(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2008-6217
(P2008-6217A)
(43)公開日　平成20年1月17日(2008.1.17)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	320	2C088
		A63F	7/02	315A	

審査請求 未請求　請求項の数 1　OL　（全 321 頁）

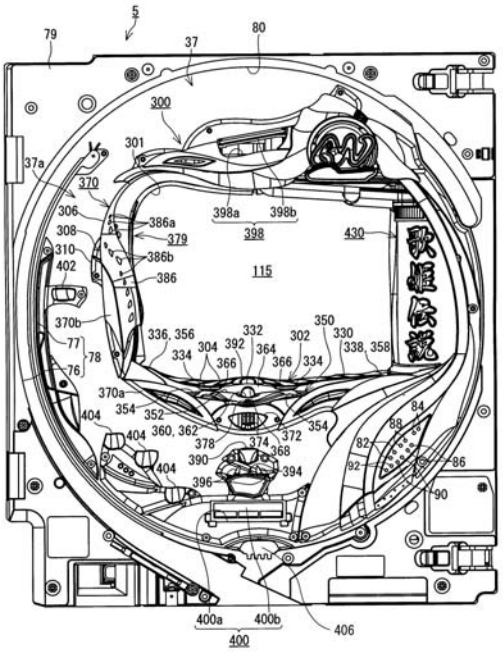
(21)出願番号　特願2006-182391 (P2006-182391)
(22)出願日　平成18年6月30日 (2006.6.30)

(71)出願人　000148922
株式会社大一商会
愛知県名古屋市中村区鴨付町１丁目２２番地
(74)代理人　100128923
弁理士　納谷　洋弘
(72)発明者　市原　高明
愛知県北名古屋市沖村西ノ川１番地　株式会社大一商会内
(72)発明者　本多　秀行
愛知県北名古屋市沖村西ノ川１番地　株式会社大一商会内
(72)発明者　石田　浩一
愛知県北名古屋市沖村西ノ川１番地　株式会社大一商会内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】大当たり遊技終了後に実行される遊技状態に対する遊技者の期待感を維持して、興趣の低下を抑制する。
【解決手段】長当たり遊技の開始前に通常長当たりが導出された場合は、当該通常長当たりに基づいて開閉装置（演出用開閉装置３９８、大当たり遊技用開閉装置４００）の開閉動作が複数回連続して実行され、さらに、インターバル期間中に、演出用役物４３０の演出動作によって遊技状態が予告される。一方、長当たり遊技の開始前に確変長当たりが導出された場合は、当該確変長当たりに基づいて開閉装置の開閉動作（演出用開閉装置３９８、大当たり遊技用開閉装置４００）が複数回連続して実行されるが、インターバル期間中における遊技状態の予告は省略される。
【選択図】図１０



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技領域が形成され、当該遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球が流下可能な遊技盤と、
前記遊技盤の遊技領域に設けられ、当該遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ可能な始動口と、
前記遊技盤の遊技領域であって前記遊技球の流下方向について前記始動口よりも上流側に設けられ、一または複数の図柄および演出画像を表示可能な表示手段と、
前記遊技盤の遊技領域に設けられ、遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ困難な閉状態と当該閉状態よりも遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ容易な開状態との間で開閉動作可能な開閉装置と、
一または複数の遊技球を賞として与える遊技球付与手段と、
前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球が前記始動口に受け入れられたことを検出する始動検出手段、
前記始動検出手段による遊技球の検出に応じて、少なくとも第１の特別当たりおよび第２の特別当たりを含む特別当たりに当選したか否かを判定する抽選手段、
前記表示手段に表示される一または複数の図柄および演出画像の表示制御を行う表示制御手段、
前記開閉装置の開閉動作を実行可能な開閉動作制御手段、
前記抽選手段により特別当たりに当選したと判定されたことに応じて、前記開閉動作制御手段により多量の遊技球が受け入れられるように前記開閉装置の開放を維持すると共に、当該開閉装置の開閉動作を複数回連続して行う特別当たり遊技を実行する特別当たり遊技実行手段、
前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球が、前記開閉装置に受け入れられたことを検出する開閉装置入賞検出手段、
および、少なくとも前記開閉装置入賞検出手段による遊技球の検出に応じて、前記遊技球付与手段により遊技球を賞として与える遊技球付与制御手段、
を少なくとも有する遊技制御手段と、を備えており、
前記開閉装置は、
前記遊技球の流下方向について前記始動口よりも下流側に設けられ、前記特別当たり遊技実行手段によって特別当たり遊技が実行されているときに、前記開閉動作制御手段による開閉動作を実行可能な特別当たり遊技用開閉装置と、
前記遊技球の流下方向について前記始動口よりも上流側に設けられ、前記特別当たり遊技実行手段によって特別当たり遊技が実行されているときに、前記開閉動作制御手段による開閉動作を実行可能である演出用開閉装置と、から少なくとも構成されており、
前記特別当たり遊技実行手段が、前記抽選手段により特別当たりに当選したと判定されたことに応じて、前記開閉動作制御手段によって前記開閉装置の開閉動作を複数回連続して実行し、且つ、当該複数回連続して実行する前記開閉装置の開閉動作における最後の開閉動作として、前記演出用開閉装置の開閉動作を実行するものであって、
さらに、前記遊技球の流下方向について前記演出用開閉装置よりも下流側に設けられ、当該演出用開閉装置に入賞した遊技球を用いて所定の演出動作を実行可能な演出用役物と、
を備えた遊技機であって、
前記遊技制御手段は、
前記抽選手段による判定結果が第１の特別当たりに当選すると、当該第１の特別当たりに基づいて実行される特別当たり遊技の終了後に、前記抽選手段によって特別当たりに当選したと判定される確率が、所定の確率に制御される通常遊技を実行する通常遊技実行手段、
前記抽選手段による判定結果が第２の特別当たりに当選すると、当該第２の特別当たりに基づいて実行される特別当たり遊技の終了後に、前記抽選手段によって特別当たりに当

選したと判定される確率が、通常遊技における所定の確率よりも高確率に制御される確変遊技を実行する確変遊技実行手段、

前記抽選手段による判定結果が特別当たりに当選したことに応じて、当該特別当たりに基づいて実行される特別当たり遊技の開始前に、当該判定結果またはこれとは相違する判定結果のいずれかを選択して、第１の特別当たりまたは第２の特別当たりのいずれかを導出する特別当たり導出手段、

所定条件が成立したことに応じて、特別当たりに基づいて実行される特別当たり遊技の終了に際して、当該特別当たり遊技の終了後に通常遊技または確変遊技のいずれが実行されるかを、前記抽選手段による判定結果に基づいて予告可能な遊技状態予告手段、を有しており、

前記所定条件は、特別当たり遊技の開始前に前記特別当たり導出手段によって第１の特別当たりが導出されると成立する一方、特別当たり遊技の開始前に前記特別当たり導出手段によって第２の特別当たりが導出されると成立しないものであって、

前記抽選手段による判定結果が特別当たりに当選し、且つ、前記所定条件が成立した場合は、前記特別当たり導出手段による第１の特別当たりの導出後に、前記特別当たり遊技実行手段が当該特別当たりに基づいて前記開閉装置の開閉動作を複数回連続して実行し、当該開閉装置の全開閉動作の終了後から当該特別当たり遊技の終了が導出されるまでのインターバル期間中に、前記遊技状態予告手段が当該最後の開閉動作によって前記演出用開閉装置に入賞した遊技球を少なくとも一つ用いて、前記演出用役物に所定の演出動作を実行させることで、当該特別当たり遊技の終了後に通常遊技または確変遊技のいずれが実行されるかを予告する一方、

前記抽選手段による判定結果が特別当たりに当選し、且つ、前記所定条件が成立しなかった場合は、前記特別当たり導出手段による第２の特別当たりの導出後に、前記特別当たり遊技実行手段が当該特別当たりに基づいて前記開閉装置の開閉動作を複数回連続して実行し、当該開閉装置の全開閉動作の終了後から当該特別当たり遊技の終了が導出されるまでのインターバル期間中は、前記遊技状態予告手段による遊技状態の予告を省略するものであって、

前記遊技状態予告手段による遊技状態の予告が省略される場合におけるインターバル期間は、前記遊技状態予告手段による遊技状態の予告が実行される場合におけるインターバル期間よりも短時間であることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

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

【背景技術】

【０００２】

従来、パチンコ機と呼ばれる弾球遊技機は、遊技領域が形成された遊技盤を有しており、遊技球が遊技領域に向けて打ち込まれると、当該遊技領域に打ち込まれた遊技球は遊技盤に沿って流下する構成をなす。そして、遊技領域においては、所定のゲージ配列をなす多数の障害釘や、遊技領域の上下方向の途中の適宜位置に配置された風車や、遊技球を受け入れ可能な始動口等が設けられている。

【０００３】

また、従来のパチンコ機には、始動口に遊技球が入賞することによって大当たり抽選を行う抽選手段が設けられているものがある。そして、抽選手段による抽選結果は、例えば液晶表示器等から構成される演出画像表示手段において、図柄の変動表示が行われた後の停止図柄によって導出される。なお、抽選結果が大当たりであれば、遊技者に所定の遊技価値を付与可能となる大当たり遊技が発生する（例えば、特許文献１参照）。

【０００４】

ここで、大当たり遊技では、遊技者に対して賞として所定量の遊技球が付与されること

が知られている。そして、大当たり遊技としては、大当たり遊技終了後に所定の当選確率で大当たり抽選が行われる「通常遊技」が発生する通常大当たりと、大当たり遊技終了後に「通常遊技」よりも高い当選確率で大当たり抽選が行われる「確変遊技」が発生する確変大当たりと、があることが知られている。

【０００５】

さらに、従来のパチンコ機では、一般に、確変大当たりに当選した場合には、演出画像表示手段において停止図柄として「確率変動図柄」が揃うことで、その抽選結果が導出されていた。また、通常大当たりに当選した場合には、演出画像表示手段において停止図柄として「通常図柄」が揃うことで、その抽選結果が導出されていた。

【０００６】

【特許文献１】特開平９－５６８９３号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【０００７】

ところで、従来のパチンコ機のように、演出画像表示手段で表示される停止図柄によって抽選結果を導出する場合は、停止図柄として「通常図柄」が揃って大当たりに当選したことが報知されると、大当たり遊技終了後に遊技者に不利な「通常遊技」が発生することを遊技者は把握可能である。そうすると、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な「確変遊技」が発生する期待感を喪失してしまい、遊技の興趣が低下する問題があった。

【０００８】

さらに、大当たり遊技終了後に「通常遊技」または「確変遊技」の何れが発生するかによって、その後の遊技の有利不利を左右することになるため、遊技者にとっては重要な関心事項である。しかしながら、従来のパチンコ機のように、大当たり遊技終了後の遊技状態を、演出画像表示手段で表示される停止図柄で導出するだけでは演出が単調となりがちであるため、遊技の興趣を低下させてしまう問題があった。

【０００９】

本発明は、上述した課題を解決するためになされたものであり、その目的は、大当たり遊技終了後に実行される遊技状態に対する遊技者の期待感を維持して、興趣の低下を抑制することにある。

【課題を解決するための手段】

【００１０】

前記課題を解決するための本発明に係る遊技機は、遊技領域が形成され、当該遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球が流下可能な遊技盤と、前記遊技盤の遊技領域に設けられ、当該遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ可能な始動口と、前記遊技盤の遊技領域であって前記遊技球の流下方向について前記始動口よりも上流側に設けられ、一または複数の図柄および演出画像を表示可能な表示手段と、前記遊技盤の遊技領域に設けられ、遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ困難な閉状態と当該閉状態よりも遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ容易な開状態との間で開閉動作可能な開閉装置と、一または複数の遊技球を賞として与える遊技球付与手段と、前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球が前記始動口に受け入れられたことを検出する始動検出手段、前記始動検出手段による遊技球の検出に応じて、少なくとも第１の特別当たりおよび第２の特別当たりを含む特別当たりに当選したか否かを判定する抽選手段、前記表示手段に表示される一または複数の図柄および演出画像の表示制御を行う表示制御手段、前記開閉装置の開閉動作を実行可能な開閉動作制御手段、前記抽選手段により特別当たりに当選したと判定されたことに応じて、前記開閉動作制御手段により多量の遊技球が受け入れられるように前記開閉装置の開放を維持すると共に、当該開閉装置の開閉動作を複数回連続して行う特別当たり遊技を実行する特別当たり遊技実行手段、前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球が、前記開閉装置に受け入れられたことを検出する開閉装置入賞検出手段、および、少なくとも前記開閉装置入賞検出手段による遊技球の検出に応じて、前記遊技球付与手段により遊技球を賞として与える遊技球付与制御手段、を少なくとも有する遊技制御手段と

、を備えており、前記開閉装置は、前記遊技球の流下方向について前記始動口よりも下流側に設けられ、前記特別当たり遊技実行手段によって特別当たり遊技が実行されているときに、前記開閉動作制御手段による開閉動作を実行可能な特別当たり遊技用開閉装置と、前記遊技球の流下方向について前記始動口よりも上流側に設けられ、前記特別当たり遊技実行手段によって特別当たり遊技が実行されているときに、前記開閉動作制御手段による開閉動作を実行可能である演出用開閉装置と、から少なくとも構成されており、前記特別当たり遊技実行手段が、前記抽選手段により特別当たりに当選したと判定されたことに応じて、前記開閉動作制御手段によって前記開閉装置の開閉動作を複数回連続して実行し、且つ、当該複数回連続して実行する前記開閉装置の開閉動作における最後の開閉動作として、前記演出用開閉装置の開閉動作を実行するものであって、さらに、前記遊技球の流下方向について前記演出用開閉装置よりも下流側に設けられ、当該演出用開閉装置に入賞した遊技球を用いて所定の演出動作を実行可能な演出用役物と、を備えた遊技機であって、前記遊技制御手段は、前記抽選手段による判定結果が第１の特別当たりに当選すると、当該第１の特別当たりに基づいて実行される特別当たり遊技の終了後に、前記抽選手段によって特別当たりに当選したと判定される確率が、所定の確率に制御される通常遊技を実行する通常遊技実行手段、前記抽選手段による判定結果が第２の特別当たりに当選すると、当該第２の特別当たりに基づいて実行される特別当たり遊技の終了後に、前記抽選手段によって特別当たりに当選したと判定される確率が、通常遊技における所定の確率よりも高確率に制御される確変遊技を実行する確変遊技実行手段、前記抽選手段による判定結果が特別当たりに当選したことに応じて、当該特別当たりに基づいて実行される特別当たり遊技の開始前に、当該判定結果またはこれとは相違する判定結果のいずれかを選択して、第１の特別当たりまたは第２の特別当たりのいずれかを導出する特別当たり導出手段、所定条件が成立したことに応じて、特別当たりに基づいて実行される特別当たり遊技の終了に際して、当該特別当たり遊技の終了後に通常遊技または確変遊技のいずれが実行されるかを、前記抽選手段による判定結果に基づいて予告可能な遊技状態予告手段、を有しており、前記所定条件は、特別当たり遊技の開始前に前記特別当たり導出手段によって第１の特別当たりが導出されると成立する一方、特別当たり遊技の開始前に前記特別当たり導出手段によって第２の特別当たりが導出されると成立しないものであって、前記抽選手段による判定結果が特別当たりに当選し、且つ、前記所定条件が成立した場合は、前記特別当たり導出手段による第１の特別当たりの導出後に、前記特別当たり遊技実行手段が当該特別当たりに基づいて前記開閉装置の開閉動作を複数回連続して実行し、当該開閉装置の全開閉動作の終了後から当該特別当たり遊技の終了が導出されるまでのインターバル期間中に、前記遊技状態予告手段が当該最後の開閉動作によって前記演出用開閉装置に入賞した遊技球を少なくとも一つ用いて、前記演出用役物に所定の演出動作を実行させることで、当該特別当たり遊技の終了後に通常遊技または確変遊技のいずれが実行されるかを予告する一方、前記抽選手段による判定結果が特別当たりに当選し、且つ、前記所定条件が成立しなかった場合は、前記特別当たり導出手段による第２の特別当たりの導出後に、前記特別当たり遊技実行手段が当該特別当たりに基づいて前記開閉装置の開閉動作を複数回連続して実行し、当該開閉装置の全開閉動作の終了後から当該特別当たり遊技の終了が導出されるまでのインターバル期間中は、前記遊技状態予告手段による遊技状態の予告を省略するものであって、前記遊技状態予告手段による遊技状態の予告が省略される場合におけるインターバル期間は、前記遊技状態予告手段による遊技状態の予告が実行される場合におけるインターバル期間よりも短時間であることを特徴とする。

【００１１】

これによれば、遊技領域が形成された遊技盤には、遊技球を受け入れ可能な始動口と、遊技球の流下方向について始動口よりも上流側に設けられる表示手段と、開閉動作可能な開閉装置と、遊技球を賞として与える遊技球付与手段と、遊技制御手段とが設けられている。遊技制御手段は、始動検出手段、抽選手段、表示制御手段、開閉動作制御手段、特別当たり遊技実行手段、開閉装置入賞検出手段、および、遊技球付与制御手段、を少なくとも有する。開閉装置は、始動口よりも下流側に設けられる特別当たり遊技用開閉装置と、

遊技球の流下方向について始動口よりも上流側に設けられ、受け入れた遊技球が演出に用いられる演出用開閉装置とから少なくとも構成されている。また、演出用開閉装置に入賞した遊技球を用いて所定の演出動作を実行可能な演出用役物を備える。そして、始動検出手段により始動口に遊技球が受け入れられたことが検出されると、抽選手段により少なくとも特別当たりに当選したか否かが判定され、表示制御手段により表示手段で図柄および演出画像の表示が行われて、当該判定結果が特別当たりであれば、特別当たり遊技実行手段が開閉動作制御手段によって開閉装置の開閉動作を実行し、開閉装置入賞検出手段により開閉装置に遊技球が受け入れられたことが検出されると、遊技球付与制御手段が遊技球付与手段から遊技球を払い出す。さらに、遊技制御手段は、通常遊技実行手段、確変遊技実行手段、特別当たり導出手段、および、遊技状態予告手段、を有している。そして、特別当たりに当選し、且つ、所定条件が成立すれば（すなわち、特別当たり遊技の開始前に特別当たり導出手段によって第１の特別当たりが導出されると）、その第１の特別当たりの導出後に、開閉装置の開閉動作が複数回連続して実行され、全開閉動作の終了後から特別当たり遊技の終了が導出されるまでのインターバル期間中に、最後の開閉動作によって演出用開閉装置に入賞した遊技球を用いて、演出用役物が所定の演出動作を実行することで、遊技状態予告手段により特別当たり遊技終了後の遊技状態が予告される。一方、特別当たりに当選し、且つ、所定条件が成立しなければ（すなわち、特別当たり遊技の開始前に特別当たり導出手段によって第２の特別当たりが導出されると）、その第２の特別当たりの導出後に、開閉装置の開閉動作が複数回連続して実行され、全開閉動作の終了後から特別当たり遊技の終了が導出されるまでのインターバル期間中は、遊技状態予告手段による遊技状態の予告が省略される。そして、遊技状態の予告が省略される場合におけるインターバル期間は、遊技状態の予告が実行される場合におけるインターバル期間よりも短時間である。

【発明の効果】

【００１２】

本発明によれば、大当たり遊技終了後に実行される遊技状態に対する遊技者の期待感を維持して、興趣の低下を抑制できる。

【発明を実施するための最良の形態】

【００１３】

以下、本発明の一実施形態である遊技機（以下、単に「パチンコ機」と称する。）について、各図を参照しつつ説明する。

【００１４】

［パチンコ機の全体構成について］

図１および図２を参照しつつ説明する。図１は、パチンコ機の外枠の一側に本体枠が開かれその本体枠の一側に前面枠が開かれた状態を示す斜視図である。図２は、パチンコ機の前側全体を示す正面図である。なお、図１および図２では、遊技領域における装飾部材を省略して図示している。

【００１５】

パチンコ機１は、外枠２、本体枠３、前面枠４および遊技盤５等を備えて構成されている。外枠２は、上下左右の木製の枠材によって縦長四角形の枠状に形成され、同外枠２の前側下部には、本体枠３の下面を受ける下受板６を有している。外枠２の全面の片側には、ヒンジ機構７によって本体枠３が前方に開閉自在に装着されている。なお、外枠２は、樹脂やアルミニウム等の軽金属によって形成されていてもよい。

【００１６】

［本体枠の構成について］

図２および図３を参照しつつ説明する。図３は、パチンコ機の本体枠と遊技盤とを分離して斜め右上前方から示す斜視図である。

【００１７】

本体枠３は、前枠体１１、遊技盤装着枠１２および機構装着体１３を合成樹脂等によって一体成形することで構成されている。本体枠３の前枠体１１は、外枠２（図１参照）の

前側の下受板６を除く外郭形状に対応する大きさの矩形枠状に形成されている。前枠体１１の片側の上下部には、本体枠側ヒンジ具１５が固定されており、外枠２の片側の上下部に固定された外枠側ヒンジ具１４に対してヒンジピンおよびヒンジ孔によって開閉回動自在に装着されている。即ち、外枠側ヒンジ具１４、本体枠側ヒンジ具１５、ヒンジピンおよびヒンジ孔によってヒンジ機構７が構成されている。

【００１８】

前枠体１１の前側において、遊技盤装着枠１２よりも下方に位置する前枠体１１の前下部左側領域にはスピーカーボックス部１６が一体に形成され、そのスピーカーボックス部１６の前側開口部には、同開口部を塞ぐようにしてスピーカー装着板１７が装着されている。そして、スピーカー装着板１７にはスピーカー１８が装着されている。

【００１９】

前枠体１１前面の下部領域内において、その上半部分には発射レール１９が傾斜状に装着されている。また、前枠体１１前面の下部領域内の下半部分には下部前面板３０が装着されている。そして、下部前面板３０の前面の略中央部には、遊技球を貯留可能な下皿３１が設けられ、右側寄りには操作ハンドル３２が設けられ、左側寄りには灰皿３３が設けられている。なお、下皿３１には、遊技球を下方に排出するための球排出レバー３４が配設されている。

【００２０】

［前面枠の構成について］

図１および図２を参照しつつ説明する。前枠体１１の前面の片側には、その前枠体１１の上端から下部前面板３０の上縁にわたる部分を覆うようにして、前面枠４がヒンジ機構３６によって前方に開閉可能に装着されている。

【００２１】

前面枠４の略中央部には、遊技盤５の遊技領域３７を前方から透視可能な略円形の開口窓３８が形成されている。前面枠４の後側には開口窓３８よりも大きな矩形枠状をなす窓枠３９が設けられ、その窓枠３９にはガラス板、透明樹脂板等の透明板５０が装着されている。前面枠４の前面の略全体は、ランプ等が内設された前面装飾部材によって装飾され、同前面枠４の前面の下部には上皿５１が形成されている。詳しくは、開口窓３８の周囲において、左右両側部にサイド装飾装置５２が、下部に上皿５１が、上部に音響電飾装置５３が、それぞれ装着されている。

【００２２】

サイド装飾装置５２は、ランプ駆動基板が内部に配置され且つ合成樹脂材によって形成されたサイド装飾体５４を主体として構成されている。サイド装飾体５４には、横方向に長いスリット状の開口孔が上下方向に複数配列されており、この開口孔には、ランプ駆動基板に配置された光源に対応するレンズ５５が組み込まれている、音響電飾装置５３は、透明カバー体５６、スピーカー５７、スピーカーカバー５８およびリフレクタ体（図示せず）等を備え、これらの構成部材が相互に組み付けられてユニット化されている。

【００２３】

また、上皿５１の前面左側には、演出選択スイッチ６０が設けられている。この演出選択スイッチ６０は、遊技者自身が押下可能に構成されている。遊技者がこの演出選択スイッチ６０を押下すると、後述する演出表示装置１１５における演出表示に、遊技者の意思を反映することができる。なお、この演出選択スイッチ６０に代えて、レバーまたはボタンであってもよい。また、遊技者の音声を受け付ける音声入力手段であってもよい。即ち、遊技者の意思を反映できるものであれば良い。

【００２４】

［施錠装置の構成について］

図１および図３を参照しつつ説明する。前枠体１１のヒンジ機構３６に対して反対側となる自由端側の後側には、外枠２に対し本体枠３を施錠する機能と、本体枠３に対し前面枠４を施錠する機能とを兼ね備えた施錠装置７０が装着されている。

【００２５】

即ち、この実施形態において、施錠装置７０は、外枠２に設けられた閉止具７１に係脱自在に係合して本体枠３を閉じ状態に施錠する上下複数の本体枠施錠フック７２と、前面枠４の自由端側の後側に設けられた閉止具７３に係脱自在に係合して前面枠４を閉じ状態に施錠する上下複数の扉施錠フック７４と、パチンコ機１の前方から鍵が挿入されて解錠操作可能に、前枠体１１および下部前面板３０を貫通して露出されたシリンダー錠７５と、を備えている。そして、シリンダー錠７５の鍵穴に鍵が挿入されて一方向に回動操作されることで本体枠施錠フック７２と外枠２の閉止具７１との係合が外れて本体枠３が解錠され、これとは逆方向に回動操作されることで、扉施錠フック７４と前面枠４の閉止具７３との係合が外れて前面枠４が解錠されるようになっている。

【００２６】

［遊技盤装着枠の構成について］

図１、図３および図４を参照しつつ説明する。図４は、パチンコ機の後側全体を示す背面図である。図１および図３に示すように、本体枠３の遊技盤装着枠１２は、前枠体１１の後側に設けられかつ遊技盤５が前方から着脱交換可能に装着されるようになっている。

【００２７】

遊技盤５は、遊技盤装着枠１２の前方から嵌込まれる大きさの略四角板状に形成されている（図１１参照）。遊技盤５の盤面（前面）には、外レール７６と内レール７７とを備えた案内レール７８が設けられ、その案内レール７８の内側に遊技領域３７が区画形成されている。

【００２８】

なお、発射レール１９と案内レール７８との間には、所定の間隙が設けられており、発射された遊技球が案内レール７８を逆戻りした場合には、その遊技球は、その間隙から排出され、下皿３１に案内されるように構成されている。

【００２９】

また、遊技盤５の前面には、その案内レール７８の外側領域において、合成樹脂製の前構成部材７９が装着されている。

【００３０】

一方、図４に示すように、遊技盤５の後側下部には、その中央部から下部にわたる部分において、各種入賞装置に流入した遊技球を受けかつその遊技球を所定位置まで導く集合樋としての機能とボックス装着部としての機能を兼ね備えたボックス装着台１１８が設けられている。

【００３１】

ボックス装着台１１８には、音声制御基板、ランプ制御基板等の副制御基板１１９が収納された副制御基板ボックス１３０が装着され、その副制御基板ボックス１３０の後側に重ね合わされた状態で、主制御基板１３１が収納された主制御基板ボックス１３２が装着されている。

【００３２】

さらに、遊技盤５の後側に対しボックス装着台１１８、副制御基板ボックス１３０および主制御基板ボックス１３２がそれぞれ装着された状態において、本体枠３の遊技盤装着枠１２の前方から遊技盤５を嵌込んで装着できるように、遊技盤５の外郭より外側にはみ出すことなくボックス装着台１１８、副制御基板ボックス１３０および主制御基板ボックス１３２が配置されている。

【００３３】

［本体枠の機構装着体、球タンクおよびタンクレールの構成について］

図７および図８を参照しつつ説明する。図７は、パチンコ機の本体枠に各種部材が組み付けられた状態を斜め右上後方から示す斜視図であり、図８は、本体枠単体を斜め右上後方から示す斜視図である。

【００３４】

本体枠３の機構装着体１３には、タンク装着部１３３、レール装着部１３４および払出装置装着部１３５等がそれぞれ形成され、タンク装着部１３３には球タンク１３６が装着

されている。

【００３５】

球タンク１３６は、透明な合成樹脂材よりなり、島設備から供給される多数の遊技球が貯留可能な上方に開口する箱形状に形成されている。そして、球タンク１３６の遊技球の貯留状態が球タンク１３６の後側壁を透して視認可能となっている。

【００３６】

また、球タンク１３６の底板部１３７の後側隅部には遊技球を放出する放出口１３８が形成されるとともに、底板部１３７は放出口１３８に向けて下傾する傾斜面に形成されている。

【００３７】

本体枠３の機構装着体１３には、そのタンク装着部１３３に下方に接近してレール装着部１３４が一体に形成され、そのレール装着部１３４にレール構成部材１３９が装着されることでタンクレール１５０が構成されるようになっている。即ち、この実施形態において、レール装着部１３４は、本体枠３の上部横方向部分が所定深さ凹まされた状態で形成されており、その凹部の奥側壁をタンクレール１５０の前壁部１５１とし、その凹部の下縁部に沿って一端（図８に向かって左側）から他端（図８に向かって右端）に向けて下傾する傾斜状のレール棚１５５が形成されている。そして、レール棚１５５の横方向に伸びる上向き面をレール受け部１５８としている。

【００３８】

レール装着部１３４に装着されてタンクレール１５０を構成するレール構成部材１３９は、レール装着部１３４の前壁部１５１との間にレール通路を構成する後壁部１５２と、傾斜状をなす下板部と、その下板部の上面の前後方向中央部に沿って突設されレール通路を前後複数列（この実施形態では前後２列）に区画する仕切り壁（いずれも図示せず）とを一体に備えて形成されている。

【００３９】

レール構成部材１３９は、レール装着部１３４に対し適宜の取付手段によって装着され、これによって、前後複数列のレール通路を備えたタンクレール１５０が構成されている。そして、球タンク１３６の放出口１３８から放出（自重によって落下）された遊技球がタンクレール１５０の前後複数列のレール通路の一端部においてそれぞれ受けられた後、遊技球が自重によってレール通路に沿って転動することでレール通路の他端部に向けて流れるようになっている。

【００４０】

また、この実施形態において、レール構成部材１３９は、透明な合成樹脂材より形成され、これによって、レール通路内の遊技球の流れ状態が、レール構成部材１３９の後壁部１５２を透して視認可能となっている。

【００４１】

タンクレール１５０（レール装着部１３４）の前壁部１５１は、遊技盤５の後側に突出する装備品（例えばセンター役物３００）における後部の上端部との干渉を避けるため第１空間部を隔てた状態で設けられている。

【００４２】

また、この実施形態において、本体枠３の後端部となるレール棚１５５の後端と、タンクレール１５０の後壁部は、球タンク１３６の後側壁と略同一面をなしている。換言すれば、球タンク１３６の後壁部に対しタンクレール１５０の後壁部が略同一面となる位置までタンクレール１５０が遊技盤５の後面より後方に離隔して配置されている。これによって、遊技盤５の後側とタンクレール１５０の前壁部１５１との間にセンター役物３００の後部との干渉を避けるための第１空間部が設けられるようになっている。

【００４３】

タンクレール１５０の上方には、レール通路を流れる遊技球を上下に重なることなく整列させる整流体１５６がその上部において軸１５７を中心として揺動可能に装着されている。この整流体１５６には、その中央部から下部において錘が設けられている。

【００４４】
［払出装置装着部および球払出装置の構成について］
図７および図８を参照しつつ説明する。本体枠３の機構装着体１３の片側寄りの上下方向には、次に述べる球払出装置（球払出ユニット）１７０に対応する縦長の払出装置装着部１３５が形成されている。払出装置装着部１３５は、後方に開口部をもつ凹状に形成されている。
【００４５】
また、払出装置装着部１３５の段差状をなす奥壁部（図示しない）の所定位置には、球払出装置１７０の払出用モータ１７２（図３参照）が突出可能な開口部１７３が形成されている。
【００４６】
払出装置装着部１３５の凹部に球払出装置１７０が装着された状態において、遊技盤５との間には、第１空間部と前後方向に略同一レベルとなる第２空間部が設けられている。これによって、レール通路と球通路とが前後方向に略同一レベルで配置されている。
【００４７】
また、本体枠３の後端、即ち、払出装置装着部１３５の周壁部後端、レール棚１５５の後端、球タンク１３６、タンクレール１５０および球払出装置１７０のそれぞれの後面は略同一面をなしている。
【００４８】
球払出装置１７０は、払出装置装着部１３５の凹部と略同じ大きさの縦長のボックス形状をなし、払い出しに関す各種部品が装着されることでユニット化されている。
【００４９】
なお、球払出装置１７０は、払出装置装着部１３５の凹部の後方開口部から嵌め込まれて適宜の取付手段（例えば、弾性クリップ、係止爪、ビス等の取付手段）によって装着されるようになっている。
【００５０】
また、図示しないが、球払出装置１７０は、タンクレール１５０におけるレール通路の出口にそれぞれ連通する流入口を有する球通路が前後複数列（例えば前後２列）に区画されて形成されている。また、その内部に形成された前後複数列の球通路の下流部が二股状に分岐されて前後複数列の賞球および貸球用球通路と球抜き用球通路とがそれぞれ形成されている。そして賞球および貸球用球通路と球抜き用球通路との分岐部には、遊技球をいずれかの通路に振り分けて払い出すための回転体よりなる払出部材（図示しない）が正逆回転可能に配設されている。
【００５１】
［本体枠の後側下部の装備について］
図３および図４を参照しつつ説明する。本体枠３の前枠体１１の後側において、遊技盤装着枠１２よりも下方に位置する前枠体１１の後下部領域の片側（図４に向かって左側）には、発射レール１９の下傾端部の発射位置に送られた遊技球を発射するための発射ハンマー（図示しない）、その発射ハンマーを差動する発射モータ１９２等が取付基板１９３に組み付けられてユニット化された発射装置ユニット１９４が装着されている。
【００５２】
前枠体１１の後下部領域の略中央部には、電源基板１９５を収容する電源基板ボックス１９６が装着され、その電源基板ボックス１９６の後側に重ね合わされた状態で払出制御基板１９７を収容する払出制御基板ボックス１９８が装着されている。
【００５３】
払出制御基板１９７は、遊技球を払い出す数を記憶するＲＡＭを備え、主制御基板１３１から送信される払出用信号に従って遊技球を払い出す制御信号を中継用回路基板（図示しない）に伝達して払出用モータ１７２を作動制御するようになっている。
【００５４】
［後カバー体の構成について］

図４および図５を参照しつつ説明する。図５はパチンコ機の後側全体を右上後方から示す斜視図である。

【００５５】

遊技盤５後面に配置された表示装置制御基板ボックス１１７（図９参照）および主制御基板ボックス１３２の後端部は機構装着体１３の中央部に開口された窓開口部に向けて突出している。

【００５６】

機構装着体１３の窓開口部の一側壁を構成する側壁部と他端壁を構成する払出装置装着部１３５の片側壁との間には、不透明な合成樹脂材によって略方形の箱形状に形成された後カバー体２１０がカバーヒンジ機構２１１によって開閉並びに着脱可能に装着されている。

【００５７】

後カバー体２１０は、略四角形状の後壁部２１２と、その後壁部２１２の外周縁から前方に向けて突出された周壁部２１３とから一体に構成されている。後カバー体２１０の周壁部２１３のうち、一側の壁部２１３ａには、機構装着体１３の後壁部の上下および中間の計３箇所に形成されたヒンジ体２１４のヒンジ孔の上方からそれぞれ着脱可能に嵌め込まれるヒンジピン２１５を下向きに有するヒンジ体２１６が一体に形成されている。

【００５８】

また、後カバー体２１０の周壁部２１３のうち、他側の壁部２１３ｂには、払出装置装着部１３５の片側壁に形成された係止孔に弾性的に係合可能な係止爪を有する弾性閉止体２１７が一体に形成されている。

【００５９】

即ち、後カバー体２１０は、その上下および中間のヒンジ体２１６の各ヒンジピン２１５が機構装着体１３の側壁部のヒンジ体２１４のヒンジ孔の上方からそれぞれ嵌め込まれる。この状態で、ヒンジピン２１５を中心として後カバー体２１０が機構装着体１３の他側に向けて回動されながら、その弾性閉止体２１７を払出装置装着部１３５の片側壁の係止孔に差し込んで弾性的に係合させることで、機構装着体１３の後側に後カバー体２１０が閉じ状態で保持される。そして、後カバー体２１０によって、遊技盤５後面の表示装置制御基板ボックス１１７（図９参照）全体および主制御基板ボックス１３２の略中間部から上端にわたる部分が後カバー体２１０によって覆われるようになっている。これによって主制御基板ボックス１３２の上部に露出された主制御基板１３１の基板コネクタ（主として表示装置制御基板１１６と接続するための基板コネクタ）が後方から視認不能に隠蔽されている。

【００６０】

また、主制御基板ボックス１３２の略中間部から下端にわたる部分は後カバー体２１０によって覆われることなく露出されている。そして、主制御基板ボックス１３２の下部には、その主制御基板１３１上に配置された検査用コネクタ２１８が露出されており、後カバー体２１０が閉じられた状態で主制御基板１３１上の検査用コネクタ２１８に基板検査装置（図示しない）を接続して検査可能となっている。

【００６１】

後カバー体２１０には、多数の放熱孔２３０，２３１，２３２，２３３が貫設されており、これら多数の放熱孔２３０，２３１，２３２，２３３から内部の熱が放出されるようになっている。この実施形態において、後カバー体２１０には、その周壁部２１３から後壁部２１２に延びる多数のスリット状の放熱孔２３０が貫設され、後壁部２１２の略中間高さ位置から上部においては多数の長円形、楕円形等の放熱孔２３１が貫設され後壁部２１２の下部には多数の長円形、楕円形等の放熱孔２３２と所定数の横長四角形状の放熱孔２３３が貫設されている。

【００６２】

また、横長四角形状の放熱孔２３３は、主制御基板ボックス１３２の封印ねじ（封印部材）によって封印される複数の並列状の封印部２３５の列の大きさおよび配設位置に対応

する大きさおよび位置に貫設されている。これによって、不透明な後カバー体２１０が閉じられた状態であっても、主制御基板ボックス１３２の複数の並列状の封印部２３５が放熱孔２３３の部分において視認可能に露出される。このため、後カバー体２１０が閉じられた状態であっても、主制御基板ボックス１３２の封印部２３５の封印状態を容易に視認することができる。また、不透明な合成樹脂材は、透明な合成樹脂材と比べ、リサイクル使用される合成樹脂材を材料として用いることが容易であるため、後カバー体２１０を安価に製作することができる。

【００６３】

後カバー体２１０の周壁部２１３のうち、上側壁部２１３ｃの所定位置（この実施形態では左右２箇所）には、電源コード（図示しない）を適宜に折り畳んだ状態で保持する略Ｃ字状でかつ弾性変形可能なコード保持体２３７が上方のタンクレール１５０の後壁面（レール構成部材１３９の後壁面）に向けて延出されている。このコード保持体２３７の先端部には、同コード保持体２３７を弾性変形させて電源コードを取り外すためのつまみが形成されている。

【００６４】

電源コードは、その一端が分電基板２３８の基板コネクタ２３９に取り外し可能に接続され、他端の電源プラグが電源コンセントに差し込まれる。前記したように、後カバー体２１０にコード保持体２３７を一体に形成して電源コードを保持することで、パチンコ機１を運搬・保管する際に電源コードがぶらついて邪魔になったり、異物に引っ掛かる不具合を防止することができる。

【００６５】

［本体枠の後側下部の下皿用球誘導体等の構成について］

図２および図６を参照しつつ説明する。図６は、図５に示すパチンコ機の斜視図から後カバー体および各種制御基板等を取り外した状態を示す斜視図である。

【００６６】

本体枠３の後下部領域の他側寄り部分（ヒンジ寄り部分）には、そのスピーカーボックス部１６の後段差部の凹み部分において下皿用球誘導体２５３が装着されている。この下皿用球誘導体２５３は、球払出装置１７０の賞球および貸球用球通路から上皿連絡路（図示しない）を経て上皿５１に払い出された遊技球が満杯になったときに、上皿連絡路の遊技球を下皿３１に導くためのものである。

【００６７】

なお、この実施形態において、下皿用球誘導体２５３の後壁外面には、インタフェース基板２５２を収納している基板ボックス２５４が装着されている。なお、インタフェース基板２５２は、パチンコ機１に隣接して設置される貸球機と払出制御基板１９７との間に介在され、球貸に関する信号を球貸機と払出制御基板１９７との間で送受信可能に電気的に接続するようになっている。

【００６８】

［遊技盤の構成について］

図１０～図１３を参照しつつ説明する。図１０は、遊技領域を有した遊技盤の構成を示す拡大正面図である。図１１は、遊技盤を斜め前方から示す斜視図である。図１２は、遊技盤を主要な構成部品毎に分解して斜め前方から示す斜視図である。図１３は、遊技盤を主要な構成部品毎に分解して斜め後方から示す斜視図である。

【００６９】

図１０および図１１に示すように、遊技盤５は、遊技領域３７を形成する略円形の遊技領域形成壁８０を有している。この遊技領域形成壁８０の内側（遊技領域３７側）であって且つ左側には、遊技球を遊技領域３７に案内する外レール７６および内レール７７からなる案内レール７８が設けられている。発射装置ユニット１９４（図７参照）から発射された遊技球は、案内レールに沿って遊技領域３７に向けて打ち込まれる。

【００７０】

遊技領域３７の中央部には、センター役物３００が配置されている。このセンター役物

３００は、遊技領域３７の幅方向のうち３分の２以上の幅を占める大きさである。センター役物３００は略長方形の開口部３０１を有しており、この開口部３０１には演出表示装置１１５が配置されている。また、センター役物３００は枠状装飾体３７０を有しており、この枠状装飾体３７０は、開口部３０１の開口縁に沿って設けられている。

【００７１】

センター役物３００の下方には、遊技領域３７に向けて打ち込まれた遊技球を受入れ可能な第１始動口３９０が配置されている。第１始動口３９０の下方には、一対の可動片３９６を有する第３始動口３９４（第２始動口については後述する）が配置されている。第３始動口３９４は、一対の可動片３９６が閉状態であるときは遊技球を受入れることが不可能または受入れ困難となっており、この一対の可動片３９６が開状態であるときは、第１始動口３９０よりも遊技球の受入れが容易となる。なお、図１０および図１１に図示されている一対の可動片３９６は、開状態および閉状態のいずれも実線で表されている。

【００７２】

なお、本実施形態において、「下方」とは、遊技球の流下方向についての下流側を意味し、「上方」とは、遊技球の流下方向についての上流側を意味する。

【００７３】

第１始動口３９０の真上であって且つ枠状装飾体３７０の下枠３７０ａには開口部３７２が形成されている。

【００７４】

センター役物３００の上部には、演出用開閉装置３９８が設けられている。この演出用開閉装置３９８は、演出用大入賞口３９８ａと、この演出用大入賞口３９８ａに対応して設けられた演出用大入賞口開閉扉３９８ｂとを有している。

【００７５】

演出用大入賞口３９８ａは、遊技球の受け入れが可能な開口領域であって、具体的には、上側、下側、左側、右側、手前側および奥側の周囲６方向のうち、遊技者から見て手前側および上側に開口部が形成されると共に左側、右側、下側および奥側に壁が形成された領域である。遊技者から手前側の開口部は、窓枠３９に装着されたガラス板によって塞がれている。これにより、遊技者は、演出用大入賞口３９８ａに受け入れられた遊技球を視認できる。一方、上側の開口部は、後述する演出用大入賞口開閉扉３９８ｂによって開閉自在に構成されている。また、奥側の壁は光を透過可能な透明部材で構成されており、この透明部材の背後には、赤色と緑色とで切り替えて発光可能な演出用開閉装置状態表示ランプ６５１が設けられている。即ち、この演出用開閉装置状態表示ランプ６５１は、演出用開閉装置３９８内で表示可能となっている。

【００７６】

演出用大入賞口開閉扉３９８ｂは、演出用大入賞口３９８ａの上側の開口部を、遊技球の受け入れが可能な開状態と遊技球の受け入れが不可能または困難にする閉状態とに切り換えるための部材である。具体的には、遊技盤５の盤面に対して略直交する方向（即ち前後方向）に出し入れ自在に構成された長方形状の平板からなる可動片であって、演出用大入賞口開閉扉３９８ｂが、遊技者から見て遊技盤５の盤面から手前側に突出したときは上側の開口部を塞ぎ、遊技盤５の盤面側に退避したとき（本実施形態では、遊技盤５の盤面と演出用大入賞口開閉扉３９８ｂとが略面一となったとき）、上側の開口部が開放する。このように、演出用大入賞口開閉扉３９８ｂが遊技盤５の盤面に対して略直交する方向に出し入れ自在に構成されていることによって、遊技領域３７に占める演出用開閉装置３９８の領域を省スペース化することができる。近年、演出にかかる遊技の興趣を高めるために演出表示装置１１５の拡大化が進んでいることから、各部材を効率良く遊技領域３７に設ける必要があり、その効果は顕著である。とくに、本実施形態では、従来から設けられている大当たり遊技用開閉装置４００とは別に演出用開閉装置３９８を設けていることから、遊技領域３７に占める演出用開閉装置３９８の領域を小さくすることによる効果は絶大である。

【００７７】

また、演出用大入賞口３９８ａが閉状態であるとき、遊技領域３７に向けて打ち込まれて演出用大入賞口開閉扉３９８ｂの平面部に衝突した遊技球は、演出用大入賞口開閉扉３９８ｂの平面部に対して衝撃を与える。しかし、本実施形態においては、演出用開閉装置３９８が演出表示装置１１５の上方に設けられているので、仮に演出用開閉装置３９８が第１始動口３９０の下方に設けられた場合と比べると、遊技球が演出用開閉装置３９８の平面部に対して与える衝撃が小さくなる。これは、遊技領域３７に向けて打ち込まれた遊技球は重力によって加速するので、演出用大入賞口開閉扉３９８ｂがより上方に設けられている方が、演出用大入賞口開閉扉３９８ｂの平面部に衝突する際における遊技球の速度が小さいからである。

【００７８】

なお、本実施形態では、演出用大入賞口開閉扉３９８ｂが遊技盤５の盤面に対して略直交する方向に出し入れ自在に構成されているがこれに限られず、遊技領域３７に占める演出用開閉装置３９８の領域を省スペース化することができれば、交差する方向であっても良い。

【００７９】

また、本実施形態において、「前後方向」とは、遊技盤５の面に対して直交する方向、即ち、遊技者からみた前後方向を意味する。

【００８０】

第１始動口３９０と球排出口４０６との間、具体的には第３始動口３９４の下方であって且つ球排出口４０６の上方（本実施形態では直上）には、大当たり遊技用開閉装置４００が設けられている。演出用開閉装置３９８と大当たり遊技用開閉装置４００とで、開閉装置３９７を構成している。この大当たり遊技用開閉装置４００は、大当たり遊技用大入賞口４００ａと、この大当たり遊技用大入賞口４００ａに対応して設けられた大当たり遊技用大入賞口開閉扉４００ｂとを有している。大当たり遊技用大入賞口４００ａは、遊技球の受入れが可能な開口部である。大当たり遊技用大入賞口開閉扉４００ｂは、大当たり遊技用大入賞口４００ａを、遊技球の受入れが可能な開状態と遊技球の受入れが不可能または困難にする閉状態とに切り換えるための部材である。なお、大当たり遊技用大入賞口４００ａが閉状態であるとき、遊技領域３７に向けて打ち込まれた遊技球の受け入れが必ずしも不可能であることに限定されるものではなく困難、好ましくは極めて困難であっても良い。

【００８１】

センター役物３００の左側には、遊技球が通過可能な通過ゲート４０２が設けられており、センター役物３００の左下方（第１始動口３９０および第３始動口３９４の左側）には、三つの一般入賞口４０４が設けられている。

【００８２】

また、本実施形態において、「左側」とは、遊技者からみた左側を意味する。

【００８３】

遊技球の流下方向について最も下流側には、各始動口３９０，３９２，３９４、演出用開閉装置３９８、大当たり遊技用開閉装置４００および一般入賞口４０４のいずれにも入賞しなかった遊技球を遊技盤５の背後に排出する球排出口４０６が形成されている。即ち、遊技球の流下方向について球排出口４０６よりも上流側に設けられた各始動口３９０，３９２，３９４、演出用開閉装置３９８、大当たり遊技用開閉装置４００および一般入賞口４０４のいずれにも入賞しなかった遊技球は、この球排出口４０６に向けて流下する。

【００８４】

大当たり遊技用開閉装置４００は球排出口４０６の直上に配置されている。これにより、大当たり遊技用開閉装置４００の開閉動作中は、各始動口３９０，３９２，３９４、演出用開閉装置３９８および一般入賞口４０４のいずれにも入賞しなかった遊技球が大当たり遊技用開閉装置４００の近傍に集まってくるので入賞の期待感をもつことができる。

【００８５】

センター役物３００の右下には、後述する第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果

を表示する第１特別図柄表示器８４、第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果を表示する第２特別図柄表示器８６、第１特別図柄抽選手段７００による抽選の保留数を表示する第１特別図柄保留表示器８８および第２特別図柄抽選手段７１０による抽選の保留数を表示する第２特別図柄保留表示器９０が設けられている。また、普通図柄抽選手段７２０による抽選結果を表示する普通図柄表示器８２と、普通図柄抽選手段７２０による抽選の保留数を表示する普通図柄保留表示器９２とが設けられている。

【００８６】

これらの各表示器８２，８４，８６，８８，９０，９２は、例えばＬＥＤで構成されており、このＬＥＤの点灯態様によって、第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果、第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果、普通図柄抽選手段７２０による抽選結果、第１特別図柄抽選手段７００による抽選の保留数、第２特別図柄抽選手段７１０による抽選の保留数および普通図柄抽選手段７２０による抽選の保留数が報知される。

【００８７】

なお、「抽選の保留数」とは、本実施形態によれば、当否判定用乱数を取得するものの当該取得した当否判定用乱数が当たりであるか否かの判定の保留数を意味するが、これに限られず、当否判定用乱数の取得を保留し、当該取得を保留した当否判定用乱数の保留数であっても良い。

【００８８】

また、第１特別図柄保留表示器８８および第２特別図柄保留表示器９０には、抽選の保留数の表示に代えて、抽選結果の表示の保留数であっても良い。即ち、当否判定用乱数を取得し且つ当該取得した当否判定用乱数の当否を判定するものの、当該判定結果を第１特別図柄表示器８４または第２特別図柄表示器８６に表示することを保留し、かかる保留数を表示しても良い。

【００８９】

本実施形態の遊技盤５は、主要な構成部品毎に分解すると、図１２および図１３に示すように、前側から、案内レール７８を備えた前構成部材７９と、枠状のセンター役物３００と、大当たり遊技用開閉装置４００、第３始動口３９４、および一般入賞口４０４を備えた入賞口ユニット２６０と、通過ゲート４０２を備えたサイド装飾部材２６２と、前側からセンター役物３００、入賞口ユニット２６０、およびサイド装飾部材２６２を取付けるための適宜大きさの貫通孔２６４を複数有した板状の遊技盤ベース２６６と、遊技盤ベース２６６の後側に取付けられる枠状開口部を有した裏ユニット２７０と、裏ユニット２７０の開口部を後側から閉鎖するように裏ユニット２７０に固定される演出表示装置１１５と、裏ユニット２７０の下側に配置されると共に遊技盤ベース２６６の後面側に取付けられ、副制御基板ボックス１３０および主制御基板ボックス１３２を支持し且つ遊技領域３７に打ち込まれた遊技球を遊技盤５から排出するアウト口流路を有した基板ボックスホルダ２６８とを主に備えている。

【００９０】

［センター役物における第１、第２、および第３ステージについて］

図１０および図１１を参照しつつ説明する。図１０および図１１に示すように、センター役物３００は、枠状装飾体３７０の下枠３７０ａ付近に、第１棚部（以下、「第１ステージ３３０」と称する。）と、遊技球の流下方向について第１ステージ３３０よりも下流側に配置された第２棚部（以下、「第２ステージ３５０」と称する。）とを有している。第２ステージ３５０が配置されている位置は、第１ステージ３３０に対して演出表示装置１１５の反対側（即ち前方（遊技者）側）である。

【００９１】

枠状装飾体３７０の左枠３７０ｂの上下方向の略中央付近（即ち枠状装飾体３７０の側方）には、流下する遊技球を、第１ステージ３３０まで誘導するための第１ステージ誘導路（以下、「第１ワープ３１６」と称する。）に受入れ可能な第１ワープ入口３０６が設けられている。

【００９２】

また、第１ワープ入口３０６の下方には第２ステージ誘導路（以下、「第２ワープ３１８」と称する。）に受入れ可能な第２ワープ入口３０８が、第１ワープ入口３０６と並設されている。

【００９３】

第１ワープ入口３０６および第２ワープ入口３０８の下方には、それぞれ、第１ワープ入口３０６に遊技球を誘導する第１ワープ誘導片（図示せず）および第２ワープ入口３０８に遊技球を誘導する第２ワープ誘導片３１０が設けられている。この第２ワープ誘導片３１０は、枠状装飾体３７０から左方（即ち、センター役物３００から遊技領域３７）に向けて突出している。これにより、第２ワープ入口３０８が第１ワープ入口３０６よりも遊技球が導かれ易くなっている。従って、遊技球が第１ワープ入口３０６に導かれなかった場合であっても、第２ワープ入口３０８に受入れられる期待感が高まり、興趣が高められる。

【００９４】

第１ステージ３３０には、第１ワープ出口側端部３３６から第１ワープ反出口側端部３３８にかけて波状に形成された曲面が形成されている。詳しくは、上方向に膨らんだ山部３３２が第１ステージ３３０の左右方向の略中央部に形成されており、この山部３３２の左右両側には、山部３３２と連続的に連なった谷部３３４が形成されている。

【００９５】

なお、山部３３２の高さは、第１ワープ出口側端部３３６および第１ワープ反出口側端部３３８よりも低い位置となっている。これにより、第１ワープ出口３１２から排出された遊技球は、山部３３２を乗り越えることができ、第１ワープ出口側端部３３６と第１ワープ反出口側端部３３８との間を往復して転動することができる。

【００９６】

第２ステージ３５０の略中央部には、高台部３５２が形成されている。この高台部３５２は、第１ステージ３３０の山部３３２の前方に位置している。第２ステージ３５０は、高台部３５２の他、第２ワープ出口側端部３５６からこの高台部３５２にかけて曲面が形成された湾曲部３５４を有している。また、第２ワープ反出口側端部３５８から高台部３５２にかけて曲面が形成された湾曲部３５４を有している。これらの湾曲部３５４は、高台部３５２よりも下方に湾曲している。

【００９７】

なお、高台部３５２の高さは、第２ワープ出口側端部３５６および第２ワープ反出口側端部３５８よりも低い位置である。これにより、第２ワープ出口３１４から排出された遊技球は、高台部３５２を乗り越えることができ、第２ワープ出口側端部３５６と第２ワープ反出口側端部３５８との間を往復して転動することができる。

【００９８】

第１ワープ入口３０６および第２ワープ入口３０８に受入れられた遊技球は、それぞれ、第１ワープ出口３１２および第２ワープ出口３１４から排出されて、第１ステージ３３０および第２ステージ３５０に導かれる。

【００９９】

なお、第１ワープ３１６における遊技球の流下方向と第１ステージ３３０における遊技球の転動方向とが略同一線上にあるので、第１ワープ３１６を流下した遊技球は、運動エネルギーの損失が少ない。即ち、第１ワープ３１６を流下した遊技球がその進行方向を変えられると運動エネルギーが損失してしまう。従って、第１ワープ３１６を流下した遊技球は、第１ステージ３３０上を勢い良く転動する。同様に、第２ワープ３１８における遊技球の流下方向と第２ステージ３５０における遊技球の転動方向とが略同一線上にあるので、第２ワープ３１８を流下した遊技球も、運動エネルギーの損失が少ない。これにより、第１ステージ３３０に導かれた遊技球および第２ステージ３５０に導かれた遊技球は、いずれも、第１ステージ３３０上および第２ステージ３５０上を勢い良く転動し、各ステージ上３３０，３５０に滞在する時間が長くなり、その結果各ステージ３３０，３５０において遊技球が遊ぶこととなり、興趣が高められる。

【０１００】
また、本実施形態において、第１ステージ３３０および第２ステージ３５０には、センター役物３００の右側からは遊技球が導かれない。即ち、第１ステージ３３０および第２ステージ３５０にはセンター役物３００の左側からのみ遊技球が導かれるので、第１ステージ３３０上および第２ステージ３５０上を転動する遊技球が、反対方向から導かれた遊技球によって転動を阻害されることがない。これにより、各ステージ上３３０，３５０に滞在する時間が長くなり、その結果各ステージ３３０，３５０において遊技球が遊ぶこととなり、興趣が高められる。
【０１０１】
枠状装飾体３７０の下枠３７０ａ付近であって且つ演出表示装置１１５と第１ステージ３３０との間には、演出表示装置１１５に隣接するセンター電飾部３０２が形成されている。このセンター電飾部３０２には、センター役物３００の幅方向に沿って棚状の曲面が形成されており、この曲面には、複数のセンター装飾ランプ３０４が配置されている。
【０１０２】
センター電飾部３０２の左右方向の略中央部であって且つ第１ステージ３３０の山部３３２に対応する位置には、遊技球を受入れ可能な第２始動口３９２が形成されている。即ち、第２始動口３９２は、遊技球の流下方向である第２ステージ３５０側ではなくその反対方向（第１ステージ３３０の後方側）に設けられている。これにより、遊技者から見て遊技球の第２始動口３９２への入賞を視認し易くなる。これは、第２ステージ３５０が第１ステージ３３０よりも下方に形成されており且つ第１ステージ３３０と第２ステージ３５０との間に後述するステージ仕切壁３６４が設けられているからである。
【０１０３】
また、第１ステージ３３０の山部３３２には、第２始動口３９２に遊技球を導くための第２始動誘導口３４０が形成されている。この第２始動誘導口３４０は、山部３３２から第２始動口３９２にかけて下方に傾斜しており、これにより、第２始動口３９２に遊技球が導かれるようになっている。従って、第１ステージ３３０上を転動している遊技球が山部３３２付近で転動する勢いがなくなったとき、この第２始動誘導口３４０によって第２始動口３９２に導かれ易くなる。
【０１０４】
なお、第２始動口３９２に入賞した遊技球は、遊技盤５の背後に連通する排出路（図示せず）を通って、遊技盤５の背後に排出される。
【０１０５】
第１ステージ３３０の谷部３３４には、第２ステージ３５０に遊技球を流下させるための第１ステージ傾斜溝３４２が形成されている。この第１ステージ傾斜溝３４２は、谷部３３４から第２ステージ３５０にかけて（即ち、後方から前方に向けて）下方に傾斜しており、これにより、第２ステージ３５０に遊技球が導かれるようになっている。従って、第１ステージ３３０上を転動している遊技球が山部３３２を乗り越える勢いがなくなったとき、この第１ステージ傾斜溝３４２によって第２ステージ３５０に導かれ易くなる。第１ワープ出口側端部３３６と第１ワープ反出口側端部３３８との間を往復して転動するだけの勢いがなくなった遊技球は、山部３３２から第３始動口３９４に入賞する可能性よりも、谷部３３４から第２ステージ３５０に導かれる可能性の方が極めて高い。
【０１０６】
第１ステージ３３０と第２ステージ３５０との間には、各ステージ３３０，３５０を仕切るための薄い板状のステージ仕切壁３６４が設けられている。このステージ仕切壁３６４は第１ステージ３３０上の面よりも上方向に突出するように配置されており、これにより、第１ステージ３３０上を転動する遊技球が第２ステージ３５０に流下しないようになっている。ただし、ステージ仕切壁３６４の第１ステージ３３０の谷部３３４に対応する位置には、第１ステージ３３０（具体的には谷部３３４）と第２ステージ３５０とが連通する連通部３６６が形成されている。連通部３６６付近で左右に転動する勢いがなくなった遊技球は、連通部３６６を通って第１ステージ３３０から第２ステージ３５０に流下す

る。
【０１０７】
第２ステージ３５０の左右方向の略中央部（即ち、第１ステージ３３０の山部３３２に対応する部位）であって且つ高台部３５２に対応する位置には、第１始動口誘導路３７４を介して枠状装飾体３７０の下枠３７０ａに形成された開口部３７２に連通する第１始動誘導口３６８が形成されている。即ち、第１始動誘導口３６８は、遊技球の流下方向側ではなくその反対方向（第２ステージ３５０の後方側）に設けられている。これにより、遊技者から見て遊技球が第１始動誘導口３６８に受入れられることを視認し易くなる。
【０１０８】
第１始動誘導口３６８に導かれた遊技球は、第１始動口誘導路３７４を通って開口部３７２から遊技盤５上に排出される。ここで、第１始動口誘導路３７４は第１始動口３９０の真上方まで遊技球を導くように形成されているので、第１始動口誘導路３７４に導かれて遊技盤５面側に排出された遊技球が第１始動口３９０に入賞する期待感は非常に大きなものとなる。ただし、第１始動口３９０の真上には釘が配置（図示せず）されており、この釘によって第１始動口３９０への遊技球の入賞が阻害されることがある。従って、第１始動口誘導路３７４を通って開口部３７２から遊技盤５上に排出された遊技球が第１始動口３９０に入賞する確率は、概ね４分の１～４分の３程度となる。
【０１０９】
高台部３５２の左右方向の略中央部は第１始動誘導口３６８の位置に対応しており、高台部３５２の両端から略中央部にかけて（即ち、第１始動誘導口３６８側に向けて）下方に傾斜する傾斜部３５３を有している。また、高台部３５２の略中央部には、後述する第３棚部（以下、「第３ステージ３７６」と称する。）に遊技球を導くための前方傾斜溝３６０が形成されている。また、前方傾斜溝３６０の内側にはさらに、遊技球を第１始動誘導口３６８に導くための第１始動誘導口誘導溝３６２が形成されている。即ち、高台部３５２の略中央部には、後方から前方に向けて下方に傾斜する前方傾斜溝３６０が形成されていると共に、この前方傾斜溝３６０の内部にさらに、前方から後方にかけて下方に傾斜する第１始動誘導口誘導溝３６２が形成されていることとなる。これにより、前方傾斜溝３６０付近で左右に転動する勢いがなくなった遊技球は、第１始動誘導口誘導溝３６２に沿って第１始動誘導口３６８に導かれる場合と、前方傾斜溝３６０に沿って第３ステージ３７６に流下する場合とがある。
【０１１０】
また、枠状装飾体３７０の下枠３７０ａには、左右方向に円弧を描くように曲面が形成された第３ステージ３７６が形成されている。遊技球は、この第３ステージ３７６上を左右方向に転動可能となっている。第３ステージ３７６の左右方向の略中央部には、後方から前方にかけて下方に傾斜する前方誘導溝３７８が形成されている。この前方誘導溝３７８付近で左右に転動する勢いがなくなった遊技球は、前方誘導溝３７８に沿って遊技盤５上を流下する。
【０１１１】
このように、高台部３５２の略中央部に第１始動誘導口誘導溝３６２が形成されているので、第１始動誘導口３６８に遊技球が導かれる期待感は、山部３３２から第２始動口３９２に入賞する期待感よりも極めて高くなる。また、第２始動口３９２には第１ワープ入口３０６からセンター役物３００内に受入れられた遊技球のみが入賞可能である一方、第１始動口３９０には第１ワープ入口３０６または第２ワープ入口３０８からセンター役物３００内に受入れられた遊技球のみでなく、センター役物３００の左側を流下した遊技球が、釘によって誘導されて第１始動口３９０に入賞する場合もある。このように、第１始動口３９０に遊技球が入賞する確率は、第２始動口３９２に遊技球が入賞する確率よりも高いものとなる。
【０１１２】
［センター役物における第１、第２ワープ、および光透過部材について］
図１４～図１８を参照しつつ説明する。図１４は、遊技盤を斜め前方から示す斜視図で

あって、装飾カバーを取り外すことによって第１ワープおよび第２ワープを視認可能とした斜視図である。図１５は、第１ワープおよび第２ワープの周辺の構成を示す斜視図である。図１６は、光透過部材と第１ワープおよび第２ワープとの位置関係を示した図である。図１７は、図１６とは異なる位置の光透過部材の構成を示す分解斜視図である。図１８は、図１７に係る光透過部材を含む断面図である。

【０１１３】

図１４に示すように、第１ワープ３１６および第２ワープ３１８は、互いに区画して形成されている。即ち、第１ワープ入口３０６から取り込まれた遊技球は第１ワープ３１６のみを流下し、第２ワープ入口３０８から取り込まれた遊技球は第２ワープ３１８のみを流下する。これにより、第１ワープ入口３０６から取り込まれた遊技球と第２ワープ入口３０８から取り込まれた遊技球とが互いに干渉することなく、それぞれ、第１ステージ３３０および第２ステージ３５０に導かれる。

【０１１４】

また、第１ワープ３１６および第２ワープ３１８は、いずれも、内部を流下する遊技球を視認可能であるように透明部材で構成されている。これにより、第１ワープ入口３０６または第２ワープ入口３０８から受入れられた遊技球を視認できる。つまり、従来では遊技者は、センター役物３００や演出表示装置１１５に注意を惹かれていることが多いため、第１ワープ入口３０６または第２ワープ入口３０８に遊技球が受入れられたことを見逃す場合が多く、これにより興趣が低下していた。そこで、第１ワープ３１６および第２ワープ３１８を透明部材とすることによって、第１ワープ入口３０６または第２ワープ入口３０８に遊技球が受入れられたことを見逃した場合であっても、第１ワープ３１６および第２ワープ３１８を流下する遊技球を視認できるので、興趣の低下を抑制できる。

【０１１５】

さらに、第１ワープ３１６および第２ワープ３１８は、互いに前後方向に隣接してセンター役物３００の開口部３０１に沿って配置されている。詳しくは、第１ワープ３１６が後方側、第２ワープ３１８が前方側となるように、互いに隣接すると共に、センター役物３００の開口部３０１に沿って設けられている。これにより、狭いスペースであっても、両者を効率良く配置できる。

【０１１６】

また、図１５に示すように、第１ワープ３１６および第２ワープ３１８の後方には、演出用の光源３８０が配置される。光源３８０は、ベース３８２と複数個のＬＥＤ３８４とを有しており、ベース３８２に複数個のＬＥＤ３８４が配列されている。なお、光源３８０（ベース３８２およびＬＥＤ３８４）、装飾カバー３８６および光透過部材３８８によって電飾部材３７９が構成される。

【０１１７】

光源３８０から発光された光は、光透過部材３８８に入射し、平面部３８８ａに沿って光透過部材３８８を透過して遊技盤５の前方に導かれる。光透過部材３８８は、湾曲された板状の部材であって、透明のプラスティック等の樹脂により構成されている。光透過部材３８８は平面部３８８ａと、この平面部３８８ａに交差する端部３８８ｂとを有している。光透過部材３８８は、この端部３８８ｂが前方側（遊技者側）となるように配置される。

【０１１８】

第１ワープ３１６、第２ワープ３１８および光透過部材３８８は、着色された非透明の装飾カバー３８６によって被覆されている。光透過部材３８８を透過した光は、装飾カバー３８６まで導かれるので、装飾カバー３８６の前面部が発光する。このように、光透過部材３８８は、光源３８０から発光された光を前方に導いて線状に発光させることができる。しかも、この光透過部材３８８は平面部３８８ａの幅方向長さ分だけ光を前方に導くことができるので、光源３８０を配置する位置の自由度が大きくなる。

【０１１９】

また、装飾カバー３８６が着色されることによって、第１ワープ３１６および第２ワー

プ３１８が視認し難くなっている。従って、装飾カバー３８６の前面部には、第１ワープ３１６を流下する遊技球を視認できるように第１ワープ視認孔３８６ａと、第２ワープ３１８を流下する遊技球を視認できるように第２ワープ視認孔３８６ｂとが形成されている。これにより、着色された光による演出を行うことができると共に、第１ワープ３１６および第２ワープ３１８を流下する遊技球を視認することができ、興趣が高められる。

【０１２０】

更に、図１６に示すように、第１ワープ３１６および第２ワープ３１８は、光透過部材３８８の平面部３８８ａに沿って取り付けられる。ここで、光源３８０から発光された光は光透過部材３８８の端部３８８ｂから前方に導かれるので、遊技球が流下する経路を、光源３８０から発光された光によって容易に把握することができる。

【０１２１】

また、第１ワープ３１６および第２ワープ３１８が互いに前後方向に隣接して配置されているので、第１ワープ３１６および第２ワープ３１８のそれぞれに光源３８０および光透過部材３８８を設けることなく、第１ワープ３１６および第２ワープ３１８のそれぞれを流下する遊技球を把握することができる。

【０１２２】

また、光透過部材３８８を透過した光は端部３８８ｂから出射するので、線状に発光させることができる。これにより、センター役物３００の周囲に沿う場所等、狭い場所であっても発光させることが可能になり、華やかな演出の実行が可能となる。さらに、センター役物３００の開口部３０１に沿って発光させたい場合のように、枠状に発光させることも可能となる。

【０１２３】

また、この光透過部材３８８の端部３８８ｂには、平面部３８８ａが正面視となる方向から見て蒲鉾形に形成されている。これにより、平面部３８８ａを透過した光が、直線的に前方に導き出されるのではなく端部３８８ｂの長手方向に沿う方向に分散されるので、発光領域が大きくなり、より華やかに見え、興趣が高められる。

【０１２４】

本実施形態のセンター役物３００における外周に配置された電飾部材３７９の内、センター役物３００の正面視右下側の電飾部材３７９、つまり、各ステージ３３０，３５０，３７６よりも下方に延びだし、普通図柄表示器８２、第１および第２特別図柄表示器８４，８６、第１および第２特別図柄保留表示器８８，９０、普通図柄保留表示器９２の近傍（左側）に配置された電飾部材３７９では、図１７および図１８に示すような、形状に特徴のある光透過部材３８９が用いられている。

【０１２５】

この光透過部材３８９は、上記の光透過部材３８８と同様に、所定厚さの透明板からなり、光源３８０のＬＥＤ３８４からの光が直接照射される入射側端部３８９ａと、入射側端部３８９ａの反対側、つまり、装飾カバー３８６側に配置され、入射側端部３８９ａから光透過部材３８９内に進入した光を外部へ放射する放射側端部３８９ｂとを備えている。この放射側端部３８９ｂの表面は、細かい凸状レンズが形成されており、放射される光が拡散するようになっている。

【０１２６】

また、光透過部材３８９には、放射側端部３８９ｂ側から、入射側端部３８９ａに向かうＶ字形状の切欠き部３８９ｃが形成されており、この切欠き部３８９ｃにおける光透過部材３８９の長手方向先端部側（図中上側）の端面が第１光誘導部３８９ｄとされている。この第１光誘導部３８９ｄは、入射側端部３８９ａから入射した光が、光透過部材３８９の長手方向に反射誘導するような面形状とされている。

【０１２７】

この第１光誘導部３８９ｄによって、入射端部側３８９ａ側から入った光が光透過部材３８９の内部で第１光誘導部３８９ｄに到達すると、その光の一部が第１光誘導部３８９ｄで光透過部材３８９の長手方向に沿った方向に反射し、光透過部材３８９内部をその長

手方向の先端部側に向かって光が進むこととなる。なお、第１光誘導部３８９ｄでは反射されずに、第１光誘導部３８９ｄから光透過部材３８９の外部へ放射される光があり、外部へ放射された光は、切欠き部３８９ｃ前方の装飾カバー３８６を照射することとなる。

【０１２８】

また、光透過部材３８９には、切欠き部３８９ｃにおける第１光誘導部３８９ｄが配置された側と同じ側の長手方向先端部（図中上側端部）には、光透過部材３８９の長手方向に沿ってその内を進んできた光を、放射側端部３８９ｂ側に反射誘導させる第２光誘導部３８９ｅが形成されている。この第２光誘導部３８９ｅは、長手方向先端に向かう入射側端部３８９ａの端面から鋭角となるような角度に形成された複数の傾斜面を有している。図示するように、これら傾斜面は夫々異なる角度とされており、本例では鋸形状とされている。この第２光誘導部３８９ｅによって、光透過部材３８９内を長手方向先端側に向かって進んできた光を放射側端部３８９ｂに向かって反射させて、放射側端部３８９ｂから放射できるようになっている。

【０１２９】

本例の光透過部材３８９によると、所定位置に配置された光源３８０からの光を、入射側端部３８９ａから内部に進入させた上で、第１光誘導部３８９ｄで反射させてその光軸をパチンコ機１の前後方向に対して略直角方向である光透過部材３８９の長手方向に向けさせて、第１光誘導部３８９ｄから所定距離離れた第２光誘導部３８９ｅへと送り、第２光誘導部３８９ｅでは長手方向に進んできた光を、パチンコ機１の前方向へ反射させることで第２光誘導部３８９ｅの前側にある放射側端部３８９ｂから放射して、その前方の装飾カバー３８６に照射することで、光装飾することができるようになっている。

【０１３０】

つまり、本例の光透過部材３８９によると、装飾カバー３８６における光源３８０の真正面に配置されていない部位に対しても、光源３８０からの光を照射させることができるので、真後ろに光源３８０が配置できなくても装飾カバー３８６全体に光を照射して、装飾カバー３８６を良好に光装飾することができる。

【０１３１】

［裏ユニットと演出表示装置との関係について］

図１９～図２３を参照しつつ説明する。図１９は、裏ユニットと演出表示装置とを組付けた状態で前方から示す斜視図である。図２０は、図１９を後方から示す斜視図である。図２１は、裏ユニットを後方から示す斜視図である。図２２は、演出表示装置の背面図である。図２３は、裏ユニットと演出表示装置等とを分解して前方から示す斜視図である。

【０１３２】

図示するように、本例では、裏ユニット２７０の後側に、演出表示装置１１５が着脱可能に取付けられるようになっている。具体的には、図２１に示すように、裏ユニット２７０には、裏箱４１０における略矩形状に形成された開口部４１２の内周で、上下に延びる一方側（背面視で左側）に上下に離反して形成される二つの着脱溝４１４と、着脱溝４１４とは左右方向反対側（背面視で右側）で裏箱４１０の後面に配置され着脱レバー４１６を有した着脱機構４１８とを備えている。

【０１３３】

着脱機構４１８の着脱レバー４１６は、裏箱４１０における開口部４１２の中心を向く側が開放された上下方向に長い断面箱型形状とされると共に、裏箱４１０の後面に上下方向にスライドできるように保持されている。この着脱レバー４１６の後面側には、上下方向の略中央で後側に突出するツマミ部４１６ａと、ツマミ部４１６ａ下側の後面が切り欠かれて後側に開放された開放部４１６ｂとを備えている。

【０１３４】

一方、演出表示装置１１５は、図２２に示すように、その外形が略矩形状に形成されており、左右一方の側面（背面視左側の側面）で上下方向に互いに離反した位置に形成され、外方に向かって突出する二つの着脱突起４２０と、着脱突起４２０が形成された側面とは反対側の他方の側面（背面視右側の側面）で上下方向の略中央に形成され、外方に向か

って突出する着脱係止部４２２とを備えている。これら、着脱突起４２０および着脱係止部４２２は、裏ユニット２７０の着脱溝４１４および着脱機構４１８と対応するように形成されている。

【０１３５】

裏ユニット２７０への演出表示装置１１５の取付けは、裏箱４１０における着脱機構４１８の着脱レバー４１６を上側にスライドさせた状態で、演出表示装置１１５の表示画面を前側に向けて裏ユニット２７０の後側に配置し、二つの着脱突起４２０を着脱溝４１４に挿入すると共に、着脱係止部４２２を着脱レバー４１６の開放部４１６ｂから着脱機構４１８内に挿入する。そして、着脱レバー４１６を下側にスライドさせることで、着脱係止部４２２の後側が着脱レバー４１６の後面に覆われて、着脱係止部４２２が係止され演出表示装置１１５が裏ユニット２７０へ取付けられることとなる。

【０１３６】

なお、演出表示装置１１５が裏ユニット２７０へ取付けられることにより、裏箱４１０の開口部４１２が演出表示装置１１５によって閉鎖されと共に、裏箱４１０の剛性が高くなるようになっている。

【０１３７】

また、裏ユニット２７０における着脱溝４１４は、裏箱４１０と、裏箱４１０の後側に固定された演出用役物裏球経路上部材４２４（詳細な構成および作用は後述する）との協働によって形成されるようになっている。この演出用役物裏球経路上部材４２４は、後側から所定のビスによって裏箱４１０に固定されていると共に、裏ユニット２７０の裏箱４１０や、演出表示装置１１５とは明らかに異なる色に着色されており、それらと容易に識別できるようになっている（図２０、図２１等を参照）。

【０１３８】

ところで、故障等により演出表示装置１１５を裏ユニット２７０からはずす場合、演出表示装置１１５を固定する着脱機構４１８においては着脱レバー４１６のツマミ部４１６ａの存在により、そこに着脱するための着脱機構４１８があることを、容易に作業者に認識させることができる。しかしながら、着脱機構４１８で着脱係止部４２２の係止を解除しても、着脱突起４２０が着脱溝４１４に挿入嵌合されているので、演出表示装置１１５を後側へ引っ張っただけでは取り外すことができず、作業者に取り外し方法を考えさせてしまい作業にかかる時間が長くなったり、無理に取り外して破損したりする恐れがある。

【０１３９】

しかしながら、本実施形態では、演出用役物裏球経路上部材４２４が、容易に識別できるようになっており、演出用役物裏球経路上部材４２４が別部材で取り外せることを即座に認識させることができるので、演出表示装置１１５を取り外す際に、演出用役物裏球経路上部材４２４を取り外させて、演出表示装置１１５の取り外しを容易に行わせることができ、取り外しにかかる時間を結果的に短くすることができると共に、無理な取り外しにより裏ユニット２７０等が破損するのを防止することができるようになっている。

【０１４０】

［裏ユニットの全体構成について］

図２４～図２８を参照しつつ説明する。図２４は、演出用役物を含む遊技盤の構成を示す正面図である。図２５は、遊技盤の後方に取り付けられる裏ユニットを、正面上前方から示す斜視図である。図２６は、遊技盤の正面図である。図２７は、図２６に示されるＡ－Ａ線断面図である。図２８は、裏ユニットを主要な部材毎に分解して前方から示す斜視図である。

【０１４１】

図示するように、本実施形態のパチンコ機１には、遊技領域３７に配置され、遊技球を用いた演出を行うことが可能な演出用役物４３０が備えられている。この演出用役物４３０は、センター役物３００の内側であって且つ枠状装飾体３７０の右枠３７０ｃに隣接する部位に配置されており、演出用大入賞口３９８ａから受入れられた遊技球を用いて演出を行なうものである。

【０１４２】
この演出用役物４３０は円筒状の役物回転体４３２を有しており、この役物回転体４３２の内部には、図２４に示すようにフィギュア４３４が収容されている。この役物回転体４３２は、円周方向の一部が、内部を視認できる透明部材で構成されており、円周方向の一部とは異なる他の部が、内部を視認できない不透明部材で構成されている。ただし、透明部材に代えて開口部が形成されていても良い。内部に収容されたフィギュア４３４を視認できればその態様は限定されない。
【０１４３】
なお、この明細書において、フィギュア４３４を視認できる側を演出側領域、フィギュア４３４を視認できない側を装飾側領域と称する。
【０１４４】
この演出用役物４３０の役物回転体４３２は、長手方向に伸びる中心（即ち役物回転体４３２の長手方向を横切る断面の中心線）を回転中心として回転自在に構成されている。従って、その回転位置によって、遊技者からフィギュア４３４を視認できたりまたは視認できなかったりする。即ち、不透明部材が前方（遊技者側）となる場合にはフィギュア４３４を視認できず（図１０参照）、透明部分が前方となる場合にはフィギュア４３４を視認することができるようになっている（図２４参照）。
【０１４５】
なお、「遊技盤５に対して回転自在」とは、遊技盤５に取り付けられていることを意味するのではなく、遊技盤５に取り付けられているか否かに拘わらず、遊技盤５に対して回転自在であれば良い。
【０１４６】
このフィギュア４３４を視認できないとき、役物回転体４３２の前面には「歌姫伝説」の文字を視認することができる。詳細な構成は後述するが、この文字は光を透過可能な透明部材で構成されており、また、この文字の後方にはＬＥＤ等の光源が配置されている。この光源から遊技盤５の前方に向けて発光させると、「歌姫伝説（装飾文字）」が点灯する。そして、光源の点灯態様を様々な態様とすることで、演出用役物４３０を装飾部材として用いることもできるようになっている。
【０１４７】
つまり、この演出用役物４３０は、役物回転体４３２が、フィギュア４３４が視認できる演出位置と、フィギュア４３４が視認できず「歌姫伝説」の装飾文字が視認できる装飾位置との間を任意に回転可能な構成となっている。
【０１４８】
従って、演出用役物４３０は、フィギュア４３４を視認できるときは演出用役物４３０として機能し、フィギュア４３４を視認できないとき（即ち装飾文字を視認できるとき）は装飾部材として機能するので、遊技盤５の領域を有効に活用できると共に、役物回転体４３２を回転させることによって遊技者に意外性を与えることができるので興趣が高められる。
【０１４９】
また、図２５および図２７に示すように、演出用役物４３０と演出用開閉装置３９８との間には、演出用大入賞口３９８ａから受入れられた遊技球を演出用役物４３０に向けて導く役物誘導路４３６が設けられている。
【０１５０】
この役物誘導路４３６は、演出用開閉装置３９８から演出用役物４３０に向けて下方に傾斜している（図２５参照）。これにより、演出用大入賞口３９８ａに受入れられた遊技球は、演出用役物４３０に向けて役物誘導路４３６上を転動する。また、役物誘導路４３６は透明な樹脂部材で構成されており、これにより、役物誘導路４３６上を転動する遊技球を視認することができるようになっている。
【０１５１】
ここで、上述した演出用役物４３０、役物誘導路４３６等は、裏箱４１０に夫々支持さ

れるようになっており、裏ユニット２７０を構成する構成部材とされている。つまり、裏ユニット２７０は、演出用大入賞口３９８ａを有した演出用開閉装置３９８と、演出用開閉装置３９８の演出用大入賞口３９８ａに受入れられた遊技球を誘導する役物誘導路４３６と、役物誘導路４３６によって誘導された遊技球が内部に進入することで遊技球を用いた演出を行うことができる演出用役物４３０と、演出用開閉装置３９８、役物誘導路４３６、および演出用役物４３０等を夫々所定位置に保持すると共に前後方向に貫通する矩形状の開口部４１２を有した裏箱４１０とを主に備えている。

【０１５２】

また、裏ユニット２７０には、演出用役物４３０の上部に配置され役物誘導路４３６により誘導された遊技球を、演出用役物４３０内、または外（演出用役物４３０内に進入させることなく外部へ排出する）の何れかに振分ける振分機構４３８と、振分機構４３８によって演出用役物４３０外へ振分けられた遊技球が流通する演出用役物裏球経路上部材４２４と、演出用役物裏球経路下部材４２６（図４３参照）とを更に備えている。なお、図２８中符号４４０は、後述のランプ駆動基板６８８を収容したランプ駆動基板ボックスである。

【０１５３】

更に裏ユニット２７０には、上述したセンター役物３００における枠状装飾体３７０を光装飾するための複数の光源３８０と、ステージ３３０，３５０，３７６近傍に配置されたセンター電飾部３０２の光源となるセンター装飾ランプ３０４等を有したセンター光源部４４２とを備えている（図２５および図２８等を参照）。このセンター光源部４４２は、図示は省略するが、複数のＬＥＤを有したベース基板と、ベース基板の上側に配置されＬＥＤからの光を拡散させる拡散レンズとを備えており、センター電飾部３０２の他に、各ステージ３３０，３５０，３７６等を光装飾できるようになっている。

【０１５４】

この裏ユニット２７０では、図示するように、上部に振分機構４３８が備えられた演出用役物４３０、役物誘導路４３６、各光源３８０、およびセンター光源部４４２等が、前側から裏箱４１０に取付けられるようになっている。また、演出用開閉装置３９８、演出用役物裏球経路上部材４２４、演出用役物裏球経路下部材４２６、およびランプ駆動基板ボックス４４０等が、裏側から裏箱４１０に取付けられるようになっている。

【０１５５】

［裏ユニットにおける演出用役物および振分機構の構成について］

図２９～図４３を参照しつつ説明する。図２９は、演出用役物に振分機構を備えた状態でフィギュアの正面から示す変則正面図である。図３０は、演出用役物に振分機構を備えた状態で示す背面図である。図３１は、図３０における平面図である。図３２は、図３０における底面図である。図３３は、演出用役物に振分機構を備えた状態で前方から示す斜視図である。図３４は、演出用役物を主要な構成毎に分解して前方から示す斜視図である。図３５は、役物回転体を示す斜視図である。図３６は、役物回転体をフィギュアを正面として示す変則正面図である。図３７は、役物回転体のフィギュア側を分解して示す斜視図である。図３８は、役物回転体の装飾部材側を分解して示す斜視図である。図３９は、役物回転体における第１演出樋の回動駆動機構を示す図である。図４０は、図３１におけるＢ－Ｂ断面図である。図４１は、図３１におけるＣ－Ｃ断面図である。図４２は、図２６におけるＤ－Ｄ断面図である。図４３は、演出用役物における遊技球の排出経路を説明するための分解斜視図である。

【０１５６】

図示するように、演出用役物４３０は、上下方向に延びる軸芯周りに回転可能とされた役物回転体４３２と、役物回転体４３２の周方向の所定範囲内が外部に露出するような開口部４４４を有した演出用役物ベース４４６と、演出用役物ベース４４６の下側に配置され役物回転体４３２を回転駆動させる回転駆動ユニット４４８と、演出用役物ベース４４６の開口部４４４を閉鎖し透明部材からなる第１閉鎖部材４５０、および第２閉鎖部材４５２とを主に備えている（図３４参照）。

【０１５７】
また、演出用役物４３０には、透明な第２閉鎖部材４５２を介してセンター役物３００における枠状装飾体３７０の所定範囲（具体的には、右枠３７０ｃ）に光を照射するための光源４５４が備えられている。この光源４５４は、上記の光源３８０と同様に、複数のＬＥＤ４５６と、ＬＥＤ４５６が取付けられる光源基板４５８とから構成されており、役物回転体４３２の長さ（上下方向の長さ）と略同じ長さの光源基板４５８に、ＬＥＤ４５６が列状に取付けられている（図３４参照）。
【０１５８】
この演出用役物４３０における役物回転体４３２は、フィギュア４３４等を保持する役物回転体本体４６０を備えている。この役物回転体本体４６０は、上下に配置された円盤状の天板部４６２および底板部４６４と、天板部４６２と底板部４６４とで形成される円筒空間を、円周方向に分割して二つの空間（球流通空間４６０ａと装飾空間４６０ｂ）を形成する隔壁部４６６とを備えている（図３７および図３８参照）。
【０１５９】
この役物回転体本体４６０の天板部４６２には、その上面中心に軸受溝４６２ａが形成されていると共に、上下方向に貫通し遊技球が通過可能な長孔４６２ｂが形成されている。この長孔４６２ｂは、隔壁部４６６によって区画された一方の空間（球流通空間４６０ａ）と連通するように形成されていると共に、球流通空間４６０ａの周方向端部（図３６において左側端部）近傍に配置されている。
【０１６０】
一方、役物回転体本体４６０の底板部４６４には、その略中心に配置される開口４６４ａと、球流通空間４６０ａ側に配置され円弧状に列設された複数の通孔４６４ｂとが備えられており、開口４６４ａおよび通孔４６４ｂは上下方向に貫通した形態とされている（図３７および図３８参照）。
【０１６１】
また、役物回転体４３２には、隔壁部４６６によって区画された球流通空間４６０ａ内に、所定のキャラクタを立体的にデフォルメして造形したフィギュア４３４と、フィギュア４３４の略中心に向けて長孔４６２ｂを通過した遊技球を役物回転体４３２内に放出する球放出部材４６８と、球放出部材４６８の下方に配置され左右方向に延びると共に左右方向の略中心で水平方向に延びる軸（後述する支持軸４７４）周りに回動可能とされた第１演出樋４７０と、第１演出樋４７０の下方に配置された第２演出樋４７２とを更に備えている。
【０１６２】
これら球放出部材４６８、第１演出樋４７０および第２演出樋４７２は、いずれも、遊技球が転動する態様を視認できるように透明部材で構成されている。
【０１６３】
このフィギュア４３４は、片手４３４ａを前方向に差し出した態様で配置されている。また、フィギュア４３４には、片手４３４ａの真上に支持軸４７４が支持されている。この支持軸４７４は、前後方向を長手方向とする軸である。即ち、片手４３４ａと支持軸４７４とが略平行となる。第１演出樋４７０は、フィギュア４３４の片手４３４ａに支えられるように片手４３４ａに固定して配置されていると共に、支持軸４７４に支持されている。
【０１６４】
この支持軸４７４は、フィギュア４３４の片手４３４ａおよび第１演出樋４７０と一体的に構成されていると共に、所定の角度範囲内で回転自在に構成されている（詳細は後述する）。なお、支持軸４７４は、隔壁部４６６によって軸支されると共に、片手４３４ａ側とは反対側の端部が隔壁部４６６を貫通して装飾空間４６０ｂ側へ延びだしている（図３８参照）。
【０１６５】
また、第１演出樋４７０の下方に配置された第２演出樋４７２は、一方の端（本実施形

態では右端４７２ａ）から他方の端（本実施形態では左端４７２ｂ）にかけて傾斜している。なお、第１演出樋４７０および第２演出樋４７２は、平面視において役物回転体４３２の周方向に沿った円弧形状とされており、その外形が役物回転体本体４６０の円筒外周から突出しないような形態となっている（図３５および図４２等を参照）。

【０１６６】

また、役物回転体４３２には、球流通空間４６０ａ内に、支持軸４７４の下方であって且つ左側には第１の演出口４７６が、支持軸４７４の下方であって且つ右側には第２演出樋４７２に連通する第２演出樋誘導口４７８が、それぞれ形成されている。支持軸４７４が反時計回りの方向に回転限界まで回転したとき、第１演出樋４７０の左端４７０ｂが第１の演出口４７６の上方に位置する。一方、支持軸４７４が時計回りの方向に回転限界まで回転したとき、第１演出樋４７０の右端４７０ａが第２演出樋誘導口４７８の上方に位置する。

【０１６７】

なお、この第１演出樋４７０は、その両端の右端４７０ａと左端４７０ｂとを同じ高さ（水平状態）となるようにすると、中心部分が右端４７０ａおよび左端４７０ｂよりも下方の位置となるような形状となっている。つまり、第１演出樋４７０は中央が下がった形状となっている。これにより、第１演出樋４７０が略水平状態の時に、球放出部材４６８から放出された遊技球が供給されると、第１演出樋４７０上を左右方向に揺動するような動きをさせることができるようになっている（図２９参照）。

【０１６８】

第１演出樋４７０での遊技球の動きを詳述すると、図２９に示すように、第１演出樋４７０に供給される遊技球は、球放出部材４６８により右方向に向かう運動ベクトル（所定の初速度）を付与された上で第１演出樋４７０の略中央付近に落下供給されるため、第１演出樋４７０に供給された遊技球は、第１演出樋４７０の右端４７０ａへ向かって転動することとなる。その際に、第１演出樋４７０は、左右両端４７０ａ，４７０ｂが中央よりも高くなっているので、右端４７０ａ向かって転動する遊技球は、坂を登るような状態となり重力の作用によって速度が徐々に減速し、遊技球の転動が停止すると今度は第１演出樋４７０の中央に向かって転動を開始して、左右よりも低い中央に遊技球が戻ってくる。なお、右方向の運動ベクトルが大きくて減速しきれずに遊技球が右端４７０ａに到達した場合、第１演出樋４７０が略水平状態の時は、第１演出樋４７０の右端４７０ａと第２演出樋誘導口４７８とが非連通状態となっているので、遊技球は第２演出樋誘導口４７８へと誘導されず隔壁部４６６に衝突して反射し、第１演出樋４７０の中央つまり左端４７０ｂに向かって転動することとなる。

【０１６９】

そして、第１演出樋４７０の右端４７０ａ側から中央側に向かった遊技球は、坂を下るような状態となり、中央に向かうに従って転動速度が速くなるので、第１演出樋４７０の中央を通り過ぎて、今度は左端４７０ｂに向かって坂を登ることとなる。そして、中央から左端４７０ｂへ向かった遊技球は、重力の作用により転動速度が徐々に減速して停止すると、今度は左端４７０ｂ側から中央側、つまり、右端４７０ａ側に向かって転動を開始する。なお、第１演出樋４７０が略水平状態の時は、第１演出樋４７０の左端４７０ｂと第１の演出口４７６とが非連通状態となっているので、遊技球は第１の演出口４７６へと誘導されず、遊技球の転動速度が速くて停止できず左端４７０ｂまで到達した場合は、隔壁部４６６に衝突して反射し、第１演出樋４７０の中央つまり右端４７０ａに向かって転動するようになる。

【０１７０】

このように、遊技球が上記の動作を繰り返すことで、第１演出樋４７０上を左右方向に揺動するように転動することとなり、第１演出樋４７０の右端４７０ａと左端４７０ｂとの間を遊技球が行ったり来たりすることで、遊技者に対して何れの端から遊技球が落下するのかをハラハラ・ドキドキさせることができ、興趣の高められる動きができるようになっている。

【０１７１】
また、第２演出樋４７２の左端４７２ｂの下方には、第２の演出口４８０が形成されている。即ち、第１の演出口４７６と第２の演出口４８０とが上下に並んで形成されている。これら、第１の演出口４７６および第２の演出口４８０は、隔壁部４６６を貫通して装飾空間４６０ｂ側と連通しており、受入れた遊技球が装飾空間４６０ｂ側へ送られるようになっている。なお、隔壁部４６６の装飾空間４６０ｂ側には、第１の演出口４７６および第２の演出口４８０に受入れられた遊技球を、役物回転体本体４６０の円筒外周まで誘導する第１誘導部４６６ａおよび第２誘導部４６６ｂが形成されている。
【０１７２】
ここで、第１の演出口４７６は青色、第２演出樋誘導口４７８および第２の演出口４８０は赤色で構成されている。これにより、第１演出樋４７０による一球の遊技球を左右に振り分けつつ、当たりであるか外れであるかについては、上下に並んで形成された各演出口への遊技球の受入れによって判断できるようになっている。
【０１７３】
ところで、役物回転体本体４６０では、図４０に示すように、天板部４６２における長孔４６２ｂの後端が、隔壁部４６６の一般形状に対して装飾空間４６０ｂ側に食込んだ位置に配置されていると共に、長孔４６２ｂが球流通空間４６０ａのみと連通するように、長孔４６２ｂの下方所定範囲（第１演出樋４７０の略回動上端まで）において、隔壁部４６６が装飾空間４６０ｂ側に突き出すことで球流通空間４６０ａ側が窪んだ凹部４６６ｃが形成されている。
【０１７４】
一方、球放出部材４６８は、天板部４６２の下側に配置される扇形状の装飾部４６８ａと、装飾部４６８ａの一方の端部（左端部）から下方に延び役物回転体本体４６０における隔壁部４６６の凹部４６６ｃ前側上部を覆う被覆部４６８ｂと、被覆部４６８ｂの下方で凹部４６６ｃの底面と略連続し第１演出樋４７０の中央部上方付近に延び出す放出部４６８ｃとを備えている。
【０１７５】
この球放出部材４６８が、役物回転体本体４６０に取付けられることで、後述する演出用役物ベース４４６の落下口５３６ｂに落下した遊技球が、長孔４６２ｂ内の前側部分から進入し、被覆部４６８ｂにより凹部４６６ｃへと誘導される。その際に、被覆部４６８ｂの上方で遊技球の移動に沿うように長孔４６２ｂが形成されている、つまり、長孔４６２ｂにより被覆部４６８ｂの上側部分が高くなっているので、遊技球が天板部４６２の裏側と当接することなく凹部４６６ｃへ良好に誘導されるようになっている。そして、被覆部４６８ｂと凹部４６６ｃとにより遊技球を凹部４６６ｃの底面まで降下させた上で、凹部４６６ｃの底面から放出部４６８ｃを介して第１演出樋４７０に供給させることができるようになっている（図４０参照）。
【０１７６】
更に、役物回転体４３２には、球流通空間４６０ａ内に、第２演出樋４７２の下方の隔壁部４６６に取付けられ回転軸４８２が隔壁部４６６を貫通して装飾空間４６０ｂ側に突出する球振分部モータ４８４と、球振分部モータ４８４を覆うように前側に配置され表面がメッキ装飾されたモータカバー４８６とが備えられている。このモータカバー４８６によって球振分部モータ４８４が、遊技者から見えないようになっている。なお、本例では、球振分部モータ４８４がステッピングモータとされている。
【０１７７】
また、モータカバー４８６の前側には、透明部材からなるシャンデリア状の装飾レンズ４８８と、装飾レンズ４８８の前面を覆うと共に外面が役物回転体本体４６０の外周面と略一致するような部分円筒面形状とされた透明部材からなるカバーレンズ４９０とが備えている。モータカバー４８６のメッキ装飾と、透明な装飾レンズ４８８とによって、煌びやかでゴージャスな印象を与えられるようにしている。
【０１７８】

このカバーレンズ４９０は、上下方向に延びる部分円筒形状のカバー部４９０ａと、カバー部４９０ａの下端から役物回転体本体４６０の回転中心に向かって略水平に延びる板状の底部４９０ｂとを備え、断面が略Ｌ字形状とされている（図４１参照）。なお、図示は省略するが、カバーレンズ４９０のカバー部４９０ａには、文字等を図案化した磨り装飾が施されている。

【０１７９】

このカバーレンズ４９０は、カバーレンズ４９０における底部４９０ｂの外側端部近傍の下側に配置される光入射部４９０ｃと、光入射部４９０ｃから底部４９０ｂ内に入射した光をカバー部４９０ａと底部４９０ｂとが接する方向に反射誘導させる第１光誘導部４９０ｄと、カバー部４９０ａと底部４９０ｂとが接する位置に配置され第１光誘導部４９０ｄからの光をカバー部４９０ａの上端面の方向に反射誘導させる第２光誘導部４９０ｅと、カバー部４９０ａの上端面に配置され第２光誘導部４９０ｅからの光をカバーレンズ４９０の内側斜め上方に向けて外部に放射する光放射部４９０ｆとを更に備えている。

【０１８０】

このカバーレンズ４９０における第１光誘導部４９０ｄは、底部４９０ｂの外側端部（役物回転体本体４６０の中心に向かう側の端部）を、その上側が面取り（Ｃ面取り）状に切り欠かれるような形状とすることで形成されている。また、第２光誘導部４９０ｅは、カバー部４９０ａと底部４９０ｂとが接する部分を、内外共に面取り（Ｃ面取り）された形状とすることで形成されている。更に、光放射部４９０ｆは、カバー部４９０ａの上端を、カバーレンズ４９０の内側が低くなるようにして、その垂直線がフィギュア４３４の方向を向くような面取り（Ｃ面取り）形状とすることで形成されている。

【０１８１】

このカバーレンズ４９０によると、光入射部４９０ｃから内部に入射された光をカバー部４９０ａ上端の光放射部４９０ｆまで導いて、その光放射部４９０ｆから放射させて、カバーレンズ４９０の上方に配置されたフィギュア４３４、第１演出樋４７０、および第２演出樋４７２を下側から照明できるようになっている。

【０１８２】

なお、カバーレンズ４９０の第１光誘導部４９０ｄに接するように、表面がメッキ処理されたモータカバー４８６の一部が配置されており、このモータカバー４８６においても光が反射することで第２光誘導部４９０ｅ方向に反射される光を相対的に多くすることができるようになっている。

【０１８３】

一方、図３８に示すように、役物回転体４３２における隔壁部４６６によって区画された他方の空間、つまり、装飾空間４６０ｂ内には、第１演出樋４７０を所定角度範囲内に回動させるための回動駆動機構４９２が備えられている。この回動駆動機構４９２は、第１演出樋４７０の支持軸４７４と一体回転する第１リンク部材４９４と、球振分部モータ４８４の回転軸４８２と一体回転する第２リンク部材４９６とを備えている。

【０１８４】

この回動駆動機構４９２は、第１リンク部材４９４の先端側に形成されたスリット４９４ａ内に、第２リンク部材４９６の先端に突設されたピン４９６ａを挿入することで第１リンク部材４９４と第２リンク部材４９６とが互いにリンクされて、球振分部モータ４８４の回転が第１演出樋４７０に伝達されるようになっている（図３９参照）。詳述すると、球振分部モータ４８４の駆動により第２リンク部材４９６が回転すると、その先端のピン４９６ａが、回転軸４８２を中心とした所定半径の円周上を移動することとなる。この移動するピン４９６ａによって第１リンク部材４９４のスリット４９４ａが内側から押されると共に、第１リンク部材４９４が支持軸４７４により回転以外の移動が規制されているので、スリット４９４ａ内でピン４９６ａが摺動し、これにより、第１リンク部材４９４が支持軸４７４を中心として回動することとなる。

【０１８５】

この回動駆動機構４９２は、図示するように、第１リンク部材４９４の長さが、第２リ

ンク部材４９６の長さの約二倍の長さとされている。これにより、球振分部モータ４８４によって第２リンク部材４９６が所定角度回動させられると、第２リンク部材４９６および第１リンク部材４９４を介して支持軸４７４が所定角度の約半分の角度、回動するようになっている。つまり、球振分部モータ４８４の回転角度が約半分になって、第１演出樋４７０を軸支する支持軸４７４に伝達されるので、球振分部モータ４８４の回転誤差に対して第１演出樋４７０の回転誤差が約半分となり、第１演出樋４７０の回動制御をより綿密に制御できると共に、第１演出樋４７０を滑らかに回動させることができるようになっている。

【０１８６】

なお、回動駆動機構４９２には、球振分部モータ４８４の回転軸４８２に対して第２リンク部材４９６とは異なる方向に延出すると共に、第２リンク部材４９６と一体に構成された検知片４９８と、検知片４９８を検知可能とされ球振分部モータ４８４における回転軸４８２の近傍で隔壁部４６６に支持される球振分部モータセンサ５００とが備えられている。

【０１８７】

この検知片４９８と、球振分部モータセンサ５００とによって、球振分部モータ４８４の回転位置を検出することができ、その検出によって球振分部モータ４８４の原点調整を行って、第１演出樋４７０の回動が良好な状態で行うことができるようになっている。

【０１８８】

また、役物回転体４３２には、装飾空間４６０ｂ内に、「歌姫伝説」の文字を点灯・点滅する装飾部材５０２が備えられている。この装飾部材５０２は、役物回転体本体４６０における装飾空間４６０ｂの周方向全体ではなく、所定範囲内のみを覆う大きさとされている。詳しくは、装飾部材５０２の周方向の大きさが、隔壁部４６６から外周に向かって延びる第１誘導部４６６ａおよび第２誘導部４６６ｂが、役物回転体４３２の外側に露出するような大きさとされている（図３５参照）。

【０１８９】

この装飾部材５０２は、役物回転体本体４６０の円筒外周と略一致するような部分円筒面形状とされ「歌姫伝説」の文字を備え透光性を有する部材からなる装飾レンズ５０４と、装飾レンズ５０４の裏側に配置される板状の拡散レンズ５０６と、拡散レンズ５０６の裏側に配置され基板５０８の所定位置に複数のＬＥＤ５１０が備えられた光源基板５１２とを備えている。

【０１９０】

この装飾部材５０２の拡散レンズ５０６は、装飾レンズ５０４と対向する面で装飾レンズ５０４における「歌姫伝説」の装飾と対応する位置に配置され上下方向に延びる複数の帯状凸レンズからなる光放射部５０６ａと、光放射部５０６ａとは反対側の面に備えられ上下方向に対して直交する方向に延びる複数のＶ溝からなる光反射部５０６ｂと、光反射部５０６ｂのＶ溝が延びる方向に対して直角方向（上下方向）に位置する端部に形成された平坦面からなる光入射部５０６ｃとを備えている（図３８および図４１参照）。

【０１９１】

本例の拡散レンズ５０６は、上下方向の中間部で光放射部５０６ａの形成された部位に貫通する所定幅の開口部５０６ｄが形成されており、この開口部５０６ｄ内周の上面および下面が夫々光入射部５０６ｃとされている。

【０１９２】

また、装飾部材５０２の光源基板５１２は、図示するように、その基板５０８が拡散レンズ５０６の裏面と接するぐらいに接近した位置に配置されると共に、ＬＥＤ５１０からの光が拡散レンズ５０６の光入射部５０６ｃに照射されるように、ＬＥＤ５１０の発光部が上下方向を向くように基板５０８に取付けられている。つまり、ＬＥＤ５１０が、拡散レンズ５０６の上下端部および開口部５０６ｄに形成された光入射部５０６ｃと夫々対面するように基板５０８に取付けられている。

【０１９３】

この装飾部材５０２は、光源基板５１２のＬＥＤ５１０によって上下方向に発せられた光が、拡散レンズ５０６の光放射部５０６ａにより形成される面に対して直角方向に配置された光入射部５０６ｃに照射されると、その光入射部５０６ｃから拡散レンズ５０６内へと進入する。そして、拡散レンズ５０６内に進入した光のうち、装飾レンズ５０４が配置された側とは反対側（基板５０８が配置された側）に向かった光が、光反射部５０６ｂに到達してその複数のＶ溝により装飾レンズ５０４側（光放射部５０６ａ側）に反射して、光放射部５０６ａから装飾レンズ５０４へと放射される。その際に、この光放射部５０６ａには、上下方向に延びる複数の帯状凸レンズを備えているので、光放射部５０６ａから放射される光が上下方向に対して直角方向に拡散するように放射される。

【０１９４】

この装飾部材５０２によると、板状に形成された拡散レンズ５０６の端部に設けられた光入射部５０６ｃから光を入射させると、拡散レンズ５０６の一方の面に形成された複数のＶ溝からなる光反射部５０６ｂによって他方の面に形成された光放射部５０６ａ側に反射され、光放射部５０６ａ全体から光を放射することができ、装飾レンズ５０４全体を面状に光らせることができるようになっている。

【０１９５】

ところで、装飾レンズの裏側に光源を配置した場合、光源と装飾レンズとの間が近すぎると、光源からの光が充分に拡散する前に装飾レンズに到達してしまい、光源が有るところと無いところで装飾レンズの光具合が異なって面状に発光しない問題がある。そのため、装飾レンズに対して光源を遠ざけることで、光を充分に拡散させて装飾レンズを面状に発光させるようにすることが考えられるが、この場合、装飾レンズと光源との距離が長くなるので、装飾部材全体の厚さが厚くなり、スペース等の関係により装飾レンズを面状に発光させることができなくなり、効果的な光装飾が行えない問題がある。

【０１９６】

しかしながら、この装飾部材５０２によると、拡散レンズ５０６の面に沿うような方向から入射した光が、拡散レンズ５０６の面から面状に放射することができるので、拡散レンズ５０６の裏側にＬＥＤ等の光源を配置する必要がなく、装飾部材５０２の厚さを可及的に薄くすることができ、装飾部材の設置スペースに関係なく装飾レンズ５０４を良好な状態で面状に発光させて、効果的な光装飾が行えるようになっている。

【０１９７】

本例の役物回転体４３２には、図４１に示すように、役物回転体本体４６０における天板部４６２と球放出部材４６８との間に配置される回転体上基板５１４が更に備えられいる。この回転体上基板５１４の下面には複数のＬＥＤ５１６が取付けられており、このＬＥＤ５１６の発光によって、球放出部材４６８を介してフィギュア４３４、第１演出樋４７０、および第２演出樋４７２等を上から照明するようになっている。

【０１９８】

また、役物回転体４３２には、役物回転体本体４６０における底板部４６４の下側に配置される回転体下基板５１８が更に備えられている。この回転体下基板５１８は、その上面側で底板部４６４における通孔４６４ｂと対応した位置に光源としてのＬＥＤ５２０が複数取付けられていると共に、その下面側の中央には役物回転体４３２に備えられた球振分部モータ４８４、球振分部モータセンサ５００、光源基板５１２、回転体上基板５１４、回転体下基板５１８、および振分機構４３８を電気的に接続するための接続コネクタ５２２が複数（本例では三つ）備えられている。

【０１９９】

なお、三つの接続コネクタ５２２のうち、役物回転体本体４６０の回転中心に位置する中央の接続コネクタ５２２は、球振分部モータ４８４や球振分部モータセンサ５００等へ接続される回転体下基板５１８と接続しており、役物回転体４３２の回転に伴って接続コネクタ５２２が回転しても、接続コネクタ５２２と接続される接続プラグから延びる配線コードの捩れを可及的に少なくすることができ、捩れにより配線コードが断線するリスクを低減させることができるようになっている。

【０２００】
更に、役物回転体４３２には、回転体下基板５１８の下側に配置され回転駆動ユニット４４８からの回転駆動を役物回転体４３２に伝達させるための回転接続部材５２４が備えられている。この回転接続部材５２４を役物回転体本体４６０の底板部４６４に所定のビスを用いて固定することで、回転接続部材５２４と底板部４６４とにより回転体下基板５１８が挟持固定されるようになっている。
【０２０１】
この回転接続部材５２４は、役物回転体本体４６０の軸芯と略同芯となり回転体下基板５１８に取付けられた複数の接続コネクタ５２２全体が下方から望める大きさの円形状に開口する開口部５２４ａと、開口部５２４ａの周縁近傍から下方に延び出した円筒部５２４ｂと、円筒部５２４ｂの内周に配置され上下方向に延びる複数（本例では二つ）の突起５２４ｃとを備えている（図３２および図３４参照）。この開口部５２４ａは、その大きさが接続コネクタ５２２と接続する接続プラグ（図示しない）が通過可能な大きさとされ、開口部５２４ａを通って回転する役物回転体４３２を電気的に接続できるようになっている。
【０２０２】
本例の演出用役物４３０における回転駆動ユニット４４８は、役物回転体４３２を回転駆動させるための回転部モータ５２６と、回転部モータ５２６の回転軸に固定される第１ギア５２８と、第１ギア５２８と噛合する第２ギア５３０ａを有し役物回転体４３２の回転接続部材５２４と接続すると共に役物回転体４３２を下側から支持する台座ギア５３０と、台座ギア５３０の回転位置を検出することで回転部モータ５２６の回転位置を検出する回転部モータセンサ５３２と、回転部モータ５２６、第１ギア５２８、台座ギア５３０、および回転部モータセンサ５３２を所定位置に支持する回転駆動ユニットケーシング５３４とを備えている（図３４参照）。
【０２０３】
この回転駆動ユニット４４８における台座ギア５３０には、上下が開放され回転接続部材５２４の円筒部５２４ｂ内に挿入可能な円筒状の台座円筒部５３０ｂと、台座円筒部５３０ｂの上端部で円筒部５２４ｂ内の突起５２４ｃが嵌合可能な切欠き部５３０ｃと、台座円筒部５３０ｂの下部外周に形成され第１ギアと噛合し外形が第１ギア５２８の約二倍の径とされた第２ギア５３０ａと、第２ギアの下側外周に形成され半径方向外側に突出する略扇形状の検出片５３０ｄとを主に備えている。
【０２０４】
また、回転駆動ユニット４４８の回転駆動ユニットケーシング５３４には、台座ギア５３０の台座円筒部５３０ｂの内部と連通するような大きさで円形の開口部５３４ａと、開口部５３４ａの外側で周方向所定間隔に備えられ台座ギア５３０を回転可能に支持する複数（本例では三つ）の支持ローラ５３４ｂとが備えられている（図３２参照）。複数の支持ローラ５３４ｂ上に台座ギア５３０が載置されることで、台座ギア５３０が回転可能に支持されるようになっている。
【０２０５】
この回転駆動ユニット４４８は、台座ギア５３０の台座円筒部５３０ｂを回転接続部材５２４の円筒部５２４ｂ内に挿入すると共に、台座円筒部５３０ｂの切欠き部５３０ｃと円筒部５２４ｂ内の突起５２４ｃとを互いに嵌合させることで、台座ギア５３０と回転接続部材５２４とを一体回転可能に接続することができ、回転部モータ５２６の駆動により役物回転体４３２を回転させることができるようになっている。
【０２０６】
また、回転駆動ユニット４４８の台座ギア５３０により、役物回転体４３２の下側を回転可能に軸支するようになっている。なお、回転駆動ユニット４４８は、役物回転体４３２を回転駆動させるだけでなく、台座ギア５３０を介して回転駆動ユニットケーシング５３４の支持ローラ５３４ｂにより役物回転体４３２の重量も良好に支持できるようになっている。

【０２０７】
この回転駆動ユニット４４８における回転駆動ユニットケーシング５３４の開口部５３４ａおよび台座ギア５３０の台座円筒部５３０ｂにより、役物回転体４３２下部に備えられた接続コネクタ５２２が下方から望めるようになっていると共に、図示しない接続プラグを回転駆動ユニット４４８の下側から通過させて接続コネクタ５２２に接続できるようになっている（図３２参照）。
【０２０８】
なお、具体的な構成については図示を省略するが、役物回転体４３２下部の接続コネクタ５２２に接続される接続プラグは、裏箱４１０の演出用役物４３０が固定支持される部位の下方に形成された回転体中継基板固定部４１０ａ（図２５および図２８参照）に取付けられる回転体中継基板（図示せず）から所定の弛みを持たせた長さの配線コードを介して接続されている。この接続コネクタ５２２と回転体中継基板との距離は、回転する接続コネクタ５２２と裏箱４１０に固定される回転体中継基板との間を、不具合が発生することなく配線コードが捩れることのできる距離となっているので、回転する役物回転体４３２と良好な状態で電気的に接続することができると共に、配線コードが断線するリスクが可及的に低くなるようになっている。
【０２０９】
演出用役物４３０における演出用役物ベース４４６は、上側に配置され略円盤形状のベース天板部５３６と、下側に配置されるベース底板部５３８と、ベース天板部５３６とベース底板部５３８との外周縁同士を連結すると共にパチンコ機１に対して前側が開放されたベース外周壁部５４０とを主に備えている（図３４参照）。
【０２１０】
この演出用役物ベース４４６におけるベース天板部５３６には、その上面に役物誘導路４３６から供給された遊技球を演出用役物ベース４４６の後側に誘導する上部球誘導路５３６ａと、上部球誘導路５３６ａから外れた位置にベース天板部５３６を貫通するように穿設され遊技球が通過可能な大きさで円形の落下口５３６ｂとが備えられている（図３１参照）。この上部球誘導路５３６ａは、役物誘導路４３６によりベース天板部５３６の図中左側から供給された遊技球を、ベース天板部５３６の中心に対して周方向に遊技球を誘導した上で演出用役物ベース４４６の後側に誘導するようになっている。
【０２１１】
ベース天板部５３６における落下口５３６ｂは、役物回転体４３２が、フィギュアが視認できる演出位置にある時に、役物回転体４３２における長孔４６２ｂの前端と略一致するような位置に配置されている。なお、ベース天板部５３６には、中心に役物回転体本体４６０の軸受溝４６２ａよりも若干大きい径の通孔５３６ｃが備えられている（図３４参照）。
【０２１２】
演出用役物ベース４４６のベース底板部５３８には、その中心に役物回転体本体４６０の下側から下方に突出する回転接続部材５２４の円筒部５２４ｂが通過可能な通孔５３８ａが形成されている（図３４参照）。
【０２１３】
本例の演出用役物ベース４４６におけるベース外周壁部５４０には、フィギュア４３４が視認可能となるように、役物回転体４３２が演出位置に位置した時に、役物回転体４３２の第１誘導部４６６ａおよび第２誘導部４６６ｂと対応する位置にベース外周壁部５４０を貫通するように第１排出受入口５４０ａおよび第２排出受入口５４０ｂが形成されており、役物回転体４３２の第１の演出口４７６または第２の演出口４８０に受入れた遊技球が、第１誘導部４６６ａまたは第２誘導部４６６ｂに誘導されて第１排出受入口５４０ａまたは第２排出受入口５４０ｂを通ってベース外周壁部５４０の裏側、つまり、演出用役物４３０の後側に排出されるようになっている。
【０２１４】
また、このベース外周壁部５４０は、図３０に示すように、その後側に、ベース天板部

５３６の上部球誘導路５３６ａと連通する球排出流路５４２と、球排出流路５４２とは分離した流路とされ第１排出受入口５４０ａおよび第２排出受入口５４０ｂと連通する演出球排出流路５４４とを備えている。これら球排出流路５４２および演出球排出流路５４４は、後側が開放された溝状に形成されており、演出用役物４３０が裏箱４１０に取付けられることで、それらの後側が裏箱４１０により閉鎖され、球排出流路５４２および演出球排出流路５４４内を遊技球が良好に流通できるようになっている。

【０２１５】

この球排出流路５４２は、演出球排出流路５４４を挟むように球排出流路上５４２ａと球排出流路下５４２ｂとに、上下に分割された構造となっており、図示は省略するが、裏箱４１０には、球排出流路上５４２ａの下端と、球排出流路下５４２ｂの上端とに対応する位置に、遊技球が通過可能な通孔が形成されていると共に、裏箱４１０の裏側に配置される演出用役物裏球経路上部材４２４が、球排出流路上５４２ａから裏箱４１０外へ排出された遊技球を球排出流路下５４２ｂへ戻すようになっている（図４３参照）。なお、この球排出流路５４２には、流路内を通過する遊技球を検出するための球排出流路センサ５４６が備えられている。

【０２１６】

また、演出球排出流路５４４は、図示するように、上下方向に異なる位置に配置された第１排出受入口５４０ａ、第２排出受入口５４０ｂを通過した遊技球が、流路内で合流して下方へ排出するような流路となっており、第１排出受入口５４０ａからの遊技球のみが検出可能とされた第１演出球排出流路センサ５４８と、第１排出受入口５４０ａおよび第２排出受入口５４０ｂからの遊技球を検出可能とされた第２演出球排出流路センサ５５０とを備えている。

【０２１７】

この第１演出球排出流路センサ５４８と第２演出球排出流路センサ５５０とによって、所定時間内に第１演出球排出流路センサ５４８と第２演出球排出流路センサ５５０とで遊技球の通過が検出され場合は、第１の演出口４７６に受入れられて第１排出受入口５４０ａを通った遊技球であり、第２演出球排出流路センサ５５０のみ遊技球の通過が検出された場合は、第２の演出口４８０に受入れられて第２排出受入口５４０ｂを通った遊技球であることが判るようになっている。つまり、役物回転体４３２における第１演出樋４７０上に供給された遊技球が、第１演出樋４７０の回動により何れの側に振分けられたかが判るようになっている。

【０２１８】

これら球排出流路５４２および演出球排出流路５４４を流通した遊技球は、その下側に配置された演出用役物裏球経路下部材４２６へと流下し、この演出用役物裏球経路下部材４２６内で合流して、遊技盤５から外部へ排出されるようになっている（図４３参照）。

【０２１９】

また、ベース外周壁部５４０には、その右側端部内面に光源４５４を保持するための取付段部５４０ｃが備えられている。この取付段部５４０ｃに光源４５４が取付けられることで、光源４５４のＬＥＤ４５６が発光部を略正面に向けた状態で上下方向に所定間隔で列設されるようになっている。

【０２２０】

本例の演出用役物４３０における第１閉鎖部材４５０および第２閉鎖部材４５２は、演出用役物ベース４４６の外周と略沿うように部分円筒面形状に形成されており、演出用役物ベース４４６の開放された前側を覆って閉鎖することで、役物回転体４３２の球流通空間４６０ａ内に進入した遊技球が、第１の演出口４７６および第２の演出口４８０以外から排出されるのを防止するものである。

【０２２１】

この第２閉鎖部材４５２は、部分円筒面形状の円筒部４５２ａと、円筒部４５２ａの周方向一端側に配置され左右方向外側に延びる平坦部４５２ｂと、平坦部４５２ｂとは反対側の円筒部４５２ａの周方向他端側に配置され前後方向外側に延び正面視中央部が外側に

湾曲した湾曲部４５２ｃとを備えている。

【０２２２】

また、第２閉鎖部材４５２は、演出用役物４３０に備えられ遊技盤ベース２６６の裏側に配置された光源４５４からの光を、遊技盤５前面の所定位置に透過誘導させることのできる光透過部材としての機能が備えられている。詳述すると、この第２閉鎖部材４５２は、平坦部４５２ｂの後面側に配置され光源４５４からの光を内部に入射させる光入射部４５２ｄと、光入射部４５２ｄから入射した光を円筒部４５２ａの周方向に沿って誘導されるように反射誘導する第１光誘導部４５２ｅと、第１光誘導部４５２ｅから誘導された光を湾曲部４５２ｃの延びる方向に沿うように反射誘導させる第２光誘導部４５２ｆと、第２光誘導部４５２ｆから誘導された光を湾曲部４５２ｃ内を介して前面側へ放射する光放射部４５２ｇとを備えている（図４２参照）。

【０２２３】

この第２閉鎖部材４５２は、その光入射部４５２ｄが、円筒部４５２ａと平坦部４５２ｂとが接する部位に配置されていると共に、光入射部４５２ｄの前側に第１光誘導部４５２ｅが配置されており、第１光誘導部４５２ｅは、湾曲部４５２ｃに向かうに従って円筒部４５２ａの厚さが薄くなるように断面略直線状に形成された平面とされている。また、第２光誘導部４５２ｆは、円筒部４５２ａと湾曲部４５２ｃとが接する後側の角部を断面略直線状のＣ面取り状に形成した曲面とされている。

【０２２４】

この第２閉鎖部材４５２によると、光源４５４から発せられた光が、その内部を通って湾曲部４５２ｃ前面の光放射部４５２ｇまで誘導されて光放射部４５２ｇの前側に放射すると共に、湾曲部４５２ｃの前方に配置された装飾カバー３８６（枠状装飾体３７０の右枠３７０ｃ）を照射し、装飾カバー３８６を光装飾できるようになっている。

【０２２５】

また、この第２閉鎖部材４５２によると、部分円筒面形状の円筒部４５２ａ内をその周方向に沿って光を誘導させて光放射部４５２ｇから放射させるようにしているので、光源４５４の光軸に対して光放射部４５２ｇから放射される光軸を所定方向にシフトさせたりずらしたりすることができ、光装飾したい装飾カバー３８６の直後に光源４５４を配置することができなくても装飾カバー３８６に良好に光を誘導して光装飾させることができるようになっている。

【０２２６】

演出用役物ベース４４６の上部に取付けられる振分機構４３８は、図３１に示すように、パチンコ機１に対して前後方向（図４７に示すＸ方向およびＹ方向）に伸縮（移動）するプランジャー５５２ａを有するソレノイド５５２と、演出用開閉装置３９８（図４７参照）から受入れられた遊技球を、一球のみ保持できる遊技球保持部材５５４と、プランジャー５５２ａと遊技球保持部材５５４とを連結する連結部材５５６と、連結部材５５６を支持するピン５５８とを有している。

【０２２７】

振分機構４３８における遊技球保持部材５５４には、ピン５５８を中心として半径方向外側に開放され遊技球が一つのみ収容可能なＵ字形状の収容凹部５５４ａと、収容凹部５５４ａの後側端部からピン５５８を中心とした周方向に後方へ延出する延出部５５４ｂとを備えている。この遊技球保持部材５５４における延出部５５４ｂの外周が、上部球誘導路５３６ａの周壁の一部を構成するようになっている。

【０２２８】

振分機構４３８は、ソレノイド５５２の駆動により、遊技球保持部材５５４をピン５５８周りに回動させることができ、詳しくは、遊技球保持部材５５４の収容凹部５５４ａが役物誘導路４３６の誘導方向と略一致する収容位置と、収容凹部５５４ａがベース天板部５３６の落下口５３６ｂと略一致する落下位置との間を回動させることができるようになっている。なお、遊技球保持部材５５４が収容位置にある時には、収容凹部５５４ａと落下口５３６ｂとが一致せず、収容凹部５５４ａに収容された遊技球が落下口５３６ｂに落

下しないようになっている。また、遊技球保持部材５５４が落下位置にある時には、役物誘導路４３６からの遊技球は収容凹部５５４ａに収容されないようになっている。

【０２２９】

この振分機構４３８は、遊技球保持部材５５４が収容位置にある時に、役物誘導路４３６から遊技球が供給されると、一つの遊技球のみを収容し、収容凹部５５４ａに遊技球が収容されると、他に供給された遊技球を上部球誘導路５３６ａを介して演出用役物ベース４４６の後側へ排出誘導するようになっている。また、収容凹部５５４ａに遊技球が収容された状態で、ソレノイド５５２を駆動して遊技球保持部材５５４を収容位置から落下位置に回動させると、収容凹部５５４ａに収容された遊技球を落下口５３６ｂ内に落下させることができるようになっている。

【０２３０】

この振分機構４３８には、その下側に下方に突出する突出ピン５６０が備えられている。この突出ピン５６０は、振分機構４３８を演出用役物ベース４４６のベース天板部５３６に取付けることで、ベース天板部５３６の中心に穿設された通孔５３６ｃを貫通してベース天板部５３６の下側に延び出すようになっており、この突出ピン５６０がベース天板部５３６の下側、つまり、演出用役物ベース４４６内に配置された役物回転体４３２（役物回転体本体４６０）の軸受溝４６２ａ内に挿入されることで、役物回転体４３２の上側を回転可能に軸支することができるようになっている。

【０２３１】

［裏ユニットにおける演出用開閉装置について］

図４４～図４６を参照しつつ説明する。図４４は、演出用開閉装置を左前方から示す斜視図である。図４５は、演出用開閉装置を右前方から示す斜視図である。図４６は、演出用開閉装置を分解して示す分解斜視図である。

【０２３２】

この演出用開閉装置３９８は、演出用大入賞口３９８ａを有した下ケーシング５６２と、下ケーシング５６２の上側に組み付けられ演出用大入賞口３９８ａを開閉する演出用大入賞口開閉扉３９８ｂを前後方向にスライド可能に保持する上ケーシング５６４と、上ケーシング５６４と下ケーシング５６２との協働により保持されると共に演出用大入賞口開閉扉３９８ｂを開閉駆動させる開閉駆動機構５６６とを備えている。

【０２３３】

下ケーシング５６２は、上側が開放された形態とされ、その底部に演出用大入賞口３９８ａ内から遊技球を排出する排出口５６２ａが形成されている。演出用大入賞口開閉扉３９８ｂは、後方に延びる支持部３９８ｂａを有し全体として平面視Ｔ字形状とされていると共に、支持部に開閉駆動機構５６６と連結するための連結口３９８ｂｂが形成されている。

【０２３４】

開閉駆動機構５６６は、上下方向に進退可能とされたプランジャー５６８ａを有した演出用開閉装置開閉ソレノイド５６８と、演出用開閉装置開閉ソレノイド５６８により上下方向に駆動されるプランジャー５６８ａの動きを前後方向の動きに変換して演出用大入賞口開閉扉３９８ｂを前後方向にスライドさせる駆動伝達部材５７０とを備えている。なお、プランジャー５６８ａは、演出用開閉装置開閉ソレノイド５６８の下側から進退するように配置されている。

【０２３５】

駆動伝達部材５７０は、詳述すると、演出用開閉装置開閉ソレノイド５６８のプランジャー５６８ａ先端と係合されると共に略水平方向に延びプランジャー５６８ａの進退方向および演出用大入賞口開閉扉３９８ｂのスライド方向の何れとも直交する支持軸５７０ａ周りに回転可能な第１片５７０ｂと、第１片５７０ｂと一体回転し支持軸５７０ａから略上方に延びる先端が演出用大入賞口開閉扉３９８ｂの連結口３９８ｂｂ内に挿入係合される第２片５７０ｃとを備えている。

【０２３６】

また、演出用開閉装置３９８には、下ケーシング５６２の排出口５６２ａの下側に演出用開閉装置カウントセンサ５７２が備えられており、この演出用開閉装置カウントセンサ５７２によって、演出用大入賞口３９８ａに入賞した遊技球を検出できるようになっている。

【０２３７】

この演出用開閉装置３９８は、演出用大入賞口開閉扉３９８ｂによって演出用大入賞口３９８ａの上側のみが閉鎖可能とされ、前側が常時開放された状態となっているが、演出用開閉装置３９８の直前にパチンコ機１の窓枠３９に装着されたガラス板が配置されるようになっており（図示は省略する）、開放された前側から演出用大入賞口３９８ａ内へ遊技球が入らないようになっている。

【０２３８】

また、演出用開閉装置３９８は、演出用大入賞口開閉扉３９８ｂを閉鎖位置にした時に、窓枠３９のガラス板との間で遊技球を挟持して球詰まりが発生するのを防止できるように、その開閉力が弱くしてある。

【０２３９】

［演出用開閉装置から振分機構までの遊技球の流れについて］

図４７～図５０を参照しつつ説明する。図４７は、演出用開閉装置、役物誘導路、振分機構および演出用役物を左上方から見た斜視図である。図４８～図５０は、役物誘導路、振分機構および演出用役物の平面図であって、遊技球が振分機構によって振り分けられる態様を示す図である。

【０２４０】

本例では、演出用開閉装置３９８から受入れられた遊技球は、演出用役物４３０の上方に設けられた振分機構４３８によって、演出用役物４３０に導かれる遊技球と遊技盤５の背後に排出される遊技球とに振り分けられるようになっている。なお、本例では演出用開閉装置３９８に遊技球が受入可能となる前に、演出用役物４３０内部のフィギュア４３４が遊技者から視認できる演出位置に、役物回転体４３２が回転するようになっている。

【０２４１】

まず、演出用開閉装置３９８の演出用大入賞口３９８ａに遊技球が受入れられると、下ケーシング５６２の排出口５６２ａから排出されると同時に演出用開閉装置カウントセンサ５７２により検出されて入賞が確定し、ここから下流の遊技球は、遊技球の払い出しや、大当り遊技等の有利遊技状態の発生制御等の遊技者が有利となる遊技制御に関係しない遊技球（所謂、死球）となる。

【０２４２】

演出用開閉装置カウントセンサ５７２によって検出された遊技球は、役物誘導路４３６へと供給され、演出用役物４３０の方向へ誘導される。この役物誘導路４３６は、図示するように、演出用開閉装置３９８からの遊技球を、左右方向右側へ所定距離誘導させた後に、略直角に後側へ所定距離遊技球を誘導させ、そして、再度遊技球の誘導方向を曲げることで斜め後方から演出用役物４３０の上部へ向けて遊技球を誘導するようになっている。

【０２４３】

このように役物誘導路４３６には、複数の曲がり角が備えられているので、その角毎に遊技球の流通速度が減衰し、遊技球の流れる速度が速くなるのを防止することができるので、役物誘導路４３６を流通する遊技球を視認し易くすることができ、遊技球の動きを楽しませることができるようになっている。

【０２４４】

そして、役物誘導路４３６によって誘導された遊技球は、まず、振分機構４３８に到達する。この振分機構４３８では、そのソレノイド５５２のプランジャー５５２ａが、通常状態（即ち消磁状態）のときはＸ方向側（収容位置）に位置している。そして、役物誘導路４３６上を振分機構４３８に向けて転動してきた遊技球は、遊技球保持部材５５４の収容凹部５５４ａに収容保持される（図４８参照）。

【０２４５】
遊技球保持部材５５４に１球の遊技球が保持されると、その後に役物誘導路４３６上を転動してきた遊技球は、遊技球保持部材５５４の収容凹部５５４ａによって収容保持できないので、上部球誘導路５３６ａを通って遊技盤５の後方側（図中のＹ方向側）に排出される（図４９参照）。
【０２４６】
ところで、上部球誘導路５３６ａには、役物誘導路４３６によって斜め後方から前方に向けて遊技球が供給されるため、遊技球の慣性力が上部球誘導路５３６ａの前方側、つまり、遊技球保持部材５５４の収容凹部５５４ａ側に向いており、遊技球が収容凹部５５４ａに収容され易いようになっている。
【０２４７】
この収容凹部５５４ａに遊技球が収容された状態でソレノイド５５２が励磁されると、プランジャー５５２ａがＹ方向に移動する。このとき、連結部材５５６がピン５５８を支点として反時計回り（図中のα方向）に回転する。遊技球保持部材５５４は、連結部材５５６の反時計回りへの回転に伴って反時計回りに回転する。演出用役物４３０の役物回転体４３２の上面には、遊技球が落下できる落下口５３６ｂが形成されている。ソレノイド５５２が励磁して遊技球保持部材５５４が連結部材５５６を支点として反時計周りに回転すると、遊技球保持部材５５４の収容凹部５５４ａに収容保持されている遊技球は、落下口５３６ｂから役物回転体４３２内に落下する（図５０参照）。
【０２４８】
この落下口５３６ｂに落下した遊技球は、役物回転体４３２の球流通空間４６０ａ内へと進入することとなるが、この際に役物回転体４３２がフィギュア４３４を視認できる演出位置に回転させられていて、落下口５３６ｂと役物回転体４３２の長孔４６２ｂとが一致しているので、落下口５３６ｂから役物回転体４３２内へ進入できるようになっている。なお、役物回転体本体４６０における天板部４６２の長孔４６２ｂと、球放出部材４６８の被覆部４６８ｂとにより、落下口５３６ｂからの遊技球を一旦後側に送ってから第１演出樋４７０へ供給するようになっている（図４０参照）。
【０２４９】
なお、ソレノイド５５２が消磁状態であれば、遊技球保持部材５５４によって保持された遊技球が落下口５３６ｂとずれた位置で保持されるので、遊技球保持部材５５４によって保持された遊技球が役物回転体４３２内に落下することはない。
【０２５０】
このようにして、演出用開閉装置３９８に入賞した遊技球が複数であっても、振分機構４３８によって１球の遊技球のみが演出用役物４３０内に導かれることとなる。これにより、演出用役物４３０が、１球の遊技球を用いて演出を行うことが可能となる。
【０２５１】
［主基板および周辺基板の制御的な構成について］
図５１および図５２に基づき説明する。図５１は、制御構成を概略的に示すブロック図であって、主基板周辺の構成を主として示した図である。図５２は、制御構成を概略的に示すブロック図であって、周辺基板周辺の構成を主として示した図である。なお、これらの図面において太線の矢印は電源の接続および方向を示し、細線の矢印は信号の接続および方向を示している。
【０２５２】
本実施形態のパチンコ機１の制御は、大きく分けて主基板６００のグループ（図５１に示す）と、周辺基板６６０のグループ（図５２に示す）とで分担されている。主基板６００のグループは遊技動作（入賞検出や当たり判定、特別図柄表示、賞球払出等）を制御しており、周辺基板６６０のグループは演出動作（発行装飾や音響出力、液晶表示および装飾体の動作等）を制御している。
【０２５３】
図５１に示すように、主基板６００は、主制御基板１３１と払出制御基板１９７とから

構成されている。主制御基板１３１は、中央演算装置としてのＣＰＵ６０２、読み出し専用メモリとしてのＲＯＭ６０４および読み書き可能メモリとしてのＲＡＭ６０６を備えている。

【０２５４】

ＣＰＵ６０２は、ＲＯＭ６０４に格納されている制御プログラムを実行することによりパチンコ機１で行われる各種遊技を制御したり、周辺基板６６０や払出制御基板１９７に出力するコマンド信号を作成したりする。

【０２５５】

ＲＯＭ６０４には、主制御基板１３１で実行される種々の処理において生成される各種データや入力信号等の情報が一時的に記憶される。

【０２５６】

なお、主基板６００は、電源中継端子板１９９を介して電源基板１９５に接続されており、電源基板１９５から作動用電力が供給されるようになっている。

【０２５７】

この主制御基板１３１の入力インタフェースには、第１始動口３９０への入賞状態を検出する第１始動口センサ６４４、第２始動口３９２への入賞状態を検出する第２始動口センサ６４６、第３始動口３９４への入賞状態を検出する第３始動口センサ６４８および全ての入賞口に対する入賞数をカウントするための全入賞口入賞数検出センサ６５０が接続されている。

【０２５８】

また、主制御基板１３１の入力インタフェースには、パネル中継端子板６２４を介して、通過ゲート４０２を遊技球が通過したことを検出するゲートセンサ６３０および一般入賞口４０４に遊技球が入賞したことを検出する一般入賞口センサ６３２が接続されている。

【０２５９】

さらに、主制御基板１３１の入力インタフェースには、パネル中継端子板６２４に接続された演出用開閉装置中継端子板６２６を介して演出用開閉装置カウントセンサ５７２が接続され、パネル中継端子板６２４に接続された大当たり遊技用開閉装置中継端子板６２８を介して大当たり遊技用開閉装置カウントセンサ６４０が接続されている。

【０２６０】

上記各センサからの検出信号は主制御基板１３１に入力されるようになっている。また、主制御基板１３１の入力インタフェースには、前枠体１１の開放状態を検出する内枠開放スイッチ６２０および前面枠４の開放状態を検出する扉開放スイッチ６２２も接続されている。

【０２６１】

一方、パネル中継端子板６２４の出力インタフェースには、図柄制限抵抗基板６３４を介して、普通図柄・特別図柄表示基板６３６が接続されており、主制御基板１３１から、普通図柄表示器８２、第１特別図柄表示器８４および第２特別図柄表示器８６へ駆動信号を出力することが可能になっている。

【０２６２】

また、演出用開閉装置中継端子板６２６の出力インタフェースには、演出用開閉装置３９８の演出用大入賞口開閉扉３９８ｂを駆動する演出用開閉装置開閉ソレノイド５６８が接続されており、主制御基板１３１から、これらの駆動信号が出力されるようになっている。

【０２６３】

さらに、大当たり遊技用開閉装置中継端子板６２８の出力インタフェースには、第３始動口３９４の一対の可動片３９６を駆動する普通電動役物ソレノイド６３８および大当たり遊技用開閉装置４００の大当たり遊技用大入賞口開閉扉４００ｂを駆動する大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド６４２が接続されており、主制御基板１３１から、これらの駆動信号が出力されるようになっている。

【０２６４】
一方、払出制御基板１９７は、中央演算装置としてのＣＰＵ６０８、読み出し専用メモリとしてのＲＯＭ６１０および読み書き可能メモリとしてのＲＡＭ６１２を備えている。
【０２６５】
そして、払出制御基板１９７は、主制御基板１３１から入力したコマンド信号を処理し、球払出装置１７０や、発射制御基板６１６に接続された発射モータ１９２に対して、駆動信号を出力する。これにより、球払出装置１７０は、駆動信号に従って遊技球を払い出し、発射モータ１９２は駆動信号に従って遊技球を発射させることが可能になる。
【０２６６】
なお、主制御基板１３１と払出制御基板１９７との間では、それぞれの入出力インタフェースを介して双方向通信が実施されており、たとえば主制御基板１３１が賞球コマンドを送信すると、これに応えて払出制御基板１９７から主制御基板１３１にＡＣＫ信号が返される。
【０２６７】
また、払出制御基板１９７には、下皿３１に貯えられる遊技球が満タンになったことを検出する下皿満タンスイッチ６１４も接続されており、この検出に基づいて、「遊技球を下皿３１から取り出して下さい」旨の報知がなされる。
【０２６８】
また、主制御基板１３１および払出制御基板１９７には、外部端子板６１８が接続されており、各始動口３９０，３９２，３９４や各開閉装置３９８，４００への入賞状態、普通図柄・特別図柄の変動状態および抽選結果に基づく遊技状態等の各種情報が、遊技施設に設けられたホールコンピュータ等へ出力されるようになっている。
【０２６９】
一方、周辺基板６６０は、図５２に示すように、周辺制御基板６６２と表示装置制御基板１１６とから構成されている。なお、上記の主制御基板１３１と周辺制御基板６６２との間では、それぞれの入出力インタフェースと入力インタフェースとの間で一方向だけの通信が行われており、主制御基板１３１から周辺制御基板６６２へのコマンド送信はあっても、その逆は行われない。また、周辺基板６６０に対しても電源中継端子板１９９を介して電源基板１９５から作動用電力が供給されるようになっている。
【０２７０】
周辺制御基板６６２もまた、ＣＰＵ６６４をはじめＲＯＭ６６６やＲＡＭ６６８等の電子部品を有しており、これら電子部品によって所定の演出制御プログラムを実行することが可能となっている。
【０２７１】
また、周辺制御基板６６２には、音声や音楽の基となる音源を記憶したＲＯＭ６７２と、ＲＯＭ６７２に記憶された音源を基に、演出内容等に応じた音声や音楽を出力する音源ＩＣ６７０とが設けられている。
【０２７２】
なお、周辺制御基板６６２と表示装置制御基板１１６との間では、それぞれの入出力インタフェースとの間で双方向に通信が行われる。
【０２７３】
一方、表示装置制御基板１１６には、演出表示装置１１５としての液晶表示器（ＬＣＤ）が接続されており、表示装置制御基板１１６には、周辺制御基板６６２から送信されたコマンド信号を処理し、演出表示装置１１５に対して駆動信号を出力する。詳しく説明すると、表示装置制御基板１１６には、ＣＰＵ６７８、ＲＡＭ６８０、ＲＯＭ６８２、ＶＤＰ６８４および画像ＲＯＭ６８６が備えられている。
【０２７４】
ＣＰＵ６７８は、周辺制御基板６６２から送られてきたコマンド信号を入出力インタフェースを介して受信するとともに、そのコマンドを基に演算処理を行って、ＶＤＰ６８４の制御を行う。ＲＡＭ６８０は、ＣＰＵ６７８の作業領域を提供すると共に、表示コマン

ドに含まれる情報を一時的に記憶する。また、ＲＯＭ６８２は、ＣＰＵ６７８用（表示制御用）のプログラムを保持する。

【０２７５】

ＶＤＰ（ビデオディスプレイプロセッサ）６８４は、演出表示装置１１５に組み込まれたＬＣＤドライバ（液晶駆動回路）を直接操作する描画回路である。ＶＤＰ６８４の内部には、レジスタが設けられており、ＶＤＰ６８４の動作モードや各種表示機能の設定情報等を保持しておくことが可能となっている。そして、このレジスタに保持される各種情報をＣＰＵ６７８が書き換えることにより、演出表示装置１１５における表示態様を種々変化させることが可能となる。画像ＲＯＭ６８６は、各種の画像データを記憶する不揮発性メモリであり、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データおよび背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データ等が記憶されている。

【０２７６】

また、周辺制御基板６６２には、ランプ駆動基板６８８および枠装飾中継端子板６７４が接続されている。さらに、ランプ駆動基板６８８には、中継端子板として、センター装飾駆動部中継端子板６９４が接続されている。さらに、センター装飾駆動部中継端子板６９４には、回転体下基板５１８が接続されている。

【０２７７】

回転体下基板５１８の入力インタフェースには、演出に用いられた遊技球（即ち、第１演出樋４７０を転動した遊技球）が、第１の演出口４７６および第２の演出口４８０のいずれに受入れられたかを検出するための球振分部モータセンサ５００が接続されている。また、回転体下基板５１８の出力インタフェースには、支持軸４７４を時計回りと反時計回りとに繰り返し回転させる球振分部モータ４８４および電飾としてＬＥＤが配列された回転部ＬＥＤ基板６９６が接続されている。なお、回転部ＬＥＤ基板６９６とは、回転体上基板５１４および光源基板５１２のことである。

【０２７８】

また、ランプ駆動基板６８８の出力インタフェースには、パネル装飾ランプ６９０、センター装飾ランプ３０４、演出用役物４３０を回転させるための回転部モータ５２６および演出用役物４３０の回転位置を検出する回転部モータセンサ５３２が接続されている。これにより、ランプ駆動基板６８８は、これらの各ランプの点灯状態を切り替えることが可能であると共に、演出用役物４３０の回転動作および回転位置を検出可能となっている。さらに、ランプ駆動基板６８８の入力インタフェースには、遊技盤５の後方側に排出された遊技球を検出する排出口検出センサ６９２が接続されている。なお、排出口検出センサ６９２は、球排出流路センサ５４６、第１演出球排出流路センサ５４８および第２演出球排出流路センサ５５０により構成されている。

【０２７９】

また、周辺制御基板６６２に接続された枠装飾中継端子板６７４には、前面枠４に接続されたスピーカー１８，５７、演出選択スイッチ６０および枠装飾ランプ６７６等が接続されており、周辺制御基板６６２には、演出選択スイッチ６０の操作状態に基づいて演出表示装置１１５に出力される演出態様を切り替えると共に、スピーカー１８，５７や枠装飾ランプ６７６に対して駆動信号を出力する。

【０２８０】

［主制御基板および周辺制御基板の機能的な構成について］

図５３に基づき説明する。図５３は、主制御基板および周辺基板における周辺制御基板の機能的な構成を概略的に示す機能ブロック図である。

【０２８１】

図５３に示すように、主制御基板１３１は、第１特別図柄抽選手段７００と、第１特別図柄表示制御手段８０２と、第１特別図柄保留表示制御手段７３０と、第１特別図柄保留カウンタ７０３と、第２特別図柄抽選手段７１０と、第２特別図柄表示制御手段８０４と、第２特別図柄保留表示制御手段７３２と、第２特別図柄保留カウンタ７１３と、保留順記憶手段７９０と、普通図柄抽選手段７２０と、大当たり遊技実行手段７４８と、小当た

り遊技実行手段７４６と、開閉動作制御手段７４４と、確変遊技実行手段７４０と、普通図柄表示制御手段８０６と、普通図柄保留表示制御手段７３４と、普通図柄保留カウンタ７２３と、時短遊技実行手段７４２と、第３始動口開閉制御手段７２８と、コマンド送信手段７４９とを備えている。

【０２８２】

第１特別図柄抽選手段７００は、遊技球が第１始動口３９０に入賞して第１始動口センサ６４４により検出されると、第１特別図柄当たり判定用乱数抽出手段７０２により乱数を抽出する。この抽出した乱数は、保留順記憶手段７９０によって第１所定数（例えば４個）まで保留される。そして、保留順記憶手段７９０による保留が解除されると、第１特別図柄当否判定手段７０４によって、長当たり、短当たりまたは小当たりに当選したか否かが判定される。この第１特別図柄当否判定手段７０４による判定は、通常遊技状態時であれば第１特別図柄当たり判定用乱数抽出手段７０２によって取得した乱数値とＲＯＭ６０４に記憶された特別図柄通常時当たり判定用テーブル７０６とに基づいて行われ、確変遊技状態時であれば第１特別図柄当たり判定用乱数抽出手段７０２によって取得した乱数値とＲＯＭ６０４に記憶された特別図柄確変時当たり判定用テーブル７０８とに基づいて行われる。

