変化する。これにより、遊技者は、演出ポイントPが上限値である10ポイントに達したことを把握できる。また、保留表示領域1150では、第2特別図柄保留カウンタ713による保留数が貯留された態様で表示される。図79(e)では、第3の保留記憶表示部1151cが、第1の表示態様から第2の表示態様に変化する。

40

【0618】

なお、演出ポイントPが10ポイントに達すると、演出ポイント表示領域1154の上方にキャラクタが出現する。そして、演出ポイントPが10ポイントに至る契機となった第2始動口392または第3始動口394への有効入賞に基づく保留（図79(e)では第3の保留記憶表示部1151cに表示される保留）の変動表示が行われるまで、演出ポイント表示領域1154の上方でキャラクタが踊り続ける。また、演出ポイント表示領域1154の上方でキャラクタが踊り続けている間、演出ポイント1表示部1154a～演

50

出ポイント10表示部1154jの枠内の表示色が変化した表示態様となる。即ち、演出ポイントPが10ポイントに至る契機となった第2始動口392または第3始動口394への有効入賞に基づく保留の変動表示が行われるまでの間、特殊演出が未だ表示されていないにも拘わらず、特殊演出が導出されるための導出進捗状況（即ち、演出ポイント数）の表示が継続される。換言すれば、演出ポイントPが10ポイントに至ったときに、第2特別図柄保留カウンタ713によるカウンタ値が1以上であったとしても（即ち第2特別図柄保留数記憶手段630によって記憶されている第2特別図柄の保留数が1以上であったとしても）、演出ポイント数の表示が維持されつつ、当該カウンタ値（当該保留）に基づく変動表示が行われる。これにより、演出ポイントPが10ポイントに至る契機となった第2始動口392または第3始動口394への有効入賞に基づく保留の変動表示が行われるまでの複数の変動表示に跨って、遊技者に期待感を与え続けることが可能となり、興趣の低下を抑制できる。

10

【0619】

そして、演出ポイントPが10ポイントに至る契機となった第2始動口392または第3始動口394への有効入賞に基づく保留の変動表示が開始されると、図79(f)に示すように、演出ポイント表示領域1154の上方で踊っていたキャラクタが演出画像表示装置115のほぼ中央部に移動して拡大表示される。このようなキャラクタによる一連の演出表示が、本実施形態の特殊演出に相当する。

【0620】

なお、本実施形態では、演出ポイント表示領域1154の上方でキャラクタが踊り続ける態様が特殊第1演出に相当し、演出ポイント表示領域1154の上方で踊っていたキャラクタが演出画像表示装置115のほぼ中央部に拡大表示される態様が特殊第2演出に相当する。従って、特殊第1演出は、第2始動口392または第3始動口394への有効入賞によって演出ポイントPが10ポイントに達したときの保留数に拘わらずすぐに表示される。一方、特殊第2演出は、第2始動口392または第3始動口394への有効入賞によって演出ポイントPが10ポイントに達したときに当該第2始動口392または第3始動口394への有効入賞の他に有効入賞が保留されていれば、当該保留に基づく変動表示が終了したのちに表示されることとなる。

20

【0621】

このように、第2始動口392または第3始動口394への有効入賞によって演出ポイントPが所定の上限値（ここでは、10ポイント）まで貯留されたときに、演出ポイントPが所定の達成上限に至ったことを教唆する特殊第1演出を表示するようにしたので、遊技者は特殊演出の特典を獲得したことを容易に把握することができ、遊技の興趣を維持することができる。さらに、演出ポイントPが所定の達成上限に至ったことに基づいて、抽選結果の導出に関する特殊な演出特典である特殊第2演出が行われるため、興趣の低下を抑制できる。

30

【0622】

そして、特殊第1演出および特殊第2演出の両方が終了すると、即ち、演出ポイントPが10ポイントに至る契機となった第2始動口392または第3始動口394への有効入賞に基づく保留の変動表示が終了すると、演出ポイントPがリセットされて0になると共に、演出ポイント表示領域1154に演出ポイントPが0である態様で表示される。

40

【0623】

また、本実施形態では、大当たり遊技（より詳しくは長当たり遊技）が開始されたときにも演出ポイントPがリセットされ、当該大当たり遊技終了後には、演出ポイントPの貯留が0から開始される。これにより、大当たり遊技を契機として、遊技者は、新たな気持ちで遊技に臨むことが可能となる。また、大当たり遊技中は、第2始動口392に遊技球が入賞しても演出ポイントの貯留を行わないため、演出ポイントの貯留状況の表示も行わない。従って、大当たり遊技終了後に新たに表示される演出ポイントが0でないといった不自然さも解消できる。

【0624】

50

次に、演出ポイントP貯留抽選に当選したことに応じて行われる演出ポイントPの貯留表示態様について、図80を参照しつつ説明する。図80(a)は、演出ポイント表示領域1154に表示される演出ポイントPが7ポイントである状態を示している。即ち、演出ポイント1表示部1154a～演出ポイント7表示部1154gの枠内の表示色が変化しており、演出ポイント8表示部1154h～演出ポイント10表示部1154jの枠内の表示色が背景色と同じ色となっている。

【0625】

遊技球が第1始動口390に有効入賞すると、図80(b)に示されるように、保留表示領域1150では、第1特別図柄保留カウンタ703による保留数(第1特別図柄保留数記憶手段628による保留数)が加算された態様で表示される。なお、遊技球が第1始動口390に有効入賞すると、CPU664は主制御基板510から演出コマンドを受信して変動パターン受信フラグがONされるが(図72のステップS329を参照)、このとき、特殊演出条件が成立すれば、演出ポイントP貯留処理(図77のステップS344参照)を行う。ここで、特殊演出条件とは、ステップS321において受信した演出コマンドが特定の変動パターンであること、および、ステップS321において受信した演出コマンドが特定の変動パターンであることに応じて行われる演出ポイントP貯留抽選に当選することである。なお、演出ポイントが所定の閾値(本実施形態では7ポイント)以上であって且つ達成上限値(10ポイント)未満であることは、特殊演出条件が成立するための前提条件である。

【0626】

ここで、「所定の閾値以上」とは、第2始動口392にあと僅かに遊技球が入賞すれば、所定の達成上限値に至る程度の値を意味する。本実施形態では、達成上限値が10ポイントであるため、3球程度の遊技球が第2始動口392に入賞することによって達成上限値に至る値、即ち、7ポイントが所定の閾値となる。また、所定の達成上限が例えば100ポイントであるときは、3～5球程度の遊技球が第2始動口392に入賞することによって達成上限に至る値、即ち、95～97ポイント程度が所定の閾値となる。即ち、貯留されている演出ポイントと所定の達成上限との差があまりにも大きい場合には、遊技者は、所定の達成上限に至ることがないと思って遊技を行っているが、あと少しで所定の達成上限に至るといえるときであれば、第2始動口392に遊技球が入賞することに注意が惹かれ、遊技球の動向に興味を惹かれる。このとき、第2始動口392に1球が入賞したのみでは所定の達成上限に至らないと感ずるのが常であるが、このようなときに演出ポイントが2ポイントや3ポイントといったまとめて貯留されることにより、遊技者に不意打ちとなる喜びを与え、これにより、大きな期待感を遊技者に与えることが可能となり、興趣の低下を抑制できる。

【0627】

演出ポイントP貯留処理では、図80(c)に示されるように、演出ポイントP貯留処理が行われる基となった第1始動口390への入賞に基づく保留(本実施形態では図80(b)の第2の保留記憶表示部1151bに表示される保留が相当する)の変動表示を開始する際に、演出ポイントPが上限値である10ポイントに至るまで貯留表示されると共に、特殊第1演出が行われる。そして、この同じ変動表示において、図80(d)に示すように、特殊第1演出に引き続いて特殊第2演出が行われる。

【0628】

このように、演出ポイントPが所定の上限値(ここでは、10ポイント)まで貯留されていないときであっても、演出ポイントPが所定値(ここでは、7ポイント)以上であって、且つ、特殊演出条件が成立する場合(すなわち、所定の長当たりやリーチに基づく変動表示がなされる場合)には、所定の特殊演出を表示させるための演出ポイントPが貯留されるように構成されている。言い換えれば、貯留された演出ポイントPと所定の上限値(ここでは、10ポイント)との差が2以上であっても、その差が3以下という微差の範囲内であれば、特殊演出条件が成立すれば演出ポイントPが貯留されることを意味する。そして、この貯留された演出ポイントPは、演出ポイント表示領域1154において遊技

者が視認できるインジケータで、所定の達成上限に向けて近づく態様で貯留表示される。

【0629】

そのため、遊技者は所定の特殊演出まで必要な残りのポイント数を確認することができ、また始動口390、392、394への遊技球の入賞に基づいて特殊演出条件が成立したことを目で確認できる。そして、演出ポイントPが所定の達成上限に至ったことを教唆する特殊第1演出と、抽選結果の導出に関する特殊な演出特典である特殊第2演出とが一連の特殊演出として表示される。よって、遊技者は演出ポイントPが所定の上限値まで貯留されていなくても一連の特殊演出（第1特殊演出及び特殊第2演出）の特典を獲得する期待感を有することができるので、遊技の興趣を維持及び向上させることができる。

【0630】

なお、演出ポイントP貯留抽選に当選したことに応じて行われる演出ポイントP貯留処理について、本実施形態では、遊技球が第1始動口390に有効入賞したことに基づいて受信した演出コマンドが特定の変動パターンを示す演出コマンドであるときに演出ポイントP貯留抽選を行っているが、これに限られない。例えば、遊技球が第2始動口392または第3始動口394に有効入賞したことに基づく演出コマンドが特定の変動パターンを示すコマンドであるときに、演出ポイントP貯留抽選を行うことなく常に演出ポイントP貯留処理を行うようにしてもよい。

【0631】

また、第1特別図柄抽選手段700または第2特別図柄抽選手段710による抽選結果が短当たりまたは小当たりであるとき、短当たり遊技または小当たり遊技が実行されたのちの遊技状態において演出用役物420による遊技球を用いた演出が行われる。この演出用役物420による遊技球を用いた演出は、短当たり遊技または小当たり遊技が終了したのち、すぐに行われるとは限らない。従って、短当たり遊技または小当たり遊技が終了してから演出用役物420による遊技球を用いた演出が行われるまでの間に、演出ポイントPが10ポイントになった場合、または、演出ポイントP貯留抽選に当選した場合であっても、特殊演出が行われる。

【0632】

なお、上述のとおり、演出ポイントPが10ポイントに至ったとき、当該演出ポイントPが10ポイントに至る契機となった第2特別図柄保留数記憶手段630による保留に基づく変動表示が行われるまで、特殊演出の表示が保留される。

【0633】

このように、演出ポイントPが10ポイントに至る契機となった第2特別図柄保留数記憶手段630による保留に基づく変動表示は、演出保留カウンタ631により管理されている。詳述すると、演出ポイントPが10ポイントに至ったとき、このときに第2特別図柄保留数記憶手段630（図29参照）に記憶されている第2特別図柄の保留数を演出保留カウンタ値として記憶する。そして、第2特別図柄画像表示制御手段615（図29参照）による変動表示が行われる毎に、演出保留カウンタ値から1ずつ減算する。そして、演出保留カウンタ値が1になると、演出ポイントPが10ポイントに至る契機となった第2特別図柄保留数記憶手段630によって記憶されている第2特別図柄の保留に基づく変動表示が行われると認識し、第2特殊演出の表示を行う。なお、第1特殊演出は、演出ポイントPが10ポイントに至ったときに行う。

【0634】

このように、上述した本実施形態の遊技機は、以下の構成を備える。なお、以下の構成1～18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。

【0635】

[構成1]

複数の遊技球が打ち込まれ、当該打ち込まれた複数の遊技球が流下可能な遊技領域と、前記遊技球の流下方向について最下流側に形成され、前記遊技領域に打ち込まれた遊技球を排出する排出口と、

前記排出口に向けて流下する遊技球の流下態様を不規則に変化させる流下態様変化手段

10

20

30

40

50

と、

前記遊技領域を流下する複数の遊技球を対象として前記流下態様変化手段によって一球ずつ受け入れ可能な第一受入口と、

前記第一受入口よりも、前記遊技領域に打ち込まれた遊技球の受け入れ頻度が少ない第二受入口と、

所定の遊技態様を表示する第一の遊技態様表示手段と、

所定の遊技態様を表示する第二の遊技態様表示手段と、

所定の演出にかかる情報を表示する演出表示手段と、

遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球が前記第一受入口に受け入れられたことを検出する第一受入検出手段、

前記第一受入検出手段による遊技球の検出に応じて抽選を行う第一抽選手段、

前記第一の遊技態様表示手段において所定の遊技態様で表示を行い、前記第一抽選手段による抽選結果を導出する第一の遊技態様表示制御手段、

前記第一抽選手段による抽選または／および抽選結果を、前記第一の遊技態様表示制御手段によって前記第一の遊技態様表示手段に導出することを保留する第一保留手段、

遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球が前記第二受入口に受け入れられたことを検出する第二受入検出手段、

前記第二受入検出手段による遊技球の検出に応じて抽選を行う第二抽選手段、

前記第二の遊技態様表示手段において所定の遊技態様で表示を行い、前記第二抽選手段による抽選結果を導出する第二の遊技態様表示制御手段、

前記第二抽選手段による抽選または／および抽選結果を、前記第二の遊技態様表示制御手段によって前記第二の遊技態様表示手段に導出することを保留する第二保留手段、

および、前記第一抽選手段または前記第二抽選手段による抽選において当選したことに応じて、遊技者に所定の遊技価値が付与可能となる大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段、を少なくとも有する遊技制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、

少なくとも前記第二受入検出手段によって遊技球が検出されたことに応じて当該検出された遊技履歴を所定の上限値まで蓄積する遊技履歴蓄積手段、

少なくとも前記遊技履歴蓄積手段によって蓄積された遊技履歴を前記演出表示手段に表示する遊技履歴表示制御手段、

並びに、前記第一の遊技態様表示制御手段によって前記第一の遊技態様表示手段に表示される遊技態様、および、前記第二の遊技態様表示制御手段によって前記第二の遊技態様表示手段に表示される遊技態様のいずれとも異なる遊技態様であって且つ演出にかかる特別演出遊技態様を、前記第一の遊技態様表示手段、前記第二の遊技態様表示手段または前記演出表示手段に表示する演出表示制御手段をさらに有しており、

前記演出表示制御手段は、前記遊技履歴蓄積手段によって前記所定の上限値まで遊技履歴が蓄積されたときに、前記特別演出遊技態様を表示するものであって、

前記遊技履歴蓄積手段は、

前記第二受入検出手段によって遊技球が検出される毎に遊技履歴を一つずつ蓄積すると共に、

抽選手段による抽選において少なくとも当選した場合には、前記所定の上限値と蓄積されている遊技履歴との差が二以上であったとしても当該差が微差であれば、受入検出手段によって検出された遊技球が１球のみであったとしても、前記所定の上限値に至る二つ以上の遊技履歴を蓄積可能であることを特徴とする。

【 0 6 3 6 】

これによれば、本発明に係る遊技機には、遊技領域 3 7 と、排出口（球排出口 4 0 6）と、流下態様変化手段（釘、風車等）と、第一受入口（第 1 始動口 3 9 0）と、第二受入口（第 2 始動口 3 9 2 または／および第 3 始動口 3 9 4）と、第一の遊技態様表示手段（共通図柄表示領域 1 1 5 c）と、第二の遊技態様表示手段（共通図柄表示領域 1 1 5 c）と、演出表示手段（演出ポイント表示領域 1 1 5 4）と、遊技制御手段（主制御基板 5 1

10

20

30

40

50

0、周辺制御基板 6 1 0 および表示装置制御基板 1 1 6) と、が備えられている。遊技制御手段は、第一受入検出手段 (ステップ S 1 1 0 4)、第一抽選手段 (第 1 特別図柄抽選手段 7 0 0)、第一の遊技態様表示制御手段 (第 1 特別図柄画像表示制御手段 6 1 4)、第一保留手段 (第 1 特別図柄保留カウンタ 7 0 3 または第 1 特別図柄保留数記憶手段 6 2 8)、第二受入検出手段 (ステップ S 1 1 0 1)、第二抽選手段 (第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0)、第二の遊技態様表示制御手段 (第 2 特別図柄画像表示制御手段 6 1 5)、第二保留手段 (第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 または第 2 特別図柄保留数記憶手段 6 3 0)、大当たり遊技実行手段 5 1 5、遊技履歴蓄積手段 (ステップ S 3 4 2 8 3)、遊技履歴表示制御手段および演出表示制御手段 (いずれも演出画像表示制御手段 6 1 6) を少なくとも有する。かかる構成において、遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球が、遊技球の流下方向について最下流側に形成された排出口に向けて流下し、遊技球の流下態様を不規則に変化させる流下態様変化手段によって一球ずつ受け入れ可能な第一受入口に受け入れられると第一受入検出手段によって検出され、それに応じて第一抽選手段による抽選が行われる。第一抽選手段による抽選または / および抽選結果は、第一の遊技態様表示制御手段によって、第一の遊技態様表示手段において、所定の遊技態様で表示が行われ、抽選結果が導出される。第一抽選手段による抽選または / および抽選結果の導出は第一保留手段によって保留される。一方、遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球が、遊技球の流下方向について最下流側に形成された排出口に向けて流下し、第一受入口よりも遊技領域に打ち込まれた遊技球の受け入れ頻度が少ない第二受入口に受け入れられると第二受入検出手段によって検出され、それに応じて第二抽選手段による抽選が行われる。第二抽選手段による抽選または / および抽選結果は、第二の遊技態様表示制御手段によって、第二の遊技態様表示手段において、所定の遊技態様で表示が行われ、抽選結果が導出される。第二抽選手段による抽選または / および抽選結果の導出は第二保留手段によって保留される。また、第二受入検出手段に検出されたことに基いて遊技履歴が所定の上限值まで蓄積される。この蓄積された遊技履歴は、遊技履歴表示制御手段によって演出表示手段に表示される。演出にかかる特別演出遊技態様が、演出表示制御手段によって、第一の遊技態様表示手段、第二一の遊技態様表示手段または演出表示手段のいずれかに表示される。この特別演出遊技態様は、第一の遊技態様表示制御手段によって第一の遊技態様表示手段に表示される遊技態様、および、第二の遊技態様表示制御手段によって第二の遊技態様表示手段に表示される遊技態様に表示される遊技態様のいずれとも異なる遊技態様である。演出表示制御手段は、遊技履歴蓄積手段によって所定の上限值まで遊技履歴が蓄積されたときに、特別演出遊技態様を表示する。遊技履歴蓄積手段は、第二受入検出手段によって遊技球が検出される毎に遊技履歴を一つずつ蓄積する。また、第一抽選手段または第二抽選手段による抽選において少なくとも当選した場合には、所定の上限值と蓄積されている遊技履歴との差が二以上であったとしても当該差が微差であれば、受入検出手段によって検出された遊技球が 1 球のみであったとしても、所定の上限值に至る二つ以上の遊技履歴を蓄積可能である。

【 0 6 3 7 】

従って、演出表示手段には、第二受入検出手段に検出されたことに応じて遊技履歴が蓄積され、この蓄積された遊技履歴が上限値に達すると、特別演出遊技態様が表示される。これにより、大当たり遊技が発生するまでの過程における単調さを解消でき、興趣の低下を抑制できる。

【 0 6 3 8 】

より詳細には、遊技機の内部的な制御によって行われる演出とは異なり、第二受入口に入賞するといった遊技者が明確に把握できる態様に起因して特別演出遊技態様が表示されるので、興趣の低下を抑制できる。

【 0 6 3 9 】

第一受入口よりも入賞頻度が少ない第二受入口に入賞すると遊技履歴蓄積手段によって蓄積され、当該蓄積情報が所定の上限值まで蓄積されることによって特別演出遊技態様が表示されるので、興趣の低下を抑制できる。しかも、遊技機の内部的な制御によって行わ

10

20

30

40

50

れる演出とは異なり、第二受入口に入賞するといった遊技者が明確に把握できる態様に起因して特別演出遊技態様が表示されるので、興趣の低下を抑制できる。また、遊技履歴が所定の上限値近くまで蓄積されていると遊技をやめたくてもやめられなくなってしまう、興趣の低下を抑制できる。さらに、遊技機の稼働率向上に繋がり、ホールにとってもメリットがある。

【0640】

また、第二受入検出手段によって遊技球が検出される毎に遊技履歴が一つずつ蓄積される一方、抽選手段による抽選において少なくとも当選した場合には、蓄積可能な上限値と蓄積されている遊技履歴との差が微差であれば、遊技履歴が二つ以上蓄積されることがある。これにより、受入口に入賞することによって遊技履歴が二つ以上蓄積されたときは当選している期待感を遊技者に与えることができ、興趣の低下を抑制できる。しかも、蓄積可能な上限値と蓄積されている遊技履歴との差が2以上であるとき、遊技者は、当該受入口への入賞によってまだ上限値に達することはないと思っているので、その驚きは大きく、興趣の低下を抑制できる。

10

【0641】

なお「所定の上限値と蓄積されている遊技履歴との差が二以上であったとしても当該差が微差であれば」の「微差」とは、例えば3以下とであるときが相当する。即ち、あと少しの遊技球が第2始動口392に受け入れられれば遊技履歴が上限値に達すると希望を持つことができる範囲であればよい。

【0642】

20

[構成2]

構成1に記載の遊技機において、

前記遊技球の流下方向について前記第一受入口よりも上流側に設けられ、前記遊技領域を流下する複数の遊技球のうち、一部の遊技球のみを、前記排出口に向かう方向とは異なる特定の方向に受け入れる流下球特定受入手段をさらに備えると共に、

前記第二受入口は、前記流下球特定受入手段によって前記特定の方向に受け入れた遊技球のみを対象として一球ずつ受け入れ可能とすることによって、前記第一受入口よりも遊技球の受け入れ頻度が少なくなるように構成されていることを特徴とする。

【0643】

これによれば、遊技球の流下方向について第1始動口390よりも上流側に設けられ、遊技領域37を流下する複数の遊技球のうち一部の遊技球のみを、排出口406に向かう方向とは異なる特定の方向に受け入れる流下球特定受入手段(センター役物300)をさらに備え、第2始動口392はセンター役物300によって特定の方向に受け入れた遊技球を対象として一球ずつ受け入れ可能とすることによって、第1始動口390よりも遊技球の受け入れ頻度が少なくなるように構成されている。

30

【0644】

従って、第二受入口が第一受入口よりも上流側に設けられているので、流下球特定受入手段に受け入れられた遊技球が第二受入口に入賞しなかった場合であっても第一受入口に入賞する機会が残されており、興趣の低下を抑制できる。

【0645】

40

また、流下球特定受入手段に遊技球が受け入れられると第2始動口392に遊技球が受け入れられる可能性があるので、このとき、演出ポイントが貯留されるかもしれないといった期待感を遊技者に与えることができ、興趣の低下を抑制できる。

【0646】

なお、第2始動口392はセンター役物300によって特定の方向に受け入れた遊技球のみを対象として一球ずつ受け入れ可能とすることが好ましい。

【0647】

[構成3]

構成1に記載の遊技機において、

前記遊技領域を流下する遊技球が通過可能な通過口をさらに備えると共に、

50

前記第二受入口が、前記第一受入口よりも遊技球の受け入れが困難な第1の態様と前記第一受入口よりも遊技球の受け入れが容易な第2の態様とに切り替え可能な第二受入口であって、

前記遊技制御手段は、

遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球が前記通過口を通過したことを検出する通過検出手段、

前記通過検出手段による遊技球の検出に応じて抽選を行う第三抽選手段、

前記第二受入口を、第1の態様と第2の態様とに切り替え可能な第二受入口態様切替実行手段、をさらに有しており、

前記第二受入口は、前記第三抽選手段による抽選において当選した場合にのみ前記第二受入口態様切替実行手段により第1の態様と第2の態様との間で切り替えられることによって、前記第一受入口よりも遊技球の受け入れ頻度が少なくなるように構成されていることを特徴とする。

【0648】

これによれば、遊技領域37を流下する遊技球が通過可能な通過ゲート402をさらに備えると共に、第3始動口394が第1始動口390よりも遊技球の受け入れが困難な第1の態様と第1始動口390よりも遊技球の受け入れが容易な第2の態様とに切り替え可能であって、主制御基板510および周辺制御基板610は、遊技球が通過ゲート402を通過したことを検出する通過検出手段（ゲートセンサ500）、ゲートセンサ500による遊技球の検出に応じて抽選を行う第三抽選手段（普通図柄抽選手段720）、第3始動口394を第1の態様と第2の態様とに切り替え可能な第二受入口態様切替実行手段（第3始動口開閉制御手段728および普通電動役物ソレノイド574）、をさらに有しており、第3始動口394は、普通図柄抽選手段720による抽選において当選した場合にのみ第3始動口開閉制御手段728および普通電動役物ソレノイド574により第1の態様と第2の態様との間で切り替えられることによって、第1始動口390よりも遊技球の受け入れ頻度が少なくなるように構成されている。

【0649】

従って、第三抽選手段による抽選において当選すると第一受入口よりも第二受入口に遊技球が入賞し易くなるので、大当たり遊技が発生するか否かのみでなく、第三抽選手段による抽選結果にも興味が惹かれ、興趣の低下を抑制できる。

【0650】

また、第三抽選手段による抽選に当選して第二受入口に遊技球が入賞し易くなると、第3始動口394に遊技球が受け入れられる可能性があるので、このとき、演出ポイントが貯留されるかもしれないといった期待感を遊技者に与えることができ、興趣の低下を抑制できる。

【0651】

[構成4]

構成1～3のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記第二保留手段は、前記第二抽選手段による抽選または／および抽選結果を、前記第二の遊技態様表示制御手段によって前記第二の遊技態様表示手段に導出することを所定数の範囲内で保留可能であると共に、

前記遊技履歴蓄積手段は、前記遊技履歴を、前記第二保留手段によって保留可能な所定数を超える上限値まで蓄積可能であることを特徴とする。

【0652】

これによれば、第二保留手段によって保留可能な所定数を超える所定の上限値まで遊技履歴を蓄積可能なので、蓄積された遊技履歴が第二保留手段によって保留可能な所定数を超えたとき、第二保留手段によって保留可能な所定数と遊技履歴を蓄積可能な上限値との間に相関性がないことを明確に把握できる。即ち、第二保留手段による保留数は抽選結果が導出されると減算されるので、これに伴って遊技履歴数も減算されると遊技者が誤認する可能性が低い。従って、遊技履歴が減算されることがないといった安心感を得ることが

でき、興趣の低下を抑制できる。

【 0 6 5 3 】

[構成 5]

構成 1 ～ 4 のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記特別演出遊技態様は、第一特別演出遊技態様と当該第一特別演出遊技態様とは態様が異なる第二特別演出遊技態様とから成っており、

前記演出表示制御手段は、

前記遊技履歴蓄積手段によって前記所定の上限値まで遊技履歴が蓄積されたときに前記第一特別演出遊技態様を表示すると共に、

前記遊技履歴蓄積手段によって前記所定の上限値まで遊技履歴が蓄積されたときに前記第一保留手段または前記第二保留手段によって保留されている場合には、当該全ての保留に基づく抽選または／および抽選結果が前記第一の遊技態様表示手段または前記第二の遊技態様表示手段に導出されたのちに、前記第二特別演出遊技態様を表示することを特徴とする。

10

【 0 6 5 4 】

これによれば、所定の上限値まで遊技履歴が蓄積されたとき、第一特別演出遊技態様が常に表示されるので、第一特別演出遊技態様は第二特別演出遊技態様が表示される予告演出として機能する。しかも、第一保留手段または前記第二保留手段によって保留されている場合には、複数の変動表示に跨って期待感が継続され、興趣の低下を抑制できる。

【 0 6 5 5 】

20

なお、「全ての保留に基づく抽選または／および抽選結果が前記第一の遊技態様表示手段または前記第二の遊技態様表示手段に導出されたのち」の「全て保留」には、所定の上限値まで遊技履歴が蓄積される契機となった保留は含まない。

【 0 6 5 6 】

[構成 6]

構成 5 に記載の遊技機において、

前記演出表示制御手段は、前記第一特別演出遊技態様を前記演出表示手段に表示すると共に、前記第二特別演出遊技態様を前記第一の遊技態様表示手段または前記第二の遊技態様表示手段に表示することを特徴とする。

【 0 6 5 7 】

30

これによれば、第一特別演出遊技態様は演出表示手段に表示される一方、第二特別演出遊技態様は第一の遊技態様表示手段または前記第二の遊技態様表示手段に表示されるので、第二特別演出遊技態様が表示されるとより一層期待感が増幅し、興趣の低下を抑制できる。しかも、遊技者は、第一の遊技態様表示手段または第二の遊技態様表示手段に表示される遊技態様を注視していることが多いため、抽選結果の導出と第二特別演出遊技態様とを同時に視認でき、興趣の低下を抑制できる。

【 0 6 5 8 】

[構成 7]

構成 6 に記載の遊技機において、

前記遊技履歴蓄積手段は、前記演出表示制御手段によって前記第二特別演出遊技態様の表示が開始されると同時にまたは開始されたのちに、蓄積された遊技履歴をリセットすることを特徴とする。

40

【 0 6 5 9 】

これによれば、第二特別演出遊技態様が表示されるまでは、所定の上限値まで遊技履歴が蓄積されていることおよび第一特別演出遊技態様の両方が表示されることとなるので、遊技者に対する視覚的効果が増幅し、より一層の期待感を与えることができ、興趣の低下を抑制できる。

【 0 6 6 0 】

[構成 8]

構成 1 ～ 7 のいずれか一つに記載の遊技機において、

50

前記遊技履歴表示制御手段は、前記所定の上限値に対応する個数分および前記遊技履歴蓄積手段によって蓄積された遊技履歴の個数分の表示を、同じ方向に一つずつ並べて直線状に表示することを特徴とする。

【 0 6 6 1 】

これによれば、所定の上限値に対応する数の表示および遊技履歴蓄積手段によって蓄積された遊技履歴数を明確に把握できる。とくに、遊技者は、第一の遊技態様表示手段または第二の遊技態様表示手段に表示される遊技態様を注視していることが多いが、第一の遊技態様表示手段または第二の遊技態様表示手段に表示される遊技態様を注視しつつ、所定の上限値に対応する数の表示および遊技履歴蓄積手段によって蓄積された遊技履歴数を明確に把握できるので、興趣の低下を抑制できる。

10

【 0 6 6 2 】

[構成 9]

構成 1 ~ 8 のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記第一の遊技態様表示手段および前記第二の遊技態様表示手段は、前記第一抽選手段による抽選結果および前記第二抽選手段による抽選結果のうちいずれか一つの抽選結果を、前記第一保留手段または前記第二保留手段によって保留された順に、複数の図柄からなる共通の図柄群により導出可能な一つの共通図柄表示手段であることを特徴とする。

【 0 6 6 3 】

これによれば、第 1 抽選手段による抽選結果および第 2 抽選手段による抽選結果の両方が別個に導出された場合のような煩雑さがなく、興趣の低下を抑制できる。

20

【 0 6 6 4 】

[構成 1 0]

複数の遊技球が打ち込まれ、当該打ち込まれた複数の遊技球が流下可能な遊技領域と、前記遊技球の流下方向について最下流側に形成され、前記遊技領域に打ち込まれた遊技球を排出する排出口と、

前記排出口に向けて流下する遊技球の流下態様を不規則に変化させる流下態様変化手段と、

前記遊技領域を流下する複数の遊技球を対象として前記流下態様変化手段によって一球ずつ受け入れ可能な第一受入口と、

前記第一受入口よりも、前記遊技領域に打ち込まれた遊技球の受け入れ頻度が少ない第二受入口と、

30

所定の遊技態様を表示する遊技態様表示領域および所定の演出にかかる情報を表示する演出表示領域を少なくとも有する画像表示手段と、

遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球が前記第一受入口に受け入れられたことを検出する第一受入検出手段、

前記第一受入検出手段による遊技球の検出に応じて抽選を行う第一抽選手段、

前記遊技態様表示領域において所定の遊技態様で表示を行い、前記第一抽選手段による抽選結果を導出する第一の遊技態様表示制御手段、

前記第一抽選手段による抽選または / および抽選結果を、前記第一の遊技態様表示制御手段によって前記遊技態様表示領域に導出することを保留する第一保留手段、

40

遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球が前記第二受入口に受け入れられたことを検出する第二受入検出手段、

前記第二受入検出手段による遊技球の検出に応じて抽選を行う第二抽選手段、

前記遊技態様表示領域において所定の遊技態様で表示を行い、前記第二抽選手段による抽選結果を導出する第二の遊技態様表示制御手段、

前記第二抽選手段による抽選または / および抽選結果を、前記第二の遊技態様表示制御手段によって前記遊技態様表示領域に導出することを保留する第二保留手段、

および、前記第一抽選手段または前記第二抽選手段による抽選において当選したことに応じて、遊技者に所定の遊技価値が付与可能となる大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段、を少なくとも有する遊技制御手段と、を備え、

50

前記遊技制御手段は、

少なくとも前記第二受入検出手段によって遊技球が検出されたことに応じて当該検出された遊技履歴を所定の上限値まで蓄積する遊技履歴蓄積手段、

少なくとも前記遊技履歴蓄積手段によって蓄積された遊技履歴を前記演出表示領域に表示する遊技履歴表示制御手段、

並びに、前記第一の遊技態様表示制御手段によって前記遊技態様表示領域に表示される遊技態様、および、前記第二の遊技態様表示制御手段によって前記遊技態様表示領域に表示される遊技態様のいずれとも異なる遊技態様であって且つ演出にかかる特別演出遊技態様を、前記遊技態様表示領域または前記演出表示領域に表示する演出表示制御手段をさらに有しており、

10

前記演出表示制御手段は、前記遊技履歴蓄積手段によって前記所定の上限値まで遊技履歴が蓄積されたときに、前記特別演出遊技態様を表示するものであって、

前記遊技履歴蓄積手段は、

前記第二受入検出手段によって遊技球が検出される毎に遊技履歴を一つずつ蓄積すると共に、

抽選手段による抽選において少なくとも当選した場合には、前記所定の上限値と蓄積されている遊技履歴との差が二以上であったとしても当該差が微差であれば、受入検出手段によって検出された遊技球が1球のみであったとしても、前記所定の上限値に至る二つ以上の遊技履歴を蓄積可能であることを特徴とする。

【0665】

20

これによれば、本発明に係る遊技機には、遊技領域37と、排出口(球排出口406)と、流下態様変化手段(釘、風車等)と、第一受入口(第1始動口390)と、第二受入口(第2始動口392または/および第3始動口394)と、第一の遊技態様表示手段(共通図柄表示領域115c)と、第二の遊技態様表示手段(共通図柄表示領域115c)と、演出表示手段(演出ポイント表示領域1154)と、遊技制御手段(主制御基板510、周辺制御基板610および表示装置制御基板116)と、が備えられている。遊技制御手段は、第一受入検出手段(ステップS1104)、第一抽選手段(第1特別図柄抽選手段700)、第一の遊技態様表示制御手段(第1特別図柄画像表示制御手段614)、第一保留手段(第1特別図柄保留カウンタ703または第1特別図柄保留数記憶手段628)、第二受入検出手段(ステップS1101)、第二抽選手段(第2特別図柄抽選手段710)、第二の遊技態様表示制御手段(第2特別図柄画像表示制御手段615)、第二保留手段(第2特別図柄保留カウンタ713または第2特別図柄保留数記憶手段630)、大当たり遊技実行手段515、遊技履歴蓄積手段(ステップS34283)、遊技履歴表示制御手段および演出表示制御手段(いずれも演出画像表示制御手段616)を少なくとも有する。かかる構成において、遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球が、遊技球の流下方向について最下流側に形成された排出口に向けて流下し、遊技球の流下態様を不規則に変化させる流下態様変化手段によって一球ずつ受け入れ可能な第一受入口に受け入れられると第一受入検出手段によって検出され、それに応じて第一抽選手段による抽選が行われる。第一抽選手段による抽選または/および抽選結果は、第一の遊技態様表示制御手段によって、第一の遊技態様表示手段において、所定の遊技態様で表示が行われ、抽選結果が導出される。第一抽選手段による抽選または/および抽選結果の導出は第一保留手段によって保留される。一方、遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球が、遊技球の流下方向について最下流側に形成された排出口に向けて流下し、第一受入口よりも遊技領域に打ち込まれた遊技球の受け入れ頻度が少ない第二受入口に受け入れられると第二受入検出手段によって検出され、それに応じて第二抽選手段による抽選が行われる。第二抽選手段による抽選または/および抽選結果は、第二の遊技態様表示制御手段によって、第二の遊技態様表示手段において、所定の遊技態様で表示が行われ、抽選結果が導出される。第二抽選手段による抽選または/および抽選結果の導出は第二保留手段によって保留される。また、第二受入検出手段に検出されたことに基いて遊技履歴が所定の上限値まで蓄積される。この蓄積された遊技履歴は、遊技履歴表示制御手段によって演出表示手段に表示される。演

30

40

50

出にかかる特別演出遊技態様が、演出表示制御手段によって、第一の遊技態様表示手段、第二の遊技態様表示手段または演出表示手段のいずれかに表示される。この特別演出遊技態様は、第一の遊技態様表示制御手段によって第一の遊技態様表示手段に表示される遊技態様、および、第二の遊技態様表示制御手段によって第二の遊技態様表示手段に表示される遊技態様に表示される遊技態様のいずれとも異なる遊技態様である。演出表示制御手段は、遊技履歴蓄積手段によって所定の上限値まで遊技履歴が蓄積されたときに、特別演出遊技態様を表示する。遊技履歴蓄積手段は、第二受入検出手段によって遊技球が検出される毎に遊技履歴を一つずつ蓄積する。また、第一抽選手段または第二抽選手段による抽選において少なくとも当選した場合には、所定の上限値と蓄積されている遊技履歴との差が二以上であったとしても当該差が微差であれば、受入検出手段によって検出された遊技球が1球のみであったとしても、所定の上限値に至る二つ以上の遊技履歴を蓄積可能である。

