

(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2009-268521

(P2009-268521A)

(43) 公開日 平成21年11月19日(2009.11.19)

(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 2 0 2 C 0 8 8
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

審査請求 未請求 請求項の数 7 O L (全 51 頁)

(21) 出願番号 特願2008-119128 (P2008-119128)
 (22) 出願日 平成20年4月30日 (2008.4.30)

(71) 出願人 390031783
 サミー株式会社
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
 シャイン60
 (74) 代理人 100123559
 弁理士 梶 俊和
 (72) 発明者 内山 雅允
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
 ャイン60 サミー株式会社内
 Fターム(参考) 2C088 AA34 AA42 BA02 BA09 BC15
 BC22 EB56 EB58

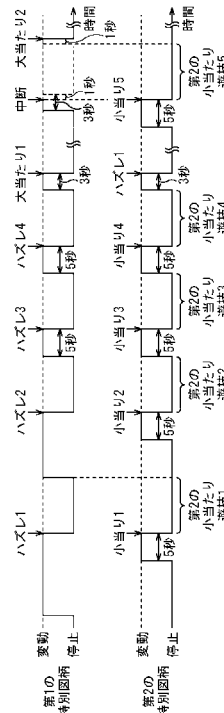
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 遊技領域に発射された遊技球を用いて遊技の進行を速められるようにする。

【解決手段】 第1の特別遊技を実行した後の「確変モード」及び「時短モード」において「小当たり」に対応する第2の特別図柄変動表示時間を5秒にする。また、右打ちをすることによって格段に入賞し易い第2の始動入賞口63における「小当たり」の当選確率を1/1.1にする。更に「ハズレ」及び「小当たり」に対応する第1の特別図柄が停止表示するタイミングよりも「小当たり」に対応する第2の特別図柄が停止表示するタイミングが早くなる場合に、「小当たり」に対応する第2の特別図柄が停止表示するタイミングに合わせて「ハズレ」に対応する第1の特別図柄を強制的に停止表示させる。よって、遊技者が右打ちをすると「小当たり」に対応する第2の特別図柄変動表示時間 (= 5秒) に合わせて第1の特別図柄を強制的に停止表示させられる。

【選択図】 図2



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技盤に形成された第 1 の始動入賞口に遊技球が入賞すると抽選を行う第 1 の抽選手段と、

前記遊技盤に形成された第 1 の始動入賞口に遊技球が入賞すると、第 1 の特別図柄を変動表示させ、変動表示させた第 1 の特別図柄を停止表示させる第 1 の表示制御手段と、

前記第 1 の表示制御手段により表示させる第 1 の特別図柄の表示態様を、前記第 1 の抽選手段による抽選の結果に基づいて決定する第 1 の表示態様決定手段と、

前記遊技盤に形成された第 2 の始動入賞口に遊技球が入賞すると抽選を行う第 2 の抽選手段と、

前記遊技盤に形成された第 2 の始動入賞口に遊技球が入賞すると、第 2 の特別図柄を変動表示させ、変動表示させた第 2 の特別図柄を停止表示させる第 2 の表示制御手段と、

前記第 2 の表示制御手段により表示させる第 2 の特別図柄の表示態様を、前記第 2 の抽選手段による抽選の結果に基づいて決定する第 2 の表示態様決定手段と、

前記第 1 の抽選手段又は前記第 2 の抽選手段による抽選の結果、大当たりに当選し、前記第 1 の表示制御手段又は前記第 2 の表示制御手段により、大当たりに対応する第 1 の特別図柄又は第 2 の特別図柄が停止表示すると、前記遊技盤に形成された大入賞口の開閉を行って特別遊技を実行する大当たり時遊技実行手段と、

前記第 1 の抽選手段又は前記第 2 の抽選手段による抽選の結果、小当たりに当選し、前記第 1 の表示制御手段又は前記第 2 の表示制御手段により、小当たりに対応する第 1 の特別図柄又は第 2 の特別図柄が停止表示すると、前記遊技盤に形成された大入賞口の開閉を前記特別遊技のときよりも不利な態様で行う小当たり時遊技実行手段とを有し、

前記第 1 の表示制御手段により表示される第 1 の特別図柄と、前記第 2 の表示制御手段により表示される第 2 の特別図柄とは、同時期に変動表示することが可能であり、

前記第 1 の表示態様決定手段は、前記決定した表示態様に基づいて第 1 の特別図柄が停止表示するタイミングよりも、前記小当たりに対応する第 2 の特別図柄が停止表示するタイミングが早く到来する場合に、前記小当たりに対応する第 2 の特別図柄が停止表示するタイミングに合わせて、前記第 1 の抽選手段による抽選に当選しなかった場合に対応する第 1 の特別図柄を強制的に停止表示するように、前記決定した表示態様を変更することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記第 2 の表示態様決定手段は、前記小当たりに対応する第 2 の特別図柄を停止表示させる場合の前記第 2 の特別図柄の変動表示時間が、前記第 1 の特別図柄の変動表示時間よりも短い時間になるように、前記小当たりに対応する第 2 の特別図柄を停止表示させる場合の前記第 2 の特別図柄の表示態様を決定することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記第 2 の抽選手段による抽選により小当たりに当選する確率は、前記第 1 の抽選手段により小当たりに当選する確率よりも高いことを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記第 1 の表示態様決定手段は、前記第 1 の抽選手段による抽選の結果、大当たりに当選した場合には、前記小当たりに対応する第 2 の特別図柄の変動表示時間よりも短い変動表示時間の表示態様を、前記第 1 の特別図柄の表示態様として決定することを特徴とする請求項 1 ~ 3 の何れか 1 項に記載の遊技機。

【請求項 5】

前記第 1 の表示制御手段により変動表示される第 1 の特別図柄の変動表示時間を計時する第 1 の計時手段と、

前記第 2 の表示制御手段により変動表示される第 2 の特別図柄の変動表示時間を計時する第 2 の計時手段とを有し、

10

20

30

40

50

前記第 1 の表示制御手段は、前記第 1 の表示態様決定手段により決定された表示態様に基づく変動表示時間が前記第 1 の計時手段により計時されると、第 1 の特別図柄を停止表示し、

前記第 2 の表示制御手段は、前記第 2 の表示態様決定手段により決定された表示態様に基づく変動表示時間が前記第 2 の計時手段により計時されると、第 2 の特別図柄を停止表示し、

前記第 1 の計時手段は、前記第 1 の抽選手段による抽選の結果、大当たりに対応した場合には、変動表示中の第 2 の特別図柄であって、小当たりに対応する第 2 の特別図柄が停止表示するタイミングに合わせて、前記大当たりに対応する第 1 の特別図柄の変動表示時間の計時を中断し、前記小当たり時遊技実行手段による遊技が終了した後に、前記中断した計時を再開し、

前記第 1 の表示態様決定手段は、前記第 1 の計時手段により計時が中断された場合、当該計時が終了するまでは、前記決定した表示態様を変更しないことを特徴とする請求項 1 ~ 3 の何れか 1 項に記載の遊技機。

【請求項 6】

前記第 1 の抽選手段による抽選の結果を保留する第 1 の保留手段と、

前記第 2 の抽選手段による抽選の結果を保留する第 2 の保留手段とを有し、

前記第 1 の表示制御手段と前記第 2 の表示制御手段は、前記第 1 の特別図柄が強制的に停止表示された遊技の次の遊技の開始の際に、前記第 1 の保留手段及び前記第 2 の保留手段の双方に抽選の結果が保留されている場合には、特別図柄の変動表示を同時に開始することを特徴とする請求項 1 ~ 5 の何れか 1 項に記載の遊技機。

【請求項 7】

前記第 2 の始動入賞口への遊技球の入賞は、遊技者による操作に応じて、その操作を行わなかった場合よりも容易になることを特徴とする請求項 1 ~ 6 の何れか 1 項に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関し、特に、遊技の進行速度を調整するために用いて好適なものである。

【背景技術】

【0002】

従来から、遊技球の始動入賞口への入賞を契機として抽選を行うと共に図柄の変動表示を開始し、抽選の結果に応じて、変動表示を開始した図柄を停止表示させるようにする遊技機がある。この種の遊技機において、図柄の変動時間を短縮する技術が提案されている（特許文献 1 を参照）。

かかる技術では、図柄が変動しているときに短縮ボタンが操作されると、この短縮ボタンが操作されるまでの変動時間を計時し、計時した変動時間に基づいて、予め設定された複数のスキップパターンの 1 つを選択し、選択したスキップ先にスキップすることで、図柄の変動時間を短縮するようにしている。

【0003】

【特許文献 1】特開 2004 - 188057 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、前述した従来技術では、遊技者が遊技球を発射させて行う遊技とは無関係なボタンの操作により図柄の変動時間を短縮するようにしている。また、遊技者がボタンを押すと図柄の変動時間を必ず短縮するようにしている。このように従来技術では、遊技者が遊技球を遊技領域に発射させて行う遊技とは無関係なボタンの操作により図柄の変動時間を短縮させているので、遊技の進行速度を速めることが容易に行われ過ぎてし

10

20

30

40

50

まうという問題点があった。

【 0 0 0 5 】

本発明はこのような問題点に鑑みてなされたものであり、遊技領域に発射された遊技球を用いて遊技の進行を速めることができるように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 】

かかる目的を達成するために、請求項 1 に記載の発明は、遊技盤に形成された第 1 の始動入賞口に遊技球が入賞すると抽選を行う第 1 の抽選手段と、前記遊技盤に形成された第 1 の始動入賞口に遊技球が入賞すると、第 1 の特別図柄を変動表示させ、変動表示させた第 1 の特別図柄を停止表示させる第 1 の表示制御手段と、前記第 1 の表示制御手段により表示させる第 1 の特別図柄の表示態様を、前記第 1 の抽選手段による抽選の結果に基づいて決定する第 1 の表示態様決定手段と、前記遊技盤に形成された第 2 の始動入賞口に遊技球が入賞すると抽選を行う第 2 の抽選手段と、前記遊技盤に形成された第 2 の始動入賞口に遊技球が入賞すると、第 2 の特別図柄を変動表示させ、変動表示させた第 2 の特別図柄を停止表示させる第 2 の表示制御手段と、前記第 2 の表示制御手段により表示させる第 2 の特別図柄の表示態様を、前記第 2 の抽選手段による抽選の結果に基づいて決定する第 2 の表示態様決定手段と、前記第 1 の抽選手段又は前記第 2 の抽選手段による抽選の結果、大当たりに対応する第 1 の特別図柄又は第 2 の特別図柄が停止表示すると、前記遊技盤に形成された大入賞口の開閉を行って特別遊技を実行する大当たり時遊技実行手段と、前記第 1 の抽選手段又は前記第 2 の抽選手段による抽選の結果、小当たりに対応する第 1 の特別図柄又は第 2 の特別図柄が停止表示すると、前記遊技盤に形成された大入賞口の開閉を前記特別遊技のときよりも不利な態様で行う小当たり時遊技実行手段とを有し、前記第 1 の表示制御手段により表示される第 1 の特別図柄と、前記第 2 の表示制御手段により表示される第 2 の特別図柄とは、同時期に変動表示することが可能であり、前記第 1 の表示態様決定手段は、前記決定した表示態様に基づいて第 1 の特別図柄が停止表示するタイミングよりも、前記小当たりに対応する第 2 の特別図柄が停止表示するタイミングが早く到来する場合に、前記小当たりに対応する第 2 の特別図柄が停止表示するタイミングに合わせて、前記第 1 の抽選手段による抽選に当選しなかった場合に対応する第 1 の特別図柄を強制的に停止表示するように、前記決定した表示態様を変更することを特徴とする。

かかる構成では、第 2 の抽選手段により小当たりに対応したことに基づいて第 2 の特別図柄が変動表示されているのと同時期に第 1 の特別図柄が変動表示されている場合、小当たりに対応する第 2 の特別図柄が停止表示するタイミングに合わせて、第 1 の抽選手段による抽選に当選しなかった場合に対応する第 1 の特別図柄を強制的に停止表示させる。したがって、第 2 の特別図柄を用いることにより、第 1 の特別図柄を停止表示するタイミングを、最初に決定したタイミングよりも早めることが可能になる。よって、第 1 の特別図柄による遊技の進行速度を、第 2 の始動入賞口へ遊技球を入賞させることにより、速めることが可能になる。

【 0 0 0 7 】

また、請求項 2 に記載の発明は、前記第 2 の表示態様決定手段は、前記小当たりに対応する第 2 の特別図柄を停止表示させる場合の前記第 2 の特別図柄の変動表示時間が、前記第 1 の特別図柄の変動表示時間よりも短い時間になるように、前記小当たりに対応する第 2 の特別図柄を停止表示させる場合の前記第 2 の特別図柄の表示態様を決定することを特徴とする。

かかる構成では、小当たりに対応する第 2 の特別図柄を停止表示させる場合の第 2 の特別図柄の変動表示時間を、第 1 の特別図柄の変動表示時間よりも短い時間にする。したがって、ハズレに対応する第 1 の特別図柄が停止表示するタイミングよりも、小当たりに対応する第 2 の特別図柄が停止表示するタイミングの方が早く到来する確率を高めることができる。よって、第 1 の特別図柄を停止表示するタイミングを、最初に決定したタイミン

グよりも早めることをより確実に行うことが可能になる。

【0008】

また、請求項3に記載の発明は、前記第2の抽選手段による抽選により小当たりに当選する確率は、前記第1の抽選手段により小当たりに当選する確率よりも高いことを特徴とする。

かかる構成では、小当たりに対応する第2の特別図柄が停止表示する頻度を、小当たりに対応する第1の特別図柄が停止表示する頻度よりも高くすることが可能になる。したがって、ハズレに対応する第1の特別図柄を強制的に停止表示する頻度を高くすることができる。よって、ハズレに対応する第1の特別図柄を停止表示するタイミングを、最初に決定したタイミングよりも早めることをより確実に行うことが可能になる。

10

【0009】

また、請求項4に記載の発明は、前記第1の表示態様決定手段は、前記第1の抽選手段による抽選の結果、大当たりに当選した場合には、前記小当たりに対応する第2の特別図柄の変動表示時間よりも短い変動表示時間の表示態様を、前記第1の特別図柄の表示態様として決定することを特徴とする。

かかる構成では、第1の抽選手段により大当たりに当選した場合には、小当たりに対応する第2の特別図柄の変動表示時間よりも、大当たりに対応する第1の特別図柄の変動表示時間を短くする。したがって、第1の抽選手段により大当たりに当選した場合には、ハズレに対応する第1の特別図柄が強制的に停止表示されてしまうことを可及的に防止することができる。よって、大当たりに当選したのにも関わらず特別遊技が実行されなくなることを可及的に防止することができる。

20

【0010】

また、請求項5に記載の発明は、前記第1の表示制御手段により変動表示される第1の特別図柄の変動表示時間を計時する第1の計時手段と、前記第2の表示制御手段により変動表示される第2の特別図柄の変動表示時間を計時する第2の計時手段とを有し、前記第1の表示制御手段は、前記第1の表示態様決定手段により決定された表示態様に基づく変動表示時間が前記第1の計時手段により計時されると、第1の特別図柄を停止表示し、前記第2の表示制御手段は、前記第2の表示態様決定手段により決定された表示態様に基づく変動表示時間が前記第2の計時手段により計時されると、第2の特別図柄を停止表示し、前記第1の計時手段は、前記第1の抽選手段による抽選の結果、大当たりに当選した場合には、変動表示中の第2の特別図柄であって、小当たりに対応する第2の特別図柄が停止表示するタイミングに合わせて、前記大当たりに対応する第1の特別図柄の変動表示時間の計時を中断し、前記小当たり時遊技実行手段による遊技が終了した後に、前記中断した計時を再開し、前記第1の表示態様決定手段は、前記第1の計時手段により計時が中断された場合、当該計時が終了するまでは、前記決定した表示態様を変更しないことを特徴とする。

30

かかる構成では、第1の抽選手段により大当たりに当選した場合には、変動表示中の第2の特別図柄であって、小当たりに対応する第2の特別図柄が停止表示するタイミングに合わせて、大当たりに対応する第1の特別図柄の変動表示時間の計時を中断し、小当たりしたことによる遊技が終了した後に、中断した計時を再開して、大当たりに対応する第1の特別図柄を停止表示させる。したがって、第1の抽選手段により大当たりに当選した場合には、ハズレに対応する第1の特別図柄が強制的に停止表示されてしまうことを可及的に防止することができる。よって、大当たりに当選したのにも関わらず特別遊技が実行されなくなることを可及的に防止することができる。

40

【0011】

また、請求項6に記載の発明は、前記第1の抽選手段による抽選の結果を保留する第1の保留手段と、前記第2の抽選手段による抽選の結果を保留する第2の保留手段とを有し、前記第1の表示制御手段と前記第2の表示制御手段は、前記第1の特別図柄が強制的に停止表示された遊技の次の遊技の開始の際に、前記第1の保留手段及び前記第2の保留手段の双方に抽選の結果が保留されている場合には、特別図柄の変動表示を同時に開始する

50

ことを特徴とする。

かかる構成では、第1の抽選手段及び第2の抽選手段の抽選結果が保留されている限り、第1の特別図柄の変動表示と、第2の特別図柄の変動表示とを同期させることが可能になり、第1の特別図柄の変動回数と、第2の特別図柄の変動回数とを均一に調整することができる。

【0012】

また、請求項7に記載の発明は、前記第2の始動入賞口への遊技球の入賞は、遊技者による操作に応じて、その操作を行わなかった場合よりも容易になることを特徴とする。

かかる構成では、遊技者による操作によって、第2の始動入賞口への遊技球の入賞を行わせ易くすることが可能になる。したがって、ハズレに対応する第1の特別図柄を強制的に停止表示する頻度を高くすることが可能になる。よって、ハズレに対応する第1の特別図柄を停止表示するタイミングを、最初に決定したタイミングよりも早めることをより確実に行うことが可能になる。

【発明の効果】

【0013】

本発明によれば、第1の特別図柄による遊技の進行速度を、第2の始動入賞口へ遊技球を入賞させることにより速めることが可能になる。よって、遊技領域に発射された遊技球を用いて遊技の進行を速めることができるようになる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0014】

以下、図面を参照しながら、本発明の一実施形態を詳細に説明する。本実施形態の遊技機では、従来（旧規則）の第1種パチンコ機に相当する遊技が複数混在する。具体的に本実施形態の遊技機は、従来（旧規則）の第1種パチンコ機に相当する第1及び第2の遊技を並行して実行し、第1の遊技における第1の特別遊技と、第2の遊技における第2の特別遊技とが同時に実行されないように排他制御を実行する。

以下の説明では、このような1種1種パチンコ機を遊技機の一例として挙げて、その構成及び動作の一例を詳細に説明する。

（遊技機100）

図1は、本実施形態の遊技機の外觀構成の一例を示す正面図である。前述したように、本実施形態の遊技機100は、従来の（旧規則でいうところの）第1種パチンコ機の特徴を複数混在させたような構成を有する。

図1において、遊技機（パチンコ機）100は、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）と、遊技盤を支持固定する遊技機枠とを備えて構成される。

【0015】

遊技盤には、普通図柄作動ゲート68、普通電動役物65、センター飾り部品64、第1及び第2の特別図柄表示装置70、71、演出表示装置60、普通図柄表示装置59、右打ち表示灯95、外レール54、及び内レール56等が遊技部品として設けられている。内レール56と外レール54は、発射された遊技球を、遊技領域52へ案内するためのものである。

【0016】

また、遊技盤には、一般入賞口72、第1～第3の始動入賞口62、63、67、第1及び第2の大入賞口91、92、及びアウト口58が形成されている。尚、本実施形態では、普通電動役物65が開放することによってのみ第3の始動入賞口67に遊技球が入賞されるようにしている。

ここで、本実施形態では、遊技者から見て相対的に右側の遊技領域に遊技球を発射させることにより（所謂右打ちをすることにより）、第2の大入賞口92、第2始動入賞口63に遊技球が格段に入賞し易くなるように配置されている一方、第1の大入賞口91、第1の始動入賞口62、第3の始動入賞口67については、遊技者から見て相対的に左側の遊技領域に遊技球を発射させた方が、右側の遊技領域に遊技球を発射させた場合よりも、遊技球が入賞し易くなるように配置されている。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 7 】

この他、遊技盤には、図示しない複数の釘や風車等も設けられている。釘や風車は、遊技領域 5 2 の所定の位置に設けられており、例えば、遊技領域 5 2 に入って図 1 の上から下に向けて移動する遊技球の動きを不規則にしたり、一般入賞口 7 2、第 1 ~ 第 3 の始動入賞口 6 2、6 3、6 7、及び第 1 及び第 2 の大入賞口 9 1、9 2 への遊技球の入賞や、普通図柄作動ゲート 6 8 への遊技球の通過を調整したりする。

【 0 0 1 8 】

第 1 の特別図柄表示装置 7 0 は、センター飾り部品 6 4 に取り付けられており、例えば、第 1 の特別図柄を表示する 7 セグメント LED を備えている。ここで、第 1 の特別図柄とは、遊技球の第 1 又は第 3 の始動入賞口 6 2、6 7 への入賞を契機として行われる抽選の結果に応じて、「大当たり」又は「小当たり」を発生させるか否かを示すための図柄である。

10

【 0 0 1 9 】

また、センター飾り部品 6 4 には、第 1 の特別図柄保留ランプ 2 0 が設けられている。第 1 の特別図柄保留ランプ 2 0 は、例えば、遊技球の第 1 及び第 3 の始動入賞口 6 2、6 7 への入賞数を表示する 4 つの LED を備えている。第 1 の特別図柄保留ランプ 2 0 が備える 4 つの LED は、第 1 又は第 3 の始動入賞口 6 2、6 7 に遊技球が入賞する度に順次発光し、また、第 1 又は第 3 の特別図柄の変動表示を開始する際に順次消灯する。すなわち、第 1 の特別図柄保留ランプ 2 0 が備える 4 つの LED の発光数により、遊技球の第 1 及び第 3 の始動入賞口 6 2、6 7 への入賞に基づく抽選結果の現在の保留数を遊技者に報

20

【 0 0 2 0 】

本実施形態では、遊技球の第 1 又は第 3 の始動入賞口 6 2、6 7 への入賞に基づいて、第 1 の特別図柄表示装置 7 0 が備える 7 セグメント LED を発光させて、「大当たり」に対応する第 1 の特別図柄である「3」、「7」の何れかと、「小当たり」に対応する「5」と、「ハズレ」に対応する第 1 の特別図柄である「-」とを変動表示させた後に、これ

30

【 0 0 2 1 】

ここで、第 1 の特別図柄を変動表示させる時間は、第 1 の特別図柄を変動表示させる前に定められ、通常は、定められた時間の間、第 1 の特別図柄を変動表示させた後、前述した第 1 の特別図柄のうちの 1 つを停止表示させる。そして、「大当たり」に対応する第 1 の特別図柄が停止表示されると、第 1 の作動条件が成立し、第 1 の大入賞口 9 1 が開放して第 1 の特別遊技に移行する。また、「小当たり」に対応する第 1 の特別図柄が停止表示されると、第 2 の作動条件が成立し、第 1 の大入賞口 9 1 が開放して「小当たり」に基づく遊技に移行する。尚、以下の説明では、第 1 の特別図柄を変動表示させる時間を、必要に応じて第 1 の特別図柄変動表示時間と称する。また、第 1 の特別図柄の停止表示によっ

40

【 0 0 2 2 】

第 2 の特別図柄表示装置 7 1 も、第 1 の特別図柄表示装置 7 0 と同様に、センター飾り部品 6 4 に取り付けられており、例えば、第 2 の特別図柄を表示するランプを備えている。ここで、第 2 の特別図柄とは、遊技球の第 2 の始動入賞口 6 3 への入賞を契機として行われる抽選の結果に応じて、「大当たり」又は「小当たり」を発生させるか否かを示すための図柄である。

