(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第4932359号
(P4932359)
(45)発行日　平成24年5月16日(2012.5.16)　(24)登録日　平成24年2月24日(2012.2.24)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320
A63F 7/02 315A

請求項の数 3　(全 239 頁)

(21)出願番号　特願2006-195000(P2006-195000)
(22)出願日　平成18年7月17日(2006.7.17)
(65)公開番号　特開2008-22870(P2008-22870A)
(43)公開日　平成20年2月7日(2008.2.7)
審査請求日　平成21年7月17日(2009.7.17)

(73)特許権者　000148922
株式会社大一商会
愛知県北名古屋市沖村西ノ川１番地
(74)代理人　100128923
弁理士　納谷　洋弘
(74)代理人　100130889
弁理士　小原　崇広
(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

審査官　石塚　良一

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技領域が形成され、当該遊技領域に向けて遊技媒体が打ち込まれる遊技盤と、
前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技媒体を受け入れ可能な始動口と、
前記始動口への遊技媒体の受け入れに基づいて少なくとも大当たりの当落にかかる抽選処理を行う抽選手段と、
前記抽選手段による前記抽選処理の結果に基づいて、前記大当たりの当選確率を相対的に低く設定した低確率遊技状態から、この低確率遊技様態よりも前記大当たりの当選確率を高く設定した高確率遊技状態に移行させうる高確率遊技様態移行手段と、
所定の可動体の作動によって遊技媒体の受け入れが容易化される大入賞口と、
前記大入賞口への遊技媒体の受け入れに基づいて賞球を払い出す賞球付与手段と、
前記抽選処理の結果が第１の大当たりであるときには、少なくとも、多量の賞球が払い出されるかたちで前記可動体が作動して前記大入賞口への遊技媒体の受け入れが容易化される第１の利益を付与する第１利益付与手段と、
前記抽選処理の結果が第２の大当たりであるときには、前記第１の大当たりであるときよりも少量の賞球しか払い出されないかたちで前記可動体が作動して前記大入賞口への遊技媒体の受け入れが容易化されるとともに、前記低確率遊技様態から前記高確率遊技様態に移行される第２の利益を付与する第２利益付与手段と、
前記抽選処理の結果が前記大当たりではないものの特定条件が成立したときには、前記低確率遊技様態から前記高確率遊技様態への移行が行われないにもかかわらず、前記第２

の大当たりと区別し難くすべく、前記第２の大当たりであるときと同一か、もしくは近似した態様で前記可動体が作動して前記大入賞口への遊技媒体の受け入れが容易化される第３の利益を付与する第３利益付与手段と、
所定の表示演出が行われるとともに前記抽選処理の結果が少なくとも表示される表示手段と、
前記表示手段にて複数の図柄列の変動表示が開始され、該複数の図柄列が変動表示されるとともに所定の効果音が出力される複数図柄列変動演出を行い、所定のリーチ演出が行われるときには、前記複数図柄列変動演出に続いて、前記複数の図柄列のうち一の図柄列のみが変動表示されるとともに所定の効果音が出力されるノーマルリーチ演出を行うノーマル演出導出手段を有する遊技演出導出手段と、
を備え、
前記遊技演出導出手段は、
前記複数の図柄列の変動表示が開始されたのちに、前記ノーマルリーチ演出よりも前記大当たりに当選する期待度の高いリーチ演出を行うものであり、該リーチ演出では、前記大当たりに当選する期待度が高められるように、前記所定の効果音とは異なり、特定の楽曲のサビ部分が出力されるとともに、該サビ部分が所定のキャラクタにより歌唱されるサビ歌唱表示演出が行われる楽曲スーパーリーチ演出を行う楽曲スーパー演出導出手段を有し、
前記楽曲スーパー演出導出手段は、
前記複数の図柄列の変動表示が開始されたのち、一旦は、該複数の図柄列が変動表示されるとともに所定の効果音が出力されるものの、前記楽曲スーパーリーチ演出が行われる前段階である、前記複数の図柄列が変動表示されているときに、特定の表示演出が行われたことを契機として、該楽曲スーパーリーチ演出にて出力される前記サビ部分と同じ楽曲である前記特定の楽曲のイントロ部分を出力するとともに、該イントロ部分が前記所定のキャラクタにより歌唱されるイントロ歌唱表示演出を行うことで、前記楽曲スーパーリーチ演出が未だ行われていない段階から、前記楽曲スーパーリーチ演出を想起させて前記第１の大当たりの期待度が高められるようにされており、
さらに、前記遊技演出導出手段は、
前記複数の図柄列の変動表示が開始され、該複数の図柄列が変動表示されているときに、前記楽曲スーパーリーチ演出にて出力される前記サビ部分と同じ楽曲である前記特定の楽曲のイントロ部分が出力されるとともに前記イントロ歌唱表示演出が行われるにもかかわらず、前記楽曲スーパーリーチ演出のみならずいずれのリーチ演出も行われずに、前記抽選処理の結果が表示される楽曲ノーマル演出を行う楽曲ノーマル演出手段を有し、
前記複数の図柄列が変動表示されているときに前記特定の楽曲のイントロ部分が出力されるとともに前記イントロ歌唱表示演出が行われたにもかかわらず、前記リーチ演出が行われずに前記複数の図柄列が停止表示されたとしても、前記第２の大当たりである可能性を残すようにした
ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記抽選手段は、
前記始動口への遊技媒体の受け入れに基づいて乱数を取得し、該乱数を用いて前記抽選処理を行う
ことを特徴とする請求項１に記載の遊技機。
【請求項３】
前記表示手段は液晶表示器である
ことを特徴とする請求項１または２に記載の遊技機。
【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、パチンコ機等の遊技機は遊技盤を有しており、この遊技盤には遊技領域が形成されている。そして、遊技媒体としての例えば遊技球が、この遊技領域に向けて打ち込まれる。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。遊技領域には、多数の障害釘が所定のゲージ配列をなして設けられている他、遊技領域の上下方向の途中の適宜位置には風車が設けられている。遊技領域には、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が設けられている。
【０００３】
この種の遊技機の代表例として、第一種の遊技機がある。この第一種の遊技機では、始動口に遊技媒体としての遊技球が入賞することに基づいて大当たり抽選を行う抽選手段が設けられている。この抽選手段による抽選に当選すると、遊技者に有利な大当たり遊技が発生する。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導出される。
【０００４】
ところが、このような第一種の遊技機は、始動口への入賞に基づいて行われる抽選手段による抽選によって大当たり遊技が発生するか否かが決定されるので、大当たり遊技が発生するまでの過程が単調なものとなってしまい、興趣が低下してしまう。そこで、抽選手段による抽選結果の導出に先だって、種々の演出表示を演出画像表示手段において行うことによって、遊技者の気分を盛り上げている。なお、大当たり遊技には、大当たり遊技終了後に当選確率が高くなる所謂「確変遊技状態」が発生する大当たり遊技と、大当たり遊技終了後に所謂「通常遊技状態」に戻る大当たり遊技とがある。このような遊技機を、所謂「確率変動型遊技機」と称している。
【０００５】
このような確率変動型遊技機において、当選確率に応じた楽曲を演奏する遊技機が提案されている（例えば特許文献１参照）。これによれば、当選確率が異なる遊技状態に応じた楽曲を流すことにより遊技者の興趣を増すことができる。
【０００６】
また、種々の演出表示を行うことと併せて楽曲を出力する遊技機が提案されている（例えば特許文献２参照）。この遊技機では、２以上の異なる遊技状態に応じて、それぞれ、互いに異なる楽曲が演奏される。これにより、遊技状態の変化があったことを理解しやすくなる。
【０００７】
【特許文献１】特開平８－２８０８９８号公報
【特許文献２】特開２００２－１６５９４１号公報
【発明の開示】
【発明が解決しようとする課題】
【０００８】
しかし、特許文献１および特許文献２に記載の遊技機によれば、現在の遊技状態がどの遊技状態であるかを把握し易いものの、当たり遊技が発生するまでの過程が単調であることに変わりはなく、興趣が低下してしまう。
【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、特別遊技状態が発生するまでの過程における単調さを解消することにより、遊技の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、請求項１に記載の発明では、遊技領域が形成され、当該遊技領域に向けて遊技球が打ち込まれる遊技盤と、前記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、前記始動口への遊技球の入球を検出する始動検出手段と、前記始動検出手段により前記始動口への遊技球の入球が検出されることに基づき、遊技者にとって有利な特別遊技の実行契機となる大当たりについての当落にかかる抽選処理を行う抽選手段と、前記抽選手段により前記大当たりが当選されることに基づいて前記遊技者にとって有利な特別遊技を行う特別遊技実行手段と、楽曲を音響出力可能な楽曲出力手段と、複数の装飾図柄及び演出映像を表示可能な表示手段と、前記複数の装飾図柄についての変動表示演出を含めて、前記抽選手段による前記抽選処理の結果を遊技者に示説するための各種の演出を行う演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記抽選手段により前記大当たりが当選されたときは、前記複数の装飾図柄の変動表示停止時における表示態様が特定の表示態様となるように前記変動表示演出を行う遊技機であって、前記演出制御手段は、前記抽選手段による前記抽選処理の結果に基づいて、第１のリーチ演出よりも前記特定の表示態様が現れる確率の高い変動表示演出である第２のリーチ演出を行うとき、前記第１のリーチ演出をまずは実行するとともに、該第１のリーチ演出が実行された時点で前記表示手段に現れている演出映像及び前記楽曲出力手段により音響出力されている楽曲がそれぞれ異種の演出映像及び声楽曲に切り替えられるかたちで前記第２のリーチ演出をさらに実行するリーチ演出実行手段と、を備えて構成される遊技機であって、前記第２のリーチ演出に用いられる演出映像と同種の演出映像が前記表示手段に現れる演出である映像演出を実行する映像演出実行手段と、前記第２のリーチ演出に用いられる声楽曲と同種の声楽曲が前記楽曲出力手段により音響出力される演出である楽曲演出を実行する楽曲演出実行手段と、をさらに備え、前記リーチ演出実行手段は、所定の条件が満たされたときは、前記第２のリーチ演出を行うにあたり、前記映像演出実行手段及び前記楽曲演出実行手段を通じて前記映像演出及び前記楽曲演出を前記第１のリーチ演出に代えてそれぞれ実行することによって、当該映像演出及び楽曲演出が開始されてから前記第２のリーチ演出が終了するまでの期間、前記表示手段に１つの演出映像を継続して表示させるとともに前記楽曲出力手段により１つの声楽曲を継続して音響出力させるようにしたことを要旨とする。

【００１１】

また、請求項２に記載の発明では、請求項１に記載の遊技機において、前記映像演出及び前記楽曲演出の各演出内容を示す複数の映像楽曲演出情報が記憶されている映像楽曲演出記憶手段と、前記映像楽曲演出記憶手段に記憶されている複数の映像楽曲演出情報のいずれか１つを選出する映像楽曲演出選出手段と、前記第２のリーチ演出の演出内容を示す複数の第２のリーチ演出情報が前記映像楽曲演出情報の別にそれぞれ対応付けされるかたちで記憶されている第２のリーチ演出記憶手段と、をさらに備え、前記映像演出実行手段及び前記楽曲演出実行手段は、前記映像楽曲演出選出手段により選出された映像楽曲演出情報に基づいて前記映像演出及び楽曲演出をそれぞれ実行するものであり、前記リーチ演出実行手段は、前記映像楽曲演出選出手段により選出された映像楽曲演出情報に対応付けされるかたちで前記第２のリーチ演出記憶手段に記憶されている第２のリーチ演出情報に基づいて前記第２のリーチ演出を行うことを要旨とする。

また、請求項３に記載の発明では、請求項１または２に記載の遊技機において、前記抽選手段は、前記始動検出手段により前記始動口への遊技球の入球が検出されることに基づいて乱数を取得し、該取得した乱数に基づいて前記抽選処理を行うことを要旨とする。

【００１２】

上記構成では、上記始動口への遊技球の入球が検出されることに基づき、遊技者にとって有利な特別遊技の実行契機となる大当たりについての当落にかかる抽選処理を行う抽選手段を備える。そして、この抽選手段により上記大当たりが当選されたときは、表示手段に表示される複数の装飾図柄の変動表示停止時における表示態様が特定の表示態様となるように変動表示演出を行う。

【００１３】

こうした遊技機にあって、上記抽選手段による抽選処理の結果に基づいて、第１のリーチ演出（ノーマルリーチ演出）よりも上記特定の表示態様が現れる確率の高い変動表示演

出である第２のリーチ演出（スーパーリーチ演出）を行うとき、上記第１のリーチ演出をまずは実行するとともに、該第１のリーチ演出が実行された時点で上記表示手段に現れている演出映像及び前記楽曲出力手段により音響出力されている楽曲がそれぞれ異種の演出映像及び声楽曲に切り替えられるかたちで上記第２のリーチ演出を実行するリーチ演出実行手段を備える。

【００１４】

さらに、前記第２のリーチ演出に用いられる演出映像と同種の演出映像が前記表示手段に現れる演出である映像演出を実行する映像演出実行手段を備える。

【００１５】

さらに、前記第２のリーチ演出に用いられる声楽曲と同種の声楽曲が前記楽曲出力手段により音響出力される演出である楽曲演出を実行する楽曲演出実行手段と備える。

【００１６】

そして、こうした構成の上で、上記リーチ演出実行手段が、所定の条件が満たされたときは、上記第２のリーチ演出を行うにあたり、上記映像演出実行手段及び上記楽曲演出実行手段を通じて上記映像演出及び上記楽曲演出を前記第１のリーチ演出に代えてそれぞれ実行することとし、これによって当該映像演出及び楽曲演出が開始されてから上記第２のリーチ演出が終了するまでの期間、上記表示手段に１つの演出映像を継続して表示させるとともに上記楽曲出力手段により１つの声楽曲を継続して音響出力させるようにした。

【００１７】

すなわち、上記構成では、上記第１のリーチ演出が本来行われるべき期間を有効利用することによって、１つの演出映像及び１つの声楽曲を上記装飾図柄の変動表示演出に長い期間継続して使用するようにした。

【００１８】

したがって、このように１つの演出映像及び１つの声楽曲が長い期間継続して使用されながらも、上記装飾図柄の変動表示演出に要する時間が無駄に長くなるようなことが好適に回避され、斬新な変動表示演出がテンポ良く行われるようになり、ひいては特別遊技状態が発生するまでの過程における単調さが解消されるようになる。

【００１９】

また、上記映像演出実行手段及び上記楽曲演出実行手段は、上記第２のリーチ演出が行われなかった場合であっても、上記映像演出及び楽曲演出をそれぞれ実行することは可能である。

なお、上記特別遊技とは、いわゆる大当たり遊技のことであり、より具体的には当該特別遊技が行われない状態にあるときよりも遊技者が多くの賞球を獲得可能な遊技のことをいう。

【００２０】

また特に、請求項２に記載の遊技機では、複数種の声楽曲が録音されており、これら複数種の声楽曲から選択的に声楽曲を音響出力するようにしたため、遊技者は、複数種の声楽曲を聴くことができるようになり、遊技の興趣の低下を抑制することができるようになる。また、第２のリーチ演出の演出内容を示す複数の第２のリーチ演出情報を上記映像楽曲演出情報の別にそれぞれ対応付けされるかたちで記憶しておくこととしたため、上記楽曲演出にて用いられた声楽曲と同種の声楽曲を上記第２のリーチ演出にて選択的に使用する際の演算負荷も好適に軽減されるようになる。

【発明の効果】

【００２１】

本発明によれば、特別遊技状態が発生するまでの過程における単調さを解消できるので、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】

【００２２】

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。

【００２３】
［パチンコ機の全体構成］
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１の外枠の一側に本体枠３が開かれその本体枠３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３７における装飾部材を省略して図示している。
【００２４】
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。
【００２５】
［本体枠の構成］
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１の本体枠３と遊技盤５とを分離して斜め右上前方から示す斜視図である。
【００２６】
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。
【００２７】
前枠体１１の前側において、遊技盤装着枠１２よりも下方に位置する前枠体１１の前下部左側領域にはスピーカボックス部１６が一体に形成され、そのスピーカボックス部１６の前側開口部には、同開口部を塞ぐようにしてスピーカ装着版１７が装着されている。そして、スピーカ装着盤にはスピーカ１８が装着されている。
【００２８】
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。
【００２９】
［前面枠の構成］
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。
【００３０】
前面枠４の略中央部には、遊技盤５の盤面に形成された遊技領域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。
【００３１】

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５７、スピーカカバー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。

【００３２】

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、後述する演出画像表示装置（表示手段）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、レバーまたはスイッチであってもよい。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。

【００３３】

［施錠装置の構成］

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。

【００３４】

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。

【００３５】

［遊技盤装着枠の構成］

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１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。

【００３６】

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。

【００３７】

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。

【００３８】

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。

【００３９】

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。
【００４０】
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周辺制御基板６１０が収納された周辺制御基板ボックス１３０が装着され、その周辺制御基板ボックス１３０の後側に重ね合わされた状態で、主制御基板５１０が収納された主制御基板ボックス１３２が装着されている。
【００４１】
さらに、遊技盤５の後側に対しボックス装着台１１８、周辺制御基板ボックス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、周辺制御基板ボックス１３０および主制御基板ボックス１３２が配置されている。
【００４２】
［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］
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１の本体枠３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３単体を斜め右上後方から示す斜視図である。
【００４３】
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。
【００４４】
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。
【００４５】
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。
【００４６】
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。
【００４７】
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。
【００４８】
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。

【００４９】

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。

【００５０】

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。

【００５１】

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。

【００５２】

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。

【００５３】

［払出装置装着部および球払出装置の構成］

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。

【００５４】

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。

【００５５】

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。

【００５６】

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。

【００５７】

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、払い出しに関する各種部品が装着されることでユニット化されている。

【００５８】

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。

【００５９】

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。

【００６０】

［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。

【００６１】

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。

【００６２】

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５１０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。

【００６３】

［後カバー体の構成］

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１の後側全体を右上後方から示す斜視図である。

【００６４】

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。

【００６５】

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。

【００６６】

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。

【００６７】

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。

【００６８】

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５１０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。

【００６９】

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５１０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５１０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。

【００７０】

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。

【００７１】

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。

【００７２】

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。

【００７３】

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。

【００７４】

［本体枠の後側下部の下皿用球誘導体等の構成］

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１の斜視図から後カバー体２１０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。

【００７５】

本体枠３の後下部領域の他側寄り部分（ヒンジ寄り部分）には、そのスピーカボックス部１６の後段差部の凹み部分において下皿用球誘導体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。

【００７６】
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、インターフェース基板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、インターフェース基板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。
【００７７】
［遊技盤の構成について］
図１０～図２２を参照しつつ説明する。図１０は、遊技領域３７を有した遊技盤５の構成を示す拡大正面図である。図１１は、遊技盤５を斜め前方から示す斜視図である。
【００７８】
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。
【００７９】
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には演出画像表示装置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。
【００８０】
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け入れ可能な第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け入れることが不可能または受け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よりも遊技球の受け入れが容易となる。なお、図１０、図１１および図１２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。
【００８１】
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。
【００８２】
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。
【００８３】
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３９８１と、この演出用大入賞口３９８１に対応して設けられた開閉扉３９８２とを有している。
【００８４】
演出用大入賞口３９８１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３９８１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、後述する開閉扉３９８２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。

【００８５】

開閉扉３９８２は、演出用大入賞口３９８１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、開閉扉３９８２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の盤面と開閉扉３９８２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、開閉扉３９８２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画像表示装置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。

【００８６】

また、演出用大入賞口３９８１が閉状態であるとき、遊技領域３７に向けて打ち込まれて開閉扉３９８２の平面部に衝突した遊技球は、開閉扉３９８２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が演出画像表示装置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、開閉扉３９８２がより上方に設けられている方が、開閉扉３９８２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。

【００８７】

なお、本実施形態では、開閉扉３９８２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。

【００８８】

また、本実施形態において、「前後方向」とは、遊技者からみた場合に前後方向であることを意味する。

【００８９】

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。大大当たり遊技用開閉装置４００は、大当たり遊技用大入賞口４００１と、この大当たり遊技用大入賞口４００１に対応して設けられた開閉扉４００２とを有している。大当たり遊技用大入賞口４００１は、遊技球の受け入れが可能な開口部である。開閉扉４００２は、大当たり遊技用大入賞口４００１を、遊技領域３７に向けて打ち込まれた遊技球の受け入れが不可能な閉状態と当該閉状態よりも受け入れが容易な開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４００１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。

【００９０】

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。

【００９１】

なお、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。

【００９２】

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。

【００９３】

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。

【００９４】

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。

【００９５】

これらの各表示器８４，８６，８８，９０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、第１特別図柄抽選手段７００による抽選の保留数および第２特別図柄抽選手段７１０による抽選の保留数が報知される。

【００９６】

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。

【００９７】

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。

【００９８】

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に対して演出画像表示装置１１５の反対側（即ち前方（遊技者）側）である。なお、第１ステージ３３０と第２ステージ３５０との間には段差が形成されている。

【００９９】

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。）に受け入れ可能な第１ワープ入口３０６が設けられている。

【０１００】

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。）に受け入れ可能な第２ワープ入口３０８が、第１ワープ入口３０６と並

設されている。

【０１０１】

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に受け入れられる期待感が高まり、興趣が高められる。

【０１０２】

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。

【０１０３】

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。

【０１０４】

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。

【０１０５】

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から第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。

【０１０６】

第１ワープ入口３０６および第２ワープ入口３０８に受け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。

【０１０７】

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３３０,３５０上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。

【０１０８】

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。

【０１０９】

枠状装飾体３７０の下枠３７０ａ付近であって且つ演出画像表示装置１１５と第１ステージ３３０との間には、演出画像表示装置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。

【０１１０】

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、遊技球を受け入れ可能な第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。

【０１１１】

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始動口誘導溝３４０が形成されている。この第２始動口誘導溝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始動口誘導溝３４０によって第２始動口３９２に導かれ易くなる。

【０１１２】

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。

【０１１３】

第１ステージ３３０の谷部３３４には、第２ステージ３５０に遊技球を導くための第２ステージ誘導溝３４２が形成されている。この第２ステージ誘導溝３４２は、谷部３３４から第２ステージ３５０にか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２ステージ誘導溝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。

【０１１４】

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。

【０１１５】
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始動口誘導口３６８が形成されている。即ち、第１始動口誘導口３６８は、遊技球の流下方向側ではなくその反対方向に設けられている。これにより、遊技者から見て遊技球が第１始動口誘導口３６８に受け入れられることを視認し易くなる。
【０１１６】
第１始動口誘導口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。また、第１始動口３９０の直上には釘が配置されており、この釘によって第１始動口３９０に遊技球が１球ずつ受け入れ可能となっている。ただし、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もある。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。
【０１１７】
高台部３５２の左右方向の略中央部は第１始動口誘導口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下方に傾斜している。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始動口誘導口３６８に導くための第１始動口誘導口誘導溝３６２が形成されている。即ち、高台部３５２の略中央部には、後方から前方にか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始動口誘導口誘導溝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始動口誘導口誘導溝３６２に沿って第１始動口誘導口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。
【０１１８】
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。
【０１１９】
このように、高台部３５２の略中央部に第１始動口誘導口誘導溝３６２が形成されているので、第１始動口誘導口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内に受け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内に受け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。
【０１２０】
図１２は、遊技盤５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３１６および第２ワープ３１８を視認可能とした斜視図である。図１２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。

【０１２１】

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から受け入れられた遊技球を視認できる。遊技者は、センター役物３００や演出画像表示装置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に遊技球が受け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に遊技球が受け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。

【０１２２】

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。

【０１２３】

図１３は、第１ワープ３１６および第２ワープ３１８の周辺の構成を示す斜視図である。図１３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。

【０１２４】

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３８８１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３８８１と、この平面部３８８１に交差する端部３８８２とを有している。光透過部材３８８は、この端部３８８２が前方側（遊技者側）となるように配置される。

【０１２５】

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３８８１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。

【０１２６】

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３８６１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３８６２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。

【０１２７】

図１４は、光透過部材３８８と第１ワープ３１６および第２ワープ３１８との位置関係を示した図である。図１４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３８８１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３８８２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。

【０１２８】

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。

【０１２９】

また、光透過部材３８８を透過した光は端部３８８２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。

【０１３０】

また、この光透過部材３８８の端部３８８２には、平面部３８８１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３８８１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３８８２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。

【０１３１】

また、このパチンコ機１は、遊技領域３７に配置され、１球の遊技球を用いた演出を行うことが可能な演出用役物４２０を含んでいる。図１５は、演出用役物４２０を含む遊技盤５の構成を示す正面図である。

【０１３２】

演出用役物４２０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、演出用開閉装置３９８から受け入れられた遊技球を用いて演出を行なう。

【０１３３】

演出用役物４２０は円筒状の役物収容体４２２を有しており、この役物収容体４２２の内部には、図１５に示すようにフィギュア４２４が収容されている。この役物収容体４２２は、円周方向の一部が、内部のフィギュア４２４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、内部のフィギュア４２４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４２４を視認できればその態様は限定されない。

【０１３４】

なお、この明細書において、フィギュア４２４を視認できる側を演出側領域、フィギュア４２４を視認できない側を装飾側領域と称する。

【０１３５】

役物収容体４２２は、長手方向に伸びる中心（即ち役物収容体４２２の長手方向を横切る断面の中心線）を回転中心として、遊技盤５に対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４２４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４２４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４２４を視認することができる（図１５参照）。

【０１３６】

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。

【０１３７】
フィギュア４２４を視認できないとき、役物収容体４２２の前面には「歌姫伝説」の文字を視認することができる。この文字は光を透過可能な透明部材で構成されている。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４２０を装飾部材として用いることもできる。
【０１３８】
従って、演出用役物４２０は、フィギュア４２４を視認できるとは演出用役物４２０として機能し、フィギュア４２４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、役物収容体４２２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。
【０１３９】
図１６は、遊技盤５の後方に取り付けられる遊技盤ベース４８０を、正面上前方から示す斜視図である。図１７（ａ）は、遊技盤５の拡大正面図である。図１７（ｂ）は、図１７（ａ）に示されるＡ－Ａ線断面図である。図１６および図１７（ｂ）に示すように、演出用役物４２０と演出用開閉装置３９８との間には、演出用開閉装置３９８から受け入れられた遊技球を演出用役物４２０に向けて導く役物誘導路４４０が設けられている。
【０１４０】
また、役物誘導路４４０は、演出用開閉装置３９８から演出用役物４２０に向けて下方に傾斜している（図１６参照）。これにより、演出用開閉装置３９８に受け入れられた遊技球は、演出用役物４２０に向けて役物誘導路４４０上を転動する。また、役物誘導路４４０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４４０上を転動する遊技球を視認することができる。
【０１４１】
演出用開閉装置３９８から受け入れられた遊技球は、演出用役物４２０の上方に設けられた振分機構４５０によって、演出用役物４２０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。
【０１４２】
図１８は、演出用開閉装置３９８、役物誘導路４４０、振分機構４５０および演出用役物４２０を左上方から見た斜視図である。図１９～図２１は、役物誘導路４４０、振分機構４５０および演出用役物４２０の平面図であって、遊技球が振分機構４５０によって振り分けられる態様を示す図である。
【０１４３】
図１８～図２１に示すように、振分機構４５０は、図１８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４５２１を有するソレノイド４５２と、演出用開閉装置３９８（図１８参照）から受け入れられた遊技球を、１球のみ保持できる遊技球保持部材４５４と、プランジャー４５２１と遊技球保持部材４５４とを連結する連結部材４５６と、連結部材４５６を支持するピン４５８とを有している。
【０１４４】
図１９および図２０に示すように、ソレノイド４５２のプランジャー４５２１は、通常状態（即ち消磁状態）のときはＸ方向側に位置している。そして、役物誘導路４４０上を振分機構４５０に向けて転動してきた遊技球は、遊技球保持部材４５４に保持される。
【０１４５】
図２０に示すように、遊技球保持部材４５４に１球の遊技球が保持されると、その後に役物誘導路４４０上を転動してきた遊技球は、遊技球保持部材４５４によって保持できないので、遊技盤５の後方側（図中のＹ方向側）に排出される。
【０１４６】
図２１に示すように、ソレノイド４５２が励磁するとプランジャーがＹ方向に移動する。このとき、連結部材４５６がピン４５８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４５４は、連結部材４５６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４２０の役物収容体４２２の上面には、遊技球が落下できる落下口４２２１が形成されている。ソレノイド４５２が励磁して遊技球保持部材４５４が連結部材４５６を支点として反時計周りに回転すると、遊技球保持部材４５４に保持されている遊技球は、落下口４２２１から役物収容体４２２内に落下する。

【０１４７】

なお、ソレノイド４５２が消磁状態であれば、遊技球保持部材４５４によって保持された遊技球が落下口４２２１とずれた位置で保持されるので、遊技球保持部材４５４によって保持された遊技球が役物収容体４２２内に落下することはない。

【０１４８】

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４５０によって１球の遊技球のみが演出用役物４２０内に導かれることとなる。これにより、演出用役物４２０が、１球の遊技球を用いて演出を行うことが可能となる。

【０１４９】

図２２は、演出用役物４２０の役物収容体４２２の内部構成を示す正面図である。図２２に示すように、役物収容体４２２の内部には、遊技球を用いて演出を行うフィギュア４２４が配置されている。

【０１５０】

役物収容体４２２の内部には、フィギュア４２４の他、遊技球が転動可能な第１演出樋４２６および第２演出樋４２８が設けられている。第１演出樋４２６および第２演出樋４２８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。

【０１５１】

フィギュア４２４は、片手４２４１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４２４には、片手４２４１の真上に支持軸４３０が支持されている。この支持軸４３０は、前後方向を長手方向とする軸である。即ち、片手４２４１と支持軸４３０とが略平行となる。第１演出樋４２６は、フィギュア４２４の片手４２４１に支えられるように片手４２４１に固定して配置されていると共に、支持軸４３０に支持されている。

【０１５２】

支持軸４３０は、フィギュア４２４の片手４２４１および第１演出樋４２６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。

【０１５３】

第１演出樋４２６の下方には第２演出樋４２８が配置されている。この第２演出樋４２８は、一方の端（本実施形態では右端４２８１）から他方の端（本実施形態では左端４２８２）にかけて傾斜している。

【０１５４】

支持軸４３０の下方であって且つ左方の端部側には第１の演出口４３２が、支持軸４３０の下方であって且つ右方の端部側には第２演出樋４２８に連通する第２演出樋誘導口４３４が、それぞれ形成されている。即ち、第２演出樋誘導口４３４は、第１演出樋４２６上の遊技球を、第２演出樋４２８上を転動させて第２の演出口４３６に導くことが可能となっている。そして、支持軸４３０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４２６の左端４２６２が第１の演出口４３２の上方に位置する。一方、支持軸４３０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４２６の右端４２６１が第２演出樋誘導口４３４の上方に位置する。

【０１５５】

また、第２演出樋４２８の左端４２８２の直下方には、第２の演出口４３２が形成されている。即ち、第１の演出口４３２と第２の演出口４３６とが上下に並んで形成されている。

【０１５６】

ここで、第１の演出口４３２は青色、第２演出樋誘導口４３４および第２の演出口４３

６は赤色で構成されている。これにより、第２の演出口４３６と第２演出樋誘導口４３４とが同一色であるので、第１演出樋４２６上を転動する遊技球を左右に振り分ける演出を行いつつ、演出画像表示装置１１５によって第１の演出口４３２および第２の演出口４３６のうちいずれに遊技球が導かれると当たりであるかを報知する演出を行うことが可能となり、興趣が高められる。

【０１５７】

［主基板および周辺基板の制御的な構成について］

図２３および図２４に基づき説明する。図２３は、制御構成を概略的に示すブロック図であって、主基板５００周辺の構成を主として示した図である。図２４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６００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。

【０１５８】

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５００のグループ（図２３に示す）と、周辺基板６００のグループ（図２４に示す）とで分担されている。主基板５００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６００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。

【０１５９】

図２３に示すように、主基板５００は、主制御基板５１０と払出制御基板５２０とから構成されている。主制御基板５１０は、中央演算装置としてのＣＰＵ５１１、読み出し専用メモリとしてのＲＯＭ５１２および読み書き可能メモリとしてのＲＡＭ５１３を備えている。

【０１６０】

ＣＰＵ５１１は、ＲＯＭ５１２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６００や払出制御基板５２０に出力するコマンド信号を作成したりする。

【０１６１】

ＲＡＭ５１３には、主制御基板５１０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。

【０１６２】

なお、主基板５００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。

【０１６３】

この主制御基板５１０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５８０、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５８２、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５８４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５８６が接続されている。

【０１６４】

また、主制御基板５１０の入力インタフェースには、パネル中継端子板５５０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５６０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５６２が接続されている。

【０１６５】

さらに、主制御基板５１０の入力インタフェースには、パネル中継端子板５５０に接続された演出用開閉装置中継端子板５５２を介して演出用開閉装置カウントセンサ５７０が接続され、パネル中継端子板５５０に接続された大当たり遊技用開閉装置中継端子板５５４を介して大当たり遊技用開閉装置カウントセンサ５７６が接続されている。

【０１６６】

上記各センサからの検出信号は主制御基板５１０に入力されるようになっている。また、主制御基板５１０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５３６および前面枠４の開放状態を検出する扉開放スイッチ５３８も接続されている。

【０１６７】

一方、パネル中継端子板５５０の出力インタフェースには、図柄制限抵抗基板５６６を介して、普通図柄・特別図柄表示基板５６８が接続されており、主制御基板５１０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。

【０１６８】

また、演出用開閉装置中継端子板５５２の出力インタフェースには、演出用開閉装置３９８の開閉扉３９８２を駆動する演出用開閉装置開閉ソレノイド５７８が接続されており、主制御基板５１０から、これらの駆動信号が出力されるようになっている。

【０１６９】

さらに、大当たり遊技用開閉装置中継端子板５５４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５７４および大当たり遊技用開閉装置４００の開閉扉４００２を駆動する大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド５７２が接続されており、主制御基板５１０から、これらの駆動信号が出力されるようになっている。

【０１７０】

一方、払出制御基板５２０は、中央演算装置としてのＣＰＵ５２２、読み出し専用メモリとしてのＲＯＭ５２４および読み書き可能メモリとしてのＲＡＭ５２６を備えている。

【０１７１】

そして、払出制御基板５２０は、主制御基板５１０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５３２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。

【０１７２】

なお、主制御基板５１０と払出制御基板５２０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５１０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５２０から主制御基板５１０にＡＣＫ信号が返される。

【０１７３】

また、払出制御基板５２０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５３０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。

【０１７４】

また、主制御基板５１０および払出制御基板５２０には、外部端子板５３４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。

【０１７５】

一方、周辺基板６００は、図２４に示すように、周辺制御基板６１０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５１０と周辺制御基板６１０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５１０から周辺制御基板６１０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６００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。

【０１７６】

周辺制御基板６１０もまた、ＣＰＵ６１１をはじめＲＯＭ６１２やＲＡＭ６１３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。

【０１７７】

また、周辺制御基板６１０には、音声や音楽の基となる音源を記憶したＲＯＭ６１９と、ＲＯＭ６１９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ＩＣ６１８とが設けられている。

【０１７８】

なお、周辺制御基板６１０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。

【０１７９】

一方、表示装置制御基板１１６には、演出画像表示装置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６１０から送信されたコマンド信号を処理し、演出画像表示装置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、ＣＰＵ６３２、ＲＡＭ６３４、ＲＯＭ６３６、ＶＤＰ６３８および画像ＲＯＭ６３９が備えられている。

【０１８０】

ＣＰＵ６３２は、周辺制御基板６１０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、ＶＤＰ６３８の制御を行う。ＲＡＭ６３４は、ＣＰＵ６３２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、ＲＯＭ６３６は、ＣＰＵ６３２用（表示制御用）のプログラムを保持する。

【０１８１】

ＶＤＰ（ビデオディスプレイプロセッサ）６３８は、演出画像表示装置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。ＶＤＰ６３８の内部には、レジスタが設けられており、ＶＤＰ６３８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ＣＰＵ６３２が書き換えることにより、演出画像表示装置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。これにより、後述するコマンド受信手段７５０によって受信した第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果（第１特別図柄当否判定手段７０４による判定結果）または第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果（第２特別図柄当否判定手段７１４による判定結果）を導出表示することが可能となると共に、所定の演出画像の表示が可能となる。画像ＲＯＭ６３９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。

【０１８２】

また、周辺制御基板６１０には、ランプ駆動基板６５０および枠装飾中継端子板６４０が接続されている。さらに、ランプ駆動基板６５０には、中継端子板として、センター装飾駆動部中継端子板６６２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６６２には、回転部下ＬＥＤ基板６６４が接続されている。

【０１８３】

回転部下ＬＥＤ基板６６４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４２６を転動した遊技球）が、第１の演出口４３２および第２の演出口４３２のいずれに受け入れられたかを検出するための球振分部モータセンサ６６６が接続されている。また、回転部下ＬＥＤ基板６６４の出力インタフェースには、支持軸４３０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６６８および電飾としてＬＥＤが配列された回転部ＬＥＤ基板６７０が接続されている。

【０１８４】

また、ランプ駆動基板６５０の出力インタフェースには、パネル装飾ランプ６５２、センター装飾ランプ３０４、演出用役物４２０を回転させるための回転部モータ６５８および演出用役物４２０の回転位置を検出する回転部モータセンサ６６０が接続されている。

これにより、ランプ駆動基板６５０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４２０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６５０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６５４が接続されている。

【０１８５】

また、周辺制御基板６１０に接続された枠装飾中継端子板６４０には、前面枠４に接続されたスピーカ１８，５７、演出選択スイッチ６０および枠装飾ランプ６４２等が接続されており、周辺制御基板６１０には、演出選択スイッチ６０の操作状態に基づいて演出画像表示装置１１５に出力される演出態様を切り替えると共に、スピーカ１８，５７や枠装飾ランプ６４２に対して駆動信号を出力する。

【０１８６】

［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２５に基づき説明する。図２５は、主制御基板５１０および周辺基板６００における周辺制御基板６１０の機能的な構成を概略的に示す機能ブロック図である。

【０１８７】

図２５に示すように、主制御基板５１０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５０２と、第１特別図柄保留表示制御手段７３２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５０４と、第２特別図柄保留表示制御手段７３０と、第２特別図柄保留カウンタ７１３と、保留順記憶手段７４０と、普通図柄抽選手段７２０と、大当たり遊技実行手段５１５と、小当たり遊技実行手段５１４と、開閉動作制御手段７３８と、確変遊技実行手段７３４と、普通図柄抽選手段７２０と、普通図柄表示制御手段５１６と、普通図柄保留表示制御手段５１８と、普通図柄保留カウンタ７２３と、時短遊技実行手段７３６と、第３始動口開閉制御手段７２８と、コマンド送信手段７４６とを備えている。

【０１８８】

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５８０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７４０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７４０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（抽選手段）。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ＲＯＭ５１２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ＲＯＭ５１２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。

【０１８９】

なお、本実施形態において、「長当たり」とは、大当たり遊技実行手段５１５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（特別遊技）であり、「短当たり」とは、大当たり遊技実行手段５１５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５１４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７３４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。

【０１９０】

ところで、長当たり（大当たり）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７３４による確変遊技状態が発生する。

【０１９１】

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５８２または第３始動口センサ５８４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ＲＯＭ５１２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ＲＯＭ５１２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。

【０１９２】

第１始動口センサ５８０、第２始動口センサ５８２および第３始動口センサ５８４によって遊技球が検出された順序は、保留順記憶手段７４０によって後述する特別図柄用乱数記憶領域５１３１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５１３１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５１３１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。

【０１９３】

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５０２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７３２によって第１特別図柄保留表示器８８に表示される。

【０１９４】

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５０４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７３０によって第２特別図柄保留表示器９０に表示される。

【０１９５】

大当たり遊技実行手段５１５および小当たり遊技実行手段５１４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大当たり遊技実行手段５１５によって長当たり遊技が実行され（特別遊技実行手段）、短当たりに当選したと判定されると大当たり遊技実行手段５１５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５１４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。

【０１９６】

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７３８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７３８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３９

８の開閉動作を開閉動作制御手段７３８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７３８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７３８によって２回行う遊技である。

【０１９７】

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。

【０１９８】

なお、演出用開閉装置３９８の開閉動作は、開閉動作制御手段７３８によって演出用開閉装置開閉ソレノイド５７８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７３８によって大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド５７２を作動させることによって行われる。

【０１９９】

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７３８によって演出用開閉装置開閉ソレノイド５７８を作動させて、演出用開閉装置３９８の開閉扉３９８２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７３８によって大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド５７２を作動させて、大当たり遊技用開閉装置４００の開閉扉４００２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７３８によって演出用開閉装置開閉ソレノイド５７８を作動させて、演出用開閉装置３９８の開閉扉３９８２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７３８によって演出用開閉装置開閉ソレノイド５７８を作動させて、演出用開閉装置３９８の開閉扉３９８２を開閉させる動作を、２ラウンドのみ行う。

【０２００】

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５７０または大当たり遊技用開閉装置カウントセンサ５７６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５７０または大当たり遊技用開閉装置カウントセンサ５７６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。

【０２０１】

小当たり遊技実行手段５１４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７３８によって演出用開閉装置開閉ソレノイド５７８を作動させて、大当たり遊技用開閉装置４００の開閉扉４００２を開閉させる動作を、２回行う。

【０２０２】

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、短当たりの場合は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」となるが、小当たりの場合は、小当たり遊技が終了したのちの遊技状態が、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でもない通常遊技状態のままである。従って、開閉扉３９８２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。

【０２０３】

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５１０のＲＯＭ５１２のデータ量を低減できる。特に、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、ＲＯＭ５１２のデータ量を低減することができる。

【０２０４】

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。

【０２０５】

確変遊技実行手段７３４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。

【０２０６】

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。

【０２０７】

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５１４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。

【０２０８】

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５６０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ＲＯＭ５１２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ＲＯＭ５１２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。

【０２０９】

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５１６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５１８によって普通図柄保留表示器９２に表示される。

【０２１０】

時短遊技実行手段７３６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７３４による確変遊技と併せて時短遊技実行手段７３６による時短遊技が行われる場合もある。

【０２１１】

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。

【０２１２】

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。

【０２１３】

【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

【０２１４】
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７，３７，６７，９７，１２７，１５７，１８７，２１７，２４７，２７７，３０７，３３７，３６７，３９７，４２７，４５７，４８７，５１７，５４７，５７７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。

【０２１５】
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。

【０２１６】
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５１４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。

【０２１７】

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。

【０２１８】

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。

【０２１９】

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。

【０２２０】

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。

【０２２１】

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、確変時短付長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、演出画像表示装置１１５における表示態様によって把握できる。一方、確変時短付短当たりに当選したときは、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、遊技状態が確変遊技状態であることが、演出画像表示装置１１５における表示態様からは把握できない。即ち、確変時短付短当たり遊技が終了したのちの確変遊技状態における演出画像表示装置１１５の表示態様と、通常遊技状態における演出画像表示装置１１５の表示態様とが、同一またはほぼ同一の表示態様である。ここで、「ほぼ同一の表示態様」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であればよい。

【０２２２】

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５７４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。

【０２２３】

コマンド送信手段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による抽選結果およびこの抽選結果に拘わる情報を周辺基板６００に送信する。「抽選結果に拘わる情報」とは、演出画像表示装置１１５において行われる演出時間等が相当する。

【０２２４】

周辺制御基板６１０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。

【０２２５】

コマンド受信手段７５０は、主制御基板５１０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。

【０２２６】

演出抽選手段７６０は、演出用役物４２０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４２０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６５０およびセンター装飾駆動部中継端子板６６２を介して球振分部モータ６６８を作動させて、演出用役物４２０による演出を実行する。ただし、演出用役物４２０による演出は、演出用開閉装置３９８（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。

【０２２７】

演出用役物動作実行手段７６２は、演出用役物４２０の回転駆動等、ランプ駆動基板６５０を介して演出用役物４２０を制御する。

【０２２８】

演出用開閉装置状態表示制御手段７６４は、ランプ駆動基板６５０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７３８が大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド５７２を作動させることによって演出用開閉装置３９８の開閉扉３９８２を開閉動作させるとき、かかる情報がコマンド送信手段７４６によって周辺制御基板６１０に送信される。コマンド送信手段７４６から周辺制御基板６１０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。

【０２２９】

コマンド受信手段７５０が、演出用開閉装置３９８の開閉扉３９８２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６５０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。

【０２３０】

本実施形態においては、開閉扉３９８２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７４６によって周辺制御基板６１０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、開閉扉３９８２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７４６によって周辺制御基板６１０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、演出用開閉装置３９８の開閉扉３９８２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。

【０２３１】

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７３８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。

【０２３２】

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画像表示装置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、演出用開閉装置３９８の開閉扉３９８２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、遊技者から見て開閉扉３９８２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。

【０２３３】

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画像表示装置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。

【０２３４】

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開閉扉３９８２よりも下流側の領域を意味する。

【０２３５】

さらに、遊技者から見て演出用大入賞口３９８１の手前側には開口部が形成されているので、演出用大入賞口３９８１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３９８１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３９８１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３９８１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。

【０２３６】
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。
【０２３７】
［演出用役物の動作について］
図２４～図２６に基づき説明する、図２６（ａ）は、演出用役物４２０の役物収容体４２２の内部構成を示す正面図であって、第１演出樋４２６が第１の演出口４３２に向けて下方に傾斜していることを示す図である。図２６（ｂ）は、演出用役物４２０の役物収容体４２２の内部構成を示す正面図であって、第１演出樋４２６が第２演出樋誘導口４３４に向けて下方に傾斜していることを示す図である。
【０２３８】
先ず、ランプ駆動基板６５０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４２０の回転位置を検出する回転部モータセンサ６６０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６６０からの検出信号がなければ、演出用役物４２０の役物収容体４２２の内部を視認することができない位置に、演出用役物４２０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４２０の正面には「歌姫伝説」が表れる。
【０２３９】
その後、遊技状態の変化に伴って、周辺制御基板６１０（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６５０へ、演出用役物４２０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６５０では、図１５に示すように演出用役物４２０の役物収容体４２２の内部のフィギュア４２４を視認することができるように、回転部モータ６５８を駆動させ、演出用役物４２０を回転駆動させる。これにより、遊技者は、演出用役物４２０の役物収容体４２２の内部に配置されたフィギュア４２４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４２６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。
【０２４０】
なお、遊技球を用いた演出は、フィギュア４２４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６１０からランプ駆動基板６５０へ送信されると、ランプ駆動基板６５０は、支持軸４３０を、β方向とγ方向とに繰り返し往復回転させる。
【０２４１】
支持軸４３０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４２４の片手４２４１は、支持軸４３０の回転に伴って、フィギュア４２４に対して支持軸４３０を回転中心として回転する。即ち、支持軸４３０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４２４１および第１演出樋４２６が、支持軸４３０を回転中心として、フィギュア４２４に対してβ方向に回転する。また、支持軸４３０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４２４１および第１演出樋４２６が、支持軸４３０を回転中心として、フィギュア４２４に対してγ方向に回転する。これにより、図２６（ａ）に示されるように第１演出樋４２６が第１の演出口４３２に向けて下方に傾斜した態様と、図２６（ｂ）に示されるように第１演出樋４２６が第２演出樋誘導口４３４に向けて下方に傾斜した態様とが繰り返される。
【０２４２】
なお、演出用開閉装置３９８に入賞した遊技球が第１演出樋４２６上に存在していれば、支持軸４３０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４２６上を左右方向に転動する。換言すれば、第１演出樋４２６の遊技球が第１の演出口４３２または第２演出樋誘導口４３４に導かれる前に、支持軸４

３０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４２６上を左右方向に転動することとなる。そして、支持軸４３０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２６（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４３２に導かれる。一方、支持軸４３０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２６（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４３４に導かれる。

【０２４３】

第１演出樋４２６上を転動する遊技球が第１の演出口４３２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４２６上を転動する遊技球が第２演出樋誘導口４３４に導かれると、かかる遊技球は、第２演出樋４２８の右端４２８１上に落下し、右端４２８１から左端４２８２に向けて転動する。そして、右端４２８１から左端４２８２に向けて転動した遊技球は、第２の演出口４３２に導かれる。

【０２４４】

即ち、支持軸４３０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４２６は、この第１演出樋４２６上を転動する遊技球が第１の演出口４３２または第２の演出口４３６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４２６上を転動するので、第１の演出口４３２または第２の演出口４３６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。

【０２４５】

なお、振分機構４５０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４２０に振り分けるので、第１演出樋４２６上をシーソー状に転動する遊技球は１球のみである。

【０２４６】

また、遊技球を用いた演出用役物４２０による演出（即ち、遊技球が第１の演出口４３２に受け入れられるかまたは第２の演出口４３２に受け入れられるかといった演出）は、コマンド送信手段７４６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。

【０２４７】

具体的には、演出用役物４２０による演出を行うとき、第１の演出口４３２および第１演出樋４２６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、演出画像表示装置１１５は、第１の演出口４３２および第２の演出口４３６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４３２および第２の演出口４３６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４２０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。

【０２４８】

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４２６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４２６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４２０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４２０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。

【０２４９】

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。

【０２５０】

また、演出用役物４２０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７３８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。

【０２５１】

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４２０による演出が行われるまで振分機構４５０によって保持され、演出用役物４２０による演出が行われるタイミングで落下口４２２１から役物収容体４２２に落下する。

【０２５２】

なお、演出用役物４２０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４２０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４２０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４２０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４２０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。

【０２５３】

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４２０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７３８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４５０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７３８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７３８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４２０による遊技球を用いた演出が開始されるまで振分機構４５０に保持され、演出用役物４２０による演出が行われるタイミングで落下口４２２１から役物収容体４２２に落下する。

【０２５４】

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４２０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４２０による遊技球を用いた演出が行われる。

【０２５５】

また、演出画像表示装置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、演出画像表示装置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。

【０２５６】

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４２６上を転動する遊技球が第１の演出口４３２または第２の演出口４３６に導かれるように演出を行う。そして、演出画像表示装置１１５において特別演出が行われる場合には、第１演出樋４２６上を転動する遊技球を、当たりの演出口に誘導し、演出画像表示装置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４２０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。

【０２５７】

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の演出用開閉装置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４４０、第１演出樋４２６および第２演出樋４２８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４３２または第２の演出口４３２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。

【０２５８】

なお、役物誘導路４４０、第１演出樋４２６および第２演出樋４２８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。

【０２５９】

［演出画像表示装置の表示領域について］

図２７および図２８を参照しつつ説明する。図２７および図２８は、いずれも、演出画像表示装置１１５を正面から見た図である。図２７に示されるように、演出画像表示装置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。

【０２６０】

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。

【０２６１】

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。

【０２６２】

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、演出画像表示装置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。

【０２６３】

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、演出画像表示装置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。

【０２６４】

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。

【０２６５】

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する演出とを、異なる態様で演出を実行している（演出制御手段）。

【０２６６】

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上記複数の図柄（装飾図柄）の変動表示演出が行われる。

【０２６７】

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。ここで単に「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、後述のリーチ演出と、後述の映像演出及び楽曲演出とがいずれも行われない変動である。

【０２６８】

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上記変動表示演出が行われる。本実施形態では、この特定の変動演出パターンは後述のリーチ演出を伴った変動表示演出や、後述の映像演出及び楽曲演出を伴った変動表示演出、等々である。

【０２６９】

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。

【０２７０】

保留表示領域１１５０は、演出画像表示装置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。

【０２７１】

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。

【０２７２】

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。

【０２７３】

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。

【０２７４】
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。
【０２７５】
各表示態様について説明すると、図２７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。
【０２７６】
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。
【０２７７】
図２８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。
【０２７８】
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。
【０２７９】
［表示装置制御基板の機能的な構成について］
図２９は、周辺基板６００における表示装置制御基板１１６の機能的な構成を示すブロック図である。図２９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６１４と、第２特別図柄画像表示制御手段６１５と、演出画像表示制御手段６１６と、併合保留表示制御手段６２０と、併合保留順記憶手段６２６と、第１特別図柄保留数記憶手段６２８と、第２特別図柄保留数記憶手段６３０と、演出保留カウンタ６３１とを有している。併合保留表示制御手段６２０は、さらに、保留可能情報画像表示制御手段６２０１、第１保留情報画像表示制御手段６２０２、第２保留情報画像表示制御手段６２０３、識別符号画像表示制御手段６２０４および併合保留順画像表示制御手段６２０５を含んでいる。なお、表示装置制御基板１１６は、周辺制御基板６１０のコマンド受信手段７５０を介して主制御基板５１０から送信されたコマンドを受信する。
【０２８０】
第１特別図柄画像表示制御手段６１４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。
【０２８１】
第２特別図柄画像表示制御手段６１５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。
【０２８２】
演出画像表示制御手段６１６は、コマンド受信手段７５０が主制御基板５１０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。

【０２８３】

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。

【０２８４】

併合保留順表示制御手段５０８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。

【０２８５】

併合保留表示制御手段６２０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。

【０２８６】

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。

【０２８７】

また、保留可能情報画像表示制御手段６２０１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。

【０２８８】

第１保留情報画像表示制御手段６２０２および第２保留情報画像表示制御手段６２０３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。

【０２８９】

識別符号画像表示制御手段６２０４は、第１保留情報画像表示制御手段６２０２および第２保留情報画像表示制御手段６２０３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。

【０２９０】

併合保留順画像表示制御手段６２０５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。

【０２９１】

併合保留順記憶手段６２６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５１０から受信した順番に基づいて記憶する。

【０２９２】

第１特別図柄保留数記憶手段６２８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５１０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。

【０２９３】

第２特別図柄保留数記憶手段６３０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５１０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おける保留数に対応する。

