

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2018-38710

(P2018-38710A)

(43) 公開日 平成30年3月15日(2018.3.15)

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

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 104 頁)

(21) 出願番号	特願2016-176170 (P2016-176170)	(71) 出願人	000132747 株式会社ソフィア 群馬県桐生市境野町7丁目201番地
(22) 出願日	平成28年9月9日(2016.9.9)	(74) 代理人	100093045 弁理士 荒船 良男
		(74) 代理人	110001254 特許業務法人光陽国際特許事務所
		(72) 発明者	中條 宏一 群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社 ソフィア内
		(72) 発明者	▲高▼野 祐樹 群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社 ソフィア内

最終頁に続く

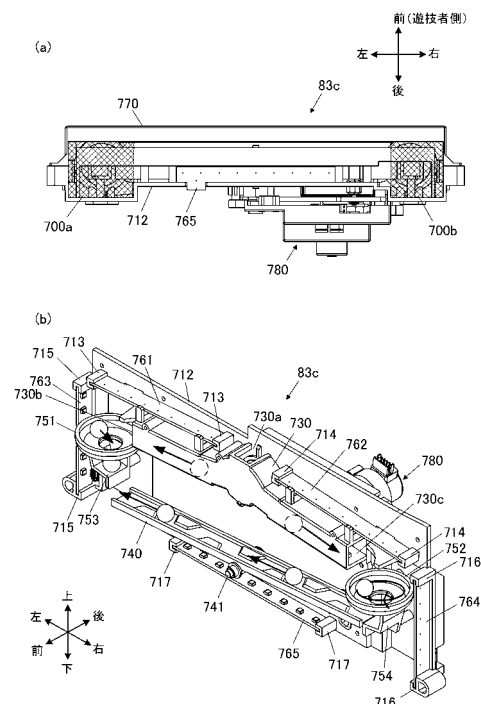
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技の公平性や公正性を保ちつつ遊技の興趣を高める。

【解決手段】入賞領域（上大入賞口）と、当該入賞領域へ入賞容易な状態と入賞困難又は入賞不能な状態とに変換可能な変換部材（可動部材39c）と、を有する可変入賞装置（第2特別変動入賞装置39）を備えた遊技機において、可変入賞装置内で、入賞領域に入賞した遊技球を用いて特定演出（遊技球演出）を行う特定演出機構を備え、特定演出機構は、遊技球を移動させる可動部材（シーソー部材740）と、可動部材へと遊技球を誘導する部材であって、当該可動部材の両端部のそれぞれに対応して設けられた左誘導部材（左球受部材751、左案内部材753）および右誘導部材（右球受部材752、右案内部材754）と、入賞領域に入賞した遊技球を左誘導部材と右誘導部材とに振り分ける振分流路（上演流出路）と、を備えている。

【選択図】 図12



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

入賞領域と、当該入賞領域へ入賞容易な状態と入賞困難又は入賞不能な状態とに変換可能な変換部材と、を有する可変入賞装置を備えた遊技機において、

前記可変入賞装置内で、前記入賞領域に入賞した遊技球を用いて特定演出を行う特定演出機構を備え、

前記特定演出機構は、

遊技球を移動させる可動部材と、

前記可動部材へと遊技球を誘導する部材であって、当該可動部材の両端部のそれぞれに対応して設けられた左誘導部材および右誘導部材と、

前記入賞領域に入賞した遊技球を前記左誘導部材と前記右誘導部材とに振り分ける振分流路と、を備えることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記可動部材は、シーソー状に揺動することで、当該可動部材上の遊技球を左右に移動させることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記可動部材上に、遊技球の球威を抑制するための球威抑制部を複数設けたことを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記可変入賞装置は、2つの排出口を有し、

前記特定演出機構によって、前記2つの排出口のうち、一方から遊技球が排出される割合と、他方から遊技球が排出される割合と、を異ならせる構成としたことを特徴とする請求項 1 から 3 の何れか一項に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、入賞領域と、当該入賞領域へ入賞容易な状態と入賞困難又は入賞不能な状態とに変換可能な変換部材と、を有する可変入賞装置を備えた遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機として、複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行し、当該変動表示ゲームの結果が予め定められた所定の結果となった場合に、可変入賞装置が有する大入賞口を開放する特別遊技状態を発生可能な遊技機が知られている（例えば特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2010-279571号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献1の遊技機では、可変入賞装置に流入した遊技球は、当該可変入賞装置内を流下するだけであり、可変入賞装置内で遊技球を利用した演出を行って遊技の興趣を高めるといった工夫はなされていない。また、遊技の興趣を高めるために可変入賞装置内で遊技球を利用した演出を行う場合、遊技の公平性や公正性を確保できない虞がある。

そこで、本発明の目的は、遊技の公平性や公正性を保ちつつ遊技の興趣を高めることである。

【課題を解決するための手段】

【0005】

10

20

30

40

50

以上の課題を解決するため、請求項 1 に記載の発明は、
入賞領域と、当該入賞領域へ入賞容易な状態と入賞困難又は入賞不能な状態とに変換可能な変換部材と、を有する可変入賞装置を備えた遊技機において、

前記可変入賞装置内で、前記入賞領域に入賞した遊技球を用いて特定演出を行う特定演出機構を備え、

前記特定演出機構は、

遊技球を移動させる可動部材と、

前記可動部材へと遊技球を誘導する部材であって、当該可動部材の両端部のそれぞれに対応して設けられた左誘導部材および右誘導部材と、

前記入賞領域に入賞した遊技球を前記左誘導部材と前記右誘導部材とに振り分ける振分流路と、を備えることを特徴とする。

10

【発明の効果】

【0006】

本発明によれば、遊技の公平性や公正性を保ちつつ遊技の興趣を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図 1】本発明の一実施形態の遊技機を前面側から見た斜視図である。

【図 2】遊技盤の正面図である。

【図 3】遊技盤の正面図である。

【図 4】遊技盤の前面側から見た分解斜視図である。

20

【図 5】演出ユニットを説明する図である。

【図 6】第 2 特別変動入賞装置（上大入賞口）の一部である上大入賞口内部ユニットを説明する図である。

【図 7】発光部材を説明する図である。

【図 8】回転体を説明する図である。

【図 9】演出流路を説明する図である。

【図 10】排出ユニットを説明する図である。

【図 11】変形例 1：第 2 特別変動入賞装置の変形例 A を説明する図である。

【図 12】変形例 1：第 2 特別変動入賞装置の変形例 A を説明する図である。

【図 13】変形例 1：第 2 特別変動入賞装置の変形例 A を説明する図である。

30

【図 14】変形例 1：第 2 特別変動入賞装置の変形例 A を説明する図である。

【図 15】変形例 1：第 2 特別変動入賞装置の変形例 A を説明する図である。

【図 16】変形例 1：第 2 特別変動入賞装置の変形例 A を説明する図である。

【図 17】第 1 特別変動入賞装置（下大入賞口）を説明する図である。

【図 18】遊技機の制御系の構成例を示すブロック図である。

【図 19】遊技機の制御系の構成例を示すブロック図である。

【図 20】メイン処理を説明するフローチャートである。

【図 21】メイン処理を説明するフローチャートである。

【図 22】タイマ割込み処理を説明するフローチャートである。

【図 23】特図ゲーム処理を説明するフローチャートである。

40

【図 24】始動口スイッチ監視処理を説明するフローチャートである。

【図 25】大入賞口スイッチ監視処理を説明するフローチャートである。

【図 26】特図普段処理を説明するフローチャートである。

【図 27】特図変動中処理を説明するフローチャートである。

【図 28】特図表示中処理を説明するフローチャートである。

【図 29】ファンファーレ／インターバル中処理を説明するフローチャートである。

【図 30】大入賞口開放中処理を説明するフローチャートである。

【図 31】大入賞口残存球処理を説明するフローチャートである。

【図 32】大当たり終了処理を説明するフローチャートである。

【図 33】演出制御装置でのメイン処理を説明するフローチャートである。

50

【図 3 4】変形例 2：右上の一般入賞口への入賞球を利用した遊技球演出を説明する図である。

【図 3 5】変形例 2：右上の一般入賞口への入賞球を利用した遊技球演出を説明する図である。

【図 3 6】変形例 2：右上の一般入賞口への入賞球を利用した遊技球演出を説明する図である。

【図 3 7】変形例 2：演出制御装置でのメイン処理を説明するフローチャートである。

【図 3 8】変形例 2：受信コマンドチェック処理を説明するフローチャートである。

【図 3 9】変形例 2：受信コマンド解析処理を説明するフローチャートである。

【図 4 0】変形例 2：大当り系コマンド処理を説明するフローチャートである。

10

【図 4 1】変形例 2：演出用スイッチ処理を説明するフローチャートである。

【図 4 2】変形例 2：演出カウンタ処理を説明するフローチャートである。

【図 4 3】変形例 2：ポイント表示設定処理を説明するフローチャートである。

【図 4 4】変形例 3：第 1 特別変動入賞装置の変形例 A-1 を説明する図である。

【図 4 5】変形例 3：第 1 特別変動入賞装置の変形例 A-1 を説明する図である。

【図 4 6】変形例 3：第 1 特別変動入賞装置の変形例 A-1 を説明する図である。

【図 4 7】変形例 3：第 1 特別変動入賞装置の変形例 A-1 を説明する図である。

【図 4 8】変形例 4：第 1 特別変動入賞装置の変形例 A-2 を説明する図である。

【図 4 9】変形例 5：第 1 特別変動入賞装置の変形例 A-3 を説明する図である。

【図 5 0】変形例 6：第 1 特別変動入賞装置の変形例 B-1 を説明する図である。

20

【図 5 1】変形例 7：第 1 特別変動入賞装置の変形例 B-2 を説明する図である。

【図 5 2】変形例 7：第 1 特別変動入賞装置の変形例 B-2 を説明する図である。

【図 5 3】変形例 8：第 1 特別変動入賞装置の変形例 B-3 を説明する図である。

【図 5 4】変形例 8：第 1 特別変動入賞装置の変形例 B-3 を説明する図である。

【図 5 5】変形例 8：第 1 特別変動入賞装置の変形例 B-3 を説明する図である。

【図 5 6】変形例 9：第 2 特別変動入賞装置の変形例 B を説明する図である。

【図 5 7】変形例 9：第 2 特別変動入賞装置の変形例 B を説明する図である。

【図 5 8】変形例 9：第 2 特別変動入賞装置の変形例 B を説明する図である。

【図 5 9】変形例 9：第 2 特別変動入賞装置の変形例 B を説明する図である。

【図 6 0】変形例 10：遊技盤の変形例 A を説明する図である。

30

【発明を実施するための形態】

【0008】

以下、本発明の好適な実施の形態を図面に基づいて説明する。図 1 は、本発明の一実施形態の遊技機の説明図である。

【0009】

本実施形態の遊技機 10 は前面枠 12 を備え、該前面枠 12 は外枠（支持枠）11 にヒンジ 13 を介して開閉回動可能に組み付けられている。遊技盤 30（図 2 参照）は前面枠 12 の表側に形成された収納部（図示省略）に収納されている。また、前面枠（本体枠）12 には、遊技盤 30 の前面を覆うカバーガラス（透明部材）14 を備えたガラス枠 15（透明板保持枠）が取り付けられている。

40

【0010】

また、ガラス枠 15 の上部には、内部にランプ及びモータを内蔵した照明装置（ムービングライト）16 や払出異常報知用のランプ（LED）17 が設けられている。また、ガラス枠 15 の左右には内部にランプ等を内蔵し装飾や演出のための発光をする枠装飾装置 18 や、音響（例えば、効果音）を発するスピーカ（上スピーカ）19a が設けられている。さらに、前面枠 12 の下部にもスピーカ（下スピーカ）19b が設けられている。

【0011】

また、前面枠 12 の下部には、図示しない打球発射装置に遊技球を供給する上皿 21（貯留皿）、遊技機 10 の裏面側に設けられている払出ユニットから払い出された遊技球が流出する上皿球出口 22、上皿 21 が一杯になった状態で払い出された遊技球を貯留する

50

下皿（受皿）２３及び打球発射装置の操作部２４等が設けられている。さらに、上皿２１の上縁部には、遊技者からの押圧操作入力を受け付けるための演出ボタンスイッチ２５ａを内蔵した操作手段をなす演出ボタン２５が設けられている。なお、演出ボタン２５の上面（押圧面）には、遊技者からの接触操作入力を受け付けるためのタッチパネルが設けられていてもよい。また、演出ボタン２５にはＬＥＤが内蔵され、上面の発光態様（点灯、消灯、点滅、発光色等）を変化させることができるようになっていてもよい。

さらに、前面枠１２下部右側には、前面枠１２やガラス枠１５を開放したり施錠したりする鍵を挿入するための鍵穴２６が設けられている。

【００１２】

また、上皿２１上方のガラス枠１５の前面には、遊技者が隣接する球貸機から球貸しを受ける場合に操作する球貸ボタン２７、球貸機のカードユニットからプリペイドカードを排出させるために操作する排出ボタン２８、プリペイドカードの残高を表示する残高表示部（図示省略）等が設けられている。この実施形態の遊技機１０においては、遊技者が上記操作部２４を回動操作することによって、打球発射装置が上皿２１から供給される遊技球を遊技盤３０前面の遊技領域３２に向かって発射する。また、遊技者が演出ボタン２５を操作することによって、表示装置４１（図２参照）における変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）において、遊技者の操作を介入させた演出等を行うことができる。

【００１３】

次に、図２および図３を用いて遊技盤３０の一例について説明する。図２および図３は、本実施形態の遊技盤３０の正面図であって、図２は下可動装置４４ａのメイン表示装置露出状態を示す図であり、図３は下可動装置４４ａの上大入賞口内部ユニット露出状態を示す図である。

【００１４】

遊技盤３０の表面には、ガイドレール３１で囲われた略円形状の遊技領域３２が形成されている。遊技領域３２は、遊技盤３０の四隅に各々設けられた樹脂製のサイドケース３３及びガイドレール３１に圍繞されて構成される。遊技領域３２には、ほぼ中央に表示装置４１を備えたセンターケース（遊技演出構成体）４０が配置されている。表示装置４１は、センターケース４０に設けられた凹部に、センターケース４０の前面より奥まった位置に取り付けられている。すなわち、センターケース４０は表示装置４１の表示領域の周囲を囲い、表示装置４１の表示面よりも前方へ突出し周囲の遊技領域３２から遊技球が飛び込みにくくするように形成されている。本実施形態の遊技機１０は、表示装置４１として、メイン表示装置４１ａとサブ表示装置４１ｂとを備えている。

【００１５】

メイン表示装置４１ａ（変動表示装置）は、７つの発光体（セグメント）が８の字に配された７セグ表示器（変動表示領域）が３つ並んだ構成となっている。各発光体は独立して発光態様（点灯、消灯、点滅、発光色等）を変化させることができ、発光態様を制御することにより７セグ表示器毎に識別情報（特別図柄）を表示可能である。また、複数の７セグ表示器を組み合わせることで情報を表示することも可能である。このメイン表示装置４１ａでは、特図変動表示ゲームに対応して複数の識別情報（特別図柄）を変動表示した後に停止表示する飾り特図変動表示ゲームが実行される。また、発光態様の变化により特図変動表示ゲームに関する演出も実行可能である。

【００１６】

サブ表示装置４１ｂは、例えば、ＬＣＤ（液晶表示器）、ＣＲＴ（ブラウン管）等の表示画面を有する装置で構成されている。

サブ表示装置４１ｂの表示画面には、特図変動表示ゲームを演出するキャラクタや演出効果を高める背景画像などの遊技に関する情報が表示される。また、サブ表示装置４１ｂの表示画面には、未消化の始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示や、遊技の進行に基づく演出のための画像（例えば、大当たり表示画像、ファンファーレ表示画像、エンディング表示画像等）などが表示される。

サブ表示装置４１ｂは、下可動装置４４ａが有する可動役物４４ａ１の前面に装着され

10

20

30

40

50

ている。

【0017】

また、センターケース40には、動作することによって遊技の演出を行う盤演出装置44が備えられている。盤演出装置44のうち下可動装置44aは、可動役物44a1を有しており、当該可動役物44a1は、図2に示すようにメイン表示装置41aの下方へ退避した初期位置と、図3に示すようにメイン表示装置41aの前方に重なる動作位置と、の間で動作可能である。すなわち、下可動装置44aは、可動役物44a1が初期位置にあるメイン表示装置露出状態と、可動役物44a1が動作位置にある上大入賞口内部ユニット露出状態と、に変換可能である。

【0018】

また、センターケース40には、装飾や演出のための発光をする盤装飾装置46が備えられている。

盤装飾装置46のうち右打ちランプ46aは、図2や図3に示すように、センターケース40の右部に配設されている。右打ちランプ46aは、左打ちよりも右打ちの方が遊技者にとって有利な遊技状態の場合（右打ち時）に点灯する。

盤装飾装置46のうちロゴ部材46bは、図2や図3に示すように、センターケース40の上部に配設されている。本実施形態において、ロゴ部材46bは、4つの文字発光部が並んだ構成となっており、各文字発光部は独立して発光態様（点灯、消灯、点滅、発光色等）を変化させることができるようになっている。なお、中央2つの文字発光部のうち左側の文字発光部が図2に示す位置から左隣の文字発光部の後方位置へと移動するとともに、中央2つの文字発光部のうち右側の文字発光部が図2に示す位置から右隣の文字発光部の後方位置へと移動して、内側から告知ランプ等が出現するよう構成されていてもよい。

【0019】

また、センターケース40の左部には、特図変動表示ゲームに関する情報を表示する情報表示装置48が設けられている。

情報表示装置48は、第1特図変動表示ゲームの実行権利である第1始動記憶の数を表示する第1情報表示部、第2特図変動表示ゲームの実行権利である第2始動記憶の数を表示する第2情報表示部を備える。また、表示装置41で第1～第3図柄により表示される飾り特図変動表示ゲームとは別個に第4図柄により第1特図変動表示ゲームに対応する飾り特図1変動表示ゲームを表示する第3情報表示部や、表示装置41で第1～第3図柄により表示される飾り特図変動表示ゲームとは別個に第4図柄により第2特図変動表示ゲームに対応する飾り特図2変動表示ゲームを表示する第4情報表示部を備える。

【0020】

遊技領域32におけるセンターケース40の右方には、普図変動表示ゲームの開始条件を与える普通図柄始動ゲート（普図始動ゲート）34が設けられている。普図始動ゲート34を通過した遊技球は、ゲートスイッチ34a（図18参照）により検出される。

また、遊技領域32におけるセンターケース40の下方左側には、二つの一般入賞口35が配置され、遊技領域32におけるセンターケース40の下方右側に配された第1特別変動入賞装置38の右部には、一つの一般入賞口35が配置され、センターケース40の右部であって右打ちランプ46aの上方には、一つの一般入賞口35が配置されている。これら一般入賞口35に入賞した遊技球は、入賞口スイッチ35a（図18参照）により検出される。

【0021】

また、遊技領域32におけるセンターケース40の下方には、第1特図変動表示ゲームの開始条件を与える始動入賞口36（第1始動入賞口、始動入賞領域）が設けられている。始動入賞口36に入賞した遊技球は、始動口1スイッチ36a（図18参照）により検出される。また、始動入賞口36の下方には、入賞口等に入賞しなかった遊技球を回収するアウト口30aが設けられている。

【0022】

10

20

30

40

50

また、遊技領域 3 2 におけるセンターケース 4 0 の右方であって、普図始動ゲート 3 4 の下方には、第 2 特図変動表示ゲームの開始条件を与える普通変動入賞装置 3 7（第 2 始動入賞口、始動入賞領域）が配設されている。

普通変動入賞装置 3 7 は、上端側が左側に倒れる方向に回動することで開放して遊技球が流入し易い状態に変換可能な可動部材 3 7 b を備えている。この可動部材 3 7 b は、常時は遊技球が流入できないように鉛直になって閉じた閉状態（遊技者にとって不利な状態）を保持している。そして、普図変動表示ゲームの結果が所定の停止表示態様となった場合には、駆動装置としての普電ソレノイド 3 7 c（図 1 8 参照）によって上端側が左側に倒れるように動作されて普通変動入賞装置 3 7 に遊技球が流入し易い開状態（遊技者にとって有利な状態）に変化させられるようになっている。普通変動入賞装置 3 7 に入賞した遊技球（図 2 に示す穴 3 7 d を通って普通変動入賞装置 3 7 の表面側から裏面側へと移動した遊技球）は、始動口 2 スイッチ 3 7 a（図 1 8 参照）により検出される。なお、閉状態でも遊技球の入賞を可能とし、閉状態では開状態よりも遊技球が入賞しにくい状態としてもよい。図 2 においては、破線によって普通変動入賞装置 3 7 の内部構造を示している。

【0023】

さらに、遊技領域 3 2 におけるセンターケース 4 0 の下方右側には、特図変動表示ゲームの結果によって遊技球を受け入れない状態と受け入れ易い状態とに変換可能な第 1 特別変動入賞装置（第 1 大入賞口、下大入賞口）3 8 が配設されている。

第 1 特別変動入賞装置 3 8 は、後方へ退避することで開放して遊技球が流入し易い状態に変換可能な開閉部材 3 8 c（図 1 7（a）参照）を有しており、補助遊技としての特図変動表示ゲームの結果如何によって下大入賞口を閉じた閉状態（遊技者にとって不利な状態）から開状態（遊技者にとって有利な状態）に変換する。すなわち、第 1 特別変動入賞装置 3 8 は、例えば、駆動装置としての下大入賞口ソレノイド（大入賞口ソレノイド 1）3 8 b（図 1 8 参照）により駆動される開閉部材 3 8 c によって開閉される下大入賞口を備え、特別遊技状態中は、下大入賞口を閉じた状態から開いた状態に変換することにより下大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせ、遊技者に所定の遊技価値（賞球）を付与するようになっている。下大入賞口の内部（入賞領域）には、当該下大入賞口に入った遊技球を検出する検出手段としての下カウントスイッチ 3 8 a（図 1 8 参照）が配設されている。

なお、下カウントスイッチ 3 8 a を複数設けて、下大入賞口内に流入した遊技球を何れかの下カウントスイッチ 3 8 a で検出するよう構成されていてもよい。このように下カウントスイッチ 3 8 a を複数設けることで、下大入賞口内に流入した遊技球を迅速に検出できる。

【0024】

また、センターケース 4 0 の右部であって右打ちランプ 4 6 a の下方には、特図変動表示ゲームの結果によって遊技球を受け入れない状態と受け入れ易い状態とに変換可能な第 2 特別変動入賞装置（第 2 大入賞口、上大入賞口）3 9 が配設されている。

第 2 特別変動入賞装置 3 9 は、上端側が右側に倒れる方向に回動することで開放して遊技球が流入し易い状態に変換可能な可動部材 3 9 c を有しており、補助遊技としての特図変動表示ゲームの結果如何によって上大入賞口を閉じた閉状態（遊技者にとって不利な状態）から開状態（遊技者にとって有利な状態）に変換する。すなわち、第 2 特別変動入賞装置 3 9 は、例えば、駆動装置としての上大入賞口ソレノイド（大入賞口ソレノイド 2）3 9 b（図 1 8 参照）により駆動される可動部材 3 9 c によって開閉される上大入賞口を備え、特別遊技状態中は、上大入賞口を閉じた状態から開いた状態に変換することにより上大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせ、遊技者に所定の遊技価値（賞球）を付与するようになっている。上大入賞口の内部（入賞領域）には、当該上大入賞口に入った遊技球を検出する検出手段としての上カウントスイッチ 3 9 a（図 1 8 参照）が配設されている。特別遊技状態では、第 1 特別変動入賞装置 3 8 と第 2 特別変動入賞装置 3 9 の何れか一方が開放されるが、何れを開放するかは特図変動表示ゲームの結果態様（特別結果）に

より決定される。

【0025】

本実施形態の遊技機10においては、遊技球が流下する遊技領域32のうち、センターケース40の左方の領域が左側遊技領域とされ、センターケース40の右方の領域が右側遊技領域とされている。そして、遊技者が発射勢を調節して左側遊技領域へ遊技球を発射（いわゆる左打ち）することで第1始動入賞口36や左側の一般入賞口35への入賞を狙うことができ、右側遊技領域へ遊技球を発射（いわゆる右打ち）することで普図始動ゲート34や普通変動入賞装置37や第1特別変動入賞装置38や第2特別変動入賞装置39や右側の一般入賞口35への入賞を狙うことができるようになっている。

【0026】

遊技領域32の外側（ここでは遊技盤30の右下部）には、特図変動表示ゲームをなす第1特図変動表示ゲームおよび第2特図変動表示ゲームや、普図始動ゲート34への入賞をトリガとする普図変動表示ゲームや、各種情報などを表示する一括表示装置50が設けられている。

【0027】

一括表示装置50は、7セグメント型の表示器（LEDランプ）等で構成された第1特図変動表示ゲーム用の特図1表示器（第1特図変動表示部）51及び第2特図変動表示ゲーム用の特図2表示器（第2特図変動表示部）52と、LEDランプで構成された各種表示器を備える。各種表示器には、普図変動表示ゲーム用の普図表示器53と、第1特図変動表示ゲームの始動記憶数報知用の特図1保留表示器54と、第2特図変動表示ゲームの始動記憶数報知用の特図2保留表示器55と、普図変動表示ゲームの始動記憶数報知用の普図保留表示器56と、大当たりが発生すると点灯して大当たり発生を報知する第1遊技状態表示部（第1遊技状態表示器）57と、時短状態が発生すると点灯して時短状態発生を報知する第2遊技状態表示部（第2遊技状態表示器）58と、遊技機10の電源投入時に大当たりの確率状態が高確率状態となっていることを表示する第3遊技状態表示部（第3遊技状態表示器、確率状態表示部）59と、大当たり時のラウンド数（特別変動入賞装置38、39の開閉回数）を表示するラウンド表示部60と、が含まれている。

【0028】

特図1表示器51と特図2表示器52における特図変動表示ゲームは、例えば変動表示ゲームの実行中、すなわち、表示装置41において飾り特図変動表示ゲームを行っている間は、中央のセグメントを点滅駆動させて変動中であることを表示する。そして、ゲームの結果が「はずれ」のときは、はずれの結果態様として例えば中央のセグメントを点灯状態にし、ゲームの結果が「当り」のときは、当りの結果態様（特別結果態様）としてははずれの結果態様以外の結果態様（例えば数字や記号）を点灯状態にしてゲーム結果を表示する。

【0029】

普図表示器53は、変動中はランプを点滅させて変動中であることを表示し、所定時間後にゲームの結果に応じた点灯態様や点灯色としてゲーム結果を表示する。

普図保留表示器56は、普図表示器の変動開始条件となる普図始動ゲート34の始動記憶数（＝保留数）を複数のLEDの消灯、点滅、点灯により表示する。例えば保留数が「0」のときはランプ1から3を消灯状態にし、保留数が「1」のときはランプ1のみを点灯状態にする。また、保留数が「2」のときはランプ2のみを点灯状態にし、保留数が「3」のときはランプ3のみを点灯状態とする。そして、保留数が「4」のときはランプ1から3の全てを点灯状態にする。

【0030】

特図1保留表示器54は、特図1表示器の変動開始条件となる始動入賞口36への入賞球数のうち未消化の球数（始動記憶数＝保留数）を、複数のLEDの消灯、点滅、点灯により表示する。

特図2保留表示器55は、特図2表示器52の変動開始条件となる第2始動入賞口（普通変動入賞装置37）の始動記憶数（＝保留数）を、複数のLEDの消灯、点滅、点灯に

10

20

30

40

50

より表示する。ここでは、特図 1 保留表示器 5 4 及び特図 2 保留表示器 5 5 において普図保留表示器 5 6 と同様の点灯態様で始動記憶数を表示するようにしている。

【0031】

第 1 遊技状態表示部 5 7 は、例えば通常の遊技状態の場合にはランプを消灯状態にし、大当たりが発生している場合にはランプを点灯状態にする。

第 2 遊技状態表示部 5 8 は、例えば通常の遊技状態の場合にはランプを消灯状態にし、時短状態が発生している場合にはランプを点灯状態にする。

【0032】

第 3 遊技状態表示部 5 9 は、例えば遊技機 1 0 の電源投入時に大当たりの確率状態が低確率状態（通常確率状態）の場合にはランプを消灯状態にし、遊技機 1 0 の電源投入時に大当たりの確率状態が高確率状態の場合にはランプを点灯状態にする。

ラウンド表示部 6 0 は、例えば、特別遊技状態中でない場合にはランプを消灯状態にし、特別遊技状態中には特別結果に応じて選択されたラウンド数に対応するランプを点灯状態にする。なお、ラウンド表示部は 7 セグメント型の表示器で構成してもよい。

【0033】

本実施形態の遊技機 1 0 では、図示しない発射装置から遊技領域 3 2 に向けて遊技球（パチンコ球）が打ち出されることによって遊技が行われる。打ち出された遊技球は、遊技領域 3 2 内の各所に配置された障害釘や風車等の方向転換部材によって転動方向を変えながら遊技領域 3 2 を流下し、普図始動ゲート 3 4、一般入賞口 3 5、始動入賞口 3 6、普通変動入賞装置 3 7 又は特別変動入賞装置 3 8、3 9 に入賞するか、遊技領域 3 2 の最下部に設けられたアウト口 3 0 a へ流入し遊技領域 3 2 から排出される。そして、一般入賞口 3 5、始動入賞口 3 6、普通変動入賞装置 3 7 又は特別変動入賞装置 3 8、3 9 に遊技球が入賞すると、入賞した入賞口の種類に応じた数の賞球が、払出制御装置 2 0 0（図 1 8 参照）によって制御される払出ユニットから、前面枠 1 2 の上皿 2 1 又は下皿 2 3 に排出される。

【0034】

一方、普図始動ゲート 3 4 内には、該普図始動ゲート 3 4 を通過した遊技球を検出するための非接触型のスイッチなどからなるゲートスイッチ 3 4 a（図 1 8 参照）が設けられており、遊技領域 3 2 内に打ち込まれた遊技球が普図始動ゲート 3 4 内を通過すると、ゲートスイッチ 3 4 a により検出されて普図変動表示ゲームが行われる。また、普図変動表示ゲームを開始できない状態、例えば、既に普図変動表示ゲームが行われ、その普図変動表示ゲームが終了していない状態や、普図変動表示ゲームが当たって普通変動入賞装置 3 7 が開状態に変換されている場合に、普図始動ゲート 3 4 を遊技球が通過すると、普図始動記憶数の上限数（例えば、4 個）未満ならば、普図始動記憶数が加算（+1）されて普図始動記憶が 1 つ記憶されることとなる。この普図始動入賞の記憶数は、一括表示装置 5 0 の普図保留表示器 5 6 に表示される。また、普図始動記憶には、普図変動表示ゲームの結果を決定するための当り判定用乱数値（当り乱数値）が記憶されるようになっていて、この当り判定用乱数値を判定値に参照して当該普図変動表示ゲームの結果を決定する。この当り判定用乱数値が判定値と一致した場合に、当該普図変動表示ゲームが当たりとなって特定の結果態様（普図特定結果）が導出されることとなる。

【0035】

普図変動表示ゲームは、一括表示装置 5 0 に設けられ、LED により構成された変動表示部（普図表示器）5 3 で表示されるようになっており、この LED の点灯態様や点灯色が普通識別情報（普図、普通図柄）をなす。なお、普図表示器 5 3 を表示装置で構成し、普通識別情報として例えば数字、記号、キャラクタ図柄などを用い、これを所定時間変動表示させた後、停止表示させて結果を表示するように構成しても良い。この普図変動表示ゲームの停止表示が普図特定結果となれば、普図の当たりとなって、普通変動入賞装置 3 7 の一對の可動部材 3 7 b が所定時間開放される開状態となる。これにより、普通変動入賞装置 3 7 の内部の第 2 始動入賞口へ遊技球が入賞し易くなり、第 2 特図変動表示ゲームが実行される回数が増える。

10

20

30

40

50

【0036】

始動入賞口36への入賞球及び普通変動入賞装置37への入賞球は、それぞれは内部に設けられた始動口1スイッチ36aと始動口2スイッチ37aによって検出される。始動入賞口36へ入賞した遊技球は第1特図変動表示ゲームの始動入賞球として検出され、第1始動記憶として所定の上限数（例えば、4個）を限度に記憶されるとともに、普通変動入賞装置37へ入賞した遊技球は第2特図変動表示ゲームの始動入賞球として検出され、第2始動記憶として所定の上限数（例えば、4個）を限度に記憶される。また、この始動入賞球の検出時にそれぞれ始動記憶情報として大当り乱数値や大当り図柄乱数値、並びに各変動パターン乱数値が抽出され、抽出された乱数値は、遊技制御装置100（図18参照）内の特図記憶領域（RAMの一部）に特図始動記憶として各々所定回数（例えば、最大で4回分）を限度に記憶される。そして、この特図始動記憶の記憶数は、一括表示装置50の始動入賞数報知用の記憶表示部（特図1保留表示器54、特図2保留表示器55）に表示されるとともに、センターケース40の表示装置41（例えば、サブ表示装置41b）においても飾り特図始動記憶表示として表示される。

10

【0037】

遊技制御装置100は、始動入賞口36若しくは普通変動入賞装置37への入賞、又はそれらの始動記憶に基づいて、特図1表示器51（変動表示装置）又は特図2表示器52（変動表示装置）で第1又は第2特図変動表示ゲームを行う。第1特図変動表示ゲーム及び第2特図変動表示ゲームは、複数の特別図柄（特図、識別情報）を変動表示したのち、所定の結果態様を停止表示することで行われる。また、表示装置（画像表示装置）41にて複数種類の識別情報（例えば、数字、記号、キャラクタ図柄等）を変動表示させる飾り特図変動表示ゲームが実行されるようになっている。そして、特図変動表示ゲームの結果として、特図1表示器51若しくは特図2表示器52の表示態様が特別結果態様（特別結果）となった場合には、大当りとなって特別遊技状態（いわゆる、大当り状態）となる。また、これに対応して表示装置41に表示される飾り特図変動表示ゲームの結果態様も特別結果態様となる。

20

【0038】

表示装置41における飾り特図変動表示ゲームは、例えば、表示装置41において前述した数字等で構成される飾り特別図柄（識別情報）を左変動表示領域（第1特別図柄）、右変動表示領域（第2特別図柄）、中変動表示領域（第3特別図柄）のそれぞれにおいて各図柄を識別困難な速さで変動表示（高速変動）する。そして、所定時間後に変動している図柄を左変動表示領域、右変動表示領域、中変動表示領域の順に順次停止させて、左変動表示領域、右変動表示領域、中変動表示領域の各々で停止表示された識別情報により構成される結果態様により特図変動表示ゲームの結果を表示することで行われる。また、表示装置41では、特図始動記憶数に対応する飾り特別図柄による変動表示ゲームを行うとともに、興趣向上のためにキャラクタの出現など多様な演出表示が行われる。

30

【0039】

なお、特図1表示器51、特図2表示器52は、別々の表示器でも良いし同一の表示器でも良いが、各々独立して、また、同時には実行しないように各特図変動表示ゲームが表示される。また、表示装置41も、第1特図変動表示ゲームと第2特図変動表示ゲームで別々の表示装置や別々の表示領域を使用するとしても良いし、同一の表示装置や表示領域を使用するとしても良いが、各々独立して、また、同時には実行しないように飾り特図変動表示ゲームが表示される。また、遊技機10に特図1表示器51、特図2表示器52を備えずに、表示装置41のみで特図変動表示ゲームを実行するようにしても良い。

40

また、第2特図変動表示ゲームは、第1特図変動表示ゲームよりも優先して実行されるようになっていてもよい。すなわち、第1特図変動表示ゲームと第2特図変動表示ゲームの始動記憶がある場合であって、特図変動表示ゲームの実行が可能となった場合は、第2特図変動表示ゲームが（優先して）実行されるようになっていてもよい。

【0040】

また、第1特図変動表示ゲーム（第2特図変動表示ゲーム）が開始可能な状態で、且つ

50

、始動記憶数が0の状態、始動入賞口36（若しくは、普通変動入賞装置37）に遊技球が入賞すると、始動権利の発生に伴って始動記憶が記憶されて、始動記憶数が1加算されるととともに、直ちに始動記憶に基づいて、第1特図変動表示ゲーム（第2特図変動表示ゲーム）が開始され、この際に始動記憶数が1減算される。一方、第1特図変動表示ゲーム（第2特図変動表示ゲーム）が直ちに開始できない状態、例えば、既に第1若しくは第2特図変動表示ゲームが行われ、その特図変動表示ゲームが終了していない状態や、特別遊技状態となっている場合に、始動入賞口36（若しくは、普通変動入賞装置37）に遊技球が入賞すると、始動記憶数が上限数未満ならば、始動記憶数が1加算されて始動記憶が1つ記憶されることになる。そして、始動記憶数が1以上となった状態で、第1特図変動表示ゲーム（第2特図変動表示ゲーム）が開始可能な状態（前回の特図変動表示ゲームの終了若しくは特別遊技状態の終了）となると、始動記憶数が1減算されるとともに、記憶された始動記憶に基づいて第1特図変動表示ゲーム（第2特図変動表示ゲーム）が開始される。以下の説明において、第1特図変動表示ゲームと第2特図変動表示ゲームを区別しない場合は、単に特図変動表示ゲームと称する。

【0041】

なお、特に限定されるわけではないが、上記始動入賞口36内の始動口1スイッチ36a、普通変動入賞装置37内の始動口2スイッチ37a、ゲートスイッチ34a、入賞口スイッチ35a、カウントスイッチ38a、39aには、磁気検出用のコイルを備え該コイルに金属が近接すると磁界が変化する現象を利用して遊技球を検出する非接触型の磁気近接センサ（以下、近接スイッチと称する）が使用されている。また、遊技機10のガラス枠15等に設けられたガラス枠開放検出スイッチ63や前面枠（遊技枠）12等に設けられた前面枠開放検出スイッチ64には、機械的な接点を有するマイクロスイッチを用いることができる。

【0042】

<遊技盤の詳細>

次に、本実施形態の遊技機10における遊技盤30の詳細について説明する。図4は、遊技盤30の前面側から見た分解斜視図である。

図4に示すように、遊技盤30は、略矩形板状の遊技盤本体81と、センターケース（包囲枠体）40の前側部分を構成する前方構成部材82と、センターケース（包囲枠体）40の後側部分を構成する後方構成部材をなす演出ユニット83、上制御ベース84、下制御ベース85、および排出ユニット86と、を備える。

【0043】

上制御ベース84の後面側には、例えば演出制御装置300が配設され、下制御ベース85の後面側には、例えば遊技制御装置100が配設される。

本実施形態では、演出ユニット83が大きいため、制御ベースを上制御ベース84と下制御ベース85とに分けているが、上制御ベース84と下制御ベース85とは一体的に形成されていてもよい。

【0044】

遊技盤本体81には、前後方向に貫通する開口81aが形成されている。

遊技盤本体81には、普通図始動ゲート34や、第1特別変動入賞装置（下大入賞口）38や、普通変動入賞装置37や、左下および右下の一般入賞口35や、一括表示装置50などが設けられている。

【0045】

前方構成部材82は、遊技盤本体81の開口81aに対して前面側から嵌め込まれることで取り付けられる。

前方構成部材82には、第2特別変動入賞装置（上大入賞口）39や、右打ちランプ46aや、情報表示装置48や、ステージ部42や、センターケース40の外側の遊技領域32を流下する遊技球を受け入れてステージ部42へと誘導するためのワープ流路部43や、右上の一般入賞口35などが設けられている。

【0046】

10

20

30

40

50

《演出ユニット》

図5は、演出ユニット83を説明する図であって、演出ユニット83を構成する各ユニットの前面側から見た斜視図である。

演出ユニット83は、上制御ベース84内に收容された状態で、遊技盤本体81に対して後面側から取り付けられるようになっている。すなわち、演出ユニット83は、遊技盤本体81の後面に上制御ベース84によって止着されている。

図5に示すように、演出ユニット83は、表示装置41や下可動装置44aを有する7セグメントユニット83aと、7セグメントユニット83aが有するメイン表示装置41aの上方に配設され、ロゴ部材46bを有するロゴユニット83bと、7セグメントユニット83aが有するメイン表示装置41aの下方に配設された上大入賞口内部ユニット83cと、を備えて構成される。また、図4に示すように、演出ユニット83には、右上の一般入賞口35に入賞した遊技球を排出ユニット86へと誘導するための裏面流路部83dが取り付けられている。

【0047】

下可動装置44aは、可動役物44a1と、当該可動役物44a1をメイン表示装置41aの下方へ退避した初期位置とメイン表示装置41aの前方に重なる動作位置との間で移動させる役物駆動機構部44a2と、を備えている。

役物駆動機構部44a2は、一端部が可動役物44a1の左端部に回動可能に結合された第1アーム部材44a21と、一端部が可動役物44a1の右端部に回動可能に結合された第2アーム部材44a22と、第1アーム部材44a21および第2アーム部材44a22を回動させる駆動源（図示省略）と、を有している。

可動役物44a1は、当該駆動源の駆動力によって、第1アーム部材44a21が当該第1アーム部材44a21の他端部に設けられた回動軸（図示省略）を中心にして回動されるとともに、第2アーム部材44a22が当該第2アーム部材44a22の他端部に設けられた回動軸44a23を中心にして回動されることで、初期位置から動作位置まで移動可能である。また、可動役物44a1は、第1アーム部材44a21および第2アーム部材44a22が当該駆動源の駆動力によって逆方向に回動されることで、動作位置から初期位置まで移動可能である。

【0048】

可動役物44a1の初期位置は、メイン表示装置41aの下方へ退避した位置、すなわち上大入賞口内部ユニット83cの前方に重なる位置である。したがって、可動役物44a1が初期位置に位置する場合（下可動装置44aがメイン表示装置露出状態である場合）、図2に示すように、メイン表示装置41aの要部は前方から視認可能となるとともに、上大入賞口内部ユニット83cの要部は可動役物44a1で隠れて前方から視認困難（視認不能）となる。

一方、可動役物44a1の動作位置は、メイン表示装置41aの前方に重なる位置、すなわち上大入賞口内部ユニット83cの上方へ退避した位置である。したがって、可動役物44a1が動作位置に位置する場合（下可動装置44aが上大入賞口内部ユニット露出状態である場合）、図3に示すように、メイン表示装置41aの要部は可動役物44a1で隠れて前方から視認困難（視認不能）となるとともに、上大入賞口内部ユニット83cの要部は前方から視認可能となる。

【0049】

ここで、上述したように、特別遊技状態では、第1特別変動入賞装置38と第2特別変動入賞装置39の何れか一方が開放される。すなわち、特別遊技状態には、第1特別変動入賞装置38を開放する特別遊技状態と、第2特別変動入賞装置39を開放する特別遊技状態と、がある。

本実施形態では、第2特別変動入賞装置39を開放する特別遊技状態の開始時に、可動役物44a1を初期位置から動作位置へと移動させ、第2特別変動入賞装置39を開放する特別遊技状態の終了時に、可動役物44a1を動作位置から初期位置へと移動させることとする。すなわち、第2特別変動入賞装置39を開放する特別遊技状態中は、下可動装

10

20

30

40

50

置 4 4 a を上大入賞口内部ユニット露出状態にする。これにより、第 2 特別変動入賞装置 3 9 を開放する特別遊技状態中は、上大入賞口内部ユニット 8 3 c が前方から視認可能となる。

【0050】

さらに、第 2 特別変動入賞装置 3 9 を開放する特別遊技状態中は、大当たり中演出（ファンファーレ演出、ラウンド演出、インターバル演出、およびエンディング演出）として、可動役物 4 4 a 1 の前面に装着されているサブ表示装置 4 1 b に現在のラウンド数や獲得遊技球数などを表示する演出を実行することとする。

【0051】

《上大入賞口内部ユニット》

図 6 は、上大入賞口内部ユニット 8 3 c を説明する図であって、上大入賞口内部ユニット 8 3 c の前面側から見た分解斜視図である。

上大入賞口内部ユニット 8 3 c は、第 2 特別変動入賞装置（上大入賞口）3 9 の一部であり、遊技球演出（遊技球を利用した演出）を実行するユニットである。

【0052】

具体的には、上大入賞口内部ユニット 8 3 c は、図 6 に示すように、ベース部材 6 1 0 と、ベース部材 6 1 0 の前面側に配設された回転体 6 2 0、演出流路となる空間を形成する空間形成部材 6 3 0、LED 基板 6 4 1、6 4 2、6 4 3、前面カバー 6 5 0、および誘導流路部 6 6 0 と、ベース部材 6 1 0 の後面側に配設された発光部材 6 7 0 および回転体駆動機構部 6 8 0 と、を備えて構成される。上大入賞口内部ユニット 8 3 c を構成する各部のうち少なくともベース部材 6 1 0、空間形成部材 6 3 0（具体的には、空間形成部材 6 3 0 を構成する前面壁 6 3 1 と後面壁 6 3 2）、および前面カバー 6 5 0 は光透過性を有している。すなわち、少なくともベース部材 6 1 0、空間形成部材 6 3 0、および前面カバー 6 5 0 は、透明または半透明となっている。

【0053】

ベース部材 6 1 0 の前面には、空間形成部材 6 3 0 および前面カバー 6 5 0 を透して前方から視認可能な意匠部が設けられている。具体的には、ベース部材 6 1 0 の前面の略中央部には、「 ∞ （無限大）」を模した形状の凸部である ∞ 状意匠部 6 1 1 が設けられている。また、ベース部材 6 1 0 の前面のうち ∞ 状意匠部 6 1 1 の周辺には、「遊技球」を模した形状の凸部である球状意匠部 6 1 2 が複数（本実施形態では 6 個）形成されている。

【0054】

図 7 は、発光部材 6 7 0 を説明する図であって、(a) は発光部材 6 7 0 を構成する LED 壁 6 7 1 の前面側から見た図であり、(b) は発光部材 6 7 0 の前面側から見た図である。

発光部材 6 7 0 は、ベース部材 6 1 0 の ∞ 状意匠部 6 1 1 を後方から照らす装飾用照明手段である。具体的には、発光部材 6 7 0 は、図 6 に示すように、ベース部材 6 1 0 の後面に ∞ 状意匠部 6 1 1 に対応して止着された LED 壁 6 7 1 と、LED 壁 6 7 1 の後面に ∞ 状意匠部 6 1 1 に対応して止着された LED 基板 6 7 2 と、を備えて構成される。

図 7 (b) に示すように、LED 基板 6 7 2 は、ベース基板 6 7 2 a と、ベース基板 6 7 2 a 上に ∞ 状に並んで実装された複数（本実施形態では 15 個）の LED 6 7 2 b と、を備えて構成される。

【0055】

LED 壁 6 7 1 は、前後に貫通する ∞ 状の貫通孔 6 7 1 a を有し、LED 基板 6 7 2 の LED 6 7 2 b よりも厚い（前後方向の長さが長い）部材である。LED 壁 6 7 1 は、LED 基板 6 7 2 からの光を ∞ 状意匠部 6 1 1 へと集中させるために設けられている。すなわち、LED 壁 6 7 1 は、 ∞ 状意匠部 6 1 1 を際立たせて発光部材 6 7 0 の装飾効果を高めるために設けられている。

図 7 (a) に示すように、LED 壁 6 7 1 の貫通孔 6 7 1 a は複数（本実施形態では 12 個）の仕切り壁 6 7 1 b によって仕切られている。図 7 (b) に示すように、貫通孔 6 7 1 a のうち隣り合う仕切り壁 6 7 1 b で挟まれた空間内には、それぞれ 1 個の LED 6

10

20

30

40

50

7 2 b が配設されるようになっている。このように、L E D 6 7 2 b を 1 個ずつ仕切ることによって直進的な光を遊技者側に向けることができるため、∞状意匠部 6 1 1 を一層際立たせることが可能となる。

【0056】

なお、L E D 基板 6 7 2 のベース基板 6 7 2 a の前面（L E D 実装面）の色は、適宜選択可能であるが、L E D 実装面の色は黒色等の明度が低い色が好ましい。

L E D 実装面の色が白色等の明度の高い色の場合、L E D 6 7 2 b から出射された光が L E D 実装面で反射して拡散する。これに対し、L E D 実装面の色が黒色等の明度の低い色の場合、L E D 6 7 2 b から出射された光が L E D 実装面で反射して拡散することを抑制できるため、より直進的な光を遊技者側に向けることができる。本実施形態では、一括表示装置 5 0 が備える L E D 基板においても、より直進的な光を遊技者側に向ける等の観点から、L E D 実装面の色が黒色等の明度が低い色になっている。

【0057】

本実施形態において、上大入賞口に入賞した遊技球、すなわち可動部材 3 9 c が拾った遊技球は、誘導流路部 6 6 0 と、前面カバー 6 5 0 に設けられた前後方向に貫通する誘導孔 6 5 0 a と、空間形成部材 6 3 0 に設けられた前後方向に貫通する誘導孔 6 3 0 a と、によって回転体 6 2 0 へと誘導される。そして、回転体 6 2 0 へと誘導された遊技球は、回転する当該回転体 6 2 0 によって、空間形成部材 6 3 0 内（すなわち演出流路）へと誘導される。

【0058】

図 8 は、回転体 6 2 0 を説明する図であって、（a）はベース部材 6 1 0 に取り付けられた状態の回転体 6 2 0 の前面側から見た図であり、（b）は回転体 6 2 0 の前面側から見た図である。

図 6 に示すように、回転体 6 2 0 は、円板状の部材であり、ベース部材 6 1 0 を前後に貫く回転軸 6 2 1 によって、当該回転軸 6 2 1 を中心にした回転が自在なように支持されている。

回転体 6 2 0 には、遊技球を収容可能な遊技球収容部 6 2 0 a と、遊技球を排出ユニット 8 6 へと誘導可能な遊技球排出部 6 2 0 b と、が設けられている。具体的には、回転体 6 2 0 には、図 8（a）、（b）に示すように、前後方向に貫通する複数（本実施形態では 8 個）の孔部が、当該回転体 6 2 0 の周方向に並ぶように設けられている。当該孔部は、遊技球が通過可能なサイズに形成されており、これらの孔部のうち、遊技球の排出（具体的には、遊技球が当該孔部の前方から後方へと通り抜けること）を規制する排出規制壁 6 2 2 を後端側に有する孔部が、遊技球収容部 6 2 0 a をなし、排出規制壁 6 2 2 を有していない孔部が、遊技球排出部 6 2 0 b をなす。

