

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2021-69504

(P2021-69504A)

(43) 公開日 令和3年5月6日(2021.5.6)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F1

A63F 7/02 313

テーマコード(参考)

2C088

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 43 頁)

(21) 出願番号 特願2019-196552 (P2019-196552)
 (22) 出願日 令和1年10月29日 (2019.10.29)

(71) 出願人 000154679
 株式会社平和
 東京都台東区東上野一丁目16番1号
 (74) 代理人 100135666
 弁理士 原 弘晃
 (74) 代理人 100131680
 弁理士 竹内 健一
 (72) 発明者 江中 靖司
 東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
 式会社平和内
 Fターム(参考) 2C088 AA35 BC07 BC22 EB58

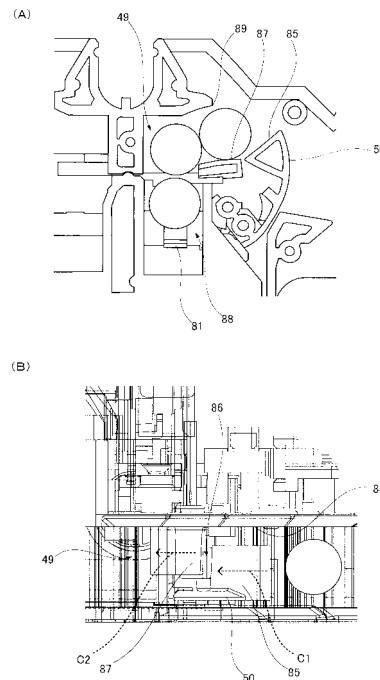
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供すること。

【解決手段】 固定誘導面87の傾斜角度は、右扇状部材50が開状態となっている場合における可動誘導面85の傾斜角度よりも緩やかとなっているため、固定誘導面87が遊技球を迂回させるように落下経路88に誘導することができ、落下経路88において突出部81に遊技球が接触する際に、落下経路88から固定誘導面87に3個の遊技球を受け入れることができる空間を確保することができる。また、落下経路88から固定誘導面87に3個の遊技球を受け入れた状態であっても、右扇状部材50の可動誘導面85上に遊技球が乗っていない状態で右扇状部材50を閉状態に動作させることができるため、右扇状部材50を閉状態に動作させる際に要する力が少なく済む。

【選択図】 図8



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技媒体が移動する遊技領域を備え、遊技者の操作に応じて前記遊技領域に遊技媒体を発射する遊技機であって、

前記遊技領域を移動する遊技媒体が進入可能な所定領域と、

第 1 状態と第 2 状態の間で動作して前記所定領域への遊技媒体の進入を制御可能な可動部と、

前記可動部が第 2 状態である場合に、遊技媒体を前記所定領域に誘導する誘導部を備え、

前記誘導部は、

前記可動部に設けられている可動誘導部と、固定的に設けられている固定誘導部を含むことを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

請求項 1 において、

前記誘導部は、

前記所定領域に向かって下るように傾斜しており、

前記固定誘導部の傾斜角度は、前記可動部が第 2 状態である場合における前記可動誘導部の傾斜角度よりも緩やかであることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

20

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、遊技球（遊技媒体）が移動する遊技領域を備え、遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技球を発射する遊技機（ぱちんこ遊技機）が知られている。この種の遊技機は、遊技領域において遊技球を検出する検出領域として始動入賞口を設け、始動入賞口への遊技球の進入を検出したことを契機として乱数値を取得して記憶手段において保留し、記憶手段に保留された乱数値を予め定められた順序で用いて大当たりまたは小当たりの当否を決定する遊技抽選を行う。そして遊技抽選の結果が大当たりである場合には、予め定められた複数回の大当たり遊技を実行し、遊技抽選の結果が小当たりである場合には、1 回の小当たり遊技を実行し、大当たり遊技あるいは小当たり遊技では、遊技領域に設けられている大入賞口を開状態に動作させ、大入賞口に遊技球が進入するごとに遊技球を払い出す。

30

【0003】

そしてこの種の遊技機では、ソレノイドなどを用いて大入賞口を素早く開状態に動作させるようにしているが、大入賞口を開状態に動作させる際に、大入賞口の入賞口扉と前面ガラス板との間に遊技球が挟まってしまうことがある（特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

40

【0004】

【特許文献 1】特開 2001 - 46693 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ここで特許文献 1 の遊技機では、遊技球が挟まったことを検出するセンサを設け、遊技球が挟まった場合には入賞口扉をいったん閉状態に戻し、挟まった遊技球を落下させてから再び開状態に動作させているが、遊技領域において遊技媒体をなるべく円滑に移動させることが、遊技の興趣を向上させる上で好ましい。

【0006】

50

本発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

(1) 本発明は、遊技媒体が移動する遊技領域を備え、遊技者の操作に応じて前記遊技領域に遊技媒体を発射する遊技機であって、前記遊技領域を移動する遊技媒体が進入可能な所定領域と、第1状態と第2状態の間で動作して前記所定領域への遊技媒体の進入を制御可能な可動部と、前記可動部が第2状態である場合に、遊技媒体を前記所定領域に誘導する誘導部を備え、前記誘導部は、前記可動部に設けられている可動誘導部と、固定的に設けられている固定誘導部を含むことを特徴とする遊技機に関するものである。

10

【0008】

本発明では、可動誘導部と固定誘導部により遊技媒体を円滑に所定領域に誘導することができる。

【0009】

(2) また本発明の遊技機では、前記誘導部は、前記所定領域に向かって下るように傾斜しており、前記固定誘導部の傾斜角度は、前記可動部が第2状態である場合における前記可動誘導部の傾斜角度よりも緩やかであるようにしてもよい。

【0010】

このようにすれば、所定領域に遊技球を誘導する空間を適切に確保することができる。

【発明の効果】

20

【0011】

本発明によれば、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】 本発明の実施形態の遊技機の外觀構成を示す斜視図である。

【図2】 本発明の実施形態の遊技機の遊技盤の外觀構成を示す正面図である。

【図3】 本発明の実施形態の遊技機の遊技盤の外觀構成を示す正面図である。

【図4】 本発明の実施形態の遊技機の第1大入賞口の構成を示す斜視図である。

【図5】 本発明の実施形態の遊技機の右役物の構成を示す斜視図である。

30

【図6】 本発明の実施形態の遊技機の右役物の構成を示す斜視図である。

【図7】 本発明の実施形態の遊技機の子役物の非電動ユニットの正面断面図である。

【図8】 本発明の実施形態の遊技機の子役物の正面断面図である。

【図9】 本発明の実施形態の遊技機の状態表示部の外觀構成を示す正面図である。

【図10】 本発明の実施形態の遊技機の機能ブロックを説明する図である。

【図11】 本発明の実施形態の遊技機における抽選テーブルの構成を示す図である。

【図12】 本発明の実施形態の遊技機における抽選テーブルの構成を示す図である。

【図13】 本発明の実施形態の遊技機における抽選テーブルの構成を示す図である。

【図14】 本発明の実施形態の遊技機における抽選テーブルの構成を示す図である。

【図15】 本発明の実施形態の遊技機における抽選テーブルの構成を示す図である。

40

【図16】 本発明の実施形態の遊技機における抽選テーブルの構成を示す図である。

【図17】 本発明の実施形態の遊技機における遊技状態の状態遷移図である。

【図18】 本発明の実施形態の遊技機において表示される画像を示す図である。

【図19】 本発明の実施形態の遊技機において表示される画像を示す図である。

【図20】 本発明の実施形態の遊技機において表示される画像を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0013】

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

50

【 0 0 1 4 】

1. 遊技機の構成

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

【 0 0 1 5 】

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

10

【 0 0 1 6 】

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

20

【 0 0 1 7 】

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

【 0 0 1 8 】

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

【 0 0 1 9 】

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

30

【 0 0 2 0 】

また遊技盤 6 の中央部には、遊技を盛り上げるための演出画像などを表示する液晶ディスプレイ 32（演出表示部）と、液晶ディスプレイ 32 を取り囲むように形成されたディスプレイ枠 34 を備える演出ユニット 36 が設けられている。このディスプレイ枠 34 は、光を透過する半透明の素材により構成された部分を有しており、半透明の素材により構成されている部分の内部には、遊技を盛り上げるための演出光などを出力する複数のディスプレイ枠ランプ 38 が設けられている。

40

【 0 0 2 1 】

そして本実施形態では、液晶ディスプレイ 32 の手前側を遊技球が通過できないようになっており、発射装置から発射された遊技球は、液晶ディスプレイ 32 の左側の遊技領域または右側の遊技領域 4 を落下するようになっている。そして遊技領域 4 には、遊技盤 6 の表面に交差するように図示しない多数の遊技釘が打ち付けられており、遊技領域 4 を移動する遊技球の移動方向がランダムに変化するようになっている。

【 0 0 2 2 】

またディスプレイ枠 34 の左部には、液晶ディスプレイ 32 の左側の遊技領域 4 を落下

50

する遊技球が通過できる開口40が形成されており、この開口40を通過した遊技球はディスプレイ枠34に設けられている通路42を通過して、液晶ディスプレイ32の下方に設けられたステージ44に落下するようになっている。このステージ44の上面は滑らかな曲面となっており、ステージ44とガラスユニット8との間に遊技球がステージ44から下方に落下できる隙間が形成されており、通路42からステージ44上に落下した遊技球がステージ44上を左右に往復移動した後にステージ44の中央部付近から下方に落下するようになっている。

【0023】

そしてステージ44の中央部の下方には、ステージ44の中央部付近から下方に落下した遊技球が進入可能な第1始動入賞口45が設けられている。この第1始動入賞口45は、遊技球が進入したことを検出するセンサを内蔵し、遊技球が進入すると遊技球が遊技機内部に回収されるように構成されており、第1始動入賞口45に遊技球が進入するたびに、遊技者に対して所定個数（1個以上の規定数、例えば4個）の遊技球が払い出されるとともに、乱数値を取得して大当たりの当否を決定する特別抽選が行われる。

10

【0024】

また第1始動入賞口45の左下方には、液晶ディスプレイ32の左側の遊技領域4を落下する遊技球が進入可能な左第2始動入賞口46（所定領域）が設けられている。この左第2始動入賞口46は、遊技球が進入したことを検出するセンサを内蔵し、遊技球が進入すると遊技球が遊技機内部に回収されるように構成されており、左第2始動入賞口46に遊技球が進入するたびに、遊技者に対して所定個数（例えば1個）の遊技球が払い出されるとともに、乱数値を取得して大当たりまたは小当たりの当否を決定する特別抽選が行われる。

20

【0025】

また左第2始動入賞口46には、左第2始動入賞口46を塞ぐ左扇状部材47（可動部）を備える左役物48が設けられており、左役物48は、図2に示すように、左第2始動入賞口46に遊技球が進入不可能な閉状態（第1状態、進入不可状態）と、図3に示すように、遊技球が進入可能な開状態（第2状態、進入可能状態）の間で動作可能（所定領域への遊技媒体の進入を制御可能）に構成されている。そして左役物48は、左扇状部材47の自重により開状態となり、左第2始動入賞口46に進入した遊技球の重さにより閉状態となる。

30

【0026】

また第1始動入賞口45の右下方には、液晶ディスプレイ32の右側の遊技領域4を落下する遊技球が進入可能な右第2始動入賞口49（所定領域）が設けられている。この右第2始動入賞口49は、遊技球が進入したことを検出するセンサを内蔵し、遊技球が進入すると遊技球が遊技機内部に回収されるように構成されており、右第2始動入賞口49に遊技球が進入するたびに、遊技者に対して所定個数（例えば1個）の遊技球が払い出されるとともに、乱数値を取得して大当たりまたは小当たりの当否を決定する特別抽選が行われる。

【0027】

また右第2始動入賞口49には、右第2始動入賞口49を塞ぐ右扇状部材50を備える右役物51が設けられており、右役物51は、図2に示すように、右第2始動入賞口49に遊技球が進入不可能な閉状態（第1状態、進入不可状態）と、図3に示すように、遊技球が進入可能な開状態（第2状態、進入可能状態）の間で動作可能（所定領域への遊技媒体の進入を制御可能）に構成されている。そして右役物51は、右扇状部材50の自重により開状態となり、右第2始動入賞口49に進入した遊技球の重さにより閉状態となる。

40

【0028】

このように本実施形態の左役物48と右役物51は、ソレノイドやモーターなどの電動の駆動装置を用いずに開状態と閉状態の間で動作する非電動役物となっている。そして第1始動入賞口45、左第2始動入賞口46、左役物48、右第2始動入賞口49、右役物51は、1つのユニットである非電動役物ユニット52として構成されている。

50

【0029】

また図2に示すように、液晶ディスプレイ32の右側の遊技領域4には、遊技球が進入すると遊技球が遊技機内部に回収される第1大入賞口54が設けられている。この第1大入賞口54は、第1大入賞口54に進入した遊技球を1個ずつ検出するセンサを内蔵するとともに、第1大入賞口54を塞ぐ板状部材を備える第1特別役物56が設けられており、第1特別役物56は、第1大入賞口54に遊技球が進入不可能な閉状態（進入不可状態）と遊技球が進入可能な開状態（進入可能状態）との間で動作可能に構成されている。そして第1特別役物56は、板状部材を動作させるソレノイドなどの駆動装置を内蔵しており、特別抽選で小当たりが当選すると開始される小当たり遊技において所定条件下で開状態となるように制御される。そして第1大入賞口54に1個の遊技球が進入するごとに、遊技者に対して所定個数（例えば9個）の遊技球が払い出される。

10

【0030】

また、液晶ディスプレイ32の右側の遊技領域4には、第1大入賞口54の下方に、遊技球が進入すると遊技球が遊技機内部に回収される第2大入賞口58が設けられている。この第2大入賞口58は、第2大入賞口58に進入した遊技球を1個ずつ検出するセンサを内蔵するとともに、第2大入賞口58を塞ぐ板状部材を備える第2特別役物60が設けられており、第2特別役物60は、第2大入賞口58に遊技球が進入不可能な閉状態（進入不可状態）と遊技球が進入可能な開状態（進入可能状態）との間で動作可能に構成されている。そして第2特別役物60は、板状部材を動作させるソレノイドなどの駆動装置を内蔵しており、特別抽選で大当たりが当選すると開始される大当たり遊技において所定条件下で開状態となるように制御される。そして第2大入賞口58に1個の遊技球が進入するごとに、遊技者に対して所定個数（例えば9個）の遊技球が払い出される。

20

【0031】

図4(A)および図4(B)は、第1特別役物56が開状態となっている第1大入賞口54を示す斜視図である。本実施形態の第1大入賞口54は、図4(A)に示すように、第1大入賞口54の内部の左側に設けられ遊技球が進入可能な特定領域64と、第1大入賞口54の内部の右側に設けられ遊技球が進入可能な通常領域66から構成されている。このうち特定領域64は、遊技球が進入したことを検出するセンサを内蔵するとともに、特定領域64を塞ぐ板状部材を備える特殊役物68が設けられている。

【0032】

そして特殊役物68は、図4(A)に示すように特定領域64に遊技球が進入可能な開状態（進入可能状態）と、図4(B)に示すように特定領域64に遊技球が進入不可能な閉状態（進入不可状態）との間で動作可能に構成されている。そして特殊役物68は、板状部材を動作させるソレノイドなどの駆動装置を内蔵しており、小当たり遊技において所定条件下で開状態となるように制御される。そして、第1特別役物56が開状態となることにより遊技球が第1大入賞口54に進入したときに、特殊役物68が開状態となっていれば特定領域64に遊技球が進入することができ、特殊役物68が開状態となっていなければ特定領域64に遊技球が進入することができないようになっている。

30

【0033】

また通常領域66は、遊技球が進入したことを検出するセンサを内蔵するが、通常領域66を塞ぐ板状部材は設けられておらず、第1特別役物56が開状態となれば遊技球が進入することができるようになっている。

40

【0034】

従って、第1特別役物56が開状態となることにより遊技球が第1大入賞口54に進入したときに、特殊役物68が開状態となっている場合には、遊技球が特定領域64または通常領域66に進入するようになっており、特殊役物68が閉状態となっている場合には、遊技球が特定領域64に進入せずに通常領域66に進入するようになっている。

【0035】

また液晶ディスプレイ32の右側の遊技領域4には、第2大入賞口58の下方に、遊技球が遊技機内部に回収されずに通過する通過ゲート69が設けられている。この通過ゲ-

50

ト 6 9 は、遊技球が通過したことを検出するセンサを内蔵し、通過ゲート 6 9 を遊技球が通過するたびに、乱数値を取得して普通当たりの当否を決定する普通抽選が行われる。

【 0 0 3 6 】

また液晶ディスプレイ 3 2 の右側の遊技領域 4 には、通過ゲート 6 9 の下方に、遊技球が進入すると遊技球が遊技機内部に回収される普通入賞口 7 0 が設けられている。この普通入賞口 7 0 は、普通入賞口 7 0 に進入した遊技球を 1 個ずつ検出するセンサを内蔵するとともに、普通入賞口 7 0 に遊技球が進入しにくい閉状態（進入困難状態）と遊技球が進入しやすい開状態（進入容易状態）との間で動作可能な可動部材を備える普通役物 7 1 が設けられている。そして普通役物 7 1 は、可動部材を動作させるソレノイドなどの駆動装置を内蔵しており、普通抽選で普通当たりが当選すると所定条件下で開状態となるように

10

【 0 0 3 7 】

そして本実施形態では、遊技盤 6 の奥側には、普通入賞口 7 0 に進入した遊技球を誘導する誘導路 7 2 が設けられており、普通入賞口 7 0 に進入した遊技球は、誘導路 7 2 を通過して非電動役物ユニット 5 2 の奥側部分に誘導される。そして、非電動役物ユニット 5 2 の奥側部分に誘導された遊技球は、非電動役物ユニット 5 2 の奥側部分を通過する際に、左役物 4 8 と右役物 5 1 を閉状態から開状態に動作させるようになっている。

【 0 0 3 8 】

図 5 は、閉状態となっている非電動役物ユニット 5 2 の右役物 5 1 の構成を示す斜視図である。図 5 に示すように右役物 5 1 は、左右方向に水平に設けられた回転軸 P 1 を中心として回転可能なアーム部 7 3 を備えており、回転軸 P 1 よりも奥側のアーム部 7 3 の端部には、誘導路 7 2 に誘導された遊技球が非電動役物ユニット 5 2 の奥側部分を通過する際に、上方から遊技球を受け入れる受入部 7 4 が設けられている。

20

【 0 0 3 9 】

またアーム部 7 3 には、回転軸 P 1 を中心とする第 1 ギア 7 5 が形成されており、回転軸 P 1 と平行に設けられた回転軸 P 2 を中心として回転可能な第 2 ギア 7 6 と噛み合っている。そして第 2 ギア 7 6 は、回転軸 P 2 と平行に設けられた回転軸 P 3 を中心として回転可能な第 3 ギア 7 7 と噛み合っている。そして第 3 ギア 7 7 の右方には、第 3 ギア 7 7 と共通の回転軸 P 3 を中心として第 3 ギア 7 7 とは個別に回転可能な回転体 7 8 が設けら

