

(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2017-189493

(P2017-189493A)

(43) 公開日 平成29年10月19日(2017.10.19)

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

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 31 頁)

(21) 出願番号 特願2016-81851 (P2016-81851)
 (22) 出願日 平成28年4月15日 (2016.4.15)

(71) 出願人 000154679
 株式会社平和
 東京都台東区東上野一丁目16番1号
 (74) 代理人 100135666
 弁理士 原 弘晃
 (74) 代理人 100131680
 弁理士 竹内 健一
 (72) 発明者 武藤 栄
 東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
 式会社平和内
 Fターム(参考) 2C088 BA02 EB12 EB45 EB52 EB63

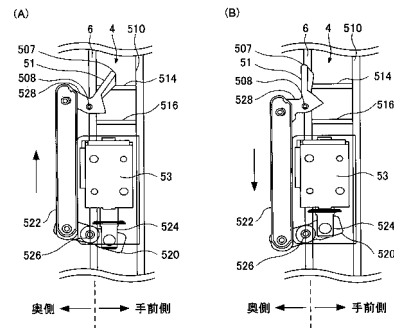
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 部品が配置される空間の効率化を図ること。

【解決手段】 板状部材51が第1状態と第2状態との間で動作する空間の下方に、板状部材51の手前側を落下した遊技球を誘導する第4誘導路516を形成しつつ、第4誘導路516の更に下方の空間をソレノイド53の配置空間として、奥行き幅を要するソレノイド53を遊技盤6から前方に出っ張るように設けることにより、ソレノイド53の奥側の空間を空けることができる。

【選択図】 図6



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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

前記遊技領域に設けられ第 1 状態と第 2 状態との間で動作する可動部と、

前記可動部を動作させる駆動手段と、

を備え、

前記駆動手段の配置空間の少なくとも一部が、

前記遊技盤よりも手前側の空間に形成されていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

10

請求項 1 において、

前記遊技領域に設けられ遊技媒体が進入可能な進入領域と、

前記進入領域に遊技媒体が進入したことを検出する検出手段と、

を更に備え、

前記可動部は、

第 1 状態である場合に遊技媒体が前記進入領域に進入不可能となり、

第 2 状態である場合に遊技媒体が前記進入領域に進入可能となることを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

20

請求項 1 または 2 において、

前記可動部は、

第 1 状態では前記遊技盤に対して手前側に開き、

第 2 状態では前記遊技盤に対して閉じることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、遊技球（遊技媒体）が移動する遊技領域を形成する遊技盤を備え、遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技球を発射する遊技機（ぱちんこ遊技機）が知られている。この種の遊技機は、遊技領域において遊技球を検出する検出領域として始動入賞口を設け、始動入賞口に遊技球が進入したことを検出すると、特別抽選を行うとともに表示装置において図柄の変動表示を開始させ、特別抽選の結果が大当たりである場合に、図柄を特定の態様で停止表示させる。すると遊技状態を特別遊技状態に移行させ、特別遊技状態では複数回の特別遊技を実行し、各特別遊技では遊技領域に設けられている大入賞口を開状態に動作させ、大入賞口への遊技球の進入に応じて遊技球を払い出す。

30

【0003】

そしてこの種の遊技機では、大入賞口に遊技球が進入可能な開状態と遊技球が進入不可能な閉状態との間で動作する可動部材を設け、可動部材をソレノイドなどの駆動手段によって動作させている（特許文献 1 参照）。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2006 - 239121 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ここでこの種の遊技機では、遊技盤の手前側が遊技領域として形成されるため、可動部材は遊技盤の手前側で動作するように設けられる一方で、可動部材を動作させる駆動手段

50

は遊技球の移動を妨げないようにするため遊技盤の奥側に設けられている。従って従来の遊技機では、可動部材の周辺の奥側に駆動手段の配置空間を確保する必要があった。

【0006】

本発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は、部品が配置される空間の効率化を図ることにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

(1)本発明は、遊技媒体が移動する遊技領域を形成する遊技盤を備え、遊技者の操作に応じて前記遊技領域に遊技媒体を発射する遊技機であって、前記遊技領域に設けられ第1状態と第2状態との間で動作する可動部と、前記可動部を動作させる駆動手段と、を備え、前記駆動手段の配置空間の少なくとも一部が、前記遊技盤よりも手前側の空間に形成されていることを特徴とする遊技機に関するものである。

10

【0008】

本発明では、遊技領域において動作する可動部の駆動手段の配置空間が、遊技盤よりも手前側に設けられているため、駆動手段の奥側の空間を空けることができる。

【0009】

(2)また本発明では、前記遊技領域に設けられ遊技媒体が進入可能な進入領域と、前記進入領域に遊技媒体が進入したことを検出する検出手段と、を更に備え、前記可動部は、第1状態である場合に遊技媒体が前記進入領域に進入不可能となり、第2状態である場合に遊技媒体が前記進入領域に進入可能となるようにしてもよい。

20

【0010】

このようにすれば、遊技媒体の進入領域への進入可否を振り分ける可動部の駆動手段の奥側の空間を空けることができる。

【0011】

(3)また本発明では、前記可動部は、第1状態では前記遊技盤に対して手前側に開き、第2状態では前記遊技盤に対して閉じるようにしてもよい。

【0012】

このようにすれば、可動部が遊技盤に対して手前側に開くと遊技媒体が進入領域に進入不可能となり、可動部が遊技盤に対して閉じると遊技媒体が進入領域に進入可能となるようにすることができる。

30

【発明の効果】

【0013】

本発明によれば、部品が配置される空間の効率化を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】本発明の実施形態の遊技機の外觀構成を示す斜視図である。

【図2】本発明の実施形態の遊技機の遊技盤の外觀構成を示す正面図である。

【図3】本発明の実施形態の遊技機の状態表示装置の外觀構成を示す正面図である。

【図4】本発明の実施形態の遊技機の普通役物の動作を説明する図である。

【図5】本発明の実施形態の遊技機の普通役物の動作を説明する図である。

40

【図6】本発明の実施形態の遊技機の普通役物の動作を説明する図である。

【図7】本発明の実施形態の遊技機の機能ブロックを示す図である。

【図8】本発明の実施形態の遊技機における図柄の変動種別と変動時間との関係を示す図である。

【図9】本発明の実施形態の遊技機における抽選テーブルの構成を示す図である。

【図10】本発明の実施形態の遊技機における抽選テーブルの構成を示す図である。

【図11】本発明の実施形態の遊技機における遊技状態の状態遷移図である。

【図12】本発明の実施形態の遊技機において表示される画像を示す図である。

【図13】本発明の実施形態の遊技機において表示される画像を示す図である。

【図14】本発明の実施形態の遊技機において表示される画像を示す図である。

50

【発明を実施するための形態】**【0015】**

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

【0016】**1. 遊技機の構成**

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

10

【0017】

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

【0018】

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

20

【0019】

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

30

【0020】

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

【0021】

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

40

【0022】

また遊技盤6の中央部には、遊技を盛り上げるための演出画像などを表示する液晶ディスプレイ31（演出画像表示手段）と、液晶ディスプレイ31の表示領域を囲むように形成された装飾部32を備える演出ユニット33が設けられている。ここで装飾部32は、光が透過する半透明の素材により構成された部分を有しており、半透明の素材により構成されている部分の内部には、遊技を盛り上げるための演出光などを出力する複数の装飾部ランプ34が設けられている。

【0023】

また本実施形態の演出ユニット33には、液晶ディスプレイ31の上方に、本実施形態の遊技機が題材としているテレビアニメのロゴタイプ（図示省略）が表示されている第1

50

演出物 3 5 が設けられており、第 1 演出物 3 5 は、図 2 に示すように液晶ディスプレイ 3 1 の上方となる基準位置と、図示しないが液晶ディスプレイ 3 1 の中央部を覆う落下位置との間で動作可能となっている。そして演出ユニット 3 3 には、第 1 演出物 3 5 が基準位置から落下すると遊技者から視認可能となり、第 1 演出物 3 5 とは異なる文字列（図示省略）が表示されている第 2 演出物 3 6 が設けられており、第 2 演出物 3 6 も第 1 演出物 3 5 と同様に、図 2 に示すように液晶ディスプレイ 3 1 の上方となる基準位置と、図示しないが液晶ディスプレイ 3 1 の中央部を覆う落下位置との間で動作可能となっている。

【 0 0 2 4 】

そして本実施形態では、演出ユニット 3 3 の手前側を遊技球が通過できないようになっており、発射装置から発射された遊技球は、演出ユニット 3 3 の左側の遊技領域 4 が演出ユニット 3 3 の右側の遊技領域 4 を落下するようになっており、遊技領域 4 には、遊技盤 6 の表面に交差するように図示しない多数の遊技釘が打ち付けられており、遊技領域 4 を移動する遊技球の移動方向がランダムに変化するようになっており、

10

【 0 0 2 5 】

また装飾部 3 2 の左部には、演出ユニット 3 3 の左側の遊技領域 4 を落下する遊技球が通過できる左開口 4 0 が形成されており、この左開口 4 0 を通過した遊技球は装飾部 3 2 の内部に設けられている通路 4 2 を通過して、装飾部 3 2 の下部に設けられたステージ 4 4 に落下するようになっており、このステージ 4 4 の上面は滑らかな曲面となっており、ステージ 4 4 とガラスユニット 8 との間に遊技球がステージ 4 4 から下方に落下できる隙間が形成されており、通路 4 2 からステージ 4 4 上に落下した遊技球がステージ 4 4 上を左右に往復移動した後にステージ 4 4 の中央部付近から下方に落下するようになっており、

20

【 0 0 2 6 】

そしてステージ 4 4 の中央部の下方には、ステージ 4 4 の中央部付近から下方に落下した遊技球が進入可能な第 1 始動入賞口 4 6（進入領域）が設けられている。この第 1 始動入賞口 4 6 は、遊技球が進入したことを検出するセンサ（遊技媒体検出手段）を内蔵し、遊技球が進入すると遊技球が遊技機内部に回収されるように構成されており、第 1 始動入賞口 4 6 に遊技球が進入するたびに、遊技者に対して所定個数（1 個以上の規定数、例えば 3 個）の遊技球が払い出されるとともに、乱数値を取得して大当たりの当否を決定する特別抽選が行われる。

30

【 0 0 2 7 】

また演出ユニット 3 3 の右側の遊技領域 4 には、遊技球が遊技機内部に回収されずに通過する通過ゲート 4 8 が設けられている。この通過ゲート 4 8 は、遊技球が通過したことを検出するセンサを内蔵し、通過ゲート 4 8 を遊技球が通過するたびに、乱数値を取得して普通当たりの当否を決定する普通抽選が行われる。

【 0 0 2 8 】

また演出ユニット 3 3 の右側の遊技領域 4 には、通過ゲート 4 8 の下方に、遊技球が進入可能な第 2 始動入賞口 5 0（進入領域）が設けられている。この第 2 始動入賞口 5 0 は、遊技球が進入したことを検出するセンサ（遊技媒体検出手段）を内蔵し、遊技球が進入すると遊技球が遊技機内部に回収されるように構成されており、第 2 始動入賞口 5 0 に遊技球が進入するたびに、遊技者に対して所定個数（1 個以上の規定数、例えば 3 個）の遊技球が払い出されるとともに、乱数値を取得して大当たりの当否を決定する特別抽選が行われる。

40

【 0 0 2 9 】

なお、第 1 始動入賞口 4 6 に遊技球が進入するごとに遊技者に払い出される遊技球の個数と、第 2 始動入賞口 5 0 に遊技球が進入するごとに遊技者に払い出される遊技球の個数は、同一の個数であっても異なる個数であってもよい。

【 0 0 3 0 】

そして通過ゲート 4 8 と第 2 始動入賞口 5 0 の間には、横長の板状部材 5 1（可動部）を備える普通役物 5 2（補助手段）が設けられており、板状部材 5 1 は、第 2 始動入賞口

50

50に遊技球が進入不可能な第1状態（進入を補助しない状態・非補助状態）と、第2始動入賞口50に遊技球が進入可能な第2状態（進入を補助する状態・補助状態）との間で動作可能に設けられている。そして普通役物52は、板状部材51を動作させるソレノイド53（駆動手段）を内蔵しており、普通抽選で普通当たりが当選すると、ソレノイド53が板状部材51を初期状態である第1状態から所定条件下で第2状態となるように動作させる。

【0031】

また演出ユニット33の右側の遊技領域4には、遊技球が進入すると遊技球が遊技機内部に回収される大入賞口54（進入領域）が設けられている。この大入賞口54は、遊技球が進入したことを検出するセンサを内蔵するとともに、大入賞口54を塞ぐ閉塞部材を備える特別役物56が設けられており、特別役物56は、大入賞口54に遊技球が進入可能な開状態（進入可能状態）と遊技球が進入不可能な閉状態（進入不可状態）との間で動作可能に構成されている。そして特別役物56は、閉塞部材を動作させるソレノイドなどの駆動装置を内蔵しており、特別抽選で大当たりが当選すると開始される特別遊技状態において所定条件下で開状態となるように制御される。そして大入賞口54に遊技球が進入するたびに、遊技者に対して所定個数（例えば15個）の遊技球が払い出される。