10

【0666】

従って、演出表示手段には、第二受入検出手段に検出されたことに応じて遊技履歴が蓄積され、この蓄積された遊技履歴が上限値に達すると、特別演出遊技態様が表示される。これにより、大当たり遊技が発生するまでの過程における単調さを解消でき、興趣の低下を抑制できる。

【0667】

より詳細には、遊技機の内部的な制御によって行われる演出とは異なり、第二受入口に入賞するといった遊技者が明確に把握できる態様に起因して特別演出遊技態様が表示されるので、興趣の低下を抑制できる。

20

【0668】

第一受入口よりも入賞頻度が少ない第二受入口に入賞すると遊技履歴蓄積手段によって蓄積され、当該蓄積情報が所定の上限値まで蓄積されることによって特別演出遊技態様が表示されるので、興趣の低下を抑制できる。しかも、遊技機の内部的な制御によって行われる演出とは異なり、第二受入口に入賞するといった遊技者が明確に把握できる態様に起因して特別演出遊技態様が表示されるので、興趣の低下を抑制できる。また、遊技履歴が所定の上限値近くまで蓄積されていると遊技をやめたくてもやめられなくなってしまう、興趣の低下を抑制できる。さらに、遊技機の稼働率向上に繋がり、ホールにとってもメリットがある。

30

【0669】

また、第二受入検出手段によって遊技球が検出される毎に遊技履歴が一つずつ蓄積される一方、抽選手段による抽選において少なくとも当選した場合には、蓄積可能な上限値と蓄積されている遊技履歴との差が微差であれば、遊技履歴が二つ以上蓄積されることがある。これにより、受入口に入賞することによって遊技履歴が二つ以上蓄積されたときは当選している期待感を遊技者に与えることができ、興趣の低下を抑制できる。しかも、蓄積可能な上限値と蓄積されている遊技履歴との差が2以上であるとき、遊技者は、当該受入口への入賞によってまだ上限値に達することはないと思っているので、その驚きは大きく、興趣の低下を抑制できる。

【0670】

なお「所定の上限値と蓄積されている遊技履歴との差が二以上であったとしても当該差が微差であれば」の「微差」とは、例えば3以下とであるときが相当する。即ち、あと少しの遊技球が第2始動口392に受け入れられれば遊技履歴が上限値に達すると希望を持つことができる範囲であればよい。

40

【0671】

[構成11]

構成10に記載の遊技機において、

前記遊技球の流下方向について前記第一受入口よりも上流側に設けられ、前記遊技領域を流下する複数の遊技球のうち、一部の遊技球のみを、前記排出口に向かう方向とは異なる特定の方向に受け入れる流下球特定受入手段をさらに備えると共に、

50

前記第二受入口は、前記流下球特定受入手段によって前記特定の方向に受け入れた遊技球（のみ）を対象として一球ずつ受け入れ可能とすることによって、前記第一受入口よりも遊技球の受け入れ頻度が少なくなるように構成されていることを特徴とする。

【 0 6 7 2 】

これによれば、第二受入口が第一受入口よりも上流側に設けられているので、流下球特定受入手段に受け入れられた遊技球が第二受入口に入賞しなかった場合であっても第一受入口に入賞する機会が残されており、興趣の低下を抑制できる。

【 0 6 7 3 】

[構成 1 2]

構成 1 1 に記載の遊技機において、

前記遊技領域を流下する遊技球が通過可能な通過口をさらに備えると共に、

前記第二受入口が、前記第一受入口よりも遊技球の受け入れが困難な第 1 の態様と前記第一受入口よりも遊技球の受け入れが容易な第 2 の態様とに切り替え可能な第二受入口であって、

前記遊技制御手段は、

遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球が前記通過口を通過したことを検出する通過検出手段、

前記通過検出手段による遊技球の検出に応じて抽選を行う第三抽選手段、

前記第二受入口を、第 1 の態様と第 2 の態様とに切り替え可能な第二受入口態様切替実行手段、をさらに有しており、

前記第二受入口は、前記第三抽選手段による抽選において当選した場合にのみ前記第二受入口態様切替実行手段により第 1 の態様と第 2 の態様との間で切り替えられることによって、前記第一受入口よりも遊技球の受け入れ頻度が少なくなるように構成されていることを特徴とする。

【 0 6 7 4 】

これによれば、第三抽選手段による抽選において当選すると第一受入口よりも第二受入口に遊技球が入賞し易くなるので、大当たり遊技が発生するか否かのみでなく、第三抽選手段による抽選結果にも興味が惹かれ、興趣の低下を抑制できる。

【 0 6 7 5 】

[構成 1 3]

構成 1 0 ~ 1 2 のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記第二保留手段は、前記第二抽選手段による抽選または / および抽選結果を、前記第二の遊技態様表示制御手段によって前記遊技態様表示領域に導出することを所定数の範囲内で保留可能であると共に、

前記遊技履歴蓄積手段は、前記遊技履歴を、前記第二保留手段によって保留可能な所定数を超える上限値まで蓄積可能であることを特徴とする。

【 0 6 7 6 】

これによれば、第二保留手段によって保留可能な所定数を超える所定の上限値まで遊技履歴を蓄積可能なので、蓄積された遊技履歴が第二保留手段によって保留可能な所定数を超えたとき、第二保留手段によって保留可能な所定数と遊技履歴を蓄積可能な上限値との間に相関性がないことを明確に把握できる。即ち、第二保留手段による保留数は抽選結果が導出されると減算されるので、これに伴って遊技履歴数も減算されると遊技者が誤認する可能性が低い。従って、遊技履歴が減算されることがないといった安心感を得ることができ、興趣の低下を抑制できる。

【 0 6 7 7 】

[構成 1 4]

構成 1 0 ~ 1 3 のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記特別演出遊技態様は、第一特別演出遊技態様と当該第一特別演出遊技態様とは態様が異なる第二特別演出遊技態様とから成っており、

前記演出表示制御手段は、

10

20

30

40

50

前記遊技履歴蓄積手段によって前記所定の上限値まで遊技履歴が蓄積されたときに前記第一特別演出遊技態様を（常に）表示すると共に、

前記遊技履歴蓄積手段によって前記所定の上限値まで遊技履歴が蓄積されたときに前記第一保留手段または前記第二保留手段によって保留されている場合には、当該全ての保留に基づく抽選または／および抽選結果が前記遊技態様表示領域に導出されたのちに、前記第二特別演出遊技態様を表示することを特徴とする。

【0678】

これによれば、第一特別演出遊技態様は第二特別演出遊技態様が表示される予告演出として機能する。しかも、第一保留手段または前記第二保留手段によって保留されている場合には、複数の変動表示に跨って期待感が継続される。

【0679】

なお、「全ての保留に基づく抽選または／および抽選結果が前記第一の遊技態様表示手段または前記第二の遊技態様表示手段に導出されたのち」の「全て保留」には、所定の上限値まで遊技履歴が蓄積される契機となった保留は含まない。

【0680】

[構成15]

構成14に記載の遊技機において、

前記演出表示制御手段は、前記第一特別演出遊技態様を前記演出表示領域に表示すると共に、前記第二特別演出遊技態様を前記遊技態様表示領域に表示することを特徴とする。

【0681】

これによれば、第一特別演出遊技態様は演出表示領域に表示される一方、第二特別演出遊技態様は遊技態様表示領域に表示されるので、第二特別演出遊技態様が表示されるとより一層期待感が増幅し、興趣の低下を抑制できる。しかも、遊技者は、遊技態様表示領域に表示される遊技態様を注視していることが多いため、抽選結果の導出と第二特別演出遊技態様とを同時に視認でき、興趣の低下を抑制できる。

【0682】

[構成16]

構成15に記載の遊技機において、

前記遊技履歴蓄積手段は、前記演出表示制御手段によって前記第二特別演出遊技態様の表示が開始されると同時にまたは開始されたのちに、蓄積された遊技履歴をリセットすることを特徴とする。

【0683】

これによれば、第二特別演出遊技態様が表示されるまでは、所定の上限値まで遊技履歴が蓄積されていることおよび第一特別演出遊技態様の両方が表示されることとなるので、遊技者に対する視覚的效果が増幅し、より一層の期待感を与えることができ、興趣の低下を抑制できる。

【0684】

[構成17]

構成10～16のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記遊技履歴表示制御手段は、前記所定の上限値に対応する個数分および前記遊技履歴蓄積手段によって蓄積された遊技履歴の個数分の表示を、同じ方向に一つずつ並べて直線状に表示することを特徴とする。

【0685】

これによれば、所定の上限値に対応する数の表示および遊技履歴蓄積手段によって蓄積された遊技履歴数を明確に把握できる。とくに、遊技者は、遊技態様表示領域に表示される遊技態様を注視していることが多いが、遊技態様表示領域に表示される遊技態様を注視しつつ、所定の上限値に対応する数の表示および遊技履歴蓄積手段によって蓄積された遊技履歴数を明確に把握できるので、興趣の低下を抑制できる。

【0686】

[構成18]

構成 10 ~ 17 のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記遊技態様表示領域は、前記第一抽選手段による抽選結果および前記第二抽選手段による抽選結果のうちいずれか一つの抽選結果を、前記第一保留手段または前記第二保留手段によって保留された順に、複数の図柄からなる共通の図柄群により導出可能な一つの共通図柄表示領域であることを特徴とする。

【0687】

これによれば、第1抽選手段による抽選結果および第2抽選手段による抽選結果の両方が別個に導出された場合のような煩雑さがなく、興趣の低下を抑制できる。

【0688】

また、上記各構成において、第1保留手段または第2保留手段によって保留される客体は、遊技媒体が各始動口390, 392, 394に入賞した場合における大当たり乱数の取得、遊技媒体が各始動口390, 392, 394に入賞したときに取得した大当たり乱数の当たり判定、および、遊技媒体が各始動口390, 392, 394に入賞したときに取得した大当たり乱数の判定結果を各特別図柄表示器84, 86または演出画像表示装置115に導出することのうちのいずれであっても良い。即ち、各始動口390, 392, 394に遊技媒体が入賞しても大当たり乱数の取得を保留しても良いし、各始動口390, 392, 394に遊技媒体が入賞したときに大当たり乱数を取得し、かかる大当たり乱数の当たり判定を保留しても良いし、各始動口390, 392, 394に遊技媒体が入賞したときに取得した大当たり乱数の当たり判定を事前に行うものの、かかる当たり判定結果を、各特別図柄表示器84, 86または演出画像表示装置115に導出することを保留しても良い。

【0689】

なお、上記各構成に記載された「遊技領域」は、本実施形態の「遊技領域37」に相当する。上記各構成に記載された「排出口」は、本実施形態の「球排出口406」に相当する。上記各構成に記載された「流下態様変化手段」は、本実施形態の「釘、風車等」に相当する。上記各構成に記載された「第一受入口」は、本実施形態の「第1始動口390」に相当する。上記各構成に記載された「第二受入口」は、本実施形態の「第2始動口392」または「第3始動口394」に相当する。上記各構成に記載された「第一の遊技態様表示手段」は、本実施形態の「共通図柄表示領域115c」に相当する。上記各構成に記載された「第二の遊技態様表示手段」は、本実施形態の「共通図柄表示領域115c」に相当する。上記各構成に記載された「演出表示手段」は、本実施形態の「演出ポイント表示領域1154」に相当する。上記各構成に記載された「遊技制御手段」は、本実施形態の「主制御基板510」、「周辺制御基板610」および「表示装置制御基板116」に相当する。上記各構成に記載された「第一受入検出手段」は、本実施形態の「ステップS1104」に相当する。上記各構成に記載された「第一抽選手段」は、本実施形態の「第1特別図柄抽選手段700」に相当する。上記各構成に記載された「第一保留手段」は、本実施形態の「第1特別図柄保留カウンタ703」または「第1特別図柄保留数記憶手段628」に相当する。上記各構成に記載された「第一の遊技態様表示制御手段」は、本実施形態の「第1特別図柄画像表示制御手段614」に相当する。上記各構成に記載された「第二受入検出手段」は、本実施形態の「ステップS1101」に相当する。上記各構成に記載された「第二抽選手段」は、本実施形態の「第2特別図柄抽選手段710」に相当する。上記各構成に記載された「第二保留手段」は、本実施形態の「第2特別図柄保留カウンタ713」または「第2特別図柄保留数記憶手段630」に相当する。上記各構成に記載された「第二の遊技態様表示制御手段」は、本実施形態の「第2特別図柄画像表示制御手段615」に相当する。上記各構成に記載された「演出表示制御手段」は、本実施形態の「演出画像表示制御手段616」に相当する。上記各構成に記載された「大当たり遊技実行手段」は、本実施形態の「大当たり遊技実行手段515」に相当する。上記各構成に記載された「遊技履歴」は、本実施形態の「演出ポイントP」に相当する。上記各構成に記載された「流下球特定受入手段」は、本実施形態の「センター役物300」に相当する。上記各構成に記載された「第三抽選手段」は、本実施形態の「普通図柄抽選

手段 720」に相当する。上記各構成に記載された「第二受入口態様切替実行手段」は、本実施形態の「第3始動口開閉制御手段 728」および「普通電動役物ソレノイド 574」に相当する。上記各構成に記載された「第二保留表示制御手段」は、本実施形態の「第2保留情報画像表示制御手段 6203」に相当する。上記各構成に記載された「特別演出遊技態様」は、本実施形態の「特殊演出」に相当する。上記各構成に記載された「第一特別演出遊技態様」は、本実施形態の「特殊第1演出」に相当する。上記各構成に記載された「第二特別演出遊技態様」は、本実施形態の「特殊第2演出」に相当する。上記各構成に記載された「共通図柄表示手段」は、本実施形態の「共通図柄表示領域 115c」に相当する。上記各構成に記載された「保留表示手段」は、本実施形態の「保留表示領域 1150」に相当する。

10

【0690】

また、本発明は、上記の好ましい実施形態に記載されているが、本発明はそれだけに制限されない。本発明の精神と範囲から逸脱することのない様々な実施形態が可能である。

【0691】

例えば、上述の実施形態における演出画像表示装置は、液晶表示装置に限られず、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。

【0692】

さらに、上記実施形態では、遊技機としてパチンコ機1を示したが、パチンコ機以外の遊技機、例えば、パチスロ機や、パチンコ機とパチスロ機とを融合させた遊技機等であっても、本発明を適用することができる。

20

【0693】

即ち、パチンコ機とは、遊技者が遊技機に投入する媒体である遊技球等の投入媒体と、遊技者が行う実質的な遊技に用いられる媒体である遊技媒体とを同一のものとした遊技機であり、投入された例えば遊技球等の媒体を用いて遊技が行われるタイプの遊技機の一種である。具体的には、「操作ハンドルの操作に対応して遊技球を発射する発射装置と、多数の障害釘、センター役物、表示手段等の適宜の機器が組み込まれたり、始動入賞口、大入賞口、通過口、到達口等の遊技球が入球する適宜の入球口が設けられた遊技領域と、発射装置から遊技領域に遊技球を導くレールと、遊技領域に導かれた遊技球の入球口への入球に応じたり、複数の入球口への遊技球の入球態様に応じて、所定数の遊技球を賞球として払い出す払出手段とを備えるもの」である。

30

【0694】

なお、パチンコ機としては、種々のタイプのものがあり、一般に「デジパチ」と称されるものに代表される「入球口への入球状態を検出する入球状態検出手段（即ち、遊技状態検出手段）と、入球状態検出手段によって入球が検出されると所定の抽選を行う抽選手段と、抽選手段の抽選結果に応じて特別図柄を変動させると共に変動を停止させる特別図柄表示手段とを備えたもの」や「加えて、特別図柄の変動中に、複数の装飾図柄からなる装飾図柄列を変動表示させるとともに、所定のタイミングでキャラクタ等を出現させる演出画像表示手段をさらに備えるもの」、一般に「複合機」と称されるものに代表される「役物内での遊技球の振分けによって抽選を行う抽選手段と始動口に入賞することによって抽選を行う抽選手段とを備えたもの」、一般に「アレパチ」と称されるものに代表される「例えば16個等の所定個数の遊技球により1ゲームが行われ、1ゲームにおける複数の入球口への遊技球の入球態様に応じて所定個数の遊技球の払出しを行うもの」等を例示することができる。

40

【0695】

一方、パチスロ機とは、遊技媒体であるメダルを投入し、メダルの投入後、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に応じて複数の図柄からなる図柄列を変動表示させると共に、その後、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に応じて図柄列の変動を停止させる、といった実質的な遊技を行うものであり、停止操作機能付きのロットマシンである。なお、所定時間が経過しても停止用操作手段が操作されない場合には、所定時間経過したことに応じて図柄列の変動を停止させるものであってもよい。そして、図柄列

50

の変動停止時における図柄の組合わせが特定の条件を満たす場合に、満たされた条件に応じて所定個数のメダルを払い出したり、遊技者が多量のメダルを獲得することができるように、遊技者に有利な特別有利状態を発生させたりするものである。

【0696】

また、パチンコ機とパチスロ機とを融合させた遊技機とは、複数個（例えば5個）の遊技球を1単位の投入媒体とし、投入媒体を投入した後、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に応じて複数の図柄からなる図柄列を変動表示させるとともに、その後、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に応じて図柄列の変動を停止させるものである。なお、所定時間が経過しても停止用操作手段が操作されない場合には、所定時間経過したことに応じて図柄列の変動を停止させるものであってもよい。そして、図柄列の変動停止時における図柄の組合わせが特定の条件を満たす場合に、満たされた条件に応じて所定個数のメダルを払い出したり、遊技者が多量のメダルを獲得することができるように、遊技者に有利な特別有利状態を発生させたりするものである。

【0697】

また、パチスロ機や、パチンコ機とパチスロ機とを融合させた遊技機等のように、投入する媒体によっては実質的な遊技が行われない遊技機では、一見、遊技媒体が存在しないかのように思われるが、このような遊技機であっても、遊技内容の全体において、遊技球やその他の適宜の物品を用いて行われる遊技を含ませることが想定できる。よって、このような遊技機であっても、遊技媒体を用いて遊技が行われる遊技機の対象とすることができる。

【0698】

また、上述の実施形態における演出表示装置は、液晶表示装置であることが好ましいが、必ずしも液晶表示装置に限られない。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。即ち、第1の表示態様、第3の表示態様および第2の表示態様を表示可能であると共に、これらのいずれの態様も非表示可能であれば、その態様は限られない。

【図面の簡単な説明】

【0699】

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

【図2】パチンコ機の前側全体を示す正面図である。

【図3】遊技領域の構成を示す拡大正面図である。

【図4】パチンコ機の後側全体を示す背面図である。

【図5】パチンコ機の後側全体を右上後方から示す斜視図である。

【図6】図5に示すパチンコ機の斜視図から後カバー体および各種制御基板等を取り外した状態を示す斜視図である。

【図7】パチンコ機の本体枠に各種部材が組み付けられた状態を斜め右上後方から示す斜視図である。

【図8】本体枠単体を斜め右上後方から示す斜視図である。

【図9】各種の制御基板ボックスが装着された遊技盤を右下後方から示す斜視図である。

【図10】遊技領域を有する遊技盤の構成を示す拡大正面図である。

【図11】遊技盤を斜め前方から示す斜視図である。

【図12】遊技盤を斜め前方から示す斜視図であって、装飾カバーを取り外すことによって第1ワープおよび第2ワープを視認可能とした斜視図である。

【図13】第1ワープおよび第2ワープの周辺の構成を示す斜視図である。

【図14】光透過部材と第1ワープおよび第2ワープとの位置関係を示した図である。

【図15】演出用役物を含む遊技盤の構成を示す正面図である。

【図16】遊技盤を支持する遊技盤ベースを、正面上前方から示す斜視図である。

【図17】(a)遊技盤5の拡大正面図である。(b)(a)に示されるA-A線断面図である。

10

20

30

40

50

【図 18】演出用開閉装置、役物誘導路、振分機構および演出用役物を左上方から見た斜視図である。

【図 19】役物誘導路、振分機構および演出用役物の平面図であって、遊技球が振分機構によって振り分けられる態様を示す図である。

【図 20】役物誘導路、振分機構および演出用役物の平面図であって、遊技球が振分機構によって振り分けられる態様を示す図である。

【図 21】役物誘導路、振分機構および演出用役物の平面図であって、遊技球が振分機構によって振り分けられる態様を示す図である。

【図 22】演出用役物の役物収容体の内部構成を示す正面図である。

【図 23】制御構成を概略的に示すブロック図であって、主基板周辺の構成を主として示した図である。

10

【図 24】制御構成を概略的に示すブロック図であって、周辺基板周辺の構成を主として示した図である。

【図 25】主基板および周辺基板における周辺制御基板の機能的な構成を概略的に示す機能ブロック図である。

【図 26】(a) 演出用役物の役物収容体の内部構成を示す正面図であって、第 1 演出樋が第 1 の演出口に向けて下方に傾斜していることを示す図である。(b) 演出用役物の役物収容体の内部構成を示す正面図であって、第 1 演出樋が第 2 演出樋誘導口に向けて下方に傾斜していることを示す図である。

【図 27】演出画像表示装置を正面から見た図である。

20

【図 28】演出画像表示装置を正面から見た図である。

【図 29】周辺基板における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 30】保留表示領域における演出を示す図である。

【図 31】保留表示領域における演出を示す図である。

【図 32】保留表示領域における演出を示す図である。

【図 33】保留表示領域における演出を示す図である。

【図 34】保留表示領域における演出を示す図である。

【図 35】保留表示領域における演出を示す図である。

【図 36】主基板の主制御基板に搭載される CPU 511 が実行するメインシステム処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 37】電源断発生時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 38】タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。

【図 39】特別図柄・特別電動役物制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 40】保留順に拘わる記憶領域の一例を示す図である。

【図 41】第 1・第 2・第 3 始動口入賞処理の一例を示すフローチャートである。

【図 42】変動開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 43】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 44】第 1 特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 45】第 1 特別図柄長当たり時パターンテーブル設定処理において選択される変動パターンを示す一覧表図である。

40

【図 46】第 2 特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 47】第 2 特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理において選択される変動パターンを示す一覧表図である。

【図 48】短当たり時変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。

。

【図 49】小当たり時変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。

。

【図 50】短当たり時変動パターンテーブル設定処理および小当たり時変動パターンテ

50

ブル設定処理において選択される変動パターンを示す一覧表図である。

【図 5 1】第 1 特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 2】図 5 1 の A から続くフローチャートである。

【図 5 3】第 1 特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理においてリーチと判断された場合に選択される変動パターンを示す一覧表図である。

【図 5 4】第 2 特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 5】図 5 4 の C から続くフローチャートである。

【図 5 6】第 2 特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理においてリーチと判断された場合に選択される変動パターンを示す一覧表図である。

【図 5 7】第 1 特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理および第 2 特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理においてリーチと判断されない場合に選択される変動パターンの一例を示す一覧表図である。

【図 5 8】変動中処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 9】大当たり遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6 0】小当たり遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6 1】特別電動役物大当たり制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6 2】特別電動役物小当たり制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6 3】時短機能未作動時のリーチ演出を伴わない外れの変動パターンにかかる変動時間の一例を示すタイミングチャートである。

【図 6 4】時短機能作動時のリーチ演出を伴わない外れの変動パターンにかかる変動時間の一例を示すタイミングチャートである。

【図 6 5】第 1 特別図柄抽選手段による抽選結果を演出画像表示装置に導出する場合の装飾図柄の変動態様の一例を示す図である。

【図 6 6】第 2 特別図柄抽選手段による抽選結果を演出画像表示装置に導出する場合の装飾図柄の変動態様の一例を示す図である。

【図 6 7】特別図柄抽選手段による抽選結果が短当たりまたは小当たりの場合において、当該抽選結果を演出画像表示装置に導出する場合の装飾図柄の変動態様の一例を示す図である。

【図 6 8】主制御基板の機能的な構成のうち、とくに表示態様決定に係る機能を主体として示す機能ブロック図である。

【図 6 9】第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の表示態様について時系列で表したタイムチャートである。

【図 7 0】サブメイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7 1】16ms 定常処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7 2】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7 3】演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7 4】第 1・第 2・第 3 始動口有効入賞記憶処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7 5】第 2・第 3 始動口有効入賞演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7 6】装飾図柄変動開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7 7】装飾図柄変動開始処理における特殊演出抽選処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7 8】演出ポイント貯留処理を実行するか否かを決定するためのテーブルの一例を示す図である。

【図 7 9】第 2・第 3 始動口有効入賞フラグが ON であることに応じて行われる演出ポイント P の貯留表示態様の一例を示す図である。

【図 8 0】演出ポイント P 貯留抽選に当選したことに応じて行われる演出ポイント P の貯留表示態様の一例を示す図である。

10

20

30

40

50

【符号の説明】

【0700】

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	
1 1	前枠体	10
1 2	遊技盤装着枠	
1 3	機構装着体	
1 4	外枠側ヒンジ具	
1 5	本体枠側ヒンジ具	
1 6	スピーカボックス部	
1 7	スピーカ装着版	
1 8	スピーカ	
1 9	発射レール	
3 0	下部前面板	
3 1	下皿	20
3 2	操作ハンドル	
3 3	灰皿	
3 4	球排出レバー	
3 6	ヒンジ機構	
3 7	遊技領域	
3 7 a	遊技領域	
3 8	開口窓	
3 9	窓枠	
5 0	透明板	
5 1	上皿	30
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	スピーカ	
5 8	スピーカカバー	
6 0	演出選択スイッチ	
7 0	施錠装置	
7 1	閉止具	40
7 2	本体枠施錠フック	
7 3	閉止具	
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	遊技領域形成壁	
8 2	普通図柄表示器	50

8 4	第 1 特別図柄表示器	
8 6	第 2 特別図柄表示器	
8 8	第 1 特別図柄保留表示器	
9 0	第 2 特別図柄保留表示器	
9 2	普通図柄保留表示器	
1 1 5	演出画像表示装置	
1 1 5 a	第 1 の判定結果表示領域	
1 1 5 b	第 2 の判定結果表示領域	
1 1 5 c	共通図柄表示領域	
1 1 6	表示装置制御基板	10
1 1 7	表示装置制御基板ボックス	
1 1 8	ボックス装着台	
1 3 0	周辺制御基板ボックス	
1 3 2	主制御基板ボックス	
1 3 3	タンク装着部	
1 3 4	レール装着部	
1 3 5	払出装置装着部	
1 3 6	球タンク	
1 3 7	底板部	
1 3 8	放出口	20
1 3 9	レール構成部材	
1 5 0	タンクレール	
1 5 1	前壁部	
1 5 2	後壁部	
1 5 5	レール棚	
1 5 6	整流体	
1 5 7	軸	
1 5 8	レール受け部	
1 7 0	球払出装置	
1 7 2	払出用モータ	30
1 7 3	開口部	
1 9 2	発射モータ	
1 9 3	取付基板	
1 9 4	発射装置ユニット	
1 9 5	電源基板	
1 9 6	電源基板ボックス	
1 9 7	払出制御基板	
1 9 8	払出制御基板ボックス	
1 9 9	電源中継端子板	
2 1 0	後カバー体	40
2 1 1	カバーヒンジ機構	
2 1 2	後壁部	
2 1 3	周壁部	
2 1 3 a	壁部	
2 1 3 b	壁部	
2 1 3 c	上側壁部	
2 1 4	ヒンジ体	
2 1 5	ヒンジピン	
2 1 6	ヒンジ体	
2 1 7	弾性閉止体	50

2 1 8	検査用コネクタ	
2 3 0	放熱孔	
2 3 1	放熱孔	
2 3 2	放熱孔	
2 3 3	放熱孔	
2 3 5	封印部	
2 3 7	コード保持体	
2 3 8	分電基板	
2 3 9	基板コネクタ	
2 5 2	インターフェース基板	10
2 5 3	下皿用球誘導体	
2 5 4	基板ボックス	
3 0 0	センター役物	
3 0 1	開口部	
3 0 2	センター電飾部	
3 0 4	センター装飾ランプ	
3 0 6	第1ワープ入口	
3 0 8	第2ワープ入口	
3 1 0	第2ワープ誘導片	
3 1 2	第1ワープ出口	20
3 1 4	第2ワープ出口	
3 1 6	第1ワープ	
3 1 8	第2ワープ	
3 3 0	第1ステージ	
3 3 2	山部	
3 3 4	谷部	
3 3 6	第1ワープ出口側端部	
3 3 8	第1ワープ反出口側端部	
3 4 0	第2始動口誘導溝	
3 4 2	第2ステージ誘導溝	30
3 5 0	第2ステージ	
3 5 2	高台部	
3 5 4	湾曲部	
3 5 6	第2ワープ出口側端部	
3 5 8	第2ワープ反出口側端部	
3 6 0	前方傾斜溝	
3 6 2	第1始動口誘導口誘導溝	
3 6 4	ステージ仕切壁	
3 6 6	連通部	
3 6 8	第1始動口誘導口	40
3 7 0	枠状装飾体	
3 7 0 a	下枠	
3 7 0 c	右枠	
3 7 0 b	左枠	
3 7 2	開口部	
3 7 4	第1始動口誘導路	
3 7 6	第3ステージ	
3 7 8	前方誘導溝	
3 7 9	電飾部材	
3 8 0	光源	50

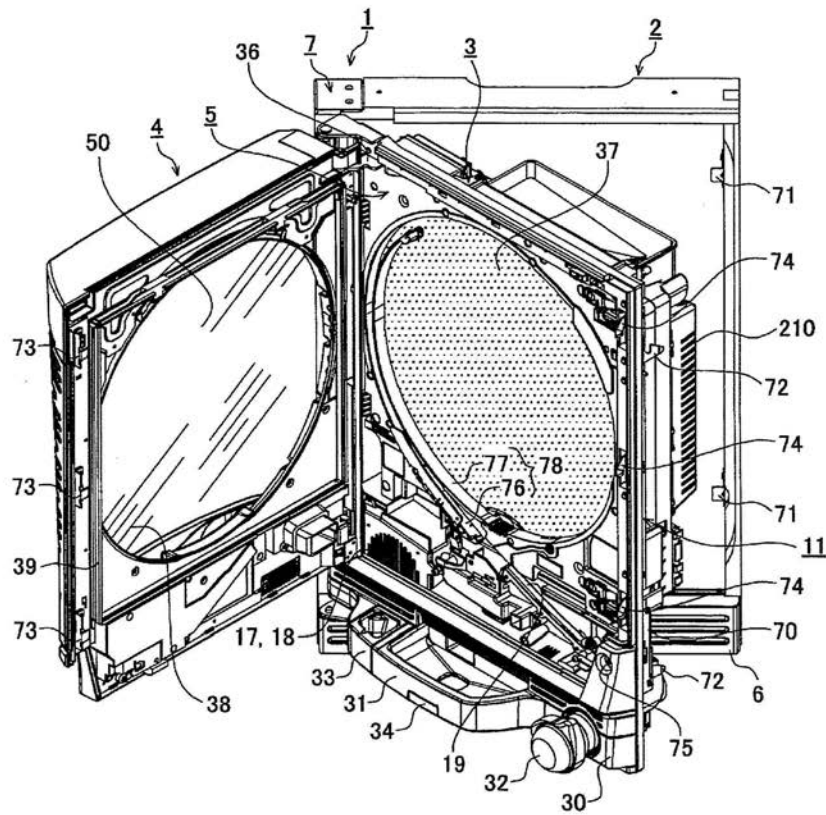
3 8 2	ベース	
3 8 6	装飾カバー	
3 8 8	光透過部材	
3 9 0	第 1 始動口	
3 9 2	第 2 始動口	
3 9 4	第 3 始動口	
3 9 6	一對の可動片	
3 9 7	開閉装置	
3 9 8	演出用開閉装置	
4 0 0	大当たり遊技用開閉装置	10
4 0 2	通過ゲート	
4 0 4	一般入賞口	
4 2 0	演出用役物	
4 2 2	役物収容体	
4 2 4	フィギュア	
4 2 6	演出樋	
4 2 8	第 1 演出樋	
4 3 0	支持軸	
4 3 2	第 1 の演出口	
4 3 4	第 2 演出樋誘導口	20
4 3 6	第 2 の演出口	
4 4 0	役物誘導路	
4 5 0	振分機構	
4 5 2	ソレノイド	
4 5 4	遊技球保持部材	
4 5 6	連結部材	
4 5 8	ピン	
4 8 0	遊技盤ベース	
5 0 0	主基板	
5 0 2	第 1 特別図柄表示制御手段	30
5 0 4	第 2 特別図柄表示制御手段	
5 0 8	併合保留順表示制御手段	
5 1 0	主制御基板	
5 1 1	C P U	
5 1 2	R O M	
5 1 3	R A M	
5 1 3	特別図柄用乱数記憶領域	
5 1 3 a	第 1 記憶領域	
5 1 3 1 b	第 2 記憶領域	
5 1 3 1 c	第 3 記憶領域	40
5 1 3 1 d	第 4 記憶領域	
5 1 3 1 e	第 5 記憶領域	
5 1 3 1 f	第 6 記憶領域	
5 1 3 1 g	第 7 記憶領域	
5 1 3 1 h	第 8 記憶領域	
5 1 3 2	処理領域	
5 1 4	小当たり遊技実行手段	
5 1 5	大当たり遊技実行手段	
5 1 5 a	長当たり遊技実行手段	
5 1 5 b	短当たり遊技実行手段	50

5 1 6	普通図柄表示制御手段	
5 1 8	普通図柄保留表示制御手段	
5 2 0	払出制御基板	
5 2 2	C P U	
5 2 4	R O M	
5 2 6	R A M	
5 3 0	下皿満タンスイッチ	
5 3 2	発射制御基板	
5 3 4	外部端子板	
5 3 6	内枠開放スイッチ	10
5 3 8	扉開放スイッチ	
5 5 0	パネル中継端子板	
5 5 2	演出用開閉装置中継端子板	
5 5 4	大当たり遊技用開閉装置中継端子板	
5 6 0	ゲートセンサ	
5 6 2	一般入賞口センサ	
5 6 8	普通図柄・特別図柄表示基板	
5 7 0	演出用開閉装置カウントセンサ	
5 7 2	大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド	
5 7 4	普通電動役物ソレノイド	20
5 7 6	大当たり遊技用開閉装置カウントセンサ	
5 7 8	演出用開閉装置開閉ソレノイド	
5 8 0	第 1 始動口センサ	
5 8 2	第 2 始動口センサ	
5 8 4	第 3 始動口センサ	
5 8 6	全入賞口入賞数検出センサ	
6 0 0	周辺基板	
6 1 0	周辺制御基板	
6 1 1	C P U	
6 1 2	R O M	30
6 1 3	R A M	
6 1 4	第 1 特別図柄画像表示制御手段	
6 1 5	第 2 特別図柄画像表示制御手段	
6 1 6	演出画像表示制御手段	
6 1 8	音源 I C	
6 1 9	R O M	
6 2 0	併合保留表示制御手段	
6 2 6	併合保留順記憶手段	
6 2 8	第 1 特別図柄保留数記憶手段	
6 3 0	第 2 特別図柄保留数記憶手段	40
6 3 1	演出保留カウント手段	
6 3 2	C P U	
6 3 4	R A M	
6 3 6	R O M	
6 3 8	V D P	
6 3 9	画像 R O M	
6 4 0	枠装飾中継端子板	
6 4 2	枠装飾ランプ	
6 5 0	ランプ駆動基板	
6 5 2	パネル装飾ランプ	50