30

【 0 0 4 0 】

そして第 3 ギア 7 7 の右側面には、右方に突出する第 1 突起 7 9 が設けられており、回転体 7 8 の左端の上面には、上方に突出する第 2 突起 8 0 が設けられている。そして、図 5 に示すように右役物 5 1 が閉状態となっている場合には、第 1 突起 7 9 が手前側で第 2 突起 8 0 が奥側となる状態で第 1 突起 7 9 と第 2 突起 8 0 が接触している。

【 0 0 4 1 】

また回転体 7 8 の中央の下面には、下方に突出する突出部 8 1 が設けられている。また回転体 7 8 の右方には、手前奥方向に水平に設けられた回転軸 P 4 を中心として回転可能に右扇状部材 5 0 が設けられているが、回転体 7 8 の右端には、前方に突出して右扇状部材 5 0 の回転を規制する規制部 8 2 が設けられている。

40

【 0 0 4 2 】

詳細には本実施形態では、図 5 に示すように、右役物 5 1 すなわち右扇状部材 5 0 が閉状態となっている場合には、右扇状部材 5 0 の重心が回転軸 P 4 よりも右側にあるため、右扇状部材 5 0 には、右扇状部材 5 0 に示された矢印の方向に回転する力が作用しているが、右扇状部材 5 0 において回転軸 P 4 よりも下部に形成されている下端部 8 3 が回転しようとする方向で、規制部 8 2 が下端部 8 3 と接触することにより、規制部 8 2 が右扇状部材 5 0 の回転を規制するようになっている。

【 0 0 4 3 】

そして本実施形態では、アーム部 7 3 は、アーム部 7 3 の回転軸 P 1 よりも手前側にア

50

ーム部 73 と一体的に設けられたおもり 99 によって、図 5 に示す基準位置に維持されるが、上述したように、誘導路 72 に誘導された遊技球が受入部 74 に受け入れられると、遊技球の重さによって、受入部 74 が図 5 に示す基準位置から下降するように、ーム部 73 がーム部 73 に示された矢印の方向に回転する。すると、第 2 ギア 76 が第 2 ギア 76 に示された矢印の方向に回転し、第 3 ギア 77 が第 3 ギア 77 に示された矢印の方向に回転する。

【 0 0 4 4 】

すると、第 3 ギア 77 に設けられている第 1 突起 79 が、回転体 78 に設けられている第 2 突起 80 を奥方向に押すことにより、回転体 78 も第 3 ギア 77 と同一の方向に回転し、規制部 82 が図 5 に示す基準位置から上昇する。

10

【 0 0 4 5 】

すると、規制部 82 が下端部 83 と接触しなくなることにより規制が解除され、右扇状部材 50 が自重により右扇状部材 50 に示された矢印の方向に回転し、右役物 51 すなわち右扇状部材 50 が開状態となる。

【 0 0 4 6 】

ここで受入部 74 は、右側が開放されているとともに、受入部 74 の底面は、右方向に向かって下るように形成されている。そしてーム部 73 の右下方には、図示しないが遊技球を外部に排出する排出路が設けられており、受入部 74 が下降するようにーム部 73 が約 70 度回転すると、受入部 74 に受け入れられている遊技球が排出路に誘導されるようになっている。

20

【 0 0 4 7 】

そして、受入部 74 から排出路に遊技球が移動すると、おもり 99 によって受入部 74 が上昇するようにーム部 73 が回転することにより、ーム部 73、第 2 ギア 76、第 3 ギア 77 は、図 5 に示す基準位置に復帰するが、第 3 ギア 77 の右側面には、回転体 78 に設けられている第 2 突起 80 を基準位置に復帰させる突起が設けられていないため、回転体 78 は図 5 に示す基準位置に復帰せず、回転体 78 に設けられている規制部 82 も基準位置に復帰しないため、右扇状部材 50 も基準位置に復帰しないようになっている。

【 0 0 4 8 】

すなわち本実施形態では、誘導路 72 に誘導された遊技球が受入部 74 に受け入れられると、受入部 74 が基準位置から下降し規制部 82 が基準位置から上昇して右扇状部材 50 を開状態に動作させ、受入部 74 から排出路に遊技球が移動すると、受入部 74 は上昇して基準位置に復帰するが規制部 82 は上昇したまま基準位置に復帰しないことにより、右扇状部材 50 が開状態に維持される。

30

【 0 0 4 9 】

図 6 (A) は、非電動役物ユニット 52 のベース部 84 に取り付けられている右役物 51 の斜視図である。図 6 (A) では、回転体 78 の規制部 82 が上昇しているため、右扇状部材 50 の下端部 83 の規制が解除されており、右扇状部材 50 が開状態に維持されている。図 6 (A) に示すように、本実施形態の右扇状部材 50 では、右扇状部材 50 が開状態となっている場合に左斜め上方を向く面が、落下してくる遊技球を受けて右第 2 始動入賞口 49 に誘導する可動誘導面 85 (可動誘導部) として機能している。

40

【 0 0 5 0 】

そして本実施形態の右扇状部材 50 では、可動誘導面 85 が回転軸 P4 まで到達しておらず、切り欠き 86 が形成されている。そしてベース部 84 の前面には、切り欠き 86 に向かって前方に突出し、可動誘導面 85 に誘導された遊技球、あるいは落下してくる遊技球を受けて右第 2 始動入賞口 49 に誘導する固定誘導面 87 (固定誘導部) が設けられている。

【 0 0 5 1 】

ここで図 6 (A) では、回転体 78 の規制部 82 が上昇しているとともに回転体 78 の突出部 81 も上昇していることにより、突出部 81 が、固定誘導面 87 に誘導されて右第 2 始動入賞口 49 に進入した遊技球が落下する落下経路 88 に突出している。そして、右

50

第2始動入賞口49を落下する遊技球が突出部81に接触すると、遊技球が突出部81を押し下げて回転体78を基準位置に向けて回転させる。

【0052】

すると規制部82が下降して、右扇状部材50の下端部83を押し下げて右扇状部材50を基準位置すなわち閉状態に向けて回転させる。そして図6(B)に示すように、回転体78が基準位置まで回転すると、規制部82が下端部83を規制する状態となり、右扇状部材50が閉状態に維持される。

【0053】

こうして本実施形態では、遊技球が普通入賞口70に進入すると、右扇状部材50を開状態に動作させ、遊技球が右第2始動入賞口49に進入すると、右扇状部材50を閉状態に動作させるようになっている。

10

【0054】

図7(A)および図7(B)は、非電動役物ユニット52の正面断面図である。図7(A)に示すように、右扇状部材50が閉状態となっている場合には、可動誘導面85が縦状態となっており、固定誘導面87は右扇状部材50の切り欠き86の内部に受け入れられている状態となっている。すなわち本実施形態では、右扇状部材50に切り欠き86が設けられていることにより、固定誘導面87を切り欠き86の内部に受け入れて右扇状部材50が閉状態に動作できるようになっている。

【0055】

そして本実施形態では、右扇状部材50に切り欠き86が設けられていることにより、右扇状部材50の重心を回転軸P4よりも右側に偏らせることができ、右扇状部材50が自重で開状態に回転しやすくなっている。

20

【0056】

これにより本実施形態では、右扇状部材50を小型化することができるため、図2で示した液晶ディスプレイ32の下部において遊技領域4の省スペース化を図ることができ、液晶ディスプレイ32を拡大したり、液晶ディスプレイ32の下方に演出物が動作する空間を確保したりすることができる。

【0057】

一方、図7(B)に示すように、右扇状部材50が開状態となっている場合には、可動誘導面85が斜め状態となっており、固定誘導面87が露出した状態となっている。そして可動誘導面85と固定誘導面87が、落下経路88に向かって連続して下るように傾斜している。ここで本実施形態では、固定誘導面87の傾斜角度は、右扇状部材50が開状態となっている場合における可動誘導面85の傾斜角度よりも緩やかとなっている。

30

【0058】

これにより本実施形態では、図8(A)に示すように、固定誘導面87が遊技球を迂回させるように落下経路88に誘導することができ、落下経路88において突出部81に遊技球が接触する際に、落下経路88から固定誘導面87に3個の遊技球を受け入れることができる空間を確保することができる。

【0059】

そして本実施形態では、1分間に99個の遊技球を連続して発射し続けても、3個以上の遊技球が連続して右第2始動入賞口49に進入することはほとんどないようになっている。従って本実施形態では、右扇状部材50が閉状態に動作する際に、右第2始動入賞口49の上側の縁部89と右扇状部材50の間に遊技球が挟まってしまふことを防止することができる。

40

【0060】

更に本実施形態では、図8(A)に示すように、落下経路88から固定誘導面87に3個の遊技球を受け入れた状態であっても、右扇状部材50の可動誘導面85上に遊技球が乗っていない状態で右扇状部材50を閉状態に動作させることができるため、右扇状部材50を閉状態に動作させる際に要する力が少なく済む。従って本実施形態では、右扇状部材50が閉状態に動作しないことにより落下経路88で遊技球が詰まってしまうことを

50

防止することができる。

【0061】

また図8(B)は、可動誘導面85と固定誘導面87を上方から見た平面図であるが、図8(B)に示すように、可動誘導面85と固定誘導面87は、可動誘導面85上において遊技球が落下する方向に沿った可動誘導面85の中心線C1と、固定誘導面87上において遊技球が落下する方向に沿った固定誘導面87の中心線C2が、平行となるがずれるように設けられている。これにより本実施形態では、可動誘導面85の奥側と固定誘導面87の手前側に、遊技球が嵌らない程度の隙間を設けることができ、右扇状部材50が、ベース部84の前面や固定誘導面87と接触しないようにして、右扇状部材50が円滑に動作するようにしている。

10

【0062】

また本実施形態の非電動役物ユニット52では、左役物48はアーム部73を右役物51と共有しつつ、遊技球が普通入賞口70に進入すると、図7(B)に示すように、左扇状部材47および右扇状部材50を開状態に動作させ、遊技球が左第2始動入賞口46に2個進入すると、図7(A)に示すように、左扇状部材47を閉状態に動作させるようになっている。

【0063】

こうして本実施形態の非電動役物ユニット52では、ソレノイドやモーターなどの電動の駆動装置を用いずに、左役物48および右役物51を開状態と閉状態の間で円滑に動作させることができる。

20

【0064】

また図2に示すように、遊技領域4の最下部には、いずれの入賞口にも進ませずに遊技領域4を落下した遊技球を遊技機内部に回収するアウト口90が設けられている。本実施形態では、非電動役物ユニット52に2つのアウト口90が設けられている。

【0065】

そして遊技球の発射装置は、図1で示したグリップユニット20の回転量を調整することにより遊技球の射出力が変化するように構成されており、グリップユニット20の回転量が少ない場合には液晶ディスプレイ32の左側の遊技領域4を遊技球が落下するように遊技球が発射され、グリップユニット20の回転量が多い場合には液晶ディスプレイ32の右側の遊技領域4を遊技球が落下するように遊技球が発射される。

30

【0066】

従って遊技者は、遊技状況に応じてグリップユニット20の回転量を調整し、遊技球が左側の遊技領域4を落下して、開口40と通路42とステージ44を通過して第1始動入賞口45に進入するように、あるいは左第2始動入賞口46に進入するように遊技球を発射させたり(左打ち)、遊技球が右側の遊技領域4を落下して、通過ゲート69を遊技球が通過するように、あるいは、右第2始動入賞口49、第1大入賞口54、第2大入賞口58、普通入賞口70に遊技球が進入するように遊技球を発射させたりする(右打ち)。

【0067】

ここで本実施形態の遊技機では、遊技球が左側の遊技領域4を落下する場合には、通過ゲート69を遊技球が通過することがなく、右第2始動入賞口49、第1大入賞口54、第2大入賞口58、普通入賞口70に遊技球が進入することがなく、また遊技球が右側の遊技領域4を落下する場合には、第1始動入賞口45、左第2始動入賞口46に遊技球が進入することがないようになっている。

40

【0068】

また遊技盤6の右下部であって、遊技領域4の外側には、遊技機の各種状態をランプ等の点灯および消灯により示す状態表示部91が設けられている。

【0069】

図9は、状態表示部91の外観構成を示す正面図である。状態表示部91は、図9に示すように、普通図柄表示部92、普通保留表示部93、第1特別図柄表示部94、第1特別保留表示部95、第2特別図柄表示部96、第2特別保留表示部97、遊技状態表示部

50

9 8 が設けられている。

【 0 0 7 0 】

普通図柄表示部 9 2 は、2 つのランプにより構成され、普通抽選が行われる場合に 2 つのランプを点滅させることにより普通図柄を変動表示し、2 つのランプを点灯または消灯させることにより普通図柄を停止表示して、普通抽選の結果を表示する。

【 0 0 7 1 】

普通保留表示部 9 3 は、2 つのランプにより構成され、通過ゲート 6 9 を遊技球が通過した時点で既に普通図柄が変動表示中または停止表示中である場合など、普通抽選用乱数値を取得しても普通抽選を行うことができないことにより普通抽選用乱数値が保留された場合に、保留されている普通抽選用乱数値の数に対応する普通保留数を表示するものであり、2 つのランプを点灯または消灯または点滅させることの組み合わせによって、0 ~ 4 個の普通保留数を表示する。

10

【 0 0 7 2 】

第 1 特別図柄表示部 9 4 は、7 セグメントディスプレイにより構成され、第 1 始動入賞口 4 5 に遊技球が進入することにより特別抽選が行われる場合に、7 セグメントディスプレイを点滅させることにより第 1 特別図柄を変動表示し、7 セグメントディスプレイを複数種類の態様のうちいずれかの態様で点灯させることにより第 1 特別図柄を停止表示して、特別抽選の結果を表示する。

【 0 0 7 3 】

第 1 特別保留表示部 9 5 は、2 つのランプにより構成され、第 1 始動入賞口 4 5 に遊技球が進入した時点で既に第 1 特別図柄または第 2 特別図柄が変動表示中または停止表示中である場合など、特別抽選用乱数値を取得しても特別抽選を行うことができないことにより特別抽選用乱数値が第 1 特別乱数値として保留された場合に、保留されている第 1 特別乱数値の数に対応する第 1 特別保留数を表示するものであり、2 つのランプを点灯または消灯または点滅させることの組み合わせによって、0 ~ 4 個の第 1 特別保留数を表示する。

20

【 0 0 7 4 】

第 2 特別図柄表示部 9 6 は、7 セグメントディスプレイにより構成され、左第 2 始動入賞口 4 6 あるいは右第 2 始動入賞口 4 9 に遊技球が進入することにより特別抽選が行われる場合に、7 セグメントディスプレイを点滅させることにより第 2 特別図柄を変動表示し、7 セグメントディスプレイを複数種類の態様のうちいずれかの態様で点灯させることにより第 2 特別図柄を停止表示して、特別抽選の結果を表示する。

30

【 0 0 7 5 】

第 2 特別保留表示部 9 7 は、2 つのランプにより構成され、左第 2 始動入賞口 4 6 あるいは右第 2 始動入賞口 4 9 に遊技球が進入した時点で既に第 1 特別図柄または第 2 特別図柄が変動表示中または停止表示中である場合など、特別抽選用乱数値を取得しても特別抽選を行うことができないことにより特別抽選用乱数値が第 2 特別乱数値として保留された場合に、保留されている第 2 特別乱数値の数に対応する第 2 特別保留数を表示するものであり、2 つのランプを点灯または消灯または点滅させることの組み合わせによって、0 ~ 4 個の第 2 特別保留数を表示する。

40

【 0 0 7 6 】

遊技状態表示部 9 8 は、6 つのランプにより構成され、6 つのランプを点灯または消灯または点滅させることの組み合わせによって、現在設定されている遊技状態の種類を表示する。本実施形態では、通常状態と、特別抽選で大当たりが当選すると開始される特別遊技状態と、第 1 特別図柄あるいは第 2 特別図柄の変動時間を短縮させて特別抽選の実行契機を頻繁に到来させる時短状態の 3 種類の遊技状態が設定可能となっており、6 つのランプを点灯または消灯または点滅させることの組み合わせによって、いずれの遊技状態に設定されているかを表示する。

【 0 0 7 7 】

2 . 機能ブロック

50

【 0 0 7 8 】

図 1 0 は、本実施形態の遊技機の機能ブロック図である。本実施形態の遊技機は、メイン基板 1 0 0 (遊技制御手段) およびサブ基板 1 0 2 を含む制御基板によって制御される。そしてメイン基板 1 0 0 やサブ基板 1 0 2 等の各基板の機能は、各種のプロセッサ (CPU、DSP など)、ASIC (ゲートアレイ など)、ROM (情報記憶媒体の一例)、あるいは RAM などのハードウェアや、ROM などに予め記憶されている所与のプログラムからなるソフトウェアにより実現される。

【 0 0 7 9 】

メイン基板 1 0 0 は、通過ゲート 6 9 を通過する遊技球を 1 個ずつ検出する通過ゲートセンサ 1 0 3、第 1 始動入賞口 4 5 に進入した遊技球を 1 個ずつ検出する第 1 始動入賞口センサ 1 0 4、左第 2 始動入賞口 4 6 に進入した遊技球を 1 個ずつ検出する左第 2 始動入賞口センサ 1 0 5、右第 2 始動入賞口 4 9 に進入した遊技球を 1 個ずつ検出する右第 2 始動入賞口センサ 1 0 6、第 1 大入賞口 5 4 に進入した遊技球を 1 個ずつ検出する第 1 大入賞口センサ 1 0 8、第 2 大入賞口 5 8 に進入した遊技球を 1 個ずつ検出する第 2 大入賞口センサ 1 0 9、特定領域 6 4 に進入した遊技球を 1 個ずつ検出する特定領域センサ 1 1 0、普通入賞口 7 0 に進入した遊技球を 1 個ずつ検出する普通入賞口センサ 1 1 4、遊技球を 1 個払い出すごとに作動する払出センサ 1 1 6 等の入力手段からの入力信号を受けて、遊技を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいて、状態表示駆動装置 1 2 0、普通役物駆動装置 1 2 2、第 1 特別役物駆動装置 1 2 4、第 2 特別役物駆動装置 1 2 6、特殊役物駆動装置 1 2 8、払出装置 1 3 0 等の出力手段の動作制御を行う。

【 0 0 8 0 】

またサブ基板 1 0 2 は、メイン基板 1 0 0 から送られてくる信号や、演出ボタンスイッチ 1 5 0 からの入力信号を受けて、遊技の進行状況に合わせた演出を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいて、演出表示装置 1 7 0、音響装置 1 7 2、演出物駆動装置 1 7 4 等の演出装置 1 7 6 の動作制御を行う。

【 0 0 8 1 】

そしてメイン基板 1 0 0 は、乱数発生手段 2 1 0、普通抽選手段 2 2 0、普通表示制御手段 2 2 2、普通役物制御手段 2 2 4、特別抽選手段 2 3 0、特別表示制御手段 2 4 0、小当たり遊技実行手段 2 5 0、大当たり遊技実行手段 2 5 2、遊技状態移行制御手段 2 6 0、払出制御手段 2 7 0、通信制御手段 2 8 0、メインメモリ 2 9 0 とを含んで構成されている。