10

【0032】

また図2に示すように、遊技領域4の最下部には、いずれの入賞口にも進入せずに遊技領域4を落下した遊技球を遊技機内部に回収するアウト口62が設けられている。

【0033】

20

そして遊技球の発射装置は、図1で示したグリップユニット20の回転量を調節することにより遊技球の射出力が変化するように構成されており、グリップユニット20の回転量が少ない場合には演出ユニット33の左側の遊技領域4を遊技球が落下するように遊技球が発射され、グリップユニット20の回転量が多い場合には演出ユニット33の右側の遊技領域4を遊技球が落下するように遊技球が発射される。

【0034】

従って遊技者は、遊技状況に応じてグリップユニット20の回転量を調節し、遊技球が左側の遊技領域4を落下して、あるいは左開口40と通路42とステージ44を通過して第1始動入賞口46に入賞するように遊技球を発射させたり（左打ち）、遊技球が右側の遊技領域4を落下して、通過ゲート48を遊技球が通過するように、あるいは第2始動入賞口50に遊技球が入賞するように、あるいは大入賞口54に遊技球が入賞するように遊技球を発射させたりする（右打ち）。

30

【0035】

なお本実施形態の遊技機では、遊技球が左側の遊技領域4を落下する場合には、通過ゲート48を遊技球が通過することがなく、第2始動入賞口50や大入賞口54に遊技球が入賞することがなく、また遊技球が右側の遊技領域4を落下する場合には、第1始動入賞口46に遊技球が入賞することがないようになっている。

【0036】

また遊技盤6の右下部であって、遊技領域4の外側には、遊技機の各種状態をランプ等の点灯および消灯により示す状態表示装置70が設けられている。

40

【0037】

図3は、状態表示装置70の外観構成を示す正面図である。状態表示装置70は、図3に示すように、普通図柄表示部72、普通保留表示部74、第1特別図柄表示部76、第1特別保留表示部78、第2特別図柄表示部80、第2特別保留表示部82、遊技状態表示部84が設けられている。

【0038】

普通図柄表示部72は、2つのランプにより構成され、普通抽選が行われる場合に2つのランプを点滅させることにより普通図柄を変動表示し、2つのランプを点灯または消灯させることにより普通図柄を停止表示して、普通抽選の結果を表示する。

【0039】

50

普通保留表示部 74 は、2つのランプにより構成され、通過ゲート 48 を遊技球が通過した時点で既に普通図柄が変動表示中である場合など、普通抽選用乱数値を取得しても普通抽選を行うことができないことにより普通抽選用乱数値が保留された場合に、保留されている普通抽選用乱数値の数に対応する普通保留数を表示するものであり、2つのランプを点灯または消灯または点滅させることの組み合わせによって、0～4個の普通保留数を表示する。

【0040】

第1特別図柄表示部 76 は、7セグメントディスプレイにより構成され、第1始動入賞口 46 に遊技球が進入することにより特別抽選が行われる場合に、7セグメントディスプレイを点滅させることにより第1特別図柄を変動表示し、7セグメントディスプレイを複数種類の態様のうちいずれかの態様で点灯させることにより第1特別図柄を停止表示して、特別抽選の結果を表示する。

10

【0041】

第1特別保留表示部 78 は、2つのランプにより構成され、第1始動入賞口 46 に遊技球が進入した時点で既に第1特別図柄または第2特別図柄が変動表示中である場合など、特別抽選用乱数値を取得しても特別抽選を行うことができないことにより特別抽選用乱数値が第1特別乱数値として保留された場合に、保留されている第1特別乱数値の数に対応する第1特別保留数を表示するものであり、2つのランプを点灯または消灯または点滅させることの組み合わせによって、0～4個の第1特別保留数を表示する。

20

【0042】

第2特別図柄表示部 80 は、7セグメントディスプレイにより構成され、第2始動入賞口 50 に遊技球が進入することにより特別抽選が行われる場合に、7セグメントディスプレイを点滅させることにより第2特別図柄を変動表示し、7セグメントディスプレイを複数種類の態様のうちいずれかの態様で点灯させることにより第2特別図柄を停止表示して、特別抽選の結果を表示する。

【0043】

第2特別保留表示部 82 は、2つのランプにより構成され、第2始動入賞口 50 に遊技球が進入した時点で既に第1特別図柄または第2特別図柄が変動表示中である場合など、特別抽選用乱数値を取得しても特別抽選を行うことができないことにより特別抽選用乱数値が第2特別乱数値として保留された場合に、保留されている第2特別乱数値の数に対応する第2特別保留数を表示するものであり、2つのランプを点灯または消灯または点滅させることの組み合わせによって、0～4個の第2特別保留数を表示する。

30

【0044】

遊技状態表示部 84 は、6つのランプにより構成され、6つのランプを点灯または消灯または点滅させることの組合せによって、現在設定されている遊技状態の種類を表示する。本実施形態では、通常状態（低確率状態、不利状態）と、通常状態よりも大当たりの当選確率が高く設定された確変状態（高確率状態、有利状態）と、特別抽選で大当たりが当選すると開始される特別遊技状態と、第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動時間を短縮させて特別抽選の実行契機を頻繁に到来させる時短状態の4種類の遊技状態が設定可能となっており、6つのランプを点灯または消灯または点滅させることの組み合わせによって、いずれの遊技状態に設定されているかを表示する。

40

【0045】

2. 普通役物の詳細

以下では、本実施形態の普通役物 52 の詳細について説明する。図 4 (A) は、板状部材 51 が第1状態となっている普通役物 52 の拡大正面図であり、図 4 (B) は、板状部材 51 が第1状態となっている普通役物 52 の拡大右側面図である。図 4 (A) および図 4 (B) に示すように、本実施形態の普通役物 52 の上方には、通過ゲート 48 が設けられているが、通過ゲート 48 の左隣には、通過ゲート 48 を通過しない遊技球を遊技盤 6 の奥側に誘導してから遊技盤 6 の手前側に誘導する第1誘導路 500 が設けられている。

【0046】

50

詳細には通過ゲート48の左隣には、遊技盤6の手前側を落下してくる遊技球が進入できるように上方に向かって開口する第1開口502が、遊技盤6の手前側に設けられており、第1開口502が第1誘導路500の入口となっている。そして第1誘導路500は、第1開口502の下方で遊技盤6を貫通して遊技盤6の奥側に通じ、遊技盤6の奥側で下方に折れ曲がり、すぐに手前側に折れ曲がって、遊技盤6において手前側に向かって開口する第2開口504に通じており、第2開口504が第1誘導路500の出口となっている。

【0047】

また通過ゲート48も、遊技盤6の手前側を落下してくる遊技球が通過できるように遊技盤6の手前側で上方に向かって開口するように設けられている。そして通過ゲート48の下方には、通過ゲート48を通過した遊技球を遊技盤6の奥側に誘導してから第1誘導路500に誘導する第2誘導路506が設けられている。詳細には第2誘導路506は、通過ゲート48の下方で遊技盤6を貫通して遊技盤6の奥側に通じ、遊技盤6の奥側で左に折れ曲がり、第1誘導路500に通じている。

10

【0048】

従って本実施形態では、第1開口502を通過した遊技球は、通過ゲート48を通過することなく第1誘導路500により遊技盤6の奥側に誘導され、第2開口504から遊技盤6の手前側に戻るよう誘導される。また通過ゲート48を通過した遊技球は、第2誘導路506により遊技盤6の奥側に誘導されてから第1誘導路500に合流し、第2開口504から遊技盤6の手前側に戻るよう誘導される。

20

【0049】

そして第2開口504の下方には、遊技盤6の手前側に、台形状に形成された板状部材51が設けられている。本実施形態の板状部材51は、上側の辺が右下に下る斜辺507となるように配置され、下側の辺に沿って横方向に遊技盤6に平行に設けられた回転軸508を中心に遊技盤6に対して回転可能に設けられている。そして図4(A)および図4(B)に示す第1状態では、板状部材51は、回転軸508を中心として遊技盤6に対して手前側に45度回転して傾いた状態で、すなわち遊技盤6に対して手前側に半分開いた状態で静止している。

【0050】

そして本実施形態では、板状部材51が第1状態となっている場合には、板状部材51は、遊技盤6に対して手前側に45度傾いた状態で静止することにより、第2開口504から落下してくる遊技球が、板状部材51の手前側を落下せずに斜辺507に沿って右方向に転がるように、第2開口504から落下してくる遊技球を誘導する。

30

【0051】

詳細には本実施形態では、通過ゲート48、第1誘導路500、第2誘導路506、普通役物52の手前側を覆うように透明なアクリル製の平坦なカバー510が設けられている。詳細にはカバー510は、約11mmの遊技球が滞りなく通過可能となるように、遊技盤6の手前側に遊技盤6に対して平行に14mmの間隔を空けて設けられている。

【0052】

そして、板状部材51が第1状態となっている場合には、斜辺507の左端では、斜辺507と遊技盤6との距離が約7mmとなるが、斜辺507の右端では、斜辺507と遊技盤6との距離が約8mmとなるように、板状部材51の形状や第1状態での遊技盤6に対する回転角度が設定されている。すなわち本実施形態では、板状部材51が第1状態となっている場合には、斜辺507が遊技盤6とカバー510の内側面との中間付近に配置されつつ、斜辺507の左端から右端に向かうにつれ、斜辺507と遊技盤6との距離が広がるようになっている。

40

【0053】

また本実施形態では、斜辺507に沿って右方向に転がる遊技球の奥側と接触して遊技球の落下速度を調整する調整部材512が、斜辺507に沿うように遊技盤6の表面に設けられている。詳細には調整部材512は、斜辺507と平行となるように設けられて

50

おり、遊技盤 6 の表面において手前奥方向に波打つ形状を有することにより、遊技球が斜辺 5 0 7 に沿って揺れながら右下方向に転がるようにするとともに、遊技球の落下速度を減速させている。

【 0 0 5 4 】

このように本実施形態では、板状部材 5 1 が第 1 状態となっている場合には、第 2 開口 5 0 4 から落下してくる遊技球は、板状部材 5 1 の手前側への落下が斜辺 5 0 7 とカバー 5 1 0 の内側面によって制限されつつ、斜辺 5 0 7 と調整部材 5 1 2 の 2 点と接触しながら、斜辺 5 0 7 に沿って右下方向に転がるように誘導される。

【 0 0 5 5 】

そして本実施形態では、板状部材 5 1 が第 1 状態となっている場合には、斜辺 5 0 7 の左端から右端に向かうにつれ、斜辺 5 0 7 と遊技盤 6 との距離が広がるようになっているため、遊技球が斜辺 5 0 7 に沿って右下方向に滞りなく転がることができるとともに、調整部材 5 1 2 により斜辺 5 0 7 における遊技球の挙動に変化を与えている。

10

【 0 0 5 6 】

そして本実施形態では、図 4 (A) に示すように、斜辺 5 0 7 の右端の右方には、斜辺 5 0 7 を右下方向に転がってきた遊技球を、第 2 始動入賞口 5 0 に進入しないように誘導する第 3 誘導路 5 1 4 が設けられている。従って本実施形態では、板状部材 5 1 が第 1 状態となっている場合には、遊技球が第 2 始動入賞口 5 0 に進入せずに遊技領域 4 を落下するように、遊技球を誘導することができる。

【 0 0 5 7 】

図 5 (A) は、板状部材 5 1 が第 2 状態となっている普通役物 5 2 の拡大正面図であり、図 5 (B) は、板状部材 5 1 が第 2 状態となっている普通役物 5 2 の拡大右側面図である。図 5 (A) および図 5 (B) に示すように、板状部材 5 1 が第 2 状態となっている場合には、板状部材 5 1 は、板状部材 5 1 の奥側面が遊技盤 6 に密着するように遊技盤 6 に沿った状態で、すなわち遊技盤 6 に対して閉じた状態で静止している。

20

【 0 0 5 8 】

そして本実施形態では、板状部材 5 1 が第 2 状態となっている場合には、遊技盤 6 に沿った状態で静止することにより、第 2 開口 5 0 4 から落下してくる遊技球が板状部材 5 1 の手前側を落下するようになっている。

【 0 0 5 9 】

詳細には本実施形態では、遊技盤 6 の表面のうち板状部材 5 1 が取り付けられる部分に、板状部材 5 1 の形状に合わせた窪みが形成されており、板状部材 5 1 が第 2 状態となると、板状部材 5 1 が窪みに嵌ることにより、板状部材 5 1 の手前側面とカバー 5 1 0 の内側面との間に遊技球が滞りなく落下可能な空間が形成されるようになっている。

30

【 0 0 6 0 】

そして本実施形態では、板状部材 5 1 の下方には、板状部材 5 1 の手前側を落下してきた遊技球を、右下方向に誘導して第 2 始動入賞口 5 0 に進入するように誘導する第 4 誘導路 5 1 6 が設けられている。従って本実施形態では、板状部材 5 1 が第 2 状態となっている場合には、遊技球が第 2 始動入賞口 5 0 に進入するように、遊技球を誘導することができる。

40

【 0 0 6 1 】

こうして本実施形態では、板状部材 5 1 が第 1 状態となっている場合には、板状部材 5 1 が遊技盤 6 に対して手前側に 4 5 度傾いた状態で静止することにより、第 2 開口 5 0 4 から落下してくる遊技球が斜辺 5 0 7 に沿って右下方向に転がって第 2 始動入賞口 5 0 に進入せずに遊技領域 4 を落下し、板状部材 5 1 が第 2 状態となっている場合には、板状部材 5 1 が遊技盤 6 に沿った状態で静止することにより、第 2 開口 5 0 4 から落下してくる遊技球が板状部材 5 1 の手前側を落下して第 2 始動入賞口 5 0 に進入するように、遊技球を誘導することができる。

