(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第4346104号
(P4346104)
(45)発行日　平成21年10月21日(2009.10.21)　(24)登録日　平成21年7月24日(2009.7.24)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320

請求項の数 1　(全 108 頁)

(21)出願番号　特願2006-313656(P2006-313656)
(22)出願日　平成18年11月20日(2006.11.20)
(65)公開番号　特開2008-125780(P2008-125780A)
(43)公開日　平成20年6月5日(2008.6.5)
審査請求日　平成20年7月8日(2008.7.8)

早期審査対象出願

(73)特許権者　000148922
株式会社大一商会
愛知県名古屋市中村区鴨付町１丁目２２番地
(74)代理人　100084227
弁理士　今崎　一司
(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　松岡　輝
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　森田　史夫
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

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
複数列の図柄情報を変動表示する変動表示手段と、
所定の判定条件が成立したことにもとづいて遊技者に所定の利益を付与するか否か判定する当落判定手段と、
前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すると判定したときに遊技者に利益を付与する利益付与状態に制御する利益付与状態制御手段と、を備え、
前記利益付与状態制御手段により遊技者に利益を付与する利益付与状態に制御するときに前記変動表示手段にて前記複数列の図柄情報の変動表示を行って特定の図柄情報を停止表示する遊技機において、
前記変動表示手段にて前記複数列の図柄情報の変動表示を開始してから停止表示するまでの変動表示態様を複数種類記憶する変動表示態様記憶手段と、
前記当落判定手段の判定結果にもとづいて前記複数種類の変動表示態様のうちいずれかに決定する変動表示態様決定手段と、
前記当落判定手段により遊技者に利益を付与する判定がなされたときに前記変動表示手段に停止表示される図柄情報を前記特定の図柄情報に決定し、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与する判定がなされなかったときに前記変動表示手段に停止表示される図柄情報を前記特定の図柄情報とは異なる非特定の図柄情報に決定する停止図柄情報決定手段と、
前記変動表示態様決定手段により決定された変動表示態様にもとづいて前記複数列の図

柄情報の変動表示を行い、前記停止図柄情報決定手段により決定された図柄情報を停止表示する変動表示制御手段と、

前記変動表示手段にて前記複数種類の変動表示態様のうち前記複数列の図柄情報の変動表示を開始して前記特定の図柄情報の一部を構成するリーチ態様となることなく前記非特定の図柄情報を停止表示する変動表示態様と同等の態様からなる変動表示演出を記憶する変動表示演出記憶手段と、

前記変動表示演出記憶手段に記憶される変動表示演出を実行するか否か判定する変動表示演出判定手段と、

前記変動表示演出判定手段により前記変動表示演出を実行する判定がなされたときに前記変動表示手段に前記複数列の図柄情報の各々が停止表示されるよりも前に前記変動表示演出を単数または複数回繰り返して実行する変動表示演出実行手段と、を備え、

前記変動表示演出判定手段は、前記変動表示演出を実行すると判定した場合において、前記変動表示演出の実行回数が多いほど前記利益付与状態に対する期待度が高くなるように設定されており、

前記変動表示演出実行手段は、前記変動表示演出として、前記リーチ態様が一旦は停止表示するかのような態様から前記リーチ態様とはならない態様に替えて擬似停止表示する擬似停止変動表示手段を備え、

前記変動表示制御手段は、前記変動表示演出判定手段が前記変動表示演出を実行すると判定した場合に、前記擬似停止変動表示手段により前記リーチ態様が一旦は停止表示するかのような態様から前記リーチ態様とはならない態様に替えて擬似停止表示した後、当該リーチ態様とはならない態様であって前記非特定の図柄情報となることを契機として再び前記複数列の図柄情報の変動表示を開始するものであって、前記リーチ態様で停止表示しない限りは前記擬似停止変動表示手段による擬似停止表示を繰り返し、前記リーチ態様を停止表示した後には前記擬似停止変動表示手段による擬似停止表示を実行することなく、前記リーチ態様を構成しない図柄情報を前記特定の図柄情報または前記非特定の図柄情報のいずれかで停止表示することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

この発明は、複数列の図柄情報を変動表示する変動表示手段と、所定の判定条件が成立したことにもとづいて遊技者に所定の利益を付与するか否か判定する当落判定手段と、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すると判定したときに遊技者に利益を付与する利益付与状態に制御する利益付与状態制御手段と、を備えた遊技機に関するものである。

【背景技術】

【０００２】

従来、遊技機として、遊技球が始動入賞口に入賞したことにもとづいて表示器にて図柄の変動表示を行って所定期間経過後に表示器に図柄を停止表示させ、表示器に停止表示される図柄が特定の表示態様となったときに大当り遊技状態に制御することにより遊技者に利益を付与するものがあった。また、この種の遊技機では、図柄の変動表示が開始されると低速変動から高速変動に移行するが、図柄が順次停止表示される過程において、未だ停止表示されていない図柄がいずれの図柄で停止表示されるかを把握させるべく再び高速変動から低速変動に移行するものがあった（例えば、特許文献１参照）。

【０００３】

例えば、リーチ態様を形成するか否かのタイミングでは、リーチ態様を形成しなければ特定の表示態様となることがなく、低速変動でゆっくりと見せることで、リーチ態様を形成する図柄で停止表示するか否かに注目させていた。ここで、リーチ態様とは、表示器におけるいずれかの表示ラインにて所定数の図柄が停止表示され、当該表示ラインにおける全ての図柄が停止していない状態であって、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態様となる状態をいう。

【特許文献１】特開２００１－２５５４９号公報
【発明の開示】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
上記した遊技機では、図柄が高速変動から低速変動に移行した後、当該低速変動にて図柄がコマ送り状態で数コマだけ移動される。すなわち、図柄がコマ送り状態にされるコマ数は多少前後するが、低速変動への移行タイミングや図柄の動きからリーチ態様を形成する可能性があるか否かを予測することができる。しかしながら、リーチ態様を形成する可能性がない旨を遊技者が予測した場合には、リーチ態様とすらならないことで、当該図柄の変動表示に対して早い段階で興味を失ってしまう。また、このような図柄の変動表示が繰り返されると、大当り遊技状態に対する期待感が高められず、遊技の興趣が低下することがあった。
【０００５】
本発明は、上記した事情に鑑みなされたもので、その目的とするところは、遊技者が当り遊技状態に対する期待感を減退させることのない図柄の変動表示を実行し、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にある。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
（解決手段１）
複数列の図柄情報を変動表示する変動表示手段と、所定の判定条件が成立したことにもとづいて遊技者に所定の利益を付与するか否か判定する当落判定手段と、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すると判定したときに遊技者に利益を付与する利益付与状態に制御する利益付与状態制御手段と、を備え、前記利益付与状態制御手段により遊技者に利益を付与する利益付与状態に制御するときに前記変動表示手段にて前記複数列の図柄情報の変動表示を行って特定の図柄情報を停止表示する遊技機において、前記変動表示手段にて前記複数列の図柄情報の変動表示を開始してから停止表示するまでの変動表示態様を複数種類記憶する変動表示態様記憶手段と、前記当落判定手段の判定結果にもとづいて前記複数種類の変動表示態様のうちいずれかに決定する変動表示態様決定手段と、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与する判定がなされたときに前記変動表示手段に停止表示される図柄情報を前記特定の図柄情報に決定し、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与する判定がなされなかったときに前記変動表示手段に停止表示される図柄情報を前記特定の図柄情報とは異なる非特定の図柄情報に決定する停止図柄情報決定手段と、前記変動表示態様決定手段により決定された変動表示態様にもとづいて前記複数列の図柄情報の変動表示を行い、前記停止図柄情報決定手段により決定された図柄情報を停止表示する変動表示制御手段と、前記変動表示手段にて前記複数種類の変動表示態様のうち前記複数列の図柄情報の変動表示を開始して前記特定の図柄情報の一部を構成するリーチ態様となることなく前記非特定の図柄情報を停止表示する変動表示態様と同等の態様からなる変動表示演出を記憶する変動表示演出記憶手段と、前記変動表示演出記憶手段に記憶される変動表示演出を実行するか否か判定する変動表示演出判定手段と、前記変動表示演出判定手段により前記変動表示演出を実行する判定がなされたときに前記変動表示手段に前記複数列の図柄情報の各々が停止表示されるよりも前に前記変動表示演出を単数または複数回繰り返して実行する変動表示演出実行手段と、を備え、前記変動表示演出判定手段は、前記変動表示演出を実行すると判定した場合において、前記変動表示演出の実行回数が多いほど前記利益付与状態に対する期待度が高くなるように設定されており、前記変動表示演出実行手段は、前記変動表示演出として、前記リーチ態様が一旦は停止表示するかのような態様から前記リーチ態様とはならない態様に替えて擬似停止表示する擬似停止変動表示手段を備え、前記変動表示制御手段は、前記変動表示演出判定手段が前記変動表示演出を実行すると判定した場合に、前記擬似停止変動表示手段により前記リーチ態様が一旦は停止表示するかのような態様から前記リーチ態様とはならない態様に替えて擬似停止表示した後、当該リーチ態様とはならない態様であって前記非特定の図柄情報となることを契機と

して再び前記複数列の図柄情報の変動表示を開始するものであって、前記リーチ態様で停止表示しない限りは前記擬似停止変動表示手段による擬似停止表示を繰り返し、前記リーチ態様を停止表示した後には前記擬似停止変動表示手段による擬似停止表示を実行することなく、前記リーチ態様を構成しない図柄情報を前記特定の図柄情報または前記非特定の図柄情報のいずれかで停止表示することを特徴とする遊技機。

【０００７】

ここで、「複数列の図柄情報」とは、装飾図柄２０２ａ～２０２ｃである。また、「変動表示手段」とは、「演出表示装置２０２」であり、液晶表示装置（ＬＣＤ）によって構成されるが、所定の演出画像を表示可能な表示装置（例えば、７セグメントＬＥＤ等）であれば液晶表示装置に限らない。また、「所定の判定条件」とは、「第一始動口２１２または第二始動口２１４に遊技球が入球するか否か」であるが、特別図柄の変動表示中（保留の状態）、大当り遊技状態や小当り遊技状態中、等ではこの入球タイミングに限られない。また、「当落判定手段」とは、主制御基板９４に搭載される主制御ＭＰＵ５０４の機能であって、当り判定処理（ステップＳ４０３）で大当りとするか否かを判定する部分である。また、「利益付与状態」とは、大当り遊技状態であり、「利益付与状態制御手段」とは、主制御基板９４に搭載される主制御ＭＰＵ５０４の機能であって、大当り遊技開始処理（ステップＳ４４）および大当り遊技中処理（ステップＳ４５）を実行し、大当り遊技状態に制御する部分である。また、「特定の図柄情報」とは、大当り図柄（同一の装飾図柄の組み合わせ）であり、「遊技機」とは、パチンコ機１である。

【０００８】

また、「変動表示態様記憶手段」とは、「主制御ＭＰＵ５０４のＲＯＭ」であり、「複数列の図柄情報の変動表示を開始してから停止表示するまでの変動表示態様」とは、「変動表示パターン」である。また、「変動表示態様決定手段」とは、主制御基板９４に搭載される主制御ＭＰＵ５０４の機能であって、変動表示パターン設定処理（ステップＳ４２）を実行し、変動表示パターンを決定する部分である。また、「非特定の図柄情報」とは、「はずれ図柄（同一とはならない装飾図柄の組み合わせ）」であり、「停止図柄情報決定手段」とは、周辺制御基板９２に搭載されるサブ統合ＭＰＵ５２０の機能であって、装飾図柄変動開始処理（ステップＳ７００）を実行し、装飾図柄２０２ａ～２０２ｃの停止図柄（および／または仮停止図柄）を決定する部分である。

【０００９】

また、「変動表示制御手段」とは、周辺制御基板９２に搭載されるサブ統合ＭＰＵ５２０により変動表示パターンコマンドが含まれる表示コマンドをセットするとともに液晶制御基板５２８に送信し、液晶制御基板５２８により表示コマンドに対応するプロセスデータに基づいて演出表示装置２０２の表示制御を実行する部分である。

【００１０】

また、「変動表示演出記憶手段」とは、「主制御ＭＰＵ５０４のＲＯＭ」であり、「複数種類の変動表示態様のうち複数列の図柄情報の変動表示を開始して特定の図柄情報の一部を構成するリーチ態様となることなく非特定の図柄情報を停止表示する変動表示態様と同等の態様からなる変動表示演出」とは、変動番号１の「通常変動」に類似して、装飾図柄の変動表示にて全ての装飾図柄をリーチ態様すら伴わないはずれ図柄で仮停止表示する「連続変動」である。なお、「連続変動」は、変動表示パターンに基づく演出よりも前に実行される。また、「変動表示演出判定手段」とは、主制御基板９４に搭載される主制御ＭＰＵ５０４の機能であって、変動表示パターン設定処理（ステップＳ４２）を実行し、変動表示パターンに関連付けられた加算時間パターンに応じた加算時間決定テーブルを用いて、変動表示パターンコマンドのステータスを「１２Ｈ」～「１４Ｈ」のいずれかに決定するか否かの部分である。

【００１１】

また、「変動表示演出実行手段」とは、周辺制御基板９２に搭載されるサブ統合ＭＰＵ５２０が受信した変動表示パターンコマンドのステータスが「１２Ｈ」～「１４Ｈ」のいずれかである場合に、当該変動表示パターンコマンドが含まれる表示コマンドをセットす

るとともに液晶制御基板５２８に送信し、液晶制御基板５２８により表示コマンドに対応するプロセスデータに基づいて演出表示装置２０２にて「連続変動」の表示制御を、変動表示パターンコマンドのステータスに対応する回数分だけ実行する部分である。また、１５Ｒ当り時の加算時間パターン５～８の加算時間決定テーブルでは、はずれ時の加算時間パターン１～４の加算時間決定テーブルよりも多くの判定値が、「連続変動」の連続回数が多い旨を示す変動表示パターンコマンドのステータス（例えば、「１２Ｈ」よりも「１４Ｈ」のステータス）に対して振り分けられている。すなわち、当落判定の結果が１５Ｒ当り時には、当落判定の結果がはずれ時よりも高い割合で「連続変動」の連続回数が多く実行される。

【００１２】

また、「リーチ態様が一旦は停止表示するかのような態様からリーチ態様とはならない態様に替えて擬似停止表示する」とは、連続変動時の特有の演出である「すべり演出」であり、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を形成する図柄（この実施の形態では、左装飾図柄と同一の図柄）で停止表示するかのように変動表示が行われるが、リーチ態様とはならない図柄（この実施の形態では、左装飾図柄と異なる図柄）まで移行して仮停止表示する。なお、「すべり演出」における「図柄すべり」および「図柄すべり戻り」では、各々がリーチ態様を形成する図柄から１図柄だけの移行に限られず、数図柄に亘って移行してもよい。

【００１３】

また、「擬似停止変動表示手段」とは、「変動表示演出実行手段」により演出表示装置２０２にて「連続変動」を表示制御する際に、プロセスデータに基づいて「すべり演出」を実行する部分である。また、変動表示パターンテーブルでは、リーチ態様を形成してリーチ演出を実行する変動番号３～１０の変動表示パターンのみ加算時間パターンが関連付けられている。すなわち、変動表示パターンコマンドのステータスに対応する回数分だけ「連続変動」を実行した後には、変動番号３～１０の変動表示パターンのいずれかを実行し、大当り図柄を停止表示するか否かに関わらずリーチ態様を形成する。

【００１４】

解決手段１記載の遊技機によれば、変動表示演出を実行すると判定した場合において、変動表示演出の実行回数が多いほど利益付与状態に対する期待度が高くなるように設定されることで、変動表示手段に複数列の図柄情報の各々が停止表示されるよりも前に変動表示演出が多く実行されるほど、当落判定手段の判定結果が遊技者に利益を付与する判定結果である割合が高く、利益付与状態に対する期待感が高められる。この際、複数種類の変動表示態様のうち複数列の図柄情報の変動表示を開始して特定の図柄情報の一部を構成するリーチ態様となることなく非特定の図柄情報を停止表示する変動表示態様と同等の態様からなる変動表示演出を実行し、変動表示態様と変動表示演出との判別を困難とすることで、変動表示態様が実行されたとしても、図柄情報を停止表示するまでの過程に注目させることができる。

【００１５】

また、擬似停止変動表示手段によりリーチ態様が一旦は停止表示するかのような態様からリーチ態様とはならない態様に替えて擬似停止表示する変動表示演出が、単数または複数回にわたって繰り返し実行される。従来、リーチ態様とはならない態様を一旦停止表示するか否かの態様から別の態様へと予測困難に移行するものがあるが、当該別の態様がリーチ態様であるとは限らず、利益付与状態に対する期待感が高められない。しかしながら、擬似停止変動表示手段によりリーチ態様が一旦は停止表示するかのような態様からリーチ態様とはならない態様に替えて擬似停止表示した後、当該リーチ態様とはならない態様であって非特定の図柄情報となることを契機として再び複数列の図柄情報の変動表示を開始するものであって、リーチ態様で停止表示しない限りは擬似停止変動表示手段による擬似停止表示を繰り返すことで、特定の図柄情報を停止表示する機会が得られることから、利益付与状態に対する期待感が高められる。従って、停止表示されるまで利益付与状態に対する期待感を減退させることのない図柄情報の変動表示を実行することで、遊技の興趣

の低下を抑制することができる。

【００１６】

（解決手段２）

前記変動表示制御手段は、前記変動表示態様決定手段により決定された変動表示態様にもとづいて前記複数列の図柄情報を所定の配列順序で切替えて変動表示を行うものであり、前記擬似停止変動表示手段は、前記リーチ態様が一旦は停止表示するかのような態様から前記所定の配列順序または前記所定の配列順序とは異なる順序のいずれかの順序で切替えて前記リーチ態様とはならない態様に移行することを特徴とする解決手段１記載の遊技機。

【００１７】

ここで、「所定の配列順序」とは、「図柄情報」が「１」～「８」からなる「８種類の数字図柄」で構成されており、「順繰りに加算された図柄の順序」（例えば、１、２、…、８の順序）である。また、「所定の配列順序での切替え」とは、リーチ態様を形成する図柄から次の図柄（所定の配列順序で切替えた図柄）への移行を伴う「図柄すべり」であり、「所定の配列順序とは異なる順序での切替え」とは、リーチ態様を形成する図柄から手前の図柄（所定の配列順序とは異なる順序で切替えた図柄）への移行を伴う「図柄すべり戻り」である。

【００１８】

解決手段２記載の遊技機によれば、変動表示態様決定手段により決定された変動表示態様にもとづいて複数列の図柄情報を所定の配列順序で切替えて変動表示を行うが、変動表示態様にもとづく複数列の図柄情報の各々が停止表示されるよりも前に実行される変動表示演出では、リーチ態様が一旦は停止表示するかのような態様から所定の配列順序または所定の配列順序とは異なる順序のいずれかの順序で図柄情報が切替えられるものである。このように、リーチ態様が一旦は停止表示するかのような態様になっても、いずれの順序にも切替えられる可能性があることから、擬似停止表示される図柄情報を予測することができない。

【００１９】

（解決手段３）

前記擬似停止変動表示手段は、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与する判定がなされたとき、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与する判定がなされなかったときよりも高い割合で前記変動表示演出の実行回数にわたって前記リーチ態様とはならない態様に移行する際に同一の順序で切替えることを特徴とする解決手段２記載の遊技機。

【００２０】

ここで、１５Ｒ当り時の変動表示パターン（変動番号４，６，８，１０の変動表示パターン）に対応する連続変動時右図柄パターンテーブルでは、はずれ時の変動表示パターン（変動番号３，５，７，９の変動表示パターン）に対応する連続変動時右図柄パターンテーブルよりも多くの判定値が、連続変動時右図柄パターン２，３に対して振分けられている。すなわち、当落判定の結果が１５Ｒ当り時には、当落判定の結果がはずれ時よりも高い割合で「連続変動」にて「図柄すべり戻り」または「図柄すべり」のいずれか一方が繰り返し実行される。

【００２１】

解決手段３記載の遊技機によれば、当落判定手段により遊技者に利益を付与する判定がなされたとき、当落判定手段により遊技者に利益を付与する判定がなされなかったときよりも高い割合で変動表示演出の実行回数にわたってリーチ態様とはならない態様に移行する際に同一の順序で切替えることを特徴とする。これにより、変動表示演出の実行回数にわたってリーチ態様とはならない態様に移行する際に同一の順序で切替えられると、当落判定手段の判定結果が遊技者に利益を付与する判定結果である割合が高く、利益付与状態に対する期待感が高められる。

【００２２】

（解決手段４）

前記変動表示演出実行手段は、前記変動表示演出を実行する毎に前記擬似停止変動表示手段による前記リーチ態様が一旦は停止表示するかのような態様を、前記変動表示態様にもとづいて停止表示される図柄情報に向けて切替えて擬似停止表示する擬似停止図柄情報切替手段を備えることを特徴とする解決手段１乃至解決手段３のいずれかに記載の遊技機。

【００２３】

ここで、「擬似停止図柄情報切替手段」とは、周辺制御基板９２に搭載されるサブ統合ＭＰＵ５２０の機能であって、連続変動時仮停止図柄設定処理（ステップＳ７１７）を実行し、最終変動における左装飾図柄の停止図柄（数字図柄）に向けて「１」ずつ図柄が加算されるように当該連続変動における左装飾図柄の仮停止図柄を決定する部分である。

【００２４】

解決手段４記載の遊技機によれば、変動表示演出を実行する毎に擬似停止変動表示手段によるリーチ態様が一旦は停止表示するかのような態様を、変動表示態様にもとづいて停止表示される図柄情報に向けて切替えて擬似停止表示することを特徴とする。このように、変動表示演出を実行する毎にリーチ態様が一旦は停止表示するかのような態様を切替えることで、変動表示演出の実行回数によって変動表示態様にもとづいて停止表示される図柄情報が異なり、変動表示演出の実行回数に注目させることができる。

【００２５】

（解決手段５）

前記変動表示演出記憶手段には、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与する判定がなされなかったときに前記変動表示態様決定手段により決定される割合の高い変動表示態様と同等の態様で前記変動表示演出が記憶されていることを特徴とする解決手段１乃至解決手段４のいずれかに記載の遊技機。

【００２６】

ここで、「当落判定手段により遊技者に利益を付与する判定がなされなかったときに変動表示態様決定手段により決定される割合の高い変動表示態様」とは、「前記変動表示手段に前記図柄情報を停止表示するまでの過程にて、前記特定の図柄情報の一部を構成する特定態様すら形成されない変動表示態様」であり、リーチ態様すら伴わないはずれ図柄を停止表示する「変動番号１の「通常変動」の変動表示パターン」である。ここで、「変動番号１の「通常変動」の変動表示パターン」は、当落判定の結果がリーチを伴わないはずれ時に全選択されるが、リーチ確率（この実施の形態では、１／１０程度）が然程高くないことから、当落判定の結果がはずれ時（リーチはずれ時を含む）にもっとも選択割合が高い変動表示パターンといえる。

【００２７】

解決手段５記載の遊技機によれば、当落判定手段により遊技者に利益を付与する判定がなされなかったときに変動表示態様決定手段により決定される割合の高い変動表示態様（低期待度の変動表示態様）と同等の態様で変動表示演出を実行することで、低期待度の変動表示態様と変動表示演出との判別を困難としている。ここで、低期待度の変動表示態様が変動表示演出と同等の態様でなければ、低期待度の変動表示態様が実行されたとしても、利益付与状態に対する期待感が高められない。しかしながら、低期待度の変動表示態様と変動表示演出との判別を困難とすることで、低期待度の変動表示態様が実行されたとしても、変動表示演出である可能性を期待し、利益付与状態に対する期待感が高められる。従って、低期待度の変動表示態様を、利益付与状態に対する期待感を減退させることのない演出とし、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【００２８】

（解決手段６）

前記変動表示演出にもとづいて前記複数列の図柄情報の変動表示を開始してから擬似停止表示するまでの変動時間は、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与する判定がなされなかったときに前記変動表示態様決定手段により決定される割合の高い変動表示態様に対応する変動時間と同一に構成されることを特徴とする解決手段１乃至解決手段５のい

ずれかに記載の遊技機。

【００２９】

ここで、「連続変動」の１回当りの加算時間は、変動番号１の「通常変動」の変動表示パターンに対応する特別図柄の変動時間と同一（この実施の形態では、「１２０００」ｍｓ）に設定されている。

【００３０】

解決手段６記載の遊技機によれば、変動表示演出にもとづいて複数列の図柄情報の変動表示を開始してから擬似停止表示するまでの変動時間が、当落判定手段により遊技者に利益を付与する判定がなされなかったときに変動表示態様決定手段により決定される割合の高い変動表示態様に対応する変動時間と同一に構成されることを特徴とする。このように、停止表示（または擬似停止表示）される図柄情報（非特定の図柄情報）だけでなく、複数列の図柄情報の変動表示を開始してから停止表示（または擬似停止表示）されるまでの変動時間も同一にすることで、変動表示演出を低期待度の変動表示態様と同等の態様とし、低期待度の変動表示態様と変動表示演出との判別を困難とすることができる。

【００３１】

（解決手段７）

前記変動表示演出実行手段は、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与する判定がなされたとき、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与する判定がなされなかったときよりも高い割合で前記変動表示演出が繰り返される実行回数が多くなることを特徴とする解決手段１乃至解決手段６のいずれかに記載の遊技機。

【００３２】

ここで、１５Ｒ当り時の加算時間パターン５～８の加算時間決定テーブルでは、はずれ時の加算時間パターン１～４の加算時間決定テーブルよりも多くの判定値が、「連続変動」の連続回数が多い旨を示す変動表示パターンコマンドのステータス（例えば、「１２Ｈ」よりも「１４Ｈ」のステータス）に対して振り分けられている。すなわち、当落判定の結果が１５Ｒ当り時には、当落判定の結果がはずれ時よりも高い割合で「連続変動」の連続回数が多く実行される。

【００３３】

解決手段７記載の遊技機によれば、当落判定手段により遊技者に利益を付与する判定がなされたとき、当落判定手段により遊技者に利益を付与する判定がなされなかったときよりも高い割合で変動表示演出が繰り返される実行回数が多くなることで、変動表示態様にもとづく複数列の図柄情報の変動表示の各々が停止表示されるよりも前に変動表示演出が多く実行されるほど、当落判定手段の判定結果が遊技者に利益を付与する判定結果である割合が高く、利益付与状態に対する期待感が高められる。

【００３４】

（解決手段８）

初回の変動表示演出にて前記変動表示演出である旨を遊技者に認識させるか否か判定する初回変動表示演出判定手段と、前記初回変動表示演出判定手段により前記変動表示演出である旨を遊技者に認識させる判定がなされなかったときに前記初回の変動表示演出が実行終了されるまで前記変動表示演出である旨を遊技者に認識させない初回変動表示演出規制手段と、をさらに備え、前記初回変動表示演出判定手段は、前記初回の変動表示演出にて前記変動表示演出である旨を遊技者に認識させる判定がなされるよりも高い割合で、前記変動表示演出である旨を遊技者に認識させる判定がなされないことを特徴とする解決手段１乃至解決手段７のいずれかに記載の遊技機。

【００３５】

ここで、「初回変動表示演出判定手段」とは、周辺制御基板９２に搭載されるサブ統合ＭＰＵ５２０の機能であって、連続変動時仮停止図柄設定処理（ステップＳ７１７）を実行し、初回変動すべり演出判定テーブルを用いて初回変動すべり演出パターン１を決定するか否かの部分（連続変動時の初回変動において「すべり演出」を実行するか否かを判定する部分）である。また、初回変動すべり演出判定テーブルでは、初回変動すべり演出パ

ターン１（「すべり演出」を実行するパターン）よりも多くの判定値が、初回変動すべり演出パターン０（「すべり演出」を実行しないパターン）に対して振分けられている。すなわち、連続変動時の初回変動において高い割合で「すべり演出」を実行しない。

【００３６】

また、「初回変動表示演出規制手段」とは、周辺制御基板９２に搭載されるサブ統合ＭＰＵ５２０の機能であって、連続変動時仮停止図柄設定処理（ステップＳ７１７）を実行し、初回変動すべり演出判定テーブルを用いて初回変動すべり演出パターン０を決定する部分（連続変動時の初回変動において「すべり演出」を実行しない判定がなされる部分）である。すなわち、連続変動時の初回変動において、連続変動時の特有の演出である「すべり演出」を実行しないことで、「変動表示演出である旨を遊技者に認識させない」状況を実現している。

【００３７】

解決手段８記載の遊技機によれば、初回の変動表示演出にて変動表示演出である旨を遊技者に認識させるか否かを判定し、変動表示演出である旨を遊技者に認識させる判定がなされるよりも高い割合で、変動表示演出である旨を遊技者に認識させる判定がなされないことを特徴とする。このように、初回の変動表示演出にて変動表示演出である旨を高い割合で遊技者に認識させないことで、低期待度の変動表示態様と初回の変動表示演出との判別を困難とし、低期待度の変動表示態様が実行されたとしても、利益付与状態に対する期待感が高められる構成としている。

【００３８】

また、相対的に低い割合ではあるが、初回の変動表示演出にて変動表示演出である旨を遊技者に認識させた場合には、初回の変動表示演出の実行終了を待つことなく、変動表示演出の実行中であるか否かが明らかになり、利益付与状態に対する期待感が早い段階から高められる。

【００３９】

（解決手段９）

発光可能な発光部材と、前記発光部材を所定の発光色で発光動作させる発光部材駆動手段と、各々の変動表示演出の終了タイミングで、前記発光部材駆動手段により前記発光部材を発光動作し、前記複数列の図柄情報の変動表示が前記変動表示演出である旨を遊技者に通知する変動表示演出通知手段と、をさらに備えることを特徴とする解決手段１乃至解決手段８のいずれかに記載の遊技機。

【００４０】

ここで、「発光部材」とは、遊技盤５の略全域に設けられた装飾体３１２に向けて光を照射する「発光手段３１４」である。また、「発光部材」は、遊技盤５の略全域を光装飾するべく発光可能であり、発光手段３１４を発光動作した際には、図柄情報の変動表示が変動表示演出である旨に遊技者が気付かないことがない。また、「発光部材駆動手段」とは、周辺制御基板９２に搭載されるサブ統合ＭＰＵ５２０により変動表示パターンコマンドに基づくランプ点灯信号をランプ駆動基板５３２に送信し、ランプ駆動基板５３２により発光手段３１４を発光制御する部分である。また、「変動表示演出通知手段」とは、周辺制御基板９２に搭載されるサブ統合ＭＰＵ５２０の機能であって、変動表示パターンコマンドのステータスが「１２Ｈ」～「１４Ｈ」のいずれかである場合に、ランプ制御処理（ステップＳ９４）を実行し、「連続変動」における各々の変動表示の終了タイミング（「連続変動」におけるはずれ図柄の仮停止表示の前後のタイミングであればよい。）で、ランプ駆動基板５３２にランプ点灯信号を送信するように制御する部分である。

【００４１】

解決手段９記載の遊技機によれば、各々の変動表示演出の終了タイミングで、発光部材駆動手段により発光部材を発光動作し、複数列の図柄情報の変動表示が変動表示演出である旨を遊技者に通知することで、変動表示演出の終了タイミングまでは困難であった低期待度の変動表示態様と変動表示演出との判別が可能となる。すなわち、変動表示演出の実行中である旨が明らかになり、利益付与状態に対する期待感がさらに高められる。

【発明の効果】
【００４２】
本発明の遊技機においては、遊技者が当り遊技状態に対する期待感を減退させることのない図柄の変動表示を実行することで、遊技の興趣の低下を抑制することができる。
【発明を実施するための最良の形態】
【００４３】
以下、本発明の一実施形態であるパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）を、図面に基づいて詳細に説明する。
［パチンコ機の全体構成について］　図１及び図２に基づき説明する。
【００４４】
図１はパチンコ機の前側全体を示す正面図であり、図２はパチンコ機の外枠の一側に本体枠が開かれ、その本体枠の一側に更に前面枠が開かれた状態を示す斜視図である。なお、図１及び図２においては遊技領域における装飾部材を省略して示している。
【００４５】
パチンコ機１は、外枠２、本体枠３、前面枠４、及び遊技盤５等を備えて構成されている。外枠２は、上下左右の木製の枠材によって縦長四角形の枠状に形成され、同外枠２の前側下部には、本体枠３の下面を受ける下受板６を有している。外枠２の前面の片側には、ヒンジ機構７によって本体枠３が前方に開閉可能に装着されている。なお、外枠２は、樹脂やアルミニウム等の軽金属によって形成されていてもよい。
［本体枠の構成について］　図１及び図３に基づき説明する。
【００４６】
図３はパチンコ機の本体枠と遊技盤とを分離して斜め右上前方から示す斜視図である。
【００４７】
本体枠３は、前枠体１１、遊技盤装着枠１２及び機構装着体１３を合成樹脂材によって一体成形することで構成されている。本体枠３の前枠体１１は、外枠２（図２参照）の前側の下受板６を除く外郭形状に対応する大きさの矩形枠状に形成されている。そして、前枠体１１の片側の上下部には、本体枠側ヒンジ具１５が固定されており、外枠２の片側の上下部に固定された外枠側ヒンジ具１４に対してヒンジピン及びヒンジ孔によって開閉回動可能に装着されている。すなわち、外枠側ヒンジ具１４、本体枠側ヒンジ具１５、ヒンジピン及びヒンジ孔によってヒンジ機構７が構成されている。
【００４８】
前枠体１１の前側において、遊技盤装着枠１２よりも下方に位置する前枠体１１の前下部左側領域にはスピーカボックス部１６が一体に形成され、そのスピーカボックス部１６の前側開口部には、同開口部を塞ぐようにしてスピーカ装着板１７が装着されている。そして、スピーカ装着板１７にはスピーカ１８が装着されている。また、前枠体１１前面の下部領域内において、その上半部分には発射レール１９が傾斜状に装着されている。また、前枠体１１前面の下部領域内の下半部分には下部前面板３０が装着されている。そして、下部前面板３０の前面の略中央部には、遊技球を貯留可能な下皿３１が設けられ、右側寄りには操作ハンドル３２が設けられ、左側寄りには灰皿３３が設けられている。なお、下皿３１には、遊技球を下方に排出するための球排出レバー３４が配設されている。
［前面枠の構成について］　図１及び図２に基づき説明する。
【００４９】
前枠体１１の前面の片側には、その前枠体１１の上端から下部前面板３０の上縁にわたる部分を覆うようにして、前面枠４がヒンジ機構３６によって前方に開閉可能に装着されている。また、前面枠４の略中央部には、遊技盤５の遊技領域３７を前方から透視可能な略円形の開口窓３８が形成されている。また、前面枠４の後側には開口窓３８よりも大きな矩形枠状をなす窓枠３９が設けられ、その窓枠３９にはガラス板、透明樹脂板等の透明板５０が装着されている。また、前面枠４の前面の略全体は、ランプ等が内設された前面装飾部材によって装飾され、同前面枠４の前面の下部には上皿５１が形成されている。詳

しくは、開口窓３８の周囲において、左右両側部にサイド装飾装置５２が、下部に上皿５１が、上部に音響電飾装置５３が装着されている。サイド装飾装置５２は、ランプ基板が内部に配置され且つ合成樹脂材によって形成されたサイド装飾体５４を主体として構成されている。サイド装飾体５４には、横方向に長いスリット状の開口孔が上下方向に複数配列されており、該開口孔には、ランプ基板に配置された光源に対応するレンズ５５が組み込まれている。音響電飾装置５３は、透明カバー体５６、スピーカ５７、スピーカカバー５８、及びリフレクタ体（図示しない）等を備え、これらの構成部材が相互に組み付けられてユニット化されている。また、上皿５１の左側には、遊技者が操作可能なボタン５９が設けられている。

［施錠装置の構成について］　図２及び図３に基づき説明する。

【００５０】

前枠体１１のヒンジ機構３６に対して反対側となる自由端側の後側には、外枠２に対し本体枠３を施錠する機能と、本体枠３に対し前面枠４を施錠する機能とを兼ね備えた施錠装置７０が装着されている。すなわち、この実施形態において、施錠装置７０は、外枠２に設けられた閉止具７１に係脱可能に係合して本体枠３を閉じ状態に施錠する上下複数の本体枠施錠フック７２と、前面枠４の自由端側の後側に設けられた閉止具７３に係脱可能に係合して前面枠４を閉じ状態に施錠する上下複数の扉施錠フック７４と、パチンコ機１の前方から鍵が挿入されて解錠操作可能に、前枠体１１及び下部前面板３０を貫通して露出されたシリンダー錠７５とを備えている。そして、シリンダー錠７５の鍵穴に鍵が挿入されて一方向に回動操作されることで本体枠施錠フック７２と外枠２の閉止具７１との係合が外れて本体枠３が解錠され、これとは逆方向に回動操作されることで、扉施錠フック７４と前面枠４の閉止具７３との係合が外れて前面枠４が解錠されるようになっている。

［遊技盤装着枠の構成について］　図２乃至図４に基づき説明する。

【００５１】

図４はパチンコ機の後側全体を示す背面図である。

【００５２】

図２及び図３に示すように、本体枠３の遊技盤装着枠１２は、前枠体１１の後側に設けられかつ遊技盤５が前方から着脱交換可能に装着されるようになっている。遊技盤５は、遊技盤装着枠１２の前方から嵌込まれる大きさの略四角板状に形成されている（図９参照）。遊技盤５の盤面（前面）には、外レール７６と内レール７７とを備えた案内レール７８が設けられ、その案内レール７８の内側に遊技領域３７が区画形成されている。なお、発射レール１９と案内レール７８との間には、所定の隙間が設けられており、発射された遊技球が案内レール７８を逆戻りした場合には、その遊技球は、その隙間から排出され下皿３１に案内されるように構成されている。また、遊技盤５の前面には、その案内レール７８の外側領域において、合成樹脂製の前構成部材７９が装着されている。

【００５３】

一方、図４に示すように、遊技盤５の後側下部には、その中央部から下部にわたる部分において、各種入賞装置に流入した遊技球を受けかつその遊技球を所定位置まで導く集合樋としての機能とボックス装着部としての機能を兼ね備えた基板ホルダ９１が設けられている。この基板ホルダ９１の後側には、波形制御基板、電飾制御基板等の周辺制御基板９２が収納された周辺制御基板ボックス９３が装着され、その周辺制御基板ボックス９３の後側に重ね合わされた状態で、主制御基板９４が収納された主制御基板ボックス９５が装着されている。さらに、遊技盤５の後側に対し基板ホルダ９１、周辺制御基板ボックス９３及び主制御基板ボックス９５がそれぞれ装着された状態において、本体枠３の遊技盤装着枠１２の前方から遊技盤５を嵌込んで装着できるように、遊技盤５の外郭より外側にはみ出すことなく基板ホルダ９１、周辺制御基板ボックス９３及び主制御基板ボックス９５が配置されている。

［本体枠の機構装着体、球タンク及びタンクレールの構成について］　図７及び図８に基づき説明する。

【００５４】

図７はパチンコ機の本体枠に各種部材が組み付けられた状態を斜め右上後方から示す斜視図であり、図８は本体枠単体を斜め右上後方から示す斜視図である。

【００５５】

本体枠３の機構装着体１３には、タンク装着部１１１、レール装着部１１２、及び払出装置装着部１１３等がそれぞれ形成され、タンク装着部１１１には球タンク１１４が装着されている。球タンク１１４は、透明な合成樹脂材よりなり、島設備から供給される多数の遊技球が貯留可能な上方に開口する箱形状に形成されている。そして、球タンク１１４の遊技球の貯留状態が球タンク１１４の後側壁を透して視認可能となっている。また、球タンク１１４の底板部１１５の後側隅部には遊技球を放出する放出口１１６が形成されるとともに、底板部１１５は放出口１１６に向けて下傾する傾斜面に形成されている。

【００５６】

本体枠３の機構装着体１３には、そのタンク装着部１１１に下方に接近してレール装着部１１２が一体に形成され、そのレール装着部１１２にレール構成部材１１７が装着されることでタンクレール１１８が構成されるようになっている。すなわち、この実施形態において、レール装着部１１１は、本体枠３の上部横方向部分が所定深さ凹まされた状態で形成されており、その凹部の奥側壁をタンクレール１１８の前壁部１１９とし、その凹部の下縁部に沿って一端（図８に向かって左端）から他端（図８に向かって右端）に向けて下傾する傾斜状のレール棚１２０が形成されている。そして、レール棚１２０の横方向に延びる上向き面をレール受け部１２１としている。

【００５７】

レール装着部１１２に装着されてタンクレール１１８を構成するレール構成部材１１７は、レール装着部１１２の前壁部１１９との間にレール通路を構成する後壁部１２２と、傾斜状をなす下板部と、その下板部の上面の前後方向中央部に沿って突設されレール通路を前後複数列（この実施形態では前後２列）に区画する仕切り壁（いずれも図示しない）とを一体に備えて形成されている。このレール構成部材１１７は、レール装着部１１２に対し適宜の取付手段によって装着され、これによって、前後複数列のレール通路を備えたタンクレール１１８が構成されている。そして、球タンク１１４の放出口１１６から放出（自重によって落下）された遊技球がタンクレール１１８の前後複数列のレール通路の一端部においてそれぞれ受けられた後、遊技球が自重によってレール通路に沿って転動することでレール通路の他端部に向けて流れるようになっている。また、この実施形態において、レール構成部材１１７は、透明な合成樹脂材より形成され、これによって、レール通路内の遊技球の流れ状態が、レール構成部材１１７の後壁部１２２を透して視認可能となっている。

【００５８】

タンクレール１１８（レール装着部１１２）の前壁部１１９は、遊技盤５の後側に突出する装備品（例えば役物）における後部の上端部との干渉を避けるため第１空間部を隔てた状態で設けられている。また、この実施形態において、本体枠３の後端部となるレール棚１２０の後端と、タンクレール１１８の後壁部は、球タンク１１４の後側壁と略同一面をなしている。言い換えると、球タンク１１４の後壁部に対しタンクレール１１８の後壁部が略同一面となる位置までタンクレール１１８が遊技盤５の後面より後方に離隔して配置されている。これによって、遊技盤５の後側とタンクレール１１８の前壁部１１９との間に装備品（例えば役物）の後部との干渉を避けるための第１空間部が設けられるようになっている。

【００５９】

また、タンクレール１１８の上方には、レール通路を流れる遊技球を上下に重なることなく整列させる整流体１２３がその上部において軸１２４を中心として揺動可能に装着されている。この整流体１２３には、その中央部から下部において錘が設けられている。

［払出装置装着部及び球払出装置の構成について］　図７及び図８に基づき説明する。

【００６０】

本体枠３の機構装着体１３の片側寄りの上下方向には、次に述べる球払出装置（球払出

ユニット）１２５に対応する縦長の払出装置装着部１１３が形成されている。払出装置装着部１１３は、後方に開口部をもつ凹状に形成されている。また、払出装置装着部１１３の段差状をなす奥壁部（図示しない）の所定位置には、球払出装置１２５の払出用モータ１２６（図３参照）が突出可能な開口部１２７が形成されている。

【００６１】

払出装置装着部１１３の凹部に球払出装置１２５が装着された状態において、遊技盤５との間には、第１空間部と前後方向に略同一レベルとなる第２空間部が設けられている。これによって、レール通路と球通路とが前後方向に略同一レベルで配置されている。また、本体枠３の後端、すなわち払出装置装着部１１３の周壁部後端、レール棚１２０の後端、球タンク１１４、タンクレール１１８及び球払出装置１２５のそれぞれの後面は略同一面をなしている。

【００６２】

球払出装置１２５は、払出装置装着部１１３の凹部と略同じ大きさの縦長のボックス形状をなし、払い出しに関する各種部品が装着されることでユニット化されている。なお、球払出装置１２５は、払出装置装着部１１３の凹部の後方開口部から嵌込まれて適宜の取付手段（例えば、弾性クリップ、係止爪、ビス等の取付手段）によって装着されるようになっている。

【００６３】

また、図示しないが、球払出装置１２５は、タンクレール１１８におけるレール通路の出口にそれぞれ連通する流入口を有する球通路が前後複数列（例えば前後２列）に区画されて形成されている。また、その内部に形成された前後複数列の球通路の下流部が二股状に分岐されて前後複数列の賞球及び貸球用球通路と球抜き用球通路とがそれぞれ形成されている。そして賞球及び貸球用球通路と球抜き用球通路との分岐部には、遊技球をいずれかの通路に振り分けて払い出すための回転体よりなる払出部材（図示しない）が正逆回転可能に配設されている。

［本体枠の後側下部の装備について］　図３及び図４に基づき説明する。

【００６４】

本体枠３の前枠体１１の後側において、遊技盤装着枠１２よりも下方に位置する前枠体１１の後下部領域の片側（図４に向かって左側）には、発射レール１９の下傾端部の発射位置に送られた遊技球を発射するための発射ハンマー（図示しない）、その発射ハンマーを作動する発射モータ１２８等が取付基板１２９に組み付けられてユニット化された発射装置ユニット１３０が装着されている。また、前枠体１１の後下部領域の略中央部には、電源基板１３１を収容する電源基板ボックス１３２が装着され、その電源基板ボックス１３２の後側に重ね合わされた状態で払出制御基板１３３を収容する払出制御基板ボックス１３４が装着されている。払出制御基板１３３は、遊技球を払い出す数を記憶するＲＡＭを備え、主制御基板９４から送信される払出用信号に従って遊技球を払い出す制御信号を中継用回路基板（図示しない）に伝達して払出用モータ１２６を作動制御するようになっている。

［後カバー体の構成について］　図４及び図５に基づき説明する。

【００６５】

図５はパチンコ機の後側全体を右上後方から示す斜視図である。

【００６６】

遊技盤５後面に配置された表示装置制御基板ボックス１３５（図６参照）及び主制御基板ボックス９５の後端部は機構装着体１３の中央部に開口された窓開口部に向けて突出している。そして、機構装着体１３の窓開口部の一側壁を構成する側壁部と他側壁を構成する払出装置装着部１１３の片側壁との間には、不透明な合成樹脂材によって略方形の箱形状に形成された後カバー体１３６がカバーヒンジ機構１３７によって開閉並びに着脱可能に装着されている。

【００６７】

後カバー体１３６は、略四角形状の後壁部１３８と、その後壁部１３８の外周縁から前

方に向けて突出された周壁部１３９とから一体に構成されている。後カバー体１３６の周壁部１３９のうち、一側の壁部１３９ａには、機構装着体１３の側壁部の上下及び中間の計３箇所に形成されたヒンジ体１４０のヒンジ孔の上方からそれぞれ着脱可能に嵌込まれるヒンジピン１４１を下向きに有するヒンジ体１４２が一体に形成されている。また、後カバー体１３６の周壁部１３９のうち、他側の壁部１３９ｂには、払出装置装着部１１３の片側壁に形成された係止孔に弾性的に係合可能な係止爪を有する弾性閉止体１４３が一体に形成されている。

【００６８】

すなわち、後カバー体１３６は、その上下及び中間のヒンジ体１４２の各ヒンジピン１４１が機構装着体１３の側壁部のヒンジ体１４０のヒンジ孔の上方からそれぞれ嵌込まれる。この状態で、ヒンジピン１４１を中心として後カバー体１３６が機構装着体１３の他側に向けて回動されながら、その弾性閉止体１４３を払出装置装着部１１３の片側壁の係止孔に差し込んで弾性的に係合させることで、機構装着体１３の後側に後カバー体１３６が閉じ状態で保持される。そして、後カバー体１３６によって、遊技盤５後面の表示装置制御基板ボックス１３５（図６参照）全体及び主制御基板ボックス９５の略中間部から上端にわたる部分が後カバー体１３６によって覆われるようになっている。これによって、主制御基板ボックス９５の上部に露出された主制御基板９４の基板コネクタ（主として表示装置制御基板と接続するための基板コネクタ）が後方から視認不能に隠蔽されている。

【００６９】

また、主制御基板ボックス９５の略中間部から下端にわたる部分は後カバー体１３６によって覆われることなく露出されている。そして、主制御基板ボックス９５の下部には、その主制御基板９４上に配置された検査用コネクタ１４４が露出されており、後カバー体１３６が閉じられた状態で主制御基板９４上の検査用コネクタ１４４に基板検査装置（図示しない）を接続して検査可能となっている。

【００７０】

後カバー体１３６には、多数の放熱孔１４５、１４６、１４７、１４８が貫設されており、これら多数の放熱孔１４５、１４６、１４７、１４８から内部の熱が放出されるようになっている。この実施形態において、後カバー体１３６には、その周壁部１３９から後壁部１３８に延びる多数のスリット状の放熱孔１４５が貫設され、後壁部１３８の略中間高さ位置から上部においては多数の長円形、楕円形等の放熱孔１４６が貫設され、後壁部１３８の下部には多数の長円形、楕円形等の放熱孔１４７と所定数の横長四角形状の放熱孔１４８が貫設されている。

【００７１】

また、横長四角形状の放熱孔１４８は、主制御基板ボックス９５の封印ねじ（封印部材）によって封印される複数の並列状の封印部１４９の列の大きさ及び配設位置に対応する大きさ及び位置に貫設されている。これによって、不透明な後カバー体１３６が閉じられた状態であっても、主制御基板ボックス９５の複数の並列状の封印部１４９が放熱孔１４８の部分において視認可能に露出される。このため、後カバー体１３６が閉じられた状態であっても、主制御基板ボックス９５の封印部１４９の封印状態を容易に視認することができる。また、不透明な合成樹脂材は、透明な合成樹脂材と比べ、リサイクル使用される合成樹脂材を材料として用いることが容易であるため、後カバー体１３６を安価に製作することができる。