【 0 0 2 3 】

また、センター飾り部品 6 4 には、第 2 の特別図柄保留ランプ 2 1 が設けられている。第 1 の特別図柄保留ランプ 2 1 は、例えば、遊技球の第 2 の始動入賞口 6 3 への入賞数を

50

表示する4つのLEDを備えている。第2の特別図柄保留ランプ21が備える4つのLEDは、第2の始動入賞口63に遊技球が入賞する度に順次発光し、また、第2の特別図柄の変動表示を開始する際に順次消灯する。すなわち、第2の特別図柄保留ランプ21が備える4つのLEDの発光数により、遊技球の第2の始動入賞口63への入賞に基づく抽選結果の現在の保留数を遊技者に報知する。このように、本実施形態では、遊技球の第2の始動入賞口63への入賞に基づく抽選結果の保留数の上限値を4つとしている。そして、この保留数が4つである場合に第2の始動入賞口63に遊技球が入賞した場合には、その遊技球の入賞に基づく抽選を行わずに、遊技球の第2の始動入賞口63への入賞に対応する数の賞球のみを行うようにしている。

【0024】

本実施形態では、遊技球の第2の始動入賞口63への入賞に基づいて、第2の特別図柄表示装置71が備えるランプを発光させて、「大当たり」に対応する第2の特別図柄である「 \square 」と、「ハズレ」に対応する第2の特別図柄である「 \times 」とを交互に点灯(変動表示)させた後に、これら第2の特別図柄の何れかの点灯を継続(停止表示)させるようにしている。すなわち、「 \square 」が停止表示することは「大当たり」を意味し、「 \times 」が停止表示することは「ハズレ」を意味する。また、「 \square 」と「 \times 」との双方が停止表示(点灯)することが「小当たり」であることを意味するようにしている。本実施形態では、第2の特別図柄により「小当たり」する確率は1/1.1であり、第1の特別図柄により「小当たり」する確率よりも高くなるように設定されている。すなわち、本実施形態では、第2の始動入賞口63に遊技球が入賞すると、殆ど「小当たり」するようにしている。

【0025】

ここで、第2の特別図柄を変動表示させる時間は、第1の特別図柄と同様に、第2の特別図柄を変動表示させる前に定められ、通常は、定められた時間の間、第2の特別図柄を変動表示させた後、前述した第2の特別図柄のうちの一つを停止表示させる。そして、「大当たり」に対応する第2の特別図柄が停止表示されると、第3の作動条件が成立し、第2の大入賞口92が開放して第2の特別遊技に移行する。また、「小当たり」に対応する第2の特別図柄が停止表示されると、第4の作動条件が成立し、第2の大入賞口92が開放して「小当たり」に基づく遊技に移行する。尚、以下の説明では、第1の特別図柄を変動表示させる時間を、必要に応じて第2の特別図柄変動表示時間と称する。また、第2の特別図柄の停止表示によって発生する「小当たり」に基づく遊技を、必要に応じて第2の小当たり遊技と称する。

【0026】

以上のようにして、第1の特別図柄を用いて行われる第1の遊技と、第2の特別図柄を用いて行われる第2の遊技とを並行して行うに際し、本実施形態では、以下のようにして第1の特別遊技と第2の特別遊技とが同時に実行されないようにしている。

すなわち、第1の特別図柄を変動表示させている間に、第2の特別遊技に遊技を移行すると判断した場合、「大当たり」に対応する図柄で第2の特別図柄を停止表示させるタイミングに合わせて、「ハズレ」に対応する図柄で第1の特別図柄を強制的に停止表示させる。また、第2の特別遊技の実行中には、第1の特別図柄の変動表示を行わない。このようにすることによって、第1の特別遊技と第2の特別遊技とが同時に実行されるのを防止できる。

【0027】

同様に、第2の特別図柄を変動表示させている間に、第1の特別遊技に遊技を移行すると判断した場合、「大当たり」に対応する図柄で第1の特別図柄を停止表示させるタイミングに合わせて、「ハズレ」に対応する図柄で第2の特別図柄を強制的に停止表示させる。また、第1の特別遊技の実行中には、第2の特別図柄の変動表示を行わない。このようにすることによって、第1の特別遊技と第2の特別遊技とが同時に実行されるのを防止できる。

【0028】

演出表示装置60は、遊技者に視認されやすいように、遊技領域52のほぼ中央位置に

10

20

30

40

50

設けられており、例えば、装飾図柄等の演出画像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

演出表示装置60の表示画面には、第1の遊技に対応する第1の表示領域194と第2の遊技に対応する第2の表示領域195とが設定されている。第1の表示領域194には、第1の特別図柄に連動する第1の装飾図柄を含む演出画像が表示される。一方、第2の表示領域195には、第2の特別図柄に連動する第2の装飾図柄を含む演出画像が表示される。

第1の装飾図柄は、第1の特別図柄で示される抽選の結果表示を視覚的に演出するための図柄であり、第1の遊技に対応する。第2の装飾図柄は、第2の特別図柄で示される抽選の結果表示を視覚的に演出するための図柄であり、第2の遊技に対応する。

10

【0029】

本実施形態では、第1及び第2の表示領域194、195の夫々において、横一列に表示される3つの図柄を、第1、第2の装飾図柄として表示する。具体的に説明すると、装飾図柄として、例えば「0」～「9」、及び「A」～「F」を、「0」、「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「8」、「9」、「A」、「B」、「C」、「D」、「E」、「F」の順番で、図1の上から下に向けて変動表示させた後に、「0」～「9」、及び「A」～「F」の何れか1つを停止表示させるようにしている。そして、第1又は第2の表示領域194、195に、第1の装飾図柄の組み合わせが停止表示した場合に、「大当たり」としている。また、第1又は第2の表示領域194、195に、第2の装飾図柄の組み合わせが停止表示した場合に、「小当たり」としている。一方、第1又は第2の表示領域194、195に停止表示された装飾図柄の組み合わせが、前記第1又は第2の装飾図柄の組み合わせの何れにも該当しない場合には、「ハズレ」としている。

20

【0030】

尚、本実施形態では、第1の特別図柄表示装置70に停止表示される第1の特別図柄と、第1の表示領域194に停止表示される装飾図柄とが意味する内容を一致させるようにしている。同様に、第2の特別図柄表示装置71に停止表示される第2の特別図柄と、第2の表示領域195に停止表示される装飾図柄とが意味する内容を一致させるようにしている。例えば、第1の特別図柄表示装置70に停止表示される特別図柄が「大当たり」を示すものであるならば、第1の表示領域194に停止表示される装飾図柄も「大当たり」を示すものになるようにしている（すなわち、前記特定の装飾図柄の組み合わせになるようにしている）。

30

以上のように、本実施形態では、特別図柄と装飾図柄とを連動して表示させるようにして、遊技の結果を表示する際に、矛盾が生じないようにしている。

【0031】

また、演出表示装置60は、装飾図柄だけでなく、装飾図柄の背景となる背景画像や、大当たりの期待感を遊技者に与えるようにするためのキャラクタ画像等の付随画像も演出画像として表示する。付随画像としては静止画像及び動画像の一方、または双方（例えば、静止した背景画像内でキャラクタ画像が変動する場合等）が表示可能である。具体的に、演出表示装置60は、装飾図柄（横一列に表示された3つの図柄）を変動表示させるとともに、背景画像やキャラクタ画像（双方の場合もある）等の付随画像を表示させる。その後、変動表示させた3つの図柄のうち、左右の2つの図柄を同じ図柄として停止表示させて、所謂リーチ状態を形成し、リーチ状態時のために用意された付随画像に表示を切り換えて、「大当たり」への期待感を遊技者に与えた後に、変動中の残りの真ん中の図柄を停止表示させる。このように、演出表示装置60は、「大当たり」への期待感を遊技者に与えられるように、様々な表示（演出）を行う。

40

【0032】

更に、本実施形態の演出表示装置60は、遊技機100における遊技の状態に応じて、遊技領域52のうち、遊技者から見て右側の領域に遊技球を発射させた方が有利であるのか、それとも左側の領域に遊技球を発射させた方が有利であるのかを、付随画像として表

50

示させるようにしている。

【 0 0 3 3 】

尚、第 1 及び第 2 の特別図柄は、必ずしも演出的な役割をもつことを要しないため、本実施形態では、第 1 及び第 2 の特別図柄表示装置 7 0、7 1 にて目立たない大きさで第 1 及び第 2 の特別図柄を表示させるようにした。しかしながら、必ずしもこのようにする必要はない。例えば、特別図柄自体に演出的な役割をもたせて装飾図柄を表示させないような手法を採用する場合には、特別図柄を演出表示装置 6 0 に表示させてもよい。

【 0 0 3 4 】

演出表示装置 6 0 の右側方には、コップ型の第 2 の始動入賞口 6 3 が設けられている。また、演出表示装置 6 0 の下方には、コップ型の第 1 の始動入賞口 6 2 が設けられている。そしてこの第 1 の始動入賞口 6 2 がすぐ下に普通電動役物 6 5 が設けられている。この普通電動役物 6 5 が開放すると、第 3 の始動入賞口 6 7 に遊技球が入賞可能になる。したがって、普通電動役物 6 5 が閉鎖しているときは、その入口が第 1 の始動入賞口 6 2 によって遮蔽されている。すなわち、普通電動役物 6 5 が閉鎖しているときには遊技球は普通電動役物 6 5 内に入らず、普通電動役物 6 5 が開放状態となったときにはじめて遊技球が普通電動役物 6 5 内に入る（遊技球が第 3 の始動入賞口 6 7 に入賞する）。

10

【 0 0 3 5 】

普通図柄作動ゲート 6 8 は、演出表示装置 6 0 の右上方に設けられており、例えば、普通図柄作動ゲート 6 8 内を遊技球が上から下へ向けて通過することが可能なように構成されている。

20

普通図柄表示装置 5 9 は、センター飾り部品 6 4 に取り付けられており、例えば、普通図柄を表示する 7 セグメント LED を備えている。ここで、普通図柄とは、遊技球の普通図柄作動ゲート 6 8 への通過を契機として行われる抽選の結果に応じて、普通電動役物 6 5 を開放させるか否かを示すための図柄である。

また、センター飾り部品 6 4 には、普通図柄保留ランプ 2 2 が設けられている。普通図柄保留ランプ 2 2 は、例えば、遊技球の普通図柄作動ゲート 6 8 への通過数を表示する 4 つの LED を備えている。

【 0 0 3 6 】

普通図柄表示装置 5 9 は、遊技球の普通図柄作動ゲート 6 8 への通過に基づいて、7 セグメント LED を発光させて、普通図柄として例えば「7」及び「-」を交互に変動表示させた後に、「7」又は「-」の何れかを停止表示させる。そして、「7」が停止表示された場合に、「当たり」とし、普通電動役物 6 5 が開放する。一方、「-」が停止表示された場合には、「ハズレ」とし、普通電動役物 6 5 が開放しない。

30

【 0 0 3 7 】

また、普通図柄保留ランプ 2 2 は、普通図柄作動ゲート 6 8 を遊技球が通過する度に、4 つの LED を順次発光し、また、普通図柄の変動表示を開始する際に順次消灯する。すなわち、普通図柄保留ランプ 2 2 は、4 つの LED の発光数により、普通図柄作動ゲート 6 8 の通過数を遊技者に報知する。

【 0 0 3 8 】

第 1 の大入賞口 9 1 は、第 1 の始動入賞口 6 2 の下方に形成されている。この第 1 の大入賞口 9 1 は、第 1 の特別図柄及び第 1 の装飾図柄が「大当たり」に対応する図柄となり、第 1 の特別遊技に移行した場合に、約 3 0 秒間開放し単位遊技を実行する。本実施形態では、第 1 の特別遊技において、1 5 回の単位遊技が実行されるようにしている。

40

第 2 の大入賞口 9 2 は、普通電動役物 6 5（第 3 の始動入賞口 6 7）の右側方に形成されている。この第 2 の大入賞口 9 2 は、第 2 の特別図柄及び第 2 の装飾図柄が「大当たり」に対応する図柄となり、第 2 の特別遊技に移行した場合に、約 3 0 秒間開放し単位遊技を実行する。本実施形態では、第 2 の特別遊技においても、第 1 の特別遊技と同様に、1 5 回の単位遊技が実行されるようにしている。

【 0 0 3 9 】

また、前述したように本実施形態では、「小当たり」した場合にも第 1 又は第 2 の大入

50

賞口 9 1、9 2 が開放する。ただし、「小当たり」した場合には、特別遊技を実行するという扱いではなく、通常遊技や時短中に第 1 又は第 2 の大入賞口 9 1、9 2 が開放するという扱いとなる。この第 1 又は第 2 の大入賞口 9 1、9 2 の開閉動作の具体例を説明すると、「小当たり」したときには、第 1 又は第 2 の大入賞口 9 1、9 2 を 0.5 秒間開放した後、第 1 又は第 2 の大入賞口 9 1、9 2 を閉鎖させ、その状態を 0.1 秒間維持する。その後、第 1 又は第 2 の大入賞口 9 1、9 2 を 0.5 秒間再度開放した後、第 1 又は第 2 の大入賞口 9 1、9 2 を閉鎖させる。

【0040】

そして、本実施形態では、前述したようにして第 1 の特別遊技と第 2 の特別遊技とが同時に実行されないようにすることに加えて、第 1、第 2 の特別遊技と第 2、第 1 の小当たり遊技とが同時に実行されないようにもしている。

具体的に説明すると、まず、「大当たり」に対応する図柄で第 1 の特別図柄を停止表示させるタイミングが、「小当たり」に対応する図柄で第 2 の特別図柄を停止表示させるタイミングよりも早く到来する場合には、「大当たり」に対応する図柄で第 1 の特別図柄を停止表示させるタイミングに合わせて、「ハズレ」に対応する図柄で第 2 の特別図柄を強制的に停止表示させる。

一方、「大当たり」に対応する図柄で第 1 の特別図柄を停止表示させるタイミングが、「小当たり」に対応する図柄で第 2 の特別図柄を停止表示させるタイミングよりも早く到来しない場合には、「小当たり」に対応する図柄で第 2 の特別図柄を停止表示させるタイミングに合わせて、第 1 の特別図柄変動表示時間の計測を中断し、第 2 の小当たり遊技が終了して第 4 の作動条件が解除されると第 1 の特別図柄変動表示時間の計測を再開し、第 1 の特別図柄変動表示時間の残りの時間、第 1 の特別図柄を変動表示させた後、停止表示させる。

【0041】

また、「大当たり」に対応する図柄で第 2 の特別図柄を停止表示させるタイミングが、「小当たり」に対応する図柄で第 1 の特別図柄を停止表示させるタイミングよりも早く到来する場合には、「大当たり」に対応する図柄で第 2 の特別図柄を停止表示させるタイミングに合わせて、「ハズレ」に対応する図柄で第 1 の特別図柄を強制的に停止表示させる。

一方、「大当たり」に対応する図柄で第 2 の特別図柄を停止表示させるタイミングが、「小当たり」に対応する図柄で第 1 の特別図柄を停止表示させるタイミングよりも早く到来しない場合には、「小当たり」に対応する図柄で第 1 の特別図柄を停止表示させるタイミングに合わせて、第 2 の特別図柄変動表示時間の計測を中断し、第 1 の小当たり遊技が終了して第 2 の作動条件が解除されると第 2 の特別図柄変動表示時間の計測を再開し、第 2 の特別図柄変動表示時間の残りの時間、第 2 の特別図柄を変動表示させた後、停止表示させる。

【0042】

第 1 の大入賞口 9 1 の右側方には、右打ち表示灯 9 5 が設けられている。右打ち表示灯 9 5 は、遊技機 1 0 0 における遊技の状態に応じて、遊技領域 5 2 のうち、遊技者から見て右側の領域に遊技球を発射させた方が有利である場合に点灯する LED を備えている。

センター飾り部品 6 4 は、半透明の部分を含む成形品であり、演出表示装置 6 0 の周囲に設けられている。このセンター飾り部品 6 4 は、演出表示装置 6 0 を保護したり、遊技機 1 0 0 を装飾したりする等の役割を果たす。

【0043】

一般入賞口 7 2 は、遊技領域 5 2 の左下部に設けられており、この一般入賞口 7 2 に遊技球が入賞すると、所定数の遊技球が払い出される。

また、遊技領域 5 2 の周縁部には、遊技の状態に応じて点灯する遊技効果ランプ等の電飾部品 9 0 が設けられている。

アウト口 5 8 は、遊技領域 5 2 の最下部に設けられており、第 1 ~ 第 3 の始動入賞口 6 2、6 3、6 7、一般入賞口 7 2、及び第 1 ~ 第 2 の大入賞口 9 1、9 2 の何れにも入賞

10

20

30

40

50

しなかった遊技球を回収する。尚、回収された遊技球は、遊技機 100 の外部に放出される。

【0044】

遊技機枠は、外枠 11、前枠 12、透明板 13、扉 14、及び球皿ユニット 97 を備えている。

外枠 11 は、開口部分を有し、遊技機 100 を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠 12 は、外枠 11 の開口部分に整合する枠体であり、ヒンジ機構等により、外枠 11 へ開閉自在となるように取り付けられる。

【0045】

また、前枠 12 は、遊技球を発射させるための機構や、遊技盤を着脱可能に収容させるための機構や、遊技球を誘導又は回収するための機構等を有する。

透明板 13 は、遊技盤を保護するためのものであり、例えば透明なガラス板である。遊技者は、この透明板 13 を介して、遊技盤の遊技領域 52 を透視しながら遊技を行う。

扉 14 は、透明板 13 を支持するためのものであり、ヒンジ機構等により、前枠 12 へ開閉自在となるように取り付けられる。

【0046】

球皿ユニット 97 は、前枠 12 の下方に設けられており、遊技球（貸球及び賞球）を一定量貯留する上球皿 15 及び下球皿 16、遊技球を貯留するための機構、遊技球を発射させるための機構に遊技球を送り出すための機構、貯留中の遊技球を出球収容箱（いわゆるドル箱）に抜き出すための球抜き機構、発射ハンドル 17、操作スイッチ 82、及びスピーカ 18 等を有する。

操作スイッチ 82 は、例えば、演出表示装置 60 に表示される演出画像に基づく操作を遊技者が行うためのものである。

発射ハンドル 17 は、遊技球を遊技領域 52 に向けて発射させる際に遊技者により操作される。遊技者が発射ハンドル 17 を回動操作すると、回動角度に応じた速度で、遊技球が、内レール 56 及び外レール 54 により案内されて遊技領域 52 に向けて発射される。

スピーカ 18 は、演出としての効果音等の音情報を再生出力する。

【0047】

（規定遊技の概要）

ここで、遊技機 100 における規定遊技の概要について説明する。

まず、貸し出された遊技球（貸球）が上球皿 15 に置かれた状態で、遊技者が、発射ハンドル 17 を、図 1 に向かって時計回りの方向に回すと、遊技球が、遊技領域 52 に向けて発射される。遊技領域 52 に入った遊技球は、遊技領域 52 に形成されている釘や風車等に衝突して、不規則な動きをしながら、遊技領域 52 内を上から下に向けて移動する。

【0048】

そして、遊技球が、第 1 の始動入賞口 62 又は第 3 の始動入賞口 67 に入賞すると、所定数の賞球（本実施形態では 4 個の賞球）が上球皿 15 又は下球皿 16 に払い出されると共に、第 1 の特別図柄表示装置 70 に表示される第 1 の特別図柄と、演出表示装置 60 の第 1 の表示領域 194 に表示される第 1 の装飾図柄とが変動表示を開始する。その後、第 1 の特別図柄表示装置 70 に所定の特別図柄が停止表示すると共に、演出表示装置 60 の第 1 の表示領域 194 に所定の装飾図柄の組み合わせ（例えば同じ装飾図柄）が停止表示すると、「大当たり」となり、通常遊技から第 1 の特別遊技に遊技が移行する。

【0049】

第 1 の特別遊技では、第 1 の大入賞口 91 が開放する。この開放した第 1 の大入賞口 91 に遊技球が入賞する度に、所定数の賞球（本実施形態では 15 個の賞球）が払い出される。そして、本実施形態では、第 1 の大入賞口 91 が約 30 秒開放するか、又は第 1 の大入賞口 91 に特定個数（例えば 10 個）の遊技球が入賞するかの何れかの状態になると、第 1 の大入賞口 91 が閉鎖する。本実施形態では、このような単位遊技が、15 回行われるようにしている。

【0050】

10

20

30

40

50

また、遊技球が、第2の始動入賞口62に入賞すると、所定数の賞球（本実施形態では4個の賞球）が上球皿15又は下球皿16に払い出されると共に、第2の特別図柄表示装置71に表示される第2の特別図柄と、演出表示装置60の第2の表示領域195に表示される第2の装飾図柄とが変動表示を開始する。その後、第2の特別図柄表示装置71に所定の特別図柄が停止表示すると共に、演出表示装置60の第2の表示領域195に所定の装飾図柄の組み合わせ（例えば同じ装飾図柄）が停止表示すると、「大当たり」となり、通常遊技から第2の特別遊技に遊技が移行する。第2の特別遊技では、第1の特別遊技と同様にして、第2の大入賞口92が開閉動作する。

以上のように、第1の特別遊技や第2の特別遊技が実行されると、短期間で多量の賞球が払い出され、遊技者に大きなメリットを与えることができる。

10

【0051】

また、前述したように、第1の特別図柄（第2の特別図柄）を変動表示させている間に、第2の特別遊技（第1の特別遊技）に遊技が移行すると判断され、第3の作動条件（第1の作動条件）が成立すると、「大当たり」に対応する第2の特別図柄（第1の特別図柄）が停止表示するタイミングに合わせて、「ハズレ」に対応する第1の特別図柄（第2の特別図柄）が停止表示する。これにより、第2の特別遊技（第1の特別遊技）が実行されている間に、第1の特別遊技（第2の特別遊技）が実行されるのを防止することができる。

【0052】

ところで、本実施形態では、「大当たり」に対応する第1の特別図柄（第2の特別図柄）の組み合わせに応じて、前述した第1及び第2の特別遊技の実行後に、「確変モード」及び「時短モード」の何れかのモードに移行するようにしている。

20

ここで、「確変モード」とは、「通常モード」よりも「大当たり」になる確率が高くなる状態を形成するようにするモードである。また、この「確変モード」では、次の第1又は第2の特別遊技が開始するまでの間、普通電動役物65の動作を「通常モード」のときと異ならせて、第3の始動入賞口67に遊技球が入賞しやすい状態を形成するようにしている。ここで、「通常モード」とは「確変モード」でも「時短モード」でもない通常の遊技状態を言う。

【0053】

一方、「時短モード」とは、所定の回数（例えば100回）の特別図柄変動に関する遊技が実行されるまで、普通電動役物65の動作を「通常モード」のときと異ならせて、第3の始動入賞口67に遊技球が入賞しやすい状態を形成し、前記所定の回数の遊技が実行されると「通常モード」に戻るモードをいう。

30

また、これら「確変モード」及び「時短モード」では、特別図柄及び装飾図柄の変動表示時間が「通常モード」よりも短くなるようにしている。

【0054】

以上のように、「確変モード」に移行した場合には、次の第1又は第2の特別遊技が開始するまで、持ち球を可及的に減らさないようにすることができる。また、「時短モード」に移行した場合でも、暫くの間は、持ち球を可及的に減らさないようにすることができる。