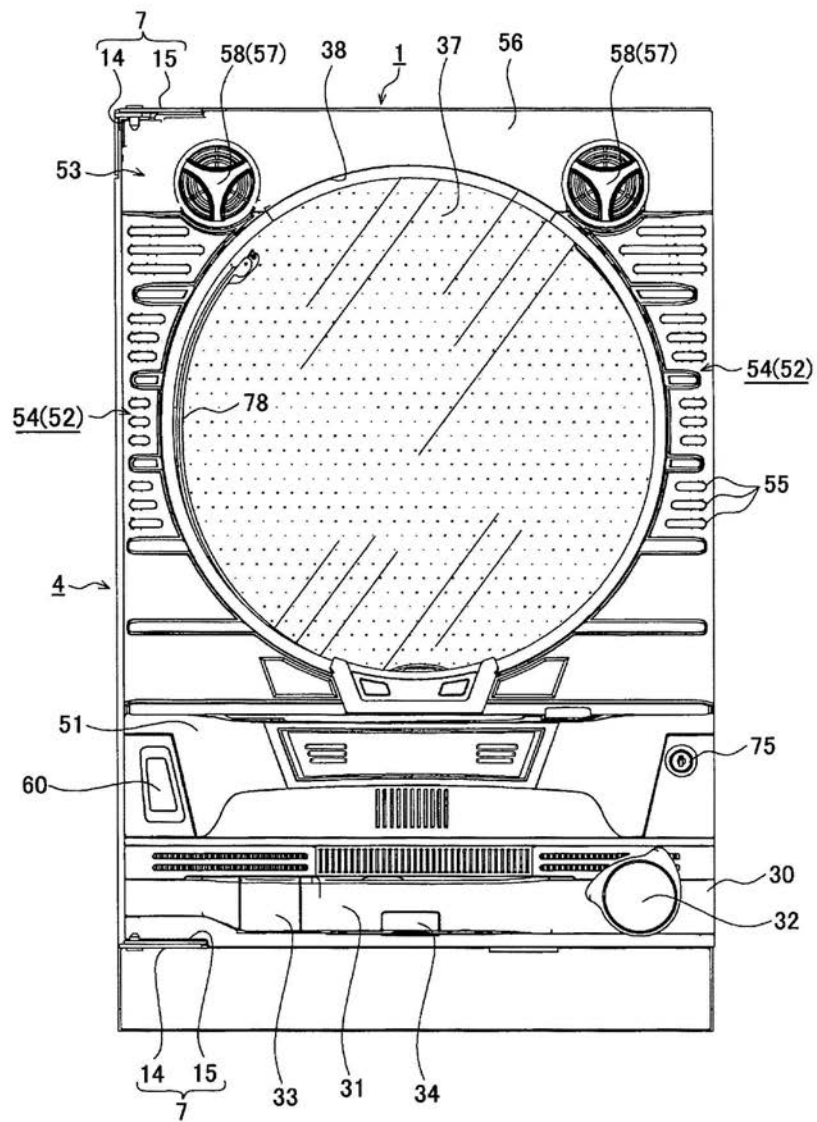
6 5 4	排出口センサ	
6 5 8	回転部モータ	
6 6 0	回転部モータセンサ	
6 6 2	センター装飾駆動部中継端子板	
6 6 4	回転部下 L E D 基板	
6 6 6	球振分部モータセンサ	
6 6 8	球振分部モータ	
6 7 0	回転部 L E D 基板	
7 0 0	第 1 特別図柄抽選手段	
7 0 2	第 1 特別図柄当たり判定用乱数抽出手段	10
7 0 3	第 1 特別図柄保留カウンタ	
7 0 4	第 1 特別図柄当否判定手段	
7 0 6	特別図柄通常時当たり判定用テーブル	
7 0 8	特別図柄確変時当たり判定用テーブル	
7 1 0	第 2 特別図柄抽選手段	
7 1 2	第 2 特別図柄当たり判定用乱数抽出手段	
7 1 3	第 2 特別図柄保留カウンタ	
7 1 4	第 2 特別図柄当否判定手段	
7 2 0	普通図柄抽選手段	
7 2 2	普通図柄当たり判定用乱数抽出手段	20
7 2 3	普通図柄保留カウンタ	
7 2 4	普通図柄当否判定手段	
7 2 6	普通図柄通常時当たり判定用テーブル	
7 2 7	普通図柄時短時当たり判定用テーブル	
7 2 8	第 2 始動口開閉制御手段	
7 3 0	第 2 特別図柄保留表示制御手段	
7 3 2	小当たり遊技実行手段	
7 3 4	確変遊技実行手段	
7 3 6	時短遊技実行手段	
7 3 8	開閉動作制御手段	30
7 4 0	保留順記憶手段	
7 4 6	コマンド送信手段	
7 5 0	コマンド受信手段	
7 6 0	演出抽選手段	
7 6 2	演出用役物動作実行手段	
7 7 0	表示態様記憶手段	
7 7 2	第 1 表示態様決定手段	
7 7 3	第 1 表示態様決定選択手段	
7 7 4	リーチ外れ表示態様選択決定手段	
7 7 5	当たり表示態様選択決定手段	40
7 7 6	外れ表示態様決定手段	
7 7 7	有利遊技状態外れ表示態様決定手段	
7 7 8	第 2 表示態様決定手段	
7 7 9	第 2 表示態様決定選択手段	
7 8 0	リーチ外れ特別表示態様選択決定手段	
7 8 1	当たり特別表示態様選択決定手段	
7 8 2	外れ特別表示態様決定手段	
7 8 3	有利遊技状態短縮外れ表示態様決定手段	
1 1 5 0	保留表示領域	
1 1 5 1	第 1 の保留表示領域	50

1 1 5 1 a	第 1 の保留記憶表示部	
1 1 5 1 b	第 2 の保留記憶表示部	
1 1 5 1 c	第 3 の保留記憶表示部	
1 1 5 1 d	第 4 の保留記憶表示部	
1 1 5 2	第 2 の保留表示領域	
1 1 5 2 a	第 5 の保留記憶表示部	
1 1 5 2 b	第 6 の保留記憶表示部	
1 1 5 2 c	第 7 の保留記憶表示部	
1 1 5 2 d	第 8 の保留記憶表示部	
1 1 5 3	装飾図柄	10
1 1 5 4	演出ポイント表示領域	
1 1 5 4 a	演出ポイント 1 表示部	
1 1 5 4 b	演出ポイント 2 表示部	
1 1 5 4 c	演出ポイント 3 表示部	
1 1 5 4 d	演出ポイント 4 表示部	
1 1 5 4 e	演出ポイント 5 表示部	
1 1 5 4 f	演出ポイント 6 表示部	
1 1 5 4 g	演出ポイント 7 表示部	
1 1 5 4 h	演出ポイント 8 表示部	
1 1 5 4 i	演出ポイント 9 表示部	20
1 1 5 4 j	演出ポイント 10 表示部	
3 8 6 1	ワープ視認孔	
3 8 6 2	ワープ視認孔	
3 8 8 1	平面部	
3 8 8 2	端部	
3 9 8 1	演出用大入賞口	
3 9 8 2	開閉扉	
4 0 0 1	大当たり遊技用大入賞口	
4 0 0 2	開閉扉	
4 2 2 1	落下口	30
4 2 4 1	片手	
4 2 6 1	右端	
4 2 6 2	左端	
4 2 8 1	右端	
4 2 8 2	左端	
4 5 2 1	ブランジャー	
6 2 0 1	保留可能情報画像表示制御手段	
6 2 0 2	第 1 保留情報画像表示制御手段	
6 2 0 3	第 2 保留情報画像表示制御手段	
6 2 0 4	識別符号画像表示制御手段	40
6 2 0 5	併合保留順画像表示制御手段	