【 0 0 8 2 】

乱数発生手段 2 1 0 は、抽選用の乱数値を発生させる手段であり、ハードウェア乱数を発生させる乱数発生器や、ソフトウェア乱数を発生させるプログラムにより実現される。ソフトウェア乱数は、例えば、インクリメントカウンタ (所定のカウンタ範囲を循環するように数値をカウントするカウンタ) のカウンタ値に基づいて発生させることができる。なお本実施形態において「乱数値」には、数学的な意味でランダムに発生する値のみならず、その発生自体は規則的であっても、その取得タイミング等が不規則であるために実質的に乱数として機能しうる値も含まれる。

【 0 0 8 3 】

普通抽選手段 2 2 0 は、通過ゲート 6 9 を通過する遊技球を 1 個ずつ検出する通過ゲートセンサ 1 0 3 から検出信号が入力されたことに基づいて、乱数発生手段 2 1 0 から普通抽選用乱数値 (抽選情報) を取得してメインメモリ 2 9 0 の普通乱数記憶手段 2 9 1 2 に格納し、普通乱数記憶手段 2 9 1 2 から読み出した普通抽選用乱数値について普通当たりの当否などを決定する普通抽選を行う。

【 0 0 8 4 】

詳細には普通乱数記憶手段 2 9 1 2 には、取得した普通抽選用乱数値を格納する記憶領域として、普通保留記憶領域 1 ~ 普通保留記憶領域 4 の 4 つの普通保留記憶領域が設けられている。そして、普通乱数記憶手段 2 9 1 2 とは別に、普通乱数記憶手段 2 9 1 2 の普通保留記憶領域 1 から読み出して普通抽選を行った普通抽選用乱数値を普通図柄の変動表

10

20

30

40

50

示および停止表示が終了するまで格納する記憶領域として、1つの当該普通保留記憶領域が設けられている。そして普通抽選手段220は、乱数発生手段210から普通抽選用乱数値を取得すると、普通保留記憶領域1～普通保留記憶領域4のいずれにも普通抽選用乱数値が格納されていない状態では、取得した普通抽選用乱数値をまずは普通保留記憶領域1に格納する。そして普通保留記憶領域1に普通抽選用乱数値が格納された時点で、普通図柄が変動表示中または停止表示中でない場合には、すなわち当該普通保留記憶領域に普通抽選用乱数値が格納されていない場合には、直ちに普通保留記憶領域1から普通抽選用乱数値を読み出して普通抽選を行い、普通抽選を行った普通抽選用乱数値を当該普通保留記憶領域に格納する。一方、普通図柄が変動表示中または停止表示中である場合には、すなわち当該普通保留記憶領域に普通抽選用乱数値が格納されている場合には、普通保留記憶領域1において普通抽選用乱数値を保留する。

10

【0085】

そして、普通保留記憶領域1において普通抽選用乱数値が保留されている状態で更に通過ゲートセンサ103から検出信号が入力されて普通抽選用乱数値が取得された場合には、普通抽選手段220は、普通保留記憶領域1～普通保留記憶領域4において保留されている普通抽選用乱数値の数が4個未満であることを条件に、すなわち普通保留数が4個未満であることを条件に、普通保留記憶領域1～普通保留記憶領域4のうち普通抽選用乱数値が保留されていない普通保留記憶領域であって序数が最小である普通保留記憶領域に普通抽選用乱数値を格納する。

20

【0086】

そして普通抽選手段220は、普通図柄の変動表示および停止表示が終了すると、当該普通保留記憶領域に格納されている普通抽選用乱数値を消去し、普通保留記憶領域1において普通抽選用乱数値が保留されている場合には、普通保留記憶領域1から普通抽選用乱数値を読み出して普通抽選を行い、普通抽選を行った普通抽選用乱数値を当該普通保留記憶領域に格納する。ここで、普通保留記憶領域2以降に普通抽選用乱数値が残存している場合には、残存している普通抽選用乱数値を元の普通保留記憶領域から序数が1つ小さい普通保留記憶領域に移動させる。例えば、普通保留記憶領域2～普通保留記憶領域3に普通抽選用乱数値が残存している場合には、普通保留記憶領域1～普通保留記憶領域2に移動させる。

30

【0087】

こうして普通乱数記憶手段2912では、普通抽選が行われた普通抽選用乱数値が当該普通保留記憶領域において1個を上限として保留され、普通抽選が行われていない普通抽選用乱数値が普通保留記憶領域1～普通保留記憶領域4において4個を上限として保留される。

40

【0088】

以下では、普通抽選の詳細について説明する。普通抽選手段220は、普通抽選として、普通当たり決定処理、普通変動パターン決定処理などを行う。

【0089】

普通当たり決定処理は、普通当たりの当否を決定する処理である。普通当たり決定処理では、普通抽選手段220は、メインメモリ290の抽選テーブル記憶手段2910に記憶されている複数種類の普通抽選テーブルのうち、いずれの普通抽選テーブルを参照して乱数判定処理を行うかを遊技状態に応じて決定する。

40

【0090】

本実施形態の遊技機では、抽選テーブル記憶手段2910に普通抽選テーブルAおよび普通抽選テーブルBが記憶されており、各普通抽選テーブルでは、0～99の100個の普通抽選用乱数値のそれぞれに対して、普通当たりまたはハズレが対応づけられている。詳細には普通抽選テーブルAでは、約1/20の確率で普通当たりが当選するように、普通当たりまたはハズレと複数の乱数値との対応関係が設定され、普通抽選テーブルBでは、約19/20の確率で普通当たりが当選するように、普通当たりまたはハズレと0～99の普通抽選用乱数値との対応関係が設定されている。そして普通抽選手段220は、遊

50

技状態が時短状態でない場合には、普通抽選テーブルAを選択し、遊技状態が時短状態である場合には、普通抽選テーブルBを選択する。

【0091】

そして普通抽選手段220は、選択した普通抽選テーブルを参照して、普通乱数記憶手段2912の普通保留記憶領域1から読み出した1つの普通抽選用乱数値が普通当たりに対応づけられているか否かを判定することにより、普通当たりが当選したか否かを判定する。

【0092】

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

10

【0093】

普通変動パターン決定処理は、遊技状態に応じて普通図柄の変動パターンを複数の変動パターンのいずれにするかを決定する処理である。普通変動パターン決定処理では、普通抽選手段220は、遊技状態が時短状態でない場合には、普通図柄の変動パターンを普通変動パターン1に決定し、遊技状態が時短状態である場合には、普通図柄の変動パターンを普通変動パターン2に決定する。

【0094】

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

20

【0095】

普通図柄表示制御処理では、普通表示制御手段222は、普通変動パターン決定処理において決定された普通図柄の変動パターンに応じた変動時間が経過するまで、普通図柄表示部92の2つのランプを点滅させることにより普通図柄を変動表示させ、普通当たり決定処理において普通当たりが当選したか否かに応じて、普通図柄表示部92の2つのランプを点灯または消灯させることにより普通図柄を停止表示させることにより、普通図柄表示部92に普通抽選の結果を表示させる。

【0096】

詳細には本実施形態では、普通図柄の変動パターンが普通変動パターン1である場合には普通図柄の変動時間が20秒に設定され、普通図柄の変動パターンが普通変動パターン2である場合には普通図柄の変動時間が1秒に設定される。従つて本実施形態では、普通抽選が行われた時点の遊技状態が時短状態でない場合には、普通図柄の変動パターンが普通変動パターン1に決定されることにより普通図柄の変動時間が20秒に設定され、普通抽選が行われた時点の遊技状態が時短状態である場合には、普通図柄の変動パターンが普通変動パターン2に決定されることにより普通図柄の変動時間が1秒に設定されるため、遊技状態が時短状態でない場合の方が、普通抽選の実行契機が頻繁に到来するようになっている。

30

【0097】

普通保留表示制御処理では、普通表示制御手段222は、普通乱数記憶手段2912に格納されている普通抽選用乱数値の数に応じて、普通保留表示部93の2つのランプを点灯または消灯または点滅させることの組み合わせによつて、0～4個の普通保留数を表示する。

40

【0098】

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

【0099】

普通役物制御処理1では、遊技状態が時短状態でない場合に、普通図柄が普通当たりの当選を示す態様で停止表示されたことを契機として、0.1秒が経過するまで普通役物71が拡大状態となつてから縮小状態に復帰するように普通役物駆動装置122の駆動制御が行われる。

50

【 0 1 0 0 】

普通役物制御処理 2 では、遊技状態が時短状態である場合に、普通図柄が普通当たりの当選を示す態様で停止表示されたことを契機として、5 秒が経過するまで普通役物 7 1 が拡大状態となってから縮小状態に復帰するように普通役物駆動装置 1 2 2 の駆動制御が行われる。

【 0 1 0 1 】

従って普通役物制御処理 1 では、普通入賞口 7 0 への遊技球の進入しやすさがほとんど増加しないように普通役物 7 1 が動作するが、普通役物制御処理 2 では、普通入賞口 7 0 への遊技球の進入しやすさが増加するように普通役物 7 1 が動作する。

【 0 1 0 2 】

特別抽選手段 2 3 0 は、第 1 始動入賞口 4 5 に進入する遊技球を 1 個ずつ検出する第 1 始動入賞口センサ 1 0 4 から検出信号が入力されたことに基づいて、乱数発生手段 2 1 0 から特別抽選用乱数値（抽選情報）を取得して、メインメモリ 2 9 0 の特別乱数記憶手段 2 9 1 4 に第 1 特別乱数値として格納する。また特別抽選手段 2 3 0 は、左第 2 始動入賞口 4 6 に進入する遊技球を 1 個ずつ検出する左第 2 始動入賞口センサ 1 0 5、あるいは右第 2 始動入賞口 4 9 に進入する遊技球を 1 個ずつ検出する右第 2 始動入賞口センサ 1 0 6 から検出信号が入力されたことに基づいて、乱数発生手段 2 1 0 から特別抽選用乱数値（抽選情報）を取得して、特別乱数記憶手段 2 9 1 4 に第 2 特別乱数値として格納する。そして特別抽選手段 2 3 0 は、特別乱数記憶手段 2 9 1 4 から読み出した第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値を用いて、大当たりまたは小当たりの当否などを決定する特別抽選を行う。

【 0 1 0 3 】

詳細には特別乱数記憶手段 2 9 1 4 には、取得した第 1 特別乱数値または第 2 特別乱数値を格納する記憶領域として特別保留記憶領域 1 ~ 特別保留記憶領域 8 の 8 つの特別保留記憶領域が設けられている。そして、特別乱数記憶手段 2 9 1 4 とは別に、特別乱数記憶手段 2 9 1 4 の特別保留記憶領域 1 から読み出して特別抽選を行った第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値を第 1 特別図柄あるいは第 2 特別図柄の変動表示および停止表示が終了するまで格納する記憶領域として、1 つの当該特別保留記憶領域 0 が設けられている。

【 0 1 0 4 】

そして特別抽選手段 2 3 0 は、第 1 始動入賞口センサ 1 0 4 から検出信号が入力されたことに基づいて特別抽選用乱数値を取得すると、特別保留記憶領域 1 ~ 特別保留記憶領域 8 のいずれにも第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値が格納されていない状態では、取得した特別抽選用乱数値をまずは特別保留記憶領域 1 に第 1 特別乱数値として格納する。そして特別保留記憶領域 1 に第 1 特別乱数値が格納された時点で、第 1 特別図柄あるいは第 2 特別図柄が変動表示中または停止表示中でなく、すなわち当該特別保留記憶領域 0 に第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値が格納されておらず、かつ遊技状態が特別遊技状態ではなく、小当たり遊技の実行中でない場合には、直ちに特別保留記憶領域 1 から第 1 特別乱数値を読み出して特別抽選を行い、特別抽選を行った第 1 特別乱数値を当該特別保留記憶領域 0 に格納する。一方、第 1 特別図柄あるいは第 2 特別図柄が変動表示中または停止表示中であるか、すなわち当該特別保留記憶領域 0 に第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値が格納されているか、または遊技状態が特別遊技状態であるか、小当たり遊技の実行中である場合には、特別保留記憶領域 1 において第 1 特別乱数値を保留する。

【 0 1 0 5 】

また特別抽選手段 2 3 0 は、左第 2 始動入賞口センサ 1 0 5 あるいは右第 2 始動入賞口センサ 1 0 6 から検出信号が入力されたことに基づいて特別抽選用乱数値を取得すると、特別保留記憶領域 1 ~ 特別保留記憶領域 8 のいずれにも第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値が格納されていない状態では、取得した特別抽選用乱数値をまずは特別保留記憶領域 1 に第 2 特別乱数値として格納する。そして特別保留記憶領域 1 に第 2 特別乱数値が格納された時点で、第 1 特別図柄あるいは第 2 特別図柄が変動表示中または停止表示中でなく、すなわち当該特別保留記憶領域 0 に第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値が格納さ

10

20

30

40

50

れておらず、かつ遊技状態が特別遊技状態でなく、小当たり遊技の実行中でない場合には、直ちに特別保留記憶領域1から第2特別乱数値を読み出して特別抽選を行い、特別抽選を行った第2特別乱数値を当該特別保留記憶領域0に格納する。一方、第1特別図柄あるいは第2特別図柄が変動表示中または停止表示中であるか、すなわち当該特別保留記憶領域0に第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値が格納されているか、または遊技状態が特別遊技状態であるか、小当たり遊技の実行中である場合には、特別保留記憶領域1において第2特別乱数値を保留する。

【0106】

一方、特別保留記憶領域1～特別保留記憶領域8のいずれかにおいて第1特別乱数値または第2特別乱数値が保留されている状態で更に第1始動入賞口センサ104から検出信号が入力されて特別抽選用乱数値が取得された場合には、特別抽選手段230は、特別保留記憶領域1～特別保留記憶領域8において保留されている第1特別乱数値の数が4個未満であることを条件に、すなわち第1特別保留数が4個未満であることを条件に、特別保留記憶領域1～特別保留記憶領域8のうち第1特別乱数値または第2特別乱数値が保留されていない保留記憶領域であって序数が最小である特別保留記憶領域に第1特別乱数値として格納する。

10

【0107】

また、特別保留記憶領域1～特別保留記憶領域8のいずれかにおいて第1特別乱数値または第2特別乱数値が保留されている状態で更に左第2始動入賞口センサ105あるいは右第2始動入賞口センサ106から検出信号が入力されて特別抽選用乱数値が取得された場合には、特別抽選手段230は、特別保留記憶領域1～特別保留記憶領域8において保留されている第2特別乱数値の数が4個未満であることを条件に、すなわち第2特別保留数が4個未満であることを条件に、特別保留記憶領域1～特別保留記憶領域8のうち第1特別乱数値または第2特別乱数値が保留されていない保留記憶領域であって序数が最小である特別保留記憶領域に第2特別乱数値として格納する。

20

【0108】

そして特別抽選手段230は、第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動表示および停止表示が終了すると、当該特別保留記憶領域0に格納されている第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値を消去する。そして、遊技状態が特別遊技状態でなく小当たり遊技の実行中でもないことを条件に、特別保留記憶領域1から第1特別乱数値または第2特別乱数値を読み出して特別抽選を行う。すなわち本実施形態では、第1始動入賞口45あるいは左第2始動入賞口46あるいは右第2始動入賞口49に遊技球が進入した順序のとおり、特別乱数記憶手段2914に第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値を格納し、特別乱数記憶手段2914に格納された順序で第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値を読み出して特別抽選を行う。

30

【0109】

なお、特別乱数記憶手段2914に、取得した第1特別乱数値を格納する記憶領域として第1特別保留記憶領域1～第1特別保留記憶領域4の4つの第1特別保留記憶領域が設けられ、取得した第2特別乱数値を格納する記憶領域として第2特別保留記憶領域1～第2特別保留記憶領域4の4つの第2特別保留記憶領域が設けられているようにし、第1特別保留記憶領域1に第1特別乱数値が格納されている場合には、第2特別保留記憶領域1～第2特別保留記憶領域4のいずれにも第2特別乱数値が格納されておらず、かつ遊技状態が特別遊技状態でなく小当たり遊技の実行中でもないことを条件に、第1特別保留記憶領域1から第1特別乱数値を読み出して特別抽選を行い、特別抽選を行った第1特別乱数値を当該特別保留記憶領域に格納するようにしてもよい。一方、第2特別保留記憶領域1～第2特別保留記憶領域4のいずれかに第2特別乱数値が格納されている場合には、第1特別保留記憶領域1～第1特別保留記憶領域4のいずれかに第1特別乱数値が格納されていたとしても、遊技状態が特別遊技状態でなく小当たり遊技の実行中でもないことを条件に、第2特別保留記憶領域1から第2特別乱数値を読み出して特別抽選を行い、特別抽選を行った第2特別乱数値を当該特別保留記憶領域に格納するようにしてもよい。すなわち

40

50

本実施形態では、第1特別乱数値よりも第2特別乱数値を優先して消化するようにしてもよい。

【0110】

そして本実施形態では、特別保留記憶領域1から第1特別乱数値または第2特別乱数値を読み出した時点で、特別保留記憶領域2以降に第1特別乱数値または第2特別乱数値が残存している場合には、残存している第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値を元の特別保留記憶領域から序数が1つ小さい特別保留記憶領域に移動させる。例えば、特別保留記憶領域1から第1特別乱数値を読み出した時点で、特別保留記憶領域2～特別保留記憶領域8のそれぞれに第1特別乱数値または第2特別乱数値が残存している場合には、特別保留記憶領域2～特別保留記憶領域8のそれぞれに格納されている第1特別乱数値または第2特別乱数値を、特別保留記憶領域1～特別保留記憶領域7のそれぞれに移動させる。

10

【0111】

こうして特別乱数記憶手段2914では、特別抽選が行われた第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値が当該特別保留記憶領域0において1個を上限として保留され、特別抽選が行われていない第1特別乱数値が特別保留記憶領域1～特別保留記憶領域8において4個を上限として保留され、特別抽選が行われていない第2特別乱数値が特別保留記憶領域1～特別保留記憶領域8において4個を上限として保留される。

【0112】

以下では、特別抽選の詳細について説明する。特別抽選手段230は、第1始動入賞口センサ104あるいは左第2始動入賞口センサ105あるいは右第2始動入賞口センサ106から検出信号が入力されたことに基づいて、特別抽選用乱数値として、大当たり決定乱数値、図柄決定乱数値、変動グループ決定乱数値、第1変動パターン決定乱数値および第2変動パターン決定乱数値などの複数種類の乱数値を取得し、これらの複数種類の乱数値を特別乱数記憶手段2914に第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値として格納する。そして特別抽選手段230は、特別抽選として、大当たり決定処理、図柄決定処理、変動グループ決定処理、第1変動パターン決定処理および第2変動パターン決定処理などを行う。

20

【0113】

大当たり決定処理は、特別乱数記憶手段2914の特別保留記憶領域1に格納されている第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値に含まれる1つの大当たり決定乱数値を読み出して、大当たりまたは小当たりの当否を決定する処理である。ここで1つの大当たり決定乱数値は、第1始動入賞口センサ104あるいは左第2始動入賞口センサ105あるいは右第2始動入賞口センサ106から検出信号が入力されたことに基づいて、0～65535の65536個の大当たり決定乱数値から取得され、特別乱数記憶手段2914に第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値として格納されたものである。

30

【0114】

そして大当たり決定処理では、特別抽選手段230は、メインメモリ290の抽選テーブル記憶手段2910に記憶されている複数種類の大当たり抽選テーブルのうちいずれを参照して乱数判定処理を行うかを遊技状態に応じて選択する。

