

(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2008-132272

(P2008-132272A)

(43) 公開日 平成20年6月12日(2008.6.12)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 1 5 A	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z	
	A 6 3 F 7/02 3 2 0	

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 124 頁)

(21) 出願番号	特願2006-322189 (P2006-322189)	(71) 出願人	000148922
(22) 出願日	平成18年11月29日 (2006.11.29)		株式会社大一商会
			愛知県名古屋市守山区鴨付町1丁目22番地
		(74) 代理人	100128923
			弁理士 納谷 洋弘
		(72) 発明者	市原 高明
			愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
			会社大一商会内
		(72) 発明者	栗谷 信行
			愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
			会社大一商会内
		Fターム(参考)	2C088 AA03 AA39 AA42

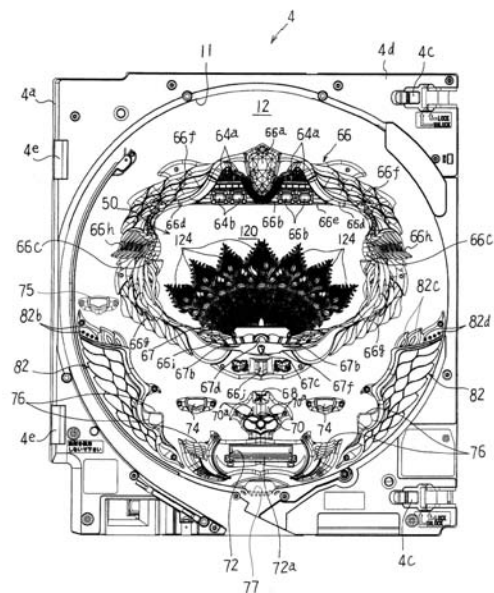
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 遊技の興趣の低下を抑制する。

【解決手段】 上始動口68、下始動口70への入球に基づく大当たり判定処理に当選すると、大入賞口72が開閉作動されて大当たり遊技が実行される。この大当たり遊技の終了後には、大当たり判定処理における当選確率が遊技者に有利に設定される確率変動状態(確変)とすることが可能となっている。ここで特に、遊技領域12には、抽選ゲート75が設けられており、大当たり遊技に際し、抽選ゲート75の遊技球通過があったか否かが判断される。そして、抽選ゲート75の遊技球通過が判断されることに基いて、大当たり遊技の終了後に確変とするか否かが、大当たり判定処理とは別に抽選される。

【選択図】 図4



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技領域を有し、当該遊技領域に向けて遊技球が打ち込まれる遊技盤と、
前記遊技領域に向けて遊技球を打ち込むための発射装置と、
前記発射装置を介して遊技球の打ち込みを指示するための操作手段と、
前記遊技領域に設けられ、遊技球が入賞可能な始動入賞口と、
前記遊技領域に設けられ、遊技球が通過可能な通過ゲートと、
前記通過ゲートを遊技球が通過することに基づく抽選を経て開状態とされることで前記始動入賞口への入賞を容易にする可動部と、

少なくとも装飾図柄の変動表示を含む演出表示を行うための演出画像表示装置と、
少なくとも前記変動表示のパターンである複数の変動パターンを記憶する変動情報記憶手段と、

前記遊技盤の遊技領域に設けられ、遊技球を受け入れ困難な閉状態と当該閉状態よりも遊技球を受け入れ容易な開状態とに変化可能な特別入賞口と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球の入球又は通過が可能な抽選契機口と、

前記遊技領域の最下部に設けられ、当該遊技領域より遊技球を排出する排出口と、

前記始動入賞口への遊技球の入球があったか否かの判断を行う始動判断手段、

前記始動判断手段により遊技球の入球が判断されることに基づき、特別遊技の実行に係る特別抽選を行う第 1 の抽選手段、

前記第 1 の抽選手段による前記特別抽選の抽選結果に基づき、前記変動情報記憶手段から読み出されて送出される変動パターンに基づく演出表示を前記演出画像表示装置に行い、前記第 1 の抽選手段による前記特別抽選に当選した際は、前記変動パターンに基づき、所定の図柄を表示する演出画像表示制御手段、

前記第 1 の抽選手段による前記特別抽選に当選すると、前記特別入賞口の開閉作動を行うことで前記特別遊技を実行する特別遊技実行手段、

前記特別遊技実行手段による前記特別遊技の終了後、前記第 1 の抽選手段による前記特別抽選の当選確率が遊技者に有利に設定される有利遊技を実行可能な有利遊技実行手段、

前記抽選契機口への遊技球の入球又は通過があったか否かの判断を行う抽選契機判断手段、

前記第 1 の抽選手段による前記特別抽選に当選した後、該抽選契機判断手段により遊技球の入球又は通過が判断されることに基づき、前記有利遊技実行手段にて前記有利遊技を実行するか否かを、前記第 1 の抽選手段による前記特別抽選とは別に、抽選する第 2 の抽選手段、を少なくとも有する遊技制御手段とを備え、

前記抽選契機口は、当該抽選契機口以外の少なくともいずれか一つの所定入賞口への特定の進入経路へ至った遊技球の挙動が、前記所定入賞口への入球と、前記抽選契機口への入球又は通過との二者択一となるように、配置されていること

を特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、ぱちんこ遊技機（一般的に「パチンコ機」とも称する）等の遊技機に関するものである。

【背景技術】**【0002】**

この種の遊技機は、遊技領域が形成された遊技盤を有している。この遊技領域には、多数の障害釘が所定のゲージ配列をなして設けられており、遊技媒体として例えば遊技球が遊技者によって打ち込まれる。これにより、こうした遊技領域に打ち込まれた遊技球が上記障害釘に撥ね返りつつ該遊技領域を流下する弾球遊技が行われるようになる。そして、この弾球遊技において所定の条件が満たされたときに遊技者に有利な大当り遊技が行われることとなる。

10

20

30

40

50

【 0 0 0 3 】

この種の遊技機としては、デジパチ遊技機と称されるパチンコ機が知られている。このデジパチ遊技機には、遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球が入賞可能な始動口が設けられている。この始動口に入賞すると、大当たり抽選が行われる。すなわち、デジパチ遊技機では、始動口への遊技球の入賞が大当たりの契機となっている（例えば、特許文献 1 参照）。一方、羽根物遊技機や権利物遊技機も知られているが、いずれにしても、特定の入賞口への入賞が大当たりの契機となっている。

【特許文献 1】特開 2 0 0 0 - 2 3 7 4 1 7 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

10

【 0 0 0 4 】

以上のように、従来の遊技機では、大当たり等の有利な状態の導出に係る抽選は、始動口といった特定の入賞口への入賞のみに依存している。そのため、特定の入賞口への遊技球の入賞だけで勝敗が決まってしまうといっても過言ではない。結果として、遊技の興趣が低下してしまうおそれがある。

【 0 0 0 5 】

この発明は、こうした実情に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣の低下を抑制することのできる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 6 】

20

前記課題を解決するための本発明に係る遊技機は、遊技領域を有し、当該遊技領域に向けて遊技球が打ち込まれる遊技盤と、前記遊技領域に向けて遊技球を打ち込むための発射装置と、前記発射装置を介して遊技球の打ち込みを指示するための操作手段と、前記遊技領域に設けられ、遊技球が入賞可能な始動入賞口と、前記遊技領域に設けられ、遊技球が通過可能な通過ゲートと、前記通過ゲートを遊技球が通過することに基づく抽選を経て開状態とされることで前記始動入賞口への入賞を容易にする可動部と、少なくとも装飾図柄の変動表示を含む演出表示を行うための演出画像表示装置と、少なくとも前記変動表示のパターンである複数の変動パターンを記憶する変動情報記憶手段と、前記遊技盤の遊技領域に設けられ、遊技球を受け入れ困難な閉状態と当該閉状態よりも遊技球を受け入れ容易な開状態とに変化可能な特別入賞口と、前記遊技領域に設けられ、遊技球の入球又は通過が可能な抽選契機口と、前記遊技領域の最下部に設けられ、当該遊技領域より遊技球を排出する排出口と、前記始動入賞口への遊技球の入球があったか否かの判断を行う始動判断手段、前記始動判断手段により遊技球の入球が判断されることに基づき、特別遊技の実行に係る特別抽選を行う第 1 の抽選手段、前記第 1 の抽選手段による前記特別抽選の抽選結果に基づき、前記変動情報記憶手段から読み出されて送出される変動パターンに基づく演出表示を前記演出画像表示装置に行い、前記第 1 の抽選手段による前記特別抽選に当選した際は、前記変動パターンに基づき、所定の図柄を表示する演出画像表示制御手段、前記第 1 の抽選手段による前記特別抽選に当選すると、前記特別入賞口の開閉作動を行うことで前記特別遊技を実行する特別遊技実行手段、前記特別遊技実行手段による前記特別遊技の終了後、前記第 1 の抽選手段による前記特別抽選の当選確率が遊技者に有利に設定される有利遊技を実行可能な有利遊技実行手段、前記抽選契機口への遊技球の入球又は通過があったか否かの判断を行う抽選契機判断手段、前記第 1 の抽選手段による前記特別抽選に当選した後、該抽選契機判断手段により遊技球の入球又は通過が判断されることに基づき、前記有利遊技実行手段にて前記有利遊技を実行するか否かを、前記第 1 の抽選手段による前記特別抽選とは別に、抽選する第 2 の抽選手段、を少なくとも有する遊技制御手段とを備え、前記抽選契機口は、当該抽選契機口以外の少なくともいずれか一つの所定入賞口への特定の進入経路へ至った遊技球の拳動が、前記所定入賞口への入球と、前記抽選契機口への入球又は通過との二者択一となるように、配置されていることを特徴とする。

30

40

【 0 0 0 7 】

本発明では、始動入賞口への入球に基づく第 1 の抽選手段による特別抽選に当選すると

50

、特別遊技実行手段により、特別入賞口が開閉作動されて特別遊技が実行される。この特別遊技の終了後には、有利遊技実行手段により、第１の抽選手段による特別抽選の当選確率が遊技者に有利に設定される有利遊技が実行可能となっている。ここで特に、遊技領域には、遊技球の入球又は通過が可能な抽選契機口が設けられており、特別遊技に際し、抽選契機判断手段が、抽選契機口への遊技球の入球又は通過があったか否かを判断する。そして、抽選契機口への遊技球の入球又は通過が判断されることに基づいて、特別遊技の終了後に有利遊技を実行するか否かが、第２の抽選手段によって、第１の抽選手段による特別抽選とは別に、抽選される。

【０００８】

本発明によれば、始動入賞口への入球に基づく第１の抽選手段による特別抽選に当選しただけでは、有利遊技を実行するか否かが確定されない。すなわち、第１の抽選手段による特別抽選に当選した後、さらに、抽選契機口への遊技球の入球又は通過に基づく第２の抽選手段による抽選にて、有利遊技を実行するか否かが確定される。これにより、始動入賞口等の特定の入賞口への入球だけで勝敗が決してしまうというマイナス面を抑制でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。また、第１の抽選手段による特別抽選に続いて第２の抽選手段による抽選が行われるという具合に、ある種のステップが導出されることになり、遊技者に対し、新たな遊技性を提供することができる。

【０００９】

ここで特に、抽選契機口は、当該抽選契機口以外の少なくともいずれか一つの所定入賞口への特定の進入経路へ至った遊技球の挙動が、所定入賞口への入球と、抽選契機口への入球又は通過との二者択一となるように、配置されている。つまり、特定の進入経路へ至った遊技球は、所定入賞口へ入球しない場合、抽選契機口へ入球又は抽選契機口を通過するのである。この場合、特定の進入経路へ至った遊技球の全てを所定入賞口へ入球させる調整が非現実的であれば、必然的に、抽選契機口への入球又は通過が確実となる。その結果、第２の抽選手段による抽選が行われないといった事態を回避することができ、第２の抽選手段を設ける上記構成が、遊技者に不利益に働くことを抑制できる。

【００１０】

なお、特別遊技に当選した後で例えば特定入賞口への入球があった場合に有利遊技を実行する構成も考えられる。しかしながら、この構成では、ホールによって特定入賞口への入球が困難となるような調整が行われることもあり得る。また、遊技者の技量によっても特定入賞口への入球度合いが変わってくるおそれがある。さらに、もともと入球困難に感じる特定入賞口では、遊技者の興味が失われかねない。これに対し、上記構成では、抽選契機口への遊技球の入球又は通過をほぼ確実なものとし、その上で、内部的な抽選を行うようになっているため、遊技者に公平感や期待感を抱かせることができ、遊技の興趣の向上が図られる。

【発明の効果】

【００１１】

本発明によれば、遊技の興趣の低下を抑止することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【００１２】

以下、図面を参照して本発明の好適な実施形態について説明する。先ず、図１乃至図２を参照して実施形態に係るパチンコ機の全体構成について説明する。図１は、パチンコ機を示す正面図である。図２は、本体枠及び前面枠を開放した状態のパチンコ機を示す斜視図である。

【００１３】

図１に示すように、遊技機としてのパチンコ機１は、外枠２、本体枠３、遊技盤４、前面枠５等を備えて構成されている。外枠２は、上下左右の枠材によって縦長四角形の枠状に形成され、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の前面一側には、ヒンジ機構７によって本体枠３が前方に開閉可能に装着されている。また、本体枠３は、前枠体８、遊技盤装着枠９、及び機構装着枠１０を合成樹脂材によ

10

20

30

40

50

って一体成形することで構成されている。本体枠 3 の前側に形成された前枠体 8 は、外枠 2 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。なお、本実施形態では、パチンコ機 1 の正面を視認する視線方向を前側（前面側）とし、これとは反対側（例えば、前枠体 8 に対する本体枠 3 側）を後側（背面側）とする。

【0014】

また、本体枠 3 は、合成樹脂材によって一体に形成されると共に、前面側に遊技盤装着枠 9 が背面側に機構装着枠 10 がそれぞれ形成されている。これによって、合成樹脂製の本体枠 3 は、従来の前枠（内枠、前面枠等と呼ばれることがある）と、機構板（裏機構板、裏セット板等と呼ばれることがある）との機能を兼ね備えている。

【0015】

前枠体 8 の後部に一体的に形成された遊技盤装着枠 9 には、遊技盤 4 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。また、遊技盤装着枠 9 の左側部には、係合突部 9a が上下に 2 つ形成され、遊技盤装着枠 9 の右側部には、係合凹部（図示しない）が上下に 2 つ形成されている。また、遊技盤 4 の盤面（前面）の左側部には係合突部 9a と対応する係止穴 4e（図 4 参照）が上下に 2 つ形成され、遊技盤 4 の盤面の右側部には係合凹部と対応する係合フック 4c が上下に 2 つ形成されている。係合フック 4c は、遊技盤 4 と遊技盤装着枠 9 とを係脱可能に係止する。

【0016】

さらに、遊技盤 4 の左下部には、係止フック 9b が形成され、遊技盤装着枠 9 の左下部には係止フック 9b と対応する付勢ロック部（図示しない）が設けられている。遊技盤 4 を遊技盤装着枠 9 に装着した場合には付勢ロック部が係止フック 9b を下方に付勢して係止する。なお、付勢ロック部によって係止フック 9b を下方に付勢することにより遊技盤 4 に下方への付勢力を作用しつつ係止することができる。これにより遊技盤 4 が遊技盤装着枠 9 の下縁部と密着して下方に押圧固定される。

【0017】

また、遊技盤 4 の盤面には、外レールと内レールとを備えた案内レール 11 が設けられている。また、遊技盤装着枠 9 よりも下方に位置する前枠体 8 の前側下部の側寄りには、下部スピーカ 14 が装着されている。また、前枠体 8 前面の下部領域内の上側部分には、遊技盤 4 の発射通路に向けて遊技球を導く発射レール 15 が傾斜状に装着されている。一方、前枠体 8 前面の下部領域内の下側部分には、下前面部材 16 が装着されている。下前面部材 16 前面のほぼ中央には、下皿 17 が設けられ、片側寄りには操作ハンドル 18 が設けられている。

【0018】

また、図 2 に示すように、本体枠 3（前枠体 8）のヒンジ機構 7 が設けられる側とは反対側となる開放側の後面には、外枠 2 に対して本体枠 3 を施錠する機能と、本体枠 3 に対して前面枠 5 を施錠する機能とを兼ね備えた施錠装置 19 が装着されている。施錠装置 19 は、外枠 2 に設けられた閉止具 20 に係脱可能に係合して本体枠 3 を閉鎖状態に施錠する上下複数の本体枠施錠フック 21 と、前面枠 5 の開放側の後面に設けられた閉止具 22 に係脱可能に係合して前面枠 5 を閉鎖状態に施錠する上下複数の扉施錠フック 23 とを備えている。

【0019】

しかして、シリンダー錠 24 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 21 と外枠 2 の閉止具 20 との係合が解除されて本体枠 3 が解錠され、これとは逆方向に鍵が回動操作されることで、扉施錠フック 23 と前面枠 5 の閉止具 22 との係合が解除されて前面枠 5 が解錠されるようになっている。なお、シリンダー錠 24 の前端部は、パチンコ機 1 の前方から鍵を挿入して解錠操作が行えるように、前枠体 8 及び下前面部材 16 を貫通して下前面部材 16 の前面に露出して配置されている。

【0020】

なお、本実施例では、時計回り方向に鍵を回動操作することで外枠 2 に対して本体枠 3 が解錠され、反時計回り方向に鍵を解錠操作することで本体枠 3 に対して前面枠 5 が解錠

10

20

30

40

50

される。このように、回動操作の方向を異ならせるだけで、本体枠 3 又は前面枠 5 のいずれかを解錠させることができる。また、施錠装置 19 は、本体枠 3 を閉塞状態に施錠したときに、鍵以外の外部操作によって本体枠施錠フック 21 と外枠 2 の閉止具 20 との係合が解除されないように本体枠施錠フック 21 をロックするロック機構をさらに備えている。しかして、本体枠 3 を閉塞状態に施錠したときには、ロック機構により本体枠施錠フック 21 がロックされる。また、本体枠施錠フック 21 よりも外枠 2 と本体枠 3 (前面枠 8) との間隙に近い側 (図 2 において右側方) にリブが突設形成され、当該リブにより本体枠施錠フック 21 が外枠 2 と本体枠 3 (前面枠 8) との間隙から針金等を差し込んで直接本体枠施錠フック 21 を操作しようとしてもリブに当接する。従って、外枠 2 と本体枠 3 (前面枠 3) との間隙から針金等により本体枠 3 を不正に解錠する不正行為を防止することができる。

10

【0021】

本体枠 3 前面の一側には、ヒンジ機構 25 によって前面枠 5 が前方に開閉可能に装着されている。前面枠 5 は、扉本体フレーム 26、上皿 28、及び操作ボタン 18a (操作手段) を備えて構成されている。扉本体フレーム 26 は、プレス加工された金属製フレーム部材によって構成され、前枠体 8 の上端から下前面部材 16 の上縁に亘る部分を覆う大きさに形成されている。扉本体フレーム 26 のほぼ中央には、後述する遊技盤 4 の遊技領域 12 を前方から透視可能なほぼ円形状の開口窓 30 が形成されている。また、扉本体フレーム 26 の後側には、開口窓 30 よりも大きい矩形枠状をなす窓枠 31 が設けられ、該窓枠 31 には、透明板 32 が装着されている。

20

【0022】

なお、本実施例では、遊技盤 4 の下方にシリンダー錠 24 を配置し、遊技盤 4 の右方に配置された施錠装置 19 を薄型化することで、遊技盤 4 に形成された遊技領域 12 の面積を従来よりも拡大することができ、遊技者の視認に対する興味を高めることができる。また、遊技領域 12 を拡大することで、遊技領域 12 の中央部分に後述する球誘導装飾体 66 が配置されても、該球誘導装飾体 66 の下方に配置された可変入賞装置に遊技球を誘導し難いとの印象を与えることがない。また、遊技領域 12 の拡大に合わせて前面枠 8 の開口窓 30 も拡大され、該前面枠 8 の剛性が低下することとなるが、上皿 28 を一体的に構成する前面枠 8 とすることで、前面枠 8 の剛性の低下を抑制している。

30

【0023】

扉本体フレーム 26 の前側には、開口窓 30 の周囲において、下部に上皿 28 が前面枠 8 と一体的に設けられ、左右両側部に枠ランプ 27 が、上部に上部スピーカ 29 が装着されている。また、上皿 28 の左片側寄りには、操作ボタン 18a が配設されている。なお、枠ランプ 27 は、後述する液晶表示器 50 (図柄表示手段、画像表示手段) にて実行される演出の演出態様に応じて点灯・消灯制御され、上部スピーカ 29 及び上述した下部スピーカ 14 は、液晶表示器 50 にて実行される演出の演出態様に応じて複数種類の音出力態様の音出力制御が実行される。このように、液晶表示器 50 にて実行される演出に同期して枠ランプ 27 の点灯・消灯制御、上部スピーカ 29 及び下部スピーカ 14 の音出力制御、を実行することにより演出効果を高め、遊技者の興味を向上させるためのものである。また、上部スピーカ 29 及び下部スピーカ 14 では、不正行為が実行されたことを報知する警告音、遊技に関するエラー状態が発生したことを報知する情報音、等の出力も行われる。

40

【0024】

次に、本体枠 3 の裏面構成について説明すると、図 3 に示すように、本体枠 3 の裏面上側には、遊技島に設置される球揚送装置から供給される遊技球を貯留する球タンク 140 と、球タンク 140 と払出装置 109 とを接続し、球タンクに貯留される遊技球を流下せしめるタンクレール 141 と、が配置されている。なお、タンクレール 141 によって球タンク 140 と接続される払出装置 109 は、ユニット状に形成され、タンクレール 141 からの遊技球を受け入れて遊技球の払い出しを指示する信号に基づいて所定個数の遊技球を払い出す。

50

【 0 0 2 5 】

また、タンクレール 1 4 1 の下方には、基板等が内蔵される基板保護カバー 1 4 2 が設けられている。なお、基板保護カバー 1 4 2 は、タンクレール 1 4 1 から落下した球によってこれら基板類が損傷するのを防止すると共に、各基板への不正行為を防止する役割を担っている。また、基板保護カバー 1 4 2 は、パチンコ機 1 の背面側に張り出しており、その下方に主制御基板 2 0 1 が配置されている。また、主制御基板 2 0 1 の遊技盤 4 背面側にはサブ統合基板 2 1 1 (図 7 参照) が配置されている。しかして、主制御基板 2 0 1 及びサブ統合基板 2 1 1 の上方がパチンコ機 1 の背面側に張り出した基板保護カバー 1 4 2 によって覆われ、タンクレール 1 4 1 から落下した球によって主制御基板 2 0 1 及びサブ統合基板 2 1 1 が損傷するのを防止している。

10

【 0 0 2 6 】

また、本体枠 3 の裏面下側一側に発射装置 2 3 5 が取り付けられている。この発射装置 2 3 5 は、発射レール 1 5 に送られた球を発射する発射ハンマーと、発射ハンマーに往復回動動作を付与する発射モータ等を集約して設けることにより構成され、操作ハンドル 1 8 と関連付けられている。また、発射装置 2 3 5 の右側方には、払出基板 2 0 5 が設けられている。払出基板 2 0 5 は、主制御基板 2 0 1 からの遊技球の払い出しを指示する払出コマンドを受信したことに基づいて払出装置 2 0 9 を駆動制御する。

【 0 0 2 7 】

図 4 は、遊技盤 4 を単独で示している。遊技盤 4 は、その前面 (盤面) にて遊技領域 1 2 を形成し、この遊技領域 1 2 内で遊技球を流下させながら遊技を進行させる役割を担う。通常、パチンコ遊技機 1 における遊技は、遊技領域 1 2 内で遊技球が各種入賞口に入賞することにもとづいて内部判定 (大当たり判定) が行われたり、あるいは賞球の払い出しが行われたりしながら進行する。

20

【 0 0 2 8 】

遊技盤 4 は矩形状に成型された遊技板 4 a を有しており、遊技板 4 a の表面に円形状の遊技領域 1 2 が形成されている。また遊技板 4 a は、その前面が図示しないセル板を貼着することで装飾されており、さらに遊技領域 1 2 を取り囲む上下左右および四隅はパネル装飾体 4 d によって装飾されている。パネル装飾体 4 d は装飾としての機能の他に、上記の案内レール 1 1 や係合フック 4 c 等を支持する機能をも有している。またパネル装飾体 4 d の左側縁部には、遊技盤装着枠 9 の係合突部 9 a を係止させるため上下 2 つの係止穴 4 e が形成されている。

30

【 0 0 2 9 】

遊技領域 1 2 には、遊技の進行に必要な各種構成要素の他に、演出用の各種構成要素が配置されている。すなわち、遊技領域 1 2 には多数の傷害釘や風車 (図示しない) が適宜の配列で設置されており、発射された遊技球は傷害釘や風車等に誘導されながら遊技領域 1 2 内を流下する。また遊技領域 1 2 の中央部分から上半分には、ひときわ大きく目を引く球誘導装飾体 6 6 が配置されている。球誘導装飾体 6 6 は遊技板 4 a の表面 (盤面) から前面側に突出して配置されており、その上縁部および左右側縁部に沿って遊技球を案内することで、遊技球の流下方向に変化を与えることができる。なお、球誘導装飾体 6 6 についてはさらに後述する。

40

【 0 0 3 0 】

遊技領域 1 2 の下半分には、その中央に上始動口 6 8 および下始動口 7 0 が上下に並んで配置されている。本実施形態では、下始動口 7 0 に電動チューリップ式の変入賞装置が適用されており、下始動口 7 0 には、図中に実線で示されるように 2 つの可動片 7 0 a が左右に開いた状態にあるときだけ遊技球が入賞可能となる。

【 0 0 3 1 】

また遊技領域 1 2 の下部分には、下始動口 7 0 よりも下方に大入賞口 7 2 が設置されている。本実施形態では、大入賞口 7 2 に前後開閉式の条件作動装置が適用されており、大入賞口 7 2 には、図示のように開閉部材 7 2 a が前面側へ開いた状態にあるときだけ遊技球が入賞可能となる。

50

【 0 0 3 2 】

その他、遊技領域 1 2 の下部分には、左右で一对をなすように 2 つの通過ゲート 7 4 が配置されている。また、遊技領域 1 2 の下部分には、大入賞口 7 2 の両側に 2 つずつ普通入賞口 7 6 が設置されており、これら 4 つの普通入賞口 7 6 は、遊技領域 1 2 の下縁部に沿って円弧を描くようにして配置されている。さらにまた、遊技領域 1 2 の左部分には、抽選ゲート 7 5 が配置されている。また、遊技領域 1 2 の最下部には、当該遊技領域 1 2 から遊技球を排出するための排出口 7 7 が配置されている。

【 0 0 3 3 】

抽選ゲート 7 5 は、図 4 4 に示すように、液晶表示器 5 0 の左側の領域 A に配置されている。この領域 A では、遊技球の流路が R 1、R 2 に限定されている。領域 A の流路 R 1、R 2 のうち、抽選ゲート 7 5 は、内側の流路 R 1 に配置されている。流路 R 1 を通過する遊技球は風車 7 8 に絡むことで大入賞口 7 2 へ向かい易くなっており、障害釘等によって遊技球のほとんどが流路 R 1 を流下するように調整されている。これにより、後述するように、大当り遊技の実行中、ほぼ確実に、遊技球が抽選ゲート 7 5 を通過することになる。

10

【 0 0 3 4 】

球誘導装飾体 6 6 は全体として横長の額縁状に成型されており、その内側部分が中空となっている。前面側からみて、球誘導装飾体 6 6 の内側部分は演出領域（画像の表示や可動体の動作等の演出が行われる領域）として構成されており、球誘導装飾体 6 6 は演出領域の周囲を装飾するように配置されている。なお、演出領域や表示装置（液晶表示ユニット）、可動体等については後述する。

20

【 0 0 3 5 】

球誘導装飾体 6 6 には、全体としてパチンコ遊技機 1 の機種ないしそのゲームコンセプトに基づくデザインが施されている。本実施形態のパチンコ遊技機 1 では、ある有名な女性歌手をイメージキャラクターとしたゲームコンセプトが採用されており、球誘導装飾体 6 6 に施された造形には、その女性歌手自身の持つ流麗で豪華なイメージや、その持ち唄（各種の歌謡ヒット曲、恋愛歌）の持つ繊細なイメージを表現したデザインコンセプトが反映されている。

【 0 0 3 6 】

具体的には、先ず球誘導装飾体 6 6 の上縁部に目をやると、その中央位置に宝石状の頂部装飾体 6 6 a が配置されている。この頂部装飾体 6 6 a は、多面体カットが施された紫水晶（アメジスト）を象ったものであり、その周囲には宝石を支える金台を象った上部装飾体 6 6 b が配置されている。上部装飾体 6 6 b には微細な立体紋様が形成されており、その表面には光沢のあるクロムめっきが施されている。このため上部装飾体 6 6 b は、その微細な造形と金属的な光沢によって、宝石としての頂部装飾体 6 6 a を視覚的に引き立てている。

30

【 0 0 3 7 】

また球誘導装飾体 6 6 の左右の両側縁部には、左右で対をなすようにサイド装飾体 6 6 c が配置されている。これらサイド装飾体 6 6 c は架空動物（中国古代の瑞鳥）である「鳳凰」を象ったものであり、これら左右のサイド装飾体 6 6 c は、まさに「鳳凰」がこれから上空へ向かって飛翔しようとする姿を躍動的に表現したものとなっている。左右のサイド装飾体 6 6 c の表面には金めっき加工が施されており、その金色の光沢が視覚的に豪華で神秘的な雰囲気醸し出している。

40

【 0 0 3 8 】

球誘導装飾体 6 6 の内縁（内周部分）には、上縁部から左右の内縁部および下縁部にかけて長く延びた内縁装飾体 6 6 d が配置されている。これら内縁装飾体 6 6 d は、中央位置の上部装飾体 6 6 b の両側から左右の斜め下方に延びた後、奥側へ湾曲するようにして成形されており、そして左右の内縁部の上端位置から下端位置を通り、さらに下縁部まで延びている。図 4 ではサイド装飾体 6 6 c の背後に隠れているが、内縁装飾体 6 6 d は左右の内縁部にて保護板 1 2 0 の前面に近接した位置を下方に延び、そして、下方に向かう

50

につれてサイド装飾体 6 6 c の後方から前方へせり出してくるように湾曲している。さらに左右の内縁装飾体 6 6 d は、サイド装飾体 6 6 c の下端（「鳳凰」の尾の先端に相当する部分）の近傍から下縁部の前面側に露出し、そのまま下縁部の前面を中央付近まで延びている。これら左右の内縁装飾体 6 6 d もまた、上部装飾体 6 6 b と同様にクロムめっき加工が施されており、このため左右の内縁装飾体 6 6 d には上部装飾体 6 6 b との視覚的な一体感が生じ、遊技者からは、あたかも上部装飾体 6 6 b と左右の内縁装飾体 6 6 d が一続きに成形されているかのように視認される。

【 0 0 3 9 】

また球誘導装飾体 6 6 の下縁部には、その内縁に沿って下部装飾体 6 7 が設置されている。この下部装飾体 6 7 は、球誘導装飾体 6 6 の下縁部と保護板 1 2 0 との間を塞ぐようにして配置されている。下部装飾体 6 7 には、全体として周縁装飾部材 1 2 2（図 5 参照）とデザイン上の統一感がある造形が施されているほか、その中央付近には左右で対をなす羽根状の装飾部が形成されている。なお、下部装飾体 6 7 の表面にもクロムメッキ加工が施されている。

【 0 0 4 0 】

一方、球誘導装飾体 6 6 の上縁部には、上部装飾体 6 6 b を中心として左右に広がる上縁装飾体 6 6 e が配置されている。この上縁装飾体 6 6 e は正面からみて横に並んだ 2 つ山形状をなしており、また全体としてある程度の奥行き（厚み）を有している。上縁装飾体 6 6 e の前面には、宝石を配列したような微細な立体的造形が施されており、その表面には全体的に金めっき加工が施されている。このため、上部装飾体 6 6 b および内縁装飾体 6 6 d の金属的な光沢と、隣接する上縁装飾体 6 6 e の金色の光沢とがきらびやかなコントラストをなし、そこには視覚的な高級感やゴージャスな雰囲気が醸し出されている。

【 0 0 4 1 】

発光領域 6 4 a , 6 4 b は、中央の上部装飾体 6 6 b を中心として左右対称の位置に配列されている。このうち、上位に並んだ 4 つの発光領域 6 4 a は、パチンコ遊技機 1 において特別図柄を表示するものとして機能する。特別図柄は、パチンコ遊技機 1 において特別図柄判定（大当たり判定）が行われ、その当落の結果が出たということを外部に向けて表示する情報（判定情報）となる。すなわち、パチンコ遊技機 1 における通常遊技状態（大当たり遊技でない状態）で上始動口 6 8 または下始動口 7 0 への入賞があると、それを契機に 4 つの発光領域 6 7 a がいろいろなパターンや発光色で点滅動作を開始し、これにより特別図柄の変動状態が表示される。このような特別図柄の変動開始（いわゆる「始動」）により、遊技者は大当たり判定が行われたこと（あるいは、これから判定の結果が出ること）を認識することができる。この後、ある程度の時間が経過すると発光領域 6 4 a の点滅動作が停止し、そのときの判定結果（当落結果）を表示する態様で特別図柄が停止表示される。特別図柄の停止表示の態様について、簡易な例では 4 つの発光領域 6 4 a が全て同色で点灯していれば当選（大当たり）を表し、4 つの発光領域 6 4 a のいずれか 1 つでも点灯色が違っているか、もしくは消灯していれば落選を表すといった態様が挙げられる（ただし、これら以外の態様もある。）。これにより、遊技者は大当たり判定に当選したか否かを視覚的に認識することができる。

【 0 0 4 2 】

反対に、下位に並んだ 4 つの発光領域 6 4 b は、パチンコ遊技機 1 において保留（始動記憶）ランプとして機能する。これら 4 つの発光領域 6 4 b は、そのとき発光（点灯）している個数によって特別図柄の始動記憶数（1 ~ 4 の保留球数）を表すことができる。具体的には、遊技中に上始動口 6 8 または下始動口 7 0 への入賞があると、これを契機として特別図柄の始動条件が記憶され、この状態で特別図柄が変動表示中であれば、最も左に位置する発光領域 6 4 b が発光（点灯）して始動記憶数（保留球数）が 1 であることが表示される。一方、始動条件が記憶されている状態で、特別図柄が変動していなければ（変動状態から停止表示状態になった場合を含む）、記憶された始動条件に基づいて特別図柄の変動表示が開始される。この場合、始動条件の記憶は消去され、あわせて始動記憶数「1」に対応する発光領域 6 4 b の発光が停止（消灯）される。なお、本実施形態では始動

10

20

30

40

50

記憶数（保留球数）の上限が4であるため、上限に達した場合、それ以上の始動条件は記憶されない。なお、上記の特別図柄および始動記憶数の表示は、それぞれ特別図柄・保留表示LED基板144に実装された特別図柄表示LED144aおよび特図始動記憶LED144bにより行われる。これら特別図柄表示LED144aおよび特図始動記憶LED144bについては後述する。

【0043】

一方、球誘導装飾体66の上縁部には、上部装飾体66bと左右のサイド装飾体66cとの間をつなぐようにして左右の上隅装飾体66fが配置されている。また球誘導装飾体66の下縁部には、左右のサイド装飾体66cの下方にそれぞれ左右の下隅装飾体66gが配置されている。これら上隅装飾体66fおよび下隅装飾体66gには、「鳳凰」にちなんだ「羽衣」を想起させる立体的な造形が施されており、その波打つような形状が「鳳凰」としてのサイド装飾体66cがこれからまさに飛翔しようとする姿を視覚的に強調している。また、上隅装飾体66fおよび下隅装飾体66gはいずれも光透過性の半透明材料から成形されており、このうち左右の上隅装飾体66fでは、後述するセンター左部上LED基板104またはセンター右部上LED基板106による装飾的な発光動作が行われる。また、左右の下隅装飾体66gでは、後述するセンター左部下LED基板112またはセンター右部下LED基板114による装飾的な発光動作が行われる。

【0044】

上記のように、球誘導装飾体66はその装飾的な造形やめっき加工によって視覚的な面白みを発揮したり、内蔵されたLEDを光源として各種の発光動作を行ったりする機能を有する。この他に球誘導装飾体66は、遊技領域12内で遊技球の流下を案内し、遊技球の動きに変化を与えることで遊技に面白みを付加する機能を有している。具体的には、球誘導装飾体66の両側縁部には、その内側にワープ通路66hが形成されており、また球誘導装飾体66の下縁部には、その上面にステージ部66iが形成されている。ワープ通路66hは球誘導装飾体66の左右両側から始まって両側縁部の内側を下り、そしてステージ部66iに通じている。さらに球誘導装飾体66の下縁部には、その中央位置に球放出口66jが形成されている。

【0045】

ワープ通路66hは球誘導装飾体66の両側面にて開口しており、この開口を通じて内部に遊技球を受け入れ可能となっている。左右のワープ通路66hは、サイド装飾体66cの内部を僅かに中央方向に下りながら進むと、そこから奥側（後方）へ向けて折れ曲がり、そして真下方向に少し下った位置で中央方向に集まるようにして湾曲している。左右のワープ通路66hの下端はワープ出口として開口しており、開口から先はそのままステージ部66iにつながっている。また各ワープ通路66h内には、その途中に2つの突起部（図示しない）が段違いに形成されており、各ワープ通路66h内を流下する遊技球は、これら突起部に衝突しながら流下速度を緩和される。そして、遊技球がワープ通路66hの出口から放出されると、その先でステージ部66i上を転動する。

【0046】

ステージ部66iは、左右のワープ通路66hの間を左右方向に長く延びており、その中央部分が僅かに盛り上がるようにして湾曲している。ステージ部66iの中央位置にはセンター窪み部（図示しない）が形成されており、このセンター窪み部は後方に向けて下り傾斜を有している。センター窪み部の奥で、下部装飾体67の中央位置に球落下穴67dが形成されており、球誘導装飾体66の下縁部には、球落下穴67dから下方に延びる球放出通路（図示しない）が形成されている。球放出通路は球落下穴67dから下方に下った後に前方へ折れ曲がり、そのまま下り傾斜を有したまま前面側の球放出口66jに通じている。

【0047】

左右のワープ通路66hからステージ部66iに放出された遊技球は、その上面にて左右方向に揺れながら転動する。このうち、中央のセンター窪み部に嵌り込んだ遊技球は、そこから球放出通路を経て、球放出口66jから下方に放出される。球放出口66jから

放出された遊技球は、その真下位置にある上始動口 6 8 に向けて落下し、相当高い確率で上始動口 6 8 に入賞することができる。

【 0 0 4 8 】

これに対し、ステージ部 6 6 i の上面にて、左右いずれかの窪み部 6 7 b に嵌り込んだ遊技球は、そこから球放出部 6 7 f に流下し、そして放出窪み部 6 7 c を経て球誘導装飾体 6 6 より下方の遊技領域 1 2 に落下する。放出窪み部 6 7 c はある程度の幅（遊技球が左右に転動できる幅）を有していることから、その落下方向は一定しておらず、あるものは上始動口 6 8 に入賞したり、あるものは上始動口 6 8 から左右に逸れて入賞しなかったりする。

【 0 0 4 9 】

なお本実施形態では、ステージ部 6 6 i や放出部 6 7 f は、いずれも遊技板 4 a の前面より奥、つまり開口部 4 f の内側に位置している。このため、遊技球が流下する遊技領域 1 2 は遊技板 4 a の表面から開口部 4 f の内側にまで広がっており、その分だけ遊技球の流下できる範囲が前後方向に拡張され、立体的で多様な遊技球の流下態様が実現されている。また、このように遊技領域 1 2 の範囲が開口部 4 f の内側にまで拡張されていても、本実施形態では保護板 1 2 0 によって遊技板 4 a より後方への遊技球の落下や飛び込みが確実に防止されている。

【 0 0 5 0 】

可動体 1 2 4 は非作動時に左右で 4 つずつのグループに分かれ、遊技者から視認されない位置（遊技板 4 a の背後で開口部 4 f よりも下方の位置）に隠れて待機している。そして作動時に個々の可動体 1 2 4 はそれぞれ角度の異なる作動位置まで変位し、全体として扇を象るようにして配置される。なお、個々の可動体 1 2 4 の表面には「鳳凰の羽根」を象った緻密な造形が施されており、これにより球誘導装飾体 6 6 のデザインとの統一が図られている。

【 0 0 5 1 】

この状態を遊技者の視点からみると、先ず最も手前側に球誘導装飾体 6 6 の装飾面（前面）が位置し、これより少し奥の位置に遊技球が左右方向に揺れ動くステージ部 6 6 i や内縁部の装飾面が位置し、次に保護板 1 2 0 を挟んで奥の空間部内に可動体 1 2 4 が位置し、そして可動体 1 2 4 よりもさらに奥に液晶表示ユニット 1 5 0 の表示画面が位置することになる。したがって、遊技者が最も奥の表示画面に視線を送るとき、その手前側に空間部や可動体 1 2 4、保護板 1 2 0、球誘導装飾体 6 6 の装飾面やステージ部 6 6 i 等を視界の中に認めることとなり、これらの前後方向への重なりによって視覚的な奥行き感や立体感が強調される。

【 0 0 5 2 】

球誘導装飾体 6 6 の他に、遊技領域 1 2 の下縁部には左右で対をなすサイド装飾部材 8 2 が設置されている。4 つの普通入賞口 7 6 のうち、右上および左上に位置する普通入賞口 7 6 はサイド装飾部材 8 2 と一体に形成されている。またサイド装飾部材 8 2 には、球誘導装飾体 6 6 のデザインコンセプトと統一感のあるデザインが施されている。なお本実施形態では、下始動口 7 0 を構成する可変入賞装置や、右下および左下に位置する普通入賞口 7 6 にも装飾的な造形が施されており、そのデザインには球誘導装飾体 6 6 やサイド装飾部材 8 2 のデザインとの統一が図られている。

【 0 0 5 3 】

左側のサイド装飾体 8 2 の上部には、2 つの発光領域 8 2 a と 4 つの発光領域 8 2 b とが左右方向に配列されている。このうち、右側に並んだ 2 つの発光領域 8 2 a は、パチンコ遊技機 1 において普通図柄を表示するものとして機能する。普通図柄は、パチンコ遊技機 1 において普通図柄判定が行われ、その当落の結果が出たということを外部に向けて表示する情報（判定情報）となる。また、左側に並んだ 4 つの発光領域 8 2 b は、パチンコ遊技機 1 において普通図柄の保留（始動記憶）ランプとして機能する。これら 4 つの発光領域 8 2 b は、そのとき発光（点灯）している個数によって普通図柄の始動記憶数（1 ～ 4 の保留球数）を表すことができる。なお、上記の普通図柄および始動記憶数の表示は、

10

20

30

40

50

それぞれ普通図柄・保留表示ＬＥＤ基板１４６に実装された普通図柄表示ＬＥＤ１４６ａおよび普図始動記憶ＬＥＤ１４６ｂにより行われる。これら普通図柄表示ＬＥＤ１４６ａおよび普図始動記憶ＬＥＤ１４６ｂについては後述する。

【００５４】

また、右側のサイド装飾体８２の上部には、２つの発光領域８２ｃと４つの発光領域８２ｄとが左右方向に配列されている。このうち、左側に並んだ２つの発光領域８２ｃは、そのときいずれの発光領域８２ｃが発光（点灯）しているかによって大当り遊技状態の種類に関する情報を表すことができる。また、右側に並んだ４つの発光領域８２ｄは、そのときいずれの発光領域８２ｄの組み合わせが発光（点灯）しているかによって確率変動状態中等の遊技状態に関する情報を表すことができる。なお、これら遊技状態の表示は、状態表示ＬＥＤ基板１４８に実装されたラウンド表示ＬＥＤ１４８ａおよび状態表示ＬＥＤ１４８ｂにより行われる。これらラウンド表示ＬＥＤ１４８ａおよび状態表示ＬＥＤ１４８ｂについても後述する。

【００５５】

図５は、遊技盤４を構成部品に分けた状態で示している。上記のように、遊技板４ａの前面には各種入賞口等の他に球誘導装飾体６６やサイド装飾部材８２等の装飾部品が取り付けられているが、遊技板４ａには、これら装飾部品の取付位置にそれぞれ開口部４ｆ、４ｇが形成されている。開口部４ｆ、４ｇは遊技板４ａを前後方向（厚み方向）に貫通して形成されており、このうち中央に大きく形成された開口部４ｆの開口縁形状は球誘導装飾体６６の外形に対応し、また左右に対をなして形成された開口部４ｇの開口縁形状は左右のサイド装飾部材８２の外形に対応している。球誘導装飾体６６および左右のサイド装飾部材８２は、いずれも前面側から各開口部４ｆ、４ｇに嵌め込んだ状態で遊技板４ａに取り付けられる。

【００５６】

一方、遊技板４ａの背面には大型の背面取付ユニット１００が取り付けられている。この背面取付ユニット１００は、遊技領域１２内での演出動作に関する全ての電装品を１つに集合させたユニットとして構成されている。ここでいう演出動作には、例えば画像の表示や各種の発光動作、可動体の動作等が含まれる。本実施形態において、背面取付ユニット１００は上記の球誘導装飾体６６とともにパチンコ遊技機１の演出動作を行う構成要素である。以下、本実施形態において球誘導装飾体６６と背面取付ユニット１００とを総称して演出装置（図中参照符号４００）と呼ぶものとする。

【００５７】

演出装置４００を構成する球誘導装飾体６６は、遊技板４ａの前面側から開口部４ｆに嵌め込むようにして取り付けられている。これに対し、演出装置４００のもう１つの構成要素である背面取付ユニット１００は、遊技板４ａの背面側に取り付けられた状態で３つの開口部４ｆ、４ｇを背面側から覆うだけの大きさを有している。すなわち、背面取付ユニット１００には、球誘導装飾体６６において演出動作を行うために必要な電装品だけでなく、左右のサイド装飾部材８２において演出動作（発光）を行うために必要な電装品が装備されている。

【００５８】

背面取付ユニット１００は大きく分けて２つのパーツから構成されており、具体的には上側のアップパーパーツ１００ａおよび下側のロワーパーツ１００ｂを有する。このうちアップパーパーツ１００ａは球誘導装飾体６６に対応する電装品が組み込まれた部分であり、一方のロワーパーツ１００ｂは左右のサイド装飾部材８２に対応する電装品が組み込まれた部分となっている。

【００５９】

アップパーパーツ１００ａは球誘導装飾体６６の外形に合わせて横長の矩形に成型されており、その上縁部にセンター上ＬＥＤ基板１０２が設置されているほか、左右の上隅位置にそれぞれセンター左部上ＬＥＤ基板１０４、センター右部上ＬＥＤ基板１０６が設置されている。またアップパーパーツ１００ａの左右の側縁部には、それぞれセンター左部中Ｌ

10

20

30

40

50

ＥＤ基板１０８、センター右部中ＬＥＤ基板１１０が設置されている。さらにアップパーパーツ１００ａの左右の下隅部には、それぞれセンター左部下ＬＥＤ基板１１２、センター右部下ＬＥＤ基板１１４が設置されている。そしてアップパーパーツ１００ａの下縁部の中央位置には、センター下ＬＥＤ基板１１６が設置されている。これらＬＥＤ基板は球誘導装飾体６６の背後から前方または側方に向けて光を発することで、球誘導装飾体６６の発光領域を装飾的に発光させることができる。また、センター下ＬＥＤ基板１１６には、保護板１２０の後方で上向きに光を発するＬＥＤが実装されており、これら上向きのＬＥＤから発せられた光は、表示画面の前面側で可動体１２４を照射する。

【００６０】

アップパーパーツ１００ａの中央位置には、透明な保護板１２０が設置されている。保護板１２０は横長の矩形状をなし、アップパーパーツ１００ａに対してその前面側から嵌め込むようにして取り付けられている。上記のセンター左部下ＬＥＤ基板１１２やセンター右部下ＬＥＤ基板１１４、センター下ＬＥＤ基板１１６は、アップパーパーツ１００ａ内にて保護板１２０の背面側に設置されている。また、センター左部上ＬＥＤ基板１０４およびセンター右部上ＬＥＤ基板１０６は、その下側の一部分が保護板１２０の背面側に位置している。

10

【００６１】

なお、左右側縁部に位置するセンター左部中ＬＥＤ基板１０８およびセンター右部中ＬＥＤ基板１１０は保護板１２０の両外側にあり、それぞれの実装面が保護板１２０に対して垂直となる姿勢でアップパーパーツ１００ａに取り付けられている。この状態で、センター左部中ＬＥＤ基板１０８およびセンター右部中ＬＥＤ基板１１０に実装されているＬＥＤが互いに中央を向き合うようにして位置付けられている。また、これらＬＥＤから発せられた光は、その一部がエッジライトとして保護板１２０の両側端面から保護板１２０の透明材料に導入され、内部を全反射しながら導かれる。このため本実施形態では、透明な保護板１２０が導光板としての機能をも有している。

20

【００６２】

アップパーパーツ１００ａの内側には、保護板１２０よりも背後の位置に四角枠形状の周縁装飾部材１２２が設置されている。周縁装飾部材１２２は、保護板１２０の上下左右の周縁部に沿うようにして配置されており、前面側からは透明な保護板１２０を透過して視認可能である。

30

【００６３】

またアップパーパーツ１００ａの下縁部には、保護板１２０よりも背後の位置に左右の可動体１２４が設置されている。左右の可動体１２４は細長い板状部材から成型されており、アップパーパーツ１００ａの内側には、このような板状の可動体１２４が左右でそれぞれ前後方向に４枚ずつ重ね合わせられた状態で収容されている。なお左右の可動体１２４は中央位置から左右対称に斜め下方へ垂れ下がったような姿勢を保持している。

【００６４】

また、アップパーパーツ１００ａの下縁部には、保護板１２０の下方位置に可動体駆動部モータ１２６が設置されているほか、ギヤボックスからなる可動体駆動部１２８が設置されている。可動体駆動部モータ１２６は、可動体１２４を作動させる駆動源となり、また可動体駆動部１２８は、可動体駆動部モータ１２６の駆動力を各可動体１２４に伝達し、実際に可動体１２４を予め決められた態様で作動させる機能を有する。

40

【００６５】

また可動体駆動部１２８には、可動体モータセンサ２３４（図９に符号のみ記載）が内蔵されている。可動体モータセンサ２３４は透過式のフォトスイッチからなり、この可動体モータセンサ２３４により、可動体駆動部モータ１２６の作動時における可動体１２４の位置を検出可能となっている。

【００６６】

もう一方のロワーパーツ１００ｂは、ちょうどアップパーパーツ１００ａの下側にぶら下がるようにして連結されており、その全体的な外形がアルファベットのＷ字形状をなして

50

いる。すなわち、ロワーパーツ１００ｂの左右両側部分は上方へ拡開するようにして延びており、一方、左右両側部分の間をつなぐ連結部分は、その中央位置が僅かに上方へ山形に盛り上がっている。これにより、ロワーパーツ１００ｂを全体としてみるとＷ字形状をなしていることがわかる。

【００６７】

ロワーパーツ１００ｂの左右両側部分には、それぞれサイドＬＥＤ基板１３０が設置されている。これらサイドＬＥＤ基板１３０は、左右のサイド装飾部材８２の背後から前方に向けて光を発することで、各サイド装飾部材８２の発光領域を装飾的に発光させることができる。

【００６８】

本実施形態では、パチンコ遊技機１において行われる内部判定（特別図柄判定、普通図柄判定等）に関する情報が多色または単色のＬＥＤを用いて表示されるものとなっており、そのための電装品として各種のＬＥＤ基板が背面取付ユニット１００に設置されている。

【００６９】

先ずアッパーパーツ１００ａの上縁部には、センター上ＬＥＤ基板１０２の後方に特別図柄・保留表示ＬＥＤ基板１４４（図９に符号のみ記載）が設置されている。この特別図柄・保留表示ＬＥＤ基板１４４には、４つの特図表示ＬＥＤ１４４ａおよび４つの特図始動記憶ＬＥＤ１４４ｂが実装されている。例えば、パチンコ遊技機１において内部的な判定（大当りを決める判定）が行われると、これら特別図柄表示ＬＥＤ１４４ａや特図始動記憶ＬＥＤ１４４ｂが決まったパターンで点灯または点滅（あるいは消灯）し、判定に関する情報を表示するものとなっている。

【００７０】

次に、ロワーパーツ１００ｂの左側部分には、その上部位置に普通図柄・保留表示ＬＥＤ基板１４６が設置されている。この普通図柄・保留表示ＬＥＤ基板１４６には、２つの普図表示ＬＥＤ１４６ａおよび４つの普図始動記憶ＬＥＤ１４６ｂが実装されている。上記の大当り判定とはべつの普通図柄判定が行われると、普図表示ＬＥＤ１４６ａや普図始動記憶ＬＥＤ１４６ｂが決まったパターンで点灯または点滅（あるいは消灯）し、判定に関する情報を表示するものとなっている。

【００７１】

また、ロワーパーツ１００ｂの右側部分には、その上部位置に状態表示ＬＥＤ基板１４８が設置されている。この状態表示ＬＥＤ基板１４８には、２つのラウンド表示ＬＥＤ１４８ａおよび４つの状態表示ＬＥＤ１４８ｂが実装されている。上記の大当り判定で当選し、大当りになるとラウンド表示ＬＥＤ１４８ａや状態表示ＬＥＤ１４８ｂが決まったパターンで点灯または点滅（あるいは消灯）し、大当り中や確率変動中等の遊技状態に関する情報を表示するものとなっている。