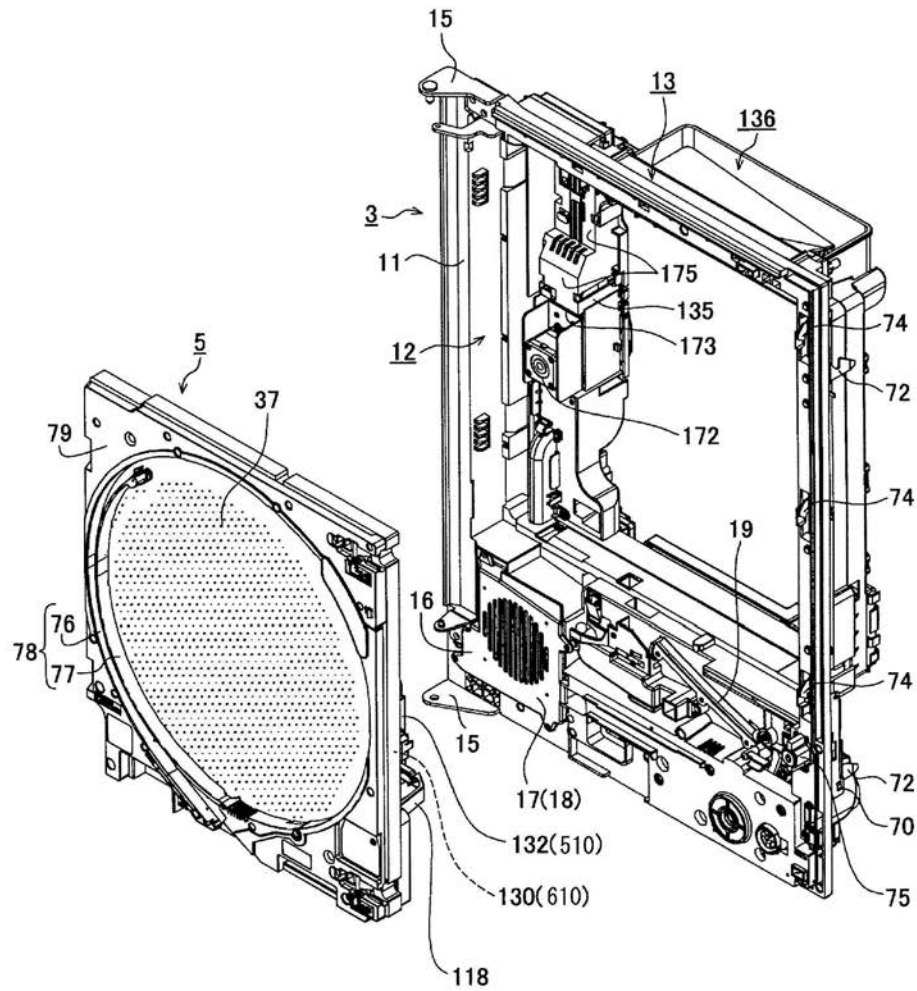
【図 1】



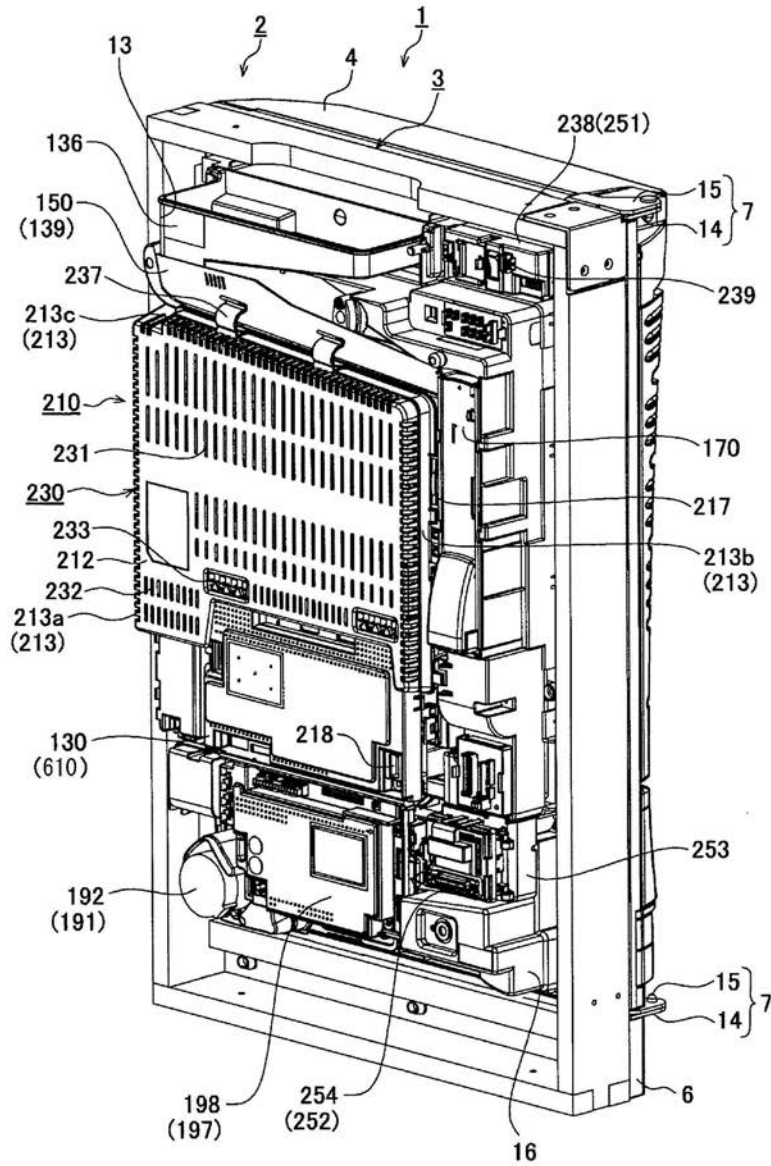
【図2】



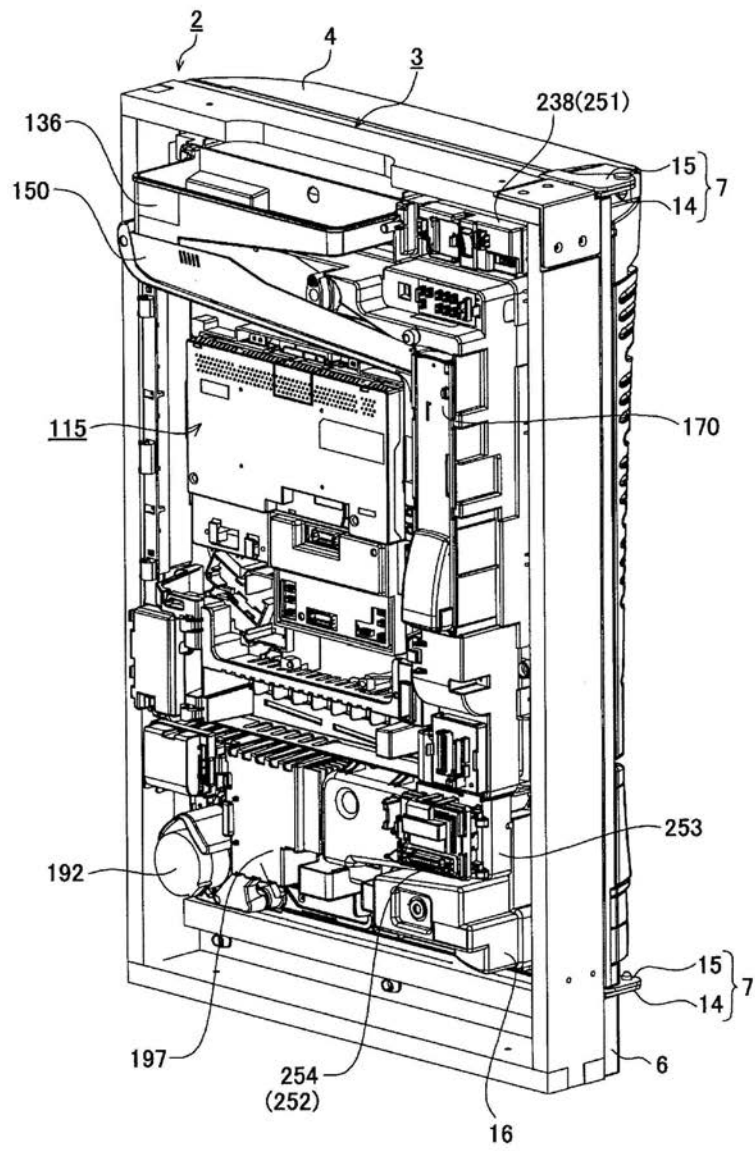
【図 3】



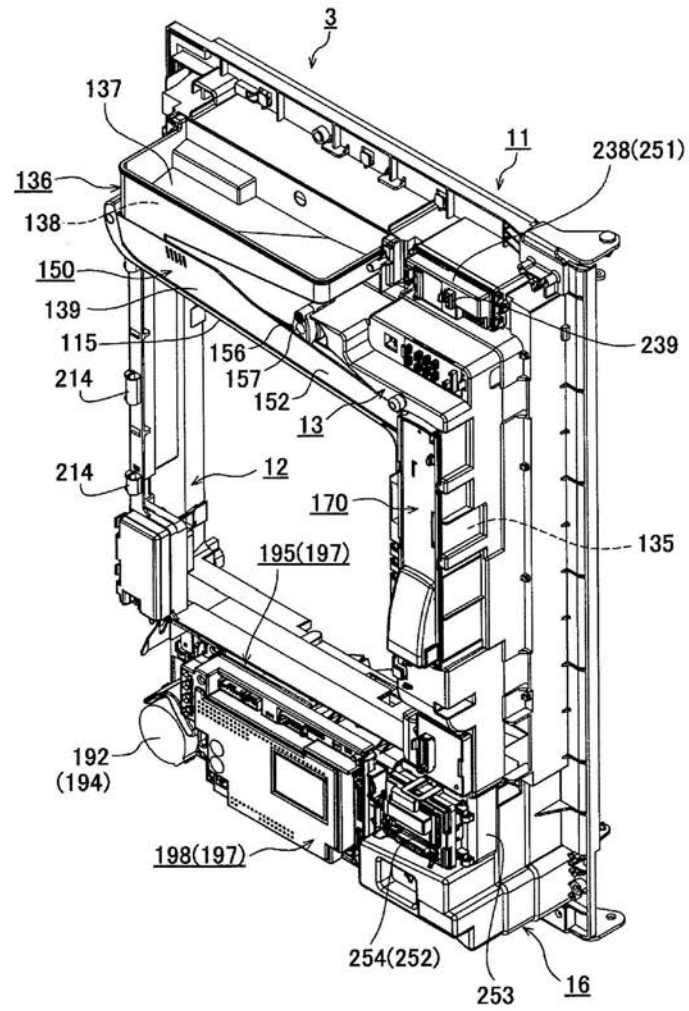
【図5】



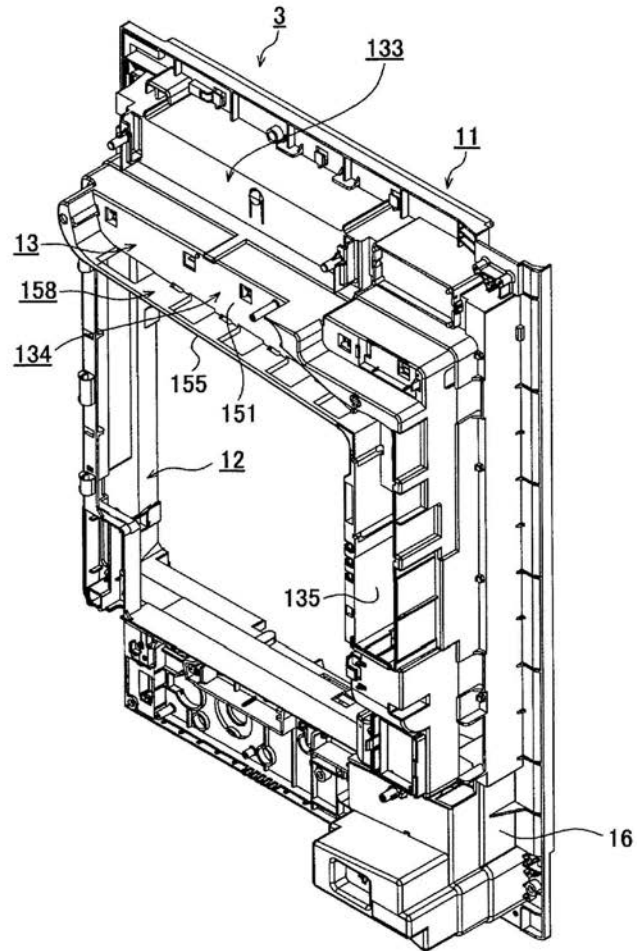
【図 6】



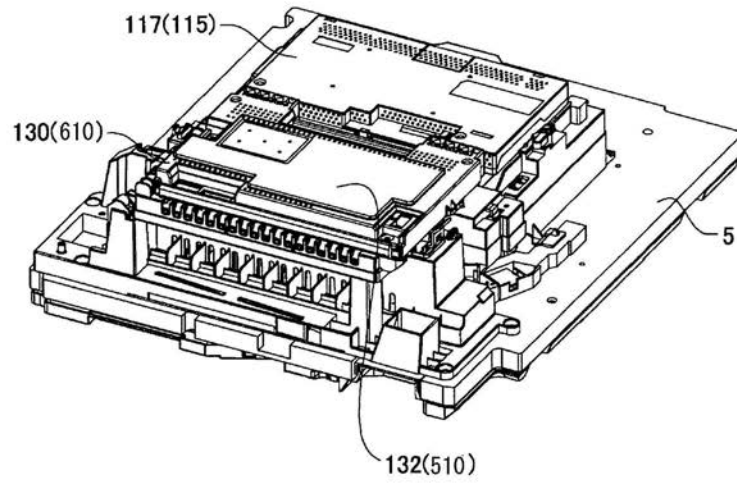
【図 7】



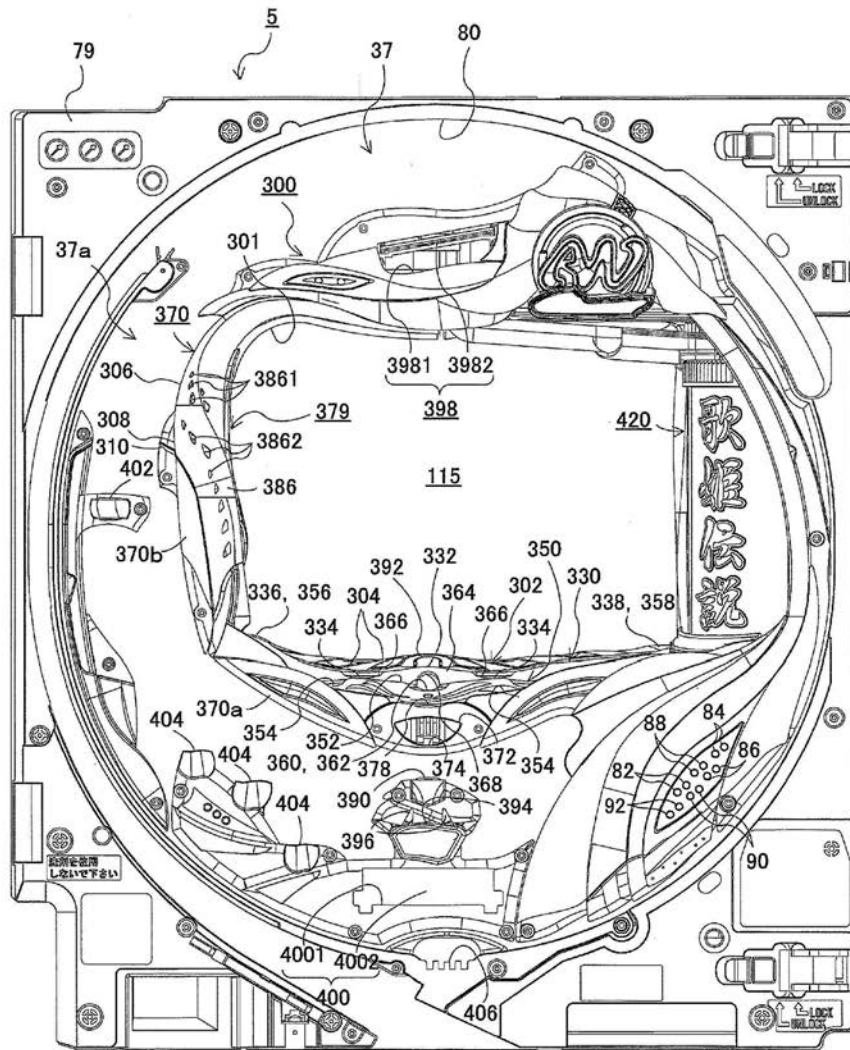
【図 8】



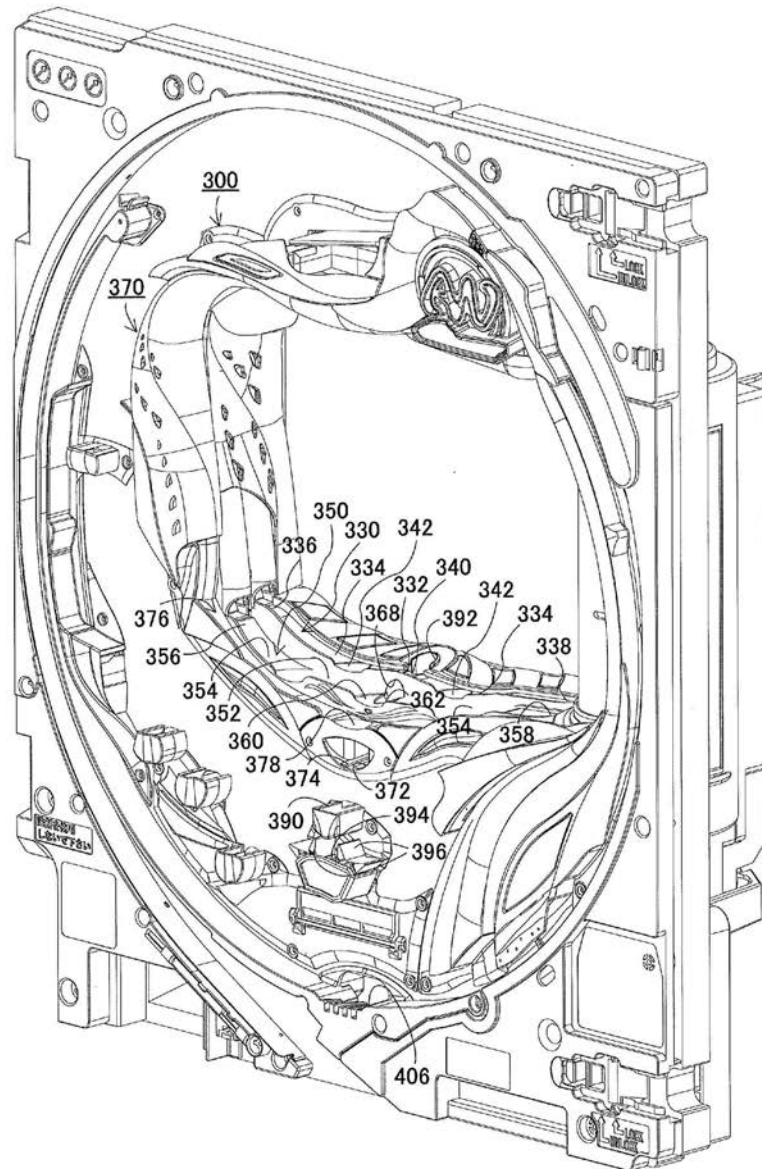
【図 9】



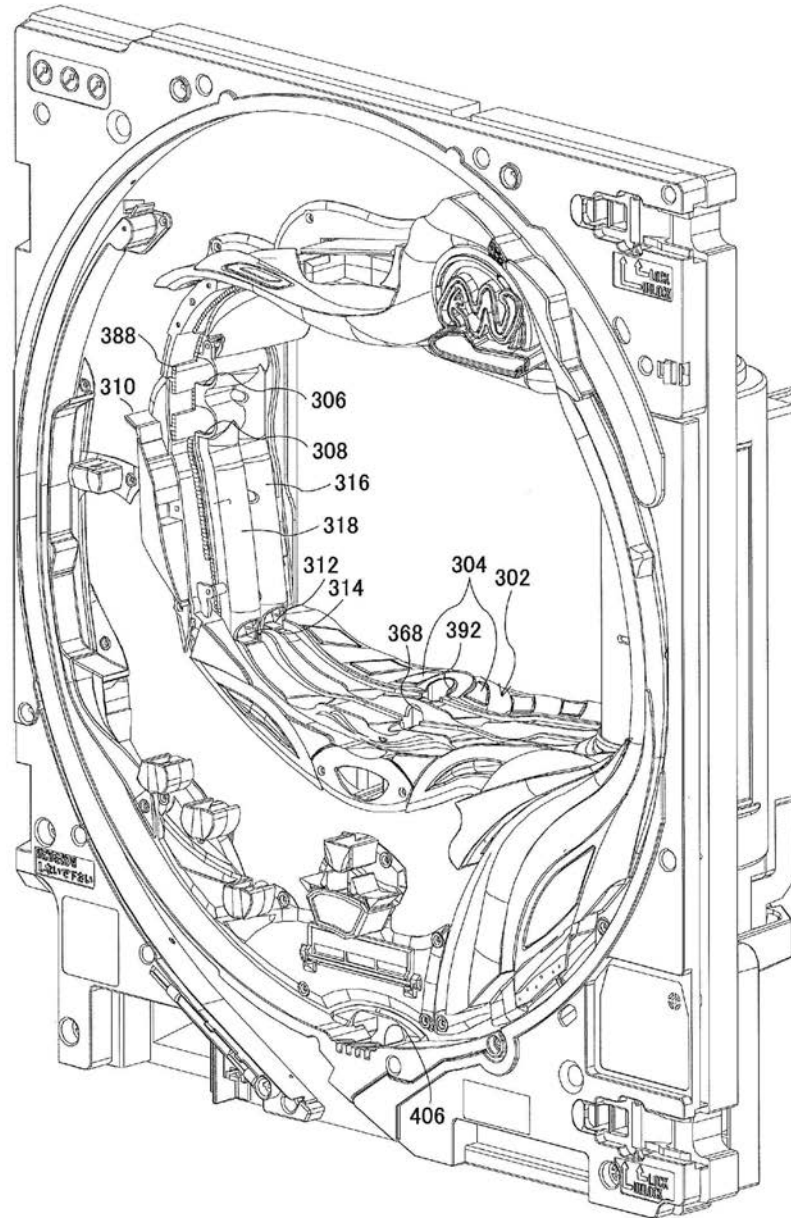
【図10】



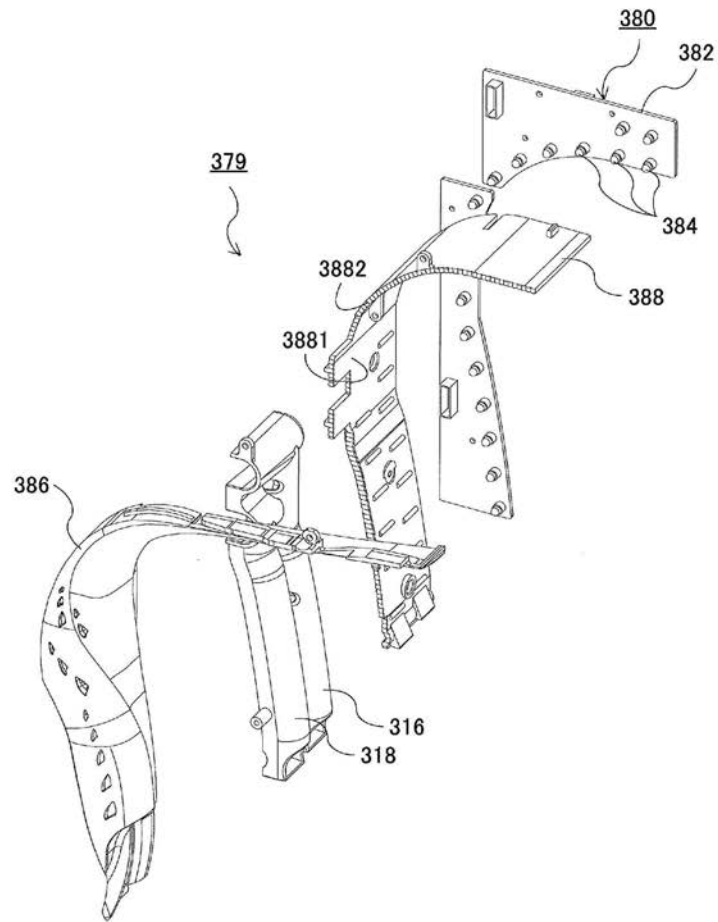
【図 11】



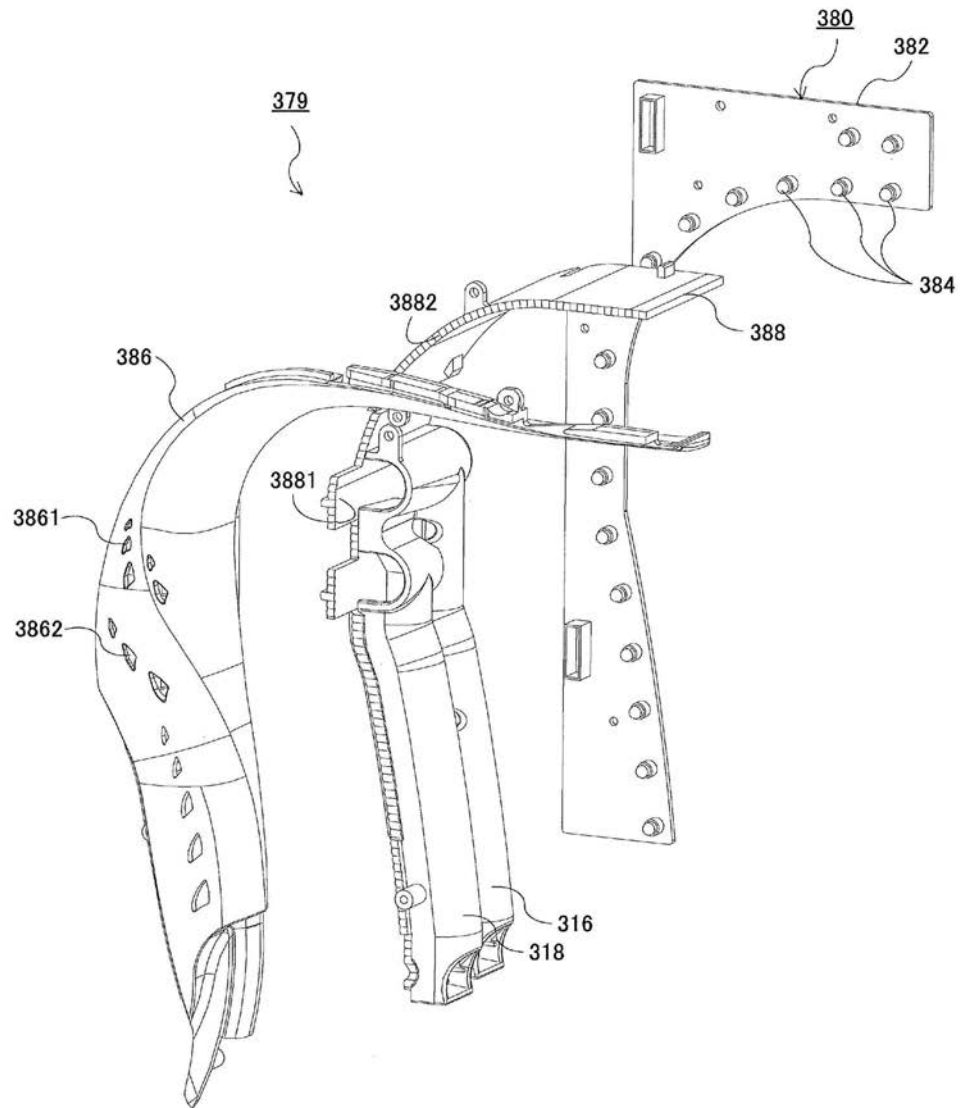
【図12】



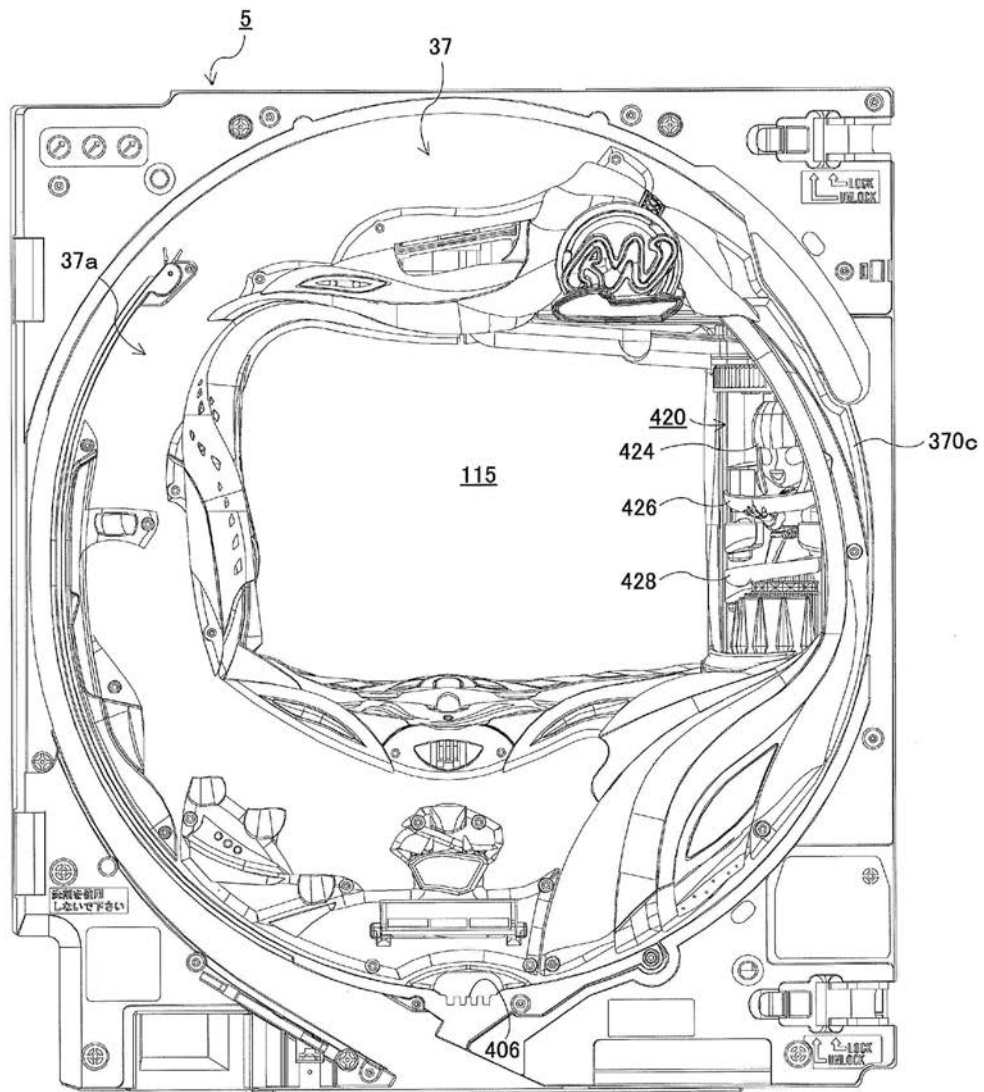
【図 13】



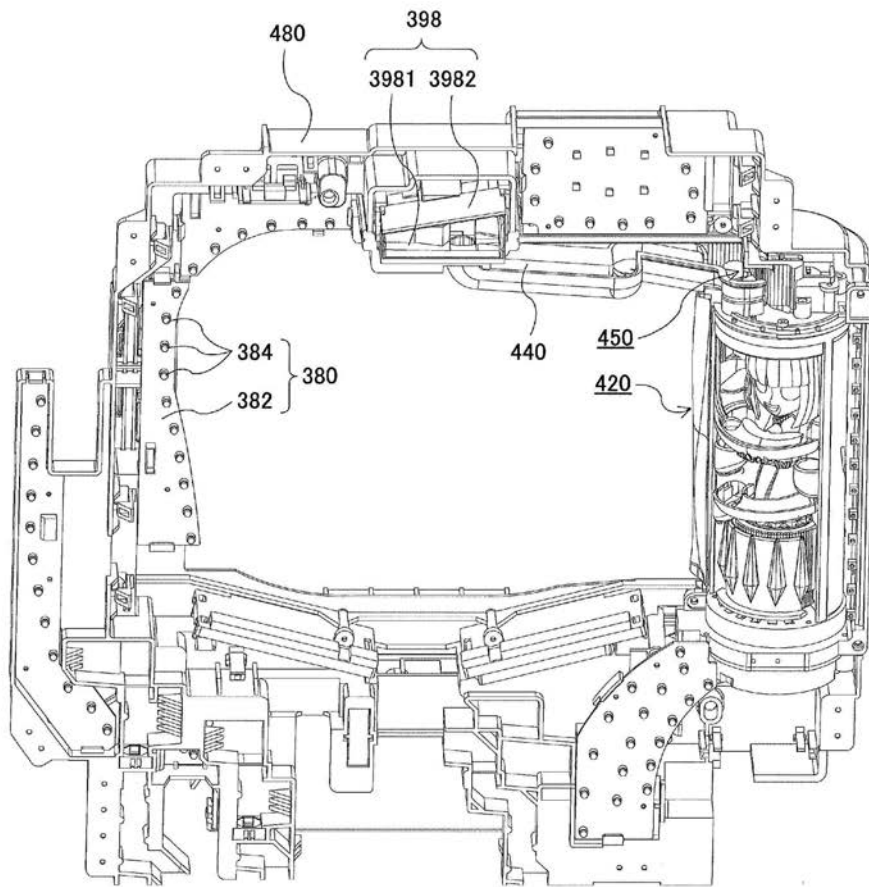
【図14】



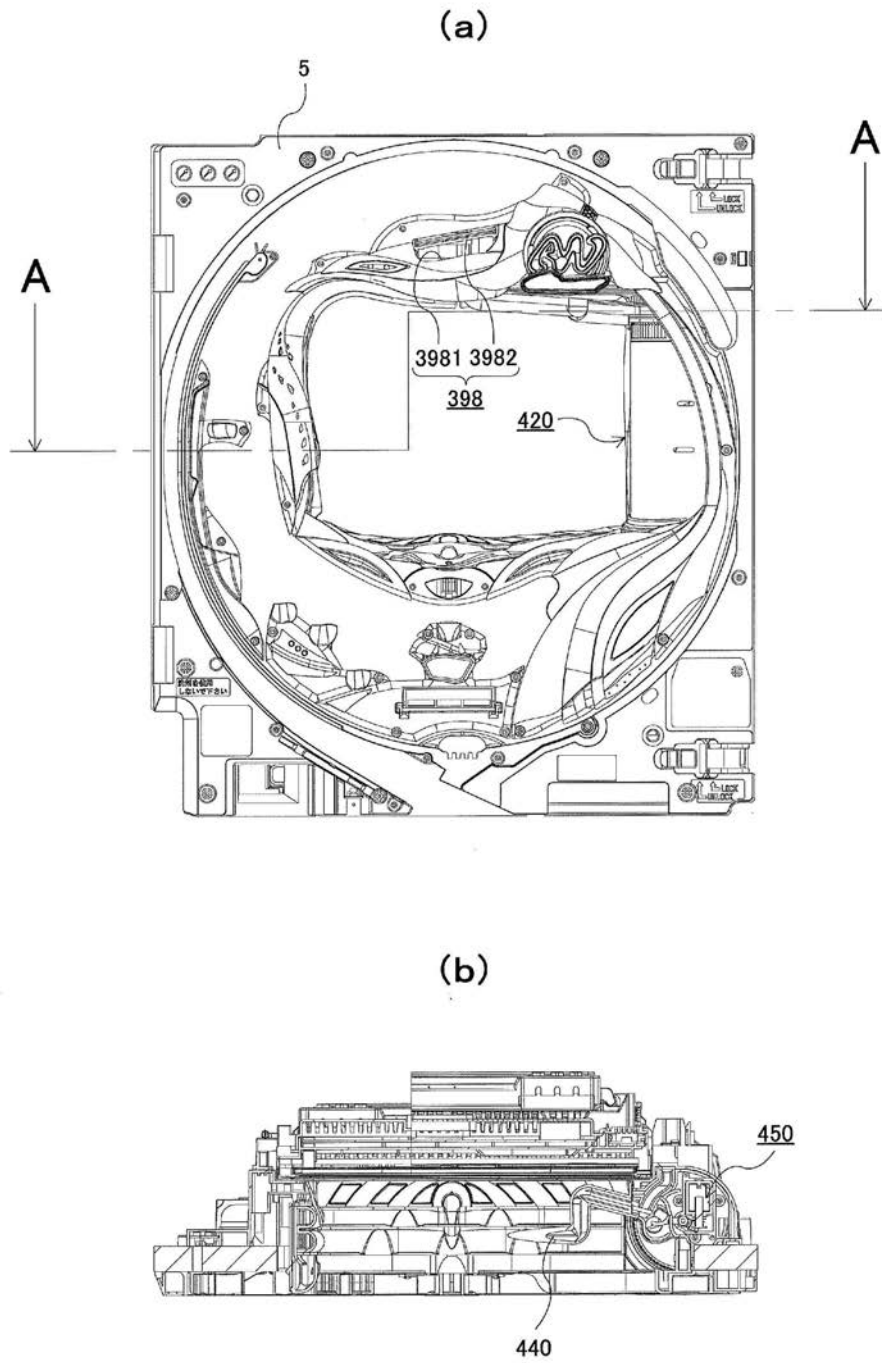
【図15】



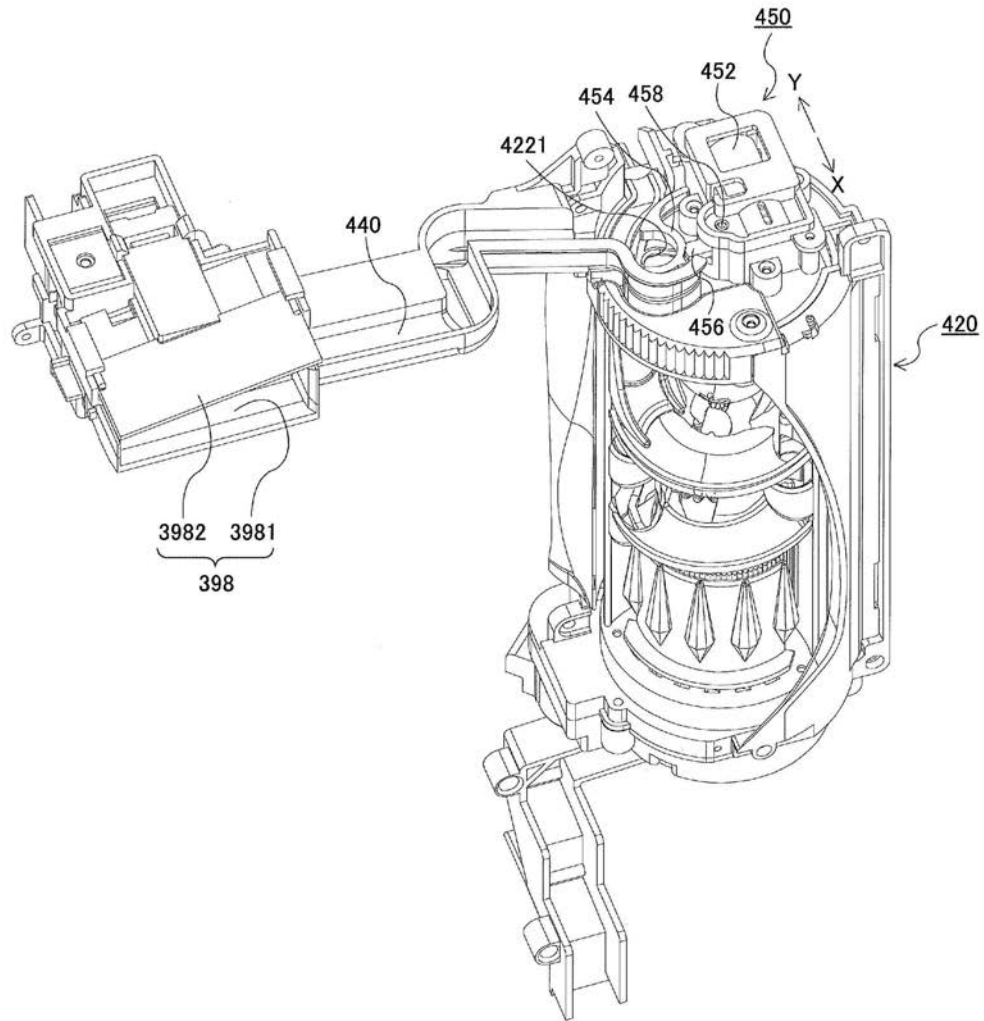
【図 16】



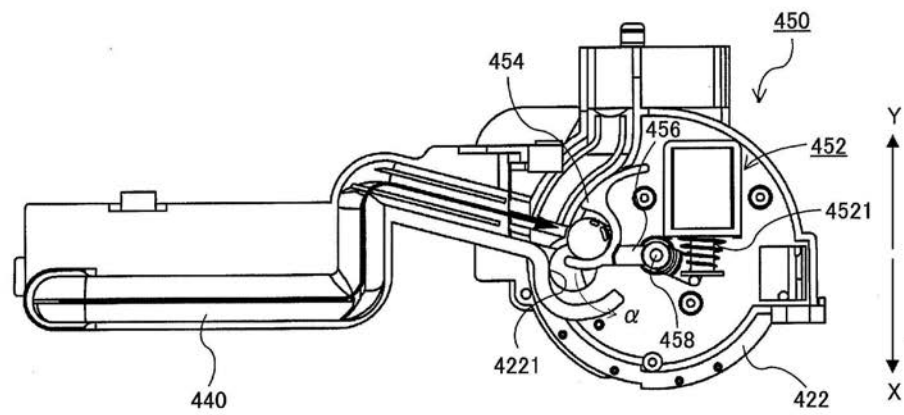
【図 17】



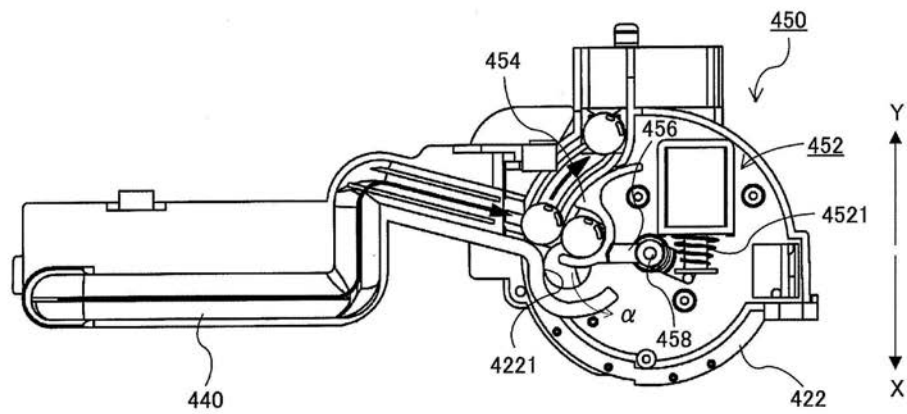
【図 18】



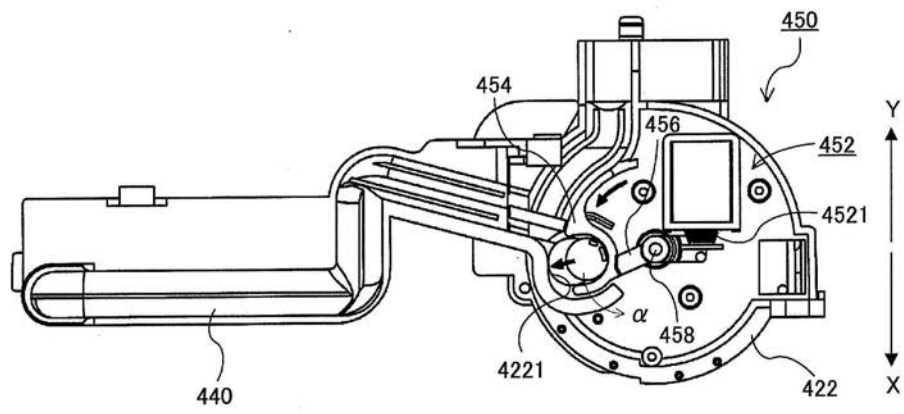
【図 19】



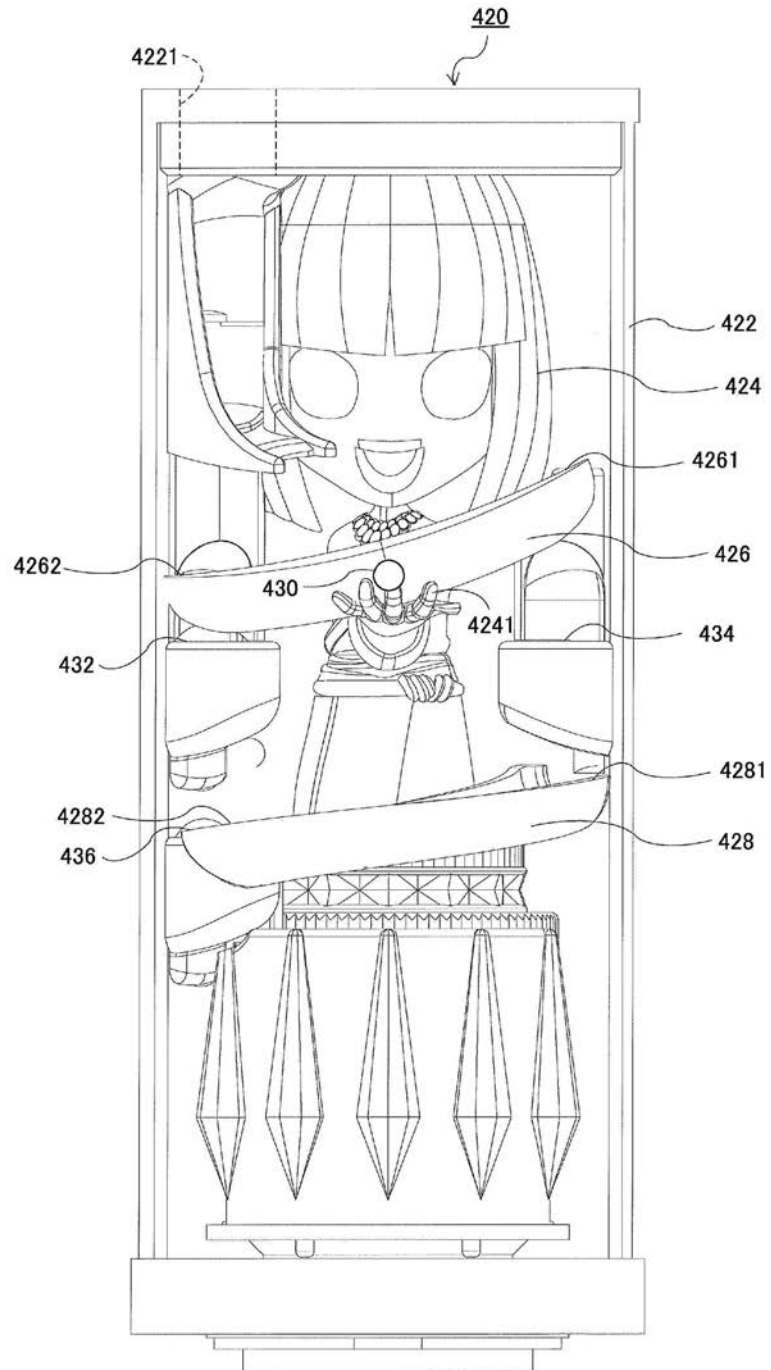
【図 20】



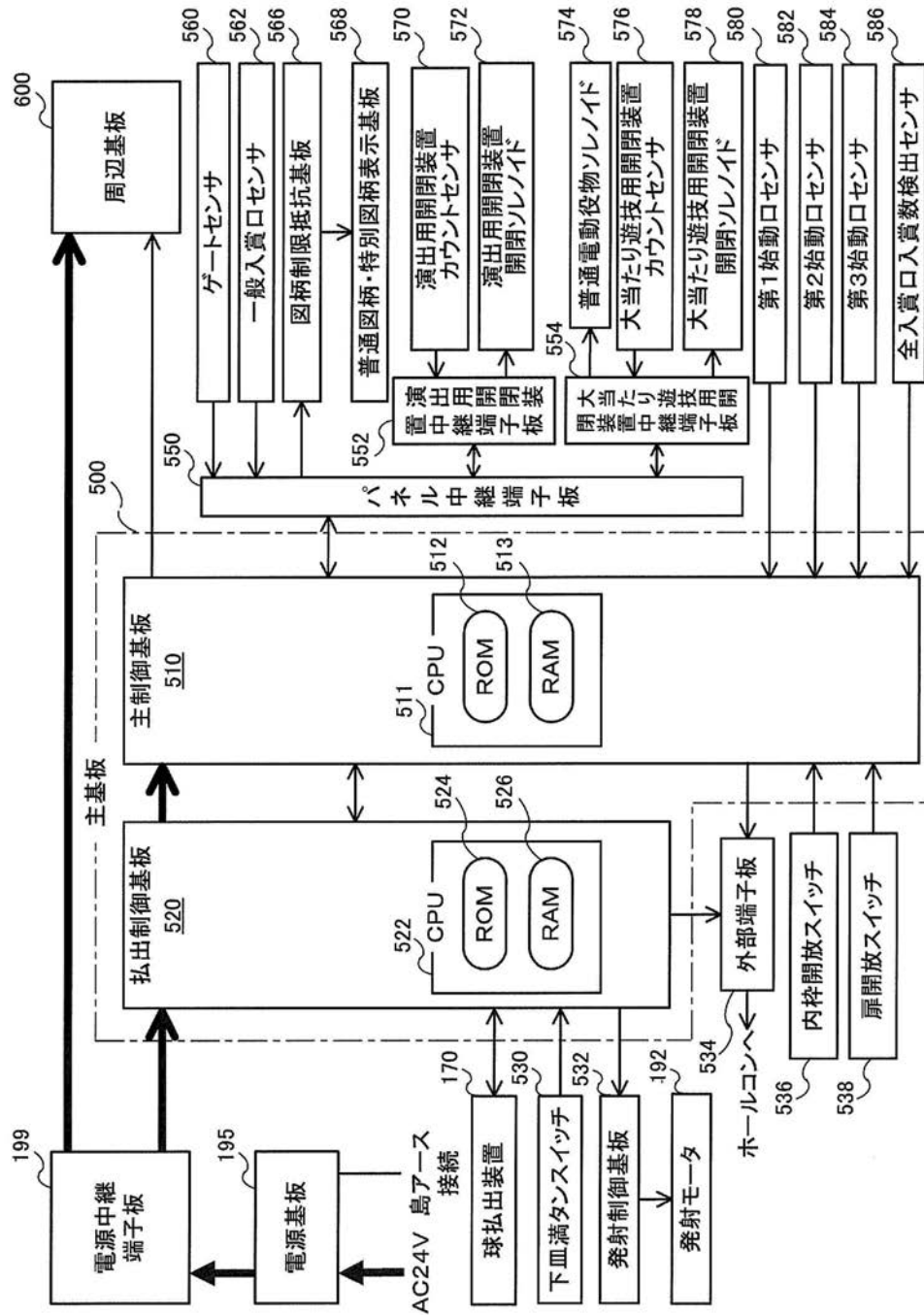
【図 21】



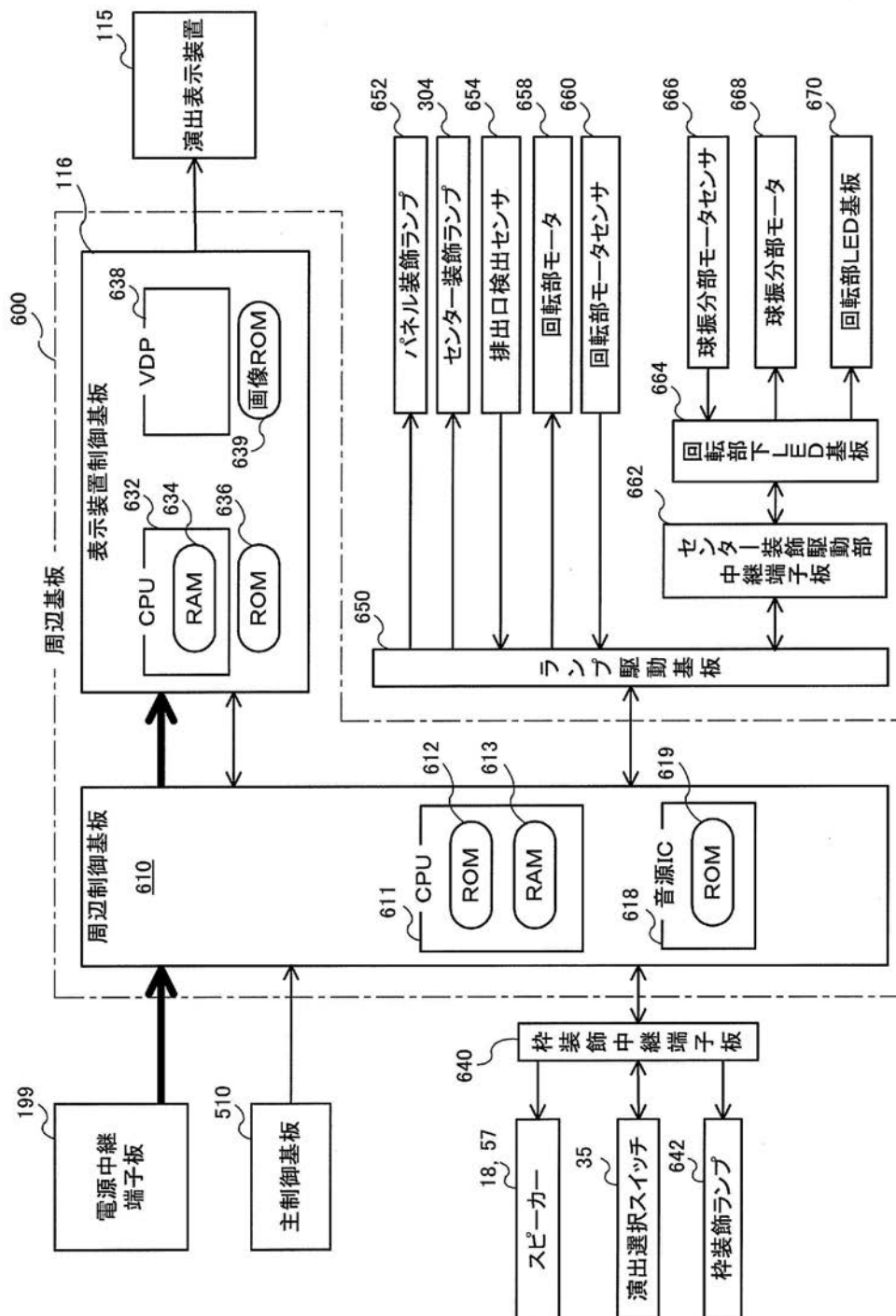
【図 22】



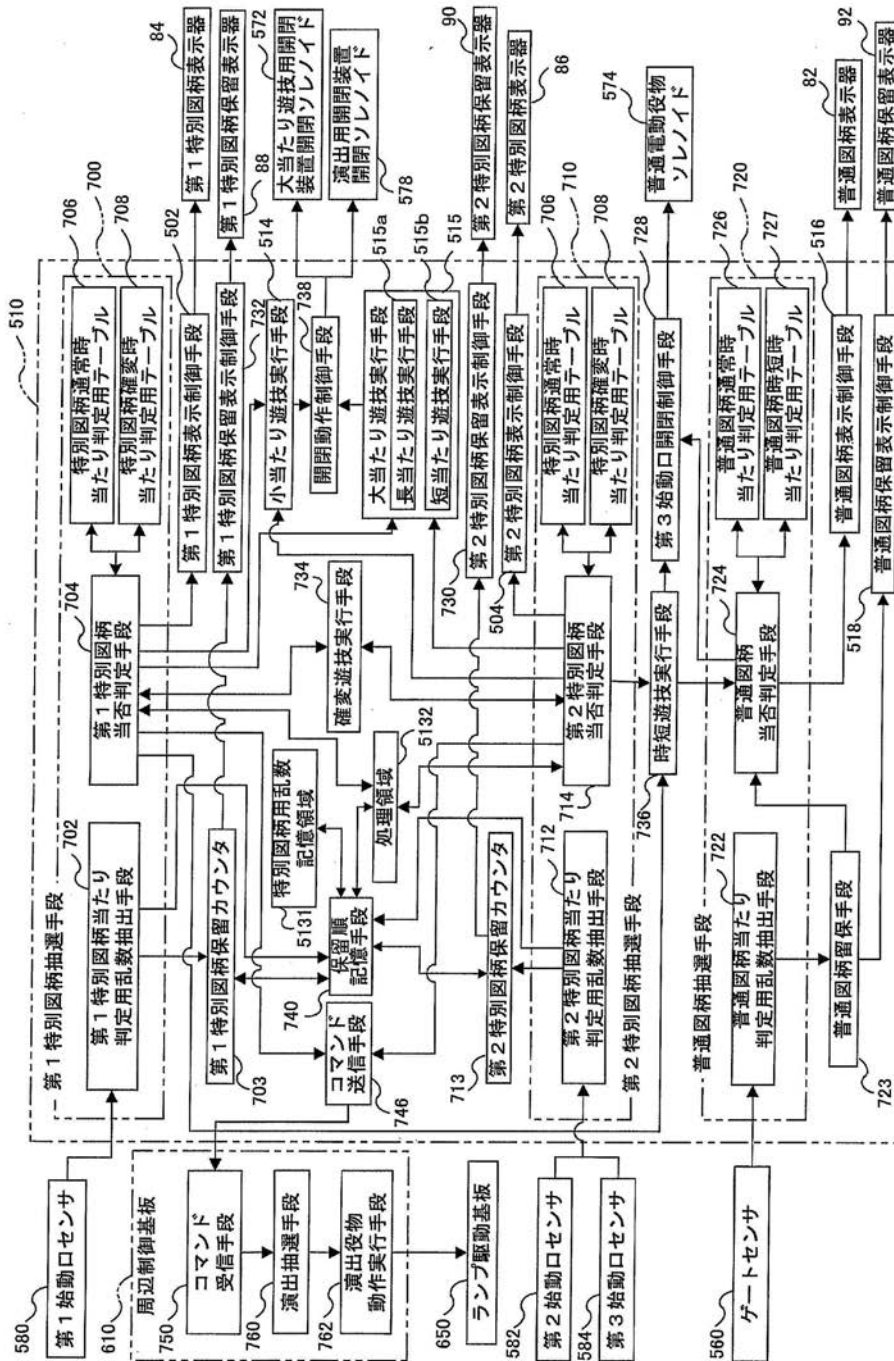
【図23】



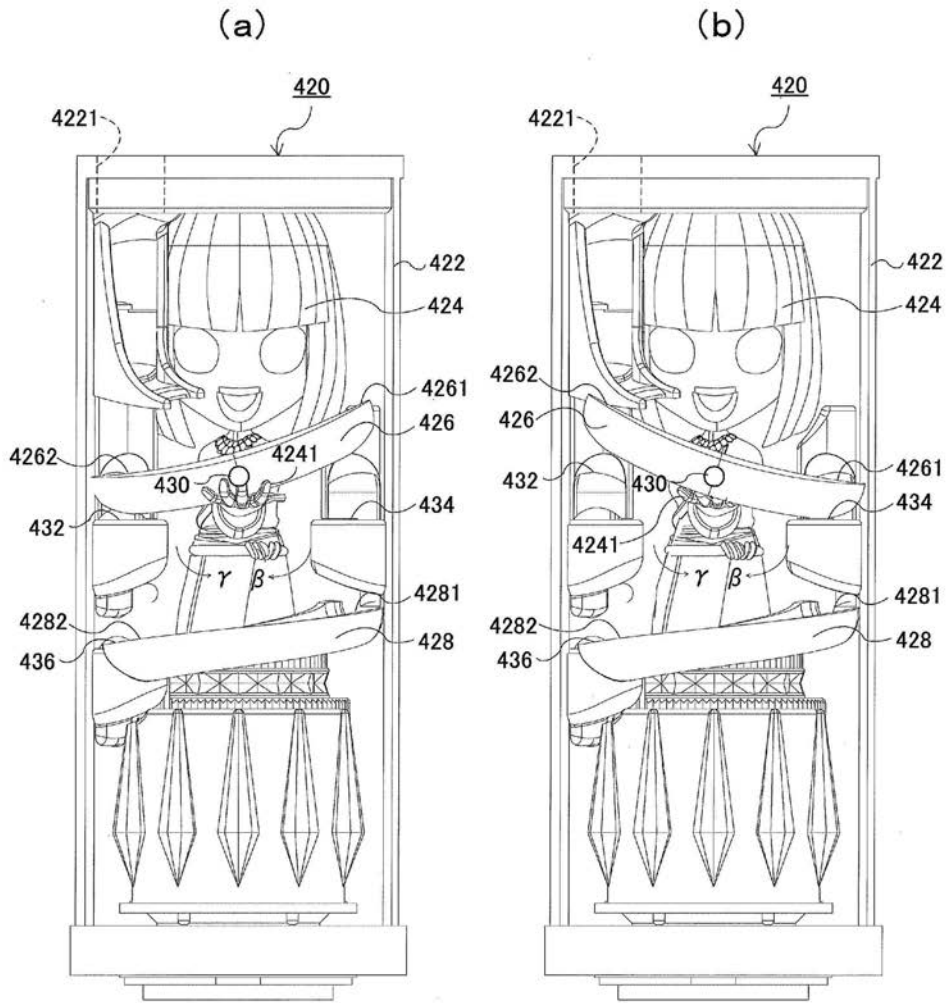
【図24】



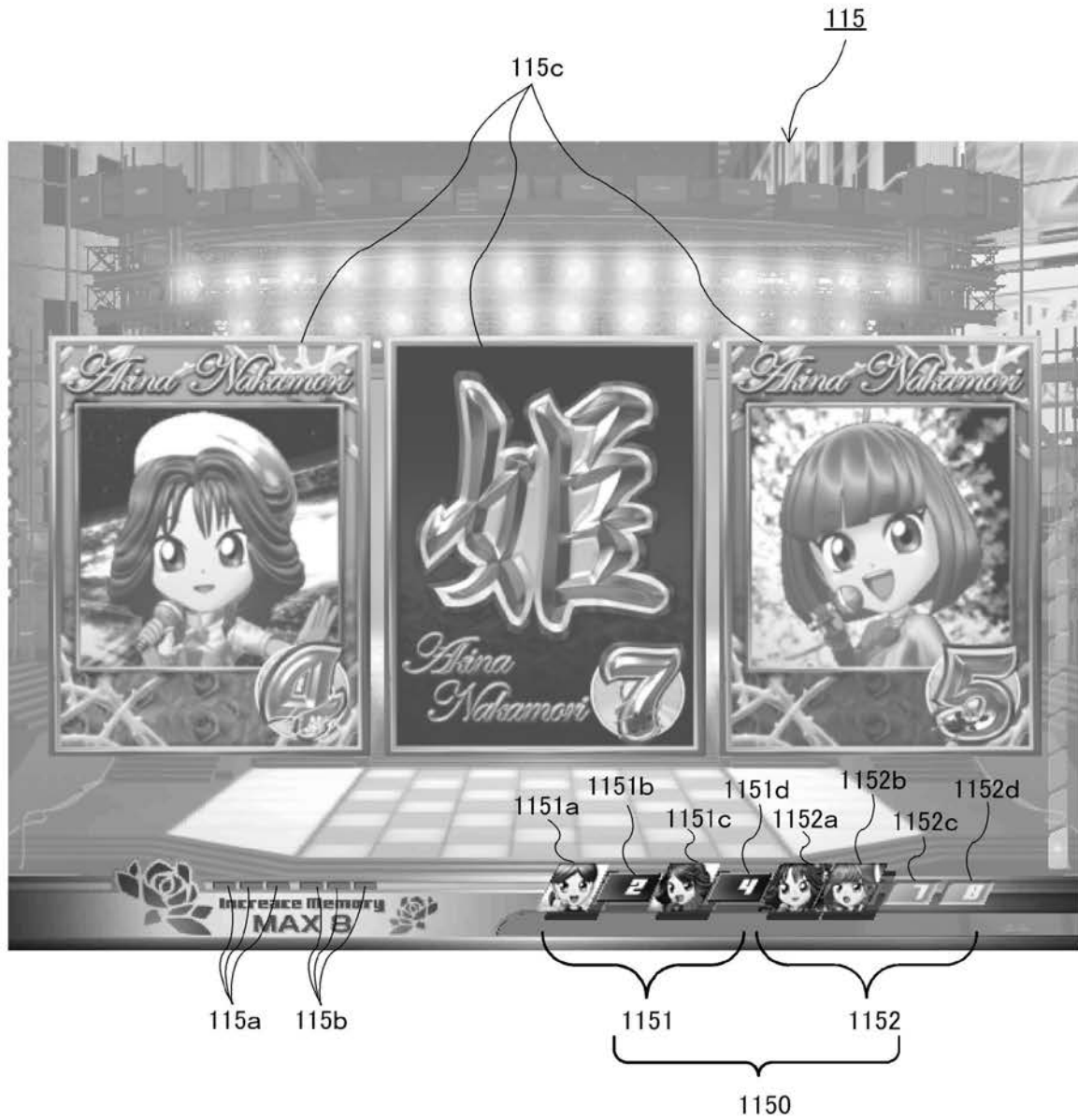
【図 25】



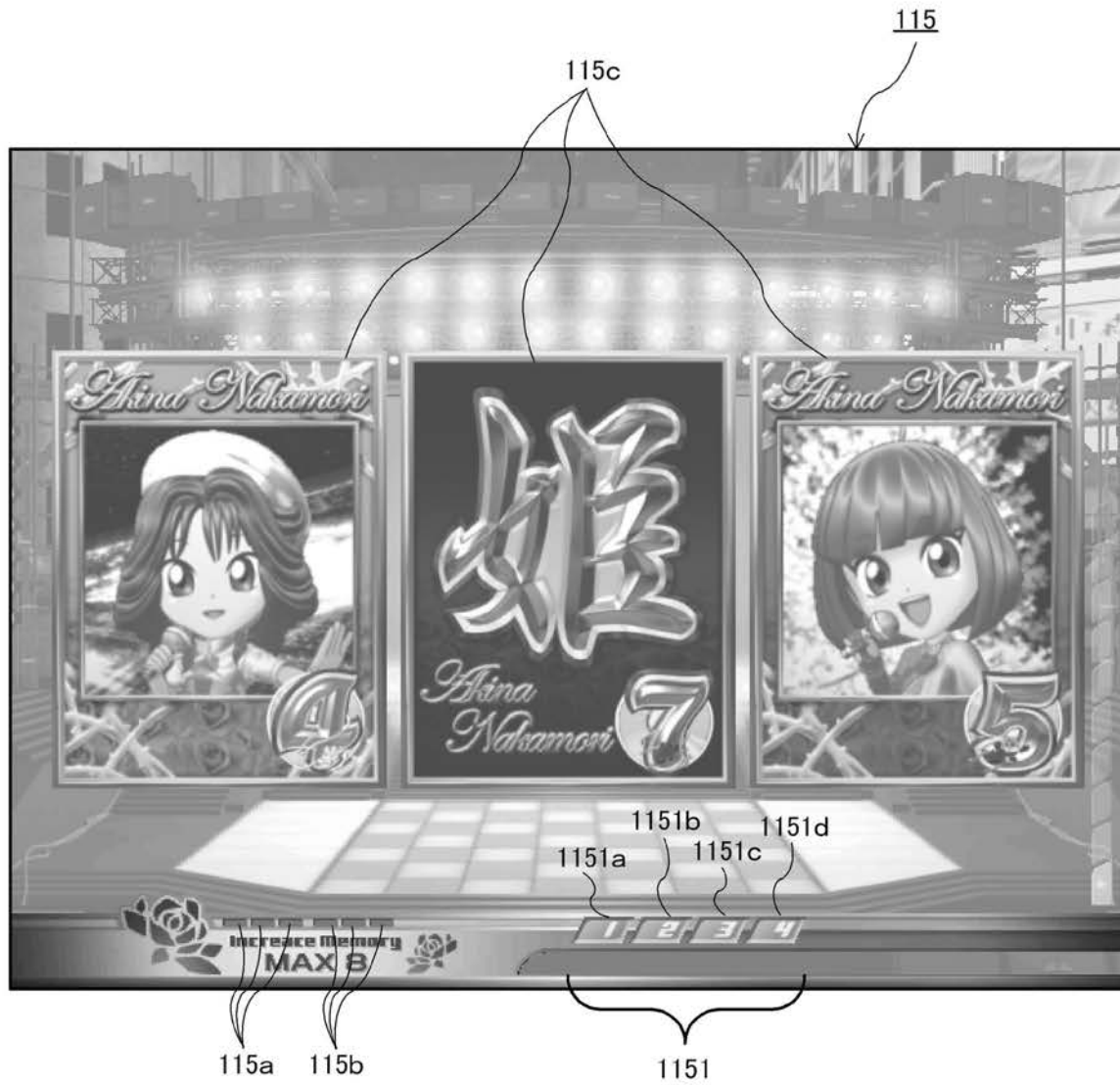
【 図 2 6 】



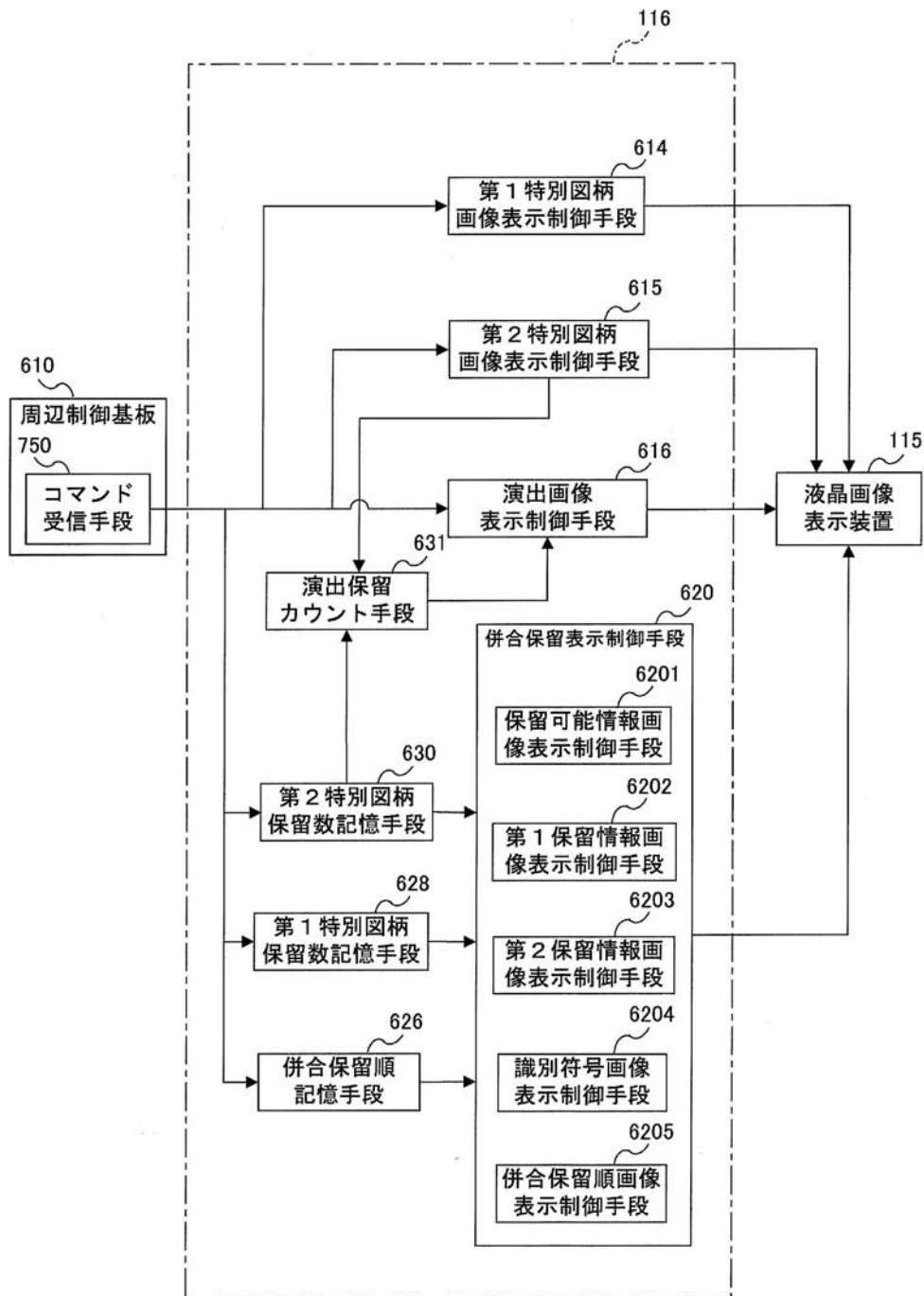
【図 27】



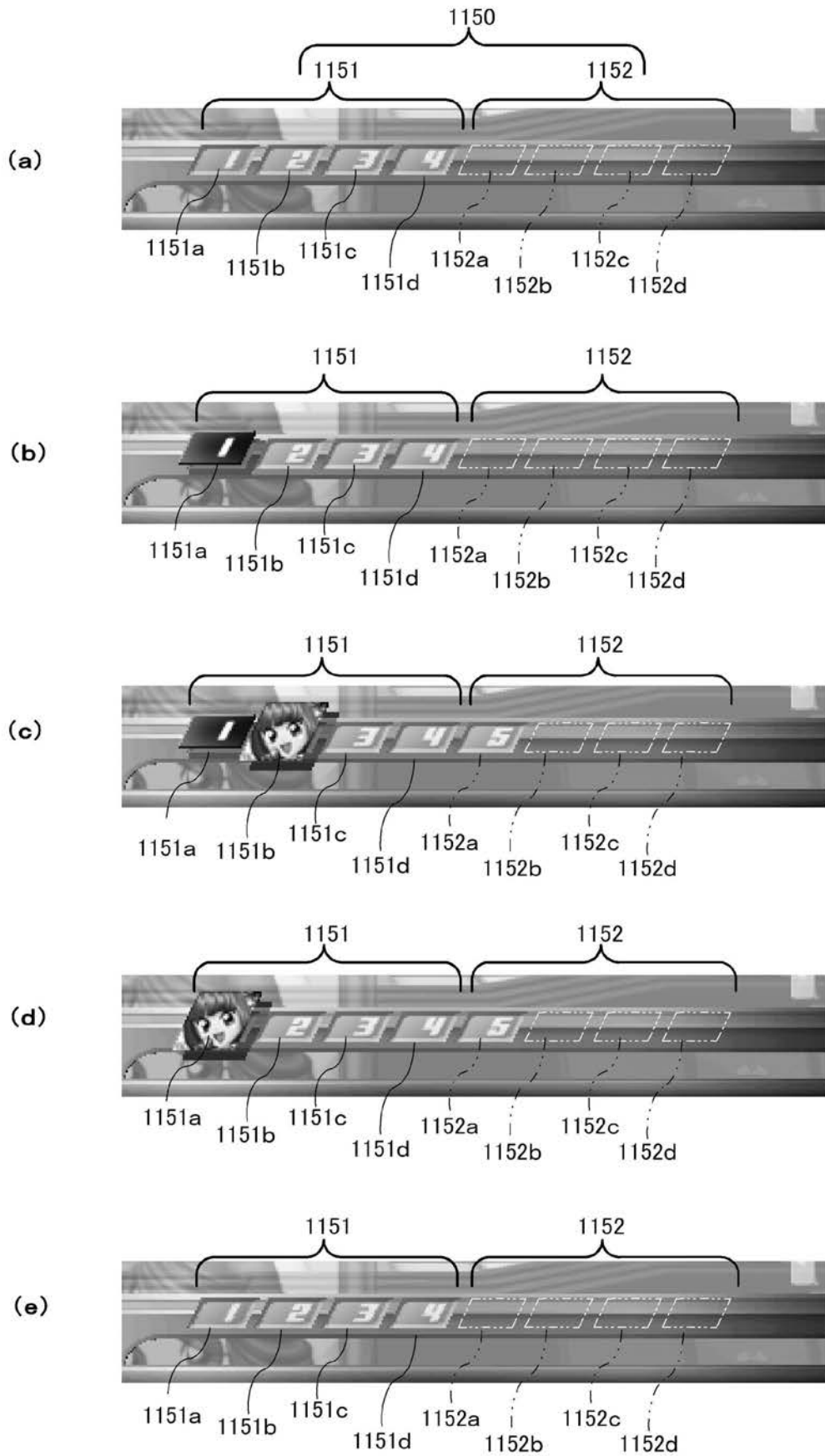
【図 28】



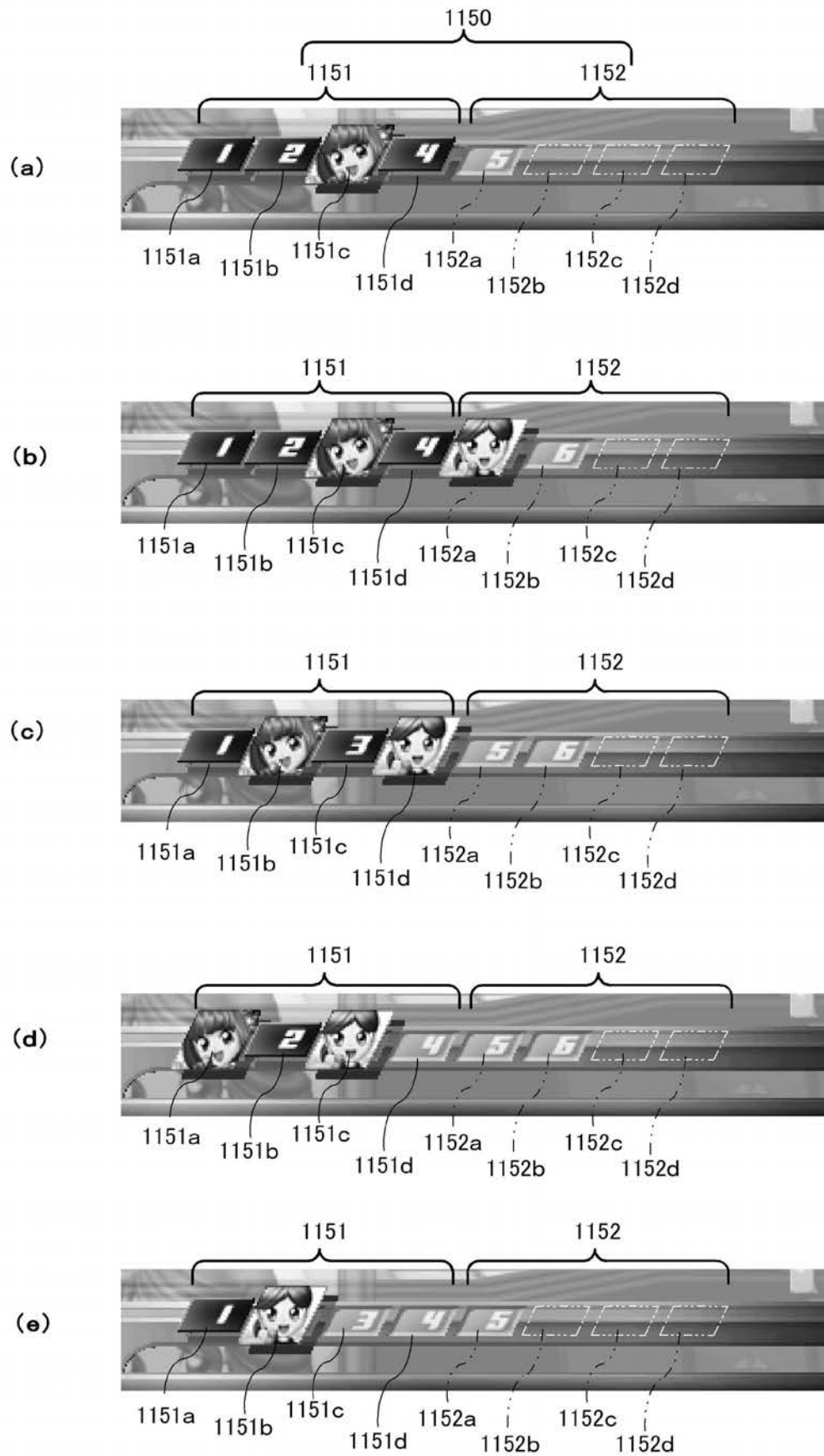
【図 29】



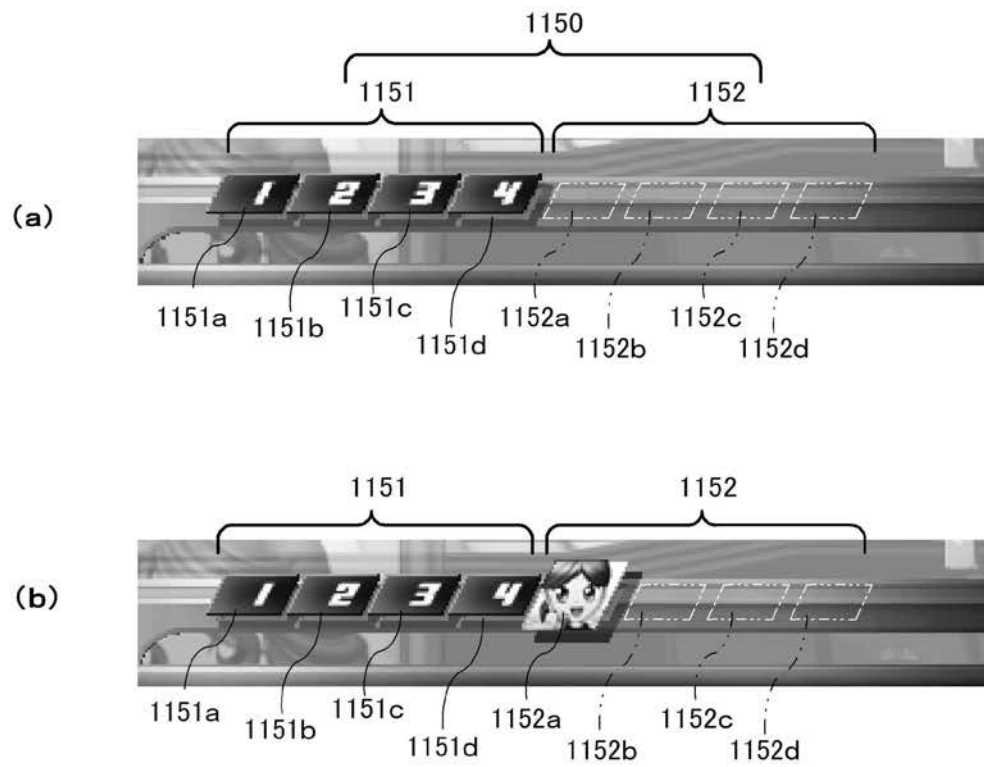
【図 30】



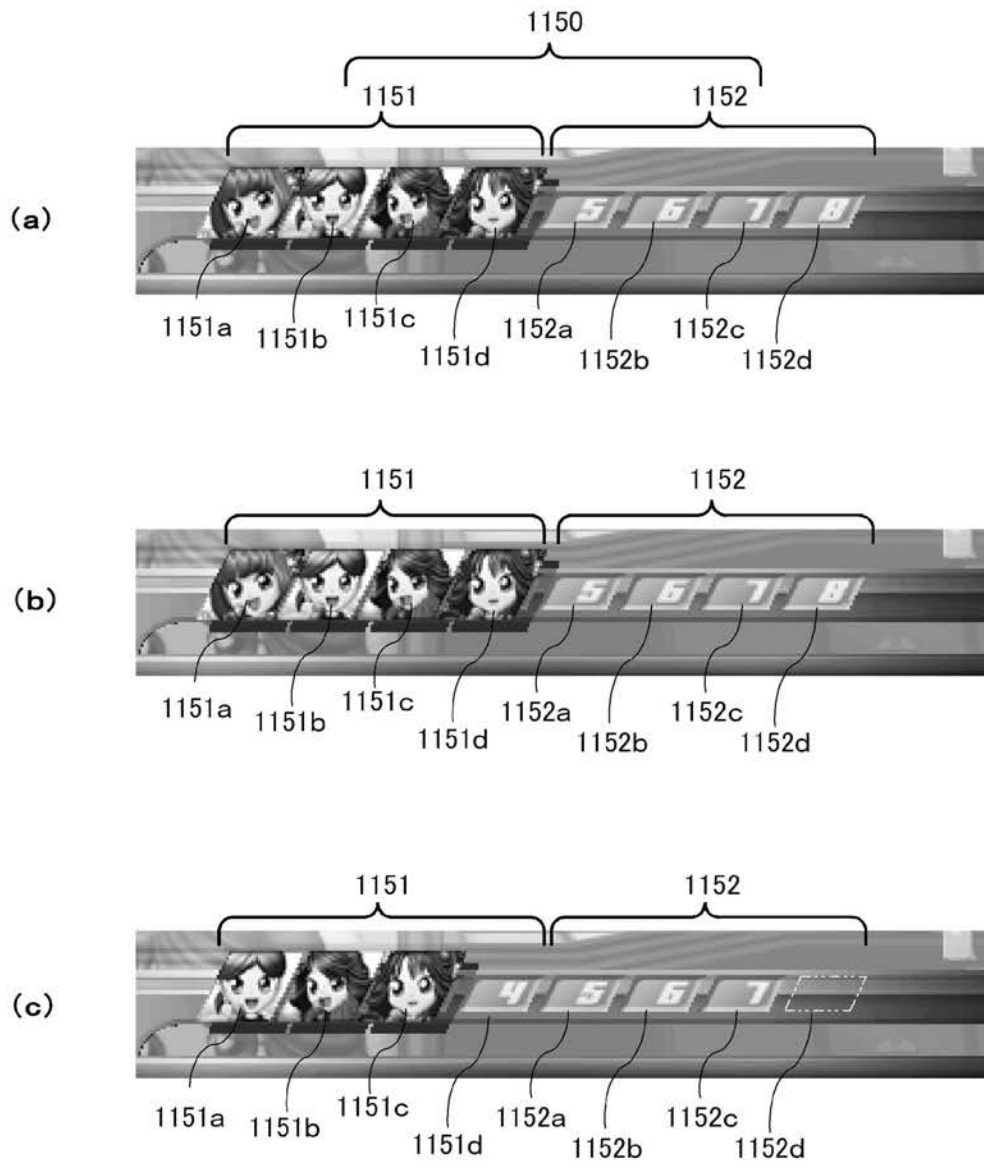
【図 31】



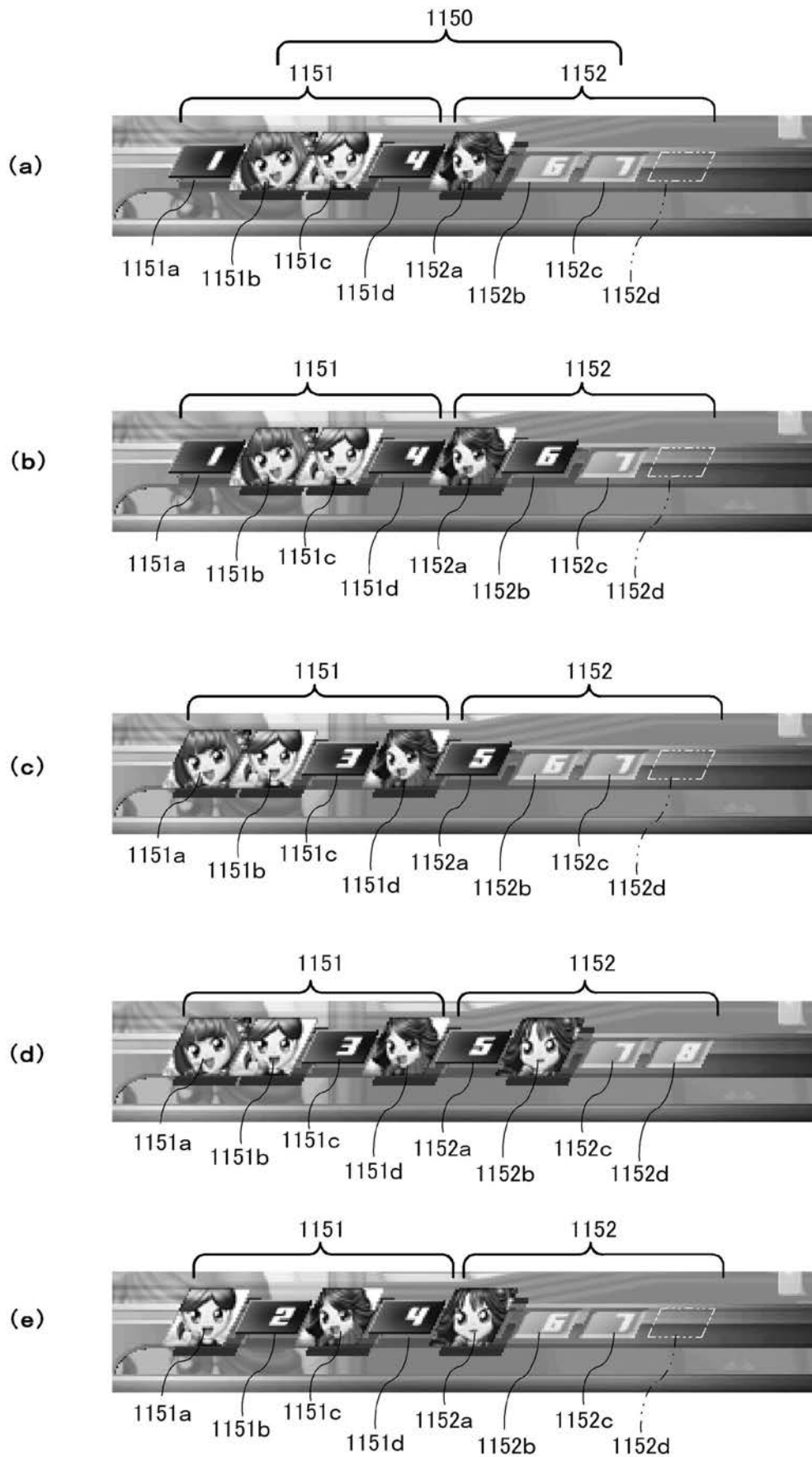
【図 3 2】



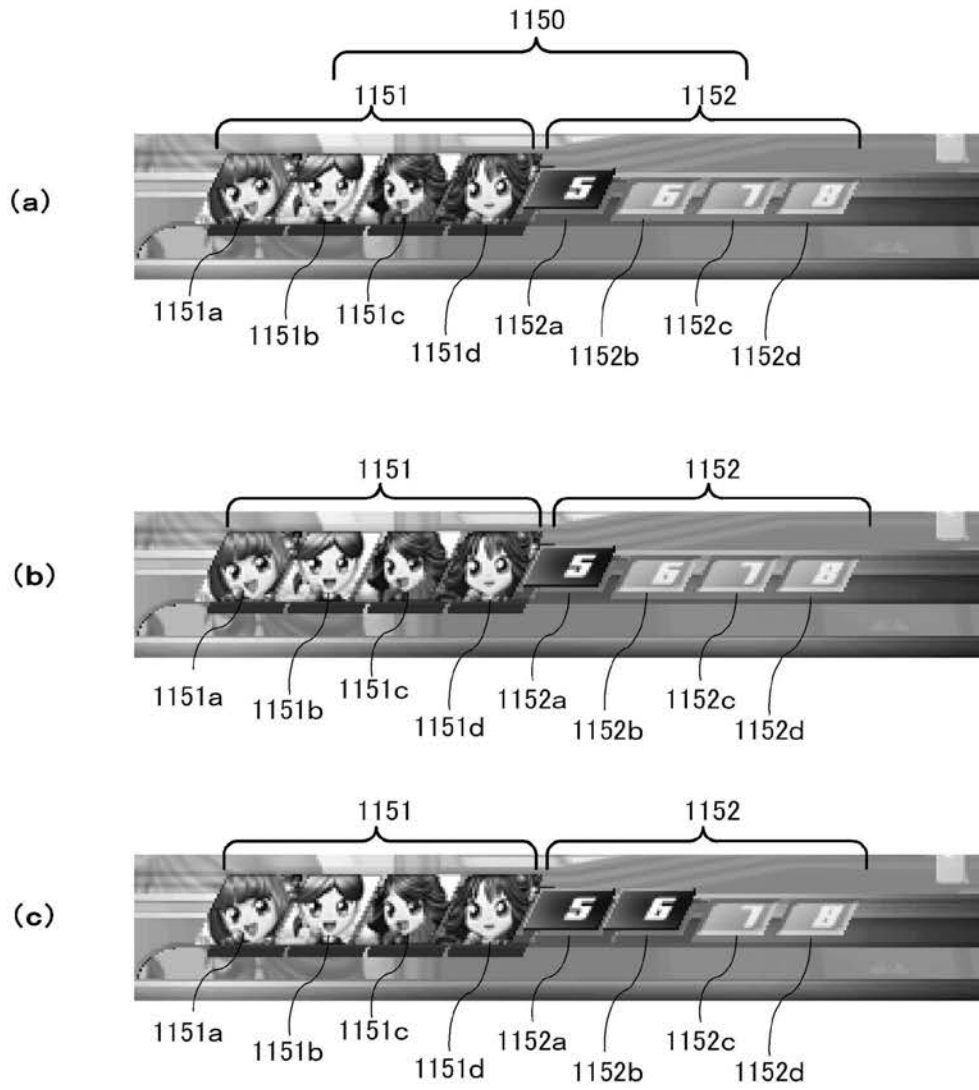
【図 33】



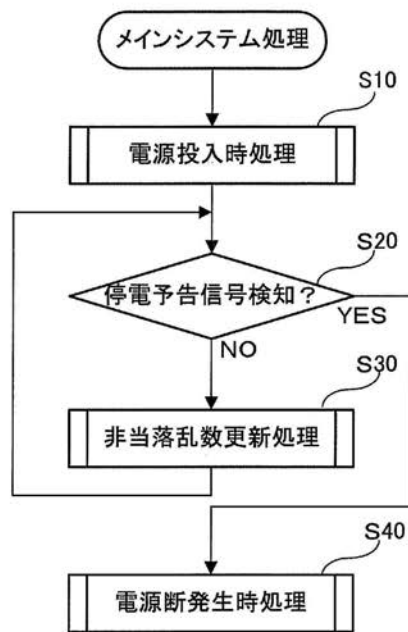
【図34】



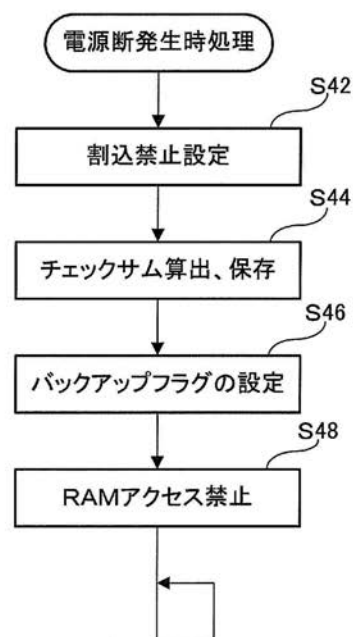
【図 35】



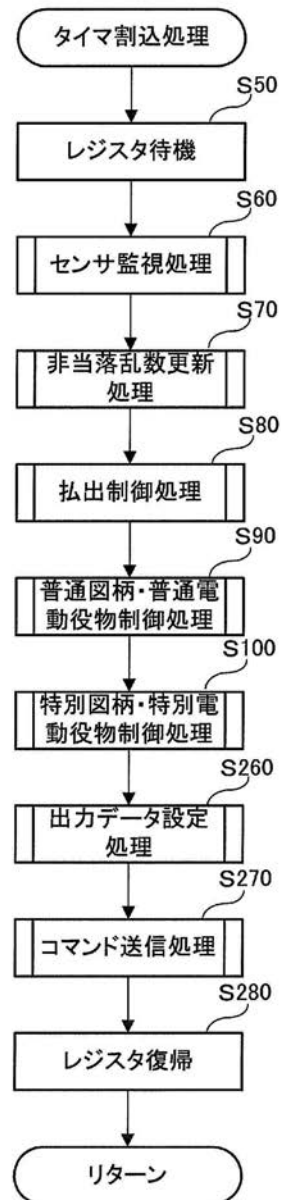
【図 36】



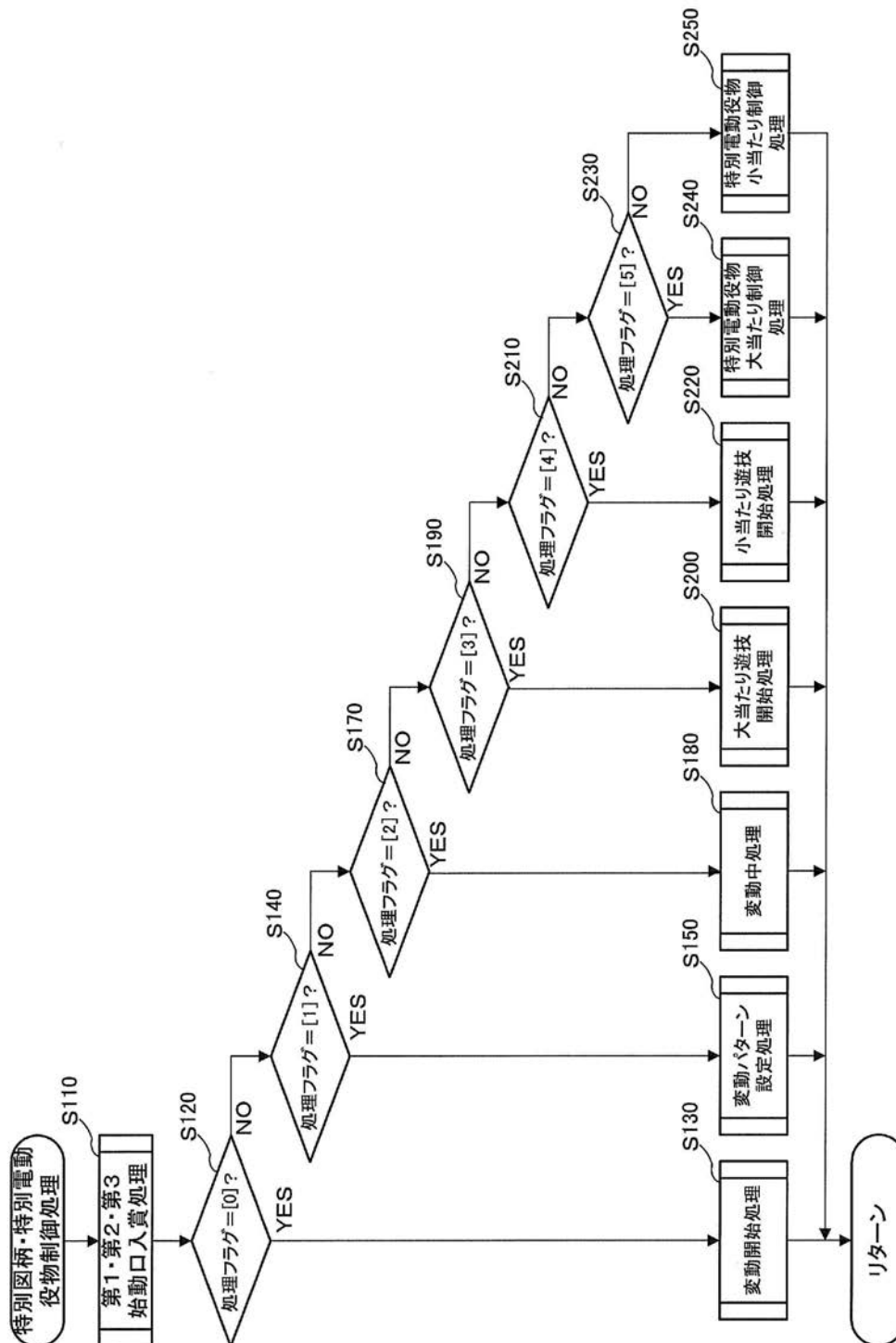
【図 37】



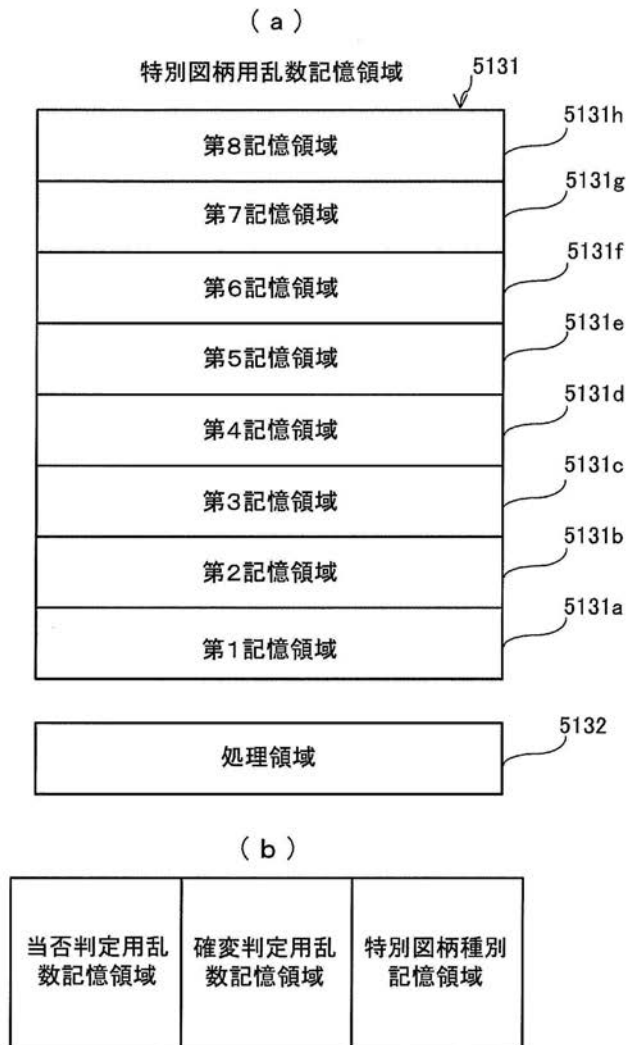
【図 38】



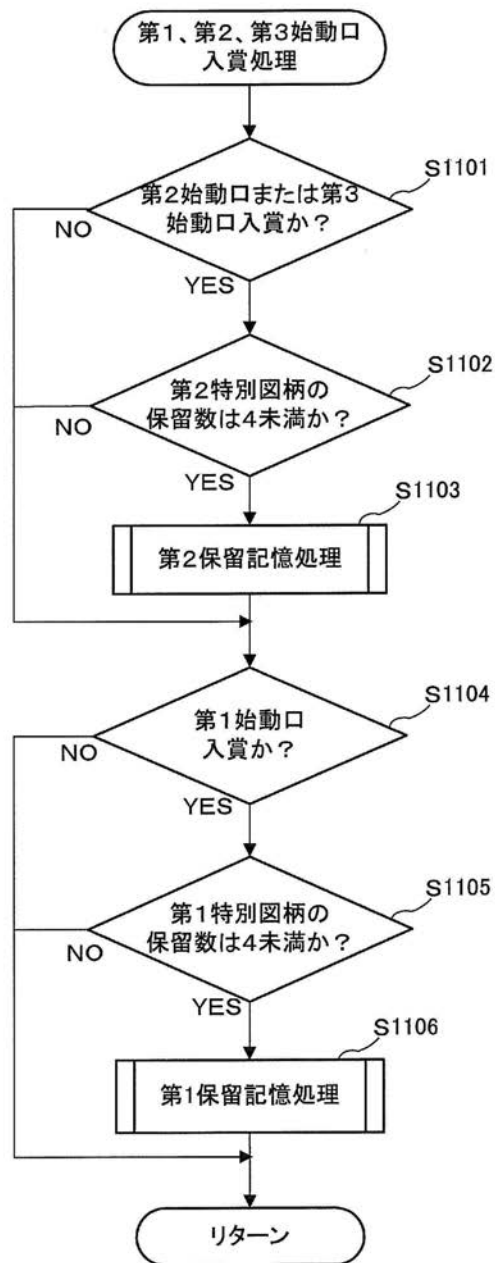
【図 39】



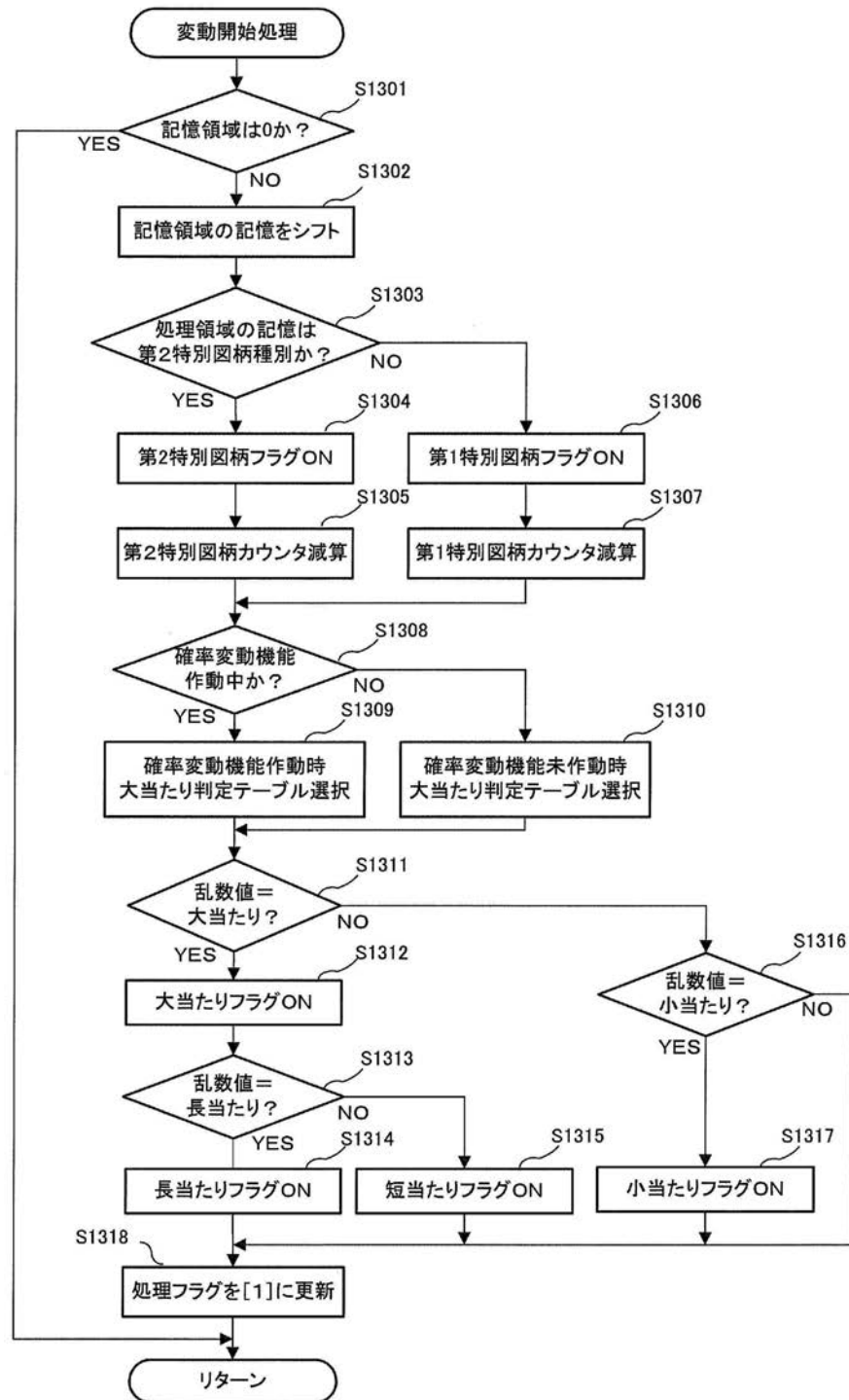
【図 40】



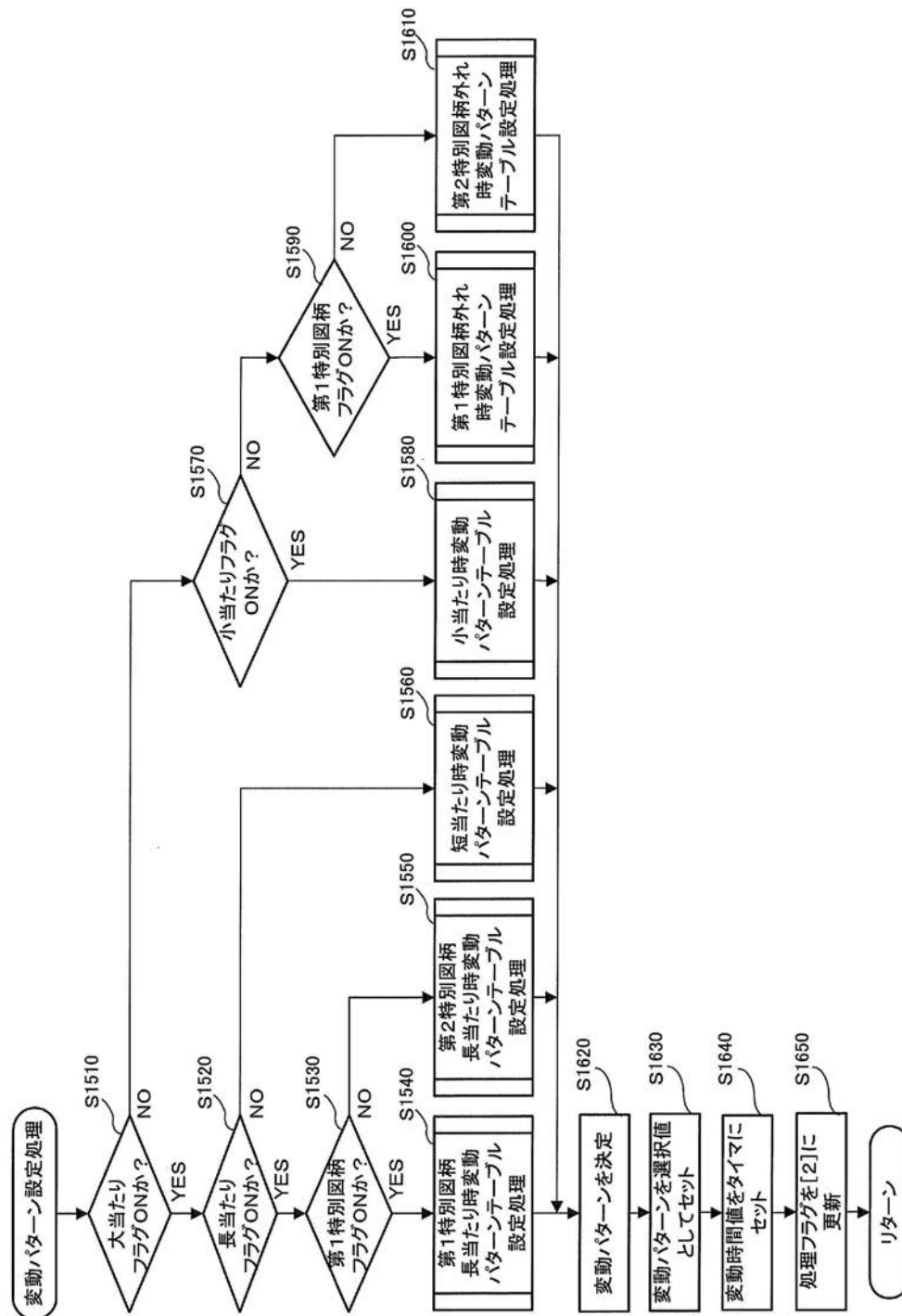
【図 41】



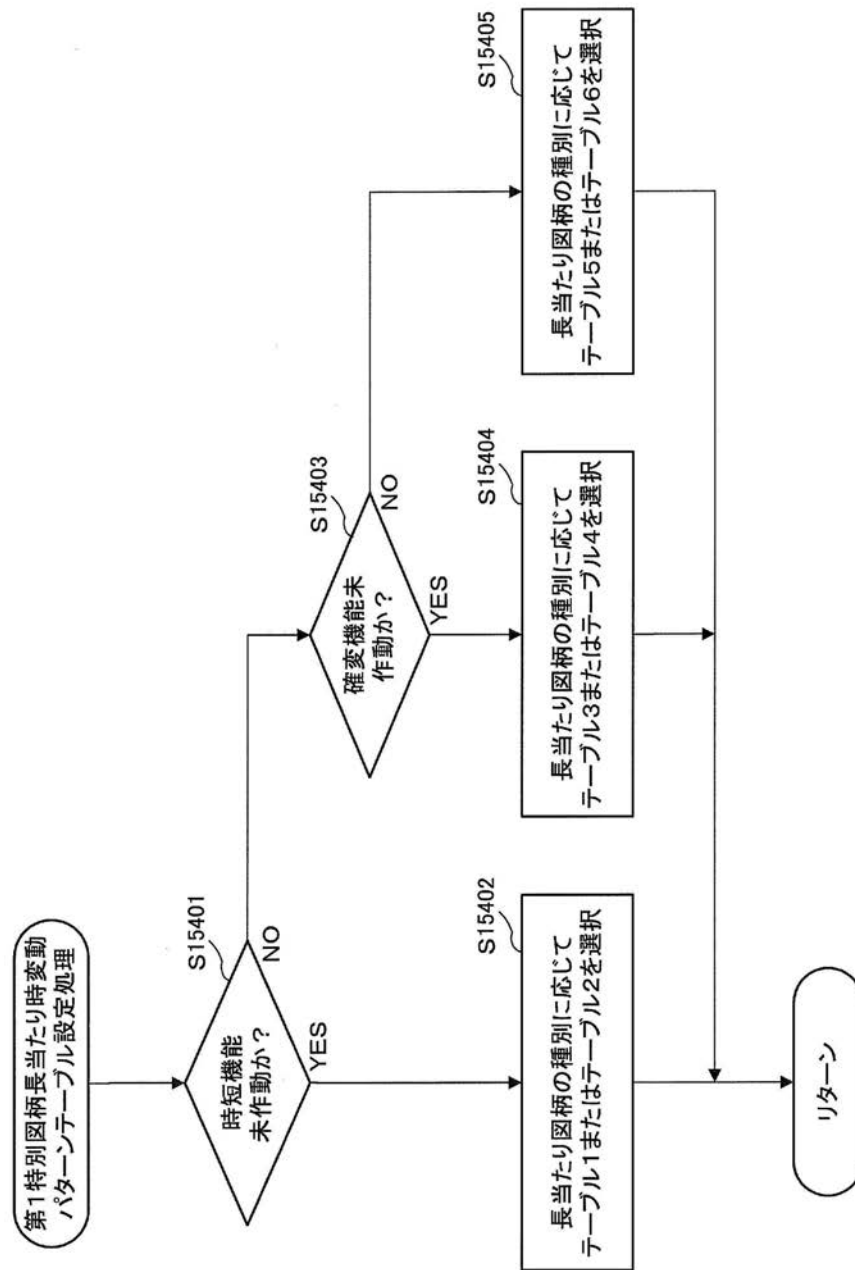
【図 42】



【図 43】



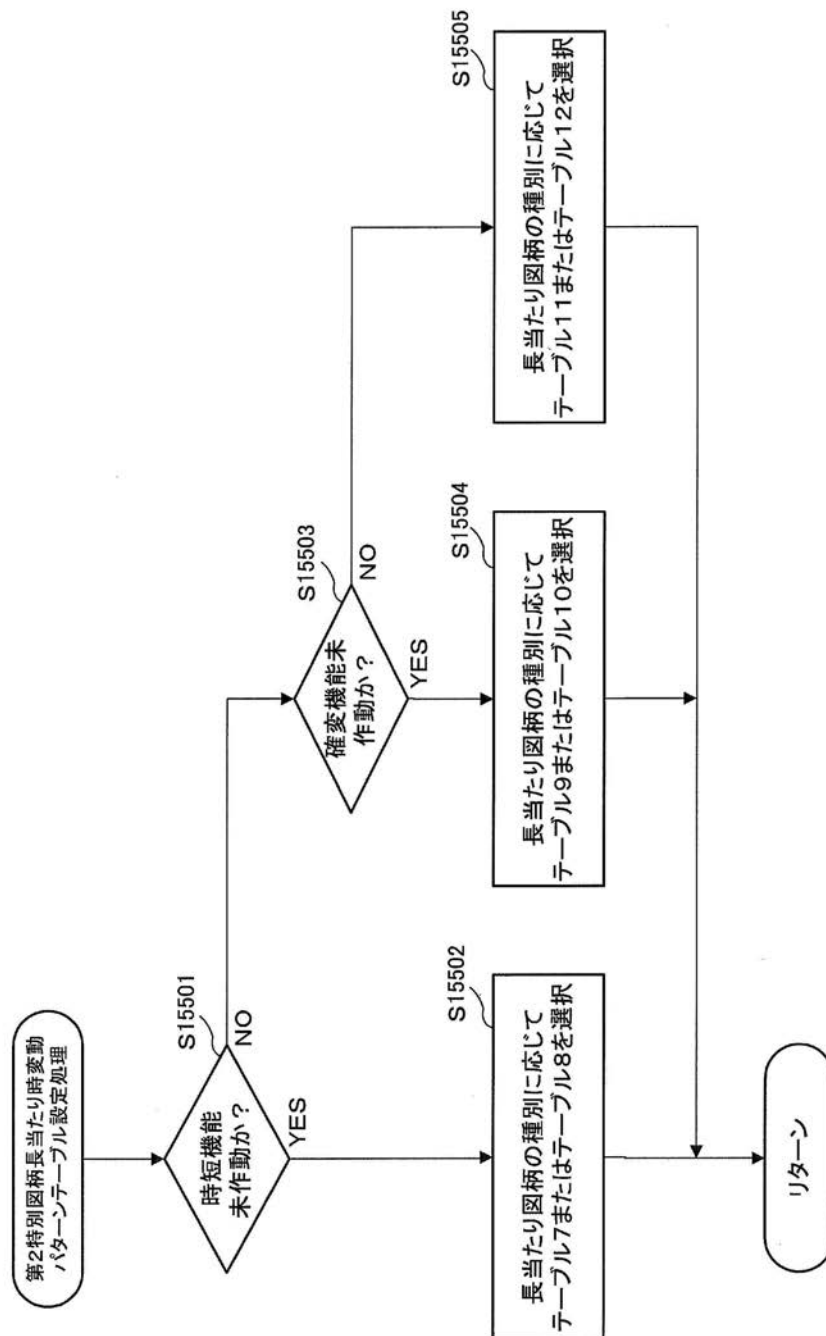
【図 44】



【図 45】

変動 番号	コマンド	当落	変動 時間 [ms]	変動名称	時短なし (低雄率時・高雄率時共通)		時短あり (低雄率時)		時短あり (高雄率時)	
					テーブル1	テーブル2	テーブル3	テーブル4	テーブル5	テーブル6
8	08H	×	15600	ノーマル外れ(1図柄前)	-	-	-	-	-	-
9	09H	×	17300	ノーマル外れ(1図柄後)	-	-	-	-	-	-
10	0AH	○	21500	ノーマル長当たり	500	500	0	0	0	0
11	0BH	×	34800	歌リーチA外れ	-	-	-	-	-	-
12	0CH	○	31300	歌リーチAノーマル長当たり	8500	8500	0	0	0	0
13	0DH	×	52400	歌リーチB(歌リーチA経由)外れ	-	-	-	-	-	-
14	0EH	○	54300	歌リーチB(歌リーチA経由)長当たり	8000	8000	0	0	0	0
15	0FH	×	60400	歌リーチC(歌リーチA経由)外れ	-	-	-	-	-	-
16	10H	○	64100	歌リーチC(歌リーチA経由)長当たり	20000	20000	0	0	0	0
17	11H	×	25700	歌リーチBイントロ外れ	-	-	-	-	-	-