【0115】

本実施形態の遊技機では、抽選テーブル記憶手段2910に、図11に示すような大当たり抽選テーブルAおよび大当たり抽選テーブルBが記憶されている。そして各大当たり抽選テーブルでは、0～65535の65536個の大当たり決定乱数値のそれぞれに対して、大当たりまたは小当たりが対応づけられている。詳細には大当たり抽選テーブルAでは、約1/199の確率で大当たりが当選するように、大当たりまたはハズレと0～65535の大当たり決定乱数値との対応関係が設定され、大当たり抽選テーブルBでは、約1/199の確率で大当たりが当選するように、また約1/7の確率で小当たりが当選するように、大当たり、小当たりまたはハズレと0～65535の大当たり決定乱数値との対応関係が設定されている。そして特別抽選手段230は、遊技状態が通常状態である場合には、大当たり抽選テーブルAを選択し、遊技状態が時短状態である場合には、大当

40

50

たり抽選テーブルBを選択する。

【0116】

そして特別抽選手段230は、選択した大当たり抽選テーブルを参照して、読み出した1つの大当たり決定乱数値が大当たりまたは小当たりに対応づけられているか否かを判定することにより、大当たりまたは小当たりが当選したか否かを決定する。

【0117】

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

10

【0118】

図柄決定処理は、大当たり決定処理で大当たりまたは小当たりが当選した場合に行われる処理であり、特別乱数記憶手段2914の特別保留記憶領域1に格納されている第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値に含まれる1つの図柄決定乱数値を読み出して、大当たりに当選した場合には、大当たり図柄(大当たりの種別)を、5ラウンド図柄Aおよび5ラウンド図柄Bのうちいずれにするかを決定し、小当たりに当選した場合には、小当たり図柄(小当たりの種別)を小当たり図柄Aおよび小当たり図柄Bのうちいずれにするかを決定する処理である。ここで1つの図柄決定乱数値は、第1始動入賞口センサ104あるいは左第2始動入賞口センサ105あるいは右第2始動入賞口センサ106から検出信号が入力されたことに基づいて、0~99の100個の図柄決定乱数値から取得され、特別乱数記憶手段2914に第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値として格納されたものである。

20

【0119】

そして図柄決定処理では、特別抽選手段230は、抽選テーブル記憶手段2910に記憶されている複数種類の図柄抽選テーブルのうちいずれを参照して乱数判定処理を行うかを、読み出した1つの図柄決定乱数値が第1特別乱数値として格納されていたか第2特別乱数値として格納されていたかに応じて選択する。本実施形態の遊技機では、抽選テーブル記憶手段2910に、図11に示すような図柄抽選テーブルA~図柄抽選テーブルCが記憶されている。

30

【0120】

詳細には図柄抽選テーブルAは、大当たりに当選した場合であって、読み出した1つの図柄決定乱数値が第1特別乱数値として格納されていた場合に選択され、約10/100の確率で5ラウンド図柄Aが当選し、約90/100の確率で5ラウンド図柄Bが当選するように、5ラウンド図柄Aまたは5ラウンド図柄Bと0~99の乱数値との対応関係が設定されている。

【0121】

また図柄抽選テーブルBは、大当たりに当選した場合であって、読み出した1つの図柄決定乱数値が第2特別乱数値として格納されていた場合に選択され、100/100の確率で2ラウンド図柄が当選するように、2ラウンド図柄と0~99の乱数値との対応関係が設定されている。

40

【0122】

また図柄抽選テーブルCは、小当たりに当選した場合に選択され、約25/100の確率で小当たり図柄Aが当選し、約75/100の確率で小当たり図柄Bが当選するように、小当たり図柄Aまたは小当たり図柄Bと0~99の乱数値との対応関係が設定されている。

【0123】

そして特別抽選手段230は、選択した図柄抽選テーブルを参照して、読み出した1つの図柄決定乱数値が複数種類の大当たり図柄あるいは複数種類の小当たり図柄のいずれに対応づけられているかを判定することにより、複数種類の大当たり図柄あるいは複数種類

50

の小当たり図柄のいずれが当選したかを決定する。

【0124】

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

【0125】

変動グループ決定処理は、大当たり決定処理でハズレであった場合に行われる処理であり、特別乱数記憶手段2914の特別保留記憶領域1に格納されている第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値に含まれる1つの変動グループ決定乱数値を読み出して、第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動パターンが属する変動グループをグループ0～グループ5のいずれにするかを決定する処理である。ここで1つの変動グループ決定乱数値は、第1始動入賞口センサ104あるいは左第2始動入賞口センサ105あるいは右第2始動入賞口センサ106から検出信号が入力されたことに基づいて、0～99の100個の変動グループ決定乱数値から取得され、特別乱数記憶手段2914に第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値として格納されたものである。

10

【0126】

そして変動グループ決定処理では、特別抽選手段230は、抽選テーブル記憶手段2910に記憶されている複数種類の変動グループ抽選テーブルのうちいずれを参照して乱数判定処理を行うかを、変動グループ決定処理を行う時点における第1特別保留数と第2特別保留数の合計である保留数および遊技状態に応じて選択する。

【0127】

本実施形態の遊技機では、抽選テーブル記憶手段2910に、図12に示すような変動グループ抽選テーブルA～変動グループ抽選テーブルEが記憶されている。そして各変動グループ抽選テーブルでは、0～99の100個の変動グループ決定乱数値のそれぞれに対して、グループ0～グループ5のいずれかが対応づけられている。そして特別抽選手段230は、変動グループ決定処理を行う時点における遊技状態が通常状態であって保留数が0～1個である場合には、変動グループ抽選テーブルAを選択し、遊技状態が通常状態であって保留数が2～3個である場合には、変動グループ抽選テーブルBを選択し、遊技状態が通常状態であって保留数が4～7個である場合には、変動グループ抽選テーブルCを選択し、遊技状態が時短状態である場合には、所定条件下で変動グループ抽選テーブルDまたは変動グループ抽選テーブルEを選択する。

20

30

【0128】

そして特別抽選手段230は、選択した変動グループ抽選テーブルを参照して、読み出した1つの変動グループ決定乱数値が複数種類の変動グループのいずれに対応づけられているかを判定することにより、複数種類の変動グループから1つの変動グループを決定する。

【0129】

従って変動グループ決定処理では、遊技状態が通常状態であって保留数が0～1個である場合には、グループ2、グループ3、グループ4およびグループ5のうちのいずれか1つが決定され、遊技状態が通常状態であって保留数が2～3個である場合には、グループ1、グループ2、グループ4およびグループ5のうちのいずれか1つが決定され、遊技状態が通常状態であって保留数が4～7個である場合には、グループ1、グループ4およびグループ5のうちのいずれか1つが決定され、遊技状態が時短状態である場合には、グループ0、グループ4およびグループ5のうちのいずれか1つが決定される。

40

【0130】

第1変動パターン決定処理は、特別乱数記憶手段2914の特別保留記憶領域1に格納されている第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値に含まれる1つの第1変動パターン決定乱数値を読み出して、第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動表示のうちの前半部分（第1部分）に対応する前半変動パターンを、複数種類の前半変動パターンのいずれにするかを決定する処理である。ここで1つの第1変動パターン決定乱数値は、第1始動入賞口センサ104あるいは左第2始動入賞口センサ105あるいは右第2始動入賞口センサ

50

106から検出信号が入力されたことに基づいて、0～99の100個の第1変動パターン決定乱数値から取得され、特別乱数記憶手段2914に第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値として格納されたものである。

【0131】

そして第1変動パターン決定処理では、特別抽選手段230は、抽選テーブル記憶手段2910に記憶されている複数種類の第1変動パターン抽選テーブルのうちいずれを参照して乱数判定処理を行うかを、大当たり決定処理でハズレとなった場合には変動グループ決定処理で決定された変動グループに応じて選択し、大当たり決定処理で大当たりまたは小当たりが決定された場合にはその時点の遊技状態と図柄決定処理で決定された図柄に応じて選択する。

10

【0132】

本実施形態の遊技機では、抽選テーブル記憶手段2910に、図13および図14に示すような第1変動パターン抽選テーブルA～第1変動パターン抽選テーブルHが記憶されている。そして各第1変動パターン抽選テーブルでは、0～99の100個の第1変動パターン決定乱数値のそれぞれに対して、複数種類の前半変動パターンとして前半変動パターンなし～前半変動パターン7のいずれかが対応づけられている。そして特別抽選手段230は、図13に示すように、ハズレとなった場合であってグループ1が決定された場合には、第1変動パターン抽選テーブルAを選択し、ハズレとなった場合であってグループ2が決定された場合には、第1変動パターン抽選テーブルBを選択し、ハズレとなった場合であってグループ3が決定された場合には、第1変動パターン抽選テーブルCを選択し、ハズレとなった場合であってグループ4が決定された場合には、第1変動パターン抽選テーブルDを選択し、ハズレとなった場合であってグループ5が決定された場合には、第1変動パターン抽選テーブルEを選択し、ハズレとなった場合であってグループ0が決定された場合には、第1変動パターン抽選テーブルFを選択し、図14に示すように、通常状態において大当たりまたは小当たりが決定された場合には、第1変動パターン抽選テーブルGを選択し、時短状態において大当たりまたは小当たりが決定された場合には、第1変動パターン抽選テーブルHを選択する。

20

【0133】

そして特別抽選手段230は、選択した第1変動パターン抽選テーブルを参照して、読み出した1つの第1変動パターン決定乱数値が複数種類の前半変動パターンのいずれに対応づけられているかを判定することにより、複数種類の前半変動パターンから1つの前半変動パターンを決定する。

30

【0134】

従って第1変動パターン決定処理では、大当たり決定処理でハズレとなった場合には、図13に示す前半変動パターンなし～前半変動パターン7のうちのいずれか1つが決定され、大当たりまたは小当たりが決定された場合には、図14に示す前半変動パターン3～前半変動パターン7のうちのいずれか1つが決定される。

【0135】

第2変動パターン決定処理は、特別乱数記憶手段2914の特別保留記憶領域1に格納されている第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値に含まれる1つの第2変動パターン決定乱数値を読み出して、第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動表示のうちの後半部分(第2部分)に対応する後半変動パターンを、複数種類の後半変動パターンのいずれにするかを決定する処理である。ここで1つの第2変動パターン決定乱数値は、第1始動入賞口センサ104あるいは左第2始動入賞口センサ105あるいは右第2始動入賞口センサ106から検出信号が入力されたことに基づいて、0～99の100個の第2変動パターン決定乱数値から取得され、特別乱数記憶手段2914に第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値として格納されたものである。

40

【0136】

そして第2変動パターン決定処理では、特別抽選手段230は、抽選テーブル記憶手段2910に記憶されている複数種類の第2変動パターン抽選テーブルのうちいずれを参照

50

して乱数判定処理を行うかを、第1変動パターン決定処理で決定された前半変動パターンに応じて選択する。

【0137】

本実施形態の遊技機では、抽選テーブル記憶手段2910に、図15および図16に示すような第2変動パターン抽選テーブルA～第2変動パターン抽選テーブルKが記憶されている。そして各第2変動パターン抽選テーブルでは、0～99の100個の変動グループ決定乱数値のそれぞれに対して、リーチなし変動パターン1～リーチなし変動パターン3およびリーチ変動パターン1～リーチ変動パターン5のいずれかが対応づけられている。

【0138】

そして特別抽選手段230は、図15に示すように、ハズレとなった場合であって前半変動パターンなしが決定された場合には、第2変動パターン抽選テーブルAを選択し、ハズレとなった場合であって前半変動パターン1が決定された場合には、第2変動パターン抽選テーブルBを選択し、ハズレとなった場合であって前半変動パターン2が決定された場合には、第2変動パターン抽選テーブルCを選択し、ハズレとなった場合であって前半変動パターン3が決定された場合には、第2変動パターン抽選テーブルDを選択し、ハズレとなった場合であって前半変動パターン4または前半変動パターン5が決定された場合には、第2変動パターン抽選テーブルEを選択し、ハズレとなった場合であって前半変動パターン6または前半変動パターン7が決定された場合には、第2変動パターン抽選テーブルFを選択する。

【0139】

また、図16に示すように、大当たりまたは小当たりが決定された場合であって前半変動パターン3が決定された場合には、第2変動パターン抽選テーブルGを選択し、大当たりまたは小当たりが決定された場合であって前半変動パターン4が決定された場合には、第2変動パターン抽選テーブルHを選択し、大当たりまたは小当たりが決定された場合であって前半変動パターン5が決定された場合には、第2変動パターン抽選テーブルIを選択し、大当たりまたは小当たりが決定された場合であって前半変動パターン6が決定された場合には、第2変動パターン抽選テーブルJを選択し、大当たりまたは小当たりが決定された場合であって前半変動パターン7が決定された場合には、第2変動パターン抽選テーブルKを選択する。

【0140】

なお、第1変動パターン抽選テーブルと第2変動パターン抽選テーブルとの対応関係は、1対1の関係でなくてもよく、決定された変動グループに応じて、第1変動パターン抽選テーブルと第2変動パターン抽選テーブルとの対応関係が変化するようにしてもよい。

【0141】

そして特別抽選手段230は、選択した第2変動パターン抽選テーブルを参照して、読み出した1つの第2変動パターン決定乱数値が複数種類のリーチなし変動パターンおよび複数種類のリーチ変動パターンのいずれに対応づけられているかを判定することにより、複数種類のリーチなし変動パターンおよび複数種類のリーチ変動パターンから1つの後半変動パターンを決定する。

【0142】

従って第2変動パターン決定処理では、ハズレとなった場合には、図15に示すリーチなし変動パターン1～リーチなし変動パターン3およびリーチ変動パターン1～リーチ変動パターン5のうちのいずれか1つが決定され、大当たりまたは小当たりが決定された場合には、図16に示すリーチ変動パターン1～リーチ変動パターン5のうちのいずれか1つが決定される。

【0143】

ここで本実施形態では、図13～図16に示すように、複数種類の前半変動パターンと複数種類の後半変動パターンのそれぞれに変動時間が設定されている。詳細には、図13および図14に示すように、ハズレとなった場合の第1変動パターン決定処理で決定され

10

20

30

40

50

得る前半変動パターンなし～前半変動パターン2には、0秒から5秒の比較的短い変動時間が設定され、ハズレとなった場合と大当たりまたは小当たりが決定された場合の双方で第1変動パターン決定処理で決定され得る前半変動パターン3～前半変動パターン7には、10秒から30秒の比較的長い変動時間が設定されている。

【0144】

また図15に示すように、ハズレとなった場合の第2変動パターン決定処理で決定され得るリーチなし変動パターン1～リーチなし変動パターン3には、1秒から5秒の比較的短い変動時間が設定され、ハズレとなった場合と大当たりまたは小当たりが決定された場合の双方の第2変動パターン決定処理で決定され得るリーチ変動パターン1～リーチ変動パターン5には、20秒から60秒の比較的長い変動時間が設定されている。

10

【0145】

従って、ハズレとなった場合であっても、第1変動パターン決定処理において、比較的長い変動時間が設定されている前半変動パターン3～前半変動パターン7が決定され、第2変動パターン決定処理において、比較的長い変動時間が設定されているリーチ変動パターン1～リーチ変動パターン5が決定された場合には、大当たりまたは小当たりが決定されることに対する期待感を遊技者に抱かせることができる。

【0146】

また本実施形態では、ハズレとなり、遊技状態が通常状態であって保留数が0～1個である場合には、変動グループ決定処理では、図12に示す変動グループ抽選テーブルAが参照され、グループ2あるいはグループ3が決定されやすくなることにより、第1変動パターン決定処理では、図13に示す第1変動パターン抽選テーブルBあるいは第1変動パターン抽選テーブルCが参照されて、変動時間が3秒に設定されている前半変動パターン1や、変動時間が5秒に設定されている前半変動パターン2が決定されやすくなり、第2変動パターン決定処理では、図15に示す第2変動パターン抽選テーブルBまたは第2変動パターン抽選テーブルCが参照されて、変動時間が2秒に設定されているリーチなし変動パターン2や変動時間が5秒に設定されているリーチなし変動パターン3が決定されやすくなる。

20

【0147】

また、ハズレとなり、遊技状態が通常状態であって保留数が2～3個である場合には、変動グループ決定処理では、図12に示す変動グループ抽選テーブルBが参照され、グループ1あるいはグループ2が決定されやすくなることにより、第1変動パターン決定処理では、図13に示す第1変動パターン抽選テーブルAあるいは第1変動パターン抽選テーブルBが参照されて、変動時間が0秒に設定されている前半変動パターンなしや、変動時間が3秒に設定されている前半変動パターン1が決定されやすくなり、第2変動パターン決定処理では、図15に示す第2変動パターン抽選テーブルAまたは第2変動パターン抽選テーブルBが参照されて、変動時間が1秒に設定されているリーチなし変動パターン1や、変動時間が2秒に設定されているリーチなし変動パターン2が決定されやすくなる。

30

【0148】

また、ハズレとなり、遊技状態が通常状態であって保留数が4～7個である場合には、変動グループ決定処理では、図12に示す変動グループ抽選テーブルCが参照され、グループ1が決定されやすくなることにより、第1変動パターン決定処理では、図13に示す第1変動パターン抽選テーブルAが参照されて、変動時間が0秒に設定されている前半変動パターンなしが決定されやすくなり、第2変動パターン決定処理では、図15に示す第2変動パターン抽選テーブルAが参照されて、変動時間が1秒に設定されているリーチなし変動パターン1が決定されやすくなる。

40

【0149】

また、ハズレとなり、遊技状態が時短状態である場合には、変動グループ決定処理では、図12に示す変動グループ抽選テーブルDが参照される。

【0150】

そして、変動グループ抽選テーブルDが参照される場合には、グループ0が決定されや

50

すくなることにより、第1変動パターン決定処理では、図13に示す第1変動パターン抽選テーブルFが参照されて、変動時間が0秒に設定されている前半変動パターンなしが決定されやすくなり、第2変動パターン決定処理では、図15に示す第2変動パターン抽選テーブルAが参照されて、変動時間が1秒に設定されているリーチなし変動パターン1が決定されやすくなる。

【0151】

従って、ハズレとなった場合には、通常状態では基本的には保留数が多くなるほど、第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動時間として短い変動時間が設定されることが多くなるため、特別抽選の実行契機が到来する頻度を高くすることができる。一方、時短状態では、第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動時間としてより短い変動時間が設定され

10

【0152】

また特別抽選手段230は、上述したように、第1特別図柄あるいは第2特別図柄が変動表示中でなく、かつ遊技状態が特別遊技状態でなく、小当たり遊技の実行中でない場合に、特別乱数記憶手段2914から第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値を読み出して、特別抽選として大当たり決定処理、図柄決定処理、変動グループ決定処理、第1変動パターン決定処理および第2変動パターン決定処理などを行うが、特別乱数記憶手段2914に第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値を格納する際にも、事前判定処理として大

20

【0153】

詳細には特別抽選手段230（事前判定手段）は、第1始動入賞口センサ104あるいは左第2始動入賞口センサ105あるいは右第2始動入賞口センサ106から検出信号が入力されたことに基づいて、乱数発生手段210から特別抽選用乱数値を取得すると、特別保留記憶領域1～特別保留記憶領域8のいずれかに第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値として格納する前に、その時点における遊技状態および保留数に応じて、第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値について事前判定処理として大当たり決定処理、図柄決定処理、変動グループ決定処理、第1変動パターン決定処理および第2変動パターン決定処理などを行う。