【００７２】

後カバー体１３６の周壁部１３９のうち、上側壁部１３９ｃの所定位置（この実施形態では左右２箇所）には、電源コード（図示しない）を適宜に折り畳んだ状態で保持する略Ｃ字状でかつ弾性変形可能なコード保持体１５０が上方のタンクレール１１８の後壁面（レール構成部材１１７の後壁面）に向けて延出されている。このコード保持体１５０の先端部には、同コード保持体１５０を弾性変形させて電源コードを取り外すためのつまみが形成されている。

【００７３】

電源コードは、その一端が分電基板１５１の基板コネクタ１５２に取り外し可能に接続され、他端の電源プラグが電源コンセントに差し込まれる。前記したように、後カバー体１３６にコード保持体１５０を一体に形成して電源コードを保持することで、パチンコ機１を運搬、保管する際に電源コードがぶらついて邪魔になったり、異物に引っ掛かる不具合を防止することができる。

［本体枠の後側下部の下皿用球誘導体等の構成について］　図１及び図６に基づき説明する。

【００７４】

図６は、図５に示すパチンコ機の斜視図から後カバー体及び各種制御基板等を取り外した状態を示す斜視図である。

【００７５】

本体枠３の後下部領域の他側寄り部分（ヒンジ寄り部分）には、そのスピーカボックス部１６の後段差部の凹み部分において下皿用球誘導体１５３が装着されている。この下皿用球誘導体１５３は、球払出装置１２５の賞球及び貸球用球通路から上皿連絡路（図示しない）を経て上皿５１に払い出された遊技球が満杯になったときに、上皿連絡路の遊技球を下皿３１に導くためのものである。

【００７６】

なお、この実施形態において、下皿用球誘導体１５３の後壁外面には、インタフェース基板１５４を収納している基板ボックス１５５が装着されている。なお、インタフェース基板１５４は、パチンコ機１に隣接して設置される球貸機と払出制御基板１３３との間に介在され、球貸に関する信号を球貸機と払出制御基板１３３との間で送受信可能に電気的に接続するようになっている。

［遊技盤の概略構成について］　図９乃至図１６に基づき説明する。

【００７７】

図９は、遊技領域を有した遊技盤の正面図である。図１０は遊技盤を右上斜め前方から示す斜視図であり、図１１は遊技盤を左上斜め前方から示す斜視図である。図１２は、遊技盤を斜め後方から示す斜視図である。図１３は図９におけるＡ－Ａ断面図であり、図１４は図９におけるＢ－Ｂ断面図である。図１５は遊技盤を主要な構成部品毎に分解して斜め前方から示す分解斜視図であり、図１６は遊技盤を主要な構成部品毎に分解して斜め後方から示す分解斜視図である。

【００７８】

本例の遊技盤５には、上述した通り外レール７６、及び内レール７７からなる案内レール７８が備えられており、この案内レール７８の内側には、遊技領域３７が区画形成されている。換言すると、前構成部材７９の案内レール７８によって遊技領域３７の外周が区画形成されている。この遊技領域３７には、その略中央部分に枠状の中央役物２００が配設されていると共に、中央役物２００の後方に中央役物２００の枠内を通して前方（遊技者）から視認可能とされた演出表示手段としての演出表示装置２０２が備えられている。また、遊技領域３７には、中央役物２００の左側に、遊技球が通貨可能なゲート２０４が設けられており、このゲート２０４内には、ゲート２０４を通過した遊技球を検出するゲートセンサ２０６が設けられている（図１０及び図１１参照）。

【００７９】

また、遊技領域３７には、中央役物２００の中央下方には、可変入賞装置２１０が配設されている。この可変入賞装置２１０は、上方に常時開口し遊技球が入賞可能な第一始動口２１２と、第一始動口２１２の下方に設けられた第二始動口２１４と、第一始動口２１２に入賞した遊技球を検出する第一始動口センサ２１６（図４０参照）と、第二始動口２１４に入賞した遊技球を検出する第二始動口センサ２１８（図４０参照）と、第二始動口２１４の両側に配置され始動口ソレノイド２２０（図４０参照）により下部を支点として回動し第二始動口２１４を開閉可能な一対の可動片２２２とを備えている。

【００８０】

この可変入賞装置２１０における第二始動口２１４は、通常、上方に位置する第一始動

口２１２と、第二始動口２１４の両側に位置する可動片２２２により塞がれて遊技球が入賞不可能な閉塞状態となっており、始動口ソレノイド２２０の駆動によって一対の可動片２２２を拡開するように回動させ、遊技球が左右方向から入賞可能な開放状態に制御する。この可動片２２２の開閉制御は、ゲート２０４を遊技球が通過してゲートセンサ２０６によって検出されたことに基づいて、制御されるようになっている。なお、本例では、第一始動口２１２に遊技球が入賞し、第一始動口センサ２１６によって検出されたことに基づいて所定数（例えば、３個）の遊技球の払い出しが行われ、第二始動口２１４に遊技球が入賞し、第二始動口センサ２１８によって検出されたことに基づいて所定数（例えば、４個）の遊技球の払い出しが行われる。

【００８１】

また、遊技領域３７には、常時開口し遊技球が入賞可能な複数の一般入賞口２２４も設けられており、一般入賞口２２４に遊技球が入賞したことに基づいて所定数の遊技球の払い出しが行われる。なお、一般入賞口２２４に入賞した遊技球は一般入賞口センサ２２６（図３４及び図４０参照）によって検出され、一般入賞口２２４に遊技球が入賞し、一般入賞口センサ２２６によって検出されたことに基づいて所定数（例えば、１０個）の遊技球の払い出しが行われる。また、遊技領域３７には、その最下部に、流下していずれの入賞口や入賞装置にも入賞しなかった遊技球を「死球」として遊技領域３７から排出するアウト口２２８が設けられている。

【００８２】

なお、本例では、上記の可変入賞装置２１０及び各一般入賞口２２４が、入賞口ユニット２３４として、一体に組立てられたものとされている。

【００８３】

更に、遊技領域３７には、図９に示すように、その前面に多数の障害釘２３０が所定のゲージ配列をなして設けられていると共に、中央役物２００前面の適宜位置に風車２３２が設けられており、遊技球の流下方向を変化させて、遊技球の挙動が面白くなるようにしている。なお、障害釘２３０については、図９のみに示すものとし他の図については省略してある。

【００８４】

また、本例の遊技盤５は、図１３乃至図１６に示すように、正面視における大きさが遊技領域３７と略対応した大きさとされると共に前後方向に所定量の奥行きを有し発光可能な発光装飾体２３８を備えた枠状の装飾ユニット２４０と、装飾ユニット２４０の前側に配置され遊技領域３７に配置される中央役物２００、ゲート２０４、入賞口ユニット２３４、及び所定のゲージ配列で配置される複数の障害釘２３０等を前面側に保持可能な透明板状の保持板２４２と、保持板２４２の外周を支持すると共に前側に保持板２４２を挟むように前構成部材７９が取付けられ後面側に装飾ユニット２４０が取付けられる枠状の保持板支持枠２４４とを更に備えている。

【００８５】

この装飾ユニット２４０の後側に、その枠内を通して遊技者から視認可能となるように演出表示装置２０２が取付けられるようになっており、装飾ユニット２４０の枠の内形と中央役物２００の枠の内形が略同じ大きさとされている。

【００８６】

この遊技盤５は、図９乃至図１１に示すように、障害釘２３０等を保持する保持板２４２が、透明な板材とされているので、保持板２４２の後側に配置された装飾ユニット２４０の全体（前面側）を遊技者側（前側）から視認できるようになっていると共に、保持板２４２に保持される障害釘２３０等が空中に浮いたように視認させられるようになっている。

【００８７】

また、遊技盤５には、アウト口から排出される遊技球や、入賞口等に入賞して遊技領域３７外へ排出する遊技球を遊技盤５の後側外部へ誘導排出するための基板ホルダ９１が、保持板支持枠２４４の後面側の下部に取付けられている。この基板ホルダ９１の後側には

、周辺制御基板ボックス９３と主制御基板ボックス９５とが前から順番に取付けられている（図１３参照）。なお、基板ホルダ９１には、遊技盤５から排出される遊技球を検出可能な球排出センサ２４８が備えられている。

【００８８】

演出表示装置２０２は、本例では、液晶を用いたＬＣＤとされており、種々の演出画像を表示することができると共に、第一始動口２１２又は第二始動口２１４への遊技球の入賞を契機として、複数の装飾図柄が所定の順序で列設された三つの図柄列を変動表示させた上で夫々を停止表示させ、停止表示された装飾図柄の組合せによって、第一始動口２１２又は第二始動口２１４への始動入賞に係る抽選結果を表示できるようになっている（図３６乃至図３９参照）。

［遊技盤における保持板の保持構造について］　図１７乃至図２０に基づいて説明する。

【００８９】

図１７は、遊技盤における前構成部材、保持板、及び保持板支持枠の関係を示す正面図である。図１８は、図１７における断面側面図である。図１９は、図１７を分解して示す分解斜視図である。図２０は、保持板支持枠と装飾ユニットとの関係を示す分解斜視図である。

【００９０】

保持板支持枠２４４は、遊技領域３７に対応する位置に配置されると共に正面視において遊技領域３７を略包含する大きさとされ前後方向に貫通する貫通口２５０と、貫通口２５０内に向かって突出し平面視で遊技領域３７内にかからないように形成された複数の突出片２５２と、及び複数の突出片２５２のうち本例では三つの突出片２５２に夫々形成された突出ピン２５４とを備えている。この突出ピン２５４は、上側の突出片２５２と、左右下側の突出片２５２に夫々前方側に突出するように形成されている（図１９参照）。

【００９１】

また、保持板支持枠２４４は、前方側から貫通口２５０内に保持される保持板２４２を係止可能な複数の係止爪２５５を更に備えている（図１９参照）。この係止爪２５５は、前方側から貫通口２５０内に保持板２４２を挿入嵌合させると、弾性変形して保持板２４２を着脱可能に係止保持するものである。

【００９２】

また、保持板支持枠２４４は、後面側に開口する凹部２５６が複数形成されており、この凹部２５６により後面側から肉抜きされた形態とされ、中実無垢に形成した場合と比較して保持板支持枠２４４の重量が大幅に軽減されている（図１８及び図２０参照）。なお、本例の保持板支持枠２４４は、所定の樹脂材（例えば、ポリプロピレン、ＡＢＳ樹脂など）にて成形されている。また、保持板支持枠２４４の厚さＷ１は、従来のパチンコ機における遊技盤ベースの厚さと略同じ厚さの約２０ｍｍとされている。

【００９３】

更に、保持板支持枠２４４の後面側には、図２０に詳しく示すように、その四隅と貫通口２５０との間に、斜めに列設された複数の取付孔２５８が形成されており、各取付孔２５８が所定径のボスの略中心に形成されていると共に、各ボスが壁状のリブによって夫々連結された状態となっており、取付孔２５８を有したボスが変形し難いようになっている。つまり、取付孔２５８の取付強度が高められている。この取付孔２５８は、装飾ユニット２４０や基板ホルダ９１等、保持板支持枠２４４の後面側に取付固定される各種部材を取付固定するためのものである。

【００９４】

保持板２４２は、保持板支持枠２４４の貫通口２５０の内周形状と略対応した外周形状とされ、保持板支持枠２４４における上側の突出ピン２５４と嵌合する嵌合孔２６０と、保持板支持枠２４４における左右の突出ピン２５４が挿入され上下方向に延びる長孔２６２とを備えている。この保持板２４２は、ポリカーボネイト樹脂、ポリアリレート樹脂、アクリル樹脂、メタクリル樹脂等の透明な樹脂を、押出し成形した透明樹脂板により形成されている。また、保持板２４２の厚さＷ２は、打設される障害釘などを充分に保持する

ことのできる必要最低限の厚さ（８～１０ｍｍ）とされており、保持板支持枠２４４の厚さＷ１の略半分の厚さとされている。

【００９５】

また、保持板２４２には、その外周に保持板支持枠２４４の係合爪２５５と係合する係合段部２６４が、各係合爪２５５と対応するように形成されている。この係合段部２６４は、保持板２４２の前面側が陥没したような形態とされている（図１９参照）。また、保持板２４２には、中央役物２００、ゲート２０４、及び入賞口ユニット２３４等を所定位置に保持し前後方向に貫通する複数の開口２６６を備えている。この開口２６６の前面側から中央役物２００等が開口２６６内に挿入されるようになっている。

【００９６】

この遊技盤５では、枠状の保持板支持枠２４４の枠内、つまり、保持板支持枠２４４の貫通口２５０内に保持板２４２を挿入した状態で、前方から保持板支持枠２４４に前構成部材７９を固定することで、保持板２４２を保持板支持枠２４４の各突出片２５２と前構成部材７９とで挟持するようになっている。つまり、保持板２４２の後面側が突出片２５２と当接し、保持板２４２の前面側が前構成部材７９と当接することで、突出片２５２と前構成部材７９とで挟持されるようになっている。

【００９７】

図１８に示すように、本例では、保持板２４２の前面と、保持板支持枠２４４の前面とは、略面一となるように配置されている。つまり、保持板支持枠２４４の突出片２５２の前面位置が、保持板２４２の厚さＷ２に対応して、保持板２４２と保持板支持枠２４４の前面が略面一となる位置に配置されている。これにより、保持板支持枠２４４と保持板２４２との間で前後方向の段差が生じないようになっている。

【００９８】

また、保持板２４２と保持板支持枠２４４とは、保持板２４２を貫通口２５０内に挿入する際に、保持板支持枠２４４の上側の突出ピン２５４がベース本体の嵌合孔２６０と嵌合すると共に、保持板支持枠２４４の左右の突出ピン２５４が保持板２４２の左右の長孔２６２に夫々挿入され、嵌合孔２６０においては移動不能に固定され、長孔２６２においては移動可能に固定されるようになっている。

【００９９】

図１７及び図１８に示すように、保持板支持枠２４４における貫通口２５０の内周と、保持板２４２の外周との間には、所定量のクリアランス（隙間）が形成されるようになっており、気温やパチンコ機１の環境温度などの温度変化や、経時変化などによる保持板２４２や保持板支持枠２４４の相対伸縮が許容されて、保持板２４２等が歪んだりするのを防止できるようになっている。

【０１００】

また、本例の保持板２４２及び保持板支持枠２４４は、前方から保持板支持枠２４４の貫通口２５０内へ保持板２４２を嵌合挿入して、係合爪２５５と係合段部２６４とを係合させることで、保持板支持枠２４４に保持板２４２を保持させることができると共に、保持板２４２と保持板支持枠２４４の前面側が略面一となるようになっており、従来より用いられている障害釘植設装置を改造等しなくても保持板２４２を保持板支持枠２４４に保持した状態で従前の障害釘植設装置にセットすることが可能となり、障害釘の植設にかかるコストが増加するのを抑制することができるようになっている。

【０１０１】

更に、遊技領域３７を有した遊技盤５を、保持板２４２、保持板支持枠２４４、及び前構成部材７９に分割するようにしているので、パチンコ機１の機種によって障害釘２３０や入賞口等の位置が変化する保持板２４２を交換パーツとすると共に、保持板支持枠２４４及び前構成部材７９を共通パーツとすることができ、保持板支持枠２４４や前構成部材７９等をリサイクル可能とすることができると共に保持板２４２のみを交換するだけで種々の機種に対応可能な遊技盤５を備えたパチンコ機１となっている。

【０１０２】

また、保持板支持枠２４４に予め複数の取付孔２５８が所定配列で備えられているので、機種に応じて保持板支持枠２４４の後面側に取付固定される装飾ユニット２４０や基板ホルダ９１等の種々の所定の部材の取付固定位置が異なる位置となっていても、各種部材の固定部を取付孔２５８の位置と対応させるように設計することで、保持板支持枠２４４を機種に依存しないパチンコ機１の共通パーツとすることができるようになっている。

［遊技盤における中央役物の構造について］　図２１乃至図２３に基づいて説明する。

【０１０３】

図２１（Ａ）は中央役物の正面図であり、（Ｂ）は隔壁板を外した状態で示す中央役物の背面図である。図２２は、中央役物を右上斜め前方から示す斜視図である。図２３は、中央役物に備えられたアタッカ装置の概略構成を示す正面図である。

【０１０４】

本例の中央役物２００は、遊技領域３７の幅方向のうち３分の２以上の幅を占める大きさであり（図９等参照）、後側に配置された演出表示装置２０２が遊技者から視認可能となるように略矩形状の開口部２６８を有している。この開口部２６８によって中央役物２００が枠状に形成されており、その前面側が略全周に亘って岩を模したように造形されている。

【０１０５】

この中央役物２００の上縁部には、アタッカ装置２７０が配置されており、このアタッカ装置２７０には、遊技球が進入可能な大入賞口２７２と、大入賞口２７２を開閉可能な一対の開閉部材２７４と、開閉部材２７４を開閉動作させるためのアタッカソレノイド２７６（図２３参照）とから構成されている。また、アタッカ装置２７０には大入賞口２７２に入賞した遊技球をカウントするカウントセンサ２７８が備えられており、遊技球がカウントセンサ２７８に検出されることで、所定数（例えば、１３個）の遊技球を払出すようにしている。なお、アタッカ装置２７０には、カウントセンサ２７８によって検出された遊技球を、中央役物２００の後側に配置された装飾ユニット２４０へ受渡すための受渡口２７９が更に備えられている（図２１（Ｂ）等参照）。

【０１０６】

このアタッカ装置２７０は、図２３に示すように、開閉部材２７４の所定位置に一端が固定された回転軸２８０と、回転軸２８０の他端側に固定され回転軸２８０の軸芯に対して偏芯した位置に伝達ピン２８２を有した回転リンク部材２８４と、回転リンク部材２８４の伝達ピン２８２が挿通されると共に略水平方向に摺動可能な長孔状の伝達孔２８６を有しアタッカソレノイド２７６の駆動によって上下方向に移動するリンク部材２８８とを更に備えている。

【０１０７】

この、回転軸２８０は、一対の開閉部材２７４に対して、それら開閉部材２７４の下部で互いに遠ざかった位置に配置されており、回転軸２８０の他端側に固定された回転リンク部材２８４の伝達ピン２８２が、互いに接近する方向に回転軸２８０より偏芯した位置に夫々配置されている。なお、図示するように、一対の開閉部材２７４が閉状態の時は、回転軸２８０と伝達ピン２８２と略水平方向に並ぶように回転リンク部材２８４が回転軸２８０に固定されている。

【０１０８】

このアタッカ装置２７０は、一対の開閉部材２７４が夫々独立したアタッカソレノイド２７６により駆動されるようになっており、アタッカソレノイド２７６によってリンク部材２８８が上昇すると、一対の開閉部材２７４の上端が互いに離反した状態となり（図２１（Ａ）参照）、大入賞口２７２へ遊技球が受入可能な開状態となる。一方、リンク部材２８８が下降すると、一対の開閉部材２７４の上端が互いに接近した状態となり（図２３等参照）、大入賞口２７２へ遊技球が受入不能な閉状態となる。

【０１０９】

なお、本例では、図示するように、アタッカ装置２７０における一対の開閉部材２７４が、夫々その前面側が木製看板を模したような形状に造形されているので、従来の遊技機

における左右に開閉する可変入賞装置（所謂、電動チューリップ）とは異なる形態となっており、これまでと違うアタッカ装置の形態によって、遊技者の関心を引き付けられるようになっている。

【０１１０】

また、本例では、アタッカソレノイド２７６へ通電させることで、リンク部材２８８を上昇駆動させるようにしており、非通電時には、開閉部材２７４やアタッカソレノイド２７６のプランジャ等の自重等によって、一対の開閉部材２７４が自動的に閉状態となるようになっており、アタッカソレノイド２７６等の不具合によってアタッカ装置２７０が開状態となり続けるのを防止するようになっている。

【０１１１】

本例のアタッカ装置２７０は、詳細は後述するが、遊技球が第一始動口２１２や第二始動口２１４への入賞によって大当り判定乱数が抽出（抽選）され、その大当り判定乱数が「２Ｒ当り」、「１５Ｒ当り」及び「小当り」等の「当り」を示唆するものであると、その「当り」に応じて開閉部材２７４が所定の開閉動作をするようになっている。

【０１１２】

ここで、「当り」とは、アタッカ装置２７０の開閉部材２７４を開放状態として、その間に所定数の遊技球が大入賞口２７２に入賞するか、又は所定時間経過すると開閉部材２７４を閉塞状態とし、その開閉部材２７４の開閉動作を複数回繰り返すことで、遊技球が大入賞口２７２に入賞し易くしてより多くの遊技球が払い出されるようにするものであり、開閉部材２７４の一回の開閉動作を１ラウンドと呼ぶものである。

【０１１３】

具体的には、本実施形態では、「１５Ｒ当り」の場合は、開閉部材２３１が開放状態の時に大入賞口２７２に所定数として例えば９個の遊技球が入賞するか、又は所定時間として例えば３０秒経過すると１ラウンドとして開閉部材２７４を閉塞状態とするものであり、そのラウンドを１５回繰り返すものである。また、「２Ｒ当り」の場合は、開閉部材２３１が開放状態の時に大入賞口２７２に所定数として例えば９個の遊技球が入賞するか、又は所定時間として例えば０．８秒が経過すると１ラウンドとして開閉部材２７４を閉塞状態とするものであり、そのラウンドを２回繰り返すものである。なお、「１５Ｒ当り」と比較して「２Ｒ当り」は蓋然的に大入賞口２７２に入賞させる機会が少なく、遊技球の払い出しが少ないものとなっている。

【０１１４】

なお、本例では、「２Ｒ当り」及び「１５Ｒ当り」には、「２Ｒ当り」及び「１５Ｒ当り」が抽選される確率を、次回の抽選から低確率時の確率よりも高確率に変更する「２Ｒ特定当り」及び「１５Ｒ当り」を有している。なお、本例では、低確率時の確率を「１／３１９．２５」とした場合、高確率時の確率を「１／３１．９２５」としている。

【０１１５】

中央役物２００の上縁部には、アタッカ装置２７０の他に、中央役物２００の上側に流下供給された遊技球を、中央役物２００の左右へと導く誘導棚２８９を備えている。この誘導棚２８９は、アタッカ装置２７０より左側に流下した遊技球を中央役物２００の左側へ、アタッカ装置２７０よりも右側に流下した遊技球を中央役物２００の右側へ、夫々導くようになっている。なお、本例では、アタッカ装置２７０よりも右側へは殆んど遊技球が流下しないようになっている。

【０１１６】

この中央役物２００には、その左縁部の上部で外周側に開口するワープ口２９０と、ワープ口２９０に受入れられた遊技球を中央役物２００の内周に沿って略垂直に下方へ誘導するワープ誘導路２９２と、ワープ誘導路２９２によって誘導された遊技媒体が左右方向に転動可能とされ中央役物２００における下縁部の内周側（上面側）に配置されたステージ２９４とを更に備えている。このステージ２９４は、図示するように、第一始動口２１２の直上部分が最も下がった湾曲面とされており、遊技領域３７内で中央役物２００の左側を流下する遊技球が、ワープ口２９０に受入れられると、ワープ誘導路２９２を介して

ステージ２９４上へと送られ、遊技球が第一始動口２１２や第二始動口２１４へ高い確率で受入れられるように放出することができるようになっている。

【０１１７】

また、中央役物２００には、アタッカ装置２７０よりも右側に流下した遊技球を遊技者から視認不能な状態で中央役物２００の右縁部に沿って誘導する縁部誘導路２９６と、縁部誘導路２９６によって誘導された遊技球を遊技者から視認可能な状態として中央役物２００における下縁部の内周側（上面側）でステージ２９４とは異なる位置を転動させて第一始動口２１２に受入れられないように下流側へ放出する下縁転動部２９８とを更に備えている。

【０１１８】

なお、本例では、ワープ誘導路２９２、ステージ２９４、及び下縁転動部２９８が、透明な部材により構成されており、転動流通する遊技球が視認できると共に、後側に配置される装飾ユニット２４０や演出表示装置２０２等が視認できるようになっている。

【０１１９】

また、中央役物２００には、開口部２６８を閉鎖するように後側に取付けられる透明な板状の隔壁板３００を更に備えており、この隔壁板３００によって、ステージ２９４や下縁転動部２９８を転動する遊技球が、中央役物２００の後側に流出するのを防止している。また、この隔壁板３００によって、遊技領域３７と中央役物２００よりも後側の空間とが分離区画されるようになっている。

【０１２０】

更に、中央役物２００には、その下縁部の下部に、特別図柄表示器３０２と、特別図柄保留表示器３０４、及び状態表示器３０６が更に備えられており、詳細は後述するが、特別図柄表示器３０２及び特別保留表示器３０４が夫々四つのＬＥＤからなり、状態表示器３０６が一つのＬＥＤによって構成されている。

［遊技盤における装飾ユニットの構成について］　図２４乃至図３５に基づいて説明する。

【０１２１】

図２４は、装飾ユニットの正面図である。図２５は、装飾ユニットを斜め前方から示す斜視図である。図２６は、装飾ユニットを主要な構成部材毎に分解して示す分解斜視図である。図２７は、演出空間を主に構成する主要な構成部材毎に分解して示す分解斜視図である。図２８（Ａ）は演出ユニットを示す斜視図であり、（Ｂ）は（Ａ）とは異なる方向から示す演出ユニットの斜視図である。図２９は、演出ユニットにおける振分装置を分解して示す分解斜視図である。図３０は、図２９とは異なる方向から示す振分装置の分解斜視図である。図３１は、振分装置における振分動作を説明する説明図である。図３２は、図３１から続く振分装置における振分動作を説明する説明図である。図３３は、図１４におけるＣ－Ｃ断面図である。図３４は、ユニット支持部材を外した状態で装飾ユニットを斜め後方から示す斜視図である。図３５は、装飾体の一部を演出ユニットの一部と共に後方から示す斜視図である。

【０１２２】

本例の装飾ユニット２４０は、上述したように、前面側に障害釘２３０等が備えられる保持板２４２及び保持板支持枠２４４の後側に配置されるものであり、遊技領域３７とは独立した空間とされアタッカ装置２７０の大入賞口２７２に入賞した遊技球が流通可能とされた遊技球演出空間３０８を有した演出空間３１０と、演出空間３１０の外周部に配置される複数の装飾体３１２と、装飾体３１２の後側に配置され前方に向かって発光可能な発光手段３１４（図４０参照）と、発光手段３１４と装飾体３１２との間に配置され発光手段３１４からの光を拡散させる拡散装飾部材３１６と、大入賞口２７２に入賞した遊技球に対して所定の演出動作を付与可能な演出ユニット３１８と、少なくとも、遊技球演出空間３１０、装飾体３１２、発光手段３１４、拡散装飾部材３１６、演出ユニット３１８、及び演出表示装置２０２を夫々所定位置に保持した状態で保持板支持枠２４４の後面側に取付固定されるユニット支持部材３２０とを備えている。

【０１２３】
この装飾ユニット２４０における演出空間３１０は、前側が保持板２４２及び中央役物２００の隔壁板３００によって遊技領域３７と仕切られ、上下左右の外周がユニット支持部材３２０に、そして、後側がユニット支持部材３２０と演出表示装置２０２によって夫々仕切られた空間とされており、遊技球の外形に対して約２～１０倍の奥行きとされている。この演出空間３１０内に、各種装飾体３１２、発光手段３１４、拡散装飾部材３１６、及び演出ユニット３１８が収容されている。
【０１２４】
この装飾体３１２は、複数の部材からなり、演出空間３１０の外周部に沿って配置されることで、全体的に枠状となり、その枠内を通して後側に配置された演出表示装置２０２が遊技者から視認可能となっている。これら装飾体３１２は、図２４等に示すように、左上に配置され「プロゴルファー猿」の文字が形成されたロゴ装飾体３１２ａ、ゲート２０４の左側に配置され岩を模したような背景装飾体３１２ｂ、入賞口ユニット２３４の左右両端とロゴ装飾体３１２ａの上側に配置され水しぶきを具象化した背景装飾体３１２ｃ、ロゴ装飾体３１２ａとは対角線上の右下に配置されゴルフボールを模したようなキャラクタ装飾体３１２ｄを有している。
【０１２５】
また、装飾体３１２は、ロゴ装飾体３１２ａ及び背景装飾体３１２ｂ，３１２ｃの後側に配置され、略透明で演出ユニット３１８の上側から左側を通って下側へ続くように水の流れを具象化した流水紋状の背景装飾体３１２ｅを更に有している。つまり、この背景装飾体３１２ｅは、ゴルフボールを模したキャラクタ装飾体３１２ｄに向かって流れる水を表現している。なお、本例では、ロゴ装飾体３１２ａを挟んで上下に分割されている。この背景装飾体３１２ｅの左側内周から下側内周へと続き演出ユニット３１８の後側には、岩を模した背景装飾体３１２ｆが配置されている。また、装飾体３１２は、演出ユニット３１８の上部下側と装飾ユニット２４０の右内側に配置され、夫々岩を模した背景装飾体３１２ｇ，３１２ｈを更に有している。
【０１２６】
更に、装飾体３１２は、装飾ユニット２４０の左右方向の中央を中心としてロゴ装飾体３１２ａとは反対側、つまり、装飾ユニット２４０の右上に配置され岩を模した背景装飾体３１２ｉを更に備えている。この背景装飾体３１２ｉには、二つのＬＥＤからなる普通図柄表示器３２２と、同じく二つのＬＥＤからなる普通図柄保留表示器３２４とが備えられている。
【０１２７】
本例の装飾体３１２における岩を模した背景装飾体３１２ｂ，３１２ｆ，３１２ｇ，３１２ｈは、透光性の低い部材により構成されており、これら透光性の低い背景装飾体３１２ｆ，３１２ｇ，３１２ｈによって演出表示装置２０２の外周が囲まれた状態となっている。これにより、発光手段３１４からの光が背景装飾体３１２ｆ，３１２ｇ，３１２ｈを介して演出表示装置２０２に照射されるのを防止して、演出表示装置２０２に表示される演出画像が見辛くなるのを防止するようにしていると共に、演出表示装置２０２の表示と、その周りに配置された装飾体３１２による発光装飾との間に区切りを付けて、演出表示装置２０２の演出画像が際立つようにしている。
【０１２８】
また、装飾体３１２における水しぶきを具象化した背景装飾体３１２ｃは、透光性が抑えられた部材とされており、発光手段３１４による発光装飾によって全体が光りすぎるのを抑制し、発光装飾によるアクセントを加えて装飾効果が高められるようになっている。
【０１２９】
発光手段３１４は、装飾体３１２の後側に配置され、具体的な構成については図示を省略するが、任意の色に発光可能な複数のＬＥＤと、複数のＬＥＤを保持するＬＥＤ基板とから構成されており、遊技状況に応じて、所定の色で発光させたり、点滅させたりすることができ、例えば、流水紋状の背景装飾体３１２ｅの後側に配置された発光手段３１４の

各ＬＥＤを、上側から下側（キャラクタ装飾体３１２ｄ）に向かって順次点灯、消灯させることで、光の流れを作ることで発光演出させることができるようになっている。

【０１３０】

拡散装飾部材３１６は、主に流水紋状の背景装飾体３１２ｅの後側に配置された発光手段３１４の前側に配置されており、図示するように、表面が細かな多面体形状とされており、後側に配置された発光手段３１４におけるＬＥＤの光軸が当該パチンコ機１で遊技する遊技者の目に直接かからないように拡散させるものである。これにより、遊技者に対する眩しさを抑えることができるようになっている。

【０１３１】

また、拡散装飾部材３１６によって、その後側に配置された部材からの間接光も拡散されるので、遊技者から拡散装飾部材３１６の後側を見難くすることができ、後側に配置された基板等の部材が見えて意匠性が損なわれるのを防止できるようになっている。

【０１３２】

なお、装飾体３１２及び拡散装飾部材３１６は、基本的に、透光性を有した部材からなり、前面が装飾ユニット２４０の外周側から中央方向へ向かうに従って遊技者から遠ざかる（後側に向かう）ように形成されている。これにより、遊技者に対して、装飾ユニット２４０の外周側が手前に、中心側が奥に配置されるようになり、擬似的に遊技者の遠近感を錯覚させて、演出空間３１０の奥行きが実際よりも広いように見せることができ、これまでにない奥行き感のあるパチンコ機１となっている。

【０１３３】

また、遊技球演出空間３０８は、背景装飾体３１２ｆ，３１２ｇ，３１２ｈによって区画される空間と正面視において略同じ空間とされている。

【０１３４】

次に、装飾ユニット２４０における演出ユニット３１８について説明する。本例の演出ユニット３１８は、中央役物２００におけるアタッカ装置２７０の後側に配置され、アタッカ装置２７０の大入賞口２７２に入賞した遊技球を受入れて、四方向のうち何れか一つに振分可能な振分装置３３０を備えている（図２８参照）。

【０１３５】

この振分装置３３０は、図２９乃至図３２に示すように、遊技球の外形よりも若干大きい幅で上下方向に延びる軸芯を中心として円環状に延びる案内通路３３２、案内通路３３２と連通しアタッカ装置２７０における大入賞口２７２に入賞しカウントセンサ２７８によって検出された遊技球が進入可能な進入口３３４、進入口３３４から案内通路３３２の周方向に沿って平面視時計回りの方向へ順次配置され遊技球が通過可能な第一振分口３３６、第二振分口３３８、及び第三振分口３４０、第一振分口３３６とは進入口３３４を挟んで反対側から第二振分口３３８及び第三振分口３４０の間へ案内通路３３２を短絡するように連絡する連絡通路３４２を備えた振分ベース部材３４４と、振分ベース部材３４４の軸芯周りに回転可能に保持され回転角度に応じて進入口３３４、第一振分口３３６、第二振分口３３８、第三振分口３４０、及び連絡通路３４２の何れか一つと連通可能な遊技球収容部３４６（図３０参照・本発明の遊技媒体収容部に相当する）を備えた回転体３４８と、回転体３４８を回転駆動させる回転駆動手段としての振分モータ３５０と、振分モータ３５０を所定位置に保持すると共に振分ベース部材３４４の上側を覆う振分カバー部材３５２とを備えている。

【０１３６】

この振分装置３３０における振分ベース部材３４４は、その円環状の案内通路３３２が、振分装置３３０の左右方向右端に配置されており、その外周径が遊技球の外径に対して、３～５倍の径とされている（図３１及び図３２参照）。また、回転体３４８の外径は、案内通路３３２の外径より若干小さい径とされており、従来のパチンコ機で用いられる回転体の径よりも小径とされている。従って、図示するように、本例の振分装置３３０は前後方向の奥行きが小さく、左右方向に長い形態となっている。

【０１３７】

なお、本例では、進入口３３４、第一振分口３３６、第二振分口３３８、第三振分口３４０、及び連絡通路３４２の周方向の位置関係は、第一振分口３３６の中心が進入口３３４の中心に対して約４５°平面視時計回りの方向へ移動した位置に配置されており、第二振分口３３８の中心が第一振分口３３６の中心に対して約４０°平面視時計回りの方向へ移動した位置に配置され、第三振分口３４０の中心が第二振分口３３８の中心に対して約６０°更に平面視時計回りの方向へ移動した位置に配置されている。また、連絡通路３４２の中心が第二振分口３３８及び第三振分口３４０の中心を通る位置に配置され、詳しくは、連絡通路３４２の中心が第二振分口３３８の中心に対して約３０°平面視時計回りの方向へ移動した位置に配置されている。つまり、連絡通路３４２の中心が進入口３３４の中心に対して約６５°平面視反時計回りの方向へ移動した位置に配置されている。なお、連絡通路３４２の中心線は、パチンコ機１の前後方向を向くように配置されている。

【０１３８】

この振分ベース部材３４４には、遊技領域３７に対して左右方向略中央に配置されアタッカ装置２７０の受渡口２７９と対向するように前側に開口し進入口３３４と連通可能な進入受入口３５４が備えられている。この進入受入口３５４は、遊技領域３７に対して左右方向の略中央に配置されている。

【０１３９】

また、振分ベース部材３３４には、進入受入口３５４と案内通路３３２の進入口３３４とを連通し左右方向に延びると共に所定数（例えば、５個（案内通路３３２内を含めると６個））の遊技球を貯留可能な貯留通路３５６が更に備えられている。この貯留通路３５６は、進入口３３４へ向かって低くなるように傾斜しており、進入受入口３５４に受入れられた遊技球を重力により転動させて進入口３３４へ送るようになっている。

【０１４０】

また、振分ベース部材３３４には、進入受入口３５４に受入れられたものの貯留通路３５６に貯留されなかった遊技球を、遊技球演出空間３０８や遊技領域３７内に戻すことなく外部へ排出するための排出通路３５８を更に備えている。この排出通路３５８は、図示するように、進入受入口３５４から貯留通路３５６とは反対方向の左方向へ延びる通路とされ、その左端へ向かうに従って低くなるように傾斜している。そして、貯留通路３５６内に遊技球が進入受入口３５４付近まで貯留された状態で進入受入口３５４に遊技球が受入れられると、貯留通路３５６への行き場を失った遊技球が自然と排出通路３５８へと移行し、排出通路３５８内を転動して振分ベース部材３３４の左端より排出される。

【０１４１】

この振分ベース部材３３４は、図示するように、進入口３３４及び第一振分口３３６が案内通路３３２の外周に開口するように配置されており、第二振分口３３８及び第三振分口３４０が案内通路３３２上に開口する貫通孔とされている。

【０１４２】

また、振分ベース部材３３４は、案内通路３３２上に第一振分口３３６へ向かって低くなるように形成された案内傾斜面３６０と、貯留通路３５６の後側に配置され第一振分口３３６から進入口３３４よりも左側へ延び第一振分口３３６へ振分けられた遊技球が転動可能な第一振分通路３６２とを備えている。この第一振分通路３６２は、左方向へ向かうに従って低くなるように形成されており、その左端には振分ベース部材３３４の下側へ遊技球を受渡すための開口部３６４が形成されている（図３０参照）。

【０１４３】

更に、振分ベース部材３３４は、案内通路３３２の遊技球を少なくとも進入口３３４が配置された位置で軸芯方向（案内通路３３２の内周側）へ移動するのを阻止する内周壁３６６を備えている。本例では、この内周壁３３６を貫通するように連絡通路３４２が形成されていると共に、連絡通路３４２が第二振分口３３８及び第三振分口３４０の方向へ向かって低くなるように傾斜している。

【０１４４】

振分装置３３０における回転体３４８は、図３０に示すように、その遊技球収容部３４

６が、回転体３４８の中心を通り直径方向に延びると共にその一端側（回転体３４８の外周の一端側）と下側が開放された形態とされている。この遊技球収容部３４６は、その幅が案内通路３３２の幅と略同じ幅とされ、遊技球が流通可能とされている。なお、本例では、回転体３４８の遊技球収容部３４６内に振分ベース部材３４４の内周壁３６６を収容できるようになっている。

【０１４５】

この回転体３４８は、遊技球収容部３４６と振分ベース部材３４４の進入口３３４とが互いに連通しない回転位置の時に、遊技球が進入口３３４を通過するのを妨げる障壁部３６８を備えている。この障壁部３６８によって回転体３４８が、外周に遊技球収容部３４６の一端が開口した円筒状の形態となっている。また、回転体３４８には、遊技球収容部３４６及び障壁部３６８の上側に配置され、障壁部３５８よりも小径で周方向の所定位置に切欠き状のスリット３７０を有した円筒状の検出部３７２と、回転体３４８の中心で上方へ延びるように配置され振分モータ３５０の駆動軸３７４と接続可能な軸部３７６とを備えている。

【０１４６】

振分装置３３０における振分カバー部材３５２は、振分モータ３５０を固定保持するためのモータ固定部３７８と、モータ固定部３７８に固定された振分モータ３５０の駆動軸３７４が通過可能な挿通孔３８０とを備えている。本例では、振分カバー部材３５２の上部に所定のビスを用いて振分モータ３５０がモータ固定部３７８に固定されるようになっている。

【０１４７】

また、本例の振分装置３３０は、貯留通路３５６上に配置され進入口３３４へ進入する遊技球を検出可能な進入検出センサ３８２を備えており、この進入検出センサ３８２は、振分ベース部材３４４と振分カバー部材３５２によって挟持されることで固定されるようになっている。また、振分装置３３０は、振分モータ３５０によって回転駆動される回転体３４８の回転位置を検出するための回転位置検出センサ３８４を更に備えており、振分カバー部材３５２のセンサ固定部３８６に固定され、回転体３４８の検出部３７２に形成されたスリット３７０を検出することで回転体３４８の回転位置を検出するものである。なお、本例では、回転体３４８の遊技球収容部３４６が、進入口３３４と連通する回転位置の時に、回転位置検出センサ３８４が検出部３７２のスリット３７０を検出するようになっている。また、本例の検出部３７２及び回転位置検出センサ３８４が、本発明の回転位置検出手段に相当している。

【０１４８】

更に、振分装置３３０は、振分ベース部材３４４の下側に配置固定され、第一振分口３３６に振分けられた遊技球を振分装置３３０の左端前側から下方へ放出する第一放出部材３８８と、第二振分口３３８に振分けられた遊技球を遊技領域３７に対して左右方向略中央で振分装置３３０の略中央前側から下方へ放出すると共に第三振分口３４０に振分けられた遊技球を振分装置３３０の右端前側から下方へ放出する第二放出部材３９０とを更に備えている。これら、第一放出部材３８８及び第二放出部材３９０は、透明樹脂によって形成されており、放出される遊技球を外部から視認できるようになっている。

【０１４９】

この第一放出部材３８８は、第一振分通路３６２の開口部３６４から遊技球を受取る第一放出受取部３９２と、第一放出受取部３９２に受取られた遊技球を振分装置３３０の左端前側へ誘導する第一放出誘導路３９４と、第一放出誘導路３９４によって誘導された遊技球を渦巻状に回転させた上で下方へ落下放出可能なクルーンからなる第一放出部３９６とを備えている。なお、第一放出誘導路３９４は、第一放出部３９６に向かって低くなるように傾斜している。

【０１５０】

また、第二放出部材３９０は、振分ベース部材３４４の第二振分口３３８から落下する遊技球を受取る第二放出受取部３９８と、第二放出受取部３９８に受取られた遊技球を振

分装置３３０の略中央前側で遊技領域３７に対して左右方向略中央へ誘導する第二放出誘導路４００と、第二放出誘導路４００によって誘導された遊技球を渦巻状に回転させた上で下方へ落下放出可能なクルーンからなる第二放出部４０２と、振分ベース部材３３４の第三振分口３４０から落下する遊技球を受取る第三放出受取部４０４と、第三放出受取部４０４に受取られた遊技球を振分装置３３０の右端前側へ誘導する第三放出誘導路４０６と、第三放出誘導路４０６によって誘導された遊技球を渦巻状に回転させた上で下方へ落下放出可能なクルーンからなる第三放出部４０８とを備えている。なお、第二放出誘導路４００及び第三放出誘導路４０６は、夫々第二放出部４０２及び第三放出部４０８に向かって低くなるように傾斜している。

【０１５１】

本例の振分装置３３０は、全体的に演出表示装置２０２の上端よりも上側に配置され、第一放出部３９６、第二放出部４０２、及び第三放出部４０８が、演出表示装置２０２の上端と略同じ高さに配置されている。なお、第一放出部材３８８及び第二放出部材３９０は、第一放出部３９６、第二放出部４０２、及び第三放出部４０８を除いて背景装飾体３１２ｇにより隠蔽された状態となっている（図２４等参照）。

【０１５２】

本例の演出ユニット３１８は、振分装置３３０の他に、遊技球演出空間３０８の下部で遊技領域３７に対して左右方向中央から左方向へ偏った位置に配置され振分装置３３０によって第一振分口３３６、第二振分口３３８、及び第三振分口３４０の何れかに振分けられた遊技球が受入可能とされた第一受入口４１０（図２８等参照）と、振分装置３３０によって第一振分口３３６、第二振分口３３８、及び第三振分口３４０の何れかに振分けられ第一受入口４１０に受入れられなかった遊技球を受入れる第二受入口４１２（図２７、図３４、及び図３５等参照）とを更に備えている。

【０１５３】

また、演出ユニット３１８は、遊技球演出空間３０８の下部でその中央よりも左側に偏った位置に配置され低部付近に第一受入口４１０が開口し湾曲状に形成された転動受舞台４１４と、転動受舞台４１４よりも右側且つ第二放出部４０２の垂直下で第一受入口４１０よりも若干高い位置に配置された中央舞台４１６と、中央舞台４１６から転動受舞台４１４へ向かって遊技球を誘導案内可能な誘導案内舞台４１８と、中央舞台４１６よりも左側で少なくとも一部が第三放出部４０８の垂直下に配置される反発飛翔舞台４２０と、転動受舞台４１４、中央舞台４１６、誘導案内舞台４１８、及び反発飛翔舞台４２０よりも下側に配置され最底部に第二受入口４１２が開口し湾曲状に形成された回収舞台４２２（図３４等参照）と、振分装置３３０の第一放出部３９６から放出された遊技球を受取って、回収舞台４２２よりも上側で転動受舞台４１４及び中央舞台４１６よりも下側を通るように反発飛翔舞台４２０へ転動案内する転動案内部材４２４とを更に備えている。

【０１５４】

演出ユニット３１８における第一受入口４１０は、遊技球演出空間３０８の下部で転動受舞台４１４上に配置されており、図示するように、遊技者から非常に目立つ位置に配置されている。一方、第二受入口４１２は、遊技者からは殆んど見ることができない位置に配置されており、遊技球演出空間３０８において、第一受入口４１０が特別な意味合いを持った受入口であることを遊技者に認識できるようになっている。

【０１５５】

転動受舞台４１４は、前後方向の中心よりも後側に第一受入口４１０が配置されており、第一受入口４１０よりも左側が高くなるような湾曲状に形成されている。この転動受舞台４１４には、第一受入口４１０の左側に左端から第一受入口４１０へ向かって転動する遊技球を転動受舞台４１４の前後方向中心よりも前側へ誘導する堰部４２６と、第一受入口４１０よりも右側で前後方向中心よりも前側に右側へ向かうに従って反上る反上り部４２８とを備えている。この反上り部４２８の右側延長上に中央舞台４１６が展開されている。

【０１５６】

この転動受舞台４１４は、堰部４２６よりも上側（左側）に供給された遊技球が、堰部４２６によって反上り部４２８へと誘導されるようになっており、反上り部４２８に供給された遊技球の転動速度によっては、反上り部４２８から飛出して中央舞台４１６上に落下することもあり得るようになっている。なお、反上り部４２８から飛出さなかった遊技球は、転動受舞台４１４上を第一受入口４１０の方向へ転動するようになっている。

【０１５７】

中央舞台４１６は、その上面に第二放出部４０２から落下してきた遊技球が殆んど反発することなく受取れるような低反発性部材が配置されていると共に、中央舞台４１６の上面が誘導案内舞台４１８に向かって低くなるように傾斜しており、第二放出部４０２から放出された遊技球を反発させることなく受取って誘導案内舞台４１８へ受渡せられるようになっている。なお、低反発性部材としては、「粘弾性を有したゴムや樹脂」、「発泡成形されたゴムや樹脂」、「液体や粘性流体を内包したもの」、「ゲル状物質を内包したもの」、「粉体又は粒状体を内包したもの」、「不織布」、「モケット」、「パイル織状物又はパイル状物」、等を用いることができ、本例では、例えば、内外ゴム株式会社の「ハネナイト（登録商標）」が用いられている。

【０１５８】

誘導案内舞台４１８は、中央舞台４１６の前後方向後側と転動受舞台４１４とを繋ぐように配置され、その幅が遊技球の外径と略同じ幅とされた橋状に形成されている。この誘導案内舞台４１８には、転動受舞台４１４との境目に前側に向かって広がるように切欠かれた分岐部４３０が形成されており、誘導案内舞台４１８上を転動案内される遊技球の前後方向の位置や遊技球の転動速度等によっては、案内誘導される遊技球が分岐部４３０により、転動受舞台４１４の方向ではなく誘導案内舞台４１８の外側、つまり、誘導案内舞台４１８の下方に配置された回収舞台４２２へと誘導案内されるようになっている。

【０１５９】

なお、本例では、第二放出部４０２から放出されて中央舞台４１６に受取られた遊技球が、高い確率で誘導案内舞台４１８を介して転動受舞台４１４の第一受入口４１０へ受入れられるようになっている。

【０１６０】

転動案内部材４２４は、透明な樹脂部材からなり、振分装置３３０の第一放出部３９６から放出された遊技球を受取る受部４３２と、受部４３２によって受取られた遊技球を遊技球演出空間３０８の左端に沿うように略垂直に案内した上で、所定の曲率で曲線案内させ、遊技中央舞台４１６の下側で略水平な右方向に案内されるように転動案内する転動案内レール４３４と、転動案内レール４３４の右端に転動案内された遊技球を略水平右方向へ放出する放出口４３６とを備えている。なお、本例では、放出部４３６から水平方向よりも若干上向きの方向へ遊技球が放出されるようになっている。

【０１６１】

反発飛翔舞台４２０は、転動案内部材４２４の放出口４３６から放出された遊技球を、中央舞台４１６の上を飛越して転動受舞台４１４上へ反発飛翔可能とされた第一反発飛翔部４３８と、第一反発飛翔部４３８よりも右側で第三放出部４０８の略垂直下に配置され第三放出部４０８から放出された遊技球を第一受入口４１０が配置された方向へ反発飛翔可能とされた第二反発飛翔部４４０とを備えている。これら第一反発飛翔部４３８及び第二反発飛翔部は、所定速度で衝突する遊技球を高い弾性反発力で反発飛翔させることのできる高反発性部材によって構成されており、高反発性部材として、ゴム、バネ（金属製、樹脂製など）、等の弾性部材を適宜用いることができ、本例では、高反発性樹脂が用いられている。