【0059】

本実施形態では、遊技球排出部 6 2 0 b が最下に位置する状態、すなわち図 8（a）、（b）に示す状態を、回転体 6 2 0 が“初期位置”にある状態とする。

なお、本実施形態では、回転体 6 2 0 が有する遊技球排出部 6 2 0 b の個数を 1 個としたが、遊技球排出部 6 2 0 b の個数は 1 個に限定されず、複数個であってもよい。

【0060】

回転体 6 2 0 を駆動する回転体駆動機構部 6 8 0 は、図 6 に示すように、モータ（駆動源）6 8 1 と、モータ 6 8 1 から回転力が伝達される主動ギア（駆動ギア）6 8 2 と、回転体 6 2 0 に回転力を伝達する従動ギア 6 8 3 と、主動ギア 6 8 2 と従動ギア 6 8 3 とを連動させる中間ギア 6 8 4 と、回転体 6 2 0 が初期位置にあることを検出する初期位置センサ 6 8 5 と、を備える。

本実施形態において、初期位置センサ 6 8 5 は、発光素子と受光素子とを備えており、受光素子による受光結果を演出制御装置 3 0 0 に出力する。中間ギア 6 8 4 には、初期位置センサ 6 8 5 における発光素子から受光素子への光を遮断する遮光板（図示省略）が設けられており、当該遮光板によって発光素子から受光素子への光が遮断された場合に、演出制御装置 3 0 0 は、回転体 6 2 0 が初期位置にあると判断する。

【0061】

図6に示すように、ベース部材610には前後方向に貫通する丸孔610aが設けられており、回転体620の回転軸621は、当該丸孔610aを回転自在に挿通している。回転軸621は、従動ギア683と一体に回転できるよう、当該回転軸621の後端部が従動ギア683の中心部に回動不能に連結されている。また、回転軸621は、回転体620と一体に回転できるよう、当該回転軸621の前端部が回転体620の中心部に回動不能に連結されている。すなわち、本実施形態においては、モータ681からの駆動力が主動ギア682、中間ギア684、および従動ギア683を介して回転体620の回転軸621へと伝達されることで、回転体620が回転するよう構成されている。

【0062】

図9は、演出流路を説明する図である。具体的には、図9は、上大入賞口内部ユニット83cの前面側から見た図であって、前面壁631、LED基板641、642、643、前面カバー650、および誘導流路部660を省略した図である。

回転体620の遊技球収容部620aに流入した遊技球は、回転する当該回転体620によって空間形成部材630内（すなわち演出流路）へと誘導される。

【0063】

図6および図9に示すように、空間形成部材630の後面壁632には、前後方向に貫通する遊技球が通過可能なサイズの流入口630bと進入口630cとが設けられている。流入口630bは、演出流路の入口に相当する。すなわち、上大入賞口に入賞した遊技球は、回転する回転体620によって流入口630bへと誘導される。

また、図6に示すように、空間形成部材630の下部には、排出ユニット86に向けて開口する遊技球が通過可能なサイズの左排出口600aが設けられているとともに、ベース部材610の下部には、前後方向に貫通する遊技球が通過可能なサイズの右排出口600bが設けられている。左排出口600aおよび右排出口600bは、演出流路の出口に相当する。

【0064】

上大入賞口に入賞した遊技球、すなわち可動部材39cが拾った遊技球は、まず、誘導流路部660内を通過する。

誘導流路部660内を通過した遊技球は、前面カバー650の誘導孔650aを通過した後、空間形成部材630の誘導孔630aを通過する。

空間形成部材630の誘導孔630aを通過した遊技球は、回転体620が有する遊技球収容部620aおよび遊技球排出部620bのうち当該誘導孔630aと対向している孔部に流入する。

【0065】

誘導孔630aと対向している孔部が遊技球排出部620bである場合には、当該孔部（すなわち遊技球排出部620b）に流入した遊技球は、ベース部材610に設けられた右排出口600bから排出ユニット86へと排出される。すなわち、遊技球排出部620bに当該遊技球排出部620bの前方から流入した遊技球は、当該遊技球排出部620bを通り抜けて、ベース部材610に設けられた右排出口600bから排出ユニット86へと排出される。

一方、誘導孔630aと対向している孔部が遊技球収容部620aである場合には、当該孔部（すなわち遊技球収容部620a）に流入した遊技球は、回転する回転体620によって下から上へと持ち上げられる。そして、当該遊技球収容部620aが空間形成部材630に設けられた流入口630bに対向する位置に達すると、当該遊技球収容部620aに収容されている遊技球は、流入口630bから空間形成部材630内（すなわち演出流路）に流入する。

【0066】

演出流路の途中には、進入口630cが設けられており、演出流路を流下する遊技球が進入口630cに流入した場合、当該遊技球は、再度、回転体620へと移動する。

具体的には、当該遊技球は、回転体620が有する遊技球収容部620aおよび遊技球

10

20

30

40

50

排出部 620b のうち当該進入口 630c と対向している孔部に流入する。進入口 630c と対向している孔部が遊技球収容部 620a である場合には、当該孔部（すなわち遊技球収容部 620a）に流入した遊技球は、再度、回転する回転体 620 によって下から上へと持ち上げられて、空間形成部材 630 内（すなわち演出流路）に流入する。一方、進入口 630c と対向している孔部が遊技球排出部 620b である場合には、当該孔部（すなわち遊技球排出部 620b）に流入した遊技球は、ベース部材 610 に設けられた右排出口 600b から排出ユニット 86 へと排出される。

また、演出流路を流下する遊技球が進入口 630c に流入しなかった場合、当該遊技球は、空間形成部材 630 に設けられた左排出口 600a から排出ユニット 86 へと排出される。

10

【0067】

図 9 に示すように、後面壁 632 の前面には、演出流路を転動する遊技球の転動速度や球威を低下させるために複数（本実施形態では 17 個）の凸部 632a が設けられている。これにより、凸部 632a が設けられていない場合よりも、遊技球を空間形成部材 630 内（すなわち演出流路）に長く留まらせることができるため、第 2 特別変動入賞装置 39 内での遊技球演出の演出効果を高めることができる。

なお、当該凸部 632a は、前面壁 631 の後面に設けてもよい。また、演出流路の底面 630d 上に、遊技球の転動速度や球威を低下させるため凸部や凹部や凹凸部を設けてもよい。

ベース部材 610 の前面には、複数の球状意匠部 612 が設けられているため、空間形成部材 630 内（すなわち演出流路）に複数の遊技球が流入しているように見せることができる。なお、球状意匠部 612 を後方から照らす装飾用照明手段を設けることも可能である。

20

【0068】

空間形成部材 630 内（すなわち演出流路）は、上 LED 基板 641、下左 LED 基板 642、および下右 LED 基板 643 からの光で照明される。

図 6 に示すように、ベース部材 610 の上部には、互いに対向する面に溝を有する略コ字状の第 1 後支持部 610b が一对形成されているとともに、前面壁 631 の上部には、互いに対向する面に溝を有する略コ字状の第 1 前支持部 631a が一对形成されている。この一对の第 1 後支持部 610b と一对の第 1 前支持部 631a とで、上 LED 基板 641 を左右両側から挟むことによって、当該上 LED 基板 641 を適正位置で固定できるよう構成されている。

30

【0069】

また、ベース部材 610 の下部左側には、互いに対向する面に溝を有する略コ字状の第 2 後支持部 610c が一对形成されているとともに、前面壁 631 の下部左側には、互いに対向する面に溝を有する略コ字状の第 2 前支持部 631b が一对形成されている。この一对の第 2 後支持部 610c と一对の第 2 前支持部 631b とで、下左 LED 基板 642 を左右両側から挟むことによって、当該下左 LED 基板 642 を適正位置で固定できるよう構成されている。

また、ベース部材 610 の下部右側には、互いに対向する面に溝を有する略コ字状の第 3 後支持部 610d が一对形成されているとともに、前面壁 631 の下部右側には、互いに対向する面に溝を有する略コ字状の第 3 前支持部 631c が一对形成されている。この一对の第 3 後支持部 610d と一对の第 3 前支持部 631c とで、下右 LED 基板 643 を左右両側から挟むことによって、当該下右 LED 基板 643 を適正位置で固定できるよう構成されている。

40

【0070】

第 2 特別変動入賞装置 39 は、遊技球演出として、回転体 620 を回転（本実施形態では反時計回り方向の回転）させる動作演出と、LED 基板 641～643 および発光部材 670 を発光させる装飾演出と、を実行する。本実施形態においては、第 2 特別変動入賞装置 39 を開放する特別遊技状態中に、当該第 2 特別変動入賞装置 39 内で遊技球演出を

50

実行するよう構成されている。

上述したように、第2特別変動入賞装置39を開放する特別遊技状態中は、下可動装置44aが上大入賞口内部ユニット露出状態(図3に示す状態)になるため、上大入賞口内部ユニット83cが前方から視認可能となる。したがって、本実施形態の第2特別変動入賞装置39は、当該第2特別変動入賞装置39の一部である上大入賞口内部ユニット83cが前方から視認可能な状態である場合に、遊技球演出を実行する。

【0071】

具体的には、第2特別変動入賞装置39内での遊技球演出の開始タイミングは、例えば、大当たり開始時(ファンファーレ演出の開始時)であってもよいし、ラウンド演出の開始時であってもよいし、可動役物44a1の初期位置から動作位置への移動開始時であってもよいし、可動役物44a1の初期位置から動作位置への移動中であってもよいし、可動役物44a1の動作位置到達時であってもよい。

第2特別変動入賞装置39内での遊技球演出の開始タイミングが大当たり開始時である場合には、演出制御装置300は、例えば、遊技制御装置100からのファンファーレコマンドの受信を契機に、上大入賞口内部ユニット83cの各部に対する制御を開始する。具体的には、回転体620を所定方向(本実施形態では反時計回り方向)に回転させる制御や、LED基板641, 642, 643や発光部材670のLED基板672に搭載されたLEDを発光させる制御などを開始する。

【0072】

また、第2特別変動入賞装置39内での遊技球演出の開始タイミングがラウンド演出の開始時である場合には、演出制御装置300は、例えば、遊技制御装置100からの1ラウンド目のラウンドコマンドの受信を契機に、上大入賞口内部ユニット83cの各部に対する制御を開始する。その際、遊技制御装置100からのインターバルコマンドの受信を契機に、当該制御を中断するようにしてもよく、その場合、回転体620の回転および/またはLEDの発光が、間欠的(断続的)に実施されることとなる。

また、第2特別変動入賞装置39内での遊技球演出の開始タイミングが、可動役物44a1の初期位置から動作位置への移動開始時や、可動役物44a1の初期位置から動作位置への移動中や、可動役物44a1の動作位置到達時である場合には、例えば、可動役物44a1の位置を検出する位置センサを設け、演出制御装置300は、当該位置センサの検出信号に基づいて、上大入賞口内部ユニット83cの各部に対する制御を開始する。

【0073】

また、遊技機10の電源投入時に実施される初期動作の一環として、回転体620を回転させることも可能である。この場合、演出制御装置300は、例えば、遊技制御装置100からの電源投入コマンドの受信を契機に、回転体620を回転させる制御を開始する。

【0074】

また、第2特別変動入賞装置39内での遊技球演出の終了タイミングは、例えば、大当たり終了時(エンディング演出の終了時等)であってもよいし、可動役物44a1の動作位置から初期位置への移動開始時であってもよいし、可動役物44a1の動作位置から初期位置への移動中であってもよいし、可動役物44a1の初期位置到達時であってもよい。

また、第2特別変動入賞装置39内での遊技球演出の終了タイミングになると、回転体620の回転を直ちに終了するのではなく、回転体620を一定期間回転させる遊技球排出動作を行ってから終了してもよいし、回転体620を初期位置に戻してから終了してもよいし、回転体620を一定期間回転させる遊技球排出動作を行った後、当該回転体620を初期位置に戻してから終了してもよい。回転体620を一定期間回転させる遊技球排出動作は、回転体620に残存している遊技球を排出ユニット86へと排出するために実行される。

【0075】

また、大当たり終了後(特別遊技状態終了後)の遊技状態に応じて、遊技球排出動作を行うか否か決定することも可能である。

例えば、大当たり終了後の遊技状態が確変状態および時短状態の何れかである場合には回転体 620 の遊技球排出動作を行わず、大当たり終了後の遊技状態が確変状態および時短状態の何れでもない場合には回転体 620 を一定期間回転させる遊技球排出動作を行うよう構成することも可能である。大当たり終了後の遊技状態が確変状態および時短状態の何れかである場合には、大当たりが再び発生する可能性が高いため、当該回転体 620 内に残存している遊技球を、大当たりが再び発生したときに実行される遊技球演出に使用することができる。

また、回転体 620 を一定期間回転させる遊技球排出動作時に、所定音（例えば、左打ちを指示する報知音）をスピーカ 19a, 19b から出力することも可能である。これにより、遊技球が排出される音を当該所定音でかき消すことができるため、遊技球排出動作を遊技者に気付かれ難くすることができる。

10

【0076】

このように本実施形態の遊技機 10 によれば、入賞領域（上大入賞口）と、当該入賞領域へ入賞容易な状態と入賞困難又は入賞不能な状態とに変換可能な変換部材（可動部材 39c）と、を有する可変入賞装置（第 2 特別変動入賞装置 39）を備えた遊技機において、可変入賞装置内で、入賞領域に入賞した遊技球を用いて特定演出（遊技球演出）を行う特定演出機構を備え、特定演出機構は、遊技球を転動させる転動流路（演出流路）と、入賞領域に入賞した遊技球を転動流路の入口（流入口 630b）へと誘導する可動部材（回転体 620）と、転動流路の途中に設けられた進入口 630c と、を備え、特定演出として、進入口 630c に進入した遊技球を再度可動部材によって転動流路の入口へと誘導し、進入口 630c に進入しなかった遊技球を可変入賞装置外へと排出する演出を実行可能である。

20

【0077】

したがって、遊技の公平性や公正性を保ちつつ遊技の興趣を高めることができる。

具体的には、可変入賞装置（第 2 特別変動入賞装置 39）内で特定演出（遊技球演出）を行うことができるため、遊技の興趣を高めることができる。また、特定演出（遊技球演出）は、入賞領域（上大入賞口）に入賞した遊技球を利用した演出であり、入賞口に入賞前の遊技球を利用した演出ではないため、遊技の公平性や公正性を保つことができる。

【0078】

また、本実施形態の遊技機 10 において、可動部材（回転体 620）は、回転することで、遊技球を持ち上げるよう構成することが可能である。

30

このように構成することによって、遊技球を可変入賞装置（第 2 特別変動入賞装置 39）内に長く留まらせることができるため、特定演出（遊技球演出）の演出効果を高めることができる。

【0079】

また、本実施形態の遊技機 10 においては、転動流路（演出流路）に、遊技球の球威を抑制するための球威抑制部（凸部 632a）を複数設けるよう構成することが可能である。

このように構成することによって、遊技球を可変入賞装置（第 2 特別変動入賞装置 39）内に長く留まらせることができるため、特定演出（遊技球演出）の演出効果を高めることができる。

40

【0080】

また、本実施形態の遊技機 10 においては、転動流路（演出流路）の後方に、遊技球を模した装飾体（球状意匠部 612）を設けるよう構成することが可能である。

このように構成することによって、転動流路（演出流路）に複数の遊技球が流入しているように見せることができるため、特定演出（遊技球演出）の演出効果を高めることができる。

【0081】

なお、上大入賞口内部ユニット 83c 内の適宜の箇所（遊技球収容部 620a、遊技球排出部 620b、誘導流路部 660、演出流路、進入口 630c、流入口 630b 等）に

50

遊技球を検出する演出用スイッチを設け、下記変形例 2 における表示演出（図 3 6 に示すような演出）と類似する演出を実行してもよい。

【0082】

《排出ユニット》

図 1 0 は、排出ユニット 8 6 を説明する図であって、排出ユニット 8 6 の分解斜視図と排出ユニット 8 6 に関わる各部位の斜視図である。

排出ユニット 8 6 は、下制御ベース 8 5 内に収容された状態で、遊技盤本体 8 1 に対して後面側から取り付けられるようになっている。すなわち、排出ユニット 8 6 は、遊技盤本体 8 1 の後面に下制御ベース 8 5 によって止着されている。

図 1 0 に示すように、排出ユニット 8 6 は、上大入賞口排出流路部 8 6 a と、メイン排出流路部 8 6 b と、により構成される。

10

【0083】

上大入賞口排出流路部 8 6 a は、左流入口 8 6 a 1 と、右流入口 8 6 a 2 と、流出口 8 6 a 3 と、を有している。

左流入口 8 6 a 1 には、空間形成部材 6 3 0 に設けられた左排出口 6 0 0 a から排出された遊技球が流入する。そして、左流入口 8 6 a 1 に流入した遊技球は、上大入賞口排出流路部 8 6 a 内を流下して、左流入口 8 6 a 1 よりも左側に位置する流出口 8 6 a 3 から排出される。

また、右流入口 8 6 a 2 には、ベース部材 6 1 0 に設けられた右排出口 6 0 0 b から排出された遊技球が流入する。そして、右流入口 8 6 a 2 に流入した遊技球は、左流入口 8 6 a 1 に流入した遊技球と同様、上大入賞口排出流路部 8 6 a 内を流下して、流出口 8 6 a 3 から排出される。

20

【0084】

本実施形態の排出ユニット 8 6 によれば、上大入賞口排出流路部 8 6 a によって、上大入賞口内部ユニット 8 3 c の 2 つの出口（左排出口 6 0 0 a、右排出口 6 0 0 b）から流出してきた遊技球を、より左側へと移動させることができるため、遊技盤 3 0 内部の右下の空間、すなわち第 1 特別変動入賞装置（下大入賞口）3 8 や普通変動入賞装置 3 7 のための空間を確保することができる。

【0085】

メイン排出流路部 8 6 b は、第 1 流入口 8 6 b 1 と、第 2 流入口 8 6 b 2 と、を有している。

30

第 1 流入口 8 6 b 1 には、上大入賞口排出流路部 8 6 a の流出口 8 6 a 3 から排出された遊技球が流入する。

また、第 2 流入口 8 6 b 2 には、前方構成部材 8 2 に設けられた右上の一般入賞口 3 5 に入賞し、裏面流路部 8 3 d によって排出ユニット 8 6 へと誘導された遊技球が流入する。なお、図 4 では、裏面流路部 8 3 d の上流側の図示を省略している。

さらに、メイン排出流路部 8 6 b には、右上の一般入賞口 3 5 および第 2 特別変動入賞装置（上大入賞口）3 9 以外の各入賞口に入賞した遊技球も流入するよう構成されている。

【0086】

40

〔変形例 1：第 2 特別変動入賞装置の変形例 A〕

ここで、図 1 1～図 1 6 を用いて第 2 特別変動入賞装置（上大入賞口）3 9 の変形例 A、具体的には第 2 特別変動入賞装置 3 9 の一部である上大入賞口内部ユニット 8 3 c の変形例を説明する。

上記実施形態の第 2 特別変動入賞装置 3 9 では、遊技球演出として、回転体 6 2 0 および演出流路（転動流路）を用いた演出を実行したが、遊技球演出の内容は適宜変更可能であり、例えば、本変形例のように、遊技球演出は、シーソー部材 7 4 0 および演出流路（振分流路）を用いた演出であってもよい。

【0087】

図 1 1 は、本変形例の上大入賞口内部ユニット 8 3 c の前面側から見た分解斜視図であ

50

る。

図 1 1 に示すように、上大入賞口内部ユニット 8 3 c は、演出空間を形成する空間形成部材 7 1 0 と、空間形成部材 7 1 0 を構成する前面壁 7 1 1 と後面壁 7 1 2 との間に配設された振分部材 7 2 0、上演出流路前部材 7 3 0、シーソー部材 7 4 0、球受部材 7 5 1、7 5 2、案内部材 7 5 3、7 5 4、および LED 基板 7 6 1、7 6 2、7 6 3、7 6 4、7 6 5 と、空間形成部材 7 1 0 の前面側に配設された前面カバー 7 7 0 と、空間形成部材 7 1 0 の後面側に配設されたシーソー駆動機構部 7 8 0 と、を備えて構成される。

【0088】

図 1 2 (a) は、本変形例の上大入賞口内部ユニット 8 3 c の下面側から見た図であり、図 1 2 (b) は、本変形例の上大入賞口内部ユニット 8 3 c の前面側から見た斜視図であって、前面壁 7 1 1 および前面カバー 7 7 0 を省略した図である。

10

図 1 3 (a) は、本変形例の上大入賞口内部ユニット 8 3 c の前面側から見た図であって、前面壁 7 1 1、上演出流路前部材 7 3 0、および前面カバー 7 7 0 を省略した図であり、図 1 3 (b) は、シーソー部材 7 4 0 の上面側から見た図である。

【0089】

本変形例において、上大入賞口に入賞した遊技球、すなわち可動部材 3 9 c が拾った遊技球は、誘導流路部 6 6 0 (上記実施形態の誘導流路部 6 6 0 とは形状が異なる) によって空間形成部材 7 1 0 内 (すなわち演出空間) へと誘導される。ここで、上記実施形態において、可動部材 3 9 c が拾った遊技球は、上大入賞口内部ユニット 8 3 c の下部右側へと誘導されるに対し、本変形例において、可動部材 3 9 c が拾った遊技球は、上大入賞口内部ユニット 8 3 c の上部中央へと誘導される。すなわち、本変形例においては、上大入賞口に入賞した遊技球の誘導先が、上記実施形態における誘導先と異なるため、本変形例の誘導流路部 6 6 0 の形状は、上記実施形態の誘導流路部 6 6 0 と異なる。

20

【0090】

空間形成部材 7 1 0 内 (すなわち演出空間) の上部には、後面壁 7 1 2 と上演出流路前部材 7 3 0 とによって上演出流路が形成されている。図 1 2 (b) に示すように、上演出流路は、左右方向に長尺な流路であり、当該上演出流路の中央部上端には遊技球が通過可能なサイズの流入口 7 3 0 a が設けられ、左端には遊技球が通過可能なサイズの左流出口 7 3 0 b が設けられ、右端には遊技球が通過可能なサイズの右流出口 7 3 0 c が設けられている。

30

【0091】

流入口 7 3 0 a は、演出空間の入口に相当する。すなわち、上大入賞口に入賞した遊技球は、誘導流路部 6 6 0 (上記実施形態の誘導流路部 6 6 0 とは形状が異なる) によって流入口 7 3 0 a へと誘導される。

図 1 2 (a) に示すように、空間形成部材 7 1 0 の下部には、排出ユニット 8 6 (上記実施形態の排出ユニット 8 6 とは形状が異なる) に向けて開口する遊技球が通過可能なサイズの左排出口 7 0 0 a および右排出口 7 0 0 b が設けられている。図 1 2 (a) において格子ハッチングを付した部分が左排出口 7 0 0 a および右排出口 7 0 0 b である。左排出口 7 0 0 a および右排出口 7 0 0 b は、演出空間の出口に相当する。

【0092】

40

上大入賞口内部ユニット 8 3 c は、上部の流入口 7 3 0 a に流入した遊技球を上演出流路内で左流出口 7 3 0 b と右流出口 7 3 0 c とに交互に振り分ける振分部材 7 2 0 を備えている。

具体的には、上大入賞口内部ユニット 8 3 c は、図 1 3 (a) に示すように、その内部のうち、流入口 7 3 0 a の直下となる位置に振分部材 7 2 0 を備えている。また、振分部材 7 2 0 の下方左側には左球受部材 7 5 1 および左案内部材 7 5 3 が配され、振分部材 7 2 0 の下方右側には右球受部材 7 5 2 および右案内部材 7 5 4 が配されている。

さらに、振分部材 7 2 0 や上演出流路前部材 7 3 0 や球受部材 7 5 1、7 5 2 や案内部材 7 5 3、7 5 4 の前方を覆うように前面壁 7 1 1 が設けられているとともに、前面壁 7 1 1 の前方、上方、下方、および側方 (左方、右方) を覆うように前面カバー 7 7 0 が設

50

けられている。前面壁 7 1 1 および前面カバー 7 7 0 は、上大入賞口内部ユニット 8 3 c 内（具体的には演出空間内）の遊技球の挙動を視認可能なように光透過性を有している。すなわち、前面壁 7 1 1 および前面カバー 7 7 0 は、透明または半透明となっている。

【0093】

振分部材 7 2 0 は、前後方向に沿った軸ピン 7 2 1 を中心として回動可能であり、軸ピン 7 2 1 が配される位置から上方へ延出する上腕部 7 2 2 と左方へ延出する左腕部 7 2 3 と右方へ延出する右腕部 7 2 4 とを有している。上腕部 7 2 2 の左方には、当該上腕部 7 2 2 と左腕部 7 2 3 とによって遊技球を一時的に保持する左保持部 7 2 0 a が形成され、上腕部 7 2 2 の右方には、当該上腕部 7 2 2 と右腕部 7 2 4 とによって遊技球を一時的に保持する右保持部 7 2 0 b が形成されている。

10

振分部材 7 2 0 は、上腕部 7 2 2 が常に上を向いた状態で、左保持部 7 2 0 a が流入口 7 3 0 a に流入した遊技球を受け入れ可能な位置と、右保持部 7 2 0 b が流入口 7 3 0 a に流入した遊技球を受け入れ可能な位置と、の間で回動可能となっている。

【0094】

図 1 3 (a) に示すように、左保持部 7 2 0 a が流入口 7 3 0 a に流入した遊技球を受け入れ可能な位置にある場合は、右保持部 7 2 0 b が右流出口 7 3 0 c へ向けて遊技球を流下させた状態となる。

また、右保持部 7 2 0 b が流入口 7 3 0 a に流入した遊技球を受け入れ可能な位置にある場合は、左保持部 7 2 0 a が左流出口 7 3 0 b へ向けて遊技球を流下させた状態となる。

20

【0095】

また、振分部材 7 2 0 のうち、上腕部 7 2 2 の後部には、振分部材側磁石（図示省略）が取り付けられている。また、図 1 4 (b) 等 に示すように、振分部材 7 2 0 が前方から装着される後面壁（ベース部材）7 1 2 のうち、上腕部 7 2 2 が垂直になった際に振分部材側磁石と対向する位置には、ベース部材側磁石 7 2 5 が取り付けられている。振分部材側磁石とベース部材側磁石 7 2 5 とは対向する側の極が同じ極となるように取り付けられており、これら磁石の反発力によって、振分部材 7 2 0 は上腕部 7 2 2 が垂直になった状態で留まらずに左右の何れかへ回動するように付勢されている。これにより、振分部材 7 2 0 の回動が停止した状態では、左保持部 7 2 0 a と右保持部 7 2 0 b の何れかが必ず流入口 7 3 0 a に流入した遊技球を受け入れ可能な状態となる。

30

【0096】

流入口 7 3 0 a に流入した遊技球は、左保持部 7 2 0 a および右保持部 7 2 0 b のうちの流入口 7 3 0 a に向いて受け入れ可能な状態となっている一方の保持部で保持される。一方の保持部で遊技球が保持されると、遊技球の重さによって振分部材 7 2 0 は当該一方の保持部の方向へ回動し、保持された遊技球は振分部材 7 2 0 が回動した方向にある左流出口 7 3 0 b または右流出口 7 3 0 c へ向けて流下する。

【0097】

すなわち、図 1 3 (a) に示すように左保持部 7 2 0 a で流入した遊技球を受けると振分部材 7 2 0 が遊技球の重さによって左に回動して左流出口 7 3 0 b へ遊技球を案内した後、右保持部 7 2 0 b が次の遊技球を受入可能な状態で停止する。そして、右保持部 7 2 0 b で流入した遊技球を受けると振分部材 7 2 0 が遊技球の重さによって右に回動して右流出口 7 3 0 c へ遊技球を案内した後、図 1 3 (a) に示すように左保持部 7 2 0 a が次の遊技球を受入可能な状態で停止する。

40

【0098】

左保持部 7 2 0 a から左流出口 7 3 0 b へ向けて流下した遊技球は、左球受部材 7 5 1 に流入する。また、右保持部 7 2 0 b から右流出口 7 3 0 c へ向けて流下した遊技球は、右球受部材 7 5 2 に流入する。なお、左右何れかの球受部材に流入する可能性が高いが流入しないこともあり、流入しなかった場合はそのまま上大入賞口内部ユニット 8 3 c の外へ流出するよう構成してもよい。

【0099】

50

また、振分部材 720 が回転することによって、遊技球を保持していた保持部ではない他方の保持部が流入口 730a に向いて受け入れ可能な状態となる。そして、次回受け入れられた遊技球は当該他方の保持部側にある球受部材へ誘導される。これにより、順次流入口 730a へ流入する遊技球は左球受部材 751 と右球受部材 752 とに交互に振り分けられることとなる。

【0100】

図 11 に示すように、シーソー部材 740 は、左右方向に長尺な部材であり、当該シーソー部材 740 の下面側であって当該シーソー部材 740 の左右方向略中央部に、前後方向に延在する回転軸 741 を有している。前面壁 711 および後面壁 712 には、前後方向に貫通する丸孔 711a, 712a が設けられており、シーソー部材 740 は、回転軸 741 の前端部が前面壁 711 の丸孔 711a に挿入されるとともに、回転軸 741 の後端部が後面壁 712 の丸孔 712a に挿入されることによって、当該回転軸 741 を回転中心にした回転が自在なように、前面壁 711 と後面壁 712 とに挟持されている。

【0101】

本変形例では、シーソー部材 740 が回転限界に達した状態のうち、当該シーソー部材 740 の右端よりも左端の方が上側に位置するように傾斜した状態、すなわち図 13 (a) に示す状態を“左上がり状態”という。

また、シーソー部材 740 が回転限界に達した状態のうち、当該シーソー部材 740 の左端よりも右端の方が上側に位置するように傾斜した状態、すなわち図 12 (b) に示す状態を“右上がり状態”という。

【0102】

図 14 は、シーソー部材 740 が左上がり状態である場合を説明する図であり、図 15 は、シーソー部材 740 が水平状態である場合を説明する図であり、図 16 は、シーソー部材 740 が右上がり状態である場合を説明する図である。図 14 (a)、図 15 (a)、および図 16 (a) は、本変形例の上大入賞口内部ユニット 83c の正面図であって、前面壁 711 および前面カバー 770 を省略した図である。また、図 14 (b)、図 15 (b)、および図 16 (b) は、本変形例の上大入賞口内部ユニット 83c の背面図であって、駆動ベース 786 を省略した図である。

【0103】

シーソー部材 740 を駆動するシーソー駆動機構部 780 は、図 11 に示すように、モータ（駆動源）781 と、モータ 781 から回転力が伝達される主動部材 782 と、シーソー部材 740 に回転力を伝達する従動部材 783 と、シーソー部材 740 が左上がり状態であることを検出する左状態センサ 784 と、シーソー部材 740 が右上がり状態であることを検出する右状態センサ 785 と、これらを収容するための駆動ベース 786 と、を備える。

【0104】

本変形例において、左状態センサ 784 は、発光素子と受光素子とを備えており、受光素子による受光結果を演出制御装置 300 に出力する。左状態センサ 784 よりも上側に位置する右状態センサ 785 は、当該左状態センサ 784 と同様、発光素子と受光素子とを備えており、受光素子による受光結果を演出制御装置 300 に出力する。従動部材 783 には、状態センサ 784, 785 における発光素子から受光素子への光を遮断する遮光板 783a (図 15 (b) 参照) が設けられている。そして、例えば図 14 (b) に示すように、遮光板 783a によって左状態センサ 784 における発光素子から受光素子への光が遮断された場合に、演出制御装置 300 は、シーソー部材 740 が左上がり状態であると判断する。また、例えば図 16 (b) に示すように、遮光板 783a によって右状態センサ 785 における発光素子から受光素子への光が遮断された場合に、演出制御装置 300 は、シーソー部材 740 が右上がり状態であると判断する。

【0105】

図 11 に示すように、従動部材 783 は、4 つの角部を有する四角形状の部材であり、一の角部に、当該角部から前方へ突出する前突出部と後方へ突出する後突出部とにより構

10

20

30

40

50

成される回動軸 783b を有している。従動部材 783 は、回動軸 783b の前端部（すなわち回動軸 783b を構成する前突出部）が後面壁 712 に設けられた穴部（図示省略）に挿入されるとともに、回動軸 783b の後端部（すなわち回動軸 783b を構成する後突出部）が駆動ベース 786 に設けられた穴部 786a に挿入されることによって、当該回動軸 783b を回動中心にした回動が自在なように、後面壁 712 と駆動ベース 786 とに挟持されている。

また、図 11 に示すように、従動部材 783 には前後方向に貫通する第 1 長孔 783c が設けられている。主動部材 782 には前方へ突出するピン 782a が設けられており、当該ピン 782a は、従動部材 783 の第 1 長孔 783c にスライド移動自在に挿通されている。したがって、従動部材 783 は、主動部材 782 の回動動作に連動して、回動軸 783b を中心にして回動する。

【0106】

また、図 11 に示すように、後面壁 712 には前後方向に貫通するガイド孔 712b が設けられているとともに、従動部材 783 には前後方向に貫通する第 2 長孔 783d が設けられている。シーソー部材 740 の一端部（本変形例では右端部）には後方へ突出するピン 742 が設けられており、当該ピン 742 は、後面壁 712 のガイド孔 712b にスライド移動自在に挿通された状態で、当該ピン 742 の後端部が従動部材 783 の第 2 長孔 783d にスライド移動自在に挿通されている。したがって、シーソー部材 740 は、従動部材 783 の回動動作に連動して、回動軸 741 を中心にして回動する。

【0107】

すなわち、本変形例においては、モータ 781 からの駆動力が主動部材 782 および従動部材 783 を介してシーソー部材 740 のピン 742 へと伝達されることで、シーソー部材 740 が回動（シーソー部材 740 の傾きが変化）して、左上がり状態（図 14 に示す状態）と右上がり状態（図 16 に示す状態）へと交互に変換するよう構成されている。

具体的には、シーソー部材 740 は、モータ 781 の駆動力によって、主動部材 782 および従動部材 783 が回動されることで、左上がり状態から右上がり状態へと変換可能であり、主動部材 782 および従動部材 783 がモータ 781 の駆動力によって逆方向に回動されることで、右上がり状態から左上がり状態へと変換可能である。

したがって、シーソー部材 740 の傾きは、当該シーソー部材 740 上の遊技球の重さによって変化するものではない。

【0108】

図 13 (b) に示すように、シーソー部材 740 の上面には、シーソー部材 740 上を転動する遊技球の転動速度や球威を低下させるために複数（本変形例では 7 個）の凸部 740a が設けられている。これにより、凸部 740a が設けられていない場合よりも、遊技球をシーソー部材 740 上に長く留まらせることができるため、第 2 特別変動入賞装置 39 内での遊技球演出の演出効果を高めることができる。

【0109】

上大入賞口に入賞した遊技球、すなわち可動部材 39c が拾った遊技球は、まず、誘導流路部 660（上記実施形態の誘導流路部 660 とは形状が異なる）内を通過する。

誘導流路部 660 内を通過した遊技球は、演出空間上部の流入口 730a に流入し、振分部材 720 によって、上演出流路における左流出口 730b または右流出口 730c へと交互に振り分けられる。

左流出口 730b へと振り分けられた遊技球は、左球受部材 751 に流入し、当該左球受部材 751 の下方に配設された左案内部材 753 によってシーソー部材 740 へと誘導される。

一方、右流出口 730c へと振り分けられた遊技球は、右球受部材 752 に流入し、当該右球受部材 752 の下方に配設された右案内部材 754 によってシーソー部材 740 へと誘導される。

【0110】

シーソー部材 740 へと誘導された遊技球は、当該シーソー部材 740 上を転動して、

10

20

30

40

50

当該シーソー部材 740 の左端または右端から落下する。

シーソー部材 740 の左端から落下した遊技球は、演出空間下部左側の左排出口 700a から排出ユニット 86（上記実施形態の排出ユニット 86 とは形状が異なる）へと排出される。

一方、シーソー部材 740 の右端から落下した遊技球は、演出空間下部右側の右排出口 700b から排出ユニット 86（上記実施形態の排出ユニット 86 とは形状が異なる）へと排出される。

【0111】

ここで、本変形例においては、左排出口 700a が、上記実施形態における左排出口 600a（図 9 参照）よりも左側に位置するため、本変形例の排出ユニット 86 は、少なくとも上大入賞口排出流路部 86a の形状が、上記実施形態の排出ユニット 86 と異なる。具体的には、本変形例の排出ユニット 86 を構成する上大入賞口排出流路部 86a において、右流入口 86a2 および流出口 86a3 の位置は上記実施形態と略同一であるが、左流入口 86a1 は上記実施形態よりも左側に位置する。

【0112】

空間形成部材 710 内（すなわち演出空間）は、上左 LED 基板 761、上右 LED 基板 762、左 LED 基板 763、右 LED 基板 764、および下 LED 基板 765 からの光で照明される。

図 12（b）に示すように、後面壁 712 の前面の上部左側には、互いに対向する面に溝を有する略コ字状の第 1 支持部 713 が一对突設されている。この一对の第 1 支持部 713 で、上左 LED 基板 761 を左右両側から挟むことによって、当該上左 LED 基板 761 を適正位置で固定できるよう構成されている。

また、後面壁 712 の前面の上部右側には、互いに対向する面に溝を有する略コ字状の第 2 支持部 714 が一对突設されている。この一对の第 2 支持部 714 で、上右 LED 基板 762 を左右両側から挟むことによって、当該上右 LED 基板 762 を適正位置で固定できるよう構成されている。

【0113】

また、後面壁 712 の前面の左部には、互いに対向する面に溝を有する略コ字状の第 3 支持部 715 が一对突設されている。この一对の第 3 支持部 715 で、左 LED 基板 763 を上下両側から挟むことによって、当該左 LED 基板 763 を適正位置で固定できるよう構成されている。

また、後面壁 712 の前面の右部には、互いに対向する面に溝を有する略コ字状の第 4 支持部 716 が一对突設されている。この一对の第 4 支持部 716 で、右 LED 基板 764 を上下両側から挟むことによって、当該右 LED 基板 764 を適正位置で固定できるよう構成されている。

また、後面壁 712 の前面の下部には、互いに対向する面に溝を有する略コ字状の第 5 支持部 717 が一对突設されている。この一对の第 5 支持部 717 で、下 LED 基板 765 を左右両側から挟むことによって、当該下 LED 基板 765 を適正位置で固定できるよう構成されている。

【0114】

本変形例の第 2 特別変動入賞装置 39 は、遊技球演出として、シーソー部材 740 を回動（すなわち、シーソー部材 740 を左上がり状態と右上がり状態とへ交互に変換）させる動作演出と、LED 基板 761～765 を発光させる装飾演出と、を実行する。本変形例においては、上記実施形態と同様、第 2 特別変動入賞装置 39 を開放する特別遊技状態中に、第 2 特別変動入賞装置 39 内で遊技球演出を実行するよう構成されている。

本変形例においても、上記実施形態と同様、第 2 特別変動入賞装置 39 を開放する特別遊技状態中は、下可動装置 44a が上大入賞口内部ユニット露出状態（図 3 に示す状態）になるため、上大入賞口内部ユニット 83c が前方から視認可能となる。したがって、本変形例の第 2 特別変動入賞装置 39 は、当該第 2 特別変動入賞装置 39 の一部である上大入賞口内部ユニット 83c が前方から視認可能な状態である場合に、遊技球演出を実行す

10

20

30

40

50

る。

【0115】

ここで、本変形例においては、図14等に示すように、左案内部材753の底面753aと、右案内部材754の底面754aと、は高さ（上下方向の位置）が同一である。さらに、シーソー部材740は一定速度で回転するよう構成されているとともに、右上がり状態時よりも、左上がり状態時の方がシーソー部材740の傾斜角度（シーソー部材740の上面と水平面とがなす角度）が大きくなるよう構成されている。

したがって、シーソー部材740が右上がり状態である場合には、図16(a)に示すように、シーソー部材740の上面は右案内部材754の底面754aと略面一であるのに対し、シーソー部材740が左上がり状態である場合には、図14(a)に示すように、シーソー部材740の上面は左案内部材753の底面753aと面一ではなく、シーソー部材740の左端の方が左案内部材753の底面753aよりも高い位置にある。

【0116】

このように、本変形例においては、右上がり状態時よりも、左上がり状態時の方がシーソー部材740の傾斜角度が大きいため、シーソー部材740の左端よりも右端の方が上側に位置する期間（すなわち、水平状態から右上がり状態までの期間と右上がり状態から水平状態までの期間との和）よりも、シーソー部材740の右端よりも左端の方が上側に位置する期間（すなわち、水平状態から左上がり状態までの期間と左上がり状態から水平状態までの期間との和）の方が長い。

したがって、本変形例においては、シーソー部材740上の遊技球が、シーソー部材740の左端から落下する確率（左排出口700aから排出される確率）よりも、シーソー部材740の右端から落下する確率（右排出口700bから排出される確率）の方が高くなっている。すなわち、上大入賞口内部ユニット83cから排出ユニット86（具体的には、上大入賞口排出流路部86a）へと排出される遊技球の過半数が、右排出口700bから排出される。

【0117】

また、本変形例の排出ユニット86を構成する上大入賞口排出流路部86aは、当該上大入賞口排出流路部86aの左右方向中央よりも右側に右流入口86a2を有し、当該上大入賞口排出流路部86aの左右方向中央よりも左側に左流入口86a1および流出口86a3を有している。したがって、本変形例においては、左排出口700aから排出される遊技球が流入する左流入口86a1よりも、右排出口700bから排出される遊技球が流入する右流入口86a2の方が、流出口86a3までの距離が長くなっている。そのため、左流入口86a1に流入した遊技球よりも、右流入口86a2に流入した遊技球の方が、時間をかけて上大入賞口排出流路部86a内を流下することになる。

このように、本変形例では、上大入賞口内部ユニット83cから上大入賞口排出流路部86aへと排出される遊技球の過半数が、時間をかけて上大入賞口排出流路部86a内を流下することになる。したがって、上大入賞口排出流路部86aと接続するメイン排出流路部86b内に余裕ができるため、球詰まり（特に、メイン排出流路部86b内における球詰まり）を防止することができる。

【0118】

なお、本変形例では、右上がり状態時よりも、左上がり状態時の方がシーソー部材740の傾斜角度が大きくなるよう構成されているが、これに限定されるものではなく、その逆であってもよい。すなわち、右上がり状態時よりも、左上がり状態時の方がシーソー部材740の傾斜角度が小さくなるよう構成されていてもよい。

【0119】

右上がり状態時よりも、左上がり状態時の方がシーソー部材740の傾斜角度が小さくなるよう構成されている場合、上大入賞口内部ユニット83cから上大入賞口排出流路部86aへと排出される遊技球の過半数が、左排出口700aから排出されることとなる。

この場合、上大入賞口内部ユニット83cから上大入賞口排出流路部86aへと排出される遊技球の過半数が、時間をかけずに上大入賞口排出流路部86a内を流下してメイン

排出流路部 8 6 b へとすぐに到着することになる。したがって、上大入賞口排出流路部 8 6 a 内に余裕ができるため、球詰まり（特に、上大入賞口排出流路部 8 6 a 内における球詰まり）を防止することができる。

【0120】

上大入賞口内部ユニット 8 3 c 内に遊技球が流入するのは大当たり中（具体的には、第 2 特別変動入賞装置 3 9 を開放する特別遊技状態中）であるため、多数の遊技球が一斉に排出ユニット 8 6 へと流入してくるが、このように、左上がり状態時と右上がり状態時とでシーソー部材 7 4 0 の傾斜角度を異ならせることで、排出ユニット 8 6 における球詰まりを防止することができる。

無論、左上がり状態時のシーソー部材 7 4 0 の傾斜角度と、右上がり状態時のシーソー部材 7 4 0 の傾斜角度と、は同一であってもよい。

【0121】

また、シーソー部材 7 4 0 が左上がり状態である場合、シーソー部材 7 4 0 の上面は左案内部材 7 5 3 の底面 7 5 3 a と面一であってもよいし、面一でなくても（シーソー部材 7 4 0 の左端が左案内部材 7 5 3 の底面 7 5 3 a よりも高くても、あるいは、シーソー部材 7 4 0 の左端が左案内部材 7 5 3 の底面 7 5 3 a よりも低くても）よい。また、遊技球演出の演出効果を高める等の観点から、左上がり状態時におけるシーソー部材 7 4 0 の左端と左案内部材 7 5 3 の離間間隔は、遊技球の直径未満であることが好ましい。これにより、左案内部材 7 5 3 によってシーソー部材 7 4 0 へと案内された遊技球がシーソー部材 7 4 0 上に到着して直ちにシーソー部材 7 4 0 の左端から落下したり、左案内部材 7 5 3 による案内が失敗したり（すなわち、遊技球がシーソー部材 7 4 0 上に到着せずに左案内部材 7 5 3 からそのまま落下したり）することを防止できるため、第 2 特別変動入賞装置 3 9 内での遊技球演出の演出効果を高めることが可能となる。

【0122】

また、シーソー部材 7 4 0 が右上がり状態である場合、シーソー部材 7 4 0 の上面は右案内部材 7 5 4 の底面 7 5 4 a と面一であってもよいし、面一でなくても（シーソー部材 7 4 0 の右端が右案内部材 7 5 4 の底面 7 5 4 a よりも高くても、あるいは、シーソー部材 7 4 0 の右端が右案内部材 7 5 4 の底面 7 5 4 a よりも低くても）よい。また、遊技球演出の演出効果を高める等の観点から、右上がり状態時におけるシーソー部材 7 4 0 の右端と右案内部材 7 5 4 の離間間隔は、遊技球の直径未満であることが好ましい。これにより、右案内部材 7 5 4 によってシーソー部材 7 4 0 へと案内された遊技球がシーソー部材 7 4 0 上に到着して直ちにシーソー部材 7 4 0 の右端から落下したり、右案内部材 7 5 4 による案内が失敗したりすることを防止できるため、第 2 特別変動入賞装置 3 9 内での遊技球演出の演出効果を高めることが可能となる。

【0123】

このように変形例 1 の遊技機 1 0 によれば、入賞領域（上大入賞口）と、当該入賞領域へ入賞容易な状態と入賞困難又は入賞不能な状態とに変換可能な変換部材（可動部材 3 9 c）と、を有する可変入賞装置（第 2 特別変動入賞装置 3 9）を備えた遊技機において、可変入賞装置内で、入賞領域に入賞した遊技球を用いて特定演出（遊技球演出）を行う特定演出機構を備え、特定演出機構は、遊技球を移動させる可動部材（シーソー部材 7 4 0）と、可動部材へと遊技球を誘導する部材であって、当該可動部材の両端部のそれぞれに対応して設けられた左誘導部材（左球受部材 7 5 1、左案内部材 7 5 3）および右誘導部材（右球受部材 7 5 2、右案内部材 7 5 4）と、入賞領域に入賞した遊技球を左誘導部材と右誘導部材とに振り分ける振分流路（上演出流路）と、を備えている。

【0124】

したがって、遊技の公平性や公正性を保ちつつ遊技の興趣を高めることができる。

具体的には、可変入賞装置（第 2 特別変動入賞装置 3 9）内で特定演出（遊技球演出）を行うことができるため、遊技の興趣を高めることができる。また、特定演出（遊技球演出）は、入賞領域（上大入賞口）に入賞した遊技球を利用した演出であり、入賞口に入賞前の遊技球を利用した演出ではないため、遊技の公平性や公正性を保つことができる。

【0125】

また、変形例1の遊技機10において、可動部材（シーソー部材740）は、シーソー状に揺動することで、当該可動部材上の遊技球を左右に移動させるよう構成することが可能である。

このように構成することによって、遊技球を可変入賞装置（第2特別変動入賞装置39）内に長く留まらせることができるため、特定演出（遊技球演出）の演出効果を高めることができる。

【0126】

また、変形例1の遊技機10においては、可動部材（シーソー部材740）上に、遊技球の球威を抑制するための球威抑制部（凸部740a）を複数設けるよう構成することが可能である。

このように構成することによって、遊技球を可変入賞装置（第2特別変動入賞装置39）内に長く留まらせることができるため、特定演出（遊技球演出）の演出効果を高めることができる。

【0127】

また、変形例1の遊技機10において、可変入賞装置（第2特別変動入賞装置39）は、2つの排出口700a、700bを有し、特定演出機構によって、2つの排出口700a、700bのうち、一方から遊技球が排出される割合と、他方から遊技球が排出される割合と、を異ならせる構成とすることが可能である。

具体的には、本変形例では、左上がり状態時と右上がり状態時とで可動部材（シーソー部材740）の傾斜角度を異ならせることによって、2つの排出口700a、700bのうち、一方から遊技球が排出される割合と、他方から遊技球が排出される割合と、を異ならせている。

このように構成することによって、球詰まりを防止することが可能となる。

【0128】

なお、上大入賞口内部ユニット83c内の適宜の箇所（左球受部材751、右球受部材752、左案内部材753、右案内部材754、流入口730a、上演出流路、左排出口700a、右排出口700b等）に遊技球を検出する演出用スイッチを設け、下記変形例2における表示演出（図36に示すような演出）と類似する演出を実行してもよい。

以上が変形例1についての説明である。以下、上記実施形態に戻る。

【0129】

《第1特別変動入賞装置》

図17（a）は、第1特別変動入賞装置（下大入賞口）38の前面側から見た図であって、当該第1特別変動入賞装置38が備える前カバー部材を省略した図である。図17（a）においては、太破線によって下大入賞口の内部と外部との境界を示している。

図17（a）に示すように、第1特別変動入賞装置38内には、開閉部材38cが設けられている。第1特別変動入賞装置38は、開閉部材38cが前方へ突出して下大入賞口を閉じた閉状態と、開閉部材38cが後方へ退避して下大入賞口を開いた開状態と、に変換可能となっている。