30

【0154】

すると特別抽選手段230は、事前判定処理としての大当たり決定処理、図柄決定処理、変動グループ決定処理、第1変動パターン決定処理および第2変動パターン決定処理のそれぞれの結果を含む事前判定結果を、事前判定処理の対象となった第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値に対応づけて、特別保留記憶領域1～特別保留記憶領域8のいずれかに格納する。

【0155】

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

40

【0156】

第1特別図柄表示制御処理は、特別保留記憶領域1から第1特別乱数値が読み出されて特別抽選が行われた場合に行われる処理であり、特別表示制御手段240は、第1変動パターン決定処理で決定された前半変動パターンに応じた変動時間と、第2変動パターン決定処理で決定された後半変動パターンに応じた変動時間の合計の変動時間が経過するまで、第1特別図柄表示部94の7セグメントディスプレイを点滅させることにより第1特別図柄を変動表示させた後に、第1特別図柄表示部94の7セグメントディスプレイを所定の態様で点灯させることにより第1特別図柄を停止表示させる。

【0157】

本実施形態では、3種類の大当たり図柄、2種類の小当たり図柄およびハズレのそれぞ

50

れに対応して7セグメントディスプレイの表示態様が予め定められており、特別表示制御手段240は、大当たり決定処理で大当たりが当選したか否かに応じた態様で、そして大当たり決定処理で大当たりが当選した場合には図柄決定処理で決定された大当たり図柄に応じた態様で、第1特別図柄表示部94の7セグメントディスプレイを点灯させることにより第1特別図柄を停止表示させ、第1特別図柄表示部94に特別抽選の結果を表示させる。

【0158】

第2特別図柄表示制御処理は、特別保留記憶領域1から第2特別乱数値が読み出されて特別抽選が行われた場合に行われる処理であり、特別表示制御手段240は、第1変動パターン決定処理で決定された前半変動パターンに応じた変動時間と、第2変動パターン決定処理で決定された後半変動パターンに応じた変動時間の合計の変動時間が経過するまで、第2特別図柄表示部96の7セグメントディスプレイを点滅させることにより第2特別図柄を変動表示させた後に、第2特別図柄表示部96の7セグメントディスプレイを所定の態様で点灯させることにより第2特別図柄を停止表示させる。

10

【0159】

そして特別表示制御手段240は、大当たり決定処理で大当たりまたは小当たりが当選したか否かに応じた態様で、そして大当たり決定処理で大当たりまたは小当たりが当選した場合には図柄決定処理で決定された大当たり図柄または小当たり図柄に応じた態様で、第2特別図柄表示部96の7セグメントディスプレイを点灯させることにより第2特別図柄を停止表示させ、第2特別図柄表示部96に特別抽選の結果を表示させる。

20

【0160】

第1特別保留表示制御処理では、特別表示制御手段240は、特別乱数記憶手段2914に格納されている第1特別乱数値の数に応じて、第1特別保留表示部95の2つのランプを点灯または消灯または点滅させることの組み合わせによって、0~4個の第1特別保留数を表示させる。

【0161】

第2特別保留表示制御処理では、特別表示制御手段240は、特別乱数記憶手段2914に格納されている第2特別乱数値の数に応じて、第2特別保留表示部97の2つのランプを点灯または消灯または点滅させることの組み合わせによって、0~4個の第2特別保留数を表示させる。

30

【0162】

小当たり遊技実行手段250は、特別抽選の抽選結果に基づいて小当たり遊技Aまたは小当たり遊技Bを実行する。

【0163】

小当たり遊技Aは、特別抽選において小当たり図柄Aが当選したことに基づいて実行され、小当たり遊技実行手段250は、ラウンドカウンタ2933の上限値として小当たり図柄Aについて予め定められたラウンド数である1回に相当する値(例えば、1)を設定し、1ラウンドの小当たり遊技において予め定められた態様で第1特別役物56および特殊役物68が動作を行うと、ラウンドカウンタ2933の記憶値に1回分のラウンド数に相当する値(例えば、1)を加算するインクリメント更新を行う。そしてラウンドカウンタ2933の記憶値が上限値(例えば、1)に達すると、小当たり遊技Aが終了する。

40

【0164】

詳細には小当たり遊技Aでは、1ラウンドの小当たり遊技において、第1特別役物56が開状態となつてから開放タイマー2934が0.1秒をカウントするか、第1大入賞口センサ108が1個の遊技球の進入を検出すると1個分の遊技球に相当する値(例えば、1)が加算される大入賞数カウンタ2936の値が上限値(例えば、1)に達すると第1特別役物56および特殊役物68が開状態となるように第1特別役物駆動装置124および特殊役物駆動装置128の駆動制御が行われる。すると、1回分のラウンドの終了条件が満たされたとして、ラウンドカウンタ2933の値に「1」が加算される。

【0165】

50

小当たり遊技 B は、特別抽選において小当たり図柄 B が当選したことに基づいて実行され、小当たり遊技実行手段 250 は、ラウンドカウンタ 2933 の上限値として小当たり図柄 B について予め定められたラウンド数である 1 回に相当する値（例えば、1）を設定し、1 ラウンドの小当たり遊技において予め定められた態様で第 1 特別役物 56 および特殊役物 68 が動作を行うと、ラウンドカウンタ 2933 の記憶値に 1 回分のラウンド数に相当する値（例えば、1）を加算するインクリメント更新を行う。そしてラウンドカウンタ 2933 の記憶値が上限値（例えば、1）に達すると、小当たり遊技 B が終了する。

【0166】

詳細には小当たり遊技 B では、1 ラウンドの小当たり遊技において、第 1 特別役物 56 が開状態となつてから開放タイマー 2934 が 1.7 秒をカウントするか、大入賞数カウンタ 2936 の値が上限値（例えば、1）に達すると第 1 特別役物 56 および特殊役物 68 が閉状態となるように第 1 特別役物駆動装置 124 および特殊役物駆動装置 128 の駆動制御が行われる。すると、1 回分のラウンドの終了条件が満たされたとして、ラウンドカウンタ 2933 の値に「1」が加算される。

10

【0167】

このように本実施形態では、小当たり遊技 A および小当たり遊技 B では、第 1 特別役物 56 および特殊役物 68 が 1.7 秒間にわたつて開状態となる動作が 1 回行われるため、第 1 大入賞口 54 に遊技球が入賞するように遊技球を連続して発射させていれば、特定領域 64 あるいは通常領域 66 に遊技球を進入させることができるようになっている。

【0168】

大当たり遊技実行手段 252 は、特別抽選の抽選結果に基づいて大当たり遊技 A ~ 大当たり遊技 D のいずれかを実行する。

20

【0169】

大当たり遊技 A は、特別抽選において 5 ラウンド図柄 A または 5 ラウンド図柄 B が当選したことに基づいて実行され、大当たり遊技実行手段 252 は、ラウンドカウンタ 2933 の上限値として 5 ラウンド図柄 A または 5 ラウンド図柄 B について予め定められたラウンド数である 5 回に相当する値（例えば、5）を設定し、各ラウンドにおいて予め定められた態様で第 2 特別役物 60 が動作を行うごとに、ラウンドカウンタ 2933 の記憶値に 1 回分のラウンド数に相当する値（例えば、1）を加算するインクリメント更新を行う。そしてラウンドカウンタ 2933 の記憶値が上限値（例えば、5）に達すると、大当たり遊技 A が終了する。

30

【0170】

詳細には大当たり遊技 A では、第 1 ラウンド ~ 第 5 ラウンドの各ラウンドの大当たり遊技において、第 2 特別役物 60 が開状態となつてから開放タイマー 2934 が 29 秒をカウントするか、大入賞数カウンタ 2936 の値が上限値（例えば、5）に達すると第 2 特別役物 60 が閉状態となるように第 2 特別役物駆動装置 126 の駆動制御が行われる。すると、1 回分のラウンドの終了条件が満たされたとして、ラウンドカウンタ 2933 の値に「1」が加算される。

【0171】

大当たり遊技 B は、特別抽選において 2 ラウンド図柄が当選したことに基づいて実行され、大当たり遊技実行手段 252 は、ラウンドカウンタ 2933 の上限値として 2 ラウンド図柄について予め定められたラウンド数である 2 回に相当する値（例えば、2）を設定し、各ラウンドにおいて予め定められた態様で第 2 特別役物 60 が動作を行うごとに、ラウンドカウンタ 2933 の記憶値に 1 回分のラウンド数に相当する値（例えば、1）を加算するインクリメント更新を行う。そしてラウンドカウンタ 2933 の記憶値が上限値（例えば、2）に達すると、大当たり遊技 B が終了する。

40

【0172】

詳細には大当たり遊技 B では、第 1 ラウンド ~ 第 2 ラウンドの各ラウンドの大当たり遊技において、第 2 特別役物 60 が開状態となつてから開放タイマー 2934 が 29 秒をカウントするか、大入賞数カウンタ 2936 の値が上限値（例えば、2）に達すると第 2 特

50

別役物 60 が閉状態となるように第 2 特別役物駆動装置 126 の駆動制御が行われる。すると、1 回分のラウンドの終了条件が満たされたとして、ラウンドカウンタ 2933 の値に「1」が加算される。

【0173】

大当たり遊技 C は、特別抽選において小当たり図柄 A が当選したことに基づく小当たり遊技 A において特定領域 64 への遊技球の進入が検出されたことに基づいて実行され、大当たり遊技実行手段 252 は、ラウンドカウンタ 2933 の上限値として小当たり図柄 A について予め定められたラウンド数である 10 回に相当する値（例えば、10）を設定し、各ラウンドにおいて予め定められた態様で第 2 特別役物 60 が動作を行うごとに、ラウンドカウンタ 2933 の記憶値に 1 回分のラウンド数に相当する値（例えば、1）を加算するインクリメント更新を行う。そしてラウンドカウンタ 2933 の記憶値が上限値（例えば、10）に達すると、大当たり遊技 C が終了する。

10

【0174】

詳細には大当たり遊技 C では、第 1 ラウンド～第 10 ラウンドの各ラウンドの大当たり遊技において、第 2 特別役物 60 が閉状態となってから開放タイマー 2934 が 29 秒をカウントするか、大入賞数カウンタ 2936 の値が上限値（例えば、10）に達すると第 2 特別役物 60 が閉状態となるように第 2 特別役物駆動装置 126 の駆動制御が行われる。すると、1 回分のラウンドの終了条件が満たされたとして、ラウンドカウンタ 2933 の値に「1」が加算される。

【0175】

大当たり遊技 C は、特別抽選において小当たり図柄 B が当選したことに基づく小当たり遊技 B において特定領域 64 への遊技球の進入が検出されたことに基づいて実行され、大当たり遊技実行手段 252 は、ラウンドカウンタ 2933 の上限値として小当たり図柄 B について予め定められたラウンド数である 4 回に相当する値（例えば、4）を設定し、各ラウンドにおいて予め定められた態様で第 2 特別役物 60 が動作を行うごとに、ラウンドカウンタ 2933 の記憶値に 1 回分のラウンド数に相当する値（例えば、1）を加算するインクリメント更新を行う。そしてラウンドカウンタ 2933 の記憶値が上限値（例えば、4）に達すると、大当たり遊技 D が終了する。

20

【0176】

詳細には大当たり遊技 D では、第 1 ラウンド～第 4 ラウンドの各ラウンドの大当たり遊技において、第 2 特別役物 60 が閉状態となってから開放タイマー 2934 が 29 秒をカウントするか、大入賞数カウンタ 2936 の値が上限値（例えば、4）に達すると第 2 特別役物 60 が閉状態となるように第 2 特別役物駆動装置 126 の駆動制御が行われる。すると、1 回分のラウンドの終了条件が満たされたとして、ラウンドカウンタ 2933 の値に「1」が加算される。

30

【0177】

遊技状態移行制御手段 260（状態制御手段）は、図 17 に示すように、所定の移行条件の成立に基づいて、通常状態、特別遊技状態、時短状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行制御処理を行う。遊技状態の移行条件は、1 の条件が定められていてもよいし、複数の条件が定められていてもよい。複数の条件が定められている場合には、複数の予め定められた条件のうち 1 の条件が成立したこと、あるいは複数の予め定められた条件の全てが成立したことに基づいて、遊技状態を別の遊技状態へ移行させることができる。

40

【0178】

通常状態は、複数種類の遊技状態の中で初期状態に相当する遊技状態で、通常状態からは特別遊技状態への移行が可能となっている。そして通常状態では、普通当たりの当選確率が約 1 / 20 に設定された普通抽選テーブル A を参照して普通抽選が行われ、大当たりの当選確率が約 1 / 199 に設定され、小当たりが抽選対象に設定されていない大当たり抽選テーブル A を参照して特別抽選が行われる。

【0179】

そして通常状態では、普通抽選における普通当たりの当選確率が約 1 / 20 と低い上に

50

、普通図柄の変動時間が20秒と長く、普通役物71が拡大状態となる期間が0.1秒と短くなっているため、普通入賞口70に遊技球を進入させにくくなっている。すなわち通常状態は、遊技者が左打ちを行った方が有利になる遊技状態となっている。

【0180】

特別遊技状態は、特別抽選で大当たりが当選したことに基づいて開始され、大当たり図柄の種類に応じて予め定められたラウンド数(実行回数)の大当たり遊技が実行されると終了する。また特別遊技状態は、特別抽選で小当たりが当選したことに基づく小当たり遊技において特定領域64への遊技球の進入が検出されたことに基づいて開始され、小当たり図柄の種類に応じて予め定められたラウンド数の大当たり遊技が実行されると終了する。

10

【0181】

詳細には、特別抽選において5ラウンド図柄Aまたは5ラウンド図柄Bの当選フラグがON状態に設定されたことに基づいて特別遊技状態が開始された場合には、第1ラウンド~第5ラウンドの5ラウンドの大当たり遊技が終了すると、特別遊技状態が終了する。

【0182】

また、特別抽選において2ラウンド図柄の当選フラグがON状態に設定されたことに基づいて特別遊技状態が開始された場合には、第1ラウンド~第2ラウンドの2ラウンドの大当たり遊技が終了すると、特別遊技状態が終了する。

【0183】

また、特別抽選において小当たり図柄Aが当選したことに基づく小当たり遊技において特定領域64への遊技球の進入が検出されたことに基づいて特別遊技状態が開始された場合には、第1ラウンド~第10ラウンドの10ラウンドの大当たり遊技が終了すると、特別遊技状態が終了する。

20

【0184】

また、特別抽選において小当たり図柄Bが当選したことに基づく小当たり遊技において特定領域64への遊技球の進入が検出されたことに基づいて特別遊技状態が開始された場合には、第1ラウンド~第4ラウンドの4ラウンドの大当たり遊技が終了すると、特別遊技状態が終了する。

【0185】

時短状態は、特別遊技状態が終了したことを契機として開始され、時短状態からは特別遊技状態または通常状態への移行が可能となっている。そして時短状態では、通常状態と同様に大当たりの当選確率が約1/199に設定されているが、小当たりの当選確率が約1/7に設定された大当たり抽選テーブルBを参照して特別抽選が行われ、普通当たりの当選確率が約19/20に設定された普通抽選テーブルBを参照して普通抽選が行われる。

30

【0186】

そして時短状態では、普通抽選における普通当たりの当選確率が約19/20と高い上に、普通図柄の変動時間が1秒と短く、普通役物71が拡大状態となる期間が5秒と長くなっているため、通常状態よりも普通入賞口70に遊技球を進入させやすくなっている点で遊技者に有利になっている。すなわち時短状態は、遊技者が右打ちを行った方が有利になる遊技状態となっている。

40

【0187】

また時短状態では、第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動時間として通常状態よりも短い変動時間が設定されることが多くなるため、通常状態よりも特別抽選の実行契機が頻繁に到来するようになっている。

【0188】

そして時短状態は、時短状態において第2特別乱数値について特別抽選が行われた回数が予め定められた規定回数に達したことを条件に終了し、通常状態に移行される。詳細には本実施形態では、5ラウンド図柄Aに対して規定回数が100回に定められ、5ラウンド図柄Bに対して規定回数が12回に定められ、2ラウンド図柄に対して規定回数が10

50

0回に定められ、小当たり図柄Aおよび小当たり図柄Bに対して規定回数が12回に定められている。そして、特別遊技状態が終了して時短状態が開始される際に、遊技状態移行制御手段250が、終了した特別遊技状態の開始の契機となった大当たり図柄または小当たり図柄に対応する規定回数に相当する値(例えば、12)をメインメモリ290の時短終了判定カウンタ2932に書き込む。そして、時短状態において第2特別乱数値について特別抽選が行われるごとに、時短終了判定カウンタ2932の記憶値から1回分の遊技回数に相当する値(例えば、1)を減算するデクリメント更新を行い、時短終了判定カウンタ2932の記憶値が閾値(例えば、0)に達すると、時短状態を終了させて通常状態を開始させる。

【0189】

10

ここで本実施形態では、時短状態における規定回数の特別抽選において大当たりまたは小当たりが当選しない場合には、遊技状態移行制御手段250は、当該規定回数の最後の回の特別抽選の結果を表示する第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示が終了すると、時短状態を終了させて通常状態を開始させる。

【0190】

一方、時短状態における特別抽選で大当たりが当選した場合には、遊技状態移行制御手段250は、当該大当たりが当選した特別抽選の結果を表示する第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示が終了すると、時短状態を終了させて通常状態を開始させる。そして、当該大当たりが当選した特別抽選の結果を表示する第1特別図柄または第2特別図柄の停止表示が終了すると、通常状態を終了させて特別遊技状態を開始させる。

20

【0191】

また、時短状態における特別抽選で小当たりが当選した場合には、遊技状態移行制御手段250は、当該小当たりが当選した特別抽選の結果を表示する第2特別図柄の変動表示が終了すると(特定タイミング)、時短状態を終了させて通常状態を開始させる。そして、当該小当たりの当選に基づく小当たり遊技において特定領域64への遊技球の進入が検出されると、通常状態を終了させて特別遊技状態を開始させる。

【0192】

すなわち遊技状態移行制御手段250は、時短状態では、当該時短状態における最後の特別抽選の結果を表示する第1特別図柄または第2特別図柄の停止表示が終了すると、当該時短状態を終了させる。

30

【0193】

払出制御手段270は、第1始動入賞口センサ104からの検出信号、左第2始動入賞口センサ105からの検出信号、右第2始動入賞口センサ106からの検出信号、第1大入賞口センサ108からの検出信号、第2大入賞口センサ109からの検出信号、普通入賞口センサ114からの検出信号が入力されたことに基づいて、検出信号ごとに予め定められている賞球数に相当する数の遊技球を払出装置130に払い出させる制御を行う。詳細には払出制御手段270は、第1始動入賞口センサ104が1個の遊技球の入賞を検出するごとに、払出装置130に4個の遊技球を払い出させる指示コマンドを送信し、左第2始動入賞口センサ105または右第2始動入賞口センサ106が1個の遊技球の入賞を検出するごとに、払出装置130に1個の遊技球を払い出させる指示コマンドを送信し、第1大入賞口センサ108または第2大入賞口センサ109が1個の遊技球の入賞を検出するごとに、払出装置130に9個の遊技球を払い出させる指示コマンドを送信し、普通入賞口センサ114が1個の遊技球の入賞を検出するごとに、払出装置130に1個の遊技球を払い出させる指示コマンドを送信する。