【０１６２】

図示するように、第一反発飛翔部４３８は、右端が高く立上った傾斜面（第一傾斜面）とされている。これにより、転動案内部材４２４の放出口４３６から放出された遊技球が、折り返すように中央舞台４１６の上側を飛越して転動受舞台４１４に受取られ、第二放出部４０２から放出されて中央舞台４１６に受取られた遊技球が第一受入口４１０に受入

れられる確率よりも低い確率で、第一受入口４１０に受入れられるようになっている。
【０１６３】
また、第二反発飛翔部４４０は、左端が僅かに下がった傾斜面（第二傾斜面）と、その傾斜面の左端と第一反発飛翔部４３８の右端とをスムーズに繋ぐ曲面部とを備えている。これにより、第三放出部４０８から放出された遊技球が、第二反発飛翔部４４０の傾斜面か曲面部の何れかに衝突して、第一受入口４１０のある左方向へ反発飛翔することとなり、第一反発飛翔部４３８によって反発飛翔した場合よりも更に低い確率で第一受入口４１０へ受入れられるようになっている。
【０１６４】
この演出ユニット３１８には、第一受入口４１０に受入れられた遊技球を検出可能な第一受入検出センサ４４２（図３５参照）と、第二受入口４１２に受入れられた遊技球を検出可能な第二受入検出センサ４４４（図３４参照）とが更に備えられている。なお、第二受入検出センサ４４４は、詳細は後述するが、ユニット支持部材３２０に支持されるようになっている。
【０１６５】
この第一受入口４１０の下流には、図３４及び図３５に図示するように、回収舞台４２２が配置されており、第一受入口４１０に受入れられた遊技球が、第一受入検出センサ４４２で検出された後に、回収舞台４２２へと送られて第二受入口４１２を介して第二受入検出センサ４４４で再び検出されるようになっている。つまり、遊技球が第一受入口４１０に受入れられた場合は、第一受入検出センサ４４２と第二受入検出センサ４４４の両方で検出され、遊技球が第一受入口４１０に受入れられなかった場合は、第二受入検出センサ４４４のみで検出されるようになっている。
【０１６６】
次に、装飾ユニット２４０におけるユニット支持部材３２０について説明する。このユニット支持部材３２０は、各装飾体３１２、発光手段３１４、拡散装飾部材３１６、及び演出ユニット３１８等を収容可能な演出空間３１０を有すると共にそれらを所定位置に保持可能とされいる。図２６に示すように、ユニット支持部材３２０は、その外形が障害釘２３０等を保持する保持板２４２の外形と略同じ大きさとされ、外周を覆い後側へ所定量延びる外套部４５０と、外套部４５０の後側開口を閉鎖すると共に矩形状で演出表示装置２０２と略同じ大きさの開口窓４５２を有した背板部４５４と、外套部４５０の外周四隅に配置され外方へ延びだし夫々に複数の挿通孔４５６を有したフランジ状の取付固定部４５８とを備えている。
【０１６７】
このユニット支持部材３２０における取付固定部４５８は、保持板支持枠２４４における後面側に取付孔２５８が列設された四隅と対応する位置に夫々配置されていると共に、挿通孔４５６が取付孔２５８に螺合される所定のビスを挿通可能な大きさとされている。この取付固定部４５８を、所定のビスを介して保持板支持枠２４４の取付孔２５８に取付固定することで、ユニット支持部材３２０が保持板支持枠２４４の後面側に取付固定されるようになっている。
【０１６８】
また、ユニット支持部材３２０は、遊技球演出空間３０８内へ供給された遊技球を遊技領域３７内へ戻すことなく外部へ排出するための演出球排出通路４６０を更に備えている。この演出球排出通路４６０は、演出ユニット３１８における振分装置３３０によって遊技球演出空間３０８内へ振分けられた遊技球が所定の演出動作をした後に、回収舞台４２２によって回収されて第二受入口４１２に受入れられた遊技球を排出するものである。なお、本例では、この演出球排出通路４６０の途中に第二受入検出センサ４４４が配置されている（図３３参照）。
【０１６９】
本例の装飾ユニット２４０は、図３３に示すように、振分装置３３０によってその排出通路３５８へ振分けられた遊技球を受取って遊技領域３７内へ戻すことなく遊技盤５の下

方へ誘導排出するための誘導排出通路４６２を備えている。この誘導排出通路４６２は、正面視において演出表示装置２０２の左端に略沿うように、背景装飾体３１２ｆの左側に配置されており、誘導排出通路４６２内を流通する遊技球が遊技者から視認できないようになっている。

【０１７０】

この誘導排出通路４６２は、演出表示装置２０２の左端に沿う部分では、略垂直に延びるように形成されており、その垂直部分の左右の内壁面には速度抑制手段としての複数の突起４６４が交互に形成されている。この誘導排出通路４６２では、これら交互に配置された複数の突起４６４に遊技球が当接することで、遊技球の流下速度が上昇するのを抑制することができるようになっており、遊技球が所定以上の速度で流通するのを防止して、下流側に配置された各種部材が遊技球の衝突によって破損するのを防止することができるようになっている。

【０１７１】

また、誘導排出通路４６２は、その殆んどの部分において略垂直に遊技球が流下するようにしているので、遊技球演出空間３０８の上方から遊技盤５の下方へ遊技球を誘導排出する誘導排出通路４６２の占める割合を可及的に少なくすることができ、誘導排出通路４６２が他の部材の邪魔にならないようになっている。

【０１７２】

本例の誘導排出通路４６２は、その一部が、背景装飾体３１２ｆとユニット支持部材３２０とで構成されている。具体的には、図３３に示すように、誘導排出通路４６２の背景装飾体３１２ｆの左側で略垂直に形成された部分において、その右側の内壁が背景装飾体３１２ｆと一体に形成されており、左側の内壁がユニット支持部材３２０に形成されている。また、それよりも下流側の誘導排出通路４６２は、ユニット支持部材３２０に形成されている。

【０１７３】

なお、図３３に示すように、誘導排出通路４６２には、ユニット支持部材３２０に固定され、誘導排出通路４６２の内部を流通する遊技球を検出可能な誘導排出検出センサ４６６が備えられている。

【０１７４】

ところで、本例の装飾ユニット２４０における装飾体３１２及び拡散装飾部材３１６には、装飾ユニット２４０の前面側に配置される保持板２４２に保持されたゲート２０４や入賞口ユニット２３４等の保持板２４２の後面から後方に突出した部分を挿通可能、或いは、一般入賞口２２４や第一始動口２１２及び第二始動口２１４へ入賞した遊技球を通過可能な開口部４７０，４７２が夫々対応するように形成されている（図２６及び図３５参照）。これら装飾体３１２（背景装飾体３１２ｅ）及び拡散装飾部材３１６に夫々形成された開口部４７０，４７２内に、ゲート２０４や入賞口ユニット２３４における保持板２４２の後面から後方に突出した部分を挿通させることで、ゲート２０４や入賞口ユニット２３４と接続される所定の配線コードを後方へ延び出させることができるようになっていると共に、保持板２４２、装飾体３１２、及び拡散装飾部材３１６を透明樹脂により構成しても、ゲート２０４や入賞口ユニット２３４等の保持板２４２よりも後側に突出した部分を遊技者から目立ち難くすることができるようになっている。

【０１７５】

本例の装飾ユニット２４０は、演出ユニット３１８の下部に配置された転動受舞台４１４が第一受入口４１０をカップとしたグリーンとされ、中央舞台４１６、誘導案内舞台４１８、及び反発飛翔舞台４２０がフェアウェイとされると共に、回収舞台４２２がバンカーとされている。また、各舞台４１４，４１６，４１８，４２０，４２２を囲むように岩を模した背景装飾体３１２ｆ，３１２ｇ，３１２ｈと、流水紋状の背景装飾体３１２ｅとが配置されている。そして、これらによって、岩と水に囲まれたゴルフ場のジオラマが演出空間３１０内に展開されており、遊技者に対して、本パチンコ機１のコンセプトを一見して認識させることができると共に、本パチンコ機１による遊技への期待感を高められる

ようになっている。
【０１７６】
続いて、装飾ユニット２４０における演出ユニット３１８による遊技球の演出動作について詳細に説明する。まず、遊技領域３７内に配置されたアタッカ装置２７０の一対の開閉部材２７４が開状態の時（後述する大当り遊技状態の時）に、アタッカ装置２７０の大入賞口２７２に入賞した遊技球が、その受渡口２７９を介して演出ユニット３１８における振分装置３３０の進入受入口３５４へと受渡される。
【０１７７】
振分装置３３０の進入受入口３５４に受渡された遊技球Ｂは、図３１（ア）に示すように、貯留通路３５６内に所定数の遊技球Ｂが貯留されていなければ、貯留通路３５６を介して案内通路３３２の進入口３３４へと送られる。その際に、貯留通路３５６内に配置された進入検出センサ３８２によって遊技球Ｂが検出されるようになっている。そして、図示するように、回転体３４８の遊技球収容部３４６が進入口３３４と連通する回転位置に位置すると共に、案内通路３３２内に遊技球Ｂがなければ、貯留通路３５６から進入口３３４を通過して案内通路３３２上で遊技球収容部３４６内に遊技球Ｂが収容される。
【０１７８】
この時、案内通路３３２の内周には、内周壁３６６が備えられており、この内周壁３６６によって進入口３３４から案内通路３３２内へ進入した遊技球Ｂが、案内通路３３２の内周側へ移動するのを阻止されると共に、案内通路３３２及び遊技球収容部３４６の幅が遊技球Ｂの外径よりも若干大きい幅とされているので、進入口３３４からは一つのみ遊技球Ｂが案内通路３３２内へ進入する。つまり、回転体３４８の遊技球収容部３４６に遊技球Ｂが一つのみ収容される。
【０１７９】
そして、遊技球収容部３４６内に遊技球Ｂを収容した状態で、この遊技球Ｂが第一振分口３３６へ振分けられる場合は、まず、同図（イ）に示すように、回転体３４８を平面視時計回りの方向へ約４５°回転移動させて、遊技球収容部３４６と第一振分口３３６とが互いに連通した状態とする。この第一振分口３３６が開口する案内通路３３４上の周方向位置には、第一振分口３３６へ向かって低くなる案内傾斜面３６０が形成されており、この案内傾斜面３６０によって遊技球Ｂが第一振分口３３６へ向かって自然と転動し、第一振分口３３６へ遊技球Ｂが振分けられることとなる。そして、第一振分口３３６へ振分けられた遊技球Ｂは、第一振分通路３６２を介して第一放出部３９６から下方へ放出されることとなる。
【０１８０】
一方、同図（ア）に示すような遊技球収容部３４６内に遊技球Ｂを収容した状態で、第二振分口３３８又は第三振分口３４０へ遊技球を振分ける場合は、同図（エ）に示すように、回転体３４８を平面視反時計回りの方向へ約６５°回転移動させて、遊技球収容部３４６と連絡通路３４２とが互いに連通した状態とする。この連絡通路３４２はその前側端部よりも第二振分口３３８及び第三振分口３４０の配置された後側端部の方が低くなるように傾斜しており、連絡通路３４２の前側端部に送られた遊技球Ｂは、自然と後側端部へ向かって転動することとなる。なお、この連絡通路３４２は、案内通路３３２の内周壁３６６を貫通するように形成されており、遊技球Ｂが円環状の案内通路３３２を短絡するようにその内側を通って前側端部とは反対側の後側端部へ移動できるようになっている。
【０１８１】
そして、図３２（エ）に示すように、遊技球Ｂは、連絡通路３４２の後側端部、つまり、第二振分口３３８と第三振分口３４０との間に移動した状態となる。この状態では、回転体３４８の遊技球収容部３４６が、第二振分口３３８及び第三振分口３４０と夫々部分的に連通した状態となるが、遊技球Ｂが通過できるほどには何れの振分口３３８，３４０に対しても連通した状態とはならず、第二振分口３３８と第三振分口３４０との間に遊技球Ｂが留まった状態となる。
【０１８２】

この同図（エ）に示すような状態から、回転体３４８を平面視反時計回りの方向へ約３０°回転移動させてその遊技球収容部３４６が第二振分口３３８と完全に連通した状態とすると、遊技球Ｂが第二振分口３３８へと振分けられ、第二振分口３３８を通って落下し第二放出部４０２を介し下方へ放出されることとなる（同図（オ）参照）。また、同図（エ）に示すような状態から、回転体３４８を平面視時計回りの方向へ約３０°回転移動させてその遊技球収容部３４６が第三振分口３４０と完全に連通した状態とすると、遊技球Ｂが第三振分口３４０へと振分けられ、第三振分口３４０を通って落下し第三放出部４０８を介し下方へ放出されることとなる（同図（カ）参照）。

【０１８３】

なお、同図（イ）に示すように、回転体３４８の外周には円筒状の障壁部３６８が備えられているので、回転体３４８が回転することでこの障壁部３６８によって進入口３３４が閉鎖され、貯留通路３５６内の遊技球Ｂが進入口３３４を通過するのを阻止し、貯留通路３５６内に遊技球Ｂを留めておくことができるようになっている。

【０１８４】

また、貯留通路３５６内に所定数（例えば、５個）の遊技球Ｂが貯留されると、貯留された左端側の遊技球Ｂは進入受入口３５４の近傍にまで達し、それ以上遊技球Ｂが進入受入口３５４に受入れられると、受入れられた遊技球Ｂは左側が低くなる排出通路３５８上に位置することとなり、排出通路３５８上を左方向へ転動して外部へ排出されることとなる。

【０１８５】

次に、演出ユニット３１８における振分装置３３０よりも下流側での遊技球Ｂの演出動作について説明する。

【０１８６】

まず、振分装置３３０によって第一振分口３３６へ振分けられた遊技球Ｂは、第一放出部３９６を介して、チューブ状の転動案内レール４３４（転動案内部材４２４）内に受取られ、遊技球演出空間３０８の左端を一気に下降して転動受舞台４１４及び中央舞台４１６の下側へ送られ、転動案内レール４３４の放出口４３６から反発飛翔舞台４２０の第一反発飛翔部４３８に向かって勢い良く放出される。そして、第一反発飛翔部４３８に向かって放出された遊技球Ｂは、第一反発飛翔部４３８を構成する高反発性部材によって、放出された方向とは逆方向（左方向）で、中央舞台４１６をジャンプするように飛越して転動受舞台４１４上へ落下するような動作をし、パチンコ機１内でダイナミックに飛び跳ねる遊技球Ｂを遊技者に見せることで、その動きを楽しませられるようになっている（図２４中、一点鎖線で示したルート）。

【０１８７】

一方、振分装置３３０によって第二振分口３３８へ振分けられた遊技球Ｂは、遊技球演出空間３０８の左右方向略中央に配置された第二放出部４０２から落下放出され、演出表示装置２０２の前面側を縦断するようにして中央舞台４１６上へ落下する（図２４中、破線で示したルート）。そして、この中央舞台４１６へ落下した遊技球Ｂは、殆んど跳ねることなく中央舞台４１６に受取られ、誘導案内舞台４１８を介して転動受舞台４１４へ転動移動することとなる。これにより、遊技球Ｂは、中央舞台４１６上へは速い動きをし、中央舞台４１６から転動受舞台４１４までは比較的ゆっくりした動きとなり、遊技球Ｂに動と静の動きを付与して楽しませられるようになっている。

【０１８８】

他方、振分装置３３０によって第三振分口３４０へ振分けられた遊技球Ｂは、遊技球演出空間３０８の中央よりも右側に配置された第三放出部４０８から反発飛翔舞台４２０の第二反発飛翔部４４０上に落下放出される。そして、第二反発飛翔部４４０に落下した遊技球Ｂは、その高反発性部材によって転動受舞台４１４の方向（左方向）へ直ちに反発飛翔することとなる（図２４中、二点差線で示したルート）。この落下と反発飛翔による連続した動きを遊技球Ｂに付与することで、遊技球Ｂにリズミカルな動きをさせて遊技者を楽しませられるようになっている。なお、第二反発飛翔部４４０には曲面部が備えられて

いるので、遊技球Ｂが落下する位置によって反発飛翔する方向や位置が異なるようになっており、遊技球Ｂの落下具合によってランダムに飛び跳ねる遊技球Ｂの動きを楽しませられるようになっている。

【０１８９】

なお、反発飛翔舞台４２０（第一反発飛翔部４３８及び第二反発飛翔部４４０）から反発飛翔された遊技球が、転動受舞台４１４の左側へ飛ぶほど転動受舞台４１４上での転動が強くなり、転動受舞台４１４の右側に配置された反上り部４２８から中央舞台４１６へ向かってジャンプすることとなり、ジャンプした遊技球Ｂが中央舞台４１６に乗るか、はたまた回収舞台４２２へ転落してしまうかで、遊技者を楽しませられるようになっている。

［遊技盤の特徴について］　図３６乃至図３９に基づいて説明する。

【０１９０】

図３６（Ａ）は発光手段等を点灯させた状態で遊技盤を正面から写した図面代用写真であり、（Ｂ）は発光手段等を消灯させた状態で遊技盤を正面から写した図面代用写真である。図３７（Ａ）は遊技盤のロゴ装飾体付近を斜め横から写した図面代用写真であり、（Ｂ）は遊技盤の一部を上方から写した図面代用写真である。図３８（Ａ）は本発明に係る遊技盤を正面から写した図面代用写真であり、（Ｂ）は従来の遊技盤を正面から写した図面代用写真である。図３９（Ａ）は本発明に係る遊技盤を左斜め前から写した図面代用写真であり、（Ｂ）は従来の遊技盤を左斜め前から写した図面代用写真である。

【０１９１】

ところで、図３８（Ｂ）及び図３９（Ｂ）に示すように、従来のパチンコ機における遊技盤は、所定厚さの木製合板からなり前面側に所定のゲージ配列で障害釘が植設される遊技盤ベースと、遊技盤ベースの前側に固定され遊技領域の外周を区画形成すると共に遊技領域内に打ち込まれる遊技球を案内する案内レールを有した前構成部材とを備えている。この遊技盤ベースには前後方向に貫通する貫通孔が形成されており、遊技盤ベースの前側から枠状の中央役物が貫通孔に固定されていると共に、中央役物の枠内を通して遊技盤ベースの後側に固定された演出表示装置の表示画面が遊技者から視認できるようになっている。このように、従来の遊技盤が構成されているので、中央役物の枠内においては、遊技盤ベースの前面よりも後側へ延びる空間を形成することができ、演出表示装置までの間の空間内で、ステージ等の役物や立体的に造形された装飾体を配置して、遊技盤が平面的なものとなるのを防止するようにしていた。

【０１９２】

そして、従来の遊技盤に対して差別化を図るためには、演出表示装置をより大型のもの、つまり、より枠の大きい中央役物を遊技盤ベースに取付けることが考えられる。しかしながら、中央役物を大型化すると、その周りに形成される遊技領域が相対的に小さくなるので、遊技球の流下する範囲が狭くなり、遊技球の動きの変化が乏しくなって、遊技球の動きを楽しむことができなくなり、遊技に対する興趣を低下させてしまう恐れがある。

【０１９３】

本例の遊技盤５は、上述した構成としているので、図３６乃至図３９に示すように、障害釘２３０等を保持する透明な保持板２４２の後側に配置された装飾ユニット２４０の立体的に造形された装飾体３１２等を視認することができ、遊技盤５全体が奥行きのあるものとなり、遊技者に対して、一見して従来の遊技盤と違った印象を与えることができると共に、種々のパチンコ機が設置されるホールの島設備において、本実施形態のパチンコ機１のより目立たせて遊技者の関心を強く引き付けることができるようになっている。

【０１９４】

詳述すると、図３８（Ｂ）及び図３９（Ｂ）に示すように、従来の遊技盤では、障害釘が植設される遊技盤ベースの前面に、そのパチンコ機を特徴付ける所定の図柄が施されているが、その図柄は遊技盤の正面から見た時に立体的に見えるように描かれており（図３８（Ｂ）参照）、遊技盤を正面以外の例えば横から見ると、図３９（Ｂ）に示すように、その図柄が立体的には見えず平面上に施された図柄であることが、一見して判別できるも

のとなっていた。そして、従来の遊技盤は、どれもこのような構成となっており、遊技者にとっては、見慣れた周知のものであった。

【０１９５】

しかしながら、本例のパチンコ機１における遊技盤５は、障害釘２３０を保持する保持板２４２を透明な部材とし、その後側に配置された装飾体３１２等を立体的に造形した部材としているので、図３６乃至図３９に示すように、どの角度から遊技盤５を見ても、そこに見える装飾体３１２が立体的に見え、奥行きがあり深みのある遊技盤５となっており、従来の遊技盤とは一見して明らかに異なる印象を与えられるようになっている。また、障害釘２３０を保持する保持板２４２が透明とされているので、遊技者からは保持板２４２が殆ど見えず、図３７等に示すように、障害釘２３０が、立体的に造形された装飾体３１２の表面に植設されているように見せることができ、従来の遊技盤とは全く違った態様の遊技盤５となっている。そして、これらにより、従来の遊技盤に見慣れた遊技者にとっては、全く未見の遊技盤５となっており、遊技者の関心を強く引き付けて本例のパチンコ機１で遊技させることができるようになっている。

【０１９６】

また、本例の遊技盤５は、装飾体３１２の後側に拡散装飾部材３１６を配置した上で、更にその後側に発光手段３１４を配置しており、装飾体３１２（背景装飾体３１２ｅ）及び拡散装飾部材３１６を透明な部材として多層構造としているので、夫々の部材が奥行き方向に配置されているのが視認でき、より深みのある装飾となっている。また、最も後側に配置された発光手段３１４を、点状に発光させており、面状に発光させた場合と比較して発光手段３１４の前後方向の位置を認識させ易くすることができるので、拡散装飾部材３１６の更に後側の所定距離はなれた位置に発光手段３１４が配置されているのを認識させることができ、より深みを増させて奥行き感の強い遊技盤５となっている。このことは、図３６の（Ａ）と（Ｂ）とを比較することでも判るように、発光手段３１４を発光させることで、奥行き感が高められている。

【０１９７】

更に、従来の遊技機では障害釘が植設された遊技盤ベースに施された図柄を発光させることができなかったが、本例の遊技盤５では、図示するように、障害釘２３０を保持する保持板２４２を透明な部材として、その後側に配置された発光可能な装飾ユニット２４０の装飾体２１２を配置しているので、障害釘２３０が保持された部分も発光装飾することができ、これまでにない、遊技盤５として遊技者の関心を引き付けることができるようになっている。

【０１９８】

また、図３７（Ｂ）に示すように、遊技盤５内に、ゴルフ場をイメージした大型のジオラマが備えられており、本パチンコ機１のコンセプトに係る舞台設定が一見して認識できるようになっていると共に、ジオラマ内のグリーン（転動受舞台４１４）上に備えられたカップ（第一受入口４１０）が目立つように配置されているので、そのカップ内に遊技球を受入れさせると、遊技者にとって良いこと（本例では、高確率状態に突入する）があるのを想起させることができ、パチンコ機１の遊技に対する期待感を高められるようになっている。

［主基板及び周辺基板の機能的な構成について］　図４０に基づいて説明する。

【０１９９】

図４０は、パチンコ機の制御構成を概略的に示すブロック図である。

【０２００】

パチンコ機１の制御は、大きく分けて主基板５００のグループと周辺基板５０２のグループとで分担されており、このうち主基板５００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）を制御しており、周辺基板５０２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。

【０２０１】

主基板５００は、主制御基板９４および払出制御基板１３３により構成されている。主

制御基板５００は、図示するように、マイクロプロセッサとしての主制御ＭＰＵ５０４と、入出力デバイス（Ｉ／Ｏデバイス）としての主制御Ｉ／Ｏポート５０６と、を備えている。主制御ＭＰＵ５０４には、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶するＲＯＭと、一時的にデータを記憶するＲＡＭと、が内蔵されている。また、不正を防止するための機能も内蔵されている。

【０２０２】

主制御Ｉ／Ｏポート５０６を介して、カウントセンサ２７８、第一始動口センサ２１６、第二始動口センサ２１８、ゲートセンサ２０６、各一般入賞口センサ２２６、全入賞口入賞数計数センサ５０８、磁気検知センサ５１０、球排出センサ２４８等からの検出信号がそれぞれ入力されるようになっている。

【０２０３】

なお、全入賞口入賞数計数センサ５０８は、具体的な配置位置については省略するが、遊技領域３７に設けられた複数種類の入賞口（この例では、一般入賞口２２４、第一始動口２１２、第二始動口２１４、および大入賞口２７２）に入賞した全ての遊技球を検出するセンサであり、この全入賞口入賞数計数センサ５０８によって遊技球が検出されたことに基づいて入賞球数を、主制御ＭＰＵ５０４によって計数するようになっている。また、磁気検知センサ５１０は、遊技盤５の後面側であって、遊技領域３７における第一始動口２１２及び第二始動口２１４の近傍に設けられ、磁気変化を検出するものである。すなわち、磁気検知センサ５１０は、磁石等を用いて遊技球を第一始動口２１２及び第二始動口２１４に不正に入賞させる不正行為がなされたことを検出するセンサであり、この磁気検知センサ５１０によって磁気が変化したことを検出すると、主制御ＭＰＵ５０４によって不正がなされたことを報知する処理を行うようになっている。

【０２０４】

また、主制御ＭＰＵ５０４は、上記した検出信号にもとづき、主制御Ｉ／Ｏポート５０６を介して始動口ソレノイド２２０、アタッカソレノイド２７６、特別図柄表示器３０２、特別図柄保留表示器３０４、状態表示器３０６、普通図柄表示器３２２、普通図柄保留表示器３２４、を駆動する駆動信号を出力する。

【０２０５】

主制御基板９４と払出制御基板１３３との基板間では、互いに、つまり双方向に各種コマンドがやり取りされ、主制御基板９４と周辺制御基板９２との基板間では、主制御基板９４から周辺制御基板９２へ、つまり一方向に各種コマンドが出力されている。

【０２０６】

払出制御基板１３３は、図示するように、マイクロプロセッサとしての払出制御ＭＰＵ５１２と、Ｉ／Ｏデバイスとしての払出制御Ｉ／Ｏポート５１４と、を備えている。払出制御ＭＰＵ５１２には、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶するＲＯＭと、一時的にデータを記憶するＲＡＭと、が内蔵されている。また、不正を防止するため機能も内蔵されている。

【０２０７】

主制御基板９４から出力された球払出装置１２５（払出用モータ１２６）を駆動するコマンドは払出制御Ｉ／Ｏポート５１４を介して入力され、払出制御ＭＰＵ５１２は、このコマンドにもとづき、払出制御Ｉ／Ｏポート５１４を介して球払出装置１２５の払出用モータ１２６を駆動する駆動信号を出力する。これにより、球払出装置１２５は、所定数の賞球を払い出す。なお、払出制御ＭＰＵ５１２は、図示しないプリペイドカードユニットから貸球要求信号が入力されると、貸球を払い出す。また、払出制御ＭＰＵ５１２は、主制御基板９４から出力された異常発生時（例えば、磁気検知センサ５１０により磁気変化を検出した）のコマンドが払出制御Ｉ／Ｏポート５１４を介して入力されると、このコマンドにもとづいて発射装置ユニット１３０における発射モータ１２８の駆動を停止する駆動停止信号を、払出制御Ｉ／Ｏポート５１４を介して出力する。これにより、発射モータ１２８は、異常発生時にその駆動が停止されるようになっている。

【０２０８】

周辺基板５０２は、周辺制御基板９２により構成されており、この周辺制御基板９２は、図示するように、マイクロプロセッサとしてのサブ統合ＭＰＵ５２０と、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶するサブ統合ＲＯＭ５２２と、高音質の演奏を行う音源ＩＣ５２４と、この音源ＩＣ５２４が参照する音楽および効果音等の音情報が記憶されている音源ＲＯＭ５２６、を備えている。

【０２０９】

サブ統合ＭＰＵ５２０は、主制御基板９４からコマンドを受け取ると、このコマンドにもとづいて表示演出に関する表示コマンドを作成し、液晶表示基板５２８に出力する。液晶表示基板５２８は、サブ統合ＭＰＵ５２０から出力された表示コマンドに応じてＬＣＤからなる演出表示装置２０２を制御して装飾図柄の変動表示、キャラクタ等の画像表示等を行う。

【０２１０】

また、サブ統合ＭＰＵ５２０は、パラレル入出力ポートやシリアル入出力ポート等を内蔵しており、主制御基板９４からコマンドを受け取ると、このコマンドにもとづいて、演出に関する演出コマンドを作成し、この演出コマンドを、パラレル入出力ポートから音源ＩＣ５２４に出力する。音源ＩＣ５２４は、サブ統合ＭＰＵ５２０から出力された演出コマンドに応じて、音源ＲＯＭ５２６から音情報を読み込み、上述したスピーカ１８，５７から各種演出に合わせた音楽および効果音等が出るような制御を行う。また、サブ統合ＭＰＵ５２０は、演出コマンドに合わせて、前面枠４に配置されたサイド装飾装置５２等の装飾ランプ５３０を駆動する駆動データを出力する。

【０２１１】

また、サブ統合ＭＰＵ５２０は、演出コマンドに合わせて、シリアル入出力ポートからランプ駆動基板５３２に、遊技盤５に配置された各種発光手段３１４に搭載されるＬＥＤを点灯／消灯（ＯＮ／ＯＦＦ）するＯＮ／ＯＦＦデータと、振分モータ３５０を駆動する駆動データと、を出力する。

【０２１２】

また、振分モータ３５０の回転位置を検出する回転位置検出センサ３８４、進入検出センサ３８２、誘導排出検出センサ４６６、第一受入検出センサ４４２、第二受入検出センサ４４４、等からの検出信号は、ランプ駆動基板５３２を介して周辺制御基板９２に入力される。サブ統合ＭＰＵ５２０は、回転位置検出センサ３８４、進入検出センサ３８２、誘導排出検出センサ４６６、第一受入検出センサ４４２、第二受入検出センサ４４４からの検出信号が入力されると、振分モータ３５０、液晶制御基板５２８等に制御信号を出力する。

【０２１３】

サブ統合ＭＰＵ５２０では、進入検出センサ３８２により検出された遊技球の数と、第二受入検出センサ４４４により検出された遊技球の数とを照合するようになっており、夫々で検出された遊技球の数が異なる場合は、演出ユニット３１８内において球詰まりが発生したと判断して、その旨を報知するようになっている。

【０２１４】

このように本実施形態では、特別図柄を変動表示する特別図柄表示器３０２を主基板５００に搭載される主制御ＭＰＵ５０４で制御する一方、演出表示装置２０２、装飾ランプ５３０、各種発光手段３１４等を周辺基板５０２に搭載されるサブ統合ＭＰＵ５２０で制御するようになっている。このため、主基板５００（主制御ＭＰＵ５０４）の制御負担を軽減することができるとともに、周辺基板５０２（サブ統合ＭＰＵ５２０）の制御によって演出表示装置２０２や装飾ユニット２４０等によって多彩な演出を実行することができ、演出に対する興趣が低下するのを防止することができるようになっている。

［遊技内容について］

【０２１５】

次に、上述したパチンコ機１によって実現される遊技内容について詳細に説明する。図２及び図９等に示すように、遊技者が操作ハンドル３２を操作することによりパチンコ機

１の裏面側に設けられる発射装置ユニット１３０によって遊技球が打ち出される。発射装置ユニット１３０から打ち出された遊技球は、発射レール１９及び案内レール７８の外レール７６と内レール７７とによって囲まれる領域を通って遊技領域３７の上部に放出され、遊技領域３７を障害釘２３０等に衝突しながらアウト口２２８に向かって流下する。そして、遊技領域３７を流下する遊技球がゲート２０４を通過し、ゲートセンサ２０６によって検出されると、普通図柄表示器３２２で普通図柄の変動表示が開始される。

【０２１６】

なお、ゲートセンサ２０６により遊技球が検出されると、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、普通図柄表示器３２２にて普通図柄の変動表示を開始するときに、普通図柄当り判定乱数にもとづいて当りとするか否かの判定を行い、変動表示の結果、判定結果に応じた態様でＬＥＤを停止表示する。具体的には、当りと判定された場合には、普通図柄表示器３２２の上側のＬＥＤを点灯した状態で普通図柄の変動表示を停止させ、はずれと判定された場合には、普通図柄表示器３２２の下側のＬＥＤを点灯した状態で普通図柄の変動表示を停止させる。

【０２１７】

また、普通図柄表示器３２２にて普通図柄の変動表示を実行中、および、普通図柄表示器３２２の表示結果が当りとなったことにもとづいて可変入賞球装置２１０を開閉制御しているときに遊技球がゲート２０４を通過し、ゲートセンサ２０６により遊技球が検出されたことにもとづいて抽出された普通図柄当り判定乱数は、所定個数（この実施の形態では、４個）まで記憶可能とされ、記憶される普通図柄当り判定乱数の個数（普図保留記憶数）は普通図柄保留表示器３２４によって表示される。上述したように、普通図柄保留表示器３２４は、２個のＬＥＤによって構成される。この例では、上側のＬＥＤを点灯させることにより普図保留記憶数が１であることを示し、上下２個のＬＥＤを点灯させることにより普図保留記憶数が２であることを示し、上側のＬＥＤを点滅させて下側のＬＥＤを点灯させることにより普図保留記憶数が３であることを示し、上下２つのＬＥＤを点滅させることにより普図保留記憶数が４であることを示す。

【０２１８】

また、普通図柄表示器３２２における普通図柄の変動表示は、所定期間経過後に停止し、停止時の普通図柄の表示結果が「当り」となったときに可変入賞球装置２１０を所定時間（例えば、０．５秒）開放状態に制御する。一方、普通図柄表示器３２２の表示結果が「はずれ」となった場合には、可変入賞球装置２１０を開放状態に制御することなく第二始動口２１４に遊技球を受け入れ不可能な閉塞状態を維持するが、第一始動口２１２は遊技球を受け入れ可能な状態となっている。

【０２１９】

すなわち、第二始動口２１４は、普通図柄表示器３２２に当りとなる表示結果が停止表示されたときに所定時間（例えば、０．５秒）開放状態に制御される。具体的には、普通図柄表示器３２２に当りとなる表示結果が停止表示されたことにもとづいて始動口ソレノイド２２０を可動して可動片２２２を回動し、可変入賞球装置２１０を開放状態に制御する。そして、所定期間経過したときに再び始動口ソレノイド２２０を可動して可動片２２２を回動し、可変入賞球装置２１０を閉塞状態に制御する。可変入賞球装置２１０を開放状態に制御することにより第二始動口２１４に遊技球を受け入れ可能な状態になり、可変入賞球装置２１０を閉塞状態に制御することにより遊技球を受け入れ不可能な状態になる。

【０２２０】

また、遊技領域３７を流下する遊技球が第一始動口２１２、又は、第二始動口２１４に入賞すると、特別図柄表示器３０２にて特別図柄の変動表示を開始可能な状態（例えば、大当り遊技中でない状態、および、特別図柄および装飾図柄の変動表示中でない状態）であれば、特別図柄表示器３０２にて特別図柄の変動表示を開始するとともに、演出表示装置２０２にて所定の装飾図柄の変動表示を開始し、所定期間経過後に特別図柄表示器３０２における特別図柄の変動表示、および、演出表示装置２０２における装飾図柄の変動表

示を停止して表示結果を導出する。

【０２２１】

なお、本実施形態では、特別図柄の変動表示が許可される入賞口として、可変入賞球装置２１０に設けられる第一始動口２１２及び第二始動口２１４の２つの始動口が設けられているが、可変入賞球装置２１０に設けられる始動口の設置個数はこれらに限られず、例えば、第一始動口２１２又は第二始動口２１４の何れか一方のみ設ける構成であってもよい。また、第一始動口２１２に遊技球が入賞して第一始動口センサ２１６によって検出されたこと、及び、第二始動口２１４に遊技球が入賞して第二始動口センサ２１８によって検出されたことにもとづいて所定数（例えば、３個）の遊技球の払い出しが行われる。

【０２２２】

また、第一始動口２１２に遊技球が入賞し、第一始動口センサ２１６によって遊技球が検出されたときと、第二始動口２１４に遊技球が入賞し、第二始動口センサ２１８によって遊技球が検出された時と、で異なる個数の遊技球を払い出すようにしてもよい。例えば、第一始動口２１２に遊技球が入賞し、第一始動口センサ２１６によって遊技球が検出された時に３個の遊技球を払い出し、第二始動口２１４に遊技球が入賞し、第二始動口センサ２１８によって遊技球が検出された時に４個の遊技球を払い出すようにしてもよい。

【０２２３】

また、第一始動口センサ２１６及び第二始動口センサ２１８により遊技球が検出されると、所定範囲の大当り判定乱数を更新するカウンタから大当り判定乱数を抽出する。また、特別図柄表示器３０２にて特別図柄の変動表示を開始するとき（及び、演出表示装置２０２にて装飾図柄の変動表示を開始するとき）に、大当り判定乱数に基づいて当り（１５Ｒ当り、２Ｒ当りまたは小当り）とするか否かの判定を行い、変動表示の結果、判定結果に応じた態様で特別図柄表示器３０２のＬＥＤを点灯制御するとともに、演出表示装置２０２に装飾図柄を導出表示する。具体的には、当り（１５当り、２当り、小当り）とする判定がなされた場合には、特別図柄表示器３０２の４個のＬＥＤを特定の態様で点灯表示するとともに、演出表示装置２０２に装飾図柄の特定表示結果を導出表示する。一方、はずれと判定された場合には、特別図柄表示器３０２の４個のＬＥＤを特定の態様とは異なる態様（はずれ図柄）で点灯表示するとともに、演出表示装置２０２にはずれ状態となる表示結果（はずれ図柄：非特定表示結果、この実施の形態では、少なくとも２種類以上の識別情報（図柄）の組み合わせ）を導出表示する。このように、特別図柄表示器３０２における特別図柄の表示結果と、演出表示装置２０２における装飾図柄の表示結果と、は対応している。

【０２２４】

また、演出表示装置２０２にて変動表示される装飾図柄は特別図柄表示器３０２にて変動表示される特別図柄とは異なる演出用の図柄であり、特別図柄表示器３０２にて行われる変動表示の内容を、演出用の装飾図柄を用いてより演出効果を高めて遊技者に表示するものである。つまり、特別図柄表示器３０２の４個のＬＥＤを特定の態様で点灯表示した場合には大当り遊技状態（１５Ｒ当り遊技状態、２Ｒ当り遊技状態）または小当り遊技状態に移行制御するが、万が一、演出表示装置２０２にて装飾図柄の表示結果が特定表示結果となっても特別図柄表示器３０２の４個のＬＥＤを特定の態様とは異なる態様で点灯表示した場合には大当り遊技状態および小当り遊技状態に移行制御されないようになっている。なお、特別図柄表示器３０２は、演出表示装置２０２のように周辺制御基板９２や液晶制御基板５２８を介することなく、主制御Ｉ／Ｏポート５０６から直接的に駆動信号を出力し、特別図柄の変動表示が表示制御される。これにより、主制御基板９４からサブ統合ＭＰＵ５２０へのコマンド信号の送信にエラーが生じて演出表示装置２０２にて誤表示がなされたとしても、特別図柄表示器３０２では、当落判定の結果を遊技者に的確に通知することができる。

【０２２５】

更に、この実施の形態では、特別図柄表示器３０２の４個のＬＥＤによって点灯表示する特定の態様は、特別態様（特定図柄）と、特別態様とは異なる非特別態様（非特定図柄

）と、特殊態様（小当り図柄）を含み、さらに、特別態様（特定図柄）には、高利益特別態様（１５Ｒ特定図柄）と、低利益特別態様（２Ｒ特定図柄）と、を含み、非特別態様（非特定図柄）には、低利益非特別態様（２Ｒ非特定図柄）を含むものとなっている。

【０２２６】

そして、特別図柄表示器３０２の４個のＬＥＤを特定の態様のうち高利益特別態様（１５Ｒ特定図柄）で点灯表示する場合には、演出表示装置２０２に装飾図柄の表示結果として特定表示結果のうち高利益特別表示結果（大当り図柄：この実施の形態では、同一の図柄の組み合わせ）を導出表示し、特別図柄表示器３０２の４個のＬＥＤを特定の態様のうち低利益特別態様（２Ｒ特定図柄）で点灯表示する場合には、演出表示装置２０２に装飾図柄の表示結果として特定表示結果のうち低利益特別表示結果（チャンス目（はずれ図柄のうち予め定められた装飾図柄の組み合わせ）：この実施の形態では、例えば、「１２３」、「２３４」等の順繰りに加算された図柄の組み合わせ）を導出表示するようになっている。

【０２２７】

また、特別図柄表示器３０２の４個のＬＥＤを特定の態様のうち低利益非特別態様（２Ｒ非特定図柄）で点灯表示する場合には、演出表示装置２０２に装飾図柄の表示結果として特定表示結果のうち低利益非特別表示結果（チャンス目（はずれ図柄のうち予め定められた装飾図柄の組み合わせ）：この実施の形態では、例えば、「１２３」、「２３４」等の順繰りに加算された図柄の組み合わせ）を導出表示し、特別図柄表示器３０２の４個のＬＥＤを特定の態様のうち特殊態様（小当り図柄）で点灯表示する場合には、演出表示装置２０２に装飾図柄の表示結果として特定表示結果のうち特殊表示結果（チャンス目（はずれ図柄のうち予め定められた装飾図柄の組み合わせ）：この実施の形態では、例えば、「１２３」、「２３４」等の順繰りに加算された図柄の組み合わせ）を導出表示するようになっている。

【０２２８】

この実施の形態では、特別図柄表示器３０２に低利益特別態様が導出表示されるときに演出表示装置２０２に導出表示される低利益特別表示結果と、特別図柄表示器３０２に低利益非特別態様が導出表示されるときに演出表示装置２０２に導出表示される低利益非特別表示結果と、特別図柄表示器３０２に特殊態様が導出表示されるときに演出表示装置２０２に導出表示される特殊表示結果と、を同一の図柄の組み合わせ（例えば、「１２３」、「２３４」等の順繰りに加算された図柄の組み合わせ）としている。そのため、演出表示装置２０２を視認している遊技者にとっては、小当り遊技状態であるか２Ｒ当り遊技状態であるを把握することが困難になるとともに、２Ｒ特定当りであるか２Ｒ非特定当りであるかを把握することが困難になる。

【０２２９】

特別図柄表示器３０２の４個のＬＥＤを特別態様（高利益特別態様および低利益特別態様）で点灯表示した場合には、大当り遊技状態に制御し、該大当り遊技状態終了後に通常状態よりも高い確率（この例では、通常状態の１０倍の確率）で大当りと判定される高確率状態（この実施の形態では、高確率状態では、３１．９２５分の１の確率で大当りと判定、低確率状態では、３１９．２５分の１の確率で大当りと判定）に制御するようになっている。一方、特別図柄表示器３０２の４個のＬＥＤを非特別態様（低利益非特別態様）で点灯表示した場合には、高確率状態に制御しない。

【０２３０】

また、特別図柄表示器３０２の４個のＬＥＤを特別態様（高利益特別態様、低利益特別態様）及び非特別態様（低利益非特別態様）で点灯表示して大当り遊技状態に制御した場合には、後述する所定条件が成立していることを条件に、大当り遊技状態終了後に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と、普通図柄表示器３２２により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と、を通常状態よりも短縮する時短状態に制御するようになっている。

【０２３１】

なお、演出表示装置２０２による装飾図柄の変動表示は特別図柄表示器３０２による特別図柄の変動表示と同期している。具体的には、特別図柄表示器３０２により特別図柄の変動表示を開始するときに演出表示装置２０２により装飾図柄の変動表示を開始し、特別図柄表示器３０２により特別図柄を停止表示（特別図柄の表示結果を導出表示）するときに演出表示装置２０２により装飾図柄を停止表示（装飾図柄の表示結果を導出表示）する。すなわち、特別図柄表示器３０２による特別図柄の変動時間と、演出表示装置２０２による装飾図柄の変動時間とは同一の時間とされ、時短状態において特別図柄表示器３０２による特別図柄の変動時間が短縮されることに伴って演出表示装置２０２による装飾図柄の変動時間も短縮されるようになっている。

【０２３２】

また、時短状態では、さらに、第二始動口２１４が開放状態にされる開放時間を通常状態よりも延長する制御（この実施の形態では、通常状態では、０．５秒、時短状態では、５秒）と、普通図柄表示器３２２における普通図柄の変動表示の結果が当り（この実施の形態では、普通図柄表示器３２２の上側のＬＥＤを点灯表示）となる確率を高める制御と、が実行される。なお、通常状態とは、高確率状態および時短状態とは異なる遊技状態のことである。

【０２３３】

また、時短状態の制御は、上記高確率状態の制御と並行して実行される場合がある。この場合には、大当りと判定される確率が通常状態よりも高められるとともに、時短状態の制御が実行されるため遊技者に極めて有利な状態である。一方、時短状態の制御が上記高確率状態の制御と並行して実行されない場合には、大当りと判定される確率は通常状態と同一であるが、時短状態の制御が実行されるため通常状態よりも遊技者に有利な状態である。このように、この実施の形態では、時短状態として高確率状態の制御が並行して実行される高確率時短状態と、高確率状態の制御が並行して実行されない低確率時短状態と、の一方に制御する。

【０２３４】

また、高確率状態の制御が実行されているときに上記時短状態の制御が並行して実行されない場合には、時短状態の制御は実行されないが、大当りと判定される確率が通常状態よりも高められるため遊技者に有利な状態である。このように、この実施の形態では、高確率状態として時短状態の制御が並行して実行される高確率時短状態と、時短状態の制御が並行して実行されない高確率非時短状態と、の一方に制御する。なお、上記低確率時短状態では、大当りと判定される確率が通常状態と同一であるため、低確率時短状態と通常状態とを総称して低確率状態と呼ぶことがある。

【０２３５】

この実施の形態では、特別図柄表示器３０２の４個のＬＥＤを高利益特別態様（１５Ｒ特定図柄）で点灯表示した場合には、大当り遊技状態の終了後に高確率時短状態に制御する。また、特別図柄表示器３０２の４個のＬＥＤを低利益特別態様で点灯表示した場合には、遊技状態に応じて高確率時短状態に制御する場合と、高確率非時短状態に制御する場合と、がある。具体的には、大当り遊技状態を終了するときに後述する時短状態の終了条件が成立しているか否かを判別し、時短状態の終了条件が成立していなければ高確率時短状態に制御し、時短状態の終了条件が成立していれば高確率非時短状態に制御する。

【０２３６】

また、特別図柄表示器３０２の４個のＬＥＤを低利益非特別態様（２Ｒ非特定図柄）で点灯表示した場合には、遊技状態に応じて低確率時短状態に制御する場合と、通常状態に制御する場合と、がある。具体的には、大当り遊技状態を終了するときに後述する時短状態の終了条件が成立しているか否かを判別し、時短状態の終了条件が成立していなければ低確率時短状態に制御し、時短状態の終了条件が成立していれば通常状態に制御する。また、この実施の形態では、特別図柄表示器３０２の４個のＬＥＤを低利益非特別態様（２Ｒ非特定図柄）で点灯表示したことに基づいて大当り遊技状態終了後に低確率時短状態に制御した場合には、特別図柄表示器３０２で所定回数（この例では１００回）の特別図柄

の変動表示が実行されたときに時短終了条件が成立したと判断し、低確率時短状態の制御を終了して通常状態に移行制御する。

【０２３７】

また、上記低利益特別態様（２Ｒ特定図柄）には、第１低利益特別態様（２Ｒ特定図柄Ａ）と、第２低利益特別態様（２Ｒ特定図柄Ｂ）と、を含み、特別図柄表示器３０２の４個のＬＥＤを第２低利益特別態様（２Ｒ特定図柄Ｂ）で点灯表示したことに基づいて大当り終了後に高確率時短状態に制御した場合には、特別図柄表示器３０２で所定回数（この例では１００回）の特別図柄の変動表示が実行されたとき（時短終了条件が成立したとき）に高確率時短状態の制御を終了して高確率非時短状態に移行制御する。このように、第１低利益特別態様は、第２低利益特別態様よりも遊技者に有利な態様である。

【０２３８】

なお、上述した例に限らず、時短状態（高確率時短状態、低確率時短状態）では、特別図柄表示器３０２および演出表示装置２０２における特別図柄および装飾図柄の変動時間を通常状態よりも短縮する制御、普通図柄表示器３２２における普通図柄の変動時間を通常状態よりも短縮する制御、普通図柄表示器３２２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通常状態よりも高める制御、可変入賞球装置２１０が開放状態にされる開放時間を通常状態よりも延長する制御、可変入賞球装置２１０が開放状態にされる回数を通常状態よりも増加する制御、のうち何れか一つ、又は、任意の組み合わせ（全部でもよい）を実行するようにしてもよい。

【０２３９】

また、特別図柄表示器３０２の４個のＬＥＤを特殊態様（小当り図柄）で点灯表示した場合には、小当り遊技状態に制御する。そして、小当り遊技状態の終了後には、小当り遊技状態を開始する以前の遊技状態を継続させる。具体的には、小当り遊技状態を開始する以前に高確率状態の制御が実行されていれば小当り遊技状態の終了後にも高確率状態の制御が実行され、小当り遊技状態を開始する以前に時短状態の制御が実行されている場合に上記時短終了条件が成立していなければ小当り遊技状態の終了後に時短状態の制御が実行される。例えば、遊技状態が上記高確率時短状態である場合に小当りとなったときに時短終了条件が成立していなければ小当り遊技状態終了後に高確率時短状態に制御し、時短終了条件が成立していれば（１００回目の特別図柄の変動表示で小当りとなった場合には）小当り遊技状態終了後に高確率非時短状態に制御する。すなわち、小当り遊技状態は、大当り遊技状態とは異なり、遊技状態の変化に直接起因するものではなく、単に賞球の払い出しを得る機会を与えるものである。