40

【0055】

また、本実施形態では、「確変モード」及び「時短モード」において「大当たり」して第1又は第2の特別遊技に移行した場合には、その第1又は第2の特別遊技を実行しているときの普通電動役物65の動作を「通常モード」のときの動作に戻すようにする。すなわち、第1又は第2の特別遊技の実行中は、第3の始動入賞口67に遊技球が入賞しやすい状態を解除するようにする。

【0056】

また、前述したように本実施形態では、「小当たり」した場合にも、第1又は第2の大入賞口91、92が動作する。さらに、前述したように本実施形態では、以下のようにすることによって、第1、第2の特別遊技と、第2、第1の小当たり遊技とが同時に実行さ

50

れないようにしている。

すなわち、「大当たり」に対応する図柄で第1の特別図柄（第2の特別図柄）を停止表示させるタイミングが、「小当たり」に対応する図柄で第2の特別図柄（第1の特別図柄）を停止表示させるタイミングよりも早く到来する場合には、「大当たり」に対応する図柄で第1の特別図柄（第2の特別図柄）を停止表示させるタイミングに合わせて、「ハズレ」に対応する図柄で第2の特別図柄（第1の特別図柄）を強制的に停止表示させる。

【0057】

一方、「大当たり」に対応する図柄で第1の特別図柄（第2の特別図柄）を停止表示させるタイミングが、「小当たり」に対応する図柄で第2の特別図柄（第1の特別図柄）を停止表示させるタイミングよりも早く到来しない場合には、「小当たり」に対応する図柄で第2の特別図柄（第1の特別図柄）を停止表示させるタイミングに合わせて、第1の特別図柄（第2の特別図柄）の変動表示時間の計測を中断し、第2の小当たり遊技（第1の小当たり遊技）が終了すると第1の特別図柄（第2の特別図柄）の変動表示時間の計測を再開し、第1の特別図柄（第2の特別図柄）の変動表示時間の残りの時間、第1の特別図柄（第2の特別図柄）を変動表示させた後、停止表示させる。

以上のようにすることによって、第1、第2の特別遊技と、第2、第1の小当たり遊技とが同時に実行されないようにすることができる。

【0058】

また、遊技球が、普通図柄作動ゲート68を通過すると、普通図柄表示装置59（7セグメントLED）が普通図柄の変動表示を開始する。その後、普通図柄表示装置59に所定の普通図柄（本実施形態では「7」）が停止表示すると、普通電動役物65が開閉動作を行う。普通電動役物65が開放すると、遊技球が第3の始動入賞口67に入賞することが可能になる。

【0059】

また、遊技球が、一般入賞口72に入賞した場合には、所定数の賞球（本実施形態では4個の賞球）が上球皿15又は下球皿16に払い出される。また、遊技球が何れの入賞口にも入賞しなかった場合には、遊技球は、アウト口58に流入する。

【0060】

（第1の特別図柄による遊技の高速化）

前述したように本実施形態では、第2の特別図柄により「小当たり」する確率は1/1.1であるので、第2の始動入賞口63に遊技球が入賞すると、殆どの場合、第2の小当たり遊技に遊技が移行する。そして、本実施形態では、遊技者が所謂右打ちをすることにより、第2の始動入賞口63に遊技球が格段に入賞し易くなっている。よって、遊技者が所謂右打ちをすると、第2の小当たり遊技に遊技が移行する確率が非常に高いことになる。

【0061】

本実施形態では、このことを利用して、「ハズレ」又は「小当たり」に対応する第1の特別図柄が停止表示するタイミングよりも、「小当たり」に対応する第2の特別図柄が停止表示するタイミングが早く到来する場合には、「小当たり」に対応する第2の特別図柄が停止表示するタイミングに合わせて、「ハズレ」に対応する第1の特別図柄を強制的に停止表示させる。そして、第1の特別遊技を実行した後の「確変モード」及び「時短モード」において、「小当たり」に対応する第2の特別図柄を停止表示させる場合の第2の特別図柄変動表示時間を5秒とし、「小当たり」又は「ハズレ」に対応する第1の特別図柄を停止表示させる場合の第1の特別図柄変動表示時間よりも短くする。このようにすることによって、第1の特別遊技を実行した後の「確変モード」及び「時短モード」では、「大当たり」に対応する第1の特別図柄が停止表示させる場合を除き、第2の始動入賞口63に遊技球が入賞すると、原則として、第1の特別図柄変動表示時間に関わらず、第2の始動入賞口63に遊技球が入賞してから5秒で、「ハズレ」に対応する第1の特別図柄を強制的に停止表示させることができ、第1の特別図柄による遊技の高速化が可能になる。

【0062】

10

20

30

40

50

尚、本実施形態では、「ハズレ」又は「小当たり」に対応する第2の特別図柄が停止表示するタイミングよりも、「小当たり」に対応する第1の特別図柄が停止表示するタイミングが早く到来する場合にも、「小当たり」に対応する第1の特別図柄が停止表示するタイミングに合わせて、「ハズレ」に対応する第2の特別図柄を強制的に停止表示させる。ただし、第1の特別図柄によって「小当たり」する確率は低く、第2の特別図柄によって「大当たり」する確率も低いので、このような場合は殆ど生じない。

【0063】

一方、前述したように本実施形態では、第1の特別遊技と第2の小当たり遊技とが同時に実行されないようにしている。したがって、第1の特別遊技を実行した後の「確変モード」及び「時短モード」において、第1の特別図柄によって「大当たり」した場合であって、第1の特別図柄が停止表示するタイミングよりも、「小当たり」に対応する第2の特別図柄が停止表示するタイミングが早く到来する場合に、「ハズレ」に対応する第1の特別図柄を強制的に停止表示させ、「小当たり」に対応する第2の特別図柄を停止表示させると、「大当たり」という最大の利益を遊技者に与えることができなくなってしまう。

10

【0064】

そこで、本実施形態では、第1の特別遊技を実行した後の「確変モード」及び「時短モード」において、第1の特別図柄によって「大当たり」した場合には、第1の特別図柄変動表示時間を、「小当たり」に対応する第2の特別図柄が停止表示させる場合の第2の特別図柄変動表示時間(=5秒)よりも短い3秒としている。このようにすることにより、第1の特別図柄によって「大当たり」した場合に、第1の特別図柄が停止表示するタイミングよりも、「小当たり」に対応する第2の特別図柄が停止表示するタイミングが早く到来することを可及的に防止することができる。

20

【0065】

しかしながら、このように第1の特別図柄変動表示時間を短くしても、「大当たり」に対応する第1の特別図柄が停止表示するタイミングよりも、「小当たり」に対応する第2の特別図柄が停止表示するタイミングが早く到来する場合がある。そこで、本実施形態では、「小当たり」に対応する第2の特別図柄が停止表示するタイミングで、「大当たり」に対応する第1の特別図柄が変動表示している場合には、第1の特別図柄変動表示時間の計測を中断し、第2の小当たり遊技が終了してから第1の特別図柄変動表示時間の計測を再開し、第1の特別図柄変動表示時間の残りの時間、第1の特別図柄を変動表示させた後、停止表示させる。このようにすることによって、第1の特別遊技を実行した後の「時短モード」において、第1の特別図柄により「大当たり」した場合には、その「大当たり」に基づく第1の特別遊技を確実に実行させることができる。

30

【0066】

尚、本実施形態では、第2の特別遊技を実行した後の「確変モード」及び「時短モード」において、第2の特別図柄によって「大当たり」した場合にも、第2の特別図柄変動表示時間を3秒としている。また、「小当たり」に対応する第1の特別図柄が停止表示するタイミングで、「大当たり」に対応する第2の特別図柄が変動表示している場合にも、第2の特別図柄変動表示時間の計測を中断するようにしている。しかしながら、前述したように、第2の特別遊技を実行した後の「確変モード」及び「時短モード」において、第1の特別図柄によって「小当たり」する確率は低いので、第2の特別図柄が停止表示するタイミングよりも「小当たり」に対応する第1の特別図柄が停止表示するタイミングが早く到来する可能性は低い。

40

【0067】

図2は、第1の特別遊技を実行した後の「確変モード」及び「時短モード」において、第1の特別図柄による遊技が高速化することの一例を説明する図である。

図2において、第1又は第3の始動入賞口62、67に遊技球が入賞し、その入賞に基づく抽選結果が「ハズレ」であったとする。そして、第1の特別図柄の変動表示が開始した後、第2の始動入賞口63に遊技球が入賞し、その入賞に基づく抽選結果が「小当たり」であったとする。そうすると、第1又は第3の始動入賞口62、67への遊技球の入賞

50

に基づいて第1の特別図柄が変動表示を開始した後、第2の始動入賞口63への遊技球の入賞に基づいて第2の特別図柄が変動表示を開始し、第2の特別図柄が変動表示を開始してから5秒後に、「小当たり」に対応する第2の特別図柄が停止表示すると共に、「ハズレ」に対応する第1の特別図柄が強制的に停止表示する（第1の特別図柄のハズレ1、2、第2の特別図柄の小当たり1、2）。

【0068】

次に、第1又は第3の始動入賞口62、67への入賞に基づく抽選結果の保留と、第2の始動入賞口63への入賞に基づく抽選結果の保留とがあり、且つ、第1又は第3の始動入賞口62、67への入賞に基づく抽選結果が「ハズレ」であり、第2の始動入賞口63への入賞に基づく抽選結果が「小当たり」であったとする。そうすると、第2の小当たり遊技2、3が終了すると、第1の特別図柄と第2の特別図柄との双方が同時に変動表示を開始し、その変動表示を開始してから5秒後に、「小当たり」に対応する第2の特別図柄が停止表示すると共に、「ハズレ」に対応する第1の特別図柄が停止表示する（第1の特別図柄のハズレ3、4、第2の特別図柄の小当たり3、4）。

10

【0069】

次に、第1又は第3の始動入賞口62、67への入賞に基づく抽選結果の保留と、第2の始動入賞口63への入賞に基づく抽選結果の保留とがあり、且つ、第1又は第3の始動入賞口62、67への入賞に基づく抽選結果が「大当たり」であり、第2の始動入賞口63への入賞に基づく抽選結果が「小当たり」であったとする。そうすると、第2の小当たり遊技2が終了すると同時に、第1の特別図柄と第2の特別図柄との双方が変動表示を開始し、その変動表示を開始してから3秒後に、「大当たり」に対応する第1の特別図柄が停止表示すると共に、「ハズレ」に対応する第2の特別図柄が停止表示する（第1の特別図柄の大当たり1、第2の特別図柄のハズレ1）。

20

【0070】

次に、第2の始動入賞口63に遊技球が入賞し、その入賞に基づく抽選結果が「小当たり」であったとする。そうすると、第2の特別図柄が変動表示を開始する。そして、この第2の特別図柄が変動表示を開始してから3秒後に第1又は第3の始動入賞口62、67に遊技球が入賞し、その入賞に基づく抽選結果が「大当たり」であったとする。この場合、第2の特別図柄の変動表示を停止表示させるタイミング（第2の特別図柄の変動表示を開始してから5秒後）になっても、「大当たり」に対応する第1の特別図柄は変動表示中である。したがって、「小当たり」に対応する第2の特別図柄のみを停止表示させると共に、第1の特別図柄変動表示時間の計測を中断する（第1の特別図柄の中断、第2の特別図柄の小当たり5）。そして、第2の小当たり遊技5が終了した後に、第1の特別図柄変動表示時間の残りの時間、第1の特別図柄を変動表示させた後、「大当たり」に対応する第1の特別図柄を停止表示させる（大当たり2）。

30

【0071】

以上のように本実施形態では、第1の特別遊技を実行した後の「確変モード」及び「時短モード」において、遊技者が適宜右打ちをすることによって、第1の特別図柄の変動表示を「小当たり」に対応する第2の特別図柄変動表示時間（＝5秒）に合わせて強制的に停止表示させることが可能になる。よって、第1の特別図柄による遊技を速めることができる。

40

また、第1の特別図柄により「大当たり」した場合には、第1の特別図柄変動表示時間を「小当たり」に対応する第2の特別図柄変動表示時間よりも短い時間（＝3秒）にすることによって、第1の特別図柄により「大当たり」した場合に、第1の特別図柄が停止表示するタイミングよりも、「小当たり」に対応する第2の特別図柄が停止表示するタイミングが早く到来することを可及的に防止することができる。

【0072】

更に、「小当たり」に対応する第2の特別図柄が停止表示するタイミングで、「大当たり」に対応する第1の特別図柄が変動表示している場合には、第1の特別図柄変動表示時間の計測を中断し、第2の小当たり遊技が終了してから第1の特別図柄変動表示時間の計

50

測を再開し、第1の特別図柄変動表示時間の残りの時間、第1の特別図柄を変動表示させた後、「大当たり」に対応する第1の特別図柄を停止表示させる。このようにすることによって、第1の特別図柄により「大当たり」した場合であっても、その「大当たり」に基づく第1の特別遊技を確実に実行させることができる。

【0073】

(システム構成)

次に、遊技機100の内部構成等のシステム構成について説明する。図3は、遊技機100のシステム構成の一例を示すブロック図である。

遊技機100の筐体内部には、メイン制御基板201、並びにこのメイン制御基板201に接続されたサブ制御基板202、入賞口基板203、LED駆動基板204、発射制御基板205、払出制御基板206、受電基板207、及び電飾基板208等が配置されている。

10

【0074】

(メイン制御基板201)

メイン制御基板201には、メインCPU201a、ROM201b、RAM201c、及びインターフェース回路(I/F回路)201dが設けられており、これらはバス201eを介して互いに接続されている。

【0075】

メインCPU201aは、プログラムを構成する命令の読み出し(フェッチ)、解釈(デコード)及び実行を行う。そして、メインCPU201aは、ROM201bに記憶されているプログラム及びデータ等を読み出し、これらに基づいて遊技機100全体の制御を行う。

20

【0076】

ROM201bには、メインCPU201aが、後述する図6~図10に示す処理、及びその他の遊技の制御を行うのに必要なプログラム及びデータ等が記憶されている。また、RAM201cは、メインCPU201aが各種の制御を行うときのワークエリア等として用いられ、データ等を一時的に記憶する。

【0077】

I/F回路201dは、メイン制御基板201と、サブ制御基板202、入賞口基板203、LED駆動基板204、発射制御基板205、及び払出制御基板206との間で行われる信号の送受信の際に、タイミングの制御等を行う。ただし、メイン制御基板201とサブ制御基板202との間では、メイン制御基板201からサブ制御基板202への信号の送信は行われるが、サブ制御基板202からメイン制御基板201への信号の送信は行われない。即ち、一方向の送信のみが可能となっている。

30

【0078】

また、I/F回路201dは、遊技機100の筐体内部に配置されている電源装置209から、受電基板207を介して所定の電力の供給を受ける。この電力によりメイン制御基板201は後述する各種の処理を行うことが可能になる。

【0079】

(サブ制御基板202)

サブ制御基板202には、サブCPU202a、ROM202b、RAM202c、画像制御プロセッサ202d、画像データROM202e、ビデオRAM202f、音源回路202g、アンプ202h、及びインターフェース回路(I/F回路)202iが設けられている。サブCPU202a、ROM202b、RAM202c、画像制御プロセッサ202d、音源回路202g、及びI/F回路202iは、バス202jを介して互いに接続されている。また、画像データROM202e及びビデオRAM202fは、画像制御プロセッサ202dに接続されており、アンプ202hは、音源回路202gに接続されている。更に、I/F回路202iには、受電基板207、電飾基板208、及び操作スイッチ82が接続されている。

40

【0080】

50

サブCPU 202 aは、プログラムを構成する命令の読み出し（フェッチ）、解釈（デコード）及び実行を行う。そして、サブCPU 202 aは、ROM 202 bに記憶されているプログラム及びデータ等を読み出し、サブ制御基板 202 全体の制御、特に遊技者に対する演出の制御を行う。

【0081】

ROM 202 bには、サブCPU 202 aが遊技中の演出を実行するのに必要なプログラムや、種々のデータが記憶されている。また、RAM 202 cは、サブCPU 202 aが各種の制御を行うときのワークエリア等として用いられ、データ等を一時的に記憶する。

【0082】

尚、ROM 202 b及びRAM 202 cとしては、それぞれメイン制御基板 201 に設けられたROM 201 b及びRAM 201 cと同一のものを用いてもよいが、これらよりも容量の大きいものを用いるのが好ましい。

【0083】

I/F回路 202 iは、メイン制御基板 201 からの信号の受信の際に、タイミングの制御等を行う。また、I/F回路 202 iは、操作スイッチ 82の操作を検出し、その検出信号をサブCPU 202 aに送信する。これにより、サブCPU 202 aは、操作スイッチ 82の操作内容等を認識することができる。

【0084】

演出表示装置 60は、液晶ディスプレイを備えて構成され、画像制御プロセッサ 202 dに接続されている。画像データROM 202 eには、演出表示装置 60に表示されるキャラクタ、文字、及び背景等の画像データが記憶されている。

【0085】

また、ビデオRAM 202 fは、演出表示装置 60に表示しようとする画像を、画像制御プロセッサ 202 dが作成するときに用いられるメモリである。画像データROM 202 eから読み出された画像データは、ビデオRAM 202 fに展開され、展開された画像データに基づく画像が、演出表示装置 60に表示される。尚、液晶ディスプレイの代わりに、例えばプラズマディスプレイ等を用いて演出表示装置 60を構成するようにしてもよい。

【0086】

音源回路 202 gは、遊技の演出に応じた音声信号を生成するためのものであり、アンプ 202 hに接続されている。音源回路 202 gで生成された音声信号に基づく音声は、アンプ 202 hで増幅され、スピーカ 18から出力される。

【0087】

更に、本実施形態では、演出用周辺機器として、スピーカ 18の他に、遊技の状態に応じて点灯又は消灯する電飾部品 90が設けられている。電飾部品 90としては、例えば、リーチ状態が形成された場合に点灯する電飾部品（LED）、特別遊技の実行中に点灯する電飾部品（LED）、賞球時に点灯する電飾部品（LED）等が挙げられる。

【0088】

尚、これらの演出用周辺機器は、遊技に直接関係しない周辺機器であって、遊技中の演出の出力を行うものであり、サブ制御基板 202 によってのみ制御され、メイン制御基板 201 によっては制御されない。

【0089】

また、前述したように、メイン制御基板 201 からサブ制御基板 202 への信号の送信は行われるが、サブ制御基板 202 からメイン制御基板 201 への信号の送信は行われぬ。また、I/F回路 202 iは、遊技機 100の筐体内部に配置されている電源装置 209から、受電基板 207を介して所定の電力の供給を受ける。この電力によりサブ制御基板 202 は後述する各種の処理を行うことが可能になる。

【0090】

（電飾基板 208）

10

20

30

40

50

電飾基板 208 には、前述した電飾部品 90 が接続されており、遊技機 100 の筐体内部に配置されている電源装置 209 から供給された電力を、電飾部品に出力する。これにより、電飾部品 90 は、点灯又は消灯を行う。

【0091】

(入賞口基板 203)

入賞口基板 203 には、第 1～第 3 の始動入賞口 62、63、67 への遊技球の入賞を検出する第 1～第 3 の始動入賞口スイッチ 74、75、77 と、普通図柄作動ゲート 68 への遊技球の通過を検出する普通図柄作動ゲートスイッチ 69 と、一般入賞口 72 への遊技球の入賞を検出する一般入賞口スイッチ 73 と、第 1、第 2 の大入賞口 91、92 への遊技球の入賞を検出する第 1、第 2 の大入賞口スイッチ 78、79 とが接続されている。

10

【0092】

入賞口基板 203 は、これら第 1～第 3 の始動入賞口スイッチ 74、75、77、普通図柄作動ゲートスイッチ 69、一般入賞口スイッチ 73、及び第 1、第 2 の大入賞口スイッチ 78、79 から送信された信号に基づいて、遊技球がどの領域を通過したのかを識別し、識別した結果を示す遊技球通過信号をメイン制御基板 201 に送信する。

【0093】

更に、入賞口基板 203 には、普通電動役物 65 を動作させるための普通電動役物ソレノイド 76 と、第 1、第 2 の大入賞口 91、92 を開放させるための第 1、第 2 の大入賞口ソレノイド 80、81 とが接続されている。

【0094】

入賞口基板 203 は、メイン制御基板 201 から普通電動役物開放指示信号を入力すると、普通電動役物 65 を駆動させるための電流を普通電動役物ソレノイド 76 に出力する。これにより、普通電動役物 65 が開閉動作を行う。

20

【0095】

また、入賞口基板 203 は、メイン制御基板 201 から、第 1、第 2 の大入賞口開放指示信号を入力すると、第 1、第 2 の大入賞口 91、92 を開放させるための電流を、第 1、第 2 の大入賞口ソレノイド 80、81 に出力する。これにより、第 1、第 2 の大入賞口 91、92 が開放する。一方、メイン制御基板 201 から、第 1、第 2 の大入賞口閉鎖指示信号を入力すると、第 1、第 2 の大入賞口 91、92 を開放させるための電流の出力を中止する。これにより、第 1、第 2 の大入賞口 91、92 が閉鎖する。

30

【0096】

(LED 駆動基板 204)

LED 駆動基板 204 には、第 1、第 2 の特別図柄表示装置 70、71、普通図柄表示装置 59、第 1、第 2 の特別図柄保留ランプ 20、21、及び普通図柄保留ランプ 22 が接続されている。

LED 駆動基板 204 は、メイン制御基板 201 から、第 1、第 2 の特別図柄表示指示信号を入力すると、その第 1、第 2 の特別図柄表示指示信号に基づいて、第 1、第 2 の特別図柄表示装置 70、71 と、第 1、第 2 の特別図柄保留ランプ 20、21 における LED の発光を制御する。また、LED 駆動基板 204 は、メイン制御基板 201 から普通図柄表示指示信号を入力すると、その普通図柄表示指示信号に基づいて、普通図柄表示装置 59 と、普通図柄保留ランプ 22 における LED の発光を制御する。

40

【0097】

(発射制御基板 205)

発射制御基板 205 には、遊技球を遊技領域 52 中に発射するための発射ハンドル 17 に接続されている。発射制御基板 205 は、発射ハンドル 17 が遊技者により操作されたことを検出し、検出した結果を示す発射操作検出信号をメイン制御基板 201 に送信する。これにより、メイン制御基板 201 は、発射ハンドル 17 が操作されたことを認識する。

【0098】

そして、メイン制御基板 201 は、上球皿 15 及び下球皿 16 に遊技球が一定量以上貯

50

留していない場合に発射許可信号を発射制御基板 205 に送信する。そうすると、発射制御基板 205 は、遊技球が遊技領域 52 に向けて発射されるように発射ハンドル 17 を制御する。

【0099】

一方、上球皿 15 及び下球皿 16 に遊技球が一定量以上貯留している場合には、メイン制御基板 201 は、発射不許可信号を発射制御基板 205 に送信する。これにより、発射制御基板 205 は、遊技球が遊技領域 52 に向けて発射されないように発射ハンドル 17 を制御する。

【0100】

(払出制御基板 206)

払出制御基板 206 は、メイン制御基板 201 から送信された賞球数信号を受信すると、その賞球数信号に応じた数の賞球(遊技球)が、上球皿 15 又は下球皿 16 に払い出されるように、遊技機 100 の内部に配設されている払出装置 218 を制御する。これにより、払出装置 218 は、入賞に応じた賞球(遊技球)を払い出す。

10

【0101】

尚、入賞口基板 203、LED 駆動基板 204、発射制御基板 205、及び払出制御基板 206 は、受電基板 207 を介して電源装置 209 から供給された電力に基づいて動作する。

【0102】

(受電基板 207)