40

【0194】

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

50

270は、払出センサ116からの払出信号に基づいて払出装置130から実際に払い出された遊技球の数を管理することができる。

【0195】

通信制御手段280は、メイン基板100における各種の演算結果に応じて生成された各種のコマンドをサブ基板102に送信する制御を行っている。なお本実施形態の遊技機では、メイン基板100とサブ基板102との間では、メイン基板100からサブ基板102への単方向通信のみが可能となっており、サブ基板102からはメイン基板100へ情報を送信することができないように通信接続されている。

【0196】

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

【0197】

演出制御手段300は、メイン基板100から送信される各種のコマンドや、演出ボタンスイッチ150からの入力信号や、サブメモリ310の演出データ記憶手段3110に記憶されている演出データに基づいて、演出表示装置170を制御して前枠ランプ12やディスプレイ枠ランプ38を点灯あるいは点滅させたり、液晶ディスプレイ32に演出画像を表示させたり、音響装置172を制御してスピーカー14から演出音を出力させたり、演出物駆動装置174を駆動して演出物を動作させたりするなど、演出装置176を制御することにより、遊技を盛り上げたり、遊技を補助したりするための演出を演出装置176に実行させる。

【0198】

特に演出データ記憶手段3110には、液晶ディスプレイ32に画像を表示させるための動画データ(アニメーションデータ)や静止画データなどの多数の演出画像データが記憶されており、演出制御手段300は、これらの演出画像データに基づいて、1フレーム(1/30秒)ごとにサブメモリ310のフレームバッファ3114に画像を描画して、描画した画像を液晶ディスプレイ32に表示させることにより、液晶ディスプレイ32に演出画像を表示させる。

【0199】

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

【0200】

状態演出処理では、演出制御手段300は、メイン基板100における遊技状態やカウンタの値に応じたコマンドに基づいて、現在の遊技状態に応じて液晶ディスプレイ32においてキャラクター画像を動作させたり、背景画像を変化させたり、スピーカー14から出力させる演出音を変化させたりすることにより、現在の遊技状態を遊技者に示唆する演出を実行する。

【0201】

例えば、演出制御手段300は、現在の遊技状態が特別遊技状態である場合には、液晶ディスプレイ32に現在の遊技状態が特別遊技状態であることを示すとともに、第何回目のラウンドの大当たり遊技が実行中であることを示す特別遊技状態画像(特別遊技演出)を表示させ、現在の遊技状態が時短状態である場合には、液晶ディスプレイ32に現在の遊技状態が時短状態であることを示す時短状態画像を表示させる。

【0202】

特別抽選演出処理では、演出制御手段300は、メイン基板100において事前判定処理が行われると、事前判定結果に応じたコマンドに基づいて、特別抽選演出の演出内容を仮に決定する演出抽選を行い、メイン基板100において特別抽選が行われると、特別抽選の結果に応じたコマンドに基づいて、特別抽選演出の演出内容を最終的に決定する演出抽選を行う。そして、第1特別図柄表示部94における第1特別図柄の変動表示および停止表示に合わせるように、あるいは第2特別図柄表示部96における第2特別図柄の変動表示および停止表示に合わせるように、特別抽選演出を演出装置176に実行させる。

10

20

30

40

50

【0203】

具体的には特別抽選演出処理では、演出制御手段300は、図18(A)に示すように、液晶ディスプレイ32の表示領域の全体において背景画像(図示省略)を表示させ、背景画像の手前側に、左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354を表示させる。ここで、左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354のそれぞれは、予め定められた複数種類の数字のうちのいずれかが示される数字部分(識別部分)と、数字部分の周囲の矩形部分のように、数字部分を装飾する装飾部分を含んでいる。

【0204】

そして演出制御手段300は、特別保留記憶領域1から第1特別乱数値を読み出して特別抽選が行われるごとに、第1特別図柄表示部94における第1特別図柄の変動表示の開始にともなって、あるいは特別保留記憶領域1から第2特別乱数値を読み出して特別抽選が行われるごとに、第2特別図柄表示部96における第2特別図柄の変動表示の開始にともなって、図18(B)に示すように、左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354を変動表示させた後に、第1特別抽選あるいは第2特別抽選における大当たり決定処理で大当たりまたは小当たりが当選したか否かに応じた態様で、そして大当たりまたは小当たりが当選した場合には図柄決定処理で決定された大当たり図柄または小当たり図柄に応じた態様で、左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354を停止表示させるとともに、複数種類の演出パターンのそれぞれに応じた態様で、液晶ディスプレイ32において背景画像を変化させたり、キャラクター画像が動作する演出動画を再生表示させたりすることにより、演出パターンの種類に応じた特別抽選演出を液晶ディスプレイ32において実行する。なお図中下向きの矢印は、左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354のそれぞれが高速で変動表示中であることを示している。

【0205】

詳細には特別抽選演出処理では、演出制御手段300は、メイン基板100から事前判定結果に応じたコマンドあるいは特別抽選の結果に応じたコマンドが入力されたことに基づいて、演出抽選用乱数値として、第1演出パターン決定乱数値および第2演出パターン決定乱数値などの複数種類の乱数値を取得し、演出抽選として、第1演出パターン決定処理および第2演出パターン決定処理などを行う。

【0206】

第1演出パターン決定処理は、取得した1つの第1演出パターン決定乱数値に基づいて、特別抽選演出のうちの前半部分に対応する前半演出パターンを、複数種類の前半演出パターンのいずれにするかを決定する処理である。そして第1演出パターン決定処理では、演出制御手段300は、サブメモリ310の演出抽選テーブル記憶手段3112に記憶されている複数種類の第1演出パターン抽選テーブルのうちいずれを参照して乱数判定処理を行うかを、第1変動パターン決定処理で決定された前半変動パターンに応じて選択する。

【0207】

本実施形態の遊技機では、メイン基板100における第1変動パターン決定処理の結果が前半変動パターン1~前半変動パターン7のそれぞれである場合に対応して、演出抽選テーブル記憶手段3112に、第1演出パターン抽選テーブルA~第1演出パターン抽選テーブルGの7種類の第1演出パターン抽選テーブルが記憶されている(図示省略)。そして各第1演出パターン抽選テーブルでは、0~99の100個の第1演出パターン決定乱数値のそれぞれに対して、複数種類の前半演出パターンとして複数種類の前半演出パターンのいずれかが対応づけられている。そして演出制御手段300は、第1変動パターン決定処理の結果が前半変動パターン1である場合には、第1演出パターン抽選テーブルAを選択し、第1変動パターン決定処理の結果が前半変動パターン2である場合には、第1演出パターン抽選テーブルBを選択し、というように、第1変動パターン決定処理で決定された前半変動パターンに対応する第1演出パターン抽選テーブルを選択する。

【0208】

そして演出制御手段300は、選択した第1演出パターン抽選テーブルを参照して、1つの第1演出パターン決定乱数値が複数種類の前半演出パターンのいずれに対応づけられているかを判定することにより、複数種類の前半演出パターンから1つの前半演出パターンを決定する。

【0209】

第2演出パターン決定処理は、取得した1つの第2演出パターン決定乱数値に基づいて、特別抽選演出のうちの後半部分に対応する後半演出パターンを、複数種類の後半演出パターンのいずれにするかを決定する処理である。そして第2演出パターン決定処理では、演出制御手段300は、サブメモリ310の演出抽選テーブル記憶手段3112に記憶されている複数種類の第2演出パターン抽選テーブルのうちいずれを参照して乱数判定処理を行うかを、第2変動パターン決定処理で決定された後半変動パターンに応じて選択する。

10

【0210】

本実施形態の遊技機では、メイン基板100における第2変動パターン決定処理の結果がリーチなし変動パターン1～リーチなし変動パターン3およびリーチ変動パターン1～リーチ変動パターン5のそれぞれである場合に対応して、演出抽選テーブル記憶手段3112に、第2演出パターン抽選テーブルA～第2演出パターン抽選テーブルHの8種類の第2演出パターン抽選テーブルが記憶されている(図示省略)。そして各第2演出パターン抽選テーブルでは、0～99の100個の第2演出パターン決定乱数値のそれぞれに対して、複数種類の後半演出パターンとして複数種類のリーチなし演出パターンおよび複数種類のリーチ演出パターンのいずれかが対応づけられている。そして演出制御手段300は、第2変動パターン決定処理の結果がリーチなし変動パターン1である場合には、第2演出パターン抽選テーブルAを選択し、第2変動パターン決定処理の結果がリーチ変動パターン1である場合には、第2演出パターン抽選テーブルDを選択し、というように、第2変動パターン決定処理で決定された後半変動パターンに対応する第2演出パターン抽選テーブルを選択する。

20

【0211】

そして演出制御手段300は、選択した第2演出パターン抽選テーブルを参照して、1つの第2演出パターン決定乱数値が複数種類のリーチなし演出パターンおよび複数種類のリーチ演出パターンのいずれに対応づけられているかを判定することにより、複数種類のリーチなし演出パターンおよび複数種類のリーチ演出パターンから1つのリーチなし演出パターンあるいは1つのリーチ演出パターンを決定する。

30

【0212】

ここで、複数種類の前半演出パターンのそれぞれには演出時間が設定されており、第1演出パターン抽選テーブルAによって決定され得る前半演出パターンの演出時間は、いずれも前半変動パターン1の変動時間と同一の3秒に設定され、第1演出パターン抽選テーブルBによって決定され得る前半演出パターンの演出時間は、いずれも前半変動パターン2の変動時間と同一の5秒に設定され、というように、各第1演出パターン抽選テーブルによって決定され得る前半演出パターンの演出時間は、各第1演出パターン抽選テーブルに対応する前半変動パターンの変動時間と同一に設定されている。

40

【0213】

また、複数種類のリーチなし演出パターンおよび複数種類のリーチ演出パターンのそれぞれにも演出時間が設定されており、第2演出パターン抽選テーブルAによって決定され得る複数種類のリーチなし演出パターンの演出時間は、いずれもリーチなし変動パターン1の変動時間と同一の1秒に設定され、第2演出パターン抽選テーブルEによって決定され得る複数種類のリーチ演出パターンの演出時間は、いずれもリーチ変動パターン1の変動時間と同一の20秒に設定され、というように、各第2演出パターン抽選テーブルによって決定され得る複数種類のリーチなし演出パターンあるいは複数種類のリーチ演出パターンの演出時間は、各第2演出パターン抽選テーブルに対応するリーチなし変動パターンあるいはリーチ変動パターンの変動時間と同一に設定されている。

50

【 0 2 1 4 】

そして特別抽選演出処理では、演出制御手段 3 0 0 は、第 1 特別図柄表示部 9 4 における第 1 特別図柄あるいは第 2 特別図柄表示部 9 6 における第 2 特別図柄の変動表示の開始に合わせて特別抽選演出の実行を開始させ、第 1 演出パターン決定処理で決定された前半演出パターンに応じた演出時間と、第 2 演出パターン決定処理で決定された後半演出パターンに応じた演出時間の合計の演出時間で、特別抽選演出を実行する。これにより、第 1 特別図柄表示部 9 4 における第 1 特別図柄あるいは第 2 特別図柄表示部 9 6 における第 2 特別図柄の変動時間と、特別抽選演出の演出時間が同期される。

【 0 2 1 5 】

例えば、大当たり決定処理で大当たりまたは小当たりが当選しなかった場合に、第 2 演出パターン決定処理でリーチなし演出パターンが決定された場合には、第 1 特別図柄表示部 9 4 における第 1 特別図柄あるいは第 2 特別図柄表示部 9 6 における第 2 特別図柄の変動表示の開始にともなって、図 1 8 (B) に示すように、左演出図柄 3 5 0、中演出図柄 3 5 2 および右演出図柄 3 5 4 の変動表示が開始され、図 1 8 (C) に示すように、まずは左演出図柄 3 5 0 が、いずれかの態様 (図 1 8 (C) では「 5 」を示す態様) で完全に停止されずにわずかに揺れるように仮停止表示され、その後、図 1 8 (D) に示すように、右演出図柄 3 5 4 が左演出図柄 3 5 0 とは異なる態様 (非リーチ態様) で仮停止表示される。

【 0 2 1 6 】

そして、第 1 特別図柄表示部 9 4 における第 1 特別図柄あるいは第 2 特別図柄表示部 9 6 における第 2 特別図柄が停止表示される前に、図 1 8 (E) に示すように、中演出図柄 3 5 2 が左演出図柄 3 5 0 および右演出図柄 3 5 4 とは異なる態様 (パラケハズレ態様) で仮停止表示され、第 1 特別図柄表示部 9 4 における第 1 特別図柄あるいは第 2 特別図柄表示部 9 6 における第 2 特別図柄が停止表示されるのとほぼ同じタイミングで、図 1 8 (F) に示すように、中演出図柄 3 5 2 が左演出図柄 3 5 0 および右演出図柄 3 5 4 とは異なる態様 (パラケハズレ態様) で完全に停止されるように確定停止表示される。

【 0 2 1 7 】

また例えば、大当たり決定処理で大当たりまたは小当たりが当選した場合、または大当たり決定処理で大当たりまたは小当たりが当選しなかった場合であって、第 2 演出パターン決定処理でリーチ演出パターンが決定された場合には、第 1 特別図柄表示部 9 4 における第 1 特別図柄あるいは第 2 特別図柄表示部 9 6 における第 2 特別図柄の変動表示の開始にともなって、図 1 9 (A) に示すように、左演出図柄 3 5 0、中演出図柄 3 5 2 および右演出図柄 3 5 4 の変動表示が開始され、図 1 9 (B) に示すように、まずは左演出図柄 3 5 0 が仮停止表示され、その後、図 1 9 (C) に示すように、中演出図柄 3 5 2 が変動表示されたまま、右演出図柄 3 5 4 が左演出図柄 3 5 0 と同一の態様 (リーチ態様) で仮停止表示される。すると、図 1 9 (D) に示すように、決定されたリーチ演出パターンに対応する演出動画の再生表示が開始され、第 1 特別図柄表示部 9 4 における第 1 特別図柄あるいは第 2 特別図柄表示部 9 6 における第 2 特別図柄の変動時間内に演出動画の再生表示が終了される。

【 0 2 1 8 】

詳細には、図 1 9 (D) の例では、液晶ディスプレイ 3 2 の表示領域の中央において、キャラクター A がキャラクター B と戦う演出動画が再生表示されており、この演出動画が再生表示されている場合には、液晶ディスプレイ 3 2 の表示領域の中央において表示される左演出図柄 3 5 0、中演出図柄 3 5 2 および右演出図柄 3 5 4 の代わりに、液晶ディスプレイ 3 2 の表示領域の右上において、左演出図柄 3 5 0 に対応する縮小左演出図柄 3 6 0、中演出図柄 3 5 2 に対応する縮小中演出図柄 3 6 2 および右演出図柄 3 5 4 に対応する縮小右演出図柄 3 6 4 が表示される。すなわち図 1 9 (D) に示すように、縮小左演出図柄 3 6 0 と縮小右演出図柄 3 6 4 が同一の態様 (リーチ態様) で仮停止表示されつつ縮小中演出図柄 3 6 2 が変動表示される。

【 0 2 1 9 】

10

20

30

40

50

そして大当たりまたは小当たりが当選していた場合には、図19(E)に示すように、液晶ディスプレイ32の表示領域の中央において、キャラクターAがキャラクターBに勝利する演出動画が再生表示されるとともに、液晶ディスプレイ32の表示領域の右上において、縮小中演出図柄362が縮小左演出図柄360および縮小右演出図柄364と同一の態様(大当たり態様)で仮停止表示されることにより、大当たりまたは小当たりが当選したことが遊技者に仮に報知される。

【0220】

すると、キャラクターAがキャラクターBに勝利する演出動画が終了し、図19(F)に示すように、液晶ディスプレイ32の表示領域の中央において、仮停止表示された左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354が表示された後、図19(G)に示すように、液晶ディスプレイ32の表示領域の中央において、左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354が確定停止表示されるとともに、スピーカー14から、大当たりまたは小当たりが当選したことを遊技者に報知する効果音が出力されることにより、大当たりまたは小当たりが当選したことが遊技者に確定的に報知される。

10

【0221】

一方、大当たりまたは小当たりが当選していなかった場合には、図19(H)に示すように、液晶ディスプレイ32の表示領域の中央において、キャラクターAがキャラクターBに敗北する演出動画が再生されるとともに、液晶ディスプレイ32の表示領域の右上において、縮小中演出図柄362が縮小左演出図柄360および縮小右演出図柄364と異なる態様(リーチハズレ態様)で仮停止表示されることにより、大当たりまたは小当たりが当選しなかったことが遊技者に仮に報知される。

20

【0222】

すると、キャラクターAがキャラクターBに敗北する動画が終了し、図19(I)に示すように、液晶ディスプレイ32の表示領域の中央において、仮停止表示された左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354が表示された後、図19(J)に示すように、液晶ディスプレイ32の表示領域の中央において、左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354が確定停止表示されることにより、大当たりまたは小当たりが当選しなかったことが遊技者に確定的に報知される。

【0223】

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

30

【0224】

こうして本実施形態では、状態表示装置71における第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動種別に応じた演出パターンで、液晶ディスプレイ32に左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354を変動表示させることにより、大当たりまたは小当たりが当選することに対する遊技者の期待感を高めるようにしつつ、特別抽選の結果に応じた態様で左演出図柄350、中演出図柄352および右演出図柄354を仮停止表示させてから確定停止表示させることにより、遊技者に特別抽選の結果を報知している。

40

【0225】

保留表示演出処理では、演出制御手段300は、メイン基板100における第1特別保留数あるいは第2特別保留数に応じたコマンドに基づいて、メインメモリ290の特別乱数記憶手段2914において保留されている第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値の状況を示す画像を液晶ディスプレイ32に表示させる。本実施形態では、図20(A)に示すように、液晶ディスプレイ32の表示領域の下部に、特別保留記憶領域1~特別保留記憶領域8のうちの特別保留記憶領域1~特別保留記憶領域4に対応させて、第1保留表示領域411~第4保留表示領域414の4つの保留表示領域(表示領域)が設けられており、図20(A)に示すように、特別保留記憶領域1~特別保留記憶領域4に保留されている第1特別乱数値を示す第1保留画像420、あるいは図20(B)に示すように、特

50

別保留記憶領域 1 ~ 特別保留記憶領域 4 に保留されている第 2 特別乱数値を示す第 2 保留画像 4 2 2 を表示可能となっている。

【 0 2 2 6 】

詳細には、図 2 0 (A) の例では、特別保留記憶領域 1 ~ 特別保留記憶領域 3 のそれぞれに第 1 特別乱数値が保留されていることにより、第 1 保留表示領域 4 1 1 ~ 第 3 保留表示領域 4 1 3 のそれぞれにおいて第 1 保留画像 4 2 0 が表示されており、図 2 0 (B) の例では、特別保留記憶領域 1 ~ 特別保留記憶領域 2 のそれぞれに第 2 特別乱数値が保留されていることにより、第 1 保留表示領域 4 1 1 ~ 第 2 保留表示領域 4 1 2 のそれぞれにおいて第 2 保留画像 4 2 2 が表示されている。