【０２４０】

また、本例では、演出表示装置２０２の３つの表示領域に対応する左・中・右の装飾図柄（図３６乃至図３９参照）は、左装飾図柄→右装飾図柄→中装飾図柄の順に停止するように制御されるようになっている。この装飾図柄の停止図柄とは、左・中・右の装飾図柄の変動表示を開始してから中装飾図柄が停止表示されることにより左・中・右の装飾図柄全てが停止表示された状態の図柄の組み合わせをいう。なお、この例では、中装飾図柄の変動表示が停止していない状態で、左装飾図柄と右装飾図柄が同一の図柄で停止した状態をリーチ又はリーチ状態と呼び、リーチ状態（リーチ）となってから中装飾図柄を停止表示するまでに演出表示装置２０２で実行される演出表示をリーチ演出と呼ぶ。

【０２４１】

また、特別図柄表示器３０２にて特別図柄の変動表示を実行中、または、大当り遊技状態（１５Ｒ当り遊技状態、２Ｒ当り遊技状態）及び小当り遊技状態の実行中、に第一始動口２１２又は第二始動口２１４に遊技球が入賞し、第一始動口センサ２１６又は第二始動口センサ２１８により遊技球が検出された（所定条件成立）ことに基づいて抽出された当り判定用乱数は、所定個数（この実施の形態では、４個）まで記憶可能とされ、記憶される当り判定用乱数の個数（特図保留記憶数）は、特別図柄保留表示器３０４によって表示される。上述したように、特別図柄保留表示器３０４は、４つのＬＥＤによって構成される。この例では、１個のＬＥＤを点灯させることにより特図保留記憶数が１であることを

示し、２個のＬＥＤを点灯させることにより特図保留記憶数が２であることを示し、３個のＬＥＤを点灯させることにより特図保留記憶数が３であることを示し、４個のＬＥＤを点灯させることにより特図保留記憶数が４であることを示す。このように、特別図柄保留表示器３０４は、所定条件が成立（第一始動口２１２又は第二始動口２１４に遊技球が入賞）したが未だ特別図柄の変動表示が開始されていない記憶数（特図保留記憶数）を表示するものである。

【０２４２】

本例では、特別図柄表示器３０２の４個のＬＥＤを特定の態様で点灯表示したことに基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態では、アタッカソレノイド２７６により大入賞口２７２の左右両側に配置する開閉部材２７４を回動して大入賞口２７２に遊技球を受け入れ可能な開放状態に制御するようになっている。なお、特別図柄表示器３０２の４個のＬＥＤを特定の態様のうち高利益特別態様で点灯表示したときには、１５Ｒ当り遊技状態に制御し、大入賞口２７２を開放状態に制御してから所定時間（例えば、３０秒）が経過した時、或いは、所定個数（例えば、９個）の遊技球が大入賞口２７２に入賞したとき、にアタッカソレノイド２７６により再び大入賞口２７２の左右両側に配置する開閉部材２７４を回動して大入賞口２７２に遊技球を受け入れ不可能な閉塞状態に制御するようになっている。

【０２４３】

この大入賞口２７２に遊技球を受け入れ可能な開放状態に制御してから大入賞口２７２に遊技球を受け入れ不可能な閉塞状態に制御するまでが大当り遊技状態及び小当り遊技状態における１ラウンド（１Ｒ）であり、１５Ｒ当り遊技状態では、１５ラウンド（１５Ｒ）を実行したときに終了するものである。

【０２４４】

また、特別図柄表示器３０２の４個のＬＥＤを特定の態様のうち低利益特別態様及び低利益非特別態様で点灯表示したときには、２Ｒ当り遊技状態に制御し、大入賞口２７２を開放状態に制御してから所定時間（例えば、０．８秒）が経過したときにアタッカソレノイド２７６により再び大入賞口２７２の左右両側に配置する開閉部材２７４を回動して大入賞口２７２に遊技球を受け入れ不可能な閉塞状態に制御するようになっている。２Ｒ当り遊技状態では、２ラウンド（２Ｒ）を実行したときに終了するものである。

【０２４５】

また、特別図柄表示器３０２の４個のＬＥＤを特定の態様のうち特殊態様で点灯表示したときには、小当り遊技状態に制御し、大入賞口２７２を開放状態に制御してから所定時間（例えば、０．８秒）が経過したときにアタッカソレノイド２７６により再び大入賞口２７２の左右両側に配置する可動片を回動して大入賞口２７２に遊技球を受け入れ不可能な閉塞状態に制御するようになっている。小当り遊技状態では、２ラウンド（２Ｒ）を実行したときに終了するものである。

【０２４６】

なお、状態表示器３０６は、遊技状態に応じて所定の態様で駆動制御するものであり、具体的には、１５Ｒ当り遊技状態であれば、状態表示器３０６を点灯させ、２Ｒ当り遊技状態であれば、所定間隔で点灯及び消灯させることにより状態表示器３０６を点滅させ、小当り遊技状態であれば、前記所定間隔とは異なる間隔で点灯及び消灯させることにより状態表示器３０６を点滅させる。なお、通常状態、時短状態、及び高確率状態のうち実行中の遊技状態に応じた態様で駆動制御されるＬＥＤ等の表示器を状態表示器３０６とは別個に設けるように構成してもよい。例えば、通常状態すなわち時短状態の制御及び高確率状態の制御が実行されていない場合には、２個のＬＥＤを消灯状態で駆動制御し、時短状態の制御が実行されている場合には、２個のＬＥＤのうち一方を点灯状態で駆動制御し、高確率状態の制御が実行されている場合には、２個のＬＥＤのうち他方を点灯状態で駆動制御する表示器を設けてもよいし、フルカラーＬＥＤによって構成されるＬＥＤにより、通常状態では、１個のＬＥＤを消灯状態で駆動制御し、時短状態の制御が単独で実行されている場合には、緑色の点灯状態で駆動制御し、高確率状態の制御が単独で実行されてい

る場合には、赤色の点灯状態で駆動制御し、時短状態の制御と高確率状態の制御とが並行して実行されている場合には、赤色の点滅状態で駆動制御する表示器を設けてもよい。

【０２４７】

なお、本例では、２Ｒ当り遊技状態で大入賞口２７２を開放状態にしてから閉塞状態にするまでの期間と、小当り遊技状態で大入賞口２７２を開放状態にしてから閉塞状態にするまでの期間と、を同一（見分けが付かない程度（例えば、１００ｍｓ以内の差）であれば同一とみなす）としている。また、２Ｒ当り遊技状態で大入賞口２７２を閉塞状態にしてから再び開放状態にするまでの待機時間と、小当り遊技状態で大入賞口２７２を閉塞状態にしてから再び開放状態にするまでの待機時間と、を同一（見分けが付かない程度（例えば、１００ｍｓ以内の差）であれば同一とみなす）としている。そのため、２Ｒ当り遊技状態に制御されているのか小当り遊技状態に制御されているのかを把握することが困難になり、小当り遊技状態であると把握されたときに高確率状態に対する期待が薄れ、遊技者の興趣を低下させることを防止できる。

【０２４８】

また、状態表示器３０６は、遊技状態に応じて所定の態様で駆動制御するが、遊技者に積極的に遊技状態を報知するために設けられているものではない。すなわち、この実施の形態では、遊技領域３７の右下方端部に状態表示器３０６が配置するため、演出表示装置２０２に注目している遊技者は状態表示器３０６が駆動制御されていることに気付き難い。また、状態表示器３０６の駆動態様と遊技状態との対応関係を遊技者に知らせないため、状態表示器３０６が駆動していることに気付いたとしても遊技状態に応じて駆動制御されていることに気付き難い。また、本例では、２Ｒ当り遊技状態の終了後に時短状態の制御を実行するか、高確率状態の制御を実行するかを遊技者に報知しない。そのため、現在の遊技状態を把握することが困難となり、遊技をやめ難くなる。

【０２４９】

本例のパチンコ機１には、上述したように、アタッカ装置２７０の大入賞口２７２に入賞した遊技球（所謂、「死球」）を用いて演出動作をさせる演出ユニット３１８を備えている。この演出ユニット３１８では、２Ｒ当り遊技状態及び小当り遊技状態の終了後に、大当りと判定される確率を通常状態から、高確率状態に変更される可能性が高いこと、或いは、高確率状態が継続される可能性が高いことを、遊技球を用いて遊技者に認識させるものである。

【０２５０】

具体的には、第一始動口２１２又は第二始動口２１４への遊技球の入賞によって抽出（抽選）される大当り判定乱数に基づいて「２Ｒ当り」又は「小当り」とする判定がなされたときに、アタッカ装置２７０の開閉部材２７４が、２回（２ラウンド）開放状態となり、開放状態の時に大入賞口２７２へ入賞した遊技球が振分装置３３０へ送られる。この時、振分装置３３０の貯留通路３５６には最大で５個（又は６個）まで遊技球が貯留される。なお、貯留通路３５６に遊技球が貯留されたか否かは進入検出センサ３８２によって検出できるようになっている。

【０２５１】

そして、２Ｒ当り遊技状態及び小当り遊技状態の２ラウンドが終了すると、開閉部材２７４が駆動されて大入賞口２７２への入賞が不能な状態にすると共に、振分モータ３５０を回転駆動させて、貯留通路３５６に貯留された遊技球を一つのみ回転体３４８の遊技球収容部３４６に収容させ、大当り判定乱数に基づいて、具体的には、２Ｒ当り遊技状態及び小当り遊技状態の終了後に高確率状態に制御するか否かに基づいて、第一振分口３３６、第二振分口３３８、及び第三振分口３４０の何れかに振分ける。なお、ラウンド中に遊技球を振分装置３３０で振分けるようにしても良い。

【０２５２】

この振分装置３３０による遊技球の振分制御は、周辺制御基板９２におけるサブ統合ＭＰＵ５２０の所定の演算処理によって制御されており、主制御基板９４から送られる大当り判定乱数に基づいた所定の制御コマンドを受信すると、その制御コマンドに従って所定

の振分判定用乱数を抽出し、その振分判定用乱数に基づいて第一振分口３３６、第二振分口３３８、及び第三振分口３４０の何れかに振分けるようになっている。

【０２５３】

この演出ユニット３１８では、上述したように、遊技球が、第二振分口３３８へ振分けられると第一受入口４１０へ受入れられる確率が最も高く、第三振分口３４０へ振分けられると第一受入口４１０へ受入れられる確率が最も低くなっている。そして、例えば、抽選された大当り判定乱数が、「２Ｒ特定当りＡ」又は「２Ｒ特定当りＢ」等の「特定当り」を示唆する場合、及び高確率状態の制御を実行中に小当り遊技状態となった場合には、高い確率で第一受入口４１０へ遊技球が受入れられるように、第二振分口３３８へ遊技球を振分けるようになっている。つまり、２Ｒ当り遊技状態及び小当り遊技状態のラウンド終了後に、大入賞口２７２に入賞した遊技球が第一受入口４１０へ受入れられると、大当り遊技状態及び小当り遊技状態の終了後に高確率状態の制御が実行される可能性が高いことを示唆するものである。

【０２５４】

なお、２Ｒ当り遊技状態及び小当り遊技状態の終了後に高確率状態の制御を実行するときに、必ずしも遊技球を第二振分口３３８へ振分けるようにしているものではなく、周辺制御基板９２で抽出される振分判定用乱数によっては第一振分口３３６や第三振分口３４０へも振分けられるものである。

【０２５５】

一方、例えば、２Ｒ当り遊技状態及び小当り遊技状態の終了後に高確率状態の制御を実行しないときには、第一受入口４１０に遊技球が受入れられないように、主に第三振分口３４０又は第一振分口３３６へ遊技球を振分けるようになっている。

【０２５６】

ところで、振分装置３３０によって遊技球を振分ける際に、サブ統合ＭＰＵ５２０によって各種発光手段３１４を発光制御して、興趣を高められる効果的な発光演出を行うようになっている。例えば、第一受入口４１０へ遊技球が受入れられる可能性が高い場合は、ゴルフボールを模したキャラクタ装飾体３１２ｄを種々の色に発光させて、第一受入口４１０へ遊技球が受入れられる可能性が高いことを示唆して、興趣を高められるようになっている。或いは、第一振分口３３６へ振分ける場合は、流水紋状の背景装飾体３１２ｅ後方の発光手段３１４のＬＥＤを上側から下側に向かってその光が流れるように点滅させて、第一振分口３３６へ振分けられた遊技球を、発光手段３１４の光の流れに沿うように転動案内レール４３４により転動させて期待感を高められるようになっている。

【０２５７】

これにより、遊技球の始動入賞によって、「特定当り」が抽選されると、アタッカ装置２７０の開閉部材２７４の開閉動作の際に大入賞口２７２に受入れられた遊技球が、遊技球演出空間３０８内の第一受入口４１０に受入れられるように振分けられるので、あたかも遊技球が第一受入口４１０に受入れられたことで、抽選確率が高確率状態に変更されたように思わせることができ、演出画像を用いたものと比較して遊技球が第一受入口４１０に受入れられるのを直接見せるので、確実に「特定当り」であると遊技者に認識させることができ、物理的な安心感を与えて、興趣が低下するのを抑制することができるようになっている。

【０２５８】

また、遊技者は「特定当り」が抽選されて抽選確率が高確率状態に変更されることを強く望み、第一受入口４１０へ遊技球が受入れられると抽選確率が変更されるような遊技球による演出をしているので、第一受入口４１０に受入れられるのを期待させることができ、第一受入口４１０に遊技球受入れられるか否かで、ハラハラ、ドキドキさせることが可能となり、遊技球が何れの振分口３３６，３３８，３４０に振分けられても興趣を高めることができるようになっている。

【０２５９】

更に、「特定当り」が抽選されても、必ずしも第一受入口４１０へ遊技球が受入れられ

るとは限らないので、第一受入口４１０へ遊技球が受入れられないことで興趣を低下させてしまっても、大当り遊技状態終了後に高確率状態に変更される場合があり、この場合、遊技者にとっては突然高確率状態となったような感じとなり、遊技者を驚かせることができると共に得した気分にさせることができ、興趣が低下するのを防止することができるようになっている。

【０２６０】

なお、逆に「特定当り」以外のときに、第一受入口４１０へ遊技球が受入れられてしまうこともあり、第一受入口４１０へ遊技球が受入れられたのにも係らず低確率状態のままであったり、低確率状態に戻ってしまったりすることもあるが、この場合、例えば、第一受入検出センサ４４２が遊技球を検出するので、その検出に基づいて演出表示装置２０２に特定の演出画像を表示させるようにして、遊技者に対してそのイレギュラーを楽しませて興趣が低下するのを抑制するようにしても良い。

【０２６１】

このように、本実施形態のパチンコ機１によると、遊技領域３７内に打ち込まれた遊技球が振分装置３３０へ送られると、まず、貯留通路３５６を通って進入口３３４へと送られることとなるが、この際に、貯留通路３５６内に所定数の遊技球が貯留されていると、振分装置３３０へ送られた遊技球は振分けられることなく排出通路３５８を介して排出される。そして、貯留通路３５６に貯留された遊技球は、回転体３４８が回転してその遊技球収容部３４６が進入口３３４と連通すると、進入口３３４を通って一つのみ案内通路３３２内で且つ遊技球収容部３４６内に進入し収容される。そして、遊技球収容部３４６に遊技球を収容させた状態で回転体３４６を第一振分口３３６の方向へ回転させて、第一振分口３３６と遊技球収容部３４６とを互いに連通させると、遊技球収容部３４６に収容された遊技球が第一振分口３３６へと振分けられる。一方、遊技球収容部３４６に遊技球を収容させた状態で回転体３４６を第一振分口３３６とは反対の方向へ回転させて遊技球収容部３４６を連絡通路３４２と連通させると、遊技球収容部３４６に収容された遊技球が第二振分口３３８及び第三振分口３４０の方向へ向かって下がるように傾斜する連絡通路３４２を通って第二振分口３３８と第三振分口３４０との間に送られる。この状態で、回転体３４８を第一振分口３３６へ振分けた方向とは反対方向に回転させて遊技球収容部３４６を第二振分口３３８と連通させると、遊技球収容部３４６に収容された遊技球が第二振分口３３８へと振分けられ、回転体３４８を第一振分口３３６へ振分けた方向と同じ方向に回転させて遊技球収容部３４６を第三振分口３４０と連通させると、遊技球収容部３４６に収容された遊技球が第三振分口３４０に振分けられる。その後、何れかの振分口３３６，３３８，３４０へ振分けられた遊技球は、各振分口３３６，３３８，３４０の下流側に配置されたクルーンからなる第一放出部３９６、第二放出部４０２、及び第三放出部４０８へと送られ、そのクルーン内で渦巻状に回転して放出部３９６，４０２，４０８の略中心から下方へ放出される。なお、回転体３４８に備えられた障壁部３６８によって進入口３３４が遊技球収容部３４６以外と連通しないようになっている。また、案内通路３３２の外周に開口している第一振分口３３６に対しては、案内通路３３２の対応する位置に形成された案内傾斜面３６０によって遊技球が第一振分口３３６へ転動するようになっている。

【０２６２】

これにより、一つの回転体３４８を回転させるだけで三つの振分口３３６，３３８，３４０の何れかに遊技球を振分けることのできる振分装置３３０とすることができ、この振分装置３３０をパチンコ機１に用いることで、上述したような、第一受入口４１０へ向かう流路のうち、第一受入口４１０へ高い確率で受入れられる流路、第一受入口４１０へ殆んど受入れられない流路、の他に第一受入口４１０に所定の確率で受入れられる第三の流路を備えることができ、従来のような二者択一ではなく両流路に対して中間的な意味合いを持たせられる第三の流路等にも振分けられるものであり、遊技球が振分装置３３０により振分けられた後でも、その結果を判別し難くすることができるので、振分け後の遊技球に対する関心が低下するのを抑制することが可能となり、振分けられた遊技球の動きを充

分に楽しませられるものとすることができ、興趣が低下するのを防止することができる。

【０２６３】

また、従来の振分装置を用いた場合のように複数の振分装置を用いる必要がなく、遊技球を振分ける振分装置３３０が大型化するのを抑制してパチンコ機１に占める割合が増加するのを防止することができ、遊技領域３７が減少するのを抑制してより広い範囲に遊技球を流下させて遊技球の動きが単調となるのを防止して、遊技者の興趣が低下するのを抑制することができる。また、振分装置３３０が大型化するのを抑制することができるので、振分装置３３０がパチンコ機１に備えられたアタッカ装置２７０等の他の部材と干渉し難くすることができ、他の部材と干渉することで他の部材を配置することができなくなって変化に乏しいパチンコ機１となるのを防止して、遊技者の興趣が低下するのを抑制することができる。

【０２６４】

更に、進入口３３４から回転体３４８の遊技球収容部３４６内に進入した遊技球が案内通路３３２内に留まると共に、案内通路３３２の幅が遊技球の外形よりも若干大きい幅とされているので、進入口３３４から遊技球収容部３４６内へ遊技球が一つのみ進入することとなり、遊技球を一つずつ何れかの振分口３３６，３３８，３４０に振分けることができ、一度の振分で複数の振分口３３６，３３８，３４０に遊技球が振分けられるのを防止して、振分装置３３０により振分けられた遊技球の動きを一つずつ確実に視認させて、その動きを充分に楽しませて遊技者の興趣を高められるものとすることができる。

【０２６５】

また、回転体３４８に進入口３３４への遊技球の進入を阻止する障壁部３６８を備えるようにしているので、進入口３３４と回転体３４８の遊技球収容部３４６とが連通していない時には、回転体３４８の障壁部３６８によって進入口３３４を閉鎖することができ、遊技球が進入口３３４を通って、遊技球収容部３４６以外の場所に侵入して不具合の原因となったり、遊技球が振分けられずに排出されてしまったりするのを防止することができる。

【０２６６】

更に、案内通路３３２の外周又は軸芯方向下側（案内通路３３２上）に進入口３３４や振分口３３６，３３８，３４０を開口配置するようにしているので、案内通路３３２の内周側に進入口３３４等を開口させた場合と比較して、内周側のスペースを可及的に小さくすることができる。つまり、案内通路３３２の内径を可及的に小さくすることができるので、振分装置３３０をより小型化することができ、パチンコ機１における振分装置３３０の占めるスペースを可及的に少なくして、遊技球の流通空間を広くしたり、演出用役物や装飾体等の他の部材を配置可能としたりすることができ、より遊技者の興趣を高められるものとすることができる。

【０２６７】

また、回転体３４８の軸芯を上下方向に延びるようにしているので、回転体３４８の回転面が略水平方向となり、振分装置３３０の上下方向の高さを可及的に少なくすることができ、相対的に振分装置３３０よりも下流側の高さが高くなり、遊技球の流路を含んだ遊技球流通空間３０８を広くして、遊技球に種々の動き（転動演出）をさせることが可能となり、より遊技球の動きを楽しませて遊技者の興趣を高められるものとすることができる。

【０２６８】

また、連絡通路３３２が第二振分口３３８及び第三振分口３４０の方向に向かって低くなるように形成されているので、進入口３３４から連絡通路３３２の端部に送られた遊技球が、重力によって自然と第二振分口３３８及び第三振分口３４０の方向へ転動し、第二振分口３３８と第三振分口３４０との間へ確実に移動させることができ、軸芯を上下方向に延びるように配置しても、遊技球を確実に何れかの振分口３３６，３３８，３４０へ振分けることができる。

【０２６９】

更に、案内通路３３２の外周に開口する第一振分口３３６に向かって低くなる案内傾斜面３６０を備えているので、案内通路３３２が略水平方向に延びるように配置されていても、案内通路３３２上に形成された案内傾斜面３６０に遊技球を移動させると、案内傾斜面３６０に沿って遊技球が第一振分口３３６へと転動して第一振分口３３６を通過させることができるので、遊技球を確実に第一振分口３３６へ振分けることができる。

【０２７０】

また、回転体３４８の回転位置を検知可能な回転位置検知手段としての検出部３７２と回転位置検出センサ３８４とを備えているので、回転位置検知手段によって回転体３４８の回転位置を検知することができ、回転体３４８の遊技球収容部３４６を進入口３３２や振分口３３６，３３８，３４０等と確実に連通するように回転させることができる。

【０２７１】

また、一度に多くの遊技球が進入口３３２の上流側に供給されても、供給された遊技球を所定数まで貯留通路３５６に貯留させると共に、貯留通路３５６から溢れた遊技球を排出通路３５８によって排出するようにしているので、進入口３３２の上流側で遊技球が不要に滞るのを防止することが可能となり、滞った遊技球によって不具合が発生するのを防止して、不具合によって遊技が中断して遊技者の興趣が低下するのを抑制することができる。

【０２７２】

更に、振分口３３６，３３８，３４０に振分けられた遊技球を、各放出部３９６，４０２，４０８のクルーンによって渦巻状に回転させた後に下方へ放出するようにしており、このクルーンによって遊技球の動きが整流されるので、振分装置３３０から下流側への遊技球の受渡しを均一化することが可能となり、下流側の流路で遊技球に所望の演出動作を確実に付与させることができ、その演出動作によって遊技者を楽しませて、興趣が低下するのを防止することができる。また、各クルーンにおいて、渦巻状に回転する遊技球を視認することができるので、クルーン内での遊技球の動きを楽しませることができると共に、クルーン内で回転することによって遊技球が放出されるまでに一瞬遊技球の流れが停止したような状態となり、その一瞬の時間によって下流側で演出動作する遊技球への期待感を高めてより興趣を高められる効果を期待することができる。

【０２７３】

以上、本発明について好適な実施形態を挙げて説明したが、本発明はこれらの実施形態に限定されるものではなく、以下に示すように、本発明の要旨を逸脱しない範囲において、種々の改良及び設計の変更が可能である。

【０２７４】

すなわち、上記の実施形態では、遊技機としてパチンコ遊技機１を示したが、パチンコ機以外の遊技機、例えば、スロットマシーンや、パチンコ機とスロットマシー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。

【０２７５】

また、本実施形態では、パチンコ機１のコンセプトとしてゴルフをイメージしたものを示したが、例えば、野球、テニス、バスケットボール、バレーボール、等の球技の他に、格闘技、アドベンチャー映画やゲームのシーン等をイメージしたものでも良く、躍動感に溢れた遊技媒体の動きを見せることで、興趣が低下するのを抑制することができる。

【０２７６】

更に、本実施形態では、パチンコ機１における遊技盤５の後側に固定された装飾ユニット２４０の演出空間３１０内に、各種装飾体３１２、発光手段３１４、及び演出ユニット３１８等によって立体的に構成されたジオラマを配置したものを示したが、演出空間３１０内に、例えば、遊技状況によって可動する可動演出役物や可動装飾体などを配置しても良く、これにより、他のパチンコ機との差別化を図ることができると共に、可動する演出役物や装飾体の動きを楽しませて、興趣が低下するのを防止することができる。

【０２７７】

また、本実施形態では、振分装置３３０における回転体３４８の軸芯を上下方向に延び

るように配置したものを示したが、例えば、その軸芯を略水平方向に延びるように配置しても良い。

【０２７８】

次に、パチンコ機１の遊技進行に応じて主制御基板９４で実行される種々の制御処理について説明する。図４１は、主制御基板９４に搭載される主制御ＭＰＵ５０４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４２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４３は、タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。なお、タイマ割込処理は、主制御基板９４に搭載される主制御ＭＰＵ５０４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。

【０２７９】

図４１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、主制御基板９４に搭載される主制御ＭＰＵ５０４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、主制御ＭＰＵ５０４に内蔵されるＲＡＭに記憶されているバックアップデータが正常であるか（停電発生時の設定値となっているか）否か判別し、正常であればＲＡＭに記憶されているバックアップデータに従って停電発生時の状態に戻す処理（復電時処理）を実行し、バックアップデータが異常であればＲＡＭ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、ＲＡＭに現在の遊技状態がバックアップデータとして記憶される。また、電源投入時処理にてＲＡＭ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消去スイッチがオンであれば、ＲＡＭ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ＲＡＭにバックアップデータが保存されていない場合には、ＲＡＭをクリアし、通常の初期設定を行う。また、電源投入時処理では、通常の初期設定を実行したときに周辺制御基板９２に主制御基板９４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９４が起動したことを周辺制御基板９２に通知するものである。なお、遊技店の閉店時等にパチンコ機１への電力供給を停止した場合（電源を落とした場合）にもＲＡＭ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。

【０２８０】

電源投入時処理が終了すると、主制御ＭＰＵ５０４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、主制御ＭＰＵ５０４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Ｓ２）。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９４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Ｓ２で主制御基板９４に搭載される主制御ＭＰＵ５０４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Ｓ４）。この電源断発生時処理は、停電後に電源基板に供給される電源電圧が（この実施の形態では、２４Ｖ）復旧した場合に（以下、復電と呼ぶ）、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ＲＡＭ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。

【０２８１】

ステップＳ２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Ｓ３）。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

。
【０２８２】
図４２は、電源断発生時処理（ステップＳ４）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。主制御ＭＰＵ５０４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Ｓ４ａ）。そして、ＲＡＭのチェックサムを算出し、ＲＡＭの所定領域に保存する（ステップＳ４ｂ）。このチェックサムは、復電時に停電前のＲＡＭ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。
【０２８３】
次いで、主制御ＭＰＵ５０４は、ＲＡＭ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Ｓ４ｃ）。以上の処理を終えると、主制御ＭＰＵ５０４は、ＲＡＭへのアクセスを禁止し（ステップＳ４ｄ）、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、本実施例の主制御ＭＰＵ５０４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４２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主制御ＭＰＵ５０４が起動することになる。
【０２８４】
図４３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９４に搭載される主制御ＭＰＵ５０４により４ｍｓ毎にタイマ割込処理が実行される。タイマ割込処理において、主制御ＭＰＵ５０４は、レジスタの退避処理を実行した後（ステップＳ１０）、ステップＳ１１からステップＳ１９の処理を実行する。ステップＳ１１のスイッチ入力処理では、上述したセンサ（ゲートセンサ２０６、第一始動口センサ２１６、第二始動口センサ２１８、カウントセンサ２７８、一般入賞口センサ２２６等）の検出信号を監視する処理を実行する。ステップＳ１２の払出動作処理では、スイッチ入力処理（ステップＳ１１）にて検出された信号にもとづいて払出制御基板１３３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Ｓ１３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。
【０２８５】
また、ステップＳ１４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Ｓ１５の普通図柄遊技では、普通図柄表示器３３２に関わる制御処理を実行する。ステップＳ１６の普通電動役物遊技では、始動口ソレノイド２２０により可動片２２２を可動制御し、可変入賞球装置２１０を開閉制御する処理を実行する。ステップＳ１７の特別図柄遊技では、遊技処理（ステップＳ１４）の処理の結果にもとづいて特別図柄表示器３０２を変動表示する制御を実行する。ステップＳ１８の特別電動役物遊技では、アタッカソレノイド２７６により開閉部材２７４を可動制御し、大入賞口２７２に遊技球を受け入れ可能に開閉制御する処理を実行する。ステップＳ１９のコマンド伝送出力処理では、遊技処理（ステップＳ１４）でセットされた演出コマンドを周辺制御基板９２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Ｓ１９）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Ｓ１）でセットされた電源投入コマンドを周辺制御基板９２に送信する処理も行われる。ステップＳ２０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、特別図柄保留表示器３０４に駆動信号を出力する処理、等を実行する。ステップＳ１１からステップＳ２０の処理を実行すると、レジスタの復帰処理（ステップＳ２１）を実行して、処理を終了する。

【０２８６】

ここで、上述した乱数更新処理１（ステップＳ１３）および乱数更新処理２（ステップＳ３）で主制御基板９４に搭載される主制御ＭＰＵ５０４により更新される各種乱数について図４４を参照して説明する。図４４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、大当り遊技状態または小当り遊技状態を発生させるか否かの判定（大当り判定または小当り判定）に用いられる大当り判定乱数、大当り時において特別図柄表示器３０２に表示される特別図柄の停止図柄を決定する大当り図柄乱数、小当り時において特別図柄表示器３０２に表示される特別図柄の停止図柄を決定する小当り図柄乱数、大当り遊技状態および小当り遊技状態のいずれも発生させない判定がな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、特別図柄表示器３０２に表示される特別図柄の変動表示パターンを決定する変動表示パターン乱数、特別図柄の変動時間に加算される加算時間を決定する加算時間決定乱数、可変入賞球装置２１０における可動片２２２を可動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、等がある。

【０２８７】

なお、特別図柄表示器３０２に表示される特別図柄の変動表示パターンの決定には、変動表示パターン乱数を用いているが、リーチ判定乱数を兼用してもよい。また、大当り遊技状態または小当り遊技状態を発生させるか否かの判定（大当り判定または小当り判定）には、大当り判定乱数を用いているが、大当り判定乱数とは別の小当り判定乱数を設け、大当り判定乱数を用いて大当り遊技状態を発生させない判定がなされたときに、小当り判定乱数を用いて小当り遊技状態を発生させるか否かの判定（小当り判定）を実行してもよい。さらに、大当り遊技状態やその後の遊技状態（大当り確率、時短状態等）の発生に関わる大当りの当選種（１５Ｒ当り、２Ｒ特定当りＡ，Ｂまたは２Ｒ非特定当りのいずれか）については、後述するように大当り図柄乱数を用いて決定される特別図柄の停止図柄に基づくが、大当り図柄乱数とは別の乱数を設け、この乱数を用いて大当りの当選種を決定してもよい。

【０２８８】

これらの乱数のうち、乱数更新処理１では、大当り判定乱数、大当り図柄乱数、小当り図柄乱数、および普通図柄当り判定乱数の更新を行う。すなわち、遊技者に有利な遊技状態（大当り遊技状態や終了後の遊技状態、小当り遊技状態）の発生および可変入賞球装置２１０における可動片２２２を可動制御するか否かの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（例えば、大当り遊技状態や小当り遊技状態を発生させると判定する確率、可変入賞球装置２１０における可動片２２２を可動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、遊技者に有利な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、変動表示パターン乱数および加算時間決定乱数の更新を行う。なお、主制御基板９４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１および乱数更新処理２では、大当り判定乱数、大当り図柄乱数および小当り図柄乱数の各々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各々の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。

【０２８９】

図４５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。遊技処理において、主制御ＭＰＵ５０４は、まず、第一始動口２１２および第二始動口２１４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、第一始動口センサ２１６または第二始動口センサ２１８から検出信号が出力されたか否かを判別し、第一始動口センサ２１６または第二始動口センサ２１８から検出信号が出力された場合には第一始

動口２１２または第二始動口２１４に遊技球が入賞した（ステップＳ３０にてＹＥＳ）と判別し、第一始動口センサ２１６および第二始動口センサ２１８からの検出信号が出力されていなければ第一始動口２１２および第二始動口２１４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にて第一始動口２１２および第二始動口２１４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、大当り図柄乱数、小当り図柄乱数、等）を取得し、ＲＡＭ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で第一始動口センサ２１６または第二始動口センサ２１８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、主制御ＭＰＵ５０４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Ｓ４７のうちいずれかの処理を行う。

【０２９０】

始動記憶格納処理（ステップＳ３２）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別図柄保留表示器３０４の表示態様（点灯・点滅表示させる二つのＬＥＤの表示態様）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、大当り図柄乱数、小当り図柄乱数）をＲＡＭ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で第一始動口２１２または第二始動口２１４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。

【０２９１】

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、始動記憶の保存領域に記憶された大当り判定乱数から大当り遊技状態を発生させるか否かの判定（大当り判定）を行い、大当り遊技状態を発生させない判定がなされた場合には、さらに小当り遊技状態を発生させるか否かの判定（小当り判定）を行う。また、処理選択フラグが「１」のときに実行される変動停止図柄設定処理（ステップＳ４２）では、変動開始処理（ステップＳ４０）での大当り判定または小当り判定の判定結果に基づいて特別図柄の変動表示における停止図柄を決定する処理を行う。詳しくは後述するが、例えば大当り遊技状態を発生させる判定がなされた場合には、決定された特別図柄の停止図柄に基づいて、大当り遊技状態やその後の遊技状態（大当り確率、時短状態等）の発生に関わる大当りの当選種（１５Ｒ当り、２Ｒ特定当りＡ，Ｂまたは２Ｒ非特定当りのいずれか）を決定する処理についても行われる。

【０２９２】

また、処理選択フラグが「２」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Ｓ４２）では、特別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、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（特別図柄表示器３０２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。また、処理選択フラグが「３」のときに実行される変動中処理（ステップＳ４３）では、変動表示パターン設定処理（ステップＳ４２）にて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基づいて、変動停止図柄設定処理（ステップＳ４２）にて決定された停止図柄で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を発生させる判

定がなされていれば、処理選択フラグを「４」に更新し、小当り遊技状態を発生させる判定がなされていれば、処理選択フラグを「６」に更新し、大当り遊技状態および小当り遊技状態のいずれも発生させない判定がなされていれば、処理選択フラグを「０」に更新する。

【０２９３】

また、処理選択フラグが「４」のときに実行される大当り遊技開始処理（ステップＳ４４）では、大当り遊技状態を開始するための設定を行う。詳しくは後述するが、変動停止図柄設定処理（ステップＳ４２）にて決定された大当りの当選種（１５Ｒ当り、２Ｒ特定当りＡ，Ｂまたは２Ｒ非特定当りのいずれか）に応じて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周辺制御基板９２に送信するとともに、大当り遊技状態にて繰り返し実行されるラウンド回数（アタッカ装置２７０の開閉回数）やアタッカ装置２７０の開放時間等の設定を行う。また、処理選択フラグが「５」のときに実行される大当り遊技中処理（ステップＳ４５）では、大当り遊技開始処理（ステップＳ４４）にて設定されたラウンド回数やアタッカ装置２７０の開放時間に基づいて、アタッカ装置２７０を開閉させる処理を行う。そして、大当りの当選種に応じたラウンド回数が実行されたとき、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周辺制御基板９２に送信するとともに、処理選択フラグを「０」に更新する。

【０２９４】

また、処理選択フラグが「６」のときに実行される小当り遊技開始処理（ステップＳ４６）では、小当り遊技状態を開始するための設定を行う。詳しくは後述するが、小当り遊技状態の開始表示の実行を指示する小当り開始コマンドを周辺制御基板９２に送信するとともに、小当り遊技状態にて繰り返し実行されるアタッカ装置２７０の開閉回数や開放時間等の設定を行う。また、処理選択フラグが「７」のときに実行される小当り遊技中処理（ステップＳ４７）では、小当り遊技開始処理（ステップＳ４４）にて設定されたアタッカ装置２７０の開閉回数や開放時間に基づいて、アタッカ装置２７０を開閉させる処理を行う。そして、アタッカ装置２７０の開閉回数が実行されたとき、小当り遊技状態の終了表示の実行を指示する小当り終了コマンドを周辺制御基板９２に送信するとともに、処理選択フラグを「０」に更新する。なお、小当り遊技状態では、小当り遊技開始処理（ステップＳ４４）にて設定されたアタッカ装置２７０の開閉回数が実行されていなくとも、小当り遊技状態の開始から所定個数（例えば、９個）が入賞したときには、残りの開閉回数を実行させていない。

【０２９５】

図４６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、主制御ＭＰＵ５０４は、保留球数カウンタの値が０であるか否か判別する（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。

【０２９６】

一方、ステップＳ４０１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Ｓ４０２）。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、ＲＡＭ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。

【０２９７】

次いで、ステップＳ４０２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、大当り遊技状態または小当り遊技状態を発生させるか否かの判定（大当り判定または小当り判定）がなされる当り判定処理を

行った後（ステップＳ４０３）、処理選択フラグを「１」に更新する（ステップＳ４０４）。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Ｓ１４）が実行されたときに変動停止図柄設定処理（ステップＳ４１）が実行可能となる。

【０２９８】

図４７は、当り判定処理（ステップＳ４０３）の一例を示すフローチャートである。当り判定処理において、主制御ＭＰＵ５０４は、大当り遊技中処理（ステップＳ４５）でセットされる高確率フラグがＯＮ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Ｓ５１）。高確率フラグがＯＮ状態であれば、高確率時大当り判定テーブル（図示しない）を選択し（ステップＳ５２）、高確率フラグがＯＮ状態でなければ（ＯＦＦ状態であれば）、低確率時大当り判定テーブル（図示しない）を選択する（ステップＳ５３）。なお、高確率時大当り判定テーブルには、大当りとなる確率である大当り確率が１／３１．９２５となるように、０～１２７６までの１２７７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判定がなされる大当り判定値が４０個設定されている。一方、低確率時大当り判定テーブルには、大当り確率が１／３１９．２５となるように、大当り判定値が４個設定されている。

【０２９９】

そして、ステップＳ５２，Ｓ５３で選択された高確率時大当り判定テーブルまたは低確率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Ｓ４０２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、が一致するか否かによって、大当り遊技状態を発生させるか否か判定する（ステップＳ５４）。ステップＳ５２，Ｓ５３で選択した高確率時大当り判定テーブルまたは低確率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Ｓ４０２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、が一致することにもとづいて大当り遊技状態を発生させる判定がなされたときには、大当りフラグをＯＮ状態とする（ステップＳ５５）。

【０３００】

また、ステップＳ５４で大当り遊技状態を発生させない判定がなされたときには、小当り判定テーブル（図示しない）を選択する（ステップＳ５６）。なお、小当り判定テーブルには、小当りとなる確率である小当り確率が１／１８２．４３となるように、０～１２７６までの１２７７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小当り遊技状態を発生させる判定がなされる小当り判定値が７個設定されている。

【０３０１】

そして、ステップＳ５６で選択された小当り判定テーブルに設定されている判定値と、ステップＳ４０２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、が一致するか否かによって、小当り遊技状態を発生させるか否かを判定する（ステップＳ５７）。そして、小当り判定テーブルに設定されている判定値と、ステップＳ４０２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、が一致することにもとづいて小当り遊技状態を発生させる判定がなされたときには、小当りフラグをＯＮ状態（セット）とする（ステップＳ５８）。

【０３０２】

なお、この実施の形態では、図４８（Ａ）の大当り判定乱数振分テーブルに示すように、大当り判定乱数の値が０～１２７６までの１２７７個だけ用意されている。これに対し、低確率時には、４個の乱数値が大当り判定値と一致し、７個の乱数値が小当り判定値と一致し、１２６６個の乱数値がはずれとなる判定値（大当り遊技状態および小当り遊技状態のいずれも発生させない判定値）と一致するように設定されている。一方、高確率時には、４０個の乱数値が大当り判定値と一致し、７個の乱数値が小当り判定値と一致し、１２３０個の乱数値がはずれとなる判定値と一致するように設定されている。すなわち、高確率時には、低確率時よりも大当り確率が高くなる一方で、小当り確率が大当り確率（高

確率時であるか否か）に影響されることがない。

【０３０３】

また、大当りフラグおよび小当りフラグのＯＮ／ＯＦＦ状態（セット状態、リセット状態）は、主制御ＭＰＵ５０４のＲＡＭに記憶される。大当りフラグおよび小当りフラグの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、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。具体的には、大当りフラグが大当り遊技状態への移行制御を示すフラグであり、大当りフラグがセットされていれば、大当り遊技開始処理（ステップＳ４４）にて大当り遊技状態を開始する。一方、小当りフラグは、小当り遊技状態への移行制御を示すフラグであり、小当りフラグがセットされていれば、小当り遊技開始処理（ステップＳ４６）にて小当り遊技状態を開始する。そして、大当り遊技中処理（ステップＳ４５）にて大当り遊技状態を終了するとき、または、小当り遊技中処理（ステップＳ４７）にて小当り遊技状態を終了するときには、各々のフラグ（大当りフラグまたは小当りフラグ）をリセットする処理が行われる。

【０３０４】

図４９は、変動停止図柄設定処理（ステップＳ４２）の一例を示すフローチャートである。変動停止図柄設定処理において、主制御ＭＰＵ５０４は、当該大当り判定の結果が大当りであるか否か、すなわち大当りフラグがＯＮ状態（セット）であるかを判別し（ステップＳ４３１）、大当りフラグがＯＮ状態（セット）であれば、大当り時の特別図柄の停止図柄が設定された大当り図柄テーブル（図示しない）を選択する（ステップＳ４３２）。なお、特別図柄の停止図柄とは、特別図柄の変動表示停止時における表示態様であり、特別図柄表示器３０２の４個のＬＥＤにおける点灯／消灯の組み合わせを示すものである。また、大当り図柄テーブルには、大当り図柄乱数が大当り時の特別図柄の変動表示停止時における表示態様（停止図柄）に各々対応するように設定されている。

【０３０５】

そして、ステップＳ４３２で選択された大当り図柄テーブルに設定されている判定値と、ステップＳ４０２の始動記憶移行処理で読み出した大当り図柄乱数の値（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図柄乱数の値）と、が一致する特別図柄の停止図柄を決定する（ステップＳ４３３）。

【０３０６】

なお、この実施の形態では、大当り図柄乱数の値が０～１９９までの２００個だけ用意されている。これに対し、大当り図柄テーブルには、６１％の乱数値が１５Ｒ特定図柄（１５Ｒ当りに対応する特別図柄の停止図柄）となる判定値と一致し、７％の乱数値が２Ｒ特定図柄Ａ（２Ｒ特定当りＡに対応する特別図柄の停止図柄）となる判定値と一致し、６％の乱数値が２Ｒ特定図柄Ｂ（２Ｒ特定当りＢに対応する特別図柄の停止図柄）となる判定値と一致し、２６％の乱数値が２Ｒ非特定図柄（２Ｒ非特定当りに対応する特別図柄の停止図柄）となる判定値と一致するように設定されている。すなわち、大当りの当選種（１５Ｒ当り、２Ｒ特定当りＡ，Ｂまたは２Ｒ非特定当りのいずれか）については、大当り図柄乱数が対応付けられた特別図柄の停止図柄に基づいて決定されている。ステップＳ４３４では、大当り時の特別図柄の停止図柄に基づいて大当りの当選種を決定し、当該大当りの当選種に応じた大当り種別フラグをＯＮ状態（セット）とする。

【０３０７】

ここで、１５Ｒ当り、２Ｒ特定当りＡ，Ｂまたは２Ｒ非特定当りに対応する特別図柄の停止図柄は、各々が特別図柄の変動表示停止時における表示態様（停止図柄）を複数種類有している。また、後述する小当りに対応する特別図柄の停止図柄についても、特別図柄の変動表示停止時における表示態様（停止図柄）を複数種類有している。これにより、特別図柄表示器３０２の４個のＬＥＤにおける点灯／消灯の組み合わせを遊技者が視認しただけでは、当選種（大当りの当選種または小当り）を特定することが困難となる構成としている。

【０３０８】

なお、大当りの当選種に応じた大当り種別フラグのＯＮ／ＯＦＦ状態（セット状態、リ

セット状態）は、主制御ＭＰＵ５０４のＲＡＭに記憶される。大当りの当選種に応じた大当り種別フラグの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、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。

【０３０９】

また、主制御ＭＰＵ５０４は、ステップＳ４３３で決定された大当り時の特別図柄の停止図柄に基づいて、大当り遊技状態にて繰り返し実行されるラウンド回数や、大当り遊技状態の実行後における大当り判定にて用いられる大当り確率、大当り遊技状態の実行後に付与される時短作動の種類（継続回数）についても決定する（ステップＳ４３５）。図４８（Ｂ）の大当り時の変動停止図柄関連テーブルには、これらの決定すべき事項の組み合わせが大当り時の特別図柄の停止図柄に各々対応するように設定されている。なお、大当り時の変動停止図柄関連テーブルにおいて、時短作動の種類とは、大当り遊技状態の終了後に時短作動が継続される期間を示している。具体的には、「時短Ａ」とは、大当り遊技状態の終了後に次回の大当り遊技状態が開始されるまで時短状態が継続される一方、「時短Ｂ」とは、大当り遊技状態の終了後に特別図柄の変動表示が所定回数（この実施の形態では、１００回）行われるまで時短作動が継続されることを示している。

【０３１０】

図４８（Ｂ）の大当り時の変動停止図柄関連テーブルからも明らかなように、特別図柄の停止図柄が「１５Ｒ特定図柄」である場合には、ラウンド回数が「１５ラウンド」、大当り確率が「高確率」、時短未作動時または時短Ａ，Ｂ作動時のいずれかに関わらず時短作動の種類が「時短Ａ」を決定する。また、特別図柄の停止図柄が「２Ｒ特定図柄Ａ」である場合には、ラウンド回数が「２ラウンド」、大当り確率が「高確率」、時短未作動時であれば時短作動が付与されないが、時短Ａ，Ｂ作動時であれば時短作動の種類が「時短Ａ」を決定する。また、特別図柄の停止図柄が「２Ｒ特定図柄Ｂ」である場合には、ラウンド回数が「２ラウンド」、大当り確率が「高確率」、時短未作動時であれば時短作動が付与されないが、時短Ａ，Ｂ作動時であれば時短作動の種類が「時短Ｂ」を決定する。さらに、特別図柄の停止図柄が「２Ｒ非特定図柄」である場合には、ラウンド回数が「２ラウンド」、大当り確率が「低確率」、時短未作動時であれば時短作動が付与されないが、時短Ａ，Ｂ作動時であれば時短作動の種類が「時短Ｂ」を決定する。

【０３１１】

このように、この実施の形態では、大当り遊技状態にて「１５ラウンド」が実行される場合、当該大当り遊技状態の終了後に大当り確率が「高確率」に設定されるとともに、時短未作動時または時短Ａ，Ｂ作動時のいずれかに関わらず「時短Ａ」が付与される。一方、大当り遊技状態にて「２ラウンド」が実行される場合には、当該大当り遊技状態の終了後に大当り確率が「高確率」または「低確率」のいずれに設定されるか、また時短Ａ，Ｂ作動時であれば「時短Ａ」または「時短Ｂ」のいずれが付与されるかも規定されていない。このとき、時短未作動時には、時短作動が付与されることがない。

【０３１２】

また、主制御ＭＰＵ５０４は、ステップＳ４３１で大当りフラグがＯＮ状態（セット）でなければ、当該小当り判定の結果が小当りであるか否か、すなわち小当りフラグがＯＮ状態（セット）であるかを判別する（ステップＳ４３６）。小当りフラグがＯＮ状態（セット）であれば、小当り時の特別図柄の停止図柄が設定された小当り図柄テーブル（図示しない）を選択する（ステップＳ４３７）。なお、小当り図柄テーブルには、大当り図柄乱数が小当り時の特別図柄の変動表示停止時における表示態様（停止図柄）に各々対応するように設定されている。

【０３１３】

そして、ステップＳ４３７で選択された小当り図柄テーブルに設定されている判定値と、ステップＳ４０２の始動記憶移行処理で読み出した大当り図柄乱数の値（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図柄乱数の値）と、が一致する特別図柄の停止図柄を決定する（ステップＳ４３８）。

【０３１４】

なお、小当り図柄テーブルには、大当り図柄乱数の全ての乱数値が小当り図柄（小当りに対応する特別図柄の停止図柄）となる判定値と一致するように設定されている。また、図４８（Ｃ）の小当り時の変動停止図柄関連テーブルには、小当り遊技状態にて繰り返し開閉されるアタッカ装置２７０の開閉回数が小当り時の特別図柄の停止図柄に各々対応するように設定されているが、特別図柄の停止図柄が「小当り図柄」である場合には、アタッカ装置２７０の開閉回数が「２回」のみを対応させている。すなわち、ステップＳ４３５では、小当り時の特別図柄の停止図柄に基づいて、小当り遊技状態にて繰り返し開閉されるアタッカ装置２７０の開閉回数が決定されるが、アタッカ装置２７０の開閉回数が「２回」に規定されており、大当り時の特別図柄の停止図柄のような種別がない。