【００７２】

このように、本実施形態では演出装置４００において各種の発光動作（装飾的な発光の他に、遊技者の利益に関わる判定情報の表示を含む）を行って遊技者の興味を高めたり、遊技者の利益に関わる情報を提供したりしているが、特に本実施形態では、遊技板４ａの前面側に取り付けられる球誘導装飾体６６に多数の発光領域が設けられているにもかかわらず、その発光源となるＬＥＤ基板は全て遊技板４ａの背面側（背面取付ユニット１００）に設けられている。このため、演出装置４００の動作に必要なＬＥＤ基板や電気配線を全て背面取付ユニット１００に収容することができ、球誘導装飾体６６にはＬＥＤ基板や電気配線を別に設ける必要がない。

【００７３】

図６は、背面取付ユニット１００を構成要素に分けた状態で示している。背面取付ユニット１００には、アッパーパーツ１００ａの背面側に液晶表示ユニット１５０が組み付けられるものとなっている。液晶表示ユニット１５０は、表示制御基板２２０と液晶表示器（ＬＣＤモジュール）５０とが一体化されて構成されており、表示制御基板２２０は、基

10

20

30

40

50

板ボックス 150 a に収容された状態で液晶表示器 50 の背面に設置されている。また本実施形態では、基板ボックス 150 a の背面に放熱または冷却用のファン 150 b が設置されている。

【0074】

ロウパーツ 100 b (連結部分) の背面側にはパネル中継端子板 151 が設置されている。このパネル中継端子板 151 には、上記の特別図柄・保留表示 LED 基板 144 や普通図柄・保留表示 LED 基板 146、状態表示 LED 基板 148 にそれぞれ対応するハーネスが 1 箇所集合した状態で接続されており、各 LED 基板は、パネル中継端子板 151 を経由して主制御基板 201 に接続されるものとなっている。

【0075】

液晶表示ユニット 150 を支持するため、アッパーパーツ 100 a の背面側には、その下縁部に受け部 100 c が形成されているほか、背面側からみて左側縁部に 2 つの係止部 100 d が形成されており、さらに右側縁部には上下スライド式のロック部材 100 e が設置されている。またアッパーパーツ 100 a の背面は、平坦な受け面として形成されており、液晶表示ユニット 150 がアッパーパーツ 100 a に対して背面側から組み付けられると、その受け面に液晶表示ユニット 150 の表示画面がぴったり密着する関係にある。また、合わせて周縁装飾部材 122 の後端が液晶表示ユニット 150 の前面に接触し、液晶表示ユニット 150 を受け止める受け部材としての機能を果たす。

【0076】

図 6 には示されていないが、基板ボックス 150 a の左側縁部には 2 つの係止部 100 d に対応して突起部が形成されており、液晶表示ユニット 150 がアッパーパーツ 100 a に組み付けられると、2 つの係止部 100 d にそれぞれ突起部が入り込んだ状態で、液晶表示ユニット 150 がアッパーパーツ 100 a に係止される。また上下方向に関していえば、液晶表示ユニット 150 の下面はアッパーパーツ 100 a の受け部 100 c に支持され、その落下が防止されることになる。また、基板ボックス 150 a の右側縁部にはロック爪 150 c が形成されており、液晶表示ユニット 150 をアッパーパーツ 100 a の受け面に密着させた状態で上記のロック部材 100 e を上方へスライドさせると、ロック爪 150 c を介して液晶表示ユニット 150 がロックされ、これにより液晶表示ユニット 150 の後方への脱落が確実に防止される。本実施形態では、このようなロック爪 150 c およびロック部材 100 e を用いて液晶表示ユニット 150 を係止することにより、背面取付ユニット 100 に対して液晶表示ユニット 150 を容易に取り付けることができる。反対に、液晶表示ユニット 150 を取り外す際はロック部材 100 e の係止を解除するだけで容易に液晶表示ユニット 150 の取り外しが可能となる。これにより液晶表示ユニット 150 の着脱が容易となり、特にパチンコ遊技機 1 の中でも高価な電装品である液晶表示ユニット 150 のリサイクルやリユースが容易となる。

【0077】

上記のように、背面取付ユニット 100 には各種 LED 基板をはじめ、可動体駆動部モータ 126 や液晶表示ユニット 150 等の演出動作に必要な全ての電装品が装備されているが、これら電装品につながる全ての電気配線 (ハーネス類) は、背面取付ユニット 100 において 1 箇所にまとめた状態でサブ統合基板 201 に中継されている。すなわち、背面取付ユニット 100 にはランプ駆動基板 156 が装備されており、演出動作を目的とした全ての電装品につながる電気配線は全てランプ駆動基板 156 に集められ、基板上の中継回路に接続される。なおランプ駆動基板 156 には、サブ統合基板 211 に接続するためのコネクタが実装されている。

【0078】

ランプ駆動基板 156 は、開閉動作式の基板ケース 158 に収容された状態で背面取付ユニット 100 に取り付けられる。基板ケース 158 はアッパーパーツ 100 a の背面側にヒンジ 158 a を介して開閉式の基板ケース 158 が取り付けられており、このため基板ケース 158 は、背面取付ユニット 100 の背面側にて開閉可能となっている。また基板ケース 158 の上縁部に係止部 158 b が形成されており、これに対応してアッパーパ

10

20

30

40

50

ーツ 100a の上縁部に受け部 100f が形成されている。図 6 に示される位置から基板ケース 158 をアップパーパーツ 100a の背面に沿うようにして閉じると、係止部 158b が受け部 100f に差し込まれて係止される。これにより、基板ケース 158 が閉位置で係止されることになる。

【0079】

図 6 に示されているように、液晶表示ユニット 150 は、ランプ駆動基板 156 の基板ケース 158 を背面側へ開放させた状態で背面取付ユニット 100 から着脱可能となる。また、液晶表示ユニット 150 が組み付けられた状態で基板ケース 158 を閉位置に移動させると、ランプ駆動基板 156 は液晶表示ユニット 150 の背面に沿うようにして位置付けられる。なお、ここでいう「開閉」や「開放」、「閉位置」等は、いずれも本実施形態において基板ケース 156 の前後方向への動きを扉に見立てて表現したものである。厳密にいうと、基板ケース 156 そのものが何らかの開口や出入口を開閉しているわけではないが、ここでは直感的な理解を容易にするため便宜的に「開閉」等と表現している。以下の説明においても、基板ケース 156 や制御基板ボックス等の動きについて、扉に見立てた表現を適宜使用するものとする。

【0080】

図 7 は、遊技盤 4 の背面側における背面取付ユニット 100 の着脱を示している。図示のように、主制御基板ボックス 201a とともにサブ統合基板ボックス 211a を遊技板 4a の後方へ回動させた状態では、後述する下裏誘導部材 160 の中央部分が大きく後方へ開放されている。したがって、この状態で背面取付ユニット 100 は単独で遊技板 4a

【0081】

背面取付ユニット 100 とは別に遊技板 4a の背面には、その下縁部の位置に下裏誘導部材 160 が設置されている。下裏誘導部材 160 は遊技板 4a の幅寸法より僅かに短い横幅を有しており、その両側端部に形成された 4 本の挿入部 160c が遊技板 4a に差し込まれた状態で背面側からねじ止めにより固定されている。下裏誘導部材 160 には、全入賞口に入賞した遊技球を誘導するための全入賞球誘導通路 160a が形成されており、この全入賞球誘導通路 160a には、上記の上始動口 68、下始動口 70、大入賞口 72、普通入賞口 76 に入賞した遊技球が落下して回収されるものとなっている。図 7 には詳しく示されていないが、全入賞球誘導通路 160a は遊技板 4a の背面に沿って幅方向に長く延びており、そして下裏誘導部材 160 の下端位置で下方に開放されている。なお、全入賞球誘導通路 160a から下方に放出された遊技球は本体枠 3 に形成されている入賞球回収経路を通り、その後、球放出部（図 3 中、払出基板 205 の直ぐ下方に位置する）から島設備の回収経路に向けて放出される。

【0082】

上記のように遊技盤 4 の背面側には、主制御基板 201 とともにサブ統合基板 211 が設置されているが、これら主制御基板 201 およびサブ統合基板 211 は、いずれも対応する主制御基板ボックス 201a またはサブ統合基板ボックス 211a に収容されている。このうち主制御基板ボックス 201a は、背面側からみて左側縁部が上下 2 箇所のヒンジ部 80c（図 7 には上方 1 箇所のみ示されている）を介してサブ統合基板ボックス 211a の背面側に回動自在に支持されている。

【0083】

一方のサブ統合基板ボックス 211a は、背面側からみて左側縁部が上下 2 箇所のヒンジ部 162b を介して下裏誘導部材 160 に支持されている。このためサブ統合基板ボックス 211a を後方へ開放すると、これと一緒に主制御基板ボックス 201a が開放される。本実施形態では、サブ統合基板ボックス 211a の右側縁部に係止部 162c が形成されており、一方、下裏誘導部材 160 には係止部 162c に対応する受け部 160b が形成されている。このためサブ統合基板ボックス 211a を遊技板 4a の背面に向けて押し込むと、係止部 162c が受け部 160b に係止され、サブ統合基板ボックス 211a が取付位置で固定される。また主制御基板ボックス 201a の右側縁部にも係止部 80d

が形成されており、この係止部 80d は、サブ統合基板ボックス 211a の係止部 162c に係止される。したがって、係止部 80d の係止を解除することで、主制御基板ボックス 201a がサブ統合基板ボックス 211a に対して単独で開閉可能となっている。

【0084】

下裏誘導部材 160 の下部には、左右の 2 箇所突出部 160d, 160e が形成されている。これら突出部 160d, 160e は遊技板 4a の後方へ向けて突出しており、このうち一方（図 7 でみて左側）の突出部 160d は、サブ統合基板ボックス 211a のヒンジ部 162b を受ける部材として利用されている。本実施形態では、遊技盤 4 を単独で台上や床上に置いたとき、2 箇所の突出部 160d, 160e が遊技盤 4 の後方で支えとなり、その後方への転倒を防止することができる。これにより、ホールでの盤替え作業時において、遊技盤 4 を台上や床上に仮置きしておく際の安定性が増し、作業性を向上することができる。なお、このとき突出部 160d, 160e と合わせてサブ統合基板ボックス 212a や主制御基板ボックス 201a を支えに利用してもよい。

【0085】

図 8 は、遊技板 4a に取り付けられる各種構成要素の配置関係を示している。球誘導装飾体 66 は、遊技板 4a の前面側から開口部 4f に嵌め込まれた状態で遊技板 4a の背面側にまで突出している。これにより遊技者は、遊技板 4a の前面から奥行き D だけ入り込んだ位置まで球誘導装飾体 66 の立体的な装飾形状を視認することができるので、そこに視覚的な奥行きを感じることができる。

【0086】

一方、背面取付ユニット 100 は遊技板 4a の背面に取り付けられているが、球誘導装飾体 66 が遊技板 4a の背面側に突出している分、上記の保護板 120 は遊技板 4a の背面よりも後方に位置している。なお本実施形態では、背面取付ユニット 100 が取り付けられた状態で、保護板 120 の前面がちょうど球誘導装飾体 66 の後端面に接触するか、もしくは極めて近接する構造となっており、この位置で保護板 120 は遊技領域 12 内から後方への遊技球の落下を防止し、その背後にある可動体 124 や液晶表示ユニット 150 を保護している。

【0087】

また保護板 120 は、遊技板 4a の後方で開口部 4f の開口面積よりも大きい範囲に広がっているため、保護板 120 による開口部 4f から後方への遊技球の飛び込み防止がより一層確実となる。

【0088】

保護板 120 の前面側では、開口部 4f の周囲が各種の装飾体（内縁装飾体 66d, 下部装飾体 67 等）によって縁取られており、一方、保護板 120 の後方では、周縁装飾部材 122 によって液晶表示ユニット 150 の表示画面が縁取りされているが、前後でこれら縁取りの大きさを比較すると、保護板 120 の前面側の縁取りに比較して、その後方の周縁装飾部材 122 による表示画面の縁取りの方が大きくなっている。このため、保護板 120 の後方で液晶表示ユニット 150 の表示画面サイズを開口部 4f の開口面積よりも大きく確保することができ、それだけ迫力のある演出表示が可能となるし、表示画面の奥行き感が強調される。

【0089】

また液晶表示ユニット 150 は、保護板 120 の後方に間隔 S だけ離れた位置に設けられており、このため保護板 120 と液晶表示ユニット 150 の表示画面との間には、前後方向に厚み（間隔 S）を有した空間部が形成されている。上記の可動体 124 はこの空間部内に配置されており、図示のように作動時の位置に変位した状態で、可動体 124 は液晶表示ユニット 150 の表示画面を部分的に覆っている。

【0090】

図 9 は、パチンコ機 1 の動作を制御するための構成を概略的に示している。パチンコ機 1 の制御は、大きく分けて主基板のグループと周辺基板のグループとで分担されており、このうち主基板のグループが遊技動作（入賞検出や当り判定、特別図柄表示、賞球払出等

10

20

30

40

50

）を制御しており、周辺基板のグループが演出動作（発光装飾や音響出力、液晶表示等）を制御している。これら基板類は、いずれもパチンコ機１の背面側に設置されており、通常、本体枠３の施錠を解除した上で本体枠３を開放しない限り前面側から視認されたり、操作されたりすることはない。この他にも、パチンコ機１には電源基板や発射制御基板、インタフェース基板（ＣＲ機の場合）等が装備されているが、いずれも公知のものを適用できるため、ここでは図示とともに詳細な説明を省略する。

【００９１】

主基板グループは、主制御基板２０１と払出基板２０５とから構成されている。主制御基板２０１は、中央演算装置としてのＣＰＵ２０２をはじめ、読み出し専用メモリとしてのＲＯＭ２０３や読み書き可能メモリとしてのＲＡＭ２０４等を備えている。このうちＣ
１０
ＰＵ２０２は、ＲＯＭ２０３に格納されている遊技制御プログラムを実行し、この実行に伴いパチンコ機１で行われる各種遊技を制御する。またＣＰＵ２０２は、周辺基板グループや払出基板２０５に送信するコマンド（演出コマンド、払出コマンド等）を作成する。また、ＲＡＭ２０４には、主制御基板２０１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。

【００９２】

なお、主制御基板２０１には、始動口スイッチ６８ａ，７０ｂ、ゲートスイッチ７４ｂ，
２０
７５ｂ、カウントスイッチ７２ａ、普通入賞口スイッチ７６ａ等が接続されており、主制御基板２０１には、これらスイッチ類から検出信号が入力される。なお、始動口スイッチ６８ａ，７０ｂ及びゲートスイッチ７５ｂを除く全ての電装品（ゲートスイッチ７４ｂ、カウントスイッチ７２ａ、普通入賞口スイッチ７６ａ、ソレノイド７１ａ，７３ａ、特別図柄表示ＬＥＤ１４４ａ、特図始動記憶ＬＥＤ１４４ｂ、普通図柄表示ＬＥＤ１４６ａ、普図始動記憶ＬＥＤ１４６ｂ、ラウンド表示ＬＥＤ１４８ａ、状態表示ＬＥＤ１４８ｂ）はパネル中継端子板１５１を介して主制御基板２０１に接続されている。

【００９３】

具体的には、ゲートスイッチ７４ｂは遊技領域１２内の通過ゲート７４に対応して設置されており、遊技球が流下する過程で通過ゲート７４を通過すると、その通過がゲートスイッチ７４ｂにより検出され、そして検出信号がパネル中継端子板１５１を介して主制御基板２０１に入力される。一方、ゲートスイッチ７５ｂは遊技領域１２内の抽選ゲート７
３０
５に対応して設置されており、遊技球が流下する過程で抽選ゲート７５を通過すると、その通過がゲートスイッチ７５ｂにより検出され、そして検出信号が主制御基板２０１に直接入力される。また、始動口スイッチ６８ａは上始動口６８に対応して設置されており、また始動口スイッチ７０ａは、下始動口７０に対応して設置されている。したがって、遊技球が上始動口６８または下始動口７０に入賞すると、対応する始動口スイッチ６８ａ，７０ｂから主制御基板２０１に検出信号が直接入力される。またカウントスイッチ７２ａは大入賞口７２に対応して設置されており、大当り遊技中に大入賞口７２に遊技球が入賞すると、カウントスイッチ７２ａからパネル中継端子板１５１を介して主制御基板２０１に検出信号が入力される。そして、普通入賞口スイッチ７６ａは普通入賞口７６に対応して配置されており、遊技球が普通入賞口７６に入賞すると、普通入賞口スイッチ７６ａからパネル中継端子板１５１を介して主制御基板２０１に検出信号が入力される。
４０

【００９４】

そして、ＣＰＵ２０２は、これら入力された検出信号に応じた処理を実行する。すなわちＣＰＵ２０２は、入力された検出信号に基づいてソレノイド７１ａ，７３ａ、特別図柄表示ＬＥＤ１４４ａ、特図始動記憶ＬＥＤ１４４ｂ、普通図柄表示ＬＥＤ１４６ａ、普図始動記憶ＬＥＤ１４６ｂ、ラウンド表示ＬＥＤ１４８ａ、状態表示ＬＥＤ１４８ｂ等に対し、パネル中継端子板１５１を介してそれぞれの駆動信号を出力する。さらにＣＰＵ２０
２は、入賞に応じた遊技球の払い出しを指示する払出コマンドを払出基板２０５に対して出力する。

【００９５】

払出基板２０５もまた、中央演算装置としての払出ＣＰＵ２０６をはじめ読み出し専用

10

20

30

40

50

メモリとしての払出ROM207や読み書き可能メモリとしての払出RAM208等を備えている。なお、上述した始動口スイッチ68a, 70bやカウントスイッチ72a、普通入賞口スイッチ76a等により遊技球の入賞が検出されると、各スイッチから検出信号がパネル中継端子板151を介して主制御基板201に入力される。そして主制御基板201では、入力された検出信号に基づいてCPU202から払出基板205に対して規定個数の遊技球の払い出しを指示する払出コマンドが送信される。そして、払出基板205は、主制御基板201から受けとった払出コマンドを処理し、規定個数分の遊技球の払い出しを実行するべく払出装置209（払出モータ）に対して駆動信号を出力する。この結果、実際に払出装置209によって規定個数分の遊技球の払い出しが行われる。

【0096】

また払出基板205には、発射モータを備えた発射装置235が接続されており、発射装置235は、発射モータの動力を用いて遊技球を遊技領域12に向けて発射する動作を行うことができる。遊技者が操作ハンドル18を操作（捻り操作）すると、発射装置235の発射モータが駆動され、これにより遊技球が打ち出される。

【0097】

図9には示されていないが、発射装置235には、遊技者の身体が操作ハンドル18に触れていることを検知するためのタッチセンサが内蔵されている。発射装置235は、遊技者が操作ハンドル18に触れていることが検知されている場合に発射モータを駆動可能な状態となる。そして、この状態で操作ハンドル18が初期の位置から時計回り方向に捻り操作されると、発射装置235は実際に発射モータを駆動して遊技球を発射する。

【0098】

あるいは、下皿17が満タン、つまり、払い出された遊技球で下皿17が満杯になったことを検出する下皿満タンスイッチを設け、この下皿満タンスイッチからの検出信号が入力されたときに操作ハンドル18の操作を受付不能な状態とする制御を行い、これにより発射装置235による発射モータの駆動を不可能な状態にすることもできる。すなわち、払出装置209から払い出された遊技球はひとまず上皿28に貯留されるが、上皿28に貯留しきれない数の遊技球が払い出された場合には、その貯留しきれない分の遊技球は上皿28と連通した下皿17に貯留される。この状態でさらに払出装置209により遊技球が払い出され、いよいよ下皿17が満タンになると、上記の下皿満タンスイッチから検出信号が出力されるので、これにより操作ハンドル18の操作が受付不能な状態に制御される。またこの場合、下皿満タンスイッチからの検出信号が出力されなくなると、操作ハンドル18の操作を受付可能な状態に復帰する制御が行われる構成としてもよい。

【0099】

周辺基板グループは、サブ統合基板211やランプ駆動基板156、表示制御基板220等から構成されている。このうちサブ統合基板211は、統合CPU212をはじめ統合ROM213、統合RAM214を備えている。また、サブ統合基板211は、音出力に関する制御を行う音源IC228を備えるほか、音出力に関する読み出し専用メモリとしての音ROM227をも備えている。統合CPU212は、統合ROM213に格納されている演出制御プログラムを実行することにより主制御基板201から受信された演出コマンドに基づく処理を実行する。また、統合RAM214には、サブ統合基板211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出力信号、主制御基板201から受信された演出コマンド等の情報が一時的に記憶される。そして、統合CPU212は、RAM214に記憶されている演出コマンドを読み出すと、この読み出した演出コマンドに基づいて表示制御基板220に対して表示コマンドを送信したり、ランプ駆動基板156にランプ点灯信号や駆動信号を送信したり、あるいは、枠ランプ27に駆動信号を出力したりする。またサブ統合基板211は、音源IC228によって演出コマンドに基づく音出力態様を音ROM227から読み出し、この読み出した音出力態様に応じた駆動信号を上部スピーカ29および下部スピーカ14に出力する。また、統合CPU212には、操作ボタン18aの操作に応じて操作信号が入力されたり、ランプ駆動基板156を介して可動体モータセンサ234の検出信号が入力されたりする。

10

20

30

40

50

【0100】

ランプ駆動基板156は、サブ統合基板211から受信したランプ点灯信号をセンターLED基板102, 104, 106, 108, 110, 112, 114, 116やサイドLED基板130に送信し、また、サブ統合基板211から受信した駆動信号を可動体駆動部モータ126に送信する。センターLED基板102, 104, 106, 108, 110, 112, 114, 116やサイドLED基板130および可動体駆動部モータ126は、演出装置400に装備されているものであり、このうちセンターLED基板102, 104, 106, 108, 110, 112, 114, 116やサイドLED基板130は演出装置400において発光演出に用いられ、また可動体駆動部モータ126は、可動体124の駆動に用いられる。なお、ランプ駆動基板156は、サブ統合基板211から送信されるランプ点灯信号を各LED別に振り分けてLED基板に受け渡すほか、サブ統合基板211から送信される駆動信号を可動体駆動部モータ126にそのまま受け渡すものであり、実質的なLED基板および可動体駆動部モータ126の制御はサブ統合基板211が行っている。以下、ランプ駆動基板156を省略して説明する場合がある。

10

【0101】

表示制御基板220は、中央演算装置としての表示CPU221を備えるほか、読み出し専用メモリとしての表示ROM222や読み書き可能メモリとしての表示RAM223を備えている。このうち表示CPU221は、サブ統合基板211からの表示コマンドに基づいて液晶表示器50を制御する。

20

【0102】

次に、上述した各種の構成部材や装置等が設けられた遊技盤4にて実現される遊技について説明する。まず、遊技者が操作ハンドル18を捻り操作することにより、パチンコ機1の裏面側に設けられた発射装置235によって遊技球が打ち出される。発射装置235から打ち出された遊技球は、発射レール15および案内レール11に沿って上昇すると遊技領域12の上部に放出され、この後は遊技領域12内を障害釘等に衝突しながら流下する。

【0103】

遊技領域12を流下する遊技球が通過ゲート74を通過すると、ゲートスイッチ74bによって遊技球の通過が検出され、この検出信号に基づいて普通図柄表示LED146a(2つの発光領域82a)では普通図柄の変動表示(緑色のLEDと赤色のLEDとが交互に点灯する表示態様)が開始される。

30

【0104】

すなわちゲートスイッチ74bにより遊技球が検出されると、主制御基板201のCPU202は所定範囲の普通図柄当り判定乱数を更新するカウンタから普通図柄当り判定乱数を抽出する。そしてCPU202は、普通図柄表示LED146aによる普通図柄の変動開始時に普通図柄当り判定乱数に基づいて当りとするか否かの判定を行い、この判定結果に応じた態様(本実施形態では、当りであれば赤色のLEDの点灯表示、はずれであれば緑色のLEDの点灯表示)で最終的に普通図柄を停止表示させる。

【0105】

また、普通図柄表示LED146aにおいて普通図柄の変動表示中に遊技球が通過ゲート74を通過すると、CPU202にて抽出された普通図柄当り判定乱数は、所定個数(本実施形態では4個)までRAM204に記憶される。このとき、記憶された普通図柄当り判定乱数の個数は普図始動記憶LED146b(発光領域62b)の点灯態様によって表示される。具体的には、通過ゲート74の通過が有効である間(普通図柄の始動記憶数が4未満のとき)にゲートスイッチ74bにより遊技球の通過が検出されると、その都度、普図始動記憶LED146bの点灯態様を切り替える。

40

【0106】

本実施形態では、例えば普図始動記憶数が1である場合に左側の普図始動記憶LED146b(発光領域62b)が1つだけ点灯し、さらに普図始動記憶数が増えていくと、左側の普図始動記憶LED146bに加えて右側の普図始動記憶LED146bが順に点灯

50

する。そして、普通図柄始動記憶数が最大の４に達すると、４つの普通図柄始動記憶ＬＥＤ１４８がともに点滅状態になる。反対に、普通図柄表示ＬＥＤ１４６ａにて普通図柄の変動表示が開始されると、その都度、普通図柄始動記憶数が１つずつ減っていくので、この場合は上記と逆の態様により普通図柄始動記憶ＬＥＤ１４８が点灯・点滅することになる。

【０１０７】

本実施形態では、普通図柄の変動開始時にＣＰＵ２０２において普通図柄当り判定乱数に基づいて当りとする判定がなされた場合には、所定期間経過後に普通図柄表示ＬＥＤ１４６ａ（発光領域６４ｃ）が赤色に点灯した状態で停止表示される。そしてこの後、ソレノイド７１ａを作動状態（通電状態）に切り替えることで左右の可動片７０ａを拡開させ、可変入賞装置を所定期間（例えば０．５秒間）にわたり開放状態にする制御が行われる。これにより、下始動口７０への入賞が可能な状態となる。またこの後、所定期間が経過するとソレノイド７１ａを非作動状態（非通電状態）に戻すことで可動片７０ａを初期位置に復帰させ、可変入賞装置を閉塞状態に戻す制御が行われる。

【０１０８】

これに対し、普通図柄の変動開始時にＣＰＵ２０２において普通図柄当り判定乱数に基づいてはずれとする判定がなされた場合、所定期間経過後に普通図柄表示ＬＥＤ１４６ｂ（発光領域６２ｂ）が緑色に点灯した状態で停止表示されるだけであり、特に可変入賞装置は開放状態に制御されない。したがって、この場合は依然として下始動口７０には入賞できない状態であるが、上始動口６８への入賞は引き続き可能となっている。

【０１０９】

遊技領域１２内を流下する遊技球が上始動口６８または下始動口７０に入賞すると、始動口スイッチ６８ａまたは始動口スイッチ７０ａにより遊技球の入賞が検出される。この場合、特別図柄の変動表示が開始可能な状態（例えば、大当り遊技中でない状態であるか、または特別図柄・装飾図柄の変動表示中でない状態）であれば、特別図柄表示ＬＥＤ１４４ａ（４つの発光領域６４ａ）にて特別図柄の変動表示が開始されるとともに、液晶表示器５０で装飾図柄（例えば数字の「一」～「七」をデザインしたもの）の変動表示が開始される。本実施形態では、特別図柄が４つの発光領域６４ａの点灯の組み合わせで表される。また装飾図柄は、液晶表示器５０画面上にて左装飾図柄、中装飾図柄および右装飾図柄の３つが表され、これらはいずれも装飾図柄の列が画面上を一定方向へ順送り（スクロール）されるようにして変動表示される。

【０１１０】

特別図柄や装飾図柄の変動表示は所定期間経過後に停止され、その停止時に特別図柄が特定の態様（大当りとなる複数の発光領域６４ａの点灯の組み合わせ：大当り図柄）で表示されると、これに合わせて装飾図柄の停止図柄（左・中・右の装飾図柄全てが停止した状態）も特定の態様（同一の装飾図柄の組み合わせ：大当り図柄）で表示される。この場合、主制御基板２０１のＣＰＵ２０２は「大当り遊技状態」の制御を開始する。なお、変動表示が行われる期間は、大当り判定乱数やその他の乱数に応じて数秒～数十秒の範囲内で決定される。

【０１１１】

大当り遊技状態では、ＣＰＵ２０２はソレノイド７３ａを作動させて条件作動装置を開放させる制御を行う。すなわち、ソレノイド７３ａが作動すると、開閉部材７２ａがその下縁部を支点としてパチンコ機１の手前方向に倒れ込むようにして回動し、これにより大入賞口７２への入賞を可能とする。このような条件作動装置の開放制御は、所定時間（例えば、３０秒）が経過するか、もしくは所定個数（例えば、１０個）の遊技球が大入賞口７２に入賞したことがカウントスイッチ７３ａにより検出されるかのいずれかの条件が満たされるまで継続して行われる。

【０１１２】

上記のいずれかの条件が満たされると、ＣＰＵ２０２はソレノイド７３ａを非作動（非通電）の状態に戻し、それまで手前方向へ倒れていた開閉部材７２ａを盤面に沿って起立させる。これにより大入賞口７２が閉じた状態となり、条件作動装置は閉塞状態に制御さ

10

20

30

40

50

れることになる。大当り遊技状態において、CPU 202は条件作動装置を開放状態にしてから閉塞状態に戻すまでを1回の開閉サイクル（以下、これをラウンドともいう）とする制御を繰り返し実行し、この制御を所定回数（15ラウンド）まで繰り返すと、そこで大当り遊技状態を終了させる。このように、大当り遊技状態に移行すると大入賞口72が開放されるので、この開放された大入賞口72に遊技球を入賞させることで、上始動口68や下始動口70、普通入賞口76等に遊技球を入賞させるよりも短時間で多量の遊技球を獲得可能であることから、遊技者の興趣を高めることができる。

【0113】

このような大当り遊技状態において、遊技領域12を流下する遊技球が抽選ゲート75を通過すると、ゲートスイッチ75bによって遊技球の通過が検出され、この検出信号に基づいて、大当り遊技の終了後に「確率変動状態」という遊技者にさらに有利な状態とするか否かが抽選にて決定される。確率変動状態（いわゆる確変）は、大当り遊技状態の終了後、次に大当り遊技状態となる確率（当選確率、大当り確率）が高くなるものである（本実施形態では、確率変動状態では35分の1の確率であり、確率変動状態以外では約326分の1の確率である）。

【0114】

具体的には、大当り遊技状態において、ゲートスイッチ75bにより遊技球が検出されると、主制御基板201のCPU 202は所定範囲（本実施形態では、0～7）の確変判定乱数を更新するカウンタから確変判定乱数を抽出する。そしてCPU 202は、抽選ゲート75の通過時に確変判定乱数に基づいて次回を確変とするか否かを決定し、確変とするのであれば、確変フラグをセットする。詳しくは、後述する奇数図柄フラグがセットされている場合、確変判定乱数が0～5のいずれかであれば大当り遊技状態の終了後に確変とし、確変判定乱数が6又は7であれば確変としない（非確変とする）。奇数図柄フラグがセットされている場合は、同一の奇数図柄の組み合わせにて大当りが導出される奇数大当りの場合であり、この場合の確変突入確率は、3/4となる。一方、奇数図柄フラグがセットされていない場合、確変判定乱数が0又は1であれば確変とし、確変判定乱数が2～7であれば確変としない。奇数図柄フラグがセットされていない場合は、同一の偶数図柄の組み合わせにて大当りが導出される偶数大当りの場合であり、この場合の確変突入確率は、1/4となる。

【0115】

なお、上記大当り図柄が表示されていないうちに遊技球が抽選ゲート75を通過すると、すなわちゲートスイッチ75bにより遊技球の通過が検出されると、無効期間における通過と判断されて、上述の抽選は行われない。

【0116】

この実施の形態では、大当り遊技の終了後に確率変動状態になると、上記大当り確率が高くなることに加えて時短制御が行われる。すなわち、確率変動状態では、特別図柄表示LED 144a（4つの発光領域64a）にて特別図柄の変動表示を開始してから特別図柄を停止表示するまでの変動時間を通常状態よりも短縮する制御、普通図柄表示LED 146a（発光領域82a）普通図柄の変動表示を開始してから普通図柄を停止表示するまでの変動時間を通常状態よりも短縮する制御、普通図柄表示LED 146a（発光領域82a）における普通図柄の変動表示の結果が「当り」となる確率を高める制御、普通図柄表示LED 146a（発光領域82a）にて普通図柄の変動表示の結果「当り」となったことに基づいて開放される可動片70aの開放時間を通常状態よりも延長する制御（本実施形態では、通常状態では、0.5秒、時短状態及び確率変動状態では、0.8秒）、可変入賞装置が開放状態にされる開放回数を通常状態よりも増加させる制御（本実施形態では、通常状態では、1回、時短状態及び確率変動状態では、3回）、等の時短制御も行われる。

【0117】

一方、大当り遊技の終了後に確率変動状態にならない場合、特別図柄の変動表示が実行される回数が所定の回数（本実施形態では100回）に達するまでの間、時短制御が行わ

10

20

30

40

50

れ、「時短状態」という遊技者に有利な状態になる。時短制御では、下始動口 70 への入賞確率が増加して、一定期間内での特別図柄の変動表示の実行回数を増加させることができる（つまり、大当りの判定機会が増える）ため、それだけ遊技者にとって有利な状態となる。なお、通常状態とは、上述した確率変動状態または時短状態ではない状態を意味する。

【0118】

なお本実施形態では、上始動口 68 に遊技球が入賞し、始動口スイッチ 68a によって検出されたときに規定個数として 3 個の遊技球が払い出され、また、下始動口 70 に遊技球が入賞し、始動口スイッチ 70b によって検出されたときに規定個数として 4 個の遊技球が払い出される。このように、上始動口 68 と下始動口 70 とで払出個数に差を設けることで、以下の効果を奏する。

10

【0119】

すなわち、下始動口 70 は通常、可動片 70a によって閉塞されており、普通図柄の変動表示の結果が「当り」とならない限り入賞の機会がない構造であるのに対し、上始動口 68 は、常に上方から遊技球を受け入れ可能な構造であることから、上始動口 68 への遊技球 1 個の入賞に対する払出個数が多すぎると、遊技場運営者に比較して遊技者が有利になりすぎる。そうすると、遊技場運営者の不利益解消策として始動口（上始動口 68 および下始動口 70）への入賞が抑制されてしまい、結果的に判定遊技（大当り遊技状態とするか否かの判定）の期待が減ることで遊技者に不快感を与えてしまいかねない。反対に、上始動口 68 への入賞に対する払出個数が少なすぎると、それだけ判定遊技に必要とする遊技球の数が増大してしまい、結果的に過度の投資が必要となって遊技者に不利益を与えてしまうことになる。

20

【0120】

一方の下始動口 70 は、時短状態および確率変動状態においては遊技者に有利な遊技を提供するものであり、可動片 70a の開放時間と開放回数の延長制御を行うことで、下始動口 54 への入賞確率を増加させている。しかし、遊技球の入賞に対する払出個数が少なすぎると、発射球の数に対して払い出しの数が少なくなり、結果的に有利な遊技状態であるにも関わらず、遊技球の残数が次第に減っていくことで遊技者に不快感を与えてしまうことになる。これらの事象を考慮し、本実施形態では上始動口 68 および下始動口 70 それぞれの払出個数（3，4 個）が設定されている。

30

【0121】

また、特別図柄表示 LED 144a における特別図柄の表示結果と、液晶表示器 50 における装飾図柄の表示結果とは対応している。すなわち、特別図柄の変動開始時に大当りとししない判定がなされた場合には、上記の特定の態様とは異なる態様、つまり、はずれの態様により LED（4 つの発光領域 64a）を点灯させて特別図柄を停止表示するとともに、液晶表示器 50 では、はずれの態様（はずれ図柄：大当り図柄以外の図柄、本実施形態では少なくとも 2 種類以上の識別情報（図柄）の組み合わせ）により装飾図柄の画像が表示される。

【0122】

また装飾図柄は、特別図柄とは異なる演出用の図柄であり、特別図柄の変動表示（4 つの発光領域 64a の点滅）の内容を演出用の装飾図柄の変動表示によって演出的に表現することで、見た目上の演出効果を高めるものである。つまり、特別図柄表示 LED 144a が特定の態様で点灯表示されると大当り遊技状態に移行する制御が行われるが、万が一、液晶表示器 50 において装飾図柄の表示結果が特定の態様となったとしても、特別図柄表示 LED 144a が特定の態様で点灯表示されていない場合、大当り遊技状態に移行する制御が行われることはない。

40

【0123】

また本実施形態では、大当り遊技状態で実行されるラウンド数として「15 回」が設定された 1 種類の大当り遊技状態に制御可能であるが、大当り遊技状態として遊技者に付与される利益が異なる複数種類の大当り遊技状態に制御可能に構成してもよい。例えば、大

50

当り遊技状態にて実行されるラウンド数が異なる複数種類の大当り遊技状態に制御するように構成してもよい。この場合には、大当り判定乱数に基づいて大当りとする判定がなされた後、大当り遊技状態にて実行するラウンド数を決定するようにしてもよいし、大当り判定乱数に基づいて異なるラウンド数が設定された複数種類の大当り遊技状態のうちいずれかに制御するか否かの判定を行うようにしてもよい。

【0124】

また、本実施形態では、状態表示LED148b(4つの発光領域82d)を上述した確率変動状態、時短状態、確率変動状態、大当り遊技状態の遊技状態に対応させ、現在の遊技状態に応じた状態表示LED148b(1つの発光領域82d)を点灯制御する一方、それ以外の状態表示LED148b(3つの発光領域82d)を消灯制御する。

10

【0125】

また本実施形態では、大当り遊技中に上述したラウンド表示LED148a(2つの発光領域82c)が点灯する。具体的には、大当り遊技状態の種類に応じて、ラウンド表示LED148aとなる左右2つの発光領域82cのいずれか一方か、もしくは両方が点灯する。本実施形態では、1種類の大当り遊技状態にのみ制御可能であるため、ラウンド表示LED148aを点灯させる必要はないが、複数種類の大当り遊技状態に制御可能に構成した場合には、複数種類の大当り遊技状態に対応してラウンド表示LED148aを点灯・消灯制御することにより、大当り遊技状態の種類を外部から容易に把握することができる。

【0126】

20

例えば、複数種類の大当り遊技状態として、大当り遊技状態にて実行されるラウンド数として「2回」が設定された第1大当り遊技状態と、大当り遊技状態にて実行されるラウンド数として「15回」が設定された第2大当り遊技状態とを実行可能な構成とした場合を想定する。この場合、第1大当り遊技状態の実行中にラウンド表示LED148aの右側の発光領域82cに対応するLEDを点灯させ、第2大当り遊技状態の実行中に左側の発光領域82cに対応するLEDを点灯させる制御を実行するようにしてもよい。このように、本実施形態のパチンコ機1は、複数種類の大当り遊技状態に制御可能な構成にも対応可能であることが理解される。

【0127】

次に、パチンコ機1の遊技進行に応じて主制御基板201で実行される種々の制御処理について図10乃至図17を参照して説明する。図10は、主制御基板201に搭載されるCPU202が実行するメイン処理の一例を示すフローチャートである。図11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。図12は、タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。図13は、主制御基板201で更新される乱数を示す一覧表図である。図14は、遊技処理の一例を示すフローチャートである。図15は、変動開始処理を示すフローチャートである。図16は、大当り判定処理の一例を示すフローチャートである。図17は、変動表示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18は、変動表示パターンテーブルの一例を示す一覧表図である。なお、タイマ割込処理は、主制御基板201に搭載されるCPU202により所定のタイミング(本実施形態では、4ms毎)で実行される。

30

【0128】

図10に示すように、パチンコ機1へ電力の供給が開始されると、CPU202は、電源投入時処理を実行する(ステップS1)。この電源投入時処理では、RAM204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RAM204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RAM204をクリアしてCPU周辺のデバイス設定(通常の初期設定: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、RAM204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RAM204に記憶されているバックアップデータのクリアを指示するRAM消去スイ

40

50

ッチがオンであれば、R A M 2 0 4 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 2 0 1 に搭載される R A M 2 0 4 にバックアップデータが保存されていない場合には、R A M 2 0 4 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サブ統合基板 2 1 1 に主制御基板 2 0 1 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 2 0 1 が起動したことをサブ統合基板 2 1 1 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 R A M 2 0 4 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。

【 0 1 2 9 】

電源投入時処理が終了すると、C P U 2 0 2 は、遊技用の各処理を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、C P U 2 0 2 は、まず、停電予告信号が検知されているか否かを判定する（ステップ S 2 ）。なお、この実施の形態では、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）によって生成する。すなわち、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、各装置に供給している。しかして、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 2 0 1 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 S 2 で主制御基板 2 0 1 に搭載される C P U 2 0 2 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 S 4 ）。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、2 4 V ）復旧した場合に（以下、復電と呼ぶ）、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 R A M 2 0 4 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。

【 0 1 3 0 】

ステップ S 2 で停電予告信号が検知されていない場合、すなわ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各種乱数を更新する乱数更新処理 2 を行う（ステップ S 3 ）。なお、乱数更新処理 2 にて更新される乱数については後述する。

【 0 1 3 1 】

図 1 1 は、電源断発生時処理（ステップ S 4 ）の一例を示すフローチャートである。上述したように、電源断発生時処理は、メイン処理において、停電予告信号が検出された時に実行される処理である。C P U 2 0 2 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 S 4 a ）。そして、R A M 2 0 4 のチェックサムを算出し、R A M 2 0 4 の所定領域に保存する（ステップ S 4 b ）。このチェックサムは、復電時に停電前の R A M 2 0 4 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。

【 0 1 3 2 】

次いで、C P U 2 0 2 は、R A M 2 0 4 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 S 4 c ）。以上の処理を終えると、C P U 2 0 2 は、R A M 2 0 4 へのアクセスを禁止し（ステップ S 4 d ）、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 C P U 2 0 2 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

時処理に入り、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 1 1 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 2 0 2 が起動することになる。

【 0 1 3 3 】

図 1 2 は、タイマ割込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、この実施の形態では、メイン処理の実行中に主制御基板 2 0 1 に搭載される CPU 2 0 2 により 4 m s 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 2 0 2 は、レジスタの退避処理を実行した後（ステップ S 1 0 ）、ステップ S 1 1 からステップ S 1 9 の処理を実行する。ステップ S 1 1 のスイッチ入力処理では、上述したスイッチ（ゲートスイッチ 7 4 b、始動口スイッチ 6 8 a、7 0 b、カウントスイッチ 7 2 a、普通入賞スイッチ 7 6 a 等）の検出信号を監視する処理を実行する。ステップ S 1 2 の払出動作処理では、スイッチ入力処理（ステップ S 1 1）にて検出された信号にもとづいて払出基板 2 0 5 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。ステップ S 1 3 の乱数更新処理 1 では、遊技にて用いられる各種乱数を更新する処理を実行する。なお、この実施の形態では、乱数更新処理 1 にて更新される乱数と、上述した乱数更新処理 2 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、乱数更新処理 2 にて更新される乱数を乱数更新処理 1 でも更新するようにしてもよい。

10

【 0 1 3 4 】

また、ステップ S 1 4 の遊技処理では、遊技の進行状態に応じてパチンコ機 1 を制御する処理が実行される。ステップ S 1 5 の普通図柄遊技では、普通図柄表示 LED 1 4 6 a に関わる制御処理を実行する。ステップ S 1 6 の普通電動役物遊技では、開閉部材 5 6 a の開閉制御するための処理を実行する。ステップ S 1 7 の特別図柄遊技では、遊技処理（ステップ S 1 4）の処理の結果にもとづいて特別図柄表示 LED 1 4 4 a を変動表示する制御を実行する。ステップ S 1 8 の特別電動役物遊技では、ソレノイド 7 3 a を可動制御して開閉部材 7 2 a の開閉制御を実行する。ステップ S 1 9 のコマンド伝送出力処理では、遊技処理（ステップ S 1 4）でセットされた演出コマンドをサブ統合基板 2 1 1 に送信する処理を実行する。また、コマンド伝送出力処理（ステップ S 1 9）では、パチンコ機 1 への電力供給が開始されたときに電源投入時処理（ステップ S 1）でセットされた電源投入コマンドをサブ統合基板 2 1 1 に送信する処理も行われる。ステップ S 2 0 の I / O ポート出力処理では、パチンコ機 1 の外部（例えば、管理コンピュータ等）に遊技状態を示す状態信号を出力する処理、特図始動記憶ランプ 1 4 7 に駆動信号を出力する処理、等を実行する。ステップ S 1 1 からステップ S 2 0 の処理を実行すると、レジスタの復帰処理（ステップ S 2 1）を実行して、処理を終了する。

20

30

【 0 1 3 5 】

ここで、上述した乱数更新処理 1（ステップ S 1 3）および乱数更新処理 2（ステップ S 3）で主制御基板 2 0 1 に搭載される CPU 2 0 2 により更新される各種乱数について図 1 3 を参照して説明する。図 1 3 に示すように、この実施の形態では、遊技にて用いられる各種乱数として、大当り遊技状態を発生させるか否かの判定（大当り判定）に用いられる大当り判定乱数、大当り判定において大当り遊技状態を発生させると判定された後に停止図柄を同一の奇数図柄とするか同一の偶数図柄とするかの決定に用いられる図柄決定乱数、大当り判定にて大当り遊技状態を発生させないと判定されたときにリーチ態様を伴うはずれとするか否かの判定（リーチ判定）に用いられるリーチ判定乱数、特別図柄表示 LED 1 4 4 a に表示されている特別図柄の変動表示パターンを決定するために用いられる変動表示パターン乱数、入球装置 5 6 の開閉部材 5 6 a を開放状態に制御するか否かの判定（普通図柄当り判定）に用いられる普通図柄当り判定乱数、大当り判定において大当り遊技状態を発生させると判定された後に確変大当りとするか否かの判定（確変判定）に用いられる確変判定乱数、等がある。なお、リーチ判定用乱数を用いて特別図柄の変動表示パターンを決定するとともに、液晶表示器 5 0 にて表示制御される装飾図柄の変動表示パターンを決定するようにしてもよい。

40

【 0 1 3 6 】

50

これらの乱数のうち、乱数更新処理 1 では、大当り遊技状態の発生に関わる大当り判定乱数、図柄決定乱数、次回の大当り遊技状態の発生に関わる確変判定乱数、および入球装置 56 の開閉部材 56a を開放状態に制御するか否かに関わる普通図柄当り判定乱数の更新を行う。すなわち、大当り遊技状態の発生および条件作動装置の開閉部材 72a 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所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（大当り遊技状態を発生させると判定する確率、条件作動装置の開閉部材 72a 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、遊技者不利な状態となることを防止できる。一方、乱数更新処理 2 では、大当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乱数および変動表示パターン乱数の更新を行う。なお、主制御基板 201 で更新される乱数は、上記したものに限られず、乱数更新処理 2 では、大当り判定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大当り判定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。

10

20

30

40

50

【0137】

図 14 は、遊技処理（ステップ S14）の一例を示すフローチャートである。遊技制御処理において、CPU 202 は、まず、上始動口 68 および下始動口 70 に遊技球が入賞したか否かを判別する（ステップ S30）。具体的には、始動口スイッチ 68a, 70b から検出信号が出力されたか否かを判別し、始動口スイッチ 68a, 70b から検出信号が出力された場合には上始動口 68 および下始動口 70 に遊技球が入賞した（ステップ S30 にて YES）と判別し、始動口スイッチ 68a, 70b からの検出信号が出力されていなければ上始動口 68 および下始動口 70 に遊技球が入賞していない（ステップ S30 にて NO）と判別する。ステップ S30 にて上始動口 68 および下始動口 70 に遊技球が入賞したと判別したときには、各種乱数（大当り判定乱数、図柄決定乱数、等）を取得し、RAM 204 に設けられている保留球数カウンタの値が上限値となる 4 未満であるか否かを判別する（ステップ S31）。そして、ステップ S31 で保留球数カウンタが 4 未満であれば、始動記憶格納処理を行う（ステップ S32）。なお、ステップ S30 で始動口スイッチ 68a, 70b がオンしていない場合、およびステップ S31 で保留球数カウンタの値が 4 である場合、には、始動記憶格納処理を実行しない。その後、CPU 202 は、遊技の進行状態を示す処理選択フラグの値を参照してステップ S40～ステップ S44 のうちいずれかの処理を行う。

【0138】

始動記憶格納処理では、保留球数カウンタに「1」を加算する処理と、保留球数カウンタの加算に伴って特図始動記憶 LED 144b の点灯表示態様（点灯表示させる LED の個数）を変更する処理と、取得した乱数値（この実施の形態では、大当り判定乱数、図柄決定乱数）を RAM 204 に設けられた始動記憶の保存領域に保留球数カウンタのカウント値に対応させて記憶する処理と、を行う。このように、保留球数カウンタは、始動記憶の保存領域に記憶される乱数値の数を示すカウンタである。また、ステップ S31において保留球数カウンタの値が上限値である場合にはステップ S30 で取得した乱数値を破棄する。なお、ステップ S30 で上始動口 68 または下始動口 70 に遊技球が入賞したと判別したときには、ステップ S30～ステップ S32 の間で各種乱数を取得すればよく、例えば、ステップ S30 で各種乱数を取得せずに、ステップ S31 で保留球数カウンタが上限値未満であることを判別した後に、各種乱数を取得してもよいし、始動記憶格納処理（ステップ S32）で取得するようにしてもよい。

【0139】

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 S40）では、始動記憶数を確認し、始動記憶数が 0 でなければ、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具体的には、大当り遊技状態を発生させるか否かの判定を行い、大当り遊技状態を発生させる場合には、奇数大当りとするか否かを判定する。処理選択フラグが「1」のときに実行される変動表示パターン設定処理（ステップ S41）では、特別図柄および装飾図柄の変動表示に関わる設定を行う。詳しくは後述するが具体的

には、特別図柄の変動表示パターンを決定し、当該変動表示パターンに対応して設定される変動時間（特別図柄表示LED144aに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）をタイマにセットする。処理選択フラグが「2」のときに実行される変動中処理（ステップS42）では、変動表示パターン設定処理（ステップS41）で変動時間が設定されたタイマを監視し、タイマがタイムアウトしたことにもとづいて特別図柄表示LED144aにおける特別図柄の変動表示を停止させる処理を行う。このとき、変動開始処理（ステップS40）にて大当り遊技状態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、大当り遊技状態とする判定がなされていなければ処理選択フラグを「0」に更新する。

【0140】

また、処理選択フラグが「3」のときに実行される大当り遊技開始処理（ステップS43）では、大当り遊技状態を開始するための設定を行う。具体的には、サブ統合基板211に大当り遊技状態の開始表示の実行を指示する大当り開始コマンドを送信するとともに、条件作動装置の開放回数等の設定を行う。

【0141】

処理選択フラグが「4」のときに実行される大当り遊技中処理（ステップS44）では、大当り遊技状態が開始された場合に、カウントスイッチ72aによって検出された遊技球の個数を判別し、所定個数（この実施の形態では、10個）の遊技球が大入賞口62に入賞したとき、または、所定期間（この実施の形態では、30秒）が経過したとき条件作動装置を閉塞状態にするための処理を行うとともに、サブ統合基板211に大当り遊技状態中の表示（例えば、ラウンド表示等）の実行を指示する大当り中コマンドを送信する。

【0142】

このような大当り遊技と並行して、CPU202は、まず、サブ統合基板211に、抽選ゲート75の通過によって確変抽選を行う旨の表示を指示する抽選表示コマンドを送信する。そして、抽選ゲート75を遊技球が通過したか否かを判別する。具体的には、ゲートスイッチ75bから検出信号が出力されたか否かを判別し、ゲートスイッチ75bから検出信号が出力された場合には抽選ゲート75を遊技球が通過したと判別し、ゲートスイッチ75bからの検出信号が出力されていなければ抽選ゲート75を遊技球が通過していないと判別する。抽選ゲート75を遊技球が通過したと判別したときには、確変判定乱数を取得して、確変大当りとするか否かを決定する。サブ統合基板211に、抽選結果の表示を指示する結果表示コマンドを送信する。

【0143】

また、大当り遊技状態におけるラウンド回数が所定回数（この実施の形態では、15回）に達していなければ、再び、条件作動装置を開放状態にするための処理を行い、大当り遊技状態におけるラウンド回数が所定回数に達したときには、サブ統合基板211に大当り遊技状態の終了表示の実行を指示する大当り終了コマンドを送信する。

【0144】

ただし、大当り終了コマンドが送信されても、遊技球が抽選ゲート75を通過しておらず、確変とするか否かが決定されていない場合には、サブ統合基板211に抽選ゲート通過を要求する表示を指示する要求表示コマンドを送信する。そして、抽選ゲート75を遊技球が通過したと判別すると、確変判定乱数を取得して、確変とするか否かを決定する。その後、サブ統合基板211に対し、抽選結果の表示を指示する結果表示コマンドを送信する。このように、本実施形態では、大当り遊技が終了したとしても、確変とするか否かの抽選が行われていないうちは、次の変動が開始されないようになっている。

【0145】

図15は、変動開始処理（ステップS40）の一例を示すフローチャートである。変動開始処理において、CPU202は、保留球数カウンタの値が0であるか否かを判別する（ステップS401）。上述したように、保留球数カウンタの値は、始動記憶の保存領域に格納される乱数値の数を示すものであるため、ステップS401で保留球数カウンタの値が0であれば、始動記憶がないと判別されて処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 0 1 4 6 】

一方、ステップ S 4 0 1 で保留球数カウンタの値が 0 でなければ、始動記憶移行処理を実行する（ステップ S 4 0 2）。始動記憶移行処理では、保留球数カウンタを 1 減算する処理と、R A M 2 0 4 に設けられた始動記憶の保存領域に記憶される各種乱数をシフトした後、始動記憶の保存領域のうち保留球数カウンタの 0 に対応する保存領域に保存される各種乱数（大当り判定乱数等）を読み出す処理と、を行う。具体的には、始動記憶の保存領域にて保留球数カウンタの n （ $n = 1、2、3、4$ ）に対応する保存領域に記憶されている各種乱数を始動記憶の保存領域における保留球数カウンタの $n - 1$ （ $n = 0、1、2、3$ ）に対応する保存領域に記憶させる。