【 0 0 6 2 】

なお本実施形態では、板状部材 5 1 が第 1 状態となっている場合に遊技球が斜辺 5 0 7

50

を右下方向に転がっている途中で、板状部材 5 1 が第 2 状態になると、斜辺 5 0 7 を右下方向に転がっている遊技球が、板状部材 5 1 の手前側を落下して第 2 始動入賞口 5 0 に進入することがあるようになっている。

【 0 0 6 3 】

また本実施形態では、遊技盤 6 の表面のうち板状部材 5 1 が取り付けられる部分に、板状部材 5 1 の形状に合わせた窪みが形成されているものの、入賞口などの遊技球を遊技盤 6 の奥側に誘導するための開口が形成されていないため、図 4 (B) および図 5 (B) に示すように、板状部材 5 1 の奥側に演出光を出力する LED 基板 5 1 8 が設けられている。そして、板状部材 5 1 や、遊技盤 6 の表面のうち板状部材 5 1 が取り付けられる部分の周辺は、半透明の素材により構成されており、LED 基板 5 1 8 が出力した演出光を外部に透過するようになっている。そして本実施形態では、LED 基板 5 1 8 が、板状部材 5 1 の背後から板状部材 5 1 の奥側面に向けて演出光を出力するように設けられている。

10

【 0 0 6 4 】

従って本実施形態では、図 4 (B) に示すように、板状部材 5 1 が第 1 状態となっている場合には、遊技盤 6 と板状部材 5 1 の間から演出光が漏れ出るように見え、図 5 (B) に示すように、板状部材 5 1 が第 2 状態となっている場合には、遊技盤 6 および板状部材 5 1 を透過した演出光が見えるというように、板状部材 5 1 が第 1 状態となっている場合と第 2 状態となっている場合とで、LED 基板 5 1 8 が出力する演出光の見え方を変化させることができる。

【 0 0 6 5 】

また本実施形態では、図 4 (A) および図 5 (A) に示すように、板状部材 5 1 を動作させるソレノイド 5 3 が、板状部材 5 1 の下方に設けられた第 4 誘導路 5 1 6 の更に下方に設けられており、ソレノイド 5 3 と板状部材 5 1 は、ソレノイド 5 3 および板状部材 5 1 の左方に設けられた第 1 アーム 5 2 0 および第 2 アーム 5 2 2 を介して接続されている。

20

【 0 0 6 6 】

図 6 (A) は、板状部材 5 1 が第 1 状態となっている普通役物 5 2 の拡大左側面図であり、図 6 (B) は、板状部材 5 1 が第 2 状態となっている普通役物 5 2 の拡大左側面図である。図 6 (A) に示すように、ソレノイド 5 3 は、遊技盤 6 の奥側となる部分があるものの、遊技盤 6 から前方に出っ張るように設けられている。そして板状部材 5 1 が第 1 状態である場合には、ソレノイド 5 3 は通電されていない状態となっており、ソレノイド 5 3 の可動鉄心 5 2 4 がバネにより下方に突出するようになっている。そして可動鉄心 5 2 4 の下端には、第 1 アーム 5 2 0 が回転可能に接続されている。

30

【 0 0 6 7 】

ここで第 1 アーム 5 2 0 は、可動鉄心 5 2 4 よりも奥側において、遊技盤 6 に設けられた板状部材 5 1 の回転軸 5 0 8 と平行となるように同じく遊技盤 6 に設けられた第 1 アーム軸 5 2 6 を中心として回転可能となっており、第 1 アーム軸 5 2 6 よりも手前側で可動鉄心 5 2 4 の下端に対して回転可能に接続され、第 1 アーム軸 5 2 6 よりも奥側で第 2 アーム 5 2 2 の下端に対して回転可能に接続されている。そして第 2 アーム 5 2 2 は、ソレノイド 5 3 の奥側において上下にスライド可能に設けられており、第 2 アーム 5 2 2 の上端に対して板状部材 5 1 が回転可能に接続されている。

40

【 0 0 6 8 】

ここで板状部材 5 1 は、上述したように、ソレノイド 5 3 の上方において遊技盤 6 に平行に設けられた回転軸 5 0 8 を中心として遊技盤 6 に対して回転可能に設けられているが、板状部材 5 1 には、回転軸 5 0 8 から奥側に向かって突出するように第 3 アーム 5 2 8 が一体的に形成されている。そして第 3 アーム 5 2 8 は、回転軸 5 0 8 よりも奥側で第 2 アーム 5 2 2 の上端に対して回転可能に接続されている。

【 0 0 6 9 】

従って、ソレノイド 5 3 に通電されると、図 6 (B) に示すように、可動鉄心 5 2 4 が上方に引き込まれ、第 1 アーム 5 2 0 が第 1 アーム軸 5 2 6 を中心として図中左回りに回

50

転することにより第2アーム522が下方にスライドし、第3アーム528が下方に引き込まれて板状部材51が回転軸508を中心として図中左回りに回転して板状部材51が第2状態となる。

【0070】

そして、ソレノイド53に通電されなくなると、図6(A)に示すように、可動鉄心524がバネにより下方に押し戻され、第1アーム520が第1アーム軸526を中心として図中右回りに回転することにより第2アーム522が上方にスライドし、第3アーム528が上方に押し戻されて板状部材51が回転軸508を中心として図中右回りに回転して板状部材51が第1状態となる。

【0071】

このように本実施形態では、ソレノイド53により板状部材51が第1状態と第2状態との間で動作するようにして、第2開口504から落下してくる遊技球が斜辺507に沿って転がって第2始動入賞口50に進入しないようにしたり、第2開口504から落下してくる遊技球が板状部材51の手前側を落下して第2始動入賞口50に進入するようにしたりして遊技球の移動方向を振り分けつつ、第1アーム520の一部と第2アーム522と第3アーム528は遊技盤6よりも奥側に配置されるものの、奥行き幅を要するソレノイド53を遊技盤6から前方に出っ張るように設けている。すなわち本実施形態では、ソレノイド53の配置空間の一部が遊技盤6の手前側に設けられている。

【0072】

具体的には本実施形態では、板状部材51が第1状態と第2状態との間で動作する遊技盤6の手前側の空間の下方に、板状部材51の手前側を落下した遊技球を誘導する第4誘導路516を形成しつつ、第4誘導路516の更に下方の遊技盤6の手前側の空間をソレノイド53の配置空間としている。これにより本実施形態では、普通役物52の奥行き方向の長さ(厚さ)を小さく(薄く)することができ、普通役物52の奥側の空間を空けることができる。

【0073】

特に本実施形態では、図2で示した第1演出物35および第2演出物36は、液晶ディスプレイ31の左右において遊技盤6の奥側に設けられた図示しない上下に長い複数のシャフトに沿って上下にスライド可能に取り付けられるが、普通役物52の奥側の空間を空けることにより、普通役物52の奥側に複数のシャフトを設けることができるようになっている。

【0074】

3. 機能ブロック

【0075】

図7は、本実施形態の遊技機の機能ブロック図である。本実施形態の遊技機は、メイン基板100(遊技制御手段)およびサブ基板102(演出制御手段)を含む制御基板によって制御される。そしてメイン基板100やサブ基板102等の各基板の機能は、各種のプロセッサ(CPU、DSPなど)、ASIC(ゲートアレイなど)、ROM(情報記憶媒体の一例)、あるいはRAMなどのハードウェアや、ROMなどに予め記憶されている所与のプログラムからなるソフトウェアにより実現される。

【0076】

メイン基板100は、通過ゲートセンサ104、第1始動入賞口センサ106、第2始動入賞口センサ108、大入賞口センサ110、払出センサ116等の入力手段からの入力信号を受けて、遊技を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいて、状態表示駆動装置120、普通役物駆動装置122、特別役物駆動装置124、払出装置130等の出力手段の動作制御を行う。

【0077】

またサブ基板102は、メイン基板100から送られてくる各種のコマンドや、演出ボタンスイッチ150からの入力信号を受けて、遊技の進行状況に合わせた演出を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいて、演出表示装置170、音響装置172、

10

20

30

40

50

演出物駆動装置 174 等の演出装置 176 の動作制御を行う。

【0078】

そしてメイン基板 100 は、乱数発生手段 210、普通抽選手段 220、普通表示制御手段 222、普通役物制御手段 224、特別抽選手段 230、特別表示制御手段 240、遊技状態移行制御手段 250、特別遊技実行手段 260、払出制御手段 270、通信制御手段 280、メインメモリ 290 とを含んで構成されている。

【0079】

乱数発生手段 210 は、抽選用の乱数値を発生させる手段であり、ハードウェア乱数を発生させる乱数発生器や、ソフトウェア乱数を発生させるプログラムにより実現される。ソフトウェア乱数は、例えば、インクリメントカウンタ（所定のカウンタ範囲を循環するように数値をカウントするカウンタ）のカウント値に基づいて発生させることができる。なお本実施形態において「乱数値」には、数学的な意味でランダムに発生する値のみならず、その発生自体は規則的であっても、その取得タイミング等が不規則であるために実質的に乱数として機能しうる値も含まれる。

10

【0080】

普通抽選手段 220 は、通過ゲート 48 を通過する遊技球を 1 個ずつ検出する通過ゲートセンサ 104 から検出信号が入力されたことに基づいて、乱数発生手段 210 から普通抽選用乱数値を取得してメインメモリ 290 の普通乱数記憶手段 2912 に格納し、普通乱数記憶手段 2912 から読み出した普通抽選用乱数値について普通当たりの当否などを決定する普通抽選を行う。そして普通抽選では、普通抽選手段 220 は、普通当たり決定処理、普通変動決定処理などを行う。

20

【0081】

普通当たり決定処理は、普通当たりが当選したか否かを決定する処理である。普通当たり決定処理では、普通抽選手段 220 は、まずメインメモリ 290 の抽選テーブル記憶手段 2910 に記憶されている複数種類の普通抽選テーブルのうち、いずれの普通抽選テーブルを用いて乱数判定処理を行うかを遊技状態に応じて決定する。

【0082】

本実施形態の遊技機では、抽選テーブル記憶手段 2910 に普通抽選テーブル A および普通抽選テーブル B が記憶されており、各普通抽選テーブルでは、0 ~ 99 の 100 個の乱数値のそれぞれに対して、普通当たりまたはハズレが対応づけられている。詳細には普通抽選テーブル A では、約 1 / 20 の確率で普通当たりが当選するように、普通当たりまたはハズレと複数の乱数値との対応関係が設定され、普通抽選テーブル B では、約 19 / 20 の確率で普通当たりが当選するように、普通当たりまたはハズレと 0 ~ 99 の乱数値との対応関係が設定されている。そして普通抽選手段 220 は、遊技状態が確変状態でも時短状態でもない場合には、普通抽選テーブル A を選択し、遊技状態が確変状態あるいは時短状態である場合には、普通抽選テーブル B を選択する。

30

【0083】

そして普通抽選手段 220 は、選択されている普通抽選テーブルを参照して、普通乱数記憶手段 2912 から読み出した 1 回分の普通抽選用乱数値と一致する乱数値が普通当たりに対応づけられているか否かを判定することにより、普通当たりが当選したか否かを判定する。

40

【0084】

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

【0085】

普通変動決定処理は、遊技状態に応じて普通図柄の変動種別を複数の変動種別のいずれにするかを決定する処理である。普通変動決定処理では、普通抽選手段 220 は、遊技状態が確変状態でも時短状態でもない場合には、普通図柄の変動種別を普通変動 1 に決定し、遊技状態が確変状態あるいは時短状態である場合には、普通図柄の変動種別を普通変動

50

2に決定する。

【0086】

また普通抽選手段220は、普通乱数記憶手段2912に普通抽選用乱数値が格納されている状態では、普通図柄が変動表示中でない場合には、普通抽選の実行契機が到来したとして直ちに普通乱数記憶手段2912から1回分の普通抽選用乱数値を読み出して普通抽選を行うが、普通図柄が変動表示中である場合には、普通抽選用乱数値を保留する。そして普通抽選用乱数値を保留している場合には、普通図柄の変動表示が終了すると、普通抽選手段220は、普通抽選の実行契機が到来したとして直ちに普通乱数記憶手段2912から読み出した1回分の普通抽選用乱数値について普通抽選を行う。

【0087】

ここで、普通抽選用乱数値が保留されている状態で更に通過ゲートセンサ104から通過信号が入力された場合には、普通抽選手段220は、通過信号が入力されたことに基づいて乱数発生手段210から普通抽選用乱数値を取得して、4回分の普通抽選用乱数値を限度として普通乱数記憶手段2912に普通抽選用乱数値を格納する。そして普通抽選の実行契機が到来すると、普通乱数記憶手段2912からFIFO(First In First Out)形式で読み出した1回分の普通抽選用乱数値について普通抽選を行う。そして、普通乱数記憶手段2912に4回分の普通抽選用乱数値が格納された状態では、普通抽選手段220は、通過ゲートセンサ104から通過信号が入力されても、普通乱数記憶手段2912に普通抽選用乱数値を格納しない。