【０３１５】

また、主制御ＭＰＵ５０４は、ステップＳ４３６で小当りフラグがＯＮ状態（セット）でなければ、当該大当り判定および小当り判定の結果がはずれであり、はずれ時の特別図柄の停止図柄を決定する（ステップＳ４３９）。

【０３１６】

次いで、主制御ＭＰＵ５０４は、小当りを含む当選種（大当りの当選種および小当り）を示す当落フラグに応じた当落コマンドをセットするとともに（ステップＳ４４０）、処理選択フラグを「２」に更新する（ステップＳ４４１）。処理選択フラグを「２」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Ｓ１４）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Ｓ４２）が実行可能となる。

【０３１７】

なお、当落フラグとは、当落の結果を特定するための大当りフラグ、大当り種別フラグ、小当りフラグの総称であり、ステップＳ４４０では、これらの当落フラグに応じた当落コマンドがセットされている。具体的には、大当りフラグがＯＮ状態である場合に、１５Ｒ当りの大当り種別フラグがＯＮ状態であれば１５Ｒ当りコマンド、２Ｒ特定当りＡの大当り種別フラグがＯＮ状態であれば２Ｒ特定当りＡコマンド、２Ｒ特定当りＢの大当り種別フラグがＯＮ状態であれば２Ｒ特定当りＢコマンド、２Ｒ非特定当りの大当り種別フラグがＯＮ状態であれば２Ｒ非特定当りコマンド、が各々セットされる。また、小当りフラグがＯＮ状態である場合には、小当りコマンド、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもＯＮ状態でない場合には、はずれコマンド、が各々セットされる。これらの当落コマンドが周辺制御基板９２に送信されると、周辺制御基板９２に搭載されるサブ統合ＭＰＵ５２０は、当該特別図柄の変動表示の結果がいずれとなるかを認識することができる。

【０３１８】

なお、この実施の形態では、後述する変動表示パターンコマンドにも当落の結果を特定する情報が含まれており、周辺制御基板９２に搭載されるサブ統合ＭＰＵ５２０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、サブ統合ＭＰＵ５２０に当該変動表示の当落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、演出表示装置２０２にて誤った当落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。

【０３１９】

図５０は、変動表示パターン設定処理（ステップＳ４２）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、主制御ＭＰＵ５０４は、当該特別図柄の変動表示の結果が大当り（大当りフラグがＯＮ状態）であるか否かを判別し（ステップＳ４１１）、大当り（大当りフラグがＯＮ状態）であれば、大当り時に用いられる変動表示パターンが設定された大当り時変動表示パターンテーブル（図５１参照）を選択する（ステップＳ４１２）。ここでは、大当りフラグに加えて大当り種別フラグおよび時短フラグも判別し、大当りの当選種が１５Ｒ当り、２Ｒ特定Ａ当り、２Ｒ特定Ｂ当り、２Ｒ非特定当りのいずれであるか、時短状態が時短未作動時、時短Ａ作動時、時短Ｂ作動時のいずれであるかに応じて、ステップＳ４１２で選択される大当り時変動表示パターンテーブルを異ならせている。

【０３２０】

また、主制御ＭＰＵ５０４は、ステップＳ４１１で大当り（大当りフラグがＯＮ状態）でなければ、当該特別図柄の変動表示の結果が小当り（小当りフラグがＯＮ状態）であるか否かを判別し（ステップＳ４１３）、小当り（小当りフラグがＯＮ状態）であれば、小当り時に用いられる変動表示パターンが設定された小当り時変動表示パターンテーブル（図５２参照）を選択する（ステップＳ４１４）。ここでは、小当りフラグに加えて時短フラグも判別し、時短状態が時短未作動時、時短Ａ作動時、時短Ｂ作動時のいずれであるかに応じて、ステップＳ４１４で選択される小当り時変動表示パターンテーブルを異ならせている。

【０３２１】

さらに、主制御ＭＰＵ５０４は、ステップＳ４１１，Ｓ４１３で大当りおよび小当り（大当りフラグおよび小当りフラグがＯＮ状態）でなければ、当該特別図柄の変動表示の結果がはずれであると判別し、はずれ時に用いられる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５２参照）を選択する（ステップＳ４１５）。ここでは、小当りフラグに加えて時短フラグも判別し、時短状態が時短未作動時、時短Ａ作動時、時短Ｂ作動時のいずれであるか、さらにリーチ判定によりリーチ態様を伴うはずれとするか否かに応じて、ステップＳ４１５で選択されるはずれ時変動表示パターンテーブルを異ならせている。

【０３２２】

なお、リーチ判定では、主制御ＭＰＵ５０４がリーチ判定乱数を取得し、ＲＡＭの所定の保存領域に記憶するとともに、リーチ判定テーブル（図示しない）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、リーチ態様とするか否かを判定している。また、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１／１０程度となるように、すなわち、０～２４０までの２４１個のリーチ判定乱数のうち２４個の判定値がリーチ判定テーブルに設定されている。

【０３２３】

そして、主制御ＭＰＵ５０４は、変動表示パターン乱数を取得し、ＲＡＭの所定の保存領域に記憶するとともに、ステップＳ４１２，Ｓ４１４，Ｓ４１５で選択された大当り時変動表示パターンテーブル、小当り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Ｓ４１６）。

【０３２４】

次いで、主制御ＭＰＵ５０４は、ステップＳ４１６で決定された変動表示パターンが変動番号３～１０のいずれかであるか否かを判別する（ステップＳ４１７）。変動表示パターンが変動番号３～１０のいずれかであれば、加算時間パターンに応じた加算時間決定テーブル（図５３（Ａ），（Ｂ）参照）を選択する（ステップＳ４１８）。ここでは、加算時間パターンに加えて時短フラグも判別し、時短状態が時短未作動時、時短Ｂ作動時のいずれであるかに応じて、ステップＳ４１８で選択される加算時間決定テーブルを異ならせている。

【０３２５】

そして、主制御ＭＰＵ５０４は、加算時間決定乱数を取得し、ＲＡＭの所定の保存領域に記憶するとともに、加算時間パターンに応じた加算時間決定テーブルに設定されている判定値と、取得した加算時間決定乱数の値と、が一致する変動表示パターンコマンドのステータスを決定する（ステップＳ４１９）。変動表示パターンコマンドのステータスには、変動表示パターンに設定された特別図柄の変動時間に加算される加算時間、および、演出への加算内容が「１０Ｈ」～「１４Ｈ」の各々に関連付けて設定されている。また、ステップＳ４１７で判別された変動表示パターンが変動番号３～１０でなければ、変動表示パターンコマンドのステータスを「１０Ｈ」に決定する（ステップＳ４２０）。

【０３２６】

次いで、主制御ＭＰＵ５０４は、ステップＳ４１６で決定された変動表示パターンと、ステップＳ４１９，Ｓ４２０で決定された変動表示パターンコマンドのステータスと、を

組み合わせることにより、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する（ステップＳ４２１）。なお、ステップＳ４２１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）にて周辺制御基板９２に送信される。

【０３２７】

この実施の形態では、特別図柄の変動時間に加算時間を加算するか否かに応じて「１０Ｈ」または「１１Ｈ」～「１４Ｈ」を１バイト目（ステータス）のデータとして選択し、決定された変動表示パターンの２バイト目（モード）のデータと組み合わせた２バイト構成の変動表示パターンコマンドをセットしている。これにより、特別図柄の変動時間に加算時間を加算するか否かに応じて変動表示パターンを複数種類用意する必要がない。すなわち、一つの変動表示パターンに対応する特別図柄の変動時間に所定の加算時間だけ加算された別個の変動表示パターンを設定する必要がなく、主制御ＭＰＵ５０４に内蔵されるＲＯＭのデータ量を削減することができる。

【０３２８】

ここで、変動表示パターンコマンドには、当落判定の結果、装飾図柄の変動時間（演出時間）、リーチ態様の形成の有無、リーチ態様の形態（例えば、シングルまたはダブル等の種別）、再変動表示の有無、および時短状態の有無等、数多くの変動要素が特定可能に構成されている。従来の遊技機では、これらの変動要素を各々組み合わせ、複数の変動要素に関する情報を一つの変動表示パターンに集約するとともに、変動表示パターンと変動表示パターンコマンドのモードとを個々に対応付けさせていた（このとき、変動表示パターンコマンドのステータスは、当該コマンドが変動表示パターンである旨を示すのみである）。この場合には、各々の変動要素が付加されるのに比例して、変動表示パターンの個数（変動表示パターンコマンドのモードの個数）も増加する。

【０３２９】

しかしながら、変動表示パターンの個数（変動表示パターンコマンドのモードの個数）は、記憶領域となるＲＯＭの容量等を考慮すると、送信コマンドの最小限の情報量である１バイトのデータ（「０１」～「ＦＦ」）に抑えて構成されることが好ましい。すなわち、１バイトのデータを用いた場合には、変動表示パターンの個数が２５６個以内に制限されることになる。この場合、例えば複数種類の演出モードの各々に特有の演出を実行させようとしても、変動表示パターンの制限個数から演出のバリエーションを抑えなければならず、結果として演出内容が単調となり、遊技の興趣が低下する虞があった。また、２バイトのデータを用いた場合には、変動表示パターンの制限個数を増加させることが可能となる一方で、ＲＯＭの容量不足や制御負荷の増大を招いてしまう。この実施の形態では、変動表示パターンコマンドのステータスにて特別図柄の変動時間に加算時間を加算するか否か（後述する「連続変動」の演出内容を付加するか否か）を特定可能なデータが含まれることで、演出モードを複数種類有しながらも変動表示パターンの制約を受けることなく、演出のバリエーションを豊富にすることが可能となる。

【０３３０】

また、この実施の形態では、決定された変動表示パターンの２バイト目（モード）のデータに対して、特別図柄の変動時間に加算時間を加算するか否かに応じて「１０Ｈ」または「１１Ｈ」～「１４Ｈ」の１バイト目（ステータス）のデータを組み合わせることによって変動表示パターンコマンドをセットしているが、特別図柄の変動時間に加算時間を加算するか否かに応じて変動表示パターンコマンドの１バイト目を「１０Ｈ」から「１１Ｈ」～「１４Ｈ」に書き換えるようにしてもよい。この場合には、先ず、決定された変動表示パターンの２バイト目（モード）のデータに対して、「１０Ｈ」の１バイト目（ステータス）のデータを組み合わせることによって変動表示パターンコマンドをセットし、特別図柄の変動時間に加算時間を加算するときに、変動表示パターンコマンドの１バイト目を「１０Ｈ」から「１１Ｈ」～「１４Ｈ」に書き換えればよい。

【０３３１】

また、この実施の形態では、変動表示パターンコマンドが２バイト構成のデータであり、変動表示パターンコマンドには、特別図柄表示器３０２にて特別図柄の変動表示を開始

してから停止表示されるまでの特別図柄の変動時間や演出表示装置２０２にて表示制御されるリーチ演出を特定するためのデータが含まれている。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（ステータス）は、変動表示パターンである旨を示すとともに、変動表示パターンに対応する特別図柄の変動時間に加算される加算時間を特定可能なデータである。一方、２バイト目（モード）は、変動表示パターンの変動番号から特別図柄の変動時間やリーチ演出を特定可能なデータである。すなわち、変動表示パターンコマンドが周辺制御基板９２に送信されると、周辺制御基板９２に搭載されるサブ統合ＭＰＵ５２０は、１バイト目のデータに基づいて変動表示パターンである旨を認識可能であるとともに、特別図柄の変動時間に加算される加算時間を特定可能であり、２バイト目のデータに基づいて変動表示パターンの変動番号から特別図柄の変動時間やリーチ演出を特定可能である。このように、変動表示パターンに対応する特別図柄の変動時間および加算時間から演出表示装置２０２にて表示制御される演出時間を算出することができる。

【０３３２】

次いで、主制御ＭＰＵ５０４は、ステップＳ４２０で変動表示パターンコマンドをセットした後、当該変動表示パターンに対応する特別図柄の変動時間に所定の加算時間だけ加算された時間をＲＡＭ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Ｓ４２２）。そして、処理選択フラグを「３」に更新する（ステップＳ４２３）。なお、変動表示パターンコマンドをコマンド伝送出力処理にて周辺制御基板９２に送信するときには、特別図柄遊技（ステップＳ１７）にて有効期間タイマをスタートさせるとともに、特別図柄表示器３０２に駆動信号を出力し、特別図柄の変動表示を開始させる制御を行う。

【０３３３】

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、高確率フラグまたは時短フラグがセットされているか否かを判別し、高確率フラグがセットされているときに遊技状態が高確率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Ｓ１９）にて周辺制御基板９２に送信される。周辺制御基板９２に搭載されるサブ統合ＭＰＵ５２０は、遊技状態コマンドによって遊技状態が高確率状態や時短状態である旨を認識することができる。

【０３３４】

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）の一歩手前を表す態様（大当りとなる直前の態様）である。

【０３３５】

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、演出表示装置２０２に表示される左中右装飾図柄のうち左右装飾図柄（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、演出表示装置２０２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、演出表示装置２０２、発光手段３１４、振分モータ３５０、装飾ランプ５３０、スピーカ１８，５７等により実行される演出（例えば、演出表示装置２０２にて所定の画像表示、発光手段３１４や振分モータ３５０、装飾ランプ５３０を所定の態様で点灯・点滅、スピーカ１８，５７にて所定の音声出力）を

リーチ演出という。

【０３３６】

図５１および図５２には、ステップＳ４１２，Ｓ４１４，Ｓ４１５で選択される大当り時変動表示パターンテーブル、小当り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を示す。主制御ＭＰＵ５０４のＲＯＭには、少なくとも特別図柄の変動時間が設定された変動番号１～２５の２５種類の変動表示パターンが記憶されており、各々の変動表示パターンテーブルには、これら２５種類の変動表示パターンのうち当落判定の結果や演出モードが対応する所定の変動表示パターンに２５１個の判定値が振分けられている。

【０３３７】

また、変動番号１～２５の変動表示パターンには、特別図柄の変動時間に加えて、当落判定の結果や、特別図柄の変動時間に所定の加算時間を加算するか否かの決定に用いられる加算時間パターン、周辺制御基板９２に変動表示パターンコマンドが送信されたときにサブ統合ＭＰＵ５２０に変動番号を特定させる変動表示パターンコマンドのモード、周辺制御基板９２に変動表示パターンコマンドが送信されたときに特別図柄の変動時間に対応して演出表示装置２０２にて表示制御されるリーチ演出、等が関連付けられて各々設定されている。なお、特別図柄の変動時間と、周辺制御基板９２に変動表示パターンコマンドが送信されたときに演出表示装置２０２にて表示制御される装飾図柄の変動時間（演出時間）と、は略同一に設定されているが、完全に一致しなくともよい。

【０３３８】

なお、各々の変動表示パターンテーブルでは、現在の時短作動の種類が時短未作動時、時短Ａ作動時、時短Ｂ作動時のいずれであるかに応じて、選択可能な変動表示パターンを異ならせているが、時短作動の種類と演出モードとは密接に関連するものである。この実施の形態では、演出モードが「通常モード」に滞在している場合に、当落判定の結果が２Ｒ当り（２Ｒ特定当りＡ，Ｂおよび２Ｒ非特定当りの総称）または小当りのいずれかとなると、「猿丸チャンス演出」にて遊技球が第一受入口４１０に受け入れられたか否かに応じて、演出モードが「雷電モード」に移行するか否かを決定している。この場合には、演出モードが「通常モード」から「雷電モード」に移行するか否かに関わらず、時短作動が付与されていない。すなわち、時短未作動時には、演出モードが「通常モード」または「雷電モード」に滞在しており、大当り確率が高確率状態にあるか否か判別することができない。

【０３３９】

ここで、各々の変動表示パターンテーブルのうち時短未作動時には、変動番号１～１３の変動表示パターンに判定値が振分けられている。なお、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り、変動番号２の「短縮変動」とは、特別図柄の変動時間が変動番号１の「通常変動」よりも短縮された変動表示パターンである。これらの変動表示パターンは、当落判定の結果がはずれ時（変動表示パターンテーブルの当落にて×が付される）に選択可能となる。なお、変動番号１の「通常変動」は、当落判定の結果がリーチを伴わないはずれ時に全選択されるが、リーチ確率（この実施の形態では、１／１０程度）が然程高くないことから、当落判定の結果がはずれ時（リーチはずれ時を含む）にもっとも選択割合が高い変動表示パターンといえる。

【０３４０】

ただし、変動番号２の「短縮変動」については、時短Ｂ作動時に加えて、時短未作動時であっても、第一始動口センサ２１６または第二始動口センサ２１８による遊技球の検出に基づいて抽出される大当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（この実施の形態では、４個）に近づく、等の条件が成立したときにも選択可能となる。これにより、保留球数カウンタが上限値となると、それ以上に保留球数がカウントされないことから遊技を一時的に停止してしまう虞があるが、特別図柄の変動時間が短縮された変動表示パターンを選択可能とすることで、保留球数の消化を早めることができる。

【０３４１】

また、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、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）が停止表示されるか否かのノーマルリーチ演出が実行される変動表示パターンである。また、変動番号５～１０の「リーチ演出Ａ」～「リーチ演出Ｃ」とは、各々ノーマルリーチ演出後の演出として、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）をキャラクタにより放たれたゴルフボールの行方に対応させたリーチ演出が実行される変動表示パターンである。これらの変動表示パターンは、当落判定の結果がリーチはずれ時（変動表示パターンテーブルの当落にて×が付される）または１５Ｒ当り時（変動表示パターンテーブルの当落にて◎が付される）に選択可能となる。

【０３４２】

なお、上記した変動番号５～１０の「リーチ演出Ａ」～「リーチ演出Ｃ」における各々のリーチ演出では、当落判定の結果が１５Ｒ時とリーチはずれ時とで特別図柄の変動時間に対応する演出時間が略同一であるとともに、同一または類似した演出が表示制御される。これにより、演出表示装置２０２にて表示制御される装飾図柄が停止表示されるまでは、当落判定の結果が認識困難であり、各々のリーチ演出をハラハラ、ドキドキさせる演出とすることができ、遊技の興趣を低下させることがない。

【０３４３】

また、上記した変動番号３，４の「ノーマルリーチ」および変動番号５～１０の「リーチ演出Ａ」～「リーチ演出Ｃ」の変動表示パターンには、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テーブルにて判定値が振分けられている。具体的には、各々の変動表示パターンテーブルにて、「ノーマルリーチ」、「リーチ演出Ａ」、「リーチ演出Ｂ」、「リーチ演出Ｃ」の順序で大当り期待度が高くなるように、当該リーチ演出に対応する変動表示パターンに判定値が振分けられている。

【０３４４】

また、変動番号１１の「全回転リーチ」とは、リーチ態様を伴って、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）が大当り図柄通過時に、全ての装飾図柄を同期変動させるリーチ演出が実行される変動表示パターンである。この変動表示パターンは、当落判定の結果が１５Ｒ当り時（変動表示パターンテーブルの当落にて◎が付される）に選択可能となる。

【０３４５】

また、変動番号１２，１３の「猿丸チャンス演出／時短未作動時猿丸コメント演出」とは、演出モードが「通常モード」に滞在している場合に「猿丸チャンス演出」が実行される一方、演出モードが「雷電モード」に滞在している場合に「猿丸コメント演出」が実行される変動表示パターンである。これらの変動表示パターンは、当落判定の結果が２Ｒ当り時（変動表示パターンテーブルの当落にて●が付される）または小当り時（変動表示パターンテーブルの当落にて△が付される）に選択可能となる。また、これら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コマンド伝送出力処理にて周辺制御基板９２に送信すると、特別図柄の変動時間（特別図柄の変動時間に対応する演出時間）が同一でありながらも、周辺制御基板９２に搭載されるサブ統合ＭＰＵ５２０は、現在の演出モードを判別し、「猿丸チャンス演出」または「猿丸コメント演出」のいずれかを実行する。

【０３４６】

なお、上記した変動番号１２，１３の「猿丸チャンス演出／時短未作動時猿丸コメント演出」における各々の演出では、当落判定の結果が２Ｒ当り時と小当り時とで特別図柄の変動時間に対応する演出時間が同一であるとともに、現在の演出モードに対応する同一の演出が表示制御される。また、「猿丸チャンス演出」にて遊技球が第一受入口４１０に受け入れられたか否かに応じて、演出モードが「通常モード」から「雷電モード」に移行するか否かの違いはあるが、「猿丸チャンス演出」または「猿丸コメント演出」のいずれかの実行を契機に、大当り確率が高確率状態に移行または継続するか否かを判別することが

できない。これにより、小当り時の「猿丸チャンス演出」または「猿丸コメント演出」のいずれかを実行し、大当り確率が低確率状態を継続していても、高確率状態に対する期待感を継続させることができ、遊技の興趣が低下することがない。

【０３４７】

次いで、この実施の形態では、演出モードが「バトルモード」に滞在している場合に、当落判定の結果が１５Ｒ当り、２Ｒ特定当りＡ、小当りのいずれかとなると、演出モードが「バトルモード」で継続されるとともに、時短作動の種類も「時短Ａ」で継続される。また、演出モードが「通常モード」または「雷電モード」のいずれかに滞在している場合に、当落判定の結果が１５Ｒ当りとなると、演出モードが「バトルモード」に移行するとともに、時短作動の種類が「時短なし」または「時短Ｂ」から「時短Ａ」に切替えられえる。すなわち、時短Ａ作動時には、演出モードが「バトルモード」に滞在しており、大当り確率が高確率状態にある旨を判別することができる。

【０３４８】

ここで、各々の変動表示パターンテーブルのうち時短Ａ作動時には、変動番号１６～２５の変動表示パターンに判定値が振分けられている。なお、これらの変動表示パターンは、時短未作動時および時短Ｂ作動時には選択されることがなく、時短Ａ作動時にて演出モードが「バトルモード」専用の変動表示パターンといえる。また、これら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コマンド伝送出力処理にて周辺制御基板９２に送信すると、演出表示装置２０２にて変動番号１～１１の変動パターンのように装飾図柄の変動表示を中心として表示制御することがなく、キャラクタ同士のゴルフ対決（バトル）を楽しませる別個の演出を表示制御する。

【０３４９】

なお、変動番号１６の「時短Ａ時通常変動」とは、キャラクタ同士のゴルフ対決（バトル）が開始されるか否かの演出が実行される変動表示パターンであり、変動番号１７の「時短Ａ時短縮変動」とは、特別図柄の変動時間が変動番号１６の「時短Ａ時通常変動」よりも短縮された変動表示パターンである。これらの変動表示パターンは、当落判定の結果がはずれ時（変動表示パターンテーブルの当落にて×が付される）に選択可能となる。ただし、変動番号１７の「時短Ａ時短縮変動」については、変動番号２の「短縮変動」の時短未作動時と同様に時短Ａ作動時にて、第一始動口センサ２１６または第二始動口センサ２１８による遊技球の検出に基づいて抽出される大当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（この実施の形態では、４個）に近づく、等の条件が成立したときにも選択可能となる。

【０３５０】

また、変動番号１８，１９の「擬似短縮変動」とは、変動番号１７の「時短Ａ時短縮変動」に類似させて、キャラクタ同士のゴルフ対決（バトル）が開始されるか否かの演出が実行される変動表示パターンである。これらの変動表示パターンは、当落判定の結果が２Ｒ特定当りＡ時（変動表示パターンテーブルの当落にて○が付される）または小当り時（変動表示パターンテーブルの当落にて△が付される）に選択可能となる。

【０３５１】

なお、上記した変動番号１８，１９の「擬似短縮変動」における各々の演出では、変動番号１７の「時短Ａ時短縮変動」と特別図柄の変動時間に対応する演出時間が同一であるとともに、類似した演出が表示制御される。すなわち、「時短Ａ時短縮変動」に「擬似短縮変動」の演出を類似させることで、当落判定の結果が２Ｒ特定当りＡ、小当りのいずれかである旨を判別し難くしている。上記したように、時短Ａ作動時には、演出モードが「バトルモード」に滞在しており、当落判定の結果が２Ｒ特定当りＡ、小当りのいずれかとなったとしても、大当り確率が高確率状態で継続されるとともに、時短作動の種類も「時短Ａ」で継続される。また、演出モードも「バトルモード」で継続されることから、遊技状態に加えて演出上でも、何ら変化が生じることがない。これにより、当落判定の結果が２Ｒ特定当りＡ、小当りのいずれかである旨を判別されると、当りであったにも関わらず１５Ｒ当りが得られなかった損失感が生じる虞があるが、当落判定の結果を判別し難くす

ることで、当該損失感を抑制することができ、遊技の興趣が低下することがない。

【０３５２】

また、変動番号２０～２２の「バトルリーチショート」および変動番号２３～２５の「バトルリーチロング」とは、キャラクタ同士のゴルフ対決（バトル）における勝負の行方に対応させた演出が実行される変動表示パターンである。ここで、変動番号２３～２５の「バトルリーチロング」は、変動番号２０～２２の「バトルリーチショート」よりも特別図柄の変動時間に対応する演出時間が長く設定されている。これらの変動表示パターンは、当落判定の結果がはずれ時（変動表示パターンテーブルの当落にて×が付される）、１５Ｒ当り時（変動表示パターンテーブルの当落にて◎が付される）または２Ｒ特定当りＡを除いた２Ｒ当り時（変動表示パターンテーブルの当落にて●が付される）に選択可能となる。

【０３５３】

なお、上記した変動番号２０～２２の「バトルリーチショート」および変動番号２３～２５の「バトルリーチロング」における各々の演出では、キャラクタ同士のゴルフ対決（バトル）における勝負の行方が、当落判定の結果がはずれ時に引き分けとなり、１５Ｒ当り時に勝ちとなり、２Ｒ特定当りＢ時または２Ｒ非特定当り時に負けとなる。上記したように、時短Ａ作動時には、演出モードが「バトルモード」に滞在しており、当落判定の結果が１５Ｒ当りまたははずれとなると、演出モードが「バトルモード」で継続されるとともに、時短作動の種類も「時短Ａ」で継続される。一方で、当落判定の結果が２Ｒ特定当りＢまたは２Ｒ非特定当りとなると、演出モードが「雷電モード」に移行するとともに、時短作動の種類が「時短Ａ」から「時短Ｂ」に切替えられる。すなわち、当落判定の結果が２Ｒ特定当りＢ時または２Ｒ非特定当り時には、演出モードが「雷電モード」に移行するのに伴って、キャラクタ同士のゴルフ対決（バトル）における勝負の行方を負けとしている。

【０３５４】

次いで、この実施の形態では、演出モードが「バトルモード」に滞在している場合に、当落判定の結果が２Ｒ特定当りＢまたは２Ｒ非特定当りとなると、演出モードが「雷電モード」に移行するとともに、時短作動の種類が「時短Ａ」から「時短Ｂ」に切替えられる。すなわち、時短Ｂ作動時には、演出モードが「雷電モード」に滞在しており、大当り確率が高確率状態にあるか否か判別することができない。

【０３５５】

ここで、各々の変動表示パターンテーブルのうち時短Ｂ作動時には、変動番号２～１１および変動番号１４，１５の変動表示パターンに判定値が振分けられている。なお、変動番号２～１１の変動表示パターンは、時短未作動時にも選択可能であるが、変動番号１４，１５の変動表示パターンは、時短未作動時および時短Ａ作動時には選択されることがなく、時短Ｂ作動時にて演出モードが「雷電モード」専用の変動表示パターンといえる。

【０３５６】

また、変動番号１４，１５の「時短Ｂ時猿丸コメント演出」とは、変動番号１２，１３の「猿丸チャンス演出／時短未作動時猿丸コメント演出」のうち演出モードが「雷電モード」に滞在している場合と同様に、「猿丸コメント演出」が実行される変動表示パターンである。これらの変動表示パターンは、当落判定の結果が２Ｒ当り時（変動表示パターンテーブルの当落にて●が付される）または小当り時（変動表示パターンテーブルの当落にて△が付される）に選択可能となる。

【０３５７】

なお、上記した変動番号１４，１５の「時短Ｂ時猿丸コメント演出」における各々の演出では、当落判定の結果が２Ｒ当り時と小当り時とで特別図柄の変動時間に対応する演出時間が同一であるとともに、同一の演出が表示制御される。すなわち、変動番号１２，１３の「猿丸チャンス演出／時短未作動時猿丸コメント演出」に類似して、「猿丸コメント演出」の実行を契機に、大当り確率が高確率状態に継続するか否かを判別することができない。これにより、２Ｒ非特定当り時の「猿丸コメント演出」を実行し、大当り確率が低

確率状態に移行したとしても、高確率状態に対する期待感を継続させることができ、遊技の興趣が低下することがない。

【０３５８】

図５３には、ステップＳ４１８で選択される時短未作動時加算時間決定テーブルおよび時短Ｂ作動時加算時間決定テーブルを示す。図５３（Ａ）は、時短未作動時加算時間決定テーブルであり、図５３（Ｂ）は、時短Ｂ作動時加算時間決定テーブルであり、図５３（Ｃ）は、変動表示パターンコマンドのステータスに対応する加算時間および加算内容テーブルである。

【０３５９】

ここで、時短未作動時の加算時間決定テーブル（図５３（Ａ）参照）および時短Ｂ作動時の加算時間決定テーブル（図５３（Ｂ）参照）では、変動番号３～１０の変動表示パターンに関連付けられた加算時間パターンに応じて、選択可能な変動表示パターンコマンドのステータスを異ならせている。また、主制御ＭＰＵ５０４のＲＯＭには、８種類の加算時間パターン（加算時間パターン１～加算時間パターン８）が記憶されており、加算時間パターンに対応する各々の加算時間決定テーブルには、所定の変動表示パターンコマンドのステータスに１０３個の判定値が振分けられている。

【０３６０】

また、変動表示パターンコマンドのステータスには、特別図柄の変動時間に加算される加算時間、周辺制御基板９２に変動表示パターンコマンドが送信されたときに演出表示装置２０２にて表示制御されるリーチ演出への加算内容、が関連付けられて各々設定されている。なお、変動表示パターンコマンドのステータスが「１０Ｈ」である場合には、変動表示パターンに設定された特別図柄の変動時間に加算時間が加算されることがなく、リーチ演出への加算内容が追加されることもない。

【０３６１】

この実施の形態では、変動表示パターンコマンドのステータスが「１１Ｈ」である場合に、変動表示パターンに設定された特別図柄の変動時間に「３０００」ｍｓを加算し、周辺制御基板９２に変動表示パターンコマンドが送信されたときに演出表示装置２０２にてリーチ態様が形成されるよりも前に「すべり変動」を表示制御する。なお、「すべり変動」にかかる演出時間が、特別図柄の変動時間に加算される加算時間に相当している。

【０３６２】

ここで、「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表示する（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。

【０３６３】

具体的には、ステータスが「１１Ｈ」の変動表示パターンコマンドが周辺制御基板９２に送信されると、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、左装飾図柄に対する右装飾図柄）が一旦はリーチ態様とはならない図柄で仮停止表示するが、再びリーチ態様を形成する図柄まで移行した後に停止表示する「すべり変動」を表示制御することで、リーチ態様を形成している。

【０３６４】

また、この実施の形態では、変動表示パターンコマンドのステータスが「１２Ｈ」～「１４Ｈ」のいずれかである場合に、変動表示パターンに設定された特別図柄の変動時間に「１２０００」ｍｓの所定の倍数を加算し、周辺制御基板９２に変動表示パターンコマン

ドが送信されたときに演出表示装置２０２にてリーチ演出よりも前に複数回の「連続変動」を表示制御する。なお、複数回の「連続変動」にかかる演出時間が、特別図柄の変動時間に加算される加算時間に相当している。

【０３６５】

ここで、「連続変動」とは、変動番号１の「通常変動」に類似して、装飾図柄の変動表示にて全ての装飾図柄をリーチ態様とはならないはずれ図柄で仮停止表示（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停止していない状態：揺れ変動表示）した後、再び装飾図柄の変動表示を開始し、変動表示パターンコマンドのステータスに対応する回数だけ連続して（繰り返して）はずれ図柄で仮停止表示する態様である。

【０３６６】

具体的には、例えばステータスが「１２Ｈ」の変動表示パターンコマンドが周辺制御基板９２に送信されると、装飾図柄の変動表示にて全ての装飾図柄をリーチ態様とはならないはずれ図柄で仮停止表示する「連続変動」を１回だけ表示制御した後、再び装飾図柄の変動表示を開始し、当該変動表示パターンコマンドのモードに対応するリーチ演出を表示制御する。また、変動表示パターンコマンドのステータスが「１３Ｈ」である場合には、当該変動表示パターンコマンドのモードに対応するリーチ演出よりも前に「連続変動」を２回連続して表示制御し、変動表示パターンコマンドのステータスが「１４Ｈ」である場合には、当該変動表示パターンコマンドのモードに対応するリーチ演出よりも前に「連続変動」を３回連続して表示制御することになる。

【０３６７】

１５Ｒ当り時の加算時間パターン５～８の加算時間決定テーブルでは、はずれ時の加算時間パターン１～４の加算時間決定テーブルよりも多くの判定値が、変動表示パターンコマンドの「１２Ｈ」～「１４Ｈ」のステータスに対して振分けられている。すなわち、当落判定の結果が１５Ｒ当り時には、当落判定の結果がはずれ時よりも高い割合で「連続変動」の変動表示が実行される。このように、変動表示パターンコマンドのステータスに対応する「連続変動」の変動表示が実行開始されると、当該変動表示パターンコマンドのモードに対応するリーチ演出にて当落判定の結果が１５Ｒ当りとなる割合が高く、大当り遊技状態に対する期待感が高められる。なお、加算時間パターン１～４は、当落判定の結果がはずれ時に選択可能な変動表示パターン（変動番号３，５，７，９の変動表示パターン）に各々対応しており、はずれ時の加算時間パターンといえる。一方、加算時間パターン５～８は、当落判定の結果が１５Ｒ当り時に選択可能な変動表示パターン（変動番号４，６，８，１０の変動表示パターン）に各々対応しており、１５Ｒ当り時の加算時間パターンといえる。

【０３６８】

また、１５Ｒ当り時の加算時間パターン５～８の加算時間決定テーブルでは、はずれ時の加算時間パターン１～４の加算時間決定テーブルよりも多くの判定値が、「連続変動」の連続回数が多い旨を示す変動表示パターンコマンドのステータス（例えば、「１２Ｈ」よりも「１４Ｈ」のステータス）に対して振り分けられている。すなわち、当落判定の結果が１５Ｒ当り時には、当落判定の結果がはずれ時よりも高い割合で「連続変動」の連続回数が多く実行される。このように、変動表示パターンコマンドのステータスに対応する「連続変動」の連続回数が多く実行されるほど、当該変動表示パターンコマンドのモードに対応するリーチ演出にて当落判定の結果が１５Ｒ当りとなる割合が高く、大当り遊技状態に対する期待感が高められる。

【０３６９】

また、各々の加算時間決定テーブルでは、大当り期待度が高くなる変動表示パターンに対応する加算時間パターンであるほど多くの判定値が、変動表示パターンコマンドの「１２Ｈ」～「１４Ｈ」のステータスに対して振分けられているとともに、当該変動表示パターンコマンドのステータスにて「連続変動」の連続回数が多くなるように振り分けられている。例えば、各々が「ノーマルリーチ」を実行する変動番号３，４の変動表示パターン

に対応させた加算時間パターン１，５の加算時間決定テーブルでは、殆どの判定値が変動表示パターンコマンドの「１２Ｈ」～「１４Ｈ」のステータスに対して振分けられていない。一方、大当り期待度が高くなる変動番号９，１０の変動表示パターンに対応させた加算時間パターン４，８の加算時間決定テーブルでは、多くの判定値が変動表示パターンコマンドの「１２Ｈ」～「１４Ｈ」のステータスに対して振分けられているとともに、当該変動表示パターンコマンドのステータスにて「連続変動」の連続回数が３回まで振り分けられている。すなわち、大当り期待度が高いリーチ演出ほど、高い割合で「連続変動」の連続回数が多く実行される。このように、変動表示パターンコマンドのステータスに対応する「連続変動」の連続回数が多く実行されるほど、当該変動表示パターンコマンドのモードに対応するリーチ演出が大当り期待度の高い演出である割合が高く、リーチ演出と相乗的に大当り遊技状態に対する期待感が高められる。

【０３７０】

上記したように、「連続変動」では、変動番号１の「通常変動」に類似して、装飾図柄の変動表示にて全ての装飾図柄をリーチ態様とはならないはずれ図柄で仮停止表示している。なお、「連続変動」の１回当りの加算時間は、変動番号１の「通常変動」の変動表示パターンに対応する特別図柄の変動時間（演出時間）と同一に設定されており、はずれ図柄での停止表示タイミング（仮停止表示タイミング）が同じである。すなわち、変動番号１の「通常変動」との違いは、仮停止表示することなく停止表示するか否かであり、変動番号１の「通常変動」に類似させることで、一見すると変動番号１の「通常変動」との違いを判別することができない。これにより、ステータスが「１２Ｈ」～「１４Ｈ」のいずれかの変動表示パターンコマンドが周辺制御基板９２に送信されたときに演出表示装置２０２にて「連続変動」を表示制御すると、第一始動口センサ２１６または第二始動口センサ２１８による遊技球の検出が一回でありながらも、当該変動表示パターンコマンドのモードに対応するリーチ演出に亘って複数回の変動表示が実行されたかのように見せることができる。また、遊技者にとっては、当落判定の機会が増大されたかのようであり、当落判定の結果に対する期待感が擬似的に高められる。

【０３７１】

また、変動番号１の「通常変動」では、停止表示される図柄がリーチ態様ともならないことで、装飾図柄の変動表示に対して何ら期待することができない。しかしながら、変動番号１の「通常変動」が「連続変動」に類似することで、一見すると、大当り遊技状態に対する期待感が高められる「連続変動」との違いを判別することができない。このように、変動番号１の「通常変動」と「連続変動」との違いを判別することができないことで、変動番号１の「通常変動」が実行されたとしても、大当り遊技状態に対する期待感が高められる。また、変動番号１の「通常変動」が連続して実行されたとしても、「連続変動」の連続回数が多く実行されたと錯誤させることで、大当り遊技状態に対する期待感がさらに高められる。

【０３７２】

また、時短Ｂ作動時の加算時間決定テーブルでは、判定値が変動表示パターンコマンドの「１１Ｈ」のステータスに対して振分けられていない。すなわち、時短Ｂ作動時には、「すべり変動」が実行されることがない。これにより、保留球数カウンタが上限値となると、それ以上に保留球数がカウントされないことから遊技を一時的に停止してしまう虞があるが、特別図柄の変動時間に加算時間が加算されながらも大当り遊技状態に対する期待感が高められない「すべり変動」を実行しないことで、保留球数の消化を早めることができる。

【０３７３】

また、時短Ｂ作動時の加算時間決定テーブルでは、時短未作動時の加算時間決定テーブルよりも多くの判定値が、変動表示パターンコマンドの「１２Ｈ」～「１４Ｈ」のステータスに対して振分けられている。すなわち、時短Ｂ作動時には、時短未作動時よりも高い割合で「連続変動」の変動表示が実行される。上記したように、時短作動の種類と演出モードとは密接に関連するものであり、時短Ｂ作動時には、演出モードが「雷電モード」に

滞在している。このように、演出モードが「雷電モード」に滞在中には、変動表示パターンコマンドのステータスに対応する「連続変動」の変動表示が実行される割合が高く、演出モードと相乗的に大当り遊技状態に対する期待感が高められる。

【０３７４】

また、各々の加算時間決定テーブルでは、変動表示パターンコマンドのモードに対応する演出がリーチ演出である一部の場合（変動番号３～１０の変動表示パターン）のみ、変動表示パターンコマンドのステータスに対応する「連続変動」の変動表示を実行する構成としているが、変動番号１の「通常変動」、変動番号２の「短縮変動」、変動番号１１の「全回転リーチ」、等の変動表示パターンに対しても加算時間パターンを設け、変動表示パターンコマンドのモードに対応する演出がリーチ演出でなくとも、「連続変動」の変動表示を実行するように構成してもよい。

【０３７５】

図５４は、変動中処理（ステップＳ４３）の一例を示すフローチャートである。変動中処理において、主制御ＭＰＵ５０４は、変動表示パターン設定処理（ステップＳ４２）にてセットされた有効期間タイマがタイムアウトしたか否かを判別し（ステップＳ４９１）、有効期間タイマがタイムアウトしていれば、演出コマンドとして変動停止コマンドをセットする（ステップＳ４９２）。なお、ステップＳ４９２でセットされた変動停止コマンドは、コマンド伝送出力処理（ステップＳ１９）にて周辺制御基板９２に送信される。そして、周辺制御基板９２では、変動停止コマンドを受信したことに基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。また、変動停止コマンドをコマンド伝送出力処理にて周辺制御基板９２に送信するときには、特別図柄遊技（ステップＳ１７）にて特別図柄表示器３０２に駆動信号を出力し、特別図柄の変動表示を停止させる制御を行う。

【０３７６】

次いで、主制御ＭＰＵ５０４は、当該特別図柄の変動表示の結果が大当り（大当りフラグがＯＮ状態）であるか否かを判別し（ステップＳ４９３）、大当り（大当りフラグがＯＮ状態）であれば、処理選択フラグを「４」に更新する（ステップＳ４９４）。処理選択フラグを「４」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Ｓ１４）が実行されたときに大当り遊技開始処理（ステップＳ４４）が実行可能となる。

【０３７７】

また、主制御ＭＰＵ５０４は、ステップＳ４９３で大当り（大当りフラグがＯＮ状態）でなければ、当該特別図柄の変動表示の結果が小当り（小当りフラグがＯＮ状態）であるか否かを判別し（ステップＳ４９５）、小当り（小当りフラグがＯＮ状態）であれば、処理選択フラグを「６」に更新する（ステップＳ４９６）。処理選択フラグを「６」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Ｓ１４）が実行されたときに小当り遊技開始処理（ステップＳ４６）が実行可能となる。

【０３７８】

さらに、主制御ＭＰＵ５０４は、ステップＳ４９３，Ｓ４９５で大当りおよび小当り（大当りフラグおよび小当りフラグがＯＮ状態）でなければ、当該特別図柄の変動表示の結果がはずれであると判別し、処理選択フラグを「０」に更新する（ステップＳ４９７）。処理選択フラグを「０」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Ｓ１４）が実行されたときに変動開始処理（ステップＳ４０）が実行可能となる。

【０３７９】

図５５は、大当り遊技開始処理（ステップS４４）の一例を示すフローチャートである。大当り遊技開始処理において、主制御ＭＰＵ５０４は、大当り種別フラグに応じた大当り開始コマンドをセットする（ステップS４５１）。具体的には、１５Ｒ当りフラグがセットされていれば、１５Ｒ当り開始コマンドを大当り開始コマンドとしてセットし、２Ｒ当りフラグがセットされていれば、２Ｒ当り開始コマンドを大当り開始コマンドとしてセットする。なお、大当り開始コマンドは、大当り遊技状態の開始の演出表示を指定する演

出コマンドである。

【０３８０】

次いで、主制御ＭＰＵ５０４は、大当り種別フラグに応じたラウンド数を開閉回数カウンタにセットする（ステップＳ４５２）。具体的には、１５Ｒ当りフラグがセットされていれば、ラウンド数として「１５回」を開閉回数カウンタにセットし、２Ｒ当りフラグがセットされていれば、ラウンド数として「２回」を開閉回数カウンタにセットする。

【０３８１】

また、主制御ＭＰＵ５０４は、大当り種別フラグに応じた開放時間を開放タイマにセットする（ステップＳ４５３）。具体的には、１５Ｒ当りフラグがセットされていれば、開放時間として「３０秒」を開放タイマにセットし、２Ｒ当りフラグがセットされていれば、開放時間として「０．８秒」を開放タイマにセットする。なお、セットされた開放タイマは、割込処理内で減算される。

【０３８２】

また、主制御ＭＰＵ５０４は、大当り種別フラグに応じた大当りラウンド開始コマンドをセットする。具体的には、１５Ｒ当りフラグがセットされていれば、１５Ｒ当りラウンド開始コマンドを大当りラウンド開始コマンドとしてセットし、２Ｒ当りフラグがセットされていれば、２Ｒ当りラウンド開始コマンドを大当りラウンド開始コマンドとしてセットする。なお、大当りラウンド開始コマンドは、後述する大入賞口開放フラグとともにセットされるコマンドであり、所定回数のラウンドのうち何ラウンド目であるかの演出表示を指定する演出コマンドである。

【０３８３】

そして、主制御ＭＰＵ５０４は、大入賞口開放フラグをセットする（ステップＳ４５４）。なお、大入賞口開放フラグがセットされると、上述した特別電動役物遊技（ステップＳ１８）にてアタッカソレノイド２７６を可動制御して開閉部材２７４を開放状態にすることにより大入賞口２７２を開放状態に制御する。そのため、大入賞口開放フラグをセットした後、開閉回数カウンタを１減算する（ステップＳ４５５）。また、大当り遊技開始処理を終了するときには、処理選択フラグを「５」に更新する。これにより、次回の割込処理にて大当り遊技中処理（ステップＳ４５）が実行可能な状態となる。

【０３８４】

図５６は、大当り遊技中処理（ステップＳ４５）の一例を示すフローチャートである。大当り遊技中処理において、主制御ＭＰＵ５０４は、待機フラグがセットされていれば（ステップＳ４６１）、待機時間タイマがタイムアウトしたか否かを判別する（ステップＳ４６２）。なお、待機フラグは、大入賞口２７２を閉塞状態にした後、再び開放状態に制御するまでの待機中であることを示すフラグであり、待機時間タイマとは、大入賞口２７２を閉塞状態にした後、再び開放状態に制御するまでの待機時間を示すタイマである。すなわち、待機時間タイマがタイムアウトすると、大入賞口２７２を開放状態にするための処理を行う。

【０３８５】

待機時間タイマがタイムアウトしていれば、待機フラグをリセットして（ステップＳ４６３）、大当り種別フラグに応じた開放時間を開放タイマにセットする（ステップＳ４６４）。そして、大当り種別フラグに応じた大当りラウンド開始コマンドをセットするとともに、大入賞口開放フラグをセットし（ステップＳ４６５）、処理を終了する。

【０３８６】

また、待機フラグがセットされていなければ、開放タイマがタイムアウトしたか否かを判別する（ステップＳ４６６）。開放タイマがタイムアウトしていなければ、大入賞口２７２に遊技球の入賞検出があったか否か判別し（ステップＳ４６７）、遊技球の入賞検出があれば、入賞検出数に応じた大入賞口検出コマンドをセットする（ステップＳ４６８）。なお、大入賞口検出コマンドは、スイッチ入力処理（ステップＳ１１）で大入賞口２７２のカウントセンサ２７８により遊技球が検出されたと判別したときに、検出した遊技球の個数を遊技者に通知する演出表示を指定する演出コマンドである。

【０３８７】
なお、大当り遊技状態では、大入賞口２７２を開放状態に制御してから閉塞状態に制御するまでの１回のラウンドにて大入賞口２７２のカウントセンサ２７８により所定個数として「９個」の遊技球を検出したときに（ステップＳ４６９）、開放タイマにセットされた開放時間が経過していなくても大入賞口２７２を閉塞状態に制御する。具体的には、スイッチ入力処理（ステップＳ１１）で、大当りフラグがセットされているときに「９個」の遊技球を検出した場合、開放タイマをクリア（「０」）する。また、ステップＳ４６６で開放タイマがタイムアウトした場合にも、大入賞口２７２を閉塞状態に制御するための処理を行う。
【０３８８】
この実施の形態では、２Ｒ当り遊技状態において、１５Ｒ当り遊技状態にて開放状態とされる「３０秒」に比べて格段に短い「０．８秒」しか大入賞口２７２が開放状態に制御されないため、当該開放時間内に大入賞口２７２に所定個数の遊技球が入賞することはほとんどなく、１５Ｒ当り遊技状態よりも払い出される遊技球の個数が格段に少なくなる。
【０３８９】
次いで、主制御ＭＰＵ５０４は、大当り種別フラグに応じた大当りラウンド終了コマンドをセットする。具体的には、１５Ｒ当りフラグがセットされていれば、１５Ｒ当りラウンド終了コマンドを大当りラウンド終了コマンドとしてセットし、２Ｒ当りフラグがセットされていれば、２Ｒ当りラウンド終了コマンドを大当りラウンド終了コマンドとしてセットする。なお、大当りラウンド終了コマンドは、後述する大入賞口閉塞フラグとともにセットされるコマンドであり、当該ラウンドを終了した後に次回のラウンドが開始されるまでのインターバル期間における演出表示を指定する演出コマンドである。
【０３９０】
そして、主制御ＭＰＵ５０４は、大入賞口閉塞フラグをセットする（ステップＳ４７０）。なお、大入賞口閉塞フラグがセットされると、上述した特別電動役物遊技（ステップＳ１８）にてアタッカソレノイド２７６を可動制御して開閉部材２７４を閉塞状態にすることにより大入賞口２７２を閉塞状態に制御する。
【０３９１】
また、主制御ＭＰＵ５０４は、開閉回数カウンタが０であるか否かを判別する（ステップＳ４７１）。開閉回数カウンタが０でなければ、開閉回数カウンタを１減算し（ステップＳ４７２）、待機時間を待機時間タイマにセットするとともに（ステップＳ４７３）、待機フラグをセットして（ステップＳ４７４）、処理を終了する。
【０３９２】
また、開閉回数カウンタが０であれば、大当り種別フラグに応じた大当り終了コマンドをセットする（ステップS４７５）。具体的には、１５Ｒ当りフラグがセットされていれば、１５Ｒ当り終了コマンドを大当り終了コマンドとしてセットし、２Ｒ当りフラグがセットされていれば、２Ｒ当り終了コマンドを大当り終了コマンドとしてセットする。なお、大当り終了コマンドは、大当り遊技状態の終了（ラウンド数の終了）の演出表示を指定する演出コマンドである。
【０３９３】
次いで、主制御ＭＰＵ５０４は、大当り種別フラグに応じた高確率フラグをセットする（ステップS４７６）。具体的には、１５Ｒ当りフラグおよび２Ｒ特定当りＡフラグ、２Ｒ特定当りＢフラグがセットされていれば、高確率フラグをセットし、２Ｒ非特定当りフラグがセットされていれば、高確率フラグをリセットする。ここで、高確率フラグがセットされるか否かは、上述した変動停止図柄設定処理（ステップＳ４２）のステップ４３５にて大当り時の特別図柄の停止図柄に基づいて既に決定されており、高確率フラグがセットされることで、大当り遊技状態の終了後の大当り確率を「高確率」に制御する。
【０３９４】
また、主制御ＭＰＵ５０４は、大当り種別フラグに応じた時短フラグをセットする（ステップS４７７）。具体的には、時短未作動時であるか否かに関わらず、１５Ｒ当りフラ