【０２９４】

演出保留カウンタ６３１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。

【０２９５】

［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画像表示装置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３０～図３５を参照しつつ説明する。図３０～図３５は、いずれも、保留表示領域１１５０における演出を示す図である。

【０２９６】

図３０（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６２０１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）。

【０２９７】

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６２０４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。

【０２９８】

図３０（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５１０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６２０２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。

【０２９９】
図３０（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５１０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６２０５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。
【０３００】
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６２０１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。
【０３０１】
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５１０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３０（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。
【０３０２】
図３０（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６２０３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６２０１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６２０１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３０（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。
【０３０３】
図３０（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６２０１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。
【０３０４】
図３１（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。

【０３０５】

図３１（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６２０５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６２０５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６２０１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。

【０３０６】

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。

【０３０７】

図３１（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６２０５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６２０１によって非表示から第１の表示態様に表示制御される。

【０３０８】

図３１（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６２０１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６２０１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。

【０３０９】

図３１（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３１（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。

【０３１０】

図３１（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１１

５２ｂ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。

【０３１１】

図３２（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６２０２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。

【０３１２】

図３２（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６２０５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。

【０３１３】

図３３（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６２０３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６２０１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３３（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。

【０３１４】

図３３（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。

【０３１５】

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６００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６２０１によって維持される（図３３（ｂ）参照）。

【０３１６】

図３３（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６２０１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６２０１によって第１の表示態様が維持される。

【０３１７】

図３４（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６２０５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６２０５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６２０１によって第１の表示態様に表示制御されている。

【０３１８】

図３４（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６２０５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。

【０３１９】

図３４（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６２０１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６２０１によって第１の表示態様が維持される。

【０３２０】

図３４（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６２０５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６２０１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。

【０３２１】

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。

【０３２２】

図３４（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６２０１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６２０１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。

【０３２３】

図３５（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６２０５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６２０１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６２０１によって第１の表示態様に表示されている。

【０３２４】

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６００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６２０５によって維持される（図３５（ｂ）参照）。

【０３２５】

図３５（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６００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３５（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６２０５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。

【０３２６】

次に、パチンコ機１の遊技進行に応じて主基板５００で実行される種々の制御処理について図３６から図５９を参照して説明する。

【０３２７】

［メインシステム処理］
まず、図３６に基づいて説明する。図３６は、主基板５００の主制御基板５１０に搭載されるＣＰＵ５１１（いずれも図２３参照）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。
【０３２８】
図３６に示すように、パチンコ機１へ電源が供給されると、ＣＰＵ５１１（図２３参照）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、ＲＡＭ５１３（図２３参照）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ＲＡＭ５１３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ＲＡＭ５１３に記憶されているバックアップデータを消去してＣＰＵ５１１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、ＲＡＭ５１３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ＲＡＭ５１３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、ＲＡＭ５１３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５１０に搭載されるＲＡＭ５１３にバックアップデータが保存されていない場合には、ＲＡＭ５１３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６１０（図２４参照）に主制御基板５１０（図２３参照）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５１０が起動したことを周辺制御基板６１０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ＲＡＭ５１３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。
【０３２９】
電源投入時処理（ステップＳ１０）が終了すると、ＣＰＵ５１１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、ＣＰＵ５１１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５１０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５１０に搭載されるＣＰＵ５１１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）。
【０３３０】
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ＲＡＭ５１３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。
【０３３１】
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。
【０３３２】
［電源断発生処理について］

図３７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。ＣＰＵ５１１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、ＲＡＭ５１３のチェックサムを算出し、ＲＡＭ５１３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ＲＡＭ５１３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。

【０３３３】

次いで、ＣＰＵ５１１は、ＲＡＭ５１３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、ＣＰＵ５１１は、ＲＡＭ５１３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ＣＰＵ５１１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３７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ＣＰＵ５１１が起動することになる。

【０３３４】

［タイマ割込処理について］

図３８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５００の主制御基板５１０に搭載されるＣＰＵ５１１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、ＣＰＵ５１１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。

【０３３５】

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５６０、第１始動口センサ５８０、第２始動口センサ５８２、第３始動口センサ５８４、演出用開閉装置カウントセンサ５７０、大当たり遊技用開閉装置カウントセンサ５７６等）の検出信号を監視する処理を実行する。

【０３３６】

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。

【０３３７】

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５２０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。

【０３３８】

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５６０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。

【０３３９】

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３９８１および大

当たり遊技用大入賞口４００１（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。

【０３４０】

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５１０から周辺制御基板６１０に送信するコマンドを生成する処理を実行する。

【０３４１】

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６１０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。

【０３４２】

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５１０に搭載されるＣＰＵ５１１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後述のリーチ演出と、後述の映像演出及び楽曲演出の少なくとも一方を行うか否かの判定に用いられる特殊変動判定用乱数、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。

【０３４３】

なお、特殊変動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、演出画像表示装置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。

【０３４４】

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。

【０３４５】

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特殊変動判定用乱数、並びに、変動パターン乱数の更新を行う。なお、主制御基板５１０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。

【０３４６】

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。

【０３４７】

［特別図柄・特別電動役物制御処理について］

次に、図３９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３９は

、特別図柄・特別電動役物制御処理（ステップＳ１００）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。

【０３４８】

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。

【０３４９】

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画像表示装置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。

【０３５０】

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。

【０３５１】

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３９８１および／または大当たり遊技用大入賞口４００１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。

【０３５２】

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３９８１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。

【０３５３】

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３９８１および大当たり遊技用大入賞口４００１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。

【０３５４】

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３９８１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。

【０３５５】

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。

【０３５６】

［特別図柄用乱数記憶手段について］

次に図４０に基づいて、保留順記憶手段７４０（図２５参照）による記憶方式について説明する。図４０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５１０のＣＰＵ５１１に設けられたＲＡＭ５１３（いずれも図２３参照）は、特別図柄用乱数記憶領域５１３１と処理領域５１３２とを有する。遊技球が第１始動口センサ５８０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５８２または第３始動口センサ５８４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７４０によって特別図柄用乱数記憶領域５１３１に記憶される。この特別図柄用乱数記憶領域５１３１は、第１記憶領域５１３１ａから第８記憶領域５１３１ｈまでの８つの記憶領域に分かれており、第１記憶領域５１３１ａ、第２記憶領域５１３１ｂ、第３記憶領域５１３１ｃ、第４記憶領域５１３１ｄ、第５記憶領域５１３１ｅ、第６記憶領域５１３１ｆ、第７記憶領域５１３１ｇ、第８記憶領域５１３１ｈの順に記憶させる。

【０３５７】

第１記憶領域５１３１ａから第８記憶領域５１３１ｈまでの８つの各記憶領域および処理領域５１３２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５８０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５８２または第３始動口センサ５８４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５８０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５８２または第３始動口センサ５８４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。

【０３５８】

第１始動口センサ５８０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７４０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。

【０３５９】

第２始動口センサ５８２または第３始動口センサ５８４による遊技球の検出があると、第１始動口センサ５８０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。

【０３６０】

また、処理領域５１３２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５１３１の各領域５１３１ａ～５１３１ｈ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５１３２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。

【０３６１】

なお、処理領域５１３２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５１３１の各記憶領域５１３１ａ～５１３１ｈ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５１３１ａ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。

【０３６２】

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。

【０３６３】

［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４１に基づいて説明する。図４１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。

【０３６４】

第１・第２・第３始動口入賞処理（ステップＳ１１０１）では、ＣＰＵ５１１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（始動検出手段）。具体的には、第２始動口センサ５８２または第３始動口センサ５８４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５８２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５８４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５８２および第３始動口センサ５８４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。

【０３６５】

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、ＲＡＭ５１３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。

【０３６６】

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）、ＣＰＵ５１１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５１３１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５１３１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。

【０３６７】

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５１３１に記憶される各種データは、第１記憶領域５１３１ａ～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５１３１ａが空き領域であれば第１記憶領域５１３１ａに、第１記憶領域５１３１ａが空き領域でなく且つ第２記憶領域５１３１ｂが空き領域であれば第２記憶領域５１３１ｂに、第１記憶領域５１３１ａおよび第２記憶領域５１３１ｂが空き領域でなく且つ第３記憶領域５１３１ｃが空き領域であれば第３記憶領域５１３１ｃに、それぞれ、ＣＰＵ５１１が各種データを記憶し、ステップＳ１１０４に進む。

【０３６８】

ＣＰＵ５１１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。

【０３６９】

ステップＳ１１０４では、ＣＰＵ５１１は、第１始動口３９０に遊技球が入賞したか否かを判断する（始動検出手段）。具体的には、第１始動口センサ５８０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５８０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５８０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。

【０３７０】

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、ＲＡＭ５１３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。

【０３７１】

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）、ＣＰＵ５１１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５１３１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５１３１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。

【０３７２】

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５１３１に記憶される各種データは、第１記憶領域５１３１ａ～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５１３１ａが空き領域であれば第１記憶領域５１３１ａに、第１記憶領域５１３１ａが空き領域でなく且つ第２記憶領域５１３１ｂが空き領域であれば第２記憶領域５１３１ｂに、第１記憶領域５１３１ａおよび第２記憶領域５１３１ｂが空き領域でなく且つ第３記憶領域５１３１ｃが空き領域であれば第３記憶領域５１３１ｃに、それぞれ、ＣＰＵ５１１が各種データを記憶し、処理を終了する。

【０３７３】

ＣＰＵ５１１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。

【０３７４】

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５１３１に記憶される各種データの数（即ち、８の記憶領域５１３１ａ～５１３１ｈ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。

【０３７５】

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。

【０３７６】

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。

【０３７７】

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。

【０３７８】

このように、第１・第２・第３始動口入賞処理では、ＣＰＵ５１１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５１３１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。

【０３７９】

なお、本実施形態では、ＣＰＵ５１１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。

【０３８０】

また、本実施形態において、特別図柄用乱数記憶領域５１３１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。

【０３８１】

［変動開始処理］

次に、変動開始処理について図４２に基づいて説明する。図４２は、変動開始処理の一例を示すフローチャートである。

【０３８２】

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、ＣＰＵ５１１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５１３１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５１３１ａに記憶されている各種データを処理領域５１３２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５１３１ａのみに各種データが記憶されている場合（第２記憶領域５１３１ｂ～第８記憶領域５１３１ｈが空き領域の場合）には、第１記憶領域５１３１ａに記憶されている各種データを処理領域５１３２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。

【０３８３】

ステップＳ１３０２においてシフト処理を行ったのち、ＣＰＵ５１１は、処理領域５１３２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５１３２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。

【０３８４】

ステップＳ１３０８では、ＣＰＵ５１１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７３４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）。そして次に、ステップＳ１３１１の処理として、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５１３２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（抽選手段）。

【０３８５】

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。

【０３８６】

ＣＰＵ５１１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）、長あたりフラグを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。

【０３８７】

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５１３１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５１３２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５１３１ａ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５１３１のシフト処理を行っても良い。このとき、第１記憶領域５１３１ａ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。

【０３８８】

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。

【０３８９】

［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４３～図５７に基づいて説明する。図４３は、変動パターン設定処理（ステップＳ１５０）の一例を示すフローチャートである。図４４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４５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４６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４７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４８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４９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５０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５１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５２は、図５１のＡから続くフローチャートである。図５３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５４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５５は、図５４のＣから続くフローチャートである。図５６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５７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。

【０３９０】

なお、図４５、図４７、図５０、図５３、図５６および図５７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、演出画像表示装置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１８，５７から出力される効果音や楽曲のことである。

【０３９１】

図４３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始動センサ５８０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７３６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７３４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。

【０３９２】

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。

【０３９３】

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。

【０３９４】

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始動センサ５８０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。

【０３９５】

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。

【０３９６】

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始動センサ５８０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。

【０３９７】

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、後述のリーチ演出と、後述の映像演出及び楽曲演出との少なくとも一方（以下、「特殊変動」という）を行うか否かを抽選する（以下、この抽選を「特殊変動抽選」と称する）。特殊変動抽選では、特殊変動判定用乱数を取得し、取得した特殊変動判定用乱数をＲＡＭ５１３に記憶するとともに、予め定められた特殊変動判定テーブルに設定されている判定値と取得した特殊変動判定用乱数とが一致するか否かによって、特殊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、特殊変動を行うか否かと、第１特別図柄保留カウンタ７０３（図２５参照）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。

【０３９８】

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、常に特殊変動が行われる特殊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、特殊変動判定用乱数を取得してＲＡＭ５１３に記憶するとともに、取得した特殊変動判定用乱数と予め定められた特殊変動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、特殊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、特殊変動を行う

か否かと、第２特別図柄保留カウンタ７１３（図２５参照）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。

【０３９９】

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）。

【０４００】

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６１０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５１０に搭載されるＲＡＭ５１３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。

【０４０１】

次に、図４４および図４５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４４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、ＣＰＵ５１１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７３６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（映像楽曲演出記憶手段、第２のリーチ演出記憶手段）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４５参照）。

【０４０２】

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７３４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。

【０４０３】

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。

【０４０４】

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。

【０４０５】

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（ノーマルリーチ演出）、変動番号１３の歌リーチＡノーマル長当たり（ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出）、変動番号１５の歌リーチＡロング長当たり（ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出）、変動番号１７の歌リーチＢ（歌リーチＡ経由）長当たり（ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出）、変動番号１９の歌リーチＣ（歌リーチＡ経由）長当たり（ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出）、変動番号２１の歌リーチＤ（歌リーチＡ経由）長当たり（ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出）、変動番号２６の歌リーチＢ前半長当たり（映像演出及び楽曲演出及びスーパーリーチ演出）、変動番号２８の歌リーチＢ後半長当たり（映像演出及び楽曲演出及びスーパーリーチ演出）、変動番号３３の歌リーチＣ前半長当たり（映像演出及び楽曲演出及びスーパーリーチ演出）、変動番号３５の歌リーチＣ後半長当たり（映像演出及び楽曲演出及びスーパーリーチ演出）、変動番号４０の歌リーチＤ前半長当たり（映像演出及び楽曲演出及びスーパーリーチ演出）、および、変動番号４２の歌リーチＤ後半長当たり（映像演出及び楽曲演出及びスーパーリーチ演出）を示す複数の情報（映像楽曲演出情報、第２のリーチ演出情報）のうち、いずれかの１つの情報（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４５００、６４０００分の４５００、６４０００分の４５００、６４０００分の４５００、６４０００分の４５００、および、６４０００分の４５００の確率で選択する（リーチ演出判断手段、映像楽曲演出選出手段）。そして、選択した情報（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、演出画像表示装置１１５（図１０参照）に表示される装飾図柄の変動開始後、ノーマルリーチ演出（第１のリーチ演出）を実行し、その後、スーパーリーチ演出（第２のリーチ演出）を実行することなく、停止図柄が長当たり態様（特定の表示態様）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セットし、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。

【０４０６】

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（リーチ演出判断手段、映像楽曲演出選出手段）。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。

【０４０７】

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（映像演出、楽曲演出、スーパーリーチ演出）、変動番号２８の歌リーチＢ後半長当たり（映像演出、楽曲演出、スーパーリーチ演出）、変動番号３３の歌リーチＣ前半長当たり（映像演出、楽曲演出、スーパーリーチ演出）、変動番号３５の歌リーチＣ後半長当たり（映像演出、楽曲演出、スーパーリーチ演出）、変動番号４０の歌リーチＤ前半長当たり（映像演出、楽曲演出、スーパーリーチ演出）、および、変動番号４２の歌リーチＤ後半長当たり（映像演出、楽曲演出、スーパーリーチ演出）を

示す複数の情報（映像楽曲演出情報、第２のリーチ演出情報）のうち、いずれかの１つの情報（変動パターン）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（リーチ演出判断手段、映像楽曲演出選出手段）。そして、選択した情報（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。なお後述するが、この歌リーチＢ前半長当たりを選択すると、上記複数の装飾図柄の変動開始後、声楽曲である歌（Ｂ）のイントロ部分に合わせてキャラクタがステージ上で踊っている演出映像が上記演出画像表示装置１１５に現れる映像演出及び楽曲演出がそれぞれ行われる。そして、こうした演出の後に、あと１つで全ての装飾図柄が揃う状態であるリーチ状態となった時点で、上記歌（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が行われる。そしてその後、停止図柄が長当たり態様（特定の表示態様）となるように表示されることとなる（装飾図柄の変動表示停止時における表示態様が特定の表示態様となるように変動表示演出を行う）。

【０４０８】

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（リーチ演出判断手段、映像楽曲演出選出手段）。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。

【０４０９】

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５０の歌リーチＢ完走当たり（共通）、変動番号５１の歌リーチＢ扉１枚目復活長当たり、変動番号５２の歌リーチＢ扉２枚目復活長当たり、変動番号５３の歌リーチＢ扉３枚目復活長当たり、変動番号５９の歌リーチＣ完走当たり（確変）、変動番号６０の歌リーチＣ扉１枚目復活長当たり、変動番号６１の歌リーチＣ扉２枚目復活長当たり、および、変動番号６２の歌リーチＣ扉３枚目復活長当たり、変動番号６８の歌リーチＤ完走当たり（確変）、変動番号６９の歌リーチＤ扉１枚目復活長当たり、変動番号７０の歌リーチＤ扉２枚目復活長当たり、および、変動番号７１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３００００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３２Ｈ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。

【０４１０】

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５０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３２Ｈ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完走当たりでは、演出画像表示装置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演出が実行され、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が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（特定の表示態様）となるように表示される。

【０４１１】

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画像表示装置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。

【０４１２】

次に、図４６および図４７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４６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、ＣＰＵ５１１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７３６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４７参照）。

【０４１３】

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７３４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。

【０４１４】

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。

【０４１５】

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。

【０４１６】

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７４のノーマル長当たり（ノーマルリーチ演出）、変動番号７７の歌リーチＡノーマル長当たり（ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出）、変動番号７９の歌リーチＡロング長当たり（ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出）、変動番号８１の歌リーチＢ（歌リーチＡ経由）長当たり（ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出）、変動番号８３の歌リーチＣ（歌リーチＡ経由）長当たり（ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出）、および、変動番号８５の歌リーチＤ（歌リーチＡ経由）長当たり（ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出）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（リーチ演出判断手段）。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５０Ｈ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。

【０４１７】

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選択する（リーチ演出判断手段）。ただし、変動番号８１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８５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。

【０４１８】

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２６の歌リーチＢ前半長当たり（映像演出、楽曲演出、スーパーリーチ演出）、変動番号２８の歌リーチＢ後半長当たり（映像演出、楽曲演出、スーパーリーチ演出）、変動番号３３の歌リーチＣ前半長当たり（映像演出、楽曲演出、スーパーリーチ演出）、変動番号３５の歌リーチＣ後半長当たり（映像演出、楽曲演出、スーパーリーチ演出）、変動番号４０の歌リーチＤ前半長当たり（映像演出、楽曲演出、スーパーリーチ演出）、および、変動番号４２の歌リーチＤ後半長当たり（映像演出、楽曲演出、スーパーリーチ演出）を示す複数の情報（映像楽曲演出情報、第２のリーチ演出情報）のうち、いずれかの１つの情報（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（リーチ演出判断手段、映像楽曲演出選出手段）。そして、選択した情報（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。また、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、テーブル９と同じ変動パターンを同じ確率で選択する（リーチ演出判断手段、映像楽曲演出選出手段）。そして、テーブル９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。

【０４１９】

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５０の歌リーチＢ完走当たり（共通）、変動番号５１の歌リーチＢ扉１枚目復活長当たり、変動番号５２の歌リーチＢ扉２枚目復活長当たり、変動番号５３の歌リーチＢ扉３枚目復活長当たり、変動番号５９の歌リーチＣ完走当たり（確変）、変動番号６０の歌リーチＣ扉１枚目復活長当たり、変動番号６１の歌リーチＣ扉２枚目復活長当たり、変動番号６２の歌リーチＣ扉３枚目復活長当たり、変動番号６８の歌リーチＤ完走当たり（確変）、変動番号６９の歌リーチＤ扉１枚目復活長当たり、変動番号７０の歌リーチＤ扉２枚目復活長当たり、および、変動番号７１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３２Ｈ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。

【０４２０】

また、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１２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５０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５５０００ｍｓをタイマにセットする。

【０４２１】

このように、テーブル１２が選択された場合の変動パターンの内容は、テーブル１１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１１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１２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画像表示装置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。

【０４２２】

次に、図４８および図５０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４８の短当たり時変動パターンテーブル設定処理において、ＣＰＵ５１１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７３６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７３６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７３４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５０参照）。

【０４２３】

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７３４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７３６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７３４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５０参照）。

【０４２４】

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７３６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７３４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５０参照）。

【０４２５】

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、演出画像表示装置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表示態様記憶手段７７０に記憶されている。

【０４２６】

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、演出画像表示装置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。

【０４２７】

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４６の歌リーチＢ扉１枚目短当たり、変動番号４７の歌リーチＢ扉３枚目短当たり、変動番号５５の歌リーチＣ扉１枚目短当たり、変動番号５６の歌リーチＣ扉３枚目短当たり、変動番号６４の歌リーチＤ扉１枚目短当たり、および、変動番号６５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６

４０００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枚目短当たりでは、演出画像表示装置１１５に装飾図柄が変動表示された後、歌（Ｂ）が演奏され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演出が表示される。そしてその後、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される。なお、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。

【０４２８】

次に、図４９および図５０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４９の小当たり時変動パターンテーブル設定処理において、ＣＰＵ５１１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７３６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７３６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７３４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５０参照）。

【０４２９】

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７３４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７３６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７３４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５０参照）。

【０４３０】

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７３６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７３４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５０参照）。

【０４３１】

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表示態様記憶手段７７０に記憶されている。

【０４３２】

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。

【０４３３】

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４８の歌リーチＢ扉１枚目小当たり、変動番号４９の歌リーチＢ扉２枚小当たり、変動番号５７の歌リーチＣ扉１枚目小当たり、変動番号５８の歌リーチＣ扉２枚目小当たり、変動番号６６の歌リーチＤ扉１枚目小当たり、および、変動番号６７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３０Ｈ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４８の歌リーチＢ扉１枚目小当たり、変動番号４９の歌リーチＢ扉２枚小当たり、変動番号５７の歌リーチＣ扉１枚目小当たり、変動番号５８の歌リーチＣ扉２枚目小当たり、変動番号６６の歌リーチＤ扉１枚目小当たり、および、変動番号６７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４６の歌リーチＢ扉１枚目短当たり、変動番号４７の歌リーチＢ扉３枚目短当たり、変動番号５５の歌リーチＣ扉１枚目短当たり、変動番号５６の歌リーチＣ扉３枚目短当たり、変動番号６４の歌リーチＤ扉１枚目短当たり、および、変動番号６５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。

【０４３４】

次に、図５１、図５２、図５３および図５７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５１および図５２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、ＣＰＵ５１１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７３６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２５参照）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）、特殊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特殊変動判定値（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特殊変動抽選を行う。この特殊変動抽選において当選すれば特殊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５３参照）を選択する（ステップＳ１６００４）。

【０４３５】

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。

【０４３６】

ステップＳ１６００３において特殊変動を実行しないと判断したとき、即ち、特殊変動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５７参照）を選択する（ステップＳ１６００５）。

【０４３７】

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、特殊変動を実行するか否かを判断する（ステップＳ１６００７）。この特殊変動抽選において当選すれば特殊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５３参照）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の場合における特殊変動判定値は０から２３までなので、第１特別図柄の保留数が０の場合（特殊変動判定値は０から２５）に比べて特殊変動抽選における当選確率が低い。

【０４３８】

ステップＳ１６００７において特殊変動を実行しないと判断したとき、即ち、特殊変動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５７参照）を選択する（ステップＳ１６００９）。

【０４３９】

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、特殊変動を実行するか否かを判断する（ステップＳ１６０１１）。この特殊変動抽選において当選すれば特殊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５３参照）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の場合における特殊変動判定値は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の場合に比べて特殊変動抽選における当選確率が低い。

【０４４０】

ステップＳ１６０１１において特殊変動を実行しないと判断したとき、即ち、特殊変動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５７参照）を選択する（ステップＳ１６０１３）。

【０４４１】

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、特殊変動を実行するか否かを判断する（ステップＳ１６０１４）。この特殊変動抽選において当選すれば特殊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５３参照）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の場合における特殊変動判定値は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の場合に比べて特殊変動抽選における当選確率が低い。

【０４４２】

ステップＳ１６０１４において特殊変動を実行しないと判断したとき、即ち、特殊変動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５７参照）を選択する（ステップＳ１６０１３）。

【０４４３】

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特殊変動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特殊変動抽選に当選しやすく、第１特別図柄の保留数が多いほど特殊変動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であるときに特殊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。

【０４４４】

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５２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７３４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）、特殊変動を実施する否かを判断する（ステップＳ１６０１８）。この特殊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特殊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）と同様に特殊変動抽選の結果により行う。この特殊変動抽選において当選すれば特殊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５３参照）を選択する（ステップＳ１６０１９）。

【０４４５】

ステップＳ１６０１８において特殊変動を実行しないと判断したとき、即ち、特殊変動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５７参照）を選択する（ステップＳ１６０２０）。

【０４４６】

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、特殊変動を実行するか否かを判断する（ステップＳ１６０２１）。この特殊変動抽選において当選すれば特殊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５３参照）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特殊変動判定値が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、特殊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特殊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。

【０４４７】

ステップＳ１６０２１において特殊変動を実行しないと判断したとき、即ち、特殊変動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５７参照）を選択する（ステップＳ１６０２３）。

【０４４８】

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。

【０４４９】

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５３参照）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）（ノーマルリーチ演出）、変動番号９のノーマル外れ（１図柄後）（ノーマルリーチ演出）、変動番号１１の歌リーチＡ外れ（アンコール前）（ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出）、変動番号１２の歌リーチＡ外れ（アンコール後）（ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出）、変動番号１４の歌リーチＡロング外れ（ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出）、変動番号１６の歌リーチＢ（歌リーチＡ経由）外れ（ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出）、変動番号１８の歌リーチＣ（歌リーチＡ経由）外れ（ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出）、変動番号２０の歌リーチＤ（歌リーチＡ経由）外れ（ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出）、変動番号２２の歌リーチＢイントロ外れ（映像演出及び楽曲演出）、変動番号２５の歌リーチＢ前半外れ（映像演出及び楽曲演出及びスーパーリーチ演出）、変動番号２７の歌リーチＢ後半外れ（映像演出及び楽曲演出及びスーパーリーチ演出）、変動番号２９の歌リーチＣイントロ外れ（映像演出及び楽曲演出）、変動番号３２の歌リーチＣ前半外れ（映像演出及び楽曲演出及びスーパーリーチ演出）、変動番号３４の歌リーチＣ後半外れ（映像演出及び楽曲演出及びスーパーリーチ演出）、変動番号３６の歌リーチＤイントロ外れ（映像演出及び楽曲演出）、変動番号３９の歌リーチＤ前半外れ（映像演出及び楽曲演出及びスーパーリーチ演出）、および、変動番号４１の歌リーチＤ後半外れ（映像演出及び楽曲演出及びスーパーリーチ演出））を示す複数の情報（映像楽曲演出情報、第２のリーチ演出情報）のうち、いずれかの１つの情報（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、選択した情報（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、演出画像表示装置１１５（図１０参照）に表示される装飾図柄の変動開始後、特殊変動を実行し、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。

【０４５０】

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５３参照）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（映像演出、楽曲演出、スーパーリーチ演出）、変動番号２５の歌リーチＢ前半外れ（映像演出、楽曲演出、スーパーリーチ演出）、変動番号２７の歌リーチＢ後半外れ（映像演出、楽曲演出、スーパーリーチ演出）、変動番号２９の歌リーチＣイントロ外れ（映像演出、楽曲演出）、変動番号３２の歌リーチＣ前半外れ（映像演出、楽曲演出、スーパーリーチ演出）、変動番号３４の歌リーチＣ後半外れ（映像演出、楽曲演出、スーパーリーチ演出）、変動番号３６の歌リーチＤイントロ外れ（映像演出、楽曲演出）、変動番号３９の歌リーチＤ前半外れ（映像演出、楽曲演出、スーパーリーチ演出）、および、変動番号４１の歌リーチＤ後半外れのうち（映像演出、楽曲演出、スーパーリーチ演出））を示す複数の情報（映像楽曲演出情報、第２のリーチ演出情報）のうち、いずれかの１つの情報（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、選択した情報（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イントロ外れでは、上記複数の装飾図柄の変動開始後、声楽曲である歌（Ｂ）のイントロ部分に合わせてキャラクタがステージ上で踊っている演出映像が上記演出画像表示装置１１５に現れる映像演出及び楽曲演出がそれぞれ行われる。ただしその後、上記複数の装飾図柄は、あと１つで全ての装飾図柄が揃う状態であるリーチ状態となることなく、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。

【０４５１】

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５３参照）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４５の歌リーチＢ扉１枚目外れ、変動番号５４の歌リーチＣ扉１枚目外れ、および、変動番号６３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２ＤＨ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、演出画像表示装置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３６Ｈおよび３ＦＨ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。

【０４５２】

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５７参照）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５７参照）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５７参照）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５７参照）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５７参照）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。

【０４５３】

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、演出画像表示装置１１５に表示される装飾図柄の変動開始後、特殊変動を伴わずに、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。

【０４５４】

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７３４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。

【０４５５】

次に、図５４、図５５、図５６および図５７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５４および図５５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、ＣＰＵ５１１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７３６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、ノーマル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ノーマルリーチ演出が行われることとなる。

【０４５６】

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７３６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５５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７３４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）、特殊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特殊変動抽選と同様に、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特殊変動判定値（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特殊変動抽選を行う。この特殊変動抽選において当選すれば特殊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５６参照）を選択する（ステップＳ１６１０５）。

【０４５７】

ステップＳ１６１０４において特殊変動を行わないと判断したとき、即ち、特殊変動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２５参照）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）。

【０４５８】

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。

【０４５９】

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、特殊変動を実行するか否かを判断する（ステップＳ１６１０９）。この特殊変動抽選において当選すれば特殊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５６参照）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特殊変動判定値は０のみである。

【０４６０】

ステップＳ１６１０９において特殊変動を実行しないと判断したとき、即ち、特殊変動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２５参照）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）。

【０４６１】

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。

【０４６２】

なお、時短機能が未作動のとき、即ち、時短遊技実行手段７３６によって時短遊技が実行されていない場合には、図５１と図５４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、特殊変動抽選を行い（ステップＳ１６００３）、この特殊変動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、特殊変動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、常に特殊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。

【０４６３】

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５６参照）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７２のノーマル外れ（１図柄前）（ノーマルリーチ演出）、変動番号７３のノーマル外れ（１図柄後）（ノーマルリーチ演出）、変動番号７５の歌リーチＡ外れ（アンコール前）（ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出）、変動番号７６の歌リーチＡ外れ（アンコール後）（ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出）、変動番号７８の歌リーチＡロング外れ（ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出）、変動番号８０の歌リーチＢ（歌リーチＡ経由）外れ（ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出）、変動番号８２の歌リーチＣ（歌リーチＡ経由）外れ（ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出）、変動番号８４の歌リーチＤ（歌リーチＡ経由）外れ（ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出））を示す複数の情報（第２のリーチ演出情報）のうち、いずれかの１つの情報（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、選択した情報（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４８Ｈ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、演出画像表示装置１１５に表示される装飾図柄の変動開始後、特殊変動を実行し、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。

【０４６４】

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５６参照）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（映像演出及び楽曲演出）、変動番号２５の歌リーチＢ前半外れ（映像演出及び楽曲演出及びスーパーリーチ演出）、変動番号２７の歌リーチＢ後半外れ（映像演出及び楽曲演出及びスーパーリーチ演出）、変動番号２９の歌リーチＣイントロ外れ（映像演出及び楽曲演出）、変動番号３２の歌リーチＣ前半外れ（映像演出及び楽曲演出及びスーパーリーチ演出）、変動番号３４の歌リーチＣ後半外れ（映像演出及び楽曲演出及びスーパーリーチ演出）、変動番号３６の歌リーチＤイントロ外れ（映像演出及び楽曲演出）、変動番号３９の歌リーチＤ前半外れ（映像演出及び楽曲演出及びスーパーリーチ演出）、および、変動番号４１の歌リーチＤ後半外れのうち（映像演出及び楽曲演出及びスーパーリーチ演出））を示す複数の情報（映像楽曲演出情報、第２のリーチ演出情報）のうち、いずれかの１つの情報（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、選択した情報（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では、上記複数の装飾図柄の変動開始後、声楽曲である歌（Ｂ）のイントロ部分に合わせてキャラクタがステージ上で踊っている演出映像が上記演出画像表示装置１１５に現れる映像演出及び楽曲演出がそれぞれ行われる。ただしその後、上記複数の装飾図柄は、あと１つで全ての装飾図柄が揃う状態であるリーチ状態となることなく、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。

【０４６５】

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５６参照）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４５の歌リーチＢ扉１枚目外れ、変動番号５４の歌リーチＣ扉１枚目外れ、および、変動番号６３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２ＤＨ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、演出画像表示装置１５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３６Ｈおよび３ＦＨ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。

【０４６６】

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５７参照）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５７参照）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５７参照）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５７参照）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５７参照）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。

【０４６７】

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。

【０４６８】

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。

【０４６９】

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、演出画像表示装置１１５に表示される装飾図柄の変動を開始した後、特殊変動を伴わず、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。

【０４７０】

このように、図４３～図５７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、第１表示態様決定手段７７２および第２表示態様決定手段７７８がそれぞれ行う処理は以下の通りである。

【０４７１】

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７７２は、第１特別図柄画像表示制御手段６１４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。

【０４７２】

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７７２は、第１特別図柄画像表示制御手段６１４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。

【０４７３】

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７７２は、第１特別図柄画像表示制御手段６１４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。

【０４７４】

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６１４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、この特殊変動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Ｓ１６００５、ステップＳ１６００９、ステップＳ１６０１３、ステップＳ１６０１６）、特殊変動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Ｓ１６００４、ステップＳ１６００８、ステップＳ１６０１２、ステップＳ１６０１５）。即ち、特殊変動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、特殊変動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。

【０４７５】

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７７８は、第２特別図柄画像表示制御手段６１５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。

【０４７６】

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６１５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、特殊変動抽選を行い、この特殊変動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、特殊変動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）。

【０４７７】

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６１５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６１４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）。

【０４７８】

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６１５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６１４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）。

【０４７９】

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。

【０４８０】

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。

【０４８１】

［変動中処理］

次に、図５８に基づいて、変動中処理について説明する。図５８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。

【０４８２】

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２５参照）の抽選結果を導出表示するとともに、周辺制御基板６１０に変動停止コマンドを出力する。

【０４８３】

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。

【０４８４】

［大当たり遊技開始処理］

次に、図５９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。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７３４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２５参照）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。

【０４８５】

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７３６が普通図柄当否判定手段７２４（いずれも図２５参照）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。

【０４８６】

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３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。

【０４８７】

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。

【０４８８】

［小当たり遊技開始処理］

次に、図６０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。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３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。

【０４８９】

［特別電動役物大当たり制御処理］

次に、図６１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。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。

【０４９０】

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。

【０４９１】

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。

【０４９２】

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。

【０４９３】

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。

【０４９４】

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。

【０４９５】

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５７８、大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド５７２を含む概念である。

【０４９６】

［特別電動役物小当たり制御処理］

次に、図６２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。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３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。

【０４９７】

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。

【０４９８】

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。

【０４９９】

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。

【０５００】

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。

【０５０１】

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３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。

【０５０２】

［変動時間について］

次に、図６３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６３は、時短機能未作動時の特殊変動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６３（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６３（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６３（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特殊変動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特殊変動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。

【０５０３】

図６３（Ｄ）および（Ｅ）は、第２特別図柄の変動時間（即ち、変動番号７２および変動番号７３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６３（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７２または変動番号７３が選択されるので、常に特殊変動が実行される。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特殊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６３（Ｄ）の場合の変動時間は９５００ｍｓであり、図６３（Ｅ）の場合の変動時間は１１３００ｍｓである。

【０５０４】

次に、図６４に基づいて、時短機能作動時の特殊変動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６４は、時短機能作動時の特殊変動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６４（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６４（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。

【０５０５】

図６４（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６４（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６４（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６４（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、時短機能作動時の特殊変動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、時短機能作動時の特殊変動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。

【０５０６】

［演出画像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６５および図６６に基づいて、演出画像表示装置１１５に表示される装飾図柄１１５３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。

【０５０７】

図６５は、第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果を演出画像表示装置１１５に導出する場合の装飾図柄１１５３を示す図である。すなわち、図６５（Ａ）が、装飾図柄１１５３の変動開始前の態様を示す図、図６５（Ｂ）が、装飾図柄１１５３の変動中の態様を示す図、図６５（Ｃ）が、装飾図柄１１５３の変動停止後の態様を示す図、図６５（Ｄ）が、リーチであることを導出する態様を示す図、図６５（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６５（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。

【０５０８】

そして、図６５（Ｃ）に示すように、上記映像演出及び楽曲演出が行われることなく、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「特殊変動を伴わない外れ変動」である。一方、図６５（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６５（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「特殊変動を伴う外れ変動（ここでは、特に、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（特定の表示態様が現れる変動表示演出）」である。

【０５０９】

また、第１特別図柄抽選手段７００による抽選結果が演出画像表示装置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。

【０５１０】
図６６は、時短機能未作動時に第２特別図柄抽選手段７１０による抽選結果が外れの場合において、当該抽選結果を演出画像表示装置１１５に導出する場合の装飾図柄１１５３の変動態様を示す図である。すなわち、図６６（Ａ）が、装飾図柄１１５３の変動開始前の態様を示す図、図６６（Ｂ）が、装飾図柄１１５３の変動中の態様を示す図、図６６（Ｃ）が、リーチであることを導出する態様を示す図、図６６（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６６（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６６（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６５（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。
【０５１１】
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６６（Ｃ）に示すように「リーチ」が示説され、さらに図６６（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６６（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「特殊変動を伴う外れ変動」である。なお、図６６（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。
【０５１２】
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画像表示装置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画像表示装置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。
【０５１３】
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画像表示装置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画像表示装置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画像表示装置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画像表示装置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。
【０５１４】
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。
【０５１５】
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画像表示装置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画像表示装置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画像表示装置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画像表示装置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。

【０５１６】

図６７は、各特別図柄抽選手段７００，７１０による抽選結果が短当たりまたは小当たりの場合において、当該抽選結果を演出画像表示装置１１５に導出する場合の装飾図柄１１５３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。

【０５１７】

図６７（Ａ）は、装飾図柄１１５３の変動開始前の態様を示す図、図６７（Ｂ）～（Ｇ）が、装飾図柄１１５３の変動中の態様を示す図、図６７（Ｈ）が、装飾図柄１１５３の変動停止後の態様を示す図である。

【０５１８】

装飾図柄１１５３の変動は、図６７（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６７（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６７（Ｅ）参照）、その後、右図柄列１１５３ｃに否妻が走って（図６７（Ｆ）参照）停止する（図６７（Ｇ））。なお、図６７（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、短当たりまたは小当たりに当選している可能性がある特殊変動である。そして、図６７（Ｈ）に示すように、中図柄列１１５３ｂに「伝説」図柄が停止すると、短当たり遊技状態または小当たり遊技状態が発生する。

【０５１９】

次に、図６８および図６９に基づいて、装飾図柄１１５３の変動態様について説明する。図６８は、主制御基板５１０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６９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。

【０５２０】

図６８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５８０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。

【０５２１】

また、主制御基板５１０は、第１表示態様決定手段７７２および第２表示態様決定手段７７８を有している。第１表示態様決定手段７７２は、第１特別図柄画像表示制御手段６１４（図２９参照）によって演出画像表示装置１１５に導出する表示態様を、表示態様記憶手段７７０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７７８は、第２特別図柄画像表示制御手段６１５（図２９参照）によ

って演出画像表示装置１１５に導出する表示態様を、表示態様記憶手段７７０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。

【０５２２】

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７７０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７４６によって周辺制御基板６１０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６１０は、演出画像表示制御手段６１６によって選択決定された表示態様を演出画像表示装置１１５に表示制御する。

【０５２３】

具体的には、第１表示態様決定手段７７２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７７８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。

【０５２４】

第１表示態様決定手段７７２は、第１表示態様決定選択手段７７３、リーチ外れ表示態様選択決定手段７７４、当たり表示態様選択決定手段７７５、外れ表示態様決定手段７７６および有利遊技状態外れ表示態様決定手段７７７を有している。

【０５２５】

外れ表示態様決定手段７７６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。

【０５２６】

有利遊技状態外れ表示態様決定手段７７７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。

【０５２７】

第１表示態様決定選択手段７７３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７７６および有利遊技状態外れ表示態様決定手段７７７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７７３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７７７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７７７に代えて外れ表示態様決定手段７７６を選択する。

【０５２８】

リーチ外れ表示態様選択決定手段７７４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７７６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。

【０５２９】

第２表示態様決定手段７７８は、リーチ外れ特別表示態様選択決定手段７８０、当たり特別表示態様選択決定手段７８１、外れ特別表示態様決定手段７８２および有利遊技状態短縮外れ表示態様決定手段７８３を有している。

【０５３０】

リーチ外れ特別表示態様選択決定手段７８０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。

【０５３１】

当たり特別表示態様選択決定手段７８１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。

【０５３２】

外れ特別表示態様決定手段７８２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。

【０５３３】

有利遊技状態短縮外れ表示態様決定手段７８３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。

【０５３４】

第２表示態様決定選択手段７７９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７８２および有利遊技状態短縮外れ表示態様決定手段７８３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７７９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７８３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７８３に代えて外れ特別表示態様決定手段７８２を選択する。

【０５３５】

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３９２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７７０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７４６によって周辺制御基板６１０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６１０は、演出画像表示制御手段６１６によって選択決定された表示態様を演出画像表示装置１１５に表示制御する。

【０５３６】

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６１４によって共通図柄表示領域１１５ｃ（図２７参照）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６１５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７７０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。

【０５３７】

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７７０のテーブル１～３３のいずれかに記憶されている。

【０５３８】

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４５参照）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６９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。

【０５３９】

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、中図柄のみが変動するリーチ状態となるまで）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。

【０５４０】

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。

【０５４１】

また、図６９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。

【０５４２】

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５３参照）に示すように複数の表示パターンが表示態様記憶手段７７０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（特定の表示態様）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４５参照）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５３参照）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。

【０５４３】

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。

【０５４４】

なお、「経時的に通じて極似している」とは、演出画像表示装置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。

【０５４５】

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。

【０５４６】

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。

【０５４７】

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の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。

【０５４８】

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の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。

【０５４９】

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７７０のテーブル１～３３のいずれかに記憶されている。

【０５５０】

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。

【０５５１】

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４７参照）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。

【０５５２】

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。

【０５５３】

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、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、当たり特別表示態様の変動時間は、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。

【０５５４】

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５６参照）に示すように複数の表示パターンが表示態様記憶手段７７０に記憶されている。そして、これらの各表示パターンは、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、当たり特別表示態様が選択決定されるテーブル７（図４７参照）では、変動番号８１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８１に対応する変動番号８０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。

【０５５５】

また、長リーチ外れ特別表示態様は、対応する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、当たり特別表示態様とほぼ同じ図柄変動短期間と、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、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、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。

【０５５６】

なお、「経時的に極似している」とは、演出画像表示装置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。

【０５５７】

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５６参照）に示すように複数の表示パターンが表示態様記憶手段７７０に記憶されている。そして、これらの各表示パターンは、当たり特別表示態様と対応している。例えば、当たり特別表示態様が選択決定

されるテーブル７（図４７参照）では、変動番号７４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５６参照）では、変動番号７４に対応する変動番号７２の「ノーマル外れ（１図柄前）」と変動番号７３の「ノーマル外れ（１図柄後）」とが記憶されている。

【０５５８】

また、短リーチ外れ特別表示態様は、対応する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、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。

【０５５９】

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。

【０５６０】

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。

【０５６１】

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。

【０５６２】

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。

【０５６３】

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説明する。図７０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７１は１６ｍｓ定常処理の一例を示すフローチャートである。

【０５６４】

図７０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）。

【０５６５】

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）。

【０５６６】

この１６ｍｓ定常処理では、主制御基板５１０から受信したコマンドに基いて、演出画像表示装置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。

【０５６７】

図７１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５１０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画像表示装置１１５に関わる制御処理を実行する。

【０５６８】

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画像表示装置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。

【０５６９】

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。
【０５７０】
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。
【０５７１】
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。
【０５７２】
図７２は、コマンド解析処理（ステップＳ３２０）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５１０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５１０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）。
【０５７３】
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。
【０５７４】
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。
【０５７５】
なお、第１始動口有効入賞とは、主制御基板５１０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って、且つ第１特別図柄保留数記憶手段６２８（図２９参照）によって記憶される第１特別図柄の保留数が加算されることを意味する。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（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５１０（コマンド送信手段７４６）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６２８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６２８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６２８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６２８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６１０（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６２８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６２８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６２８による保留数とは同じ値である。

【０５７６】

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５１０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６３０（図２９参照）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５１０（コマンド送信手段７４６）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６３０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６３０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６３０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６３０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６１０（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６３０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６３０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６３０による保留数とは同じ値である。

【０５７７】

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。

【０５７８】

図７３は、演出制御処理（ステップＳ３４０）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。

【０５７９】

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。

【０５８０】

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。

【０５８１】

ステップＳ３４６の装飾図柄変動停止処理では、主制御基板５１０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画像表示装置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。

【０５８２】

ステップＳ３４８の大当たり表示処理では、主制御基板５１０から送信される大当たり開始コマンドに応じて、演出画像表示装置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。

【０５８３】

図７４は、第１・第２・第３始動口有効入賞記憶処理（ステップＳ３４２）の一例を示すフローチャートである。図７４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Ｓ３４２２）、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６２８（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）。

【０５８４】

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６３０（図２９参照）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。

【０５８５】

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７５を参照しつつ説明する。図７５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。

【０５８６】

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。

【０５８７】

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及び第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。

【０５８８】

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。

【０５８９】

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画像表示装置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６２８または第２特別図柄保留数記憶手段６３０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。

【０５９０】

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。

【０５９１】
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。
【０５９２】
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。
【０５９３】
図７６は、装飾図柄変動開始処理（ステップＳ３４４）の一例を示すフローチャートである。図７７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７８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７５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。
【０５９４】
図７６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）。
【０５９５】
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）。
【０５９６】
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。
【０５９７】
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）。具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）。
【０５９８】
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、ステップＳ３２１において受信した変動パターンをセットする（ステップＳ３４４７）と共に、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）。

【０５９９】

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。

【０６００】

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。

【０６０１】

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。

【０６０２】

図７７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Ｓ３４４４１）。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Ｓ３４４４１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Ｓ３４４４２）。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。

【０６０３】

ステップＳ３４４４２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Ｓ３４４４２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Ｓ３４４４３）。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Ｓ３４４４２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６３０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６３０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。

【０６０４】

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７８に示すように、変動番号１１～２１，２５～２８，３２～３５，３９～４２，７５～８５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７８に示されるように、例えば２分の１に設定されている。

【０６０５】
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６１４または第２特別図柄画像表示制御手段６１５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。
【０６０６】
ステップＳ３４４４３において特殊演出条件が成立すると（ステップＳ３４４４３におけるＹＥＳ）、演出ポイントＰ貯留処理を行う（ステップＳ３４４４４）。
【０６０７】
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。
【０６０８】
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。
【０６０９】
なお、ステップＳ３４４４２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Ｓ３４４４２におけるＮＯ）、および、ステップＳ３４４４３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Ｓ３４４４３におけるＮＯ）、特殊演出抽選処理を終了する。
【０６１０】
一方、ステップＳ３４４４１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Ｓ３４４４１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。
【０６１１】
このように、図７７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（Ｓ３４４４１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及びＳ３４４４８）。
【０６１２】
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（Ｓ３４４４１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（Ｓ３４４４２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（Ｓ３４４４３におけるＹＥＳ）、特殊第１演出及び特殊第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及びＳ３４４４５）。

【０６１３】

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（Ｓ３４４４１におけるＹＥＳ）、演出ポイントＰが１０ポイントであるから（Ｓ３４４４２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（Ｓ３４４４１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）。

【０６１４】

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及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７５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。

【０６１５】

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。

【０６１６】

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。

【０６１７】

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６２８および第２特別図柄保留数記憶手段６３０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。

【０６１８】

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。

【０６１９】

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。

【０６２０】

次に、演出画像表示装置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７９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８０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。

【０６２１】

演出画像表示装置１１５は、図７９および図８０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７９（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）。

【０６２２】

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６３０の保留数及びその最大保留数（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。

【０６２３】

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７９を参照しつつ説明する。図７９（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。

【０６２４】

遊技球が第１始動口３９０に入賞すると、図７９（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。

【０６２５】

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７９（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１０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。

【０６２６】

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。

【０６２７】

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。

【０６２８】

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。

【０６２９】

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６２８、６３０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。

【０６３０】

図７９（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７９（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７９（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。

【０６３１】

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７９（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６３０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。

【０６３２】

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７９（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画像表示装置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。

【０６３３】

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画像表示装置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。

【０６３４】

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。

【０６３５】

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。

【０６３６】

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でないといった不自然さも解消できる。

【０６３７】

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８０を参照しつつ説明する。図８０（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。

【０６３８】

遊技球が第１始動口３９０に有効入賞すると、図８０（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６２８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５１０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７２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７７のステップＳ３４４～４４参照）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。

【０６３９】

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。

【０６４０】

演出ポイントＰ貯留処理では、図８０（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８０（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８０（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。

【０６４１】

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。

【０６４２】

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特殊演出及び特殊第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、遊技の興趣を維持及び向上させることができる。

【０６４３】

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。

【０６４４】

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４２０による遊技球を用いた演出が行われる。この演出用役物４２０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４２０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。

【０６４５】

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６３０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。

【０６４６】

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６３０による保留に基づく変動表示は、演出保留カウンタ６３１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６３０（図２９参照）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６１５（図２９参照）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６３０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。

【０６４７】

［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、演出画像表示装置１１５による演出（装飾図柄１１５３の変動態様を含む。）、演出用役物４２０による演出、スピーカ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。

【０６４８】

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、演出画像表示装置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。

【０６４９】

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。

【０６５０】

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。

【０６５１】

［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。

【０６５２】

「通常外れ」は、図６５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、特殊変動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６７参照）。

【０６５３】

「ノーマルリーチ外れ」は、図６５および図６６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、特殊変動を伴った外れ

変動（ここでは、特に、リーチ演出を伴った外れ変動））である。なお、図６５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５３参照）、図６６における「ノーマルリーチ外れ」は変動番号７２，７３の「ノーマル外れ」に基づく変動に相当する（図５６参照）。

【０６５４】

「ノーマル長当たり」は、図６５および図６６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６５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４５参照）、図６６における「ノーマル長当たり」は、変動番号７４の「ノーマル長当たり」に基づく変動に相当する（図４７参照）。

【０６５５】

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１８，５７から出力される。

【０６５６】

［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６５（Ｄ）または図６６（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８１を参照して説明する。図８１は、「ノーマル特殊態様」の実行時に演出画像表示装置１１５で表示される態様を示す図である。すなわち、図８１（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８１（Ｂ）が、アンコール演出時の態様を示す図、図８１（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。

【０６５７】

ノーマルリーチが行われる旨判断されると（リーチ演出判断手段）、ノーマルリーチ演出がまずは実行される。そして、所定の条件が満たされているときは、このノーマルリーチ演出が実行された時点で上記演出画像表示装置１１５に現れている演出映像及びスピーカ１８，５７により音響出力されている楽曲が、図８１（Ａ）に示すように、それぞれ異種の演出映像及び声楽曲（楽曲Ａ）に切り替えられるかたちでより期待度の高いスーパーリーチ演出が実行される。このスーパーリーチ演出では、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、演出画像表示装置１１５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「特殊変動を伴った外れ変動（ここでは、特に、リーチ演出を伴った外れ変動）」であって、変動番号１１，７５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５３および図５６参照）。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１３，７７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４５および図４７参照）。

【０６５８】

一方、図８１（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１８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８１（Ｃ）～（Ｆ）に示す演出のいずれかが表示される。なお、図８１（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「特殊変動を伴った外れ変動（ここでは、特に、リーチ演出を伴った外れ変動）」であって、変動番号１２，７６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５３および図５６参照）。

【０６５９】

図８１（Ｃ）では、図８１（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１８，５７から出力される（スーパーリーチ演出）。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「特殊変動を伴った外れ変動（ここでは、特に、リーチ演出を伴った外れ変動）」であって、変動番号１４，７８の「歌リーチＡロング外れ」に基づく変動に相当する（図５３および図５６参照）。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１５，７９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４５および図４７参照）。

【０６６０】

図８１（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１８，５７から出力される（スーパーリーチ演出）。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「特殊変動を伴った外れ変動（ここでは、特に、リーチ演出を伴った外れ変動）」であって、変動番号１６，８０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５３および図５６参照）。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１７，８１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４５および図４７参照）。

【０６６１】

図８１（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１８，５７から出力される（スーパーリーチ演出）。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「特殊変動を伴った外れ変動（ここでは、特に、リーチ演出を伴った外れ変動）」であって、変動番号１８，８２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５３および図５６参照）。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１９，８３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４５および図４７参照）。

【０６６２】

図８１（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１８から出力される（スーパーリーチ

演出）。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「特殊変動を伴った外れ変動（ここでは、特に、リーチ演出を伴った外れ変動）」であって、変動番号２０，８４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５３および図５６参照）。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２１，８５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４５および図４７参照）。

【０６６３】

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。

【０６６４】

［イントロ特殊態様（映像演出及び楽曲演出）について］

次に、本実施形態のパチンコ機１において、ノーマルリーチ演出が本来行われるべきタイミングにて実行される「イントロ特殊態様」について、図８２～図８４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。