【0088】

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

【0089】

普通図柄表示制御処理では、普通表示制御手段222は、普通変動決定処理において決定された普通図柄の変動種別に応じた変動時間で、普通図柄表示部72の2つのランプを点滅させることにより普通図柄を変動表示させ、普通当たり決定処理において普通当たりの当選フラグがON状態にされたか否かに応じて、普通図柄表示部72の2つのランプを点灯または消灯させることにより普通図柄を停止表示させ、普通図柄表示部72に普通抽選の結果を表示させる。

【0090】

詳細には本実施形態では、図8に示すように、変動種別が普通変動1である場合には普通図柄の変動時間が20秒に設定され、変動種別が普通変動2である場合には普通図柄の変動時間が1秒に設定される。従って本実施形態では、普通抽選が行われた時点の遊技状態が確変状態でも時短状態でもない場合には、普通図柄の変動種別が普通変動1に決定されることにより普通図柄の変動時間が20秒に設定され、普通抽選が行われた時点の遊技状態が確変状態あるいは時短状態である場合には、普通図柄の変動種別が普通変動2に決定されることにより普通図柄の変動時間が1秒に設定されるため、遊技状態が確変状態あるいは時短状態である場合の方が、普通抽選の実行契機が頻繁に到来するようになっている。

【0091】

普通保留表示制御処理では、普通表示制御手段222は、普通乱数記憶手段2912に格納されている普通抽選用乱数値の数に応じて、普通保留表示部74の2つのランプを点灯または消灯または点滅させることの組み合わせによって、0~4個の保留個数を表示させる。

【0092】

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

【0093】

普通役物制御処理1では、遊技状態が確変状態あるいは時短状態である場合に、普通図柄が普通当たりの当選を示す態様で停止表示されたことを契機として、20秒が経過する

10

20

30

40

50

まで普通役物 5 2 が拡大状態となるように普通役物駆動装置 1 2 2 の駆動制御が行われる。

【 0 0 9 4 】

普通役物制御処理 2 では、遊技状態が確変状態でも時短状態でもない場合に、普通図柄が普通当たりの当選を示す態様で停止表示されたことを契機として、0.1 秒が経過するまで普通役物 5 2 が拡大状態となるように普通役物駆動装置 1 2 2 の駆動制御が行われる。

【 0 0 9 5 】

従って普通役物制御処理 1 では、第 2 始動入賞口 5 0 への遊技球の入賞しやすさが増加するように普通役物 5 2 が動作するが、普通役物制御処理 2 では、第 2 始動入賞口 5 0 への遊技球の入賞しやすさがほとんど増加しないように普通役物 5 2 が動作する。

【 0 0 9 6 】

特別抽選手段 2 3 0 は、第 1 始動入賞口 4 6 に進入する遊技球を 1 個ずつ検出する第 1 始動入賞口センサ 1 0 6 から検出信号が入力されたことに基づいて、乱数発生手段 2 1 0 から特別抽選用乱数値を取得して、メインメモリ 2 9 0 の特別乱数記憶手段 2 9 1 4 に第 1 特別乱数値として格納する。また特別抽選手段 2 3 0 は、第 2 始動入賞口 5 0 に進入する遊技球を 1 個ずつ検出する第 2 始動入賞口センサ 1 0 8 から検出信号が入力されたことに基づいて、乱数発生手段 2 1 0 から特別抽選用乱数値を取得して、特別乱数記憶手段 2 9 1 4 に第 2 特別乱数値として格納する。そして特別抽選手段 2 3 0 は、特別乱数記憶手段 2 9 1 4 から読み出した第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値を用いて、大当たりの当否などを決定する特別抽選を行う。そして特別抽選では、特別抽選手段 2 3 0 は、大当たり決定処理、図柄決定処理、特別変動決定処理などを行う。

【 0 0 9 7 】

大当たり決定処理は、大当たりが当選したか否かを決定する処理である。大当たり決定処理では、特別抽選手段 2 3 0 は、まずメインメモリ 2 9 0 の抽選テーブル記憶手段 2 9 1 0 に記憶されている複数種類の当否抽選テーブルのうち、いずれの当否抽選テーブルを用いて乱数判定処理を行うかを遊技状態に応じて決定する。

【 0 0 9 8 】

本実施形態の遊技機では、抽選テーブル記憶手段 2 9 1 0 に、図 9 に示すような大当たり抽選テーブル A および大当たり抽選テーブル B が記憶されている。そして各大当たり抽選テーブルでは、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の乱数値のそれぞれに対して、大当たりまたはハズレが対応づけられている。詳細には大当たり抽選テーブル A では、約 1 / 3 9 9 の確率で大当たりが当選するように、大当たりまたはハズレと 0 ~ 6 5 5 3 5 の乱数値との対応関係が設定され、大当たり抽選テーブル B では、約 1 / 3 9 の確率で大当たりが当選するように、大当たりまたはハズレと 0 ~ 6 5 5 3 5 の乱数値との対応関係が設定されている。そして特別抽選手段 2 3 0 は、遊技状態が通常状態あるいは時短状態である場合には、大当たり抽選テーブル A を選択し、遊技状態が確変状態である場合には、大当たり抽選テーブル B を選択する。

【 0 0 9 9 】

そして特別抽選手段 2 3 0 は、選択されている当否抽選テーブルを参照して、特別乱数記憶手段 2 9 1 4 から読み出した 1 回分の第 1 特別乱数値あるいは第 2 特別乱数値と一致する乱数値が大当たりに対応づけられているか否かを判定することにより、大当たりが当選したか否かを判定する。

【 0 1 0 0 】

そして特別抽選手段 2 3 0 は、大当たりが当選した場合には、フラグ記憶手段 2 9 1 6 において、大当たりの当選フラグを ON 状態に設定し、ハズレとなった場合には、大当たりの当選フラグを OFF 状態に設定する。

【 0 1 0 1 】

図柄決定処理は、大当たり決定処理で大当たりが当選した場合に、1 6 ラウンド確変図柄（第 2 種別）、8 ラウンド確変図柄（第 2 種別）、4 ラウンド確変図柄（第 2 種別）、

10

20

30

40

50

4ラウンド通常図柄（第1種別）のうちいずれの大当たり図柄（大当たりの当選種別）が当選したかを決定する処理である。本実施形態の遊技機では、抽選テーブル記憶手段2910に、図9に示すような図柄抽選テーブルAおよび図柄抽選テーブルBが記憶されており、図柄決定処理では、特別抽選手段230は、特別乱数記憶手段2914から第1特別乱数値を読み出した場合には、図柄抽選テーブルAを用いて乱数判定処理を行い、特別乱数記憶手段2914から第2特別乱数値を読み出した場合には、図柄抽選テーブルBを用いて乱数判定処理を行う。

【0102】

そして各図柄抽選テーブルでは、0～99の100個の乱数値のそれぞれに対して、16ラウンド確変図柄、8ラウンド確変図柄、4ラウンド確変図柄あるいは4ラウンド通常図柄が対応づけられている。詳細には図柄抽選テーブルAおよび図柄抽選テーブルBのいずれにおいても、約20/100の確率で16ラウンド確変図柄が当選し、約20/100の確率で8ラウンド確変図柄が当選し、約40/100の確率で4ラウンド確変図柄が当選し、約20/100の確率で4ラウンド通常図柄が当選するように、16ラウンド確変図柄、8ラウンド確変図柄、4ラウンド確変図柄、4ラウンド通常図柄と0～99の乱数値との対応関係が設定されている。

10

【0103】

そして特別抽選手段230は、選択した図柄抽選テーブルを参照して、特別乱数記憶手段2914から読み出した1つの第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値が複数種類の大当たり図柄のいずれに対応づけられているかを判定することにより、複数種類の大当たり図柄のいずれが当選したかを決定する。

20

【0104】

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

【0105】

特別変動決定処理は、大当たりが当選したか否かに応じて、第1特別図柄表示部76に表示させる第1特別図柄あるいは第2特別図柄表示部80に表示させる第2特別図柄の変動種別を複数の変動種別のいずれにするかを決定する処理である。特別変動決定処理では、特別抽選手段230は、まずメインメモリ290の抽選テーブル記憶手段2910に記憶されている複数種類の変動抽選テーブルのうち、いずれの変動抽選テーブルを用いて乱数判定処理を行うかを大当たりが当選したか否かに応じて決定する。

30

【0106】

本実施形態の遊技機では、抽選テーブル記憶手段2910に、図10に示すような変動抽選テーブルAおよび変動抽選テーブルBが記憶されている。そして各変動抽選テーブルでは、複数の乱数値（例えば、0～99の100個の乱数値）のそれぞれに対して、スーパーリーチ1、スーパーリーチ2、ノーマルリーチ、リーチ無しのいずれかの変動種別が対応づけられている。詳細には図10に示すように、スーパーリーチ1およびスーパーリーチ2は、変動抽選テーブルAの方が変動抽選テーブルBよりも選択確率が高くなっているが、ノーマルリーチは、変動抽選テーブルBの方が変動抽選テーブルAよりも選択確率が高くなっている。そして変動抽選テーブルAでは、スーパーリーチ1>スーパーリーチ2>ノーマルリーチの順序で選択確率が高くなっているが、変動抽選テーブルBでは、ノーマルリーチ>スーパーリーチ2>スーパーリーチ1の順序で選択確率が高くなっている。またリーチ無しは、変動抽選テーブルAでは抽選対象となっていない。

40

【0107】

そして特別抽選手段230は、大当たり決定処理で大当たりが当選した場合には、変動抽選テーブルAを選択し、大当たり決定処理でハズレであった場合には、変動抽選テーブルBを選択する。そして特別抽選手段230は、選択されている変動抽選テーブルを参照して、特別乱数記憶手段2914から読み出した1回分の第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値と一致する乱数値が複数の変動種別のいずれに対応づけられているかを判定することにより、複数の変動種別のいずれが当選したかを判定し、第1特別図柄あるいは第2

50

特別図柄の変動種別を当選した変動種別に決定する。すなわち、特別乱数記憶手段2914から読み出した1回分の特別抽選用乱数値が第1特別乱数値である場合には、第1特別図柄の変動種別を当選した変動種別に決定し、特別乱数記憶手段2914から読み出した1回分の特別抽選用乱数値が第2特別乱数値である場合には、第2特別図柄の変動種別を当選した変動種別に決定する。

【0108】

このように本実施形態では、スーパーリーチ1が決定された場合には、大当たりが当選していることが最も多く、スーパーリーチ2が決定された場合には、大当たりが当選していることが次に多く、ノーマルリーチが決定された場合には、大当たりが当選していることが次に多いため、複数のリーチ有りの変動種別のそれぞれで、大当たりの当選に対する期待度が異なるようになっている。

10

【0109】

また特別抽選手段230は、特別乱数記憶手段2914に第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値が格納された時点で、第1特別図柄あるいは第2特別図柄が変動表示中でなく、かつ遊技状態が特別遊技状態でない場合には、特別抽選の実行契機が到来したとして直ちに特別乱数記憶手段2914から1回分の第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値を読み出して特別抽選を行うが、第1特別図柄あるいは第2特別図柄が変動表示中であるか、または遊技状態が特別遊技状態である場合には、第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値を保留する。

【0110】

そして、第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値が保留されている状態で更に第1始動入賞口センサ106あるいは第2始動入賞口センサ108から検出信号が入力された場合には、特別抽選手段230は、第1始動入賞口センサ106あるいは第2始動入賞口センサ108から検出信号が入力されたことに基づいて乱数発生手段210から特別抽選用乱数値を取得して、取得した特別抽選用乱数値を第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値として特別乱数記憶手段2914に格納する。

20

【0111】

なお、特別乱数記憶手段2914に4回分の第1特別乱数値が格納された状態では、第1始動入賞口センサ106から検出信号が入力されても、特別抽選手段230は特別乱数記憶手段2914に第1乱数値を格納しない。また、特別乱数記憶手段2914に4回分の第2特別乱数値が格納された状態では、第2始動入賞口センサ108から検出信号が入力されても、特別抽選手段230は特別乱数記憶手段2914に第2特別乱数値を格納しない。

30

【0112】

そして、第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値が保留されている場合には、遊技状態が特別遊技状態でないことを条件に、第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動表示が終了すると、特別抽選手段230は、特別乱数記憶手段2914からFIFO形式で1回分の第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値を読み出し、読み出した1回分の第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値について特別抽選を行う。すなわち本実施形態では、特別乱数記憶手段2914に第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値が格納された順序に従って、第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値について特別抽選が行われる。

40

【0113】

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

【0114】

第1特別図柄表示制御処理は、特別乱数記憶手段2914から第1特別乱数値が読み出されて特別抽選が行われた場合に行われる処理であり、特別表示制御手段240は、特別変動決定処理において決定された第1特別図柄の変動種別に応じた変動時間で、第1特別図柄表示部76の7セグメントディスプレイを点滅させることにより第1特別図柄を変動

50

表示させる。そして本実施形態では、4種類の大当たり図柄およびハズレのそれぞれに対応して7セグメントディスプレイの表示態様が予め定められており、特別表示制御手段240は、大当たり決定処理において大当たりの当選フラグがON状態にされたか否かに応じて、そして大当たり決定処理で大当たりが当選した場合には図柄決定処理において当選フラグがON状態に設定された大当たり図柄に応じて、7セグメントディスプレイを複数種類の表示態様のうちいずれかの表示態様で表示させることにより第1特別図柄を停止表示させ、第1特別図柄表示部76に特別抽選の結果を表示させる。