【 0 1 4 7 】

次いで、ステップ S 4 0 2 で保留記憶の保存領域のうち保留球数カウンタの 0 に対応する保存領域から読み出した大当り判定乱数を用いて大当り遊技状態を発生させるか否かの判定を行い、大当り遊技状態を発生させる場合には、奇数大当りとするか否かを判定する大当り判定処理を行った後（ステップ S 4 0 3）、処理選択フラグを「1」に更新する（ステップ S 4 0 4）。処理選択フラグを「1」に更新することにより、次にタイマ割込処理が発生し、遊技処理（ステップ S 1 4）が実行されたときに変動表示パターン設定処理（ステップ S 4 1）が実行可能となる。

【 0 1 4 8 】

図 1 6 は、大当り判定処理（ステップ S 4 0 4）の一例を示すフローチャートである。大当り判定処理において、C P U 2 0 2 は、大当り遊技中処理（ステップ S 4 4）でセッ
トされる確変フラグが O N 状態であるか（セットされているか）否かを判別する（ステッ
プ S 5 1）。確変フラグが O N 状態であれば、確変状態時大当り判定テーブル（図示しな
い）を選択し（ステップ S 5 2）、確変状態フラグが O N 状態でなければ（O F F 状態
であれば）、通常・時短状態時大当り判定テーブル（図示しない）を選択する（ステップ S
5 3）。なお、確変状態時大当り判定テーブルでは、0 ~ 9 7 9 までの 9 8 0 個の大当り
判定乱数のうち大当り判定乱数と一致することにより大当り遊技状態を発生させることが
決定される大当り判定値が 2 8 個設定され、大当りとなる確率である大当り確率が 1 / 3
5 となっている。一方、通常・時短状態時大当り判定テーブルでは、0 ~ 9 7 9 までの 9
8 0 個の大当り判定乱数のうち大当り判定値が 3 個設定され、大当り確率が約 1 / 3 2 6
となっている。

【 0 1 4 9 】

そして、ステップ S 5 2、S 5 3 で選択した確変状態時大当り判定テーブル、または、
通常・時短状態時大当り判定テーブルに設定されている判定値と、ステップ S 4 0 2 の始
動記憶移行処理で読み出した大当り判定乱数の値と、が一致するか否かによって、大当り
遊技状態を発生させるか否かを判定する（ステップ S 5 4）。ステップ S 5 2、S 5 3 で選
択した確変状態時大当り判定テーブル、または、通常・時短状態時大当り判定テーブルに
設定されている判定値と、ステップ S 4 0 2 の始動記憶移行処理で読み出した大当り判定
乱数の値（保留球数カウンタの 0 に対応する保存領域に保存される大当り判定乱数の値）
と、が一致することにもとづいて大当り遊技状態を発生させると判定したときには、大当
りフラグを O N 状態（セット）とした後に（ステップ S 5 5）、所定の判定値が設定され
た図柄決定テーブル（図示しない）にもとづいて奇数大当りとするか否かを判定する（ス
テップ S 5 6）。奇数大当りとは、同一の奇数図柄（「一」、「三」、「五」、「七」）
の組み合わせで大当りとなる場合である。奇数大当りでない場合は、偶数大当り、すなわ
ち同一の偶数図柄（「二」、「四」、「六」）の組み合わせで大当りとなる。具体的には
、ステップ S 4 0 2 の始動記憶移行処理で読み出した図柄決定乱数の値（保留球数カウン
タの 0 に対応する保存領域に保存される図柄決定乱数の値）と、図柄決定テーブルに設定
されている判定値と、が一致するか否かにもとづいて奇数大当りとするか否かを判定する。
なお、本実施形態では、0 ~ 7 までの 8 個の図柄決定乱数のうち奇数大当りすることに
決定される 2 個の奇数図柄値が図柄決定テーブルに設定されている。これにより、1 / 4
の確率で奇数大当りとなり、3 / 4 の確率で偶数大当りとなる。

【 0 1 5 0 】

ステップ S 5 6 で、図柄決定テーブルに設定されている奇数図柄値と、ステップ S 4 0 2 の始動記憶移行処理で読み出した図柄決定乱数の値と、が一致したことにともづいて奇数大当りと判定されたときには、奇数図柄フラグを ON 状態（セット）とする（ステップ S 5 7）。一方、ステップ S 5 4 で大当りとし（はずれとする）と判定されたとき、および、ステップ S 5 6 で奇数大当りとし（偶数大当りとする）と判定されたとき、には、以下の処理を実行することなく処理を終了する。なお、大当りフラグおよび奇数図柄フラグの ON / OFF 状態（セット状態、リセット状態）は、RAM 2 0 4 に記憶される。また、大当りフラグおよび奇数図柄フラグの OFF 状態（リセット状態）とは「 0 」の値がセットされることであり、大当りフラグおよび奇数図柄フラグの ON 状態（セット状態）とは「 1 」の値がセットされることである。

10

【 0 1 5 1 】

なお、大当りフラグは、大当り遊技状態への移行制御を示すフラグであり、大当り遊技開始処理（ステップ S 4 3）にて大当りフラグがセットされていれば、大当り遊技状態を発生させる。また、奇数図柄フラグは、大当りの図柄を奇数の組み合わせとすることを示すフラグである。

【 0 1 5 2 】

図 1 7 は、変動表示パターン設定処理（ステップ S 4 1）の一例を示すフローチャートである。変動表示パターン設定処理において、CPU 2 0 2 は、今回の変動表示の結果、大当りとするか否か、すなわち、大当りフラグがセットされているか否かを判別し（ステップ S 4 1 0）、大当りフラグがセットされていれば（ON 状態であれば）、大当りのうち奇数大当りとするか否か（奇数図柄フラグがセットされているか否か）を判別する（ステップ S 4 1 1）。そして、奇数図柄フラグがセットされていれば（ON 状態であれば）、奇数大当りとなる場合に用いられる変動表示パターンが設定された奇数大当り時変動表示パターンテーブル（図 1 8 参照）を選択し（ステップ S 4 1 1 a）、奇数図柄フラグがセットされていなければ（OFF 状態であれば）、偶数大当りとなる場合に用いられる変動表示パターンが設定された偶数大当り時変動表示パターンテーブル（図 1 8 参照）を選択する（ステップ S 4 1 1 b）。

20

【 0 1 5 3 】

一方、ステップ S 4 1 0 で大当りフラグがセットされていなければ（OFF 状態であれば）、リーチ判定乱数を取得し、RAM 2 0 4 の所定の保存領域に記憶するとともに、所定の判定値が設定さ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乱数の値と、が一致するか否かによって、リーチとするか否かを判定する（ステップ S 4 1 1）。リーチ態様とすると判定されたときには、リーチ態様を伴うはずれ図柄を導出する態様が示された変動表示パターンが設定されたリーチ時変動表示パターンテーブル（図 1 8 参照）を選択し（ステップ S 4 1 3）、リーチ態様としないと判定されたときには、リーチ態様を伴わないはずれ図柄を導出する態様が示された変動表示パターンが設定されたはずれ時変動表示パターンテーブル（図 1 8 参照）を選択する（ステップ S 4 1 4）。なお、リーチ判定テーブルでは、リーチ確率（リーチ態様とする割合）が 1 / 1 2 . 5 となるように、すなわち、0 ~ 2 4 までの 2 5 個のリーチ判定乱数のうち 2 個の判定値がリーチ判定テーブルに設定されている。

30

40

【 0 1 5 4 】

そして、変動表示パターン乱数を取得し、RAM 2 0 4 の所定の保存領域に記憶するとともに、ステップ S 4 1 1 a , S 4 1 1 b , S 4 1 3 , S 4 1 4 で選択された奇数大当り時変動表示パターンテーブル、偶数大当り時変動表示パターンテーブル、リーチ時変動表示パターンテーブル、はずれ時変動表示パターンテーブル、のいずれか 1 つの変動表示パターンテーブルに設定されている判定値と、取得した変動表示パターン乱数の値と、が一致する変動表示パターンに決定する（ステップ S 4 1 5）。なお、ステップ S 4 1 1 a , S 4 1 1 b , S 4 1 3 , S 4 1 4 では、奇数大当り時変動表示パターンテーブル、偶数大当り時変動表示パターンテーブル、リーチ時変動表示パターンテーブル、はずれ時変動表

50

示パターンテーブルにおいて、確変フラグまたは時短フラグがＯＮ状態であることを判別し、確変フラグまたは時短フラグがＯＮ状態であれば、確変・時短状態用変動表示パターンテーブルを選択し、確変フラグおよび時短フラグがＯＦＦ状態であれば、通常状態用変動表示パターンテーブルを選択する。

【０１５５】

なお、時短フラグは、大当り遊技中処理（ステップＳ４４）にて抽選ゲート７５の通過に基づく抽選で確変大当りとし（非確変大当りとする）と判定されたときにセットされるフラグであり、大当り遊技状態を終了するときにはセットする処理が実行される。時短フラグがセットされている場合には、時短状態に制御され、例えば、ステップＳ４１４ではずれ時変動表示パターンテーブルから特別図柄の変動時間を通常状態よりも短縮した変動番号２の「短縮変動」の変動表示パターンが選択される。また、大当り遊技状態終了後に所定回数の特別図柄の変動表示が実行されるまでに大当り判定処理のステップＳ５４で次の大当り遊技状態を発生させると判定された場合、または、大当り遊技状態終了後に所定回数（この実施の形態では、１００回）の特別図柄の変動表示が実行された場合、には、時短フラグをリセットする処理が実行される。なお、時短フラグがセットされた際に回数カウンタを所定回数にセットし、大当り判定処理で大当りとするか否かを判定する毎に１減算することで、大当り遊技状態終了後に所定回数の特別図柄の変動表示が実行されたか否かを判別する。また、時短フラグのＯＮ／ＯＦＦ状態（セット状態、リセット状態）は、ＲＡＭ２０４に記憶される。また、時短フラグのＯＦＦ状態（リセット状態）とは「０」の値がセットされることであり、時短フラグのＯＮ状態（セット状態）とは「１」の値がセットされることである。

【０１５６】

次いで、ステップＳ４１５で決定した変動表示パターンを指定する演出コマンドとして変動表示パターンコマンドをセットし（ステップＳ４１６）、当該変動表示パターンに応じた変動時間を主制御基板２０１に搭載されるＲＡＭ２０４に設けられたタイマ（この実施の形態では、有効期間タイマ）にセットする（ステップＳ４１７）。ステップＳ４１７では、ステップＳ４１５で決定した変動表示パターンに設定されている変動時間を有効期間タイマにセットする。なお、ステップＳ４１６でセットされた変動表示パターンコマンドは、コマンド伝送出力処理（ステップＳ１９）にてサブ統合基板２１１に送信される。また、変動表示パターンコマンドをコマンド伝送出力処理でサブ統合基板２１１に送信するときには、特別図柄遊技にて特別図柄表示ＬＥＤ１４４ａに駆動信号を出力し、特別図柄の変動表示を開始させる。

【０１５７】

ここで、変動表示パターンコマンドは、２バイト構成のデータであり、各変動表示パターンコマンドには、特別図柄表示ＬＥＤ１４４ａにて特別図柄の変動表示を開始してから特別図柄の変動表示が停止表示されるまでの変動時間やリーチ演出を特定するためのデータが含まれる。この２バイト構成の変動表示パターンコマンドのうち、１バイト目は、変動表示パターンであることを特定可能なデータであり、２バイト目は、変動番号（変動表示パターン）を特定可能なデータである。すなわち、サブ統合基板２１１に搭載される統合ＣＰＵ２１２は、１バイト目のデータにもとづいて変動表示パターンであることを認識可能であり、さらに、２バイト目のデータにもとづいて変動表示パターンを特定する。

【０１５８】

なお、ステップＳ４１５で決定される変動表示パターンを図１８を参照して説明する。図１８は、変動表示パターンの一例を示す一覧表図である。液晶表示器５０には、特別図柄の変動時間（特別図柄表示ＬＥＤ１４４ａにて特別図柄の変動表示を開始してから特別図柄の変動表示が停止表示されるまでの時間）に、変動表示パターンに従った演出態様が画像表示される。

【０１５９】

変動番号１の「通常変動」とは、リーチ態様を伴わない変動表示パターンである。変動番号２の「短縮変動」とは、特別図柄および装飾図柄の変動時間が「通常変動」よりも短

い変動表示パターンである。変動番号3, 4の「ノーマルリーチ」とは、リーチ態様を伴ってノーマルリーチ演出の実行後にスーパーリーチ演出を実行しない変動表示パターンである。なお、スーパーリーチ演出は、ノーマルリーチ演出の実行後に後述する「歌リーチA」、「歌リーチB」、「歌リーチC」のいずれが実行されるかを示唆する分岐演出が実行され、当該分岐演出から継続して行われるリーチ演出のことである。

【0160】

また、変動番号5～16の「歌リーチ」とは、ノーマルリーチ演出の実行後のスーパーリーチ演出として、演出期間中に流れる楽曲に応じて未だ停止表示されていない装飾図柄（この実施の形態では、中装飾図柄）の停止図柄を決定する歌リーチ演出を実行する変動表示パターンである。歌リーチ演出では、当該歌リーチ演出中に変動表示パターンにもとづく楽曲が各スピーカ14, 29から流れ、これに伴った演出表示（例えば、楽曲に合わせて歌詞が順次表示される）が液晶表示器50にて実行される。

10

【0161】

なお、「歌リーチ」は、変動番号5～8の「歌リーチA」と、変動番号9～12の「歌リーチB」と、変動番号13～16の「歌リーチC」と、でそれぞれ異なる楽曲が設定されたリーチ演出に分類される。また、「歌リーチ」の各々は、変動番号5, 6, 9, 10, 13, 14の「歌リーチ（前半）」と、該「歌リーチ（前半）」に比べて演出期間が長く設定された変動番号7, 8, 11, 12, 15, 16の「歌リーチ（後半）」と、に分類される。そして、「歌リーチ」の各々は、「歌リーチ（後半）」に設定された楽曲の一部（前半部）が「歌リーチ（前半）」に設定され、「歌リーチ（前半）」では楽曲の前半部のみを演奏する一方で、「歌リーチ（後半）」では楽曲の前半部から後半部にかけてを演奏する。

20

【0162】

また、変動番号17の「全回転リーチ」とは、ノーマルリーチ演出を実行しない大当たり確定演出として、大当たり図柄の組み合わせとなった装飾図柄を同期変動し、奇数大当たり図柄と偶数大当たり図柄とのいずれか一方の大当たり図柄で停止表示する全回転リーチ演出を実行する変動表示パターンである。

【0163】

また、変動番号18の「たすと10プレミアム」とは、装飾図柄の仮停止図柄として「たすと10」図柄を仮停止表示（例えば、上下（またはノおよび左右であってもよい）に小刻みに揺れて完全には停止していない状態：揺れ変動表示）する「たすと10」演出を実行した後、可動体駆動部モータ126を駆動制御することにより可動体124を作動し、仮停止表示された装飾図柄が可動体124に覆われて視認困難となる期間に、装飾図柄の停止図柄として奇数大当たり図柄を停止表示する変動表示パターンである。なお、「たすと10」図柄とは、変動番号1の変動表示パターンと同様に左右の装飾図柄でリーチ態様を形成せず、且つ、全装飾図柄に描かれた数字図柄の数値を合計すると「10」になる図柄の組み合わせである。また、変動番号18は、当落の結果が奇数大当たりとなる場合にのみ実行される変動表示パターンである。

30

【0164】

また、変動番号19～32の「ノーマルリーチ」および「歌リーチ」とは、すべり変動を伴い、且つ、変動番号3～16の変動表示パターンのそれぞれと同様のリーチ演出を実行する変動表示パターンである。すべり変動とは、リーチ態様を形成するか否かを判別するための装飾図柄（この実施の形態では、右装飾図柄）が一旦はリーチ態様とはならない図柄で停止表示するかのように変動する（仮停止表示する）が、再び別の図柄まで移行して停止表示される態様である。例えば、装飾図柄の変動表示にて各々の装飾図柄を順次切替えて変動表示する場合、リーチ態様を形成するか否かを判別するための装飾図柄をリーチ態様とはならない図柄で仮停止表示した後、再び当該装飾図柄を切替えて停止表示する態様であってもよいし、装飾図柄の変動表示にて各々の装飾図柄をスクロールして変動表示する場合、リーチ態様を形成するか否かを判別するための装飾図柄を高速変動から低速変動に移行した後、当該装飾図柄を数コマだけコマ送りさせてリーチ態様とはならない図

40

50

柄で仮停止表示するが、再び高速変動へと移行し、高速変動から低速変動に移行した後に停止表示する態様であってもよい。

【0165】

ここで、詳細は後述するが、サブ統合基板211に搭載される統合CPU212の処理にて、変動番号19～32のすべり変動を伴う変動表示パターンに対しても、すべり変動の実行以前に「たすと10」演出が実行されることを1/2の割合で決定する。すべり変動を伴う変動表示パターンに対して「たすと10」演出が実行される場合には、まず「たすと10」演出として「たすと10」図柄を仮停止表示した後、リーチ態様を形成するかどうかを判別するための装飾図柄を再び変動表示し、リーチ態様を形成する図柄で停止表示する態様となる。この場合、「たすと10」演出が実行されたときに、遊技者はすべり変動が実行されることを把握することができ、「たすと10」演出がすべり変動の実行を遊技者に事前に告知する演出となる。

10

【0166】

この実施の形態では、変動番号18の「たすと10プレミアム」の変動表示パターンにもとづいて「たすと10」演出が実行される場合と、すべり変動を伴う変動表示パターンにもとづいて「たすと10」演出が実行される場合と、があり、「たすと10」図柄の表示後、可動体124が作動するか否かを視認するまで、いずれの変動表示パターンにもとづく「たすと10」演出であるかを判別することができない。しかして、装飾図柄が「たすと10」図柄で仮停止表示した場合には、リーチ態様を経由することなく突然的に奇数大当り図柄が停止表示されるか否かに注目させることができ、「たすと10」演出後の演出にも期待感を抱かせることができる。

20

【0167】

また、液晶表示器50にて実行される装飾図柄の変動表示において、遊技者はリーチ態様となるか否かに注目する。そして、リーチ態様となった場合には、大当り図柄となるか否かに注目するため、大当り遊技状態に対する期待感を高めることができる。一方、リーチ態様とならなかった場合には、大当り遊技状態に対する期待感が低下し、当該変動表示に興味を抱かなくなる虞がある。この実施の形態では、リーチ態様および大当り図柄とは異なるはずれ図柄のうち「たすと10」図柄を装飾図柄の仮停止図柄としたため、リーチ態様とならなかった場合にも「たすと10」図柄となるか否かに注目させることができ、装飾図柄の変動表示に対して最後まで期待感を抱かせることができる。

30

【0168】

また、各々の変動表示パターンには、特別図柄の変動時間（特別図柄表示LED144aにて特別図柄の変動表示を開始してから特別図柄の変動表示が停止表示されるまでの時間）が設定されている。特別図柄の変動時間は、サブ統合基板211に送信される変動表示パターンコマンドによって指定される装飾図柄の変動時間とほぼ一致して設定されており、ステップS415では特別図柄の変動時間に応じた装飾図柄の変動時間を有する変動表示パターンに決定される。すなわち、特別図柄の変動時間と装飾図柄の変動時間とは、完全に一致していなくてもよい。

【0169】

また、各々の変動表示パターンには、リーチ態様とした後にリーチ演出が多く実行されるほど演出の実行時間が長くなることに伴って、特別図柄および装飾図柄の変動時間が長く設定されている。具体的には、特別図柄および装飾図柄の変動時間は、ノーマルリーチ演出のみを実行する変動表示パターン（例えば、変動番号3, 4）よりも、ノーマルリーチ演出の実行後にスーパーリーチ演出として「歌リーチ」を実行する変動表示パターン（例えば、変動番号5～16）の方が長く設定されている。さらに、「歌リーチ」を実行する変動表示パターンの中では、「歌リーチ（前半）」を実行する変動表示パターン（例えば、変動番号5, 6, 9, 10, 13, 14）よりも、「歌リーチ（後半）」を実行する変動表示パターン（例えば、変動番号7, 8, 11, 12, 15, 16）の方が楽曲の後半部に相当する実行時間だけ長く設定されている。

40

【0170】

50

また、変動番号 19 ~ 32 の変動表示パターンでは、すべり変動を伴い、すべり変動を伴わない変動番号 3 ~ 16 の変動表示パターンと同一のリーチ演出が実行される変動表示パターンであっても、すべり変動が実行される時間だけ特別図柄および装飾図柄の変動時間が長く設定されている。これは、すべり変動を伴う場合には、すべり変動を伴わない場合に装飾図柄が停止表示されるタイミングで停止表示されそうになり、このタイミングから別の装飾図柄に移行して停止表示されるまでの時間だけ装飾図柄の停止表示が遅くなるためである。

【0171】

また、変動番号 3 ~ 16 , 19 ~ 32 の変動表示パターンでは、当落の結果に応じて大当たり時とはずれ時とで同一または類似した演出態様でリーチ演出が実行され、また、該リーチ演出に応じた特別図柄および装飾図柄の変動時間がほぼ一致して設定されていることから、演出を見るだけでは当否の認識が困難となり、遊技者をハラハラドキドキさせることができ、遊技の興趣を低下させることがない。

【0172】

この実施の形態では、ステップ S 4 1 1 a , S 4 1 1 b で選択される奇数大当たり時変動表示パターンテーブルおよび偶数大当たり時変動表示パターンテーブルには、変動番号 3 ~ 32 の変動表示パターンのうち当落の結果が大当たりとなる変動表示パターン（図 18 に示す変動表示パターンテーブルの当落にて が付されている変動表示パターン）が設定され、これらの変動表示パターンに判定値が振り分けられている。ただし、偶数大当たり時変動表示パターンテーブルには、変動番号 18 の「たすと 10 プレミアム」の変動表示パターンが設定されておらず、奇数大当たり時変動表示パターンテーブルにて変動番号 18 の変動表示パターンに振り分けられた判定値の数だけ、それ以外の変動表示パターン（この実施の形態では、すべり変動を伴わない変動番号 3 ~ 17 の変動表示パターンのうち当落の結果が大当たりとなる変動表示パターン）に多くの判定値が振り分けられている。

【0173】

また、ステップ S 4 1 3 で選択されるリーチ時変動表示パターンテーブルには、変動番号 3 ~ 32 の変動表示パターンのうち当落の結果がはずれとなる変動表示パターン（図 18 に示す変動表示パターンテーブルの当落にて x が付されている変動表示パターン）が設定され、これらの変動表示パターンに判定値が振り分けられている。また、ステップ S 4 1 4 で選択されるはずれ時変動表示パターンテーブルのうち通常状態用はずれ時変動表示パターンテーブルには、当落の結果がはずれとなる変動番号 1 の「通常変動」の変動表示パターンに判定値が振り分けられ、確変・時短状態用はずれ時変動表示パターンテーブルには、当落の結果がはずれとなる変動番号 2 の「短縮変動」の変動表示パターンに判定値が振り分けられている。なお、確変・時短状態用はずれ時変動表示パターンテーブルは、時短制御が実行されていない通常状態であっても、始動口スイッチ 68 a , 70 a により検出されたことにもとづいて抽出された大当たり判定乱数の記憶数を示す保留球数カウンタの値が上限値、等の条件が成立したときに選択され得る。

【0174】

また、遊技状態が確率変動状態および時短状態にて参照される各変動表示パターンテーブル（奇数大当たり時変動表示パターンテーブル、偶数大当たり時変動表示パターンテーブル、リーチ時変動表示パターンテーブル、はずれ時変動表示パターンテーブル）と、通常状態にて参照される各変動表示パターンテーブルと、を異なる変動表示パターンテーブルで構成している。そして、確率変動状態および時短状態にて参照される各変動表示パターンテーブルでは、すべり変動を伴う変動番号 19 ~ 32 の変動表示パターンに判定値がほとんど振り分けられていない。確率変動状態および時短状態では、時短状態が行われて下始動口 70 への入賞確率が増加するが、特別図柄および装飾図柄の変動時間が長くなると、未だ変動表示が実行されていない保留球数がなかなか消化されず、保留球数が上限値（この実施の形態では、4 個）となって遊技者が遊技を一時的に止めてしまう虞がある。従って、特別図柄および装飾図柄の変動時間が長く設定された変動番号 19 ~ 32 の変動表示パターンの選択確率を減少させ、単位時間当りの変動表示回数を増加させることで、保留

球数が消化される待ち時間を抑制することができる。

【 0 1 7 5 】

また、確率変動状態および時短状態にて参照される奇数大当り時変動表示パターンテーブルには、通常状態にて参照される奇数大当り時変動表示パターンテーブルよりも変動番号 18 の「たすと 10 プレミアム」の変動表示パターンに非常に多くの判定値が振り分けられ、確率変動状態においては、奇数大当りとなる場合に変動番号 18 の「たすと 10 プレミアム」が実行される割合が非常に高くなっている。一方、上述したように、通常状態にて参照される各変動表示パターンテーブルには、確率変動状態および時短状態にて参照される各変動表示パターンテーブルよりもすべり変動を伴う変動番号 19 ~ 32 の変動表示パターンに非常に多くの判定値が振り分けられ、通常状態においては、すべり変動が実行される割合が非常に高くなっている。これら変動番号 18 の「たすと 10 プレミアム」の変動表示パターン、および、すべり変動を伴う変動番号 19 ~ 32 の変動表示パターンに対しては、「たすと 10」図柄を仮停止表示する「たすと 10」演出を実行する。このため、確率変動状態において「たすと 10」演出が実行された場合には、変動番号 18 の「たすと 10 プレミアム」と変動番号 19 ~ 32 のすべり変動とのいずれが実行されているのかを把握することが困難であるが、確率変動状態にて奇数大当りとなる場合に変動番号 18 の「たすと 10 プレミアム」が実行される割合が高いため、「たすと 10」演出が実行されたときに奇数大当りが導出される期待感を高めることができる。

10

【 0 1 7 6 】

また、大当り時変動表示パターンテーブルおよびリーチはずれ時変動表示パターンテーブルでは、リーチ演出の種別に応じて大当り期待度（当該リーチ演出が実行される割合（全出現率）のうち大当りとなる割合（大当り時の出現率）；大当り期待度 = 大当り時の出現率 / 全出現率）が異なるように各々の変動表示パターンに対して判定値が振り分けられている。具体的には、ノーマルリーチ演出のみを実行する変動表示パターンよりもスーパーリーチ演出を実行する変動表示パターンの方が大当り期待度が高くなるように設定され、さらにスーパーリーチ演出として「歌リーチ」を実行する変動表示パターンの中では、「歌リーチ（前半）」を実行する変動表示パターンよりも「歌リーチ（後半）」を実行する変動表示パターンの方が大当り期待度が高くなるように設定されている。なお、「歌リーチ（前半）」を実行する変動表示パターンでは、変動番号 5, 6, 21, 22 の「歌リーチ A（前半）」、変動番号 9, 10, 25, 26 の「歌リーチ B（前半）」、変動番号 13, 14, 29, 30 の「歌リーチ C（前半）」の順で大当り期待度が高くなるように設定されている。また、「歌リーチ（後半）」を実行する変動表示パターンでは、変動番号 7, 8, 23, 24 の「歌リーチ A（後半）」、変動番号 11, 12, 27, 28 の「歌リーチ B（後半）」、変動番号 15, 16, 31, 32 の「歌リーチ C（後半）」の順で大当り期待度が高くなるように設定されている。

20

30

【 0 1 7 7 】

また、大当り時変動表示パターンテーブルおよびリーチはずれ時変動表示パターンテーブルでは、すべり変動の有無に応じて大当り期待度が異なるように各々の変動表示パターンに対して判定値が振り分けられている。具体的には、すべり変動を伴わない変動表示パターン（変動番号 3 ~ 16 の変動表示パターン）よりもすべり変動を伴う変動表示パターン（変動番号 19 ~ 32 の変動表示パターン）の方が大当り期待度が若干高くなるように設定されている。これらすべり変動を伴う変動番号 19 ~ 32 の変動表示パターンに対しては、「たすと 10」図柄を仮停止表示する「たすと 10」演出を実行する。このため、「たすと 10」演出が実行された場合には、奇数大当りが導出される変動番号 18 の「たすと 10 プレミアム」が実行されなかったとしても、大当り期待度が若干高い変動番号 19 ~ 32 のすべり変動が実行されるため、「たすと 10」演出が実行されたときに大当りが導出される期待感を高めることができる。

40

【 0 1 7 8 】

変動表示パターン設定処理のステップ S 4 1 7 に次いで、CPU 202 は、奇数図柄フラグがセットされているか否か確認し（ステップ S 4 1 8）、奇数図柄フラグがセットさ

50

れているときには、奇数大当りであることを示す演出コマンドである奇数大当りコマンドをセットする（ステップS 4 1 9）。そして、処理選択フラグを「2」に更新する（ステップS 4 2 0）。なお、ステップS 4 1 9にてセットされた奇数大当りコマンドは、変動表示パターンコマンドとともにコマンド伝送出力処理（ステップS 1 9）にてサブ統合基板2 1 1に送信される。これによりサブ統合基板2 1 1に搭載される統合CPU 2 1 2に今回の変動表示の結果、奇数大当りとなることを認識させることが可能となる。

【0 1 7 9】

なお、変動表示パターン設定処理では、当落の結果を示す演出コマンドとして奇数大当りコマンド以外にも、大当りフラグおよび奇数図柄フラグがセットされているか否かを確認し、大当りフラグがセットされているが奇数図柄フラグがセットされていないときに偶数大当りを示す当落コマンドや、大当りフラグがセットされていないときにはずれを示す当落コマンドをセットする処理が実行される。サブ統合基板2 1 1に搭載される統合CPU 2 1 2は、変動表示パターンコマンドとともに送信された当落コマンドにより今回の変動表示の結果、偶数大当りとなることを認識することができる。この実施の形態では、変動表示パターンコマンドにも当落の結果を示す情報が含まれており、統合CPU 2 1 2は、変動表示パターンコマンドと当落コマンドとの示す当落の結果が一致するか否かを判別している。これにより、統合CPU 2 1 2に今回の変動表示の結果を確実に認識させることができ、外部ノイズの影響等が原因でコマンド受信に失敗し、間違った変動表示の結果を表示するといった誤動作を防止することができる。

【0 1 8 0】

また、変動表示パターン設定処理では、遊技状態を示す演出コマンドとして、確変フラグまたは時短フラグがセットされているか否かを確認し、確変フラグがセットされているときに遊技状態が確変状態であることを示す遊技状態コマンドや、時短フラグがセットされているときに遊技状態が時短状態であることを示す遊技状態コマンドをセットする処理が実行される。遊技状態コマンドは、変動表示パターンコマンドおよび当落コマンドとともにコマンド伝送出力処理（ステップS 1 9）にてサブ統合基板2 1 1に送信される。サブ統合基板2 1 1に搭載される統合CPU 2 1 2は、遊技状態コマンドが確変状態を示すことで遊技状態が確変状態であることを認識することができ、時短状態を示すことで遊技状態が時短状態であることを認識することができる。

【0 1 8 1】

また、ステップS 4 1 7で変動時間がセットされた有効期間タイマは、コマンド伝送出力処理（ステップS 1 9）で変動表示パターンコマンドをサブ統合基板2 1 1に送信するときにスタートし、変動中処理（ステップS 4 2）で有効期間タイマがタイムアウトしたときに特別図柄表示LED 1 4 4 aに駆動信号を出力して特別図柄の変動表示をCPU 2 0 2により停止制御させるとともに、サブ統合基板2 1 1に装飾図柄の変動表示停止を指示する演出コマンド（変動停止コマンド）を送信する。なお、サブ統合基板2 1 1では、変動停止コマンドを受信したことにもとづいて装飾図柄の停止を確定表示するための制御を行う。

【0 1 8 2】

また、表示装置に複数の表示領域を設け、それぞれの表示領域にて図柄を変動表示する場合には、上述した大当り判定処理にて大当りとする判定がなされたときに、特定の表示結果で停止表示する表示ラインを複数有する場合には、いずれかの表示ラインにて未だ停止していない図柄が所定の図柄で停止することにより当該表示ラインに停止表示される図柄が特定の表示結果となる状態、または、いずれかの表示ラインにて全ての図柄が特定の表示結果となるような組み合わせで同期して変動表示している状態、をリーチ態様という。すなわち、リーチ態様とは、特定の表示結果（大当り表示）の一步手前を表す態様（大当りとなる直前の態様）である。この実施の形態では、上述した表示ラインを1つだけ有し、液晶表示器5 0に表示される左・中・右の装飾図柄のうち左装飾図柄と右装飾図柄と（任意の2つの装飾図柄の組み合わせでもよい）が同一の図柄で停止し、中装飾図柄（任意の2つの装飾図柄の組み合わせが停止した状態では残りの装飾図柄）については変動表

示している状態、または、液晶表示器 50 に表示される全ての装飾図柄が同一の図柄の組み合わせで同期して変動表示している状態（例えば、左・中・右の装飾図柄が常に同一の図柄となるように同期して変動表示している状態）をリーチ態様といい、リーチ態様となった後、枠ランプ 27、センター LED 基板 102、104、106、108、110、112、114、116 やサイド LED 基板 130、液晶表示器 50、上部スピーカ 29、および下部スピーカ 14 等により実行される演出（例えば、枠ランプ 27 やセンター LED 基板 102、104、106、108、110、112、114、116、サイド LED 基板 130 を所定の態様で点灯・点滅、液晶表示器 50 にて所定の画像表示、上部スピーカ 29 および下部スピーカ 14 にて所定の音声出力）をリーチ演出という。

【0183】

次に、サブ統合基板 211 に搭載される統合 CPU 212 によって実行される処理について説明する。図 19 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 19 は 16ms 定常処理の一例を示すフローチャートである。

【0184】

図 19 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、統合 CPU 212 は、初期設定処理を行う（ステップ S71）。この初期設定処理は、サブ統合基板 211 に搭載される統合 RAM 214 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 S71）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 S72）。

【0185】

この実施の形態では、統合 CPU 212 は、2ms 経過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、すなわち、16ms 経過したときに 16ms 経過フラグ T をセットするとともに、16ms 経過監視カウンタをリセット（0 にする）処理が実行される。このように、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 S72 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 S73）、16ms 定常処理を行う（ステップ S74）。

【0186】

この 16ms 定常処理では、主制御基板 201 から受信した演出コマンドにもとづいて液晶表示器 50、枠ランプ 27、センター LED 基板 102、104、106、108、110、112、114、116、サイド LED 基板 130、スピーカ 14、29 等を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 S72 に戻り、16ms 経過フラグ T がセットされる毎に、つまり 16ms 毎に上述したステップ S73～ステップ S74 を繰り返し行う。一方、ステップ S72 で 16ms 経過フラグ T がセットされていない（16ms 経過フラグ T が「0」）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。

【0187】

図 20 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、統合 CPU 212 は、ステップ S91～ステップ S95 の処理を実行する。ステップ S91 のコマンド解析処理では、主制御基板 201 から受信した演出コマンドを解析する。ステップ S92 の演出制御処理では、変動表示パターンコマンドにもとづいて液晶表示器 50 に関わる制御処理を実行する。具体的には、後述する予告演出の設定、装飾図柄の停止図柄の決定、等を行う。

【0188】

また、ステップ S93 の音制御処理では、スピーカ 14、29 に関わる制御処理を実行する。ステップ S94 のランプ制御処理では、センター LED 基板 102、104、10

10

20

30

40

50

6, 108, 110, 112, 114, 116、サイドLED基板130、枠ランプ27に関わる制御処理を実行する。ステップS95の情報出力処理では、表示制御基板220に表示コマンドを送信するとともに、ランプ駆動基板156に駆動信号およびランプ点灯信号を送信する。ステップS96の乱数更新処理では、演出制御処理(ステップS92)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。

【0189】

ここで、上述した乱数更新処理(ステップS96)でサブ統合基板211に搭載される統合CPU212により更新される各種乱数について図21を参照して説明する。図21に示すように、この実施の形態では、装飾図柄の停止図柄として奇数大当り図柄の決定に用いられる奇数図柄乱数、装飾図柄の停止図柄として偶数大当り図柄の決定に用いられる偶数図柄乱数、装飾図柄の停止図柄としてはずれ図柄の決定に用いられるはずれ図柄乱数、「たすと10」演出を実行するか否かの判定に用いられる「たすと10」実行判定乱数、「たすと10」演出を実行するときに装飾図柄の仮停止図柄として「たすと10」図柄の決定に用いられる「たすと10」図柄乱数、背景画像を切替えるか否かの判定(例えば、通常背景から次の季節背景や特殊背景に移行するか否かの判定や、特殊背景から通常背景に移行して当該特殊背景を終了するか否かの判定)に用いられる背景判定乱数、等がある。なお、各種乱数(奇数図柄乱数、偶数図柄乱数、はずれ図柄乱数、「たすと10」実行判定乱数、「たすと10」図柄乱数、背景判定乱数、等)は、コマンド解析処理(ステップS91)にて主制御基板201から受信した演出コマンドが変動表示パターンであるときに取得される。

【0190】

また、16ms定常処理におけるステップS91~ステップS96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以上かかったとしても、16ms定常処理を開始してから16ms経過したときに直ぐに16ms定常処理を最初から(後述するステップS91のコマンド解析処理から)実行しない。すなわち、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S72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。

【0191】

また、この実施の形態では、16ms定常処理にて乱数更新処理(ステップS96)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。

【0192】

図22は、コマンド解析処理(ステップS91)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、統合CPU212は、まず、主制御基板201から演出コマンドを受信したか否かを判別する(ステップS601)。この実施の形態では、主制御基板201から演出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処理を発生させ、受信したコマンドを、サブ統合基板211に搭載される統合RAM214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、演出コマンドの受信順に対応して複数の領域が設けられ、コマンド受信割込処理では、演出コマンドの受信順に対応して各領域に保存する。ステップS601では、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演出コマンドを読み出す(ステップS602)。

【0193】

そして、読み出した演出コマンドが変動表示パターンコマンドであるか判別し(ステップS603)、読み出した演出コマンドが変動表示パターンコマンドであれば(ステップS603にてYES)、変動表示パターン受信フラグをセットするとともに、サブ統合基

板 2 1 1 に搭載される統合 R A M 2 1 4 における変動表示パターン格納領域に格納する（ステップ S 6 0 4）。なお、読み出した演出コマンドが変動表示パターンコマンドであるときには、乱数更新処理（ステップ S 9 6）で更新される各種乱数（奇数図柄乱数、偶数図柄乱数、はずれ図柄乱数、「たすと 1 0」実行判定乱数、「たすと 1 0」図柄乱数、背景判定乱数、等）を取得し、統合 R A M 2 1 4 の所定の保存領域に記憶する処理も行う。

【 0 1 9 4 】

一方、読み出した演出コマンドが変動表示パターンコマンドでなければ（ステップ S 6 0 3 にて N O）、読み出した演出コマンドが奇数大当りコマンドであるか判別し（ステップ S 6 0 5）、読み出した演出コマンドが奇数大当りコマンドであれば（ステップ S 6 0 5 にて Y E S）、奇数大当りフラグをセットする（ステップ S 6 0 6）。また、読み出した演出コマンドが奇数大当りコマンドでなければ（ステップ S 6 0 5 にて N O）、受信した演出コマンド（奇数大当りコマンド以外の当落コマンド、遊技状態コマンド、変動停止コマンド、大当り開始コマンド等）に対応したフラグをセットする（ステップ S 6 0 7）。

10

【 0 1 9 5 】

図 2 3 は、演出制御処理（ステップ S 9 2）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、統合 C P U 2 1 2 は、遊技の進行状態を示す処理選択フラグの値を参照してステップ S 7 0 0 ～ステップ S 7 0 2 のうちいずれかの処理を行う。

【 0 1 9 6 】

処理選択フラグが「 0 」のときに実行される装飾図柄変動開始処理（ステップ S 7 0 0）では、変動表示パターン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、変動表示パターンコマンドおよび奇数大当りコマンドに応じて装飾図柄の停止図柄を決定するとともに、予告演出等の設定を行い、処理選択フラグを「 1 」に更新する。

20

【 0 1 9 7 】

処理選択フラグが「 1 」のときに実行される装飾図柄変動処理（ステップ S 7 0 1）では、変動停止コマンドを受信したときに表示制御基板 2 2 0 に表示コマンドを送信して装飾図柄の変動表示を停止させる制御を行い、主制御基板 2 0 1 から大当り開始コマンドを受信していれば処理選択フラグを「 2 」に更新し、主制御基板 2 0 1 から大当り開始コマンドを受信していなければ処理選択フラグを「 0 」に更新する。

30

【 0 1 9 8 】

処理選択フラグが「 2 」のときに実行される大当り表示処理（ステップ S 7 0 2）では、主制御基板 2 0 1 から送信される大当り開始コマンドに応じて液晶表示器 5 0 に大当り遊技状態の開始を示す表示を行う。また、主制御基板 2 0 1 から送信される大当り中コマンドに応じて大当り遊技状態中の表示を行うための制御を実行する。この大当り遊技状態中の表示には、主制御基板 2 0 1 から送信される抽選表示コマンドに基づく抽選ゲート 7 5 の通過によって確変抽選を行う旨の表示、および、結果表示コマンドに基づく抽選結果の表示が含まれる。大当り終了コマンドを受信していれば、大当り遊技状態の終了表示を行うのであるが、抽選ゲート 7 5 を遊技球が通過しておらず確変抽選が行われていない場合には、主制御基板 2 0 1 から送信される要求表示コマンドに基づく抽選ゲート 7 5 の遊技球通過を促す表示を行い、抽選ゲート 7 5 の遊技球通過に基づく確変抽選の後、送信される結果表示コマンドに基づく抽選結果を表示して、処理選択フラグを「 0 」に更新する。

40

【 0 1 9 9 】

図 2 4 は、装飾図柄変動開始処理（ステップ S 7 0 0）の一例を示すフローチャートである。装飾図柄変動開始処理において、統合 C P U 2 1 2 は、まず、変動表示パターン受信フラグがセットされているか判別する（ステップ S 7 1 0）。変動表示パターン受信フラグは、上述したコマンド解析処理（ステップ S 9 1）のステップ S 6 0 4 でセットされ、主制御基板 2 0 1 から変動表示パターンコマンドを受信したことを示すフラグである。すなわち、ステップ S 7 1 0 で変動表示パターン受信フラグがセットされていなければ（

50

ステップ S 7 1 0 にて N O)、変動表示パターンコマンドを受信していないと判別して処理を終了する。

【 0 2 0 0 】

一方、変動表示パターン受信フラグがセットされていれば (ステップ S 7 1 0 にて Y E S)、変動表示パターン受信フラグをリセットし (ステップ S 7 1 1)、「たすと 1 0」演出を実行するか否かの判定にもとづいて装飾図柄の仮停止図柄として「たすと 1 0」図柄を設定する「たすと 1 0」設定処理 (ステップ S 7 1 1 a) を実行する。そして、受信した当落コマンドが当りを示すコマンドであるか判別するとともに、受信した変動表示パターンコマンドにもとづく変動表示パターンが大当りを発生させる変動表示パターンであるか (当りパターンであるか) 判別する (ステップ S 7 1 2)。当りパターンであるか否かは、変動表示パターンコマンドの 2 バイト目のデータを参照することにより確認できる。

10

【 0 2 0 1 】

当落コマンドが当りを示すコマンドでなければ (ステップ S 7 1 2 にて N O)、はずれ図柄の停止図柄を決定する (ステップ S 7 1 3)。次いで、「たすと 1 0」設定処理 (ステップ S 7 1 1 a) にて「たすと 1 0」演出を実行するか否かを判別し (ステップ S 7 1 3 a)、「たすと 1 0」演出を実行することを決定していなければ (ステップ S 7 1 3 a にて N O)、「たすと 1 0」図柄テーブル (図 2 6 (A) 参照) を選択する。そして、「たすと 1 0」図柄テーブルに設定された「たすと 1 0」図柄と、ステップ S 7 1 3 で決定されたはずれ図柄の停止図柄と、が一致するか否かにもとづいてはずれ図柄を差替えるか否かを決定し (ステップ S 7 1 3 b; 「たすと 1 0」差替判定)、一致することにもとづいてはずれ図柄を「たすと 1 0」図柄から「たすと 1 0」図柄テーブル (図 2 6 (B) 参照) に設定されたはずれ図柄に差替える (ステップ S 7 1 3 c)。このように、ステップ S 7 1 3 a ~ S 7 1 3 c を実行することで、はずれ図柄の停止図柄として「たすと 1 0」図柄が停止表示されることはないが、詳細については後述する。

20

【 0 2 0 2 】

一方、変動表示パターンが当りパターンであれば (ステップ S 7 1 2 にて Y E S)、奇数大当りフラグがセットされているか判別し (ステップ S 7 1 4)、奇数大当りフラグがセットされていれば (ステップ S 7 1 4 にて Y E S)、奇数大当り図柄の停止図柄を決定する (ステップ S 7 1 5)。また、ステップ S 7 1 4 で奇数大当りフラグがセットされていなければ (ステップ S 7 1 4 にて N O)、偶数大当り図柄の停止図柄を決定する (ステップ S 7 1 6)。奇数大当りフラグは、大当り表示処理 (ステップ S 7 0 2) にて大当り遊技状態を開始するときにリセットされる。なお、奇数大当りフラグがリセットされる時期はこれに限らず、例えば、装飾図柄変動処理 (ステップ S 7 0 1) で装飾図柄の変動表示を停止させるとき、具体的には、変動停止コマンドを受信したときにリセットするようにしてもよいし、大当り表示処理 (ステップ S 7 0 2) で大当り遊技状態を終了するときにリセットするようにしてもよい。

30

【 0 2 0 3 】

この実施の形態では、装飾図柄の奇数大当り図柄として同一の奇数図柄 (特定図柄) の組み合わせのうちいずれかの組み合わせの図柄を停止図柄として決定し、装飾図柄の偶数大当り図柄として同一の偶数図柄 (非特定図柄) の組み合わせのうちいずれかの組み合わせの図柄を停止図柄として決定する。また、ステップ S 7 1 3 ではずれ図柄の停止図柄を決定するときに、リーチ態様を伴う変動表示パターンであるかを判別し、リーチ態様を伴う変動表示パターンであれば、装飾図柄のはずれ図柄として左・中・右の装飾図柄のうち左および右の装飾図柄が同一図柄であり、中の装飾図柄は左および右の装飾図柄とは異なる図柄となる停止図柄に決定する。一方、リーチ態様を伴わない変動表示パターンであれば、装飾図柄のはずれ図柄として左・中・右の装飾図柄のそれぞれが異なる図柄となる停止図柄に決定する。なお、上記した奇数大当り図柄、偶数大当り図柄およびはずれ図柄の停止図柄は、「たすと 1 0」演出を実行しない場合にコマンド解析処理 (ステップ S 9 1) で取得した奇数図柄乱数、偶数図柄乱数またははずれ図柄乱数のそれぞれを用いて決定

40

50

される一方、「たすと１０」演出を実行する場合に「たすと１０」図柄の左装飾図柄にもとづく図柄の組み合わせに決定される。

【０２０４】

次いで、統合ＣＰＵ２１２は、予告演出を実行するか否かの判定や当該予告演出の種類の決定を行う予告選択処理（ステップＳ７１７）を実行した後、背景画像の種別（通常背景の季節や特殊背景）の決定を行う背景選択処理（ステップＳ７１７ａ）を実行し、変動表示パターンと、後述する予告種類格納領域に記憶される予告パターンと、ステップＳ７１３，Ｓ７１５，Ｓ７１６で決定した装飾図柄の停止図柄と、に応じた表示コマンドをセットする（ステップＳ７１８）。そして、処理選択フラグを「１」に更新して処理を終了する（ステップＳ７１９）。なお、ステップＳ７１８でセットされた表示コマンドは、情報出力処理（ステップＳ９５）にて表示制御基板２２０に送信され、表示制御基板２２０に搭載される表示ＣＰＵ２２１により当該表示コマンドを受信したことにもとづいて液晶表示器５０にて装飾図柄の変動表示の実行を開始する。また、ステップＳ７１８で予告種類格納領域に記憶される予告パターンを読み出したときには、当該予告パターンを読み出した後、予告種類格納領域の内容をクリアする。これにより、次の装飾図柄の変動表示にて誤って以前の装飾図柄の変動表示を開始するときに決定した予告パターンの予告演出が実行されることを防止できる。

【０２０５】

図２５は、装飾図柄変動開始処理（ステップＳ７００）で実行される「たすと１０」設定処理（ステップＳ７１７ａ）の一例を示すフローチャートである。「たすと１０」設定処理において、統合ＣＰＵ２１２は、まず、受信した変動表示パターンコマンドにもとづく変動表示パターンが変動番号１８の「たすと１０プレミアム」であるか否かを判別する（ステップＳ８５１）。変動番号１８の「たすと１０プレミアム」の変動表示パターンであれば（ステップＳ８５１にてＹＥＳ）、共通時「たすと１０」図柄テーブル（図２６参照）を選択する（ステップＳ８５２）。そして、奇数大当たり時「たすと１０」図柄テーブルに設定されている判定値と、コマンド解析処理（ステップＳ９１）で取得した「たすと１０」図柄乱数の値と、が一致する「たすと１０」図柄に決定する（ステップＳ８５３）。

【０２０６】

一方、ステップＳ８５１で変動表示パターンが変動番号１８の「たすと１０プレミアム」でなければ（ステップＳ８５１にてＮＯ）、変動表示パターンがすべり変動を伴ったパターン（変動番号１９～３２の変動表示パターン）であるか否かを判別する（ステップＳ８５４）。変動表示パターンがすべり変動を伴ったパターンであれば（ステップＳ８５４にてＹＥＳ）、「たすと１０」実行判定テーブル（図示しない）を選択する（ステップＳ８５５）。そして、「たすと１０」実行判定テーブルに設定されている判定値と、コマンド解析処理（ステップＳ９１）で取得した「たすと１０」実行判定乱数の値と、が一致するか否かにもとづいて「たすと１０」演出を実行するか否かを決定し（ステップＳ８５５；「たすと１０」実行判定）、一致することにもとづいて「たすと１０」演出を実行することを決定する。なお、「たすと１０」実行判定テーブルでは、０～１の２個の「たすと１０」実行判定乱数のうち「たすと１０」演出を実行する判定値の個数が１個であり、「たすと１０」演出を実行する割合が１／２に設定されている。

【０２０７】

この実施の形態では、変動番号１９～３２のすべり変動を伴う変動表示パターンにもとづいて単にすべり変動が実行される場合と、ステップＳ８５５で「たすと１０」実行判定により「たすと１０」演出を実行することを決定したときに「たすと１０」図柄を仮停止表示した後、すべり変動が実行される場合と、がある。このように構成することで、すべり変動が複数種類の変動表示の展開によって実行され、リーチ態様が導出される過程を多種多様とし、遊技の興趣にメリハリを生じさせることができる。

【０２０８】

次いで、統合ＣＰＵ２１２は、ステップＳ８５５で「たすと１０」実行判定により「た

すと１０」演出を実行することを決定したときに（ステップＳ８５６にてＹＥＳ）、受信した当落コマンドが当りを示すコマンドであるか判別するとともに、受信した変動表示パターンコマンドにもとづく変動表示パターンが大当りを発生させる変動表示パターンであるか（当りパターンであるか）判別する（ステップＳ８５７）。当りパターンであるか否かは、変動表示パターンコマンドの２バイト目のデータを参照することにより確認できる。

【０２０９】

当落コマンドが当りを示すコマンドでなければ（ステップＳ８５７にてＮＯ）、共通時「たすと１０」図柄テーブル（図２６（Ａ）参照）を選択する（ステップＳ８５８）。また、当落コマンドが当りを示すコマンドであれば（ステップＳ８５７にてＹＥＳ）、奇数大当りフラグがセットされているか判別し（ステップＳ８５９）、奇数大当りフラグがセットされていれば（ステップＳ８５９にてＹＥＳ）、奇数大当り時「たすと１０」図柄テーブル（図２６（Ａ）参照）を選択する（ステップＳ８６０）。

10

【０２１０】

一方、ステップＳ８５９で奇数大当りフラグがセットされていなければ（ステップＳ８５９にてＮＯ）、偶数大当り時「たすと１０」図柄テーブル（図２６（Ａ）参照）を選択する（ステップＳ８６１）。そして、ステップＳ８５８、Ｓ８６１、Ｓ８６２で選択された奇数大当り時「たすと１０」図柄テーブル、偶数大当り時「たすと１０」図柄テーブル、または、共通時「たすと１０」図柄テーブルに設定されている判定値と、コマンド解析処理（ステップＳ９１）で取得した「たすと１０」図柄乱数の値と、が一致する「たすと１０」図柄を仮停止図柄として決定する（ステップＳ８６２）。

20

【０２１１】

なお、奇数大当り時「たすと１０」図柄テーブル、偶数大当り時「たすと１０」図柄テーブル、および共通時「たすと１０」図柄テーブルを図２６（Ａ）に示す。これら「たすと１０」図柄テーブルには、「たすと１０」図柄として「たすと１０」図柄番号１～３０の３０種類が用意されている。具体的には、図２６（Ａ）に示すように、左右の装飾図柄でリーチ態様を形成せず、且つ、全装飾図柄に描かれた数字図柄の数値の合計が「１０」となる図柄の組み合わせ（「たすと１０」図柄）が設定されている。