【０６６５】

なお、この「イントロ特殊態様」とは、ノーマルリーチ演出が本来行われるべき期間まで延長された「全図柄変動期間」に、キャラクタが例えばステージ上（スーパーリーチ演出に用いられる演出映像と同種の演出映像）で特定の声楽曲（スーパーリーチ演出に用いられる声楽曲と同種の声楽曲）のイントロ部に合わせて踊るなどの映像演出及び楽曲演出が実行される演出態様である。すなわち、この「イントロ特殊態様」では、こうした映像演出及び楽曲演出を上記ノーマルリーチ演出に代えてそれぞれ実行することによって（映像演出実行手段、楽曲演出実行手段）、上記映像演出及び上記楽曲演出が開始されてから上記スーパーリーチ演出が終了するまでの期間、上記演出画像表示装置１１５に１つの演出映像（例えば、第２のキャラクタ（楽曲Ｂ）、「ステージ」）を継続して表示させるとともに上記スピーカ１８，５７により１つの声楽曲（例えば、楽曲Ｂ）を継続して音響出力させるようにしている。これにより、１つの演出映像及び１つの声楽曲が長い期間継続して使用されながらも、上記装飾図柄の変動表示演出に要する時間が無駄に長くなるようなことが好適に回避され、斬新な変動表示演出がテンポ良く行われるようになり、ひいては特別遊技状態が発生するまでの過程における単調さが解消されるようになる。

【０６６６】

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８２を参照しつつ説明する。図８２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、演出画像表示装置１１５で表示される態様を示す図である。すなわち、図８２（Ａ）は、装飾図柄１１５３の変動開始前の態様を示す図、図８２（Ｂ）が、リーチ前の装飾図柄１１５３の変動中の態様を示す図、図８２（Ｃ）が、フラッシュライト演出時の態様を示す図、図８２（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８２（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。

【０６６７】

図８２（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画像表示装置１１５の表示画面が突然暗くなる（暗転演出）。なお、この暗転演出は、上記映像演出及び上記楽曲演出がそれぞれ行われる確率が高い旨を上記出画像表示装置１１５に表示される演出映像を通じて遊技者に示説するためのものである（示説演出手段）。そしてその後は、図８２（Ｃ）に示すように、閃光（フラッシュライト）を模したフラッシュ演出が表示される。なお、こ

のフラッシュ演出は、複数種の映像演出及び楽曲演出のいずれの演出が行われるのかを遊技者に事前に示唆するためのものである（示唆手段）。そしてその後、図８２（Ｄ）に示すように、第２のキャラクタによる声楽曲の歌唱動作が表示され（映像演出）、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１８，５７から出力される（楽曲演出）。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楽曲に代えて、キャラクタの声楽曲である例えば楽曲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）、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５３および図５６参照）。なお、図８２（Ｃ）に示される閃光を模した演出態様は、全ての図柄が視認できない態様である。

【０６６８】

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、全図柄変動期間に用いられる楽曲（効果音など）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５０参照）。

【０６６９】

一方、図８２（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）、ノーマルリーチを経由することなく、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スーパーリーチが発生する。これにより、全図柄変動期間において映像演出及び楽曲演出（イントロ演出）が行われたとき、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。

【０６７０】

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。

【０６７１】

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５３および図５６参照）。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４５および図４７参照）。

【０６７２】

さらに、図８２（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８２（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１８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５３および図５６参照）。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４５および図４７参照）。

【０６７３】

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８３を参照しつつ説明する。図８３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、演出画像表示装置１１５で表示される態様を示す図である。すなわち、図８３（Ａ）は、装飾図柄１１５３の変動開始前の態様を示す図、図８３（Ｂ）が、リーチ前の装飾図柄１１５３の変動中の態様を示す図、図８３（Ｃ）が、フラッシュライト演出時の態様を示す図、図８３（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８３（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。

【０６７４】

第３のキャラクタ（楽曲Ｃ）の「イントロ特殊態様」の流れ（図８３（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８２（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８３（Ｂ）に示すように、演出画像表示装置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８３（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８３（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１８，５７から出力される。そして、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８３（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１８，５７から出力される。

【０６７５】

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８２（Ｃ）と図８３（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８３（Ｄ）～（Ｆ）参照）は、第２のキャラクタの歌唱演出（図８２（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。

【０６７６】

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８４を参照し

つつ説明する。図８４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、演出画像表示装置１１５で表示される態様を示す図である。すなわち、図８４（Ａ）は、装飾図柄１１５３の変動開始前の態様を示す図、図８４（Ｂ）が、リーチ前の装飾図柄１１５３の変動中の態様を示す図、図８４（Ｃ）が、フラッシュライト演出時の態様を示す図、図８４（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８４（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。

【０６７７】

第４のキャラクタ（楽曲Ｄ）の「イントロ特殊態様」の流れ（図８４（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８２（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８４（Ｂ）に示すように、演出画像表示装置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８４（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８４（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１８から出力される。そして、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１８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８４（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１８から出力される。

【０６７８】

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８２（Ｃ）と図８４（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８４（Ｄ）～（Ｆ）参照）は、第２のキャラクタの歌唱演出（図８２（Ｄ）～（Ｆ）参照）および第３のキャラクタの歌唱演出（図８３（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。

【０６７９】

このように、本実施形態の「イントロ特殊態様」では、全図柄変動期間が、ノーマルリーチ演出が本来行われるべき期間まで延長されている。そして、こうして全図柄変動期間において、キャラクタが例えばステージ上（スーパーリーチ演出に用いられる演出映像と同種の演出映像）で特定の声楽曲（スーパーリーチ演出に用いられる声楽曲と同種の声楽曲）のイントロ部に合わせて踊るなどの映像演出及び楽曲演出が実行される。そして、この映像演出及び楽曲演出によってリーチが成立すると、当該声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（同種の演出映像）とともに出力される。すなわち、ノーマルリーチ演出を経由せずにスーパーリーチ演出が実行される。これにより、全図柄変動期間において出力された演出映像や声楽曲は、当該スーパーリーチ演出が終了するまで継続して出力されるようになる。

【０６８０】

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、所定の楽曲（効果音など）に代えて声楽曲の導入部（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。

【０６８１】

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、演出画像表示装置１１５における演出表示とスピーカ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。

【０６８２】

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。

【０６８３】

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。

【０６８４】

［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８５を参照して説明する。図８５は、「チャンス目特殊態様」の実行時に演出画像表示装置１１５で表示される態様を示す図である。すなわち、図８５（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８５（Ｂ）は、装飾図柄１１５３の一部がオールマイティー図柄に変化する態様を示す図、図８５（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８５（Ｄ）～（Ｅ）が、モード移行チャンス時の態様を示す図、図８５（Ｆ）～（Ｇ）が、第１モードの態様を示す図、図８５（Ｈ）～（Ｉ）が、第２モードの態様を示す図、である。

【０６８５】

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）」に基く変動時に実行される。

【０６８６】

図８５（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８５（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（図８５では、Ａ図柄）に変化する。

【０６８７】

ここで、オールマイティー図柄（Ａ図柄）について説明する。装飾図柄１１５３の一部がオールマイティー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８５（Ｂ）において、オールマイティー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。

【０６８８】

また、オールマイティー図柄の数量は、演出画像表示装置１１５における左下部分に表示されており（図８５（Ｂ）参照）、当該オールマイティー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に変化可能となっている。

【０６８９】

そして、図８５（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８５（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４２０による演出が行われるまで振分機構４５０によって保持される。

【０６９０】

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８６および図８７を参照しつつ説明する。図８６は、演出用開閉装置３９８に入賞する前の演出画像表示装置１１５および演出用役物４２０の正面図であり、図８７は、演出用開閉装置３９８に入賞した後の演出画像表示装置１１５および演出用役物４２０の正面図である。

【０６９１】

図８６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４５０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４４０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４５０に遊技球が保持されていないことを視認可能である。

【０６９２】

一方、図８７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４５０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４４０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４５０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４５０に遊技球が保持された後の変動からは、振分機構４５０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８７に示す「ＣＨＡＮＣＥ」）が、演出画像表示装置１１５に表示される。

【０６９３】

図８５に戻り、振分機構４５０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４２０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４２０による演出も実行されない。

【０６９４】

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４２０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。

【０６９５】

まず、モード移行チャンスが発動されると、図８５（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８５（Ｅ）に示すように、後述の

演出用役物４２０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、「はずれ」）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。

【０６９６】

ここで、モード移行チャンスに実行される演出用役物４２０によるモード抽選演出について、図８８を参照しつつ説明する。図８８は、モード抽選演出時の演出画像表示装置１１５および演出用役物４２０の正面図である。図８８に示すように、演出用役物４２０によるモード抽選演出では、演出用役物４２０が回転駆動されて役物収容体４２２の内部に配置されたフィギュア４２４が正面側（すなわち、遊技者側）に向けられ、振分機構４５０に保持された遊技球が第１演出樋４２６に導かれる。そして、第１演出樋４２６が第１の演出口４３２に向けて下方に傾斜した態様（図２６（ａ）参照）と、第１演出樋４２６が第２演出樋誘導口４３４に向けて下方に傾斜した態様とが繰り返されて（図２６（ｂ））、当該遊技球が第１演出樋４２６上を左右方向に転動する演出動作が行われる。

【０６９７】

そして、図８８に示すように、図８５（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４３２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４３６を指している。そのため、第１演出樋４２６が第１の演出口４３２に向けて傾斜して遊技球が第１の演出口４３２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４２６が第２演出樋誘導口４３４に向けて傾斜して、遊技球が第２演出樋４２８上を転動して第２の演出口４３６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。

【０６９８】

図８５に戻り、演出用役物４２０のモード抽選演出により「第１モード」が選択されると、図８５（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８５（Ｇ）に示すように、「第１モード」では、演出画像表示装置１１５に表示される背景演出が通常モード（図６５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。

【０６９９】

一方、演出用役物４２０のモード抽選演出により「第２モード」が選択されると、図８５（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８５（Ｉ）に示すように、「第２モード」では、演出画像表示装置１１５に表示される背景演出が通常モード（図６５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。

【０７００】

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による演出や演出用役物４２０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。

【０７０１】

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４２４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。

【０７０２】

［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８９を参照して説明する。図８９は、「長当たり演出態様」の実行時に演出画像表示装置１１５で表示される態様を示す図である。すなわち、図８９（Ａ）は、長当たりを導出する態様を示す図、図８９（Ｂ）～（Ｅ）が、長当たり遊技中の態様を示す図、図８９（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８９（Ｉ）～（Ｊ）が、長当たり遊技終了後の態様を示す図、である。

【０７０３】

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８９（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、それに伴って演出画像表示装置１１５の演出画像（キャラクタを含む。）やスピーカ２８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８９（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８９（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。

【０７０４】

なお、本実施形態では１４ラウンド目に、図８９（Ｄ）に示すように、演出画像表示装置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８９（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。

【０７０５】

最後に、図８９（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８９（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。

【０７０６】

具体的には、第２のキャラクタが選択された場合は、図８９（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８９（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８９（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。

【０７０７】

そして、本実施形態における長当たり遊技の終了後は、図８９（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８９（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８９（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。

【０７０８】

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９０を参照しつつ説明する。図９０は、長当たり後モード抽選演出（役物抽選演出）時の演出画像表示装置１１５および演出用役物４２０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４５０に保持された遊技球を用いて、演出用役物４２０によるモード抽選演出が行われる。

【０７０９】

すなわち、図８９（Ｄ）の演出画面で第４のキャラクタが選択されると、図８７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４５０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４４０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４５０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４５０は当該遊技球を保持しない。これは、演出用役物４２０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。

【０７１０】

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。

【０７１１】

また、図８９（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４２０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４５０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４２０による演出が必ず実行されるため、振分機構４５０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８７に示す「ＣＨＡＮＣＥ」）は表示されない。

【０７１２】

そして、図９０に示すように、演出用役物４２０によるモード抽選演出では、演出用役物４２０が回転駆動されて、役物収容体４２２の内部に配置されたフィギュア４２４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４５０に保持された遊技球が第１演出樋４２６に導かれる。そして、第１演出樋４２６が第１の演出口４３２に向けて下方に傾斜した態様（図２６（ａ）参照）と、第１演出樋４２６が第２演出樋誘導口４３４に向けて下方に傾斜した態様とが繰り返されて（図２６（ｂ））、当該遊技球が第１演出樋４２６上を左右方向に転動する演出動作が行われる。

【０７１３】

ここで、図９０に示すように、図８９（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４３２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４３６を指している。そのため、第１演出樋４２６が第１の演出口４３２に向けて傾斜して遊技球が第１の演出口４３２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４２６が第２演出樋誘導口４３４に向けて傾斜して、遊技球が第２演出樋４２８上を転動して第２の演出口４３６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。

【０７１４】

図８９に戻り、演出用役物４２０のモード抽選演出により「確変モード」が選択されると、図８９（Ｉ）に示すように「確変モード」に移行する。「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、演出画像表示装置１１５に表示される演出画像の背景が通常モード（図６５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。

【０７１５】

一方、演出用役物４２０のモード抽選演出により「時短モード」が選択されると、図８９（Ｊ）に示すように「時短モード」に移行する。「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、演出画像表示装置１１５に表示される演出画像の背景が通常モード（図６５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。

【０７１６】

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４２０による演出が行われるため、モード移行への期待感を一層向上させることができる。

【０７１７】

［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９１～図９３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。

【０７１８】

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９１を参照しつつ説明する。図９１は、第２のキャラクタ（楽曲Ｂ）の「確変遊技演出態様」の実行時に演出画像表示装置１１５で表示される態様を示す図である。すなわち、図９１（Ａ）は、確変遊技を導出する態様を示す図、図９１（Ｂ）～（Ｈ）が、確変遊技中の態様を示す図である。

【０７１９】

図９１（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４５～５３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９１（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。

【０７２０】

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９１（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９１（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９１（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９１（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９１（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１８から出力される。一方、図９１（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４５の「歌リーチＢ扉ｎ枚目外れ」に基く変動に相当する。

【０７２１】

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。

【０７２２】

そして、図９１（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９１（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。

【０７２３】

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５０の「歌リーチＢ完走長当たり」に基く変動に相当する。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５１～５３の「歌リーチＢ扉ｎ枚目復活長当たり」に基く変動に相当する。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４６～４７の「歌リーチＢ扉ｎ枚目短当たり」および変動番号４８～４９の「歌リーチＢ扉ｎ枚目小当たり」に基く変動に相当する。

【０７２４】

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９２を参照しつつ説明する。図９２は、第３のキャラクタ（楽曲Ｃ）の「確変遊技演出態様」の実行時に演出画像表示装置１１５で表示される態様を示す図である。すなわち、図９２（Ａ）は、確変遊技を導出する態様を示す図、図９２（Ｂ）～（Ｈ）が、確変遊技中の態様を示す図である。

【０７２５】

第３のキャラクタ（楽曲Ｃ）の「確変遊技演出態様」の流れ（図９２（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９１（Ａ）～（Ｈ）参照）と基本的に同じである。図９２（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５４～６２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９２（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１８から出力される。一方、図９２（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９２（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９２（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。

【０７２６】

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５４～６２）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４５～５３）と同様である。ただし、第３のキャラクタの歌唱演出（図９２（Ｂ）～（Ｇ）参照）は、第２のキャラクタの歌唱演出（図９１（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。

【０７２７】

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９３を参照しつつ説明する。図９３は、第４のキャラクタ（楽曲Ｄ）の「確変遊技演出態様」の実行時に演出画像表示装置１１５で表示される態様を示す図である。すなわち、図９３（Ａ）は、確変遊技を導出する態様を示す図、図９３（Ｂ）～（Ｈ）が、確変遊技中の態様を示す図である。

【０７２８】

第４のキャラクタ（楽曲Ｄ）の「確変遊技演出態様」の流れ（図９３（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９１（Ａ）～（Ｈ）参照）と基本的に同じである。図９３（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６３～７１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９３（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１８から出力される。一方、図９３（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９３（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９３（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。

【０７２９】

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６３～７１）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４５～５３）と同様である。ただし、第４のキャラクタの歌唱演出（図９３（Ｂ）～（Ｇ）参照）は、第２のキャラクタの歌唱演出（図９１（Ｂ）～（Ｇ）参照）および第３のキャラクタの歌唱演出（図９２（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。

【０７３０】

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。

【０７３１】

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、演出画像表示装置１１５における画像演出およびスピーカ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、演出画像表示装置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。

【０７３２】

以上説明したように、この実施の形態にかかる遊技機によれば、以下のような多くの優れた効果が得られるようになる。なお、以下に列記する効果（１）～（４）は、この実施の形態にかかる遊技機によって得られる効果の一例である。

【０７３３】

（１）変動パターン設定処理（Ｓ１５０）にて、映像演出及び楽曲演出（イントロ演出）と、スーパーリーチ演出とをそれぞれ行うべき旨判断されたときは（所定の条件が満たされたときは）、ノーマルリーチ演出（第１のリーチ演出）が本来行われるべき期間まで延長された「全図柄変動期間」において、スーパーリーチ演出（第２のリーチ演出）に用いられる演出映像と同種の演出映像が上記演出画像表示装置１１５に現れる映像演出と、スーパーリーチ演出に用いられる声楽曲と同種の声楽曲が上記スピーカ１８，５７により音響出力するようにした。すなわち、上記スーパーリーチ演出を行うにあたり、上記映像演出及び上記楽曲演出を上記ノーマルリーチ演出に代えてそれぞれ実行することとし、これによって上記映像演出及び上記楽曲演出が開始されてから上記スーパーリーチ演出が終了するまでの期間、上記演出画像表示装置１１５に１つの演出映像を継続して表示させるとともに上記スピーカ１８，５７により１つの声楽曲を継続して音響出力させることとした。これにより、１つの演出映像及び１つの声楽曲を上記装飾図柄の変動表示演出に用いるにあたり、上記ノーマルリーチ演出が本来行われるべき期間を有効利用することができるようになる。したがって、このように１つの演出映像及び１つの声楽曲が長い期間継続して使用されながらも、上記装飾図柄の変動表示演出に要する時間が無駄に長くなるようなことが好適に回避され、斬新な変動表示演出がテンポ良く行われるようになり、ひいては特別遊技状態が発生するまでの過程における単調さが解消されるようになる。

また、上記構成によれば、上記スーパーリーチ演出に先立って、上記映像演出及び上記楽曲演出がそれぞれ行われる。このため、ある特定の演出から発展的に行われるリーチ演出であるスーパーリーチ演出が上記装飾図柄の変動表示演出の開始直後に突然行われる、といった違和感が生じるようなことも好適に回避されるようになる。

また、さらに、上記楽曲演出及び上記スーパーリーチ演出では、例えば特定のキャラクタによって歌唱される声楽曲（イントロなども含む）を上記スピーカ１８，５７により音響出力することとした。すなわち、こうした声楽曲が音響出力される期間を長く設定するようにしたため、これによっても遊技の興趣の低下が抑制されるようになる。

また、スーパーリーチ演出を行う旨判断されなかった場合であっても、上記映像演出及び楽曲演出をそれぞれ実行することとした。このため、リーチ演出が全く行われないにもかかわらず、遊技者は、上記第２のリーチ演出が行われることへの期待感を持つようになり、遊技の興趣の低下が抑制されるようになる。

【０７３４】

（２）上記映像演出及び上記楽曲演出の各演出内容を示す複数の映像楽曲演出情報、及び上記スーパーリーチ演出の演出内容を示す複数のスーパーリーチ演出情報が上記映像楽曲演出情報の別にそれぞれ対応付けされるかたちで記憶されている変動パターンテーブルを備えることとした。そして、上記複数の映像楽曲演出情報の中から選出された映像楽曲演出情報に基づいて上記映像演出及び楽曲演出をそれぞれ実行するとともに　上記選出された映像楽曲演出情報に対応付けされるかたちで記憶されているスーパーリーチ演出情報に基づいて上記スーパーリーチ演出を行うこととした。すなわち、複数種の声楽曲が録音されており、これら複数種の声楽曲から選択的に声楽曲を音響出力するようにしたため、遊技者は、複数種の声楽曲を聴くことができるようになり、遊技の興趣の低下を抑制することができるようになる。また、スーパーリーチ演出の演出内容を示す複数の第２のリーチ演出情報を上記映像楽曲演出情報の別にそれぞれ対応付けされるかたちで記憶しておく

こととしたため、上記楽曲演出にて用いられた声楽曲と同種の声楽曲を上記第２のリーチ演出にて選択的に使用する際の演算負荷も好適に軽減されるようになる。

【０７３５】

（３）上記映像演出及び上記楽曲演出がそれぞれ行われる確率が高い旨を上記演出画像表示装置１１５に表示される演出映像を通じて遊技者に示説演出することとした。したがって、上記映像演出及び楽曲演出が行われないような場合であっても、遊技者は、こうした示説演出により上記映像演出及び楽曲演出、さらには上記スーパーリーチ演出が行われることへの期待感を持つようになる。これにより、上記映像演出及び楽曲演出が行われない場合における遊技の興趣の低下を好適に抑制することができるようになる。

【０７３６】

（４）上記映像演出及び上記楽曲演出に際し、上記選出された映像楽曲演出情報の種類を遊技者に事前に示唆することとした。このため、遊技者は、上記選出される声楽曲を落ち着いて聴くことができるようになる。

【０７３７】

このように、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１～１３は単独で、若しくは、適宜組み合わされて備えられている。

【０７３８】

［構成１］

遊技領域が形成され、当該遊技領域に向けて遊技媒体が打ち込まれる遊技盤と、

前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技媒体を受け入れ可能な始動口と、

複数の図柄の変動表示および効果音を、所定の遊技態様として導出可能な遊技態様導出手段と、

遊技領域に向けて打ち込まれた遊技媒体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媒体の検出に応じて少なくとも大当たりに当選したか否かの判定を行う抽選手段、

前記所定の遊技態様および前記抽選手段による抽選結果を、前記遊技態様導出手段に導出する遊技態様導出制御手段、

複数の図柄の変動表示が行われる複数図柄変動期間を経たのちに前記抽選手段による外れの抽選結果が導出される外れ遊技態様と、当該複数図柄変動期間およびリーチ図柄による変動表示が行われるリーチ変動期間を経たのちに前記抽選手段による抽選結果が導出されるリーチ遊技態様と、を少なくとも含む複数の遊技態様を記憶する遊技態様記憶手段、

および、前記抽選手段による抽選において大当たりに当選したことに応じて大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段、を少なくとも有する遊技制御手段と、を備え、

前記遊技態様導出制御手段は、

前記抽選手段による抽選結果が外れであるときは、前記外れ遊技態様または前記リーチ遊技態様を前記遊技態様導出手段に導出すると共に、

前記抽選手段による抽選結果が大当たりであるときは、前記リーチ遊技態様を前記遊技態様導出手段に導出することが可能であって、

さらに、前記外れ遊技態様には、特殊外れ遊技態様および通常外れ遊技態様が含まれていると共に、

前記リーチ遊技態様には、通常リーチ遊技態様および特殊リーチ遊技態様が含まれており、

前記特殊外れ遊技態様は、

前記複数図柄変動期間において、所定の効果音および複数の図柄の変動表示が導出されたのちに当該複数の図柄の変動表示に代えて特殊表示が導出され、当該特殊表示が導出されたことを契機として当該所定の効果音に代わる所定の楽曲の一般楽音が導出されると共に当該複数の図柄の変動表示が再び導出され、その後、当該複数の図柄の停止表示が導出される遊技態様であり、

前記通常外れ遊技態様は、

前記複数図柄変動期間において、所定の効果音および複数の図柄の変動表示が導出されたのち、前記特殊表示が表示されることなく、当該複数の図柄の停止表示が導出される遊技態様であり、
前記通常リーチ遊技態様は、
前記複数図柄変動期間において、所定の効果音および複数の図柄の変動表示が導出されたのち、前記特殊表示が表示されることなく、前記リーチ変動期間において、当該所定の効果音に代わる所定の楽曲の特定部分を含む特定楽音およびリーチ図柄による変動表示が導出される遊技態様であり、
前記特殊リーチ遊技態様は、
前記複数図柄変動期間において、所定の効果音および複数の図柄の変動表示が導出されたのちに当該複数の図柄の変動表示に代えて特殊表示が表示され、当該特殊表示が導出されたことを契機として当該所定の効果音に代わる所定の楽曲の一般楽音が導出されると共に当該複数の図柄の変動表示が再び導出され、前記リーチ変動期間において、当該所定の楽曲と同一の楽曲の特定楽音が導出されると共に、リーチ図柄による変動表示として、前記通常リーチ遊技態様における変動表示よりも前記抽選手段による抽選に当選している期待感が高い変変動表示が導出される遊技態様であって、
前記遊技制御手段は、
前記遊技態様導出制御手段によって前記遊技態様導出手段に導出する遊技態様を、前記遊技態様記憶手段に記憶される複数の遊技態様のなかから選択決定する遊技態様決定手段をさらに有しており、
前記遊技態様決定手段は、
前記抽選手段による抽選結果が外れであるときは、前記遊技態様導出手段に導出する遊技態様として、前記特殊外れ遊技態様、前記通常外れ遊技態様、前記特殊リーチ遊技態様および前記通常リーチ遊技態様のうちいずれかの遊技態様に選択的に決定する一方、
前記抽選手段による抽選結果が大当たりであるときは、前記遊技態様導出手段に導出する遊技態様として、前記特殊外れ遊技態様および前記通常遊技態様のいずれにも決定されることなく、前記特殊リーチ遊技態様および前記通常リーチ遊技態様のうちいずれかの遊技態様に選択的に決定することを特徴とする。

【０７３９】

これによれば、本発明に係る遊技機は、遊技領域３７が形成された遊技盤５を備えている。遊技領域３７には、遊技領域３７に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ可能な始動口（第１始動口３９０、第２始動口３９２、第３始動口３９４）と、所定の遊技態様を導出する遊技態様導出手段（演出画像表示装置１１５およびスピーカー１８，５７）と、遊技制御手段（主制御基板５１０、周辺制御基板６１０および表示装置制御基板１１６）と、が備えられている。遊技制御手段は、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）、遊技態様導出制御手段（第１特別図柄画像表示制御手段６１４および音源ＩＣ６７０、第２特別図柄画像表示制御手段６１５および音源ＩＣ６７０）、外れ遊技態様とリーチ遊技態様とを含む複数の遊技態様を記憶する遊技態様記憶手段（テーブル１～３３）、遊技態様導出手段に導出する遊技態様を遊技態様記憶手段に記憶される複数の遊技態様のなかから選択決定する遊技態様決定手段（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、ステップＳ１６１０、ステップＳ１６２０）、および、大当たり遊技実行手段５１５、を少なくとも有する。

【０７４０】

ここで、遊技領域３７に向けて打ち込まれた遊技球が始動口（第１始動口３９０、第２始動口３９２、第３始動口３９４）に受け入れられると始動検出手段（ステップＳ１１０４、ステップＳ１１０１）によって始動検出され、この始動検出に基づいて抽選手段（第１特別図柄抽選手段７００、第２特別図柄抽選手段７１０）による抽選が行われる。抽選手段による抽選結果は、遊技態様導出制御手段（第１特別図柄画像表示制御手段６１４および音源ＩＣ６７０、第２特別図柄画像表示制御手段６１５および音源ＩＣ６７０）によ

って遊技態様導出手段（演出画像表示装置１１５およびスピーカー１８，５７）に導出される。この遊技態様導出手段では、抽選結果の導出に先だって、抽選手段による抽選結果に基づいて複数の図柄の変動表示および効果音が所定の遊技態様として導出される。この遊技態様導出手段に導出される遊技態様は、遊技態様記憶手段（テーブル１～３３）に記憶されている複数の遊技態様のなかから、遊技態様決定手段（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、ステップＳ１６１０、ステップＳ１６２０）によって選択決定される。

【０７４１】

そして、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）による抽選結果が外れであるときは、外れ遊技態様またはリーチ遊技態様が、遊技態様導出手段（演出画像表示装置１１５およびスピーカー１８，５７）に導出され、その後、外れであることが把握できる態様で導出される。また、抽選手段による抽選結果が大当たりであるときは、リーチ遊技態様が遊技態様導出手段に導出され、その後、大当たりであることが把握できる態様で導出される。そして、大当たりであることが把握できる態様で導出されたのち、大当たり遊技実行手段５１５によって大当たり遊技が実行される。

【０７４２】

なお、外れ遊技態様は、複数の図柄の変動表示が行われる複数図柄変動期間を経たのちに、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）による外れの抽選結果が導出される態様である。一方、リーチ遊技態様は、複数図柄変動期間およびリーチ図柄による変動表示が行われるリーチ変動期間を経たのちに、抽選手段による抽選結果が導出される態様である。

【０７４３】

また、外れ遊技態様には、特殊外れ遊技態様および通常外れ遊技態様が含まれている。一方、リーチ遊技態様には、通常リーチ遊技態様および特殊リーチ遊技態様が含まれている。

【０７４４】

特殊外れ遊技態様は、複数図柄変動期間において、所定の効果音および複数の図柄の変動表示が導出されたのちに当該複数の図柄の変動表示に代えて特殊表示（図８２（Ｃ）に示される閃光を模した演出）が導出され、当該特殊表示が導出されたことを契機として当該所定の効果音に代わる所定の楽曲の一般楽音が導出されると共に当該複数の図柄の変動表示が再び導出され、その後、当該複数の図柄の停止表示が導出される遊技態様である。

【０７４５】

通常外れ遊技態様は、複数図柄変動期間において、所定の効果音および複数の図柄の変動表示が導出されたのち、特殊表示（図８２（Ｃ）に示される閃光を模した演出）が表示されることなく、当該複数の図柄の停止表示が導出される遊技態様である。

【０７４６】

通常リーチ遊技態様は、複数図柄変動期間において、特殊表示（図８２（Ｃ）に示される閃光を模した演出）が表示されることなく所定の効果音および複数の図柄の変動表示が導出されると共に、リーチ変動期間において、当該所定の効果音に代わる所定の楽曲の特定部分を含む特定楽音およびリーチ図柄による変動表示が導出される遊技態様である。

【０７４７】

特殊リーチ遊技態様は、複数図柄変動期間において、所定の効果音および複数の図柄の変動表示が導出されたのちに当該複数の図柄の変動表示に代えて特殊表示（図８２（Ｃ）に示される閃光を模した演出）が表示され、当該特殊表示が導出されたことを契機として当該所定の効果音に代わる所定の楽曲の一般楽音が導出されると共に当該複数の図柄の変動表示が再び導出される。そして、リーチ変動期間において、当該所定の楽曲と同一の楽曲の特定楽音が導出されると共に、リーチ図柄による変動表示として、通常リーチ遊技態様における変動表示よりも抽選手段による抽選に当選している可能性が高い変動表示が導出される遊技態様である。

【０７４８】

そして、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）による抽選結果が外れであるときは、遊技態様導出手段（演出画像表示装置１１５およびスピーカー１８，５７）に導出される遊技態様として、特殊外れ遊技態様、通常外れ遊技態様、特殊リーチ遊技態様および通常リーチ遊技態様のうちいずれかの遊技態様に選択的に決定される。一方、抽選手段による抽選結果が大当たりであるときは、遊技態様導出手段に導出される遊技態様として、特殊外れ遊技態様および通常遊技態様のいずれにも決定されることなく、特殊リーチ遊技態様および通常リーチ遊技態様のうちいずれかの遊技態様に選択的に決定される。

【０７４９】

このように、特殊外れ遊技態様の複数図柄変動期間では、所定の効果音および複数の図柄の変動表示が導出されたのちに当該複数の図柄の変動表示に代えて特殊表示（図８２（Ｃ）に示される閃光を模した演出）が導出され、当該特殊表示が導出されたことを契機として当該所定の効果音に代わる所定の楽曲の一般楽音が導出されると共に当該複数の図柄の変動表示が再び導出される。また、特殊リーチ遊技態様の複数図柄変動期間においても、特殊外れ遊技態様の複数図柄変動期間にて導出される態様と同様に、所定の効果音および複数の図柄の変動表示が導出されたのちに当該複数の図柄の変動表示に代えて特殊表示が導出され、当該特殊表示が導出されたことを契機として当該所定の効果音に代わる所定の楽曲の一般楽音が導出されると共に当該複数の図柄の変動表示が再び導出される。

【０７５０】

また、特殊外れ遊技態様および特殊リーチ遊技態様のいずれにおいても、複数図柄変動期間において、所定の効果音および複数の図柄の変動表示が導出されたのちに当該複数の図柄の変動表示に代えて特殊表示（図８２（Ｃ）に示される閃光を模した演出）が導出され、当該特殊表示が導出されたことを契機として当該所定の効果音に代わる所定の楽曲の一般楽音が導出されると共に当該複数の図柄の変動表示が再び導出される。

【０７５１】

従って、複数の図柄の変動表示に代えて特殊表示（図８２（Ｃ）に示される閃光を模した演出）が導出されたとき、その後に複数の図柄が停止表示されるのかリーチ変動期間に至るのではないかといったドキドキ感を感じることとなる。即ち、特殊表示の導出が、リーチ変動期間に至る期待感を遊技者に与えることとなるのである。とくに、複数の図柄の変動表示に代えて特殊表示が導出され、その後にリーチ変動期間に至った場合には、期高リーチ遊技態様（スーパーリーチ）に至るので、その効果は大きい。また、特殊表示が導出されたのちに複数の図柄が停止表示されるとき、当該遊技態様は特殊外れ遊技態様であることから、抽選手段による抽選結果が外れである旨が導出される。一方、特殊表示が導出されたのちにリーチ変動に至る場合には、抽選手段による抽選結果が大当たりである可能性がある。このように、特殊表示が導出されたのちに導出される態様如何によって遊技者が受ける利益が大きく異なる可能性があることから、特殊表示が導出された場合に遊技者が受ける興奮度が高くなり、ひいては大当たり遊技が発生するまでの過程における単調さを解消でき、興趣の低下を抑制できる。

【０７５２】

また、複数図柄変動期間において特殊表示（図８２（Ｃ）に示される閃光を模した演出）が導出されたのちにリーチ変動期間に至った場合には、当該遊技態様は特殊リーチ遊技態様であることから、当該リーチ変動期間において、リーチ図柄による変動表示として抽選手段による抽選に当選している期待感が高い変動表示が導出される。即ち、特殊表示が導出されたのちにリーチ変動期間に至った場合には、通常リーチ遊技態様が導出される場合よりも抽選に当選している期待感が高いので、特殊表示が導出された場合には、遊技者の興奮度がより一層高くなり、興趣の低下を抑制できる。

【０７５３】

また、通常外れ遊技態様および通常リーチ遊技態様が導出される場合には、複数図柄変動期間において、特殊表示（図８２（Ｃ）に示される閃光を模した演出）が導出されることなく所定の効果音および複数の図柄の変動表示が導出されるのみである一方、特殊外れ

遊技態様および特殊リーチ遊技態様が導出される場合には、複数図柄変動期間において特殊表示が導出されたことを契機として所定の効果音に代わる所定の楽曲の一般楽音（導入部即ちイントロ部）が導出される。即ち、特殊表示が導出される前と導出された後とで遊技者の聴覚によって把握できる態様が明らかに異なることから、特殊表示が導出されたことを見逃した場合であっても、所定の楽曲の一般楽音が導出された場合には、特殊外れ遊技態様および特殊リーチ遊技態様のいずれかであることを把握できる。

【０７５４】

また、複数図柄変動期間において特殊表示（図８２（Ｃ）に示される閃光を模した演出）が導出されたことを見逃した場合であっても、複数図柄変動期間において所定の楽曲の一般楽音が導出され、さらにリーチ変動期間において当該所定の楽曲と同一の楽曲の特定楽音（前半部または／および後半部のサビ部）が導出される場合には、当該遊技態様は特殊リーチ遊技態様であることから、リーチ図柄による変動表示として、通常リーチ遊技態様における変動表示よりも抽選手段による抽選に当選している期待感が高い変動表示が導出されることとなる。従って、複数図柄変動期間において所定の楽曲の一般楽音が導出された場合には、リーチ変動期間に至るか否かに興味が惹かれることとなる。これにより、従来のように視覚で把握できる遊技態様のみでなく、聴覚で把握できる遊技態様にも興味が惹かれることとなり、興趣の低下を抑制できる。とくに、リーチ変動期間において導出される楽曲の特定楽音は、当該リーチ変動期間に至る前の複数図柄変動期間において導出される楽曲の一般楽音と関連性がある（即ち同一の楽曲である）ことから、リーチ変動期間に至る前から聴覚で把握できる遊技態様による興味を遊技者に与えることができ、複数図柄変動期間における遊技者の興趣の低下を抑制できる。

【０７５５】

さらに、リーチ変動期間にて、リーチ図柄による変動表示として抽選手段による抽選に当選している期待感が比較的高い特殊リーチ遊技態様が導出されるとき、複数図柄変動期間において所定の効果音に代えて導出される一般楽音は、リーチ変動期間において導出される楽曲と同一の楽曲にかかる楽音である。従って、遊技者は、複数図柄変動期間からリーチ変動期間に移行したときに、リーチ変動期間に移行したことによる喜びに加えて、複数図柄変動期間において導出された楽曲と同一の楽曲が導出されるか否かにも興味が惹かれ、興趣の低下を抑制できる。

【０７５６】

また、特殊リーチ遊技態様が導出される場合には、複数図柄変動期間からリーチ変動期間を経て抽選結果が導出されるまでの比較的長い時間に亘って抽選に当選している期待感を失うことがないので、興趣の低下を抑制できる。

【０７５７】

なお、「抽選に当選している期待感が高い」とは、抽選手段（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き出される期待感であって、この期待感が高いほど、抽選に当選している可能性（確率）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よりも抽選に当選している期待感が高くなる。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よりも抽選に当選している期待感が高くなる。

【０７５８】

また、「楽曲」は、例えば導入部（イントロ部）と主要部（サビ部）とから構成されている導入部から曲の最後までの一連の曲等が相当する。また、「楽音」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。

【０７５９】

［構成２］

構成１に記載の遊技機において、

前記抽選手段による抽選結果である大当たりには長当たりおよび短当たりが含まれており、

前記大当たり遊技実行手段は、

前記抽選手段による抽選において当選した大当たりが長当たりであるときに、遊技者に多量の遊技媒体の払い出しが可能となる長当たり遊技を実行する長当たり遊技実行手段と、

前記抽選手段による抽選において当選した大当たりが短当たりであるときに、前記長当たり遊技よりも遊技者に払い出される遊技媒体が少量となる短当たり遊技を実行する短当たり遊技実行手段と、を有すると共に、

前記遊技態様記憶手段は、

前記複数図柄変動期間において、所定の効果音および複数の図柄の変動表示が導出されたのちに当該複数の図柄の変動表示に代えて特殊表示が導出され、当該特殊表示が導出されたことを契機として当該所定の効果音に代わる所定の楽曲の一般楽音が導出されると共に当該複数の図柄の変動表示が再び導出され、その後、当該複数の図柄の停止表示が導出される前記特殊外れ遊技態様と極似する短当たり遊技態様を、さらに記憶しており、

前記遊技態様決定手段は、

前記抽選手段による抽選結果が大当たりであったとしても、当該大当たりが短当たりであるときは、前記遊技態様導出手段に導出する遊技態様として前記特殊リーチ遊技態様に決定することなく、前記短当たり遊技態様に決定することを特徴とする。

【０７６０】

これによれば、複数図柄変動期間において特殊表示（図８２（Ｃ）に示される閃光を模した演出）が導出されたことを契機として所定の効果音に代えて所定の楽曲の一般楽音（導入部のイントロ部）が導出された場合には、当該複数図柄変動期間を経たのちにリーチ変動期間に至らなかった場合であっても、抽選手段（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に当選している可能性がある。従って、複数図柄変動期間において特殊表示が導出されたことを契機として所定の効果音に代えて所定の楽曲の一般楽音（導入部即ちイントロ部）が導出された場合には、たとえリーチ変動期間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。

【０７６１】

［構成３］

構成１または構成２に記載の遊技機において、

前記特殊外れ態様は第１の特殊外れ遊技態様であると共に、当該外れ遊技態様には、さらに第２の特殊外れ遊技態様が含まれており、

前記第１の特殊外れ遊技態様は、

前記複数図柄変動期間において、前記特殊表示が前記所定の楽曲の一般楽音および当該特殊表示の導出を契機として再び導出される複数の図柄の変動表示に先だって導出される遊技態様であり、

前記第２の特殊外れ遊技態様は、

前記複数図柄変動期間において、所定の効果音および複数の図柄の変動表示が導出されたのちに当該複数の図柄の変動表示に代えて特殊表示が導出され、当該特殊表示が表示されたのちに所定の楽曲が導出されることなく当該所定の効果音および当該複数の図柄の変動表示が再び導出される遊技態様であり、

前記特殊リーチ遊技態様は、

前記複数図柄変動期間において、前記特殊表示が前記所定の楽曲の一般楽音および当該

特殊表示の導出を契機として再び導出される複数の図柄の変動表示に先だって導出される遊技態様であることを特徴とする。

【０７６２】

これによれば、複数図柄変動期間において所定の効果音および複数の図柄の変動表示が導出されたのちに当該複数の図柄の変動表示に代えて特殊表示（図８２（Ｃ）に示される閃光を模した演出）が導出された場合であっても、所定の楽曲が導出されることなく当該所定の効果音および当該複数の図柄の変動表示が再び導出される場合（第２の特殊外れ遊技態様が導出される場合）がある。即ち、複数図柄変動期間において特殊表示が導出されたからといって、必ずしも所定の楽曲が導出されるとは限らない。しかも、特殊表示は、所定の楽曲の一般楽音および複数の図柄の変動表示の導出に先だって導出される。従って、特殊表示が導出されたとき、所定の効果音が再び導出されるのか、所定の効果音に代えて所定の楽曲が導出されるのかに遊技者の興味が惹かれることとなり、興趣の低下を抑制できる。

【０７６３】

［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、

前記特殊リーチ遊技態様についてのリーチ変動期間において導出される所定の楽曲の特定楽音は、当該所定の楽曲の主要部のフレーズを含む楽音であって、

前記特殊リーチ遊技態様についての前記複数図柄変動期間において導出される所定の楽曲の一般楽音は、当該所定の楽曲の導入にかかるフレーズを含む楽音であることを特徴とする。

【０７６４】

これによれば、特殊リーチ遊技態様についてのリーチ変動期間において導出される特定楽音は、所定の楽曲の主要部のフレーズを含む楽音なので、大当たりへの期待感を持てる演出と当該所定の楽曲の主要部のフレーズを含む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。

【０７６５】

また、特殊リーチ遊技態様についての複数図柄変動期間において所定の効果音に代えて導出される一般楽音は、リーチ変動期間において導出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導出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。

【０７６６】

しかも、複数図柄変動期間において所定の効果音に代えて導出される一般楽音は、リーチ変動期間において導出される楽曲の導入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導出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、複数図柄変動期間における興趣の低下を抑制できる。

【０７６７】

［構成５］

構成１～４のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記リーチ変動期間において導出されるリーチ図柄による変動表示には期低リーチ変動表示と期高リーチ変動表示とが含まれていると共に、

前記期高リーチ変動表示は、前記抽選手段による抽選において当選している期待感が前記期低リーチ変動表示よりも相対的に高いリーチ変動表示であって、

前記通常リーチ遊技態様は、当該通常リーチ遊技態様のリーチ図柄変動期間において先ずは前記期低リーチ変動表示が表示される遊技態様である一方、

前記特殊リーチ遊技態様は、当該特殊リーチ遊技態様のリーチ図柄変動期間において前記期低リーチ変動表示が表示されることなく、前記期高リーチ変動表示が表示されることを特徴とする。

【０７６８】

これによれば、通常リーチ遊技態様が導出されるとき、リーチ図柄変動期間において先ずは期低リーチ変動表示が表示される。一方、特殊リーチ遊技態様が導出されるとき、リーチ図柄変動期間において期低リーチ変動表示が表示されることなく、期高リーチ変動表示が表示される。即ち、複数図柄変動期間において特殊表示（図８２（Ｃ）に示される閃光を模した演出）が導出されると共に当該特殊表示が導出されたことを契機として所定の効果音に代えて所定の楽曲の一般楽音が導出されたとき、リーチ変動期間に至ると、期低リーチ変動表示が表示されることなく常に期高リーチ変動表示が表示されることとなる。これにより、複数図柄変動期間において特殊表示が導出されたときは、リーチ変動期間に至ると常に期高リーチ変動表示が表示されることとなることから、特殊表示が導出されたときまたは当該特殊表示を経たのちにリーチ変動期間にいたったときの遊技者の期待感を増幅させることができ、興趣の低下を抑制できる。

【０７６９】

［構成６］

構成５に記載の遊技機において、

前記抽選手段による抽選結果が外れの場合における期低リーチ変動表示の出現頻度は、前記抽選手段による抽選結果が外れの場合における期高リーチ変動表示の出現頻度よりも高いことを特徴とする。

【０７７０】

これによれば、抽選手段（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）による抽選結果が外れの場合に、期高リーチ変動表示よりも期低リーチ変動表示の方が出現頻度が高い。本発明では、複数図柄変動期間において所定の効果音に代えてリーチ変動期間に導出される特定楽音と同一の楽曲の一般楽音が導出されて、その後リーチ変動期間に移行したときは、常に期高リーチ変動表示が導出されるので、期高リーチ変動表示が導出されることによる期待感が増幅し、興趣の低下を抑制できる。

【０７７１】

［構成７］

構成５または６に記載の遊技機において、

前記抽選手段による抽選結果が大当たりの場合における前記期高リーチ変動表示の出現頻度は、前記抽選手段による抽選結果が大当たりの場合における前記期低リーチ変動表示の出現頻度よりも高いことを特徴とする。

【０７７２】

これによれば、抽選手段（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）による抽選結果が大当たりの場合に、期低リーチ変動表示よりも期高リーチ変動表示の方が出現頻度が高い。本発明では、複数図柄変動期間において所定の効果音に代えてリーチ変動期間に導出される特定楽音と同一の楽曲の一般楽音が導出されて、その後リーチ変動期間に移行したときは、常に期高リーチ変動表示が導出されるので、期高リーチ変動表示が導出されることによる期待感が増幅し、興趣の低下を抑制できる。

【０７７３】

［構成８］

構成１～７のいずれか一つの遊技機において、

前記特殊態様は、前記遊技態様導出手段に導出される全ての図柄が視認できない態様であることを特徴とする。

【０７７４】

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）による抽選結果は、複数の図柄が停止表示されたときの当該複数の図柄の組み合わせによって導出されることから、複数の図柄の変動表示が開始されると、遊技者は、当該複数の図柄の表示に着目する。従って、全図柄変動期間において、複数の図柄の変動表示が開始されたのちに当該複数の図柄の全てが視認できなくなると、遊技者は、不安感と期待感とが交錯した気持ちになる。このようにして、リーチ変動期間に至る前の全図柄変動期間においても、興趣の低下を抑制できる。

【０７７５】
［構成９］
遊技領域が形成され、当該遊技領域に向けて遊技媒体が打ち込まれる遊技盤と、
前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技媒体を受け入れ可能な始動口と、
所定の遊技態様を導出する遊技態様導出手段と、
遊技領域に向けて打ち込まれた遊技媒体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媒体の検出に応じて少なくとも大当たりに当選したか否かの判定を行う抽選手段、
前記遊技態様導出手段において所定の遊技態様で導出を行い、前記抽選手段による抽選結果を導出する遊技態様導出制御手段、
前記遊技態様導出制御手段によって前記遊技態様導出手段に導出する複数の遊技態様を記憶すると共に、当該複数の遊技態様のうち少なくとも一つの遊技態様としてリーチ遊技態様を記憶する遊技態様記憶手段、
および、前記抽選手段による抽選において当選したことに応じて大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段、を少なくとも有する遊技制御手段と、を備え、
前記大当たり遊技実行手段は、
前記抽選手段による抽選において当選した当たりが長当たりであるときに、遊技者に多量の遊技媒体の払い出しが可能となる長当たり遊技を実行する長当たり遊技実行手段と、
前記抽選手段による抽選において当選した当たりが短当たりであるときに、前記長当たり遊技よりも遊技者に払い出される遊技媒体が少量となる短当たり遊技を実行する短当たり遊技実行手段と、を有しており、
前記リーチ遊技態様は、
複数の図柄の変動表示が行われると共に所定の効果音が出力される複数図柄変動期間と、
前記複数図柄変動期間を経たのちに表示されると共に、所定の楽曲の特定部分を含む特定楽音が出力されるリーチ変動期間と、から少なくとも構成されていると共に、
前記リーチ遊技態様には、期低リーチ遊技態様と期高リーチ遊技態様とが含まれており、
前記期低リーチ遊技態様は、前記抽選手段による抽選において当選している期待感が前記期高リーチ遊技態様よりも相対的に低いリーチ遊技態様であり、
前記期高リーチ遊技態様は、前記リーチ変動期間における表示態様が前記期低リーチ遊技態様のリーチ変動期間における表示態様と異なると共に、前記抽選手段による抽選において当選している期待感が前記期低リーチ遊技態様よりも相対的に高いリーチ遊技態様であり、
前記遊技態様導出制御手段は、
前記抽選手段による抽選結果に基づいて前記遊技態様記憶手段に記憶される遊技態様のうちいずれかの遊技態様を前記遊技態様導出手段に導出するものであって、
特定条件の成立に応じて、前記複数図柄変動期間における前記所定の効果音に代えて前記リーチ変動期間に出力される前記特定楽音と同一の楽曲であって且つ当該特定楽音とは異なる部分を含む一般楽音を出力すると共に、
当該複数図柄変動期間を経たのちにリーチ変動期間に至る場合には前記期高リーチ遊技態様を導出し、
当該複数図柄変動期間を経たのちにリーチ変動期間に至らない場合には前記抽選手段による抽選において当選している期待感が低く且つ前記リーチ遊技態様とは異なる遊技態様を導出可能であることを特徴とする。
【０７７６】
これによれば、本発明に係る遊技機は、遊技領域３７が形成された遊技盤５を備えている。遊技媒体としての遊技球が遊技領域３７に向けて打ち込まれる。遊技領域３７には、遊技領域３７に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ可能な始動口（第１始動口３９０、

第２始動口３９２、第３始動口３９４）と、所定の遊技態様を導出する遊技態様導出手段（演出画像表示装置１１５およびスピーカー１８，５７）と、遊技制御手段（主制御基板５１０、周辺制御基板６１０および表示装置制御基板１１６）と、が備えられている。遊技制御手段は、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）、遊技態様導出制御手段（第１特別図柄画像表示制御手段６１４および音源ＩＣ６７０、第２特別図柄画像表示制御手段６１５および音源ＩＣ６７０）、リーチ遊技態様を含む複数の遊技態様を記憶する遊技態様記憶手段（テーブル１～３３）、および、大当たり遊技実行手段５１５、を少なくとも有する。大当たり遊技実行手段５１５は、長当たり遊技実行手段５１５ａと短当たり遊技実行手段５１５ｂとを有している。長当たり遊技実行手段５１５ａは、抽選手段による抽選において当選した当たりが長当たりであるときに、遊技者に多量の遊技媒体の払い出しが可能となる長当たり遊技を実行する。短当たり遊技実行手段５１５ｂは、抽選手段による抽選において当選した当たりが短当たりであるときに、長当たり遊技よりも遊技者に払い出される遊技媒体が少量となる短当たり遊技を実行する。リーチ遊技態様は、複数図柄変動期間と、リーチ変動期間と、から少なくとも構成されている。複数図柄変動期間では、複数の図柄の変動表示が行われると共に所定の効果音が出力される。リーチ変動期間では、複数図柄変動期間を経たのちに表示されると共に、所定の楽曲の特定部分を含む特定楽音が出力される。リーチ遊技態様には、期低リーチ遊技態様（ノーマルリーチ）と期高リーチ遊技態様（スーパーリーチ）とが含まれている。期低リーチ遊技態様は、抽選手段による抽選において当選している期待感が期高リーチ遊技態様よりも相対的に低いリーチ遊技態様である。期高リーチ遊技態様は、リーチ変動期間における表示態様が期低リーチ遊技態様のリーチ変動期間における表示態様と異なると共に、抽選手段による抽選において当選している期待感が期低リーチ遊技態様よりも相対的に高いリーチ遊技態様である。遊技態様導出制御手段は、抽選手段による抽選結果に基づいて遊技態様記憶手段に記憶される遊技態様のうちいずれかの遊技態様を遊技態様導出手段に導出するものである。そして、特定条件の成立に応じて、複数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と同一の楽曲であって且つ当該特定楽音とは異なる部分を含む一般楽音を出力する。また、複数図柄変動期間を経たのちにリーチ変動期間に至る場合には期高リーチ遊技態様を導出し、複数図柄変動期間を経たのちにリーチ変動期間に至らない場合には抽選手段による抽選において当選している期待感が低く且つリーチ遊技態様とは異なる遊技態様を導出可能であることを特徴とする。

【０７７７】

このように、構成９に記載の遊技機におけるリーチ遊技態様は、複数図柄変動期間とリーチ変動期間とから少なくとも構成されており、複数図柄変動期間では複数の図柄の変動表示が行われると共に所定の効果音が出力され、複数図柄変動期間を経たのちに表示されるリーチ変動期間では所定の楽曲の特定部分を含む特定楽音が出力されるので、大当たり遊技が発生するまでの過程における単調さを解消でき、興趣の低下を抑制できる。

【０７７８】

より詳細には、リーチ遊技態様が導出されるとき、特定条件の成立に応じて、複数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と同一の楽曲であって且つ当該特定楽音とは異なる部分を含む一般楽音が出力されるので、複数図柄変動期間において楽曲の一般楽音が出力された場合には、前記期高リーチ遊技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。