【0130】

また、第1特別変動入賞装置38内には、下大入賞口に入賞した遊技球を検出する下カウントスイッチ38aが設けられている。

さらに、第1特別変動入賞装置38には、右下の一般入賞口35と、右下の一般入賞口35に入賞した遊技球を検出する入賞口スイッチ35aと、が設けられている。

また、第1特別変動入賞装置38内には、下大入賞口に入賞した遊技球や右下の一般入賞口35に入賞した遊技球を回収するアウト口38dが設けられている。アウト口38dに流入した遊技球は、排出ユニット86へと排出される。

【0131】

なお、下カウントスイッチ38aの近傍には、例えば図17（b）に示すように、特別遊技状態の終了後の特図変動表示ゲームにおける特別結果が導出される確率状態を決定す

10

20

30

40

50

るための振分機構 380 が配されていてもよい。この振分機構 380 は、遊技者から視認可能となるように配されていることが好ましい。

振分機構 380 には、下カウントスイッチ 38a を通過した遊技球が流入可能な特定領域 380a と非特定領域 380b が設けられており、特定領域 380a への遊技球の流入の有無により、特別遊技状態の終了後の確率状態を通常確率状態と当該通常確率状態よりも高い高確率状態との何れかに設定するようになっている。

ここでは、下カウントスイッチ 38a を通過した遊技球のうち一つでも特定領域 380a に流入すれば特別遊技状態の終了後に高確率状態が設定され、一つも特定領域 380a に流入しなければ特別遊技状態の終了後に通常確率状態が設定される。

【0132】

10

図 17 (b) に示すように、振分機構 380 は、下大入賞口に入賞した遊技球（下カウントスイッチ 38a を通過した遊技球）を流下誘導する誘導流路 380c を備え、当該誘導流路 380c の流下経路の途中に、流下する遊技球を特定領域 380a と非特定領域 380b との何れかに振り分ける振分装置（図示省略）が設けられている。また、特定領域 380a には当該特定領域 380a に流入した遊技球を検出する特定領域スイッチ（V スイッチ）380d が設けられている。すなわち、特定領域スイッチ 380d が遊技球を検出したことに基づいて、遊技者にとって有利な状態が発生（ここでは、特別遊技状態の終了後に高確率状態が発生）する。

特定領域 380a や非特定領域 380b に流入した遊技球は、排出ユニット 86 へと排出されるようになっている。

20

【0133】

振分装置には、誘導流路 380c における非特定領域 380b の上方となる位置の床部分を形成し、振分装置ソレノイド（図示省略）により前後方向に進退可能に構成された板状の振分床部材 380e を備えている。振分床部材 380e が後方に退いた通過規制状態では、非特定領域 380b の上方に振分床部材 380e が不在状態となって非特定領域 380b が開放され、例えば図 17 (b) にて破線で示すように、流下する遊技球は非特定領域 380b へ振り分けられる。また、振分床部材 380e が前方に進出した通過許容状態では、非特定領域 380b の上方に振分床部材 380e が存在する状態となって非特定領域 380b が閉鎖され、例えば図 17 (b) にて実線で示すように、流下する遊技球は特定領域 380a へ振り分けられる。

30

【0134】

振分機構 380 の構造は、図 17 (b) に示すものに限定されず、適宜変更可能である。

また、上カウントスイッチ 39a の近傍に、振分機構 380（図 17 (b) に示す構造のものに限定されない）を配してもよい。すなわち、本実施形態においては、下カウントスイッチ 38a の近傍の適宜の場所に振分機構 380 を配してもよいし、上カウントスイッチ 39a の近傍の適宜の場所に振分機構 380 を配してもよいし、下カウントスイッチ 38a の近傍の適宜の場所と上カウントスイッチ 39a の近傍の適宜の場所との双方に振分機構 380 を配してもよい。

上記変形例 1 や後述する各変形例においても同様である。すなわち、各変形例においては、下カウントスイッチ 38a の近傍の適宜の場所に振分機構 380 を配してもよいし、上カウントスイッチ 39a の近傍の適宜の場所に振分機構 380 を配してもよいし、下カウントスイッチ 38a の近傍の適宜の場所と上カウントスイッチ 39a の近傍の適宜の場所との双方に振分機構 380 を配してもよい。

40

【0135】

本実施形態において、上カウントスイッチ 39a の近傍に振分機構 380（図 17 (b) に示す構造のものに限定されない）を配する場合には、例えば、上大入賞口内部ユニット 83c 内の適宜の箇所（遊技球収容部 620a、遊技球排出部 620b、誘導流路部 660、演出流路、進入口 630c、流入口 630b 等）に特定領域スイッチ 380d を配設することができる。

50

また、上記変形例 1 において、上カウントスイッチ 39 a の近傍に振分機構 380 (図 17 (b) に示す構造のものに限定されない) を配する場合には、例えば、上大入賞口内部ユニット 83 c 内の適宜の箇所 (左球受部材 751、右球受部材 752、左案内部材 753、右案内部材 754、流入口 730 a、上演出流路、左排出口 700 a、右排出口 700 b 等) に特定領域スイッチ 380 d を配設することができる。

【0136】

また、例えば、上カウントスイッチ 39 a の近傍に振分機構 380 が配されていて、下カウントスイッチ 38 a の近傍に振分機構 380 が配されていない場合であって、特定領域 380 a への遊技球の流入 (特定領域スイッチ 380 d による遊技球の検出) によって高確率状態になる場合には、特別遊技状態の終了後に高確率状態になることが確定している際に上大入賞口を開閉動作させ、特別遊技状態の終了後に通常確率状態になることが確定している際に下大入賞口を開閉動作させる。すなわち、前述したように、特別遊技状態では、第 1 特別変動入賞装置 38 と第 2 特別変動入賞装置 39 の何れか一方が開放され、何れを開放するかは特図変動表示ゲームの結果態様 (特別結果) により決定されるが、この例では、結果態様が高確率状態を発生させる結果態様である場合に第 2 特別変動入賞装置 (上大入賞口) 39 が開放され、結果態様が高確率状態を発生させる結果態様でない場合に第 1 特別変動入賞装置 (下大入賞口) 38 が開放されることとなる。

【0137】

<遊技制御装置>

図 18 は、本実施形態のパチンコ遊技機 10 の制御システムのブロック図である。遊技機 10 は遊技制御装置 100 を備え、遊技制御装置 100 は、遊技を統括的に制御する主制御装置 (主基板) であって、遊技用マイクロコンピュータ (以下、遊技用マイコンと称する) 111 を有する CPU 部 110 と、入力ポートを有する入力部 120 と、出力ポートやドライバなどを有する出力部 130、CPU 部 110 と入力部 120 と出力部 130 との間を接続するデータバス 140 などからなる。

【0138】

上記 CPU 部 110 は、アミューズメントチップ (IC) と呼ばれる遊技用マイコン (CPU) 111 と、水晶振動子のような発振子を備え、CPU の動作クロックやタイマ割込み、乱数生成回路の基準となるクロックを生成する発振回路 (水晶発振器) 113 など

【0139】

を有する。遊技制御装置 100 及び該遊技制御装置 100 によって駆動されるソレノイドやモータなどの電子部品には、電源装置 400 で生成された DC 32 V、DC 12 V、DC 5 V など所定のレベルの直流電圧が供給されて動作可能にされる。

【0140】

電源装置 400 は、24 V の交流電源から上記 DC 32 V の直流電圧を生成する AC-DC コンバータや DC 32 V の電圧から DC 12 V、DC 5 V などのより低いレベルの直流電圧を生成する DC-DC コンバータなどを有する通常電源部 410 と、遊技用マイコン 111 の内部の RAM に対して停電時に電源電圧を供給するバックアップ電源部 420 と、停電監視回路を有し、遊技制御装置 100 に停電の発生、回復を知らせる停電監視信号やリセット信号などの制御信号を生成して出力する制御信号生成部 430などを備える。

【0141】

この実施形態では、電源装置 400 は、遊技制御装置 100 と別個に構成されているが、バックアップ電源部 420 及び制御信号生成部 430 は、別個の基板上あるいは遊技制御装置 100 と一体、すなわち、主基板上に設けるように構成してもよい。遊技盤 30 及び遊技制御装置 100 は機種変更の際に交換の対象となるので、本実施形態のように、電源装置 400 若しくは主基板とは別の基板上にバックアップ電源部 420 及び制御信号生成部 430 を設けることにより、交換の対象から外しコストダウンを図ることができる。

【0141】

上記バックアップ電源部 420 は、電解コンデンサのような大容量のコンデンサ 1 つで構成することができる。バックアップ電源は、遊技制御装置 100 の遊技用マイコン 11

10

20

30

40

50

1（特に内蔵RAM）に供給され、停電中あるいは電源遮断後もRAMに記憶されたデータが保持されるようになっている。制御信号生成部430は、例えば通常電源部410で生成された32Vの電圧を監視してそれが例えば17V以下に下がると停電発生を検出して停電監視信号を変化させるとともに、所定時間後にリセット信号を出力する。また、電源投入時や停電回復時にもその時点から所定時間経過後にリセット信号を出力する。

【0142】

また、遊技制御装置100には初期化スイッチ112が設けられている。この初期化スイッチ112が操作されると初期化スイッチ信号が生成され、これに基づき遊技用マイコン111内のRAM111C及び払出制御装置200内のRAMに記憶されている情報を強制的に初期化する処理が行われる。特に限定されるわけではないが初期化スイッチ信号は電源投入時に読み込まれ、停電監視信号は遊技用マイコン111が実行するメインプログラムのメインループの中で繰り返し読み込まれる。リセット信号は強制割込み信号の一種であり、制御システム全体をリセットさせる。

10

【0143】

遊技用マイコン111は、CPU（中央処理ユニット：マイクロプロセッサ）111A、読み出し専用のROM（リードオンリメモリ）111B及び随時読み出し書き込み可能なRAM（ランダムアクセスメモリ）111Cを備える。

【0144】

ROM111Bは、遊技制御のための不変の情報（プログラム、固定データ、各種乱数の判定値等）を不揮発的に記憶し、RAM111Cは、遊技制御時にCPU111Aの作業領域や各種信号や乱数値の記憶領域として利用される。ROM111B又はRAM111Cとして、EEPROMのような電氣的に書換え可能な不揮発性メモリを用いてもよい。

20

【0145】

また、ROM111Bは、例えば、特図変動表示ゲームの実行時間、演出内容、リーチ状態の発生の有無などを規定する変動パターン（変動態様）を決定するための変動パターンテーブルを記憶している。変動パターンテーブルとは、始動記憶として記憶されている変動パターン乱数1～3をCPU111Aが参照して変動パターンを決定するためのテーブルである。また、変動パターンテーブルには、結果がはずれとなる場合に選択されるはずれ変動パターンテーブル、結果が大当たりとなる場合に選択される大当たり変動パターンテーブル等が含まれる。さらに、これらのパターンテーブルには、リーチ状態となった後の変動パターンである後半変動パターンを決定するためのテーブル（後半変動グループテーブルや後半変動パターン選択テーブル等）、リーチ状態となる前の変動パターンである前半変動パターンを決定するためのテーブル（前半変動グループテーブルや前半変動パターン選択テーブル等）が含まれている。

30

【0146】

ここでリーチ（リーチ状態）とは、表示状態が変化可能な表示装置を有し、該表示装置が時期を異ならせて複数の表示結果を導出表示し、該複数の表示結果が予め定められた特別結果態様となった場合に、遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態（特別遊技状態）となる遊技機10において、複数の表示結果の一部がまだ導出表示されていない段階で、既に導出表示されている表示結果が特別結果態様となる条件を満たしている表示状態をいう。また、別の表現をすれば、リーチ状態とは、表示装置の変動表示制御が進行して表示結果が導出表示される前段階にまで達した時点でも、特別結果態様となる表示条件からはずれていない表示態様をいう。そして、例えば、特別結果態様が揃った状態を維持しながら複数の変動表示領域による変動表示を行う状態（いわゆる全回転リーチ）もリーチ状態に含まれる。また、リーチ状態とは、表示装置の表示制御が進行して表示結果が導出表示される前段階にまで達した時点での表示状態であって、表示結果が導出表示される以前に決定されている複数の変動表示領域の表示結果の少なくとも一部が特別結果態様となる条件を満たしている場合の表示状態をいう。

40

【0147】

50

よって、例えば、特図変動表示ゲームに対応して表示装置に表示される飾り特図変動表示ゲームが、表示装置における左、中、右の変動表示領域の各々で所定時間複数の識別情報を変動表示した後、左、右、中の順で変動表示を停止して結果態様を表示するものである場合、左、右の変動表示領域で、特別結果態様となる条件を満たした状態（例えば、同一の識別情報）で変動表示が停止した状態がリーチ状態となる。またこの他に、すべての変動表示領域の変動表示を一旦停止した時点で、左、中、右のうち何れか二つの変動表示領域で特別結果態様となる条件を満たした状態（例えば、同一の識別情報となった状態、ただし特別結果態様は除く）をリーチ状態とし、このリーチ状態から残りの一つの変動表示領域を変動表示するようにしても良い。

【0148】

そして、このリーチ状態には複数のリーチ演出が含まれ、特別結果態様が導出される可能性が異なる（期待値が異なる）リーチ演出として、ノーマルリーチ（Nリーチ）、スペシャル1リーチ（SP1リーチ）、スペシャル2リーチ（SP2リーチ）、スペシャル3リーチ（SP3リーチ）、プレミアリーチが設定されている。なお、期待値は、リーチなし<ノーマルリーチ<スペシャル1リーチ<スペシャル2リーチ<スペシャル3リーチ<プレミアリーチの順に高くなるようになっている。また、このリーチ状態は、少なくとも特図変動表示ゲームで特別結果態様が導出される場合（大当たりとなる場合）における変動表示態様に含まれるようになっていて、すなわち、特図変動表示ゲームで特別結果態様が導出されないと判定する場合（はずれとなる場合）における変動表示態様に含まれることもある。よって、リーチ状態が発生した状態は、リーチ状態が発生しない場合に比べて大当たりとなる可能性の高い状態である。

【0149】

CPU111Aは、ROM111B内の遊技制御用プログラムを実行して、払出制御装置200や演出制御装置300に対する制御信号（コマンド）を生成したりソレノイドや表示装置の駆動信号を生成して出力して遊技機10全体の制御を行う。また、図示しないが、遊技用マイコン111は、特図変動表示ゲームの大当たりを判定するための大当たり乱数や大当たりの図柄を決定するための大当たり図柄乱数、特図変動表示ゲームでの変動パターン（各種リーチやリーチ無しの変動表示における変動表示ゲームの実行時間等を含む）を決定するための変動パターン乱数、普通変動表示ゲームの当たりを判定するための当たり乱数等を生成するための乱数生成回路と、発振回路113からの発振信号（原クロック信号）に基づいてCPU111Aに対する所定周期（例えば、4ミリ秒）のタイマ割込み信号や乱数生成回路の更新タイミングを与えるクロックを生成するクロックジェネレータを備えている。

【0150】

また、CPU111Aは、特図変動表示ゲームに関する処理において、ROM111Bに記憶されている複数の変動パターンテーブルの中から、何れかの変動パターンテーブルを取得する。具体的には、CPU111Aは、特図変動表示ゲームの遊技結果（大当たり或いははずれ）や、現在の遊技状態としての特図変動表示ゲームの確率状態（通常確率状態或いは高確率状態）、現在の遊技状態としての普通変動入賞装置37の動作状態（通常動作状態或いは時短動作状態）、始動記憶数などに基づいて、複数の変動パターンテーブルの中から、何れかの変動パターンテーブルを選択して取得する。ここで、CPU111Aは、特図変動表示ゲームを実行する場合に、ROM111Bに記憶された複数の変動パターンテーブルのうち、何れかの変動パターンテーブルを取得する変動振り分け情報取得手段をなす。

【0151】

払出制御装置200は、CPU、ROM、RAM、入力インタフェース、出力インタフェース等を備え、遊技制御装置100からの賞球払出し指令（コマンドやデータ）に従って、払出ユニットの払出モータ91を駆動させ、賞球を払い出させるための制御を行う。また、払出制御装置200は、カードユニットからの貸球要求信号に基づいて払出ユニットの払出モータ91を駆動させ、貸球を払い出させるための制御を行う。

【0152】

遊技用マイコン111の入力部120には、遊技機に対する電波の発射を検出する電波センサ62、始動入賞口36内の始動口1スイッチ36a、普通変動入賞装置37内の始動口2スイッチ37a、普図始動ゲート34内のゲートスイッチ34a、入賞口スイッチ35a、第1特別変動入賞装置38の下カウントスイッチ38a、第2特別変動入賞装置39の上カウントスイッチ39aに接続され、これらのスイッチから供給されるハイレベルが11Vでロウレベルが7Vのような負論理の信号が入力され、0V－5Vの正論理の信号に変換するインタフェースチップ（近接I／F）121a、121bが設けられている。近接I／F121a、121bは、入力の範囲が7V－11Vとされることで、センサや近接スイッチのリード線が不正にショートされたり、センサやスイッチがコネクタから外されたり、リード線が切断されてフローティングになったような異常な状態を検出することができ、異常検知信号を出力するように構成されている。

10

【0153】

近接I／F121aと近接I／F121bの二つを設けているのは、近接I／F121aの入力端子数が限られているためである。近接I／F121bは不足する入力端子数に応じて近接I／F121aよりも小型のものをを用いることでコストを削減するようにしている。なお、近接I／F121aとして必要な入力端子数を備えるものをを用い、近接I／F121bを設けないようにしても良い。

【0154】

近接I／F121a、121bの出力は、第2入力ポート123又は第3入力ポート124へ供給されデータバス140を介して遊技用マイコン111に読み込まれる。なお、近接I／F121a、121bの出力のうち、始動口1スイッチ36a、始動口2スイッチ37a、ゲートスイッチ34a、入賞口スイッチ35a、下カウントスイッチ38a及び上カウントスイッチ39aの検出信号は第2入力ポート123へ入力される。また、近接I／F121a、121bの出力のうち、電波センサ62の検出信号及びセンサやスイッチの異常を検出した際に出力される異常検知信号1、2は第3入力ポート124に入力される。また、第3入力ポート124には、遊技機10の前面枠12等に設けられた不正検出用の磁気センサ61の検出信号や、払出制御装置200から出力される枠電波不正信号、払出ビジー信号も入力されるようになっている。枠電波不正信号は前面枠12に設けられた枠電波センサが電波を検出することに基づき出力される信号であり、払出ビジー信号は払出制御装置200がコマンドを受付可能な状態か否かを示す信号である。なお、振動を検出する振動センサスイッチを遊技機に設け、検出信号が第3入力ポート124に入力されるようにしても良い。

20

30

【0155】

また、近接I／F121a、121bの出力のうち、第2入力ポート123への出力は、主基板100から中継基板70を介して図示しない試射試験装置へも供給されるようになっている。さらに、近接I／F121a、121bの出力のうち始動口1スイッチ36aと始動口2スイッチ37aの検出信号は、第2入力ポート123の他、遊技用マイコン111へ入力されるように構成されている。

【0156】

上記のように近接I／F121a、121bは、信号のレベル変換機能を有する。このようなレベル変換機能を可能にするため、近接I／F121a、121bには、電源装置400から通常のICの動作に必要な例えば5Vのような電圧の他に、12Vの電圧が供給されるようになっている。

40

【0157】

第2入力ポート123が保持しているデータは、遊技用マイコン111が第2入力ポート123に割り当てられているアドレスをデコードすることによってイネーブル信号CE2をアサート（有効レベルに変化）することによって、読み出すことができる。第3入力ポート124や後述の第1入力ポート122も同様である。

【0158】

50

また、入力部 120 には、遊技機 10 のガラス枠 15 等に設けられたガラス枠開放検出スイッチ 63 及び前面枠（遊技枠）12 等に設けられた前面枠開放検出スイッチ 64 からの信号及び払出制御装置 200 からの払出異常を示すステータス信号や払出し前の遊技球の不足を示すシュート球切れスイッチ信号、オーバーフローを示すオーバーフロースイッチ信号、操作部 24 に設けられたタッチスイッチの入力に基づくタッチスイッチ信号を取り込んでデータベース 140 を介して遊技用マイコン 111 に供給する第 1 入力ポート 122 が設けられている。オーバーフロースイッチ信号は、下皿 23 に遊技球が所定量以上貯留されていること（満杯になったこと）を検出したときに出力される信号である。

【0159】

また、入力部 120 には、電源装置 400 からの停電監視信号やリセット信号などの信号を遊技用マイコン 111 等に入力するためのシュミットバッファ 125 が設けられており、シュミットバッファ 125 はこれらの入力信号からノイズを除去する機能を有する。電源装置 400 からの停電監視信号や、初期化スイッチ 112 からの初期化スイッチ信号は、一旦第 1 入力ポート 122 に入力され、データベース 140 を介して遊技用マイコン 111 に取り込まれる。つまり、前述の各種スイッチからの信号と同等の信号として扱われる。遊技用マイコン 111 に設けられている外部からの信号を受ける端子の数には制約があるためである。

【0160】

一方、シュミットバッファ 125 によりノイズ除去されたリセット信号 RST は、遊技用マイコン 111 に設けられているリセット端子に直接入力されるとともに、出力部 130 の各ポートに供給される。また、リセット信号 RST は出力部 130 を介さずに直接中継基板 70 に出力することで、試射試験装置へ出力するために中継基板 70 のポート（図示省略）に保持される試射試験信号をオフするように構成されている。また、リセット信号 RST を中継基板 70 を介して試射試験装置へ出力可能に構成するようにしてもよい。なお、リセット信号 RST は入力部 120 の各ポート 122, 123, 124 には供給されない。リセット信号 RST が入る直前に遊技用マイコン 111 によって出力部 130 の各ポートに設定されたデータはシステムの誤動作を防止するためリセットする必要があるが、リセット信号 RST が入る直前に入力部 120 の各ポートから遊技用マイコン 111 が読み込んだデータは、遊技用マイコン 111 のリセットによって廃棄されるためである。

【0161】

出力部 130 には、遊技用マイコン 111 から演出制御装置 300 への通信経路及び遊技用マイコン 111 から払出制御装置 200 への通信経路に配されるシュミットバッファ 132 が設けられている。遊技制御装置 100 から演出制御装置 300 及び払出制御装置 200 へは、シリアル通信でデータが送信される。なお、演出制御装置 300 の側から遊技制御装置 100 へ信号を入力できないようにした片方向通信とされている。

【0162】

さらに、出力部 130 には、データベース 140 に接続され図示しない認定機関の試射試験装置へ変動表示ゲームの特図図柄情報を知らせるデータや大当りの確率状態を示す信号などを中継基板 70 を介して出力するバッファ 133 が実装可能に構成されている。このバッファ 133 は遊技店に設置される実機（量産販売品）としてのパチンコ遊技機の遊技制御装置（主基板）には実装されない部品である。なお、前記近接 I/F 121a, 121b から出力される始動口スイッチなど加工の必要のないスイッチの検出信号は、バッファ 133 を通さずに中継基板 70 を介して試射試験装置へ供給される。

【0163】

一方、磁気センサ 61 や電波センサ 62 のようにそのままでは試射試験装置へ供給できない検出信号は、一旦遊技用マイコン 111 に取り込まれて他の信号若しくは情報に加工されて、例えば遊技機が遊技制御できない状態であることを示すエラー信号としてデータベース 140 からバッファ 133、中継基板 70 を介して試射試験装置へ供給される。なお、中継基板 70 には、上記バッファ 133 から出力された信号を取り込んで試射試験装置

10

20

30

40

50

へ供給するポートや、バッファを介さないスイッチの検出信号の信号線の中継して伝達するコネクタなどが設けられている。中継基板70上のポートには、遊技用マイコン111から出力されるチップイネーブル信号CEも供給され、該信号CEにより選択制御されたポートの信号が試射試験装置へ供給されるようになっている。

【0164】

また、出力部130には、データバス140に接続され第1特別変動入賞装置38を開成させるソレノイド（大入賞口ソレノイド1）38b、第2特別変動入賞装置39を開成させるソレノイド（大入賞口ソレノイド2）39b及び普通変動入賞装置37の可動部材37bを開成させるソレノイド（普電ソレノイド）37cの開閉データを出力するための第2出力ポート134が設けられている。また、出力部130には、一括表示装置50に10
表示する内容に応じてLEDのアノード端子が接続されているセグメント線のオン／オフデータを出力するための第3出力ポート135、一括表示装置50のLEDのカソード端子が接続されているデジット線のオン／オフデータを出力するための第4出力ポート136が設けられている。

【0165】

また、出力部130には、大当り情報など遊技機10に関する情報を外部情報端子71へ出力するための第5出力ポート137が設けられている。外部情報端子71にはフォト10
リレーが備えられ、例えば遊技店に設置された外部装置（情報収集端末や遊技場内部管理装置（ホールコンピュータ）など）に接続可能であり、遊技機10に関する情報を外部装置に供給することができるようになっている。また、第5出力ポート137からはシュミ20
ットバッファ132を介して払出制御装置200に発射許可信号も出力される。

【0166】

さらに、出力部130には、第2出力ポート134から出力される大入賞口ソレノイド38bや大入賞口ソレノイド39b、普電ソレノイド37cの開閉データ信号を受けてソレノイド駆動信号を生成し出力する第1ドライバ（駆動回路）138a、第3出力ポート135から出力される一括表示装置50の電流供給側のセグメント線のオン／オフ駆動信号を出力する第2ドライバ138b、第4出力ポート136から出力される一括表示装置50の電流引き込み側のデジット線のオン／オフ駆動信号を出力する第3ドライバ138c、第5出力ポート137から管理装置等の外部装置へ供給する外部情報信号を外部情報30
端子71へ出力する第4ドライバ138dが設けられている。

【0167】

上記第1ドライバ138aには、32Vで動作するソレノイドを駆動できるようにするため、電源電圧としてDC32Vが電源装置400から供給される。また、一括表示装置50のセグメント線を駆動する第2ドライバ138bには、DC12Vが供給される。デジット線を駆動する第3ドライバ138cは、表示データに応じたデジット線を電流で引き抜くためのものであるため、電源電圧は12V又は5Vのいずれであってもよい。

【0168】

12Vを出力する第2ドライバ138bによりセグメント線を介してLEDのアノード端子に電流を流し込み、接地電位を出力する第3ドライバ138cによりカソード端子よりセグメント線を介して電流を引き抜くことで、ダイナミック駆動方式で順次選択された40
LEDに電源電圧が流れて点灯される。外部情報信号を外部情報端子71へ出力する第4ドライバ138dは、外部情報信号に12Vのレベルを与えるため、DC12Vが供給される。なお、バッファ133や第2出力ポート134、第1ドライバ138a等は、遊技制御装置100の出力部130、すなわち、主基板ではなく、中継基板70側に設けるようにしてもよい。

【0169】

さらに、出力部130には、外部の検査装置500へ各遊技機の識別コードやプログラムなどの情報を送信するためのフォトカプラ139が設けられている。フォトカプラ139は、遊技用マイコン111が検査装置500との間でシリアル通信によってデータの送受信を行えるように双方通信可能に構成されている。なお、かかるデータの送受信は、通50

常の汎用マイクロプロセッサと同様に遊技用マイコン 1 1 1 が有するシリアル通信端子を利用して行われるため、入力ポート 1 2 2, 1 2 3, 1 2 4 のようなポートは設けられていない。

【0170】

<演出制御装置>

次に、図 19 を用いて、演出制御装置 3 0 0 の構成について説明する。演出制御装置 3 0 0 は、遊技用マイコン 1 1 1 と同様にアミューズメントチップ (IC) からなる主制御用マイコン (CPU) 3 1 1 と、主制御用マイコン 3 1 1 からのコマンドやデータに従って表示装置 4 1 への映像表示のための画像処理を行うグラフィックプロセッサとしての VDP (Video Display Processor) 3 1 2 と、各種のメロディや効果音などをスピーカ 1 9 a, 1 9 b から再生させるため音の出力を制御する音源 LSI 3 1 4 を備えている。

10

【0171】

上記主制御用マイコン 3 1 1 には、CPU が実行するプログラムや各種データを格納した PROM (プログラマブルリードオンリメモリ) からなるプログラム ROM 3 2 1、作業領域を提供する RAM 3 2 2、停電時に電力が供給されなくとも記憶内容を保持可能な F e R A M 3 2 3、現在の日時 (年月日や曜日、時刻など) を示す情報を生成する計時手段をなす RTC (リアルタイムクロック) 3 3 8 が接続されている。なお、主制御用マイコン 3 1 1 の内部にも作業領域を提供する RAM が設けられている。また、主制御用マイコン 3 1 1 には WDT (ウォッチドッグ・タイマ) 回路 3 2 4 が接続されている。主制御用マイコン 3 1 1 は、遊技用マイコン 1 1 1 からのコマンドを解析し、演出内容を決定して VDP 3 1 2 へ出力映像の内容を指示したり、音源 LSI 3 1 4 への再生音の指示、装飾ランプの点灯、モータやソレノイドの駆動制御、演出時間の管理などの処理を実行する。

20

【0172】

VDP 3 1 2 には、作業領域を提供する RAM 3 1 2 a や、画像を拡大、縮小処理するためのスケーラ 3 1 2 b が設けられている。また、VDP 3 1 2 にはキャラクタ画像や映像データが記憶された画像 ROM 3 2 5 や、画像 ROM 3 2 5 から読み出されたキャラクタなどの画像データを展開したり加工したりするのに使用される超高速な VRAM (ビデオ RAM) 3 2 6 が接続されている。

【0173】

特に限定されるわけではないが、主制御用マイコン 3 1 1 と VDP 3 1 2 との間は、パラレル方式でデータの送受信が行われるように構成されている。パラレル方式でデータを送受信することで、シリアルの場合よりも短時間にコマンドやデータを送信することができる。

30

【0174】

VDP 3 1 2 から主制御用マイコン 3 1 1 へは、表示装置 4 1 の映像とガラス枠 1 5 や遊技盤 3 0 に設けられている装飾ランプの点灯を同期させるための垂直同期信号 V S Y N C、データの送信タイミングを与える同期信号 S T S が入力される。なお、VDP 3 1 2 から主制御用マイコン 3 1 1 へは、VRAM への描画の終了等処理状況を知らせるため割込み信号 I N T 0 ~ n 及び主制御用マイコン 3 1 1 からのコマンドやデータの受信待ちの状態にあることを知らせるためのウェイト信号 W A I T などが入力される。

40

【0175】

演出制御装置 3 0 0 には、LVDS (小振幅信号伝送) 方式で表示装置 4 1 へ送信する映像信号を生成する信号変換回路 3 1 3 が設けられている。VDP 3 1 2 から信号変換回路 3 1 3 へは、映像データ、水平同期信号 H S Y N C 及び垂直同期信号 V S Y N C が入力されるようになっており、VDP 3 1 2 で生成された映像は、信号変換回路 3 1 3 を介して表示装置 4 1 に表示される。

【0176】

音源 LSI 3 1 4 には音声データが記憶された音 ROM 3 2 7 が接続されている。主制御用マイコン 3 1 1 と音源 LSI 3 1 4 は、アドレス/データバス 3 4 0 を介して接続さ

50

れている。また、音源 L S I 3 1 4 から主制御用マイコン 3 1 1 へは割込み信号 I N T が入力されるようになっている。演出制御装置に 3 0 0 には、ガラス枠 1 5 に設けられた上スピーカ 1 9 a 及び前面枠 1 2 に設けられた下スピーカ 1 9 b を駆動するオーディオパワーアンプなどからなるアンプ回路 3 3 7 が設けられており、音源 L S I 3 1 4 で生成された音声はアンプ回路 3 3 7 を介して上スピーカ 1 9 a 及び下スピーカ 1 9 b から出力される。

【0177】

また、演出制御装置 3 0 0 には、遊技制御装置 1 0 0 から送信されてくるコマンドを受信するインタフェースチップ（コマンド I / F）3 3 1 が設けられている。このコマンド I / F 3 3 1 を介して、遊技制御装置 1 0 0 から演出制御装置 3 0 0 へ送信された飾り特
図保留数コマンド、飾り特図コマンド、変動コマンド、停止情報コマンド等を、演出制御
指令信号（演出コマンド）として受信する。遊技制御装置 1 0 0 の遊技用マイコン 1 1 1
は D C 5 V で動作し、演出制御装置 3 0 0 の主制御用マイコン 3 1 1 は D C 3 . 3 V で動
作するため、コマンド I / F 3 3 1 には信号のレベル変換の機能が設けられている。

10

【0178】

また、演出制御装置 3 0 0 には、遊技盤 3 0 （センターケース 4 0 を含む）に設けられて
いる L E D （発光ダイオード）を有する盤装飾装置 4 6 を駆動制御する盤装飾 L E D 制
御回路 3 3 2、ガラス枠 1 5 に設けられている L E D （発光ダイオード）を有する枠装飾
装置（例えば枠装飾装置 1 8 等）を駆動制御する枠装飾 L E D 制御回路 3 3 3、遊技盤 3
0 （センターケース 4 0 を含む）に設けられている盤演出装置 4 4 （例えば表示装置 4 1
における演出表示と協働して演出効果を高める可動役物等）を駆動制御する盤演出可動体
制御回路 3 3 4 が設けられている。ランプやモータ及びソレノイドなどを駆動制御するこ
れらの制御回路 3 3 2 ~ 3 3 4 は、アドレス / データバス 3 4 0 を介して主制御用マイコ
ン 3 1 1 と接続されている。なお、ガラス枠 1 5 に設けられているモータ（例えばムービ
ングライト 1 6 を動作させるモータ）等の枠演出装置を駆動制御する枠演出可動体制御回
路を備えていても良い。

20

【0179】

さらに、演出制御装置 3 0 0 には、ガラス枠 1 5 に設けられた演出ボタン 2 5 に内蔵さ
れている演出ボタンスイッチ 2 5 a、盤演出装置 4 4 内のモータの初期位置等を検出する
演出役物スイッチ 4 7 （演出モータスイッチ）のオン / オフ状態を検出して主制御用マイ
コン 3 1 1 へ検出信号を入力する機能や、演出制御装置 3 0 0 に設けられた音量調節スイ
ッチ 3 3 5 の状態を検出して主制御用マイコン 3 1 1 へ検出信号を入力するスイッチ入力
回路 3 3 6 が設けられている。

30

【0180】

電源装置 4 0 0 の通常電源部 4 1 0 は、上記のような構成を有する演出制御装置 3 0 0
やそれによって制御される電子部品に対して所望のレベルの直流電圧を供給するため、モ
ータやソレノイドを駆動するための D C 3 2 V、液晶パネルからなる表示装置 4 1、モ
ータや L E D を駆動するための D C 1 2 V、コマンド I / F 3 3 1 の電源電圧となる D C 5
V の他に、モータや L E D、スピーカを駆動するための D C 1 5 V の電圧を生成するよう
に構成されている。さらに、主制御用マイコン 3 1 1 として、3 . 3 V あるいは 1 . 2 V
のような低電圧で動作する L S I を使用する場合には、D C 5 V に基づいて D C 3 . 3 V
や D C 1 . 2 V を生成するための D C - D C コンバータが演出制御装置 3 0 0 に設けられ
る。なお、D C - D C コンバータは通常電源部 4 1 0 に設けるようにしてもよい。

40

【0181】

電源装置 4 0 0 の制御信号生成部 4 3 0 により生成されたりセット信号は、主制御用マ
イコン 3 1 1 に供給され、当該デバイスをリセット状態にする。また、主制御用マイコン
3 1 1 から出力される形で、V D P 3 1 2 （V D P R E S E T 信号）、音源 L S I 3 1 4
、スピーカを駆動するアンプ回路 3 3 7 （S N D R E S E T 信号）、ランプやモータなど
を駆動制御する制御回路 3 3 2 ~ 3 3 4 （I O R E S E T 信号）に供給され、これらをリ
セット状態にする。また、演出制御装置 3 0 0 には遊技機 1 0 の各所を冷却する冷却 F A

50

N 4 5 が接続され、演出制御装置 3 0 0 の電源が投入された状態では冷却 F A N 4 5 が駆動するようにされている。

【 0 1 8 2 】

次に、これらの制御回路において行われる遊技制御について説明する。遊技制御装置 1 0 0 の遊技用マイコン 1 1 1 の C P U 1 1 1 A では、普図始動ゲート 3 4 に備えられたゲートスイッチ 3 4 a からの遊技球の検出信号の入力に基づき、普図の当り判定用乱数値を抽出して R O M 1 1 1 B に記憶されている判定値と比較し、普図変動表示ゲームの当り外れを判定する処理を行う。そして、普図表示器に、識別図柄を所定時間変動表示した後、停止表示する普図変動表示ゲームを表示する処理を行う。この普図変動表示ゲームの結果が当りの場合は、普図表示器に特別の結果態様を表示するとともに、普電ソレノイド 3 7 c を動作させ、普通変動入賞装置 3 7 の可動部材 3 7 b を所定時間（例えば、0. 3 秒間）上述のように開放する制御を行う。すなわち、遊技制御装置 1 0 0 が、変換部材（可動部材 3 7 b）の変換制御を行う変換制御実行手段をなす。なお、普図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、普図表示器にはずれの結果態様を表示する制御を行う。

10

【 0 1 8 3 】

また、始動入賞口 3 6 に備えられた始動口 1 スwitch 3 6 a からの遊技球の検出信号の入力に基づき始動入賞（始動記憶）を記憶し、この始動記憶に基づき、第 1 特図変動表示ゲームの大当り判定用乱数値を抽出して R O M 1 1 1 B に記憶されている判定値と比較し、第 1 特図変動表示ゲームの当り外れを判定する処理を行う。また、普通変動入賞装置 3 7 に備えられた始動口 2 スwitch 3 7 a からの遊技球の検出信号の入力に基づき始動記憶を記憶し、この始動記憶に基づき、第 2 特図変動表示ゲームの大当り判定用乱数値を抽出して R O M 1 1 1 B に記憶されている判定値と比較し、第 2 特図変動表示ゲームの当り外れを判定する処理を行う。

20

【 0 1 8 4 】

そして、遊技制御装置 1 0 0 の C P U 1 1 1 A は、上記の第 1 特図変動表示ゲームや第 2 特図変動表示ゲームの判定結果を含む制御信号（演出制御コマンド）を、演出制御装置 3 0 0 に出力する。そして、特図 1 表示器 5 1 や特図 2 表示器 5 2 に、識別図柄を所定時間変動表示した後、停止表示する特図変動表示ゲームを表示する処理を行う。すなわち、遊技制御装置 1 0 0 が、遊技領域 3 2 を流下する遊技球の始動入賞領域（第 1 始動入賞口 3 6、普通変動入賞装置 3 7）への入賞に基づき変動表示ゲームの進行制御を行う遊技制御手段をなす。

30

【 0 1 8 5 】

また、演出制御装置 3 0 0 では、遊技制御装置 1 0 0 からの制御信号に基づき、表示装置 4 1 で特図変動表示ゲームに対応した飾り特図変動表示ゲームを表示する処理を行う。さらに、演出制御装置 3 0 0 では、遊技制御装置 1 0 0 からの制御信号に基づき、演出状態の設定や、スピーカ 1 9 a, 1 9 b からの音の出力、各種 L E D の発光を制御する処理等を行う。すなわち、演出制御装置 3 0 0 が、遊技（変動表示ゲーム等）に関する演出を制御する演出制御手段をなす。

【 0 1 8 6 】

そして、遊技制御装置 1 0 0 の C P U 1 1 1 A は、特図変動表示ゲームの結果が当りの場合は、特図 1 表示器 5 1 や特図 2 表示器 5 2 に特別結果態様を表示するとともに、特別遊技状態を発生させる処理を行う。特別遊技状態を発生させる処理においては、C P U 1 1 1 A は、例えば、大入賞口ソレノイド 3 8 b により第 1 特別変動入賞装置 3 8 の開閉扉 3 8 c を開放又は大入賞口ソレノイド 3 9 b により第 2 特別変動入賞装置 3 9 の開閉扉 3 9 c を開放させ、大入賞口内への遊技球の流入を可能とする制御を行う。そして、大入賞口に所定個数（例えば、1 0 個）の遊技球が入賞するか、大入賞口の開放から所定の開放可能時間（例えば、2 7 秒又は 0. 0 5 秒）が経過するかの何れかの条件が達成されるまで大入賞口を開放することを 1 ラウンドとし、これを所定ラウンド回数（例えば、1 6 回又は 8 回）継続する（繰り返す）制御（サイクル遊技）を行う。すなわち、遊技制御装置 1 0 0 が、停止結果態様が特別結果態様となった場合に、大入賞口を開閉する制御を行う

40

50

大入賞口開閉制御手段をなす。また、特図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、特図 1 表示器 5 1 や特図 2 表示器 5 2 にはずれの結果態様を表示する制御を行う。

【0187】

また、遊技制御装置 100 は、特図変動表示ゲームの結果態様に基づき、特別遊技状態の終了後に、遊技状態として高確率状態を発生可能となっている。この高確率状態は、特図変動表示ゲームにて当たり結果となる確率が、通常確率状態に比べて高い状態である。また、第 1 特図変動表示ゲーム及び第 2 特図変動表示ゲームのどちらの特図変動表示ゲームの結果態様に基づき高確率状態となっても、第 1 特図変動表示ゲーム及び第 2 特図変動表示ゲームの両方が高確率状態となる。

【0188】

また、遊技制御装置 100 は、特図変動表示ゲームの結果態様に基づき、特別遊技状態の終了後に、遊技状態として時短状態（特定遊技状態）を発生可能となっている。この時短状態においては、普図変動表示ゲーム及び普通変動入賞装置 37 を時短動作状態とする制御を行い、普通変動入賞装置 37 が通常動作状態である場合よりも、単位時間当りの普通変動入賞装置 37 の開放時間が実質的に多くなるように制御するようになっている。

【0189】

例えば、時短状態においては、上述の普図変動表示ゲームの実行時間（普図変動時間）を第 1 変動表示時間よりも短い第 2 変動表示時間となるように制御することが可能である（例えば、1000ms が 100ms）。また、時短状態においては、普図変動表示ゲームの結果を表示する普図停止時間を第 1 停止時間（例えば 1604ms）よりも短い第 2 停止時間（例えば 704ms）となるように制御することが可能である。また、時短状態においては、普図変動表示ゲームが当たり結果となって普通変動入賞装置 37 が開放される場合に、開放時間（普電開放時間）が通常状態の第 1 開放時間（例えば 100ms）よりも長い第 2 開放時間（例えば 1352ms）となるように制御することが可能である。また、時短状態においては、普図変動表示ゲームの 1 回の当たり結果に対して、普通変動入賞装置 37 の開放回数（普電開放回数）を第 1 開放回数（例えば 2 回）よりも多い回数（例えば、4 回）の第 2 開放回数に設定することが可能である。また、時短状態においては、普図変動表示ゲームの当たり結果となる確率（普図確率）を通常動作状態である場合の通常確率（低確率）よりも高い高確率とすることが可能である。

【0190】

時短状態においては、普図変動時間、普図停止時間、普電開放回数、普電開放時間、普図確率の何れか一つ又は複数を変化させることで普通変動入賞装置 37 を開状態に状態変換する時間を通常よりも延長するようにする。また、変化させるものが異なる複数種類の時短状態を設定することも可能である。また、通常動作状態において可動部材 37b を開放しないように設定（普図確率が 0）しても良い。また、当たりとなった場合に第 1 開放態様と第 2 開放態様の何れかを選択するようにしても良い。この場合、第 1 開放態様と第 2 開放態様の選択確率を異ならせても良い。また、高確率状態と時短状態は、それぞれ独立して発生可能であり、両方を同時に発生することも可能であるし一方のみを発生させることも可能である。

【0191】

<遊技制御装置における処理>

以下、このような遊技を行う遊技機の制御について説明する。まず、上記遊技制御装置 100 の遊技用マイクロコンピュータ（遊技用マイコン）111 によって実行される制御について説明する。遊技用マイコン 111 による制御処理は、主に図 20 及び図 21 に示すメイン処理と、所定時間周期（例えば 4ms）で行われる図 22 に示すタイマ割込み処理とからなる。

【0192】

〔メイン処理〕

先ず、メイン処理について説明する。メイン処理は、電源が投入されることで開始される。このメイン処理においては、図 20 及び図 21 に示すように、まず、割込みを禁止す

10

20

30

40

50

る処理（ステップ S 1）を行ってから、割込みが発生したときに実行するジャンプ先のベクタアドレスを設定する割込みベクタ設定処理（ステップ S 2）、割込みが発生したときにレジスタ等の値を退避する領域の先頭アドレスであるスタックポインタを設定するスタックポインタ設定処理（ステップ S 3）を行う。次に、発射禁止の信号を出力して発射許可信号を禁止状態に設定する（ステップ S 4）。発射許可信号は遊技制御装置 100 と払出制御装置 200 の少なくとも一方が発射禁止の信号を出力している場合に禁止状態に設定され、遊技球の発射が禁止されるようになっている。

【0193】

その後、入力ポート 1（第 1 入力ポート 122）の状態を読み込み（ステップ S 5）、割込み処理のモードを設定する割込みモード設定処理（ステップ S 6）を行い、電源投入ディレイタイマを設定する処理を行う（ステップ S 7）。この処理では所定の初期値を設定することにより、主制御手段をなす遊技制御装置 100 からの指示に従い種々の制御を行う従制御手段（例えば、払出制御装置 200 や演出制御装置 300）のプログラムが正常に起動するのを待つための待機時間（例えば 3 秒）が設定される。これにより、電源投入の際に仮に遊技制御装置 100 が先に立ち上がって従制御装置（例えば、払出制御装置 200 や演出制御装置 300）が立ち上がる前にコマンドを従制御装置へ送ってしまい、従制御装置がコマンドを取りこぼすのを回避することができる。すなわち、遊技制御装置 100 が、電源投入時において、主制御手段（遊技制御装置 100）の起動を遅らせて従制御装置（払出制御装置 200、演出制御装置 300 等）の起動を待つための所定の待機時間を設定する待機手段をなす。

【0194】

また、電源投入ディレイタイマの計時は、RAM の正当性判定（チェックサム算出）の対象とならない記憶領域（正当性判定対象外の RAM 領域又はレジスタ等）を用いて行われる。これにより、RAM 領域のチェックサム等のチェックデータを算出する際に、一部の RAM 領域を除外して算出する必要がないため電源投入時の制御が複雑になることを防止することができる。

【0195】

なお、第 1 入力ポート 122 には初期化スイッチ信号が入力されるようになっており、待機時間の開始前に第 1 入力ポート 122 の状態を読み込むことで、初期化スイッチ 112 の操作を確実に検出できる。すなわち、待機時間の経過後に初期化スイッチ 112 の状態を読み込むようにすると、待機時間の経過を待ってから初期化スイッチ 112 を操作したり、電源投入から待機時間の経過まで初期化スイッチ 112 を操作し続けたりする必要がある。しかし、待機時間の開始前に状態を読み込むことで、このような煩わしい操作を行わなくても電源投入後すぐに操作を行うことで検出されるようになり、電源投入時に行った初期化の操作が受け付けられないような事態を防止できる。

【0196】

電源投入ディレイタイマを設定する処理（ステップ S 7）を行った後、待機時間の計時と、待機時間中における停電の発生を監視する処理（ステップ S 8 から S 12）を行う。まず、電源装置 400 から入力されている停電監視信号をポート及びデータバスを介して読み込んでチェックする回数（例えば 2 回）を設定し（ステップ S 8）、停電監視信号がオンであるかの判定を行う（ステップ S 9）。

【0197】

停電監視信号がオンである場合（ステップ S 9；Y）は、ステップ S 8 で設定したチェック回数分停電監視信号のオン状態が継続しているかを判定する（ステップ S 10）。そして、チェック回数分停電監視信号のオン状態が継続していない場合（ステップ S 10；N）は、停電監視信号がオンであるかの判定（ステップ S 9）に戻る。また、チェック回数分停電監視信号のオン状態が継続している場合（ステップ S 10；Y）、すなわち、停電が発生していると判定した場合は、遊技機の電源が遮断されるのを待つ。このように、所定期間に亘り停電監視信号を受信し続けた場合に停電が発生したと判定することで、ノイズなどにより停電を誤検知することを防止でき、電源投入時における不具合に適切に対

処することができる。

【0198】

すなわち、遊技制御装置100が、所定の待機時間において停電の発生を監視する停電監視手段をなす。これにより、主制御手段をなす遊技制御装置100の起動を遅らせている期間において発生した停電に対応することが可能となり、電源投入時における不具合に適切に対処することができる。なお、待機時間の終了まではRAMへのアクセスが許可されておらず、前回の電源遮断時の記憶内容が保持されたままとなっているため、ここでの停電発生時にはバックアップの処理等は行う必要がない。このため、待機時間中に停電が発生してもRAMのバックアップを取る必要がなく、制御の負担を軽減することができる。

10

【0199】

一方、停電監視信号がオンでない場合（ステップS9；N）、すなわち、停電が発生していない場合には、電源投入ディレイタイマを-1更新し（ステップS11）、タイマの値が0であるかを判定する（ステップS12）。タイマの値が0でない場合（ステップS12；N）、すなわち、待機時間が終了していない場合は、停電監視信号のチェック回数を設定する処理（ステップS8）に戻る。また、タイマの値が0である場合（ステップS12；Y）、すなわち、待機時間が終了した場合は、RAMやEEPROM等の読出し書き込み可能なRWM（リードライトメモリ）のアクセス許可をし（ステップS13）、全出力ポートにオフデータを出力（出力が無い状態に設定）する（ステップS14）。

【0200】

次に、シリアルポート（遊技用マイコン111に予め搭載されているポートで、この実施形態では、演出制御装置300や払出制御装置200との通信に使用）を設定し（ステップS15）、先に読み込んだ第1入力ポート122の状態から初期化スイッチがオンにされたかを判定する（ステップS16）。