受電基板 207 は、遊技機 100 の内部に配置されている電源スイッチ 219 がオンされると、電源装置 209 から電力の供給を受け、その電力を、前述したように、メイン制御基板 201、サブ制御基板 202、入賞口基板 203、LED 駆動基板 204、発射制御基板 205、払出制御基板 206、及び電飾基板 208 に分配する。

20

【0103】

次に、メイン制御基板 201 の機能的な構成について説明する。図 4 は、メイン制御基板 201 の機能的な構成の一例を示す機能ブロック図である。

【0104】

(入賞判定部 301)

入賞判定部 301 は、入賞口基板 203 から送信された前記遊技球通過信号に基づいて、遊技球が何れの領域を通過したのかを判定する。具体的に説明すると、入賞判定部 301 は、前記遊技球通過信号に基づいて、遊技球が、第 1 ~ 第 3 の始動入賞口 62、63、67、普通図柄作動ゲート 68、一般入賞口 72、及び第 1 ~ 第 2 の大入賞口 91、92 の何れを通過したのかを判定する。

30

入賞判定部 301 は、メイン制御基板 201 に設けられているメイン CPU 201a 及び ROM 201b を用いることにより実現される。

【0105】

(払出指示部 303)

払出指示部 303 は、入賞判定部 301 により判定された結果に基づいて、賞球数を示す賞球数信号を払出制御基板 206 に送信する。具体的に説明すると、本実施形態では、遊技球が、第 1 ~ 第 3 の始動入賞口 62、63、67 を通過したと(遊技球が、第 1 ~ 第 3 の始動入賞口 62、63、67 へ入賞したと)入賞判定部 301 が判定すると、払出指示部 303 は、賞球数が「4」であることを示す賞球数信号を払出制御基板 206 に送信するようにしている。

40

【0106】

また、遊技球が、一般入賞口 72 に入賞したと入賞判定部 301 が判定すると、払出指示部 303 は、賞球数が「4」であることを示す賞球数信号を払出制御基板 206 に送信する。更に、遊技球が、第 1、第 2 の大入賞口 91、92 に入賞したと入賞判定部 301 が判定すると、払出指示部 303 は、賞球数が「15」であることを示す賞球数信号を払出制御基板 206 に送信する。

50

これにより、払出制御基板 206 は、前記賞球数信号に示されている賞球数に応じた払い出しがなされるように、払出装置 218 を制御する。

【0107】

払出指示部 303 は、メイン制御基板 201 に設けられているメイン CPU 201a 及び ROM 201b を用いることにより実現される。尚、賞球数は前述したものに限定されるものではない。

尚、本実施形態では、遊技球が、第 1 ~ 第 3 の始動入賞口 62、63、67 へ入賞した場合の賞球数を同じにしているが、第 1 ~ 第 3 の始動入賞口 62、63、67 へ入賞した場合の賞球数を異ならせて、遊技の趣向性を向上させるようにしてもよい。同様に、第 1、第 2 の大入賞口 91、92 に入賞した場合の賞球数を異ならせるようにしてもよい。

10

【0108】

(第 1、第 2 の特別図柄抽選部 304a、304b)

第 1、第 2 の特別図柄抽選部 304a、304b は、遊技球が、第 1 又は第 3、第 2 の始動入賞口 62、67、63 へ入賞したと入賞判定部 301 が判定すると、例えば「0」~「65535」までの範囲の乱数、すなわち、第 1、第 2 の特別図柄の当否、及び小当たりの当否に係る乱数（以下の説明では、この乱数を、第 1、第 2 の特別図柄の当否に係る乱数と称する）を発生して取得する。更に第 1、第 2 の特別図柄抽選部 304a、304b は、第 1、第 2 の特別図柄の当否に係る乱数の取得と同時に、例えば「0」~「255」までの範囲の 2 種類の乱数、すなわち第 1、第 2 の特別図柄決定用の乱数、及び第 1、第 2 の特別図柄変動パターン決定用の乱数を発生して取得する。以下、第 1、第 2 の特別図柄の当否に係る乱数、第 1、第 2 の特別図柄決定用の乱数及び特別図柄変動パターン決定用の乱数からなる 3 個の乱数を「一組の乱数」と称する。そして、第 1、第 2 の特別図柄抽選部 304a、304b は、例えば RAM 202c 内の第 1、第 2 の乱数記憶領域に、「一組の乱数」が一つも記憶されていない場合には、その取得した「一組の乱数」を、第 1、第 2 の当選判定部 305a、305b に出力する。

20

【0109】

一方、前記乱数記憶領域に、「一組の乱数」が記憶されている場合、第 1、第 2 の特別図柄抽選部 304a、304b は、取得した「一組の乱数」を、前記第 1、第 2 の乱数記憶領域に記憶させる。本実施形態では、第 1、第 2 の特別図柄抽選部 304a、304b で取得した「一組の乱数」を、前記第 1、第 2 の乱数記憶領域に、夫々 4 個（合計 8 個）まで記憶でき、且つこの「一組の乱数」の記憶順が識別できるようにしている。そして、第 1、第 2 の特別図柄抽選部 304a、304b は、前記第 1、第 2 の乱数記憶領域に最も早く記憶された「一組の乱数」を、当選判定部 305 に出力するとともに、出力した「一組の乱数」を前記第 1、第 2 の乱数記憶領域から削除する。

30

第 1、第 2 の特別図柄抽選部 304a、304b は、メイン制御基板 201 に設けられているメイン CPU 201a、ROM 201b、及び RAM 202c を用いることにより実現される。

【0110】

(第 1、第 2 の当選判定部 305a、305b)

第 1、第 2 の当選判定部 305a、305b は、第 1、第 2 の特別図柄抽選部 304a、304b により出力された「一組の乱数」のうち、第 1、第 2 の特別図柄の当否に係る乱数の値に基づいて、第 1、第 2 の特別図柄抽選部 304a、304b による抽選の結果が、「大当たり」、「小当たり」及び「ハズレ」の何れに該当するのかを判定する。続いて、第 1、第 2 の当選判定部 305a、305b は、「大当たり」に該当する場合には、「一組の乱数」のうち、第 1、第 2 の特別図柄決定用の乱数の値が、「確変モード」へ移行することを示す当選領域に属するのか、それとも「時短モード」へ移行することを示す当選領域に属するのかに基づいて、特別遊技を実行した後に「確変モード」及び「時短モード」の何れのモード（遊技状態）に移行するのかを判断する。

40

【0111】

第 1、第 2 の当選判定部 305a、305b は、「大当たり」に該当する場合には、フ

50

ラグ記憶部302に記憶されている第1、第2のボーナスフラグをオンする。このとき、フラグ記憶部302に記憶されている確変フラグ及び時短フラグがオンされている場合には、確変フラグ及び時短フラグをオフする。これにより、「大当たり」に基づく第1又は第2の特別遊技を実行しているときの普通電動役物65の動作が、「通常モード」時の状態に戻る。そして、第1、第2の当選判定部305a、305bは、第1、第2の特別遊技が終了すると、フラグ記憶部302に記憶されている第1、第2のボーナスフラグをオフすると共に、「確変モード」に移行する場合には、フラグ記憶部302に記憶されている第1、第2の確変フラグをオンし、「時短モード」に移行する場合には、フラグ記憶部302に記憶されている第1、第2の時短フラグをオンする。

【0112】

尚、本実施形態では、第1、第2の当選判定部305a、305bは、「大当たり」「小当たり」及び「ハズレ」の何れに該当するのかを、同じ抽選テーブルを用いて判定するようにしている。更に、第1、第2の当選判定部305a、305bは、「確変モード」及び「時短モード」の何れのモード（遊技状態）に移行するのについても、同じ抽選テーブルを用いて判定するようにしている。本実施形態では、このようにして、第1の遊技における当選確率と、第2の遊技における当選確率とが同じになるようにしている。

【0113】

更に、第1、第2の当選判定部305a、305bは、「一組の乱数」のうち、第1、第2の特別図柄の当否に係る乱数の値と、第1、第2の特別図柄変動パターン決定用の乱数の値とに基づいて、特別図柄の変動パターンが何れに該当するのかを判定する。特別図柄の変動パターンの特別図柄変動表示時間としては、例えば3秒、5秒、10秒、20秒、29秒が規定されている。

ここで、本実施形態では、確変フラグ又は時短フラグがオンされている場合の方が（前記「確率変動モード」又は「時短モード」に移行している場合の方が）、そうでない場合よりも（前記「通常モード」で遊技を行っている場合よりも）、第1、第2の特別図柄変動時間が格段に短くなるように、特別図柄の変動パターンを決定するようにしている。

【0114】

特に本実施形態では、第1、第2の当選判定部305a、305bは、第1、第2の特別図柄の当否に係る乱数の値に基づいて、第1、第2の特別図柄抽選部304a、304bによる抽選の結果が「小当たり」に該当する場合であり、フラグ記憶部302に記憶されている「第2の時短フラグ（又は第2の確変フラグ）、第1の時短フラグ（又は第1の確変フラグ）」がオンされている場合には、特別図柄変動表示時間として5秒が規定されている特別図柄の変動パターンを選択する。

また、第1、第2の当選判定部305a、305bは、第1、第2の特別図柄の当否に係る乱数の値に基づいて、第1、第2の特別図柄抽選部304a、304bによる抽選の結果が「大当たり」に該当する場合であり、フラグ記憶部302に記憶されている「第1の時短フラグ（又は第1の確変フラグ）、第2の時短フラグ（又は第2の確変フラグ）」がオンされている場合であり、更に第2、第1の小当たりフラグがオンされている場合には、特別図柄変動表示時間として3秒が規定されている特別図柄の変動パターンを選択する。

【0115】

尚、各特別図柄の変動パターンは、「ハズレ」に相当する「-」（「×」）、「大当たり」に相当する「3」、「7」（「 \square 」）、「又は「小当たり」に相当する「5」（「 \square 、×」）が予め規定された確率にそれぞれ設定されている。

【0116】

また、本実施形態では、「確変モード」に移行している場合と、その他の場合（「時短モード」に移行している場合、及び「通常モード」で遊技を行っている場合）とで異なる抽選テーブルを用いて、前述した「大当たり」、「小当たり」及び「ハズレ」の何れに該当するのかの判定を行うようにしている。

【0117】

具体的に説明すると、本実施形態では、「確変モード」に移行している場合に使用する確変用抽選テーブルと、「時短モード」に移行している場合、及び「通常モード」で遊技を行っている場合に使用する通常用抽選テーブルとの2つの抽選テーブルが設けられている。

そして、「確変モード」に移行している場合の方が、「時短モード」に移行している場合、及び「通常モード」で遊技を行っている場合よりも、「大当たり」になる確率が高くなるように、前記2つの抽選テーブルの内容が設定されている。また、「小当たり」及び「ハズレ」に該当する確率がそれぞれ異なるように、前記2つの抽選テーブルの内容が設定されている。

【0118】

「小当たり」に該当する場合、第1、第2の当選判定部305a、305bは、フラグ記憶部302に記憶されている第1、第2の小当たりフラグをオンする。これにより、「小当たり」に基づく遊技が実行される。具体的に説明すると、「小当たり」に応じた態様で第1、第2の大入賞口91、92が開閉する。この第1、第2の大入賞口91、92の開閉が終了すると、第1、第2の当選判定部305a、305bは、記憶部302に記憶されている第1、第2の小当たりフラグをオフする。

【0119】

以上のように本実施形態では、「大当たり」して第1、第2の特別遊技が実行されているときには確変フラグ及び時短フラグをオフして、第3の始動入賞口67に遊技球が入賞しやすい状態を解除する。

尚、第1、第2の当選判定部305a、305bは、メイン制御基板201に設けられているメインCPU201a及びROM201bを用いることにより実現される。また、フラグ記憶部302は、メイン制御基板201に設けられているRAM201cを用いることにより実現される。

【0120】

(第1、第2の特別図柄表示指示部306a、306b、第1、第2の特別図柄表示時間計測部314a、314b)

第1、第2の特別図柄表示指示部306a、306bは、第2の当選判定部305a、305bにより判定された抽選の結果に基づいて、第1、第2の特別図柄表示装置70、71に停止表示させる第1、第2の特別図柄を決定する。

【0121】

また、本実施形態では、第1の当選判定部305aによる判定の結果、「大当たり」に該当し、「確変モード」に移行する場合には、「7」を、第1の特別図柄表示装置70に停止表示させる第1の特別図柄として決定する。一方、「大当たり」に該当し、「時短モード」に移行する場合には、「3」を、第1の特別図柄表示装置70に停止表示させる第1の特別図柄として決定する。また、第1の当選判定部305aによる判定の結果、「小当たり」に該当した場合には、「5」を、第1の特別図柄表示装置70に停止表示させる第1の特別図柄として決定する。また、第1の当選判定部305aによる判定の結果、「ハズレ」に該当した場合には、「-」を、第1の特別図柄表示装置70に停止表示させる第1の特別図柄として決定する。

【0122】

一方、第2の当選判定部305bによる判定の結果、「大当たり」に該当した場合には、「確変モード」に移行するか、又は「時短モード」に移行するかに関わらず、「 」を、第2の特別図柄表示装置71に停止表示させる第2の特別図柄として決定する。また、第2の当選判定部305bによる判定の結果、「小当たり」に該当した場合には、「 」と「x」の双方を、第2の特別図柄表示装置71に停止表示させる第2の特別図柄として決定する。また、第2の当選判定部305bによる判定の結果、「ハズレ」に該当した場合には、「x」を、第2の特別図柄表示装置71に停止表示させる第2の特別図柄として決定する。

【0123】

10

20

30

40

50

そして、第 1、第 2 の特別図柄表示指示部 3 0 6 a、3 0 6 b は、このようにして決定した停止図柄や、第 1、第 2 の当選判定部 3 0 5 a、3 0 5 b により決定された変動パターン等に基づく表示パターンを形成し、この表示パターンを示す前記特別図柄表示指示信号を L E D 駆動基板 2 0 4 に送信する。これにより、第 1、第 2 の特別図柄表示装置 7 0、7 1 が備える L E D は、前記特別図柄表示指示信号に示されている表示パターンに従った発光動作を行う。

【 0 1 2 4 】

また、第 1、第 2 の特別図柄表示指示部 3 0 6 a、3 0 6 b は、形成した表示パターンに含まれる第 1、第 2 の特別図柄変動表示時間の計測を、第 1、第 2 の特別図柄表示時間計測部 3 1 4 a、3 1 4 b に指示する。これにより、第 1、第 2 の特別図柄表示時間計測部 3 1 4 a、3 1 4 b は、第 1、第 2 の特別図柄変動表示時間の計測を開始する。

10

【 0 1 2 5 】

第 1、第 2 の特別図柄表示指示部 3 0 6 a、3 0 6 b は、以上のようにして第 1、第 2 の特別図柄表示時間計測部 3 1 4 a、3 1 4 b が、第 1、第 2 の特別図柄変動表示時間の計測を行っている間、フラグ記憶部 3 0 2 に記憶されている「第 2、第 1 のボーナスフラグ」がオンされたか否かを判定する。この判定の結果、フラグ記憶部 3 0 2 に記憶されている「第 2、第 1 のボーナスフラグ」がオンされた場合、第 1、第 2 の特別図柄表示指示部 3 0 6 a、3 0 6 b は、第 1、第 2 の特別図柄変動表示時間の計測の終了を、第 1、第 2 の特別図柄表示時間計測部 3 1 4 a、3 1 4 b に指示する。これにより、第 1、第 2 の特別図柄表示時間計測部 3 1 4 a、3 1 4 b は、第 1、第 2 の特別図柄変動表示時間の計測を強制的に終了する。そして、第 1、第 2 の特別図柄表示指示部 3 0 6 a、3 0 6 b は、第 2、第 1 の特別図柄変動表示時間の計測が終了するタイミングに合わせて、「ハズレ」に対応する第 1、第 2 の特別図柄を強制的に停止表示するための第 1、第 2 の特別図柄停止表示指示信号を L E D 駆動基板 2 0 4 に送信する。そして、第 1、第 2 の特別図柄表示装置 7 0、7 1 は、L E D 駆動基板 2 0 4 の制御に基づいて、「ハズレ」に対応する第 1、第 2 の特別図柄を強制的に停止表示する。

20

【 0 1 2 6 】

また、第 1、第 2 の特別図柄表示指示部 3 0 6 a、3 0 6 b は、以上のようにして第 1、第 2 の特別図柄表示時間計測部 3 1 4 a、3 1 4 b が、第 1、第 2 の特別図柄変動表示時間の計測を行っている間、フラグ記憶部 3 0 2 に記憶されている「第 2、第 1 の小当たりフラグ」がオンされたか否かを判定する。この判定の結果、フラグ記憶部 3 0 2 に記憶されている「第 2、第 1 の小当たりフラグ」がオンされた場合、第 1、第 2 の特別図柄表示指示部 3 0 6 a、3 0 6 b は、フラグ記憶部 3 0 2 に記憶されている「第 1、第 2 のボーナスフラグ」がオンされたか否かを判定する。この判定の結果、フラグ記憶部 3 0 2 に記憶されている「第 1、第 2 のボーナスフラグ」がオンされた場合、第 1、第 2 の特別図柄表示指示部 3 0 6 a、3 0 6 b は、第 2、第 1 の特別図柄変動表示時間の計測が終了するタイミングに合わせて、第 1、第 2 の特別図柄変動表示時間の計測の中断を、第 1、第 2 の特別図柄表示時間計測部 3 1 4 a、3 1 4 b に指示する。これにより、第 1、第 2 の特別図柄表示時間計測部 3 1 4 a、3 1 4 b は、第 1、第 2 の特別図柄変動表示時間の計測を中断する。その後、フラグ記憶部 3 0 2 に記憶されている「第 2、第 1 の小当たりフラグ」がオフされると、第 1、第 2 の特別図柄表示指示部 3 0 6 a、3 0 6 b は、第 1、第 2 の特別図柄変動表示時間の計測の再開を、第 1、第 2 の特別図柄表示時間計測部 3 1 4 a、3 1 4 b に指示する。これにより、第 1、第 2 の特別図柄表示時間計測部 3 1 4 a、3 1 4 b は、第 1、第 2 の特別図柄変動表示時間の計測を再開する。

30

40

【 0 1 2 7 】

そして、第 1、第 2 の特別図柄表示時間計測部 3 1 4 a、3 1 4 b は、第 1、第 2 の特別図柄表示指示部 3 0 6 a、3 0 6 b により形成された表示パターンに含まれる第 1、第 2 の特別図柄変動表示時間の計測を終了すると、第 1、第 2 の特別図柄変動表示時間の計測の終了を、第 1、第 2 の特別図柄表示指示部 3 0 6 a、3 0 6 b に指示する。これにより、第 1、第 2 の特別図柄表示指示部 3 0 6 a、3 0 6 b は、前述したようにして形成し

50

た表示パターンに基づいて第 1、第 2 の特別図柄を停止表示するための第 1、第 2 の特別図柄停止表示指示信号を L E D 駆動基板 2 0 4 に送信する。そして、第 1、第 2 の特別図柄表示装置 7 0、7 1 は、第 1、第 2 の特別図柄停止表示指示信号に基づいて、第 1、第 2 の特別図柄を停止表示する。

【 0 1 2 8 】

また、第 1 の特別図柄表示指示部 3 0 6 a、第 2 の特別図柄表示指示部 3 0 6 b は、第 1、第 2 の乱数記憶領域に記憶されている乱数の数を、第 1 又は第 3 の始動入賞口 6 2、6 7、第 2 の始動入賞口 6 3 への入賞に基づく抽選結果の現在の保留数として第 1 の特別図柄保留ランプ 2 0 に表示させるための保留数表示指示信号を L E D 駆動基板 2 0 4 に送信する。

10

これにより、始動入賞口への入賞に基づく抽選結果の現在の保留数が、第 1、第 2 の特別図柄保留ランプ 2 0、2 1 が備える L E D により表示される。

尚、第 1、第 2 の特別図柄表示指示部 3 0 6 a、3 0 6 b、及び第 1、第 2 の特別図柄表示時間計測部 3 1 4 a、3 1 4 b は、メイン制御基板 2 0 1 に設けられているメイン C P U 2 0 1 a 及び R O M 2 0 1 b を用いることにより実現される。

【 0 1 2 9 】

(大入賞口開放指示部 3 0 7)

大入賞口開放指示部 3 0 7 は、第 1、第 2 の当選判定部 3 0 5 a、3 0 5 b により、第 1、第 2 の特別図柄抽選部 3 0 4 a、3 0 4 b による抽選の結果が「大当たり」に該当すると判定され、フラグ記憶部 3 0 2 内の第 1、第 2 のボーナスフラグがオンされると、入賞口基板 2 0 3 に、前記大入賞口開放指示信号を送信する。この大入賞口開放指示信号には、開放する大入賞口を特定する情報と、開放する大入賞口の開放態様を特定する情報とが少なくとも含まれている。この大入賞口開放指示信号を入賞口基板 2 0 3 が受信することにより、第 1、第 2 の大入賞口 9 1、9 2 が開放する。

20

【 0 1 3 0 】

その後、例えば 1 0 個の遊技球が、第 1、第 2 の大入賞口 9 1、9 2 を通過したと判断するか、又は第 1、第 2 の大入賞口 9 1、9 2 が開放されてから約 3 0 秒が経過したと判断すると、大入賞口開放指示部 3 0 7 は、入賞口基板 2 0 3 に大入賞口閉鎖信号を送信する。これにより、開放している第 1、第 2 の大入賞口 9 1、9 2 が閉鎖する。

【 0 1 3 1 】

大入賞口開放指示部 3 0 7 は、以上のようにして第 1、第 2 の大入賞口 9 1、9 2 が閉鎖されると、大入賞口開放指示部 3 0 7 は、第 1、第 2 の大入賞口 9 1、9 2 が 1 5 回開放されたか否かを判定する。すなわち、第 1、第 2 の特別遊技における全ての単位遊技が消化したか否かを判定する。

30

【 0 1 3 2 】

この判定の結果、第 1、第 2 の特別遊技における全ての単位遊技が消化していない場合には、大入賞口開放指示部 3 0 7 は、前記大入賞口開放指示信号を入賞口基板 2 0 3 に送信して、次の単位遊技に移行させ、前述したようにして第 1、第 2 の大入賞口 9 1、9 2 を開閉させるための動作を全ての単位遊技が消化するまで繰り返し行う。

一方、特別遊技の全ての単位遊技が消化した場合には、特別遊技が終了したので、第 1、第 2 の大入賞口 9 1、9 2 を開放させない。

40

また、大入賞口開放指示部 3 0 7 は、当選判定部 3 0 5 において「小当たり」に該当すると判定された場合には、入賞口基板 2 0 3 に、前記大入賞口開放指示信号を送信する。これにより、第 1、第 2 の大入賞口 9 1、9 2 が開放する。第 1、第 2 の大入賞口 9 1、9 2 が 0 . 5 秒間開放すると、大入賞口開放指示部 3 0 7 は、入賞口基板 2 0 3 に大入賞口閉鎖信号を送信する。これにより第 1、第 2 の大入賞口 9 1、9 2 が閉鎖する。そして、大入賞口開放指示部 3 0 7 は、入賞口基板 2 0 3 に、前記大入賞口開放指示信号を再度送信する。これにより、第 1、第 2 の大入賞口 9 1、9 2 が 0 . 5 秒間再度開放する。そして、大入賞口開放指示部 3 0 7 は、入賞口基板 2 0 3 に大入賞口閉鎖信号を送信する。これにより、第 1、第 2 の大入賞口 9 1、9 2 が閉鎖する。以上のように、「小当たり」