【０７７９】

また、複数図柄変動期間において楽曲の一般楽音が出力されたとき、この楽曲の一般楽音が出力された複数図柄変動期間を経たのちにリーチ変動期間に至る場合には期高リーチ遊技態様が導出されるので、遊技者は、複数図柄変動期間からリーチ変動期間に至ることを願って遊技を行うこととなる。即ち、従来、リーチ変動期間に至ることによって大当たり遊技への期待感が発生していたが、本発明によれば、リーチ変動期間に至る前の複数図柄変動期間においても、楽曲の一般楽音が出力され且つリーチ変動期間に至る場合には期

高リーチ遊技態様が導出されるので、複数図柄変動期間における興趣の低下を抑制できる。もっとも、複数図柄変動期間において、リーチ変動期間に至ることを期待させる演出を行う遊技機も提案されているが、これによれば、リーチ変動期間に至る期待感を抱くのみであり、大当たり遊技発生への期待感を抱くまでには至っていない。リーチ変動期間に至ったとしても、そこから大当たり遊技が発生する頻度は現実的にはさほど高くないからである。一方、本発明によれば、楽曲の一般楽音が出力され且つリーチ変動期間に至る場合には、期低リーチ遊技態様および期高リーチ遊技態様のうち抽選手段による抽選に当選している期待感が高い期高リーチ遊技態様が常に導出されるので、大当たり遊技発生の期待感を抱くことができ、興趣の低下を抑制できる。

【０７８０】

また、複数図柄変動期間において楽曲の一般楽音が出力されたとき、この楽曲の一般楽音が出力された複数図柄変動期間を経たのちにリーチ変動期間に至らない場合には、抽選手段による抽選において当選している期待感が低く且つリーチ遊技態様とは異なる遊技態様が導出される可能性がある。即ち、複数図柄変動期間において楽曲の一般楽音が出力されると、その後にリーチ変動期間に至らなかったとしても、抽選手段による抽選において当選している期待感が低いとはいえ、当選している可能性がある遊技態様が導出されるので、楽曲の一般楽音が出力された複数図柄変動期間を経たのちにリーチ変動期間に至らない場合であっても、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。換言すれば、複数図柄変動期間において楽曲の一般楽音が出力された場合には、変動表示が開始してから当該変動表示が終了するまでの比較的長い時間に亘って抽選手段による抽選において当選している期待感を失うことがないので、興趣の低下を抑制できる。

【０７８１】

なお、「特定条件」は、例えば、大当たりに当選したか否かの判定を行う抽選手段とは異なる抽選手段による抽選に当選することが相当する。この抽選に当選すると、複数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と同一の楽曲であって且つ当該特定楽音とは異なる部分を含む一般楽音が出力される。

【０７８２】

また、「抽選に当選している期待感が高い」とは、抽選手段（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き出される期待感であって、この期待感が高いほど、抽選に当選している可能性（確率）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よりも抽選に当選している期待感が高くなる。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よりも抽選に当選している期待感が高くなる。

【０７８３】

［構成１０］

構成９に記載の遊技機において、

前記遊技態様導出制御手段は、前記特定条件が成立したとき、前記複数図柄変動期間を経たのちにリーチ変動期間に至らなかった場合であっても、前記抽選手段による抽選において短当たりに当選した場合には短当たりに当選したことを示す態様を導出することを特徴とする。

【０７８４】

これによれば、特定条件の成立により複数図柄変動期間において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（前半部または／および後半部のサビ部）と同一の楽曲であって且つこの特定楽音とは異なる部分を含む一般楽音（導入部のイントロ部）が

出力されたとき、複数図柄変動期間を経たのちにリーチ変動期間に至らなかった場合であっても、抽選手段（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に当選した場合には短当たりに当選したことを示す態様が導出される。従って、複数図柄変動期間において楽曲の導入部（イントロ部）が出力された場合には、たとえリーチ変動期間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。

【０７８５】

［構成１１］

構成９または１０に記載の遊技機において、

前記リーチ変動期間において出力される特定楽音は、当該所定の楽曲の主要部のフレーズを含む楽音であって、

前記複数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、前記所定の楽曲の導入にかかるフレーズを含む楽音であることを特徴とする。

【０７８６】

これによれば、リーチ変動期間において出力される特定楽音は、当該所定の楽曲の主要部のフレーズを含む楽音なので、大当たりへの期待感を持てる演出と当該所定の楽曲の主要部のフレーズを含む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。

【０７８７】

また、複数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。

【０７８８】

しかも、複数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、複数図柄変動期間における興趣の低下を抑制できる。

【０７８９】

［構成１２］

構成９～１１のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記抽選手段による抽選結果が外れの場合における前記期低リーチ遊技態様の出現頻度は、前記抽選手段による抽選結果が外れの場合における前記期高リーチ遊技態様の出現頻度よりも高いことを特徴とする。

【０７９０】

これによれば、抽選手段（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）による抽選結果が外れの場合に、期高リーチ遊技態様よりも期低リーチ遊技態様の方が出現頻度が高い。本発明では、複数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と同一の楽曲であって且つ当該特定楽音とは異なる部分を含む一般楽音が出力されて、その後リーチ変動期間に移行したときは、期高リーチ遊技態様が導出されるので、期高リーチ遊技態様が導出されることによる期待感が増幅し、興趣の低下を抑制できる。

【０７９１】

［構成１３］

構成９～１２のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記抽選手段による抽選結果が大当たりの場合における前記期高リーチ遊技態様の出現頻度は、前記抽選手段による抽選結果が大当たりの場合における前記期低リーチ遊技態様の出現頻度よりも高いことを特徴とする。

【０７９２】

これによれば、抽選手段（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）による抽選結果が大当たりの場合に、期低リーチ遊技態様よりも期高リーチ遊技態様の方が出現頻度が高い。本発明では、複数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と同一の楽曲であって且つ当該特定楽音とは異なる部分を含む一般楽音が出力されて、その後リーチ変動期間に移行したときは、期高リーチ遊技態様が導出されるので、期高リーチ遊技態様が導出されることによる期待感が増幅し、興趣の低下を抑制できる。

【０７９３】

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「遊技態様導出手段」は、本実施形態の「演出画像表示装置１１５」および「スピーカ１８，５７」の両方に相当する。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５１０」、「周辺制御基板６１０」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「遊技態様導出制御手段」は、本実施形態の「第１特別図柄画像表示制御手段６１４および音源ＩＣ６７０」または「第２特別図柄画像表示制御手段６１５および音源ＩＣ６７０」に相当する。上記各構成に記載された「遊技態様記憶手段」は、本実施形態の「テーブル１～３３」に相当する。上記各構成に記載された「遊技態様決定手段」は、本実施形態の「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」、「ステップＳ１６１０」および「ステップＳ１６２０」のいずれかに相当する。上記各構成に記載された「特殊表示」は、本実施形態の「図８２（Ｃ）に示される閃光を模した演出」に相当する。上記各構成に記載された「一般楽音」は、本実施形態の「（楽曲の）導入部（即ちイントロ部）」に相当する。上記各構成に記載された「特定楽音」は、本実施形態の「（楽曲の）主要部（即ちサビ部）」に相当する。上記各構成に記載された「期低リーチ変動表示」および「期低リーチ遊技態様」は、本実施形態の「ノーマルリーチ」に相当する。上記各構成に記載された「期高リーチ変動表示」および「期高リーチ遊技態様」は、本実施形態の「スーパーリーチ」に相当する。

【０７９４】

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。

【０７９５】

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。

【０７９６】

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。

【０７９７】

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。

【０７９８】
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。
【０７９９】
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。
【０８００】
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。
【０８０１】
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。
【０８０２】
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。
【０８０３】
次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。
（技術的思想１）
遊技領域が形成され、当該遊技領域に向けて遊技球が打ち込まれる遊技盤と、

前記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、
前記始動口への遊技球の入球を検出する始動検出手段と、
前記始動検出手段により前記始動口への遊技球の入球が検出されることに基づき、遊技者にとって有利な特別遊技の実行契機となる大当たりについての当落にかかる抽選処理を行う抽選手段と、
前記抽選手段により前記大当たりが当選されることに基づいて前記遊技者にとって有利な特別遊技を行う特別遊技実行手段と、
楽曲を音響出力可能な楽曲出力手段と、
複数の装飾図柄及び演出映像を表示可能な表示手段と、
前記複数の装飾図柄についての変動表示演出を含めて、前記抽選手段による前記抽選処理の結果を遊技者に示説するための各種の演出を行う演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、前記抽選手段により前記大当たりが当選されたときは、前記複数の装飾図柄の変動表示停止時における表示態様が特定の表示態様となるように前記変動表示演出を行う遊技機であって、
前記演出制御手段は、
前記複数の装飾図柄についての変動表示演出に際し、前記抽選手段による前記抽選処理の結果に基づいて、第１のリーチ演出よりも前記特定の表示態様が現れる確率の高い変動表示演出である第２のリーチ演出を行うか否かを少なくとも判断するリーチ演出判断手段と、
前記リーチ演出判断手段により前記第２のリーチ演出を行う旨判断されたとき、前記第１のリーチ演出をまずは実行するとともに、該第１のリーチ演出が実行された時点で前記表示手段に現れている演出映像及び前記楽曲出力手段により音響出力されている楽曲がそれぞれ異種の演出映像及び声楽曲に切り替えられるかたちで前記第２のリーチ演出をさらに実行するリーチ演出実行手段と、を備えて構成される遊技機であって、
前記第２のリーチ演出に用いられる演出映像と同種の演出映像が前記表示手段に現れる演出である映像演出を実行する映像演出実行手段と、
前記第２のリーチ演出に用いられる声楽曲と同種の声楽曲が前記楽曲出力手段により音響出力される演出である楽曲演出を実行する楽曲演出実行手段と、をさらに備え、
前記リーチ演出実行手段は、所定の条件が満たされたときは、前記第２のリーチ演出を行うにあたり、前記映像演出実行手段及び前記楽曲演出実行手段を通じて前記映像演出及び前記楽曲演出を前記第１のリーチ演出に代えてそれぞれ実行することによって、当該映像演出及び楽曲演出が開始されてから前記第２のリーチ演出が終了するまでの期間、前記表示手段に１つの演出映像を継続して表示させるとともに前記楽曲出力手段により１つの声楽曲を継続して音響出力させるようにした
ことを特徴とする遊技機。

【０８０４】

一般に、いわゆる１種タイプの遊技機では、例えばあと１つで全ての装飾図柄が揃う状態であるリーチ状態になると、全ての装飾図柄が揃う確率（大当たりに当選している確率）が高い旨を遊技者に示説するための演出である第１のリーチ演出（ノーマルリーチ演出）がまずは行われる。そして、所定の条件が満たされたときは、この第１のリーチ演出よりも全ての装飾図柄が揃う確率の高い第２のリーチ演出（スーパーリーチ演出）に移行することとなる。ただしこのとき、この第２のリーチ演出では、上記第１のリーチ演出に用いられる演出映像（背景映像やキャラクタ映像など）や楽曲とは異なる演出映像及び楽曲が用いられ、これによってその期待度が上記第１のリーチ演出よりも大幅に高い旨を遊技者に示説するようにしている。したがって、従来、１つの演出映像及び１つの声楽曲を上記装飾図柄の変動表示演出に長い期間継続して使用したい場合には、上記スーパーリーチが開始されて以降の期間を長く設定することによってこれを実現するようにしていたが、この場合、１回の変動表示演出に要する時間が長くなってしまう。すなわち、遊技が冗長となり、遊技の興趣の低下が懸念される。

【０８０５】

この点、上記構成では、上記第２のリーチ演出に用いられる演出映像と同種の演出映像が上記表示手段に現れる演出である映像演出を実行する映像演出実行手段と、上記第２のリーチ演出に用いられる声楽曲と同種の声楽曲が上記楽曲出力手段により音響出力される演出である楽曲演出を実行する楽曲演出実行手段と、をさらに備えることとした。そして、所定の条件が満たされたときは、上記第２のリーチ演出を行うにあたり、上記映像演出実行手段及び上記楽曲演出実行手段を通じて上記映像演出及び上記楽曲演出を前記第１のリーチ演出に代えてそれぞれ実行することとした（リーチ演出実行手段）。そしてこれによって、上記映像演出及び上記楽曲演出が開始されてから上記第２のリーチ演出が終了するまでの期間、上記表示手段に１つの演出映像を継続して表示させるとともに上記楽曲出力手段により１つの声楽曲を継続して音響出力させることとした。すなわち、上記構成では、上記第１のリーチ演出が本来行われるべき期間を有効利用することによって、１つの演出映像及び１つの声楽曲を上記装飾図柄の変動表示演出に長い期間継続して使用するようにした。したがって、このように１つの演出映像及び１つの声楽曲が長い期間継続して使用されながらも、上記装飾図柄の変動表示演出に要する時間が無駄に長くなるようなことが好適に回避され、斬新な変動表示演出がテンポ良く行われるようになり、ひいては特別遊技状態が発生するまでの過程における単調さが解消されるようになる。

【０８０６】

また、上記構成によれば、上記第２のリーチ演出に先立って、上記映像演出及び上記楽曲演出がそれぞれ行われる。このため、ある特定の演出から発展的に行われるリーチ演出である第２のリーチ演出が上記装飾図柄の変動表示演出の開始直後に突然行われる、といった違和感が生じるようなことも好適に回避されるようになる。

【０８０７】

また、さらに、上記楽曲演出及び上記第２のリーチ演出では、例えば特定のキャラクタによって歌唱される声楽曲（イントロなども含む）を上記音響出力手段により音響出力することとした。すなわち、こうした声楽曲が音響出力される期間を長く設定するようにしたため、これによっても遊技の興趣の低下が抑制されるようになる。

【０８０８】

なお、上記映像演出実行手段及び上記楽曲演出実行手段は、上記リーチ演出判断手段により上記第２のリーチ演出を行う旨判断されなかった場合であっても、上記映像演出及び楽曲演出をそれぞれ実行することは可能である。この場合、リーチ演出が全く行われないにもかかわらず、遊技者は、上記第２のリーチ演出が行われることへの期待感を持つようになり、遊技の興趣の低下が抑制されるようになる。

【０８０９】

（技術的思想２）

技術的思想１に記載の遊技機において、

前記映像演出及び前記楽曲演出の各演出内容を示す複数の映像楽曲演出情報が記憶されている映像楽曲演出記憶手段と、

前記映像楽曲演出記憶手段に記憶されている複数の映像楽曲演出情報のいずれか１つを選出する映像楽曲演出選出手段と、

前記第２のリーチ演出の演出内容を示す複数の第２のリーチ演出情報が前記映像楽曲演出情報の別にそれぞれ対応付けされるかたちで記憶されている第２のリーチ演出記憶手段と、をさらに備え、

前記映像演出実行手段及び前記楽曲演出実行手段は、前記映像楽曲演出選出手段により選出された映像楽曲演出情報に基づいて前記映像演出及び楽曲演出をそれぞれ実行するものであり、

前記リーチ演出実行手段は、前記映像楽曲演出選出手段により選出された映像楽曲演出情報に対応付けされるかたちで前記第２のリーチ演出記憶手段に記憶されている第２のリーチ演出情報に基づいて前記第２のリーチ演出を行う

ことを特徴とする遊技機。

【０８１０】

上記構成では、複数種の声楽曲が録音されており、これら複数種の声楽曲から選択的に声楽曲を音響出力するようにしたため、遊技者は、複数種の声楽曲を聴くことができるようになり、遊技の興趣の低下を抑制することができるようになる。また、第２のリーチ演出の演出内容を示す複数の第２のリーチ演出情報を上記映像楽曲演出情報の別にそれぞれ対応付けされるかたちで記憶しておくこととしたため、上記楽曲演出にて用いられた声楽曲と同種の声楽曲を上記第２のリーチ演出にて選択的に使用する際の演算負荷も好適に軽減されるようになる。

【０８１１】

（技術的思想３）

前記演出制御手段は、前記映像演出及び前記楽曲演出がそれぞれ行われる確率が高い旨を前記表示手段に表示される演出映像を通じて遊技者に示説演出する示説演出手段を備えるものである

技術的思想２に記載の遊技機。

【０８１２】

上記構成では、上記映像演出及び楽曲演出が行われないような場合であっても、遊技者は、こうした示説演出により上記映像演出及び楽曲演出、さらには上記第２のリーチ演出が行われることへの期待感を持つようになる。これにより、上記映像演出及び楽曲演出が行われない場合における遊技の興趣の低下を好適に抑制することができるようになる。

【０８１３】

（技術的思想４）

前記演出制御手段は、前記映像演出実行手段及び前記楽曲演出実行手段による前記映像演出及び前記楽曲演出に際し、前記映像楽曲演出選出手段により選出された映像楽曲演出情報の種類を遊技者に事前に示唆する示唆手段を備えるものである

技術的思想２または３に記載の遊技機。

【０８１４】

上記構成では、上記映像演出及び上記楽曲演出をそれぞれ行うにあたり、上記映像楽曲演出選出手段により選出された映像楽曲演出情報の種類を遊技者に事前に示唆することとした。このため、遊技者は、上記選出された１つの声楽曲を落ち着いて聴くことができるようになる。

【図面の簡単な説明】

【０８１５】

【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】遊技領域の構成を示す拡大正面図である。

【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】遊技領域を有する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１３】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１４】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１５】演出用役物を含む遊技盤の構成を示す正面図である。

【図１６】遊技盤を支持する遊技盤ベースを、正面上前方から示す斜視図である。
【図１７】（ａ）遊技盤５の拡大正面図である。（ｂ）（ａ）に示されるＡ－Ａ線断面図である。
【図１８】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１９】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２０】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２１】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２２】演出用役物の役物収容体の内部構成を示す正面図である。
【図２３】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２４】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２５】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２６】（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２７】演出画像表示装置を正面から見た図である。
【図２８】演出画像表示装置を正面から見た図である。
【図２９】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３０】保留表示領域における演出を示す図である。
【図３１】保留表示領域における演出を示す図である。
【図３２】保留表示領域における演出を示す図である。
【図３３】保留表示領域における演出を示す図である。
【図３４】保留表示領域における演出を示す図である。
【図３５】保留表示領域における演出を示す図である。
【図３６】主基板の主制御基板に搭載されるＣＰＵ５１１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３７】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３８】タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。
【図３９】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４０】保留順に拘わる記憶領域の一例を示す図である。
【図４１】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４２】変動開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図４３】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４４】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４５】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４６】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４７】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４８】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４９】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５０】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５１】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５２】図５１のＡから続くフローチャートである。
【図５３】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５４】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５５】図５４のＣから続くフローチャートである。
【図５６】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５７】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５８】変動中処理の一例を示すフローチャートである。
【図５９】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６０】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６１】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６２】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６３】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６４】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６５】第１特別図柄抽選手段による抽選結果を演出画像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６６】第２特別図柄抽選手段による抽選結果を演出画像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６７】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画像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６８】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６９】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７０】サブメイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図７１】１６ｍｓ定常処理の一例を示すフローチャートである。
【図７２】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７３】演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図７４】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７５】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７６】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７７】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７８】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７９】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８０】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８１】「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８２】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８３】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８４】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８５】「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８６】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８７】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８８】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８９】「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９０】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９１】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９２】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９３】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】
【０８１６】
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　スピーカボックス部
１７　スピーカ装着版
１８　スピーカ
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

３４　球排出レバー
３６　ヒンジ機構
３７　遊技領域
３７ａ　遊技領域
３８　開口窓
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
５８　スピーカカバー
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　演出画像表示装置
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
１３０　周辺制御基板ボックス
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　インターフェース基板
２５３　下皿用球誘導体
２５４　基板ボックス
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始動口誘導溝
３４２　第２ステージ誘導溝
３５０　第２ステージ
３５２　高台部
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始動口誘導口誘導溝
３６４　ステージ仕切壁
３６６　連通部
３６８　第１始動口誘導口
３７０　枠状装飾体
３７０ａ　下枠
３７０ｃ　右枠
３７０ｂ　左枠
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
３８８　光透過部材
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
４００　大当たり遊技用開閉装置
４０２　通過ゲート
４０４　一般入賞口
４２０　演出用役物
４２２　役物収容体
４２４　フィギュア
４２６　演出樋
４２８　第１演出樋
４３０　支持軸
４３２　第１の演出口
４３４　第２演出樋誘導口
４３６　第２の演出口
４４０　役物誘導路

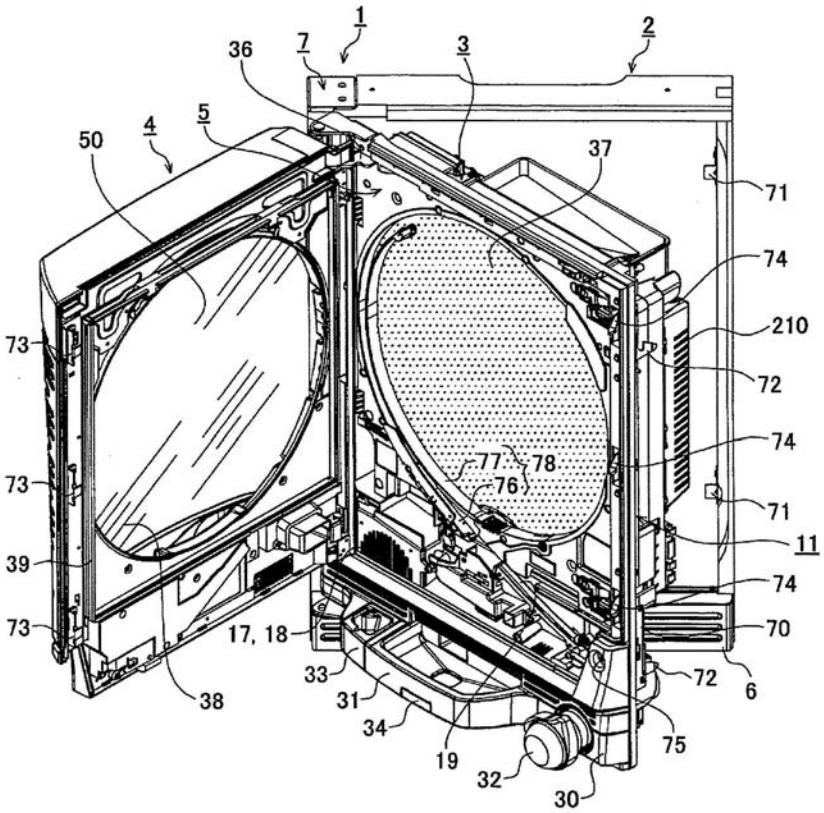
４５０　振分機構
４５２　ソレノイド
４５４　遊技球保持部材
４５６　連結部材
４５８　ピン
４８０　遊技盤ベース
５００　主基板
５０２　第１特別図柄表示制御手段
５０４　第２特別図柄表示制御手段
５０８　併合保留順表示制御手段
５１０　主制御基板
５１１　ＣＰＵ
５１２　ＲＯＭ
５１３　ＲＡＭ
５１３　特別図柄用乱数記憶領域
５１３ａ　第１記憶領域
５１３１ｂ　第２記憶領域
５１３１ｃ　第３記憶領域
５１３１ｄ　第４記憶領域
５１３１ｅ　第５記憶領域
５１３１ｆ　第６記憶領域
５１３１ｇ　第７記憶領域
５１３１ｈ　第８記憶領域
５１３２　処理領域
５１４　小当たり遊技実行手段
５１５　大当たり遊技実行手段
５１５ａ　長当たり遊技実行手段
５１５ｂ　短当たり遊技実行手段
５１６　普通図柄表示制御手段
５１８　普通図柄保留表示制御手段
５２０　払出制御基板
５２２　ＣＰＵ
５２４　ＲＯＭ
５２６　ＲＡＭ
５３０　下皿満タンスイッチ
５３２　発射制御基板
５３４　外部端子板
５３６　内枠開放スイッチ
５３８　扉開放スイッチ
５５０　パネル中継端子板
５５２　演出用開閉装置中継端子板
５５４　大当たり遊技用開閉装置中継端子板
５６０　ゲートセンサ
５６２　一般入賞口センサ
５６８　普通図柄・特別図柄表示基板
５７０　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開閉ソレノイド
５７４　普通電動役物ソレノイド
５７６　大当たり遊技用開閉装置カウントセンサ
５７８　演出用開閉装置開閉ソレノイド

５８０　第１始動口センサ
５８２　第２始動口センサ
５８４　第３始動口センサ
５８６　全入賞口入賞数検出センサ
６００　周辺基板
６１０　周辺制御基板
６１１　ＣＰＵ
６１２　ＲＯＭ
６１３　ＲＡＭ
６１４　第１特別図柄画像表示制御手段
６１５　第２特別図柄画像表示制御手段
６１６　演出画像表示制御手段
６１８　音源ＩＣ
６１９　ＲＯＭ
６２０　併合保留表示制御手段
６２６　併合保留順記憶手段
６２８　第１特別図柄保留数記憶手段
６３０　第２特別図柄保留数記憶手段
６３１　演出保留カウント手段
６３２　ＣＰＵ
６３４　ＲＡＭ
６３６　ＲＯＭ
６３８　ＶＤＰ
６３９　画像ＲＯＭ
６４０　枠装飾中継端子板
６４２　枠装飾ランプ
６５０　ランプ駆動基板
６５２　パネル装飾ランプ
６５４　排出口センサ
６５８　回転部モータ
６６０　回転部モータセンサ
６６２　センター装飾駆動部中継端子板
６６４　回転部下ＬＥＤ基板
６６６　球振分部モータセンサ
６６８　球振分部モータ
６７０　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

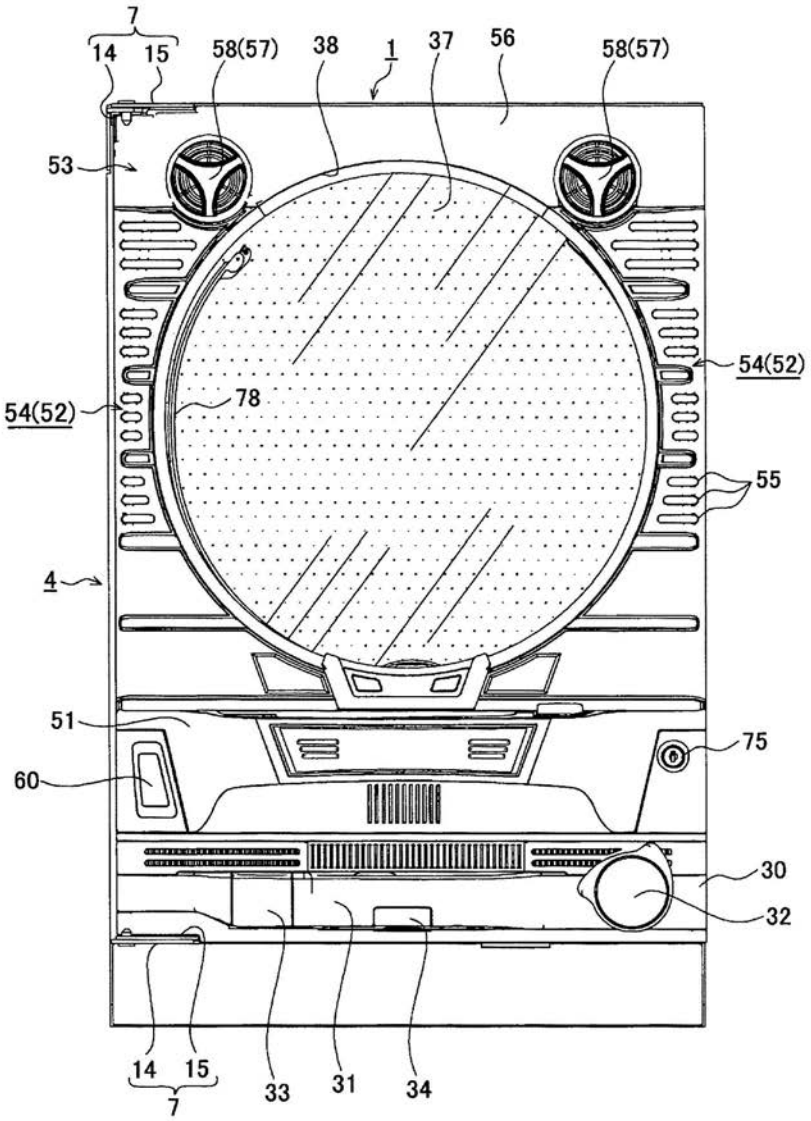
７２６　普通図柄通常時当たり判定用テーブル
７２７　普通図柄時短時当たり判定用テーブル
７２８　第２始動口開閉制御手段
７３０　第２特別図柄保留表示制御手段
７３２　小当たり遊技実行手段
７３４　確変遊技実行手段
７３６　時短遊技実行手段
７３８　開閉動作制御手段
７４０　保留順記憶手段
７４６　コマンド送信手段
７５０　コマンド受信手段
７６０　演出抽選手段
７６２　演出用役物動作実行手段
７７０　表示態様記憶手段
７７２　第１表示態様決定手段
７７３　第１表示態様決定選択手段
７７４　リーチ外れ表示態様選択決定手段
７７５　当たり表示態様選択決定手段
７７６　外れ表示態様決定手段
７７７　有利遊技状態外れ表示態様決定手段
７７８　第２表示態様決定手段
７７９　第２表示態様決定選択手段
７８０　リーチ外れ特別表示態様選択決定手段
７８１　当たり特別表示態様選択決定手段
７８２　外れ特別表示態様決定手段
７８３　有利遊技状態短縮外れ表示態様決定手段
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
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
３８６１　ワープ視認孔

３８６２　ワープ視認孔
３８８１　平面部
３８８２　端部
３９８１　演出用大入賞口
３９８２　開閉扉
４００１　大当たり遊技用大入賞口
４００２　開閉扉
４２２１　落下口
４２４１　片手
４２６１　右端
４２６２　左端
４２８１　右端
４２８２　左端
４５２１　プランジャー
６２０１　保留可能情報画像表示制御手段
６２０２　第１保留情報画像表示制御手段
６２０３　第２保留情報画像表示制御手段
６２０４　識別符号画像表示制御手段
６２０５　併合保留順画像表示制御手段

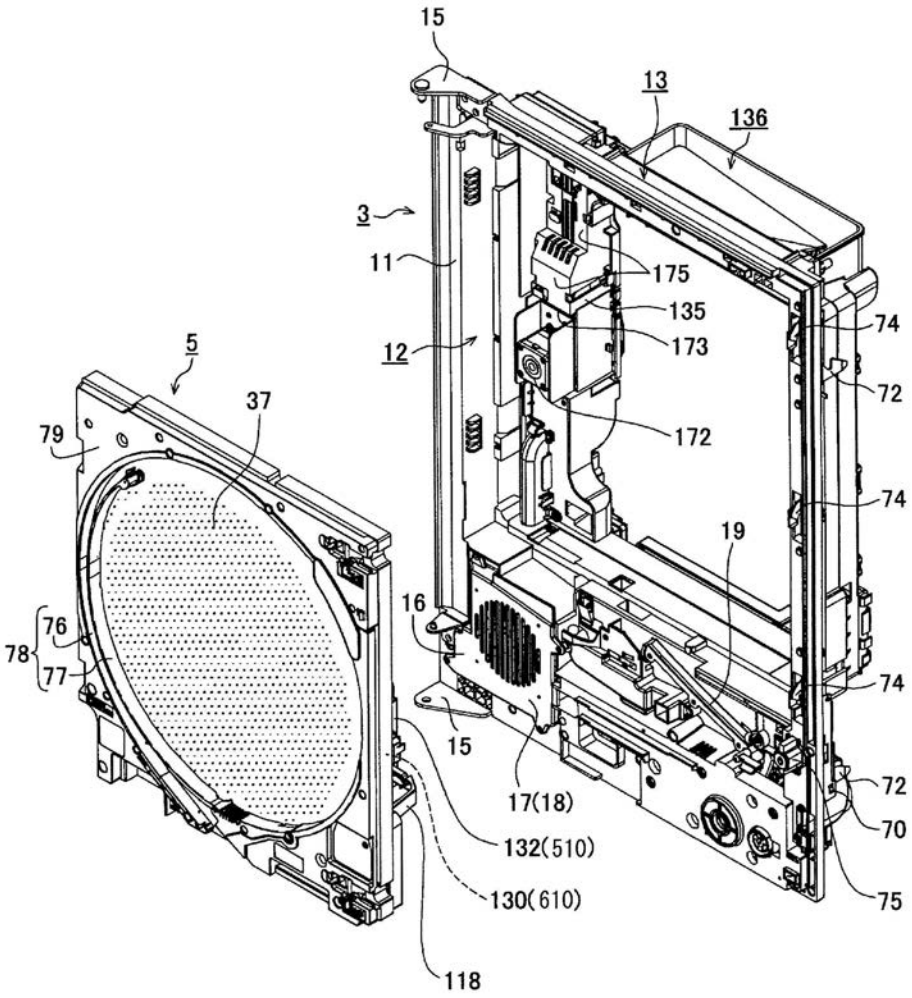
【図１】


1
2
3
4
5
7
36
37
50
71
74
210
72
73
77
78
76
39
11
70
6
17, 18
33
31
34
19
32
30
38
75

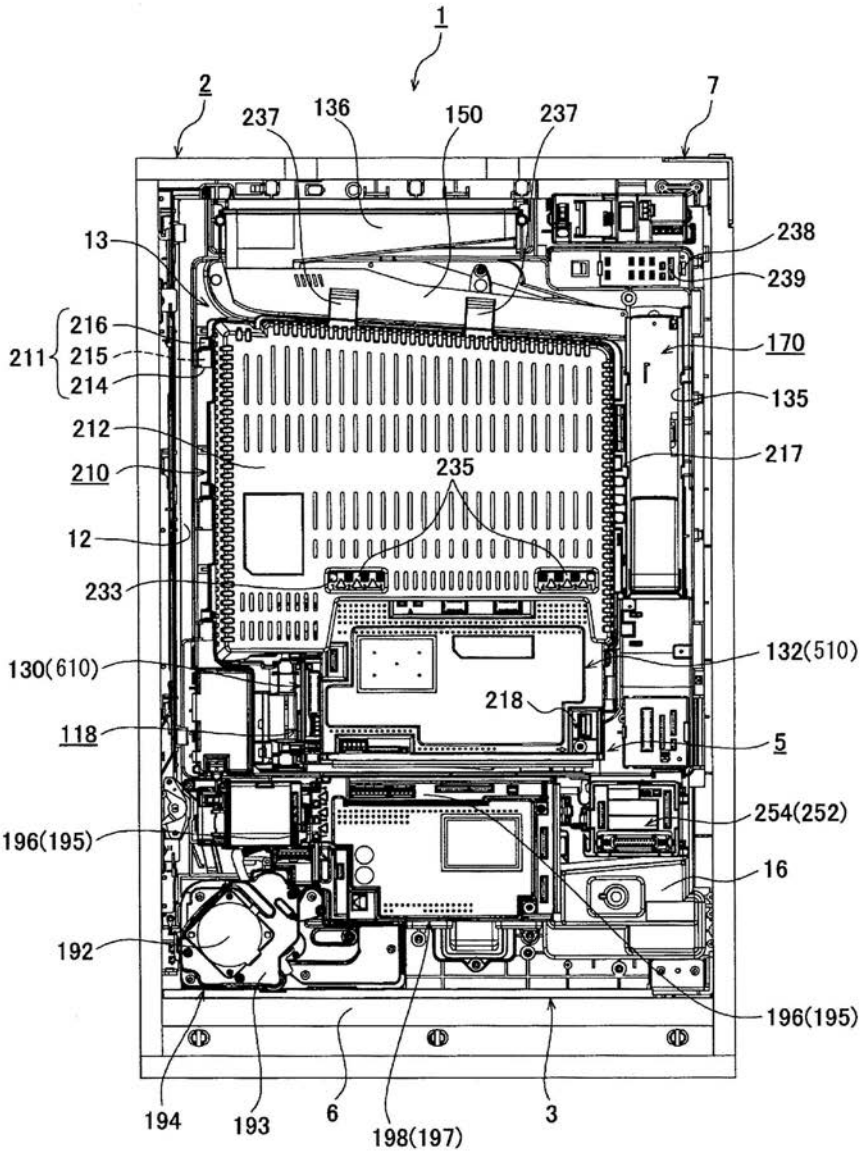
【図２】


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

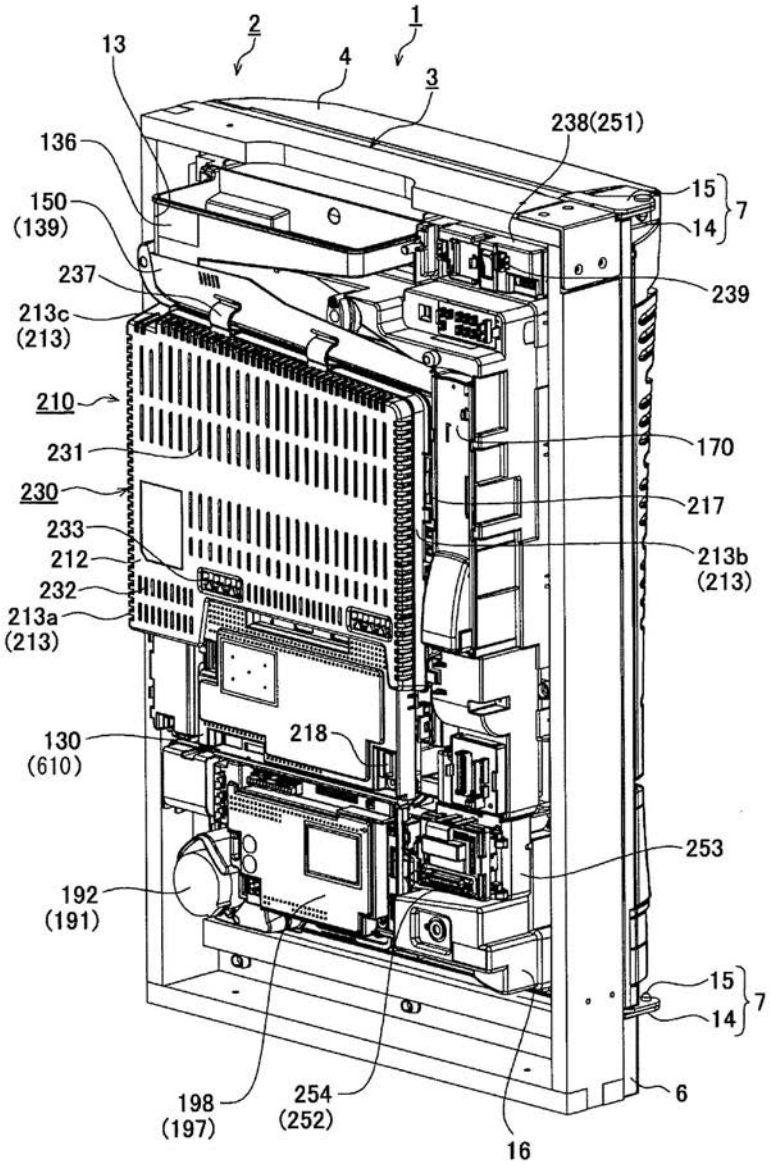
【図３】


15
13
136
3
11
175
135
74
12
173
72
5
37
172
79
74
19
16
76
78
77
74
15
17(18)
72
70
132(510)
130(610)
75
118

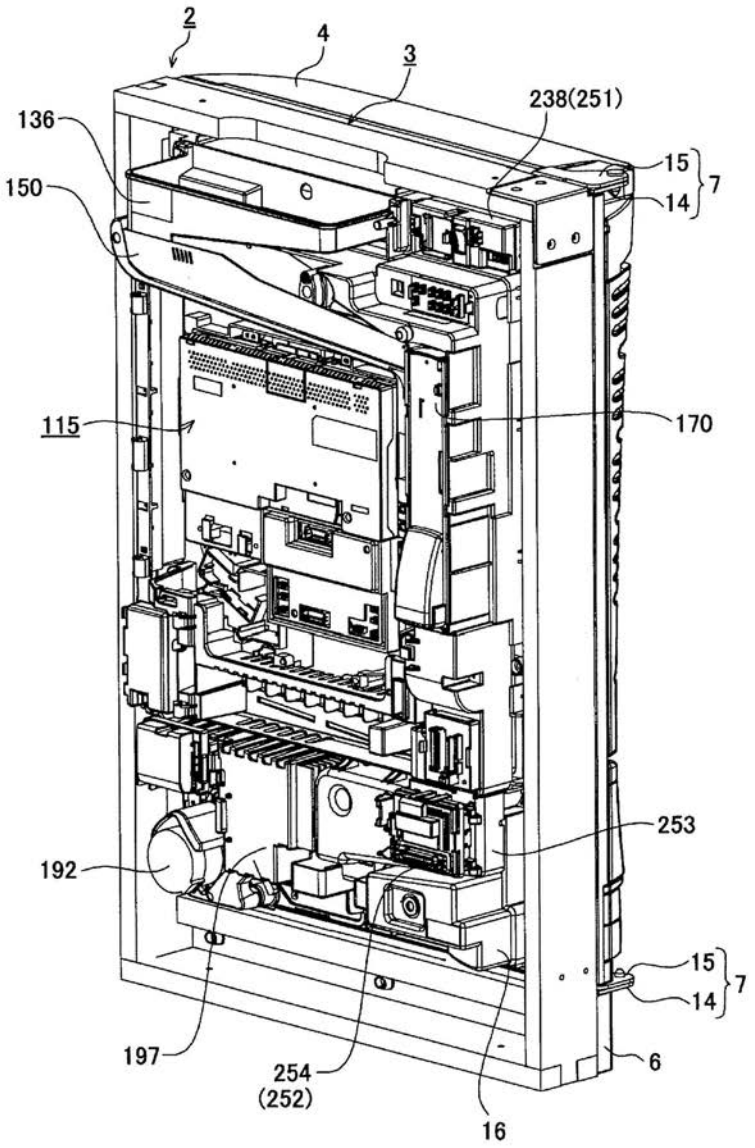
【図４】


1
2
7
237
136
150
237
13
238
239
216
211
215
214
170
135
212
217
210
235
12
233
132(510)
130(610)
218
118
5
254(252)
196(195)
16
192
196(195)
194
193
6
198(197)
3

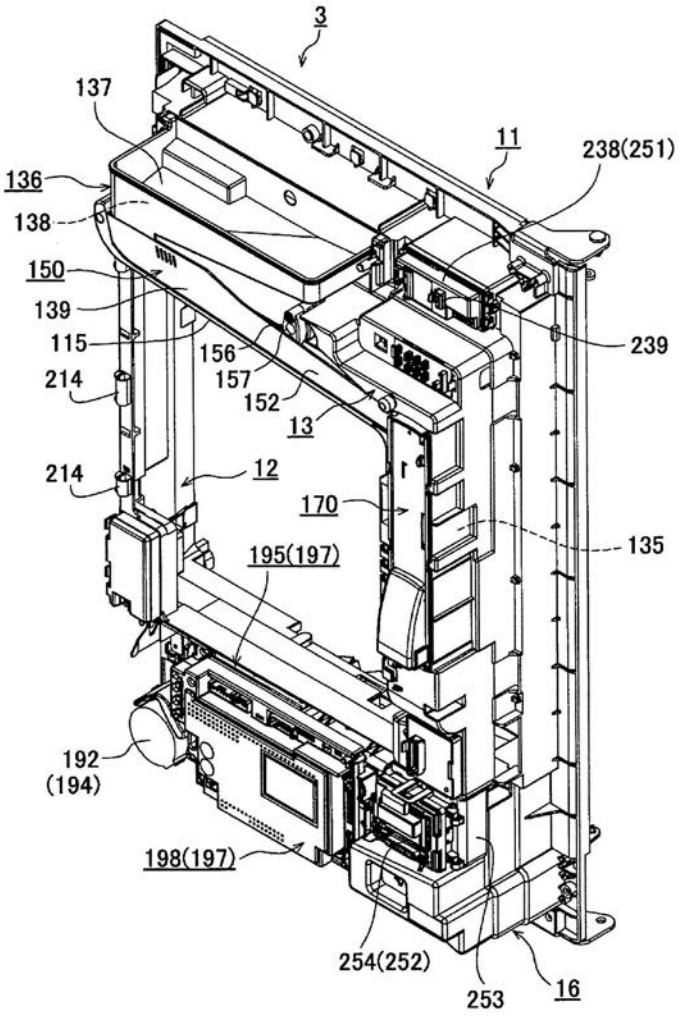
【図５】


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)
130
(610)
218
253
192
(191)
15
7
14
198
(197)
254
(252)
6
16

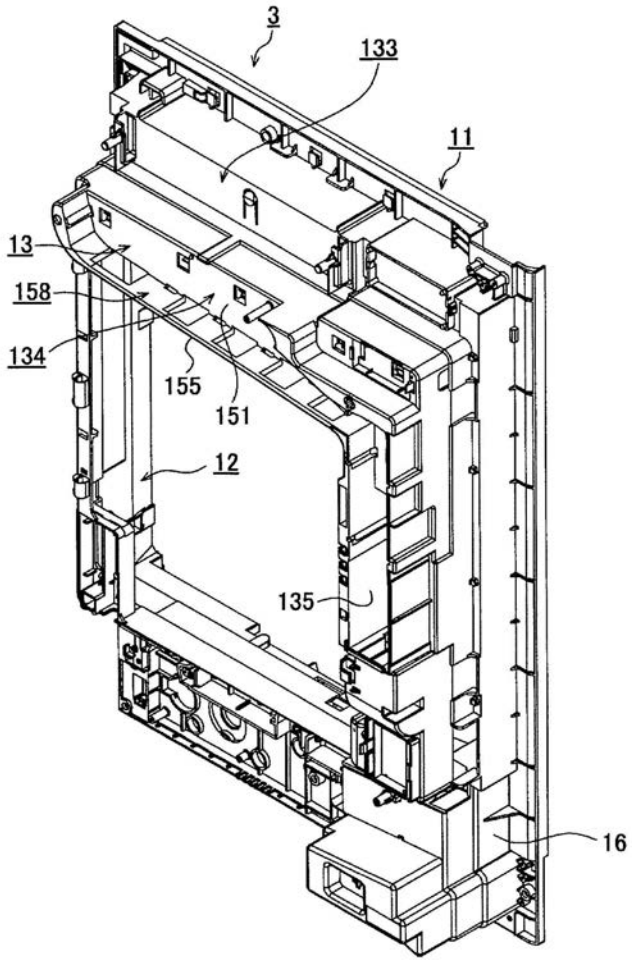
【図６】



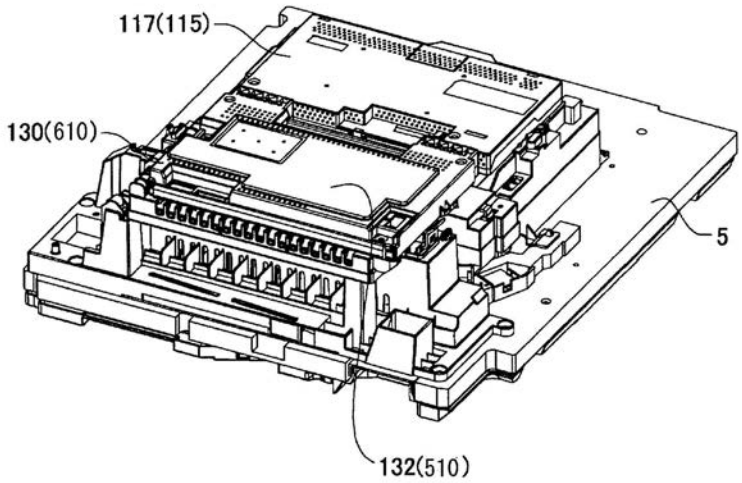
【図７】


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

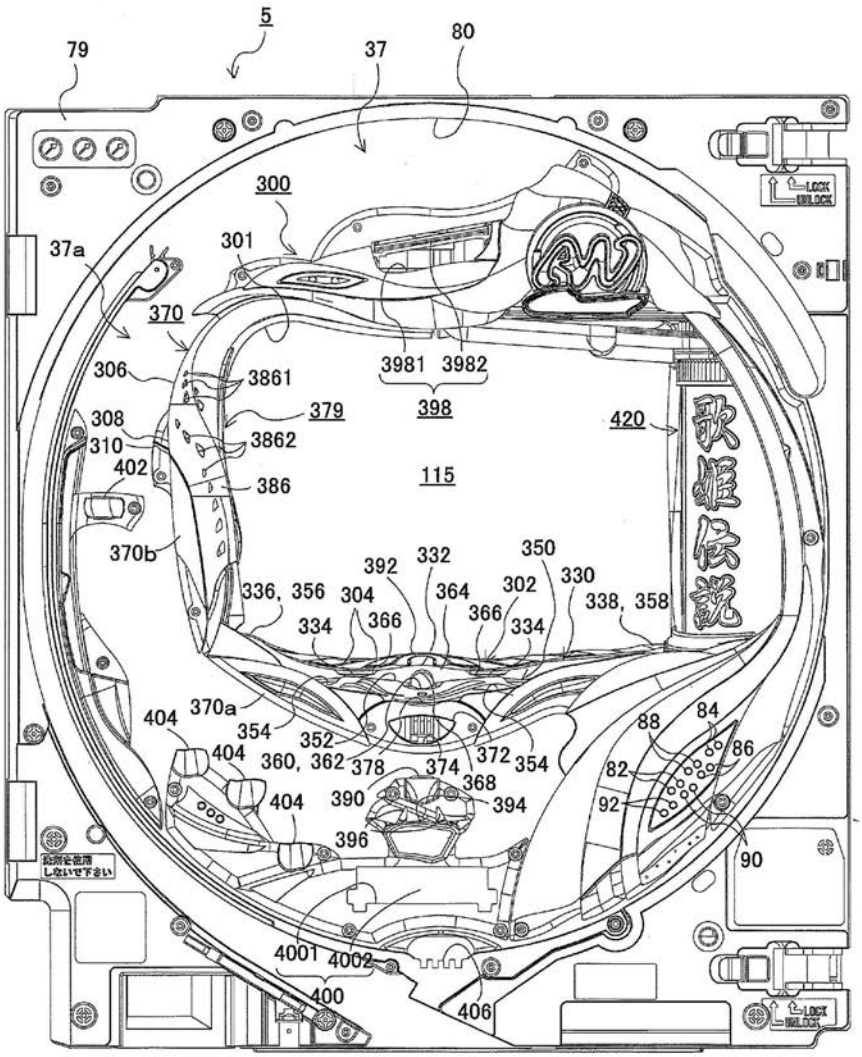
【図８】



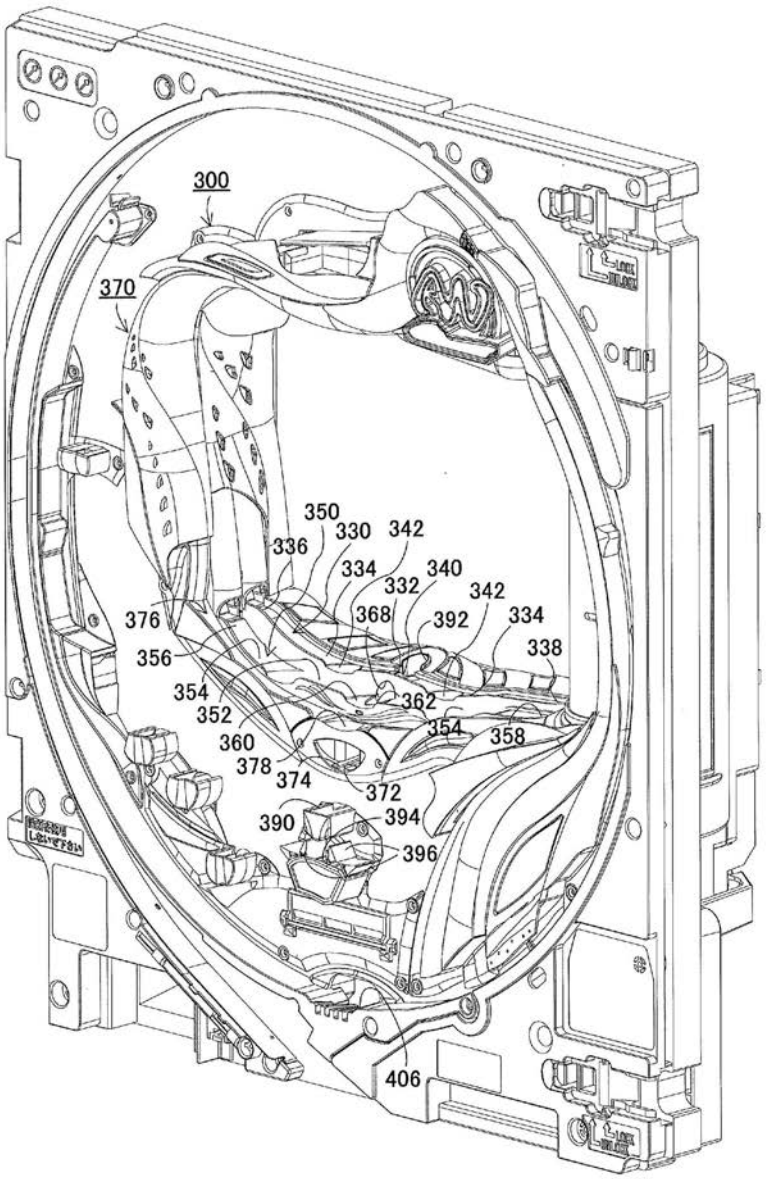
【図９】



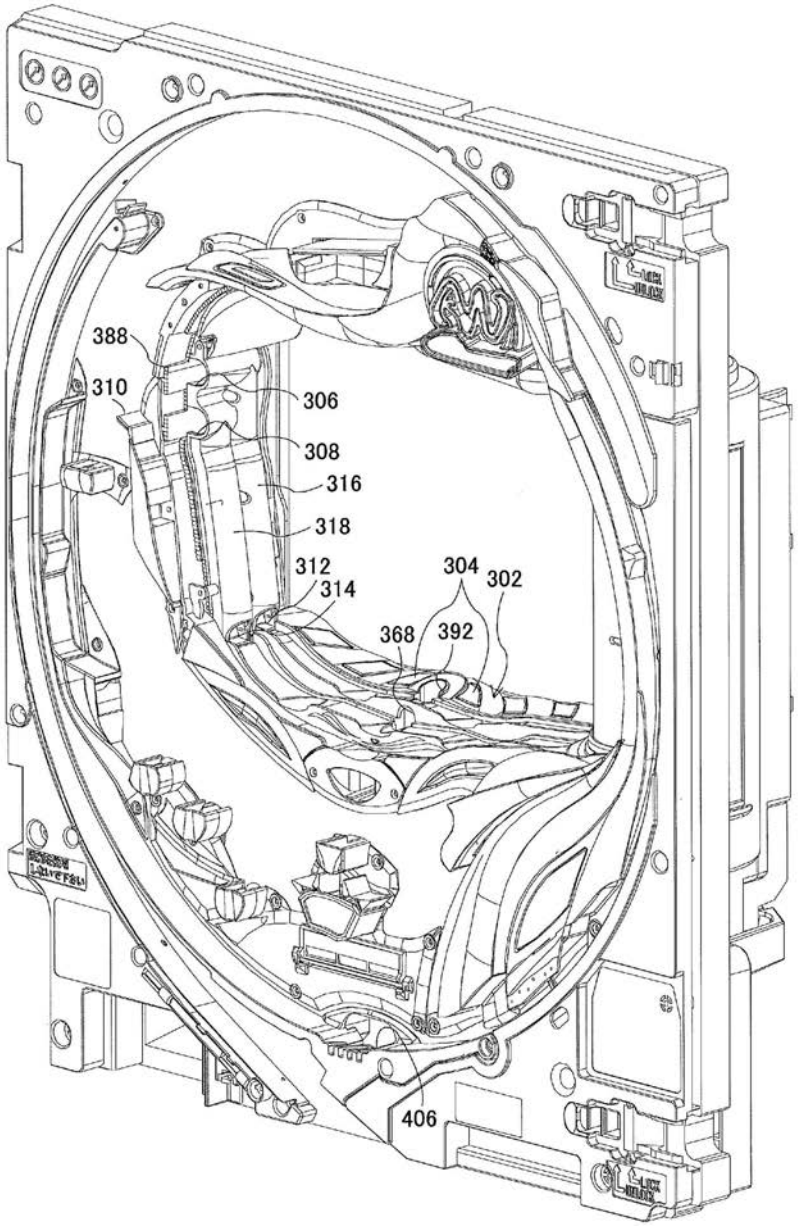
【図１０】


5
79
37
80
300
301
37a
370
306
3861
3981
3982
398
379
420
308
310
3862
402
386
115
370b
392
332
350
330
336, 356
304
364
302
338, 358
334
366
366
334
370a
404
354
352
372
354
404
360, 362
378
374
368
88
84
86
82
404
390
394
92
396
90
4001
4002
400
406
LOCK
UNLOCK