【０２８３】

なお、本実施形態において、「長当たり」とは、長当たり遊技実行手段７４８ａによって開閉装置３９７の開閉動作が１５ラウンド実行される遊技であり、「短当たり」とは、短当たり遊技実行手段７４８ｂによって開閉装置３９７の開閉動作が２ラウンド実行される遊技である。また、「小当たり」とは、小当たり遊技実行手段７４６によって開閉装置３９７の開閉動作が２回実行される遊技である。なお、短当たりと小当たりとでは、開閉装置３９７の動作態様が同じであるが、短当たりに当選した場合には、確変遊技実行手段７４０によって確率変動機能が作動する（即ち、確変遊技状態が発生する）が、小当たりに当選した場合には、確率変動機能が作動しない点において異なる。

【０２８４】

ところで、長当たりに当選すると、開閉装置３９７の開閉動作が１５ラウンド継続して実行されることによって多量の遊技球の払い出しが期待できる長当たり遊技が行われる。また、短当たりに当選すると、演出用開閉装置３９８の開閉動作が２ラウンド継続して実行される短当たり遊技が行われる。短当たり遊技の終了後には、確変遊技実行手段７４０による確変遊技状態が発生する。

【０２８５】

第２特別図柄抽選手段７１０は、遊技球が第２始動口３９２または第３始動口３９４に入賞して第２始動口センサ６４６または第３始動口センサ６４８により検出されると、第２特別図柄当たり判定用乱数抽出手段７１２により乱数を抽出する。この抽出した乱数は、第２特別図柄保留カウンタ７１３によって第２所定数（例えば４個）まで保留される。そして、第２特別図柄保留カウンタ７１３による保留が解除されると、第２特別図柄当否判定手段７１４によって、長当たり、短当たりまたは小当たりに当選したか否かが判定される。この第２特別図柄当否判定手段７１４による判定は、通常遊技状態時であれば第２特別図柄当たり判定用乱数抽出手段７１２によって取得した乱数値とＲＯＭ６０４に記憶された特別図柄通常時当たり判定用テーブル７０６とに基づいて行われ、確変遊技状態時であれば第２特別図柄当たり判定用乱数抽出手段７１２によって取得した乱数値とＲＯＭ６０４に記憶された特別図柄確変時当たり判定用テーブル７０８とに基づいて行われる。

【０２８６】

第１始動口センサ６４４、第２始動口センサ６４６および第３始動口センサ６４８によって遊技球が検出された順序は、保留順記憶手段７９０によって後述する特別図柄用乱数記憶領域６０６１に記憶される。そして、第１特別図柄抽選手段７００および第２特別図柄抽選手段７１０は、特別図柄用乱数記憶領域６０６１に記憶された順序に基づいて一つずつ抽選を行う。即ち、特別図柄用乱数記憶領域６０６１に記憶された順序に基づいて、第１特別図柄当否判定手段７０４または第２特別図柄当否判定手段７１４による判定によ

って、長当たり、短当たりまたは小当たりに当選したか否かが一つずつ判定される。なお、第１特別図柄抽選手段７００および第２特別図柄抽選手段７１０による抽選は、例えば変動条件が成立する等、所定の解除条件が成立したときに第１特別図柄保留カウンタ７０３または第２特別図柄保留カウンタ７１３による保留が解除されることによって行われる。

【０２８７】

第１特別図柄当否判定手段７０４による判定結果は、第１特別図柄表示制御手段８０２によって第１特別図柄表示器８４に表示される。また、第１特別図柄保留カウンタ７０３による保留数は、第１特別図柄保留表示制御手段７３０によって第１特別図柄保留表示器８８に表示される。

【０２８８】

第２特別図柄当否判定手段７１４による判定結果は、第２特別図柄表示制御手段８０４によって第２特別図柄表示器８６に表示される。また、第２特別図柄保留カウンタ７１３による保留数は、第２特別図柄保留表示制御手段７３２によって第２特別図柄保留表示器９０に表示される。

【０２８９】

大当たり遊技実行手段７４８（長当たり遊技実行手段７４８ａおよび短当たり遊技実行手段７４８ｂ）および小当たり遊技実行手段７４６は、第１特別図柄当否判定手段７０４または第２特別図柄当否判定手段７１４による判定結果に基づいて、大当たり遊技または小当たり遊技を実行する。具体的には、長当たりに当選したと判定されると長当たり遊技実行手段７４８ａによって長当たり遊技が実行され、短当たりに当選したと判定されると短当たり遊技実行手段７４８ｂによって短当たり遊技が実行され、小当たりに当選したと判定されると小当たり遊技実行手段７４６によって小当たり遊技が実行される。本実施形態において、「長当たりおよび短当たり」を「大当たり」と総称し、「長当たり遊技および短当たり遊技」を「大当たり遊技」と総称する。

【０２９０】

本実施形態において、長当たり遊技は、演出用開閉装置３９８の開閉動作および大当たり遊技用開閉装置４００の開閉動作を計１５ラウンドに亘って行う遊技である。詳しくは、演出用開閉装置３９８の開閉動作を開閉動作制御手段７４４によって２ラウンド行ったのちに、大当たり遊技用開閉装置４００の開閉動作を開閉動作制御手段７４４によって１２ラウンドに亘って継続ひいては連続して行い、さらにその後、再び演出用開閉装置３９８の開閉動作を開閉動作制御手段７４４によって１ラウンドのみ行う遊技である。短当たり遊技は、演出用開閉装置３９８の開閉動作のみを開閉動作制御手段７４４によって２ラウンド行う遊技であり、大当たり遊技用開閉装置４００の開閉動作は行われない。小当たり遊技は、演出用開閉装置３９８の開閉動作のみを開閉動作制御手段７４４によって２回行う遊技である。

【０２９１】

このように、長当たり遊技が実行されるときは、大当たり遊技用開閉装置４００の開閉動作の回数が演出用開閉装置３９８の開閉動作よりも多く実行され、短当たり遊技および小当たり遊技が実行されるときは、演出用開閉装置３９８の開閉動作の回数が大当たり遊技用開閉装置４００の開閉動作よりも多く実行される。

【０２９２】

なお、演出用開閉装置３９８の開閉動作は、開閉動作制御手段７４４によって演出用開閉装置開閉ソレノイド５６８を作動させることによって行われ、大当たり遊技用開閉装置４００の開閉動作は、開閉動作制御手段７４４によって大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド６４２を作動させることによって行われる。

【０２９３】

具体的には、第１特別図柄当否判定手段７０４または第２特別図柄当否判定手段７１４により判定された抽選結果が長当たりであれば、２ラウンドまでを、開閉動作制御手段７４４によって演出用開閉装置開閉ソレノイド５６８を作動させて、演出用大入賞口開閉扉

３９８ｂを開閉させる。そして、３ラウンドから１４ラウンドまでを、開閉動作制御手段７４４によって大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド６４２を作動させて、大当たり遊技用大入賞口開閉扉４００ｂを開閉させる。そしてさらに、１５ラウンドのみを、開閉動作制御手段７４４によって演出用開閉装置開閉ソレノイド５６８を作動させて、演出用大入賞口開閉扉３９８ｂを開閉させる。一方、第１特別図柄当否判定手段７０４および第２特別図柄当否判定手段７１４により判定された抽選結果が短当たりであれば、開閉動作制御手段７４４によって演出用開閉装置開閉ソレノイド５６８を作動させて、演出用大入賞口開閉扉３９８ｂを開閉させる動作を、２ラウンドのみ行う。

【０２９４】

演出用開閉装置３９８または大当たり遊技用開閉装置４００に遊技球が入賞すると、演出用開閉装置カウントセンサ５７２または大当たり遊技用開閉装置カウントセンサ６４０によって入賞球数がカウントされる。また、演出用開閉装置３９８または大当たり遊技用開閉装置４００に遊技球が入賞することによって当該入賞した遊技球が演出用開閉装置カウントセンサ５７２または大当たり遊技用開閉装置カウントセンサ６４０に検出されたことに応じて、球払出装置１７０によって賞球として遊技球が払い出される。

【０２９５】

小当たり遊技実行手段７４６は、第１特別図柄当否判定手段７０４または第２特別図柄当否判定手段７１４により判定された抽選結果が小当たりであれば、開閉動作制御手段７４４によって演出用開閉装置開閉ソレノイド５６８を作動させて、大当たり遊技用大入賞口開閉扉４００ｂを開閉させる動作を、２回行う。

【０２９６】

なお、本実施形態では、第１特別図柄当否判定手段７０４および第２特別図柄当否判定手段７１４により判定された抽選結果が短当たりの場合と小当たりの場合とで、演出用開閉装置３９８の開閉動作態様が同じである。ただし、通常遊技状態（すなわち、大当たり遊技状態、確変遊技状態および時短遊技状態のうちいずれの遊技状態）において、短当たりに当選した場合は当該短当たり遊技が終了したのちの遊技状態が、大当たりへの当選確率が高くなる所謂「確変遊技状態」に変動するが、小当たりに当選した場合は、小当たり遊技が終了したのちの遊技状態は変動しない（すなわち、通常遊技状態のままである）。従って、演出用大入賞口開閉扉３９８ｂの開閉動作が２ラウンドまたは２回行われたとき、遊技者は、短当たりであるのか小当たりであるのかを判別することが困難であるものの、その後、第１特別図柄抽選手段７００および第２特別図柄抽選手段７１０によって大当たりに当選する確率が異なることとなる。これにより、遊技者は、遊技状態が確変遊技状態であるのか通常遊技状態であるのか判別できず、興趣が高められる。

【０２９７】

また、本実施形態では、長当たり遊技を実行する場合と、短当たり遊技を実行する場合と、小当たり遊技を実行する場合との演出用開閉装置３９８の開閉動作処理（詳しくは演出用開閉装置３９８の開閉動作回数）が共通化されている。これにより、主制御基板１３１のＲＯＭ６０４のデータ量を低減できる。とくに、短当たり遊技を実行する場合と、小当たり遊技を実行する場合とでは、演出用開閉装置３９８の開閉時間も共通化されているため、短当たり遊技と小当たり遊技とのテーブルを共有させることにより、ＲＯＭ６０４のデータ量を低減することができる。

【０２９８】

ここで、「ラウンド」とは、長当たり遊技および短当たり遊技が実行されている場合において、所定時間（例えば３０秒）経過することおよび所定数（例えば９球）の遊技球が入賞することのいずれかの条件を満たすことによって演出用開閉装置３９８または大当たり遊技用開閉装置４００が開閉動作する単位を意味する。従って、小当たり遊技が実行されている場合における演出用開閉装置３９８の開閉動作については「ラウンド」と称さない。本実施形態においては、短当たり遊技における１ラウンド当たりの演出用開閉装置３９８の開放時間は、長当たり遊技における１ラウンド当たりの演出用開閉装置３９８および大当たり遊技用開閉装置４００の開放時間よりも極めて短い時間となっている。なお、

小当たり遊技における１回当たりの演出用開閉装置３９８の開放時間は、短当たり遊技における１ラウンド当たりの演出用開閉装置３９８の開放時間とほぼ同じ時間である。

【０２９９】

確変遊技実行手段７４０は、長当たり遊技または短当たり遊技が実行されたのちの遊技において、第１特別図柄抽選手段７００および第２特別図柄抽選手段７１０による抽選において大当たりへの当選確率を高める確変遊技を実行する。具体的には、第１特別図柄当否判定手段７０４および第２特別図柄当否判定手段７１４による当否判定を、それぞれ、特別図柄確変時当たり判定用テーブル７０８に基づいて行う。

【０３００】

本実施形態において、「確変遊技」とは、第１特別図柄当否判定手段７０４および第２特別図柄当否判定手段７１４による当否判定が、それぞれ、特別図柄確変時当たり判定用テーブル７０８および特別図柄確変時当たり判定用テーブル７０８に基づいて行われる遊技を意味する。また、確変遊技が行われている遊技状態を「確変遊技状態」と称する。ここで、特別図柄確変時当たり判定用テーブル７０８は、特別図柄通常時当たり判定用テーブル７０６よりも長当たりおよび短当たりへの当選確率が高く設定されている。

【０３０１】

なお、本実施形態においては、第１特別図柄当否判定手段７０４または第２特別図柄当否判定手段７１４によって長当たりと判定された場合には、長当たり遊技が実行されたのちに例えば２分の１の確率で確変遊技状態となり、第１特別図柄当否判定手段７０４または第２特別図柄当否判定手段７１４によって短当たりと判定された場合には、短当たり遊技が実行されたのち１００％の確率で確変遊技状態となる。一方、第１特別図柄当否判定手段７０４または第２特別図柄当否判定手段７１４によって小当たりと判定された場合には、小当たり遊技実行手段７４６によって小当たり遊技が実行されたのちに遊技状態が変わることはない。

【０３０２】

普通図柄抽選手段７２０は、遊技球が通過ゲート４０２を通過してゲートセンサ６３０により検出されると、普通図柄当たり判定用乱数抽出手段７２２により乱数を抽出する。この抽出した乱数は、普通図柄保留カウンタ７２３によって所定の上限値（例えば４個）まで保留される。そして、普通図柄保留カウンタ７２３による保留が解除されると、普通図柄当否判定手段７２４によって当否が判定される。この普通図柄当否判定手段７２４による判定は、通常遊技状態時であれば普通図柄当たり判定用乱数抽出手段７２２によって取得した乱数値とＲＯＭ６０４に記憶された普通図柄通常時当たり判定用テーブル７２６とに基づいて行われ、時短遊技状態時であれば普通図柄当たり判定用乱数抽出手段７２２によって取得した乱数値とＲＯＭ６０４に記憶された普通図柄時短時当たり判定用テーブル７２７とに基づいて行われる。

【０３０３】

普通図柄当否判定手段７２４による判定結果は、普通図柄表示制御手段８０６によって普通図柄表示器８２に表示される。また、普通図柄保留カウンタ７２３による保留数は、普通図柄保留表示制御手段７３４によって普通図柄保留表示器９２に表示される。

【０３０４】

時短遊技実行手段７４２は、普通図柄抽選手段７２０による抽選において抽選時間を短くする時短遊技を実行する。なお、確変遊技状態のとき、確変遊技実行手段７４０による確変遊技と併せて時短遊技実行手段７４２による時短遊技が行われる場合もある。

【０３０５】

本実施形態において、「時短遊技状態」とは、普通図柄当否判定手段７２４による当否判定が、普通図柄時短時当たり判定用テーブル７２７に基づいて行われる遊技状態を意味する。ここで、普通図柄時短時当たり判定用テーブル７２７は、普通図柄通常時当たり判定用テーブル７２６よりも抽選時間が短く設定されている。なお、普通図柄通常時当たり判定用テーブル７２６および普通図柄時短時当たり判定用テーブル７２７はいずれも当選確率が例えば９０％と高く設定されている。従って、普通図柄当否判定手段７２４による

当否判定が普通図柄時短時当たり判定用テーブル７２７に基づいて行われるとき、一対の可動片３９６の開閉動作が頻繁に行われることとなり、第３始動口３９４に遊技球が入賞し易くなる。第３始動口３９４に遊技球が入賞すると球払出装置１７０によって遊技球が払い出されるので、時短遊技状態中は、遊技球を極力減らすことなく遊技を行うことができる。

【０３０６】

ここで、第１特別図柄当否判定手段７０４および第２特別図柄当否判定手段７１４における抽選について、表１および表２に基づき説明する。表１は、当選確率および乱数を示すテーブルである。表２は、大当たりに当選した場合における大当たり遊技の種類を決定するためのテーブルである。

【０３０７】

【表１】

		範囲	割合	当たり乱数
大当たり確率	通常遊技状態時	0～630	2/631	7，317
	確変遊技状態時		20/631	7，37，67，97，127，157，187，217，247，277，307，337，367，397，427，457，487，517，547，577
小当たり確率	―		8/631	16，92，133，321，465，501，568，610

【表２】

大当たりの種類		ラウンド数	割合
長当たり	確変時短付長当たり	１５	３５／１００
	通常長当たり	１５	３５／１００
短当たり	通常短当たり	２	２７／１００
	確変時短付短当たり	２	３／１００

【０３０８】

表１に示すとおり、第１特別図柄当たり判定用乱数抽出手段７０２および第２特別図柄当たり判定用乱数抽出手段７１２によって、０～６３０までの６３１個の乱数値から一つ抽出される。そして、先ず、この抽出した乱数値が大当たりに当選しているか否かが、表１に基づいて、第１特別図柄当否判定手段７０４または第２特別図柄当否判定手段７１４によって判定される。具体的には、先ず遊技状態が判断され、遊技状態が通常遊技状態であれば７および３１７が当たり乱数であり、遊技状態が確変遊技状態であれば７，３７，６７，９７，１２７，１５７，１８７，２１７，２４７，２７７，３０７，３３７，３６

７，３９７，４２７，４５７，４８７，５１７，５４７，５７７が大当たりの乱数となる。なお、第１特別図柄当否判定手段７０４による当たり判定と第２特別図柄当否判定手段７１４による当たり判定とでは、遊技状態に応じて同じテーブルが用いられる。即ち、第１特別図柄当否判定手段７０４による当選の判定が特別図柄確変時当たり判定用テーブル７０８を用いて行われる場合には、第２特別図柄当否判定手段７１４による当選の判定も特別図柄確変時当たり判定用テーブル７０８を用いて行われ、第１特別図柄当否判定手段７０４による当選の判定が第１特別図柄通常時当たり判定用テーブル７０６を用いて行われる場合には、第２特別図柄当否判定手段７１４による当選の判定も第１特別図柄通常時当たり判定用テーブル７０６を用いて行われる。

【０３０９】

そして、抽出した乱数が大当たり乱数であると判定されると、表２に基づいて、大当たりの種類が決定される。そして、決定された大当たりに対応する大当たり遊技が行われる。大当たりの種類には、大当たり遊技の時間が長く、多量の遊技球の払い出しが期待できる長当たりと、大当たり遊技の時間が短い短当たりとがある。長当たりには、大当たり遊技（以下、長当たりに対応する大当たり遊技を「長当たり遊技」と称する）の終了後に確変遊技状態および時短遊技状態の両方が発生する「確変時短付長当たり」と、長当たり遊技の終了後に時短遊技状態のみが発生する（確変遊技状態は発生しない）「通常長当たり」とがある。短当たりには、大当たり遊技（以下、短当たりに対応する大当たり遊技を「短当たり遊技」と称する）の終了後に確変遊技状態のみが発生する（時短遊技状態は発生しない）「通常短当たり」と、短当たり遊技の終了後に確変遊技状態および時短遊技状態の両方が発生する「確変時短付短当たり」とがある。

【０３１０】

一方、第１特別図柄当たり判定用乱数抽出手段７０２および第２特別図柄当たり判定用乱数抽出手段７１２によって抽出された乱数値が当たり乱数でなければ、小当たりに当選しているか否かが、表１に基づいて、第１特別図柄当否判定手段７０４または第２特別図柄当否判定手段７１４によって判定される。具体的には、遊技状態に拘わらず、１６，９２，１３３，３２１，４６５，５０１，５６８，６１０が小当たりの乱数である。抽出した乱数が小当たり乱数であると判定されると、小当たり遊技実行手段７４６によって小当たり遊技が実行される。このように、表１によれば、大当たりの当選確率が６３１分の２となり、小当たりの当選確率が６３１分の８となる。

【０３１１】

このように、大当たりに当選しなかった場合であっても小当たりに当選する期待感を持つことができる。しかも、小当たりへの当選確率は大当たりへの当選確率よりも高く設定されているので、遊技者は、小当たりに当選する毎に、大当たりに当選したのではないかといった期待感を遊技中常に持つことができ、興趣の低下を抑制できる。さらに、遊技者が遊技を継続して行うようになるので、パチンコ機の稼働率が向上するというホールにとっても利益がもたらされるようになる。また、第１特別図柄当たり判定用乱数抽出手段７０２または第２特別図柄当たり判定用乱数抽出手段７１２によって乱数が抽出されたことに応じて、小当たり当選の判定に先立って大当たりの当選が判定される。即ち、小当たり当選の判定が先であれば、小当たりに当選した場合には大当たりの当選判定が行われないこととなるが、本実施形態のように小当たり当選の判定に先立って大当たりの当選が判定されれば、大当たりの当選が常に行われることとなり、興趣の低下を抑制できる。しかも、大当たりに当選しなかったときにのみ小当たり当選の判定が行われるので、大当たりと小当たりとが重複して当選することがない。大当たりと小当たりとが重複して当選すると、いずれを優先して当選とするかを決めなければならず、制御的にも複雑となるが、本実施形態のように、大当たりに当選しなかったときにのみ小当たり当選の判定を行うことによって、制御的な負荷を軽減できる。さらには、大当たり判定および小当たり判定の二度の抽選機会が与えられ、興趣の低下も抑制できる。

【０３１２】

なお、第１特別図柄当否判定手段７０４および第２特別図柄当否判定手段７１４による

当たり判定に用いられるテーブルは、必ずしも同じテーブルを用いる必要はなく、第１特別図柄当否判定手段７０４および第２特別図柄当否判定手段７１４のそれぞれが異なるテーブルを用いても良い。このような場合であっても、確変遊技状態であれば第１特別図柄当否判定手段７０４および第２特別図柄当否判定手段７１４のいずれも確変遊技状態用のテーブルが用いられ、通常遊技状態であれば第１特別図柄当否判定手段７０４および第２特別図柄当否判定手段７１４のいずれも通常遊技状態用のテーブルが用いられることが好ましい。これにより、遊技球が入賞する始動口が異なっても同じ遊技状態となるので、遊技の複雑化を招くことがなく、ひいては、興趣の低下を抑制できる。

【０３１３】

また、第１特別図柄当否判定手段７０４、第２特別図柄当否判定手段７１４および普通図柄当否判定手段７２４による当否判定結果には、必ずしも外れが含まれている必要はない。例えば、小当たり遊技が、演出用開閉装置３９８の開閉動作を極めて短い時間実行するような遊技であれば、大当たりに当選しなかったとき、全て小当たりに当選するようにしても良い。

【０３１４】

また、本実施形態のように、大当たりに当選したか否かを先ず判定し、大当たりに当選していないときに小当たりに当選しているか否かを判定することによって顕著な効果がもたらされるが、大当たりおよび小当たりに当選しているか否かを一括で抽選しても良い。

【０３１５】

また、本実施形態では、第１特別図柄抽選手段７００または第２特別図柄抽選手段７１０による抽選において、確変時短付長当たりに当選したときおよび確変時短付短当たりに当選したときは、確変時短付長当たり遊技および確変時短付短当たり遊技が終了したのちの遊技状態が確変遊技状態となるが、このときの遊技状態が確変遊技状態であることが、演出表示装置１１５における表示態様によって把握できる。一方、通常短当たりに当選したときは、通常短当たり遊技が終了したのちの遊技状態が確変遊技状態となるものの、このときの遊技状態が確変遊技状態であることが、演出表示装置１１５における表示態様からは把握できない。即ち、通常短当たり遊技が終了したのちの確変遊技状態において演出表示装置１１５に表示される表示態様と、通常遊技状態において演出表示装置１１５に表示される表示態様とが、互いに極似する表示態様となる。ここで、「極似する表示態様」とは、現在の遊技状態が通常遊技状態であるのか確変遊技状態であるのかを、遊技者が把握できない程度に同一または似ていればよい。

【０３１６】

第３始動口開閉制御手段７２８は、普通図柄当否判定手段７２４によって判定された抽選結果が当たりであるときに、普通電動役物ソレノイド６３８を作動させて一対の可動片３９６を開閉動作させる。一対の可動片３９６が開閉動作すると、第３始動口３９４に遊技球が入賞し易くなる。なお、一対の可動片３９６が閉状態であるときは、第３始動口３９４への遊技球の入賞が不可能であるか、または、第３始動口３９４への遊技球の入賞が第１始動口３９０および第２始動口３９２への遊技球への入賞よりも困難であるものの、一対の可動片３９６が開状態であるときは、第３始動口３９４への遊技球の入賞は、第１始動口３９０および第２始動口３９２への遊技球の入賞よりも容易となる。なお、本実施形態においては、第２始動口３９２への遊技球の入賞は、第１始動口３９０への遊技球の入賞よりも困難に構成されている。

【０３１７】

コマンド送信手段７４９は、第１特別図柄当否判定手段７０４または第２特別図柄当否判定手段７１４による抽選結果およびこの抽選結果に拘わる情報を周辺基板６６０に送信する。「抽選結果に拘わる情報」とは、演出表示装置１１５において行われる演出時間等が相当する。

【０３１８】

周辺制御基板６６２は、コマンド受信手段７５０と、演出抽選手段７６０と、演出用役物動作実行手段７６２と、演出用開閉装置状態表示制御手段７６４とを備えている。

【０３１９】
コマンド受信手段７５０は、主制御基板１３１から送信された第１特別図柄当否判定手段７０４または第２特別図柄当否判定手段７１４による抽選結果およびこの抽選結果に拘わる情報を受信する。
【０３２０】
演出抽選手段７６０は、演出用役物４３０による演出を行うか否かを抽選により決定する。演出抽選手段７６０による抽選の結果、演出用役物４３０による演出を行うと決定されると、演出抽選手段７６０は、ランプ駆動基板６８８およびセンター装飾駆動部中継端子板６９４を介して球振分部モータ４８４を作動させて、演出用役物４３０による演出を実行する。ただし、演出用役物４３０による演出は、演出用開閉装置３９８に入賞した遊技球を用いて行うため、演出用開閉装置３９８に遊技球が入賞しなかった場合には、かかる演出は行われない。
【０３２１】
演出用役物動作実行手段７６２は、演出用役物４３０の回転駆動等、ランプ駆動基板６８８を介して演出用役物４３０を制御する。
【０３２２】
演出用開閉装置状態表示制御手段７６４は、ランプ駆動基板６８８を介して演出用開閉装置状態表示ランプ６５１の表示態様を制御する。具体的には、開閉動作制御手段７４４が大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド６４２を作動させることによって演出用大入賞口開閉扉３９８ｂを開閉動作させるとき、かかる情報がコマンド送信手段７４９によって周辺制御基板６６２に送信される。コマンド送信手段７４９から周辺制御基板６６２に送信された情報はコマンド受信手段７５０によって受信される。
【０３２３】
コマンド受信手段７５０が、演出用大入賞口開閉扉３９８ｂの開閉動作にかかる情報を受信すると、演出用開閉装置状態表示制御手段７６４が、ランプ駆動基板６８８を介して演出用開閉装置状態表示ランプ６５１の表示態様を制御する。
【０３２４】
本実施形態においては、演出用大入賞口開閉扉３９８ｂの動作によって演出用開閉装置３９８が閉状態から開状態に変化したことを示す情報がコマンド送信手段７４９によって周辺制御基板６６２に送信されると、演出用開閉装置状態表示ランプ６５１が緑色で表示するように表示制御される。また、演出用大入賞口開閉扉３９８ｂの動作によって演出用開閉装置３９８が開状態から閉状態に変化したことを示す情報がコマンド送信手段７４９によって周辺制御基板６６２に送信されると、演出用開閉装置状態表示ランプ６５１が赤色で表示するように表示制御される。即ち、演出用大入賞口開閉扉３９８ｂが、開状態であれば緑色、閉状態であれば赤色に表示制御される。
【０３２５】
このように、演出用開閉装置状態表示制御手段７６４は、演出用開閉装置状態表示ランプ６５１を、開閉動作制御手段７４４によって演出用開閉装置３９８が開状態であるときと閉状態であるときとで異なる表示態様で表示制御する。これにより、演出用開閉装置３９８の開閉状態を把握できるので、遊技者は、演出用開閉装置３９８が開状態であるにも拘わらず演出用開閉装置３９８が開状態であることを把握できず、演出用開閉装置３９８に遊技球を狙うことができないことによる興趣の低下を抑制できる。
【０３２６】
とくに、本実施形態では、大当たり遊技中、大当たり遊技用開閉装置４００が開閉動作する場合と演出用開閉装置３９８が開閉動作する場合とがあり、いずれに遊技球を入賞させれば良いか把握し難い。とくに、従来から設けられている大当たり遊技用開閉装置４００の他に演出用開閉装置３９８が設けられている場合、遊技者は、大当たり遊技中であれば大当たり遊技用開閉装置４００に遊技球を入賞させようとする。そこで、大当たり遊技用開閉装置４００に代えて演出用開閉装置３９８が開放すると、遊技者は戸惑いを感じ、遊技球をどこに入賞させれば良いか分からなくなり、興趣が低下してしまう。しかも、遊

技球の流下方向について演出表示装置１１５よりも上流側に演出用開閉装置３９８が設けられており、さらに、演出用大入賞口開閉扉３９８ｂが遊技盤５の盤面に対して交差する方向に可動するような場合には、遊技者から見て演出用大入賞口開閉扉３９８ｂの動作を把握し難い。従って、演出用開閉装置３９８が開状態であるにも拘わらず、遊技球を演出用開閉装置３９８に入賞させ損ねるといった事態が生じ得る。よって、演出用開閉装置状態表示ランプ６５１を、演出用開閉装置３９８が開状態であるときと閉状態であるときとで異なる表示態様で表示制御することによって、演出用開閉装置３９８が開状態であるにも拘わらず演出用開閉装置３９８に遊技球を入賞させ損ねることを回避でき、興趣の低下を抑制できる。

【０３２７】

しかも、演出用開閉装置状態表示ランプ６５１が演出用開閉装置３９８内で表示可能に設けられているので、遊技者は、緑色に発光している場所を狙って遊技球を打ち込めば良い。これにより、本実施形態のように演出表示装置１１５の上方等、位置を把握し難い場所に演出用開閉装置３９８が設けられた場合であっても、遊技者は、どこを狙って遊技球を打ち込めば良いか把握できるので、興趣の低下を抑制できる。

【０３２８】

なお、「演出用開閉装置状態表示ランプ６５１が演出用開閉装置３９８内で表示可能に設けられている」とは、演出用開閉装置状態表示ランプ６５１が演出用開閉装置３９８内に設けられている態様に限られず、例えば本実施形態のように、演出用開閉装置３９８内の奥側の壁が透明部材であると共にこの透明部材の背後から演出用開閉装置３９８内を点灯表示する態様であっても良い。即ち、演出用開閉装置３９８内を表示可能であれば良い。また、「演出用開閉装置３９８内」とは、遊技球の流下方向について演出用大入賞口開閉扉３９８ｂよりも下流側の領域を意味する。

【０３２９】

さらに、遊技者から見て演出用大入賞口３９８ａの手前側には開口部が形成さているので、演出用大入賞口３９８ａに受け入れられた遊技球を、窓枠３９に装着されたガラス板を介して視認することができる。これにより、演出用大入賞口３９８ａに遊技球が受け入れられたことも確実に把握できる。このように、演出用大入賞口３９８ａに遊技球が受け入れ可能であることを把握できることと演出用大入賞口３９８ａに遊技球が受け入れられたことを把握できることとの相乗効果によって、大当たり遊技用開閉装置４００とは別に演出用開閉装置３９８が設けられ且つ大当たり遊技用開閉装置４００に代えて演出用開閉装置３９８が開放した場合であっても、興趣の低下を抑制できる。

【０３３０】

なお、本実施形態では、演出用開閉装置状態表示ランプ６５１を、演出用開閉装置３９８が開状態であるときは緑色で表示制御し、閉状態であるときは赤色で表示制御しているが、これに限られず、演出用開閉装置３９８が開状態であるのか閉状態であるのかを把握できれば、その態様は限定されない。例えば、演出用開閉装置状態表示ランプ６５１を、演出用開閉装置３９８が閉状態であるときは消灯制御し、開状態であるときは点灯表示制御するようにしても良い。

【０３３１】

［演出用役物の動作について］

図５２～図５４に基づき説明する、図５４（ａ）は、演出用役物の役物収容体の内部構成を示す正面図であって、第１演出樋が第１の演出口に向けて下方に傾斜していることを示す図である。図５４（ｂ）は、演出用役物の役物収容体の内部構成を示す正面図であって、第１演出樋が第２演出樋誘導口に向けて下方に傾斜していることを示す図である。

【０３３２】

先ず、ランプ駆動基板６８８では、パチンコ機１の電源投入時や、リセット時において、演出用役物４３０の回転位置を検出する回転部モータセンサ５３２の検出信号の受信の有無を確認する。回転部モータセンサ５３２からの検出信号がなければ、演出用役物４３０の役物回転体４３２の内部を視認することができない位置に、演出用役物４３０を回転

駆動させる。これにより、図１０に示すように、演出用役物４３０の正面には「歌姫伝説」が表れる。

【０３３３】

その後、遊技状態の変化に伴って、周辺制御基板６６２（具体的には演出用役物動作実行手段７６２）からランプ駆動基板６８８へ、演出用役物４３０を回転駆動制御する旨の制御コマンドが送信されると、ランプ駆動基板６８８では、図１５に示すように演出用役物４３０の役物回転体４３２の内部のフィギュア４３４を視認することができるように、回転部モータ５２６を駆動させ、演出用役物４３０を回転駆動させる。これにより、遊技者は、演出用役物４３０の役物回転体４３２の内部に配置されたフィギュア４３４を視認することができる。また、演出用開閉装置３９８から受け入れられた遊技球が第１演出樋４７０に導かれた場合には、この遊技球を用いた演出を視認することができる。

【０３３４】

なお、遊技球を用いた演出は、フィギュア４３４により演出駆動制御する旨の制御コマンドが周辺制御基板６６２からランプ駆動基板６８８へ送信されると、ランプ駆動基板６８８は、支持軸４７４を、β方向とγ方向とに繰り返し往復回転させる。

【０３３５】

支持軸４７４がβ方向とγ方向とに繰り返し往復回転されると、フィギュア４３４の片手４３４ａは、支持軸４７４の回転に伴って、フィギュア４３４に対して支持軸４７４を回転中心として回転する。即ち、支持軸４７４が時計回り（図中のβ方向）に回転すると、これに伴って片手４３４ａおよび第１演出樋４７０が、支持軸４７４を回転中心として、フィギュア４３４に対してβ方向に回転する。また、支持軸４７４が反時計回り（図中のγ方向）に回転すると、これに伴って片手４３４ａおよび第１演出樋４７０が、支持軸４７４を回転中心として、フィギュア４３４に対してγ方向に回転する。これにより、図５４（ａ）に示されるように第１演出樋４７０が第１の演出口４７６に向けて下方に傾斜した態様と、図５４（ｂ）に示されるように第１演出樋４７０が第２演出樋誘導口４７８に向けて下方に傾斜した態様とが繰り返される。

【０３３６】

なお、演出用開閉装置３９８に入賞した遊技球が第１演出樋４７０上に存在していれば、支持軸４７４が時計回りおよび反時計回りに繰り返し往復回転することによって、かかる遊技球は、第１演出樋４７０上を左右方向に転動する。換言すれば、第１演出樋４７０の遊技球が第１の演出口４７６または第２演出樋誘導口４７８に導かれる前に、支持軸４７４がそれまでの回転方向とは異なる反対方向に回転することによって、遊技球が第１演出樋４７０上を左右方向に転動することとなる。そして、支持軸４７４がγ方向について回転限界まで回転して一定時間保持されると（図５４（ａ）の態様で一定時間保持されると）、遊技球は第１の演出口４７６に導かれる。一方、支持軸４７４が時計回りの方向について回転限界まで回転して一定時間保持されると（図５４（ｂ）の態様で一定時間保持されると）、遊技球は第２演出樋誘導口４７８に導かれる。

【０３３７】

第１演出樋４７０上を転動する遊技球が第１の演出口４７６に導かれると、かかる遊技球は遊技盤５の背後に排出される。一方、第１演出樋４７０上を転動する遊技球が第２演出樋誘導口４７８に導かれると、かかる遊技球は、第２演出樋４７２の右端４７２ａ上に落下し、右端４７２ａから左端４７２ｂに向けて転動する。そして、右端４７２ａから左端４７２ｂに向けて転動した遊技球は、第２の演出口４８０に導かれる。

【０３３８】

即ち、支持軸４７４がβ方向とγ方向とに繰り返し往復回転すると、第１演出樋４７０は、この第１演出樋４７０上を転動する遊技球が第１の演出口４７６または第２の演出口４８０のいずれかに導かれるようにシーソー状に揺動することとなる。これにより、１球の遊技球のみが、シーソー状に揺動される第１演出樋４７０上を転動するので、第１の演出口４７６または第２の演出口４８０に受け入れられそうになったとき、ドキドキハラハラ感を遊技者が感じることとなり、興趣が高められる。

【０３３９】
なお、振分機構４３８は、演出用開閉装置３９８から複数の遊技球が受け入れられた場合であっても、１球の遊技球のみを演出用役物４３０に振り分けるので、第１演出樋４７０上をシーソー状に転動する遊技球は１球のみである。
【０３４０】
また、遊技球を用いた演出用役物４３０による演出（即ち、遊技球が第１の演出口４７６に受け入れられるかまたは第２の演出口４８０に受け入れられるかといった演出）は、コマンド送信手段７４９から受信した第１特別図柄当否判定手段７０４または第２特別図柄当否判定手段７１４による抽選結果に基づいて行われる。
【０３４１】
具体的には、演出用役物４３０による演出を行うとき、第１の演出口４７６および第２の演出口４８０のうちいずれの演出口を当たりの演出口（または外れの演出口）とするのかが、演出抽選手段７６０によって決定される。一方、演出表示装置１１５は、第１の演出口４７６および第２の演出口４８０のうちいずれに遊技球が導かれると当たりであるかを示唆する演出を行う。これにより、第１の演出口４７６および第２の演出口４８０のうちいずれの演出口に遊技球が導かれれば当たりであるかを容易に把握できる。従って、演出用役物４３０による演出が行われているとき、遊技者は、いずれの演出口が当たりの演出口であるかを容易に把握できるので、興趣の低下を抑制できる。
【０３４２】
そして、第１特別図柄当否判定手段７０４または第２特別図柄当否判定手段７１４による抽選結果の判定が短当たりまたは小当たりである場合には、第１演出樋４７０上を転動する遊技球が当たりの演出口と決定された側の演出口に導かれるように演出を行う。一方、第１特別図柄当否判定手段７０４または第２特別図柄当否判定手段７１４による抽選結果の判定が外れである場合には、第１演出樋４７０上を転動する遊技球が外れの演出口と決定された側の演出口に導かれるように演出を行う。このようにして、演出用役物４３０による演出毎に、当たりの演出口と外れの演出口とが演出抽選手段７６０によって決定される。即ち、当たりの演出口と外れの演出口とが可変である。これにより、単調な遊技を回避でき、演出用役物４３０による演出が行われる際に遊技者は、いずれの演出口が当たりであるのかに注意を惹かれ、興趣が高められる。
【０３４３】
なお、「当たりの演出口」とは、抽選手段による抽選結果が遊技者に有利な結果である可能性があることを示す演出口のことであり、「外れの演出口」とは、抽選手段による抽選結果が遊技者に有利な結果よりも不利な結果であることを示す演出口のことである。本実施形態において、「抽選手段による抽選結果が遊技者に有利な結果である可能性がある」とは、第１特別図柄抽選手段７００または第２特別図柄抽選手段７１０による抽選において「短当たりまたは小当たりに当選していること」を意味する。即ち、「可能性」とは、第１特別図柄抽選手段７００または第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果が短当たりであれば、確変遊技状態が発生するので遊技者に有利な結果と言うことができる。また、小当たりであれば、通常遊技状態が継続するので遊技者に有利な結果とは言えないことに基づくものである。
【０３４４】
また、演出用役物４３０による遊技球を用いた演出は、第１特別図柄当否判定手段７０４または第２特別図柄当否判定手段７１４による抽選結果の判定が短当たりまたは小当たりである場合には、開閉動作制御手段７４４による演出用開閉装置３９８の一連の開閉動作（本実施形態では２回の開閉動作）の実行が終了したのちに行われる。具体的には、短当たり遊技および小当たり遊技が実行されたのち、次の遊技状態が発生した以降の第１特別図柄表示器８４または第２特別図柄表示器８６の図柄変動中（第１特別図柄表示器８４または第２特別図柄表示器８６の点灯・点滅表示が開始されてから第１特別図柄当否判定手段７０４による判定結果が表示されるまで間）に行われる。なお、この明細書において、図柄変動に要する時間を変動時間と称する。

【０３４５】
演出用開閉装置３９８の開閉動作が実行されたタイミングで演出用開閉装置３９８に入賞した遊技球は、演出用役物４３０による演出が行われるまで振分機構４３８によって保持され、演出用役物４３０による演出が行われるタイミングで落下口５３６ｂから役物回転体４３２に落下する。
【０３４６】
なお、演出用役物４３０による遊技球を用いた演出を行うためには一定以上の時間を要する。一方、第１特別図柄当否判定手段７０４による判定結果が所謂リーチ演出を伴わない外れの場合、詳細は後述するが、第１特別図柄保留カウンタ７０３による保留数に応じて変動時間が異なる。例えば、変動開始直後の第１特別図柄保留カウンタ７０３による保留数が２以上であれば比較的短い変動時間となり、第１特別図柄保留カウンタ７０３による保留数が１以下であれば、第１特別図柄保留カウンタ７０３による保留数が２以上の場合よりも時間が長い変動時間となる。本実施形態においては、リーチ演出における変動時間および第１特別図柄保留カウンタ７０３による保留数が１以下の場合における変動時間は、演出用役物４３０による遊技球を用いた演出に要する時間よりも長くなっている。一方、第１特別図柄保留カウンタ７０３による保留数が２以上の場合における変動時間は、演出用役物４３０による遊技球を用いた演出に要する時間よりも短くなっている。なお、第２特別図柄表示器８６に第２特別図柄当否判定手段７１４による判定結果が導出される場合には、変動時間は、演出用役物４３０による遊技球を用いた演出に要する時間よりも常に長くなっている。従って、演出用役物４３０による遊技球を用いた演出は、第１特別図柄表示器８４に第１特別図柄当否判定手段７０４による判定結果が導出される場合であればリーチが発生する場合および第１特別図柄保留カウンタ７０３による保留数が１以下の場合のみに実行され、第２特別図柄表示器８６に第２特別図柄当否判定手段７１４による判定結果が導出される場合であれば常に実行される。
【０３４７】
一方、第１特別図柄当否判定手段７０４または第２特別図柄当否判定手段７１４による抽選結果の判定が長当たりである場合には、演出用役物４３０による遊技球を用いた演出は、１５ラウンド以降に行われる。ここで、開閉動作制御手段７４４によって演出用開閉装置３９８の開閉動作が２ラウンドまで実行されるが、この演出用開閉装置３９８の開閉動作が実行されたタイミングで演出用開閉装置３９８に入賞した遊技球は、振分機構４３８によって全てパチンコ機１の背後に排出される。演出用開閉装置３９８の開閉動作が２ラウンド実行されたのち、開閉動作制御手段７４４によって大当たり遊技用開閉装置４００の開閉動作が１４ラウンド目まで継続して実行されるが、このとき、演出用開閉装置３９８の開閉動作は行われないため、演出用開閉装置３９８内に遊技球を受け入れることはできない。そして、大当たり遊技用開閉装置４００の開閉動作が実行されたのち、再び、開閉動作制御手段７４４によって１５ラウンド目の１ラウンドのみ演出用開閉装置３９８の開閉動作が実行される。この１５ラウンド目に演出用開閉装置３９８内に受け入れられた遊技球は、演出用役物４３０による遊技球を用いた演出が開始されるまで振分機構４３８に保持され、演出用役物４３０による演出が行われるタイミングで落下口５３６ｂから役物回転体４３２に落下する。
【０３４８】
ここで、第１特別図柄当否判定手段７０４または第２特別図柄当否判定手段７１４による抽選結果の判定が長当たりである場合において、演出用役物４３０による遊技球を用いた演出が行われるタイミングは、上述のとおり、長当たり遊技における１５ラウンド目以降である。具体的には、演出用開閉装置３９８に遊技球が入賞してから長当たり遊技の終了後に発生する遊技状態が開始するまでのいずれかのタイミングで行われる。従って、長当たり遊技の終了後に例えば確変遊技状態が発生する場合であれば、少なくともこの確変遊技状態が発生するまでに、演出用役物４３０による遊技球を用いた演出が行われる。
【０３４９】
また、演出表示装置１１５では、第１特別図柄当否判定手段７０４または第２特別図柄

当否判定手段７１４による抽選結果の判定が短当たりまたは小当たりである場合、および、長当たり遊技状態発生後の次の遊技状態が発生するまでに、特別演出が行われる。これにより、遊技者は、演出表示装置１１５において特別演出が行われると大当たり遊技状態が発生する期待感が高まり、興趣が高められる。

【０３５０】

このように、第１特別図柄当否判定手段７０４または第２特別図柄当否判定手段７１４による抽選結果の判定に応じて、第１演出樋４７０上を転動する遊技球が第１の演出口４７６または第２の演出口４８０に導かれるように演出を行う。そして、演出表示装置１１５において特別演出が行われる場合には、第１演出樋４７０上を転動する遊技球を、当たりの演出口に誘導し、演出表示装置１１５において特別演出が行われない場合には、外れの演出口に誘導する。従って、演出用役物４３０による演出が行われているとき、遊技者は、当たりの演出口に遊技球が受け入れられることに期待感を持って遊技を行うことになる。

【０３５１】

しかも、本実施形態では、第１特別図柄当否判定手段７０４または第２特別図柄当否判定手段７１４による抽選結果の判定がたとえ短当たりまたは小当たりであったとしても、演出用開閉装置３９８に遊技球が受け入れられなかった場合には、遊技球を用いた演出が行われない。従って、遊技者は、演出用開閉装置３９８が開状態となったときには、何としても遊技球を演出用開閉装置３９８内に入賞させようという意思が働く。これにより、パチンコ機１から一方的に行われる演出を単に見るだけではなく、遊技者自身が遊技に参加しているといった感情を持つことができ、興趣が高められる。さらに、役物誘導路４３６、第１演出樋４７０および第２演出樋４７２はいずれも、これらの上を転動する遊技球を視認できるように透明部材で構成されているので、遊技球が演出用開閉装置３９８に入賞してから第１の演出口４７６または第２の演出口４８０に受け入れられるまでの一連の動向を把握できるので、さらに興趣が高められる。

【０３５２】

なお、役物誘導路４３６、第１演出樋４７０および第２演出樋４７２の部材は、これらの上を転動する遊技球を視認できる程度に透明であれば良い。即ち、転動する遊技球を視認できれば、半透明部材であっても良い。

【０３５３】

［パチンコ機の物理的構成とその作用について］

ここで、上記説明した本発明に係る遊技機（パチンコ機１）の物理的構成とその作用について説明する。

【０３５４】

本発明に係る遊技機は、

遊技者の操作によって遊技媒体が打ち込まれる遊技領域と、

該遊技領域内に配置され遊技媒体を受入可能な受入口と、

該受入口に受入れられた遊技媒体が流通可能な流通空間を有し、遊技制御に影響を与えることなく遊技媒体を該流通空間に流通させて前記遊技領域外へ排出する特別役物と、

該特別役物の前記流通空間を、前記遊技領域に遊技媒体が打ち込まれることで変化する遊技状況に応じて遊技者から視認可能、または視認不能とする流通空間出没手段とを具備することを特徴とする。

【０３５５】

ここで、「受入口」としては、「受入れられることで所定の抽選が行われたり、受入れが困難な状態とされている役物入賞口や入賞口（例えば、電動チューリップ）への受入れを可能としたりする始動口」、「有利遊技状態の発生により所定パターンで開閉する大入賞口や役物入賞口」、等を例示することができる。

【０３５６】

また、「流通空間」としては、「一つの進入口と複数の排出口とを有し、進入口と排出口との間で遊技媒体が転動して自然確率的に何れかの排出口から排出されるもの」、「一

つの進入口と複数の排出口を有し、進入口と排出口との間に配置された可動体の可動により何れかの排出口から排出されるもの」、等が挙げられる。

【０３５７】

また、「遊技制御」とは、「遊技媒体の払出しに関する制御」、「抽選手段による抽選に関する制御」、「始動口、入賞口（大入賞口を含む）、役物入賞口等を開閉するための開閉片の開閉に関する制御」、等が挙げられる。

【０３５８】

更に、「特別役物」としては、「所定の軸周りに回転可能とされたもの」、「左右方向に移動可能とされたもの」、「上下方向に移動可能とされたもの」、「上下方向、左右方向、および所定軸周りに回転、を適宜組み合わせたもの」、「位置固定されたもの」、等を例示することができる。

【０３５９】

また、「遊技状況」としては、「有利遊技状態の発生中、または発生直前」、「所定時間入賞口等への遊技媒体の受入れが無い時」、「所定の条件を充足するように始動口や入賞口へ遊技媒体が受入れられた時」、等を例示することができる。

【０３６０】

更に、「流通空間出没手段」としては、「特別役物をスライドさせたり回転させたりするもの」、「特別役物を隠蔽する隠蔽部材を移動させたり、透過可能にしたりするもの」、等が挙げられる。

【０３６１】

本構成によると、遊技領域（遊技領域３７）内に配置された受入口（演出用大入賞口３９８ａ）と、受入口（演出用大入賞口３９８ａ）に受入れられた遊技媒体（遊技球）が流通可能な流通空間（球流通空間４６０ａ）を有し遊技制御に影響を与えることなく遊技領域（遊技領域３７）外へ遊技媒体（遊技球）を排出する特別役物（演出用役物４３０）と、遊技状況に応じて特別役物（演出用役物４３０）の流通空間（球流通空間４６０ａ）を視認可能または視認不能とする流通空間出没手段（回転駆動ユニット４４８）とを備えたものである。

【０３６２】

これにより、所定の遊技状況となると特別役物の流通空間が視認可能となり、その際に受入口に遊技媒体が受入れられると、流通空間内を移動する遊技媒体を視認することができ、流通空間内を移動する遊技媒体の動きにより遊技者を楽しませて興趣が低下するのを防止することができる。

【０３６３】

また、従来では受入口に受入れられて遊技領域から排出される遊技媒体を視認することができなかったが、本構成によると、受入口に受入れられた遊技媒体を視認することができるので、これまでにない遊技機とすることができ、遊技者の関心を引き付けて興趣の高められるものとすることができる。

【０３６４】

更に、所定の遊技状況になると特別役物の流通空間が視認可能となり、流通空間が視認できるようになることで、流通空間に遊技者の関心を引き付けて流通空間内に遊技媒体を流通させたくすることができ、流通空間内に遊技媒体を流通させるために受入口を狙った打ち込み操作をさせて、興趣が低下するのを抑制することができる。

【０３６５】

ところで、例えば、流通空間内に振分手段を備えて複数の流路に振分けるようにした場合、第二種の遊技機のように役物内における振分手段による遊技媒体の振分が遊技制御と関係付けられていると振分手段による振分確率のバラツキを所定の有意水準以内とする必要があり、振分手段の構造的な設計や、振分手段の制御を厳密にして遊技媒体の動きを規定しなければならず、設計や制御の制約が多くなると共に具現化するためのコストが増加する問題がある。

【０３６６】

しかしながら、本構成によると、遊技制御に影響を与えることなく遊技媒体を流通空間内に流通させて遊技領域外へ排出するようにしている、つまり、流通空間内を流通する遊技媒体では遊技制御に影響を与えないようにしているので、流通空間内を流通する遊技媒体の動きを厳密に規定する必要がなく、流通空間内における遊技媒体の流通（転動演出）の設計自由度を高くすることができ、より遊技媒体の動きを楽しませられるものとすることができると共に、具現化するためのコストを抑制することができる。

【０３６７】

また、流通空間内での遊技媒体の動きによって、あたかも遊技制御に影響を与えいてるかのような動きとしても良く、これにより、流通空間内で遊技媒体が所定の動きをすると、遊技者に有利となるような錯覚を与えることができ、視認可能となった流通空間への関心をより高められると共に、流通空間内での遊技媒体の動きによりハラハラ、ドキドキさせて興趣の高められるものとすることができる。

【０３６８】

なお、所定の遊技状態として、有利遊技状態の発生中に流通空間が視認可能となるようにすると共に、受入口を有利遊技状態発生手段によって開閉動作する大入賞口や役物入賞口等とした場合、有利遊技状態の発生中は大入賞口等を狙った打ち込み操作が単調な遊技となっても、受入口としての大入賞口等に遊技媒体が受入れられると、流通空間を流通して遊技領域外に排出されるのを視認することができ、流通空間内を流通する遊技媒体の動きを楽しませて興趣が低下するのを防止することができる。

【０３６９】

また、本発明に係る遊技機は、

前記特別役物が、前記流通空間出没手段によって前記流通空間が遊技者から視認可能な状態となると、該流通空間内に遊技媒体が流通可能となることを特徴とする。

【０３７０】

ところで、例えば、特別役物が流通空間出没手段によって移動させられるようにした場合、常時、流通空間に遊技媒体が進入可能とするためには、特別役物の流通空間に進入するための進入口が何れの位置にあっても、遊技媒体が進入するようにしなければならず、移動する特別役物の進入口へ遊技媒体を進入させるための機構が複雑なものとなり、コストが増加したり、不具合の原因となったりする恐れがある。

【０３７１】

本構成によると、流通空間（球流通空間４６０ａ）が視認可能な状態となると、流通空間（球流通空間４６０ａ）内に遊技媒体（遊技球）が流通可能となるようにしたものである。これにより、流通空間が視認可能となった時のみ遊技媒体が流通可能となるので、流通空間内に遊技媒体を進入させるための機構を簡単なものとすることができ、コストの増加や不具合の発生を低減させることができる。

【０３７２】

また、本発明に係る遊技機は、

少なくとも前記特別役物の前記流通空間が移動可能とされ、前記流通空間出没手段が少なくとも前記流通空間を移動させるものであることを特徴とする。

【０３７３】

本構成によると、少なくとも流通空間（球流通空間４６０ａ）を移動可能とし、流通空間出没手段（回転駆動ユニット４４８）によって少なくとも流通空間（球流通空間４６０ａ）を移動させるようにしたものである。つまり、少なくとも流通空間を移動させることで、流通空間を遊技者から視認可能としたり視認不能としたりするものである。

【０３７４】

これにより、遊技媒体の流路を有した所定の大きさの流通空間が遊技領域内を移動するので、流通空間が目立つようになり、その存在を遊技者に強くアピールすることが可能となり、流通空間に注目させて興味を抱かせることができ、興趣を高められるものとすることができる。なお、特別役物全体を流通空間出没手段によって移動させるようにしても良い。

【０３７５】
また、本発明に係る遊技機は、
前記特別役物が所定の軸芯周りに回転可能とされると共に、該特別役物における周方向の所定角度範囲内に前記流通空間が配置され、且つ、前記流通空間出没手段が前記特別役物を所定軸周りに回転させることを特徴とする。
【０３７６】
ここで、「所定角度範囲内」とは、３０～２１０度の範囲内、望ましくは１２０～１８０度の範囲内であり、これよりも範囲が狭いと流通空間が狭くなり遊技媒体の動きを楽しませられ難くなる恐れがあり、これよりも範囲が広いと回転させて流通空間を視認不能とするのが困難となるためである。
【０３７７】
ところで、特別役物をスライド可能に構成し、流通空間出没手段によって特別役物をスライドさせることで、流通空間を視認可能としたり視認不能としたりすることが考えられる。しかしながら、この場合、特別役物のスライド範囲内に、特別役物が視認できる露出部と、特別役物を視認できない隠蔽部とを設け、露出部と隠蔽部との間をスライドさせることとなるので、露出部と隠蔽部とを合せた領域の広さが、特別役物の占める領域の少なくとも２倍の広さが必要となり、遊技機に備える際の制約が大きくなる問題がある。
【０３７８】
本構成によると、回転可能とした特別役物（演出用役物４３０）の周方向の所定角度範囲内に流通空間（球流通空間４６０ａ）を配置し、流通空間出没手段（回転駆動ユニット４４８）によって特別役物（演出用役物４３０）を回転させるようにしたものである。
【０３７９】
これにより、流通空間出没手段によって特別役物を回転させるだけで、容易に流通空間を視認可能としたり視認不能としたりすることができるので、特別役物の占める広さの領域のみで流通空間を出没させることが可能となり、特別役物の設置に係る領域を可及的に狭くすることができ、遊技機に備え易くすることができる。
【０３８０】
また、特別役物の回転軸が延びる方向を遊技機（遊技盤）に対して、上下方向または左右方向に延びるように配置した場合、流通空間の後側に特別役物と共に回転する遮蔽部等を備えて、遮蔽部の前側を遊技者に向けると流通空間が視認可能となり、回転させて遮蔽部の後側を遊技者に向けると流通空間が視認不能となるので、簡単な構成で流通空間を視認可能としたり視認不能としたりすることができると共に、特別役物を正面視した時の略全ての領域を流通空間とすることができ、流通空間を可及的に大きくして遊技媒体の動きをより楽しませられるものとすることができる。
【０３８１】
また、本発明に係る遊技機は、
前記特別役物の軸芯が上下方向に延びるように配置されていることを特徴とする。
【０３８２】
ところで、特別役物を回転するように構成した場合に、その回転軸の延びる方向を遊技機に対して左右方向に延びるように配置した場合、特別役物の径を大きくすることで流通空間における上下の落差を大きくすることができるものの、特別役物の前後方向の厚さも厚くなるため、ホール等で遊技機を設置するための島設備等の関係上、特別役物の径を必要以上に大きくすることが困難である。そこで、特別役物を軸方向に延ばすことで流通空間を広くすることが考えられる。しかしながら、流通空間が左右方向に長くなるため、そこでの遊技媒体の動きは左右方向の転動が主体となり、従来の遊技機に備えられているステージでの遊技媒体の転動との差別化が難しくなり、遊技者に対する訴求効果が低下する恐れがある。
【０３８３】
また、特別役物における回転軸の延びる方向を、遊技機に対して前後方向に延びるように配置した場合、回転軸を上下方向や左右方向に配置した場合と比較して特別役物の前側

と後側を回転により切り替えることができず、所定角度範囲内に配置された流通空間を含む全ての角度範囲内（即ち、３６０度）が視認可能となる。そのため、特別役物における前側の所定範囲を隠蔽部材によって隠蔽するようにし、特別役物の流通空間が隠蔽部材の後側に位置すると流通空間が視認不能となり、特別役物と共に流通空間を回転させて隠蔽部材の無い範囲に移動させると視認可能となるような構成とする必要がある。つまり、特別役物の設置に係るスペースは、特別役物の大きさのみで済むものの、正面視において特別役物の略半分を少なくとも遮蔽部材で覆わなければならず、視認可能となる流通空間が小さくなる問題がある。

【０３８４】

本構成によると、特別役物（演出用役物４３０）における回転軸の軸芯を上下方向に延びるように配置したものである。これにより、流通空間の後側に特別役物と共に回転する遮蔽部等を備えて、遮蔽部の前側を遊技者に向けると流通空間が視認可能となり、回転させて遮蔽部の後側を遊技者に向けると流通空間が視認不能となるので、簡単な構成で流通空間を視認可能としたり視認不能としたりすることができると共に、特別役物を正面視した時の略全ての領域を流通空間とすることができ、流通空間を可及的に大きくして遊技媒体の動きをより楽しませられるものとすることができる。

【０３８５】

また、特別役物を軸方向、つまり、上下方向に延ばして流通空間を広くすることができるので、流通空間内での遊技媒体の落差を大きくすることができ、ステージによる左右方向の遊技媒体の動きとは大きく異なる上下方向の動きをさせることができ、従来の遊技機との差別化を計る事ができ、遊技者に対する訴求効果を高めることができる。

【０３８６】

また、本発明に係る遊技機は、

前記受入口が、前記遊技領域の中心よりも上側に配置されていることを特徴とする。

【０３８７】

ところで、遊技者の操作により遊技領域の上方に遊技媒体が打ち込まれるため、遊技領域の上方に始動口や入賞口等の受入口が配置されていると、その受入口に遊技媒体が受入れられると、遊技領域を流下する遊技媒体が早い段階で遊技領域から姿を消して外部へ排出されてしまうこととなるので、遊技媒体の動きを最後（遊技領域の下端に至る）まで見ることができず、遊技者によっては、損した気分となって興趣を低下させてしまう恐れがある。

【０３８８】

また、「受入口」を、遊技領域の中心よりも下側に配置した場合、特別役物における流通空間の上下方向の大きさは、蓋然的に遊技領域の半分よりも小さくなり、流通空間が狭くなるので、流通空間において遊技者の興趣が高められるような遊技媒体の動きをさせることが難しくなる恐れがある。

【０３８９】

本構成によると、遊技領域（遊技領域３７）の中心よりも上側に受入口（演出用大入賞口３９８ａ）を配置したものである。これにより、遊技領域に打ち込まれた遊技媒体が、早い段階で受入口に受入れられても、特別役物の流通空間内を流通することで、流通空間から排出されるまでその動きを見せて楽しませることができ、損した気分となって興趣が低下するのを抑制することができる。

【０３９０】

また、受入口が遊技領域の上方に配置されているので、流通空間の上下方向の落差を可及的に大きくすることができると共に、流通空間を広くすることができるので、流通空間内で遊技媒体に種々の動きをさせることができ、遊技者を楽しませて興趣の高められるものとすることができる。

【０３９１】

また、本発明に係る遊技機は、

前記受入口に受入れられた遊技媒体を検出する受入検出手段と、

少なくとも該受入検出手段による遊技媒体の検出に基づいて、所定数の遊技媒体を払出す払出手段とを更に具備し、

前記受入検出手段によって検出された遊技媒体が、前記特別役物の前記流通空間を流通することを特徴とする。

【０３９２】

本構成によると、受入検出手段（演出用開閉装置カウントセンサ５７２）によって受入口（演出用大入賞口３９８ａ）に遊技媒体（遊技球）が受入れられたことが検出されると、払出手段（球払出装置１７０）によって所定数の遊技媒体（遊技球）が払出されるようにしたものである。これにより、遊技媒体を受入口に受入れさせると、特別役物の流通空間内を流通する遊技媒体を視認させて遊技媒体の動きを楽しませるだけでなく、遊技媒体が払出されるので、受入口を狙った遊技媒体の打ち込み操作を積極的に行わせて興趣の高められるものとすることができる。

【０３９３】

また、本発明に係る遊技機は、

前記遊技領域内で前記受入口とは異なる位置に配置される始動口と、

該始動口に遊技媒体が受入れられると、所定の抽選を行う抽選手段と、該抽選手段により抽選された抽選結果が所定条件を充足すると、所定のパターンで前記受入口が遊技媒体の受入可能と受入不能とを繰り返して遊技者に有利な有利遊技状態を発生させる有利遊技状態発生手段とを更に具備し、

遊技状況として少なくとも該有利遊技状態発生手段による有利遊技状態の発生によって、前記流通空間出没手段により前記特別役物の前記流通空間が視認可能となることを特徴とする。

【０３９４】

また、「有利遊技状態」とは、通常の遊技状態よりも遊技者に有利となる状態を意味するものであり、以下のような種々の状態を例示できる。なお、本実施の形態では、長当たり状態、短当たり状態および小当たり状態が「有利遊技状態」に相当する。

【０３９５】

（１）パチンコ機等の遊技機において、開閉駆動される進入口（入賞口）を、所定回数繰返し開閉させたり、所定時間、あるいは遊技球が所定個数入賞するまで継続して開放させたりして、遊技媒体（遊技球）が多量に進入口に進入し易くした状態（所謂「大当り状態」）。

【０３９６】

（２）パチンコ等の遊技機において、大当りに関する抽選の当選確率を通常よりも高確率として、大当り状態が発生する確率を通常よりも高確率とした状態、所謂「確率変動状態」。

【０３９７】

（３）パチンコ機等の遊技機において、遊技媒体の進入（入賞）や通過により大当り状態を発生させるか否かの抽選を行う抽選用の抽選始動装置を、通常よりも遊技媒体が進入し易い状態とし、大当りの抽選が通常よりも頻繁に行われるようにした状態、所謂「時間短縮状態」。

【０３９８】

（４）パチスロ機等の遊技機において、所定ゲームの間、遊技媒体であるメダルの払出しを行う態様にてリールが停止され易くした状態、所謂「ボーナスゲーム状態」。

【０３９９】

（５）パチスロ機等の遊技機において、次回以降のゲーム状態をボーナスゲーム状態にさせるための条件であるボーナス図柄にてリールを停止可能とした状態、所謂「ボーナス成立状態」。

【０４００】

（６）パチスロ機等の遊技機において、所定ゲーム数の間、役を成立させるためのリールの停止順序や図柄を案内する等して、役の成立を手助けする状態、所謂「アシストゲーム

状態」。
【０４０１】
（７）パチスロ機等の遊技機において、ボーナスゲーム状態、ボーナス成立状態、アシストゲーム状態等の特典状態が発生する確率を通常よりも高確率とした状態、所謂「確率変動状態」。
【０４０２】
本構成によると、遊技領域（遊技領域３７）内に配置された始動口（第１始動口３９０、第２始動口３９２および第３始動口３９４）に遊技媒体（遊技球）を受入れさせると、抽選手段（第１特別図柄抽選手段７００および第２特別図柄抽選手段７１０）によって抽選が行われ、その抽選結果が大当り等の所定条件を充足すると、有利遊技状態発生手段（小当たり遊技実行手段７４６および大当たり遊技実行手段７４８）によって受入口（演出用大入賞口３９８ａ）が所定のパターンで受入可能と受入不能とを繰り返す有利遊技状態が発生すると共に、有利遊技状態が発生すると特別役物（演出用役物４３０）の流通空間（球流通空間４６０ａ）が視認可能となるようにしたものである。
【０４０３】
これにより、有利遊技状態が発生すると受入口が所定のパターンで受入可能と受入不能とを繰り返す、つまり、受入口を大入賞口や役物入賞口としているので、有利遊技状態が発生することで、遊技媒体の打ち込み操作が大入賞口や役物入賞口等としての受入口を狙った単調な操作となって飽き易くなっても、受入口に受入れられた遊技媒体が特別役物の流通空間内で種々の動きをすることで遊技者を楽しませることができ、遊技に飽き難くして興趣が低下するのを防止することができる。
【０４０４】
また、有利遊技状態が発生すると、特別役物の流通空間が遊技者から視認可能となるようにしているので、流通空間が視認可能となることで有利遊技状態が発生したことを認識させることができると共に、これまで視認不能であった流通空間が視認可能となることで、遊技者の関心を流通空間に向けさせることができ、流通空間内を流通する遊技媒体の動きを楽しませることができる。
【０４０５】
更に、流通空間内での遊技媒体の動きによって、あたかも遊技制御に影響を与えているかのような動きとしても良く、例えば、有利遊技状態の発生中のある段階で遊技媒体が所定の方向に動いて排出された場合は、あたかも有利遊技状態が延長されたように錯覚させたり、或いは、有利遊技状態の終了間直の段階で遊技媒体が所定の方向に動いて排出された場合は、あたかも抽選手段による所定条件を充足する抽選結果が抽選される確率を高確率に変更されるように錯覚させたりすることができ、有利遊技状態の発生中に流通空間への関心をより高められると共に、流通空間内での遊技媒体の動きによりハラハラ、ドキドキさせて興趣の高められるものとすることができる。
【０４０６】
なお、図柄やキャラクタ等を用いた演出画像を表示可能な演出表示手段を備えて、演出画像によって抽選結果を遊技者に示唆する前に、図柄等を変動表示させて何れの抽選結果が示唆されるのかを期待させるようにしても良く、図柄等の変動によって遊技者をハラハラ、ドキドキさせて興趣の高められるものとすることができる。
【０４０７】
また、本発明に係る遊技機は、
遊技者の操作によって遊技媒体が打ち込まれる遊技領域と、
該遊技領域内に配置される始動口と、
該始動口に遊技媒体が受入れられると、所定の抽選を行う抽選手段と、
該抽選手段による抽選結果に応じて遊技媒体の受入れが可能となり、前記遊技領域内で前記始動口とは異なる位置に配置された受入口と、
該受入口に受入れられた遊技媒体を検出する受入検出手段と、
該受入検出手段によって検出された遊技媒体が流通可能な流通空間、該流通空間から遊

技媒体を排出可能な複数の排出口、および何れかの該排出口へ前記抽選手段の前記抽選結果に応じて遊技媒体を振分ける振分手段を少なくとも有し、遊技制御に影響を与えることなく遊技媒体を流通させて前記遊技領域外へ排出する特別役物と、

該特別役物を、少なくとも前記抽選手段の前記抽選結果に応じて前記流通空間が遊技者から視認可能または視認不能となるように移動させる特別役物移動手段と、

少なくとも前記受入検出手段による遊技媒体の検出、および前記抽選手段の前記抽選結果に応じて所定の特典を付与する特典付与手段とを具備することを特徴とする。

【０４０８】

ここで、「始動口」としては、「常時遊技媒体が受入可能とされた形態のもので、受入れた遊技媒体を遊技領域に戻すことなく遊技領域外へ排出するものや、受入れた遊技媒体を再び遊技領域に戻すもの（例えば、スルーチャッカー）」、「チャッカー等による遊技媒体の検出に基づいて開閉片が開いて遊技媒体の受入が可能となるもの」、「チャッカー等による遊技媒体の検出に基づいて開閉片の開度を変化させて遊技媒体の受入確率を変化させるもの」、等があげられる。

【０４０９】

また、「振分手段」としては、「遊技媒体が転動可能な樋状に形成され、シーソーのように回転させることで何れか一方の端部から遊技媒体を放出して振分けるもの（例えば、演出樋）」、「分岐する遊技媒体の流路を切り替えることで振分けるもの」、「異なる受入口に各々対応し、遊技媒体を収容または通過可能な溝もしくは孔を周方向に複数有した回転体からなるもの」、「異なる受入口を適宜（例えば、列状）配置し、受入口の何れか一つに遊技媒体を案内可能な案内部材を設け、受入口と案内部材とをその配列方向に互いに相対移動させるようにしたもの」、等があげられる。

【０４１０】

また、「特別役物移動手段」としては、「特別役物を所定方向にスライドさせるもの」、「特別役物を所定軸周りに回転させるもの」、等があげられる。

【０４１１】

更に、「特典付与手段」としては、「所定数の遊技媒体を払い出すもの」、「所定数の遊技媒体が払い出される受入口を所定のパターンで遊技媒体の受入可能と受入不能とを繰り返させるもの」、「所定数の遊技媒体が払い出される遊技媒体の受入口への遊技媒体が進入する確率を高くしたり、受入口を所定条件のもとで開放したりするもの」、等があげられる。

【０４１２】

本構成によると、遊技領域（遊技領域３７）内に配置される始動口（第１始動口３９０、第２始動口３９２および第３始動口３９４）と、始動口（第１始動口３９０、第２始動口３９２および第３始動口３９４）への遊技媒体（遊技球）の受入れによって所定の抽選を行う抽選手段（第１特別図柄抽選手段７００および第２特別図柄抽選手段７１０）と、抽選手段（第１特別図柄抽選手段７００および第２特別図柄抽選手段７１０）の抽選結果に応じて遊技媒体（遊技球）の受入れが可能となる受入口（演出用大入賞口３９８ａ）と、受入口（演出用大入賞口３９８ａ）に受入れられた遊技媒体（遊技球）を検出する受入検出手段（演出用開閉装置カウントセンサ５７２）と、受入検出手段（演出用開閉装置カウントセンサ５７２）によって検出された遊技媒体（遊技球）が流通可能な流通空間（球流通空間４６０ａ）、および遊技制御に影響を与えることなく遊技領域（遊技領域３７）外へ遊技媒体（遊技球）を排出可能な複数の排出口（第１の演出口４７６および第２の演出口４８０）を有した特別役物（演出用役物４３０）と、抽選結果に応じて特別役物（演出用役物４３０）の流通空間（球流通空間４６０ａ）を視認可能または視認不能となるように移動させる特別役物移動手段（回転駆動ユニット４４８）と、受入検出手段（演出用開閉装置カウントセンサ５７２）の検出や抽選結果に応じて所定の特典を付与する特典付与手段（小当たり遊技実行手段７４６および大当たり遊技実行手段７４８）とを具備し、特別役物（演出用役物４３０）に、抽選結果に応じて遊技媒体（遊技球）を何れかの排出口（第１の演出口４７６または第２の演出口４８０）へ振分ける振分手段（球振分部モー

タ４８４、回動駆動機構４９２および第１演出樋４７０）を更に備えたものである。

【０４１３】

これにより、遊技媒体が始動口に受入れられて所定の抽選結果が抽選されると、受入口が受入可能となると共に特別役物が移動してその流通空間が視認可能となり、その際に、遊技媒体を受入口に受入れさせると、特典付与手段により所定の特典が付与されると共に受入れられた遊技媒体が特別役物の流通空間内に供給され、流通空間内を流通する遊技媒体の動きを楽しませた上で、その遊技媒体を抽選結果に応じて振分手段によって所定の排出口へ振分けて排出するので、流通空間内を流通する遊技媒体の動きを楽しませることができると共に、振分手段によって何れの排出口へ振分けられるかで興味を誘って遊技者の興趣が低下するのを防止することができる。

【０４１４】

なお、特別役物の流通空間に供給された遊技媒体が、その流通空間から排出されてから、特典付与手段により所定の特典を付与すると共に、付与される特典によって異なる排出口に振分けられるようにすることが望ましく、これにより、振分手段によって所定の排出口へ振分けられると、その排出口に応じた特典が付与されるので、あたかも、流通空間内での振分手段による振分が、遊技制御に影響を与えているかのように錯覚させることができる。これにより、流通空間内の遊技媒体が振分手段によって何れの排出口へ振分けられるかで、遊技者の関心をより高められると共に、振分手段により振分けられる遊技媒体の動きによってハラハラ、ドキドキさせて興趣を高められるものとすることができる。

【０４１５】

また、本構成によると、遊技制御に影響を与えることなく遊技媒体を流通空間内に流通させて遊技領域外へ排出するようにしている。つまり、流通空間内を流通する遊技媒体では遊技制御に影響を与えないようにしているので、流通空間内を流通する遊技媒体の動きを厳密に規定する必要がなく、流通空間内における遊技媒体の流通（転動演出）の設計自由度を高くすることができ、より遊技媒体の動きを楽しませられるものとすることができると共に、具現化するためのコストを抑制することができる。

【０４１６】

詳述すると、流通空間に供給された遊技媒体は、以後遊技制御に関わらない、所謂、「死球」となるので、振分手段により厳密な確率で遊技媒体を振分ける必要がなく、振分手段にかかるコストを低減させることができる。これにより、仮に、目的としない排出口へ振分けられても、流通空間に供給される前の受入検出手段による検出によって既に所定の特典が付与されるのが決定されているので、遊技者に不利な状況となることはなく、逆に目的とは異なる排出口に振分けられて、意図しない特典が付与されることで、遊技者を驚かせて、興趣の高められる効果を期待することができる。

【０４１７】

なお、抽選結果によって、特典として特典付与手段により有利遊技状態を発生させ、その際に、流通空間が視認可能となるように特別役物を移動させると共に、受入口を有利遊技状態発生手段によって開閉動作する大入賞口や役物入賞口等とした場合、有利遊技状態の発生中は大入賞口等を狙った打ち込み操作が単調な遊技となっても、受入口としての大入賞口等に遊技媒体が受入れられると、流通空間を流通して遊技領域外に排出されるのを視認することができ、流通空間内を流通する遊技媒体の動きを楽しませて興趣が低下するのを防止することができる。また、その際に、「確変」、「時短」、「大当たり」、「小当たり」および「ラウンド数」等が、あたかも振分手段の振分により決定されるような演出を行うことが望ましく、より流通空間に注目させて遊技者を楽しませることができる。

【０４１８】

また、本発明に係る遊技機は、

前記振分手段が、供給された遊技媒体が転動可能なシーソー状の演出樋を有し、該演出樋を所定軸周りに傾動させて下方に位置した端から遊技媒体を放出することで、前記排出口としての第１排出口または第２排出口の何れかに遊技媒体（遊技球）を振分けることを特徴とする。

【０４１９】
ここで、「演出樋」としては、「略水平にした時に、その中央が両端よりも下方に位置するもの」、「略真直ぐ延びるもの」、等があげられる。
【０４２０】
本構成によると、振分手段（球振分部モータ４８４、回動駆動機構４９２および第１演出樋４７０）をシーソー状の演出樋（第１演出樋４７０）としたものである。これにより、演出樋をシーソーのように交互に傾動させることで、演出樋上に供給された遊技媒体が、演出樋の延びる方向に行ったり来たりして揺動することととなり、何れの端から遊技媒体が放出されるのか予見し難くすることができ、何れの排出口に振分けられるかでハラハラ、ドキドキさせることができると共に、揺動する遊技媒体の動きを楽しませて、遊技者の興趣を高めることができる。
【０４２１】
また、本発明に係る遊技機は、
前記振分手段が、前記演出樋の中央が、略水平時に両端よりも低い位置とされていることを特徴とする。
【０４２２】
ところで、演出樋を略直線状に延びる真直ぐなものとした場合、演出樋を水平な状態にしても、演出樋に供給される遊技媒体が、演出樋の延びる方向に対して運動ベクトルを有していると、演出樋に供給された遊技媒体がその方向に移動してしまい、遊技媒体が演出樋上を揺動することなく端から放出されてしまい、演出樋による遊技媒体の動きを楽しませられなくなる問題がある。
【０４２３】
そこで、演出樋の延びる方向に対する運動ベクトルが可及的に小さくなるように遊技媒体を演出樋に供給することが考えられる。具体的には、例えば、演出樋の延びる方向とは直角方向から遊技媒体を供給することが考えられるが、この場合、演出樋に供給された遊技媒体はその延びる方向に動くことがないので、演出樋が回転して傾動するまでは、遊技媒体は転動せず、遊技媒体の連続した動きが絶たれて遊技者によっては興趣を低下させてしまう恐れがある。また、演出樋に遊技媒体を供給する位置が限られるので、特別役物のデザインが限定され、興趣の高められる効果的なデザインとすることが困難となる問題がある。
【０４２４】
しかしながら、本構成によると、演出樋を両端よりも中央が下がった形状としたものである。これにより、演出樋に供給された遊技媒体が、演出樋の延びる方向に対して所定の運動ベクトルを有していても、遊技媒体が演出樋の端に向かって転動しようとすると、坂を登ることとなるので、遊技媒体の移動速度が減速する。そして、演出樋に供給される遊技媒体の初速度や、演出樋における中央と両端との高低差を適宜選択することで、演出樋を傾動させなくても、供給された遊技媒体を演出樋の延びる方向に揺動させることができる。従って、演出樋に供給された遊技媒体が直ちに放出されるのを防止することができ、演出樋上で充分に遊技媒体の動きを楽しませることができる。また、演出樋に対する遊技媒体の供給位置が限定されないので、特別役物を多様にデザインすることが可能となり、より興趣の高められるものとすることができる。
【０４２５】
また、本発明に係る遊技機は、
前記振分手段が、前記演出樋が、前記特別役物の外周に略沿った形状とされていることを特徴とする。
【０４２６】
本構成によると、演出樋（第１演出樋４７０）を特別役物（演出用役物４３０）の外周に沿った形状としたものである。これにより、演出樋の長さを可及的に長くすることができるので、遊技媒体の転動可能距離を長くすることができ、より長い間、演出樋上に遊技媒体を転動させて、演出樋上の遊技媒体の動きを楽しませることができる。

【０４２７】
また、本発明に係る遊技機は、
前記特別役物が、前記振分手段に供給する遊技媒体の運動エネルギーを減衰させるエネルギー減衰手段を更に備えていることを特徴とする。
【０４２８】
ここで、「エネルギー減衰手段」としては、「バウンドさせることで運動エネルギーを減衰させるもの」、「摩擦抵抗により運動エネルギーを減衰させるもの」、等があげられることができ、また、構成する部材が塑性変形や弾性変形等の物理的な変形をすることで運動エネルギーを減衰させるものであればよく、「低反発性部材を用いたもの」、「繊維材からなり、網状、織布状または不織布状に形成されたもの」、「有機、無機、金属等からなり繊維状または線状に形成された素材を起毛状にしたもの」、等があげられる。
【０４２９】
ところで、振分手段に供給される遊技媒体の運動エネルギーが大きいと、その運動エネルギーによって振分手段が破損して、遊技を中断させる原因となる恐れがある。また、意匠性や装飾性を高めるために、振分手段としての演出樋を透明な素材（特に樹脂）で構成した場合、その透明性を維持するために素材内に添加できる添加剤が限られており、特に、強度を向上させるための添加材を添加することができず、強度が低く破損し易いものとなる問題がある。この問題は、振分手段に限らず、振分手段に遊技媒体を供給するための供給部分（例えば、球放出部）についても言えることである。
【０４３０】
本構成によると、振分手段（球振分部モータ４８４、回動駆動機構４９２および第１演出樋４７０）に供給される遊技媒体(遊技球)の運動エネルギーを減衰させる運動エネルギー減衰手段を備えたものである。これにより、振分手段に供給される遊技媒体の運動エネルギーを小さくすることができるので、遊技媒体が振分手段と接触しても、その衝撃を可及的に小さくすることができ、振分手段が破損するのを防止することができる。
【０４３１】
また、遊技媒体の接触による衝撃を可及的に小さくすることができるので、振分手段や振分手段に遊技媒体を供給するための供給部分（球放出部）に強度の弱い素材を用いることができ、例えば、その素材として透明なものを用いることが可能となり、振分手段等の意匠性や装飾性をより高めて、遊技者の興趣を高められるものとすることができる。
【０４３２】
また、本発明に係る遊技機は、
前記エネルギー減衰手段が、バウンドさせることで遊技媒体の運動エネルギーを減衰させることを特徴とする。
【０４３３】
本構成によると、エネルギー減衰手段として、遊技媒体をバウンド（弾ませる）させることで運動エネルギーを減衰させるものとしたものである。これにより、遊技球の運動エネルギーを減衰させることができると共に、その際に遊技媒体が弾んで遊技媒体の動きに変化を付けることができるので、上記の作用効果に加えて、エネルギー減衰手段における遊技媒体の動きも楽しませることができ、興趣の高められるものとすることができる。
【０４３４】
なお、遊技媒体をバウンドさせるものとしては、例えば、落下する遊技媒体が当接する当接面を、強度を向上させる添加材が添加された素材により形成したり、強度を向上させるためのその厚さを増加したり、或いは、それらを併用したりしたものとすることが望ましい。また、遊技媒体との当接面に低反発性部材を用いるようにしてもよく、これにより、バウンドによる遊技媒体の動きを抑制することができ、振分手段への遊技媒体の供給誘導を行い易くすることができる。
【０４３５】
また、本発明に係る遊技機は、
前記特典付与手段が、

少なくとも前記受入検出手段による遊技媒体の検出に基づいて所定数の遊技媒体を払出す払出手段と、
前記抽選手段の前記抽選結果が所定条件を充足すると、所定のパターンで前記受入口が遊技媒体の受入可能と受入不能とを繰り返して遊技者に有利な有利遊技状態を発生させる有利遊技状態発生手段とを備え、
該有利遊技状態発生手段により有利遊技状態が発生する前記抽選結果に応じて、前記特別役物移動手段により前記特別役物の前記流通空間を視認可能とすると共に、前記振分手段により遊技媒体を所定の前記排出口へ振分けることを特徴とする。

【０４３６】

本構成によると、特典付与手段（小当たり遊技実行手段７４６および大当たり遊技実行手段７４８）に、少なくとも受入検出手段（演出用開閉装置カウントセンサ５７２）による遊技媒体（遊技球）の検出に基づいて遊技媒体（遊技球）を払い出す払出手段（球払出装置１７０）と、抽選手段（第１特別図柄抽選手段７００および第２特別図柄抽選手段７１０）の抽選結果が所定条件を充足すると受入口（演出用大入賞口３９８ａ）を所定のパターンで開閉させて有利遊技状態を発生させる有利遊技状態発生手段（小当たり遊技実行手段７４６および大当たり遊技実行手段７４８）とを備え、有利遊技状態が発生すると特別役物（演出用役物４３０）の流通空間（球流通空間４６０ａ）が視認可能となるようにすると共に、その際に流通空間（球流通空間４６０ａ）内に供給された遊技媒体（遊技球）を振分手段（球振分部モータ４８４、回動駆動機構４９２および第１演出樋４７０）によって振分けるようにしたものである。

【０４３７】

これにより、流通空間の振分手段によって振分けられる排出口によって、あたかも遊技制御に影響を与えているかのような動きとしても良く、例えば、有利遊技状態の発生中のある段階で遊技媒体が所定の方向に動いて排出された場合は、あたかも有利遊技状態が延長されたように錯覚させたり、或いは、有利遊技状態の終了間直の段階で遊技媒体が所定の排出口に振分られた場合は、あたかも抽選手段による所定条件を充足する抽選結果が抽選される確率を高確率に変更されるように錯覚させたりすることができ、有利遊技状態の発生中に流通空間への関心をより高められると共に、流通空間内での遊技媒体の動き、特に、振分手段により振分けられる動きによりハラハラ、ドキドキさせて興趣の高められるものとすることができる。

【０４３８】

また、本発明に係る遊技機は、
遊技者の操作によって遊技媒体が打ち込まれる遊技領域と、
該遊技領域内に配置される始動口と、
該始動口に遊技媒体が受入れられると、所定の抽選を行う抽選手段と、
該抽選手段による抽選結果に応じて遊技媒体の受入れが可能となり、前記遊技領域内で前記始動口とは異なる位置に配置された受入口と、
該受入口に受入れられた遊技媒体を検出する受入検出手段と、
該受入検出手段によって検出された遊技媒体が流通可能な流通空間、該流通空間から遊技媒体を排出可能な少なくとも第１排出口および第２排出口からなる排出口、該排出口における前記第１排出口および前記第２排出口の上流側に各端が位置し前記流通空間内に進入した遊技媒体が転動可能なシーソー状の演出樋、該演出樋の一方または他方の端が下方に位置することで遊技媒体が前記第１排出口または前記第２排出口へ前記演出樋から流通するように前記抽選手段の抽選結果に応じて前記演出樋を所定軸芯周りに回転傾動させる回転傾動手段、を少なくとも有し、遊技制御に影響を与えることなく遊技媒体を流通させて前記遊技領域外へ排出する特別役物と、
該特別役物を、少なくとも前記抽選手段の前記抽選結果に応じて前記流通空間が遊技者から視認可能または視認不能となるように移動させる特別役物移動手段と、
少なくとも前記受入検出手段による遊技媒体の検出、および前記抽選手段の前記抽選結果に応じて所定の特典を付与する特典付与手段とを具備することを特徴とする。

【０４３９】
ここで、「演出樋」としては、「平面視で、転動可能な方向に直線状に延びるもの」、「平面視で、特別役物の周方向に沿って延びるもの」、等をあげることができる。また、「正面視で、転動可能な方向に直線状に延びるもの」、「正面視で、両端に対して中央が下がった形状のもの」、等をあげることができ、上記の平面視のものおよび正面視のものを適宜組み合わせたものとしてもよい。
【０４４０】
また、「回転傾動手段」としては、「複数の回転伝達部材（例えば、リンク部材、或いは、ギア部材等）を介して、駆動手段（例えば、モータやソレノイド等）からの駆動を伝達させて回転傾動させるもの」、「モータ軸に直結させて直接回転傾動させるもの」、等をあげることができる。
【０４４１】
本構成によると、遊技領域（遊技領域３７）内に配置される始動口（第１始動口３９０、第２始動口３９２および第３始動口３９４）と、始動口（第１始動口３９０、第２始動口３９２および第３始動口３９４）への遊技媒体（遊技球）の受入れによって所定の抽選を行う抽選手段（第１特別図柄抽選手段７００および第２特別図柄抽選手段７１０）と、抽選手段（第１特別図柄抽選手段７００および第２特別図柄抽選手段７１０）の抽選結果に応じて遊技媒体（遊技球）の受入れが可能となる受入口（演出用大入賞口３９８ａ）と、受入口（演出用大入賞口３９８ａ）に受入れられた遊技媒体（遊技球）を検出する受入検出手段（演出用開閉装置カウントセンサ５７２）と、受入検出手段（演出用開閉装置カウントセンサ５７２）によって検出された遊技媒体（遊技球）が流通可能な流通空間（球流通空間４６０ａ）、流通空間（球流通空間４６０ａ）から遊技媒体（遊技球）を排出可能な第１排出口（第１の演出口４７６）および第２排出口（第２の演出口４８０）からなる排出口（第１の演出口４７６および第２の演出口４８０）、排出口（第１の演出口４７６および第２の演出口４８０）の上流側で一端が第１排出口（第１の演出口４７６）に他端が第２排出口（第２の演出口４８０）に望むように配置されるシーソー状の演出樋（第１演出樋４７０）、演出樋（第１演出樋４７０）に供給された遊技媒体（遊技球）を抽選結果に応じて第１排出口（第１の演出口４７６）または第２排出口（第２の演出口４８０）の何れかに振分けられるように演出樋（第１演出樋４７０）を回転傾動させる回転傾動手段（球振分部モータ４８４および回動駆動機構４９２）、を有し遊技制御に影響を与えることなく遊技領域（遊技領域３７）外へ遊技媒体（遊技球）を排出する特別役物（演出用役物４３０）と、抽選結果に応じて特別役物（演出用役物４３０）の流通空間（球流通空間４６０ａ）を視認可能または視認不能となるように移動させる特別役物移動手段（回転駆動ユニット４４８）と、受入検出手段（演出用開閉装置カウントセンサ５７２）の検出や抽選結果に応じて所定の特典を付与する特典付与手段（小当たり遊技実行手段７４６および大当たり遊技実行手段７４８）とを具備したものである。
【０４４２】
これにより、遊技媒体が始動口に受入れられて所定の抽選結果が抽選されると、受入口が受入可能となると共に特別役物が移動してその流通空間が視認可能となり、その際に、遊技媒体を受入口に受入れさせると、特典付与手段により所定の特典が付与されると共に受入れられた遊技媒体が特別役物の流通空間内に供給される。そして、流通空間内に供給された遊技媒体は、シーソー状の演出樋に供給され、その演出樋上を行ったり来たりして揺動させた上で、抽選結果に応じて何れかの排出口へ振分けられて遊技領域外に排出されるので、流通空間内の演出樋上を揺動する遊技媒体の動きを楽しませることができると共に、演出樋によって何れの排出口へ振分けられるかで興味を誘って遊技者の興趣が低下するのを防止することができる。
【０４４３】
なお、特別役物の流通空間に供給された遊技媒体が、その流通空間から排出されてから、特典付与手段により所定の特典を付与すると共に、付与される特典によって異なる排出口に振分けられるようにすることが望ましく、これにより、演出樋の回動によって所定の

排出口へ振分けられると、その排出口に応じた特典が付与されるので、あたかも、流通空間内での演出樋による振分が、遊技制御に影響を与えているかのように錯覚させることができる。これにより、流通空間内の遊技媒体が演出樋によって何れの排出口へ振分けられるかで、遊技者の関心をより高められると共に、演出樋により振分けられる遊技媒体の動きによってハラハラ、ドキドキさせて興趣を高められるものとすることができる。

【０４４４】

また、本発明に係る遊技機は、

前記特別役物における回転傾動手段が、

前記演出樋と一体回転すると共に該演出樋の回転中心から所定距離の位置に係合部を有した第１伝達部材と、

該第１伝達部材の前記係合部と係合する被係合部を有し前記演出樋の軸芯方向と平行な方向に延びる軸周りに回転可能とされた第２伝達部材と、

該第２伝達部材を回転駆動させる回転駆動手段とを備えていることを特徴とする。

【０４４５】

ここで、「第１伝達部材」および「第２伝達部材」としては、「夫々が半径方向に延びる棒状とされる共に、係合部および被係合部が、反径方向に延びるスリットまたはスリットに挿入されるピンとされたもの（リンク部材とされたもの）」、「係合部および被係合部が互いに噛合するギアとされたもの」、等があげられる。

【０４４６】

本構成によると、回転傾動手段（球振分部モータ４８４および回動駆動機構４９２）に、演出樋（第１演出樋４７０）と一体回転し係合部を有した第１伝達部材（第１リンク部材４９４）と、係合部と係合する被係合部を有し回転可能とされた第２伝達部材（第２リンク部材４９６）と、第２伝達部材（第２リンク部材４９６）を回転駆動する回転駆動手段（球振分部モータ４８４）とを備えたものである。

【０４４７】

これにより、回転駆動手段からの回転駆動を第２伝達部材および第１伝達部材を介して演出樋へ伝達させて、演出樋を良好に回転傾動させることができる。また、演出樋の回転中心から離れた位置にモータ等の回転駆動手段を配置することができるので、例えば、スペースの関係上、演出樋の後方に回転駆動手段を配置することができない場合でも、演出樋に回転駆動を伝達させて回転傾動させることができる。

【０４４８】

なお、回転駆動手段での回転角度と、第２伝達部材および第１伝達部材を介して回転する演出樋の回転角度とを同じ回転角度となるようにしてもよいし、異なる回転角度となるようにしてもよく、例えば、回転駆動手段の回転角度よりも演出樋の回転角度の方が小さくなるようにした場合は、回転駆動手段での回転が少なくなって演出樋に伝達されるので、演出樋の回転制御をより細かくすることが可能となり、演出樋上を転動する遊技媒体の動きの制御をより緻密にすることができる。

【０４４９】

また、本発明に係る遊技機は、

前記回転傾動手段が、前記第１伝達部材の前記係合部が、前記第１伝達部材の半径方向に延びるスリットとされ、前記第２伝達部材の前記被係合部が、前記第２伝達部材の軸方向と平行な方向に延び前記スリット内を摺動可能に挿入されるピンとされていることを特徴とする。

【０４５０】

ところで、第１伝達部材および第２伝達部材の係合部および被係合部を、夫々ギアとした場合、少なくとも各伝達部材の回転角度の範囲内は、ギアを備える必要があり、各伝達部材が扇型の形状となって、各伝達部材が大きくなると共に、回転駆動手段からの回転を伝達させるための各伝達部材の旋回範囲が大きくなる問題がある。そのため、ギアを用いた場合は、回転傾動手段を設置するために広いスペースを必要とし、特別役物に配設するための制約が多くなり、特別役物に設置できなかったり、設置できても演出樋の回転角度

が小さくなったりする問題がある。

【０４５１】

本構成によると、回転傾動手段（球振分部モータ４８４および回動駆動機構４９２）として、第１伝達部材（第１リンク部材４９４）の係合部を半径方向に延びるスリット（スリット４９４ａ）とすると共に、第２伝達部材（第２リンク部材４９６）の被係合部をスリット（スリット４９４ａ）内を摺動可能なピン（ピン４９６ａ）としたものである。

【０４５２】

これにより、スリット内にピンを挿通させた上で第２伝達部材を回転駆動手段によって回転させることで、第２伝達部材から第１伝達部材へ回転駆動を伝達させることができると共に、係合部および被係合部を夫々スリットおよびピンとしているので、第１伝達部材および第２伝達部材を棒状とすることができ、それら伝達部材の大きさを可及的に小さくすることができる。

【０４５３】

また、第１伝達部材および第２伝達部材の旋回範囲を、ギアを用いた場合よりも小さくすることができるので、回転傾動手段の設置に係るスペースを少なくすることが可能となり、特別役物に良好に配設することができると共に、演出樋の回転角度を可及的に大きくすることができ、演出樋を十分に回転傾動させて、遊技媒体の揺動が大きくなるようにしてより遊技媒体の動きを楽しませられるものとすることができる。

【０４５４】

また、本発明に係る遊技機は、

前記回転傾動手段が、前記第１伝達部材の回転中心から前記係合部までの長さが、前記第２伝達部材の回転中心から前記被係合部までの長さよりも、長い長さとされていると共に、前記第１伝達部材の旋回範囲よりも外側に、前記第２伝達部材の回転中心が配置されていることを特徴とする。

【０４５５】

本構成によると、第１伝達部材（第１リンク部材４９４）の長さを第２伝達部材（第２リンク部材４９６）の長さよりも長いものとしたものである。これにより、演出樋の回転角度に対して、回転駆動手段の回転角度を大きくする必要がある。つまり、回転駆動手段の回転が少なくなって演出樋に伝達されるので、演出樋の回転制御をより細やかにして、演出樋を所望の通り回転させることができ、演出樋上を転動する遊技媒体の動きを、より興趣の高められる動きとすることができる。

【０４５６】

また、回転駆動手段の回転が少なくなって演出樋に伝達されるので、回転駆動手段での遊びや、回転誤差があっても、その差が小さくなって演出樋に伝達され、回転駆動手段での誤差等が演出樋に現れ難くすることができ、演出樋の回転制御に対する影響を低減させることができる。

【０４５７】

また、本発明に係る遊技機は、

前記回転傾動手段が、前記演出樋の回転位置を検知する回転位置検知手段を更に備えていることを特徴とする。

【０４５８】

ここで、「回転位置検知手段」としては、「第１伝達部材や第２伝達部材に検知片を備えて、その検知片を検知することで回転位置を検知するもの」、「演出樋に検知片或いは検知部を備えて、その検知片或いは検知部を検知することで回転位置を検知するもの」、「回転駆動手段に検知部（例えば、エンコーダ）を備えて回転位置を検知するもの」、等があげられる。

【０４５９】

本構成によると、回転傾動手段（球振分部モータ４８４および回動駆動機構４９２）に演出樋（第１演出樋４７０）の回転位置を検知する回転位置検知手段（検知片４９８および球振分部モータセンサ５００）を備えたものである。これにより、演出樋の回転位置を

検知することができるので、演出樋の回転傾動の状況を適切に把握することができ、演出樋上で遊技媒体を良好に揺動転動させることができると共に、所望の排出口に遊技媒体が排出されるように、確実に演出樋を所望の方向に傾動させることができる。

【０４６０】

また、本発明に係る遊技機は、

前記回転傾動手段における前記回転位置検知手段が、

前記第２伝達部材と一体回転すると共に、該第２伝達部材の延びる方向とは異なる方向に延びる検知片と、

該検知片を検知する検知センサとを備えていることを特徴とする。

【０４６１】

ところで、回転位置を検知する検知片を、第１伝達部材や演出樋に備えて、演出樋の回転位置を検知するようにすることが考えられる。しかしながら、この場合、演出樋の回転位置を直接検知することとなるので、演出樋の回転位置を厳密に制御しようとすると、回転位置検知手段による回転位置の検知精度を高くする必要があり、回転位置検知手段にかかるコストが増加する問題がある。

【０４６２】

また、回転位置検知手段として、第２伝達部材に検知片を備えてその検知片を検知することで演出樋の回転位置を検知するようにすることが考えられ、検知片を第２伝達部材の延びる方向に対して反対方向に延びるように配置することが考えられる。しかしながら、この場合、第２伝達部材の回転軸に対して第１伝達部材とは反対側に検知片が延びだすこととなり、回転傾動手段全体が大きくなる問題がある。

【０４６３】

本構成によると、回転位置検知手段（検知片４９８および球振分部モータセンサ５００）に、第２伝達部材の延びる方向とは異なる方向に延びる検知片（検知片４９８）と、検知片（検知片４９８）を検知する検知センサ（球振分部モータセンサ５００）とを備えたものである。これにより、検知片（検知片４９８）を検知センサ（球振分部モータセンサ５００）で検知するだけで演出樋（第１演出樋４７０）の回転位置を検知することができるので、回転位置検知手段にかかる構成を簡単なものとすることができる。

【０４６４】

また、検知片を第２伝達部材に備えるようにしているので、特に、回転駆動手段の回転が少なくなって演出樋に伝達されるようなものに適用した場合、動きの大きな第２伝達部材で回転位置を検知するので、演出樋に対する回転位置の検知精度が蓋然的に高くなり、簡単な構成で検知精度を高めることができ、回転検知手段にかかるコストが増加するのを抑制することができる。

【０４６５】

更に、検知片を、第２伝達部材の延びる方向とは異なる方向に延びるようにしているので、第２伝達部材の回転軸に対して第１伝達部材とは反対側に延びだす量を可及的に少なくすることができ、回転傾動手段全体が大きくなるのを抑制することができる。なお、検知片が飛び出す方向としては、第２伝達部材の延びる方向に対して略直角方向に延びるようにすることが望ましい。

【０４６６】

また、本発明に係る遊技機は、

前記回転位置検知手段の前記検知片が、前記第１伝達部材の旋回面と略同一面上を旋回するように配置されると共に、該第１伝達部材との接触を回避する逃し部を備えていることを特徴とする。

【０４６７】

ところで、第２伝達部材と一体回転する検知片を、第１伝達部材の旋回面と略同一面上に配置した場合、検知片の長さや延びる方向によっては、検知片と第１伝達部材とが接触して、第２伝達部材から第１伝達部材へ回転駆動を伝達させることができなくなって、演出樋を良好に回転傾動させることができなくなる恐れがある。

【０４６８】
本構成によると、回転位置検知手段（検知片４９８および球振分部モータセンサ５００）における検知片（検知片４９８）を、第１伝達部材（第１リンク部材４９４）の旋回面と略同一面上に配置すると共に、第１伝達部材（第１リンク部材４９４）との接触を回避する逃し部を備えたものである。これにより、検知片と第１伝達部材とが接触するのを回避することができ、第２伝達部材から第１伝達部材へ回転駆動を伝達させて、演出樋を良好に回転傾動させることができる。
【０４６９】
また、本発明に係る遊技機は、
前記特別役物が、上下方向に延びる軸芯周りに回転可能とされ周方向に分割する隔壁部を有した役物回転体本体を備え、
該役物回転体本体の前記隔壁部によって周方向に分割された一方に前記流通空間が配置されると共に、前記隔壁部を挟んで前記流通空間とは反対側に前記回転傾動手段の少なくとも一部が配置されることを特徴とする。
【０４７０】
本構成によると、特別役物（演出用役物４３０）に、上下方向に延びる軸芯周りに回転可能とされ周方向に分割する隔壁部（隔壁部４６６）を有した役物回転体本体（役物回転体４３２）を更に備えて、隔壁部（隔壁部４６６）によって区画された一方の空間を遊技媒体（遊技球）が流通する流通空間（球流通空間４６０ａ）とし、他方の空間に回転傾動手段（球振分部モータ４８４および回動駆動機構４９２）の一部を配置するようにしたものである。
【０４７１】
これにより、特別役物移動手段によって役物回転体本体を回転させるだけで、容易に流通空間を視認可能としたり視認不能としたりすることができるので、特別役物の占める広さの領域のみで流通空間を出没させることが可能となり、特別役物の設置に係る領域を可及的に狭くすることができ、遊技機に備え易くすることができると共に、演出樋を回転傾動させる回転傾動手段の一部が隔壁部を挟んで反対側に配置されているので、流通空間側からは、回転傾動手段を目立ち難くして、相対的に流通空間内の演出樋等を目立たせて、演出樋への遊技者の関心を引き付けることができる。
【０４７２】
また、役物回転体本体の隔壁部で分割された一方に流通空間が配置されており、流通空間が配置された側とは反対側を遊技者に向けると隔壁部によって流通空間を視認不能とすることができ、簡単な構成で流通空間を視認可能としたり視認不能としたりすることができると共に、特別役物を正面視した時の略全ての領域を流通空間とすることができ、流通空間を可及的に大きくして遊技媒体の動きをより楽しませられるものとすることができる。
【０４７３】
また、本発明に係る遊技機は、
遊技者の操作によって遊技媒体が打ち込まれる遊技領域を有した遊技盤と、
該遊技盤に固定され、所定位置に電気的な接続が可能な支持側接続部を有した支持部材と、
該支持部材の前記支持側接続部と対向すると共に所定距離離反した位置に配置される役物側接続部、および該役物側接続部と電気的に接続される発光手段およびモータを含む電装部材を少なくとも有し、遊技者から視認可能な位置で前記支持部材の前記支持側接続部と前記役物側接続部とを通る軸線周りに回転可能に前記支持部材に支持される特別役物と、
該特別役物の前記役物側接続部と前記支持部材の前記支持側接続部とを互いに電気的に接続する可撓性を有したハーネスと、
該ハーネスによって電気的に接続された前記特別役物を、遊技媒体が前記遊技領域に打ち込まれることで変化する遊技状況に応じて回転移動させる特別役物移動手段とを具備す

ることを特徴とする。

【０４７４】

ここで、「支持部材」としては、「遊技盤の前後方向に貫通する貫通孔の外周を覆うように枠状に形成され遊技盤の後面側に取付支持されるもの（例えば、裏箱）」、「遊技盤の前後方向に貫通する貫通孔の外周を覆うように枠状に形成され遊技盤の前面側に取付支持されるもの（例えば、センター役物）」、等があげられる。

【０４７５】

また、「支持側接続部」および「役物側接続部」としては、「配線用のコネクタ」、「配線用のカプラ」、「配線用のソケットまたはプラグ」、等があげられる。

【０４７６】

さらに、「発光手段」としては、「発光ダイオード（ＬＥＤ）」、「白熱灯」、「蛍光灯」、「ＬＣＤ」、等があげられる。また、「電装部材」としては、それらの発光手段を用いて、「発光装飾するもの（例えば、装飾体）」、「発光演出や、演出表示をするもの（例えば、演出表示装置）」、の他に、「モータまたはソレノイドの駆動により遊技媒体を振分ける振分手段（例えば、演出樋）」、「モータまたはソレノイドの駆動により開閉する開閉片」、等があげられる。

【０４７７】

また、「ハーネス」とは、電気的な接続をするための電気配線コードであり、単線、または複数の線からなるものである。

【０４７８】

また、「特別役物移動手段」としては、「モータの回転を伝達させることで軸線周りに回転移動させるもの」、「ソレノイドにおけるプランジャーの直線運動を回転運動に変換して軸線周りに回転移動させるもの」、等があげられる。

【０４７９】

本構成によると、遊技領域（遊技領域３７）を有した遊技盤（遊技盤５）に固定され、電気的な接続が可能な支持側接続部（接続コネクタ）を有した支持部材（裏箱４１０）と、支持側接続部（接続コネクタ）と対向配置される役物側接続部（接続コネクタ）、および役物側接続部（接続コネクタ）と接続される電装部材（第１演出樋４７０や装飾部材５０２等）を少なくとも有し、支持側接続部（接続コネクタ）と役物側接続部（接続コネクタ）とを通る軸線周りに回転可能に支持部材（裏箱４１０）に支持される特別役物（演出用役物４３０）と、役物側接続部と支持側接続部とを電気的に接続するハーネス（配線コード）と、遊技状況に応じて特別役物を回転移動させる特別役物移動手段（回転駆動ユニット４４８）とを備えたものである。

【０４８０】

ところで、回転する役物（特別役物）に発光手段等の電装部材を備えた場合、その電装部材に電気等を供給するための電気的な接続方法としては、役物にその回転軸の中心として円環状の導電体を同芯円状に複数備えると共に、役物の外部から各導電体と接触する導電ブラシを備えることで、回転する役物に対して電気的に接続するようにしていた。しかしながら、この場合、導電体と導電ブラシとが互いに摺動するように接触しているので、その摺動により導電体と導電ブラシが磨耗して、接触不良が発生したり、通電できなくなったりして役物内の電装部材が作動しなくなって、電装部材による演出などができなくなり遊技者の興趣を低下させてしまう恐れがある。また、導電体と導電ブラシが磨耗するので、耐久性が低いものとなっていた。

【０４８１】

これにより、支持側接続部と役物側接続部とが回転軸線上に対向配置されているので、電装部材を有した特別役物を回転移動させても、支持側接続部と役物側接続部とを接続するハーネスの動き（捩れ等）を最小限にすることが可能となり、ハーネスが断線したり、ハーネスと各接続部との接続が外れたりするのを防止することができ、特別役物に配置された電装部材を確実に作動させて、遊技者の興趣が低下するのを防止することができる。

【０４８２】

また、支持部材と特別役物とがハーネスにより接続されているので、接続部分が摺動して磨耗することがなく、耐久性を向上させることができると共に、確実に電気的に接続することで電装部材を作動させることができ、電装部材による所望の演出を確実に行わせて、遊技者の興趣が低下するのを防止することができる。

【０４８３】

更に、ハーネスの動きを最小限とすることができるので、ハーネスとして用いる配線コードに、可撓性の高い高価なものを用いなくても、十分に対応させることが可能となり、安価な配線コードを用いることでハーネスにかかるコストを低減させることができる。

【０４８４】

なお、特別役物の回転角度としては、３６０度以内とすることが望ましく、回転角度がより小さい方が望ましい。これにより、ハーネスの捩れ量を少なくすることができ、ハーネスの断線や、接続が外れたりするのを防止することができる。

【０４８５】

また、本発明に係る遊技機は、

前記特別役物における前記電装部材としての前記モータと接続される前記役物側接続部、および前記支持部材の前記支持側接続部は、前記特別役物の前記回転軸線上に夫々配置されていることを特徴とする。

【０４８６】

ところで、役物側接続部の位置が、特別役物の回転軸線から遠ざかるほど、特別役物の回転による役物側接続部の移動量が多くなって、役物側接続部に接続されるハーネスの動きも大きくなり、ハーネスが断線しやすくなったり、接続部との接続が外れやすくなったりする恐れがある。

【０４８７】

本構成によると、特別役物（演出用役物４３０）内に配置されるモータ（回転部モータ５２６）と接続される役物側接続部（接続コネクタ）および支持側接続部（接続コネクタ）を、特別役物（演出用役物４３０）の回転軸線上に配置したものである。これにより、モータに接続されるハーネスの動きを可及的に少なくして、そのハーネスが断線等をするリスクを可及的に低くすることができ、モータの作動に係る不具合が発生するのを抑制することができる。換言すると、例えば、モータの特別役物内に配置された演出樋等の振分手段を駆動させるものとした場合、発光装飾体が発光しなくても遊技に及ぼす影響が少ないのに対して、振分手段による振分動作は、遊技演出には無くてはならず、振分手段が動作しないと遊技が中断し、遊技者の興趣を大幅に低下させてしまう恐れがあり、この振分手段に不具合が発生するのを可及的に低減させて、遊技者の興趣が低下するのを防止することができる。

【０４８８】

また、本発明に係る遊技機は、

前記特別役物が、前記回転軸線が上下方向に延びるように配置され周方向に分割する隔壁部を有した役物回転体本体を備え、

該役物回転体本体の前記隔壁部によって周方向に分割された少なくとも一方の空間に、前記電装部材としての前記発光手段が配置されていることを特徴とする。

【０４８９】

本構成によると、特別役物（演出用役物４３０）に、特別役物（演出用役物４３０）の回転軸線を上下方向に延びるように配置し、その軸芯周りに回転可能とされ周方向に分割する隔壁部（隔壁部４６６）を有した役物回転体本体（役物回転体４３２）を更に備えて、隔壁部（隔壁部４６６）によって区画された少なくとも一方の空間に発光手段（ＬＥＤ等）を配置するようにしたものである。

【０４９０】

これにより、上述したように、特別役物を回転させても、特別役物内の発光手段と確実に電気的に接続させることができるので、特別役物移動手段によって役物回転体本体を回転させて、発光手段（発光装飾体）を視認可能としたり、視認不能としたりしても確実に

発光手段を発光させることができ、遊技者に視認可能となったり不能となったりする発光手段による発光演出を楽しませて、興趣を低下するのを防止することができる。また、隔壁部によって分割され空間に応じて、異なる発光手段（発光装飾体）を配置した場合、役物回転体本体の回転によって、異なる発光装飾をすることができ、遊技者をより楽しませて、興趣の高められるものとすることができる。

【０４９１】

なお、隔壁部によって区画された一方の空間に、遊技媒体が流通可能な流通空間を配置してもよく、これにより、特別役物を回転させると、遊技者に、流通空間を視認可能とさせたり、発光手段（発光装飾体）を視認可能とさせたりすることができ、特別役物による演出を多様化させて、より遊技者の興趣を高められるものとすることができる。

【０４９２】

また、本発明に係る遊技機は、

前記役物回転体本体の前記隔壁部によって周方向に分割された一方に前記流通空間が配置されると共に、前記隔壁部を挟んで反対側に前記発光手段を有した装飾体が配置されることを特徴とする。

【０４９３】

本構成によると、特別役物（演出用役物４３０）における役物回転体本体（役物回転体４３２）の隔壁部（隔壁部４６６）を挟んで一方に流通空間（球流通空間４６０ａ）を他方に装飾体（装飾部材５０２）を配置したものである。これにより、特別役物を回転させることで、遊技者に対して流通空間を視認させたり、装飾体を視認させたりすることが可能となり、遊技状況に応じて流通空間や装飾体を楽しませることができると共に、上述の通りモータや発光手段に対して良好な状態で電気的に接続することができるので、流通空間内の演出樋や、装飾体を確実に作動させることができ、遊技者の興趣が低下するのを防止することができる。

【０４９４】

また、本発明に係る遊技機は、

前記役物回転体本体の前記隔壁部と前記装飾体の間に前記回転傾動手段の少なくとも一部が配置されることを特徴とする。

【０４９５】

本構成によると、役物回転体本体（役物回転体４３２）の隔壁部（隔壁部４６６）と装飾体（装飾部材５０２）との間に回転傾動手段（球振分部モータ４８４および回動駆動機構４９２）の一部を配置したものである。これにより、回転傾動手段の一部が隔壁部と装飾体との間に配置されるので、流通空間側からも、装飾体側から回転傾動手段を目立ち難くすることができ、相対的に、流通空間内の演出樋や装飾体を目立たせて、演出樋等への関心を引き付けることができる。

【０４９６】

［演出表示装置の表示領域について］

図５５および図５６を参照しつつ説明する。図５５および図５６は、いずれも、演出表示装置を正面から見た図である。図５５に示されるように、演出表示装置１１５には、第１判定結果表示領域１１５ａと、第２判定結果表示領域１１５ｂと、共通図柄表示領域１１５ｃと、保留表示領域１１５０とを有している。

【０４９７】

第１判定結果表示領域１１５ａは、第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果、より具体的には、第１特別図柄表示器８４に表示される第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果に対応する結果が表示される領域である。

【０４９８】

第２判定結果表示領域１１５ｂは、第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果、より具体的には、第２特別図柄表示器８６に表示される第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果に対応する結果が表示される領域である。

【０４９９】

なお、第１判定結果表示領域１１５ａおよび第２判定結果表示領域１１５ｂは、演出表示装置１１５の左下領域に配置されている。また、それぞれ、複数色を表示可能な表示部を有しており、所定の演出を行ったのちに表示された表示パターンによって、第１特別図柄抽選手段７００および第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果が導出される。ただし、第１判定結果表示領域１１５ａおよび第２判定結果表示領域１１５ｂにおいて同時に抽選結果が導出されることはなく、各始動口３９０，３９２，３９４に遊技球が入賞した順序に基づいて導出される。

【０５００】

共通図柄表示領域１１５ｃは、第１特別図柄抽選手段７００および第２特別図柄抽選手段７１０のうちいずれかの抽選結果を導出する領域である。共通図柄表示領域１１５ｃには複数（例えば三つ）の図柄列から構成された一つの図柄群が表示されており、この一つの図柄群の変動演出が行われたのち、停止した図柄の組み合わせによって抽選結果が導出される。なお、一つの図柄群の変動演出時間は、上述の変動時間と同じかまたはほぼ同じ時間である。また、共通図柄表示領域１１５ｃは、演出表示装置１１５における全表示領域のうち少なくとも３分の２以上の領域を占めている。また、第１判定結果表示領域１１５ａ、第２判定結果表示領域１１５ｂおよび保留表示領域１１５０と明確に区画されている。これにより、遊技者は、第１特別図柄抽選手段７００または第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果を、この共通図柄表示領域１１５ｃにおいて表示される一つの図柄群の組み合わせによって把握する。

【０５０１】

この共通図柄表示領域１１５ｃに導出される抽選結果は、各始動口３９０，３９２，３９４に遊技球が入賞した順序で導出される。即ち、第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果と第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果とを同時に導出することはないため、一つの図柄群は、第１特別図柄抽選手段７００および第２特別図柄抽選手段７１０における抽選結果を導出する共通図柄として機能する。これにより、第１特別図柄抽選手段７００および第２特別図柄抽選手段７１０の両方によって抽選が行われていながらも、遊技者から見れば非常に明瞭な構成となり、興趣の低下を抑制することができる。

【０５０２】

なお、共通図柄表示領域１１５ｃに表示される一つの図柄群は、第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果を導出する演出と、第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果を導出演出とを、異なる態様で演出を実行している。

【０５０３】

具体的には、第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果を共通図柄表示領域１１５ｃに導出する場合には、複数の変動演出パターンの中からいずれか一つの変動演出パターンが選択されて実行される。この選択された変動演出パターンに基づいて変動演出が行われる。

【０５０４】

なお、選択された変動演出パターンがリーチとならない外れ変動である場合には、第１特別図柄保留カウンタ７０３における保留数に応じて変動演出パターンが設定される。例えば、第１特別図柄保留カウンタ７０３における保留数が３以上の場合であれば比較的変動時間が長い外れ変動演出が行われ、第１特別図柄保留カウンタ７０３における保留数が２以下であれば、第１特別図柄保留カウンタ７０３における保留数が３以上の場合よりも変動時間が短い外れ変動演出が行われる。ここで「外れ変動」とは、第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果が外れであって且つリーチ演出も行われない変動である。

【０５０５】

一方、第２の特別図柄抽選手段７１０による抽選結果を共通図柄表示領域１１５ｃに導出する場合には、予め定められた特定の変動演出パターンに基づいて変動演出が行われる。本実施形態では、この特定の変動演出パターンはリーチ演出を伴った変動（以下、「リーチ変動」と称する）である。ただし、普通図柄抽選手段７２０による抽選が遊技者に有利な抽選が行われる所謂「時短遊技状態」が発生している場合には、リーチ変動とは異な

る他の変動演出が行われる。

【０５０６】

このように、第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果を共通図柄表示領域１１５ｃに導出する場合と、第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果を共通図柄表示領域１１５ｃに導出する場合とでは、遊技者が共通図柄表示領域１１５ｃに惹かれる興味の度合いが異なることとなる。即ち、第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果が共通図柄表示領域１１５ｃに導出される場合にはリーチ演出が行われる。従って、第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果を共通図柄表示領域１１５ｃに導出する場合と第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果を共通図柄表示領域１１５ｃに導出する場合とで一つの図柄群の変動態様が異なるので、単調な遊技を回避でき、興趣の低下を抑制できる。

【０５０７】

保留表示領域１１５０は、演出表示装置１１５の右下領域に配置されており、第１の保留表示領域１１５１と第２の保留表示領域１１５２とを有している。また、第１の保留表示領域１１５１および第２の保留表示領域１１５２は互いに隣接している。

【０５０８】

第１の保留表示領域１１５１は、左右方向に一列に配列された第１の保留記憶表示部１１５１ａ～第４の保留記憶表示部１１５１ｄの４つの保留記憶表示部を有している。第２の保留表示領域１１５２は、左右方向に一列に配列された第５の保留記憶表示部１１５２ａ～第８の保留記憶表示部１１５２ｄの４つの保留記憶表示部を有している。即ち、第１の保留表示領域１１５１の保留記憶表示部および第２の保留表示領域１１５２の保留記憶表示部の和と第１特別図柄保留カウンタ７０３による保留の上限値（第１所定数）および第２特別図柄保留カウンタ７１３による保留の上限値（第２所定数）の和とが同数である。さらに具体的に言えば、第１の保留表示領域１１５１の保留記憶表示部の数と第１所定数とが同じであり、且つ第２の保留表示領域１１５２の保留表示部の数と第２所定数とが同じである。

【０５０９】

また、第１の保留記憶表示部１１５１ａ、第２の保留記憶表示部１１５１ｂ、第３の保留記憶表示部１１５１ｃ、第４の保留記憶表示部１１５１ｄ、第５の保留記憶表示部１１５２ａ、第６の保留記憶表示部１１５２ｂ、第７の保留記憶表示部１１５２ｃおよび第８の保留記憶表示部１１５２ｄは、この順で左右方向に規則的に並んでおり、共通図柄表示領域１１５ｃへの導出は、このように並んだ順序で導出される。これにより、共通図柄表示領域１１５ｃに導出される順序を明確に把握することができる。

【０５１０】

第１の保留表示領域１１５１の各保留記憶表示部１１５１ａ～１１５１ｄは、第１特別図柄保留カウンタ７０３によって保留可能であることを示す第１の表示態様、第２特別図柄保留カウンタ７１３によって保留されていることを示す第２の表示態様、第１特別図柄保留カウンタ７０３によって保留されていることを示す第３の表示態様のうちいずれかの表示態様で表示される。

【０５１１】

第２の保留表示領域１１５２の各保留記憶表示部１１５２ａ～１１５２ｄは、第１の表示態様、第２の表示態様および第３の表示態様のいずれかの表示態様で表示可能であると共に、第１特別図柄保留カウンタ７０３および第２特別図柄保留カウンタ７１３における保留数に関わる情報を非表示とされる場合もある。

【０５１２】

各表示態様について説明すると、図５５において、第７の保留記憶表示部１１５２ｃおよび第８の保留記憶表示部１１５２ｄの表示態様が第１の表示態様、第１の保留記憶表示部１１５１ａ、第３の保留記憶表示部１１５１ｃ、第５の保留記憶表示部１１５２ａおよび第６の保留記憶表示部１１５２ｂの表示態様が第２の表示態様並びに第２の保留記憶表示部１１５１ｂおよび第４の保留記憶表示部１１５１ｄの表示態様が第３の表示態様である。

【０５１３】
本実施形態では、第１の表示態様は枠（枠内は青色）が表示され、第１特別図柄保留カウンタ７０３によって保留可能であることを意味している。第２の表示態様はキャラクタが表示され、第２特別図柄保留カウンタ７１３によって保留されていることを意味している。第３の表示態様は赤色が表示され、第１特別図柄保留カウンタ７０３によって保留されていることを意味している。このように、第１特別図柄保留カウンタ７０３によって保留されていることを意味する表示態様と第２特別図柄保留カウンタ７１３によって保留されていることを意味する表示態様とで、表示態様が異なっている。
【０５１４】
図５６は、第１の保留記憶表示部１１５１ａ～第４の保留記憶表示部１１５１ｄの全てが第１の表示態様で表示されている。また、第５の保留記憶表示部１１５２ａ～第８の保留記憶表示部１１５２ｄは、全て非表示とされている。
【０５１５】
なお、非表示とは、第１の表示態様、第３の表示態様および第２の表示態様のいずれも表示されないことを意味する。即ち、第１特別図柄保留カウンタ７０３および第２特別図柄保留カウンタ７１３の保留数に関わる情報が表示されない。
【０５１６】
［表示装置制御基板の機能的な構成について］
図５７は、周辺基板における表示装置制御基板の機能的な構成を示すブロック図である。図５７に示すように、表示装置制御基板１１６は、第１特別図柄画像表示制御手段８５１と、第２特別図柄画像表示制御手段８５２と、演出画像表示制御手段８００と、併合保留表示制御手段８６０と、併合保留順記憶手段８７０と、第１特別図柄保留数記憶手段８７２と、第２特別図柄保留数記憶手段８７４と、演出保留カウント手段８５５とを有している。併合保留表示制御手段８６０は、さらに、保留可能情報画像表示制御手段８６０１、第１保留情報画像表示制御手段８６０２、第２保留情報画像表示制御手段８６０３、識別符号画像表示制御手段８６０４および併合保留順画像表示制御手段８６０５を含んでいる。なお、表示装置制御基板１１６は、周辺制御基板６６２のコマンド受信手段７５０を介して主制御基板１３１から送信されたコマンドを受信する。
【０５１７】
第１特別図柄画像表示制御手段８５１は、第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果を第１判定結果表示領域１１５ａにおいて所定の演出を行ったのちに導出表示する。
【０５１８】
第２特別図柄画像表示制御手段８５２は、第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果を第２判定結果表示領域１１５ｂにおいて所定の演出を行ったのちに導出表示する。
【０５１９】
演出画像表示制御手段８００は、コマンド受信手段７５０が主制御基板１３１から「第１始動口３９０に入賞したこと」および「第２、第３始動口３９２，３９４に入賞したこと」を特定するためのコマンドを受信した順番に基づいて、第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果および第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果のうちいずれかの抽選結果を、共通図柄表示領域１１５ｃに導出表示する。なお、演出画像表示制御手段８００は、遊技状況に応じて各種の演出画像も表示する。
【０５２０】
なお、共通図柄表示領域１１５ｃにおいて、第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果を導出するための所定の演出（即ち、図柄の変動表示）を行っているときは、第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果を導出するための所定の演出は行われない。また、第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果を導出するための所定の演出を行っているときは、第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果を導出するための所定の演出は行われない。
【０５２１】
併合保留表示制御手段８６０は、共通図柄表示領域１１５ｃにおいて導出される第１特

別図柄抽選手段７００または第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果の導出順序、第１特別図柄保留カウンタ７０３によって保留されている保留数情報および第２特別図柄保留カウンタ７１３によって保留されている保留数情報を、保留表示領域１１５０において認識可能に表示制御する。

【０５２２】

また、併合保留表示制御手段８６０は、第１特別図柄保留カウンタ７０３および第２特別図柄保留カウンタ７１３にかかる保留関連情報を、保留表示領域１１５０において認識可能に表示制御する。

【０５２３】

ここで、「保留関連情報」とは、例えば、第１特別図柄保留カウンタ７０３または第２特別図柄保留カウンタ７１３によって保留されている数を示す保留数情報、第１特別図柄保留カウンタ７０３または第２特別図柄保留カウンタ７１３によって保留可能であることを示す保留可能情報並びに第１特別図柄保留カウンタ７０３による保留に基づく抽選結果（即ち、第１の特別図柄抽選手段７００による抽選結果）および第２特別図柄保留カウンタ７１３による保留に基づく抽選結果（即ち、第２の特別図柄抽選手段７１０による抽選結果）が共通図柄表示領域１１５ｃに導出される順序を示す保留導出順序等が相当する。

【０５２４】

また、保留可能情報画像表示制御手段８６０１は、保留関連情報の一つである保留可能情報について、第１特別図柄保留カウンタ７０３および第２特別図柄保留カウンタ７１３のそれぞれが、予め定められた第１所定数（例えば４個）および第２所定数（例えば４個）の上限まで保留可能であるにも拘わらず、第１特別図柄保留カウンタ７０３による保留が第１所定数まで保留可能であることのみを、保留表示領域１１５０に表示する。

【０５２５】

第１保留情報画像表示制御手段８６０２および第２保留情報画像表示制御手段８６０３は、それぞれ、いずれも保留関連情報の一つである第１特別図柄保留カウンタ７０３にかかる保留数情報および第２特別図柄保留カウンタ７１３にかかる保留数情報を、保留表示領域１１５０に表示する。

【０５２６】

識別符号画像表示制御手段８６０４は、第１保留情報画像表示制御手段８６０２および第２保留情報画像表示制御手段８６０３によって表示される第１特別図柄保留カウンタ７０３にかかる保留数情報および第２特別図柄保留カウンタ７１３にかかる保留数情報に、所定の識別符号を付して表示する。

【０５２７】

併合保留順画像表示制御手段８６０５は、第１特別図柄保留カウンタ７０３による保留数および第２特別図柄保留カウンタ７１３による保留数のいずれもが１以上であるときに、共通図柄表示領域１１５ｃに導出される導出順序を認識可能に表示する。

【０５２８】

併合保留順記憶手段８７０は、共通図柄表示領域１１５ｃに導出される第１特別図柄抽選手段７００または第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果の導出順序を記憶する。具体的には、コマンド受信手段７５０が各始動口３９０，３９２，３９４に入賞したことを特定するための情報を主制御基板１３１から受信した順番に基づいて記憶する。

【０５２９】

第１特別図柄保留数記憶手段８７２は、コマンド受信手段７５０が「第１始動口３９０に入賞したこと」を特定するためのコマンドを主制御基板１３１から受信し且つ未だ共通図柄表示領域１１５ｃに抽選結果の導出表示が行われていない個数を記憶する。なお、この個数は、第１特別図柄保留カウンタ７０３における保留数に対応する。

【０５３０】

第２特別図柄保留数記憶手段８７４は、コマンド受信手段７５０が「第２、第３始動口３９２，３９４に入賞したこと」を特定するためのコマンドを主制御基板１３１から受信し且つ未だ共通図柄表示領域１１５ｃに抽選結果の導出表示が行われていない個数を記憶

する。なお、この個数は、第２特別図柄保留カウンタ７１３における保留数に対応する。
【０５３１】
演出保留カウント手段８５５については、詳細は後述するが、演出ポイントＰが１０ポイントに至ったとき、当該演出ポイントＰが１０ポイントに至る契機となった保留に基づく変動が行われるまで、特殊演出の表示を保留するためのカウンタである。
【０５３２】
［保留表示領域における演出について］
次に、本実施形態における演出表示装置１１５の保留表示領域１１５０において行われる具体的な演出について、図５８～図６３を参照しつつ説明する。図５８～図６３は、いずれも、保留表示領域における演出を示す図である。
【０５３３】
図５８（ａ）は、第１特別図柄保留カウンタ７０３によって保留されている保留数および第２特別図柄保留カウンタ７１３によって保留されている保留数のいずれもがゼロのときの保留表示領域１１５０の表示態様を示す図である。このとき、保留可能情報画像表示制御手段８６０１によって第１特別図柄保留カウンタ７０３により保留可能な上限値が認識可能に表示される。具体的には、第１の保留表示領域１１５１の第１の保留記憶表示部１１５１ａ～第４の保留記憶表示部１１５１ｄの全てが第１の表示態様で表示される。本実施形態においては、第１の表示態様で表示されている保留記憶表示部の数が、第１特別図柄保留カウンタ７０３によって保留可能な保留数に相当する。一方、第２の保留表示領域１１５２の第５の保留記憶表示部１１５２ａ～第８の保留記憶表示部１１５２ｄは、全て非表示となっている（図中の二点鎖線は非表示であることを意味する。以下、同じ）。
【０５３４】
なお、第１の保留記憶表示部１１５１ａ～第８の保留記憶表示部１１５２ｄには、それぞれ、識別符号画像表示制御手段８６０４によって、例えば「１」～「８」の数字による識別符号が付されており、第１の表示態様、第２の表示態様および第３の表示態様のうちいずれかの表示態様で表示されていれば、この識別符号を認識できる（図中の第２の表示態様の場合に識別符号が認識できないが、実際にはキャラクタ表示と識別符号とを交互に表示しているため認識可能となっている）。非表示である場合には、この識別符号も認識できない。
【０５３５】
図５８（ｂ）において、第１始動口３９０に遊技球が入賞して第１特別図柄保留カウンタ７０３によって保留されると（具体的には、コマンド受信手段７５０が「第１始動口３９０に入賞したこと」を特定するためのコマンドを主制御基板１３１から受信すると）、第１の表示態様の最も端の位置である第１の保留記憶表示部１１５１ａが、第１保留情報画像表示制御手段８６０２によって、第１の表示態様から第３の表示態様に表示制御される。これにより、第１特別図柄保留カウンタ７０３における保留数が「１」であることが認識できる。なお、第１特別図柄保留カウンタ７０３による保留数がＮ（Ｎは１以上且つ第１所定数以下の自然数）になったときは、一列に配列される第１の表示態様の最も端の位置から、第３の表示態様をＮ個隣接して表示する。
【０５３６】
図５８（ｃ）において、さらに、第２始動口３９２または第３始動口３９４に遊技球が入賞すると（具体的には、コマンド受信手段７５０が「第２始動口３９２または第３始動口３９４に入賞したこと」を特定するためのコマンドを主制御基板１３１から受信すると）、第２の保留記憶表示部１１５１ｂが、併合保留順画像表示制御手段８６０５によって第１の表示態様から第２の表示態様に表示制御される。これにより、第１特別図柄保留カウンタ７０３による保留数が１個であることおよび第２特別図柄保留カウンタ７１３による保留数が１個であることを把握することができる。
【０５３７】
また、第２始動口３９２または第３始動口３９４に遊技球が入賞すると、第５の保留記憶表示部１１５２ａが、保留可能情報画像表示制御手段８６０１によって非表示から第１

の表示態様に表示制御される。このとき、遊技者から見れば保留上限が増えたように感じることができ、興趣が高められる。

【０５３８】

なお、共通図柄表示領域１１５ｃに導出される導出順序は、第１の保留記憶表示部１１５１ａ～第８の保留記憶表示部１１５２ｄの順序で導出される。即ち、コマンド受信手段７５０が主制御基板１３１から受信した各始動口３９０，３９２，３９４への入賞順序に基づいて共通図柄表示領域１１５ｃに導出される。従って、図５８（ｃ）で言えば、第１の保留記憶表示部１１５１ａに表示される第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果、第２の保留記憶表示部１１５１ｂに表示される第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果の順で導出される。このようにして、第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果および第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果について、共通図柄表示領域１１５ｃに導出される導出順序を把握することができる。

【０５３９】

図５８（ｄ）において、第１の保留記憶表示部１１５１ａに表示されている第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果を導出するための変動が開始されると、第１の保留記憶表示部１１５１ａが、第２保留情報画像表示制御手段８６０３によって第３の表示態様から第２の表示態様に表示制御される。また、第２の保留記憶表示部１１５１ｂが、保留可能情報画像表示制御手段８６０１によって第２の表示態様から第１の表示態様に表示制御される。なお、第５の保留記憶表示部１１５２ａは、保留可能情報画像表示制御手段８６０１によって第１の表示態様に表示される（維持される）。なお、このように、第１特別図柄保留カウンタ７０３による保留数がゼロであって且つ第２特別図柄保留カウンタ７１３による保留数がＮ（Ｎは１以上且つ第１所定数以下の自然数）になったとき、第２の表示態様が、図５８（ａ）に示すように一列に配列される第１の表示態様の最も端の位置である第１の保留記憶表示部１１５１ａから隣接してＮ個表示される。また、第１の表示態様が、第１所定数に対応する数（例えば４個）であって且つ最も端の位置である第１の保留記憶表示部１１５１ａからＮ個目の第２の表示態様に隣接する位置である第２の保留記憶表示部１１５１ｂから、第１の保留記憶表示部１１５１ａに表示された第２の表示態様と併せて一列に配列して表示される。

【０５４０】

図５８（ｅ）において、第１の保留記憶表示部１１５１ａに表示されている第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果を導出するための変動が開始されると、第１の保留記憶表示部１１５１ａが、保留可能情報画像表示制御手段８６０１によって第２の表示態様から第１の表示態様に表示制御される。また、第５の保留記憶表示部１１５２ａが、第１の表示態様から非表示に非表示制御される。これにより、遊技者から見れば保留上限が可変するように感じる。従って、どのような場合に保留上限が増えるのかといったことに興味を抱くようになり、興趣が高められる。

【０５４１】

図５９（ａ）は、第１特別図柄保留カウンタ７０３における保留数および第２特別図柄保留カウンタ７１３における保留数との和と第１の保留表示領域１１５１の保留記憶表示部の数（４個）とが同じ場合における各保留記憶表示部１１５１ａ～１１５２ｄの表示態様を示す図である。ただし、第１特別図柄保留カウンタ７０３における保留数および第２特別図柄保留カウンタ７１３における保留数のいずれもゼロではない。

【０５４２】

図５９（ａ）は、第１の保留記憶表示部１１５１ａ、第２の保留記憶表示部１１５１ｂおよび第４の保留記憶表示部１１５１ｄが、併合保留順画像表示制御手段８６０５によって第３の表示態様で表示されている。また、第３の保留記憶表示部１１５１ｃは、併合保留順画像表示制御手段８６０５によって第２の表示態様で表示されている。さらに、第５の保留記憶表示部１１５２ａは、保留可能情報画像表示制御手段８６０１によって第１の表示態様で表示されている。これにより、第１特別図柄保留カウンタ７０３によって保留されている保留数および第２特別図柄保留カウンタ７１３によって保留されている保留数

を認識することができる。また、共通図柄表示領域１１５ｃへの導出は、第１の保留表示部１１５１ａ，第２の保留記憶表示部１１５１ｂ，第３の保留記憶表示部１１５１ｃ，第４の保留記憶表示部１１５１ｄの順序で行われるので、遊技者が共通図柄表示領域１１５ｃへの導出順序も把握することができる。

【０５４３】

また、第５の保留記憶表示部１１５２ａが第１の表示態様で表示されているので、第１特別図柄保留カウンタ７０３によって保留可能な保留数が残り１個であることが把握できる。

【０５４４】

図５９（ｂ）において、第２始動口３９２または第３始動口３９４に遊技球が入賞すると、併合保留順画像表示制御手段８６０５によって第５の保留記憶表示部１１５２ａが第１の表示態様から第２の表示態様に表示制御される。また、第６の保留記憶表示部１１５２ｂが、保留可能情報画像表示制御手段８６０１によって非表示から第１の表示態様に表示制御される。

【０５４５】

図５９（ｃ）において、第１の保留記憶表示部１１５１ａに表示されている第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果を導出するための変動が開始されると、各保留記憶表示部に表示される第２の表示態様および第３の表示態様が、一つずつ紙面前方からみた左方向にシフトされる。具体的には、第２の保留記憶表示部１１５１ｂの表示が第１の保留記憶表示部１１５１ａの表示に、第３の保留記憶表示部１１５１ｃの表示が第２の保留記憶表示部１１５１ｂの表示に、第４の保留記憶表示部１１５１ｄの表示が第３の保留記憶表示部１１５１ｃの表示に、第５の保留記憶表示部１１５２ａの表示が第４の保留記憶表示部１１５１ｄの表示に、それぞれシフトされる。そして、第５の保留記憶表示部１１５２ａは、保留可能情報画像表示制御手段８６０１によって第２の表示態様から第１の表示態様に表示制御される。また、第６の保留記憶表示部１１５２ｂは、保留可能情報画像表示制御手段８６０１によって第１の表示態様が維持される。このとき、遊技者から見て、保留の上限が変化したと感じることはない。

【０５４６】

図５９（ｄ）において、第１の保留記憶表示部１１５１ａに表示されている第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果を導出するための変動が開始されると、図５９（ｃ）と同様に、各保留記憶表示部に表示される第２の表示態様および第３の表示態様が、一つずつ紙面前方からみた左方向にシフトされる。

【０５４７】

図５９（ｅ）において、第１の保留記憶表示部１１５１ａに表示されている第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果を導出するための変動が開始されると、各保留記憶表示部に表示される第２の表示態様および第３の表示態様が、一つずつ紙面前方からみた左方向にシフトされる。具体的には、第２の保留記憶表示部１１５１ｂの表示が第１の保留記憶表示部１１５１ａの表示に、第３の保留記憶表示部１１５１ｃの表示が第２の保留記憶表示部１１５１ｂの表示に、それぞれシフトされる。そして、第６の保留記憶表示部１１５２ｂは、第１の表示態様から非表示にされる。また、第５の保留記憶表示部１１５２ａは、保留表示領域１１５０によって第１の表示態様に表示される（維持される）。これにより、遊技者は、保留の上限値が可変するように感じる。

【０５４８】

図６０（ａ）は、第１特別図柄保留カウンタ７０３による保留数が第１所定数と同じ４個であって且つ第２特別図柄保留カウンタ７１３による保留数がゼロである場合の保留表示領域１１５０の表示態様を示している。このとき、第１の保留表示領域１１５１の各保留記憶表示部１１５１ａ～１１５１ｄは、第１保留情報画像表示制御手段８６０２によって第３の表示態様で表示制御されている。また、第２の保留表示領域１１５２の各保留記憶表示部１１５２ａ～１１５２ｄは、非表示となっている。

【０５４９】

図６０（ｂ）において、第２始動口３９２または第３始動口３９４に遊技球が入賞すると、第５の保留記憶表示部１１５２ａが、併合保留順画像表示制御手段８６０５によって非表示から第２の表示態様に表示制御される。これにより、遊技者から見れば、保留上限を超えて保留されたように感じ、興趣が高められる。

【０５５０】

図６１（ａ）は、第２特別図柄保留カウンタ７１３による保留数が第２所定数に達していることを示しており、第１の保留表示領域１１５１の各保留表示部１１５１ａ～１１５１ｄの全てが、第２保留情報画像表示制御手段８６０３によって第２の表示態様で表示制御されている。また、第２の保留表示領域１１５２の各保留表示部１１５２ａ～１１５２ｄの全てが、保留可能情報画像表示制御手段８６０１によって第１の表示態様で表示制御されている。このとき、遊技者から見れば、保留上限が第１所定数および第２所定数の和である８個まで増えたように感じ、興趣が高められる。なお、このように、第１特別図柄保留カウンタ７０３による保留数がゼロであって且つ第２特別図柄保留カウンタ７１３による保留数がＮになったとき（Ｎは１以上且つ第１所定数以下の自然数）、Ｎ個の第２の表示態様と第１所定数に相当する個数の第１の表示態様が表示される。このとき、Ｎ個の第２の表示態様が、一列に配列される第１の表示態様の最も端の位置である第１の保留記憶表示部１１５１ａから隣接してＮ個表示されると共に、第１所定数に相当する個数の第１の表示態様が、最も端の位置である第１の保留記憶表示部１１５１ａからＮ個目の第２の表示態様に隣接する位置（例えばＮ＝４であれば第５の保留記憶表示部１１５２ａの位置）から、第２の表示態様と併せて一列に配列表示される。なお、識別符号は、１に対応する識別符号から第１所定数とＮとの和（図６１（ａ）では８）に対応する識別符号までが、最も端の位置である第１の保留記憶表示部１１５１ａから順に表示される。

【０５５１】

図６１（ａ）のような状態は、例えば普通図柄抽選手段７２０が遊技者に有利な抽選を行う所謂「時短遊技状態」である場合に発生しやすい。「時短遊技状態」であれば一対の可動片３９６が頻繁に開閉動作することから、第３始動口３９４に遊技球が入賞し易くなるからである。

【０５５２】

なお、このとき、第２始動口３９２に遊技球が入賞すると、コマンド受信手段７５０は、「第２始動口３９２または第３始動口３９４に入賞したこと」を特定するコマンドを周辺基板６６０から受信するものの、第２特別図柄保留カウンタ７１３における保留数を特定するためのコマンドも受信する。即ち、第２特別図柄保留カウンタ７１３における保留数が第２所定数（上限）であるとき、第２特別図柄保留カウンタ７１３における保留数を特定するためのコマンドを受信しても、第２所定数を超えて保留することができないため、第１の保留表示領域１１５１および第２の保留表示領域１１５２の各保留記憶表示部１１５１ａ～１１５２ｄの全ての表示が、保留可能情報画像表示制御手段８６０１によって維持される（図６１（ｂ）参照）。

【０５５３】

図６１（ｃ）において、第１の保留記憶表示部１１５１ａに表示されている第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果を導出するための変動が開始されると、各保留記憶表示部に表示される第２の表示態様が、一つずつ紙面前方からみた左方向にシフトされる。具体的には、第２の保留記憶表示部１１５１ｂの表示が第１の保留記憶表示部１１５１ａの表示に、第３の保留記憶表示部１１５１ｃの表示が第２の保留記憶表示部１１５１ｂの表示に、第４の保留記憶表示部１１５１ｄの表示が第３の保留記憶表示部１１５１ｃの表示に、それぞれシフトされる。そして、第４の保留記憶表示部１１５１ｄの表示が、保留可能情報画像表示制御手段８６０１によって第２の表示態様から第１の表示態様に表示制御される。また、第８の保留記憶表示部１１５２ｄが非表示となる。また、第６の保留記憶表示部１１５２ｂおよび第７の保留記憶表示部１１５２ｃは、保留可能情報画像表示制御手段８６０１によって第１の表示態様が維持される。

【０５５４】

図６２（ａ）は、第１特別図柄保留カウンタ７０３による保留数が２個、第２特別図柄保留カウンタ７１３による保留数が３個の場合における保留表示領域１１５０の表示態様を示している。第１の保留記憶表示部１１５１ａおよび第４の保留記憶表示部１１５１ｄは、併合保留順画像表示制御手段８６０５によって第３の表示態様に表示制御されている。第２の保留記憶表示部１１５１ｂ、第３の保留記憶表示部１１５１ｃおよび第５の保留記憶表示部１１５２ａは、併合保留順画像表示制御手段８６０５によって第２の表示態様に表示制御されている。第６の保留記憶表示部１１５２ｂおよび第７の保留記憶表示部１１５２ｃは、保留可能情報画像表示制御手段８６０１によって第１の表示態様に表示制御されている。

【０５５５】

図６２（ｂ）において、第１始動口３９０に遊技球が入賞すると、第６の保留記憶表示部１１５２ｂが、併合保留順画像表示制御手段８６０５によって第１の表示態様から第３の表示態様に表示制御される。これにより、遊技者が先だって保留上限が増えたと感じたことは、実際に保留上限が増えていないけれども増えたように見せかけるような単なる演出ではなかったことを確認でき、興趣の低下を抑制できる。即ち、実際に保留上限が増加したという感情を実感できる。

【０５５６】

図６２（ｃ）において、第１の保留記憶表示部１１５１ａに表示されている第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果を導出するための変動が開始されると、各保留記憶表示部に表示される第２の表示態様および第３の表示態様が、一つずつ紙面前方からみた左方向にシフトされる。具体的には、第２の保留記憶表示部１１５１ｂの表示が第１の保留記憶表示部１１５１ａの表示に、第３の保留記憶表示部１１５１ｃの表示が第２の保留記憶表示部１１５１ｂの表示に、第４の保留記憶表示部１１５１ｄの表示が第３の保留記憶表示部１１５１ｃの表示に、第５の保留記憶表示部１１５２ａの表示が第４の保留記憶表示部１１５１ｄの表示に、第６の保留記憶表示部１１５２ｂの表示が第５の保留記憶表示部１１５２ａの表示に、それぞれシフトされる。そして、第６の保留記憶表示部１１５２ｂの表示が、保留可能情報画像表示制御手段８６０１によって第３の表示態様から第１の表示態様に表示制御される。また、第７の保留記憶表示部１１５２ｃは、保留可能情報画像表示制御手段８６０１によって第１の表示態様が維持される。

【０５５７】

図６２（ｄ）において、第２始動口３９２または第３始動口３９４に遊技球が入賞すると、第６の保留記憶表示部１１５２ｂが、併合保留順画像表示制御手段８６０５によって第１の表示態様から第２の表示態様に表示制御される。また、第８の保留記憶表示部１１５２ｄが、保留可能情報画像表示制御手段８６０１によって非表示から第１の表示態様に表示制御される。なお、第１の保留記憶表示部１１５１ａ、第２の保留記憶表示部１１５１ｂ、第３の保留記憶表示部１１５１ｃ、第４の保留記憶表示部１１５１ｄおよび第５の保留記憶表示部１１５２ａの表示態様は維持される。これにより、遊技者から見れば、保留上限が増加したように感じ、興趣を高めることができる。

【０５５８】

しかも、第２始動口３９２または第３始動口３９４に遊技球が入賞することに伴って、第２の保留表示領域１１５２の各保留記憶表示部１１５２ａ～１１５２ｄが、非表示から第１の表示態様または第２の表示態様に表示制御される。このように、保留上限が増加するように遊技者が感じることによって興趣が高められる。