グがセットされていれば、時短Ａフラグをセットする。また、時短未作動時に２Ｒ当りフラグがセットされていれば、時短フラグをセットすることがないが、時短Ａまたは時短Ｂ作動時に２Ｒ特定当りＡフラグがセットされていれば、時短Ａフラグをセットし、２Ｒ特定当りＢフラグまたは２Ｒ非特定当りフラグがセットされていれば、時短Ｂフラグをセットする。ここで、時短フラグがセットされるか否かは、上述した変動停止図柄設定処理（ステップＳ４２）にて大当り時の特別図柄の停止図柄に基づいて既に決定されており、時短Ａフラグがセットされることで、大当り遊技状態の終了後に次回の大当り遊技状態が開始されるまで時短作動を継続して制御する。また、時短Ｂがセットされることで（ステップＳ４７８）、所定回数として「１００回」を時短回数カウンタにセットし（ステップＳ４７９）、大当り遊技状態の終了後に特別図柄の変動表示が所定回数（この実施の形態では、１００回）行われるまで時短作動を継続して制御する。なお、セットされた時短回数カウンタは、当り判定処理（ステップＳ４０３）内で減算される。

【０３９５】

そして、主制御ＭＰＵ５０４は、大当りフラグおよび大当り種別フラグをリセットし（ステップＳ４８０）、処理選択フラグを「０」に更新して処理を終了する（ステップＳ４８１）。処理選択フラグを「０」に更新することにより、次回の割込処理にて変動開始処理（ステップＳ４０）が実行可能な状態となる。

【０３９６】

図５７は、小当り遊技開始処理（ステップS４６）の一例を示すフローチャートである。小当り遊技開始処理において、主制御ＭＰＵ５０４は、小当り開始コマンドをセットする（ステップS５１１）。なお、小当り開始コマンドは、小当り遊技状態の開始の演出表示を指定する演出コマンドである。

【０３９７】

次いで、主制御ＭＰＵ５０４は、小当りフラグに応じた開閉回数を開閉回数カウンタにセットする（ステップＳ５１２）。具体的には、２Ｒ当り遊技状態に類似して、開閉回数として「２回」を開閉回数カウンタにセットする。

【０３９８】

また、主制御ＭＰＵ５０４は、小当りフラグに応じた開放時間を開放タイマにセットする（ステップＳ５１３）。具体的には、２Ｒ当り遊技状態に類似して、開放時間として「０．８秒」を開放タイマにセットする。なお、セットされた開放タイマは、割込処理内で減算される。

【０３９９】

また、主制御ＭＰＵ５０４は、小当りフラグに応じた小当り開閉開始コマンドをセットする。なお、小当り開閉開始コマンドは、後述する大入賞口開放フラグとともにセットされるコマンドであり、所定回数の開閉回数のうち何回目であるかの演出表示を指定する演出コマンドである。

【０４００】

そして、主制御ＭＰＵ５０４は、大入賞口開放フラグをセットする（ステップＳ５１４）。なお、大入賞口開放フラグがセットされると、上述した特別電動役物遊技（ステップＳ１８）にてアタッカソレノイド２７６を可動制御して開閉部材２７４を開放状態にすることにより大入賞口２７２を開放状態に制御する。そのため、大入賞口開放フラグをセットした後、開閉回数カウンタを１減算する（ステップＳ５１５）。また、大当り遊技開始処理を終了するときには、処理選択フラグを「７」に更新する。これにより、次回の割込処理にて小当り遊技中処理（ステップＳ４７）が実行可能な状態となる。

【０４０１】

図５８は、小当り遊技中処理（ステップＳ４７）の一例を示すフローチャートである。小当り遊技中処理において、主制御ＭＰＵ５０４は、待機フラグがセットされていれば（ステップＳ５２１）、待機時間タイマがタイムアウトしたか否かを判別する（ステップＳ５２２）。なお、待機フラグは、大入賞口２７２を閉塞状態にした後、再び開放状態に制御するまでの待機中であることを示すフラグであり、待機時間タイマとは、大入賞口２７

２を閉塞状態にした後、再び開放状態に制御するまでの待機時間を示すタイマである。すなわち、待機時間タイマがタイムアウトすると、大入賞口２７２を開放状態にするための処理を行う。

【０４０２】

待機時間タイマがタイムアウトしていれば、待機フラグをリセットして（ステップＳ５２３）、小当りフラグに応じた開放時間を開放タイマにセットする（ステップＳ５２４）。そして、小当りフラグに応じた小当り開閉開始コマンドをセットするとともに、大入賞口開放フラグをセットし（ステップＳ５２５）、処理を終了する。

【０４０３】

また、待機時間タイマがタイムアウトしていなければ、開放タイマがタイムアウトしたか否かを判別する（ステップＳ５３６）。開放タイマがタイムアウトしていなければ、大入賞口２７２に遊技球の入賞検出があったか否か判別し（ステップＳ５２７）、遊技球の入賞検出があれば、入賞検出数に応じた大入賞口検出コマンドをセットする（ステップＳ５２８）。なお、大入賞口検出コマンドは、スイッチ入力処理（ステップＳ１１）で大入賞口２７２のカウントセンサ２７８により遊技球が検出されたと判別したときに、検出した遊技球の個数を遊技者に通知する演出表示を指定する演出コマンドである。

【０４０４】

なお、小当り遊技状態では、大入賞口２７２を開放状態に制御してから閉塞状態に制御するまでの開放状態にて大入賞口２７２のカウントセンサ２７８により所定個数として「９個」の遊技球を検出したときに（ステップＳ５２９）、開放タイマにセットされた開放時間が経過していなくても大入賞口２７２を閉塞状態に制御する。また、１回目の開放状態にて大入賞口２７２のカウントセンサ２７８により所定個数として「９個」の遊技球を検出したときには、開閉回数カウンタにセットされた開閉回数が開閉されていなくても次回の開放状態に制御することがない。具体的には、スイッチ入力処理（ステップＳ１１）で、小当りフラグがセットされているときに「９個」の遊技球を検出した場合、開放タイマをクリア（「０」）するとともに、開閉回数カウンタをクリア（「０」）する（ステップＳ５３１）。また、ステップＳ５２６で開放タイマがタイムアウトした場合にも、大入賞口２７２を閉塞状態に制御するための処理を行う。

【０４０５】

ここで、小当り遊技状態では、２Ｒ当り遊技状態に類似して、１５Ｒ当り遊技状態にて開放状態とされる「３０秒」に比べて格段に短い「０．８秒」しか大入賞口２７２が開放状態に制御されないため、当該開放時間内に大入賞口２７２に所定個数の遊技球が入賞することはほとんどなく、１５Ｒ当り遊技状態よりも払い出される遊技球の個数が格段に少なくなる。

【０４０６】

次いで、主制御ＭＰＵ５０４は、小当りフラグに応じた小当り開閉終了コマンドをセットする。なお、小当り開閉終了コマンドは、後述する大入賞口閉塞フラグとともにセットされるコマンドであり、当該開放状態を終了した後に次回の開放状態が開始されるまでのインターバル期間における演出表示を指定する演出コマンドである。

【０４０７】

そして、主制御ＭＰＵ５０４は、大入賞口閉塞フラグをセットする（ステップＳ５３１）。なお、大入賞口閉塞フラグがセットされると、上述した特別電動役物遊技（ステップＳ１８）にてアタッカソレノイド２７６を可動制御して開閉部材２７４を閉塞状態にすることにより大入賞口２７２を閉塞状態に制御する。

【０４０８】

また、主制御ＭＰＵ５０４は、開閉回数カウンタが０であるか否かを判別する（ステップＳ５３２）。開閉回数カウンタが０でなければ、開閉回数カウンタを１減算し（ステップＳ５３３）、待機時間を待機時間タイマにセットするとともに（ステップＳ５３４）、待機フラグをセットして（ステップＳ５３５）、処理を終了する。

【０４０９】

また、開閉回数カウンタが０であれば、小当りフラグに応じた小当り終了コマンドをセットする（ステップS５３６）。なお、小当り終了コマンドは、小当り遊技状態の終了（開閉回数の終了）の演出表示を指定する演出コマンドである。

【０４１０】

次いで、主制御ＭＰＵ５０４は、小当りフラグをリセットし（ステップＳ５３７）、処理選択フラグを「０」に更新して処理を終了する（ステップＳ５３８）。なお、小当り遊技中処理（ステップＳ４７）では、大当り遊技中処理（ステップＳ４５）でのステップＳ４７５～Ｓ４７９に相当する処理が行われない。すなわち、当落判定の結果が小当り時には、小当り遊技状態の終了後の遊技状態（大当り確率や時短作動の種別）を変更することなく制御する。処理選択フラグを「０」に更新することにより、次回の割込処理にて変動開始処理（ステップＳ４０）が実行可能な状態となる。

【０４１１】

この実施の形態では、１５Ｒ当り遊技状態が実行された場合に、演出表示装置２０２にて所定の演出表示を指定する演出コマンドを選択し、例えば、１５Ｒ当り開始コマンドによる１５Ｒ当り遊技状態の開始の演出表示のように、１５Ｒ当り遊技状態の開始や実行中を遊技者に明確に通知している。一方、２Ｒ当り遊技状態または小当り遊技状態が実行された場合には、演出表示装置２０２にて所定の演出表示を指定する演出コマンドを選択し、例えば、２Ｒ当り開始コマンドによる２Ｒ当り遊技状態の開始の演出表示や小当り開始コマンドによる小当り遊技状態の開始の演出表示を行っているが、１５Ｒ当り遊技状態とは異なり、２Ｒ当り遊技状態や小当り遊技状態の開始や実行中を遊技者に明確に通知していない。これは、２Ｒ当り遊技状態および小当り遊技状態では、大入賞口２７２への遊技球の入賞が困難であり、１５Ｒ当り遊技状態よりも払い出される遊技球の個数が格段に少なくなるが、開始や実行中を遊技者に明確に通知しないことで、当落判定の結果が当りであったにも関わらず多くの遊技球が得られなかった損失感を抑制している。ただし、演出モードが「通常モード」に滞在し、２Ｒ当り時または小当り時を契機に実行される「猿丸チャンス演出」では、大入賞口２７２に入賞する遊技球が第一受入口４１０に受け入れられたか否かの演出に用いられるため、２Ｒ当り遊技状態や小当り遊技状態の開始や実行中を遊技者に明確に通知している。

【０４１２】

次に、周辺制御基板９２に搭載されるサブ統合ＭＰＵ５２０によって実行される処理について説明する。図５９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６０は１６ｍｓ定常処理の一例を示すフローチャートである。

【０４１３】

図５９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、サブ統合ＭＰＵ５２０は、初期設定処理を行う（ステップＳ７１）。この初期設定処理は、ＲＡＭ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）。

【０４１４】

この実施の形態では、サブ統合ＭＰＵ５２０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）。

【０４１５】

この１６ｍｓ定常処理では、主制御基板９４から受信した演出コマンドにもとづいて演出表示装置２０２、発光手段３１４、振分モータ３５０、装飾ランプ５３０、スピーカ１８，５７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。

【０４１６】

図６０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、サブ統合ＭＰＵ５２０は、ステップＳ９１～ステップＳ９６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９４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演出表示装置２０２に関わる制御処理を実行する。

【０４１７】

また、ステップＳ９３の音制御処理では、スピーカ１８，５７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、発光手段３１４、振分モータ３５０、装飾ランプ５３０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、液晶制御基板５２８に表示コマンドを送信するとともに、ランプ駆動基板５３２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。

【０４１８】

なお、ランプ制御処理（ステップＳ９４）では、変動表示パターンコマンドのステータスが「１２Ｈ」～「１４Ｈ」のいずれかであると、当該変動表示パターンコマンドのモードに対応するリーチ演出までの複数回の変動表示の仮停止表示タイミング（再変動表示が開始されるまでのはずれ図柄の仮停止表示の前後のタイミングであればよい。）に、発光手段３１４を白色のフラッシュ点灯で発光させる制御を行う。すなわち、「連続変動」におけるはずれ図柄の仮停止終了タイミングでは、発光手段３１４を白色のフラッシュ点灯で発光させることで、装飾体３１２を中心とした遊技盤５の全体を白色で発光装飾し、一瞬の発光（フラッシュ点灯）であっても、当該装飾図柄の変動表示でのはずれ図柄が仮停止表示である旨を強烈に印象付けている。これにより、変動番号１の「通常変動」との違いを判別し、「連続変動」の変動表示が実行開始または継続された旨を認識させることで、大当り遊技状態に対する期待感がさらに高められる。

【０４１９】

ここで、上述した乱数更新処理（ステップＳ９６）で周辺制御基板９２に搭載されるサブ統合ＭＰＵ５２０により更新される各種乱数について図６１を参照して説明する。図６１に示すように、この実施の形態では、左装飾図柄の停止図柄の決定に用いられる左装飾図柄乱数、中装飾図柄の停止図柄の決定に用いられる中装飾図柄乱数、右装飾図柄の停止図柄の決定に用いられる右装飾図柄乱数、連続変動時に順次仮停止表示されるはずれ図柄の仮停止図柄のうち右装飾図柄の組み合わせ（連続変動時右図柄パターン）の決定に用いられる連続変動時右図柄パターン乱数、連続変動時の初回変動において「すべり演出」を実行するか否かの判定（初回変動すべり演出パターンの決定）に用いられる初回変動すべり演出判定乱数、等がある。なお、各種乱数は、コマンド解析処理（ステップＳ９１）にて主制御基板９４から受信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取得される。

【０４２０】

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。

【０４２１】

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。

【０４２２】

図６２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、サブ統合ＭＰＵ５２０は、まず、主制御基板９４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９４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ＭＰＵ５２０に搭載されるＲＡＭ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）。

【０４２３】

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、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ＭＰＵ５２０に搭載されるＲＡＭ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Ｓ６０４）。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Ｓ９６）で更新される各種乱数（左装飾図柄乱数、中装飾図柄乱数、右装飾図柄乱数、連続変動時右図柄パターン乱数、初回変動すべり演出判定乱数、等）を取得し、ＲＡＭの所定の保存領域に記憶する処理も行う。

【０４２４】

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、読み出した演出コマンドが当落コマンドであるか判別し（ステップＳ６０５）、読み出した演出コマンドが当落コマンドであれば、各々の当落コマンドに対応するフラグをセットする（ステップＳ６０６）。また、読み出した演出コマンドが当落コマンドでなければ、受信した演出コマンド（例えば、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）に対応するフラグをセットする（ステップＳ６０７）。

【０４２５】

なお、各々の当落コマンドに対応するフラグは、後述する装飾図柄変動処理（ステップＳ７０１）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される。また、当落コマンドが当選を示すコマンドである場合には、これらのフラグがリセットされる時期はこれに限らず、例えば、、後述する当り表示処理（ステップＳ７０２）にて大当り遊技状態または小当り遊技状態のいずれかを開始するときにリセットするようにしてもよいし、終了するときにリセットするようにしてもよい。

【０４２６】

図６３は、演出制御処理（ステップＳ９２）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、サブ統合ＭＰＵ５２０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Ｓ７００～ステップＳ７０２のうちいずれかの処理を行う。

【０４２７】

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Ｓ７００）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当落コマンドに応じて装飾図柄の停止図柄、等の設定を行い、処理選択フラグを「１」に更新する。

【０４２８】

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Ｓ７０１）では、変動停止コマンドを受信したときに液晶制御基板５２８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９４から大当り開始コマンドまたは小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９４から大当り開始コマンドおよび小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。

【０４２９】

処理選択フラグが「２」のときに実行される当り表示処理（ステップＳ７０２）では、主制御基板９４から大当り開始コマンドを受信していれば演出表示装置２０２にて大当り遊技状態の開始表示を行うとともに、主制御基板９４から大当り遊技中に送信されるコマンド（大当りラウンド開始コマンド、大当りラウンド終了コマンド、大入賞口検出コマンド）に応じて大当り遊技状態中の表示（例えば、ラウンド表示やカウント表示等）を行い、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い、処理選択フラグを「０」に更新する。また、主制御基板９４から小当り開始コマンドを受信していれば演出表示装置２０２にて小当り遊技状態の開始表示を行うとともに、主制御基板９４から小当り遊技中に送信されるコマンド（小当り開閉開始コマンド、小当り開閉終了コマンド、大入賞口検出コマンド）に応じて小当り遊技状態中の表示（例えば、大入賞口開閉表示やカウント表示等）を行い、小当り終了コマンドを受信していれば小当り遊技状態の終了表示を行い、処理選択フラグを「０」に更新する。

【０４３０】

図６４は、装飾図柄変動開始処理（ステップＳ７００）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、サブ統合ＭＰＵ５２０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Ｓ７１１）。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Ｓ９１）のステップＳ６０４でセットされ、主制御基板９４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Ｓ７１０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、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。

【０４３１】

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、変動表示パターン受信フラグをリセットし（ステップＳ７１２）、受信した当落コマンドが当選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基づく変動表示パターンが大当りまたは小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Ｓ７１３）。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（モード）を参照することにより確認できる。

【０４３２】

当落コマンドが当選を示すコマンドでなければ、はずれ図柄の停止図柄を決定する（ステップＳ７１４）。具体的には、変動表示パターンに示されるはずれ図柄がリーチ態様を伴うか否か（リーチ判定にてリーチとするか否か）を判別し、はずれ図柄がリーチ態様を伴う場合には、装飾図柄の停止図柄として、左装飾図柄乱数の値と一致する左右装飾図柄、および中装飾図柄乱数の値と一致する中装飾図柄を決定する。なお、決定された中装飾図柄が左右装飾図柄と一致した場合には、中装飾図柄を前後の図柄に変更し、大当り図柄と一致しないようにする。また、はずれ図柄がリーチ態様を伴わない場合には、装飾図柄の停止図柄として、左装飾図柄乱数の値と一致する左装飾図柄、中装飾図柄乱数の値と一致する中装飾図柄、および右装飾図柄乱数の値と一致する右装飾図柄を決定する。なお、決定された右装飾図柄が左装飾図柄と一致した場合には、右装飾図柄を前後の図柄に変更

し、リーチ態様を伴わないようにする。

【０４３３】

また、当落コマンドが当選を示すコマンドであれば、１５Ｒ当りフラグ（１５Ｒ当りを示す当落コマンドに対応するフラグ）がセットされているか判別する（ステップＳ７１５）。１５Ｒ当りフラグがセットされていれば、大当り図柄の停止図柄を決定する（ステップＳ７１６）。具体的には、装飾図柄の停止図柄として、左装飾図柄乱数の値と一致する左中右装飾図柄を決定する。

【０４３４】

また、サブ統合ＭＰＵ５２０は、装飾図柄の停止図柄として大当り図柄またははずれ図柄を決定した後、変動表示パターンコマンドのステータスが「１２Ｈ」～「１４Ｈ」のいずれかである場合に「連続変動」にて順次仮停止表示されるはずれ図柄の仮停止図柄を決定する連続変動時仮停止図柄設定処理（ステップＳ７１７）を実行する。ステップＳ７１７の連続変動時仮停止図柄設定処理では、連続変動時右図柄パターン乱数の値と一致する連続変動時右図柄パターンに基づいて、変動表示パターンコマンドのステータスに対応する仮停止表示の回数分だけはずれ図柄の仮停止図柄を決定している。

【０４３５】

また、サブ統合ＭＰＵ５２０は、１５Ｒ当りフラグがセットされていなければ、装飾図柄の停止図柄としてチャンス目を決定する（ステップＳ７１８）。この場合には、２Ｒ当りフラグ（２Ｒ当りを示す当落コマンドに対応するフラグ）または小当りフラグ（小当りを示す当落コマンドに対応するフラグ）がセットされているが、いずれの場合にもチャンス目が決定されることから、装飾図柄の停止図柄を視認しただけでは２Ｒ当りであるか否か（および２Ｒ当りの当選種）を判別することができない。具体的には、装飾図柄の停止図柄として、左装飾図柄乱数の値と一致する左装飾図柄を有するチャンス目を決定する。なお、「チャンス目」とは、左右装飾図柄が同一の装飾図柄の組み合わせとは異なり、且つ、後述するリーチ態様とも異なる図柄としてのはずれ図柄である。すなわち、「チャンス目」とは、はずれ図柄のうち予め定められた装飾図柄の組み合わせ（例えば、「１２３」、「２３４」等の順繰りに加算された装飾図柄の組み合わせ）である。

【０４３６】

次いで、サブ統合ＭＰＵ５２０は、変動表示パターンと、ステップＳ７１４，Ｓ７１６，Ｓ７１８で決定された装飾図柄の停止図柄（およびステップＳ７１７で決定された「連続変動」にて仮停止表示されるはずれ図柄の仮停止図柄）と、現在の演出モードと、に応じた表示コマンドをセットする（ステップＳ７１９）。そして、当落フラグや遊技状態フラグ、「猿丸チャンス演出」を契機に演出モードの移行先を決定する演出モード設定処理（ステップＳ７２０）を実行し、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Ｓ７２１）。なお、ステップＳ７１９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）にて液晶制御基板５２８に送信され、液晶制御基板５２８により当該表示コマンドを受信したことに基づいて演出表示装置２０２にて装飾図柄の変動表示の実行を開始する。

【０４３７】

なお、演出モード設定処理（ステップＳ７２０）では、受信した当落フラグや遊技状態フラグ、「猿丸チャンス演出」を契機に演出モードの移行先を決定する制御を行う。具体的には、演出モードが「通常モード」または「雷電モード」のいずれかに滞在している場合に、当落判定の結果が１５Ｒ当りを示す当落フラグを受信すると、演出モードが「バトルモード」に移行し、当落判定の結果が１５Ｒ当り、２Ｒ特定当りＡ、小当りのいずれかを示す当落フラグを受信する限り、演出モードが「バトルモード」で継続される。また、演出モードが「バトルモード」に滞在している場合には、当落判定の結果が２Ｒ特定当りＢまたは２Ｒ非特定当りを示す当落フラグを受信すると、演出モードが「雷電モード」に移行する。

【０４３８】

また、演出モードが「通常モード」に滞在している場合には、当落判定の結果が２Ｒ当

り（２Ｒ特定当りＡ，Ｂおよび２Ｒ非特定当りの総称）または小当りのいずれかを示す当落フラグを受信すると、「猿丸チャンス演出」にて遊技球が第一受入口４１０に受け入れられたか否かに応じて、演出モードが「雷電モード」に移行するか否かを決定する。また、演出モードが「雷電モード」に滞在している場合には、所定回数（例えば、２０回）の経過、または、時短作動の種類が「時短Ｂ」から「時短なし」を示す遊技状態フラグへの切替を条件に、演出モードが「通常モード」に移行する。なお、演出モードに対応する表示コマンドが情報出力処理（ステップＳ９５）にて液晶制御基板５２８に送信されると、液晶制御基板５２８により当該表示コマンドを受信したことに基づいて演出表示装置２０２にて演出モードに対応する背景画像に切替えられる。

【０４３９】

図６５は、連続変動時仮停止図柄設定処理（ステップＳ７１７）の一例を示すフローチャートである。連続変動時仮停止図柄設定処理において、サブ統合ＭＰＵ５２０は、まず、受信した変動表示パターンコマンドのステータスが「１２Ｈ」～「１４Ｈ」のいずれかであるか判別する（ステップＳ８１１）。変動表示パターンコマンドのステータスが「１２Ｈ」～「１４Ｈ」のいずれかであれば、ステップＳ８１２～Ｓ８２０の処理を実行し、変動表示パターンコマンドのステータスに対応する「連続変動」の回数分だけはずれ図柄の仮停止図柄を決定するとともに、連続変動時の初回変動において「すべり演出」を実行するか否かの判定が行われる。なお、連続変動時の２回目以降の変動においては、「すべり演出」を実行するか否かの判定に関わりなく「すべり演出」を実行する。

【０４４０】

ステップＳ８１２では、変動表示パターンコマンドのステータスに対応する「連続変動」の連続回数を連続変動実行回数カウンタにセットする。具体的には、変動表示パターンコマンドのステータスが「１２Ｈ」であれば、「連続変動」の連続回数として「１回」を連続変動実行回数カウンタにセットし、「１３Ｈ」であれば、「連続変動」の連続回数として「２回」を連続変動実行回数カウンタにセットし、「１４Ｈ」であれば、「連続変動」の連続回数として「３回」を連続変動実行回数カウンタにセットする。なお、連続変動実行回数カウンタは、サブ統合ＭＰＵ５２０に搭載されるＲＡＭに設けられる。

【０４４１】

次いで、サブ統合ＭＰＵ５２０は、変動表示パターンコマンドのモードに応じた連続変動時右図柄パターンテーブル（図６６（Ｂ）参照）を選択する（ステップＳ８１３）。そして、変動表示パターンコマンドのモードに応じた連続変動時右図柄パターン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）で取得した連続変動時右図柄パターン乱数の値と、が一致する連続変動時右図柄パターンを決定する（ステップＳ８１４）。なお、連続変動時右図柄パターンには、図６６（Ａ）に示すように、連続変動時に順次仮停止表示されるはずれ図柄の仮停止図柄のうち、左装飾図柄に対する右装飾図柄の組み合わせ（パターン）が設定されている。

【０４４２】

次いで、サブ統合ＭＰＵ５２０は、装飾図柄変動開始処理のステップＳ７１４，Ｓ７１６で決定された大当り図柄またははずれ図柄のうち左装飾図柄の停止図柄に基づいて、「連続変動」にて仮停止表示される左装飾図柄の仮停止図柄を決定する（ステップＳ８１５）。具体的には、連続変動実行回数カウンタの値を判別し、当該連続変動実行回数カウンタの値に対応する変動表示（例えば、連続変動実行回数カウンタ＝３であれば、停止表示される最終変動から３回前の変動表示）での左装飾図柄の仮停止図柄を、左装飾図柄の停止図柄（数字図柄）から当該連続変動実行回数カウンタの値の分だけ手前の図柄（例えば、連続変動実行回数カウンタ＝３であって左装飾図柄が「７」の停止図柄であれば、左装飾図柄が「４」の仮停止図柄）に決定する。すなわち、「連続変動」の各々の変動表示では、最終変動における左装飾図柄の停止図柄（数字図柄）に向けて「１」ずつ図柄が加算されるように左装飾図柄の仮停止図柄が仮停止表示される。

【０４４３】

また、サブ統合ＭＰＵ５２０は、ステップＳ８１４で決定された連続変動時右図柄パタ

ーンに基づいて、「連続変動」にて仮停止表示される左装飾図柄に対する右装飾図柄の仮停止図柄を決定する（ステップＳ８１６）。具体的には、連続変動実行回数カウンタの値を判別し、当該連続変動実行回数カウンタの値に対応する変動表示（例えば、連続変動実行回数カウンタ＝３であれば、停止表示される最終変動から３回前の変動）での右装飾図柄の仮停止図柄を、ステップＳ８１４で決定された連続変動時右図柄パターンに基づいて、ステップＳ８１６で決定された左装飾図柄の仮停止図柄に対する前後いずれかの図柄（例えば、左装飾図柄が「４」の仮停止図柄であれば、右装飾図柄が「３」または「５」の仮停止図柄）に決定する。すなわち、「連続変動」の各々の変動表示では、左装飾図柄の仮停止図柄と同一の図柄とならず、リーチ態様が形成されないように右装飾図柄の仮停止図柄が仮停止表示される。なお、「連続変動」にて仮停止表示される中装飾図柄の仮停止図柄は、各々の変動表示での右装飾図柄の仮停止図柄と同一の図柄に決定する。

【０４４４】

そして、サブ統合ＭＰＵ５２０は、連続変動実行回数カウンタを１減算し（ステップＳ８１７）、連続変動実行回数カウンタが０であるか否か判別する（ステップＳ８１８）。連続変動実行回数カウンタが０であれば、変動表示パターンコマンドのステータスに対応する仮停止表示の回数分だけはずれ図柄の仮停止図柄が決定されており、ステップＳ８１９に移行する。また、連続変動実行回数カウンタが０でなければ、変動表示パターンコマンドのステータスに対応する仮停止表示の回数分だけはずれ図柄の仮停止図柄が決定されておらず、連続変動実行回数カウンタが０となるまで、ステップＳ８１５～Ｓ８１８の処理を繰り返し実行する。

【０４４５】

図６６には、ステップＳ８１３で選択される連続変動時右図柄パターンテーブルを示す。図６６（Ａ）は、連続変動時右図柄パターンの一覧表図であり、図６６（Ｂ）は、連続変動時右図柄パターンテーブルである。

【０４４６】

ここで、連続変動時右図柄パターンテーブルでは、変動表示パターンコマンドのモード（変動番号３～１０の変動表示パターン）に応じて、選択可能な連続変動時右図柄パターンを異ならせている。また、サブ統合ＭＰＵ５２０のＲＯＭには、４種類の連続変動時右図柄パターン（連続変動時右図柄パターン０～連続変動時右図柄パターン３）が記憶されており、変動表示パターンコマンドのモードに対応する各々の連続変動時右図柄パターンテーブルには、所定の連続変動時右図柄パターンに２５１個の判定値が振分けられている。

【０４４７】

また、連続変動時右図柄パターンには、連続変動時に順次仮停止表示されるはずれ図柄の仮停止図柄のうち、左装飾図柄に対する右装飾図柄の組み合わせ（パターン）が設定されている。そして、ステップＳ８１６で右装飾図柄の仮停止図柄が決定される場合には、連続変動時右図柄パターンに設定された最終変動から３回前までの右装飾図柄の組み合わせのうち、変動表示パターンコマンドのステータスに対応する「連続変動」の回数分だけが参照される。なお、連続変動時に右装飾図柄が仮停止表示される際には、演出表示装置２０２にて連続変動時右図柄パターンに設定された右装飾図柄に向けて「すべり演出」を表示制御する。

【０４４８】

ここで、「すべり演出」とは、「連続変動」の各々の変動表示にて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が一旦はリーチ態様を形成する図柄で停止表示するかのように変動表示するが、リーチ態様とはならない図柄まで移行して仮停止表示する演出である。具体的には、「すべり演出」が実行されると、連続変動時右図柄パターンに基づいて、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、左装飾図柄に対する右装飾図柄）がリーチ態様を形成する図柄から前後いずれかの図柄まで移行する態様で表示制御することになる。

【０４４９】

なお、「すべり演出」では、変動表示パターンコマンドのステータスが「１１Ｈ」である場合の「すべり変動」に類似して、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が一旦は所定の図柄で停止表示するかのように変動表示した後、再び別の図柄まで移行して仮停止表示しているが、所定の図柄がリーチ態様を形成する図柄であるか否かの態様を異ならせている。すなわち、「すべり演出」と「すべり変動」との違いは、一旦は停止表示されるかのように変動表示される図柄の態様から判別可能である。

【０４５０】

また、「すべり演出」には、左装飾図柄に対する右装飾図柄として、リーチ態様を形成する図柄から手前の図柄への移行を伴う「図柄すべり戻り」（図６６（Ａ）には、「－１図柄」と記載）と、リーチ態様を形成する図柄から次の図柄への移行を伴う「図柄すべり」（図６６（Ａ）には、「＋１図柄」と記載）と、の種別がある。この実施の形態では、連続変動時右図柄パターンが「０」または「１」である場合に、「連続変動」の各々の変動表示にて「図柄すべり戻り」および「図柄すべり」を交互に繰り返し表示制御する。一方、連続変動時右図柄パターンが「２」または「３」である場合には、「連続変動」の各々の変動表示にて「図柄すべり戻り」または「図柄すべり」のいずれか一方を繰り返し表示制御する。

【０４５１】

１５Ｒ当り時の変動表示パターン（変動番号４，６，８，１０の変動表示パターン）に対応する連続変動時右図柄パターンテーブルでは、はずれ時の変動表示パターン（変動番号３，５，７，９の変動表示パターン）に対応する連続変動時右図柄パターンテーブルよりも多くの判定値が、連続変動時右図柄パターン２，３に対して振分けられている。すなわち、当落判定の結果が１５Ｒ当り時には、当落判定の結果がはずれ時よりも高い割合で、「連続変動」の各々の変動表示にて「図柄すべり戻り」または「図柄すべり」のいずれか一方が繰り返し実行される。このように、連続変動時右図柄パターンに対応する「すべり演出」にて同一の種別が繰り返し実行されると、変動表示パターンに対応するリーチ演出にて当落判定の結果が１５Ｒ当りとなる割合が高く、大当り遊技状態に対する期待感が高められる。

【０４５２】

また、連続変動時右図柄パターンテーブルでは、大当り期待度が高くなる変動表示パターンであるほど多くの判定値が、連続変動時右図柄パターン２，３に対して振分けられている。例えば、各々が「ノーマルリーチ」を実行する変動番号３，４の変動表示パターンに対応させた連続変動時右図柄パターンテーブルでは、判定値が連続変動時右図柄パターン２，３に対して振分けられていない。一方、大当り期待度が高くなる変動番号９，１０の変動表示パターンに対応させた連続変動時右図柄パターンテーブルでは、多くの判定値が連続変動時右図柄パターン２，３に対して振分けられている。すなわち、大当り期待度が高いリーチ演出ほど、高い割合で「連続変動」の各々の変動表示にて「図柄すべり戻り」または「図柄すべり」のいずれか一方が繰り返し実行される。このように、連続変動時右図柄パターンに対応する「すべり演出」にて同一の種別が繰り返し実行されると、変動表示パターンに対応するリーチ演出が大当り期待度の高い演出である割合が高く、リーチ演出と相乗的に大当り遊技状態に対する期待感が高められる。

【０４５３】

上記したように、「連続変動」の各々の変動表示では、仮停止表示されるはずれ図柄の仮停止図柄に向けて「すべり演出」が実行される。一方、変動番号１の「通常変動」では、停止表示されるはずれ図柄の停止図柄に向けて「すべり演出」が実行されることがない。これにより、「連続変動」が変動番号１の「通常変動」に類似することで、一見すると変動番号１の「通常変動」との違いを判別することができないが、装飾図柄の仮停止表示に対して「すべり演出」が実行されると、当該装飾図柄の変動表示が「連続変動」の一部または全部であり、「連続変動」の実行中である旨を判別することができる。従って、装飾図柄の変動表示では、リーチ態様が形成されるか否かだけでなく、当該装飾図柄の変動表示が「連続変動」の一部または全部であるか否かを判別するべく停止表示（または仮停

止表示）に至るまでの態様にも注目させることができる。

【０４５４】

また、「連続変動」の各々の変動表示では、装飾図柄の仮停止表示に対して「すべり演出」が実行されることで、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がリーチ態様を形成する図柄で停止表示するかのような態様が繰り返し表示制御される。このように、装飾図柄がリーチ態様を形成する図柄で停止表示するかのような態様が繰り返されると、当該装飾図柄の変動表示にてリーチ態様が形成されなくとも、次回以降の装飾図柄の変動表示にてリーチ態様を形成する図柄での停止表示を遊技者に意識させることができる。

【０４５５】

また、「連続変動」の各々の変動表示では、最終変動における左装飾図柄の停止図柄（数字図柄）に向けて「１」ずつ図柄が加算されるように左装飾図柄の仮停止図柄が仮停止表示される。このように、装飾図柄の変動表示毎に左装飾図柄の仮停止図柄が順次切替えられると、最終変動までの装飾図柄の変動表示の回数によって左装飾図柄の停止図柄が異なり、いずれの図柄で停止表示されるかを判別できず、リーチ態様を形成する図柄に注目させることができる。

【０４５６】

連続変動時仮停止図柄設定処理（ステップＳ７１７）では、ステップＳ８１８に次いで、初回変動すべり演出判定テーブル（図６７（Ｂ）参照）を選択する（ステップＳ８１９）。そして、初回変動すべり演出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）で取得した初回変動すべり演出判定乱数の値と、が一致する初回変動すべり演出パターンを決定する（ステップＳ８２０）。なお、初回変動すべり演出パターンには、図６７（Ａ）に示すように、連続変動時の初回変動において「すべり演出」を実行するか否かが設定されている。

【０４５７】

なお、この実施の形態では、初回変動すべり演出判定乱数の値が０～２１０までの２１１個だけ用意されている。これに対し、初回変動すべり演出判定テーブルには、初回変動すべり演出パターン０（「すべり演出」を実行しないパターン）に対して１５０個の判定値が振分けられる一方、初回変動すべり演出パターン１（「すべり演出」を実行するパターン）に対して６１個の判定値が振分けられている。

【０４５８】

具体的には、ステップＳ８２０で連続変動時の初回変動において「すべり演出」を実行するか否かが判定され、初回変動すべり演出判定乱数の値が初回変動すべり演出パターン０の判定値と一致したときに「すべり演出」を実行しない判定がなされ、初回変動すべり演出判定乱数の値が初回変動すべり演出パターン１の判定値と一致したときに「すべり演出」を実行する判定がなされる。すなわち、初回変動すべり演出判定テーブルには、連続変動時の初回変動において「すべり演出」を実行する判定確率が６１／２１１となるように設定されている。

【０４５９】

上記したように、「連続変動」では、変動番号１の「通常変動」に類似して、装飾図柄の変動表示にてはずれ図柄を仮停止表示しているが、変動番号１の「通常変動」では、停止表示されるはずれ図柄の停止図柄に向けて「すべり演出」が実行されることがない。すなわち、連続変動時の初回変動において「すべり演出」を実行すると、当該装飾図柄の変動表示が「連続変動」の一部または全部であるか否かを判別可能となり、変動番号１の「通常変動」に対して何ら期待することができなくなる。この実施の形態では、連続変動時の初回変動において「すべり演出」を高い割合で実行しないことで、変動番号１の「通常変動」と「連続変動」との判別を困難とし、変動番号１の「通常変動」が実行されたとしても、大当り遊技状態に対する期待感が高められる構成としている。

【０４６０】

連続変動時の初回変動において「すべり演出」を実行しない場合には、当該装飾図柄の

変動表示でのはずれ図柄が仮停止表示である旨を判別することができない。しかしながら、装飾図柄の変動表示にてはずれ図柄が仮停止表示された後、再び変動表示が開始される切替タイミングでの発光手段３１４による白色のフラッシュ点灯、次回の変動表示での「すべり演出」の実行、特図保留記憶数の減少（保留球数カウンタの減算に伴う特別図柄保留表示器３０４や後述する保留表示態様２０２ｄの態様変化）、等を判別することで、はずれ図柄が仮停止表示であり、「連続変動」の実行中である旨を認識することができる。従って、装飾図柄の変動表示では、リーチ態様が形成されるか否かだけでなく、当該装飾図柄の変動表示が「連続変動」の一部または全部であるか否かを判別するべく停止表示（または仮停止表示）された後にも、「連続変動」の実行中である旨が通知されるか否かに注目させることができる。

【０４６１】

また、連続変動時の初回変動において「すべり演出」を実行する場合には、当該装飾図柄の変動表示でのはずれ図柄が仮停止表示であり、「連続変動」の実行中である旨を認識することができる。従って、初回の変動表示から「連続変動」の一部または全部であるか否かを判別することができ、大当り遊技状態に対する期待感が早い段階から高められる。

【０４６２】

次に、演出表示装置２０２にて表示制御される「連続変動」の演出例について図６８および図６９を参照して説明する。図６８および図６９は、変動番号４の「ノーマルリーチ」の変動表示パターンに対して「連続変動」の変動表示を１回のみ実行する演出例を示す説明図である。

【０４６３】

周辺制御基板９２に搭載されるサブ統合ＭＰＵ５２０は、受信した変動表示パターンコマンドのステータスが「１２Ｈ」（特別図柄の変動時間に「１２０００」ｍｓを加算し、「連続変動」を１回のみ実行するステータス）であり、モードが「０４Ｈ」（変動番号４の「ノーマルリーチ」の変動表示パターンに対応するモード）を受信すると、装飾図柄変動開始処理のステップＳ７２０で当該変動表示パターンコマンドと、装飾図柄の停止図柄および「連続変動」時の装飾図柄の仮停止図柄と、演出モード（ここでは、「通常モード」）と、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）で液晶制御基板５２８に送信する。そして、液晶制御基板５２８は、受信した表示コマンドにもとづいてＲＯＭ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、演出表示装置２０２に駆動信号を出力して装飾図柄２０２ａ～２０２ｃの変動表示を開始する。

【０４６４】

なお、装飾図柄２０２ａ～２０２ｃは、「１」～「８」の８種類の数字図柄とともに、各々が対応するキャラクタ等の絵図柄から構成され、液晶制御基板５２８のＲＯＭに記憶されている。これらの装飾図柄２０２ａ～２０２ｃは、各々が演出表示装置２０２の上方から下方に向けての縦ラインにて順繰りに加算された数字図柄の順序（具体的には、「１」、「２」、…、「８」の順序）で繰り返し表示制御される。

【０４６５】

前回の変動表示にて装飾図柄２０２ａ～２０２ｃを停止表示（確定表示）したときには、演出表示装置２０２にて保留球数カウンタに対応する保留表示態様２０２ｄが２個を表示制御しているが（図６８（Ａ））、装飾図柄２０２ａ～２０２ｃの変動表示を開始すると、保留球数カウンタを減算し、保留表示態様２０２ｄを１個に変更して表示制御する（図６８（Ｂ））。また、変動表示の開始時には、装飾図柄２０２ａ～２０２ｃが不透明の表示態様であるが、プロセスデータにもとづいて装飾図柄２０２ａ～２０２ｃ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限りなく透明に近い半透明の表示態様に変更される。これらの装飾図柄２０２ａ～２０２ｃは、プロセスデータにもとづいて各々が停止表示（仮停止表示）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。

【０４６６】

次いで、所定時間経過後に装飾図柄２０２ａ～２０２ｃの変動表示が停止動作を開始すると、まず、左装飾図柄２０２ａを所定の仮停止図柄（同図中では、「１」を例示）で仮停止表示する（図６８（Ｃ））。また、左装飾図柄２０２ａの停止動作の期間にて右装飾図柄２０２ｃの停止動作も開始し、変動番号１の「通常変動」に類似して、右装飾図柄２０２ｃを左装飾図柄２０２ａとは異なる仮停止図柄（同図中では、「８」を例示）で仮停止表示する（図６８（Ｅ））。なお、仮停止表示される右装飾図柄２０２ｃは、リーチ態様を形成する図柄の前後いずれかの図柄（例えば、左装飾図柄２０２ａの仮停止図柄が「１」であれば、「８」または「２」のいずれかの仮停止図柄）で仮停止表示される。

【０４６７】

この演出例では、右装飾図柄２０２ｃの停止動作の期間にて「すべり演出」を実行し、右装飾図柄２０２ｃを左装飾図柄２０２ａと同一の仮停止図柄（同図中では、「１」を例示）で仮停止表示するかのような低速変動で表示制御する（図６８（Ｄ））。そして、連続変動時右図柄パターン０，２に基づいて、右装飾図柄２０２ｃの変動表示の進行方向に逆行し、演出表示装置２０２の上方に向けて１図柄だけ戻す「図柄すべり戻り」を実行している。

【０４６８】

なお、連続変動時右図柄パターン１，３に基づく「図柄すべり」を実行した場合には、左装飾図柄２０２ａと同一の仮停止図柄（同図中では、「１」を例示）から右装飾図柄２０２ｃの変動表示の進行方向に１図柄だけ移行する。すなわち、「すべり演出」では、右装飾図柄２０２ｃの変動表示の進行方向に関わらず、「図柄すべり」または「図柄すべり戻り」によって左装飾図柄２０２ａと同一の仮停止図柄から右装飾図柄２０２ｃがいずれの方向にも移行される可能性がある。このように、高速変動から低速変動に移行したとしても、右装飾図柄２０２ｃがいずれの図柄で仮停止表示されるかを予測することができず、右装飾図柄２０２ｃの変動表示に最後まで注目させることができる。なお、「図柄すべり」および「図柄すべり戻り」では、各々が左装飾図柄２０２ａと同一の仮停止図柄から１図柄だけの移行に限られず、数図柄に亘って移行してもよい。

【０４６９】

また、連続変動時の初回変動において「すべり演出」を実行しない判定がなされていれば、右装飾図柄２０２ｃを左装飾図柄２０２ａと同一の仮停止図柄（同図中では、「１」を例示）で仮停止表示するかのように表示制御することなく、リーチ態様を形成する図柄の前後いずれかの図柄（例えば、左装飾図柄２０２ａの仮停止図柄が「１」であれば、「８」または「２」のいずれかの仮停止図柄）で仮停止表示する。

【０４７０】

さらに、中装飾図柄２０２ｂの停止動作も開始し、中装飾図柄２０２ｂを右装飾図柄２０２ｃと同一の仮停止図柄（同図中では、「８」を例示）で仮停止表示する（図６８（Ｆ））。仮停止表示された装飾図柄２０２ａ～２０２ｃ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、変動番号１の「通常変動」に基づくはずれ図柄が停止表示されたかのように遊技者に認識される。この時点では、連続変動時の初回変動において「すべり演出」を実行しなければ、変動番号１の「通常変動」と「連続変動」との違いを判別することができず、変動番号１の「通常変動」が実行されたとしても、大当り遊技状態に対する期待感が高められる。

【０４７１】

次いで、「連続変動」におけるはずれ図柄の仮停止表示タイミング（装飾図柄２０２ａ～２０２ｃの仮停止表示から再び変動表示が開始される切替時）には、サブ統合ＭＰＵ５２０からランプ駆動基板５３２にＯＮ／ＯＦＦデータを出力し、発光手段３１４を白色のフラッシュ点灯で発光させる制御を行う。すなわち、図６９（Ｇ）に示すように、装飾体３１２を中心とした遊技盤５の全体を白色で発光装飾し、一瞬の発光（フラッシュ点灯）であっても、当該装飾図柄２０２ａ～２０２ｃの変動表示でのはずれ図柄が「連続変動」での仮停止表示であった旨を強烈に印象付けている。また、遊技盤５の周囲に位置するサイド装飾体５４も、発光手段３１４によるフラッシュ点灯に合わせて、効果的に発光装飾

される。これにより、変動番号１の「通常変動」との違いを判別し、「連続変動」の変動表示が実行開始された旨を遊技者が認識することができる。

【０４７２】

そして、再び装飾図柄２０２ａ～２０２ｃの変動表示を開始するが、保留球数カウンタを減算することがなく、保留表示態様２０２ｄの表示態様も１個から変更されることがない（図６９（Ｈ））。変動番号１の「通常変動」であれば、保留球数カウンタを減算し、保留表示態様２０２ｄを０個に変更することから、これによっても変動番号１の「通常変動」との違いを判別し、「連続変動」の変動表示が実行開始された旨を遊技者が認識することができる。

【０４７３】

次いで、所定時間経過後に装飾図柄２０２ａ～２０２ｃの変動表示が停止動作を開始すると、まず、左装飾図柄２０２ａを所定の停止図柄（同図中では、「２」を例示）で仮停止表示する（図６９（Ｉ））。また、左装飾図柄２０２ａの停止動作の期間にて右装飾図柄２０２ｃの停止動作も開始し、右装飾図柄２０２ｃを左装飾図柄２０２ａと同一の停止図柄（同図中では、「２」を例示）で停止表示する（図６９（Ｊ））。停止表示された左右装飾図柄２０２ａ，２０２ｃが同一図柄となることで、リーチ態様が形成される。

【０４７４】

さらに、中装飾図柄２０２ｂの停止動作も開始するが、変動番号４の「ノーマルリーチ」の変動表示パターンに基づくノーマルリーチ演出では、未だ停止表示されていない中装飾図柄２０２ｂを、停止図柄の数図柄前からコマ送りで表示制御する（図６９（Ｋ））。そして、中装飾図柄２０２ｂを所定の停止図柄（同図中では、「２」を例示）で停止表示（確定表示）する（図６９（Ｌ））。停止表示された装飾図柄２０２ａ～２０２ｃの組み合わせが同一図柄の組み合わせとなることで、当該装飾図柄２０２ａ～２０２ｃの変動表示の結果が大当り図柄であり、１５Ｒ当り遊技状態が実行される旨を遊技者が認識することができる。

【０４７５】

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、スロットマシーンや、パチンコ機とスロットマシー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】