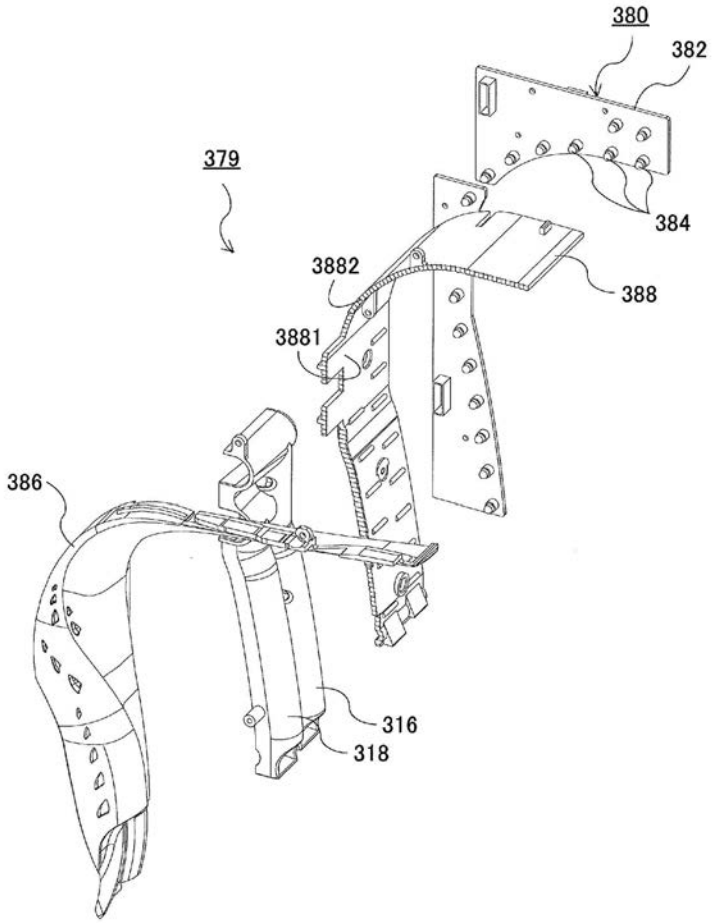
【図１１】


300
370
350
330
342
336
334
340
332
342
376
368
392
334
356
338
354
362
352
354
358
360
378
374
372
390
394
396
406

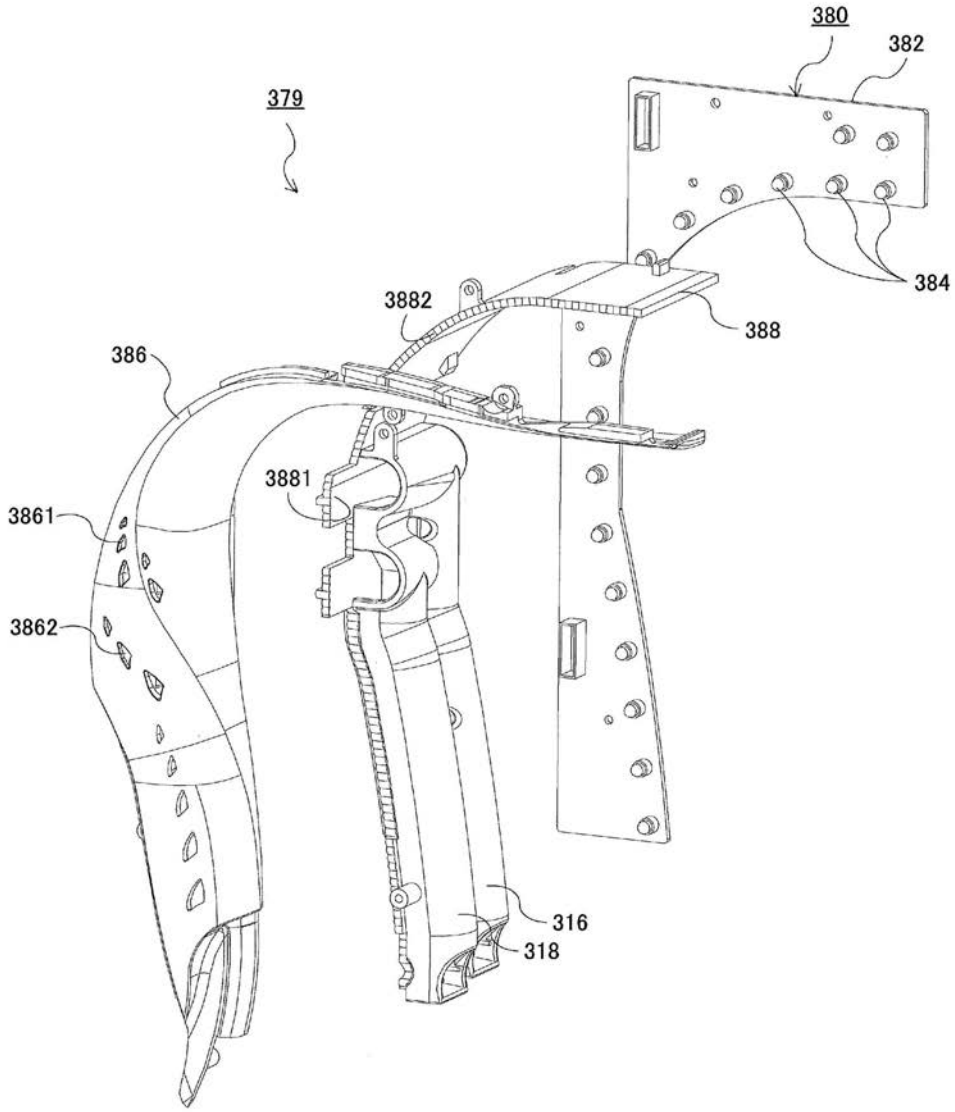
【図１２】



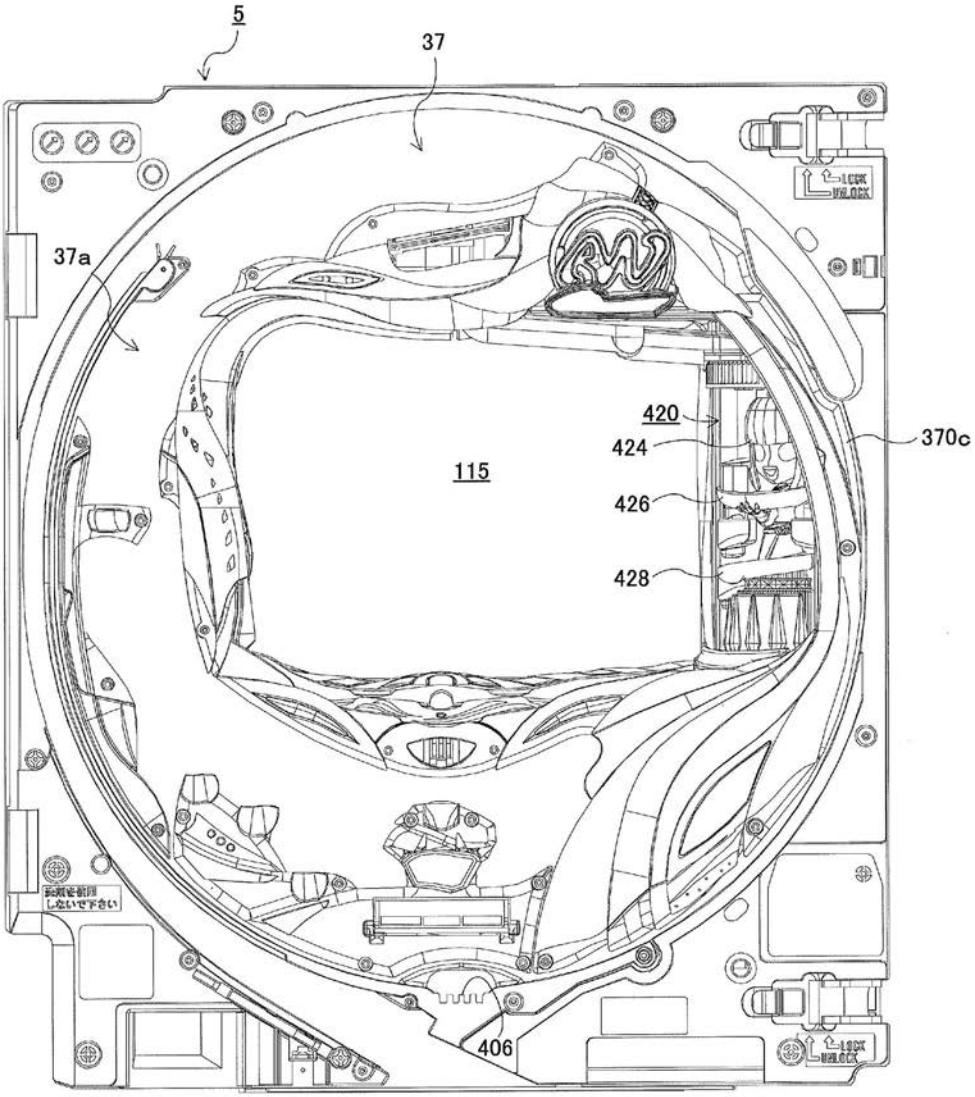
【図１３】



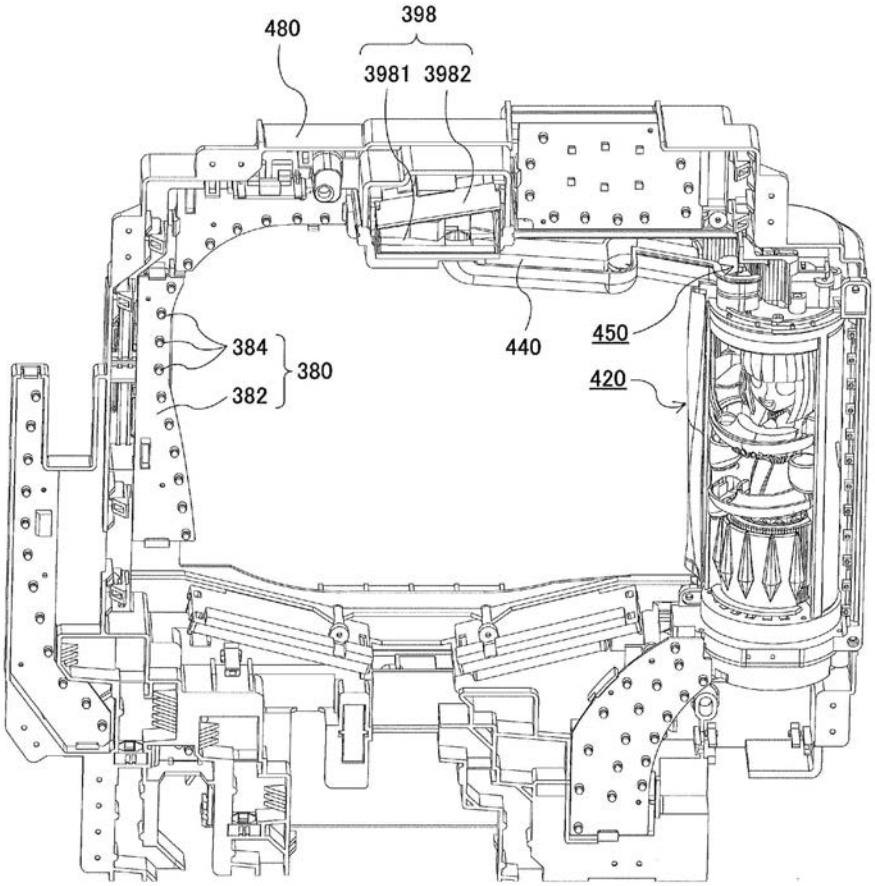
【図１４】



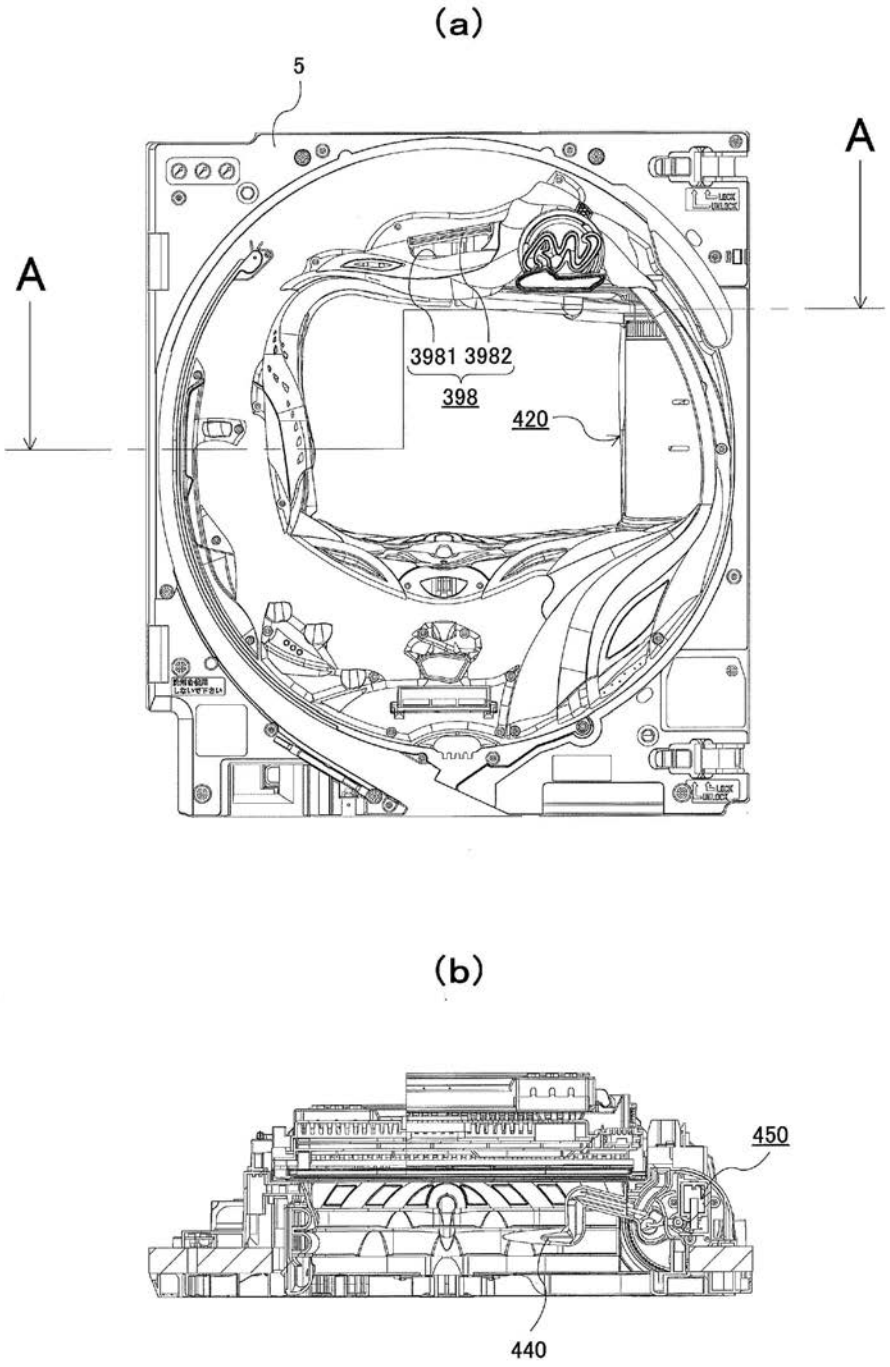
【図１５】



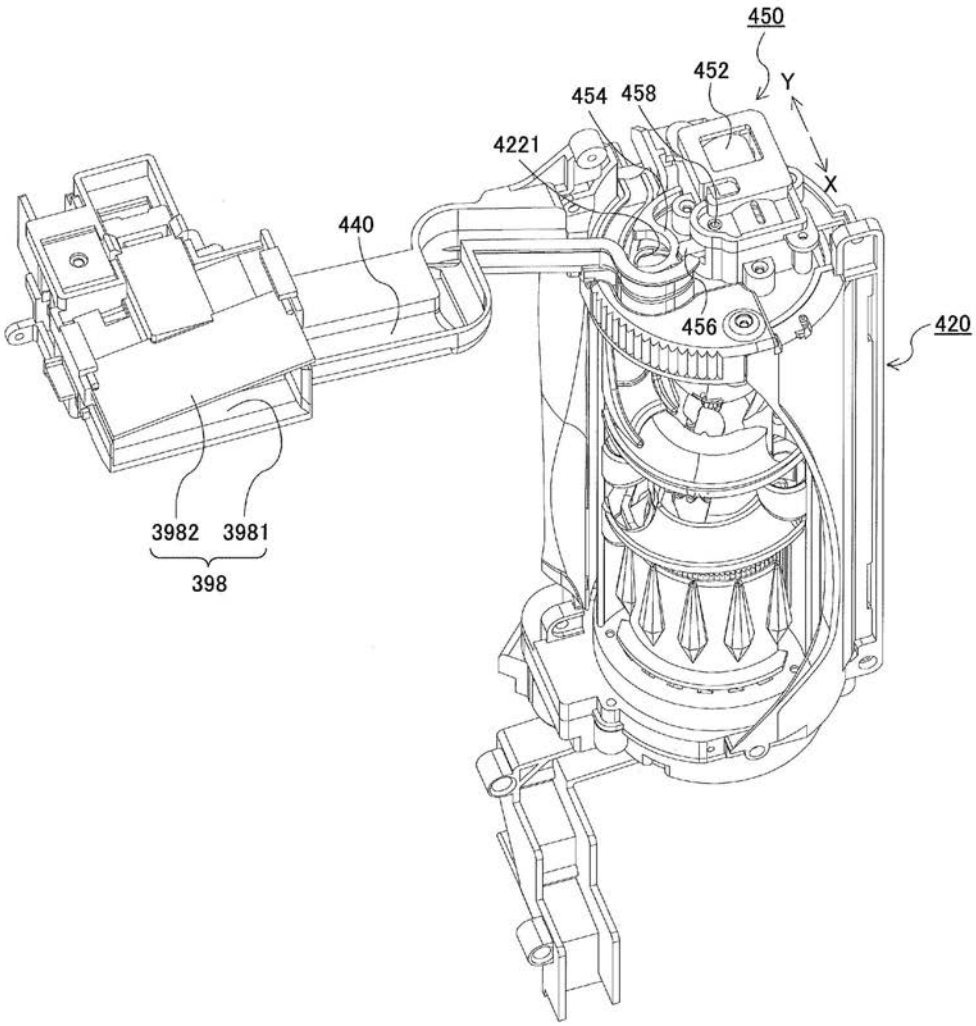
【図１６】



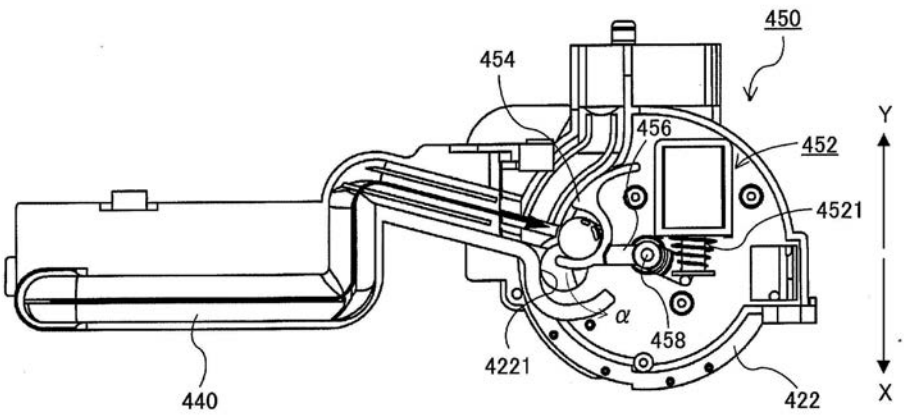
【図１７】



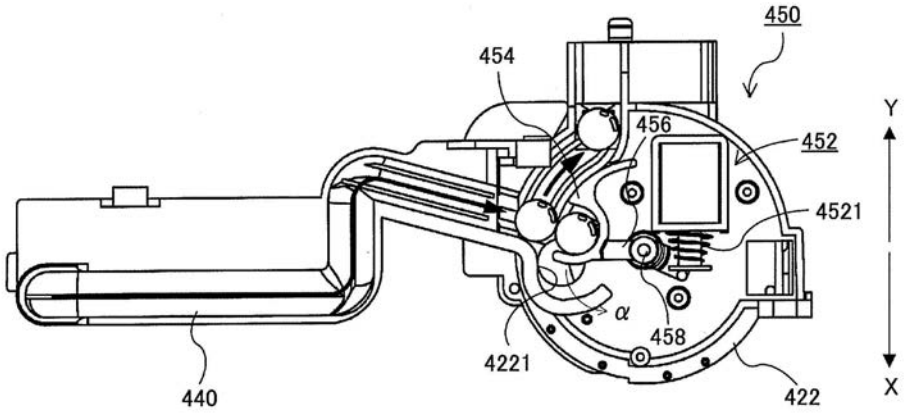
【図１８】


450
452
Y
454
458
4221
X
440
456
420
3982
3981
398

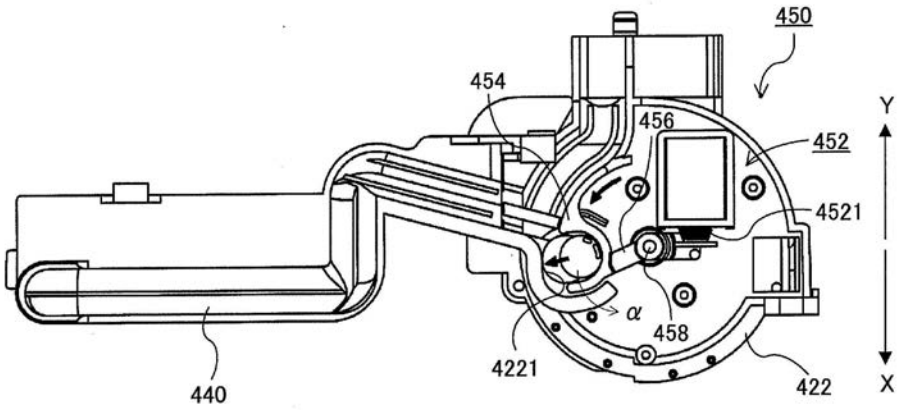
【図１９】


450
454
456
Y
452
4521
α
458
4221
422
440
X

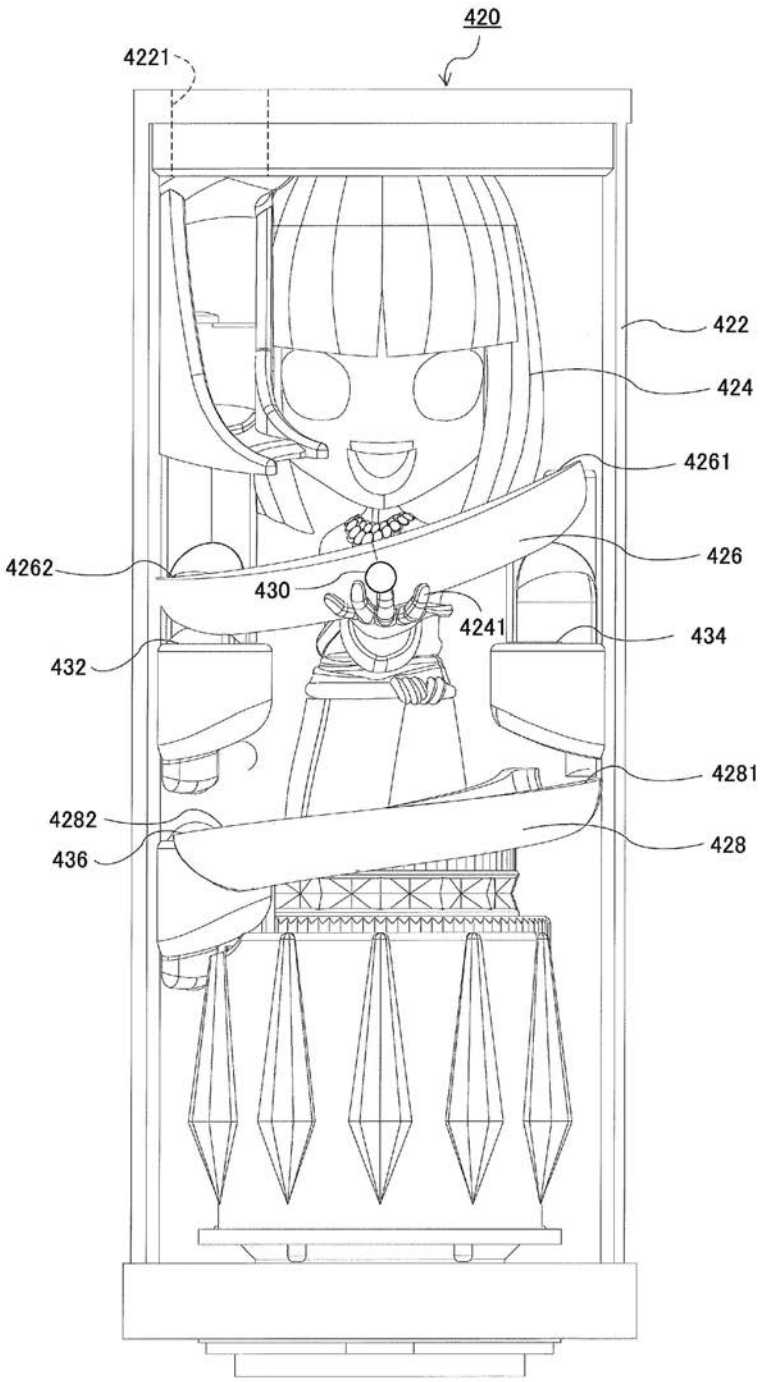
【図２０】


450
454
456
452
4521
Y
α
458
4221
422
440
X

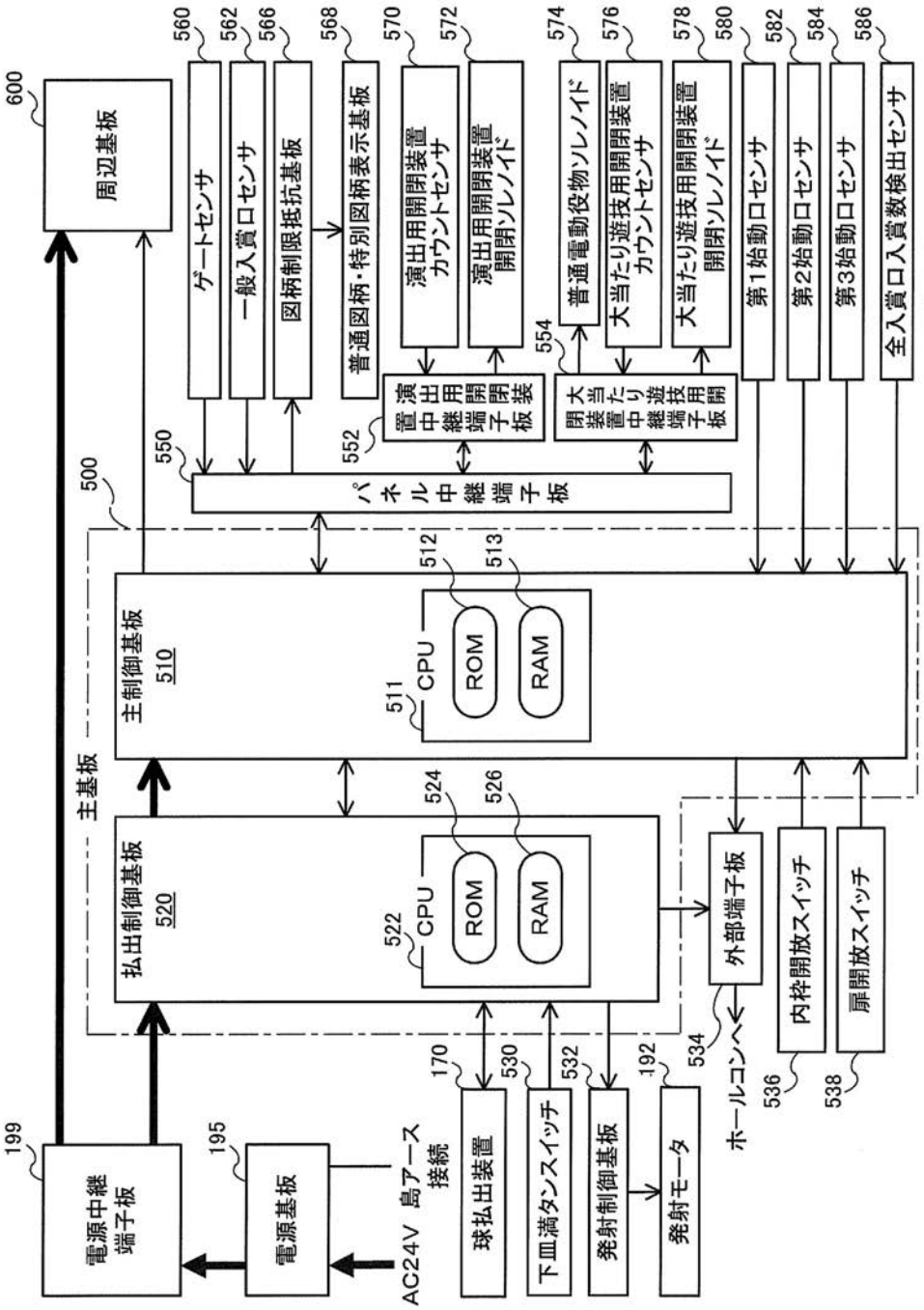
【図２１】


450
454
456
452
4521
Y
α
458
4221
422
440
X

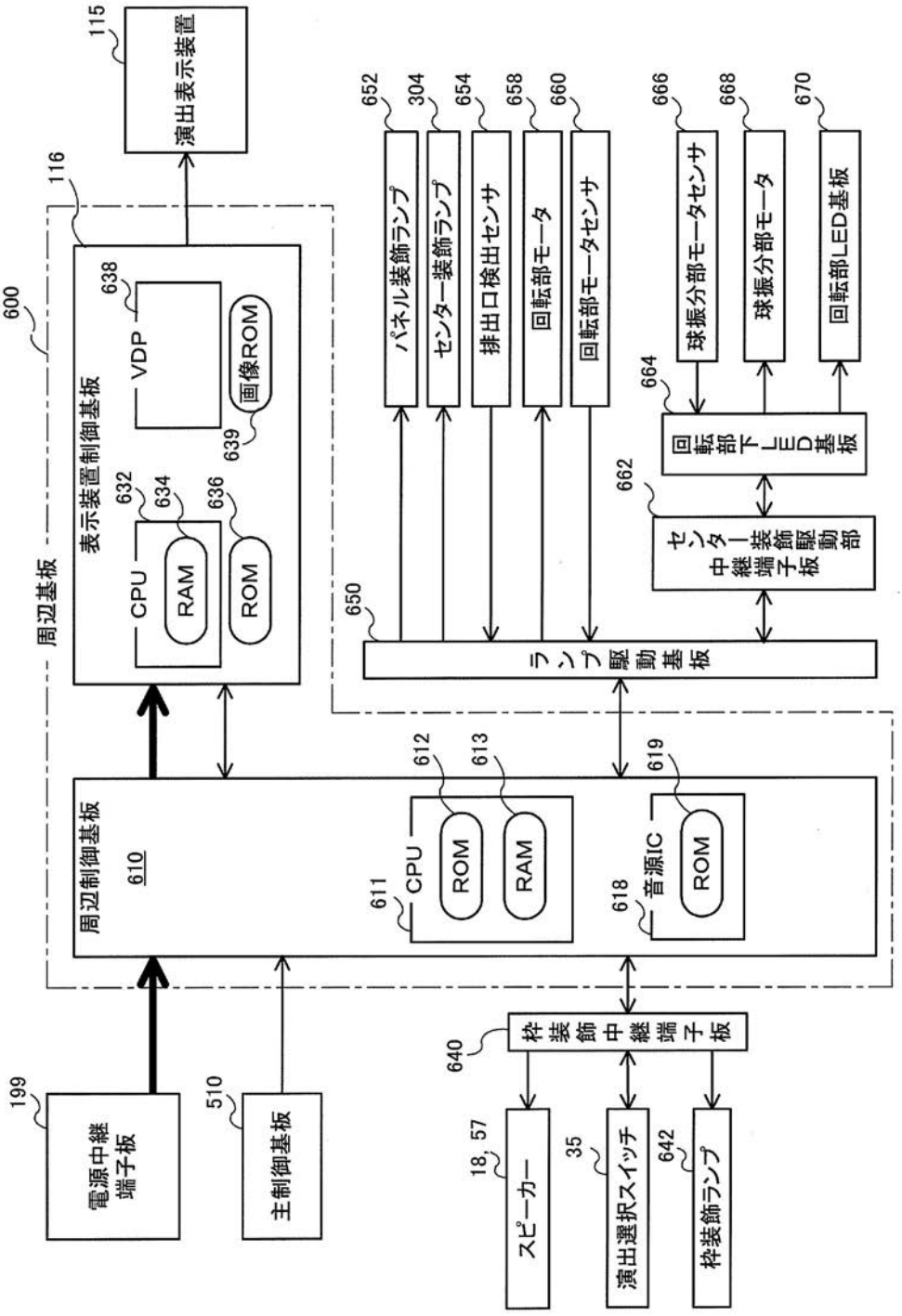
【図２２】


420
4221
422
424
4261
426
4262
430
4241
434
432
4281
4282
428
436

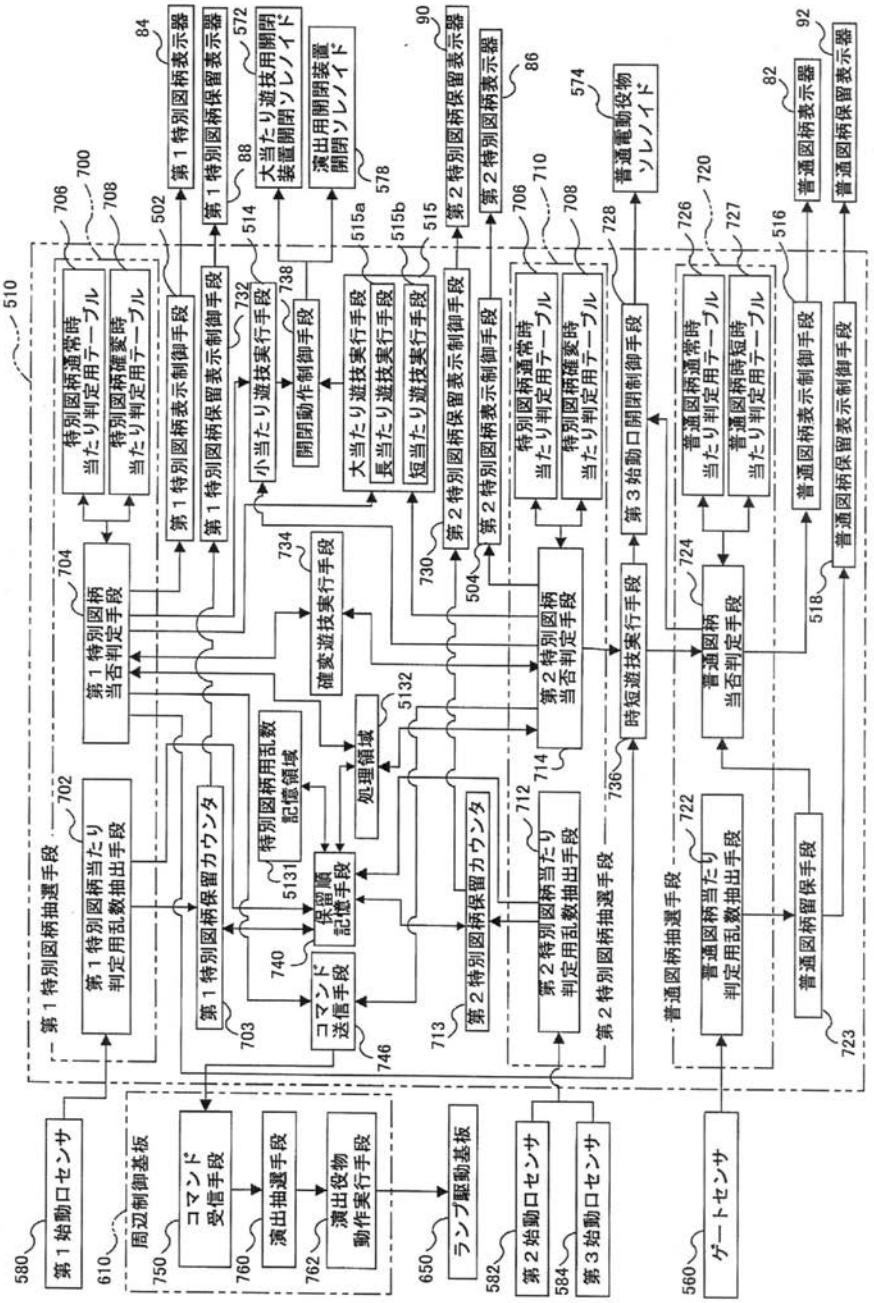
【図２３】


600
周辺基板
560
ゲートセンサ
562
一般入賞口センサ
566
図柄制限抵抗基板
568
普通図柄・特別図柄表示基板
570
演出用開閉装置カウントセンサ
572
演出用開閉装置開閉ソレノイド
574
普通電動役物ソレノイド
576
大当たり遊技用開閉装置カウントセンサ
578
大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド
580
第1始動口センサ
582
第2始動口センサ
584
第3始動口センサ
586
全入賞口入賞数検出センサ
554
演出用開閉装置中継端子板
大当たり遊技用開閉装置中継端子板
552
550
パネル中継端子板
500
主基板
主制御基板
510
512
ROM
513
RAM
511
CPU
払出制御基板
520
524
ROM
526
RAM
522
CPU
外部端子板
534
ホールコンピュータへ
内枠開放スイッチ
536
扉開放スイッチ
538
199
電源中継端子板
195
電源基板
AC24V 島アース接続
170
球払出装置
530
下皿満タンスイッチ
532
発射制御基板
192
発射モータ

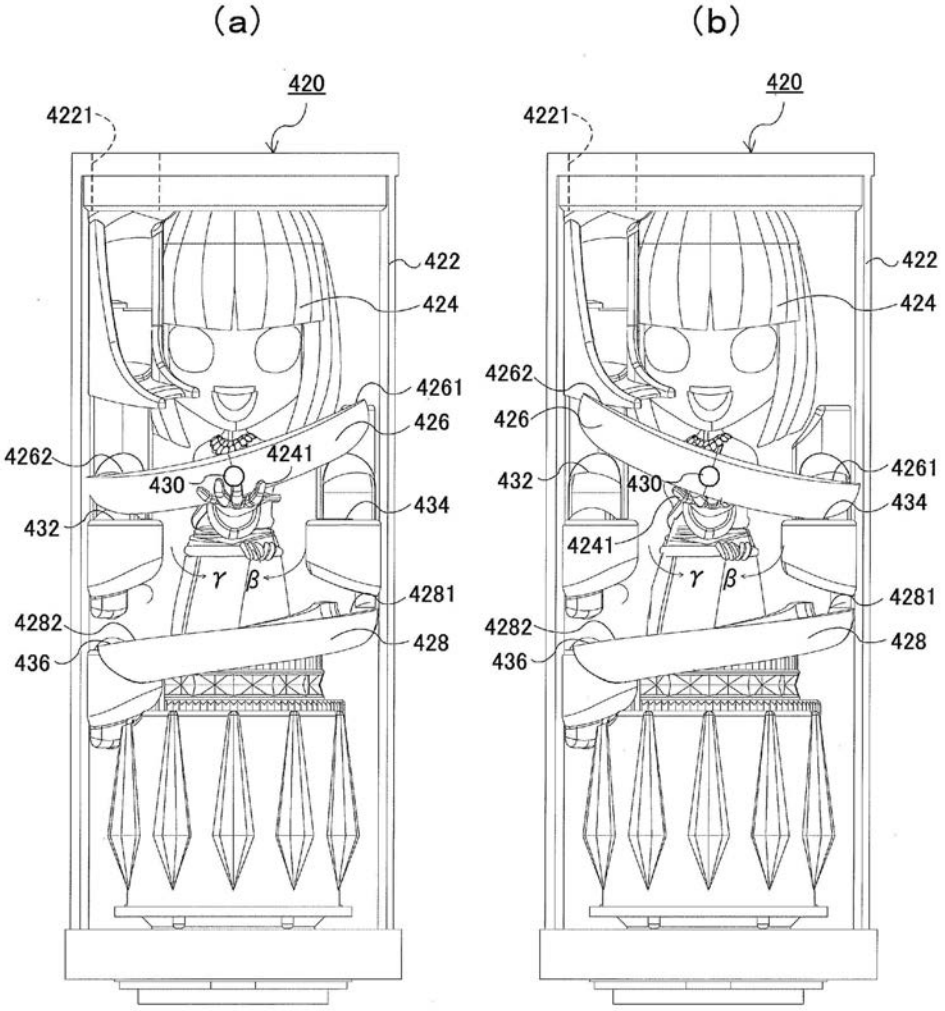
【図２４】


115
演出表示装置
116
600
周辺基板
表示装置制御基板
638
VDP
画像ROM
639
CPU
632
634
RAM
636
ROM
652
パネル装飾ランプ
304
センター装飾ランプ
654
排出口検出センサ
658
回転部モータ
660
回転部モータセンサ
666
球振分部モータセンサ
668
球振分部モータ
670
回転部LED基板
664
回転部下LED基板
662
センター中継端子板
駆動部
650
ランプ駆動基板
周辺制御基板
610
612
ROM
613
RAM
611
CPU
619
音源IC
ROM
618
640
枠装飾中継端子板
199
電源中継端子板
510
主制御基板
18, 57
スピーカー
35
演出選択スイッチ
642
枠装飾ランプ

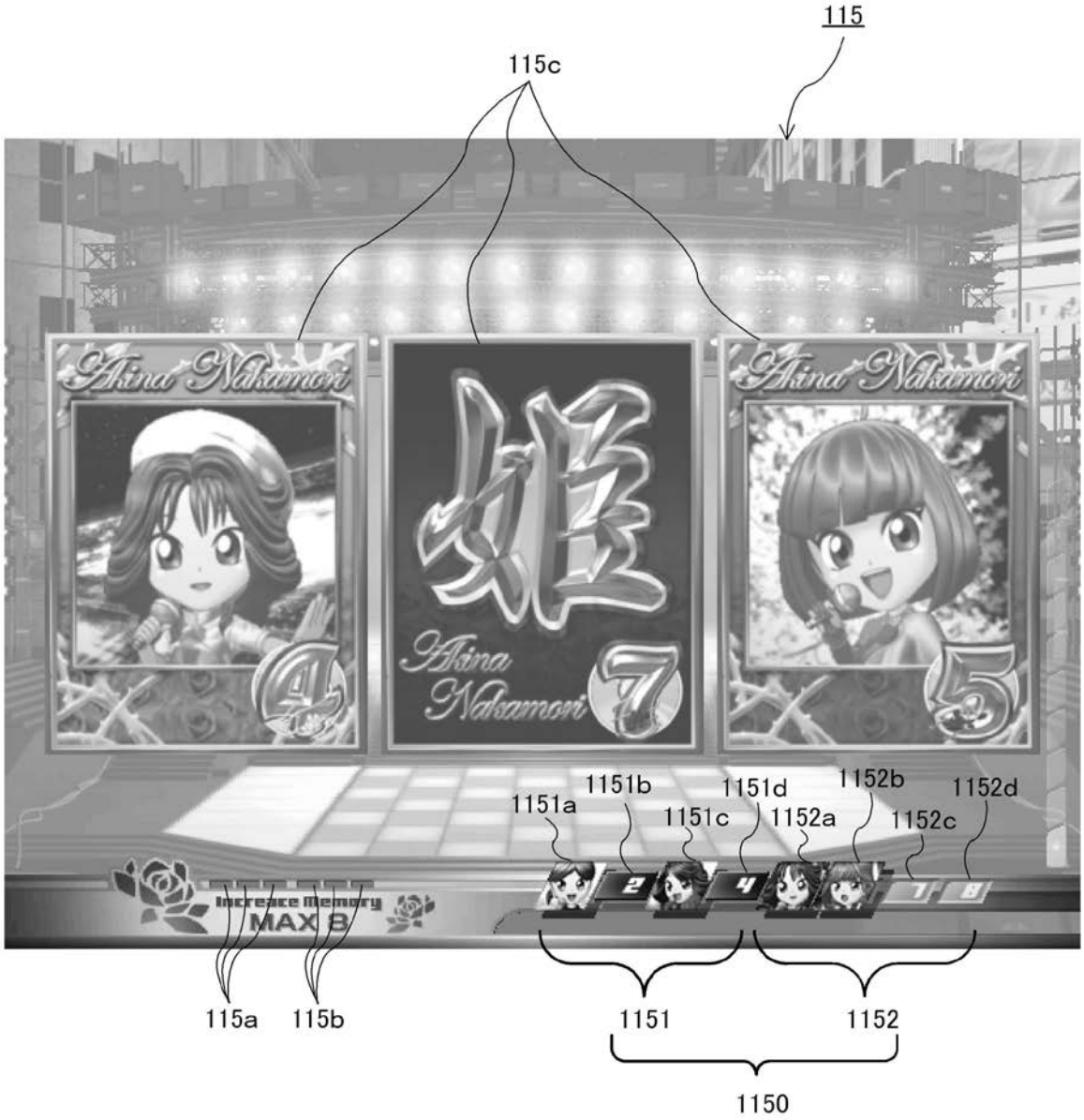
【図２５】


第１始動口センサ
580
周辺制御基板
610
コマンド受信手段
750
演出抽選手段
760
演出役物動作実行手段
762
ランプ駆動基板
650
第２始動口センサ
582
第３始動口センサ
584
ゲートセンサ
560
第１特別図柄抽選手段
510
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
5131
保留順記憶手段
740
コマンド送信手段
746
処理領域
5132
確変遊技実行手段
734
第１特別図柄表示制御手段
502
第１特別図柄保留表示制御手段
732
小当たり遊技実行手段
738
開閉動作制御手段
大当たり遊技実行手段
515a
長当たり遊技実行手段
515b
短当たり遊技実行手段
515
第１特別図柄表示器
84
第１特別図柄保留表示器
88
大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド
572
演出用開閉装置開閉ソレノイド
578
第２特別図柄保留表示制御手段
730
第２特別図柄表示制御手段
504
第２特別図柄保留カウンタ
713
第２特別図柄当たり判定用乱数抽出手段
712
第２特別図柄当否判定手段
714
第２特別図柄抽選手段
736
第２特別図柄表示器
86
普通電動役物ソレノイド
574
第３始動口開閉制御手段
728
時短遊技実行手段
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
普通図柄当否判定手段
724
普通図柄通常時当たり判定用テーブル
726
普通図柄時短当たり判定用テーブル
727
普通図柄保留手段
723
普通図柄表示制御手段
516
普通図柄保留表示制御手段
518
普通図柄表示器
82
普通図柄保留表示器
92