50

した場合には、第1、第2の大入賞口91、92が0.5秒間、2回開放する動作が行われる。

大入賞口開放指示部307は、メイン制御基板201に設けられているメインCPU201a及びROM201bを用いることにより実現される。

【0133】

(時短動作計数部308)

時短動作計数部308は、「時短モード」における遊技回数を計数し、「時短モード」が終了したか否かを判定する。ここで、遊技回数とは、第1、第2の特別図柄抽選部304a、304bにおける抽選結果の出力回数をいう。

【0134】

具体的に時短動作計数部308は、フラグ記憶部302を参照し、第1、第2の時短フラグがオンのときに、第1、第2の特別図柄抽選部304a、304bにおける抽選結果が出力されると、時短回数に1を加算する。すなわち、現在の遊技が、「時短モード」における何遊技目に該当するのかを計数する。そして、加算値が規定値と一致するか否かを判定する。この判定の結果、これらが一致する場合には、現在の遊技で「時短モード」が終了であるので、時短動作計数部308は、フラグ記憶部302に記憶されている時短フラグをオフする。尚、前記において、規定値とは、「時短モード」における遊技回数の規定値をいい、その値は、例えば「100」である。

【0135】

また、時短動作計数部308は、以上のようにして計数を行っている最中に、「大当たり」して、第1、第2のボーナスフラグがオンされると、その計数を中止すると共に、計数値をリセットする。「時短モード」中に「大当たり」になったということであるので、現在の遊技が、「時短モード」における何遊技目に該当するのかを計数する必要がないからである。

尚、時短動作計数部308は、メイン制御基板201に設けられているメインCPU201a、ROM201b、及びRAM201cを用いることにより実現される。

【0136】

(普通図柄抽選部309)

普通図柄抽選部309は、遊技球が、普通図柄作動ゲート68を通過したと、入賞判定部301が判定すると、所定の範囲の乱数を発生させて取得する。そして、普通図柄用乱数記憶領域に乱数が記憶されていない場合には(すなわち、普通図柄の抽選結果を保留する必要がない場合には)、その取得した乱数を、当選判定部310に出力する。

【0137】

一方、前記普通図柄用乱数記憶領域に記憶されている乱数の数が、3つ以下の場合には、その取得した乱数を、前記普通図柄用乱数記憶領域に記憶させる。このように、本実施形態では、この普通図柄抽選部309で取得した乱数を、前記普通図柄用乱数記憶領域に、最大4個まで記憶でき、且つこの乱数の記憶順を識別できるようにしている。そして、普通図柄抽選部309は、前記普通図柄用乱数記憶領域に最も早く記憶された乱数を、当選判定部310に出力するとともに、出力した乱数を前記普通図柄用乱数記憶領域から削除する。

普通図柄抽選部309は、メイン制御基板201に設けられているメインCPU201a、ROM201b、及びRAM201cを用いることにより実現される。

【0138】

(当選判定部310)

当選判定部310は、普通図柄抽選部309より出力された乱数の値に基づいて、普通図柄抽選部309による抽選の結果が「当たり」又は「ハズレ」の何れに該当するのかを判定する。この判定は、例えば、抽選テーブルを用いて行うようにする。

【0139】

本実施形態では、第1、第2の確変フラグ、又は第1、第2の時短フラグがオンされている場合の方が(例えば「確変モード」又は「時短モード」に移行している場合の方が)

10

20

30

40

50

、それらがオンされていない場合よりも（例えば「通常モード」で遊技を行っている場合よりも）、「当たり」になる確率が格段に高くなるように、当選判定部 310 で使用される各抽選テーブルの内容が設定されている。これにより、第 1、第 2 の確変フラグ、又は第 1、第 2 の時短フラグがオンされている場合の普通図柄の当選確率が高くなる。したがって、第 1、第 2 の確変フラグ、又は第 1、第 2 の時短フラグがオンされている場合の方が、それらがオンされていない場合よりも、普通電動役物 65 の開放頻度が高くなり、可及的に持ち球を減らさずに、遊技を進行させることができるようになる。尚、以下の説明では、必要に応じて、第 1、第 2 の確変フラグ、又は第 1、第 2 の時短フラグがオンされている場合に当選判定部 310 が使用する抽選テーブルを時短用抽選テーブルと称し、第 1、第 2 の確変フラグ、又は第 1、第 2 の時短フラグがオンされていない場合に当選判定部 310 が使用する抽選テーブルを通常用抽選テーブルと称する。

10

普通図柄抽選部 309 は、メイン制御基板 201 に設けられているメイン CPU 201 a、ROM 201 b、及び RAM 201 c を用いることにより実現される。

【0140】

（普通図柄表示指示部 311）

普通図柄表示指示部 311 は、フラグ記憶部 302 に記憶されているフラグの状態に基づいて、普通図柄変動表示時間を決定すると共に、当選判定部 310 により判定された抽選結果に基づいて、普通図柄表示装置 59 に停止表示させる普通図柄を決定する。

【0141】

本実施形態では、フラグ記憶部 302 に記憶されている第 1、第 2 の確変フラグ、又は第 1、第 2 の時短フラグがオンされている場合の方が（例えば「確変モード」又は「時短モード」に移行している場合の方が）、それらがオンされていない場合よりも（例えば「通常モード」で遊技を行っている場合よりも）、前記普通図柄変動表示時間を格段に短くするようにしている。

20

【0142】

また、当選判定部 310 の判定の結果、「当たり」に該当する場合には、例えば「7」を普通図柄表示装置 59 に停止表示させる普通図柄として決定する。一方、「ハズレ」に該当した場合には、例えば「-」を普通図柄表示装置 59 に停止表示させる普通図柄として決定するようにしている。

【0143】

そして、普通図柄表示指示部 311 は、決定した普通図柄や普通図柄変動表示時間等に基づく表示パターンを形成し、この表示パターンを示す普通図柄表示指示信号を LED 駆動基板 204 に送信する。これにより、普通図柄表示装置 59 が備える LED は、前記普通図柄表示指示信号に示されている表示パターンに従った発光動作を行う。

30

【0144】

また、普通図柄表示指示部 311 は、乱数記憶領域に記憶されている乱数の数を、普通図柄作動ゲート 68 への遊技球の通過に基づく抽選結果の現在の保留数として普通図柄保留ランプ 22 に表示させるための保留数表示指示信号を LED 駆動基板 204 に送信する。これにより、普通図柄作動ゲート 68 への遊技球の通過に基づく抽選結果の現在の保留数が、普通図柄保留ランプ 22 が備える LED により表示される。

40

尚、普通図柄表示指示部 311 は、メイン制御基板 201 に設けられているメイン CPU 201 a 及び ROM 201 b を用いることにより実現される。

【0145】

（普通電動役物駆動指示部 312）

普通電動役物駆動指示部 312 は、フラグ記憶部 302 に記憶されているフラグの状態、当選判定部 310 により判定された抽選結果等に基づいて、普通電動役物 65 の動作態様を決定し、決定した動作態様を示す普通電動役物開放指示信号を送信する。

具体的に、本実施形態では、普通電動役物駆動指示部 312 は、フラグ記憶部 302 に記憶されている第 1、第 2 の確変フラグ、及び第 1、第 2 の時短フラグの状態に応じて普通電動役物 65 の動作態様を異ならせるようにしている。

50

【0146】

すなわち、フラグ記憶部302に記憶されている第1、第2の確変フラグ、又は第1、第2の時短フラグがオンされている場合の方が（例えば「確変モード」又は「時短モード」に移行している場合の方が）、それらがオンされていない場合よりも（例えば「通常モード」で遊技を行っている場合よりも）、第3の始動入賞口67に遊技球が入賞し易くなるように普通電動役物65の動作態様を決定するようにしている。

【0147】

そして、普通電動役物駆動指示部312は、決定した動作態様を示す前記普通電動役物開放信号を、入賞口基板203に送信する。これにより、普通電動役物65は、前記普通電動役物開放信号に示されている動作態様で動作を行う。

10

尚、普通電動役物駆動指示部312は、メイン制御基板201に設けられているメインCPU201a及びROM201bを用いることにより実現される。

【0148】

（演出コマンド生成部313）

演出コマンド生成部313は、入賞判定部301で判定された結果と、当選判定部305で判定された結果と、フラグ記憶部302に記憶されているフラグの状態と、特別図柄表示指示部306で決定された特別図柄変動表示時間と、時短動作計数部308で計数された遊技回数（「時短モード」における遊技回数）と、第1、第2の特別図柄表示指示部306a、306bによって、第1、第2の特別図柄変動表示時間の計測が中断されているか否かと、第1、第2の特別図柄表示指示部306a、306bによって、第1、第2の特別図柄変動表示時間の計測が強制的に終了したか否か等に基づいて、現在の遊技の状態に応じた演出コマンドを生成し、サブ制御基板202に送信する。

20

演出コマンド生成部313は、メイン制御基板201に設けられているメインCPU201a及びROM201bを用いることにより実現される。

【0149】

次に、サブ制御基板202の機能的な構成について説明する。図5は、サブ制御基板202の機能的な構成の一例を示す機能ブロック図である。

（演出コマンド解析部701）

演出コマンド解析部701は、メイン制御基板201（演出コマンド生成部313）から送信された演出コマンドを解析し、解析した結果を、装飾図柄決定部702、装飾図柄パターン決定部703、画像生成部705、及び音声生成部706に出力する。演出コマンド解析部701は、メイン制御基板201（演出コマンド生成部313）から送信された演出コマンドを解析し、解析した結果に基づいて、例えば、当該遊技で「大当たり」したか否かということと、第1、第2の特別図柄変動表示時間と、第1、第2の特別図柄変動表示時間の計測が中断されているか否かということと、第1、第2の特別図柄変動表示時間の計測が強制的に終了したか否かということとを判断し、判断した結果を装飾図柄決定部702、装飾図柄パターン決定部703、画像生成部705、及び音声生成部706に出力する。

30

【0150】

また、「大当たり」した場合、演出コマンド解析部701は、「大当たり」して第1、第2の特別遊技を実行した後、「確変モード」及び「時短モード」の何れに移行するかを示す演出コマンドにより、「確変モード」及び「時短モード」の何れに移行するのかを判断し、判断した結果を装飾図柄決定部702、装飾図柄パターン決定部703、画像生成部705、及び音声生成部706に出力する。

40

【0151】

また、メイン制御基板201から、フラグ記憶部302に記憶されているフラグの状態を含む演出コマンドが入力されると、演出コマンド解析部701は、そのフラグの状態に基づいて、当該遊技が、第1、第2の特別遊技、第1、第2の小当たり遊技、及び通常遊技（特別遊技及び小当たり遊技以外の遊技）の何れであるのかということと、小当たりしたか否かと、当該遊技の状態が「確変モード」、「時短モード」、及び「通常モード」の

50

何れかであるのかを判断し、判断した結果を装飾図柄決定部702、装飾図柄パターン決定部703、画像生成部705、及び音声生成部706に出力する。

【0152】

尚、演出コマンド解析部701が行う処理はこれらに限定されるものではなく、演出コマンドの内容に応じた処理が適宜実行されることになる。

また、演出コマンド解析部701は、サブ制御基板202に設けられているサブCPU202a、ROM202b、及びRAM202cを用いることにより実現される。

【0153】

(装飾図柄決定部702)

装飾図柄決定部702は、演出コマンド解析部701から出力された抽選結果に基づいて、演出表示装置60に停止表示させる第1、第2の装飾図柄の組み合わせを決定する。本実施形態では、演出コマンド解析部701から出力された抽選結果が、「大当たり」を示すものであり、且つ「確変モード」に移行するものである場合には、「111」、「333」、「555」、「777」、「999」、「AAA」、「CCC」、「EEE」のうちの何れか1つの組み合わせを、演出表示装置60に停止表示させる第1、第2の装飾図柄の組み合わせとして決定する。

10

【0154】

また、演出コマンド解析部701から出力された抽選結果が、「大当たり」を示すものであり、且つ「時短モード」に移行するものである場合には、「000」、「222」、「444」、「666」、「888」、「BBB」、「DDD」、「FFF」のうちの何れか1つの組み合わせを、演出表示装置60に停止表示させる第1、第2の装飾図柄の組み合わせとして決定する。

20

【0155】

本実施形態では、演出コマンド解析部701から出力された抽選結果が、「小当たり」を示すものである場合には、「135」、「246」、「ACE」、「BDF」のうちの何れか1つの組み合わせを、演出表示装置60に停止表示させる第1、第2の装飾図柄の組み合わせとして決定する。

【0156】

更に、演出コマンド解析部701から出力された抽選結果が、「ハズレ」を示すものである場合には、3つの装飾図柄が同じにならない組み合わせであって、「小当たり」を示すものでない3つの装飾図柄の組み合わせを演出表示装置60に停止表示させる第1、第2の装飾図柄の組み合わせとして決定する。

30

また、演出コマンド解析部701から、第1、第2の特別図柄変動表示時間の計測が強制的に終了することが出力された場合、「ハズレ」に対応する3つの装飾図柄の組み合わせを演出表示装置60に停止表示させる第1、第2の装飾図柄の組み合わせとして決定する。

尚、演出表示装置60に停止表示させる第1、第2の装飾図柄の組み合わせの決定は、例えば抽選により行うようにすればよい。

また、装飾図柄決定部702は、サブ制御基板202に設けられているサブCPU202a及びROM202bを用いることにより実現される。

40

【0157】

(装飾図柄パターン決定部703)

装飾図柄パターン決定部703は、装飾図柄決定部702により、演出表示装置60に停止表示させる第1、第2の装飾図柄の組み合わせが決定されると、演出コマンドに含まれている第1、第2の特別図柄変動表示時間と同じ時間だけ変動表示する装飾図柄の変動パターンを、予め設定されている装飾図柄変動パターン704の中から選択する。これら装飾図柄変動パターンには、第1、第2の装飾図柄を変動表示させる時間(第1、第2の装飾図柄変動表示時間)や、同じ装飾図柄を2つ停止表示させた後に、残りの1つを停止表示させるようにすること(いわゆるリーチ状態を形成すること)や、特異な演出表示を行った後に、第1、第2の装飾図柄を停止表示させること(いわゆる発展系の演出を形成

50

すること)等が設定されている。

【0158】

また、演出コマンド解析部701から、第1、第2の特別図柄変動表示時間の計測が強制的に終了することが出力された場合、装飾図柄パターン決定部703は、前述したようにして選択した装飾図柄変動パターン704をキャンセルし、「ハズレ」に対応する第1、第2の装飾図柄を強制的に停止表示させることを画像生成部705に指示する。

【0159】

尚、装飾図柄変動パターン704に設定される内容はこれらに限定されるものではないということ言うまでもない。

また、装飾図柄パターン決定部703は、サブ制御基板202に設けられているサブCPU202a及びROM202bを用いることにより実現され、装飾図柄変動パターン704は、サブ制御基板202に設けられているROM202bを用いることにより実現される。

【0160】

(画像生成部705)

画像生成部705は、装飾図柄決定部702で決定された装飾図柄の組み合わせや、装飾図柄パターン決定部703で決定された装飾図柄変動パターン704や、演出コマンド解析部701から出力された情報等に基づいて、演出表示装置60に表示させるための画像データを生成する。

【0161】

例えば、演出表示装置60に停止表示させる第1、第2の装飾図柄の組み合わせが装飾図柄決定部702で決定され、且つ装飾図柄変動パターンが装飾図柄パターン決定部703で決定された場合には、画像生成部705は、これらの決定内容に応じた装飾図柄が表示されるような画像データを形成する。

また、演出コマンド解析部701から、第1、第2の特別図柄変動表示時間の計測が中断していることが指示された場合、画像生成部705は、その第1、第2の特別図柄変動表示時間の計測が中断している間は、所定の画像データを形成する。この所定の画像データは、例えば、装飾図柄が停止表示しない画像を表示するものであればどのようなものであってもよい。

また、第1、第2の特別図柄変動表示時間の計測が強制的に終了するために、装飾図柄パターン決定部703から、「ハズレ」に対応する第1、第2の装飾図柄を強制的に停止表示させることが指示された場合、画像生成部705は、「ハズレ」に対応する第1、第2の装飾図柄を停止表示させるための画像データを形成する。

【0162】

尚、画像生成部705で生成される画像データはこれらに限定されるものではないということ言うまでもない。

また、画像生成部705は、サブ制御基板202に設けられている画像制御プロセッサ202d、画像データROM202e、及びビデオRAM202fを用いることにより実現される。

【0163】

(音声生成部706)

音声生成部706は、演出コマンド解析部701から出力された情報に基づいて、音声データを生成して、スピーカ18に出力する。例えば、演出コマンド解析部701から、特別図柄の抽選結果が出力された場合には、その抽選結果に応じた音声データが、装飾図柄パターン決定部703により決定された装飾図柄変動パターン704に合わせて放音されるような音声データを生成して、スピーカ18に出力する。

【0164】

尚、音声生成部706で生成される音声データはこれらに限定されるものではないということ言うまでもない。

また、音声生成部706は、サブ制御基板202に設けられているサブCPU202a

10

20

30

40

50

、ROM 202b、RAM 202c、及び音源回路 202g を用いることにより実現される。

尚、メイン制御基板 201 及びサブ制御基板 202 に、前述した機能以外の機能が設けられていてもよい。

【0165】

次に、図 6 ~ 図 10 のフローチャートを参照しながら、以上のようにして構成された本実施形態の遊技機 100 における処理動作の一例について説明する。

【0166】

図 6 は、メイン制御基板 201 における処理動作の一例を示すメインフローチャートである。

10

図 6 のステップ S1 において、メイン制御基板 201 は、遊技球発射処理を行う。この遊技球発射処理の具体例を説明すると、まず、メイン制御基板 201 は、発射ハンドル 17 が遊技者により操作されたことを示す前記発射操作検出信号が、発射制御基板 205 から送信された後に、上球皿 15 及び下球皿 16 に遊技球が一定量以上貯留しているか否かを判定する。

【0167】

この判定の結果、上球皿 15 及び下球皿 16 に遊技球が一定量以上貯留していない場合には、メイン制御基板 201 は、発射許可信号を発射制御基板 205 に送信するとともに、遊技球が遊技領域 52 に向けて発射されたことを示す演出コマンドを生成し、サブ制御基板 202 に送信する。これにより、遊技球が遊技領域 52 中に発射されるとともに、遊技中の演出が開始する。

20

【0168】

一方、上球皿 15 及び下球皿 16 に遊技球が一定量以上貯留している場合には、メイン制御基板 201 は、発射不許可信号を発射制御基板 205 に送信するとともに、遊技球が遊技領域 52 中に発射できないことを示す演出コマンドを生成し、サブ制御基板 202 に送信する。この場合には、遊技者が発射ハンドル 17 を操作しても、遊技球が遊技領域 52 に向けて発射されない。また、上球皿 15 及び下球皿 16 に遊技球が一定量以上貯留していることを、電飾部品 90 を点灯させることで遊技者に報知する。

【0169】

次に、ステップ S2 において、メイン制御基板 201 は、一般入賞処理を行う。この一般入賞処理は、遊技領域 52 中に発射された遊技球が、一般入賞口 72 に入賞した場合に行われる処理である。一般入賞処理の詳細については、図 7 を用いて後述する。

30

【0170】

次に、ステップ S3 において、メイン制御基板 201 は、普通図柄作動ゲート通過処理を行う。この普通図柄作動ゲート通過処理は、遊技領域 52 中に発射された遊技球が、普通図柄作動ゲート 68 を通過した場合に行われる処理である。普通図柄作動ゲート通過処理については、図 8 - 1 及び図 8 - 2 を用いて後述する。

【0171】

次に、ステップ S4 において、メイン制御基板 201 は、第 1 の始動入賞処理を行う。この第 1 の始動入賞処理は、遊技領域 52 中に発射された遊技球が、第 1 又は第 3 の始動入賞口 62、67 に入賞した場合に行われる処理である。第 1 の始動入賞処理の詳細については、図 9 - 1 ~ 図 9 - 4 を用いて後述する。

40

次に、ステップ S5 において、メイン制御基板 201 は、第 2 の始動入賞処理を行う。この第 2 の始動入賞処理は、遊技領域 52 中に発射された遊技球が、第 2 の始動入賞口 63 に入賞した場合に行われる処理である。

【0172】

次に、ステップ S6 において、メイン制御基板 201 は、第 1 の特別遊技実行処理を行う。この第 1 の特別遊技実行処理は、第 1 の特別図柄表示装置 70 及び演出表示装置 60 の第 1 の表示領域 194 に所定の図柄が停止表示されて「大当たり」となり、第 1 の特別遊技に移行した場合と、「小当たり」となった場合に行われる処理である。第 1 の特別遊

50

技実行処理の詳細については、図 10 を用いて後述する。

次に、ステップ S 7 において、メイン制御基板 201 は、第 2 の特別遊技実行処理を行う。この第 2 の特別遊技実行処理は、第 2 の特別図柄表示装置 71 及び演出表示装置 60 の第 2 の表示領域 195 に所定の図柄が停止表示されて「大当たり」となり、第 2 の特別遊技に移行した場合と、「小当たり」となった場合に行われる処理である。

【0173】

以上のように、メイン制御基板 201 では、遊技球発射処理、一般入賞処理、普通図柄作動ゲート通過処理、第 1 及び第 2 の始動入賞処理、及び第 1 及び第 2 の特別遊技実行処理を繰り返し行うが、以下の図 7 ~ 図 10 に示すように、本実施形態では、遊技の状態に応じて、不必要な処理を省略しながら、各処理を繰り返し実行するようにしている。また、本実施形態では、4 m [s e c] 毎に割り込み信号を発生させて、図 6 のフローチャートによる処理を実行している。

10

【0174】

(一般入賞処理)

次に、図 7 のフローチャートを参照しながら、図 6 のステップ S 2 における一般入賞処理の詳細について説明する。

図 7 のステップ S 11 において、入賞判定部 301 は、入賞口基板 203 から送信された前記遊技球通過信号に基づいて、遊技球が一般入賞口 72 に入賞したか否かを判定する。この判定の結果、遊技球が一般入賞口 72 に入賞した場合には、ステップ S 12 に進み、払出指示部 303 は、賞球数が「4」であることを示す賞球数信号を払出制御基板 206 に送信する。これにより、4 個の賞球が上球皿 15 又は下球皿 16 に払い出される。また、演出コマンド生成部 313 は、一般入賞口 72 に入賞したことを示す演出コマンドを生成してサブ制御基板 202 に送信する。これにより、サブ制御基板 202 は、電飾部品 90 を点灯させる等して、一般入賞口 72 に入賞したことを遊技者に報知する。そして、図 6 に示したメインフローチャートに戻る。

20

一方、遊技球が一般入賞口 72 に入賞していない場合には、ステップ S 12 の処理を行う必要がないので、図 6 に示したメインフローチャートに戻る。

【0175】

(普通図柄作動ゲート通過処理)

次に、図 8 - 1、図 8 - 2 のフローチャートを参照しながら、図 6 のステップ S 3 における普通図柄作動ゲート通過処理の詳細について説明する。

30

図 8 - 1 のステップ S 21 において、入賞判定部 301 は、入賞口基板 203 から送信された前記遊技球通過信号に基づいて、遊技球が普通図柄作動ゲート 68 を通過したか否かを判定する、この判定の結果、遊技球が普通図柄作動ゲート 68 を通過した場合には、ステップ S 22 に進み、普通図柄抽選部 309 は、乱数を発生させて抽選を行う(すなわち乱数の取得を行う)。