【０５５９】

図６２（ｅ）において、第１の保留記憶表示部１１５１ａに表示されている第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果を導出するための変動が開始されると、各保留記憶表示部に表示される第２の表示態様および第３の表示態様が、一つずつ紙面前方からみた左方向にシフトされる。具体的には、第２の保留記憶表示部１１５１ｂの表示が第１の保留記憶表示部１１５１ａの表示に、第３の保留記憶表示部１１５１ｃの表示が第２の保留記憶表示部１１５１ｂの表示に、第４の保留記憶表示部１１５１ｄの表示が第３の保留記憶表

示部１１５１ｃの表示に、第５の保留記憶表示部１１５２ａの表示が第４の保留記憶表示部１１５１ｄの表示に、第６の保留記憶表示部１１５２ｂの表示が第５の保留記憶表示部１１５２ａの表示に、それぞれシフトされる。そして、第６の保留記憶表示部１１５２ｂの表示が、保留可能情報画像表示制御手段８６０１によって第２の表示態様から第１の表示態様に表示制御される。第７の保留記憶表示部１１５２ｃは、保留可能情報画像表示制御手段８６０１によって第１の表示態様が維持される。第８の保留記憶表示部１１５２ｄは非表示となる。

【０５６０】

図６３（ａ）は、第１特別図柄保留カウンタ７０３による保留数が１個、第２特別図柄保留カウンタ７１３による保留数が４個の場合における保留表示領域１１５０の表示態様を示している。第１の保留記憶表示部１１５１ａ、第２の保留記憶表示部１１５１ｂ、第３の保留記憶表示部１１５１ｃおよび第４の保留記憶表示部１１５１ｄは、併合保留順画像表示制御手段８６０５によって第２の表示態様に表示制御されている。第５の保留記憶表示部１１５２ａは、保留可能情報画像表示制御手段８６０１によって第３の表示態様に表示制御されている。また、第６の保留記憶表示部１１５２ｂ、第７の保留記憶表示部１１５２ｃおよび第８の保留記憶表示部１１５２ｄは、保留可能情報画像表示制御手段８６０１によって第１の表示態様に表示されている。

【０５６１】

なお、このとき、第２始動口３９２または第３始動口３９４に遊技球が入賞すると、コマンド受信手段７５０は、「第２始動口３９２または第３始動口３９４に入賞したこと」を特定するコマンドを周辺基板６６０から受信するものの、第２特別図柄保留カウンタ７１３における保留数を特定するためのコマンドも受信する。即ち、第２特別図柄保留カウンタ７１３における保留数が第２所定数（上限）であるとき、第２特別図柄保留カウンタ７１３における保留数を特定するためのコマンドを受信しても、第２所定数を超えて保留することができないため、第１の保留表示領域１１５１および第２の保留表示領域１１５２の各保留記憶表示部１１５１ａ～１１５２ｄの全ての表示が、併合保留順画像表示制御手段８６０５によって維持される（図６３（ｂ）参照）。

【０５６２】

図６３（ｃ）において、第１始動口３９０に遊技球が入賞すると、コマンド受信手段７５０は、「第１始動口３９０に入賞したこと」を特定するコマンドを周辺基板６６０から受信する。これに伴って、第１特別図柄保留カウンタ７０３における保留数を特定するためのコマンドも受信する。第１始動口３９０に遊技球が入賞する前（図６３（ｂ）を参照）は、第１特別図柄保留カウンタ７０３による保留数が１個であるため、第６の保留記憶表示部１１５２ｂが、併合保留順画像表示制御手段８６０５によって第１の表示態様から第３の表示態様に表示制御される。

【０５６３】

次に、パチンコ機１の遊技進行に応じて主基板６００で実行される種々の制御処理について説明する。

【０５６４】

［メインシステム処理］

まず、図６４に基づいて説明する。図６４は、主基板の主制御基板に搭載されるＣＰＵが実行するメインシステム処理の一例を示すフローチャートである。

【０５６５】

図６４に示すように、パチンコ機１へ電源が供給されると、ＣＰＵ６０２（図５１参照）は、まず電源投入時処理を実行する（ステップＳ１０）。この電源投入時処理では、ＲＡＭ６０６（図５１参照）に記憶されているバックアップデータが正常であるか（停電発生時の設定値となっているか）否か判別し、正常であればＲＡＭ６０６に記憶されているバックアップデータに従って停電発生時の状態に戻す処理（復電時処理）を実行し、バックアップデータが異常であればＲＡＭ６０６に記憶されているバックアップデータを消去してＣＰＵ６０２に関連するデバイス設定（通常の初期設定や割込タイミングの設定等）

を行う。なお、遊技途中でパチンコ機１への電力供給が停止すると、ＲＡＭ６０６に現在の遊技状態がバックアップデータとして記憶される。また、電源投入時処理にてＲＡＭ６０６に記憶されているバックアップデータの消去を指示するＲＡＭ消去スイッチがオンであれば、ＲＡＭ６０６をクリアし、通常の初期設定を行う。また、電源投入時処理にて主制御基板１３１に搭載されるＲＡＭ６０６にバックアップデータが保存されていない場合には、ＲＡＭ６０６をクリアし、通常の初期設定を行う。また、電源投入時処理では、通常の初期設定を実行したときに周辺制御基板６６２（図５２参照）に主制御基板１３１（図５１参照）が起動したことを示す電源投入コマンドを送信可能な状態にセットする処理も実行される。電源投入コマンドは、主制御基板１３１が起動したことを周辺制御基板６６２に通知するものである。なお、遊技店の閉店時等にパチンコ機１への電力供給を停止した場合（電源を落とした場合）にもＲＡＭ６０６にバックアップデータが記憶され、再びパチンコ機１への電力供給を開始したときには電源投入時処理が実行される。

【０５６６】

電源投入時処理（ステップＳ１０）が終了すると、ＣＰＵ６０２は、遊技用の各処理を繰り返し実行するループ処理を開始する。このループ処理の開始時には、ＣＰＵ６０２は、まず、停電予告信号が検知されているか否かを判断する（ステップＳ２０）。なお、この実施形態では、パチンコ機１にて使用する電源電圧は、電源基板（図示しない）によって生成される。即ち、パチンコ機１に搭載される複数種類の装置はそれぞれ異なる電源電圧で動作するため、外部電源からパチンコ機１に供給される電源電圧を電源基板にて所定の電源電圧に変換した後、各装置に電源を供給している。そして、停電が発生し、外部電源から電源基板に供給される電源電圧が所定の電源電圧以下となると、電源基板から主制御基板１３１に電源電圧の供給が停止することを示す停電予告信号が送信される。そして、ステップＳ２０で主制御基板１３１に搭載されるＣＰＵ６０２により停電予告信号を検知すると、電源断発生時処理を実行する（ステップＳ４０）。

【０５６７】

この電源断発生時処理は、停電後に電源基板に供給される電源電圧が（この実施の形態では２４Ｖ）復旧した場合に（以下、「復電」と称する）、遊技機の動作を停電前の状態から開始するために停電発生時の状態をＲＡＭ６０６にバックアップデータとして記憶する処理である。処理内容は後述するが、本実施例においては、図示する通り、電源断発生時処理は、割込処理ではなく、ループの開始直後に停電予告信号の検知有無に応じて実行される分岐処理としてメイン処理（主制御処理）内に組み込まれている。

【０５６８】

ステップＳ２０で停電予告信号が検知されていない場合（ステップＳ２０におけるＮＯ）、即ち、外部電源からの電力が正常に供給されている場合には、遊技にて用いられる乱数を更新する非当落乱数更新処理を行う（ステップＳ３０）。なお、非当落乱数更新処理にて更新される乱数については後述する。

【０５６９】

［電源断発生処理］

図６５は、電源断発生時処理の一例を示すフローチャートである。上述したように、電源断発生時処理（ステップＳ４０）は、メインシステム処理において、停電予告信号が検出された時に（ステップＳ２０におけるＹＥＳ）実行される処理である。ＣＰＵ６０２は、まず、割込処理が実行されないように割込禁止設定を行う（ステップＳ４２）。そして、ＲＡＭ６０６のチェックサムを算出し、ＲＡＭ６０６の所定領域に保存する（ステップＳ４４）。このチェックサムは、復電時に停電前のＲＡＭ６０６の内容が保持されているか否かをチェックするのに使用される。

【０５７０】

次いで、ＣＰＵ６０２は、ＲＡＭ６０６の所定領域に設けられたバックアップフラグに、電源断発生時処理が行われたことを示す規定値を設定する（ステップＳ４６）。以上の処理を終えると、ＣＰＵ６０２は、ＲＡＭ６０６へのアクセスを禁止し（ステップＳ４８）、無限ループに入って電力供給の停止に備える。なお、この処理では、ごく短時間の停

電等（以下、「瞬停」と呼ぶ）によって、電源電圧が不安定となることによって、電源断発生時処理が開始されてしまった場合、実際には電源電圧は停止されないため、上記処理では、無限ループから復帰することができなくなるおそれがある。かかる弊害を回避するため、本実施例のＣＰＵ６０２には、ウォッチドックタイマが設けられており、所定時間、ウォッチドックタイマが更新されないとリセットがかかるように構成されている。ウォッチドックタイマは、正常に処理が行われている間は定期的に更新されるが、電源断発生時処理に入ると、更新が行われなくなる。この結果、瞬停によって電源断発生時処理に入り、図６５の無限ループに入った場合でも、所定期間経過後にリセットがかかり、電源投入時と同じプロセスでＣＰＵ６０２が起動することになる。

【０５７１】

［タイマ割込処理］

図６６は、タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。本実施の形態においては、メインシステム処理の実行中に主基板６００の主制御基板１３１に搭載されるＣＰＵ６０２により４ｍｓ毎にタイマ割込処理が実行される。タイマ割込処理において、ＣＰＵ６０２は、レジスタの待機処理を実行した後（ステップＳ５０）、ステップＳ６０からステップＳ２７０の処理を実行する。

【０５７２】

ステップＳ６０のセンサ監視処理では、上述した各種のセンサ（ゲートセンサ６３０、第１始動口センサ６４４、第２始動口センサ６４６、第３始動口センサ６４８、演出用開閉装置カウントセンサ５７２、大当たり遊技用開閉装置カウントセンサ６４０等）の検出信号を監視する処理を実行する。

【０５７３】

ステップＳ７０の当落乱数更新処理では、遊技で用いられる乱数を更新する処理を実行する。なお、この実施形態では、当落乱数更新処理にて更新される乱数と、上述した非当落乱数更新処理にて更新される乱数と、は異なる。乱数については後述するが、当落乱数更新処理にて更新される乱数を非当落乱数更新処理でも更新するようにしてもよい。

【０５７４】

また、ステップＳ８０の払出制御処理では、センサ監視処理（ステップＳ６０）にて検出された信号に基づいて払出制御基板１９７に遊技球の払い出しを指示する払出コマンドを送信する。

【０５７５】

ステップＳ９０の普通図柄・普通電動役物制御処理では、センサ監視処理処理（ステップＳ６０）にてゲートセンサ６３０から検出された信号に基づいて普通図柄表示器８２に関わる制御処理を実行するとともに、一対の可動片３９６の開閉制御を行うための処理を実行する。

【０５７６】

ステップＳ１００の特別図柄・特別電動役物制御処理では、特別図柄の変動開始から当たり遊技の開始までの一連の処理を実行するとともに、演出用大入賞口３９８ａおよび大当たり遊技用大入賞口４００ａ（いずれも図１０参照）の開閉制御を行うための処理を実行する。

【０５７７】

ステップＳ２６０の出力データ設定処理では、特別図柄・特別電動役物制御処理（ステップＳ１００）等において定まる情報に基づいて、主制御基板１３１から周辺制御基板６６２に送信するコマンドを生成する処理を実行する。

【０５７８】

ステップＳ２７０のコマンド送信処理では、出力データ設定処理（ステップＳ２６０）において設定されたコマンドを周辺制御基板６６２に送信する処理が行われる。ステップＳ６０からステップＳ２７０の処理を実行すると、レジスタ復帰処理（ステップＳ２８０）を実行して、タイマ割込処理を終了する。

【０５７９】

ここで、上述した非当落乱数更新処理（ステップＳ３０）および当落乱数更新処理（ステップＳ７０）で主制御基板１３１に搭載されるＣＰＵ６０２により更新される各種乱数について説明する。本実施形態において、遊技にて用いられる各種乱数として、大当たり遊技の開始または小当たり遊技の開始をさせるか否かの判定に用いられる当否判定用乱数、大当たり遊技を開始させると判定されたときに確変大当たりとするか否かの判定に用いられる図柄乱数、大当たり判定にて確変大当たり遊技、非確変大当たり遊技および小当たり遊技を開始させないと判定されたときにリーチ変動とするか否かの判定に用いられるリーチ判定用乱数、第１特別図柄表示器８４および第２特別図柄表示器８６に表示されている特別図柄の変動パターンを決定するために用いられる変動パターン乱数、一対の可動片３９６を開放状態に制御するか否かの判定（普通図柄当たり判定）に用いられる普通図柄当たり判定用乱数、等がある。

【０５８０】

なお、リーチ判定用乱数を用いて特別図柄の変動パターンを決定するとともに、演出表示装置１１５にて表示制御される装飾図柄の変動パターンを決定するようにしてもよい。

【０５８１】

これらの乱数のうち、当落乱数更新処理では、大当たり遊技または小当たり遊技の開始に関わる当否判定用乱数、図柄乱数、および、一対の可動片３９６を、遊技球を受け入れやすい開放状態に制御するか否かに関わる普通図柄当たり判定用乱数の更新を行う。即ち、大当たり遊技の開始および一対の可動片３９６を開放状態に制御するか否かに関わる判定に用いられる乱数は一定のタイミングとして４ｍｓ毎に更新される。このようにすることにより、それぞれの乱数における所定期間における確率（当たり遊技を開始させると判定する確率、一対の可動片３９６を開放状態に制御すると判定する確率）を一定にすることができ、遊技者が不利な状態となることを防止できる。

【０５８２】

一方、非当落乱数更新処理では、当たり遊技状態の発生および普通図柄の表示結果に関わらないリーチ判定用乱数、並びに、変動パターン乱数の更新を行う。なお、主制御基板１３１で更新される乱数は、上記したものに限られず、非当落乱数更新処理では、当否判定用乱数を更新するカウンタが１周したときに次にカウントを開始させる当否判定用乱数の初期値を決定するための初期値決定乱数等の更新も行う。

【０５８３】

なお、本実施例においては当否判定用乱数を取得するための手段として、第１特別図柄当たり判定用乱数抽出手段７０２と第２特別図柄当たり判定用乱数抽出手段７１２の２つの手段を設けるが、これを一つ設ける構成としてもよい。

【０５８４】

［特別図柄・特別電動役物制御処理］

次に、図６７に基づいて特別図柄・特別電動役物制御処理について説明する。図６７は、特別図柄・特別電動役物制御処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄・特別電動役物制御処理では、まず、第１・第２・第３始動口入賞処理（ステップＳ１１０）を行う。具体的には後述するが、第１始動口３９０、第２始動口３９２、第３始動口３９４に遊技球が受け入れられたか否か判別し、これに基づいて一連の処理を行う。第１・第２・第３始動口入賞処理（ステップＳ１１０）を行うと、次に、処理フラグを確認し（ステップＳ１２０～ステップＳ２３０）、処理フラグに対応する処理を行う。

【０５８５】

第１・第２・第３始動口入賞処理（ステップＳ１１０）を終えると、先ず、処理フラグが０であるか否かを判断し（ステップＳ１２０）、処理フラグが０であれば（ステップＳ１２０におけるＹＥＳ）変動開始処理（ステップＳ１３０）を実行する。変動開始処理（ステップＳ１３０）では、特別図柄の変動表示を開始するための設定を行う。詳しくは後述するが、大当たり遊技または小当たり遊技を開始させるか否かの判断を行い、処理フラグを「１」に更新する。一方、ステップＳ１２０において処理フラグが０でなければ（ステップＳ１２０におけるＮＯ）ステップＳ１４０に進む。

【０５８６】
ステップＳ１４０に進むと、処理フラグが１であるか否かを判断する（ステップＳ１４０）。処理フラグが１であれば（ステップＳ１４０におけるＹＥＳ）変動パターン設定処理（ステップＳ１５０）を実行する。この変動パターン設定処理では、第１特別図柄表示器８４または第２特別図柄表示器８６に表示される特別図柄および演出表示装置１１５に表示される装飾図柄の変動パターンを決定し、当該変動パターンに対応して設定される変動時間（第１特別図柄表示器８４または第２特別図柄表示器８６のいずれかにおいて特別図柄の変動表示を開始してから停止表示するまでの時間）をタイマにセットし、処理フラグを「２」に更新する。一方、ステップＳ１４０において処理フラグが１でなければ（ステップＳ１４０におけるＮＯ）、ステップＳ１７０に進む。

【０５８７】
ステップＳ１７０に進むと、処理フラグが２であるか否かを判断する（ステップＳ１７０）。処理フラグが２であれば（ステップＳ１７０におけるＹＥＳ）変動中処理（ステップＳ１８０）を実行する。この変動中処理では、変動パターン設定処理（ステップＳ１５０）で設定された変動時間をタイマにより監視し、タイムアウトしたことに基づいて第１特別図柄表示器８４または第２特別図柄表示器８６における特別図柄の変動表示を停止させる。このとき、変動開始処理（ステップＳ１３０）にて大当たりとする判定がなされていれば、処理選択フラグを「３」に更新し、小当たりとする判定がなされていれば、処理選択フラグを「４」に更新し、大当たりおよび小当たりとする判定のいずれもなされていなければ処理選択フラグを「０」に更新する。一方、ステップＳ１７０において処理フラグが２でなければ（ステップＳ１７０におけるＮＯ）、ステップＳ１９０に進む。

【０５８８】
ステップＳ１９０に進むと、処理フラグが３かどうか判断する（ステップＳ１９０）。処理フラグが３であれば（ステップＳ１９０におけるＹＥＳ）大当たり遊技開始処理（ステップＳ２００）を実行する。この大当たり遊技開始処理では、大当たり種別（長当たりか短当たりか）を判断し、その大当たり種別に応じて演出用大入賞口３９８ａおよび／または大当たり遊技用大入賞口４００ａの開閉動作を制御するためのラウンド回数、開放時間および遊技球の入賞制限個数をセットし、処理フラグを「５」に更新する。一方、ステップＳ１９０において処理フラグが３でなければ（ステップＳ１９０におけるＮＯ）、ステップＳ２１０に進む。

【０５８９】
ステップＳ２１０に進むと、処理フラグが４かどうか判断する（ステップＳ２１０）。処理フラグが４であれば（ステップＳ２１０におけるＹＥＳ）小当たり遊技処理（ステップＳ２２０）を実行する。この小当たり遊技処理では、演出用大入賞口３９８ａの開放動作を制御するための開放回数および開放時間をセットし、処理フラグを「６」に更新する。一方、処理フラグが４でなければ（ステップＳ２１０におけるＮＯ）、ステップＳ２３０に進む。

【０５９０】
ステップＳ２３０に進むと、処理フラグが５かどうか判断する（ステップＳ２３０）。処理フラグが５であれば（ステップＳ２３０におけるＹＥＳ）特別電動役物大当たり制御処理（ステップＳ２４０）を実行する。この特別電動役物大当たり制御処理では、大当たり遊技開始処理（ステップＳ２００）においてセットしたラウンド回数、開放時間および遊技球の入賞制限個数に基づいて演出用大入賞口３９８ａおよび大当たり遊技用大入賞口４００ａの開閉動作を制御し、大当たり遊技が終了する場合には、確率変動機能および時短機能を作動させるか否か判断させるとともに処理フラグを「０」に更新する処理を行う。

【０５９１】
一方、ステップＳ２３０において処理フラグが５でなければ（ステップＳ２３０におけるＮＯ）特別電動役物小当たり制御処理（ステップＳ２５０）を実行する。この特別電動役物小当たり制御処理（ステップＳ２５０）では、小当たり遊技処理（ステップＳ２２０

）においてセットした開放回数、開放時間および制限個数に基づいて、演出用大入賞口３９８ａの開閉動作を制御し、小当たり遊技が終了する場合には、処理フラグを「０」に更新する処理を行う。

【０５９２】

ステップＳ１３０からステップＳ２５０の各種処理のいずれかを実行すると特別図柄・特別電動役物制御処理を終了する。

【０５９３】

［特別図柄用乱数記憶手段］

次に図６８に基づいて、保留順記憶手段による記憶方式について説明する。図６８は、保留順に拘わる記憶領域の一例を示す図である。主制御基板１３１のＣＰＵ６０２に設けられたＲＡＭ６０６（図５１参照）は、特別図柄用乱数記憶領域６０６１と処理領域６０６２とを有する。遊技球が第１始動口センサ６４４に検出されたことに基づいて取得した各種データ（当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別）、および、第２始動口センサ６４６または第３始動口センサ６４８に検出されたことに基づいて取得した各種データ（当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別）は、遊技球が検出された順序で、保留順記憶手段７９０によって特別図柄用乱数記憶領域６０６１に記憶される。この特別図柄用乱数記憶領域６０６１は、第１記憶領域６０６１ａから第８記憶領域６０６１ｈまでの８つの記憶領域に分かれており、第１記憶領域６０６１ａ、第２記憶領域６０６１ｂ、第３記憶領域６０６１ｃ、第４記憶領域６０６１ｄ、第５記憶領域６０６１ｅ、第６記憶領域６０６１ｆ、第７記憶領域６０６１ｇ、第８記憶領域６０６１ｈの順に記憶させる。

【０５９４】

第１記憶領域６０６１ａから第８記憶領域６０６１ｈまでの８つの各記憶領域および処理領域６０６２は、いずれも、当否判定用乱数記憶領域、確変判定用乱数記憶領域および特別図柄種別記憶領域の３つの記憶領域を有している。当否判定用乱数記憶領域は、大当たり遊技または小当たり遊技を開始させるか否かの判定に用いる当否判定用乱数を記憶する領域である。また、確変判定用乱数記憶領域は、大当たりの場合に第１特別図柄表示器８４または第２特別図柄表示器８６の停止図柄の態様を確変図柄とするか否かの判定に用いる図柄乱数を記憶する領域である。また、特別図柄種別記憶領域は、当否判定用乱数および図柄乱数が、第１始動口センサ６４４に遊技球が検出されたことによって取得されたデータであるのか、第２始動口センサ６４６または第３始動口センサ６４８に遊技球が検出されたことによって取得されたデータであるのか、を記憶する領域である。本実施形態においては、当否判定用乱数および図柄乱数が第１始動口センサ６４４による遊技球の検出により抽出されたものである場合には第１特別図柄種別を、第２始動口センサ６４６または第３始動口センサ６４８による遊技球の検出により抽出されたものである場合には第２特別図柄種別を記憶する。

【０５９５】

第１始動口センサ６４４による遊技球の検出があると、第１特別図柄当たり判定用乱数抽出手段７０２が当否判定用乱数および図柄乱数を抽出する。抽出された当否判定用乱数および図柄乱数は、それぞれ、保留順記憶手段７９０により当否判定用乱数記憶領域および確変判定用乱数記憶領域に記憶される。また、特別図柄種別記憶領域には、第１特別図柄種別が記憶される。

【０５９６】

第２始動口センサ６４６または第３始動口センサ６４８による遊技球の検出があると、第１始動口センサ６４４による遊技球の検出があった場合と同様に、第２特別図柄当たり判定用乱数抽出手段７１２により当否判定用乱数および図柄乱数を抽出する。抽出された当否判定用乱数および図柄乱数は、それぞれ、当否判定用乱数記憶領域および確変判定用乱数記憶領域に記憶される。また、特別図柄種別記憶領域には、第２特別図柄種別が記憶される。

【０５９７】

また、処理領域６０６２は、各種データの判定結果を第１特別図柄表示器８４または第

２特別図柄表示器８６に導出する際に読み込まれる領域である。本実施形態においては、特別図柄用乱数記憶領域６０６１の各領域６０６１ａ～６０６１ｈに記憶される各種データの読み込みが制限されており、処理領域６０６２に記憶されている各種データが判定され、その判定結果が、第１特別図柄表示器８４または第２特別図柄表示器８６に導出される。

【０５９８】

なお、処理領域６０６２については必ずしも有している必要はない。例えば、特別図柄用乱数記憶領域６０６１の各記憶領域６０６１ａ～６０６１ｈに記憶される各種データの読み込みを通常制限すると共に、特別図柄の変動を開始する際にのみ、第１記憶領域６０６１ａに記憶される各種データのみを読み込み可能としても良い。

【０５９９】

また、特別図柄の変動が開始される際には、各記憶領域に記憶されている各種データのシフト処理が行われる。このシフト処理の詳細については後述する。

【０６００】

［第１・第２・第３始動口入賞処理］

次に、第１・第２・第３始動口入賞処理について図６９に基づいて説明する。図６９は、第１・第２・第３始動口入賞処理の一例を示すフローチャートである。

【０６０１】

第１・第２・第３始動口入賞処理では、ＣＰＵ６０２は、先ず、第２始動口３９２または第３始動口３９４に遊技球が入賞したか否かを判断する（ステップＳ１１０１）。具体的には、第２始動口センサ６４６または第３始動口センサ６４８から検出信号が出力されたか否かを判断する。このとき、第２始動口センサ６４６から検出信号が出力された場合には第２始動口３９２に遊技球が入賞したと判断し、第３始動口センサ６４８から検出信号が出力された場合には第３始動口３９４に遊技球が入賞したと判断する。第２始動口センサ６４６および第３始動口センサ６４８のいずれからも検出信号が出力されていなければ、第２始動口３９２および第３始動口３９４のいずれにも遊技球が入賞していない（ステップＳ１１０１におけるＮＯ）と判断する。

【０６０２】

ステップＳ１１０１において第２始動口３９２または第３始動口３９４に遊技球が入賞したと判断したときには、各種データ（当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別）を取得し、ＲＡＭ６０６に設けられている第２特別図柄保留カウンタ７１３のカウンタ値が上限値である４未満であるか否かを判断する（ステップＳ１１０２）。なお、当否判定用乱数は、第２特別図柄当たり判定用乱数抽出手段７１２によって取得される。

【０６０３】

ステップＳ１１０１において第２特別図柄保留カウンタ７１３のカウンタ値が上限の４未満であると判断すると（ステップＳ１１０２におけるＹＥＳ）、ＣＰＵ６０２は、第２保留記憶処理を行う（ステップＳ１１０３）。この第２保留記憶処理は、第２始動口３９２または第３始動口３９４に遊技球が入賞したことによって取得した各種データ（当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別）を特別図柄用乱数記憶領域６０６１に記憶すると共に、第２特別図柄保留カウンタ７１３のカウンタ値に１を加算する処理である。より詳しくは、特別図柄用乱数記憶領域６０６１の当否判定用乱数記憶領域には当否判定用乱数を、確変判定用乱数記憶領域には図柄乱数を、特別図柄種別記憶領域には特別図柄種別を、それぞれ、記憶する。

【０６０４】

ステップＳ１１０３の第２保留記憶処理において特別図柄用乱数記憶領域６０６１に記憶される各種データは、第１記憶領域６０６１ａ～第ｎ記憶領域（ｎは整数）の空き領域のうち最もｎが小さい領域に記憶され、その後、ステップＳ１１０４に進む。例えば、第１記憶領域６０６１ａが空き領域であれば第１記憶領域６０６１ａに、第１記憶領域６０６１ａが空き領域でなく且つ第２記憶領域６０６１ｂが空き領域であれば第２記憶領域６０６１ｂに、第１記憶領域６０６１ａおよび第２記憶領域６０６１ｂが空き領域でなく且

つ第３記憶領域６０６１ｃが空き領域であれば第３記憶領域６０６１ｃに、それぞれ、ＣＰＵ６０２が各種データを記憶し、ステップＳ１１０４に進む。

【０６０５】

ＣＰＵ６０２が、ステップＳ１１０１において第２始動口３９２および第３始動口３９４のいずれにも遊技球が入賞していないと判別したとき（ステップＳ１１０１におけるＮＯ）、および、ステップＳ１１０２において第２特別図柄保留カウンタ７１３のカウンタ値が上限値の４に達していると判別したとき（ステップＳ１１０２におけるＮＯ）は、いずれもステップＳ１１０４に進む。

【０６０６】

ステップＳ１１０４では、ＣＰＵ６０２は、第１始動口３９０に遊技球が入賞したか否かを判断する（ステップＳ１１０４）。具体的には、第１始動口センサ６４４から検出信号が出力されたか否かを判断し、第１始動口センサ６４４から検出信号が出力された場合には第１始動口３９０に遊技球が入賞した（ステップＳ１１０４におけるＹＥＳ）と判断する。第１始動口センサ６４４から検出信号が出力されていなければ第１始動口３９０に遊技球が入賞していない（ステップＳ１１０４におけるＮＯ）と判断する。

【０６０７】

ステップＳ１１０４において第１始動口３９０に遊技球が入賞したと判断したときには、各種乱数（当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別）を取得し、ＲＡＭ６０６に設けられている第１特別図柄保留カウンタ７０３のカウンタ値が上限値である４未満であるか否かを判断する（ステップＳ１１０５）。なお、当否判定用乱数は、第１特別図柄当たり判定用乱数抽出手段７０２によって取得される。

【０６０８】

ステップＳ１１０４において第１特別図柄保留カウンタ７０３のカウンタ値が上限の４未満であると判別すると（ステップＳ１１０５におけるＹＥＳ）、ＣＰＵ６０２は、第１保留記憶処理を行う（ステップＳ１１０６）。この第１保留記憶処理は、第１始動口３９０に遊技球が入賞したことによって取得した各種データ（当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別）を特別図柄用乱数記憶領域６０６１に記憶すると共に、第１特別図柄保留カウンタ７０３のカウンタ値に１を加算する処理である。より詳しくは、特別図柄用乱数記憶領域６０６１の当否判定用乱数記憶領域には当否判定用乱数を、確変判定用乱数記憶領域には図柄乱数を、特別図柄種別記憶領域には特別図柄種別を、それぞれ、記憶する。

【０６０９】

ステップＳ１１０６の第１保留記憶処理において特別図柄用乱数記憶領域６０６１に記憶される各種データは、第１記憶領域６０６１ａ～第ｎ記憶領域（ｎは整数）の空き領域のうち最もｎが小さい領域に記憶され、その後、ステップＳ１１０４に進む。例えば、第１記憶領域６０６１ａが空き領域であれば第１記憶領域６０６１ａに、第１記憶領域６０６１ａが空き領域でなく且つ第２記憶領域６０６１ｂが空き領域であれば第２記憶領域６０６１ｂに、第１記憶領域６０６１ａおよび第２記憶領域６０６１ｂが空き領域でなく且つ第３記憶領域６０６１ｃが空き領域であれば第３記憶領域６０６１ｃに、それぞれ、ＣＰＵ６０２が各種データを記憶し、処理を終了する。

【０６１０】

ＣＰＵ６０２が、ステップＳ１１０４において第１始動口３９０に遊技球が入賞していないと判断したとき（ステップＳ１１０４におけるＮＯ）、および、ステップＳ１１０５において第１特別図柄保留カウンタ７０３のカウンタ値が上限値の４に達していると判断したとき（ステップＳ１１０５におけるＮＯ）は、いずれも処理を終了する。

【０６１１】

なお、第１特別図柄保留カウンタ７０３または第２特別図柄保留カウンタ７１３に記憶されるカウンタ値は、ステップＳ１１０４またはステップＳ１１０１で取得した特別図柄用乱数記憶領域６０６１に記憶される各種データの数（即ち、８の記憶領域６０６１ａ～６０６１ｈのうち各種データが記憶されている記憶領域の数）を示すカウンタ値である。

【０６１２】

また、ステップＳ１１０２およびステップＳ１１０５において、第２始動口３９２または第３始動口３９４に遊技球が入賞したときに第２特別図柄保留カウンタ７１３のカウンタ値が上限値であるとき、および、第１始動口３９０に遊技球が入賞したときに第１特別図柄保留カウンタ７０３のカウンタ値が上限値であるときは、いずれも、ステップＳ１１０１またはステップＳ１１０４で取得した各種データを破棄する。

【０６１３】

なお、第２始動口３９２または第３始動口３９４に遊技球が入賞したと判断したとき、各種データ（当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別）の取得は、必ずしもステップＳ１１０１で行う必要はなく、ステップＳ１１０１～ステップＳ１１０３の間で行えばよい。例えば、ステップＳ１１０１で各種データを取得せずに、ステップＳ１１０２で第２特別図柄保留カウンタ７１３のカウンタ値が上限値未満であることを判定した後に各種データを取得してもよいし、ステップＳ１１０３の第２保留記憶処理で取得するようにしてもよい。

【０６１４】

同様に、第１始動口３９０に遊技球が入賞したと判定したとき、各種データ（当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別）の取得は、必ずしもステップＳ１１０４で行う必要はなく、ステップＳ１１０４～ステップＳ１１０６の間で行えばよい。例えば、ステップＳ１１０４で各種データを取得せずに、ステップＳ１１０２で第１特別図柄保留カウンタ７０３のカウンタ値が上限値未満であることを判別した後に各種データを取得してもよいし、ステップＳ１１０６の第１保留記憶処理で取得するようにしてもよい。

【０６１５】

このように、第１・第２・第３始動口入賞処理では、ＣＰＵ６０２は、先ず、第２始動口３９２または第３始動口３９４に遊技球が入賞したか否かを判断し、第２特別図柄保留カウンタ７１３によるカウント値が上限未満であれば、第２始動口３９２または第３始動口３９４に遊技球が入賞したことによって取得した各種データの記憶処理を行う。そして、その後、第１始動口３９０に遊技球が入賞したか否かを判断し、第１特別図柄保留カウンタ７０３によるカウント値が上限未満であれば、第１始動口３９０に遊技球が入賞したことによって取得した各種データの記憶処理を行い、一連の処理を終了する。従って、第１始動口３９０への遊技球の入賞と、第２始動口３９２または第３始動口３９４への遊技球の入賞とがほぼ同時（同じ４ｍｓ割込処理内）に行われた場合には、第２始動口３９２または第３始動口３９４に遊技球が入賞したことによって取得した各種データが、第１始動口３９０に遊技球が入賞したことによって取得した各種データよりも先に特別図柄用乱数記憶領域６０６１に記憶される。即ち、第１始動口３９０への遊技球の入賞と、第２始動口３９２または第３始動口３９４への遊技球の入賞とがほぼ同時に行われた場合には、第２特別図柄当否判定手段７１４による大当たり判定が、第１特別図柄当否判定手段７０４による大当たり判定よりも先に行われ、その結果、第２特別図柄当否判定手段７１４による判定結果が第１特別図柄当否判定手段７０４による判定結果よりも先に第２特別図柄表示器８６および共通図柄表示領域１１５ｃに表示される。とくに、時短遊技中、普通図柄抽選手段７２０による抽選が遊技者に有利な抽選が行われるので、一対の可動片３９６の開閉動作が頻繁に行われ、第３始動口３９４に遊技球が入賞しやすくなる。しかし、第１始動口３９０への遊技球の入賞と、第２始動口３９２または第３始動口３９４への遊技球の入賞とがほぼ同時に行われた場合に、第２特別図柄当否判定手段７１４による大当たり判定を第１特別図柄当否判定手段７０４による大当たり判定よりも先に行うことによって、時短遊技中、第２始動口３９２または第３始動口３９４に遊技球が入賞したにも拘わらず、取得した各種データが破棄されるといったことを極力回避でき、興趣の低下を抑制できる。

【０６１６】

なお、本実施形態では、ＣＰＵ６０２が、ステップＳ１１０１～ステップＳ１１０３の一連の処理を実行したのちに、ステップＳ１１０４～１１０６の一連の処理を実行しているが、これに代えて、ステップＳ１１０４～ステップＳ１１０６の一連の処理を実行した

のちに、ステップＳ１１０１～ステップＳ１１０３の一連の処理を実行する態様であっても良い。

【０６１７】

また、本実施形態において、特別図柄用乱数記憶領域６０６１に記憶される各種データの数（即ち、第１特別図柄保留カウンタ７０３のカウンタ値と第２特別図柄保留カウンタ７１３のカウンタ値との和）を「始動記憶数」と称する。

【０６１８】

［変動開始処理］

次に、変動開始処理について図７０に基づいて説明する。図７０は、変動開始処理の一例を示すフローチャートである。

【０６１９】

処理選択フラグが「０」のときに実行される変動開始処理（ステップＳ１３０）では、ＣＰＵ６０２は、先ず、始動記憶数が０であるか否かを判断する（ステップＳ１３０１）。始動記憶数が０でなければ（ステップＳ１３０１におけるＮＯ）、特別図柄用乱数記憶領域６０６１のシフト処理を行う（ステップＳ１３０２）。このシフト処理は、第１記憶領域６０６１ａに記憶されている各種データを処理領域６０６２に記憶させると共に、第ｎ記憶領域（２≦ｎ≦８）に記憶されている各種データを、それぞれ、第（ｎ－１）記憶領域（２≦ｎ≦８）に記憶させる処理である。なお、第１記憶領域６０６１ａのみに各種データが記憶されている場合（第２記憶領域６０６１ｂ～第８記憶領域６０６１ｈが空き領域の場合）には、第１記憶領域６０６１ａに記憶されている各種データを処理領域６０６２に記憶させる処理のみが行われる。なお、ステップＳ１３０１において始動記憶が０であれば（ステップＳ１３０１におけるＹＥＳ）処理を終了する。

【０６２０】

ステップＳ１３０２においてシフト処理を行ったのち、ＣＰＵ６０２は、処理領域６０６２の特別図柄種別記憶領域に記憶されている種別が第２特別図柄種別であるか否かを判別する（ステップＳ１３０３）。このとき、第２特別図柄種別であれば（ステップＳ１３０３におけるＹＥＳ）、第２特別図柄フラグをＯＮ状態にする（ステップＳ１３０３）と共に、第２特別図柄保留カウンタ７１３のカウンタ値を１減算して（ステップＳ１３０５）、ステップＳ１３０８に進む。また、ステップＳ１３０３において判定した処理領域６０６２の特別図柄種別記憶領域に記憶されている種別が第１特別図柄種別であれば（ステップＳ１３０３におけるＮＯ）、第１特別図柄フラグをＯＮ状態にする（ステップＳ１３０６）と共に、第１特別図柄保留カウンタ７０３のカウンタ値を１減算して（ステップＳ１３０７）、ステップＳ１３０８に進む。

【０６２１】

ステップＳ１３０８では、ＣＰＵ６０２は、確率変動機能が作動中であるか否か、即ち、確変遊技実行手段７４０による確変遊技が実行されているか否かを判別する（ステップＳ１３０８）。確率変動機能が作動中であれば（ステップＳ１３０８におけるＹＥＳ）、特別図柄確変時当たり判定用テーブル７０８が選択され（ステップＳ１３０９）、確率変動機能が未作動であれば（ステップＳ１３０８におけるＮＯ）、特別図柄通常時当たり判定用テーブル７０６が選択される（ステップＳ１３１０）。そして、ステップＳ１３０９またはステップＳ１３１０において選択された判定テーブルと、処理領域６０６２に記憶されている当否判定用乱数とを参照して大当たり判定が行われる（ステップＳ１３１１）。

【０６２２】

なお、ステップＳ１３１１における大当たり判定は、第１特別図柄フラグがＯＮ状態であれば第１特別図柄当否判定手段７０４によって行われ、第２特別図柄フラグがＯＮ状態であれば第２特別図柄当否判定手段７１４によって行われる。

【０６２３】

ＣＰＵ６０２が、ステップＳ１３１１における大当たり判定にて大当たりであると判定すると（ステップＳ１３１１におけるＹＥＳ）、大当たりフラグをＯＮ状態にして（ステ

ップＳ１３１１）、次に、長当たりか否かの判定を行う（ステップＳ１３１３）。具体的には、ステップＳ１３０９またはステップＳ１３１０において選択された判定テーブルと当否判定用乱数とを参照して大当たり判定の結果が長当たりであるか否か判定する。長当たりであると判定されると（ステップＳ１３１３におけるＹＥＳ）、長当たりフラグをＯＮして（ステップＳ１３１４）、その後、処理フラグを「１」に更新し（ステップＳ１３１８）、処理を終了する。また、ステップＳ１３１３において長当たりでないと判定されると（ステップＳ１３１３におけるＮＯ）、短当たりフラグをＯＮして（ステップＳ１３１５）、その後、処理フラグを「１」に更新し（ステップＳ１３１８）、処理を終了する。また、ステップＳ１３１１における大当たり判定にて大当たりでないと判定すると（ステップＳ１３１１におけるＮＯ）、小当たり判定が表１に基づいて行われる（ステップＳ１３１６）。小当たり判定において小当たりであると判定すると（ステップＳ１３１６におけるＹＥＳ）、小当たりフラグをＯＮ状態にして（ステップＳ１３１７）、ステップＳ１３１８に進み、処理フラグを「１」に更新し、処理を終了する。小当たり判定において小当たりでないと判定すると（ステップＳ１３１６におけるＮＯ）、ステップＳ１３１８に進み、処理フラグを「１」に更新し、処理を終了する。

【０６２４】

なお、本実施形態では、ステップＳ１３０２において特別図柄用乱数記憶領域６０６１のシフト処理を行ったのち、ステップＳ１３１０において選択された判定テーブル（特別図柄通常時当たり判定用テーブル７０６または特別図柄確変時当たり判定用テーブル７０８）と、処理領域６０６２に記憶されている当否判定用乱数とを参照して大当たり判定が行われる（ステップＳ１３１１）が、これに限られない。例えば、判定テーブル（特別図柄通常時当たり判定用テーブル７０６または特別図柄確変時当たり判定用テーブル７０８）と第１記憶領域６０６１ａに記憶されている当否判定用乱数とを参照して大当たり判定を行い、その後、特別図柄用乱数記憶領域６０６１のシフト処理を行っても良い。このとき、第１記憶領域６０６１ａに記憶されている当否判定用乱数を参照できるのは、変動開始時のみである。

【０６２５】

また、大当たり判定および小当たり判定についての詳細は、表１および表２を参照して上述したとおりである。

【０６２６】

［変動パターン設定処理］

次に、変動パターン設定処理について図７１～図８５に基づいて説明する。図７１は、変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図７２は、第１特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。図７３は、第１特別図柄長当たり時パターンテーブル設定処理において選択される変動パターンを示す一覧表図である。図７４は、第２特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。図７５は、第２特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理において選択される変動パターンを示す一覧表図である。図７６は、短当たり時変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。図７７は、小当たり時変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。図７８は、短当たり時変動パターンテーブル設定処理および小当たり時変動パターンテーブル設定処理において選択される変動パターンを示す一覧表図である。図７９は、第１特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。図８０は、図７９のＡから続くフローチャートである。図８１は、第１特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理においてリーチと判断された場合に選択される変動パターンを示す一覧表図である。図８２は、第２特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。図８３は、図８２のＣから続くフローチャートである。図８４は、第２特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理においてリーチと判断された場合に選択される変動パターンを示す一覧表図である。図８５は、第１特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理および第２特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理においてリーチと判

断されない場合に選択される変動パターンを示す一覧表図である。

【０６２７】

なお、図７３、図７５、図７８、図８１、図８４および図８５に示すテーブルには、変動番号に対応させて、コマンド、抽選結果、変動時間、変動名称（変動内容）および当該変動番号の変動内容が選択される確率が記憶されている。また、「変動内容」とは、演出表示装置１１５に表示される演出の内容およびこの演出内容に対応させてスピーカー１８，５７から出力される効果音や楽曲のことである。

【０６２８】

図７１の変動パターン設定処理では、先ず、大当たりフラグがＯＮであるか否かを判断する（ステップＳ１５１０）。即ち、今回の特別図柄の変動によって大当たりを導出するか否かを判断する。大当たりフラグがＯＮであると判断すると（ステップＳ１５１０におけるＹＥＳ）、次に、長当たりフラグＯＮか否か判断する（ステップＳ１５２０）。即ちステップＳ１５１０で判断した大当たりが長当たりであるか否かを判断する。長当たりフラグＯＮであると判断すると（ステップＳ１５２０におけるＹＥＳ）、次に第１特別図柄フラグがＯＮか否か判断する（ステップＳ１５３０）。即ち、今回の変動が第１始動口センサ６４４により遊技球が検出されたことに基づいて抽出された当否判定乱数にもとづくものであるか否か判断する。第１特別図柄フラグがＯＮであると判断すると（ステップＳ１５３０におけるＹＥＳ）、第１特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理（ステップＳ１５４０）を行う。第１特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理（ステップＳ１５４０）では、時短機能作動中であるか否か（即ち、時短遊技実行手段７４２により時短遊技が実行されているか否か）、確率変動機能作動中であるか否か（即ち、確変遊技実行手段７４０により確変遊技が実行されているか否か）、および、確変図柄での長当たりであるか否かに応じて、第１特別図柄長当たり時の変動パターンテーブルを選択する。

【０６２９】

第１特別図柄フラグがＯＮでないと判断すると（ステップＳ１５３０におけるＮＯ）、第２特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理（ステップＳ１５５０）を行う。第２特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理（ステップＳ１５５０）では、時短機能作動中であるか否か、確率変動機能作動中であるか否か、および、確変図柄での長当たりであるか否かに応じて、第２特別図柄長当たり時の変動パターンテーブルを選択する。

【０６３０】

ステップＳ１５２０において、長当たりフラグＯＮでない（即ち、短当たりである）と判断すると（ステップＳ１５２０におけるＮＯ）、短当たり時変動パターンテーブル設定処理（ステップＳ１５６０）を行う。短当たり時変動パターンテーブル設定処理では、時短機能作動中であるか否かおよび確率変動機能作動中であるか否かを判断し、それぞれの遊技状態に応じた短当たり時の変動パターンテーブルを選択する。

【０６３１】

なお、ステップＳ１５２０において長当たりでない（即ち短当たり）と判断した場合には、今回の変動が第１始動口センサ６４４により遊技球が検出されたことにもとづくものであるのか否かは判断しない。従って、第１始動口３９０に遊技球が入賞したことに応じて短当たりが発生した場合、および、第２始動口３９２または第３始動口３９４に遊技球が入賞したことに応じて短当たりが発生した場合、のいずれであっても、同じ変動パターンテーブルが選択されることになる。

【０６３２】

ステップＳ１５１０において大当たりフラグＯＮでないと判断すると（ステップＳ１５１０におけるＮＯ）、小当たりフラグがＯＮであるか否かを判断する（ステップＳ１５７０）。小当たりフラグがＯＮであると判断すると（ステップＳ１５７０におけるＹＥＳ）、小当たり時変動パターンテーブル設定処理（ステップＳ１５８０）を行う。小当たり時変動パターン設定処理では、時短機能作動中であるか否かおよび確率変動機能作動中であ

るか否かを判断し、それぞれの遊技状態に応じた小当たり時の変動パターンテーブルを選択する。

【０６３３】

なお、ステップＳ１５７０において小当たりであると判断した場合には、ステップＳ１５２０において長当たりでないと判断した場合と同様に、今回の変動が第１始動口センサ６４４により遊技球が検出されたことにもとづくものであるのか否かは判断しない。従って、第１始動口３９０に遊技球が入賞したことに応じて小当たりが発生した場合、および、第２始動口３９２または第３始動口３９４に遊技球が入賞したことに応じて小当たりが発生した場合、のいずれであっても、同じ変動パターンテーブルが選択されることになる。

【０６３４】

小当たりフラグがＯＮでないと判断すると（ステップＳ１５７０におけるＮＯ）、第１特別図柄フラグがＯＮであるか否かを判断する（ステップＳ１５９０）。第１特別図柄フラグがＯＮであると判断すると（ステップＳ１５９０におけるＹＥＳ）、第１特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理（ステップＳ１６００）を行う。第１特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理では、まず時短機能作動中であるか否かおよび確率変動機能作動中であるか否かを判断したのち、リーチ変動を行うか否かを抽選する（以下、この抽選を「リーチ抽選」と称する）。リーチ抽選では、リーチ判定用乱数を取得し、取得したリーチ判定用乱数をＲＡＭ６０６に記憶するとともに、予め定められたリーチ判定テーブルに設定されている判定値と取得したリーチ判定用乱数とが一致するか否かによって、リーチ変動を行うか否かを判断する。そして判断された時短機能作動中であるか否かと、確率変動機能作動中であるか否かと、リーチ変動を行うか否かと、第１特別図柄保留カウンタ７０３（図５３参照）によるカウンタ値とに基づいて、第１特別図柄外れ時の変動パターンテーブルを選択する。

【０６３５】

ステップＳ１５９０において第１特別図柄フラグがＯＮでないと判断すると（ステップＳ１５９０におけるＮＯ）、第２特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理（ステップＳ１６１０）を行う。第２特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理では、時短機能作動中であるか否かおよび確率変動機能作動中であるか否かを判断する。時短機能が未作動のときであれば、常にリーチ変動が行われるリーチ変動パターンテーブルが選択される。時短作動時であれば、リーチ判定用乱数を取得してＲＡＭ６０６に記憶するとともに、取得したリーチ判定用乱数と予め定められたリーチ判定テーブルに設定されている判定値とが一致するか否かによって、リーチ変動とするか否かを判断する。そして、判断された時短機能作動中であるか否かと、確率変動機能作動中であるか否かと、リーチ変動を行うか否かと、第２特別図柄保留カウンタ７１３（図５３参照）によるカウンタ値とに応じて、第２特別図柄外れ時の変動パターンテーブルを選択する。

【０６３６】

各変動パターンテーブルを設定するとステップＳ１６２０に進み、変動パターンを決定する。変動パターンの決定では、先ず、変動表示乱数を取得する。そして、この取得した変動表示乱数に基づいて、ステップＳ１５４０、ステップＳ１５５０、ステップＳ１５６０、ステップＳ１５８０、ステップＳ１６００またはステップＳ１６１０で設定された変動パターンテーブルに設定されている変動パターンのなかからいずれか一つの変動パターンを決定する（ステップＳ１６２０）。

【０６３７】

各変動パターンには、変動時間およびコマンドが対応して設定されており、変動パターンを決定すると（ステップＳ１６２０）、この決定された変動パターンを選択値としてセットする（ステップＳ１６３０）。そして、選択値としてセットされた変動パターンに対応するコマンドを、周辺制御基板６６２に送信される演出コマンドとしてセットする。変動パターンを選択値としてセットすると（ステップＳ１６３０）、セットされた変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする（ステップＳ１６４０）。即ち、特別図柄

の変動時間を、主制御基板１３１に搭載されるＲＡＭ６０６に設けられたタイマにセットする。その後、処理フラグを「２」に更新して（ステップＳ１６５０）変動パターン設定処理を終了する。

【０６３８】

次に、図７２および図７３に基づいて第１特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理について説明する。図７２の第１特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理において、ＣＰＵ６０２は、先ず、時短機能が未作動であるか否か、即ち、時短遊技実行手段７４２によって時短遊技が実行されているか否かを判断する（ステップＳ１５４０１）。時短機能が未作動であると判断すると（ステップＳ１５４０１におけるＹＥＳ）、時短機能が未作動の場合における長当たり図柄の種別に応じた変動パターンテーブルを選択する（ステップＳ１５４０２）。具体的には、図柄乱数を用いて長当たり図柄の種別が確変時短付長当たりの図柄であるか通常長当たりの図柄であるかを判別し、確変時短付長当たりの図柄である場合にはテーブル１を選択し、通常長当たりの図柄である場合にはテーブル２を選択する（図７３参照）。

【０６３９】

ステップＳ１５４０１において時短機能が未作動でない、即ち時短遊技状態であると判断すると（ステップＳ１５４０１におけるＮＯ）、確率変動機能が未作動であるか否か、即ち、確変遊技実行手段７４０によって確変遊技が実行されているか否かを判断する（ステップＳ１５４０３）。確率変動機能が未作動であると判断すると（ステップＳ１５４０３におけるＹＥＳ）、時短機能作動時であって且つ低確率時における長当たり種別に応じた変動パターンテーブルを選択する（ステップＳ１５４０４）。具体的には、図柄乱数を用いて長当たり図柄の種別が確変時短付長当たりの図柄であるか通常長当たりの図柄であるかを判別し、確変時短付長当たりの図柄である場合にはテーブル３を選択し、通常長当たりの図柄である場合にはテーブル４を選択する。

【０６４０】

ステップＳ１５４０３において確率変動機能が未作動でない、即ち確変遊技状態であると判断すると（ステップＳ１５４０３におけるＮＯ）、時短機能作動時であって且つ高確率時における長当たり種別に応じた変動パターンテーブルを選択する（ステップＳ１５４０５）。具体的には、図柄乱数を用いて長当たり図柄の種別が確変時短付長当たりの図柄であるか通常長当たりの図柄であるかを判別し、確変時短付長当たりの図柄である場合にはテーブル５を選択し、通常長当たりの図柄である場合にはテーブル６を選択する。

【０６４１】

ステップＳ１５４０２、ステップＳ１５４０４、ステップＳ１５４０５においてそれぞれの変動パターンテーブルを選択すると、第１特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理を終了する。

【０６４２】

第１特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル１が選択されると、変動パターン乱数を取得し、この取得した変動パターン乱数に基づいて、変動番号１０のノーマル長当たり、変動番号１３の歌リーチＡノーマル長当たり、変動番号１５の歌リーチＡロング長当たり、変動番号１７の歌リーチＢ（歌リーチＡ経由）長当たり、変動番号１９の歌リーチＣ（歌リーチＡ経由）長当たり、変動番号２１の歌リーチＤ（歌リーチＡ経由）長当たり、変動番号２６の歌リーチＢ前半長当たり、変動番号２８の歌リーチＢ後半長当たり、変動番号３３の歌リーチＣ前半長当たり、変動番号３５の歌リーチＣ後半長当たり、変動番号４０の歌リーチＤ前半長当たり、変動番号４２の歌リーチＤ後半長当たり、および、変動番号４５のチャンス目（確変長当たり）、のうち、いずれかの変動パターンを、それぞれ、６４０００分の５００、６４０００分の３５００、６４０００分の５０００、６４０００分の８０００、６４０００分の１００００、６４０００分の１００００、６４０００分の４０００、６４０００分の４０００、６４０００分の４０００、６４０００分の４０００、６４０００分の４０００、および、６４０００分の３０００の確率で選択する。そして、選択した変動パターンに対応する

コマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。例えば、変動パターンとしてノーマル長当たりを６４０００分の５００の確率で選択したとき、ノーマル長当たりの変動パターンに対応するコマンド０ＡＨを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として２１５００ｍｓをタイマにセットする。このノーマル長当たりを選択すると、演出表示装置１１５（図１０参照）に表示される装飾図柄の変動開始後、リーチ変動を実行し、その後、スーパーリーチ演出を実行することなく、停止図柄が長当たり態様となるように表示する。他の変動パターンも同様にそれぞれの確率で選択し、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてし、さらに選択した変動パターンに対応する変動時間値をタイマにセットする。

【０６４３】

第１特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル２が選択されると、テーブル１と同じ変動パターンを同じ確率で選択する。ただし、変動番号２６、２８、３３、３５、４０、４２が選択される確率は、テーブル１では６４０００分の４０００であるのに対し、テーブル２では６４０００分の４５００である。また、変動番号４５が選択される確率は、テーブル１では６４０００分の３０００であるのに対し、テーブル２では選択されない。そして、テーブル１が選択された場合と同様に、選択した変動パターンに対応するコマンドをセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。

【０６４４】

第１特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル３が選択されると、変動パターン乱数を取得し、この取得した変動パターン乱数に基づいて、変動番号２６の歌リーチＢ前半長当たり、変動番号２８の歌リーチＢ後半長当たり、変動番号３３の歌リーチＣ前半長当たり、変動番号３５の歌リーチＣ後半長当たり、変動番号４０の歌リーチＤ前半長当たり、および、変動番号４２の歌リーチＤ後半長当たりのうち、いずれかの変動パターンを、それぞれ、６４０００分の１０５００、６４０００分の１０５００、６４０００分の１０５００、６４０００分の１０５００、６４０００分の１１０００、および、６４０００分の１１０００の確率で選択する。そして、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。例えば、変動パターンとして歌リーチＢ前半長当たりを６４０００分の１０５００の確率で選択したとき、歌リーチＢ前半長当たりの変動パターンに対応するコマンド１ＡＨを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として４１１００ｍｓをタイマにセットする。この歌リーチＢ前半長当たりを選択すると、演出表示装置１１５（図１０参照）に表示される装飾図柄の変動開始後、リーチ変動を実行すると共に、歌（Ｂ）演奏に伴ってキャラクタがステージ上で歌っている態様のスーパーリーチ演出をし、その後、停止図柄が長当たり態様となるように表示する。

【０６４５】

第１特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル４が選択されると、テーブル３と同じ変動パターンを同じ確率で選択する。そして、テーブル３が選択された場合と同様に、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。

【０６４６】

第１特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル５が選択されると、変動パターン乱数を取得し、この取得した変動パターン乱数に基づいて、変動番号５１の歌リーチＢ完走当たり（共通）、変動番号５２の歌リーチＢ扉１枚目復活長当たり、変動番号５３の歌リーチＢ扉２枚目復活長当たり、変動番号５４の歌リーチＢ扉３枚目復活長当たり、変動番号６０の歌リーチＣ完走当たり（確変）、変動番号６１の歌リーチＣ扉１枚目復活長当たり、変動番号６２の歌リーチＣ扉２枚目復活長当たり、および、変動番号６３の歌リーチＣ扉３枚目復活長当たり、変動番号６９の歌リーチＤ完走当たり（確変）、変動番号７０の歌リーチＤ扉１枚目復活長当たり、変動番号７１の歌リーチＤ扉

２枚目復活長当たり、および、変動番号７２の歌リーチＤ扉３枚目復活長当たりのうち、いずれかの変動パターンを、それぞれ、６４０００分の３００００、６４０００分の５００、６４０００分の５００、６４０００分の１０００、６４０００分の１００００、６４０００分の２５０、６４０００分の２５０、、６４０００分の５５００、６４０００分の１００００、６４０００分の２５０、６４０００分の２５０、および、６４０００分の５５００の確率で選択する。そして、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。例えば、変動パターンとして歌リーチＢ完走長当たりを６４０００分の３０００の確率で選択したとき、歌リーチＢ完走長当たりの変動パターンに対応するコマンド３３Ｈを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として５５０００ｍｓをタイマにセットする。他の変動パターンも同様にそれぞれの確率で選択し、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間値をタイマにセットする。

【０６４７】

第１特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル６が選択されると、変動パターン乱数を取得することなく、常に変動番号５１の歌リーチＢ完走当たりの変動パターンを選択する。そして、歌リーチＢ完走長当たりの変動パターンに対応するコマンド３３Ｈを演出コマンドとしてとしてセットすると共に、変動時間値として５５０００ｍｓをタイマにセットする。この歌リーチＢ完走当たりは、演出表示装置１１５（図１０参照）に表示される装飾図柄の変動開始後、歌（Ｂ）に伴ってキャラクタがステージ上で歌っている態様のスーパーリーチを表示し、その後、ステージの扉が閉まるものの、演奏およびキャラクタ表示が中断されない演出を３回繰り返し、歌（Ｂ）を演奏し終わった後に停止図柄が長当たり態様となるように表示する。

【０６４８】

このように、テーブル６が選択された場合の変動パターンの内容は、テーブル５が選択された場合の変動パターンの内容と異なる。即ち、テーブル５で選択される可能性がある歌リーチＢ扉１枚目復活長当たり、歌リーチＢ扉２枚目復活長当たり、歌リーチＢ扉３枚目復活長当たり、歌リーチＣ完走当たり、歌リーチＣ扉１枚目復活長当たり、歌リーチＣ扉２枚目復活長当たり、歌リーチＣ扉３枚目復活長当たり、歌リーチＤ完走当たり、歌リーチＤ扉１枚目復活長当たり、歌リーチＤ扉２枚目復活長当たり、および、歌リーチＤ扉３枚目復活長当たりは、いずれもテーブル６で選択されることはないので、これらの変動パターンが演出表示装置１１５において表示された場合には、確変時短付長当たりが確定する。

【０６４９】

次に、図７４および図７５に基づいて第２特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理について説明する。図７４の第２特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理において、ＣＰＵ６０２は、先ず、時短機能が未作動であるか否か、即ち、時短遊技実行手段７４２によって時短遊技が実行されているか否かを判断する（ステップＳ１５５０１）。時短機能が未作動であると判断すると（ステップＳ１５５０１におけるＹＥＳ）、時短機能が未作動である場合における長当たり図柄の種別に応じた変動パターンテーブルを選択する（ステップＳ１５５０２）。具体的には、図柄乱数を用いて長当たり図柄の種別が確変時短付長当たりの図柄であるか通常長当たりの図柄であるかを判別し、確変時短付長当たりの図柄である場合にはテーブル７を選択し、通常長当たりの図柄である場合にはテーブル８を選択する（図７５参照）。

【０６５０】

ステップＳ１５５０１において時短機能が未作動でない、即ち時短遊技状態であると判断すると（ステップＳ１５５０１におけるＮＯ）、確率変動機能が未作動であるか否か、即ち、確変遊技実行手段７４０によって確変遊技が実行されているか否かを判断する（ステップＳ１５５０３）。確率変動機能が未作動であると判断すると（ステップＳ１５５０３におけるＹＥＳ）、時短機能作動時であって且つ低確率時における長当たり種別に応じ

た変動パターンテーブルを選択する（ステップＳ１５５０４）。具体的には、図柄乱数を用いて長当たり図柄の種別が確変時短付長当たりの図柄であるか通常長当たりの図柄であるかを判別し、確変時短付長当たりの図柄である場合にはテーブル９を選択し、通常長当たりの図柄である場合にはテーブル１０を選択する。

【０６５１】

ステップＳ１５５０３において確率変動機能が未作動でない、即ち確変遊技状態であると判断すると（ステップＳ１５５０３におけるＮＯ）、時短機能作動時であって且つ高確率時における長当たり種別に応じた変動パターンテーブルを選択する（ステップＳ１５５０５）。具体的には、図柄乱数を用いて長当たり図柄の種別が確変時短付長当たりの図柄であるか通常長当たりの図柄であるかを判別し、確変時短付長当たりの図柄である場合にはテーブル１１を選択し、通常長当たりの図柄である場合にはテーブル１２を選択する。

【０６５２】

ステップＳ１５５０２、ステップＳ１５５０４、ステップＳ１５５０５においてそれぞれの変動パターンテーブルを選択すると、第２特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理を終了する。

【０６５３】

第２特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル７が選択されると、変動パターン乱数を取得し、この取得した変動パターン乱数に基づいて、変動番号７５のノーマル長当たり、変動番号７８の歌リーチＡノーマル長当たり、変動番号８０の歌リーチＡロング長当たり、変動番号８２の歌リーチＢ（歌リーチＡ経由）長当たり、変動番号８４の歌リーチＣ（歌リーチＡ経由）長当たり、および、変動番号８６の歌リーチＤ（歌リーチＡ経由）長当たりのうち、いずれかの変動パターンを、それぞれ、６４０００分の９００、６４０００分の３８００、６４０００分の６０００、６４０００分の１２０００、６４０００分の２００００、および、６４０００分の２１３００の確率で選択する。そして、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。例えば、変動パターンとしてノーマル長当たりを６４０００分の９００の確率で選択したとき、ノーマル長当たりの変動パターンに対応するコマンド５１Ｈを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として１５４００ｍｓをタイマにセットする。他の変動パターンも同様にそれぞれの確率で選択し、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間値をタイマにセットする。

【０６５４】

第２特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル８が選択されると、テーブル７と同じ変動パターンを同じ確率で選択する。ただし、変動番号８２が選択される確率は、テーブル７では６４０００分の１２０００であるのに対し、テーブル８では６４０００分の１５０００である。また、変動番号８６が選択される確率は、テーブル７では６４０００分の２１３００であるのに対し、テーブル８では６４０００分の１８３００である。そして、テーブル７が選択された場合と同様に、選択した変動パターンに対応するコマンドをセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。

【０６５５】

第２特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル９が選択されると、変動パターン乱数を取得し、この取得した変動パターン乱数に基づいて、変動番号５１の歌リーチＢ完走当たり（共通）、変動番号５２の歌リーチＢ扉１枚目復活長当たり、変動番号５３の歌リーチＢ扉２枚目復活長当たり、変動番号５４の歌リーチＢ扉３枚目復活長当たり、変動番号６０の歌リーチＣ完走当たり（確変）、変動番号６１の歌リーチＣ扉１枚目復活長当たり、変動番号６２の歌リーチＣ扉２枚目復活長当たり、変動番号６３の歌リーチＣ扉３枚目復活長当たり、変動番号６９の歌リーチＤ完走当たり（確変）、変動番号７０の歌リーチＤ扉１枚目復活長当たり、変動番号７１の歌リーチＤ扉２枚目復

活長当たり、および、変動番号７２の歌リーチＤ扉３枚目復活長当たりのうち、いずれかの変動パターンを、それぞれ、６４０００分の２６５００、６４０００分の５００、６４０００分の５００、６４０００分の１０００、６４０００分の１５０００、６４０００分の２５０、６４０００分の５００、６４０００分の２０００、６４０００分の１５０００、６４０００分の２５０、６４０００分の５００、および、６４０００分の２０００の確率で選択する。そして、選択した変動パターンに対応するコマンドをセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。例えば、歌リーチＢ完走長当たりを６４０００分の２６５００の確率で選択し、選択した歌リーチＢ完走長当たりの変動パターンに対応するコマンド３３Ｈを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として５５０００ｍｓをタイマにセットする。他の変動パターンも同様にそれぞれの確率で選択し、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間値をタイマにセットする。

【０６５６】

第２特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル１１が選択されると、変動パターン乱数を取得し、この取得した変動パターン乱数に基づいて、変動番号２６の歌リーチＢ前半長当たり、変動番号２８の歌リーチＢ後半長当たり、変動番号３３の歌リーチＣ前半長当たり、変動番号３５の歌リーチＣ後半長当たり、変動番号４０の歌リーチＤ前半長当たり、および、変動番号４２の歌リーチＤ後半長当たりのうち、いずれかの変動パターンを、それぞれ、６４０００分の１３７５０、６４０００分の１３７５０、６４０００分の１００００、６４０００分の１００００、６４０００分の８２５０、および、６４０００分の８２５０の確率で選択する。そして、選択した変動パターンに対応するコマンドをセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。例えば、変動パターンとして歌リーチＢ長当たりを６４０００分の１３７５０の確率で選択したとき、歌リーチＢ長当たりの変動パターンに対応するコマンド１ＡＨを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として４１１００ｍｓをタイマにセットする。

【０６５７】

第２特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル１０が選択されると、変動パターン乱数を取得することなく、常に変動番号５１の歌リーチＢ完走長当たりの変動パターンを選択する。そして、歌リーチＢ完走長当たりの変動パターンに対応するコマンド３３Ｈを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として５５００ｍｓをタイマにセットする。

【０６５８】

このように、テーブル１０が選択された場合の変動パターンの内容は、テーブル９が選択された場合の変動パターンの内容と異なる。即ち、テーブル９で選択される可能性がある歌リーチＢ扉１枚目復活長当たり、歌リーチＢ扉２枚目復活長当たり、歌リーチＢ扉３枚目復活長当たり、歌リーチＣ完走当たり、歌リーチＣ扉１枚目復活長当たり、歌リーチＣ扉２枚目復活長当たり、歌リーチＣ扉３枚目復活長当たり、歌リーチＤ完走当たり、歌リーチＤ扉１枚目復活長当たり、歌リーチＤ扉２枚目復活長当たり、および、歌リーチＤ扉３枚目復活長当たりは、いずれもテーブル１０で選択されることはないので、これらの変動パターンが演出表示装置１１５において表示された場合には、確変時短付長当たりが確定する。

【０６５９】

次に、図７６および図７８に基づいて短当たり時変動パターンテーブル設定処理について説明する。図７６の短当たり時変動パターンテーブル設定処理において、ＣＰＵ６０２は、先ず、時短機能が未作動であるか否か、即ち、時短遊技実行手段７４２によって時短遊技が実行されているか否かを判断する（ステップＳ１５６０１）。時短機能が未作動であると判断すると（ステップＳ１５６０１におけるＹＥＳ）、時短機能が未作動である場合における変動パターンテーブルを選択する（ステップＳ１５６０２）。即ち、時短遊技実行手段７４２によって時短遊技が実行されていない場合には、確変遊技実行手段７４０

によって確変遊技が実行されているか否かに拘わらず、テーブル１３を選択する（図７８参照）。

【０６６０】

ステップＳ１５６０１において時短機能が未作動でない、即ち時短遊技状態であると判断すると（ステップＳ１５６０１におけるＮＯ）、確率変動機能が未作動であるか否か、即ち、確変遊技実行手段７４０によって確変遊技が実行されていない状態であるか否かを判断する（ステップＳ１５６０３）。確率変動機能が未作動であると判断すると（ステップＳ１５６０３におけるＹＥＳ）、時短機能作動時且つ確率変動機能が未作動の場合における変動パターンテーブルを選択する（ステップＳ１５６０４）。即ち、時短遊技実行手段７４２によって時短遊技が実行されており且つ確変遊技実行手段７４０によって確変遊技が実行されていない場合には、テーブル１４を選択する（図７８参照）。

【０６６１】

ステップＳ１５６０１において時短機能が未作動でないと判断すると（ステップＳ１５６０３におけるＮＯ）、時短機能作動且つ確率変動機能作動時における変動パターンテーブルを選択する（ステップＳ１５６０５）。即ち、時短遊技実行手段７４２によって時短遊技が実行されており且つ確変遊技実行手段７４０によって確変遊技が実行されている場合には、テーブル１５を選択する（図７８参照）。

【０６６２】

短当たり時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル１３が選択されると、変動番号４３のチャンス目の変動パターンを１００％の確率で（即ち常に）選択する。そして、コマンド２ＢＨを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として２４６００ｍｓをタイマにセットする。チャンス目（短当たり）では、演出表示装置１１５に装飾図柄を変動表示した後、リーチ演出を伴わずに長当たりとは異なる短当たりの態様で装飾図柄を停止表示する。このように、時短機能未作動および確変機能未作動の通常遊技状態時においては、チャンス目の１種類の短当たり表示態様のみが、後述する表示態様記憶手段８３０（図９６参照）に記憶されている。

【０６６３】

短当たり時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル１４が選択されると、変動パターン乱数を取得し、この取得した変動パターン乱数に基づいて、変動番号２３の歌リーチＢイントロ外れ、変動番号３０の歌リーチＣイントロ外れ、および、変動番号３７の歌リーチＤイントロ外れのうち、いずれかの変動パターンを、それぞれ、６４０００分の２４０００、６４０００分の２００００、および、６４０００分の２００００の確率で選択する。そして、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。例えば、歌リーチＢイントロ外れを６４０００分の２４０００の確率で選択したとき、歌リーチＢイントロ外れの変動パターンに対応するコマンド１７Ｈを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として２５７００ｍｓをタイマにセットする。この歌リーチＢイントロ外れを選択すると、演出表示装置１１５に装飾図柄を変動表示した後、リーチ演出を伴って歌（Ｂ）のイントロを演奏するものの、歌い始める前に、装飾図柄を、長当たりとは異なる短当たりの態様で停止表示する。また、歌リーチＣイントロ外れおよび歌リーチＤイントロ外れの変動パターンも同様に６４０００分の２００００の確率で選択し、選択した変動パターンのコマンド１ＥＨおよび２５Ｈを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として２４１００ｍｓをタイマにセットする。

【０６６４】

短当たり時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル１５が選択されると、変動パターン乱数を取得し、この取得した変動パターン乱数に基づいて、変動番号４７の歌リーチＢ扉１枚目短当たり、変動番号４８の歌リーチＢ扉３枚目短当たり、変動番号５６の歌リーチＣ扉１枚目短当たり、変動番号５７の歌リーチＣ扉３枚目短当たり、変動番号６５の歌リーチＤ扉１枚目短当たり、および、変動番号６６の歌リーチＤ扉３枚目短当たりのうち、いずれかの変動パターンを、それぞれ、６４０００分の１４０００、６４０００

分の４０００、６４０００分の１９０００、６４０００分の４０００、６４０００分の１９０００、および、６４０００分の４０００の確率で選択する。そして、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。例えば、歌リーチＢ扉１枚目短当たりを６４０００分の１４０００の確率で選択したとき、歌リーチＢ扉１枚目短当たりの変動パターンに対応するコマンド２ＦＨを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として２１８００ｍｓをタイマにセットする。この歌リーチＢ扉１枚目短当たりを選択すると、演出表示装置１１５に装飾図柄を変動表示した後、歌（Ｂ）を演奏するとともにキャラクタがステージ上で歌っている態様のスーパーリーチを表示し、その後ステージの扉が閉まり、装飾図柄を長当たりとは異なる短当たりの態様で停止表示する。他の変動パターンも同様にそれぞれの確率で選択し、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、対応する変動時間値をタイマにセットする。

【０６６５】

次に、図７７および図７８に基づいて小当たり時変動パターンテーブル設定処理について説明する。図７７の小当たり時変動パターンテーブル設定処理において、ＣＰＵ６０２は、先ず、時短機能が未作動であるか否か、即ち、時短遊技実行手段７４２によって時短遊技が実行されているか否かを判断する（ステップＳ１５８０１）。時短機能が未作動であると判断すると（ステップＳ１５８０１におけるＹＥＳ）、時短機能が未作動の場合における変動パターンテーブルを選択する（ステップＳ１５８０２）。即ち、時短遊技実行手段７４２によって時短遊技が実行されていない場合には、確変遊技実行手段７４０によって確変遊技が実行されているか否かに拘わらず、テーブル１６を選択する（図７８参照）。

【０６６６】

ステップＳ１５８０１において時短機能が未作動でないと判断すると（ステップＳ１５８０１におけるＮＯ）、確率変動機能が未作動であるか否か、即ち、確変遊技実行手段７４０によって確変遊技が実行されていない状態か否かを判断する（ステップＳ１５８０３）。確率変動機能が未作動であると判断すると（ステップＳ１５８０３におけるＹＥＳ）、時短機能作動時且つ確率変動機能が未作動の場合における変動パターンテーブルを選択する（ステップＳ１５８０４）。即ち、時短遊技実行手段７４２によって時短遊技が実行されており且つ確変遊技実行手段７４０によって確変遊技が実行されていない場合には、テーブル１７を選択する（図７８参照）。

【０６６７】

ステップＳ１５８０１において時短機能が未作動でないと判断すると（ステップＳ１５８０３におけるＮＯ）、時短機能作動且つ確率変動機能作動時における変動パターンテーブルを選択する（ステップＳ１５８０５）。即ち、時短遊技実行手段７４２によって時短遊技が実行されており且つ確変遊技実行手段７４０によって確変遊技が実行されている場合には、テーブル１８を選択する（図７８参照）。

【０６６８】

小当たり時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル１６が選択されると、変動番号４４のチャンス目の変動パターンを１００％の確率で（即ち常に）選択する。そして、コマンド２ＣＨを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として２４６００ｍｓをタイマにセットする。なお、本実施形態において、変動番号４４のチャンス目の変動パターンは、変動番号４３のチャンス目の変動パターンと同じ態様である。このように、時短機能未作動および確変機能未作動の通常遊技状態時においては、チャンス目の１種類の小当たり表示態様のみが、後述する表示態様記憶手段８３０（図９６参照）に記憶されている。

【０６６９】

小当たり時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル１７が選択されると、変動パターン乱数を取得し、この取得した変動パターン乱数に基づいて、変動番号２４の歌リーチＢイントロ外れ、変動番号３１の歌リーチＣイントロ外れ、および、変動番号３８の

歌リーチＤイントロ外れのうち、いずれかの変動パターンを、それぞれ、６４０００分の４００００、６４０００分の１２０００、および、６４０００分の１２０００の確率で選択する。そして、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。例えば、歌リーチＢイントロ外れを６４０００分の４００００の確率で選択したとき、選択した歌リーチＢイントロ外れの変動パターンに対応するコマンド１８Ｈを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として２５７００ｍｓをタイマにセットする。なお、本実施形態において、変動番号２４の歌リーチＢイントロ外れ、変動番号３１の歌リーチＣイントロ外れ、および、変動番号３８の歌リーチＤイントロ外れは、それぞれ、変動番号２３の歌リーチＢイントロ外れ、変動番号３０の歌リーチＣイントロ外れ、および、変動番号３７の歌リーチＤイントロ外れの変動パターンと同じ態様である。

【０６７０】

短当たり時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル１８が選択されると、変動パターン乱数を取得し、この取得した変動パターン乱数に基づいて、変動番号４９の歌リーチＢ扉１枚目小当たり、変動番号５０の歌リーチＢ扉２枚小当たり、変動番号５８の歌リーチＣ扉１枚目小当たり、変動番号５９の歌リーチＣ扉２枚目小当たり、変動番号６７の歌リーチＤ扉１枚目小当たり、および、変動番号６８の歌リーチＤ扉２枚目小当たりのうち、いずれかの変動パターンを、それぞれ、６４０００分の１７０００、６４０００分の１４５００、６４０００分の５０００、６４０００分の１１２５０、６４０００分の５０００、および、６４０００分の１１２５０の確率で選択する。そして、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。例えば、歌リーチＢ扉１枚目小当たりを６４０００分の１７０００の確率で選択したとき、歌リーチＢ扉１枚目小当たりの変動パターンに対応するコマンド３１Ｈを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として２１８００ｍｓをタイマにセットする。なお、本実施形態において、変動番号４９の歌リーチＢ扉１枚目小当たり、変動番号５０の歌リーチＢ扉２枚小当たり、変動番号５８の歌リーチＣ扉１枚目小当たり、変動番号５９の歌リーチＣ扉２枚目小当たり、変動番号６７の歌リーチＤ扉１枚目小当たり、および、変動番号６８の歌リーチＤ扉２枚目小当たりの変動パターンは、それぞれ、変動番号４７の歌リーチＢ扉１枚目短当たり、変動番号４８の歌リーチＢ扉３枚目短当たり、変動番号５６の歌リーチＣ扉１枚目短当たり、変動番号５７の歌リーチＣ扉３枚目短当たり、変動番号６５の歌リーチＤ扉１枚目短当たり、および、変動番号６６の歌リーチＤ扉３枚目短当たりの変動パターンと同じ態様である。

【０６７１】

次に、図７９、図８０、図８１および図８５に基づいて第１特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理について説明する。図７９および図８０の第１特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理において、ＣＰＵ６０２は、先ず、時短機能が未作動であるか否か、即ち、時短遊技実行手段７４２によって時短遊技が実行されているか否かを判断する（ステップＳ１６００１）。時短機能が未作動であると判断すると（ステップＳ１６００１におけるＹＥＳ）、次に、変動開始直後の第１特別図柄の保留数（即ち第１特別図柄保留カウンタ７０３（図５３参照）によるカウンタ値）が０であるか否かを判断する（ステップＳ１６００２）。第１特別図柄の保留数がゼロであると判断すると（ステップＳ１６００２におけるＹＥＳ）、リーチ変動を実行するか否かを判断する（ステップＳ１６００３）。具体的には、０から２４０までのリーチ乱数のなかからリーチ乱数を一つ取得し、当該取得したリーチ乱数が予め定められたリーチ判定値（本実施形態においては０から２５まで）に該当するか否かを判定する所謂リーチ抽選を行う。このリーチ抽選において当選すればリーチ変動を実行すると判断し（ステップＳ１６００３におけるＹＥＳ）、テーブル１９（図８１参照）を選択する（ステップＳ１６００４）。

【０６７２】

なお、「第１特別図柄の保留数」とは、本実施形態では、第１特別図柄抽選手段７００による抽選の保留数を意味する。即ち、本実施形態では、第１特別図柄当たり判定用乱数

抽出手段７０２によって当否判定用乱数を取得するものの第１特別図柄当否判定手段７０４による当否判定を保留しているため、この第１特別図柄当否判定手段７０４による当否判定の保留数が、第１特別図柄の保留数に相当する。なお、これに代えて、第１始動口３９０に遊技球が入賞したときに第１特別図柄当たり判定用乱数抽出手段７０２による当否判定用乱数の取得を保留しても良い。この場合、第１特別図柄当たり判定用乱数抽出手段７０２による当否判定用乱数の取得の保留数が、第１特別図柄の保留数に相当する。さらに、第１始動口３９０に遊技球が入賞したときに第１特別図柄当たり判定用乱数抽出手段７０２によって当否判定用乱数を取得すると共に第１特別図柄当否判定手段７０４によって取得した当否判定用乱数の当否判定を行うものの、当該判定結果を第１特別図柄表示器８４に表示することを保留しても良い。この場合、第１特別図柄当否判定手段７０４による判定結果の第１特別図柄表示器８４への表示の保留数が、第１特別図柄の保留数に相当する。

【０６７３】

ステップＳ１６００３においてリーチ変動を実行しないと判断したとき、即ち、リーチ抽選に当選しなければ（ステップＳ１６００３におけるＮＯ）、テーブル２５（図８５参照）を選択する（ステップＳ１６００５）。

【０６７４】

また、ステップＳ１６００２において第１特別図柄の保留数がゼロでないと判断すると（ステップＳ１６００２におけるＮＯ）、変動開始直後の第１特別図柄の保留数が１であるか否かを判断する（ステップＳ１６００６）。ここで、第１特別図柄の保留数が１であると判断すると（ステップＳ１６００６におけるＹＥＳ）、第１特別図柄の保留数が１の場合と同様に、リーチ変動を実行するか否かを判断する（ステップＳ１６００７）。このリーチ抽選において当選すればリーチ変動を実行すると判断し（ステップＳ１６００７におけるＹＥＳ）、テーブル１９（図８１参照）を選択する（ステップＳ１６００８）。ただし、第１特別図柄の保留数が１の場合におけるリーチ判定値は０から２３までなので、第１特別図柄の保留数が０の場合（リーチ判定値は０から２５）に比べてリーチ抽選における当選確率が低い。

【０６７５】

ステップＳ１６００７においてリーチ変動を実行しないと判断したとき、即ち、リーチ抽選に当選しなければ（ステップＳ１６００７におけるＮＯ）、テーブル２５（図８５参照）を選択する（ステップＳ１６００９）。

【０６７６】

また、ステップＳ１６００６において第１特別図柄の保留数が１でないと判断すると（ステップＳ１６００６におけるＮＯ）、変動開始直後の第１特別図柄の保留数が２であるか否かを判断する（ステップＳ１６０１０）。ここで、第１特別図柄の保留数が２であると判断すると（ステップＳ１６０１０におけるＹＥＳ）、第１特別図柄の保留数が０および１の場合と同様に、リーチ変動を実行するか否かを判断する（ステップＳ１６０１１）。このリーチ抽選において当選すればリーチ変動を実行すると判断し（ステップＳ１６０１１におけるＹＥＳ）、テーブル１９（図８１参照）を選択する（ステップＳ１６０１２）。ただし、第１特別図柄の保留数が２の場合におけるリーチ判定値は０から２１までなので、第１特別図柄の保留数が０および１の場合に比べてリーチ抽選における当選確率が低い。

【０６７７】

ステップＳ１６０１１においてリーチ変動を実行しないと判断したとき、即ち、リーチ抽選に当選しなければ（ステップＳ１６０１１におけるＮＯ）、テーブル２６（図８５参照）を選択する（ステップＳ１６０１３）。

【０６７８】

また、ステップＳ１６０１０において第１特別図柄の保留数が２でないと判断すると（ステップＳ１６０１４におけるＮＯ）、変動開始直後の第１特別図柄の保留数が３であると判断し、第１特別図柄の保留数が０、１および２の場合と同様に、リーチ変動を実行す

るか否かを判断する（ステップＳ１６０１４）。このリーチ抽選において当選すればリーチ変動を実行すると判断し（ステップＳ１６０１４におけるＹＥＳ）、テーブル１９（図８１参照）を選択する（ステップＳ１６０１５）。ただし、第１特別図柄の保留数が３の場合におけるリーチ判定値は０から１５までなので、第１特別図柄の保留数が０、１および２の場合に比べてリーチ抽選における当選確率が低い。

【０６７９】

ステップＳ１６０１４においてリーチ変動を実行しないと判断したとき、即ち、リーチ抽選に当選しなければ（ステップＳ１６０１４におけるＮＯ）、テーブル２７（図８５参照）を選択する（ステップＳ１６０１３）。

【０６８０】

このように、時短機能が未作動である場合、第１特別図柄の保留数とリーチ抽選における当選確率との間には、第１特別図柄の保留数が少ないほどリーチ抽選に当選しやすく、第１特別図柄の保留数が多いほどリーチ抽選に当選し難いといった相関関係がある。これにより、第１特別図柄の保留数が例えば３であるときにリーチ変動が実行されると、長当たり、短当たりまたは小当たりに当選している期待感が高まるので、興趣の低下を抑制できる。

【０６８１】

ステップＳ１６００１において時短機能が未作動でない、即ち時短遊技状態であると判断すると（ステップＳ１６００１におけるＮＯ）、図８０に示す処理が行われる。具体的には、先ず、確率変動機能が未作動であるか否か、即ち、確変遊技実行手段７４０による確変遊技が実行されていない状態か否かを判断する（ステップＳ１６０１７）。確率変動機能が未作動であると判断すると（ステップＳ１６０１７におけるＹＥＳ）、リーチ変動を実施する否かを判断する（ステップＳ１６０１８）。このリーチ変動を実行するか否かの判断は、時短機能が未作動の場合におけるリーチ変動を実行するか否かの判断（ステップＳ１６００３、ステップＳ１６００７、ステップＳ１６０１１、ステップＳ１６０１４）と同様にリーチ抽選の結果により行う。このリーチ抽選において当選すればリーチ変動を実行すると判断し（ステップＳ１６０１８におけるＹＥＳ）、テーブル２０（図８１参照）を選択する（ステップＳ１６０１９）。

【０６８２】

ステップＳ１６０１８においてリーチ変動を実行しないと判断したとき、即ち、リーチ抽選に当選しなければ（ステップＳ１６０１８におけるＮＯ）、テーブル２８（図８５参照）を選択する（ステップＳ１６０２０）。

【０６８３】

また、ステップＳ１６０１７において確率変動機能が未作動でない、即ち確変遊技状態であると判断すると（ステップＳ１６０１７におけるＮＯ）、時短機能が未作動の場合と同様に、リーチ変動を実行するか否かを判断する（ステップＳ１６０２１）。このリーチ抽選において当選すればリーチ変動を実行すると判断し（ステップＳ１６０２１におけるＹＥＳ）、テーブル２１（図８１参照）を選択する（ステップＳ１６０２２）。ただし、時短機能作動時且つ確変機構未作動、即ち、確変遊技状態でない時短遊技状態の場合にはリーチ判定値が０および１のみでなので、時短機能が未作動の場合と比べると、リーチ変動が実行される確率が極めて低い。これにより、時短機能作動時且つ確変機構未作動である場合にリーチ変動が実行されると、長当たり、短当たりまたは小当たりに当選している期待感が高まり、興趣の低下を抑制できる。

【０６８４】

ステップＳ１６０２１においてリーチ変動を実行しないと判断したとき、即ち、リーチ抽選に当選しなければ（ステップＳ１６０２１におけるＮＯ）、テーブル２９（図８５参照）を選択する（ステップＳ１６０２３）。

【０６８５】

ステップＳ１６００４、ステップＳ１６００５、ステップＳ１６００８、ステップＳ１６００９、ステップＳ１６０１２、ステップＳ１６０１３、ステップＳ１６０１５、ステ

ップＳ１６０１６、ステップＳ１６０１９、ステップＳ１６０２０、ステップＳ１６０２２およびステップＳ１６０２３においてそれぞれの変動パターンテーブルを選択すると、第１特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理を終了する。

【０６８６】

第１特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル１９（図８１参照）が選択されると、変動パターン乱数を取得し、この取得した変動パターン乱数に基づいて、変動番号８のノーマル外れ（１図柄前）、変動番号９のノーマル外れ（１図柄後）、変動番号１１の歌リーチＡ外れ（アンコール前）、変動番号１２の歌リーチＡ外れ（アンコール後）、変動番号１４の歌リーチＡロング外れ、変動番号１６の歌リーチＢ（歌リーチＡ経由）外れ、変動番号１８の歌リーチＣ（歌リーチＡ経由）外れ、変動番号２０の歌リーチＤ（歌リーチＡ経由）外れ、変動番号２２の歌リーチＢイントロ外れ、変動番号２５の歌リーチＢ前半外れ、変動番号２７の歌リーチＢ後半外れ、変動番号２９の歌リーチＣイントロ外れ、変動番号３２の歌リーチＣ前半外れ、変動番号３４の歌リーチＣ後半外れ、変動番号３６の歌リーチＤイントロ外れ、変動番号３９の歌リーチＤ前半外れ、および、変動番号４１の歌リーチＤ後半外れのうち、いずれかの変動パターンを、それぞれ、６４０００分の１９０００、６４０００分の１４０００、６４０００分の４０００、６４０００分の４０００、６４０００分の４０００、６４０００分の３００、６４０００分の３００、６４０００分の３００、６４０００分の７０００、６４０００分の２１００、６４０００分の２１００、６４０００分の３０００、６４０００分の２２５、６４０００分の２２５、６４０００分の３０００、６４０００分の２２５、および、６４０００分の２２５の確率で選択する。そして、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。例えば、変動番号８のノーマル外れ（１図柄前）を６４０００分の１９０００の確率で選択したとき、ノーマル外れ（１図柄前）の変動パターンに対応するコマンド０８Ｈを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として１５６００ｍｓをタイマにセットする。このノーマル外れ（１図柄前）の変動パターンを選択すると、演出表示装置１１５（図１０参照）に表示される装飾図柄の変動開始後、リーチ変動を実行し、その後、長当たり、短当たりおよび小当たりのいずれでもない態様であって、リーチ図柄の１つ前の図柄（例えば図柄７でリーチとなっている場合は図柄６）で装飾図柄を停止表示する。他の変動パターンも同様にそれぞれの確率で選択し、選択した変動パターンを対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間値をタイマにセットする。

【０６８７】

第１特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル２０（図８１参照）が選択されると、変動パターン乱数を取得し、この取得した変動パターン乱数に基づいて、変動番号２２の歌リーチＢイントロ外れ、変動番号２５の歌リーチＢ前半外れ、変動番号２７の歌リーチＢ後半外れ、変動番号２９の歌リーチＣイントロ外れ、変動番号３２の歌リーチＣ前半外れ、変動番号３４の歌リーチＣ後半外れ、変動番号３６の歌リーチＤイントロ外れ、変動番号３９の歌リーチＤ前半外れ、および、変動番号４１の歌リーチＤ後半外れのうち、いずれかの変動パターンを、それぞれ６４０００分の１００、６４０００分の２５０００、６４０００分の２５０００、６４０００分の５０、６４０００分の３４５０、６４０００分の３４５０、６４０００分の５０、６４０００分の３４５０、および、６４０００分の３４５０の確率で選択する。そして、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。例えば、変動パターンとして歌リーチＢイントロ外れを６４０００分の１００の確率で選択したとき、歌リーチＢイントロ外れの変動パターンに対応するコマンド１６Ｈを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として２５７００ｍｓをタイマにセットする。この歌リーチＢイントロ外れを選択すると、演出表示装置１１５（図１０参照）に表示される装飾図柄の変動開始後、リーチ演出を伴って歌（Ｂ）のイントロを演奏するものの、歌い始める前に、装飾図柄を、大当たりおよび小当たり

のいずれとも異なる所謂リーチ外れの態様で停止表示する。また、他の変動パターンも同様にそれぞれの確率で選択し、選択した変動パターンのコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターン対応する変動時間値をタイマにセットする。

【０６８８】

第１特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル２１（図８１参照）が選択されると、変動パターン乱数を取得し、この取得した変動パターン乱数に基づいて、変動番号４６の歌リーチＢ扉１枚目外れ、変動番号５５の歌リーチＣ扉１枚目外れ、および、変動番号６４の歌リーチＤ扉１枚目外れのいずれかの変動パターンを、それぞれ、６４０００分の４００００、６４０００分の１２０００、および、６４０００分の１２０００の確率で選択する。そして、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。例えば、変動パターンとして歌リーチＢ扉１枚目外れを６４０００分の４００００の確率で選択したとき、歌リーチＢ扉１枚目外れの変動パターンに対応するコマンド２ＥＨを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として２１８００ｍｓをタイマにセットする。この歌リーチＢ扉１枚目外れを選択すると、演出表示装置１１５（図１０参照）に表示される装飾図柄の変動開始後、歌（Ｂ）を演奏するとともにキャラクタがステージ上で歌っている態様のスーパーリーチを表示し、その後ステージの扉が閉まり、装飾図柄を長当たり、短当たりおよび小当たりのいずれ異なる所謂リーチ外れの態様で停止表示する。また、歌リーチＣ扉１枚目外れおよび歌リーチＤ扉１枚目外れの変動パターンも同様に６４０００分の１２０００の確率で選択し、選択した変動パターンのコマンド３７Ｈおよび４０Ｈを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として１８６００ｍｓをタイマにセットする。

【０６８９】

第１特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理において、テーブル２５（図８５参照）が選択されると常に変動番号１の通常変動の変動パターンを選択し、テーブル２６（図８５参照）が選択されると常に変動番号２の短縮変動１の変動パターンを選択し、テーブル２７（図８５参照）が選択されると常に変動番号３の短縮変動２の変動パターンを選択し、テーブル２８（図８５参照）が選択されると常に変動番号７の時短短縮変動２の変動パターンを選択し、テーブル２９（図８５参照）が選択されると常に変動番号５の時短短縮変動１の変動パターンを選択する。

【０６９０】

即ち、第１特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理において、時短機能が未作動であれば、第１特別図柄の保留数（即ち、第１特別図柄保留カウンタ７０３によるカウンタ値）に応じて変動パターンを選択することとなる。従って、変動開始直後の第１特別図柄の保留数が０または１である場合は、変動番号１の通常変動を選択し、コマンド０１Ｈを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として１１８００ｍｓをタイマにセットする。変動開始直後の第１特別図柄の保留数が２である場合は、変動番号２の短縮変動１の変動パターンを選択し、コマンド０２Ｈを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として６０００ｍｓをタイマにセットする。変動開始直後の第１特別図柄の保留数が３である場合は、変動番号３の短縮変動２の変動パターンを選択し、コマンド０３Ｈを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として２９００ｍｓをタイマにセットする。なお、通常変動、短縮変動１および短縮変動２では、演出表示装置１１５に表示される装飾図柄の変動開始後、リーチ演出を伴わずに、長当たり、短当たりおよび小当たりと異なる態様で装飾図柄を停止表示する。

【０６９１】

また、第１特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理において、時短作動時であれば、第１特別図柄の保留数に拘わらず、確率変動機能が作動しているか否か、即ち、確変遊技実行手段７４０により確変遊技が実行されているか否かに応じて変動パターンを選択することとなる。従って、確率変動機能が未作動である場合は、変動番号７の時短短縮変動２を選択し、コマンド０７Ｈを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値とし

て２３００ｍｓをタイマにセットする。確率変動機能作動時である場合は、変動番号５の時短短縮変動１を選択し、コマンド０５Ｈを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として２２００ｍｓをタイマにセットする。

【０６９２】

次に、図８２、図８３、図８４および図８５に基づいて第２特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理について説明する。図８２および図８３の第２特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理において、ＣＰＵ６０２は、先ず、時短機能が未作動であるか否か、即ち、時短遊技実行手段７４２によって時短遊技が実行されているか否かを判断する（ステップＳ１６１０１）。時短機能が未作動であると判断すると（ステップＳ１６１０１におけるＹＥＳ）、テーブル２２を選択する（ステップＳ１６１０２）。なお、詳細は後述するが、テーブル２２には、リーチ演出を伴わない外れ変動パターンは設定されていないため、テーブル２２が選択された場合には常にリーチ演出を行うこととなる。

【０６９３】

ステップＳ１６１０１において時短機能が未作動でない、即ち、時短遊技実行手段７４２によって時短遊技が実行されていると判断すると（ステップＳ１６１０１におけるＮＯ）、図８３に示す処理が行われる。具体的には、先ず、確率変動機能が未作動であるか否か、即ち、確変遊技実行手段７４０によって確変遊技が実行されているか否かを判断する（ステップＳ１６１０３）。確率変動機能が未作動であると判断すると（ステップＳ１６１０３におけるＹＥＳ）、リーチ変動を実行するか否かを判断する（ステップＳ１６１０４）。具体的には、第２特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理におけるリーチ抽選と同様に、ゼロから２４０までのリーチ乱数を取得し、当該取得したリーチ乱数が予め定められたリーチ判定値（本実施形態においては０および１）に該当するか否かを判定するリーチ抽選を行う。このリーチ抽選において当選すればリーチ変動を実行すると判断し（ステップＳ１６１０４におけるＹＥＳ）、テーブル２３（図８４参照）を選択する（ステップＳ１６１０５）。

【０６９４】

ステップＳ１６１０４においてリーチ変動を行わないと判断したとき、即ち、リーチ抽選に当選しなかったとき（ステップＳ１６１０４におけるＮＯ）、変動開始直後の第２特別図柄の保留数（即ち第２特別図柄保留カウンタ７１３（図５３参照）によるカウンタ値）が０であるか否かを判断する（ステップＳ１６１０６）。変動開始直後の第２特別図柄の保留数が０であると判断すると（ステップＳ１６１０６におけるＹＥＳ）、テーブル３０を選択し（ステップＳ１６１０７）、第２特別図柄の保留数が０でないと判断すると（ステップＳ１６１０６におけるＮＯ）、テーブル３１を選択する（ステップＳ１６１０８）。

【０６９５】

なお、「第２特別図柄の保留数」とは、本実施形態では、第２特別図柄抽選手段７１０による抽選の保留数を意味する。即ち、本実施形態では、第２特別図柄当たり判定用乱数抽出手段７１２によって当否判定用乱数を取得するものの第２特別図柄当否判定手段７１４による当否判定を保留しているため、この第２特別図柄当否判定手段７１４による当否判定の保留数が、第２特別図柄の保留数に相当する。なお、これに代えて、第２始動口３９２または第３始動口３９４に遊技球が入賞したときに第２特別図柄当たり判定用乱数抽出手段７１２による当否判定用乱数の取得を保留しても良い。この場合、第２特別図柄当たり判定用乱数抽出手段７１２による当否判定用乱数の取得の保留数が、第２特別図柄の保留数に相当する。さらに、第２始動口３９２または第３始動口３９４に遊技球が入賞したときに第２特別図柄当たり判定用乱数抽出手段７１２によって当否判定用乱数を取得すると共に第２特別図柄当否判定手段７１４によって取得した当否判定用乱数の当否判定を行うものの、当該判定結果を第２特別図柄表示器８６に表示することを保留しても良い。この場合、第２特別図柄当否判定手段７１４による判定結果の第２特別図柄表示器８６への表示の保留数が、第２特別図柄の保留数に相当する。

【０６９６】

また、ステップＳ１６１０３において確率変動機能が未作動でない、即ち確変遊技状態であると判断すると（ステップＳ１６１０３におけるＮＯ）、確率変動機能が未作動の場合と同様に、リーチ変動を実行するか否かを判断する（ステップＳ１６１０９）。このリーチ抽選において当選すればリーチ変動を実行すると判断し（ステップＳ１６１０９におけるＹＥＳ）、テーブル２４（図８４参照）を選択する。ただし、第２特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理の時短機能作動且つ確率変動機能作動時の場合におけるリーチ判定値は０のみである。

【０６９７】

ステップＳ１６１０９においてリーチ変動を実行しないと判断したとき、即ち、リーチ抽選に当選しなければ（ステップＳ１６１０９におけるＮＯ）、変動開始直後の第２特別図柄の保留数（即ち第２特別図柄保留カウンタ７１３（図５３参照）によるカウンタ値）が０であるか否かを判断する（ステップＳ１６１１１）。変動開始直後の第２特別図柄の保留数がゼロであると判断すると（ステップＳ１６１１１におけるＹＥＳ）、テーブル３２を選択し（ステップＳ１６１１２）、第２特別図柄の保留数がゼロでないと判断すると（ステップＳ１６１１１におけるＮＯ）、テーブル３３を選択する（ステップＳ１６１１３）。

【０６９８】

ステップＳ１６１０２、ステップＳ１６１０５、ステップＳ１６１０７、ステップＳ１６１０８、ステップＳ１６１１０、ステップＳ１６１１２およびステップＳ１６１１３においてそれぞれの変動パターンテーブルを選択すると、第２特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理を終了する。

【０６９９】

なお、時短機能が未作動のとき、即ち、時短遊技実行手段７４２によって時短遊技が実行されていない場合には、図７９と図８２とを対比すると分かるように、第１特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理では、リーチ抽選を行い（ステップＳ１６００３）、このリーチ抽選に当選したことに応じてリーチ演出のみが変動パターンとして設定されたテーブル１９が選択される（ステップＳ１６００４）のに対し、第２特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理では、リーチ抽選を行うことなく、リーチ演出のみが変動パターンとして設定されたテーブル２２を選択している（ステップＳ１６１０２）。これにより、時短機能が未作動のときに第２始動口３９２または第３始動口３９４に遊技球が入賞したときは、常にリーチ変動が実行されることになる。これにより、時短機能が未作動のときには、第２始動口３９２および第３始動口３９４が第１始動口３９０よりもプレミア的な存在となり、興趣の低下を抑制できる。

【０７００】

第２特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル２２（図８４参照）が選択されると、変動パターン乱数を取得し、この取得した変動パターン乱数に基づいて、変動番号７３のノーマル外れ（１図柄前）、変動番号７４のノーマル外れ（１図柄後）、変動番号７６の歌リーチＡ外れ（アンコール前）、変動番号７７の歌リーチＡ外れ（アンコール後）、変動番号７９の歌リーチＡロング外れ、変動番号８１の歌リーチＢ（歌リーチＡ経由）外れ、変動番号８３の歌リーチＣ（歌リーチＡ経由）外れ、変動番号８５の歌リーチＤ（歌リーチＡ経由）外れのうち、いずれかの変動パターンを、それぞれ、６４０００分の２７５００、６４０００分の２７５００、６４０００分の２０００、６４０００分の２０００、６４０００分の４４００、６４０００分の４００、６４０００分の１００、および、６４０００分の１００の確率で選択する。そして、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。例えば、ノーマル外れ（１図柄前）を６４０００分の２７５００の確率で選択したとき、ノーマル外れ（１図柄前）の変動パターンに対応するコマンド４９Ｈを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として９５００ｍｓをタイマにセットする。このノーマル外れ（１図柄前）の変動パターンを選択すると、演出表示装置１１５に表示される装飾図柄の変動開始後、リーチ変動を実行し、その後

、長当たり、短当たりおよび小当たりのいずれでもない態様であって、リーチ図柄の１つ前の図柄（例えば図柄７でリーチとなっている場合は図柄６）で装飾図柄を停止表示する。他の変動パターンも同様にそれぞれの確率で選択し、選択した変動パターンを対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間値をタイマにセットする。

【０７０１】

第２特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル２３（図８４参照）が選択されると、変動パターン乱数を取得し、この取得した変動パターン乱数に基づいて、変動番号２２の歌リーチＢイントロ外れ、変動番号２５の歌リーチＢ前半外れ、変動番号２７の歌リーチＢ後半外れ、変動番号２９の歌リーチＣイントロ外れ、変動番号３２の歌リーチＣ前半外れ、変動番号３４の歌リーチＣ後半外れ、変動番号３６の歌リーチＤイントロ外れ、変動番号３９の歌リーチＤ前半外れ、および、変動番号４１の歌リーチＤ後半外れのうち、いずれかの変動パターンを、それぞれ６４０００分の１００、６４０００分の２５０００、６４０００分の２５０００、６４０００分の５０、６４０００分の３４５０、６４０００分の３４５０、６４０００分の５０、６４０００分の３４５０、および、６４０００分の３４５０の確率で選択する。そして、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。例えば、歌リーチＢイントロ外れを６４０００分の１００の確率で選択したとき、歌リーチＢイントロ外れの変動パターンに対応するコマンド１６Ｈを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として２５７００ｍｓをタイマにセットする。この歌リーチＢイントロ外れの変動パターンを選択すると、演出表示装置１１５に表示される装飾図柄を変動表示した後、リーチ演出を伴って歌（Ｂ）のイントロを演奏するものの、歌い始める前に、装飾図柄を、長当たり、短当たりおよび小当たりのいずれとも異なる態様で停止表示する。また、他の変動パターンも同様にそれぞれの確率で選択し、選択した変動パターンを対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間値をタイマにセットする。

【０７０２】

第２特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル２４（図８４参照）が選択されると、変動パターン乱数を取得し、この取得した変動パターン乱数に基づいて、変動番号４６の歌リーチＢ扉１枚目外れ、変動番号５５の歌リーチＣ扉１枚目外れ、および、変動番号６４の歌リーチＤ扉１枚目外れのいずれかの変動パターンを、それぞれ、６４０００分の４００００、６４０００分の１２０００、および、６４０００分の１２０００の確率で選択する。そして、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。例えば、変動パターンとして歌リーチＢ扉１枚目外れを６４０００分の４００００の確率で選択したとき、選択した歌リーチＢ扉１枚目外れの変動パターンに対応するコマンド２ＥＨを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として２１８００ｍｓをタイマにセットする。この歌リーチＢ扉１枚目外れを選択すると、演出表示装置１１５に表示される装飾図柄を変動表示した後、歌（Ｂ）を演奏するとともにキャラクタがステージ上で歌っている態様のスーパーリーチを表示し、その後、ステージの扉が閉まり、装飾図柄を、長当たり、短当たりおよび小当たりのいずれとも異なる態様で停止表示する。また、歌リーチＣ扉１枚目外れおよび歌リーチＤ扉１枚目外れの変動パターンも同様に６４０００分の１２０００の確率で選択し、変動パターンに対応するコマンド３７Ｈおよび４０Ｈを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として１８６００ｍｓをタイマにセットする。

【０７０３】

第２特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理において、テーブル３０（図８５参照）が選択されると常に変動番号６の時短通常変動２の変動パターンを選択し、テーブル３１（図８５参照）が選択されると常に変動番号７の時短短縮変動２の変動パターンを選択し、テーブル３２（図８５参照）が選択されると常に変動番号４の時短通常変動１の変

動パターンを選択し、テーブル３３（図８５参照）が選択されると常に変動番号５の時短短縮変動１の変動パターンを選択し、テーブル３３（図８５参照）が選択されると常に変動番号６の時短通常変動２の変動パターンを選択する。

【０７０４】

即ち、第２特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理において、時短作動時であれば、第２特別図柄の保留数（即ち、第２特別図柄保留カウンタ７１３によるカウンタ値）に応じて変動パターンを選択することとなる。従って、変動開始直後の第２特別図柄の保留数が０である場合であって且つ確率変動機能が未作動であれば変動番号６の時短通常変動２を選択し、コマンド０６Ｈを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として５２００ｍｓをタイマにセットする。

【０７０５】

また、変動開始直後の第２特別図柄の保留数が０である場合であって且つ確率変動機能作動時であれば変動番号４の時短通常変動１を選択し、コマンド０４Ｈを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として４８００ｍｓをタイマにセットする。一方、変動開始直後の第２特別図柄の保留数が１、２または３であって且つ確率変動機能が未作動であれば変動番号７の時短短縮変動２を選択し、コマンド０７Ｈを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として２３００ｍｓをタイマにセットする。また、変動開始直後の第２特別図柄の保留数が１、２または３であって且つ確率変動機能作動時であれば変動番号５の時短短縮変動１を選択し、コマンド０５Ｈを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として２２００ｍｓをタイマにセットする。

【０７０６】

このように、確率変動機能が未作動のときには、変動番号６が選択されたときは変動番号７が選択されたときよりも変動時間が長くなり、また、確率変動機能作動時には、変動番号４が選択されたときは変動番号５が選択されたときよりも変動時間が長くなる。従って、確率変動機能が作動しているか否かに拘わらず、時短機能が作動していれば、変動時間は、第２特別図柄の保留数が１、２または３のときよりも０のときに長くなる。これにより、時短機能が作動していれば、変動時間は、第２特別図柄の保留数が１、２または３のときよりも０のときに長くなるので、装飾図柄の変動が行われないことによる興趣の低下を抑制できる。即ち、時短作動時には、一対の可動片３９６の開閉動作が行われるので、遊技領域３７に向けて打ち込まれた遊技球は、第１始動口３９０よりも第３始動口３９４に入賞し易くなる。時短機能作動時には、第１特別図柄の保留数よりも第２特別図柄の保留数が多くなるのが一般的であるから、第２特別図柄の保留数が０であれば第１特別図柄の保留数も０である可能性が高い。よって、第２特別図柄の保留数が０のときに変動時間を長くすることによって、興趣の低下を抑制できる。なお、変動番号４、５、６および７では、いずれも、演出表示装置１１５に表示される装飾図柄の変動を開始した後、リーチ演出を伴わず、且つ、装飾図柄を、長当たり、短当たりおよび小当たりのいずれとも異なる態様で停止表示する。

【０７０７】

このように、図７１～図８５を参照して説明した変動パターン設定処理についてまとめると、後述する第１表示態様決定手段８１０および第２表示態様決定手段８２０（図９６参照）がそれぞれ行う処理は以下の通りである。

【０７０８】

第１特別図柄抽選手段７００による抽選において大当たりに当選し、この当選した大当たりが長当たりであるとき、第１表示態様決定手段８１０は、第１特別図柄画像表示制御手段８５１によって共通図柄表示領域１１５ｃに表示する表示態様を、長当たりに当選したときの遊技状態と長当たりの種別（確変時短付長当たりまたは通常長当たり）とに基づいて決定されたテーブル（テーブル１～６のうちいずれかのテーブル）に記憶された長当たり表示態様のなかから所定の長当たり表示態様に選択決定する（ステップＳ１５４０）。なお、テーブル１～６には、いずれも複数の長当たり表示態様が記憶されている。

【０７０９】

第１特別図柄抽選手段７００による抽選において大当たりに当選し、この当選した大当たりが短当たりであるとき、第１表示態様決定手段８１０は、第１特別図柄画像表示制御手段８５１によって共通図柄表示領域１１５ｃに表示する表示態様を、短当たりに当選したときの遊技状態に基づいて決定されたテーブル（テーブル１３～１５のうちいずれかのテーブル）に記憶された短当たり表示態様のなかから所定の短当たり表示態様に選択決定する（ステップＳ１５６０）。なお、テーブル１３～１５には、いずれも複数の短当たり表示態様が記憶されている。

【０７１０】

第１特別図柄抽選手段７００による抽選において大当たりに落選し、さらに小当たりに当選したとき、第１表示態様決定手段８１０は、第１特別図柄画像表示制御手段８５１によって共通図柄表示領域１１５ｃに表示する表示態様を、小当たりに当選したときの遊技状態に基づいて決定されたテーブル（テーブル１６～１８のうちいずれかのテーブル）に記憶された小当たり表示態様のなかから所定の小当たり表示態様に選択決定する（ステップＳ１５８０）。なお、テーブル１６～１８には、いずれも複数の小当たり表示態様が記憶されている。

【０７１１】

第１特別図柄抽選手段７００による抽選において大当たりに落選し、さらに小当たりにも落選したときは、第１特別図柄画像表示制御手段８５１によって共通図柄表示領域１１５ｃに表示する表示態様を、当該抽選が行われたとき（即ち抽選結果が外れとなったとき）の遊技状態に基づいて決定されたテーブル（テーブル１９およびテーブル２５～２７のうちいずれかのテーブル）に記憶された外れ表示態様またはリーチ外れ表示態様のなかから所定の外れ表示態様またはリーチ外れ表示態様に決定する（ステップＳ１６００）。具体的には、第１特別図柄抽選手段７００による抽選において大当たりに落選し、さらに小当たりにも落選したとき、リーチ演出を行うか否かの抽選（ステップＳ１６００３、ステップＳ１６００７、ステップＳ１６０１１、ステップＳ１６０１４）を行い、このリーチ抽選に外れたときは、第１特別図柄保留カウンタ７０３のカウンタ値に基づいてテーブル２５～２７のうちいずれかのテーブルが選択され（ステップＳ１６０００５、ステップＳ１６０００９、ステップＳ１６００１３、ステップＳ１６００１６）、リーチ抽選に当選したときはテーブル１９が選択される（ステップＳ１６０００４、ステップＳ１６０００８、ステップＳ１６００１２、ステップＳ１６００１５）。即ち、リーチ抽選に落選したときは、保留数に基づいてテーブル２５～２７のいずれかが選択され、当該選択されたテーブルに記憶された外れ表示態様が表示される。そして、リーチ抽選に当選したときは、テーブル１９に記憶された複数のリーチ外れ表示態様のなかから所定のリーチ外れ表示態様に選択決定される。

【０７１２】

第２特別図柄抽選手段７１０による抽選において大当たりに当選し、この当選した大当たりが長当たりであるとき、第２表示態様決定手段８２０は、第２特別図柄画像表示制御手段８５２によって共通図柄表示領域１１５ｃに表示する表示態様を、長当たりに当選したときの遊技状態と長当たりの種別（確変時短付長当たりまたは通常長当たり）とに基づいて決定されたテーブル（テーブル７～１２のうちいずれかのテーブル）に記憶された長当たり特別表示態様のなかから所定の長当たり特別表示態様に選択決定する（ステップＳ１５５０）。なお、テーブル７～１２には、いずれも複数の長当たり特別表示態様が記憶されている。

【０７１３】

第２特別図柄抽選手段７１０による抽選において大当たりに落選し、さらに小当たりにも落選したときは、第２特別図柄画像表示制御手段８５２によって共通図柄表示領域１１５ｃに表示する表示態様を、当該抽選が行われたとき（即ち抽選結果が外れとなったとき）の遊技状態に基づいて決定されたテーブル（テーブル２２～２４およびテーブル３０～３３のうちいずれかのテーブル）に記憶されたリーチ外れ特別表示態様または外れ特別表示態様のなかから所定のリーチ外れ特別表示態様または外れ特別表示態様に決定する（ス

テップＳ１６００）。具体的には、抽選結果が外れである抽選が行われたときに時短機能が未作動であればテーブル２２が選択され、このテーブル２２に記憶された複数のリーチ外れ特別表示態様のなかから所定のリーチ外れ特別表示態様に決定される。一方、抽選結果が外れである抽選が行われたときに時短機能が作動していれば、リーチ抽選を行い、このリーチ抽選に当選すれば遊技状態に基づいてテーブル２３またはテーブル２４が選択される（ステップＳ１６１０５、ステップＳ１６１１０）。また、リーチ抽選に落選すれば遊技状態および第２特別図柄保留カウンタ７１３のカウンタ値に基づいてテーブル３０～３３のいずれかに決定される（ステップＳ１６１０７、１６１０８、ステップＳ１６１１２、ステップＳ１６１１３）。

【０７１４】

第２特別図柄抽選手段７１０による抽選において大当たりに当選し、この当選した大当たりが短当たりであるときは、第２特別図柄画像表示制御手段８５２によって共通図柄表示領域１１５ｃに表示する表示態様を、第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果が短当たりとのきに第１特別図柄画像表示制御手段８５１によって共通図柄表示領域１１５ｃに表示される表示態様と同様に、短当たりに当選したときの遊技状態に基づいてテーブル１３～１５のうちいずれかのテーブルに決定され、この決定されたテーブルのなかから所定の短当たり表示態様に選択決定する（ステップＳ１５６０）。

【０７１５】

第２特別図柄抽選手段７１０による抽選において大当たりに落選し、さらに小当たりに当選したときは、第２特別図柄画像表示制御手段８５２によって共通図柄表示領域１１５ｃに表示する表示態様を、第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果が小当たりとのきに第１特別図柄画像表示制御手段８５１によって共通図柄表示領域１１５ｃに表示される表示態様と同様に、小当たりに当選したときの遊技状態に基づいてテーブル１６～１８のうちいずれかのテーブルに決定され、この決定されたテーブルのなかから所定の小当たり表示態様に選択決定する（ステップＳ１５８０）。

【０７１６】

なお、短当たり表示態様および小当たり表示態様は、第１特別図柄抽選手段７００による抽選に基づく場合と第２特別図柄抽選手段７１０による抽選に基づく場合とで全く同一の表示態様であることに限られず、例えば変動時間が僅かに異なるにすぎない等、互いに極似する表示態様であっても良い。

【０７１７】

なお、本実施例において変動開始直後とは、変動開始処理（ステップＳ１３０）において第１特別図柄カウンタまたは第２特別図柄カウンタを減算処理した直後を意味する。

【０７１８】

［変動中処理］

次に、図８６に基づいて、変動中処理について説明する。図８６は、変動中処理の一例を示すフローチャートである。変動中処理では、先ず、特別図柄が変動中であるか否かを判断する（ステップＳ１８０１）。即ち、第１特別図柄表示器８４または第２特別図柄表示器８６のいずれかが変動中であるか否かを判断する。特別図柄が変動中でないと判断すると（ステップＳ１８０１におけるＮＯ）、そのまま、変動中処理を終了する。

【０７１９】

ステップＳ１８０１において特別図柄が変動中であると判断すると（ステップＳ１８０１におけるＹＥＳ）、ステップＳ１８０２に進み、変動時間が終了しているか否かを判断する。即ち、変動パターン設定処理においてタイマにセットした変動時間が経過したか否かを判断する。変動時間が経過していないと判断すると（ステップＳ１８０２におけるＮＯ）、そのまま、変動中処理を終了する。変動時間が経過したと判断すると（ステップＳ１８０２におけるＹＥＳ）、特別図柄の変動を停止する（ステップＳ１８０３）。即ち、第１特別図柄表示器８４または第２特別図柄表示器８６のうち変動中の表示器において、第１特別図柄抽選手段７００または第２特別図柄抽選手段７１０（いずれも図５３参照）の抽選結果を導出表示するとともに、周辺制御基板６６２に変動停止コマンドを出力する

。
【０７２０】
特別図柄の変動を停止すると（ステップＳ１８０３）、大当たりフラグがＯＮであるか否かを判断する（ステップＳ１８０４）。即ち、今回の変動が停止して抽選結果が導出された結果、大当たり遊技を開始するか否を判断する。大当たりフラグがＯＮであると判断すると（ステップＳ１８０４におけるＹＥＳ）、処理フラグを「３」に更新し（ステップＳ１８０５）、変動中処理を終了する。大当たりフラグがＯＮでないと判断すると（ステップＳ１８０４におけるＮＯ）、次に小当たりフラグがＯＮであるか否かを判断する（ステップＳ１８０６）。即ち、今回の変動が停止して抽選結果が導出された結果、小当たり遊技を開始するか否かを判断する。小当たりフラグがＯＮであると判断すると（ステップＳ１８０６におけるＹＥＳ）、処理フラグを「４」に更新し（ステップＳ１８０７）、変動中処理を終了する。小当たりフラグＯＮでないと判断すると（ステップＳ１８０６におけるＮＯ）、処理フラグを「０」に更新し（ステップＳ１８０８）、変動中処理を終了する。
【０７２１】
［大当たり遊技開始処理］
次に、図８７に基づいて、大当たり遊技開始処理の一例について説明する。図８７は、大当たり遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。この大当たり遊技開始処理では、先ず、確率変動機能が作動中であるか否かを判断する（ステップＳ２００１）。具体的には、確変遊技実行手段７４０が第１特別図柄当否判定手段７０４および第２特別図柄当否判定手段７１４を制御しているか否か、即ち、第１特別図柄当否判定手段７０４および第２特別図柄当否判定手段７１４（いずれも図５３参照）による当否判定が、特別図柄確変時当たり判定用テーブル７０８に基づいて判定するか否かを判断する。ここで、確率変動機能が作動中であると判断すると（ステップＳ２００１におけるＹＥＳ）、確率変動機能の作動を停止して（ステップＳ２００２）、ステップＳ２００３に進む。一方、確率変動機能が作動中でないと判断すると（ステップＳ２００１におけるＮＯ）、そのままステップＳ２００３に進む。
【０７２２】
ステップＳ２００３では、時短機能作動中であるか否かを判断する。具体的には、時短遊技実行手段７４２が普通図柄当否判定手段７２４（いずれも図５３参照）を制御しているか否か、即ち、普通図柄当否判定手段７２４による当否判定が、普通図柄時短時当たり判定用テーブルに基づいて判定するか否かを判断する。ここで、時短機能作動中であると判断すると（ステップＳ２００３におけるＹＥＳ）、時短機能の作動を停止して（ステップＳ２００４）、ステップＳ２００５に進む。一方、時短機能作動中でないと判断すると（ステップＳ２００３におけるＮＯ）、そのまま、ステップＳ２００５に進む。
【０７２３】
ステップＳ２００５では、長当たりであるか否かを判断する。具体的には、長当たりフラグがＯＮか否か確認して、ＯＮであれば長当たりであると判断する。長当たりであると判断すると（ステップＳ２００５におけるＹＥＳ）、長当たり用のラウンド回数、１ラウンド当たりの開放時間、制限個数をセットするとともに、開放する開閉装置をセットする。具体的には、ラウンド回数が例えば１５ラウンド、１ラウンド当たりの開放時間が例えば３０秒、制限個数が例えば９個とセットすると共に、開放する開閉装置を例えば１ラウンド目および２ラウンド目は演出用開閉装置３９８をセットし、３ラウンド目から１４ラウンド目は大当たり遊技用開閉装置４００をセットし、１５ラウンド目は演出用開閉装置３９８（いずれも図１０参照）をセットする。長当たりでないと判断すると短当たり用ラウンド回数、１ラウンド当たりの開放時間、制限個数をセットするとともに、開放する開閉装置をセットする。具体的には、ラウンド回数が例えば２ラウンド、１ラウンド当たりの開放時間が例えば０．３秒、制限個数が例えば９個とセットすると共に、開放する開閉装置を例えば演出用開閉装置３９８にセットする。
【０７２４】

ステップＳ２００６およびステップＳ２００７のいずれかでラウンド回数、１ラウンド当たりの開放時間、制限個数および開放する開閉装置をセットすると、その後、処理フラグを「５」に更新して（ステップＳ２００８）、大当たり遊技開始処理を終了する。

【０７２５】

［小当たり遊技開始処理］

次に、図８８に基づいて、小当たり遊技開始処理の一例について説明する。図８８は、小当たり遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。この小当たり遊技開始処理では、先ず、小当たり用の開放回数、１回当たりの開放時間、制限個数をセットすると共に、開放する開放装置をセットする（ステップＳ２２０１）。具体的には、開放回数が例えば２回、１回当たりの開放時間が例えば０．３秒、制限個数が例えば９個とセットすると共に、開放する開放装置を演出用開閉装置３９８にセットする。その後、処理フラグを「６」に更新して小当たり遊技開始処理を終了する。

【０７２６】

［特別電動役物大当たり制御処理］

次に、図８９に基づいて、特別電動役物大当たり制御処理の一例について説明する。図８９は、特別電動役物大当たり制御処理の一例を示すフローチャートである。先ず、特別電動役物大当たり制御処理においては、開閉装置３９７が開放中であるか否かを判断する（ステップＳ２４０１）。具体的には、演出用開閉装置３９８または大当たり遊技用開閉装置４００が開放中であるか否かを判断する。開閉装置３９７が開放中であると判断すると（ステップＳ２４０１におけるＹＥＳ）、次に、予め定められた開閉装置３９７（演出用開閉装置３９８または大当たり遊技用開閉装置４００）の開放時間が経過したか否かを判断する（ステップＳ２４０２）。具体的には、大当たり遊技開始処理においてセットされた開放時間に達したか否かを判断する。開閉装置３９７の開放時間が経過したと判断すると（ステップＳ２４０２におけるＹＥＳ）、開閉装置３９７を閉鎖して（ステップＳ２４０４）、特別電動役物大当たり制御処理を終了する。

【０７２７】

ステップＳ２４０２において開閉装置３９７の開放時間が経過していないと判断すると（ステップＳ２４０２におけるＮＯ）、予め定められた制限個数の遊技球が開閉装置３９７に受け入れられたか否かを判断する（ステップＳ２４０３）。具体的には、大当たり遊技開始処理においてセットされた制限個数の遊技球が、開放動作が実行されている開閉装置３９７（演出用開閉装置３９８の開閉動作が実行されているときは演出用開閉装置３９８、大当たり遊技用開閉装置４００の開閉動作が実行されているときは大当たり遊技用開閉装置４００）に受け入れられたか否かを判断する。開放動作が実行されている開閉装置３９７に制限個数の遊技球が受け入れられたと判断すると（ステップＳ２４０３におけるＹＥＳ）、当該開閉装置３９７を閉鎖して（ステップＳ２４０４）、特別電動役物大当たり制御処理を終了する。また、開閉装置３９７に制限個数の遊技球が受け入れられていないと判断すると（ステップＳ２４０３におけるＮＯ）、そのまま、特別電動役物大当たり制御処理を終了する。

【０７２８】

ステップＳ２４０１において開閉装置３９７が開放中でないと判断すると（ステップＳ２４０１におけるＮＯ）、予め定められたラウンド回数に達したか否かを判断する（ステップＳ２４０５）。具体的には、大当たり遊技開始処理においてセットされたラウンド回数に達したか否かを判断する。予め定められたラウンド回数に達していないと判断されると（ステップＳ２４０５におけるＮＯ）、演出用開閉装置３９８および大当たり遊技用開閉装置４００のうち予め定められた開放装置を開放し（ステップＳ２４０６）、特別電動役物大当たり制御処理を終了する。

【０７２９】

ステップＳ２４０５において予め定められたラウンド回数に達したと判断すると（ステップＳ２４０５におけるＹＥＳ）、大当たりフラグをＯＦＦにし（ステップＳ２４０７）、今回の大当たりが確率変動を伴うものであるか否かを判断する（ステップＳ２４０８）

。具体的には、図柄乱数を用いて判定した結果が確率変動であると判定した場合には確率変動を伴うものであると判断する。確率変動を伴う大当たりであると判断すると（ステップＳ２４０８におけるＹＥＳ）確率変動機能を作動し（ステップＳ２４０９）、次に、長当たりであるか否かを判断する。具体的には、長当たりフラグがＯＮであれば長当たりであると判断する。長当たりであると判断すると（ステップＳ２４１０におけるＹＥＳ）、長当たりフラグをＯＦＦにして（ステップＳ２４１１）、その後、時短機能を作動し（ステップＳ２４１２）、ステップＳ２４１８に進む。

【０７３０】

ステップＳ２４０１において長当たりでないと判断すると（ステップＳ２４１０におけるＮＯ）、短当たりフラグをＯＦＦして（ステップＳ２４１３）、その後、時短機能作動中の当選であるか否かを判断する（ステップＳ２４１４）。即ち、短当たりであるときには短当たりフラグをＯＦＦにして、ステップＳ２４１４に進んで時短機能作動中であるか否かを判断する。時短機能作動中の当選であると判断すると（ステップＳ２４１４におけるＹＥＳ）、時短機能の作動を開始し（ステップＳ２４１２）、ステップＳ２４１８に進む。

【０７３１】

ステップＳ２４０８に戻って、確率変動を伴わない大当たりであると判断すると（ステップＳ２４０８におけるＮＯ）、長当たりフラグをＯＦＦにし（ステップＳ２４１５）、時短機能の作動を開始し（ステップＳ２４１６）、時短機能の作動規定回数（例えば１００回）を設定して（ステップＳ２４１７）、ステップＳ２４１８に進む。

【０７３２】

ステップＳ２４１８に進むと処理フラグを「０」に更新して、特別図柄電動役物大当たり制御処理を終了する。なお、特別電動役物は、演出用開閉装置３９８、大当たり遊技用開閉装置４００、演出用開閉装置開閉ソレノイド５６８、大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド６４２を含む概念である。

【０７３３】

［特別電動役物小当たり制御処理］

次に、図９０に基づいて、特別電動役物小当たり制御処理の一例について説明する。図９０は、特別電動役物小当たり制御処理の一例を示すフローチャートである。この特別電動役物小当たり制御処理では、まず、予め定められた制限個数の遊技球が開閉装置３９７に受け入れられたか否かを判断する（ステップＳ２５０１）。具体的には、小当たり遊技開始処理においてセットされた制限個数（例えば９個）の遊技球が開閉装置３９７に受け入れられたか否かを判断する。制限個数の遊技球が開閉装置３９７に受け入れられていないと判断すると（ステップＳ２５０１におけるＮＯ）、開閉装置３９７が開放中であるか否かを判断する（ステップＳ２５０２）。開閉装置３９７が開放中でないと判断すると（ステップＳ２５０２におけるＮＯ）、演出用開閉装置３９８および大当たり遊技用開閉装置４００のうち予め定めた開閉装置（例えば演出用開閉装置３９８）を開放し（ステップＳ２５０３）、特別電動役物小当たり制御処理を終了する。

【０７３４】

ステップＳ２５０２において開閉装置３９７が開放中であると判断すると（ステップＳ２５０２におけるＹＥＳ）、予め定められた開閉装置（例えば演出用開閉装置３９８）の開放時間が経過したか否か判断する（ステップＳ２５０４）。具体的には小当たり遊技開始処理においてセットされた開放時間（例えば０．３秒）が経過したか否かを判断する。予め定められた開閉装置３９７の開放時間が経過していないと判断すると（ステップＳ２５０４におけるＮＯ）、そのまま、特別電動役物小当たり制御処理を終了する。

【０７３５】

ステップＳ２５０４において予め定められた開閉装置３９７の開放時間が経過したと判断すると（ステップＳ２５０４におけるＹＥＳ）、開閉装置３９７を閉鎖し（ステップＳ２５０５）、予め定めた開放回数に達したか否かを判断する（ステップＳ２５０６）。具体的には開閉装置３９７を開放した回数が小当たり遊技開始処置においてセットされた開

放回数（例えば２回）に達したか否かを判断する。このとき、予め定められた開放回数に達していないと判断すると（ステップＳ２５０６におけるＮＯ）、そのまま、電動役物小当たり制御処理を終了する。一方、開閉装置３９７を開放した回数が予め定めた開放回数に達したと判断すると（ステップＳ２５０６におけるＹＥＳ）、ステップＳ２５０９に進む。

【０７３６】

ステップＳ２５０１に戻って、開閉装置３９７に制限個数の遊技球が受け入れられたと判断すると（ステップＳ２５０１におけるＹＥＳ）、開閉装置３９７が開放中であるか否かを判断する（ステップＳ２５０７）。開閉装置３９７が開放中であると判断すると（ステップＳ２５０７におけるＹＥＳ）、開閉装置３９７を閉鎖して（ステップＳ２５０８）、ステップＳ２５０９に進む。ステップＳ２５０７に戻って、開閉装置３９７が開放中でないと判断すると（ステップＳ２５０７におけるＮＯ）、そのままステップＳ２５０９に進む。

【０７３７】

ステップＳ２５０９に進むと処理フラグを「０」に更新して、特別電動役物小当たり制御処理を終了する。

【０７３８】

なお、本実施例において開閉装置の開放時間は例えば０．３秒が設定されている。ステップＳ２５０１において開閉装置に最大入賞数（例えば９個）入賞したか否か判断し、最大入賞数入賞している場合には予め定められた開放回数（例えば２回）に達していなくても小当たり遊技を終了する。しかし、小当たり遊技における開閉装置の開放時間は最大入賞数入賞することが極めて困難となるように設定されているので、ほとんどの場合には、最大入賞数入賞せずに予め定められた開放回数（例えば２回）開閉装置が開放することとなる。

【０７３９】

［変動時間について］

次に、図９１に基づいて、時短機能未作動時の外れの変動パターンにかかる変動時間の一例について説明する。図９１は、時短機能未作動時のリーチ演出を伴わない外れの変動パターンにかかる変動時間を示すタイミングチャートである。図９１（Ａ）は、第１特別図柄の保留数が０または１の場合における第１特別図柄の変動時間（即ち、変動番号１の通常変動の場合の変動時間）を示している。この場合の変動時間は１１８００ｍｓである。図９１（Ｂ）は、第１特別図柄の保留数が２の場合における第１特別図柄の変動時間（即ち、変動番号２の短縮変動１の場合の変動時間）を示している。この場合の変動時間は６０００ｍｓである。図９１（Ｃ）は、第１特別図柄の保留数が３の場合における第１特別図柄の変動時間（即ち、変動番号３の短縮変動２の場合の変動時間）を示している。この場合の変動時間は２９００ｍｓである。以上より、時短機能未作動時のリーチ演出を伴わない外れの場合、第１特別図柄の変動時間は、第１特別図柄の保留数が少ないほど長くなる。時短機能未作動時、遊技領域３７に向けて打ち込まれた遊技球は、第１始動口３９０に入賞することよりも第２始動口３９２または第３始動口３９４に入賞することの方が困難なので、第１特別図柄の保留数が０になると、第２特別図柄の保留数も０である可能性が高い。第１特別図柄の保留および第２特別図柄の保留のいずれも０になってしまうと、第１特別図柄および第２特別図柄のいずれの変動も行われなくなってしまい、興趣が低下する。従って、時短機能未作動時のリーチ演出を伴わない外れの場合、第１特別図柄の変動時間を、第１特別図柄の保留数が少ないほど長くすることによって、興趣の低下を抑制できる。

【０７４０】

図９１（Ｄ）および（Ｅ）は、第２特別図柄の変動時間（即ち、変動番号７３および変動番号７４の場合の変動時間）を示している。時短機能未作動時であって且つ第２特別図柄当否判定手段７１４による判定結果が外れの場合には、第２特別図柄の保留数に拘わらず、図９１（Ｄ）および（Ｅ）のうちいずれかの変動時間となる。従って、第２特別図柄

の保留数と第２特別図柄の変動時間との間に相関関係がなく、第２特別図柄の変動時間は、第２特別図柄の保留数に拘わらず決定される。また、第２特別図柄当否判定手段７１４による判定結果が外れ（長当たり、短当たりおよび小当たりのいずれでもない）の場合には、変動番号７３または変動番号７４が選択されるので、常にリーチ変動が実行される。また、時短機能未作動時には一対の可動片３９６が閉状態なので、遊技領域３７に向けて打ち込まれた遊技球が第３始動口３９４に入賞することはほぼ不可能である。また、第２始動口３９２に遊技球が入賞することは第１始動口３９０に遊技球が入賞することよりも困難なので、遊技領域３７に向けて打ち込まれた遊技球が第２始動口３９２に入賞したときに常にリーチ変動を行うことによって、第２始動口３９２への入賞にプレミア感を持たせることができ、興趣の低下を抑制できる。なお、図９１（Ｄ）の場合の変動時間は９５００ｍｓであり、図９１（Ｅ）の場合の変動時間は１１３００ｍｓである。

【０７４１】

次に、図９２に基づいて、時短機能作動時のリーチ演出を伴わない外れの変動パターンにかかる変動時間について説明する。図９２は、時短機能作動時のリーチ演出を伴わない外れの変動パターンにかかる変動時間を示すタイミングチャートである。図９２（Ａ）は、確変機能作動時における第１特別図柄の変動時間（即ち、変動番号５の時短短縮変動１）を示している。この場合の変動時間は２２００ｍｓである。図９２（Ｂ）は、確変機能未作動時における第２特別図柄の変動時間（即ち、変動番号７の時短短縮変動２）を示している。この場合の変動時間は２３００ｍｓである。従って、第１特別図柄の変動時間は、確変機能が未作動であるか作動しているかによって異なるものの、第１特別図柄の保留数と第１特別図柄の変動時間との間には相関関係がなく、第１特別図柄の保留数に拘わらず決定される。

【０７４２】

図９２（Ｃ）は、確変機能作動時であって且つ第２特別図柄の保留数が０の場合における第２特別図柄の変動時間（即ち、変動番号４の時短通常変動１）を示している。この場合の変動時間は４８００ｍｓである。図９２（Ｄ）は、確変機能作動時であって且つ第２特別図柄の保留数が１以上の場合における第２特別図柄の変動時間（即ち、変動番号５の時短短縮変動１）を示している。この場合の変動時間は２２００ｍｓである。図９２（Ｅ）は、確変機能が未作動であって且つ第２特別図柄の保留数が０の場合における第２特別図柄の変動時間（即ち、変動番号６の時短通常変動２）を示している。この場合の変動時間は５２００ｍｓである。図９２（Ｆ）は、確変機能が未作動であって且つ第２特別図柄の保留数が１以上の場合における第２特別図柄の変動時間（即ち、変動番号７の時短短縮変動２）を示している。この場合の変動時間は２３００ｍｓである。以上より、時短機能作動時のリーチ演出を伴わない外れの場合、第２特別図柄の変動時間は、第２特別図柄の保留数が少ないほど長くなる。より具体的には、第２特別図柄の保留数が０のときは、第２特別図柄の保留数が１以上の場合よりも長くなる。時短機能作動時、一対の可動片３９６の開閉動作が実行されるので、遊技領域３７に向けて打ち込まれた遊技球は、第１始動口３９０に入賞することよりも極めて容易に第３始動口３９４に入賞可能となる。従って、第２特別図柄の保留数が０になると、第２特別図柄の保留数も０である可能性が高い。第１特別図柄の保留および第２特別図柄の保留のいずれも０になってしまうと、第１特別図柄および第２特別図柄のいずれの変動も行われなくなってしまい、興趣が低下する。従って、時短機能作動時のリーチ演出を伴わない外れの場合、第２特別図柄の保留数が０の場合における第２特別図柄の変動時間を、第２の特別図柄の保留数が１以上の場合における第２特別図柄の変動時間よりも長くすることによって、興趣の低下を抑制できる。

【０７４３】

［演出表示装置に表示される装飾図柄の変動態様について］

次に、図９３～図９７を参照しつつ、演出表示装置１１５に表示される装飾図柄１１５３の変動態様について説明する。なお、装飾図柄は複数の図柄列で構成されており、本実施形態では、遊技者から見て左側に表示される左図柄列１１５３ａ、遊技者から見て真ん中に表示される中図柄列１１５３ｂ、および、遊技者から見て右側に表示される右図柄列

１１５３ｃの３列の図柄列で構成されている。

【０７４４】

図９３は、第１特別図柄抽選手段による抽選結果を演出表示装置に導出する場合の装飾図柄を示す図である。すなわち、図９３（Ａ）が、装飾図柄１１５３の変動開始前の態様を示す図、図９３（Ｂ）が、装飾図柄１１５３の変動中の態様を示す図、図９３（Ｃ）が、装飾図柄１１５３の変動停止後の態様を示す図、図９３（Ｄ）が、リーチであることを導出する態様を示す図、図９３（Ｅ）が、リーチ後の装飾図柄１１５３の変動中の態様を示す図である。装飾図柄１１５３の変動は、図９３（Ｂ）に示すように、左図柄列１１５３ａ、中図柄列１１５３ｂおよび右図柄列１１５３ｃのいずれも縦方向（より詳しくは、遊技者から見て上から下に向かう方向）にスクロールするスクロール変動である。そして、左図柄列１１５３ａ、右図柄列１１５３ｃ、中図柄列１１５３ｂの順で停止する。

【０７４５】

そして、図９３（Ｃ）に示すように、左図柄列１１５３ａ、中図柄列１１５３ｂおよび右図柄列１１５３ｃの各停止図柄が全く関連性のない異なる図柄で停止する変動が、本実施形態における「リーチ演出を伴わない外れ変動」である。一方、図９３（Ｄ）に示すように、左図柄列１１５３ａの停止図柄と右図柄列１１５３ｃの停止図柄とが同じとなった場合はリーチが導出され、さらに図９３（Ｅ）に示すように、中図柄列１１５３ｂのみがスクロール変動する。その結果、中図柄列１１５３ｂの停止図柄のみが異なる場合における装飾図柄１１５３の変動が、本実施形態における「リーチ演出を伴う外れ変動」であり、また、左図柄列１１５３ａ、右図柄列１１５３ｃおよび中図柄列１１５３ｂの全てが同じ図柄で停止する場合における装飾図柄１１５３の変動が、本実施形態における「大当たり変動」である。

【０７４６】

また、第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果が演出表示装置１１５に導出される場合における装飾図柄１１５３の変動態様は、時短機能が作動しているか否かに拘わらず、縦方向にスクロールするスクロール変動である。

【０７４７】

図９４は、時短機能未作動時に第２特別図柄抽選手段による抽選結果が外れの場合において、当該抽選結果を演出表示装置に導出する場合の装飾図柄の変動態様を示す図である。すなわち、図９４（Ａ）が、装飾図柄１１５３の変動開始前の態様を示す図、図９４（Ｂ）が、装飾図柄１１５３の変動中の態様を示す図、図９４（Ｃ）が、リーチであることを導出する態様を示す図、図９４（Ｄ）が、装飾図柄１１５３の変動停止後の態様を示す図である。装飾図柄１１５３の変動は、図９４（Ｂ）に示すように、左図柄列１１５３ａおよび右図柄列１１５３ｃが、変動開始前の停止位置（図９４（Ａ）に示される位置）とほぼ同じ位置にとどまりつつ表裏面を交互に表示するように回転表示すると共に、中図柄列１１５３ｂが、図９３（Ｂ）に示す態様と同様に縦方向にスクロールするスクロール変動である。そして、左図柄列１１５３ａと右図柄列１１５３ｃとがほぼ同時に回転停止し、その後、中図柄列１１５３ｂが停止する。

【０７４８】

この場合、左図柄列１１５３ａの停止図柄と右図柄列１１５３ｃの停止図柄とが常に同じ図柄となって、図９４（Ｃ）に示すようにリーチが導出され、さらに図９４（Ｄ）に示すように中図柄列１１５３ｂのみがスクロール変動する。その結果、図９４（Ｅ）に示すように、中図柄列１１５３ｂの停止図柄のみが異なる場合は、当該装飾図柄１１５３の変動は本実施形態における「リーチ演出を伴う外れ変動」である。なお、図９４（Ｄ）に示すスクロール変動によって、左図柄列１１５３ａ、右図柄列１１５３ｃおよび中図柄列１１５３ｂの全てが同じ図柄で停止すれば、当該装飾図柄１１５３の変動は本実施形態における「大当たり変動」である。

【０７４９】

ここで、時短機能作動時における第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果が演出表示装置１１５に導出される場合における装飾図柄１１５３の変動態様は、第１特別図柄抽

選手段７００による抽選結果が演出表示装置１１５に導出される場合における装飾図柄１１５３の変動態様とほぼ同様である。即ち、装飾図柄１１５３の変動が、左図柄列１１５３ａ、中図柄列１１５３ｂおよび右図柄列１１５３ｃのいずれも縦方向（より詳しくは、遊技者から見て上から下に向かう方向）にスクロールするスクロール変動である。そして、左図柄列１１５３ａ、右図柄列１１５３ｃ、中図柄列１１５３ｂの順で停止する。

【０７５０】

このように、時短機能が未作動であれば、第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果が演出表示装置１１５に導出される場合における装飾図柄１１５３の変動態様と、第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果が演出表示装置１１５に導出される場合における装飾図柄１１５３の変動態様とが異なる。一方、時短機能が作動していれば、第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果が演出表示装置１１５に導出される場合における装飾図柄１１５３の変動態様と、第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果が演出表示装置１１５に導出される場合における装飾図柄１１５３の変動態様とが、ほぼ同じ態様となる。

【０７５１】

また、時短機能未作動時に第２特別図柄保留カウンタ７１３によって保留されていることを示す情報は、上述したとおり、保留表示領域１１５０において第２の表示態様（キャラクタが表示された態様）で表示される。一方、時短機能作動時に第２特別図柄保留カウンタ７１３によって保留されていることを示す情報は、第１特別図柄保留カウンタ７０３によって保留されていることを示す第３の態様（即ち、キャラクタ表示が消えた態様）と同じ態様で表示される。

【０７５２】

以上より、時短機能が未作動であれば、第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果が演出表示装置１１５に導出される場合と、第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果が演出表示装置１１５に導出される場合とで、装飾図柄１１５３の変動態様が異なる。また、保留表示領域１１５０に表示される第１特別図柄保留カウンタ７０３によって保留されていることを示す情報の表示態様と、保留表示領域１１５０に表示される第２特別図柄保留カウンタ７１３によって保留されていることを示す情報の表示態様とも異なる。一方、時短機能作動時であれば、第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果が演出表示装置１１５に導出される場合と、第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果が演出表示装置１１５に導出される場合とで、装飾図柄１１５３の変動態様および保留表示領域１１５０に表示される特別図柄保留カウンタ７０３、７１３によって保留されていることを示す情報の表示態様は、ほぼ同じ態様となる。

【０７５３】

図９５は、各特別図柄抽選手段による抽選結果が短当たりまたは小当たりの場合において、当該抽選結果を演出表示装置に導出する場合の装飾図柄の変動態様を示す図である。即ち、抽選結果が短当たりまたは小当たりの場合には、当該抽選が第１特別図柄抽選手段７００によるものであっても第２特別図柄抽選手段７１０によるものであっても両者は同じテーブル１３を選択するので、同様の変動態様を行う。

【０７５４】

図９５（Ａ）は、装飾図柄１１５３の変動開始前の態様を示す図、図９５（Ｂ）～（Ｇ）が、装飾図柄１１５３の変動中の態様を示す図、図９５（Ｈ）が、装飾図柄１１５３の変動停止後の態様を示す図である。

【０７５５】

装飾図柄１１５３の変動は、図９５（Ｂ）に示すように、左図柄列１１５３ａ、中図柄列１１５３ｂおよび右図柄列１１５３ｃのいずれも縦方向（より詳しくは、遊技者から見て上から下に向かう方向）にスクロールするスクロール変動である。そして、図９５（Ｄ）に示すように、左図柄列１１５３ａおよび右図柄列１１５３ｃが中図柄列１１５３ｂの表示よりも大きく表示されたのち、左図柄列１１５３ａに否妻が走って停止し（図９５（Ｅ）参照）、その後、右図柄列１１５３ｃに否妻が走って（図９５（Ｆ）参照）停止する（図９５（Ｇ））。なお、図９５（Ｇ）に示すように、左図柄列１１５３ａに「歌」図柄

が停止表示し、右図柄列１１５３ｃに「姫」図柄が停止表示し、中図柄列１１５３ｂのみが縦方向にスクロールする態様は、短当たり、小当たりまたは確変長当たりに当選している可能性があるリーチ変動である。そして、図９５（Ｈ）に示すように、中図柄列１１５３ｂに「伝説」図柄が停止すると、短当たり遊技状態、小当たり遊技状態または長当たり遊技状態の発生が確定する。