【０４７６】

【図１】本発明の一実施形態であるパチンコ機の前側全体を示す正面図である。

【図２】パチンコ機の外枠の一側に本体枠が開かれ、その本体枠の一側に更に前面枠が開かれた状態を示す斜視図である。

【図３】パチンコ機の本体枠と遊技盤とを分離して斜め右上前方から示す斜視図である。

【図４】パチンコ機の後側全体を示す背面図である。

【図５】パチンコ機の後側全体を右上後方から示す斜視図である。

【図６】図５に示すパチンコ機の斜視図から後カバー体及び各種制御基板等を取り外した状態を示す斜視図である。

【図７】パチンコ機の本体枠に各種部材が組み付けられた状態を斜め右上後方から示す斜視図である。

【図８】本体枠単体を斜め右上後方から示す斜視図である。

【図９】遊技領域を有した遊技盤の正面図である。

【図１０】遊技盤を右上斜め前方から示す斜視図である。

【図１１】遊技盤を左上斜め前方から示す斜視図である。

【図１２】遊技盤を斜め後方から示す斜視図である。

【図１３】図９におけるＡ－Ａ断面図である。

【図１４】図９におけるＢ－Ｂ断面図である。

【図１５】遊技盤を主要な構成部品毎に分解して斜め前方から示す分解斜視図である。

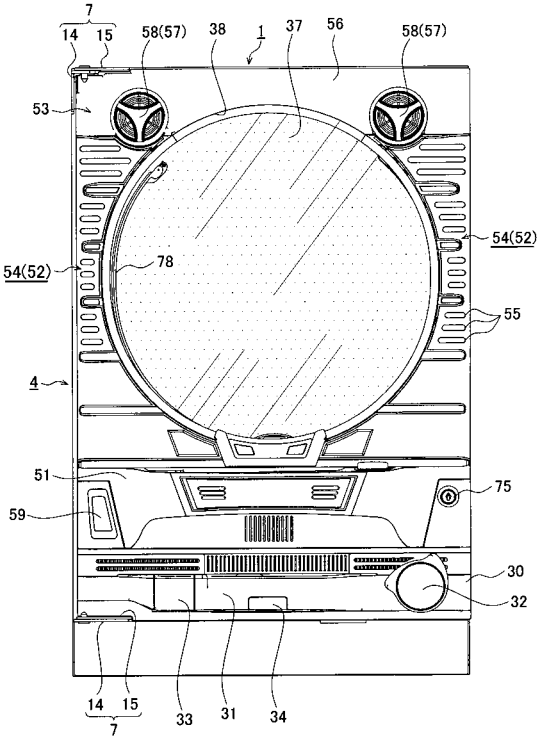
【図１６】は遊技盤を主要な構成部品毎に分解して斜め後方から示す分解斜視図である。

【図１７】遊技盤における前構成部材、保持板、及び保持板支持枠の関係を示す正面図である。
【図１８】図１７における断面側面図である。
【図１９】図１７を分解して示す分解斜視図である。
【図２０】保持板支持枠と装飾ユニットとの関係を示す分解斜視図である。
【図２１】（Ａ）は中央役物の正面図であり、（Ｂ）は隔壁板を外した状態で示す中央役物の背面図である。
【図２２】中央役物を右上斜め前方から示す斜視図である。
【図２３】中央役物に備えられたアタッカ装置の概略構成を示す正面図である。
【図２４】装飾ユニットの正面図である。
【図２５】装飾ユニットを斜め前方から示す斜視図である。
【図２６】装飾ユニットを主要な構成部材毎に分解して示す分解斜視図である。
【図２７】演出空間を主に構成する主要な構成部材毎に分解して示す分解斜視図である。
【図２８】（Ａ）は演出ユニットを示す斜視図であり、（Ｂ）は（Ａ）とは異なる方向から示す演出ユニットの斜視図である。
【図２９】演出ユニットにおける振分装置を分解して示す分解斜視図である。
【図３０】図２９とは異なる方向から示す振分装置の分解斜視図である。
【図３１】振分装置における振分動作を説明する説明図である。
【図３２】図３１から続く振分装置における振分動作を説明する説明図である。
【図３３】図１４におけるＣ－Ｃ断面図である。
【図３４】ユニット支持部材を外した状態で装飾ユニットを斜め後方から示す斜視図である。
【図３５】装飾体の一部を演出ユニットの一部と共に後方から示す斜視図である。
【図３６】（Ａ）は発光手段等を点灯させた状態で遊技盤を正面から写した図面代用写真であり、（Ｂ）は発光手段等を消灯させた状態で遊技盤を正面から写した図面代用写真である。
【図３７】（Ａ）は遊技盤のロゴ装飾体付近を斜め横から写した図面代用写真であり、（Ｂ）は遊技盤の一部を上方から写した図面代用写真である。
【図３８】（Ａ）は本発明に係る遊技盤を正面から写した図面代用写真であり、（Ｂ）は従来の遊技盤を正面から写した図面代用写真である。
【図３９】（Ａ）は本発明に係る遊技盤を左斜め前から写した図面代用写真であり、（Ｂ）は従来の遊技盤を左斜め前から写した図面代用写真である。
【図４０】パチンコ機の制御構成を概略的に示すブロック図である。
【図４１】主制御基板に搭載される主制御ＭＰＵ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４２】主制御基板に搭載される主制御ＭＰＵにより実行される電源断発生時処理を示すフローチャートである。
【図４３】主制御基板に搭載される主制御ＭＰＵ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４４】主制御基板に搭載される主制御ＭＰＵにより更新される乱数を示す一覧表図である。
【図４５】主制御基板に搭載される主制御ＭＰＵ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４６】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４７】変動開始処理における当り判定処理を示すフローチャートである。
【図４８】同図（Ａ）は大当り判定乱数の振分テーブルの一例を示す説明図であり、同図（Ｂ）は大当り時の変動停止図柄関連テーブルの一例を示す説明図であり、同図（Ｃ）は小当り時の変動停止図柄関連テーブルの一例を示す説明図である。
【図４９】遊技処理における変動停止図柄設定処理を示すフローチャートである。
【図５０】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。

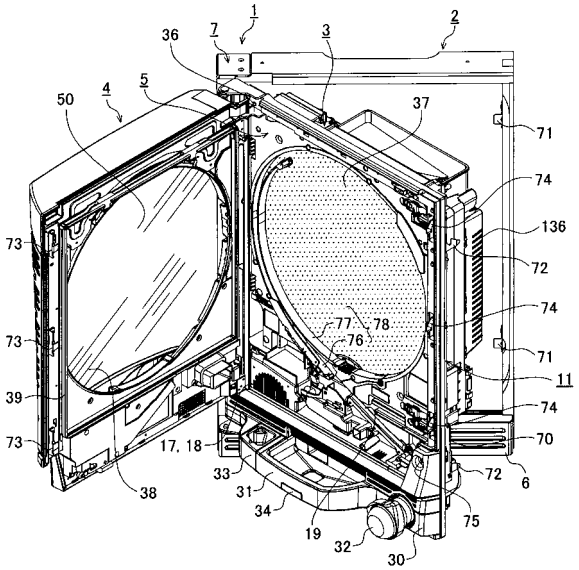
【図５１】変動表示パターンテーブルの一例を示す説明図である。
【図５２】変動表示パターンテーブルの一例を示す説明図である。
【図５３】同図（Ａ）は時短未作動時の加算時間決定テーブルの一例を示す説明図であり、同図（Ｂ）は時短Ｂ作動時の加算時間決定テーブルの一例を示す説明図であり、同図（Ｃ）は加算時間および加算内容テーブルの一例を示す説明図である。
【図５４】遊技処理における変動中処理を示すフローチャートである。
【図５５】遊技処理における大当り遊技開始処理を示すフローチャートである。
【図５６】遊技処理における大当り遊技中処理を示すフローチャートである。
【図５７】遊技処理における小当り遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図５８】遊技処理における小当り遊技中処理を示すフローチャートである。
【図５９】周辺制御基板に搭載されるサブ統合ＭＰＵ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６０】周辺制御基板に搭載されるサブ統合ＭＰＵ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６１】周辺制御基板に搭載されるサブ統合ＭＰＵにより更新される乱数を示す一覧表図である。
【図６２】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６３】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６４】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。
【図６５】装飾図柄変動開始処理における連続変動時仮停止図柄設定処理を示すフローチャートである。
【図６６】同図（Ａ）は、連続変動時右図柄パターンの一例を示す説明図であり、同図（Ｂ）は、連続変動時右図柄パターンテーブルの一例を示す説明図である。
【図６７】同図（Ａ）は、初回変動すべり演出パターンの一例を示す説明図であり、同図（Ｂ）は、初回変動すべり演出判定テーブルの一例を示す説明図である。
【図６８】「連続変動」の演出例を示す説明図である。
【図６９】「連続変動」の演出例を示す説明図である。
【符号の説明】
【０４７７】
１　パチンコ機
５　遊技盤
３７　遊技領域
９２　周辺制御基板
９４　主制御基板
１３３　払出制御基板
２０２　演出表示装置
２０４　ゲート
２１０　可変入賞球装置
２１２　第一始動口
２１４　第二始動口
２２２　可動片
２７０　アタッカ装置
２７２　大入賞口
２７４　開閉部材
３０２　特別図柄表示器
３０４　特別図柄保留表示器
３０６　状態表示器
３２２　普通図柄表示器
３２４　普通図柄保留表示器

３１４　発光手段
３３０　振分装置（振分手段）
３３２　案内通路
３３４　進入口
３３６　第一振分口
３３８　第二振分口
３４０　第三振分口
３４２　連絡通路
３４４　振分ベース部材
３４６　遊技球収容部（遊技媒体収容部）
３４８　回転体
３５０　振分モータ（回転駆動手段）
３５２　振分カバー部材
３５４　進入受入口
３５６　貯留通路
３５８　排出通路
３６０　案内傾斜面
３６２　第一振分通路
３６４　開口部
３６６　内周壁
３６８　障壁部
３７０　スリット
３７２　検出部（回転位置検出手段）
３７４　駆動軸
３７６　軸部
３７８　モータ固定部
３８０　挿通孔
３８２　進入検出センサ
３８４　回転位置検出センサ（回転位置検出手段）
３９６　第一放出部（第一クルーン）
４０２　第二放出部（第二クルーン）
４０８　第三放出部（第三クルーン）
５００　主基板
５０２　周辺基板
５０４　主制御ＭＰＵ
５２０　サブ統合ＭＰＵ
５２８　液晶表示装置
５３２　ランプ駆動基板

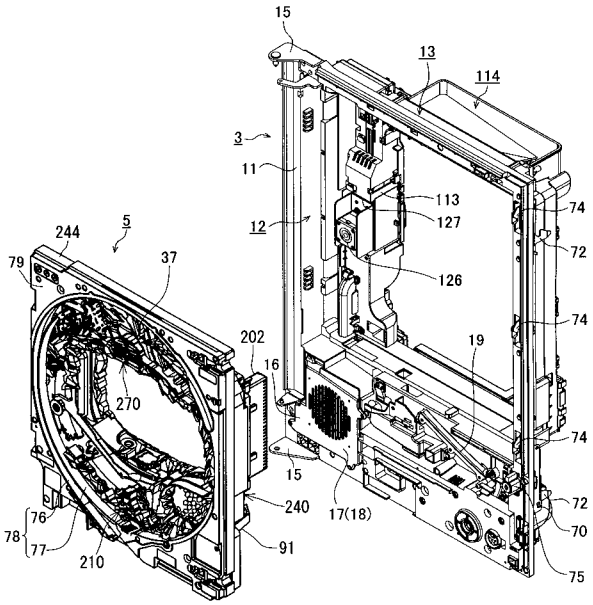
【図１】


7
14
15
58(57)
38
1
37
56
58(57)
53
54(52)
54(52)
78
55
4
51
75
59
30
32
14
15
7
33
31
34

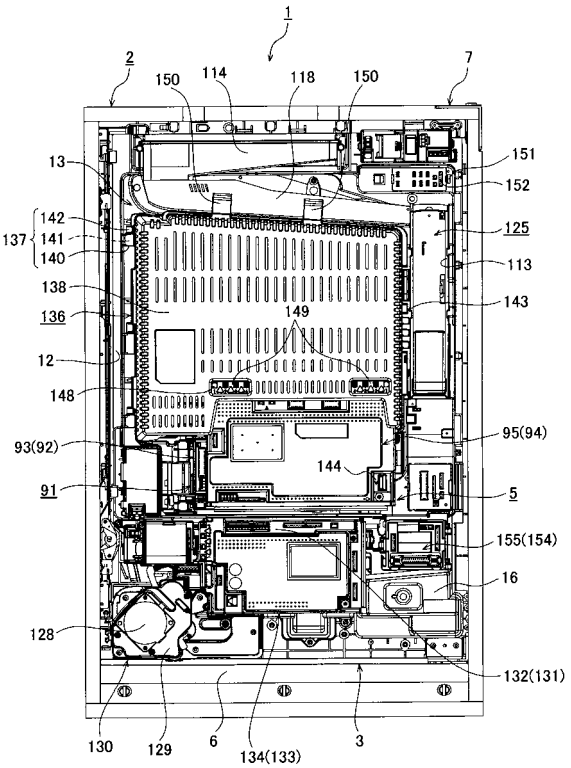
【図２】


1
2
36
7
3
4
5
50
37
71
74
136
73
72
74
77
78
76
73
71
11
39
74
73
17, 18
70
72
6
38
33
31
34
19
32
75
30

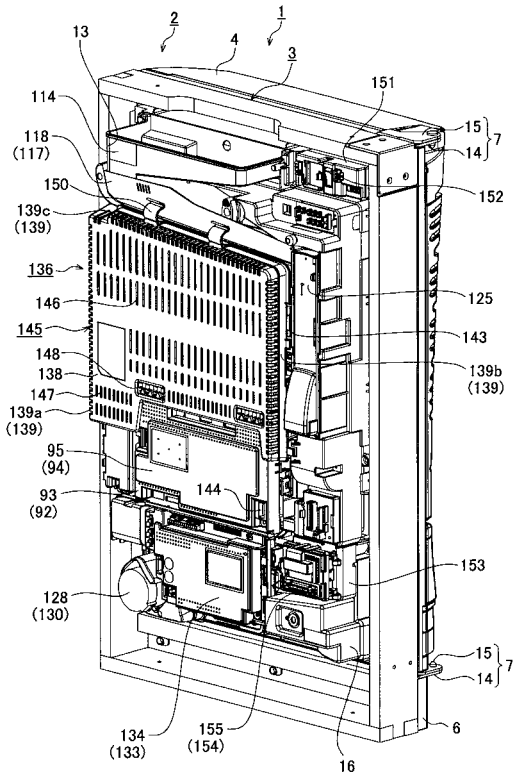
【図３】


15
13
114
3
11
113
74
12
127
72
244
5
79
37
126
74
202
16
19
270
74
15
72
240
17(18)
70
78
76
77
210
91
75

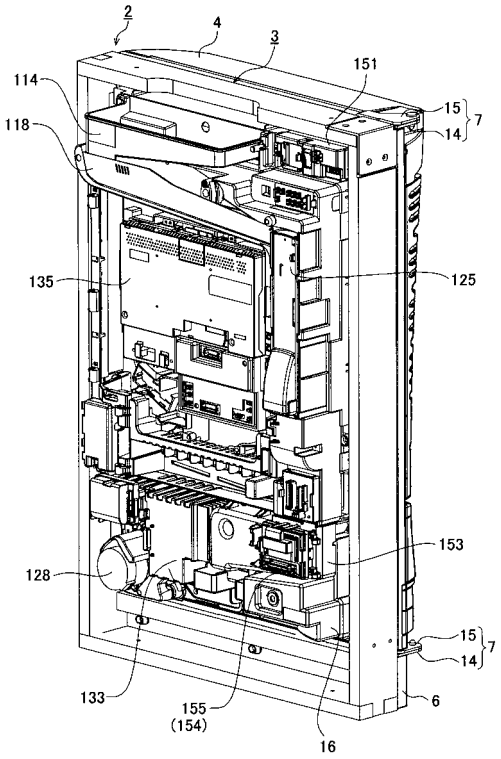
【図４】


1
2
150
114
118
150
7
13
151
152
142
137
141
140
125
113
138
143
136
149
12
148
95(94)
93(92)
144
91
5
155(154)
16
128
132(131)
130
129
6
134(133)
3

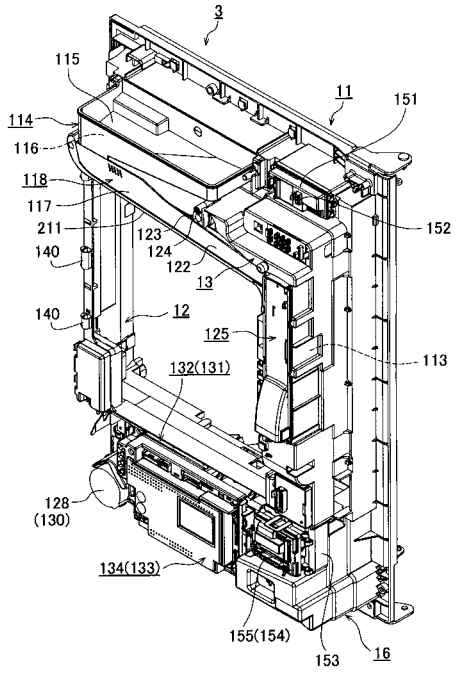
【図５】


13
2
1
4
3
151
114
15
14
7
118
(117)
150
152
139c
(139)
136
125
146
143
145
148
139b
(139)
138
147
139a
(139)
95
(94)
144
93
(92)
153
128
(130)
15
14
7
134
(133)
155
(154)
6
16

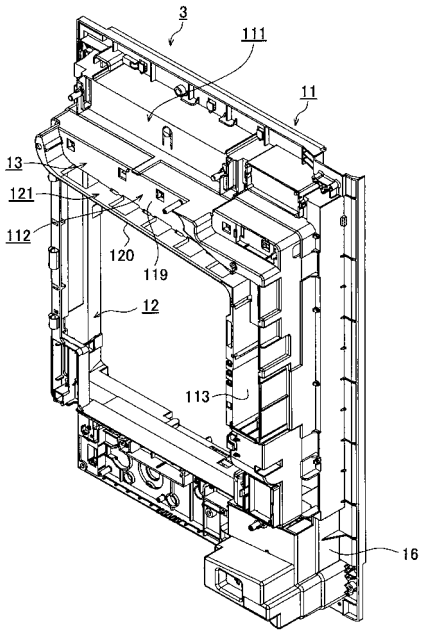
【図６】


2
4
3
151
114
15
14
7
118
135
125
153
128
15
14
7
133
155
(154)
6
16

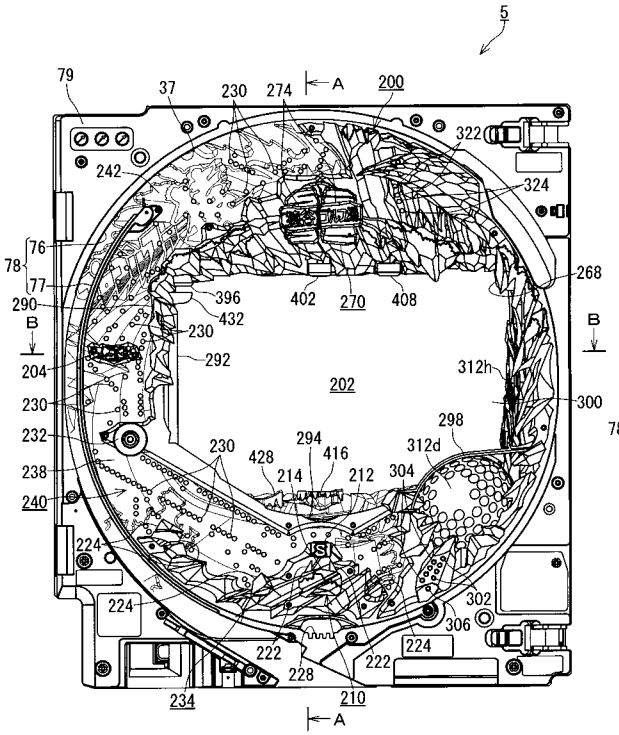
【図７】


3
115
11
151
114
116
118
117
211
123
124
122
152
140
13
140
12
125
113
132(131)
128
(130)
134(133)
155(154)
153
16