【０２１２】

奇数大当り時「たすと１０」図柄テーブルは、変動番号１９～３２のすべりありパターンであるとともに奇数大当りを示す当落コマンドを受信したときであって、「たすと１０」実行判定により「たすと１０」演出を実行することを決定したときに、ステップＳ８６２で「たすと１０」図柄乱数にもとづいて「たすと１０」図柄を決定するためのテーブルである。また、奇数大当り時「たすと１０」図柄テーブルでは、左装飾図柄に描かれた数字図柄が奇数図柄（この実施の形態では、「一」、「三」、「五」、「七」となる「たすと１０」図柄番号１～６、１３～１７、２２～２５、２９、３０の１７種類に「たすと１０」図柄乱数の値が略均等に振り分けられている。これは、奇数大当り時「たすと１０」図柄テーブルを選択した場合、奇数大当りを示す当落コマンドにもとづいて奇数大当り図柄（同一の奇数図柄の組み合わせ）を停止表示するためである。すなわち、左装飾図柄に描かれた数字図柄が奇数図柄となる「たすと１０」演出が実行されると、右装飾図柄がすべり変動し、当該左装飾図柄と同一の奇数図柄で停止表示されることでリーチ態様を形成した後、中装飾図柄もリーチ演出にて当該左装飾図柄と同一の奇数図柄で停止表示されることで奇数大当り図柄となり、今回の変動表示の結果、奇数大当りが導出される。

30

40

【０２１３】

また、偶数大当り時「たすと１０」図柄テーブルは、変動番号１９～３２のすべりありパターンであるとともに偶数大当りを示す当落コマンドを受信したときであって、「たすと１０」実行判定により「たすと１０」演出を実行することを決定したときに、ステップＳ８６２で「たすと１０」図柄乱数にもとづいて「たすと１０」図柄を決定するためのテーブルである。また、偶数大当り時「たすと１０」図柄テーブルでは、左装飾図柄に描かれた数字図柄が偶数図柄（この実施の形態では、「二」、「四」、「六」となる「たす

50

と１０」図柄番号７～１２，１８～２１，２６～２８の１３種類に「たすと１０」図柄乱数の値が略均等に振り分けられている。これは、偶数大当たり時「たすと１０」図柄テーブルを選択した場合、偶数大当たりを示す当落コマンドにもとづいて偶数大当たり図柄（同一の偶数図柄の組み合わせ）を停止表示するためである。すなわち、左装飾図柄に描かれた数字図柄が偶数図柄となる「たすと１０」演出が実行されると、右装飾図柄がすべり変動し、当該左装飾図柄と同一の偶数図柄で停止表示されることでリーチ態様を形成した後、中装飾図柄もリーチ演出にて当該左装飾図柄と同一の偶数図柄で停止表示されることで偶数大当たり図柄となり、今回の変動表示の結果、偶数大当たりが導出される。

【０２１４】

また、共通時「たすと１０」図柄テーブルは、変動番号１８の「たすと１０プレミアム」に対応した変動表示パターンコマンドを受信したとき、または、変動番号１９～３２のすべりありパターンであるとともにはずれを示す当落コマンドを受信したときに、ステップＳ８６２で「たすと１０」図柄乱数にもとづいて「たすと１０」図柄を決定するためのテーブルである。また、共通時「たすと１０」図柄テーブルでは、左装飾図柄に描かれた数字図柄が奇数図柄または偶数図柄のいずれでもよく、「たすと１０」図柄番号１～３０の３０種類に「たすと１０」図柄乱数の値が略均等に振り分けられている。これは、共通時「たすと１０」図柄テーブルを選択した場合、変動番号１８の「たすと１０プレミアム」に対応した変動表示パターンコマンドにもとづいて「たすと１０」図柄とは関係なく奇数大当たり図柄を停止表示したり、はずれを示す当落コマンドにもとづいてはずれ図柄を停止表示するためである。すなわち、変動番号１８の「たすと１０プレミアム」に対応した変動表示パターンコマンドを受信したときに「たすと１０」演出が実行されると、可動体駆動部モータ１２６を駆動制御することにより可動体１２４を作動し、仮停止表示された装飾図柄が可動体１２４に覆われて視認困難となる期間に奇数大当たり図柄を停止表示し、今回の変動表示の結果、奇数大当たりが導出される。また、はずれを示す当落コマンドを受信したときに「たすと１０」演出が実行されると、右装飾図柄がすべり変動し、左装飾図柄と同一の偶数図柄で停止表示されることでリーチ態様を形成するが、中装飾図柄がリーチ演出にて左装飾図柄とは異なる図柄で停止表示されることではずれ図柄となり、今回の変動表示の結果、はずれが導出される。

【０２１５】

この実施の形態では、変動番号１９～３２のすべり変動を伴う変動表示パターンに対して「たすと１０」演出を実行する場合に、「たすと１０」設定処理のステップＳ８６２で装飾図柄の仮停止図柄として「たすと１０」図柄に決定するとともに、装飾図柄変動開始処理のステップＳ７１３，Ｓ７１５，Ｓ７１６で装飾図柄の停止図柄として「たすと１０」図柄の左装飾図柄にもとづく図柄の組み合わせに決定する。具体的には、奇数大当たり時「たすと１０」図柄テーブルから「たすと１０」図柄を決定したときにステップＳ７１５で「たすと１０」図柄の左装飾図柄と同一の奇数図柄の組み合わせ（奇数大当たり図柄）となる停止図柄に決定し、偶数大当たり時「たすと１０」図柄テーブルから「たすと１０」図柄を決定したときにステップＳ７１６で「たすと１０」図柄の右装飾図柄と同一の偶数図柄の組み合わせ（偶数大当たり図柄）となる停止図柄に決定し、共通時「たすと１０」図柄テーブルから「たすと１０」図柄を決定したときにステップＳ７１３で「たすと１０」図柄の左装飾図柄と右装飾図柄が同一であり、中装飾図柄が異なる停止図柄に決定する。

【０２１６】

一方、この実施の形態では、変動番号１８の「たすと１０プレミアム」の変動表示パターンに対して「たすと１０」演出を実行する場合に、「たすと１０」設定処理のステップＳ８５３で装飾図柄の仮停止図柄として「たすと１０」図柄に決定するとともに、装飾図柄変動開始処理のステップＳ７１５で装飾図柄の停止図柄として「たすと１０」図柄の左装飾図柄とは関わりなく、特定の奇数図柄（この実施の形態では、「七」）の組み合わせ（奇数大当たり図柄）に決定する。

【０２１７】

また、この実施の形態では、奇数大当たり時「たすと１０」図柄テーブル、偶数大当たり時

「たすと１０」図柄テーブル、共通時「たすと１０」図柄テーブルに設定された「たすと１０」図柄番号に対して「たすと１０」図柄乱数の値が略均等に振り分けられているが、「たすと１０」図柄番号に対して均等に振り分けられていなくてもよく、例えば、左装飾図柄の各々の数字図柄が導出される割合が略均等となるように「たすと１０」図柄乱数の値を振り分けてもよい。例えば、奇数大当り時「たすと１０」図柄テーブルでは、「たすと１０」図柄番号１～６，１３～１７，２２～２５，２９，３０の１７種類に対して「たすと１０」図柄乱数の値が略均等に振り分けられると、左装飾図柄の数字図柄を「一」に決定する割合が高くなり、結果として奇数大当り図柄が「一」の組み合わせで導出される割合が高くなってしまう。しかしながら、左装飾図柄の数字図柄を「一」とする「たすと１０」図柄番号１～６、「三」とする「たすと１０」図柄番号１３～１７、「五」とする「たすと１０」図柄番号２２～２５、「七」とする「たすと１０」図柄番号２９，３０のそれぞれの数字図柄が導出される割合が略均等となるように「たすと１０」図柄乱数を振り分けることで、奇数大当り図柄として導出される数字図柄の組み合わせの偏りをなくすることができる。

10

【０２１８】

また、この実施の形態では、奇数大当り時「たすと１０」図柄テーブル、偶数大当り時「たすと１０」図柄テーブル、共通時「たすと１０」図柄テーブルから「たすと１０」図柄を決定しているが、「たすと１０」図柄の決定方法はこれに限られず、例えば、まず当落コマンドにもとづいて左装飾図柄の数字図柄のみを決定（例えば、奇数大当りを示す当落コマンドであれば奇数図柄であり、偶数大当りを示す当落コマンドであれば偶数図柄を決定）した後、当該決定された左装飾図柄の数字図柄を含む「たすと１０」図柄に決定してもよい。

20

【０２１９】

なお、奇数大当り時変動表示パターンテーブルまたは偶数大当り時変動表示パターンテーブルには、変動表示パターンとして再抽選演出を実行する再抽選パターンを設定してもよい。再抽選演出とは、液晶表示器５０にて変動表示される左・中・右の装飾図柄を大当り図柄（仮停止図柄）で仮停止表示（未だ装飾図柄の変動表示が停止していない状態、例えば、上下（または／および左右であってもよい）に小刻みに揺れて完全には装飾図柄が停止していない状態）した後、再び左・中・右の装飾図柄を変動表示させる表示を所定回繰り返した後、仮停止表示した大当り図柄または仮停止表示した大当り図柄とは異なる大当り図柄で確定表示する演出である。再抽選演出では、変動表示する特別図柄を装飾図柄が確定表示されるまで停止表示しない。なお、再抽選演出では、実際に別抽選（奇数大当りとするか否かの判定）はしていないが、一旦、大当り図柄が停止表示されたかのように表示した後、当該大当り図柄を変更するか否かの演出であり、一旦停止表示されたかのように表示される大当り図柄とは異なる大当り図柄を停止図柄（確定図柄）として停止表示する場合と、一旦停止表示されたかのように表示される大当り図柄を停止図柄（確定図柄）として停止表示する場合と、がある。そして、すべり変動を伴う再抽選パターンに対して「たすと１０」演出を実行する場合には、当落コマンド、すなわち停止図柄（確定図柄）が奇数大当り図柄または偶数大当り図柄であるかにもとづいて「たすと１０」図柄を決定するのではなく、仮停止表示する大当り図柄が奇数大当り図柄または偶数大当り図柄であるかにもとづいて「たすと１０」図柄を決定することになる。

30

40

【０２２０】

また、この実施の形態では、「たすと１０」図柄として、左右の装飾図柄でリーチ態様を形成せず、且つ、全装飾図柄に描かれた数字図柄の数値の合計が「１０」となる図柄の組み合わせが設定されている。また、装飾図柄には、「一」～「七」の７種類の数字図柄が用いられている。このように構成することで、左装飾図柄の全ての数字図柄に対して「たすと１０」図柄が設定され、全装飾図柄のうち最初に停止表示する左装飾図柄が最高値である「七」であったとしても、全装飾図柄が停止表示したときに数字図柄の数値の合計が「１０」となる可能性が残されており、左装飾図柄が停止表示（仮停止表示）した後も「たすと１０」図柄となるか否かに注目させることができ、装飾図柄の変動表示に対して

50

最後まで期待感を抱かせることができる。また、数字図柄の数値の合計が「10」であるのに対して数字図柄の最高値を「七」としているが、数字図柄の最高値は小さな値とすることが好ましく、誰にでも数値の合計が「10」であることを簡単に計算することができるように構成している。また、装飾図柄の各々が停止表示（仮停止表示）される順に数字図柄の数値の合計を計算させることで、装飾図柄の変動表示に対する視覚的な興味だけでなく、遊技者の思考力にも働きかけている。なお、数字図柄の数値の合計は、高度な計算能力を要しない程度の値であれば何でもよい。

【0221】

また、この実施の形態では、装飾図柄変動開始処理のステップS713a～S713cを実行することで、はずれ図柄として「たすと10」図柄を停止表示することがない。具体的には、ステップS714cの「たすと10」差替判定にて「たすと10」図柄テーブル（図26（A）参照）に設定された「たすと10」図柄と、ステップS713で決定されたはずれ図柄の停止図柄と、が一致したときに、「たすと10」図柄差替テーブル（図26（B）参照）に設定されたはずれ図柄に差替える（ステップS713c）。なお、ステップS714dで差替えるはずれ図柄は、「たすと10」差替判定にて一致した図柄の「たすと10」図柄番号と同一の番号である「たすと10」図柄差替番号のはずれ図柄（例えば、「たすと10」図柄番号1であれば「たすと10」図柄差替番号1のはずれ図柄）に決定される。

【0222】

ここで、「たすと10」演出が実行された場合には、変動番号18の「たすと10プレミアム」の変動表示パターンにもとづいて奇数大当り図柄を導出する場合と、変動番号19～32のすべり変動を伴う変動表示パターンにもとづいてすべり変動を実行し、リーチ態様を導出する場合と、がある。このように構成することで、装飾図柄が「たすと10」図柄で仮停止表示された場合には、少なくともリーチ態様が導出されるため、「たすと10」演出が実行されたときに大当り遊技状態に対する期待感を高めることができる。

【0223】

なお、「たすと10」図柄差替テーブルを図26（B）に示す。「たすと10」図柄差替テーブルには、「たすと10」図柄番号1～30の各々に対応させた「たすと10」図柄差替番号1～30の30種類が用意されている。具体的には、図26（B）に示すように、「たすと10」図柄番号1～30に設定された「たすと10」図柄のうち中装飾図柄の数字図柄の数値を1加算した図柄（ただし、「七」であれば「一」）の組み合わせが設定されている。

【0224】

図27および図28は、装飾図柄変動開始処理（ステップS700）で実行される背景選択処理（ステップS717a）の一例を示すフローチャートである。背景選択処理において、統合CPU212は、先ず、遊技状態が確率変動状態または時短状態であるか判別する（ステップS811）。なお、遊技状態が確率変動状態または時短状態であるか否かは、主制御基板201から確率変動状態または時短状態を示す遊技状態コマンドを受信し、コマンド解析処理（ステップS91）のステップS607でセットされた確率変動状態または時短状態を示す遊技状態コマンドに対応したフラグにより確認できる。遊技状態が確率変動状態または時短状態であれば（ステップS811にてYES）、特殊背景実行フラグがセットされているか判別し（ステップS812）、特殊背景実行フラグがセットされている場合には（ステップS812にてYES）、特殊背景実行フラグをリセットする（ステップS813）。なお、特殊背景実行フラグは、後述するステップS827でセットされ、特殊背景の終了条件が成立するまで背景画像として特殊背景を継続して表示制御することを示すフラグである。また、特殊背景実行フラグのセット/リセット状態（ON/OFF状態）は、統合RAM214に記憶される。

【0225】

また、背景フラグが春背景の表示制御を示すフラグであるか判別し（ステップS814）、背景フラグが春背景の表示制御を示すフラグではない場合には（ステップS814に

てNO)、背景フラグを春背景の表示制御を示すフラグに更新(セット)する(ステップS815)。なお、背景フラグは、この背景フラグの値に応じて春背景、夏背景、秋背景、冬背景のいずれかの通常背景を背景画像として表示制御することを示すフラグである。また、背景フラグの値は、統合RAM214に記憶される。

【0226】

そして、春背景の表示制御を示す背景フラグに応じた表示コマンドをセットして処理を終了する(ステップS816)。なお、ステップS816でセットされた表示コマンドは、情報出力処理(ステップS95)にて表示制御基板220に送信され、表示制御基板220に搭載される表示CPU221により当該表示コマンドを受信したことにもとづいて、少なくとも装飾図柄の変動表示の開始からリーチ態様が形成されるか否かまでの通常変動期間に、液晶表示器50にて春背景を背景画像として表示制御する。

【0227】

この実施の形態では、遊技状態が通常状態であるときに春背景 夏背景 秋背景 冬背景の季節背景の順序で通常背景を切替えて表示制御しているが、遊技状態を通常状態から確率変動状態または時短状態に移行したときに背景フラグを春背景の表示制御を示すフラグに更新(セット)することで、大当り遊技状態後には背景画像を通常背景の1つである春背景に固定して表示制御している。また、遊技状態を通常状態から確率変動状態または時短状態に移行したときに特殊背景実行フラグをリセットすることで、確率変動状態または時短状態の移行前に背景画像として特殊背景を表示制御していても、確率変動状態または時短状態に移行後には背景画像を通常背景(春背景)に戻して表示制御している。そして、確率変動状態または時短状態の終了後には背景画像を春背景から開始している(但し、確率変動状態または時短状態の終了後の最初の変動表示において通常背景の移行条件や特殊背景の開始条件が成立した場合を除く)。なお、遊技状態を確率変動状態または時短状態に移行後には(ステップS811にてYES)、後述するステップS817~S840を実行することがなく、通常背景の移行条件や特殊背景の開始条件が成立することがないことから、春背景の表示制御を示す背景フラグが更新されることがない。

【0228】

ステップS811で遊技状態が確率変動状態または時短状態でなければ(ステップS811にてNO)、特殊背景実行フラグがセットされているか判別する(ステップS817)。特殊背景実行フラグがセットされていなければ(ステップS817にてNO)、背景フラグに応じた通常背景の演出表示が上限回数であるか否かを判別し(ステップS818)、上限回数に達している場合には(ステップS818にてYES)、ステップS829に移行する。背景フラグに応じた通常背景の演出表示が上限回数であるか否かは、後述するステップS830で背景フラグを更新(セット)したときに上限回数を回数カウンタにセットするとともに、ステップS830で背景フラグに応じた表示コマンドをセットする毎に1減算する当該回数カウンタを参照することにより判別される。すなわち、回数カウンタが0となったときに、背景フラグに応じた通常背景の演出表示が上限回数であると判別する。また、通常背景の演出表示の上限回数は、背景フラグに応じて異なり、春背景、夏背景および冬背景の表示制御を示す背景フラグが50回であるのに対し、秋背景の表示制御を示す背景フラグが20回に設定されている。

【0229】

次いで、統合CPU211は、変動表示パターンが変動番号1の「通常変動」または変動番号3~32のうち当りパターンであるか否かを判別し(ステップS819)、変動表示パターンが当りパターンであれば(ステップS819にてYES)、背景フラグに応じた背景移行判定テーブル(図29(A)~(D)参照)の当り時を参照する(ステップS820)。そして、ステップS826の処理に移行する。なお、変動表示パターンが当りパターンであるか否かは、受信した変動表示パターンコマンドの2バイト目のデータを参照することにより確認できる。

【0230】

また、ステップS819で変動表示パターンが当りパターンでなければ(ステップS8

10

20

30

40

50

19にてNO)、変動表示パターンがリーチパターン(リーチ態様を伴う変動表示パターン)であるか否か判別する(ステップS821)。なお、変動表示パターンがリーチパターンであるか否かは、受信した変動表示パターンコマンドの2バイト目のデータを参照することにより確認できる。すなわち、変動表示パターンコマンドの2バイト目が「01H」、「02H」でなければリーチパターンである。変動表示パターンがリーチパターンでなければ(ステップS821にてNO)、背景フラグに応じた背景移行判定テーブル(図29(A)~(D)参照)の通常はずれ時を参照する(ステップS822)。

【0231】

また、ステップS819で変動表示パターンがリーチパターンであれば(ステップS821にてYES)、リーチパターンのうちノーマルリーチ演出のみを実行する変動表示パターン(この実施の形態では、変動番号3, 4, 19, 20)であるか否か判別する(ステップS823)。なお、ノーマルリーチ演出のみを実行する変動表示パターンであるか否かは、受信した変動表示パターンコマンドの2バイト目のデータを参照することにより確認できる。すなわち、変動表示パターンコマンドの2バイト目が「03H」、「04H」、「13H」、「14H」であればノーマルリーチ演出のみを実行する変動表示パターンである。ノーマルリーチ演出のみを実行する変動表示パターンであれば(ステップS823にてYES)、背景フラグに応じた背景移行判定テーブル(図29(A)~(D)参照)のノーマルリーチはずれ時を参照し(ステップS824)、ノーマルリーチ演出だけではなくスーパーリーチ演出も実行する変動表示パターンであれば(ステップS823にてNO)、背景フラグに応じた背景移行判定テーブル(図29(A)~(D)参照)のスーパーリーチはずれ時を参照する(ステップS825)。

【0232】

そして、ステップS820, S822, S824, S825で参照した背景フラグに応じた背景移行判定テーブル(当り時、通常はずれ時、ノーマルリーチはずれ時、スーパーリーチはずれ時のいずれか)に設定されている判定値と、コマンド解析処理(ステップS91)で取得した背景判定乱数と、が一致するか否かにもとづいて背景画像を通常背景から次の季節背景または特殊背景に移行するか否かを決定する(ステップS826; 背景移行判定)。

【0233】

次いで、統合CPU212は、ステップS826で背景移行判定により背景画像を移行することを決定したときに(ステップS827にてYES)、背景移行判定にて背景判定乱数が特殊背景に移行する判定値と一致し、背景画像を通常背景から特殊背景に移行する決定がなされているか否か判別する(ステップS828)。背景移行判定にて背景判定乱数が通常背景から次の季節背景に移行する判定値と一致し、背景画像を通常背景から次の季節背景に移行する決定がなされていれば(ステップS828にてNO)、当該次の季節背景の表示制御を示す背景フラグに更新(セット)する(ステップS829)。また、ステップS818で背景フラグに応じた通常背景の演出表示が上限回数に達したときにも、ステップS829で次の季節背景の表示制御を示す背景フラグに更新(セット)する。そして、背景移行判定にて背景画像を通常背景から特殊背景に移行する決定がなされていなければ(ステップS827にてNOまたはステップS828にてNO)、ステップS829で背景フラグが更新されたか否かに関わらず、背景フラグに応じた表示コマンドをセットする(ステップS830)。

【0234】

また、ステップS828で背景移行判定にて背景画像を通常背景から特殊背景に移行する決定がなされていれば(ステップS828にてYES)、特殊背景実行フラグをセットし(ステップS831)、特殊背景に応じた表示コマンドをセットする(ステップS832)。ステップS830, S832でセットされた表示コマンドは、情報出力処理(ステップS95)にて表示制御基板220に送信され、表示制御基板220に搭載される表示CPU221により当該表示コマンドを受信したことにもとづいて、少なくとも装飾図柄の変動表示の開始からリーチ態様が形成されるか否かまでの通常変動期間に、液晶表示器

50にて背景フラグに応じた通常背景、または、特殊背景を背景画像として表示制御する。ここで、詳細については後述するが、リーチ態様が形成される場合(変動表示パターンがリーチパターンである場合)には、通常背景よりも特殊背景に応じた表示コマンドを受信したときの方がリーチ態様を形成するタイミングを遅くすることから、通常背景と特殊背景との演出表示で通常変動期間が異なる。

【0235】

なお、背景移行判定テーブルの一例を図29(A)乃至図29(D)に示す。これら背景移行判定テーブルには、背景フラグに対応させて春背景移行判定テーブル(図29(A))、夏背景移行判定テーブル(図29(B))、秋背景移行判定テーブル(図29(C))、冬背景移行判定テーブル(図29(D))の4種類が設定されている。さらに、各々の背景フラグに応じた背景移行判定テーブルには、変動表示パターンの種別に対応させて当り時、通常はずれ時、ノーマルリーチはずれ時、スーパーリーチはずれ時が設定されている。

10

【0236】

背景フラグに応じた背景移行判定テーブルは、装飾図柄の変動表示を開始する毎に、ステップS826で背景判定乱数にもとづいて通常背景から次の季節背景または特殊背景に移行するか否かを決定するためのテーブルである。また、背景移行判定テーブルでは、通常背景から次の季節背景に移行するか否か、または、特殊背景に移行するか否かに対応して判定値が振り分けられている。なお、図29(A)~(D)に示す背景フラグに応じた背景移行判定テーブル(当り時、通常はずれ時、ノーマルリーチはずれ時、スーパーリーチはずれ時のいずれか)には、振り分けられた判定値の個数が示されている。

20

【0237】

この実施の形態では、前回の変動表示で背景画像として通常背景を表示制御した場合、背景移行判定により背景画像を通常背景から次の季節背景に移行する決定がなされることで(ステップS827にてYES, ステップS828にてNO)、今回の変動表示で当該次の季節背景を表示制御する。すなわち、通常背景の移行条件は、背景移行判定により通常背景から次の季節背景に移行する判定がなされたときに成立する。そして、通常背景の移行条件が成立する毎に、次の季節背景の表示制御を示す背景フラグに更新し(ステップS829)、液晶表示器50にて四季の移り変わりに対応した春背景 夏背景 秋背景 冬背景の季節背景の順序で背景画像を切替えて表示制御する。

30

【0238】

ここで、春背景移行判定テーブルおよび冬背景移行判定テーブルでは、図29(A)および図29(D)に示すように、通常はずれ時に参照されるテーブルよりもリーチ態様形成時(ノーマルリーチはずれ時、スーパーリーチはずれ時、当り時)に参照されるテーブルに対して、それぞれ「夏背景に移行する」または「春背景に移行する」に振り分けられる判定値の数が非常に多い(この実施の形態では、通常はずれ時に参照されるテーブルにて季節背景を切替える判定値の個数が4個であるのに対し、リーチ態様形成時に参照されるテーブルにて季節背景を切替える判定値の個数が46個)。すなわち、通常背景として春背景および冬背景を表示制御している場合には、リーチ態様を形成するときに非常に高い割合で通常背景の移行条件が成立する。このように構成することで、通常背景が春背景または冬背景から移行した変動表示においては、リーチ態様を形成する割合が高く、リーチ態様の形成後に大当たりとなる期待感を高めることができる。

40

【0239】

また、夏背景移行判定テーブルでは、図29(B)に示すように、リーチ態様形成時に参照されるテーブルのうちノーマルリーチはずれ時、スーパーリーチはずれ時、当り時に参照されるテーブルの順で、「秋背景に移行する」に振り分けられる判定値の数が多く(この実施の形態では、ノーマルリーチはずれ時に参照されるテーブルにて夏背景を切替える判定値の個数が4個であるのに対し、スーパーリーチはずれ時に参照されるテーブルにて夏背景を切替える判定値の個数が10個、当り時に参照されるテーブルにて夏背景を切替える判定値の個数が87個)。また、春背景移行判定テーブルおよび冬背景移行判定テ

50

ーブルと比較すると、ノーマルリーチはずれ時およびスーパーリーチはずれ時に参照されるテーブルにて季節背景を切替える判定値の数が非常に少ない（ノーマルリーチ時およびスーパーリーチ時に参照されるテーブルの中では、夏背景移行判定テーブルにて季節背景を切替える判定値の数がもっとも少ない）一方で、当り時に参照されるテーブルにて季節背景を切替える判定値の数が多（当り時に参照されるテーブルの中では、夏背景移行判定テーブルにて季節背景を切替える判定値の数がもっとも多い）。すなわち、通常背景として夏背景を表示制御している場合には、リーチ演出の実行後にはずれを導出するときに非常に高い割合で通常背景の移行条件が成立しない一方で、大当りを導出するときに高い割合で通常背景の移行条件が成立する。このように構成することで、通常背景が夏背景から秋背景に移行した変動表示においては、大当りを導出する割合が高いとともに、特にリーチ演出が実行されたときには大当りを導出する割合が非常に高く、大当りとなる期待感を高めることができる。

10

20

30

40

50

【0240】

また、秋背景移行判定テーブルでは、図29(C)に示すように、リーチ態様形成時に参照されるテーブルのうちノーマルリーチはずれ時およびスーパーリーチはずれ時に参照されるテーブルよりも当り時に参照されるテーブルに対して、「冬背景に移行する」に振り分けられる判定値の数が極めて少ない（この実施の形態では、ノーマルリーチはずれ時およびスーパーリーチはずれ時に参照されるテーブルにて秋背景を切替える判定値の個数が128個であるのに対し、当り時に参照されるテーブルにて秋背景を切替える判定値の個数が2個）。また、春背景移行判定テーブルおよび冬背景移行判定テーブルと比較すると、はずれ時（通常はずれ時、ノーマルリーチはずれ時、スーパーリーチはずれ時）に参照されるテーブルにて季節背景を切替える判定値の数が多（ノーマルリーチ時およびスーパーリーチ時に参照されるテーブルの中では、秋背景移行判定テーブルにて季節背景を切替える判定値の数がもっとも多い）一方で、当り時に参照されるテーブルにて季節背景を切替える判定値の数が極めて少ない（当り時に参照されるテーブルの中では、秋背景移行判定テーブルにて季節背景を切替える判定値の数がもっとも少ない）。すなわち、通常背景として秋背景を表示制御している場合には、はずれを導出するときに高い割合で通常背景の移行条件が成立する一方で、大当りを導出するときに極めて高い割合で通常背景の移行条件が成立しない。このように構成することで、通常背景が秋背景から冬背景に移行した変動表示においては、はずれを導出する割合が高く、大当りとなる期待感を高めることができ、秋背景を継続した変動表示においては、大当りを導出する割合が高いとともに、特にリーチ演出が実行されたときには大当りを導出する割合が非常に高く、大当りとなる期待感を高めることができる。

【0241】

この実施の形態では、前回の変動表示で背景画像として通常背景を表示制御した場合、背景移行判定により背景画像を通常背景から次の季節背景に移行する決定がなされなかったときであっても（ステップS827にてNO）、背景フラグに応じた通常背景の演出表示が上限回数に達したときに（ステップS818にてYES）、次の季節背景を表示制御する。すなわち、通常背景の移行条件は、背景フラグに応じた通常背景の演出表示が上限回数に達したときにも成立する。

【0242】

ここで、通常背景の移行条件は、背景フラグに応じた通常背景の演出表示が上限回数に達したときよりも高い割合で、背景移行判定により背景画像を通常背景から次の季節背景に移行する決定がなされることにより成立する。具体的には、通常背景の演出表示の上限回数が春背景、夏背景および冬背景の表示制御を示す背景フラグに応じて50回、秋背景の表示制御を示す背景フラグに応じて20回である一方、背景移行判定により通常背景の次の背景に移行する判定がなされるまでに通常背景の演出表示が継続実行される平均回数が春背景および冬背景の表示制御を示す背景フラグに応じて34回、夏背景の表示制御を示す背景フラグに応じて37回、秋背景の表示制御を示す背景フラグに応じて12回であることによる。このように、背景移行判定により通常背景から次の季節背景に移行する決

定がなされたときに通常背景の移行条件が成立することを基本とすることで、通常背景の移行タイミングにランダム性を有し、遊技の興趣にメリハリを生じさせることができる。また、背景フラグに応じた通常背景の演出表示に上限回数を設定することで、背景移行判定により通常背景の移行条件が成立しないときにも、同一の季節背景の演出表示が長期間に亘って継続されることを防止することができ、背景画像の演出表示を単調とすることがなく、遊技の興趣が低下することを抑制している。

【0243】

また、背景フラグに応じた通常背景の演出表示の上限回数と、背景移行判定により通常背景から次の季節背景に移行する判定がなされるまでに通常背景の演出表示が継続実行される平均回数と、のいずれの場合であっても、秋背景の演出表示が継続実行される回数が増え、かつ、通常背景のうち秋背景を表示制御するときに高い割合で移行条件が成立する。このように構成することで、秋背景の演出表示に対する希少性が増大し、秋背景が演出表示される変動表示において「何かが起こるのでは？」といった期待感を高めることができ、遊技の興趣にメリハリを生じさせることができる。

10

【0244】

この実施の形態では、秋背景の演出表示が継続実行される回数が増え、かつ、通常背景として夏背景を表示制御している場合には、大当りを導出するときに高い割合で通常背景の移行条件が成立し、秋背景に移行して表示制御する。また、通常背景として秋背景を表示制御している場合には、大当りを導出するときに極めて高い割合で通常背景の移行条件が成立せず、秋背景を継続して表示制御する一方で、はずれを導出するときに高い割合で通常背景の移行条件が成立し、冬背景に移行して表示制御する。すなわち、通常背景のうち秋背景の表示制御中には、秋背景とは異なる季節背景と比べて大当り期待度が高くなるように設定されている。

20

【0245】

ここで、複数種類の背景画像を順に切替えて表示制御する遊技機においては、大当り判定の判定結果が当りのときに高い割合で背景画像を切替えるものがあつた。この場合、背景画像を切替えて表示制御した変動表示のみ、大当りとなる期待感を高めることができるが、各々の背景画像の表示制御中には、それぞれ大当り期待度が略同一であり、大当りとなる期待感を持続させることができず、背景画像に対する興味を失う虞があつた。この実施の形態では、通常背景として秋背景を表示制御する変動表示においては、大当りを導出する割合が高く、秋背景とは異なる季節背景と比べて大当りとなる期待感を高めることができ、遊技の興趣にメリハリを生じさせることができる。

30

【0246】

また、通常背景として夏背景を表示制御している場合には、リーチ演出の実行後にははずれを導出するときに非常に高い割合で通常背景の移行条件が成立せず、夏背景を継続して表示制御する。また、通常背景として秋背景を表示制御している場合には、リーチ演出の実行後にははずれを導出するときに非常に高い割合で通常背景の移行条件が成立し、冬背景に移行して表示制御する。すなわち、通常背景のうち秋背景の表示制御中にリーチ演出が実行されたときには、秋背景とは異なる季節背景と比べて大当り期待度が非常に高くなるように設定されている。このように構成することで、通常背景として秋背景を表示制御する変動表示においては、リーチ演出が実行されたときに大当りを導出する割合が非常に高く、秋背景とは異なる季節背景と比べて大当りとなる期待感を特に高めることができる。また、大当り判定の当落に関わりなく通常背景を切替えた場合、リーチ演出が実行されたとしてもはずれを導出する割合も高く、「またはずれるのではないか」といった疑心暗鬼の心情となるが、大当り判定の当落に応じて通常背景を切替えることで、特定の背景（この実施の形態では、秋背景）におけるリーチ演出を遊技者にとって信頼しうる演出（大当り期待度の非常に高い演出）とすることができる。

40

【0247】

また、この実施の形態では、前回の変動表示で背景画像として通常背景を表示制御した場合、背景移行判定により背景画像を通常背景から特殊背景に移行することを決定するこ

50

とで（ステップS 8 2 7にてYES、ステップS 8 2 8にてYES）、今回の変動表示で特殊背景を表示制御する。背景フラグに応じた背景移行判定テーブルでは、図29（A）～（D）に示すように、通常はずれ時および当り時に参照されるテーブルに対して「特殊背景に移行する」に判定値が振り分けられている一方、ノーマルリーチはずれ時およびスーパーリーチはずれ時に参照されるテーブルに対して「特殊背景に移行する」に判定値が振り分けられていない。すなわち、特殊背景の開始条件は、変動表示パターンが変動番号1の「通常変動」または変動番号3～17のうち当りパターンであり、且つ、背景移行判定により通常背景から特殊背景に移行する判定がなされたときに成立する。なお、通常はずれ時または当り時に参照される背景移行判定テーブルでは、0～255の256個の背景判定乱数のうち特殊背景に移行する判定値の個数が1個であり、通常背景から特殊背景に移行する割合が1/256に設定されている。

10

【0248】

ここで、通常はずれ時または当り時に参照される背景移行判定テーブルでは、「通常背景を継続する」および「通常背景の次の季節背景に移行する」よりも「特殊背景に移行する」に振り分けられる判定値の数が極めて少ない。すなわち、背景画像として通常背景を表示制御している場合には、変動表示パターンが変動番号1の「通常変動」または変動番号3～17のうち当りパターンであったとしても、極めて高い割合で特殊背景の開始条件が成立しない。このように構成することで、特殊背景の開始条件が成立する割合は極めて低く、背景画像が通常背景から特殊背景に移行した変動表示において「何かが起こるのでは？」といった期待感を特に高めることができ、遊技の興趣にメリハリを生じさせることができる。

20

【0249】

また、この実施の形態では、変動表示パターンが変動番号1の「通常変動」または変動番号3～17のうち当りパターンであるときに特殊背景の開始条件が成立する可能性があるが、変動番号3～17のうちリーチはずれパターンであるときに特殊背景の開始条件が成立することはない。すなわち、背景画像が通常背景から特殊背景に移行した変動表示においてリーチ態様が形成された場合には、必ず変動番号3～17の当りパターンにもとづくリーチ態様の形成であり、当該変動表示の結果、大当りが導出される。このように構成することで、背景画像が通常背景から特殊背景に移行した変動表示においては、リーチ態様が形成されるか否かを視認するだけで大当りが導出されるか否かを判別可能であり、全ての装飾図柄を停止表示（確定表示）する以前に大当りが導出されることを知り得ることで、遊技者に優越感を生じさせることができる。

30

【0250】

また、背景選択処理（ステップS 7 1 7 a）では、ステップS 8 1 7で特殊背景実行フラグがセットされていれば（ステップS 8 1 7にてYES）、特殊背景に応じた表示コマンドをセットする（ステップS 8 3 3）。そして、特殊背景の演出表示が上限回数（この実施の形態では、25回）であるか否かを判別し（ステップS 8 3 4）、上限回数に達している場合には（ステップS 8 3 4にてYES）、ステップS 8 3 9に移行する。なお、特殊背景の演出表示が上限回数であるか否かは、上述したステップS 8 3 1で特殊背景実行フラグをセットしたときに上限回数を回数カウンタにセットするとともに、ステップS 8 3 2、S 8 3 3で特殊背景に応じた表示コマンドをセットする毎に1減算する当該回数カウンタを参照することにより判別される。すなわち、回数カウンタが0になったときに、特殊背景の演出表示が上限回数であると判別する。

40

【0251】

ステップS 8 3 4で特殊背景の演出表示が上限回数でなければ（ステップS 8 3 4にてNO）、変動表示パターンがリーチパターン（リーチ態様を伴う変動番号3～32の変動表示パターン）であるか否かを判別する（ステップS 8 3 5）。変動表示パターンがリーチパターンであるか否かは、変動表示パターンコマンドの2バイト目のデータを参照することにより確認できる。変動表示パターンがリーチパターンであれば（ステップS 8 3 5にてYES）、特殊背景終了判定テーブル（図29（E）参照）を選択する（ステップS 8

50

36)。そして、特殊背景終了判定テーブルに設定されている判定値と、コマンド解析処理（ステップS91）で取得した背景判定乱数と、が一致するか否かにもとづいて特殊背景を終了するか否かを決定し（ステップS837；特殊背景終了判定）、一致することにもとづいて当該変動表示にて特殊背景を終了することを決定する。すなわち、次回の変動表示にて背景画像を特殊背景から通常背景に移行することを決定する。なお、図29（E）に示す特殊背景終了判定テーブルでは、0～255の256個の特殊背景判定乱数のうち特殊背景を終了する判定値の個数が85個であり、特殊背景を終了する割合が約1/3に設定されている。また、この実施の形態では、通常背景を次の季節背景または特殊背景に移行するか否かの背景移行判定（ステップS826）と、特殊背景を終了するか否かの特殊背景終了判定（ステップS837）と、で同一の背景判定乱数を用いているが、それぞれ別の乱数を用いてもよい。

10

【0252】

次いで、統合CPU212は、ステップS834で特殊背景の演出表示が上限回数に達したとき（ステップS834にてYES）、または、ステップS837で特殊背景終了判定により特殊背景を終了することを決定したとき（ステップS838にてYES）に、特殊背景実行フラグをリセットし（ステップS839）、通常背景の次の季節背景の表示制御を示す背景フラグに更新（セット）する（ステップS840）。すなわち、背景画像を特殊背景から通常背景に戻して表示制御するときには、当該特殊背景の移行前に表示制御していた通常背景の次の季節背景を表示制御する。一方、ステップS835で変動表示パターンがリーチパターンでない（ステップS835にてNO）、または、ステップS838で特殊背景終了判定により特殊背景を終了しないことを決定したとき（ステップS838にてNO）には、特殊背景実行フラグのセット状態を継続して処理を終了する。

20

【0253】

この実施の形態では、当該変動表示で背景画像として特殊背景を表示制御した場合、特殊背景の演出表示が上限回数であること（ステップS834にてYES）、または、変動表示パターンがリーチパターンであり（ステップS835にてNO）、且つ、特殊背景終了判定により特殊背景を終了することを決定することで（ステップS838にてYES）、次回の変動表示で通常背景を表示制御する（ただし、次回の変動表示において特殊背景の開始条件が成立した場合を除く）。すなわち、特殊背景の終了条件は、特殊背景の演出表示が上限回数に達したとき、または、変動表示パターンがリーチパターンであり、且つ、特殊背景終了判定により特殊背景を終了する判定がなされたときに成立する。

30

【0254】

ここで、特殊背景の終了条件は、変動表示パターンがリーチパターンであり、且つ、特殊背景終了判定により特殊背景を終了することを決定するよりも高い割合で特殊背景の演出表示が上限回数であることにより成立する。具体的には、変動表示パターンがリーチパターンであり、且つ、特殊背景終了判定により特殊背景を終了する判定がなされるまでに特殊背景の演出表示が継続実行される平均回数が37回程度である一方、特殊背景の演出表示の上限回数が25回であることによる。このように、特殊背景の終了条件として、特殊背景の演出表示に上限回数を設定することに加えて、変動表示パターンがリーチパターンであり、且つ、特殊背景終了判定により特殊背景を終了する判定を設定することで、特殊背景の演出表示が上限回数に達したときに特殊背景の終了条件が成立することを基本としながらも、特殊背景の終了タイミングにある程度のランダム性を有することができ、遊技の興趣にメリハリを生じさせることができる。

40

【0255】

また、特殊背景の演出表示の上限回数と、変動表示パターンがリーチパターンであり、且つ、特殊背景終了判定により特殊背景を終了する判定がなされるまでに特殊背景の演出表示が継続実行される平均回数と、のいずれの場合であっても、通常背景の演出表示が継続実行される平均回数である278回程度と比べて非常に少ない。すなわち、特殊背景の開始条件が成立するよりも非常に高い割合で特殊背景の終了条件が成立する。このように構成することで、特殊背景の演出表示が継続実行される回数は非常に少なく、特殊背景が

50

演出表示される変動表示において「何かが起こるのでは？」といった期待感を特に高めることができ、遊技の興趣にメリハリを生じさせることができる。

【0256】

次に、液晶表示器50にて表示制御される背景画像として通常背景を伴った演出態様の一例について図30乃至図33を参照して説明する。図30は、春背景の表示制御を示す背景フラグにもとづく演出態様の一例を示す説明図であり、図31は、夏背景の表示制御を示す背景フラグにもとづく演出態様の一例を示す説明図であり、図32は、秋背景の表示制御を示す背景フラグにもとづく演出態様の一例を示す説明図であり、図33は、冬背景の表示制御を示す背景フラグにもとづく演出態様の一例を示す説明図である。

【0257】

まず、サブ統合基板211にて変動表示パターンに応じた変動表示パターンコマンドを受信すると、背景選択処理(ステップS718a)で背景フラグに応じた表示コマンドをセットする。ここで、遊技状態が通常状態である場合には、特殊背景実行フラグがセットされていない限り、通常背景のうちいずれかの季節背景の表示制御を示す背景フラグがセットされている。そして、背景移行判定により通常背景から次の季節背景に移行する判定がなされたとき(ステップS827にてYES, ステップS828にてNO)、または、背景フラグに応じた通常背景の演出表示が上限回数であるとき(ステップS817にてYES)に、通常背景の移行条件が成立し、背景フラグを次の季節背景の表示制御を示すフラグに更新する(ステップS829)。また、背景画像として特殊背景を表示制御している場合には、特殊背景の終了条件が成立したときに、背景フラグを次の季節背景を示すフラグに更新する(ステップS840)。さらに、遊技状態が確率変動状態または時短状態である場合には、背景フラグを春背景の表示制御を示すフラグに更新する(ステップS815)。

【0258】

そして、背景フラグに応じた表示コマンドとともに、装飾図柄変動開始処理のステップS718で変動表示パターンと停止図柄と予告パターンとに応じた表示コマンドもセットし、これらの表示コマンドを情報出力処理(ステップS95)で表示制御基板220に送信する。表示制御基板220に搭載される表示CPU221は、受信した表示コマンドにもとづいて表示ROM222からプロセデータを読み出し、当該プロセデータにもとづいてタイマ(表示画像の切替タイミング等を示す)を設定するとともに、液晶表示器50に駆動信号を出力して装飾図柄50a~50cの変動表示や背景画像を表示制御する。

【0259】

この実施の形態では、変動表示パターンと停止図柄と予告パターンとに応じた表示コマンドが同一であっても、背景フラグに応じた表示コマンドが異なる場合に、背景画像だけではなく、装飾図柄50a~50cの変動表示における表示態様(動作態様)も変更して表示制御するプロセデータが読み出される。すなわち、装飾図柄50a~50cは、各々の背景画像にもとづく表示態様で変動表示される。

【0260】

なお、装飾図柄50a~50cには、「一」~「七」の7種類の数字図柄が用いられている。装飾図柄50a~50cは、「一」、「三」、「五」、「七」の4種類の奇数図柄(特定図柄)と、「二」、「四」、「六」の3種類の偶数図柄(非特定図柄)と、から構成され、表示制御基板220の表示ROM222に記憶されている。なお、数字図柄のうち奇数図柄が赤系統色に、偶数図柄が青系統色に配色されており、遊技者が一見しただけで特定図柄または非特定図柄のいずれの図柄であるかを判別可能に構成している。また、装飾図柄50a~50cは、数字図柄の背面(背景画像の前面)に扇子を伴い、変動表示の開始時に不透明の表示態様であるが、プロセデータにもとづいて装飾図柄50a~50cが高速変動に移行する過程で、背景画像を見通せるように半透明の表示態様に変更される。そして、装飾図柄50a~50cは、プロセデータにもとづいて装飾図柄50a~50cの各々が停止表示される前の低速変動に移行する過程で、再び遊技者が認識しやすい不透明の表示態様に変更される。

10

20

30

40

50

【0261】

背景フラグが春背景51fの表示制御を示すフラグである場合、図30(A)～(H)に示すように、春背景51fの背景画像として、日本の春をイメージさせる寺院や桜、富士山といった爽やかな景色が全体的に薄い青系統色の配色で描かれている。このとき、装飾図柄50a～50cの各々の変動表示は、数字図柄の上下方向の中心線を軸とし、背面に扇子を伴った数字図柄を左方向に軸回転させる表示態様で表示制御される。具体的には、前回の変動表示にて装飾図柄50a～50cの停止図柄（同図中では、「一六一」を例示）が停止表示された状態（図30(A)）から、装飾図柄50a～50cの変動表示が開始されると、扇子とともに装飾図柄50a～50cの各々が同期して左方向に軸回転を開始する（図30(B)）。そして、装飾図柄50a～50cを低速変動から高速変動に移行するとともに、不透明から半透明の表示態様に変更する（図30(C)）。なお、装飾図柄50a～50cの各々が左方向に半回転した状態では、扇子の背面となることで数字図柄が遊技者に視認不能となり、さらに左方向に半回転した状態、すなわち装飾図柄50a～50cの各々が一回転する毎に、数字図柄を切替えて表示制御している。

10

【0262】

次いで、所定時間経過後に装飾図柄50a～50cの変動表示が停止動作を開始すると、まず、左装飾図柄50aを高速変動から低速変動に移行するとともに、再び半透明から不透明の表示態様に変更する（図30(D)）。そして、左装飾図柄50aのゆっくりとした回転とともに、数字図柄を数図柄（同図中では、「五」から「六」、「七」へと二図柄）だけ切替え、左装飾図柄50aを所定の停止図柄（同図中では、「七」を例示）で停止表示する（図30(E),(F)）。また、左装飾図柄50aの停止動作の期間にて右装飾図柄50cの停止動作も開始し、左装飾図柄50aの停止動作の期間にて高速変動から低速変動に移行するとともに、再び半透明から不透明の表示態様に変更する（図30(F)）。ここでは、主制御基板201から送信された変動番号1の「通常変動」の変動表示パターンがリーチ態様を伴わない変動表示パターンであり、右装飾図柄50cを左装飾図柄50aとは異なる停止図柄（同図中では、「一」を例示）で停止表示する（図30(G)）。

20

【0263】

さらに、右装飾図柄50cの停止動作の期間にて中装飾図柄50bの停止動作も開始し、高速変動から低速変動に移行するとともに、再び半透明から不透明の表示態様に変更し、中装飾図柄50bを所定の停止図柄（同図中では、「二」を例示）で停止表示（確定表示）する（図30(G),(H)）。停止表示された装飾図柄50a～50cの組み合わせが同一図柄の組み合わせとならないことで、当該変動表示の結果、「はずれ」であることを遊技者に認識させる。

30

【0264】

また、背景フラグが夏背景51aの表示制御を示すフラグである場合、図31(A)～(H)に示すように、夏背景51aの背景画像として、夜の街に立ち並ぶ高層ビル群をライトアップし、その付近で大花火を打ち上げるといった賑やかな景色が全体的に黒系統色の配色で描かれている。このとき、装飾図柄50a～50cの各々の変動表示は、液晶表示器50の上方から下方に向けて変動する縦スクロールにて行われ、夏背景51aの特有の停止動作により各々の図柄を停止表示させる表示態様で表示制御される。具体的には、前回の変動表示にて装飾図柄50a～50cの停止図柄（同図中では、「五七二」を例示）が停止表示された状態（図31(A)）から、装飾図柄50a～50cの変動表示が開始されると、扇子とともに装飾図柄50a～50cの各々が同期して縦スクロールを開始する。そして、装飾図柄50a～50cを低速変動から高速変動に移行するとともに、不透明から半透明の表示態様に変更し、数字図柄の背面の扇子を非表示とする（図30(B)）。

40

【0265】

次いで、所定時間経過後に装飾図柄50a～50cの変動表示が停止動作を開始すると、まず、縦スクロールしている左装飾図柄50aを一旦、非表示とする。そして、縦スク

50

ロールの進行方向とは逆方向に、液晶表示器 50 の下方から上方に向けて折り畳まれた扇子をあたかも花火のように打ち上げ、上方にて扇子を徐々に開いた状態とするとともに、扇子の前面の数字図柄を左右方向に徐々に拡大表示することで、左装飾図柄 50 a を遊技者に視認可能とする（図 31（C）～（F））。このとき、左装飾図柄 50 a を所定の停止図柄（同図中では、「七」を例示）で表示（停止表示）する。その後、液晶表示器 50 の上方にて拡大表示された左装飾図柄 50 a は、全体的に縮小されながら下方に向けてゆっくりと移動し、当該変動表示の開始前の表示態様で停止表示される（図 31（G）、（H））。このように、装飾図柄 50 a ～ 50 c の停止動作においては、夏背景 51 a に描かれた大花火と関連付けて、花火の打ち上げ態様に似せた表示態様としており、装飾図柄 50 a ～ 50 c と背景画像との一体感のある演出を実行している。

10

【0266】

さらに、左装飾図柄 50 a の停止動作の期間にて右装飾図柄 50 c の停止動作も開始し、花火の打ち上げ態様に似せた表示態様で、右装飾図柄 50 c を左装飾図柄 50 a とは異なる停止図柄（同図中では、「三」を例示）で停止表示する（図 31（F）、（G））。また、右装飾図柄 50 c の停止動作の期間にて中装飾図柄 50 b の停止動作も開始し、花火の打ち上げ態様に似せた表示態様で、中装飾図柄 50 b を所定の停止図柄（同図中では、「五」を例示）で停止表示（確定表示）する（図 31（G）、（H））。停止表示された装飾図柄 50 a ～ 50 c の組み合わせが同一図柄の組み合わせとにならないことで、当該変動表示の結果、「はずれ」であることを遊技者に認識させる。

【0267】

20

また、背景フラグが秋背景 51 g の表示制御を示すフラグである場合、図 32（A）～（H）に示すように、秋背景 51 g の背景画像として、日本の秋をイメージさせる寺院や紅葉した木々といった鮮やかな景色が全体的に赤系統色の配色で描かれている。このとき、装飾図柄 50 a ～ 50 c の各々の変動表示は、数字図柄の上下方向の中心線を軸とし、液晶表示器 50 の上方から下方に向けて背面に扇子を伴った数字図柄を軸回転させながら左右方向に揺らし、秋背景 51 g の特有の停止動作により各々の図柄を停止表示させる表示態様で表示制御される。具体的には、前回の変動表示にて装飾図柄 50 a ～ 50 c の停止図柄（同図中では、「七六五」を例示）が停止表示された状態（図 32（A））から、装飾図柄 50 a ～ 50 c の変動表示が開始されると、扇子とともに装飾図柄 50 a ～ 50 c の各々が左右方向のいずれかに軸回転を開始し、液晶表示器 50 の画面上を当該軸回転の方向（同図中では、左装飾図柄 50 a を右方向、中装飾図柄 50 b および右装飾図柄 50 c を左方向）に変動する（図 32（B））。そして、装飾図柄 50 a ～ 50 c を低速変動から高速変動に移行するとともに、不透明から半透明の表示態様に変更する（図 32（C））。なお、装飾図柄 50 a ～ 50 c の各々が左右方向のいずれかに半回転した状態では、扇子の背面となることで数字図柄が遊技者に視認不能となり、さらに半回転した状態、すなわち装飾図柄 50 a ～ 50 c の各々が一回転する毎に、数字図柄を切替えて表示制御している。また、液晶表示器 50 の上方から下方に向けて装飾図柄 50 a ～ 50 c を変動表示する過程にて、時折、軸回転の方向を変更することで、あたかも紅葉が散るかのよう

30

【0268】

40

次いで、所定時間経過後に装飾図柄 50 a ～ 50 c の変動表示が停止動作を開始すると、まず、左装飾図柄 50 a を高速変動から低速変動に移行するとともに、再び半透明から不透明の表示態様に変更する（図 32（D））。そして、左装飾図柄 50 a がゆっくりと反転を繰り返しながら液晶表示器 50 の右上方から左下方に向けて移動し、数字図柄を数字図柄（同図中では、「三」から「四」へと一図柄）だけ切替え、左装飾図柄 50 a を所定の停止図柄（同図中では、「四」を例示）で停止表示する（図 32（E）、（F））。このように、装飾図柄 50 a ～ 50 c の停止動作においては、秋背景 51 g に描かれた紅葉した木々と関連付けて、紅葉が散る様に似せた表示態様としており、装飾図柄 50 a ～ 50 c と背景画像との一体感のある演出を実行している。