【０７５６】

次に、図９６および図９７に基づいて、装飾図柄１１５３の変動態様について説明する。図９６は、主制御基板の機能的な構成のうち、とくに表示態様決定に係る機能を主体として示す機能ブロック図である。図９７は、第１特別図柄および第２特別図柄の表示態様について時系列で表したタイムチャートである。

【０７５７】

図９６に示すように、遊技球が第１始動口３９０に入賞し第１始動口センサ６４４に検出されると、上述のとおり第１特別図柄抽選手段７００による抽選が行われる。具体的には、遊技球が第１始動口３９０に入賞すると第１特別図柄当たり判定用乱数抽出手段７０２によって当否判定用乱数を取得し、当該取得した乱数値と当否判定用テーブル（特別図柄通常時当たり判定用テーブル７０６または特別図柄確変時当たり判定用テーブル７０８）とに基づいて、第１特別図柄当否決定手段７０４によって第１特別図柄の当否判定が行われる。

【０７５８】

また、主制御基板１３１は、第１表示態様決定手段８１０および第２表示態様決定手段８２０を有している。第１表示態様決定手段８１０は、第１特別図柄画像表示制御手段８５１（図５７参照）によって演出表示装置１１５に導出する表示態様を、表示態様記憶手段８３０に記憶される複数種類（２種以上）の表示態様のなかから選択決定する。第２表示態様決定手段８２０は、第２特別図柄画像表示制御手段８５２（図５７参照）によって演出表示装置１１５に導出する表示態様を、表示態様記憶手段８３０に記憶される複数種類（２種以上）の表示態様のなかから選択決定する。

【０７５９】

そして、第１特別図柄当否決定手段７０４または第２特別図柄当否決定手段７１４による当否判定結果に基づいて、表示態様記憶手段８３０に記憶された複数の表示態様のうち、いずれか一つの表示態様に選択決定し、コマンド送信手段７４９によって周辺制御基板６６２にコマンド送信する。かかるコマンドを受信した周辺制御基板６６２は、演出画像表示制御手段８００によって選択決定された表示態様を演出表示装置１１５に表示制御する。

【０７６０】

具体的には、第１表示態様決定手段８１０が、第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果が当たりであるか否かを判断する。一方、第２表示態様決定手段８２０が、第２特別図柄抽選手段７１０による抽選が当たりであるか否かを判断する。

【０７６１】

第１表示態様決定手段８１０は、第１表示態様決定選択手段８１１、リーチ外れ表示態様選択決定手段８１２、当たり表示態様選択決定手段８１３、外れ表示態様決定手段８１４および有利遊技状態外れ表示態様決定手段８１５を有している。

【０７６２】

外れ表示態様決定手段８１４は、通常遊技状態において、第１特別図柄保留カウンタ７０３による保留数が０または１のときは、第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果が外れの場合にのみ外れ表示態様に決定し、第１特別図柄保留カウンタ７０３による保留数が２のときは短縮変動１に決定し、第１特別図柄保留カウンタ７０３による保留数が最大の３であるときは短縮変動２に決定する。

【０７６３】

有利遊技状態外れ表示態様決定手段８１５は、時短遊技状態において、第１特別図柄保留カウンタ７０３による保留数に拘わらず、第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果

が外れの場合にのみ、時短短縮変動１（確変機能作動時）または時短短縮変動２（確変機能未作動時）に決定する。

【０７６４】

第１表示態様決定選択手段８１１は、共通図柄表示領域１１５ｃに導出する表示態様を、外れ表示態様決定手段８１４および有利遊技状態外れ表示態様決定手段８１５のうちいずれによって決定するかを選択する。この第１表示態様決定選択手段８１１は、有利遊技状態である場合には有利遊技状態外れ表示態様決定手段８１５を選択すると共に、有利遊技状態から通常遊技状態への移行に伴って、有利遊技状態外れ表示態様決定手段８１５に代えて外れ表示態様決定手段８１４を選択する。

【０７６５】

リーチ外れ表示態様選択決定手段８１２は、第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果が外れであって、且つ第１特別図柄抽選手段７００による抽選とは異なる抽選においてリーチ外れ表示態様による表示を行うことを選択決定した場合にのみ、２種以上のリーチ外れ表示態様のなかからさらにいずれか一つのリーチ外れ表示態様を選択決定する。また、当たり表示態様選択決定手段８１３は、第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果が当たりである場合に、２種以上の長当たり表示態様のなかからいずれか一つの長当たり表示態様を選択決定する。

【０７６６】

第２表示態様決定手段８２０は、第２表示態様決定選択手段８２１、リーチ外れ特別表示態様選択決定手段８２２、当たり特別表示態様選択決定手段８２３、外れ特別表示態様決定手段８２４および有利遊技状態短縮外れ表示態様決定手段８２５を有している。

【０７６７】

リーチ外れ特別表示態様選択決定手段８２２は、第２特別図柄抽選手段７１０による抽選が外れであるときに、２種以上のリーチ外れ特別態様のなかからいずれか一つのリーチ外れ特別表示態様を選択決定する。

【０７６８】

当たり特別表示態様選択決定手段８２３は、第２特別図柄抽選手段７１０による抽選が当たりである場合に、２種以上の当たり特別表示態様のなかからいずれか一つの当たり特別表示態様を選択決定する。

【０７６９】

外れ特別表示態様決定手段８２４は、通常遊技状態において、第２特別図柄保留カウンタ７１３による保留数に拘わらず、第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果が外れの場合にのみ、短リーチ外れ特別表示態様または長リーチ外れ特別表示態様に決定する。

【０７７０】

有利遊技状態短縮外れ表示態様決定手段８２５は、時短遊技状態において、第２特別図柄保留カウンタ７１３による保留数が０のときは、第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果が外れの場合にのみ、時短通常変動１（確率変動作動時）または時短通常変動２（確率変動未作動時）に決定すると共に、第２特別図柄保留カウンタ７１３による保留数が１～３のいずれかのときは、時短短縮変動１（確率変動作動時）または時短短縮変動２（確率変動未作動時）に決定する。

【０７７１】

第２表示態様決定選択手段８２１は、共通図柄表示領域１１５ｃに導出する表示態様を、外れ特別表示態様決定手段８２４および有利遊技状態短縮外れ表示態様決定手段８２５のうちいずれによって決定するかを選択する。この第２表示態様決定選択手段８２１は、有利遊技状態である場合には有利遊技状態短縮外れ表示態様決定手段８２５を選択すると共に、有利遊技状態から通常遊技状態への移行に伴って、有利遊技状態短縮外れ表示態様決定手段８２５に代えて外れ特別表示態様決定手段８２４を選択する。

【０７７２】

一方、遊技球が第２始動口３９２または第３始動口３９４に入賞すると、上述のとおり第２特別図柄抽選手段７１０による抽選が行われる。具体的には、遊技球が第２始動口３

９２または第３始動口３９４に入賞すると第２特別図柄当たり判定用乱数抽出手段７１２によって当否判定用乱数を取得し、当該取得した乱数値と当否判定用テーブル（特別図柄通常時当たり判定用テーブル７０６または特別図柄確変時当たり判定用テーブル７０８）とに基づいて、第２特別図柄当否決定手段７１４によって第２特別図柄の当否判定が行われる。そして、第２特別図柄当否決定手段７１４による当否判定結果に基づいて、表示態様記憶手段８３０に記憶された複数の表示態様のうち、いずれか一つの表示態様に選択決定し、コマンド送信手段７４９によって周辺制御基板６６２にコマンド送信する。かかるコマンドを受信した周辺制御基板６６２は、演出画像表示制御手段８００によって選択決定された表示態様を演出表示装置１１５に表示制御する。

【０７７３】

第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果は、第１特別図柄画像表示制御手段８５１によって共通図柄表示領域１１５ｃ（図５５参照）に導出される。また、第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果は、第２特別図柄画像表示制御手段８５２によって共通図柄表示領域１１５ｃに導出される。なお、第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果および第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果は、いずれも、共通図柄表示領域１１５ｃにおいて、表示態様記憶手段８３０に記憶されたテーブル１～３３のうちいずれかのテーブルに基づいて装飾図柄１１５３を変動表示させたのちに導出される。

【０７７４】

第１特別図柄による抽選結果を導出するための装飾図柄１１５３の変動（以下、「第１特別図柄の変動」と称する）の表示態様には、２種以上の長当たり表示態様、長リーチ外れ表示態様、短リーチ外れ表示態様、短当たり表示態様、小当たり表示態様、および、外れ表示態様がある。なお、これらの各表示態様には、それぞれ、複数のパターンがあり、いずれも、表示態様記憶手段８３０のテーブル１～３３のいずれかに記憶されている。

【０７７５】

長当たり表示態様は、第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果が大当たりであって、当該大当たりが長当たりのときにのみ選択決定される表示態様であり、テーブル１～６（図７３参照）に示すように、６パターン（６種類）の表示態様が記憶されている。また、図９７に示すように、長当たり表示態様は、図柄変動期間と、長リーチ変動期間とからなっている。

【０７７６】

第１特別図柄の変動では、３個の装飾図柄１１５３の全てについて変動を開始し、左図柄、右図柄、中図柄の順で停止表示する。図柄変動期間は、３個の装飾図柄１１５３の全てについて変動を開始してから右図柄が停止するまで（即ち、最終停止図柄となる中図柄のみの変動となるまで）の期間を意味する。長リーチ変動期間は、図柄変動期間の終了後にリーチとなった場合に、いかにも長当たりに当選したかのような期待を遊技者に与える変動時間が長い長リーチ（一般的にはスーパーリーチと称される）が行われる期間であって、最終停止図柄となる中図柄が停止表示するまでの時間を意味する。

【０７７７】

なお、装飾図柄１１５３の図柄数は３個に限られない。例えば装飾図柄１１５３の数が複数であれば、この複数の装飾図柄１１５３のうちＮ個（Ｎは２以上）の図柄の変動表示を開始する。そして、Ｎ個の図柄のうち（Ｎ－１）個の図柄を停止表示するまでが図柄変動期間となる。

【０７７８】

また、図９７において、「左」は左図柄の停止表示を意味し、「右」は右図柄の停止表示を意味し、「中」は中図柄の停止表示を意味する。

【０７７９】

長リーチ外れ表示態様は、第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果が外れのときに選択決定される態様であって、テーブル１９～２１（図８１参照）に示すように複数の表示パターンが表示態様記憶手段８３０に記憶されている。そして、これらの各表示パターンは、長当たり表示態様における表示パターンと対応している。例えば、長当たり表示態

様が選択決定されるテーブル１（図７３参照）では、変動番号１９の「歌リーチＣ（歌リーチＡ経由）長当たり」が記憶されており、長リーチ外れ表示態様が選択決定されるテーブル１９（図８１参照）では、変動番号１９に対応する変動番号１８の「歌リーチＣ（歌リーチＡ経由）外れ」が記憶されている。なお、複数の図柄（本実施形態では３つの図柄）が停止するときは、これら複数の図柄が全て一致する態様で停止表示される。これにより、遊技者は、長当たりに当選したことを把握できる。

【０７８０】

また、長リーチ外れ表示態様は、対応する長当たり表示態様と経時的に通じて極似する表示態様となっている。具体的には、長当たり表示態様とほぼ同じ図柄変動期間と、長当たり表示態様とほぼ同じ長リーチ変動期間とを有している。これにより、長リーチ外れ表示態様は、長当たり表示態様と経時的に通じて極似している。このように、長リーチ外れ表示態様を、長当たり表示態様と経時的に極似する表示態様とすることによって、中図柄が停止表示されるまで、遊技者に第１特別図柄抽選手段７００による抽選に当選したのではないかといった期待感を抱かせることができ、興趣の低下を抑制できる。

【０７８１】

なお、「経時的に通じて極似している」とは、演出表示装置１１５に表示される変動態様のみならず、時間的な表示態様も極めて似ていることを意味する。即ち、ｘ秒経過後における表示態様がほぼ同じであることを意味する。また、「極似」とは、遊技者から見て違いを認識できない程度に似ていることを意味し、「同一」も含む概念である。

【０７８２】

短リーチ外れ表示態様は、第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果が外れのときに選択決定される態様であって、長リーチ外れ表示態様のうち経時的な一部と極似する表示態様を有している。具体的には、短リーチ外れ表示態様は、長当たり表示態様および長リーチ表示態様の一部である図柄変動期間とほぼ同じ図柄変動期間と、長リーチ表示態様の一部である長リーチ変動期間と経時的に極似する長リーチ変動期間とを有している。なお、複数の図柄のうち他の図柄と異なるタイミングで最後に停止表示する最終停止図柄（中図柄）のみが他の図柄（左図柄、右図柄）と異なるリーチ態様で停止表示される。

【０７８３】

外れ表示態様は、短リーチ外れ表示態様のうちの一部である図柄変動期間と経時的に極似する表示態様である。なお、複数の図柄のうち少なくとも一つの図柄（本実施形態では右図柄または左図柄）が他の図柄と異なると共に、リーチ態様とは異なる態様で停止表示される。

【０７８４】

短当たり表示態様は、第１特別図柄抽選手段７００による抽選において大当たりに当選し、当該当選した大当たりが短当たりのときに選択決定される表示態様であって、長当たり表示態様の一部である図柄変動期間と経時的に極似する図柄変動期間を変動態様の一部に含んでいる。具体的には、短当たり表示態様は、長当たり表示態様の図柄変動期間と経時的に極似する図柄変動短期間と短当たりリーチ変動期間とを有している。短当たりリーチ変動期間は、長リーチ変動期間よりも変動時間が短いので、短当たり変動態様全体の変動時間は、長当たり表示態様全体の変動時間よりも短い時間となっている。なお、複数の図柄のうち少なくとも一つの図柄（本実施形態では右図柄または左図柄）が他の図柄と異なると共に、リーチ態様とは異なる態様で停止表示される。これにより、遊技者に付与される遊技価値が長当たりに当選した場合よりも小さい短当たりに当選した場合であっても、遊技者に不必要な期待感を与えることがなく、興趣の低下を抑制できる。

【０７８５】

小当たり表示態様は、第１特別図柄抽選手段７００による抽選において大当たりに落選し、且つ小当たりに当選したときに選択決定される表示態様であって、短当たり表示態様に経時的に通じて極似している。具体的には、小当たり表示態様は、長当たり表示態様の図柄変動期間と経時的に極似する図柄変動短期間と小当たりリーチ変動期間とを有している。小当たりリーチ変動期間は、短当たりリーチ変動期間と経時的に通じて極似している

。これにより、小当たり表示態様全体が短当たり表示態様全体と経時的に極似することとなる。また、小当たりリーチ変動期間は短当たりリーチ変動期間とほぼ同じ変動時間なので、長リーチ変動期間よりも変動時間が短くなる。これにより、小当たり変動態様全体の変動時間は、長当たり表示態様全体の変動時間よりも短い時間となっている。なお、短当たり表示態様と同様に、複数の図柄のうち少なくとも一つの図柄（本実施形態では右図柄または左図柄）が他の図柄と異なると共に、リーチ態様とは異なる態様で停止表示される。これにより、遊技者に付与される遊技価値が長当たりに当選した場合よりも小さい小当たりに当選した場合であっても、遊技者に不必要な期待感を与えることがなく、興趣の低下を抑制できる。

【０７８６】

また、第２特別図柄による抽選結果を導出するための装飾図柄１１５３の変動（以下、「第２特別図柄の変動」と称する）の表示態様には、長当たり特別表示態様、長リーチ外れ特別表示態様、短リーチ外れ特別表示態様、短当たり表示態様、および、小当たり表示態様がある。なお、これらの各表示態様には、それぞれ、複数のパターンがあり、いずれも、表示態様記憶手段８３０のテーブル１～３３のいずれかに記憶されている。

【０７８７】

ここで、短当たり表示態様および小当たり表示態様は、いずれも、第１特別図柄の変動における表示態様と第２特別図柄の変動における表示態様とが同じ表示態様である。なお、短当たり表示態様および小当たり表示態様は、必ずしも同じ表示態様であることに限られず、両態様が互いに近似する態様であっても良い。

【０７８８】

長当たり特別表示態様は、第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果が当たりのときにのみ選択決定される表示態様であって、テーブル７～１２（図７５参照）に示すように、６パターンの表示態様が記憶されている。また、長当たり特別表示態様は、図柄変動短期間と、長リーチ変動期間とからなっている。なお、複数の図柄（本実施形態では３つの図柄）が停止するときは、これら複数の図柄が全て一致する態様で停止表示される。これにより、遊技者は、長当たりに当選したことを把握できる。

【０７８９】

第２特別図柄の変動では、３個の装飾図柄１１５３のうち左図柄および右図柄が、第１特別図柄におけるスクロール変動とは異なる回転変動を行うと共に、中図柄がスクロール変動を行う。そして、左図柄と右図柄とがほぼ同時に停止表示し、その後、中図柄が停止表示する。

【０７９０】

図柄変動短期間は、３個の装飾図柄１１５３の全てについて変動を開始してから左図柄および右図柄が停止するまで（即ち、最終停止図柄となる中図柄のみの変動となるまで）の期間を意味する。この図柄変動短期間は、第１特別図柄の変動における図柄変動期間よりも変動時間が短い変動となっている。長リーチ変動期間は、第１特別図柄の変動における長リーチ変動期間と極似する変動期間である。この長リーチ変動期間における演出は、大当たり遊技が発生するかもしれないといった期待感を遊技者に抱かせるため、遊技者にとって印象深く記憶される。これにより、長当たり特別表示態様は、遊技者にとって第１特別図柄の長当たり表示態様と極似する表示態様となる。なお、長当たり特別表示態様の変動時間は、長当たり特別表示態様の変動期間における長リーチ変動期間と長当たり表示態様における長リーチ変動期間とがほぼ同じ時間である一方、図柄変動短期間における時間が図柄変動期間における時間よりも短いため、長当たり表示態様の変動時間よりも短くなる。

【０７９１】

長リーチ外れ特別表示態様は、第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果が外れのときに選択決定される態様であって、テーブル２２～２４（図８４参照）に示すように複数の表示パターンが表示態様記憶手段８３０に記憶されている。そして、これらの各表示パターンは、長当たり特別表示態様における表示パターンと対応している。例えば、長当た

り特別表示態様が選択決定されるテーブル７（図７５参照）では、変動番号８２の「歌リーチＢ（歌リーチＡ経由）長当たり」が記憶されており、長リーチ外れ特別表示態様が選択決定されるテーブル２２では、変動番号８２に対応する変動番号８１の「歌リーチＢ（歌リーチＡ経由）外れ」が記憶されている。なお、複数の図柄のうち他の図柄と異なるタイミングで最後に停止表示する最終停止図柄（中図柄）のみが他の図柄（左図柄、右図柄）と異なるリーチ態様で停止表示される。

【０７９２】

また、長リーチ外れ特別表示態様は、対応する長当たり特別表示態様と経時的に極似する表示態様からなっている。具体的には、長リーチ外れ特別表示態様は、長当たり特別表示態様とほぼ同じ図柄変動短期間と、長当たり特別表示態様とほぼ同じ長リーチ変動期間とを有している。これにより、長リーチ外れ特別表示態様は、長当たり特別表示態様と経時的に極似している。このように、長リーチ外れ特別表示態様を、長当たり特別表示態様と経時的に極似する表示態様とすることによって、中図柄が停止表示されるまで、遊技者に第１特別図柄抽選手段７００による抽選に当選したのではないかといった期待感を抱かせることができ、興趣の低下を抑制できる。

【０７９３】

なお、「経時的に極似している」とは、演出表示装置１１５に表示される変動態様のみならず、時間的な表示態様も極めて似ていることを意味する。即ち、ｘ秒経過後における表示態様がほぼ同じであることを意味する。また、「極似」とは、遊技者から見て違いを認識できない程度に似ていることを意味し、「同一」も含む概念である。

【０７９４】

短リーチ外れ特別表示態様は、第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果が外れのときに選択決定される態様であって、テーブル２２～２４（図８４参照）に示すように複数の表示パターンが表示態様記憶手段８３０に記憶されている。そして、これらの各表示パターンは、長当たり特別表示態様と対応している。例えば、長当たり特別表示態様が選択決定されるテーブル７（図７５参照）では、変動番号７５の「ノーマル長当たり」が記憶されており、短リーチ外れ特別表示態様が選択決定されるテーブル２２（図８４参照）では、変動番号７５に対応する変動番号７３の「ノーマル外れ（１図柄前）」と変動番号７４の「ノーマル外れ（１図柄後）」とが記憶されている。

【０７９５】

また、短リーチ外れ特別表示態様は、対応する長当たり特別表示態様のうち経時的な一部と極似する表示態様を有している。具体的には、長当たり特別表示態様の図柄変動短期間、および、第１特別図柄の短リーチ外れ変動期間の短リーチ変動期間を有している。また、短リーチ外れ特別表示態様の変動時間は、第１特別図柄の外れ表示態様の変動時間とほぼ同じ時間である。これにより、変動時間を長くすることなくリーチを発生させることができる。即ち、本実施形態では、遊技球が第２始動口３９２または第３始動口３９４に入賞したとき、時短機能未作動であれば常にリーチが発生する。通常、リーチが発生すると、リーチが発生しない外れ時における変動時間よりも長くなってしまう。従って、時短未作動時に、遊技球が第２始動口３９２または第３始動口３９４に入賞する度にリーチが発生すると変動時間が長くなり、遊技の進行が遅くなり、興趣が低下する。そこで、時短未作動時に、第２特別図柄の表示態様として短リーチ外れ特別表示態様を表示するときは、第１特別図柄の表示態様として外れ表示態様の変動時間とほぼ同じ変動時間とすることによって、遊技の進行が遅くなることに起因する興趣の低下を抑制できる。

【０７９６】

また、第１特別図柄の短リーチ外れ表示態様の短リーチ変動期間と短リーチ外れ特別表示態様の短リーチ変動期間とは経時的にほぼ同じ時間である。また、第１特別図柄の短リーチ外れ表示態様の変動時間は、第１特別図柄の外れ変動表示態様の変動時間よりも、ほぼ短リーチ変動期間に要する時間分だけ長い。従って、短リーチ外れ特別表示態様全体の変動時間は、第１特別図柄の短リーチ外れ表示態様の変動時間よりも、短リーチ変動期間に要する時間分だけ短い時間となる。

【０７９７】
また、本実施形態では、第２特別図柄の短リーチ特別表示態様の図柄変動短時間における装飾図柄１１５３の変動態様は、左図柄および右図柄が回転変動する点において、第１特別図柄の外れ変動表示における装飾図柄１１５３の変動態様と明確に異なる。従って、短リーチ外れ特別表示態様の場合、装飾図柄１１５３の変動表示が開始すると同時に第２特別図柄の変動であることを遊技者は把握できる。これにより、外れ表示態様、短リーチ外れ表示態様、および、長リーチ外れ表示態様の場合に、変動中に外れであることを把握できないので、興趣の低下を抑制できる。
【０７９８】
即ち、リーチが発生する表示態様（例えば短リーチ外れ表示態様）における変動時間と、リーチが発生しない表示態様（例えば外れ表示態様）における変動時間とをほぼ同じ時間にすることによっても、リーチの発生による遊技の進行が遅くなることを抑制できる。しかし、かかる場合には、リーチが発生する表示態様であればリーチが発生すべき時間が経過してもなおリーチが発生しない場合には、もはやリーチが発生することがない（即ち、大当たりとなることもない）ことを変動中に分かってしまうため、興趣が低下する。そこで、従来からある第１始動口３９０に入賞することによって行われる第１特別図柄抽選手段７００による抽選とは別に、所定時に常にリーチが発生する第２特別図柄抽選手段７１０による抽選を設けることによって、リーチが発生することがないことを変動中に分かってしまうことに起因する興趣の低下を抑制できる。とくに本実施形態の場合、第１特別図柄の図柄変動期間における変動の態様と、第２特別図柄の図柄変動短期間における変動の態様とが明確に異なるので、リーチが発生することがないことを変動中に分かってしまうことをより顕著に抑制できる。
【０７９９】
なお、第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果が短当たりまたは小当たりの場合における変動にかかる表示態様は、第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果が短当たりまたは小当たりの場合における変動にかかる表示態様と同じ変動態様となる。
【０８００】
［サブメイン処理について］
次に、周辺制御基板６６２に搭載されるＣＰＵ６６４によって実行される処理について、図９８～図１０３を参照しつつ説明する。図９８は、サブメイン処理の一例を示すフローチャートであり、図９９は１６ｍｓ定常処理の一例を示すフローチャートである。
【０８０１】
図９８に示すように、パチンコ機１への電力供給が開始されると、周辺制御基板６６２は、初期設定処理を行う（ステップＳ３１０）。この初期設定処理では、周辺制御基板６６２に搭載されるＲＡＭ６６８をクリアする処理等が行われる。なお、この初期設定処理中では割込禁止となっており、初期設定処理のあと割込許可となる。初期設定処理(ステップＳ３１０)が終了すると、１６ｍｓ経過フラグＴがセットされたか否かを監視するループ処理を開始する（ステップＳ３１２）。
【０８０２】
この実施形態では、ＣＰＵ６６４は、２ｍｓ毎に割込を発生させ、２ｍｓ定常処置を実行する。２ｍｓ定常処理では、１６ｍｓ経過監視カウンタをカウントアップする（１６ｍｓ経過監視カウンタを１加算する）処理が実行され、１６ｍｓ経過監視カウンタの値が８になったとき、即ち、１６ｍｓを経過したときに１６ｍｓ経過フラグＴをセットすると共に、１６ｍｓ経過フラグＴは、２ｍｓ定常処理にて１６ｍｓ毎に「１」に設定（セット）され、通常は「０」に設定（リセット）されている。ステップＳ３１２で１６ｍｓ経過フラグがセットされている（１６ｍｓ経過フラグＴが「１」）ときには、１６ｍｓ経過フラグをリセットした後（ステップＳ３１４）、１６ｍｓ定常処理を行う（ステップＳ３１６）。
【０８０３】
この１６ｍｓ定常処理では、主制御基板１３１から受信したコマンドに基いて、演出表

示装置１１５およびパネル装飾ランプ６９０等を、それぞれ、表示装置制御基板１１６およびランプ駆動基板６８８を介して制御する処理が実行される。１６ｍｓ定常処理が終了すると、再びステップＳ３１２に戻り、１６ｍｓ経過フラグＴがセットされる毎に（即ち１６ｍｓ毎に）、上述したステップＳ３１４およびステップＳ３１６を繰り返し行う。一方、ステップＳ３１２で１６ｍｓ経過フラグＴがセットされていないとき（１６ｍｓ経過フラグＴが「０」のとき）には、１６ｍｓ経過フラグＴがセットされるまでループ処理を行う。

【０８０４】

図９９は、サブメイン処理にて１６ｍｓ毎に実行される１６ｍｓ定常処理の一例を示すフローチャートである。１６ｍｓ定常処理において、ＣＰＵ６６４は、ステップＳ３２０～ステップＳ４２０の処理を実行する。ステップＳ３２０のコマンド解析処理では、主制御基板１３１から受信したコマンドを解析する。ステップＳ３４０の演出制御処理では、コマンド受信手段７５０により受信した変動パターンにかかる演出コマンドに基いて演出表示装置１１５に関わる制御処理を実行する。

【０８０５】

また、ステップ３６０の音制御処理では、効果音（例えばＢＧＭや音声）を発生させるための、スピーカー１８，５７に関わる制御処理を実行する。なお、この音制御処理では、遊技状態または演出表示装置１１５に表示される演出の態様に応じてＢＧＭを変更する処理が行われる。

【０８０６】

ステップＳ３８０のランプ制御処理では、パネル装飾ランプ６９０、センター装飾ランプ３０４に関わる制御処理が行われる。ステップＳ４００の情報出力処理では、変動パターンにかかるコマンド、各始動口３９０，３９２，３９４への始動入賞にかかるコマンドその他の表示コマンドを、表示装置制御基板１１６に送信すると共に、各ランプの点灯・消灯コマンドをランプ駆動基板６８８に送信する。ステップＳ４２０の乱数更新処理では、演出制御処理（ステップＳ３４０）で各種設定に用いられる乱数を更新する処理を実行する。

【０８０７】

なお、１６ｍｓ定常処理におけるステップＳ３２０～ステップＳ４２０の処理は１６ｍｓ以内に終了する。仮に、１６ｍｓ定常処理を開始してから当該１６ｍｓ定常処理の終了までに１６ｍｓ以上要したとしても、１６ｍｓ定常処理を開始してから１６ｍｓ経過したときにすぐに１６ｍｓ定常処理を最初（ステップＳ３２０のコマンド解析処理）から実行しない。即ち、１６ｍｓ定常処理の実行中に１６ｍｓ経過したときには、１６ｍｓ経過フラグのセットのみを行い、当該１６ｍｓ定常処理の終了後にステップＳ３１２で１６ｍｓ経過フラグがセットされていると判定されたときに１６ｍｓ定常処理を開始する。

【０８０８】

また、この実施形態では、１６ｍｓ定常処理にて乱数更新処理（ステップＳ３３０）を実行して各種乱数を更新するように構成しているが、各種乱数を更新する時期（タイミング）はこれに限られるものではない。例えば、サブメイン処理におけるループ処理および１６ｍｓ定常処理のいずれか一方または両方にて各種乱数を更新するように構成してもよい。

【０８０９】

図１００は、コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。コマンド解析処理において、ＣＰＵ６６４は、先ず、主制御基板１３１からコマンドを受信したか否かを判別する（ステップＳ３２１）。この実施形態では、主制御基板１３１からコマンドを受信すると、１６ｍｓ定常処理等の他の処理を中断してコマンド受信割込を発生させ、受信したコマンドを、周辺制御基板６６２に搭載されるＲＡＭ６６８における受信コマンド格納領域に保存する。なお、受信コマンド格納領域は、コマンドの受信順に対応して各領域に保存する。そして、受信コマンド格納領域の内容を確認し、受信コマンドが記憶されていれば、受信コマンド格納領域の受信順が先の受信コマンドを読み出す（ステップＳ３２２

）。
【０８１０】
読み出した受信コマンドが始動口入賞コマンドであるか判別し（ステップＳ３２３）、読み出した受信コマンドが始動口入賞コマンドであれば（ステップＳ３２３におけるＹＥＳ）、第１始動口有効入賞か否か判別される（ステップＳ３２４）。第１始動口有効入賞であれば（ステップＳ３２４におけるＹＥＳ）、第１始動口有効入賞フラグをＯＮする（ステップＳ３２５）。そして、コマンド解析処理を終了する。
【０８１１】
ステップＳ３２４において、第１始動口有効入賞でなければ（ステップＳ３２４におけるＮＯ）、第２・第３始動口有効入賞か否かを判別し（ステップＳ３２６）、第２・第３始動口有効入賞であれば（ステップＳ３２６におけるＹＥＳ）、第２・第３始動口有効入賞フラグをＯＮする（ステップＳ３２７）。そして、コマンド解析処理を終了する。
【０８１２】
なお、第１始動口有効入賞と判断されるのは、主制御基板１３１から受信した始動口入賞コマンド（ステップＳ３２３参照）が第１始動口３９０に入賞したことを示すコマンドであるか否かを判断し、当該主制御基板１３１から受信した始動口入賞コマンドが第１始動口３９０に入賞したことを示すコマンドであるときに、第１特別図柄保留数記憶手段８７２（図５７参照）によって記憶されている第１特別図柄の保留数が上限の第１所定数（本実施形態では４）未満であると判断されたときである。即ち、第１始動口３９０に遊技球が受け入れられると、コマンド受信手段７５０は、第１特別図柄保留カウンタ７０３によってカウントされたか否か（即ち、第１特別図柄保留カウンタ７０３によるカウント数が第１所定数に達しているか否か）に拘わらず、主制御基板１３１（コマンド送信手段７４９）から送信された第１始動口３９０に遊技球が受け入れられたこと（入賞したこと）を示すコマンドを受信する。このとき、第１特別図柄保留数記憶手段８７２に記憶されている第１特別図柄の保留数が第１所定数未満であれば、第１特別図柄保留数記憶手段８７２によって記憶されている第１特別図柄の保留数に１加算され、第１始動口有効入賞となる。一方、第１特別図柄保留数記憶手段８７２に記憶されている第１特別図柄の保留数が第１所定数に達していれば、第１特別図柄保留数記憶手段８７２によって記憶されている第１特別図柄の保留数をそのまま維持する（即ち加算しない）。このとき、第１始動口３９０に遊技球が受け入れられたことを示すコマンドを受信したとしても、第１始動口有効入賞とはならない。このように、周辺制御基板６６２（コマンド受信手段７５０）は、第１始動口有効入賞であるか否かに拘わらず、第１始動口３９０に遊技球が入賞したことを示すコマンドを受信する。そして、第１特別図柄保留数記憶手段８７２によって記憶されている第１特別図柄の保留数が第１所定数未満であると（即ち１加算されると）第１始動口有効入賞となり、第１特別図柄保留数記憶手段８７２によって記憶されている第１特別図柄の保留数が第１所定数に達していると（即ち加算されなければ）有効入賞とならない。また、第１特別図柄保留カウンタ７０３によるカウンタ値と第１特別図柄保留数記憶手段８７２による保留数とは同じ値である。
【０８１３】
同様に、第２・第３始動口有効入賞とは、第１始動口有効入賞と同様に、主制御基板１３１から受信した始動口入賞コマンド（ステップＳ３２３参照）が第２始動口３９２または第３始動口３９４に入賞したことを示すコマンドであって、且つ第２特別図柄保留数記憶手段８７４（図５７参照）によって記憶される第２特別図柄の保留数が加算されることを意味する。即ち、第２始動口３９２または第３始動口３９４に遊技球が受け入れられると、コマンド受信手段７５０は、第２特別図柄保留カウンタ７１３によってカウントされたか否か（即ち、第２特別図柄保留カウンタ７１３によるカウント数が第２所定数（本実施形態では４）に達しているか否か）に拘わらず、主制御基板１３１（コマンド送信手段７４９）から送信された第２始動口３９２または第３始動口３９４に遊技球が受け入れられたこと（入賞したこと）を示すコマンドを受信する。このとき、第２特別図柄保留数記憶手段８７４に記憶されている第２特別図柄の保留数が第２所定数未満であれば、第２特

別図柄保留数記憶手段８７４によって記憶されている第２特別図柄の保留数に１加算され、第２始動口有効入賞となる。一方、第２特別図柄保留数記憶手段８７４に記憶されている第２特別図柄の保留数が第２所定数に達していれば、第２特別図柄保留数記憶手段８７４によって記憶されている第２特別図柄の保留数をそのまま維持する（即ち加算しない）。このとき、第２始動口３９２または第３始動口３９４に遊技球が受け入れられたことを示すコマンドを受信したとしても、第２始動口有効入賞とはならない。このように、周辺制御基板６６２（コマンド受信手段７５０）は、第２始動口有効入賞であるか否かに拘わらず、第２始動口３９２または第３始動口３９４に遊技球が入賞したことを示すコマンドを受信する。そして、第２特別図柄保留数記憶手段８７４によって記憶されている第２特別図柄の保留数が第２所定数未満であると（即ち１加算されると）第２始動口有効入賞となり、第２特別図柄保留数記憶手段８７４によって記憶されている第２特別図柄の保留数が第２所定数に達していると（即ち加算されなければ）有効入賞とならない。また、第２特別図柄保留カウンタ７１３によるカウンタ値と第２特別図柄保留数記憶手段８７４による保留数とは同じ値である。

【０８１４】

ステップＳ３２３において、受信したコマンドが始動口入賞コマンドでなければ（ステップＳ３２３におけるＮＯ）、ステップＳ３２１において受信したコマンドが演出コマンドであるか否かが判別される（ステップＳ３２８）。ステップＳ３２１において受信したコマンドが演出コマンドであれば（ステップＳ３２８におけるＹＥＳ）、変動パターン受信フラグをＯＮし（ステップＳ３２９）、コマンド解析処理を終了する。一方、ステップＳ３２１において受信したコマンドが演出コマンドでなければ（ステップＳ３２８におけるＮＯ）、受信したコマンドに対応するフラグをＯＮし（ステップＳ３３０）、コマンド解析処理を終了する。

【０８１５】

図１０１は、演出制御処理の一例を示すフローチャートである。演出制御処理において、ＣＰＵ６６４は、ステップＳ３４２～ステップＳ３４８の処理を実行する。

【０８１６】

ステップＳ３４２の第１・第２・第３始動口有効入賞記憶処理では、第１始動口３９０への有効入賞の有無に基いて第１特別図柄保留数を記憶し、第２始動口３９２または第３始動口３９４への有効入賞の有無に基づいて第２特別図柄保留数を記憶すると共に第２、第３始動口有効入賞に関わる演出処理を実行する。なお、詳細は後述する。

【０８１７】

ステップＳ３４４の装飾図柄変動開始処理では、演出コマンドを受信していれば装飾図柄の変動表示を開始させるための設定を行う。具体的には、演出コマンドに応じて装飾図柄の変動パターンおよび停止図柄を決定する。なお、詳細は後述する。

【０８１８】

ステップＳ３４６の装飾図柄変動停止処理では、主制御基板１３１から変動確定コマンドを受信したときに、表示装置制御基板１１６に表示コマンドを送信して演出表示装置１１５における装飾図柄の変動表示を確定させる制御を行う。

【０８１９】

ステップＳ３４８の大当たり表示処理では、主制御基板１３１から送信される大当たり開始コマンドに応じて、演出表示装置１１５に大当たり遊技状態の開始を示す表示や大当たり遊技状態中の表示（例えば、ラウンド表示等）をさせる制御を行う。

【０８２０】

図１０２は、第１・第２・第３始動口有効入賞記憶処理の一例を示すフローチャートである。図１０２の第１・第２・第３始動口有効入賞記憶処理において、ＣＰＵ６６４は、先ず、第１始動口有効入賞フラグがＯＮであるか否かを判別する（ステップＳ３４２１）。即ち、ステップＳ３２５において、第１始動口有効入賞フラグがＯＮされていれば第１始動口有効入賞フラグがＯＮと判別される。第１始動口有効入賞フラグがＯＮであれば（ステップＳ３４２１におけるＹＥＳ）、第１特別図柄保留数を１つ加算し（ステップＳ３

４２２）、第１特別図柄保留数表示コマンド、即ち、第１特別図柄保留数記憶手段８７２（図２９参照）に記憶される第１特別図柄の保留数をセットする（ステップＳ３４２３）。そして、第１始動口有効入賞フラグをＯＦＦにする（ステップＳ３４２４）。

【０８２１】

ステップＳ３４２４において第１始動口有効入賞フラグをＯＦＦにしたのち、または、ステップＳ３４２１において第１始動口有効入賞フラグがＯＦＦであれば（ステップＳ３４２１におけるＯＦＦ）、次に、第２・第３始動口入賞フラグがＯＮであるか否かを判別する（ステップＳ３４２５）。即ち、ステップＳ３２７において、第２・第３始動口有効入賞フラグがＯＮされていれば第２・第３始動口有効入賞フラグがＯＮと判別される。第２・第３始動口有効入賞フラグがＯＮであれば（ステップＳ３４２５におけるＹＥＳ）、第２特別図柄保留数を１つ加算し（ステップＳ３４２６）、第２特別図柄保留数表示コマンド、即ち、第２特別図柄保留数記憶手段８７４（図５７参照）に記憶される第２特別図柄の保留数をセットする（ステップＳ３４２７）。そして、第２・第３始動口有効入賞演出処理（ステップＳ３４２８）を行ったのち、第２・第３始動口有効入賞フラグをＯＦＦにして（ステップＳ３４２９）、第１・第２・第３始動口有効入賞記憶処理を終了する。なお、ステップＳ３４２５において、第２・第３始動口有効入賞フラグがＯＦＦであるときも（ステップＳ３４２５におけるＮＯ）、第１・第２・第３始動口有効入賞記憶処理を終了する。

【０８２２】

ここで、ステップＳ３４２８の第２・第３始動口有効入賞演出処理について、図１０３を参照しつつ説明する。図１０３は、第２・第３始動口有効入賞演出処理の一例を示すフローチャートである。

【０８２３】

第２・第３始動口有効入賞演出処理では、先ず、現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否かを判別する（ステップＳ３４２８１）。現在の遊技状態が時短遊技状態でなければ（ステップＳ３４２８１におけるＹＥＳ）、演出ポイントＰが上限の１０ポイント未満であるか否かを判別する（ステップＳ３４２８２）。このとき、演出ポイントＰが１０ポイント未満であれば（ステップＳ３４２８２におけるＹＥＳ）、現在の演出ポイントＰに１ポイントをさらに貯留（即ち演出ポイントＰを１ポイント加算または蓄積）する（ステップＳ３４２８３）と共に、演出ポイントＰの表示をセットする（ステップＳ３４２８４）。なお、時短遊技状態でない遊技状態とは、本実施形態では、通常遊技状態および確変機能のみが作動し時短機能が作動していない遊技状態（例えば短当たり遊技終了後の遊技状態）が相当する。

【０８２４】

ところで、先述のように、時短遊技状態でない遊技状態では、第２始動口３９２および第３始動口３９４よりも第１始動口３９０の方に遊技球が入賞しやすい一方、時短遊技状態中は第１始動口３９０よりも第３始動口３９４に遊技球が入賞しやすくなる。そして、現在の遊技状態が時短遊技状態である場合は、第２始動口３９２および第３始動口３９４に遊技球が入賞しても演出ポイントＰを貯留しないようにしている（ステップＳ３４２８１におけるＮＯ）。これは、かかる時短遊技状態中における第２始動口３９２および第３始動口３９４への入賞まで演出ポイントＰの付与対象とすると、後述するように遊技球が入賞しにくい始動口への入賞に対する特典としての演出ポイントＰの意味が没却するためである。

【０８２５】

なお、演出ポイントＰとは、第２始動口３９２または第３始動口３９４に遊技球が入賞することに応じて貯留されるポイントである。本実施形態では、第２始動口３９２または第３始動口３９４に遊技球が１球入賞する毎に１ポイント貯留される。即ち、演出ポイントＰは、特殊演出が表示されるための期待値を定量的に表したものである。言い換えれば、第２始動口３９２または第３始動口３９４に遊技球が入賞するごとに演出ポイントＰが１ずつ加算されて増加していき、貯留後の演出ポイントＰは所定の上限値（本実施形態で

は、１０ポイント）まで貯留可能である。
【０８２６】
ここで、特殊演出は、特殊第１演出と特殊第２演出とから構成されており、本発明における特別演出遊技態様に相当する。特殊第１演出は、演出ポイントＰが１０ポイントになったときに演出表示装置１１５に表示される演出であり、特殊第２演出は、演出ポイントＰが１０ポイント貯留される基となった（言い換えれば、貯留後の演出ポイントＰが１０ポイントに至る契機となった）第２・第３始動口有効入賞の変動表示が行われるタイミングで表示される演出である。即ち、特殊第２演出は、第２・第３始動口有効入賞によって演出ポイントＰが１０ポイントになったとき、当該第２・第３始動口有効入賞に基づく変動パターンが表示されるタイミングで特殊演出を行うためである。従って、第２・第３始動口有効入賞したときに、第１特別図柄保留数記憶手段８７２または第２特別図柄保留数記憶手段８７４による保留数が１以上であって且つ演出ポイントＰが１０ポイントになった場合には、特殊第１演出は、演出ポイントＰが１０ポイントになったときにすぐに表示される一方、特殊第２演出は、第２・第３始動口有効入賞したときに保留されていた変動表示が終了したのちに表示される。これにより、演出ポイントＰが１０ポイント貯留された時点で、ステップＳ３２０１において受信した当該演出コマンドよりも先に受信した演出コマンドが受信コマンド格納領域に保存されている場合には、当該先に受信した演出コマンドにかかる変動表示が行われている間、特殊第１演出が継続して行われることとなる。
【０８２７】
ステップＳ３４２８４において演出ポイントＰの表示をセットしたのち、演出ポイントＰが１０ポイント貯留されたか否かを判別する（ステップＳ３４２８５）。ここで、演出ポイントＰが１０ポイント貯留されていれば（ステップＳ３４２８５におけるＹＥＳ）、演出保留カウンタに第２特別図柄保留数をセットする（ステップＳ３４２８６）と共に、特殊第１演出フラグをＯＮにして（ステップＳ３４２８７）、第２・第３始動口有効入賞演出処理を終了する。
【０８２８】
なお、ステップＳ３４２８６において演出保留カウンタに第２特別図柄保留数をセットするのは、演出ポイントＰが１０ポイント貯留される基となった第２・第３始動口有効入賞の変動表示が行われるタイミングで特殊第２演出を行うようにするためである。
【０８２９】
また、ステップＳ３４２８１において時短遊技状態であると判別されたとき（ステップＳ３４２８１におけるＮＯ）、ステップＳ３４２８２において演出ポイントＰが１０であると判別されたとき（ステップＳ３４２８２におけるＮＯ）、ステップＳ３４２８５において演出ポイントＰが１０でないと判別されたとき（ステップＳ３４２８５におけるＮＯ）は、いずれも、第２・第３始動口有効入賞演出処理を終了する。
【０８３０】
［装飾図柄変動開始処理］
次に図１０４～図１１６に基づいて、装飾図柄変動開始処理および当該処理において実行される処理について説明する。
【０８３１】
図１０４は、装飾図柄変動開始処理の一例を示すフローチャートである。図１０５は、装飾図柄変動開始処理における変動パターン決定およびＡモード設定処理の一例を示すフローチャートである。本実施形態では、チャンス目を停止表示させる変動パターンに基づき、装飾図柄１１５３の一部にオールマイティー図柄（Ａ図柄）に設定する処理を行っている。ここでオールマイティー図柄（Ａ図柄）を設定するとは、装飾図柄１１５３の一部をオールマイティー図柄（Ａ図柄）に置換することを意味する。このオールマイティー図柄（Ａ図柄）に関連する処理がＡモード設定処理である。図１０６は、変動パターン決定およびＡモード設定処理における小当たり時Ａ図柄使用数設定処理の一例を示すフローチャートである。図１０７は、変動パターン決定およびＡモード設定処理における２Ｒ当た

り時Ａ図柄使用数設定処理の一例を示すフローチャートである。図１０８は、変動パターン決定およびＡモード設定処理における１５Ｒ当たり時Ａ図柄使用数設定処理の一例を示すフローチャートである。図１０９は、変動パターン決定およびＡモード設定処理におけるＡ図柄消費処理の一例を示すフローチャートである。図１１０は、チャンス時Ａ図柄消費処理の一例を示すフローチャートである。また、図１１１および図１１２は、チャンス目停止時に設定されるＡ図柄の個数を決定するためのテーブルの一例を示す図である。図１１３は、Ａ図柄の消費数を決定するためのテーブルの一例を示す図である。図１１４は、装飾図柄１１５３の一部に対するオールマイティー図柄（Ａ図柄）の設定を例示する説明図である。

【０８３２】

図１１５は、装飾図柄変動開始処理における特殊演出抽選処理の一例を示すフローチャートである。図１１６は、演出ポイント貯留処理を実行するか否かを決定するためのテーブルの一例を示す図である。本実施形態では、第２・第３始動口有効入賞フラグがＯＮであることに応じて演出ポイントＰを１つ加算する態様（図１０３のステップＳ３４２８３参照）の他、装飾図柄変動開始処理においても演出ポイントＰが加算されることがある。

【０８３３】

図１０４の装飾図柄変動開始処理において、ＣＰＵ６６４は、先ず、変動パターン受信フラグがＯＮであるか否かを判別する（ステップＳ３４４１）。変動パターン受信フラグがＯＮであれば（ステップＳ３４４１におけるＹＥＳ）、時短遊技状態でないか否かを判別する（ステップＳ３４４２）。

【０８３４】

ステップＳ３４４２において時短遊技状態でないと判別すると（ステップＳ３４４２におけるＹＥＳ）特殊演出抽選処理を行い（ステップＳ３４４３）、ステップＳ３２１において受信した演出コマンドにかかる変動パターンが、当たりの変動パターンであるか否かを判別する（ステップＳ３４４４）。

【０８３５】

一方、ステップＳ３４４２において時短遊技状態であると判別すると（ステップＳ３４４２におけるＮＯ）、特殊演出抽選処理を省略してステップＳ３４４４に進む。特殊演出抽選処理についての詳細は後述する。なお、先述のように、時短遊技状態中は第２始動口３９２および第３始動口３９４に遊技球が入賞しても演出ポイントＰを貯留しないため、ステップＳ３４４２において時短遊技状態である場合は、演出ポイントＰに関する各種演出を行うための特殊演出抽選処理を省略するようにしている。なお、時短遊技状態中は演出ポイントＰを貯留しないばかりでなく、演出ポイントＰの貯留状況の表示すらも行わない。これにより、第２始動口３９２に遊技球が入賞しても演出ポイントＰが貯留されないことによる興趣の低下を抑制できる。

【０８３６】

ステップＳ３４４４において、当たりの変動パターンであると判別すれば（ステップＳ３４４４におけるＹＥＳ）対応する当たりの停止図柄決定処理を行う（ステップＳ３４４５）。この停止図柄決定処理では、長当たりであれば確変大当たりフラグがセットされているか否かを判別し、確変大当たりフラグがセットされていれば所定の確率で確変図柄用の停止図柄に決定し、確変大当たりフラグがセットされていなければ常に非確変図柄用の停止図柄に決定する。また、短当たりまたは小当たりであれば、短当たり・小当たり用の停止図柄に決定する。一方、外れの変動パターンであると判別すれば（ステップＳ３４４４におけるＮＯ）外れ図柄の停止図柄を決定する（ステップＳ３４４６）。

【０８３７】

ステップＳ３４４５またはステップＳ３４４６において停止図柄を決定すると、変動パターン決定およびＡモード設定処理を実行する（ステップＳ３４４７）。この変動パターン決定およびＡモード設定処理については後述する。続いて、変動パターン受信フラグをＯＦＦにする（ステップＳ３４４８）。その後、演出保留カウンタが０であるか否かを判別し（ステップＳ３４４９）、演出保留カウンタが０でなければ（ステップＳ３４４９に

おけるＹＥＳ）、当該変動表示（即ち、これから開始される変動表示）が第２・第３始動口有効入賞に基づく変動であるか否かを判別する（ステップＳ３４５０）。

【０８３８】

ステップＳ３４５０において、これから開始される変動表示が第２・第３始動口有効入賞に基づく変動であれば（ステップＳ３４５０におけるＹＥＳ）、演出保留カウンタから１つ減算して（ステップＳ３４５１）、装飾図柄変動開始処理を終了する。

【０８３９】

一方、ステップＳ３４４９において演出保留カウンタが０であると判別したとき（ステップＳ３４４９におけるＮＯ）、および、ステップＳ３４５０において当該変動が第１始動口有効入賞に基づく変動であると判断されたとき（ステップＳ３４５０におけるＮＯは、演出保留カウンタの減算処理（ステップＳ３４５１）を行うことなく、装飾図柄変動開始処理を終了する。

【０８４０】

なお、ステップＳ３４４１において変動パターン受信フラグがＯＦＦであれば（ステップＳ３４４１におけるＮＯ）、そのまま装飾図柄変動開始処理を終了する。

【０８４１】

［変動パターン決定およびＡモード設定処理］

図１０５の変動パターン決定およびＡモード設定処理において、ＣＰＵ６６４は、先ず、非時短中であるか否かを判別する（ステップＳ３４４７１）。ここで非時短中、すなわち時短遊技状態でなければ（ステップＳ３４４７１におけるＹＥＳ）、ステップＳ３４４７２へ移行する。一方、時短中、すなわち時短遊技状態である場合、ステップＳ３４４７９へ移行する。

【０８４２】

非時短中と判別された場合には、変動パターンが小当たりチャンス目であるか否かを判別する（ステップＳ３４４７２）。この判別処理は、変動パターンが変動番号４４のチャンス目（小当たり）であるか否かを判別するものである。ここで変動パターンが小当たりチャンス目であると判別された場合（ステップＳ３４４７２におけるＹＥＳ）、小当たり時Ａ図柄使用数設定処理を実行し（ステップＳ３４４７３）、ステップＳ３４４７９へ移行する。小当たり時Ａ図柄使用数設定処理については後述する。一方、変動パターンが小当たりチャンス目でないと判別された場合（ステップＳ３４４７２におけるＮＯ）、ステップＳ３４４７４へ移行する。

【０８４３】

ステップＳ３４４７４では、変動パターンが２Ｒ当たりチャンス目であるか否かを判別する（ステップＳ３４４７４）。この判別処理は、変動パターンが変動番号４３のチャンス目（短当たり）であるか否かを判別するものである。ここで変動パターンが２Ｒ当たりチャンス目であると判別された場合（ステップＳ３４４７４におけるＹＥＳ）、２Ｒ当たり時Ａ図柄使用数設定処理を実行し（ステップＳ３４４７５）、ステップＳ３４４７９へ移行する。２Ｒ当たり時Ａ図柄使用数設定処理については後述する。一方、変動パターンが２Ｒ当たりチャンス目でないと判別された場合（ステップＳ３４４７４におけるＮＯ）、ステップＳ３４４７６へ移行する。

【０８４４】

ステップＳ３４４７６では、変動パターンが１５Ｒ当たりチャンス目であるか否かを判別する（ステップＳ３４４７６）。この判別処理は、変動パターンが変動番号４５のチャンス目（確変長当たり）であるか否かを判別するものである。ここで変動パターンが１５Ｒ当たりチャンス目であると判別された場合（ステップＳ３４４７６におけるＹＥＳ）、１５Ｒ当たり時Ａ図柄使用数設定処理を実行し（ステップＳ３４４７７）、ステップＳ３４４７９へ移行する。一方、変動パターンが１５Ｒ当たりチャンス目でないと判別された場合（ステップＳ３４４７６におけるＮＯ）、Ａ図柄消費処理を実行し（ステップＳ３４４７８）、ステップＳ３４４７９へ移行する。なお、１５Ｒ当たり時Ａ図柄使用数設定処理およびＡ図柄消費処理については後述する。

【０８４５】
ステップＳ３４４７９では、受信した変動パターンをセットする。その後、変動パターン決定およびＡモード設定処理を終了する。
【０８４６】
このように本実施形態では、チャンス目の変動パターンを受信したか否かを判別し（ステップＳ３４４７２，ステップＳ３４４７４，ステップＳ３４４７６）、チャンス目の変動パターンを受信した場合には、各Ａ図柄使用数設定処理を行うようになっている。
【０８４７】
上述のように、左図柄列１１５３ａに「歌」図柄が停止表示され、右図柄列１１５３ｃに「姫」図柄が停止表示され、中図柄列１１５３ｂのみが縦方向にスクロールする態様は、短当たり、小当たりまたは確変長当たりに当選している可能性があるリーチ変動である（図９５（Ｇ）参照）。そして、中図柄列１１５３ｂに「伝説」図柄が停止表示されると、短当たり遊技状態、小当たり遊技状態、または、長当たり遊技状態の発生が確定する（図９５（Ｈ）参照）。
【０８４８】
本実施形態では、上記中図柄列１１５３ｂに「伝説」図柄が停止表示された後、装飾図柄１１５３が再びスクロール変動を開始し、左図柄列１１５３ａおよび右図柄列１１５３ｃの一部がオールマイティー図柄（Ａ図柄）に置換される。装飾図柄１１５３の一部がオールマイティー図柄（Ａ図柄）に置換された後の変動において、左図柄列１１５３ａの停止図柄および右図柄列１１５３ｃの停止図柄のいずれか一方がオールマイティー図柄（Ａ図柄）となる場合は、必ずリーチ態様が発生するように制御される。また、左図柄列１１５３ａの停止図柄および右図柄列１１５３ｃの停止図柄の双方がオールマイティー図柄（Ａ図柄）となる場合は、必ず長当たりが発生するように制御される。そのため、オールマイティー図柄（Ａ図柄）に置換される装飾図柄１１５３の数量が多いほど、遊技者のリーチまたは当たりに対する期待感が高まり、興趣の低下を抑制することができる。なお、確変長当たり遊技状態の発生が確定している場合は、オールマイティー図柄（Ａ図柄）への置換が導出される変動表示における停止図柄が、所定の確変大当たり図柄（本実施形態では「１」、「１」、「１」）となる。
【０８４９】
このオールマイティー図柄（Ａ図柄）に置換される装飾図柄１１５３の数量の設定を行うのが、Ａ図柄使用数設定処理である。なお、本実施形態では、装飾図柄１１５３（詳細には、左図柄列１１５３ａおよび右図柄列１１５３ｃ）のうち、最大６個までオールマイティー図柄（Ａ図柄）に置換されるようになっている。
【０８５０】
ここでＡ図柄使用数設定処理について説明する。Ａ図柄使用数設定処理には、上述したように、図１０６の小当たり時Ａ図柄使用数設定処理、図１０７の２Ｒ当たり時Ａ図柄使用数設定処理、および、図１０８の１５Ｒ当たり時Ａ図柄使用数設定処理が含まれる。
【０８５１】
［小当たり時Ａ図柄使用数設定処理］
図１０６の小当たり時Ａ図柄使用数設定処理において、ＣＰＵ６６４は、先ず、チャンス時Ａ図柄消費処理を実行する（ステップＳ３４４７３１）。このチャンス時Ａ図柄消費処理については後述する。
【０８５２】
次に低確率状態か否かを判別する（ステップＳ３４４７３２）。低確率状態とは、確変遊技状態（非報知の確変遊技状態）でないことをいう。ここで低確率状態であると判別された場合（ステップＳ３４４７３２におけるＹＥＳ）、Ａ図柄の残数に基づいて低確率→小当たり時テーブルから抽選を行い（ステップＳ３４４７３３）、Ａ図柄数をセットする（ステップＳ３４４７３５）。一方、低確率状態でないと判別された場合（ステップＳ３４４７３２におけるＮＯ）、すなわち確変遊技状態（非報知の確変遊技状態）である場合には、Ａ図柄の残数に基づいて高確率→小当たり時テーブルから抽選を行い（ステップＳ

３４４７３４）、Ａ図柄数をセットする（ステップＳ３４４７３５）。Ａ図柄数をセットすると、小当たり時Ａ図柄数設定処理を終了する。なお、低確率→小当たり時テーブルの一例を、図１１１（ａ）に示す。また、高確率→小当たり時テーブルの一例を、図１１１（ｂ）に示す。

【０８５３】

［２Ｒ当たり時Ａ図柄使用数設定処理］

図１０７の２Ｒ当たり時Ａ図柄使用数設定処理において、ＣＰＵ６６４は、先ず、チャンス時Ａ図柄消費処理を実行する（ステップＳ３４４７５１）。このチャンス時Ａ図柄消費処理については後述する。

【０８５４】

次に低確率状態か否かを判別する（ステップＳ３４４７５２）。ここで低確率状態であると判別された場合（ステップＳ３４４７５２におけるＹＥＳ）、Ａ図柄の残数に基づいて低確率→２Ｒ当たり時テーブルから抽選を行い（ステップＳ３４４７５３）、Ａ図柄数をセットする（ステップＳ３４４７５５）。一方、低確率状態でないと判別された場合（ステップＳ３４４７５２におけるＮＯ）、Ａ図柄の残数に基づいて高確率→２Ｒ当たり時テーブルから抽選を行い（ステップＳ３４４７５４）、Ａ図柄数をセットする（ステップＳ３４４７５５）。Ａ図柄数をセットすると、２Ｒ当たり時Ａ図柄数設定処理を終了する。なお、低確率→２Ｒ当たり時テーブルの一例を、図１１１（ｃ）に示す。また、高確率→２Ｒ当たり時テーブルの一例を、図１１１（ｄ）に示す。

【０８５５】

［１５Ｒ当たり時Ａ図柄使用数設定処理］

図１０８の１５Ｒ当たり時Ａ図柄使用数設定処理において、ＣＰＵ６６４は、先ず、チャンス時Ａ図柄消費処理を実行する（ステップＳ３４４７７１）。このチャンス時Ａ図柄消費処理については後述する。

【０８５６】

次に低確率状態か否かを判別する（ステップＳ３４４７７２）。ここで低確率状態であると判別された場合（ステップＳ３４４７７２におけるＹＥＳ）、Ａ図柄の残数に基づいて低確率→１５Ｒ当たり時テーブルから抽選を行い（ステップＳ３４４７７３）、Ａ図柄数をセットする（ステップＳ３４４７７５）。一方、低確率状態でないと判別された場合（ステップＳ３４４７７２におけるＮＯ）、Ａ図柄の残数に基づいて高確率→１５Ｒ当たり時テーブルから抽選を行い（ステップＳ３４４７７４）、Ａ図柄数をセットする（ステップＳ３４４７７５）。Ａ図柄数をセットすると、１５Ｒ当たり時Ａ図柄数設定処理を終了する。なお、低確率→１５Ｒ当たり時テーブルの一例を、図１１２（ａ）に示す。また、高確率→１５Ｒ当たり時テーブルの一例を、図１１２（ｂ）に示す。

【０８５７】

以上説明したように、本実施形態では、Ａ図柄使用数設定処理を実行することにより（図１０６～図１０８参照）、オールマイティー図柄（Ａ図柄）の設定数をセットする。ここでオールマイティー図柄（Ａ図柄）の設定数は、遊技状態に基づきテーブル（図１１１および図１１２）を参照して決定される。そして、これらのテーブルでは、遊技者に有利な遊技状態にある場合、概して、オールマイティー図柄（Ａ図柄）の設定数が多くなっている。したがって、オールマイティー図柄（Ａ図柄）の設定数によって、例えば確変遊技状態（短当たり）への期待を持たせることができ、興趣の低下の抑制に寄与する。

【０８５８】

［Ａ図柄消費処理］

図１０９のＡ図柄消費処理において、ＣＰＵ６６４は、先ず、Ａ図柄数が０であるか否かを判別する（ステップＳ３４４７８１）。このＡ図柄数は、以前に設定されたオールマイティー図柄（Ａ図柄）の残数である。ここでＡ図柄数が０であると判別された場合（ステップＳ３４４７８１におけるＹＥＳ）、Ａ図柄使用個数振分テーブルＡ（図１１３参照）を選択し（ステップＳ３４４７８２）、ステップＳ３４４７９１へ移行する。一方、Ａ図柄数が０でないと判別された場合（ステップＳ３４４７８１におけるＮＯ）、ステップ

Ｓ３４４７８３へ移行する。
【０８５９】
ステップＳ３４４７８３では、Ａ図柄数が１であるか否かを判別する。ここでＡ図柄数が１であると判別された場合（ステップＳ３４４７８３におけるＹＥＳ）、高確率状態（非報知の確変遊技状態）であるか否かを判別し（ステップＳ３４４７８４）、高確率状態であれば（ステップＳ３４４７８４におけるＹＥＳ）、Ａ図柄使用個数振分テーブルＣ（図１１３参照）を選択して（ステップＳ３４４７８５）、ステップＳ３４４７９１へ移行する。高確率状態でなければ（ステップＳ３４４７８４におけるＮＯ）、Ａ図柄使用個数振分テーブルＢ（図１１３参照）を選択して（ステップＳ３４４７８６）、ステップＳ３４４７９１へ移行する。
【０８６０】
一方、ステップＳ３４４７８３にてＡ図柄数が１でないと判別された場合（ステップＳ３４４７８３におけるＮＯ、すなわちＡ図柄数が２以上である場合）、Ａ図柄数が２であるか否かを判別する（ステップＳ３４４７８７）。ここでＡ図柄数が２であると判別された場合（ステップＳ３４４７８７におけるＹＥＳ）、高確率状態（非報知の確変遊技状態）であるか否かを判別し（ステップＳ３４４７８８）、高確率状態であれば（ステップＳ３４４７８８におけるＹＥＳ）、Ａ図柄使用個数振分テーブルＤ（図１１３参照）を選択して（ステップＳ３４４７８９）、ステップＳ３４４７９１へ移行する。一方、Ａ図柄数が２でないと判別された場合（ステップＳ３４４７８７におけるＮＯ、すなわちＡ図柄数が３以上である場合）あるいは高確率状態でないと判別された場合（ステップＳ３４４７８８におけるＮＯ）、Ａ図柄使用個数振分テーブルＥ（図１１３参照）を選択して（ステップＳ３４４７９０）、ステップＳ３４４７９１へ移行する。
【０８６１】
ステップＳ３４４７９１では、変動パターンに基づいて各Ａ図柄使用個数振分テーブル（すなわち、Ａ図柄使用個数振分テーブルＡ～Ｅのうち、上記ステップＳ３４４７８２、ステップＳ３４４７８５、ステップＳ３４４７８６、ステップＳ３４４７８９、ステップＳ３４４７９０のいずれかで選択されたもの）からＡ図柄使用数（消費数）を抽選する。次に、Ａ図柄使用数をセットし（ステップＳ３４４７９２）、Ａ図柄数からＡ図柄使用数を減じて、Ａ図柄数を更新する（ステップＳ３４４７９３）。そして、Ａ図柄消費処理を終了する。
【０８６２】
［チャンス時Ａ図柄消費処理］
図１１０のチャンス時Ａ図柄消費処理において、ＣＰＵ６６４は、先ず、Ａ図柄数（残数）が０であるか否かを判別する（ステップＳ３４４７３１１）。ここでＡ図柄数が０であると判別された場合（ステップＳ３４４７３１１におけるＹＥＳ）、Ａ図柄使用数（消費数）を０とし（ステップＳ３４４７３１２）、ステップＳ３４４７３１６へ移行する。一方、Ａ図柄数が０でないと判別された場合（ステップＳ３４４７３１１におけるＮＯ）、ステップＳ３４４７３１３へ移行する。
【０８６３】
ステップＳ３４４７３１３では、Ａ図柄数（残数）が１～３のいずれかか否かを判別する。ここで、Ａ図柄数が１～３のいずれかであると判別された場合（ステップＳ３４４７３１３におけるＹＥＳ）、Ａ図柄使用数（消費数）を１とし（ステップＳ３４４７３１４）、ステップＳ３４４７３１６へ移行する。一方、Ａ図柄数が１～３のいずれでもないと判別された場合（ステップＳ３４４７３１３におけるＮＯ）、すなわちＡ図柄数が４～６のいずれかである場合には、Ａ図柄使用数（消費数）を２とし（ステップＳ３４４７３１５）、ステップＳ３４４７３１６へ移行する。
【０８６４】
ステップＳ３４４７３１６では、Ａ図柄数からＡ図柄使用数を減じて、Ａ図柄数を更新する。そして、Ａ図柄消費処理を終了する。
【０８６５】

［オールマイティー図柄（Ａ図柄）の設定および消費態様］

本実施形態においてオールマイティー図柄（Ａ図柄）は、図１１４に示すような態様で設定される。すなわち、図１１４（ａ）に示す左図柄列１１５３ａの「歌」図柄、「姫」図柄および「伝説」図柄、右図柄列１１５３ｃの「歌」図柄、「姫」図柄および「伝説」図柄がオールマイティー図柄（Ａ図柄）に置換される可能性のある図柄である。具体的には、オールマイティー図柄（Ａ図柄）の設定数が１のときは、左図柄列１１５３ａの「歌」図柄がオールマイティー図柄（Ａ図柄）に置換される（図１１４（ｂ）参照）。また、オールマイティー図柄（Ａ図柄）の設定数が２のときは、左図柄列１１５３ａの「歌」図柄および右図柄列１１５３ｃの「歌」図柄がオールマイティー図柄（Ａ図柄）に置換される（図１１４（ｃ）参照）。同様に、オールマイティー図柄（Ａ図柄）の設定数が３であればさらに左図柄列の「姫」図柄が、オールマイティー図柄（Ａ図柄）の設定数が４であればさらに右図柄列１１５３ｃの「姫」図柄が、オールマイティー図柄（Ａ図柄）の設定数が５であればさらに左図柄列１１５３ａの「伝説」図柄が、オールマイティー図柄（Ａ図柄）の設定数が６であればさらに右図柄列１１５３ｃの「伝説」図柄が、オールマイティー図柄（Ａ図柄）に置換される（図１１４（ｄ）～（ｇ）参照）。

【０８６６】

そして、オールマイティー図柄（Ａ図柄）が停止表示されると、当該オールマイティー図柄（Ａ図柄）は、元の図柄に戻される。これが、オールマイティー図柄（Ａ図柄）の消費である。オールマイティー図柄（Ａ図柄）の消費順序は、基本的に、次に示すごとくとなっている。例えば６個のオールマイティー図柄（Ａ図柄）が設定されている場合（図１１４（ｇ）参照）、最初に右図柄列１１５３ｃの「Ａ（８）」図柄が停止表示されて、元の「伝説」図柄に戻る（図１１４（ｆ）参照）。次に、左図柄列１１５３ａの「Ａ（８）」図柄が停止表示されて、元の図柄に戻る（図１１４（ｅ）参照）。同様に、右図柄列１１５３ｃの「Ａ（７）」図柄→左図柄列１１５３ａの「Ａ（７）」図柄→右図柄列１１５３ｃの「Ａ（６）」図柄→左図柄列１１５３ａの「Ａ（６）」図柄、という順序でオールマイティー図柄（Ａ図柄）が消費される。上述したように、オールマイティー図柄（Ａ図柄）の消費数は、図１１３に示したテーブルで決定される。すなわち、Ａ～Ｅのうち選択されたテーブルによる抽選によって、ここに示した順序で、１個または２個のオールマイティー図柄（Ａ図柄）が消費されることになる。なお、このような順序で２個のオールマイティー図柄（Ａ図柄）が消費される可能性があるのは、変動番号１０，１３，１５，２８，３５，４２の長当たりの変動パターンに基づく場合である（図１１３参照）。

【０８６７】

一方、上記順序とは別にオールマイティー図柄（Ａ図柄）が消費される場合がある。これは、変動番号４３，４４，４５のチャンス目の変動パターンによる場合である。この場合の処理が、上記チャンス時Ａ図柄消費処理である。チャンス目の変動パターンによれば、最初に、左図柄列１１５３ａには「歌」図柄が、また、右図柄列１１５３ｃには「姫」図柄が停止表示される。したがって、オールマイティー図柄（Ａ図柄）の残数が４以上の場合（図１１４（ｅ）～（ｆ）参照）、左図柄列１１５３ａ中の「Ａ（６）」図柄、および、右図柄列１１５３ｃ中の「Ａ（７）」図柄が消費される。したがって、チャンス時Ａ図柄消費処理では、Ａ図柄数が０～３でない場合（ステップＳ３４４７３１１におけるＮＯ，ステップＳ３４４７３１３におけるＮＯ）、すなわちＡ図柄数が４～６の場合には、Ａ図柄使用数を２としている（ステップＳ３４４７３１５）。また、オールマイティー図柄（Ａ図柄）の残数が１～３の場合（図１１４（ｂ）～（ｄ）参照）、左図柄列１１５３ａ中の「Ａ（６）」図柄が消費される。したがって、チャンス時Ａ図柄消費処理では、Ａ図柄数が１～３である場合（ステップＳ３４４７３１１におけるＮＯ，ステップＳ３４４７３１３におけるＹＥＳ）、すなわちＡ図柄数が１～３の場合には、Ａ図柄使用数を１としている（ステップＳ３４４７３１５）。なお、この場合は、「Ａ」図柄が停止とともに元の図柄に変化し、リーチ態様を形成するオールマイティー図柄（Ａ図柄）の機能は発揮されない。

【０８６８】

このようなチャンス目の変動パターンによるオールマイティー図柄（Ａ図柄）の消費数（最大で２個）から、図１１１および図１１２において、オールマイティー図柄（Ａ図柄）の残数（図中の仮停止時Ａ個数）は、最大で４となっている。

【０８６９】

［特殊演出抽選処理］

図１１５の特殊演出抽選処理において、ＣＰＵ６６４は、先ず、演出保留カウンタが１でないか否かを判別する（ステップＳ３４４３１）。ここで、演出保留カウンタが１でないと判別されれば（ステップＳ３４４３１におけるＹＥＳ）、演出ポイントが６ポイントより大きく且つ１０ポイント未満であるか否か、即ち、７ポイント以上且つ９ポイント以下であるか否かを判別する（ステップＳ３４４３２）。なお、演出保留カウンタが１より大きければ演出ポイントが１０ポイントであり、演出保留カウンタが０であれば演出ポイントが１０未満である。

【０８７０】

ステップＳ３４４３２において、演出ポイントＰが６ポイントより大きく且つ１０ポイント未満であると判別されると（ステップＳ３４４３２におけるＹＥＳ）、特殊演出条件が成立しているか否かを判別する（ステップＳ３４４３３）。一方、演出ポイントＰが０ポイント～６ポイントまでの範囲内であるとき（０ポイントおよび６ポイントを含む）、または、１０ポイントであるとき（ステップＳ３４４３２におけるＮＯ）は、特殊演出条件が成立しているか否かを判別することなく特殊演出抽選処理を終了する。即ち、演出ポイントが１０ポイントに至っていれば、当該１０ポイントに至る契機となった第２特別図柄保留カウンタ７１３によるカウント（第２特別図柄保留数記憶手段８７４のよる第２特別図柄の保留）に基づく変動表示が行われるよりも先に行われる変動表示においては、特殊演出条件が成立しているか否かを判別することなく特殊演出抽選処理を終了する。これにより、当該１０ポイントに至る契機となった第２特別図柄保留カウンタ７１３によるカウント（第２特別図柄保留数記憶手段８７４のよる第２特別図柄の保留）に基づく変動表示における特殊演出を無駄にすることなく、複数の変動表示に跨って、遊技者に期待感を与え続けることが可能となる。

【０８７１】

なお、特殊演出条件とは、ステップＳ３２１において受信した演出コマンドが特定の変動パターンであること、および、ステップＳ３２１において受信した演出コマンドが特定の変動パターンであることに応じて行われる演出ポイントＰ貯留抽選に当選することである。本実施形態では、第１特別図柄抽選手段７００または第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果が、長当たりである場合、または、外れではあるもののリーチとなる場合に、演出ポイントＰ貯留抽選を行う。具体的には、図１１６に示すように、変動番号１１～２１，２５～２８，３２～３５，３９～４２，７６～８６の場合に、演出ポイントＰ貯留抽選を行う。このとき、演出ポイントＰ貯留抽選に当選する確率は、図１１６に示されるように、例えば２分の１に設定されている。

【０８７２】

このように、演出ポイントが所定の閾値（本実施形態では７ポイント）以上であって且つステップＳ３２１において受信した演出コマンドが特定の変動パターン（即ち、第１特別図柄画像表示制御手段８５１または第２特別図柄画像表示制御手段８５２によって表示される変動パターン）が特定の変動パターンであるときに、選択的に（即ち演出ポイントＰ貯留抽選に当選したときに）、特殊演出条件が成立する。よって、第２始動口３９２に遊技球が入賞することに基づいて演出ポイントが貯留され、当該貯留された演出ポイントが１０ポイントに至ることよりも、特殊演出条件が成立して演出ポイントが１０ポイントに至る頻度の方が少なくなる。

【０８７３】

ステップＳ３４４３３において特殊演出条件が成立すると（ステップＳ３４４３３におけるＹＥＳ）、演出ポイントＰ貯留処理を行う（ステップＳ３４４４４）。

【０８７４】

演出ポイントＰ貯留処理（ステップＳ３４４４４）では、貯留後の演出ポイントＰが上限の１０ポイントになるように貯留処理される。即ち、貯留前の演出ポイントＰが７ポイントであれば３ポイント貯留され、貯留前の演出ポイントＰが８ポイントであれば２ポイント貯留され、貯留前の演出ポイントＰが９ポイントであれば１ポイント貯留される。言い換えれば、先述の特殊演出条件を満たすと、演出ポイントＰが所定の上限値（本実施形態では、１０ポイント）に至るのに必要な数量が加算されて、貯留後の演出ポイントＰは当該所定の上限値まで増加する。

【０８７５】

そして、演出ポイント貯留処理（ステップＳ３４４４４）が行われたのち、特殊第１演出フラグおよび特殊第２演出フラグをＯＮにして（ステップＳ３４４４５）、特殊演出抽選処理を終了する。

【０８７６】

なお、ステップＳ３４４３２において演出ポイントが７ポイント未満または１０ポイントであると判別されたとき（ステップＳ３４４３２におけるＮＯ）、および、ステップＳ３４４３３において特殊演出条件が不成立であると判別されたとき（ステップＳ３４４３３におけるＮＯ）、特殊演出抽選処理を終了する。

【０８７７】

一方、ステップＳ３４４３１において演出保留カウンタが１であると判別されたとき（ステップＳ３４４３１におけるＮＯ）、当該変動表示（即ち、これから開始される変動表示）が第２・第３始動口有効入賞に基づく変動であるか否かを判別する（ステップＳ３４４４６）。ここで、当該変動表示が第２・第３始動口有効入賞に基づく変動であると判別すると（ステップＳ３４４４６におけるＹＥＳ）、特殊第２演出フラグをＯＮする（ステップＳ３４４４７）と共に、演出保留カウンタをリセットする（ステップＳ３４４４８）。なお、ステップＳ３４４４６において当該変動表示が第１始動口有効入賞に基づく変動であるときは（ステップＳ３４４４６におけるＮＯ）、特殊演出抽選処理を終了する。

【０８７８】

このように、図１１５の特殊演出抽選処理では、演出保留カウンタが１である場合は（Ｓ３４４３１におけるＹＥＳ）、演出ポイントＰが１０ポイントまで貯留されているから、当該演出ポイントＰが１０ポイントに至る契機となった第２・第３有効入賞に基づき変動表示が行われるときは（Ｓ３４４４６におけるＹＥＳ）、特殊第２演出を行うためのフラグがＯＮにセットされて演出保留カウンタがリセットされる（Ｓ３４４４７およびＳ３４４４８）。

【０８７９】

一方、演出保留カウンタが０である場合（つまり、演出ポイントＰが１０ポイントまで貯留されていない場合）であっても（Ｓ３４４３１におけるＮＯ）、演出ポイントＰが６ポイントより大きく且つ１０ポイント未満であれば（Ｓ３４４３２におけるＹＥＳ）、第１・第２・第３有効入賞に基づいて特殊演出条件が成立する場合（すなわち、所定の長当たりやリーチに基づく変動表示がなされる場合）に（Ｓ３４４３３におけるＹＥＳ）、特殊第１演出および特殊第２演出を行うために演出ポイントＰが上限値まで貯留されて特殊演出フラグがＯＮにセットされる（Ｓ３４４４４およびＳ３４４４５）。

【０８８０】

また、演出保留カウンタが２以上である場合（つまり、演出ポイントＰが１０ポイントまで貯留されているが、演出ポイントＰが１０ポイントに至る契機となった第２・第３有効入賞よりも先に第１・第２・第３有効入賞が保留されており、且つ、当該先に保留された有効入賞に基づく変動表示がまだ行われていない場合）であれば（Ｓ３４４３１におけるＹＥＳ）、演出ポイントＰが１０ポイントであるから（Ｓ３４４３２におけるＮＯ）、各特殊演出フラグはＯＮにセットされることなくＯＦＦのままとなる。そして、当該既に保留されている他の第１・第２・第３有効入賞の全てについて変動表示がなされると演出保留カウンタが１となり（Ｓ３４４３１におけるＮＯ）、演出ポイントＰが１０ポイントに至る契機となった第２・第３有効入賞に基づく変動表示が行われるのに対応して、特殊

第２演出がＯＮにセットされる（Ｓ３４４３６におけるＹＥＳ～Ｓ３４４４８）。

【０８８１】

言い換えれば、当該既に保留されている他の第１・第２・第３有効入賞の全てについて変動表示がなされるまで、演出ポイントＰが１０ポイントに至る契機となった第２・第３有効入賞に基づく変動表示およびこれに対応する特殊第２演出の実行が留保（待機）される。そのため、先述のように演出ポイントＰが１０ポイントに達すると特殊第１演出が行われるところ（図１０３のＳ３４２８７）、演出ポイントＰが１０ポイントまで貯留された時点で既に他の有効入賞が保留されている場合は、その保留されている他の有効入賞について全て変動表示（いわゆる、保留の消化）されるまで特殊第２演出が実行されないため、特殊第１演出の表示と特殊第２演出の表示とに時間差が発生することになる。これにより、先の保留が全て消化されるまでの間は複数の変動表示間に亘って特殊第１演出のみが表示されることになるため、遊技者はこの特殊第１演出によって演出ポイントＰが上限値に達したことを余裕をもって正確に確認でき、また特殊第２演出が実行されるまでの間は期待感をもって遊技できるため、興趣の低下を抑制することができる。

【０８８２】

さらに、第２・第３有効入賞に基づいて演出ポイントＰが１０ポイントまで貯留されたときに、既に他の第１・第２・第３有効入賞が保留されている場合は、当該先に保留された有効入賞に基づいて特殊演出条件が成立する場合（すなわち、所定の長当たりやリーチに基づく変動表示がなされる場合）であっても、演出ポイントＰの貯留や特殊演出フラグのＯＮセットは実行されない。そのため、先に保留された有効入賞が特殊演出条件を成立させるものであっても、特殊第２演出は当該先に保留された有効入賞に基づいて行われるのではなく、演出ポイントＰが１０ポイントに至る契機となった第２・第３有効入賞に基づいて実行される。これにより、先の保留が全て消化されるまでの間は複数の変動表示間に亘って特殊第１演出のみが表示されることになるため、遊技者はこの特殊第１演出によって演出ポイントＰが上限値に達したことを余裕をもって正確に確認でき、また特殊第２演出が実行されるまでの間は期待感をもって遊技できるため、興趣の低下を抑制することができる。

【０８８３】

以上より、演出ポイントＰ貯留抽選に当選した場合には、当該演出ポイントＰ貯留抽選が行われる基となった有効入賞が第１始動口有効入賞または第２・第３始動口有効入賞に拘わらず特殊演出が行われる。一方、演出ポイントＰ貯留抽選が行わることなく演出ポイントＰが１０ポイントに達したことによって特殊演出が行われるときは、有効入賞が第２・第３始動口有効入賞であるときにのみ特殊演出が行われる。

【０８８４】

しかも、特殊第１演出および特殊第２演出が行われるタイミングは、演出ポイントＰ貯留抽選に当選した場合には両演出が同一変動において表示されるのに対し、演出ポイントＰ貯留抽選が行わることなく演出ポイントＰが１０ポイントに達したことによって特殊演出が行われる場合には、演出ポイントＰが１０ポイントに達したときの第１特別図柄保留数記憶手段８７２および第２特別図柄保留数記憶手段８７４によって保留される保留数如何によって、両演出が同一変動において表示されるとは限らない。具体的には、演出ポイントＰが１０ポイントに達したときに特殊第１演出の表示が開始され、演出ポイントＰが１０ポイントに至る契機となった第２・第３有効入賞に基づく変動表示が行われるときに特殊第２演出が開始される。

【０８８５】

上述のように、本実施形態では、第２・第３始動口有効入賞フラグがＯＮであることまたは演出ポイントＰ貯留抽選に当選したことに応じて演出ポイントＰを貯留（加算）し、この演出ポイントＰが上限値に達したときに特殊演出フラグ（特殊第１演出フラグおよび／または特殊第２演出フラグ）をＯＮにしているが、これに限られない。例えば、第２・第３始動口有効入賞フラグがＯＮであることまたは演出ポイントＰ貯留抽選に当選したことに応じてパズルを組み合わせていき、このパズルが完成したときに特殊演出フラグをセ

ットするようにしてもよい。また、第２・第３始動口有効入賞フラグがセットされていることまたは演出ポイントＰ貯留抽選に当選したことに応じて複数ある所定のミッションを一つずつクリアしていき、当該所定のミッション全てをクリアしたときに特殊演出フラグをＯＮするようにしてもよい。即ち、特殊演出フラグがセットされるための条件が設定されており、第２・第３始動口有効入賞フラグがＯＮであることまたは演出ポイントＰ貯留抽選に当選したことに応じてこの条件をクリアする方向に近づいていく構成であればよい。

【０８８６】

なお、本実施形態では、第１特別図柄抽選手段７００または第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果の導出は変動表示によって行い、この変動表示とは別個に特殊演出を別個に表示しているが、これに限られない。例えば、特殊演出によって、第１特別図柄抽選手段７００または第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果を導出するようにしてもよい。

【０８８７】

次に、演出表示装置１１５において演出ポイントＰが貯留表示される態様について説明する。図１１７は、第２・第３始動口有効入賞フラグがＯＮであることに応じて行われる演出ポイントＰの貯留表示態様の一例を示す図である。図１１８は、演出ポイントＰ貯留抽選に当選したことに応じて行われる演出ポイントＰの貯留表示態様の一例を示す図である。

【０８８８】

演出表示装置１１５は、図１１７および図１１８に示されるように、演出ポイント表示領域１１５４を有している。演出ポイント表示領域１１５４には、１０個の枠からなる演出ポイント１表示部１１５４ａ～演出ポイント１０表示部１１５４ｊが表示されており、演出ポイントＰが貯留される毎に枠内の表示色が変化する。そのため、遊技者は演出ポイント表示領域１１５４を参照することで、演出ポイントＰを貯留可能な最大値である達成上限と、現在貯留されている演出ポイントＰの累計値である進捗状況との両方を同時に把握できるようになっている。例えば、演出ポイントＰが０の場合は、図１１７（ａ）に示すように、１０個の表示部１１５４ａ～１１５４ｊの枠内が全て背景色と同じ色に表示されている（図面では便宜上、白色で表示している）。

【０８８９】

この演出ポイント表示領域１１５４には、遊技球が第２始動口３９２または第３始動口３９４に入賞するのに応じて演出ポイントＰが１ポイントずつ貯留表示されるが、第２特別図柄保留数記憶手段８７４の保留数およびその最大保留数（ここでは、４個）とは関係なく、演出ポイントＰを表示部１１５４ａ～１１５４ｊに表示可能な１０個まで貯留表示可能である。

【０８９０】

先ず、第２・第３始動口有効入賞フラグがＯＮであることに応じて行われる演出ポイントＰの貯留表示態様について、図１１７を参照しつつ説明する。図１１７（ａ）は、初期状態（即ち、保留数および演出ポイントＰのいずれもが０である状態）を示している。

【０８９１】

遊技球が第１始動口３９０に入賞すると、図１１７（ｂ）に示されるように、第１の保留記憶表示部１１５１ａが、第１特別図柄保留カウンタ７０３によって保留されていることを示す第３の表示態様に表示される。一方、演出ポイント１表示部１１５４ａ～演出ポイント１０表示部１１５４ｊの枠内は全て表示色が維持される。これは、演出ポイントＰが０に維持されることを示す。

【０８９２】

遊技球が第２始動口３９２または第３始動口３９４に有効入賞すると、図１１７（ｃ）に示されるように、保留表示領域１１５０では、第２特別図柄保留カウンタ７１３による保留数が加算されて第２の表示態様が表示されると共に、演出ポイント１表示部１１５４ａの枠内の表示色が変化する。なお、演出ポイント２表示部１１５４ｂ～演出ポイント１

０表示部１１５４ｊの枠内の表示色は維持されたままである。これにより、遊技者は、演出ポイントＰが１であることを把握できる。

【０８９３】

このように、遊技球が第２始動口３９２または第３始動口３９４に入賞した場合には演出ポイントＰが１ポイントずつ貯留され、貯留された演出ポイントＰをインジケータで表示する。一方、遊技球が第１始動口３９０に入賞した場合には演出ポイントＰは貯留されない。すなわち、第２始動口３９２または第３始動口３９４に遊技球が入賞した場合には、所定の特殊演出を表示させるための演出ポイントＰが貯留されるように構成されている。そして、この貯留された演出ポイントＰは、演出ポイント表示領域１１５４において遊技者が視認できるインジケータで、所定の達成上限に向けて近づく態様で貯留表示される。

【０８９４】

そのため、遊技者は所定の特殊演出まで必要な残りのポイント数を確認することができ、また第２始動口３９２または第３始動口３９４に入賞したことを目で確認できる。つまり、遊技者が第２始動口３９２または第３始動口３９４へ遊技球を入賞させると、その入賞が当たり判定や変動表示などの内部処理の契機となるだけでなく、遊技者自らが遊技球を入賞させて貯留させた演出ポイントＰを視覚的に把握可能であるため、遊技者の期待感や安心感を維持することができる。

【０８９５】

さらに、第２始動口３９２または第３始動口３９４には第１始動口３９０よりも遊技球が入賞しにくいため（時短遊技状態を除く。）、これらの第２始動口３９２または第３始動口３９４に遊技球を入賞させた場合に、遊技者に対する特典として演出ポイントＰが貯留されるようにしている。これにより、遊技球が入賞しにくい第２始動口３９２または第３始動口３９４に入賞した場合の期待感を向上させることができる。

【０８９６】

なお、演出ポイント表示領域１１５４の表示は、始動口３９０、３９２、３９４への遊技球の入賞に応じて演出ポイントＰの貯留状況（特殊演出が行われるための進捗状況）が、特殊演出が行われる所定の達成上限まで表示されればよい。そのため、第１始動口３９０に遊技球が入賞すると演出ポイントＰが増加するようにしてもよいし、特別図柄保留数記憶手段８７２、８７４によって保留されなくても演出ポイントＰが増加するようにしてもよい。

【０８９７】

図１１７（ｄ）は、演出ポイントＰが９ポイントであることを示す図である。即ち、演出ポイント１表示部１１５４ａ～演出ポイント９表示部１１５４ｉの枠内の表示色が変化しており、演出ポイント１０表示部１１５４ｊのみ枠内の表示色が背景色と同じ色である。このとき、遊技球が第２始動口３９２または第３始動口３９４に有効入賞すると、図１１７（ｅ）に示すように、演出ポイント１０表示部１１５４ｊの枠内の表示色が変化する。これにより、遊技者は、演出ポイントＰが上限値である１０ポイントに達したことを把握できる。また、保留表示領域１１５０では、第２特別図柄保留カウンタ７１３による保留数が貯留された態様で表示される。図１１７（ｅ）では、第３の保留記憶表示部１１５１ｃが、第１の表示態様から第２の表示態様に変化する。

【０８９８】

なお、演出ポイントＰが１０ポイントに達すると、演出ポイント表示領域１１５４の上方にキャラクタが出現する。そして、演出ポイントＰが１０ポイントに至る契機となった第２始動口３９２または第３始動口３９４への有効入賞に基づく保留（図１１７（ｅ）では第３の保留記憶表示部１１５１ｃに表示される保留）の変動表示が行われるまで、演出ポイント表示領域１１５４の上方でキャラクタが踊り続ける。また、演出ポイント表示領域１１５４の上方でキャラクタが踊り続けている間、演出ポイント１表示部１１５４ａ～演出ポイント１０表示部１１５４ｊの枠内の表示色が変化した表示態様となる。即ち、演出ポイントＰが１０ポイントに至る契機となった第２始動口３９２または第３始動口３９

４への有効入賞に基づく保留の変動表示が行われるまでの間、特殊演出が未だ表示されていないにも拘わらず、特殊演出が導出されるための導出進捗状況（即ち、演出ポイント数）の表示が継続される。換言すれば、演出ポイントＰが１０ポイントに至ったときに、第２特別図柄保留カウンタ７１３によるカウンタ値が１以上であったとしても（即ち第２特別図柄保留数記憶手段８７４によって記憶されている第２特別図柄の保留数が１以上であったとしても）、演出ポイント数の表示が維持されつつ、当該カウンタ値（当該保留）に基づく変動表示が行われる。これにより、演出ポイントＰが１０ポイントに至る契機となった第２始動口３９２または第３始動口３９４への有効入賞に基づく保留の変動表示が行われるまでの複数の変動表示に跨って、遊技者に期待感を与え続けることが可能となり、興趣の低下を抑制できる。

【０８９９】

そして、演出ポイントＰが１０ポイントに至る契機となった第２始動口３９２または第３始動口３９４への有効入賞に基づく保留の変動表示が開始されると、図１１７（ｆ）に示すように、演出ポイント表示領域１１５４の上方で踊っていたキャラクタが演出表示装置１１５のほぼ中央部に移動して拡大表示される。このようなキャラクタによる一連の演出表示が、本実施形態の特殊演出に相当する。

【０９００】

なお、本実施形態では、演出ポイント表示領域１１５４の上方でキャラクタが踊り続ける態様が特殊第１演出に相当し、演出ポイント表示領域１１５４の上方で踊っていたキャラクタが演出表示装置１１５のほぼ中央部に拡大表示される態様が特殊第２演出に相当する。従って、特殊第１演出は、第２始動口３９２または第３始動口３９４への有効入賞によって演出ポイントＰが１０ポイントに達したときの保留数に拘わらずすぐに表示される。一方、特殊第２演出は、第２始動口３９２または第３始動口３９４への有効入賞によって演出ポイントＰが１０ポイントに達したときに当該第２始動口３９２または第３始動口３９４への有効入賞の他に有効入賞が保留されていれば、当該保留に基づく変動表示が終了したのちに表示されることとなる。

【０９０１】

このように、第２始動口３９２または第３始動口３９４への有効入賞によって演出ポイントＰが所定の上限値（ここでは、１０ポイント）まで貯留されたときに、演出ポイントＰが所定の達成上限に至ったことを教唆する特殊第１演出を表示するようにしたので、遊技者は特殊演出の特典を獲得したことを容易に把握することができ、遊技の興趣を維持することができる。さらに、演出ポイントＰが所定の達成上限に至ったことに基づいて、抽選結果の導出に関する特殊な演出特典である特殊第２演出が行われるため、興趣の低下を抑制できる。

【０９０２】

そして、特殊第１演出および特殊第２演出の両方が終了すると、即ち、演出ポイントＰが１０ポイントに至る契機となった第２始動口３９２または第３始動口３９４への有効入賞に基づく保留の変動表示が終了すると、演出ポイントＰがリセットされて０になると共に、演出ポイント表示領域１１５４に演出ポイントＰが０である態様で表示される。

【０９０３】

また、本実施形態では、大当たり遊技（より詳しくは長当たり遊技）が開始されたときにも演出ポイントＰがリセットされ、当該大当たり遊技終了後には、演出ポイントＰの貯留が０から開始される。これにより、大当たり遊技を契機として、遊技者は、新たな気持ちで遊技に臨むことが可能となる。また、大当たり遊技中は、第２始動口３９２に遊技球が入賞しても演出ポイントの貯留を行わないため、演出ポイントの貯留状況の表示も行わない。従って、大当たり遊技終了後に新たに表示される演出ポイントが０となるため、大当たり遊技終了後は遊技者が気分を一新して遊技を再スタートすることができる。

【０９０４】

次に、演出ポイントＰ貯留抽選に当選したことに応じて行われる演出ポイントＰの貯留表示態様について、図１１８を参照しつつ説明する。図１１８（ａ）は、演出ポイント表

示領域１１５４に表示される演出ポイントＰが７ポイントである状態を示している。即ち、演出ポイント１表示部１１５４ａ～演出ポイント７表示部１１５４ｇの枠内の表示色が変化しており、演出ポイント８表示部１１５４ｈ～演出ポイント１０表示部１１５４ｊの枠内の表示色が背景色と同じ色となっている。

【０９０５】

遊技球が第１始動口３９０に有効入賞すると、図１１８（ｂ）に示されるように、保留表示領域１１５０では、第１特別図柄保留カウンタ７０３による保留数（第１特別図柄保留数記憶手段８７２による保留数）が加算された態様で表示される。なお、遊技球が第１始動口３９０に有効入賞すると、ＣＰＵ６６４は主制御基板１３１から演出コマンドを受信して変動パターン受信フラグがＯＮされるが（図１００のステップＳ３２９を参照）、このとき、特殊演出条件が成立すれば、演出ポイントＰ貯留処理（図１１５のステップＳ３４４４４参照）を行う。ここで、特殊演出条件とは、ステップＳ３２１において受信した演出コマンドが特定の変動パターンであること、および、ステップＳ３２１において受信した演出コマンドが特定の変動パターンであることに応じて行われる演出ポイントＰ貯留抽選に当選することである。なお、演出ポイントが所定の閾値（本実施形態では７ポイント）以上であって且つ達成上限値（１０ポイント）未満であることは、特殊演出条件が成立するための前提条件である。

【０９０６】

ここで、「所定の閾値以上」とは、第２始動口３９２にあと僅かに遊技球が入賞すれば、所定の達成上限値に至る程度の値を意味する。本実施形態では、達成上限値が１０ポイントであるため、３球程度の遊技球が第２始動口３９２に入賞することによって達成上限値に至る値、即ち、７ポイントが所定の閾値となる。また、所定の達成上限が例えば１００ポイントであるときは、３～５球程度の遊技球が第２始動口３９２に入賞することによって達成上限に至る値、即ち、９５～９７ポイント程度が所定の閾値となる。即ち、貯留されている演出ポイントと所定の達成上限との差があまりにも大きい場合には、遊技者は、所定の達成上限に至ることがないと思って遊技を行っているが、あと少しで所定の達成上限に至るというときであれば、第２始動口３９２に遊技球が入賞することに注意が惹かれ、遊技球の動向に興味が惹かれる。このとき、第２始動口３９２に１球が入賞したのみでは所定の達成上限に至らないと感じるのが常であるが、このようなときに演出ポイントが２ポイントや３ポイントといったまとめて貯留されることにより、遊技者に不意打ちとなる喜びを与え、これにより、大きな期待感を遊技者に与えることが可能となり、興趣の低下を抑制できる。

【０９０７】

演出ポイントＰ貯留処理では、図１１８（ｃ）に示されるように、演出ポイントＰ貯留処理が行われる基となった第１始動口３９０への入賞に基づく保留（本実施形態では図１１８（ｂ）の第２の保留記憶表示部１１５１ｂに表示される保留が相当する）の変動表示を開始する際に、演出ポイントＰが上限値である１０ポイントに至るまで貯留表示されると共に、特殊第１演出が行われる。そして、この同じ変動表示において、図１１８（ｄ）に示すように、特殊第１演出に引き続いて特殊第２演出が行われる。なお、演出ポイント表示領域１１５４における演出ポイントＰの表示は、演出特典としての最終態様である特殊第２演出まで表示される。

【０９０８】

このように、演出ポイントＰが所定の上限値（ここでは、１０ポイント）まで貯留されていないときであっても、演出ポイントＰが所定値（ここでは、７ポイント）以上であって、且つ、特殊演出条件が成立する場合（すなわち、所定の長当たりやリーチに基づく変動表示がなされる場合）には、所定の特殊演出を表示させるための演出ポイントＰが貯留されるように構成されている。言い換えれば、貯留された演出ポイントＰと所定の上限値（ここでは、１０ポイント）との差が２以上であっても、その差が３以下という微差の範囲内であれば、特殊演出条件が成立すれば演出ポイントＰが貯留されることを意味する。そして、この貯留された演出ポイントＰは、演出ポイント表示領域１１５４において遊技

者が視認できるインジケータで、所定の達成上限に向けて近づく態様で貯留表示される。
【０９０９】
そのため、遊技者は所定の特殊演出まで必要な残りのポイント数を確認することができ、また始動口３９０、３９２、３９４への遊技球の入賞に基づいて特殊演出条件が成立したことを目で確認できる。そして、演出ポイントＰが所定の達成上限に至ったことを教唆する特殊第１演出と、抽選結果の導出に関する特殊な演出特典である特殊第２演出とが一連の特殊演出として表示される。よって、遊技者は演出ポイントＰが所定の上限値まで貯留されていなくても一連の特殊演出（第１特殊演出および特殊第２演出）の特典を獲得する期待感を有することができるので、遊技の興趣を維持および向上させることができる。
【０９１０】
なお、演出ポイントＰ貯留抽選に当選したことに応じて行われる演出ポイントＰ貯留処理について、本実施形態では、遊技球が第１始動口３９０に有効入賞したことに基づいて受信した演出コマンドが特定の変動パターンを示す演出コマンドであるときに演出ポイントＰ貯留抽選を行っているが、これに限られない。例えば、遊技球が第２始動口３９２または第３始動口３９４に有効入賞したことに基づく演出コマンドが特定の変動パターンを示すコマンドであるときに、演出ポイントＰ貯留抽選を行うことなく常に演出ポイント貯留処理を行うようにしてもよい。
【０９１１】
また、第１特別図柄抽選手段７００または第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果が短当たりまたは小当たりであるとき、短当たり遊技または小当たり遊技が実行されたのちの遊技状態において演出用役物４３０による遊技球を用いた演出が行われる。この演出用役物４３０による遊技球を用いた演出は、短当たり遊技または小当たり遊技が終了したのち、すぐに行われるとは限らない。従って、短当たり遊技または小当たり遊技が終了してから演出用役物４３０による遊技球を用いた演出が行われるまでの間に、演出ポイントＰが１０ポイントになった場合、または、演出ポイントＰ貯留抽選に当選した場合であっても、特殊演出が行われる。
【０９１２】
なお、上述のとおり、演出ポイントＰが１０ポイントに至ったとき、当該演出ポイントＰが１０ポイントに至る契機となった第２特別図柄保留数記憶手段８７４による保留に基づく変動表示が行われるまで、特殊演出の表示が保留される。
【０９１３】
このように、演出ポイントＰが１０ポイントに至る契機となった第２特別図柄保留数記憶手段８７４による保留に基づく変動表示は、演出保留カウント手段８５５により管理されている。詳述すると、演出ポイントＰが１０ポイントに至ったとき、このときに第２特別図柄保留数記憶手段８７４（図５７参照）に記憶されている第２特別図柄の保留数を演出保留カウンタ値として記憶する。そして、第２特別図柄画像表示制御手段８５２（図５７参照）による変動表示が行われる毎に、演出保留カウンタ値から１ずつ減算する。そして、演出保留カウンタ値が１になると、演出ポイントＰが１０ポイントに至る契機となった第２特別図柄保留数記憶手段８７４によって記憶されている第２特別図柄の保留に基づく変動表示が行われると認識し、第２特殊演出の表示を行う。なお、第１特殊演出は、演出ポイントＰが１０ポイントに至ったときに行う。
【０９１４】
［遊技演出態様について］
次に、本実施形態のパチンコ機１において実行される遊技演出態様（装飾図柄１１５３の変動態様を含む。）のうちで代表的なものを、図面を参照して説明する。なお、「遊技演出態様」とは、演出表示装置１１５による演出（装飾図柄１１５３の変動態様を含む。）、演出用役物４３０による演出、スピーカー１８，５７から出力される効果音等の音声、開閉装置３９７の開閉動作など、遊技状態に応じて実行される各種演出態様を含む概念である。
【０９１５】

なお、「遊技演出態様」では、人物に模したキャラクタが楽曲を歌唱する演出（以下、キャラクタの歌唱演出）が実行されることがある。本実施形態では、特定の人物について髪形や服装などが異なる４つのキャラクタ（ここでは、第１のキャラクタ～第４のキャラクタ）を有する。そして、「キャラクタの歌唱演出」では、演出表示装置１１５で第１～第４のキャラクタに応じた歌唱動作を表す画像（動画を含む）が表示されるとともに、スピーカー１８，５７から各キャラクタに固有の楽曲（ここでは、楽曲Ａ～楽曲Ｄ）が音声出力される。

【０９１６】

また、本実施形態における「楽曲」は、導入部（イントロ部）、前半部、後半部の３つのパートを含み、各パートを組み合わせた全体として一つの楽曲が構成される。具体的には、「導入部（イントロ部）」は楽曲の出だし部分の楽音であって、当該楽曲名や後続する楽音などを遊技者に想到させるものである。「前半部」は楽曲のイントロ部に後続する部分の楽音であって、少なくとも楽曲の主要部（所謂サビ部）の前半を含む。「後半部」は楽曲の前半部に後続する部分の楽音であって、少なくとも楽曲の主要部（所謂サビ部）の後半を含む。

【０９１７】

なお、「楽曲」は、本実施形態では、導入部（イントロ部）と主要部（サビ部）とから構成されているが、導入部から曲の最後までの一連の曲であっても良い。また、「楽音」とは、楽曲の一部分を意味する。従って、導入部（イントロ部）のみ、前半部のみ、後半部のみは、いずれも楽音に相当する。また、楽音は、１フレーズに限られるものではなく、複数のフレーズであってもよい。

【０９１８】

［通常変動態様について］

まず、本実施形態のパチンコ機１において、最も基本的な遊技演出態様である「通常変動態様」について説明する。この「通常変動態様」はリーチ発生まで特殊演出（例えば、後述のイントロ演出やチャンス目演出など）を行わずに抽選結果の当たりまたは外れを導出する態様であり、以下の「通常外れ」，「ノーマルリーチ外れ」，「ノーマル長当たり」の３パターンを含んでいる。

【０９１９】

「通常外れ」は、図９３を参照して説明したように、左図柄列１１５３ａ、中図柄列１１５３ｂおよび右図柄列１１５３ｃの各停止図柄が全く関連性のない異なる図柄で停止する演出態様（すなわち、リーチ演出を伴わない外れ変動）である。なお、上述のように、この「通常外れ」は、第１特別図柄または第２特別図柄のいずれの変動であるか，時短作動の有無，確変作動の有無，保留数によって、変動番号１～７のいずれかの変動パターンが選択される（図８５参照）。

【０９２０】

「ノーマルリーチ外れ」は、図９３および図９４を参照して説明したように、左図柄列１１５３ａの停止図柄と右図柄列１１５３ｃの停止図柄とが同じであって中図柄列１１５３ｂの停止図柄のみが異なる図柄で停止する演出態様（すなわち、リーチ演出を伴った外れ変動）である。なお、図９３における「ノーマルリーチ外れ」は変動番号８，９の「ノーマル外れ」に基づく変動に相当し（図８１参照）、図９４における「ノーマルリーチ外れ」は変動番号７３，７４の「ノーマル外れ」に基づく変動に相当する（図８４参照）。

【０９２１】

「ノーマル長当たり」は、図９３および図９４を参照して説明したように、左図柄列１１５３ａ、右図柄列１１５３ｃおよび中図柄列１１５３ｂの全てが同じ図柄で停止する演出態様（すなわち、大当たり変動）である。なお、図９３における「ノーマル長当たり」は、変動番号１０の「ノーマル長当たり」に基づく変動に相当し（図７３参照）、図９４における「ノーマル長当たり」は、変動番号７５の「ノーマル長当たり」に基づく変動に相当する（図７５参照）。

【０９２２】

なお、「ノーマルリーチ外れ」および「ノーマル長当たり」は、いずれも、全図柄列１１５３ａ～１１５３ｃの変動表示が行われる全図柄変動期間と、左図柄列１１５３ａおよび右図柄列１１５３ｃが同じ図柄で停止し、中図柄１１５３ｂのみが変動するリーチ変動期間とから構成されている。また、「ノーマルリーチ外れ」および「ノーマル長当たり」に限らず、以下に説明するリーチが発生する変動表示においても、少なくとも全図柄変動期間と、リーチ変動期間とから構成されている。全図柄変動期間では、全図柄の変動表示が行われると共に所定の効果音がスピーカー１８，５７から出力される。リーチ変動期間は、全図柄変動期間を経たのちにリーチとなり、所定の楽曲の特定楽音（サビ部を含む特定の部分）がスピーカー１８，５７から出力される。

【０９２３】

［ノーマル特殊態様について］

次に、本実施形態のパチンコ機１において、上記の「通常変動態様」でノーマルリーチが成立した場合（図９３（Ｄ）または図９４（Ｃ）参照）、当該ノーマルリーチの当たりへの期待感を促す特殊演出を伴う遊技演出態様である「ノーマル特殊態様」について、図１１９を参照して説明する。図１１９は、「ノーマル特殊態様」の実行時に演出表示装置で表示される態様を示す図である。すなわち、図１１９（Ａ）が、ノーマルリーチ成立後に表示されるキャラクタの歌唱演出時の態様を示す図、図１１９（Ｂ）が、アンコール演出時の態様を示す図、図１１９（Ｃ）～（Ｆ）が、アンコール演出後に表示されるキャラクタの歌唱演出時の態様を示す図、である。

【０９２４】

図１１９（Ａ）に示すように、ノーマルリーチの成立後、中図柄列１１５３ｂがスクロール変動するとともに、キャラクタの歌唱演出が実行される。すなわち、演出表示装置１５では第１のキャラクタによる歌唱動作が表示され、その動作に合わせて当該キャラクタに固有の楽曲（ここでは、楽曲Ａ）の前半部がスピーカー１８，５７から出力される。そして、中図柄列１１５３ｂが左図柄列１１５３ａおよび右図柄列１１５３ｃの停止図柄とは異なる図柄で停止すれば、当該装飾図柄１１５３の変動は「リーチ演出を伴った外れ変動」であって、変動番号１１，７６の「歌リーチＡ外れ（アンコール前）」に基づく変動に相当する（図８１および図８４参照）。一方、中図柄列１１５３ｂが左図柄列１１５３ａおよび右図柄列１１５３ｃの停止図柄と同じ図柄で停止すれば、当該装飾図柄１１５３の変動は「大当たり変動」であって、変動番号１３，７８の「歌リーチＡノーマル長当たり」に基づく変動に相当する（図７３および図７５参照）。

【０９２５】

一方、図１１９（Ｂ）に示すように、左右方向から閉じられるカーテンによって第１のキャラクタが当該カーテンの背後に隠されると、さらに、遊技者に対して演出選択スイッチ６０の押下を促す表示がなされるとともに、手拍子を模した音声がスピーカー１８，５７から出力される。すなわち、カーテンの背後に隠された第１のキャラクタに対して、さらなる楽曲の歌唱をリクエストするアンコール演出が行われる。そして、演出選択スイッチ６０が押下され、または所定時間の経過後に、以下の図１１９（Ｃ）～（Ｆ）に示す演出のいずれかが表示される。なお、図１１９（Ｃ）～（Ｆ）の演出が実行されずに、中図柄列１１５３ｂが左図柄列１１５３ａおよび右図柄列１１５３ｃの停止図柄とは異なる図柄で停止すれば、当該装飾図柄１１５３の変動は「リーチ演出を伴った外れ変動」であって、変動番号１２，７７の「歌リーチＡ外れ（アンコール後）」に基づく変動に相当する（図８１および図８４参照）。

【０９２６】

図１１９（Ｃ）では、図１１９（Ｂ）においてカーテンの背後に隠された第１のキャラクタが再び表示され、その第１のキャラクタが歌唱する動作に合わせて楽曲Ａの後半部がスピーカー１８，５７から出力される。そして、中図柄列１１５３ｂが左図柄列１１５３ａおよび右図柄列１１５３ｃの停止図柄とは異なる図柄で停止すれば、当該装飾図柄１１５３の変動は「リーチ演出を伴った外れ変動」であって、変動番号１４，７９の「歌リーチＡロング外れ」に基づく変動に相当する（図８１および図８４参照）。一方、中図柄列

１１５３ｂが左図柄列１１５３ａおよび右図柄列１１５３ｃの停止図柄と同じ図柄で停止すれば、当該装飾図柄１１５３の変動は「大当たり変動」であって、変動番号１５，８０の「歌リーチＡロング長当たり」に基づく変動に相当する（図７３および図７５参照）。

【０９２７】

図１１９（Ｄ）では、第１のキャラクタとは髪形や服装などが異なる第２のキャラクタが表示され、その第２のキャラクタが歌唱する動作に合わせて、当該キャラクタに固有の楽曲（ここでは、楽曲Ｂ）の後半部がスピーカー１８，５７から出力される。そして、中図柄列１１５３ｂが左図柄列１１５３ａおよび右図柄列１１５３ｃの停止図柄とは異なる図柄で停止すれば、当該装飾図柄１１５３の変動は「リーチ演出を伴った外れ変動」であって、変動番号１６，８１の「歌リーチＢ（歌リーチＡ経由）外れ」に基づく変動に相当する（図８１および図８４参照）。一方、中図柄列１１５３ｂが左図柄列１１５３ａおよび右図柄列１１５３ｃの停止図柄と同じ図柄で停止すれば、当該装飾図柄１１５３の変動は「大当たり変動」であって、変動番号１７，８２の「歌リーチＢ（歌リーチＡ経由）長当たり」に基づく変動に相当する（図７３および図７５参照）。

【０９２８】

図１１９（Ｅ）では、第１および第２のキャラクタとは髪形や服装などが異なる第３のキャラクタが表示され、その第３のキャラクタが歌唱する動作に合わせて、当該キャラクタに固有の楽曲（ここでは、楽曲Ｃ）の後半部がスピーカー１８，５７から出力される。そして、中図柄列１１５３ｂが左図柄列１１５３ａおよび右図柄列１１５３ｃの停止図柄とは異なる図柄で停止すれば、当該装飾図柄１１５３の変動は「リーチ演出を伴った外れ変動」であって、変動番号１８，８３の「歌リーチＣ（歌リーチＡ経由）外れ」に基づく変動に相当する（図８１および図８４参照）。一方、中図柄列１１５３ｂが左図柄列１１５３ａおよび右図柄列１１５３ｃの停止図柄と同じ図柄で停止すれば、当該装飾図柄１１５３の変動は「大当たり変動」であって、変動番号１９，８４の「歌リーチＣ（歌リーチＡ経由）長当たり」に基づく変動に相当する（図７３および図７５参照）。

【０９２９】

図１１９（Ｆ）では、第１～第３のキャラクタとは髪形や服装などが異なる第４のキャラクタが表示され、その第４のキャラクタが歌唱する動作に合わせて、当該キャラクタに固有の楽曲（ここでは、楽曲Ｄ）の後半部がスピーカー１８，５７から出力される。そして、中図柄列１１５３ｂが左図柄列１１５３ａおよび右図柄列１１５３ｃの停止図柄とは異なる図柄で停止すれば、当該装飾図柄１１５３の変動は「リーチ演出を伴った外れ変動」であって、変動番号２０，８５の「歌リーチＤ（歌リーチＡ経由）外れ」に基づく変動に相当する（図８１および図８４参照）。一方、中図柄列１１５３ｂが左図柄列１１５３ａおよび右図柄列１１５３ｃの停止図柄と同じ図柄で停止すれば、当該装飾図柄１１５３の変動は「大当たり変動」であって、変動番号２１，８６の「歌リーチＤ（歌リーチＡ経由）長当たり」に基づく変動に相当する（図７３および図７５参照）。

【０９３０】

このように、本実施形態の「ノーマル特殊態様」では、キャラクタの歌唱演出やアンコール演出などにより、ノーマルリーチへの期待感を向上させて興趣の低下を抑制することができる。

【０９３１】

［イントロ特殊態様について］

次に、本実施形態のパチンコ機１において、図柄変動中においてリーチが発生するよりも前（即ち、全図柄変動期間）にキャラクタの歌唱演出を実行することでリーチへの期待感を促す特殊演出を伴う遊技演出態様である「イントロ特殊態様」について、図１２０～図１２２を参照して説明する。本実施形態では、第２のキャラクタ（楽曲Ｂ）、第３のキャラクタ（楽曲Ｃ）および第４のキャラクタ（楽曲Ｄ）の各々について「イントロ特殊態様」が設けられている。

【０９３２】

まず、第２のキャラクタ（楽曲Ｂ）の「イントロ特殊態様」について、図１２０を参照

しつつ説明する。図１２０は、第２のキャラクタ（楽曲Ｂ）の「イントロ特殊態様」の実行時に、演出表示装置で表示される態様を示す図である。すなわち、図１２０（Ａ）は、装飾図柄１１５３の変動開始前の態様を示す図、図１２０（Ｂ）が、リーチ前の装飾図柄１１５３の変動中の態様を示す図、図１２０（Ｃ）が、フラッシュライト演出時の態様を示す図、図１２０（Ｄ）が、リーチ前における第２のキャラクタの歌唱演出時の態様を示す図、図１２０（Ｅ）～（Ｆ）が、リーチ後における第２のキャラクタの歌唱演出時の態様を示す図、である。

【０９３３】

図１２０（Ｂ）に示すように、この「イントロ特殊態様」では、上述の「通常変動態様」と同様に、まず左図柄列１１５３ａ、中図柄列１１５３ｂおよび右図柄列１１５３ｃのスクロール変動が開始され、当該スクロール変動中に演出表示装置１１５の表示画面が突然暗くなる。そして、図１２０（Ｃ）に示すように、閃光（フラッシュライト）を模した演出が表示された後、図１２０（Ｄ）に示すように、第２のキャラクタによる楽曲の歌唱動作が表示され、その歌唱動作に合わせて楽曲Ｂのうちで導入部（イントロ部）のみがスピーカー１８，５７から出力される。このように、「イントロ特殊態様」では、全図柄変動期間において出力される効果音に代えて、楽曲Ｂの導入部（イントロ部）が出力される。この第２のキャラクタによるイントロ部の歌唱演出（すなわち、イントロ演出）の後に、左図柄列１１５３ａの停止図柄と右図柄列１１５３ｃの停止図柄とが異なる図柄で停止すれば（すなわち、リーチが発生しなければ）、当該装飾図柄１１５３の変動は「リーチ演出を伴わない外れ変動」であって、変動番号２２の「歌リーチＢイントロ外れ」に基づく変動に相当する（図８１および図８４参照）。

【０９３４】

ただし、この楽曲Ｂの全図柄変動期間に行われるイントロ演出の後にリーチが発生しなかった場合（即ち、リーチ変動期間に移行しなかった場合）でも、左図柄列１１５３ａ、中図柄列１１５３ｂおよび右図柄列１１５３ｃがスクロール変動後に所定の関連性ある図柄で停止した場合には短当たりまたは小当たりに当選しているため、上述の短当たり遊技状態または小当たり遊技状態が発生する。これにより、全図柄変動期間において効果音に代えて楽曲Ｂの導入部（イントロ部）が出力された場合には、たとえリーチに至らなかったとしても、短当たりに当選している可能性があるので、遊技者の落胆を軽減することができ、興趣の低下を抑制できる。なお、この装飾図柄１１５３の変動が、変動番号２３の「歌リーチＢイントロ外れ（短当たり）」または変動番号２４の「歌リーチＢイントロ外れ（小当たり）」に基づく変動に相当する（図７８参照）。

【０９３５】

一方、図１２０（Ｅ）に示すように、イントロ演出の後に左図柄列１１５３ａの停止図柄と右図柄列１１５３ｃの停止図柄とが同じになれば（すなわち、リーチ変動期間に移行すれば）、常に、第１特別図柄抽選手段７００または第２特別図柄抽選手段７１０による抽選において当選している期待値がノーマルリーチよりも相対的に高いリーチ（以下、「スーパーリーチ」と称する。）が発生する。これにより、全図柄変動期間においてイントロ演出が行われたとき（即ち、効果音に代えて楽曲の導入部（イントロ部）が出力されたとき）、この全図柄変動期間を経たのちにリーチ変動期間に至ると、常に、ノーマルリーチよりも期待値が高いスーパーリーチが導出されるので、遊技者は、リーチ変動期間に移行することを願って遊技を行うこととなり、興趣の低下を抑制できる。また、イントロ演出が行われると、全図柄変動期間においても効果音に代えて楽曲の導入部（イントロ部）が出力されるので、図柄の変動を単に視認するしかなかった全図柄変動期間においても、リーチ変動期間に移行するかどうかといった楽しみが増え、興趣の低下を抑制できる。

【０９３６】

なお、スーパーリーチは、ノーマルリーチを経由して行われる。従って、スーパーリーチが行われるときは、ノーマルリーチが行われたのちにスーパーリーチに移行するので、ノーマルリーチのみが行われる場合よりも、リーチ変動期間が長くなっている。

【０９３７】

なお、「期待値」とは、第１特別図柄抽選手段７００または第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果（以下、この段落において単に「抽選結果」と称する）が外れの場合に選択される確率と、当たりの場合に選択される確率とから導出されるものであって、期待値が高いと、当選している期待感が高くなる。具体的には、例えば、リーチ態様としてリーチ態様Ａとリーチ態様Ｂとがあるとき、抽選結果が外れの場合にリーチＡおよびリーチＢが選択される確率がいずれも２分の１であって、抽選結果が当たりの場合にリーチＡおよびリーチＢが選択される確率が、それぞれ、１０分の９および１０分の１であるとき、リーチＡの方がリーチＢよりも期待値が高くなる。また、抽選結果が外れの場合にリーチＡおよびリーチＢが選択される確率が、それぞれ、１０分の９および１０分の１であって、抽選結果が当たりの場合にリーチＡおよびリーチＢが選択される確率がいずれも２分の１であるとき、リーチＢの方がリーチＡよりも期待値が高くなる。

【０９３８】

そして、全図柄変動期間において行われたイントロ演出の後にリーチ変動期間に移行すると、第２のキャラクタによる歌唱動作に合わせて楽曲Ｂの前半部がスピーカー１８，５７から出力される。ここで、中図柄列１１５３ｂが左図柄列１１５３ａおよび右図柄列１１５３ｃの停止図柄とは異なる図柄で停止すれば、当該装飾図柄１１５３の変動は「リーチ演出を伴った外れ変動」であって、変動番号２５の「歌リーチＢ前半外れ」に基づく変動に相当する（図８１および図８４参照）。一方、中図柄列１１５３ｂが左図柄列１１５３ａおよび右図柄列１１５３ｃの停止図柄と同じ図柄で停止すれば、当該装飾図柄１１５３の変動は「大当たり変動」であって、変動番号２６の「歌リーチＢ後半長当たり」に基づく変動に相当する（図７３および図７５参照）。

【０９３９】

さらに、図１２０（Ｅ）に示す第２のキャラクタの歌唱演出（楽曲Ｂの前半部）で抽選結果が導出されない場合は、図１２０（Ｆ）に示すように、第２のキャラクタによる歌唱動作に合わせて楽曲Ｂの後半部がスピーカー１８，５７から出力される。そして、中図柄列１１５３ｂが左図柄列１１５３ａおよび右図柄列１１５３ｃの停止図柄とは異なる図柄で停止すれば、当該装飾図柄１１５３の変動は「リーチ演出を伴った外れ変動」であって、変動番号２７の「歌リーチＢ後半外れ」に基づく変動に相当する（図８１および図８４参照）。一方、中図柄列１１５３ｂが左図柄列１１５３ａおよび右図柄列１１５３ｃの停止図柄と同じ図柄で停止すれば、当該装飾図柄１１５３の変動は「大当たり変動」であって、変動番号２８の「歌リーチＢ後半長当たり」に基づく変動に相当する（図７３および図７５参照）。

【０９４０】

次に、第３のキャラクタ（楽曲Ｃ）の「イントロ特殊態様」について、図１２１を参照しつつ説明する。図１２１は、第３のキャラクタ（楽曲Ｃ）の「イントロ特殊態様」の実行時に、演出表示装置で表示される態様を示す図である。すなわち、図１２１（Ａ）は、装飾図柄１１５３の変動開始前の態様を示す図、図１２１（Ｂ）が、リーチ前の装飾図柄１１５３の変動中の態様を示す図、図１２１（Ｃ）が、フラッシュライト演出時の態様を示す図、図１２１（Ｄ）が、リーチ前における第３のキャラクタの歌唱演出時の態様を示す図、図１２１（Ｅ）～（Ｆ）が、リーチ後における第３のキャラクタの歌唱演出時の態様を示す図、である。

【０９４１】

第３のキャラクタ（楽曲Ｃ）の「イントロ特殊態様」の流れ（図１２１（Ａ）～（Ｆ）参照）は、第２のキャラクタ（楽曲Ｂ）の「イントロ特殊態様」の流れ（図１２０（Ａ）～（Ｆ）参照）と基本的に同じである。すなわち、この「イントロ特殊態様」では、図１２１（Ｂ）に示すように、演出表示装置１１５では装飾図柄１１５３のスクロール変動中に表示画面が突然暗くなり、図１２１（Ｃ）に示すように、閃光（フラッシュライト）を模した演出が表示される。その後、図１２１（Ｄ）に示すように、第３のキャラクタによる楽曲の歌唱動作が表示され、その歌唱動作に合わせて楽曲Ｃのうちで導入部（イントロ）のみがスピーカー１８，５７から出力される。そして、図１２１（Ｅ）に示すように、

イントロ演出の後にリーチが発生すれば、第３のキャラクタによる歌唱動作に合わせて楽曲Ｃの前半部がスピーカー１８，５７から出力される。さらに、第３のキャラクタの歌唱演出（楽曲Ｃの前半部）で抽選結果が導出されない場合は、図１２１（Ｆ）に示すように、第３のキャラクタによる歌唱動作に合わせて楽曲Ｃの後半部がスピーカー１８，５７から出力される。

【０９４２】

そのため、第３のキャラクタ（楽曲Ｃ）の「イントロ特殊態様」についての各変動コマンド（変動番号２９～３５）も、第２のキャラクタ（楽曲Ｂ）の「イントロ特殊態様」についての各変動コマンド（変動番号２２～２８）と同様である。ただし、先述のフラッシュライト演出は、その後にキャラクタが歌唱演出する楽曲に応じて表示態様が異なるため、図１２０（Ｃ）と図１２１（Ｃ）とでは異なる態様で表示される。また、第３のキャラクタの歌唱演出（図１２１（Ｄ）～（Ｆ）参照）は、第２のキャラクタの歌唱演出（図１２０（Ｄ）～（Ｆ）参照）とは異なる演出画像や効果音などで実行される。

【０９４３】

次に、第４のキャラクタ（楽曲Ｄ）の「イントロ特殊態様」について、図１２２を参照しつつ説明する。図１２２は、第４のキャラクタ（楽曲Ｄ）の「イントロ特殊態様」の実行時に、演出表示装置で表示される態様を示す図である。すなわち、図１２２（Ａ）は、装飾図柄１１５３の変動開始前の態様を示す図、図１２２（Ｂ）が、リーチ前の装飾図柄１１５３の変動中の態様を示す図、図１２２（Ｃ）が、フラッシュライト演出時の態様を示す図、図１２２（Ｄ）が、リーチ前における第４のキャラクタの歌唱演出時の態様を示す図、図１２２（Ｅ）～（Ｆ）が、リーチ後における第４のキャラクタの歌唱演出時の態様を示す図、である。

【０９４４】

第４のキャラクタ（楽曲Ｄ）の「イントロ特殊態様」の流れ（図１２２（Ａ）～（Ｆ）参照）も、第２のキャラクタ（楽曲Ｂ）の「イントロ特殊態様」の流れ（図１２０（Ａ）～（Ｆ）参照）と基本的に同じである。すなわち、この「イントロ特殊態様」では、図１２２（Ｂ）に示すように、演出表示装置１１５では装飾図柄１１５３のスクロール変動中に表示画面が突然暗くなり、図１２２（Ｃ）に示すように、閃光（フラッシュライト）を模した演出が表示される。その後、図１２２（Ｄ）に示すように、第４のキャラクタによる楽曲の歌唱動作が表示され、その歌唱動作に合わせて楽曲Ｄのうちで導入部（イントロ）のみがスピーカー１８，５７から出力される。そして、図１２２（Ｅ）に示すように、イントロ演出の後にリーチが発生すれば、第４のキャラクタが歌唱する動作に合わせて楽曲Ｄの前半部がスピーカー１８，５７から出力される。さらに、第４のキャラクタの歌唱演出（楽曲Ｄの前半部）で抽選結果が導出されない場合は、図１２２（Ｆ）に示すように、第４のキャラクタが歌唱する動作に合わせて楽曲Ｄの後半部がスピーカー１８，５７から出力される。

【０９４５】

そのため、第４のキャラクタ（楽曲Ｄ）の「イントロ特殊態様」についての各変動コマンド（変動番号３６～４２）も、第２のキャラクタ（楽曲Ｂ）の「イントロ特殊態様」についての各変動コマンド（変動番号２２～２８）と同様である。ただし、先述のフラッシュライト演出は、その後にキャラクタが歌唱演出する楽曲に応じて表示態様が異なるため、図１２０（Ｃ）と図１２２（Ｃ）とでは異なる態様で表示される。また、第４のキャラクタの歌唱演出（図１２２（Ｄ）～（Ｆ）参照）は、第２のキャラクタの歌唱演出（図１２０（Ｄ）～（Ｆ）参照）および第３のキャラクタの歌唱演出（図１２１（Ｄ）～（Ｆ）参照）とは異なる演出画像や効果音などで実行される。

【０９４６】

このように、本実施形態の「イントロ特殊態様」では、図柄変動中においてリーチが発生するよりも前（即ち、全図柄変動期間）に、キャラクタの歌唱動作が表示されるとともに楽曲の導入部（イントロ部）が出力される。そして、このイントロ演出によってリーチが成立すると、当該楽曲におけるイントロ部の続き（前半部や後半部）がキャラクタの歌

唱動作とともに出力される。なお、このとき、ノーマルリーチを経由せずにいきなりスーパーリーチが表示される。即ち、全図柄変動期間において出力された楽曲におけるイントロ部の続き（前半部や後半部）がキャラクタの歌唱動作とともに出力されるリーチ態様がスーパーリーチに相当する。このように、いきなりスーパーリーチが表示されることによって遊技者に驚きを与えることができ、興趣の低下を抑制できる。

【０９４７】

また、全図柄変動期間においてイントロ演出が行われる場合（即ち、所定の効果音に代えて楽曲の導入部（イントロ部）が出力された場合）、全図柄変動期間における所定の効果音に代えてリーチ変動期間に出力される特定楽音（サビ部）と同一の楽曲であって且つこの特定楽音（サビ部）とは異なる部分（イントロ部）を含む一般楽音が出力されるので、全図柄変動期間において楽曲のイントロ部が出力された場合には、ノーマルリーチよりも期待値が高いリーチ態様が導出される期待感が高まり、興趣の低下を抑制できる。

【０９４８】

また、リーチ変動期間において出力される楽音は、楽曲のなかで最も盛り上がるサビ部のフレーズを含んでいる。これにより、演出表示装置１１５における演出表示とスピーカー１８，５７から出力される楽音との組み合わせにより、遊技者の気分を高揚させることができ、興趣の低下を抑制できる。

【０９４９】

また、全図柄変動期間において所定の効果音に代えて出力される一般楽音は、リーチ変動期間において出力される楽曲にかかるフレーズを含む楽音なので、リーチ変動期間に移行したときに何の楽曲が出力されるかを遊技者に想起させることができ、興趣の低下を抑制できる。

【０９５０】

しかも、全図柄変動期間において所定の効果音に代えて出力される一般楽音は、リーチ変動期間において出力される楽曲の導入部（イントロ部）にかかるフレーズを含む楽音なので、リーチ変動期間に移行したとすれば何の楽曲が出力されるかを予想させる「イントロクイズ」のような面白みを遊技者に与えることができるので、全図柄変動期間における興趣の低下を抑制できる。

【０９５１】

［チャンス目特殊態様について］

次に、本実施形態のパチンコ機１において、小当たりまたは短当たりを導出するとともに、遊技者に有利である可能性が高いモードへの移行を演出する特殊演出を伴う遊技演出態様である「チャンス目特殊態様」について、図１２３を参照して説明する。図１２３は、「チャンス目特殊態様」の実行時に演出表示装置で表示される態様を示す図である。すなわち、図１２３（Ａ）は、装飾図柄１１５３が小当たりまたは短当たりを表す態様を示す図、図１２３（Ｂ）は、装飾図柄１１５３の一部がオールマイティー図柄（Ａ図柄）に変化する態様を示す図、図１２３（Ｃ）が、演出用開閉装置３９８が開放されることを導出する態様を示す図、図１２３（Ｄ）～（Ｅ）が、モード移行チャンス時の態様を示す図、図１２３（Ｆ）～（Ｇ）が、第１モードの態様を示す図、図１２３（Ｈ）～（Ｉ）が、第２モードの態様を示す図、である。

【０９５２】

なお、以下の「チャンス目特殊態様」は、変動番号４３の「チャンス目（短当たり）」または変動番号４４の「チャンス目（小当たり）」に基づく変動時に実行される。

【０９５３】

図１２３（Ａ）に示すように、左図柄列１１５３ａに「歌」図柄が停止表示し、右図柄列１１５３ｃに「姫」図柄が停止表示し、中図柄列１１５３ｂに「伝説」図柄が停止すると、当該装飾図柄１１５３は短当たりまたは小当たりを導出するものである。そして、図１２３（Ｂ）に示すように、装飾図柄１１５３は再びスクロール変動を開始し、左図柄列１１５３ａおよび右図柄列１１５３ｃの一部がオールマイティー図柄（Ａ図柄）に変化する。詳しくは、装飾図柄１１５３のスクロール変動に並行して、左図柄列１１５３ａの「

歌」図柄→右図柄列１１５３ｃの「歌」図柄→左図柄列１１５３ａの「姫」図柄→右図柄列１１５３ｃの「姫」図柄→左図柄列１１５３ａの「伝説」図柄→右図柄列１１５３ｃの「伝説」図柄という順序で設定された個数分（本実施形態では、２～６個）だけ装飾図柄１１５３がオールマイティー図柄（Ａ図柄）に置換される。

【０９５４】

ここで、オールマイティー図柄（Ａ図柄）について繰り返し説明する。装飾図柄１１５３の一部がオールマイティー図柄（Ａ図柄）に変化した後の変動において、左図柄列１１５３ａの停止図柄および右図柄列１１５３ｃの停止図柄のいずれか一方がオールマイティー図柄（Ａ図柄）となる場合は、必ずリーチが発生するように制御される。また、左図柄列１１５３ａの停止図柄および右図柄列１１５３ｃの停止図柄の双方がオールマイティー図柄（Ａ図柄）となる場合は、必ず長当たりが発生するように制御される。そのため、図１２３（Ｂ）において、オールマイティー図柄（Ａ図柄）に変化する装飾図柄１１５３の数量が多いほど、遊技者のリーチまたは当たりに対する期待感が高まり、興趣の低下を抑制することができる。

【０９５５】

また、オールマイティー図柄（Ａ図柄）の数量は、演出表示装置１１５における左下部分に表示されており（図１２３（Ｂ）参照）、当該オールマイティー図柄（Ａ図柄）がリーチ発生の契機となるごとに（すなわち、停止図柄となるごとに）変化前の通常図柄に戻るとともに、オールマイティー図柄（Ａ図柄）の数量が減算される。そのため、遊技者はオールマイティー図柄（Ａ図柄）の残量を容易に把握できるので、遊技の興趣の低下を抑制することができる。なお、本実施形態では、装飾図柄１１５３（詳細には、左図柄列１１５３ａおよび右図柄列１１５３ｃ）のうち、最大６個までオールマイティー図柄（Ａ図柄）に変化可能となっている。従来、装飾図柄をオールマイティー図柄に変更するものはあったが、あくまでも、ある図柄列の装飾図柄全てがオールマイティー図柄に変更される構成であった。これは、例えばリーチ態様の形成される当該変動でのみ、オールマイティー図柄を利用した演出を行うためである。本実施形態のように以降の複数の変動に渡ってオールマイティー図柄（Ａ図柄）を使用する場合、図柄列の全てをオールマイティー図柄（Ａ図柄）に変更すると、リーチ演出を頻繁に行う必要が生じると共に、過度の期待を遊技者に与えてしまうことになりかねない。そこで、本実施形態では、最大でも６個の装飾図柄１１５３をオールマイティー図柄（Ａ図柄）に変更するようにしたことにより、オールマイティー図柄（Ａ図柄）を使用しない外れを演出することが可能となり、制御負荷が軽減される。また、遊技者に過度の期待を与えることなく、遊技の適正を図ることができる。

【０９５６】

そして、図１２３（Ｂ）に示す装飾図柄１１５３の変動停止後、短当たり遊技状態または小当たり遊技状態が実行される。すなわち、図１２３（Ｃ）に示すように、演出用開閉装置３９８に向けて遊技球を射出することを促す演出（例えば、「上を狙ってね！」）が表示される。それとともに、先述のように、「短当たり」または「小当たり」として演出用開閉装置３９８の開閉動作が２回実行される。演出用開閉装置３９８に入賞した遊技球の一つは、後述の演出用役物４３０による演出が行われるまで振分機構４３８によって保持される。

【０９５７】

ここで、短当たりまたは小当たりによる演出用開閉装置３９８への入賞態様について、図１２４および図１２５を参照しつつ説明する。図１２４は、演出用開閉装置に入賞する前の演出表示装置および演出用役物の正面図であり、図１２５は、演出用開閉装置に入賞した後の演出表示装置および演出用役物の正面図である。

【０９５８】

図１２４に示すように、短当たりまたは小当たりの実行前では、演出用開閉装置３９８に遊技球が入賞していない状態であるため、振分機構４３８に遊技球は保持されていない。なお、先述のように、演出用開閉装置３９８から遊技球が誘導される役物誘導路４３６

は透明部材で構成されているため、パチンコ機１の正面側（すなわち、遊技者側）からは、振分機構４３８に遊技球が保持されていないことを視認可能である。

【０９５９】

一方、図１２５に示すように、短当たりまたは小当たりの実行により演出用開閉装置３９８に遊技球が入賞すると、振分機構４３８により当該遊技球が保持される。そして、パチンコ機１の正面側（すなわち、遊技者側）からは、役物誘導路４３６において遊技球が転動する態様を視認でき、また、振分機構４３８に遊技球が保持されていることを視認可能となっている。そして、振分機構４３８に遊技球が保持された後の変動からは、振分機構４３８に遊技球が保持されていること（言い換えれば、後述のモード移行チャンスが発動される可能性があること）を遊技者に教唆する演出（具体的には、図１２５に示す「ＣＨＡＮＣＥ」）が、演出表示装置１１５に表示される。

【０９６０】

図１２３に戻り、振分機構４３８に遊技球が保持されたのを契機として、モード移行チャンス（本実施形態では、「歌姫チャンス」）を実行するか否かの抽選が行われる。そして、モード移行チャンスを実行することが決定された場合は、以下の演出用役物４３０による演出を伴うモード移行チャンスが実行される。なお、本実施形態のモード移行チャンスは、必ずしも次変動によって実行されるわけではなく、上記抽選により選択された回数分の保留変動の実行後に発動される。一方、モード移行チャンスを実行しないことが決定された場合は、モード移行チャンスは実行されないため、演出用役物４３０による演出も実行されない。

【０９６１】

ここで、モード移行チャンスについて説明する。遊技者は演出用役物４３０の開閉動作のみでは小当たりまたは短当たりのいずれに該当するかを判断できないところ、本実施形態における「モード移行チャンス」によって、短当たりによって確変遊技状態に移行したか（言い換えれば、小当たりによって通常遊技状態のままか）を、ある程度判断できるようにして遊技者の期待感を向上させている。

【０９６２】

まず、モード移行チャンスが発動されると、図１２３（Ｄ）に示すように、モード移行チャンスの発動を導出する演出が表示される。そして、図１２３（Ｅ）に示すように、後述の演出用役物４３０による演出とともに、複数のモードのうちでいずれのモードに移行するかを抽選する演出が表示される。本実施形態では、移行先の複数のモードとして、確変遊技状態である可能性が高い第１モード（本実施形態では、「歌姫モード」）と、第１モードよりも確変遊技状態である可能性が高い第２のモード（本実施形態では、「ＳＵＰＥＲ歌姫モード」）とを有する。また、このモード移行チャンスでは、モードが移行せずに通常遊技状態である場合（本実施の形態では、「外れ」）が選択される場合もあるが、ここでは「第１モード」と「第２のモード」のいずれかをモード移行先として抽選する場合を例示して説明する。

【０９６３】

ここで、モード移行チャンスに実行される演出用役物４３０によるモード抽選演出について、図１２６を参照しつつ説明する。図１２６は、モード抽選演出時の演出表示装置および演出用役物の正面図である。図１２６に示すように、演出用役物４３０によるモード抽選演出では、演出用役物４３０が回転駆動されて役物回転体４３２の内部に配置されたフィギュア４３４が正面側（すなわち、遊技者側）に向けられ、振分機構４３８に保持された遊技球が第１演出樋４７０に導かれる。そして、第１演出樋４７０が第１の演出口４７６に向けて下方に傾斜した態様（図５４（ａ）参照）と、第１演出樋４７０が第２演出樋誘導口４７８に向けて下方に傾斜した態様（図５４（ｂ）参照））とが繰り返されて、当該遊技球が第１演出樋４７０上を左右方向に転動する演出動作が行われる。なお、本実施形態においては、遊技球を左右方向に転動させるにあたって、第１演出樋４７０の傾斜態様（例えば傾き度合い）を変えることにより、遊技球の入賞する演出口４７６，４８０を、入賞以前にも示唆可能な構成となっている。これにより、後述する抽選結果を抽選途

中においてもある程度は示唆することができ、モード抽選演出が単調となることがない。その結果、モード抽選演出の興趣を向上させることができる。

【０９６４】

そして、図１２６に示すように、図１２３（Ｅ）の演出画面に表示された「第１モード」（歌姫モード）の矢印は第１の演出口４７６を指しており、「第２モード」（ＳＵＰＥＲ歌姫モード）の矢印は第２の演出口４８０を指している。そのため、第１演出樋４７０が第１の演出口４７６に向けて傾斜して遊技球が第１の演出口４７６に入賞すると、モード移行先として「第１モード」が選択される。一方、第１演出樋４７０が第２演出樋誘導口４７８に向けて傾斜して、遊技球が第２演出樋４７２上を転動して第２の演出口４８０に入賞すると、モード移行先として「第２モード」が選択される。

【０９６５】

図１２３に戻り、演出用役物４３０のモード抽選演出により「第１モード」が選択されると、図１２３（Ｆ）に示すように、「第１モード」に移行したことを導出する演出が表示される。図１２３（Ｇ）に示すように、「第１モード」では、演出表示装置１１５に表示される背景演出が通常モード（図９３等参照）とは異なっており、以降はかかる表示状態のもとで装飾図柄１１５３のスクロール変動が実行される。よって、確変遊技状態である可能性が高い「第１モード」を実行することで、遊技者に当たりへの期待感を向上させることができる。

【０９６６】

一方、演出用役物４３０のモード抽選演出により「第２モード」が選択されると、図１２３（Ｈ）に示すように、「第２モード」に移行したことを導出する演出が表示される。図１２３（Ｉ）に示すように、「第２モード」では、演出表示装置１１５に表示される背景演出が通常モード（図９３等参照）および「第１モード」とは異なっており、以降はかかる表示状態のもとで装飾図柄１１５３のスクロール変動が実行される。よって、確変遊技状態である可能性がより高い「第２モード」を実行することで、遊技者に当たりへの期待感を向上させることができる。

【０９６７】

なお、上述したように、振分機構４３８に遊技球が保持されたのを契機として、モード移行チャンス（本実施形態では、「歌姫チャンス」）を実行するか否かの抽選が行われるのであるが、振分機構４３８に遊技球が保持されない場合にも、「第１モード」または「第２モード」への移行抽選が行われる。そして、「第１モード」または「第２モード」への移行が決定された後、次変動から変動パターンに基づく実行抽選が行われる。そして、この実行抽選における当選によってはじめて、「第１モード」または「第２モード」へ移行させられるようになっている。ただし、振分機構４３８に遊技球が保持されない場合は、保持された場合と比べて、「第１モード」または「第２モード」へ移行する確率が低くなっている。

【０９６８】

このように、本実施形態の「チャンス目特殊態様」では、小当たりまたは短当たりが導出されるのみならず、オールマイティー図柄（Ａ図柄）による演出や演出用役物４３０のモード抽選演出が行われるため、当たりやモード移行への期待感を向上させて興趣の低下を抑制することができる。

【０９６９】

また、本実施形態では、遊技領域３７に向けて遊技者が自ら打ち込んだ遊技球が演出用開閉装置３９８に受け入れられ、この受け入れられた遊技球を用いてフィギュア４３４によるモード移行の演出が行われる。これにより、第一種の遊技機でありながらも、第二種の遊技機のような感覚（即ち、自ら打ち込んだ遊技球を用いて遊技結果が決まる感覚）で遊技を行うことができるので、ひいては興趣の低下を抑制できる。

【０９７０】

なお、左図柄列１１５３ａに「歌」図柄が停止表示し、右図柄列１１５３ｃに「姫」図柄が停止表示し、中図柄列１１５３ｂに「伝説」図柄が停止した後、装飾図柄１１５３が

再びスクロールして、左図柄列１１５３ａおよび右図柄列１１５３ｃの一部がオールマイティー図柄（Ａ図柄）に変化することは既に述べた。このオールマイティー図柄（Ａ図柄）への置換を演出する変動において、上記「チャンス目特殊態様」では、装飾図柄１１５３が所定の図柄（本実施形態では「１」，「３」，「２」）で停止表示される。これに対し、本実施形態には、オールマイティー図柄（Ａ図柄）への置換を演出する変動において、装飾図柄１１５３が所定の確変大当たり図柄（本実施形態では「１」，「１」，「１」）で停止表示される態様が含まれる。この態様は、変動番号４５の「チャンス目（確変長当たり）」に基づく変動時に実行される。この場合、オールマイティー図柄（Ａ図柄）への置換は実質的に意味をなさないものとなるが、いきなり確変長当たりが導出されるため、遊技者に驚きを与え、遊技者を歓喜させることが可能となる。結果として、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【０９７１】

［長当たり演出態様について］

次に、本実施形態のパチンコ機１における長当たり遊技を演出する特殊演出を伴う遊技演出態様である「長当たり演出態様」について、図１２７を参照して説明する。図１２７は、「長当たり演出態様」の実行時に演出表示装置で表示される態様を示す図である。すなわち、図１２７（Ａ）は、長当たりを導出する態様を示す図、図１２７（Ｂ）～（Ｅ）が、長当たり遊技中の態様を示す図、図１２７（Ｆ）～（Ｈ）が、長当たり遊技終了後のモード抽選時の態様を示す図、図１２７（Ｉ）～（Ｊ）が、長当たり遊技終了後の態様を示す図、である。

【０９７２】

まず、左図柄列１１５３ａ、中図柄列１１５３ｂおよび右図柄列１１５３ｃが同一の停止図柄となると（すなわち、大当たり変動が終了すると）、図１２７（Ａ）に示すように、長当たり遊技の開始を導出する演出が表示され、以下、開閉装置３９７の開閉動作が１５ラウンド実行され、それに伴って演出表示装置１１５の演出画像（キャラクタを含む。）やスピーカー１８，５７の音声（楽曲を含む。）による当たり演出が行われる。そして、図１２７（Ｂ）に示すように、演出用開閉装置３９８に向けて遊技球を射出することを促す演出（例えば、上方向に向いた矢印画像）が表示されるとともに、演出用開閉装置３９８の開閉動作が２ラウンド行われる。次に、図１２７（Ｃ）に示すように、大当たり遊技用開閉装置４００に向けて遊技球を射出することを促す演出（例えば、下方向に向いた矢印画像）が表示されるとともに、大当たり遊技用開閉装置４００の開閉動作が１２ラウンドに亘って行われる。