20

【0201】

初期化スイッチがオフである場合（ステップS16；N）は、RWM内の停電検査領域1の値が正常な停電検査領域チェックデータ1であるかを判定し（ステップS17）、正常であれば（ステップS17；Y）、RWM内の停電検査領域2の値が正常な停電検査領域チェックデータ2であるかを判定する（ステップS18）。そして、停電検査領域2の値が正常であれば（ステップS18；Y）、RWM内の所定領域のチェックサムを算出するチェックサム算出処理を行い（ステップS19）、算出したチェックサムと電源断時のチェックサムが一致するかを判定する（ステップS20）。チェックサムが一致する場合（ステップS20；Y）は、図21のステップS21へ移行し、停電から正常に復旧した場合の処理を行う。

30

【0202】

また、初期化スイッチがオンである場合（ステップS16；Y）と判定された場合や、停電検査領域の値が正常な停電検査領域チェックデータでないとして判定された場合（ステップS17；NもしくはステップS18；N）、チェックサムが一致しないと判定された場合（ステップS20；N）は、図21のステップS26へ移行して初期化の処理を行う。すなわち、初期化スイッチが外部からの操作が可能な初期化操作部をなし、遊技制御装置100が、初期化操作部が操作されたことに基づきRAMに記憶されたデータを初期化する初期化手段をなす。

40

【0203】

図21のステップS21では、初期化すべき領域に停電復旧時の初期値をセーブする（ステップS21）。ここでの初期化すべき領域とは、停電検査領域、チェックサム領域及びエラー不正監視に係る領域である。なお、払出制御装置200がコマンドを受付可能な状態か否かを示す信号である払出ビジー信号の状態を記憶するビジー信号ステータス領域もクリアされ、払出ビジー信号の状態を確定していないことを示す不定状態とされる。同様にタッチスイッチ信号の状態を記憶するタッチスイッチ信号状態監視領域もクリアされ、タッチスイッチ信号の状態を確定していないことを示す不定状態とされる。その後、R

50

WM内の遊技状態を記憶する領域を調べて特図変動表示ゲームの確率状態が高確率状態であるか否かを判定する（ステップS22）。ここで、特図の高確率中でない場合（ステップS22；N）は、ステップS23、S24をスキップしてステップS25へ移行する。また、特図の高確率中である場合（ステップS22；Y）は、高確率報知フラグ領域にオン情報をセーブし（ステップS23）、遊技盤30に設けられる高確率報知LED（エラー表示器）のオン（点灯）データをセグメント領域にセーブする（ステップS24）。そして、後述の特図ゲーム処理を合理的に実行するために用意されている処理番号に対応する停電復旧時のコマンドを演出制御基板（演出制御装置300）へ送信し（ステップS25）、ステップS31へ進む。

【0204】

一方、ステップS16、S17、S18、S20からステップS26へジャンプした場合には、RAMアクセス禁止領域をアクセス許可に設定し（ステップS26）、ビジー信号ステータス領域やタッチスイッチ信号状態監視領域を含む全てのRAM領域を0クリアして（ステップS27）、RAMアクセス禁止領域をアクセス禁止に設定する（ステップS28）。そして、初期化すべき領域にRAM初期化時の初期値をセーブする（ステップS29）。ここでの初期化すべき領域とは、客待ちデモ領域及び演出モードの設定に係る領域である。そして、RAM初期化時のコマンドを演出制御基板（演出制御装置300）へ送信して（ステップS30）、ステップS31へ進む。

【0205】

なお、ステップS25で送信される停電復旧時のコマンド及びステップS30で送信されるRAM初期化時のコマンドには、遊技機の種類を示す機種指定コマンド（スペック指定コマンド）、特図1、2の保留数を示す飾り特図1保留数コマンド及び飾り特図2保留数コマンド、確率の状態を示す確率情報コマンドが含まれる。また、電源遮断時や電源投入時の状態に応じて、電源遮断時に特図変動表示ゲームの実行中であった場合は復旧画面コマンド、電源遮断時に客待ち中であった場合は客待ちデモコマンド、電源投入時に初期化された場合は電源投入コマンドが含まれる。さらに、機種によって演出モードの状態を示す演出モード情報コマンド、時短状態での残りゲーム数を示す時短回数情報コマンドが含まれる。

【0206】

ステップS31では、遊技用マイコン111（クロックジェネレータ）内のタイマ割込み信号及び乱数更新トリガ信号（CTC）を発生するCTC（Counter/Timer Circuit）回路を起動する処理を行う。なお、CTC回路は、遊技用マイコン111内のクロックジェネレータに設けられている。クロックジェネレータは、発振回路113からの発振信号（原クロック信号）を分周する分周回路と、分周された信号に基づいてCPU111Aに対して所定周期（例えば、4ミリ秒）のタイマ割込み信号及び乱数生成回路へ供給する乱数更新のトリガを与える信号CTCを発生するCTC回路とを備えている。

【0207】

上記ステップS31のCTC起動処理の後には、乱数生成回路を起動設定する処理を行う（ステップS32）。具体的には、乱数生成回路内の所定のレジスタ（CTC更新許可レジスタ）へ乱数生成回路を起動させるためのコード（指定値）の設定などがCPU111Aによって行われる。また、乱数生成回路のハードウェアで生成されるハード乱数（ここでは大当り乱数）のビット転置パターンの設定も行われる。

【0208】

その後、電源投入時の乱数生成回路内の所定のレジスタ（ソフト乱数レジスタ1～n）の値を抽出し、対応する各種初期値乱数（本実施形態の場合、特図の当り図柄を決定する乱数（大当り図柄乱数）、普図の当りを決定する乱数（当り乱数）、普図の当り図柄を決定する乱数（当り図柄乱数））の初期値（スタート値）としてRWMの所定領域にセーブしてから（ステップS33）、割込みを許可する（ステップS34）。本実施形態で使用するCPU111A内の乱数生成回路においては、電源投入毎にソフト乱数レジスタの初期値が変わるように構成されているため、この値を各種初期値乱数の初期値（スタート値

10

20

30

40

50

）とすることで、ソフトウェアで生成される乱数の規則性を崩すことができ、遊技者による不正な乱数の取得を困難にすることができる。

【0209】

続いて、各種初期値乱数の値を更新して乱数の規則性を崩すための初期値乱数更新処理（ステップS35）を行う。なお、特に限定されるわけではないが、本実施形態においては、大当り乱数、大当り図柄乱数、当り乱数、当り図柄乱数は乱数生成回路において生成される乱数を使用して生成するように構成されている。ただし、大当り乱数はCPUの動作クロックと同等以上の速度のクロックを基にして更新される所謂「高速カウンタ」であり、大当り図柄乱数、当り乱数、当り図柄乱数はプログラムの処理単位であるタイマ割込み処理と同周期となるCTC出力（タイマ割込み処理のCTC（CTC0）とは別のCTC（CTC2））を基にして更新される「低速カウンタ」である。また、大当り図柄乱数、当り乱数、当り図柄乱数においては、乱数が一巡する毎に各々の初期値乱数（ソフトウェアで生成）を用いてスタート値を変更する所謂「初期値変更方式」を採用している。なお、前記各乱数は、+1或いは-1によるカウンタ式更新でもよいし、一巡するまで範囲内の全ての値が重複なくバラバラに出現するランダム式更新でもよい。つまり、大当り乱数はハードウェアのみで更新される乱数であり、大当り図柄乱数、当り乱数、当り図柄乱数はハードウェア及びソフトウェアで更新される乱数である。

【0210】

上記ステップS35の初期値乱数更新処理の後、電源装置400から入力されている停電監視信号をポート及びデータバスを介して読み込んでチェックする回数を設定し（ステップS36）、停電監視信号がオンであるかの判定を行う（ステップS37）。停電監視信号がオンでない場合（ステップS37；N）は、初期値乱数更新処理（ステップS35）に戻る。すなわち、停電が発生していない場合には、初期値乱数更新処理と停電監視信号のチェック（ループ処理）を繰り返し行う。初期値乱数更新処理（ステップS35）の前に割り込みを許可する（ステップS34）ことによって、初期値乱数更新処理中にタイマ割込みが発生すると割り込み処理が優先して実行されるようになり、タイマ割込みが初期値乱数更新処理によって待たされることで割り込み処理が圧迫されるのを回避することができる。

【0211】

なお、上記ステップS35での初期値乱数更新処理は、メイン処理のほか、タイマ割込み処理の中においても初期値乱数更新処理を行う方法もあり、そのような方法を採用した場合には両方で初期値乱数更新処理が実行されるのを回避するため、メイン処理で初期値乱数更新処理を行う場合には割り込みを禁止してから更新して割り込みを解除する必要があるが、本実施形態のようにタイマ割込み処理の中での初期値乱数更新処理はせず、メイン処理内のみにした場合には初期値乱数更新処理の前に割り込みを解除しても何ら問題はなく、それによってメイン処理が簡素化されるという利点がある。

【0212】

停電監視信号がオンである場合（ステップS37；Y）は、ステップS36で設定したチェック回数分停電監視信号のオン状態が継続しているかを判定する（ステップS38）。そして、チェック回数分停電監視信号のオン状態が継続していない場合（ステップS38；N）は、停電監視信号がオンであるかの判定（ステップS37）に戻る。また、チェック回数分停電監視信号のオン状態が継続している場合（ステップS38；Y）、すなわち、停電が発生していると判定した場合は、一旦割り込みを禁止する処理（ステップS39）、全出力ポートにオフデータを出力する処理（ステップS40）を行う。

【0213】

その後、停電検査領域1に停電検査領域チェックデータ1をセーブし（ステップS41）、停電検査領域2に停電検査領域チェックデータ2をセーブする（ステップS42）。さらに、RWMの電源遮断時のチェックサムを算出するチェックサム算出処理（ステップS43）、算出したチェックサムをセーブする処理（ステップS44）を行った後、RWMへのアクセスを禁止する処理（ステップS45）を行ってから、遊技機の電源が遮断さ

れるのを待つ。このように、停電検査領域にチェックデータをセーブするとともに、電源遮断時のチェックサムを算出することで、電源の遮断の前にRWMに記憶されていた情報が正しくバックアップされているか否かを電源再投入時に判断することができる。

【0214】

以上のことから、遊技を統括的に制御する主制御手段（遊技制御装置100）と、該主制御手段からの指示に従い種々の制御を行う従制御手段（払出制御装置200、演出制御装置300等）と、を備える遊技機において、主制御手段は、電源投入時において、当該主制御手段の起動を遅らせて従制御装置の起動を待つための所定の待機時間を設定する待機手段（遊技制御装置100）と、当該所定の待機時間において停電の発生を監視する停電監視手段（遊技制御装置100）と、を備えていることとなる。

10

【0215】

また、各種装置に電力を供給する電源装置400を備え、当該電源装置400は、停電の発生を検出した際に停電監視信号を出力するように構成され、停電監視手段（遊技制御装置100）は、所定期間に亘り停電監視信号を受信し続けた場合に停電が発生したと判定するようにしていることとなる。

【0216】

また、主制御手段（遊技制御装置100）は、データを記憶可能なRAM111Cと、外部からの操作が可能な初期化操作部（初期化スイッチ）と、初期化操作部が操作されたことに基づきRAM111Cに記憶されたデータを初期化する初期化手段（遊技制御装置100）と、を備え、当該初期化手段の操作状態を待機時間の開始前に読み込むようにしていることとなる。

20

また、主制御手段（遊技制御装置100）は、待機時間の経過後にRAM111Cへのアクセスを許可するようにしていることとなる。

【0217】

〔タイマ割込み処理〕

次に、タイマ割込み処理について説明する。図22に示すように、タイマ割込み処理は、クロックジェネレータ内のCTC回路で生成される周期的なタイマ割込み信号がCPU111Aに入力されることで開始される。遊技用マイコン111においてタイマ割込みが発生すると、自動的に割込み禁止状態になって、図22のタイマ割込み処理が開始される。

30

【0218】

タイマ割込み処理が開始されると、まず、所定のレジスタに保持されている値をRWMに移すレジスタ退避の処理（ステップS101）を行う。なお、本実施形態において遊技用マイコンとして使用しているZ80系のマイコンでは、当該処理を表レジスタに保持されている値を裏レジスタに退避することで置き換えることができる。次に、各種センサやスイッチからの入力や、信号の取込み、すなわち、各入力ポートの状態を読み込む入力処理（ステップS102）を行う。それから、各種処理でセットされた出力データに基づき、ソレノイド（大入賞口ソレノイド38b、39b、普電ソレノイド37c）等のアクチュエータの駆動制御などを行うための出力処理（ステップS103）を行う。なお、メイン処理におけるステップS4で発射禁止の信号を出力した場合は、この出力処理が行われることで発射許可の信号が出力され、発射許可信号を許可状態に設定可能な状態とされる。

40

【0219】

次に、各種処理で送信バッファにセットされたコマンドを払出制御装置200に出力する払出コマンド送信処理（ステップS104）、乱数更新処理1（ステップS105）、乱数更新処理2（ステップS106）を行う。その後、始動口1スイッチ36a、始動口2スイッチ37a、普図のゲートスイッチ34a、入賞口スイッチ35a、大入賞口スイッチ（下カウントスイッチ38a、上カウントスイッチ39a）から正常な信号の入力があるか否かの監視や、エラーの監視（前面枠やガラス枠が開放されていないかなど）を行う入賞口スイッチ／状態監視処理（ステップS107）を行う。また、特図変動表示ゲー

50

ムに関する処理を行う特図ゲーム処理（ステップS 1 0 8）、普図変動表示ゲームに関する処理を行う普図ゲーム処理（ステップS 1 0 9）を行う。

【0 2 2 0】

次に、遊技機10に設けられ、特図変動表示ゲームの表示や遊技に関する各種情報を表示するセグメントLEDを所望の内容を表示するように駆動するセグメントLED編集処理（ステップS 1 1 0）、磁気センサ61からの検出信号をチェックして異常がないか判定する処理や、電波センサ62からの検出信号をチェックして異常がないか判定する処理を行う磁石／電波不正監視処理（ステップS 1 1 1）を行う。それから、外部の各種装置に出力する信号を出力バッファにセットする外部情報編集処理（ステップS 1 1 2）を行う。続いて、ステップS 1 0 1で退避したレジスタのデータを復帰する処理（ステップS 1 1 3）を行った後、割込みを許可する処理（ステップS 1 1 4）を行って、タイマ割込み処理を終了する。

10

【0 2 2 1】

〔特図ゲーム処理〕

次に、上述のタイマ割込み処理における特図ゲーム処理（ステップS 1 0 8）の詳細について説明する。特図ゲーム処理では、始動口1スイッチ36aおよび始動口2スイッチ37aの入力の監視と、特図変動表示ゲームに関する処理全体の制御、特図の表示の設定を行う。

【0 2 2 2】

図23に示すように、特図ゲーム処理では、先ず、始動口1スイッチ36aおよび始動口2スイッチ37aの入賞を監視する始動口スイッチ監視処理（ステップA 1）を行う。始動口スイッチ監視処理では、第1始動入賞口36、第2始動入賞口をなす普通変動入賞装置37に遊技球の入賞があると、各種乱数（大当り乱数など）の抽出を行い、当該入賞に基づく特図変動表示ゲームの開始前の段階で入賞に基づく遊技結果を事前に判定する遊技結果事前判定を行う。

20

【0 2 2 3】

次に、大入賞口スイッチ監視処理（ステップA 2）を行う。この大入賞口スイッチ監視処理では、第1特別変動入賞装置38内に設けられた大入賞口スイッチ（下カウントスイッチ38a）や第2特別変動入賞装置39内に設けられた大入賞口スイッチ（上カウントスイッチ39a）での遊技球の検出を監視する処理を行う。

30

【0 2 2 4】

次に、特図ゲーム処理タイマが「0」でなければ-1更新する（ステップA 3）。なお、特図ゲーム処理タイマの最小値は「0」に設定されている。そして、特図ゲーム処理タイマの値が「0」であるかを判定する（ステップA 4）。特図ゲーム処理タイマの値が「0」である場合（ステップA 4；Y）、すなわちタイムアップした又はすでにタイムアップしていた場合は、特図ゲーム処理番号に対応する処理に分岐させるために参照する特図ゲームシーケンス分岐テーブルをレジスタに設定し（ステップA 5）、当該テーブルを用いて特図ゲーム処理番号に対応する処理の分岐先アドレスを取得する（ステップA 6）。そして、特図ゲーム処理番号に応じてサブルーチンコールを行う（ステップA 7）。

【0 2 2 5】

40

ステップA 7にて、特図ゲーム処理番号が「0」の場合は、特図変動表示ゲームの変動開始を監視し、特図変動表示ゲームの変動開始の設定や演出の設定や、特図変動中処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図普段処理（ステップA 8）を行う。

ステップA 7にて、特図ゲーム処理番号が「1」の場合は、特図の停止表示時間の設定や、特図表示中処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図変動中処理（ステップA 9）を行う。

【0 2 2 6】

ステップA 7にて、特図ゲーム処理番号が「2」の場合は、特図変動表示ゲームの遊技結果が大当りであれば、大当りの種類に応じたファンファーレコマンドの設定や、各大当りの大入賞口開放パターンに応じたファンファーレ時間の設定や、ファンファーレ／イン

50

ターバル中処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図表示中処理（ステップA10）を行う。

ステップA7にて、特図ゲーム処理番号が「3」の場合は、大入賞口の開放時間の設定や開放回数の更新、大入賞口開放中処理を行うために必要な情報の設定等を行うファンファール／インターバル中処理（ステップA11）を行う。

【0227】

ステップA7にて、特図ゲーム処理番号が「4」の場合は、大当たりラウンドが最終ラウンドでなければインターバルコマンドを設定する一方で最終ラウンドであればエンディングコマンドを設定する処理や、大入賞口残存球処理を行うために必要な情報の設定等を行う大入賞口開放中処理（ステップA12）を行う。

10

ステップA7にて、特図ゲーム処理番号が「5」の場合は、大当たりラウンドが最終ラウンドであれば大入賞口内にある残存球が排出されるための時間を設定する処理や、大当たり終了処理を行うために必要な情報の設定等を行う大入賞口残存球処理（ステップA13）を行う。

ステップA7にて、特図ゲーム処理番号が「6」の場合は、特図普段処理（ステップA8）を行うために必要な情報の設定等を行う大当たり終了処理（ステップA14）を行う。

【0228】

その後、特図1表示器51の変動を制御するためのテーブルを準備した後（ステップA15）、特図1表示器51に係る図柄変動制御処理（ステップA16）を行う。そして、特図2表示器52の変動を制御するためのテーブルを準備した後（ステップA17）、特図2表示器52に係る図柄変動制御処理（ステップA18）を行い、特図ゲーム処理を終了する。一方、ステップA4にて、特図ゲーム処理タイマの値が「0」でない場合（ステップA4；N）、すなわちタイムアップしていない場合は、ステップA15の処理に移行して、それ以降の処理を行う。

20

【0229】

なお、大当たりとは条件装置の作動を伴う特別結果である。条件装置とは、特図変動表示ゲームで大当たりが発生（大当たり図柄の停止表示）した場合に作動するもので、条件装置が作動するとは、例えば大当たり状態が発生して特別電動役物としての特別変動入賞装置38を連続して作動させるための特定のフラグがセットされる（役物連続作動装置が作動される）ことを意味する。なお、「条件装置」は上記のようなソフトウェア的にオンオフされるフラグのようなソフトウェア手段であっても良いし、電氣的にオンオフされるスイッチのようなハードウェア手段であっても良い。また、「条件装置」は、その作動が電動役物の連続作動に必要な条件とされる装置として、パチンコ遊技機分野においては一般的に使用されている用語であり、本明細書においても同様な意味を有する用語として使用している。

30

【0230】

〔始動口スイッチ監視処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における始動口スイッチ監視処理（ステップA1）の詳細について説明する。図24に示すように、始動口スイッチ監視処理では、先ず、第1始動口（第1始動入賞口36）入賞監視テーブルを準備し（ステップA101）、ハード乱数取得処理（ステップA102）を行って、第1始動口への入賞があるか否かを判定する（ステップA103）。

40

ステップA103にて、第1始動口への入賞がないと判定した場合（ステップA103；N）には、ステップA109の処理に移行して、それ以降の処理を行う。

一方、ステップA103にて、第1始動口への入賞があると判定した場合（ステップA103；Y）には、特図時短中（普電サポート中）であるか否かを判定する（ステップA104）。

【0231】

ステップA104にて、特図時短中でないと判定した場合（ステップA104；N）には、ステップA107の処理に移行して、それ以降の処理を行う。

50

一方、ステップA104にて、特図時短中であると判定した場合（ステップA104；Y）には、右打ち指示報知コマンドを準備して（ステップA105）、演出コマンド設定処理（ステップA106）を行う。すなわち、時短状態であれば、特図変動表示ゲームの確率状態にかかわらず、右打ち指示報知コマンドを準備して（ステップA105）、演出コマンド設定処理（ステップA106）を行う。本実施形態の遊技機10の場合、第1始動口（第1始動入賞口36）へは左打ちでないと入賞せず、第2始動口（普通変動入賞装置37）へは右打ちでないと入賞しない。したがって、時短状態は、左打ちよりも右打ちの方が有利な遊技状態となるが、時短状態中に第1始動口に入賞があった場合（すなわち、時短状態中に左打ちされた場合）には、右打ち指示報知コマンドを演出制御装置300に送信して、右打ちするよう指示する報知（警告）を演出制御装置300によって行うよう構成されている。 10

次いで、第1始動口（第1始動入賞口36）による保留の情報を設定するテーブルを準備した後（ステップA107）、特図始動口スイッチ共通処理（ステップA108）を行う。

【0232】

次に、第2始動口（普通変動入賞装置37）入賞監視テーブルを準備し（ステップA109）、ハード乱数取得処理（ステップA110）を行って、第2始動口への入賞があるか否かを判定する（ステップA111）。

ステップA111にて、第2始動口への入賞がないと判定した場合（ステップA111；N）には、始動口スイッチ監視処理を終了する。 20

一方、ステップA111にて、第2始動口への入賞があると判定した場合（ステップA111；Y）には、普通電動役物（普通変動入賞装置37）が作動中である、すなわち、普通変動入賞装置37が作動して遊技球の入賞が可能な開状態となっているか否かを判定し（ステップA112）、普通電動役物が作動中である（ステップA112；Y）と判定すると、ステップA114の処理に移行して、それ以降の処理を行う。一方、ステップA112にて、普通電動役物が作動中でない（ステップA112；N）と判定すると、普電不正発生中であるかを判定する（ステップA113）。

【0233】

ステップA113では、普通変動入賞装置37への不正入賞数が不正発生判定個数（例えば5個）以上である場合に不正発生中であると判定する。普通変動入賞装置37は、閉状態では遊技球が入賞不可能であり、開状態でのみ遊技球が入賞可能である。よって、閉状態で遊技球が入賞した場合は何らかの異常や不正が発生した場合であり、このような閉状態で入賞した遊技球があった場合はその数を不正入賞数として計数する。そして、このように計数された不正入賞数が所定の不正発生判定個数（上限値）以上である場合に不正発生中と判定する。 30

【0234】

ステップA113にて、普電不正発生中でないと判定した場合（ステップA113；N）は、第2始動口（普通変動入賞装置37）による保留の情報を設定するテーブルを準備した後（ステップA114）、特図始動口スイッチ共通処理（ステップA115）を行って、始動口スイッチ監視処理を終了する。また、ステップA113にて、普電不正発生中であると判定した場合（ステップA113；Y）は、始動口スイッチ監視処理を終了する。 40

【0235】

〔大入賞口スイッチ監視処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における大入賞口スイッチ監視処理（ステップA2）の詳細について説明する。図25に示すように、大入賞口スイッチ監視処理では、まず、特図ゲーム処理番号の値が「4」であるか、すなわち大入賞口開放中処理中であるかを判定する（ステップA201）。

ステップA201で、大入賞口開放中処理中であると判定した場合（ステップA201；Y）は、大入賞口スイッチに入力があるか判定する（ステップA203）。具体的には 50

、第1特別変動入賞装置（下大入賞口）38が作動中である場合は、ステップA203にて下カウントスイッチ38aに入力があるか判定し、第2特別変動入賞装置（上大入賞口）39が作動中である場合は、ステップA203にて上カウントスイッチ39aに入力があるか判定する。また、第1特別変動入賞装置38の作動中でも第2特別変動入賞装置39が作動中でもない場合には、大入賞口スイッチ監視処理を終了する。

【0236】

また、大入賞口開放中処理中でない場合（ステップA201；N）は、特図ゲーム処理番号の値が「5」であるか、すなわち大入賞口残存球処理中であるかを判定する（ステップA202）。

大入賞口残存球処理中である場合は（ステップA202；Y）は、大入賞口スイッチに10
入力があるか判定する（ステップA203）。また、大入賞口残存球処理中でない場合は（ステップA202；N）は、大入賞口スイッチ監視処理を終了する。

特図ゲーム処理タイマが「0」になるまで特図ゲーム処理番号は次に移行しないため、このように特図ゲーム処理番号によって遊技の進行状態をチェックすることができる。

【0237】

ステップA203で、大入賞口スイッチに入力がないと判定した場合（ステップA203；N）には、大入賞口スイッチ監視処理を終了する。

一方、ステップA203で、大入賞口スイッチに入力があると判定した場合（ステップA203；Y）には、大入賞口カウントコマンドを準備して（ステップA204）、演出コマンド設定処理（ステップA205）を行う。具体的には、第1特別変動入賞装置（下20
大入賞口）38が作動中である場合は、ステップA204にて下大入賞口カウントコマンドを準備し、第2特別変動入賞装置（上大入賞口）39が作動中である場合は、ステップA204にて上大入賞口カウントコマンドを準備する。

次いで、特図ゲーム処理番号の値が「4」であるか、すなわち大入賞口開放中処理中であるか判定する（ステップA206）。

【0238】

ステップA206で、大入賞口開放中処理中でないと判定した場合（ステップA206；N）には、大入賞口スイッチ監視処理を終了する。

一方、ステップA206で、大入賞口開放中処理中であると判定した場合（ステップA206；Y）には、大入賞口カウント数を+1更新して（ステップA207）、大入賞口30
カウント数が上限値（一のラウンドで入賞可能な遊技球数。例えば、9個）以上となったかを判定する（ステップA208）。具体的には、第1特別変動入賞装置（下大入賞口）38が作動中である場合は、ステップA207にて下大入賞口カウント数を+1更新して、ステップA208にて下大入賞口カウント数が上限値以上となったかを判定し、第2特別変動入賞装置（上大入賞口）39が作動中である場合は、ステップA207にて上大入賞口カウント数を+1更新して、ステップA208にて上大入賞口カウント数が上限値以上となったかを判定する。

【0239】

大入賞口カウント数が上限値以上となっていない場合（ステップA208；N）は、大入賞口スイッチ監視処理を終了する。40

一方、大入賞口カウント数が上限値以上となった場合（ステップA208；Y）は、特図ゲーム処理タイマ領域を0クリアして（ステップA209）、大入賞口スイッチ監視処理を終了する。これにより大入賞口が閉鎖されて一のラウンド（一のラウンド遊技）が終了することとなる。

【0240】

〔特図普段処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における特図普段処理（ステップA8）の詳細について説明する。図26に示すように、特図普段処理では、先ず、特図1保留数及び特図2保留数は共に「0」であるか判定する（ステップA301）。

ステップA301で、特図1保留数及び特図2保留数は共に「0」でないと判定した場50

合（ステップA 3 0 1；N）には、変動順序フラグ格納領域（保留数合計1用）からフラグをロードして（ステップA 3 0 2）、今回の変動が特図1の変動であるか判定する（ステップA 3 0 3）。

ステップA 3 0 3で、今回の変動が特図1の変動であると判定した場合（ステップA 3 0 3；Y）には、特図1保留数に対応する飾り特図保留数コマンドを準備し（ステップA 3 0 4）、演出コマンド設定処理（ステップA 3 0 5）を行い、特図1変動開始処理（ステップA 3 0 6）を行って、特図普段処理を終了する。なお、この時点では、特図1保留数は-1更新されていないが、ステップA 3 0 4では、-1更新された値に対応するコマンド（飾り特図保留数コマンド）を準備する。

【0 2 4 1】

一方、ステップA 3 0 3で、今回の変動が特図1の変動でないと判定した場合（ステップA 3 0 3；N）、すなわち今回の変動が特図2の変動である場合には、特図2保留数に対応する飾り特図保留数コマンドを準備し（ステップA 3 0 7）、演出コマンド設定処理（ステップA 3 0 8）を行い、特図2変動開始処理（ステップA 3 0 9）を行って、特図普段処理を終了する。なお、この時点では、特図2保留数は-1更新されていないが、ステップA 3 0 7では、-1更新された値に対応するコマンド（飾り特図保留数コマンド）を準備する。

【0 2 4 2】

また、ステップA 3 0 1で、特図1保留数及び特図2保留数は共に「0」とであると判定した場合（ステップA 3 0 1；Y）には、客待ちデモが開始済みであることを判定し（ステップA 3 1 0）、客待ちデモが開始済みでない場合（ステップA 3 1 0；N）は、客待ちデモフラグ領域に客待ちデモ中フラグをセットする（ステップA 3 1 1）。

続けて、客待ちデモコマンドを準備して（ステップA 3 1 2）、演出コマンド設定処理（ステップA 3 1 3）を行う。

次いで、処理番号として特図普段処理にかかる「0」を設定し（ステップA 3 1 4）、その処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブして（ステップA 3 1 5）、変動図柄判別フラグ領域をクリアする（ステップA 3 1 6）。そして、大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブして（ステップA 3 1 7）、特図普段処理を終了する。

【0 2 4 3】

本実施形態では、特図普段処理により、特図変動表示ゲームの開始に関する情報が設定される。そして、特図変動表示ゲームの開始に関する情報は、後に演出制御装置300に送信され、演出制御装置300では、受信した特図変動表示ゲームの開始に関する情報に基づき、決定された変動パターンに応じて飾り特図変動表示ゲームでの詳細な演出内容を設定する。特図変動表示ゲームの開始に関する情報としては、始動記憶数（保留数）に関する情報を含む飾り特図保留数コマンド、停止図柄に関する情報を含む飾り特図コマンド、特図変動表示ゲームの変動パターンに関する情報を含む変動コマンド、停止時間の延長に関する情報を含む停止情報コマンドが挙げられ、この順でコマンドが演出制御装置300に送信される。特に、飾り特図コマンドを変動コマンドよりも先に送信することで、演出制御装置300での処理を効率よく進めることができる。

【0 2 4 4】

〔特図変動中処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における特図変動中処理（ステップA 9）の詳細について説明する。

図27に示すように、特図変動中処理では、まず、変動図柄判別フラグに対応する図柄停止コマンドを準備して（ステップA 5 0 1）、演出コマンド設定処理（ステップA 5 0 2）を行う。

次いで、停止図柄パターン番号に対応する表示時間を設定して（ステップA 5 0 3）、設定した表示時間を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップA 5 0 4）。

次いで、処理番号として特図表示中処理にかかる「2」を設定し（ステップA 5 0 5）

10

20

30

40

50

、その処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップA506）。

【0245】

次いで、特図1の変動終了に関する信号（例えば、特別図柄1変動中信号をOFF）を試験信号出力データ領域にセーブし（ステップA507）、特図2の変動終了に関する信号（例えば、特別図柄2変動中信号をOFF）を試験信号出力データ領域にセーブして（ステップA508）、外部情報端子に出力用の特図変動表示ゲームの実行回数に係る図柄確定回数信号制御タイマ領域に制御タイマ初期値（例えば、256m秒）をセーブする（ステップA509）。その後、特図1表示器51における第1特図変動表示ゲームの制御用の情報として、特図1表示器51での変動停止に係る停止フラグを特図1変動制御フラグ領域にセーブし（ステップA510）、特図2表示器52における第2特図変動表示ゲームの制御用の情報として、特図2表示器52での変動停止に係る停止フラグを特図2変動制御フラグ領域にセーブして（ステップA511）、特図変動中処理を終了する。

【0246】

〔特図表示中処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における特図表示中処理（ステップA10）の詳細について説明する。図28に示すように、特図表示中処理では、まず、特図1変動開始処理における大当たりフラグ1設定処理にて設定された大当たりフラグ1と、特図2変動開始処理における大当たりフラグ2設定処理にて設定された大当たりフラグ2と、をロードして（ステップA601）、RWMの大当たりフラグ1領域及び大当たりフラグ2領域をクリアする処理（ステップA602）を行う。そして、ロードされた大当たりフラグ2が大当たりかを判定して（ステップA603）、大当たりである（ステップA603；Y）と判定すると、第2特図変動表示ゲームの大当たり（特図2大当たり）の開始に関する試験信号（例えば、条件装置作動中信号をON、役物連続作動装置作動中信号をON、特別図柄2当り信号をON）をRWMの試験信号出力データ領域にセーブして（ステップA606）、ラウンド数上限値テーブルを設定する（ステップA607）。

【0247】

一方、ステップA603にて、大当たりフラグ2のチェックの結果、大当たりでない（ステップA603；N）と判定すると、ロードされた大当たりフラグ1が大当たりかを判定して（ステップA604）、大当たりである（ステップA604；Y）と判定すると、第1特図変動表示ゲームの大当たり（特図1大当たり）の開始に関する試験信号（例えば、条件装置作動中信号をON、役物連続作動装置作動中信号をON、特別図柄1当り信号をON）をRWMの試験信号出力データ領域にセーブして（ステップA605）、ラウンド数上限値テーブルを設定する（ステップA607）。

【0248】

ラウンド数上限値テーブルを設定する処理（ステップA607）を行った後、ラウンド数上限値情報に対応するラウンド数上限値（本実施形態の場合、16Rまたは8R）を取得し、RWMのラウンド数上限値領域にセーブする（ステップA608）。続けて、ラウンド数上限値情報に対応するラウンドLEDポインタを取得し、RWMのラウンドLEDポインタ領域にセーブする（ステップA609）。

【0249】

次に、停止図柄パターンに対応した飾り特図コマンドをRWMの飾り特図コマンド領域からロードし、準備して（ステップA610）、演出コマンド設定処理（ステップA613）を行う。その後、普図変動表示ゲーム及び特図変動表示ゲームにて当り結果となる確率を通常確率状態（低確率状態）とする情報に係る確率情報コマンドを準備して（ステップA612）、演出コマンド設定処理（ステップA613）を行う。続けて、特図1又は特図2停止図柄設定処理にて設定された図柄情報（停止図柄番号又は停止図柄パターン）に対応するファンファーレコマンドを準備して（ステップA614）、演出コマンド設定処理（ステップA615）を行う。

【0250】

その後、大当たりファンファーレ時間（例えば、10000m秒）を特図ゲーム処理タイ

マ領域にセーブし（ステップA 6 1 6）、大入賞口開放情報に対応する大入賞口（特別変動入賞装置 3 8）の大入賞口不正入賞数領域をクリアして（ステップA 6 1 7）、大入賞口開放情報に対応する大入賞口の大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間外フラグをセーブする（ステップA 6 1 8）。その後、ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理 1（ステップA 6 1 9）を行い、特図表示中処理を終了する。

【0 2 5 1】

一方、ステップA 6 0 4にて、大当たりフラグ 1 が大当たりでない場合（ステップA 6 0 4；N）は、時間短縮変動回数更新処理（ステップA 6 2 0）、演出モード情報チェック処理（ステップA 6 2 1）を行う。次いで、処理番号として特図普段処理にかかる「0」を設定して（ステップA 6 2 2）、その処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップA 6 2 3）。 10

次いで、変動図柄判別フラグ領域をクリアし（ステップA 6 2 4）、大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブして（ステップA 6 2 5）、特図表示中処理を終了する。

【0 2 5 2】

〔ファンファーレ／インターバル中処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理におけるファンファーレ／インターバル中処理（ステップA 1 1）の詳細について説明する。図 2 9 に示すように、ファンファーレ／インターバル中処理では、まず、特別遊技状態のラウンド数を+1更新し（ステップA 7 0 1）、特別遊技状態のラウンド数に対応するラウンドコマンドを準備して（ステップA 7 0 2）、演出コマンド設定処理（ステップA 7 0 3）を行う。 20

【0 2 5 3】

次いで、大入賞口開放時間（例えば、2 9 秒）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップA 7 0 4）、処理番号として大入賞口開放中処理にかかる「4」に設定して（ステップA 7 0 5）、その処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップA 7 0 6）。

次いで、大入賞口の開放開始に関する信号（例えば、特別電動役物 1 作動中信号をON）を試験信号出力データ領域にセーブして（ステップA 7 0 7）、大入賞口への入賞数を記憶する大入賞口カウント数領域の情報をクリアする（ステップA 7 0 8）。そして、特別変動入賞装置 3 8 の開閉扉 3 8 c を開放するために、大入賞口ソレノイド出力データ領域にオンデータをセーブして（ステップA 7 0 9）、ファンファーレ／インターバル中処理を終了する。 30

【0 2 5 4】

〔大入賞口開放中処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における大入賞口開放中処理（ステップA 1 2）の詳細について説明する。図 3 0 に示すように、大入賞口開放中処理では、まず、実行中の特別遊技状態における現在のラウンド数とRWMのラウンド数上限値領域のラウンド数上限値とを比較して現在のラウンドが最終ラウンドであるかを判定する（ステップA 8 0 1）。

そして、最終ラウンドでない場合（ステップA 8 0 1；N）は、ラウンド間のインターバルに係るインターバルコマンドを準備して（ステップA 8 0 2）、演出コマンド設定処理（ステップA 8 0 4）を行い、ステップA 8 0 5の処理に移行する。 40

一方、最終ラウンドである場合（ステップA 8 0 1；Y）は、特別遊技状態の終了の際におけるエンディング表示画面の表示制御等に係るエンディングコマンドを準備して（ステップA 8 0 3）、演出コマンド設定処理（ステップA 8 0 4）を行い、ステップA 8 0 5の処理に移行する。

【0 2 5 5】

ステップA 8 0 5では、処理番号として大入賞口残存球処理にかかる「5」に設定する（ステップA 8 0 5）。そして、その処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップA 8 0 6）。

次いで、残存球処理時間（例えば、1．9 秒）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし 50

(ステップA 8 0 7)、特別変動入賞装置 3 8 の開閉扉 3 8 c を閉鎖するために、大入賞口ソレノイド 3 8 b をオフさせるためのオフデータを大入賞口ソレノイド出力データ領域にセーブして (ステップA 8 0 8)、大入賞口開放中処理を終了する。

【0 2 5 6】

〔大入賞口残存球処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における大入賞口残存球処理 (ステップA 1 3) の詳細について説明する。図 3 1 に示すように、大入賞口残存球処理では、まず、実行中の特別遊技状態における現在のラウンド数と RWM のラウンド数上限値領域のラウンド数上限値とを比較して現在のラウンドが最終ラウンドであるかを判定する (ステップA 9 0 1)。

【0 2 5 7】

そして、特別遊技状態における現在のラウンドが最終ラウンドでない場合 (ステップA 9 0 1 ; N) は、処理番号としてファンファーレ／インターバル中処理にかかる「3」を設定し (ステップA 9 0 2)、その処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする (ステップA 9 0 3)。

次いで、インターバル時間 (例えば、0. 1 秒) を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし (ステップA 9 0 4)、大入賞口 (特別変動入賞装置 3 8) の開放終了に関する信号 (例えば、特別電動役物 1 作動中信号を OFF) を試験信号出力データ領域にセーブして (ステップA 9 0 5)、大入賞口残存球処理を終了する。

【0 2 5 8】

一方、特別遊技状態における現在のラウンドが最終ラウンドである場合 (ステップA 9 0 1 ; Y) は、処理番号として大当たり終了処理にかかる「6」を設定し (ステップA 9 0 6)、その処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする (ステップA 9 0 7)。

次いで、エンディング時間 (例えば、5. 1 秒) を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブして (ステップA 9 0 8)、大入賞口 (特別変動入賞装置 3 8) の開放終了に関する信号 (例えば、特別電動役物 1 作動中信号を OFF) を試験信号出力データ領域にセーブする (ステップA 9 0 9)。

次いで、大入賞口への入賞数を記憶する大入賞口カウント数領域の情報をクリアし (ステップA 9 1 0)、特別遊技状態のラウンド数を記憶するラウンド数領域の情報をクリアし (ステップA 9 1 1)、特別遊技状態のラウンド数の上限値を記憶するラウンド数上限値領域の情報をクリアして (ステップA 9 1 2)、大入賞口残存球処理を終了する。

【0 2 5 9】

〔大当たり終了処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における大当たり終了処理 (ステップA 1 4) の詳細について説明する。図 3 2 に示すように、この大当たり終了処理では、まず、今回の特別遊技状態を実行する契機となった特別結果の種類に基づき設定される確率変動判定フラグが、特別遊技状態の終了後に高確率状態となる場合に設定される高確率データかを判定する (ステップA 1 0 0 1)。

ステップA 1 0 0 1 で、確率変動判定フラグが高確率データでない場合 (ステップA 1 0 0 1 ; N) には、大当たり終了設定処理 1 (ステップA 1 0 0 2) を行って、ステップA 1 0 0 4 の処理に移行する。

また、ステップA 1 0 0 1 で、確率変動判定フラグが高確率データである場合 (ステップA 1 0 0 1 ; Y) には、大当たり終了設定処理 2 (ステップA 1 0 0 3) を行って、ステップA 1 0 0 4 の処理に移行する。

【0 2 6 0】

ステップA 1 0 0 4 では、演出モード情報アドレステーブルを設定する (ステップA 1 0 0 4)。その後、変動開始時 (停止図柄設定時) に設定された演出モード移行情報に対応するテーブルのアドレスを取得する (ステップA 1 0 0 5)。

次いで、移行する演出モードの演出モード番号を取得し、RWM 内の演出モード番号領域にセーブして (ステップA 1 0 0 6)、移行する演出モードの演出残り回転数を取得し、RWM 内の演出残り回転数領域にセーブして (ステップA 1 0 0 7)、移行する演出モ

10

20

30

40

50

ードの次モード移行情報を取得し、RWM内の次モード移行情報領域にセーブする（ステップA1008）。

【0261】

その後、演出モード番号に対応する確率情報コマンドを準備し（ステップA1009）、準備した確率情報コマンドを停電復旧時送信コマンド領域にセーブして（ステップA1010）、演出コマンド設定処理（ステップA1011）を行う。

次いで、演出残り回転数に対応する演出回転数コマンドを準備して（ステップA1012）、演出コマンド設定処理（ステップA1013）を行う。

次いで、高確率変動回数に対応する高確率変動回数コマンドを準備して（ステップA1014）、演出コマンド設定処理（ステップA1015）を行う。

10

【0262】

次いで、処理番号として特図普段処理にかかる「0」を設定して（ステップA1016）、その処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップA1017）。

次いで、大当りの終了に関する信号（例えば、大当たり1信号をOFF、大当たり3信号をOFF、大当たり4信号をOFF）を外部情報出力データ領域にセーブして（ステップA1018）、大当りの終了に関する信号（例えば、条件装置作動中信号をOFF、役物連続作動装置作動中信号をOFF、特別図柄1当り信号をOFF、特別図柄2当り信号をOFF）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA1019）。

次いで、確率変動判定データ領域の情報をクリアし（ステップA1020）、大当りのラウンド回数を示すラウンドLEDのポインタ領域の情報をクリアし（ステップA1021）、大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブして（ステップA1022）、大当たり終了処理を終了する。

20

【0263】

＜演出制御装置における処理＞

次に、演出制御装置300の主制御用マイコン（CPU）311によって実行される制御について説明する。主制御用マイコン311による制御処理は、主に図33に示すメイン処理と、図示しないタイマ割込み処理とからなる。

【0264】

〔メイン処理〕

メイン処理においては、図33に示すように、はじめにプログラム開始時の処理を行う。このプログラム開始時の処理では、まず、割込みを禁止し（ステップC1）、CPUの初期設定を行う（ステップC2）。次に、VDP312の初期設定を行って（ステップC3）、割込みを許可する（ステップC4）。次いで、表示用データの生成を許可して（ステップC5）、乱数シードを設定し（ステップC6）、初期化すべき領域に電源投入時の初期値をセーブする（ステップC7）。これにより、停電発生検出済みフラグ等がクリアされる。

30

【0265】

ステップC1からC7のプログラム開始時の処理を行った後、メインループ処理としてループの処理を行う。このループ処理では、まず、WDT（watchdog timer）をクリアする（ステップC8）。次いで、演出ボタン25の操作に基づく入力信号（立ち上がりエッジ）から入力情報を作成する演出ボタン入力処理（ステップC9）を行う。演出操作部550からの入力の読み込みはタイマ割込み処理内で行い、この演出ボタン入力処理では演出操作部550からの入力があった時に、演出内容を変更する処理等を行う。

40

【0266】

次いで、LEDや液晶の輝度、音量などの変更可能範囲の設定や、遊技者によるLEDや液晶の輝度、音量の変更、演出を使用可能とする設定などの操作を受け付けるホール・遊技者設定モード処理を行う（ステップC10）。

次いで、演出ポイント制御処理（ステップC11）を行って、飾り特図変動表示ゲームの変動態様の詳細を決定する乱数を更新する乱数更新処理（ステップC12）を行う。

【0267】

50

次いで、遊技制御装置 100 からのコマンドを解析して対応を行う受信コマンドチェック処理（ステップ C 13）を行い、演出の進行を制御するための設定や描画コマンドの編集を行う演出表示編集処理（ステップ C 14）を行って、描画コマンドの準備終了を設定する（ステップ C 15）。これらの処理では、描画する内容に合わせ各種データの更新を行う等して、最終的に描画データをフレームバッファに設定するところまで行う。1 / 30 秒（約 33.3ms）以内に描画する画面の描画データを準備できていれば問題なく画像更新できる。

【0268】

そして、フレーム切替タイミングであるか否かを判定する（ステップ C 16）。本実施形態では、システム周期（1 フレーム 1 / 30 秒）を作るため、V ブランク割込（1 / 60 秒）が 2 回入るとフレーム切替タイミングであると判定する。なお、フレーム切替タイミングは適宜任意に変更可能であり、例えば、1 / 60 秒で画像の更新（フレームの切り替え）を行ってもよいし、1 / 60 秒よりも遅いタイミングで画像の更新（フレームの切り替え）を行ってもよい。ステップ C 16 で、フレーム切替タイミングでないと判定した場合（ステップ C 16 ; N）には、ステップ C 16 の処理を繰り返して行う。一方、ステップ C 16 で、フレーム切替タイミングであると判定した場合（ステップ C 16 ; Y）には、画面描画を指示する（ステップ C 17）。

【0269】

その後、スピーカ（上スピーカ 19a、下スピーカ 19b）からの音声の出力に関する制御を行うサウンド制御処理（ステップ C 18）、盤装飾装置 46 や枠装飾装置 18 などの LED の制御を行う装飾制御処理（ステップ C 19）、盤演出装置 44 のモータやソレノイドの制御を行う可動体制御処理（ステップ C 20）を行い、WDT をクリアする処理（ステップ C 8）に戻る。

【0270】

このように本実施形態の遊技機 10 によれば、第 2 特別変動入賞装置 39 内で遊技球演出（遊技球を利用した演出）を行うことができるため、遊技の興趣を高めることができる。また、本実施形態における遊技球演出は、大入賞口に入賞した遊技球を利用した演出であり、入賞口（大入賞口や始動入賞口や一般入賞口）に入賞前の遊技球を利用した演出ではないため、遊技の公平性や公正性を保つことができる。

【0271】

〔変形例 2：右上の一般入賞口への入賞球を利用した遊技球演出〕

図 34～図 43 を用いて右上の一般入賞口 35 への入賞球（右上の一般入賞口 35 に入賞した遊技球）を利用した遊技球演出を説明する。

上記実施形態では、第 2 特別変動入賞装置 39 内で遊技球演出を実行するよう構成したが、これに限定されることはなく、例えば、本変形例のように、第 2 特別変動入賞装置 39 内での遊技球演出に加えて（あるいは替えて）、第 2 特別変動入賞装置 39 の後方での遊技球演出を実行するよう構成してもよい。

【0272】

上記実施形態において、右上の一般入賞口 35 に入賞した遊技球は、全部が裏面流路部 83d（図 10 参照）によって誘導されて、そのまま排出ユニット 86 へと排出される。

一方、本変形例において、右上の一般入賞口 35 に入賞した遊技球は、その一部が上大入賞口内部ユニット 83c（具体的には、上大入賞口内部ユニット 83c の誘導流路部 660（図 10 参照））へと誘導され、右上の一般入賞口 35 に入賞した遊技球のうち上大入賞口内部ユニット 83c へと誘導されなかった遊技球は、そのまま排出ユニット 86 へと排出される。

本変形例の遊技盤 30 は、右上の一般入賞口 35 に入賞した遊技球を、排出ユニット 86 または上大入賞口内部ユニット 83c へと誘導するために、上記実施形態の裏面流路部 83d（図 10 参照）とは形状が異なる裏面流路部 83d と、前方構成部材 82 の後面側に配設された後ハネ部材 82d と、を備えている。

【0273】

図 3 4 は、本変形例の前方構成部材 8 2 の前面側から見た図であり、図 3 5 は、本変形例の前方構成部材 8 2 の後面側から見た図である。図 3 4 および図 3 5 では、前方構成部材 8 2 に設けられた装飾部材等を省略している。すなわち、図 3 4 および図 3 5 には、前方構成部材 8 2 の本体部と、当該本体部に取り付けられている可動部材 3 9 c、後ハネ部材 8 2 d、および各種センサ（各種スイッチ）と、を示している。また、図 3 4 および図 3 5 では、裏面流路部 8 3 d（上記実施形態の裏面流路部 8 3 d とは形状が異なる）を模式的に示している。

【0274】

まず、上記実施形態と同一の構成について説明する。

図 1 0 や図 3 4 に示すように、前方構成部材 8 2 の前面側には、上大入賞口を開閉する可動部材 3 9 c が配設されている。図 3 4 では、開状態の可動部材 3 9 c を実線で示し、閉状態の可動部材 3 9 c を二点鎖線で示している。

また、図 1 0 や図 3 4 や図 3 5 に示すように、前方構成部材 8 2 の本体部には、前後方向に貫通する案内孔 8 2 a が設けられている。さらに、図 3 5 に示すように、前方構成部材 8 2 の本体部の後面には、案内孔 8 2 a を通過した遊技球を、前方構成部材 8 2 の後面側に配設された誘導流路部 6 6 0（図 1 0 参照）へと誘導する案内流路部 8 2 a 1 が形成されている。