18	12H	△	25700	歌リーチBイントロ外れ(短当たり)	0	0	0	0	0	0
19	13H	△	25700	歌リーチBイントロ外れ(小当たり)	0	0	0	0	0	0
20	14H	×	61400	歌リーチB外れ	-	-	-	-	-	-
21	15H	○	63400	歌リーチB長当たり	12000	12000	26000	26000	0	0
22	16H	×	24100	歌リーチCイントロ外れ	-	-	-	-	-	-
23	17H	△	24100	歌リーチCイントロ外れ(短当たり)	0	0	0	0	-	0
24	18H	△	24100	歌リーチCイントロ外れ(小当たり)	0	0	0	0	-	0
25	19H	×	77100	歌リーチC外れ	-	-	-	-	-	-
26	1AH	○	80800	歌リーチC長当たり	15000	15000	38000	38000	0	0
27	1BH	△	24600	チャンス目(短当たり)	0	0	0	0	0	0
28	1CH	△	24600	チャンス目(小当たり)	0	0	0	0	0	0
29	1DH	×	21800	歌リーチB扉1枚目外れ	-	-	-	-	-	-
30	1EH	△	21800	歌リーチB扉1枚目(短当たり)	0	0	0	0	0	0
31	1FH	△	39700	歌リーチB扉3枚目(短当たり)	0	0	0	0	0	0
32	20H	△	21800	歌リーチB扉1枚目小当たり	0	0	0	0	0	0
33	21H	△	27300	歌リーチB扉2枚目小当たり	0	0	0	0	0	0
34	22H	○	55000	歌リーチB完走長当たり(共通)	0	0	0	0	30000	64000
35	23H	○	57400	歌リーチB扉1枚目復活長当たり	0	0	0	0	500	0
36	24H	○	57500	歌リーチB扉2枚目復活長当たり	0	0	0	0	500	0
37	25H	○	57500	歌リーチB扉3枚目復活長当たり	0	0	0	0	1000	0
38	26H	×	18600	歌リーチC扉1枚目外れ	-	-	-	-	-	-
39	27H	△	18600	歌リーチC扉1枚目(短当たり)	0	0	0	0	-	0
40	28H	△	53800	歌リーチC扉3枚目(短当たり)	0	0	0	0	-	0
41	29H	△	18600	歌リーチC扉1枚目小当たり	0	0	0	0	-	0
42	2AH	△	31200	歌リーチC扉2枚目小当たり	0	0	0	0	-	0
43	2BH	○	67600	歌リーチC完走長当たり(確変)	0	0	0	0	20000	0
44	2CH	○	69700	歌リーチC扉1枚目復活長当たり	0	0	0	0	500	0
45	2DH	○	69700	歌リーチC扉2枚目復活長当たり	0	0	0	0	500	0
46	2EH	○	69600	歌リーチC扉3枚目復活長当たり	0	0	0	0	11000	0

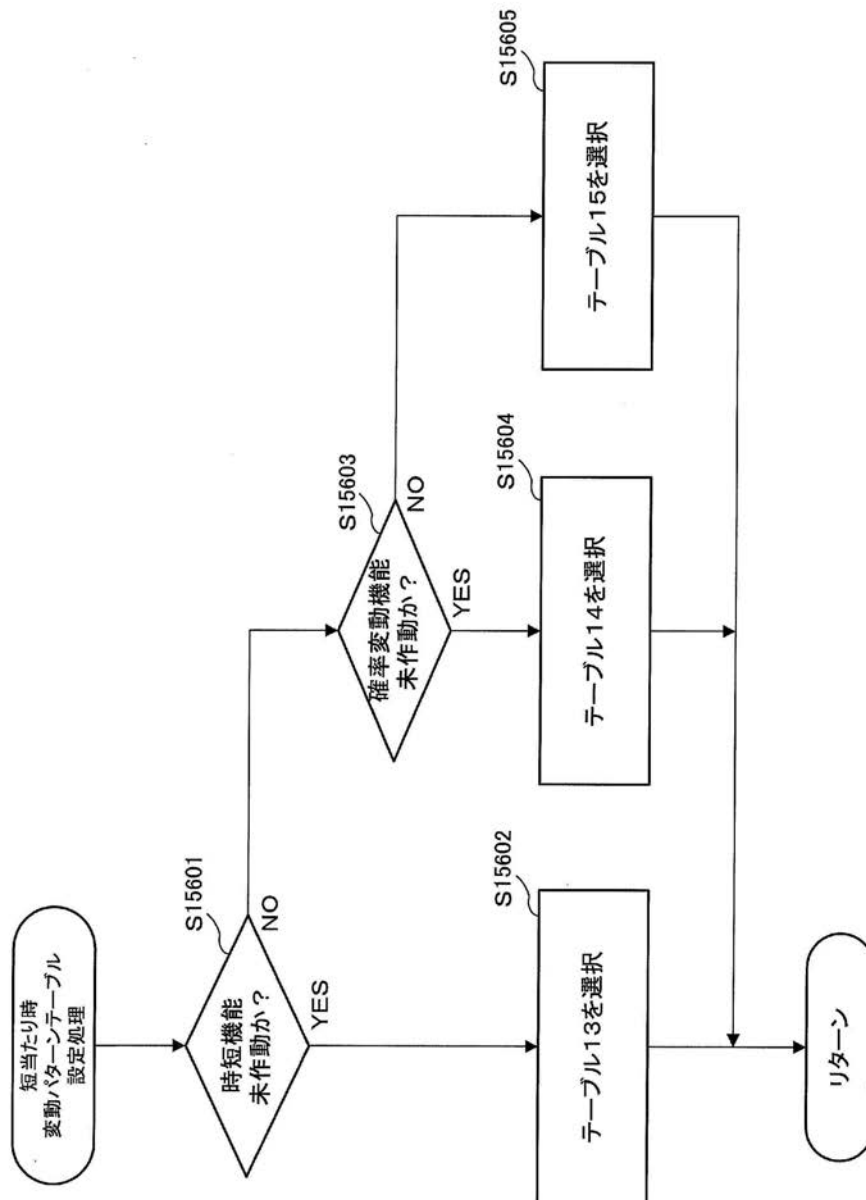
【図46】



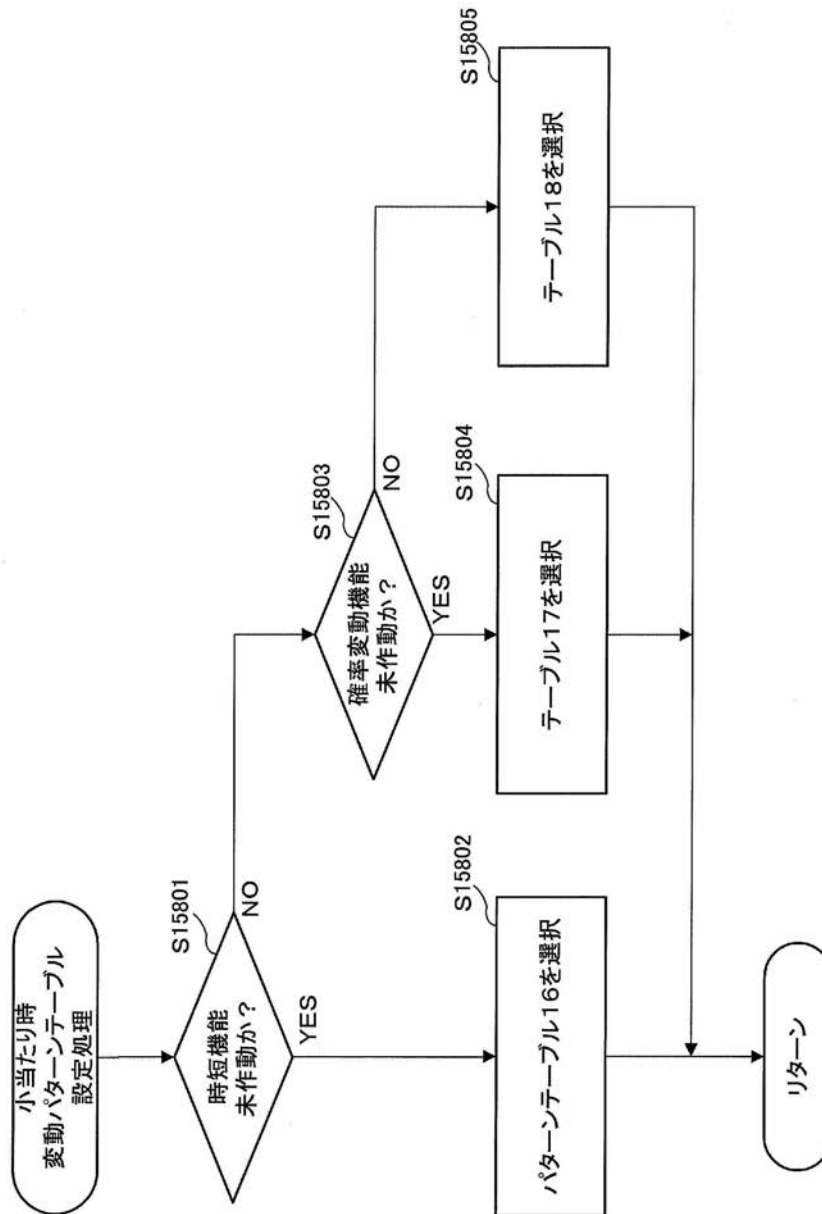
【図 47】

変動 番号	コマンド	当 落	変動 時間 [ms]	変動名称	時短なし (低確率・高確率時)		高確率時 (時短あり)		低確率時 (時短あり)	
					テーブル7	テーブル8	テーブル9	テーブル10	テーブル11	テーブル12
17	11H	×	25700	歌リーチBイントロ外れ	-	-	-	-	-	-
18	12H	△	25700	歌リーチBイントロ外れ(短当たり)	0	0	0	0	0	0
19	13H	△	25700	歌リーチBイントロ外れ(小当たり)	0	0	0	0	0	0
20	14H	×	61400	歌リーチB外れ	-	-	-	-	-	-
21	15H	○	63400	歌リーチB長当たり	0	0	0	0	27500	27500
22	16H	×	24100	歌リーチCイントロ外れ	-	-	-	-	-	-
23	17H	△	24100	歌リーチCイントロ外れ(短当たり)	0	0	0	0	0	0
24	18H	△	24100	歌リーチCイントロ外れ(小当たり)	0	0	0	0	0	0
25	19H	×	77100	歌リーチC外れ	-	-	-	-	-	-
26	1AH	○	80800	歌リーチC長当たり	0	0	0	0	36500	36500
27	1BH	△	24600	チャンス目(短当たり)	0	0	0	0	0	0
28	1CH	△	24600	チャンス目(小当たり)	0	0	0	0	0	0
29	1DH	×	21800	歌リーチB扉1枚目外れ	-	-	-	-	-	-
30	1EH	△	21800	歌リーチB扉1枚目短当たり	0	0	0	0	0	0
31	1FH	△	39700	歌リーチB扉3枚目短当たり	0	0	0	0	0	0
32	20H	△	21800	歌リーチB扉1枚目小当たり	0	0	0	0	0	0
33	21H	△	27300	歌リーチB扉2枚目小当たり	0	0	0	0	0	0
34	22H	○	55000	歌リーチB完全長当たり(共通)	0	0	26500	64000	0	0
35	23H	○	57400	歌リーチB扉1枚目復活長当たり	0	0	500	0	0	0
36	24H	○	57500	歌リーチB扉2枚目復活長当たり	0	0	500	0	0	0
37	25H	○	57500	歌リーチB扉3枚目復活長当たり	0	0	1000	0	0	0
38	26H	×	18600	歌リーチC扉1枚目外れ	-	-	-	-	-	-
39	27H	△	18600	歌リーチC扉1枚目短当たり	0	0	0	0	0	0
40	28H	△	53800	歌リーチC扉3枚目短当たり	0	0	0	0	0	0
41	29H	△	18600	歌リーチC扉1枚目小当たり	0	0	0	0	0	0
42	2AH	△	31200	歌リーチC扉2枚目小当たり	0	0	0	0	0	0
43	2BH	○	67600	歌リーチC完全長当たり(確変)	0	0	30000	0	0	0
44	2CH	○	69700	歌リーチC扉1枚目復活長当たり	0	0	500	0	0	0
45	2DH	○	69700	歌リーチC扉2枚目復活長当たり	0	0	1000	0	0	0