【 0 2 2 7 】

また本実施形態では、液晶ディスプレイ 3 2 の表示領域の下部のうち第 1 保留表示領域 4 1 1 の左方の領域に、特別乱数記憶手段 2 9 1 4 の当該特別保留記憶領域 0 に対応させて、1 つの当該保留表示領域 4 3 0 が設けられており、当該保留表示領域 4 3 0 には、特別保留記憶領域 1 から第 1 特別乱数値が読み出されて当該特別保留記憶領域 0 に格納された場合に第 1 保留画像 4 2 0 が表示され、特別保留記憶領域 1 から第 2 特別乱数値が読み出されて当該特別保留記憶領域 0 に格納された場合に第 2 保留画像 4 2 2 が表示されるようになっている。

【 0 2 2 8 】

例えば、図 2 0 (A) に示す状態で、特別保留記憶領域 1 から第 1 特別乱数値を読み出して特別抽選が行われて当該特別保留記憶領域 0 に第 1 特別乱数値が格納されると、演出制御手段 3 0 0 は、図 2 0 (C) に示すように、第 1 保留表示領域 4 1 1 に表示されている第 1 保留画像 4 2 0 を当該保留表示領域 4 3 0 に移動させるとともに、左演出図柄 3 5 0、中演出図柄 3 5 2 および右演出図柄 3 5 4 の変動表示を開始させ、第 2 保留表示領域 4 1 2 以降の保留表示領域において表示されている第 1 保留画像 4 2 0 を、元の保留表示領域から序数が 1 つ小さい保留表示領域に移動させる表示制御を行う。これにより、当該保留表示領域 4 3 0 に表示される第 1 保留画像 4 2 0 が、今回の特別抽選の対象となる第 1 特別乱数値に対応し、第 1 保留表示領域 4 1 1 以降に表示される第 1 保留画像 4 2 0 が、次回以降の特別抽選の対象となる第 1 特別乱数値に対応していることを示すことができる。

【 0 2 2 9 】

そして図 2 0 (D) に示すように、左演出図柄 3 5 0、中演出図柄 3 5 2 および右演出図柄 3 5 4 を確定停止表示させて今回の特別抽選の結果を表示すると、当該特別保留記憶領域に格納されている第 1 特別乱数値が消去されることにもなって、当該保留表示領域 4 3 0 に表示されている第 1 保留画像 4 2 0 を消去する。そして、更に特別保留記憶領域 1 から第 1 特別乱数値を読み出して特別抽選が行われると、演出制御手段 3 0 0 は、図示しないが、第 1 保留表示領域 4 1 1 に表示されている第 1 保留画像 4 2 0 を当該保留表示領域 4 3 0 に移動させるとともに、左演出図柄 3 5 0、中演出図柄 3 5 2 および右演出図柄 3 5 4 の変動表示を開始させ、第 2 保留表示領域 4 1 2 以降の保留表示領域において表示されている第 1 保留画像 4 2 0 を、元の保留表示領域から序数が 1 つ小さい保留表示領域に移動させる表示制御を行う。

【 0 2 3 0 】

また図示しないが、特別保留記憶領域 1 ~ 特別保留記憶領域 4 において複数個の第 2 特別乱数値が保留されている状態で、特別保留記憶領域 1 から第 2 特別乱数値を読み出して特別抽選が行われて当該特別保留記憶領域 0 に第 2 特別乱数値が格納されると、演出制御手段 3 0 0 は、第 1 保留表示領域 4 1 1 に表示されている第 2 保留画像 4 2 2 を当該保留表示領域 4 3 0 に移動させるとともに、左演出図柄 3 5 0、中演出図柄 3 5 2 および右演出図柄 3 5 4 の変動表示を開始させ、第 2 保留表示領域 4 1 2 以降の保留表示領域において表示されている第 2 保留画像 4 2 2 を、元の保留表示領域から序数が 1 つ小さい保留表示領域に移動させる表示制御を行う。これにより、当該保留表示領域 4 3 0 に表示される第 2 保留画像 4 2 2 が、今回の特別抽選の対象となる第 2 特別乱数値に対応し、第 1 保留

10

20

30

40

50

表示領域 4 1 1 以降に表示される第 2 保留画像 4 2 2 が、次回以降の特別抽選の対象となる第 2 特別乱数値に対応していることを示すことができる。

【 0 2 3 1 】

また演出制御手段 3 0 0 は、第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値に対応する事前判定結果に応じて、第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値が取得されてからその第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値について第 1 特別図柄あるいは第 2 特別図柄の変動表示が終了するまでの間において、あるいは第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値が取得されてからその第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値の直前に取得された第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値について第 1 特別図柄あるいは第 2 特別図柄の変動表示が終了するまでの間において、先読み演出を演出装置 1 7 6 に実行させる。本実施形態では、先読み演出としては、例えば、先読み演出の実行が決定された第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値に対応する第 1 保留画像 4 2 0 あるいは第 2 保留画像 4 2 2 の色や形状を変化させたり、第 1 保留画像 4 2 0 あるいは第 2 保留画像 4 2 2 の周囲にエフェクト画像を表示させたり、キャラクター画像などのオブジェクト画像を表示させたり、通常背景画像とは異なる特殊な背景画像を表示させたりする。なお本実施形態では、遊技状態が通常状態である場合には、第 2 特別乱数値については先読み演出を行わず、遊技状態が時短状態である場合には、第 1 特別乱数値について先読み演出を行わないようにしている。

10

【 0 2 3 2 】

ここで演出制御手段 3 0 0 は、第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値に対応する事前判定結果が、大当たりまたは小当たりが決定されたものである場合、またはハズレとなった場合であってリーチ演出パターンで特別抽選演出が行われる場合に限り、その第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値について先読み演出を行うようにしている。

20

【 0 2 3 3 】

詳細には本実施形態では、図 1 2 で示した変動グループ抽選テーブル A ~ 変動グループ抽選テーブル D のそれぞれでは、0 ~ 9 9 個の変動グループ決定乱数値のうち、0 ~ 8 9 の 9 0 個の変動グループ決定乱数値のそれぞれに対しては、グループ 4 およびグループ 5 を除くグループ 0 ~ グループ 3 のいずれかが対応づけられ、9 0 ~ 9 7 の 8 個の変動グループ決定乱数値のそれぞれに対しては、グループ 4 が対応づけられ、9 8 ~ 9 9 の 2 個の変動グループ決定乱数値のそれぞれに対しては、グループ 5 が対応づけられているため、変動グループ決定乱数値が 0 ~ 8 9 のいずれかである場合には、保留数あるいは遊技状態に応じて、リーチなし変動パターンが決定される場合と、リーチ変動パターンが決定される場合が存在し、変動グループ決定乱数値が 9 0 ~ 9 9 のいずれかである場合には、保留数あるいは遊技状態に関わらず、必ずリーチ変動パターンが決定され、リーチなし変動パターンが決定されることがないようになっている。

30

【 0 2 3 4 】

そこで本実施形態では、特別抽選手段 2 3 0 が、事前判定処理でハズレとなった場合であって、第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値に含まれる変動グループ決定乱数値が、0 ~ 8 9 のいずれかである場合には、リーチ変動パターンが決定されることが不定であることを示す不定値情報を事前判定結果として設定し、9 0 ~ 9 9 のいずれかである場合には、リーチ変動パターンが必ず決定されることを示す固定値情報を事前判定結果として設定する。

40

【 0 2 3 5 】

そして演出制御手段 3 0 0 は、事前判定結果が大当たりまたは小当たりが決定されたものである場合には、第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値について先読み演出の実行可否を決定する先読み演出抽選を行うが、ハズレとなったものである場合には、事前判定結果に固定値情報が含まれているか否かを判断し、固定値情報が含まれている場合に、先読み演出抽選を行うようにしている。

【 0 2 3 6 】

これにより本実施形態では、第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値について事前判定処理を行った時点と、同一の第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値について特別抽選を

50

行った時点とで、保留数が増減していても、先読み演出の実行が決定された第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値について特別抽選が行われると、大当たりまたは小当たりが決定された場合であっても、ハズレとなった場合であっても、特別抽選演出がリーチ演出パターンで実行されるようにすることができる。

【0237】

そして演出制御手段300は、第1特別乱数値または第2特別乱数値について先読み演出抽選で先読み演出の実行を決定した場合には、当該特別保留記憶領域0および特別保留記憶領域1～特別保留記憶領域8において保留されている第1特別乱数値または第2特別乱数値であって、先読み演出の実行が決定された第1特別乱数値または第2特別乱数値よりも先に取得された第1特別乱数値の中に、事前判定結果が大当たりまたは小当たりが決定されたものである第1特別乱数値または第2特別乱数値、あるいは事前判定結果がハズレとなったものであるが事前判定結果に固定値情報が含まれている第1特別乱数値または第2特別乱数値が存在しない場合に、先読み演出の開始条件が満たされているとして先読み演出を開始する。

10

【0238】

これにより本実施形態では、第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値について先読み演出の実行を決定した時点において、既に保留されている第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値について大当たりまたは小当たりの当選が確定している場合、リーチ演出パターンで特別抽選演出が実行されている場合、およびリーチ演出パターンで特別抽選演出が実行されることが確定している場合には、確定している大当たりまたは小当たりにより実行される特別遊技状態が終了してから、あるいは実行されているまたは実行されることが確定しているリーチ演出パターンによる特別抽選演出が終了してから、先読み演出が開始されるようにすることができる。

20

【0239】

3. 変形例

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

【0240】

まず上記実施形態では、左扇状部材47が、左第2始動入賞口46に遊技球が進入不可能な閉状態と、遊技球が進入可能な開状態の間で動作可能に構成され、右扇状部材50が、右第2始動入賞口49に遊技球が進入不可能な閉状態と、遊技球が進入可能な開状態の間で動作可能に構成されている例を挙げて説明したが、左扇状部材47が、左第2始動入賞口46に遊技球が進入困難な第1状態と、遊技球が進入可能な第2状態の間で動作可能に構成され、右扇状部材50が、右第2始動入賞口49に遊技球が進入困難な第1状態と、遊技球が進入可能な第2状態の間で動作可能に構成されているようにしてもよい。

30

【0241】

また上記実施形態では、左扇状部材47が、左第2始動入賞口46への遊技球の進入を制御可能な可動部として設けられ、右扇状部材50が、右第2始動入賞口49への遊技球の進入を制御可能な可動部として設けられている例を挙げて説明したが、左扇状部材47あるいは右扇状部材50が、第1始動入賞口45、第1大入賞口54、第2大入賞口58、特定領域64あるいは普通入賞口70への遊技球の進入を制御可能な可動部として設けられているようにしてもよい。

40

【0242】

また上記実施形態では、左扇状部材47および右扇状部材50が、ソレノイドやモーターなどの電動の駆動装置を用いずに開状態と閉状態の間で動作する例を挙げて説明したが、左扇状部材47あるいは右扇状部材50が、電動の駆動装置を用いて開状態と閉状態の間で動作するようにしてもよい。また左扇状部材47あるいは右扇状部材50が、開状態となる際には電動の駆動装置を用いるが、閉状態となる際には電動の駆動装置を用いないようにしてもよいし、開状態となる際には電動の駆動装置を用いないが、閉状態となる際

50

には電動の駆動装置を用いるようにしてもよい。

【0243】

また上記実施形態では、非電動役物ユニット52に、第1始動入賞口45、左第2始動入賞口46、左役物48、右第2始動入賞口49および右役物51が設けられている例を挙げて説明したが、非電動役物ユニット52に、第1始動入賞口45、左第2始動入賞口46および左役物48が設けられずに、右第2始動入賞口49および右役物51が設けられているようにしてもよいし、第1始動入賞口45、右第2始動入賞口49および右役物51が設けられずに、左第2始動入賞口46および左役物48が設けられているようにしてもよい。

【0244】

また上記実施形態では、非電動役物ユニット52が、ステージ44の中央部の下方に設けられている例を挙げて説明したが、非電動役物ユニット52が、液晶ディスプレイ32の右側の遊技領域4において普通入賞口70よりも下方に設けられているようにしてもよい。

【0245】

また上記実施形態では、非電動役物ユニット52に、可動誘導面85と固定誘導面87が設けられている例を挙げて説明したが、可動誘導面85と固定誘導面87が1つのユニットに設けられているのではなく、異なるユニットに設けられているようにしてもよいし、いずれかまたは双方が単独の部材として設けられているようにしてもよい。

【0246】

また上記実施形態では、可動誘導面85の中心線C1と、固定誘導面87の中心線C2が、平行となるがずれるように設けられている例を挙げて説明したが、可動誘導面85の中心線C1と、固定誘導面87の中心線C2が、平行とならずにずれるように設けられているようにしてもよい。この場合には、可動誘導面85の奥側と、固定誘導面87の手前側に、遊技球が嵌らない程度の隙間を設けて、右扇状部材50がベース部84の前面や固定誘導面87と接触しないようにしつつ、可動誘導面85上および固定誘導面87上を落下する遊技球の速度を低減させるようにすることができる。

【0247】

また、可動誘導面85と固定誘導面87は、異なる材料により形成されているようにしてもよいし、色が異なるようにしてもよい。このようにすれば、右扇状部材50を小型化しても右扇状部材50が開状態となっていることを遊技者が視認しやすいようにすることができる。

【符号の説明】

【0248】

2 外枠、4 遊技領域、6 遊技盤、8 ガラスユニット、10 前枠、
 12 前枠ランプ、14 スピーカー、16 上皿、18 払出口、
 20 グリップユニット、22 供給口、24 下皿、26 演出ボタン、
 28 外レール、30 内レール、32 液晶ディスプレイ、34 ディスプレイ枠、
 36 演出ユニット、38 ディスプレイ枠ランプ、40 開口、42 通路、
 44 ステージ、45 第1始動入賞口、46 左第2始動入賞口、47 左扇状部材、
 48 左役物、49 右第2始動入賞口、50 右扇状部材、51 右役物、
 52 非電動役物ユニット、54 第1大入賞口、56 第1特別役物、
 58 第2大入賞口、60 第2特別役物、64 特定領域、66 通常領域、
 68 特殊役物、69 通過ゲート、70 普通入賞口、71 普通役物、
 72 誘導路、73 アーム部、74 受入部、75 第1ギア、
 76 第2ギア、77 第3ギア、78 回転体、79 第1突起、
 80 第2突起、81 突出部、82 規制部、83 下端部、84 ベース部、
 85 可動誘導面、86 切り欠き、87 固定誘導面、88 落下経路、89 縁部、
 90 アウト口、91 状態表示部、92 普通図柄表示部、93 普通保留表示部、
 94 第1特別図柄表示部、95 第1特別保留表示部、96 第2特別図柄表示部、

10

20

30

40

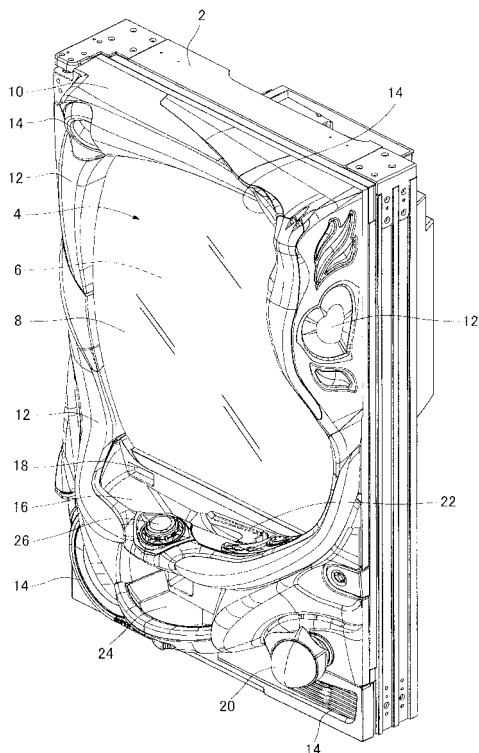
50

- 9 7 第 2 特別保留表示部、9 8 遊技状態表示部、
- 1 0 0 メイン基板、1 0 2 サブ基板、1 0 3 通過ゲートセンサ、
- 1 0 4 第 1 始動入賞口センサ、1 0 5 左第 2 始動入賞口センサ、
- 1 0 6 右第 2 始動入賞口センサ、1 0 8 第 1 大入賞口センサ、
- 1 0 9 第 2 大入賞口センサ、1 1 0 特定領域センサ、1 1 4 普通入賞口センサ、
- 1 1 6 払出センサ、
- 1 2 0 状態表示駆動装置、1 2 2 普通役物駆動装置、1 2 4 特別役物駆動装置
- 1 3 0 払出装置、1 5 0 演出ボタンスイッチ、1 7 0 演出表示装置、
- 1 7 2 音響装置、1 7 4 演出物駆動装置、1 7 6 演出装置、
- 2 1 0 乱数発生手段、2 2 0 普通抽選手段、2 2 2 普通表示制御手段、
- 2 2 4 普通役物制御手段、2 3 0 特別抽選手段、2 4 0 特別表示制御手段、
- 2 5 0 小当たり遊技実行手段、2 5 2 大当たり遊技実行手段、
- 2 6 0 遊技状態移行制御手段、2 7 0 払出制御手段、2 8 0 通信制御手段、
- 2 9 0 メインメモリ、2 9 1 0 抽選テーブル記憶手段、
- 2 9 1 2 普通乱数記憶手段、2 9 1 4 特別乱数記憶手段、
- 2 9 1 6 フラグ記憶手段、2 9 3 2 時短終了判定カウンタ、
- 2 9 3 3 ラウンドカウンタ、2 9 3 4 開放タイマー、2 9 3 6 大入賞数カウンタ、
- 3 0 0 演出制御手段、3 1 0 サブメモリ、3 1 1 0 演出データ記憶手段、
- 3 1 1 2 演出抽選テーブル記憶手段、3 1 1 4 フレームバッファ、
- 3 5 0 左演出図柄、3 5 2 中演出図柄、3 5 4 右演出図柄