【0269】

50

さらに、左装飾図柄 5 0 a の停止動作の期間にて右装飾図柄 5 0 c の停止動作も開始し、紅葉が散る様に似せた表示態様で液晶表示器 5 0 の左上方から右下方に向けて移動し、右装飾図柄 5 0 c を左装飾図柄 5 0 a とは異なる停止図柄（同図中では、「五」を例示）で停止表示する（図 3 2（E）～（G））。また、右装飾図柄 5 0 c の停止動作の期間にて中装飾図柄 5 0 b の停止動作も開始し、紅葉が散る様に似せた表示態様で液晶表示器 5 0 の上方からやや下方に向けて移動し、中装飾図柄 5 0 b を所定の停止図柄（同図中では、「六」を例示）で停止表示（確定表示）する（図 3 2（G），（H））。停止表示された装飾図柄 5 0 a ～ 5 0 c の組み合わせが同一図柄の組み合わせとにならないことで、当該変動表示の結果、「はずれ」であることを遊技者に認識させる。

【0270】

また、背景フラグが冬背景 5 1 h の表示制御を示すフラグである場合、図 3 3（A）～（H）に示すように、冬背景 5 1 h の背景画像として、日本の冬をイメージさせる雪の降り積もった寺院や富士山といった寒空の景色が全体的に青系統色の配色で描かれている。このとき、装飾図柄 5 0 a ～ 5 0 c の各々の変動表示は、液晶表示器 5 0 の上方から下方に向けて変動する縦スクロールの表示態様で表示制御される。具体的には、前回の変動表示にて装飾図柄 5 0 a ～ 5 0 c の停止図柄（同図中では、「五七二」を例示）が停止表示された状態（図 3 3（A））から、装飾図柄 5 0 a ～ 5 0 c の変動表示が開始されると、扇子とともに装飾図柄 5 0 a ～ 5 0 c の各々が同期して縦スクロールを開始する。そして、装飾図柄 5 0 a ～ 5 0 c を低速変動から高速変動に移行するとともに、不透明から半透明の表示態様に変更する（図 3 3（B））。

【0271】

次いで、所定時間経過後に装飾図柄 5 0 a ～ 5 0 c の変動表示が停止動作を開始すると、まず、左装飾図柄 5 0 a を高速変動から低速変動に移行するとともに、再び半透明から不透明の表示態様に変更する（図 3 3（C））。そして、左装飾図柄 5 0 a をゆっくりと数コマ（同図中では、「五」から「六」、「七」へと二図柄）だけ移動し、所定の停止図柄（同図中では、「七」を例示）で停止表示する（図 3 3（D），（E））。また、左装飾図柄 5 0 a の停止動作の期間にて右装飾図柄 5 0 c の停止動作も開始し、高速変動から低速変動に移行するとともに、再び半透明から不透明の表示態様に変更する（図 3 3（E），（F））。ここでは、主制御基板 2 0 1 から送信された変動番号 1 の「通常変動」の変動表示パターンがリーチ態様を伴わない変動表示パターンであり、右装飾図柄 5 0 c を左装飾図柄 5 0 a とは異なる停止図柄（同図中では、「四」を例示）で停止表示する（図 3 3（G））。

【0272】

さらに、右装飾図柄 5 0 c の停止動作の期間にて中装飾図柄 5 0 b の停止動作も開始し、高速変動から低速変動に移行するとともに、再び半透明から不透明の表示態様に変更し、中装飾図柄 5 0 b を所定の停止図柄（同図中では、「六」を例示）で停止表示（確定表示）する（図 3 3（G），（H））。停止表示された装飾図柄 5 0 a ～ 5 0 c の組み合わせが同一図柄の組み合わせとにならないことで、当該変動表示の結果、「はずれ」であることを遊技者に認識させる。

【0273】

この実施の形態では、遊技状態が通常状態であるときに春背景 5 1 f 夏背景 5 1 a 秋背景 5 1 g 冬背景 5 1 h の季節背景の順序で通常背景を切替えて表示制御しているが、遊技状態を通常状態から確率変動状態または時短状態に移行したときに背景フラグを春背景 5 1 f の表示制御を示すフラグに更新（セット）することで、大当り遊技状態後には背景画像を通常背景の 1 つである春背景 5 1 f に固定して表示制御している。また、遊技状態を確率変動状態または時短状態に移行したときには、装飾図柄 5 0 a ～ 5 0 c の変動表示を開始してから装飾図柄 5 0 a ～ 5 0 c を停止表示するまでの変動時間を短縮する制御（時短制御）が実行される。

【0274】

受信した表示コマンドが変動番号 2 の「短縮変動」の変動表示パターンである場合、「

10

20

30

40

50

通常変動」よりも装飾図柄 50 a ~ 50 c の各々の高速変動の期間を短縮したり、停止動作の期間を短縮することで、装飾図柄 50 a ~ 50 c の変動時間を短縮したプロセスデータが読み出される。具体的には、図 30 (C) に示す装飾図柄 50 a ~ 50 c の高速変動の期間を、数字図柄の切替え回数 (回転数) を減少するとともに、装飾図柄 50 a ~ 50 c の回転速度を速めることで、短縮することができる。また、図 30 (D) ~ (F) に示す左装飾図柄 50 a の停止動作の期間を、数字図柄の切替え回数 (回転数) を減少 (例えば、同図中では「五」から「六」、「七」へと二図柄であるが、「六」から「七」へと一図柄のみに変更) するとともに、装飾図柄 50 a ~ 50 c の回転速度を速めることで、短縮することができる (中装飾図柄 50 b および右装飾図柄 50 c も同様)。さらに、装飾図柄 50 a ~ 50 c の各々が停止動作を開始する間隔を減少することでも、短縮することができる。なお、液晶表示器 50 の右上方には、確率変動状態において「確変中」の文字が、時短状態において「時短中」の文字が表示制御される。

10

【0275】

ここで、背景フラグが春背景 51 f および冬背景 51 h の表示制御を示すフラグである場合には、夏背景 51 a および秋背景 51 g の表示制御を示すフラグである場合と比べて、「通常変動」における装飾図柄 50 a ~ 50 c の停止動作の期間が元々、短く設定されている。また、背景フラグが春背景 51 f および冬背景 51 h の表示制御を示すフラグである場合には、装飾図柄 50 a ~ 50 c の停止動作の期間を短縮することが可能である一方、背景フラグが夏背景 51 a および秋背景 51 g の表示制御を示すフラグである場合には、装飾図柄 50 a ~ 50 c の停止動作の期間を短縮することが困難である。背景フラグが夏背景 51 a および秋背景 51 g の表示制御を示すフラグである場合には、装飾図柄 50 a ~ 50 c の停止動作を背景特有の表示態様で表示制御することから、花火の打ち上げ態様に似せた表示態様や紅葉が散る様に似せた表示態様の一部を省略したり、表示速度を速めたりすると、装飾図柄 50 a ~ 50 c の変動表示による演出自体が成立しなくなる。一方、背景フラグが春背景 51 f および冬背景 51 h の表示制御を示すフラグである場合には、装飾図柄 50 a ~ 50 c の停止動作を背景特有の表示態様で表示制御しておらず、停止動作の期間を短縮することを可能としている。

20

【0276】

上記した理由により、遊技状態を確率変動状態または時短状態に移行したときには、背景画像として春背景 51 f および冬背景 51 h を表示制御することに伴って、装飾図柄 50 a ~ 50 c の変動時間を短縮した表示態様で変動表示を行うことができるが、この実施の形態では、春背景 51 f を表示制御することが設定されている。これは、春背景 51 f 夏背景 51 a 秋背景 51 g 冬背景 51 h の季節背景の順序のうち春背景 51 f が四季の第一 (始まり) であり、遊技状態を確率変動状態または時短状態の終了後、通常状態に移行したときに、春背景 51 f から開始させることで、遊技者が四季の移ろいを感じ取りやすい構成としている。

30

【0277】

次に、液晶表示器 50 にて表示制御される「たすと 10 演出」の一例について図 34 乃至図 35 を参照して説明する。図 34 は、変動番号 19 ~ 32 のすべり変動を伴う変動表示パターンに対して「たすと 10」演出を実行する演出態様の一例を示す説明図である。サブ統合基板 211 にて変動番号 19 ~ 32 の変動表示パターンに応じた変動表示パターンコマンドを受信すると、装飾図柄変動開始処理のステップ S718 で当該変動表示パターンと停止図柄と予告パターンとに応じた表示コマンドとともに、「たすと 10」実行判定にて「たすと 10」演出の実行を決定したときに「たすと 10」演出で仮停止表示される仮停止図柄に応じた表示コマンドをセットし、これらの表示コマンドを情報出力処理 (ステップ S95) で表示制御基板 220 に送信する。ここでは、「たすと 10」設定処理のステップ S862 で「たすと 10」図柄テーブル (この実施の形態では、偶数大当りを示す当落コマンドに対して偶数大当り時「たすと 10」図柄テーブル、はずれを示す当落コマンドに対して共通時「たすと 10」図柄テーブル) から「たすと 10」図柄番号 26 の「たすと 10」図柄が決定されている。表示制御基板 220 に搭載される表示 CPU 2

40

50

21は、受信した表示コマンドにもとづいて表示ROM222からプロセスデータを読み出し、当該プロセスデータにもとづいてタイマ（表示画像の切替タイミング等を示す）を設定するとともに、液晶表示器50に駆動信号を出力して装飾図柄50a～50cの変動表示を開始する（図34（A））。

【0278】

図34（A）で装飾図柄50a～50cの変動表示を開始した後、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、所定時間経過後に左装飾図柄50aおよび右装飾図柄50cを順に仮停止表示する（図34（B）,（C））。このとき、右装飾図柄50cは、すべり変動を伴う変動表示パターンにもとづいて「たすと10」演出が実行されており、「たすと10」図柄がリーチ態様を伴わないことから、左装飾図柄50aとは異なる仮停止図柄（同図中では、「六」および「三」を例示）で仮停止表示される。仮停止表示された左右の装飾図柄50a, 50cが同一図柄とならないことで、当該変動表示の結果、「はずれ」が導出されたと遊技者に思わせることができる。

【0279】

図34（B）,（C）で左右の装飾図柄50a, 50cを順に仮停止表示した後、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、所定時間経過後に中装飾図柄50bを仮停止図柄（同図中では、「一」を例示）で仮停止表示する（図34（D））。仮停止表示された装飾図柄50a～50cの数値の合計が「10」となる「たすと10」図柄が形成されたことで、当該変動表示の結果、「はずれ」が導出されたとの認識から一転し、少なくともすべり変動が実行されてリーチ態様が導出されることを認識することができ、大当り遊技状態に対する期待感を高めることができる。

【0280】

図34（D）で「たすと10」図柄を仮停止表示した後、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、所定時間経過後に画面下方の中央付近から蝶51eを出現させる（図34（E））。そして、蝶51eが画面下方の中央付近から画面右方の中央付近に飛び去る際に右装飾図柄50cの前面を横切り、すべり変動として、右装飾図柄50cが横回転方向に一回転、回転表示される（図34（E）,（F））。なお、右装飾図柄50cがすべり変動する期間にて、仮停止表示された中装飾図柄50bを徐々に透明化し、右装飾図柄50cが停止表示するまでに中装飾図柄50bを消去している。

【0281】

そして、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、右装飾図柄50cを停止表示する（図34（G））。停止表示された左右の装飾図柄50a, 50cが同一図柄（同図中では、「六」を例示）であることでリーチ態様となり、画面内中央にリーチ演出の開始を遊技者に告知する「リーチ確定画面51d」を表示制御する（図34（H））。

【0282】

図35は、変動番号18の「たすと10プレミアム」の変動表示パターンに対して「たすと10」演出を実行する演出態様の一例を示す説明図である。サブ統合基板211にて変動番号18の「たすと10プレミアム」の変動表示パターンに応じた変動表示パターンコマンドを受信すると、装飾図柄変動開始処理のステップS718で当該変動表示パターンと停止図柄と予告パターンとに応じた表示コマンドとともに、「たすと10」演出で仮停止表示される仮停止図柄に応じた表示コマンドをセットし、これらの表示コマンドを情報出力処理（ステップS95）で表示制御基板220に送信する。ここでは、「たすと10」設定処理のステップS853で共通時「たすと10」図柄テーブルから「たすと10」図柄番号11の「たすと10」図柄が決定されている。表示制御基板220に搭載される表示CPU221は、受信した表示コマンドにもとづいて表示ROM222からプロセスデータを読み出し、当該プロセスデータにもとづいてタイマ（表示画像の切替タイミング等を示す）を設定するとともに、液晶表示器50に駆動信号を出力して装飾図柄50a～50cの変動表示を開始する。

【0283】

そして、装飾図柄50a～50cの変動表示を開始した後、さらにプロセスデータにも

10

20

30

40

50

とづく処理を実行し、所定時間経過後に左装飾図柄 50 a および右装飾図柄 50 c を順に仮停止表示する(図 35 (A), (B))。このとき、右装飾図柄 50 c は、変動番号 18 の「たすと 10 プレミアム」の変動表示パターンにもとづいて「たすと 10」演出が実行されており、「たすと 10」図柄がリーチ態様を伴わないことから、左装飾図柄 50 a とは異なる仮停止図柄(同図中では、「二」および「三」を例示)で仮停止表示される。仮停止表示された左右の装飾図柄 50 a, 50 c が同一図柄とならないことで、当該変動表示の結果、「はずれ」が導出されたと遊技者に思わせることができる。

【0284】

図 35 (A), (B) で左右の装飾図柄 50 a, 50 c を順に仮停止表示した後、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、所定時間経過後に中装飾図柄 50 b を仮停止図柄(同図中では、「五」を例示)で仮停止表示する(図 35 (C))。仮停止表示された装飾図柄 50 a ~ 50 c の数値の合計が「10」となる「たすと 10」図柄が形成されたことで、当該変動表示の結果、「はずれ」が導出されたとの認識から一転して、変動番号 18 の「たすと 10 プレミアム」と変動番号 19 ~ 32 のすべり変動とのいずれが実行されているのかを把握しようとし、その後の演出表示に注目させることができる。遊技状態が確率変動状態である場合には、変動番号 18 の「たすと 10 プレミアム」が実行される割合が高いため、大当たり遊技状態に対する期待感を特に高めることができる。

【0285】

ここで、統合 CPU 212 は、コマンド解析処理(ステップ S91)で変動番号 18 の「たすと 10 プレミアム」の変動表示パターンに応じた変動表示パターンコマンドを受信したときに、情報出力処理(ステップ S95)で当該変動表示パターンと予告パターンと停止図柄とに応じた表示コマンドを表示制御基板 220 に送信するとともに、変動表示の開始後の所定のタイミングで、ランプ制御処理(ステップ S94)でランプ駆動基板 156 を介して可動体駆動部モータ 126 に駆動信号を出力する。具体的には、ランプ制御処理(ステップ S94)で統合 ROM 213 から当該変動表示パターンに応じた駆動パターンを選択するとともに当該変動表示パターンに応じたタイマ(可動体駆動部モータ 126 の駆動時間、駆動開始時期、等)をセットし、選択した駆動パターンおよびタイマにもとづいて可動体駆動部モータ 126 に駆動信号を出力する。これにより、液晶表示器 50 における装飾図柄 50 a ~ 50 c の変動表示と同期して可動体駆動部モータ 126 を所定の駆動パターンで駆動制御し、液晶表示器 50 の前方に可動体 124 を出現させる演出を実行することができる。なお、統合 ROM 213 には、可動体駆動部モータ 126 の駆動態様が記された複数の駆動パターンが記憶されている。

【0286】

また、統合 ROM 213 に記憶された駆動パターンには、センター下 LED 基板 116 に実装された LED の発光態様も記されている。すなわち、ランプ制御処理(ステップ S94)で選択された駆動パターンおよびタイマにもとづいて、ランプ駆動基板 156 を介して可動体駆動部モータ 126 に駆動信号を出力するとともに、センター下 LED 基板 116 にランプ点灯信号を出力する。これにより、液晶表示器 50 における装飾図柄 50 a ~ 50 c の変動表示と同期して可動体駆動部モータ 126 を所定の駆動パターンで駆動制御するとともに、センター下 LED 基板 116 に実装された LED を所定の駆動パターンで発光制御し、液晶表示器 50 の前方に可動体 124 を出現させたときに当該可動体 124 を LED からの発光により照射する演出を実行することができる。

【0287】

図 35 (C) で「たすと 10」図柄を仮停止表示した後、駆動パターンにもとづく駆動信号を可動体駆動部モータ 126 に出力し、可動体 124 を初期位置から駆動位置へと液晶表示器 50 の前方に駆動制御する(図 35 (D), (E))。液晶表示器 50 の画面の一部(少なくとも装飾図柄 50 a ~ 50 c の表示領域の一部)が覆われるように可動体 124 を駆動することで、仮停止表示された装飾図柄 50 a ~ 50 c が左右の装飾図柄 50 a, 50 c から中装飾図柄 50 b の順で遊技者に視認困難または視認不能となる。そして、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、所定時間経過後に液晶表示器 50 の画

10

20

30

40

50

面をブラックアウト（暗転）して装飾図柄 50 a ~ 50 c および背景画像を視認不能にする（図 35（F））。これにより、「たすと 10」図柄を仮停止表示した後、装飾図柄 50 a ~ 50 c の再変動表示（図柄の切替え）が予測不能となり、当該再変動表示において「何かが起こるのでは？」といった期待感を高めることができ、その後の演出表示に対して効果的に注目させることができる。

【0288】

この実施の形態では、「たすと 10」図柄を仮停止表示した後、液晶表示器 50 の画面の一部（少なくとも装飾図柄 50 a ~ 50 c の表示領域の一部）が覆われるように可動体 124 を駆動し、さらに液晶表示器 50 の画面をブラックアウト（暗転）しているが、装飾図柄 50 a ~ 50 c の再変動表示を視認困難または視認不能にすればよく、例えば、ブラックアウト（暗転）とは異なる画像として明転画像や、背景画像のみを表示制御したり、液晶表示器 50 の電源を切断することで画像を消去したり、可動体 124 とは別に動作可能な隠蔽部材により液晶表示器 50 の画面の一部または全部を隠蔽してもよい。

【0289】

図 35（F）で液晶表示器 50 の画面をブラックアウトした後、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、所定時間経過後にブラックアウト以前の画像から装飾図柄 50 a ~ 50 c および背景画像を切替え、当該装飾図柄 50 a ~ 50 c を停止表示する（図 35（G））。このとき、液晶表示器 50 の画面の一部が未だ可動体 124 で覆われていることで、「たすと 10」図柄から切替えられた装飾図柄 50 a ~ 50 c の図柄を把握することができない。

【0290】

図 35（G）で装飾図柄 50 a ~ 50 c および背景画像を切替えた後、駆動パターンにもとづく駆動信号を可動体駆動部モータ 126 に出力し、可動体 124 を駆動位置から初期位置へと駆動制御する（図 35（H））。可動体 124 を駆動して初期位置に戻すことで、停止表示された装飾図柄 50 a ~ 50 c が中装飾図柄 50 b から左右の装飾図柄 50 a , 50 c の順で遊技者に視認可能となる。このとき、停止表示された装飾図柄 50 a ~ 50 c が同一の奇数図柄の組み合わせ（同図中では、「七」を例示）であることで、当該変動表示の結果、奇数大当り図柄が導出されたことを認識することができる。

【0291】

この実施の形態では、液晶表示器 50 にて切替えられる装飾図柄 50 a ~ 50 c および背景画像の演出表示と同期して、液晶表示器 50 の前方に可動体 124 を駆動する。このように液晶表示器 50 の表示内容と可動体 124 の作動態様とを関連付けた演出を実行するため、液晶表示器 50 にて表示制御される演出表示の演出効果をさらに高めることができる。また、この実施の形態では、変動番号 18 の「たすと 10 プレミアム」の変動表示パターンにもとづいて「たすと 10」図柄を仮停止表示した後、奇数大当りを導出しているが、偶数大当りを導出する変動表示パターンを設定してもよい。これにより、「たすと 10」図柄を仮停止表示した後、装飾図柄 50 a ~ 50 c の再変動表示を視認困難または視認不能としたときに、奇数大当りまたは偶数大当りのいずれの図柄が導出されるか判別することができず、その後の演出表示に対して特に注目させることができる。

【0292】

次に、液晶表示器 50 にて表示制御される演出態様のタイミングチャートの一例について図 36 乃至図 37 を参照して説明する。図 36（A）は、ノーマルリーチ演出を実行する変動表示パターン（変動番号 3 , 4 の変動表示パターン）と、通常背景と、にもとづく演出態様のタイミングチャートであり、図 36（B）は、ノーマルリーチ演出を実行する（変動番号 3 , 4 の変動表示パターン）と、特殊背景と、にもとづく演出態様のタイミングチャートである。図 37（A）は、スーパーリーチ演出を実行する変動表示パターン（変動番号 5 ~ 16 の変動表示パターン）と、通常背景と、にもとづく演出態様のタイミングチャートであり、図 37（B）は、スーパーリーチ演出を実行する（変動番号 5 ~ 16 の変動表示パターン）と、特殊背景と、にもとづく演出態様のタイミングチャートである。

【0293】

まず、サブ統合基板211にて変動表示パターンに応じた変動表示パターンコマンドを受信すると、背景選択処理(ステップS718a)で背景画像に応じた表示コマンドをセットする。ここで、背景画像として、通常背景の演出表示の継続期間中(特殊背景実行フラグのリセット状態)であって、特殊背景の開始条件が成立するか否か判定し、特殊背景の開始条件が成立しない場合(ただし、はずれパターンである場合には、特殊背景の開始条件が必ず成立しない)には、ステップS830で通常背景(背景フラグ)に応じた表示コマンドをセットする一方、通常背景の演出表示の継続期間中(特殊背景実行フラグのリセット状態)であって、特殊背景の開始条件が成立するか否か判定し、特殊背景の開始条件が成立した場合、および、特殊背景の演出表示の継続期間中(特殊背景実行フラグのセ

10

【0294】

そして、通常背景または特殊背景のいずれかの背景画像に応じた表示コマンドとともに、装飾図柄変動開始処理のステップS718で変動表示パターンと停止図柄と予告パターンとに応じた表示コマンドもセットし、これらの表示コマンドを情報出力処理(ステップS95)で表示制御基板220に送信する。表示制御基板220に搭載される表示CPU221は、受信した表示コマンドにもとづいて表示ROM222からプロセスデータを読み出し、当該プロセスデータにもとづいてタイマ(表示画像の切替タイミング等を示す)を設定するとともに、液晶表示器50に駆動信号を出力して装飾図柄の変動表示や背景画像を表示制御する。

20

【0295】

この実施の形態では、変動表示パターンと停止図柄と予告パターンとに応じた表示コマンドが同一であっても、背景画像に応じた表示コマンドが異なる場合に、背景画像だけではなく、装飾図柄の変動表示や演出態様も変更して表示制御するプロセスデータが読み出される。変動表示パターンには、装飾図柄の変動時間(装飾図柄の変動表示を開始してから全ての装飾図柄を停止表示するまでの時間)や変動表示、リーチ演出等の演出態様が設定されており、通常背景(背景フラグ)に応じた表示コマンドを受信した場合には、この変動表示パターンにもとづく装飾図柄の変動時間にてリーチ演出等の演出態様を表示制御したり、各々の装飾図柄を停止表示したりするプロセスデータが読み出される。一方で、特殊背景に応じた表示コマンドを受信した場合には、変動表示パターンにもとづく装飾図柄の変動時間ではあるが、変動表示パターンとは異なるリーチ演出等の演出態様(例えば、ノーマルリーチ演出や分岐演出を実行することなく、これらの演出とは別の特殊背景演出を実行する)を表示制御したり、左右の装飾図柄を異なる停止表示タイミングで停止表示したりするプロセスデータが読み出される。ただし、リーチ演出を伴わない変動表示パターンに応じた表示コマンドを受信した場合には、背景画像のみを変更して表示制御するプロセスデータが読み出される。

30

【0296】

具体的には、図36(A)に示すように、ノーマルリーチ演出を実行する変動番号3, 4の変動表示パターンと、通常背景(背景フラグ)と、に応じた表示コマンドを表示CPU221が受信した場合には、当該変動表示パターンにもとづいて装飾図柄50a~50cの変動表示を開始し、左右の装飾図柄50a, 50cを同一の図柄で順に停止表示することでリーチ態様を形成し、リーチ態様が形成されたことを告知する「リーチ確定画面51d」を表示制御する。そして、「リーチ確定画面51d」を表示制御した後、さらに変動表示パターンにもとづいてノーマルリーチ演出を実行し、当該ノーマルリーチ演出にて中装飾図柄50bを停止表示することで全ての装飾図柄50a~50cを停止表示(確定表示)する。この場合には、装飾図柄50a~50cの変動開始からリーチ態様が形成されるまでの期間(通常変動期間)に、通常背景(背景フラグ)にもとづいて季節背景のいずれかを表示制御する。

40

【0297】

50

また、図 3 6 (B) に示すように、ノーマルリーチ演出を実行する変動番号 3 , 4 の変動表示パターンと、特殊背景と、に応じた表示コマンドを表示 C P U 2 2 1 が受信した場合には、当該変動表示パターンにもとづいて装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c の変動表示を開始し、上記した通常背景にてリーチ態様を形成するタイミングで特殊背景演出を実行開始し、当該特殊背景演出にて左右の装飾図柄 5 0 a , 5 0 c を同一の図柄で順に停止表示することでリーチ態様を形成した後、中装飾図柄 5 0 b を停止表示することで全ての装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c を停止表示 (確定表示) する。この場合には、装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c の変動開始から停止表示するまでの期間に、特殊背景を表示制御し、特殊背景の演出表示の継続期間中 (特殊背景フラグのセット状態) である限り、当該特殊背景を継続して表示制御する。

10

【 0 2 9 8 】

このように、特殊背景に応じた表示コマンドを表示 C P U 2 2 1 が受信した場合には、通常背景 (背景フラグ) に応じた表示コマンドを受信した場合と装飾図柄の変動時間が同一であるが、変動表示パターンにもとづくノーマルリーチ演出を変更し、この演出とは別の特殊背景演出を実行している。特殊背景演出は、装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c の変動開始から表示制御される特殊背景をそのまま利用して行われる演出であり、特殊背景演出の開始前後で一体感のある演出が実行される。また、通常背景 (背景フラグ) に応じた表示コマンドを受信した場合には、ノーマルリーチ演出の実行前に左右の装飾図柄 5 0 a , 5 0 c が停止表示されるのに対し、特殊背景に応じた表示コマンドを表示 C P U 2 2 1 が受信した場合には、特殊背景演出の実行中 (終了前) に左右の装飾図柄 5 0 a , 5 0 c が停止表示される。すなわち、特殊背景演出が実行されることに伴って、変動表示パターンにもとづく左右の装飾図柄 5 0 a , 5 0 c の停止表示タイミングが遅延されている。

20

【 0 2 9 9 】

また、図 3 7 (A) に示すように、スーパーリーチ演出を実行する変動番号 5 ~ 1 6 の変動表示パターンと、通常背景 (背景フラグ) と、に応じた表示コマンドを表示 C P U 2 2 1 が受信した場合には、当該変動表示パターンにもとづいて装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c の変動表示を開始し、左右の装飾図柄 5 0 a , 5 0 c を同一の図柄で順に停止表示することでリーチ態様を形成し、リーチ態様が形成されたことを告知する「リーチ確定画面 5 1 d」を表示制御する。そして、「リーチ確定画面 5 1 d」を表示制御した後、さらに変動表示パターンにもとづいてノーマルリーチ演出、分岐演出、スーパーリーチ演出を順次実行し、当該スーパーリーチ演出にて中装飾図柄 5 0 b を停止表示することで全ての装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c を停止表示 (確定表示) する。この場合にも、装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c の変動開始からリーチ態様が形成されるまでの期間 (通常変動期間) に、通常背景 (背景フラグ) にもとづいて季節背景のいずれかを表示制御する。

30

【 0 3 0 0 】

また、図 3 7 (B) に示すように、スーパーリーチ演出を実行する変動番号 5 ~ 1 6 の変動表示パターンと、特殊背景と、に応じた表示コマンドを表示 C P U 2 2 1 が受信した場合には、当該変動表示パターンにもとづいて装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c の変動表示を開始し、上記した通常背景にてリーチ態様を形成するタイミングで特殊背景演出を実行開始し、当該特殊背景演出にて左右の装飾図柄 5 0 a , 5 0 c を同一の図柄で順に停止表示することでリーチ態様を形成した後、さらに変動表示パターンにもとづいてスーパーリーチ演出を実行し、当該スーパーリーチ演出にて中装飾図柄 5 0 b を停止表示することで全ての装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c を停止表示 (確定表示) する。この場合には、装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c の変動開始からリーチ態様が形成されるまでの期間 (通常変動期間) に、特殊背景を表示制御する。

40

【 0 3 0 1 】

このように、スーパーリーチ演出を実行する変動番号 5 ~ 1 6 の変動表示パターンと、特殊背景と、に応じた表示コマンドを受信した場合には、変動パターンにもとづくノーマルリーチ演出および特殊背景演出を変更し、これらの演出とは別の特殊背景演出を実行している。この場合、ノーマルリーチ演出を実行する変動番号 3 , 4 の変動表示パターンに

50

応じた表示コマンドを受信した場合とは異なり、ノーマルリーチ演出だけでなく分岐演出も実行されることなく、特殊背景演出に次いでスーパーリーチ演出が実行される。

【0302】

この実施の形態では、特殊背景演出を実行するか否かを、主制御基板201にて変動表示パターン設定処理(ステップS41)のステップS415で決定される変動表示パターンに設定するのではなく(すなわち、特殊背景演出を実行する変動表示パターンを設けるのではなく)、サブ統合基板211にて背景選択処理(ステップS718a)で特殊背景の演出表示の継続期間中(特殊背景実行フラグのセット状態)であるか否かによって決定している。このように構成することで、特殊背景演出が実行される割合が少ないながらも、特殊背景演出を実行する変動表示パターンを主制御基板201のROM203に別に設ける必要がなく、主制御基板201の制御負担を増大させることがない。

10

【0303】

なお、上記では変動番号5~16のすべり変動を伴わない変動表示パターンに対する特殊背景演出について説明しているが、例えば、変動表示パターンテーブルに設定されている変動番号18~32のすべり変動を伴う変動表示パターンに対しても特殊背景演出を実行することができる。この場合、すべり変動を伴わない変動表示パターンに比べてすべり変動を行う期間だけ変動時間が長くなるが、これに伴って特殊背景演出の演出期間も長くなる。

【0304】

また、この実施の形態では、サブ統合基板211にて変動表示パターンに応じた変動表示パターンを受信したことにもとづいて、変動表示パターンと停止図柄と予告パターンとに応じた表示コマンドと、背景画像に応じた表示コマンドと、の2つの表示コマンドを表示制御基板220に送信し、当該表示制御基板220にて2つの表示コマンドに対応したプロセスデータを判別するとともに表示ROM222から読み出しているが、表示制御基板220に送信する表示コマンドを変動表示パターンと停止図柄と予告パターンと背景画像とに応じた1つの表示コマンドとし、この1つの表示コマンドに対応したプロセスデータを表示ROM222から読み出してもよい。

20

【0305】

次に、液晶表示器50にて表示制御される通常背景を伴った演出態様の一例について図38乃至図39を参照して説明する。図38は、変動番号1の「通常変動」の変動表示パターンと、通常背景と、にもとづく演出態様の一例を示す説明図である。サブ統合基板211にて変動番号1の「通常変動」の変動表示パターンに応じた変動表示パターンコマンドを受信すると、背景選択処理(ステップS718a)で特殊背景51bの開始条件が成立するか否かが判定し、特殊背景51bの開始条件が成立しない場合には、背景選択処理のステップS830で通常背景(背景フラグ)に応じた表示コマンドをセットする。また、装飾図柄変動開始処理のステップS718で当該変動表示パターンと停止図柄と予告パターンとに応じた表示コマンドもセットし、これらの表示コマンドを情報出力処理(ステップS95)で表示制御基板220に送信する。表示制御基板220に搭載される表示CPU221は、受信した表示コマンドにもとづいて表示ROM222からプロセスデータを読み出し、当該プロセスデータにもとづいてタイマ(表示画像の切替タイミング等を示す)を設定するとともに、液晶表示器50に駆動信号を出力して通常背景(夏背景51a)を表示制御する。ここでは、通常背景(夏背景51a)として、夜の街に立ち並ぶ高層ビル群をライトアップし、その付近で大花火を打ち上げるといった賑やかな背景画像が描かれている。

30

40

【0306】

そして、プロセスデータにもとづいて装飾図柄50a~50cの変動表示を開始する(図38(A))。装飾図柄50a~50cの変動表示を開始した後、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、所定時間経過後に左装飾図柄50aおよび右装飾図柄50cを順に停止表示する(図38(B),(C))。このとき、右装飾図柄50cは、主制御基板201から送信された変動番号1の「通常変動」の変動表示パターンがリーチ態様を

50

伴わない変動表示パターンであり、左装飾図柄 5 0 a とは異なる停止図柄（同図中では、「七」および「三」を例示）で停止表示される。

【0307】

図 3 8（B）、（C）で左右の装飾図柄 5 0 a、5 0 c を順に停止表示した後、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、所定時間経過後に中装飾図柄 5 0 b を停止表示（確定表示）する（図 3 8（D））。停止表示された装飾図柄 5 0 a ～ 5 0 c の組み合わせが同一図柄の組み合わせとならないことで、当該変動表示の結果、「はずれ」であることを遊技者に認識させる。

【0308】

図 3 9 は、リーチ態様を伴う変動表示パターンと、通常背景と、にもとづく演出態様の一例を示す説明図である。ここでは、リーチ態様を伴う変動表示パターン（変動番号 3 ～ 17 の変動表示パターン）のうち、ノーマルリーチ演出の実行後にスーパーリーチ演出として「歌リーチ」を実行する変動表示パターン（変動番号 5 ～ 16 の変動表示パターン）の場合を例示する。サブ統合基板 2 1 1 にて変動番号 5 ～ 16 の変動表示パターンに応じた変動表示パターンコマンドを受信すると、背景選択処理（ステップ S 7 1 8 a）で特殊背景 5 1 b の開始条件が成立するか否か判定し、特殊背景 5 1 b の開始条件が成立しない場合（ただし、はずれパターンである場合には、特殊背景 5 1 b の開始条件が必ず成立しない）には、背景選択処理のステップ S 8 3 0 で通常背景（背景フラグ）に応じた表示コマンドをセットする。また、装飾図柄変動開始処理のステップ S 7 1 8 で当該変動表示パターンと停止図柄と予告パターンとに応じた表示コマンドもセットし、これらの表示コマンドを情報出力処理（ステップ S 9 5）で表示制御基板 2 2 0 に送信する。表示制御基板 2 2 0 に搭載される表示 CPU 2 2 1 は、受信した表示コマンドにもとづいて表示 ROM 2 2 2 からプロセスデータを読み出し、当該プロセスデータにもとづいてタイマ（表示画像の切替タイミング等を示す）を設定するとともに、液晶表示器 5 0 に駆動信号を出力して通常背景（夏背景 5 1 a）を表示制御する。

【0309】

そして、プロセスデータにもとづいて装飾図柄 5 0 a ～ 5 0 c の変動表示を開始する（図 3 8（A）参照）。装飾図柄 5 0 a ～ 5 0 c の変動表示を開始した後、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、所定時間経過後に左装飾図柄 5 0 a および右装飾図柄 5 0 c を順に停止表示する（図 3 9（A））。このとき、右装飾図柄 5 0 c は、主制御基板 2 0 1 から送信された変動番号 5 ～ 16 の変動表示パターンがリーチ態様を伴う変動表示パターンであり、左装飾図柄 5 0 a と同一の停止図柄（同図中では、「七」を例示）で停止表示される。停止表示された左右の装飾図柄 5 0 a、5 0 c が同一図柄であることでリーチ態様となり、画面内中央にリーチ演出の開始を遊技者に告知する「リーチ確定画面 5 1 d」を表示制御する（図 3 9（B））。

【0310】

図 3 9（B）で「リーチ確定画面 5 1 d」を表示制御した後、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、ノーマルリーチ演出を開始する（図 3 9（C））。ノーマルリーチ演出では、図 3 9（C）に示すように、背景画像を通常背景 5 1 a からノーマルリーチ演出用の背景に変更して表示制御するとともに、既に停止表示された左右の装飾図柄 5 0 a、5 0 c を画面内の左右下方に小さく表示制御するのに対して未だ変動表示中の中装飾図柄 5 0 b を画面内の中央縦ラインに大きく表示制御する。また、変動表示中の中装飾図柄 5 0 b は、リーチ態様が形成されるまでの通常変動期間と比べて、中装飾図柄 5 0 b の各々の図柄が遊技者に十分視認できるほどゆっくりとした態様（同図中では、「一」から「二」、「二」から「三」、「三」から「四」の順に 1 図柄ずつゆっくりと進行する変動態様を例示）で、画面内の中央縦ラインにおける上方から下方に向けて変動表示している（図 3 9（C）～図 3 9（E））。

【0311】

図 3 9（C）～（E）で中装飾図柄 5 0 b を数図柄に亘ってゆっくりと低速変動で表示制御した後、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、中装飾図柄 5 0 b をさらに

ゆっくりと、当該中装飾図柄 50b が停止表示されるか否かの超低速変動で表示制御する（図 39（F））。このとき、黒系統色の背景を画面内上方から下方に向けて、幕を下ろすかの如く表示制御し、ノーマルリーチ演出から分岐演出に移行する（図 39（G））。分岐演出では、図 39（G）に示すように、黒系統色の背景内に羽ばたく鳥がいずれの発色で輝くかによって、当該分岐演出の実行後にいずれのスーパーリーチ演出を実行するかを示唆する演出態様を表示制御する。具体的には、変動番号 5～16 の変動表示パターンにもとづく「歌リーチ A」、「歌リーチ B」、「歌リーチ C」をそれぞれ青色、黄色、赤色に対応させ、黒系統色の背景内に羽ばたく鳥が最終的に青色、黄色、赤色のいずれかに輝くかによって、スーパーリーチ演出の実行前にいずれの「歌リーチ」が実行されるかを遊技者に認識させる。

10

【0312】

図 39（G）で分岐演出にもとづく演出態様を表示制御した後、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、所定のスーパーリーチ演出を開始する。なお、リーチ態様を伴う変動表示パターン（変動番号 3～11 の変動表示パターン）のうち、スーパーリーチ演出を実行することなく、ノーマルリーチ演出のみを実行する変動表示パターン（変動番号 3, 4 の変動表示パターン）の場合には、図 39（F）に示す中装飾図柄 50b が停止表示されるか否かの超低速変動で表示制御されたときに、黒系統色の背景を画面内上方から下方に向けて表示制御することなく、当該中装飾図柄 50b を当落に応じた停止図柄（同図中では、例えば、当りパターンであれば同一図柄の組み合わせとなる「七」、はずれパターンであれば同一図柄の組み合わせとはならない「一」～「六」のいずれか）で停止表示（確定表示）する。

20

【0313】

次に、液晶表示器 50 にて表示制御される特殊背景を伴った演出態様の一例について図 40 乃至図 41 を参照して説明する。図 40 は、変動番号 1 の「通常変動」の変動表示パターンと、特殊背景と、にもとづく演出態様の一例を示す説明図である。サブ統合基板 211 にて変動番号 1 の「通常変動」の変動表示パターンに応じた変動表示パターンコマンドを受信すると、背景選択処理（ステップ S718a）で特殊背景実行フラグがセットされている場合、または、特殊背景 51b の開始条件が成立するか否か判定して特殊背景 51b の開始条件が成立した場合には、背景選択処理のステップ S832, S833 で特殊背景に応じた表示コマンドをセットする。また、装飾図柄変動開始処理のステップ S718 で当該変動表示パターンと停止図柄と予告パターンとに応じた表示コマンドもセットし、これらの表示コマンドを情報出力処理（ステップ S95）で表示制御基板 220 に送信する。表示制御基板 220 に搭載される表示 CPU 221 は、受信した表示コマンドにもとづいて表示 ROM 222 からプロセスデータを読み出し、当該プロセスデータにもとづいてタイマ（表示画像の切替タイミング等を示す）を設定するとともに、液晶表示器 50 に駆動信号を出力して通常背景とは異なる特殊背景 51b を表示制御する。

30

【0314】

そして、プロセスデータにもとづいて装飾図柄 50a～50c の変動表示を開始する（図 40（A））。特殊背景 51b では、通常背景にて表示制御される色彩に富んだ賑やかな背景画像とは異なり、セピア色で描かれた部屋とともに長形状の額縁 51c が表示制御されることで、厳かに演出が進行する。また、額縁 51c は、内部に描かれた絵画とともにゆっくりとした態様（同図中では、画面内の左方から中央、中央から右方に移動する態様を例示）で、画面内の左方から右方に向けて移動している（図 40（B））。なお、この実施の形態では、額縁 51c に描かれる絵画として有名な女性歌手の肖像画が描かれているが、人物以外にも動物や風景等が描かれたり、それらの写真であってもよい。

40

【0315】

そして、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、所定時間経過後に左装飾図柄 50a および右装飾図柄 50c を順に停止表示する（図 40（C）,（D））。このとき、右装飾図柄 50c は、主制御基板 201 から送信された変動番号 1 の「通常変動」の変動表示パターンがリーチ態様を伴わない変動表示パターンであり、左装飾図柄 50a とは

50

異なる停止図柄（同図中では、「七」および「四」を例示）で停止表示される。

【0316】

図40(C), (D)で左右の装飾図柄50a, 50cを順に停止表示した後、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、所定時間経過後に中装飾図柄50bを停止表示（確定表示）する（図40(E)）。停止表示された装飾図柄50a~50cの組み合わせが同一図柄の組み合わせとならないことで、当該変動表示の結果、「はずれ」であることを遊技者に認識させる。このとき、画面内の左方から右方に向けて移動していた額縁51cは、画面内の右端まで到達することで非表示としているが、次の装飾図柄50a~50cの変動表示を開始したときには、額縁51cを再び画面内の右端に表示制御する（図40(F)）。すなわち、装飾図柄50a~50cを変動表示する毎に、画面内の左方から右方に向けての移動を繰り返し表示制御している。また、額縁51cに描かれる肖像画は、表示ROM222に複数種類の肖像画が記憶されており、装飾図柄50a~50cを変動表示する毎に次の肖像画に切替えて表示制御される。なお、表示ROM222に記憶された最後の絵画が表示制御されたときには、最初の絵画に戻って表示制御される。

10

【0317】

図41は、リーチ態様を伴う変動表示パターンと、特殊背景と、にもとづく演出態様の一例を示す説明図である。ここでは、リーチ態様を伴う変動表示パターン（変動番号3~17の変動表示パターン）のうち、ノーマルリーチ演出の実行後にスーパーリーチ演出として「歌リーチ」を実行する変動表示パターン（変動番号5~16の変動表示パターン）の場合を例示する。サブ統合基板211にて変動番号5~16の変動表示パターンに応じた変動表示パターンコマンドを受信すると、背景選択処理（ステップS718a）で特殊背景実行フラグがセットされている場合、または、特殊背景51bの開始条件が成立するか否か判定して特殊背景51bの開始条件が成立した場合には、背景選択処理のステップS832, S833で特殊背景に応じた表示コマンドをセットする。また、装飾図柄変動開始処理のステップS718で当該変動表示パターンと停止図柄と予告パターンとに応じた表示コマンドもセットし、これらの表示コマンドを情報出力処理（ステップS95）で表示制御基板220に送信する。表示制御基板220に搭載される表示CPU221は、受信した表示コマンドにもとづいて表示ROM222からプロセスデータを読み出し、当該プロセスデータにもとづいてタイマ（表示画像の切替タイミング等を示す）を設定するとともに、液晶表示器50に駆動信号を出力して通常背景とは異なる特殊背景51bを表示制御する。

20

30

【0318】

そして、プロセスデータにもとづいて装飾図柄50a~50cの変動表示を開始する（図41(A)）。絵画は、特殊背景51bにて画面内の左方から右方に移動する態様を表示制御するが、所定のタイミング（通常背景51aにて左右の装飾図柄50a, 50cを停止表示するタイミング）で画面内の中央付近に停止表示し、特殊背景演出を開始する（図41(B)）。特殊背景演出では、特殊背景51bの一部として表示制御されている額縁51cを画面内の中央付近で停止表示した状態で、当該額縁51cに描かれた絵画を順に切替えて表示制御する（図41(B)~(E)）。このように、特殊背景演出を実行しない場合や特殊背景演出の開始前には、額縁51cが画面内の左方から右方に移動する態様であるが、特殊背景演出の開始後には、画面内の中央付近で停止表示する態様となることで、額縁51cに描かれた絵画をじっくりと鑑賞することができ、当該絵画の内容を十分に堪能することができる。なお、表示ROM222に記憶された最後の絵画が表示制御されたときには、最初の絵画に戻って表示制御される。

40

【0319】

そして、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、所定時間経過後に左装飾図柄50aおよび右装飾図柄50cを順に停止表示する（図41(E), (F)）。このとき、右装飾図柄50cは、主制御基板201から送信された変動番号5~16の変動表示パターンがリーチ態様を伴う変動表示パターンであり、左装飾図柄50aと同一の停止図柄（同図中では、「七」を例示）で停止表示される。

50

【0320】

図41(E), (F)で左右の装飾図柄50a, 50cを順に停止表示した後、さらにプロセスデータにもとづく処理を実行し、画面内の中央付近に停止表示されている額縁51cとともに絵画を画面前方に向かって徐々に拡大表示する(図41(G))。そして、背景画像を特殊背景51bからスーパーリーチ演出用の背景に変更して表示制御するとともに、所定のスーパーリーチ演出を実行する。なお、リーチ態様を伴う変動表示パターン(変動番号3~11の変動表示パターン)のうち、スーパーリーチ演出を実行することなく、ノーマルリーチ演出のみを実行する変動表示パターン(変動番号3, 4の変動表示パターン)の場合には、額縁51cとともに絵画を画面前方に向かって拡大表示することなく、当該中装飾図柄50bを当落に応じた停止図柄(同図中では、例えば、当りパターンであれば同一図柄の組み合わせとなる「七」、はずれパターンであれば同一図柄の組み合わせとはならない「一」~「六」のいずれか)で停止表示(確定表示)する。

10

【0321】

この実施の形態では、少なくともノーマルリーチ演出を実行する変動表示パターン(変動番号3~16の変動表示パターン)であるときに、背景画像が通常背景または特殊背景のいずれであるかによって、それぞれノーマルリーチ演出(および分岐演出)または特殊背景演出のいずれかの演出態様が表示制御される。ここで、背景フラグにもとづく通常背景が表示制御された場合には、賑やかな背景画像を伴った演出(ノーマルリーチ演出等)が進行する一方で、特殊背景51bが表示制御された場合には、厳かな背景画像を伴った演出(特殊背景演出等)が進行する。このように、背景画像によって演出の趣向をがらりと変えることで、遊技中において実行割合の少ない特殊背景51bを際立たせ、特殊背景51bが演出表示される変動表示において「何かが起こるのでは?」といった期待感を特に高めることができ、遊技の興趣にメリハリを生じさせることができる。

20

【0322】

また、この実施の形態では、背景画像の変化に伴って、上部スピーカ29および下部スピーカ14から出力される音出力態様も同期して変化させる。すなわち、背景フラグにもとづく通常背景が表示制御された場合には、テンポの早い賑やかな音出力態様で出力する一方で、特殊背景51bが表示制御された場合には、テンポの遅い落ち着いた音出力態様で出力する。このように、液晶表示器50にて表示制御される演出態様に合わせて、上部スピーカ29および下部スピーカ14から出力される音出力態様の趣向も変えることで、遊技中において実行割合の少ない特殊背景51bをさらに際立たせ、特殊背景51bが演出表示される変動表示において「何かが起こるのでは?」といった期待感を相乗的に高めることができ、遊技の興趣にメリハリをさらに生じさせることができる。

30

【0323】

また、この実施の形態では、特殊背景51bが表示制御される場合には、少なくともノーマルリーチ演出を実行する変動表示パターン(変動番号3~16の変動表示パターン)に決定されたときであっても、ノーマルリーチ演出を実行することがない。ここで、ノーマルリーチ演出のみを実行する変動表示パターン(変動番号3, 4の変動表示パターン)は、ノーマルリーチ演出の実行後にスーパーリーチ演出を実行する変動表示パターン(変動番号5~16の変動表示パターン)に比べて導出割合が高いが、リーチ演出を実行する変動表示パターンの中でノーマルリーチ演出のみを実行する変動表示パターンが大当たり期待度がもっとも低くなるように設定されている。すなわち、ノーマルリーチ演出から分岐演出を経てスーパーリーチ演出に移行する割合が低いとともに、ノーマルリーチ演出にて「はずれ」となる(はずれ図柄の組み合わせで停止表示される)割合が高く、ノーマルリーチ演出が頻繁に実行される割に、遊技者にとって大当たりとなる期待感が高まらない演出となっている。この実施の形態では、特殊背景51bが表示制御される場合に、ノーマルリーチ演出を実行しないことで、大当たりとなる期待感が高まらないノーマルリーチ演出に対する遊技者の退屈感(つまらなさ)を省くことができる。

40

【0324】

また、ノーマルリーチ演出では、リーチ態様を形成した後、中装飾図柄50bの各々の

50

図柄が遊技者に十分視認できるほどゆっくりとした態様で変動表示し、「どうせ当たらないのに」とイライラを募らせる遊技者がいることも想定される。しかしながら、特殊背景 5 1 b が表示制御される場合に、特殊背景演出を実行し、当該特殊背景演出の実行後にリーチ態様を形成する（左右の装飾図柄 5 0 a , 5 0 c の停止表示タイミングを遅延させる）ことで、ノーマルリーチ演出に対するイライラを募らせることがなく、通常背景にてノーマルリーチ演出が実行されるはずであった演出期間に、特殊背景演出にて装飾図柄の変動表示に期待をもって注目させることができる。

【0325】

また、この実施の形態では、特殊背景 5 1 b が表示制御される場合には、スーパーリーチ演出を実行する変動表示パターン（変動番号 5 ~ 1 6 の変動表示パターン）に決定されたときであっても、ノーマルリーチ演出とともに分岐演出も実行することがない。ここで、大当たりとなる割合の高いスーパーリーチ演出に移行する割合が低い（例えば、はずれとなる場合に、変動番号 5 ~ 8 の「歌リーチ A」の変動表示パターンよりも変動番号 1 3 ~ 1 6 の「歌リーチ C」の変動表示パターンに決定する割合が低い）ことから、分岐演出においても、大当たりとなる割合の低いスーパーリーチ演出（例えば、変動番号 5 ~ 8 の「歌リーチ A」の変動表示パターン）を示唆する割合が高い。この実施の形態では、特殊背景 5 1 b が表示制御される場合に、ノーマルリーチ演出とともに分岐演出も実行しないことで、「どうせ大当たりとなる割合の低いスーパーリーチ演出が示唆されるのに」といった分岐演出に対する遊技者の退屈感（つまらなさ）も省くことができる。また、特殊背景演出にてリーチ態様を形成した後、突然、スーパーリーチ演出が実行されることで、遊技者に驚きを与えることができる。すなわち、演出表示に意外性を与えることで、遊技が単調になることがない。

【0326】

図 4 2 及び図 4 3 は、大当たり遊技状態が開始されてからの確変抽選に係る表示態様の一例を示す説明図である。図 4 2 は、大当たり遊技中において確変抽選が行われる場合の表示態様の一例を示し、図 4 3 は、大当たり遊技終了時において確変抽選が行われる場合の表示態様の一例を示している。

【0327】

主制御基板 2 0 1 の CPU 2 0 2 による大当たり遊技中処理（ステップ S 4 4）では、上述したように、まず、大当たり開始コマンドが送信される。サブ統合基板 2 1 1 にて大当たり開始コマンドを受信すると、大当たり開始の表示を行うための表示コマンドをセットする。表示コマンドがセットされると、この表示コマンドを情報出力処理（ステップ S 9 5）で表示制御基板 2 2 0 へ送信する。表示制御基板 2 2 0 に搭載される表示 CPU 2 2 1 は、受信した表示コマンドにもとづいて表示 ROM 2 2 2 からプロセデータを読み出し、当該プロセデータにもとづいてタイマ（表示画像の切替タイミング等を示す）を設定するとともに、液晶表示器 5 0 に駆動信号を出力する。大当たり開始の表示を行うための表示コマンドがセットされることで、大当たり遊技状態への移行を示す「大当たり」の表示が行われる（図 4 2 の記号 A 参照）。

【0328】

次に、抽選表示コマンドが送信される。サブ統合基板 2 1 1 にて抽選表示コマンドを受信すると、抽選ゲート 7 5 の通過によって確変抽選を行う旨の表示を行うための表示コマンドをセットする。この表示コマンドがセットされることで、液晶表示器 5 0 には、通過ゲート 7 5 の位置が画像で示されて「ここを通ると確変抽選するワン。」の表示が行われる（図 4 2 の記号 B 参照）。このように液晶表示器 5 0 に、液晶表示器 5 0 と通過ゲート 7 5 との位置関係を示す情報表示を行うため、遊技者は、確変抽選が別抽選であることを確実に認識でき、また、その抽選ルール（どこを通過させればよいか）が容易に把握できる。

【0329】

抽選ゲート 7 5 の遊技球の通過により、確変抽選が行われると、結果表示コマンドが送信される。サブ統合基板 2 1 1 にて結果表示コマンドを受信すると、確変抽選の結果表示

を行うための表示コマンドをセットする。この表示コマンドがセットされることで、液晶表示器 50 には、回転するルーレットが表示され（図 4 2 の記号 C 参照）、このルーレットの回転が徐々に停止する様子が表示される。そして、矢印の部分に「確変」が止まると（記号 D 参照）、確変が確定したことを示す「確変」の表示が行われる（記号 E 参照）。そして、大当り遊技中の表示に戻った後、液晶表示器 50 の右上には確変を示す文字が表示される（記号 F 参照）。このような抽選演出により確変抽選が行われていることを分かり易く演出することができ、抽選ゲート 75 の遊技球通過に基づく別抽選という新たな遊技性が顕著になる。