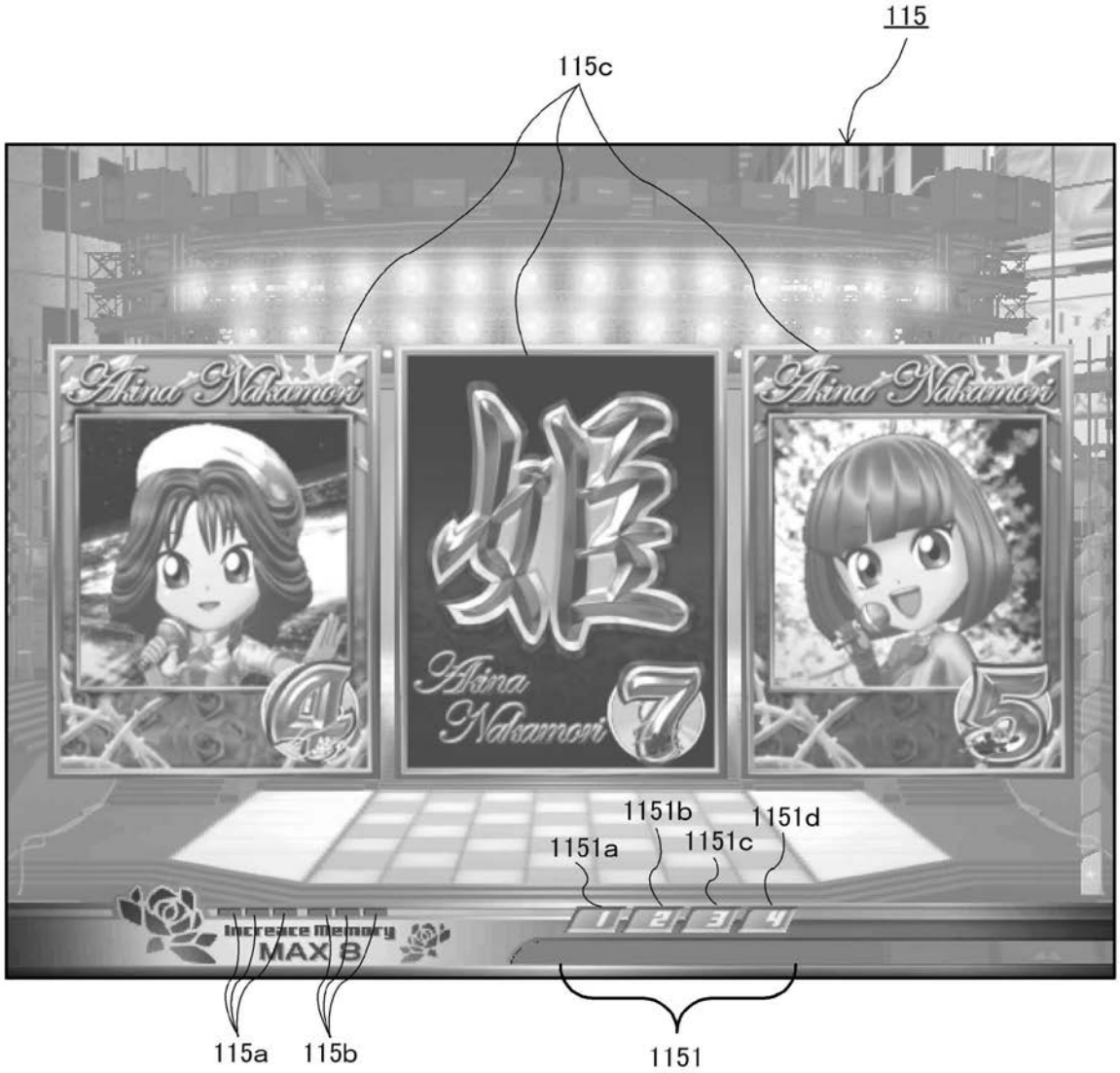
【図２６】


(a)
(b)
420
4221
422
424
4261
426
4262
4241
430
434
432
γ
β
4281
4282
428
436

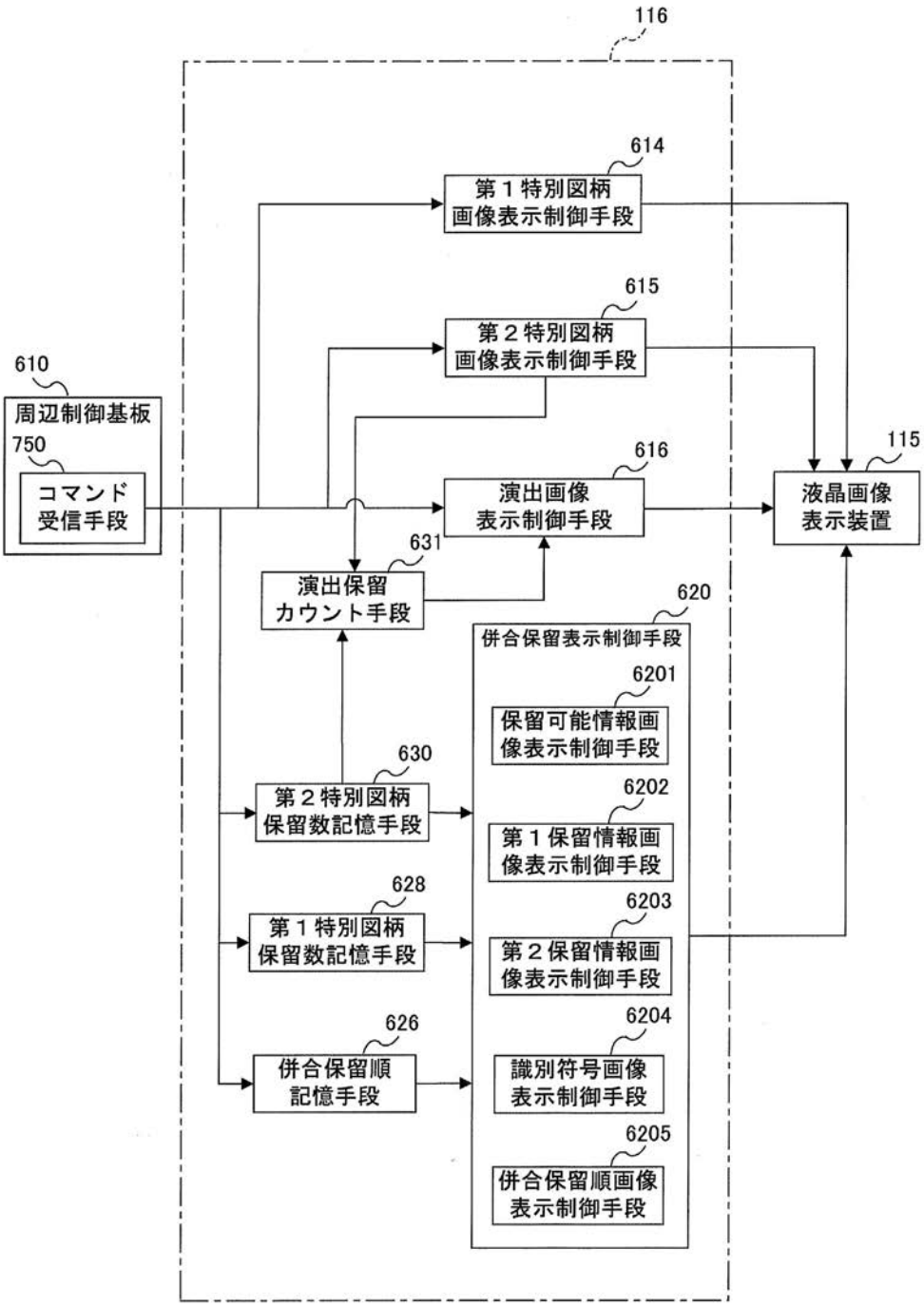
【図２７】


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

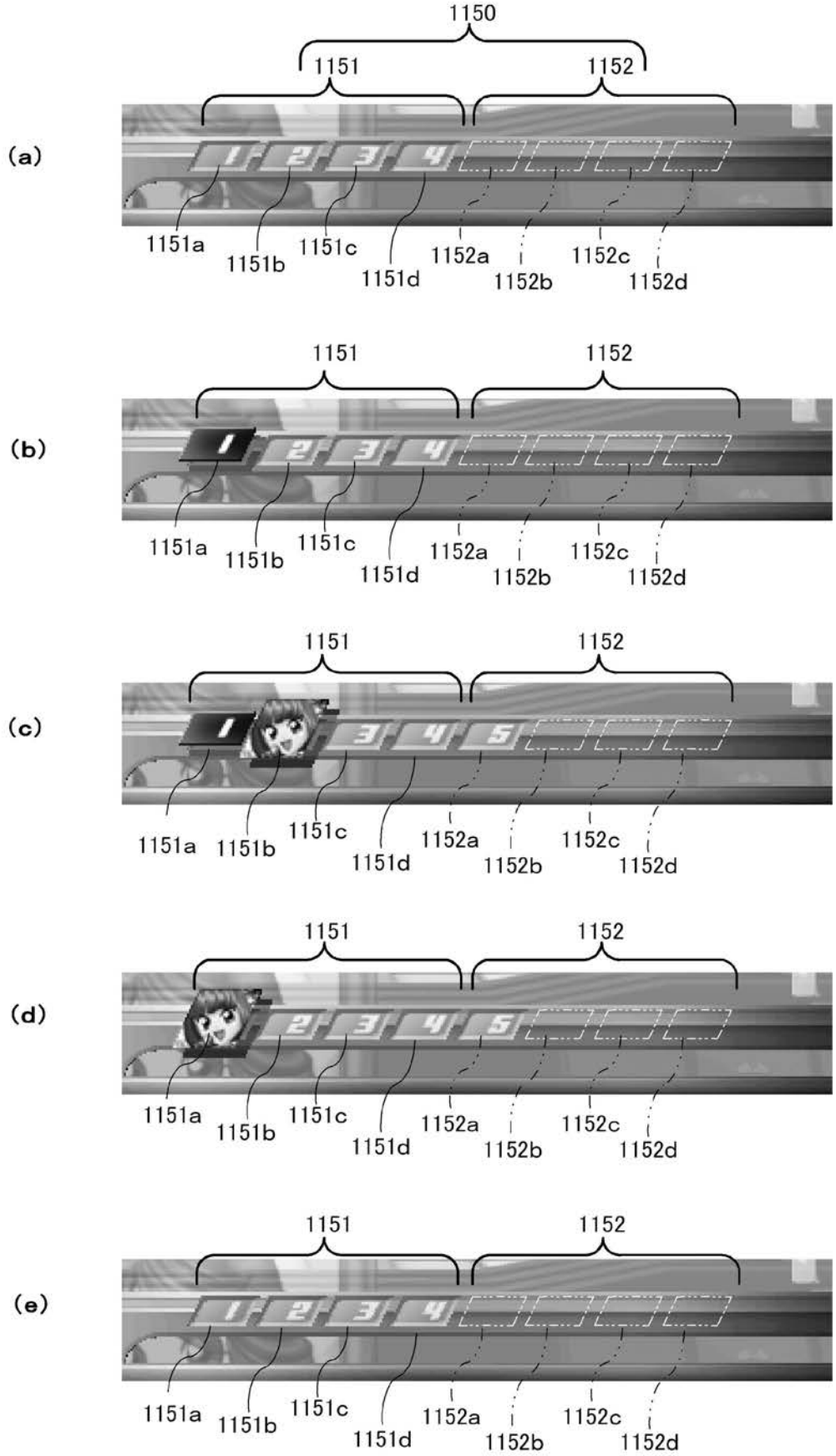
【図２８】


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

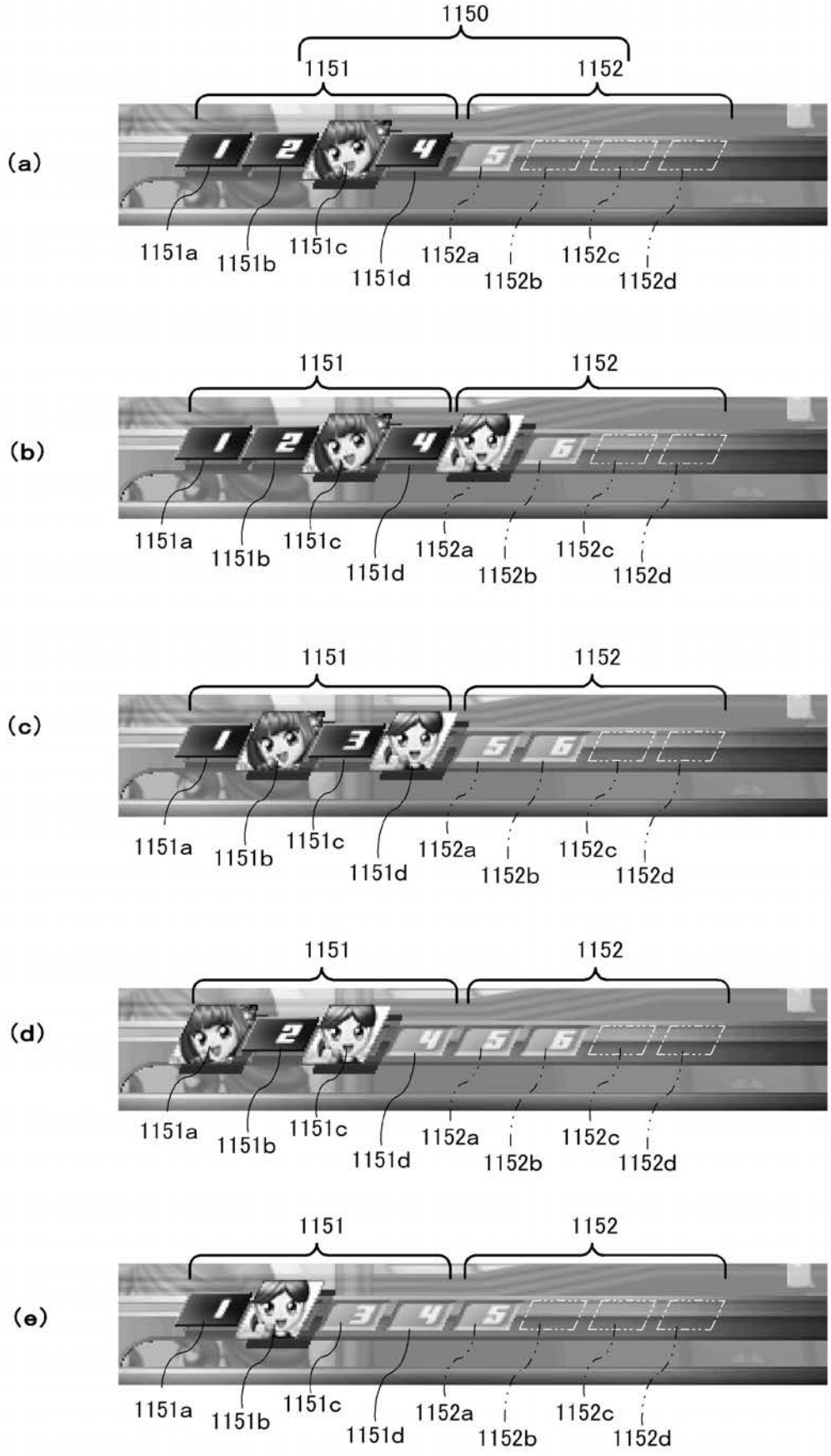
【図２９】


116
614
第１特別図柄
画像表示制御手段
615
第２特別図柄
画像表示制御手段
610
周辺制御基板
750
コマンド
受信手段
616
演出画像
表示制御手段
115
液晶画像
表示装置
631
演出保留
カウント手段
620
併合保留表示制御手段
6201
保留可能情報画
像表示制御手段
630
第２特別図柄
保留数記憶手段
6202
第１保留情報画
像表示制御手段
628
第１特別図柄
保留数記憶手段
6203
第２保留情報画
像表示制御手段
626
併合保留順
記憶手段
6204
識別符号画像
表示制御手段
6205
併合保留順画像
表示制御手段

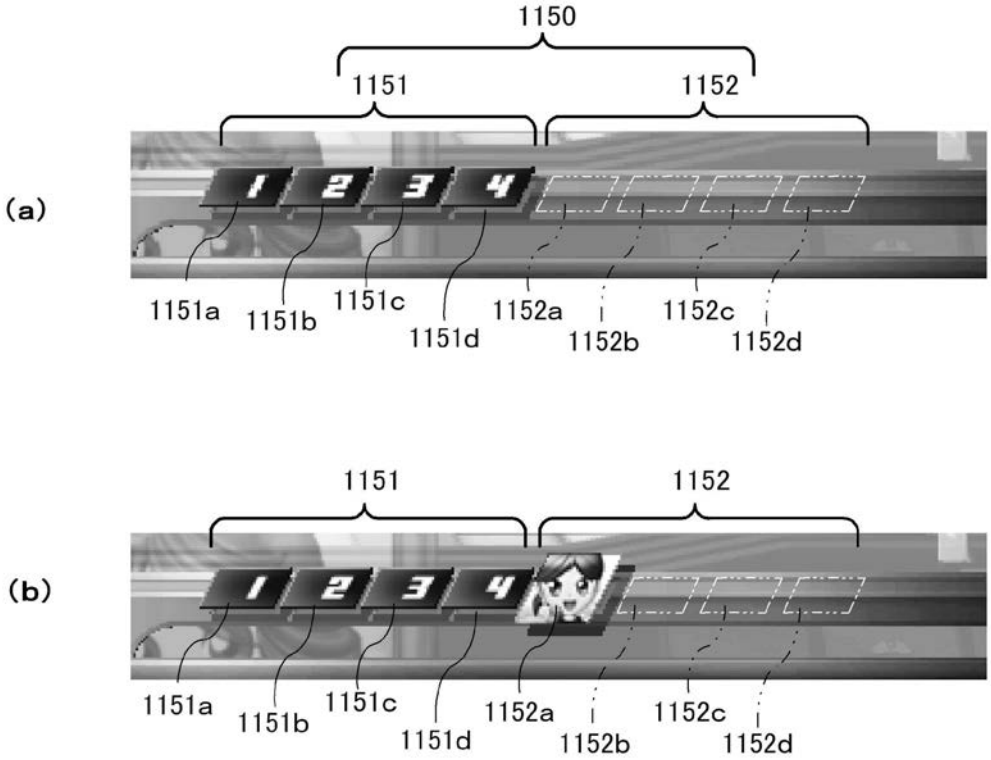
【図３０】


(a)
1150
1151
1152
1151a
1151b
1151c
1151d
1152a
1152b
1152c
1152d
(b)
(c)
(d)
(e)

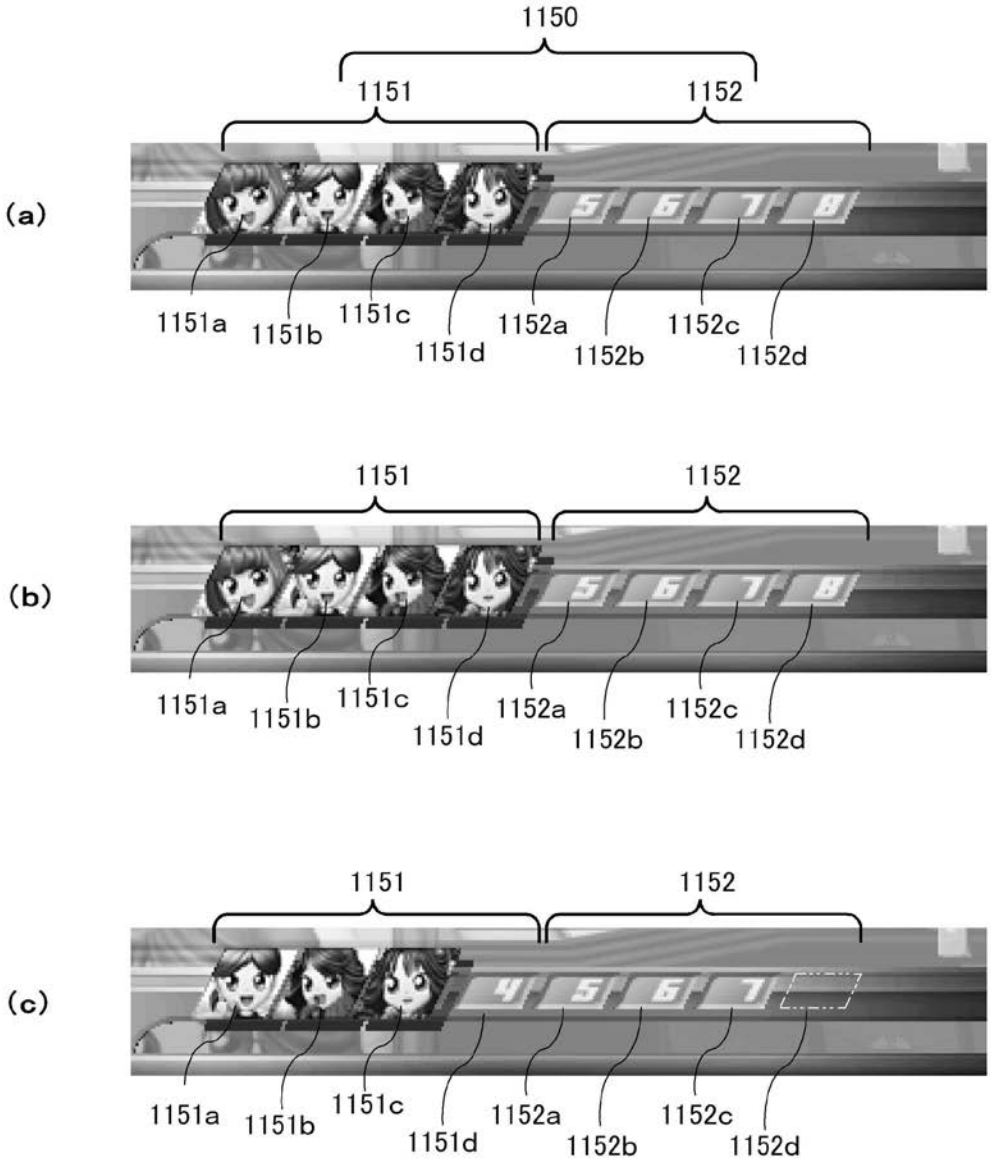
【図３１】


1150
1151
1152
(a)
1 2 4 5
1151a 1151b 1151c 1151d 1152a 1152b 1152c 1152d
(b)
1 2 4 6
(c)
1 3 5 6
(d)
2 4 5 6
(e)
1 3 4 5

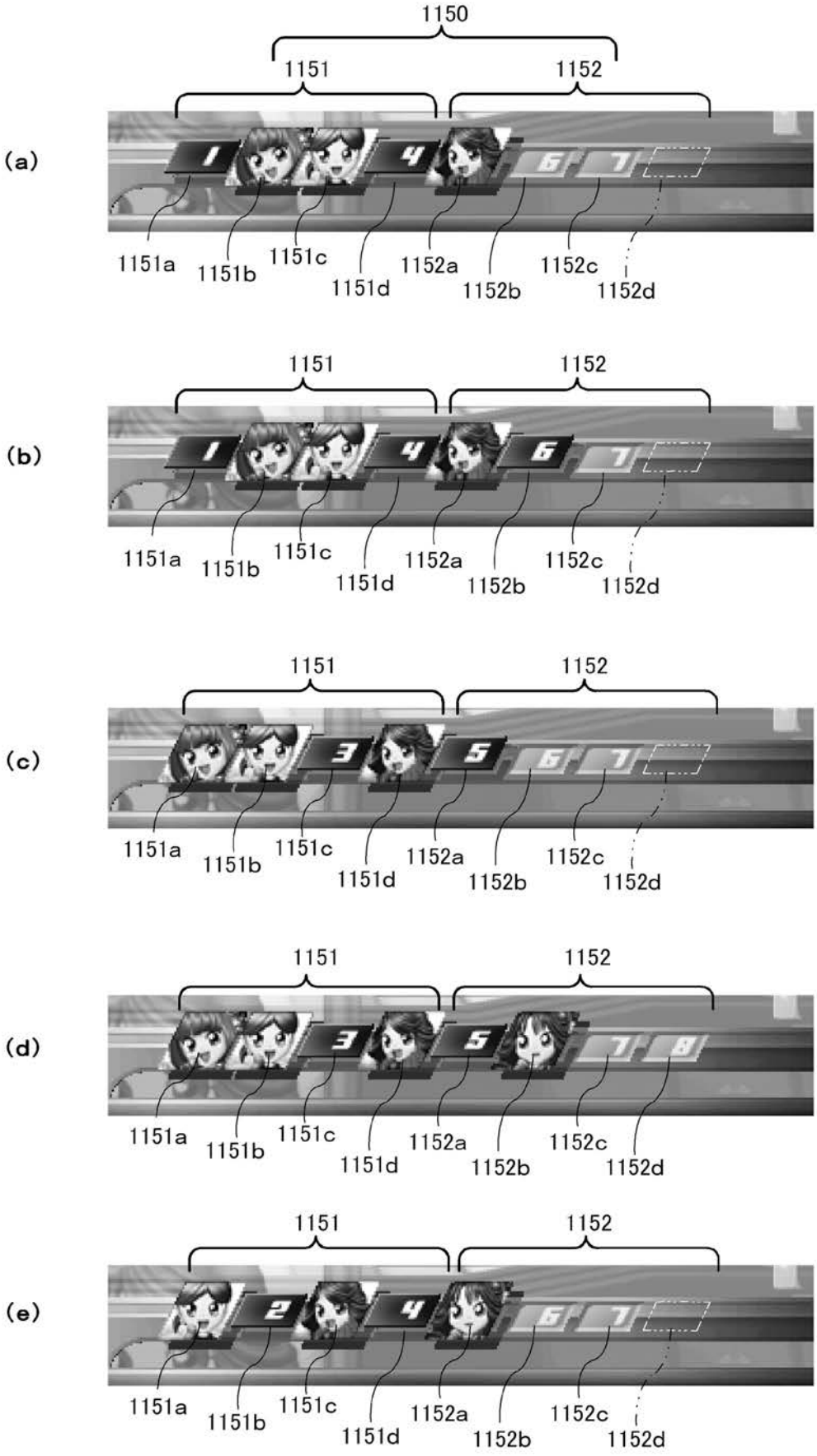
【図３２】


(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

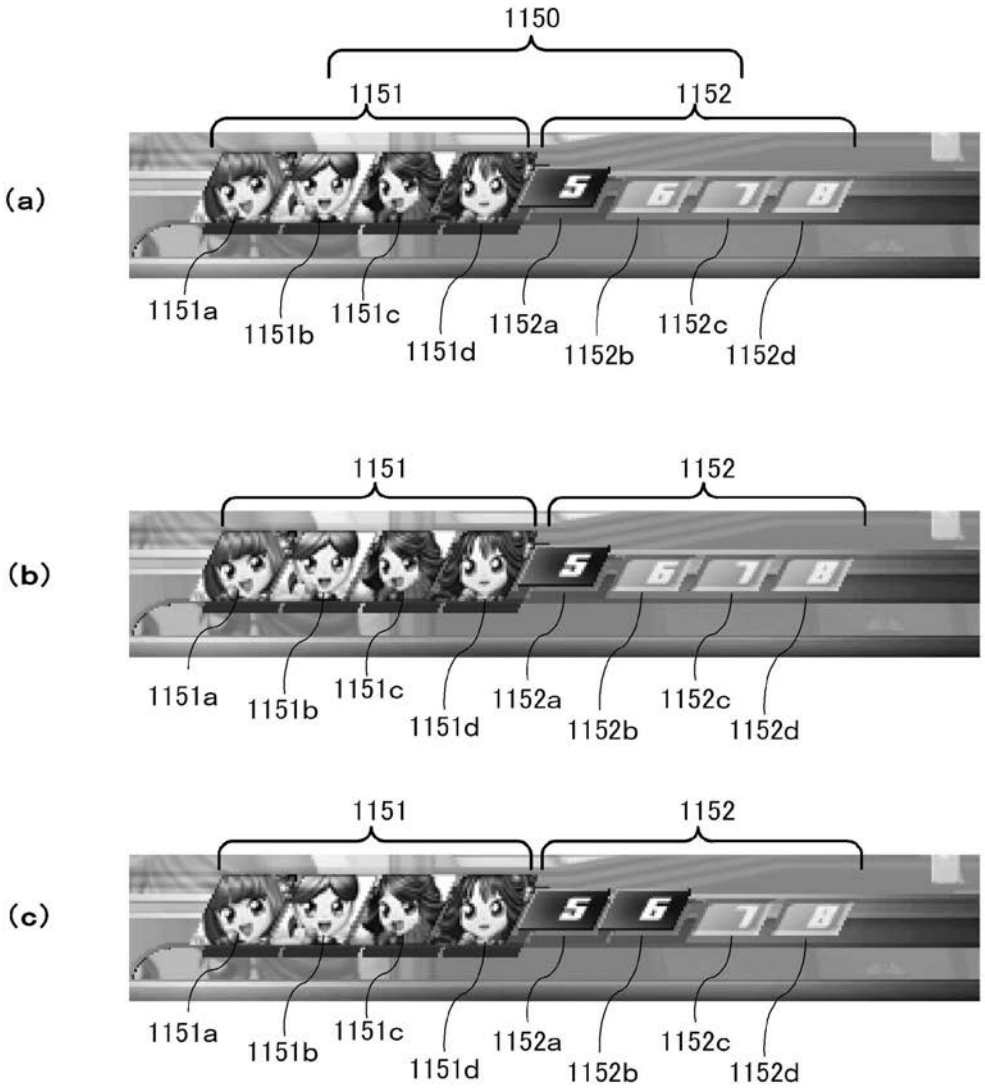
【図３３】


(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

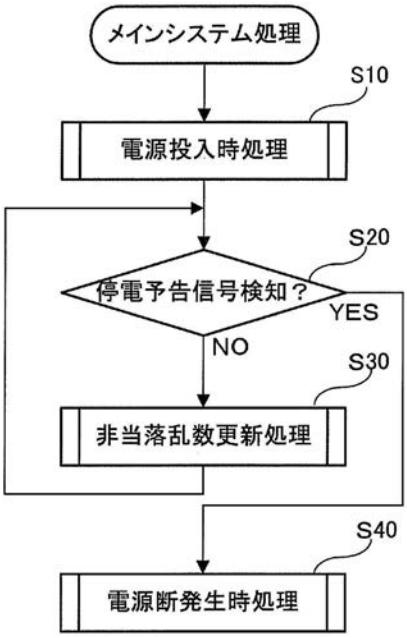
【図３４】


(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

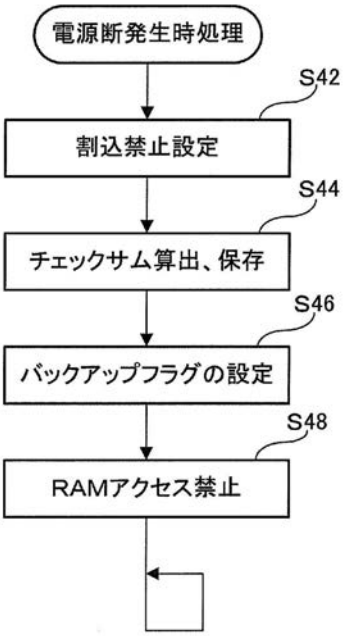
【図３５】


(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

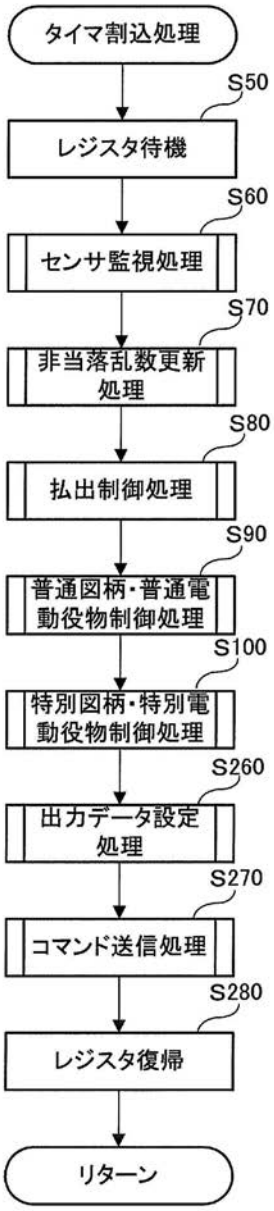
【図３６】


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

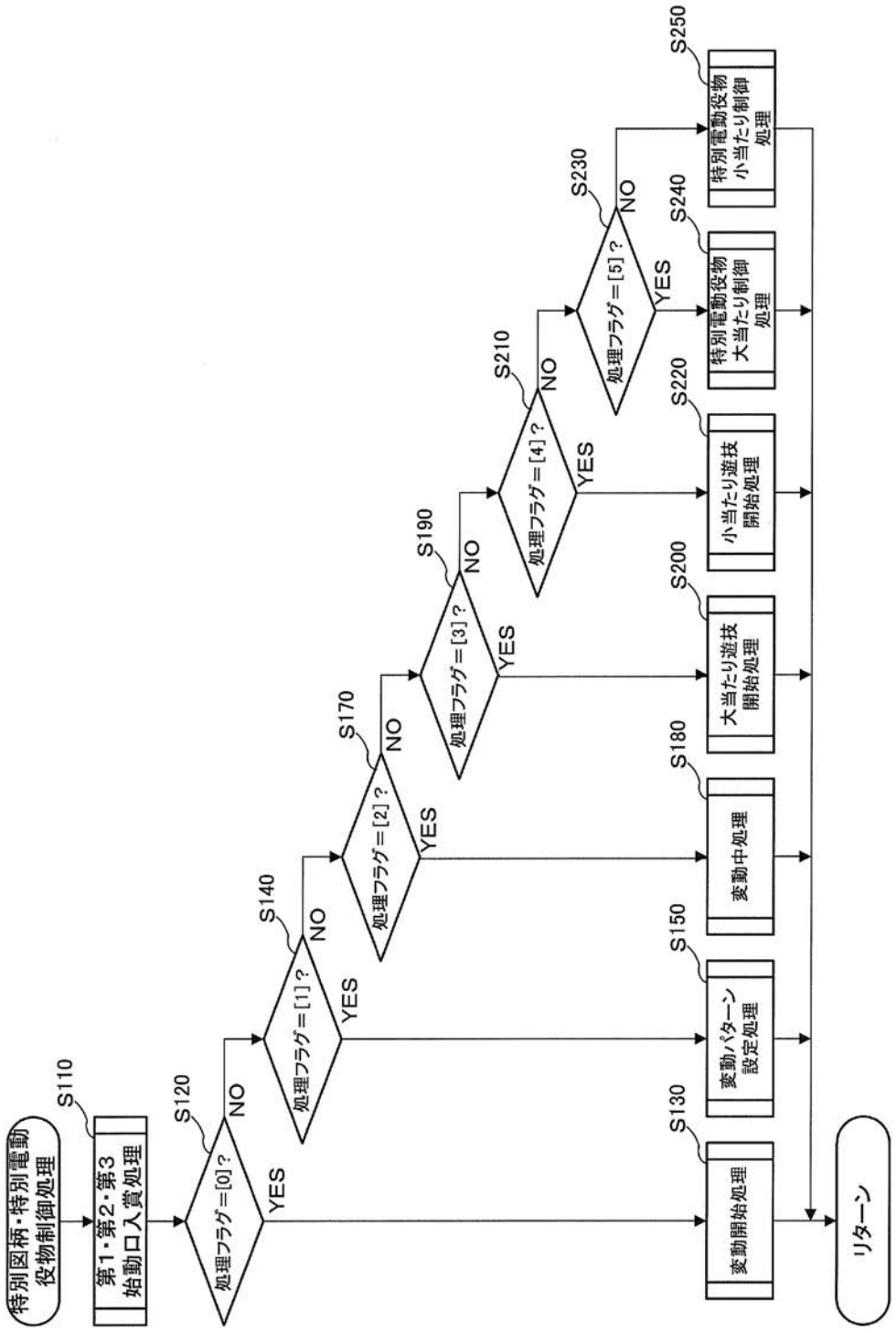
【図３７】


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

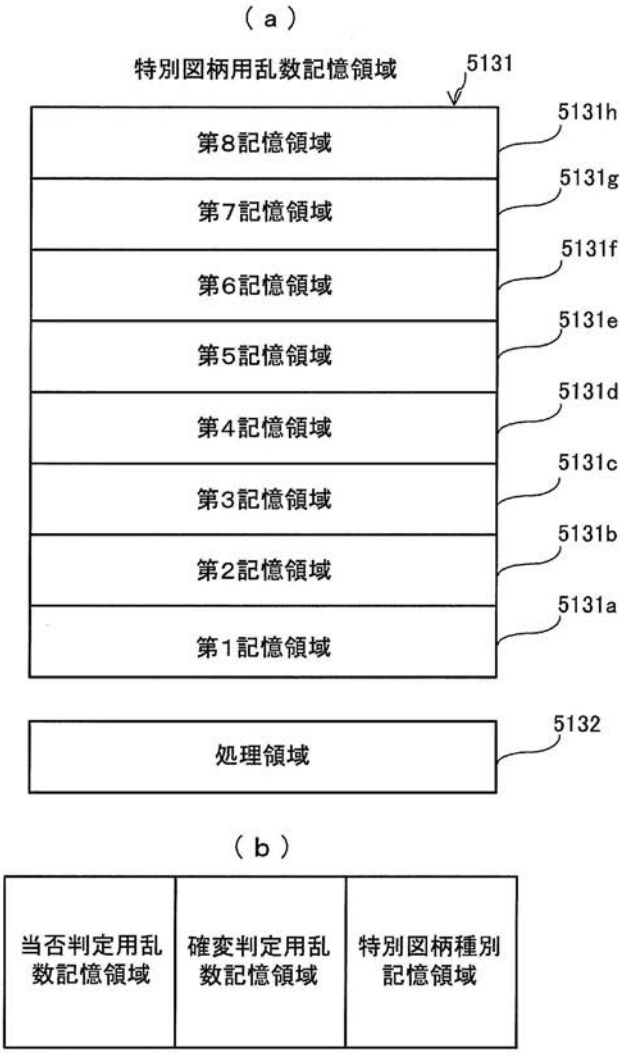
【図３８】


タイマ割込処理
S50
レジスタ待機
S60
センサ監視処理
S70
非当落乱数更新処理
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

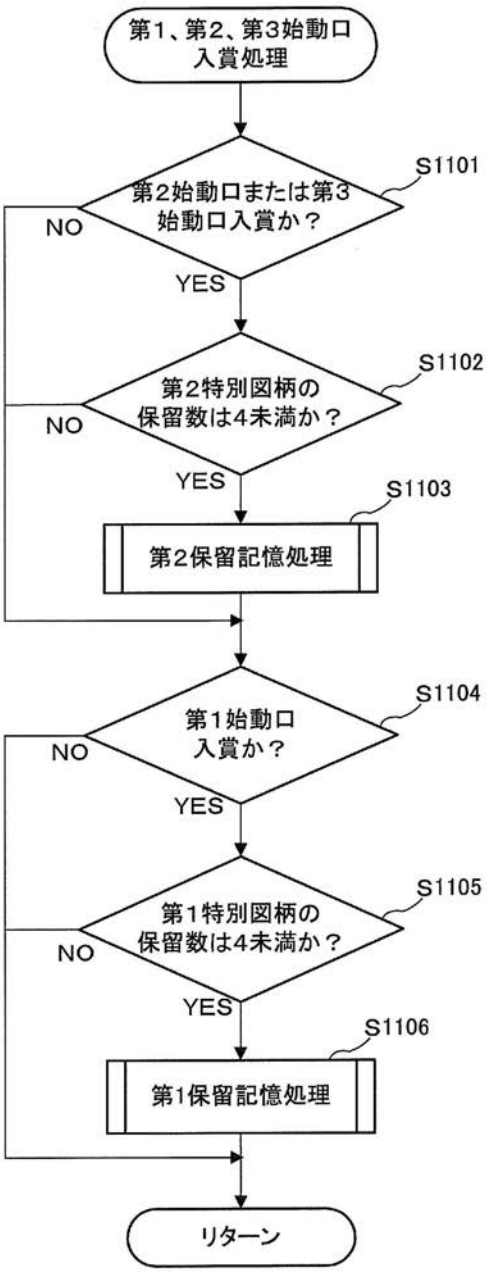
【図３９】


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

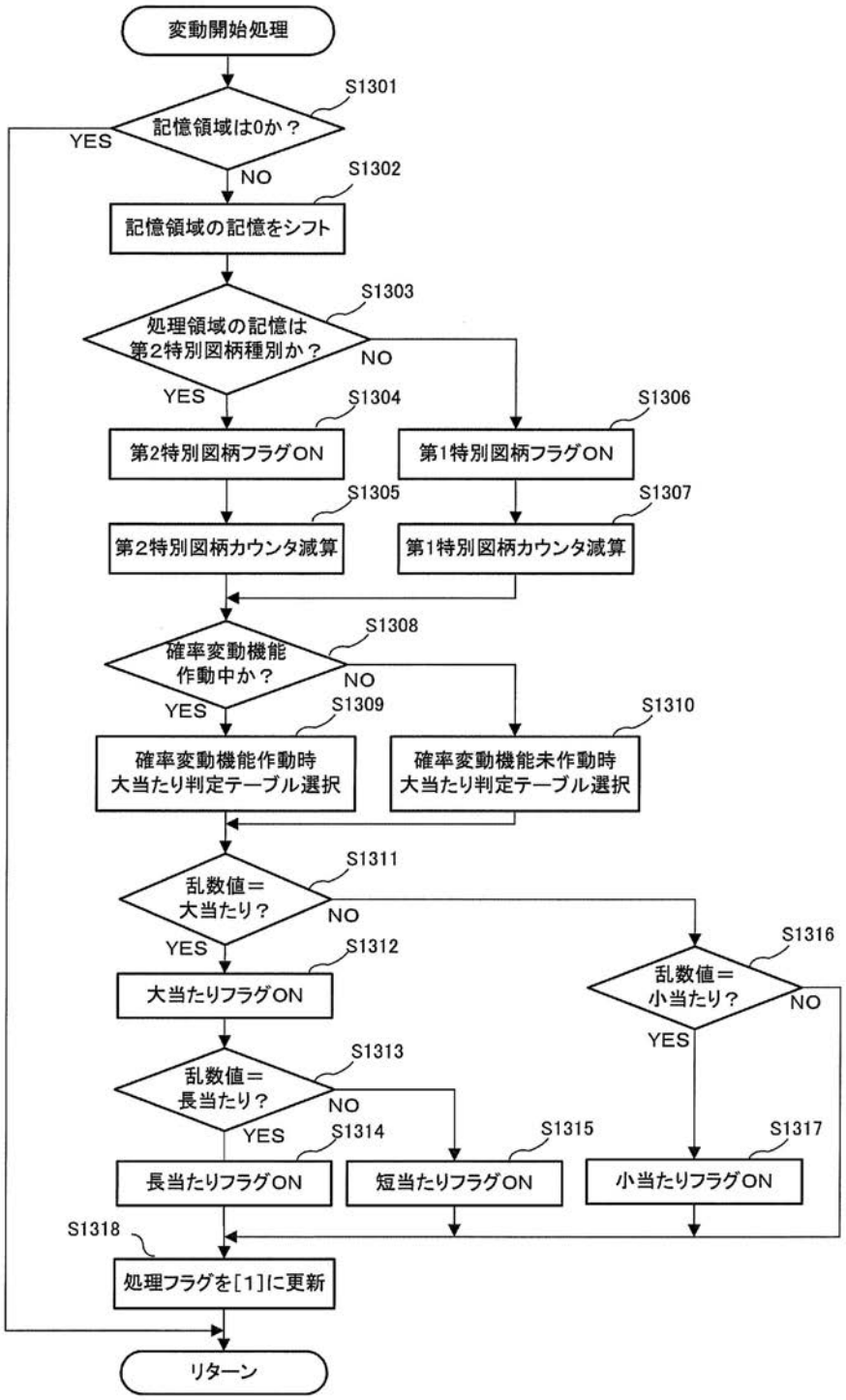
【図４０】


（ａ）
特別図柄用乱数記憶領域
5131
第8記憶領域
5131h
第7記憶領域
5131g
第6記憶領域
5131f
第5記憶領域
5131e
第4記憶領域
5131d
第3記憶領域
5131c
第2記憶領域
5131b
第1記憶領域
5131a
処理領域
5132
（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

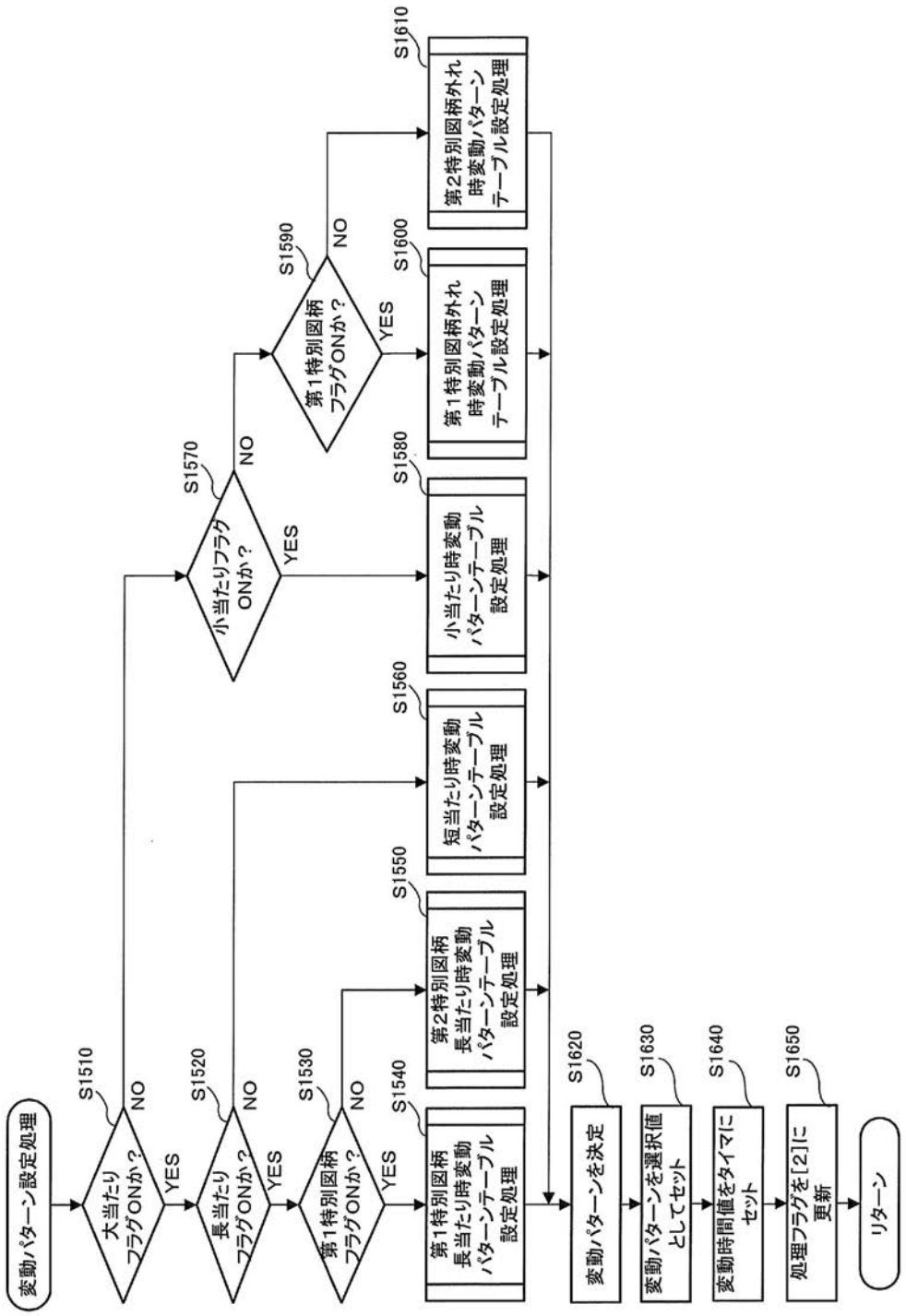
【図４１】


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

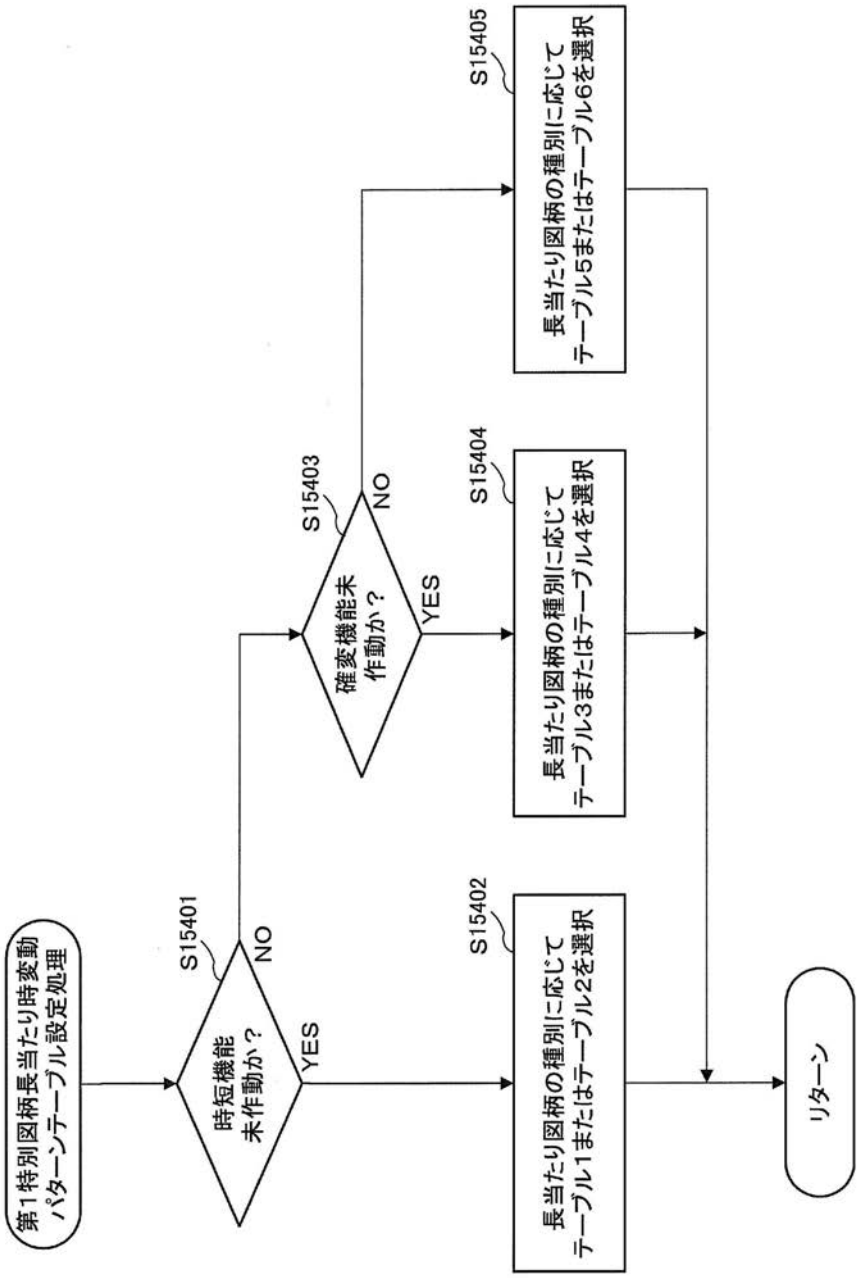
【図４２】


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４３】


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

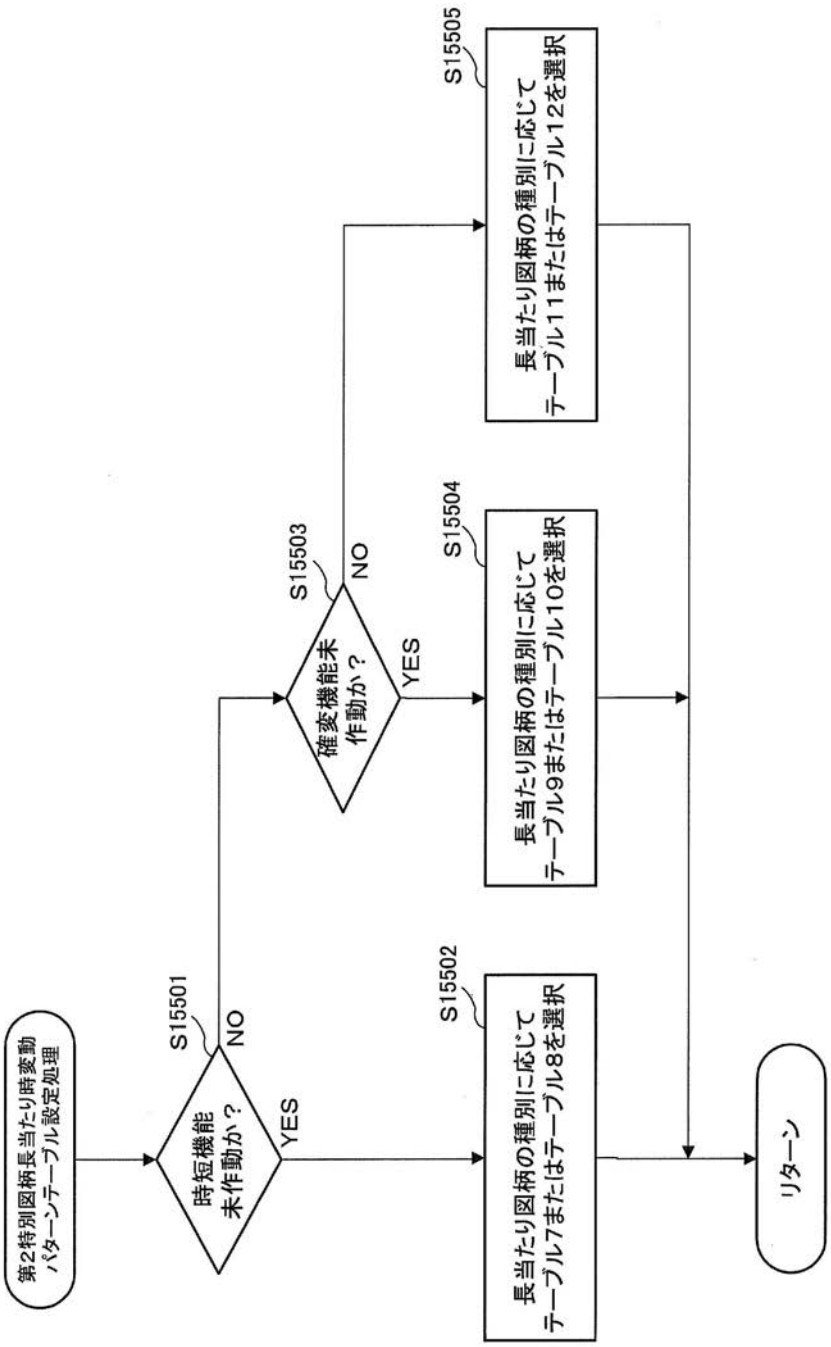
【図４４】


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？
YES
NO
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？
YES
NO
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４５】

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）	
					ﾃｰﾌﾞﾙ1	ﾃｰﾌﾞﾙ2	ﾃｰﾌﾞﾙ3	ﾃｰﾌﾞﾙ4	ﾃｰﾌﾞﾙ5	ﾃｰﾌﾞﾙ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ﾛﾝｸﾞ外れ	−	−	−	−	−	−
15	0FH	○	52200	歌リーチAﾛﾝｸﾞ長当たり	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	4500	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	4500	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	4500	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	4500	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	4500	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	4500	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	×	21800	歌リーチB扉1枚目外れ	−	−	−	−	−	−
46	2EH	△	21800	歌リーチB扉1枚目(短当たり)	0	0	0	0	0	0
47	2FH	△	39700	歌リーチB扉3枚目(短当たり)	0	0	0	0	0	0
48	30H	△	21800	歌リーチB扉1枚目小当たり	0	0	0	0	0	0
49	31H	△	27300	歌リーチB扉2枚目小当たり	0	0	0	0	0	0
50	32H	○	55000	歌リーチB完走長当たり(共通)	0	0	0	0	30000	64000
51	33H	○	57400	歌リーチB扉1枚目復活長当たり	0	0	0	0	500	0
52	34H	○	57500	歌リーチB扉2枚目復活長当たり	0	0	0	0	500	0
53	35H	○	57500	歌リーチB扉3枚目復活長当たり	0	0	0	0	1000	0
54	36H	×	18600	歌リーチC扉1枚目外れ	−	−	−	−	−	−
55	37H	△	18600	歌リーチC扉1枚目(短当たり)	0	0	0	0	−	0
56	38H	△	53800	歌リーチC扉3枚目(短当たり)	0	0	0	0	−	0
57	39H	△	18600	歌リーチC扉1枚目小当たり	0	0	0	0	−	0
58	3AH	△	31200	歌リーチC扉2枚目小当たり	0	0	0	0	−	0
59	3BH	○	67600	歌リーチC完走長当たり(確変)	0	0	0	0	10000	0
60	3CH	○	69700	歌リーチC扉1枚目復活長当たり	0	0	0	0	250	0
61	3DH	○	69700	歌リーチC扉2枚目復活長当たり	0	0	0	0	250	0
62	3EH	○	69600	歌リーチC扉3枚目復活長当たり	0	0	0	0	5500	0
63	3FH	×	18600	歌リーチD扉1枚目外れ	−	−	−	−	−	−
64	40H	△	18600	歌リーチD扉1枚目(短当たり)	0	0	0	0	−	0
65	41H	△	53800	歌リーチD扉3枚目(短当たり)	0	0	0	0	−	0
66	42H	△	18600	歌リーチD扉1枚目小当たり	0	0	0	0	−	0
67	43H	△	31200	歌リーチD扉2枚目小当たり	0	0	0	0	−	0
68	44H	○	67600	歌リーチD完走長当たり(確変)	0	0	0	0	10000	0
69	45H	○	69700	歌リーチD扉1枚目復活長当たり	0	0	0	0	250	0
70	46H	○	69700	歌リーチD扉2枚目復活長当たり	0	0	0	0	250	0
71	47H	○	69600	歌リーチD扉3枚目復活長当たり	0	0	0	0	5500	0