【０９７３】

ここで、装飾図柄１１５３の停止図柄は、長当たり遊技後に後述する時短モード（プライベートモード）に移行する通常長当たりを告知する図柄（所謂、通常図柄）である場合と、長当たり遊技後に後述する確変モード（ライブモード）に移行する確変長当たりを告知する図柄（所謂、確変図柄）である場合と、が存在する。そして、装飾図柄１１５３の停止図柄が「通常図柄」である場合（すなわち、抽選結果が通常長当たりである場合と、抽選結果が確変長当たりであって、かつ、装飾図柄１１５３の停止図柄が「通常図柄」である場合）は、以下の図１２７（Ｄ）～（Ｉ）に示すようなモード抽選演出が実行される。なお、装飾図柄１１５３の停止図柄が「確変図柄」である場合（すなわち、抽選結果が確変長当たりであって、かつ、装飾図柄１１５３の停止図柄が「確変図柄」である場合）は、長当たり遊技の終了後はモード抽選演出を行わずに後述する確変モード（ライブモード）に移行する（図１２７（Ｉ）参照）。

【０９７４】

装飾図柄１１５３の停止図柄が「通常図柄」である場合、本実施形態では１４ラウンド目に、図１２７（Ｄ）に示すように、演出表示装置１１５に複数のキャラクタ（ここでは、第２～第４のキャラクタ）が選択可能に表示され、遊技者が演出選択スイッチ６０を押下することで任意のキャラクタを選択できるようになっている。そして、図１２７（Ｄ）の演出画面で選択されたキャラクタに対応して、後述する長当たり後モード抽選演出が実

行される。

【０９７５】

最後に、図１２７（Ｅ）に示すように、演出用開閉装置３９８に向けて遊技球を射出することを促す演出（例えば、上方向に向いた矢印画像）が表示されるとともに、演出用開閉装置３９８の開閉動作が１ラウンドのみ行われる。以上により、計１５ラウンドの長当たり遊技が終了する。そして、長当たり遊技の終了に際して、図１２７（Ｄ）の演出画面で選択されたキャラクタに応じて各々異なる長当たり後モード抽選演出が実行される。なお、図１２７（Ｄ）に示す画面において、遊技者が演出選択スイッチ６０を用いて、後述する役物抽選演出に対応する第４のキャラクタを選択した場合は、図１２７（Ｅ）に示す画面において「上を狙ってね！」という文字表示がなされる。これは、遊技者が演出用開閉装置３９８へ遊技球を確実に入賞させることができるようにするための誘導演出である。

【０９７６】

具体的には、第２のキャラクタが選択された場合は、図１２７（Ｆ）に示す長当たり後モード抽選演出（プレート演出）が実行される。このプレート演出では、第２のキャラクタが移動しながらモード移行先を表した複数のパネルを順に指定していき、第２のキャラクタが停止して最後に指定したパネルに表されたモードに移行する。また、第３のキャラクタが選択された場合は、図１２７（Ｇ）に示す長当たり後モード抽選演出（一発告知演出）が実行される。この一発告知演出では、第３のキャラクタの動作に合わせて移行先のモードのみが表示され、当該モードに移行する。また、第４のキャラクタが選択された場合は、図１２７（Ｈ）に示す長当たり後モード抽選演出（役物抽選演出）が実行されるが、この役物抽選演出の詳細は後述する。

【０９７７】

そして、本実施形態における長当たり遊技の終了後は、図１２７（Ｆ）～（Ｈ）の長当たり後モード抽選演出によって、当該長当たりが「確変時短付長当たり」であれば、図１２７（Ｉ）に示すように、確変遊技状態および時短遊技状態の両方が発生する確変モード（ライブモード）に移行する。一方、当該長当たりが「通常長当たり」であれば、図１２７（Ｊ）に示すように、長当たり遊技の終了後に時短遊技状態のみが発生する時短モード（プライベートモード）に移行する。

【０９７８】

ここで、長当たり後モード抽選演出（役物抽選演出）について、図１２８を参照しつつ説明する。図１２８は、長当たり後モード抽選演出（役物抽選演出）時の演出表示装置および演出用役物の正面図である。この役物抽選演出では、１５ラウンド目の演出用開閉装置３９８の開閉動作によって振分機構４３８に保持された遊技球を用いて、演出用役物４３０によるモード抽選演出が行われる。

【０９７９】

すなわち、図１２７（Ｄ）の演出画面で第４のキャラクタが選択されると、図１２５と同様に、１５ラウンド目に演出用開閉装置３９８へ遊技球が入賞すると振分機構４３８により当該遊技球が保持される。なお、振分機構４３８により遊技球が保持されると、それ以降に演出用開閉装置３９８に入賞した遊技球は、振分機構４３８により遊技盤５の背後に排出される。そして、パチンコ機１の正面側（すなわち、遊技者側）からは、役物誘導路４３６において遊技球が転動する態様を視認でき、また、振分機構４３８に遊技球が保持されていることを視認可能である。なお、１～２ラウンド目の演出用開閉装置３９８の開閉動作では、遊技球が入賞しても振分機構４３８は当該遊技球を保持せずに遊技盤５の背後に排出する。これは、演出用役物４３０によるモード抽選演出を、あくまで遊技者がその直前（すなわち、１５ラウンド目）に演出用開閉装置３９８へ入賞させた遊技球を用いて実行するためである。これにより、遊技者はモード抽選演出に用いられる遊技球が自ら入賞させたものであることを確実に把握できるため、興趣の低下を抑制することができる。なお、１５ラウンド目に演出用開閉装置３９８へ遊技球が入賞しなかった場合は、演出用役物４３０によるモード抽選演出を行うための遊技球が確保できないため、他のモー

ド抽選演出（先述のプレート演出等）が実行される。

【０９８０】

従って、第一種の遊技機でありながらも、第二種の遊技機のように、自ら打ち込んだ遊技球を用いて遊技結果が決まる感覚で遊技を行うことができるので、興趣の低下を抑制できる。

【０９８１】

また、図１２７（Ｄ）の演出画面で第２または第３のキャラクタが選択された場合は演出用役物４３０による演出は行われないため、１５ラウンド目に演出用開閉装置３９８へ遊技球が入賞しても、振分機構４３８に当該遊技球は保持されない。また、第４のキャラクタが選択されると演出用役物４３０による演出が必ず実行されるため、振分機構４３８に遊技球が保持されていることを導出する演出（具体的には、図１２５に示す「ＣＨＡＮＣＥ」）は表示されない。

【０９８２】

そして、図１２８に示すように、演出用役物４３０によるモード抽選演出では、演出用役物４３０が回転駆動されて、役物回転体４３２の内部に配置されたフィギュア４３４が正面側（すなわち、遊技者側）に向けられる。そして、振分機構４３８に保持された遊技球が第１演出樋４７０に導かれる。そして、第１演出樋４７０が第１の演出口４７６に向けて下方に傾斜した態様（図５４（ａ）参照）と、第１演出樋４７０が第２演出樋誘導口４７８に向けて下方に傾斜した態様（図５４（ｂ）参照）とが繰り返されて、当該遊技球が第１演出樋４７０上を左右方向に転動する演出動作が行われる。

【０９８３】

ここで、図１２８に示すように、図１２７（Ｈ）の演出画面に表示された「時短モード」（プライベートモード）の矢印は第１の演出口４７６を指しており、「確変モード」（ライブモード）の矢印は第２の演出口４８０を指している。そのため、第１演出樋４７０が第１の演出口４７６に向けて傾斜して遊技球が第１の演出口４７６に入賞すると、モード移行先として「時短モード」が選択される。一方、第１演出樋４７０が第２演出樋誘導口４７８に向けて傾斜して、遊技球が第２演出樋４７２上を転動して第２の演出口４８０に入賞すると、モード移行先として「確変モード」が選択される。

【０９８４】

図１２７に戻り、演出用役物４３０のモード抽選演出により「確変モード」が選択されると、図１２７（Ｉ）に示すように、長当たり遊技の終了と「確変モード」への移行とを導出する画面が表示される。この「確変モード」では、次回の大当たりまで確変遊技状態および時短遊技状態が実行され、演出表示装置１１５に表示される演出画像の背景が通常モード（図９３等参照）および「時短モード」とは異なっている。よって、遊技者にとってきわめて有利な遊技状態である「確変モード」を実行することで、遊技者に当たりへの期待感を向上させることができる。

【０９８５】

一方、演出用役物４３０のモード抽選演出により「時短モード」が選択されると、図１２７（Ｊ）に示すように、長当たり遊技の終了と「時短モード」への移行とを導出する画面が表示される。この「時短モード」では、所定回数（ここでは、１００回）の変動がなされるまで時短遊技状態が実行され、演出表示装置１１５に表示される演出画像の背景が通常モード（図９３等参照）とは異なっている。よって、遊技者にとって有利な遊技状態である「時短モード」を実行することで、遊技者に当たりへの期待感を向上させることができる。

【０９８６】

このように、本実施形態の「長当たり演出態様」では、長当たり遊技が各種の画像や音声などで演出されるのみならず、長当たり後モード抽選演出の態様を遊技者が任意に選択できるので、遊技の興趣の低下を抑制することができる。特に、長当たり後モード抽選演出（役物抽選演出）では、長当たり遊技終了直前（すなわち、１５ラウンド目）に演出用開閉装置３９８へ入賞した遊技球を使用して演出用役物４３０による演出が行われるため

、長当たり遊技の発生前に「通常長当たり」が告知されても、長当たり遊技の終了後に遊技者に有利な「確変モード」に移行する期待感を維持して、興趣の低下を抑制することができる。

【０９８７】

なお、図１２７（Ｆ）～（Ｈ）に示す長当たり後モード抽選演出は、それぞれ演出動作の実行タイミングが異なる。すなわち、演出用役物４３０の演出動作を伴わないモード抽選演出（図１２７（Ｆ）のプレート演出、および、図１２７（Ｇ）の一発告知演出）の場合は、図１２７（Ｄ）の演出画面でキャラクタ選択がなされた直後から所定の演出動作が開始される。そして、長当たり遊技における開閉装置３９７の全開閉動作の終了後（ここでは、１５ラウンド終了後）に、図１２７（Ｉ）～（Ｊ）に示す画面によって長当たり遊技の終了と当該長当たり遊技終了後の遊技状態とが導出される。

【０９８８】

一方、演出用役物４３０の演出動作を伴うモード抽選演出（図１２７（Ｈ）の役物抽選演出）の場合は、先述のように、図１２７（Ｄ）の演出画面でキャラクタ選択がなされた後に、図１２７（Ｅ）に示す画面において「上を狙ってね！」が表示される誘導演出が実行される。そして、長当たり遊技における開閉装置３９７の全開閉動作の終了後（ここでは、１５ラウンド終了後）に、演出用役物４３０による演出動作が開始されて、図１２７（Ｉ）～（Ｊ）に示す画面によって長当たり遊技の終了と当該長当たり遊技終了後の遊技状態とが導出される。

【０９８９】

なお、長当たり遊技における開閉装置３９７の全開閉動作の終了後（ここでは、１５ラウンド終了後）から、当該長当たり遊技の終了が導出されるまで（ここでは、図１２７（Ｉ）～（Ｊ）に示す画面が表示されるまで）の経過期間（以下、インターバル期間という）は、図１２７（Ｆ）～（Ｈ）に示す長当たり後モード抽選演出のいずれも同じ長さ（本実施形態では、１４４００ｍｓ）となっている。すなわち、いずれの長当たり後モード抽選演出が実行されたとしても、図１２７（Ｉ）～（Ｊ）に示す画面を表示するタイミング（すなわち、長当たり遊技の終了と当該長当たり遊技終了後とが導出されるタイミング）は略一致する。

【０９９０】

一方、先述のように、装飾図柄１１５３の停止図柄が「確変図柄」である場合は長当たり後モード抽選演出が実行されないところ、この場合のインターバル期間は長当たり後モード抽選演出が実行される場合よりも短くなっている（本実施形態では、１４４０ｍｓ）。これにより、長当たり後モード抽選演出を行う場合には、その演出動作を十分に実行可能なだけのインターバル期間を確保することができる一方、長当たり後モード抽選演出を行わない場合には、開閉装置３９７の全開閉動作の終了後はすぐに「確変モード」に移行させることが可能となる。

【０９９１】

ところで、上述したように、小当たり遊技および短当たり遊技においても、演出用開閉装置３９８の開閉動作が所定回数（ここでは、２ラウンド）行われる（図１２３等参照）。しかし、小当たり遊技および短当たり遊技では、長当たり遊技とは異なり、その終了後に実行される遊技状態は予告されない。なお、図１２３に示す「チャンス目特殊態様」では、演出用開閉装置３９８の開閉動作の終了後にモード移行チャンスを行っているが、ここで示される各モード（図１２３（Ｆ）および（Ｈ））は遊技状態自体を予告するものではない。このように、小当たり遊技および短当たり遊技では遊技状態を予告しないため、演出用開閉装置３９８の全開閉動作の終了後から当該遊技の終了が導出されるまでのインターバル期間は、長当たり後モード抽選演出が実行される場合よりも短時間である（本実施形態では、１４４０ｍｓ）。

【０９９２】

［確変遊技演出態様について］

次に、本実施形態のパチンコ機１における確変遊技を演出する特殊演出を伴う遊技演出

態様である「確変遊技演出態様」について、図１２９～図１３１を参照して説明する。本実施形態では、長当たり遊技後の確変遊技状態において、以下に説明するような第２～第４のキャラクタ（楽曲Ｂ～楽曲Ｄ）の歌唱演出（すなわち、確変遊技演出態様）が、次の長当たりの導出に至るまで実行される。以下では、各キャラクタ（楽曲）ごとの「確変遊技演出態様」について説明する。

【０９９３】

まず、第２のキャラクタ（楽曲Ｂ）の「確変遊技演出態様」について、図１２９を参照しつつ説明する。図１２９は、第２のキャラクタ（楽曲Ｂ）の「確変遊技演出態様」の実行時に演出表示装置で表示される態様を示す図である。すなわち、図１２９（Ａ）は、確変遊技を導出する態様を示す図、図１２９（Ｂ）～（Ｈ）が、確変遊技中の態様を示す図である。

【０９９４】

図１２９（Ａ）に示すように、長当たり遊技が終了した後に「確変モード」へ移行し（即ち、確変遊技状態に移行し）、変動番号４６～５４の変動コマンドのいずれかが選択された場合は、以下の第２のキャラクタ（楽曲Ｂ）の歌唱演出が当該変動コマンドに基いて実行される。すなわち、図１２９（Ｂ）～（Ｅ）に示すように、４枚の扉が左右方向から順に閉まっていく演出（すなわち、最大４回の扉演出）が行われるとともに、それに応じて楽曲Ｂの各パーツがキャラクタの歌唱演出とともに出力される。ここで、この楽曲Ｂは連続する５つのパーツ（第１パーツ～第５パーツ）から構成されており、先頭の第１パーツはいわゆる楽曲Ｂの前奏である（他の楽曲Ｃ，Ｄについても同様）。なお、確変遊技状態では、通常遊技状態のように、第１特別図柄抽選手段７００または第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果が複数の図柄列によってリーチ演出を行うのではなく（形式的には、抽選結果が導出されるまで変動表示を行っている）、キャラクタによる歌唱演出そのものがリーチ演出となる。

【０９９５】

詳細には、第２のキャラクタ（楽曲Ｂ）の歌唱演出の開始から１枚目の扉が閉まるまで、先頭の第１パーツがキャラクタの歌唱演出とともに出力される（図１２９（Ｂ）参照）。第２のキャラクタが閉まっていく１枚目の扉の正面側に抜け出す演出がなされれば、当該キャラクタの歌唱演出が継続して２枚目の扉が閉まるまで次の第２パーツが出力される（図１２９（Ｃ）参照）。第２のキャラクタが閉まっていく２枚目の扉の正面側に抜け出す演出がなされれば、当該キャラクタの歌唱演出が継続して３枚目の扉が閉まるまで次の第３パーツが出力される（図１２９（Ｄ）参照）。第２のキャラクタが閉まっていく３枚目の扉の正面側に抜け出す演出がなされれば、当該キャラクタの歌唱演出が継続されて４枚目の扉が閉まるまで次の第４パーツが出力される（図１２９（Ｅ）参照）。最後に、第２のキャラクタが閉まっていく４枚目の扉の正面側に抜け出す演出がなされれば、当該キャラクタの歌唱演出が継続して最終パーツ（第５パーツ）が出力される（図１２９（Ｇ）参照）。つまり、第２のキャラクタが閉まっていく扉の正面側に順次抜け出すことができれば、当該キャラクタの歌唱演出が継続して楽曲Ｂにおける続き部分がスピーカー１８，５７から出力される。一方、図１２９（Ｆ）に示すように、第２のキャラクタが閉まっていく扉の背面側に隠蔽されると、当該キャラクタの歌唱演出が終了して楽曲Ｂの出力も中断される。このように、扉演出によって第２のキャラクタの歌唱演出が中断されて外れとなる場合が、変動番号４６の「歌リーチＢ扉ｎ枚目外れ」に基づく変動に相当する。

【０９９６】

なお、「ｎ枚目」とは、確変遊技演出態様では上述のように最大４回まで扉演出が連続して行われるところ、何番目（ｎ番目）の扉演出で当該変動が確定されるかを示す。以下についても同様である。

【０９９７】

そして、図１２９（Ｇ）に示すように、第２のキャラクタが４枚の扉のいずれにも隠蔽されずに歌唱演出が継続すると、当該キャラクタに対応する楽曲Ｂ全体が中断されずに出力されたことになる。これにより、図１２９（Ｈ）に示すように、左図柄列１１５３ａ、

中図柄列１１５３ｂおよび右図柄列１１５３ｃが全て同じ停止図柄となる大当たり変動が実行されるとともに、第２のキャラクタが大当たりを導出する所定のポーズをとる演出が行われる。以降は、先述と同様に、長当たり遊技および長当たり演出態様が実行される。

【０９９８】

このように、第２のキャラクタによる楽曲Ｂの歌唱演出が完遂されて当たりとなる場合が、変動番号５１の「歌リーチＢ完走長当たり」に基づく変動に相当する。なお、扉演出によって楽曲Ｂの歌唱演出が中断されても、第２のキャラクタの歌唱演出が復活して当たりとなる場合がある。これが、変動番号５２～５４の「歌リーチＢ扉ｎ枚目復活長当たり」に基づく変動に相当する。また、扉演出によって楽曲Ｂの歌唱演出が中断されたが小当たりまたは短当たりに当選する場合が、変動番号４７～４８の「歌リーチＢ扉ｎ枚目短当たり」および変動番号４９～５０の「歌リーチＢ扉ｎ枚目小当たり」に基づく変動に相当する。

【０９９９】

次に、第３のキャラクタ（楽曲Ｃ）の「確変遊技演出態様」について、図１３０を参照しつつ説明する。図１３０は、第３のキャラクタ（楽曲Ｃ）の「確変遊技演出態様」の実行時に演出表示装置で表示される態様を示す図である。すなわち、図１３０（Ａ）は、確変遊技を導出する態様を示す図、図１３０（Ｂ）～（Ｈ）が、確変遊技中の態様を示す図である。

【１０００】

第３のキャラクタ（楽曲Ｃ）の「確変遊技演出態様」の流れ（図１３０（Ａ）～（Ｈ）参照）は、第２のキャラクタ（楽曲Ｂ）の「確変遊技演出態様」の流れ（図１２９（Ａ）～（Ｈ）参照）と基本的に同じである。図１３０（Ａ）に示すように、長当たり遊技が終了した後に「確変モード」へ移行し、変動番号５５～６３の変動コマンドのいずれかが選択された場合は、以下の第３のキャラクタ（楽曲Ｃ）の歌唱演出が当該変動コマンドに基いて実行される。すなわち、図１３０（Ｂ）～（Ｅ）に示すように最大４回の扉演出が行われ、第３のキャラクタが閉まっていく扉の正面側に順次抜け出すことができれば、当該キャラクタの歌唱演出が継続して楽曲Ｃの続きがスピーカー１８，５７から出力される。一方、図１３０（Ｆ）に示すように、第３のキャラクタが閉まっていく扉の背面側に隠蔽されると、当該キャラクタの歌唱演出が終了して楽曲Ｃの出力も中断される。そして、図１３０（Ｇ）に示すように、第３のキャラクタが４枚の扉のいずれにも隠蔽されずに歌唱演出が継続すると、当該キャラクタに対応する楽曲Ｃ全体が中断されずに出力されたことになる。これにより、図１３０（Ｈ）に示すように大当たり変動が実行されるとともに、第３のキャラクタが大当たりを導出する所定のポーズをとる演出が行われ、以降は長当たり遊技および長当たり演出態様が実行される。

【１００１】

そのため、第３のキャラクタ（楽曲Ｃ）の「確変遊技演出態様」についての各変動コマンド（変動番号５５～６３）も、第２のキャラクタ（楽曲Ｂ）の「確変遊技演出態様」についての各変動コマンド（変動番号４６～５４）と同様である。ただし、第３のキャラクタの歌唱演出（図１３０（Ｂ）～（Ｇ）参照）は、第２のキャラクタの歌唱演出（図１２９（Ｂ）～（Ｇ）参照）とは異なる演出画像や効果音などで実行される。

【１００２】

次に、第４のキャラクタ（楽曲Ｄ）の「確変遊技演出態様」について、図１３１を参照しつつ説明する。図１３１は、第４のキャラクタ（楽曲Ｄ）の「確変遊技演出態様」の実行時に演出表示装置で表示される態様を示す図である。すなわち、図１３１（Ａ）は、確変遊技を導出する態様を示す図、図１３１（Ｂ）～（Ｈ）が、確変遊技中の態様を示す図である。

【１００３】

第４のキャラクタ（楽曲Ｄ）の「確変遊技演出態様」の流れ（図１３１（Ａ）～（Ｈ）参照）は、第２のキャラクタ（楽曲Ｂ）の「確変遊技演出態様」の流れ（図１２９（Ａ）～（Ｈ）参照）と基本的に同じである。図１３１（Ａ）に示すように、長当たり遊技が終

了した後に「確変モード」へ移行し、変動番号６４～７２の変動コマンドのいずれかが選択された場合は、以下の第４のキャラクタ（楽曲Ｄ）の歌唱演出が当該変動コマンドに基いて実行される。すなわち、図１３１（Ｂ）～（Ｅ）に示すように最大４回の扉演出が行われ、第４のキャラクタが閉まっていく扉の正面側に抜け出すことができれば、当該キャラクタの歌唱演出が継続して楽曲Ｄの続きがスピーカー１８，５７から出力される。一方、図１３１（Ｆ）に示すように、第４のキャラクタが閉まっていく扉の背面側に隠蔽されると、当該キャラクタの歌唱演出が終了して楽曲Ｄの出力も中断される。そして、図１３１（Ｇ）に示すように、第４のキャラクタが４枚の扉のいずれにも隠蔽されずに歌唱演出が継続すると、当該キャラクタに対応する楽曲Ｄ全体が中断されずに出力されたことになる。これにより、図１３１（Ｈ）に示すように大当たり変動が実行されるとともに、第４のキャラクタが大当たりを導出する所定のポーズをとる演出が行われ、以降は長当たり遊技および長当たり演出態様が実行される。

【１００４】

そのため、第４のキャラクタ（楽曲Ｄ）の「確変遊技演出態様」についての各変動コマンド（変動番号６４～７２）も、第２のキャラクタ（楽曲Ｂ）の「確変遊技演出態様」についての各変動コマンド（変動番号４６～５４）と同様である。ただし、第４のキャラクタの歌唱演出（図１３１（Ｂ）～（Ｇ）参照）は、第２のキャラクタの歌唱演出（図１２９（Ｂ）～（Ｇ）参照）および第３のキャラクタの歌唱演出（図１３０（Ｂ）～（Ｇ）参照）とは異なる演出画像や効果音などで実行される。

【１００５】

このように、本実施形態の「確変遊技演出態様」では、確率変動遊技がキャラクタの歌唱演出および扉演出によって演出されるのみならず、キャラクタの歌唱演出（すなわち、楽曲の出力）が継続すればするほど当たりへの期待感が向上するため、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【１００６】

また、従来のように複数の図柄列によってリーチ演出を行うことなく、キャラクタの歌唱演出および扉演出によって（即ち、演出表示装置１１５における画像演出およびスピーカー１８，５７による音声出力によって）、第１特別図柄抽選手段７００または第２特別図柄抽選手段７１０による抽選に当選している期待感を遊技者に抱かせるリーチ演出を行っている。本来、演出表示装置１１５における画像演出は、複数の図柄列によるリーチ態様を盛り上げるために行われるものであるが、本実施形態のように、複数の図柄列によってリーチ演出を行うことなく画像演出およびスピーカー１８，５７による音声出力のみでリーチ演出を行うことによって、遊技者は、図柄列の変動表示に注意を払うことなくキャラクタによる歌唱に聞き入ることができるので、興趣の低下を抑制できる。

【１００７】

上述した本実施形態の遊技機は、以下の構成を備える。なお、以下の構成１～１１は単独で、若しくは、適宜組み合わされて備えられている。

【１００８】

［構成１］

遊技領域が形成され、当該遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球が流下可能な遊技盤と、

前記遊技盤の遊技領域に設けられ、当該遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ可能な始動口と、

前記遊技盤の遊技領域であって前記遊技球の流下方向について前記始動口よりも上流側に設けられ、一または複数の図柄および演出画像を表示可能な表示手段と、

前記遊技盤の遊技領域に設けられ、遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ困難な閉状態と当該閉状態よりも遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ容易な開状態との間で開閉動作可能な開閉装置と、

一または複数の遊技球を賞として与える遊技球付与手段と、

前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球が前記始動口に受け入れられたことを検出す

る始動検出手段、
前記始動検出手段による遊技球の検出に応じて、少なくとも第１の特別当たりおよび第２の特別当たりを含む特別当たりに当選したか否かを判定する抽選手段、
前記表示手段に表示される一または複数の図柄および演出画像の表示制御を行う表示制御手段、
前記開閉装置の開閉動作を実行可能な開閉動作制御手段、
前記抽選手段により特別当たりに当選したと判定されたことに応じて、前記開閉動作制御手段により多量の遊技球が受け入れられるように前記開閉装置の開放を維持すると共に、当該開閉装置の開閉動作を複数回連続して行う特別当たり遊技を実行する特別当たり遊技実行手段、
前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球が、前記開閉装置に受け入れられたことを検出する開閉装置入賞検出手段、
および、少なくとも前記開閉装置入賞検出手段による遊技球の検出に応じて、前記遊技球付与手段により遊技球を賞として与える遊技球付与制御手段、
を少なくとも有する遊技制御手段と、を備えており、
前記開閉装置は、
前記遊技球の流下方向について前記始動口よりも下流側に設けられ、前記特別当たり遊技実行手段によって特別当たり遊技が実行されているときに、前記開閉動作制御手段による開閉動作を実行可能な特別当たり遊技用開閉装置と、
前記遊技球の流下方向について前記始動口よりも上流側に設けられ、前記特別当たり遊技実行手段によって特別当たり遊技が実行されているときに、前記開閉動作制御手段による開閉動作を実行可能である演出用開閉装置と、から少なくとも構成されており、
前記特別当たり遊技実行手段が、前記抽選手段により特別当たりに当選したと判定されたことに応じて、前記開閉動作制御手段によって前記開閉装置の開閉動作を複数回連続して実行し、且つ、当該複数回連続して実行する前記開閉装置の開閉動作における最後の開閉動作として、前記演出用開閉装置の開閉動作を実行するものであって、
さらに、前記遊技球の流下方向について前記演出用開閉装置よりも下流側に設けられ、当該演出用開閉装置に入賞した遊技球を用いて所定の演出動作を実行可能な演出用役物と、
を備えた遊技機であって、
前記遊技制御手段は、
前記抽選手段による判定結果が第１の特別当たりに当選すると、当該第１の特別当たりに基づいて実行される特別当たり遊技の終了後に、前記抽選手段によって特別当たりに当選したと判定される確率が、所定の確率に制御される通常遊技を実行する通常遊技実行手段、
前記抽選手段による判定結果が第２の特別当たりに当選すると、当該第２の特別当たりに基づいて実行される特別当たり遊技の終了後に、前記抽選手段によって特別当たりに当選したと判定される確率が、通常遊技における所定の確率よりも高確率に制御される確変遊技を実行する確変遊技実行手段、
前記抽選手段による判定結果が特別当たりに当選したことに応じて、当該特別当たりに基づいて実行される特別当たり遊技の開始前に、当該判定結果またはこれとは相違する判定結果のいずれかを選択して、第１の特別当たりまたは第２の特別当たりのいずれかを導出する特別当たり導出手段、
所定条件が成立したことに応じて、特別当たりに基づいて実行される特別当たり遊技の終了に際して、当該特別当たり遊技の終了後に通常遊技または確変遊技のいずれが実行されるかを、前記抽選手段による判定結果に基づいて予告可能な遊技状態予告手段、を有しており、
前記所定条件は、特別当たり遊技の開始前に前記特別当たり導出手段によって第１の特別当たりが導出されると成立する一方、特別当たり遊技の開始前に前記特別当たり導出手段によって第２の特別当たりが導出されると成立しないものであって、

前記抽選手段による判定結果が特別当たりに当選し、且つ、前記所定条件が成立した場合は、前記特別当たり導出手段による第１の特別当たりの導出後に、前記特別当たり遊技実行手段が当該特別当たりに基づいて前記開閉装置の開閉動作を複数回連続して実行し、当該開閉装置の全開閉動作の終了後から当該特別当たり遊技の終了が導出されるまでのインターバル期間中に、前記遊技状態予告手段が当該最後の開閉動作によって前記演出用開閉装置に入賞した遊技球を少なくとも一つ用いて、前記演出用役物に所定の演出動作を実行させることで、当該特別当たり遊技の終了後に通常遊技または確変遊技のいずれが実行されるかを予告する一方、

前記抽選手段による判定結果が特別当たりに当選し、且つ、前記所定条件が成立しなかった場合は、前記特別当たり導出手段による第２の特別当たりの導出後に、前記特別当たり遊技実行手段が当該特別当たりに基づいて前記開閉装置の開閉動作を複数回連続して実行し、当該開閉装置の全開閉動作の終了後から当該特別当たり遊技の終了が導出されるまでのインターバル期間中は、前記遊技状態予告手段による遊技状態の予告を省略するものであって、

前記遊技状態予告手段による遊技状態の予告が省略される場合におけるインターバル期間は、前記遊技状態予告手段による遊技状態の予告が実行される場合におけるインターバル期間よりも短時間であることを特徴とする。

【１００９】

本構成に係る遊技機では、遊技領域３７が形成された遊技盤５に、遊技球を受け入れ可能な始動口（始動口３９０，３９２，３９４）と、遊技球の流下方向について始動口よりも上流側に設けられる表示手段（演出表示装置１１５）と、開閉動作可能な開閉装置（演出用開閉装置３９８および大当たり遊技用開閉装置４００）と、遊技球を賞として付与する遊技球付与手段（球払出装置１７０）と、遊技制御手段（主制御基板１３１、周辺制御基板６６２および表示装置制御基板１１６）と、が設けられている。遊技制御手段（主制御基板１３１、周辺制御基板６６２および表示装置制御基板１１６）は、始動検出手段（ステップＳ１１０４、ステップＳ１１０１）、抽選手段（第１特別図柄抽選手段７００、第２特別図柄抽選手段７１０）、表示制御手段（第１特別図柄画像表示制御手段８５１および第２特別図柄画像表示制御手段８５２）、開閉動作制御手段（開閉動作制御手段７４４）、特別当たり遊技実行手段（長当たり遊技実行手段７４８ａ）、開閉装置入賞検出手段（演出用開閉装置カウントセンサ５７２および大当たり遊技用開閉装置カウントセンサ６４０）、および、遊技球付与制御手段（払出制御基板１９７）、を少なくとも有する。開閉装置は、始動口（始動口３９０，３９２，３９４）よりも下流側に設けられる特別当たり遊技用開閉装置（大当たり遊技用開閉装置４００）と、遊技球の流下方向について始動口（始動口３９０，３９２，３９４）よりも上流側に設けられ、受け入れた遊技球が演出に用いられる演出用開閉装置（演出用開閉装置３９８）とから少なくとも構成されている。また、演出用開閉装置（演出用開閉装置３９８）に入賞した遊技球を用いて所定の演出動作を実行可能な演出用役物（演出用役物４３０）と、を備える。そして、始動検出手段（ステップＳ１１０４、ステップＳ１１０１）により始動口（始動口３９０，３９２，３９４）に遊技球が受け入れられたことが検出されると、抽選手段（第１特別図柄抽選手段７００、第２特別図柄抽選手段７１０）により少なくとも特別当たりに当選したか否かが判定され、表示制御手段（第１特別図柄画像表示制御手段８５１および第２特別図柄画像表示制御手段８５２）により表示手段（演出表示装置１１５）で図柄の変動表示等が行われて、当該判定結果が特別当たりであれば、特別当たり遊技実行手段（長当たり遊技実行手段７４８ａ）が開閉動作制御手段（開閉動作制御手段７４４）によって開閉装置（演出用開閉装置３９８、大当たり遊技用開閉装置４００）の開閉動作を実行し、開閉装置入賞検出手段（演出用開閉装置カウントセンサ５７２および大当たり遊技用開閉装置カウントセンサ６４０）により開閉装置（演出用開閉装置３９８、大当たり遊技用開閉装置４００）に遊技球が受け入れられたことが検出されると、遊技球付与制御手段（払出制御基板１９７）が遊技球付与手段（球払出装置１７０）から遊技球を払い出す。さらに、遊技制御手段（主制御基板１３１、周辺制御基板６６２および表示装置制御基板１１６）は、通

常遊技実行手段（ステップＳ１５４０２、ステップＳ１５５０２、ステップＳ１５６０２、ステップＳ１５８０２等）、確変遊技実行手段（確変遊技実行手段７４０）、特別当たり導出手段（第１特別図柄画像表示制御手段８５１および第２特別図柄画像表示制御手段８５２）、および、遊技状態予告手段（演出用役物動作実行手段７６２および演出画像表示制御手段８００）、を有している。そして、特別当たりに当選し、且つ、所定条件が成立すれば（すなわち、特別当たり遊技の開始前に特別当たり導出手段（第１特別図柄画像表示制御手段８５１および第２特別図柄画像表示制御手段８５２）によって第１の特別当たり（通常長当たり）が導出されると）、その第１の特別当たり（通常長当たり）の導出後に、開閉装置の開閉動作が複数回連続して実行され、全開閉動作の終了後から特別当たり遊技の終了が導出されるまでのインターバル期間中に、最後の開閉動作によって演出用開閉装置（演出用開閉装置３９８）に入賞した遊技球を用いて、演出用役物（演出用役物４３０）が所定の演出動作を実行することで、遊技状態予告手段（演出用役物動作実行手段７６２および演出画像表示制御手段８００）により特別当たり遊技終了後の遊技状態が予告される。一方、特別当たりに当選し、且つ、所定条件が成立しなければ（すなわち、特別当たり遊技の開始前に特別当たり導出手段（第１特別図柄画像表示制御手段８５１および第２特別図柄画像表示制御手段８５２）によって第２の特別当たり（確変長当たり）が導出されると）、その第２の特別当たり（確変長当たり）の導出後に、開閉装置の開閉動作が複数回連続して実行され、全開閉動作の終了後から特別当たり遊技の終了が導出されるまでのインターバル期間中は、遊技状態予告手段（演出用役物動作実行手段７６２および演出画像表示制御手段８００）による遊技状態の予告が省略される。そして、遊技状態の予告が省略される場合におけるインターバル期間は、遊技状態の予告が実行される場合におけるインターバル期間よりも短時間である。

【１０１０】

従って、特別当たり遊技の開始前に第１の特別当たり（通常長当たり）が導出された場合は、当該特別当たりに基づいて開閉装置（演出用開閉装置３９８、大当たり遊技用開閉装置４００）の開閉動作を複数回連続して実行され、さらに、インターバル期間中に、演出用役物４３０の演出動作によって遊技状態が予告される。一方、特別当たり遊技の開始前に第２の特別当たり（確変長当たり）が導出された場合は、当該特別当たりに基づいて開閉装置（演出用開閉装置３９８、大当たり遊技用開閉装置４００）の開閉動作が複数回連続して実行されるが、インターバル期間中における遊技状態の予告は省略される。よって、特別当たり遊技が発生する前に遊技者に不利な第１の特別当たり（通常長当たり）が導出された場合であっても、インターバル期間中（特別当たり遊技の終了直前）に演出用役物４３０の演出動作が実行されるので、特別当たり遊技終了後に実行される遊技状態として確変状態が予告される期待感を維持して、興趣の低下を抑制することができる。

【１０１１】

一方、特別当たり遊技が発生する前に遊技者に有利な第２の特別当たり（確変長当たり）が導出された場合に、演出用役物４３０の演出動作によって遊技状態が予告されると、第２の特別当たり（確変長当たり）に当選したのにも拘らず、特別当たり遊技終了後は遊技者に不利な通常状態に移行するのではないかという不安感を生じる問題がある。そこで、特別当たり遊技が発生する前に遊技者に有利な第２の特別当たり（確変長当たり）が導出された場合は、インターバル期間中における遊技状態の予告が省略されるようにした。よって、特別当たりに基づく開閉装置の全開閉動作の終了後はそのまま確変状態に移行するようにして、特別当たり遊技終了後に通常状態に移行するのではないかという遊技者の不安感を排除して、興趣の低下を抑制することができる。

【１０１２】

さらに、遊技状態の予告が省略される場合におけるインターバル期間は、遊技状態の予告が実行される場合におけるインターバル期間よりも短時間である。すなわち、第１の特別当たり（通常長当たり）が導出された場合は、演出用役物４３０の演出動作を実行するのでインターバル期間を長めに確保する一方、第２の特別当たり（確変長当たり）が導出された場合は、演出用役物４３０の演出動作を実行しないのでインターバル期間を短めに

している。よって、演出用役物４３０による演出動作の有無に応じてインターバル期間を最適な長さとすることで、遊技が冗長となるのを防止して興趣の低下を抑制することができる。

【１０１３】

そして、従来の遊技機では、図柄表示装置等における停止図柄で特別当たり遊技終了後の遊技状態が報知されるのに対し、本発明に係る遊技機では、遊技球を用いた演出用役物４３０の演出動作によって特別当たり遊技終了後の遊技状態を予告可能である。この遊技球を用いた演出用役物４３０の演出動作によれば、図柄表示装置等における停止図柄では奏することができないインパクトや緊張感を、遊技者に対して与えることができる。そのため、大当たり遊技終了後に実行される遊技状態に対する遊技者の期待感を維持して、興趣の低下を抑制することができる。

【１０１４】

また、演出用役物４３０において遊技球を用いた所定の演出動作が実行されるのは、特別当たり遊技における開閉装置の全開閉動作の終了後から特別当たり遊技の終了が導出されるまでのインターバル期間中である。そのため、特別当たり遊技における開閉装置の開閉動作中は、演出用役物４３０の演出動作によって遊技が妨げられることがなく、遊技者は開閉装置へ遊技球を入賞させることに集中することができる。一方、開閉装置の全開閉動作の終了後は、特別当たり遊技の終了が導出されるまでの経過期間（インターバル期間）中に演出用役物４３０の演出動作が行われるので、開閉装置の全開閉動作が終了して遊技者の興趣が低下しやすいインターバル期間中における興趣の低下を抑制することができる。

【１０１５】

さらに、演出用役物４３０の演出動作によって、特別当たり遊技の終了後に通常遊技または確変遊技のいずれが実行されるかが予告されるため、当該特別当たり遊技の開始前に第１の特別当たり（通常長当たり）が導出された場合であっても、当該特別当たり遊技の終了後に確変遊技へ移行する可能性がある。そのため、特別当たり遊技の開始前に第１の特別当たり（通常長当たり）が導出された場合であっても、特別当たり遊技の終了直前まで遊技者に確変遊技が実行される期待感を持たせて、興趣が低下することを防止することができる。

【１０１６】

また、特別当たり遊技として開閉装置（演出用開閉装置３９８、大当たり遊技用開閉装置４００）の開閉動作が複数回連続して実行されている間に、演出用開閉装置３９８の開閉動作が必ず１回は実行され、かつ、当該開閉装置の最後の開閉動作は、当該演出用開閉装置３９８の開閉動作である。そのため、特別当たり遊技の終了直前に演出用開閉装置３９８の開閉動作が行われて、当該開閉動作により入賞した遊技球を用いて演出用役物４３０の演出動作が実行される。言い換えれば、特別当たり遊技の終了直前に遊技者自らが演出用開閉装置３９８に入賞させた遊技球で演出用役物４３０の演出動作が実行されるため、遊技者は演出用役物４３０の演出動作（すなわち、遊技状態を予告する演出）に用いられる遊技球の出所を確実に把握でき、興趣の低下を抑制できる。

【１０１７】

より詳細には、遊技者が演出用役物４３０の演出動作に用いられる遊技球の出所が把握できるようになり、遊技者はより一層緊張感を持って演出用役物４３０の演出動作に関わることが可能となる。また、特別当たり遊技における演出用開閉装置３９８の最後の開閉動作（最終ラウンド）に遊技球を入賞させなければならないため、遊技者は最終ラウンドに遊技球を演出用開閉装置３９８に入賞させるべく特別当たり遊技に集中することとなり、興趣の低下を抑制できる。

【１０１８】

また、演出に用いられる遊技球を受け入れる演出用開閉装置３９８を、遊技球の流下方向について始動口（始動口３９０，３９２，３９４）よりも上流側に設けている。これにより、遊技領域３７に向けて打ち込まれた遊技球が演出用開閉装置３９８に到達するまで

の時間が短くなるので、演出用開閉装置３９８の開閉動作が行われた際に、より確実に開閉動作に遊技球を入賞させることができる。これにより、遊技領域３７に向けて打ち込んだ遊技球が演出用開閉装置３９８になかなか到達しないことに起因する興趣の低下を抑制できる。なお、好ましくは、演出表示装置１１５よりも上流側である。一方、遊技球の流下方向について始動口（始動口３９０，３９２，３９４）よりも下流側に大当たり遊技用開閉装置４００を設けている。これにより、遊技領域３７に向けて打ち込まれた遊技球が大当たり遊技用開閉装置４００へ入賞したことを視認し易くなるので、大当たり遊技用開閉装置４００にどの程度の量の遊技球が入賞したかを把握容易となり、興趣の低下を抑制できる。

【１０１９】

また、「特別当たり遊技」は、本実施形態における長当たり遊技に相当する。「通常遊技」は、本実施形態では確変遊技が実行されていない遊技を意味しており、有利遊技（時短遊技）を伴っていてもよい。「確変遊技」は、確変遊技が実行されている遊技を意味しており、有利遊技（時短遊技）を伴っていてもよい。

【１０２０】

［構成２］

構成１に記載の遊技機において、

前記遊技制御手段は、

特別当たり遊技において複数回連続して実行される前記開閉装置の開閉動作のうちで、少なくとも前記演出用開閉装置の開閉動作が実行されるのに際して、当該演出用開閉装置へ向けて遊技球を打ち込ませることを促す誘導演出を導出可能な誘導演出実行手段、を有しており、

前記抽選手段による判定結果が特別当たりに当選し、且つ、所定条件が成立した場合は、前記特別当たり遊技実行手段により複数回連続して実行される前記開閉装置の開閉動作のうち、当該開閉装置において最後に実行される開閉動作に際して、前記誘導演出実行手段が前記演出用開閉装置へ向けて遊技球を打ち込ませることを促す誘導演出を導出することを特徴とする。

【１０２１】

本構成に係る遊技機では、特別当たりに当選し、且つ、所定条件が成立すると、開閉装置（演出用開閉装置３９８、大当たり遊技用開閉装置４００）の開閉動作が複数回連続して実行され、その最後に実行される開閉動作に際して、誘導演出実行手段（演出画像表示制御手段８００）により演出用開閉装置（演出用開閉装置３９８）へ向けて遊技球を打ち込むことを促す誘導演出が導出される。

【１０２２】

従って、特別当たり遊技時に複数の開閉装置（演出用開閉装置３９８、大当たり遊技用開閉装置４００）が開閉動作するところ、演出用開閉装置３９８の開閉動作の直前に、演出用開閉装置３９８を狙って遊技球を打ち込むことを促す誘導演出がなされるので、遊技者は確実に演出用開閉装置３９８へ遊技球を入賞させることができる。特に、特別当たり遊技における最後の開閉動作時（すなわち、演出用開閉装置３９８の開閉動作時）に、遊技者が確実に演出用開閉装置３９８へ遊技球を入賞させることができるので、演出用役物４３０の演出動作（すなわち、遊技状態を予告する演出）に用いられる遊技球を確実に確保することができる。

【１０２３】

なお、本実施形態の「誘導演出」は、図１２７（Ｅ）に示す画面において、演出用開閉装置３９８に向けて遊技球を射出することをより明確に指示する演出（例えば、「上を狙ってね！」という文字表示）に相当する。なお、「誘導演出」は、遊技者が演出用開閉装置３９８へ確実に遊技球を入賞させることができるような演出であれば、他の画面表示、音声出力、役物動作などによって行ってもよい。

【１０２４】

［構成３］

構成２に記載の遊技機において、
さらに、特定の遊技演出について複数の演出パターンが設けられている場合に、当該複数の演出パターンから任意の一を選択するための演出選択手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、
前記遊技状態予告手段による遊技状態の予告前に、遊技状態の予告態様が各々異なる複数の演出パターンを示す予告態様選択画面を、前記表示手段に演出画像として表示可能であって、当該予告態様選択画面に示される複数の演出パターンから任意の一を、前記演出選択手段によって選択させる選択画面表示制御手段、を有しており、
前記抽選手段による判定結果が特別当たりに当選し、且つ、所定条件が成立した場合は、当該特別当たり遊技において前記開閉装置で最後に実行される開閉動作の実行前に、前記選択画面表示制御手段が前記予告態様選択画面を前記表示手段に表示し、当該予告態様選択画面から任意の演出パターンを前記演出選択手段によって選択させるものであって、
前記予告態様選択画面から選択された演出パターンが前記演出用役物の演出動作を伴うものであれば、当該開閉装置において最後に実行される開閉動作に際して、前記誘導演出実行手段による誘導演出を導出し、さらに、前記インターバル期間中に、前記遊技状態予告手段が当該最後の開閉動作によって前記演出用開閉装置に入賞した遊技球を少なくとも一つ用いて、前記演出用役物に所定の演出動作を実行させることで、当該特別当たり遊技の終了後に通常遊技または確変遊技のいずれが実行されるかを予告する一方、
前記予告態様選択画面から選択された演出パターンが前記演出用役物の演出動作を伴わないものであれば、前記誘導演出実行手段による誘導演出を省略し、且つ、前記インターバル期間中に、前記遊技状態予告手段が当該選択された演出パターンに基づいて、当該特別当たり遊技の終了後に通常遊技または確変遊技のいずれが実行されるかを予告することを特徴とする。

【１０２５】

本構成に係る遊技機では、特定の遊技演出に設けられた複数の演出パターンから任意の一を選択するための演出選択手段（演出選択スイッチ６０）を備える。そして、特別当たりに当選し、且つ、所定条件が成立した場合は、特別当たり遊技において開閉装置（演出用開閉装置３９８、大当たり遊技用開閉装置４００）で最後に実行される開閉動作の実行前に、選択画面表示制御手段（演出画像表示制御手段８００）により予告態様選択画面が表示され、当該予告態様選択画面から任意の演出パターンを演出選択手段（演出選択スイッチ６０）によって選択させる。ここで、予告態様選択画面から選択された演出パターンが演出用役物（演出用役物４３０）の演出動作を伴うものであれば、当該開閉装置（演出用開閉装置３９８、大当たり遊技用開閉装置４００）において最後に実行される開閉動作に際して誘導演出が導出され、さらに、インターバル期間中に、当該最後の開閉動作によって演出用開閉装置（演出用開閉装置３９８）に入賞した遊技球を用いて、演出用役物（演出用役物４３０）に所定の演出動作を実行させることで、特別当たり遊技終了後に実行される遊技状態が予告される。一方、予告態様選択画面から選択された演出パターンが演出用役物（演出用役物４３０）の演出動作を伴わないものであれば誘導演出が省略され、且つ、インターバル期間中に、当該選択された演出パターンに基づいて、特別当たり遊技終了後に実行される遊技状態が予告される。

【１０２６】

従って、特別当たりに当選し、且つ、所定条件が成立した場合は、特別当たり遊技において最後に実行される開閉装置（演出用開閉装置３９８、大当たり遊技用開閉装置４００）の開閉動作の実行前に、遊技者が演出パターンを選択するための予告態様選択画面が表示される。そして、遊技者が演出用役物４３０の演出動作を伴う演出パターンを選択すると、最後に実行される開閉動作に際して誘導演出が導出され、さらに、インターバル期間中に、演出用役物４３０の演出動作によって遊技状態が予告される。一方、遊技者が演出用役物４３０の演出動作を伴わない演出パターンを選択すると、誘導演出が省略された上で、インターバル期間中に、当該選択された演出パターンに基づいて遊技状態が予告される。これにより、遊技者が予告態様選択画面に示される複数の演出パターンのうちで任意

の一を演出選択スイッチ６０で選択できるので、特別当たり後遊技終了後に実行される遊技状態を、遊技者にとって最も好適な演出パターンで予告することができ、興趣の低下を抑制できる。

【１０２７】

また、遊技者が予告態様選択画面から演出用役物４３０の演出動作を伴う演出パターンを選択した場合には、特別当たり遊技において最後に実行される開閉動作に際して、演出用開閉装置３９８を狙って遊技球を打ち込むことを促す誘導演出がなされるので、演出用役物４３０の演出動作（すなわち、遊技状態を予告する演出）に用いられる遊技球を確保することができる。また、演出用役物４３０によって用いられる遊技球の出所を遊技者は把握可能となるため、遊技者が演出用役物４３０の演出動作（すなわち、遊技状態を予告する演出）に積極的に関与することができる。さらに、遊技球を用いた演出用役物４３０の演出動作で遊技状態が予告されると、図柄変動などの画面演出では奏することができないインパクトを遊技者に与えることができ、興趣の低下を抑制できる。

【１０２８】

一方、遊技者が予告態様選択画面から演出用役物４３０の演出動作を伴わない他の演出パターンを選択した場合には、インターバル期間中に当該他の演出パターン（すなわち、演出用役物４３０を用いない演出パターン）によって遊技状態が予告される。この場合、演出用役物４３０に用いられる遊技球を確保する必要が無いため、演出用開閉装置３９８を狙って遊技球を打ち込むことを促す誘導演出が省略される。よって、不要な誘導演出によって遊技が妨げられるのを防止して、興趣の低下を抑制できる。

【１０２９】

なお、本実施形態では、「予告態様選択画面」は図１２７（Ｄ）に示す画面であり、「複数の演出パターン」として、図１２７（Ｄ）の演出画面で選択されたキャラクタに各々対応する複数の長当たり後モード抽選演出が存在する。具体的には、第２のキャラクタに対応する演出パターンが図１２７（Ｆ）に示すプレート演出であり、第３のキャラクタに対応する演出パターンが図１２７（Ｇ）に示す一発告知演出であり、第４のキャラクタに対応する演出パターンが図１２７（Ｈ）に示す役物抽選演出である。そして、この役物抽選演出が「演出用役物４３０の演出動作を伴う演出パターン」に相当し、プレート演出および一発告知演出が「演出用役物４３０の演出動作を伴わない演出パターン」に相当する。

【１０３０】

［構成４］

構成１～３のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記演出用役物は、

前記演出用開閉装置に受入れられた遊技球が流通可能な流通空間を有し、遊技制御に影響を与えることなく遊技球を該流通空間に流通させて前記遊技領域外へ排出するものであり、

前記演出用役物の前記流通空間を、前記遊技領域に遊技球が打ち込まれることで変化する遊技状況に応じて遊技者から視認可能または視認不能とする流通空間出没手段と、を具備し、

前記流通空間出没手段は、前記演出用役物により所定の演出動作が実行される際に、前記流通空間を遊技者から視認可能とすることを特徴とする。

【１０３１】

本構成に係る遊技機では、演出用役物（演出用役物４３０）は、演出用開閉装置（演出用開閉装置３９８）に受入れられた遊技球が流通可能な流通空間（球流通空間４６０ａ）を有し、遊技制御に影響を与えることなく遊技球を流通空間（球流通空間４６０ａ）に流通させて遊技領域（遊技領域３７）外へ排出するものである。そして、この流通空間（球流通空間４６０ａ）を遊技状況に応じて視認可能または視認不能とする流通空間出没手段（回転駆動ユニット４４８）を具備しており、演出用役物（演出用役物４３０）により所定の演出動作が実行される際に流通空間（球流通空間４６０ａ）を遊技者から視認可能と

する。
【１０３２】
従って、演出用役物４３０による演出動作の実行に際して（すなわち、遊技状態を予告する演出時に）、演出用役物４３０の球流通空間４６０ａが視認可能となり、その際に演出用開閉装置３９８に遊技球が受入れられると、球流通空間４６０ａ内を移動する遊技球を視認することができ、当該遊技球を用いた演出用役物４３０の演出動作により遊技者を楽しませて興趣が低下するのを防止することができる。
【１０３３】
更に、演出用役物４３０による演出動作の実行に際して（すなわち、遊技状態を予告する演出時に）、演出用役物４３０の球流通空間４６０ａが視認できるようになることで、球流通空間４６０ａに遊技者の関心を引き付けて球流通空間４６０ａ内に遊技球を流通させたくすることができ、球流通空間４６０ａ内に遊技球を流通させるために演出用開閉装置３９８を狙った打ち込み操作をさせて、興趣が低下するのを抑制することができる。
【１０３４】
［構成５］
構成４に記載の遊技機において、
前記演出用役物が、所定の軸芯周りに回転可能とされると共に、当該演出用役物における周方向の所定角度範囲内に前記流通空間が配置され、且つ、
前記流通空間出没手段が、前記演出用役物を所定軸周りに回転させることで、前記流通空間を遊技者から視認可能または視認不能とすることを特徴とする。
【１０３５】
本構成に係る遊技機では、回転可能とした演出用役物（演出用役物４３０）の周方向の所定角度範囲内に流通空間（球流通空間４６０ａ）を配置し、流通空間出没手段（回転駆動ユニット４４８）によって演出用役物（演出用役物４３０）を回転させることで、流通空間（球流通空間４６０ａ）を遊技者から視認可能または視認不能とするようにしたものである。
【１０３６】
従って、回転駆動ユニット４４８によって演出用役物４３０を回転させるだけで、容易に球流通空間４６０ａを視認可能としたり視認不能としたりすることができるので、演出用役物４３０の占める広さの領域のみで球流通空間４６０ａを出没させることが可能となり、演出用役物４３０の設置に係る領域を可及的に狭くすることができ、遊技機に備え易くすることができる。
【１０３７】
さらに、演出用役物４３０の回転軸が延びる方向を遊技盤５に対して、上下方向または左右方向に延びるように配置した場合、球流通空間４６０ａの後側に演出用役物４３０と共に回転する遮蔽部等を備えて、遮蔽部の前側を遊技者に向けると球流通空間４６０ａが視認可能となり、回転させて遮蔽部の後側を遊技者に向けると球流通空間４６０ａが視認不能となるので、簡単な構成で球流通空間４６０ａを視認可能としたり視認不能としたりすることができる。それと共に、演出用役物４３０を正面視した時の略全ての領域を球流通空間４６０ａとすることができ、球流通空間４６０ａを可及的に大きくして遊技球を用いた演出用役物４３０の演出動作をより楽しませられるものとすることができる。
【１０３８】
［構成６］
構成４または５に記載の遊技機において、
前記演出用役物は、
前記流通空間から遊技球を排出可能な複数の排出口、および何れかの該排出口へ遊技球を振分ける振分手段、を少なくとも有し、
前記所定の演出動作として、特別当たりにおける前記開閉装置の最後の開閉動作によって前記演出用開閉装置に受入れられた遊技球を、前記抽選手段による判定結果に応じて何れかの前記排出口に振分ける動作を実行することを特徴とする。

【１０３９】
本構成に係る遊技機では、演出用役物（演出用役物４３０）は、流通空間（球流通空間４６０ａ）から遊技球を排出可能な複数の排出口（第１の演出口４７６および第２の演出口４８０）と、遊技球を何れかの排出口（第１の演出口４７６または第２の演出口４８０）へ振分ける振分手段（球振分部モータ４８４、回動駆動機構４９２および第１演出樋４７０）を備えている。そして、所定の演出動作として、特別当たりにおける最後の開閉動作によって演出用開閉装置（演出用開閉装置３９８）に受入れられた遊技球を、判定結果に応じて何れかの排出口（第１の演出口４７６または第２の演出口４８０）に振分ける動作を実行する。
【１０４０】
従って、遊技球が始動口３９０，３９２，３９４に受入れられて所定の判定結果が抽選されると、演出用開閉装置３９８が受入可能となると共に演出用役物４３０が移動して球流通空間４６０ａが視認可能となる。その際に、遊技球を演出用開閉装置３９８に入賞させると、当該遊技球が球流通空間４６０ａに供給され、当該遊技球を用いた演出用役物４３０の演出動作を楽しませた上で、その遊技球を判定結果に応じて振分手段（球振分部モータ４８４、回動駆動機構４９２および第１演出樋４７０）によって所定の排出口（第１の演出口４７６または第２の演出口４８０）へ振分けて排出するので、球流通空間４６０ａ内を流通する遊技球の動きを楽しませることができると共に、当該遊技球が何れの排出口（第１の演出口４７６または第２の演出口４８０）へ振分けられるかで興味を誘って遊技者の興趣が低下するのを防止することができる。
【１０４１】
なお、演出用役物４３０による所定の演出動作として、球流通空間４６０ａに供給された遊技球が判定結果に応じて異なる排出口（第１の演出口４７６または第２の演出口４８０）に振分けられるようにすることが望ましい。これにより、遊技球が振分けられた排出口（第１の演出口４７６または第２の演出口４８０）によって遊技状態が予告されるので、あたかも、球流通空間４６０ａ内での遊技球の振分が、遊技制御に影響を与えているかのように錯覚させることができる。これにより、球流通空間４６０ａ内の遊技球が何れの排出口（第１の演出口４７６または第２の演出口４８０）へ振分けられるかで、遊技者の関心をより高められると共に、当該遊技球を用いた演出用役物４３０の演出動作によってハラハラ、ドキドキさせて興趣を高められるものとすることができる。
【１０４２】
［構成７］
構成６に記載の遊技機において、
前記演出用役物は、前記所定の演出動作として、前記抽選手段による判定結果が第１の特別当たりであれば、前記複数の排出口のうちで通常遊技に対応する排出口に向けて遊技球を振分ける一方、前記抽選手段による判定結果が第２の特別当たりであれば、前記複数の排出口のうちで確変遊技に対応する排出口に向けて遊技球を振分けることを特徴とする。
【１０４３】
本構成に係る遊技機では、演出用役物（演出用役物４３０）における所定の演出動作として、第１の特別当たり（通常長当たり）であれば、複数の排出口（第１の演出口４７６または第２の演出口４８０）のうちで通常遊技に対応するものに向けて遊技球を振分ける一方、第２の特別当たり（確変長当たり）であれば、複数の排出口（第１の演出口４７６または第２の演出口４８０）のうちで確変遊技に対応するものに向けて遊技球を振分ける。
【１０４４】
従って、複数の排出口（第１の演出口４７６および第２の演出口４８０）が、それぞれ第１の特別当たり（通常長当たり）または第２の特別当たり（確変長当たり）の何れかに対応付けられており、判定結果に応じて該当する排出口（第１の演出口４７６または第２の演出口４８０）に遊技球を振分ける。つまり、遊技球が何れの排出口（第１の演出口４

７６または第２の演出口４８０）に振分けられるかによって、遊技者は特別当たり遊技終了後に通常遊技または確変遊技のいずれが実行されるかを把握できるため、遊技者の関心をより高められると共に、当該遊技球を用いた演出用役物４３０の演出動作によってハラハラ、ドキドキさせて興趣を高められるものとすることができる。

【１０４５】

［構成８］

構成６または７に記載の遊技機において、

前記振分手段が、前記流通空間内に進入した遊技球が転動可能なシーソー状の演出樋を有し、該演出樋を所定軸周りに傾動させて下方に位置した端から遊技球を放出することで、前記排出口としての第１排出口または第２排出口の何れかに遊技球を振分けることを特徴とする。

【１０４６】

本構成に係る遊技機では、振分手段（球振分部モータ４８４、回動駆動機構４９２および第１演出樋４７０）が、遊技球が転動可能なシーソー状の演出樋（第１演出樋４７０）を有し、この演出樋（第１演出樋４７０）を所定軸周りに傾動させて下方に位置した端から遊技球を放出することで、第１排出口（第１の演出口４７６）または第２排出口（第２の演出口４８０）の何れかに遊技球を振分ける。

【１０４７】

従って、第１演出樋４７０をシーソーのように交互に傾動させることで、第１演出樋４７０上に供給された遊技球が、第１演出樋４７０の延びる方向に行ったり来たりして揺動することととなり、何れの端から遊技球が放出されるのか予見し難くすることができ、第１の演出口４７６または第２の演出口４８０に振分けられるかでハラハラ、ドキドキさせることができると共に、当該遊技球を用いた演出用役物４３０の演出動作を楽しませて、遊技者の興趣を高めることができる。

【１０４８】

［構成９］

構成６～８のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記振分手段は、

前記演出樋が、前記第１排出口および前記第２排出口の上流側に各端が位置しており、

当該演出樋の一方または他方の端が下方に位置することで遊技球が前記第１排出口または前記第２排出口へ前記演出樋から流通するように、前記抽選手段による判定結果に応じて前記演出樋を所定軸芯周りに回転傾動させる回転傾動手段と、を有することを特徴とする。

【１０４９】

本構成に係る遊技機では、演出樋（第１演出樋４７０）が第１排出口（第１の演出口４７６）および第２排出口（第２の演出口４８０）の上流側に各端が位置している。そして、演出樋（第１演出樋４７０）の端が下方に位置することで遊技球が第１排出口（第１の演出口４７６）または第２排出口（第２の演出口４８０）へ流通するように、判定結果に応じて演出樋（第１演出樋４７０）を所定軸芯周りに回転傾動させる回転傾動手段（球振分部モータ４８４および回動駆動機構４９２）を有する。

【１０５０】

従って、球流通空間４６０ａ内に供給された遊技球は、シーソー状の第１演出樋４７０に供給され、その第１演出樋４７０上を行ったり来たりして揺動させた上で、判定結果に応じて第１の演出口４７６または第２の演出口４８０へ振分けられる。すなわち、演出用役物４３０による演出動作として、球流通空間４６０ａ内の第１演出樋４７０上を揺動する遊技球の動きを楽しませることができると共に、第１演出樋４７０によって遊技球が第１の演出口４７６または第２の演出口４８０の何れに振分けられるかで興味を誘って、遊技者の興趣が低下するのを防止することができる。

【１０５１】

［構成１０］

構成６～９のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記演出用役物は、前記表示手段の近傍に設けられており、
前記遊技状態予告手段は、前記演出用役物における所定の演出動作の実行時に、前記表示手段に演出画像として、前記複数の排出口の各々が通常遊技または確変遊技の何れに対応するかを教唆する役物演出用画面を表示することを特徴とする。

【１０５２】

本構成に係る遊技機では、演出用役物（演出用役物４３０）は、表示手段（演出表示装置１１５）の近傍に設けられている。そして、演出用役物（演出用役物４３０）における所定の演出動作の実行時に、表示手段（演出表示装置１１５）に演出画像として、複数の排出口（第１の演出口４７６および第２の演出口４８０）の各々が通常遊技または確変遊技の何れに対応するかを教唆する役物演出用画面を表示する。

【１０５３】

従って、演出用役物４３０が演出表示装置１１５の近傍に設定されているため、遊技者が演出用役物４３０を目視すると、その遊技者の視界には演出表示装置１１５も入ってくる。そのため、演出用役物４３０の演出動作に合わせて、演出表示装置１１５に演出画像を表示するようにすれば、遊技者に対してより多彩でインパクトの強い演出が可能となり、興趣の低下を抑制できる。

【１０５４】

そして、演出用役物４３０による演出動作の実行時に、演出表示装置１１５に演出画像として、複数の排出口（第１の演出口４７６および第２の演出口４８０）の各々が通常遊技または確変遊技の何れに対応するかを教唆する役物演出用画面を表示するので、遊技者はどの排出口（第１の演出口４７６および第２の演出口４８０）が通常遊技または確変遊技の何れに対応するかを把握することが可能となる。すなわち、遊技球が第１の演出口４７６または第２の演出口４８０の何れに振分けられると、遊技者は特別当たり遊技の終了後に通常遊技または確変遊技のいずれが実行されるかを把握することができる。よって、遊技者は確変遊技に対応する排出口（第１の演出口４７６および第２の演出口４８０）に遊技球が振分けられるのを期待しつつ、演出用役物４３０の役物動作と演出表示装置１１５の役物演出用画面とをワクワクドキドキしながら目視することになり、興趣が低下するのを防止することができる。

【１０５５】

なお、本実施形態において、「役物演出用画面」は、図１２７（Ｈ）に示す画面、および、図１２８において演出表示装置１１５に表示された画面である。具体的には、図１２８に示すように、この「役物演出用画面」においては、第１の演出口４７６を指す矢印画像とともに、当該第１の演出口４７６に遊技球が振分けられると、特別当たり遊技の終了後に通常遊技（本実施形態では、時短遊技付通常状態に相当する「プライベートモード」）が実行されることを示す。一方、第２の演出口４８０を指す矢印画像とともに、当該第２の演出口４８０に遊技球が振分けられると、特別当たり遊技の終了後に確変遊技（本実施形態では、時短遊技付確変状態に相当する「ライブモード」）が実行されることを示す。

【１０５６】

［構成１１］

構成１～１０のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記遊技制御手段は、
前記抽選手段は、前記始動検出手段による遊技球の検出に応じて、特別当たりとは異なる遊技価値を遊技者に対して付与する特殊当たりに当選したか否かを判定し、
前記抽選手段により特殊当たりに当選したと判定されたことに応じて、前記開閉動作制御手段により多量の遊技球が受け入れられるように前記演出用開閉装置の開放を維持するとともに、当該演出用開閉装置の開閉動作を複数回連続して行う特殊当たり遊技を実行する特殊当たり遊技実行手段、を有しており、
前記特殊当たり遊技実行手段が特殊当たり遊技を実行した場合において、前記演出用開

閉装置の全開閉動作の終了後から当該特殊当たり遊技の終了が導出されるまでのインターバル期間は、前記遊技状態予告手段による遊技状態の予告が実行される場合におけるインターバル期間よりも短時間であることを特徴とする。

【１０５７】

本構成に係る遊技機では、抽選手段（第１特別図柄抽選手段７００、第２特別図柄抽選手段７１０）による判定結果が特殊当たり（小当たりおよび短当たり）であれば、特殊当たり遊技実行手段（小当たり遊技実行手段７４６および短当たり遊技実行手段７４８ｂ）により演出用開閉装置（演出用開閉装置３９８）の開閉動作が実行される。この特殊当たり遊技（小当たり遊技および短当たり遊技）におけるインターバル期間は、特別当たり遊技（長当たり遊技）で遊技状態の予告が実行される場合におけるインターバル期間よりも短時間である。

【１０５８】

従って、特殊当たり遊技（小当たり遊技および短当たり遊技）におけるインターバル期間は、特別当たり遊技（長当たり遊技）で遊技状態の予告が実行される場合におけるインターバル期間よりも短時間である。すなわち、特別当たり遊技（長当たり遊技）で遊技状態を予告する場合はインターバル期間を長めに確保する一方、特殊当たり遊技（小当たり遊技および短当たり遊技）では遊技状態を予告しないので、インターバル期間を短めにしている。よって、遊技状態の予告の有無に応じてインターバル期間を最適な長さとすることで、遊技が冗長となることを防止して興趣の低下を抑制することができる。

【１０５９】

なお、上記各構成に記載された「始動口」は、本実施形態の「第１始動口３９０」、「第２始動口３９２」および「第３始動口３９４」のうちいずれか一つに相当する。上記各構成に記載された「表示手段」は、本実施形態の「演出表示装置１１５」に相当する。上記各構成に記載された「開閉装置」は、本実施形態の「演出用開閉装置３９８」および「大当たり遊技用開閉装置４００」に相当する。上記各構成に記載された「遊技球付与手段」は、本実施形態の「球払出装置１７０」に相当する。上記各構成に記載された「遊技制御手段」は、本実施形態の「主制御基板１３１」、「周辺制御基板６６２」および「表示装置制御基板１１６」に相当する。上記各構成に記載された「始動検出手段」は、本実施形態の「ステップＳ１１０４」または「ステップＳ１１０１」に相当する。上記各構成に記載された「抽選手段」は、本実施形態の「第１特別図柄抽選手段７００」または「第２特別図柄抽選手段７１０」に相当する。上記各構成に記載された「表示制御手段」は、本実施形態の「第１特別図柄画像表示制御手段８５１」または「第２特別図柄画像表示制御手段８５２」に相当する。上記各構成に記載された「開閉動作制御手段」は、本実施形態の「開閉動作制御手段７４４」に相当する。上記各構成に記載された「特別当たり遊技実行手段」は、本実施形態の「長当たり遊技実行手段７４８ａ」に相当する。上記各構成に記載された「開閉装置入賞検出手段」は、本実施形態の「演出用開閉装置カウントセンサ５７２」および「大当たり遊技用開閉装置カウントセンサ６４０」に相当する。上記各構成に記載された「遊技球付与制御手段」は、本実施形態の「払出制御基板１９７」に相当する。上記各構成に記載された「通常遊技実行手段」は、本実施形態の「ステップＳ１５４０２」、「ステップＳ１５５０２」、「ステップＳ１５６０２」、「ステップＳ１５８０２」等のいずれかに相当する。上記各構成に記載された「確変遊技実行手段」は、本実施形態の「確変遊技実行手段７４０」に相当する。上記各構成に記載された「誘導演出実行手段」は、本実施形態の「演出画像表示制御手段８００」に相当する。上記各構成に記載された「遊技状態予告手段」は、本実施形態の「演出用役物動作実行手段７６２および演出画像表示制御手段８００」に相当する。上記各構成に記載された「演出用役物」は、本実施形態の「演出用役物４３０」に相当する。上記各構成に記載された「演出選択手段」は、本実施形態の「演出選択スイッチ６０」に相当する。上記各構成に記載された「選択画面表示制御手段」は、本実施形態の「演出画像表示制御手段８００」に相当する。上記各構成に記載された「特別当たり導出手段」は、本実施形態の「第１特別図柄画像表示制御手段８５１」および「第２特別図柄画像表示制御手段８５２」に相当する。上記各構

成に記載された「流通空間」は、本実施形態の「球流通空間４６０ａ」に相当する。上記各構成に記載された「流通空間出没手段」は、本実施形態の「回転駆動ユニット４４８」に相当する。上記各構成に記載された「複数の排出口」は、本実施形態の「第１の演出口４７６」および「第２の演出口４８０」に相当する。上記各構成に記載された「第１排出口」は、本実施形態の「第１の演出口４７６」に相当する。上記各構成に記載された「第２排出口」は、本実施形態の「第２の演出口４８０」に相当する。上記各構成に記載された「振分手段」は、本実施形態の「球振分部モータ４８４」、「回動駆動機構４９２」および「第１演出樋４７０」に相当する。上記各構成に記載された「演出樋」は、本実施形態の「第１演出樋４７０」に相当する。上記各構成に記載された「回転傾動手段」は、本実施形態の「球振分部モータ４８４」および「回動駆動機構４９２」に相当する。上記各構成に記載された「特殊当たり遊技実行手段」は、本実施形態の「小当たり遊技実行手段７４６」および「短当たり遊技実行手段７４８ｂ」に相当する。

【１０６０】

また、本発明は、上記の好ましい実施形態に記載されているが、本発明はそれだけに制限されない。本発明の精神と範囲から逸脱することのない様々な実施形態が可能である。

【１０６１】

例えば、上述の実施形態における演出画像表示装置は、液晶表示装置に限られず、ＥＬ表示装置、プラズマ表示装置およびＣＲＴ等の表示装置等であってもよい。

【１０６２】

さらに、上記実施形態では、遊技機としてパチンコ機１を示したが、パチンコ機以外の遊技機、例えば、パチスロ機や、パチンコ機とパチスロ機とを融合させた遊技機等であっても、本発明を適用することができる。

【１０６３】

即ち、パチンコ機とは、遊技者が遊技機に投入する媒体である遊技球等の投入媒体と、遊技者が行う実質的な遊技に用いられる媒体である遊技媒体とを同一のものとした遊技機であり、投入された例えば遊技球等の媒体を用いて遊技が行われるタイプの遊技機の一種である。具体的には、「操作ハンドルの操作に対応して遊技球を発射する発射装置と、多数の障害釘、センター役物、表示手段等の適宜の機器が組み込まれたり、始動入賞口、大入賞口、通過口、到達口等の遊技球が入球する適宜の入球口が設けられた遊技領域と、発射装置から遊技領域に遊技球を導くレールと、遊技領域に導かれた遊技球の入球口への入球に応じたり、複数の入球口への遊技球の入球態様に応じて、所定数の遊技球を賞球として払い出す払出手段とを備えるもの」である。

【１０６４】

なお、パチンコ機としては、種々のタイプのものがあり、一般に「デジパチ」と称されるものに代表される「入球口への入球状態を検出する入球状態検出手段（即ち、遊技状態検出手段）と、入球状態検出手段によって入球が検出されると所定の抽選を行う抽選手段と、抽選手段の抽選結果に応じて特別図柄を変動させると共に変動を停止させる特別図柄表示手段とを備えたもの」や「加えて、特別図柄の変動中に、複数の装飾図柄からなる装飾図柄列を変動表示させるとともに、所定のタイミングでキャラクタ等を出現させる演出画像表示手段をさらに備えるもの」、一般に「複合機」と称されるものに代表される「役物内での遊技球の振分けによって抽選を行う抽選手段と始動口に入賞することによって抽選を行う抽選手段とを備えたもの」、一般に「アレパチ」と称されるものに代表される「例えば１６個等の所定個数の遊技球により１ゲームが行われ、１ゲームにおける複数の入球口への遊技球の入球態様に応じて所定個数の遊技球の払出しを行うもの」等を例示することができる。

【１０６５】

一方、パチスロ機とは、遊技媒体であるメダルを投入し、メダルの投入後、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に応じて複数の図柄からなる図柄列を変動表示させると共に、その後、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に応じて図柄列の変動を停止させる、といった実質的な遊技を行うものであり、停止操作機能付きのスロットマシ

ンである。なお、所定時間が経過しても停止用操作手段が操作されない場合には、所定時間経過したことに応じて図柄列の変動を停止させるものであってもよい。そして、図柄列の変動停止時における図柄の組合わせが特定の条件を満たす場合に、満たされた条件に応じて所定個数のメダルを払い出したり、遊技者が多量のメダルを獲得することができるように、遊技者に有利な特別有利状態を発生させたりするものである。

【１０６６】

また、パチンコ機とパチスロ機とを融合させた遊技機とは、複数個（例えば５個）の遊技球を１単位の投入媒体とし、投入媒体を投入した後、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に応じて複数の図柄からなる図柄列を変動表示させるとともに、その後、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に応じて図柄列の変動を停止させるものである。なお、所定時間が経過しても停止用操作手段が操作されない場合には、所定時間経過したことに応じて図柄列の変動を停止させるものであってもよい。そして、図柄列の変動停止時における図柄の組合せが特定の条件を満たす場合に、満たされた条件に応じて所定個数のメダルを払い出したり、遊技者が多量のメダルを獲得することができるように、遊技者に有利な特別有利状態を発生させたりするものである。

【１０６７】

また、パチスロ機や、パチンコ機とパチスロ機とを融合させた遊技機等のように、投入する媒体によっては実質的な遊技が行われない遊技機では、一見、遊技媒体が存在しないかのように思われるが、このような遊技機であっても、遊技内容の全体において、遊技球やその他の適宜の物品を用いて行われる遊技を含ませることが想定できる。よって、このような遊技機であっても、遊技媒体を用いて遊技が行われる遊技機の対象とすることができる。

【１０６８】

また、上述の実施形態における演出表示装置は、液晶表示装置であることが好ましいが、必ずしも液晶表示装置に限られない。ＥＬ表示装置、プラズマ表示装置およびＣＲＴ等の表示装置等であってもよい。即ち、第１の表示態様、第３の表示態様および第２の表示態様を表示可能であると共に、これらのいずれの態様も非表示可能であれば、その態様は限られない。

【図面の簡単な説明】

【１０６９】

【図１】パチンコ機の外枠の一側に本体枠が開かれその本体枠の一側に前面枠が開かれた状態を示す斜視図である。

【図２】パチンコ機の前側全体を示す正面図である。

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

【図４】パチンコ機の後側全体を示す背面図である。

【図５】パチンコ機の後側全体を右上後方から示す斜視図である。

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

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

【図８】本体枠単体を斜め右上後方から示す斜視図である。

【図９】各種の制御基板ボックスが装着された遊技盤を右下後方から示す斜視図である。

【図１０】遊技領域を有した遊技盤の構成を示す拡大正面図である。

【図１１】遊技盤を斜め前方から示す斜視図である。

【図１２】遊技盤を主要な構成部品毎に分解して斜め前方から示す斜視図である。

【図１３】遊技盤を主要な構成部品毎に分解して斜め後方から示す斜視図である。

【図１４】遊技盤を斜め前方から示す斜視図であって、装飾カバーを取り外すことによって第１ワープおよび第２ワープを視認可能とした斜視図である。

【図１５】第１ワープおよび第２ワープの周辺の構成を示す斜視図である。

【図１６】光透過部材と第１ワープおよび第２ワープとの位置関係を示した図である。

【図１７】図１６とは異なる位置の光透過部材の構成を示す分解斜視図である。
【図１８】図１７に係る光透過部材を含む断面図である。
【図１９】裏ユニットと演出表示装置とを組付けた状態で前方から示す斜視図である。
【図２０】図１９を後方から示す斜視図である。
【図２１】裏ユニットを後方から示す斜視図である。
【図２２】演出表示装置の背面図である。
【図２３】裏ユニットと演出表示装置等とを分解して前方から示す斜視図である。
【図２４】演出用役物を含む遊技盤の構成を示す正面図である。
【図２５】遊技盤の後方に取り付けられる裏ユニットを、正面上前方から示す斜視図である。
【図２６】遊技盤の正面図である。
【図２７】図２６におけるＡ－Ａ断面図である。
【図２８】裏ユニットを主要な部材毎に分解して前方から示す斜視図である。
【図２９】演出用役物に振分機構を備えた状態でフィギュアの正面から示す変則正面図である。
【図３０】演出用役物に振分機構を備えた状態で示す背面図である。
【図３１】図３０における平面図である。
【図３２】図３０における底面図である。
【図３３】演出用役物に振分機構を備えた状態で前方から示す斜視図である。
【図３４】演出用役物を主要な構成毎に分解して前方から示す斜視図である。
【図３５】役物回転体を示す斜視図である。
【図３６】役物回転体をフィギュアを正面として示す変則正面図である。
【図３７】役物回転体のフィギュア側を分解して示す斜視図である。
【図３８】役物回転体の装飾部材側を分解して示す斜視図である。
【図３９】役物回転体における第１演出樋の回動駆動機構を示す図である。
【図４０】図３１におけるＢ－Ｂ断面図である。
【図４１】図３１におけるＣ－Ｃ断面図である。
【図４２】図２６におけるＤ－Ｄ断面図である。
【図４３】演出用役物における遊技球の排出経路を説明するための分解斜視図である。
【図４４】演出用開閉装置を左前方から示す斜視図である。
【図４５】演出用開閉装置を右前方から示す斜視図である。
【図４６】演出用開閉装置を分解して示す分解斜視図である。
【図４７】演出用開閉装置、役物誘導路、振分機構および演出用役物を左上方から見た斜視図である。
【図４８】役物誘導路、振分機構および演出用役物の平面図であって、遊技球が振分機構によって振り分けられる態様を示す図である。
【図４９】図４８に続く遊技球が振分機構によって振り分けられる態様を示す図である。
【図５０】図４９に続く遊技球が振分機構によって振り分けられる態様を示す図である。
【図５１】制御構成を概略的に示すブロック図であって、主基板周辺の構成を主として示した図である。
【図５２】制御構成を概略的に示すブロック図であって、周辺基板周辺の構成を主として示した図である。
【図５３】主基板および周辺基板における周辺制御基板の機能的な構成を概略的に示す機能ブロック図である。
【図５４】（ａ）演出用役物の役物収容体の内部構成を示す正面図であって、第１演出樋が第１の演出口に向けて下方に傾斜していることを示す図である。（ｂ）演出用役物の役物収容体の内部構成を示す正面図であって、第１演出樋が第２演出樋誘導口に向けて下方に傾斜していることを示す図である。
【図５５】演出表示装置を正面から見た図である。
【図５６】演出表示装置を正面から見た図である。

【図５７】周辺基板における周辺制御基板の機能的な構成を示すブロック図である。
【図５８】保留表示領域における演出を示す図である。
【図５９】保留表示領域における演出を示す図である。
【図６０】保留表示領域における演出を示す図である。
【図６１】保留表示領域における演出を示す図である。
【図６２】保留表示領域における演出を示す図である。
【図６３】保留表示領域における演出を示す図である。
【図６４】主基板の主制御基板に搭載されるＣＰＵが実行するメインシステム処理の一例を示すフローチャートである。
【図６５】電源断発生時処理の一例を示すフローチャートである。
【図６６】タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。
【図６７】特別図柄・特別電動役物制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図６８】保留順に拘わる記憶領域の一例を示す図である。
【図６９】第１・第２・第３始動口入賞処理の一例を示すフローチャートである。
【図７０】変動開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図７１】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図７２】第１特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図７３】第１特別図柄長当たり時パターンテーブル設定処理において選択される変動パターンを示す一覧表図である。
【図７４】第２特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図７５】第２特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理において選択される変動パターンを示す一覧表図である。
【図７６】短当たり時変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図７７】小当たり時変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図７８】短当たり時変動パターンテーブル設定処理および小当たり時変動パターンテーブル設定処理において選択される変動パターンを示す一覧表図である。
【図７９】第１特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図８０】図７９のＡから続くフローチャートである。
【図８１】第１特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理においてリーチと判断された場合に選択される変動パターンを示す一覧表図である。
【図８２】第２特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図８３】図８２のＣから続くフローチャートである。
【図８４】第２特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理においてリーチと判断された場合に選択される変動パターンを示す一覧表図である。
【図８５】第１特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理および第２特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理においてリーチと判断されない場合に選択される変動パターンの一例を示す一覧表図である。
【図８６】変動中処理の一例を示すフローチャートである。
【図８７】大当たり遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図８８】小当たり遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図８９】特別電動役物大当たり制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図９０】特別電動役物小当たり制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図９１】時短機能未作動時のリーチ演出を伴わない外れの変動パターンにかかる変動時間の一例を示すタイミングチャートである。

【図９２】時短機能作動時のリーチ演出を伴わない外れの変動パターンにかかる変動時間の一例を示すタイミングチャートである。
【図９３】第１特別図柄抽選手段による抽選結果を演出表示装置に導出する場合の装飾図柄の変動態様の一例を示す図である。
【図９４】第２特別図柄抽選手段による抽選結果を演出表示装置に導出する場合の装飾図柄の変動態様の一例を示す図である。
【図９５】特別図柄抽選手段による抽選結果が短当たりまたは小当たりの場合において、当該抽選結果を演出表示装置に導出する場合の装飾図柄の変動態様の一例を示す図である。
【図９６】主制御基板の機能的な構成のうち、とくに表示態様決定に係る機能を主体として示す機能ブロック図である。
【図９７】第１特別図柄および第２特別図柄の表示態様について時系列で表したタイムチャートである。
【図９８】サブメイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図９９】１６ｍｓ定常処理の一例を示すフローチャートである。
【図１００】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０１】演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０２】第１・第２・第３始動口有効入賞記憶処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０３】第２・第３始動口有効入賞演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０４】装飾図柄変動開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０５】装飾図柄変動開始処理における変動パターン決定およびＡモード設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０６】変動パターン決定およびＡモード設定処理における小当たり時Ａ図柄使用数設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０７】変動パターン決定およびＡモード設定処理における２Ｒ当たり時Ａ図柄使用数設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０８】変動パターン決定およびＡモード設定処理における１５Ｒ当たり時Ａ図柄使用数設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０９】変動パターン決定およびＡモード設定処理におけるＡ図柄消費処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１０】チャンス時Ａ図柄消費処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１１】Ａ図柄の設定数を決定するためのテーブルの一例を示す図である。
【図１１２】Ａ図柄の設定数を決定するためのテーブルの一例を示す図である。
【図１１３】Ａ図柄消費処理におけるＡ図柄の使用数（消費数）を決定するためのテーブルの一例を示す図である。
【図１１４】チャンス時Ａ図柄消費処理におけるＡ図柄の使用数（消費数）を決定するためのテーブルの一例を示す図である。
【図１１５】装飾図柄変動開始処理における特殊演出抽選処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１６】演出ポイント貯留処理を実行するか否かを決定するためのテーブルの一例を示す図である。
【図１１７】第２・第３始動口有効入賞フラグがＯＮであることに応じて行われる演出ポイントＰの貯留表示態様の一例を示す図である。
【図１１８】演出ポイントＰ貯留抽選に当選したことに応じて行われる演出ポイントＰの貯留表示態様の一例を示す図である。
【図１１９】「ノーマル特殊態様」の実行時に演出表示装置で表示される態様を示す図である。
【図１２０】第２のキャラクタ（楽曲Ｂ）の「イントロ特殊態様」の実行時に、演出表示装置で表示される態様を示す図である。

【図１２１】第３のキャラクタ（楽曲Ｃ）の「イントロ特殊態様」の実行時に、演出表示装置で表示される態様を示す図である。
【図１２２】第４のキャラクタ（楽曲Ｄ）の「イントロ特殊態様」の実行時に、演出表示装置で表示される態様を示す図である。
【図１２３】「チャンス目特殊態様」の実行時に演出表示装置で表示される態様を示す図である。
【図１２４】演出用開閉装置に入賞する前の演出表示装置および演出用役物の正面図である。
【図１２５】演出用開閉装置に入賞した後の演出表示装置および演出用役物の正面図である。
【図１２６】モード抽選演出時の演出表示装置および演出用役物の正面図である。
【図１２７】「長当たり演出態様」の実行時に演出表示装置で表示される態様を示す図である。
【図１２８】長当たり後モード抽選演出（役物抽選演出）時の演出表示装置および演出用役物の正面図である。
【図１２９】第２のキャラクタ（楽曲Ｂ）の「確変遊技演出態様」の実行時に演出表示装置で表示される態様を示す図である。
【図１３０】第３のキャラクタ（楽曲Ｃ）の「確変遊技演出態様」の実行時に演出表示装置で表示される態様を示す図である。
【図１３１】第４のキャラクタ（楽曲Ｄ）の「確変遊技演出態様」の実行時に演出表示装置で表示される態様を示す図である。
【符号の説明】
【１０７０】
１　パチンコ機
２　外枠
３　本体枠
４　前面枠
５　遊技盤
６　下受板
７　ヒンジ機構
１１　前枠体
１２　遊技盤装着枠
１３　機構装着体
１４　外枠側ヒンジ具
１５　本体枠側ヒンジ具
１６　スピーカーボックス部
１７　スピーカー装着板
１８　スピーカー
１９　発射レール
３０　下部前面板
３１　下皿
３２　操作ハンドル
３３　灰皿
３３　変動番号
３４　球排出レバー
３６　ヒンジ機構
３７　遊技領域
３８　開口窓
３８　変動番号
３９　窓枠

５０　透明板
５１　上皿
５２　サイド装飾装置
５３　音響電飾装置
５４　サイド装飾体
５５　レンズ
５６　透明カバー体
５７　スピーカー
５８　スピーカーカバー
６０　演出選択スイッチ
７０　施錠装置
７１　閉止具
７２　本体枠施錠フック
７３　閉止具
７４　扉施錠フック
７５　シリンダー錠
７６　外レール
７７　内レール
７８　案内レール
７９　前構成部材
８０　遊技領域形成壁
８２　普通図柄表示器
８４　第１特別図柄表示器
８６　第２特別図柄表示器
８８　第１特別図柄保留表示器
９０　第２特別図柄保留表示器
９２　普通図柄保留表示器
１１５　演出表示装置
１１５ａ　第１の判定結果表示領域
１１５ｂ　第２の判定結果表示領域
１１５ｃ　共通図柄表示領域
１１６　表示装置制御基板
１１７　表示装置制御基板ボックス
１１８　ボックス装着台
１１９　副制御基板
１３０　副制御基板ボックス
１３１　主制御基板
１３２　主制御基板ボックス
１３３　タンク装着部
１３４　レール装着部
１３５　払出装置装着部
１３６　球タンク
１３７　底板部
１３８　放出口
１３９　レール構成部材
１５０　タンクレール
１５１　前壁部
１５２　後壁部
１５５　レール棚
１５６　整流体

１５７　軸
１５８　レール受け部
１７０　球払出装置
１７２　払出用モータ
１７３　開口部
１９２　発射モータ
１９３　取付基板
１９４　発射装置ユニット
１９５　電源基板
１９６　電源基板ボックス
１９７　払出制御基板
１９８　払出制御基板ボックス
１９９　電源中継端子板
２１０　後カバー体
２１１　カバーヒンジ機構
２１２　後壁部
２１３　周壁部
２１３ａ　壁部
２１３ｂ　壁部
２１３ｃ　上側壁部
２１４　ヒンジ体
２１５　ヒンジピン
２１６　ヒンジ体
２１７　弾性閉止体
２１８　検査用コネクタ
２３０　放熱孔
２３１　放熱孔
２３２　放熱孔
２３３　放熱孔
２３５　封印部
２３７　コード保持体
２３８　分電基板
２３９　基板コネクタ
２５２　インタフェース基板
２５３　下皿用球誘導体
２５４　基板ボックス
２６０　入賞口ユニット
２６２　サイド装飾部材
２６４　貫通孔
２６６　遊技盤ベース
２６８　基板ボックスホルダ
２７０　裏ユニット
３００　センター役物
３０１　開口部
３０２　センター電飾部
３０４　センター装飾ランプ
３０６　第１ワープ入口
３０８　第２ワープ入口
３１０　第２ワープ誘導片
３１２　第１ワープ出口

３１４　第２ワープ出口
３１６　第１ワープ
３１８　第２ワープ
３３０　第１ステージ
３３２　山部
３３４　谷部
３３６　第１ワープ出口側端部
３３８　第１ワープ反出口側端部
３４０　第２始動誘導口
３４２　第２ステージ傾斜溝
３５０　第２ステージ
３５２　高台部
３５３　傾斜部
３５４　湾曲部
３５６　第２ワープ出口側端部
３５８　第２ワープ反出口側端部
３６０　前方傾斜溝
３６２　第１始動誘導口誘導溝
３６４　ステージ仕切壁
３６６　連通部
３６８　第１始動誘導口
３７０　枠状装飾体
３７０ａ　下枠
３７０ｂ　左枠
３７０ｃ　右枠
３７２　開口部
３７４　第１始動口誘導路
３７６　第３ステージ
３７８　前方誘導溝
３７９　電飾部材
３８０　光源
３８２　ベース
３８６　装飾カバー
３８６ａ　第１ワープ視認孔
３８６ｂ　第２ワープ視認孔
３８８　光透過部材
３８８ｂ　端部
３８８ａ　平面部
３８９　光透過部材
３８９ａ　入射端部側
３８９ｂ　放射側端部
３８９ｃ　切欠き部
３８９ｄ　第１光誘導部
３８９ｅ　第２光誘導部
３９０　第１始動口
３９２　第２始動口
３９４　第３始動口
３９６　一対の可動片
３９７　開閉装置
３９８　演出用開閉装置

３９８ａ　演出用大入賞口
３９８ｂ　演出用大入賞口開閉扉
３９８ｂａ　支持部
３９８ｂｂ　連結口
４００　大当たり遊技用開閉装置
４００ａ　大当たり遊技用大入賞口
４００ｂ　大当たり遊技用大入賞口開閉扉
４０２　通過ゲート
４０４　一般入賞口
４０６　球排出口
４１０　裏箱
４１０ａ　回転体中継基板固定部
４１２　開口部
４１４　着脱溝
４１６　着脱レバー
４１６ａ　ツマミ部
４１６ｂ　開放部
４１８　着脱機構
４２０　着脱突起
４２２　着脱係止部
４２４　演出用役物裏球経路上部材
４２６　演出用役物裏球経路下部材
４３０　演出用役物
４３２　役物回転体
４３４　フィギュア
４３４ａ　片手
４３６　役物誘導路
４３８　振分機構
４４０　ランプ駆動基板ボックス
４４２　センター光源部
４４４　開口部
４４６　演出用役物ベース
４４８　回転駆動ユニット
４５０　第１閉鎖部材
４５２　第２閉鎖部材
４５２ａ　円筒部
４５２ｂ　平坦部
４５２ｃ　湾曲部
４５２ｄ　光入射部
４５２ｅ　第１光誘導部
４５２ｆ　第２光誘導部
４５２ｇ　光放射部
４５４　光源
４５８　光源基板
４６０　役物回転体本体
４６０ａ　球流通空間
４６０ｂ　装飾空間
４６２　天板部
４６２ａ　軸受溝
４６２ｂ　長孔

４６４　底板部
４６４ａ　開口
４６４ｂ　通孔
４６６　隔壁部
４６６ａ　第１誘導部
４６６ｂ　第２誘導部
４６６ｃ　凹部
４６８　球放出部材
４６８ａ　装飾部
４６８ｂ　被覆部
４６８ｃ　放出部
４７０　第１演出樋
４７０ａ　右端
４７０ｂ　左端
４７２　第２演出樋
４７２ａ　右端
４７２ｂ　左端
４７４　支持軸
４７６　第１の演出口
４７８　第２演出樋誘導口
４８０　第２の演出口
４８２　回転軸
４８４　球振分部モータ
４８６　モータカバー
４８８　装飾レンズ
４９０　カバーレンズ
４９０ａ　カバー部
４９０ｂ　底部
４９０ｃ　光入射部
４９０ｄ　第１光誘導部
４９０ｅ　第２光誘導部
４９０ｆ　光放射部
４９２　回動駆動機構
４９４　第１リンク部材
４９４ａ　スリット
４９６　第２リンク部材
４９６ａ　ピン
４９８　検知片
５００　球振分部モータセンサ
５０２　装飾部材
５０４　装飾レンズ
５０６　拡散レンズ
５０６ａ　光放射部
５０６ｂ　光反射部
５０６ｃ　光入射部
５０６ｄ　開口部
５０８　基板
５１２　光源基板
５１４　回転体上基板
５１８　回転体下基板

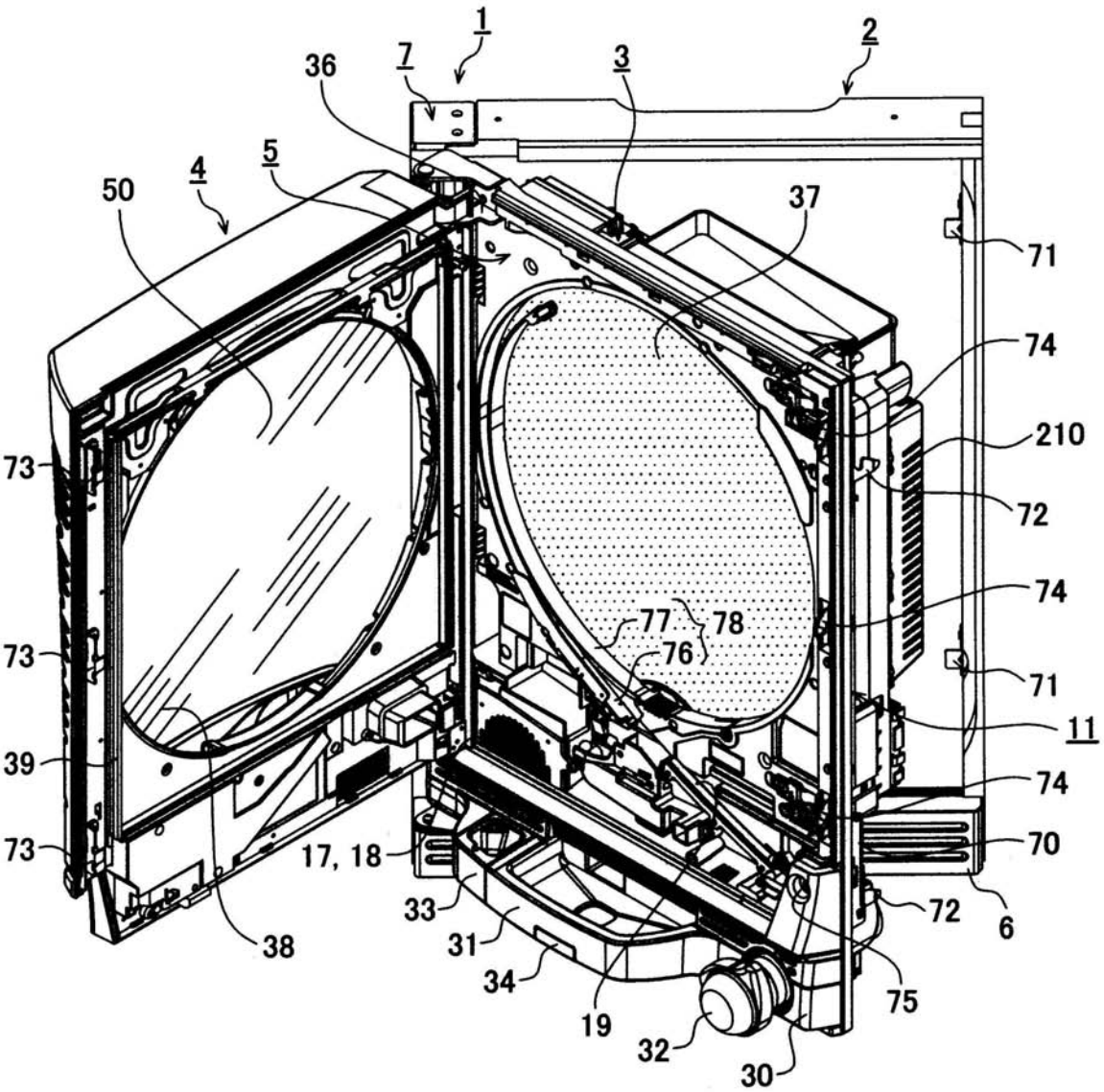
５２２　接続コネクタ
５２４　回転接続部材
５２４ａ　開口部
５２４ｂ　円筒部
５２４ｃ　突起
５２６　回転部モータ
５２８　第１ギア
５３０　台座ギア
５３０ａ　第２ギア
５３０ｂ　台座円筒部
５３０ｃ　切欠き部
５３０ｄ　検出片
５３２　回転部モータセンサ
５３４　回転駆動ユニットケーシング
５３４ａ　開口部
５３４ｂ　支持ローラ
５３６　ベース天板部
５３６ａ　上部球誘導路
５３６ｂ　落下口
５３６ｃ　通孔
５３８　ベース底板部
５３８ａ　通孔
５４０　ベース外周壁部
５４０ａ　第１排出受入口
５４０ｂ　第２排出受入口
５４０ｃ　取付段部
５４２　球排出流路
５４２ａ　球排出流路上
５４２ｂ　球排出流路下
５４４　演出球排出流路
５４６　球排出流路センサ
５４８　第１演出球排出流路センサ
５５０　第２演出球排出流路センサ
５５２　ソレノイド
５５２ａ　プランジャー
５５４　遊技球保持部材
５５４ａ　収容凹部
５５４ｂ　延出部
５５６　連結部材
５５８　ピン
５６０　突出ピン
５６２　下ケーシング
５６２ａ　排出口
５６４　上ケーシング
５６６　開閉駆動機構
５６８　演出用開閉装置開閉ソレノイド
５６８ａ　プランジャー
５７０　駆動伝達部材
５７０ａ　支持軸
５７０ｂ　第１片

５７０ｃ　第２片
５７２　演出用開閉装置カウントセンサ
６００　主基板
６１４　下皿満タンスイッチ
６１６　発射制御基板
６１８　外部端子板
６２０　内枠開放スイッチ
６２２　扉開放スイッチ
６２４　パネル中継端子板
６２６　演出用開閉装置中継端子板
６２８　大当たり遊技用開閉装置中継端子板
６３０　ゲートセンサ
６３２　一般入賞口センサ
６３６　普通図柄・特別図柄表示基板
６３８　普通電動役物ソレノイド
６４０　大当たり遊技用開閉装置カウントセンサ
６４２　大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド
６４４　第１始動口センサ
６４６　第２始動口センサ
６４８　第３始動口センサ
６５０　全入賞口入賞数検出センサ
６５１　演出用開閉装置状態表示ランプ
６６０　周辺基板
６６２　周辺制御基板
６７４　枠装飾中継端子板
６７６　枠装飾ランプ
６８８　ランプ駆動基板
６９０　パネル装飾ランプ
６９２　排出口検出センサ
６９４　センター装飾駆動部中継端子板
６９６　回転部ＬＥＤ基板
７００　第１特別図柄抽選手段
７０２　第１特別図柄当たり判定用乱数抽出手段
７０３　第１特別図柄保留カウンタ
７０４　第１特別図柄当否判定手段
７０６　特別図柄通常時当たり判定用テーブル
７０８　特別図柄確変時当たり判定用テーブル
７１０　第２特別図柄抽選手段
７１２　第２特別図柄当たり判定用乱数抽出手段
７１３　第２特別図柄保留カウンタ
７１４　第２特別図柄当否判定手段
７２０　普通図柄抽選手段
７２２　普通図柄当たり判定用乱数抽出手段
７２３　普通図柄保留カウンタ
７２４　普通図柄当否判定手段
７２６　普通図柄通常時当たり判定用テーブル
７２７　普通図柄確変時当たり判定用テーブル
７２８　第３始動口開閉制御手段
７３０　第１特別図柄保留表示制御手段
７３２　第２特別図柄保留表示制御手段

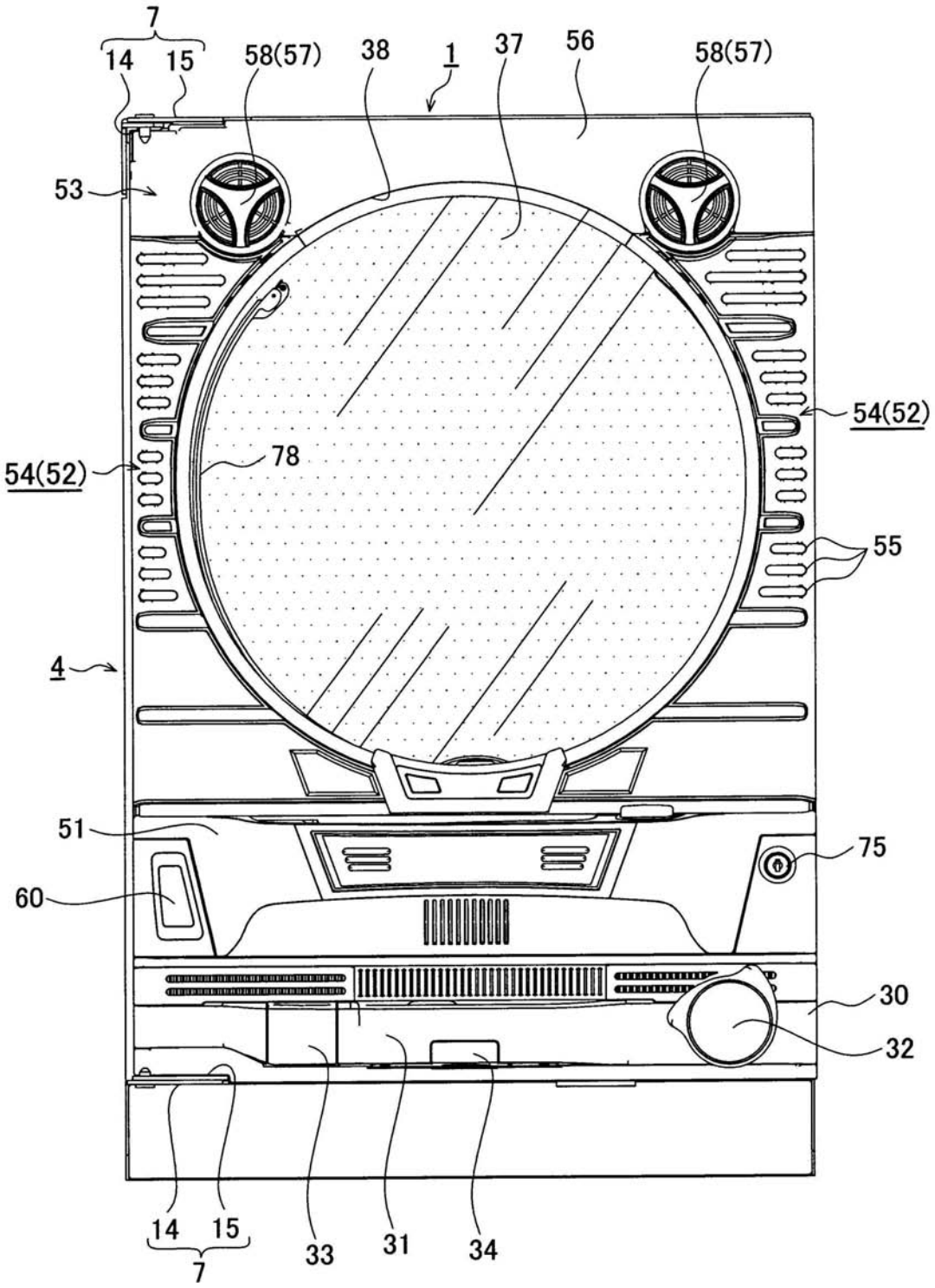
７３４　普通図柄保留表示制御手段
７４０　確変遊技実行手段
７４２　時短遊技実行手段
７４４　開閉動作制御手段
７４６　小当たり遊技実行手段
７４８　大当たり遊技実行手段
７４８ａ　長当たり遊技実行手段
７４８ｂ　短当たり遊技実行手段
７４９　コマンド送信手段
７５０　コマンド受信手段
７６０　演出抽選手段
７６２　演出用役物動作実行手段
７６４　演出用開閉装置状態表示制御手段
７９０　保留順記憶手段
８００　演出画像表示制御手段
８０２　第１特別図柄表示制御手段
８０４　第２特別図柄表示制御手段
８０６　普通図柄表示制御手段
８１０　第１表示態様決定手段
８１１　第１表示態様決定選択手段
８１２　リーチ外れ表示態様選択決定手段
８１３　当たり表示態様選択決定手段
８１４　外れ表示態様決定手段
８１５　有利遊技状態外れ表示態様決定手段
８２０　第２表示態様決定手段
８２１　第２表示態様決定選択手段
８２２　リーチ外れ特別表示態様選択決定手段
８２３　当たり特別表示態様選択決定手段
８２４　外れ特別表示態様決定手段
８２５　有利遊技状態短縮外れ表示態様決定手段
８３０　表示態様記憶手段
８５１　第１特別図柄画像表示制御手段
８５２　第２特別図柄画像表示制御手段
８５５　演出保留カウント手段
８６０　併合保留表示制御手段
８７０　併合保留順記憶手段
８７２　第１特別図柄保留数記憶手段
８７４　第２特別図柄保留数記憶手段
１１５０　保留表示領域
１１５１　第１の保留表示領域
１１５１ａ　第１の保留記憶表示部
１１５１ｂ　第２の保留記憶表示部
１１５１ｃ　第３の保留記憶表示部
１１５１ｄ　第４の保留記憶表示部
１１５２　第２の保留表示領域
１１５２ａ　第５の保留記憶表示部
１１５２ｂ　第６の保留記憶表示部
１１５２ｃ　第７の保留記憶表示部
１１５２ｄ　第８の保留記憶表示部
１１５３　装飾図柄

１１５３ａ　左図柄列
１１５３ｂ　中図柄列
１１５３ｃ　右図柄列
１１５４　演出ポイント表示領域
１１５４ａ　演出ポイント１表示部
１１５４ｂ　演出ポイント２表示部
１１５４ｃ　演出ポイント３表示部
１１５４ｄ　演出ポイント４表示部
１１５４ｅ　演出ポイント５表示部
１１５４ｆ　演出ポイント６表示部
１１５４ｇ　演出ポイント７表示部
１１５４ｈ　演出ポイント８表示部
１１５４ｉ　演出ポイント９表示部
１１５４ｊ　演出ポイント１０表示部
６０６１　特別図柄用乱数記憶領域
６０６１ａ　第１記憶領域
６０６１ｂ　第２記憶領域
６０６１ｃ　第３記憶領域
６０６１ｄ　第４記憶領域
６０６１ｅ　第５記憶領域
６０６１ｆ　第６記憶領域
６０６１ｇ　第７記憶領域
６０６１ｈ　第８記憶領域
６０６２　処理領域
８６０１　保留可能情報画像表示制御手段
８６０２　保留情報画像表示制御手段
８６０３　保留情報画像表示制御手段
８６０４　識別符号画像表示制御手段
８６０５　併合保留順画像表示制御手段

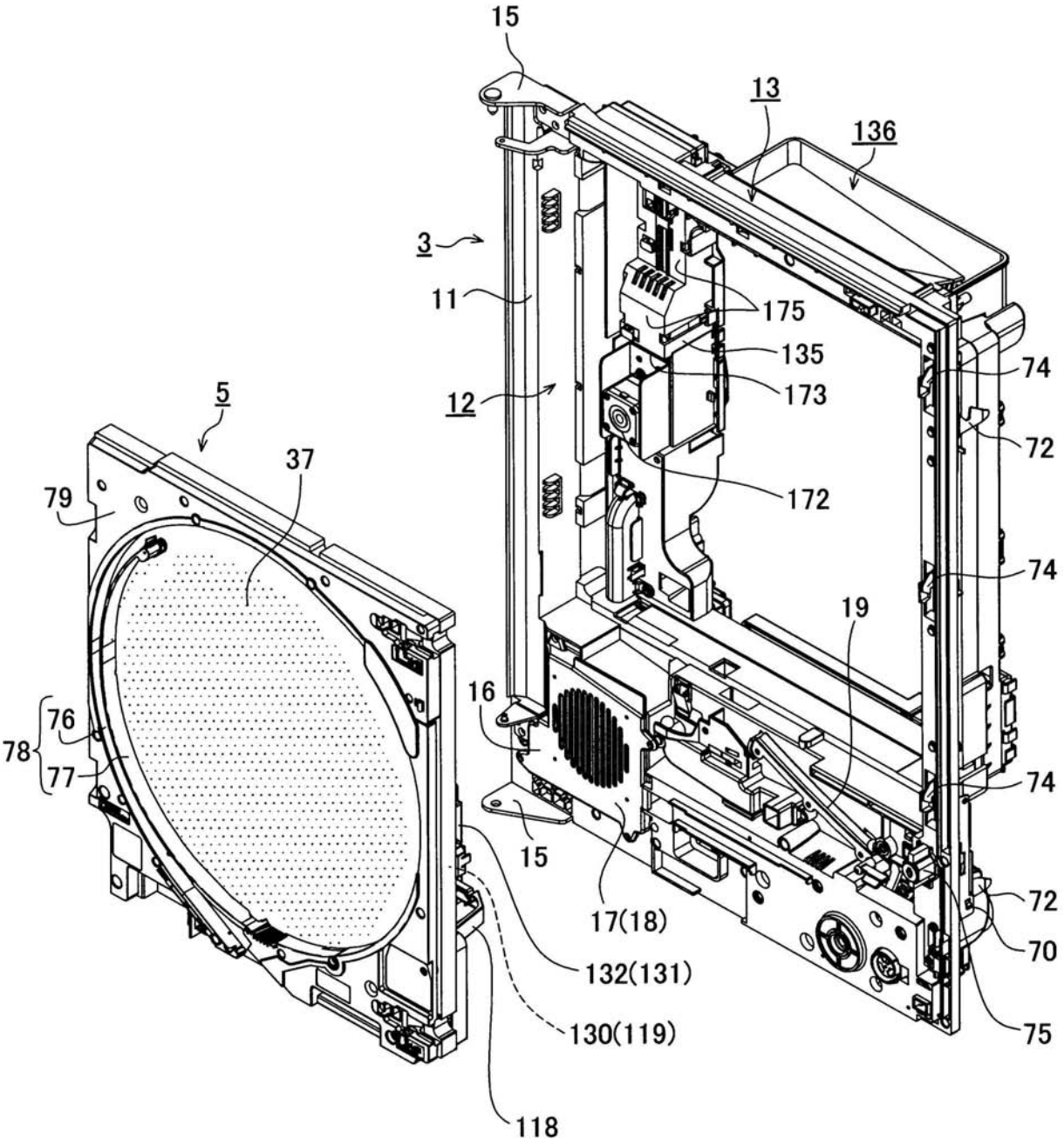
【図１】


1
2
3
4
5
7
36
37
50
71
74
210
72
73
74
77
78
76
71
73
11
39
74
73
17, 18
70
72
6
33
31
38
34
75
19
32
30

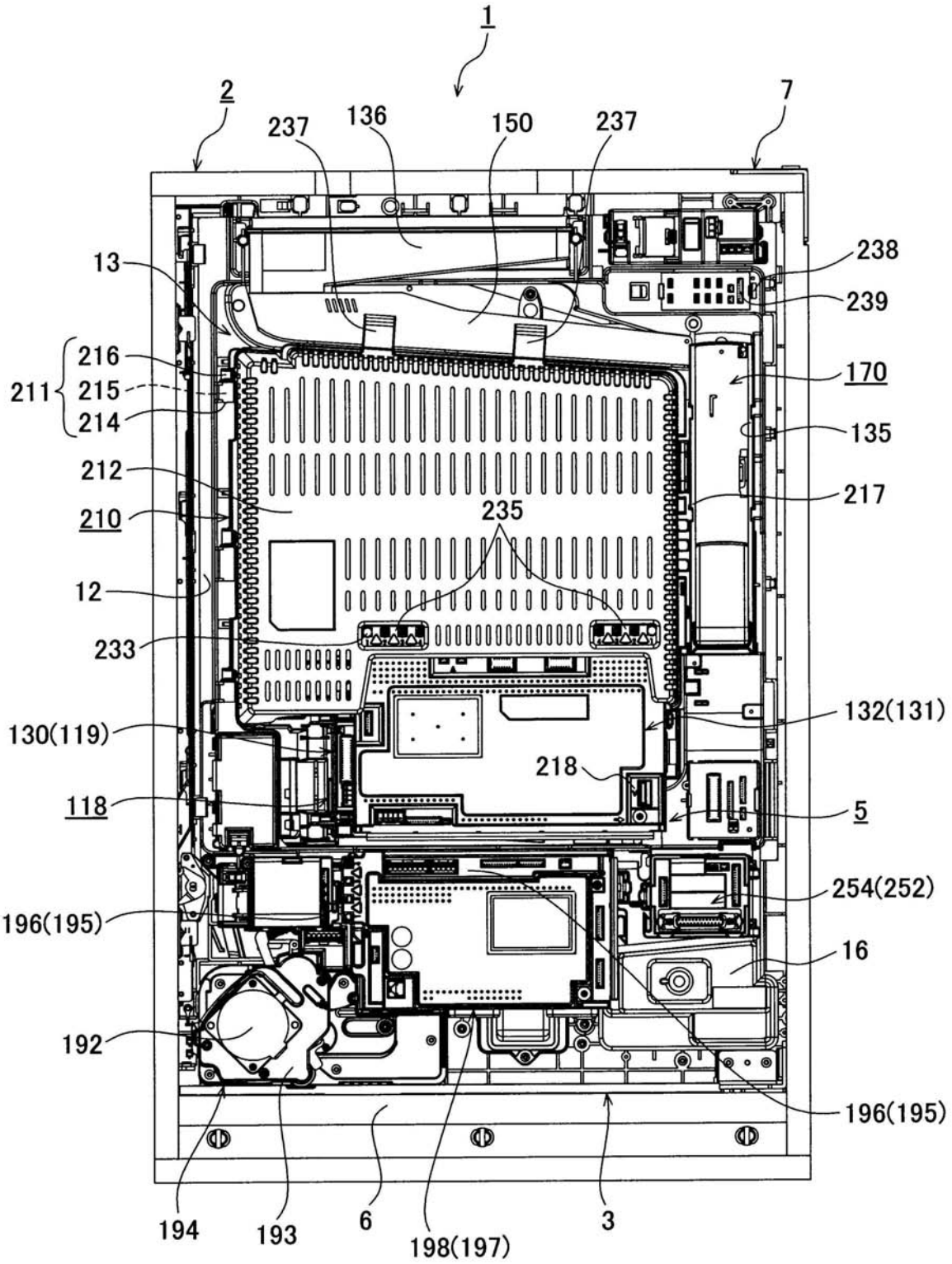
【図２】


7
14
15
58(57)
38
1
37
56
58(57)
53
54(52)
78
54(52)
55
4
51
75
60
30
32
14
15
7
33
31
34

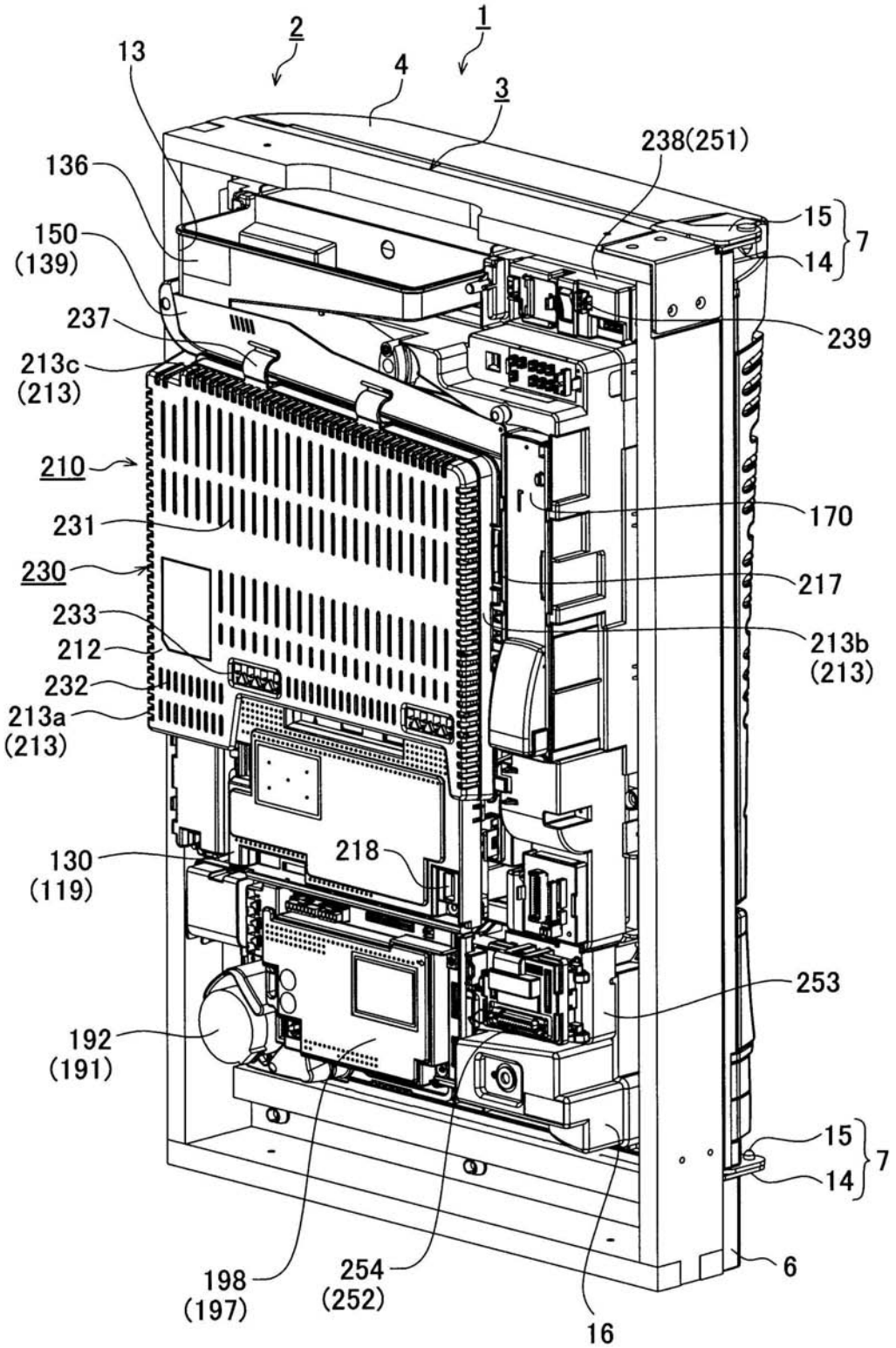
【図３】


15
13
136
3
11
175
135
74
12
173
72
5
37
172
79
74
19
16
76
78
77
74
15
72
17(18)
70
132(131)
130(119)
75
118

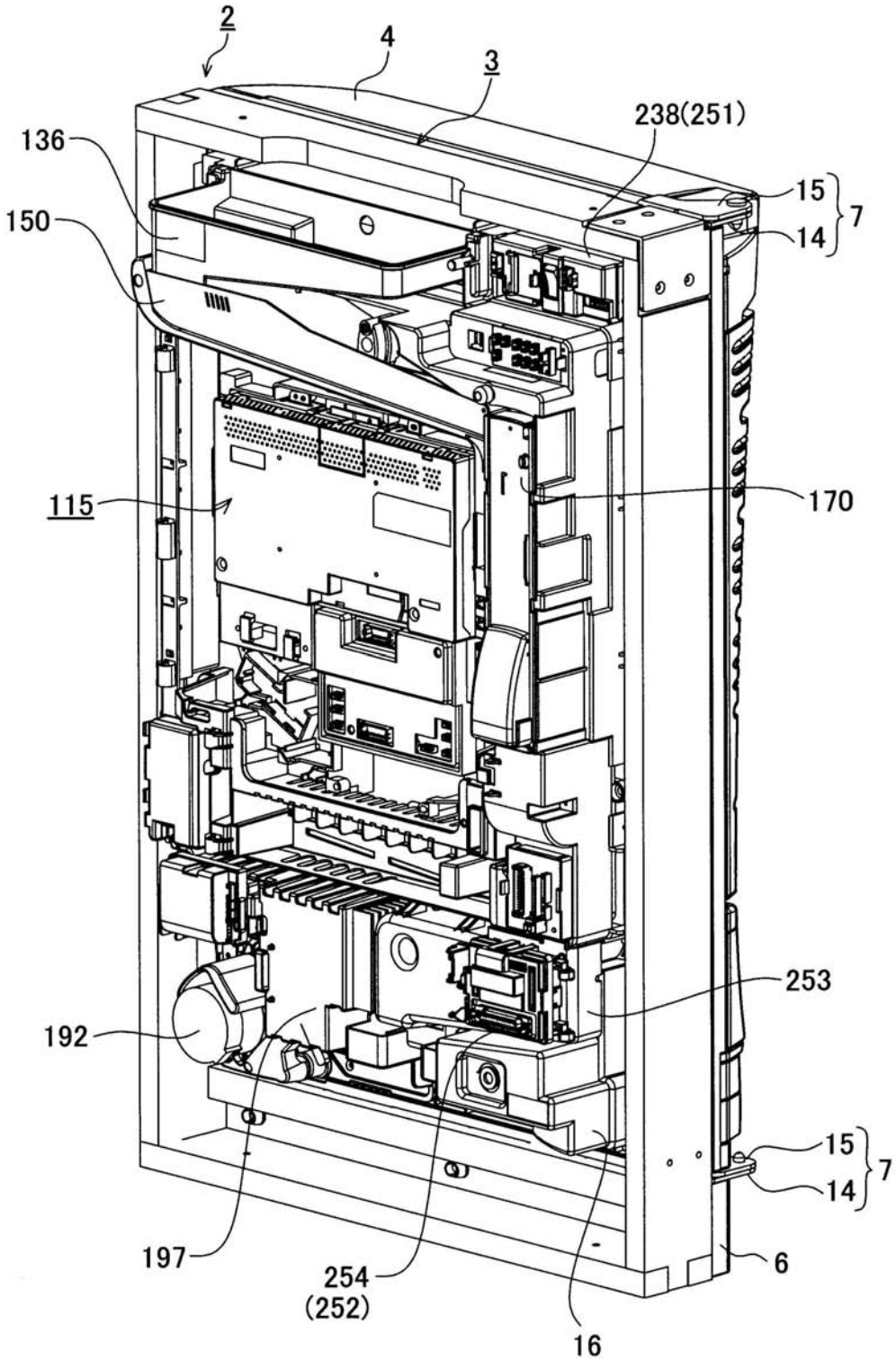
【図４】


1
2
7
237
136
150
237
13
238
239
216
211
215
214
170
135
212
217
210
235
12
233
132(131)
130(119)
218
118
5
254(252)
196(195)
16
192
196(195)
194
193
6
198(197)
3

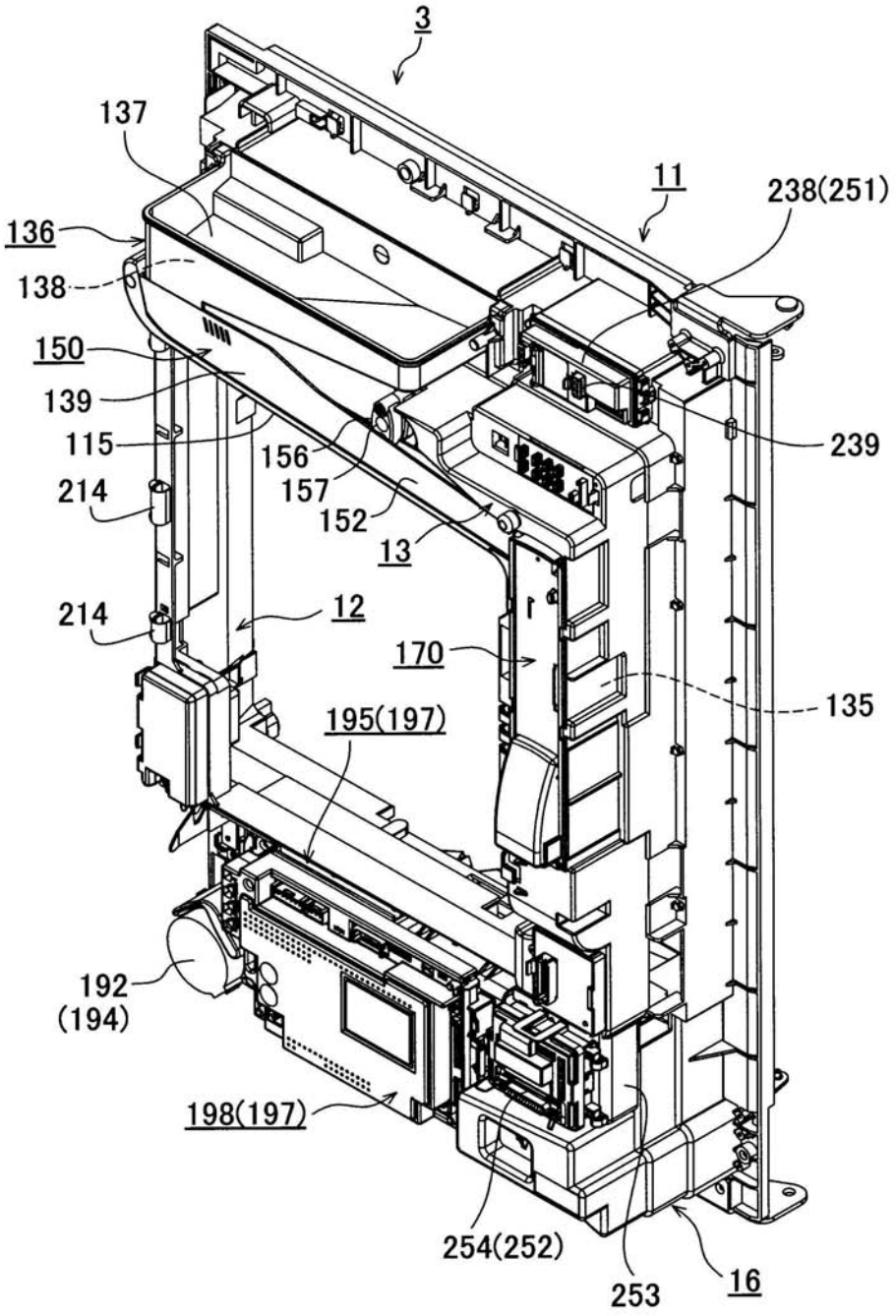
【図５】


2
1
13
4
3
238(251)
136
15
7
150
(139)
14
237
239
213c
(213)
210
170
231
230
217
233
213b
(213)
212
232
213a
(213)
218
130
(119)
253
192
(191)
15
7
14
198
(197)
254
(252)
6
16

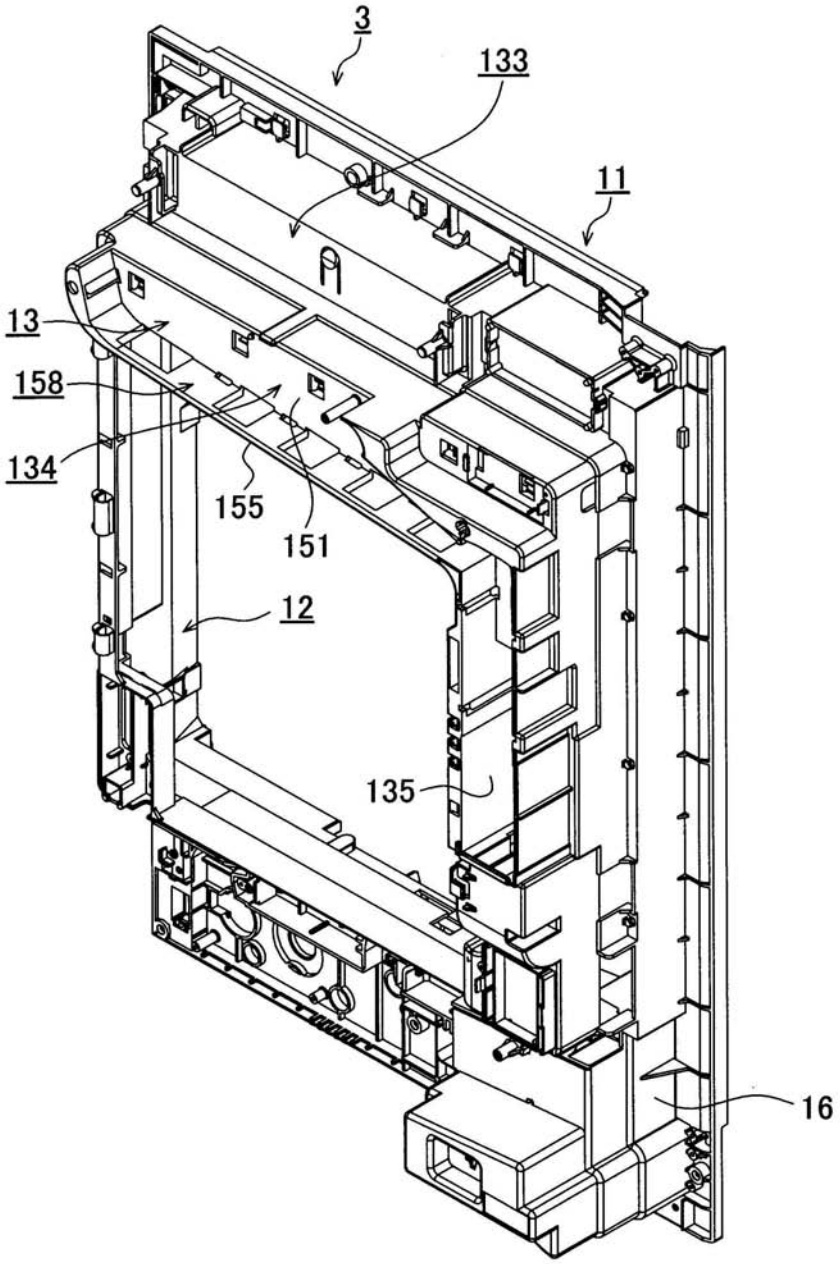
【図６】



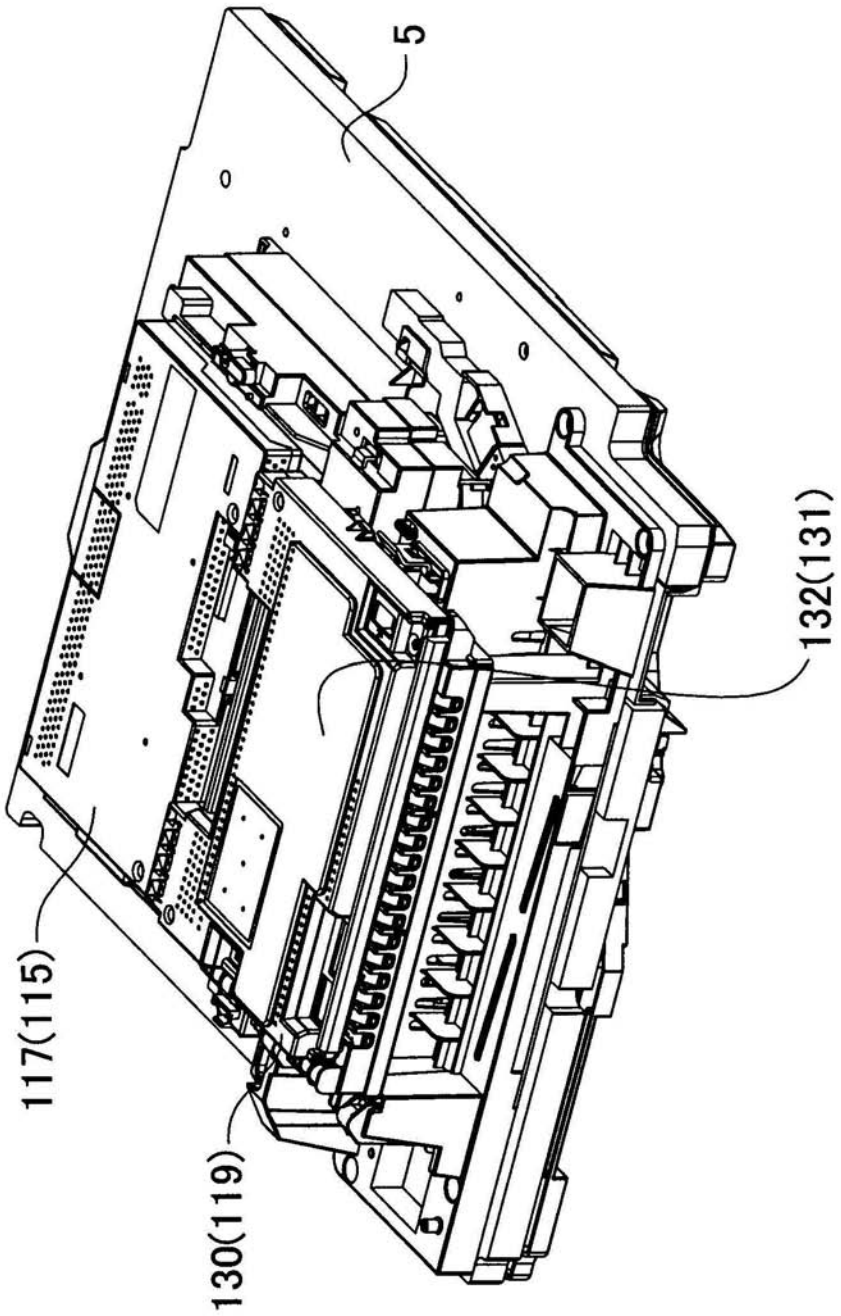
【図７】


3
137
11
238(251)
136
138
150
139
115
156
157
152
13
239
214
214
12
170
135
195(197)
192
(194)
198(197)
254(252)
253
16

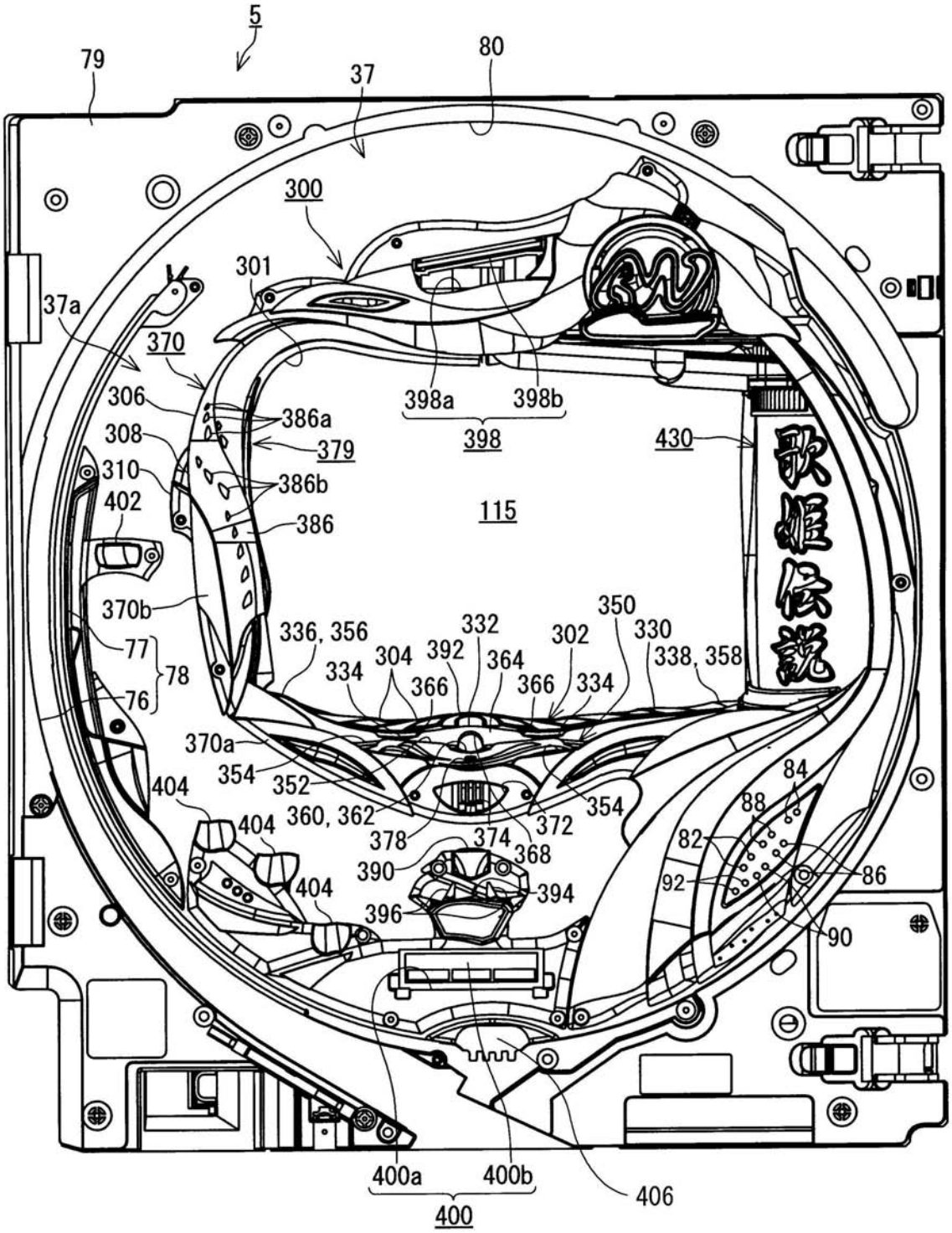
【図８】



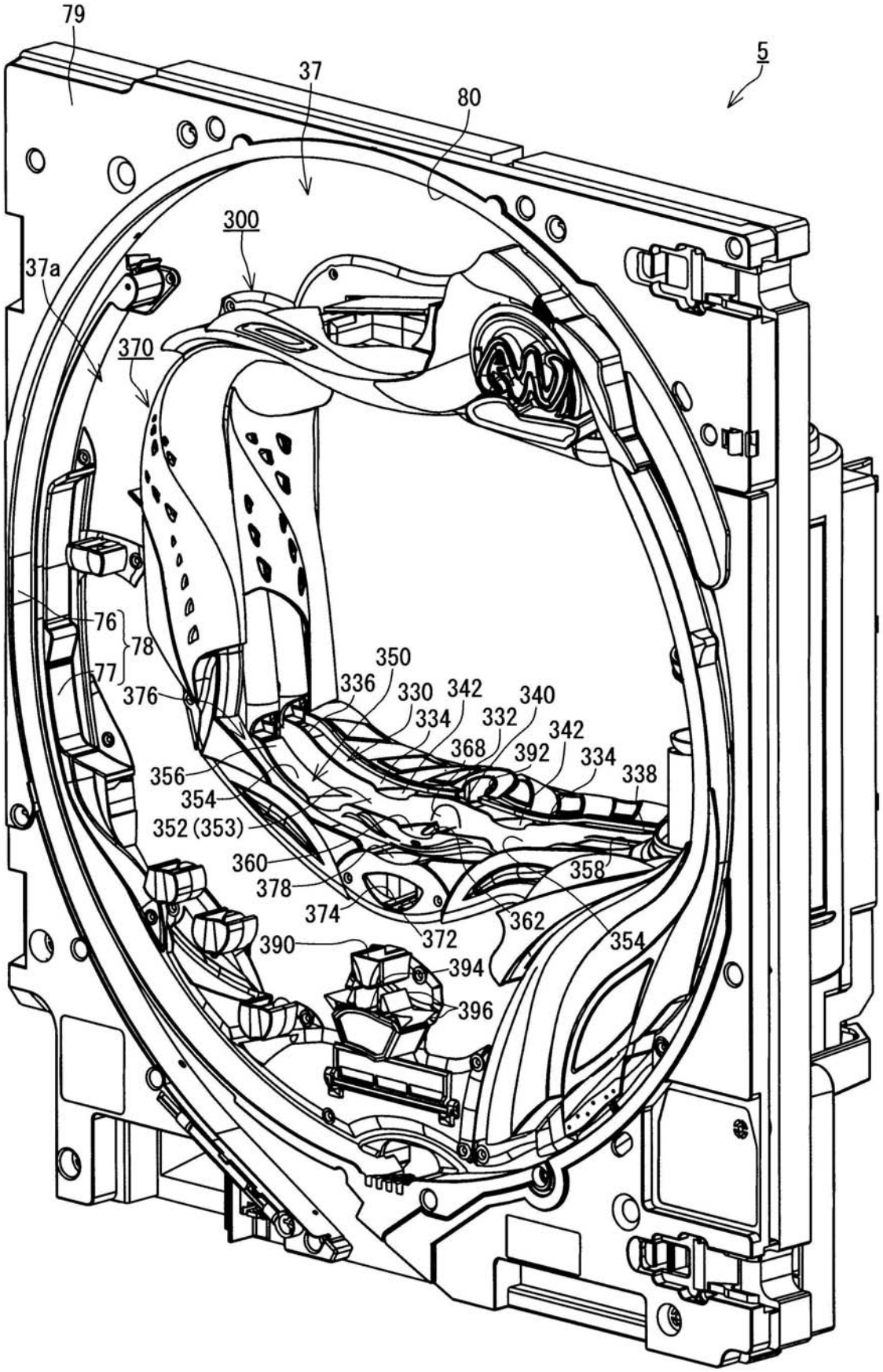
【図９】



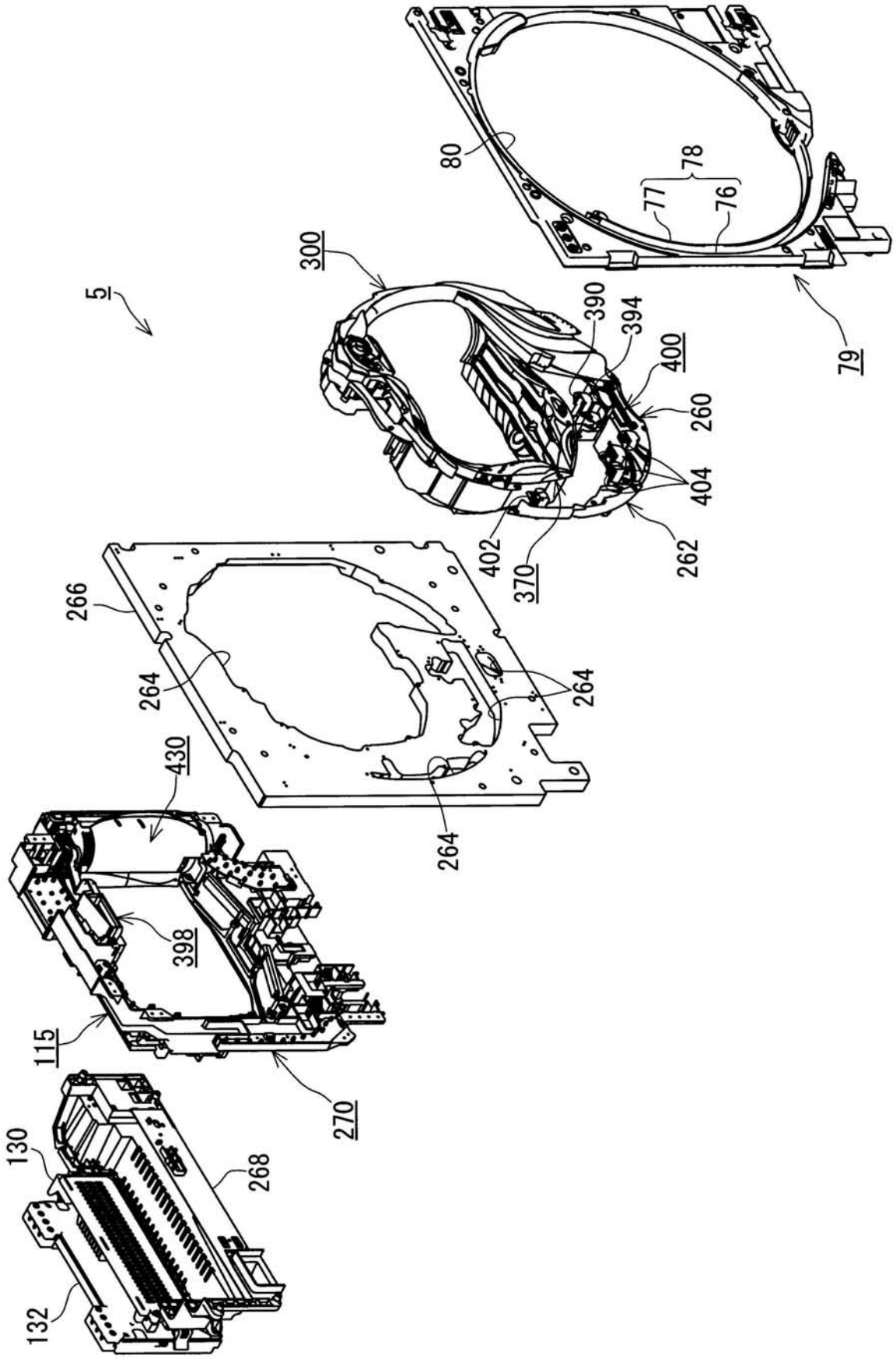
【図１０】


5
79
37
80
300
301
37a
370
306
386a
308
379
310
386b
402
386
398a
398b
398
430
115
歌姫伝説
370b
77
78
76
336, 356
334
304
392
366
332
364
366
302
334
350
330
338, 358
370a
354
352
404
360, 362
404
378
374
372
368
390
394
404
396
354
84
88
82
92
86
90
400a
400b
400
406