【0176】

次に、ステップ S 23 において、普通図柄抽選部 309 は、普通図柄が変動表示中か否かを判定する。この判定の結果、普通図柄が変動表示中の場合には、ステップ S 24 に進み、普通図柄抽選部 309 は、RAM 201c 内に設けられている前記普通図柄用乱数記憶領域に記憶されている乱数の数が 3 つ以下であるか否かを判定する。この判定の結果、前記普通図柄用乱数記憶領域に記憶されている乱数の数が 3 つ以下である場合には、ステップ S 25 に進み、普通図柄抽選部 309 は、普通図柄の抽選結果(ステップ S 22 で取得した乱数)を、前記普通図柄用乱数記憶領域に記憶させて、図 6 に示したメインフローチャートに戻る。

40

【0177】

尚、ステップ S 24 において、前記普通図柄用乱数記憶領域に記憶されている乱数の数が 3 つを超えていると判定した場合には、ステップ S 22 で取得した乱数を保留することも、その乱数に基づく普通図柄の表示も行うことができないので、図 6 に示したメインフローチャートに戻る。

50

【0178】

一方、ステップS23において、普通図柄が変動表示中でないと判定された場合には、ステップS26に進み、普通図柄抽選部309は、前記普通図柄用乱数記憶領域に乱数が記憶されているか否かを判定する。この判定の結果、乱数が記憶されている場合には、ステップS27に進み、普通図柄抽選部309は、前記普通図柄用乱数記憶領域に記憶されている乱数の数が3つ以下であるか否かを判定する。

【0179】

この判定の結果、前記普通図柄用乱数記憶領域に記憶されている乱数の数が3つ以下である場合には、ステップS28に進み、普通図柄抽選部309は、普通図柄の抽選結果（ステップS22で取得した乱数）を、前記普通図柄用乱数記憶領域に記憶させる。

10

次に、ステップS29において、普通図柄抽選部309は、前記普通図柄用乱数記憶領域に最も早く記憶された乱数を読み出して、ステップS30に進む。

【0180】

一方、ステップS26において、乱数が記憶されていないと判定した場合には、ステップS27～S29を省略してステップS30に進む。

また、ステップS27において、前記普通図柄用乱数記憶領域に記憶されている乱数の数が3つを超えていると判定した場合には、ステップS22で取得した乱数を保留することも、その乱数に基づく普通図柄の表示も行うことができないので、図6に示したメインフローチャートに戻る。

【0181】

20

以上のようにして、普通図柄の抽選結果（乱数）が得られると、ステップS30に進み、普通図柄抽選部309は、得られた乱数を当選判定部310に出力する。

次に、ステップS31において、当選判定部310は、フラグ記憶部302を参照して、時短フラグまたは確変フラグがオンされているか否かを判定する。この判定の結果、時短フラグまたは確変フラグがオンされている場合には、ステップS32に進み、当選判定部310は、時短用抽選テーブルを読み出す。

一方、時短フラグ及び確変フラグのいずれもオンされていないと判定した場合には、ステップS33に進み、当選判定部310は、通常用抽選テーブルを抽出する。

【0182】

以上のように、ステップS33で抽選テーブルを選択すると、図8-2のステップS34に進み、当選判定部310は、ステップS30で普通図柄抽選部309から出力された抽選の結果（乱数）が、選択した抽選テーブルにおいて「当たり」に該当するのかが否かを判定する。すなわち、普通図柄の抽選に当選したか否かを判定する。

30

【0183】

この判定の結果、普通図柄の抽選に当選した場合には、ステップS35に進み、普通図柄表示指示部311と普通電動役物駆動指示部312は、フラグ記憶部302を参照して、時短フラグ又は確変フラグがオンされているか否かを判定する。この判定の結果、時短フラグ又は確変フラグがオンされている場合には、ステップS36に進む。ステップS36において、普通図柄表示指示部311は、時短用のデフォルトの普通図柄変動表示時間の間、普通図柄を変動表示させた後、「当たり」であることを示す「7」を停止表示させるような表示パターンを形成し、形成した表示パターンを示す前記普通図柄表示指示信号をLED駆動基板204に送信する。これにより、普通図柄表示装置59は、前記普通図柄表示指示信号に示されている表示パターンに従った表示動作を行う。また、演出コマンド生成部313は、ステップS34、S35の判定結果に基づく演出コマンドを生成してサブ制御基板202に送信する。

40

【0184】

次に、ステップS37において、普通電動役物駆動指示部312は、時短用のデフォルトの動作態様を示す前記普通電動役物開放信号を、入賞口基板203に送信する。これにより、普通電動役物65は、前記普通電動役物開放信号に示されている動作態様で動作を行う。そして、図6に示したメインフローチャートに戻る。尚、前記普通電動役物開放信

50

号は、普通図柄表示装置 5 9 に普通図柄が停止表示した後に送信される。

【 0 1 8 5 】

また、ステップ S 3 5 において、時短フラグ及び確変フラグのいずれもオンでないと判定された場合には、ステップ S 3 8 に進み、普通図柄表示指示部 3 1 1 は、通常用のデフォルトの普通図柄変動表示時間の間、普通図柄を変動表示させた後、「当たり」であることを示す「7」を停止表示させるような表示パターンを形成し、形成した表示パターンを示す前記普通図柄表示指示信号を LED 駆動基板 2 0 4 に送信する。これにより、普通図柄表示装置 5 9 は、前記普通図柄表示指示信号に示されている表示パターンに従った表示動作を行う。また、演出コマンド生成部 3 1 3 は、ステップ S 3 4、S 3 5 の判定結果に基づく演出コマンドを生成してサブ制御基板 2 0 2 に送信する。

10

【 0 1 8 6 】

次に、ステップ S 3 9 において、普通電動役物駆動指示部 3 1 2 は、通常用のデフォルトの動作態様を示す前記普通電動役物開放信号を、入賞口基板 2 0 3 に送信する。これにより、普通電動役物 6 5 は、前記普通電動役物開放信号に示されている動作態様で動作を行う。そして、図 6 に示したメインフローチャートに戻る。尚、前記普通電動役物開放信号は、普通図柄表示装置 5 9 に普通図柄が停止表示した後に送信される。

【 0 1 8 7 】

ステップ S 3 4 において、普通図柄の抽選に当選していないと判定された場合には、ステップ S 4 0 に進み、普通図柄表示指示部 3 1 1 は、フラグ記憶部 3 0 2 を参照して、時短フラグ又は確変フラグがオンされているか否かを判定する。この判定の結果、時短フラグ又は確変フラグがオンされている場合には、ステップ S 4 1 に進み、普通図柄表示指示部 3 1 1 は、時短用のデフォルトの普通図柄変動表示時間の間、普通図柄を変動表示させた後、「ハズレ」であることを示す「-」を停止表示させるような表示パターンを形成し、形成した表示パターンを示す前記普通図柄表示指示信号を LED 駆動基板 2 0 4 に送信する。これにより、普通図柄表示装置 5 9 は、前記普通図柄表示指示信号に示されている表示パターンに従った表示動作を行う。また、演出コマンド生成部 3 1 3 は、ステップ S 3 4、S 4 0 の判定結果に基づく演出コマンドを生成してサブ制御基板 2 0 2 に送信する。そして、図 6 に示したメインフローチャートに戻る。

20

【 0 1 8 8 】

ステップ S 4 0 において、時短フラグ及び確変フラグがいずれもオンでないと判定された場合には、ステップ S 4 2 に進み、普通図柄表示指示部 3 1 1 は、通常用のデフォルトの普通図柄変動表示時間の間、普通図柄を変動表示させた後、「ハズレ」であることを示す「-」を停止表示させるような表示パターンを形成し、形成した表示パターンを示す前記普通図柄表示指示信号を LED 駆動基板 2 0 4 に送信する。これにより、普通図柄表示装置 5 9 は、前記普通図柄表示指示信号に示されている表示パターンに従った表示動作を行う。また、演出コマンド生成部 3 1 3 は、ステップ S 3 4、S 4 0 の判定結果に基づく演出コマンドを生成してサブ制御基板 2 0 2 に送信する。そして、図 6 に示したメインフローチャートに戻る。

30

【 0 1 8 9 】

図 8 - 1 のステップ S 2 1 において、遊技球が普通図柄作動ゲート 6 8 を通過していないと判定された場合には、ステップ S 4 3 に進み、普通図柄抽選部 3 0 9 は、RAM 2 0 1 c 内に設けられている前記普通図柄用乱数記憶領域に、乱数が記憶されているか否かを判定する。この判定の結果、乱数が記憶されていない場合には、ステップ S 4 4 以降の処理を行う必要がないので、図 6 に示したメインフローチャートに戻る。

40

【 0 1 9 0 】

一方、乱数が記憶されている場合には、ステップ S 4 4 に進み、普通図柄抽選部 3 0 9 は、普通図柄が変動表示中か否かを判定する。この判定の結果、普通図柄が変動表示中の場合には、ステップ S 2 9 以降の処理を行う必要がないので、図 6 に示したメインフローチャートに戻る。一方、普通図柄が変動表示中でない場合には、前述したステップ S 2 9 に進む。

50

【0191】

(第1の始動入賞処理)

次に、図9-1～図9-4のフローチャートを参照しながら、図6のステップS4における第1始動入賞処理の詳細について説明する。

図9-1のステップS51において、入賞判定部301は、入賞口基板203から送信された遊技球通過信号に基づいて、遊技球が、第1又は第3の始動入賞口62、67に入賞したか否かを判定する。この判定の結果、遊技球が、第1又は第3の始動入賞口62、67に入賞していない場合には、後述するステップS99に進む。一方、遊技球が、第1又は第3の始動入賞口62、67に入賞した場合には、ステップS52に進む。ステップS52において、払出指示部303は、賞球数が「4」であることを示す賞球数信号を払出制御基板206に送信する。これにより、4個の賞球(遊技球が)が、上球皿15又は下球皿16に払い出される。

10

【0192】

次に、ステップS53において、第1の特別図柄表示指示部306aは、フラグ記憶部302を参照して、第2のボーナスフラグがオンされているか否かを判定する。この判定の結果、第2のボーナスフラグがオンされていない場合には、後述するステップS63に進む。一方、第2のボーナスフラグがオンされている場合には、ステップS54に進む。ステップS54において、第1の特別図柄表示指示部306aは、第1の特別図柄表示時間計測部314aが特別図柄変動表示時間の計測を行っているか否かを判定して、第1の特別図柄表示装置70に第1の特別図柄が変動表示されているか否かを判定する。

20

【0193】

この判定の結果、第1の特別図柄が変動表示されている場合には、後述するステップS59に進む。一方、第1の特別図柄が変動表示されていない場合には、ステップS55に進む。ステップS55において、第1の特別図柄抽選部304aは、乱数を発生させて抽選を行う(すなわち第1の特別図柄の当否に係る乱数の取得を行う)。このとき同時に、第1の特別図柄抽選部304aは、第1の特別図柄決定用の乱数及び第1の特別図柄変動パターン決定用の乱数の取得を行う。前述したように、第1の特別図柄の当否に係る乱数、第1の特別図柄決定用の乱数及び第1の特別図柄変動パターン決定用の乱数からなる3個の乱数を「一組の乱数」と言う。

【0194】

次に、ステップS56において、第1の特別図柄抽選部304aは、第1の乱数記憶領域に「一組の乱数」が記憶されているか否かを判定する。この判定の結果、「一組の乱数」が記憶されている場合には、ステップS57に進む。ステップS57において、第1の特別図柄抽選部304aは、第1の乱数記憶領域に記憶されている「一組の乱数」の数が3つ以下であるか否かを判定する。

30

【0195】

この判定の結果、第1の乱数記憶領域に記憶されている「一組の乱数」の数が3つ以下である場合には、ステップS58に進み、第1の特別図柄抽選部304aは、第1の特別図柄の抽選結果(ステップS55で取得した「一組の乱数」)を、第1の乱数記憶領域に記憶させる。そして、図6に示したメインフローチャートに戻る。

40

【0196】

ステップS56において、第1の乱数記憶領域に「一組の乱数」が記憶されていないと判定された場合には、「一組の乱数」の数を判別する必要はないので、ステップS57を省略してステップS58に進む。

また、ステップS57において、第1の乱数記憶領域に記憶されている「一組の乱数」の数が3つ以下でない場合には、ステップS56で取得した「一組の乱数」を記憶させることができないので、そのまま図6に示したメインフローチャートに戻る。

【0197】

ステップS54において、第1の特別図柄が変動表示されていると判定されると、ステップS59に進む。ステップS59において、第1の特別図柄表示指示部306aは、第

50

2の特別図柄表示時間計測部314bの計測値に基づいて、第2の特別図柄表示装置71に第2の特別図柄が停止表示されるタイミングであるか否かを判定する。この判定の結果、第2の特別図柄が停止表示されるタイミングでない場合には、第1の特別図柄を強制的に停止表示させないので、前述したステップS55に進む。

【0198】

一方、第2の特別図柄が停止表示されるタイミングである場合には、ステップS60に進む。ステップS60において、第1の特別図柄表示指示部306aは、第1の特別図柄変動表示時間の計測の終了を、第1の特別図柄表示時間計測部314aに指示する。これにより、第1の特別図柄表示時間計測部314aは、第1の特別図柄変動表示時間の計測を強制的に終了する。

10

【0199】

次に、ステップS61において、第1の特別図柄表示指示部306aは、「ハズレ」に対応する第1の特別図柄を強制的に停止表示するための第1の特別図柄停止表示指示信号をLED駆動基板204に送信する。そして、第1の特別図柄表示装置70は、第1の特別図柄停止表示指示信号を受けたLED駆動基板204の制御に基づいて、「ハズレ」に対応する第1の特別図柄を強制的に停止表示する。

次に、ステップS62において、演出コマンド生成部313は、第1の特別図柄が強制的に停止表示されたことを含む演出コマンドを生成してサブ制御基板202に送信する。これにより、サブ制御基板202は、第1の特別図柄が強制的に停止表示されたことを知ることができる。そして、前述したステップS55に進む。

20

【0200】

ステップS53において、第2のボーナスフラグがオンされていないと判定された場合には、ステップS63に進む。ステップS63において、第1の特別図柄表示指示部306aは、フラグ記憶部302を参照して、第2の小当たりフラグがオンされているか否かを判定する。この判定の結果、第2の小当たりフラグがオンされていない場合には、後述するステップS69に進む。

一方、第2の小当たりフラグがオンされている場合には、ステップS64に進む。ステップS64において、第1の特別図柄表示指示部306aは、第1の特別図柄表示時間計測部314aが特別図柄変動表示時間の計測を行っているか否かを判定して、第1の特別図柄表示装置70に第1の特別図柄が変動表示されているか否かを判定する。

30

【0201】

この判定の結果、第1の特別図柄が変動表示されていない場合には、第1の特別図柄の変動表示を中断する必要がないので、前述したステップS55に進む。一方、第1の特別図柄が変動表示されている場合には、ステップS65に進む。ステップS65において、第1の特別図柄表示指示部306aは、フラグ記憶部302を参照して、第1のボーナスフラグがオンされているか否かを判定する。この判定の結果、第1のボーナスフラグがオンされていない場合には、「ハズレ」に対応する第1の特別図柄を強制的に停止表示させるので前述したステップS59に進む。

【0202】

一方、第1のボーナスフラグがオンされている場合には、ステップS66に進む。ステップS66において、第1の特別図柄表示指示部306aは、第2の特別図柄表示時間計測部314bの計測値に基づいて、第2の特別図柄表示装置71に第2の特別図柄が停止表示されるタイミングであるか否かを判定する。この判定の結果、第2の特別図柄が停止表示されるタイミングでない場合には、第1の特別図柄変動表示時間の計測を中断しないので、前述したステップS55に進む。

40

【0203】

一方、第2の特別図柄が停止表示されるタイミングである場合には、ステップS67に進む。ステップS67において、第1の特別図柄表示指示部306aは、第1の特別図柄変動表示時間の計測の中断を、第1の特別図柄表示時間計測部314aに指示する。これにより、第1の特別図柄表示時間計測部314aは、第1の特別図柄変動表示時間の計測

50

を中断する。

【0204】

次に、ステップS68において、演出コマンド生成部313は、第1の特別図柄変動表示時間の計測の中断したことを含む演出コマンドを生成してサブ制御基板202に送信する。これにより、サブ制御基板202は、第1の特別図柄変動表示時間の計測が中断されたことを知ることができる。

【0205】

ステップS63において、第2の小当たりフラグがオンされていないと判定された場合には、第2のボーナスフラグも第2の小当たりフラグもオンされていないと判定し、ステップS69に進む。ステップS69において、第1の特別図柄抽選部304aは、「一組の乱数」を取得する。

10

次に、ステップS70において、第1の特別図柄抽選部304aは、第1の乱数記憶領域に「一組の乱数」が記憶されているか否かを判定する。この判定の結果、「一組の乱数」が記憶されていない場合には、当該「一組の乱数」を記憶させる必要はないので、後述するステップS74に進む。

一方、「一組の乱数」が記憶されている場合には、ステップS71に進む。ステップS71において、第1の特別図柄抽選部304aは、第1の乱数記憶領域に記憶されている「一組の乱数」の数が3つ以下であるか否かを判定する。

【0206】

この判定の結果、第1の乱数記憶領域に記憶されている「一組の乱数」の数が3つ以下でない場合には、ステップS69で取得した「一組の乱数」を記憶させることができないので、図6に示したメインフローチャートに戻る。

20

一方、第1の乱数記憶領域に記憶されている「一組の乱数」の数が3つ以下である場合には、ステップS72に進む。ステップS72において、第1の特別図柄抽選部304aは、第1の特別図柄の抽選結果（ステップS69で取得した「一組の乱数」）を、第1の乱数記憶領域に記憶させる。

【0207】

次に、ステップS73において、第1の特別図柄抽選部304aは、第1の乱数記憶領域に最も早く記憶された「一組の乱数」を読み出す。

次に、ステップS74において、第1の特別図柄抽選部304aは、得られた「一組の乱数」を当選判定部305に出力する。そして、図9-3のステップS75に進む。

30

図9-3のステップS75に進むと、第1の当選判定部305aは、フラグ記憶部302を参照して、第1の確変フラグがオンされているか否かを判定する。この判定の結果、第1の確変フラグがオンされている場合には、第1の遊技の状態が「確変モード」であると判断して、ステップS76に進み、第1の当選判定部305aは、「確変モード」である場合に使用するデフォルトの確変用抽選テーブルを抽出する。そして、後述するステップS83に進む。

【0208】

一方、第1の確変フラグがオンされていない場合には、ステップS77に進み、第1の当選判定部305aは、フラグ記憶部302を参照して、第1の時短フラグがオンされているか否かを判定する。この判定の結果、第1の時短フラグがオンされている場合には、ステップS78に進み、第1の当選判定部305aは、フラグ記憶部302を参照して、時短回数に1を加算する。すなわち、現在の遊技が「時短モード」における何遊技目に該当するのか（「時短モード」における遊技回数）を計数する。そして、演出コマンド生成部313は、この「時短モード」における遊技回数を示す演出コマンドを生成してサブ制御基板202に送信する。

40

【0209】

次に、ステップS79において、第1の当選判定部305aは、「時短モード」である場合に使用するデフォルトの通常用抽選テーブルを抽出する。

次に、ステップS80において、第1の当選判定部305aは、時短動作計数部308

50

の計数値を参照することにより、規定の遊技回数を消化して「時短モード」が終了したか否かを判定する。この判定の結果、規定の遊技回数を消化して「時短モード」が終了した場合には、ステップS 8 1に進み、第1の当選判定部3 0 5 aは、フラグ記憶部3 0 2を参照して、第1の時短フラグをオフする。そして、後述するステップS 8 3に進む。

一方、ステップS 8 0において、規定の遊技回数を消化していないと判定した場合には、「時短モード」が継続中であるので、ステップS 7 9の処理を省略して後述するステップS 8 1に進む。

【0 2 1 0】

また、ステップS 7 7において、第1の時短フラグがオンされていないと判定した場合には、「通常モード」での遊技中であるので、ステップS 8 2に進み、第1の当選判定部3 0 5 aは、「通常モード」での遊技中に使用するデフォルトの通常用抽選テーブルを抽出する。

以上のように、ステップS 7 6、S 7 9、S 8 2で抽選テーブルを抽出すると、ステップS 8 3に進み、第1の当選判定部3 0 5 aは、ステップS 7 2で特別図柄抽選部3 0 4から出力された抽選の結果(第1の特別図柄の当否に係る乱数)が、抽出した抽選テーブルにおいて「大当たり」に該当するのかが否かを判定する。

【0 2 1 1】

この判定の結果、「大当たり」していない場合には、後述するステップS 9 0に進む。

一方、「大当たり」した場合には、ステップS 8 4に進み、第1の当選判定部3 0 5 aは、特別遊技後に「確変モード」又は「時短モード」の何れに移行するかを更に判定すると共に、フラグ記憶部3 0 2を参照して、第1のボーナスフラグをオンする。

次に、ステップS 8 5において、第1の当選判定部3 0 5 aは、フラグ記憶部3 0 2を参照して、第1の確変フラグ又は第1の時短フラグがオンされているか否かを判定する。この判定の結果、第1の確変フラグ又は第1の時短フラグがオンされている場合には、ステップS 8 6に進む。ステップS 8 6において、第1の当選判定部3 0 5 aは、フラグ記憶部3 0 2を参照して、第2の小当たりフラグがオンされているか否かを判定する。この判定の結果、第2の小当たりフラグがオンされている場合には、ステップS 8 7に進む。ステップS 8 7において、第1の当選判定部3 0 5 aは、「大当たり」に対応する特別図柄の変動パターンであって、特別図柄変動表示時間として3秒が規定されている特別図柄の変動パターン(第1の大当たり用変動パターン)を選択する。

次に、ステップS 8 8において、第1の当選判定部3 0 5 aは、フラグ記憶部3 0 2を参照して、第1の確変フラグ及び第1の時短フラグのうち、オンされているフラグをオフする。そして、後述するステップS 9 6に進む。

【0 2 1 2】

一方、ステップS 8 5において、第1の確変フラグ又は第1の時短フラグがオンされていないと判定された場合と、ステップS 8 6において、第2の小当たりフラグがオンされていないと判定された場合には、ステップS 8 9に進む。ステップS 8 9において、第1の当選判定部3 0 5 aは、「大当たり」に対応する特別図柄の変動パターンであって、取得した一組の乱数に含まれる「第1の特別図柄変動パターン決定用の乱数の値」に基づく特別図柄の変動パターン(第2の大当たり用変動パターン)を選択する。また、第1の当選判定部3 0 5 aは、フラグ記憶部3 0 2を参照して、第1の確変フラグ又は第1の時短フラグがオンされている場合には、オンされているフラグをオフする。そして、後述するステップS 9 6に進む。

【0 2 1 3】

ステップS 8 3において、「大当たり」していないと判定された場合には、ステップS 9 0に進む。ステップS 9 0において、第1の当選判定部3 0 5 aは、ステップS 7 2で特別図柄抽選部3 0 4から出力された抽選の結果(第1の特別図柄の当否に係る乱数)が、抽出した抽選テーブルにおいて「小当たり」に該当するのかが否かを判定する。

【0 2 1 4】

この判定の結果、「小当たり」していない場合には、後述するステップS 9 5に進む。

一方、「小当たり」した場合には、ステップS 9 1に進む。ステップS 9 1において、第1の当選判定部3 0 5 aは、フラグ記憶部3 0 2を参照して、第1の小当たりフラグをオンする。

次に、ステップS 9 2において、第1の当選判定部3 0 5 aは、フラグ記憶部3 0 2を参照して、第2の確変フラグ又は第2の時短フラグがオンされているか否かを判定する。この判定の結果、第2の確変フラグ又は第2の時短フラグがオンされている場合には、ステップS 9 3に進む。ステップS 9 3において、第1の当選判定部3 0 5 aは、「小当たり」に対応する特別図柄の変動パターンであって、特別図柄変動表示時間として5秒が規定されている特別図柄の変動パターン(第1の小当たり用変動パターン)を選択する。