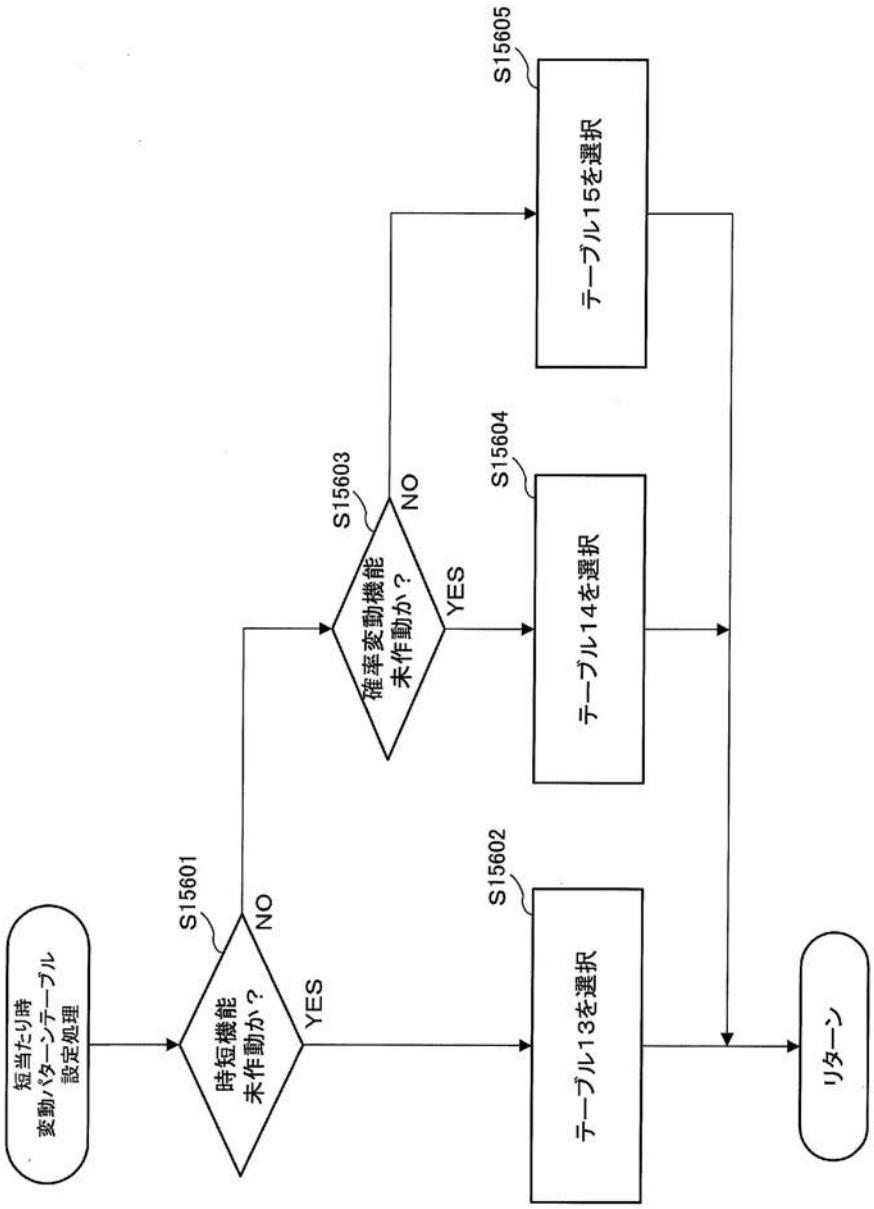
【図４６】


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？
NO
YES
S15502
長当たり図柄の種別に応じてテーブル8を選択
S15503
確変機能未作動か？
NO
YES
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

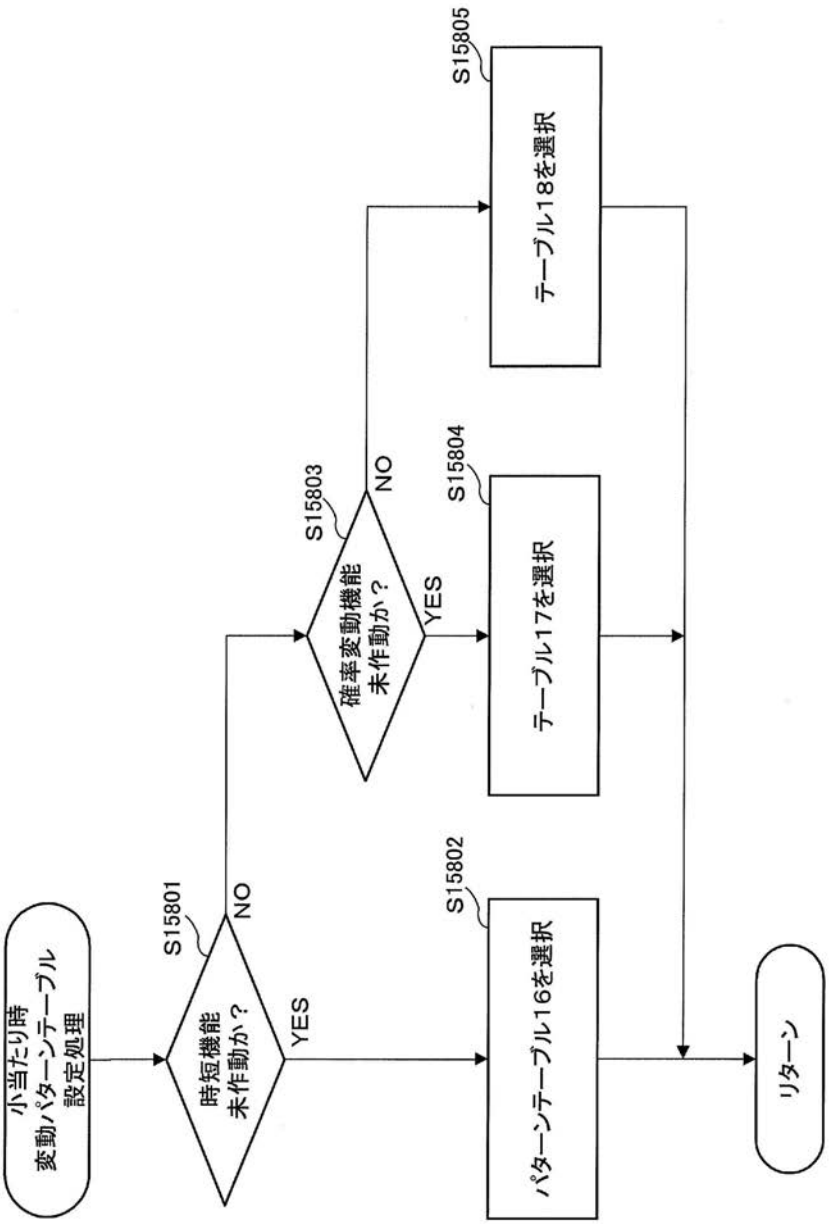
【図４７】

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）		低確率時（時短あり）		高確率時（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	13750	13750	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	13750	13750	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	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	10000	10000	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	10000	10000	0	0
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	8250	8250	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	8250	8250	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	×	21800	歌リーチB扉1枚目外れ	－	－	－	－	－	－
46	2EH	△	21800	歌リーチB扉1枚目短当たり	0	0	0	0	0	0
47	2FH	△	39700	歌リーチB扉3枚目短当たり	0	0	0	0	0	0
48	30H	△	21800	歌リーチB扉1枚目小当たり	0	0	0	0	0	0
49	31H	△	27300	歌リーチB扉2枚目小当たり	0	0	0	0	0	0
50	32H	○	55000	歌リーチB完走長当たり(共通)	0	0	0	0	26500	64000
51	33H	○	57400	歌リーチB扉1枚目復活長当たり	0	0	0	0	500	0
52	34H	○	57500	歌リーチB扉2枚目復活長当たり	0	0	0	0	500	0
53	35H	○	57500	歌リーチB扉3枚目復活長当たり	0	0	0	0	1000	0
54	36H	×	18600	歌リーチC扉1枚目外れ	－	－	－	－	－	－
55	37H	△	18600	歌リーチC扉1枚目短当たり	0	0	0	0	0	0
56	38H	△	53800	歌リーチC扉3枚目短当たり	0	0	0	0	0	0
57	39H	△	18600	歌リーチC扉1枚目小当たり	0	0	0	0	0	0
58	3AH	△	31200	歌リーチC扉2枚目小当たり	0	0	0	0	0	0
59	3BH	○	67600	歌リーチC完走長当たり(確変)	0	0	0	0	15000	0
60	3CH	○	69700	歌リーチC扉1枚目復活長当たり	0	0	0	0	250	0
61	3DH	○	69700	歌リーチC扉2枚目復活長当たり	0	0	0	0	500	0
62	3EH	○	69600	歌リーチC扉3枚目復活長当たり	0	0	0	0	2000	0
63	3FH	×	18600	歌リーチC扉1枚目外れ	－	－	－	－	－	－
64	40H	△	18600	歌リーチD扉1枚目短当たり	0	0	0	0	0	0
65	41H	△	53800	歌リーチD扉3枚目短当たり	0	0	0	0	0	0
66	42H	△	18600	歌リーチD扉1枚目小当たり	0	0	0	0	0	0
67	43H	△	31200	歌リーチD扉2枚目小当たり	0	0	0	0	0	0
68	44H	○	67600	歌リーチD完走長当たり(確変)	0	0	0	0	15000	0
69	45H	○	69700	歌リーチD扉1枚目復活長当たり	0	0	0	0	250	0
70	46H	○	69700	歌リーチD扉2枚目復活長当たり	0	0	0	0	500	0
71	47H	○	69600	歌リーチD扉3枚目復活長当たり	0	0	0	0	2000	0
72	48H	×	9500	ノーマル外れ(1図柄前)	－	－	－	－	－	－
73	49H	×	11300	ノーマル外れ(1図柄後)	－	－	－	－	－	－
74	50H	○	15400	ノーマル長当たり	900	900	0	0	0	0
75	51H	×	28800	歌リーチA外れ(アンコール前)	－	－	－	－	－	－
76	52H	×	35000	歌リーチA外れ(アンコール後)	－	－	－	－	－	－
77	53H	○	25300	歌リーチAノーマル長当たり	3800	3800	0	0	0	0
78	54H	×	40300	歌リーチAロングはずれ	－	－	－	－	－	－
79	55H	○	45000	歌リーチAロング長当たり	6000	6000	0	0	0	0
80	56H	×	46300	歌リーチB(歌リーチA経由)外れ	－	－	－	－	－	－
81	57H	○	48300	歌リーチB(歌リーチA経由)長当たり	12000	15000	0	0	0	0
82	58H	×	54300	歌リーチC(歌リーチA経由)外れ	－	－	－	－	－	－
83	59H	○	58000	歌リーチC(歌リーチA経由)長当たり	20000	20000	0	0	0	0
84	5AH	×	54300	歌リーチD(歌リーチA経由)外れ	－	－	－	－	－	－
85	5BH	○	58000	歌リーチD(歌リーチA経由)長当たり	21300	18300	0	0	0	0

【図４８】


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？
YES
NO
S15602
テーブル13を選択
S15603
確率変動機能
未作動か？
YES
NO
S15604
テーブル14を選択
S15605
テーブル15を選択
リターン

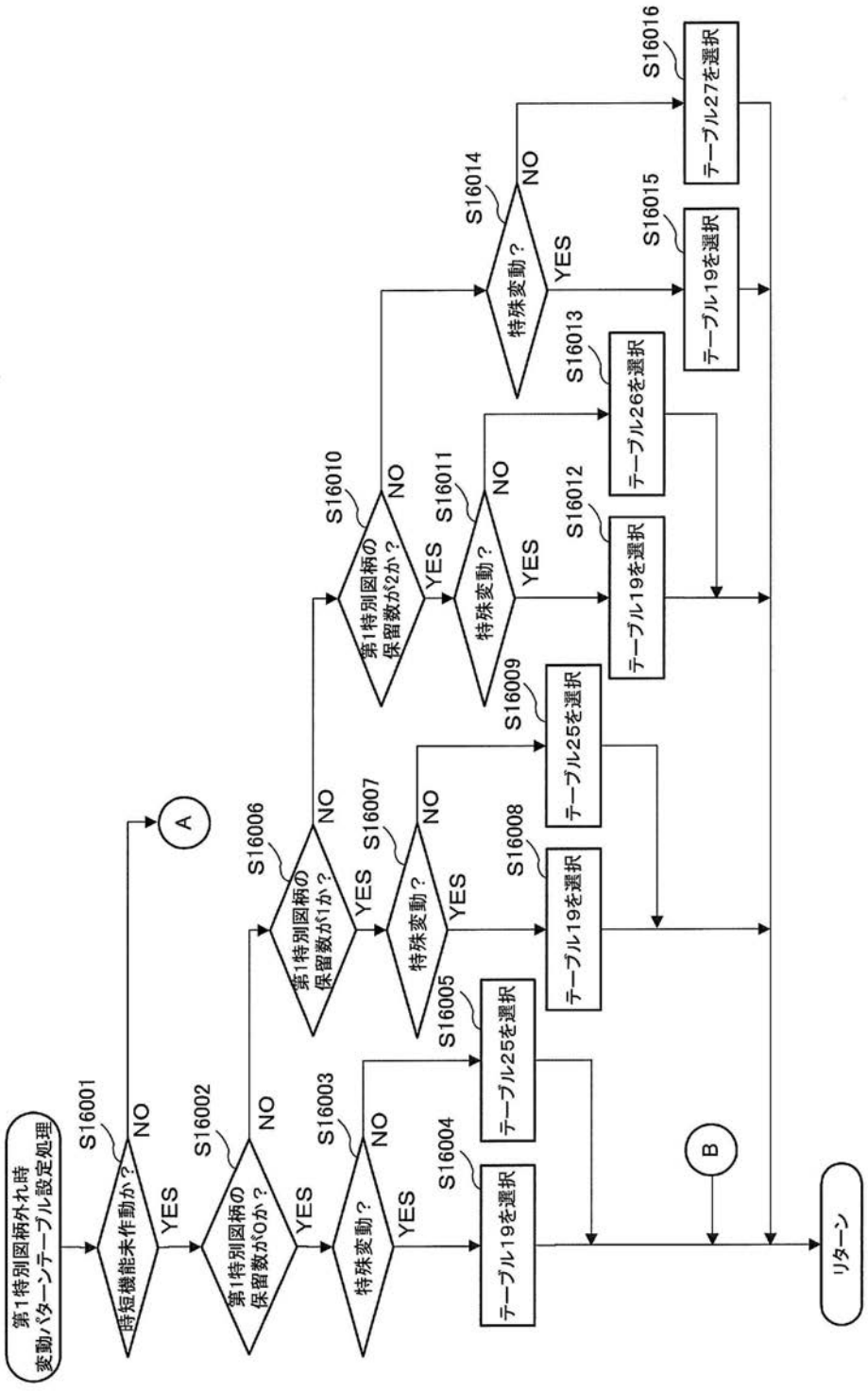
【図４９】


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

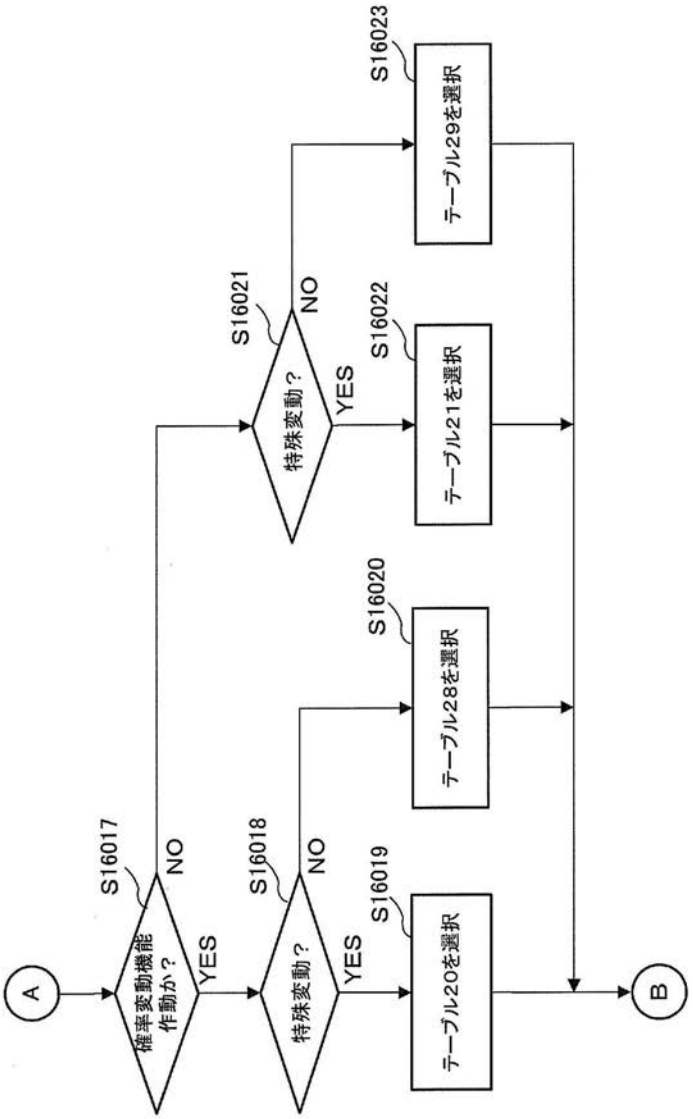
【図５０】

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	×	21800	歌リーチB扉1枚目外れ	−	−	−	−	−	−
46	2EH	△	21800	歌リーチB扉1枚目短当たり	0	0	14000	0	0	0
47	2FH	△	39700	歌リーチB扉3枚目短当たり	0	0	4000	0	0	0
48	30H	△	21800	歌リーチB扉1枚目小当たり	0	0	0	0	0	17000
49	31H	△	27300	歌リーチB扉2枚目小当たり	0	0	0	0	0	14500
50	32H	○	55000	歌リーチB完走長当たり(共通)	0	0	0	0	0	0
51	33H	○	57400	歌リーチB扉1枚目復活長当たり	0	0	0	0	0	0
52	34H	○	57500	歌リーチB扉2枚目復活長当たり	0	0	0	0	0	0
53	35H	○	57500	歌リーチB扉3枚目復活長当たり	0	0	0	0	0	0
54	36H	×	18600	歌リーチC扉1枚目外れ	−	−	−	−	−	−
55	37H	△	18600	歌リーチC扉1枚目短当たり	0	0	19000	0	0	0
56	38H	△	53800	歌リーチC扉3枚目短当たり	0	0	4000	0	0	0
57	39H	△	18600	歌リーチC扉1枚目小当たり	0	0	0	0	0	5000
58	3AH	△	31200	歌リーチC扉2枚目小当たり	0	0	0	0	0	11250
59	3BH	○	67600	歌リーチC完走長当たり(短長当たり)	0	0	0	0	0	0
60	3CH	○	69700	歌リーチC扉1枚目復活長当たり	0	0	0	0	0	0
61	3DH	○	69700	歌リーチC扉2枚目復活長当たり	0	0	0	0	0	0
62	3EH	○	69600	歌リーチC扉3枚目復活長当たり	0	0	0	0	0	0
63	3FH	×	18600	歌リーチD扉1枚目外れ	−	−	−	−	−	−
64	40H	△	18600	歌リーチD扉1枚目短当たり	0	0	19000	0	0	0
65	41H	△	53800	歌リーチD扉3枚目短当たり	0	0	4000	0	0	0
66	42H	△	18600	歌リーチD扉1枚目小当たり	0	0	0	0	0	5000
67	43H	△	31200	歌リーチD扉2枚目小当たり	0	0	0	0	0	11250
68	44H	○	67600	歌リーチD完走長当たり(短長当たり)	0	0	0	0	0	0
69	45H	○	69700	歌リーチD扉1枚目復活長当たり	0	0	0	0	0	0
70	46H	○	69700	歌リーチD扉2枚目復活長当たり	0	0	0	0	0	0
71	47H	○	69600	歌リーチD扉3枚目復活長当たり	0	0	0	0	0	0
72	48H	×	9500	ノーマル外れ(1図柄前)	−	−	−	−	−	−
73	49H	×	11300	ノーマル外れ(1図柄後)	−	−	−	−	−	−
74	50H	○	15400	ノーマル長当たり	0	0	0	0	0	0
75	51H	×	28800	歌リーチA外れ(アンコール前)	−	−	−	−	−	−
76	52H	×	35000	歌リーチA外れ(アンコール後)	−	−	−	−	−	−
77	53H	○	25300	歌リーチAノーマル長当たり	0	0	0	0	0	0
78	54H	×	40300	歌リーチAロングはずれ	−	−	−	−	−	−
79	55H	○	45000	歌リーチAロング長当たり	0	0	0	0	0	0
80	56H	×	46300	歌リーチB(歌リーチA経由)外れ	−	−	−	−	−	−
81	57H	○	48300	歌リーチB(歌リーチA経由)長当たり	0	0	0	0	0	0
82	58H	×	54300	歌リーチC(歌リーチA経由)外れ	−	−	−	−	−	−
83	59H	○	58000	歌リーチC(歌リーチA経由)長当たり	0	0	0	0	0	0
84	5AH	×	54300	歌リーチD(歌リーチA経由)外れ	−	−	−	−	−	−
85	5BH	○	58000	歌リーチD(歌リーチA経由)長当たり	0	0	0	0	0	0

【図５１】


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
特殊変動？
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
特殊変動？
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
特殊変動？
NO
YES
S16012
テーブル19を選択
S16013
テーブル26を選択
S16014
特殊変動？
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

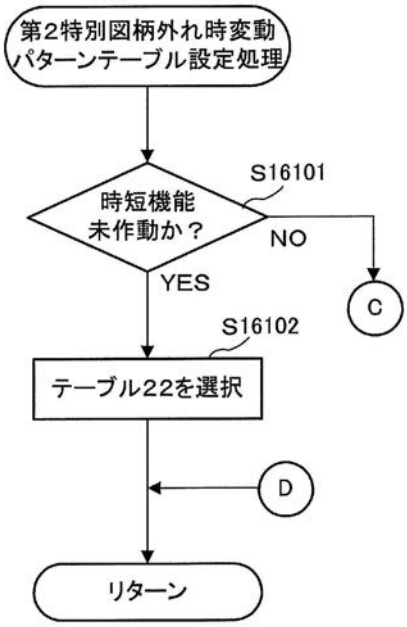
【図５２】


A
確率変動機能作動か？
S16017
NO
YES
特殊変動？
S16018
NO
YES
テーブル20を選択
S16019
テーブル28を選択
S16020
特殊変動？
S16021
NO
YES
テーブル21を選択
S16022
テーブル29を選択
S16023
B

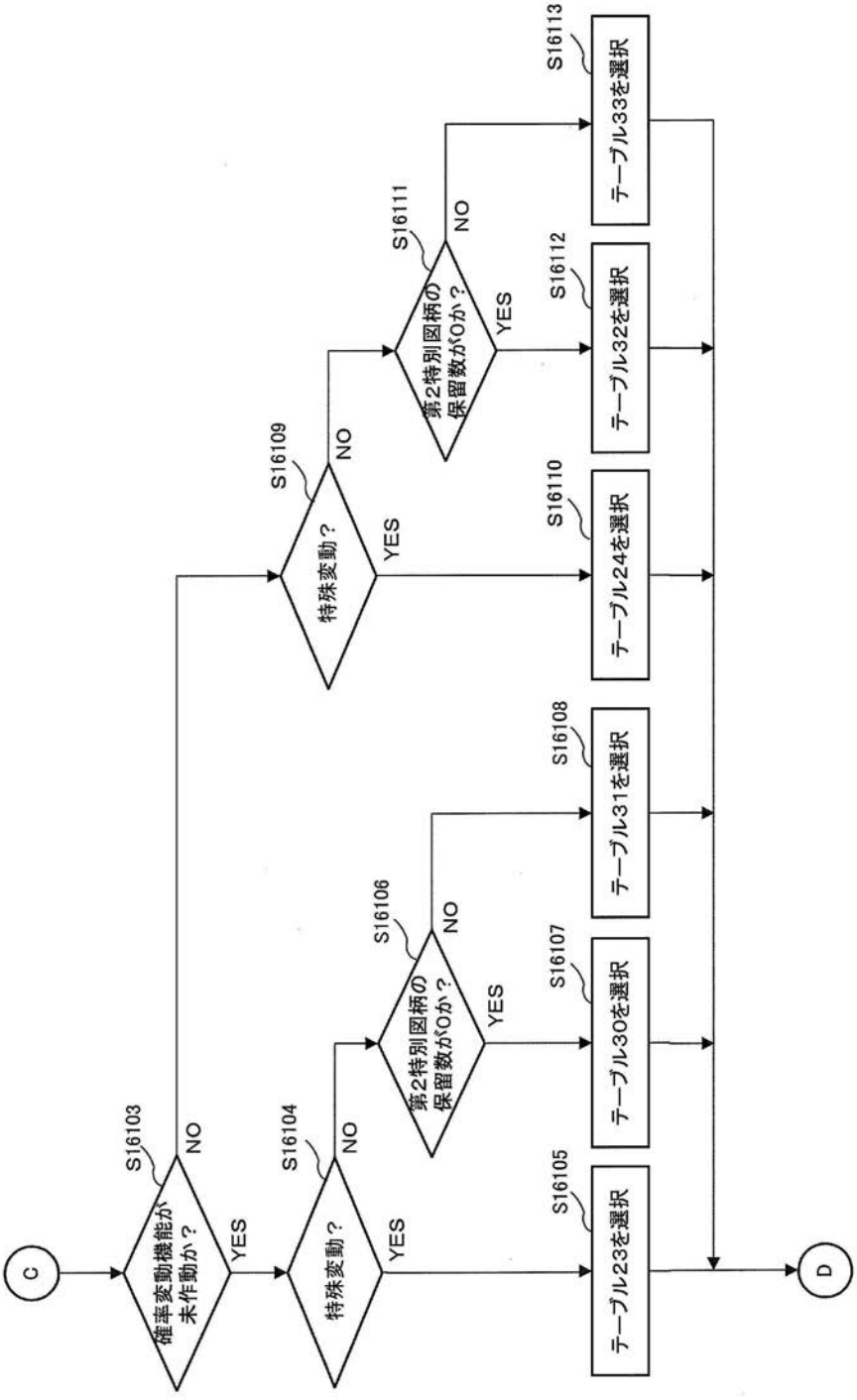
【図５３】

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	×	21800	歌リーチB扉1枚目外れ	0	0	40000
46	2EH	△	21800	歌リーチB扉1枚目(短当たり)	−	−	−
47	2FH	△	39700	歌リーチB扉3枚目(短当たり)	−	−	−
48	30H	△	21800	歌リーチB扉1枚目小当たり	−	−	−
49	31H	△	27300	歌リーチB扉2枚目小当たり	−	−	−
50	32H	○	55000	歌リーチB完走長当たり(共通)	−	−	−
51	33H	○	57400	歌リーチB扉1枚目復活長当たり	−	−	−
52	34H	○	57500	歌リーチB扉2枚目復活長当たり	−	−	−
53	35H	○	57500	歌リーチB扉3枚目復活長当たり	−	−	−
54	36H	×	18600	歌リーチC扉1枚目外れ	0	0	12000
55	37H	△	18600	歌リーチC扉1枚目(短当たり)	−	−	−
56	38H	△	53800	歌リーチC扉3枚目(短当たり)	−	−	−
57	39H	△	18600	歌リーチC扉1枚目小当たり	−	−	−
58	3AH	△	31200	歌リーチC扉2枚目小当たり	−	−	−
59	3BH	○	67600	歌リーチC完走長当たり(確変)	−	−	−
60	3CH	○	69700	歌リーチC扉1枚目復活長当たり	−	−	−
61	3DH	○	69700	歌リーチC扉2枚目復活長当たり	−	−	−
62	3EH	○	69600	歌リーチC扉3枚目復活長当たり	−	−	−
63	3FH	×	18600	歌リーチD扉1枚目外れ	0	0	12000
64	40H	△	18600	歌リーチD扉1枚目(短当たり)	−	−	−
65	41H	△	53800	歌リーチD扉3枚目(短当たり)	−	−	−
66	42H	△	18600	歌リーチD扉1枚目小当たり	−	−	−
67	43H	△	31200	歌リーチD扉2枚目小当たり	−	−	−
68	44H	○	67600	歌リーチD完走長当たり(確変)	−	−	−
69	45H	○	69700	歌リーチD扉1枚目復活長当たり	−	−	−
70	46H	○	69700	歌リーチD扉2枚目復活長当たり	−	−	−
71	47H	○	69600	歌リーチD扉3枚目復活長当たり	−	−	−

【図５４】


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

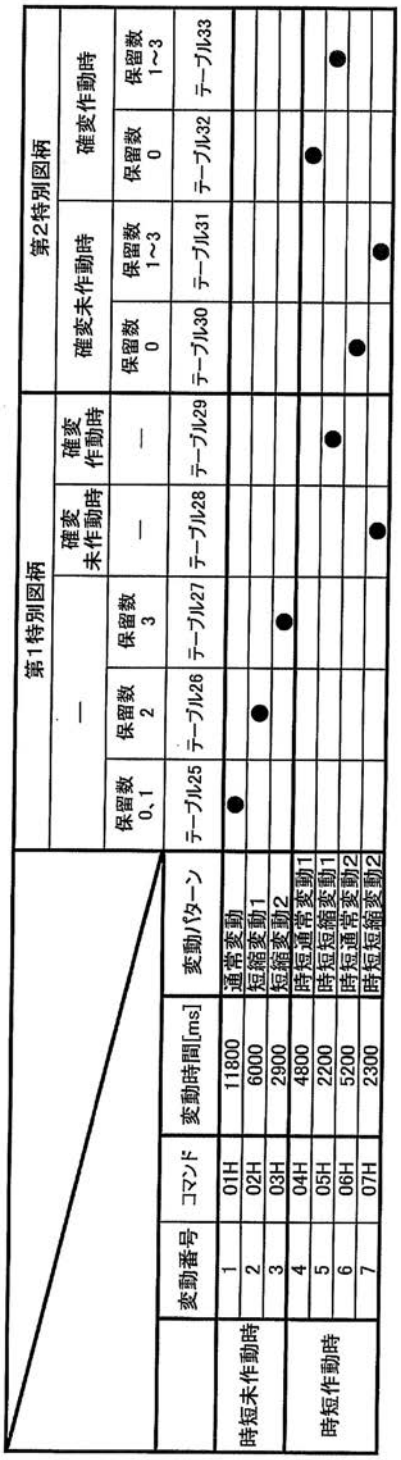
【図５５】


C
確率変動機能が未作動か？
S16103
YES
NO
特殊変動？
S16104
YES
NO
第2特別図柄の保留数が0か？
S16106
YES
NO
特殊変動？
S16109
YES
NO
第2特別図柄の保留数が0か？
S16111
YES
NO
テーブル23を選択
S16105
テーブル30を選択
S16107
テーブル31を選択
S16108
テーブル24を選択
S16110
テーブル32を選択
S16112
テーブル33を選択
S16113
D

【図５６】

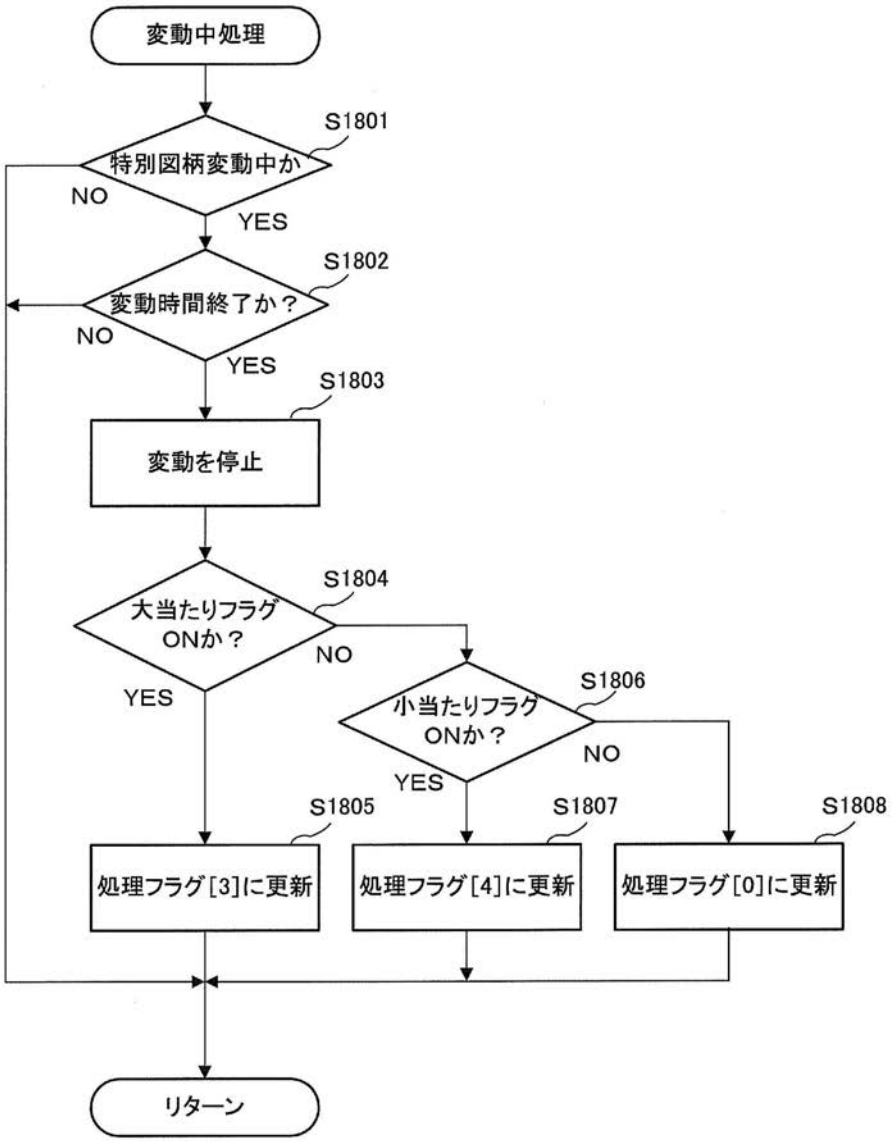
変動番号	コマンド	当落	変動時間[ms]	変動名称	リーチ外れ		
					ﾃｰﾌﾞﾙ22	ﾃｰﾌﾞﾙ23	ﾃｰﾌﾞﾙ24
22	16H	×	25700	歌リーチBイントロ外れ	0	100	0
23	17H	△	25700	歌リーチBイントロ外れ(短当たり)	−	−	−
24	18H	△	25700	歌リーチBイントロ外れ(小当たり)	−	−	−
25	19H	×	41100	歌リーチB前半外れ	0	25000	0
26	1AH	○	41100	歌リーチB前半長当たり	−	−	−
27	1BH	×	61400	歌リーチB後半外れ	0	25000	0
28	1CH	○	63400	歌リーチB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	×	21800	歌リーチB扉1枚目外れ	0	0	40000
46	2EH	△	21800	歌リーチB扉1枚目短当たり	−	−	−
47	2FH	△	39700	歌リーチB扉3枚目短当たり	−	−	−
48	30H	△	21800	歌リーチB扉1枚目小当たり	−	−	−
49	31H	△	27300	歌リーチB扉2枚目小当たり	−	−	−
50	32H	○	55000	歌リーチB完走長当たり(共通)	−	−	−
51	33H	○	57400	歌リーチB扉1枚目復活長当たり	−	−	−
52	34H	○	57500	歌リーチB扉2枚目復活長当たり	−	−	−
53	35H	○	57500	歌リーチB扉3枚目復活長当たり	−	−	−
54	36H	×	18600	歌リーチC扉1枚目外れ	0	0	12000
55	37H	△	18600	歌リーチC扉1枚目短当たり	−	−	−
56	38H	△	53800	歌リーチC扉3枚目短当たり	−	−	−
57	39H	△	18600	歌リーチC扉1枚目小当たり	−	−	−
58	3AH	△	31200	歌リーチC扉2枚目小当たり	−	−	−
59	3BH	○	67600	歌リーチC完走長当たり(確変)	−	−	−
60	3CH	○	69700	歌リーチC扉1枚目復活長当たり	−	−	−
61	3DH	○	69700	歌リーチC扉2枚目復活長当たり	−	−	−
62	3EH	○	69600	歌リーチC扉3枚目復活長当たり	−	−	−
63	3FH	×	18600	歌リーチC扉1枚目外れ	0	0	12000
64	40H	△	18600	歌リーチD扉1枚目短当たり	−	−	−
65	41H	△	53800	歌リーチD扉3枚目短当たり	−	−	−
66	42H	△	18600	歌リーチD扉1枚目小当たり	−	−	−
67	43H	△	31200	歌リーチD扉2枚目小当たり	−	−	−
68	44H	○	67600	歌リーチD完走長当たり(確変)	−	−	−
69	45H	○	69700	歌リーチD扉1枚目復活長当たり	−	−	−
70	46H	○	69700	歌リーチD扉2枚目復活長当たり	−	−	−
71	47H	○	69600	歌リーチD扉3枚目復活長当たり	−	−	−
72	48H	×	9500	ノーマル外れ(1図柄前)	27500	0	0
73	49H	×	11300	ノーマル外れ(1図柄後)	27500	0	0
74	50H	○	15400	ノーマル長当たり	−	−	−
75	51H	×	28800	歌リーチA外れ(アンコール前)	2000	0	0
76	52H	×	35000	歌リーチA外れ(アンコール後)	2000	0	0
77	53H	○	25300	歌リーチAノーマル長当たり	−	−	−
78	54H	×	40300	歌リーチAﾛﾝｸﾞはずれ	4400	0	0
79	55H	○	45000	歌リーチAﾛﾝｸﾞ長当たり	−	−	−
80	56H	×	46300	歌リーチB(歌リーチA経由)外れ	400	0	0
81	57H	○	48300	歌リーチB(歌リーチA経由)長当たり	−	−	−
82	58H	×	54300	歌リーチC(歌リーチA経由)外れ	100	0	0
83	59H	○	58000	歌リーチC(歌リーチA経由)長当たり	−	−	−
84	5AH	×	54300	歌リーチD(歌リーチA経由)外れ	100	0	0
85	5BH	○	58000	歌リーチD(歌リーチA経由)長当たり	−	−	−

【図５７】

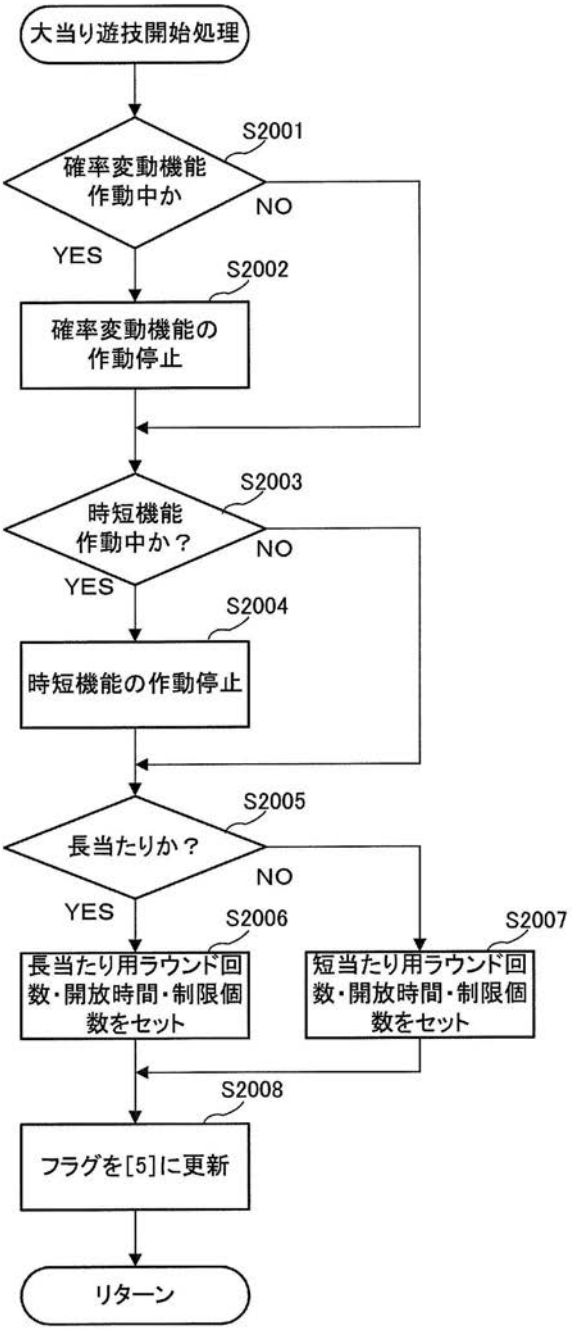


	変動番号	コマンド	変動時間[ms]	変動パターン	第1特別図柄					第2特別図柄				
					—			確変未作動時	確変作動時	確変未作動時		確変作動時		
					保留数0、1	保留数2	保留数3			保留数0	保留数1～3	保留数0	保留数1～3	
					テーブル25	テーブル26	テーブル27	テーブル28	テーブル29	テーブル30	テーブル31	テーブル32	テーブル33	
時短未作動時	1	01H	11800	通常変動	●									
	2	02H	6000	短縮変動1		●								
	3	03H	2900	短縮変動2			●							
時短作動時	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				●			●			

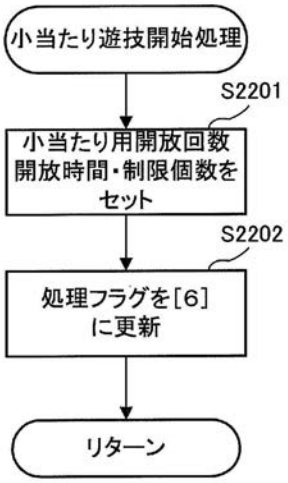
【図５８】


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

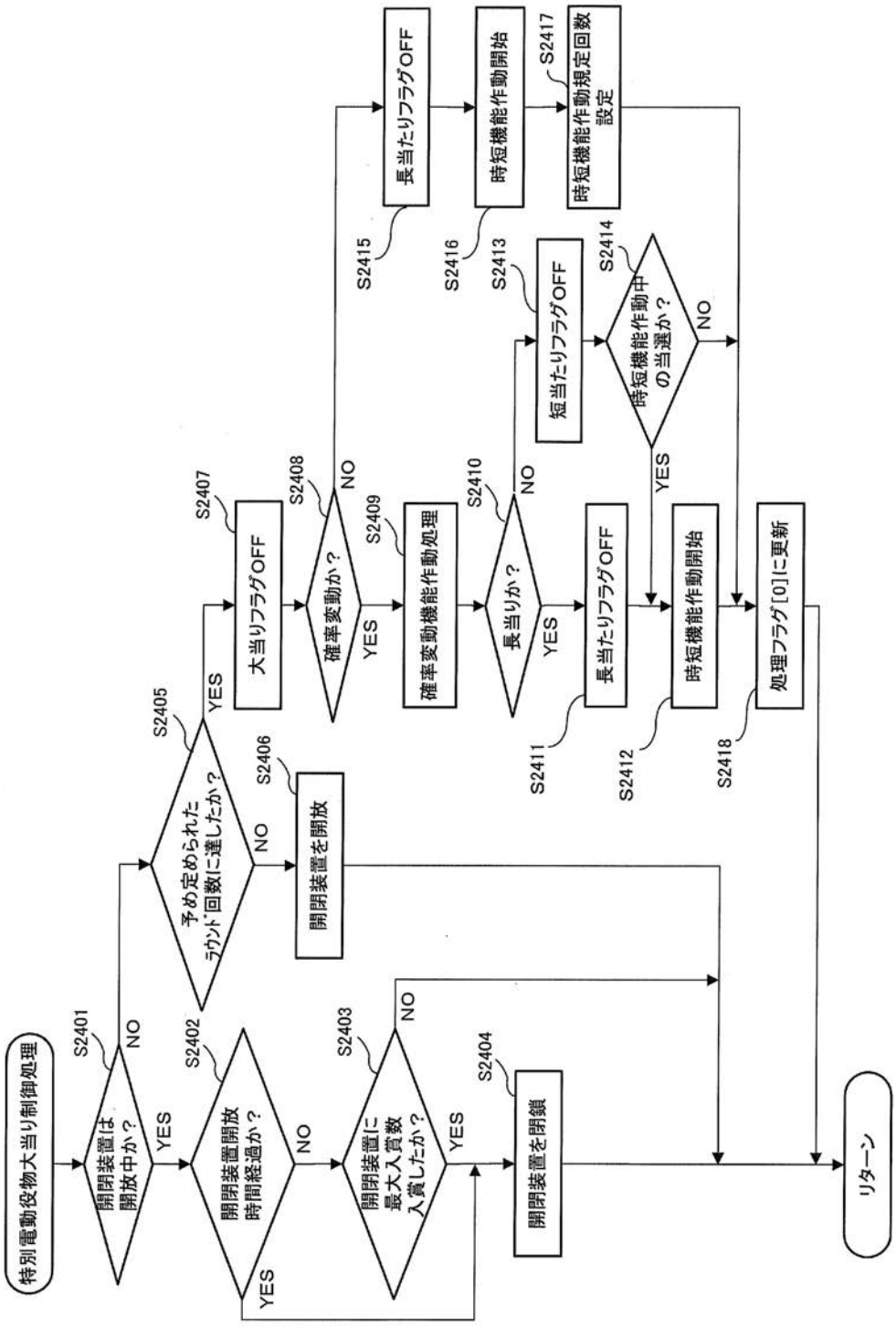
【図５９】


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

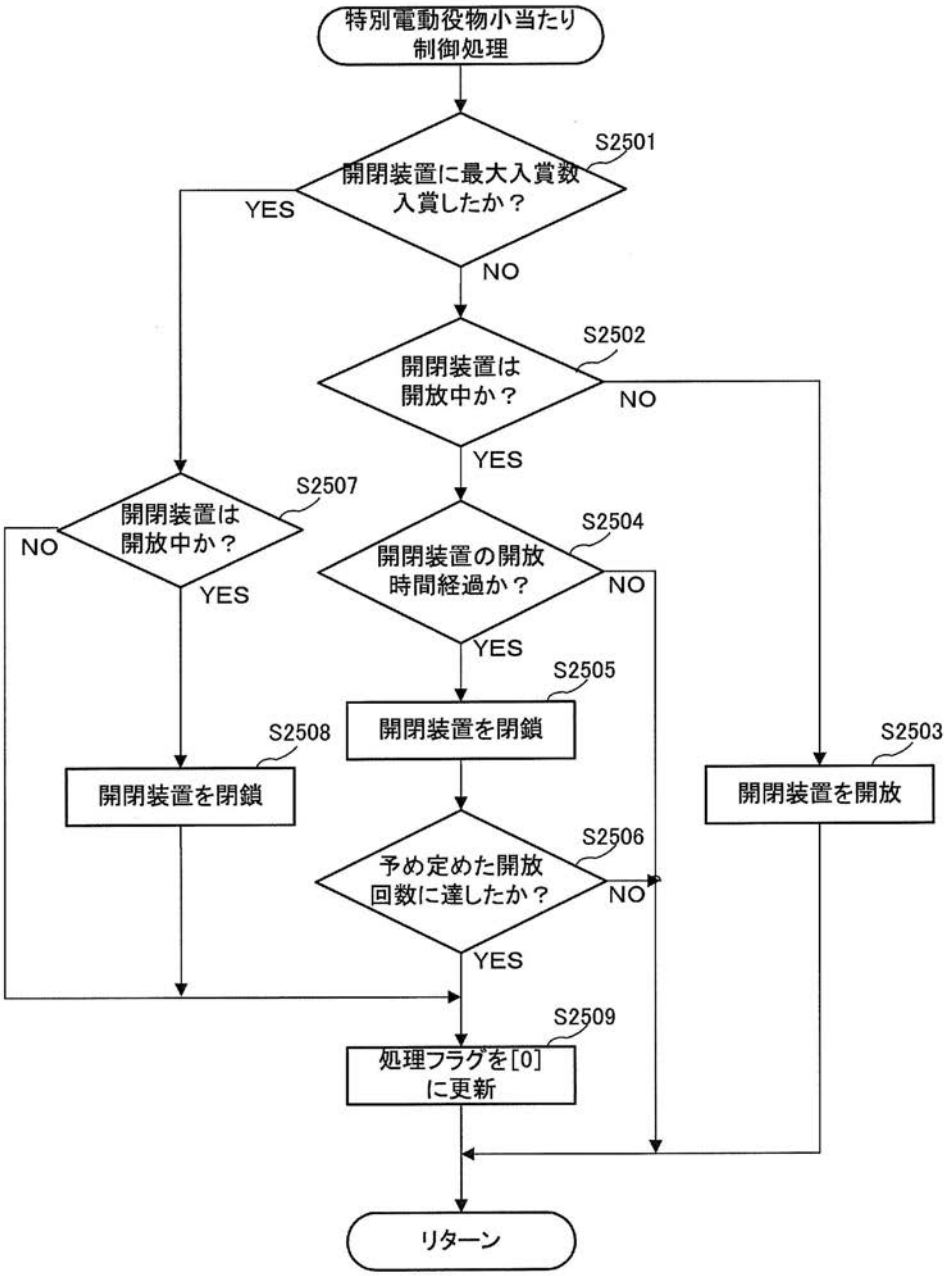
【図６０】


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

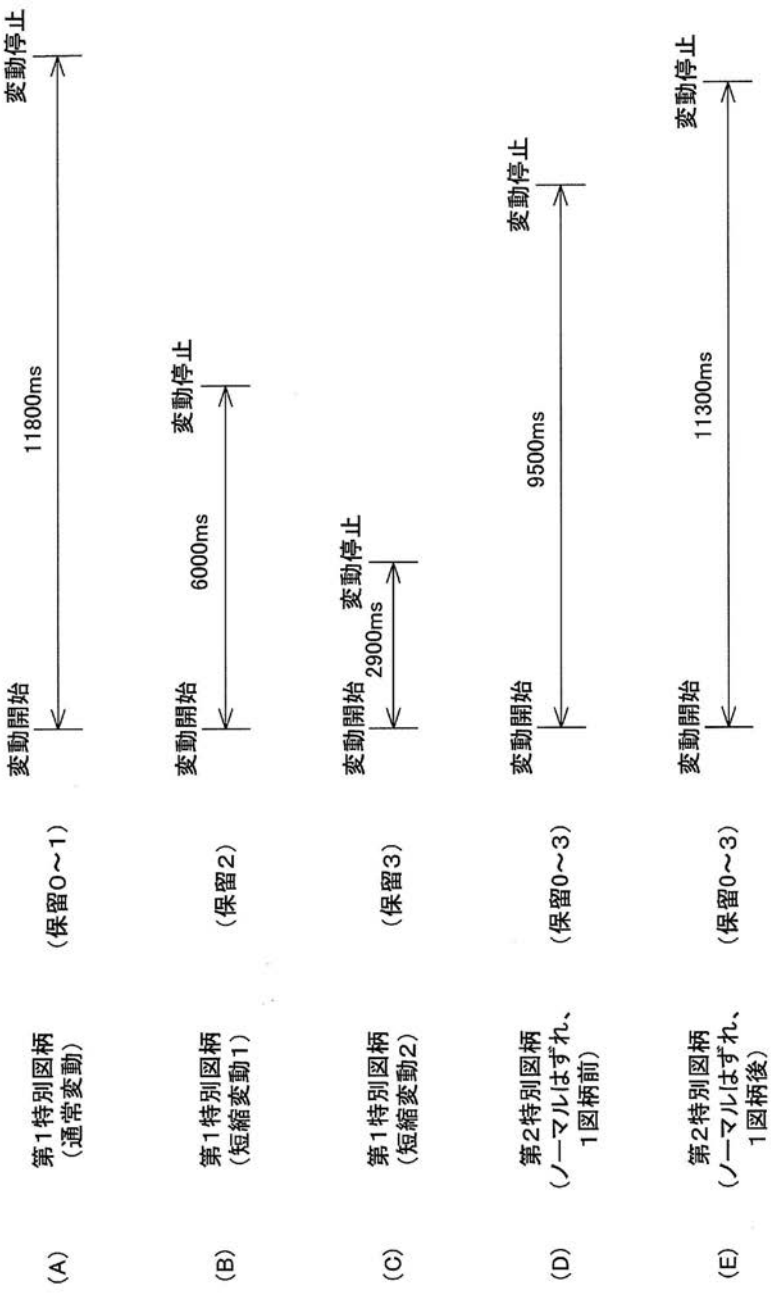
【図６１】


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
予め定められたラウンド回数に達したか？
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