【0330】

ただし、抽選ゲート 75 を遊技球が通過することなく所定ラウンド（本実施形態では 15 ラウンド）の大当り遊技が終了してしまった場合、要求表示コマンドが送信される。サブ統合基板 211 にて要求表示コマンドを受信すると、抽選ゲート 75 の遊技球通過を促す表示を行うための表示コマンドをセットする。この表示コマンドがセットされることで、液晶表示器 50 には、通過ゲート 75 の位置が画像で示されて「ここを狙ってください。」の表示が行われる（図 4 3 の記号 A 参照）。このように液晶表示器 50 に、液晶表示器 50 と通過ゲート 75 との位置関係を示す情報表示を行うため、遊技者は、確変抽選が別抽選であることを確実に認識でき、また、その抽選ルール（どこを通過させればよいかが容易に把握できる。

【0331】

抽選ゲート 75 の遊技球の通過により、確変抽選が行われると、上記同様、結果表示コマンドが送信される。サブ統合基板 211 にて結果表示コマンドを受信すると、確変抽選の結果表示を行うための表示コマンドをセットする。この表示コマンドがセットされることで、液晶表示器 50 には、回転するルーレットが表示され（図 4 3 の記号 B 参照）、このルーレットの回転が徐々に停止する様子が表示される。そして、矢印の部分に「確変」が止まると（記号 C 参照）、確変が確定したことを示す「確変」の表示が行われる（記号 D 参照）。これにより、抽選ゲート 75 を遊技球が通過することなく大当り遊技が終了してしまった場合も、確変抽選が行われることになり、遊技者に不利になることがなく、上記効果が確実に奏される。

【0332】

以上、本実施形態によれば、上始動口 68、下始動口 70 への入球に基づく大当り判定処理（図 1 6 参照）に当選すると、大入賞口 72 が開閉作動されて大当り遊技が実行される。この大当り遊技の終了後には、大当り判定処理における当選確率が遊技者に有利に設定される確率変動状態（確変）とすることが可能となっている。ここで特に、遊技領域 12 には、抽選ゲート 75 が設けられており、大当り遊技に際し、抽選ゲート 75 の遊技球通過があったか否かが判断される。そして、抽選ゲート 75 の遊技球通過が判断されることに基いて、大当り遊技の終了後に確変とするか否かが、大当り判定処理とは別に抽選される。

【0333】

つまり、本実施形態では、上始動口 68、下始動口 70 への入球に基づく大当り判定処理（図 1 6 参照）に当選しただけでは、確変とするか否かが確定されない。すなわち、大当り判定処理に当選した後、さらに、抽選ゲート 75 の遊技球通過に基づく抽選にて、確変とするか否かが確定される。これにより、上始動口 68、下始動口 70 への入球だけで勝敗が決してしまうということがなく、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【0334】

また、本実施形態では、確変とするか否かの抽選が大当り遊技の実行中に行われるため、抽選ゲート 75 の遊技球通過に基づく抽選のために遊技が滞ることを抑制できる。また、抽選ゲート 75 が大入賞口 72 へ向かって流下する遊技球の流路に合わせて遊技領域 12 の左部分に設けられているため、特に右打ちなどを行うことなく、抽選ゲート 75 への遊技球の入球又は通過が可能となっている。特に、抽選ゲート 75 は、図 4 4 に示すように、液晶表示器 50 の左側の領域 A に配置されている。この領域 A では、遊技球の流路が

R 1、R 2 に限定されている。領域 A の流路 R 1、R 2 のうち、抽選ゲート 7 5 は、内側の流路 R 1 に配置されている。流路 R 1 を通過する遊技球は風車 7 8 に絡むことで大入賞口 7 2 へ向かい易くなっており、障害釘等によって遊技球のほとんどが流路 R 1 を流下するように調整されている。これにより、大当り遊技の実行中、ほぼ確実に、遊技球が抽選ゲート 7 5 を通過することになる。これらの構成により、遊技のスムーズな進行が可能となり、抽選ゲート 7 5 の遊技球通過に基づく抽選という新たな遊技性を導入したとしても、遊技者に違和感を抱かせることを抑制できる。

【0335】

さらにまた、本実施形態では、遊技領域 1 2 に大入賞口 7 2 とは別に抽選ゲート 7 2 を設けているため、抽選ゲート 7 5 を認識し易く、抽選ゲート 7 5 への遊技球の入球又は通過に基づく抽選という新たな遊技性が顕著なものとなる。

10

【0336】

また、本実施形態では、大当り遊技の実行に際し、液晶表示器 5 0 には、通過ゲート 7 5 の位置が画像で示されて「ここを通ると確変抽選するワン。」の表示が行われる（図 4 2 の記号 B 参照）。このように液晶表示器 5 0 に、液晶表示器 5 0 と通過ゲート 7 5 との位置関係を示す情報表示を行うため、遊技者は、確変抽選が別抽選であることを確実に認識でき、また、その抽選ルール（どこを通過させればよいか）が容易に把握できる。

【0337】

さらにまた、本実施形態では、抽選ゲート 7 5 の遊技球通過に基づく抽選の後、液晶表示器 5 0 には、回転するルーレットが表示され（図 4 2 の記号 C、図 4 3 の記号 B 参照）、このルーレットの回転が徐々に停止する様子が表示される。そして、矢印の部分に「確変」が止まると（図 4 2 の記号 D、図 4 3 の記号 C 参照）、確変が確定したことを示す「確変」の表示が行われる（図 4 2 の記号 E、図 4 3 の記号 D 参照）。このような抽選演出により確変抽選が行われていることを分かり易く演出することができ、抽選ゲート 7 5 の遊技球通過に基づく別抽選という新たな遊技性が顕著になる。

20

【0338】

また、本実施形態では、同一の奇数図柄の組み合わせにて大当りが導出される奇数大当りの場合、確変判定乱数が 0 ~ 5 のいずれかであれば大当り遊技状態の終了後に確変とし、確変判定乱数が 6 又は 7 であれば確変としない（非確変とする）。したがって、奇数大当りの場合の確変突入確率は、 $3/4$ となる。一方、同一の偶数図柄の組み合わせにて大当りが導出される偶数大当りの場合、確変判定乱数が 0 又は 1 であれば確変とし、確変判定乱数が 2 ~ 7 であれば確変としない。したがって、偶数大当りの場合の確変突入確率は、 $1/4$ となる。これにより、奇数大当りの場合には高い確率で確変とされるため、奇数大当りの場合には特に、確変への期待が高まり、その結果、抽選ゲート 7 5 の遊技球通過に基づく抽選という新たな遊技性が顕著なものとなる。

30

【0339】

その一方で、本実施形態では、0 ~ 7 までの 8 個の図柄決定乱数のうち奇数大当りとするに決定される 2 個の奇数図柄値が図柄決定テーブルに設定されている。これにより、 $1/4$ の確率で奇数大当りとなり、 $3/4$ の確率で偶数大当りとなる。これにより、トータルして遊技者に有利になりすぎることがない。

40

【0340】

さらにまた、本実施形態では、大当り終了コマンドが送信されても、遊技球が抽選ゲート 7 5 を通過しておらず、確変とするか否かが決定されていない場合には、サブ統合基板 2 1 1 に抽選ゲート通過を要求する表示を指示する要求表示コマンドを送信する。そして、抽選ゲート 7 5 を遊技球が通過したと判別すると、確変判定乱数を取得して、確変とするか否かを決定する。その後、サブ統合基板 2 1 1 に対し、抽選結果の表示を指示する結果表示コマンドを送信する。このように、本実施形態では、大当り遊技が終了したとしても、確変とするか否かの抽選が行われていないうちは、次の変動が開始されないようになっている。これにより、確変とするか否かの抽選が確実に行われることになり、新たな遊技性が顕著なものとなるとともに、抽選が行われないことで遊技者に不利益を及ぼすこと

50

もない。そして、この場合、液晶表示器 50 には、通過ゲート 75 の位置が画像で示されて「ここを狙ってください。」の表示が行われる（図 43 の記号 A 参照）。このように液晶表示器 50 に、液晶表示器 50 と通過ゲート 75 との位置関係を示す情報表示を行うため、遊技者は、確変抽選が別抽選であることを確実に認識でき、また、その抽選ルール（どこを通過させればよい）が容易に把握できる。

【0341】

また、本実施形態では、上記大当り図柄が表示されていないうちに遊技球が抽選ゲート 75 を通過すると、すなわちゲートスイッチ 75b により遊技球の通過が検出されると、無効期間における通過と判断されて、確変とするか否かの抽選は行われない。これにより、大当りとなった後に確変とするか否かが決定されることになり、上記効果が確実に奏される。なお、この構成に代え、抽選ゲート 75 の通過を困難にする可動部材を設けておき、大当りとなった後、抽選ゲート 75 の通過が容易となるよう可動部材を動作させる構成としてもよい。このようにしても、大当りとなった後に確変とするか否かが抽選されることになり、上記効果が確実に奏される。また、可動部材を設けることで、抽選ゲート 75 を遊技者に印象づけることができる。

【0342】

なお、本実施形態では液晶表示器 50 の左側の領域 A に抽選ゲート 75 を配置していたが（図 44 参照）、大当り遊技実行中において抽選ゲート 75 の遊技球通過をより確実なものとするという観点からは、例えば、大入賞口 72 の内部に抽選ゲート 75 を配置するようにしてもよい。このようにすれば、大入賞口 72 へ入球した遊技球が抽選ゲート 75 を通過することになり、抽選ゲート 75 の遊技球通過が確実なものとなる。また例えば、排出口 77 の内部に抽選ゲート 75 を配置するようにしてもよい。このようにすれば、入賞口へ入球することなく排出口 77 へ案内された遊技球が抽選ゲート 75 を通過することになり、抽選ゲート 75 の遊技球通過が確実なものとなる。これらの構成によれば、遊技のスムーズな進行が可能となり、抽選ゲート 75 の遊技球通過に基づく抽選という新たな遊技性を導入したとしても、遊技者に違和感を抱かせることを抑制できる。

【0343】

また、図 45 に示すように、抽選ゲート 75 を大入賞口 72 の左下部分に配置するようにしてもよい。具体的には、大入賞口 72 への流路 R1（特定の進入経路）へ至った遊技球が、大入賞口 72 へ入球しない場合、流路 R2 で示すごとく抽選ゲート 75 を通過するように、抽選ゲート 75 を配置してもよい。このようにすれば、流路 R1 へ至った遊技球の全てを大入賞口 72 へ入球させる調整が非現実的であるため、大当り遊技実行中における抽選ゲート 75 の遊技球通過が確実なものとなる。その結果、遊技のスムーズな進行が可能となり、抽選ゲート 75 の遊技球通過に基づく抽選という新たな遊技性を導入したとしても、遊技者に違和感を抱かせることを抑制できる。しかも、大入賞口 72 の左側に抽選ゲート 75 を配置しているため、特に右打ちなどを行うことなく、抽選ゲート 75 への遊技球の入球又は通過が可能となる。さらに、大入賞口 72 とは別に単独で抽選ゲート 75 を設けているため、抽選ゲート 75 を認識し易く、抽選ゲート 75 への遊技球の入球又は通過に基づく抽選という新たな遊技性が顕著なものとなる。

【0344】

さらにまた、図 46 に示すように、抽選ゲート 75 を、大入賞口 72 の左側に位置する通過ゲート 74 の近傍に配置するようにしてもよい。具体的には、大入賞口 72 への流路 R1 から分岐する通過ゲート 74 への流路 R2（特定の進入経路）へ至った遊技球が、通過ゲート 74 を通過しない場合、流路 R3 で示すごとく抽選ゲート 75 を通過するように、抽選ゲート 75 を配置してもよい。このようにすれば、流路 R2 へ至った遊技球の全てが通過ゲート 74 を通過する調整が非現実的であるため、抽選ゲート 75 の遊技球通過が確実なものとなる。また、流路 R2 が大入賞口 72 への流路 R1 から分岐するものとなっているため、大当り遊技中における抽選ゲート 75 の遊技球通過が確実なものとなる。その結果、遊技のスムーズな進行が可能となり、抽選ゲート 75 の遊技球通過に基づく抽選という新たな遊技性を導入したとしても、遊技者に違和感を抱かせることを抑制できる

。しかも、大入賞口 7 2 の左側に抽選ゲート 7 5 を配置しているため、特に右打ちなどを行うことなく、抽選ゲート 7 5 への遊技球の入球又は通過が可能となる。さらに、通過ゲート 7 4 とは別に単独で抽選ゲート 7 5 を設けているため、抽選ゲート 7 5 を認識し易く、抽選ゲート 7 5 への遊技球の入球又は通過に基づく抽選という新たな遊技性が顕著なものとなる。

【 0 3 4 5 】

このように、本実施形態のパチンコ機 1 に代表される遊技機は、以下の手段を備える。なお、以下の手段は単独で、若しくは、適宜組み合わせられて備えられている。

【 0 3 4 6 】

手段 1 . 遊技領域を有し、当該遊技領域に向けて遊技球が打ち込まれる遊技盤と、
前記遊技領域に向けて遊技球を打ち込むための発射装置と、
前記発射装置を介して遊技球の打ち込みを指示するための操作手段と、
前記遊技領域に設けられ、遊技球が入賞可能な始動入賞口と、
前記遊技領域に設けられ、遊技球が通過可能な通過ゲートと、
前記通過ゲートを遊技球が通過することに基づく抽選を経て開状態とされることで前記始動入賞口への入賞を容易にする可動部と、

少なくとも装飾図柄の変動表示を含む演出表示を行うための演出画像表示装置と、
少なくとも前記変動表示のパターンである複数の変動パターンを記憶する変動情報記憶手段と、

前記遊技盤の遊技領域に設けられ、遊技球を受け入れ困難な閉状態と当該閉状態よりも遊技球を受け入れ容易な開状態とに変化可能な特別入賞口と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球の入球又は通過が可能な抽選契機口と、
前記遊技領域の最下部に設けられ、当該遊技領域より遊技球を排出する排出口と、
前記始動入賞口への遊技球の入球があったか否かの判断を行う始動判断手段、
前記始動判断手段により遊技球の入球が判断されることに基づき、特別遊技の実行に係る特別抽選を行う第 1 の抽選手段、

前記第 1 の抽選手段による前記特別抽選の抽選結果に基づき、前記変動情報記憶手段から読み出されて送出される変動パターンに基づく演出表示を前記演出画像表示装置に行い、前記第 1 の抽選手段による前記特別抽選に当選した際は、前記変動パターンに基づき、所定の図柄を表示する演出画像表示制御手段、

前記第 1 の抽選手段による前記特別抽選に当選すると、前記特別入賞口の開閉作動を行うことで前記特別遊技を実行する特別遊技実行手段、

前記特別遊技実行手段による前記特別遊技の終了後、前記第 1 の抽選手段による前記特別抽選の当選確率が遊技者に有利に設定される有利遊技を実行可能な有利遊技実行手段、

前記抽選契機口への遊技球の入球又は通過があったか否かの判断を行う抽選契機判断手段、

前記第 1 の抽選手段による前記特別抽選に当選した後、該抽選契機判断手段により遊技球の入球又は通過が判断されることに基づき、前記有利遊技実行手段にて前記有利遊技を実行するか否かを、前記第 1 の抽選手段による前記特別抽選とは別に、抽選する第 2 の抽選手段、を少なくとも有する遊技制御手段とを備え、

前記抽選契機口は、当該抽選契機口以外の少なくともいずれか一つの所定入賞口への特定の進入経路へ至った遊技球の拳動が、前記所定入賞口への入球と、前記抽選契機口への入球又は通過との二者択一となるように、配置されていること

を特徴とする遊技機。

【 0 3 4 7 】

ここで、「遊技盤」は、本実施形態における遊技盤 4 に相当し、「遊技領域」は、遊技領域 1 2 に相当する。また、「発射装置」は、発射装置 2 3 5 に相当し、「操作手段」は、発射ハンドル 1 8 に相当する。さらにまた、「始動入賞口」は、上始動口 6 8 及び下始動口 7 0 に相当し、「通過ゲート」は、通過ゲート 7 4 に相当する。また、「可動部」は、可動片 7 0 a に相当し、「演出画像表示装置」は、液晶表示器 5 0 に相当する。さらに

また、「変動情報記憶手段」は、主制御基板 201 の ROM 203 に相当し、「特別入賞口」は、大入賞口 72 に相当し、「抽選契機口」は、抽選ゲート 75 に相当し、「排出口」は、排出口 77 に相当する。また、遊技制御手段は、主制御基板 201 及びサブ統合基板 211 に相当する。以下の手段でも同様である。

【0348】

手段 1 では、始動入賞口への入球に基づく第 1 の抽選手段による特別抽選に当選すると、特別遊技実行手段により、特別入賞口が開閉作動されて特別遊技が実行される。この特別遊技の終了後には、有利遊技実行手段により、第 1 の抽選手段による特別抽選の当選確率が遊技者に有利に設定される有利遊技が実行可能となっている。ここで特に、遊技領域には、遊技球の入球又は通過が可能な抽選契機口が設けられており、特別遊技に際し、抽選契機判断手段が、抽選契機口への遊技球の入球又は通過があったか否かを判断する。そして、抽選契機口への遊技球の入球又は通過が判断されることに基づいて、特別遊技の終了後に有利遊技を実行するか否かが、第 2 の抽選手段によって、第 1 の抽選手段による特別抽選とは別に、抽選される。

10

【0349】

手段 1 によれば、始動入賞口への入球に基づく第 1 の抽選手段による特別抽選に当選しただけでは、有利遊技を実行するか否かが確定されない。すなわち、第 1 の抽選手段による特別抽選に当選した後、さらに、抽選契機口への遊技球の入球又は通過に基づく第 2 の抽選手段による抽選にて、有利遊技を実行するか否かが確定される。これにより、始動入賞口等の特定の入賞口への入球だけで勝敗が決してしまうというマイナス面を抑制でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。また、第 1 の抽選手段による特別抽選に続いて第 2 の抽選手段による抽選が行われるという具合に、ある種のステップが導出されることになり、遊技者に対し、新たな遊技性を提供することができる。

20

【0350】

ここで特に、抽選契機口は、当該抽選契機口以外の少なくともいずれか一つの所定入賞口への特定の進入経路へ至った遊技球の挙動が、所定入賞口への入球と、抽選契機口への入球又は通過との二者択一となるように、配置されている。つまり、特定の進入経路へ至った遊技球は、所定入賞口へ入球しない場合、抽選契機口へ入球又は抽選契機口を通過するのである。この場合、特定の進入経路へ至った遊技球の全てを所定入賞口へ入球させる調整が非現実的であれば、必然的に、抽選契機口への入球又は通過が確実となる。その結果、第 2 の抽選手段による抽選が行われなかった事態を回避することができ、第 2 の抽選手段を設ける上記構成が、遊技者に不利益に働くことを抑制できる。

30

【0351】

なお、特別遊技に当選した後で例えば特定入賞口への入球があった場合に有利遊技を実行する構成も考えられる。しかしながら、この構成では、ホールによって特定入賞口への入球が困難となるような調整が行われることもあり得る。また、遊技者の技量によっても特定入賞口への入球度合いが変わってくるおそれがある。さらに、もともと入球困難に感じる特定入賞口では、遊技者の興味が失われかねない。これに対し、上記構成では、抽選契機口への遊技球の入球又は通過をほぼ確実なものとし、その上で、内部的な抽選を行うようになっているため、遊技者に公平感や期待感を抱かせることができ、遊技の興趣の向上が図られる。この効果は、以下の手段でも同様である。

40

【0352】

手段 2 . 手段 1 に記載の遊技機において、
前記所定入賞口は、前記大入賞口であること
を特徴とする遊技機。

【0353】

手段 2 によれば、大入賞口への特定の進入経路へ至った遊技球の挙動が、大入賞口への入球と、抽選契機口への入球又は通過との二者択一となるように、抽選契機口が配置されている。したがって、例えば特別遊技の実行中において、大入賞口へ遊技球を入球させるように遊技を行えば、抽選契機口への遊技球の入球又は通過が確実となる。これにより、

50

第2の抽選手段による抽選が行われれないといった事態を回避することができ、また、特別遊技の実行中に第2の抽選手段による抽選を行うことができる。結果として、第2の抽選手段による抽選のために遊技が滞ることを抑制でき、遊技のスムーズな進行が可能となり、第2の抽選手段による抽選という新たな遊技性を導入したとしても、遊技者に違和感を抱かせることを抑制できる。

【0354】

手段3．遊技領域を有し、当該遊技領域に向けて遊技球が打ち込まれる遊技盤と、
前記遊技領域に向けて遊技球を打ち込むための発射装置と、
前記発射装置を介して遊技球の打ち込みを指示するための操作手段と、
前記遊技領域に設けられ、遊技球が入賞可能な始動入賞口と、
前記遊技領域に設けられ、遊技球が通過可能な通過ゲートと、
前記通過ゲートを遊技球が通過することに基づく抽選を経て開状態とされることで前記始動入賞口への入賞を容易にする可動部と、

少なくとも装飾図柄の変動表示を含む演出表示を行うための演出画像表示装置と、
少なくとも前記変動表示のパターンである複数の変動パターンを記憶する変動情報記憶手段と、

前記遊技盤の遊技領域に設けられ、遊技球を受け入れ困難な閉状態と当該閉状態よりも遊技球を受け入れ容易な開状態とに変化可能な特別入賞口と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球の入球又は通過が可能な抽選契機口と、
前記遊技領域の最下部に設けられ、当該遊技領域より遊技球を排出する排出口と、
前記始動入賞口への遊技球の入球があったか否かの判断を行う始動判断手段、
前記始動判断手段により遊技球の入球が判断されることに基づき、特別遊技の実行に係る特別抽選を行う第1の抽選手段、

前記第1の抽選手段による前記特別抽選の抽選結果に基づき、前記変動情報記憶手段から読み出されて送出される変動パターンに基づく演出表示を前記演出画像表示装置に行い、前記第1の抽選手段による前記特別抽選に当選した際は、前記変動パターンに基づき、所定の図柄を表示する演出画像表示制御手段、

前記第1の抽選手段による前記特別抽選に当選すると、前記特別入賞口の開閉作動を行うことで前記特別遊技を実行する特別遊技実行手段、

前記特別遊技実行手段による前記特別遊技の終了後、前記第1の抽選手段による前記特別抽選の当選確率が遊技者に有利に設定される有利遊技を実行可能な有利遊技実行手段、

前記抽選契機口への遊技球の入球又は通過があったか否かの判断を行う抽選契機判断手段、

前記第1の抽選手段による前記特別抽選に当選した後、該抽選契機判断手段により遊技球の入球又は通過が判断されることに基づき、前記有利遊技実行手段にて前記有利遊技を実行するか否かを、前記第1の抽選手段による前記特別抽選とは別に、抽選する第2の抽選手段、を少なくとも有する遊技制御手段とを備え、

前記抽選契機口は、前記大入賞口への特定の進入経路へ至った遊技球の挙動が、前記大入賞口への入球と、前記抽選契機口への入球又は通過との二者択一となるように、配置されていること

を特徴とする遊技機。

【0355】

手段3によれば、始動入賞口への入球に基づく第1の抽選手段による特別抽選に当選しただけでは、有利遊技を実行するか否かが確定されない。すなわち、第1の抽選手段による特別抽選に当選した後、さらに、抽選契機口への遊技球の入球又は通過に基づく第2の抽選手段による抽選にて、有利遊技を実行するか否かが確定される。これにより、始動入賞口等の特定の入賞口への入球だけで勝敗が決してしまうというマイナス面を抑制でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。また、第1の抽選手段による特別抽選に続いて第2の抽選手段による抽選が行われるという具合に、ある種のステップが導出されることになり、遊技者に対し、新たな遊技性を提供することができる。

【 0 3 5 6 】

ここで特に、大入賞口への特定の進入経路へ至った遊技球の挙動が、大入賞口への入球と、抽選契機口への入球又は通過との二者択一となるように、抽選契機口が配置されている。したがって、例えば特別遊技の実行中において、大入賞口へ遊技球を入球させるように遊技を行えば、抽選契機口への遊技球の入球又は通過が確実となる。これにより、第2の抽選手段による抽選が行われなかったといった事態を回避することができ、また、特別遊技の実行中に第2の抽選手段による抽選を行うことができる。結果として、第2の抽選手段による抽選のために遊技が滞ることを抑制でき、遊技のスムーズな進行が可能となり、第2の抽選手段による抽選という新たな遊技性を導入したとしても、遊技者に違和感を抱かせることを抑制できる。

10

【 0 3 5 7 】

手段4．手段2又は3に記載の遊技機において、
前記抽選契機口は、前記大入賞口近傍の左側に配置されていること
と特徴とする遊技機。

【 0 3 5 8 】

手段4によれば、抽選契機口が大入賞口近傍の左側に配置されているため、特に右打ちなどを行わずとも、抽選契機口への遊技球の入球又は通過が可能となる。また、抽選契機口が大入賞口近傍に設けられているため、抽選契機口への遊技球の入球又は通過が遊技者にとって認識し易くなり、第2の抽選手段による抽選という新たな遊技性が顕著なものとなる。

20

【 0 3 5 9 】

手段5．遊技領域を有し、当該遊技領域に向けて遊技球が打ち込まれる遊技盤と、
前記遊技領域に向けて遊技球を打ち込むための発射装置と、
前記発射装置を介して遊技球の打ち込みを指示するための操作手段と、
前記遊技領域に設けられ、遊技球が入賞可能な始動入賞口と、
前記遊技領域に設けられ、遊技球が通過可能な通過ゲートと、
前記通過ゲートを遊技球が通過することに基づく抽選を経て開状態とされることで前記始動入賞口への入賞を容易にする可動部と、

少なくとも装飾図柄の変動表示を含む演出表示を行うための演出画像表示装置と、
少なくとも前記変動表示のパターンである複数の変動パターンを記憶する変動情報記憶手段と、

30

前記遊技盤の遊技領域に設けられ、遊技球を受け入れ困難な閉状態と当該閉状態よりも遊技球を受け入れ容易な開状態とに変化可能な特別入賞口と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球の入球又は通過が可能な抽選契機口と、

前記遊技領域の最下部に設けられ、当該遊技領域より遊技球を排出する排出口と、

前記始動入賞口への遊技球の入球があったか否かの判断を行う始動判断手段、

前記始動判断手段により遊技球の入球が判断されることに基づき、特別遊技の実行に係る特別抽選を行う第1の抽選手段、

前記第1の抽選手段による前記特別抽選の抽選結果に基づき、前記変動情報記憶手段から読み出されて送出される変動パターンに基づく演出表示を前記演出画像表示装置に行い、前記第1の抽選手段による前記特別抽選に当選した際は、前記変動パターンに基づき、所定の図柄を表示する演出画像表示制御手段、

40

前記第1の抽選手段による前記特別抽選に当選すると、前記特別入賞口の開閉作動を行うことで前記特別遊技を実行する特別遊技実行手段、

前記特別遊技実行手段による前記特別遊技の終了後、前記第1の抽選手段による前記特別抽選の当選確率が遊技者に有利に設定される有利遊技を実行可能な有利遊技実行手段、

前記抽選契機口への遊技球の入球又は通過があったか否かの判断を行う抽選契機判断手段、

前記第1の抽選手段による前記特別抽選に当選した後、該抽選契機判断手段により遊技球の入球又は通過が判断されることに基づき、前記有利遊技実行手段にて前記有利遊技を

50

実行するか否かを、前記第 1 の抽選手段による前記特別抽選とは別に、抽選する第 2 の抽選手段、を少なくとも有する遊技制御手段とを備え、

前記抽選契機口は、前記通過ゲートへの特定の進入経路へ至った遊技球の挙動が、前記通過ゲートの通過と、前記抽選契機口への入球又は通過との二者択一となるように、配置されていること

を特徴とする遊技機。

【0360】

手段 5 によれば、始動入賞口への入球に基づく第 1 の抽選手段による特別抽選に当選しただけでは、有利遊技を実行するか否かが確定されない。すなわち、第 1 の抽選手段による特別抽選に当選した後、さらに、抽選契機口への遊技球の入球又は通過に基づく第 2 の抽選手段による抽選にて、有利遊技を実行するか否かが確定される。これにより、始動入賞口等の特定の入賞口への入球だけで勝敗が決してしまうというマイナス面を抑制でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。また、第 1 の抽選手段による特別抽選に続いて第 2 の抽選手段による抽選が行われるという具合に、ある種のステップが導出されることになり、遊技者に対し、新たな遊技性を提供することができる。

10

【0361】

ここで特に、抽選契機口は、通過ゲートへの特定の進入経路へ至った遊技球の挙動が、通過ゲートの通過と、抽選契機口への入球又は通過との二者択一となるように、配置されている。つまり、特定の進入経路へ至った遊技球は、通過ゲートを通過しない場合、抽選契機口へ入球又は抽選契機口を通過するのである。この場合、特定の進入経路へ至った遊技球の全てが通過ゲートを通過する調整が非現実的であれば、必然的に、抽選契機口への入球又は通過が確実となる。その結果、第 2 の抽選手段による抽選が行われないといった事態を回避することができ、第 2 の抽選手段を設ける上記構成が、遊技者に不利益に働くことを抑制できる。

20

【0362】

手段 6・手段 5 に記載の遊技機において、

前記抽選契機口は、前記大入賞口よりも左側に設けられた前記通過ゲートの近傍に、配置されていること

を特徴とする遊技機。

【0363】

手段 6 によれば、抽選契機口が大入賞口よりも左側に設けられた通過ゲートの近傍に配置されているため、特に右打ちなどを行わずとも、抽選契機口への遊技球の入球又は通過が可能となる。また、抽選契機口が通過ゲートの近傍に設けられているため、抽選契機口への遊技球の入球又は通過が遊技者にとって認識し易くなり、第 2 の抽選手段による抽選という新たな遊技性が顕著なものとなる。

30

【0364】

手段 7・手段 5 又は 6 に記載の遊技機において、

前記通過ゲートへの特定の進入経路は、前記大入賞口への進入経路の途中から分岐させて設けられていること

を特徴とする遊技機。

40

【0365】

手段 7 では、通過ゲートへの特定の進入経路が大入賞口への進入経路の途中から分岐させて設けられている。したがって、例えば特別遊技の実行中において、大入賞口へ入賞させるように遊技を行えば、大入賞口への進入経路から通過ゲートへの特定の進入経路へ至った遊技球により、抽選契機口への遊技球の入球又は通過がほぼ確実となる。これにより、第 2 の抽選手段による抽選が行われないといった事態を回避することができ、また、特別遊技の実行中に第 2 の抽選手段による抽選を行うことができる。結果として、第 2 の抽選手段による抽選のために遊技が滞ることを抑制でき、遊技のスムーズな進行が可能となり、第 2 の抽選手段による抽選という新たな遊技性を導入したとしても、遊技者に違和感を抱かせることを抑制できる。

50

【0366】

手段8・手段1乃至7のいずれかに記載の遊技機において、
前記抽選契機口は、他の入賞口およびゲートとは別に、単独で遊技領域に配置されていること
を特徴とする遊技機。

【0367】

手段8によれば、抽選契機口が他の入賞口およびゲートとは別に単独で遊技領域に配置されているため、抽選契機口への遊技球の入球又は通過が認識し易くなり、第2の抽選手段による抽選という新たな遊技性が顕著なものとなる。

【0368】

手段9・手段1乃至8のいずれかに記載の遊技機において、
前記遊技制御手段は、さらに、前記特別遊技実行手段による前記特別遊技の実行に際し、前記抽選契機口への遊技球の入球又は通過によって前記有利遊技を実行するか否かの抽選が行われる旨を、前記演出画像表示装置に表示する抽選示唆手段を有していること
を特徴とする遊技機。

【0369】

手段9によれば、特別遊技実行手段による特別遊技の実行に際し、抽選契機口への遊技球の入球又は通過によって有利遊技を実行するか否かの抽選が行われる旨が、演出画像表示装置に表示される。これにより、有利遊技を実行するか否かの抽選が特別遊技の抽選とは別に行われるということを確実に認識させることができ、有利遊技の抽選に対して遊技者に期待感を抱かせることができる。その結果、抽選契機口への遊技球の入球又は通過に基づく抽選という新たな遊技性を顕著なものとすることができる。

【0370】

手段10・手段1乃至9のいずれかに記載の遊技機において、
前記遊技制御手段は、さらに、前記第2の抽選手段による抽選が行われると、前記演出画像表示装置に、少なくとも当該抽選の結果を含む抽選演出を行う抽選演出手段を有していること
を特徴とする遊技機。

【0371】

手段10によれば、第2の抽選手段による抽選が行われると演出画像表示装置に少なくとも当該抽選の結果を含む抽選演出が行われるため、抽選契機口への遊技球の入球又は通過に基づく抽選を視覚的に楽しむことができる。

【0372】

また、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、スロットマシンや、パチンコ機とスロットマシンとを融合させてなる遊技機等であっても本発明を適用することができる。

【図面の簡単な説明】

【0373】

【図1】パチンコ機の正面図である。

【図2】パチンコ機の前面枠および本体枠を開放した状態を示す斜視図である。

【図3】パチンコ機の裏面構成を示す背面図である。

【図4】遊技盤の正面図である。

【図5】遊技盤の分解斜視図である。

【図6】背面取付ユニットの分解斜視図である。

【図7】遊技板に対する背面取付ユニットの着脱性を示した斜視図である。

【図8】遊技盤を幅方向の中心を基準として切断した縦断面図である。

【図9】パチンコ機の制御に関する構成を示すブロック図である。

【図10】主基板に搭載されるCPUにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図11】主基板に搭載されるCPUにより実行される電源断発生時処理を示すフローチ

10

20

30

40

50

ャートである。

【図 1 2】主基板に搭載される CPU により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 1 3】主基板に搭載される CPU により更新される乱数を示す一覧表図である。

【図 1 4】主基板に搭載される CPU により実行される遊技処理を示すフローチャートである。

【図 1 5】遊技処理における変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 1 6】変動開始処理における大当り判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 7】遊技処理における変動表示パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 8】変動表示パターンテーブルの一例を示す説明図である。

10

【図 1 9】サブ統合基板に搭載される統合 CPU により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 2 0】サブ統合基板に搭載される統合 CPU により実行される 16ms タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 2 1】サブ統合基板に搭載される統合 CPU により更新される乱数を示す一覧表図である。

【図 2 2】16ms タイマ割込処理におけるコマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 2 3】16ms タイマ割込処理における演出制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 4】演出制御処理における装飾図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

20

【図 2 5】装飾図柄変動開始処理における「たすと 10」設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 6】同図 (A) は「たすと 10」図柄テーブルの一例を示す説明図であり、同図 (B) は「たすと 10」図柄差替テーブルの一例を示す説明図である。

【図 2 7】装飾図柄変動開始処理における背景選択処理を示すフローチャートである。

【図 2 8】装飾図柄変動開始処理における背景選択処理を示すフローチャートである。

【図 2 9】同図 (A) は春背景移行判定テーブルの一例を示す説明図であり、同図 (B) は夏背景移行判定テーブルの一例を示す説明図であり、同図 (C) は秋背景移行判定テーブルの一例を示す説明図であり、同図 (D) は冬背景移行判定テーブルの一例を示す説明図であり、同図 (E) は特殊背景終了判定テーブルの一例を示す説明図である。

30

【図 3 0】通常背景 (春背景) における演出の一例を示す説明図である。

【図 3 1】通常背景 (夏背景) における演出の一例を示す説明図である。

【図 3 2】通常背景 (秋背景) における演出の一例を示す説明図である。

【図 3 3】通常背景 (冬背景) における演出の一例を示す説明図である。

【図 3 4】「たすと 10」演出の一例を示す説明図である。

【図 3 5】「たすと 10」演出の一例を示す説明図である。

【図 3 6】ノーマルリーチ演出と特殊背景演出とのタイミングチャートの一例を示す説明図である。

【図 3 7】ノーマルリーチ演出と特殊背景演出とのタイミングチャートの一例を示す説明図である。

40

【図 3 8】リーチ態様を伴わない演出 (通常背景) の一例を示す説明図である。

【図 3 9】ノーマルリーチ演出 (通常背景) の一例を示す説明図である。

【図 4 0】リーチ態様を伴わない演出 (特殊背景) の一例を示す説明図である。

【図 4 1】特殊背景演出 (特殊背景) の一例を示す説明図である。

【図 4 2】大当り遊技状態が開始されてからの確変抽選に係る表示態様の一例を示す説明図である。

【図 4 3】大当り遊技状態が開始されてからの確変抽選に係る表示態様の一例を示す説明図である。

【図 4 4】抽選ゲートの配置の一例を示す説明図である。

【図 4 5】抽選ゲートの配置の一例を示す説明図である。

50

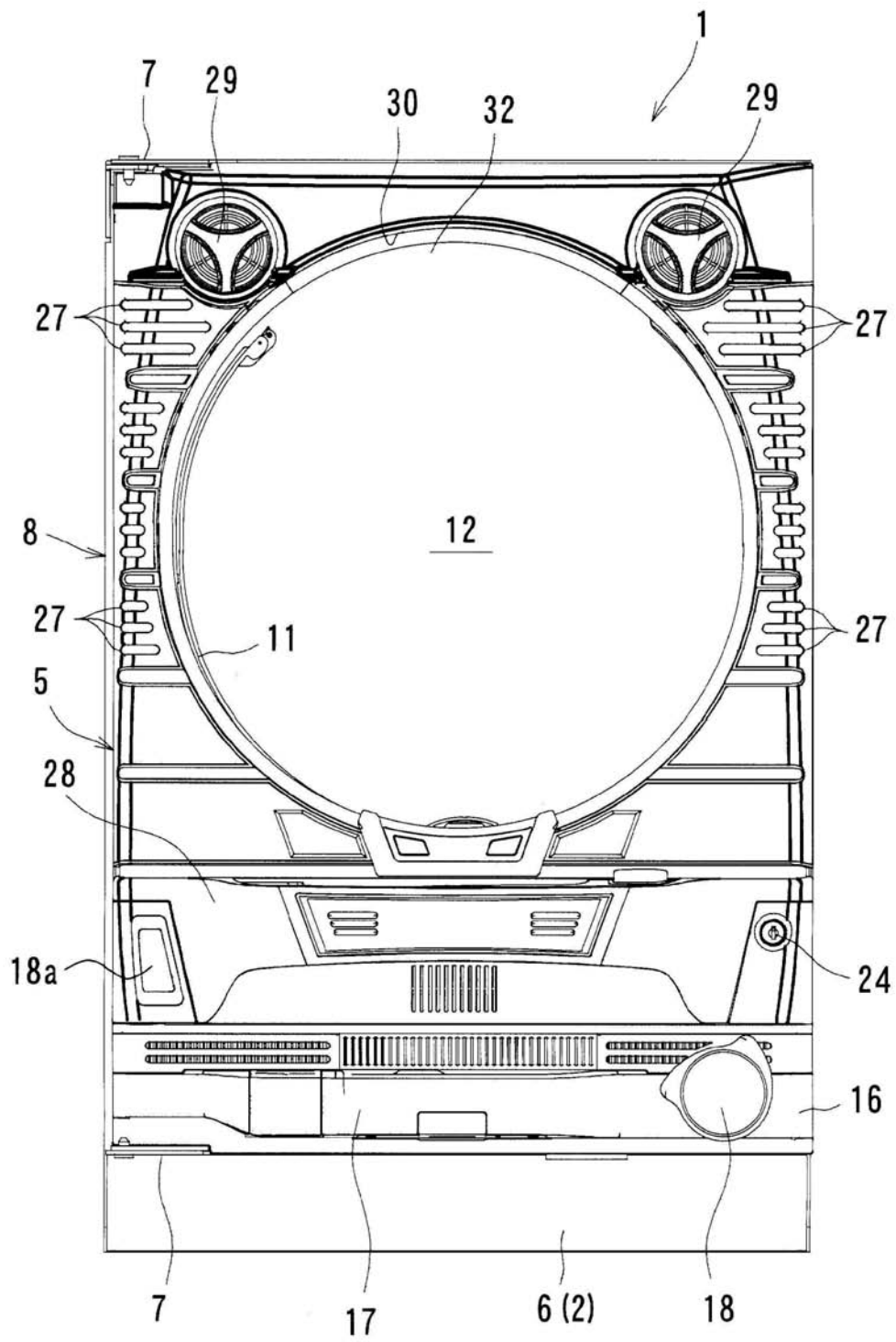
【図４６】抽選ゲートの配置の一例を示す説明図である。

【符号の説明】

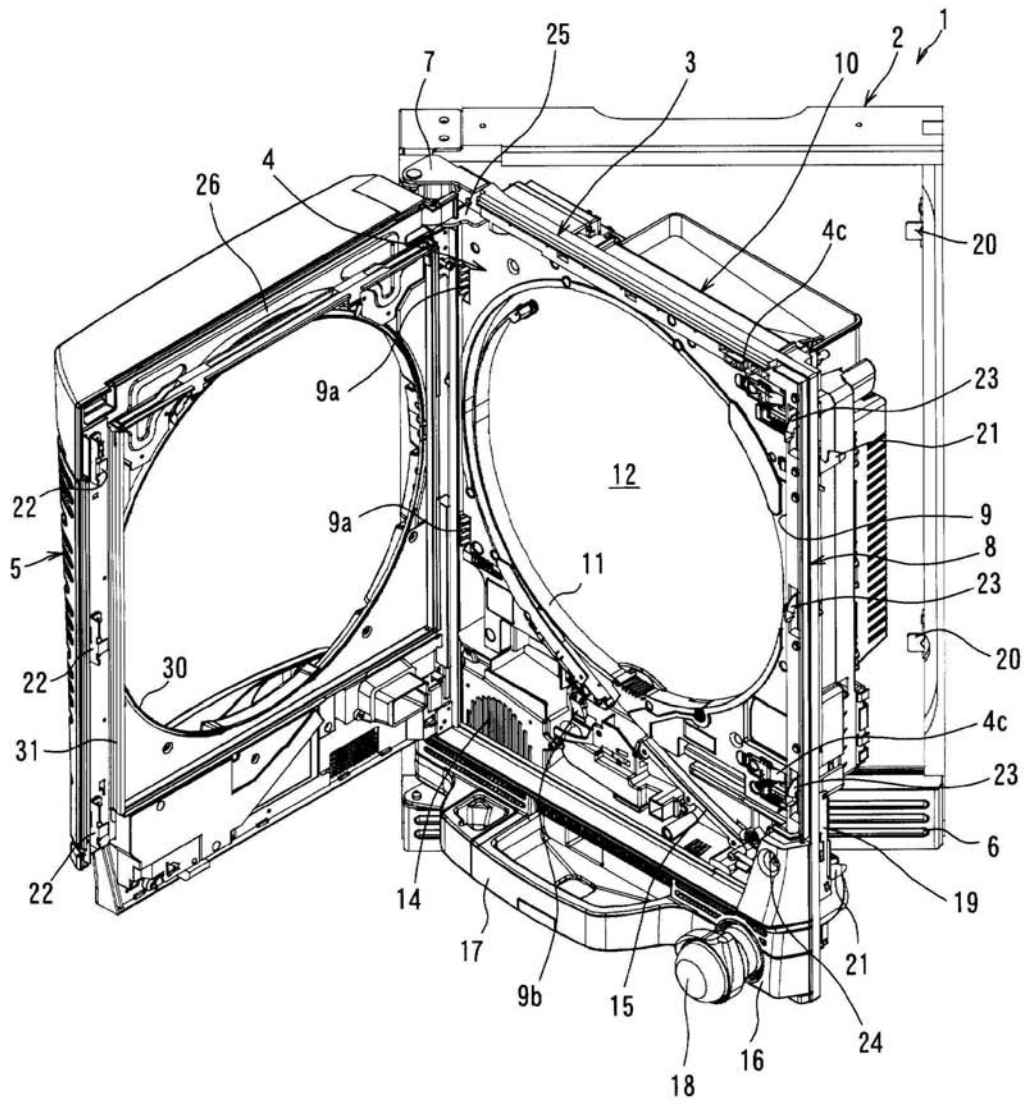
【０３７４】

１	パチンコ遊技機	
４	遊技盤	
１２	遊技領域	
１４	下部スピーカ	
１８	発射ハンドル	
２９	上部スピーカ	
５０	液晶表示器	10
５０ａ～５０ｃ	装飾図柄	
５１ａ	通常背景	
５１ｂ	特殊背景	
５１ｃ	額縁	
５１ｄ	リーチ確定画面	
６６	球誘導装飾体	
６８	上始動口	
７０	下始動口	
７０ａ	可動片	
７２	大入賞口	20
７４	通過ゲート	
７５	抽選ゲート	
７５ｂ	ゲートスイッチ	
７７	排出口	
１２０	保護板	
１２４	可動体	
１５０	液晶表示ユニット	
１５６	ランプ駆動基板	
２０１	主制御基板	
２０２	CPU	30
２０３	ROM	
２０４	RAM	
２０５	払出基板	
２１１	サブ統合基板	
２１２	統合CPU	
２１３	統合RAM	
２１４	統合ROM	
２２０	表示制御基板	