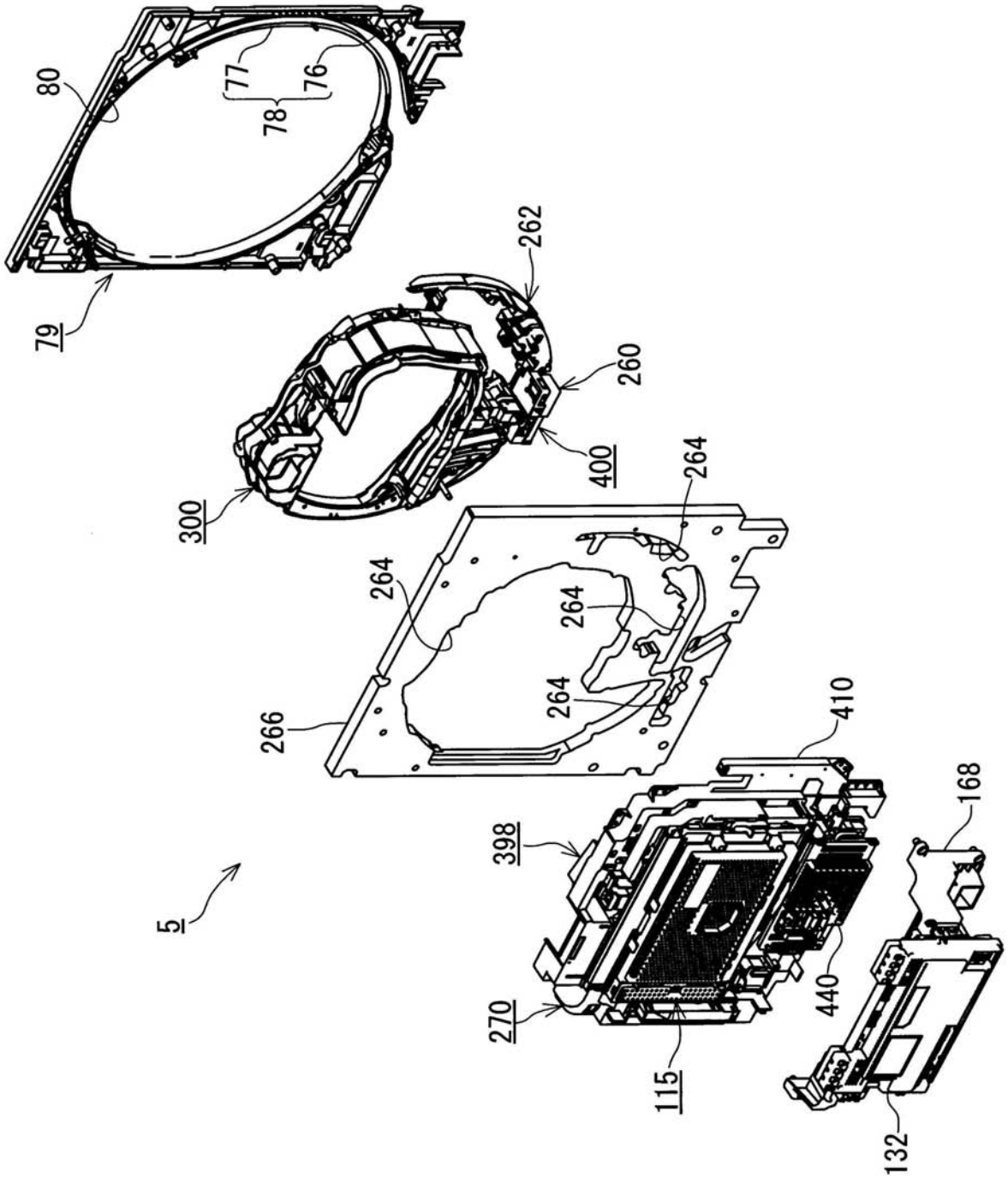
【図１１】


79
37
80
5
300
37a
370
76
78
77
376
350
336
330
342
340
334
332
342
368
392
334
338
356
354
352 (353)
360
358
378
374
362
372
354
390
394
396

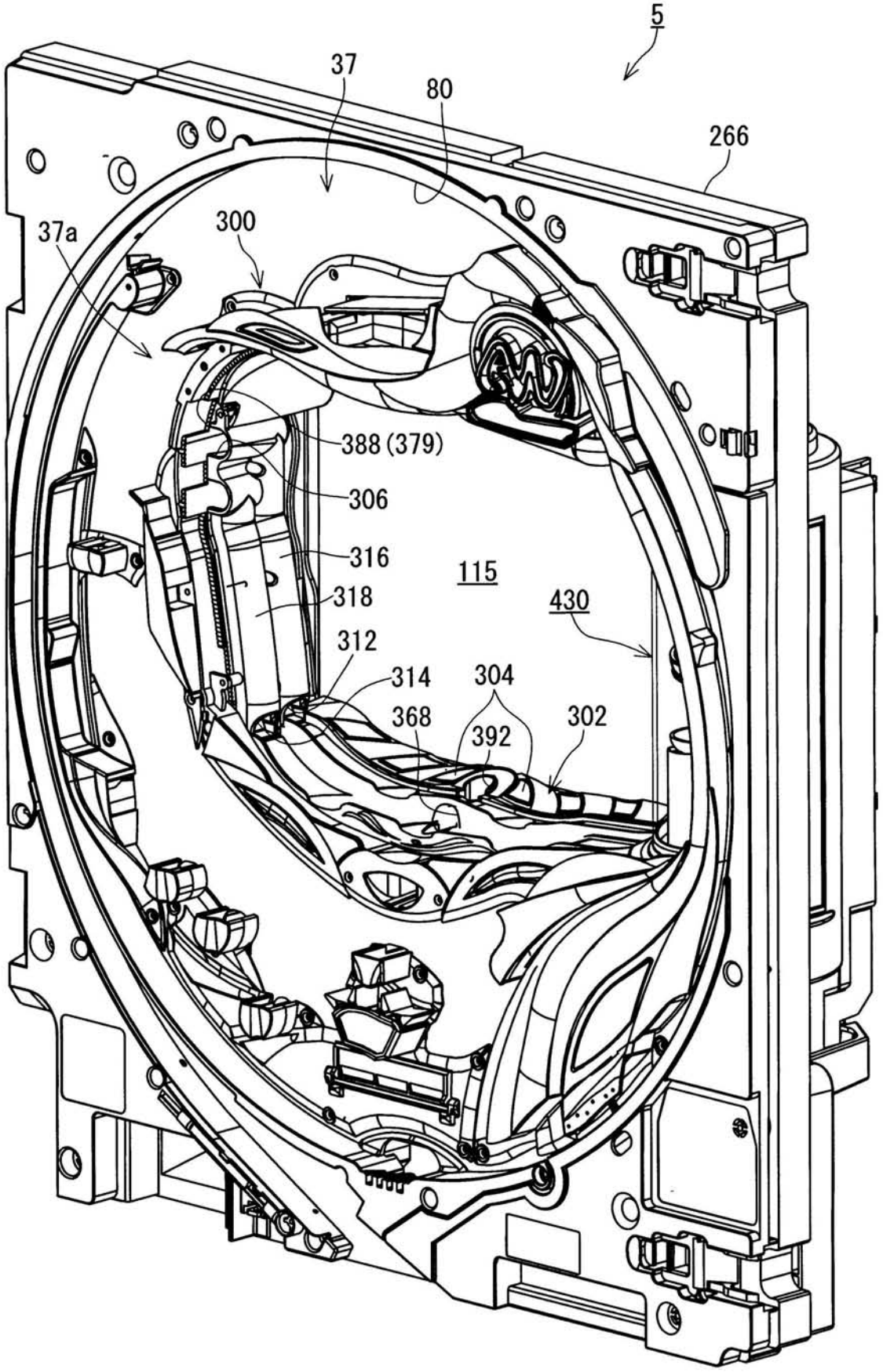
【図１２】


5
80
78
77
76
79
300
390
394
400
260
404
262
402
370
266
264
264
264
430
398
115
270
130
268
132

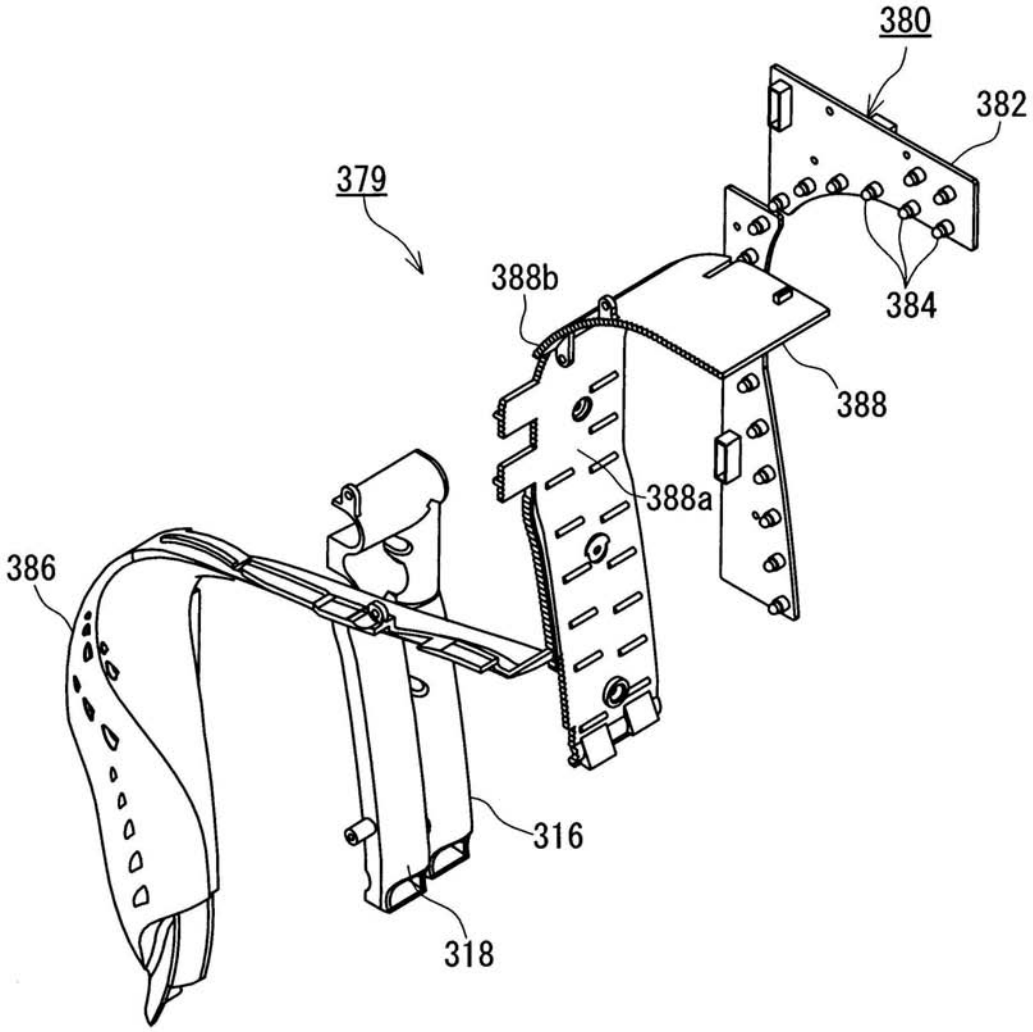
【図１３】


80
77
76
78
79
262
260
400
264
300
264
264
264
264
266
410
168
398
5
270
440
115
132

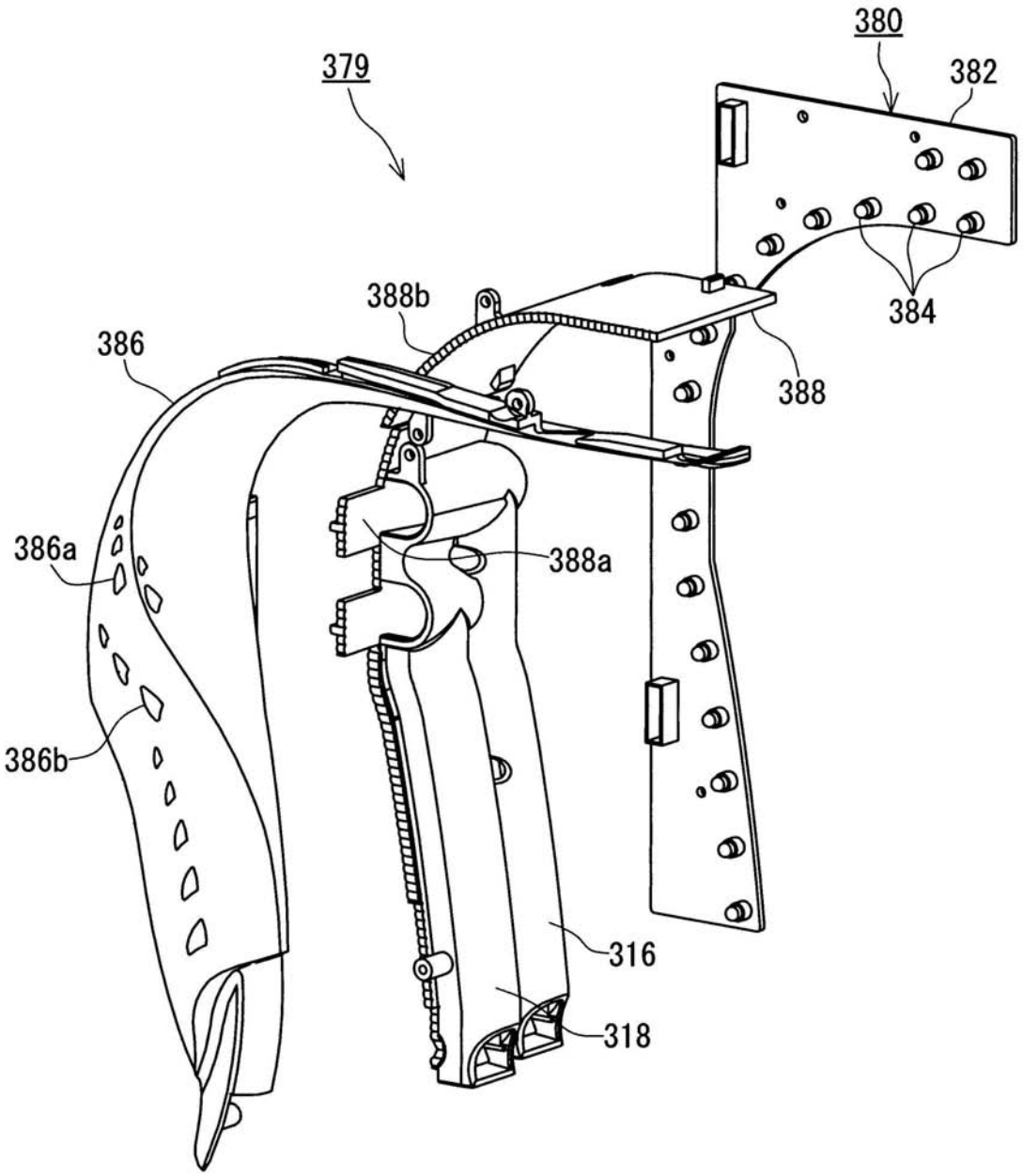
【図１４】


5
37
80
266
37a
300
388 (379)
306
316
115
318
430
312
314
304
368
392
302

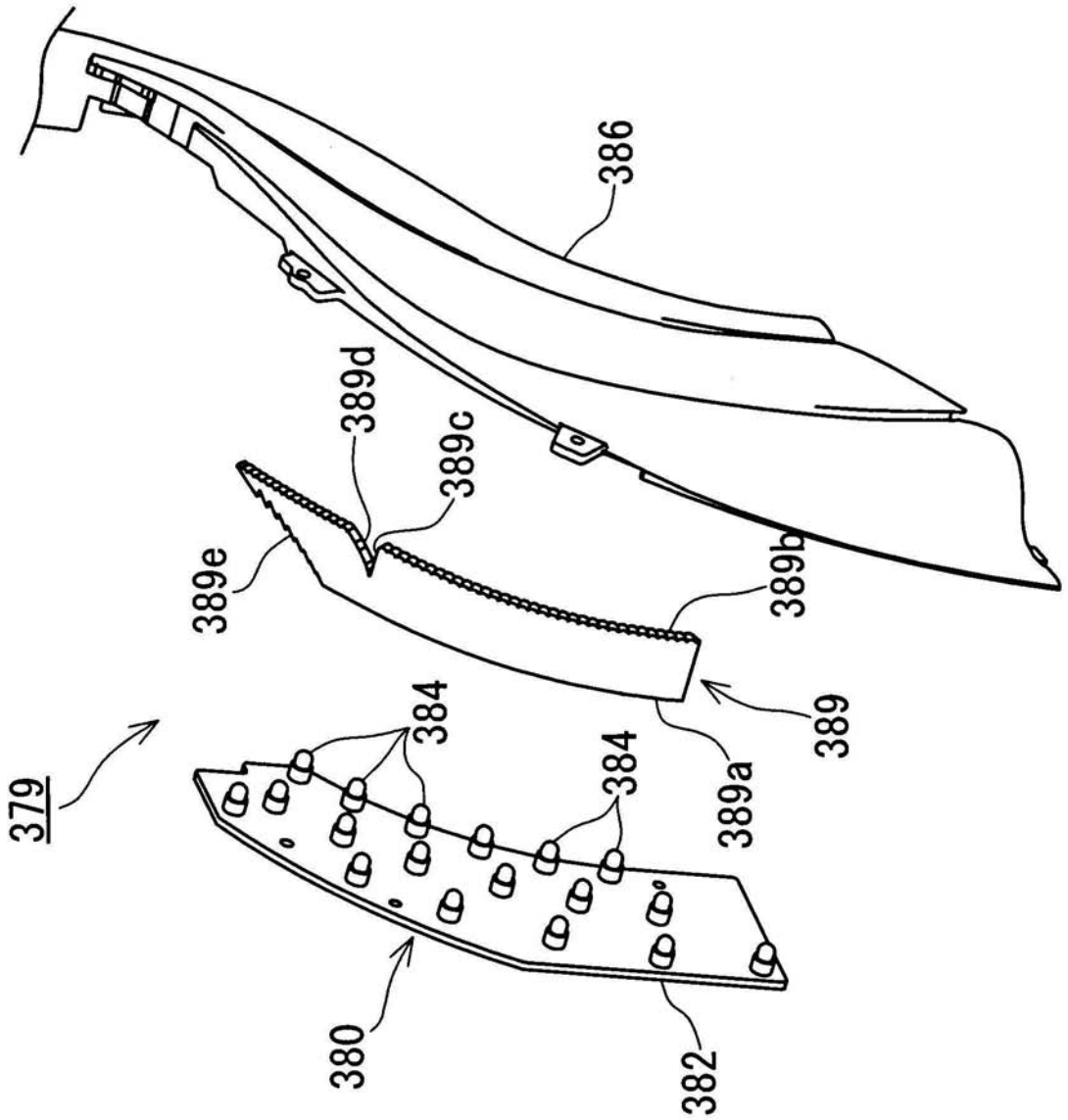
【図１５】



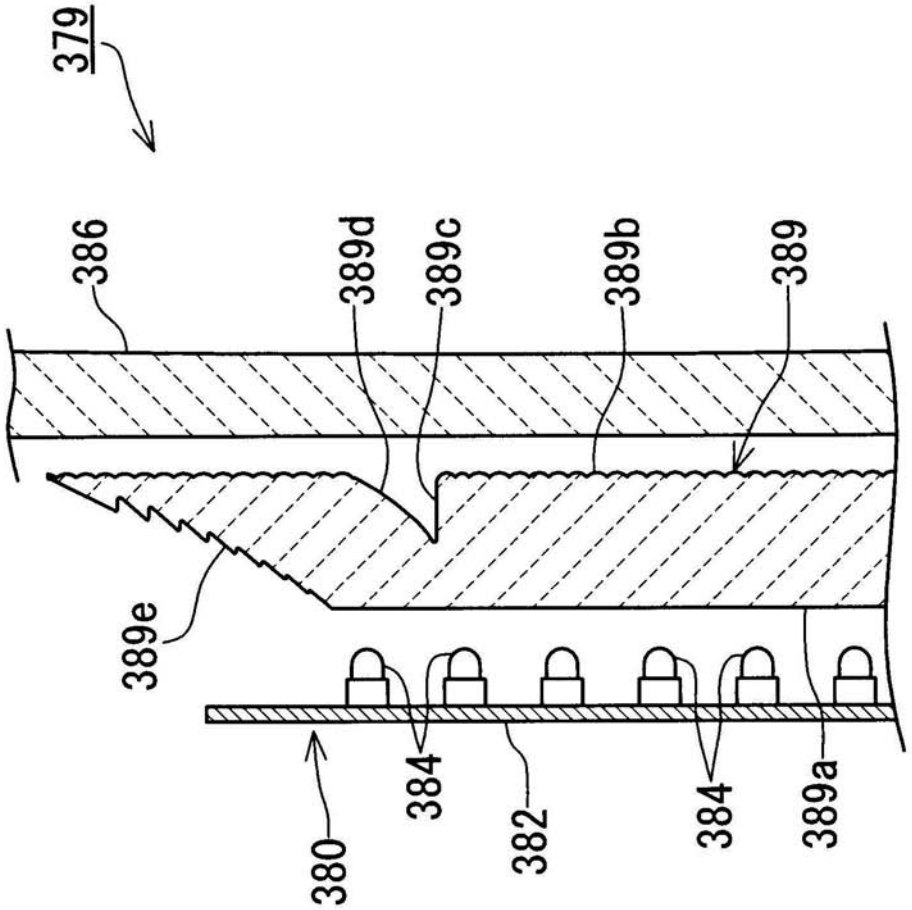
【図１６】



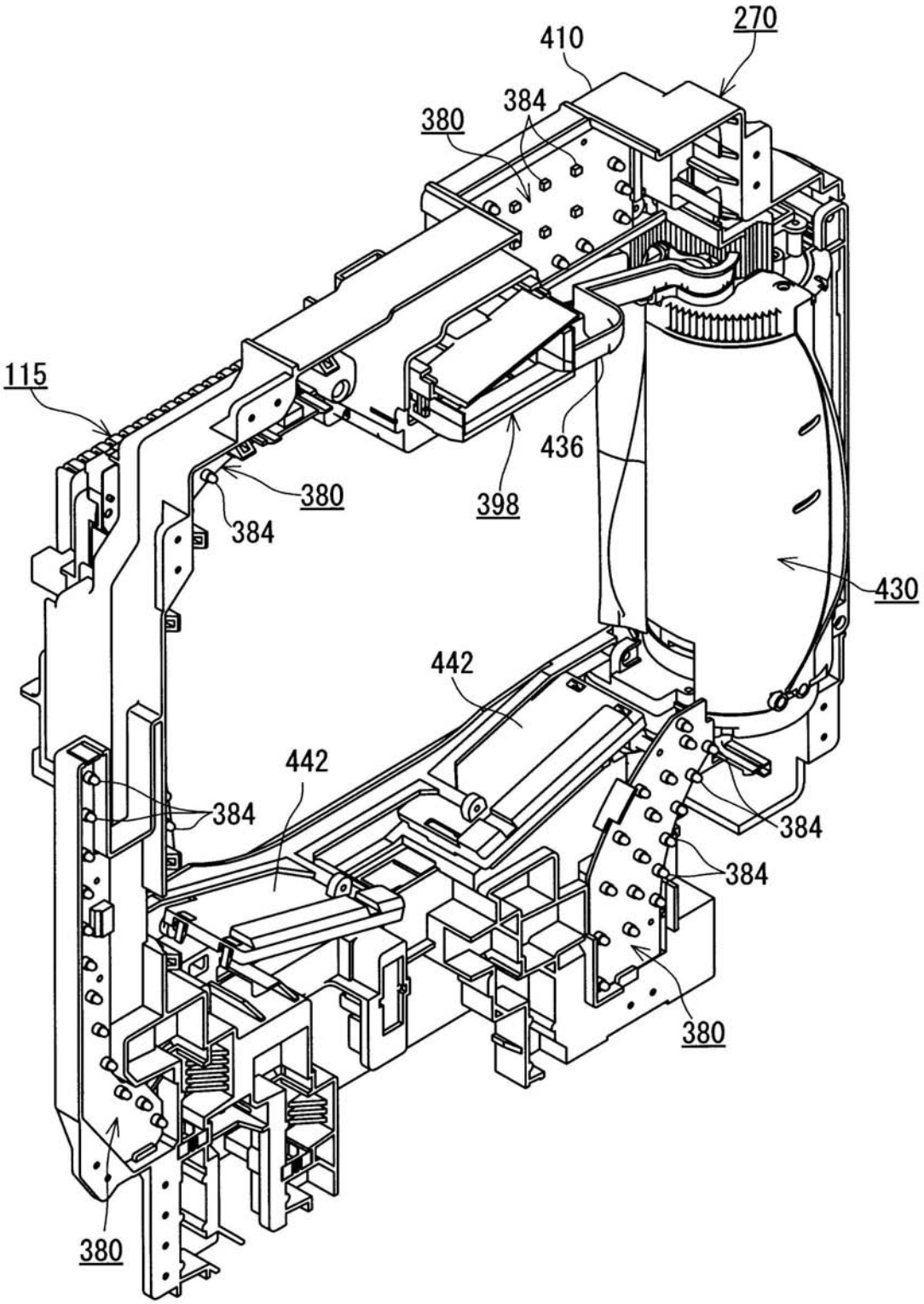
【図１７】



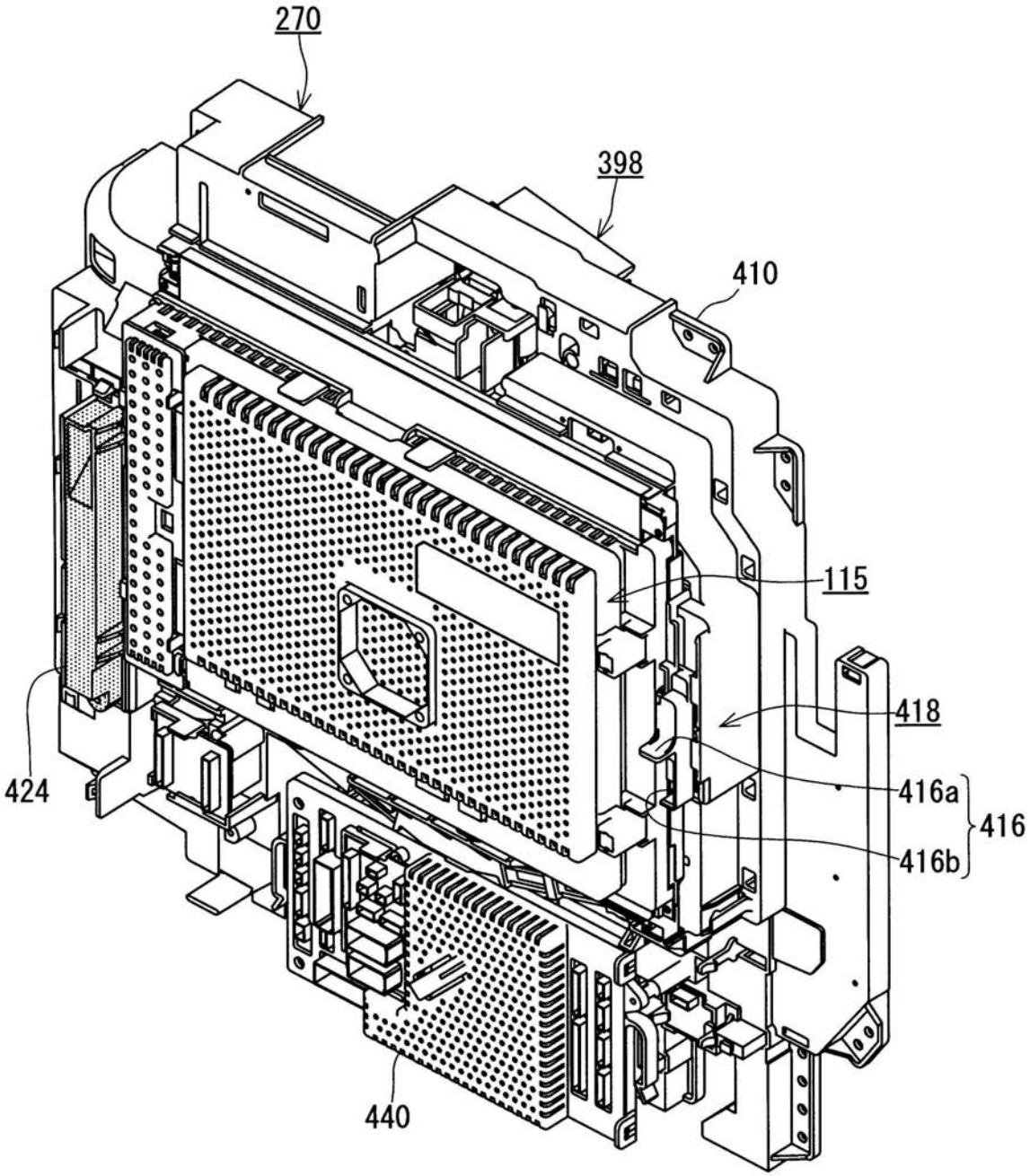
【図１８】



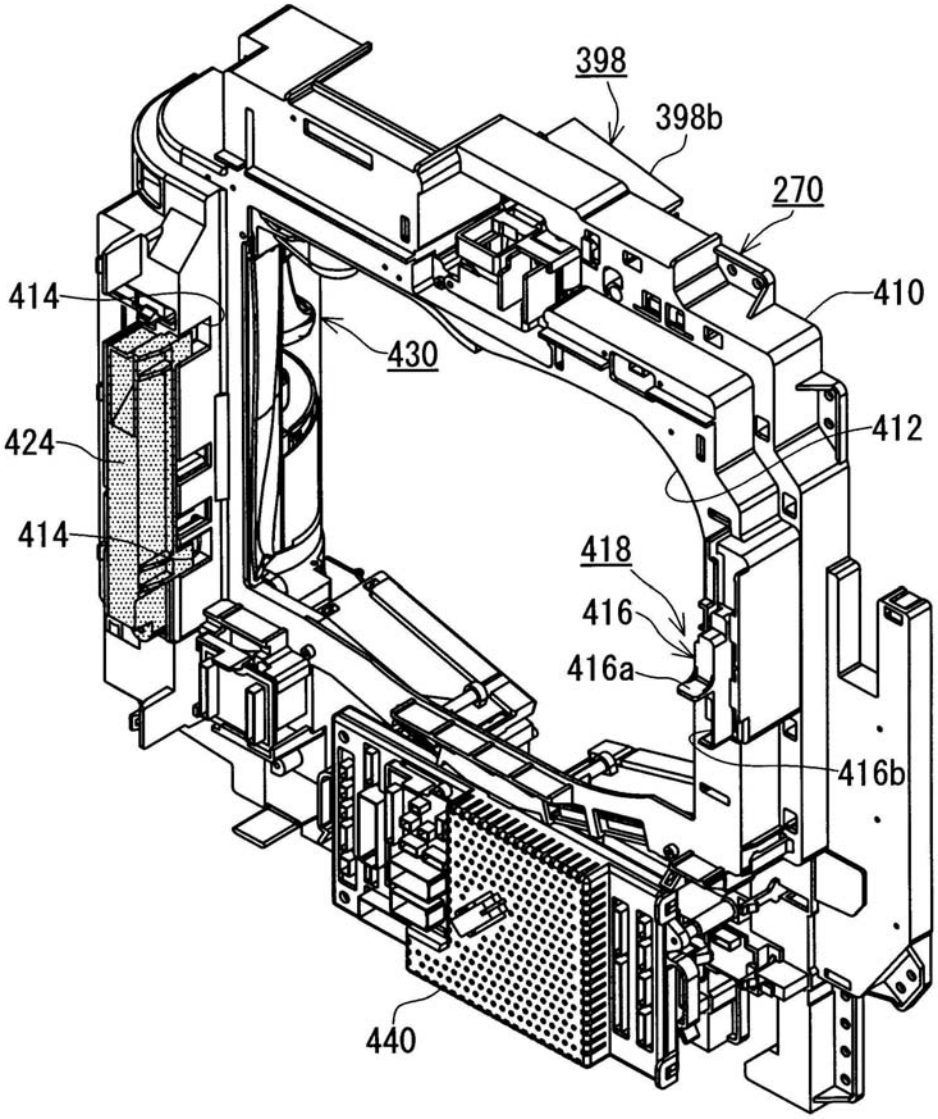
【図１９】


270
410
384
380
115
436
380
384
398
430
442
442
384
384
384
380
380

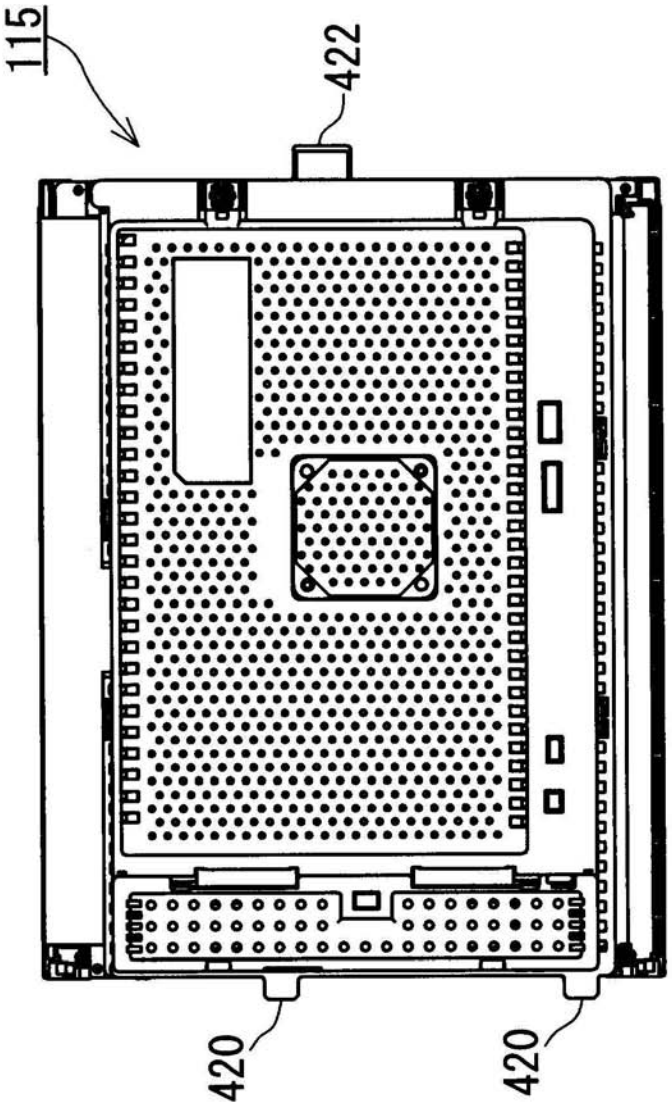
【図２０】



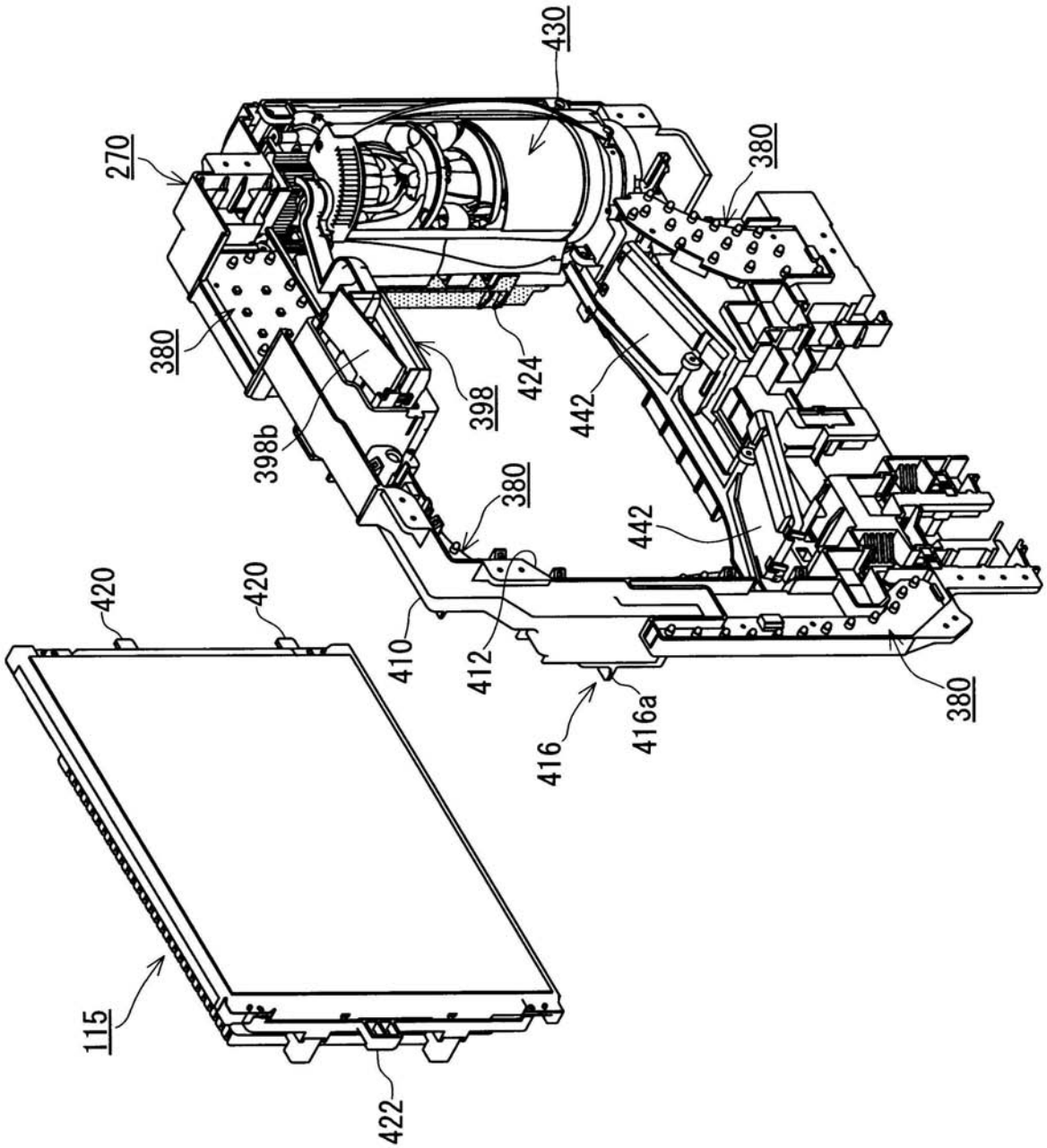
【図２１】



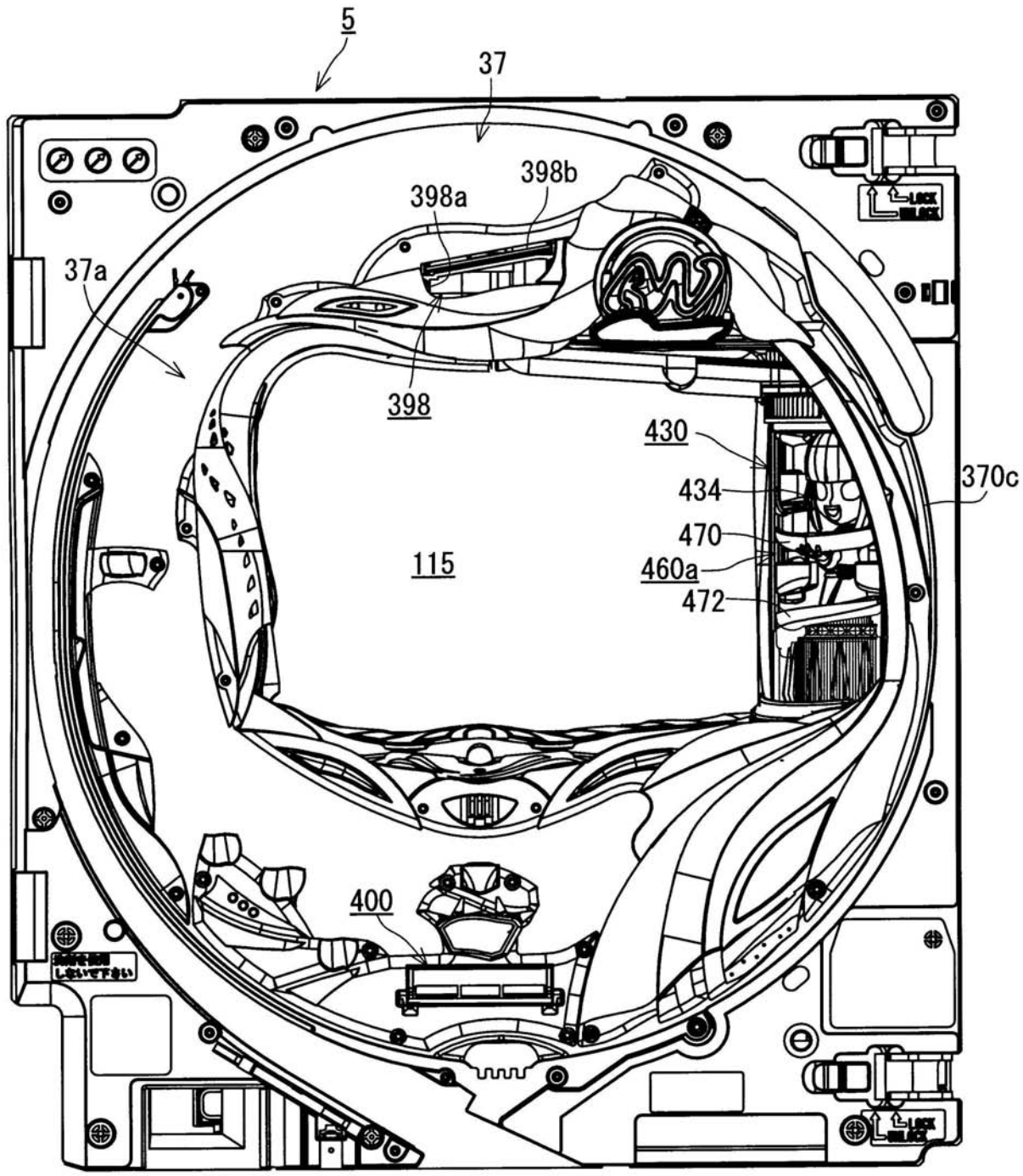
【図２２】



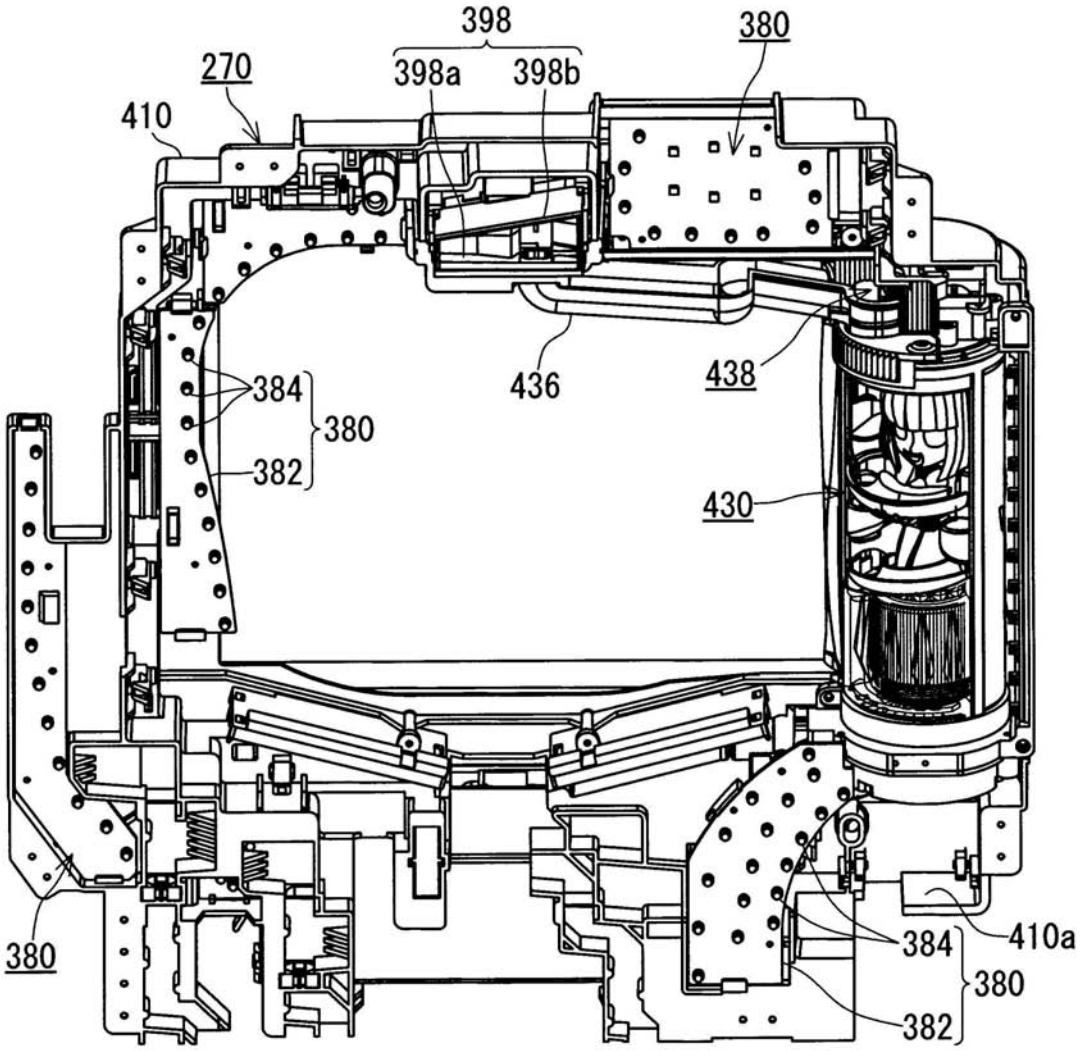
【図２３】


430
270
380
380
424
398
442
398b
380
442
420
420
410
412
380
416
416a
115
422

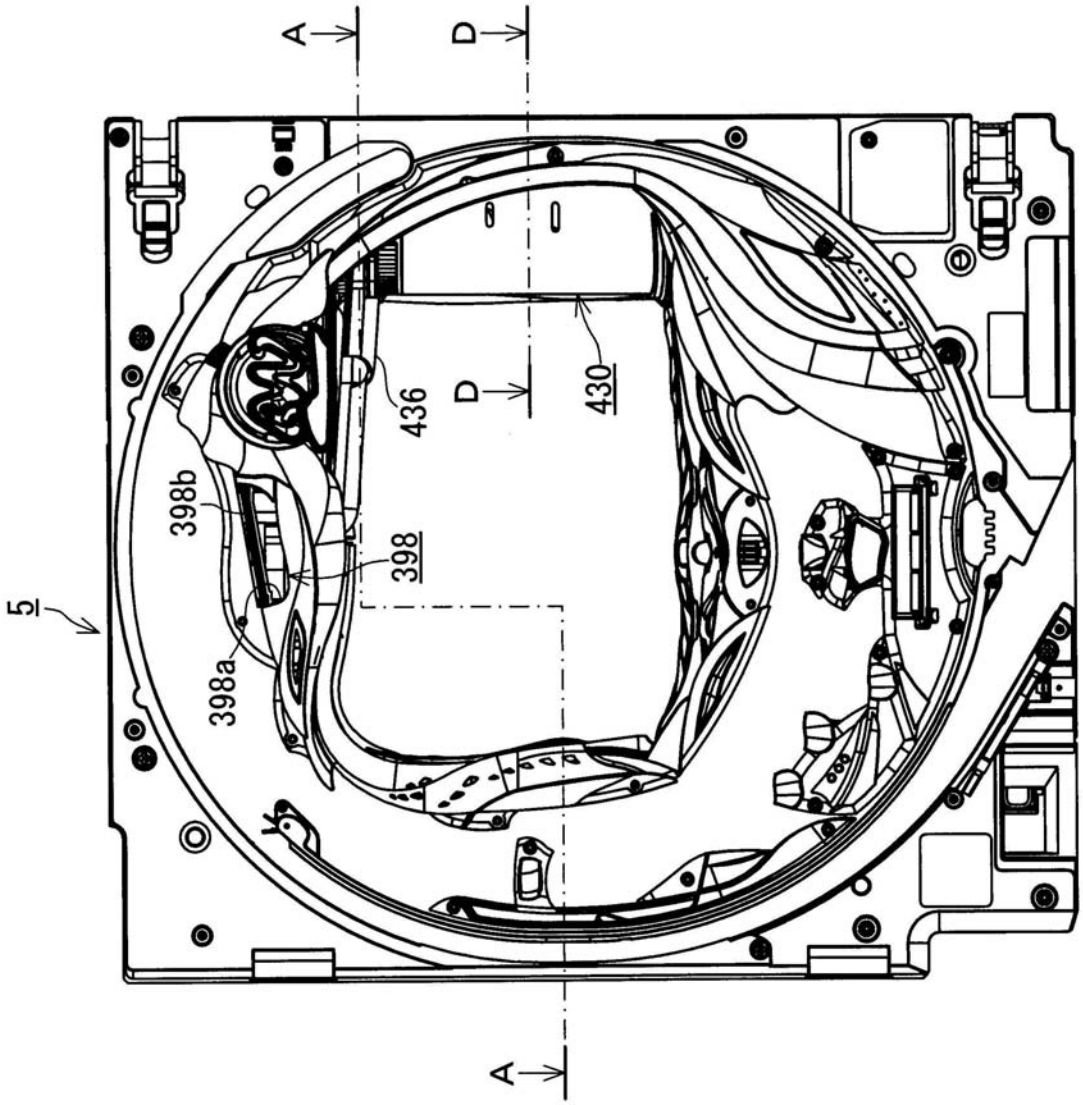
【図２４】



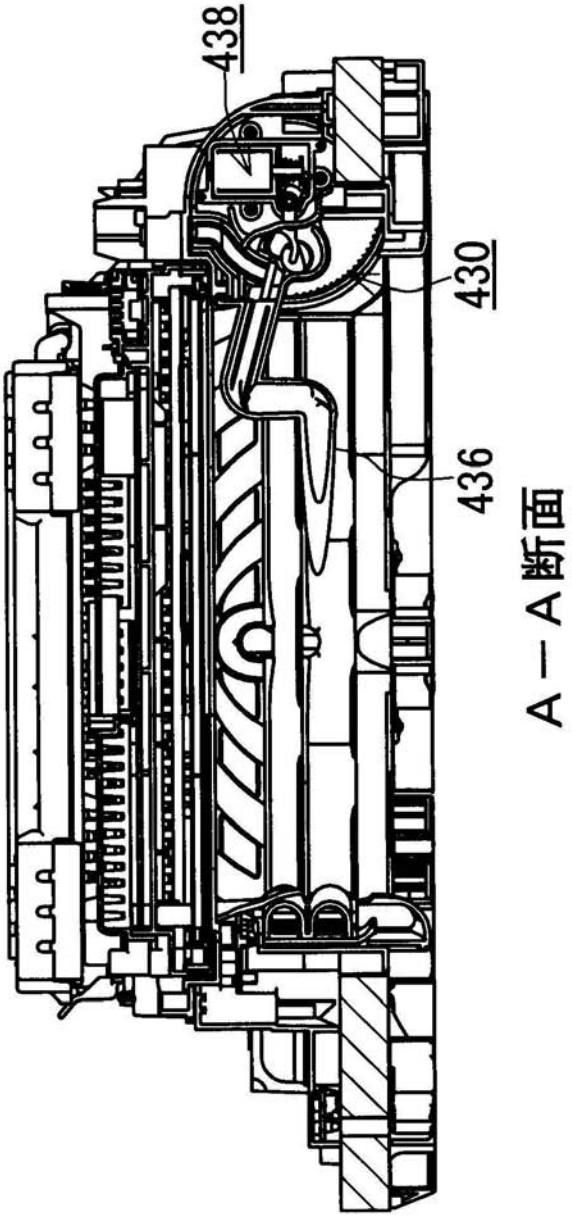
【図２５】


398
380
270
398a
398b
410
384
380
382
436
438
430
380
384
380
382
410a

【図２６】

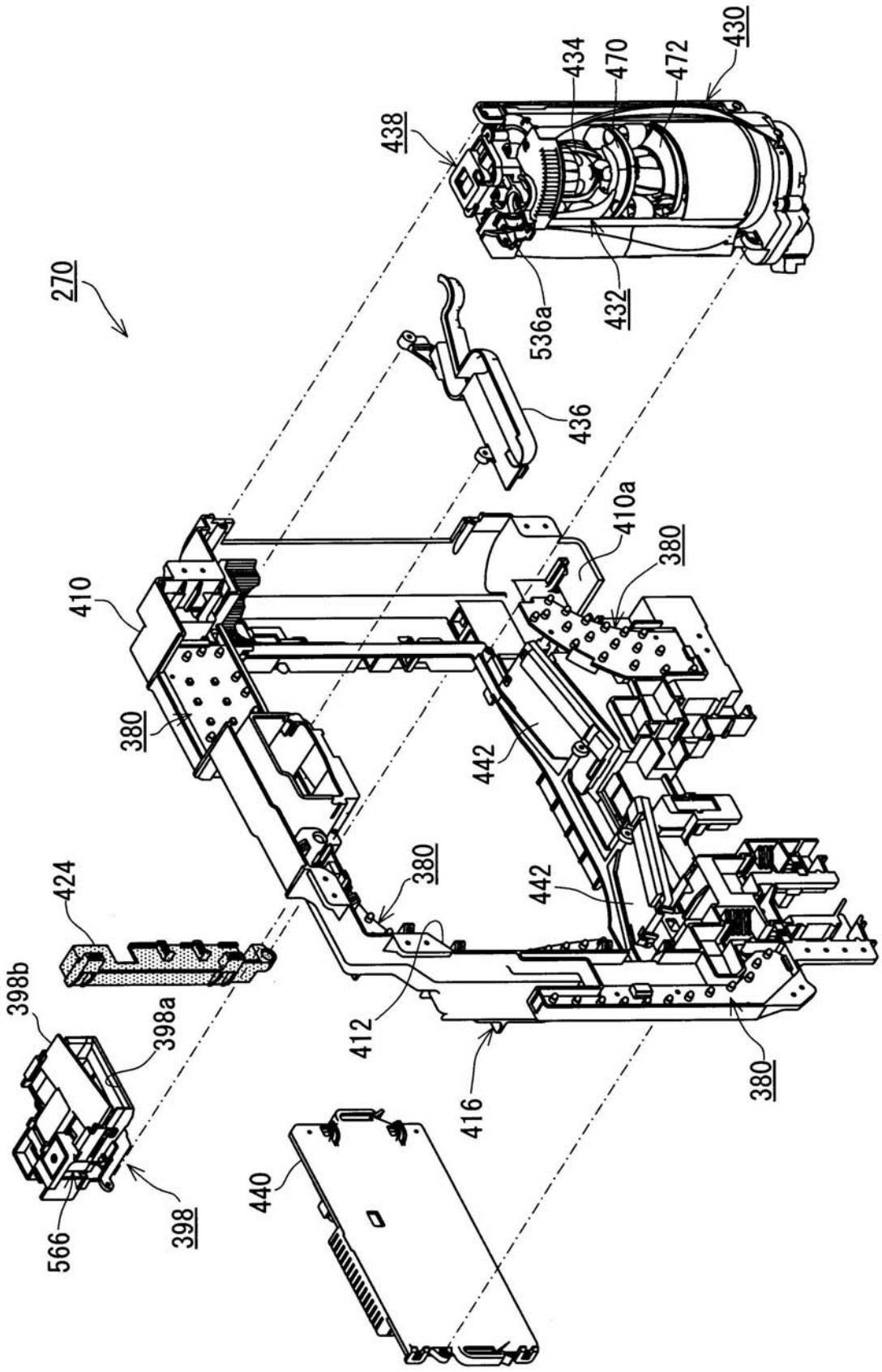


【図２７】

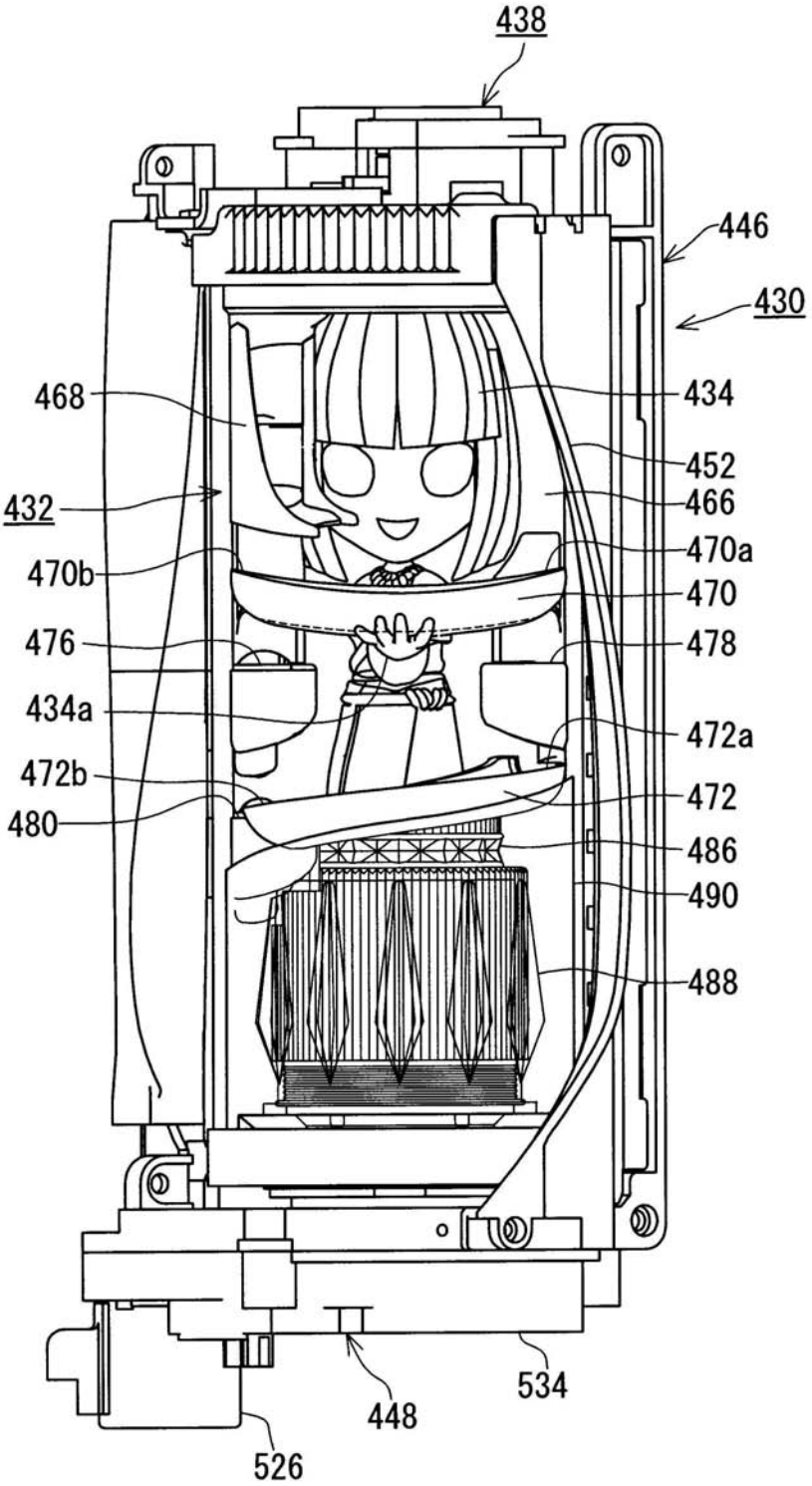


Ａ－Ａ断面

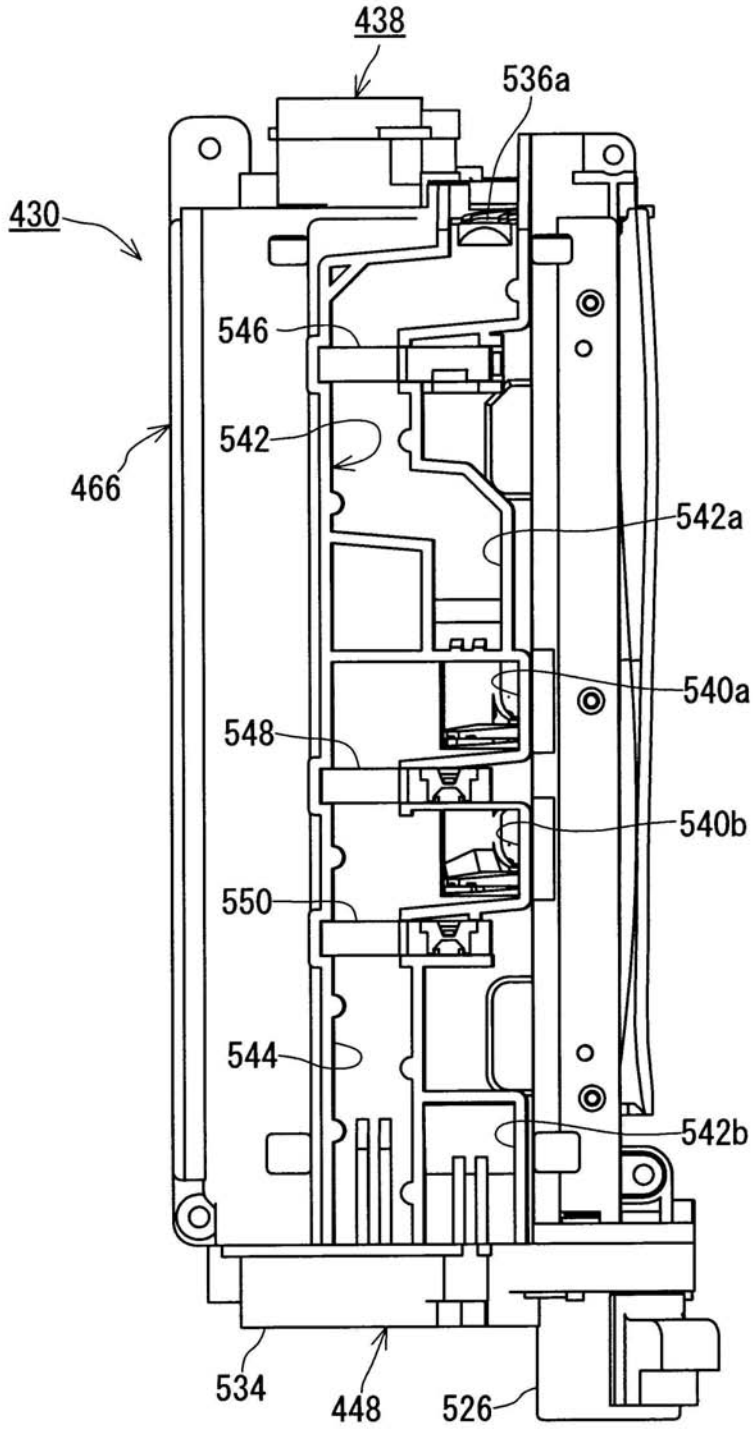
【図２８】


270
430
434
470
472
438
536a
432
436
410a
380
410
380
442
380
442
424
398b
398a
412
416
380
440
566
398

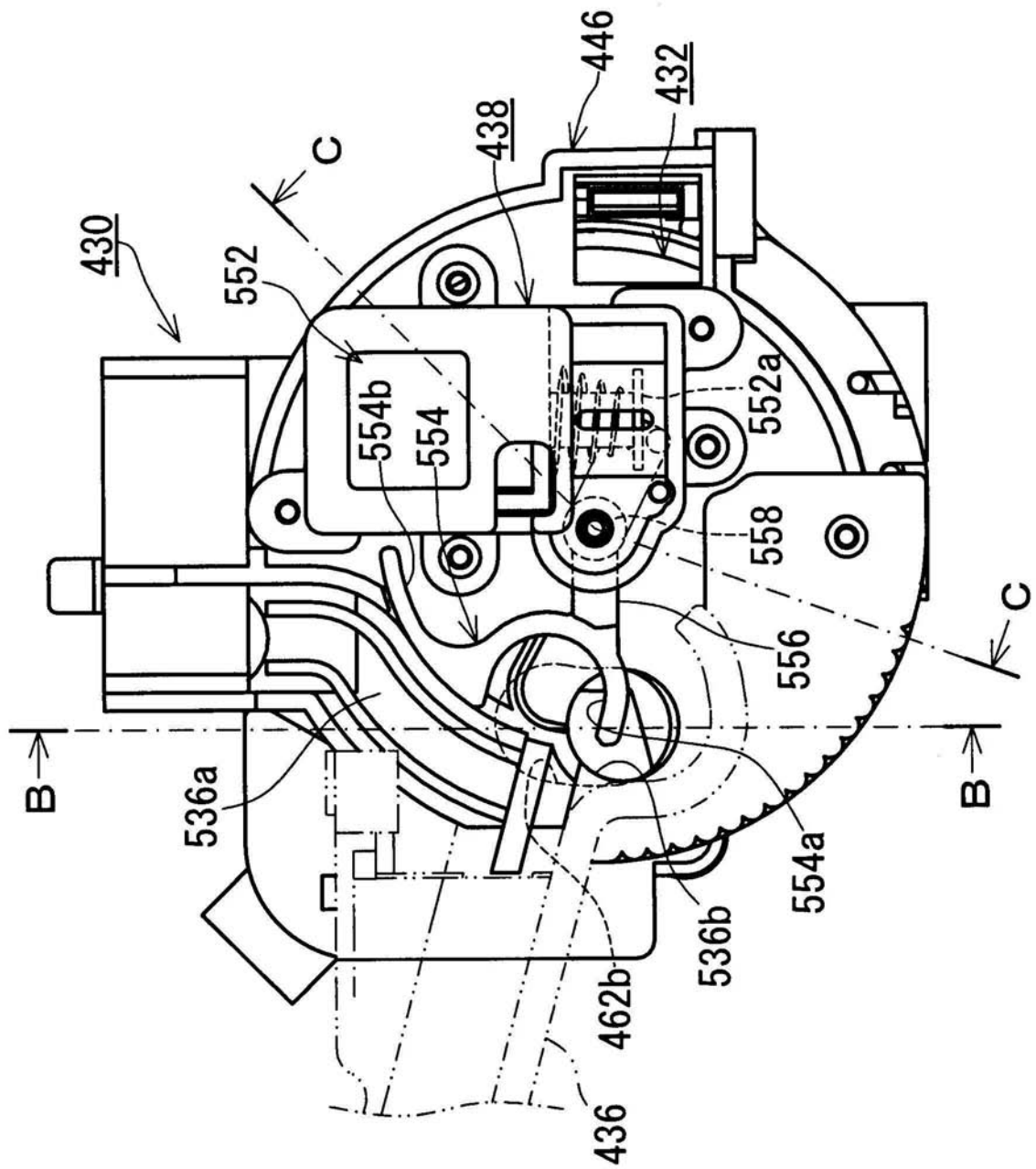
【図２９】


438
446
430
468
434
452
432
466
470a
470b
470
476
478
434a
472a
472b
472
480
486
490
488
534
448
526

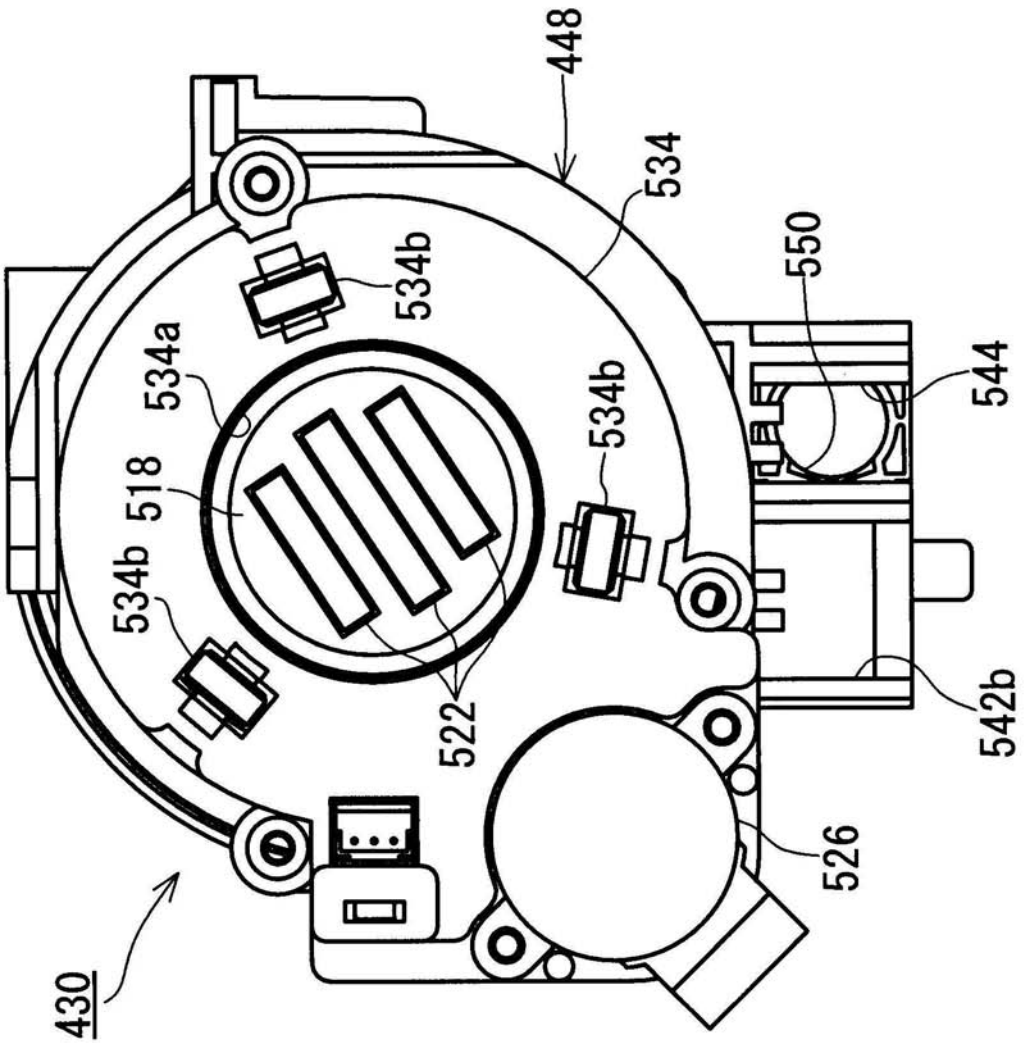
【図３０】


438
536a
430
546
542
466
542a
540a
548
540b
550
544
542b
534
448
526

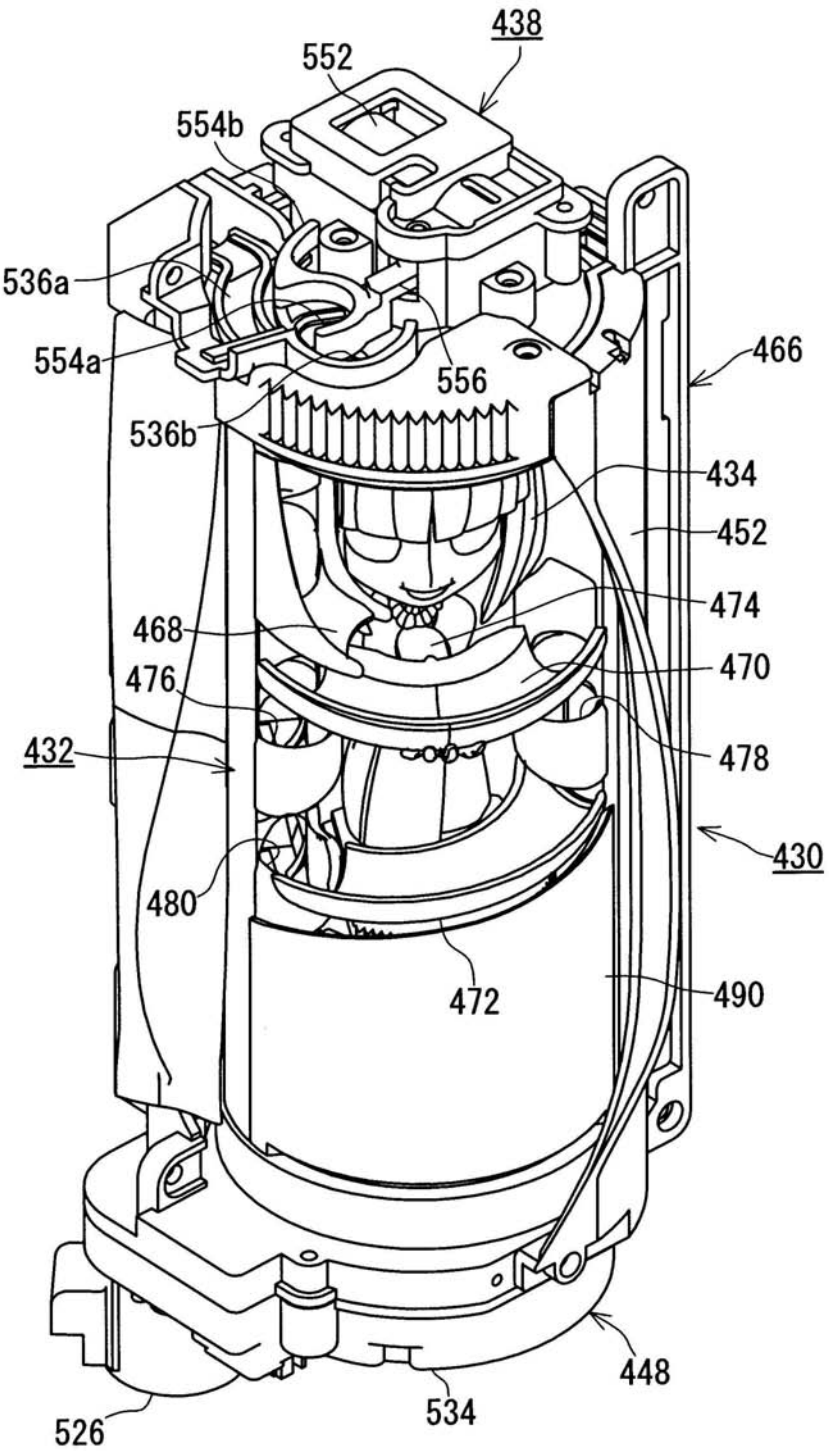
【図３１】


446
432
438
C
430
552
554b
554
552a
558
C
556
B
B
536a
554a
536b
462b
436

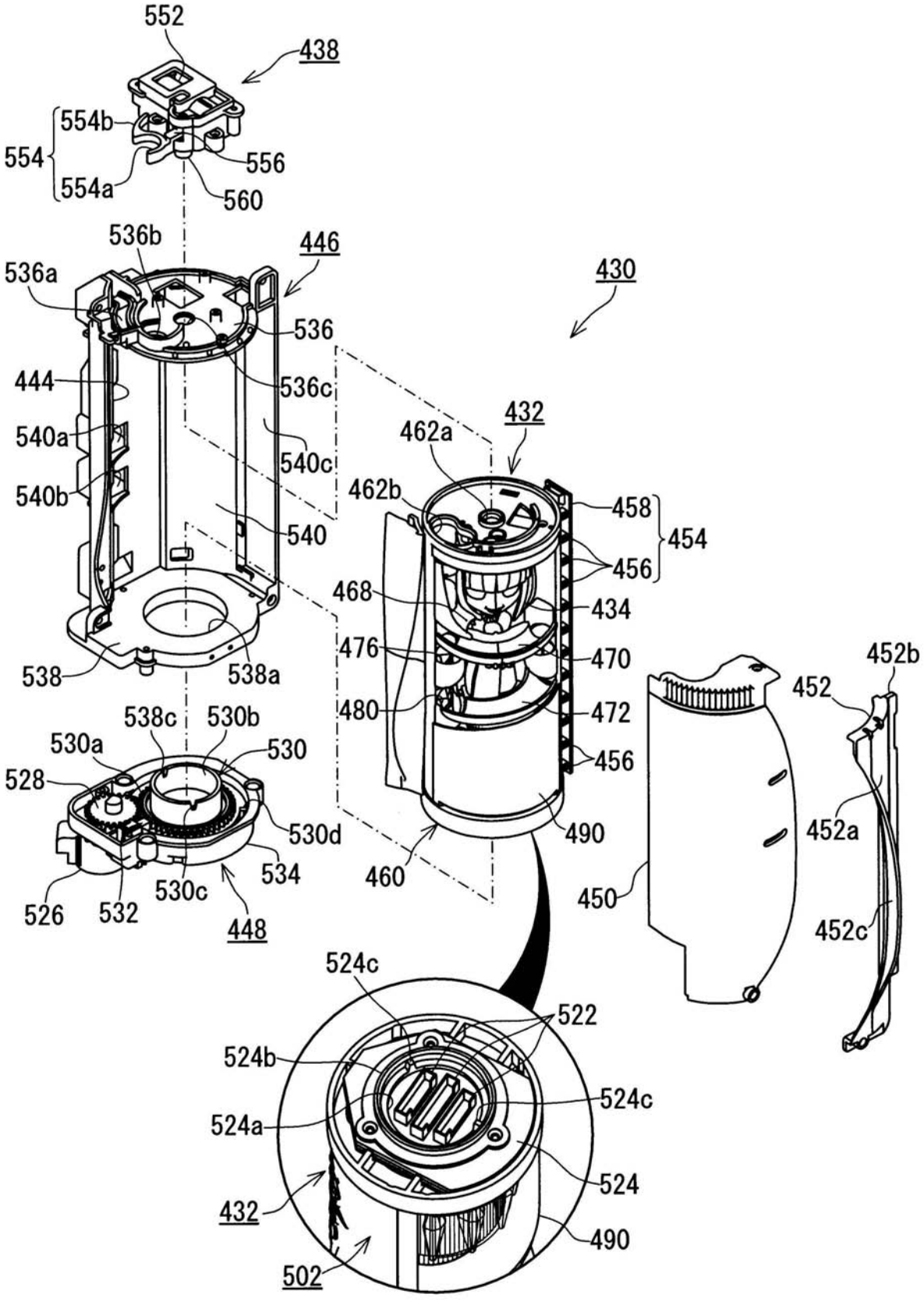
【図３２】



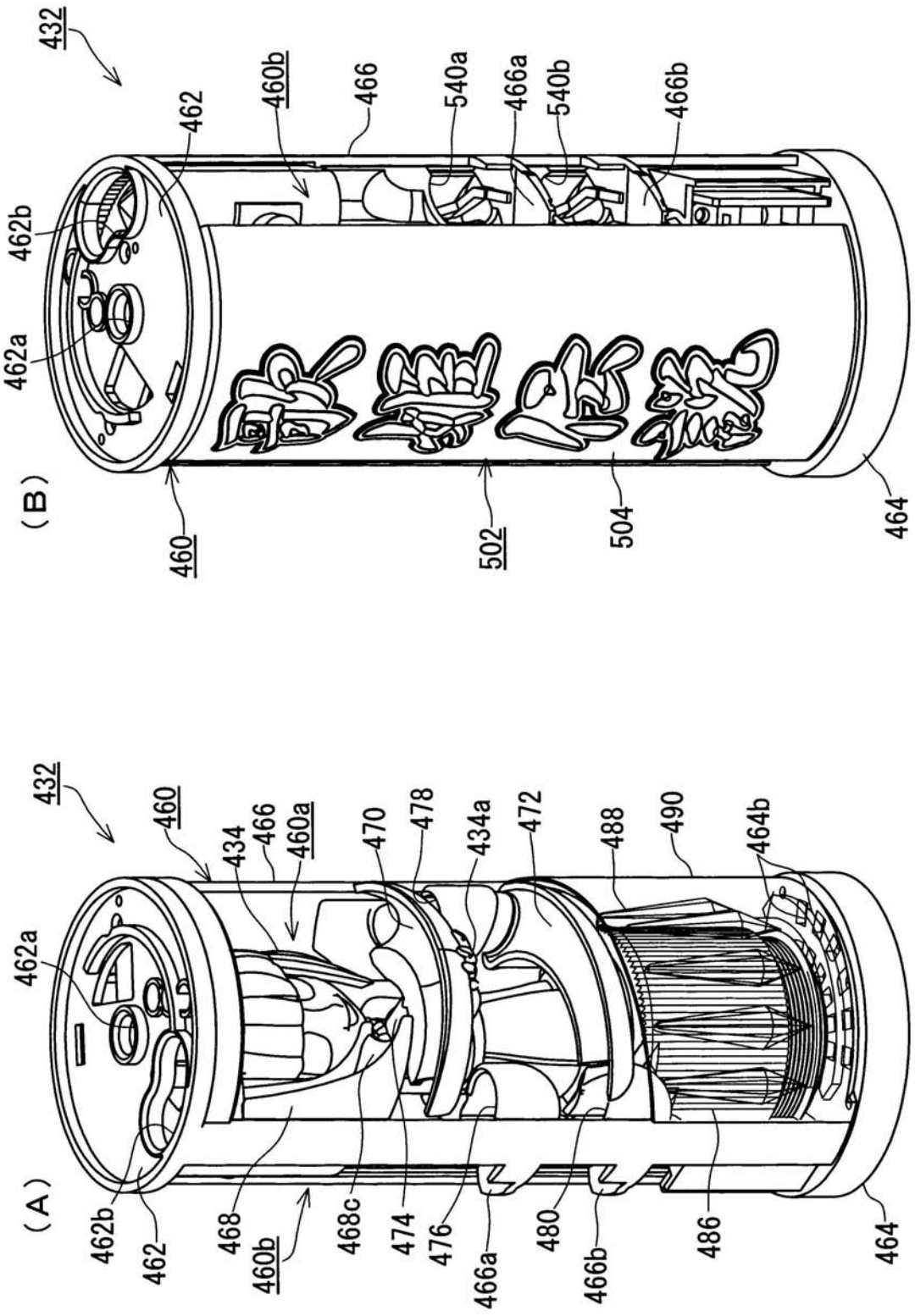
【図３３】


438
552
554b
536a
554a
556
536b
466
434
452
474
468
470
476
478
432
430
480
472
490
448
534
526

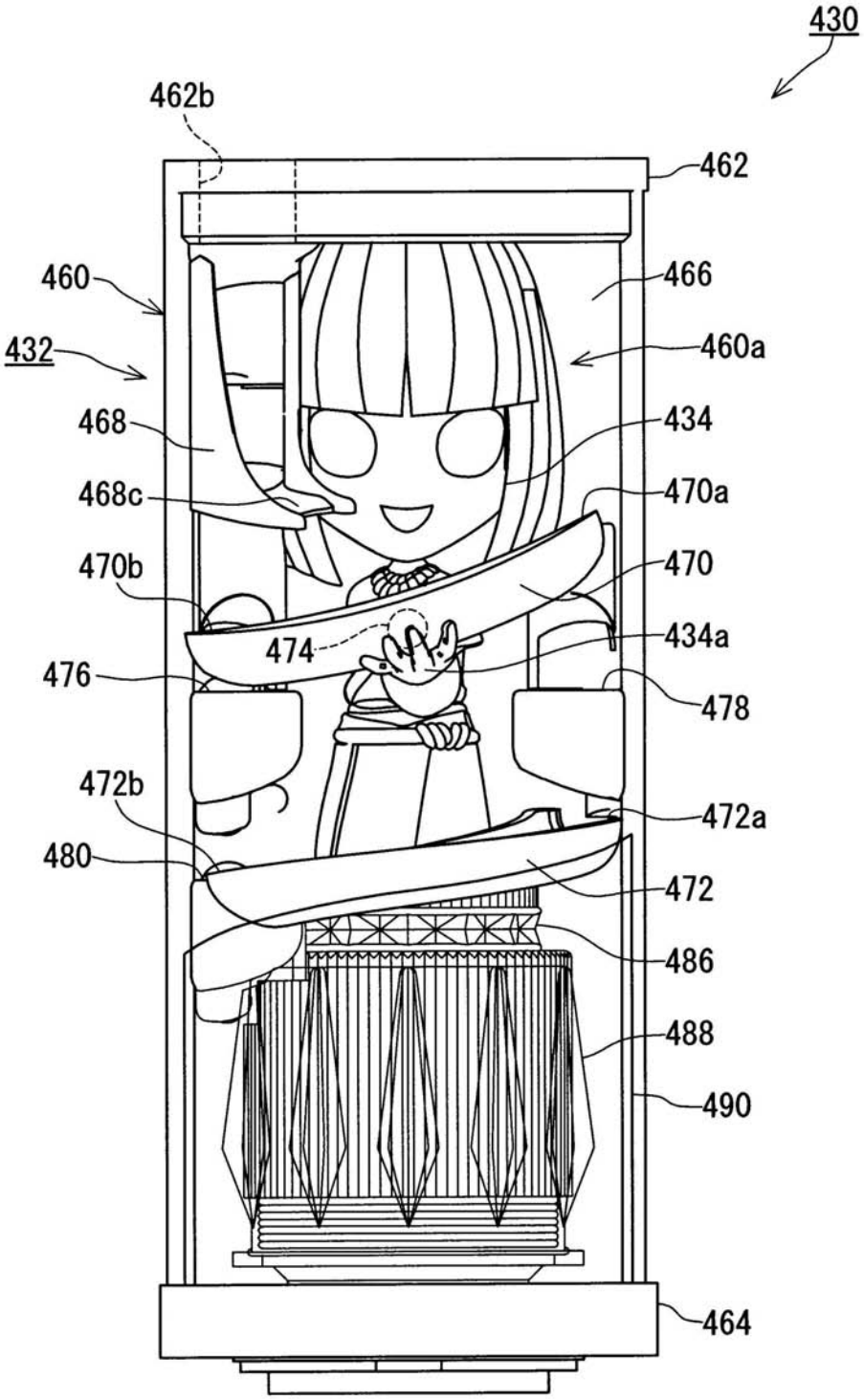
【図３４】


552
438
554b
554
554a
556
560
536b
446
536a
536
444
536c
540a
540c
540b
540
538
538a
538c
530b
530a
530
528
530d
534
526
532
530c
448
430
432
462a
462b
458
454
456
468
434
476
470
480
472
456
490
460
452b
452
452a
450
452c
524c
522
524b
524c
524a
524
432
490
502

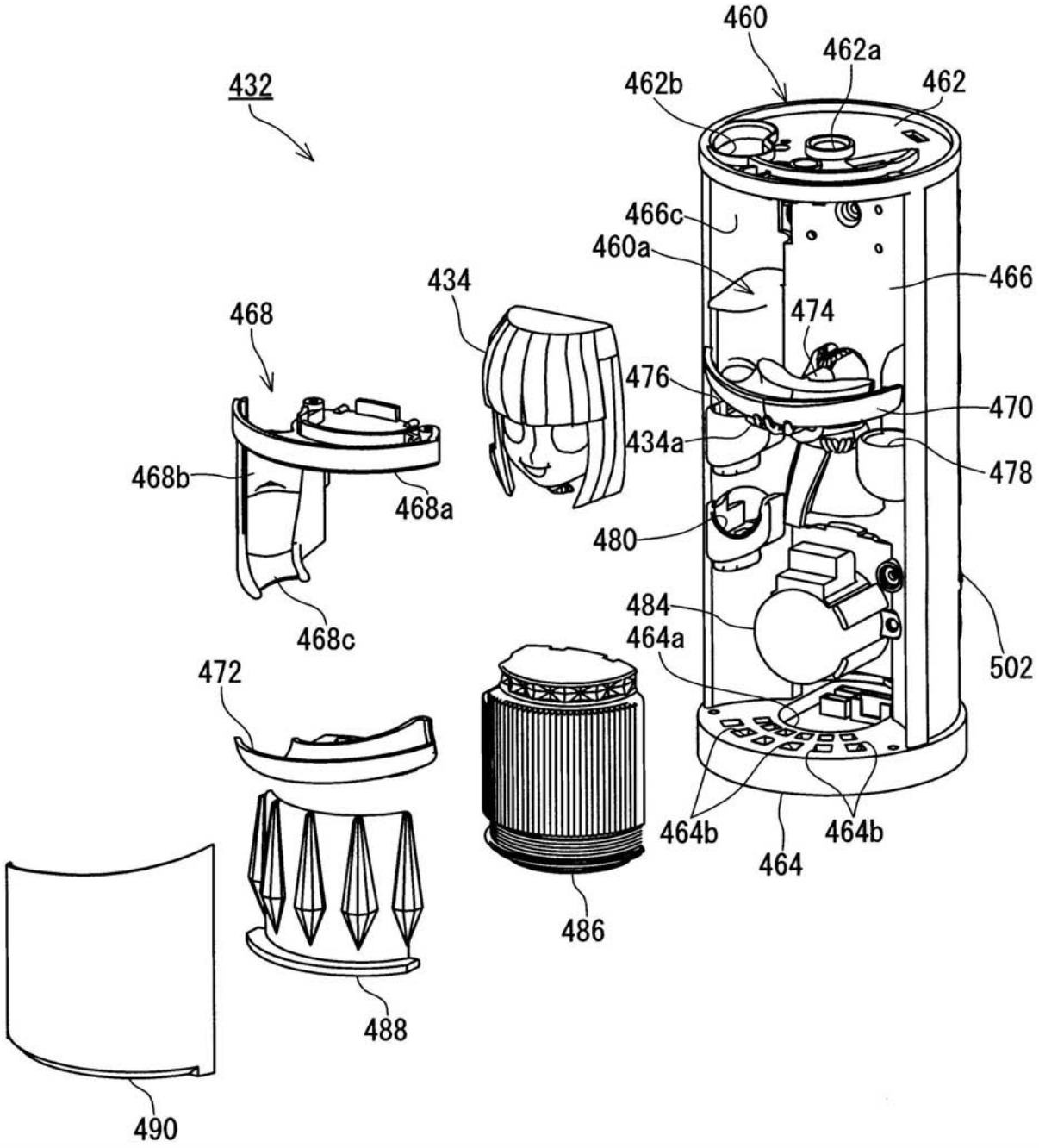
【図３５】


(B)
432
462
460b
466
540a
466a
540b
466b
462b
462a
460
502
504
464
(A)
432
460
434
466
460a
470
478
434a
472
488
490
464b
462a
462b
462
468
460b
468c
474
476
466a
480
466b
486
464

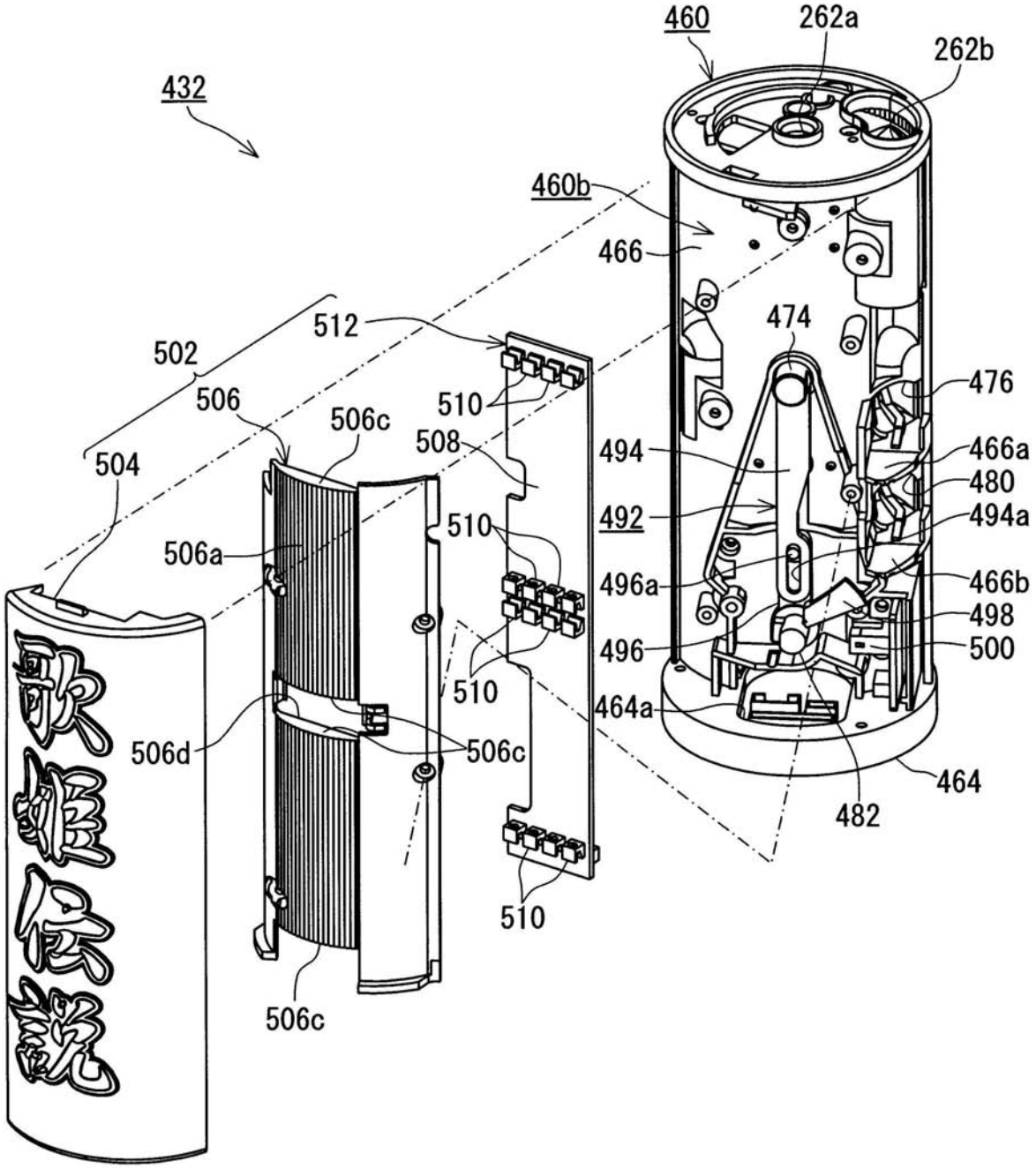
【図３６】


430
462b
462
460
466
432
460a
468
434
468c
470a
470b
470
474
434a
476
478
472b
472a
480
472
486
488
490
464

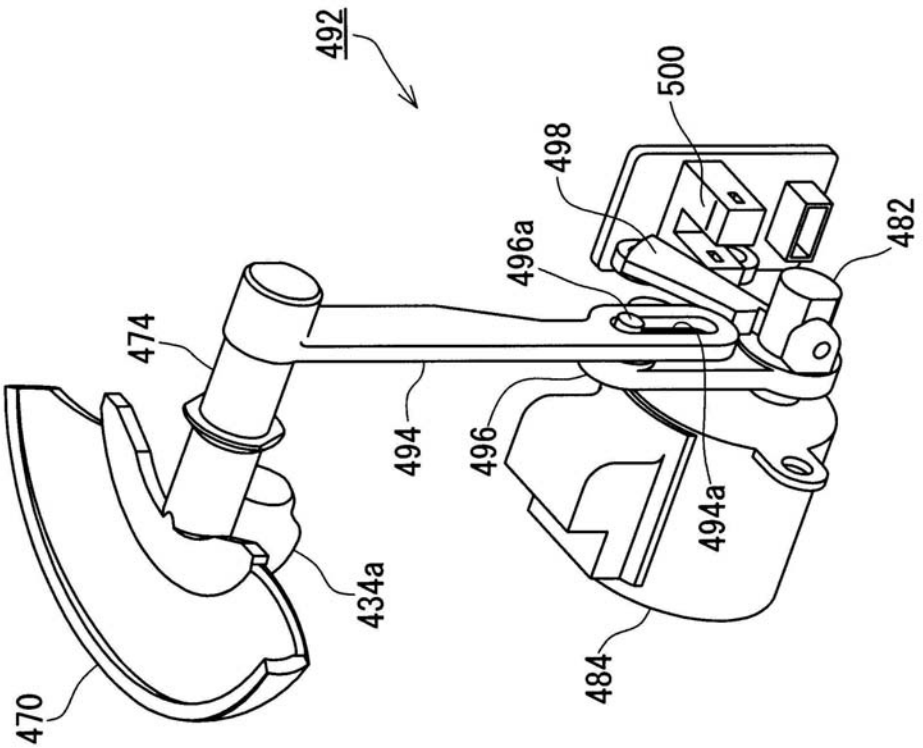
【図３７】


460
462a
462b
462
432
466c
460a
466
434
474
468
476
470
434a
468b
468a
478
480
468c
484
464a
502
472
464b
464b
464
486
488
490

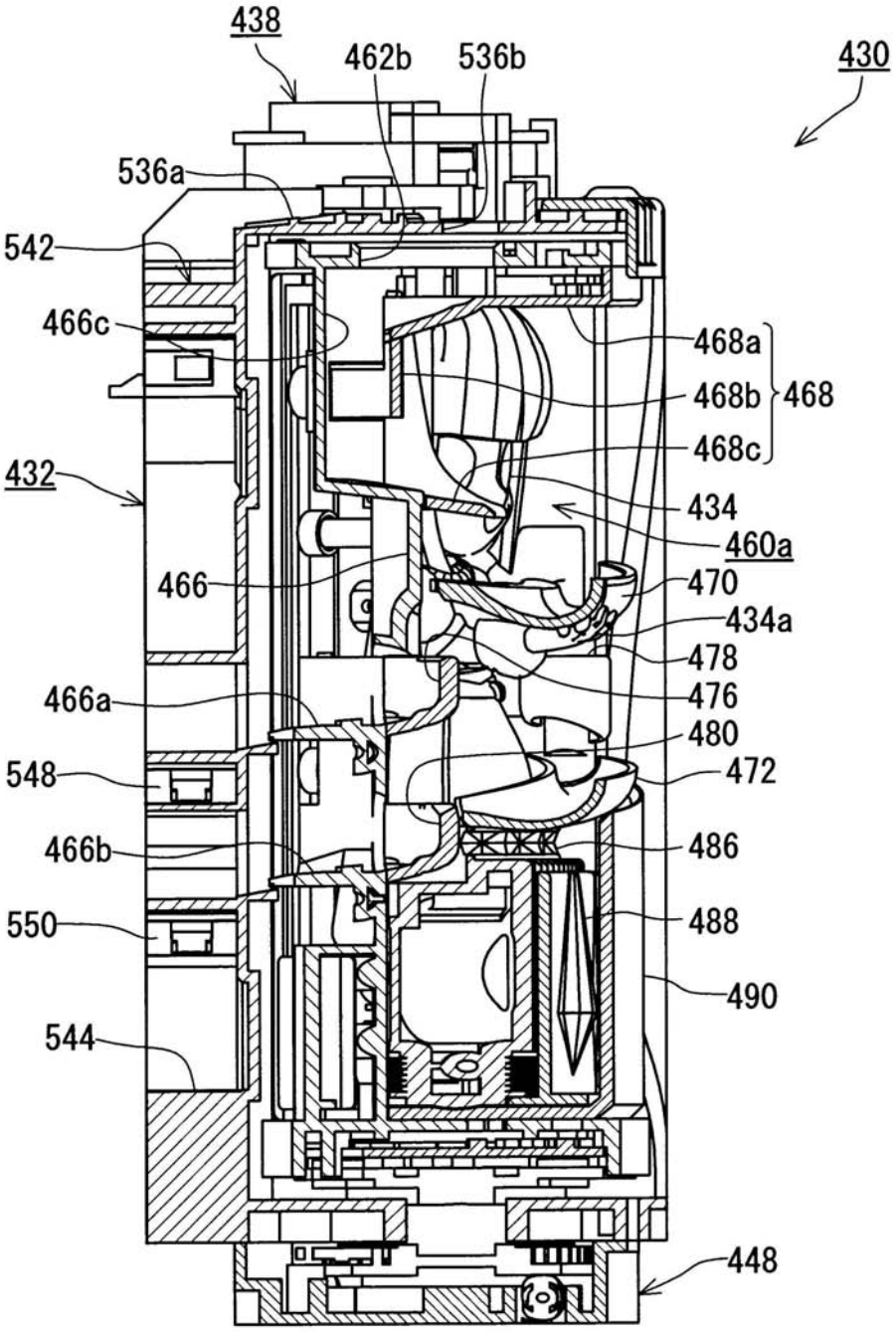
【図３８】


460
262a
262b
432
460b
466
512
474
502
476
506
510
506c
508
494
466a
504
480
492
494a
510
506a
496a
466b
498
496
500
510
464a
506d
506c
464
482
510
506c

【図３９】

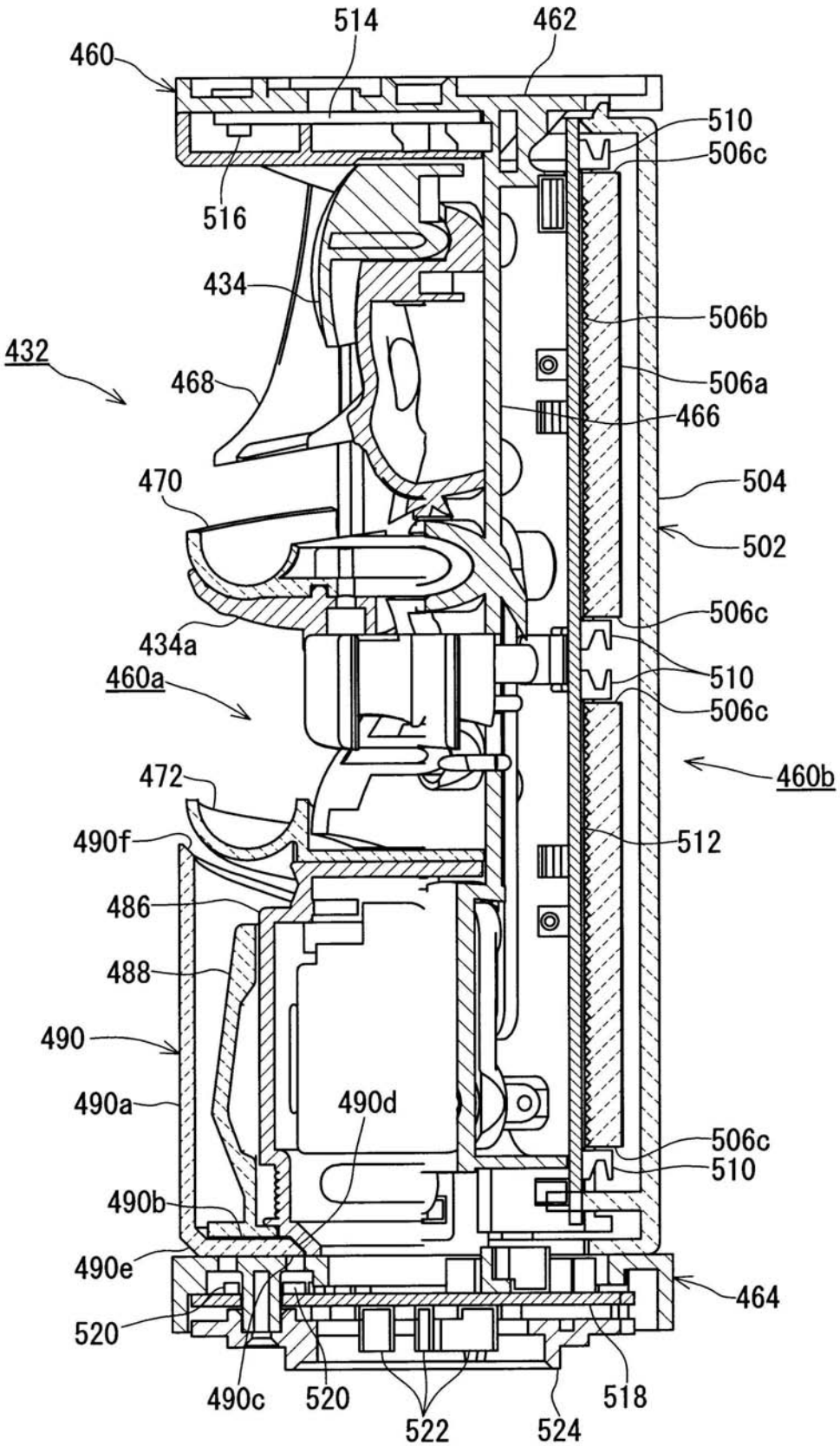


【図４０】


438
462b
536b
430
536a
542
466c
468a
468b
468
468c
432
434
460a
466
470
434a
478
466a
476
480
548
472
466b
486
550
488
490
544
448

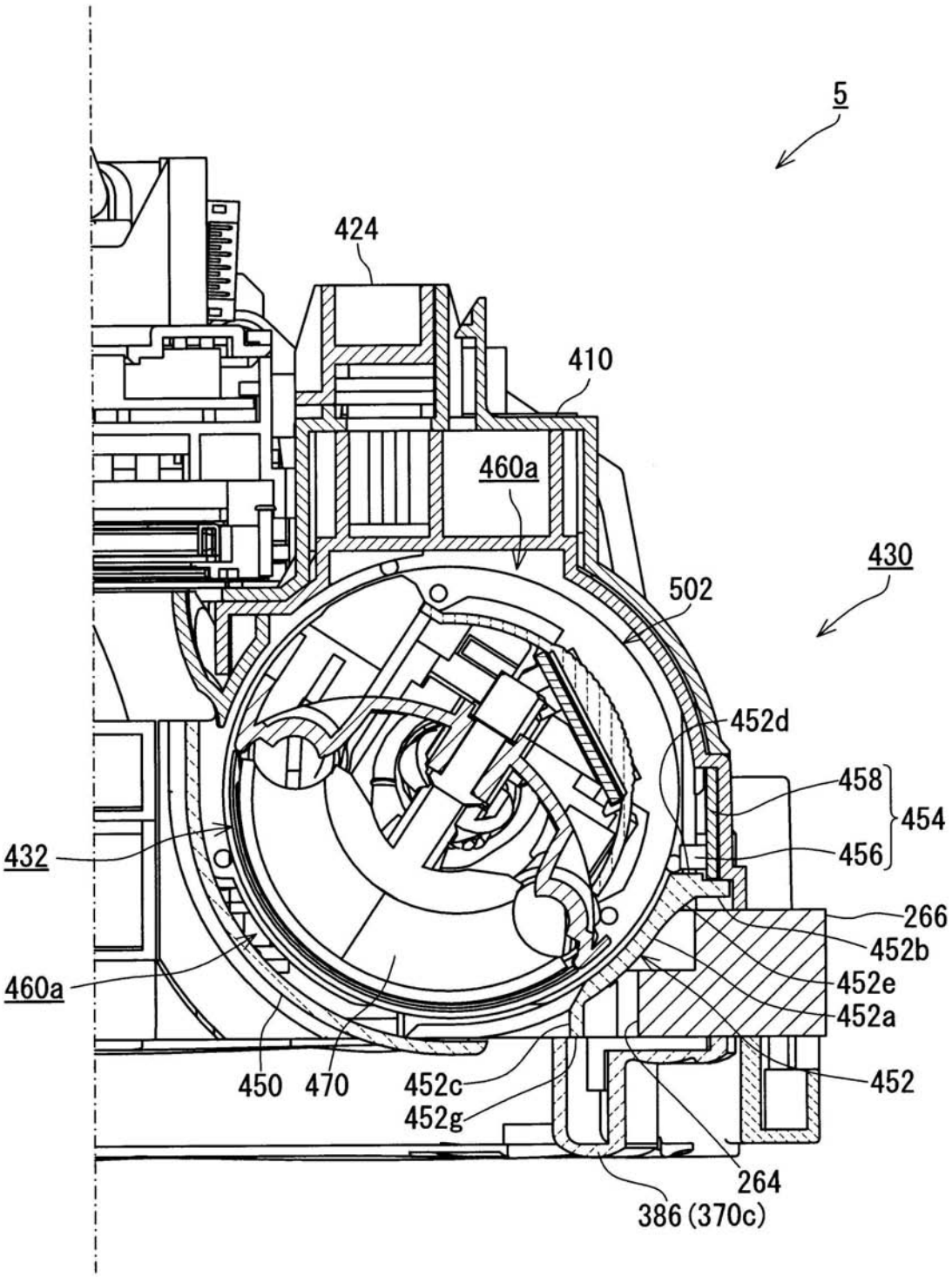
Ｂ－Ｂ断面

【図４１】


514
462
460
510
506c
516
434
506b
432
468
506a
466
470
504
502
506c
434a
510
460a
506c
460b
472
490f
512
486
488
490
490a
490d
506c
510
490b
490e
464
520
490c
520
522
524
518

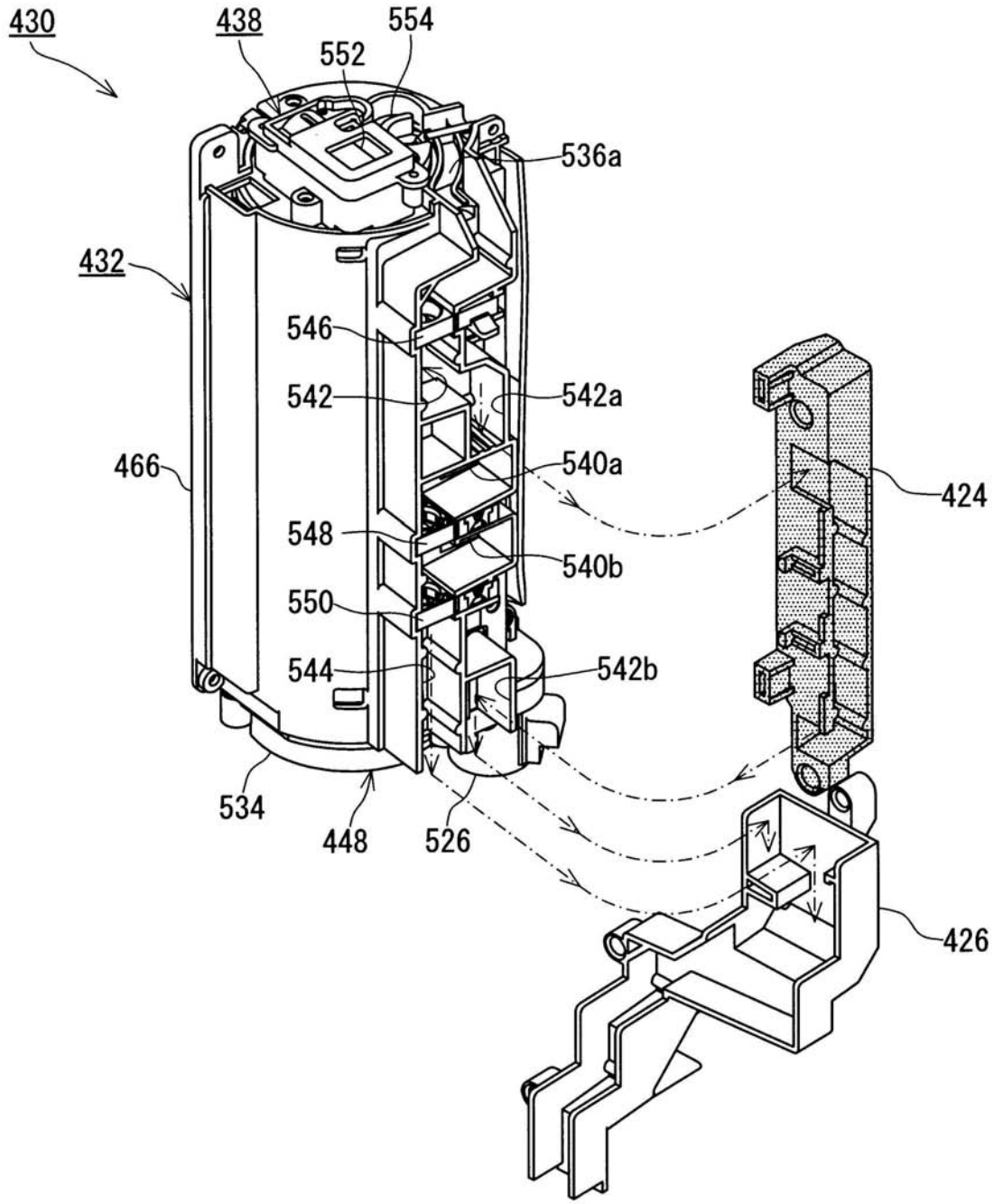
Ｃ－Ｃ断面

【図４２】

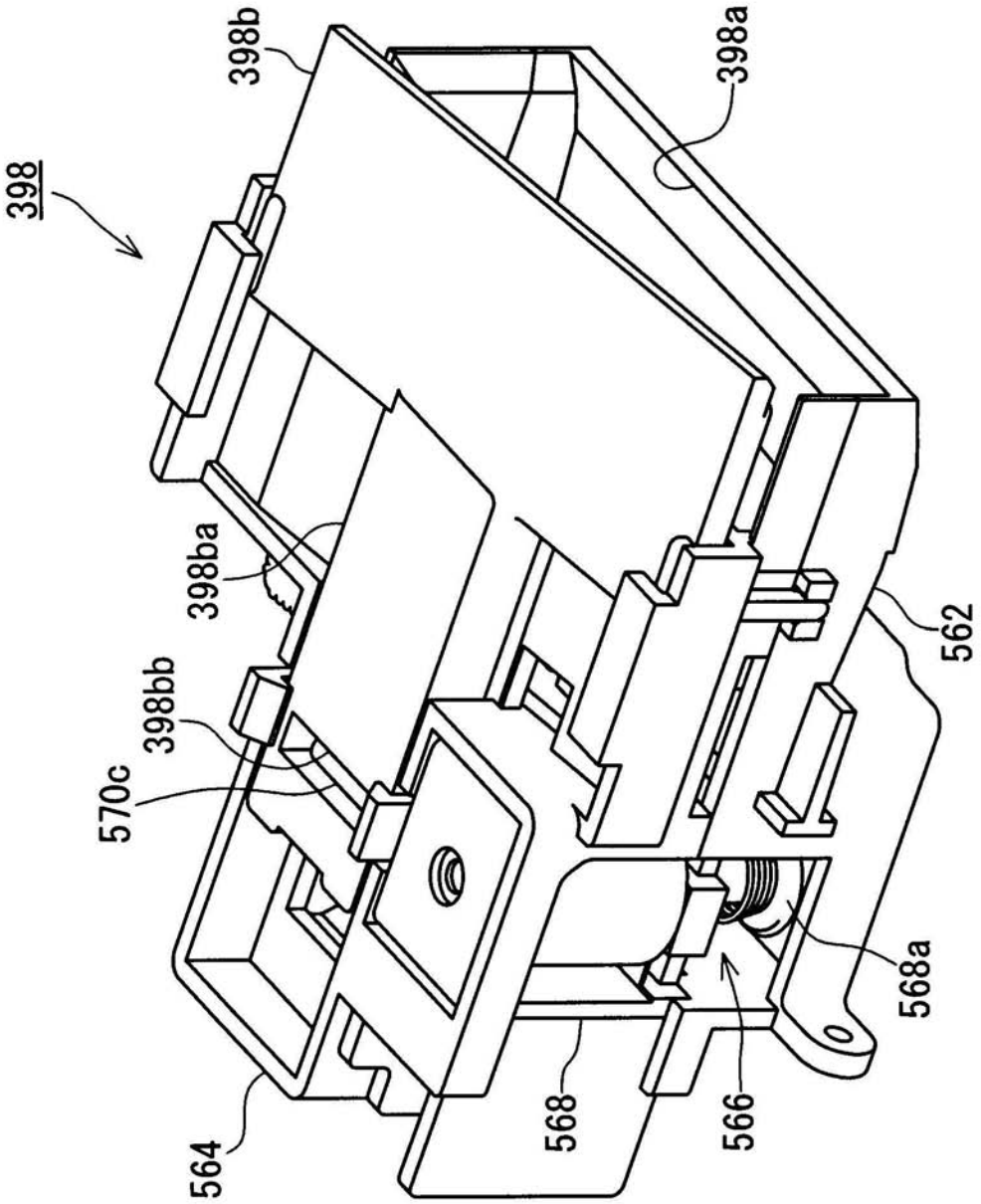

5
424
410
460a
430
502
452d
458
454
456
266
452b
452e
452a
452
264
386 (370c)
432
460a
450
470
452c
452g

Ｄ－Ｄ断面

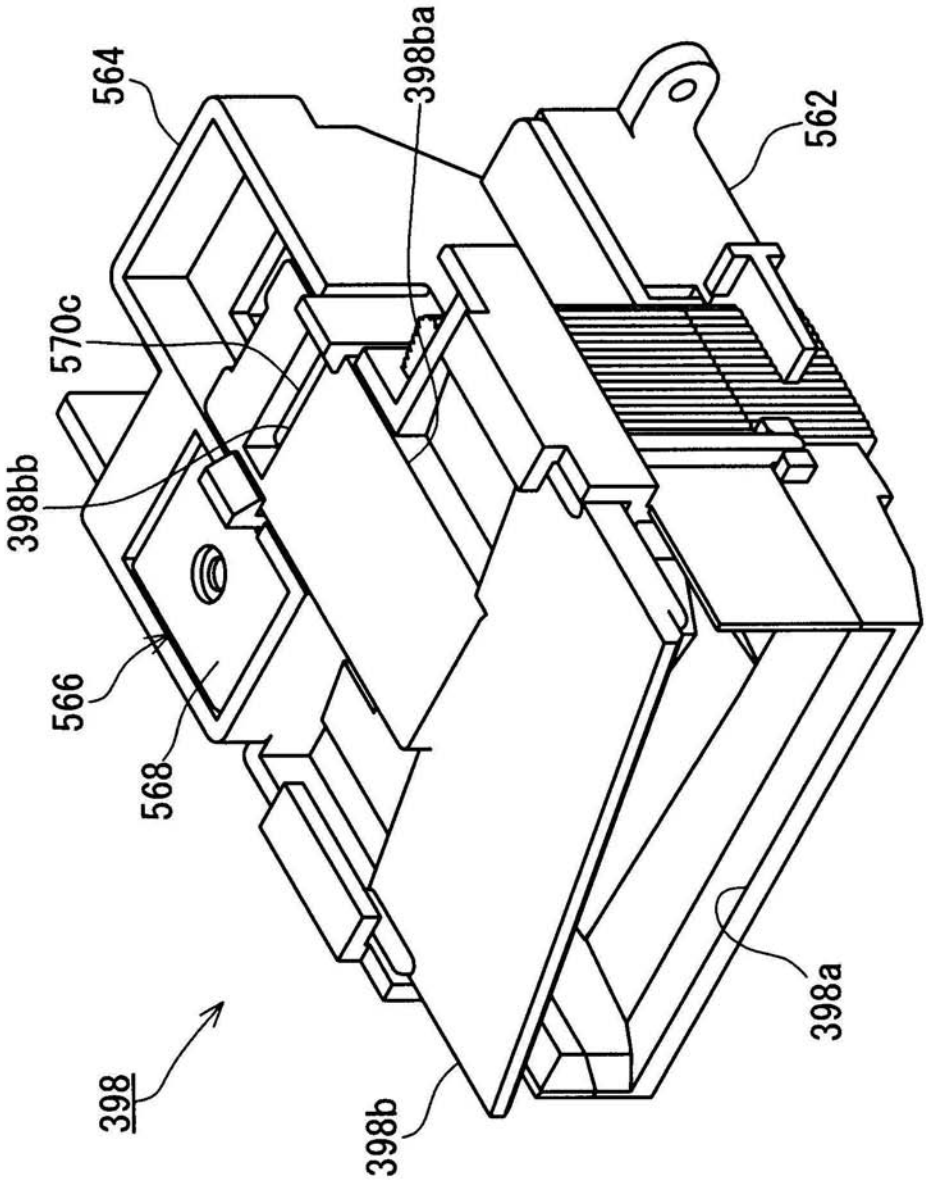
【図４３】


430
438
554
552
536a
432
546
542
542a
466
540a
424
548
540b
550
544
542b
534
448
526
426

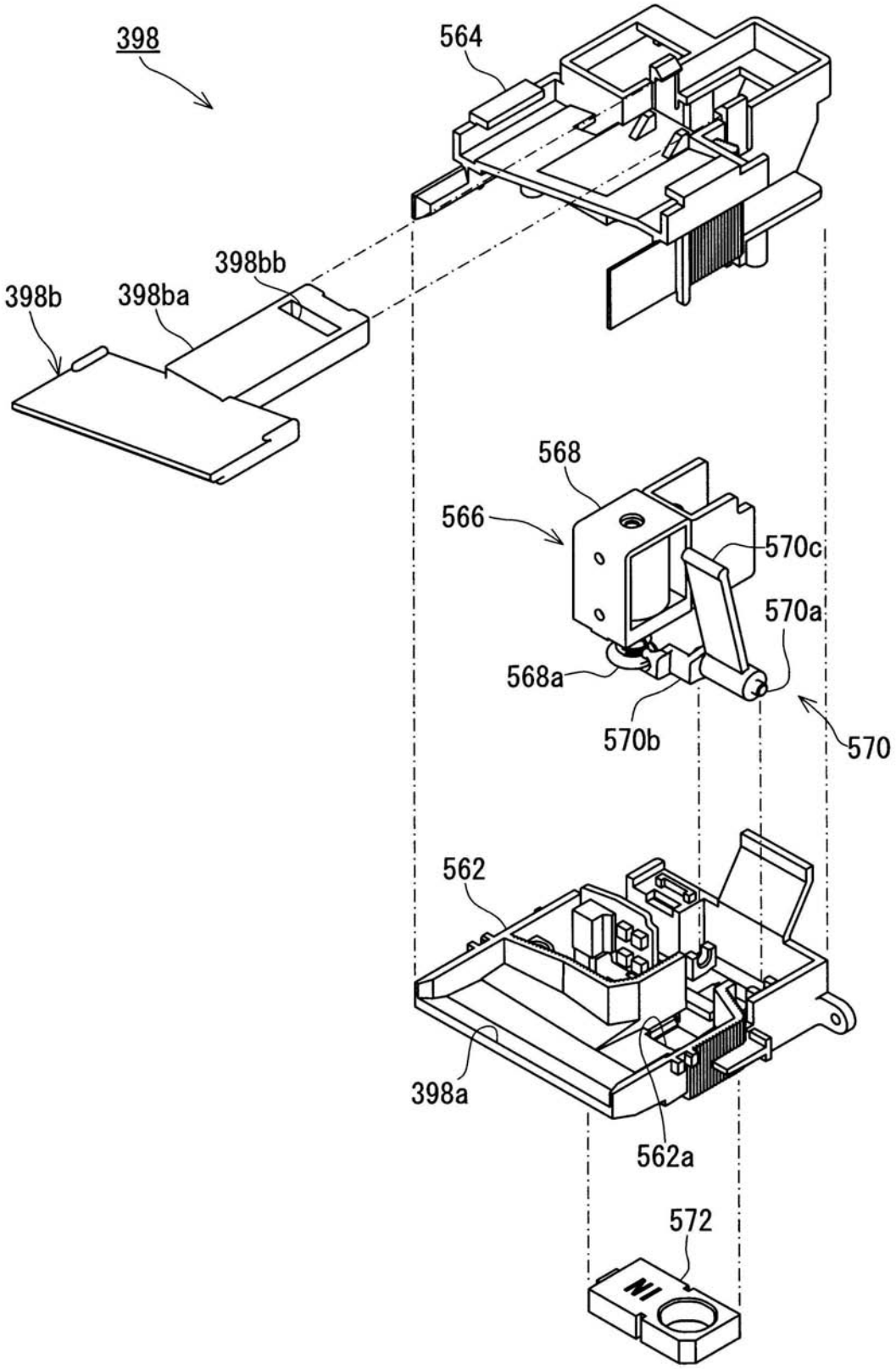
【図４４】



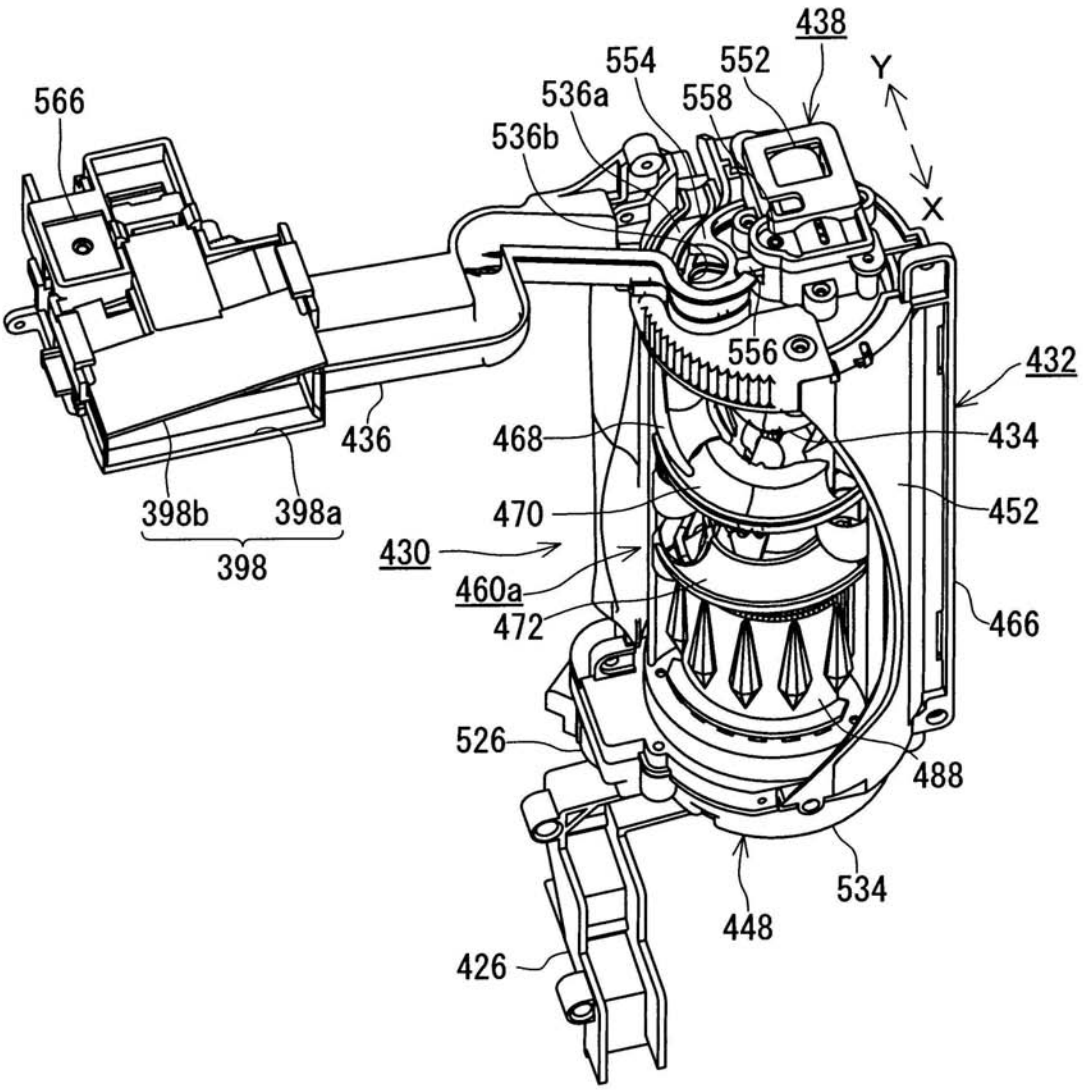
【図４５】



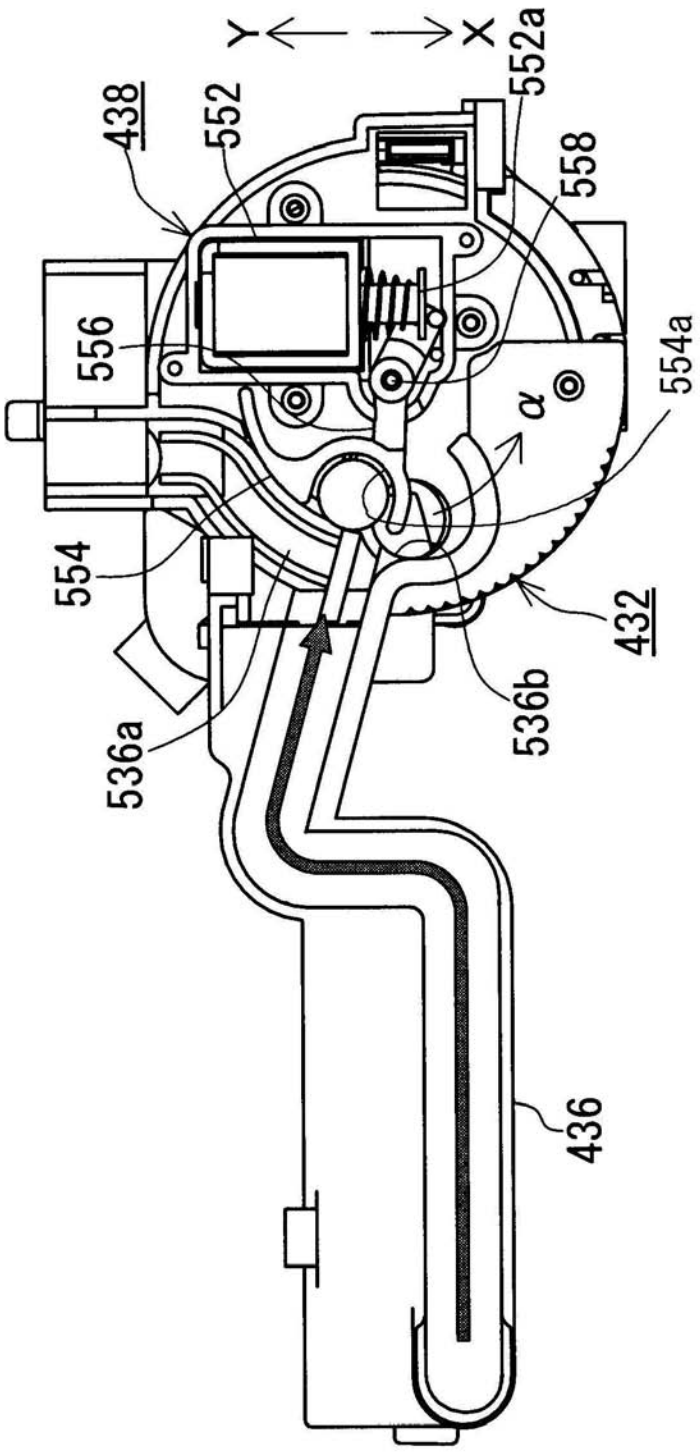
【図４６】


398
564
398bb
398b
398ba
568
566
570c
570a
568a
570b
570
562
398a
562a
572
NI

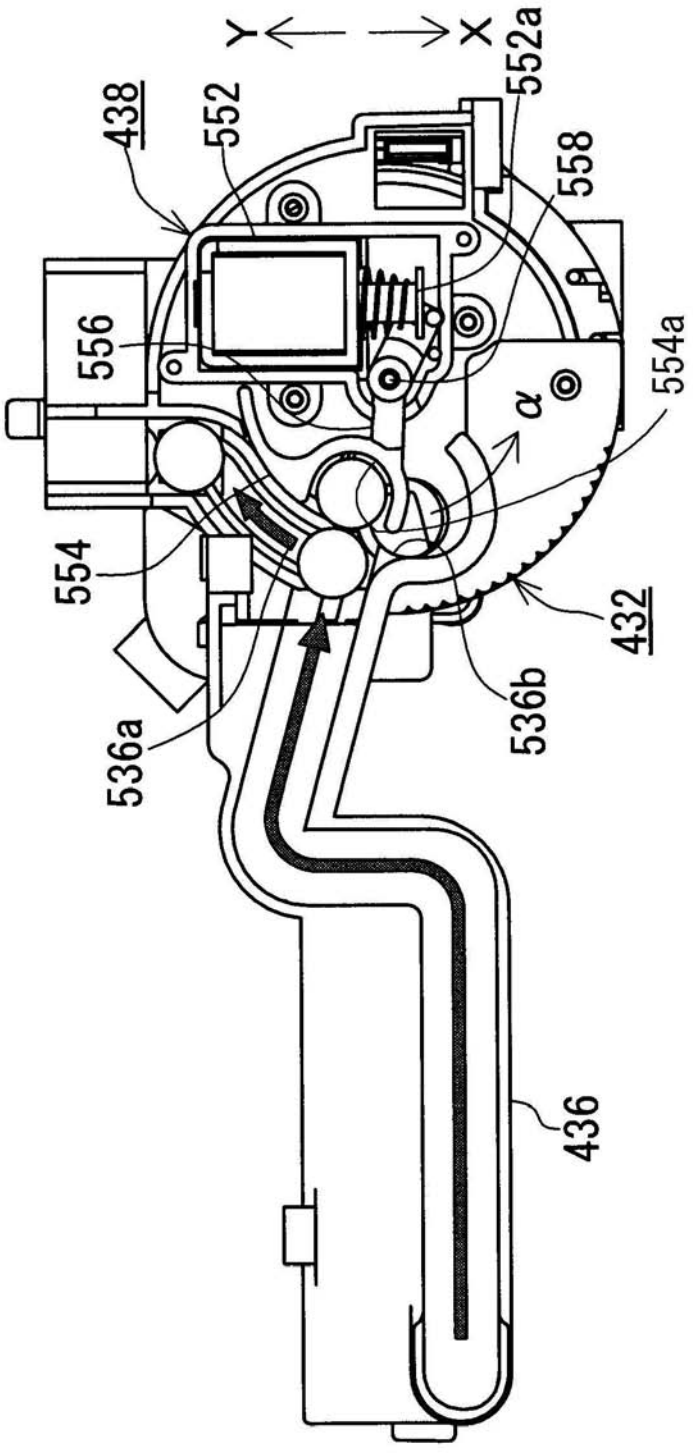
【図４７】


438
554
552
Y
566
536a
558
536b
X
556
432
436
468
434
398b
398a
470
452
398
430
460a
472
466
526
488
534
448
426

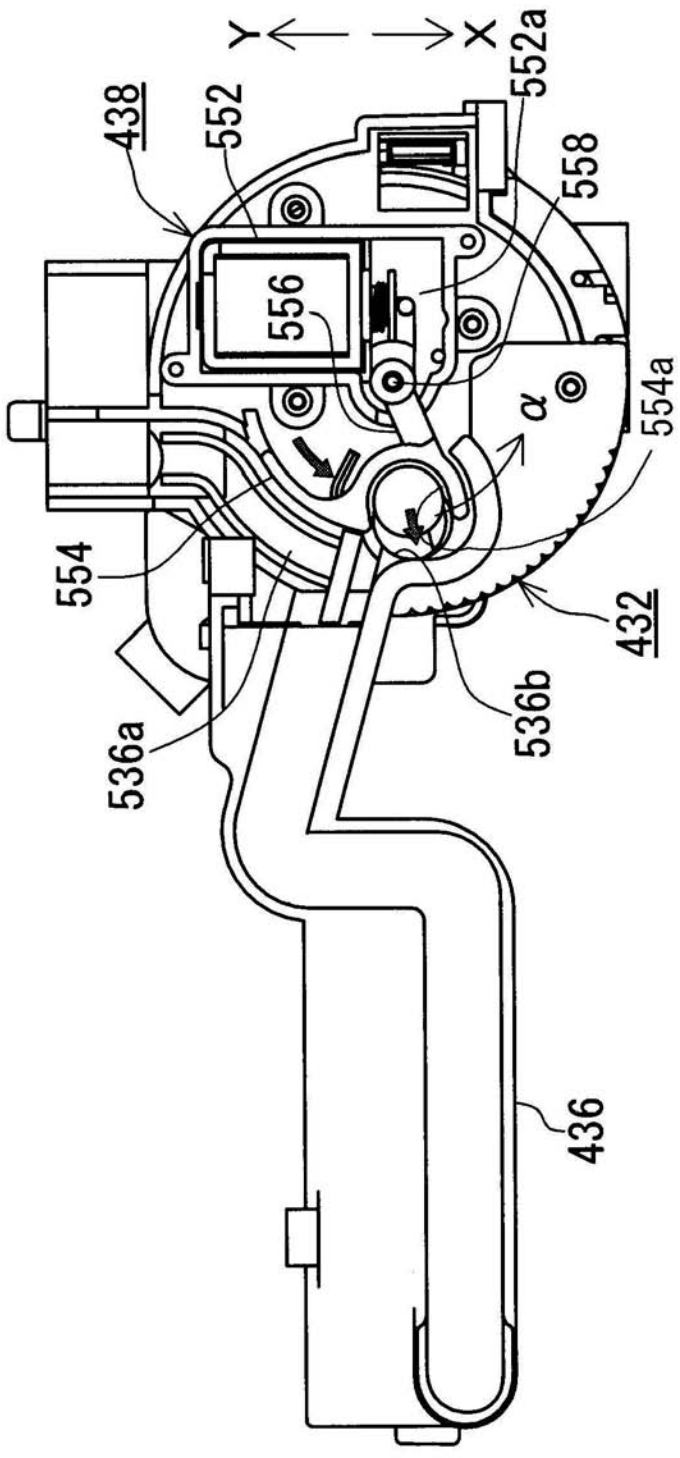
【図４８】



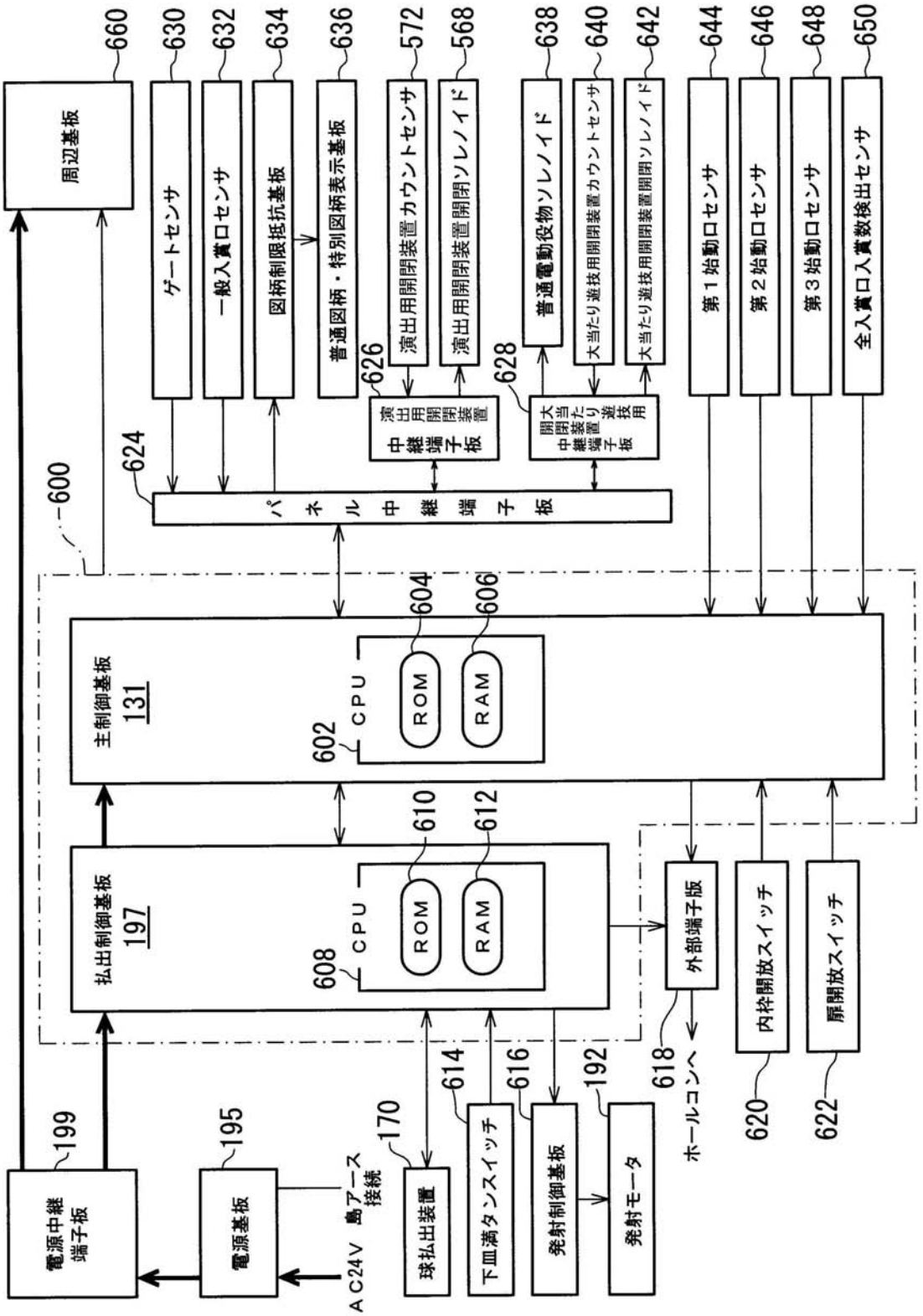
【図４９】



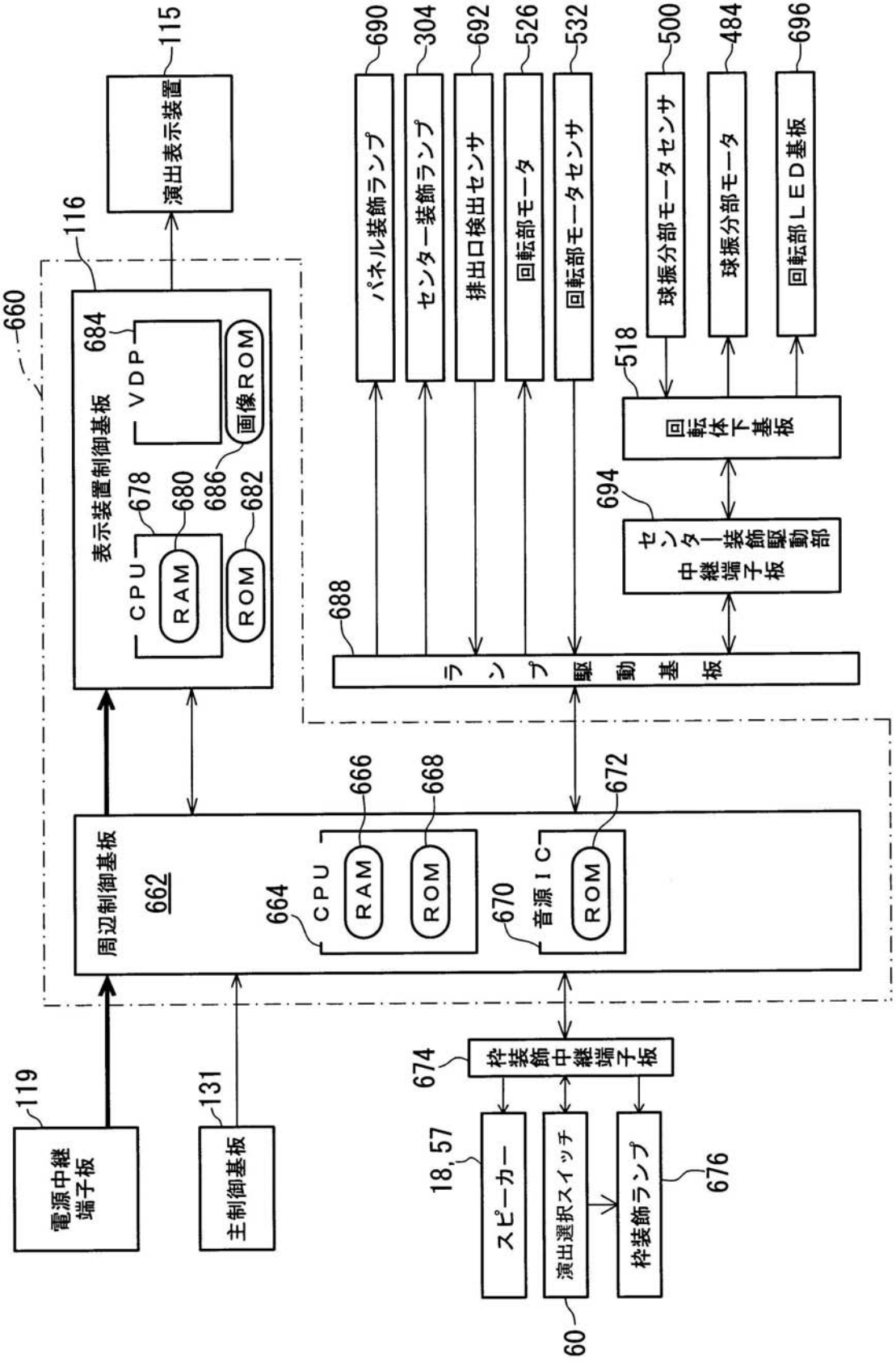
【図５０】



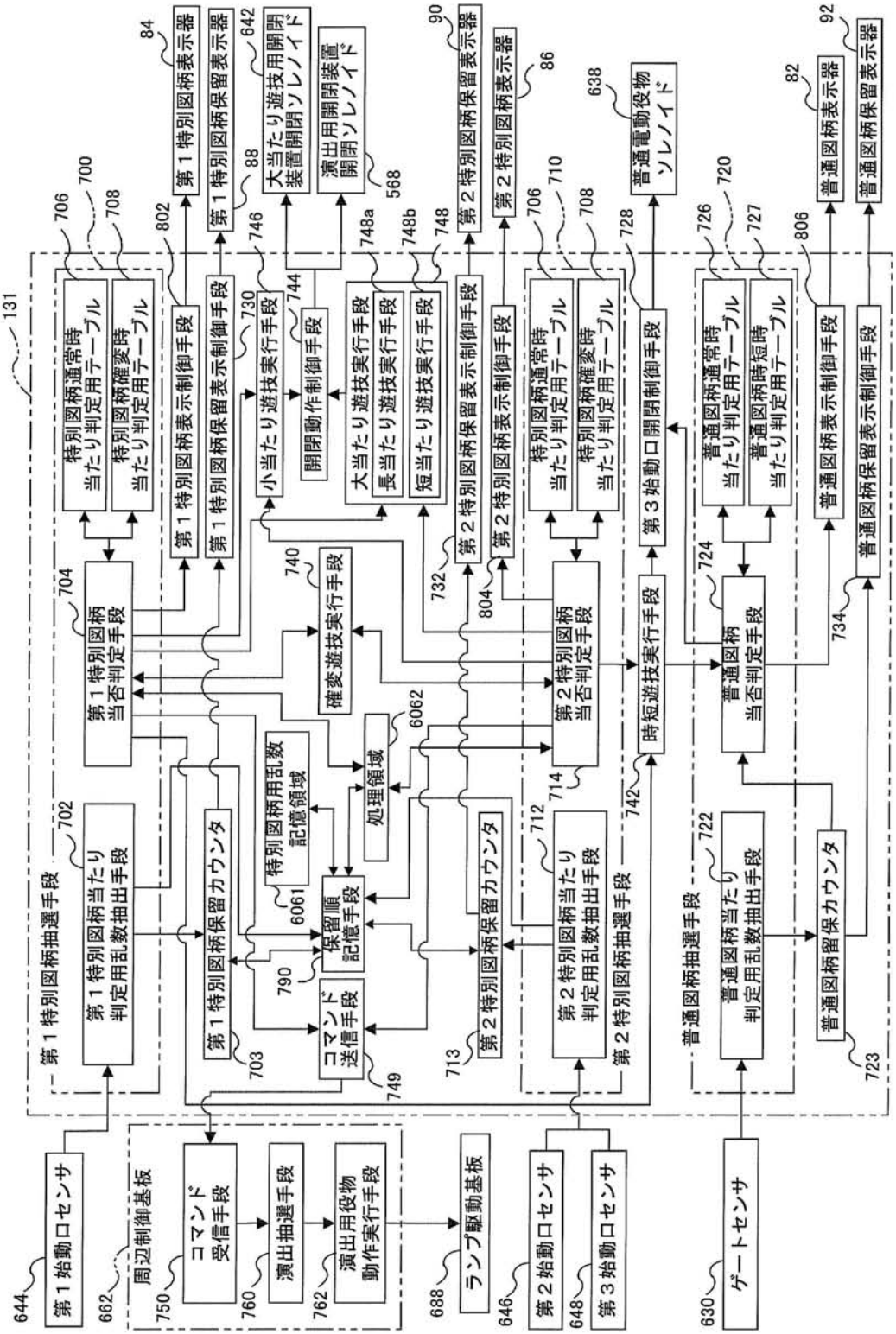
【図５１】


660
周辺基板
630
ゲートセンサ
632
一般入賞口センサ
634
図柄制限抵抗基板
636
普通図柄・特別図柄表示基板
572
演出用開閉装置カウントセンサ
568
演出用開閉装置開閉ソレノイド
638
普通電動役物ソレノイド
640
大当たり遊技用開閉装置カウントセンサ
642
大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド
644
第１始動口センサ
646
第２始動口センサ
648
第３始動口センサ
650
全入賞口入賞数検出センサ
626
演出用開閉装置中継端子板
628
大当たり遊技用開閉装置中継端子板
624
パネル中継端子板
600
主制御基板
131
CPU
602
ROM
604
RAM
606
払出制御基板
197
CPU
608
ROM
610
RAM
612
外部端子版
618
ホールコンへ
内枠開放スイッチ
620
扉開放スイッチ
622
電源中継端子板
199
電源基板
195
AC24V 島アース接続
球払出装置
170
614
下皿満タンスイッチ
616
発射制御基板
192
発射モータ