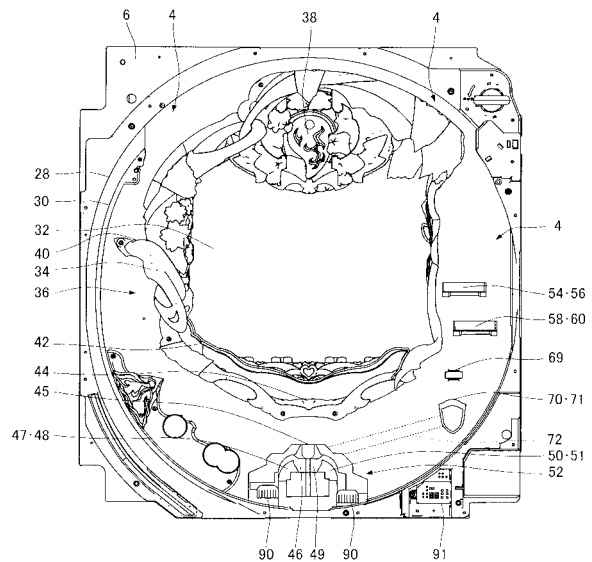
10

20

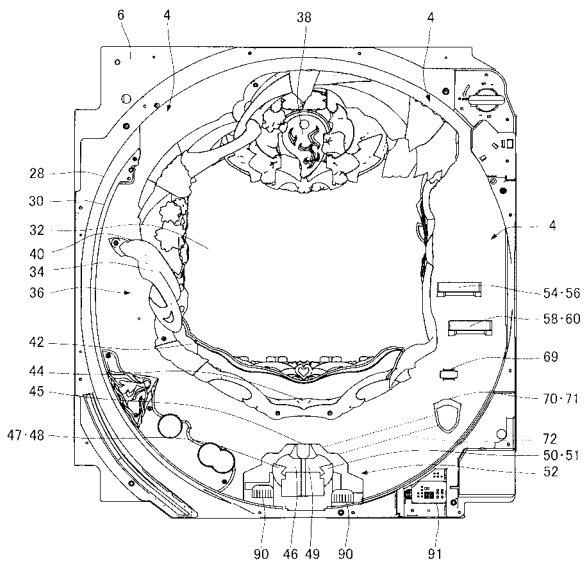
【 図 1 】



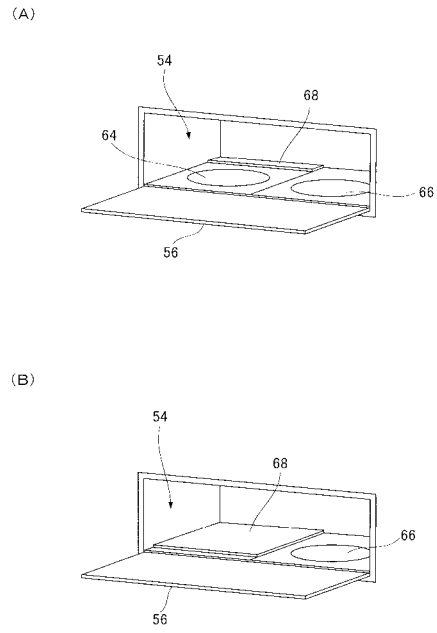
【 図 2 】



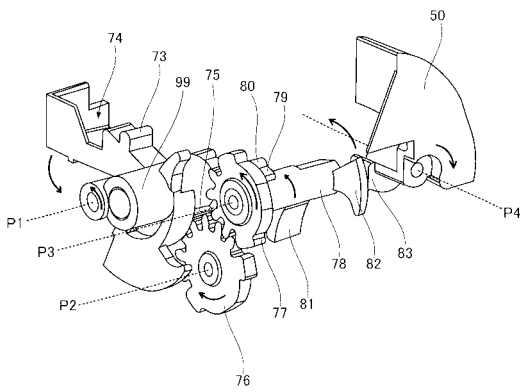
【 図 3 】



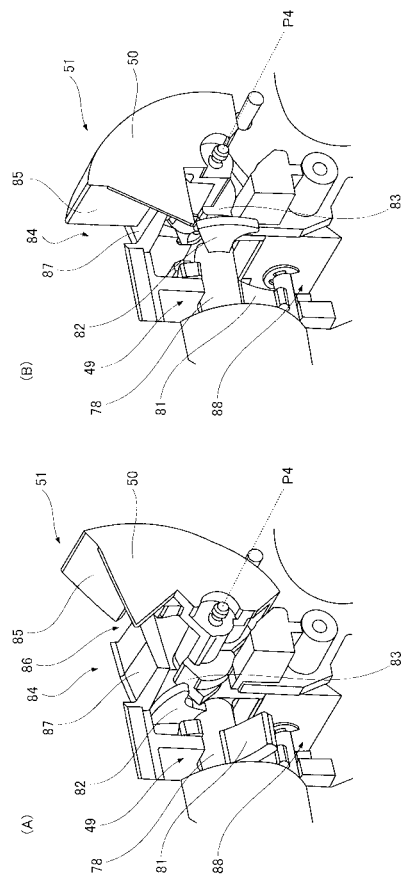
【 図 4 】



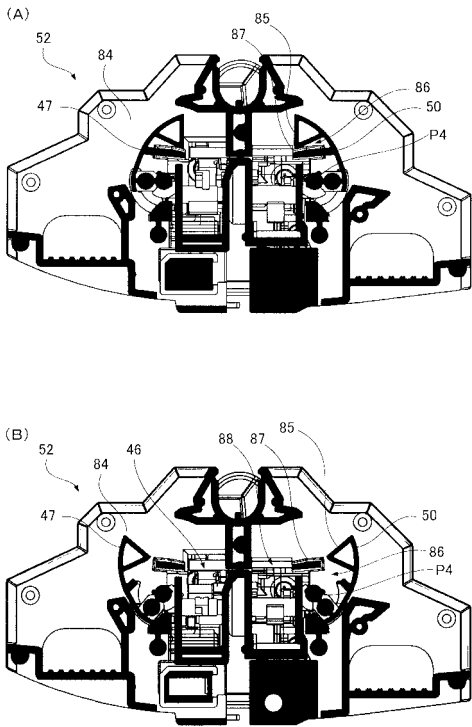
【 図 5 】



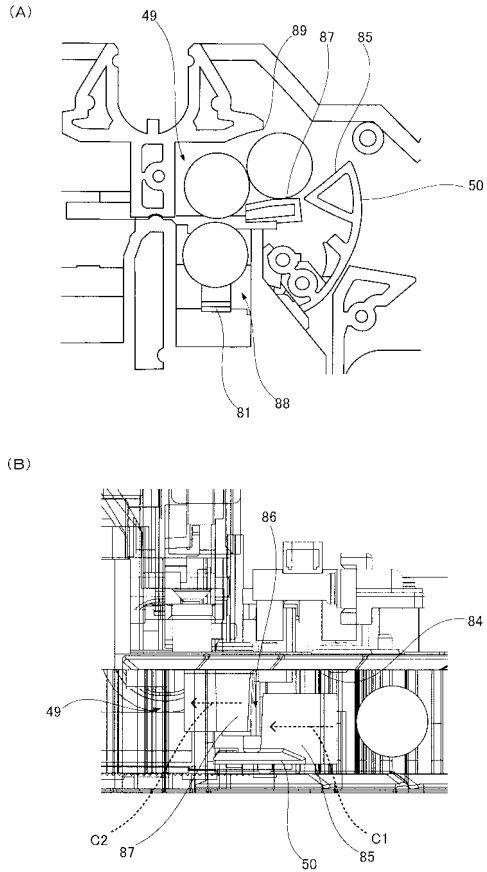
【 図 6 】



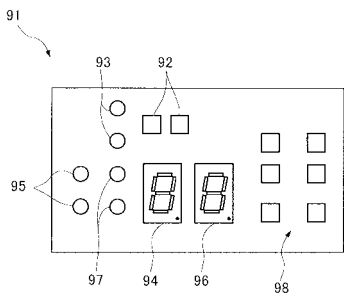
【 図 7 】



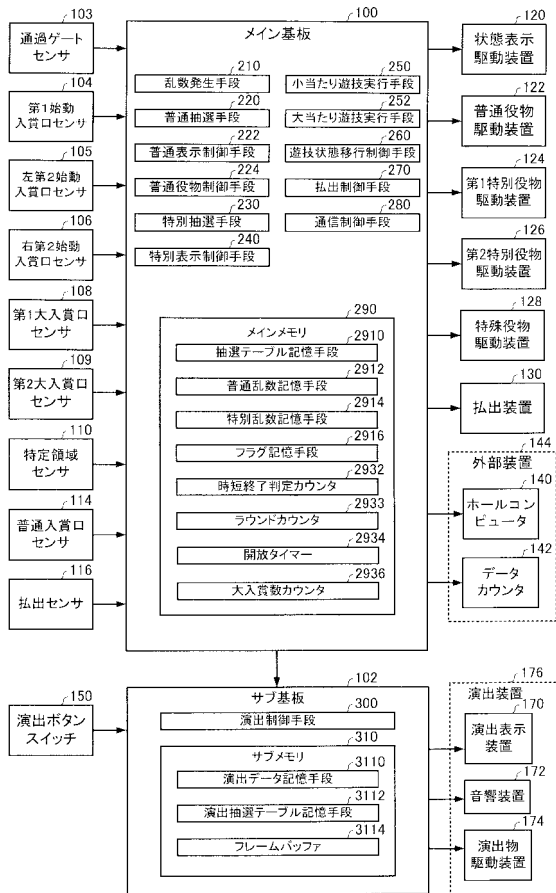
【 図 8 】



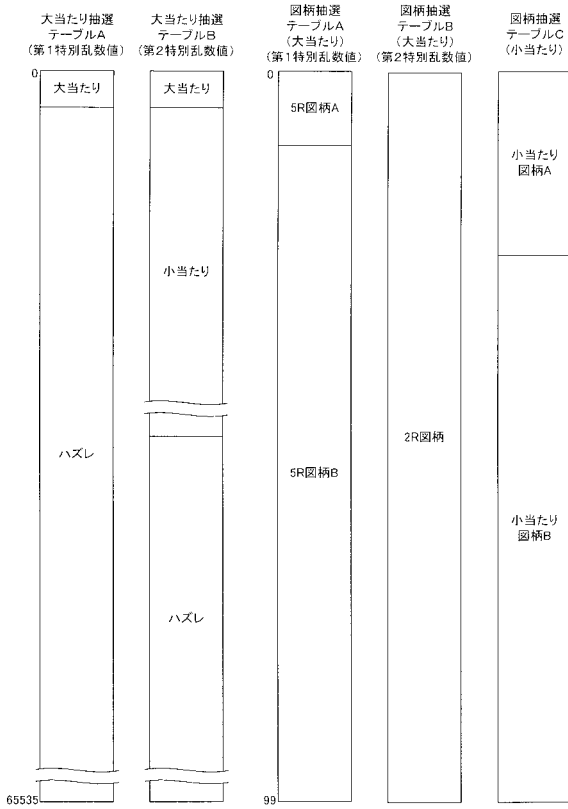
【 図 9 】



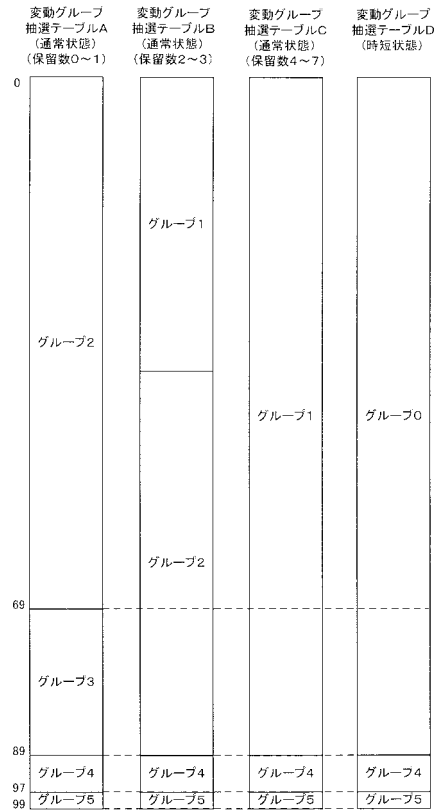
【 図 10 】



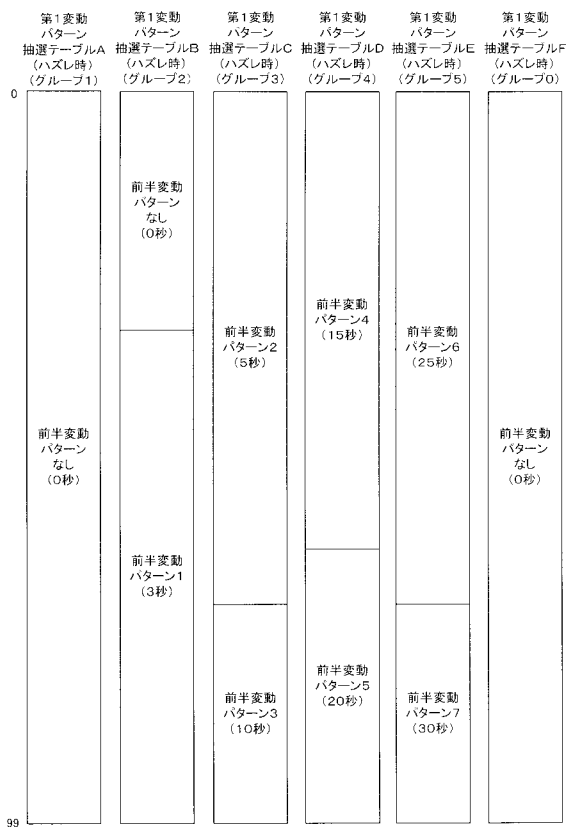
【 図 1 1 】



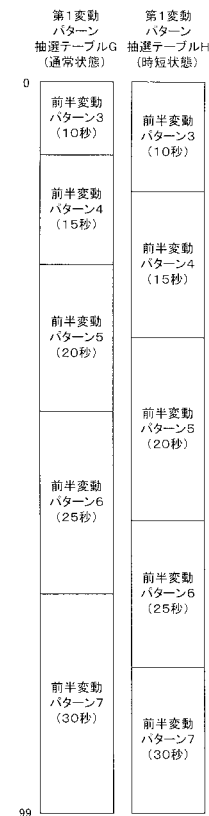
【 図 1 2 】



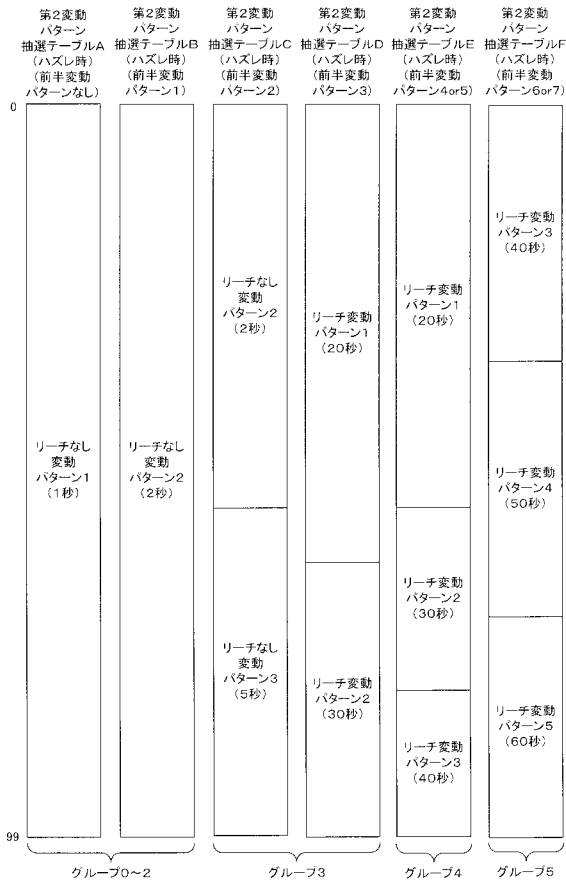
【 図 1 3 】



【 図 1 4 】



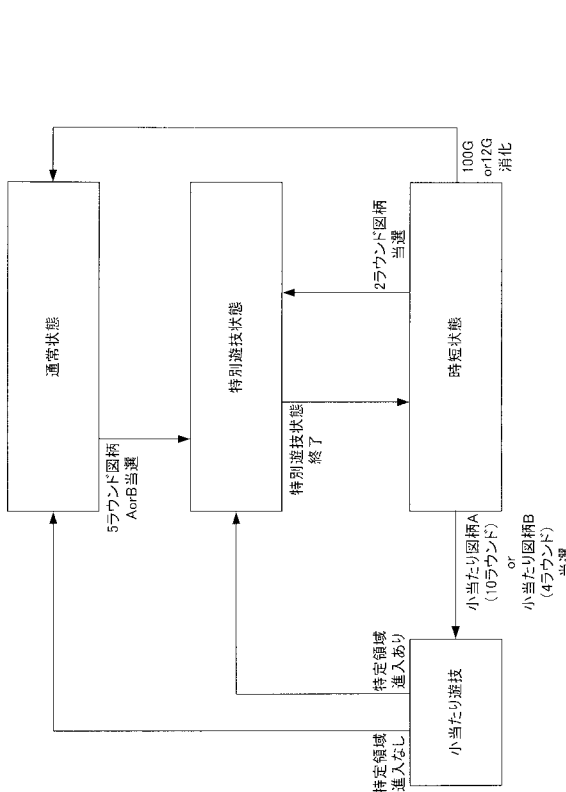
【図15】



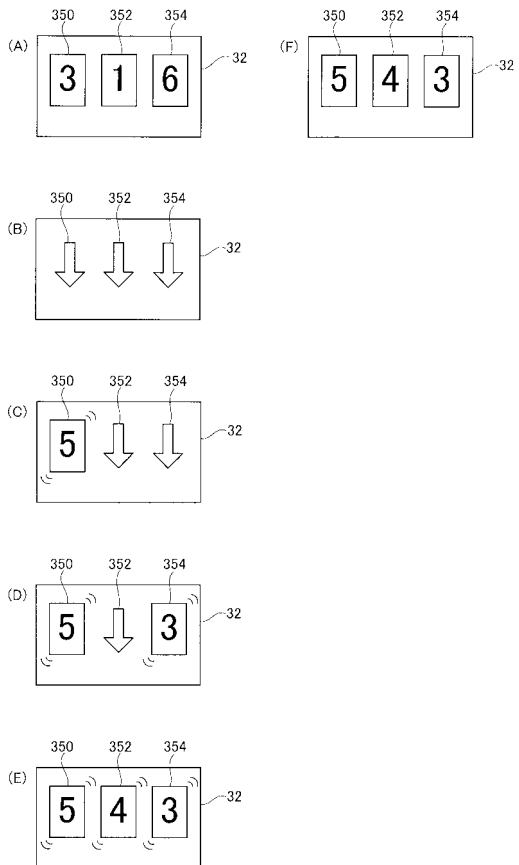
【図16】



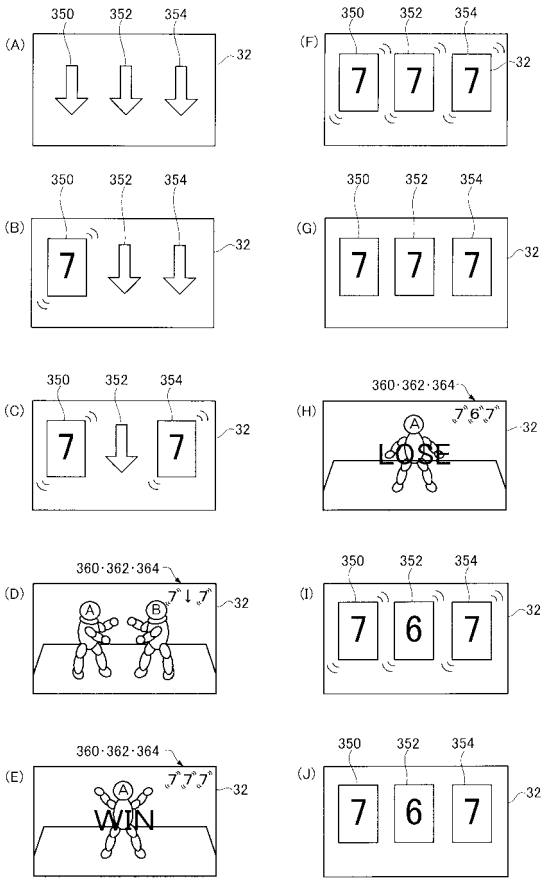
【図17】



【図18】



【図 19】



【図 20】