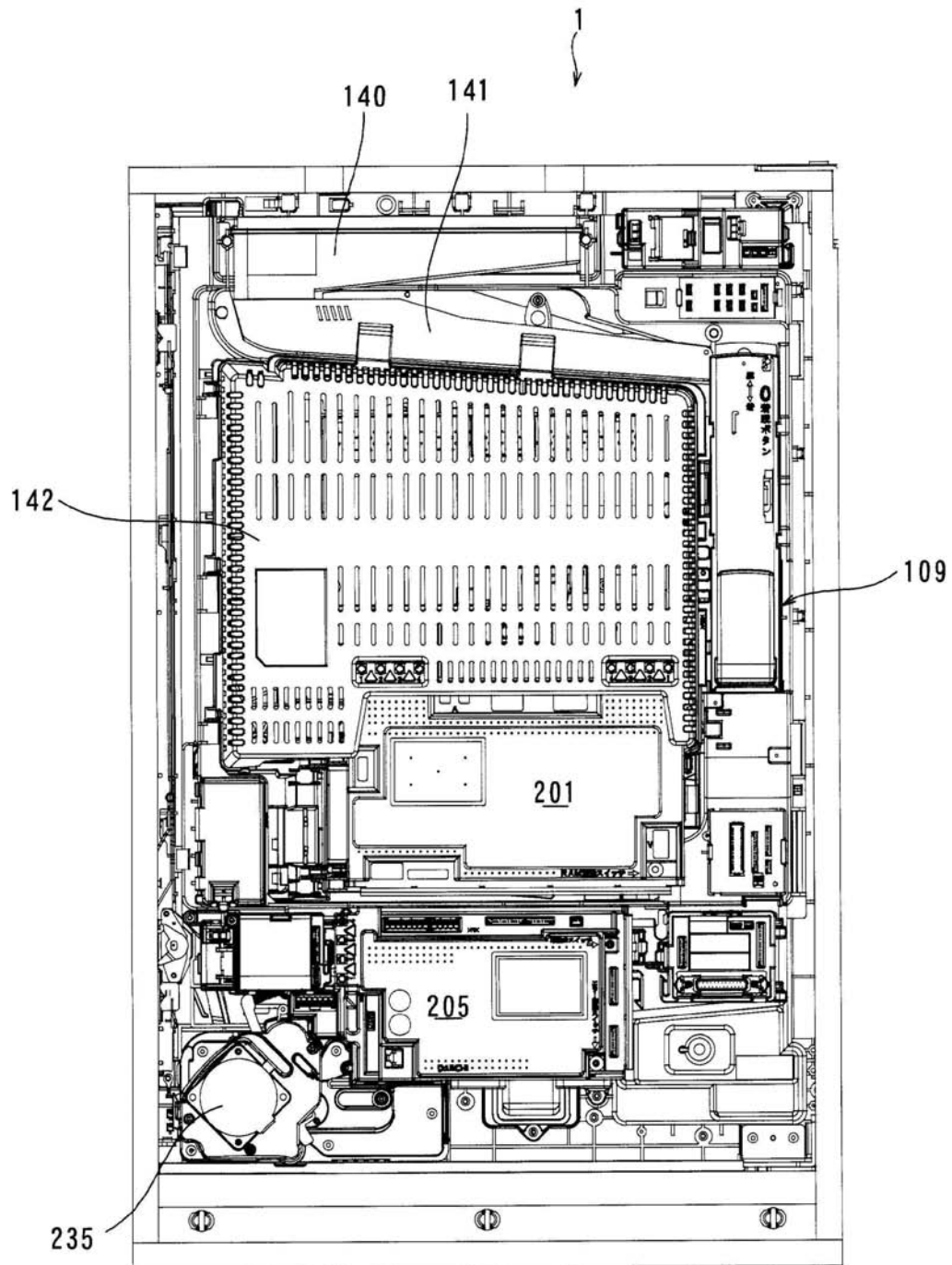
【図 1】



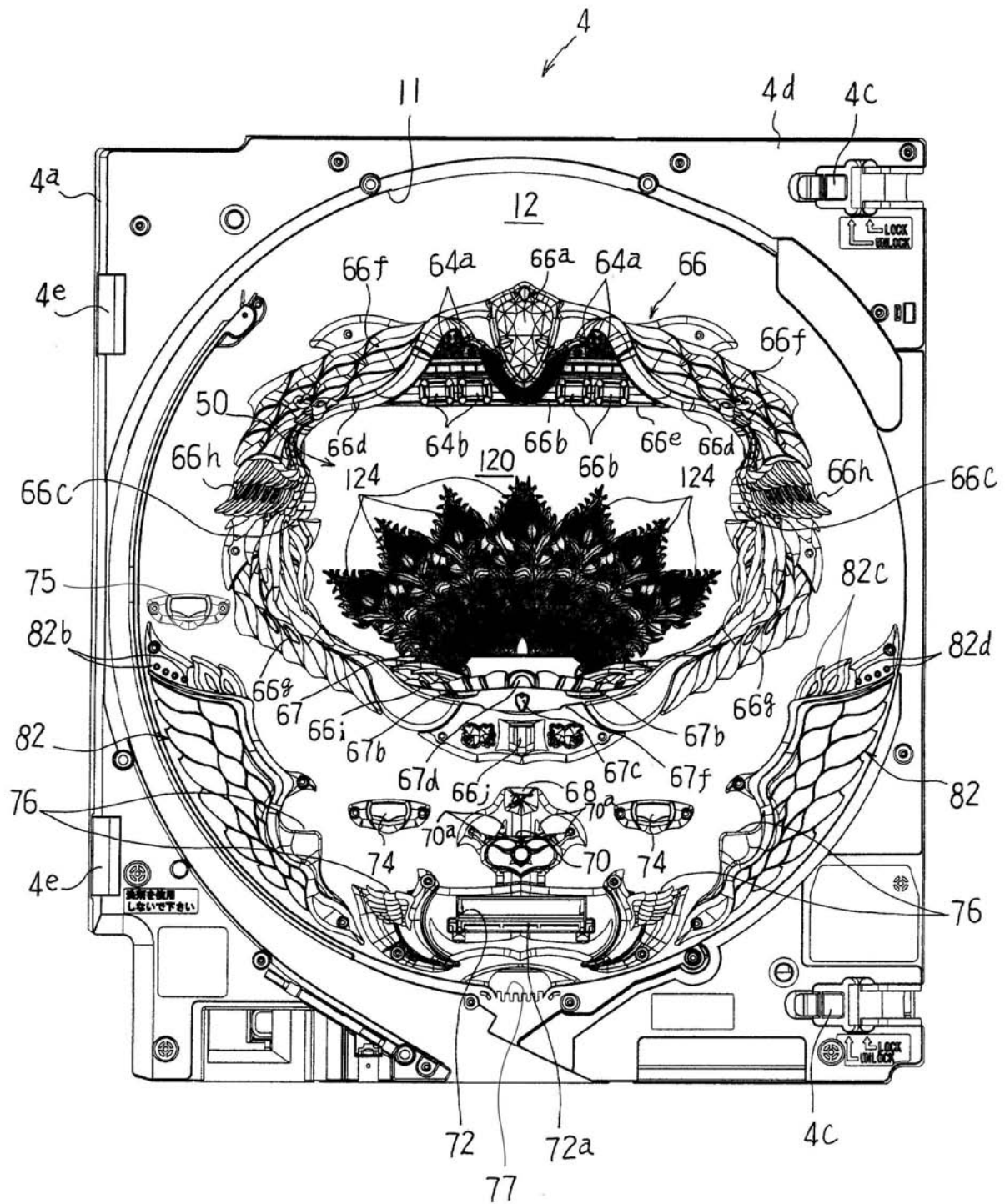
【図 2】



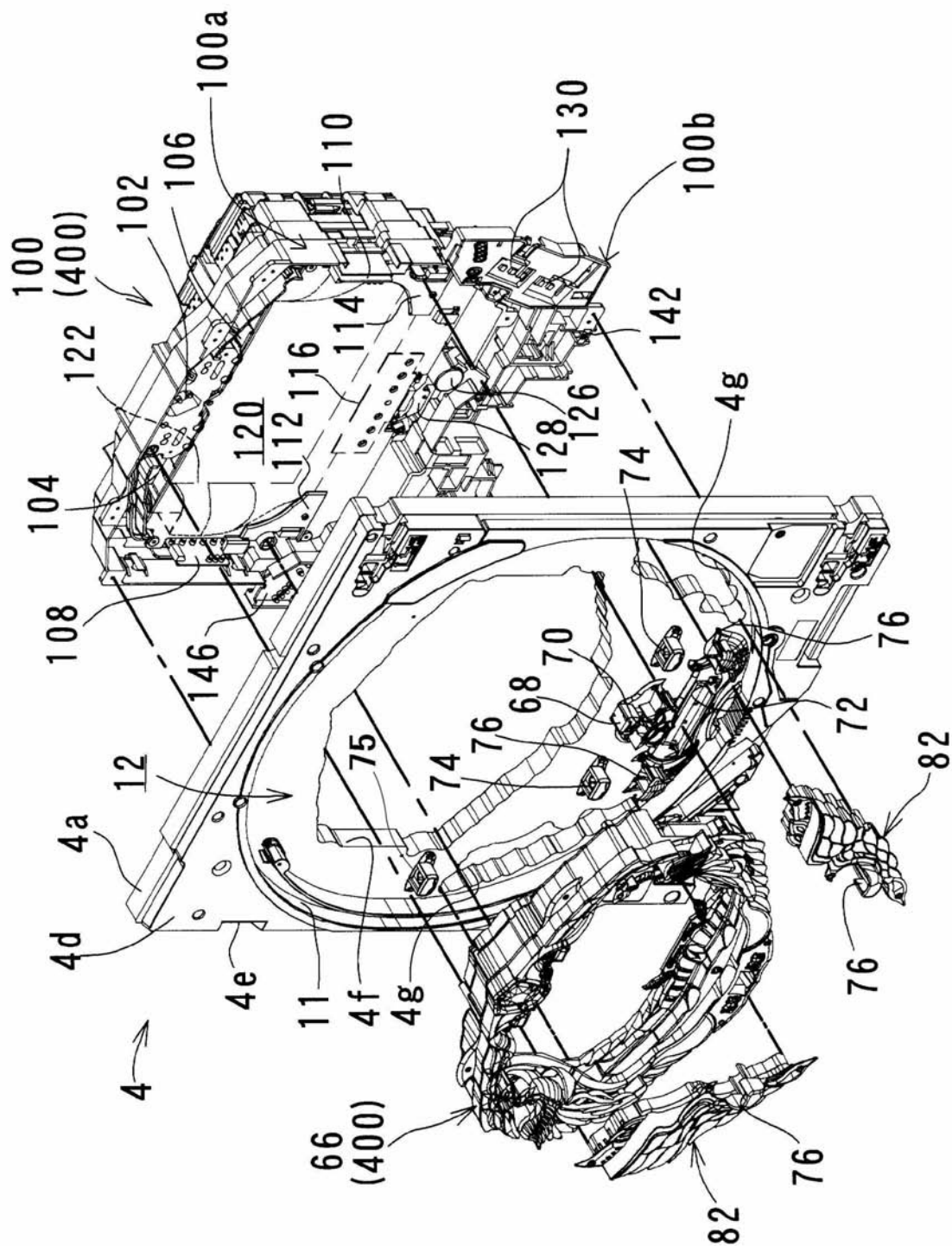
【図 3】



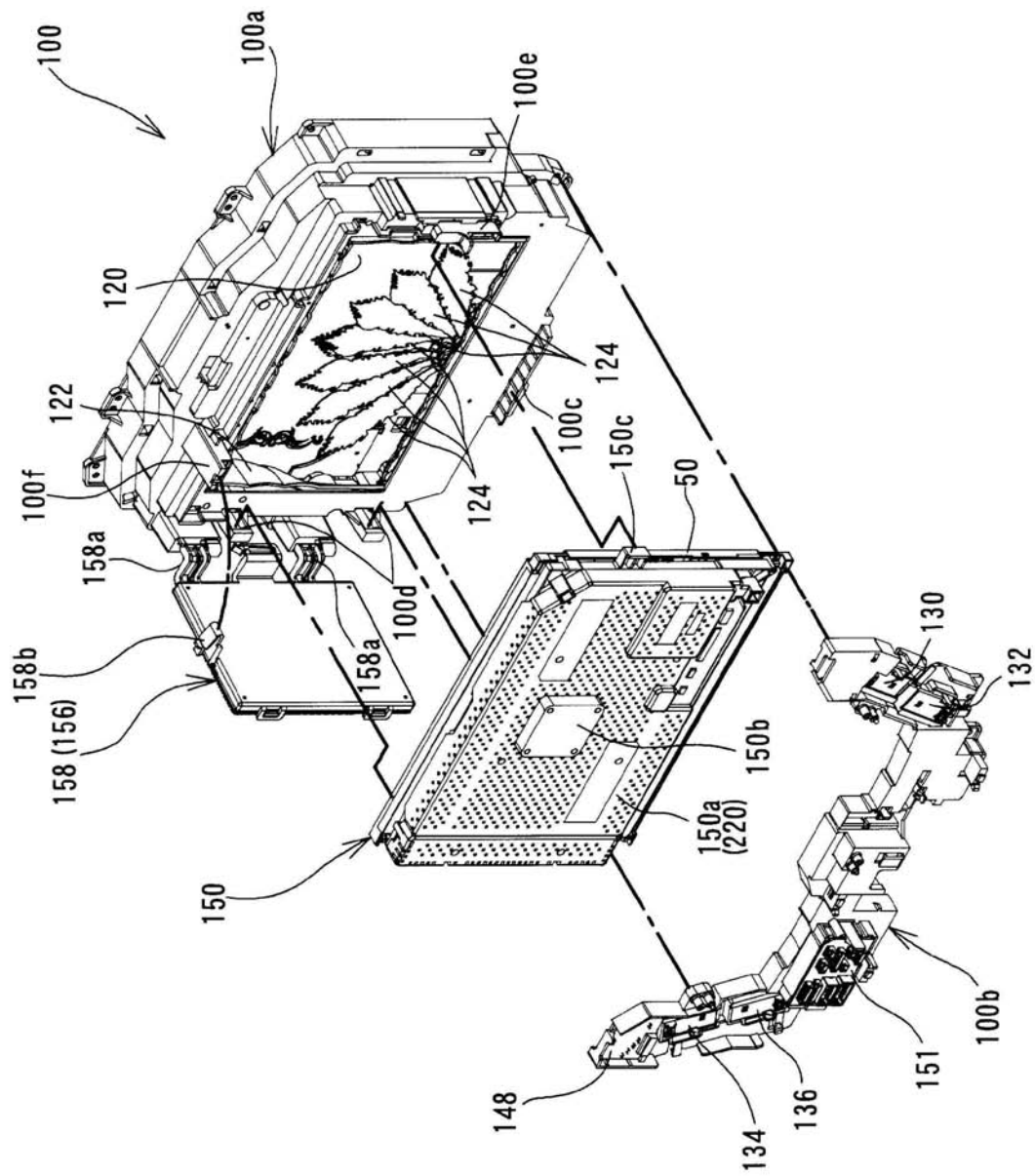
【図 4】



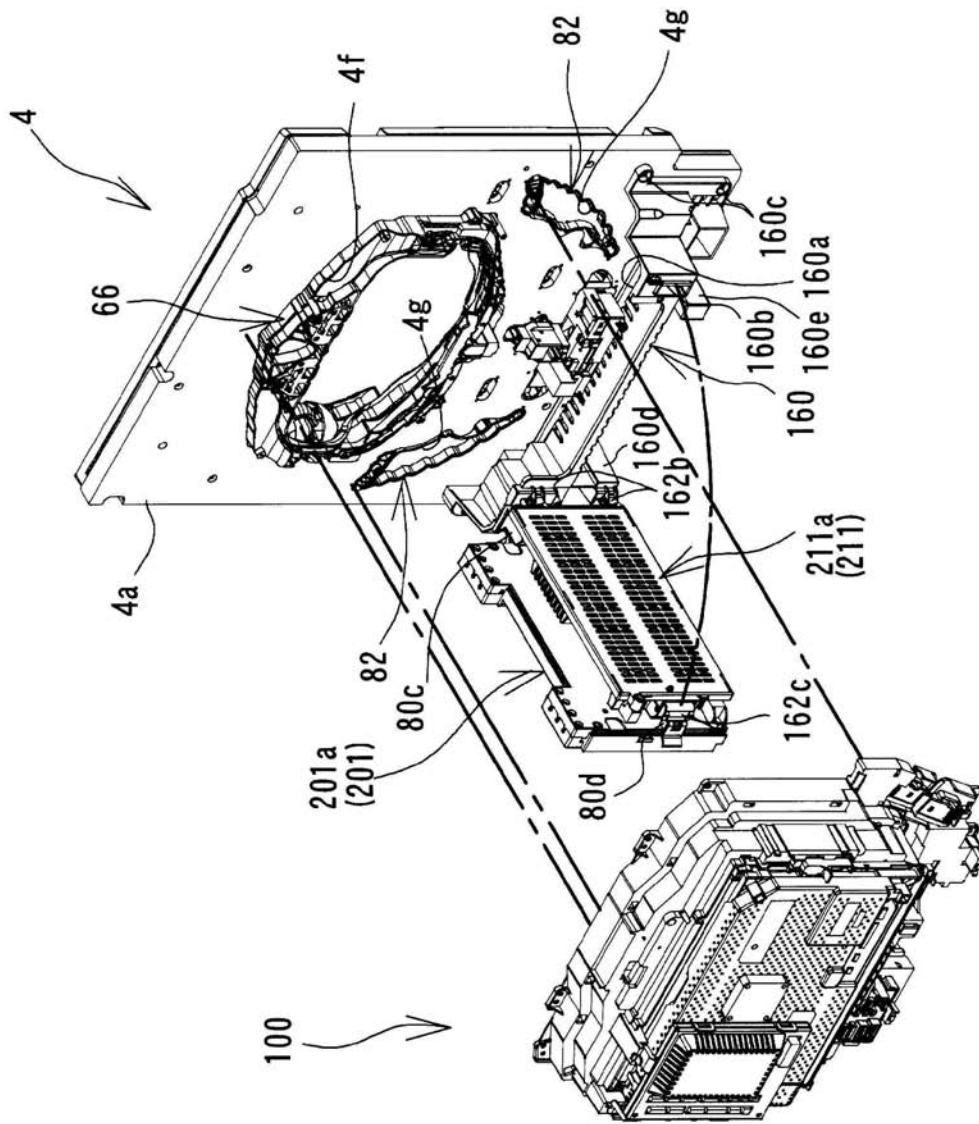
【図 5】



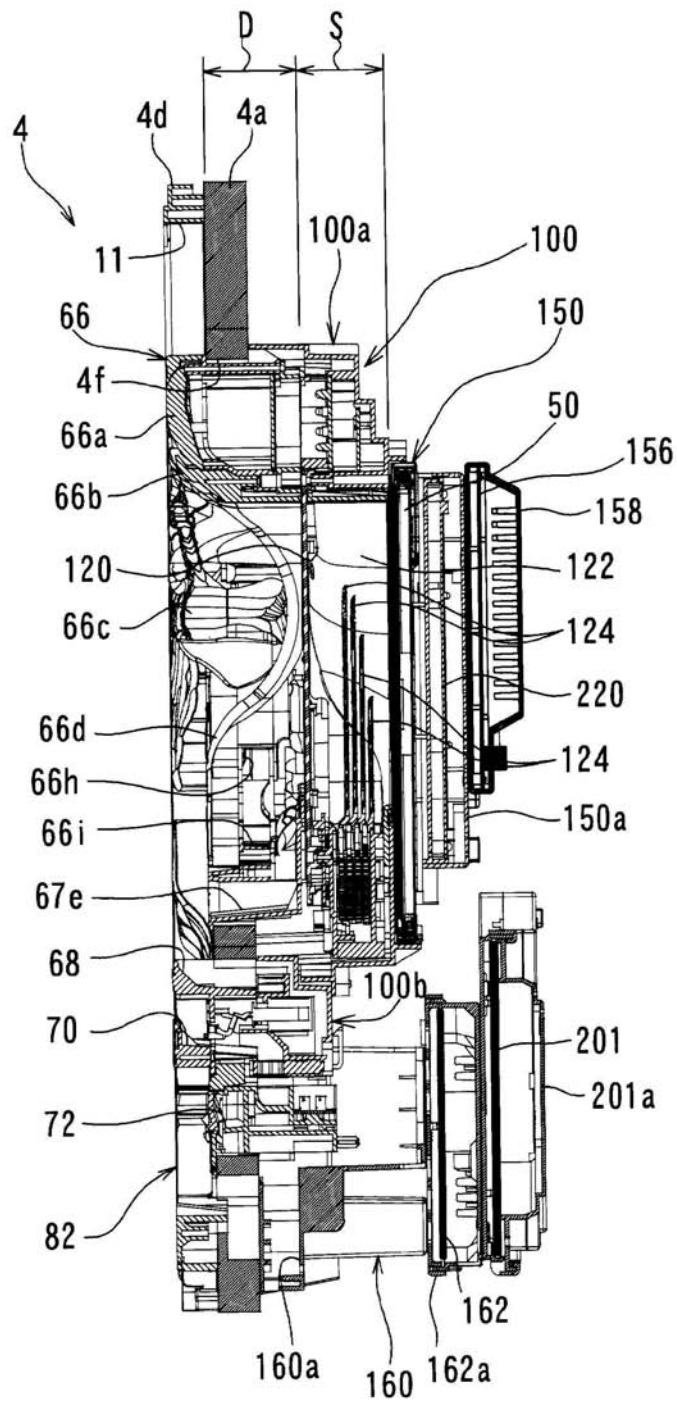
【 図 6 】



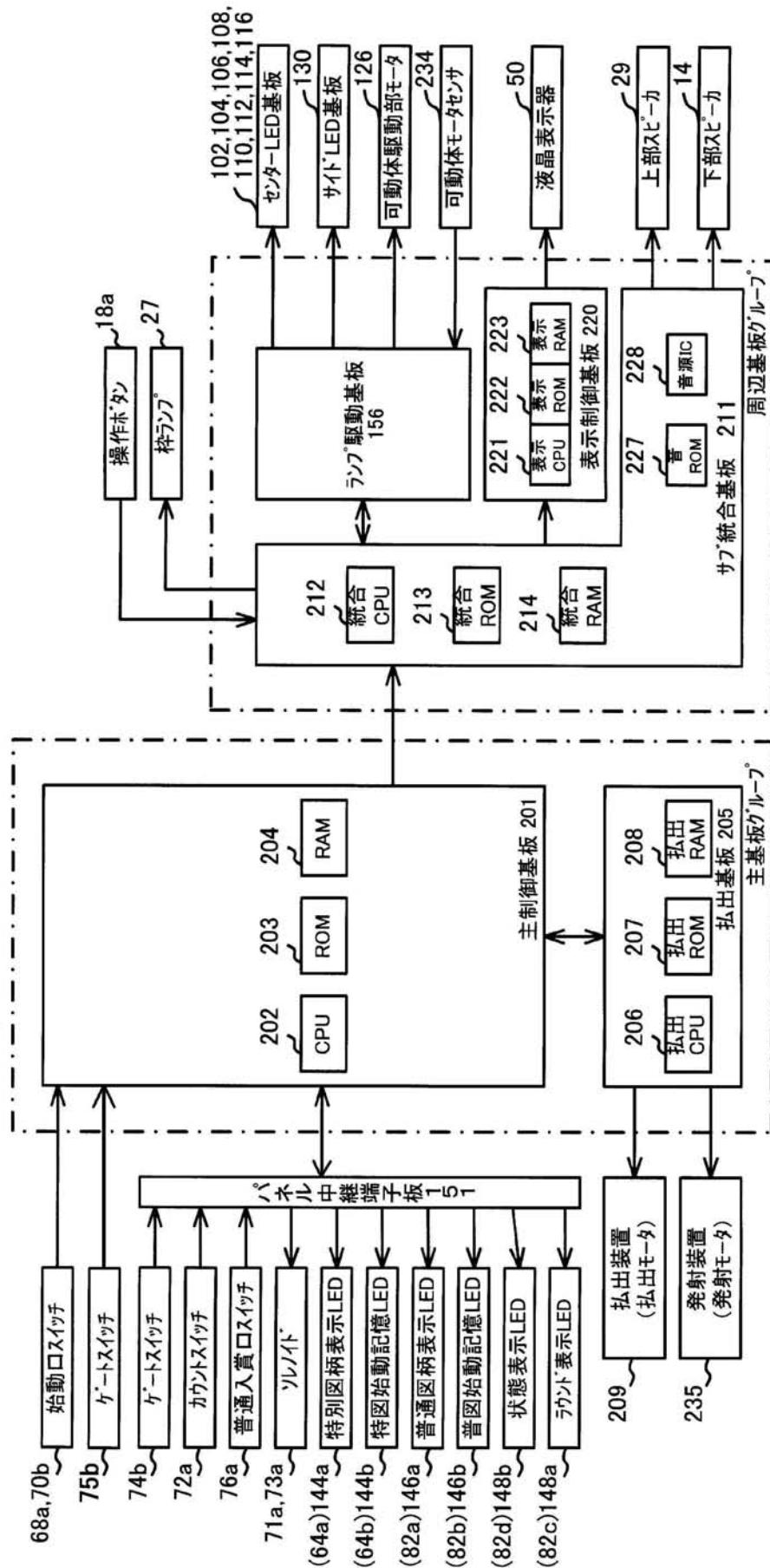
【図 7】



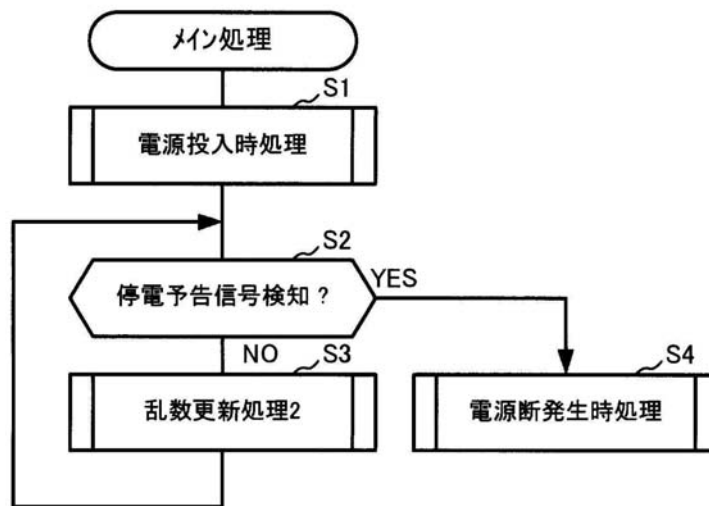
【図 8】



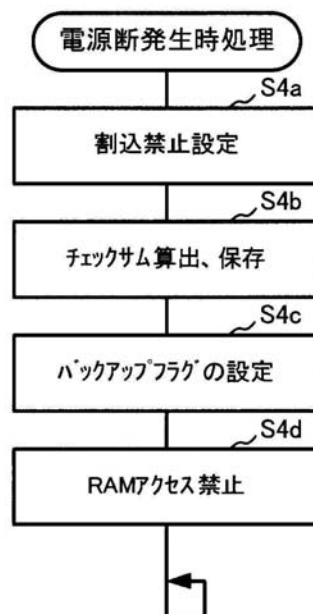
【図 9】



【図 10】



【図 11】

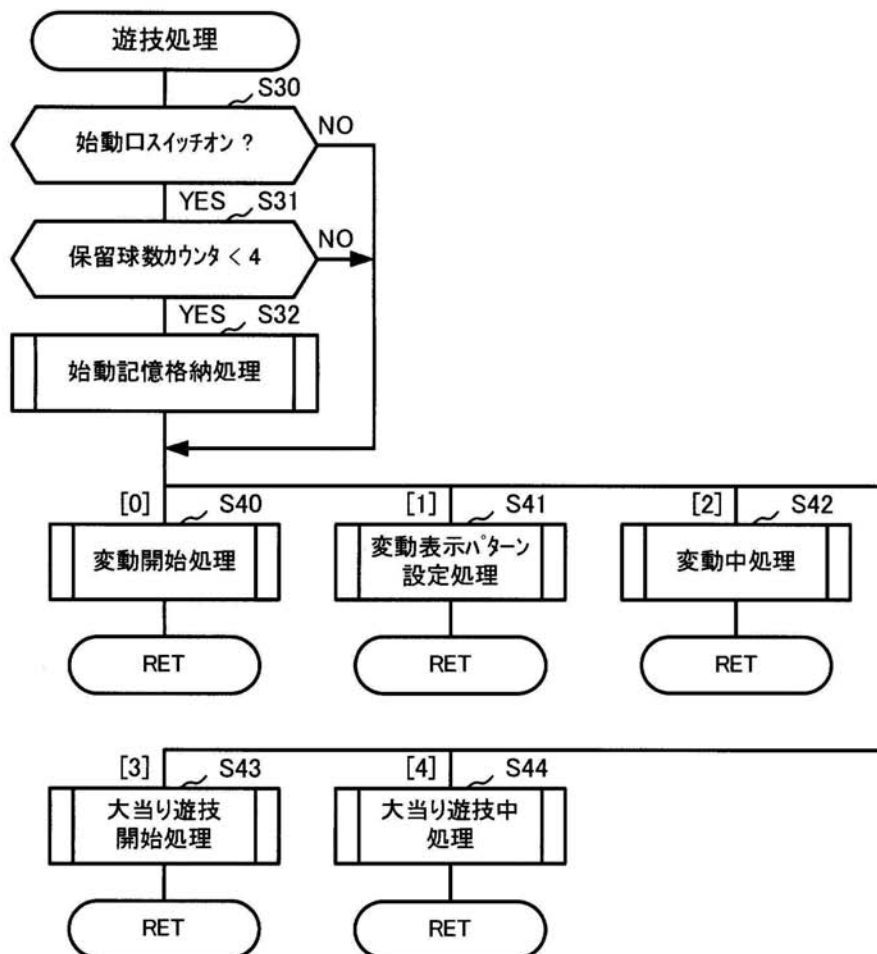


【図 12】

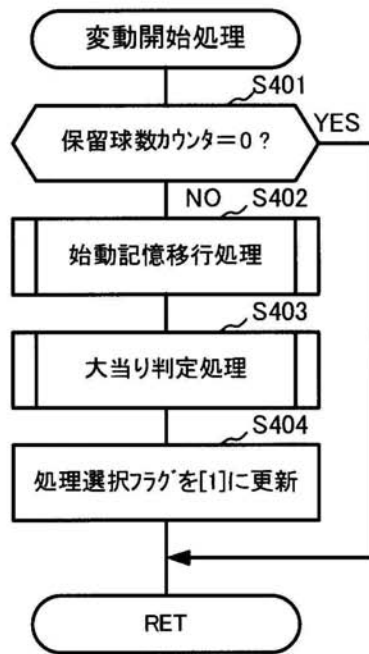


乱数名称	範囲	タイミング	内容
大当り判定	0～979	始動入賞時	大当りの判定
図柄決定	0～7	始動入賞時	大当り時における図柄の決定
リーチ判定	0～24	変動開始時	はずれ時におけるリーチの判定
変動表示パターン	0～999	変動開始時	変動表示パターンの決定
普通図柄当り判定	0～14	ゲート通過時	普通図柄の当り判定
確変判定	0～7	抽選ゲート通過時	大当り時における確変の判定

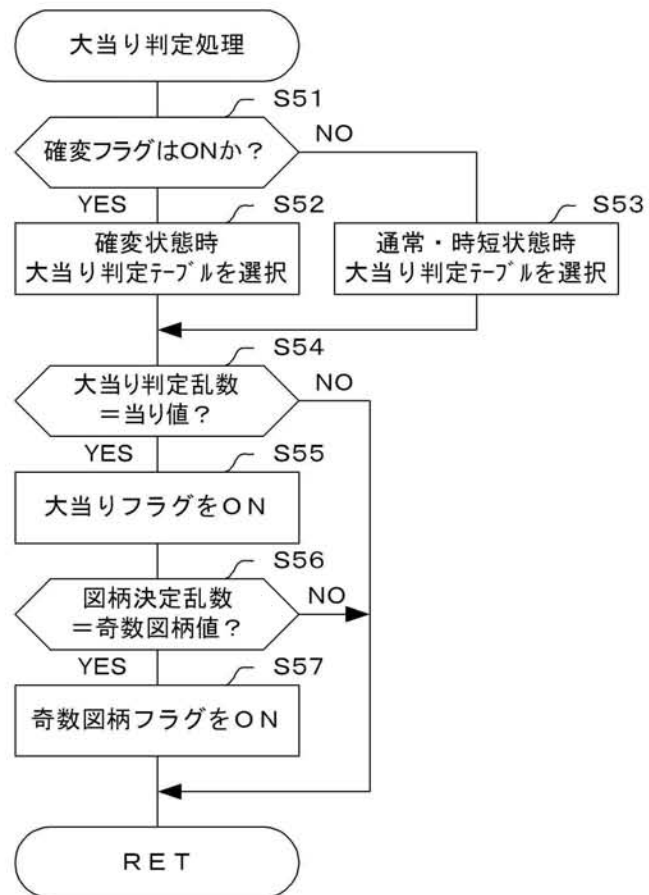
【図 14】



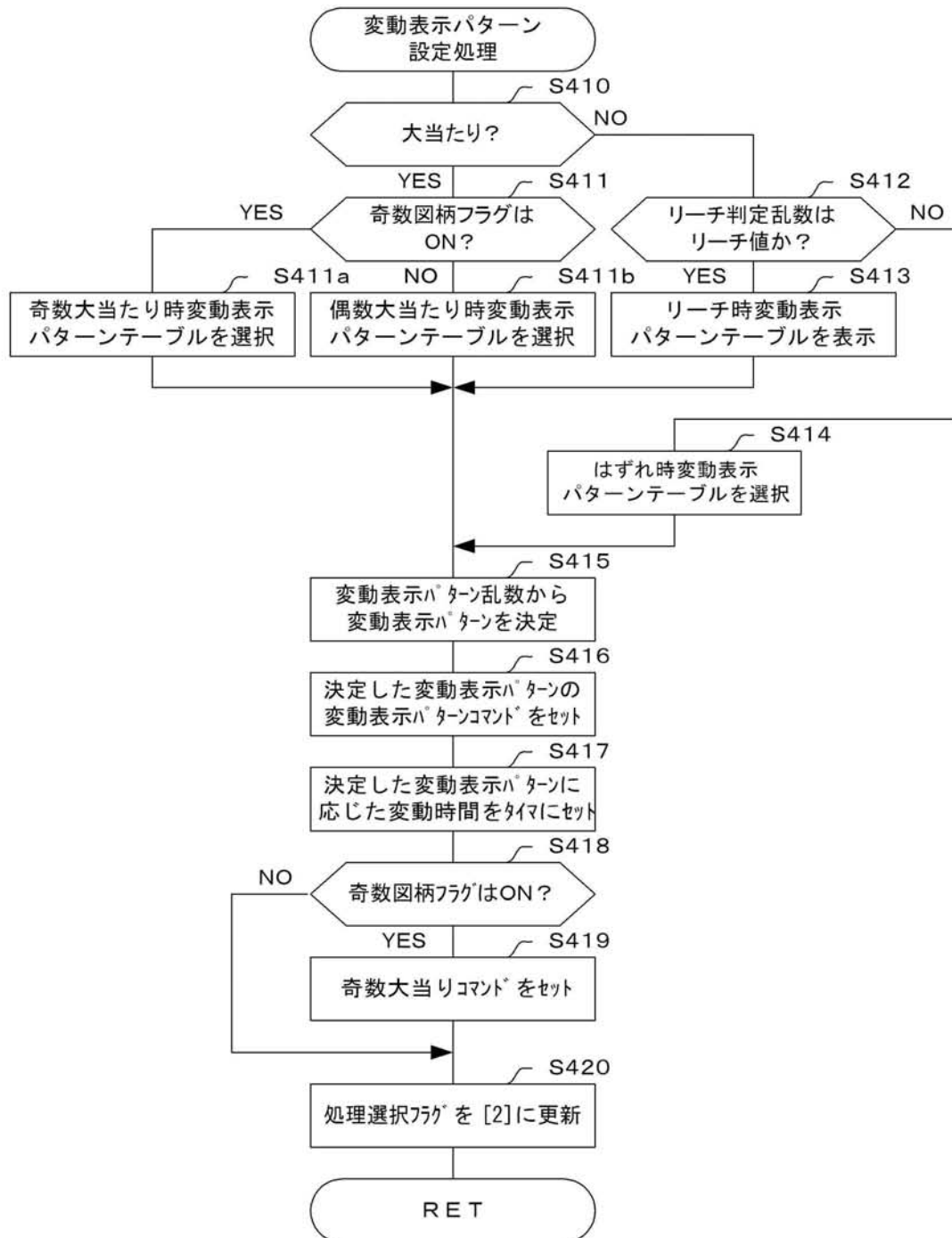
【図 15】



【 図 1 6 】



【図 17】



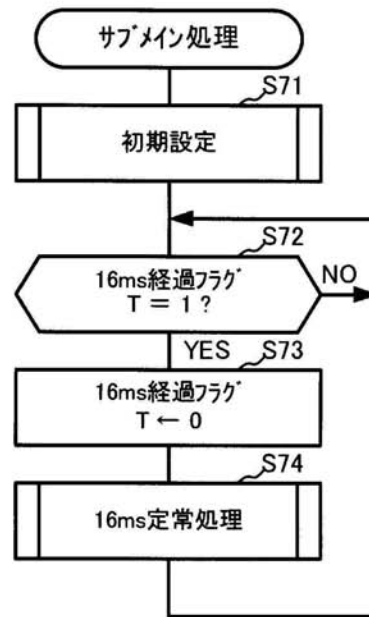
【図 18】

変動表示パターンテーブル(メイン→サブ)

変動表示パターン乱数:0~999

変動 番号	変動名称	すべり	当落	コマンド メイン→ サブ	奇数大当り		偶数大当り		リーチ		はずれ	
					通常	確変 時短	通常	確変 時短	通常	確変 時短	通常	確変 時短
1	通常変動	×	×	1001H							1000	
2	短縮変動	×	×	1002H								1000
3	ノーマルリーチ	×	×	1003H					522	829		
4	ノーマルリーチ 当り	×	○	1004H	11	17	11	18				
5	歌リーチA(前半)	×	×	1005H					33	52		
6	歌リーチA(前半) 当り	×	○	1006H	18	29	18	30				
7	歌リーチA(後半)	×	×	1007H					4	6		
8	歌リーチA(後半) 当り	×	○	1008H	114	178	114	182				
9	歌リーチB(前半)	×	×	1009H					28	44		
10	歌リーチB(前半) 当り	×	○	100AH	44	69	44	71				
11	歌リーチB(後半)	×	×	100BH					5	7		
12	歌リーチB(後半) 当り	×	○	100CH	139	218	139	224				
13	歌リーチC(前半)	×	×	100DH					13	21		
14	歌リーチC(前半) 当り	×	○	100EH	66	103	66	106				
15	歌リーチC(後半)	×	×	100FH					5	8		
16	歌リーチC(後半) 当り	×	○	1010H	198	310	198	318				
17	全回転	×	○	1011H	20	20	21	21				
18	たすと10プレミアム	×	○	1012H	1	26						
19	ノーマルリーチ	○	×	1013H					339	27		
20	ノーマルリーチ 当り	○	○	1014H	8	1	8	1				
21	歌リーチA(前半)	○	×	1015H					19	1		
22	歌リーチA(前半) 当り	○	○	1016H	12	1	12	1				
23	歌リーチA(後半)	○	×	1017H					2	1		
24	歌リーチA(後半) 当り	○	○	1018H	75	6	75	6				
25	歌リーチB(前半)	○	×	1019H					16	1		
26	歌リーチB(前半) 当り	○	○	101AH	29	2	29	2				
27	歌リーチB(後半)	○	×	101BH					3	1		
28	歌リーチB(後半) 当り	○	○	101CH	92	7	92	7				
29	歌リーチC(前半)	○	×	101DH					8	1		
30	歌リーチC(前半) 当り	○	○	101EH	43	3	43	3				
31	歌リーチC(後半)	○	×	101FH					3	1		
32	歌リーチC(後半) 当り	○	○	1020H	130	10	130	10				

【図 19】

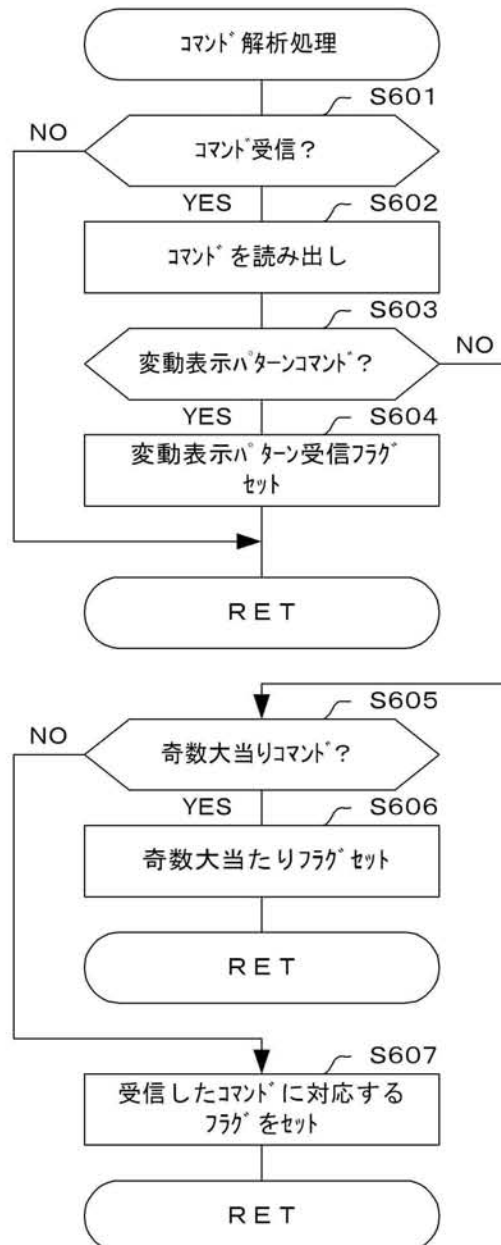


【図 20】

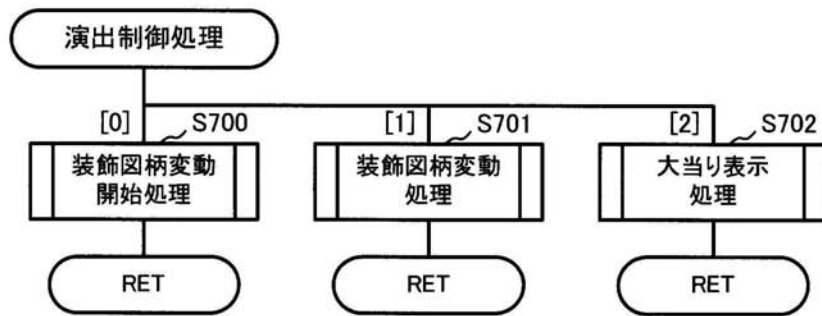


乱数名称	範囲	タイミング	内容
奇数図柄	0～3	コマンド受信時	奇数図柄の決定
偶数図柄	0～2	コマンド受信時	偶数図柄の決定
はずれ図柄	0～6	コマンド受信時	左右中はずれ図柄、リーチ図柄の決定
「たすと10」実行判定	0～1	コマンド受信時	「たすと10」実行判定
「たすと10」図柄	0～255	コマンド受信時	「たすと10」図柄の決定
背景判定	0～255	コマンド受信時	背景の移行判定

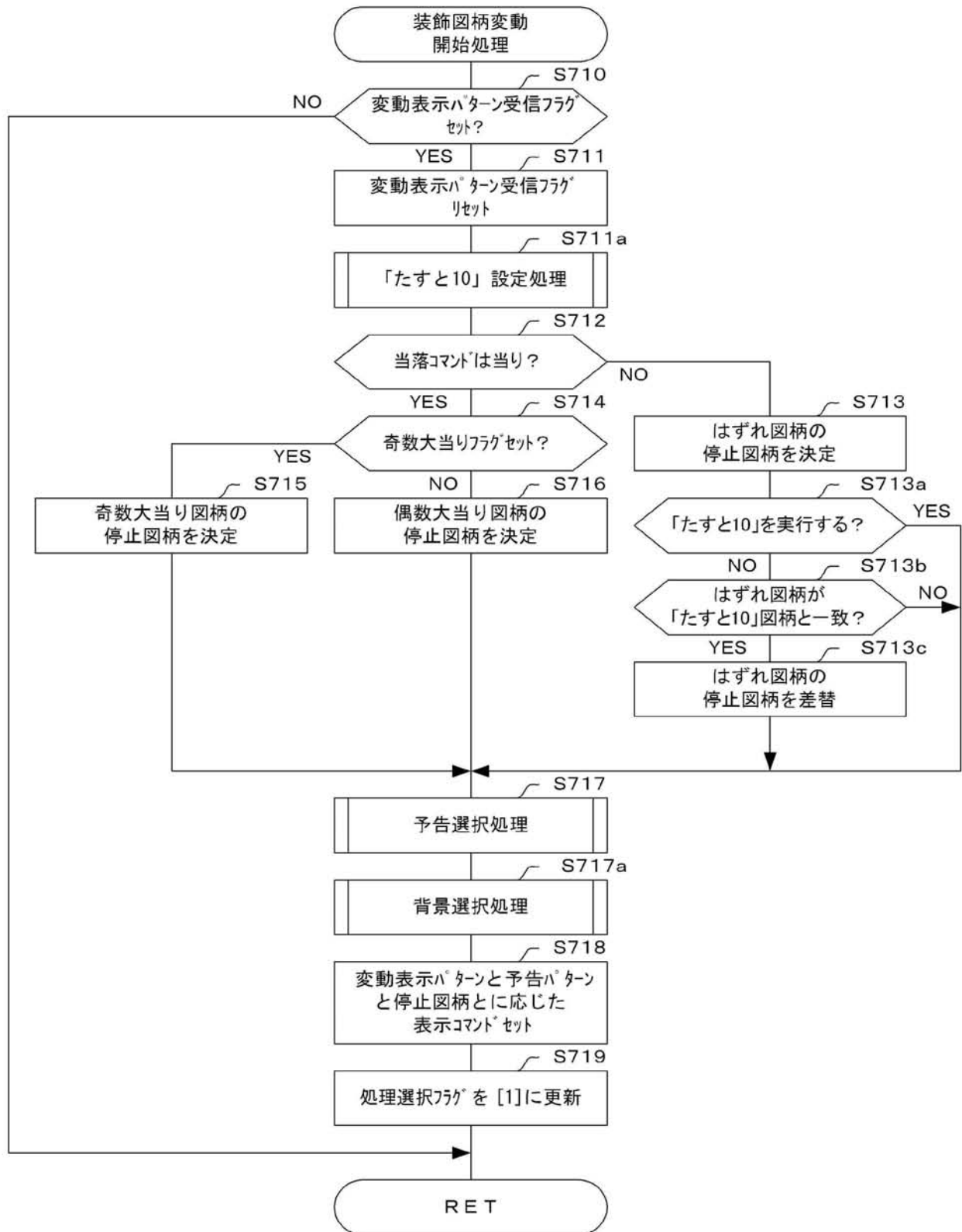
【図 22】



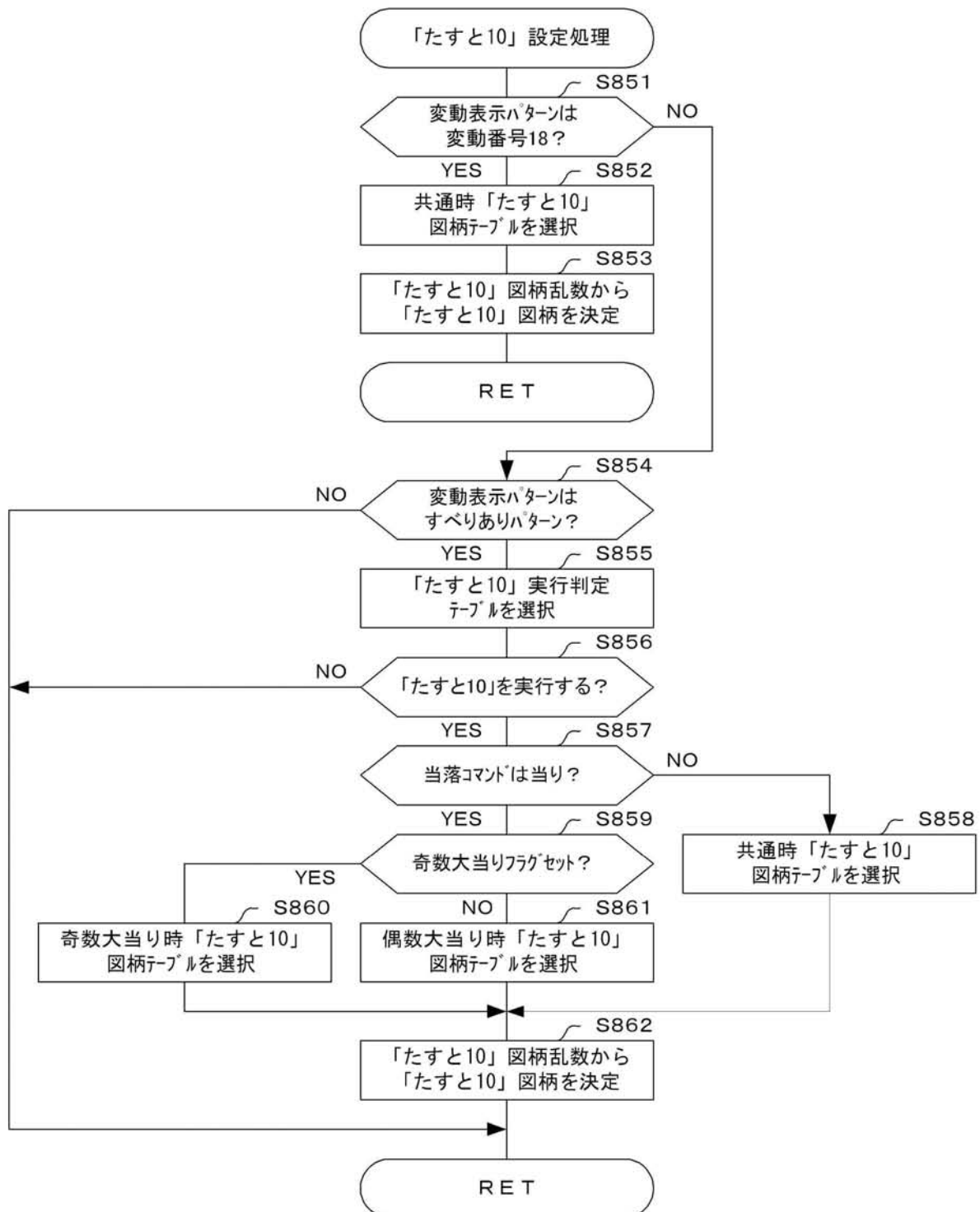
【 図 2 3 】



【図 2 4】



【図 25】



【図 26】

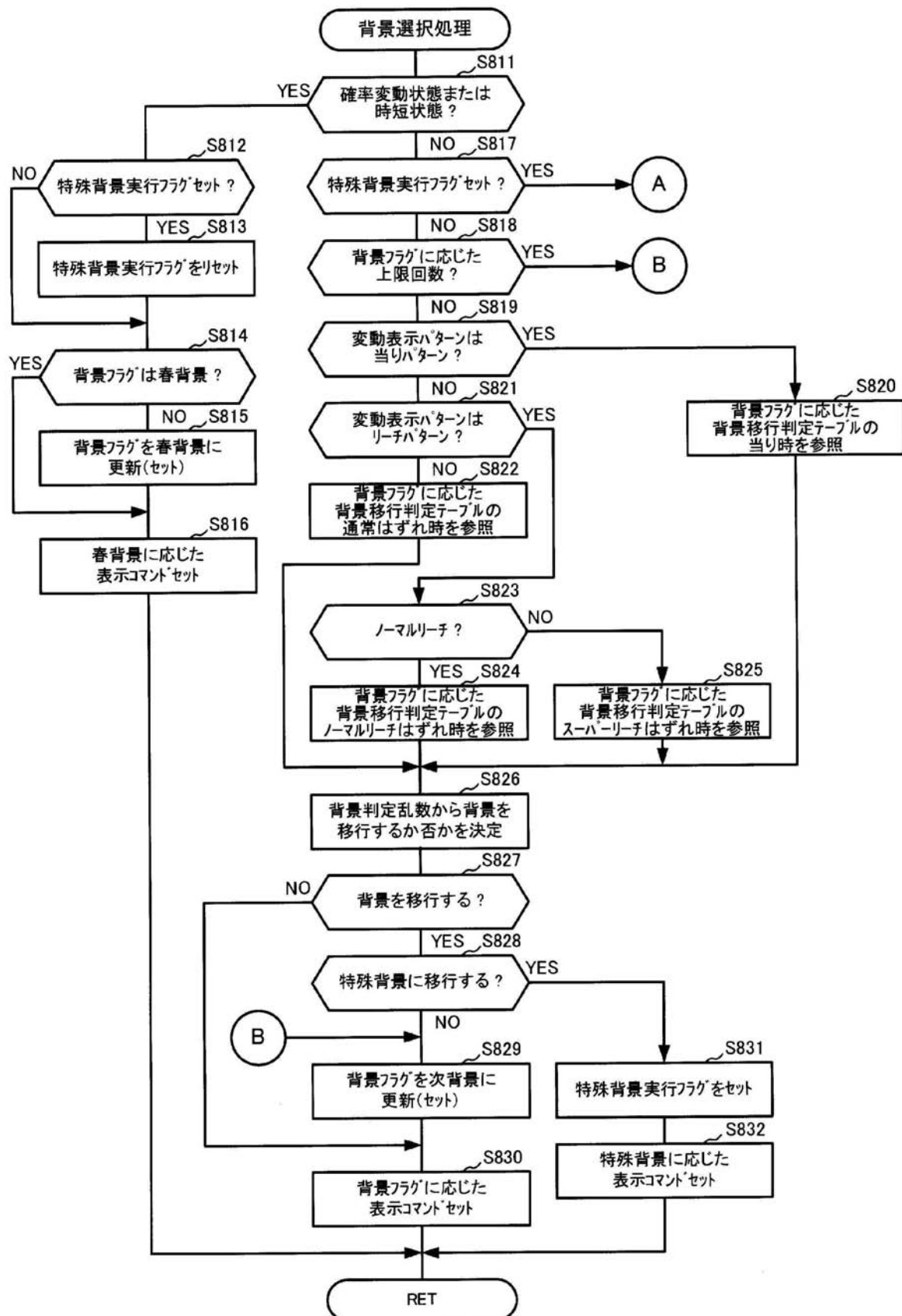
(A)「たすと10」図柄テーブル(変動表示パターンコマンド受信時)
「たすと10」図柄乱数:0~255

「たすと10」 図柄番号	左	中	右	奇数 大当り	偶数 大当り	共通
1	1	2	7	○		○
2	1	3	6	○		○
3	1	4	5	○		○
4	1	5	4	○		○
5	1	6	3	○		○
6	1	7	2	○		○
7	2	1	7		○	○
8	2	2	6		○	○
9	2	3	5		○	○
10	2	4	4		○	○
11	2	5	3		○	○
12	2	7	1		○	○
13	3	1	6	○		○
14	3	2	5	○		○
15	3	3	4	○		○
16	3	5	2	○		○
17	3	6	1	○		○
18	4	1	5		○	○
19	4	3	3		○	○
20	4	4	2		○	○
21	4	5	1		○	○
22	5	1	4	○		○
23	5	2	3	○		○
24	5	3	2	○		○
25	5	4	1	○		○
26	6	1	3		○	○
27	6	2	2		○	○
28	6	3	1		○	○
29	7	1	2	○		○
30	7	2	1	○		○

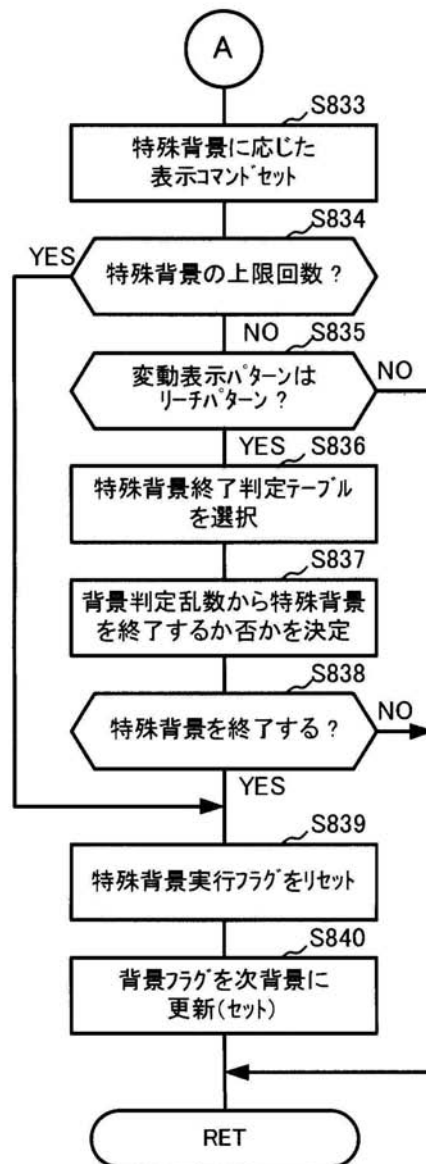
(B)「たすと10」図柄差替テーブル

「たすと10」 図柄差替 番号	左	中	右
1	1	3	7
2	1	4	6
3	1	5	5
4	1	6	4
5	1	7	3
6	1	1	2
7	2	2	7
8	2	3	6
9	2	4	5
10	2	5	4
11	2	6	3
12	2	1	1
13	3	2	6
14	3	3	5
15	3	4	4
16	3	6	2
17	3	7	1
18	4	2	5
19	4	4	3
20	4	5	2
21	4	6	1
22	5	2	4
23	5	3	3
24	5	4	2
25	5	5	1
26	6	2	3
27	6	3	2
28	6	4	1
29	7	2	2
30	7	3	1

【図 27】



【図 28】



【図 29】

(A) 春背景移行判定テーブル

背景判定乱数:0~255, 上限回数:50回

	継続	夏背景移行	特殊背景移行
通常はずれ	251	4	1
ノーマルリーチはずれ	210	46	-
スーパーリーチはずれ	210	46	-
当り	209	46	1

(B) 夏背景移行判定テーブル

背景判定乱数:0~255, 上限回数:50回

	継続	秋背景移行	特殊背景移行
通常はずれ	248	7	1
ノーマルリーチはずれ	252	4	-
スーパーリーチはずれ	246	10	-
当り	168	87	1

(C) 秋背景移行判定テーブル

背景判定乱数:0~255, 上限回数:20回

	継続	冬背景移行	特殊背景移行
通常はずれ	243	12	1
ノーマルリーチはずれ	128	128	-
スーパーリーチはずれ	128	128	-
当り	253	2	1

(D) 冬背景移行判定テーブル

背景判定乱数:0~255, 上限回数:50回

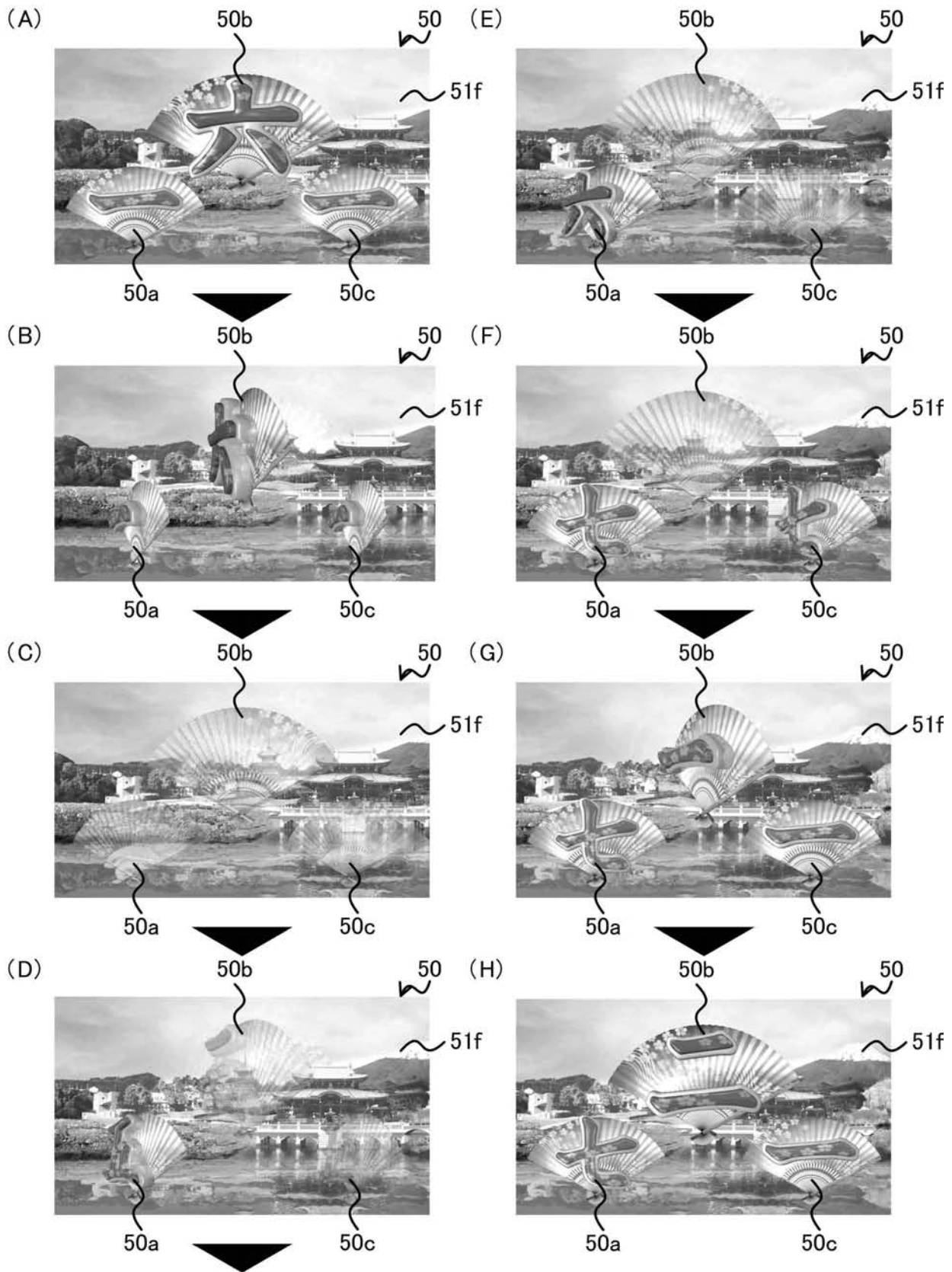
	継続	春背景移行	特殊背景移行
通常はずれ	251	4	1
ノーマルリーチはずれ	210	46	-
スーパーリーチはずれ	210	46	-
当り	209	46	1