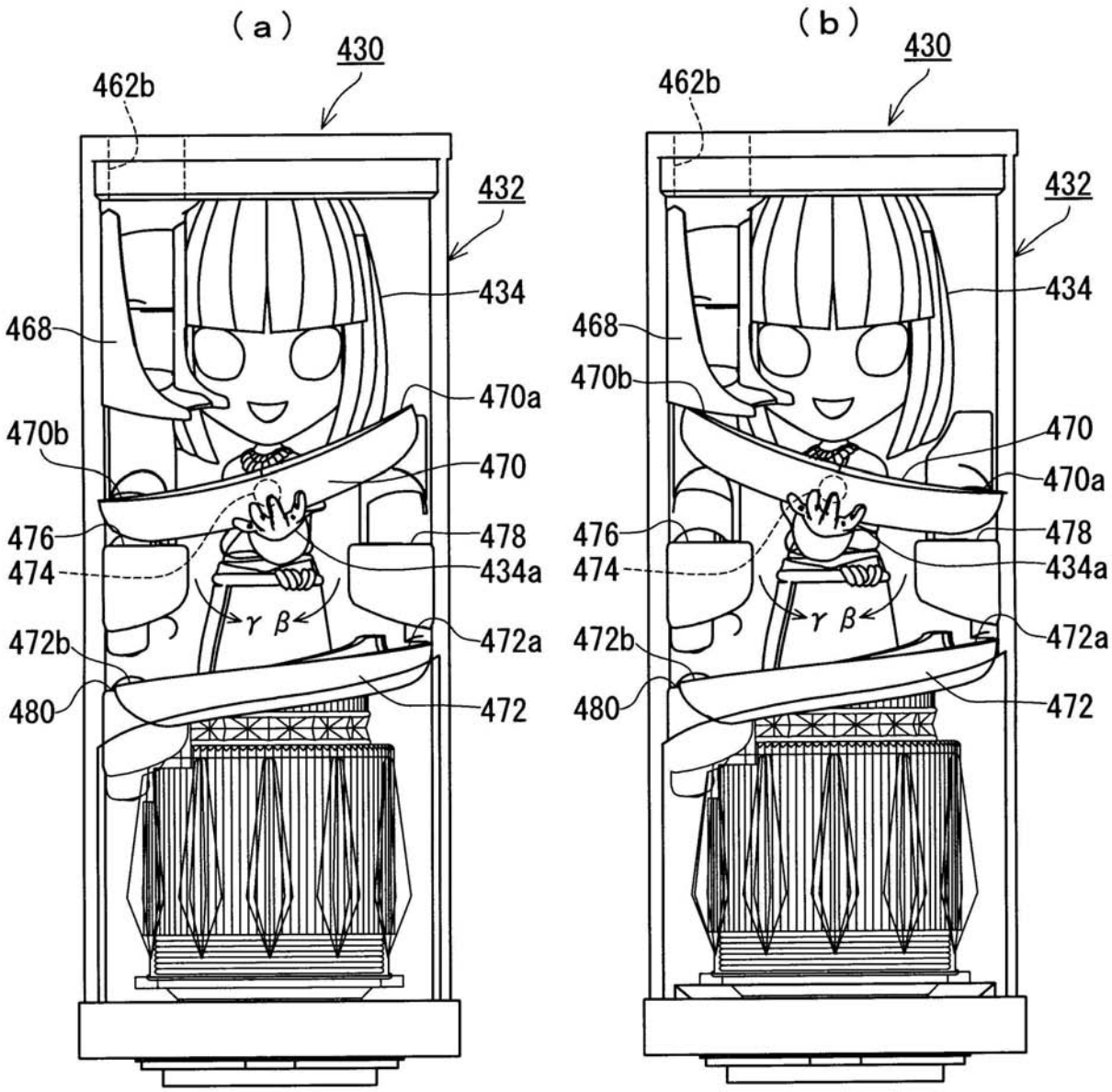
【図５２】


115
演出表示装置
116
660
表示装置制御基板
684
VDP
画像ROM
CPU
678
RAM
680
686
ROM
682
690
パネル装飾ランプ
304
センター装飾ランプ
692
排出口検出センサ
526
回転部モータ
532
回転部モータセンサ
500
球振分部モータセンサ
484
球振分部モータ
696
回転部ＬＥＤ基板
518
回転体下基板
694
センター装飾駆動部中継端子板
688
ランプ駆動基板
周辺制御基板
662
666
668
672
664
CPU
RAM
ROM
670
音源ＩＣ
ROM
674
枠装飾中継端子板
119
電源中継端子板
131
主制御基板
18,57
スピーカー
演出選択スイッチ
60
枠装飾ランプ
676

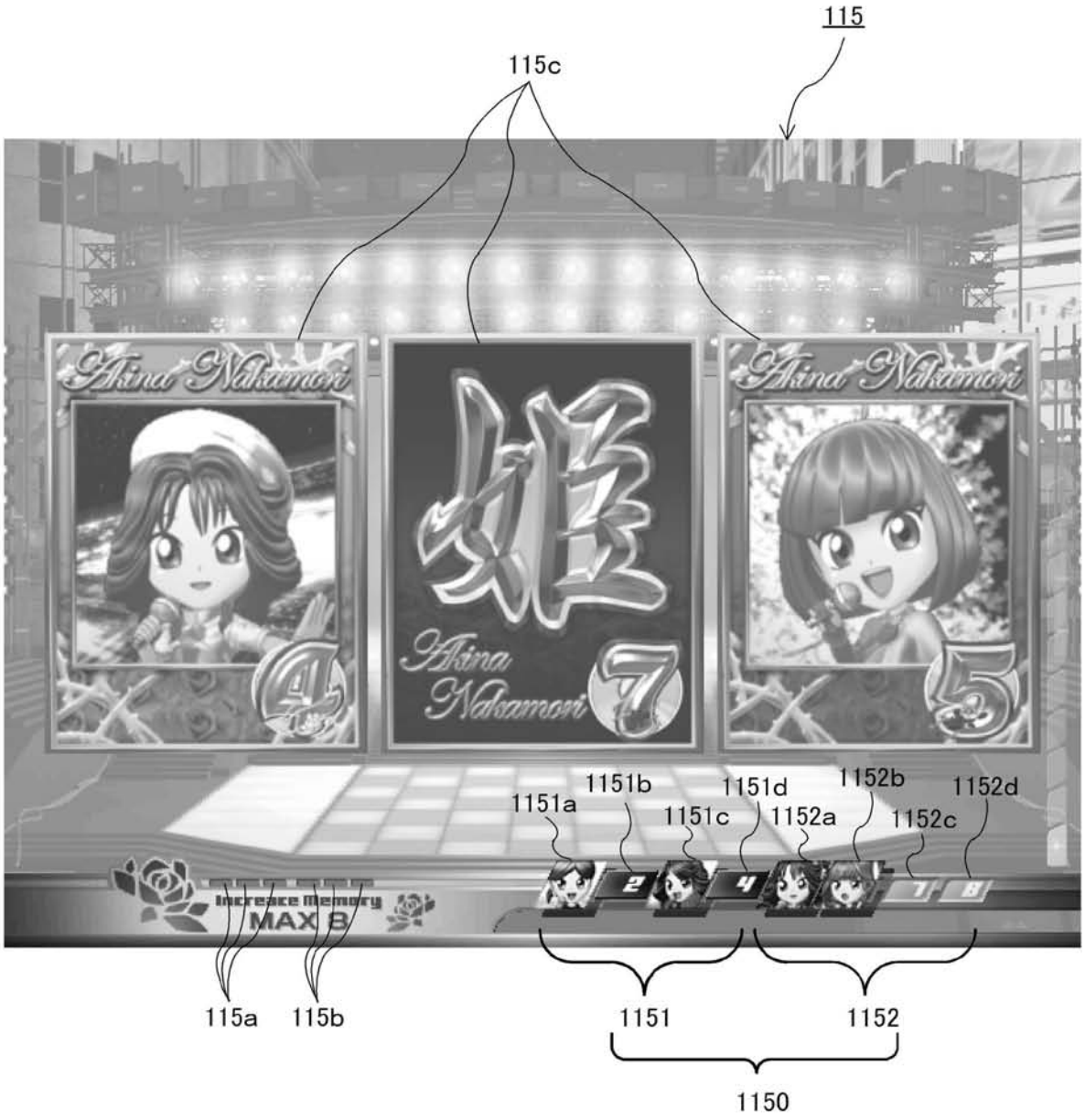
【図５３】


第１特別図柄抽選手段
131
第１特別図柄当たり判定用乱数抽出手段
702
第１特別図柄当否判定手段
704
特別図柄通常時当たり判定用テーブル
706
特別図柄確変時当たり判定用テーブル
708
第１特別図柄保留カウンタ
703
特別図柄用乱数記憶領域
6061
保留順記憶手段
790
処理領域
6062
コマンド送信手段
749
確変遊技実行手段
740
第１特別図柄表示制御手段
802
第１特別図柄保留表示制御手段
730
小当たり遊技実行手段
744
開閉動作制御手段
大当たり遊技実行手段
748a
長当たり遊技実行手段
短当たり遊技実行手段
748b
748
732
第２特別図柄保留表示制御手段
804
第２特別図柄表示制御手段
713
第２特別図柄保留カウンタ
712
第２特別図柄当たり判定用乱数抽出手段
714
第２特別図柄当否判定手段
742
第２特別図柄抽選手段
時短遊技実行手段
第３始動口開閉制御手段
728
普通図柄抽選手段
722
普通図柄当たり判定用乱数抽出手段
724
普通図柄当否判定手段
普通図柄通常時当たり判定用テーブル
726
普通図柄時短時当たり判定用テーブル
727
806
普通図柄表示制御手段
734
普通図柄保留カウンタ
723
普通図柄保留表示制御手段
周辺制御基板
662
コマンド受信手段
750
760
演出抽選手段
762
演出用役物動作実行手段
688
ランプ駆動基板
646
630
644
第１始動口センサ
第２始動口センサ
648
第３始動口センサ
ゲートセンサ
第１特別図柄表示器
84
第１特別図柄保留表示器
88
642
大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド
演出用開閉装置開閉ソレノイド
568
第２特別図柄保留表示器
90
第２特別図柄表示器
86
638
普通電動役物ソレノイド
82
普通図柄表示器
92
普通図柄保留表示器

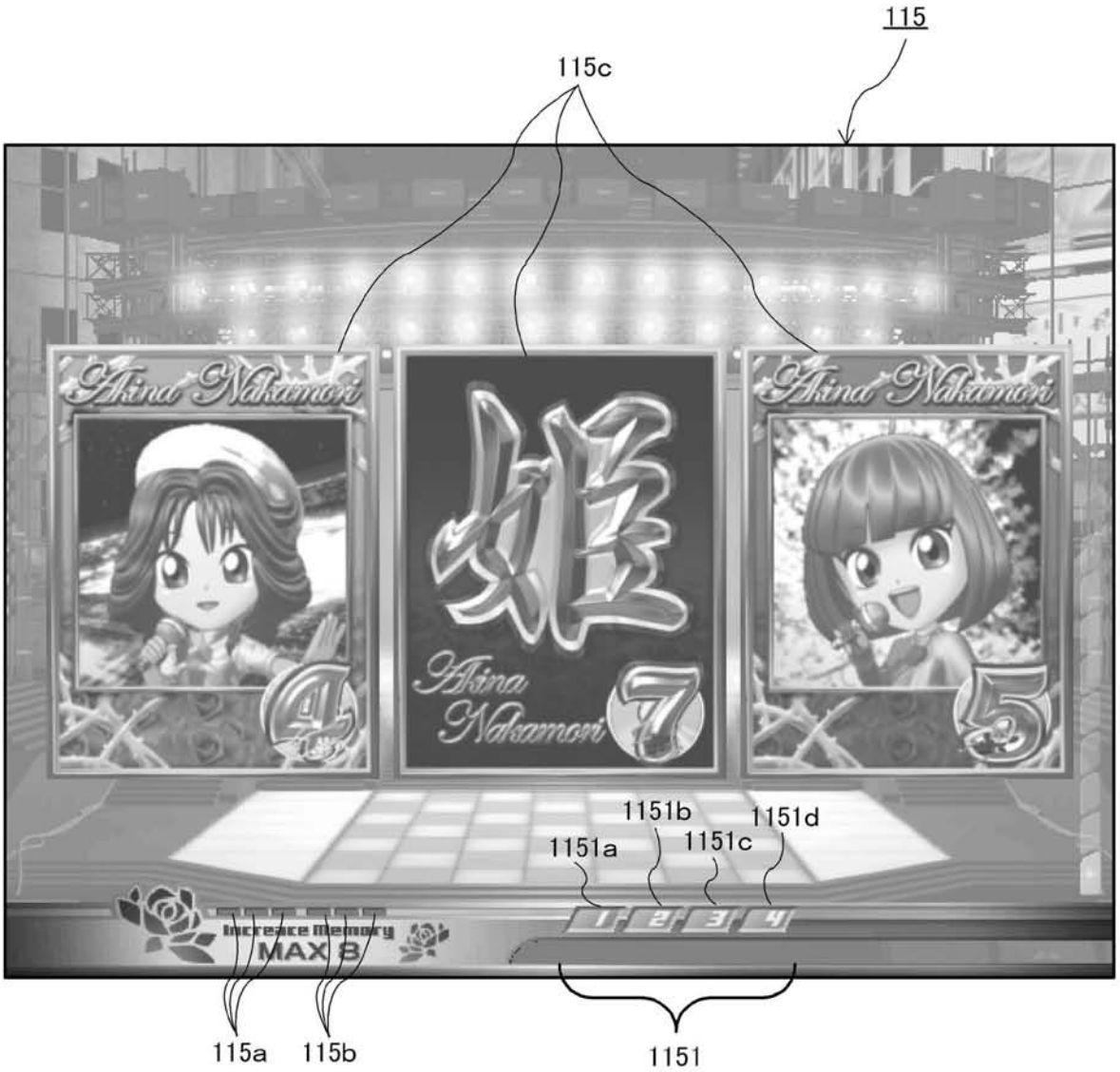
【図５４】


(a)
430
462b
432
434
468
470a
470b
470
476
478
474
434a
γ β
472a
472b
480
472
(b)
430
462b
432
434
468
470b
470
470a
476
478
474
434a
γ β
472a
472b
480
472

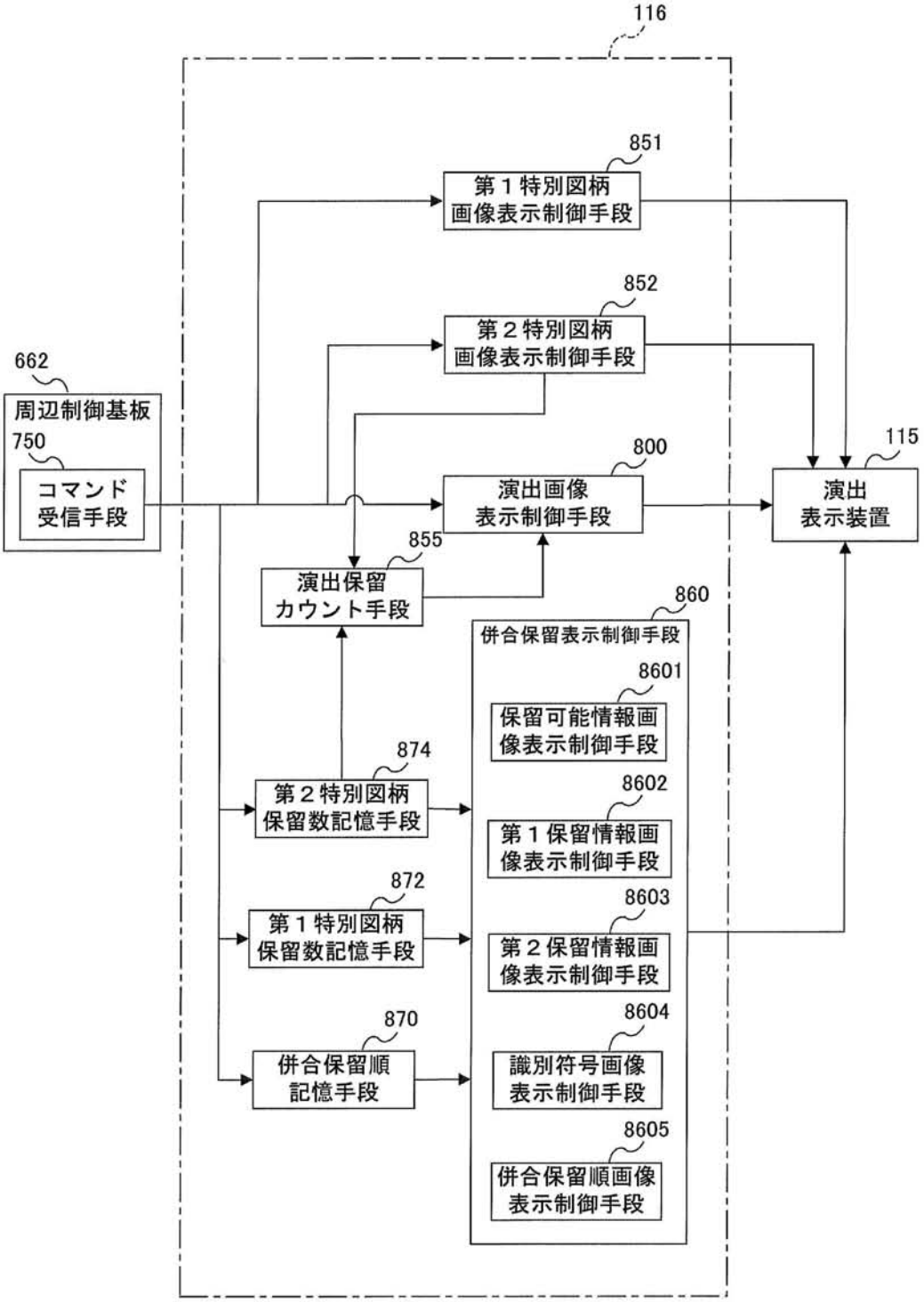
【図５５】


115
115c
Akina Nakamori
Akina Nakamori
Akina Nakamori
Increase Memory
MAX 8
1151a
1151b
1151c
1151d
1152a
1152b
1152c
1152d
115a
115b
1151
1152
1150

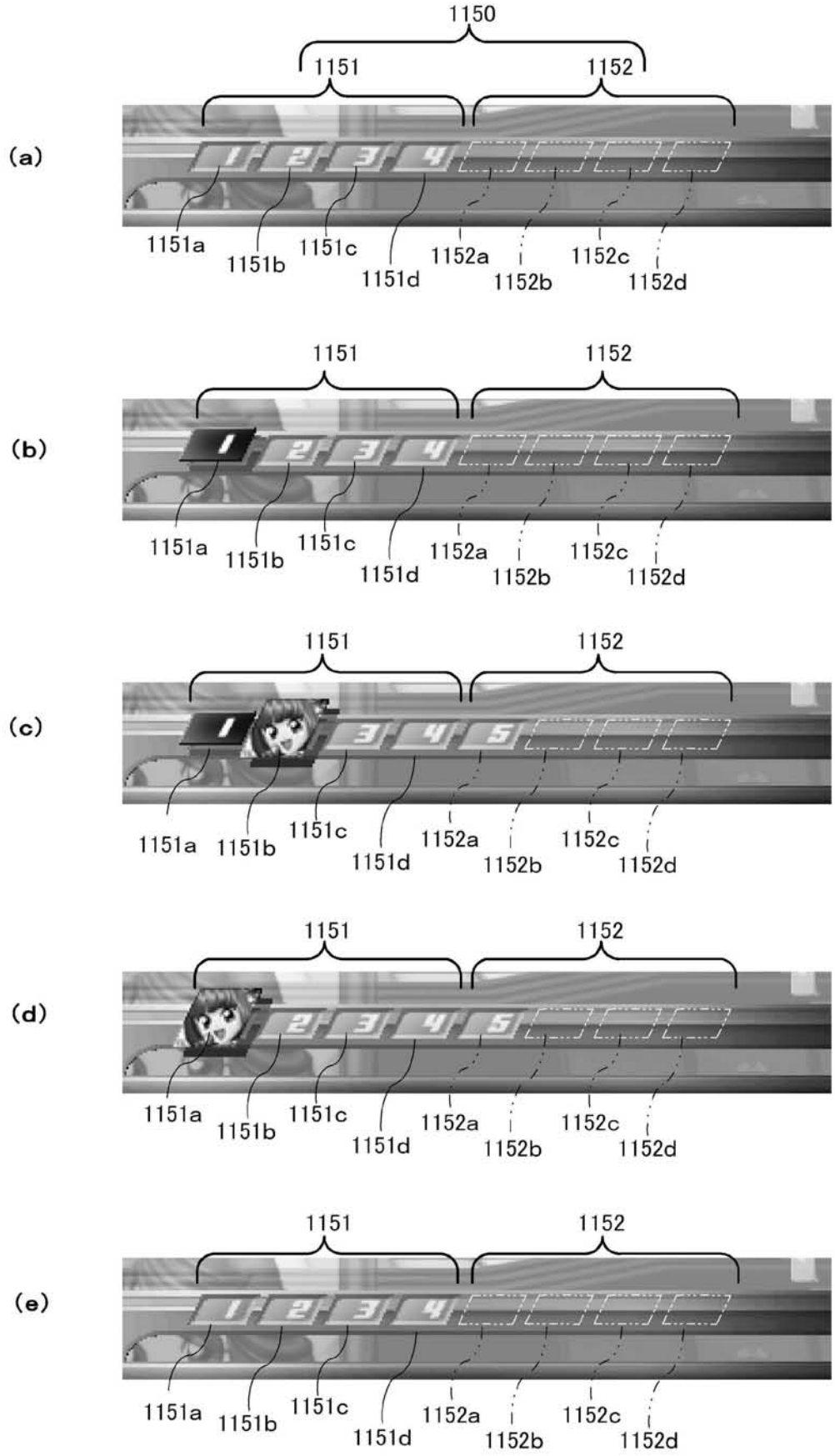
【図５６】


115
115c
Akina Nakamori
Akina Nakamori
Akina Nakamori
4
7
5
1151b
1151d
1151a
1151c
1 2 3 4
Increase Memory
MAX 8
115a
115b
1151

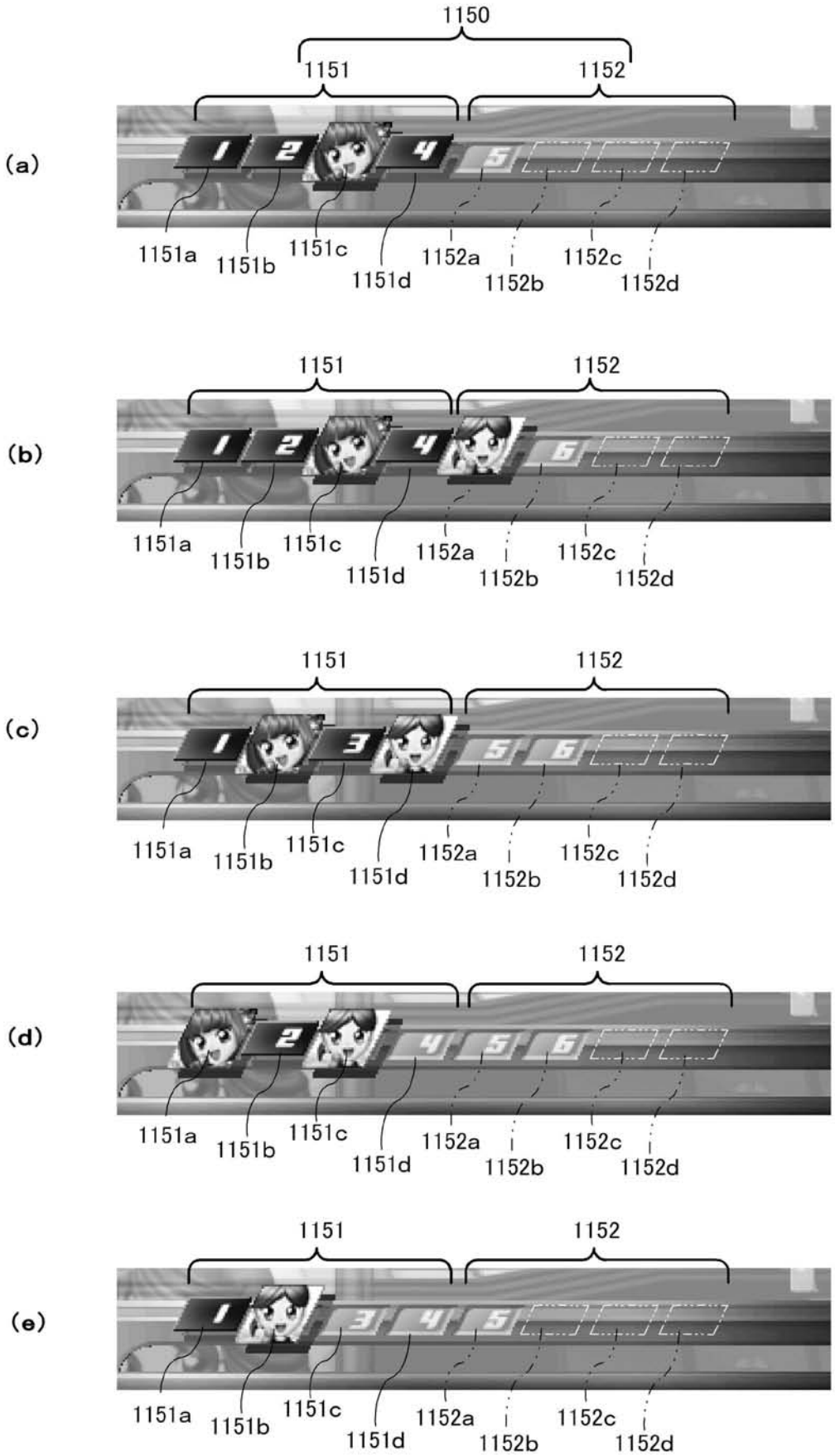
【図５７】


116
851
第１特別図柄
画像表示制御手段
852
第２特別図柄
画像表示制御手段
662
周辺制御基板
750
コマンド
受信手段
800
演出画像
表示制御手段
115
演出
表示装置
855
演出保留
カウント手段
860
併合保留表示制御手段
8601
保留可能情報画
像表示制御手段
874
第２特別図柄
保留数記憶手段
8602
第１保留情報画
像表示制御手段
872
第１特別図柄
保留数記憶手段
8603
第２保留情報画
像表示制御手段
870
併合保留順
記憶手段
8604
識別符号画像
表示制御手段
8605
併合保留順画像
表示制御手段

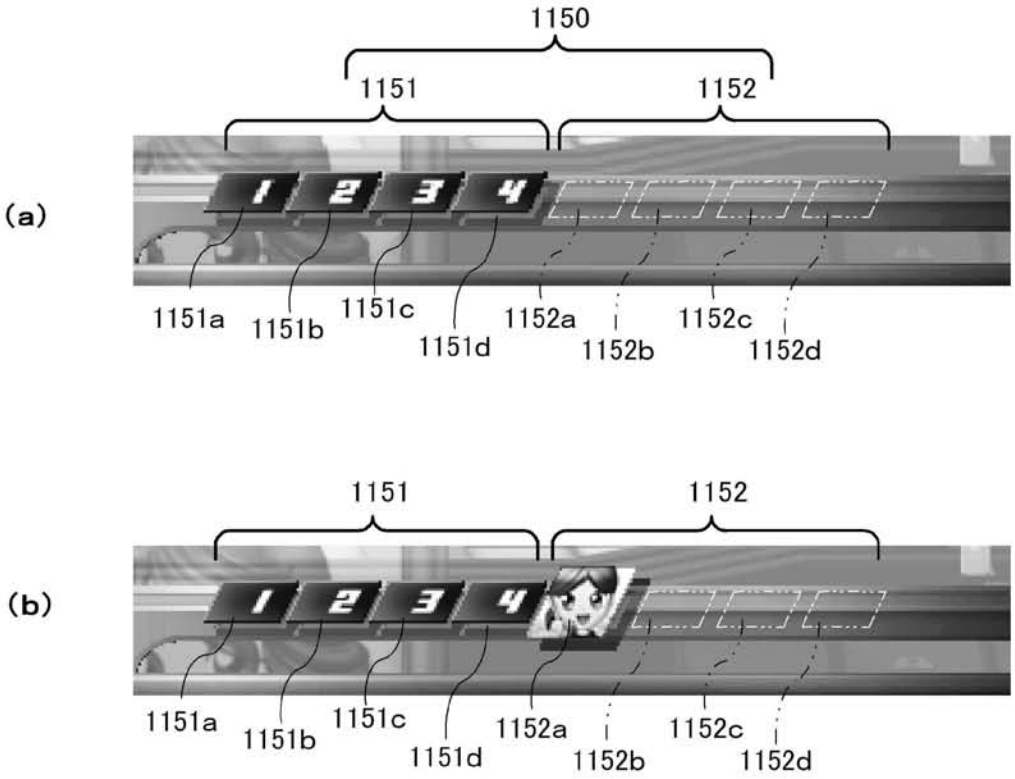
【図５８】


(a)
1150
1151
1152
1151a
1151b
1151c
1151d
1152a
1152b
1152c
1152d
(b)
1151
1152
1151a
1151b
1151c
1151d
1152a
1152b
1152c
1152d
(c)
1151
1152
1151a
1151b
1151c
1151d
1152a
1152b
1152c
1152d
(d)
1151
1152
1151a
1151b
1151c
1151d
1152a
1152b
1152c
1152d
(e)
1151
1152
1151a
1151b
1151c
1151d
1152a
1152b
1152c
1152d

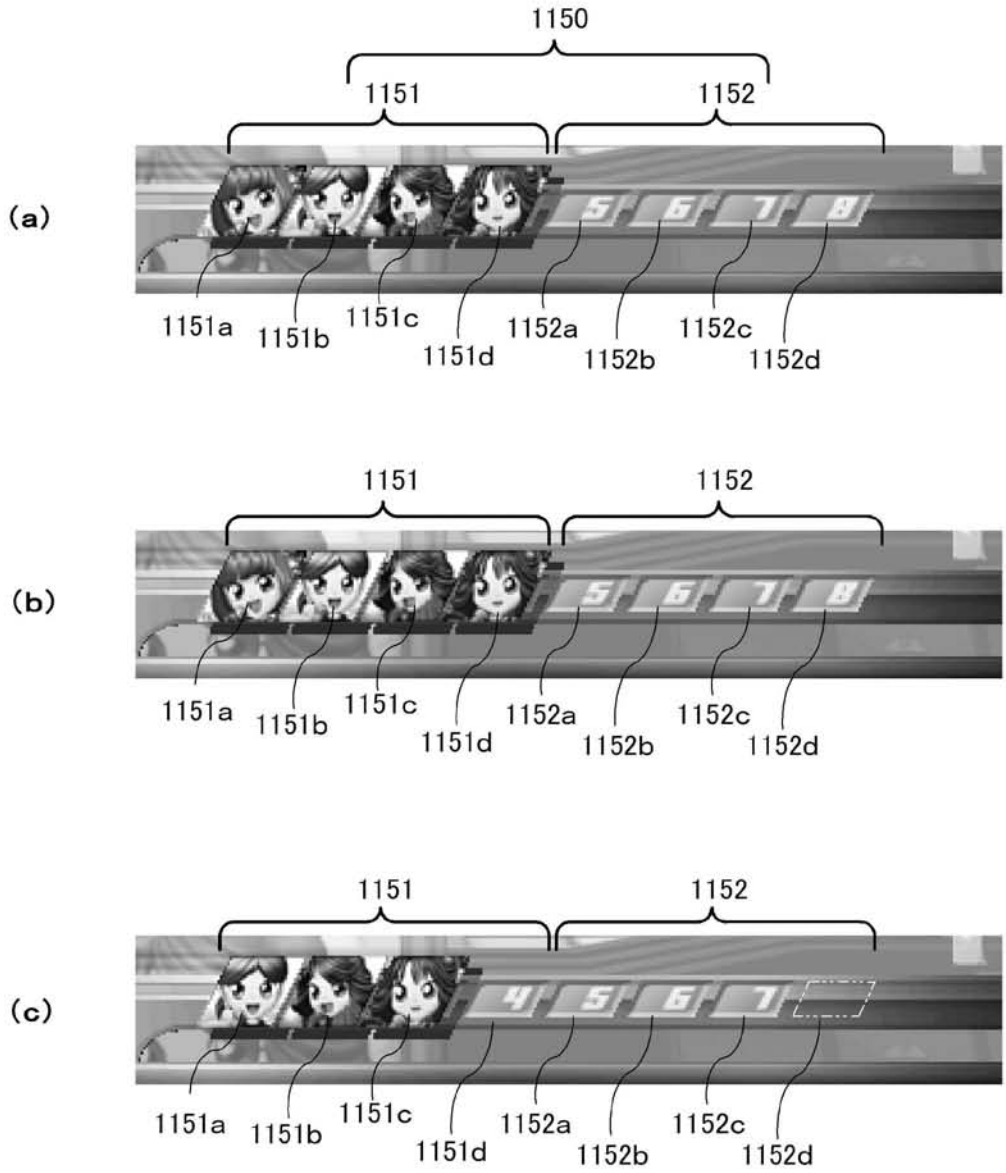
【図５９】


(a)
1150
1151
1152
1151a
1151b
1151c
1151d
1152a
1152b
1152c
1152d
(b)
(c)
(d)
(e)

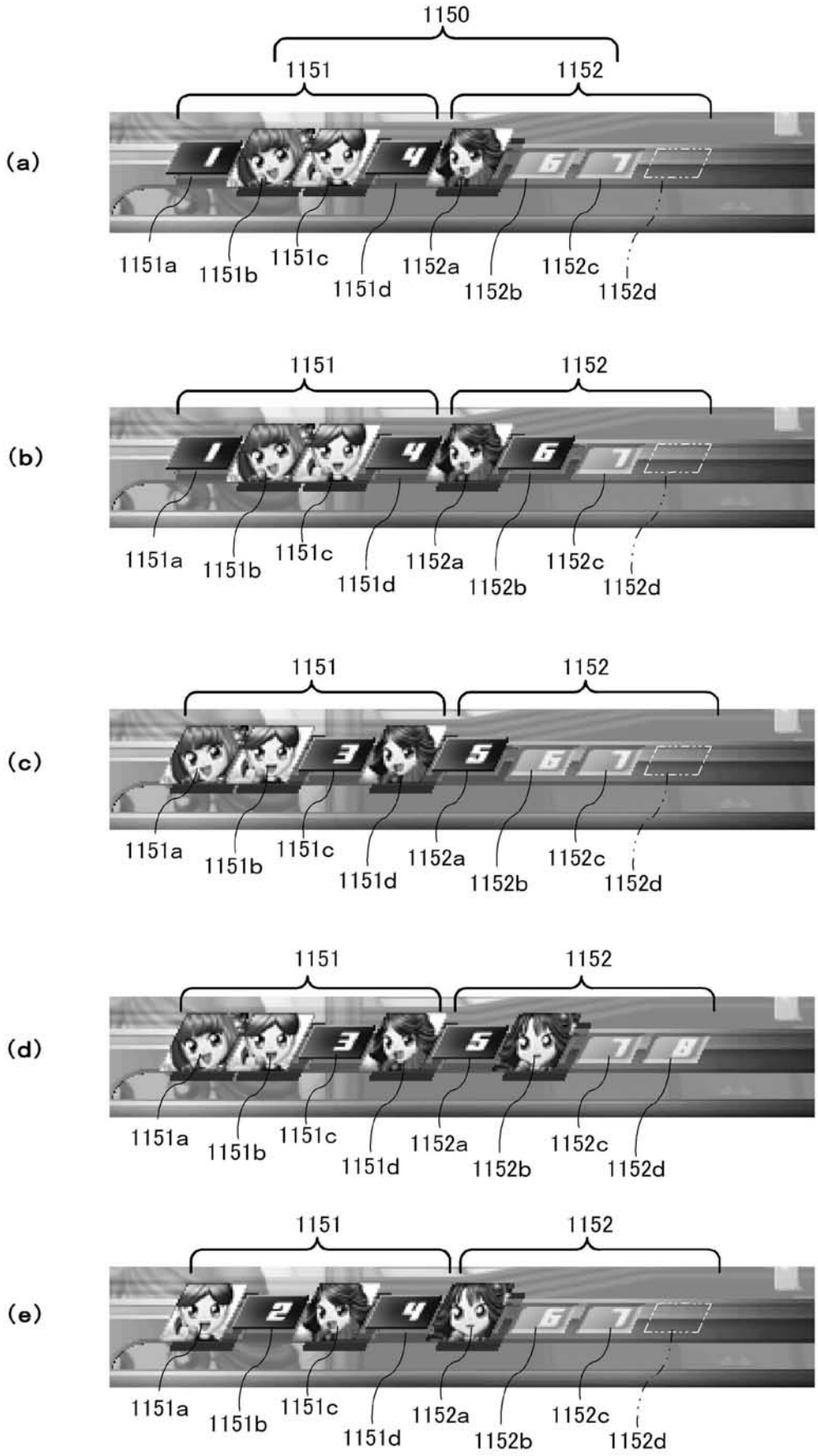
【図６０】


(a)
1150
1151
1152
1
2
3
4
1151a
1151b
1151c
1151d
1152a
1152b
1152c
1152d
(b)
1151
1152
1
2
3
4
1151a
1151b
1151c
1151d
1152a
1152b
1152c
1152d

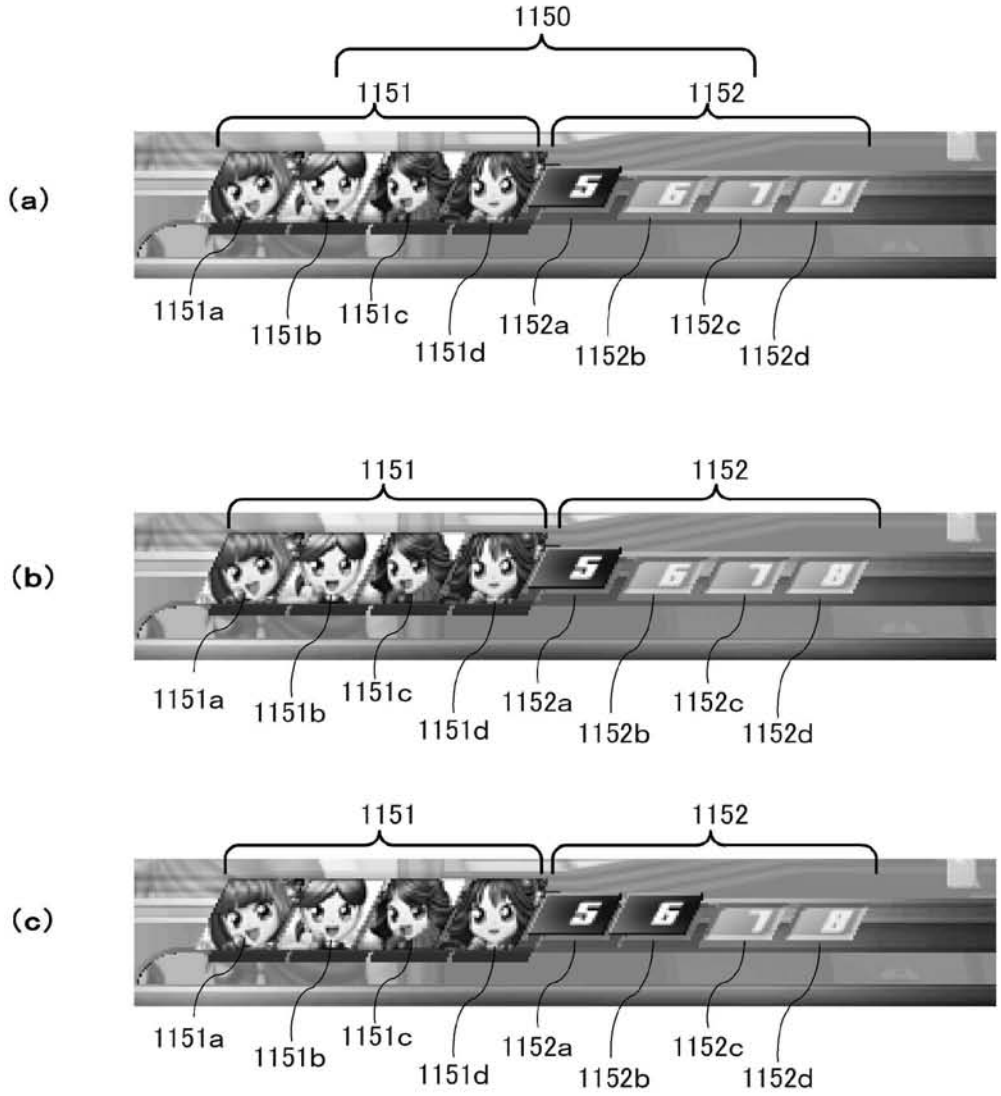
【図６１】


(a)
1150
1151
1152
5
6
7
8
1151a
1151b
1151c
1151d
1152a
1152b
1152c
1152d
(b)
1151
1152
5
6
7
8
1151a
1151b
1151c
1151d
1152a
1152b
1152c
1152d
(c)
1151
1152
4
5
6
7
1151a
1151b
1151c
1151d
1152a
1152b
1152c
1152d

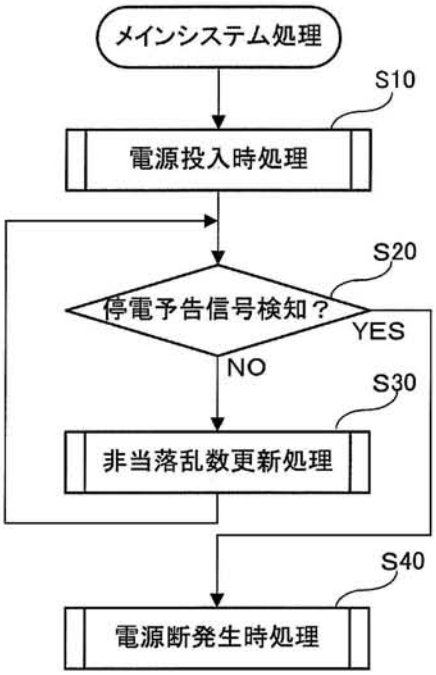
【図６２】


1150
1151
1152
(a)
1151a
1151b
1151c
1151d
1152a
1152b
1152c
1152d
(b)
(c)
(d)
(e)

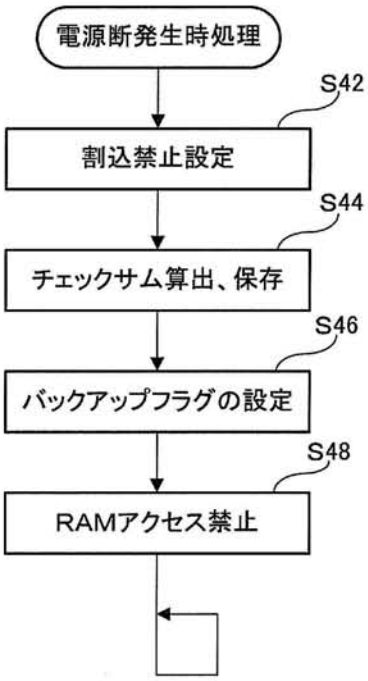
【図６３】


(a)
1150
1151
1152
5
6
7
8
1151a
1151b
1151c
1151d
1152a
1152b
1152c
1152d
(b)
1151
1152
5
6
7
8
1151a
1151b
1151c
1151d
1152a
1152b
1152c
1152d
(c)
1151
1152
5
6
7
8
1151a
1151b
1151c
1151d
1152a
1152b
1152c
1152d

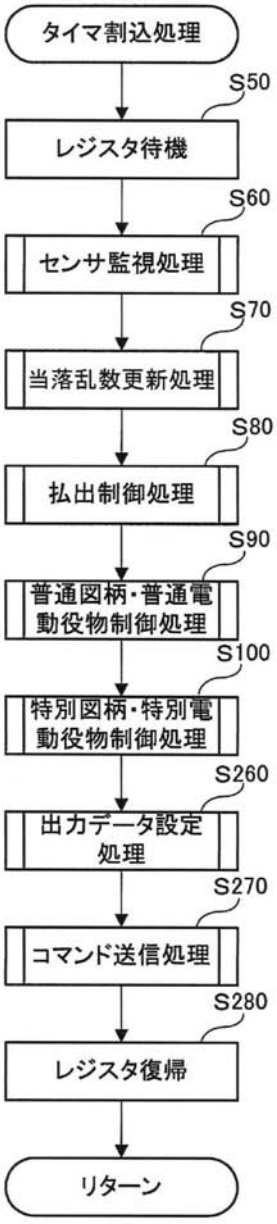
【図６４】


メインシステム処理
S10
電源投入時処理
S20
停電予告信号検知？
YES
NO
S30
非当落乱数更新処理
S40
電源断発生時処理

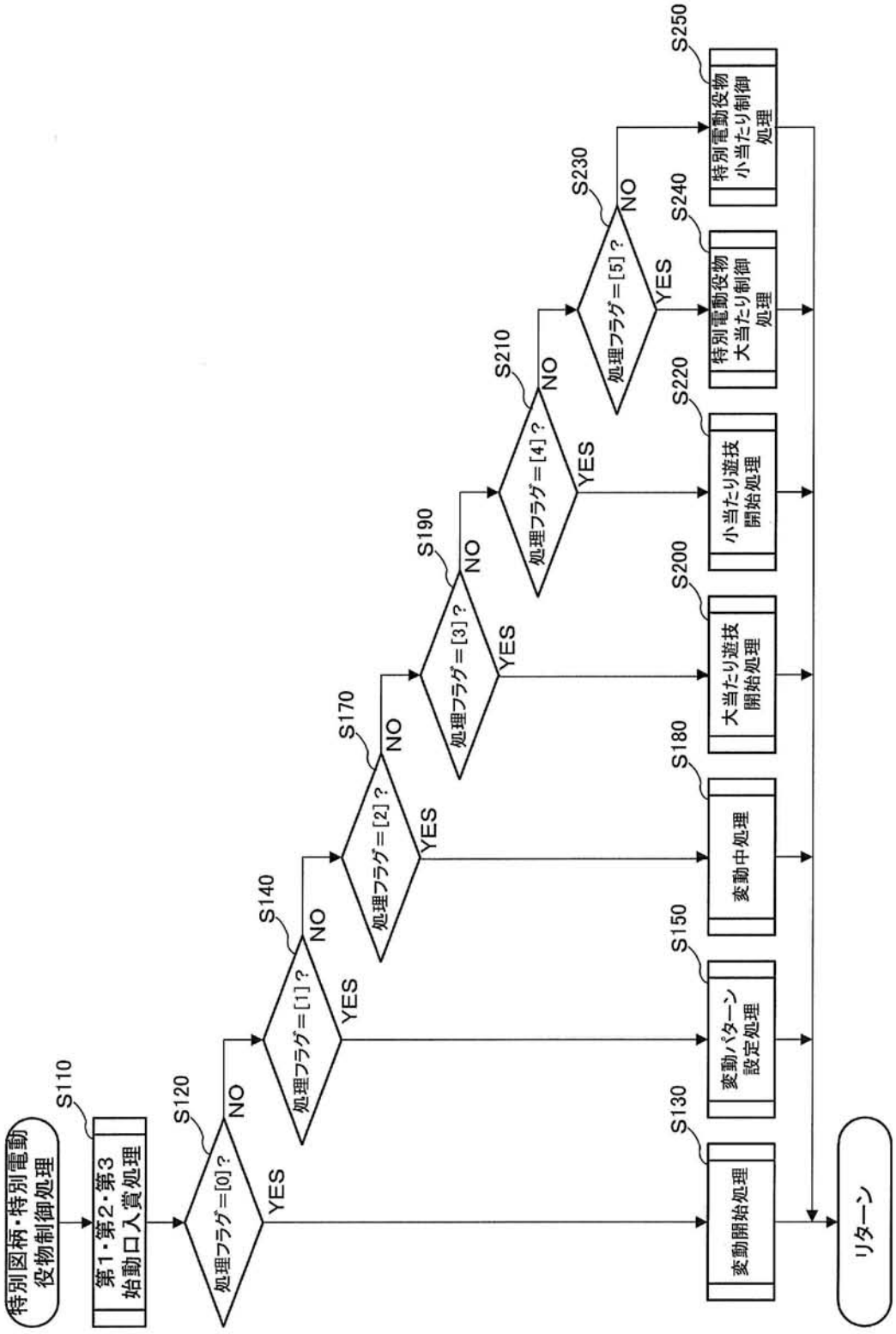
【図６５】


電源断発生時処理
S42
割込禁止設定
S44
チェックサム算出、保存
S46
バックアップフラグの設定
S48
RAMアクセス禁止

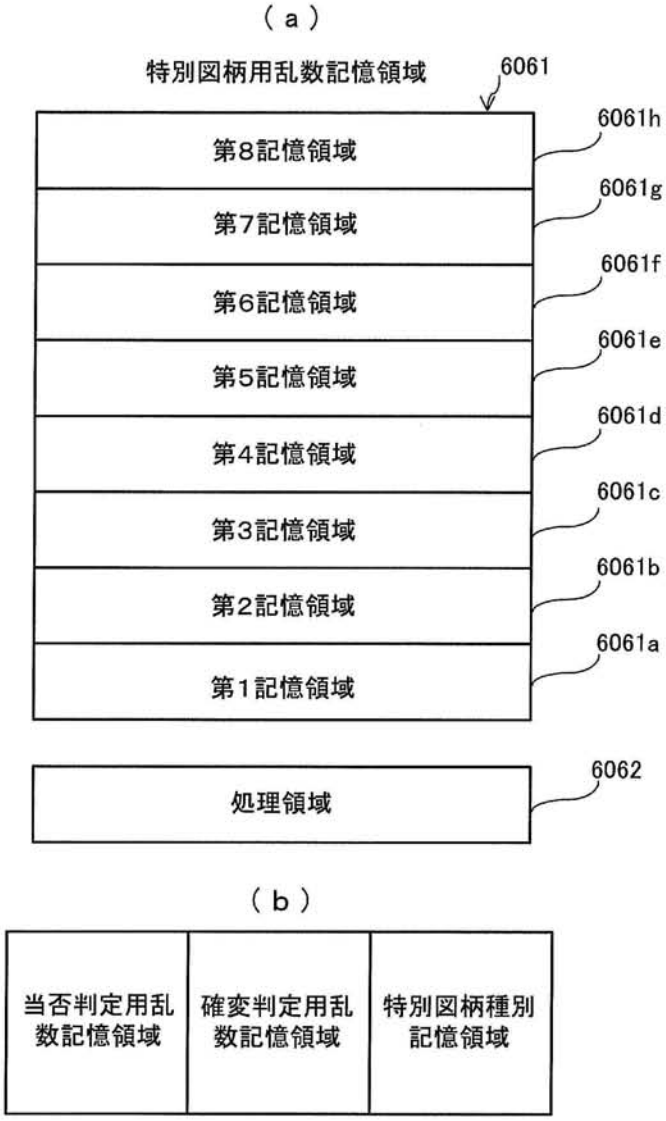
【図６６】


タイマ割込処理
S50
レジスタ待機
S60
センサ監視処理
S70
当落乱数更新処理
S80
払出制御処理
S90
普通図柄・普通電動役物制御処理
S100
特別図柄・特別電動役物制御処理
S260
出力データ設定処理
S270
コマンド送信処理
S280
レジスタ復帰
リターン

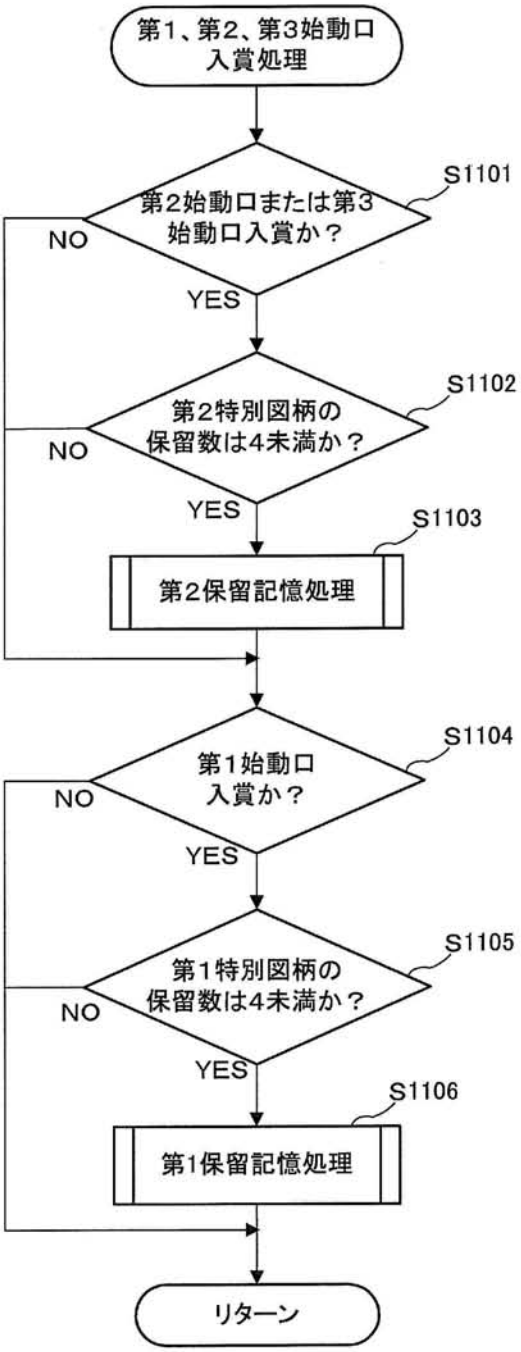
【図６７】


特別図柄・特別電動役物制御処理
S110
第1・第2・第3始動口入賞処理
S120
処理フラグ＝[0]？
YES
NO
S130
変動開始処理
S140
処理フラグ＝[1]？
YES
NO
S150
変動パターン設定処理
S170
処理フラグ＝[2]？
YES
NO
S180
変動中処理
S190
処理フラグ＝[3]？
YES
NO
S200
大当たり遊技開始処理
S210
処理フラグ＝[4]？
YES
NO
S220
小当たり遊技開始処理
S230
処理フラグ＝[5]？
YES
NO
S240
特別電動役物大当たり制御処理
S250
特別電動役物小当たり制御処理
リターン

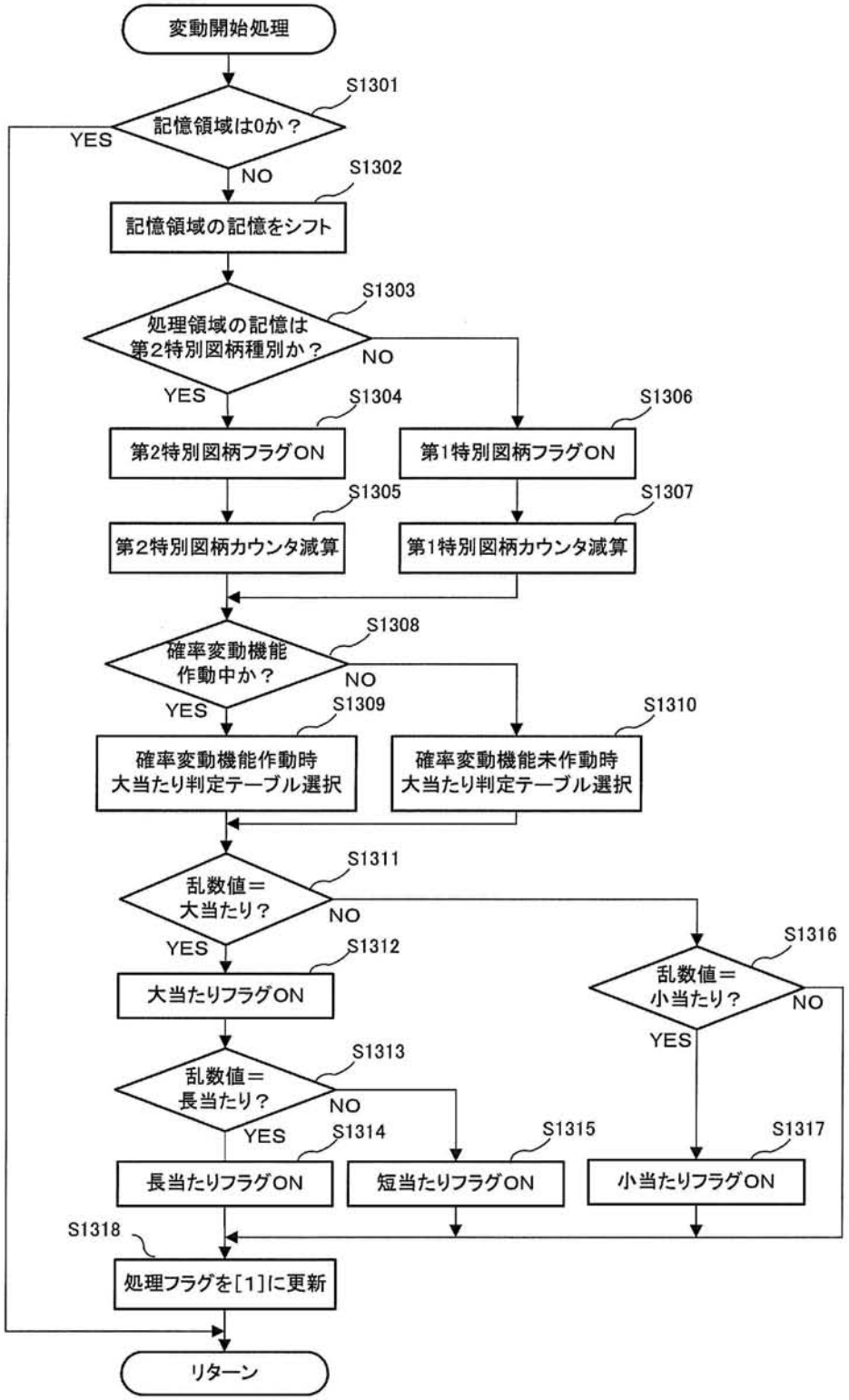
【図６８】


（ａ）
特別図柄用乱数記憶領域
6061
第8記憶領域
6061h
第7記憶領域
6061g
第6記憶領域
6061f
第5記憶領域
6061e
第4記憶領域
6061d
第3記憶領域
6061c
第2記憶領域
6061b
第1記憶領域
6061a
処理領域
6062
（ｂ）
当否判定用乱数記憶領域
確変判定用乱数記憶領域
特別図柄種別記憶領域

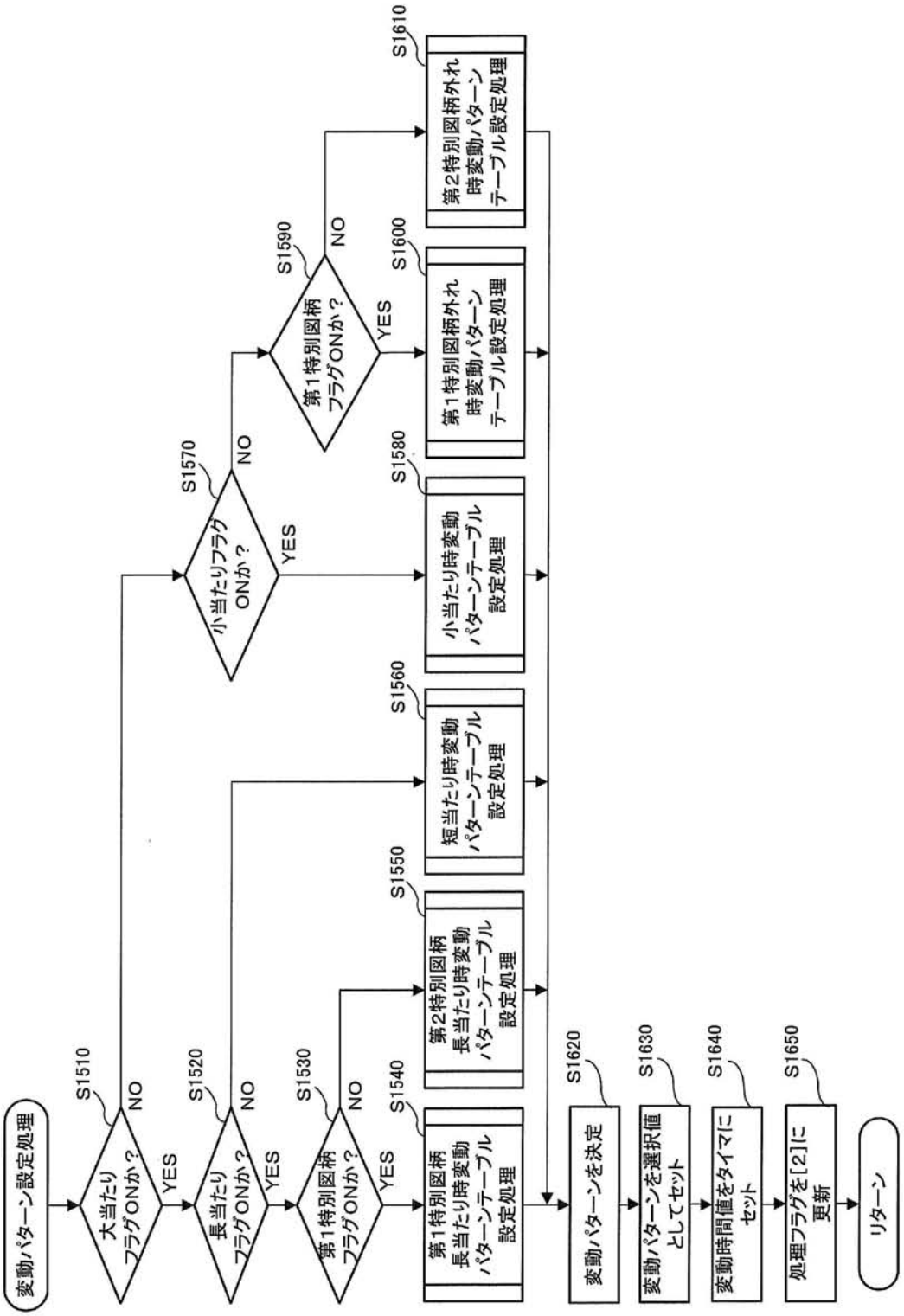
【図６９】


第1、第2、第3始動口
入賞処理
S1101
第2始動口または第3
始動口入賞か？
NO
YES
S1102
第2特別図柄の
保留数は4未満か？
NO
YES
S1103
第2保留記憶処理
S1104
第1始動口
入賞か？
NO
YES
S1105
第1特別図柄の
保留数は4未満か？
NO
YES
S1106
第1保留記憶処理
リターン

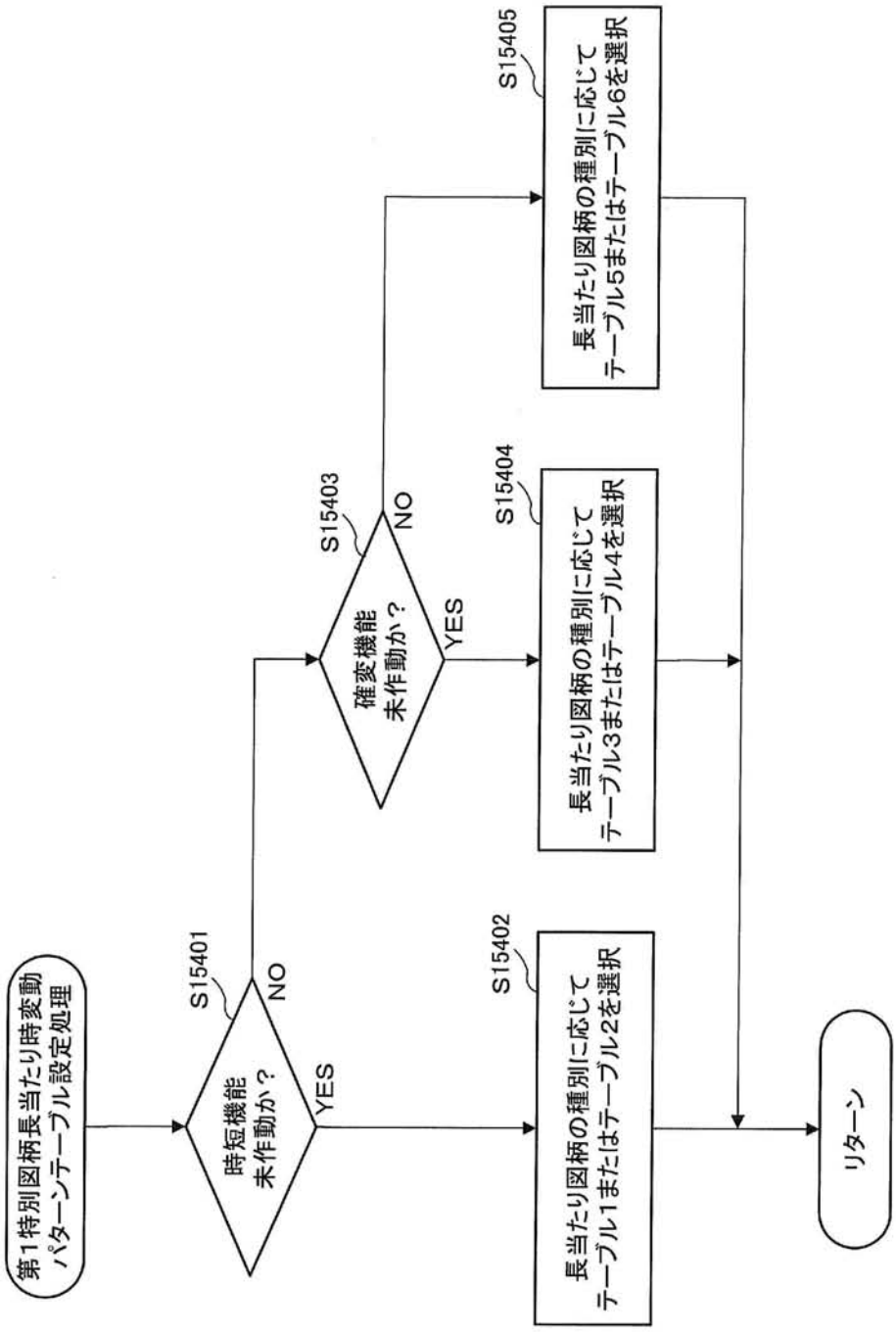
【図７０】


変動開始処理
S1301
記憶領域は0か？
YES
NO
S1302
記憶領域の記憶をシフト
S1303
処理領域の記憶は
第2特別図柄種別か？
NO
YES
S1304
第2特別図柄フラグON
S1306
第1特別図柄フラグON
S1305
第2特別図柄カウンタ減算
S1307
第1特別図柄カウンタ減算
S1308
確率変動機能
作動中か？
NO
YES
S1309
確率変動機能作動時
大当たり判定テーブル選択
S1310
確率変動機能未作動時
大当たり判定テーブル選択
S1311
乱数値＝
大当たり？
NO
YES
S1312
大当たりフラグON
S1316
乱数値＝
小当たり？
NO
YES
S1313
乱数値＝
長当たり？
NO
YES
S1314
長当たりフラグON
S1315
短当たりフラグON
S1317
小当たりフラグON
S1318
処理フラグを[1]に更新
リターン

【図７１】


変動パターン設定処理
S1510
大当たりフラグON か？
YES
NO
S1520
長当たりフラグON か？
YES
NO
S1530
第1特別図柄フラグON か？
YES
NO
S1540
第1特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理
S1550
第2特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理
S1560
短当たり時変動パターンテーブル設定処理
S1570
小当たりフラグON か？
YES
NO
S1580
小当たり時変動パターンテーブル設定処理
S1590
第1特別図柄フラグON か？
YES
NO
S1600
第1特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理
S1610
第2特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理
S1620
変動パターンを決定
S1630
変動パターンを選択値としてセット
S1640
変動時間値をタイマにセット
S1650
処理フラグを[2]に更新
リターン

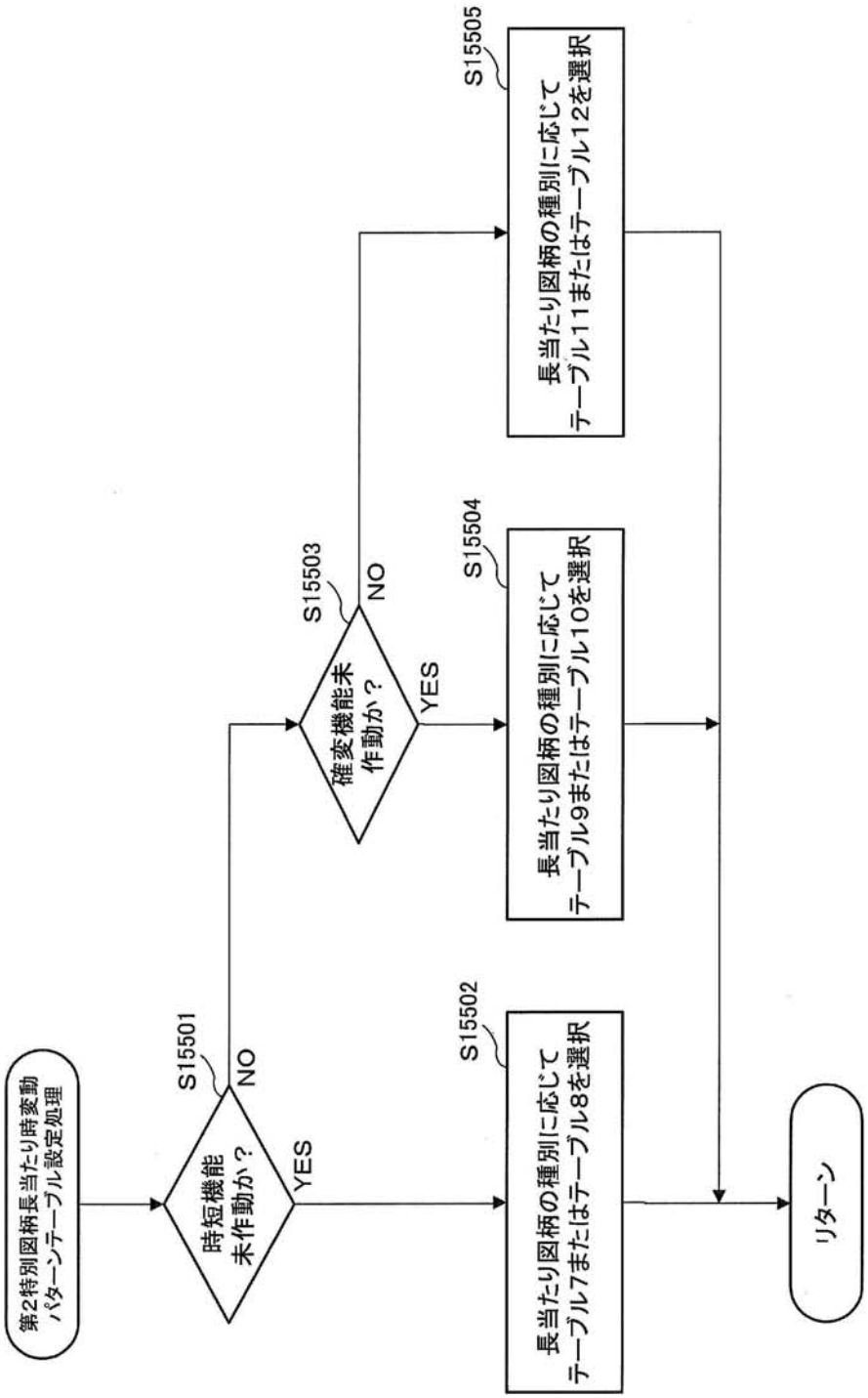
【図７２】


第1特別図柄長当たり時変動
パターンテーブル設定処理
S15401
時短機能
未作動か？
NO
YES
S15402
長当たり図柄の種別に応じて
テーブル1またはテーブル2を選択
S15403
確変機能
未作動か？
NO
YES
S15404
長当たり図柄の種別に応じて
テーブル3またはテーブル4を選択
S15405
長当たり図柄の種別に応じて
テーブル5またはテーブル6を選択
リターン

【図７３】

変動番号	コマンド	当落	変動時間[ms]	変動名称	時短なし（低確率時・高確率時共通）		時短あり（低確率時）		時短あり（高確率時）	
					テーブル1	テーブル2	テーブル3	テーブル4	テーブル5	テーブル6
8	08H	×	15600	ノーマル外れ(1図柄前)	−	−	−	−	−	−
9	09H	×	17300	ノーマル外れ(1図柄後)	−	−	−	−	−	−
10	0AH	○	21500	ノーマル長当たり	500	500	0	0	0	0
11	0BH	×	31500	歌リーチA外れ(アンコール前)	−	−	−	−	−	−
12	0CH	×	41300	歌リーチA外れ(アンコール後)	−	−	−	−	−	−
13	0DH	○	31300	歌リーチAノーマル長当たり	3500	3500	0	0	0	0
14	0EH	×	51200	歌リーチAロング外れ	−	−	−	−	−	−
15	0FH	○	52200	歌リーチAロング長当たり	5000	5000	0	0	0	0
16	10H	×	52400	歌リーチB(歌リーチA経由)外れ	−	−	−	−	−	−
17	11H	○	54300	歌リーチB(歌リーチA経由)長当たり	8000	8000	0	0	0	0
18	12H	×	60400	歌リーチC(歌リーチA経由)外れ	−	−	−	−	−	−
19	13H	○	64100	歌リーチC(歌リーチA経由)長当たり	10000	10000	0	0	0	0
20	14H	×	60400	歌リーチD(歌リーチA経由)外れ	−	−	−	−	−	−
21	15H	○	64100	歌リーチD(歌リーチA経由)長当たり	10000	10000	0	0	0	0
22	16H	×	25700	歌リーチBイントロ外れ	−	−	−	−	−	−
23	17H	△	25700	歌リーチBイントロ外れ(短当たり)	0	0	0	0	0	0
24	18H	△	25700	歌リーチBイントロ外れ(小当たり)	0	0	0	0	0	0
25	19H	×	41100	歌リーチB前半外れ	−	−	−	−	−	−
26	1AH	○	41100	歌リーチB前半長当たり	4000	4500	10500	10500	0	0
27	1BH	×	61400	歌リーチB後半外れ	−	−	−	−	−	−
28	1CH	○	63400	歌リーチB後半長当たり	4000	4500	10500	10500	0	0
29	1DH	×	24100	歌リーチCイントロ外れ	−	−	−	−	−	−
30	1EH	△	24100	歌リーチCイントロ外れ(短当たり)	0	0	0	0	−	0
31	1FH	△	24100	歌リーチCイントロ外れ(小当たり)	0	0	0	0	−	0
32	20H	×	44100	歌リーチC前半外れ	−	−	−	−	−	−
33	21H	○	44100	歌リーチC前半長当たり	4000	4500	10500	10500	0	0
34	22H	×	77100	歌リーチC後半外れ	−	−	−	−	−	−
35	23H	○	80800	歌リーチC後半長当たり	4000	4500	10500	10500	0	0
36	24H	×	24100	歌リーチDイントロ外れ	−	−	−	−	−	−
37	25H	△	24100	歌リーチDイントロ外れ(短当たり)	0	0	0	0	−	0
38	26H	△	24100	歌リーチDイントロ外れ(小当たり)	0	0	0	0	−	0
39	27H	×	44100	歌リーチD前半外れ	−	−	−	−	−	−
40	28H	○	44100	歌リーチD前半長当たり	4000	4500	11000	11000	0	0
41	29H	×	77100	歌リーチD後半外れ	−	−	−	−	−	−
42	2AH	○	80800	歌リーチD後半長当たり	4000	4500	11000	11000	0	0
43	2BH	△	24600	チャンス目(短当たり)	0	0	0	0	0	0
44	2CH	△	24600	チャンス目(小当たり)	0	0	0	0	0	0
45	2DH	○	24600	チャンス目(確変長当たり)	3000	0	0	0	0	0
46	2EH	×	21800	歌リーチB扉1枚目外れ	−	−	−	−	−	−
47	2FH	△	21800	歌リーチB扉1枚目(短当たり)	0	0	0	0	0	0
48	30H	△	39700	歌リーチB扉3枚目(短当たり)	0	0	0	0	0	0
49	31H	△	21800	歌リーチB扉1枚目小当たり	0	0	0	0	0	0
50	32H	△	27300	歌リーチB扉2枚目小当たり	0	0	0	0	0	0
51	33H	○	55000	歌リーチB完走長当たり(共通)	0	0	0	0	30000	64000
52	34H	○	57400	歌リーチB扉1枚目復活長当たり	0	0	0	0	500	0
53	35H	○	57500	歌リーチB扉2枚目復活長当たり	0	0	0	0	500	0
54	36H	○	57500	歌リーチB扉3枚目復活長当たり	0	0	0	0	1000	0
55	37H	×	18600	歌リーチC扉1枚目外れ	−	−	−	−	−	−
56	38H	△	18600	歌リーチC扉1枚目(短当たり)	0	0	0	0	−	0
57	39H	△	53800	歌リーチC扉3枚目(短当たり)	0	0	0	0	−	0
58	3AH	△	18600	歌リーチC扉1枚目小当たり	0	0	0	0	−	0
59	3BH	△	31200	歌リーチC扉2枚目小当たり	0	0	0	0	−	0
60	3CH	○	67600	歌リーチC完走長当たり(確変)	0	0	0	0	10000	0
61	3DH	○	69700	歌リーチC扉1枚目復活長当たり	0	0	0	0	250	0
62	3EH	○	69700	歌リーチC扉2枚目復活長当たり	0	0	0	0	250	0
63	3FH	○	69600	歌リーチC扉3枚目復活長当たり	0	0	0	0	5500	0
64	40H	×	18600	歌リーチD扉1枚目外れ	−	−	−	−	−	−
65	41H	△	18600	歌リーチD扉1枚目(短当たり)	0	0	0	0	−	0
66	42H	△	53800	歌リーチD扉3枚目(短当たり)	0	0	0	0	−	0
67	43H	△	18600	歌リーチD扉1枚目小当たり	0	0	0	0	−	0
68	44H	△	31200	歌リーチD扉2枚目小当たり	0	0	0	0	−	0
69	45H	○	67600	歌リーチD完走長当たり(確変)	0	0	0	0	10000	0
70	46H	○	69700	歌リーチD扉1枚目復活長当たり	0	0	0	0	250	0
71	47H	○	69700	歌リーチD扉2枚目復活長当たり	0	0	0	0	250	0
72	48H	○	69600	歌リーチD扉3枚目復活長当たり	0	0	0	0	5500	0

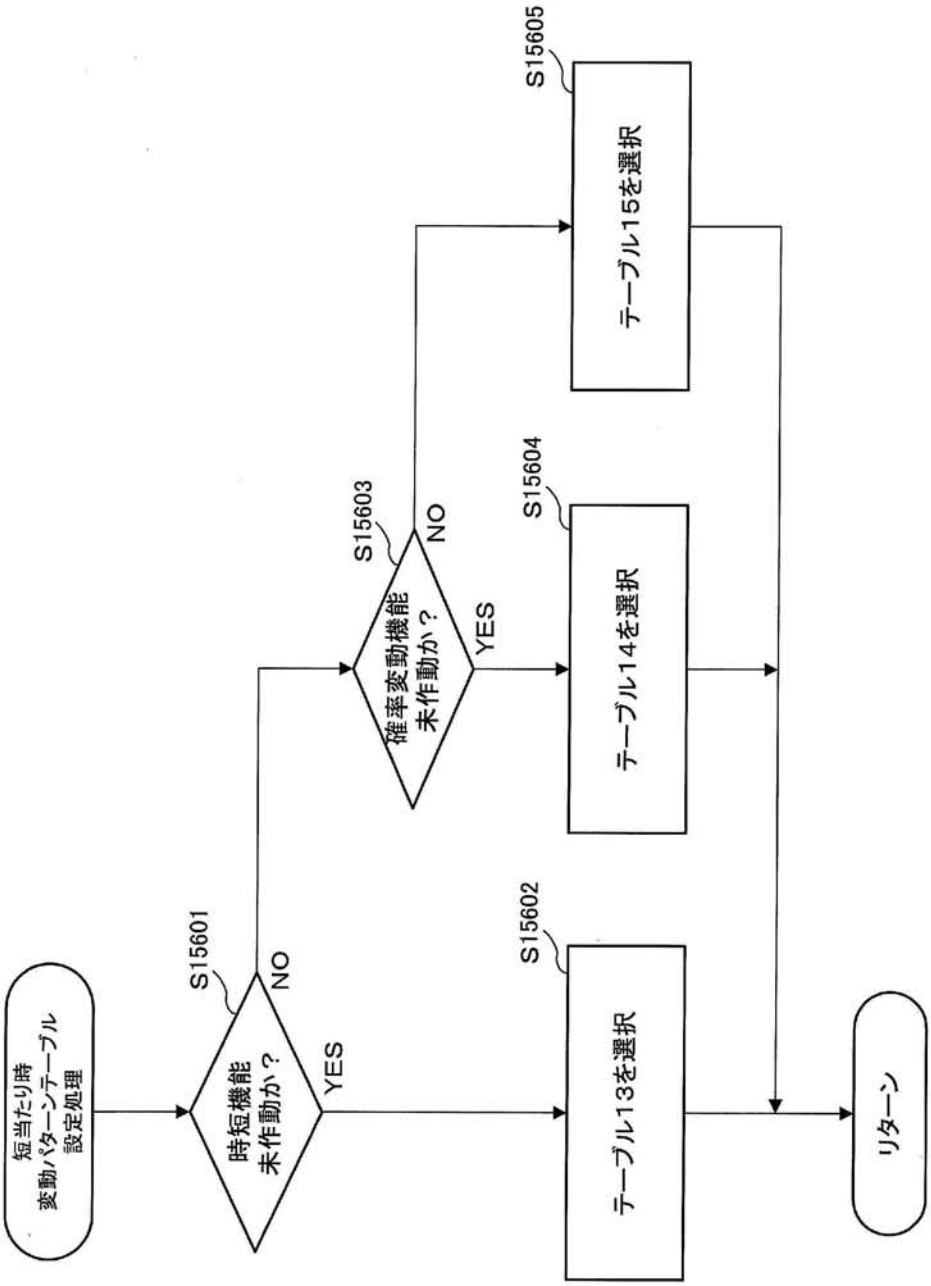
【図７４】


第2特別図柄長当たり時変動
パターンテーブル設定処理
S15501
時短機能
未作動か？
YES
NO
S15502
長当たり図柄の種別に応じて
テーブル7またはテーブル8を選択
S15503
確変機能未
作動か？
YES
NO
S15504
長当たり図柄の種別に応じて
テーブル9またはテーブル10を選択
S15505
長当たり図柄の種別に応じて
テーブル11またはテーブル12を選択
リターン

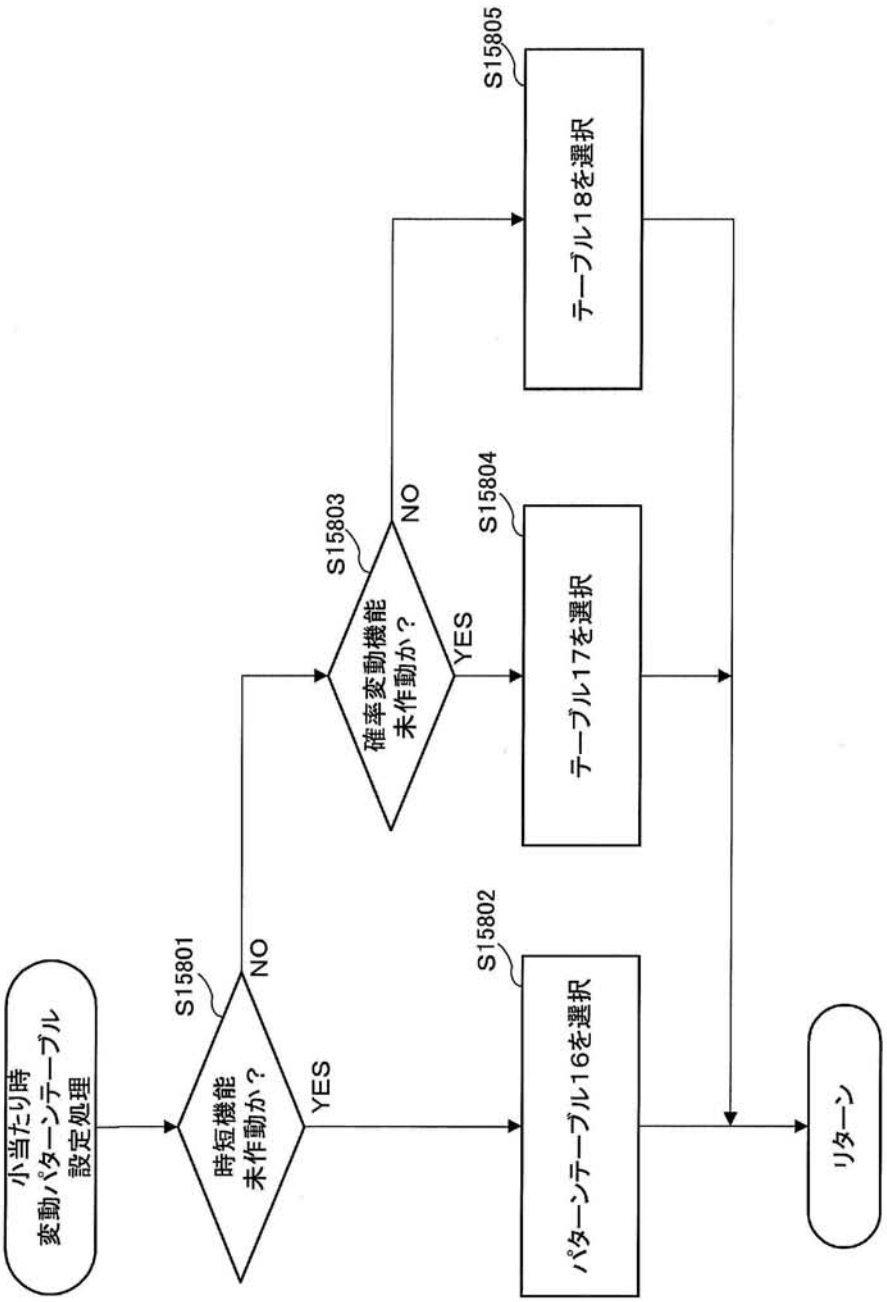
【図７５】

変動番号	コマンド	当落	変動時間[ms]	変動名称	時短なし(低確率・高確率時)		高確率時(時短あり)		低確率時(時短あり)	
					テーブル7	テーブル8	テーブル9	テーブル10	テーブル11	テーブル12
22	16H	×	25700	歌リーチBイントロ外れ	−	−	−	−	−	−
23	17H	△	25700	歌リーチBイントロ外れ(短当たり)	0	0	0	0	0	0
24	18H	△	25700	歌リーチBイントロ外れ(小当たり)	0	0	0	0	0	0
25	19H	×	41100	歌リーチB前半外れ	−	−	−	−	−	−
26	1AH	○	41100	歌リーチB前半長当たり	0	0	0	0	13750	13750
27	1BH	×	61400	歌リーチB後半外れ	−	−	−	−	−	−
28	1CH	○	63400	歌リーチB後半長当たり	0	0	0	0	13750	13750
29	1DH	×	24100	歌リーチCイントロ外れ	−	−	−	−	−	−
30	1EH	△	24100	歌リーチCイントロ外れ(短当たり)	0	0	0	0	0	0
31	1FH	△	24100	歌リーチCイントロ外れ(小当たり)	0	0	0	0	0	0
32	20H	×	44100	歌リーチC前半外れ	−	−	−	−	−	−
33	21H	○	44100	歌リーチC前半長当たり	0	0	0	0	10000	10000
34	22H	×	77100	歌リーチC後半外れ	−	−	−	−	−	−
35	23H	○	80800	歌リーチC後半長当たり	0	0	0	0	10000	10000
36	24H	×	25700	歌リーチDイントロ外れ	−	−	−	−	−	−
37	25H	△	25700	歌リーチDイントロ外れ(短当たり)	0	0	0	0	0	0
38	26H	△	25700	歌リーチDイントロ外れ(小当たり)	0	0	0	0	0	0
39	27H	×	44100	歌リーチD前半外れ	−	−	−	−	−	−
40	28H	○	44100	歌リーチD前半長当たり	0	0	0	0	8250	8250
41	29H	×	77100	歌リーチD後半外れ	−	−	−	−	−	−
42	2AH	○	80800	歌リーチD後半長当たり	0	0	0	0	8250	8250
43	2BH	△	24600	チャンス目(短当たり)	0	0	0	0	0	0
44	2CH	△	24600	チャンス目(小当たり)	0	0	0	0	0	0
45	2DH	○	24600	チャンス目(確変長当たり)	0	0	0	0	0	0
46	2EH	×	21800	歌リーチB扉1枚目外れ	−	−	−	−	−	−
47	2FH	△	21800	歌リーチB扉1枚目短当たり	0	0	0	0	0	0
48	30H	△	39700	歌リーチB扉3枚目短当たり	0	0	0	0	0	0
49	31H	△	21800	歌リーチB扉1枚目小当たり	0	0	0	0	0	0
50	32H	△	27300	歌リーチB扉2枚目小当たり	0	0	0	0	0	0
51	33H	○	55000	歌リーチB完走長当たり(共通)	0	0	26500	64000	0	0
52	34H	○	57400	歌リーチB扉1枚目復活長当たり	0	0	500	0	0	0
53	35H	○	57500	歌リーチB扉2枚目復活長当たり	0	0	500	0	0	0
54	36H	○	57500	歌リーチB扉3枚目復活長当たり	0	0	1000	0	0	0
55	37H	×	18600	歌リーチC扉1枚目外れ	−	−	−	−	−	−
56	38H	△	18600	歌リーチC扉1枚目短当たり	0	0	0	0	0	0
57	39H	△	53800	歌リーチC扉3枚目短当たり	0	0	0	0	0	0
58	3AH	△	18600	歌リーチC扉1枚目小当たり	0	0	0	0	0	0
59	3BH	△	31200	歌リーチC扉2枚目小当たり	0	0	0	0	0	0
60	3CH	○	67600	歌リーチC完走長当たり(確変)	0	0	15000	0	0	0
61	3DH	○	69700	歌リーチC扉1枚目復活長当たり	0	0	250	0	0	0
62	3EH	○	69700	歌リーチC扉2枚目復活長当たり	0	0	500	0	0	0
63	3FH	○	69600	歌リーチC扉3枚目復活長当たり	0	0	2000	0	0	0
64	40H	×	18600	歌リーチC扉1枚目外れ	−	−	−	−	−	−
65	41H	△	18600	歌リーチD扉1枚目短当たり	0	0	0	0	0	0
66	42H	△	53800	歌リーチD扉3枚目短当たり	0	0	0	0	0	0
67	43H	△	18600	歌リーチD扉1枚目小当たり	0	0	0	0	0	0
68	44H	△	31200	歌リーチD扉2枚目小当たり	0	0	0	0	0	0
69	45H	○	67600	歌リーチD完走長当たり(確変)	0	0	15000	0	0	0
70	46H	○	69700	歌リーチD扉1枚目復活長当たり	0	0	250	0	0	0
71	47H	○	69700	歌リーチD扉2枚目復活長当たり	0	0	500	0	0	0
72	48H	○	69600	歌リーチD扉3枚目復活長当たり	0	0	2000	0	0	0
73	49H	×	9500	ノーマル外れ(1図柄前)	−	−	−	−	−	−
74	50H	×	11300	ノーマル外れ(1図柄後)	−	−	−	−	−	−
75	51H	○	15400	ノーマル長当たり	900	900	0	0	0	0
76	52H	×	28800	歌リーチA外れ(アンコール前)	−	−	−	−	−	−
77	53H	×	35000	歌リーチA外れ(アンコール後)	−	−	−	−	−	−
78	54H	○	25300	歌リーチAノーマル長当たり	3800	3800	0	0	0	0
79	55H	×	40300	歌リーチAロングはずれ	−	−	−	−	−	−
80	56H	○	45000	歌リーチAロング長当たり	6000	6000	0	0	0	0
81	57H	×	46300	歌リーチB(歌リーチA経由)外れ	−	−	−	−	−	−
82	58H	○	48300	歌リーチB(歌リーチA経由)長当たり	12000	15000	0	0	0	0
83	59H	×	54300	歌リーチC(歌リーチA経由)外れ	−	−	−	−	−	−
84	5AH	○	58000	歌リーチC(歌リーチA経由)長当たり	20000	20000	0	0	0	0
85	5BH	×	54300	歌リーチD(歌リーチA経由)外れ	−	−	−	−	−	−
86	5CH	○	58000	歌リーチD(歌リーチA経由)長当たり	21300	18300	0	0	0	0

【図７６】


短当たり時
変動パターンテーブル
設定処理
S15601
時短機能
未作動か？
NO
YES
S15602
テーブル13を選択
S15603
確率変動機能
未作動か？
NO
YES
S15604
テーブル14を選択
S15605
テーブル15を選択
リターン

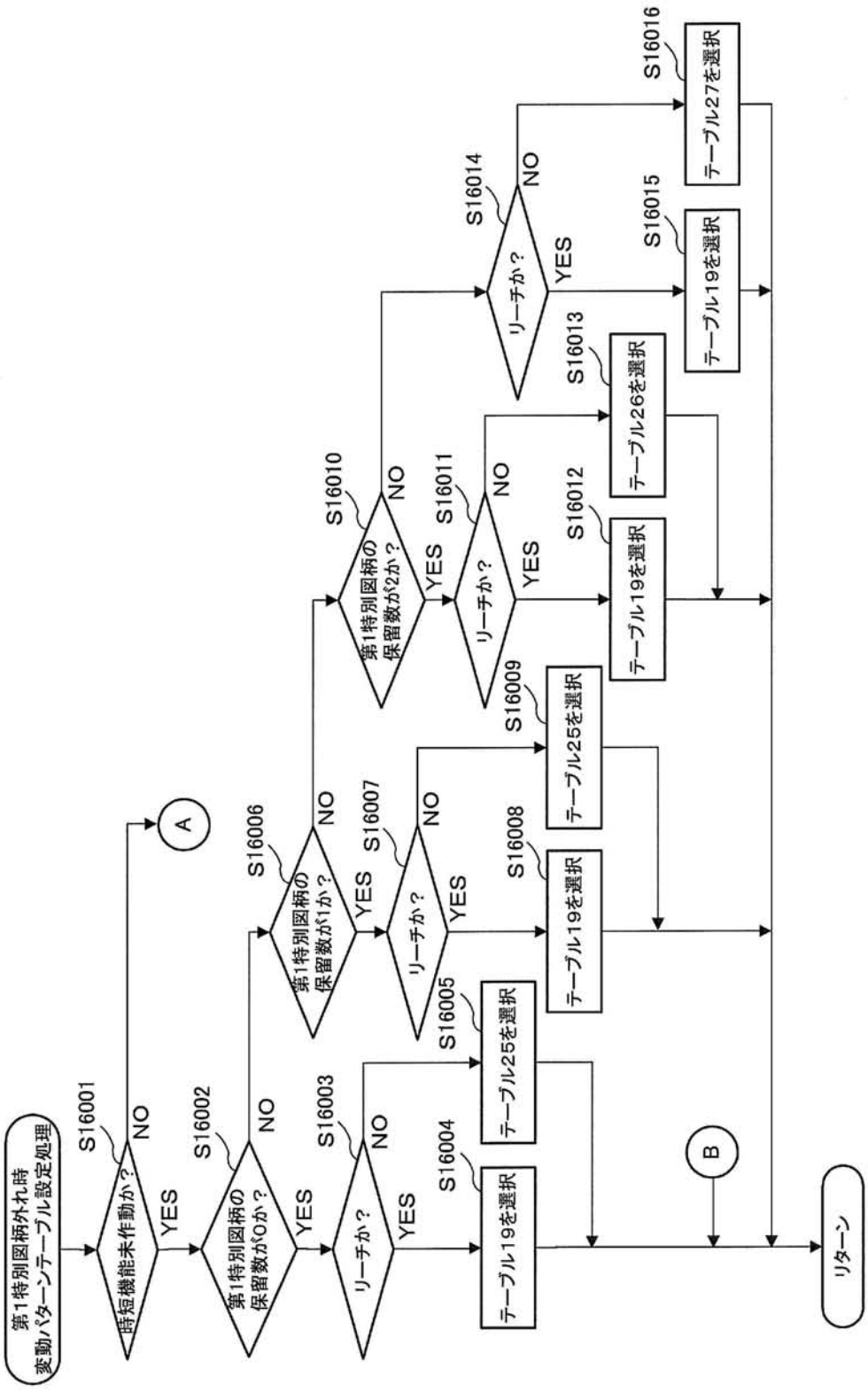
【図７７】


小当たり時
変動パターンテーブル
設定処理
S15801
時短機能
未作動か？
YES
NO
S15802
パターンテーブル16を選択
S15803
確率変動機能
未作動か？
YES
NO
S15804
テーブル17を選択
S15805
テーブル18を選択
リターン

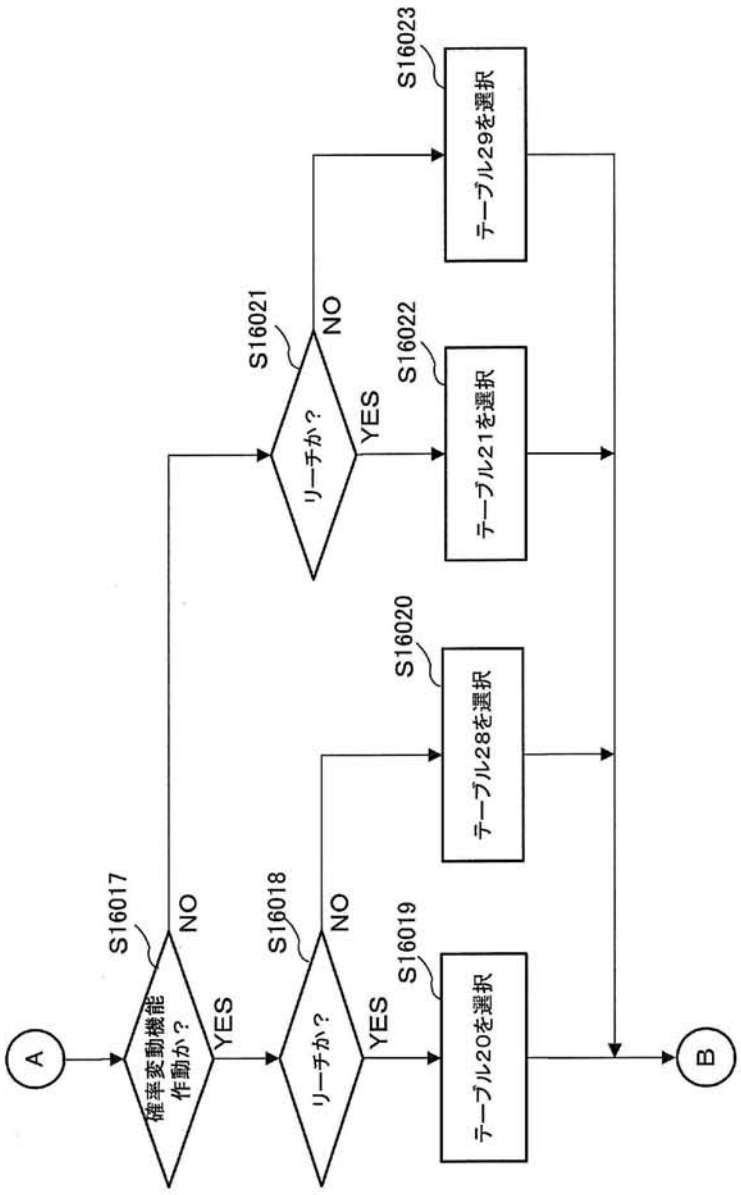
【図７８】

変動番号	コマンド	当落	変動時間[ms]	変動名称	短当たり			小当たり		
					テーブル13	テーブル14	テーブル15	テーブル16	テーブル17	テーブル18
8	08H	×	15600	ノーマル外れ(1図柄前)	−	−	−	−	−	−
9	09H	×	17300	ノーマル外れ(1図柄後)	−	−	−	−	−	−
10	0AH	○	21500	ノーマル長当たり	0	0	0	0	0	0
11	0BH	×	31500	歌リーチA外れ(アンコール前)	−	−	−	−	−	−
12	0CH	×	41300	歌リーチA外れ(アンコール後)	−	−	−	−	−	−
13	0DH	○	31300	歌リーチAノーマル長当たり	0	0	0	0	0	0
14	0EH	×	51200	歌リーチAロングはずれ	−	−	−	−	−	−
15	0FH	○	52200	歌リーチAロング長当たり	0	0	0	0	0	0
16	10H	×	52400	歌リーチB(歌リーチA経由)外れ	−	−	−	−	−	−
17	11H	○	54300	歌リーチB(歌リーチA経由)長当たり	0	0	0	0	0	0
18	12H	×	60400	歌リーチC(歌リーチA経由)外れ	−	−	−	−	−	−
19	13H	○	64100	歌リーチC(歌リーチA経由)長当たり	0	0	0	0	0	0
20	14H	×	60400	歌リーチD(歌リーチA経由)外れ	−	−	−	−	−	−
21	15H	○	64100	歌リーチD(歌リーチA経由)長当たり	0	0	0	0	0	0
22	16H	×	25700	歌リーチBイントロ外れ	−	−	−	−	−	−
23	17H	△	25700	歌リーチBイントロ外れ(短当たり)	0	24000	0	0	0	0
24	18H	△	25700	歌リーチBイントロ外れ(小当たり)	0	0	0	0	40000	0
25	19H	×	41100	歌リーチB前半外れ	−	−	−	−	−	−
26	1AH	○	41100	歌リーチB前半長当たり	0	0	0	0	0	0
27	1BH	×	61400	歌リーチB後半外れ	−	−	−	−	−	−
28	1CH	○	63400	歌リーチB後半長当たり	0	0	0	0	0	0
29	1DH	×	24100	歌リーチCイントロ外れ	−	−	−	−	−	−
30	1EH	△	24100	歌リーチCイントロ外れ(短当たり)	0	20000	0	0	0	0
31	1FH	△	24100	歌リーチCイントロ外れ(小当たり)	0	0	0	0	12000	0
32	20H	×	44100	歌リーチC前半外れ	−	−	−	−	−	−
33	21H	○	44100	歌リーチC前半長当たり	0	0	0	0	0	0
34	22H	×	77100	歌リーチC後半外れ	−	−	−	−	−	−
35	23H	○	80800	歌リーチC後半長当たり	0	0	0	0	0	0
36	24H	×	24100	歌リーチDイントロ外れ	−	−	−	−	−	−
37	25H	△	24100	歌リーチDイントロ外れ(短当たり)	0	20000	0	0	0	0
38	26H	△	24100	歌リーチDイントロ外れ(小当たり)	0	0	0	0	12000	0
39	27H	×	44100	歌リーチD前半外れ	−	−	−	−	−	−
40	28H	○	44100	歌リーチD前半長当たり	0	0	0	0	0	0
41	29H	×	77100	歌リーチD後半外れ	−	−	−	−	−	−
42	2AH	○	80800	歌リーチD後半長当たり	0	0	0	0	0	0
43	2BH	△	24600	チャンス目(短当たり)	64000	0	0	0	0	0
44	2CH	△	24600	チャンス目(小当たり)	0	0	0	64000	0	0
45	2DH	○	24600	チャンス目(確変長当たり)	0	0	0	0	0	0
46	2EH	×	21800	歌リーチB扉1枚目外れ	−	−	−	−	−	−
47	2FH	△	21800	歌リーチB扉1枚目短当たり	0	0	14000	0	0	0
48	30H	△	39700	歌リーチB扉3枚目短当たり	0	0	4000	0	0	0
49	31H	△	21800	歌リーチB扉1枚目小当たり	0	0	0	0	0	17000
50	32H	△	27300	歌リーチB扉2枚目小当たり	0	0	0	0	0	14500
51	33H	○	55000	歌リーチB完走長当たり(共通)	0	0	0	0	0	0
52	34H	○	57400	歌リーチB扉1枚目復活長当たり	0	0	0	0	0	0
53	35H	○	57500	歌リーチB扉2枚目復活長当たり	0	0	0	0	0	0
54	36H	○	57500	歌リーチB扉3枚目復活長当たり	0	0	0	0	0	0
55	37H	×	18600	歌リーチC扉1枚目外れ	−	−	−	−	−	−
56	38H	△	18600	歌リーチC扉1枚目短当たり	0	0	19000	0	0	0
57	39H	△	53800	歌リーチC扉3枚目短当たり	0	0	4000	0	0	0
58	3AH	△	18600	歌リーチC扉1枚目小当たり	0	0	0	0	0	5000
59	3BH	△	31200	歌リーチC扉2枚目小当たり	0	0	0	0	0	11250
60	3CH	○	67600	歌リーチC完走長当たり(短長当たり)	0	0	0	0	0	0
61	3DH	○	69700	歌リーチC扉1枚目復活長当たり	0	0	0	0	0	0
62	3EH	○	69700	歌リーチC扉2枚目復活長当たり	0	0	0	0	0	0
63	3FH	○	69600	歌リーチC扉3枚目復活長当たり	0	0	0	0	0	0
64	40H	×	18600	歌リーチD扉1枚目外れ	−	−	−	−	−	−
65	41H	△	18600	歌リーチD扉1枚目短当たり	0	0	19000	0	0	0
66	42H	△	53800	歌リーチD扉3枚目短当たり	0	0	4000	0	0	0
67	43H	△	18600	歌リーチD扉1枚目小当たり	0	0	0	0	0	5000
68	44H	△	31200	歌リーチD扉2枚目小当たり	0	0	0	0	0	11250
69	45H	○	67600	歌リーチD完走長当たり(短長当たり)	0	0	0	0	0	0
70	46H	○	69700	歌リーチD扉1枚目復活長当たり	0	0	0	0	0	0
71	47H	○	69700	歌リーチD扉2枚目復活長当たり	0	0	0	0	0	0
72	48H	○	69600	歌リーチD扉3枚目復活長当たり	0	0	0	0	0	0
73	49H	×	9500	ノーマル外れ(1図柄前)	−	−	−	−	−	−
74	50H	×	11300	ノーマル外れ(1図柄後)	−	−	−	−	−	−
75	51H	○	15400	ノーマル長当たり	0	0	0	0	0	0
76	52H	×	28800	歌リーチA外れ(アンコール前)	−	−	−	−	−	−
77	53H	×	35000	歌リーチA外れ(アンコール後)	−	−	−	−	−	−
78	54H	○	25300	歌リーチAノーマル長当たり	0	0	0	0	0	0
79	55H	×	40300	歌リーチAロングはずれ	−	−	−	−	−	−
80	56H	○	45000	歌リーチAロング長当たり	0	0	0	0	0	0
81	57H	×	46300	歌リーチB(歌リーチA経由)外れ	−	−	−	−	−	−
82	58H	○	48300	歌リーチB(歌リーチA経由)長当たり	0	0	0	0	0	0
83	59H	×	54300	歌リーチC(歌リーチA経由)外れ	−	−	−	−	−	−
84	5AH	○	58000	歌リーチC(歌リーチA経由)長当たり	0	0	0	0	0	0
85	5BH	×	54300	歌リーチD(歌リーチA経由)外れ	−	−	−	−	−	−
86	5CH	○	58000	歌リーチD(歌リーチA経由)長当たり	0	0	0	0	0	0

【図７９】


第1特別図柄外れ時
変動パターンテーブル設定処理
S16001
時短機能未作動か？
NO
YES
A
S16002
第1特別図柄の
保留数が0か？
NO
YES
S16003
リーチか？
NO
YES
S16004
テーブル19を選択
S16005
テーブル25を選択
S16006
第1特別図柄の
保留数が1か？
NO
YES
S16007
リーチか？
NO
YES
S16008
テーブル19を選択
S16009
テーブル25を選択
S16010
第1特別図柄の
保留数が2か？
NO
YES
S16011
リーチか？
NO
YES
S16012
テーブル19を選択
S16013
テーブル26を選択
S16014
リーチか？
NO
YES
S16015
テーブル19を選択
S16016
テーブル27を選択
B
リターン

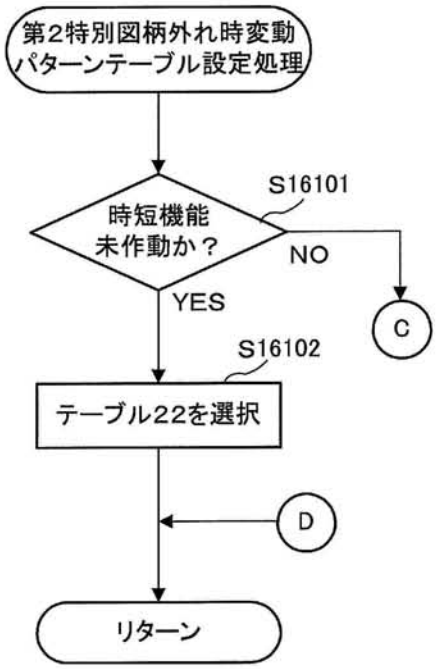
【図８０】


A
確率変動機能作動か？
S16017
NO
YES
リーチか？
S16018
NO
YES
テーブル20を選択
S16019
テーブル28を選択
S16020
リーチか？
S16021
NO
YES
テーブル21を選択
S16022
テーブル29を選択
S16023
B

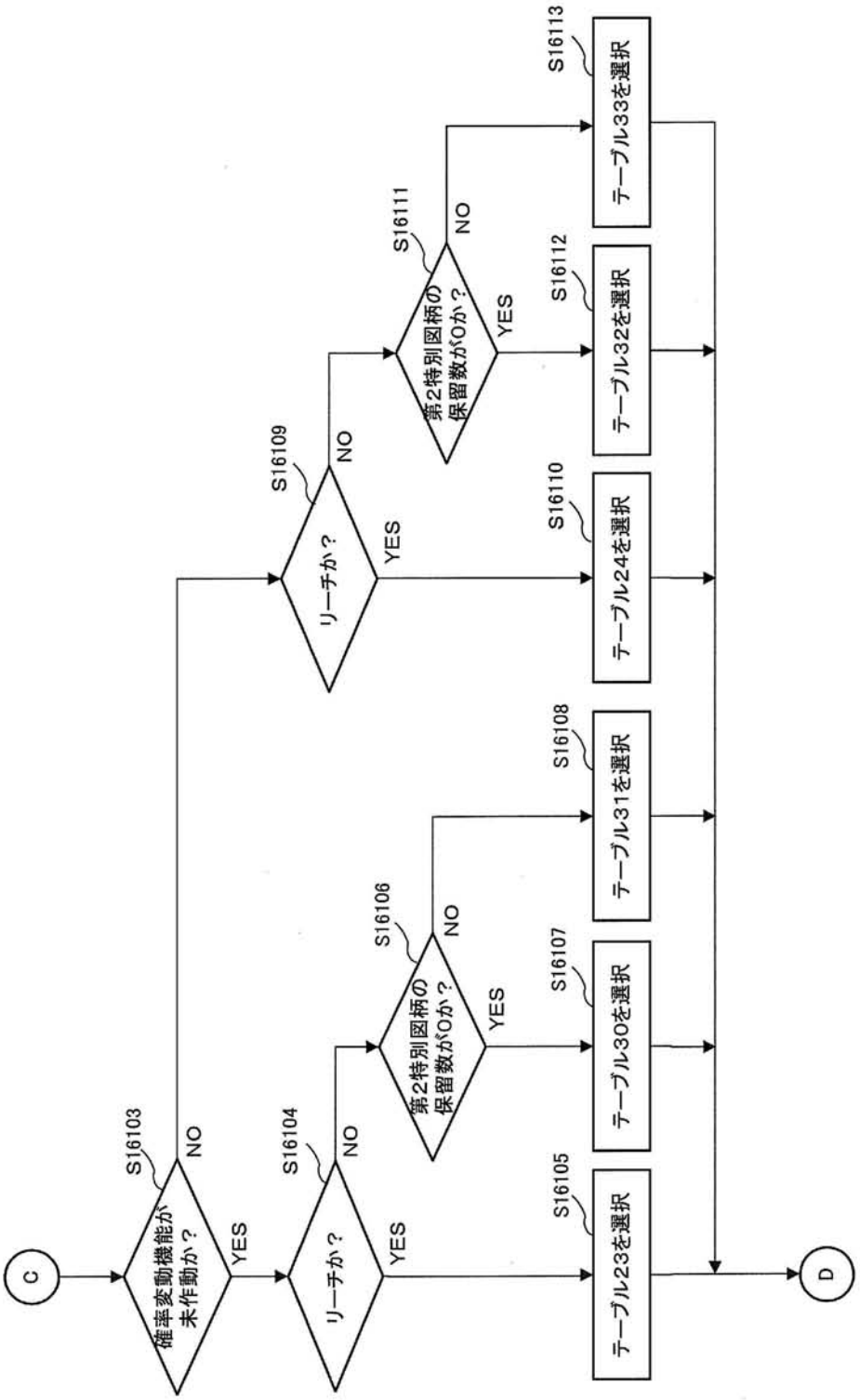
【図８１】

変動番号	コマンド	当落	変動時間[ms]	変動名称	リーチ外れ		
					テーブル19	テーブル20	テーブル21
8	08H	×	15600	ノーマル外れ(1図柄前)	19000	0	0
9	09H	×	17300	ノーマル外れ(1図柄後)	14000	0	0
10	0AH	○	21500	ノーマル長当たり	−	−	−
11	0BH	×	31500	歌リーチA外れ(アンコール前)	4000	0	0
12	0CH	×	41300	歌リーチA外れ(アンコール後)	4000	0	0
13	0DH	○	31300	歌リーチAノーマル長当たり	−	−	−
14	0EH	×	51200	歌リーチAロング外れ	4000	0	0
15	0FH	○	52200	歌リーチAロング長当たり	−	−	−
16	10H	×	52400	歌リーチB(歌リーチA経由)外れ	300	0	0
17	11H	○	54300	歌リーチB(歌リーチA経由)長当たり	−	−	−
18	12H	×	60400	歌リーチC(歌リーチA経由)外れ	300	0	0
19	13H	○	64100	歌リーチC(歌リーチA経由)長当たり	−	−	−
20	14H	×	60400	歌リーチD(歌リーチA経由)外れ	300	0	0
21	15H	○	64100	歌リーチD(歌リーチA経由)長当たり	−	−	−
22	16H	×	25700	歌リーチBイントロ外れ	7000	100	0
23	17H	△	25700	歌リーチBイントロ外れ(短当たり)	−	−	−
24	18H	△	25700	歌リーチBイントロ外れ(小当たり)	−	−	−
25	19H	×	41100	歌リーチB前半外れ	2100	25000	0
26	1AH	○	41100	歌リーチB前半長当たり	−	−	−
27	1BH	×	61400	歌リーチB後半外れ	2100	25000	0
28	1CH	○	63400	歌リーチB後半長当たり	−	−	−
29	1DH	×	24100	歌リーチCイントロ外れ	3000	50	0
30	1EH	△	24100	歌リーチCイントロ外れ(短当たり)	−	−	−
31	1FH	△	24100	歌リーチCイントロ外れ(小当たり)	−	−	−
32	20H	×	44100	歌リーチC前半外れ	225	3450	0
33	21H	○	44100	歌リーチC前半長当たり	−	−	−
34	22H	×	77100	歌リーチC後半外れ	225	3450	0
35	23H	○	80800	歌リーチC後半長当たり	−	−	−
36	24H	×	24100	歌リーチDイントロ外れ	3000	50	0
37	25H	△	24100	歌リーチDイントロ外れ(短当たり)	−	−	−
38	26H	△	24100	歌リーチDイントロ外れ(小当たり)	−	−	−
39	27H	×	44100	歌リーチD前半外れ	225	3450	0
40	28H	○	44100	歌リーチD前半長当たり	−	−	−
41	29H	×	77100	歌リーチD後半外れ	225	3450	0
42	2AH	○	80800	歌リーチD後半長当たり	−	−	−
43	2BH	△	24600	チャンス目(短当たり)	−	−	−
44	2CH	△	24600	チャンス目(小当たり)	−	−	−
45	2DH	○	24600	チャンス目(確変長当たり)	−	−	−
46	2EH	×	21800	歌リーチB扉1枚目外れ	0	0	40000
47	2FH	△	21800	歌リーチB扉1枚目(短当たり)	−	−	−
48	30H	△	39700	歌リーチB扉3枚目(短当たり)	−	−	−
49	31H	△	21800	歌リーチB扉1枚目小当たり	−	−	−
50	32H	△	27300	歌リーチB扉2枚目小当たり	−	−	−
51	33H	○	55000	歌リーチB完走長当たり(共通)	−	−	−
52	34H	○	57400	歌リーチB扉1枚目復活長当たり	−	−	−
53	35H	○	57500	歌リーチB扉2枚目復活長当たり	−	−	−
54	36H	○	57500	歌リーチB扉3枚目復活長当たり	−	−	−
55	37H	×	18600	歌リーチC扉1枚目外れ	0	0	12000
56	38H	△	18600	歌リーチC扉1枚目(短当たり)	−	−	−
57	39H	△	53800	歌リーチC扉3枚目(短当たり)	−	−	−
58	3AH	△	18600	歌リーチC扉1枚目小当たり	−	−	−
59	3BH	△	31200	歌リーチC扉2枚目小当たり	−	−	−
60	3CH	○	67600	歌リーチC完走長当たり(確変)	−	−	−
61	3DH	○	69700	歌リーチC扉1枚目復活長当たり	−	−	−
62	3EH	○	69700	歌リーチC扉2枚目復活長当たり	−	−	−
63	3FH	○	69600	歌リーチC扉3枚目復活長当たり	−	−	−
64	40H	×	18600	歌リーチD扉1枚目外れ	0	0	12000
65	41H	△	18600	歌リーチD扉1枚目(短当たり)	−	−	−
66	42H	△	53800	歌リーチD扉3枚目(短当たり)	−	−	−
67	43H	△	18600	歌リーチD扉1枚目小当たり	−	−	−
68	44H	△	31200	歌リーチD扉2枚目小当たり	−	−	−
69	45H	○	67600	歌リーチD完走長当たり(確変)	−	−	−
70	46H	○	69700	歌リーチD扉1枚目復活長当たり	−	−	−
71	47H	○	69700	歌リーチD扉2枚目復活長当たり	−	−	−
72	48H	○	69600	歌リーチD扉3枚目復活長当たり	−	−	−

【図８２】


第2特別図柄外れ時変動
パターンテーブル設定処理
S16101
時短機能
未作動か？
NO
YES
C
S16102
テーブル22を選択
D
リターン

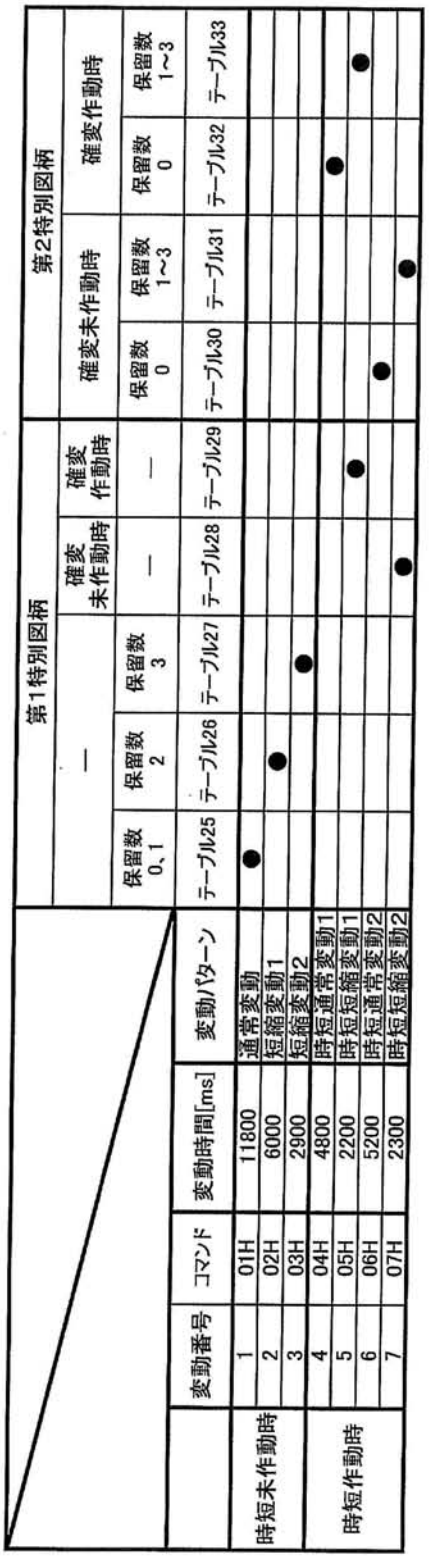
【図８３】


C
S16103
確率変動機能が
未作動か？
NO
YES
S16104
リーチか？
NO
YES
S16105
テーブル23を選択
S16106
第2特別図柄の
保留数が0か？
NO
YES
S16107
テーブル30を選択
S16108
テーブル31を選択
S16109
リーチか？
NO
YES
S16110
テーブル24を選択
S16111
第2特別図柄の
保留数が0か？
NO
YES
S16112
テーブル32を選択
S16113
テーブル33を選択
D

【図８４】

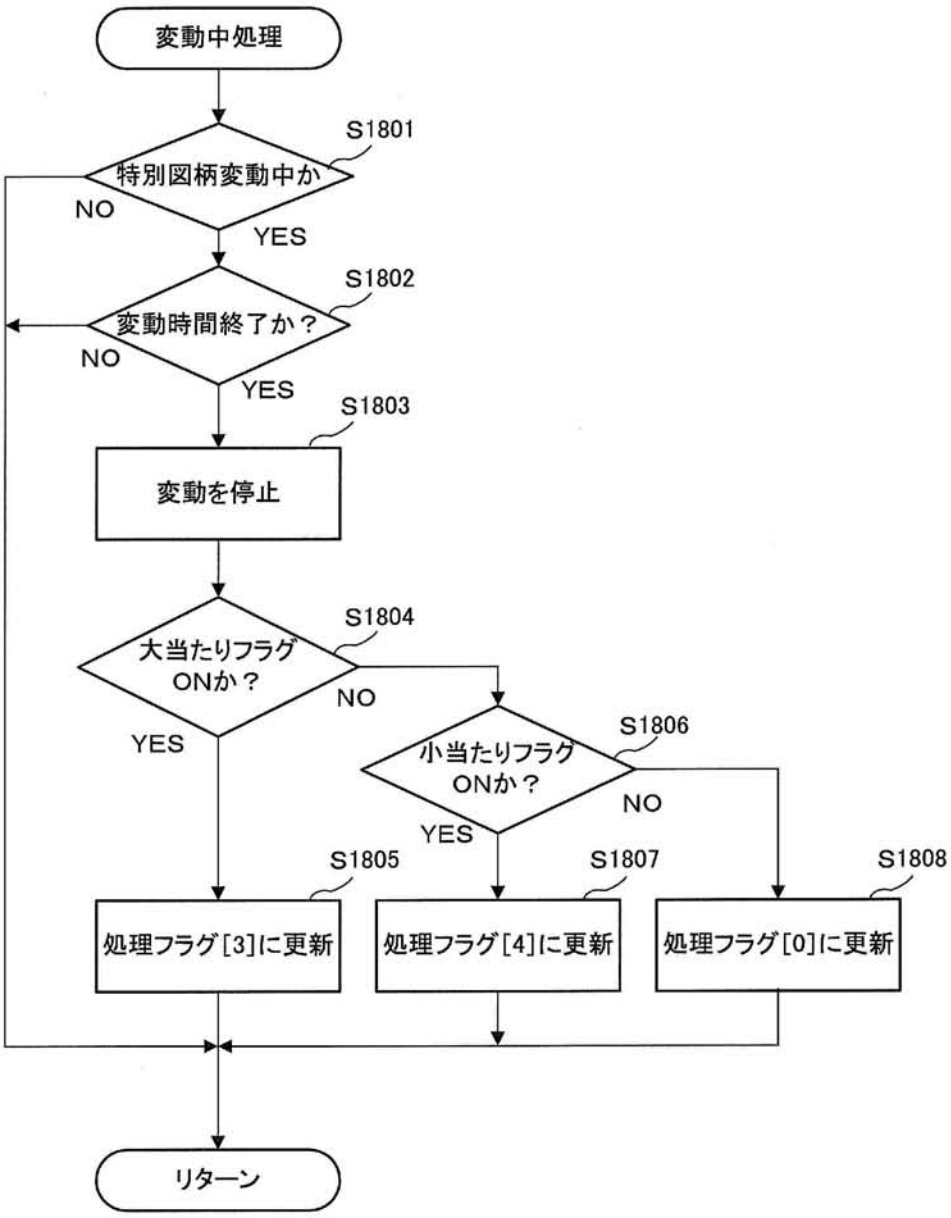
変動番号	コマンド	当落	変動時間[ms]	変動名称	リーチ外れ		
					ﾃｰﾌﾞﾙ22	ﾃｰﾌﾞﾙ23	ﾃｰﾌﾞﾙ24
22	16H	×	25700	歌リーチBイントロ外れ	0	100	0
23	17H	△	25700	歌リーチBイントロ外れ(短当たり)	−	−	−
24	18H	△	25700	歌リーチBイントロ外れ(小当たり)	−	−	−
25	19H	×	41100	歌リーチB前半外れ	0	25000	0
26	1AH	○	41100	歌リーチB前半長当たり	−	−	−
27	1BH	×	61400	歌リーチB後半外れ	0	25000	0
28	1CH	○	63400	歌リーチB後半長当たり	−	−	−
29	1DH	×	24100	歌リーチCイントロ外れ	0	50	0
30	1EH	△	24100	歌リーチCイントロ外れ(短当たり)	−	−	−
31	1FH	△	24100	歌リーチCイントロ外れ(小当たり)	−	−	−
32	20H	×	44100	歌リーチC前半外れ	0	3450	0
33	21H	○	44100	歌リーチC前半長当たり	−	−	−
34	22H	×	77100	歌リーチC後半外れ	0	3450	0
35	23H	○	80800	歌リーチC後半長当たり	−	−	−
36	24H	×	25700	歌リーチDイントロ外れ	0	50	0
37	25H	△	25700	歌リーチDイントロ外れ(短当たり)	−	−	−
38	26H	△	25700	歌リーチDイントロ外れ(小当たり)	−	−	−
39	27H	×	44100	歌リーチD前半外れ	0	3450	0
40	28H	○	44100	歌リーチD前半長当たり	−	−	−
41	29H	×	77100	歌リーチD後半外れ	0	3450	0
42	2AH	○	80800	歌リーチD後半長当たり	−	−	−
43	2BH	△	24600	チャンス目(短当たり)	−	−	−
44	2CH	△	24600	チャンス目(小当たり)	−	−	−
45	2DH	○	24600	チャンス目(確変長当たり)	−	−	−
46	2EH	×	21800	歌リーチB扉1枚目外れ	0	0	40000
47	2FH	△	21800	歌リーチB扉1枚目短当たり	−	−	−
48	30H	△	39700	歌リーチB扉3枚目短当たり	−	−	−
49	31H	△	21800	歌リーチB扉1枚目小当たり	−	−	−
50	32H	△	27300	歌リーチB扉2枚目小当たり	−	−	−
51	33H	○	55000	歌リーチB完走長当たり(共通)	−	−	−
52	34H	○	57400	歌リーチB扉1枚目復活長当たり	−	−	−
53	35H	○	57500	歌リーチB扉2枚目復活長当たり	−	−	−
54	36H	○	57500	歌リーチB扉3枚目復活長当たり	−	−	−
55	37H	×	18600	歌リーチC扉1枚目外れ	0	0	12000
56	38H	△	18600	歌リーチC扉1枚目短当たり	−	−	−
57	39H	△	53800	歌リーチC扉3枚目短当たり	−	−	−
58	3AH	△	18600	歌リーチC扉1枚目小当たり	−	−	−
59	3BH	△	31200	歌リーチC扉2枚目小当たり	−	−	−
60	3CH	○	67600	歌リーチC完走長当たり(確変)	−	−	−
61	3DH	○	69700	歌リーチC扉1枚目復活長当たり	−	−	−
62	3EH	○	69700	歌リーチC扉2枚目復活長当たり	−	−	−
63	3FH	○	69600	歌リーチC扉3枚目復活長当たり	−	−	−
64	40H	×	18600	歌リーチC扉1枚目外れ	0	0	12000
65	41H	△	18600	歌リーチD扉1枚目短当たり	−	−	−
66	42H	△	53800	歌リーチD扉3枚目短当たり	−	−	−
67	43H	△	18600	歌リーチD扉1枚目小当たり	−	−	−
68	44H	△	31200	歌リーチD扉2枚目小当たり	−	−	−
69	45H	○	67600	歌リーチD完走長当たり(確変)	−	−	−
70	46H	○	69700	歌リーチD扉1枚目復活長当たり	−	−	−
71	47H	○	69700	歌リーチD扉2枚目復活長当たり	−	−	−
72	48H	○	69600	歌リーチD扉3枚目復活長当たり	−	−	−
73	49H	×	9500	ノーマル外れ(1図柄前)	27500	0	0
74	50H	×	11300	ノーマル外れ(1図柄後)	27500	0	0
75	51H	○	15400	ノーマル長当たり	−	−	−
76	52H	×	28800	歌リーチA外れ(ｱﾝｺｰﾙ前)	2000	0	0
77	53H	×	35000	歌リーチA外れ(ｱﾝｺｰﾙ後)	2000	0	0
78	54H	○	25300	歌リーチAノーマル長当たり	−	−	−
79	55H	×	40300	歌リーチAﾛﾝｸﾞはずれ	4400	0	0
80	56H	○	45000	歌リーチAﾛﾝｸﾞ長当たり	−	−	−
81	57H	×	46300	歌リーチB(歌リーチA経由)外れ	400	0	0
82	58H	○	48300	歌リーチB(歌リーチA経由)長当たり	−	−	−
83	59H	×	54300	歌リーチC(歌リーチA経由)外れ	100	0	0
84	5AH	○	58000	歌リーチC(歌リーチA経由)長当たり	−	−	−
85	5BH	×	54300	歌リーチD(歌リーチA経由)外れ	100	0	0
86	5CH	○	58000	歌リーチD(歌リーチA経由)長当たり	−	−	−

【図８５】

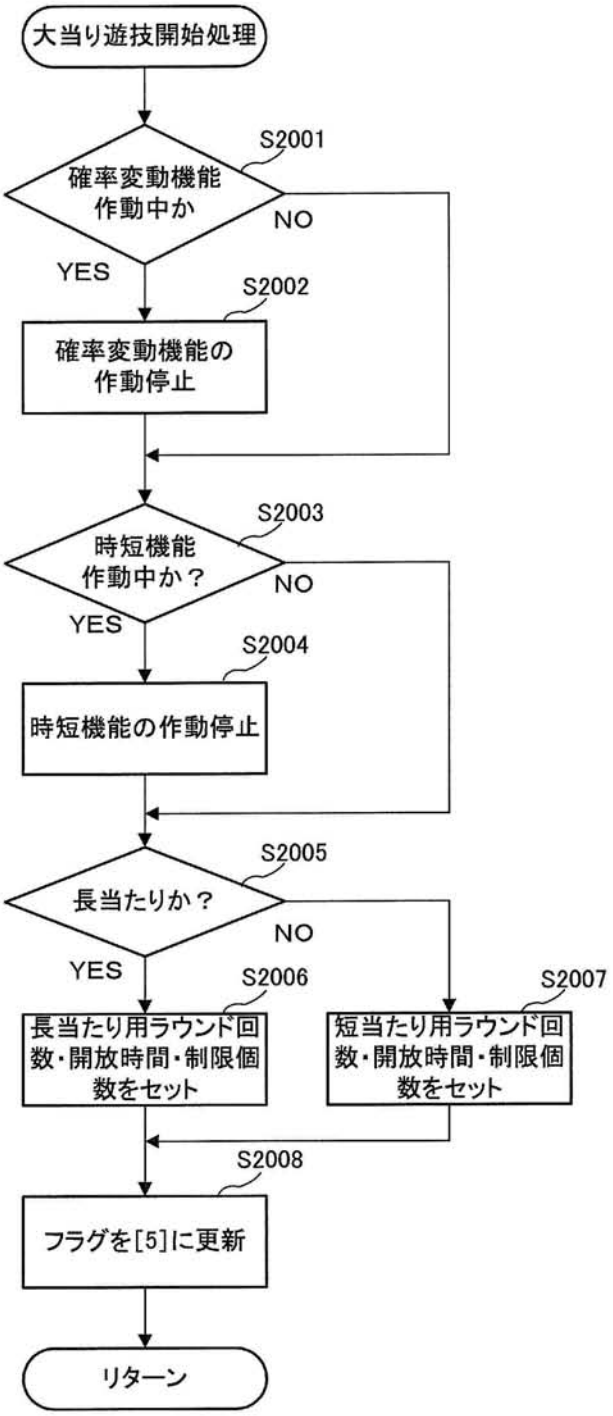


	変動番号	コマンド	変動時間[ms]	変動パターン	第1特別図柄					第2特別図柄				
					—			確変未作動時	確変作動時	確変未作動時		確変作動時		
					保留数0、1	保留数2	保留数3			保留数0	保留数1～3	保留数0	保留数1～3	
					テーブル25	テーブル26	テーブル27	テーブル28	テーブル29	テーブル30	テーブル31	テーブル32	テーブル33	
時短未作動時	1	01H	11800	通常変動	●									
	2	02H	6000	短縮変動1		●								
	3	03H	2900	短縮変動2			●							
時短作動時	4	04H	4800	時短通常変動1								●		
	5	05H	2200	時短短縮変動1					●				●	
	6	06H	5200	時短通常変動2						●				
	7	07H	2300	時短短縮変動2				●			●			

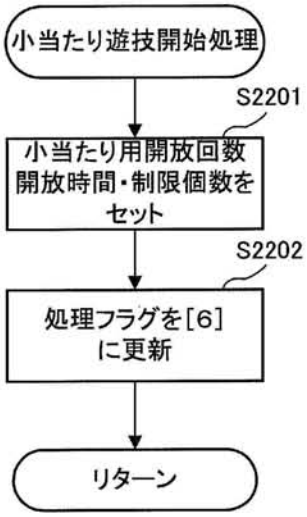
【図８６】


変動中処理
S1801
特別図柄変動中か
NO
YES
S1802
変動時間終了か？
NO
YES
S1803
変動を停止
S1804
大当たりフラグ
ONか？
NO
YES
S1806
小当たりフラグ
ONか？
NO
YES
S1805
処理フラグ[3]に更新
S1807
処理フラグ[4]に更新
S1808
処理フラグ[0]に更新
リターン

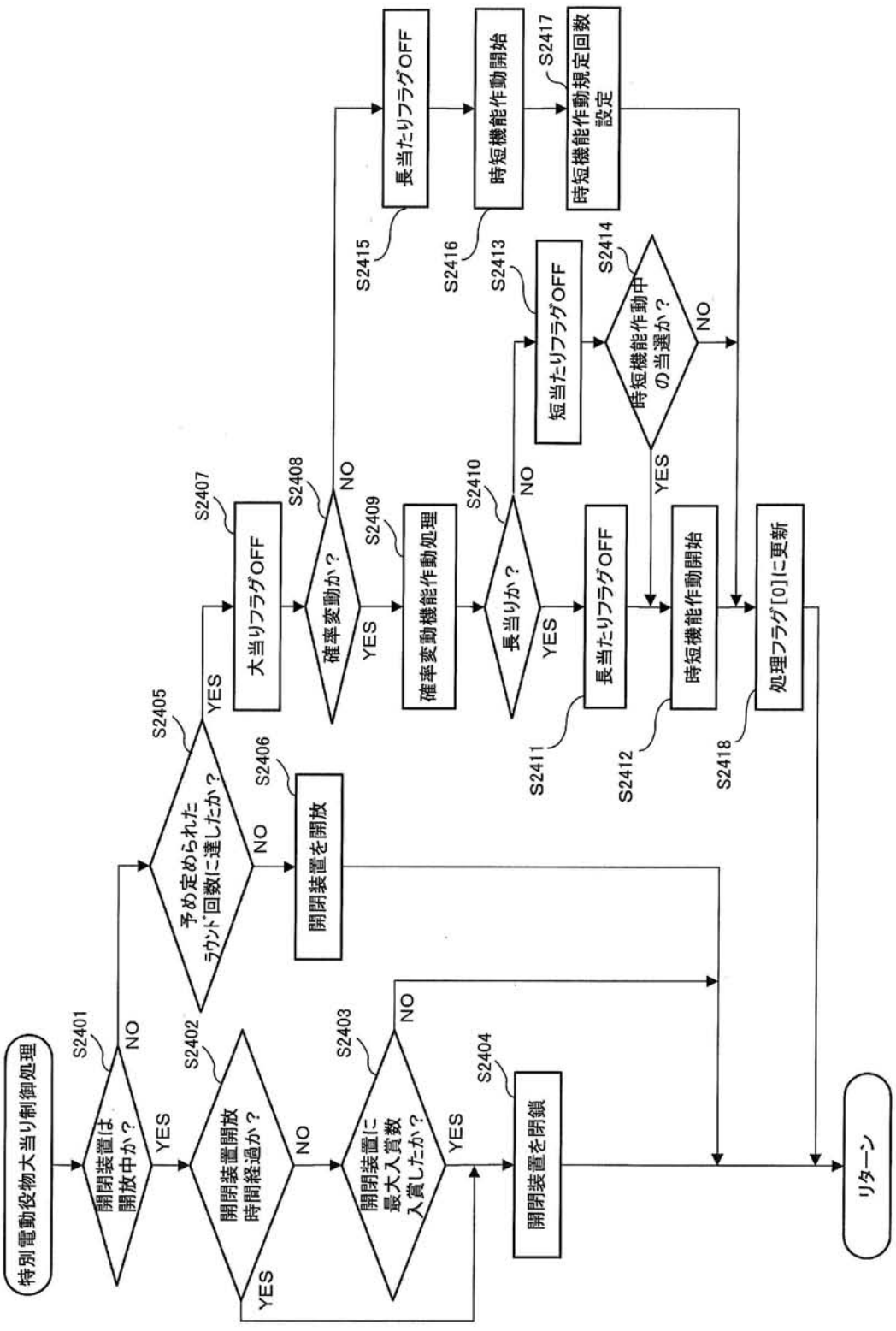
【図８７】


大当り遊技開始処理
S2001
確率変動機能
作動中か
NO
YES
S2002
確率変動機能の
作動停止
S2003
時短機能
作動中か？
NO
YES
S2004
時短機能の作動停止
S2005
長当たりか？
NO
YES
S2006
長当たり用ラウンド回
数・開放時間・制限個
数をセット
S2007
短当たり用ラウンド回
数・開放時間・制限個
数をセット
S2008
フラグを[5]に更新
リターン