46	2EH	○	69600	歌リーチC扉3枚目復活長当たり	0	0	4000	0	0	0
47	2FH	×	9500	ノーマル外れ(1図柄前)	-	-	-	-	-	-
48	30H	×	11300	ノーマル外れ(1図柄後)	-	-	-	-	-	-
49	31H	○	15400	ノーマル長当たり	900	900	0	0	0	0
50	32H	×	28800	歌リーチA外れ	-	-	-	-	-	-
51	33H	○	25300	歌リーチAノーマル長当たり	9800	9800	0	0	0	0
52	34H	×	46300	歌リーチB(歌リーチA経由)外れ	-	-	-	-	-	-
53	35H	○	48300	歌リーチB(歌リーチA経由)長当たり	12000	15000	0	0	0	0
54	36H	×	54300	歌リーチC(歌リーチA経由)外れ	-	-	-	-	-	-
55	37H	○	58000	歌リーチC(歌リーチA経由)長当たり	41300	38300	0	0	0	0

【図 48】



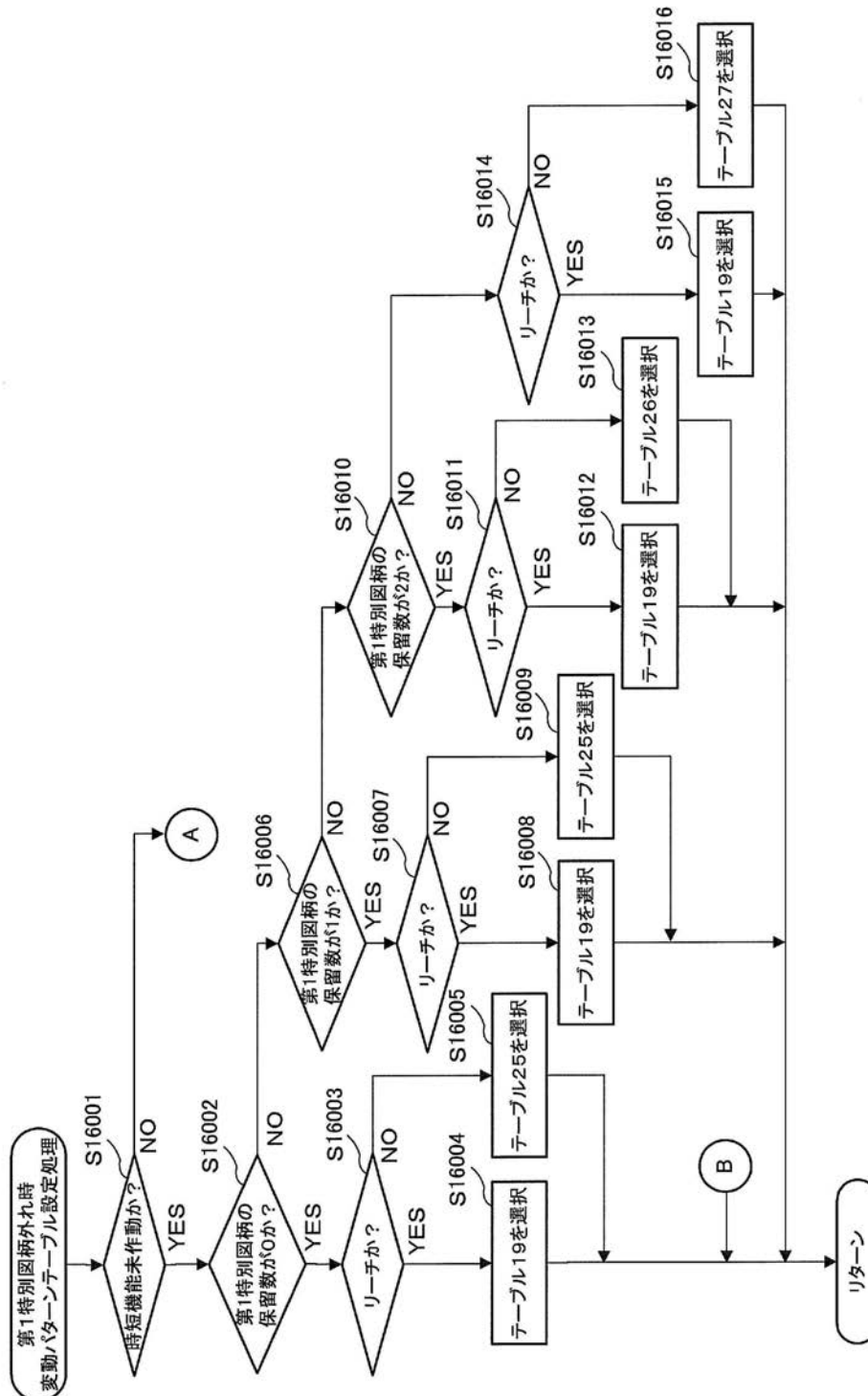
【図 49】



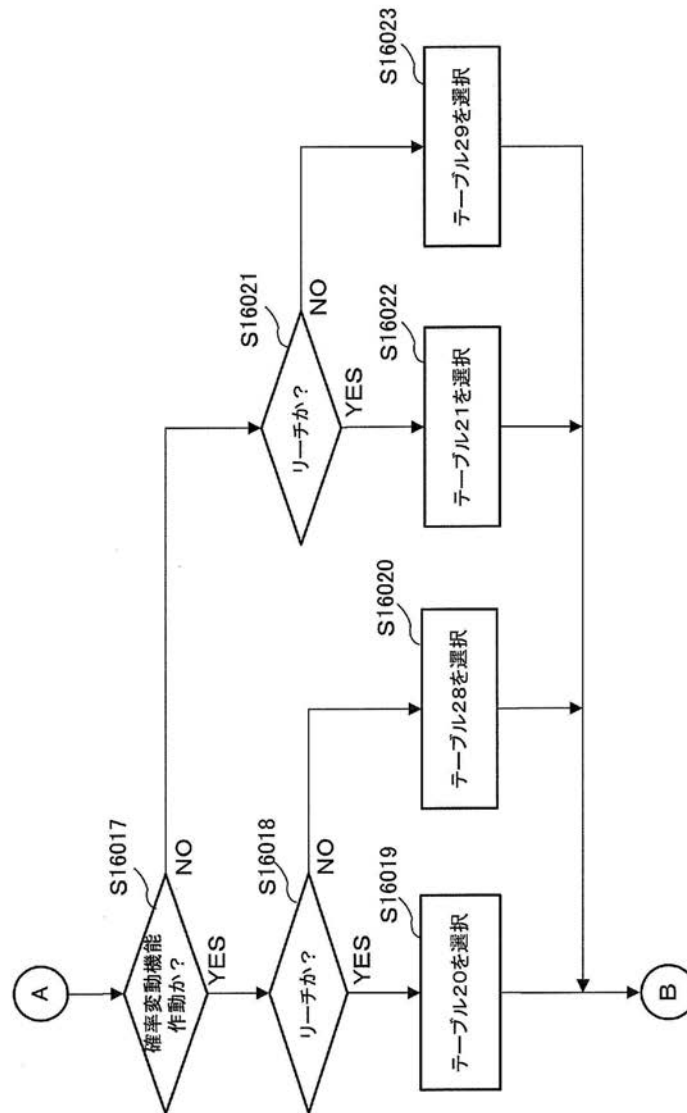
【図50】

変動 番号	コマンド	当落	変動 時間 [ms]	変動名称	短当たり			小当たり		
					テーブル13	テーブル14	テーブル15	テーブル16	テーブル17	テーブル18
8	08H	×	15600	ノーマル外れ(1図柄前)	-	-	-	-	-	-
9	09H	×	17300	ノーマル外れ(1図柄後)	-	-	-	-	-	-
10	0AH	○	21500	ノーマル長当たり	0	0	0	0	0	0
11	0BH	×	34800	歌リーチA外れ	-	-	-	-	-	-
12	0CH	○	31300	歌リーチAノーマル長当たり	0	0	0	0	0	0
13	0DH	×	52400	歌リーチB(歌リーチA終由)外れ	-	-	-	-	-	-
14	0EH	○	54300	歌リーチB(歌リーチA終由)長当たり	0	0	0	0	0	0
15	0FH	×	60400	歌リーチC(歌リーチA終由)外れ	-	-	-	-	-	-
16	10H	○	64100	歌リーチC(歌リーチA終由)長当たり	0	0	0	0	0	0
17	11H	×	25700	歌リーチBイントロ外れ	-	-	-	-	-	-
18	12H	△	25700	歌リーチBイントロ外れ(短当たり)	0	24000	0	0	0	0
19	13H	△	25700	歌リーチBイントロ外れ(小当たり)	0	0	0	0	40000	0
20	14H	×	61400	歌リーチB外れ	-	-	-	-	-	-
21	15H	○	63400	歌リーチB長当たり	0	0	0	0	0	0
22	16H	×	24100	歌リーチCイントロ外れ	-	-	-	-	-	-
23	17H	△	24100	歌リーチCイントロ外れ(短当たり)	0	40000	0	0	0	0
24	18H	△	24100	歌リーチCイントロ外れ(小当たり)	0	0	0	0	24000	0
25	19H	×	77100	歌リーチC外れ	-	-	-	-	-	-
26	1AH	○	80800	歌リーチC長当たり	0	0	0	0	0	0
27	1BH	△	24800	チャンス目(短当たり)	64000	0	0	0	0	0
28	1CH	△	24600	チャンス目(小当たり)	0	0	0	64000	0	0
29	1DH	×	21800	歌リーチB扉1枚目外れ	-	-	-	-	-	-
30	1EH	△	21800	歌リーチB扉1枚目短当たり	0	0	14000	0	0	0
31	1FH	△	39700	歌リーチB扉3枚目短当たり	0	0	4000	0	0	0
32	20H	△	21800	歌リーチB扉1枚目小当たり	0	0	0	0	0	17000
33	21H	△	27300	歌リーチB扉2枚目小当たり	0	0	0	0	0	14500
34	22H	○	55000	歌リーチB完全長当たり(共通)	0	0	0	0	0	0
35	23H	○	57400	歌リーチB扉1枚目復活長当たり	0	0	0	0	0	0
36	24H	○	57500	歌リーチB扉2枚目復活長当たり	0	0	0	0	0	0
37	25H	○	57500	歌リーチB扉3枚目復活長当たり	0	0	0	0	0	0
38	26H	×	18600	歌リーチC扉1枚目外れ	-	-	-	-	-	-
39	27H	△	18600	歌リーチC扉1枚目短当たり	0	0	38000	0	0	0
40	28H	△	53800	歌リーチC扉3枚目短当たり	0	0	8000	0	0	0
41	29H	△	18600	歌リーチC扉1枚目小当たり	0	0	0	0	0	10000
42	2AH	△	31200	歌リーチC扉2枚目小当たり	0	0	0	0	0	22500
43	2BH	○	67600	歌リーチC完全長当たり(短長当たり)	0	0	0	0	0	0
44	2CH	○	69700	歌リーチC扉1枚目復活長当たり	0	0	0	0	0	0
45	2DH	○	69700	歌リーチC扉2枚目復活長当たり	0	0	0	0	0	0
46	2EH	○	69600	歌リーチC扉3枚目復活長当たり	0	0	0	0	0	0
47	2FH	×	9500	ノーマル外れ(1図柄前)	-	-	-	-	-	-
48	30H	×	11300	ノーマル外れ(1図柄後)	-	-	-	-	-	-
49	31H	○	15400	ノーマル長当たり	0	0	0	0	0	0
50	32H	×	28800	歌リーチA外れ	-	-	-	-	-	-
51	33H	○	25300	歌リーチAノーマル長当たり	0	0	0	0	0	0
52	34H	×	46300	歌リーチB(歌リーチA終由)外れ	-	-	-	-	-	-
53	35H	○	48300	歌リーチB(歌リーチA終由)長当たり	0	0	0	0	0	0
54	36H	×	54300	歌リーチC(歌リーチA終由)外れ	-	-	-	-	-	-
55	37H	○	58000	歌リーチC(歌リーチA終由)長当たり	0	0	0	0	0	0