【0 2 1 5】

一方、ステップS 9 2において、第2の確変フラグ又は第2の時短フラグがオンされていないと判定された場合には、ステップS 9 4に進む。ステップS 9 4において、第1の当選判定部3 0 5 aは、「小当たり」に対応する特別図柄の変動パターンであって、取得した一組の乱数に含まれる「第1の特別図柄変動パターン決定用の乱数の値」に基づく特別図柄の変動パターン(第2の小当たり用変動パターン)を選択する。そして、後述するステップS 9 6に進む。

【0 2 1 6】

ステップS 9 0において、「小当たり」していないと判定された場合には、当該遊技において「ハズレ」となったと判定し、ステップS 9 5に進む。ステップS 9 5において、第1の当選判定部3 0 5 aは、「ハズレ」に対応する特別図柄の変動パターンであって、取得した一組の乱数に含まれる「第1の特別図柄変動パターン決定用の乱数の値」に基づく特別図柄の変動パターン(ハズレ用変動パターン)を選択する。そして、後述するステップS 9 6に進む。

【0 2 1 7】

ステップS 9 6に進むと、第1の特別図柄表示指示部3 0 6 aは、第1の当選判定部3 0 5 aで決定された特別図柄の変動パターンに基づいて表示パターンを形成し、形成した表示パターンを示す第1の特別図柄表示指示信号をLED駆動基板2 0 4に送信する。これにより、第1の特別図柄表示装置7 0は、第1の特別図柄表示指示信号に示されている表示パターンに従った表示動作を行う。

次に、ステップS 9 7において、第1の特別図柄表示指示部3 0 6 aは、第1の特別図柄変動表示時間の計測の開始を、第1の特別図柄表示時間計測部3 1 4 aに指示する。これにより、第1の特別図柄表示時間計測部3 1 4 aは、第1の特別図柄変動表示時間の計測を開始する。

【0 2 1 8】

次に、ステップS 9 8において、演出コマンド生成部3 1 3は、ステップS 7 5 ~ S 9 7による処理の結果に基づいて、現在の遊技の状態に応じた演出コマンドを生成してサブ制御基板2 0 2に送信する。そして、図6に示したメインフローチャートに戻る。

【0 2 1 9】

図9 - 1のステップS 5 1において、遊技球が、第1又は第3の始動入賞口6 2、6 7に入賞していないと判定された場合には、ステップS 9 9に進む。ステップS 9 9において、第1の特別図柄表示指示部3 0 6 aは、第1の特別図柄表示時間計測部3 1 4 aが特別図柄変動表示時間の計測を行っているか否かを判定して、第1の特別図柄表示装置7 0に第1の特別図柄が変動表示されているか否かを判定する。

この判定の結果、第1の特別図柄が変動表示されていない場合には、ステップS 1 0 0に進む。ステップS 1 0 0に進むと、第1の特別図柄抽選部3 0 4 aは、第1の乱数記憶領域に「一組の乱数」が記憶されているか否かを判定する。この判定の結果、「一組の乱数」が記憶されていない場合には、第1の特別図柄の表示を変更しないので、図6に示したメインフローチャートに戻る。

一方、「一組の乱数」が記憶されている場合には、前述したステップS 7 3に進み、最も早く記憶された「一組の乱数」が読み出される。

10

20

30

40

50

【0220】

ステップS99において、第1の特別図柄が変動表示されていると判定された場合には、ステップS101に進む。ステップS101に進むと、第1の特別図柄表示指示部306aは、フラグ記憶部302を参照して、第2の小当たりフラグがオンされているか否かを判定する。この判定の結果、第2の小当たりフラグがオンされていない場合には、後述する図9-4のステップS106に進む。

一方、第2の小当たりフラグがオンされている場合には、ステップS102に進む。ステップS102において、第1の特別図柄表示指示部306aは、フラグ記憶部302を参照して、第1のボーナスフラグがオンされているか否かを判定する。この判定の結果、第1のボーナスフラグがオンされていない場合には、後述する図9-4のステップS106に進む。

10

【0221】

一方、第1のボーナスフラグがオンされている場合には、ステップS103に進む。ステップS103において、第1の特別図柄表示指示部306aは、第2の特別図柄表示時間計測部314bの計測値に基づいて、第2の特別図柄表示装置71に第2の特別図柄が停止表示されるタイミングであるか否かを判定する。この判定の結果、第2の特別図柄が停止表示されるタイミングでない場合には、後述する図9-4のステップS106に進む。

一方、第2の特別図柄が停止表示されるタイミングである場合には、ステップS104に進む。ステップS104において、第1の特別図柄表示指示部306aは、第1の特別図柄変動表示時間の計測の中断を、第1の特別図柄表示時間計測部314aに指示する。これにより、第1の特別図柄表示時間計測部314aは、第1の特別図柄変動表示時間の計測を中断する。

20

次に、ステップS105において、演出コマンド生成部313は、第1の特別図柄変動表示時間の計測の中断したことを含む演出コマンドを生成してサブ制御基板202に送信する。これにより、サブ制御基板202は、第1の特別図柄変動表示時間の計測が中断されたことを知ることができる。そして、図6に示したメインフローチャートに戻る。

【0222】

図9-2のステップS101~S103の判定の結果、図9-4のステップS106に進むと、第1の特別図柄表示指示部306aは、第1の特別図柄表示時間計測部314aの計測値に基づいて、第1の特別図柄表示時間が経過したか否かを判定する。この判定の結果、第1の特別図柄表示時間が経過していない場合には、後述するステップS110に進む。

30

一方、第1の特別図柄表示時間が経過した場合には、ステップS107に進む。ステップS107において、第1の特別図柄表示指示部306aは、第1の特別図柄変動表示時間の計測の終了を、第1の特別図柄表示時間計測部314aに指示する。これにより、第1の特別図柄表示時間計測部314aは、第1の特別図柄変動表示時間の計測を終了する。

【0223】

次に、ステップS108において、第1の特別図柄表示指示部306aは、抽選の結果に応じた第1の特別図柄を停止表示するための第1の特別図柄停止表示指示信号をLED駆動基板204に送信する。そして、第1の特別図柄表示装置70は、第1の特別図柄停止表示指示信号を受けたLED駆動基板204の制御に基づいて、抽選の結果に対応する第1の特別図柄を停止表示する。

40

次に、ステップS109において、演出コマンド生成部313は、第1の特別図柄が停止表示されたことを含む演出コマンドを生成してサブ制御基板202に送信する。これにより、サブ制御基板202は、第1の特別図柄が停止表示されたことを知ることができる。そして、図6に示したメインフローチャートに戻る。

【0224】

ステップS106において、第1の特別図柄表示時間が経過していないと判定された場

50

合には、ステップ S 1 1 0 に進む。ステップ S 1 1 0 に進むと、第 1 の特別図柄表示指示部 3 0 6 a は、フラグ記憶部 3 0 2 を参照して、第 2 のボーナスフラグがオンされているか否かを判定する。この判定の結果、第 2 のボーナスフラグがオンされていない場合には、後述するステップ S 1 1 5 に進む。

一方、第 2 のボーナスフラグがオンされている場合には、ステップ S 1 1 1 に進む。ステップ S 1 1 1 に進むと、第 1 の特別図柄表示指示部 3 0 6 a は、第 2 の特別図柄表示時間計測部 3 1 4 b の計測値に基づいて、第 2 の特別図柄表示装置 7 1 に第 2 の特別図柄が停止表示されるタイミングであるか否かを判定する。この判定の結果、第 2 の特別図柄が停止表示されるタイミングでない場合には、第 1 の特別図柄を強制的に停止表示させないので、図 6 に示したメインフローチャートに戻る。

10

【 0 2 2 5 】

一方、第 2 の特別図柄が停止表示されるタイミングである場合には、ステップ S 1 1 2 に進む。ステップ S 1 1 2 において、第 1 の特別図柄表示指示部 3 0 6 a は、第 1 の特別図柄変動表示時間の計測の終了を、第 1 の特別図柄表示時間計測部 3 1 4 a に指示する。これにより、第 1 の特別図柄表示時間計測部 3 1 4 a は、第 1 の特別図柄変動表示時間の計測を強制的に終了する。

【 0 2 2 6 】

次に、ステップ S 1 1 3 において、第 1 の特別図柄表示指示部 3 0 6 a は、「ハズレ」に対応する第 1 の特別図柄を強制的に停止表示するための第 1 の特別図柄停止表示指示信号を L E D 駆動基板 2 0 4 に送信する。そして、第 1 の特別図柄表示装置 7 0 は、第 1 の特別図柄停止表示指示信号を受けた L E D 駆動基板 2 0 4 の制御に基づいて、「ハズレ」に対応する第 1 の特別図柄を強制的に停止表示する。

20

次に、ステップ S 1 1 4 において、演出コマンド生成部 3 1 3 は、第 1 の特別図柄が強制的に停止表示されたことを含む演出コマンドを生成してサブ制御基板 2 0 2 に送信する。これにより、サブ制御基板 2 0 2 は、第 1 の特別図柄が強制的に停止表示されたことを知ることができる。そして、図 6 に示したメインフローチャートに戻る。

【 0 2 2 7 】

ステップ S 1 1 0 において、第 2 のボーナスフラグがオンされていないと判定された場合には、ステップ S 1 1 5 に進む。ステップ S 1 1 5 に進むと、第 1 の特別図柄表示指示部 3 0 6 a は、フラグ記憶部 3 0 2 を参照して、第 2 の小当たりフラグがオンされているか否かを判定する。この判定の結果、第 2 の小当たりフラグがオンされている場合には、第 1 の特別図柄の計測を再開することはないので、図 6 に示したメインフローチャートに戻る。

30

【 0 2 2 8 】

一方、第 2 の小当たりフラグがオンされていない場合には、ステップ S 1 1 6 に進む。ステップ S 1 1 6 において、第 1 の特別図柄表示指示部 3 0 6 a は、第 1 の特別図柄表示時間計測部 3 1 4 a の計数値に基づいて、第 1 の特別図柄変動表示時間の計測が中断中であるか否かを判定する。この判定の結果、第 1 の特別図柄変動表示時間の計測が中断中ではない場合には、第 1 の特別図柄の計測を再開することはないので、図 6 に示したメインフローチャートに戻る。

40

【 0 2 2 9 】

一方、第 1 の特別図柄変動表示時間の計測が中断中である場合には、ステップ S 1 1 7 に進む。ステップ S 1 1 7 において、第 1 の特別図柄表示指示部 3 0 6 a は、第 1 の特別図柄変動表示時間の計測の再開を、第 1 の特別図柄表示時間計測部 3 1 4 a に指示する。これにより、第 1 の特別図柄表示時間計測部 3 1 4 a は、第 1 の特別図柄変動表示時間の計測を再開する。

次に、ステップ S 1 1 8 において、演出コマンド生成部 3 1 3 は、第 1 の特別図柄変動表示時間の計測が再開されたことを含む演出コマンドを生成してサブ制御基板 2 0 2 に送信する。これにより、サブ制御基板 2 0 2 は、第 1 の特別図柄変動表示時間の計測が再開されたことを知ることができる。そして、図 6 に示したメインフローチャートに戻る。

50

【0230】

尚、図6のステップS5の第2の始動入賞処理は、第2の特別図柄を用いて行う第2の遊技について、図9-1~図9-4と同様の処理を行うことにより実現されるので、その詳細な説明を省略する。

【0231】

(第1の特別遊技実行処理)

次に、図10のフローチャートを参照しながら、図6のステップS6における第1の特別遊技実行処理の詳細について説明する。

図10のステップS131において、第1の当選判定部305aは、フラグ記憶部302を参照して、第1のボーナスフラグがオンされているか否かを判定する。この判定の結果、第1のボーナスフラグがオンされていない場合には、第1の特別遊技を実行しないので(「大当たり」していないので)、後述するステップS146に進む。

10

【0232】

一方、第1のボーナスフラグがオンされている場合には、ステップS132に進む。ステップS132に進むと、大入賞口開放指示部307は、入賞口基板203に、第1の大入賞口開放指示信号を送信する。これにより、第1の大入賞口91が開放され、15ラウンドからなる第1の特別遊技のうちの1ラウンド(単位遊技)が開始する。

次に、ステップS133において、入賞判定部301は、入賞口基板203から送信された遊技球通過信号に基づいて、遊技球が第1の大入賞口91に入賞したか否かを判定する。

20

【0233】

この判定の結果、遊技球が第1の大入賞口91に入賞した場合には、ステップS134に進む。ステップS134に進むと、払出指示部303は、賞球数が「15」であることを示す賞球数信号を払出制御基板206に送信する。これにより、15個の賞球が上球皿15又は下球皿16に払い出される。

次に、ステップS135において、演出コマンド生成部313は、遊技球が第1の大入賞口91に入賞したことを示す演出コマンドを生成して、サブ制御基板202に送信する。これにより、遊技球が第1の大入賞口91に入賞したことを示す映像が、演出表示装置60に表示される。そして、ステップS136に進む。

尚、ステップS133において、遊技球が第1の大入賞口91に入賞していないと判定された場合には、ステップS134~S135の処理を省略してステップS136に進む。

30

【0234】

ステップS136に進むと、大入賞口開放指示部307は、第1の大入賞口91が開放してから所定時間(約30秒)が経過したか否かを判定する。この判定の結果、所定時間が経過している場合には、単位遊技の終了であるので、ステップS137に進む。ステップS137に進むと、大入賞口開放指示部307は、入賞口基板203に第1の大入賞口閉鎖信号を送信する。これにより、第1の大入賞口91が閉鎖される。

【0235】

次に、ステップS138において、大入賞口開放指示部307は、第1の特別遊技における全ての単位遊技(すなわち、第1の特別遊技)が終了したか否かを判定する。この判定の結果、第1の特別遊技が終了した場合には、ステップS139に進む。ステップS139に進むと、演出コマンド生成部313は、第1の特別遊技の終了を示す演出コマンドを生成して、サブ制御基板202に送信する。これにより、第1の特別遊技の終了を示す映像が、演出表示装置60に表示される。

40

そして、ステップS140において、第1の当選判定部305aは、フラグ記憶部302を参照して、第1のボーナスフラグをオフする。

【0236】

次に、ステップS141において、第1の当選判定部305aは、第1の特別遊技後に「確変モード」又は「時短モード」の何れに移行するかを判定する。この判定の結果、第

50

1の特別遊技後に「確変モード」に移行する場合には、ステップS142に進む。ステップS142に進むと、第1の当選判定部305aは、フラグ記憶部302を参照して、第1の確変フラグをオンして、図6に示したメインフローチャートに戻る。一方、第1の特別遊技後に「時短モード」に移行する場合には、ステップS143に進む。ステップS143に進むと、第1の当選判定部305aは、フラグ記憶部302を参照して、第1の時短フラグをオンして、図6に示したメインフローチャートに戻る。以上のステップS142、S143により、第1の特別遊技を実行した後に、「確変モード」又は「時短モード」で遊技が行われる。

【0237】

ステップS136において、第1の大入賞口91が開放されてから所定時間が経過していないと判定した場合には、ステップS144に進む。ステップS144に進むと、大入賞口開放指示部307は、入賞判定部301から送信された遊技球通過信号に基づいて、10個以上の遊技球が第1の大入賞口91を通過したか否かを判定する。この判定の結果、第1の大入賞口91を通過した遊技球が10個以上である場合には、単位遊技の終了であるので、前述したステップS137に進み、第1の大入賞口91を閉鎖させる。

一方、第1の大入賞口91を通過した遊技球が10個以上でない場合には、単位遊技が継続中であるので、図6に示したメインフローチャートに戻る。

【0238】

また、ステップS138において、第1の特別遊技における全ての単位遊技が終了していないと判定された場合には、次の単位遊技に進むので、ステップS145に進む。ステップS145に進むと、演出コマンド生成部313は、次の単位遊技に進むことを示す演出コマンドを生成して、サブ制御基板202に送信する。これにより、次の単位遊技に進んだことを示す映像が、演出表示装置60に表示される。そして、図6に示したメインフローチャートに戻る。

【0239】

ステップS131において、第1のボーナスフラグがオンされていないと判定された場合には、ステップS146に進む。ステップS146において、第1の当選判定部305aは、フラグ記憶部302を参照して、第1の小当たりフラグがオンされているか否かを判定する。この判定の結果、第1の小当たりフラグがオンされていない場合には、第1の特別遊技、及び第1の小当たりに基づく遊技の何れも実行しないので、図6に示したメインフローチャートに戻る。一方、第1の小当たりフラグがオンされている場合には、ステップS147に進む。ステップS147に進むと、第1の当選判定部305aは、「小当たり」に応じた第1の大入賞口91の開閉指示を大入賞口開放指示部307に対して行う。これにより、第1の大入賞口91が0.5秒間、2回開放する動作が行われる。このようにして第1の大入賞口91が開放している間に、入賞判定部301が、第1の大入賞口91に遊技球が入賞したと判定すると、払出指示部303は、賞球数が「15」であることを示す賞球数信号を払出制御基板206に送信し、15個の賞球を上球皿15又は下球皿16に払い出させる。次に、ステップS148において、第1の当選判定部305aは、フラグ記憶部302を参照して、第1の小当たりフラグをオフし、図6に示したメインフローチャートに戻る。

【0240】

尚、図6のステップS7の第2の特別遊技実行処理は、第2の特別図柄を用いて行う第2の遊技について、図10と同様の処理を行うことにより実現されるので、その詳細な説明を省略する。

【0241】

以上のように本実施形態では、第1の特別遊技を実行した後の「確変モード」及び「時短モード」において、「小当たり」に対応する第2の特別図柄変動表示時間(=5秒)を、「ハズレ」及び「小当たり」に対応する第1の特別図柄変動表示時間よりも短くする。また、遊技者が右打ちをすることによって格段に遊技球が入賞し易い第2の始動入賞口63における「小当たり」の当選確率(=1/1.1)を第1及び第3の始動入賞口62、

10

20

30

40

50

67における「小当たり」の当選確率よりも高くする。更に、「ハズレ」及び「小当たり」に対応する第1の特別図柄が停止表示するタイミングよりも、「小当たり」に対応する第2の特別図柄が停止表示するタイミングが早く到来する場合に、「小当たり」に対応する第2の特別図柄が停止表示するタイミングに合わせて、「ハズレ」に対応する第1の特別図柄を強制的に停止表示させる。したがって、第1の特別遊技を実行した後の「確変モード」及び「時短モード」において、遊技者が右打ちをすることで、「小当たり」に対応する第2の特別図柄変動表示時間(=5秒)に合わせて第1の特別図柄を強制的に停止表示させることが可能になる。よって、第2の特別図柄を用いることにより、第1の特別図柄を停止表示するタイミングを、最初に決定したタイミングよりも早めることが可能になる。よって、第1の特別図柄による遊技の進行速度を、第2の始動入賞口へ遊技球を入賞させることにより、速めることが可能になる。すなわち、第1の特別図柄の変動効率を向上させることが可能になる。

10

20

30

40

50

【0242】

また、本実施形態では、第1の特別遊技を実行した後の「確変モード」及び「時短モード」において、第1の特別図柄により「大当たり」した場合には、第1の特別図柄変動表示時間を、「小当たり」に対応する第2の特別図柄変動表示時間よりも短い時間(=3秒)にするようにした。したがって、第1の特別図柄により「大当たり」した場合には、第1の特別図柄が停止表示するタイミングよりも、「小当たり」に対応する第2の特別図柄が停止表示するタイミングが早く到来することを可及的に防止することができる。すなわち、「小当たり」に対応する第2の特別図柄が停止表示することによって、「大当たり」に対応する第1の特別図柄が停止表示するはずであったのに「ハズレ」に対応する第1の特別図柄が強制的に停止表示されてしまうことを可及的に防止することができる。

【0243】

更に、本実施形態では、第1の特別遊技を実行した後の「確変モード」及び「時短モード」において、「小当たり」に対応する第2の特別図柄が停止表示するタイミングで、「大当たり」に対応する第1の特別図柄が変動表示している場合には、第1の特別図柄変動表示時間の計測を中断し、第2の小当たり遊技が終了してから第1の特別図柄変動表示時間の計測を再開し、第1の特別図柄変動表示時間の残りの時間、第1の特別図柄を変動表示させた後、「大当たり」に対応する第1の特別図柄を停止表示させるようにした。したがって、第1の特別図柄により「大当たり」した場合には、その「大当たり」に基づく第1の特別遊技を確実に実行させることができる。すなわち、第1の特別図柄により「大当たり」した場合には、「ハズレ」に対応する第1の特別図柄が強制的に停止表示されてしまうことを確実に防止することができる。よって、大当たりに当選したのにも関わらず特別遊技が実行されなくなることを確実に防止することができる。

【0244】

また、本実施形態では、第1又は第3の始動入賞口62、67への入賞に基づく抽選結果の保留と、第2の始動入賞口63への入賞に基づく抽選結果の保留とがある場合には、第1の特別図柄の変動表示と、第2の特別図柄の変動表示とを同期させることを可能にしたので、第1の特別図柄の変動回数と、第2の特別図柄の変動回数とを均一に調整することができる。

【0245】

尚、本実施形態では、本実施形態では、「小当たり」と「大当たり」とが重複する場合には、遊技の状態に関わらず、「大当たり」に対応する特別図柄の変動表示を中断するようにした。しかしながら、必ずしもこのようにする必要はない。例えば、「確変モード」及び「時短モード」の少なくとも何れか一方の状態のときにのみ、「大当たり」に対応する特別図柄の変動表示を中断するようにしてもよい。

【0246】

また、本実施形態では、「小当たり」と「大当たり」とが重複する場合には、「大当たり」に対応する特別図柄の変動表示を中断するようにした。しかしながら、必ずしもこのようにする必要はない。例えば、「小当たり」と「大当たり」とが重複する場合には、「

大当たり」に対応する特別図柄を「ハズレ」に対応する特別図柄で強制的に停止表示させてもよい。具体的に説明すると、例えば、図9-1のステップS67及びステップS104の少なくとも何れか一方の処理の代わりに、「大当たり」に対応する特別図柄を「ハズレ」に対応する特別図柄で強制的に停止表示させてもよい。

【0247】

また、本実施形態では、小当たりに対応する第2の特別図柄を停止表示するとき、第1の特別図柄の計測を中断する場合を例に挙げて説明した。しかしながら、小当たりに対応する第2の特別図柄が停止表示するタイミングに合わせて第1の特別図柄の計測を中断していれば、必ずしもこのようにする必要はない。ここで、小当たりに対応する第2の特別図柄が停止表示するタイミングとは、本実施形態のように、第2の特別図柄を停止表示するときだけでなく、小当たりに対応する第2の特別図柄を停止表示することが決定されてから、第2の小当たり遊技が開始され、第2の大入賞口92が開放するまでの任意のタイミングを指す。具体的には、例えば、第2の小当たり遊技に基づいて第2の大入賞口92が最初に開放するタイミングで、第1の特別図柄の計測を中断してもよい。この他、小当たりに対応する第2の特別図柄を停止表示してから、第2の小当たり遊技に基づいて第2の大入賞口92が最初に開放するまでの所定又は任意のタイミングで、第1の特別図柄の計測を中断してもよい。

10

【0248】

また、本実施形態では、特別遊技を実行した後の「確変モード」及び「時短モード」において、「小当たり」に対応する特別図柄変動表示時間を5秒にし、「大当たり」に対応する特別図柄変動表示時間を3秒にした。しかしながら、このようにして特別図柄変動表示時間を短くする遊技の状態は、特別遊技を実行した後の「確変モード」及び「時短モード」に限定されるものではない。例えば、全ての遊技の状態において、特別図柄変動表示時間を短くしてもよいし、特別遊技を実行した後の「確変モード」及び「時短モード」の何れかにおいて、特別図柄変動表示時間を短くしてもよい。