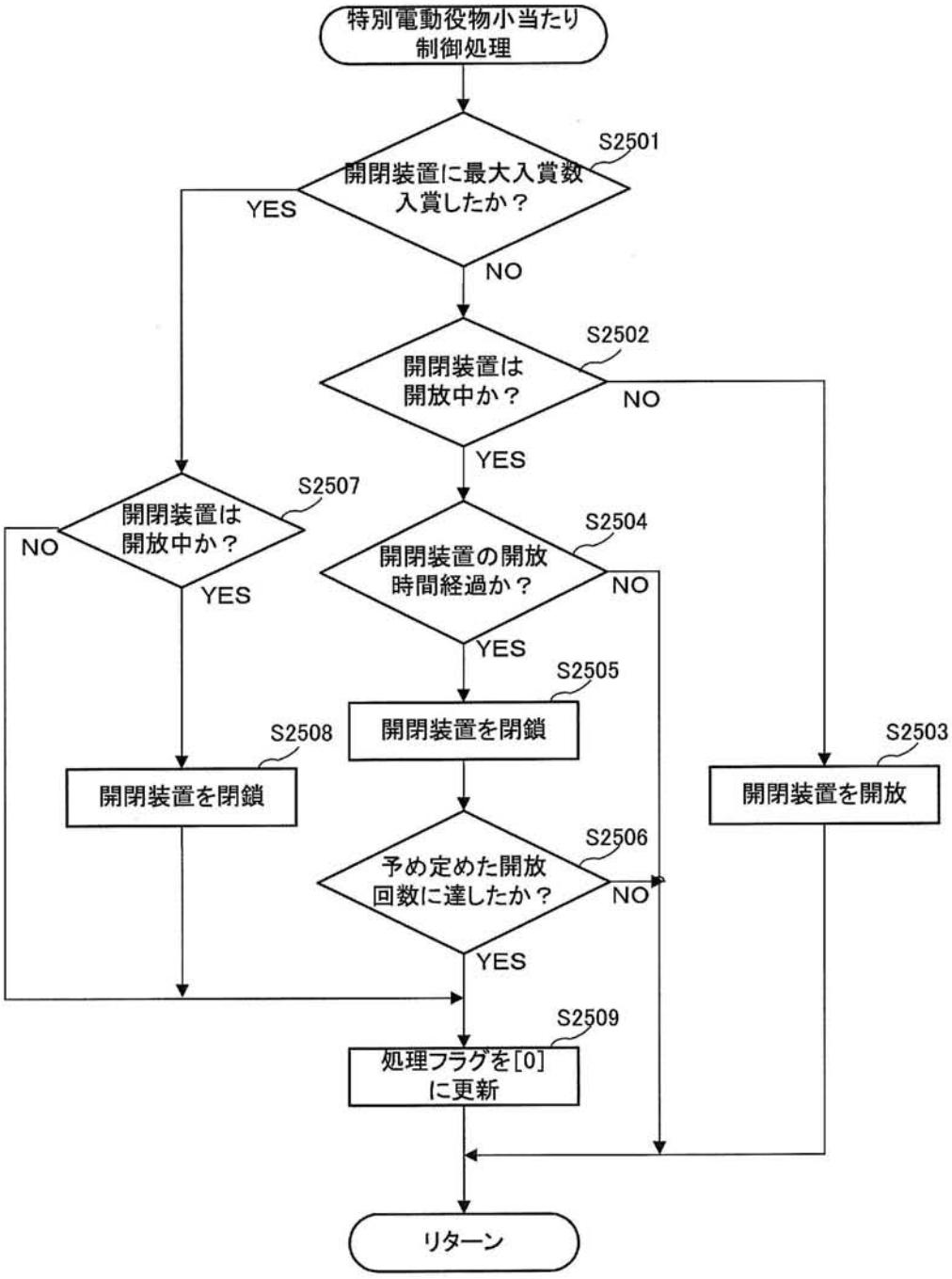
【図８８】


小当たり遊技開始処理
S2201
小当たり用開放回数
開放時間・制限個数を
セット
S2202
処理フラグを[6]
に更新
リターン

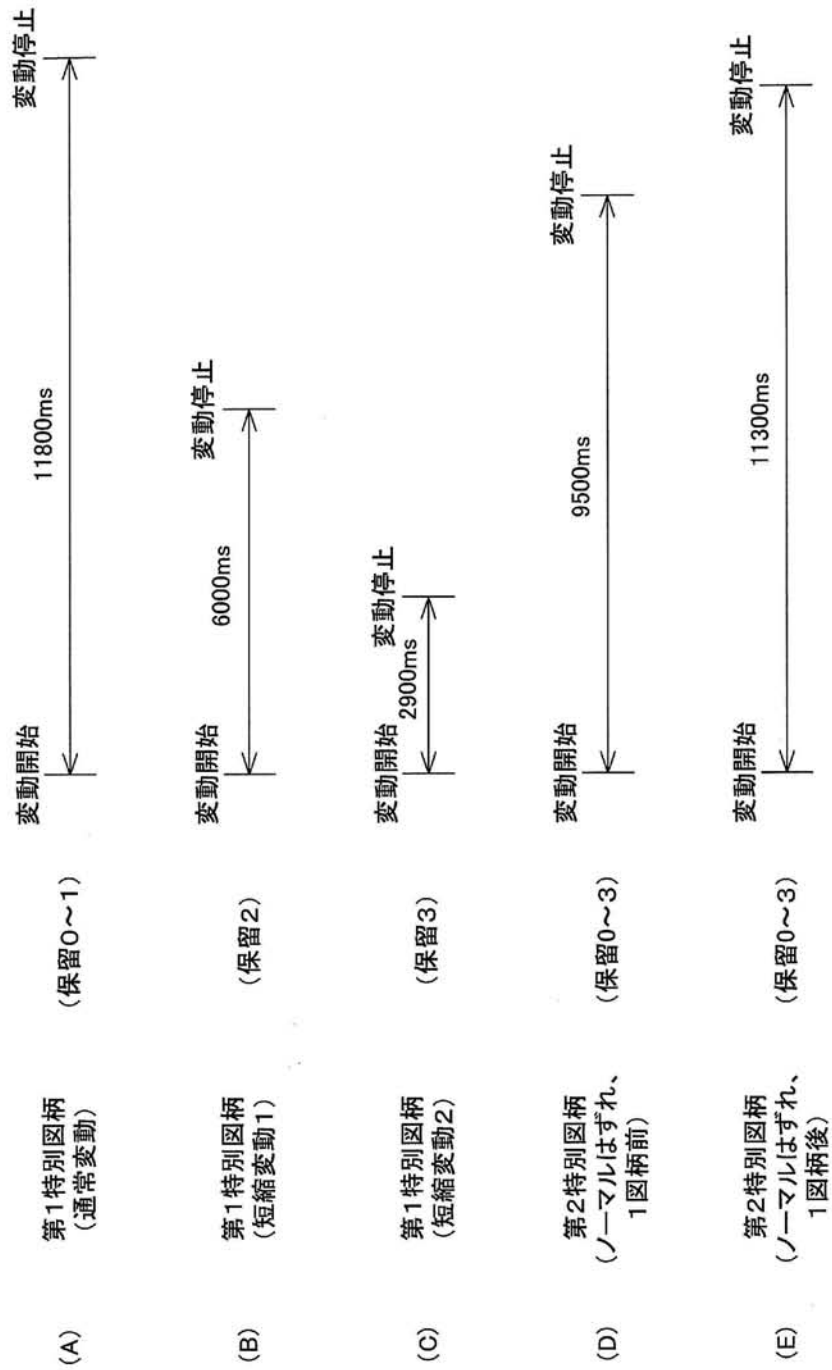
【図８９】


特別電動役物大当り制御処理
S2401
開閉装置は開放中か？
NO
YES
S2402
開閉装置開放時間経過か？
NO
YES
S2403
開閉装置に最大入賞数入賞したか？
NO
YES
S2404
開閉装置を閉鎖
S2405
予め定められたカウント回数に達したか？
NO
YES
S2406
開閉装置を開放
S2407
大当りフラグOFF
S2408
確率変動か？
NO
YES
S2409
確率変動機能作動処理
S2410
長当りか？
NO
YES
S2411
長当たりフラグOFF
S2412
時短機能作動開始
S2413
短当たりフラグOFF
S2414
時短機能作動中の当選か？
YES
NO
S2415
長当たりフラグOFF
S2416
時短機能作動開始
S2417
時短機能作動規定回数設定
S2418
処理フラグ[0]に更新
リターン

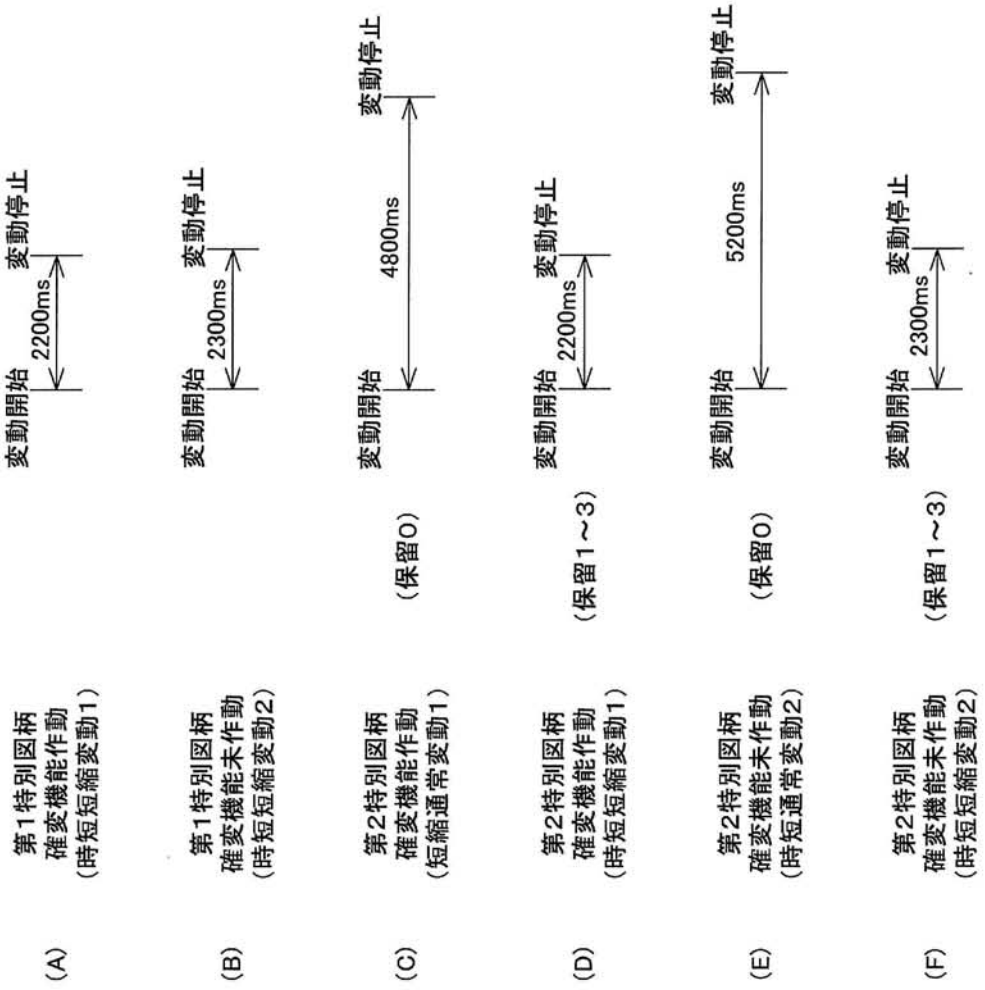
【図９０】


特別電動役物小当たり
制御処理
S2501
開閉装置に最大入賞数
入賞したか？
YES
NO
S2502
開閉装置は
開放中か？
NO
YES
S2507
開閉装置は
開放中か？
NO
YES
S2504
開閉装置の開放
時間経過か？
NO
YES
S2505
開閉装置を閉鎖
S2508
開閉装置を閉鎖
S2503
開閉装置を開放
S2506
予め定めた開放
回数に達したか？
NO
YES
S2509
処理フラグを[0]
に更新
リターン

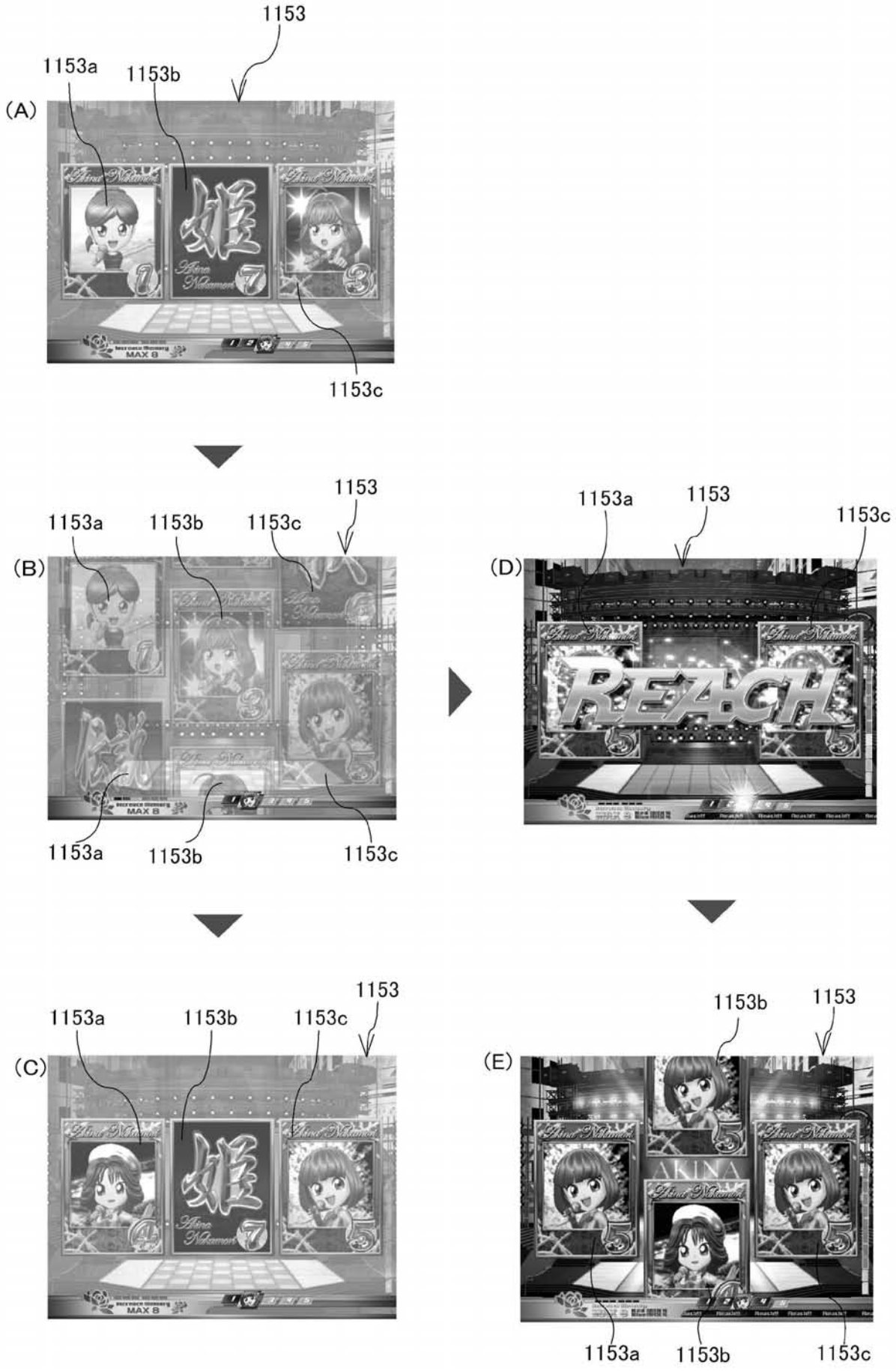
【図９１】


(A)
第1特別図柄
(通常変動)
(保留0～1)
変動開始
11800ms
変動停止
(B)
第1特別図柄
(短縮変動1)
(保留2)
変動開始
6000ms
変動停止
(C)
第1特別図柄
(短縮変動2)
(保留3)
変動開始
2900ms
変動停止
(D)
第2特別図柄
(ノーマルはずれ、
1図柄前)
(保留0～3)
変動開始
9500ms
変動停止
(E)
第2特別図柄
(ノーマルはずれ、
1図柄後)
(保留0～3)
変動開始
11300ms
変動停止

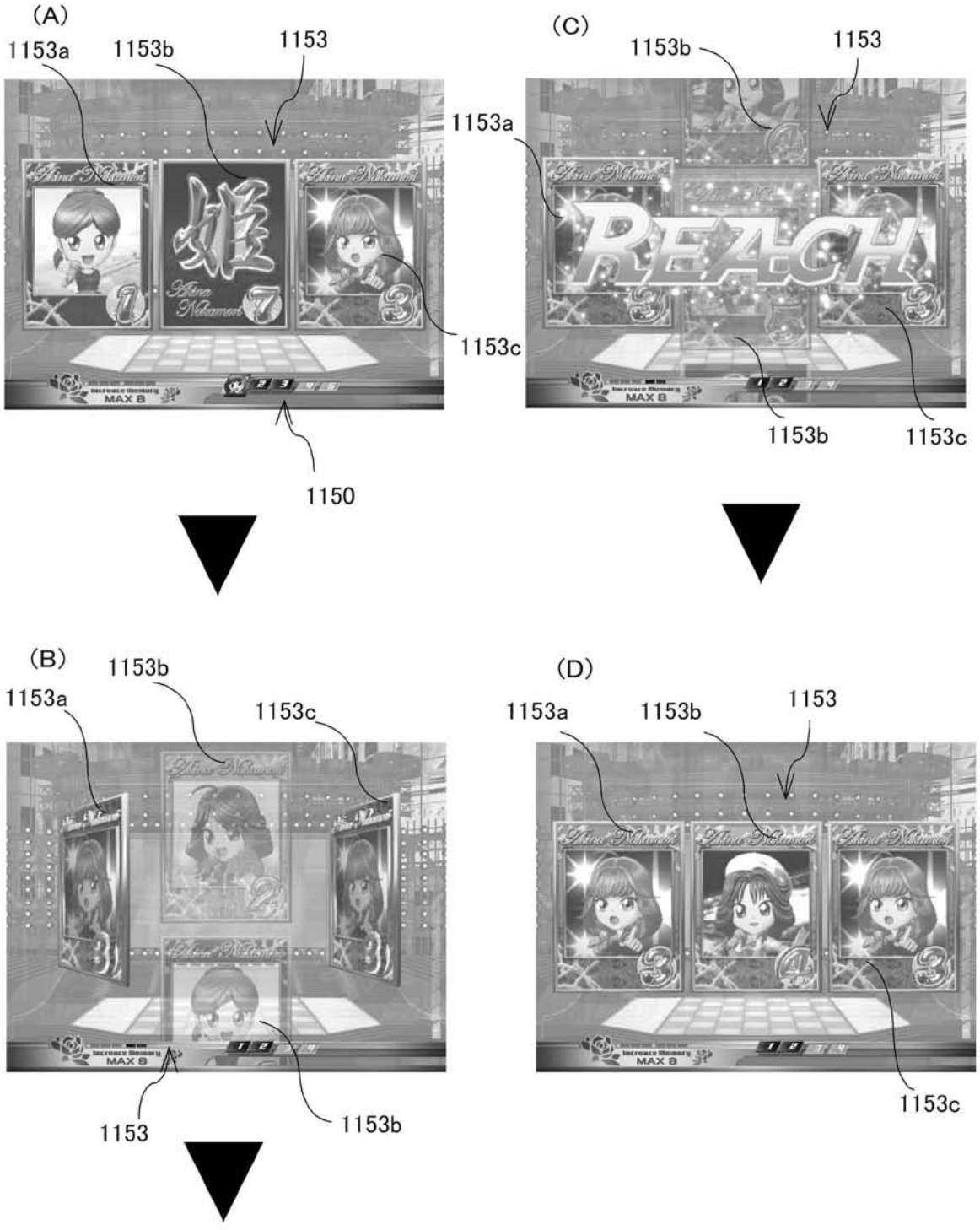
【図９２】


(A)
第1特別図柄
確変機能作動
(時短短縮変動1)
変動開始
2200ms
変動停止
(B)
第1特別図柄
確変機能未作動
(時短短縮変動2)
変動開始
2300ms
変動停止
(C)
第2特別図柄
確変機能作動
(短縮通常変動1)
変動開始
4800ms
変動停止
(保留0)
(D)
第2特別図柄
確変機能作動
(時短短縮変動1)
変動開始
2200ms
変動停止
(保留1～3)
(E)
第2特別図柄
確変機能未作動
(時短通常変動2)
変動開始
5200ms
変動停止
(保留0)
(F)
第2特別図柄
確変機能未作動
(時短短縮変動2)
変動開始
2300ms
変動停止
(保留1～3)

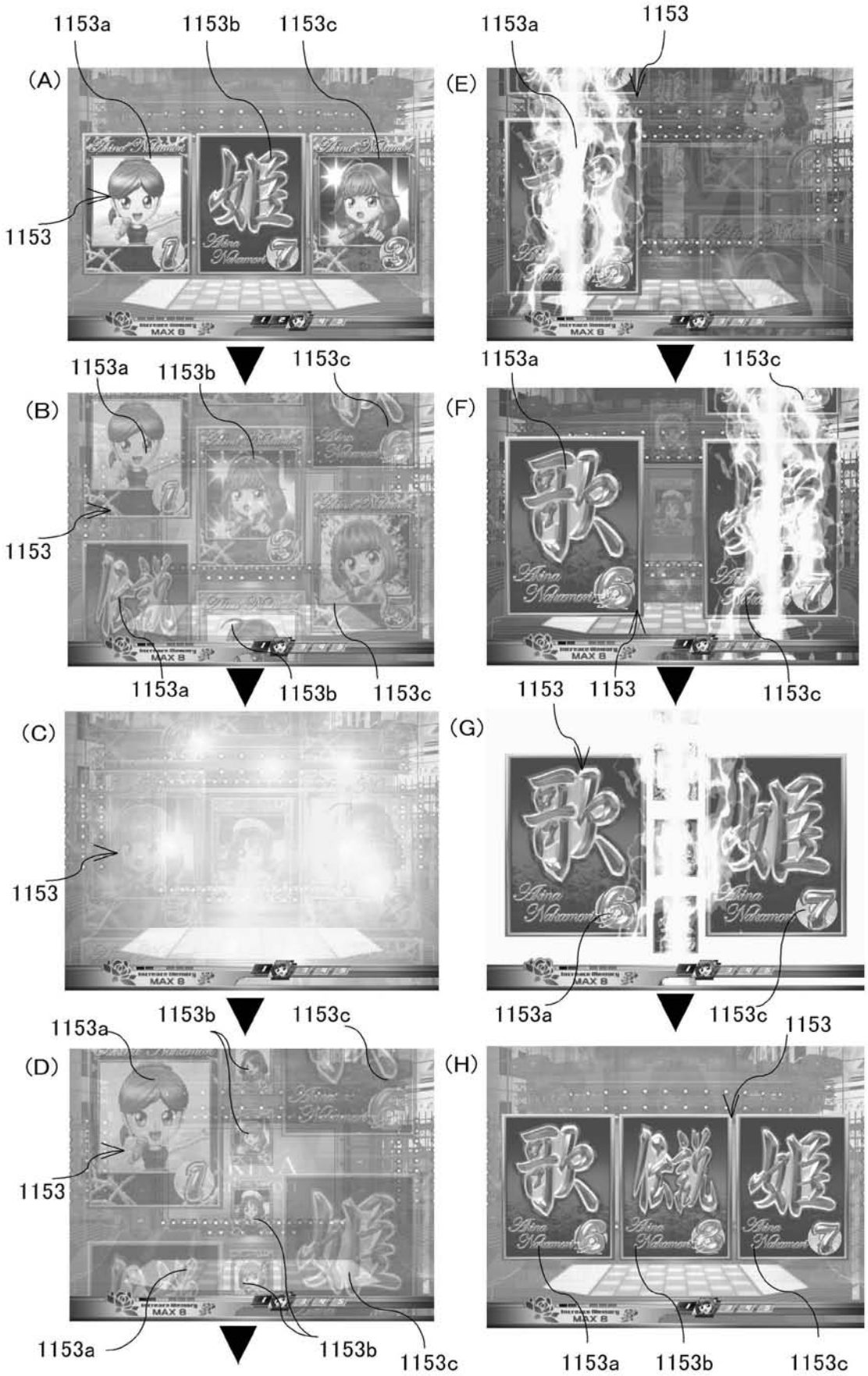
【図９３】


(A)
1153
1153a
1153b
1153c
(B)
1153
1153a
1153b
1153c
(C)
1153
1153a
1153b
1153c
(D)
1153
1153a
1153c
REACH
(E)
1153
1153b
1153a
1153b
1153c

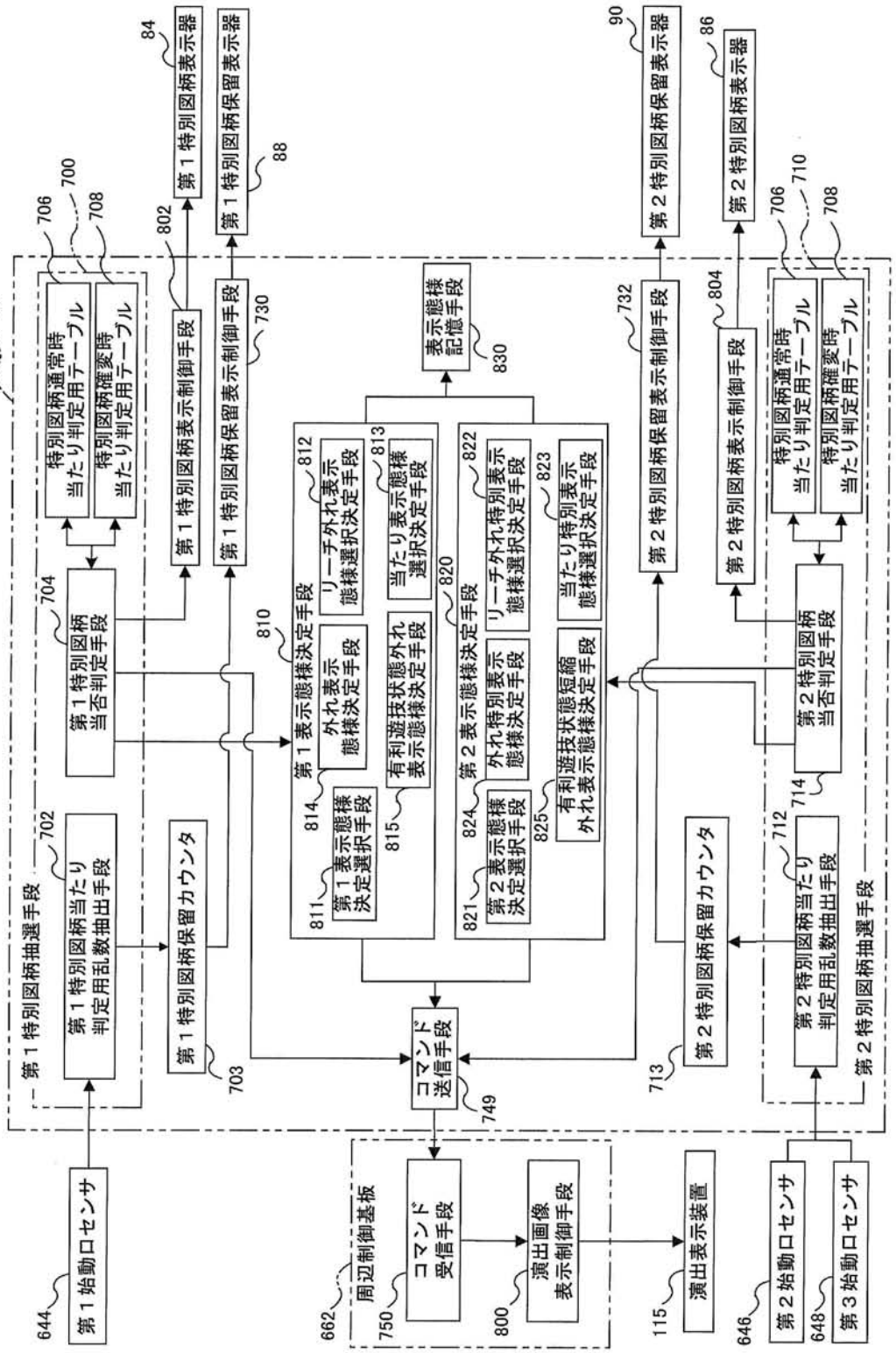
【図９４】


(A)
1153a
1153b
1153
1153c
1150
(C)
1153b
1153
1153a
REACH
1153b
1153c
(B)
1153b
1153a
1153c
1153
1153b
(D)
1153a
1153b
1153
1153c

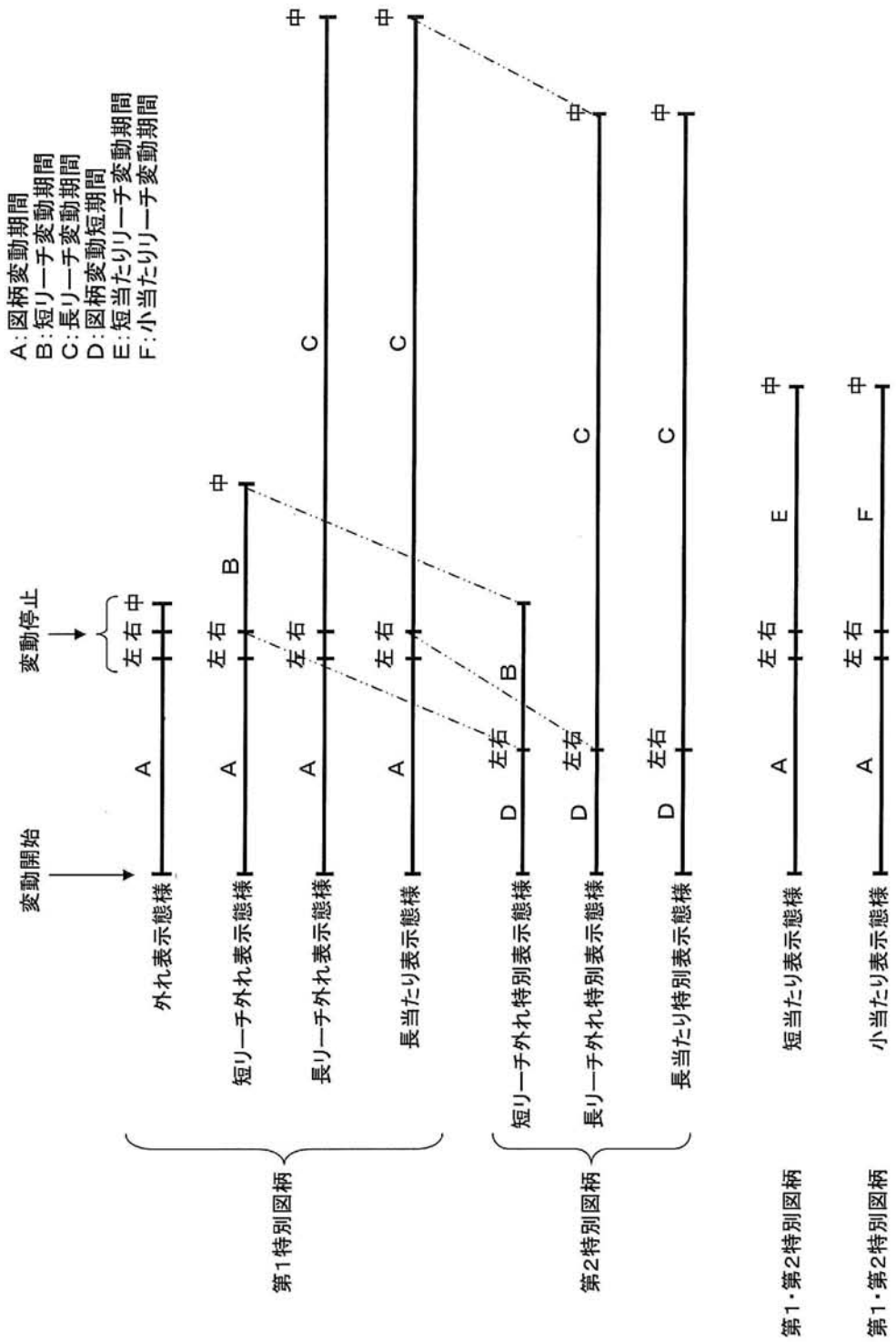
【図９５】


(A)
1153a
1153b
1153c
1153
姫
(B)
1153a
1153b
1153c
1153
(C)
1153
(D)
1153a
1153b
1153c
1153
(E)
1153a
1153
(F)
1153a
1153c
歌
1153
1153
1153c
(G)
1153
歌
姫
1153a
1153c
(H)
1153
歌
伝説
姫
1153a
1153b
1153c

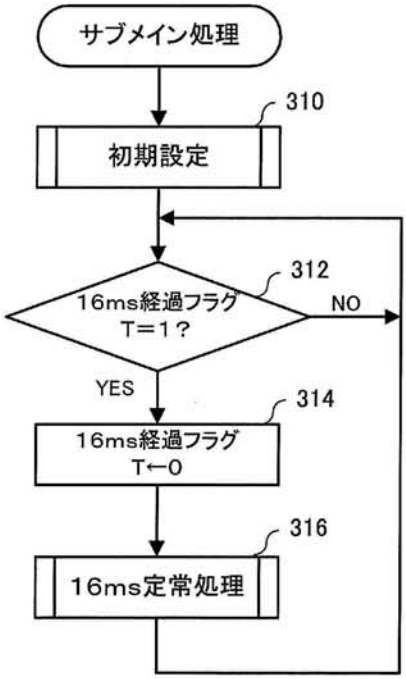
【図９６】


第１特別図柄抽選手段
131
第１特別図柄当たり判定用乱数抽出手段
702
第１特別図柄保留カウンタ
703
第１特別図柄当否判定手段
704
特別図柄通常時当たり判定用テーブル
706
特別図柄確変時当たり判定用テーブル
708
700
第１特別図柄表示制御手段
802
第１特別図柄表示器
84
第１特別図柄保留表示制御手段
730
第１特別図柄保留表示器
88
第１表示態様決定手段
810
外れ表示態様決定手段
814
第１表示態様決定選択手段
811
リーチ外れ表示態様選択決定手段
812
当たり表示態様選択決定手段
813
有利遊技状態外れ表示態様決定手段
815
第２表示態様決定手段
820
外れ特別表示態様決定手段
824
第２表示態様決定選択手段
821
リーチ外れ特別表示態様選択決定手段
822
当たり特別表示態様選択決定手段
823
有利遊技状態短縮外れ表示態様決定手段
825
表示態様記憶手段
830
コマンド送信手段
749
第２特別図柄保留表示制御手段
732
第２特別図柄保留表示器
90
第２特別図柄表示制御手段
804
第２特別図柄表示器
86
第２特別図柄抽選手段
特別図柄通常時当たり判定用テーブル
特別図柄確変時当たり判定用テーブル
第２特別図柄当否判定手段
714
第２特別図柄当たり判定用乱数抽出手段
712
第２特別図柄保留カウンタ
713
周辺制御基板
662
コマンド受信手段
750
演出画像表示制御手段
800
演出表示装置
115
第１始動口センサ
644
第２始動口センサ
646
第３始動口センサ
648

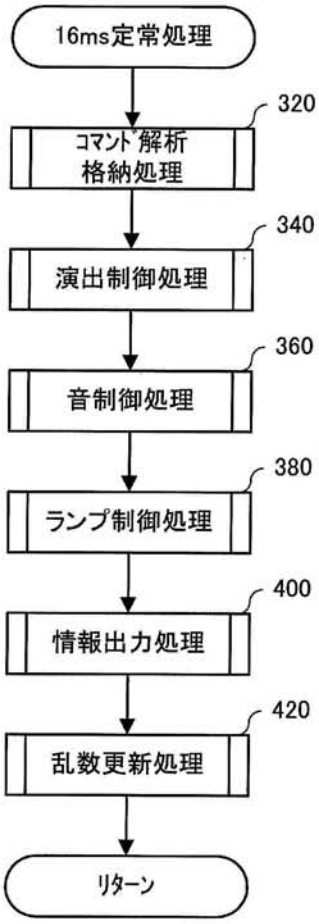
【図９７】


A:図柄変動期間
B:短リーチ変動期間
C:長リーチ変動期間
D:図柄変動短期間
E:短当たりリーチ変動期間
F:小当たりリーチ変動期間
変動開始
変動停止
左 右 中
外れ表示態様
短リーチ外れ表示態様
長リーチ外れ表示態様
長当たり表示態様
短リーチ外れ特別表示態様
長リーチ外れ特別表示態様
長当たり特別表示態様
短当たり表示態様
小当たり表示態様
第1特別図柄
第2特別図柄
第1・第2特別図柄
第1・第2特別図柄

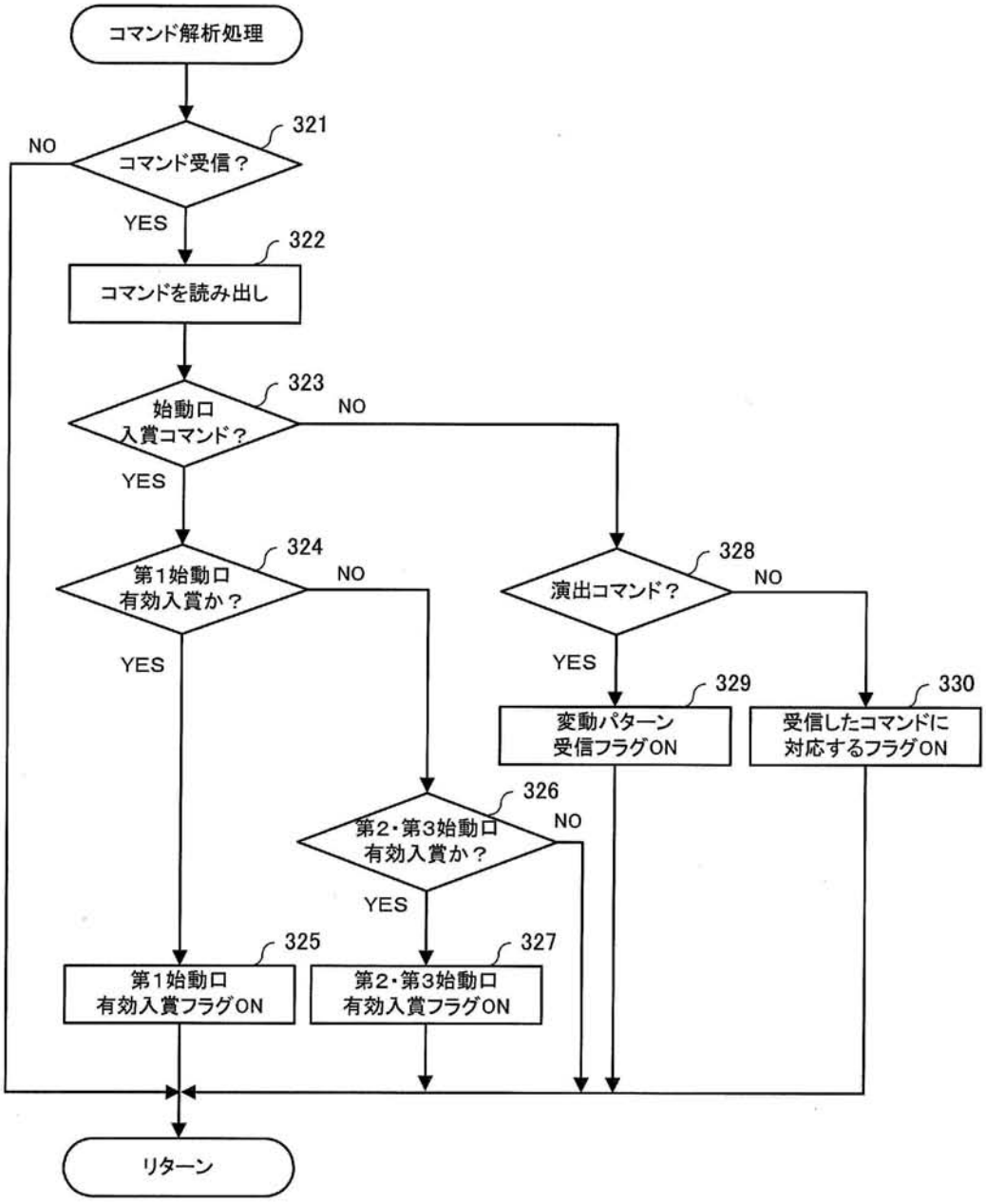
【図９８】


サブメイン処理
310
初期設定
312
16ms経過フラグ
T=1？
NO
YES
314
16ms経過フラグ
T←0
316
16ms定常処理

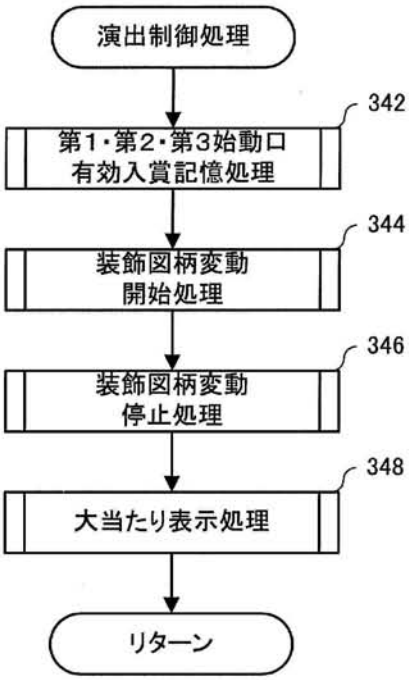
【図９９】


16ms定常処理
320
ｺﾏﾝﾄﾞ解析
格納処理
340
演出制御処理
360
音制御処理
380
ランプ制御処理
400
情報出力処理
420
乱数更新処理
リターン

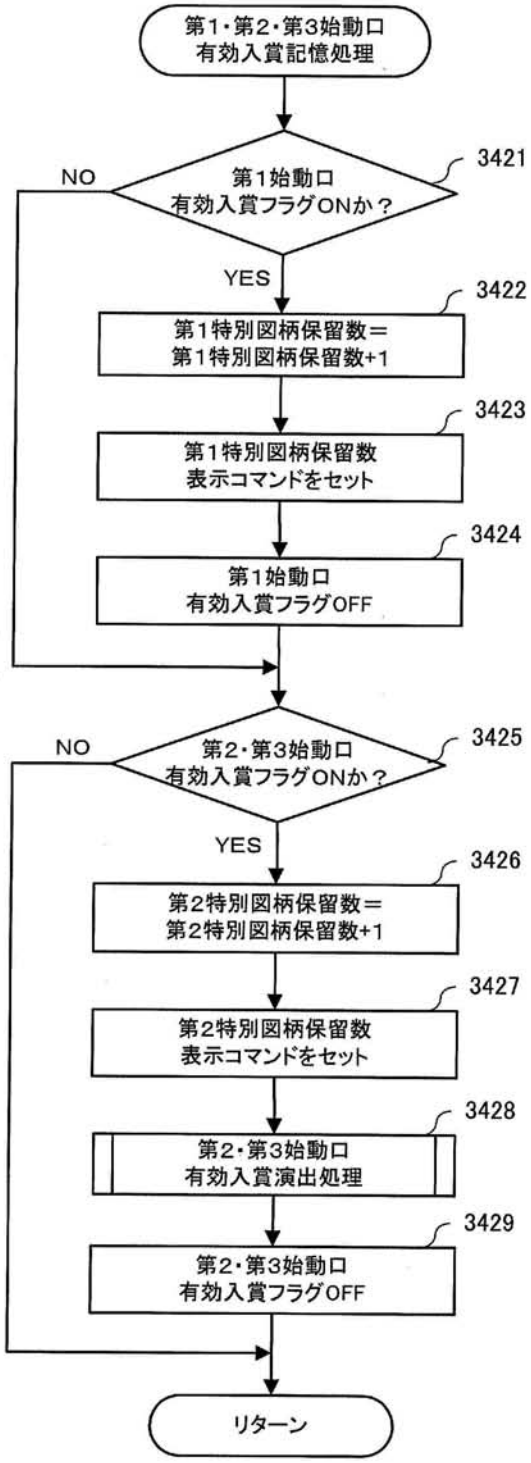
【図１００】


コマンド解析処理
321
コマンド受信？
NO
YES
322
コマンドを読み出し
323
始動口
入賞コマンド？
NO
YES
324
第1始動口
有効入賞か？
NO
YES
328
演出コマンド？
NO
YES
329
変動パターン
受信フラグON
330
受信したコマンドに
対応するフラグON
326
第2・第3始動口
有効入賞か？
NO
YES
325
第1始動口
有効入賞フラグON
327
第2・第3始動口
有効入賞フラグON
リターン

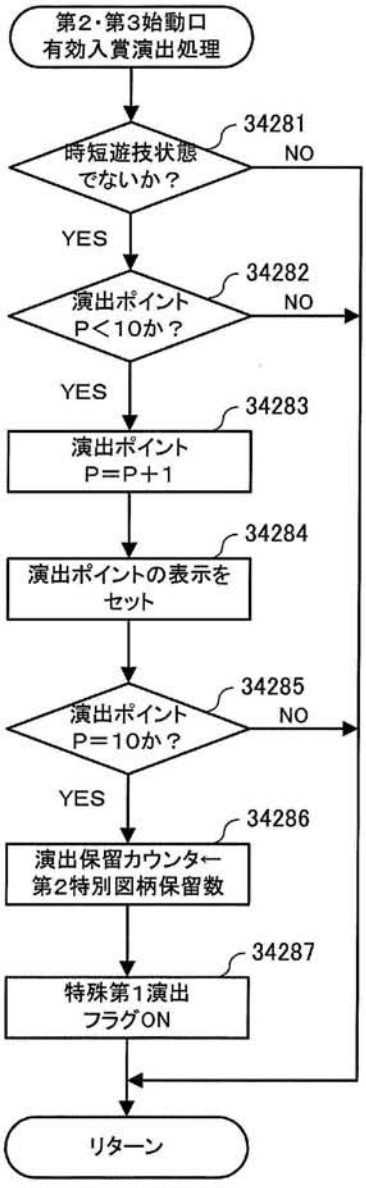
【図１０１】


演出制御処理
342
第1・第2・第3始動口
有効入賞記憶処理
344
装飾図柄変動
開始処理
346
装飾図柄変動
停止処理
348
大当たり表示処理
リターン

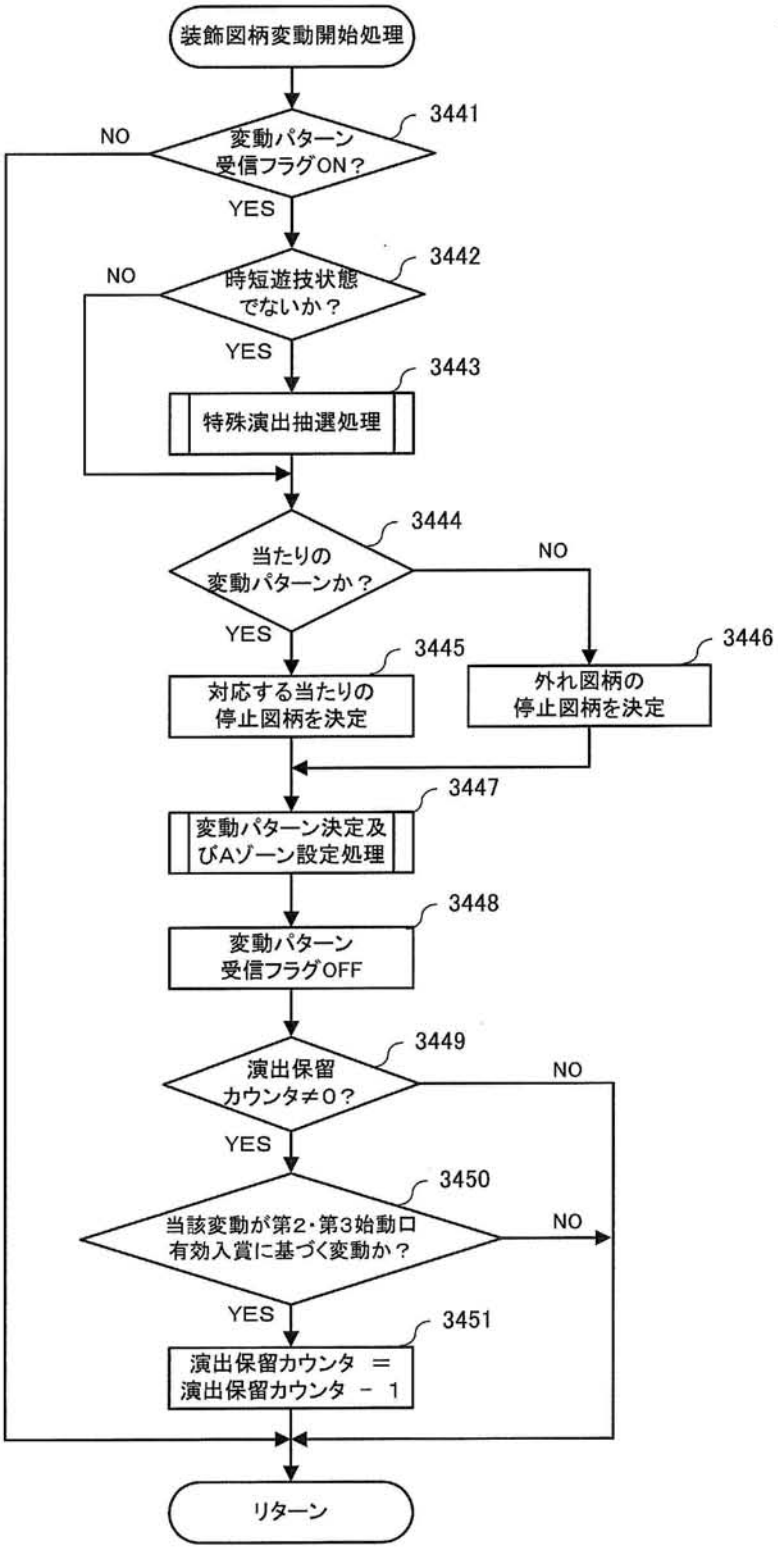
【図１０２】


第1・第2・第3始動口
有効入賞記憶処理
第1始動口
有効入賞フラグONか？
NO
YES
3421
第1特別図柄保留数＝
第1特別図柄保留数+1
3422
第1特別図柄保留数
表示コマンドをセット
3423
第1始動口
有効入賞フラグOFF
3424
第2・第3始動口
有効入賞フラグONか？
NO
YES
3425
第2特別図柄保留数＝
第2特別図柄保留数+1
3426
第2特別図柄保留数
表示コマンドをセット
3427
第2・第3始動口
有効入賞演出処理
3428
第2・第3始動口
有効入賞フラグOFF
3429
リターン

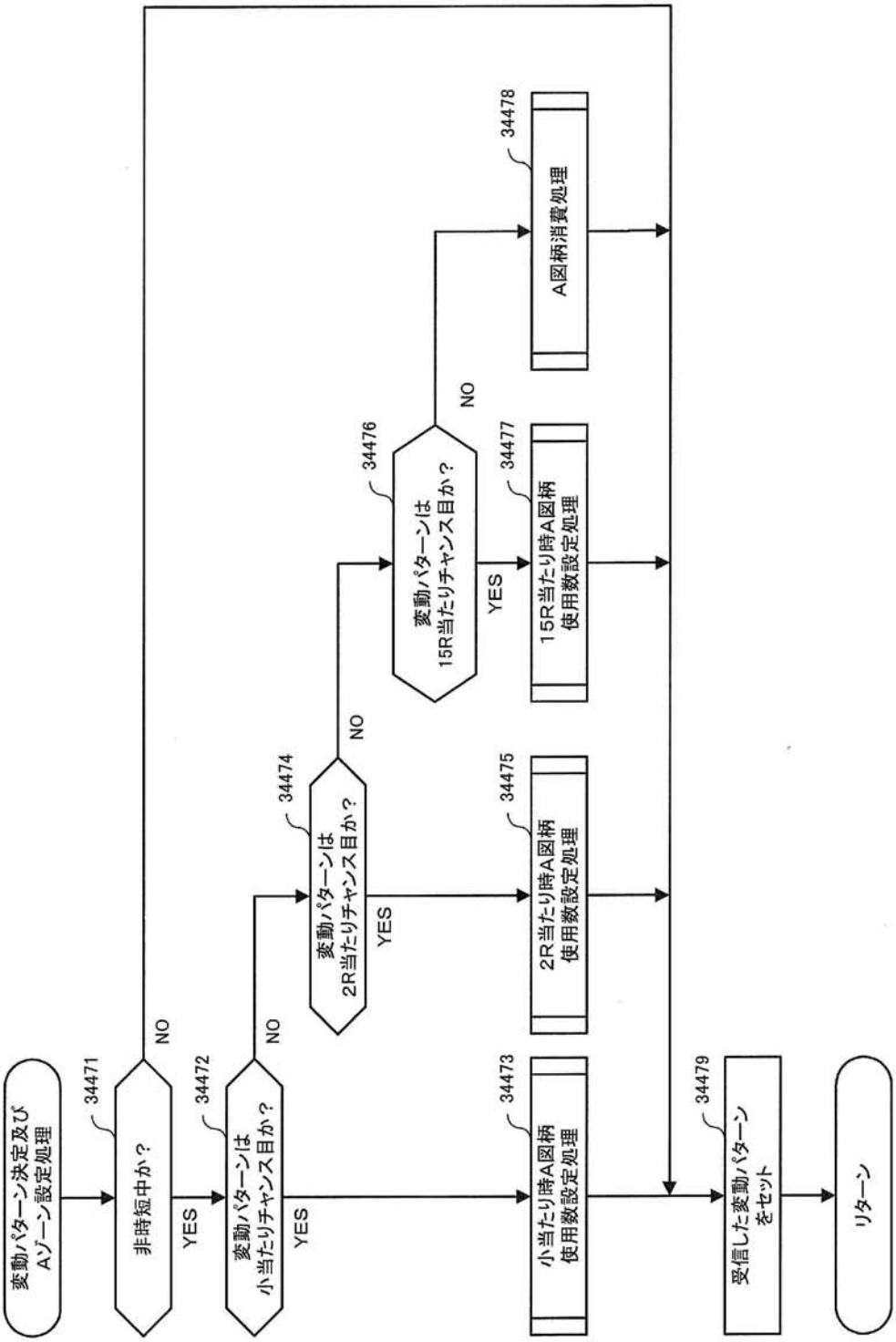
【図１０３】


第2・第3始動口
有効入賞演出処理
34281
時短遊技状態
でないか？
NO
YES
34282
演出ポイント
P＜10か？
NO
YES
34283
演出ポイント
P＝P＋1
34284
演出ポイントの表示を
セット
34285
演出ポイント
P＝10か？
NO
YES
34286
演出保留カウンター←
第2特別図柄保留数
34287
特殊第1演出
フラグON
リターン

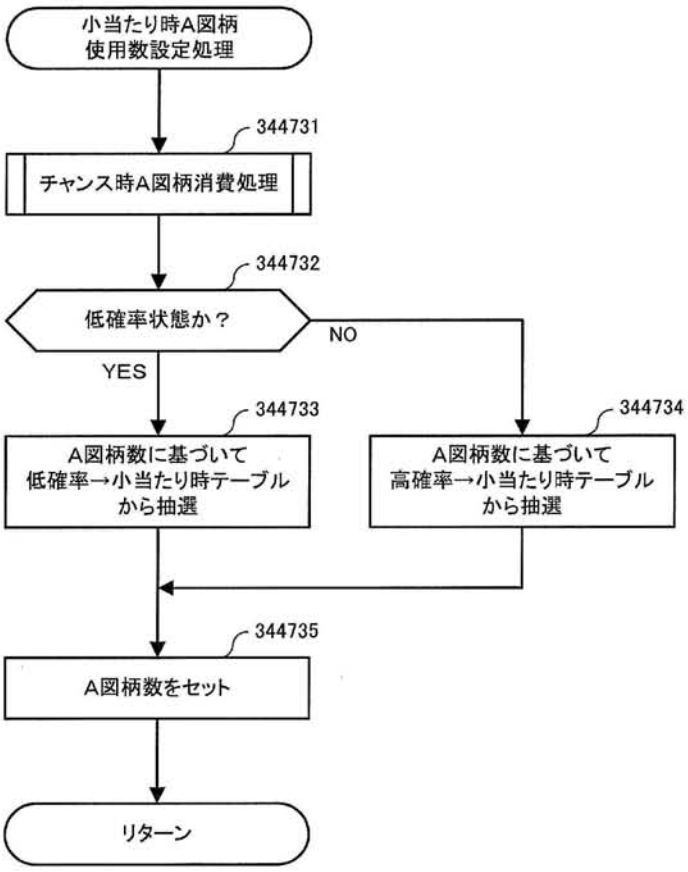
【図１０４】


装飾図柄変動開始処理
3441
変動パターン
受信フラグON？
NO
YES
3442
時短遊技状態
でないか？
NO
YES
3443
特殊演出抽選処理
3444
当たりの
変動パターンか？
NO
YES
3445
対応する当たりの
停止図柄を決定
3446
外れ図柄の
停止図柄を決定
3447
変動パターン決定及
びAゾーン設定処理
3448
変動パターン
受信フラグOFF
3449
演出保留
カウンタ≠0？
NO
YES
3450
当該変動が第2・第3始動口
有効入賞に基づく変動か？
NO
YES
3451
演出保留カウンタ ＝
演出保留カウンタ － 1
リターン

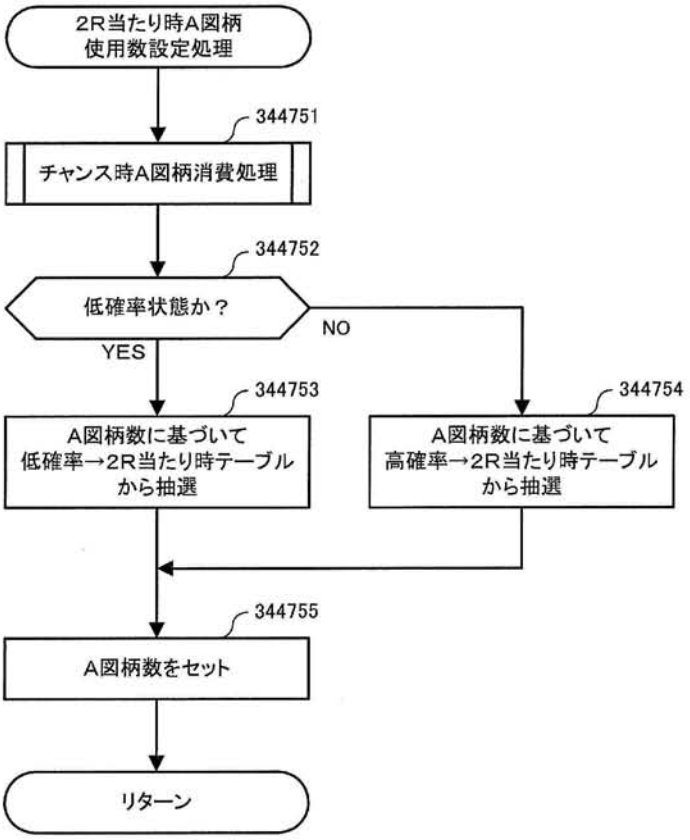
【図１０５】


変動パターン決定及び
Aゾーン設定処理
34471
非時短中か？
NO
YES
34472
変動パターンは
小当たりチャンス目か？
NO
YES
34473
小当たり時A図柄
使用数設定処理
34474
変動パターンは
2R当たりチャンス目か？
NO
YES
34475
2R当たり時A図柄
使用数設定処理
34476
変動パターンは
15R当たりチャンス目か？
NO
YES
34477
15R当たり時A図柄
使用数設定処理
34478
A図柄消費処理
34479
受信した変動パターン
をセット
リターン

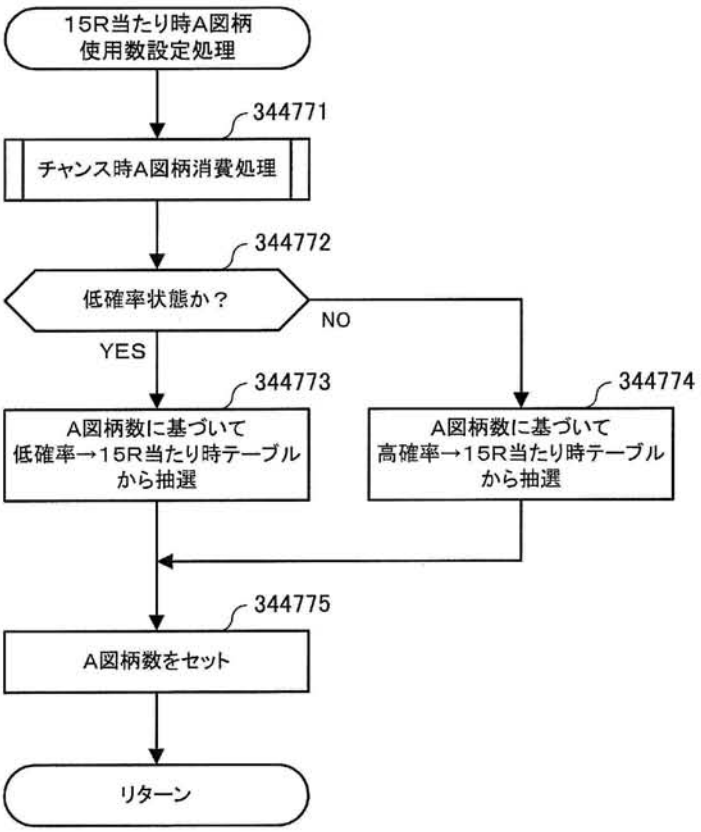
【図１０６】


小当たり時A図柄
使用数設定処理
344731
チャンス時A図柄消費処理
344732
低確率状態か？
NO
YES
344733
A図柄数に基づいて
低確率→小当たり時テーブル
から抽選
344734
A図柄数に基づいて
高確率→小当たり時テーブル
から抽選
344735
A図柄数をセット
リターン

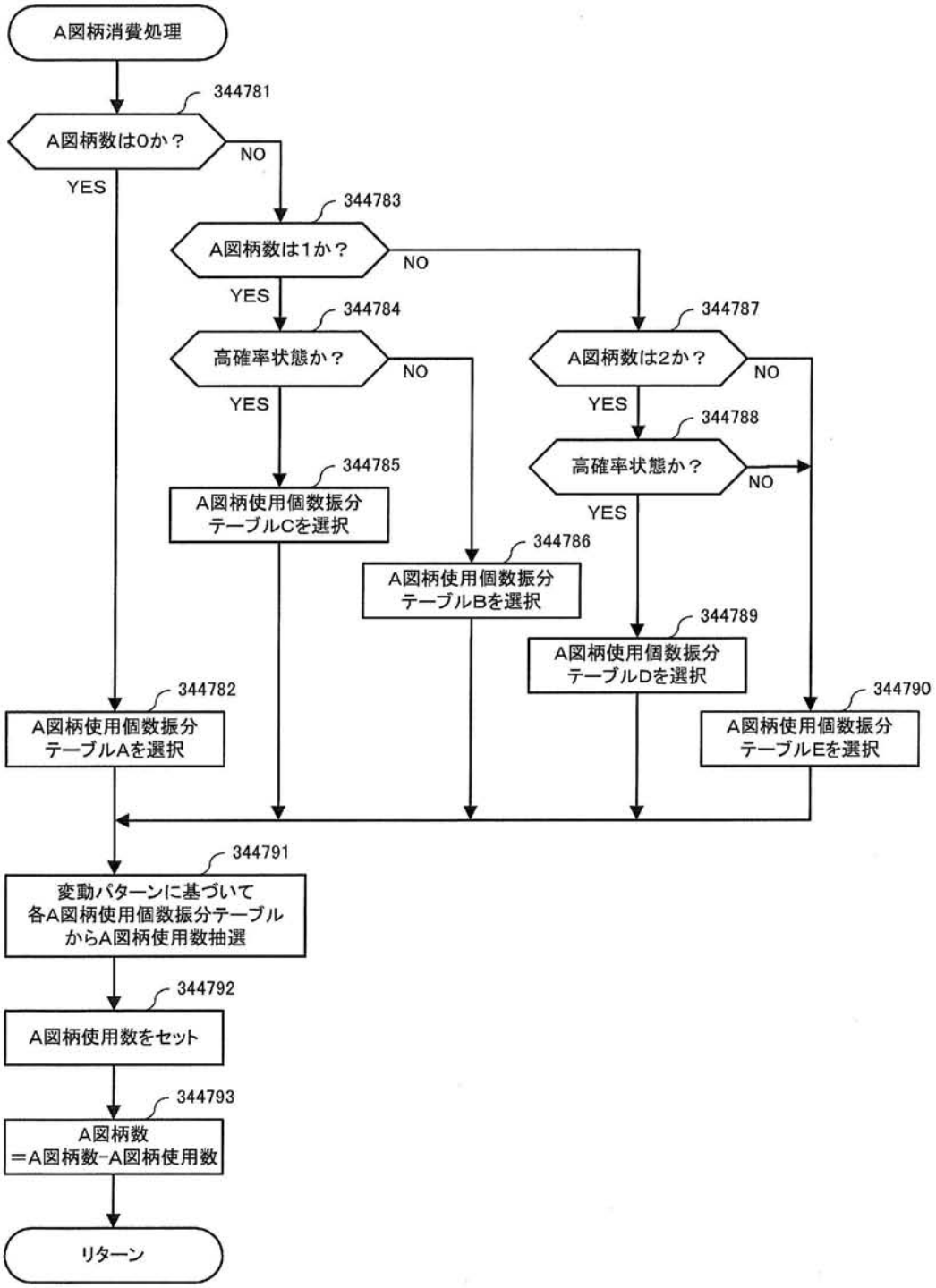
【図１０７】


2R当たり時A図柄
使用数設定処理
344751
チャンス時A図柄消費処理
344752
低確率状態か？
NO
YES
344753
A図柄数に基づいて
低確率→2R当たり時テーブル
から抽選
344754
A図柄数に基づいて
高確率→2R当たり時テーブル
から抽選
344755
A図柄数をセット
リターン

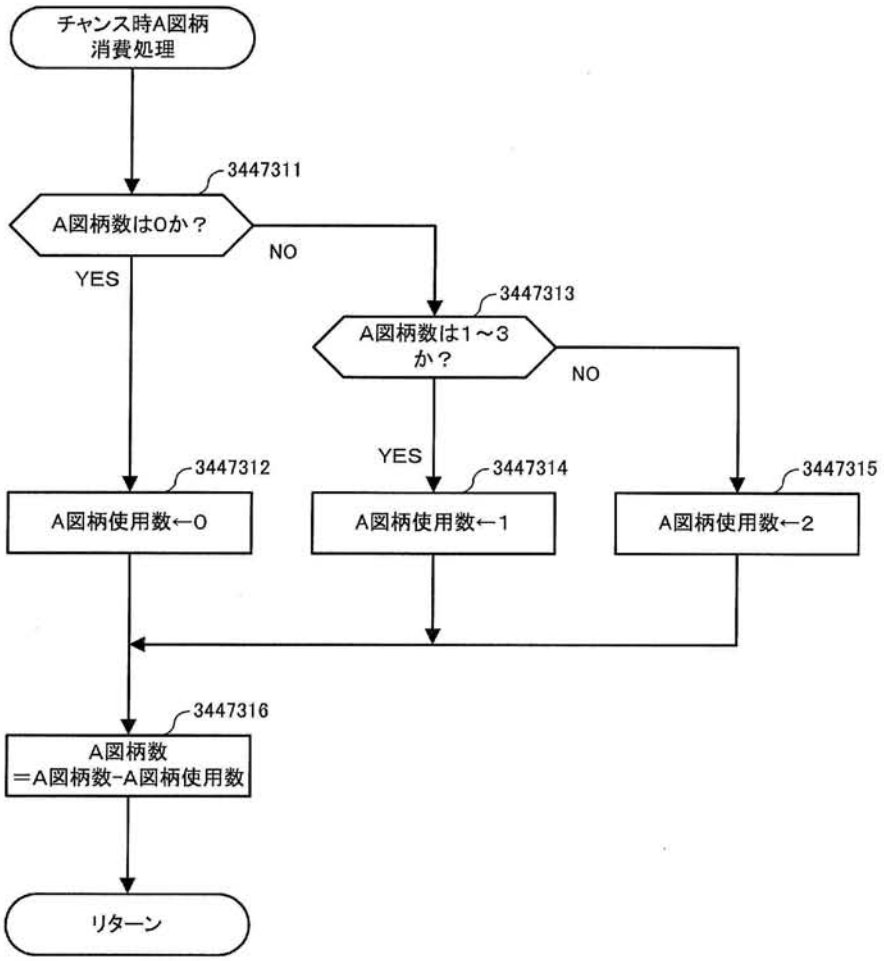
【図１０８】


15R当たり時A図柄
使用数設定処理
344771
チャンス時A図柄消費処理
344772
低確率状態か？
NO
YES
344773
A図柄数に基づいて
低確率→15R当たり時テーブル
から抽選
344774
A図柄数に基づいて
高確率→15R当たり時テーブル
から抽選
344775
A図柄数をセット
リターン

【図１０９】


A図柄消費処理
344781
A図柄数は0か？
NO
YES
344783
A図柄数は1か？
NO
YES
344784
高確率状態か？
NO
YES
344785
A図柄使用個数振分
テーブルCを選択
344786
A図柄使用個数振分
テーブルBを選択
344787
A図柄数は2か？
NO
YES
344788
高確率状態か？
NO
YES
344789
A図柄使用個数振分
テーブルDを選択
344790
A図柄使用個数振分
テーブルEを選択
344782
A図柄使用個数振分
テーブルAを選択
344791
変動パターンに基づいて
各A図柄使用個数振分テーブル
からA図柄使用数抽選
344792
A図柄使用数をセット
344793
A図柄数
＝A図柄数-A図柄使用数
リターン

【図１１０】


チャンス時A図柄
消費処理
3447311
A図柄数は0か？
NO
YES
3447313
A図柄数は1～3
か？
NO
YES
3447312
A図柄使用数←0
3447314
A図柄使用数←1
3447315
A図柄使用数←2
3447316
A図柄数
＝A図柄数-A図柄使用数
リターン

【図１１１】

(a)

低確率→小当たり時		チャンス目停止時のA個数							
		0	1	2	3	4	5	6	総数100
仮停止時A個数	0	0	0	55	25	15	5	0	100
	1	0	0	0	55	25	15	5	100
	2	0	0	0	0	80	15	5	100
	3	0	0	0	0	0	90	10	100
	4	0	0	0	0	0	0	100	100

(b)

高確率→小当たり時		チャンス目停止時のA個数							
		0	1	2	3	4	5	6	総数100
仮停止時A個数	0	0	0	25	25	25	20	5	100
	1	0	0	0	25	25	25	25	100
	2	0	0	0	0	50	25	25	100
	3	0	0	0	0	0	50	50	100
	4	0	0	0	0	0	0	100	100

(c)

低確率→突確時		チャンス目停止時のA個数							
		0	1	2	3	4	5	6	総数100
仮停止時A個数	0	0	0	25	25	25	20	5	100
	1	0	0	0	25	25	25	25	100
	2	0	0	0	0	50	25	25	100
	3	0	0	0	0	0	50	50	100
	4	0	0	0	0	0	0	100	100

(d)

高確率→突確時		チャンス目停止時のA個数							
		0	1	2	3	4	5	6	総数100
仮停止時A個数	0	0	0	20	20	20	20	20	100
	1	0	0	0	25	25	25	25	100
	2	0	0	0	0	25	25	50	100
	3	0	0	0	0	0	50	50	100
	4	0	0	0	0	0	0	100	100

【図１１２】

(a)

確率→ 15R当たり時		チャンス目停止時のA個数							
		0	1	2	3	4	5	6	総数 100
仮停止時 A個数	0	0	10	30	25	15	10	10	100
	1	0	0	10	40	25	15	10	100
	2	0	0	0	10	65	15	10	100
	3	0	0	0	0	10	65	25	100
	4	0	0	0	0	0	10	90	100

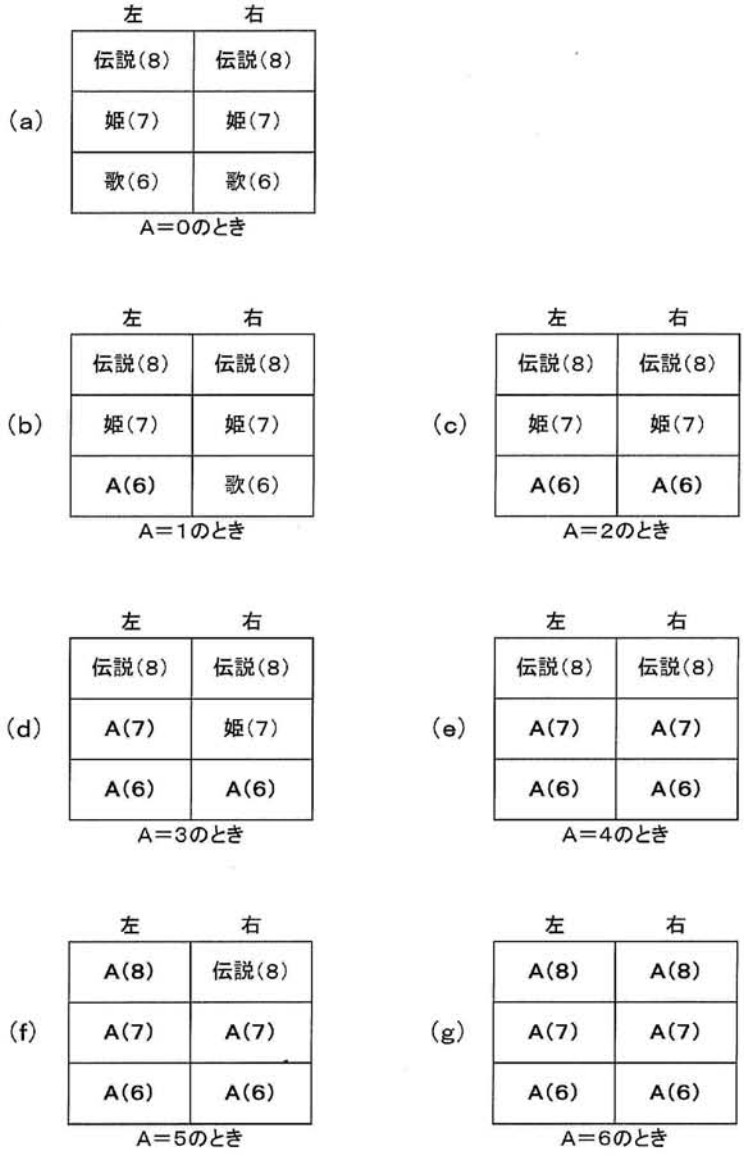
(b)

高確率→ 15R当たり時		チャンス目停止時のA個数							
		0	1	2	3	4	5	6	総数 100
仮停止時 A個数	0	0	0	0	0	0	0	100	100
	1	0	0	0	0	0	0	100	100
	2	0	0	0	0	0	0	100	100
	3	0	0	0	0	0	0	100	100
	4	0	0	0	0	0	0	100	100

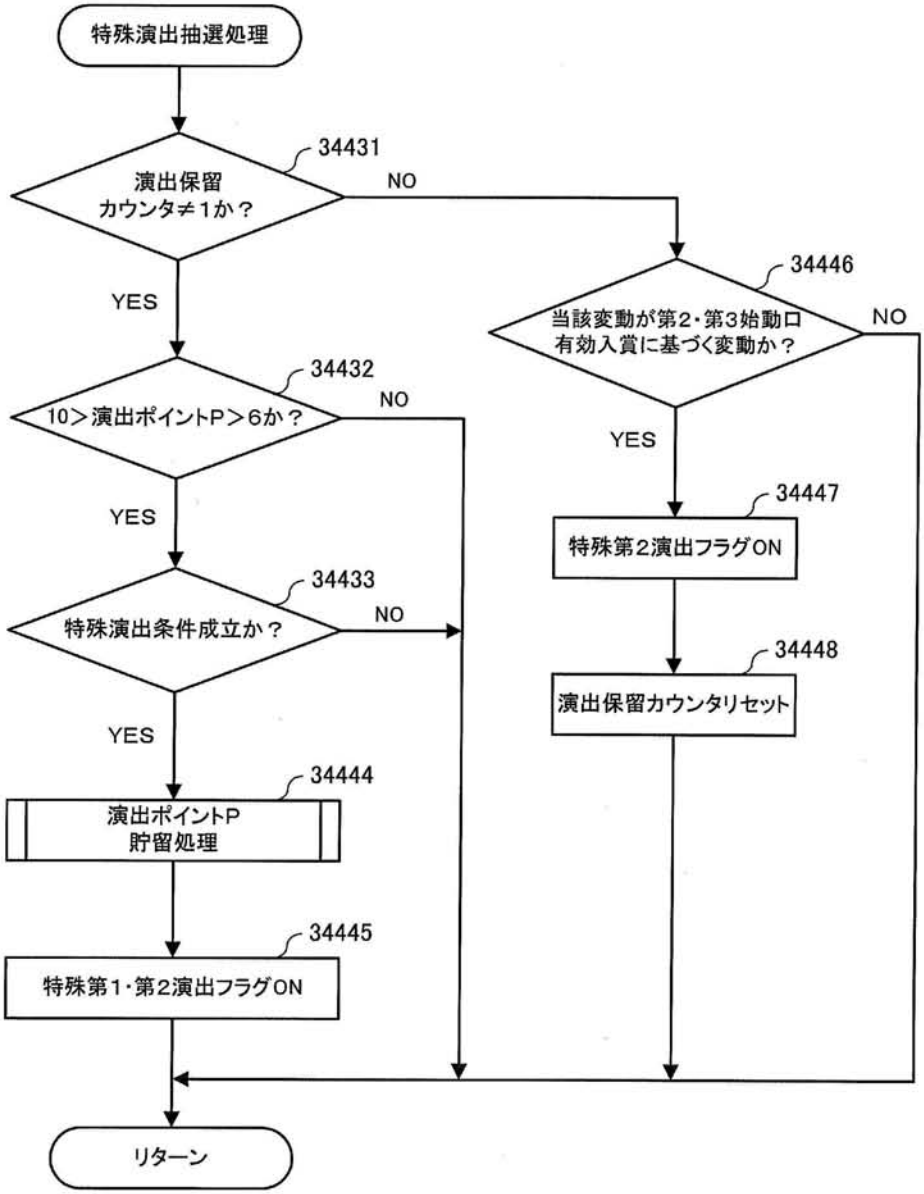
【図１１３】

変動番号	コマンド	当落	変動名称	A図柄使用個数振分テーブルA			A図柄使用個数振分テーブルB			A図柄使用個数振分テーブルC			A図柄使用個数振分テーブルD			A図柄使用個数振分テーブルE		
				不使用	1個使用	2個使用	不使用	1個使用	2個使用	不使用	1個使用	2個使用	不使用	1個使用	2個使用	不使用	1個使用	2個使用
8	08H	×	ノーマルハズレ(1図柄前)	200	0	0	0	200	0	200	0	0	0	200	0	0	200	0
9	09H	×	ノーマルハズレ(1図柄後)	200	0	0	0	200	0	200	0	0	0	200	0	0	200	0
10	**0AH**	**○**	**ノーマル長当たり**	**200**	**0**	**0**	**10**	**190**	**0**	**100**	**100**	**0**	**5**	**145**	**50**	**5**	**175**	**20**
11	0BH	×	歌リーチA外れ(アンコール前)	200	0	0	0	200	0	200	0	0	0	200	0	0	200	0
12	0CH	×	歌リーチA外れ(アンコール後)	200	0	0	0	200	0	200	0	0	0	200	0	0	200	0
13	**0DH**	**○**	**歌リーチAノーマル長当たり**	**200**	**0**	**0**	**10**	**190**	**0**	**100**	**100**	**0**	**5**	**145**	**50**	**5**	**175**	**20**
14	0EH	×	歌リーチAロング外れ	200	0	0	0	2000	0	200	0	0	0	200	0	0	200	0
15	**0FH**	**○**	**歌リーチAロング長当たり**	**200**	**0**	**0**	**10**	**190**	**0**	**100**	**100**	**0**	**5**	**145**	**50**	**5**	**175**	**20**
27	1BH	×	歌リーチB後半外れ	200	0	0	0	200	0	200	0	0	0	200	0	0	200	0
28	**1CH**	**○**	**歌リーチB後半長当たり**	**200**	**0**	**0**	**10**	**190**	**0**	**100**	**100**	**0**	**5**	**145**	**50**	**5**	**175**	**20**
34	22H	×	歌リーチC後半外れ	200	0	0	0	200	0	200	0	0	0	200	0	0	200	0
35	**23H**	**○**	**歌リーチC後半長当たり**	**200**	**0**	**0**	**10**	**190**	**0**	**100**	**100**	**0**	**5**	**145**	**50**	**5**	**175**	**20**
41	29H	×	歌リーチD後半外れ	200	0	0	0	200	0	200	0	0	0	200	0	0	200	0
42	**2AH**	**○**	**歌リーチD後半長当たり**	**200**	**0**	**0**	**10**	**190**	**0**	**100**	**100**	**0**	**5**	**145**	**50**	**5**	**175**	**20**

【図１１４】


(a)
左
右
伝説(8)
伝説(8)
姫(7)
姫(7)
歌(6)
歌(6)
A＝0のとき
(b)
左
右
伝説(8)
伝説(8)
姫(7)
姫(7)
A(6)
歌(6)
A＝1のとき
(c)
左
右
伝説(8)
伝説(8)
姫(7)
姫(7)
A(6)
A(6)
A＝2のとき
(d)
左
右
伝説(8)
伝説(8)
A(7)
姫(7)
A(6)
A(6)
A＝3のとき
(e)
左
右
伝説(8)
伝説(8)
A(7)
A(7)
A(6)
A(6)
A＝4のとき
(f)
左
右
A(8)
伝説(8)
A(7)
A(7)
A(6)
A(6)
A＝5のとき
(g)
左
右
A(8)
A(8)
A(7)
A(7)
A(6)
A(6)
A＝6のとき

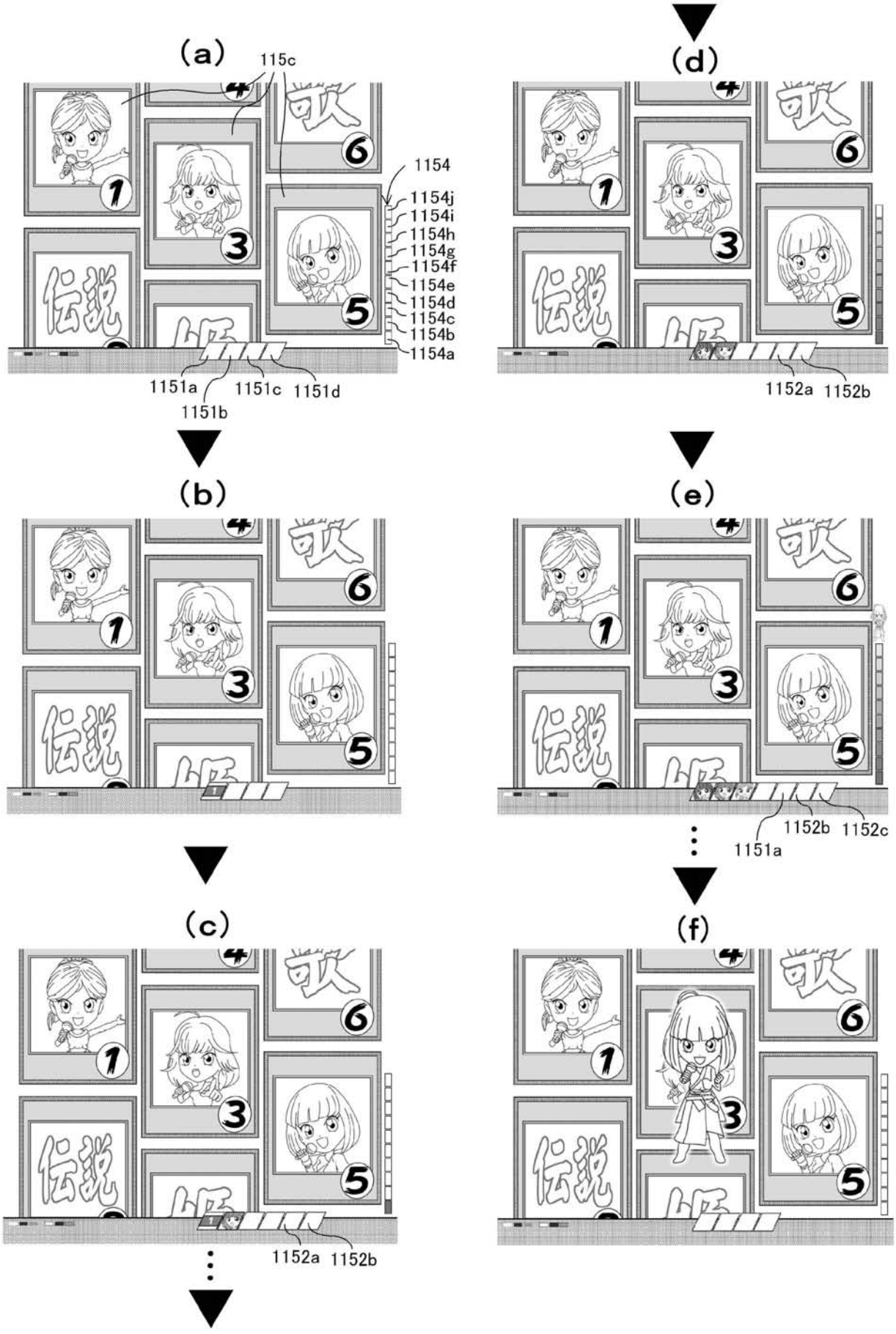
【図１１５】


特殊演出抽選処理
34431
演出保留
カウンタ≠1か？
NO
YES
34446
当該変動が第2・第3始動口
有効入賞に基づく変動か？
NO
YES
34432
10＞演出ポイントP＞6か？
NO
YES
34447
特殊第2演出フラグON
34433
特殊演出条件成立か？
NO
YES
34448
演出保留カウンタリセット
34444
演出ポイントP
貯留処理
34445
特殊第1・第2演出フラグON
リターン

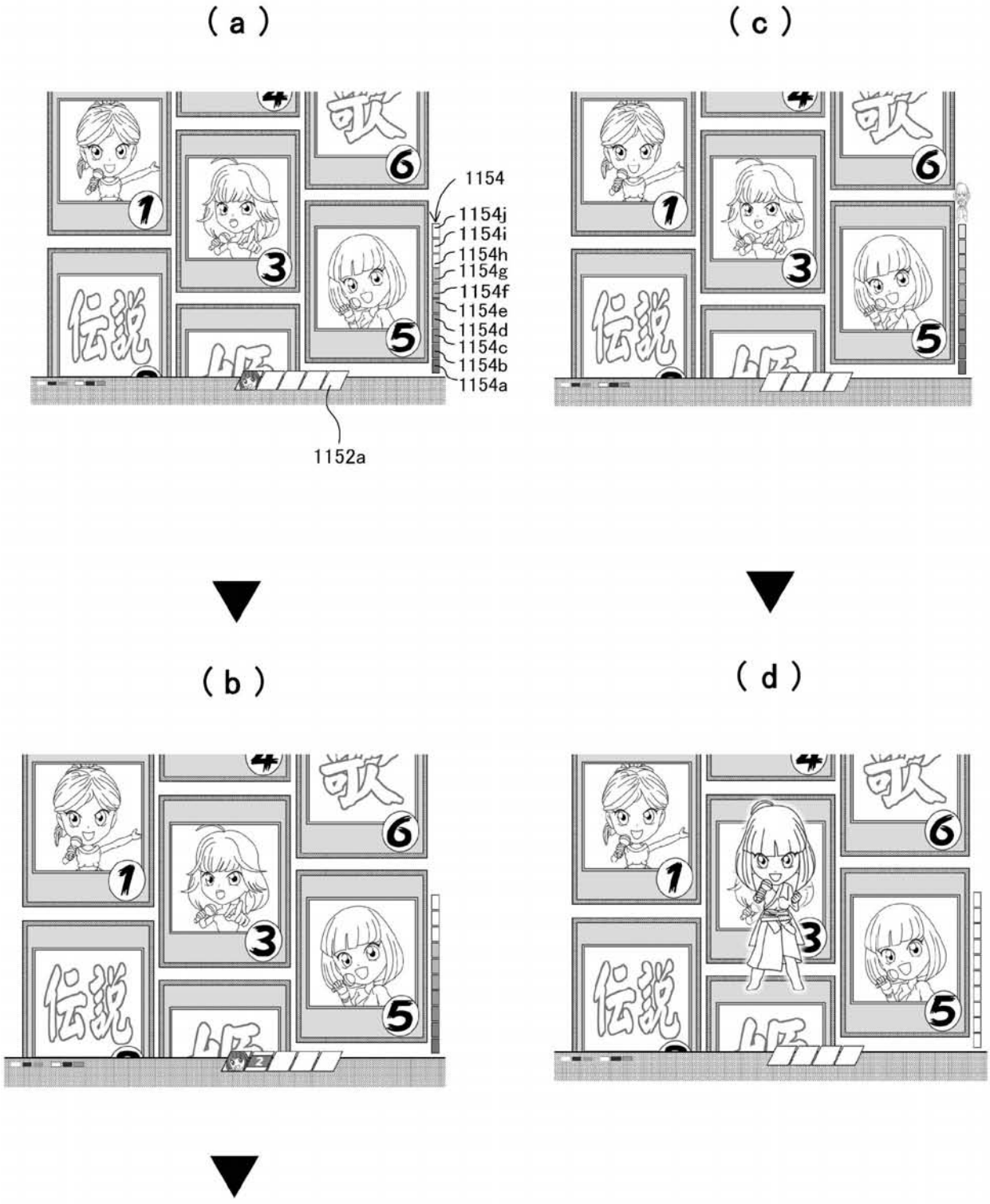
【図１１６】

変動番号	演出コマンド	当落	変動名称	落選	当選
1	01H	×	通常変動	1000	0
2	02H	×	短縮変動1(保留3)	1000	0
3	03H	×	短縮変動2(保留4)	1000	0
4	04H	×	時短通常変動1	1000	0
5	05H	×	時短短縮変動1	1000	0
6	06H	×	時短通常変動2	1000	0
7	07H	×	時短短縮変動2	1000	0
8	08H	×	ノーマル外れ(1図柄前)	1000	0
9	09H	×	ノーマル外れ(1図柄後)	1000	0
10	0AH	○	ノーマル長当たり	1000	0
11	0BH	×	歌リーチA外れ(アンコール前)	500	500
12	0CH	×	歌リーチA外れ(アンコール後)	500	500
13	0DH	○	歌リーチAノーマル長当たり	500	500
14	0EH	×	歌リーチAロングはずれ	500	500
15	0FH	○	歌リーチAロング長当たり	500	500
16	10H	×	歌リーチB(歌リーチA経由)外れ	500	500
17	11H	○	歌リーチB(歌リーチA経由)長当たり	500	500
18	12H	×	歌リーチC(歌リーチA経由)外れ	500	500
19	13H	○	歌リーチC(歌リーチA経由)長当たり	500	500
20	14H	×	歌リーチD(歌リーチA経由)外れ	500	500
21	15H	○	歌リーチD(歌リーチA経由)長当たり	500	500
22	16H	×	歌リーチBイントロ外れ	1000	0
23	17H	△	歌リーチBイントロ外れ(短当たり)	1000	0
24	18H	△	歌リーチBイントロ外れ(小当たり)	1000	0
25	19H	×	歌リーチB前半外れ	500	500
26	1AH	○	歌リーチB前半長当たり	500	500
27	1BH	×	歌リーチB後半外れ	500	500
28	1CH	○	歌リーチB後半長当たり	500	500
29	1DH	×	歌リーチCイントロ外れ	1000	0
30	1EH	△	歌リーチCイントロ外れ(短当たり)	1000	0
31	1FH	△	歌リーチCイントロ外れ(小当たり)	1000	0
32	20H	×	歌リーチC前半外れ	500	500
33	21H	○	歌リーチC前半長当たり	500	500
34	22H	×	歌リーチC後半外れ	500	500
35	23H	○	歌リーチC後半長当たり	500	500
36	24H	×	歌リーチDイントロ外れ	1000	0
37	25H	△	歌リーチDイントロ外れ(短当たり)	1000	0
38	26H	△	歌リーチDイントロ外れ(小当たり)	1000	0
39	27H	×	歌リーチD前半外れ	500	500
40	28H	○	歌リーチD前半長当たり	500	500
41	29H	×	歌リーチD後半外れ	500	500
42	2AH	○	歌リーチD後半長当たり	500	500
43	2BH	△	チャンス目(短当たり)	1000	0
44	2CH	△	チャンス目(小当たり)	1000	0
45	2DH	○	チャンス目(確変長当たり)	1000	0
46	2EH	×	歌リーチB扉1枚目外れ	1000	0
47	2FH	△	歌リーチB扉1枚目短当たり	1000	0
48	30H	△	歌リーチB扉3枚目短当たり	1000	0
49	31H	△	歌リーチB扉1枚目小当たり	1000	0
50	32H	△	歌リーチB扉2枚目小当たり	1000	0
51	33H	○	歌リーチB完走長当たり(共通)	1000	0
52	34H	○	歌リーチB扉1枚目復活長当たり	1000	0
53	35H	○	歌リーチB扉2枚目復活長当たり	1000	0
54	36H	○	歌リーチB扉3枚目復活長当たり	1000	0
55	37H	×	歌リーチC扉1枚目外れ	1000	0
56	38H	△	歌リーチC扉1枚目短当たり	1000	0
57	39H	△	歌リーチC扉3枚目短当たり	1000	0
58	3AH	△	歌リーチC扉1枚目小当たり	1000	0
59	3BH	△	歌リーチC扉2枚目小当たり	1000	0
60	3CH	○	歌リーチC完走長当たり(短長当たり)	1000	0
61	3DH	○	歌リーチC扉1枚目復活長当たり	1000	0
62	3EH	○	歌リーチC扉2枚目復活長当たり	1000	0
63	3FH	○	歌リーチC扉3枚目復活長当たり	1000	0
64	40H	×	歌リーチD扉1枚目外れ	1000	0
65	41H	△	歌リーチD扉1枚目短当たり	1000	0
66	42H	△	歌リーチD扉3枚目短当たり	1000	0
67	43H	△	歌リーチD扉1枚目小当たり	1000	0
68	44H	△	歌リーチD扉2枚目小当たり	1000	0
69	45H	○	歌リーチD完走長当たり(短長当たり)	1000	0
70	46H	○	歌リーチD扉1枚目復活長当たり	1000	0
71	47H	○	歌リーチD扉2枚目復活長当たり	1000	0
72	48H	○	歌リーチD扉3枚目復活長当たり	1000	0
73	49H	×	ノーマル外れ(1図柄前)	1000	0
74	50H	×	ノーマル外れ(1図柄後)	1000	0
75	51H	○	ノーマル長当たり	1000	0
76	52H	×	歌リーチA外れ(アンコール前)	500	500
77	53H	×	歌リーチA外れ(アンコール後)	500	500
78	54H	○	歌リーチAノーマル長当たり	500	500
79	55H	×	歌リーチAロングはずれ	500	500
80	56H	○	歌リーチAロング長当たり	500	500
81	57H	×	歌リーチB(歌リーチA経由)外れ	500	500
82	58H	○	歌リーチB(歌リーチA経由)長当たり	500	500
83	59H	×	歌リーチC(歌リーチA経由)外れ	500	500
84	5AH	○	歌リーチC(歌リーチA経由)長当たり	500	500
85	5BH	×	歌リーチD(歌リーチA経由)外れ	500	500
86	5CH	○	歌リーチD(歌リーチA経由)長当たり	500	500

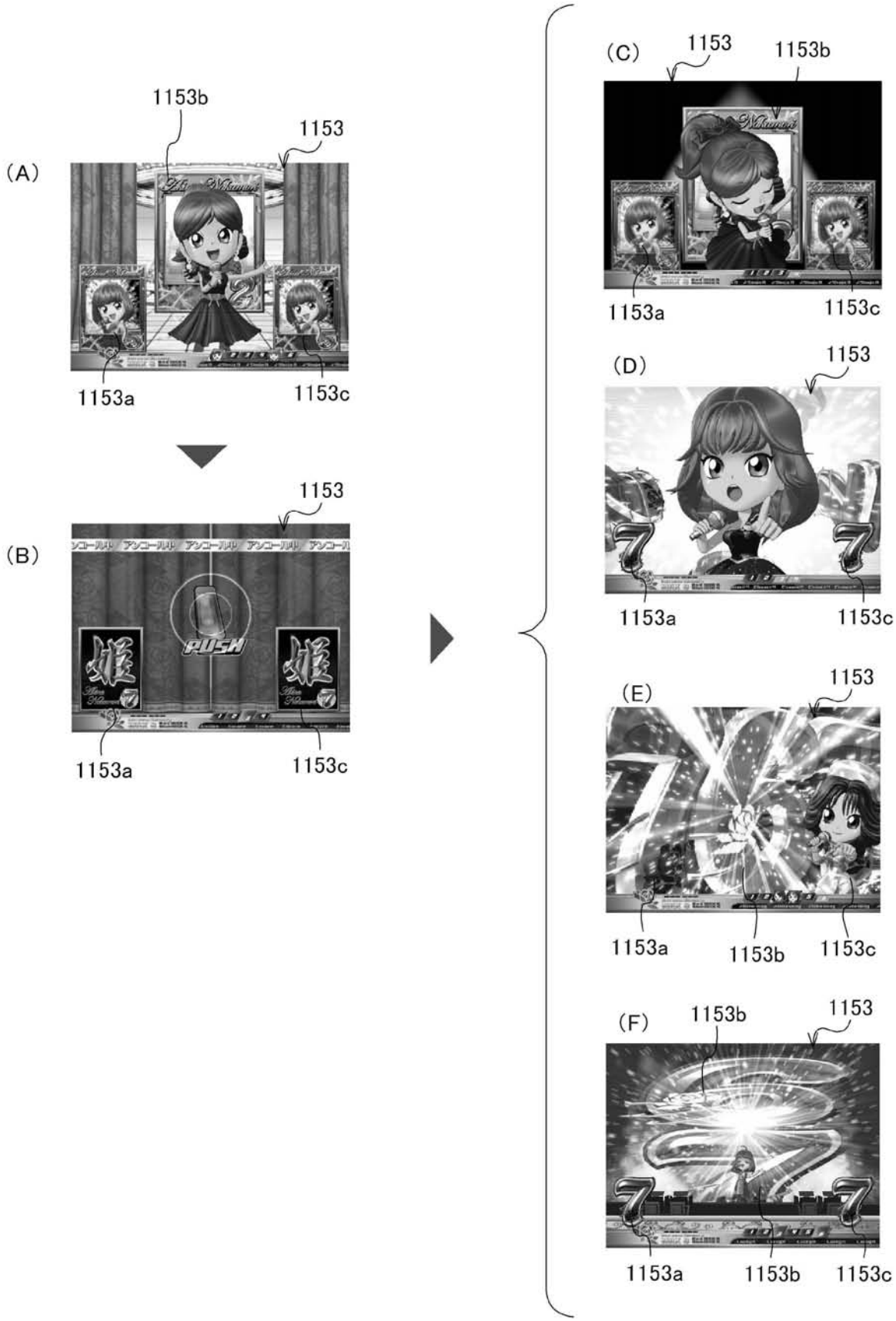
【図１１７】


(a)
115c
1154
1154j
1154i
1154h
1154g
1154f
1154e
1154d
1154c
1154b
1154a
1151a
1151b
1151c
1151d
(b)
(c)
1152a
1152b
(d)
1152a
1152b
(e)
1152b
1152c
1151a
(f)

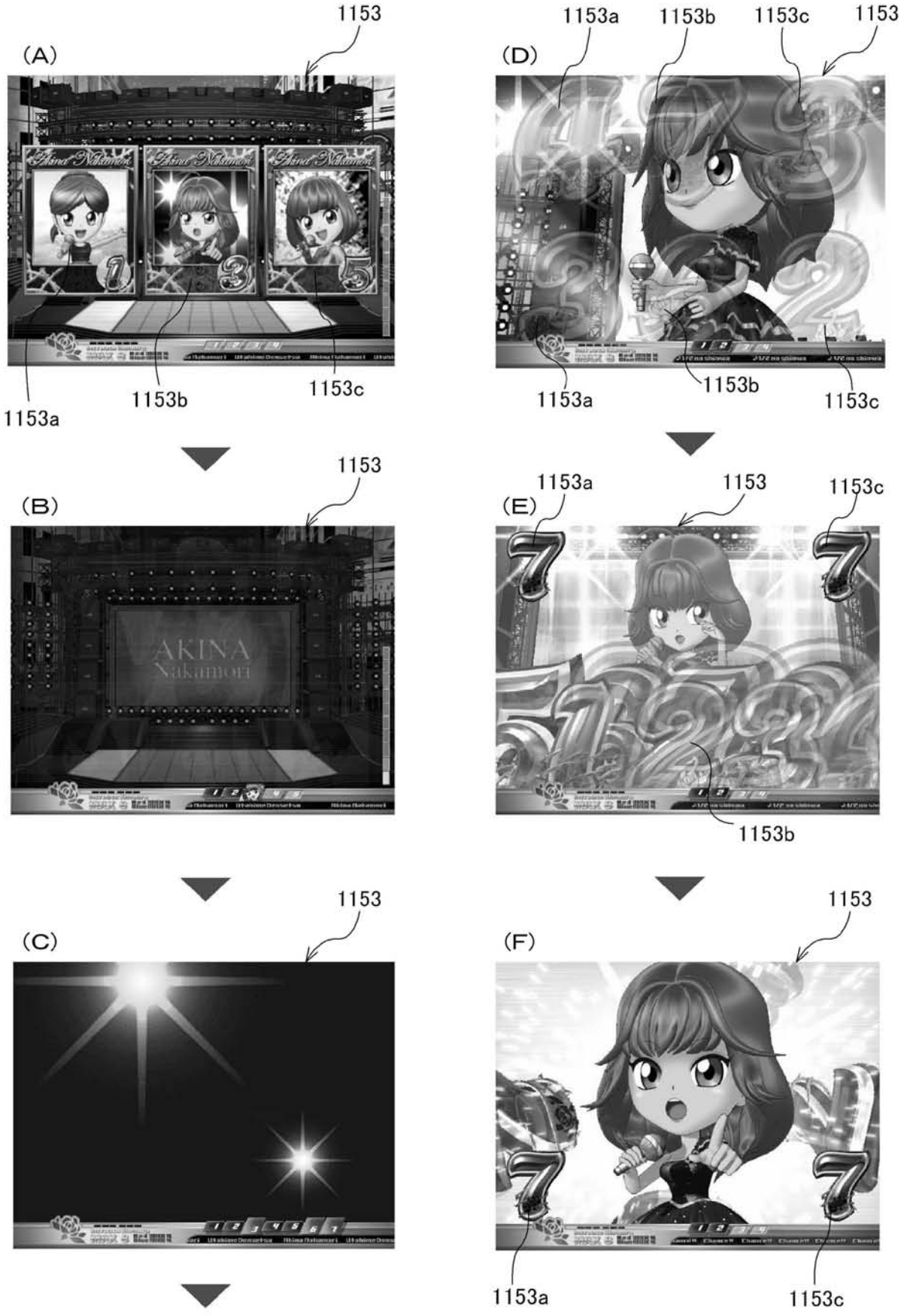
【図１１８】


(a)
(c)
1154
1154j
1154i
1154h
1154g
1154f
1154e
1154d
1154c
1154b
1154a
1152a
(b)
(d)

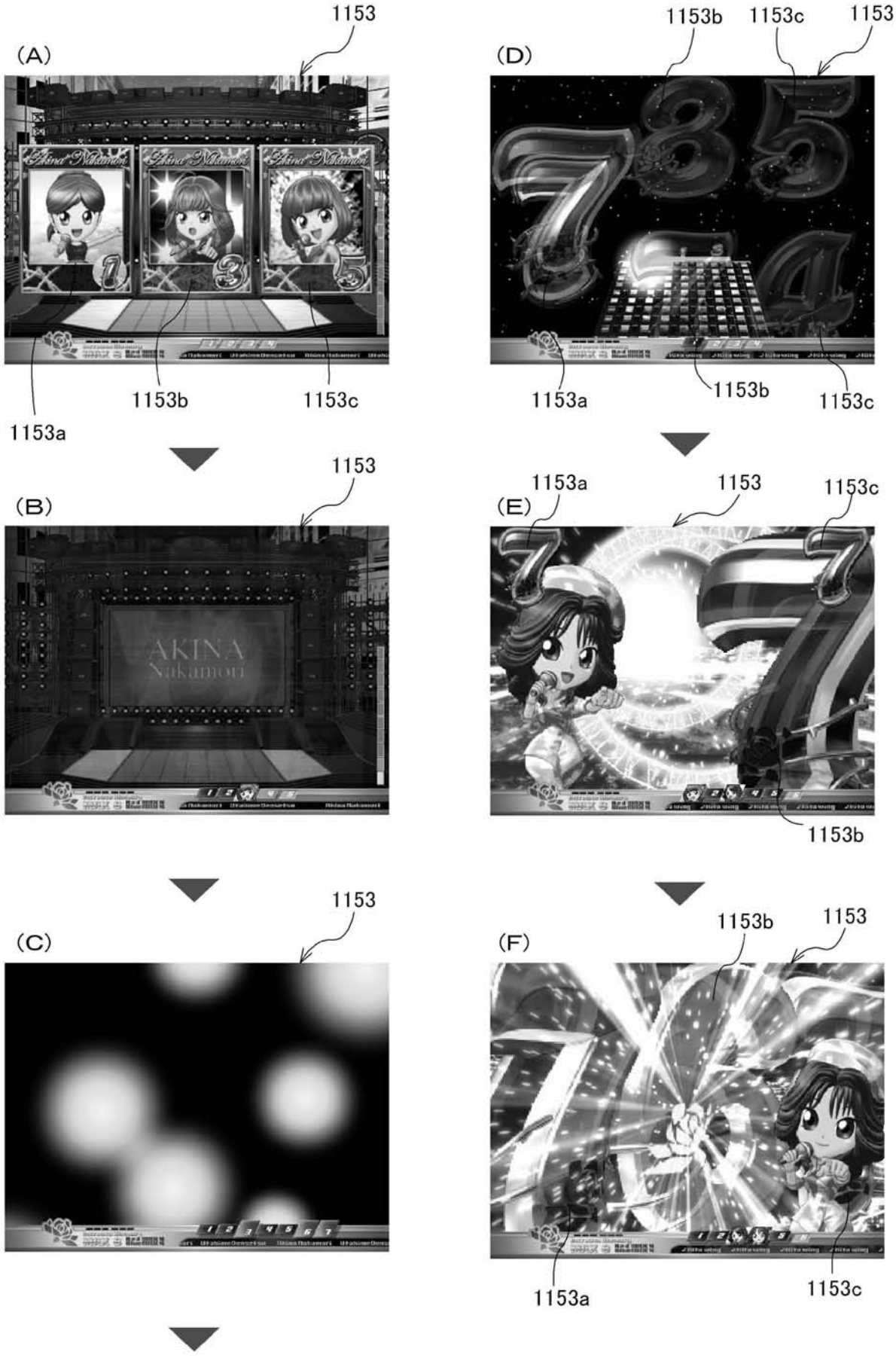
【図１１９】


(A)
1153b
1153
1153a
1153c
(B)
1153
PUSH
1153a
1153c
(C)
1153
1153b
1153a
1153c
(D)
1153
1153a
1153c
(E)
1153
1153a
1153b
1153c
(F)
1153b
1153
1153a
1153b
1153c

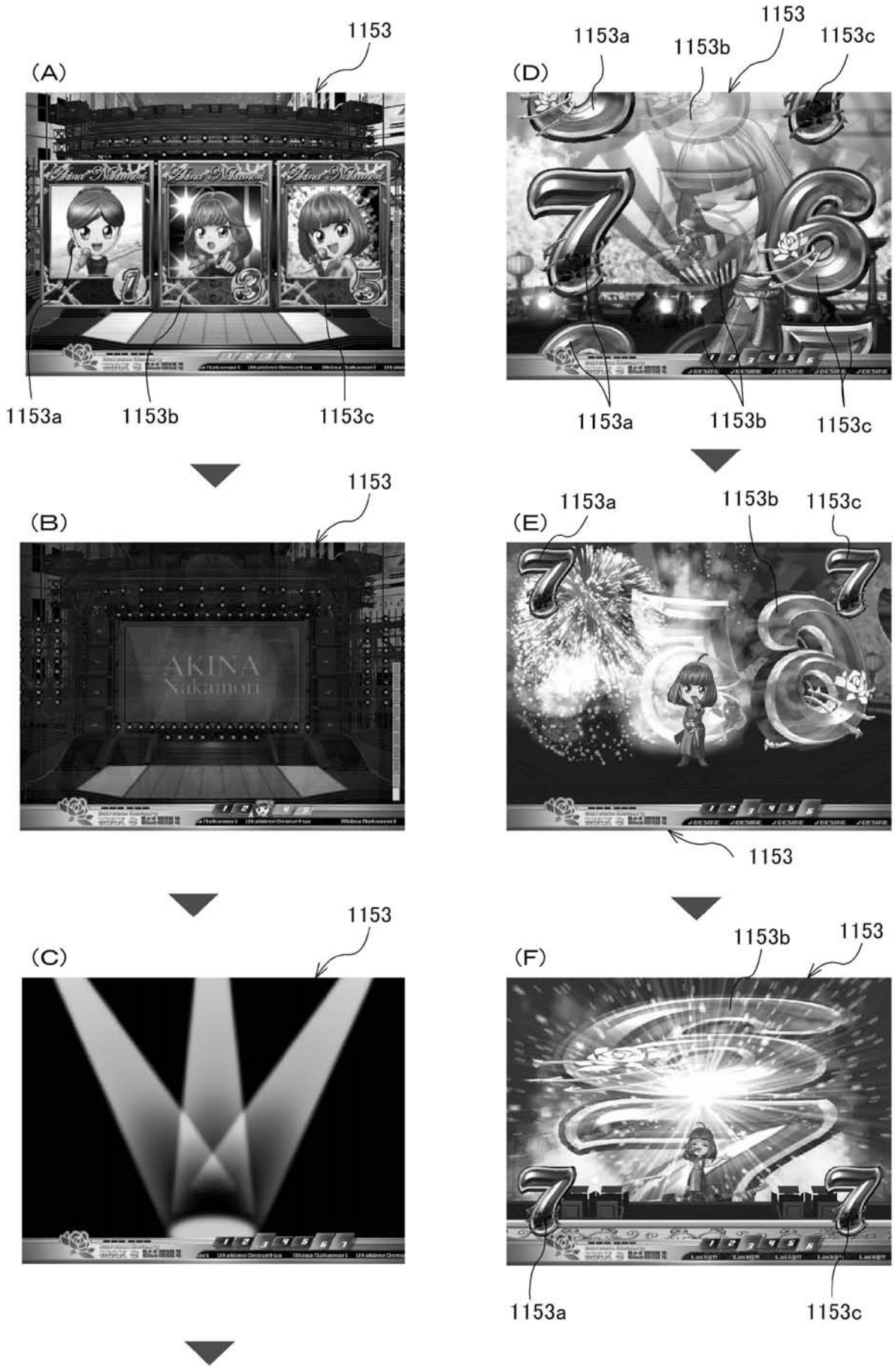
【図１２０】


(A)
1153
1153a
1153b
1153c
(D)
1153a
1153b
1153c
1153
(B)
1153
AKINA
Nakamori
(E)
1153a
1153
1153c
1153b
(C)
1153
(F)
1153
1153a
1153c

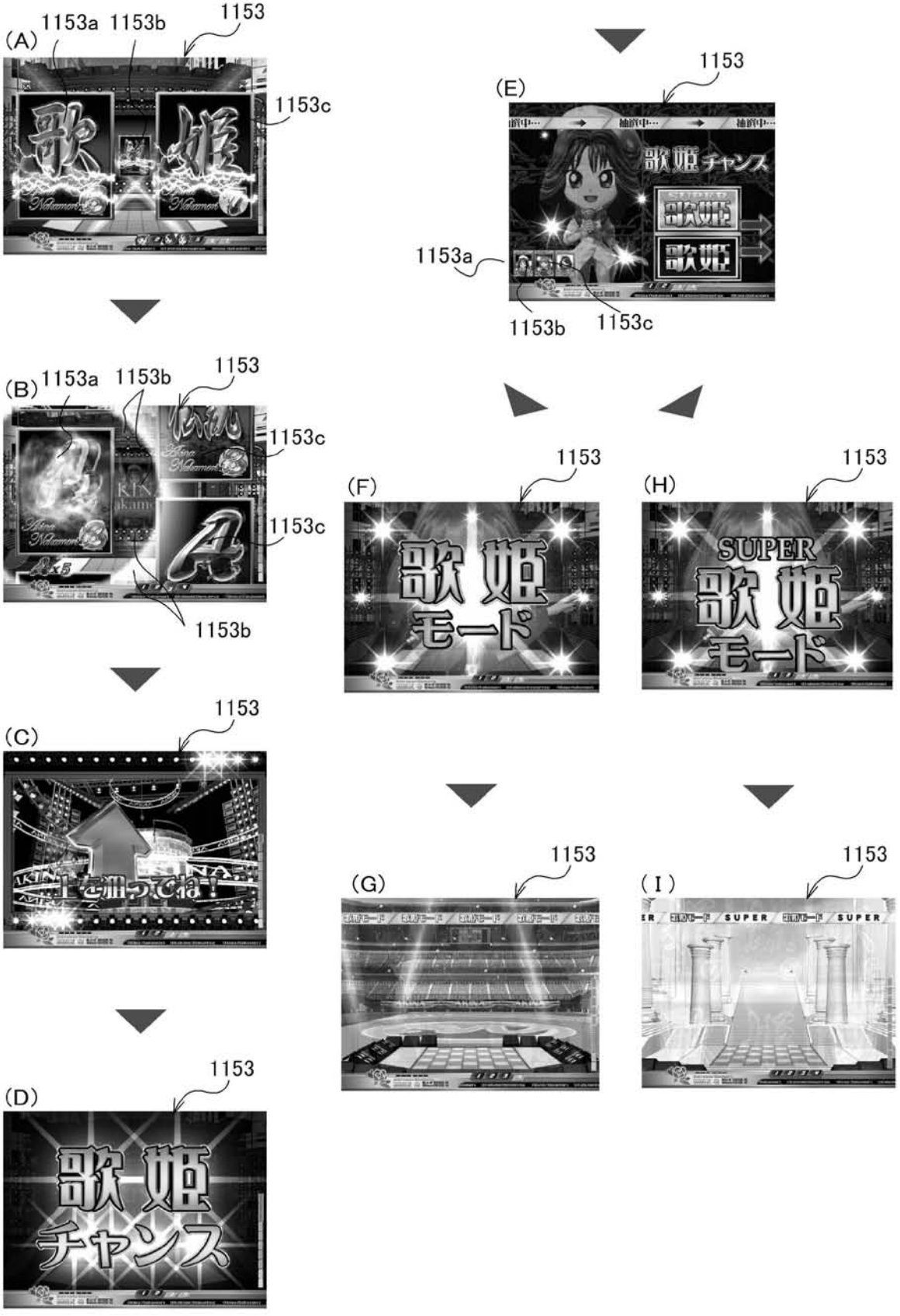
【図１２１】


(A)
1153
1153a
1153b
1153c
(B)
1153
AKINA
Nakamori
(C)
1153
(D)
1153b
1153c
1153
1153a
1153b
1153c
(E)
1153a
1153
1153c
1153b
(F)
1153b
1153
1153a
1153c

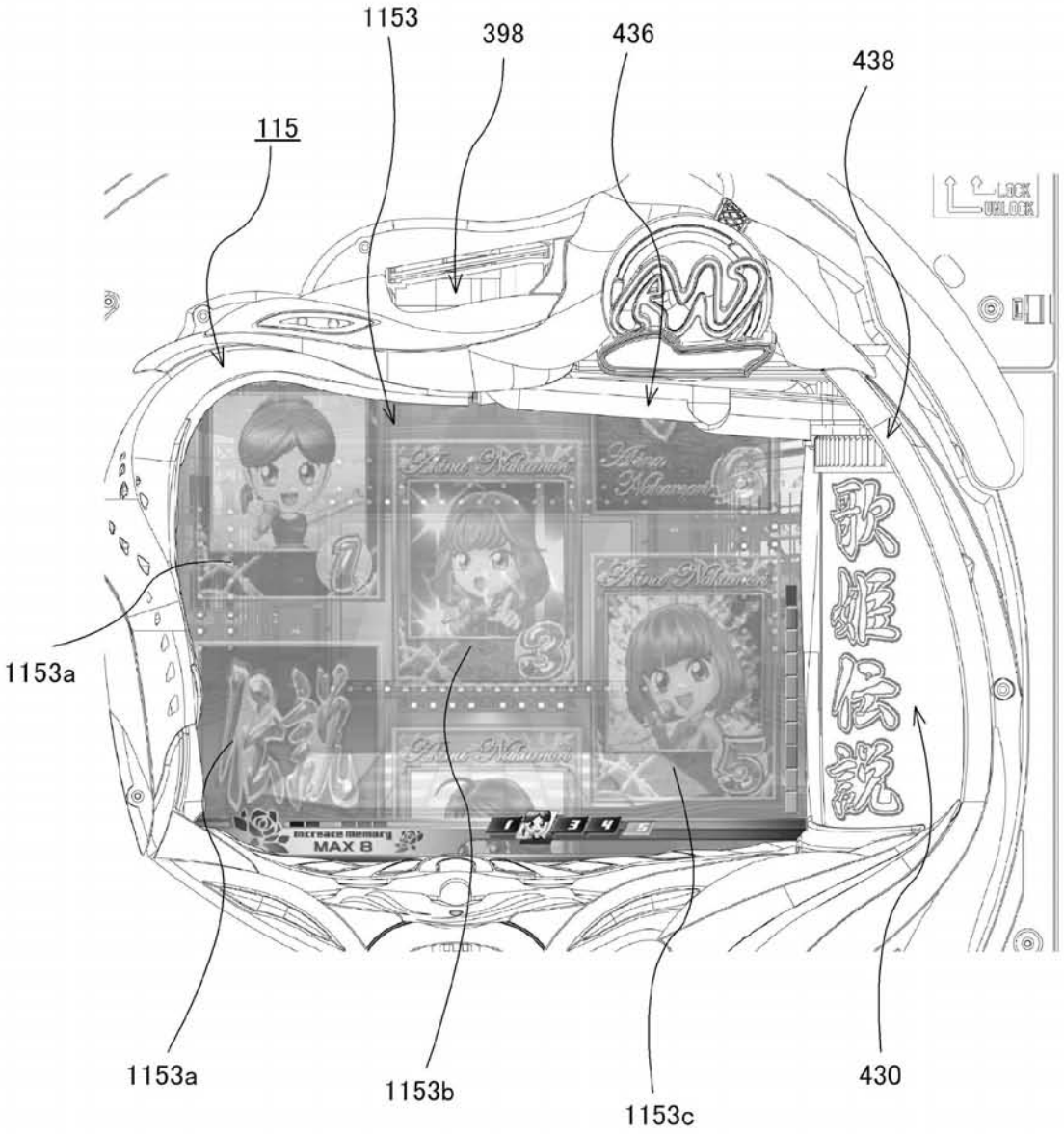
【図１２２】


(A)
1153
1153a
1153b
1153c
(B)
1153
AKINA
Nakamori
(C)
1153
(D)
1153a
1153b
1153
1153c
1153a
1153b
1153c
(E)
1153a
1153b
1153c
1153
(F)
1153b
1153
1153a
1153c

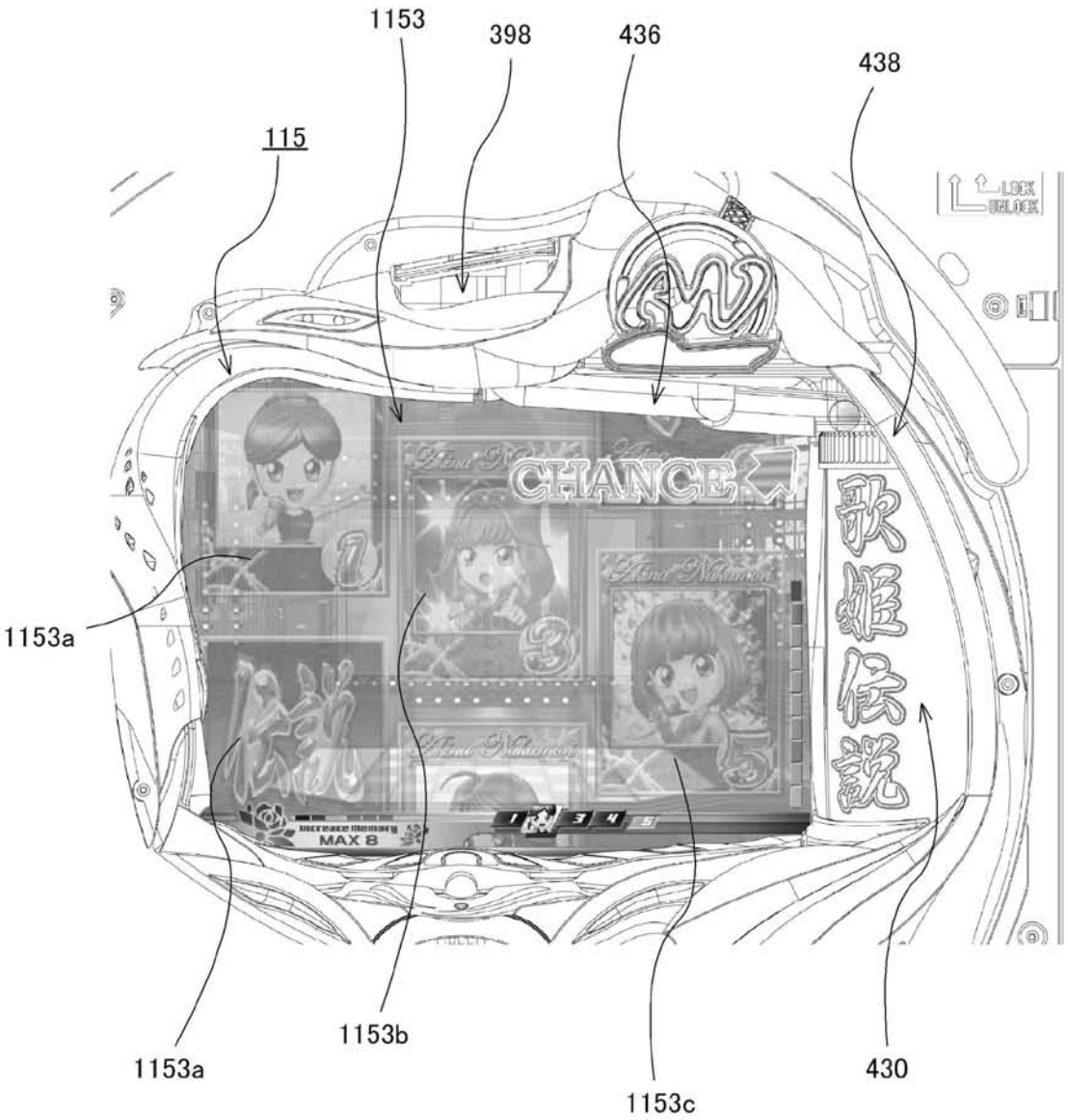
【図１２３】


(A)
1153a
1153b
1153
1153c
歌姫
(B)
1153a
1153b
1153
1153c
1153c
1153b
(C)
1153
(D)
1153
歌姫
チャンス
(E)
1153
歌姫チャンス
歌姫
歌姫
1153a
1153b
1153c
(F)
1153
歌姫
モード
(H)
1153
SUPER
歌姫
モード
(G)
1153
(I)
1153
SUPER
SUPER

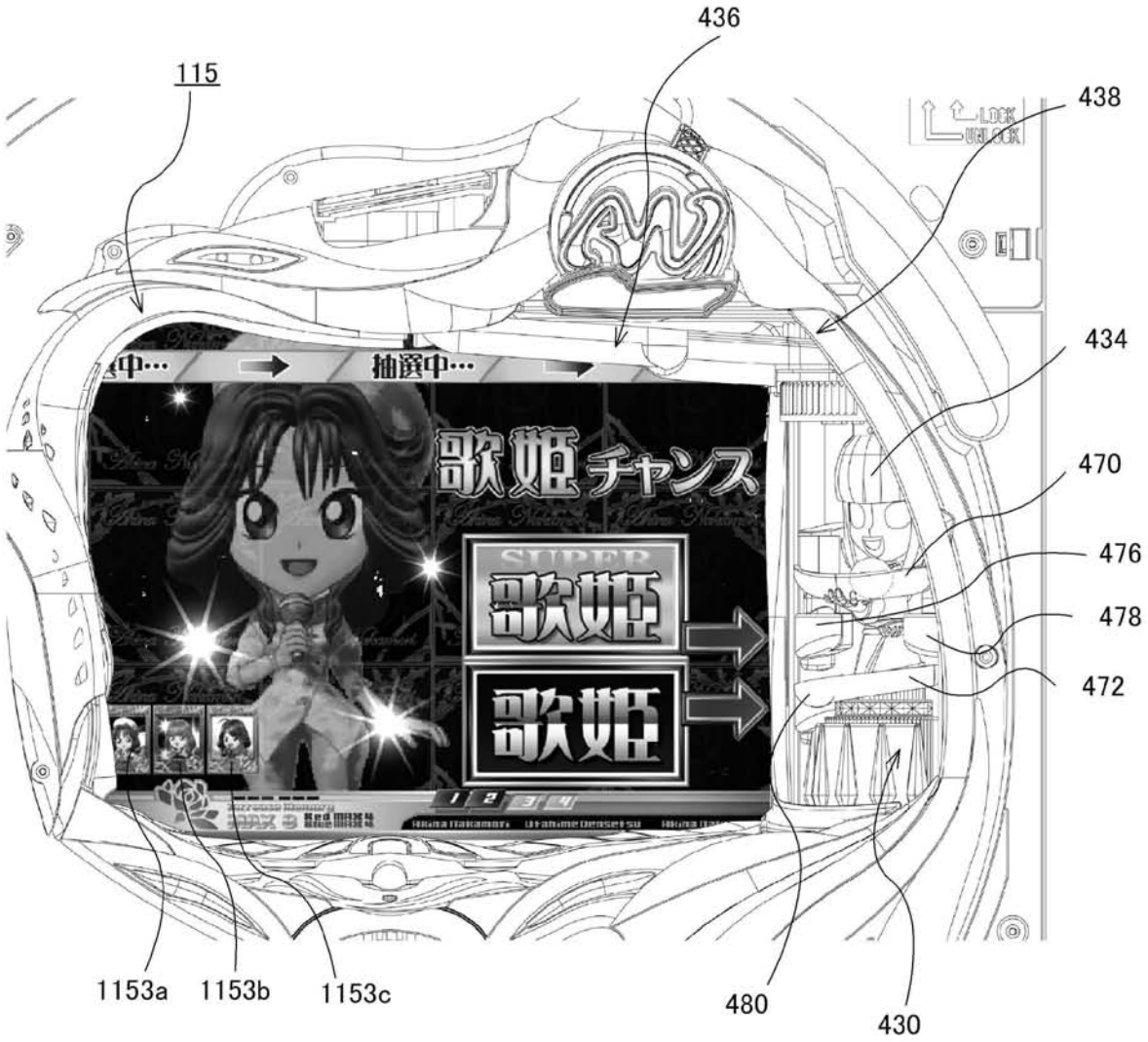
【図１２４】


1153
398
436
438
115
LOCK
UNLOCK
歌姫伝説
1153a
1153a
1153b
1153c
430

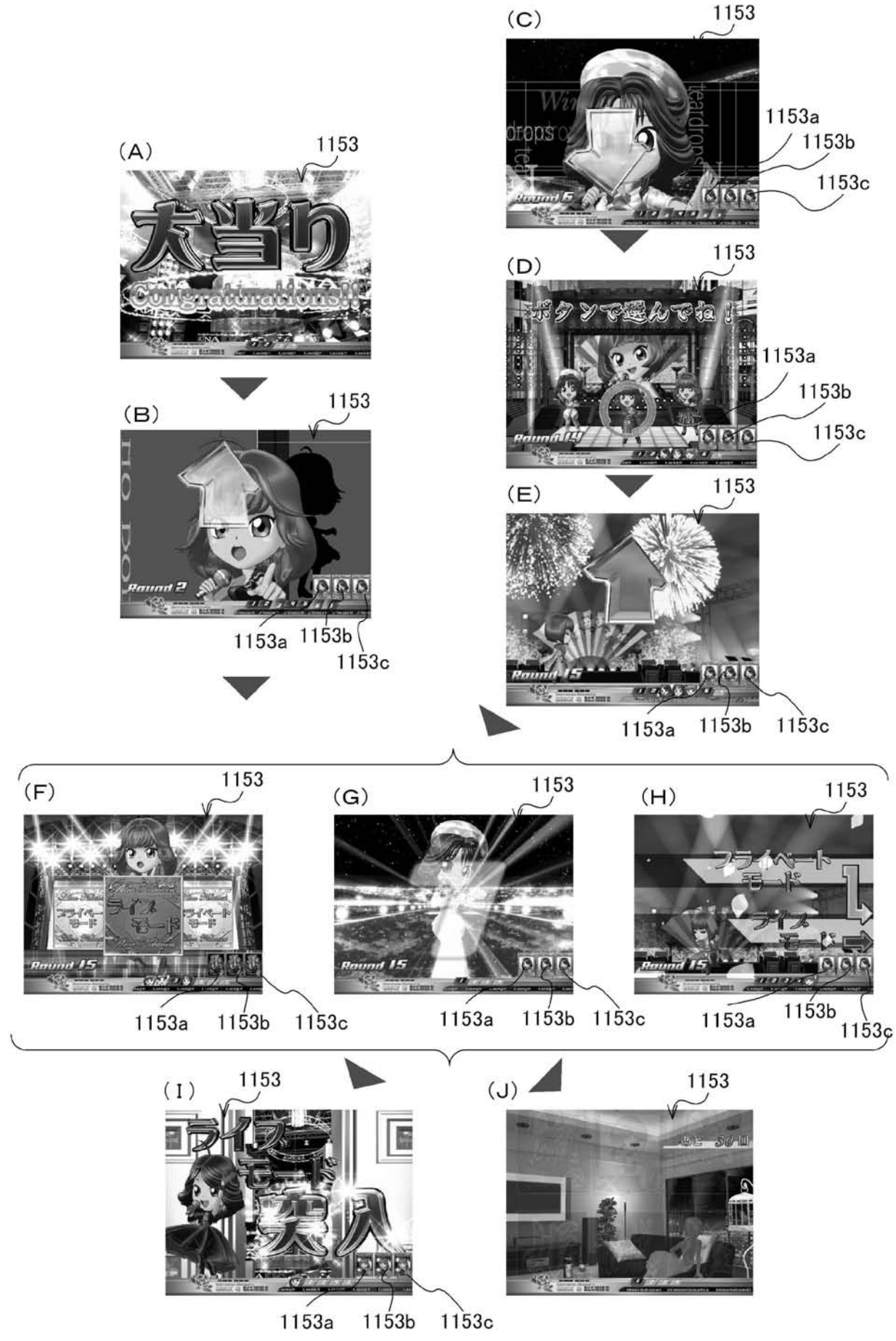
【図１２５】


1153
398
436
438
115
CHANCE
歌姫伝説
MAX 8
1153a
1153b
1153a
1153c
430

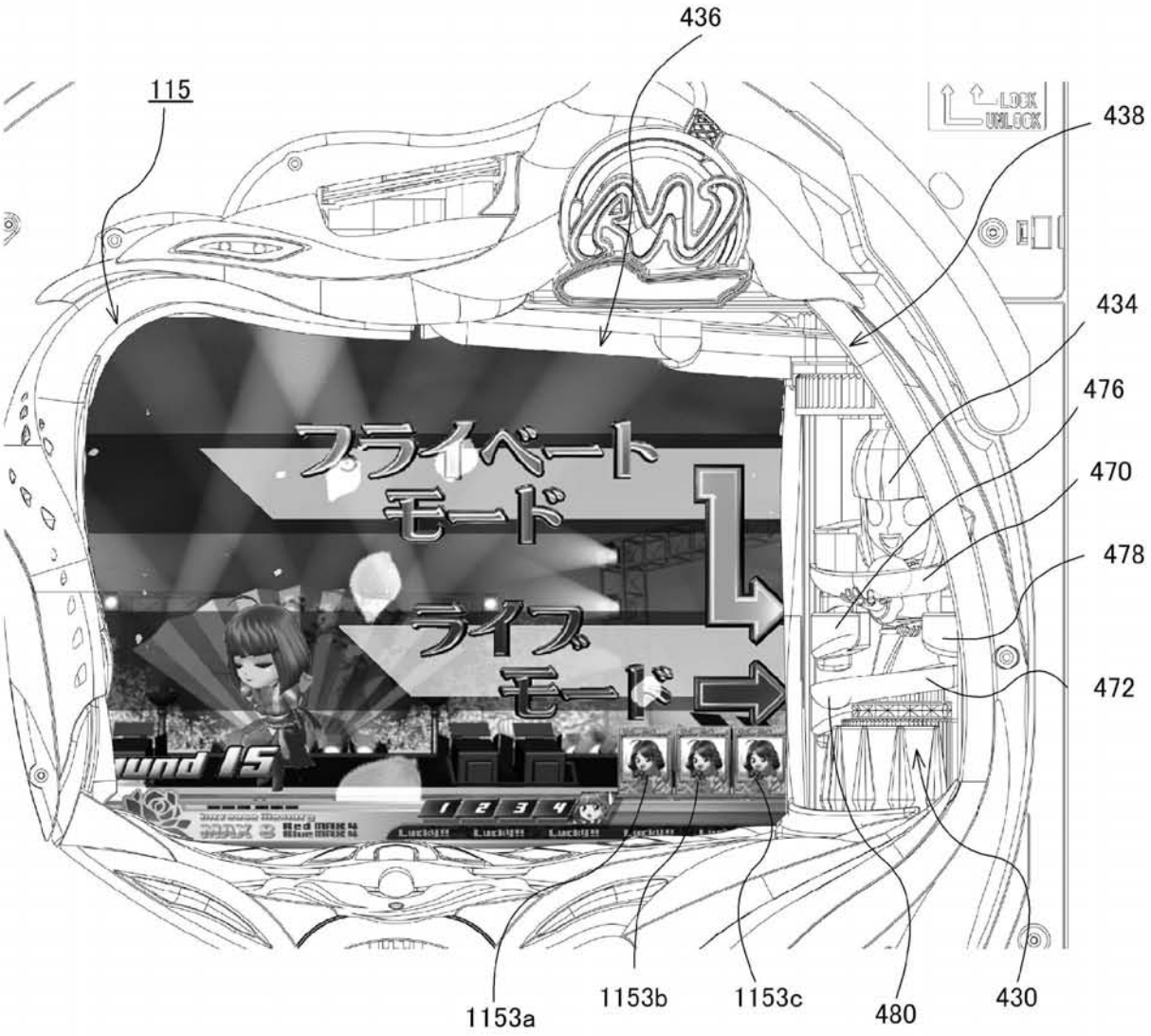
【図１２６】


436
115
438
434
470
476
478
472
抽選中…
歌姫チャンス
SUPER
歌姫
歌姫
1153a
1153b
1153c
480
430

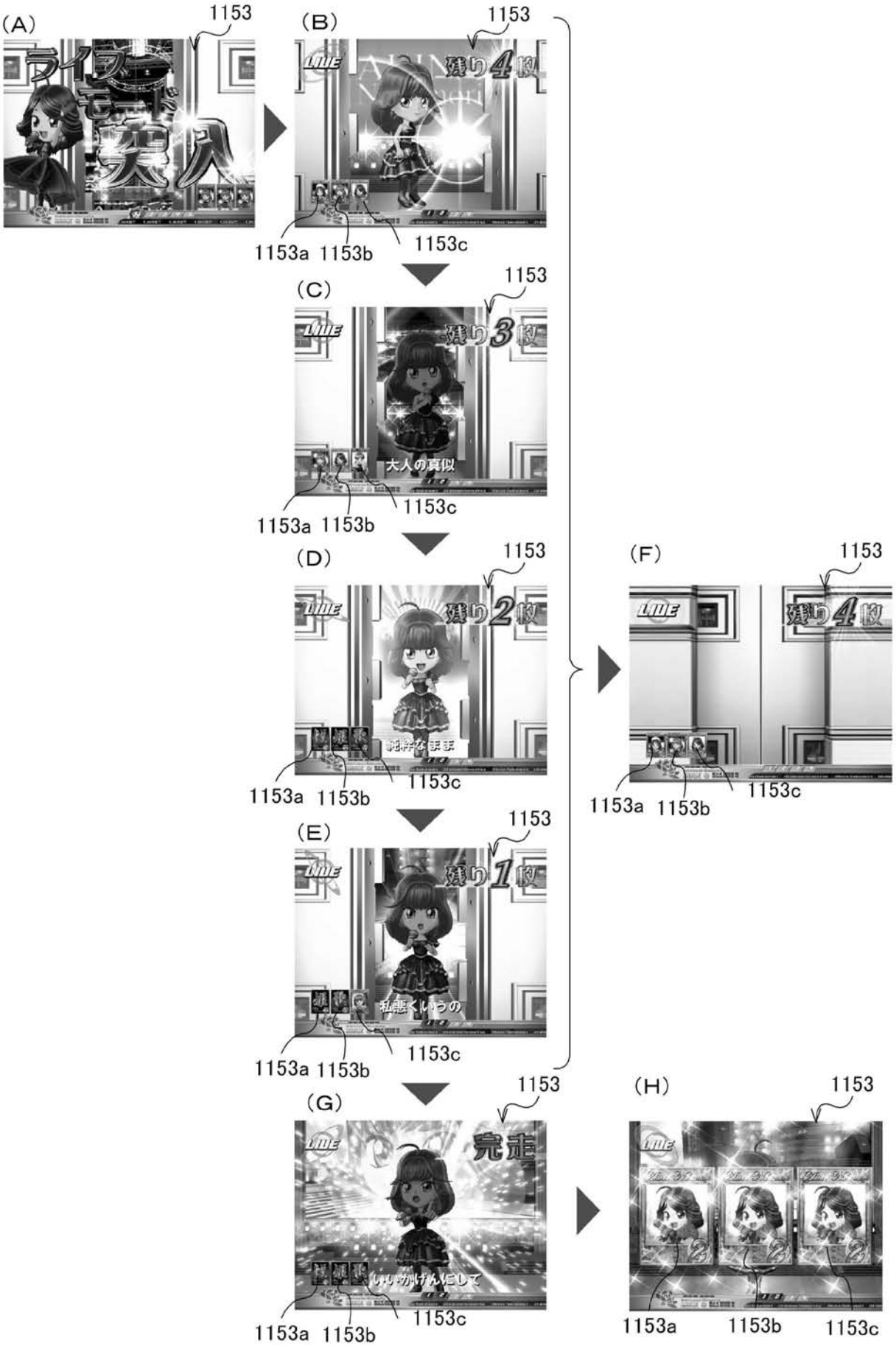
【図１２７】


(A)
1153
大当り
Congratulations!!
(B)
1153
Round 2
1153a
1153b
1153c
(C)
1153
Round 5
1153a
1153b
1153c
(D)
1153
ボタンで選んでね！
Round 14
1153a
1153b
1153c
(E)
1153
Round 15
1153a
1153b
1153c
(F)
1153
ライブモード
プライベートモード
プライベートモード
Round 15
1153a
1153b
1153c
(G)
1153
Round 15
1153a
1153b
1153c
(H)
1153
プライベートモード
ライブモード
Round 15
1153a
1153b
1153c
(I)
1153
ライブモード突入
1153a
1153b
1153c
(J)
1153

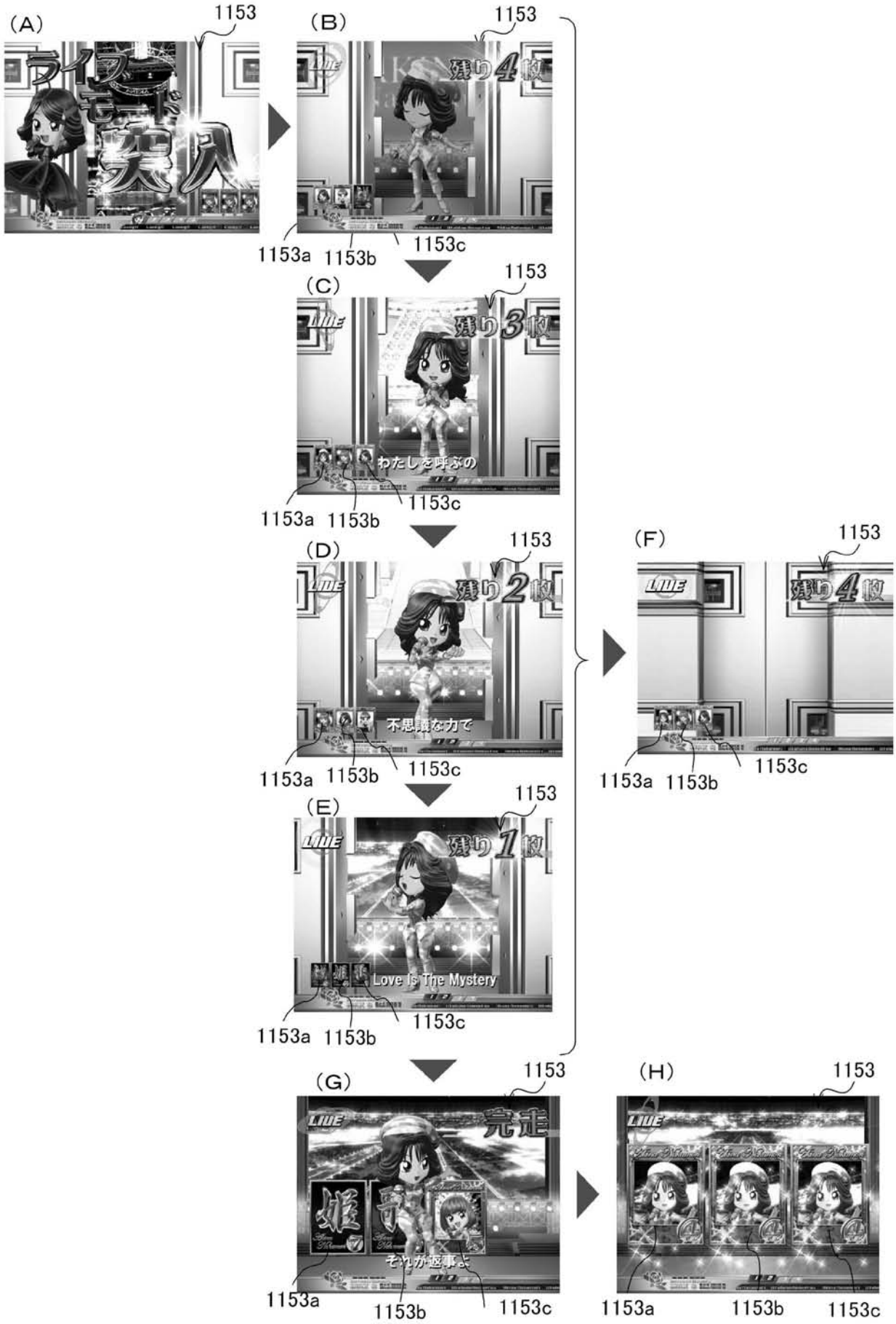
【図１２８】


436
115
438
434
476
470
478
472
プライベート
モード
ライブ
モード
1153a
1153b
1153c
480
430

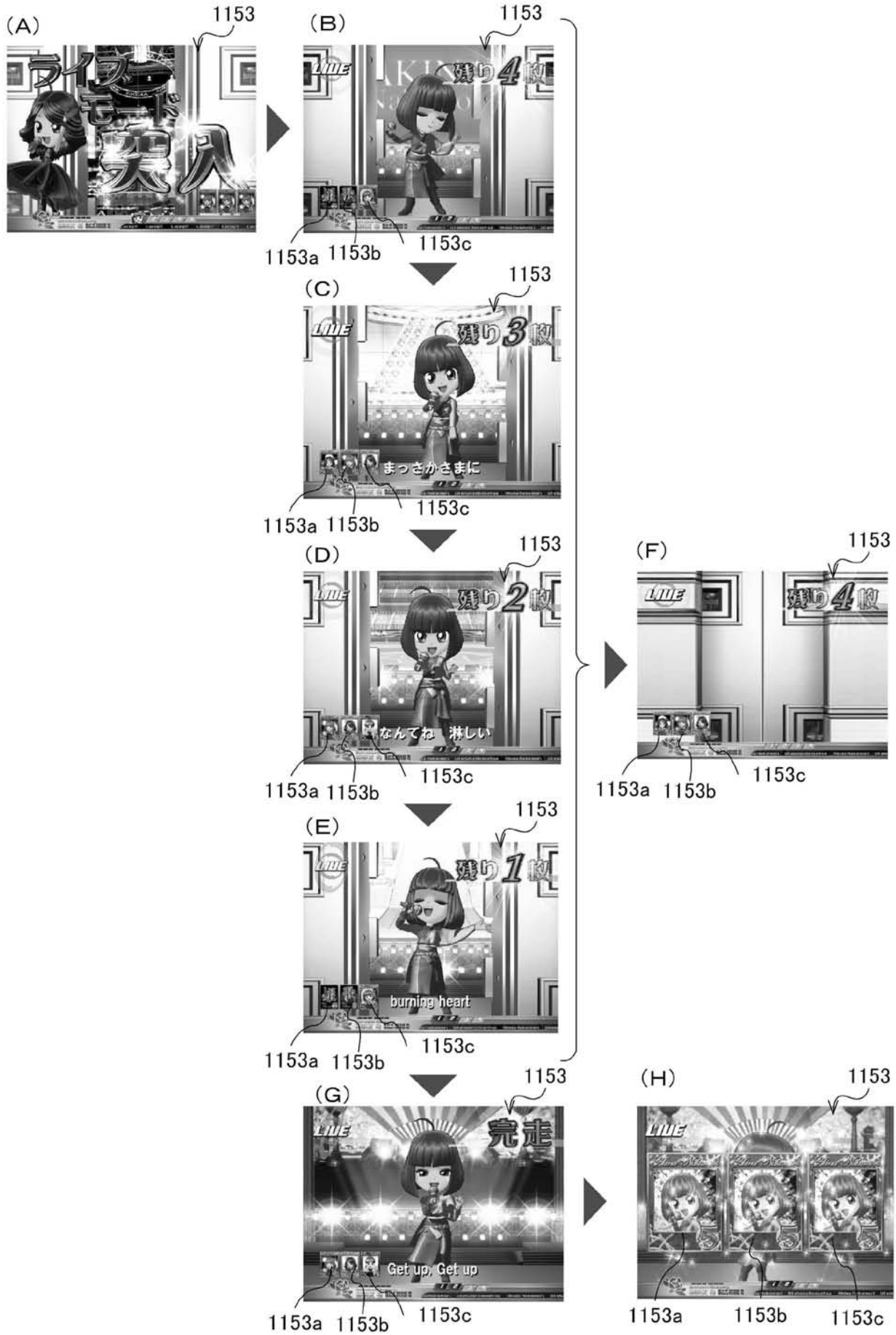
【図１２９】


(A)
1153
ライブモード突入
(B)
1153
残り4枚
1153a
1153b
1153c
(C)
1153
残り3枚
大人の真似
1153a
1153b
1153c
(D)
1153
残り2枚
純粋なまま
1153a
1153b
1153c
(E)
1153
残り1枚
私悪くないの
1153a
1153b
1153c
(F)
1153
残り4枚
1153a
1153b
1153c
(G)
1153
完走
いい加減にして
1153a
1153b
1153c
(H)
1153
1153a
1153b
1153c

【図１３０】


(A)
1153
ライブモード突入
(B)
1153
残り4枚
1153a
1153b
1153c
(C)
1153
残り3枚
わたしを呼ぶの
1153a
1153b
1153c
(D)
1153
残り2枚
不思議な力で
1153a
1153b
1153c
(E)
1153
残り1枚
Love Is The Mystery
1153a
1153b
1153c
(F)
1153
残り4枚
1153a
1153b
1153c
(G)
1153
完走
それが返事よ。
1153a
1153b
1153c
(H)
1153
1153a
1153b
1153c

【図１３１】


(A)
1153
ライブモード突入
(B)
1153
残り4枚
1153a
1153b
1153c
(C)
1153
残り3枚
まっさかさまに
1153a
1153b
1153c
(D)
1153
残り2枚
なんてね 淋しい
1153a
1153b
1153c
(E)
1153
残り1枚
burning heart
1153a
1153b
1153c
(F)
1153
残り4枚
1153a
1153b
1153c
(G)
1153
完走
Get up, Get up
1153a
1153b
1153c
(H)
1153
1153a
1153b
1153c

フロントページの続き

Ｆターム(参考) 2C088 AA35 AA36 AA42 BC22 EA10 EB55