また、図 3 4 に示すように、前方構成部材 8 2 の本体部の前面のうち可動部材 3 9 c と案内孔 8 2 a との間には、上カウンスイッチ 3 9 a が配設されており、可動部材 3 9 c が拾った遊技球は、案内孔 8 2 a に流入する前に、上カウンスイッチ 3 9 a によって検出される。

【0275】

また、図 1 0 や図 3 4 や図 3 5 に示すように、前方構成部材 8 2 の本体部には、前後方向に貫通するガイド孔 8 2 b が設けられている。一方、図 1 0 に示すように、可動部材 3 9 c には後方へ突出するピン 3 9 c 1 が設けられており、当該ピン 3 9 c 1 は、前方構成部材 8 2 のガイド孔 8 2 b にスライド移動自在に挿通されている。上記実施形態の場合、当該ピン 3 9 c 1 は、前方構成部材 8 2 のガイド孔 8 2 b に挿通された状態で、前方構成部材 8 2 の後面側に配設された図示しない上大入賞口開閉機構部（上大入賞口ソレノイド 3 9 b 等を有する機構部）と連結している。

また、図 3 5 に示すように、前方構成部材 8 2 の後面側には、裏面流路部 8 3 d が配設されており、当該裏面流路部 8 3 d の入口には、右上の一般入賞口 3 5 に入賞した遊技球を検出する入賞口スイッチ 3 5 a が設けられている。

【0276】

次に、上記実施形態と異なる構成について説明する。

図 3 5 に示すように、案内流路部 8 2 a 1 の出口には、誘導流路部 6 6 0 に流入する遊技球を検出する演出用スイッチ 8 2 c が設けられている。演出用スイッチ 8 2 c の検出信号は、演出制御装置 3 0 0 に出力される。

また、図 3 5 に示すように、前方構成部材 8 2 を挟んで可動部材（前ハネ部材）3 9 c の後方には、起立状態（閉塞状態）から裏面流路部 8 3 d 内を流下する遊技球を拾う傾倒状態（開放状態）に変換可能な後ハネ部材 8 2 d が配設されている。後ハネ部材 8 2 d の回動軸は、可動部材 3 9 c の回動軸と共通である。さらに、後ハネ部材 8 2 d には、可動部材 3 9 c に向けて開口した丸穴が設けられており、当該丸穴に、可動部材 3 9 c のピン 3 9 c 1 の先端部（すなわち、ピン 3 9 c 1 のうちガイド孔 8 2 b から後方へ突出した部分）が嵌合している。したがって、後ハネ部材 8 2 d は、可動部材 3 9 c の開閉動作に連動して状態変換動作（開閉動作）を行う。すなわち、可動部材 3 9 c が上大入賞口を開いた状態である場合に、後ハネ部材 8 2 d も傾倒状態となり、可動部材 3 9 c が上大入賞口を閉じた状態である場合には、後ハネ部材 8 2 d も起立状態となる。図 3 5 では、傾倒状態の後ハネ部材 8 2 d を実線で示し、起立状態の後ハネ部材 8 2 d を二点鎖線で示している。

【0277】

上記実施形態の場合、可動部材 39c のピン 39c1 は、上大入賞口開閉機構部（上大入賞口ソレノイド 39b 等を有する機構部）と連結しているのに対し、本変形例の場合、可動部材 39c のピン 39c1 は、後ハネ部材 82d と連結している。そこで、本変形例では、可動部材 39c のピン 39c1 の代わりに上大入賞口開閉機構部と連結するピンを、後ハネ部材 82d に設けている。具体的には、図 35 に示すように、後ハネ部材 82d には後方へ突出するピン 82d1 が設けられており、当該ピン 82d1 は、後ハネ部材 82d の後方に配設された図示しない上大入賞口開閉機構部（上大入賞口ソレノイド 39b 等を有する機構部）と連結している。

なお、本変形例において、後ハネ部材 82d の形状およびサイズは、可動部材 39c の形状およびサイズと同一であるが、後ハネ部材 82d の形状およびサイズは適宜変更可能である。例えば、後ハネ部材 82d のサイズは、可動部材 39c のサイズよりも大きくてもよい。

【0278】

上大入賞口に入賞した遊技球（可動部材 39c が拾った遊技球）は、上カウントスイッチ 39a によって検出された（上カウントスイッチ 39a を通過した）後、案内孔 82a および案内流路部 82a1 を通過して、演出用スイッチ 82c によって検出される。その後、当該遊技球は、誘導流路部 660 に流入して、上大入賞口内部ユニット 83c へと誘導される。

また、右上の一般入賞口 35 に入賞した遊技球は、入賞口スイッチ 35a によって検出された（入賞口スイッチ 35a を通過した）後、裏面流路部 83d 内を流下する。裏面流路部 83d 内を流下中の遊技球を、後ハネ部材 82d が拾わなかった場合には、当該遊技球は、排出ユニット 86 へと排出される。一方、裏面流路部 83d 内を流下中の遊技球を、後ハネ部材 82d が拾った場合には、当該遊技球は、案内流路部 82a1 を通過して、演出用スイッチ 82c によって検出され、その後、誘導流路部 660 に流入して、上大入賞口内部ユニット 83c へと誘導される。すなわち、演出用スイッチ 82c は、上大入賞口に入賞した遊技球と、右上の一般入賞口 35 に入賞した遊技球のうちの後ハネ部材 82d が拾った遊技球と、の双方を検出する。

【0279】

本変形例において、前方構成部材 82 の本体部は、右側遊技領域の後方における遊技球の挙動（裏面流路部 83d 内を流下中の遊技球の挙動等）を前方から視認可能なように光透過性を有している。すなわち、前方構成部材 82 の本体部は、透明または半透明となっている。したがって、遊技者は、前方構成部材 82 の前面側における遊技球の状況（可動部材 39c が遊技球を拾ったか拾わなかったか）だけでなく、前方構成部材 82 の後面側における遊技球の状況（後ハネ部材 82d が遊技球を拾ったか拾わなかったか）も視認することができる。

【0280】

本変形例においては、可動部材 39c と後ハネ部材 82d とは前後に並んでいる。

さらに、本変形例においては、可動部材 39c が拾った遊技球は当該可動部材 39c によって案内孔 82a の前方へと誘導され、後ハネ部材 82d が拾った遊技球は当該後ハネ部材 82d によって案内孔 82a の後方へと誘導される。すなわち、前方から見た場合、可動部材 39c による遊技球の誘導先と、後ハネ部材 82d による遊技球の誘導先と、は同一である。

したがって、後ハネ部材 82d が遊技球を拾うことで、可動部材 39c が遊技球を拾ったかのように見せることができる。すなわち、右上の一般入賞口 35 に入賞した遊技球が、上大入賞口に入賞したかのように見せることができる。

【0281】

図 36 は、本変形例のサブ表示装置 41b にて実行する大当たり中演出を説明する図である。

本変形例では、上記実施形態と同様、第 2 特別変動入賞装置 39 を開放する特別遊技状態中に、下可動装置 44a を上大入賞口内部ユニット露出状態にする演出や、当該下可動

10

20

30

40

50

装置 4 4 a の可動役物 4 4 a 1 の前面に装着されているサブ表示装置 4 1 b に現在のラウンド数や獲得遊技球数を表示する演出や、第 2 特別変動入賞装置 3 9 内での遊技球演出などを実行する。さらに、本変形例では、サブ表示装置 4 1 b に、現在のラウンド数や獲得遊技球数に加えて、後ハネ部材 8 2 d が拾った遊技球数も表示する。

【0282】

具体的には、演出制御装置 3 0 0 は、遊技制御装置 1 0 0 から 1 ラウンド目のラウンドコマンドを受信すると、大当たり中演出のうちのラウンド演出を開始して、例えば図 3 6 (a) に示すように、サブ表示装置 4 1 b に、現在のラウンド数や、ポイント数や、EX ポイント数や、第 2 特別変動入賞装置 3 9 を模した画像（以下「上大入賞口画像」という。）などを表示する。さらに、右上の一般入賞口 3 5 用の入賞口スイッチ 3 5 a や上カウントスイッチ 3 9 a や演出用スイッチ 8 2 c の検出結果に応じて、サブ表示装置 4 1 b に、第 2 特別変動入賞装置 3 9 に流入しようとする遊技球を模した画像（以下「上遊技球画像」という。）を表示する。

10

ここで、「ポイント数」とは、獲得遊技球数に対応する値、すなわち上大入賞口に入賞した遊技球数に基づく値であり、本変形例では、上大入賞口に入賞した遊技球 1 個あたり 1 5 ポイントが付与されるようになっている。本変形例の場合、上大入賞口に入賞した遊技球 1 個あたり 1 5 個の賞球が払い出されるようになっているため、ポイント数によって、今回の特別遊技状態中に実際に払い出された賞球数（遊技球払出数）を表すことができる。獲得遊技球数は、上カウントスイッチ 3 9 a によって検出された遊技球（上カウントスイッチ 3 9 a を通過した遊技球）の個数に相当する。

20

【0283】

また、「EX ポイント数」とは、後ハネ部材 8 2 d が拾った遊技球数に対応する値であり、本変形例では、後ハネ部材 8 2 d が拾った遊技球 1 個あたり 1 5 ポイントが付与されるようになっている。後ハネ部材 8 2 d が拾った遊技球数は、演出用スイッチ 8 2 c によって検出された遊技球（演出用スイッチ 8 2 c を通過した遊技球）の個数から、上カウントスイッチ 3 9 a によって検出された遊技球（上カウントスイッチ 3 9 a を通過した遊技球）の個数を引いた差に相当する。

EX ポイント数は遊技球払出数とは関係ないが、本変形例のように、EX ポイント数の比例定数を、ポイント数の比例定数と同一にすることで、EX ポイント数と遊技球払出数とに関連性があるように見せることができる。

30

【0284】

なお、本変形例では、演出用スイッチ 8 2 c は、上大入賞口に入賞した遊技球と、後ハネ部材 8 2 d が拾った遊技球と、の双方を検出可能な位置に配設されているが、これに限定されるものではない。例えば、演出用スイッチ 8 2 c を、後ハネ部材 8 2 d が拾った遊技球は検出可能であるが、上大入賞口に入賞した遊技球は検出不能である特定位置に配設することも可能であり、この場合、EX ポイント数は、当該特定位置に配設されている演出用スイッチ 8 2 c によって検出された遊技球の個数に対応する値となるため、EX ポイント数を 2 つのスイッチによって検出された遊技球の個数に基づき算出する必要がなくなる。

【0285】

40

そして、演出制御装置 3 0 0 は、上大入賞口に遊技球が入賞した場合には、例えば図 3 6 (b) に示すように、開状態の上大入賞口画像と、第 1 表示態様の上遊技球画像（この例では、白抜きの上遊技球画像）と、をサブ表示装置 4 1 b に表示する。さらに、サブ表示装置 4 1 b に表示中のポイント数を増加更新する。これにより、上大入賞口に遊技球が入賞したことを示唆することができる。

また、後ハネ部材 8 2 d が遊技球を拾った場合には、例えば図 3 6 (c) に示すように、開状態の上大入賞口画像と、第 2 表示態様の上遊技球画像（この例では、斜め格子ハッチングが付された上遊技球画像）と、をサブ表示装置 4 1 b に表示する。さらに、サブ表示装置 4 1 b に表示中の EX ポイント数を増加更新する。これにより、後ハネ部材 8 2 d が遊技球を拾ったことを示唆することができる。

50

【0286】

また、上大入賞口に遊技球が入賞したタイミングと、後ハネ部材82dが遊技球を拾ったタイミングと、が略同一である場合には、例えば図36(d)に示すように、開状態の上大入賞口画像と、第3表示態様の上遊技球画像（この例では、第1表示態様の上遊技球画像を縮小したものと第2表示態様の上遊技球画像を縮小したものとが並んだ画像）と、をサブ表示装置41bに表示する。さらに、サブ表示装置41bに表示中のポイント数およびEXポイント数を増加更新する。これにより、上大入賞口に遊技球が入賞したことと、後ハネ部材82dが遊技球を拾ったことと、を同時に示唆することができる。

なお、第3表示態様の上遊技球画像は、図36(d)に示す画像に限定されず、適宜変更可能であり、例えば図35(f)に示すように、黒塗りの上遊技球画像であってもよい。すなわち、第3表示態様の上遊技球画像は、第1表示態様の上遊技球画像や第2表示態様の上遊技球画像とサイズは同じで色や模様が異なる画像であってもよい。

【0287】

そして、演出制御装置300は、遊技制御装置100からエンディングコマンドを受信すると、大当たり中演出のうちのエンディング演出を開始して、例えば図36(e)に示すように、サブ表示装置41bに表示されていた上大入賞口画像を消去するとともに、サブ表示装置41bに表示中のポイント数およびEXポイント数を拡大表示する。

なお、EXポイント数が規定数に到達した場合に演出態様等を変化させる（すなわち、EXポイントを貯めることによって演出態様等をカスタマイズすることができる）よう構成してもよいし、携帯電話との連動サービスによって遊技者の遊技履歴としてEXポイント数を保存しておき、次の遊技の際は保存しておいたEXポイント数からスタートするよう構成してもよい。これにより、EXポイントを貯めることに有意性を持たせることができるとともに、遊技価値以外の付加価値を遊技者に付与することができる。

【0288】

〔メイン処理〕

サブ表示装置41bにて図36に示すような大当たり中演出を実行するために、本変形例の演出制御装置300は、図33に示すメイン処理に替えて、図37に示すメイン処理を実行する。

本変形例のメイン処理では、ホール・遊技者設定モード処理（ステップC10）と演出ポイント制御処理（ステップC11）との間に、演出用スイッチ処理（ステップC21）を実行する。

【0289】

〔受信コマンドチェック処理〕

図38には、上述のメイン処理における受信コマンドチェック処理（ステップC13）を示した。

この受信コマンドチェック処理では、まず、1フレーム（1／30秒間）の間に何個のコマンドを受信したかをカウントするコマンド受信カウンタの値をコマンド受信数としてロードし（ステップC101）、コマンド受信数が0でないか否かを判定する（ステップC102）。そして、コマンド受信数が0であると判定した場合（ステップC102；N）は、当該受信コマンドチェック処理を終了する。また、コマンド受信数が0でないと判定した場合（ステップC102；Y）には、コマンド受信カウンタ領域の内容をコマンド受信数分減算する（ステップC103）。

【0290】

次いで、受信コマンドバッファの内容をコマンド領域にコピーして（ステップC104）、コマンド読出インデックスを0～31の範囲で+1更新し（ステップC105）、コマンド受信数分のコマンドのコピーが完了したか否かを判定する（ステップC106）。このように、本変形例では、受信コマンドバッファ内で直接コマンドの解析を行わず、受信コマンドバッファの内容をコマンド領域（解析用のRAM領域）にコピーし、コマンド領域でコマンドの解析作業を行うよう構成されている。これにより、コマンドの解析中に遊技制御装置100からコマンドが送信されてくる場合に備えて、コマンド（データ）を

移動して空きを作っておくことができる。また、コマンドの解析をメイン処理一巡単位でまとめて行うことができる。

【0291】

ステップC106で、コマンド受信数分のコマンドのコピーが完了していないと判定した場合（ステップC106；N）には、ステップC104の処理に戻る。また、コマンド受信数分のコマンドのコピーが完了したと判定した場合（ステップC106；Y）には、コマンド領域の内容をロードして（ステップC107）、受信コマンド解析処理（ステップC108）を行う。

【0292】

次いで、コマンド領域のアドレスを更新し（ステップC109）、コマンド受信数分のコマンドの解析が完了したか否か判定する（ステップC110）。そして、コマンド受信数分のコマンドの解析が完了していないと判定した場合（ステップC110；N）には、ステップC107の処理に戻る。また、コマンド受信数分のコマンドの解析が完了したと判定した場合（ステップC110；Y）には、受信コマンドチェック処理を終了する。このように、受信コマンドチェック処理では、1フレーム（1／30秒間）の間に受信したコマンドをまとめて解析する。なお、本変形例では、コマンドを32個分まで保存できる構成としている。

【0293】

〔受信コマンド解析処理〕

図39には、上述の受信コマンドチェック処理における受信コマンド解析処理（ステップC108）を示した。この受信コマンド解析処理では、まず、コマンド上位バイトをMODE、下位バイトをACT（ACTION）として分離し（ステップC111）、MODE及びACTは正常範囲であるか否かを判定する（ステップC112、ステップC113）。MODE及びACTは正常範囲であると判定した場合（ステップC112；Y、ステップC113；Y）には、MODEに対するACTは正しい組合せであるか否かを判定する（ステップC114）。

【0294】

また、ステップC112、ステップC113で、MODE又はACTは正常範囲でないと判定した場合（ステップC112；N、ステップC113；N）、あるいは、ステップC114で、MODEに対するACTは正しい組合せでないと判定した場合（ステップC114；N）には、受信コマンド解析処理を終了する。

【0295】

ステップC114で、MODEに対するACTは正しい組合せであると判定した場合（ステップC114；Y）には、MODEは変動系コマンドの範囲であるか否かを判定する（ステップC115）。変動系コマンドは、特図の変動パターンを指令するコマンドである。そして、MODEは変動系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップC115；Y）には、変動系コマンド処理（ステップC116）を行って、受信コマンド解析処理を終了する。

【0296】

また、ステップC115で、MODEは変動系コマンドの範囲でないと判定した場合（ステップC115；N）には、MODEは大当り系コマンドの範囲であるか否かを判定する（ステップC117）。大当り系コマンドは、大当り中演出に関する動作（ファンファーレ画面やラウンド画面の表示など）を指令するコマンドである。そして、MODEは大当り系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップC117；Y）には、大当り系コマンド処理（ステップC118）を行って、受信コマンド解析処理を終了する。

【0297】

また、ステップC117で、MODEは大当り系コマンドの範囲でないと判定した場合（ステップC117；N）には、MODEは図柄系コマンドの範囲であるか否かを判定する（ステップC119）。図柄系コマンドは、特図の図柄に関する情報（例えば、特図の停止図柄を何にするかなど）を指令するコマンドである。そして、MODEは図柄系コマ

ンドの範囲であると判定した場合（ステップC 1 1 9；Y）には、図柄系コマンド処理（ステップC 1 2 0）を行って、受信コマンド解析処理を終了する。

【0 2 9 8】

また、ステップC 1 1 9で、MODEは図柄系コマンドの範囲でないと判定した場合（ステップC 1 1 9；N）には、MODEは保留数コマンドやエラーコマンドなどの単発系コマンドの範囲であるか否かを判定する（ステップC 1 2 1）。単発系コマンドは、図柄コマンドと変動系コマンドのように組合せて意味をなすコマンドと違い、単独で成立するコマンドである。この単発系コマンドには、客待ちデモコマンド、保留数コマンド、図柄停止コマンド、確率情報系コマンド、エラー／不正系コマンド、機種指定コマンドなどがある。そして、MODEは単発系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップC 1 2 1；Y）には、単発系コマンド処理（ステップC 1 2 2）を行って、受信コマンド解析処理を終了する。

10

【0 2 9 9】

また、ステップC 1 2 1で、MODEは単発系コマンドの範囲でないと判定した場合（ステップC 1 2 1；N）には、MODEは先読み図柄系コマンドの範囲であるか否かを判定する（ステップC 1 2 3）。そして、MODEは先読み図柄系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップC 1 2 3；Y）には、先読み図柄系コマンド処理（ステップC 1 2 4）を行って、受信コマンド解析処理を終了する。

【0 3 0 0】

また、ステップC 1 2 3で、MODEは先読み図柄系コマンドの範囲でないと判定した場合（ステップC 1 2 3；N）には、MODEは先読み変動系コマンドの範囲であるか否かを判定する（ステップC 1 2 5）。そして、MODEは先読み変動系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップC 1 2 5；Y）には、先読み変動系コマンド処理（ステップC 1 2 6）を行って、受信コマンド解析処理を終了する。また、ステップC 1 2 5で、MODEは先読み変動系コマンドの範囲でないと判定した場合（ステップC 1 2 5；N）には、受信コマンド解析処理を終了する。

20

【0 3 0 1】

〔大当たり系コマンド処理〕

図40には、上述の受信コマンド解析処理における大当たり系コマンド処理（ステップC 1 1 8）を示した。この大当たり系コマンド処理では、まず、MODEはファンファーレであるかを判定する（ステップC 2 0 1）。すなわち、受信したコマンドが図柄情報（停止図柄番号または停止図柄パターン）に対応するファンファーレコマンドであるかを判定する。

30

ステップC 2 0 1で、MODEはファンファーレであると判定した場合（ステップC 2 0 1；Y）は、大当たり種類に応じたファンファーレ表示画像の設定等を行うファンファーレ演出設定処理を行い（ステップC 2 0 2）、P機状態をファンファーレ中に設定して（ステップC 2 0 3）、大当たり系コマンド処理を終了する。

【0 3 0 2】

一方、ステップC 2 0 1で、MODEはファンファーレでないと判定した場合（ステップC 2 0 1；N）は、MODEはラウンドであるかを判定する（ステップC 2 0 4）。すなわち、受信したコマンドが特別遊技状態のラウンド数に対応するラウンドコマンドであるかを判定する。

40

ステップC 2 0 4で、MODEはラウンドであると判定した場合（ステップC 2 0 4；Y）は、ラウンド数表示情報の更新などを行うラウンド演出設定処理を行い（ステップC 2 0 5）、P機状態をラウンド中に設定して（ステップC 2 0 6）、大当たり系コマンド処理を終了する。

【0 3 0 3】

MODEはラウンドでない場合（ステップC 2 0 4；N）は、MODEはインターバルであるかを判定する（ステップC 2 0 7）。すなわち、受信したコマンドがラウンド間のインターバルに関するインターバルコマンドであるかを判定する。

50

ステップC 2 0 7で、MODEはインターバルであると判定した場合（ステップC 2 0 7；Y）は、インターバル中の演出の設定を行うインターバル演出設定処理を行い（ステップC 2 0 8）、P機状態をインターバル中に設定して（ステップC 2 0 9）、大当り系コマンド処理を終了する。

一方、ステップC 2 0 7で、MODEはインターバルでないと判定した場合（ステップC 2 0 7；N）は、MODEはエンディングであるかを判定する（ステップC 2 1 0）。すなわち、受信したコマンドが最終ラウンド終了後のエンディングに関するエンディングコマンドであるかを判定する。

【0304】

ステップC 2 1 0で、MODEはエンディングであると判定した場合（ステップC 2 1 0；Y）は、例えば、特別遊技状態の終了後に高確率状態になる場合には、高確率状態となる旨の報知を行う画面情報を設定するなど、大当り終了後の遊技状態に対応する画面情報の設定などを行うエンディング演出設定処理を行い（ステップC 2 1 1）、ラウンド演出カウンタ、演出カウンタ、および上大入賞口カウンタをリセットし（ステップC 2 1 2）、P機状態をエンディング中に設定して（ステップC 2 1 3）、大当り系コマンド処理を終了する。

一方、MODEはエンディングでないと判定した場合（ステップC 2 1 0；N）は、MODEは下大入賞口カウントであるかを判定する（ステップC 2 1 4）。すなわち、受信したコマンドが第1特別変動入賞装置38への入賞に基づく下大入賞口カウントコマンドであるかを判定する。

【0305】

ステップC 2 1 4で、MODEは下大入賞口カウントであると判定した場合（ステップC 2 1 4；Y）は、第1特別変動入賞装置38への入賞に対応した演出を設定する下大入賞口カウント演出設定処理（ステップC 2 1 5）を行い、大当り系コマンド処理を終了する。

一方、ステップC 2 1 4で、MODEは下大入賞口カウントでないと判定した場合（ステップC 2 1 4；N）は、MODEは上大入賞口カウントであるかを判定する（ステップC 2 1 6）。すなわち、受信したコマンドが第2特別変動入賞装置39への入賞に基づく上大入賞口カウントコマンドであるかを判定する。

【0306】

ステップC 2 1 6で、MODEは上大入賞口カウントでないと判定した場合（ステップC 2 1 6；N）は、大当り系コマンド処理を終了する。

一方、ステップC 2 1 6で、MODEは上大入賞口カウントであると判定した場合（ステップC 2 1 6；Y）は、上大入賞口カウンタを更新し（ステップC 2 1 7）、上大入賞口カウンタフラグをセットして（ステップC 2 1 8）、大当り系コマンド処理を終了する。

【0307】

なお、上記実施形態のメイン処理（図33参照）における受信コマンドチェック処理は、本変形例の受信コマンドチェック処理（図38参照）と同一である。

また、上記実施形態の受信コマンドチェック処理における受信コマンド解析処理は、本変形例の受信コマンド解析処理（図39参照）と同一である。

また、上記実施形態の受信コマンド解析処理における大当り系コマンド処理は、本変形例の大当り系コマンド処理（図40参照）と異なる。具体的には、上記実施形態では、ステップC 2 1 2の処理を実行しない。また、上記実施形態では、ステップC 2 1 7およびステップC 2 1 8の処理に替えて、第2特別変動入賞装置39への入賞に対応した演出を設定する上大入賞口カウント演出設定処理を実行する。

【0308】

〔演出用スイッチ処理〕

図41には、上述のメイン処理における演出用スイッチ処理（ステップC 2 1）を示した。この演出用スイッチ処理では、まず、P機状態が大当り中であるかを判定する（ステ

10

20

30

40

50

ップC301)。

ステップC301で、大当たり中でないと判定した場合(ステップC301;N)には、演出用スイッチ処理を終了する。

一方、ステップC301で、大当たり中であると判定した場合(ステップC301;Y)には、演出用スイッチ82cが遊技球を検出したかを判定する(ステップC302)。

【0309】

ステップC302で、演出用スイッチ82cが遊技球を検出したと判定した場合(ステップC302;Y)には、演出カウンタを更新して(ステップC303)、演出カウンタ処理を行う(ステップC304)。次いで、ポイント表示設定処理を行って(ステップC305)、演出用スイッチ処理を終了する。

10

一方、ステップC302で、演出用スイッチ82cが遊技球を検出していないと判定した場合(ステップC302;N)には、ポイント表示設定処理を行って(ステップC305)、演出用スイッチ処理を終了する。

【0310】

〔演出カウンタ処理〕

図42には、上述の演出用スイッチ処理における演出カウンタ処理(ステップC304)を示した。この演出カウンタ処理では、まず、上大入賞口カウンタの値をロードして(ステップC311)、演出カウンタの値をロードする(ステップC312)。

次いで、ステップC312でロードした値(演出カウンタ値)とC311でロードした値(上大入賞口カウンタ値)に基づいて、右上の一般入賞口35に入賞し、且つ、演出用スイッチ82cを通過した遊技球数(すなわち、後ハネ部材82dが拾った遊技球数)を算出する(ステップC313)。具体的には、ステップC312でロードした値(演出カウンタ値)から、ステップC311でロードした値(上大入賞口カウンタ値)を引いた差を算出する。

20

【0311】

次いで、ステップC313での算出結果をラウンド演出カウンタ値として記憶することで、ラウンド演出カウンタを更新し(ステップC314)、前回のラウンド演出カウンタ値(更新前のラウンド演出カウンタ値)から変化があったかを判定する(ステップC315)。

ステップC315で、前回のラウンド演出カウンタ値から変化がなかったと判定した場合(ステップC315;N)は、演出カウンタ処理を終了する。

30

一方、ステップC315で、前回のラウンド演出カウンタ値から変化があったと判定した場合(ステップC315;Y)は、ラウンド演出フラグをセットして(ステップC316)、演出カウンタ処理を終了する。

【0312】

〔ポイント表示設定処理〕

図43には、上述の演出用スイッチ処理におけるポイント表示設定処理(ステップC305)を示した。このポイント表示設定処理では、まず、MODEに対応した表示大入賞口(上大入賞口画像)の表示態様を設定する(ステップC321)。

次いで、上大入賞口カウンタの値をロードして(ステップC322)、ロードした値(上大入賞口カウンタ値)に対応したポイント表示を設定する(ステップC323)。

40

次いで、ラウンド演出カウンタの値をロードし(ステップC324)、ロードした値(ラウンド演出カウンタ値)に対応したEXポイント表示を設定して(ステップC325)、上大入賞口カウンタフラグがセットされているかを判定する(ステップC326)。

【0313】

ステップC326で、上大入賞口カウンタフラグがセットされていると判定した場合(ステップC326;Y)は、ラウンド演出フラグがセットされているかを判定する(ステップC327)。

ステップC327で、ラウンド演出フラグがセットされていると判定した場合(ステップC327;Y)、すなわち、上大入賞口に遊技球が入賞したタイミング(上カウンス

50

イチ 3 9 a が遊技球を検出したタイミング) と、後ハネ部材 8 2 d が遊技球を拾ったタイミング (右上の一般入賞口 3 5 用の入賞口スイッチ 3 5 a によって検出された遊技球を演出用スイッチ 8 2 c が検出したタイミング) と、が略同一である場合には、表示遊技球 (上遊技球画像) の表示態様を第 3 表示態様に設定して (ステップ C 3 2 8)、ラウンド演出フラグをクリアする (ステップ C 3 2 9)。次いで、上大入賞口カウンタグラフをクリアして (ステップ C 3 3 0)、ポイント表示設定処理を終了する。これにより、サブ表示装置 4 1 b に、例えば図 3 6 (d) に示すような画面が表示されることとなる。

【0314】

一方、ステップ C 3 2 7 で、ラウンド演出フラグがセットされていないと判定した場合 (ステップ C 3 2 7 ; N)、すなわち、上大入賞口に遊技球が入賞した (上カウントスイッチ 3 9 a が遊技球を検出した) 場合には、表示遊技球 (上遊技球画像) の表示態様を第 1 表示態様に設定し (ステップ C 3 3 1)、上大入賞口カウンタグラフをクリアして (ステップ C 3 3 0)、ポイント表示設定処理を終了する。これにより、サブ表示装置 4 1 b に、例えば図 3 6 (b) に示すような画面が表示されることとなる。

【0315】

また、ステップ C 3 2 6 で、上大入賞口カウンタグラフがセットされていないと判定した場合 (ステップ C 3 2 6 ; N) は、ラウンド演出フラグがセットされているかを判定する (ステップ C 3 3 2)。

ステップ C 3 3 2 で、ラウンド演出フラグがセットされていると判定した場合 (ステップ C 3 3 2 ; Y)、すなわち、後ハネ部材 8 2 d が遊技球を拾った (右上の一般入賞口 3 5 用の入賞口スイッチ 3 5 a によって検出された遊技球を演出用スイッチ 8 2 c が検出した) 場合には、表示遊技球 (上遊技球画像) の表示態様を第 2 表示態様に設定し (ステップ C 3 3 3)、ラウンド演出フラグをクリアして (ステップ C 3 3 4)、ポイント表示設定処理を終了する。これにより、サブ表示装置 4 1 b に、例えば図 3 6 (c) に示すような画面が表示されることとなる。

一方、ステップ C 3 3 2 で、ラウンド演出フラグがセットされていないと判定した場合 (ステップ C 3 3 2 ; N) には、ポイント表示設定処理を終了する。

【0316】

このように変形例 2 の遊技機 1 0 によれば、入賞領域 (上大入賞口) と、当該入賞領域へ入賞容易な状態と入賞困難又は入賞不能な状態とに変換可能な変換部材 (可動部材 3 9 c) と、を有する可変入賞装置 (第 2 特別変動入賞装置 3 9) を備えた遊技機において、可変入賞装置の後方で、入賞領域以外の特定の入賞口 (右上の一般入賞口 3 5) に入賞した遊技球を用いて特定演出 (遊技球演出) を行う特定演出機構を備え、特定演出機構は、入賞領域の後方に配設され、特定の入賞口に入賞した遊技球が流入可能な特定領域 (案内孔 8 2 a の後方) と、変換部材の後方に配設され、特定領域を開閉可能な可動部材 (後ハネ部材 8 2 d) と、を備えている。

【0317】

したがって、遊技の公平性や公正性を保ちつつ遊技の興趣を高めることができる。

具体的には、可変入賞装置 (第 2 特別変動入賞装置 3 9) の後方で特定演出 (遊技球演出) を行うことができるため、遊技の興趣を高めることができる。また、特定演出 (遊技球演出) は、特定の入賞口 (右上の一般入賞口 3 5) に入賞した遊技球を利用した演出であり、入賞口に入賞前の遊技球を利用した演出ではないため、遊技の公平性や公正性を保つことができる。

なお、特定の入賞口は、一般入賞口でなくてもよく、例えば始動入賞口や下大入賞口であってもよい。

【0318】

また、変形例 2 の遊技機 1 0 において、可動部材 (後ハネ部材 8 2 d) は、変換部材 (可動部材 3 9 c) の動作に同期して動作可能であるよう構成することが可能である。

このように構成することによって、特定の入賞口 (右上の一般入賞口 3 5) に入賞した遊技球を拾った部材が、入賞領域 (上大入賞口) を開閉する変換部材 (可動部材 3 9 c)

であるかのように見せることができるため、遊技の興趣を高めることができる。

なお、可動部材（後ハネ部材 8 2 d）は、変換部材（可動部材 3 9 c）の動作に同期して動作可能なものでなくてもよい。

【0319】

また、変形例 2 の遊技機 1 0 において、可動部材（後ハネ部材 8 2 d）の駆動源は、変換部材（可動部材 3 9 c）の駆動源と同一であるよう構成することが可能である。

このように構成することによって、部品点数を抑えることができるため、特定演出機構を搭載することに伴うコストアップを抑制することができる。

なお、可動部材（後ハネ部材 8 2 d）の駆動源は、変換部材（可動部材 3 9 c）の駆動源と同一でなくてもよい。

10

【0320】

また、変形例 2 の遊技機 1 0 において、変換部材（可動部材 3 9 c）は、遊技領域 3 2 を流下する遊技球を入賞領域（上大入賞口）へと誘導する部材であり、可動部材（後ハネ部材 8 2 d）は、特定の入賞口（右上の一般入賞口 3 5）に入賞した遊技球を特定領域（案内孔 8 2 a の後方）へと誘導する部材であり、変換部材が誘導した遊技球数と、可動部材が誘導した遊技球数と、に応じた表示（すなわち、ポイント数および EX ポイント数の表示）を行う表示装置（サブ表示装置 4 1 b）を備えるよう構成することが可能である。

このように構成することによって、特定演出（遊技球演出）の結果を数値化できるため、遊技の興趣を高めることができる。

【0321】

20

なお、前述したように、実施形態だけでなく、各変形例においても下カウントスイッチ 3 8 a および／または上カウントスイッチ 3 9 a の近傍に振分機構 3 8 0（図 1 7（b）に示す構造のものに限定されない）を配することが可能である。変形例 2 において、上カウントスイッチ 3 9 a の近傍に振分機構 3 8 0（図 1 7（b）に示す構造のものに限定されない）を配する場合には、例えば、演出用スイッチ 8 2 c の近傍に特定領域スイッチ（V スイッチ）3 8 0 d を配設してもよいし、演出用スイッチ 8 2 c に替えて特定領域スイッチ（V スイッチ）3 8 0 d を配設してもよい。これにより、特定領域スイッチ 3 8 0 d が遊技球を検出したことに基づいて、遊技者にとって有利な状態を発生することが可能となる。

【0322】

30

〔変形例 3：第 1 特別変動入賞装置の変形例 A-1〕

図 4 4～図 4 7 を用いて第 1 特別変動入賞装置（下大入賞口）3 8 の変形例 A-1 を説明する。

上記実施形態では、第 2 特別変動入賞装置 3 9 内で遊技球演出を実行するよう構成したが、これに限定されることはなく、例えば、本変形例のように、第 2 特別変動入賞装置 3 9 内での遊技球演出に加えて（あるいは替えて）、第 1 特別変動入賞装置 3 8 内での遊技球演出を実行するよう構成してもよい。

【0323】

図 4 4 は、本変形例の第 1 特別変動入賞装置 3 8 の前面側から見た図であって、当該第 1 特別変動入賞装置 3 8 が備える前カバー部材を省略した図である。図 4 4 においては、太破線によって下大入賞口の内部と外部との境界を示している。

40

本変形例において、第 1 特別変動入賞装置 3 8 の前カバー部材は、当該第 1 特別変動入賞装置 3 8 内の遊技球の挙動を視認可能なように光透過性を有している。すなわち、第 1 特別変動入賞装置 3 8 の前カバー部材は、透明または半透明となっている。

【0324】

図 4 4 に示すように、第 1 特別変動入賞装置 3 8 内には、下大入賞口を開閉する開閉部材 3 8 c と、下大入賞口に入賞した遊技球を検出する下カウントスイッチ 3 8 a と、右下の一般入賞口 3 5 と、右下の一般入賞口 3 5 に入賞した遊技球を検出する入賞口スイッチ 3 5 a と、アウト口 3 8 d と、が設けられている。

さらに、第 1 特別変動入賞装置 3 8 内には、演出スライド部材 3 8 1 と、複数（本変形

50

例では7個)の凸部382と、一または複数(本変形例では2個)の擬似入賞装置383と、が設けられている。

【0325】

演出スライド部材381は、下カウントスイッチ38aの下方に配設されている。演出スライド部材381は、前方へ突出して下大入賞口に入賞した遊技球や右下の一般入賞口35に入賞した遊技球が擬似入賞装置383に流入することを阻止する突出状態(閉塞状態)と、後方へ退避して下大入賞口に入賞した遊技球や右下の一般入賞口35に入賞した遊技球が擬似入賞装置383に流入することを阻止しない退避状態(開放状態)と、に変換可能となっている。ここで、図中のハッチングを付していない白抜きの演出スライド部材381(図44(a)参照)は、突出状態の演出スライド部材381に相当し、図中の水玉ハッチングを付した演出スライド部材381(図44(b)参照)は、退避状態の演出スライド部材381に相当する。

10

【0326】

なお、本変形例では、演出スライド部材381を、下大入賞口を開閉する開閉部材38cとは別の駆動源で駆動し、演出スライド部材381の駆動源を、演出制御装置300によって制御するが、これに限定されるものではない。例えば、演出スライド部材381の駆動源を、遊技制御装置100によって制御するよう構成することも可能である。また、例えば、演出スライド部材381を、開閉部材38cと同一の駆動源(すなわち下大入賞口ソレノイド38b)で駆動するよう構成することも可能である。

また、演出スライド部材381の開閉動作と、開閉部材38cの開閉動作と、は同期させてもよいし、同期させなくてもよい。

20

また、所定の退避条件が成立した場合に、演出スライド部材381を開放する(退避状態にする)よう構成してもよい。

【0327】

複数の凸部382は、第1特別変動入賞装置38のベース部材の前面に、演出スライド部材381上を転動する遊技球の転動速度や球威を低下させるために設けられている。これにより、凸部382が設けられていない場合よりも、遊技球を演出スライド部材381上に長く留まらせることができるため、第1特別変動入賞装置38内での遊技球演出の演出効果を高めることができる。

なお、演出スライド部材381の上面(遊技球転動面)に、遊技球の転動速度や球威を低下させるため凸部や凹部や凹凸部を設けてもよい。

30

【0328】

擬似入賞装置383は、演出スライド部材381の下方左側と、演出スライド部材381の下方右側と、の2箇所に配設されている。擬似入賞装置383は、チューリップ型の入賞装置と同様、上部に逆「ハ」の字状に開いて遊技球が流入し易い状態に変換可能な一対の可動部材383aを備えている。一対の可動部材383aは、遊技球の直径未満の間隔をおいて閉じた閉塞状態(擬似入賞装置383内に遊技球が流入しない状態)と、駆動源としてのソレノイド(図示省略)によって逆「ハ」の字状に開いた開放状態(擬似入賞装置383内に遊技球が流入し易い状態)と、に変換可能となっている。なお、閉塞状態でも遊技球の流入を可能とし、閉塞状態では開放状態よりも遊技球が流入し難い状態としてもよい。

40

左側の擬似入賞装置383に流入した遊技球(左側の擬似入賞口に流入した遊技球)と、右側の擬似入賞装置383に流入した遊技球(右側の擬似入賞口に流入した遊技球)と、は共通の流路を通して排出ユニット86へと排出される。

【0329】

左側の擬似入賞装置383が有する一対の可動部材383a(左側の一対の可動部材383a)と、右側の擬似入賞装置383が有する一対の可動部材383a(右側の一対の可動部材383a)と、は同一の駆動源で駆動してもよいし、別の駆動源で駆動してもよい。

本変形例では、一対の可動部材383aの駆動源を、演出制御装置300によって制御

50

するが、これに限ることはなく、一対の可動部材 383a の駆動源を、遊技制御装置 100 によって制御するよう構成することも可能である。

【0330】

また、左側の一対の可動部材 383a の開閉動作と、右側の一対の可動部材 383a の開閉動作と、は同期させてもよいし、同期させなくてもよい。

また、所定の左開放条件が成立した場合に左側の一対の可動部材 383a の開閉動作を行い、所定の右開放条件が成立した場合に右側の一対の可動部材 383a の開閉動作を行い、所定の左右開放条件が成立した場合に左側の一対の可動部材 383a の開閉動作と右側の一対の可動部材 383a の開閉動作との双方を行うよう構成してもよい。具体的には、両方を開閉動作させるか、左側のみ開閉動作させるか、右側のみ開閉動作させるかを、大当りのラウンド回数（例えば、8R 大当りか 16R 大当りか）や、大当りの種類（例えば、確変大当りか通常大当りか）などに応じて選択することも可能であるし、ラウンド毎に（例えば、奇数回目のラウンド遊技と偶数回目のラウンド遊技とで）異ならせることも可能である。

また、所定の情報（例えば、大当りのラウンド回数や大当り期待度など）に基づいて、一対の可動部材 383a の開放期間（一対の可動部材 383a が開放状態である期間）の長さを設定するよう構成してもよい。

【0331】

一般入賞口 35 に入賞した遊技球が演出スライド部材 381 に拾われなかった場合には、当該遊技球は、左右の擬似入賞装置 383 の何れにも流入せず、そのままアウト口 38d に流入する。

また、下大入賞口に入賞した遊技球が演出スライド部材 381 に拾われなかった場合には、当該遊技球は、左右の擬似入賞装置 383 の何れか一方に流入するか、あるいは、左右の擬似入賞装置 383 の何れにも流入せず、そのままアウト口 38d に流入する。

【0332】

また、一般入賞口 35 に入賞した遊技球や下大入賞口に入賞した遊技球が演出スライド部材 381 に拾われた場合であって、当該遊技球が演出スライド部材 381 上を転動している最中に当該演出スライド部材 381 が開放した（退避状態になった）場合には、当該遊技球は、左右の擬似入賞装置 383 の何れか一方に流入するか、あるいは、左右の擬似入賞装置 383 の何れにも流入せず、そのままアウト口 38d に流入する。

また、一般入賞口 35 に入賞した遊技球や下大入賞口に入賞した遊技球が演出スライド部材 381 に拾われた場合であって、当該遊技球が演出スライド部材 381 上を転動している最中に演出スライド部材 381 が開放しなかった（突出状態のままであった）場合には、当該遊技球は、演出スライド部材 381 の左端から落下してアウト口 38d に流入する。

【0333】

なお、擬似入賞装置 383 に流入した遊技球（擬似入賞口に流入した遊技球）を検出する演出用スイッチを設けることも可能である。この場合、左側の擬似入賞装置 383 に流入した遊技球と、右側の擬似入賞装置 383 に流入した遊技球と、を別の演出用スイッチによって検出してもよいし、同一の演出用スイッチによって検出してもよい。例えば、左側の擬似入賞装置 383 に流入した遊技球と、右側の擬似入賞装置 383 に流入した遊技球と、が排出ユニット 86 へと向かう際に通過する共通の流路上に演出用スイッチを配設することで、左側の擬似入賞装置 383 に流入した遊技球と右側の擬似入賞装置 383 に流入した遊技球とを同一の演出用スイッチによって検出することができる。擬似入賞装置 383 に流入した遊技球を検出する演出用スイッチの検出信号は、演出制御装置 300 に出力される。

【0334】

また、擬似入賞装置 383 に流入した遊技球を検出する演出用スイッチを設けた場合、上記変形例 2 における表示演出（図 36 に示すような演出）と類似する演出を実行することが可能となる。

具体的には、例えば図４５（ａ）に示すように、大当りのラウンド回数が８回である場合、演出制御装置３００は、遊技制御装置１００から特図変動表示ゲームの開始に関する情報を受信した後に実行する所定演出中に、左側の一對の可動部材３８３ａと右側の一對

の可動部材 3 8 3 a とを交互に開閉する。

次いで、メイン表示装置 4 1 a における飾り図柄（識別情報）の仮停止表示の開始時に、左側の一对の可動部材 3 8 3 a と右側の一对の可動部材 3 8 3 a とを同時に 1 回開放する。

次いで、遊技制御装置 1 0 0 からファンファーレコマンドを受信すると、左側の一对の可動部材 3 8 3 a と右側の一对の可動部材 3 8 3 a とを同時に 1 回開放する。

【0 3 4 0】

次いで、遊技制御装置 1 0 0 からラウンドコマンドを受信すると、演出スライド部材 3 8 1 と、左側の一对の可動部材 3 8 3 a および／または右側の一对の可動部材 3 8 3 a と、を開閉する。

具体的には、奇数回目のラウンド遊技中は、演出スライド部材 3 8 1 を 2 回開放するとともに、演出スライド部材 3 8 1 の開閉動作の後追いで左側の一对の可動部材 3 8 3 a を 2 回開放する。

また、偶数回目のラウンド遊技中は、演出スライド部材 3 8 1 を 2 回開放するとともに、演出スライド部材 3 8 1 の開閉動作の後追いで左側の一对の可動部材 3 8 3 a および右側の一对の可動部材 3 8 3 a を同時に 2 回開放する。

【0 3 4 1】

次いで、最終ラウンド（8 回目のラウンド遊技）が終了し、遊技制御装置 1 0 0 からエンディングコマンドを受信すると、エンディング演出の開始から終了までの間、演出スライド部材 3 8 1 を複数回開放するとともに、演出スライド部材 3 8 1 の開閉動作の後追いで左側の一对の可動部材 3 8 3 a および右側の一对の可動部材 3 8 3 a を同時に複数回開放する遊技球排出動作を行う。当該遊技球排出動作は、第 1 特別変動入賞装置 3 8 内に残存している遊技球を排出ユニット 8 6 へと排出するために実行される。

【0 3 4 2】

一方、例えば図 4 5（b）に示すように、大当りのラウンド回数が 1 6 回である場合、演出制御装置 3 0 0 は、遊技制御装置 1 0 0 から特図変動表示ゲームの開始に関する情報を受信した後に実行する所定演出中に、左側の一对の可動部材 3 8 3 a と右側の一对の可動部材 3 8 3 a とを同時に開閉する。

次いで、メイン表示装置 4 1 a における飾り図柄の仮停止表示の開始時に、左側の一对の可動部材 3 8 3 a を 1 回開放するとともに、左側の一对の可動部材 3 8 3 a の開閉動作の後追いで右側の一对の可動部材 3 8 3 a を 1 回開放する。

次いで、遊技制御装置 1 0 0 からファンファーレコマンドを受信すると、左側の一对の可動部材 3 8 3 a を 1 回開放するとともに、左側の一对の可動部材 3 8 3 a の開閉動作の後追いで右側の一对の可動部材 3 8 3 a を 1 回開放する。

【0 3 4 3】

次いで、遊技制御装置 1 0 0 からラウンドコマンドを受信すると、演出スライド部材 3 8 1 と、左側の一对の可動部材 3 8 3 a および右側の一对の可動部材 3 8 3 a と、を開閉する。

具体的には、奇数回目のラウンド遊技中も、偶数回目のラウンド遊技中も、演出スライド部材 3 8 1 を 2 回開放するとともに、演出スライド部材 3 8 1 の開閉動作の後追いで左側の一对の可動部材 3 8 3 a および右側の一对の可動部材 3 8 3 a を同時に 2 回開放する。

次いで、最終ラウンド（1 6 回目のラウンド遊技）が終了し、遊技制御装置 1 0 0 からエンディングコマンドを受信すると、エンディング演出の開始から終了までの間、演出スライド部材 3 8 1 を複数回開放するとともに、演出スライド部材 3 8 1 の開閉動作の後追いで左側の一对の可動部材 3 8 3 a および右側の一对の可動部材 3 8 3 a を同時に複数回開放する遊技球排出動作を行う。

【0 3 4 4】

なお、大当りのラウンド回数が 1 6 回である場合、例えば図 4 6（a）に示すように、遊技制御装置 1 0 0 から 1 ラウンド目のラウンドコマンドを受信してからエンディングコ

10

20

30

40

50

マンドを受信するまでの期間、演出スライド部材 381 を一定速度で開閉するとともに、演出スライド部材 381 の開閉動作の後追いで左側の一对の可動部材 383 a および右側の一对の可動部材 383 a を一定速度で同時に開閉するよう構成してもよい。

また、大当りのラウンド回数が 16 回である場合、例えば図 46 (b) に示すように、遊技制御装置 100 から 1 ラウンド目のラウンドコマンドを受信してからエンディングコマンドを受信するまでの期間、演出スライド部材 381 を一定速度で開閉するとともに、演出スライド部材 381 の開閉動作の後追いで左側の一对の可動部材 383 a および右側の一对の可動部材 383 a を一定速度で交互に開閉するよう構成してもよい。

図 46 (a), (b) に示すように、遊技制御装置 100 から 1 ラウンド目のラウンドコマンドを受信してからエンディングコマンドを受信するまでの期間、演出スライド部材 381 や一对の可動部材 383 a を一定速度で開閉する開閉動作を行う際には、遊技制御装置 100 からのインターバルコマンドの受信を契機に当該開閉動作を中断し、遊技制御装置 100 からの次のラウンドコマンドの受信を契機に当該開閉動作を再開するようにしてもよい。