【図 51】



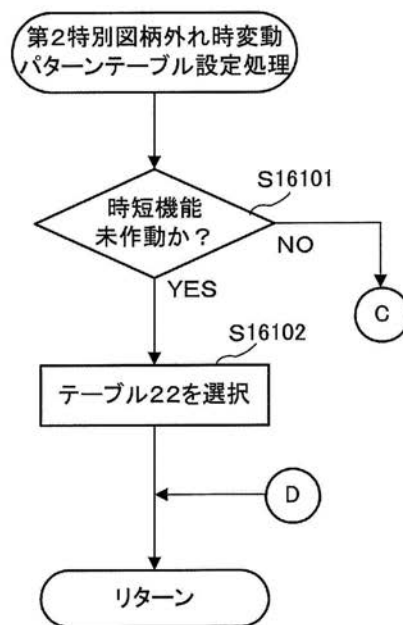
【図52】



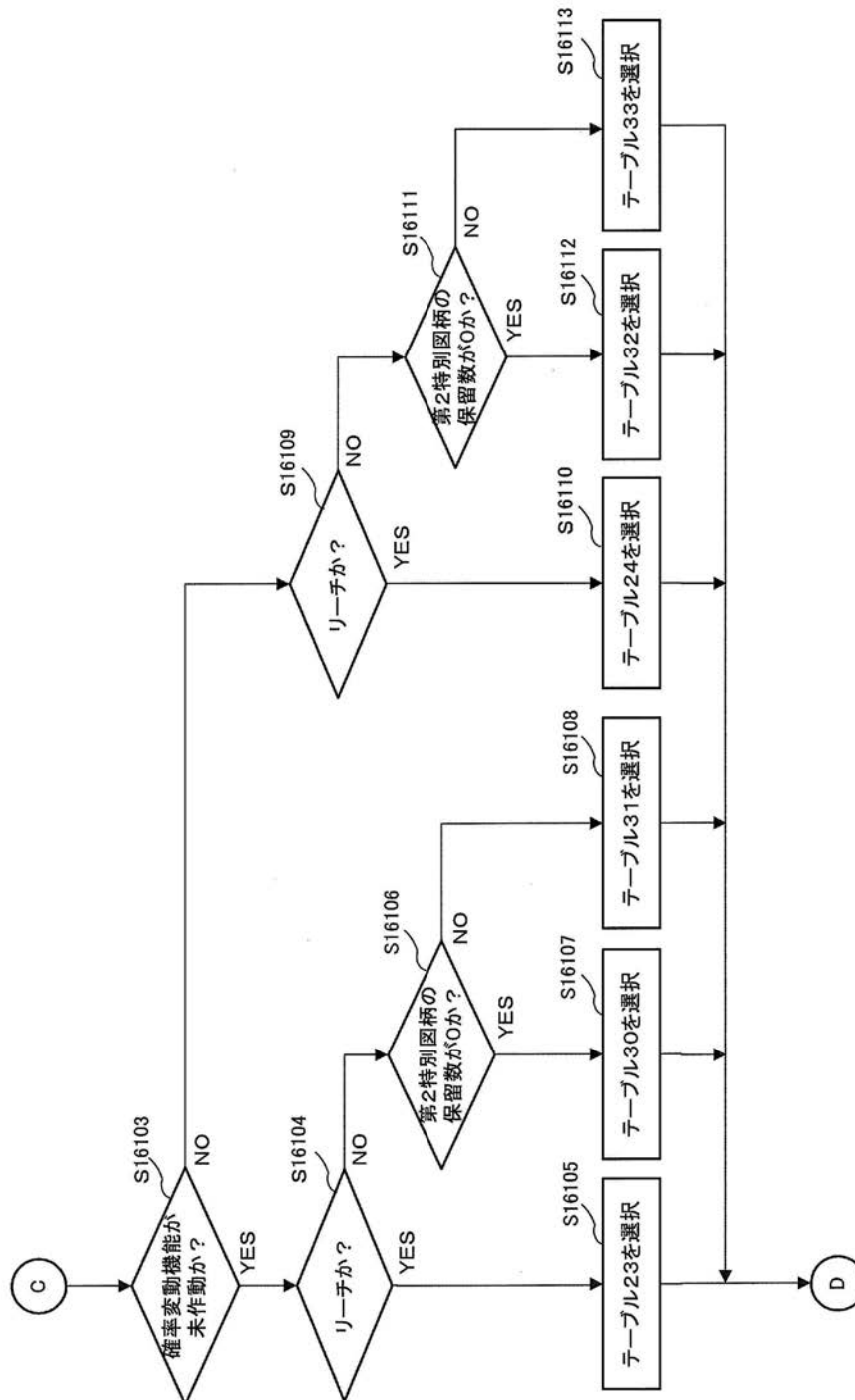
【図53】

変動 番号	コマンド	当落	変動 時間 [ms]	変動名称	リーチ外れ		
					テーブル19	テーブル20	テーブル21
8	08H	×	15600	ノーマル外れ(1図柄前)	19000	0	0
9	09H	×	17300	ノーマル外れ(1図柄後)	14000	0	0
10	0AH	○	21500	ノーマル長当たり	-	-	-
11	0BH	×	34800	歌リーチA外れ	12000	0	0
12	0CH	○	31300	歌リーチAノーマル長当たり	-	-	-
13	0DH	×	52400	歌リーチB(歌リーチA経由)外れ	600	0	0
14	0EH	○	54300	歌リーチB(歌リーチA経由)長当たり	-	-	-
15	0FH	×	60400	歌リーチC(歌リーチA経由)外れ	300	0	0
16	10H	○	64100	歌リーチC(歌リーチA経由)長当たり	-	-	-
17	11H	×	25700	歌リーチBイントロ外れ	7000	100	0
18	12H	△	25700	歌リーチBイントロ外れ(短当たり)	-	-	-
19	13H	△	25700	歌リーチBイントロ外れ(小当たり)	-	-	-
20	14H	×	61400	歌リーチB外れ	4200	50000	0
21	15H	○	63400	歌リーチB長当たり	-	-	-
22	16H	×	24100	歌リーチCイントロ外れ	6000	100	0
23	17H	△	24100	歌リーチCイントロ外れ(短当たり)	-	-	-
24	18H	△	24100	歌リーチCイントロ外れ(小当たり)	-	-	-
25	19H	×	77100	歌リーチC外れ	900	13800	0
26	1AH	○	80800	歌リーチC長当たり	-	-	-
27	1BH	△	24600	チャンス目(短当たり)	-	-	-
28	1CH	△	24600	チャンス目(小当たり)	-	-	-
29	1DH	×	21800	歌リーチB扉1枚目外れ	0	0	40000
30	1EH	△	21800	歌リーチB扉1枚目短当たり	-	-	-
31	1FH	△	39700	歌リーチB扉3枚目短当たり	-	-	-
32	20H	△	21800	歌リーチB扉1枚目小当たり	-	-	-
33	21H	△	27300	歌リーチB扉2枚目小当たり	-	-	-
34	22H	○	55000	歌リーチB完走長当たり(共通)	-	-	-
35	23H	○	57400	歌リーチB扉1枚目復活長当たり	-	-	-
36	24H	○	57500	歌リーチB扉2枚目復活長当たり	-	-	-
37	25H	○	57500	歌リーチB扉3枚目復活長当たり	-	-	-
38	26H	×	18600	歌リーチC扉1枚目外れ	0	0	24000
39	27H	△	18600	歌リーチC扉1枚目短当たり	-	-	-
40	28H	△	53800	歌リーチC扉3枚目短当たり	-	-	-
41	29H	△	18600	歌リーチC扉1枚目小当たり	-	-	-
42	2AH	△	31200	歌リーチC扉2枚目小当たり	-	-	-
43	2BH	○	67600	歌リーチC完走長当たり(確変)	-	-	-
44	2CH	○	69700	歌リーチC扉1枚目復活長当たり	-	-	-
45	2DH	○	69700	歌リーチC扉2枚目復活長当たり	-	-	-
46	2EH	○	69600	歌リーチC扉3枚目復活長当たり	-	-	-

【図54】



【図55】



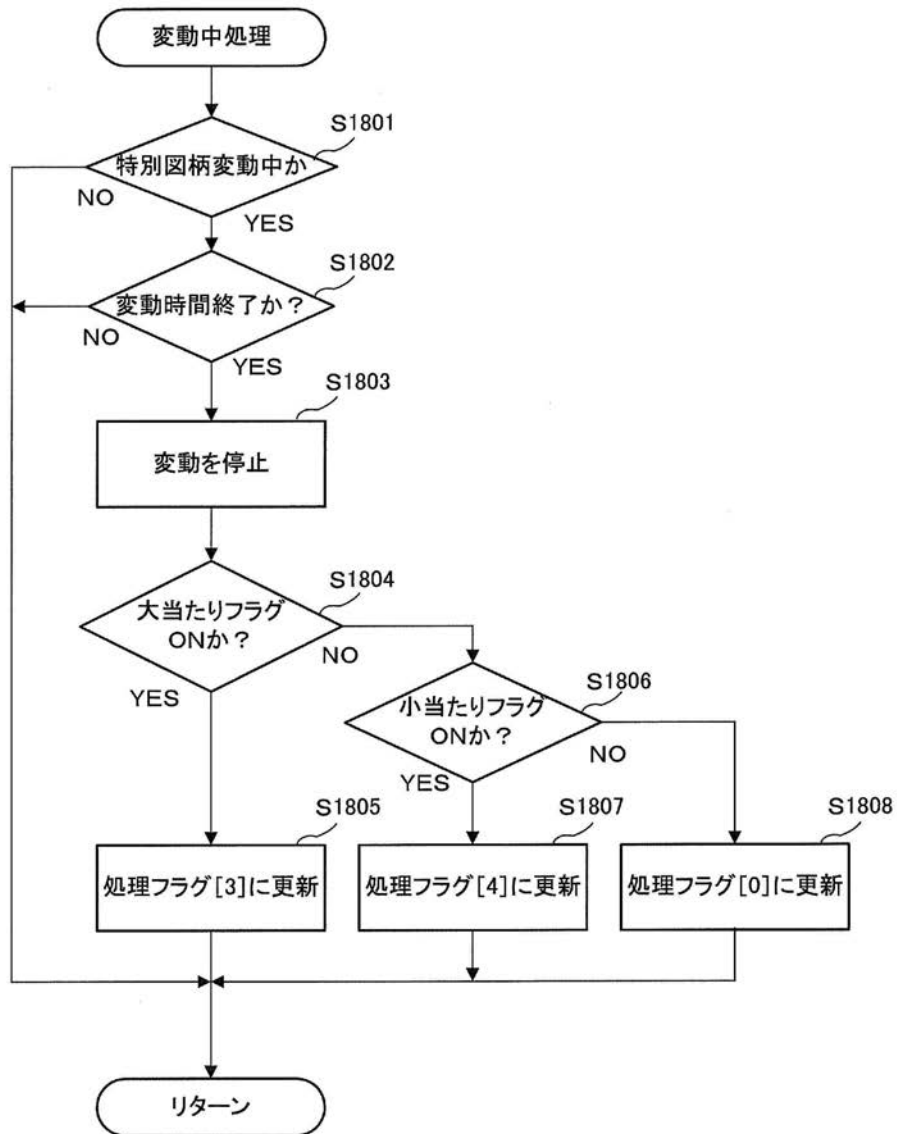
【図 56】

変動 番号	コマン ド	当 落	変動 時間 [ms]	変動名称	リーチ外れ		
					テーブル22	テーブル23	テーブル24
17	11H	×	25700	歌リーチBイントロ外れ	0	100	0
18	12H	△	25700	歌リーチBイントロ外れ(短当たり)	-	-	-
19	13H	△	25700	歌リーチBイントロ外れ(小当たり)	-	-	-
20	14H	×	61400	歌リーチB外れ	0	50000	0
21	15H	○	63400	歌リーチB外れ	-	-	-
22	16H	×	24100	歌リーチCイントロ外れ	0	100	0
23	17H	△	24100	歌リーチCイントロ外れ(短当たり)	-	-	-
24	18H	△	24100	歌リーチCイントロ外れ(小当たり)	-	-	-
25	19H	×	77100	歌リーチC外れ	0	13800	0
26	1AH	○	80800	歌リーチC長当たり	-	-	-
27	1BH	△	24600	チャンス目(短当たり)	-	-	-
28	1CH	△	24600	チャンス目(小当たり)	-	-	-
29	1DH	×	21800	歌リーチB扉1枚目外れ	0	0	40000
30	1EH	△	21800	歌リーチB扉1枚目短当たり	-	-	-
31	1FH	△	39700	歌リーチB扉3枚目短当たり	-	-	-
32	20H	△	21800	歌リーチB扉1枚目小当たり	-	-	-
33	21H	△	27300	歌リーチB扉2枚目小当たり	-	-	-
34	22H	○	55000	歌リーチB完走長当たり(共通)	-	-	-
35	23H	○	57400	歌リーチB扉1枚目復活長当たり	-	-	-
36	24H	○	57500	歌リーチB扉2枚目復活長当たり	-	-	-
37	25H	○	57500	歌リーチB扉3枚目復活長当たり	-	-	-
38	26H	×	18600	歌リーチC扉1枚目外れ	0	0	24000
39	27H	△	18600	歌リーチC扉1枚目短当たり	-	-	-
40	28H	△	53800	歌リーチC扉3枚目短当たり	-	-	-
41	29H	△	18600	歌リーチC扉1枚目小当たり	-	-	-
42	2AH	△	31200	歌リーチC扉2枚目小当たり	-	-	-
43	2BH	○	67600	歌リーチC完走長当たり(確変)	-	-	-
44	2CH	○	69700	歌リーチC扉1枚目復活長当たり	-	-	-
45	2DH	○	69700	歌リーチC扉2枚目復活長当たり	-	-	-
46	2EH	○	69600	歌リーチC扉3枚目復活長当たり	-	-	-
47	2FH	×	9500	ノーマル外れ(1図柄前)	27500	0	0
48	30H	×	11300	ノーマル外れ(1図柄後)	27500	0	0
49	31H	○	15400	ノーマル長当たり	-	-	-
50	32H	×	28800	歌リーチA外れ	8400	0	0
51	33H	○	25300	歌リーチAノーマル長当たり	-	-	-
52	34H	×	46300	歌リーチB(歌リーチA経由)外れ	400	0	0
53	35H	○	48300	歌リーチB(歌リーチA経由)長当たり	-	-	-
54	36H	×	54300	歌リーチC(歌リーチA経由)外れ	200	0	0
55	37H	○	58000	歌リーチC(歌リーチA経由)長当たり	-	-	-

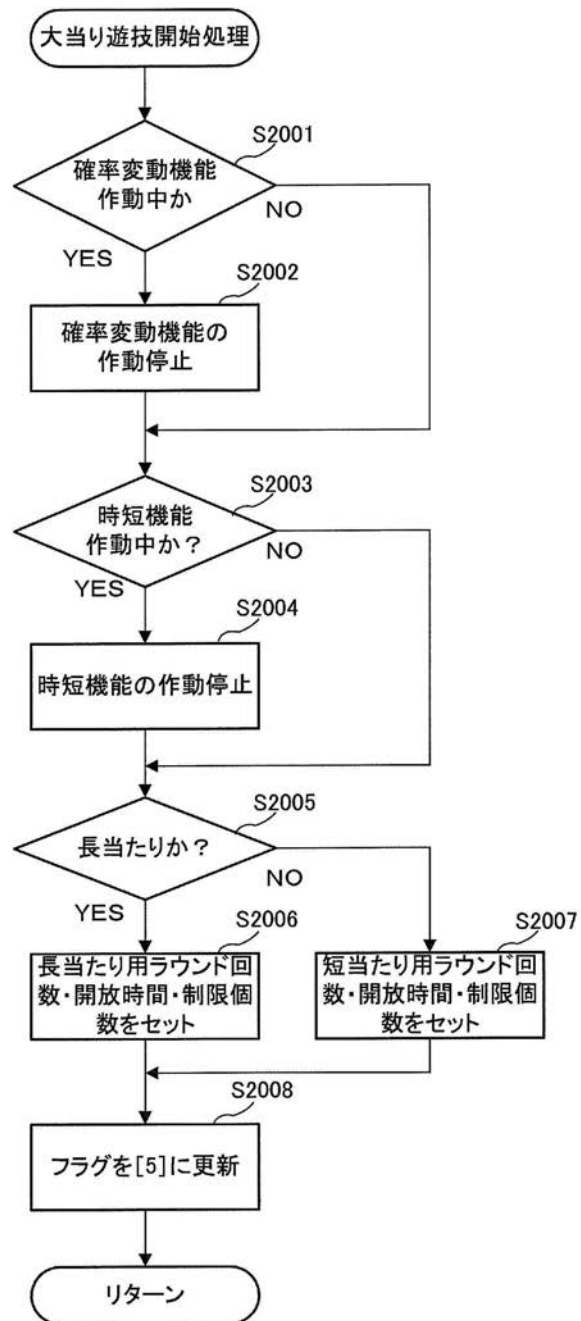
【図 57】

					第1特別図柄				第2特別図柄			
					—				確変未作動時			
					保留数 0,1	保留数 2	保留数 3	確変 未作動時	確変 作動時	保留数 0	保留数 1~3	確変作動時 保留数 1~3
変動番号	コマンド	変動時間[ms]	変動パターン	テーブル25	テーブル26	テーブル27	テーブル28	テーブル29	テーブル30	テーブル31	テーブル32	テーブル33
時短未作動時	1	01H	通常変動	●								
	2	02H	短縮変動1		●							
	3	03H	短縮変動2			●						
	4	04H	時短通常変動1									
時短作動時	5	05H	時短短縮変動1					●			●	●
	6	06H	時短通常変動2						●			
	7	07H	時短短縮変動2					●		●		