20

【0249】

また、本実施形態では、所謂右打ちをした場合の方が、それ以外の打ち方をした場合よりも格段に遊技球が入賞し易いように第2の始動入賞口63を構成するようにしたが、必ずしもこのようにする必要はない。例えば、遊技領域52に発射された遊技球を貯留する貯留装置を遊技領域52に設け、操作スイッチ82の操作によりその貯留装置に貯留されている遊技球を1つずつ第2の始動入賞口63に案内するようにしてもよい。

30

【0250】

また、本実施形態では、第2の小当たりフラグ(第1の小当たりフラグ)がオンされている場合、第2の特別図柄(第1の特別図柄)を停止表示するタイミングで、第1のボーナスフラグ(第2のボーナスフラグ)がオンされているか否かを判定し、第1のボーナスフラグ(第2のボーナスフラグ)がオンされている場合に、第1の特別図柄変動表示時間(第2の特別図柄変動表示時間)を中断するようにした。しかしながら、第1のボーナスフラグ(第2のボーナスフラグ)がオンされているか否かを判定するタイミングはこのようなものに限定されない。例えば、第2の特別図柄(第1の特別図柄)の変動表示を開始するタイミングで(又は第2の特別図柄(第1の特別図柄)が変動表示している最中に)第1のボーナスフラグ(第2のボーナスフラグ)がオンされているか否かを判定するようにしてもよい。

40

【0251】

また、本実施形態では、第1の始動入賞処理と第2の始動入賞処理とを同じにしたが、必ずしもこのようにする必要はない。例えば、第1の始動入賞処理では、図9-3のステップS92~S94の代わりに、「小当たり」に対応する特別図柄の変動パターンとしてデフォルトの変動パターンを選択するようにしてもよい。前述したように、第1の始動入賞処理(第1の特別図柄)によって「小当たり」する確率は低いからである。また、第2の始動入賞処理では、図9-3のステップS86に対応する処理を省略し、ステップS87、S89に対応する処理において、「大当たり」に対応する特別図柄の変動パターンと

50

してデフォルトの変動パターンを選択するようにしてもよい。前述したように、第2の始動入賞処理（第2の特別図柄）によって「大当たり」し、且つ、第1の始動入賞処理（第1の特別図柄）によって「小当たり」する確率は極端に低いからである。

【0252】

また、前述した特別図柄変動表示時間（3秒や5秒）や小当たりの当選確率（1/1.1）は例示に過ぎず、これ以外の値を採用することができる。また、第2の特別図柄による小当たりの当選確率を「確変モード」及び「時短モード」の少なくとも何れか一方のときにのみ、例えば1/1.1とし、それ以外のモードでは、第2の特別図柄による小当たりの当選確率を、第1の特別図柄による小当たりの当選確率と同じにするようにしてもよい。

10

【0253】

また、本実施形態では、始動入賞口62、63、67に遊技球が入賞すると、抽選を行って「一組の乱数」を取得してから、既に記憶されている「一組の乱数」が3以下であるか否かを判定するようにした（例えば、図9-1のステップS55～S58、S69～S72を参照）。しかしながら、必ずしもこのようにする必要はない。例えば、始動入賞口62、63、67に遊技球が入賞すると、既に記憶されている「一組の乱数」が3以下であるか否かを判定し、3以下である場合には抽選を行って「一組の乱数」を取得し、3以下でない（4である）場合には抽選を行わない（「一組の乱数」を取得しない）ようにしてもよい。

20

【0254】

以上説明した本発明の実施形態は、コンピュータがプログラムを実行することによって実現することができる。また、プログラムをコンピュータに供給するための手段、例えばかかるプログラムを記録したCD-ROM等のコンピュータ読み取り可能な記録媒体、又はかかるプログラムを伝送する伝送媒体も本発明の実施の形態として適用することができる。また、上記プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体等のプログラムプロダクトも本発明の実施の形態として適用することができる。上記のプログラム、コンピュータ読み取り可能な記録媒体、伝送媒体及びプログラムプロダクトは、本発明の範疇に含まれる。

また、前述した実施形態は、何れも本発明を実施するにあたっての具体化の例を示したものに過ぎず、これらによって本発明の技術的範囲が限定的に解釈されてはならないものである。すなわち、本発明はその技術思想、またはその主要な特徴から逸脱することなく、様々な形で実施することができる。

30

【図面の簡単な説明】

【0255】

【図1】本発明の実施形態を示し、遊技機の外觀構成の一例を示す正面図である。

【図2】本発明の実施形態を示し、第1の特別遊技を実行した後の「確変モード」及び「時短モード」において、第1の特別図柄による遊技が高速化することの一例を説明する図である。

【図3】本発明の実施形態を示し、遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図である。

40

【図4】本発明の実施形態を示し、メイン制御基板の機能的な構成の一例を示す機能ブロック図である。

【図5】本発明の実施形態を示し、サブ制御基板の機能的な構成の一例を示す機能ブロック図である。

【図6】本発明の実施形態を示し、メイン制御基板における処理動作の一例を示すメインフローチャートである。

【図7】本発明の実施形態を示し、一般入賞処理の詳細について説明するフローチャートである。

【図8-1】本発明の実施形態を示し、普通図柄作動ゲート通過処理の詳細について説明するフローチャートである。

50

【図 8 - 2】本発明の実施形態を示し、図 8 - 1 に続くフローチャートである。

【図 9 - 1】本発明の実施形態を示し、第 1 の始動入賞処理の詳細について説明するフローチャートである。

【図 9 - 2】本発明の実施形態を示し、図 9 - 1 に続くフローチャートである。

【図 9 - 3】本発明の実施形態を示し、図 9 - 2 に続くフローチャートである。

【図 9 - 4】本発明の実施形態を示し、図 9 - 3 に続くフローチャートである。

【図 10】本発明の実施形態を示し、第 1 の特別遊技実行処理の詳細について説明するフローチャートである。

【符号の説明】

【 0 2 5 6 】

1 7 発射ハンドル

5 2 遊技領域

6 0 演出表示装置

6 2 第 1 の始動入賞口

6 3 第 2 の始動入賞口

6 5 普通電動役物

6 7 第 3 の始動入賞口

7 0 第 1 の特別図柄表示装置

7 1 第 2 の特別図柄表示装置

9 1 第 1 の大入賞口

9 2 第 2 の大入賞口

1 0 0 遊技機

2 0 1 メイン制御基板

2 0 2 サブ制御基板

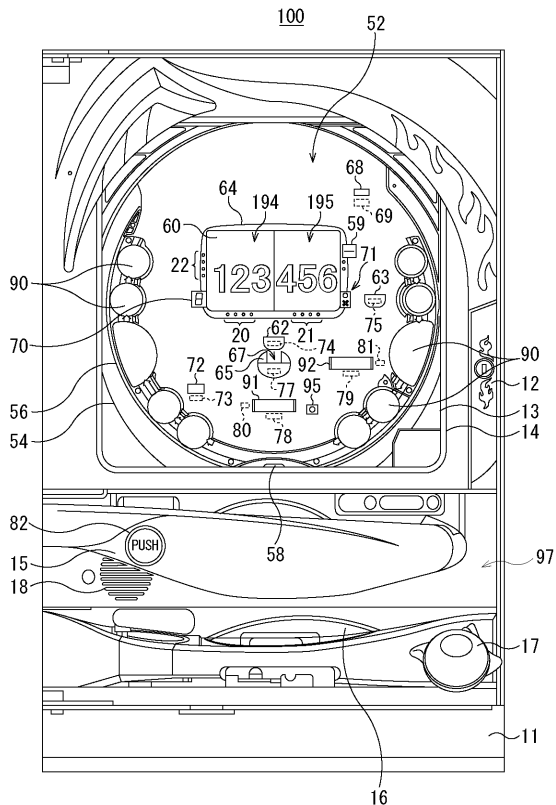
2 0 3 入賞口基板

2 0 4 L E D 駆動基板

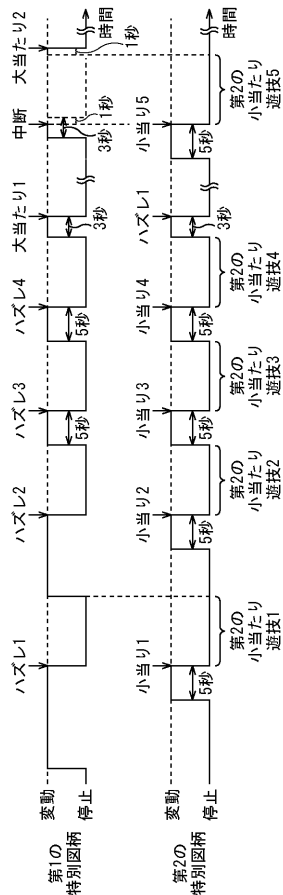
10

20

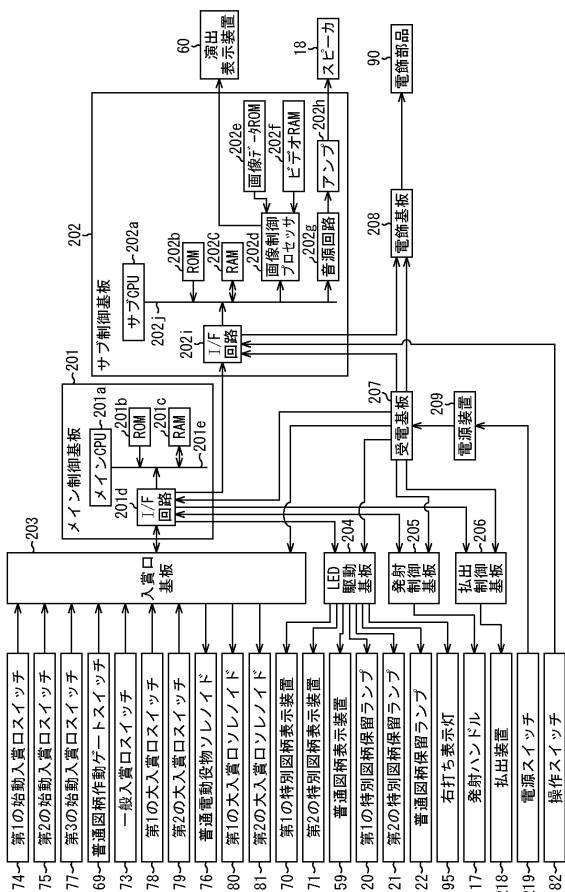
【 図 1 】



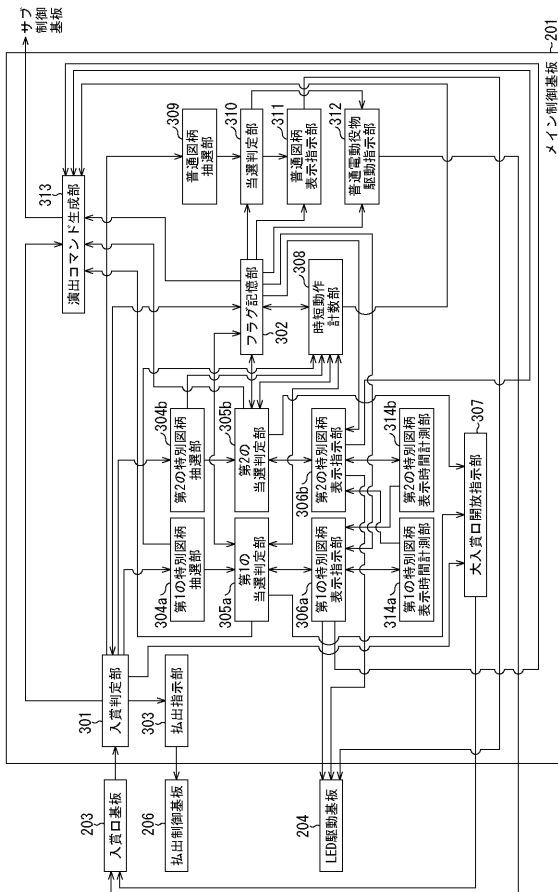
【 図 2 】



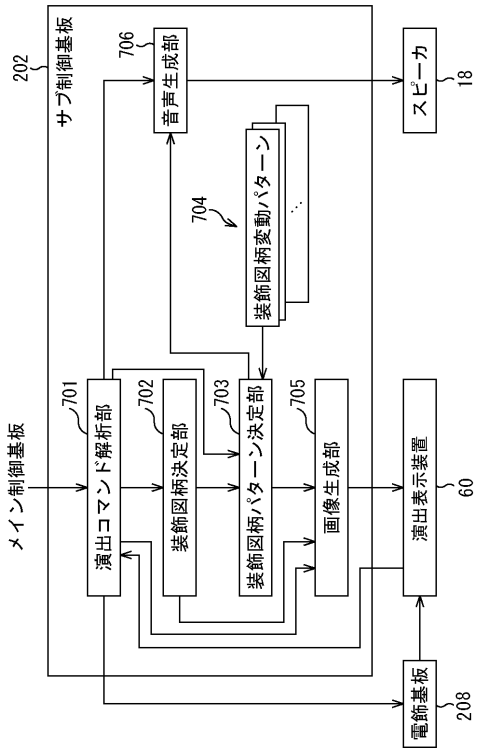
【 図 3 】



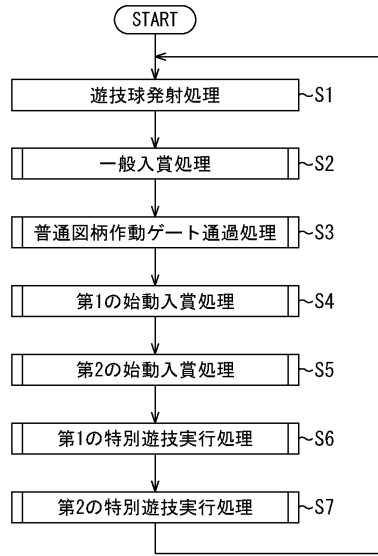
【 図 4 】



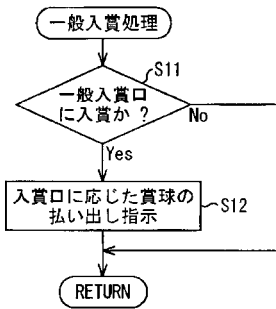
【 図 5 】



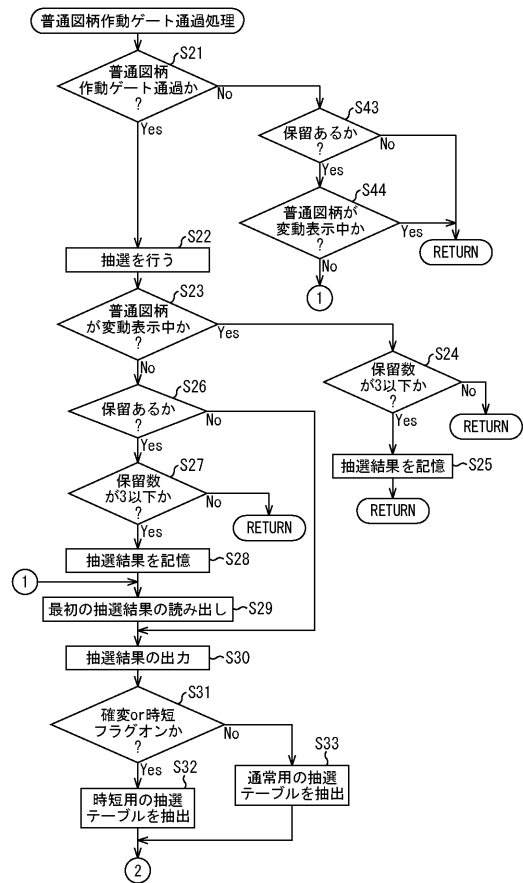
【 図 6 】



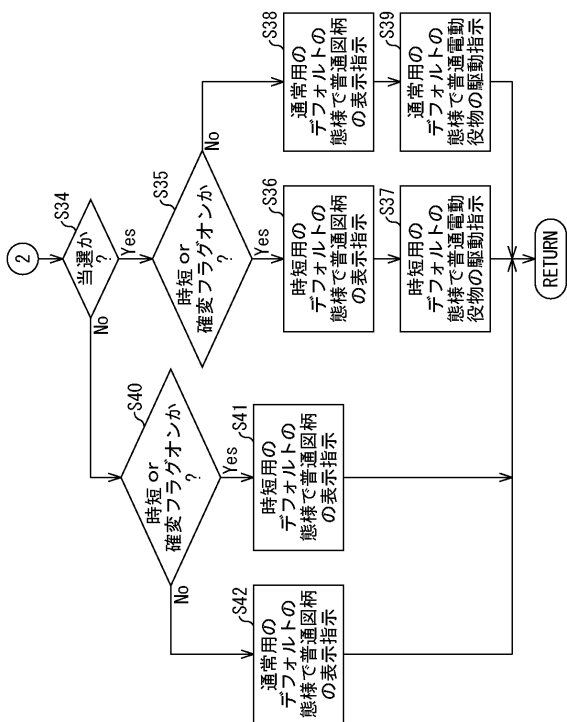
【 図 7 】



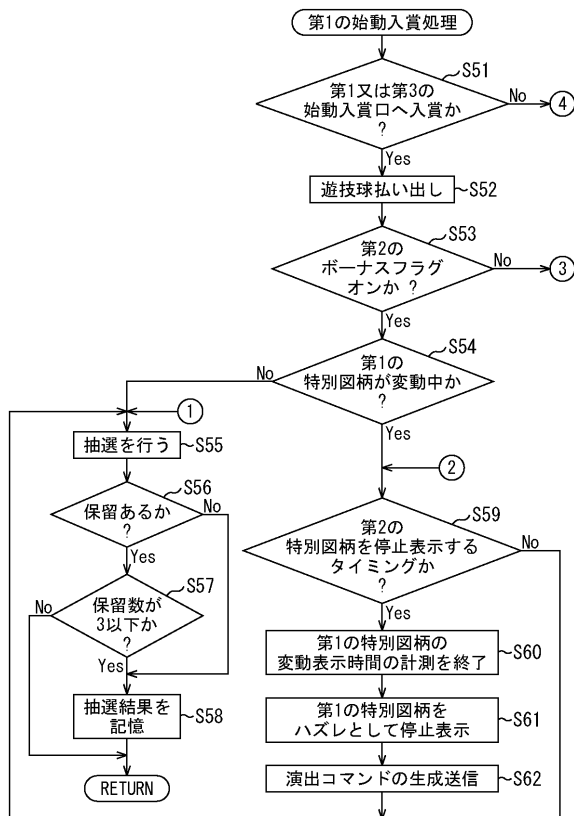
【 図 8 - 1 】



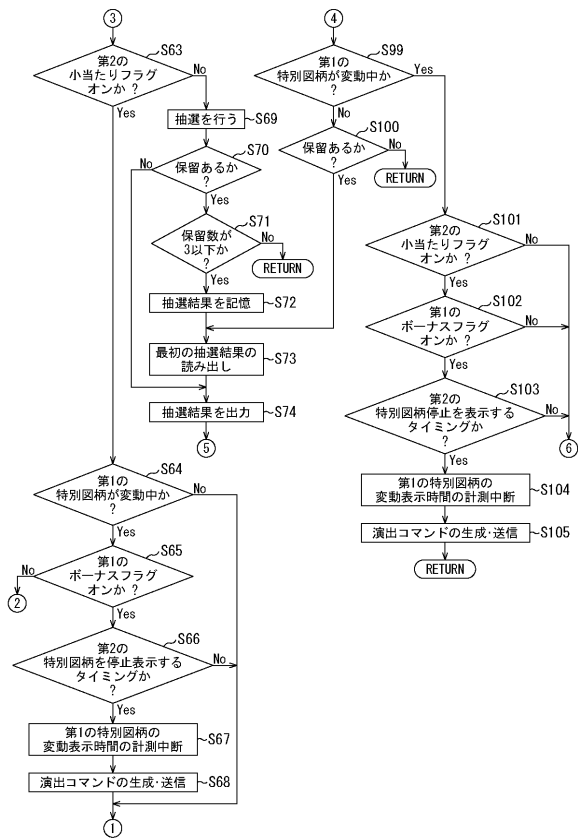
【図 8 - 2】



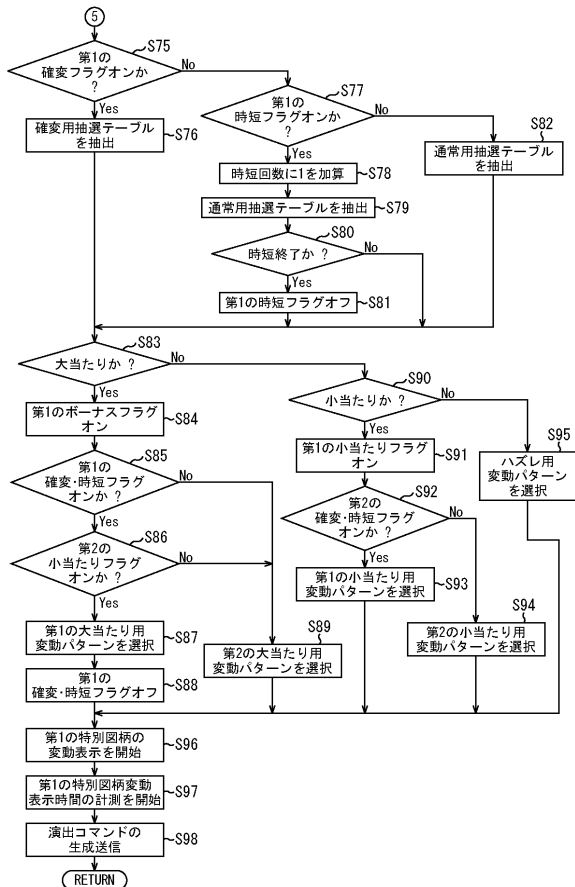
【図 9 - 1】



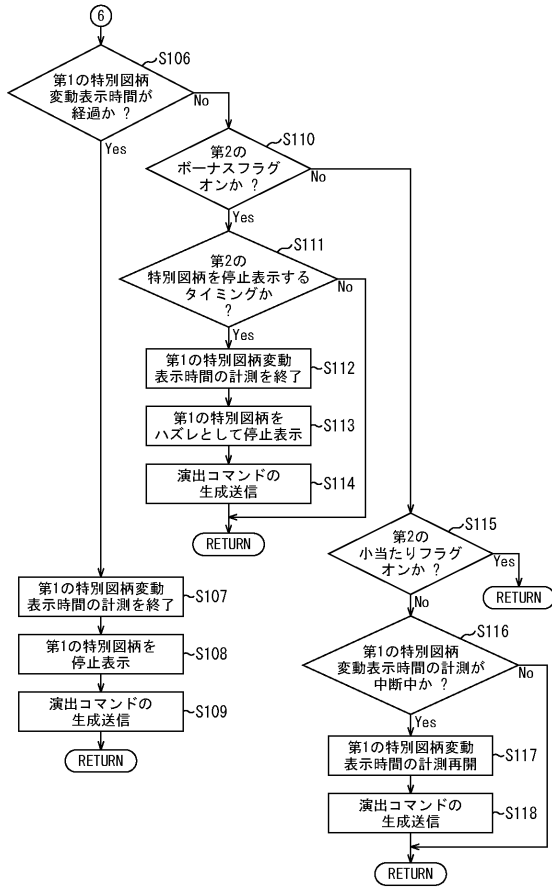
【図 9 - 2】



【図 9 - 3】



【図9-4】



【図10】