【0115】

第2特別図柄表示制御処理は、特別乱数記憶手段2914から第2特別乱数値が読み出されて特別抽選が行われた場合に行われる処理であり、特別表示制御手段240は、特別変動決定処理において決定された第2特別図柄の変動種別に応じた変動時間で、第2特別図柄表示部80の7セグメントディスプレイを点滅させることにより第2特別図柄を変動表示させた後、大当たり決定処理において大当たりの当選フラグがON状態にされたか否かに応じて、そして大当たり決定処理で大当たりが当選した場合には図柄決定処理において当選フラグがON状態に設定された大当たり図柄に応じて、7セグメントディスプレイを複数種類の表示態様のうちいずれかの表示態様で表示させることにより第2特別図柄を停止表示させ、第2特別図柄表示部80に特別抽選の結果を表示させる。

10

【0116】

詳細には本実施形態では、図8に示すように、変動種別がスーパーリーチ1である場合には第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動時間が90秒に設定され、変動種別がスーパーリーチ2である場合には第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動時間が60秒に設定され、変動種別がノーマルリーチである場合には第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動時間が30秒に設定される。

20

【0117】

また変動種別がリーチ無しに決定された場合には、特別表示制御手段240は、第1特別図柄表示制御処理では、第1特別図柄の変動表示を開始させる時点における特別抽選の保留個数あるいは遊技状態が時短状態または確変状態であるか否かに応じて、第2特別図柄表示制御処理では、第2特別図柄の変動表示を開始させる時点における特別抽選の保留個数あるいは遊技状態が時短状態または確変状態であるか否かに応じて、リーチ無し1～リーチ無し4のいずれかを選択する。詳細には特別表示制御手段240は、保留個数が0～2個であればリーチ無し1を選択し、保留個数が3個であればリーチ無し2を選択し、保留個数が4個であればリーチ無し3を選択し、遊技状態が時短状態あるいは確変状態であれば保留個数に関わらずリーチ無し4を選択する。

30

【0118】

そして本実施形態では、図8に示すように、変動種別がリーチ無し1である場合には第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動時間が10秒に設定され、変動種別がリーチ無し2である場合には第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動時間が5秒に設定され、変動種別がリーチ無し3である場合には第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動時間が3秒に設定され、変動種別がリーチ無し4である場合には第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動時間が1秒に設定される。

40

【0119】

従って本実施形態では、遊技状態が時短状態または確変状態でない場合には、保留個数が多いほど第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動時間が短くなるため、第1特別抽選あるいは第2特別抽選の実行契機が頻繁に到来するようになっており、遊技状態が時短状態あるいは確変状態である場合には、第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動時間が特に短くなるため、第1特別抽選あるいは第2特別抽選の実行契機が更に頻繁に到来するようになっている。

【0120】

第1特別保留表示制御処理では、特別表示制御手段240は、特別乱数記憶手段2914に格納されている第1特別乱数値の数に応じて、第1特別保留表示部78の2つのラン

50

ブを点灯または消灯または点滅させることの組み合わせによって、0～4個の保留個数を表示させる。

【0121】

第2特別保留表示制御処理では、特別表示制御手段240は、特別乱数記憶手段2914に格納されている第2特別乱数値の数に応じて、第2特別保留表示部82の2つのランプを点灯または消灯または点滅させることの組み合わせによって、0～4個の保留個数を表示させる。

【0122】

遊技状態移行制御手段250は、図11に示すように、所定の移行条件の成立に基づいて、通常状態、特別遊技状態、確変状態、時短状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行制御処理を行う。遊技状態の移行条件は、1の条件が定められていてもよいし、複数の条件が定められていてもよい。複数の条件が定められている場合には、複数の予め定められた条件のうち1の条件が成立したこと、あるいは複数の予め定められた条件の全てが成立したことに基づいて、遊技状態を別の遊技状態へ移行させることができる。

10

【0123】

通常状態は、複数種類の遊技状態の中で初期状態に相当する遊技状態で、通常状態からは特別遊技状態への移行が可能となっている。そして通常状態では、普通当たりの当選確率が約1/20に設定された普通抽選テーブルAを参照して普通抽選が行われ、大当たりの当選確率が1/399に設定された大当たり抽選テーブルAを参照して特別抽選が行われる。

20

【0124】

そして通常状態では、普通抽選における普通当たりの当選確率が約1/20と低い上に、普通図柄の変動時間が20秒と長く、普通役物52が拡大状態となる期間が0.1秒と短くなっているため、第2始動入賞口50に遊技球を進入させにくくなっている。

【0125】

特別遊技状態は、通常状態、確変状態あるいは時短状態における特別抽選において大当たりが当選したことに基づいて開始され、大当たり図柄の種類に応じて予め定められたラウンド数(実行回数)の特別遊技が実行されると終了する。

【0126】

詳細には、特別抽選において16ラウンド確変図柄の当選フラグがON状態に設定されたことに基づいて特別遊技状態が開始されると、第1ラウンド～第16ラウンドの16ラウンドの特別遊技が実行されたことを条件に特別遊技状態が終了する。

30

【0127】

また、特別抽選において8ラウンド確変図柄の当選フラグがON状態に設定されたことに基づいて特別遊技状態が開始されると、第1ラウンド～第8ラウンドの8ラウンドの特別遊技が実行されたことを条件に特別遊技状態が終了する。

【0128】

また、特別抽選において4ラウンド確変図柄の当選フラグがON状態に設定されたことに基づいて特別遊技状態が開始されると、第1ラウンド～第4ラウンドの4ラウンドの特別遊技が実行されたことを条件に特別遊技状態が終了する。

40

【0129】

また、特別抽選において4ラウンド通常図柄の当選フラグがON状態に設定されたことに基づいて特別遊技状態が開始されると、第1ラウンド～第4ラウンドの4ラウンドの特別遊技が実行されたことを条件に特別遊技状態が終了する。

【0130】

確変状態は、16ラウンド確変図柄、8ラウンド確変図柄または4ラウンド確変図柄(確変図柄)の当選フラグがON状態に設定されたことに基づいて開始された特別遊技状態が終了したことを契機に開始され、確変状態からは特別遊技状態または通常状態への移行が可能となっている。そして確変状態では、普通当たりの当選確率が約19/20に設定された普通抽選テーブルBを参照して普通抽選が行われ、大当たりの当選確率が1/39

50

に設定された大当たり抽選テーブルBを参照して特別抽選が行われる点で、通常状態よりも遊技者に有利になっている。そして確変状態は、確変状態において特別抽選が行われた回数が9999回に達したことを条件に終了し、通常状態に移行される。

【0131】

詳細には遊技状態移行制御手段250は、特別遊技状態が終了するとメインメモリ290の確変終了判定カウンタ2930に所定の遊技回数（例えば、9999回）に相当する値（例えば、9999）を書き込み、確変状態において特別抽選が行われるごとに確変終了判定カウンタ2930の記憶値から1回分の遊技回数に相当する値（例えば、1）を減算するデクリメント更新を行う。そして確変終了判定カウンタ2930の記憶値が閾値（例えば、0）に達すると、確変状態を終了させて通常状態を開始させる。ただし確変状態では、特別抽選における大当たりの当選確率が1/39に設定されるため、確変状態において特別抽選が行われた回数が9999回に達する前に特別遊技状態が開始され、確変状態から通常状態に移行することはほとんどないようになっている。

10

【0132】

そして確変状態では、普通抽選における普通当たりの当選確率が約19/20と高い上に、普通図柄の変動時間が1秒と短く、普通役物52が拡大状態となる期間が20秒と長くなっているため、通常状態よりも第2始動入賞口50に遊技球を進入させやすくなっている点で遊技者に有利になっている。

【0133】

また確変状態では、保留数に関わらず第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動時間としてより短い変動時間が設定されることが多くなるため、通常状態よりも特別抽選の実行契機が頻繁に到来するようになっている。

20

【0134】

時短状態は、4ラウンド通常図柄（通常図柄）の当選フラグがON状態に設定されたことに基づいて開始された特別遊技状態が終了したことを契機として開始され、時短状態からは特別遊技状態または通常状態への移行が可能となっている。そして時短状態では、確変状態と同様に普通当たりの当選確率が約19/20に設定された普通抽選テーブルBを参照して普通抽選が行われるものの、通常状態と同様に大当たりの当選確率が約1/399に設定された大当たり抽選テーブルAを参照して特別抽選が行われる点で、確変状態よりも遊技者に不利になっている。そして時短状態は、時短状態において特別抽選が行われた回数が100回に達したことを条件に終了し、通常状態に移行される。

30

【0135】

詳細には遊技状態移行制御手段250は、遊技状態が時短状態に移行されたことを契機として、メインメモリ290の時短終了判定カウンタ2932に所定の遊技回数（例えば、100回）に相当する値（例えば、100）を書き込み、時短状態において特別抽選が行われるごとに時短終了判定カウンタ2932の記憶値から1回分の遊技回数に相当する値（例えば、1）を減算するデクリメント更新を行う。そして時短終了判定カウンタ2932の記憶値が閾値（例えば、0）に達すると、時短状態を終了させる。

【0136】

そして時短状態では、確変状態と同様に、普通抽選における普通当たりの当選確率が約19/20と高い上に、普通図柄の変動時間が1秒と短く、普通役物52が拡大状態となる期間が20秒と長くなっているため、通常状態よりも第2始動入賞口50に遊技球を進入させやすくなっている点で遊技者に有利になっている。

40

【0137】

また時短状態では、確変状態と同様に、保留数に関わらず第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動時間としてより短い変動時間が設定されることが多くなるため、通常状態よりも特別抽選の実行契機が頻繁に到来するようになっている。

【0138】

特別遊技実行手段260は、特別抽選の抽選結果に基づいて特別遊技を実行する手段であって、特別遊技実行処理1～特別遊技実行処理4などを行う。

50

【0139】

特別遊技実行処理1は、特別抽選において16ラウンド確変図柄が当選したことに基
いて実行され、特別遊技実行手段260は、ラウンドカウンタ2933の上限値として1
6ラウンド確変図柄について予め定められたラウンド数である16回に相当する値(例
えば、16)を設定し、各ラウンドにおいて予め定められた態様で特別役物56が動作を完
了するごとに、ラウンドカウンタ2933の記憶値に1回分のラウンド数に相当する値(例
えば、1)を加算するインクリメント更新を行う。そしてラウンドカウンタ2933の
記憶値が上限値(例えば、16)に達すると、特別遊技状態が終了する。

【0140】

詳細には特別遊技実行処理1では、第1ラウンド～第16ラウンドの各ラウンドの特別
遊技において、特別役物56が開状態となってから開放タイマー2934が29秒をカウ
ントするか、大入賞口センサ110が1個の遊技球の進入を検出すると1個分の遊技球に
相当する値(例えば、1)が加算される大入賞数カウンタ2936の値が上限値(例
えば、10)に達すると特別役物56が閉状態となるように特別役物駆動装置124の駆動制
御が行われる。すると、1回分のラウンドの終了条件が満たされたとして、ラウンドカ
ウンタ2933の値に「1」が加算される。

10

【0141】

特別遊技実行処理2は、特別抽選において8ラウンド確変図柄が当選したことに基
いて実行され、特別遊技実行手段260は、ラウンドカウンタ2933の上限値として8ラ
ウンド確変図柄について予め定められたラウンド数である8回に相当する値(例
えば、8)を設定し、各ラウンドにおいて予め定められた態様で特別役物56が動作を完了する
ごとに、ラウンドカウンタ2933の記憶値に1回分のラウンド数に相当する値(例
えば、1)を加算するインクリメント更新を行う。そしてラウンドカウンタ2933の記憶値が
上限値(例えば、8)に達すると、特別遊技状態が終了する。

20

【0142】

詳細には特別遊技実行処理2では、第1ラウンド～第8ラウンドの各ラウンドの特別
遊技において、特別役物56が開状態となってから開放タイマー2934が29秒をカウ
ントするか、大入賞数カウンタ2936の値が上限値(例えば、10)に達すると特別役物
56が閉状態となるように特別役物駆動装置124の駆動制御が行われる。すると、1回
分のラウンドの終了条件が満たされたとして、ラウンドカウンタ2933の値に「1」が
加算される。

30

【0143】

特別遊技実行処理3は、特別抽選において4ラウンド確変図柄が当選したことに基
いて実行され、特別遊技実行手段260は、ラウンドカウンタ2933の上限値として4ラ
ウンド確変図柄について予め定められたラウンド数である4回に相当する値(例
えば、4)を設定し、各ラウンドにおいて予め定められた態様で特別役物56が動作を完了する
ごとに、ラウンドカウンタ2933の記憶値に1回分のラウンド数に相当する値(例
えば、1)を加算するインクリメント更新を行う。そしてラウンドカウンタ2933の記憶値が
上限値(例えば、4)に達すると、特別遊技状態が終了する。

【0144】

詳細には特別遊技実行処理3では、第1ラウンド～第4ラウンドの各ラウンドの特別
遊技において、特別役物56が開状態となってから開放タイマー2934が29秒をカウ
ントするか、大入賞数カウンタ2936の値が上限値(例えば、10)に達すると特別役物
56が閉状態となるように特別役物駆動装置124の駆動制御が行われる。すると、1回
分のラウンドの終了条件が満たされたとして、ラウンドカウンタ2933の値に「1」が
加算される。