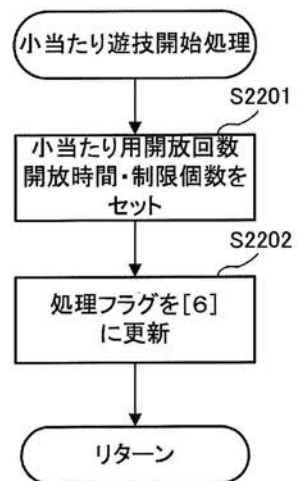
【図 58】



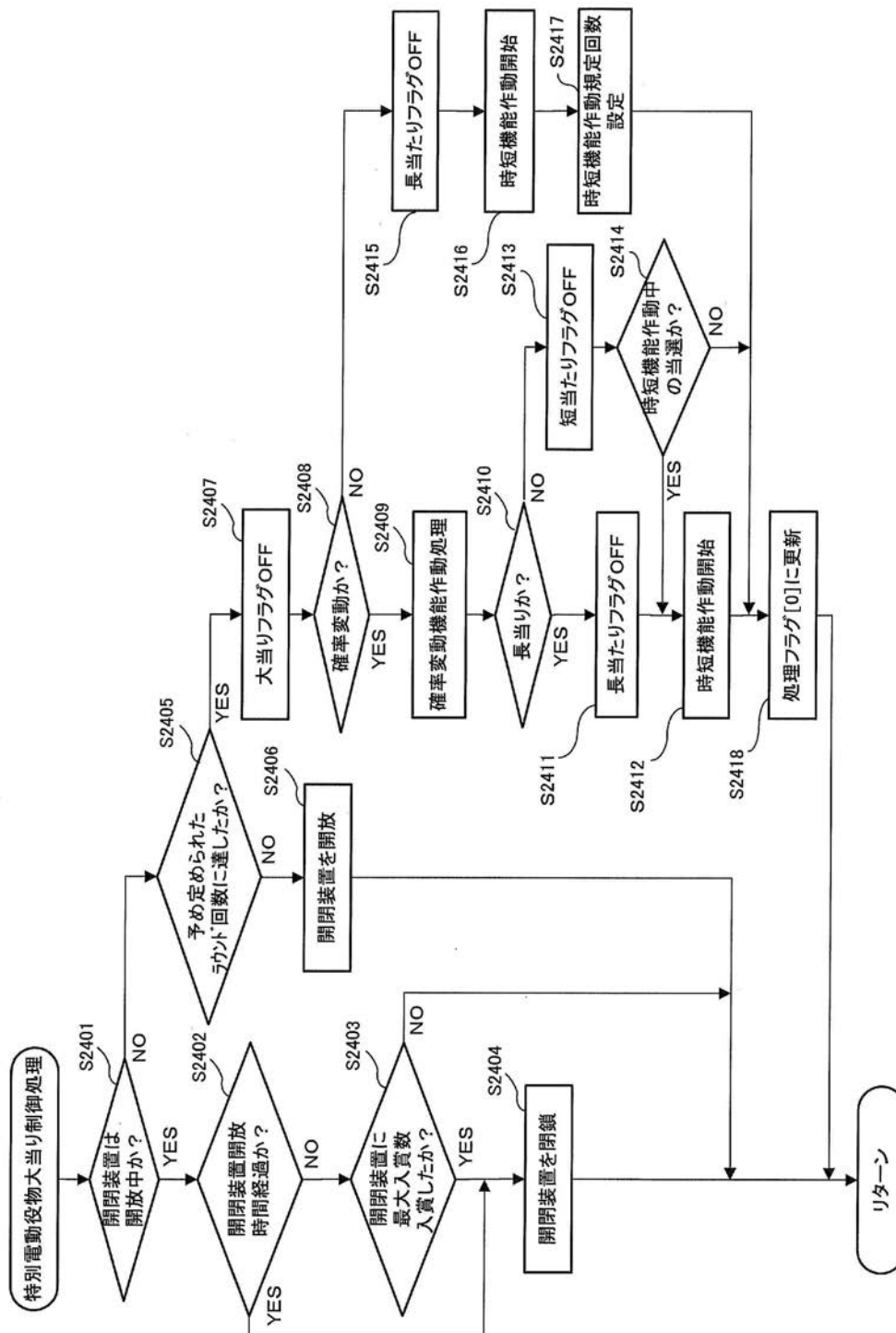
【図59】



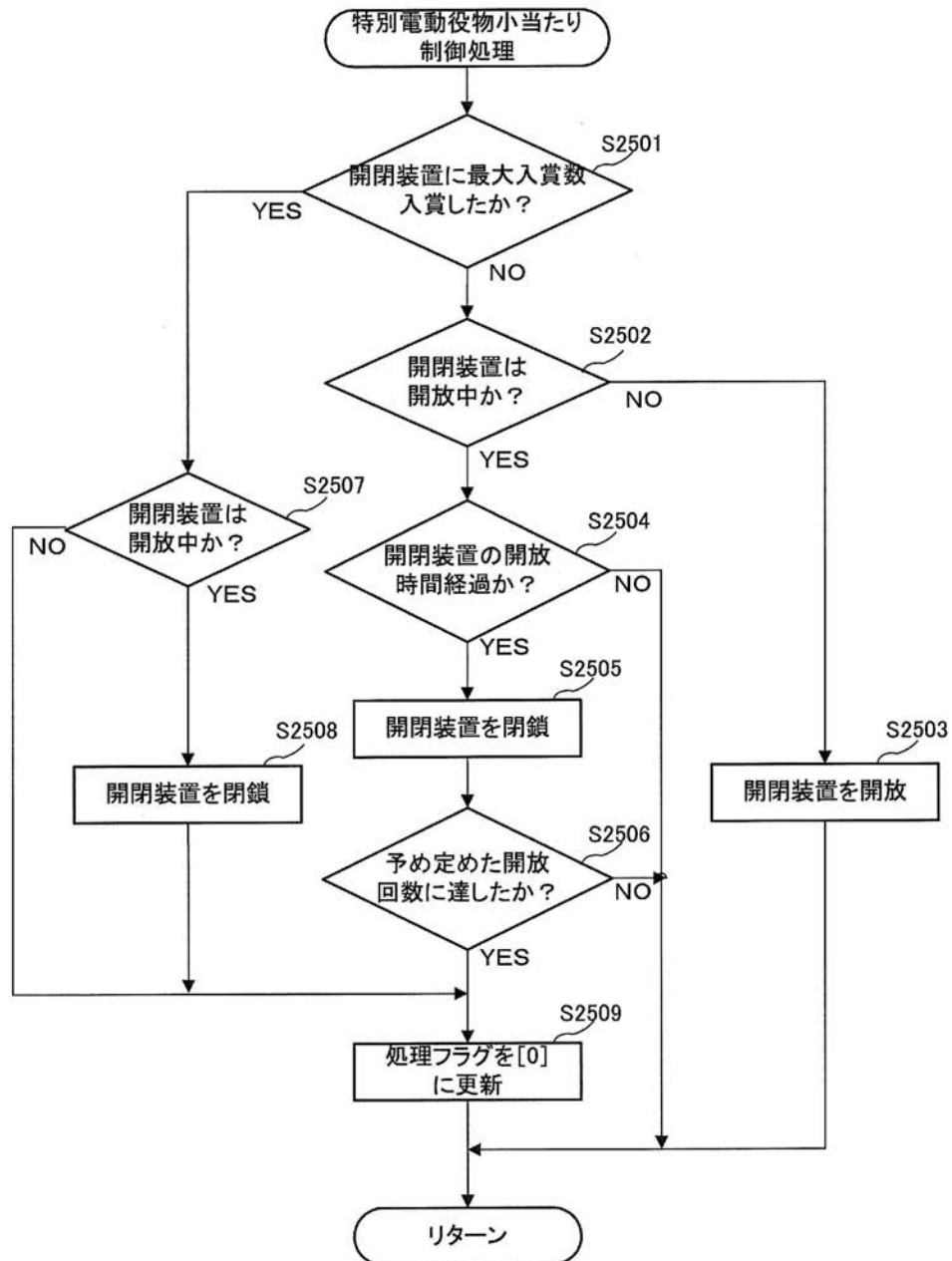
【図 60】



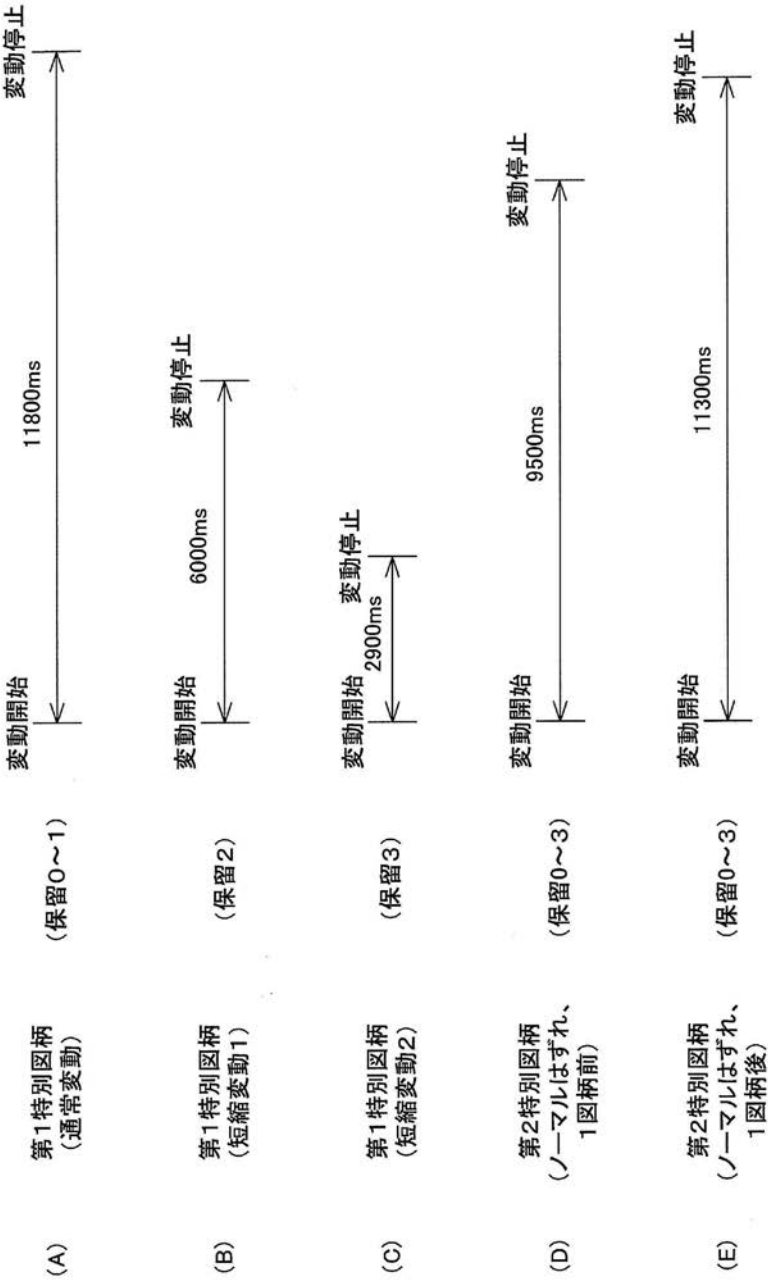
【図 61】



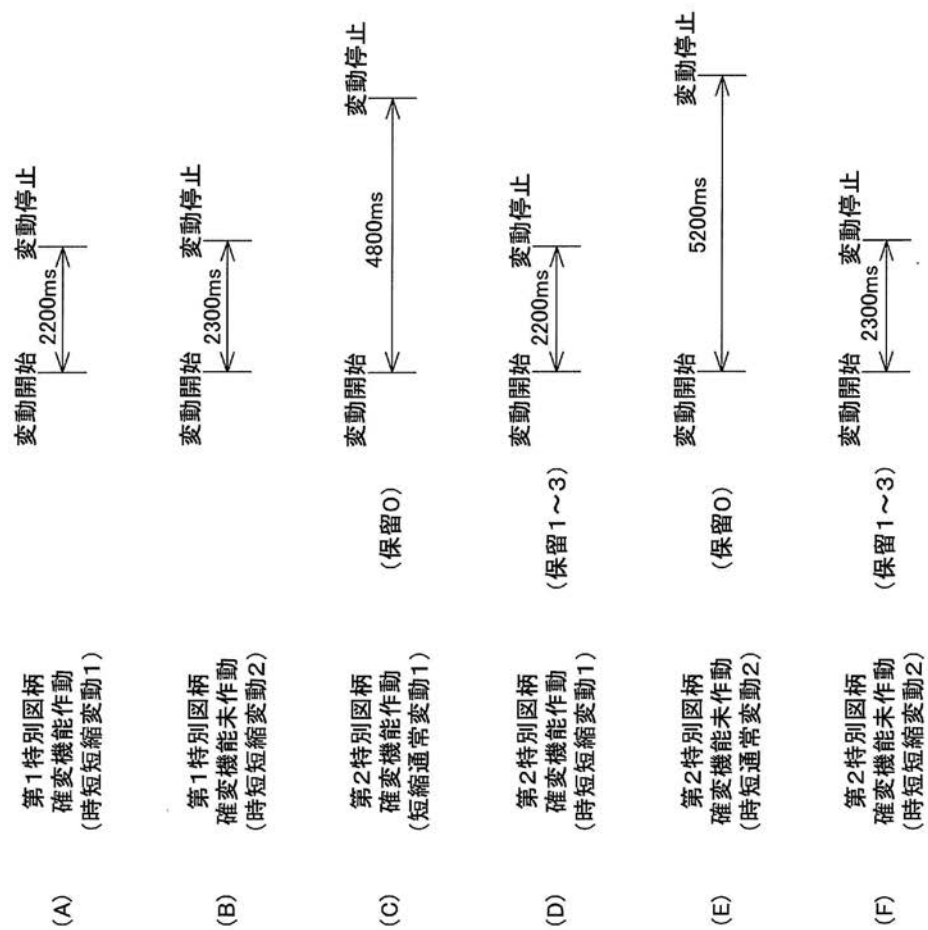
【図 6 2】



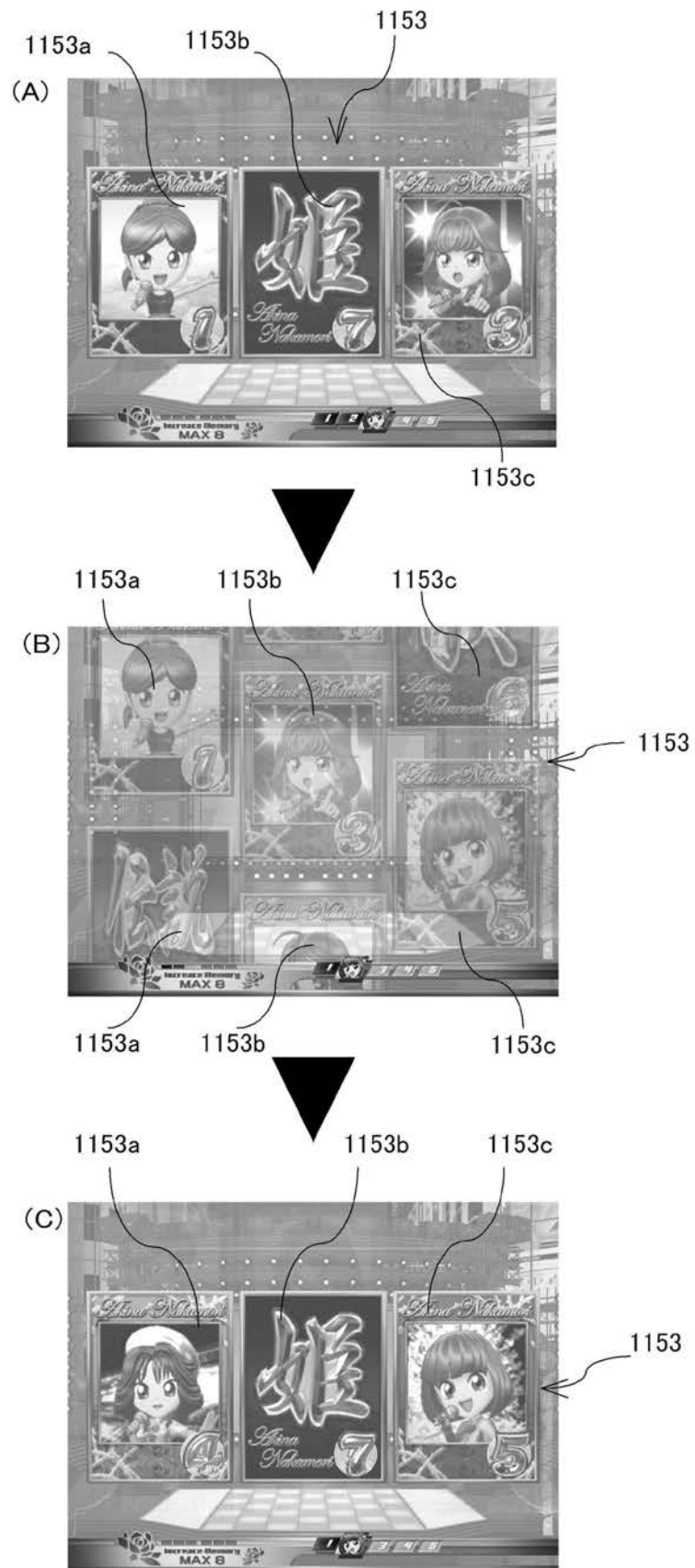
【図 6 3】



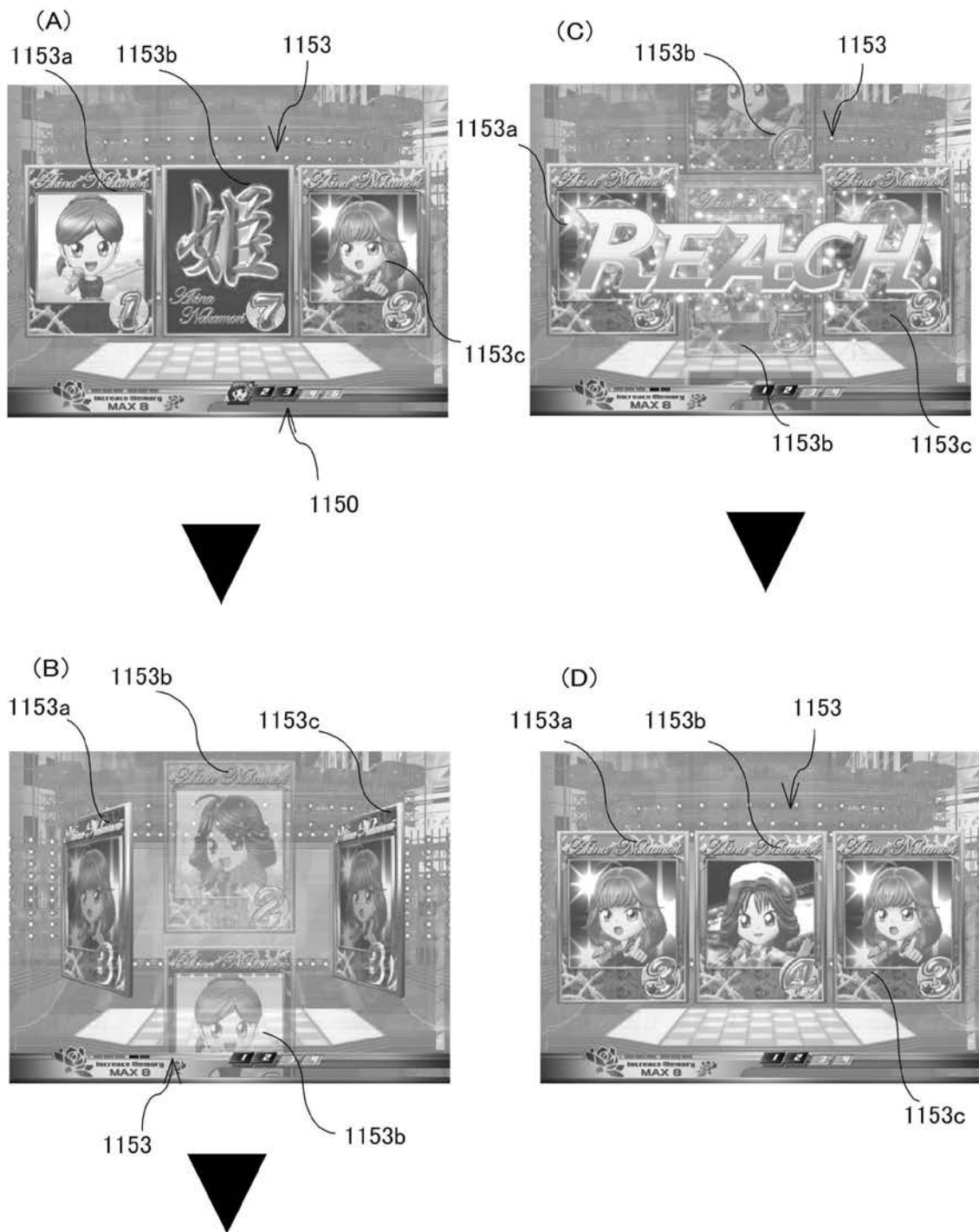
【図 6 4】



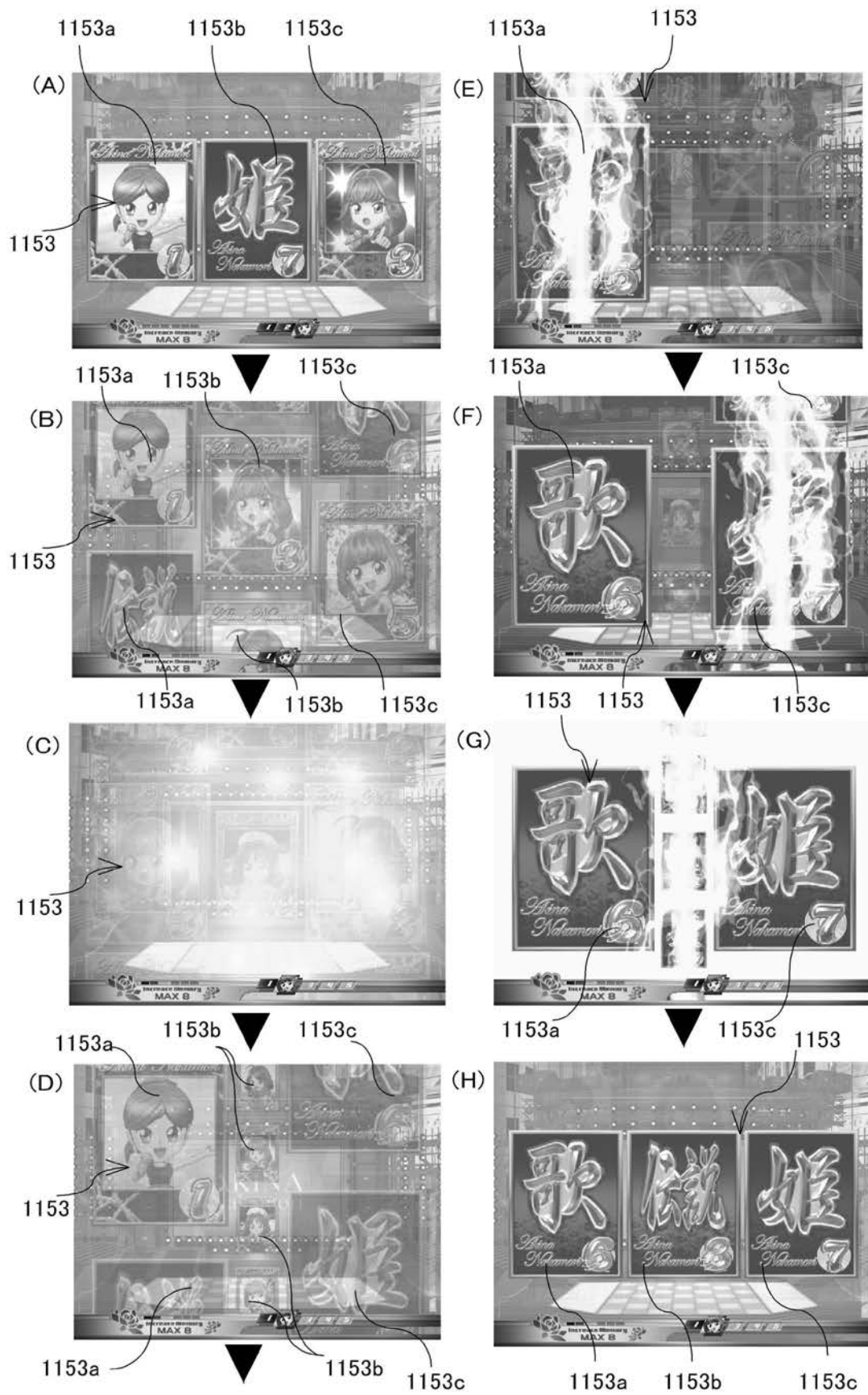
【図 65】



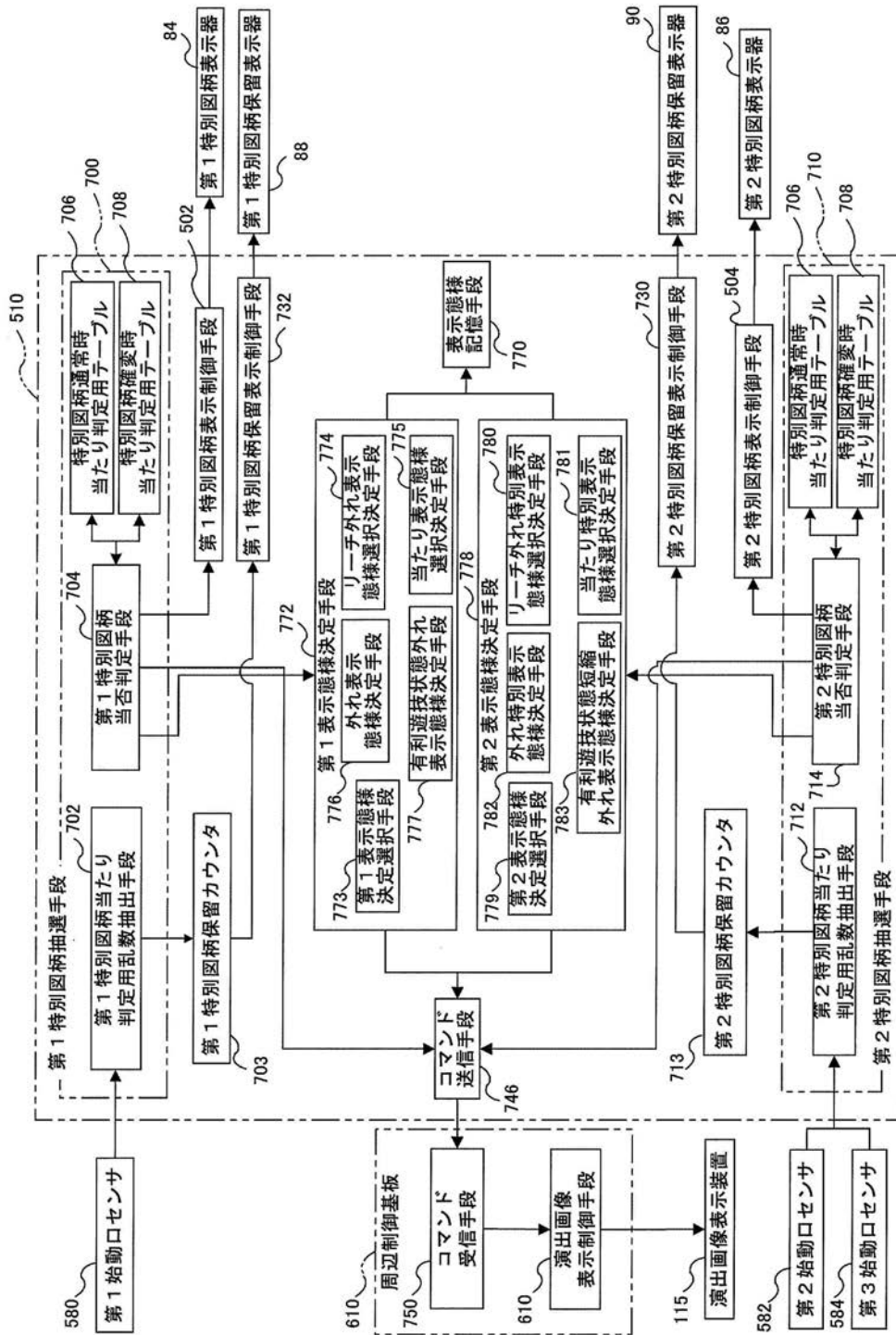
【図 66】



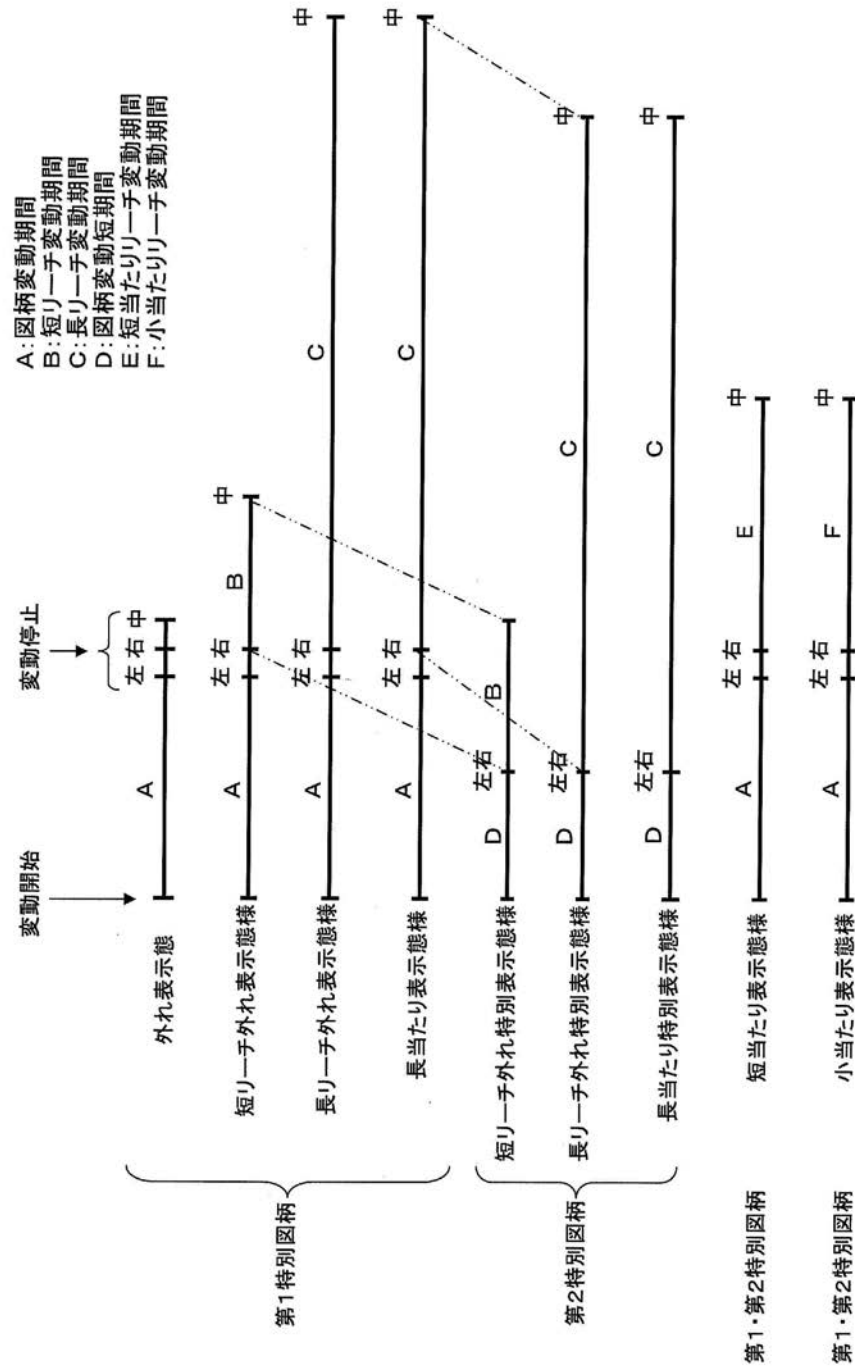
【図 67】



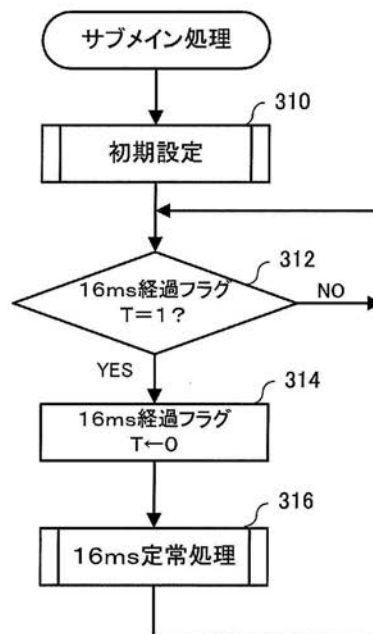
【図68】



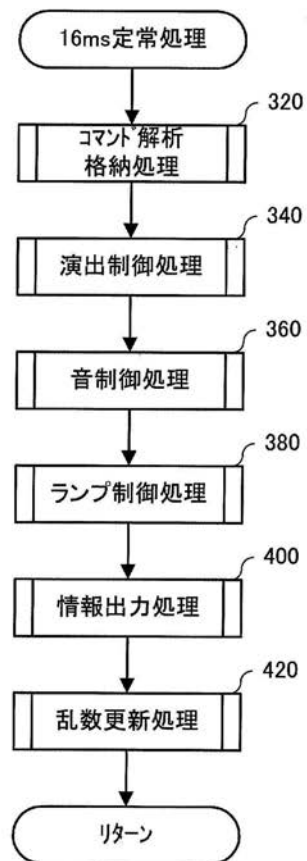
【図 69】



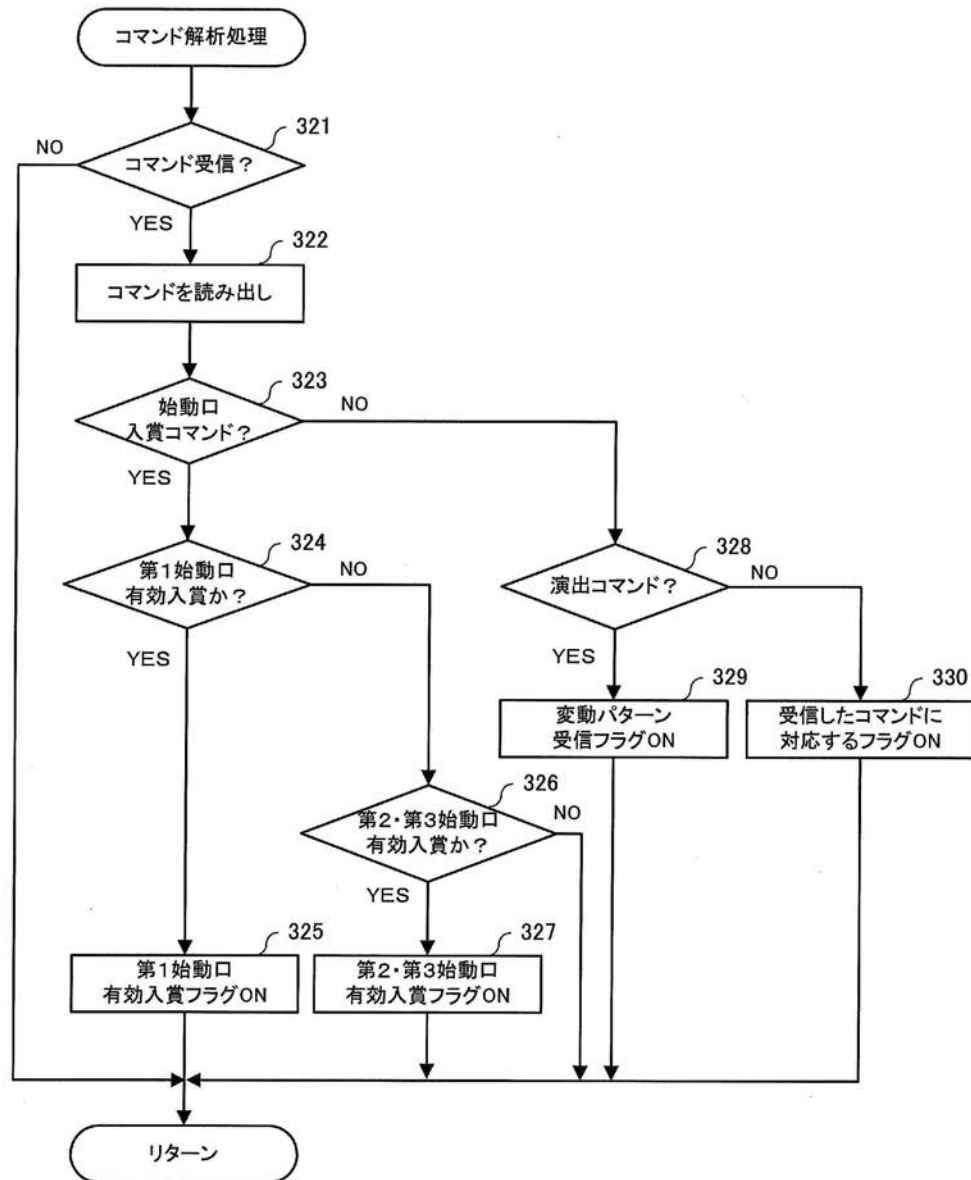
【図 70】



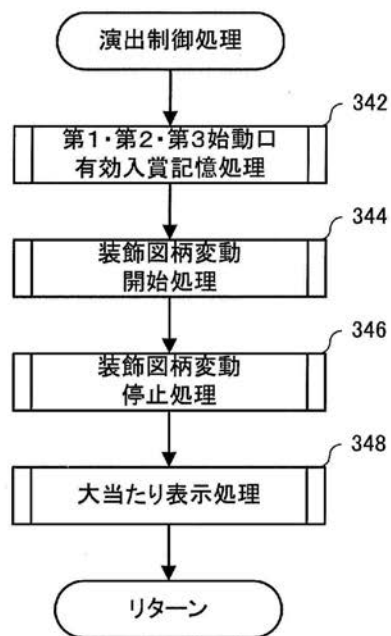
【図 71】



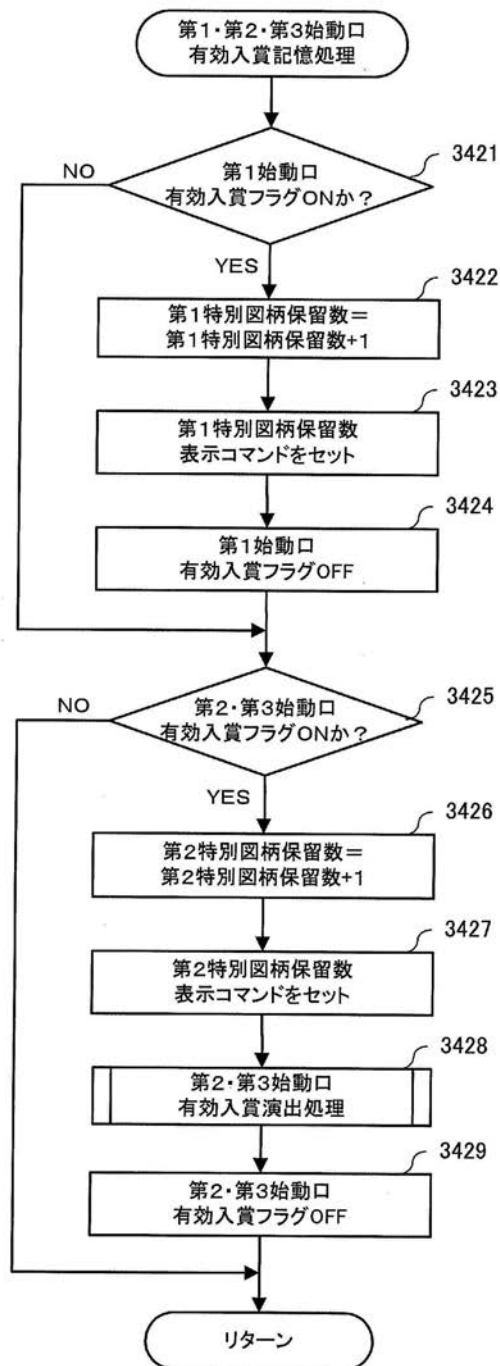
【図 7 2】



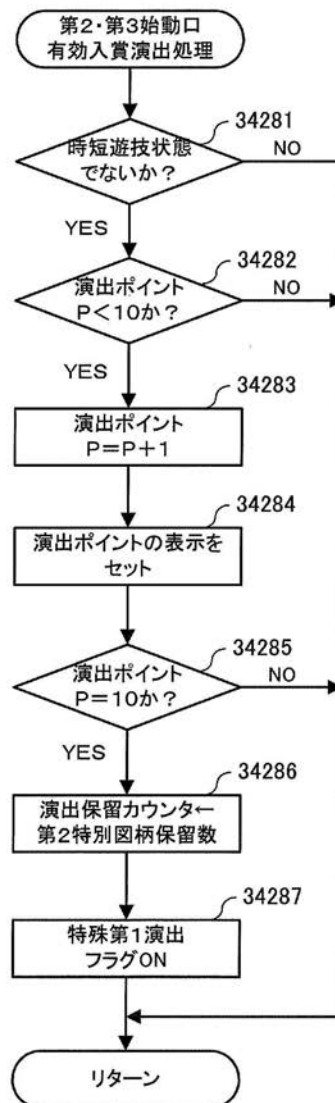
【図 73】



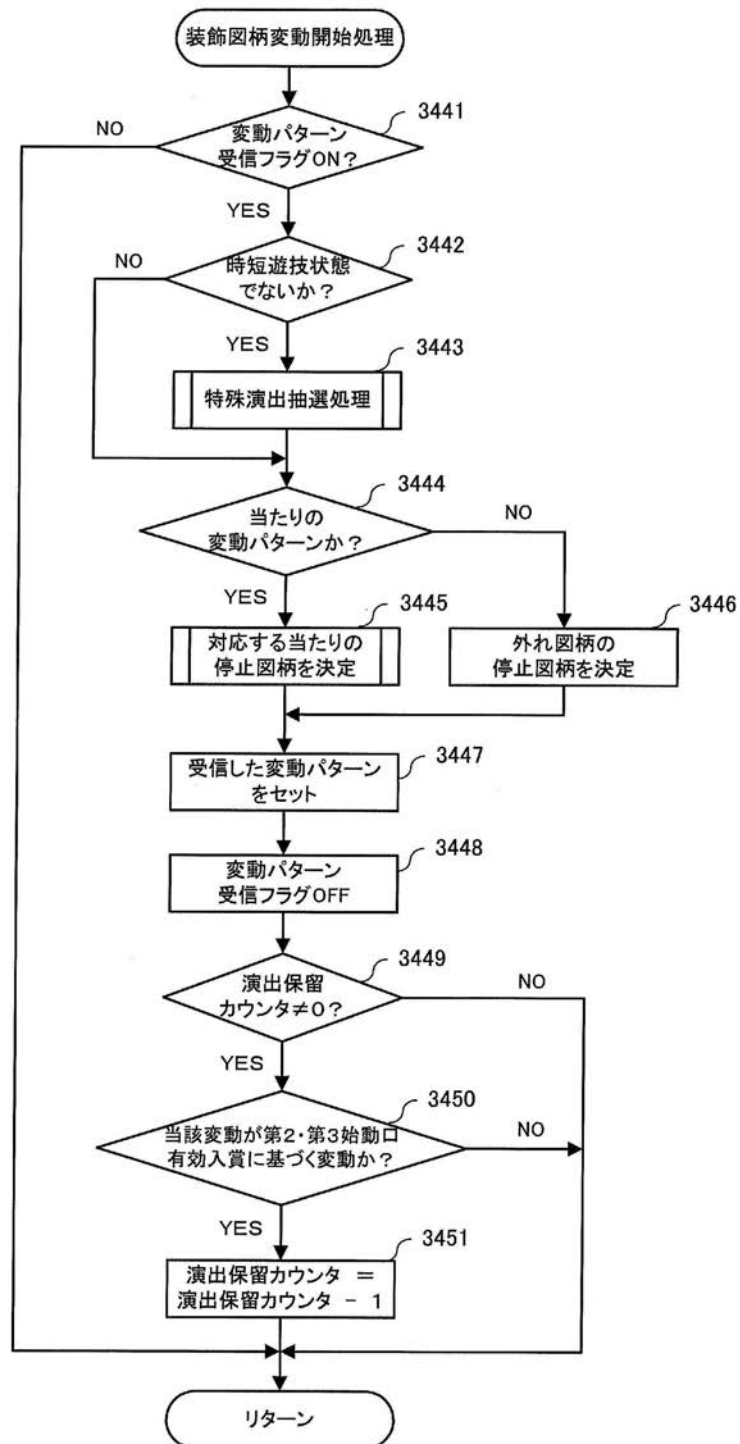
【図74】



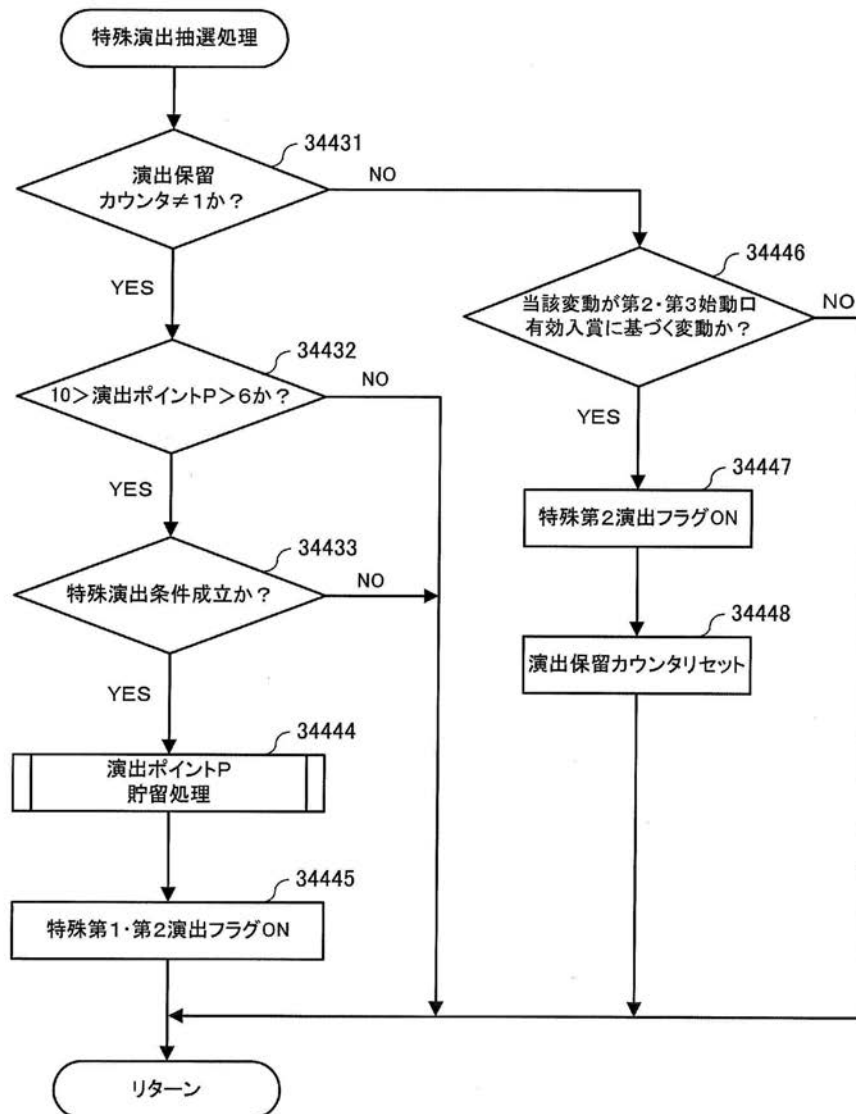
【図 75】



【図 76】



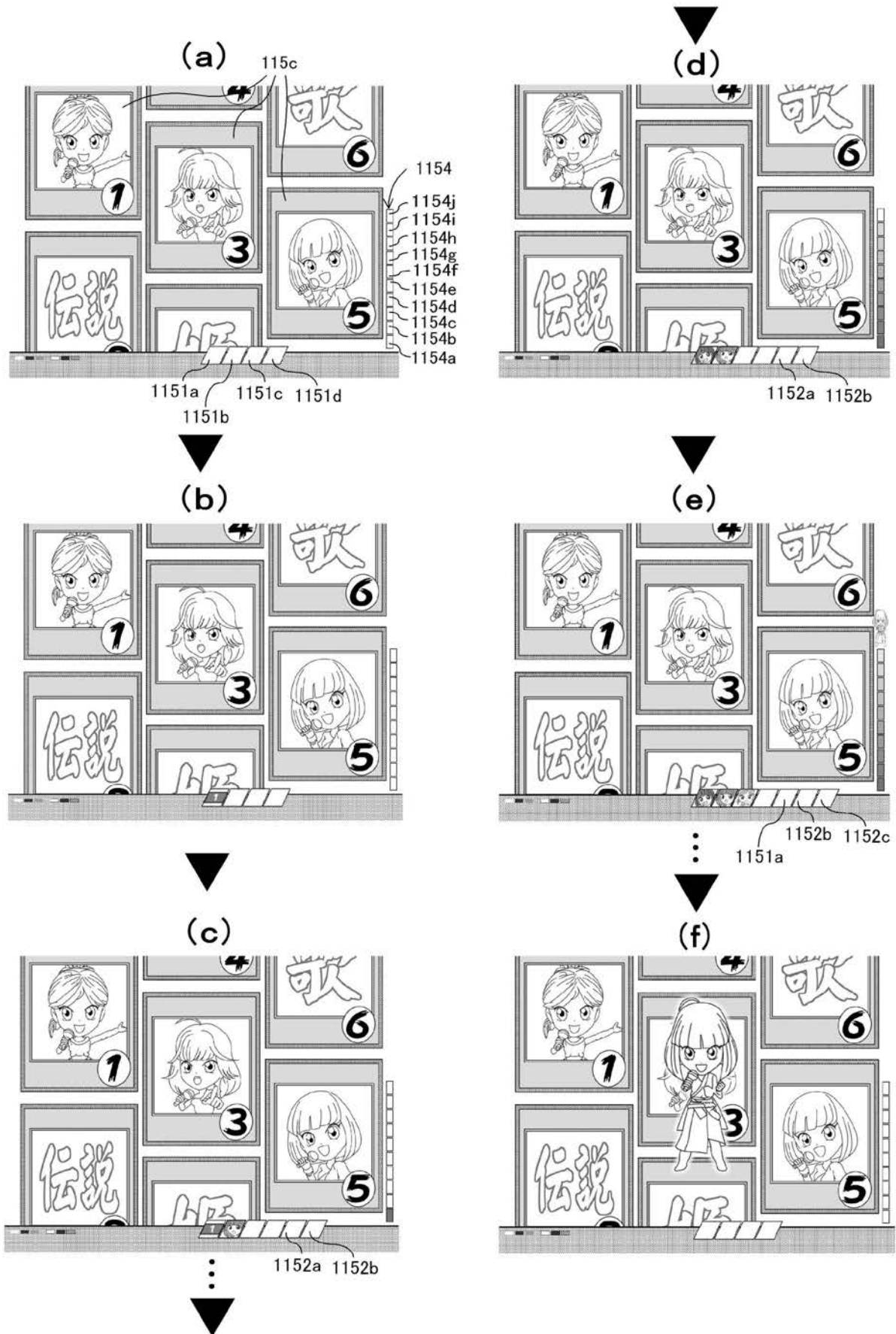
【図 77】



【図78】

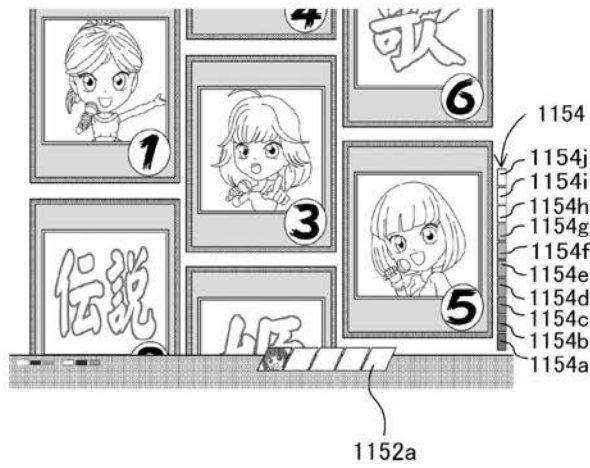
変動 番号	演出 コマンド	当落	変動名称	落選	当選
1	01H	×	通常変動	1000	0
2	02H	×	短縮変動1(保留3)	1000	0
3	03H	×	短縮変動2(保留4)	1000	0
4	04H	×	時短通常変動1	1000	0
5	05H	×	時短短縮変動1	1000	0
6	06H	×	時短通常変動2	1000	0
7	07H	×	時短短縮変動2	1000	0
8	08H	×	ノーマル外れ(1図柄前)	1000	0
9	09H	×	ノーマル外れ(1図柄後)	1000	0
10	0AH	○	ノーマル長当たり	1000	0
11	0BH	×	歌リーチA外れ	500	500
12	0CH	○	歌リーチAノーマル長当たり	500	500
13	0DH	×	歌リーチB(歌リーチA経由)外れ	500	500
14	0EH	○	歌リーチB(歌リーチA経由)長当たり	500	500
15	0FH	×	歌リーチC(歌リーチA経由)外れ	500	500
16	10H	○	歌リーチC(歌リーチA経由)長当たり	500	500
17	11H	×	歌リーチBイントロ外れ	1000	0
18	12H	△	歌リーチBイントロ外れ(短当たり)	1000	0
19	13H	△	歌リーチBイントロ外れ(小当たり)	1000	0
20	14H	×	歌リーチB外れ	500	500
21	15H	○	歌リーチB長当たり	500	500
22	16H	×	歌リーチCイントロ外れ	1000	0
23	17H	△	歌リーチCイントロ外れ(短当たり)	1000	0
24	18H	△	歌リーチCイントロ外れ(小当たり)	1000	0
25	19H	×	歌リーチC外れ	500	500
26	1AH	○	歌リーチC長当たり	500	500
27	1BH	△	チャンス目(短当たり)	1000	0
28	1CH	△	チャンス目(小当たり)	1000	0
29	1DH	×	歌リーチB扉1枚目外れ	1000	0
30	1EH	△	歌リーチB扉1枚目(短当たり)	1000	0
31	1FH	△	歌リーチB扉3枚目(短当たり)	1000	0
32	20H	△	歌リーチB扉1枚目小当たり	1000	0
33	21H	△	歌リーチB扉2枚目小当たり	1000	0
34	22H	○	歌リーチB完走長当たり(共通)	1000	0
35	23H	○	歌リーチB扉1枚目復活長当たり	1000	0
36	24H	○	歌リーチB扉2枚目復活長当たり	1000	0
37	25H	○	歌リーチB扉3枚目復活長当たり	1000	0
38	26H	×	歌リーチC扉1枚目外れ	1000	0
39	27H	△	歌リーチC扉1枚目(短当たり)	1000	0
40	28H	△	歌リーチC扉3枚目(短当たり)	1000	0
41	29H	△	歌リーチC扉1枚目小当たり	1000	0
42	2AH	△	歌リーチC扉2枚目小当たり	1000	0
43	2BH	○	歌リーチC完走長当たり(確変)	1000	0
44	2CH	○	歌リーチC扉1枚目復活長当たり	1000	0
45	2DH	○	歌リーチC扉2枚目復活長当たり	1000	0
46	2EH	○	歌リーチC扉3枚目復活長当たり	1000	0
47	2FH	×	ノーマル外れ(1図柄前)	1000	0
48	30H	×	ノーマル外れ(1図柄後)	1000	0
49	31H	○	ノーマル長当たり	1000	0
50	32H	×	歌リーチA外れ	1000	0
51	33H	○	歌リーチAノーマル長当たり	1000	0
52	34H	×	歌リーチB(歌リーチA経由)外れ	500	500
53	35H	○	歌リーチB(歌リーチA経由)長当たり	500	500
54	36H	×	歌リーチC(歌リーチA経由)外れ	500	500
55	37H	○	歌リーチC(歌リーチA経由)長当たり	500	500

【図 79】



【図 80】

(a)



(c)



(b)



(d)



フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 0 6 - 0 5 1 3 3 7 (J P , A)
特開 2 0 0 0 - 3 1 7 0 7 3 (J P , A)
特開 2 0 0 3 - 1 5 9 4 2 4 (J P , A)
特開 2 0 0 5 - 3 2 3 7 1 7 (J P , A)
登録実用新案第 3 1 2 0 0 8 8 (J P , U)
特開 2 0 0 4 - 3 3 7 2 5 9 (J P , A)
特開 2 0 0 5 - 1 2 4 9 3 9 (J P , A)

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