(E) 特殊背景終了判定テーブル

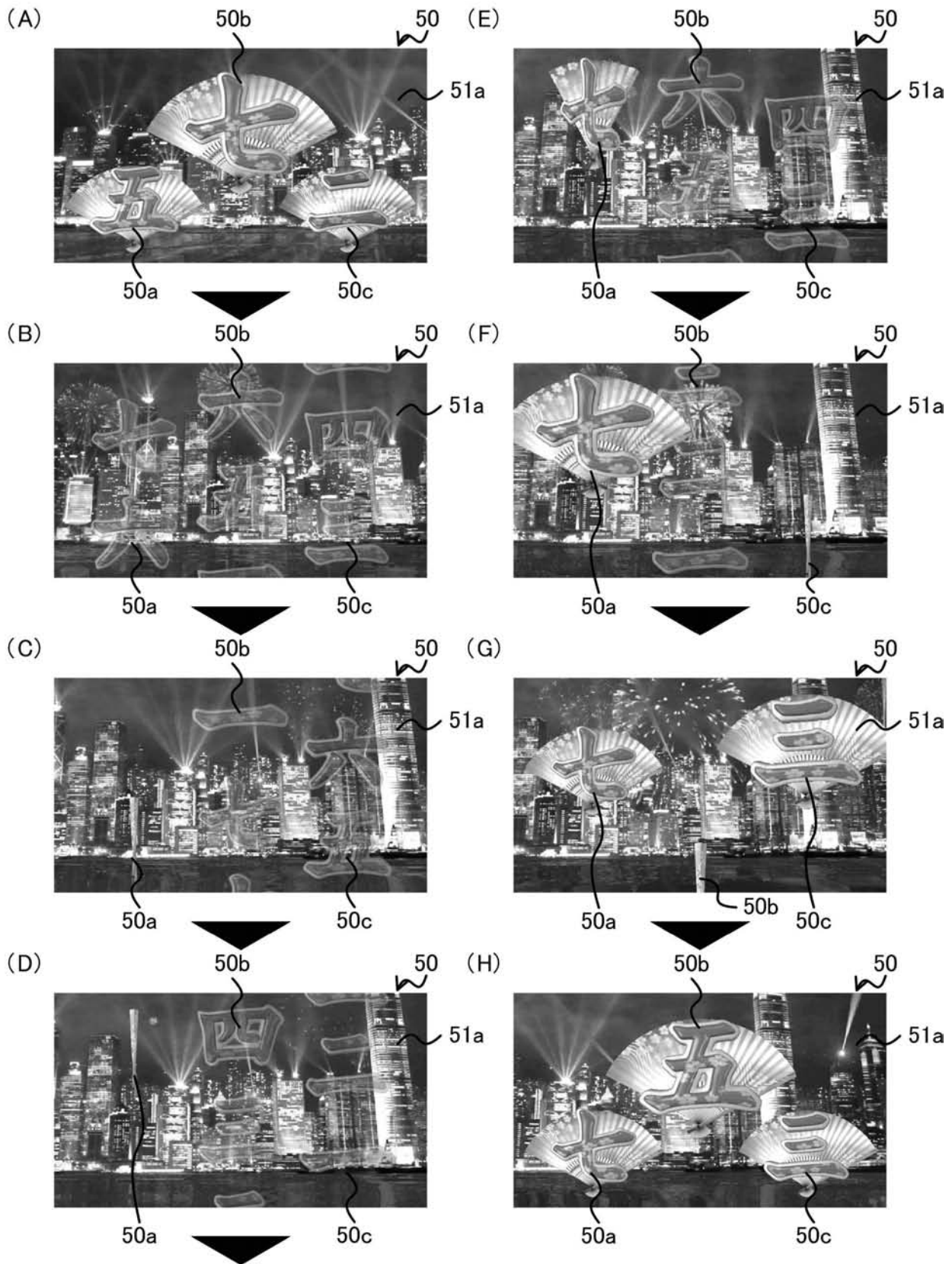
背景判定乱数:0~255, 上限回数:25回

	継続	特殊背景終了
リーチパターン	171	85

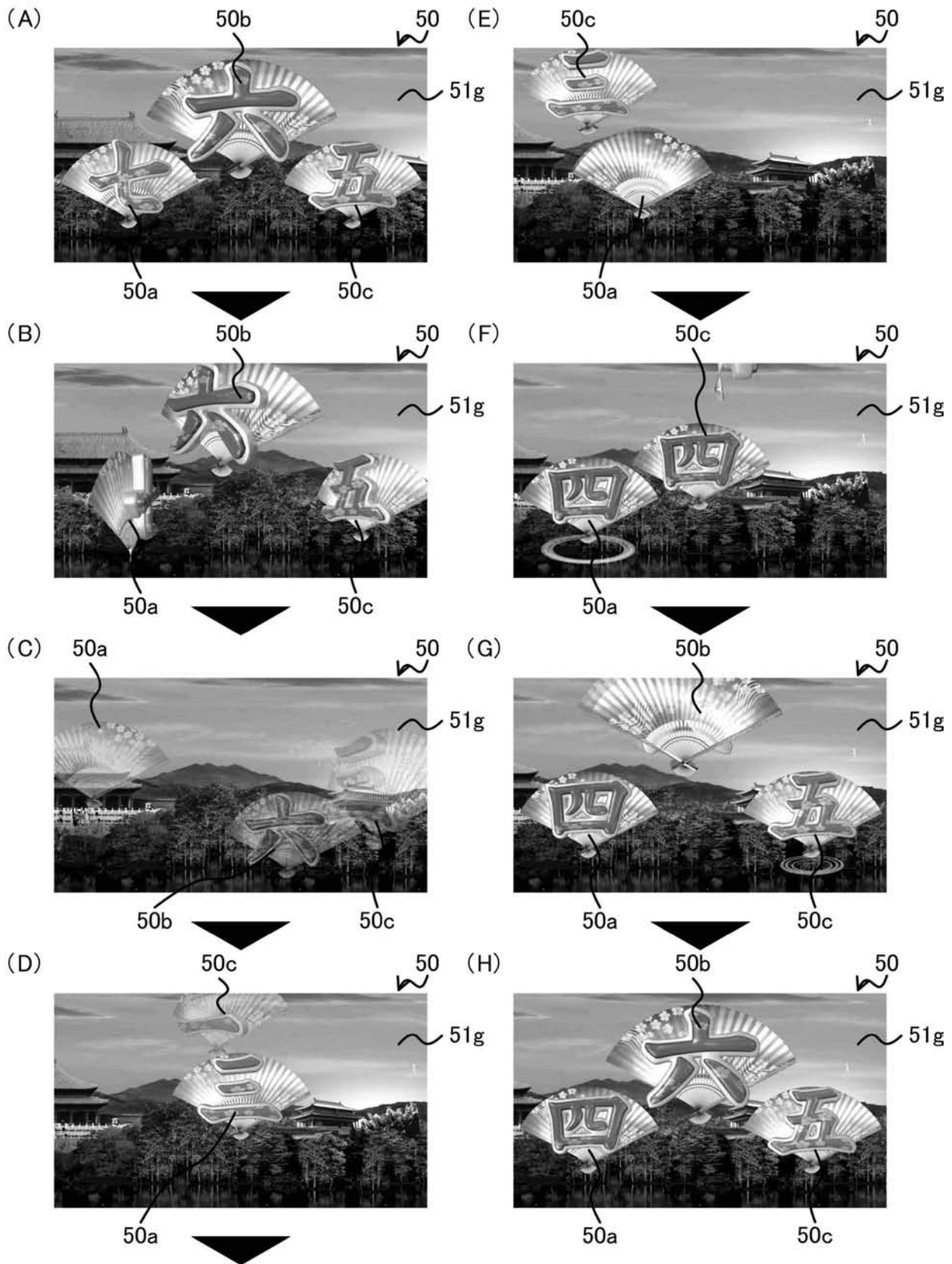
【図 30】



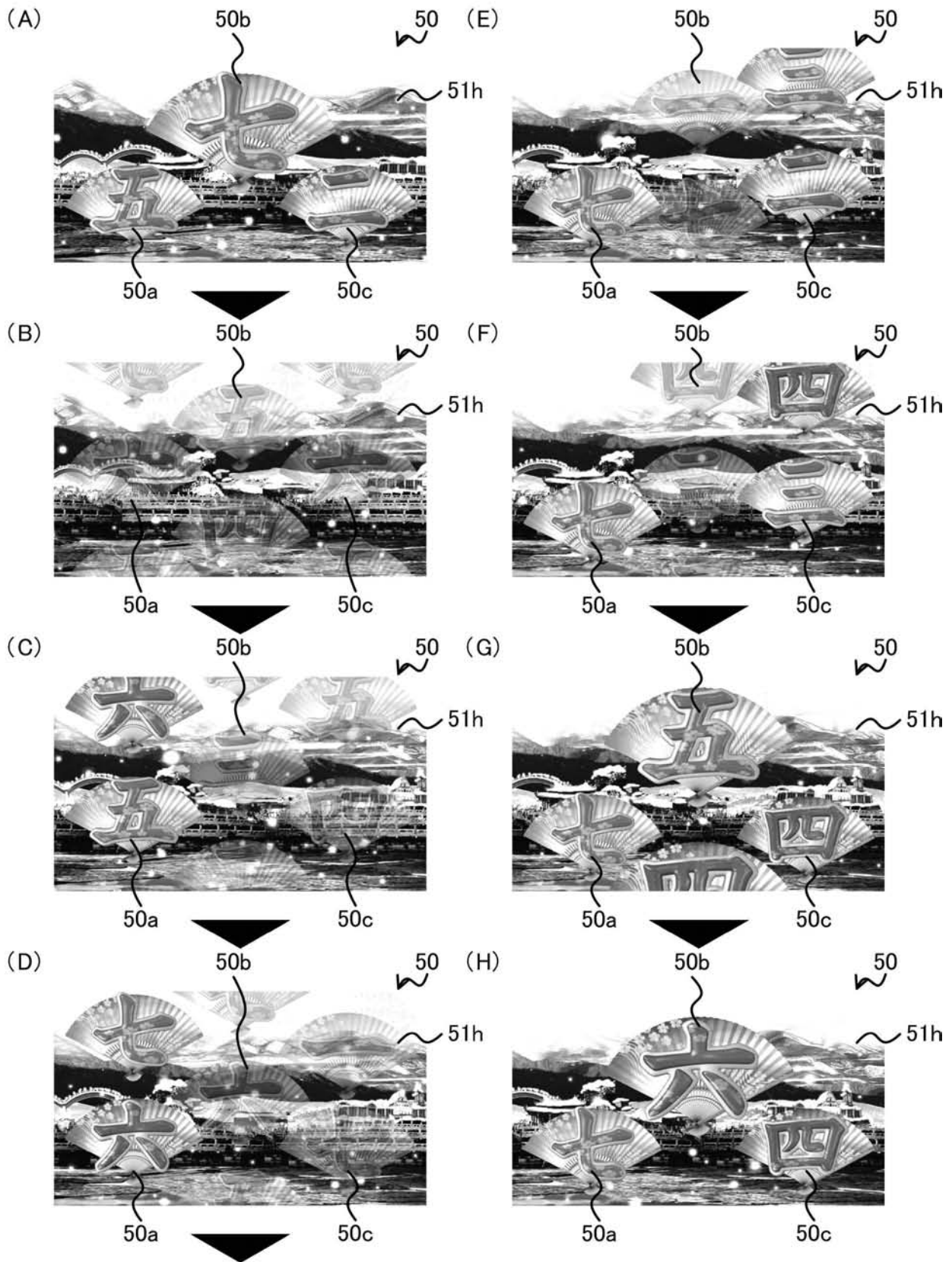
【図 3 1】



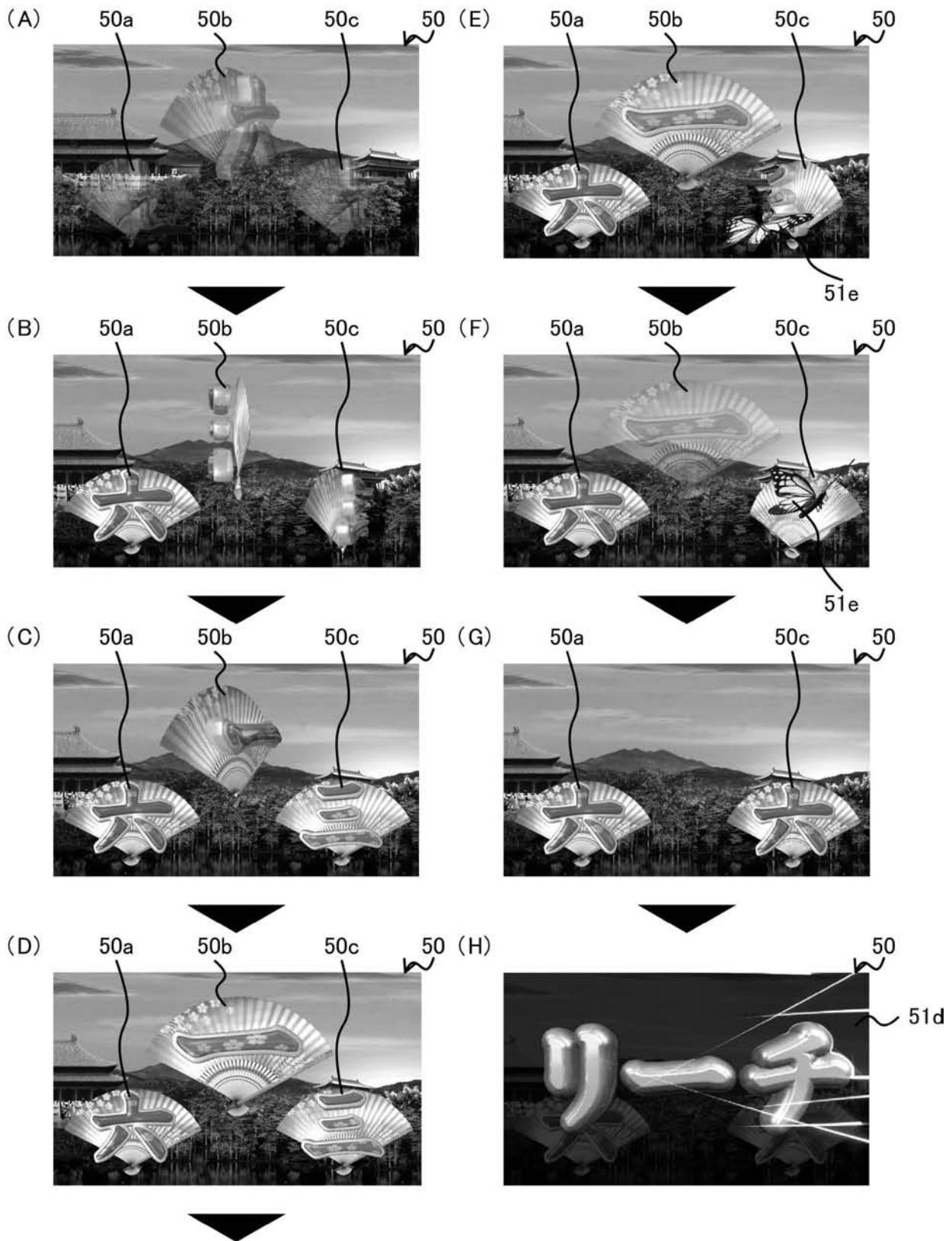
【図 3 2】



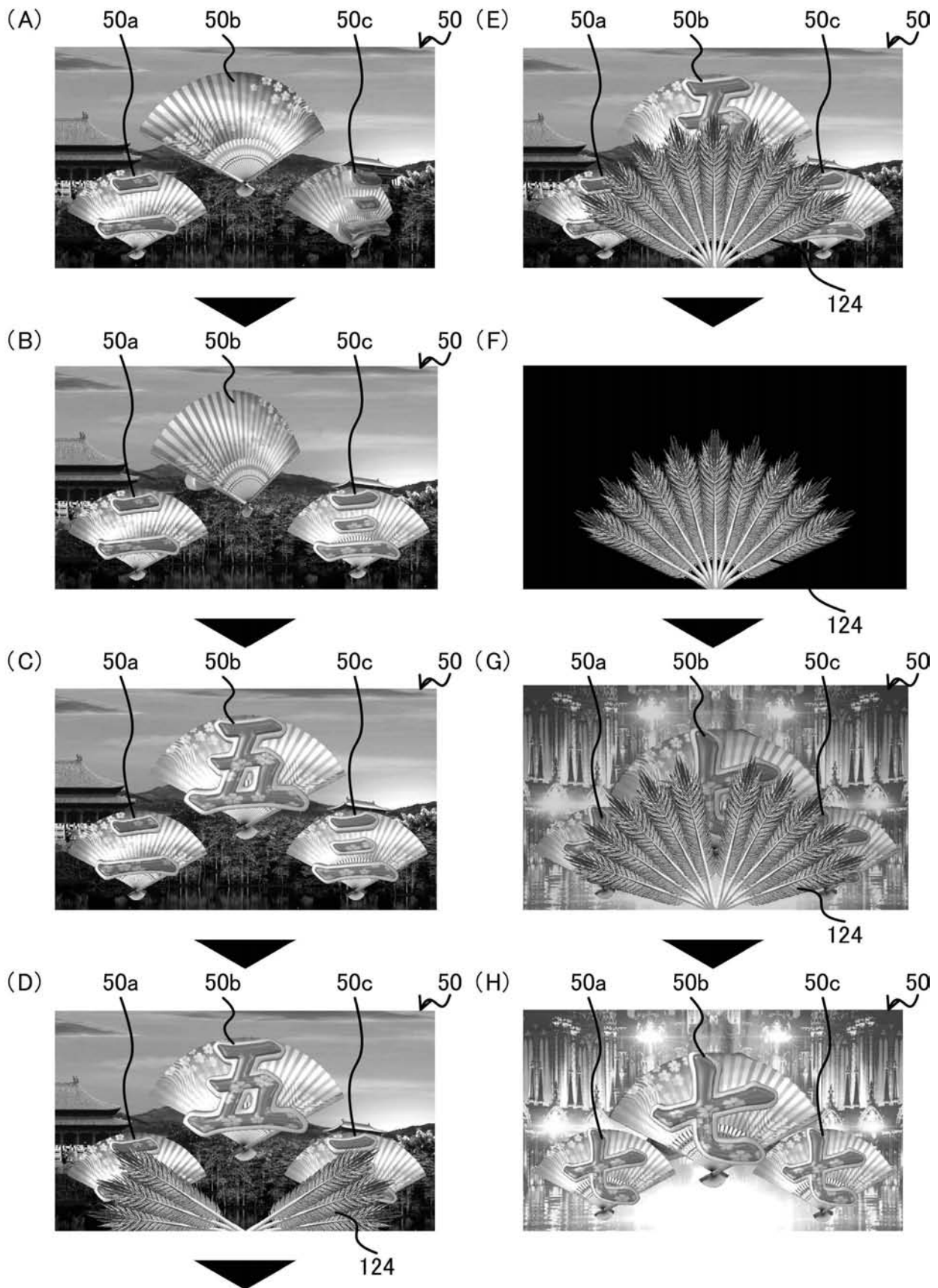
【図 33】

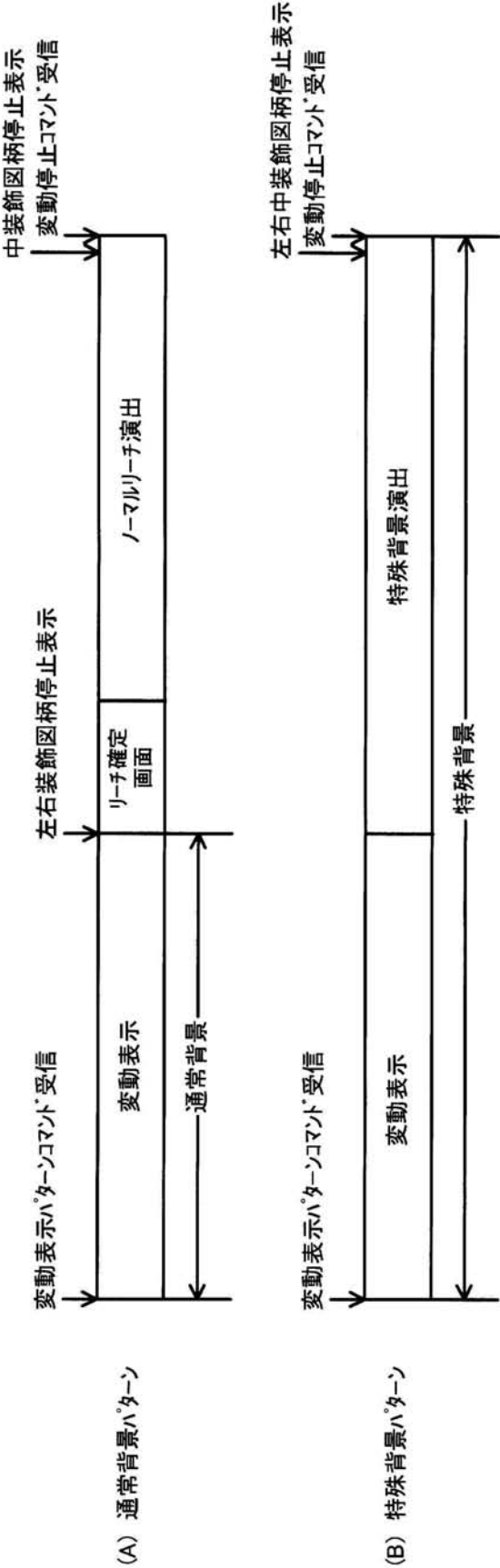


【図 3 4】

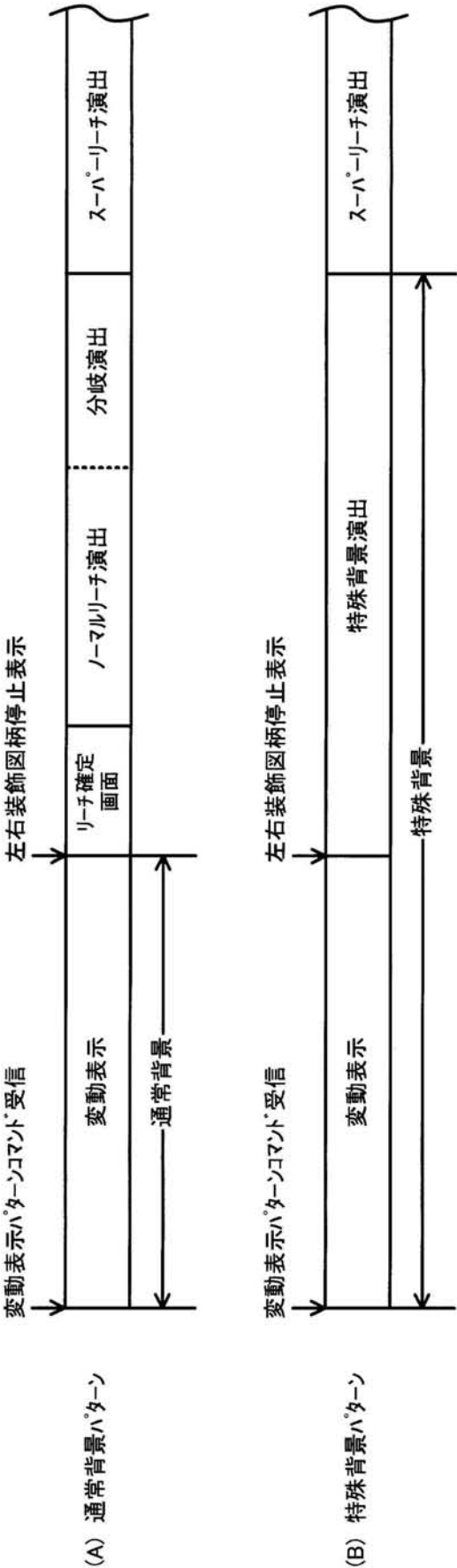


【図 35】

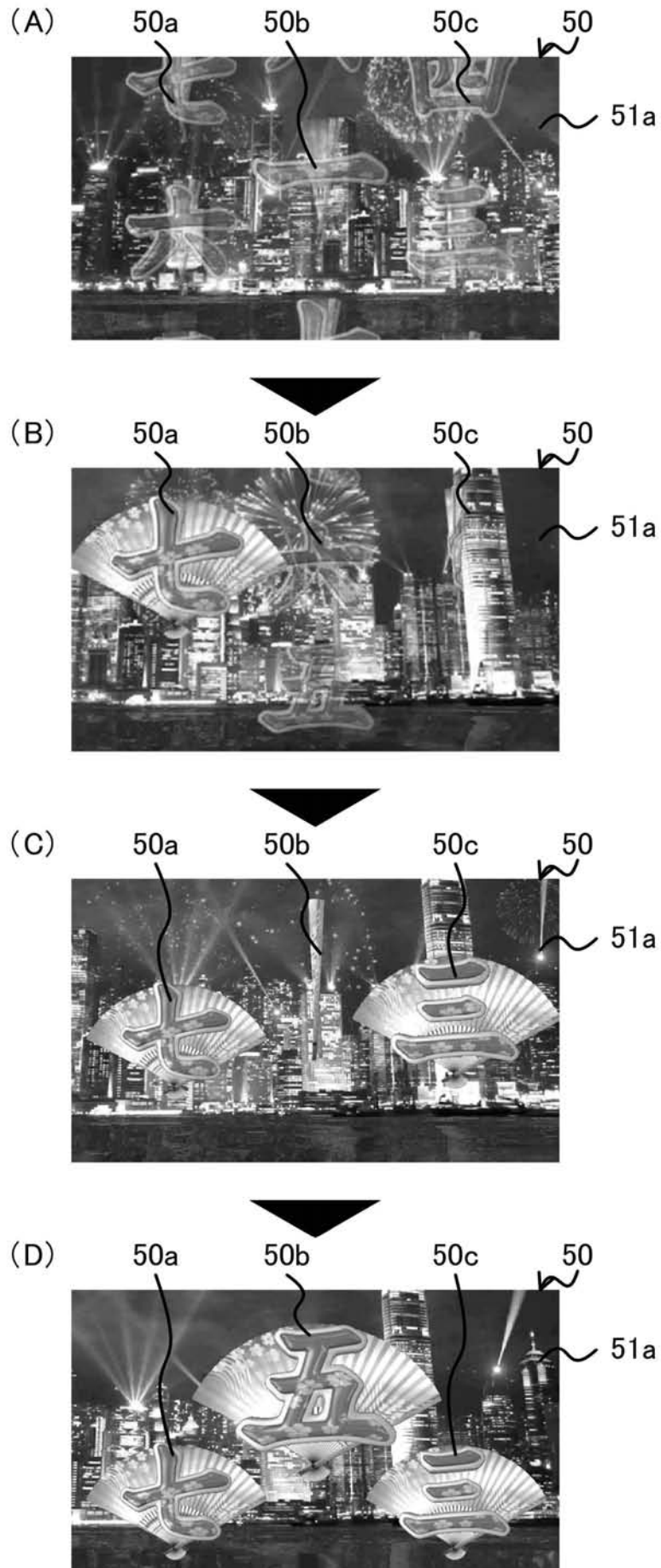




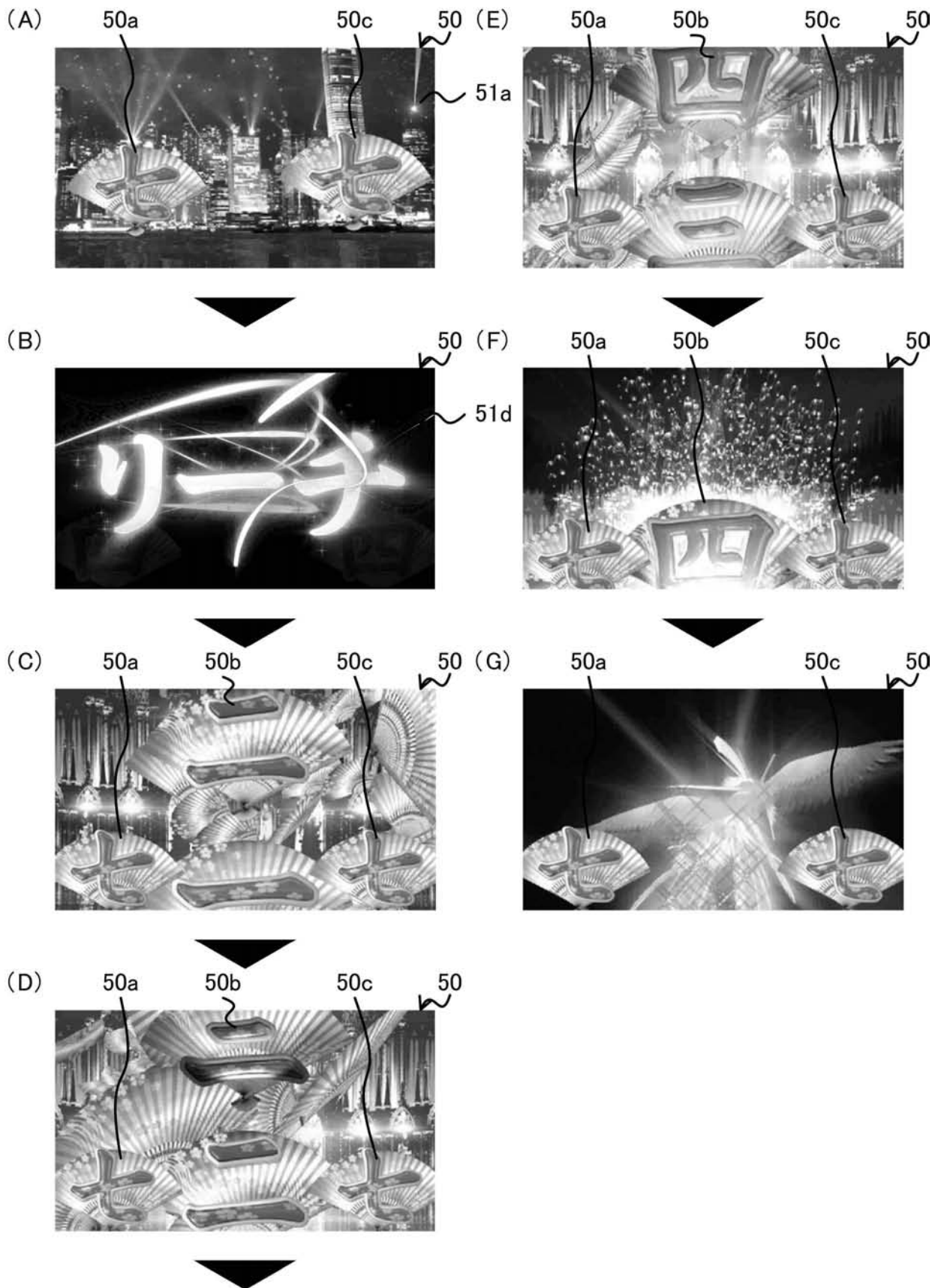
【図 37】



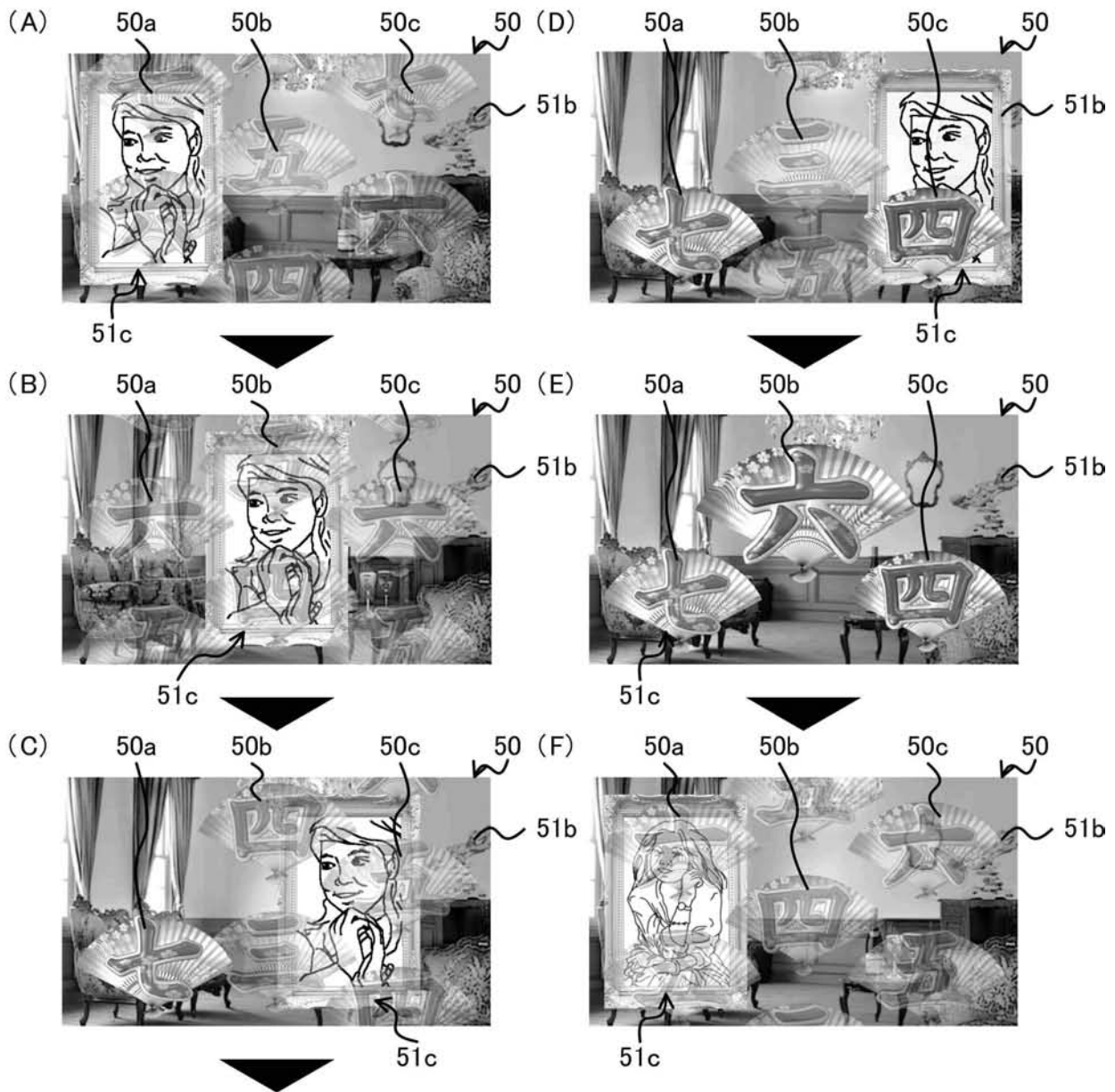
【図 38】



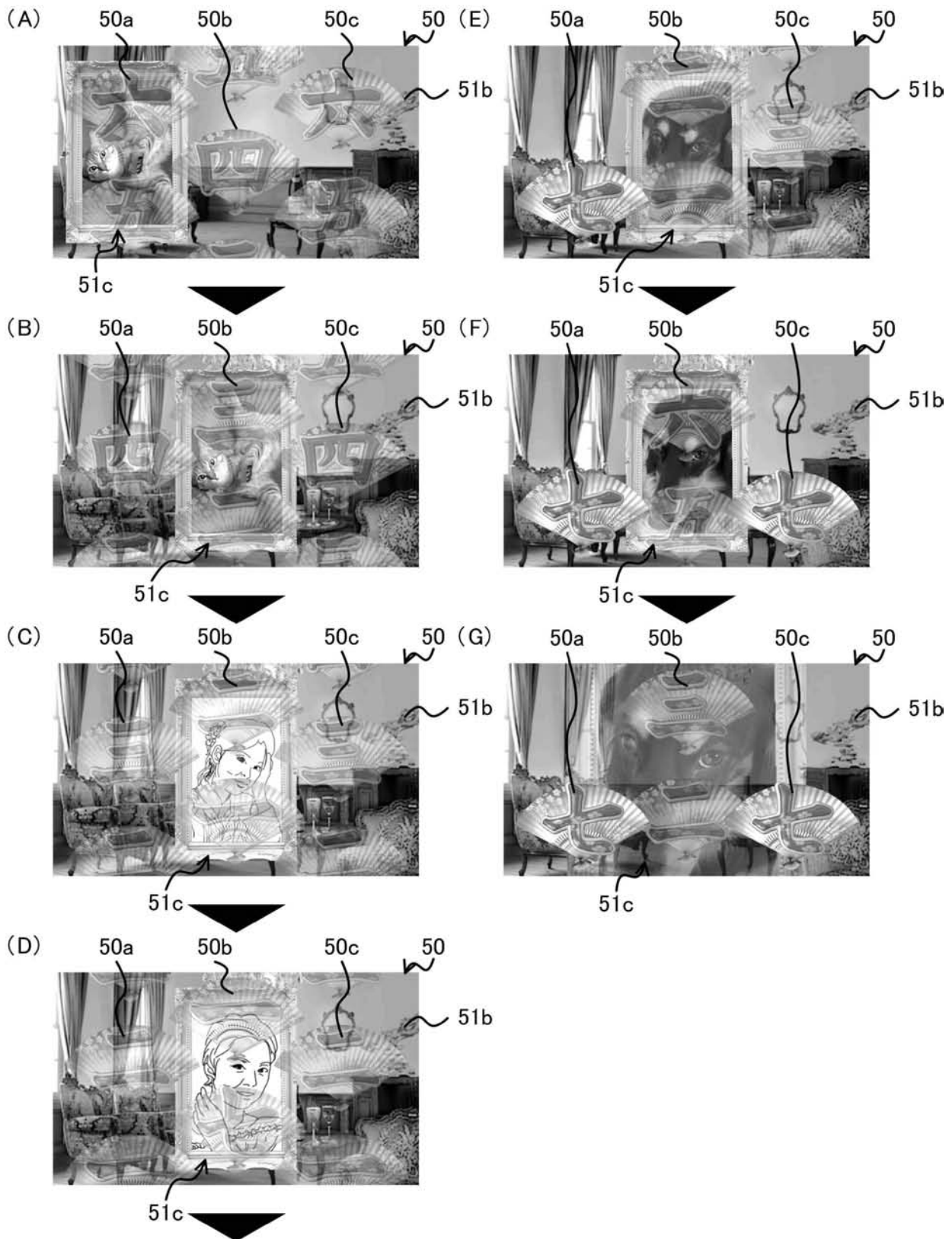
【図 39】



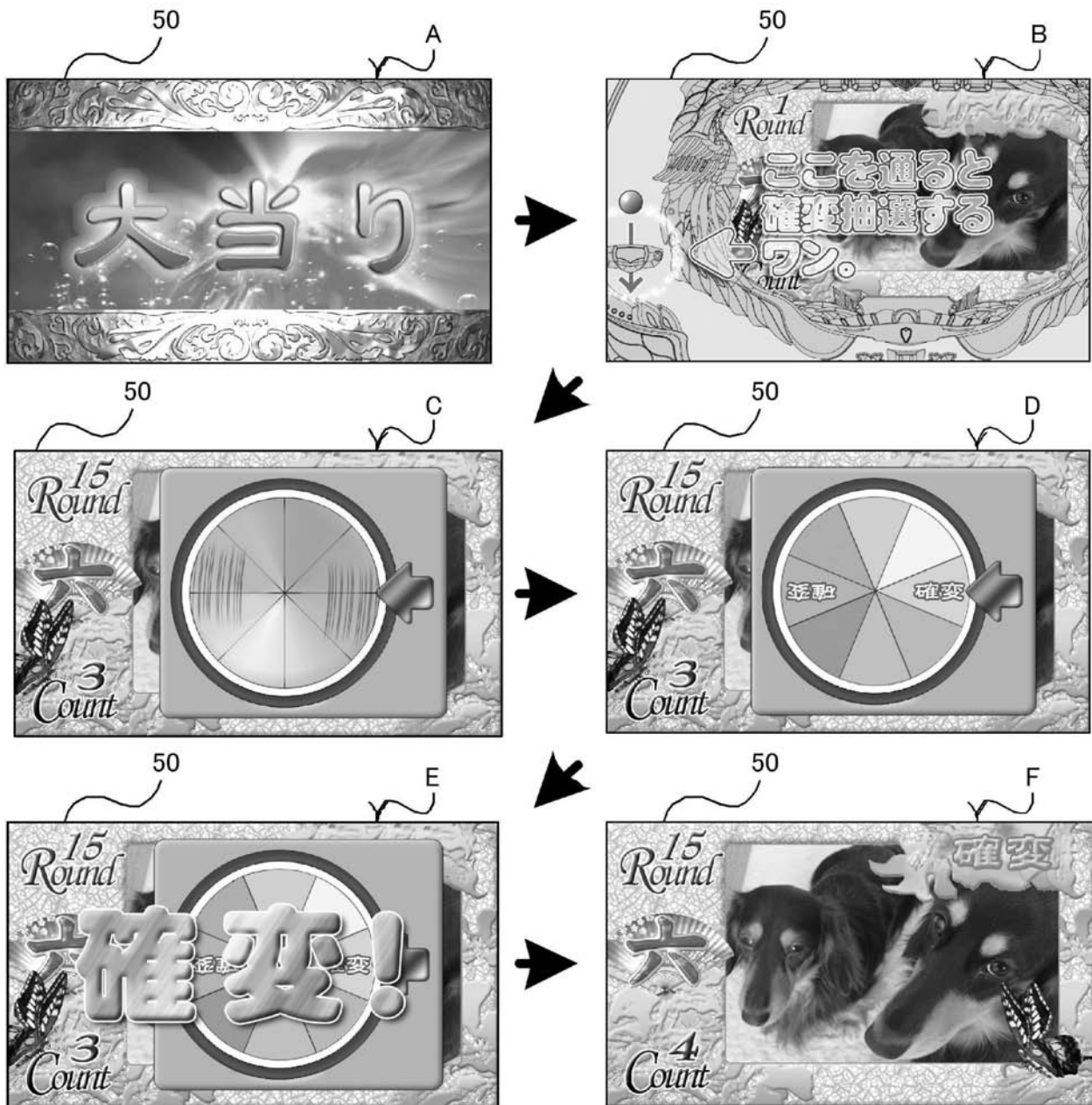
【図 40】



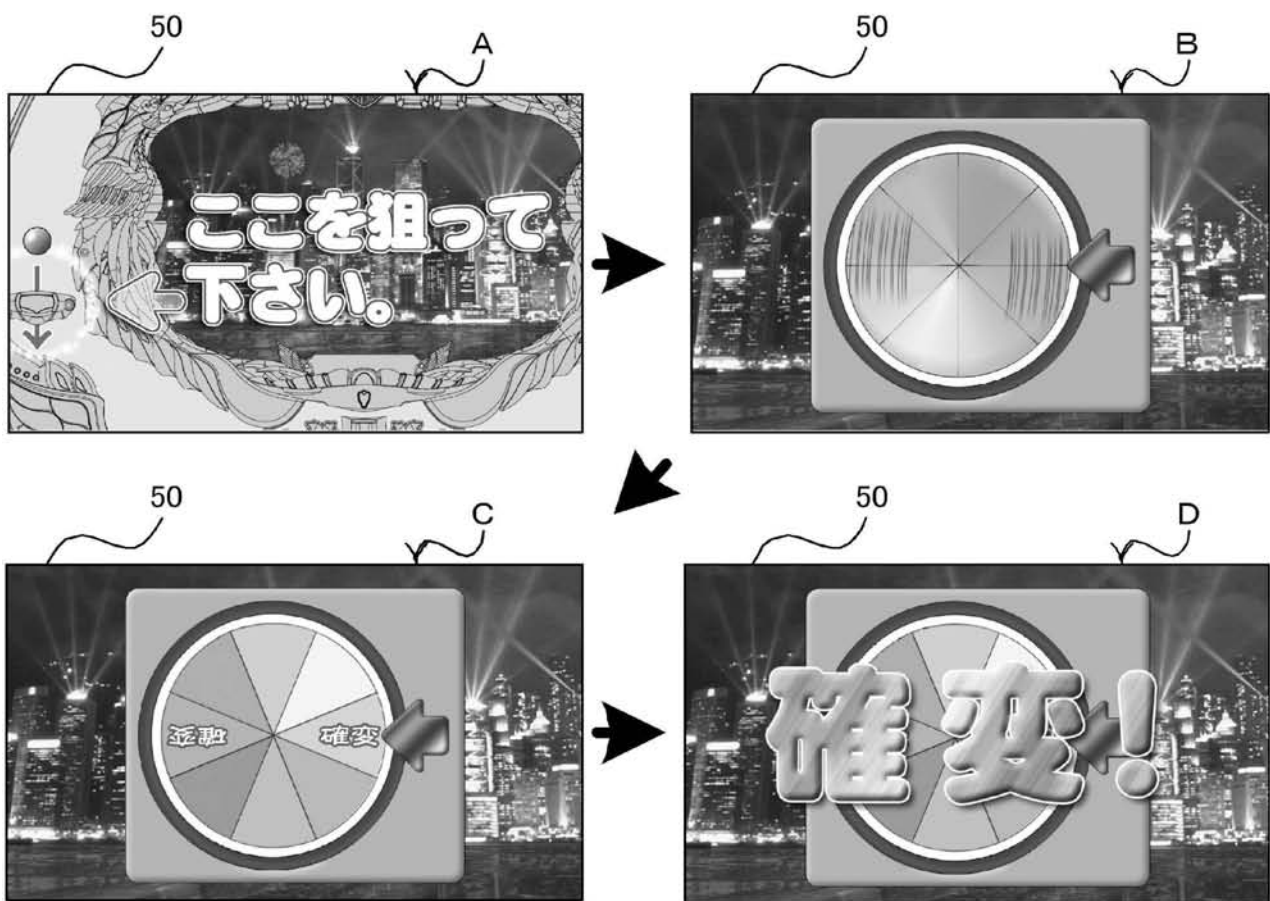
【図 4 1】



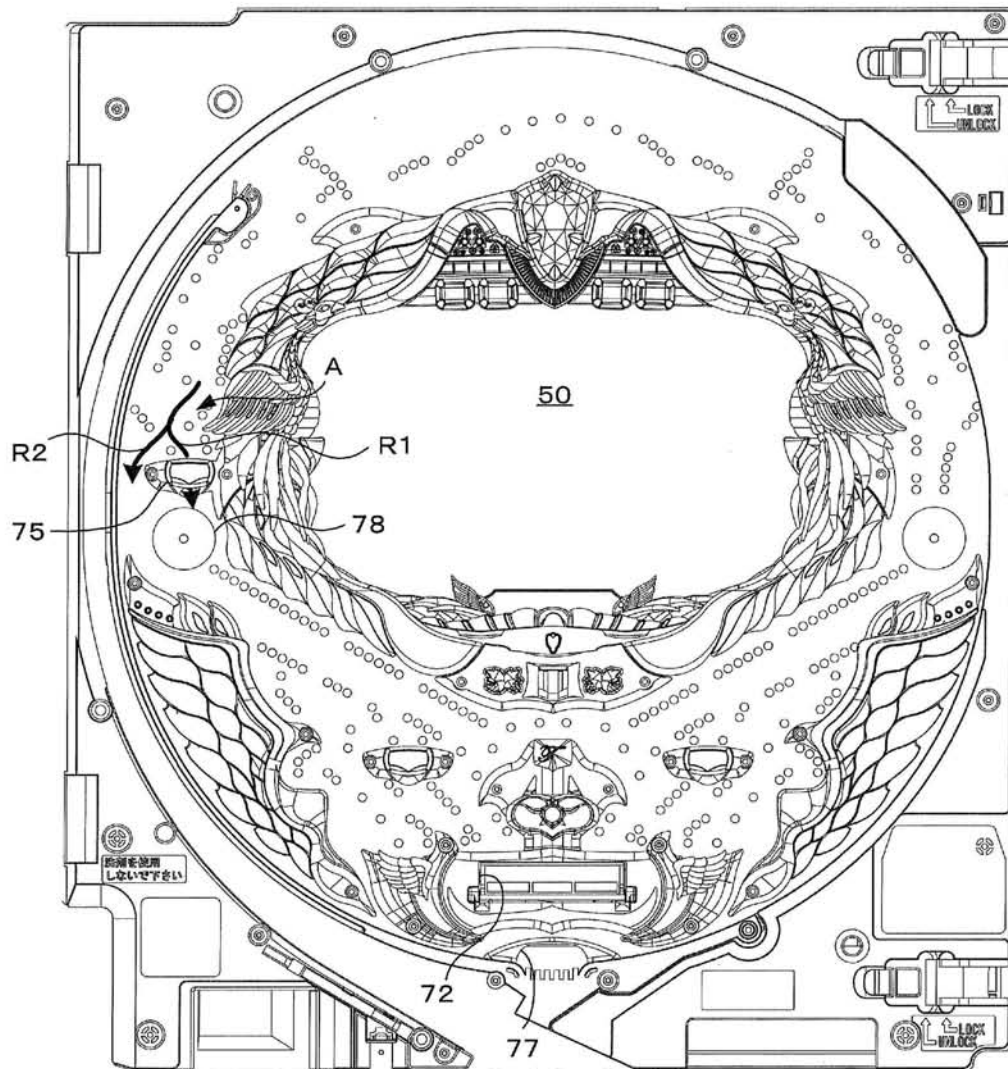
【図 42】



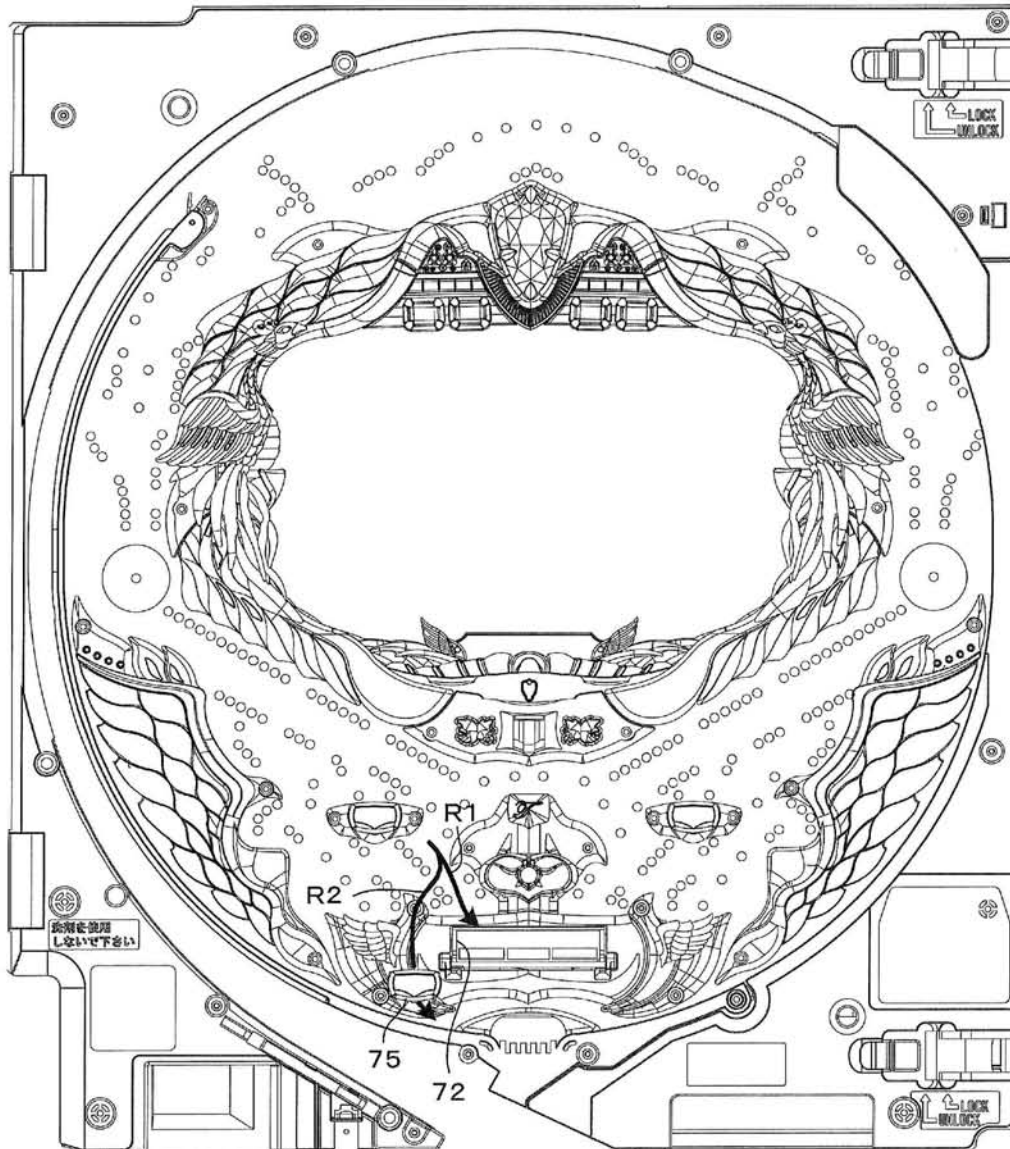
【図 4 3】



【図 44】



【図 45】



【図 46】