40

【0145】

特別遊技実行処理4は、特別抽選において4ラウンド通常図柄が当選したことに基
いて実行され、特別遊技実行手段260は、ラウンドカウンタ2933の上限値として4ラ
ウンド通常図柄について予め定められたラウンド数である4回に相当する値(例
えば、4

50

)を設定し、各ラウンドにおいて予め定められた態様で特別役物56が動作を完了すると、ラウンドカウンタ2933の記憶値に1回分のラウンド数に相当する値(例えば、1)を加算するインクリメント更新を行う。そしてラウンドカウンタ2933の記憶値が上限値(例えば、4)に達すると、特別遊技状態が終了する。

【0146】

詳細には特別遊技実行処理4では、第1ラウンド~第4ラウンドの各ラウンドの特別遊技において、特別役物56が開状態となつてから開放タイマー2934が29秒をカウントするか、大入賞数カウンタ2936の値が上限値(例えば、10)に達すると特別役物56が閉状態となるように特別役物駆動装置124の駆動制御が行われる。すると、1回分のラウンドの終了条件が満たされたとして、ラウンドカウンタ2933の値に「1」が加算される。

10

【0147】

払出制御手段270は、第1始動入賞口センサ106からの検出信号、第2始動入賞口センサ108からの検出信号、大入賞口センサ110からの検出信号が入力されたことに基づいて、検出信号ごとに予め定められている賞球数に相当する数の遊技球を払出装置130に払い出させる制御を行う。詳細には払出制御手段270は、第1始動入賞口センサ106が1個の遊技球の入賞を検出するごとに、払出装置130に3個の遊技球を払い出させる指示コマンドを送信し、第2始動入賞口センサ108が1個の遊技球の入賞を検出するごとに、払出装置130に3個の遊技球を払い出させる指示コマンドを送信し、大入賞口センサ110が1個の遊技球の入賞を検出するごとに、払出装置130に15個の遊技球を払い出させる指示コマンドを送信する。

20

【0148】

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

【0149】

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

30

【0150】

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

【0151】

演出制御手段300は、メイン基板100から送信される各種のコマンドや、演出ポタンスイッチ150からの入力信号や、サブメモリ310の演出データ記憶手段3110に記憶されている演出データに基づいて、演出表示装置170を制御して前枠ランプ12や装飾部ランプ34を点灯あるいは点滅させたり、液晶ディスプレイ31に演出画像を表示させたり、音響装置172を制御してスピーカー14から演出音を出力させたり、演出物駆動装置174を駆動して第1演出物35や第2演出物36を動作させたりするなど、演出装置176を制御することにより、遊技を盛り上げたり、遊技を補助したりするための演出を演出装置176に実行させる。

40

【0152】

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

50

【 0 1 5 3 】

状態演出処理では、演出制御手段 3 0 0 は、メイン基板 1 0 0 における遊技状態やカウンタの値に応じたコマンドに基づいて、現在の遊技状態に応じて液晶ディスプレイ 3 1 においてキャラクター画像を動作させたり、背景画像を変化させたり、スピーカー 1 4 から出力させる演出音を変化させたりすることにより、現在の遊技状態を遊技者に示唆する演出を実行する。

【 0 1 5 4 】

例えば、演出制御手段 3 0 0 は、現在の遊技状態が確変状態である場合には、液晶ディスプレイ 3 1 に現在の遊技状態が確変状態であることを示す確変状態画像を表示させ、現在の遊技状態が時短状態である場合には、液晶ディスプレイ 3 1 に現在の遊技状態が時短状態であることを示すとともに、時短状態において特別抽選が行われた回数の合計が 1 0 0 回に達するまでの残り回数を示す時短状態画像を表示させる。

10

【 0 1 5 5 】

また現在の遊技状態が特別遊技状態である場合には、演出制御手段 3 0 0 は、液晶ディスプレイ 3 1 に現在の遊技状態が特別遊技状態であることを示すとともに、第何回目のラウンドの特別遊技が実行中であることを示す特別遊技状態画像（特別遊技演出）を表示させる。

【 0 1 5 6 】

特別抽選演出処理では、演出制御手段 3 0 0 は、メイン基板 1 0 0 における第 1 特別抽選あるいは第 2 特別抽選の大当たり決定処理、図柄決定処理、特別変動決定処理の結果に応じたコマンドに基づいて、特別抽選演出（抽選演出）の演出パターンを複数種類の演出パターンのいずれにするかを決定し、第 1 特別図柄表示部 7 6 における第 1 特別図柄の変動表示および停止表示に合わせるように、あるいは第 2 特別図柄表示部 8 0 における第 2 特別図柄の変動表示および停止表示に合わせるように、特別抽選演出を演出装置 1 7 6 に実行させる。

20

【 0 1 5 7 】

詳細には特別抽選演出処理では、演出制御手段 3 0 0 は、図 1 2 (A) に示すように、液晶ディスプレイ 3 1 において背景画像（図示省略）を表示させ、背景画像の手前側に、左図柄画像 3 5 0、中図柄画像 3 5 2 および右図柄画像 3 5 4 を表示させる。そして演出制御手段 3 0 0 は、第 1 特別抽選が行われるごとに、第 1 特別図柄表示部 7 6 における第 1 特別図柄の変動表示の開始にともなって、あるいは第 2 特別抽選が行われるごとに、第 2 特別図柄表示部 8 0 における第 2 特別図柄の変動表示の開始にともなって、図 1 2 (B) に示すように、左図柄画像 3 5 0、中図柄画像 3 5 2 および右図柄画像 3 5 4 を変動表示させた後に、第 1 特別抽選あるいは第 2 特別抽選における大当たり決定処理で大当たり当選したか否かに応じた態様で、そして大当たりが当選した場合には図柄決定処理で決定された大当たり図柄に応じた態様で、左図柄画像 3 5 0、中図柄画像 3 5 2 および右図柄画像 3 5 4 を停止表示させるとともに、複数種類の演出パターンのそれぞれに応じた態様で、液晶ディスプレイ 3 1 において背景画像を変化させたり、キャラクター画像が動作する演出動画を再生表示させたりすることにより、演出パターンの種類に応じた特別抽選演出を液晶ディスプレイ 3 1 において実行する。なお図中下向きの矢印は、左図柄画像 3 5 0、中図柄画像 3 5 2 および右図柄画像 3 5 4 のそれぞれが変動表示中であることを示している。

30

40

【 0 1 5 8 】

そして本実施形態では、図 8 に示すように、第 1 特別図柄あるいは第 2 特別図柄の変動種別がスーパーリーチ 1 に決定された場合には演出時間が 1 8 0 秒に設定されている演出パターン（演出種別）が決定され、変動種別がスーパーリーチ 2 に決定された場合には演出時間が 1 2 0 秒に設定されている演出パターンが決定され、変動種別がノーマルリーチに決定された場合には演出時間が 6 0 秒に設定されている演出パターンが決定される。

【 0 1 5 9 】

また変動種別がリーチ無し 1 に決定された場合には演出時間が 1 0 秒に設定されている

50

演出パターンが決定され、変動種別がリーチ無し2に決定された場合には演出時間が5秒に設定されている演出パターンが決定され、変動種別がリーチ無し3に決定された場合には演出時間が3秒に設定されている演出パターンが決定され、変動種別がリーチ無し4に決定された場合には演出時間が1秒に設定されている演出パターンが決定される。

【0160】

そして、第1特別図柄表示部76における第1特別図柄あるいは第2特別図柄表示部80における第2特別図柄の変動時間に合わせて、決定された演出パターンに応じた特別抽選演出が液晶ディスプレイ31において実行され、第1特別図柄表示部76において停止表示された第1特別図柄あるいは第2特別図柄表示部80において停止表示された第2特別図柄の態样に応じた態样で、液晶ディスプレイ31において左図柄画像350、中図柄画像352および右図柄画像354が停止表示される。

10

【0161】

例えば、大当たり決定処理で大当たりが当選しなかった場合に、変動種別がいずれかのリーチ無しに決定された場合に決定される演出パターンでは、第1特別図柄表示部76における第1特別図柄あるいは第2特別図柄表示部80における第2特別図柄の変動表示の開始にともなって、図12(B)に示すように、左図柄画像350、中図柄画像352および右図柄画像354の変動表示が開始され、図12(C)に示すように、まずは左図柄画像350が、いずれかの態样(図12(C)では「5」を示す態样)で完全に停止されずにわずかに揺れるように仮停止表示され、その後、図12(D)に示すように、右図柄画像354が左図柄画像350とは異なる態样(非リーチ態样)で仮停止表示される。

20

【0162】

そして、第1特別図柄表示部76における第1特別図柄あるいは第2特別図柄表示部80における第2特別図柄が停止表示される前に、図12(E)に示すように、中図柄画像352が左図柄画像350および右図柄画像354とは異なる態样(ハズレ態样)で仮停止表示され、第1特別図柄表示部76における第1特別図柄あるいは第2特別図柄表示部80における第2特別図柄が停止表示されるのとほぼ同じタイミングで、図12(F)に示すように、中図柄画像352が左図柄画像350および右図柄画像354とは異なる態样(ハズレ態样)で完全に停止されるように確定停止表示される。

【0163】

また例えば、大当たり決定処理で大当たりが当選した場合、または大当たり決定処理で大当たりが当選しなかった場合であって、変動種別がスーパーリーチ1、スーパーリーチ2あるいはノーマルリーチのいずれかに決定された場合に決定される演出パターンでは、第1特別図柄表示部76における第1特別図柄あるいは第2特別図柄表示部80における第2特別図柄の変動表示の開始にともなって、図13(A)に示すように、左図柄画像350、中図柄画像352および右図柄画像354の変動表示が開始され、図13(B)に示すように、まずは左図柄画像350が仮停止表示され、その後、図13(C)に示すように、中図柄画像352が変動表示されたまま、右図柄画像354が左図柄画像350と同一の態样(リーチ態样)で仮停止表示される。すると、図13(D)に示すように、決定された演出パターンに対応する演出動画の再生表示が開始され、第1特別図柄表示部76における第1特別図柄あるいは第2特別図柄表示部80における第2特別図柄の変動時間内に演出動画の再生表示が終了される。

30

40

【0164】

詳細には、図13(D)の例では、液晶ディスプレイ31の表示領域の中央において、主人公キャラクターAが敵キャラクターBと戦う演出動画が再生表示されており、この演出動画が再生表示されている場合には、液晶ディスプレイ31の表示領域の中央において表示される左図柄画像350、中図柄画像352および右図柄画像354の代わりに、液晶ディスプレイ31の表示領域の右上において、左図柄画像350に対応する縮小左図柄画像360、中図柄画像352に対応する縮小中図柄画像362および右図柄画像354に対応する縮小右図柄画像364が表示される。すなわち図13(D)に示すように、縮小左図柄画像360と縮小右図柄画像364が同一の態样(リーチ態样)で仮停止表示さ

50

れつつ縮小中図柄画像 3 6 2 が変動表示される。

【 0 1 6 5 】

そして大当たりが当選していた場合には、図 1 3 (E) に示すように、液晶ディスプレイ 3 1 の表示領域の中央において、主人公キャラクター A が敵キャラクター B に勝利する演出動画が再生表示されるとともに、液晶ディスプレイ 3 1 の表示領域の右上において、縮小中図柄画像 3 6 2 が縮小左図柄画像 3 6 0 および縮小右図柄画像 3 6 4 と同一の態様（大当たり態様）で仮停止表示されることにより、大当たりが当選したことが遊技者に仮に報知される。

【 0 1 6 6 】

すると、主人公キャラクター A が敵キャラクター B に勝利する演出動画が終了し、図 1 3 (F) に示すように、液晶ディスプレイ 3 1 の表示領域の中央において、仮停止表示された左図柄画像 3 5 0、中図柄画像 3 5 2 および右図柄画像 3 5 4 が表示された後、図 1 3 (G) に示すように、液晶ディスプレイ 3 1 の表示領域の中央において、左図柄画像 3 5 0、中図柄画像 3 5 2 および右図柄画像 3 5 4 が確定停止表示されるとともに、スピーカー 1 4 から、大当たりが当選したことを遊技者に報知する効果音が出力されることにより、大当たりが当選したことが遊技者に確定的に報知される。

10

【 0 1 6 7 】

一方、大当たりが当選していなかった場合には、図 1 3 (H) に示すように、液晶ディスプレイ 3 1 の表示領域の中央において、主人公キャラクター A が敵キャラクター B に敗北する演出動画が再生されるとともに、液晶ディスプレイ 3 1 の表示領域の右上において、縮小中図柄画像 3 6 2 が縮小左図柄画像 3 6 0 および縮小右図柄画像 3 6 4 と異なる態様（リーチハズレ態様）で仮停止表示されることにより、大当たりが当選しなかったことが遊技者に仮に報知される。

20

【 0 1 6 8 】

すると、主人公キャラクター A が敵キャラクター B に敗北する動画が終了し、図 1 3 (I) に示すように、液晶ディスプレイ 3 1 の表示領域の中央において、仮停止表示された左図柄画像 3 5 0、中図柄画像 3 5 2 および右図柄画像 3 5 4 が表示された後、図 1 3 (J) に示すように、液晶ディスプレイ 3 1 の表示領域の中央において、左図柄画像 3 5 0、中図柄画像 3 5 2 および右図柄画像 3 5 4 が確定停止表示されることにより、大当たりが当選しなかったことが遊技者に確定的に報知される。