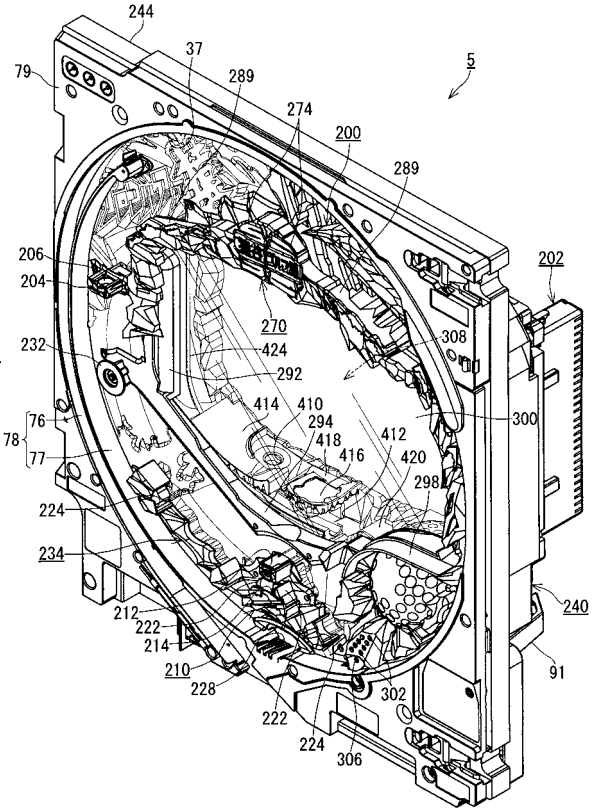
【図８】


3
111
11
13
121
112
120
119
12
113
16

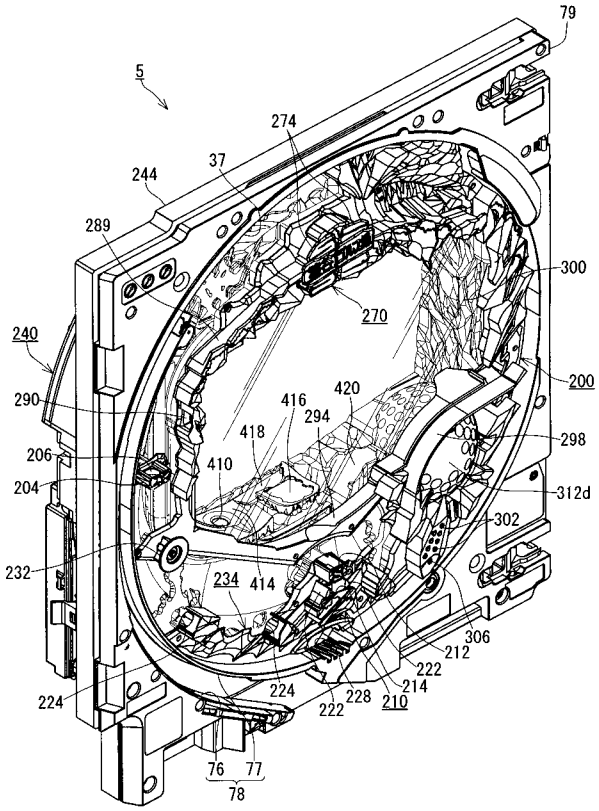
【図９】



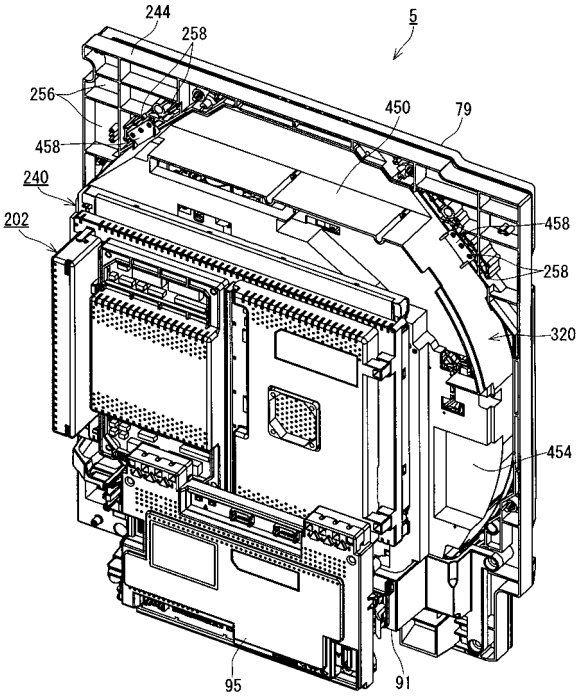
【図１０】



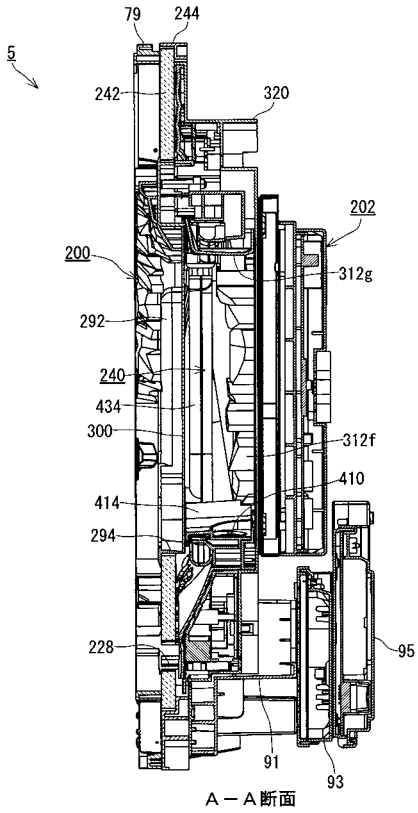
【図１１】



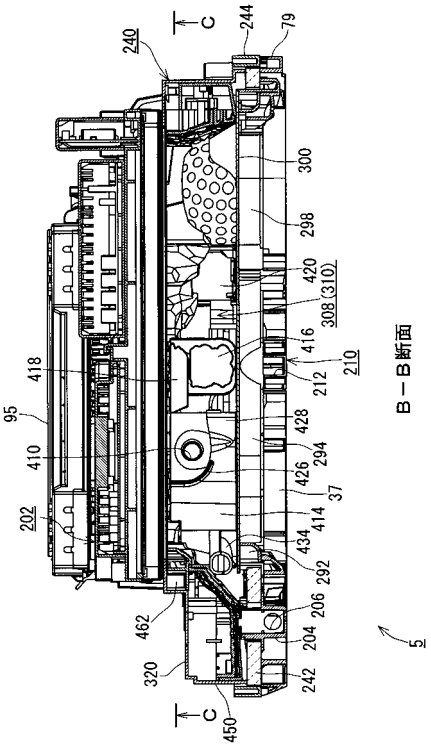
【図１２】



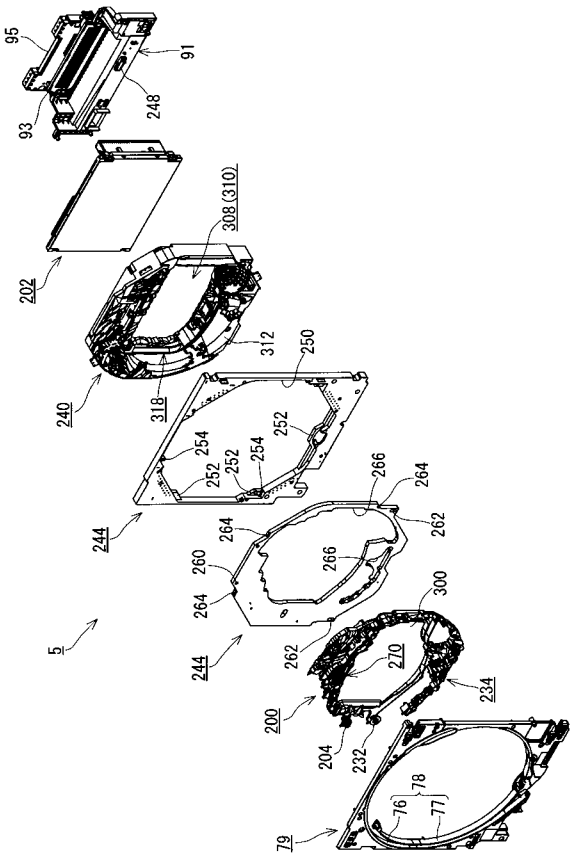
【図１３】



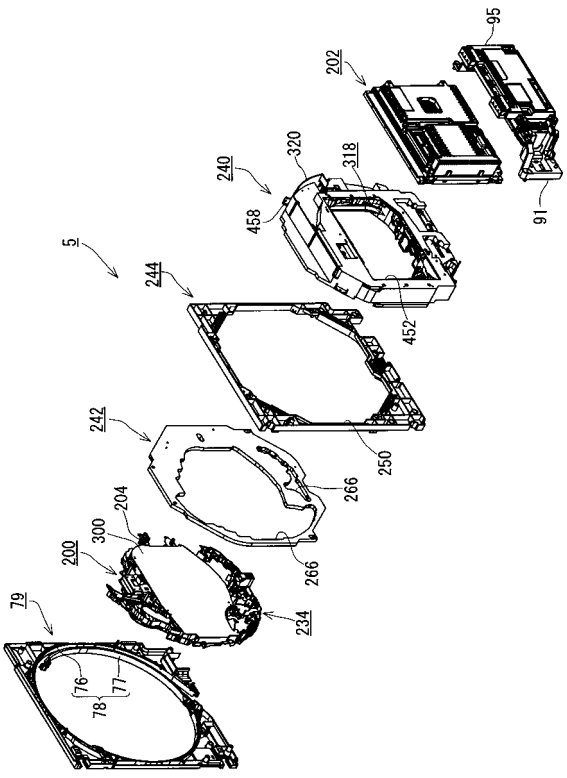
【図１４】



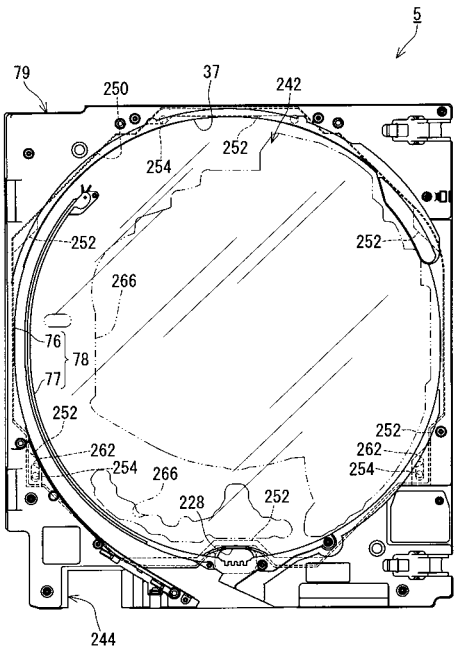
【図１５】



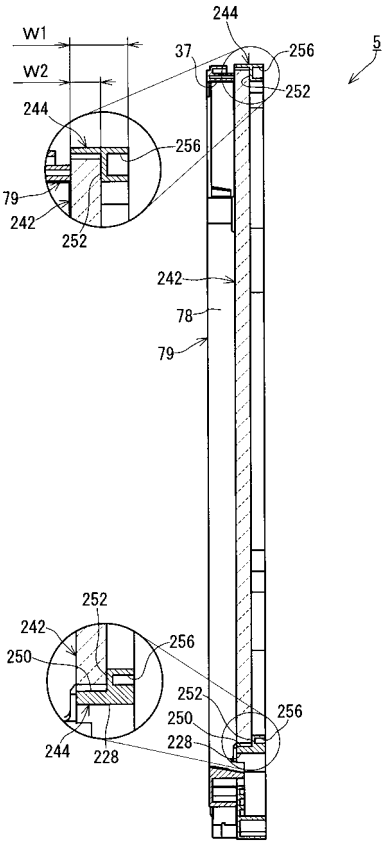
【図１６】



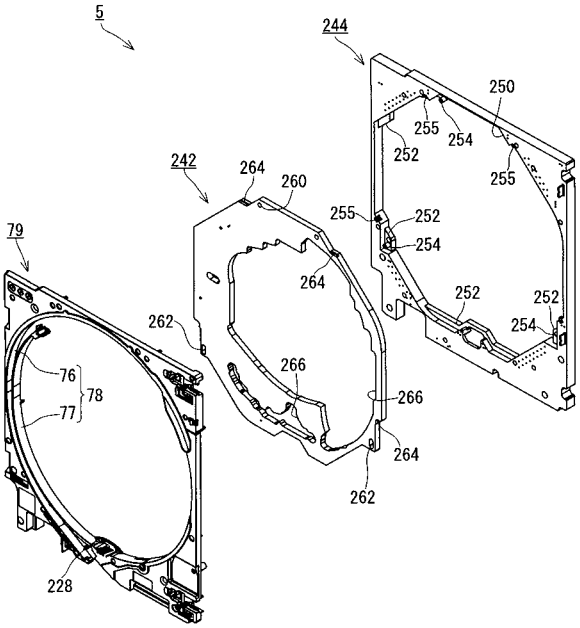
【図１７】



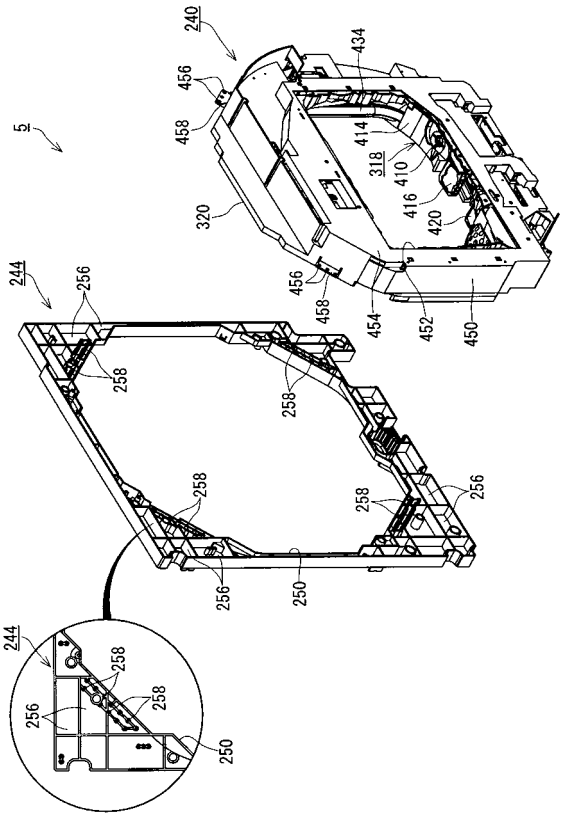
【図１８】



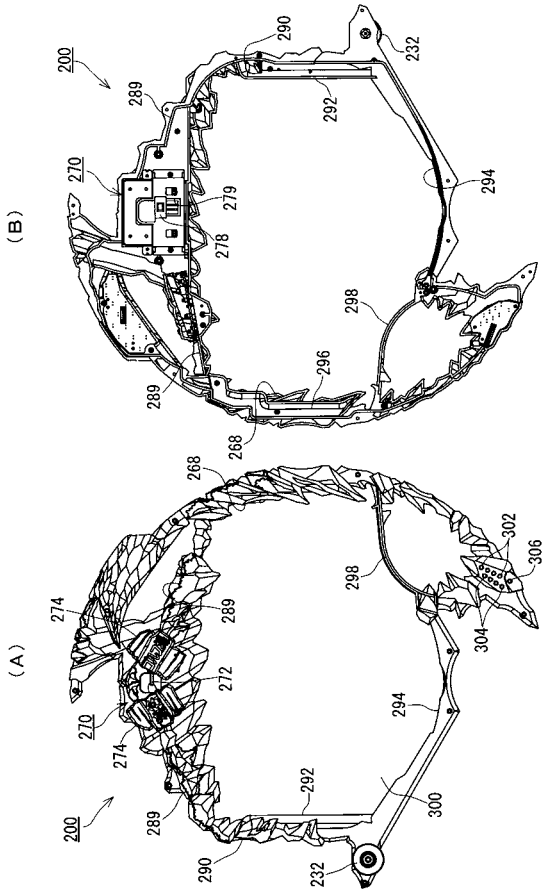
【図１９】



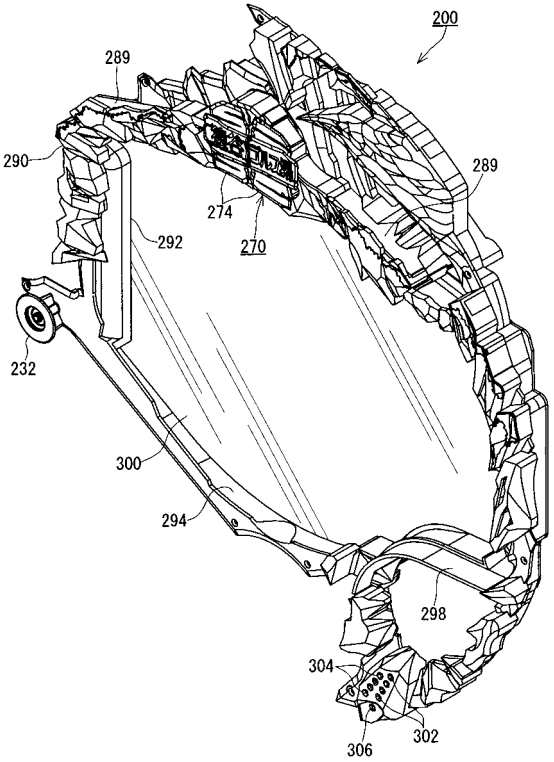
【図２０】



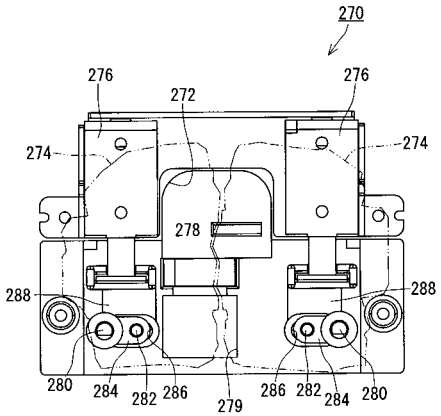
【図２１】



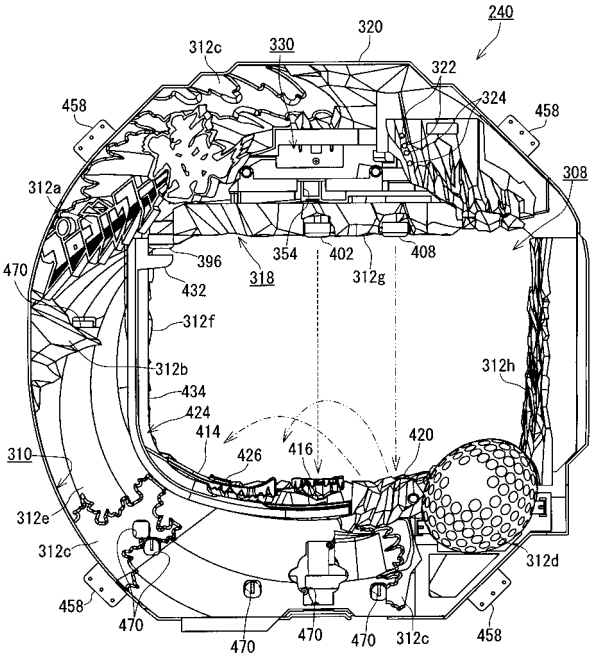
【図２２】



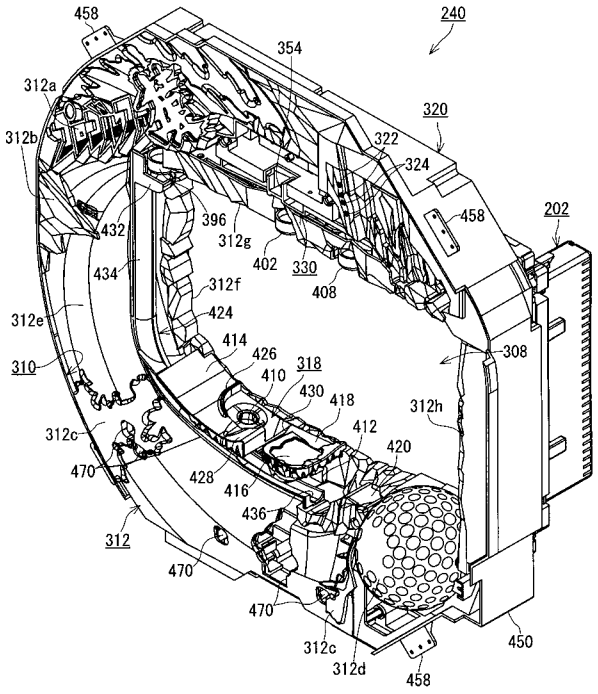
【図２３】



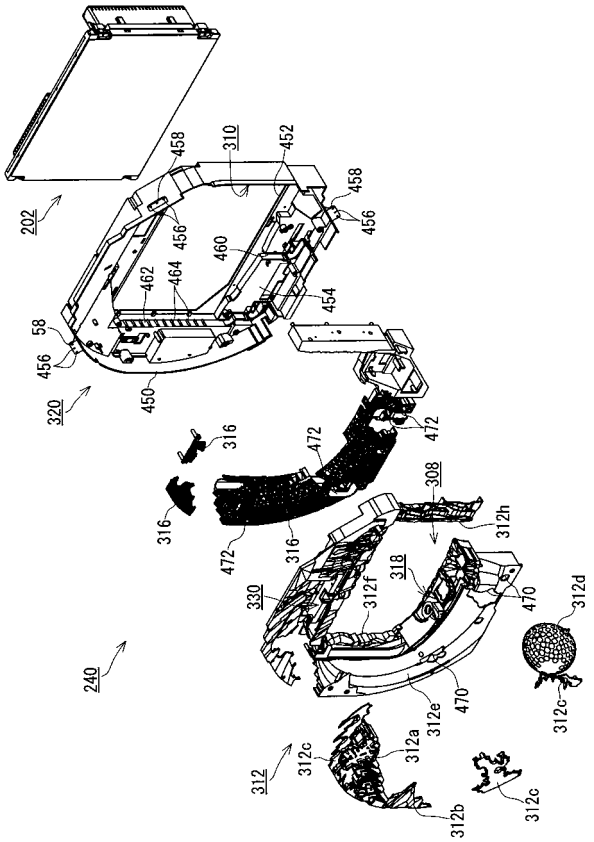
【図２４】



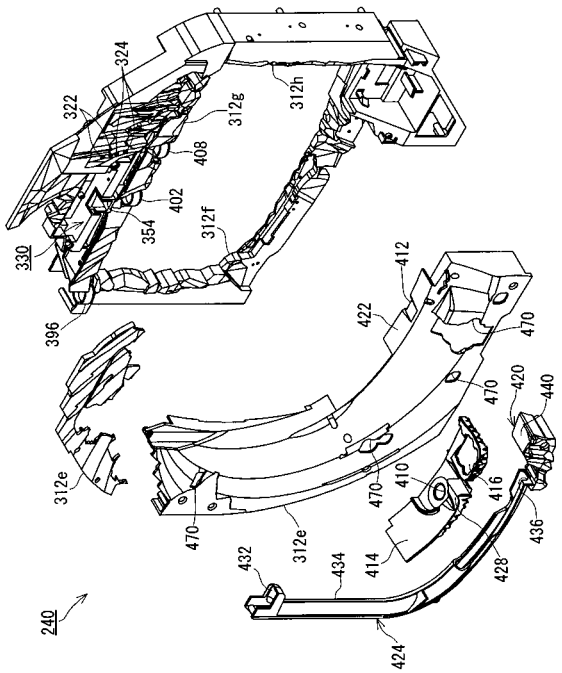
【図２５】



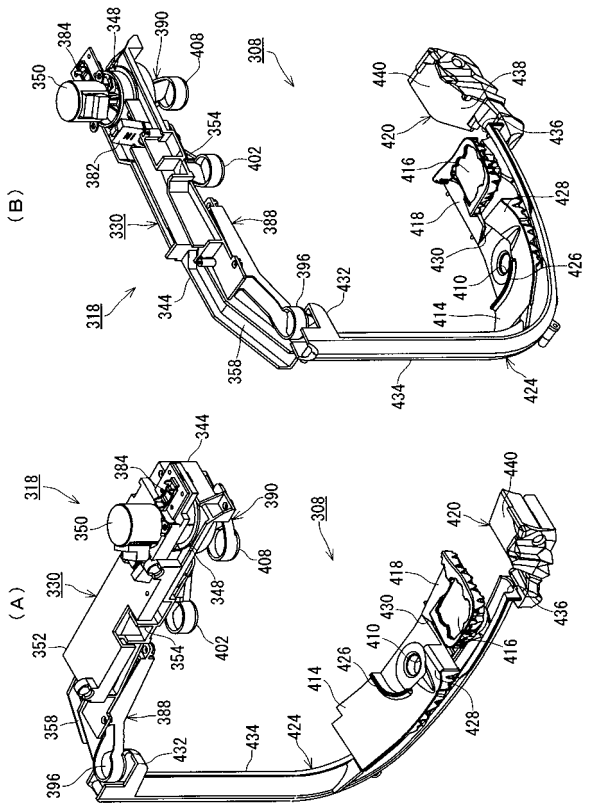
【図２６】



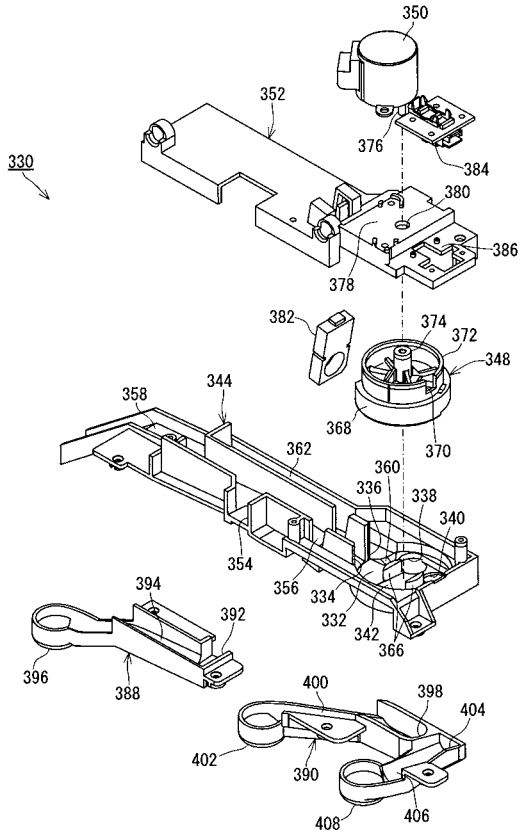
【図２７】



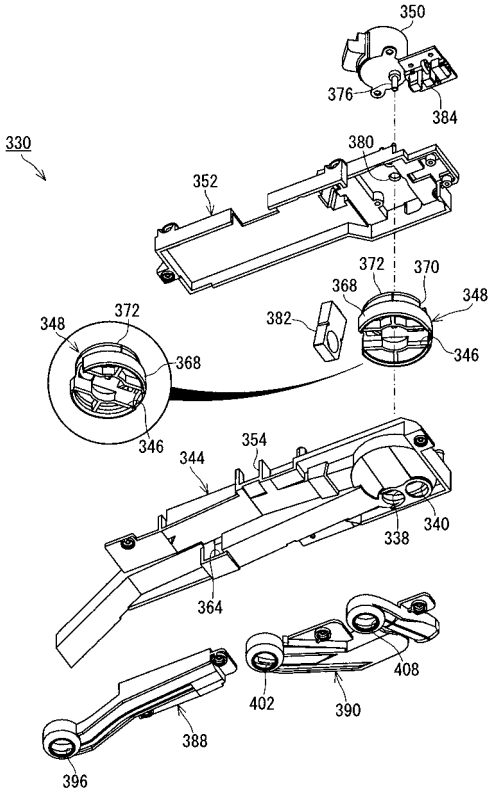
【図２８】



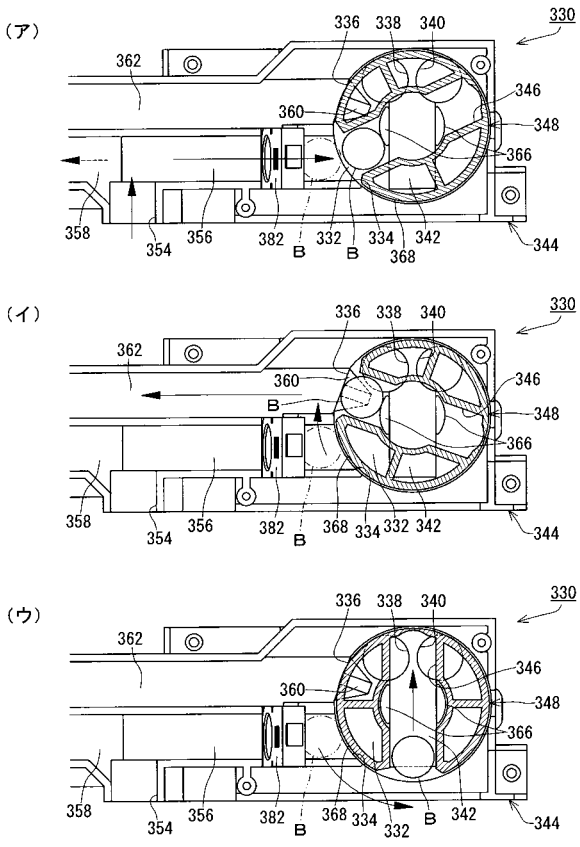
【図２９】



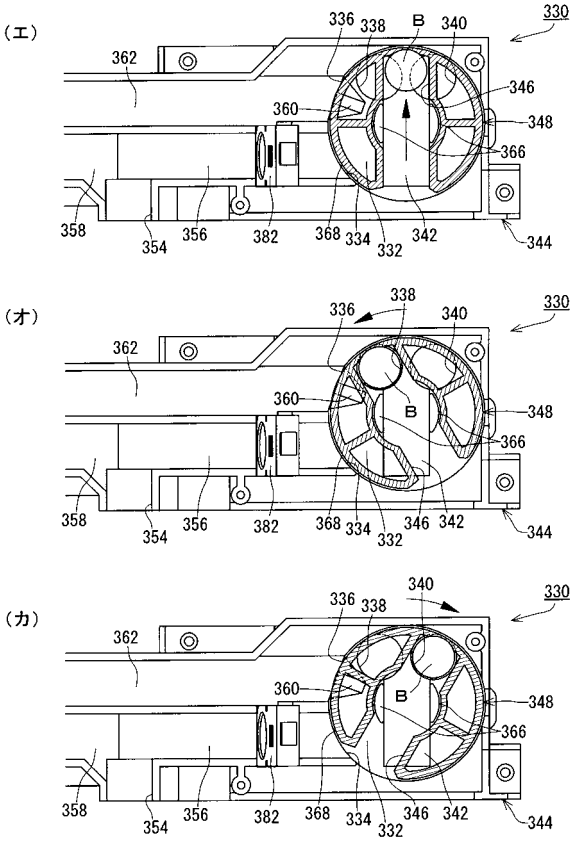
【図３０】



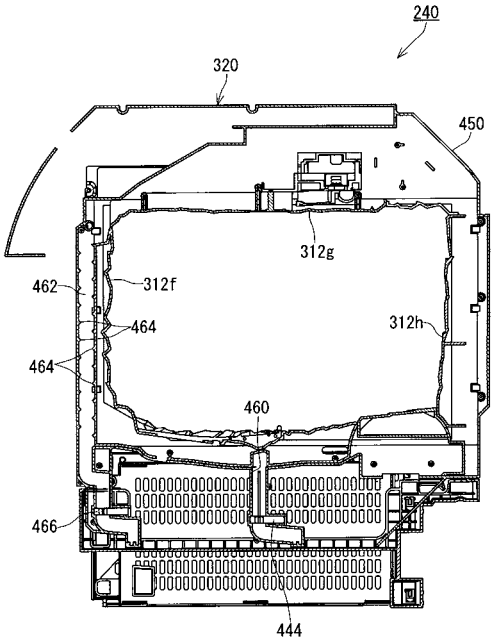
【図３１】



【図３２】

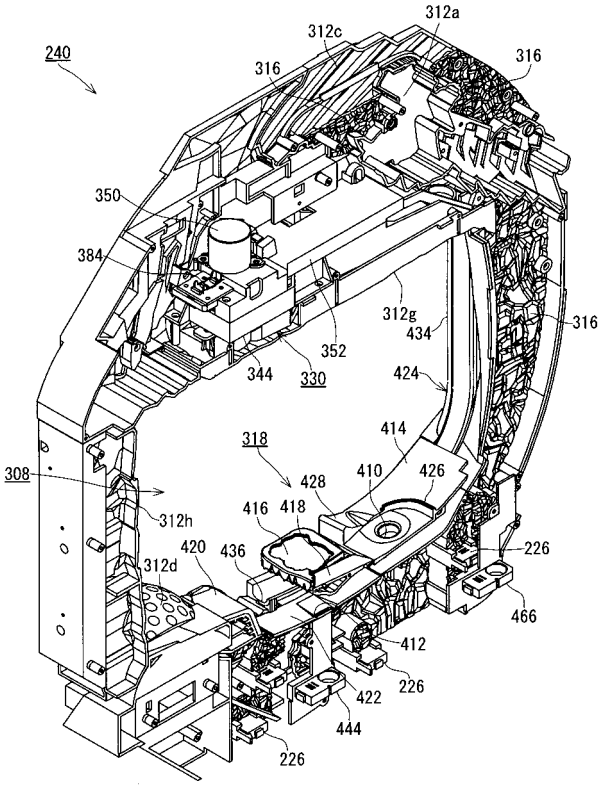


【図３３】

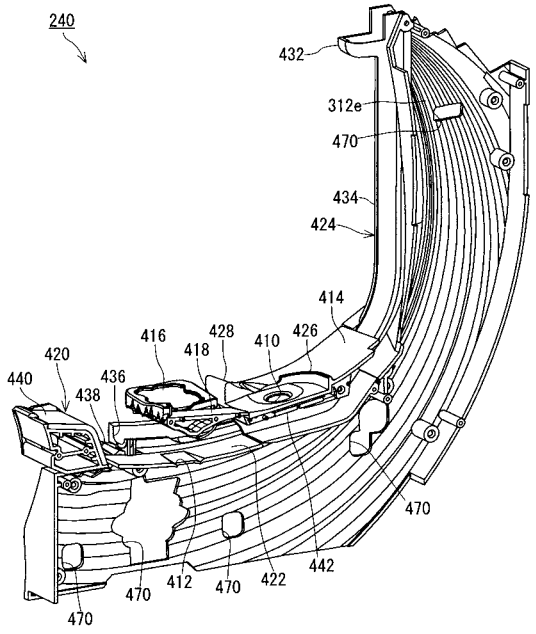


Ｃ－Ｃ断面

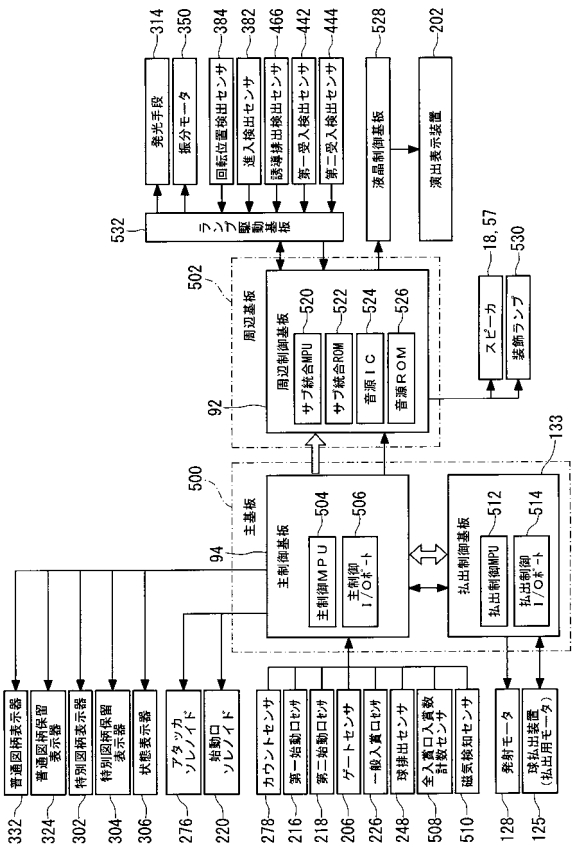
【図３４】



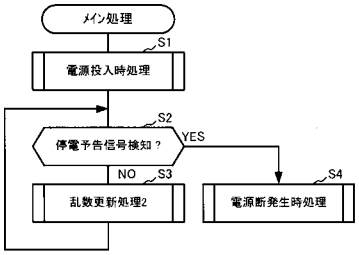
【図３５】



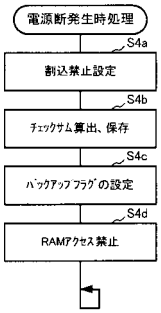
【図４０】



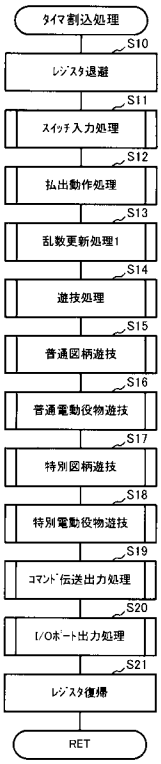
【図４１】



【図４２】



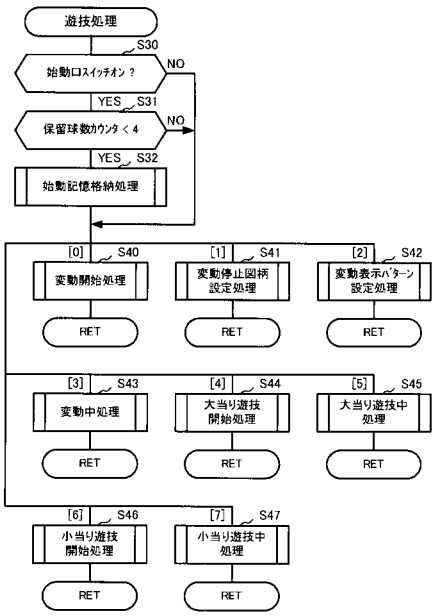
【図４３】



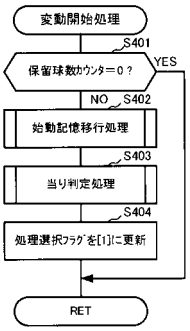
【図４４】

乱数名称	範囲	ﾀｲﾐﾝｸﾞ	内容
大当り判定乱数	0 ～ 1276	始動入賞時	大当り又は小当りの判定
大当り図柄乱数	0 ～ 199	始動入賞時	大当り時における特別図柄の停止図柄の決定
小当り図柄乱数	0 ～ 12	始動入賞時	小当り時における特別図柄の停止図柄の決定
ﾘｰﾁ判定乱数	0 ～ 240	変動開始時	はずれ時におけるﾘｰﾁの判定
変動表示ﾊﾟﾀｰﾝ乱数	0 ～ 250	変動開始時	変動表示ﾊﾟﾀｰﾝの決定
加算時間決定乱数	0 ～ 102	変動開始時	変動時間に対する加算時間の決定
普通図柄当り判定乱数	0 ～ 250	ｹﾞｰﾄ通過時	普通図柄の当り判定

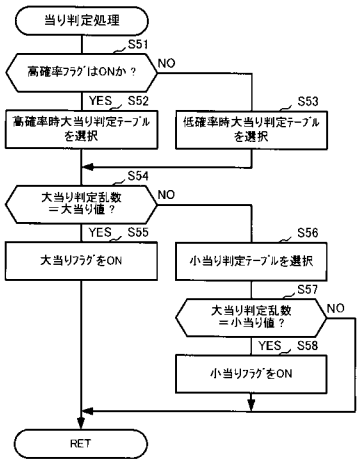
【図４５】



【図４６】



【図４７】



【図４８】

(A)大当り判定乱数の振分テーブル

	大当り	小当り	はずれ	総数
低確率時	4	7	1266	1277
高確率時	40	7	1230	1277

(B)大当り時の変動停止図柄関連テーブル

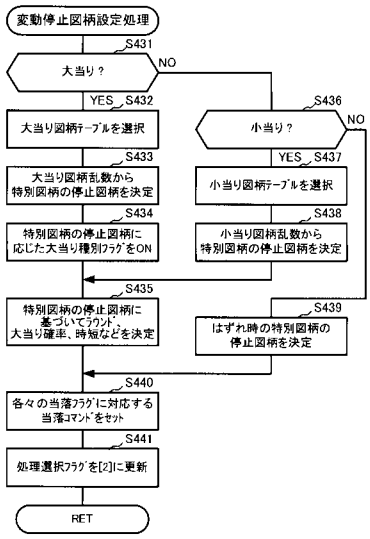
	特別図柄の停止図柄	ラウンド	大当り確率	時短 時短未作動時	時短 時短A,B作動時	選択率
大当り	15R特定図柄(15R当り)	15	高確率	A	A	61%
	2R特定図柄A(2R特定当りA)	2	高確率	-	A	7%
	2R特定図柄B(2R特定当りB)	2	高確率	-	B	6%
	2R非特定図柄(2R非特定当り)	2	低確率	-	B	26%

A…次回大当りまで
B…所定回数

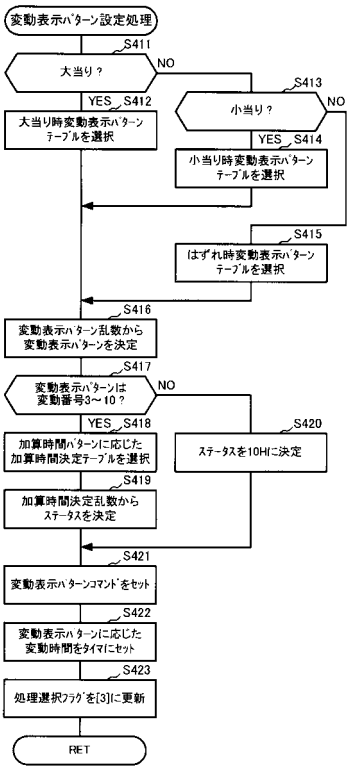
(C)小当り時の変動停止図柄関連テーブル

	特別図柄の停止図柄	開閉回数	大当り確率	時短	選択率
小当り	小当り図柄	2	-	-	100%

【図４９】



【図５０】



【図５１】

変動表示ﾊﾟﾀｰﾝﾃｰﾌﾞﾙ

変動番号	名称	当落	ﾓｰﾄﾞ	加算時間ﾊﾟﾀｰﾝ	変動時間(ms)	大当り 時短未作動時 15R特定	大当り 時短未作動時 2R特定A 2R特定B 2R非特定	大当り 時短A作動時 15R特定	大当り 時短A作動時 2R特定A	大当り 時短A作動時 2R特定B 2R非特定	大当り 時短B作動時 15R特定	大当り 時短B作動時 2R特定A 2R特定B 2R非特定
1	通常変動	×	01H	-	12000							
2	短縮変動	×	02H	-	8000							
3	ノーマルリーチ はずれ	×	03H	PTN1	15100							
4	ノーマルリーチ 15R当り	◎	04H	PTN5	19400	1					1	
5	リーチ演出A はずれ	×	05H	PTN2	41800							
6	リーチ演出A 15R当り	◎	06H	PTN6	43300	25					25	
7	リーチ演出B はずれ	×	07H	PTN3	59600							
8	リーチ演出B 15R当り	◎	08H	PTN7	66600	91					91	
9	リーチ演出C はずれ	×	09H	PTN4	94600							
10	リーチ演出C 15R当り	◎	10H	PTN8	99000	129					129	
11	全回転リーチ	◎	11H	-	101600	5					5	
12	猿丸チャンス演出/時短未作動時猿丸コメント演出 2R当り	●	12H	-	12000		251				251	251
13	猿丸チャンス演出/時短未作動時猿丸コメント演出 小当り	△	13H	-	12000							
14	時短B時猿丸コメント演出 2R当り	●	14H	-	2000							251
15	時短B時猿丸コメント演出 小当り	△	15H	-	2000							
16	時短A時通常変動	×	16H	-	5000							
17	時短A時短縮変動	×	17H	-	1000							
18	擬似短縮変動 2R特定A	○	18H	-	1000				251			
19	擬似短縮変動 小当り	△	19H	-	1000							
20	ハトリーチショート はずれ	×	20H	-	97300			36				
21	ハトリーチショート 15R当り	◎	21H	-	78900							
22	ハトリーチショート 2R当り	●	22H	-	78900			120		78		
23	ハトリーチロング はずれ	×	23H	-	122500			5			45	
24	ハトリーチロング 15R当り	◎	24H	-	112200			131				
25	ハトリーチロング 2R当り	●	25H	-	125500			2			39	

【図５２】

変動表示ﾊﾟﾀｰﾝﾃｰﾌﾞﾙ

変動番号	名称	当落	小当り 時短未作動時 小当り	小当り 時短A作動時 小当り	小当り 時短B作動時 小当り	はずれ 時短未作動時 リーチ	はずれ 時短未作動時 はずれ	はずれ 時短A作動時 リーチ	はずれ 時短A作動時 はずれ	はずれ 時短B作動時 リーチ	はずれ 時短B作動時 はずれ
1	通常変動	×					251				
2	短縮変動	×					(251)				251
3	ノーマルリーチ はずれ	×				208				53	
4	ノーマルリーチ 15R当り	◎									
5	リーチ演出A はずれ	×				36				114	
6	リーチ演出A 15R当り	◎									
7	リーチ演出B はずれ	×				5				45	
8	リーチ演出B 15R当り	◎									
9	リーチ演出C はずれ	×				2				39	
10	リーチ演出C 15R当り	◎									
11	全回転リーチ	◎									
12	猿丸チャンス演出/時短未作動時猿丸コメント演出 2R当り	●									
13	猿丸チャンス演出/時短未作動時猿丸コメント演出 小当り	△	251								
14	時短B時猿丸コメント演出 2R当り	●									
15	時短B時猿丸コメント演出 小当り	△		251							
16	時短A時通常変動	×					251				
17	時短A時短縮変動	×					(251)				
18	擬似短縮変動 2R特定A	○									
19	擬似短縮変動 小当り	△		251							
20	ハトリーチショート はずれ	×						80			
21	ハトリーチショート 15R当り	◎									
22	ハトリーチショート 2R当り	●									
23	ハトリーチロング はずれ	×						171			
24	ハトリーチロング 15R当り	◎									
25	ハトリーチロング 2R当り	●									

【図５３】

(A) 時短未作動時の加算時間決定テーブル

加算時間パターン	10H	11H	12H	13H	14H	総数
PTN1	93	10	–	–	–	103
PTN2	75	10	18	–	–	103
PTN3	63	10	10	20	–	103
PTN4	68	10	5	15	5	103
PTN5	70	10	23	–	–	103
PTN6	63	10	25	5	–	103
PTN7	58	10	10	20	5	103
PTN8	58	10	5	15	15	103

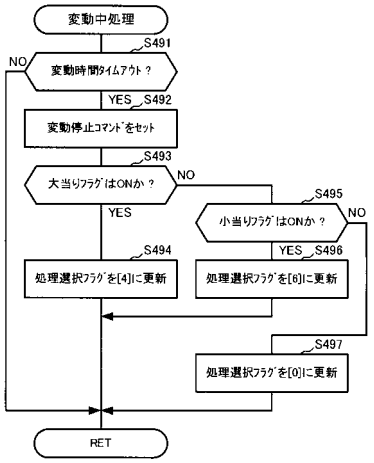
(B) 時短B作動時の加算時間決定テーブル

加算時間パターン	10H	11H	12H	13H	14H	総数
PTN1	103	–	–	–	–	103
PTN2	53	–	50	–	–	103
PTN3	38	–	40	25	–	103
PTN4	43	–	20	30	10	103
PTN5	78	–	25	–	–	103
PTN6	48	–	50	5	–	103
PTN7	23	–	40	30	10	103
PTN8	13	–	15	35	40	103

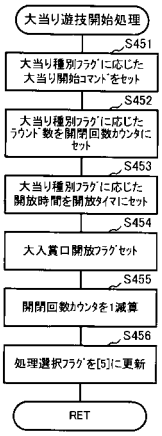
(C) 加算時間および加算内容テーブル

ステータス	加算時間(ms)	加算内容
10H	0	なし
11H	3000	すべり変動
12H	12000	連続変動1
13H	24000	連続変動2
14H	36000	連続変動3

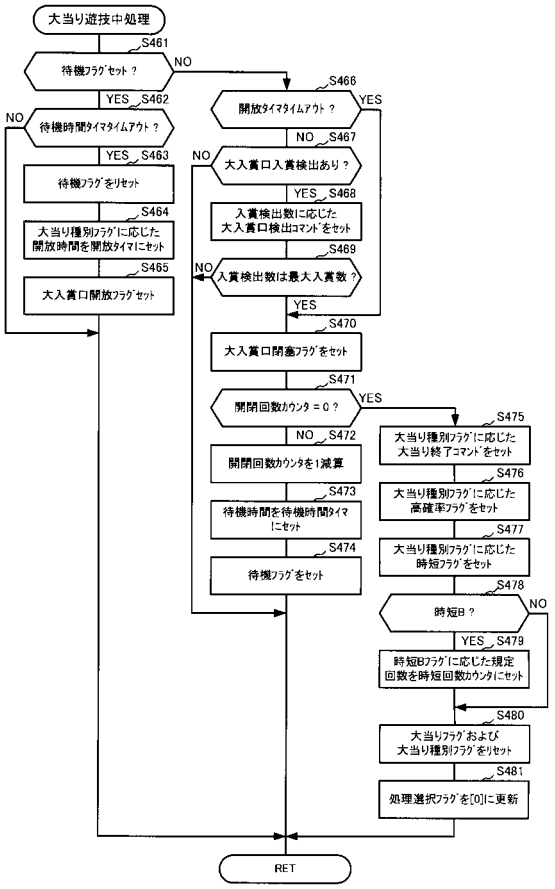
【図５４】



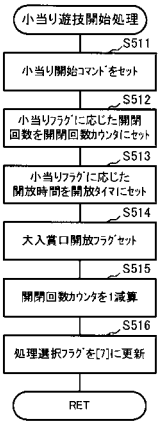
【図５５】



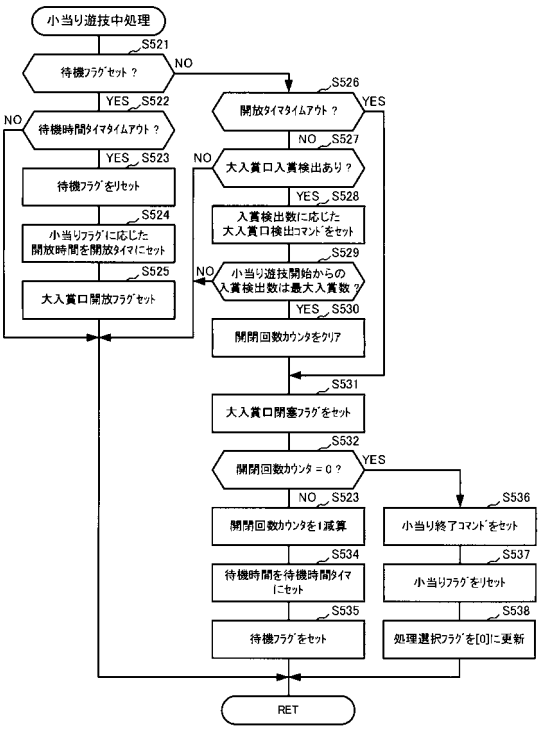
【図５６】



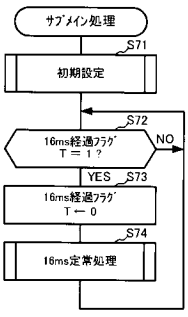
【図５７】



【図５８】



【図５９】



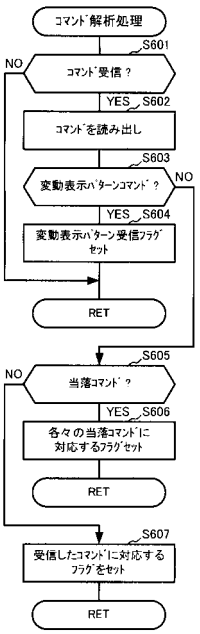
【図６０】



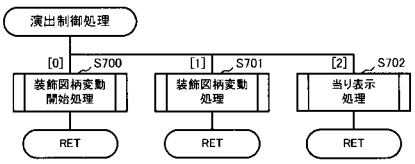
【図６１】

乱数名称	範囲	タイミング	内容
左装飾図柄乱数	0 ～ 156	コマンド受信時	左装飾図柄の停止図柄の決定
中装飾図柄乱数	0 ～ 156	コマンド受信時	中装飾図柄の停止図柄の決定
右装飾図柄乱数	0 ～ 156	コマンド受信時	右装飾図柄の停止図柄の決定
連続変動時右図柄パターン乱数	0 ～ 250	コマンド受信時	連続変動時右図柄パターンの決定
初回変動すべり演出判定乱数	0 ～ 210	コマンド受信時	初回変動すべり演出パターンの決定

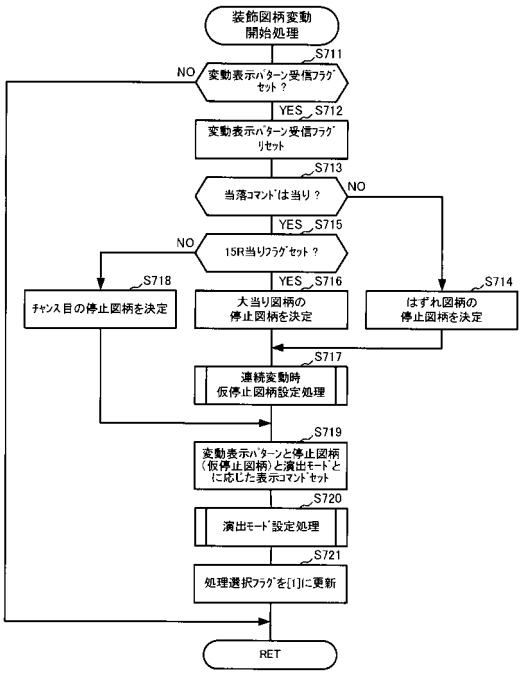
【図６２】



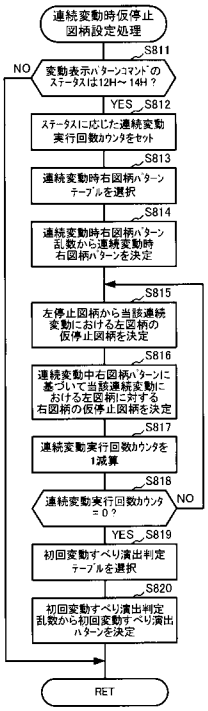
【図６３】



【図６４】



【図６５】



【図６６】

(A) 連続変動時右図柄パターン

PTN	当該連続変動における左図柄に対する右図柄			
	最終変動 -3	最終変動 -2	最終変動 -1	
0	−1図柄	+1図柄	−1図柄	
1	+1図柄	−1図柄	+1図柄	
2	−1図柄	+1図柄	−1図柄	
3	+1図柄	−1図柄	+1図柄	

−1図柄…図柄すべり戻し
+1図柄…図柄すべり

(B) 連続変動時右図柄パターンテーブル

変動番号	名称	当落	モード	0	1	2	3	総数
3	ノーマルリーチ はずれ	×	03H	251	−	−	−	251
4	ノーマルリーチ 15R	◎	04H	126	125	−	−	251
5	リーチ演出A はずれ	×	05H	126	125	−	−	251
6	リーチ演出A 15R	◎	06H	121	120	5	5	251
7	リーチ演出B はずれ	×	07H	106	105	20	20	251
8	リーチ演出B 15R	◎	08H	101	100	25	25	251
9	リーチ演出C はずれ	×	09H	101	100	25	25	251
10	リーチ演出C 15R	◎	10H	96	95	30	30	251

【図６７】

(A) 初回変動すべり演出パターン

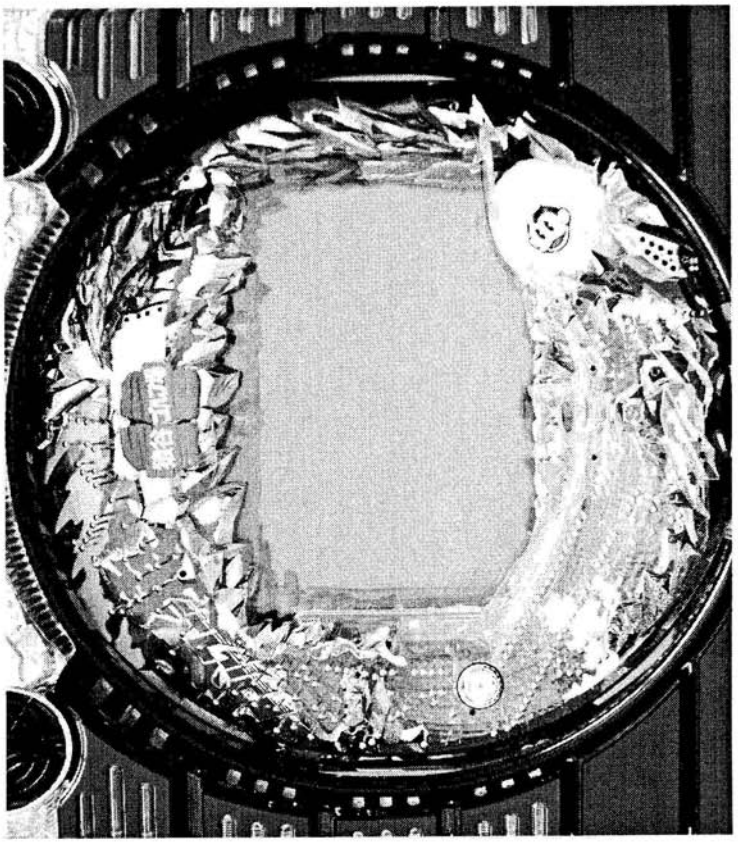
PTN	内容
0	連続変動時の初回変動においてすべり演出なし
1	連続変動時の初回変動においてすべり演出あり

(B) 初回変動すべり演出判定テーブル

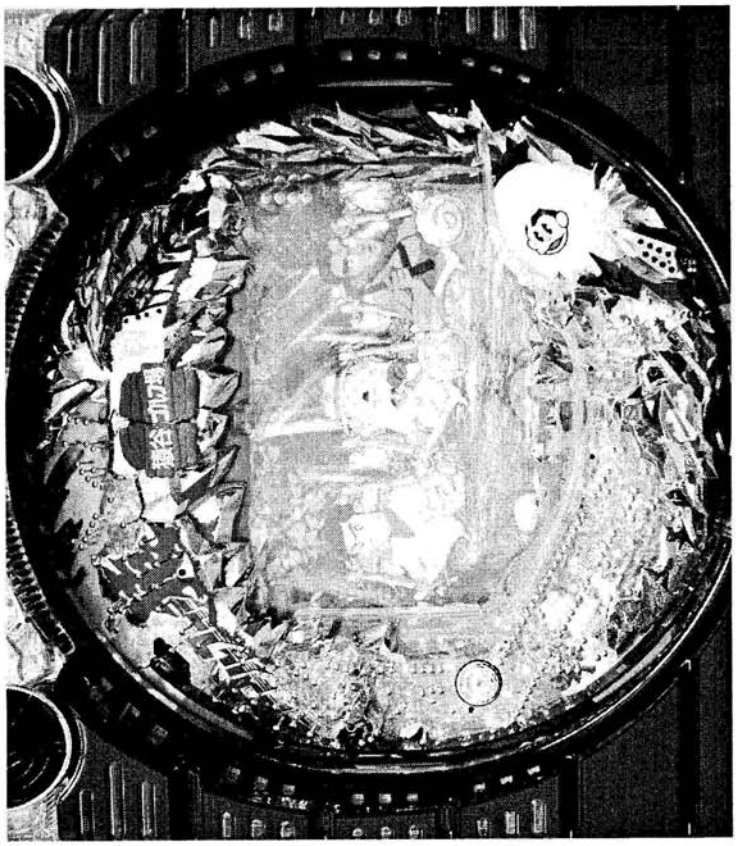
	0	1	総数
初回変動すべり演出判定乱数	150	61	211

【図３６】

(B)



(A)

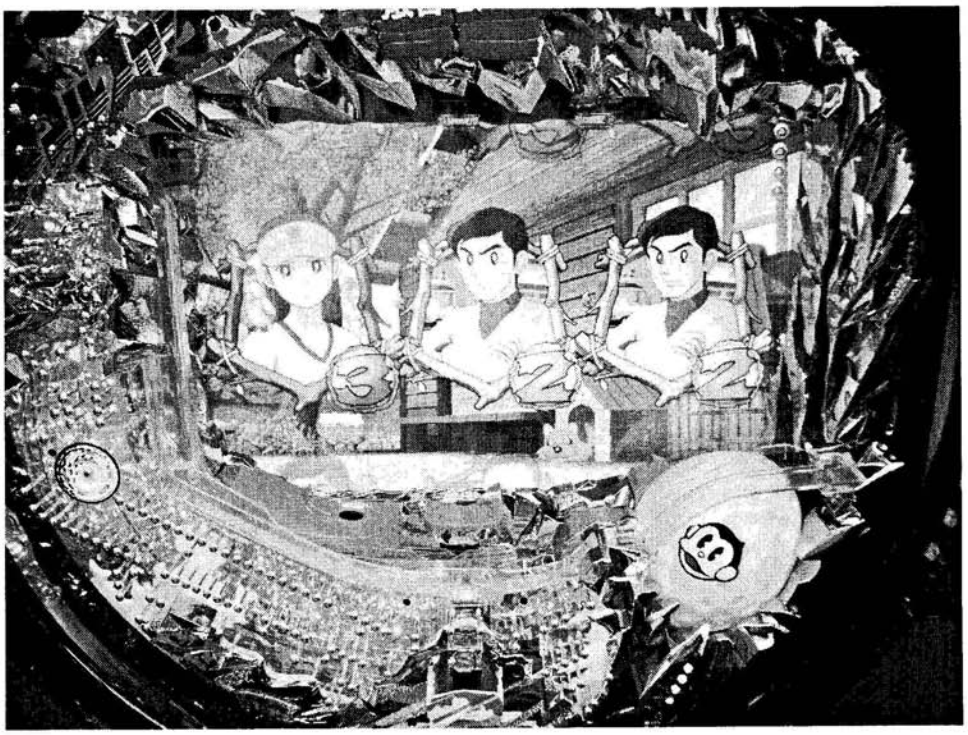


【図３７】

(A)

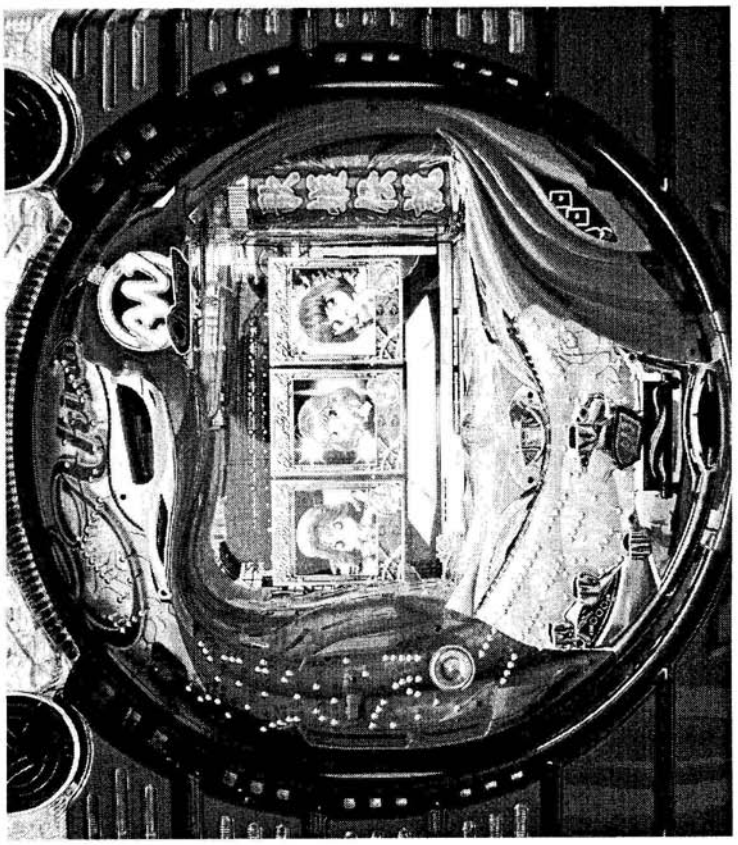


(B)

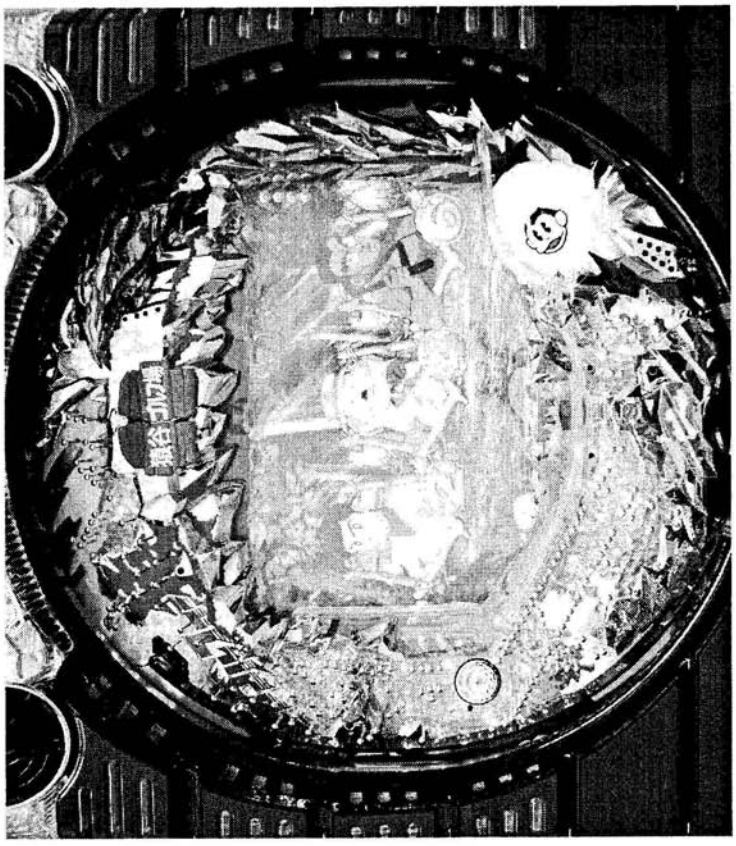


【図３８】

(B)

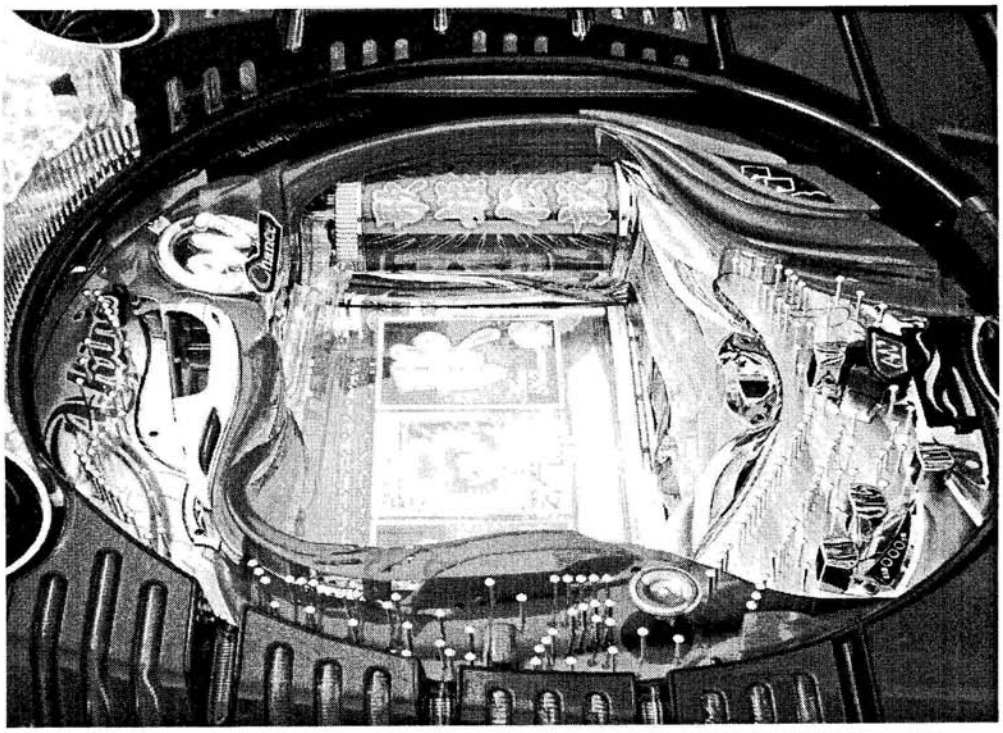


(A)

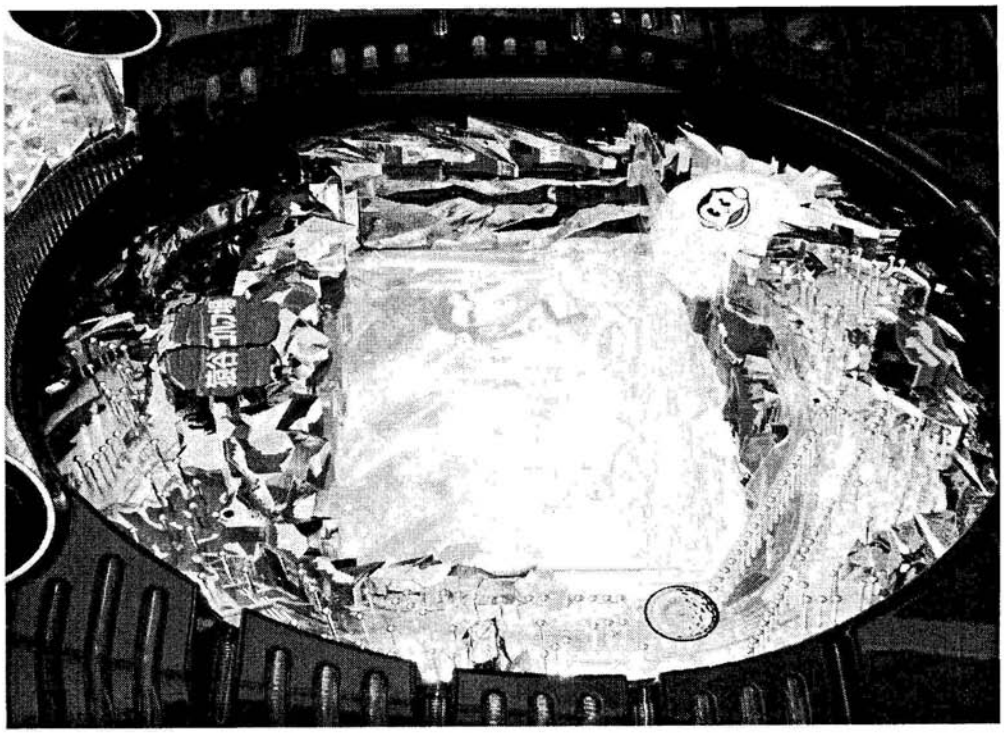


【図３９】

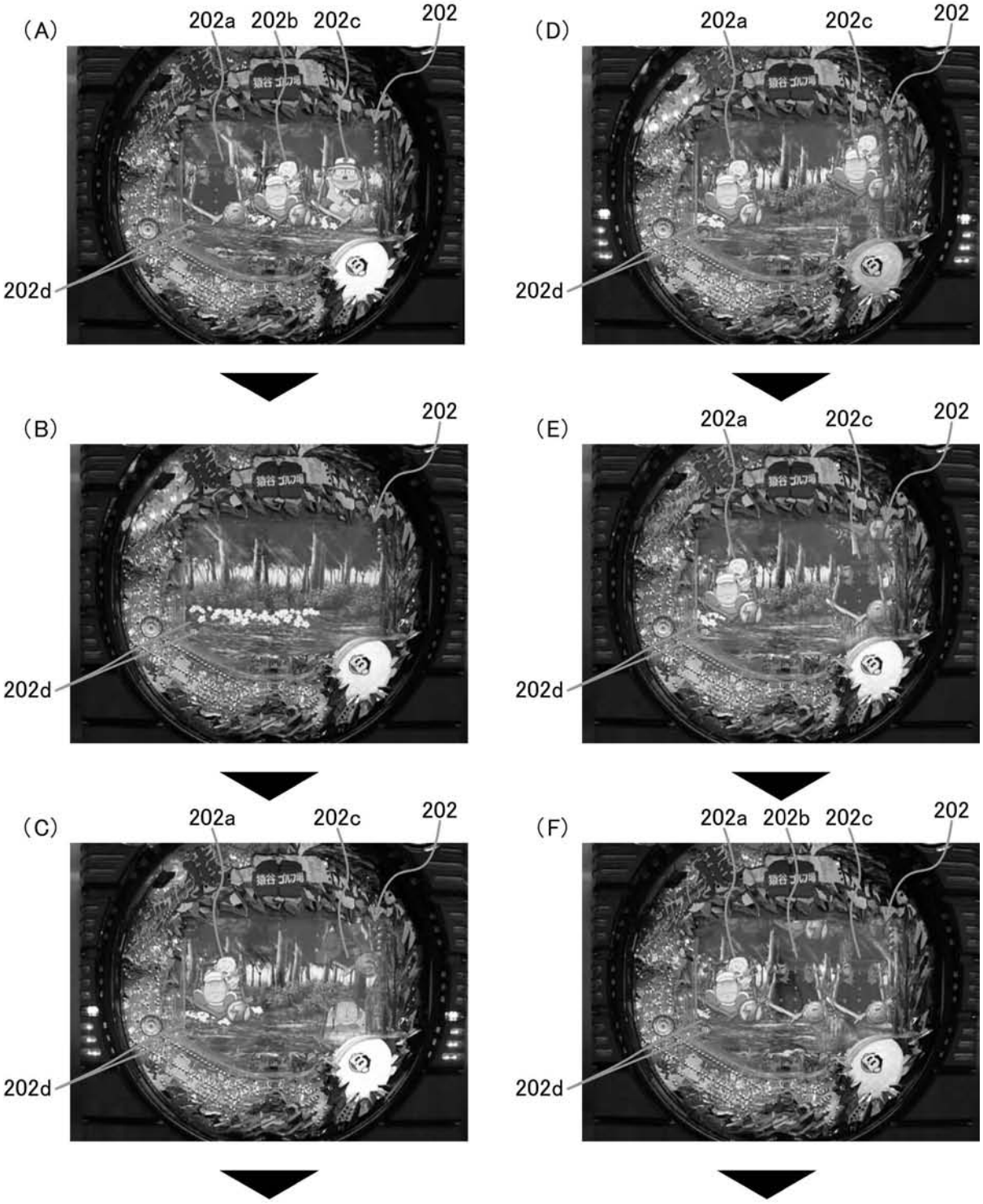
(B)



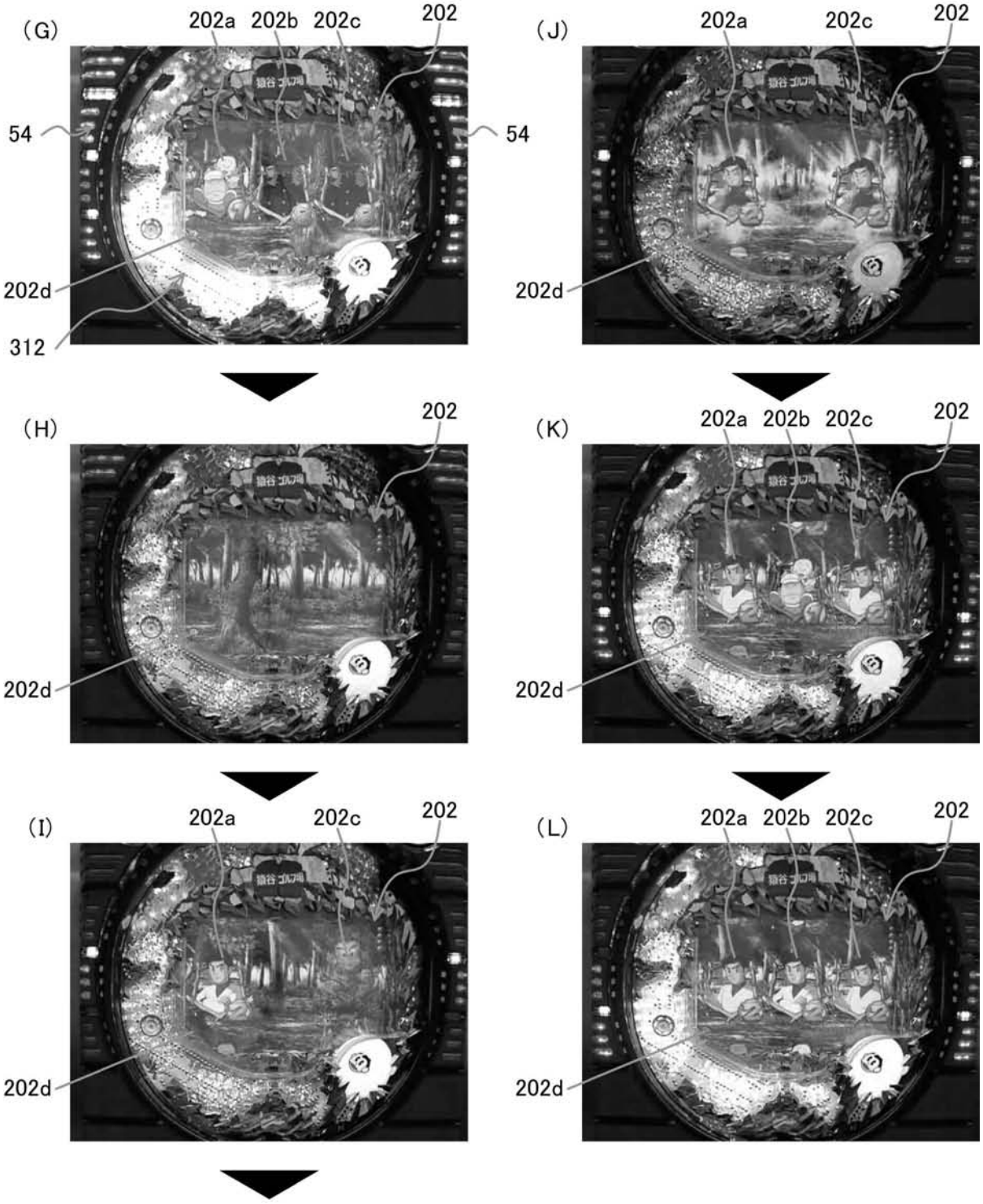
(A)



【図６８】


(A)
202a
202b
202c
202
202d
(B)
202
202d
(C)
202a
202c
202
202d
(D)
202a
202c
202
202d
(E)
202a
202c
202
202d
(F)
202a
202b
202c
202
202d

【図６９】


(G)
202a
202b
202c
202
54
54
202d
312
(J)
202a
202c
202
202d
(H)
202
202d
(K)
202a
202b
202c
202
202d
(I)
202a
202c
202
202d
(L)
202a
202b
202c
202
202d

フロントページの続き

審査官　石塚　良一

(56)参考文献　特開２００６－２０４８０９（ＪＰ，Ａ）
特開２００３－３３４３３８（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２