【0345】

また、図 45 (a), (b) では、遊技制御装置 100 から特図変動表示ゲームの開始に関する情報を受信した後に実行する所定演出中における一对の可動部材 383 a の開放パターンを、大当りのラウンド回数に応じて異ならせるようにしたが、これに限定されるものではなく、所定演出中における一对の可動部材 383 a の開放パターンは、大当りのラウンド回数にかかわらず同一であってもよい。

また、所定演出中における一对の可動部材 383 a の開放パターンは、例えば、実行中の特図変動表示ゲームの結果が特別結果となる期待度（大当り期待度）等に応じて異ならせることも可能である。これにより、大当り期待度を報知することが可能となる。

【0346】

メイン表示装置 41 a における飾り図柄の仮停止表示中における一对の可動部材 383 a の開放パターンや、ファンファーレ演出中における一对の可動部材 383 a の開放パターンについても同様である。すなわち、メイン表示装置 41 a における飾り図柄の仮停止表示中における一对の可動部材 383 a の開放パターンや、ファンファーレ演出中における一对の可動部材 383 a の開放パターンは、大当りのラウンド回数や大当り期待度などに応じて異なってもよいし、大当りのラウンド回数や大当り期待度などにかかわらず同一であってもよい。

このように、本変形例では、1 ラウンド目のラウンドコマンドを受信してからエンディングコマンドを受信するまでの期間だけでなく、それ以外の期間においても、大当りのラウンド回数や大当り期待度などに応じて、擬似入賞口を開閉する一对の可動部材 383 a の開閉パターン（開放タイミングや開放回数や開放期間など）を異ならせることが可能である。

【0347】

また、所定演出中、メイン表示装置 41 a における飾り図柄の仮停止表示中、およびファンファーレ演出中に実行する一对の可動部材 383 a の開閉動作は、ラウンド遊技の開始前に第 1 特別変動入賞装置 38 内に残存している遊技球を排出ユニット 86 へと排出するための動作である。当該動作で除去される遊技球は、遊技球演出に利用されるだけであるため、当該動作を省略しても遊技の公平性や公正性を保つことができる。したがって、所定演出中、メイン表示装置 41 a における飾り図柄の仮停止表示中、およびファンファーレ演出中のうち少なくとも一の期間中は、左側の一对の可動部材 383 a および／または右側の一对の可動部材 383 a の開閉動作を行わなくてもよい。

【0348】

また、図 46 (a), (b) に示すように、所定演出中、メイン表示装置 41 a における飾り図柄の仮停止表示中、およびファンファーレ演出中のうち少なくとも一の期間中に、擬似入賞口を開閉する一对の可動部材 383 a に加えて、演出スライド部材 381 も開閉するようにしてもよい。これにより、ラウンド遊技の開始前に第 1 特別変動入賞装置 3

8 内に残存している遊技球を効率よく排出ユニット 8 6 へと排出することができる。

また、エンディング演出中に実行する遊技球排出動作で除去される遊技球は、遊技球演出に利用されるだけであるため、当該遊技球排出動作を省略しても遊技の公平性や公正性を保つことができる。したがって、例えば図 4 6 (b) に示すように、エンディング演出中は、遊技球排出動作（すなわち、演出スライド部材 3 8 1 の開閉動作、左側の一对の可動部材 3 8 3 a の開閉動作、および右側の一对の可動部材 3 8 3 a の開閉動作）を行わなくてもよい。

【0 3 4 9】

また、図 4 7 に示すように、遊技者による演出ボタン 2 5 の押圧操作に応じて、演出スライド部材 3 8 1 を開閉するようにしてもよい。具体的には、図 4 7 に示す例では、遊技制御装置 1 0 0 から 1 ラウンド目のラウンドコマンドを受信してからエンディングコマンドを受信するまでの期間、左側の一对の可動部材 3 8 3 a および右側の一对の可動部材 3 8 3 a が一定速度で交互に開閉している。また、演出ボタン 2 5 が 1 回押される毎に、演出スライド部材 3 8 1 が 1 回開放している。これにより、遊技者の操作を介入させた演出として、擬似入賞口を開閉する一对の可動部材 3 8 3 a が開放状態（擬似入賞口に遊技球が流入し易い状態）となるタイミングを狙って、演出スライド部材 3 8 1 を開放することができる。

10

また、図 4 7 に示すように、所定演出中、遊技者による演出ボタン 2 5 の押圧操作に応じて、演出スライド部材 3 8 1 を開閉するようにしてもよい。さらに、図 4 7 に示すように、所定演出中は、演出スライド部材 3 8 1 と同時に、左側の一对の可動部材 3 8 3 a および／または右側の一对の可動部材 3 8 3 a を開閉するようにしてもよい。

20

【0 3 5 0】

また、図 4 7 に示すように、エンディング演出中は遊技球排出動作を行っているため、演出ボタン 2 5 に対する押圧操作に応じた演出スライド部材 3 8 1 の開閉は行われない。その代わりに、エンディング演出中、遊技者による演出ボタン 2 5 の押圧操作に応じて、獲得した E X ポイントを評価する画像等の所定の画像をサブ表示装置 4 1 b に表示するよう構成することも可能である。

ここで、「獲得した E X ポイントを評価する画像」とは、“大当たり終了 お疲れ様”や“大当たり終了 すごいね”などの台詞画像のうち獲得した E X ポイントに基づき選択した台詞画像、“虎”や“豚”や“牛”などのキャラクタ画像のうち獲得した E X ポイントに基づき選択したキャラクタ画像等である。

30

このように所定の画像を表示することで、遊技者の視線をサブ表示装置 4 1 b へと向けることができ、第 1 特別変動入賞装置 3 8 内で実行されている遊技球排出動作に注目させないようにできるため、当該遊技球排出動作を遊技者に気付かれ難くすることができる。

【0 3 5 1】

本変形例の第 1 特別変動入賞装置 3 8 が備える各部材の開閉パターンは、図 4 5 ～図 4 7 に示すタイミングチャートにおける開閉パターンに限られず、適宜変更可能である。例えば、他の変形例で示すタイミングチャートにおける開閉パターンの何れかを採用してもよい。

また、演出スライド部材 3 8 1 の開閉動作や一对の可動部材 3 8 3 a の開閉動作を、特図変動表示ゲームの開始から大当たり中演出の終了までの期間だけ実行するのではなく、例えば、遊技機 1 0 の電源投入時から一定速度で実行し続けるよう構成することも可能である。

40

【0 3 5 2】

なお、前述したように、実施形態だけでなく、各変形例においても下カウントスイッチ 3 8 a および／または上カウントスイッチ 3 9 a の近傍に振分機構 3 8 0 (図 1 7 (b) に示す構造のものに限定されない)を配することが可能である。変形例 3 において、下カウントスイッチ 3 8 a の近傍に振分機構 3 8 0 (図 1 7 (b) に示す構造のものに限定されない)を配する場合には、例えば、擬似入賞装置 3 8 3 内(擬似入賞口内)に特定領域スイッチ(Vスイッチ) 3 8 0 d を配設することができる。これにより、特定領域スイッ

50

チ 3 8 0 d が遊技球を検出したことに基づいて、遊技者にとって有利な状態を発生することが可能となる。

【0353】

〔変形例 4：第 1 特別変動入賞装置の変形例 A-2〕

図 4 8 を用いて第 1 特別変動入賞装置（下大入賞口）3 8 の変形例 A-2 を説明する。

図 4 8 に示すように、突出状態の演出スライド部材 3 8 1 上に遊技球を留まらせるための貯留部材 3 8 4 として、第 1 特別変動入賞装置 3 8 のベース部材に前方へ突出する突起を設けてもよい。

貯留部材 3 8 4 の配設位置は、適宜選択可能である。

具体的には、例えば図 4 8（a）に示すように、貯留部材 3 8 4 を、演出スライド部材 3 8 1 の左端部に対応する位置に配設することで、下大入賞口に入賞した遊技球や右下の一般入賞口 3 5 に入賞した遊技球が、演出スライド部材 3 8 1 の左端から落下することを防止できる。

【0354】

また、例えば図 4 8（b）に示すように、貯留部材 3 8 4 を、演出スライド部材 3 8 1 の左右方向略中央部に対応する位置に配設することで、右下の一般入賞口 3 5 に入賞した遊技球が演出スライド部材 3 8 1 の左端から落下することを防止できるとともに、右側の擬似入賞装置 3 8 3 に流入可能な遊技球を右下の一般入賞口 3 5 に入賞した遊技球のみに限定することが可能となる。さらに、図 4 8（a）に示す例の場合、演出スライド部材 3 8 1 上に留まっている遊技球が邪魔になって、下カウンスイッチ 3 8 a が詰まる虞があるが、図 4 8（b）に示す例の場合は、このような不具合の発生を回避することが可能となる。

【0355】

また、貯留部材 3 8 4 を、複数設けることも可能である。具体的には、例えば図 4 8（a）と図 4 8（b）とを組み合わせた構成、すなわち、演出スライド部材 3 8 1 の左端部に対応する位置と、演出スライド部材 3 8 1 の左右方向略中央部に対応する位置と、の双方に貯留部材 3 8 4 を設けた構成とすることも可能である。

さらに、貯留部材 3 8 4 は、前方へ突出して演出スライド部材 3 8 1 上に遊技球を留まらせることのできる突出状態（閉塞状態）と、後方へ退避して演出スライド部材 3 8 1 上に遊技球を留まらせることのできない退避状態（開放状態）と、に変換可能であってもよい。この場合、貯留部材 3 8 4 の開閉パターンを調整することで、第 1 特別変動入賞装置 3 8 内の球詰まりを防止することが可能となる。

【0356】

なお、前述したように、実施形態だけでなく、各変形例においても下カウンスイッチ 3 8 a および／または上カウンスイッチ 3 9 a の近傍に振分機構 3 8 0（図 1 7（b）に示す構造のものに限定されない）を配することが可能である。変形例 4 において、下カウンスイッチ 3 8 a の近傍に振分機構 3 8 0（図 1 7（b）に示す構造のものに限定されない）を配する場合には、例えば、擬似入賞装置 3 8 3 内（擬似入賞口内）に特定領域スイッチ（V スイッチ）3 8 0 d を配設することができる。これにより、特定領域スイッチ 3 8 0 d が遊技球を検出したことに基づいて、遊技者にとって有利な状態を発生することが可能となる。

【0357】

〔変形例 5：第 1 特別変動入賞装置の変形例 A-3〕

図 4 9 を用いて第 1 特別変動入賞装置（下大入賞口）3 8 の変形例 A-3 を説明する。

擬似入賞装置 3 8 3 は、チューリップ型の入賞装置と同様、一對の可動部材 3 8 3 a を備えるものに限られず、例えば図 4 9 に示すように、アタッカ型の入賞装置と同様、板状の可動部材 3 8 3 b（アタッカ形式の開閉扉）を備えるものであってもよい。

【0358】

また、第 1 特別変動入賞装置 3 8 内に配設する擬似入賞装置 3 8 3 の個数は、2 個に限られず、適宜変更可能であり、例えば図 4 9 に示すように、1 個であってもよい。第 1 特

別変動入賞装置 38 が 1 個の擬似入賞装置 383 を備える場合であって、図 45～図 47 に示す演出と類似する演出を実行する場合には、当該 1 個の擬似入賞装置 383 の開閉パターンとして、左側の擬似入賞装置 383 の開閉パターン（下大入賞口可動部材（左）の開閉パターン）を採用してもよいし、右側の擬似入賞装置 383 の開閉パターン（下大入賞口可動部材（右）の開閉パターン）を採用してもよい。

なお、本変形例の第 1 特別変動入賞装置 38 は、さらに貯留部材 384 を備えていてもよい。

【0359】

また、前述したように、実施形態だけでなく、各変形例においても下カウントスイッチ 38a および／または上カウントスイッチ 39a の近傍に振分機構 380（図 17（b）に示す構造のものに限定されない）を配することが可能である。変形例 5 において、下カウントスイッチ 38a の近傍に振分機構 380（図 17（b）に示す構造のものに限定されない）を配する場合には、例えば、擬似入賞装置 383 内（擬似入賞口内）に特定領域スイッチ（V スイッチ）380d を配設することができる。これにより、特定領域スイッチ 380d が遊技球を検出したことに基づいて、遊技者にとって有利な状態を発生することが可能となる。

【0360】

このように変形例 3、4、5 の遊技機 10 によれば、入賞領域（下大入賞口）と、当該入賞領域へ入賞容易な状態と入賞困難又は入賞不能な状態とに変換可能な変換部材（開閉部材 38c）と、を有する可変入賞装置（第 1 特別変動入賞装置 38）を備えた遊技機において、可変入賞装置内で、入賞領域に入賞した遊技球と、入賞領域以外の特定の入賞口（右下の一般入賞口 35）に入賞した遊技球と、の双方を用いて特定演出（遊技球演出）を行う特定演出機構を備え、特定演出機構は、擬似入賞口と当該擬似入賞口を開閉する第 1 可動部材とを有する擬似入賞装置 383 と、第 1 可動部材とは動作態様が異なる第 2 可動部材（演出スライド部材 381）と、を備えている。

【0361】

したがって、遊技の公平性や公正性を保ちつつ遊技の興趣を高めることができる。

具体的には、可変入賞装置（第 1 特別変動入賞装置 38）内で特定演出（遊技球演出）を行うことができるため、遊技の興趣を高めることができる。また、特定演出（遊技球演出）は、入賞領域（下大入賞口）に入賞した遊技球と、特定の入賞口（右下の一般入賞口 35）に入賞した遊技球と、の双方を利用した演出であり、入賞口に入賞前の遊技球を利用した演出ではないため、遊技の公平性や公正性を保つことができる。

なお、特定の入賞口は、一般入賞口でなくともよく、例えば始動入賞口や上大入賞口であってもよい。

【0362】

また、変形例 3、4 の遊技機 10 において、第 1 可動部材は、擬似入賞口を閉塞した状態（閉塞状態）と、擬似入賞口を開放する状態（開放状態）と、に変換可能な一対の開閉部材（可動部材 383a）であり、第 2 可動部材（演出スライド部材 381）は、遊技球を受けられない状態（退避状態（開放状態））と、遊技球を受けることが可能な状態（突出状態（閉塞状態））と、に変換可能な球受部材であるよう構成することが可能である。

このように構成することによって、互いに動作態様の異なる 2 種類の可動部材を用いて特定演出（遊技球演出）を行うことができるため、遊技の興趣を高めることができる。

【0363】

また、変形例 3、4、5 の遊技機 10 において、入賞領域（下大入賞口）に入賞した遊技球数と、特定の入賞口（右下の一般入賞口 35）に入賞して擬似入賞口に流入した遊技球数と、に応じた表示（すなわち、ポイント数および EX ポイント数の表示）を行う表示装置（サブ表示装置 41b）を備えるよう構成することが可能である。

このように構成することによって、特定演出（遊技球演出）の結果を数値化できるため、遊技の興趣を高めることができる。

【0364】

[変形例 6 : 第 1 特別変動入賞装置の変形例 B-1]

図 50 を用いて第 1 特別変動入賞装置 (下大入賞口) 38 の変形例 B-1 を説明する。

上記実施形態では、第 1 特別変動入賞装置 38 は、下大入賞口を開閉する開閉部材 38 c として、前後にスライドするスライド部材を備えているが、これに限定されることはなく、例えば、本変形例のように、第 1 特別変動入賞装置 38 は、下大入賞口を開閉する開閉部材 38 c として、下端側を回動支点として回動するアタッカ形式の開閉扉を備えていてもよい。

また、上記実施形態では、右下の一般入賞口 35 は、第 1 特別変動入賞装置 38 の右端部に配設されているが、これに限定されることはなく、例えば、本変形例のように、右下の一般入賞口 35 は、第 1 特別変動入賞装置 38 の上部に配設されていてもよい。

10

【0365】

図 50 は、本変形例の第 1 特別変動入賞装置 38 の前面側から見た図であって、(a) は閉状態を示す図であり、(b) は開状態を示す図である。図 50 においては、第 1 特別変動入賞装置 38 が備える前カバー部材を省略している。また、図 50 においては、太実線によって第 1 特別変動入賞装置 38 の外壁 (境目) を示している。

本変形例において、第 1 特別変動入賞装置 38 の前カバー部材は、当該第 1 特別変動入賞装置 38 内の遊技球の挙動を視認可能なように光透過性を有している。すなわち、第 1 特別変動入賞装置 38 の前カバー部材は、透明または半透明となっている。

【0366】

本変形例において、下大入賞口を開閉する開閉部材 38 c は、当該開閉部材 38 c の左右方向中央よりも右側の部分に、前方へ突出する前突出壁 38 c 1 (図 50 (a), (b) 参照) と、後方へ突出する後突出壁 38 c 2 (図 50 (b) 参照) と、を有している。また、第 1 特別変動入賞装置 38 のベース部材には、開状態の場合に、開閉部材 38 c の前突出壁 38 c 1 が挿入される挿入開口 38 5 が設けられている。

20

【0367】

また、右下の一般入賞口 35 に入賞した遊技球は、第 1 特別変動入賞装置 38 の後面側に配設された裏面流路部 35 b を通過して、第 1 特別変動入賞装置 38 のベース部材に設けられた流出口 35 c から第 1 特別変動入賞装置 38 の前面側に流出する。右下の一般入賞口 35 用の入賞口スイッチ 35 a は、例えば裏面流路部 35 b 内に配設されている。

流出口 35 c は、右下の一般入賞口 35 よりも左側に位置する入賞球演出領域 R 1 内に配設されている。したがって、流出口 35 c から流出した遊技球は、入賞球演出領域 R 1 に進入する。

30

また、第 1 特別変動入賞装置 38 には、右下の一般入賞口 35 に入賞した遊技球 (入賞球) 以外の遊技球が、入賞球演出領域 R 1 に進入することを規制する規制壁 38 6 が設けられている。

【0368】

すなわち、本変形例の第 1 特別変動入賞装置 38 は、閉状態 (図 50 (a) に示す状態) の場合には、開閉部材 38 c の前突出壁 38 c 1 と、規制壁 38 6 と、によって右下の一般入賞口 35 に入賞した遊技球以外の遊技球が、入賞球演出領域 R 1 に進入することを規制している。また、開状態 (図 50 (b) に示す状態) の場合には、開閉部材 38 c の前突出壁 38 c 1 および後突出壁 38 c 2 と、規制壁 38 6 と、によって右下の一般入賞口 35 に入賞した遊技球以外の遊技球が、入賞球演出領域 R 1 に進入することを規制している。

40

【0369】

右下の一般入賞口 35 に入賞した遊技球 (流出口 35 c から第 1 特別変動入賞装置 38 の前面側に流出した遊技球) は、開閉部材 38 c が閉じている場合には、図 50 (a) に示すように、アウト口 38 d に流入する。一方、開閉部材 38 c が開いている場合には、図 50 (b) に示すように、開閉部材 38 c によって拾われて、第 1 特別変動入賞装置 38 の後面側に配設された演出用スイッチ 38 7 (擬似入賞口に入賞した遊技球を検出するスイッチ) によって検出される。演出用スイッチ 38 7 の検出信号は、演出制御装置 30

50

0に出力される。

また、右下の一般入賞口35に入賞せずに第1特別変動入賞装置38内に進入した遊技球は、開閉部材38cが閉じている場合には、図50(a)に示すように、アウト口38dに流入する。一方、開閉部材38cが開いている場合には、図50(b)に示すように、開閉部材38cによって拾われて、第1特別変動入賞装置38の後面側に配設された下カウントスイッチ38a(下大入賞口に入賞した遊技球を検出するスイッチ)によって検出される。

【0370】

本変形例の場合、開閉部材38cの後面に後突出壁38c2が設けられているため、開閉部材38cによって拾われた遊技球は、左側(演出用スイッチ387側)と右側(下カウントスイッチ38a側)とを行き来することができない。すなわち、右下の一般入賞口35に入賞して開閉部材38cによって拾われた遊技球は、下カウントスイッチ38aを通過できないようになっており、右下の一般入賞口35に入賞せずに開閉部材38cによって拾われた遊技球は、演出用スイッチ387を通過できないようになっている。これにより、一般入賞口35に入賞した遊技球が大入賞口に入賞してしまうことを防止している。

【0371】

このように、本変形例の第1特別変動入賞装置38は、大入賞口を開閉する部材の近傍で、一般入賞口35に入賞した遊技球を利用した遊技球演出を行う点で、上記変形例2と概念が共通する。

本変形例の場合、演出用スイッチ387は、右下の一般入賞口35に入賞し、且つ、開閉部材38cが拾った遊技球を検出可能であるが、下大入賞口に入賞した遊技球は検出不能である。したがって、本変形例において、上記変形例2における表示演出(図36に示すような演出)と類似する演出を実行する際には、EXポイント数は、演出用スイッチ387によって検出された遊技球の個数に対応する値となるため、EXポイント数を2つのスイッチによって検出された遊技球の個数に基づき算出する必要がない。

【0372】

なお、前述したように、実施形態だけでなく、各変形例においても下カウントスイッチ38aおよび/または上カウントスイッチ39aの近傍に振分機構380(図17(b)に示す構造のものに限定されない)を配することが可能である。変形例6において、下カウントスイッチ38aの近傍に振分機構380(図17(b)に示す構造のものに限定されない)を配する場合には、例えば、第1特別変動入賞装置38の後面側のうち、左側(演出用スイッチ387側)に特定領域スイッチ(Vスイッチ)380dを配設してもよいし、右側(下カウントスイッチ38a側)に特定領域スイッチ(Vスイッチ)380dを配設してもよい。左側に特定領域スイッチ380dを配設する場合、演出用スイッチ387の近傍に特定領域スイッチ380dを設けてもよいし、演出用スイッチ387に替えて特定領域スイッチ380dを設けてもよい。また、右側に特定領域スイッチ380dを配設する場合、下カウントスイッチ38aの近傍に特定領域スイッチ380dを設けてもよいし、下カウントスイッチ38aに替えて特定領域スイッチ380dを設けてもよい。これにより、特定領域スイッチ380dが遊技球を検出したことに基づいて、遊技者にとって有利な状態を発生することが可能となる。

【0373】

[変形例7：第1特別変動入賞装置の変形例B-2]

図51および図52を用いて第1特別変動入賞装置(下大入賞口)38の変形例B-2を説明する。

図51に示すように、開閉部材38cを入賞球演出領域R1外に配設し、入賞球演出領域R1内に擬似入賞装置383を配設してもよい。

本変形例において、擬似入賞装置383は、アタッカ型の入賞装置と同様、板状の可動部材383b(アタッカ形式の開閉扉)を備えている。また、規制壁386は、開閉部材38cと擬似入賞装置383との間にも配設されている。

【0374】

右下の一般入賞口35に入賞した遊技球（流出口35cから第1特別変動入賞装置38の前面側に流出した遊技球）は、擬似入賞装置383の可動部材383bが閉じている場合には、図51（a）に示すように、アウト口38dに流入する。一方、可動部材383bが開いている場合には、図51（b）に示すように、可動部材383bによって拾われて、第1特別変動入賞装置38の後面側に配設された演出用スイッチ387（擬似入賞口に入賞した遊技球を検出するスイッチ）によって検出される。

また、右下の一般入賞口35に入賞せずに第1特別変動入賞装置38内に進入した遊技球は、開閉部材38cが閉じている場合には、図51（a）に示すように、アウト口38dに流入する。一方、開閉部材38cが開いている場合には、図51（b）に示すように、開閉部材38cによって拾われて、第1特別変動入賞装置38の後面側に配設された下カウントスイッチ38a（下大入賞口に入賞した遊技球を検出するスイッチ）によって検出される。

【0375】

なお、本変形例では、擬似入賞装置383の可動部材383bを、下大入賞口を開閉する開閉部材38cとは別の駆動源で駆動し、可動部材383bの駆動源を、演出制御装置300によって制御するが、これに限定されるものではない。例えば、可動部材383bの駆動源を、遊技制御装置100によって制御するよう構成することも可能である。また、可動部材383bを、開閉部材38cと同一の駆動源（すなわち下大入賞口ソレノイド38b）で駆動するよう構成することも可能である。

また、可動部材383bの開閉動作と、開閉部材38cの開閉動作と、は同期させてもよいし、同期させなくてもよい。

また、所定の開放条件が成立した場合に、可動部材383bを開放する（開放状態にする）よう構成してもよい。

【0376】

図52は、本変形例の第1特別変動入賞装置38が備える各部材の開閉パターンの一例を示すタイミングチャートである。

ここで、図中の「下大入賞口扉部材」は下大入賞口を開閉する開閉部材38cのことであり、図中の「演出用扉部材」は擬似入賞口を開閉する可動部材383bのことである。

例えば図52（a）に示すように、演出制御装置300は、遊技制御装置100から特図変動表示ゲームの開始に関する情報を受信した後に実行する所定演出中に、可動部材383bを開閉する。

次いで、メイン表示装置41aにおける飾り図柄の仮停止表示の開始時に、可動部材383bを1回開放する。

次いで、遊技制御装置100からファンファーレコマンドを受信すると、可動部材383bを1回開放する。

【0377】

次いで、遊技制御装置100から1ラウンド目のラウンドコマンドを受信してからエンディングコマンドを受信するまでの期間、可動部材383bを一定速度で開閉する。この際、遊技制御装置100からのインターバルコマンドの受信を契機に可動部材383bの開閉動作を中断し、遊技制御装置100からの次のラウンドコマンドの受信を契機に可動部材383bの開閉動作を再開するようにしてもよい。

次いで、最終ラウンド（8回目のラウンド遊技）が終了し、遊技制御装置100からエンディングコマンドを受信すると、エンディング演出の開始から終了までの間、可動部材383bを複数回開放する遊技球排出動作を行う。

なお、図52（b）に示すように、遊技者による演出ボタン25の押圧操作に応じて、演出用扉部材（可動部材383b）を開閉するようにしてもよい。具体的には、図52（b）に示す例では、遊技制御装置100から1ラウンド目のラウンドコマンドを受信してからエンディングコマンドを受信するまでの期間、演出ボタン25が1回押される毎に、可動部材383bを1回開放している。これにより、遊技者の操作を介入させた演出とし

て、流出口 35c から遊技球が流出するタイミングを狙って、可動部材 383b を開放することができる。

【0378】

また、図 52 (b) に示す 1 回目のラウンド遊技中のように、演出ボタン 25 が押されると直ぐに可動部材 383b を開閉してもよいし、図 52 (b) に示す 2 回目のラウンド遊技中のように、演出ボタン 25 が押された後、所定の待機期間が経過してから可動部材 383b を開閉してもよい。

また、図 52 (b) に示すように、所定演出中、遊技者による演出ボタン 25 の押圧操作に応じて、可動部材 383b を開閉するようにしてもよい。

【0379】

本変形例の第 1 特別変動入賞装置 38 が備える各部材の開閉パターンは、図 52 に示すタイミングチャートにおける開閉パターンに限られず、適宜変更可能である。例えば、他の変形例で示すタイミングチャートにおける開閉パターンの何れかを採用してもよい。

また、可動部材 383b の開閉動作を、特図変動表示ゲームの開始から大当たり中演出の終了までの期間だけ実行するのではなく、例えば、遊技機 10 の電源投入時から一定速度で実行し続けるよう構成することも可能である。

【0380】

なお、前述したように、実施形態だけでなく、各変形例においても下カウントスイッチ 38a および／または上カウントスイッチ 39a の近傍に振分機構 380 (図 17 (b) に示す構造のものに限定されない) を配することが可能である。変形例 7 において、下カウントスイッチ 38a の近傍に振分機構 380 (図 17 (b) に示す構造のものに限定されない) を配する場合には、例えば、下大入賞口内に特定領域スイッチ (V スイッチ) 380d を配設してもよいし、擬似入賞装置 383 内 (擬似入賞口内) に特定領域スイッチ (V スイッチ) 380d を配設してもよい。下大入賞口内に特定領域スイッチ 380d を配設する場合、下カウントスイッチ 38a の近傍に特定領域スイッチ 380d を設けてもよいし、下カウントスイッチ 38a に替えて特定領域スイッチ 380d を設けてもよい。また、擬似入賞口内に特定領域スイッチ 380d を配設する場合、演出用スイッチ 387 の近傍に特定領域スイッチ 380d を設けてもよいし、演出用スイッチ 387 に替えて特定領域スイッチ 380d を設けてもよい。これにより、特定領域スイッチ 380d が遊技球を検出したことに基づいて、遊技者にとって有利な状態を発生することが可能となる。

【0381】

[変形例 8 : 第 1 特別変動入賞装置の変形例 B-3]

図 53 ~ 図 55 を用いて第 1 特別変動入賞装置 (下大入賞口) 38 の変形例 B-3 を説明する。

図 53 および図 54 に示すように、入賞球演出領域 R1 内に演出スライド部材 381 を配設してもよい。なお、上記変形例 7 における第 1 特別変動入賞装置 38 (図 51 参照) の入賞球演出領域 R1 内、具体的には流出口 35c と擬似入賞装置 383 との間に演出スライド部材 381 を配設したものを、本変形例の第 1 特別変動入賞装置 38 としているが、上記変形例 6 における第 1 特別変動入賞装置 38 (図 50 参照) の入賞球演出領域 R1 内に演出スライド部材 381 を配設することも可能である。

【0382】

なお、本変形例では、演出スライド部材 381 を、下大入賞口を開閉する開閉部材 38c や擬似入賞口を開閉する可動部材 383b とは別の駆動源で駆動し、演出スライド部材 381 の駆動源を、演出制御装置 300 によって制御するが、これに限定されるものではない。例えば、演出スライド部材 381 の駆動源を、遊技制御装置 100 によって制御するよう構成することも可能である。また、演出スライド部材 381 を、開閉部材 38c と同一の駆動源で駆動するよう構成することも可能であるし、可動部材 383b と同一の駆動源で駆動するよう構成することも可能である。

また、演出スライド部材 381 の開閉動作と、開閉部材 38c の開閉動作と、は同期させてもよいし、同期させなくてもよい。

また、演出スライド部材 381 の開閉動作と、可動部材 383b の開閉動作と、は同期させてもよいし、同期させなくてもよい。

また、所定の退避条件が成立した場合に、演出スライド部材 381 を開放する（退避状態にする）よう構成してもよい。本変形例では、演出ボタン 25 が押された場合に、演出スライド部材 381 を開放することとする。

【0383】

例えば図 53（a）に示すように、右下の一般入賞口 35 に入賞した遊技球は、第 1 特別変動入賞装置 38 の後面側に配設された裏面流路部 35b を通過して、第 1 特別変動入賞装置 38 のベース部材に設けられた流出口 35c から第 1 特別変動入賞装置 38 の前面側に流出する。

10

例えば図 53（b）に示すように、遊技球が流出口 35c から流出した際に、演出スライド部材 381 が突出状態（前方へ突出して流出口 35c から流出した遊技球が擬似入賞装置 383 に流入することを阻止する閉塞状態）になっている場合には、当該遊技球は、突出状態の演出スライド部材 381 上に留まる。

【0384】

そして、例えば図 54（a）に示すように、ラウンド遊技が開始すると、開閉部材 38c が開いて、下大入賞口に遊技球が入賞し易くなる。ラウンド遊技中に、演出ボタン 25 が押されると、例えば図 54（b）に示すように、演出スライド部材 381 が開放するとともに、擬似入賞装置 383 の可動部材 383b が開放して、演出スライド部材 381 上に貯留されている遊技球が、擬似入賞装置 383 に流入する。

20

すなわち、本変形例においては、遊技者による演出ボタン 25 の押圧操作に応じて、演出スライド部材 381 および可動部材 383b が開閉する。

【0385】

図 55 は、本変形例の第 1 特別変動入賞装置 38 が備える各部材の開閉パターンの一例を示すタイミングチャートである。

例えば図 55 に示すように、演出制御装置 300 は、遊技制御装置 100 から特図変動表示ゲームの開始に関する情報を受信した後に実行する所定演出中に、演出ボタン 25 が押されると、可動部材 383b を開閉するとともに、演出スライド部材 381 を開閉する。

【0386】

30

次いで、メイン表示装置 41a における飾り図柄の仮停止表示の開始時に、可動部材 383b および演出スライド部材 381 を 1 回開放する。

次いで、遊技制御装置 100 からファンファーレコマンドを受信すると、可動部材 383b および演出スライド部材 381 を 1 回開放する。

次いで、遊技制御装置 100 から 1 ラウンド目のラウンドコマンドを受信してからエンディングコマンドを受信するまでの期間、演出ボタン 25 が 1 回押される毎に、可動部材 383b および演出スライド部材 381 を 1 回開放する。

【0387】

本変形例では、図 55 に示すように、演出ボタン 25 が押されると、演出用扉部材（可動部材 383b）は、演出スライド部材 381 と同時に開放状態になるが、演出スライド部材 381 よりも後に閉塞状態になるよう構成されている。

40

無論、可動部材 383b と演出スライド部材 381 とが同時に閉塞状態になるよう構成することも可能であるし、可動部材 383b が演出スライド部材 381 よりも先に閉塞状態になるよう構成することも可能であるが、より効果的な遊技球演出を実行する等の観点から、可動部材 383b が演出スライド部材 381 よりも後に閉塞状態になるよう構成することが好ましい。すなわち、本変形例のように、可動部材 383b が演出スライド部材 381 よりも後に閉塞状態になるよう構成することで、擬似入賞装置 383（擬似入賞口）に遊技球が流入する確率を高めることができるため、より効果的な遊技球演出を実行することが可能となる。

【0388】

50

また、本変形例では、ラウンド遊技１回あたりに、演出用扉部材（可動部材３８３ｂ）および演出スライド部材３８１を開放する開放回数の上限が予め設定されており、開放回数が上限に達した以降は、演出ボタン２５が押されても可動部材３８３ｂおよび演出スライド部材３８１を開閉しないよう構成されている。

具体的には、図５５に示す例では、１回目のラウンド遊技で４回の押圧操作が行われているが、１ラウンドあたりの開放回数の上限として「３回」が設定されているため、１～３回目の押下操作が行われた際には可動部材３８３ｂおよび演出スライド部材３８１は開放しているのに対し、４回目の押圧操作が行われた際には可動部材３８３ｂおよび演出スライド部材３８１は開放していない。

【０３８９】

無論、開放回数に上限を設けない構成であってもよいが、駆動源にかかる負担を軽減する等の観点から、開放回数に上限を設ける構成が好ましい。すなわち、開放回数に上限を設けない場合、例えば演出ボタン２５が連打された際には、当該連打に応じて可動部材３８３ｂおよび演出スライド部材３８１の開閉動作を繰り返さなければならず、可動部材３８３ｂの駆動源や演出スライド部材３８１の駆動源に負荷がかかる。これに対し、本変形例のように、開放回数に上限を設けることで、このような負荷がかからないようにすることが可能となる。

なお、開放回数の上限は、３回に限ることはなく、適宜変更可能である。また、開放回数の上限を、大当りのラウンド回数（例えば、８Ｒ大当りか１６Ｒ大当りか）や、大当りの種類（例えば、確変大当りか通常大当りか）などに応じて異ならせることも可能である。また、開放回数の上限を、ラウンド毎に（例えば、奇数回目のラウンド遊技と偶数回目のラウンド遊技とで）異ならせてもよい。

【０３９０】

また、所定のタイミング（各ラウンド遊技の終了時や、偶数回目（あるいは奇数回目）のラウンド遊技の終了時や、最終ラウンドの終了時や、演出スライド部材３８１上に所定数以上の遊技球が貯まっていると判定した時など）になった場合には、演出ボタン２５が押されなくても、演出スライド部材３８１を１回（あるいは複数回であってもよい）開放するよう構成してもよい。このように、所定のタイミングで自動的に演出スライド部材３８１を開放するよう構成することで、演出スライド部材３８１上に遊技球が貯まりすぎて、第１特別変動入賞装置３８内（具体的には、流出口３５ｃなど）が詰まってしまう等の不具合を回避することが可能となる。

演出スライド部材３８１上に貯まっている遊技球の個数は、例えば、演出用スイッチ３８７や右下の一般入賞口３５用の入賞口スイッチ３５ａなどの複数のスイッチによって検出された遊技球の個数に基づき算出することができる。また、演出スライド部材３８１上の所定位置に遊技球を検出するスイッチを設けることで、当該スイッチの検出信号に基づき、演出スライド部材３８１上に所定数以上の遊技球が貯まっているか否か判定することができる。

【０３９１】

本変形例の第１特別変動入賞装置３８が備える各部材の開閉パターンは、図５５に示すタイミングチャートにおける開閉パターンに限られず、適宜変更可能である。例えば、他の変形例で示すタイミングチャートにおける開閉パターンの何れかを採用してもよい。

また、可動部材３８３ｂや演出スライド部材３８１の開閉動作を、特図変動表示ゲームの開始から大当り中演出の終了までの期間だけ実行するのではなく、例えば、遊技機１０の電源投入時から一定速度で実行し続けるよう構成することも可能である。

【０３９２】

なお、図５５に示す例では、エンディング演出の開始から終了までの間、演出スライド部材３８１を複数回開放するとともに、演出スライド部材３８１の開閉動作の後追いで演出用扉部材（可動部材３８３ｂ）を複数回開放する遊技球排出動作を行っているが、当該遊技球排出動作の実行タイミングは、適宜選択可能である。

例えば、遊技機１０の電源ＯＦＦの時に遊技球を一般入賞口に手で入れる等の不正行為

10

20

30

40

50

があった場合等のように、遊技球が詰まっていると判断できない場合も考慮して、遊技機 10 の電源投入時に実施される初期動作の一環として、遊技球排出動作を実行してもよい。また、排出流路にスイッチを設け、遊技球排出動作時に排出された遊技球が明らかに多い場合（瞬間的な排出率が異常に多い場合）は、エラー報知する等してもよい。

【0393】

また、定期的に（例えば、所定回転数に到達する毎に）、あるいは所定条件の成立（例えば、通常時（左打ち時）に右打ちされたこと）を契機に、遊技球排出動作を実行してもよい。また、通常時（左打ち時）に右打ちされた場合には、「左打ちに戻してください」等の表示を出現させる等して、左打ちするよう指示する報知（警告）を行ってもよい。

また、遊技球排出動作の実行中においては、当該遊技球排出動作の影響を受けるスイッチからの信号を無効にしてもよい。遊技球排出動作の影響を受けるスイッチとは、遊技球排出動作の影響でチャタリングを起こしてしまうスイッチや、遊技球排出動作の影響で本来ありえないタイミングでカウント（検出）してしまうスイッチなどである。

また、他の変形例で示す遊技球排出動作の実行タイミングを採用してもよい。また、他の変形例において、ここで示した実行タイミングで遊技球排出動作を実行してもよい。

【0394】

なお、前述したように、実施形態だけでなく、各変形例においても下カウントスイッチ 38a および／または上カウントスイッチ 39a の近傍に振分機構 380（図 17（b）に示す構造のものに限定されない）を配することが可能である。変形例 8 において、下カウントスイッチ 38a の近傍に振分機構 380（図 17（b）に示す構造のものに限定されない）を配する場合には、例えば、下大入賞口内に特定領域スイッチ（V スイッチ）380d を配設してもよいし、擬似入賞装置 383 内（擬似入賞口内）に特定領域スイッチ（V スイッチ）380d を配設してもよい。下大入賞口内に特定領域スイッチ 380d を配設する場合、下カウントスイッチ 38a の近傍に特定領域スイッチ 380d を設けてもよいし、下カウントスイッチ 38a に替えて特定領域スイッチ 380d を設けてもよい。また、擬似入賞口内に特定領域スイッチ 380d を配設する場合、演出用スイッチ 387 の近傍に特定領域スイッチ 380d を設けてもよいし、演出用スイッチ 387 に替えて特定領域スイッチ 380d を設けてもよい。これにより、特定領域スイッチ 380d が遊技球を検出したことに基づいて、遊技者にとって有利な状態を発生することが可能となる。

【0395】

このように変形例 7、8 の遊技機 10 によれば、入賞領域（下大入賞口）と、当該入賞領域へ入賞容易な状態と入賞困難又は入賞不能な状態とに変換可能な変換部材（開閉部材 38c）と、を有する可変入賞装置（第 1 特別変動入賞装置 38）を備えた遊技機において、可変入賞装置内で、入賞領域以外の特定の入賞口（右下の一般入賞口 35）に入賞した遊技球を用いて特定演出（遊技球演出）を行う特定演出機構を備え、可変入賞装置は、特定の入賞口に入賞した遊技球が進入可能な第 1 領域（入賞球演出領域 R1）と、特定の入賞口に入賞した遊技球が進入不能な第 2 領域（入賞球演出領域 R1 外の領域）と、を有し、変換部材は、第 2 領域内に配設されており、特定演出機構は、擬似入賞口と、第 1 領域内に配設され、擬似入賞口を開閉する可動部材 383b と、を備えている。

【0396】

また、変形例 6 の遊技機 10 によれば、入賞領域（下大入賞口）と、当該入賞領域へ入賞容易な状態と入賞困難又は入賞不能な状態とに変換可能な変換部材（開閉部材 38c）と、を有する可変入賞装置（第 1 特別変動入賞装置 38）を備えた遊技機において、可変入賞装置内で、入賞領域以外の特定の入賞口（右下の一般入賞口 35）に入賞した遊技球を用いて特定演出（遊技球演出）を行う特定演出機構を備え、可変入賞装置は、特定の入賞口に入賞した遊技球が進入可能な第 1 領域（入賞球演出領域 R1）と、特定の入賞口に入賞した遊技球が進入不能な第 2 領域（入賞球演出領域 R1 外の領域）と、を有し、変換部材は、第 2 領域内に配設されており、特定演出機構は、擬似入賞口と、第 1 領域内に配設され、擬似入賞口を開閉する可動部材と、を備えており、当該可動部材は、変換部材と一体的に形成されている。

【0397】

したがって、変形例6～8の何れの場合も、遊技の公平性や公正性を保ちつつ遊技の興趣を高めることができる。

具体的には、可変入賞装置（第1特別変動入賞装置38）内で特定演出（遊技球演出）を行うことができるため、遊技の興趣を高めることができる。また、特定演出（遊技球演出）は、特定の入賞口（右下の一般入賞口35）に入賞した遊技球を利用した演出であり、入賞口に入賞前の遊技球を利用した演出ではないため、遊技の公平性や公正性を保つことができる。

なお、特定の入賞口は、一般入賞口でなくてもよく、例えば始動入賞口や上大入賞口であってもよい。

10

【0398】

また、変形例6, 7, 8の遊技機10においては、遊技球の第1領域（入賞球演出領域R1）と第2領域（入賞球演出領域R1外の領域）との間の往来を規制する規制壁386（変形例6の場合は、前突出壁38c1や後突出壁38c2を含む）を備えるよう構成することが可能である。

このように構成することによって、特定の入賞口（右下の一般入賞口35）に入賞した遊技球が、入賞領域（下大入賞口）に入賞してしまうことを防止できるため、遊技の公平性や公正性を保つことができる。

【0399】

また、変形例6, 7, 8の遊技機10において、入賞領域（下大入賞口）に入賞した遊技球数と、擬似入賞口に流入した遊技球数と、に応じた表示（すなわち、ポイント数およびEXポイント数の表示）を行う表示装置（サブ表示装置41b）を備えるよう構成することが可能である。

20

このように構成することによって、特定演出（遊技球演出）の結果を数値化できるため、遊技の興趣を高めることができる。

【0400】

〔変形例9：第2特別変動入賞装置の変形例B〕

図56～図59を用いて第2特別変動入賞装置（上大入賞口）39の変形例B、具体的には第2特別変動入賞装置39の一部である上大入賞口内部ユニット83cの変形例を説明する。

30

上記実施形態の第2特別変動入賞装置39では、遊技球演出として、回転体620および演出流路（転動流路）を用いた演出を実行したが、遊技球演出の内容は適宜変更可能であり、例えば、本変形例のように、遊技球演出は、演出スライド部材381および擬似入賞装置383を用いた演出であってもよい。なお、上記実施形態の空間形成部材630は、演出流路となる空間を形成する部材であるが、本変形例の空間形成部材630は、演出空間を形成する部材である。

【0401】

図56は、本変形例の上大入賞口内部ユニット83cの前面側から見た図であって、前面壁711および前面カバー770を省略した図である。

図56に示すように、本変形例の上大入賞口内部ユニット83c内には、演出スライド部材381と、複数（本変形例では6個）の凸部382と、一または複数（本変形例では2個）の擬似入賞装置383と、複数（本変形例では2個）の貯留部材384と、が設けられている。

40

本変形例において、上大入賞口に入賞した遊技球が空間形成部材630に流入するまでの経路は、上記実施形態と同一である。すなわち、上大入賞口に入賞した遊技球は、誘導流路部660内、前面カバー650の誘導孔650a、および空間形成部材630の誘導孔630aを通過して、回転体620が有する遊技球収容部620aおよび遊技球排出部620bのうち当該誘導孔630aと対向している孔部に流入する。誘導孔630aと対向している孔部が遊技球収容部620aである場合には、当該孔部（すなわち遊技球収容部620a）に流入した遊技球は、回転する回転体620によって下から上へと持ち上げ

50

られて、流入口 6 3 0 b から空間形成部材 6 3 0 内（すなわち演出空間）に流入する。

【0 4 0 2】

そして、遊技球が空間形成部材 6 3 0 に流入した際に、演出スライド部材 3 8 1 が突出状態（前方へ突出して流出口 3 5 c から流出した遊技球が擬似入賞装置 3 8 3 に流入することを阻止する閉塞状態）になっている場合には、当該遊技球は、例えば図 5 6（a）に示すように、突出状態の演出スライド部材 3 8 1 上に留まる。

本変形例においては、擬似入賞装置 3 8 3 は、演出スライド部材 3 8 1 の下方左側と、演出スライド部材 3 8 1 の下方右側と、の 2 箇所に配設されている。

左側の擬似入賞装置 3 8 3 に流入した遊技球（左側の擬似入賞口に流入した遊技球）と、右側の擬似入賞装置 3 8 3 に流入した遊技球（右側の擬似入賞口に流入した遊技球）と、は共通の流路を通して排出ユニット 8 6 へと排出される。

10

【0 4 0 3】

また、左側の擬似入賞装置 3 8 3 が有する可動部材 3 8 3 b（左側の可動部材 3 8 3 b）と、右側の擬似入賞装置 3 8 3 が有する可動部材 3 8 3 b（右側の可動部材 3 8 3 b）と、は同一の駆動源で駆動してもよいし、別の駆動源で駆動してもよい。本変形例では、可動部材 3 8 3 b の駆動源を、演出制御装置 3 0 0 によって制御するが、これに限ることはなく、可動部材 3 8 3 b の駆動源を、遊技制御装置 1 0 0 によって制御するよう構成することも可能である。

【0 4 0 4】

また、左側の可動部材 3 8 3 b の開閉動作と、右側の可動部材 3 8 3 b の開閉動作と、は同期させてもよいし、同期させなくてもよい。

20

また、所定の左開放条件が成立した場合に左側の可動部材 3 8 3 b の開閉動作を行い、所定の右開放条件が成立した場合に右側の可動部材 3 8 3 b の開閉動作を行い、所定の左右開放条件が成立した場合に左側の可動部材 3 8 3 b の開閉動作と右側の可動部材 3 8 3 b の開閉動作との双方を行うよう構成してもよい。具体的には、両方を開閉動作させるか、左側のみ開閉動作させるか、右側のみ開閉動作させるかを、大当りのラウンド回数（例えば、8 R 大当りか 1 6 R 大当りか）や、大当りの種類（例えば、確変大当りか通常大当りか）などに応じて選択することも可能であるし、ラウンド毎に（例えば、奇数回目のラウンド遊技と偶数回目のラウンド遊技とで）異ならせることも可能である。

また、所定の情報（例えば、大当りのラウンド回数や大当り期待度など）に基づいて、可動部材 3 8 3 b の開放期間（可動部材 3 8 3 b が開放状態である期間）の長さを設定するよう構成してもよい。

30

【0 4 0 5】

また、本変形例では、演出スライド部材 3 8 1 を、上大入賞口を開閉する可動部材 3 9 c や擬似入賞口を開閉する可動部材 3 8 3 b とは別の駆動源で駆動し、演出スライド部材 3 8 1 の駆動源を、演出制御装置 3 0 0 によって制御するが、これに限定されるものではない。例えば、演出スライド部材 3 8 1 の駆動源を、遊技制御装置 1 0 0 によって制御するよう構成することも可能である。また、演出スライド部材 3 8 1 を、可動部材 3 9 c と同一の駆動源で駆動するよう構成することも可能であるし、可動部材 3 8 3 b と同一の駆動源で駆動するよう構成することも可能である。

40

また、演出スライド部材 3 8 1 の開閉動作と、可動部材 3 9 c の開閉動作と、は同期させてもよいし、同期させなくてもよい。

また、演出スライド部材 3 8 1 の開閉動作と、可動部材 3 8 3 b の開閉動作と、は同期させてもよいし、同期させなくてもよい。

また、所定の退避条件が成立した場合に、演出スライド部材 3 8 1 を開放する（退避状態にする）よう構成してもよい。本変形例では、演出ボタン 2 5 が押された場合に、演出スライド部材 3 8 1 を開放することとする。

【0 4 0 6】

また、貯留部材 3 8 4 は、左側の擬似入賞装置 3 8 3 の左端部に対応する位置（すなわち、演出スライド部材 3 8 1 の左端部に対応する位置）と、左側の擬似入賞装置 3 8 3 と

50

右側の擬似入賞装置 3 8 3 との間に対応する位置（すなわち、演出スライド部材 3 8 1 の左右方向中央よりも右側の所定部分に対応する位置）と、の 2 箇所に配設されている。

右側の貯留部材 3 8 4 は、前方へ突出して演出スライド部材 3 8 1 上に遊技球を留まらせることのできる突出状態（閉塞状態）と、後方へ退避して演出スライド部材 3 8 1 上に遊技球を留まらせることのできない退避状態（開放状態）と、に変換可能である。したがって、本変形例においては、例えば図 5 6（a）に示すように、遊技球を、左側の擬似入賞装置 3 8 3 の上方と、右側の擬似入賞装置 3 8 3 の上方と、に分けて留まらせることができる。

一方、左側の貯留部材 3 8 4 は、突出状態（閉塞状態）で固定されていて、退避状態（開放状態）に変換できないようになっている。なお、左側の貯留部材 3 8 4 は、突出状態と退避状態とに変換可能であってもよい。