30

【 0 1 6 9 】

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

【 0 1 7 0 】

そして本実施形態では、図柄決定処理で 1 6 ラウンド確変図柄が決定された場合に決定される演出パターンでは、左図柄画像 3 5 0、中図柄画像 3 5 2 および右図柄画像 3 5 4 の数字部分 4 1 0 が、いずれも「 7 」を示す態様で確定停止表示されるようになっている。

40

【 0 1 7 1 】

また、図柄決定処理で 8 ラウンド確変図柄が決定された場合に決定される演出パターンでは、左図柄画像 3 5 0、中図柄画像 3 5 2 および右図柄画像 3 5 4 の数字部分 4 1 0 が、いずれも「 5 」を示す態様で確定停止表示されることがあるようになっている。

【 0 1 7 2 】

また、図柄決定処理で 4 ラウンド確変図柄が決定された場合に決定される演出パターンでは、左図柄画像 3 5 0、中図柄画像 3 5 2 および右図柄画像 3 5 4 の数字部分 4 1 0 が、いずれも「 1 」を示す態様で確定停止表示される他、いずれも「 3 」を示す態様でも確定停止表示されることがあるようになっている。

【 0 1 7 3 】

50

また、図柄決定処理で4ラウンド通常図柄が決定された場合に決定される演出パターンでは、左図柄画像350、中図柄画像352および右図柄画像354の数字部分410が、いずれも「2」を示す態様で確定停止表示される他、いずれも「4」あるいはいずれも「6」を示す態様でも確定停止表示されることがあるようになっている。

【0174】

こうして本実施形態では、状態表示装置70における第1特別図柄あるいは第2特別図柄の変動種別に応じた演出パターンで、液晶ディスプレイ31に左図柄画像350、中図柄画像352および右図柄画像354を変動表示させることにより、大当たりが当選することに対する遊技者の期待感を高めるようにしつつ、特別抽選の結果に応じた態様で左図柄画像350、中図柄画像352および右図柄画像354を仮停止表示させてから確定停止表示させることにより、遊技者に特別抽選の結果を報知している。

10

【0175】

保留表示演出処理では、演出制御手段300は、メイン基板100における保留数に応じたコマンドに基づいて、メインメモリ290の特別乱数記憶手段2914において保留されている第1特別乱数値あるいは第2特別乱数値の数を示す画像を液晶ディスプレイ31に表示させる。本実施形態では、図14(A)に示すように、液晶ディスプレイ31の表示領域の左下に、特別乱数記憶手段2914において保留可能な第1特別乱数値の数に対応して第1左保留表示領域411～第4左保留表示領域414の4つの左保留表示領域が設けられており、各左保留表示領域に保留画像420が表示可能となっている。また、液晶ディスプレイ31の表示領域の右下に、特別乱数記憶手段2914において保留可能な第2特別乱数値の数に対応して第1右保留表示領域421～第4右保留表示領域424の4つの右保留表示領域が設けられており、各右保留表示領域に保留画像420が表示可能となっている。

20

【0176】

そして演出制御手段300は、特別乱数記憶手段2914において1個の第1特別乱数値が保留されている場合には、第1左保留表示領域411に保留画像420を表示させ、特別乱数記憶手段2914において2個の第1特別乱数値が保留されている場合には、第1左保留表示領域411および第2左保留表示領域412のそれぞれに保留画像420を表示させ、というように、特別乱数記憶手段2914において保留されている第1特別乱数値の数に応じて、第1左保留表示領域411～第4左保留表示領域414のそれぞれに保留画像420を表示させる。図14(A)の例では、特別乱数記憶手段2914において3個の第1特別乱数値が保留されていることにより、第1左保留表示領域411～第3左保留表示領域413のそれぞれにおいて保留画像420が表示されている。

30

【0177】

また演出制御手段300は、特別乱数記憶手段2914において1つの第2特別乱数値が保留されている場合には、第1右保留表示領域421に保留画像420を表示させ、特別乱数記憶手段2914において2つの第2特別乱数値が保留されている場合には、第1右保留表示領域421および第2右保留表示領域422のそれぞれに保留画像420を表示させ、というように、特別乱数記憶手段2914において保留されている第2特別乱数値の数に応じて、第1右保留表示領域421～第4右保留表示領域424のそれぞれに保留画像420を表示させる。図14(A)の例では、特別乱数記憶手段2914において第2特別乱数値が保留されていないことにより、第1右保留表示領域421～第4右保留表示領域423のそれぞれには保留画像420が表示されていない。

40

【0178】

そして、図14(A)に示す状態で、特別乱数記憶手段2914から第1特別乱数値を読み出して特別抽選が行われると、演出制御手段300は、図14(B)に示すように、第1左保留表示領域411に表示されている保留画像420を消去するとともに、第2左保留表示領域412以降の左保留表示領域において表示されている保留画像420を、元の左保留表示領域から序数が1つ小さい左保留表示領域に移動させる表示制御を行う。これにより、第1左保留表示領域411に表示されている保留画像420が、次の特別抽選

50

の対象となる第 1 特別乱数値に対応していることを示すことができる。

【 0 1 7 9 】

また図示しないが、特別乱数記憶手段 2 9 1 4 において複数個の第 2 特別乱数値が保留されている状態で、特別乱数記憶手段 2 9 1 4 から第 2 特別乱数値を読み出して特別抽選が行われると、演出制御手段 3 0 0 は、第 1 右保留表示領域 4 2 1 に表示されている保留画像 4 2 0 を消去するとともに、第 2 右保留表示領域 4 2 2 以降の右保留表示領域において表示されている保留画像 4 2 0 を、元の右保留表示領域から序数が 1 つ小さい右保留表示領域に移動させる表示制御を行う。これにより、第 1 右保留表示領域 4 2 1 に表示されている保留画像 4 2 0 が、次の特別抽選の対象となる第 2 特別乱数値に対応していることを示すことができる。

10

【 0 1 8 0 】

4 . 変形例

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

【 0 1 8 1 】

まず上記実施形態では、図 6 (A) に示すように、ソレノイド 5 3 の配置空間の一部が遊技盤 6 の手前側に設けられている例を挙げて説明したが、ソレノイド 5 3 の配置空間の全てが遊技盤 6 の手前側に設けられているようにしてもよい。

【 0 1 8 2 】

また上記実施形態では、ソレノイド 5 3 の配置空間が、板状部材 5 1 の下方に設けられた第 4 誘導路 5 1 6 の更に下方に設けられている例を挙げて説明したが、板状部材 5 1 が設けられた領域に遊技球が到達できるようにする遊技領域 4 を板状部材 5 1 の上方に設けつつ、かかる遊技領域 4 の更に上方の空間をソレノイド 5 3 の配置空間としてもよいし、板状部材 5 1 が設けられた領域に遊技球が到達できるようにする遊技領域 4 を設けつつ、板状部材 5 1 が設けられた領域の上下以外の周辺の領域をソレノイド 5 3 の配置空間としてもよい。

20

【 0 1 8 3 】

また上記実施形態では、板状部材 5 1 が第 1 状態と第 2 状態との間で動作することにより、第 2 始動入賞口 5 0 への遊技球の進入の可否が振り分けられる例を挙げて説明したが、板状部材 5 1 が第 1 状態と第 2 状態との間で動作することにより、大入賞口 5 4 への遊技球の進入の可否が振り分けられるようにしてもよい。

30

【 0 1 8 4 】

また、特別遊技状態において遊技球が進入すると、特別遊技状態の終了後の遊技状態が確変状態に移行される特定入賞口 (進入領域) を設け、板状部材 5 1 が第 1 状態と第 2 状態との間で動作することにより、特定入賞口への遊技球の進入の可否が振り分けられるようにしてもよい。

【 0 1 8 5 】

また上記実施形態では、板状部材 5 1 が第 1 状態となっている場合には、斜辺 5 0 7 が遊技盤 6 とカバー 5 1 0 の内側面との中間付近に配置される例を挙げて説明したが、カバー 5 1 0 を設けずに、板状部材 5 1 が第 1 状態となっている場合には、斜辺 5 0 7 が遊技盤 6 とガラスユニット 8 のガラス板の内側面との中間付近に配置されるようにしてもよい。

40

【 0 1 8 6 】

また上記実施形態では、板状部材 5 1 は、第 1 状態である場合に遊技盤 6 に対して手前側に開くことにより、遊技球が第 2 始動入賞口 5 0 に進入不可能となり、第 2 状態である場合に遊技盤 6 に対して閉じることにより、遊技球が第 2 始動入賞口 5 0 に進入可能となる例を挙げて説明したが、板状部材 5 1 は、第 1 状態である場合に遊技盤 6 に対して閉じることにより、遊技球が第 2 始動入賞口 5 0 に進入不可能となり、第 2 状態である場合に遊技盤 6 に対して手前側に開くことにより、遊技球が第 2 始動入賞口 5 0 に進入可能とな

50

るようにしてもよい。

【0187】

この場合には、板状部材51が手前側に開くことにより遊技球を第3誘導路514に誘導しつつも、第3誘導路514に誘導された遊技球が進入可能となる位置に第2始動入賞口50を設けるとともに、板状部材51が閉じることにより遊技球を第4誘導路516に誘導しつつも、第4誘導路516に誘導された遊技球は第2始動入賞口50に進入せずに遊技領域4を落下するようにしてもよい。

【0188】

また、遊技盤6の表面のうち板状部材51が取り付けられる部分に第2始動入賞口50を設け、板状部材51が遊技盤6に対して閉じることにより第2始動入賞口50に遊技球が進入不可能となり、板状部材51が手前側に開くことにより第2始動入賞口50に遊技球が進入可能となるようにしてもよい。

10

【0189】

そしてこれらの場合であっても、ソレノイド53の配置空間の一部または全部が遊技盤6の手前側に設けられているようにしつつ、板状部材51が設けられた領域の上下左右のいずれかの周辺の領域をソレノイド53の配置空間とすることができる。

【0190】

また上記実施形態では、ソレノイド53の配置空間の一部または全部が遊技盤6の手前側に設けられている例を挙げて説明したが、板状部材51が、第1状態である場合に遊技盤6に対して手前側に開くことにより、遊技球が第2始動入賞口50に進入不可能となり、第2状態である場合に遊技盤6に対して閉じることにより、遊技球が第2始動入賞口50に進入可能となっていれば、ソレノイド53の配置空間の一部または全部が遊技盤6の奥側に設けられているようにしつつ、板状部材51が設けられた領域の上下左右のいずれかの周辺の領域をソレノイド53の配置空間とすることができる。

20

【0191】

また上記実施形態では、板状部材51が第1状態と第2状態との間で動作する例を挙げて説明したが、板状部材51とは異なる他の形状を有する可動部が第1状態と第2状態との間で動作することにより、第2始動入賞口50等への遊技球の進入の可否が振り分けられるようにしてもよい。

【符号の説明】

30

【0192】

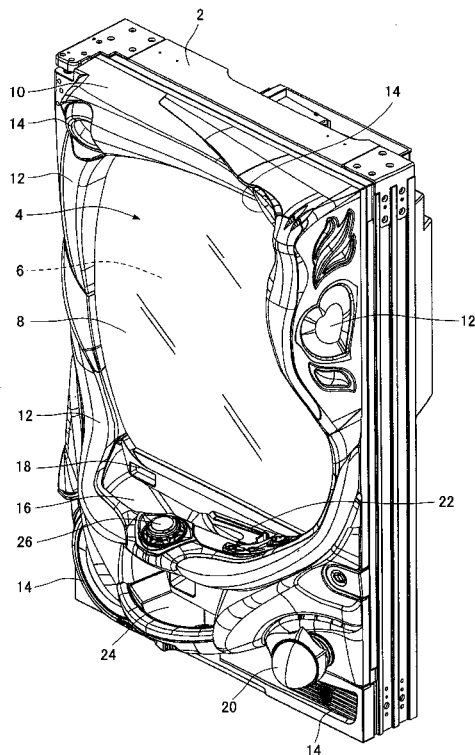
2 外枠、4 遊技領域、6 遊技盤、8 ガラスユニット、10 前枠、
 12 前枠ランプ、14 スピーカー、16 上皿、18 払出口、
 20 グリップユニット、22 供給口、24 下皿、26 演出ボタン、
 28 外レール、30 内レール、31 液晶ディスプレイ、32 装飾部、
 33 演出ユニット、34 装飾部ランプ、35 第1演出物、36 第2演出物、
 40 左開口、42 通路、44 ステージ、46 第1始動入賞口、
 48 通過ゲート、50 第2始動入賞口、51 板状部材、52 普通役物、
 53 ソレノイド、54 大入賞口、56 特別役物、62 アウト口、
 70 状態表示装置、72 普通図柄表示部、74 普通保留表示部、
 76 第1特別図柄表示部、78 第1特別保留表示部、80 第2特別図柄表示部、
 82 第2特別保留表示部、84 遊技状態表示部、
 100 メイン基板、102 サブ基板、104 通過ゲートセンサ、
 106 第1始動入賞口センサ、108 第2始動入賞口センサ、
 110 大入賞口センサ、116 払出センサ、
 120 状態表示駆動装置、122 普通役物駆動装置、124 特別役物駆動装置、
 130 払出装置、150 演出ボタンスイッチ、170 演出表示装置、
 172 音響装置、174 演出物駆動装置、176 演出装置、
 210 乱数発生手段、220 普通抽選手段、222 普通表示制御手段、
 224 普通役物制御手段、230 特別抽選手段、240 特別表示制御手段、

40

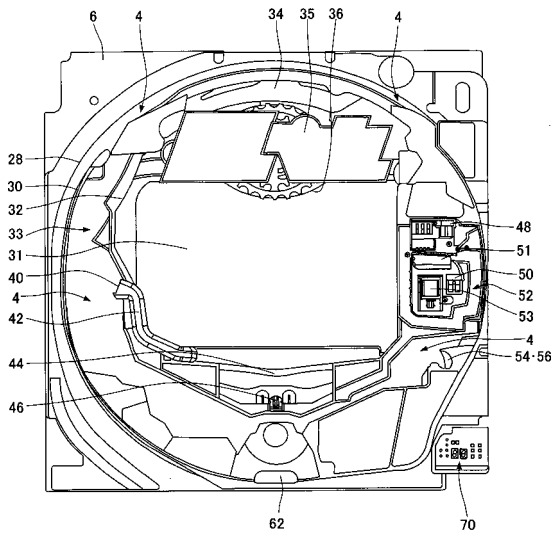
50

- 250 遊技状態移行制御手段、260 特別遊技実行手段、270 払出制御手段、
- 280 通信制御手段、290 メインメモリ、
- 2910 抽選テーブル記憶手段、2912 普通乱数記憶手段、
- 2914 特別乱数記憶手段、2916 フラグ記憶手段、
- 2930 確変終了判定カウンタ、2932 時短終了判定カウンタ、
- 2933 ラウンドカウンタ、2934 開放タイマー、2936 大入賞数カウンタ、
- 300 演出制御手段、310 サブメモリ、3110 演出データ記憶手段、
- 350 左図柄画像、352 中図柄画像、354 右図柄画像、
- 500 第1誘導路、502 第1開口、504 第2開口、506 第2誘導路、
- 507 斜辺、508 回転軸、510 カバー、512 調整部材、
- 514 第3誘導路、516 第4誘導路、518 LED基板、520 第1アーム、
- 522 第2アーム、524 可動鉄心、526 第1アーム軸、528 第3アーム、

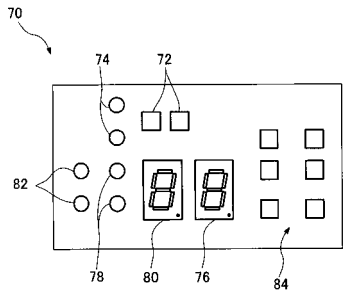
【図1】



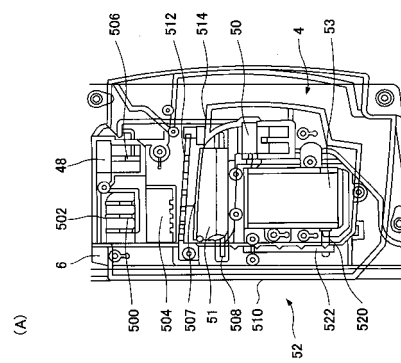
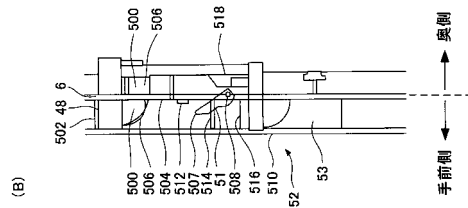
【図2】



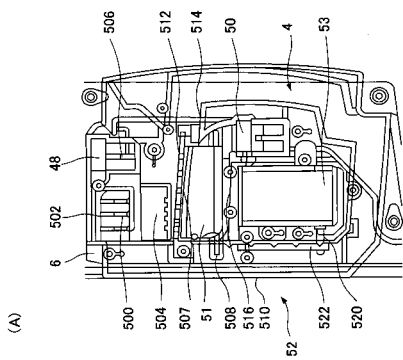
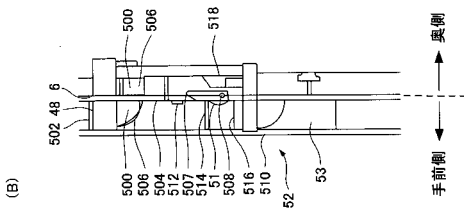
【 図 3 】



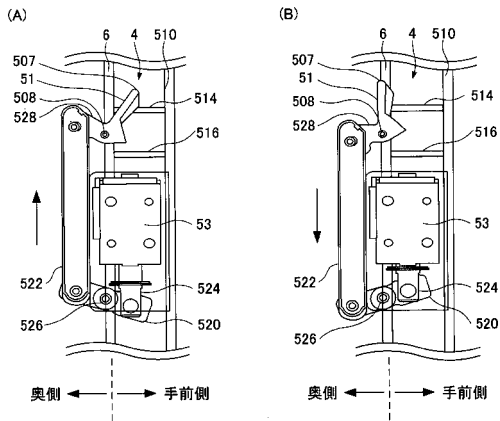
【 図 4 】



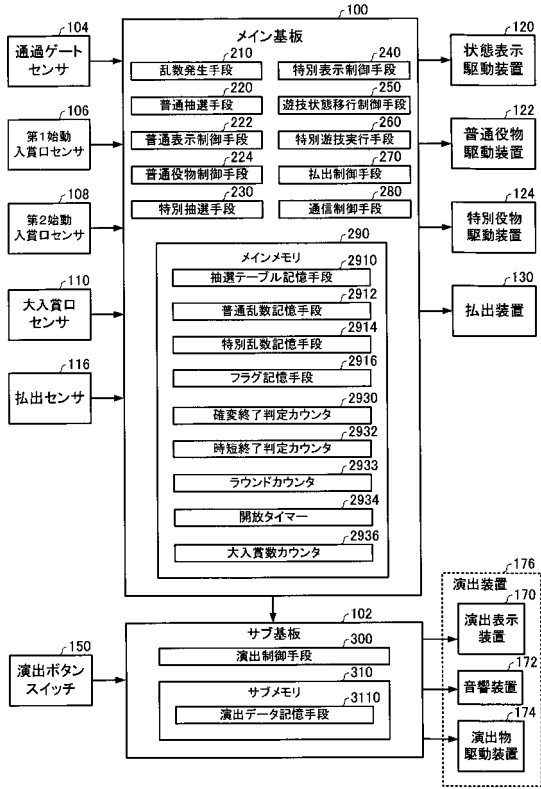
【 図 5 】



【 図 6 】



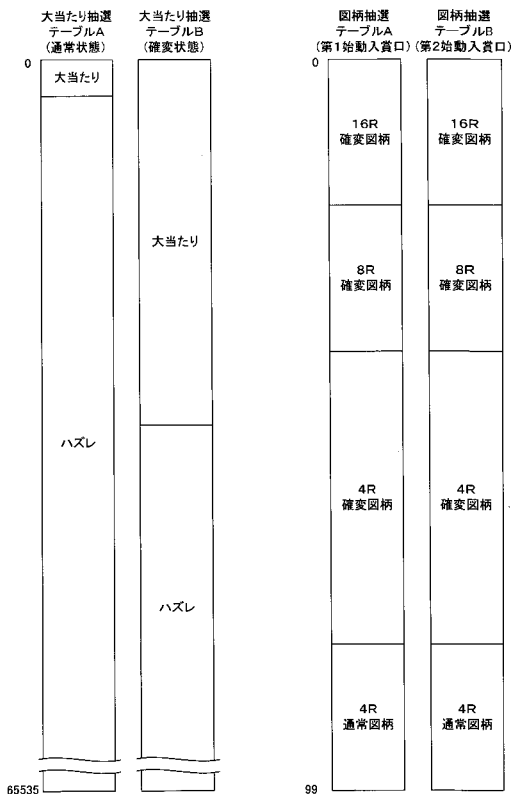
【 図 7 】



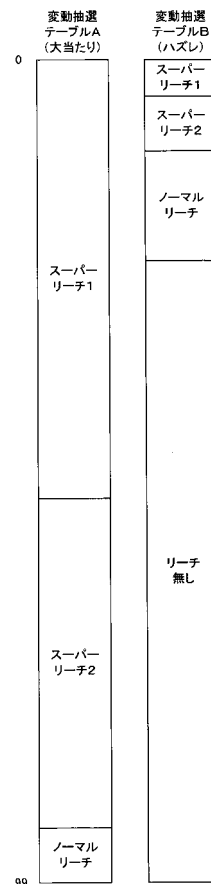
【 図 8 】

変動種別	変動時間・演出時間
普通変動1	20秒
普通変動2	1秒
スーパーリーチ1	180秒
スーパーリーチ2	120秒
ノーマルリーチ	60秒
リーチ無し1	10秒
リーチ無し2	5秒
リーチ無し3	3秒
リーチ無し4	1秒

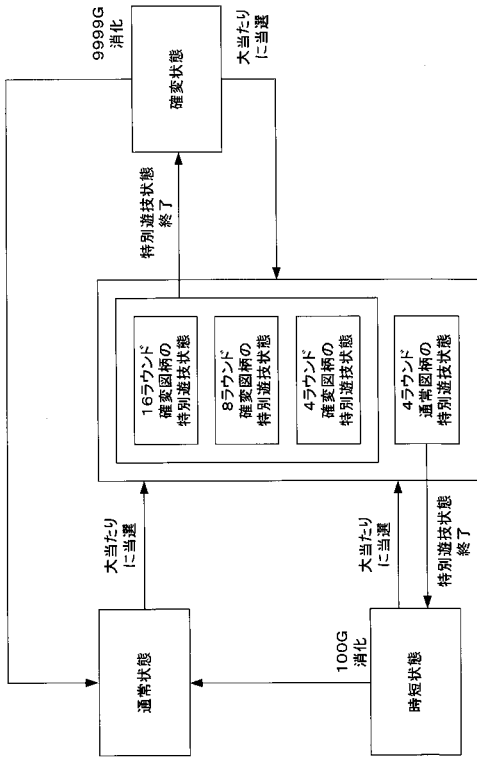
【 図 9 】



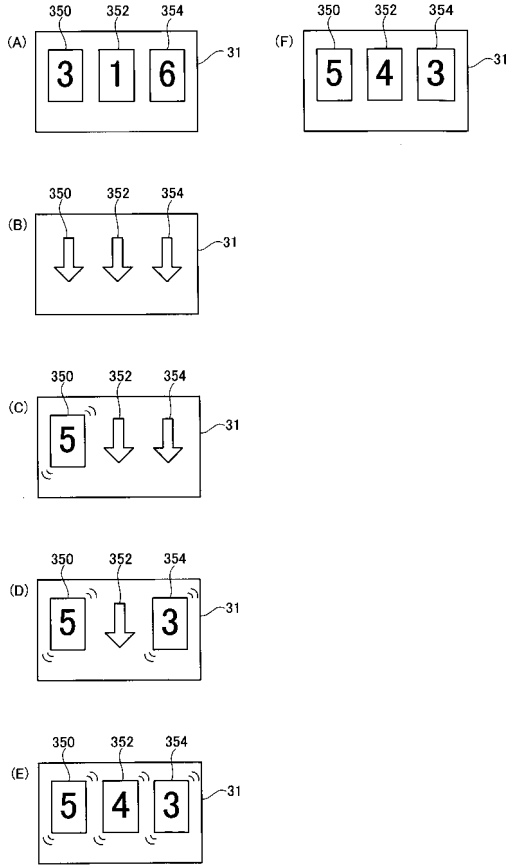
【 図 10 】



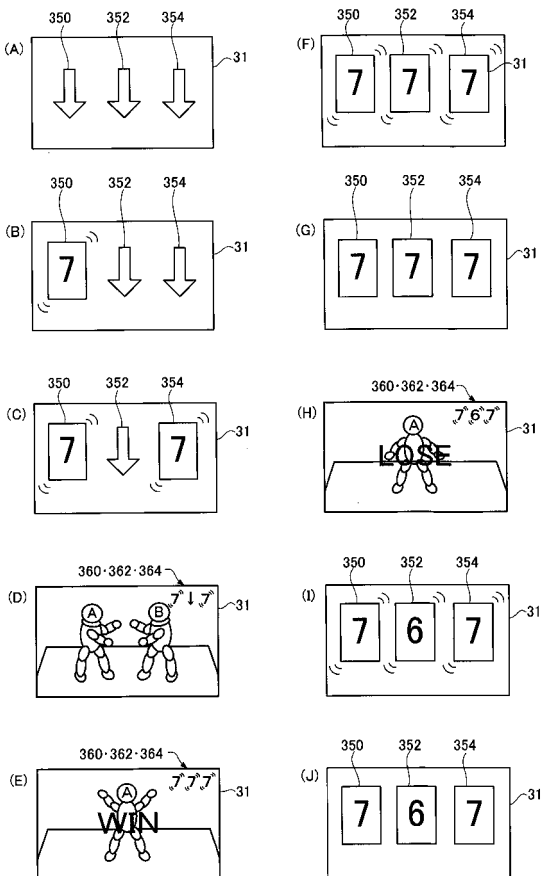
【図 1 1】



【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 4】