【0407】

本変形例においては、例えば図 5 6（b）に示すように、演出ボタン 2 5 が押されると、演出スライド部材 3 8 1 が開放するとともに、左側の可動部材 3 8 3 b および／または右側の可動部材 3 8 3 b が開放する。これにより、擬似入賞装置 3 8 3 内に遊技球が流入可能となる。擬似入賞装置 3 8 3 に流入した遊技球は、後面壁 6 3 2 の後面側に配設された流路（図示省略）を通して排出ユニット 8 6 へと排出される。

すなわち、本変形例においては、遊技者による演出ボタン 2 5 の押圧操作に応じて、演出スライド部材 3 8 1 および可動部材 3 8 3 b が開閉する。

また、本変形例においては、上記実施形態の場合と同様、例えば図 5 7 に示すように、可動役物 4 4 a 1 が動作位置に位置する場合（下可動装置 4 4 a が上大入賞口内部ユニット露出状態である場合）、メイン表示装置 4 1 a の要部は可動役物 4 4 a 1 で隠れて前方から視認困難（視認不能）となるとともに、上大入賞口内部ユニット 8 3 c の要部は前方から視認可能となる。

【0408】

図 5 8 は、本変形例の上大入賞口内部ユニット 8 3 c が備える各部材の開閉パターンの一例を示すタイミングチャートである。

ここで、図中の「前ハネ部材」は上大入賞口を開閉する可動部材 3 9 c のことであり、図中の「演出用扉部材（左）」は左側の擬似入賞口を開閉する可動部材 3 8 3 b（左側の可動部材 3 8 3 b）のことであり、図中の「演出用扉部材（右）」は右側の擬似入賞口を開閉する可動部材 3 8 3 b（右側の可動部材 3 8 3 b）のことであり、「貯留部材（右）」は右側の貯留部材 3 8 4 のことである。

上述したように、右側の貯留部材 3 8 4 は、閉塞状態と開放状態とに変換可能であり、本変形例では、右側の貯留部材 3 8 4 の開閉動作を、例えば、遊技機 1 0 の電源投入時から一定速度で実行し続けるよう構成されている。

【0409】

例えば図 5 8 に示すように、演出制御装置 3 0 0 は、遊技制御装置 1 0 0 から特図変動表示ゲームの開始に関する情報を受信した後に実行する所定演出中に、遊技者による演出ボタン 2 5 の押圧操作に応じて、左側の可動部材 3 8 3 b と、右側の可動部材 3 8 3 b と、演出スライド部材 3 8 1 と、を同時に開閉する。なお、所定演出中に、回転体 6 2 0 を一定期間回転させる遊技球排出動作を行ってもよい。

次いで、メイン表示装置 4 1 a における飾り図柄の仮停止表示の開始時に、左側の可動部材 3 8 3 b と、右側の可動部材 3 8 3 b と、演出スライド部材 3 8 1 と、を同時に 1 回開放する。なお、飾り図柄の仮停止表示中に、回転体 6 2 0 を一定期間回転させる遊技球排出動作を行ってもよい。

次いで、遊技制御装置 1 0 0 からファンファーレコマンドを受信すると、左側の可動部材 3 8 3 b と、右側の可動部材 3 8 3 b と、演出スライド部材 3 8 1 と、を同時に 1 回開放する。なお、ファンファーレ演出中に、回転体 6 2 0 を一定期間回転させる遊技球排出動作を行ってもよい。

【0410】

次いで、遊技制御装置 100 から 1 ラウンド目のラウンドコマンドを受信してからエンディングコマンドを受信するまでの期間、演出ボタン 25 が 1 回押される毎に、左側の可動部材 383b と、右側の可動部材 383b と、演出スライド部材 381 と、を 1 回開放する。これにより、遊技者の操作を介入させた演出として、演出スライド部材 381 上に遊技球が貯まったタイミングを狙って、可動部材 383b および演出スライド部材 381 を開放することができる。

次いで、最終ラウンド（16 回目のラウンド遊技）が終了し、遊技制御装置 100 からエンディングコマンドを受信すると、エンディング演出の開始から終了までの間、左側の可動部材 383b、右側の可動部材 383b、および演出スライド部材 381 を複数回開放する遊技球排出動作を行う。なお、エンディング演出中に、回転体 620 を一定期間回転させる遊技球排出動作を行ってもよい。

10

【0411】

本変形例では、図 58 に示すように、より効果的な遊技球演出を実行する等の観点から、可動部材 383b が演出スライド部材 381 よりも後に閉塞状態になるよう構成されている。

また、本変形例では、駆動源にかかる負担を軽減する等の観点から、可動部材 383b および演出スライド部材 381 を開放する開放回数（1 ラウンドあたりの開放回数）の上限が設定されている。

なお、ラウンド遊技中における、左側の可動部材 383b と右側の可動部材 383b との開放タイミングは、図 58 に示す 1 回目の開放と 2 回目の開放のように、同じタイミングであってもよいし、図 58 に示す 3 回目の開放のように、異なるタイミングであってもよい。

20

【0412】

また、例えば、遊技制御装置 100 から 1 ラウンド目のラウンドコマンドを受信してからエンディングコマンドを受信するまでの期間、左側の可動部材 383b と、右側の可動部材 383b と、を一定速度で開閉し、演出ボタン 25 が 1 回押される毎に、演出スライド部材 381 を 1 回（複数回であってもよい）開放するよう構成することも可能である。この場合、遊技者の操作を介入させた演出として、可動部材 383b が開放状態（擬似入賞口に遊技球が流入し易い状態）となるタイミングを狙って、演出スライド部材 381 を開放することができる。

30

また、貯留部材 384 の配設位置や個数は、適宜変更可能である。例えば、図 59 に示すように、演出スライド部材 381 の左端部に対応する位置のみに貯留部材 384 を配設することも可能である。

【0413】

また、擬似入賞装置 383 に流入した遊技球を検出する演出用スイッチを設けて、上記変形例 2 における表示演出（図 36 に示すような演出）と類似する演出を実行することも可能である。この場合、ポイント数は、上大入賞口に入賞した遊技球の個数に対応する値であり、EX ポイント数は、例えば、擬似入賞口に入賞した遊技球の個数に対応する値である。

40

また、本変形例と上記変形例 2 とを組み合わせることも可能である。この場合、上大入賞口に入賞した遊技球だけでなく、右上の一般入賞口 35 に入賞した遊技球（具体的には、右上の一般入賞口 35 に入賞した遊技球のうちの後ハネ部材 82d が拾った遊技球）も、演出スライド部材 381 上に貯留したり、擬似入賞装置 383 に流入させたりすることができる。

【0414】

また、所定のタイミング（各ラウンド遊技の終了時や、偶数回目（あるいは奇数回目）のラウンド遊技の終了時や、最終ラウンドの終了時や、演出スライド部材 381 上に所定数以上の遊技球が貯まっていると判定した時など）になった場合には、演出ボタン 25 が押されなくても、演出スライド部材 381 を 1 回（あるいは複数回であってもよい）開放するよう構成してもよい。このように、所定のタイミングで自動的に演出スライド部材 3

50

8 1を開放するよう構成することで、演出スライド部材 3 8 1 上に遊技球が貯まりすぎて、第 2 特別変動入賞装置 3 9 内（具体的には、流入口 6 3 0 b や回転体 6 2 0 など）が詰まってしまう等の不具合を回避することが可能となる。

【0 4 1 5】

演出スライド部材 3 8 1 上に貯まっている遊技球の個数は、例えば、演出用スイッチ（擬似入賞装置 3 8 3（擬似入賞口）に流入した遊技球を検出する演出用スイッチ）や上カウントスイッチ 3 9 a などの複数のスイッチによって検出された遊技球の個数に基づき算出することができる。また、演出スライド部材 3 8 1 上の所定位置に遊技球を検出するスイッチを設けることで、当該スイッチの検出信号に基づき、演出スライド部材 3 8 1 上に所定数以上の遊技球が貯まっているか否か判定することができる。

10

また、貯留部材 3 8 4 の開閉動作の開始タイミングは、遊技機 1 0 の電源投入時に限定されず、適宜変更可能であり、例えば、特図変動表示ゲームの開始時であってもよいし、演出スライド部材 3 8 1 上に所定数以上の遊技球が貯まっていると判定した時であってもよい。

【0 4 1 6】

本変形例の上大入賞口内部ユニット 8 3 c が備える各部材の開閉パターンは、図 5 8 に示すタイミングチャートにおける開閉パターンに限られず、適宜変更可能である。例えば、他の変形例で示すタイミングチャートにおける開閉パターンの何れかを採用してもよい。

また、可動部材 3 8 3 b や演出スライド部材 3 8 1 の開閉動作を、特図変動表示ゲームの開始から大当たり中演出の終了までの期間だけ実行するのではなく、例えば、遊技機 1 0 の電源投入時から一定速度で実行し続けるよう構成することも可能である。

20

また、上大入賞口内部ユニット 8 3 c 内に設ける擬似入賞装置 3 8 3 は、アタッカ型の入賞装置と同様、板状の可動部材 3 8 3 b（アタッカ形式の開閉扉）を備えるものに限られず、例えば、チューリップ型の入賞装置と同様、一对の可動部材 3 8 3 a を備えるものであってもよい。

【0 4 1 7】

なお、前述したように、実施形態だけでなく、各変形例においても下カウントスイッチ 3 8 a および／または上カウントスイッチ 3 9 a の近傍に振分機構 3 8 0（図 1 7（b）に示す構造のものに限定されない）を配することが可能である。変形例 9 において、上カウントスイッチ 3 9 a の近傍に振分機構 3 8 0（図 1 7（b）に示す構造のものに限定されない）を配する場合には、例えば、擬似入賞装置 3 8 3 内（擬似入賞口内）に特定領域スイッチ（V スイッチ）3 8 0 d を配設することができる。これにより、特定領域スイッチ 3 8 0 d が遊技球を検出したことに基づいて、遊技者にとって有利な状態を発生することが可能となる。

30

【0 4 1 8】

このように変形例 9 の遊技機 1 0 によれば、入賞領域（上大入賞口）と、当該入賞領域へ入賞容易な状態と入賞困難又は入賞不能な状態とに変換可能な変換部材（可動部材 3 9 c）と、を有する可変入賞装置（第 2 特別変動入賞装置 3 9）を備えた遊技機において、可変入賞装置内で、入賞領域に入賞した遊技球を用いて特定演出（遊技球演出）を行う特定演出機構を備え、特定演出機構は、擬似入賞口と当該擬似入賞口を開閉する第 1 可動部材（可動部材 3 8 3 b）とを有する擬似入賞装置 3 8 3 と、第 1 可動部材とは動作態様が異なる第 2 可動部材（演出スライド部材 3 8 1）と、を備えている。

40

【0 4 1 9】

したがって、遊技の公平性や公正性を保ちつつ遊技の興趣を高めることができる。

具体的には、可変入賞装置（第 2 特別変動入賞装置 3 9）内で特定演出（遊技球演出）を行うことができるため、遊技の興趣を高めることができる。また、特定演出（遊技球演出）は、入賞領域（上大入賞口）に入賞した遊技球を利用した演出であり、入賞口に入賞前の遊技球を利用した演出ではないため、遊技の公平性や公正性を保つことができる。

【0 4 2 0】

50

〔変形例 10：遊技盤の変形例 A〕

図 60 を用いて遊技盤 30 の変形例 A を説明する。

本変形例の遊技盤 30 においては、右上の一般入賞口 35 と、第 2 特別変動入賞装置（上大入賞口）39 と、第 1 特別変動入賞装置（下大入賞口）38 と、複数（本変形例では 2 個）の擬似入賞装置 383 と、一または複数（本変形例では 1 個）演出スライド部材 381 と、一または複数（本変形例では 2 個）のアウト口 90a と、を備える大入賞口ユニット 90 が右側遊技領域に配設されている点が、上記実施形態の遊技盤 30 と異なる。

また、大入賞口ユニット 90 の下方に普図始動ゲート 34 が配設されているとともに、普図始動ゲート 34 の下方であって始動入賞口 36 の右方にチューリップ型の普通変動入賞装置 37 が配設されている点が、上記実施形態の遊技盤 30 と異なる。

10

また、左側遊技領域だけでなく、右側遊技領域にも、球誘導部材 49 が配設されている点が、上記実施形態の遊技盤 30 と異なる。

【0421】

図 60 においては、破線によって大入賞口ユニット 90 の外壁を示しており、点線によって擬似入賞装置 383 を囲む区画壁を示している。

図 60 に示すように、大入賞口ユニット 90 は、右上の一般入賞口 35 と、当該一般入賞口 35 の下方に配設された擬似入賞装置 383 と、当該擬似入賞装置 383 の下方に配設されたアウト口 90a と、当該アウト口 90a の下方に配設された第 2 特別変動入賞装置 39 と、当該第 2 特別変動入賞装置 39 の下方に配設された第 1 特別変動入賞装置 38 と、当該第 1 特別変動入賞装置 38 の下方に配設された流出口 388 と、当該流出口 388 の下方に配設された演出スライド部材 381 と、当該演出スライド部材 381 の左端部および右端部のそれぞれに対応する位置に配設された貯留部材 384 と、当該演出スライド部材 381 の下方に配設された擬似入賞装置 383 と、当該擬似入賞装置 383 の下方に配設されたアウト口 90a と、を備えている。

20

【0422】

右上の一般入賞口 35 に入賞した遊技球を検出する入賞口スイッチ 35a を始点および終点とした区画壁（上側の区画壁）によって、上側の擬似入賞装置 383 と上側のアウト口 90a とは囲まれている。したがって、右上の一般入賞口 35 に入賞して入賞口スイッチ 35a を通過した遊技球は、上側の擬似入賞装置 383（上側の擬似入賞口）に流入するか、あるいは、上側のアウト口 90a に流入する。なお、上側の擬似入賞装置 383 の可動部材 383b の開閉動作は、例えば、特図変動表示ゲームの開始から大当たり中演出の終了まで一定速度で実行し続けるよう構成することも可能であるし、遊技機 10 の電源投入時から一定速度で実行し続けるよう構成することも可能である。

30

上側の擬似入賞装置 383 に流入した遊技球は、遊技盤 30 の後面側に配設された流路（図示省略）を通して流出口 388 から遊技盤 30 の前面側に流出する。また、上側のアウト口 90a に流入した遊技球は、排出ユニット 86 へと排出される。

【0423】

また、右上の一般入賞口 35 に入賞せずに大入賞口ユニット 90 内に進入した遊技球は、第 2 特別変動入賞装置 39 または第 1 特別変動入賞装置 38 に流入し、第 2 特別変動入賞装置 39 にも第 1 特別変動入賞装置 38 にも流入しなかった遊技球は、大入賞口ユニット 90 の下部から排出される。なお、右上の一般入賞口 35 に入賞せずに大入賞口ユニット 90 内に進入した遊技球は、第 2 特別変動入賞装置 39 および第 1 特別変動入賞装置 38 の何れか一方に必ず流入する構成であってもよい。第 2 特別変動入賞装置 39 に流入した遊技球（上大入賞口に入賞した遊技球）および第 1 特別変動入賞装置 38 に流入した遊技球（下大入賞口に入賞した遊技球）は、遊技盤 30 の後面側に配設された流路（図示省略）を通して流出口 388 から遊技盤 30 の前面側に流出する。

40

【0424】

流出口 388 と、演出スライド部材 381 および貯留部材 384 と、下側の擬似入賞装置 383 と、下側のアウト口 90a と、は区画壁（下側の区画壁）によって囲まれている。したがって、流出口 388 から遊技盤 30 の前面側に流出した遊技球は、下側の擬似入

50

賞装置 383（下側の擬似入賞口）に流入するか、あるいは、下側のアウト口 90a に流入する。

例えば図 60 に示すように、遊技球が流出口 388 から流出した際に、演出スライド部材 381 が突出状態（前方へ突出して流出口 388 から流出した遊技球が下側の擬似入賞装置 383 に流入することを阻止する閉塞状態）になっている場合には、当該遊技球は、突出状態の演出スライド部材 381 上に留まる。左右の貯留部材 384 は、突出状態で固定されていて、退避状態に変換できないようになっている。

【0425】

そして、演出ボタン 25 が押されると、演出スライド部材 381 が開放するとともに、下側の擬似入賞装置 383 の可動部材 383b が開放して、演出スライド部材 381 上に貯留されている遊技球が、下側の擬似入賞装置 383 に流入するか、あるいは、下側のアウト口 90a に流入する。

下側の擬似入賞装置 383 に流入した遊技球も、下側のアウト口 90a に流入した遊技球も、排出ユニット 86 へと排出される。

【0426】

本変形例のように、アタッカ型の第 2 特別変動入賞装置 39 および第 1 特別変動入賞装置 38 と、アタッカ型の入賞装置と同様、板状の可動部材 383b（アタッカ形式の開閉扉）を備える複数の擬似入賞装置 383 と、を上下方向に並べて配設することで、多数の扉開放といった派手な演出を行うことが可能となるため、遊技の興趣が向上する。

なお、本変形例では、下側の擬似入賞装置 383 の可動部材 383b の開閉動作を、演出ボタン 25 が押された時に実行するよう構成したが、これに限ることはなく、下側の擬似入賞装置 383 の可動部材 383b の開閉動作は、例えば、特図変動表示ゲームの開始から大当たり中演出の終了まで一定速度で実行し続けるよう構成することも可能であるし、遊技機 10 の電源投入時から一定速度で実行し続けるよう構成することも可能である。

【0427】

また、所定のタイミング（各ラウンド遊技の終了時や、偶数回目（あるいは奇数回目）のラウンド遊技の終了時や、最終ラウンドの終了時や、演出スライド部材 381 上に所定数以上の遊技球が貯まっていると判定した時など）になった場合には、演出ボタン 25 が押されなくても、演出スライド部材 381 を 1 回（あるいは複数回であってもよい）開放するよう構成してもよい。このように、所定のタイミングで自動的に演出スライド部材 381 を開放するよう構成することで、演出スライド部材 381 上に遊技球が貯まりすぎて、大入賞口ユニット 90 内が詰まってしまう等の不具合を回避することが可能となる。

演出スライド部材 381 上に貯まっている遊技球の個数は、例えば、流出口 388 の近傍に当該流出口 388 から流出する遊技球を検出するスイッチを設けたり、演出スライド部材 381 上の所定位置に遊技球を検出するスイッチを設けたりすることで、当該スイッチの検出信号に基づき、演出スライド部材 381 上に所定数以上の遊技球が貯まっているか否か判定することができる。

【0428】

また、本変形例においては、適宜の箇所に演出用スイッチを設けて、上記変形例 2 における表示演出（図 36 に示すような演出）と類似する演出を実行するよう構成してもよい。

また、本変形例において、演出制御装置 300 は、遊技制御装置 100 から 1 ラウンド目のラウンドコマンドを受信すると、大当たり中演出のうちのラウンド演出を開始して、例えば、サブ表示装置 41b に、現在のラウンド数や、大入賞ポイント数（上カウントスイッチ 39a によって検出された遊技球の個数と下カウントスイッチ 38a によって検出された遊技球の個数との和（獲得遊技球数）に対応する値）や、一般入賞ポイント数（右上の一般入賞口 35 用の入賞口スイッチ 35a によって検出された遊技球の個数に対応する値）などを表示するよう構成してもよい。

【0429】

なお、前述したように、実施形態だけでなく、各変形例においても下カウントスイッチ

10

20

30

40

50

38aおよび／または上カウントスイッチ39aの近傍に振分機構380（図17（b）に示す構造のものに限定されない）を配することが可能である。変形例10において、下カウントスイッチ38aおよび／または上カウントスイッチ39aの近傍に振分機構380（図17（b）に示す構造のものに限定されない）を配する場合には、例えば、擬似入賞装置383内（擬似入賞口内）に特定領域スイッチ（Vスイッチ）380dを配設してもよいし、第1特別変動入賞装置38内（下大入賞口内）に特定領域スイッチ（Vスイッチ）380dを配設してもよいし、第2特別変動入賞装置39内（上大入賞口内）に特定領域スイッチ（Vスイッチ）380dを配設してもよい。また、第1特別変動入賞装置38内（下大入賞口内）に特定領域スイッチ380dを配設する場合、下カウントスイッチ38aの近傍に特定領域スイッチ380dを設けてもよいし、下カウントスイッチ38aに替えて特定領域スイッチ380dを設けてもよい。また、第2特別変動入賞装置39内（上大入賞口内）に特定領域スイッチ380dを配設する場合、上カウントスイッチ39aの近傍に特定領域スイッチ380dを設けてもよいし、上カウントスイッチ39aに替えて特定領域スイッチ380dを設けてもよい。これにより、特定領域スイッチ380dが遊技球を検出したことに基づいて、遊技者にとって有利な状態を発生することが可能となる。

【0430】

このように変形例10の遊技機10によれば、入賞領域（上大入賞口および下大入賞口）と、当該入賞領域へ入賞容易な状態と入賞困難又は入賞不能な状態とに変換可能な変換部材と、を有する可変入賞装置（大入賞口ユニット90）を備えた遊技機において、可変入賞装置内で、入賞領域に入賞した遊技球と、入賞領域以外の特定の入賞口（右上の一般入賞口35）に入賞した遊技球と、のうちの少なくとも一方を用いて特定演出（遊技球演出）を行う特定演出機構を備え、特定演出機構は、遊技球を貯留する第1状態と、遊技球を貯留しない第2状態と、に変換可能な球貯留装置（演出スライド部材381および貯留部材384）を備えている。

【0431】

したがって、遊技の公平性や公正性を保ちつつ遊技の興趣を高めることができる。

具体的には、可変入賞装置（大入賞口ユニット90）内で特定演出（遊技球演出）を行うことができるため、遊技の興趣を高めることができる。また、特定演出（遊技球演出）は、入賞領域（上大入賞口および下大入賞口）に入賞した遊技球と、入賞領域以外の特定の入賞口（右上の一般入賞口35）に入賞した遊技球と、のうちの少なくとも一方を利用した演出であり、入賞口に入賞前の遊技球を利用した演出ではないため、遊技の公平性や公正性を保つことができる。

なお、特定の入賞口は、一般入賞口でなくともよく、例えば始動入賞口であってもよい。

【0432】

また、本変形例では、右上の一般入賞口35に入賞した遊技球も、入賞領域（上大入賞口および下大入賞口）に入賞した遊技球も、流出口388から遊技盤30の前面側に流出するよう構成したが、これに限ることはなく、右上の一般入賞口35に入賞した遊技球と、入賞領域（上大入賞口および下大入賞口）に入賞した遊技球と、のうちの一方のみが流出口388から遊技盤30の前面側に流出するよう構成することも可能である。右上の一般入賞口35に入賞した遊技球のみが流出口388から遊技盤30の前面側に流出する場合には、可変入賞装置内で、入賞領域以外の特定の入賞口（右上の一般入賞口35）に入賞した遊技球を用いた特定演出（遊技球演出）を行うことができ、入賞領域（上大入賞口および下大入賞口）に入賞した遊技球のみが流出口388から遊技盤30の前面側に流出する場合には、可変入賞装置内で、入賞領域に入賞した遊技球を用いた特定演出（遊技球演出）を行うことができる。

【0433】

また、変形例10の遊技機10において、球貯留装置は、操作手段（演出ボタン25）が操作された場合に、第1状態から第2状態に変換するよう構成することが可能である。

このように構成することによって、所望のタイミング（例えば、演出スライド部材 3 8 1 上に遊技球が貯まったタイミング）を狙って、球貯留装置を第 1 状態から第 2 状態に変換する（本変形例の場合、演出スライド部材 3 8 1 を開放する）ことができる。

【0434】

また、本変形例の遊技機 1 0 において、球貯留装置は、遊技者に有利な特別遊技状態を構成する各ラウンド遊技の終了時に、第 1 状態から第 2 状態に変換するよう構成することが可能である。

このように構成することによって、球貯留装置に遊技球が貯まりすぎて、可変入賞装置（大入賞口ユニット 9 0）内が詰まってしまう等の不具合を回避することが可能となる。

【0435】

また、本変形例の遊技機 1 0 において、特定演出機構は、入賞領域（上大入賞口および下大入賞口）に入賞した遊技球と、入賞領域以外の特定の入賞口（右上の一般入賞口 3 5）に入賞した遊技球と、の双方を用いて特定演出を行い、入賞領域に入賞した遊技球数と、特定の入賞口に流入した遊技球数と、に応じた表示（すなわち、大入賞ポイント数および一般入賞ポイント数の表示）を行う表示装置（サブ表示装置 4 1 b）を備えるよう構成することが可能である。

このように構成することによって、特定演出（遊技球演出）の結果を数値化できるため、遊技の興趣を高めることができる。

【0436】

なお、本発明の遊技機は、遊技機として、前記実施の形態に示されるようなパチンコ遊技機に限られるものではなく、例えば、その他のパチンコ遊技機、アレンジボール遊技機、雀球遊技機などの遊技球を使用する全ての遊技機に適用可能である。また、本発明をスロットマシンに適用することも可能である。このスロットマシンとしてはメダルを使用するスロットマシンに限られるものではなく、例えば、遊技球を使用するスロットマシンなどの全てのスロットマシンが含まれる。また、上述の各変形例の構成は適宜組み合わせ適用することが可能である。

【0437】

また、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

【0438】

- 1 0 遊技機
- 2 5 演出ボタン（操作手段）
- 3 2 遊技領域
- 3 5 一般入賞口（特定の入賞口）
- 3 8 第 1 特別変動入賞装置（可変入賞装置）
- 3 8 c 開閉部材（変換部材）
- 3 9 第 2 特別変動入賞装置（可変入賞装置）
- 3 9 c 可動部材（変換部材）
- 4 1 b サブ表示装置（表示装置）
- 8 2 d 後ハネ部材（可動部材）
- 9 0 大入賞口ユニット（可変入賞装置）
- 3 8 1 演出スライド部材（球貯留装置）
- 3 8 3 擬似入賞装置
- 3 8 3 a 可動部材（開閉部材）
- 3 8 4 貯留部材（球貯留装置）
- 3 8 6 規制壁
- 6 1 2 球状意匠部（装飾体）

10

20

30

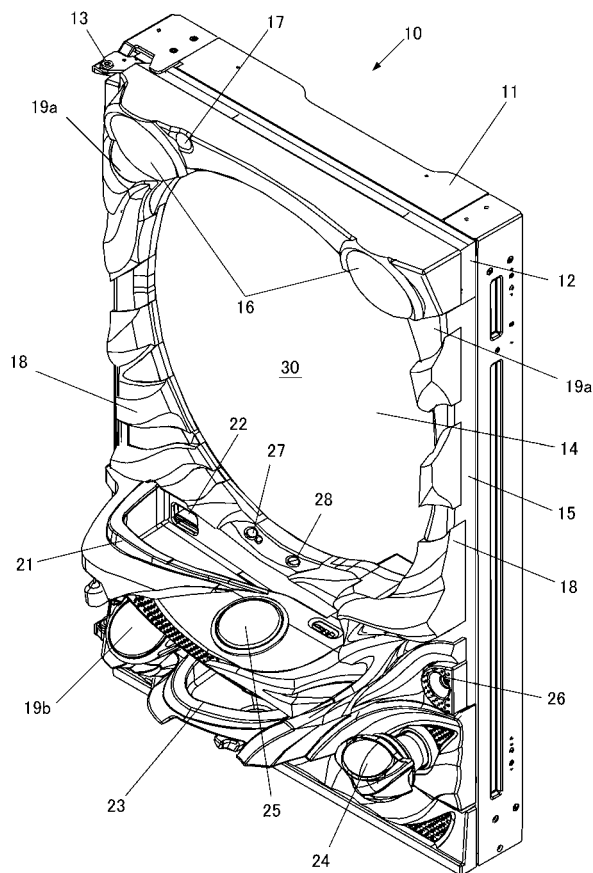
40

50

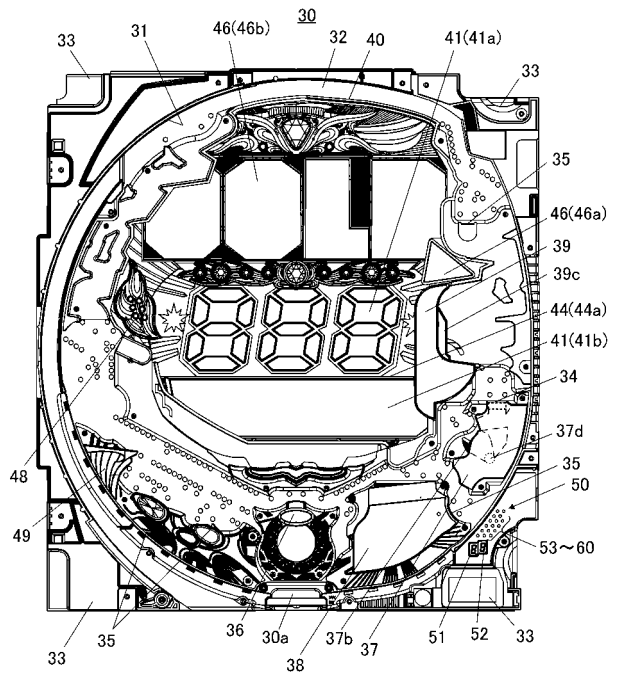
- 6 2 0 回転体（可動部材）
- 6 3 0 b 流入口（転動流路の入口）
- 6 3 0 c 進入口
- 6 3 2 a 凸部（球威抑制部）
- 7 0 0 a 左排出口（排出口）
- 7 0 0 b 右排出口（排出口）
- 7 4 0 シーソー部材（可動部材）
- 7 5 1 左球受部材（左誘導部材）
- 7 5 2 右球受部材（右誘導部材）
- 7 5 3 左案内部材（左誘導部材）
- 7 5 4 右案内部材（右誘導部材）
- 7 4 0 a 凸部（球威抑制部）
- R 1 入賞球演出領域（第 1 領域）

10

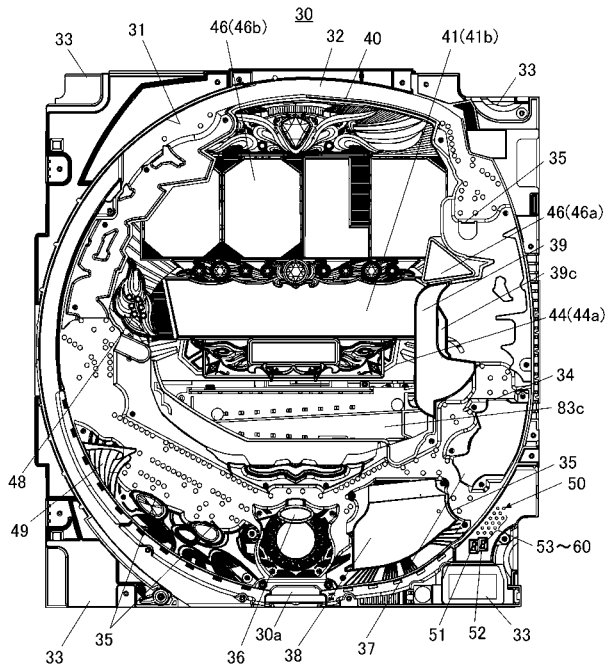
【図 1】



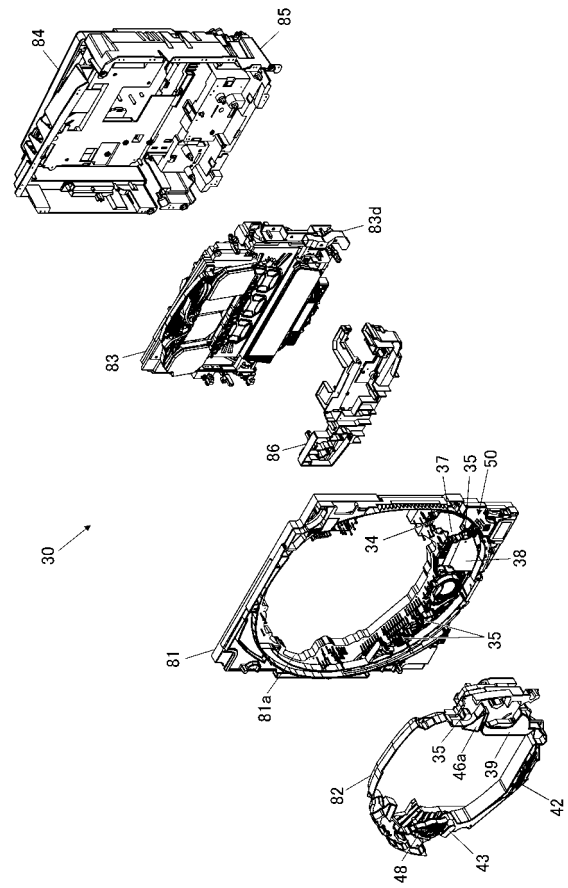
【図 2】



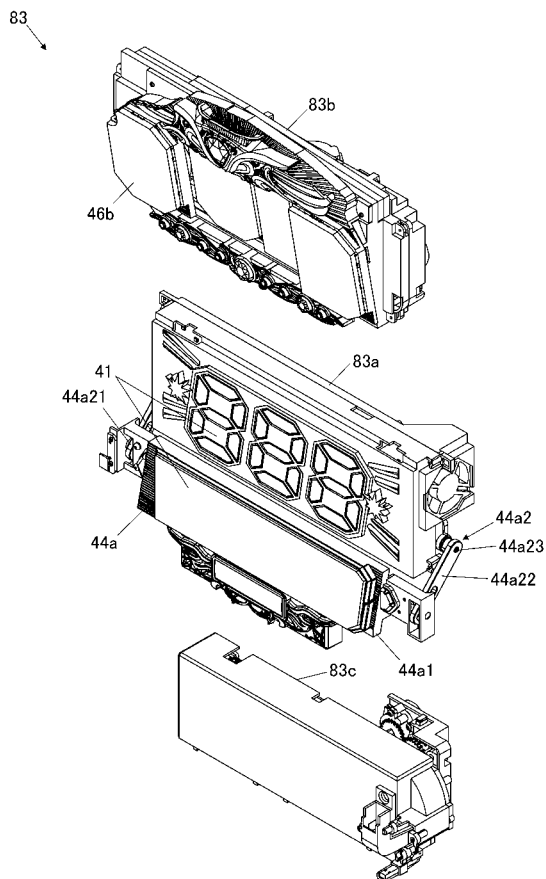
【図 3】



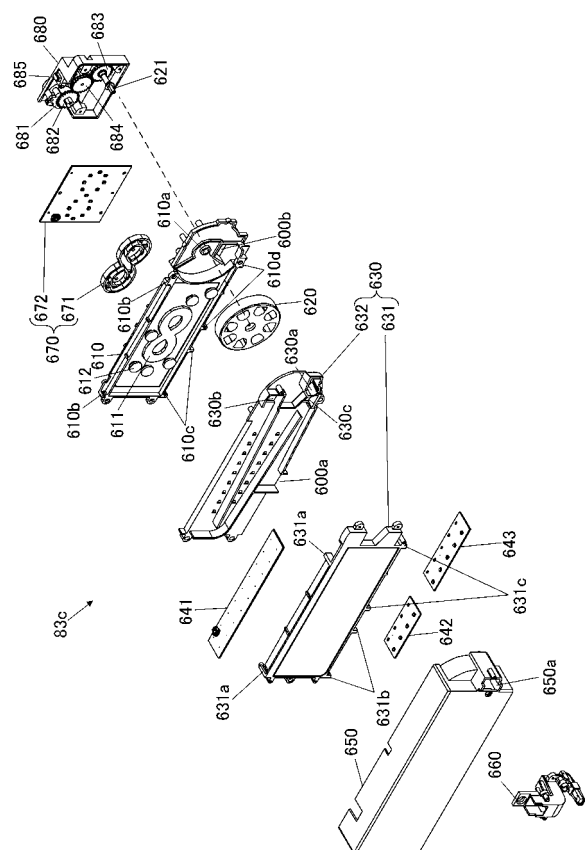
【図 4】



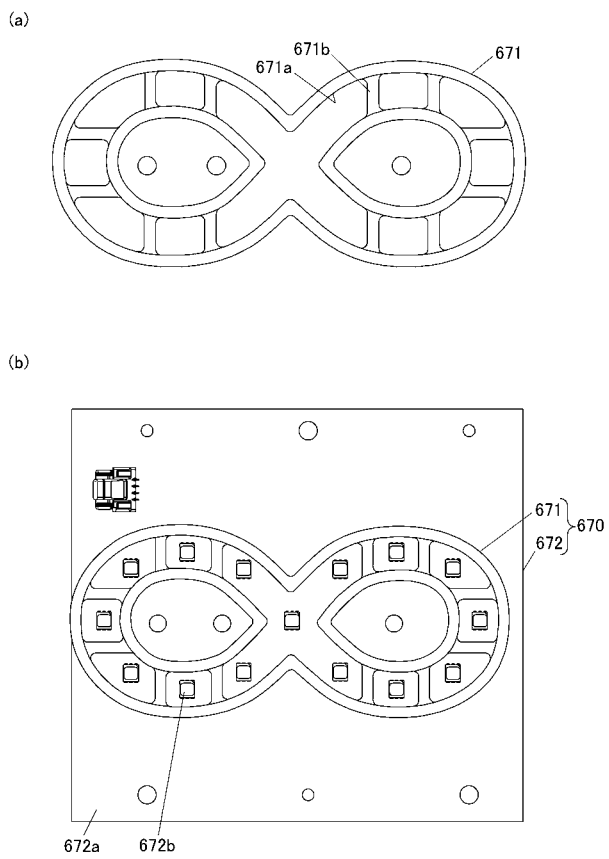
【図 5】



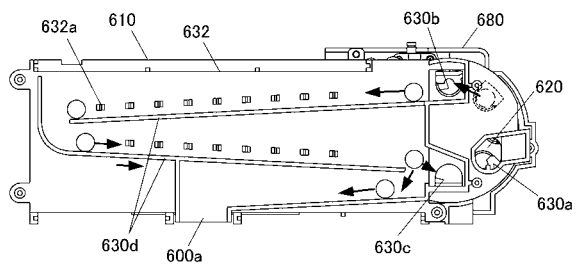
【図 6】



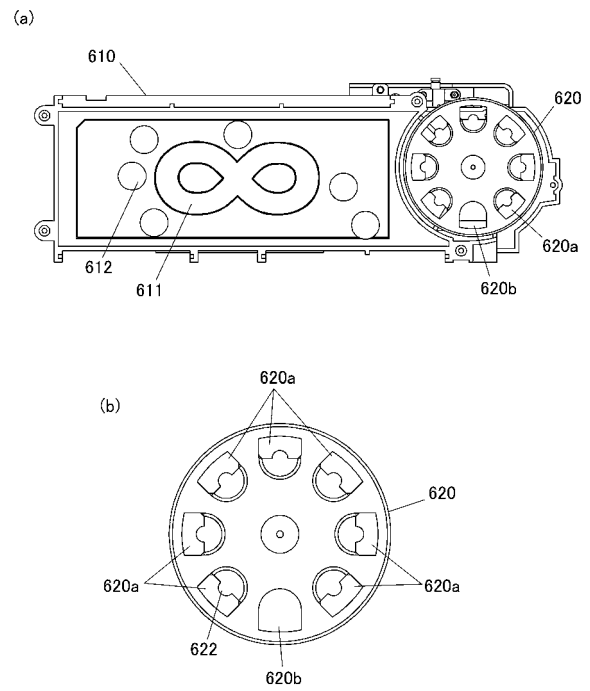
【図 7】



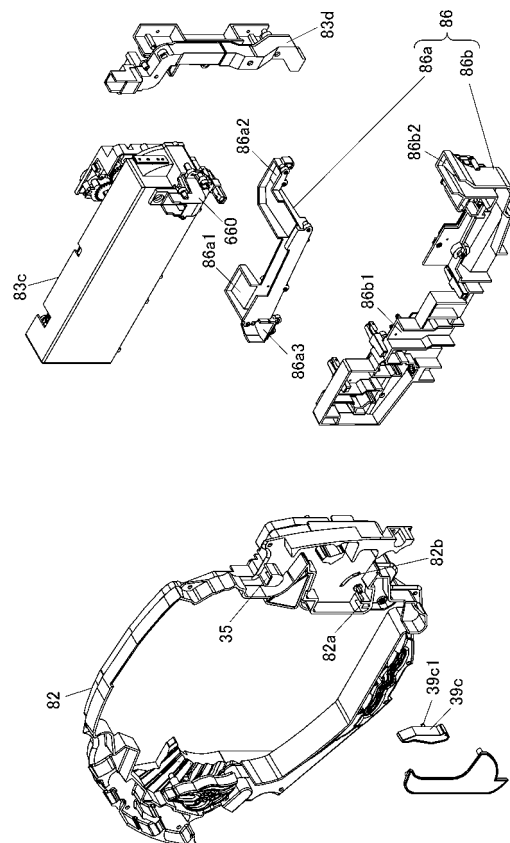
【図 9】



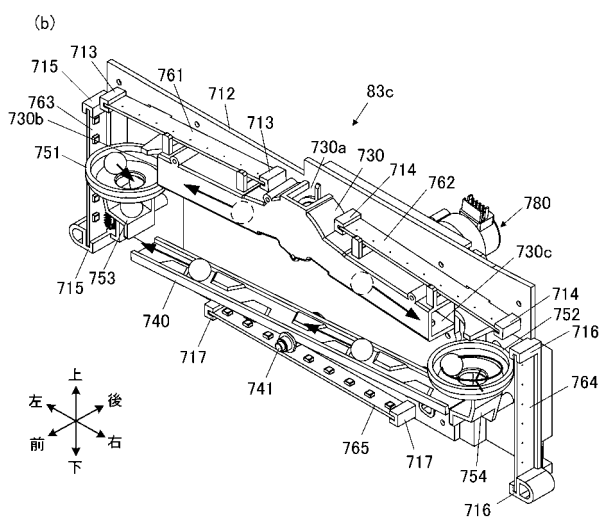
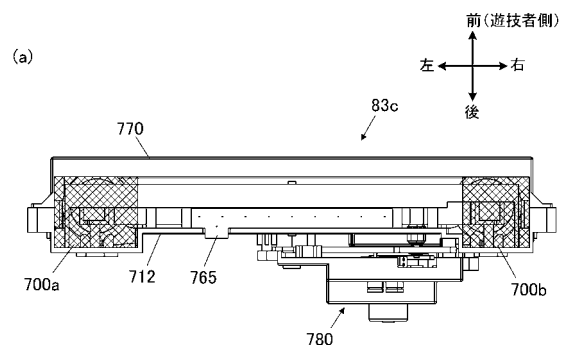
【図 8】



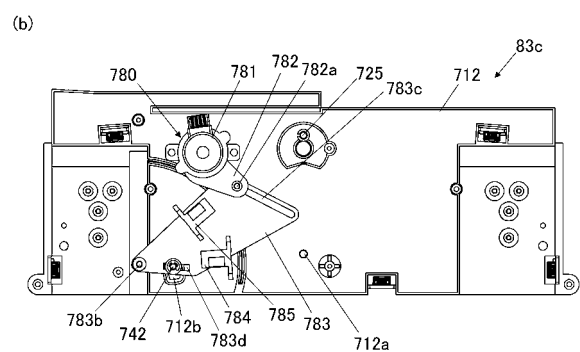
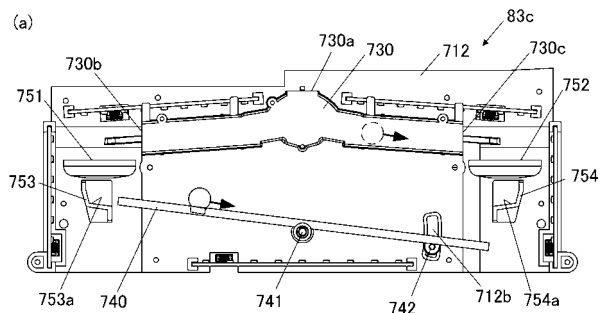
【図 10】



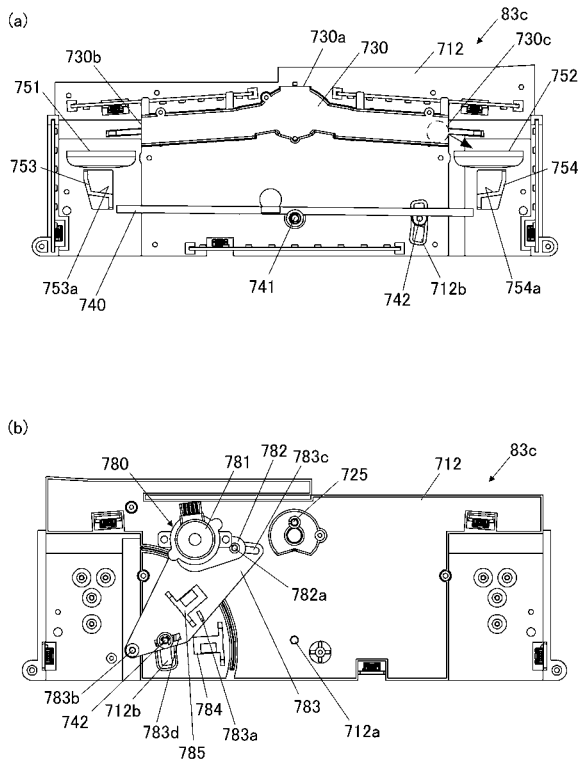
【图 1 2】



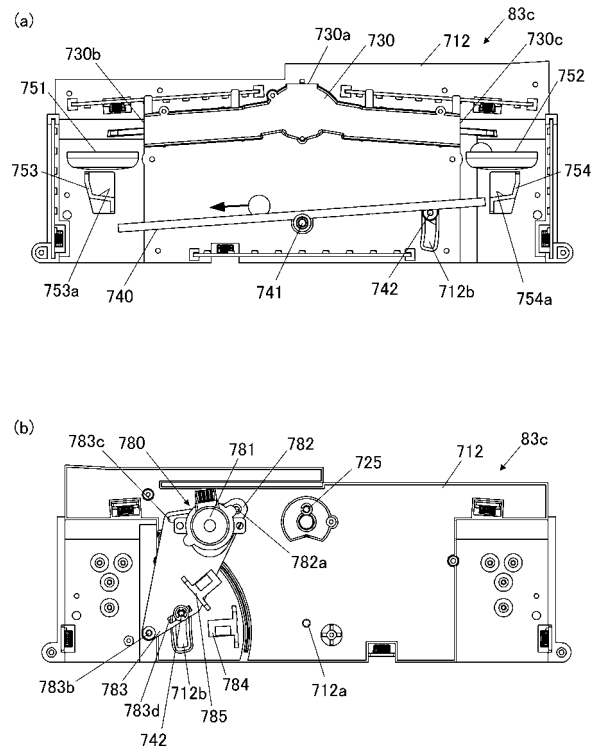
【圖 14】



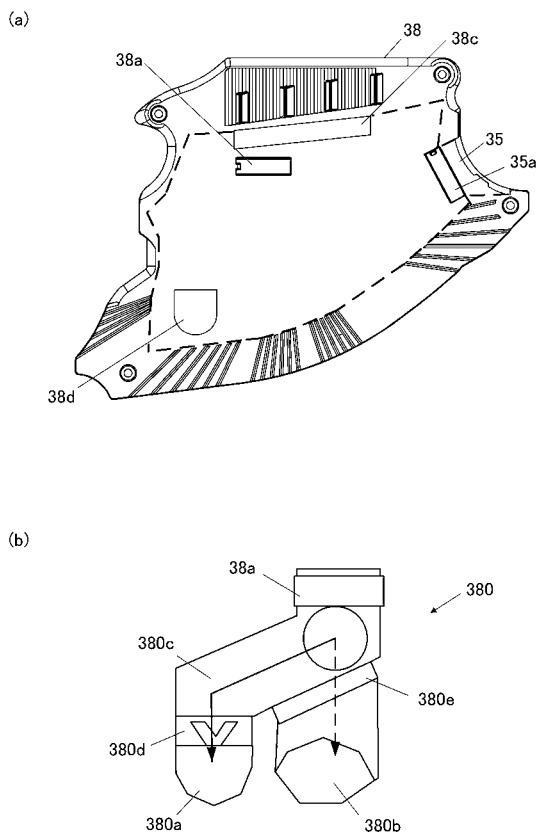
【図 15】



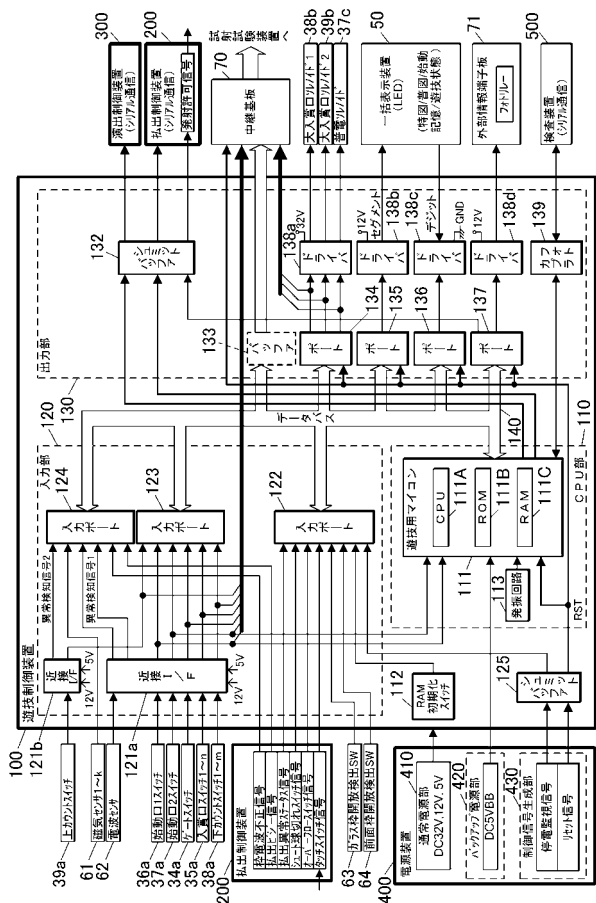
【図 16】



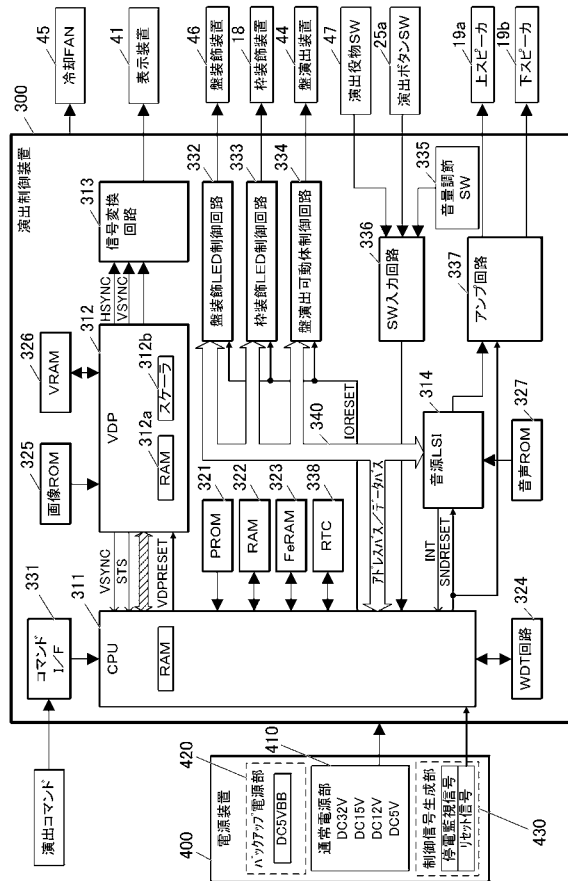
【図 17】



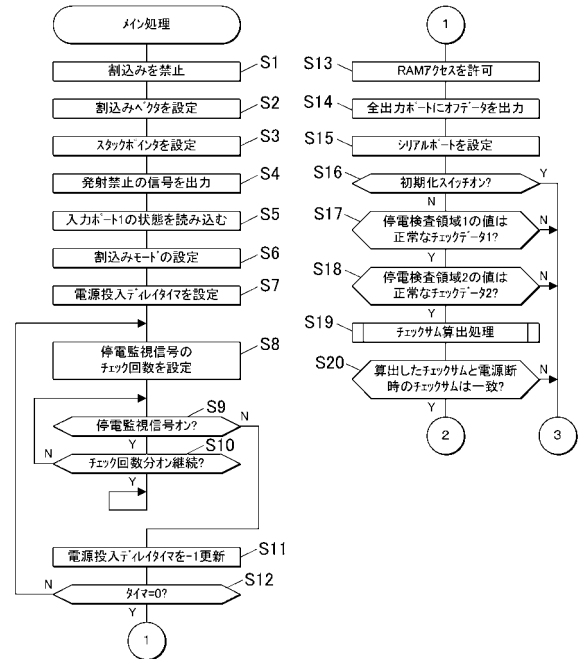
【図 18】



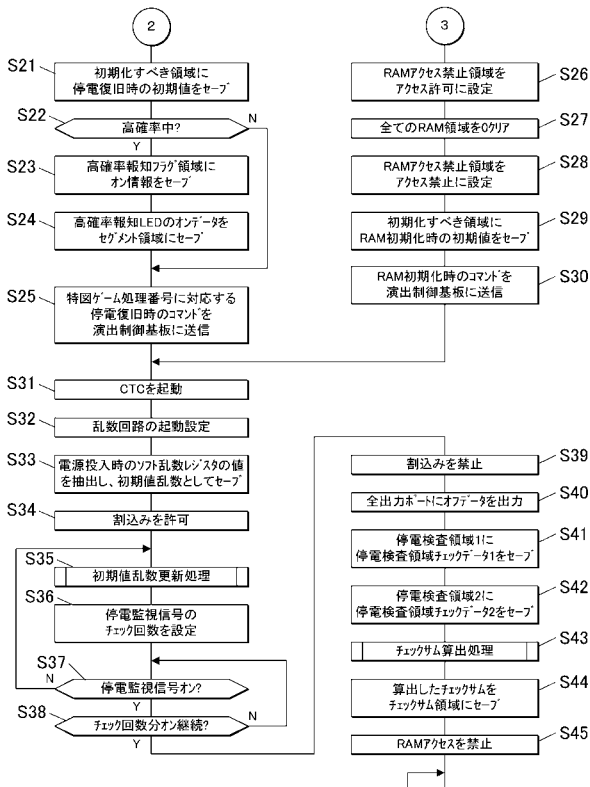
【図 19】



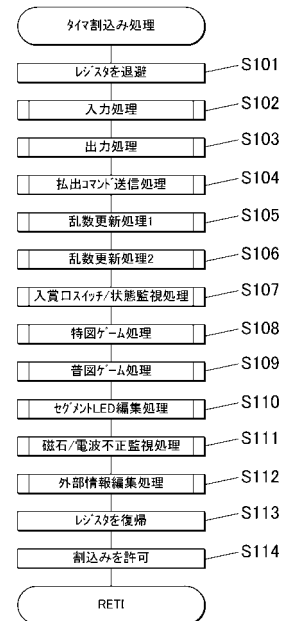
【図 20】



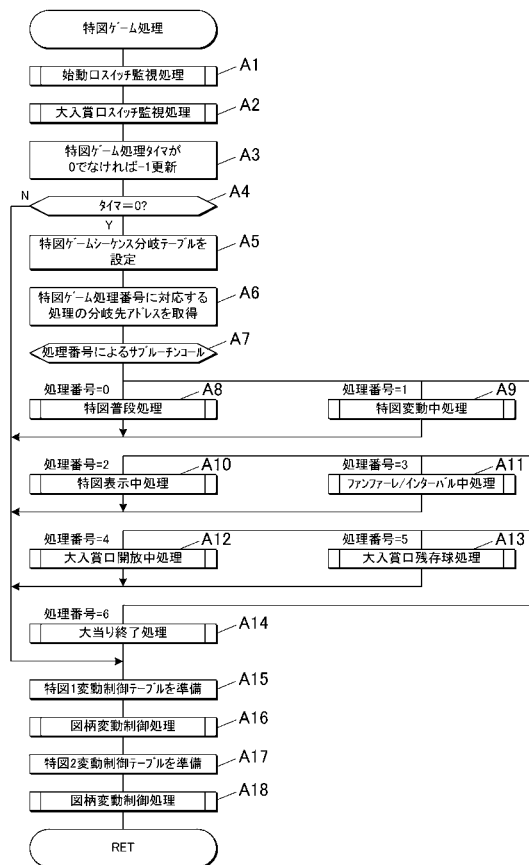
【図 21】



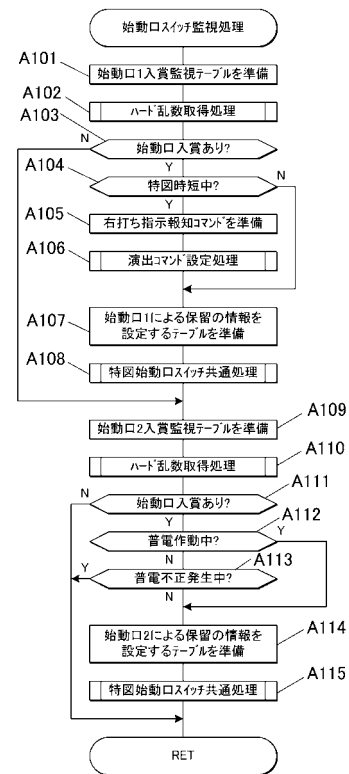
【図 22】



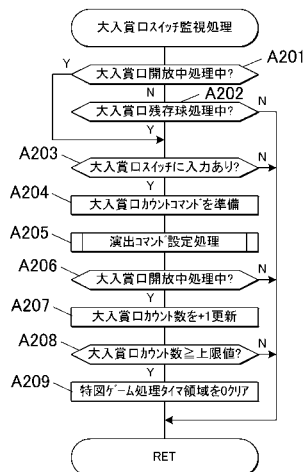
【図 2 3】



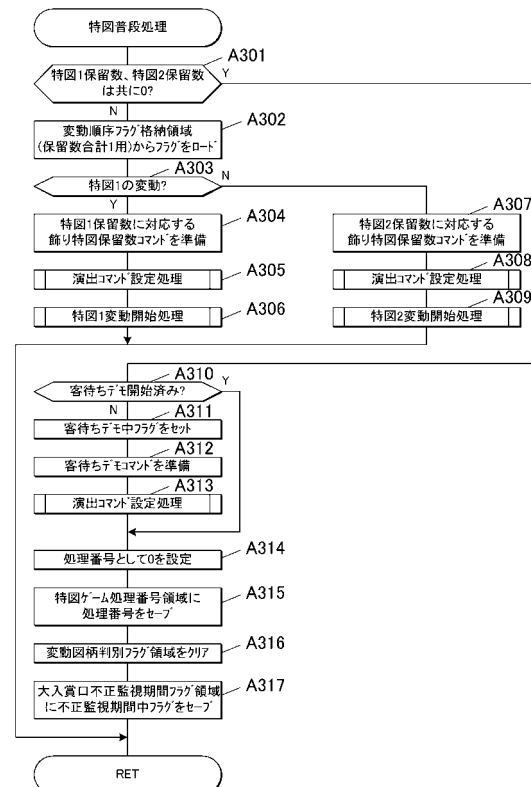
【図 2 4】



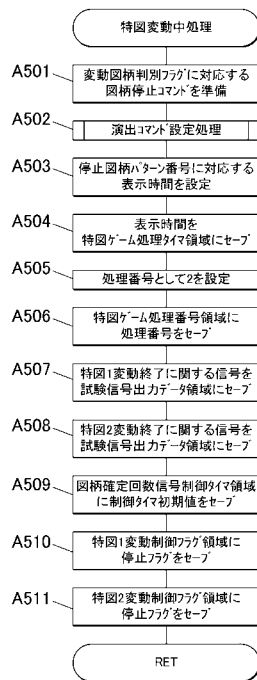
【図 2 5】



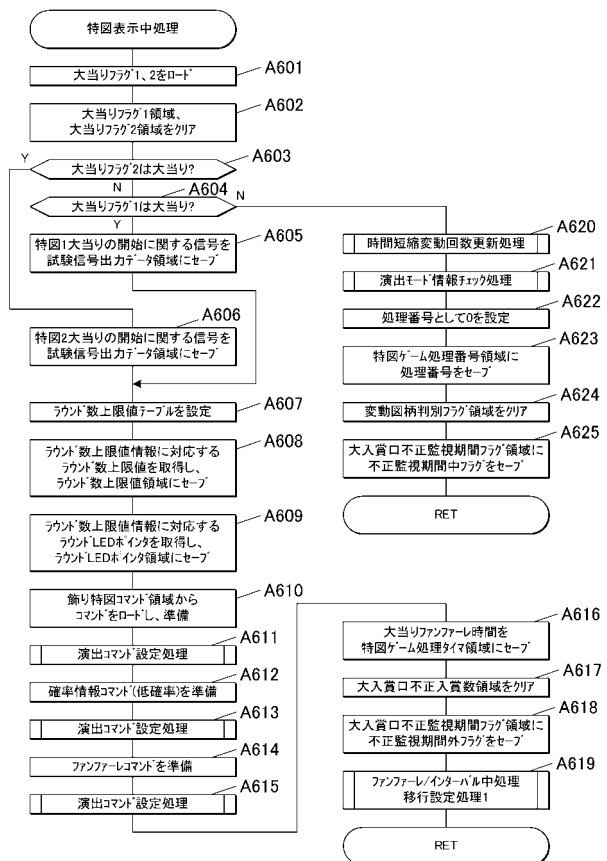
【図 2 6】



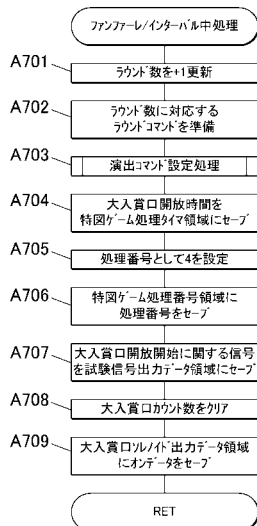
【図 27】



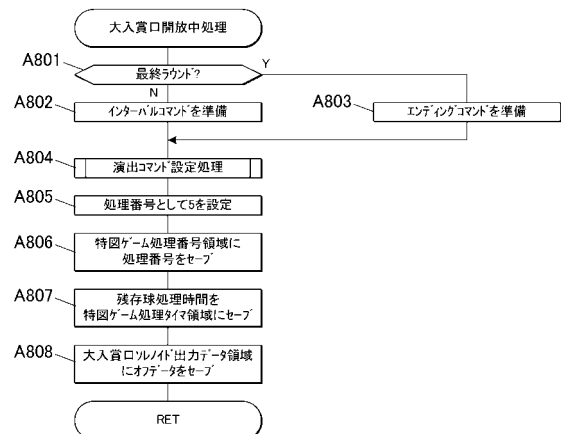
【図 28】



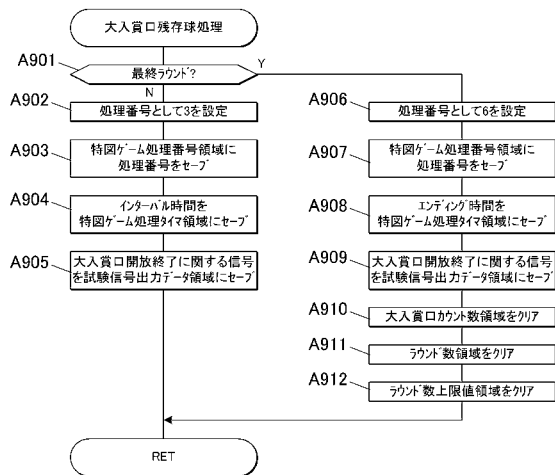
【図 29】



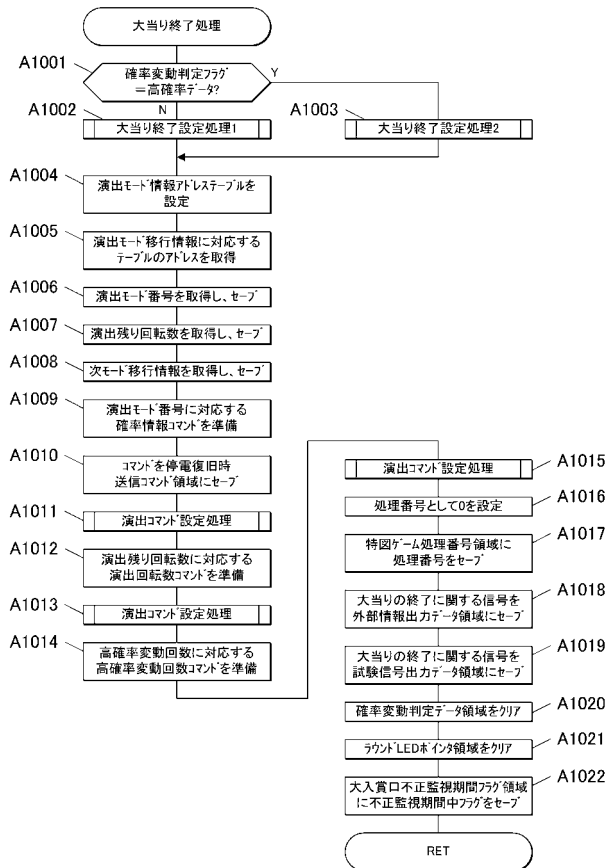
【図 30】



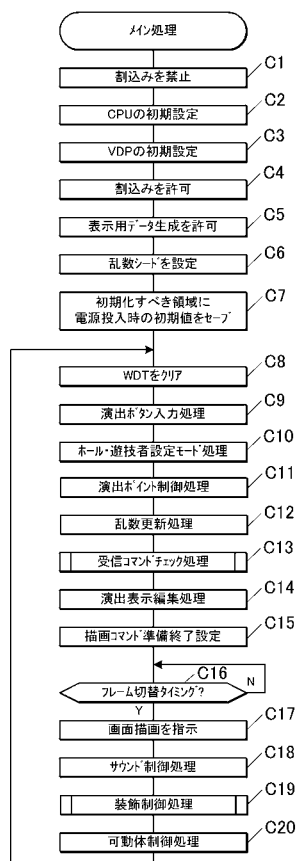
【 図 3 1 】



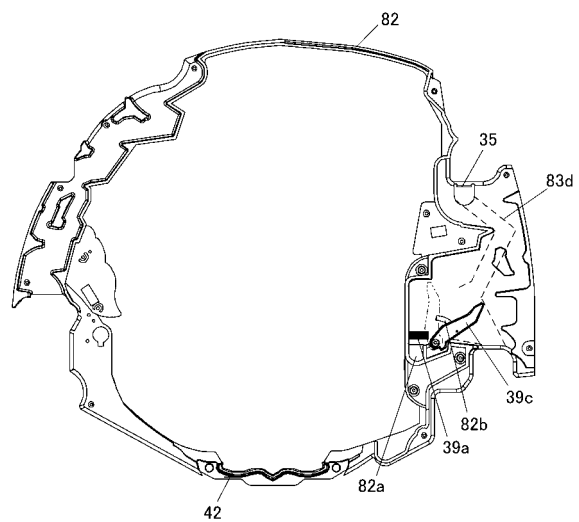
【 図 3 2 】



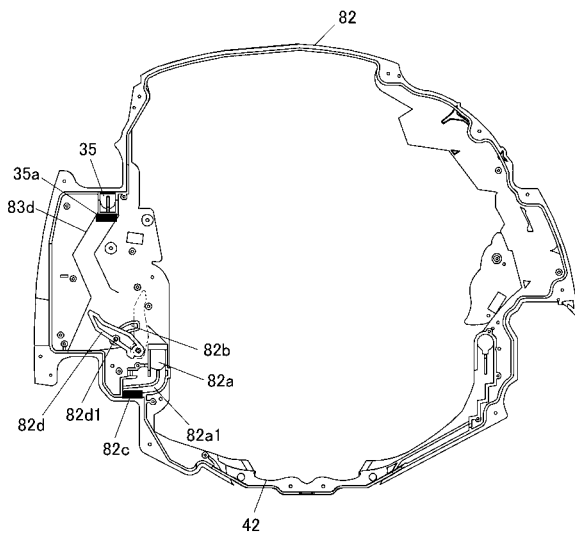
【 図 3 3 】



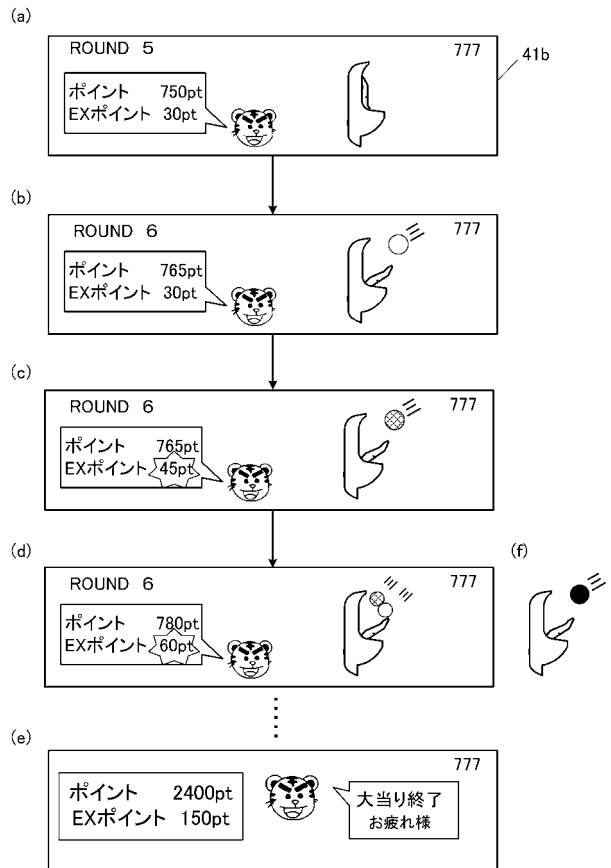
【 図 3 4 】



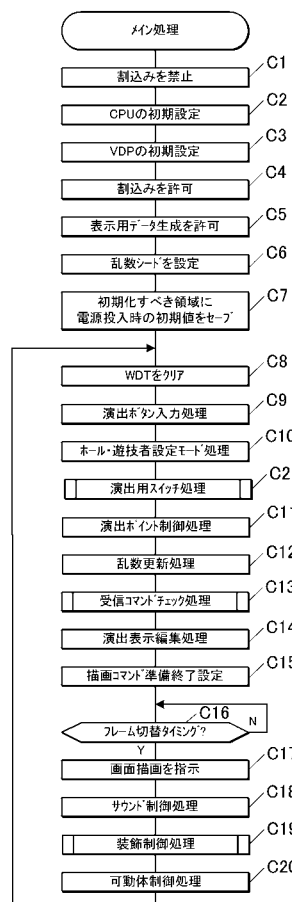
【図 35】



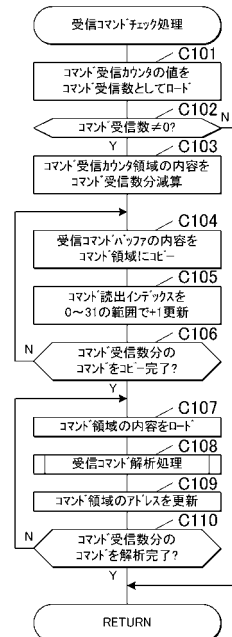
【図 36】



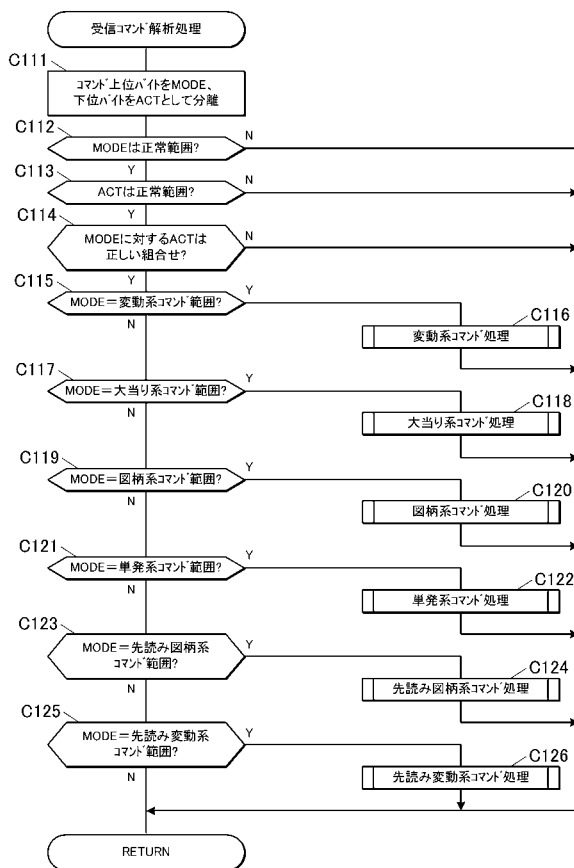
【図 37】



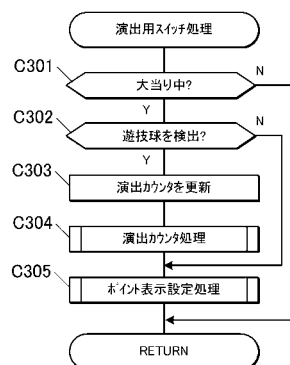
【図 38】



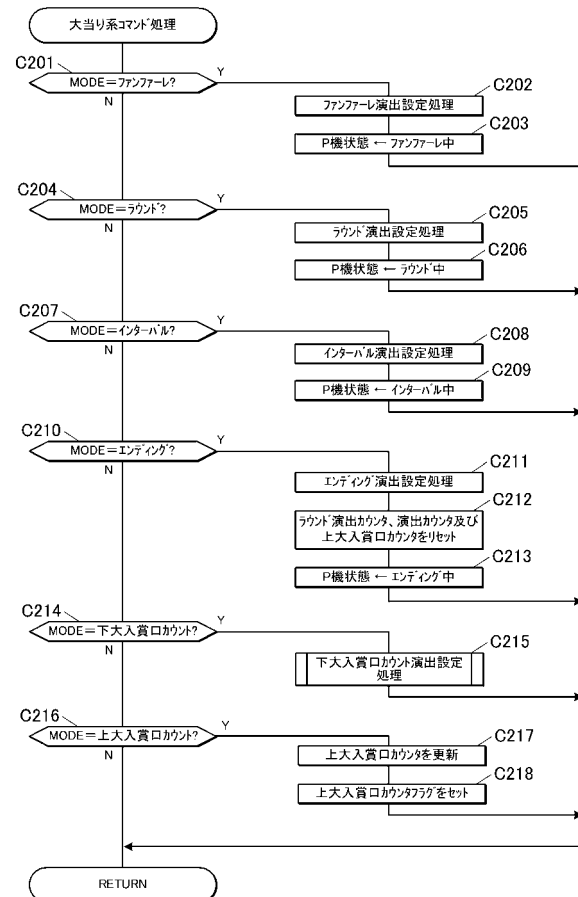
【図 39】



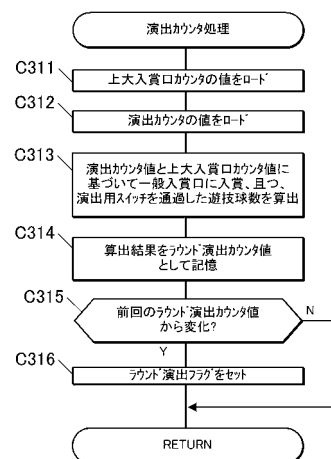
【図 41】



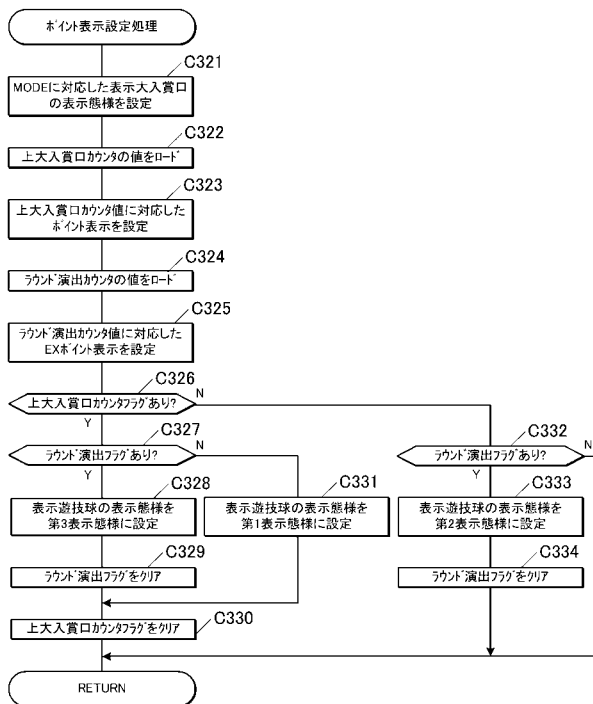
【図 40】



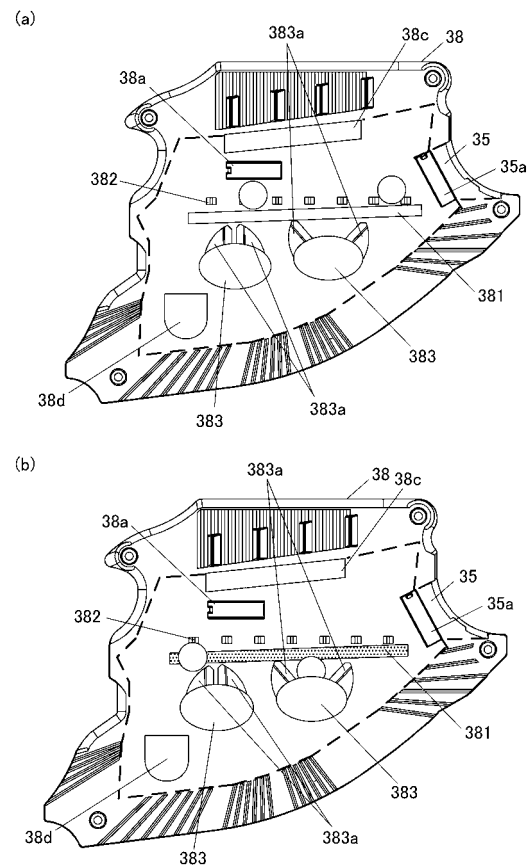
【図 42】



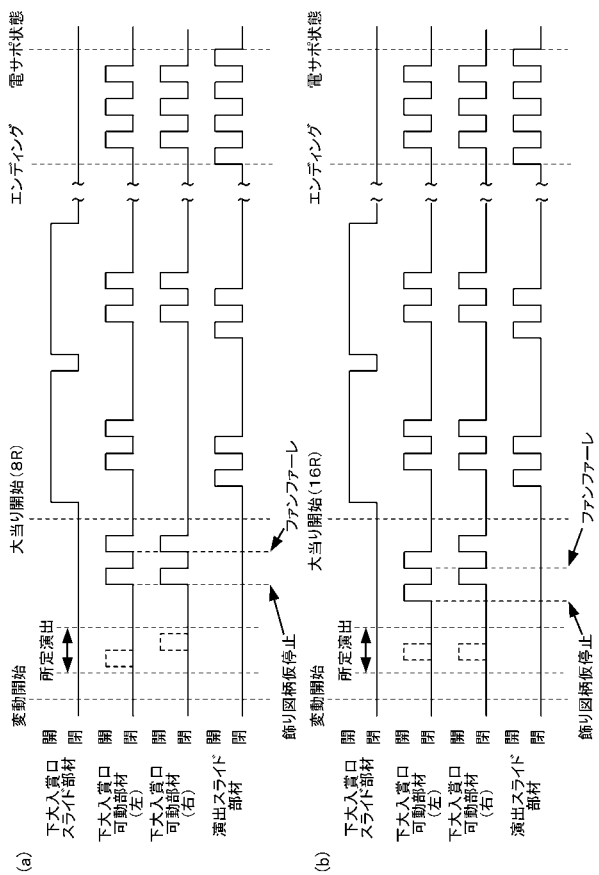
【図 4 3】



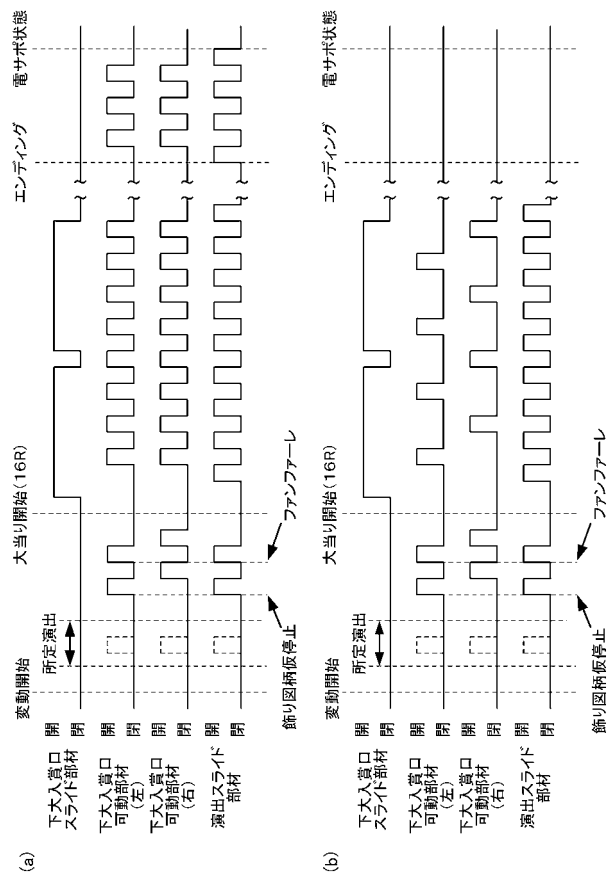
【図 4 4】



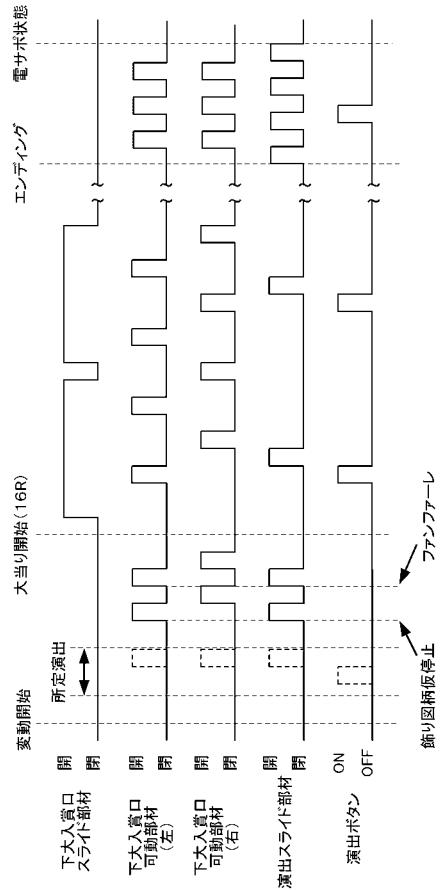
【図 4 5】



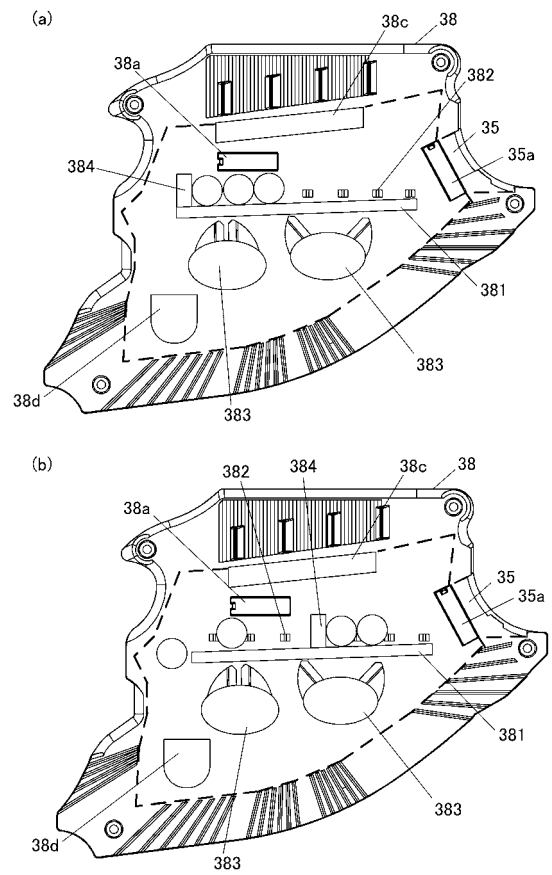
【図 4 6】



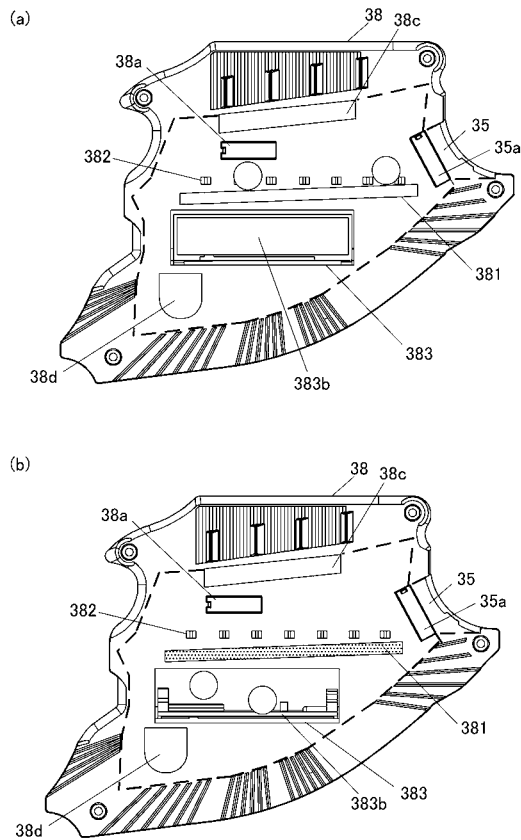
【図 47】



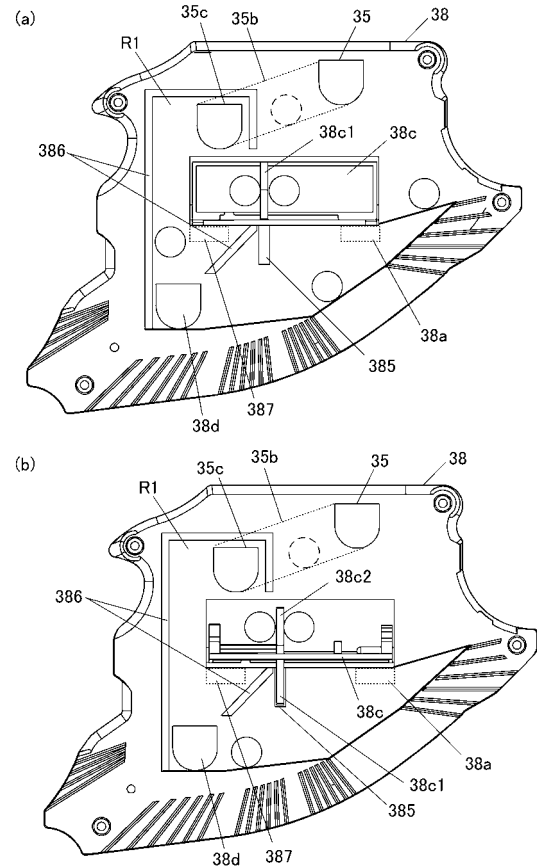
【図 48】



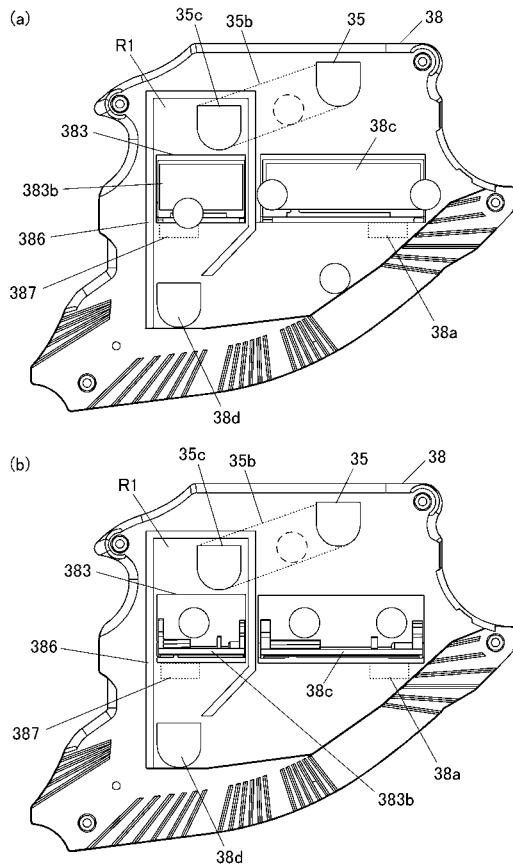
【図 49】



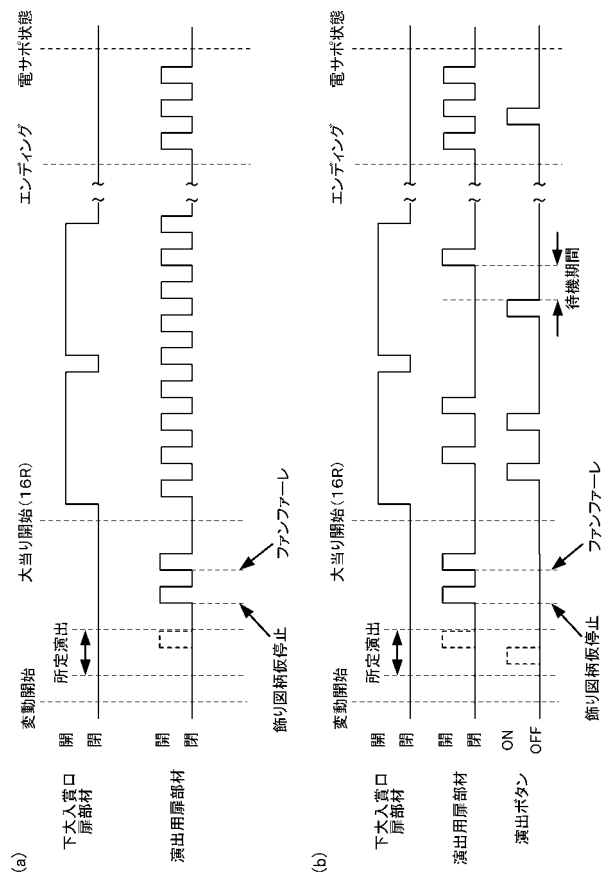
【図 50】



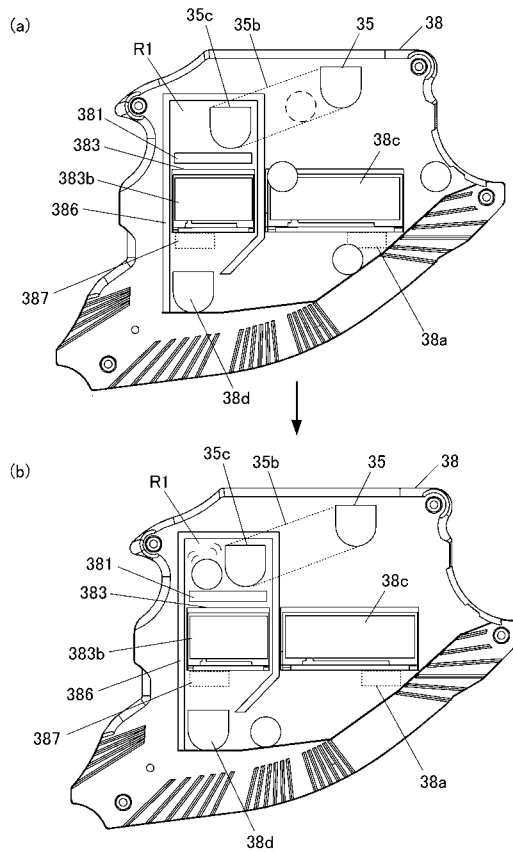
【図 5 1】



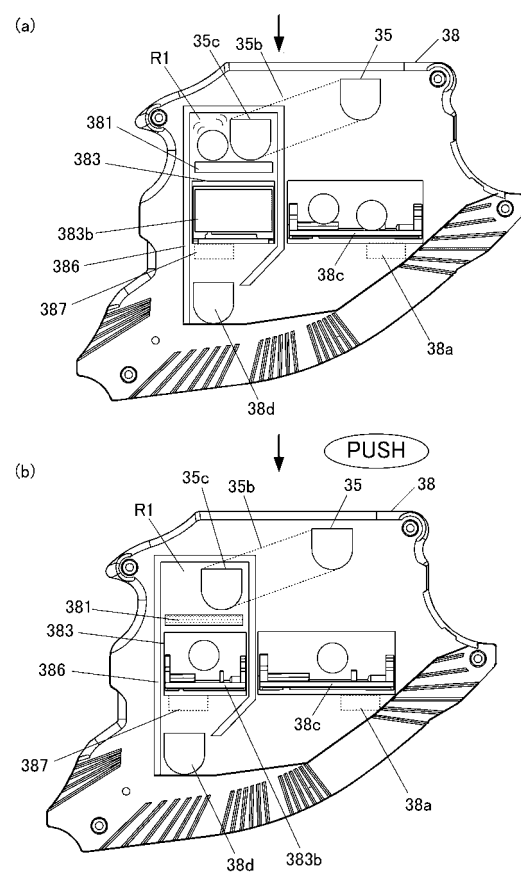
【図 5 2】



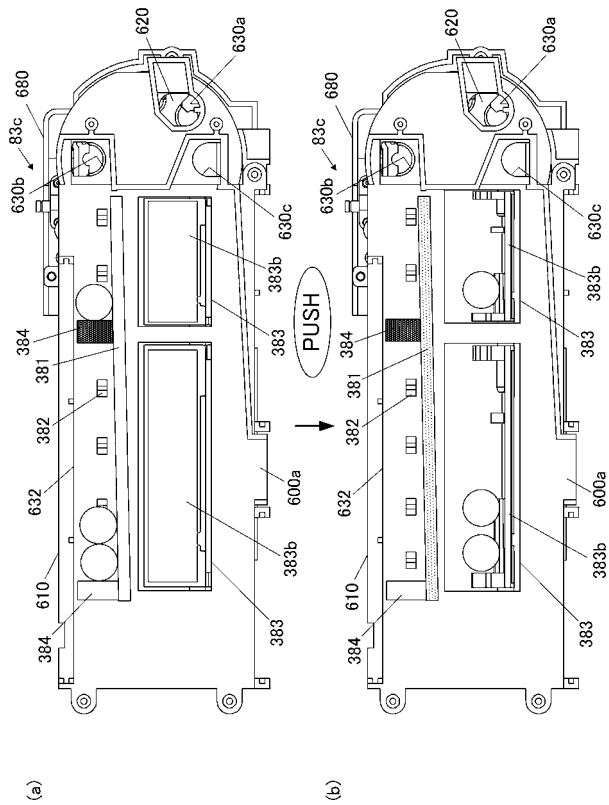
【図 5 3】



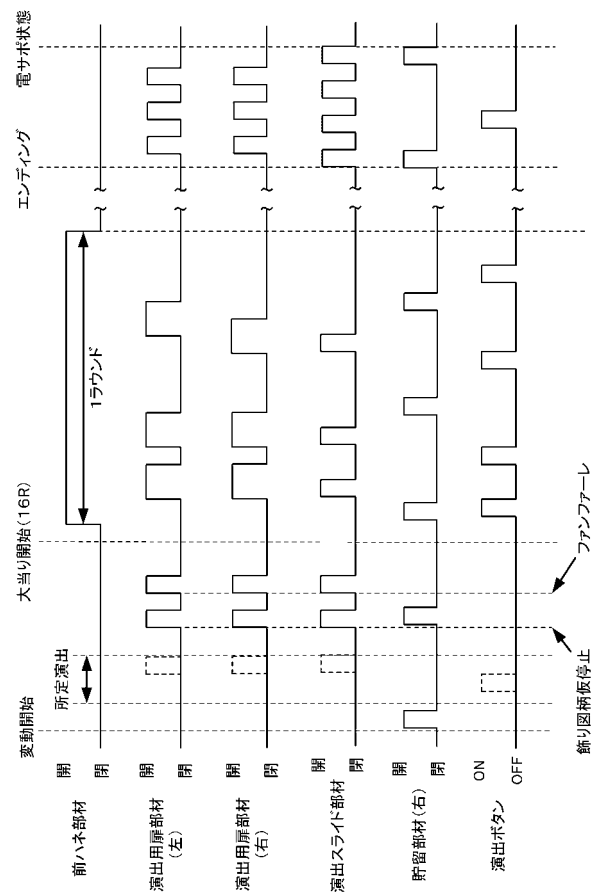
【図 5 4】



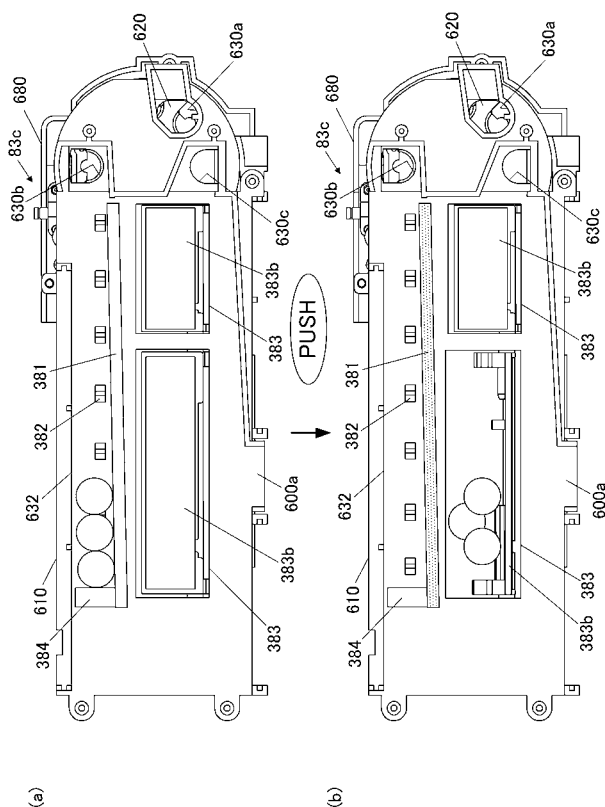
【 図 5 6 】



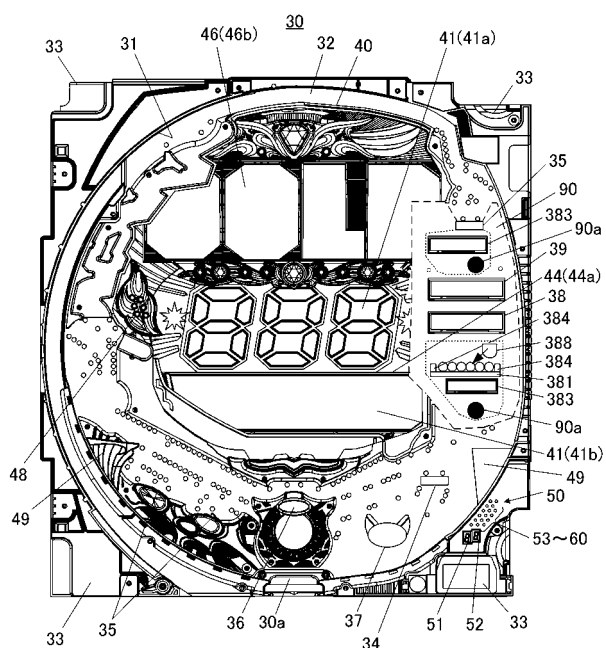
【図 5 8】



【图 5 9】



【図 6 0】



フロントページの続き

(72)発明者 園田 欽章

群馬県太田市吉沢町９９０番地 株式会社ソフィア内

Fターム(参考) 2C088 EB24 EB72