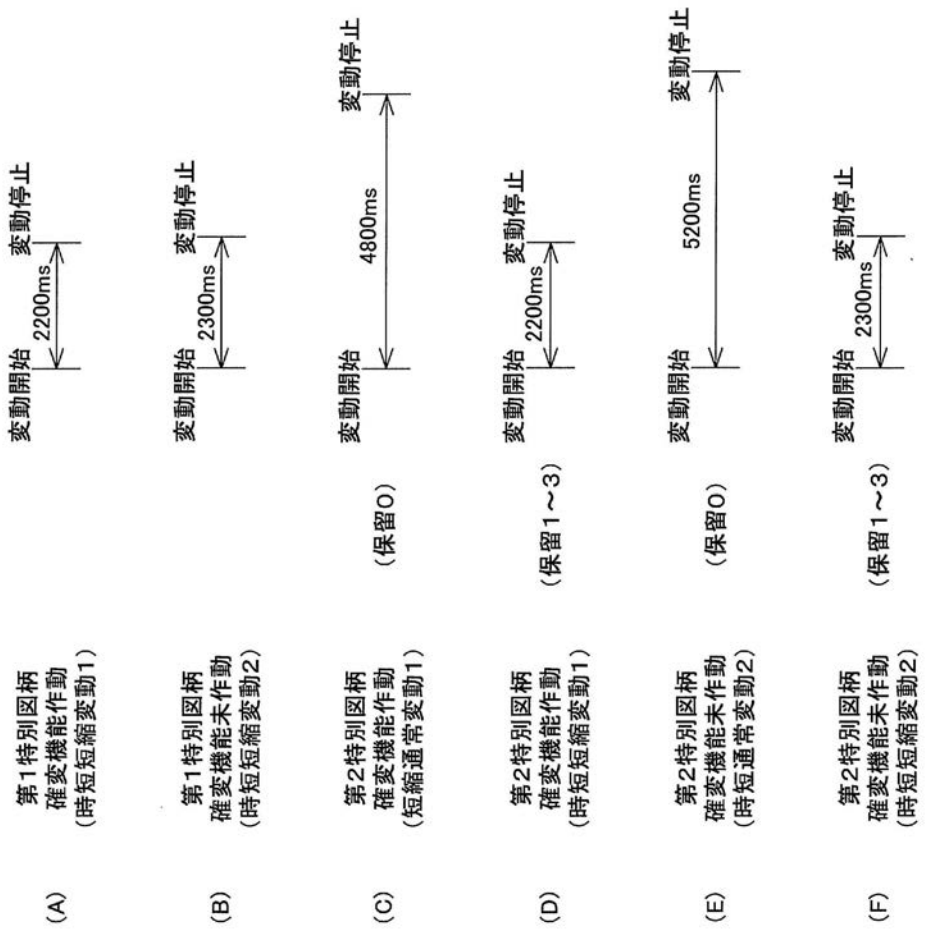
【図６２】


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

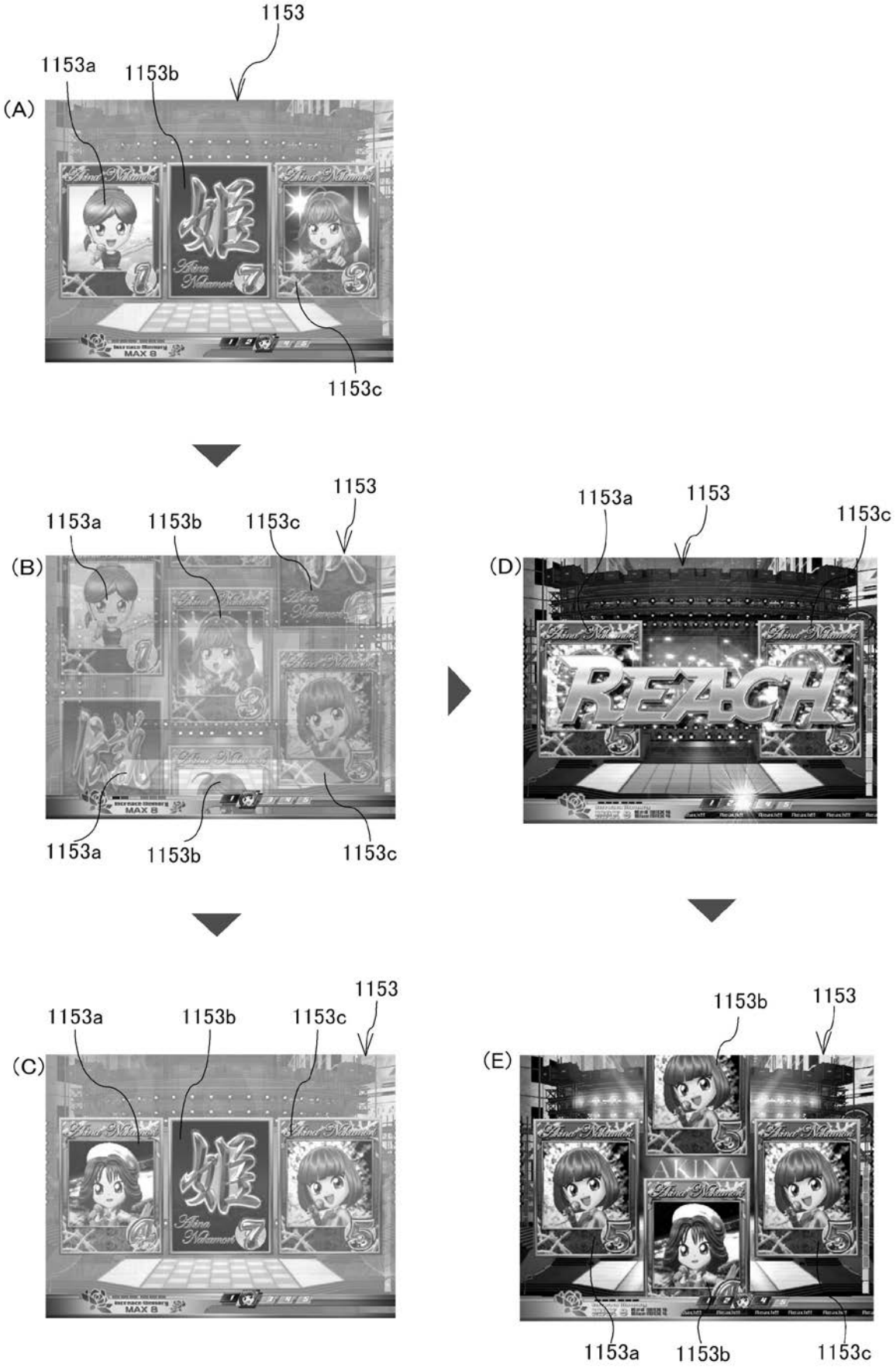
【図６３】


(A)
第1特別図柄
（通常変動）
変動開始
11800ms
変動停止
（保留0～1）
(B)
第1特別図柄
（短縮変動1）
変動開始
6000ms
変動停止
（保留2）
(C)
第1特別図柄
（短縮変動2）
変動開始
2900ms
変動停止
（保留3）
(D)
第2特別図柄
（ノーマルはずれ、
1図柄前）
変動開始
9500ms
変動停止
（保留0～3）
(E)
第2特別図柄
（ノーマルはずれ、
1図柄後）
変動開始
11300ms
変動停止
（保留0～3）

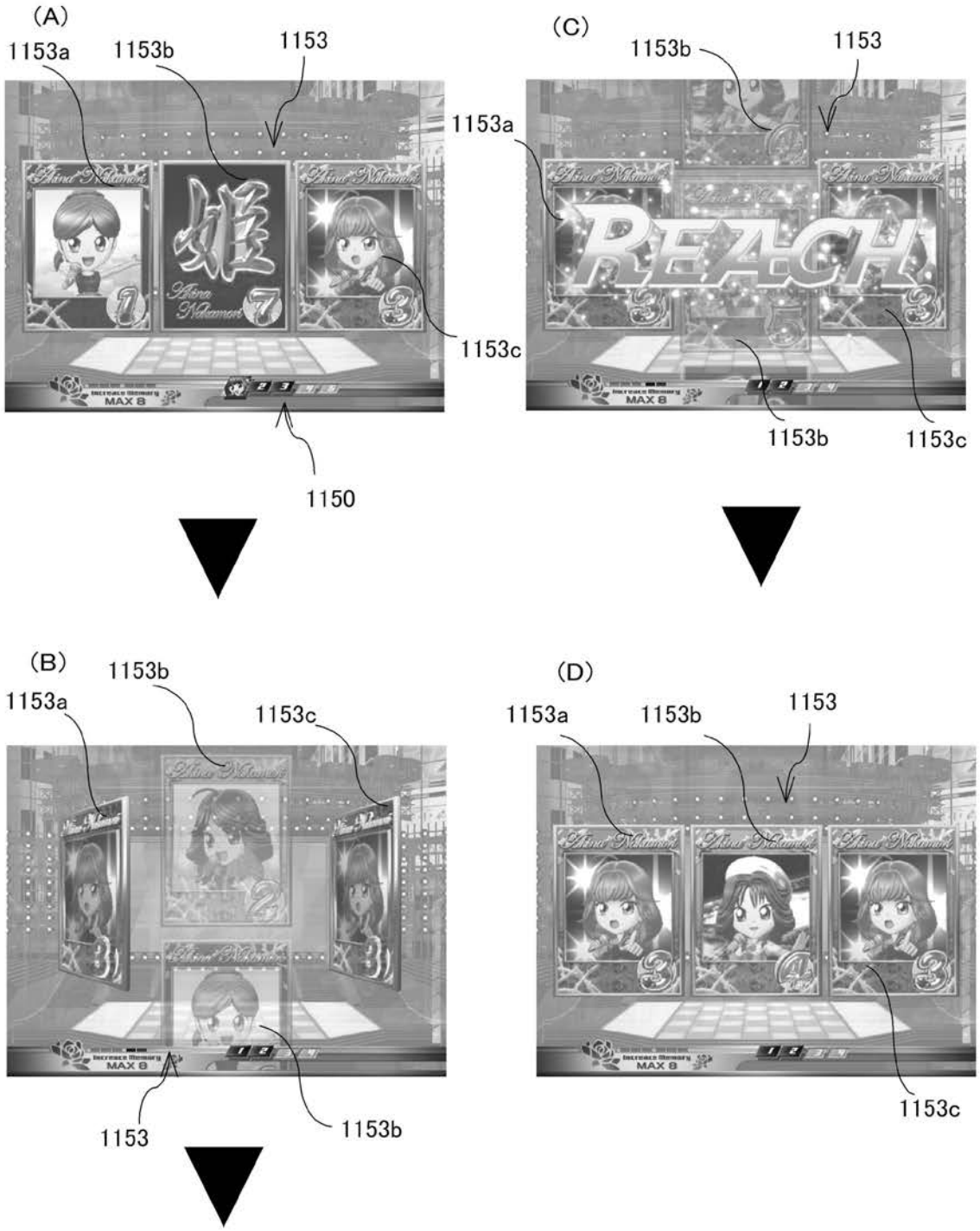
【図６４】


(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)

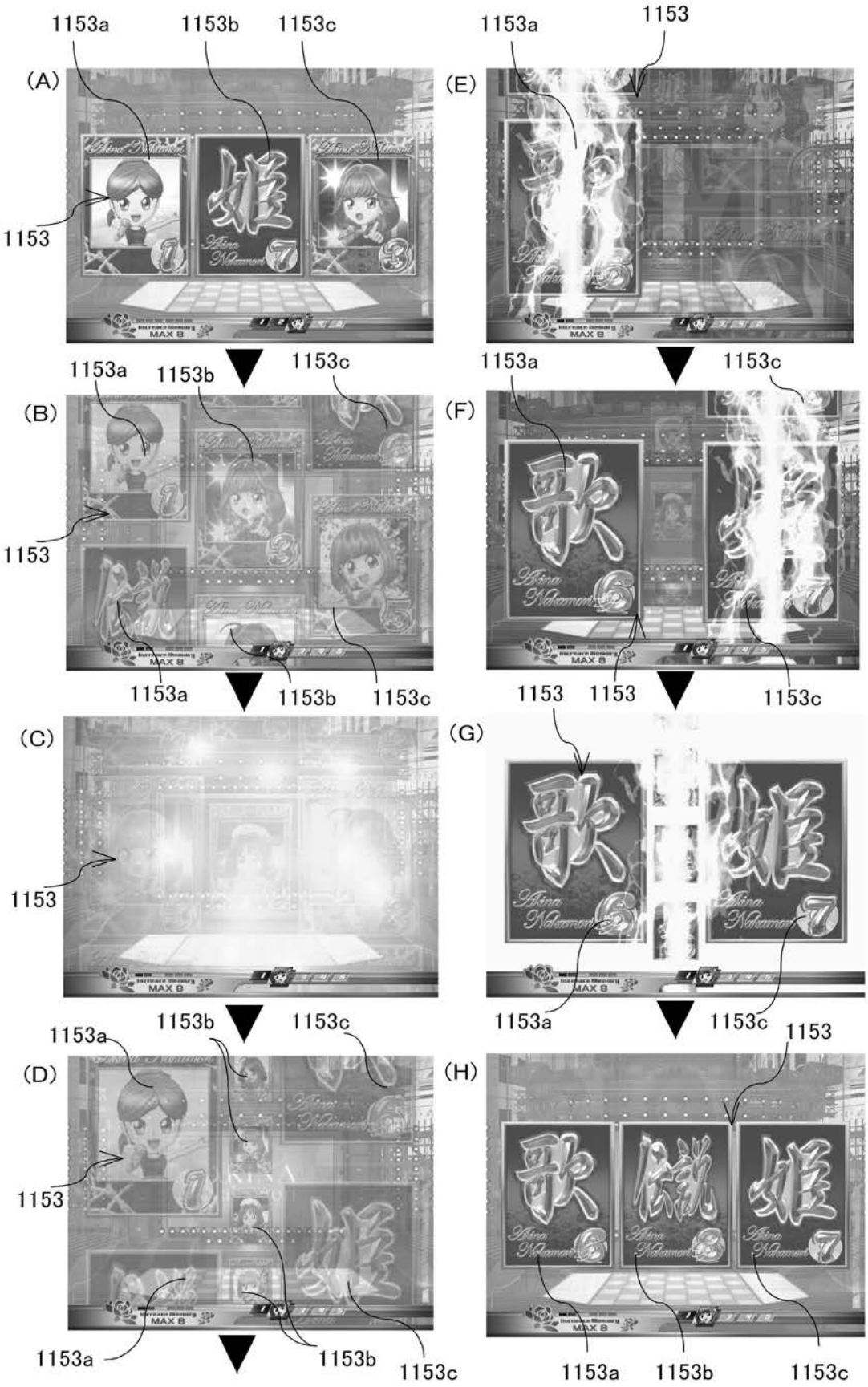
【図６５】


(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

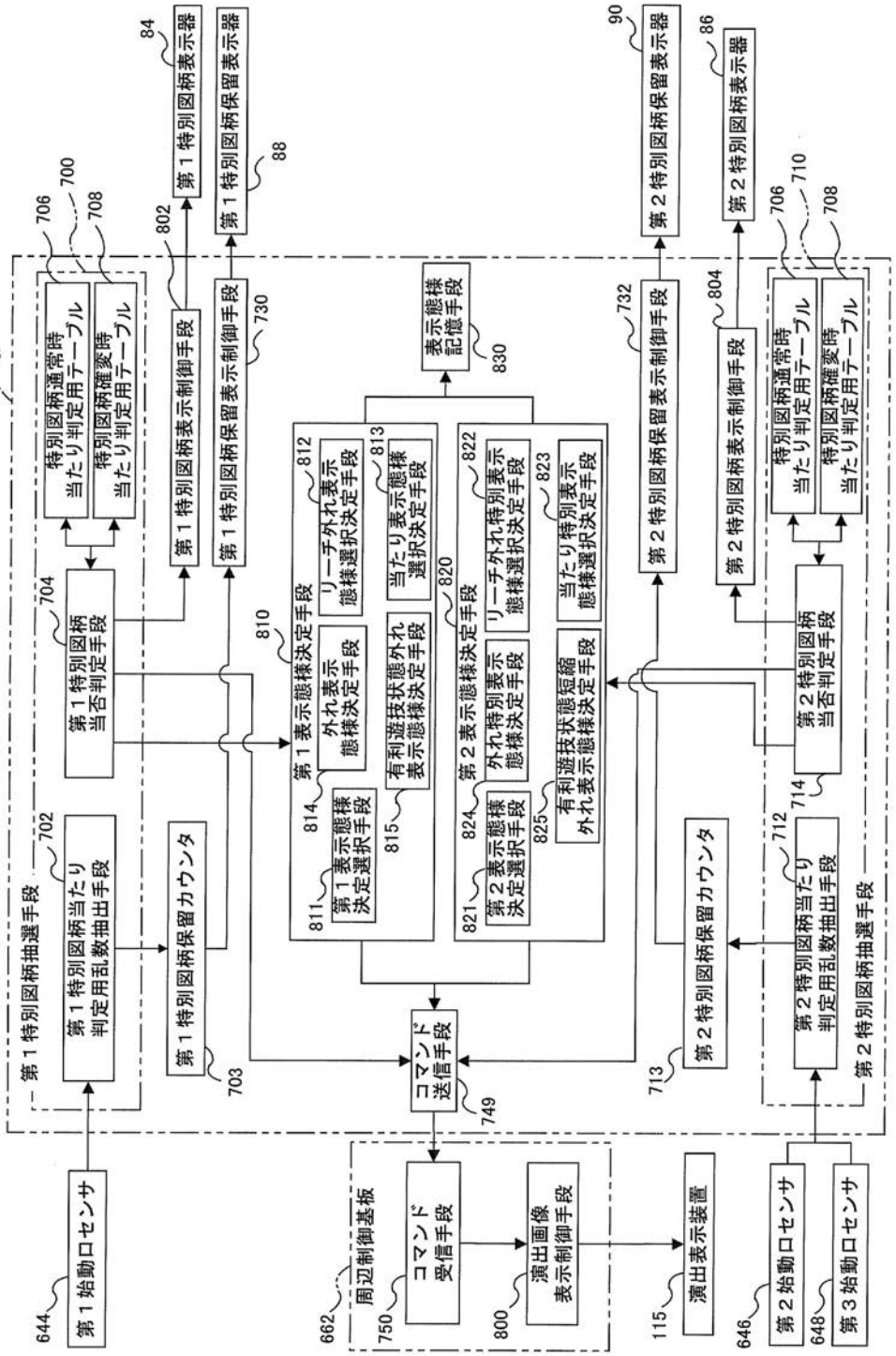
【図６６】


(A)
1153a
1153b
1153
1153c
1150
(C)
1153b
1153
1153a
REACH
1153b
1153c
(B)
1153a
1153b
1153c
1153
1153b
(D)
1153a
1153b
1153
1153c

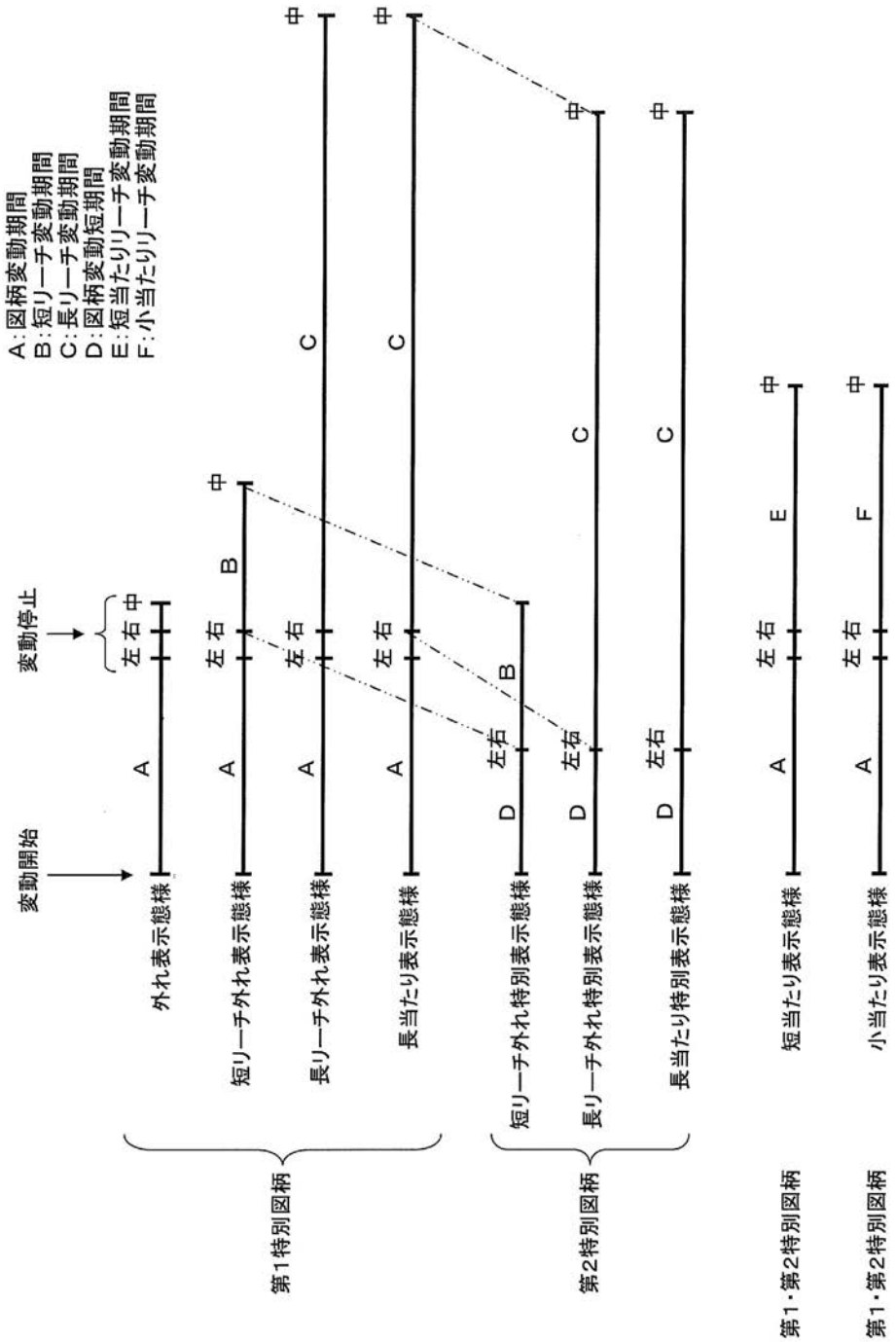
【図６７】


(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

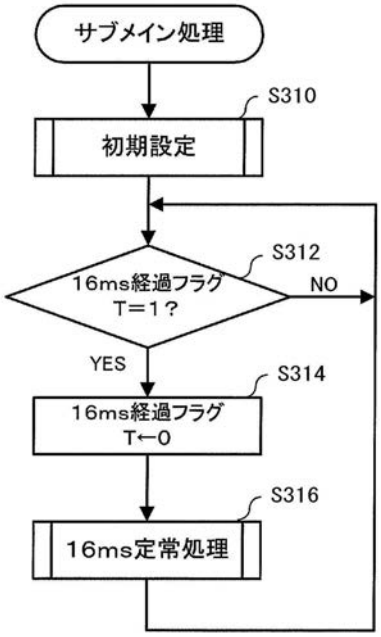
【図６８】


第１始動口センサ
644
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
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
第１表示態様決定選択手段
811
外れ表示態様決定手段
814
有利遊技状態外れ表示態様決定手段
815
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
第２表示態様決定手段
820
第２表示態様決定選択手段
821
外れ特別表示態様決定手段
824
リーチ外れ特別表示態様選択決定手段
822
有利遊技状態短縮外れ表示態様決定手段
825
当たり特別表示態様選択決定手段
823
表示態様記憶手段
830
コマンド送信手段
749
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２特別図柄保留カウンタ
713
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
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
710
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２始動口センサ
646
第３始動口センサ
648

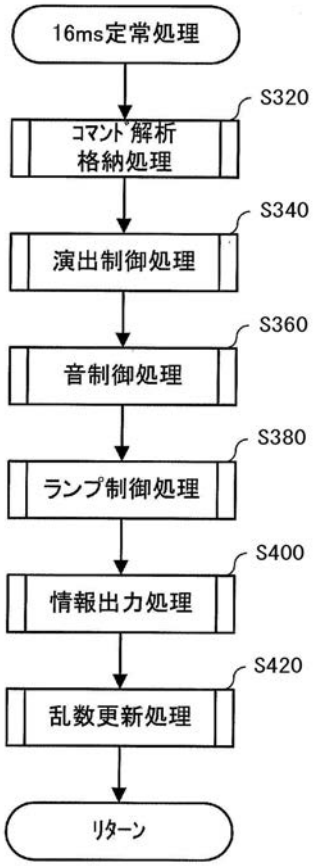
【図６９】


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
A
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
B
C
D
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
E
短当たり表示態様
F
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

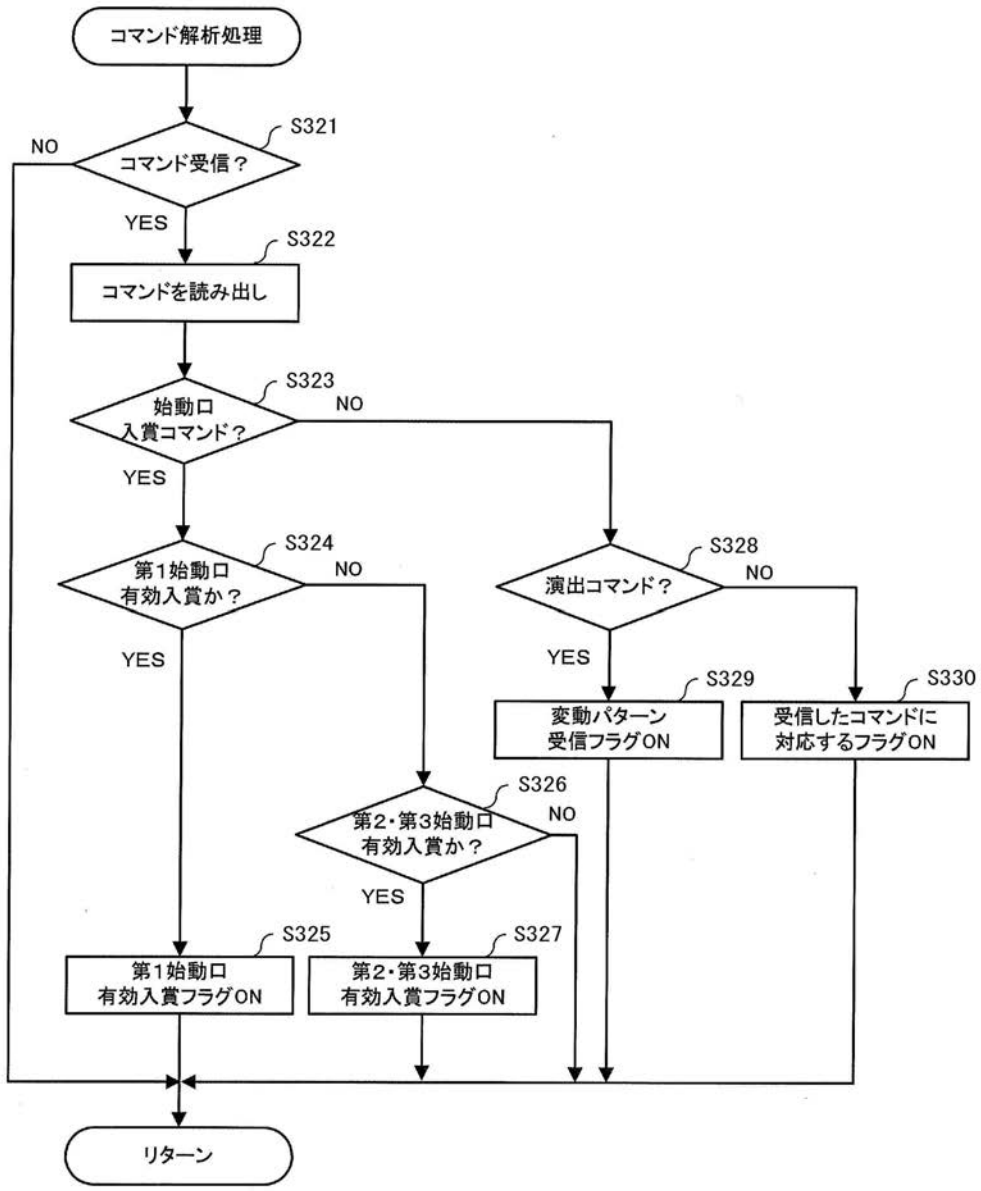
【図７０】


サブメイン処理
S310
初期設定
S312
16ms経過フラグ
T=1？
NO
YES
S314
16ms経過フラグ
T←0
S316
16ms定常処理

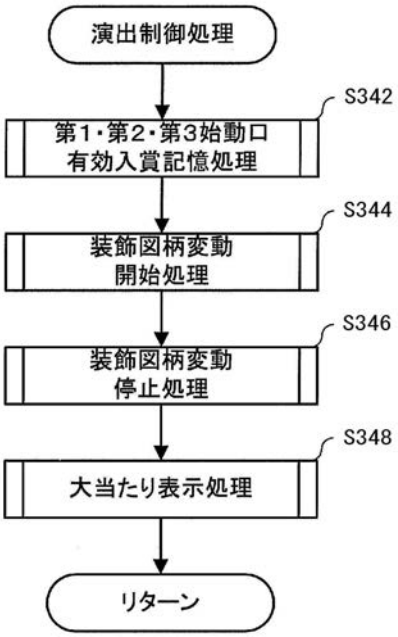
【図７１】


16ms定常処理
S320
ｺﾏﾝﾄﾞ解析
格納処理
S340
演出制御処理
S360
音制御処理
S380
ランプ制御処理
S400
情報出力処理
S420
乱数更新処理
リターン

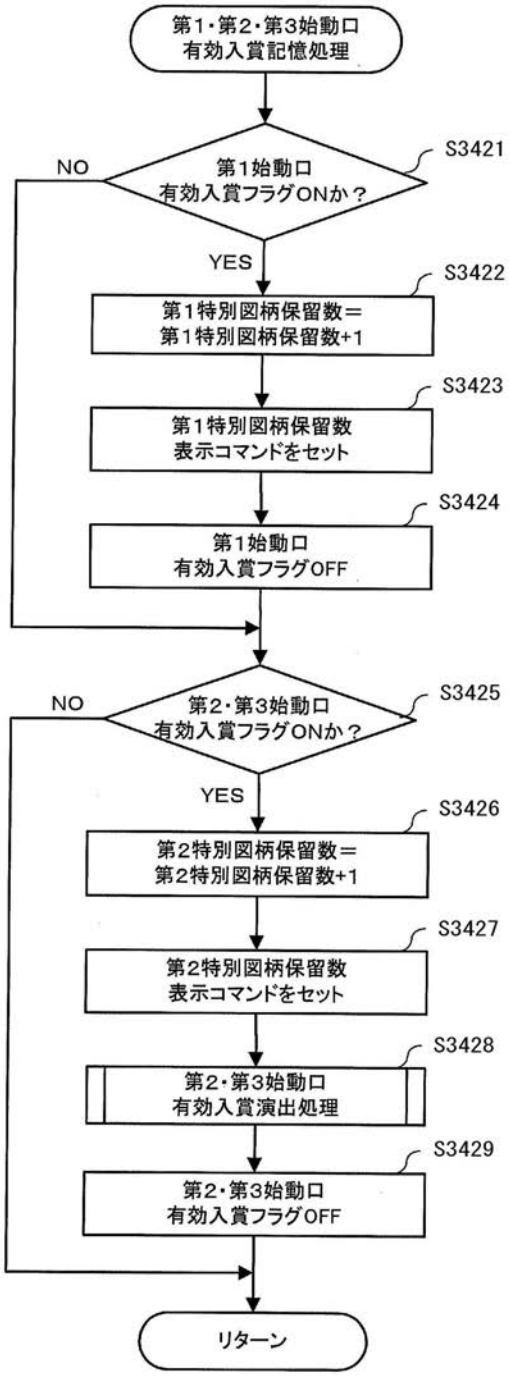
【図７２】


コマンド解析処理
S321
コマンド受信？
NO
YES
S322
コマンドを読み出し
S323
始動口
入賞コマンド？
NO
YES
S324
第1始動口
有効入賞か？
NO
YES
S328
演出コマンド？
NO
YES
S329
変動パターン
受信フラグON
S330
受信したコマンドに
対応するフラグON
S326
第2・第3始動口
有効入賞か？
NO
YES
S325
第1始動口
有効入賞フラグON
S327
第2・第3始動口
有効入賞フラグON
リターン

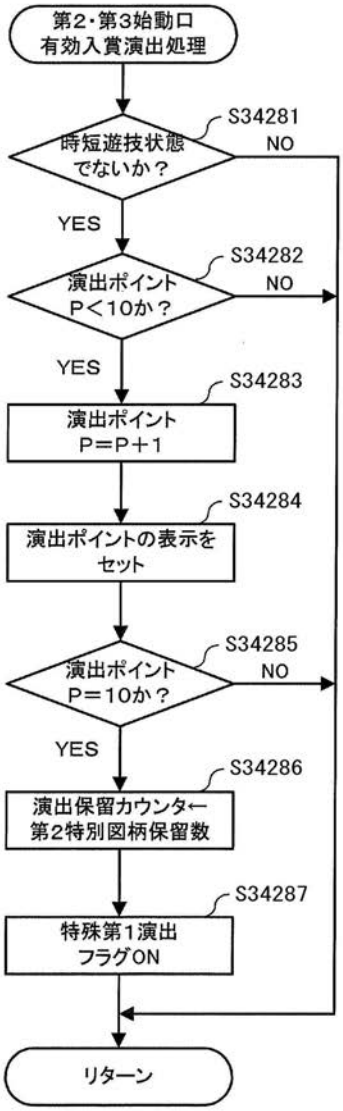
【図７３】


演出制御処理
S342
第1・第2・第3始動口
有効入賞記憶処理
S344
装飾図柄変動
開始処理
S346
装飾図柄変動
停止処理
S348
大当たり表示処理
リターン

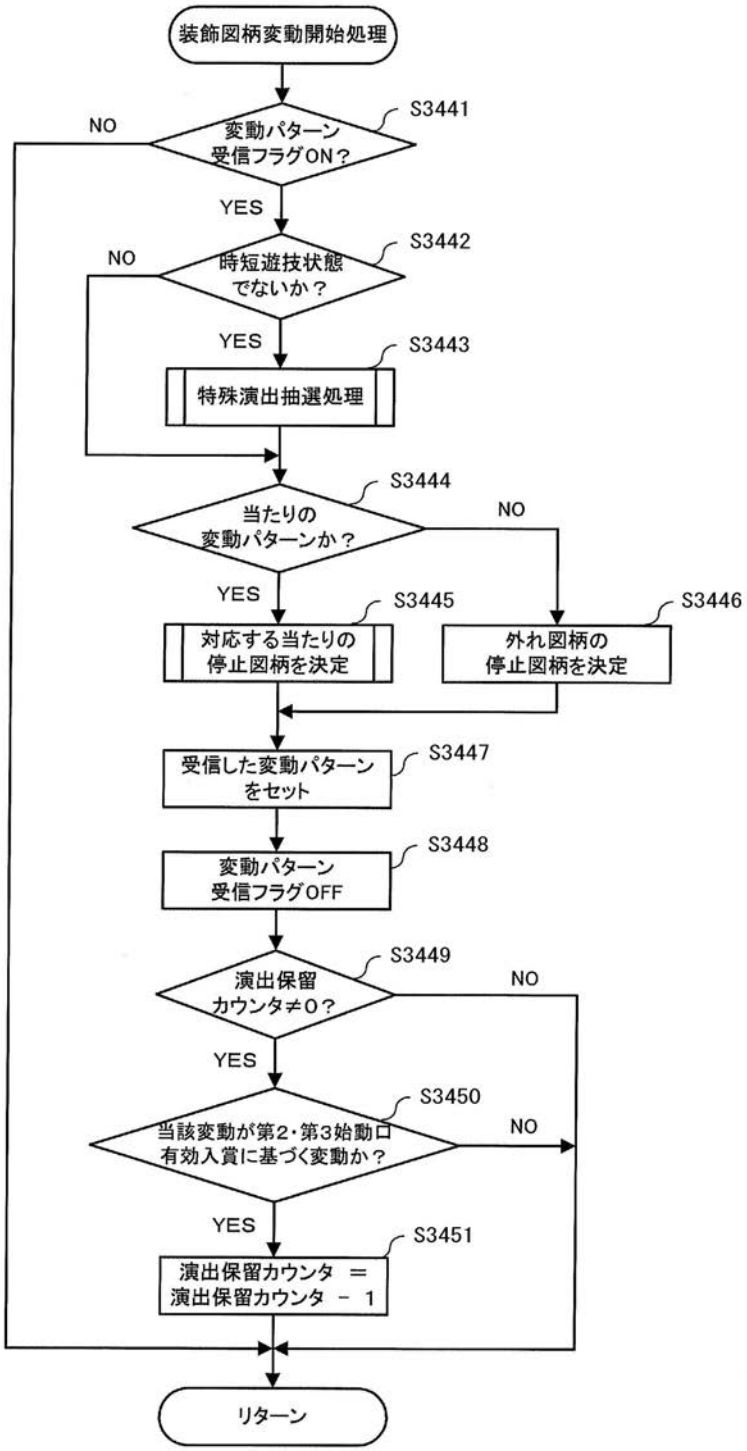
【図７４】


第1・第2・第3始動口
有効入賞記憶処理
S3421
第1始動口
有効入賞フラグONか？
NO
YES
S3422
第1特別図柄保留数＝
第1特別図柄保留数+1
S3423
第1特別図柄保留数
表示コマンドをセット
S3424
第1始動口
有効入賞フラグOFF
S3425
第2・第3始動口
有効入賞フラグONか？
NO
YES
S3426
第2特別図柄保留数＝
第2特別図柄保留数+1
S3427
第2特別図柄保留数
表示コマンドをセット
S3428
第2・第3始動口
有効入賞演出処理
S3429
第2・第3始動口
有効入賞フラグOFF
リターン

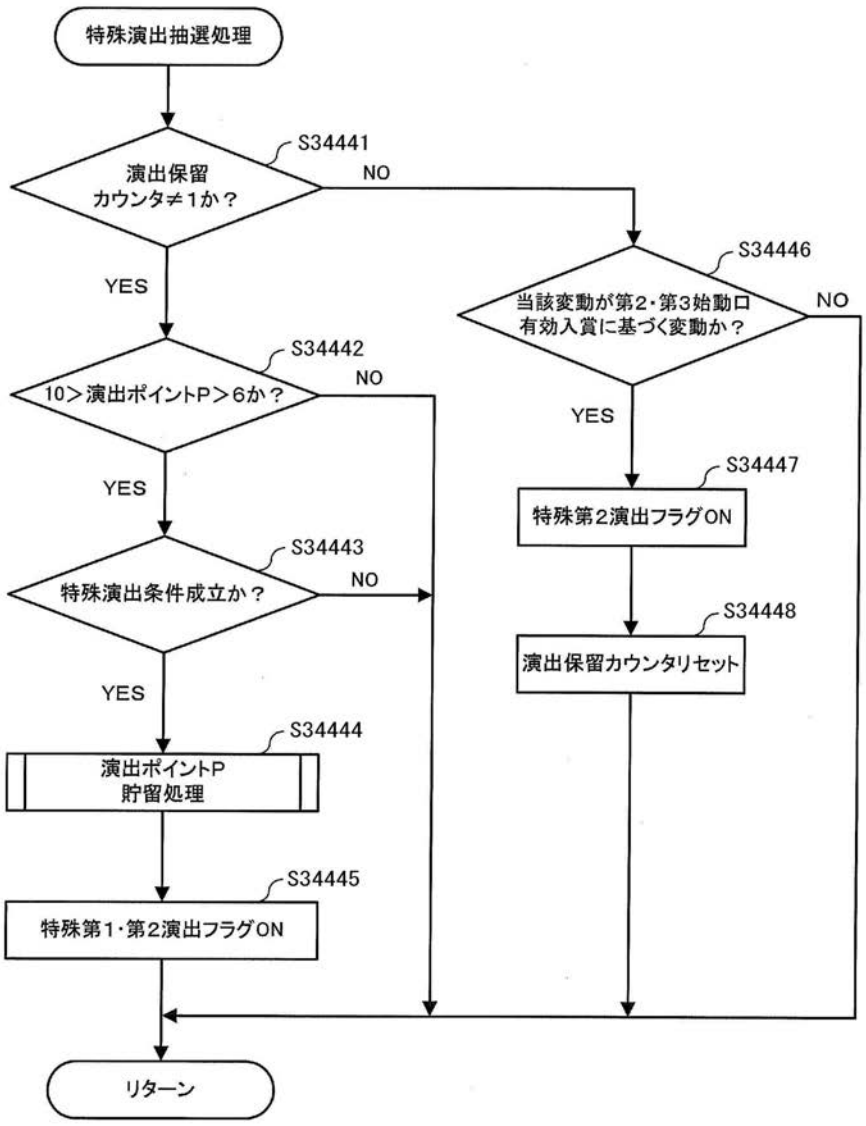
【図７５】


第2・第3始動口
有効入賞演出処理
S34281
時短遊技状態
でないか？
NO
YES
S34282
演出ポイント
P＜10か？
NO
YES
S34283
演出ポイント
P＝P＋1
S34284
演出ポイントの表示を
セット
S34285
演出ポイント
P＝10か？
NO
YES
S34286
演出保留カウンタ←
第2特別図柄保留数
S34287
特殊第1演出
フラグON
リターン

【図７６】


装飾図柄変動開始処理
S3441
変動パターン
受信フラグON？
NO
YES
S3442
時短遊技状態
でないか？
NO
YES
S3443
特殊演出抽選処理
S3444
当たりの
変動パターンか？
NO
YES
S3445
対応する当たりの
停止図柄を決定
S3446
外れ図柄の
停止図柄を決定
S3447
受信した変動パターン
をセット
S3448
変動パターン
受信フラグOFF
S3449
演出保留
カウンタ≠0？
NO
YES
S3450
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
S3451
演出保留カウンタ ＝
演出保留カウンタ － 1
リターン

【図７７】

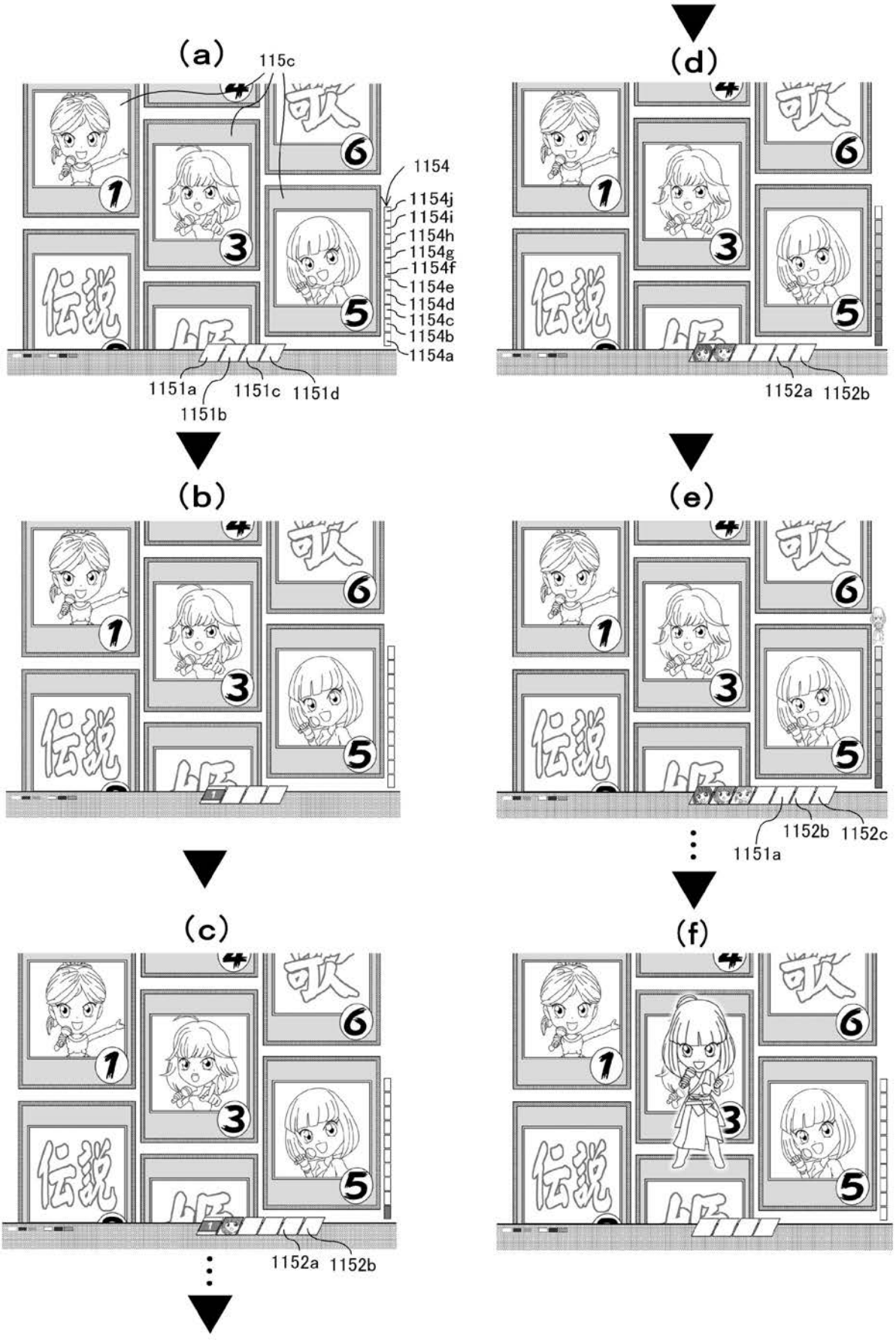

特殊演出抽選処理
S34441
演出保留
カウンタ≠1か？
NO
YES
S34442
10＞演出ポイントP＞6か？
NO
YES
S34443
特殊演出条件成立か？
NO
YES
S34444
演出ポイントP
貯留処理
S34445
特殊第1・第2演出フラグON
S34446
当該変動が第2・第3始動口
有効入賞に基づく変動か？
NO
YES
S34447
特殊第2演出フラグON
S34448
演出保留カウンタリセット
リターン

【図７８】

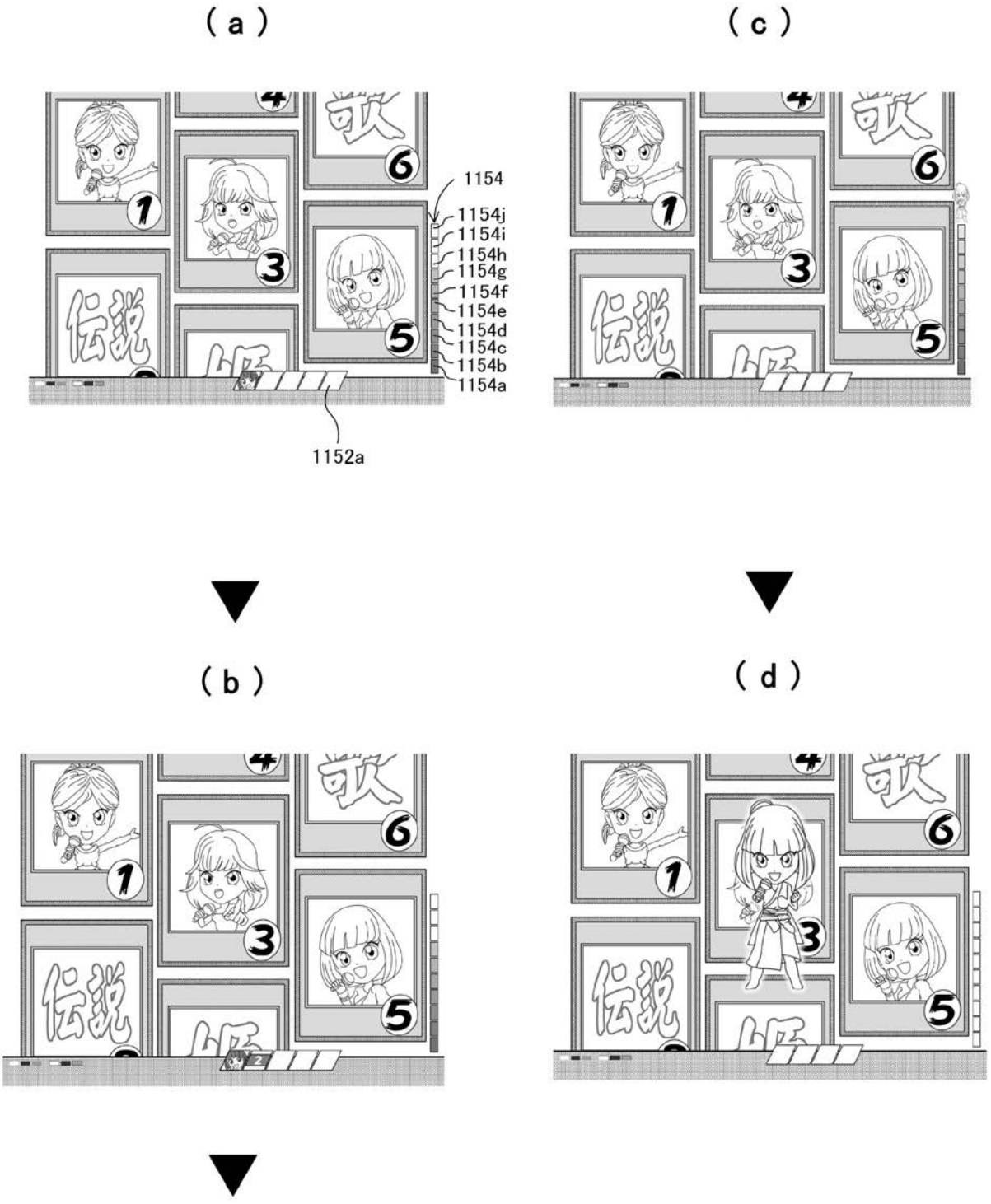
変動番号	演出コマンド	当落	変動名称	落選	当選
1	01H	×	通常変動	1000	0
2	02H	×	短縮変動1(保留3)	1000	0
3	03H	×	短縮変動2(保留4)	1000	0
4	04H	×	時短通常変動1	1000	0
5	05H	×	時短短縮変動1	1000	0
6	06H	×	時短通常変動2	1000	0
7	07H	×	時短短縮変動2	1000	0
8	08H	×	ノーマルハズレ(1図柄前)	1000	0
9	09H	×	ノーマルハズレ(1図柄後)	1000	0
10	0AH	○	ノーマル長当たり	1000	0
11	0BH	×	歌リーチA外れ(アンコール前)	500	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	×	歌リーチB扉1枚目外れ	1000	0
46	2EH	△	歌リーチB扉1枚目短当たり	1000	0
47	2FH	△	歌リーチB扉3枚目短当たり	1000	0
48	30H	△	歌リーチB扉1枚目小当たり	1000	0
49	31H	△	歌リーチB扉2枚目小当たり	1000	0
50	32H	○	歌リーチB完走長当たり(共通)	1000	0
51	33H	○	歌リーチB扉1枚目復活長当たり	1000	0
52	34H	○	歌リーチB扉2枚目復活長当たり	1000	0
53	35H	○	歌リーチB扉3枚目復活長当たり	1000	0
54	36H	×	歌リーチC扉1枚目外れ	1000	0
55	37H	△	歌リーチC扉1枚目短当たり	1000	0
56	38H	△	歌リーチC扉3枚目短当たり	1000	0
57	39H	△	歌リーチC扉1枚目小当たり	1000	0
58	3AH	△	歌リーチC扉2枚目小当たり	1000	0
59	3BH	○	歌リーチC完走長当たり(短長当たり)	1000	0
60	3CH	○	歌リーチC扉1枚目復活長当たり	1000	0
61	3DH	○	歌リーチC扉2枚目復活長当たり	1000	0
62	3EH	○	歌リーチC扉3枚目復活長当たり	1000	0
63	3FH	×	歌リーチD扉1枚目外れ	1000	0
64	40H	△	歌リーチD扉1枚目短当たり	1000	0
65	41H	△	歌リーチD扉3枚目短当たり	1000	0
66	42H	△	歌リーチD扉1枚目小当たり	1000	0
67	43H	△	歌リーチD扉2枚目小当たり	1000	0
68	44H	○	歌リーチD完走長当たり(短長当たり)	1000	0
69	45H	○	歌リーチD扉1枚目復活長当たり	1000	0
70	46H	○	歌リーチD扉2枚目復活長当たり	1000	0
71	47H	○	歌リーチD扉3枚目復活長当たり	1000	0
72	48H	×	ノーマルハズレ(1図柄前)	1000	0
73	49H	×	ノーマルハズレ(1図柄後)	1000	0
74	50H	○	ノーマル長当たり	1000	0
75	51H	×	歌リーチA外れ(アンコール前)	500	500
76	52H	×	歌リーチA外れ(アンコール後)	500	500
77	53H	○	歌リーチAノーマル長当たり	500	500
78	54H	×	歌リーチAロングはずれ	500	500
79	55H	○	歌リーチAロング長当たり	500	500
80	56H	×	歌リーチB(歌リーチA経由)外れ	500	500
81	57H	○	歌リーチB(歌リーチA経由)長当たり	500	500
82	58H	×	歌リーチC(歌リーチA経由)外れ	500	500
83	59H	○	歌リーチC(歌リーチA経由)長当たり	500	500
84	5AH	×	歌リーチD(歌リーチA経由)外れ	500	500
85	5BH	○	歌リーチD(歌リーチA経由)長当たり	500	500

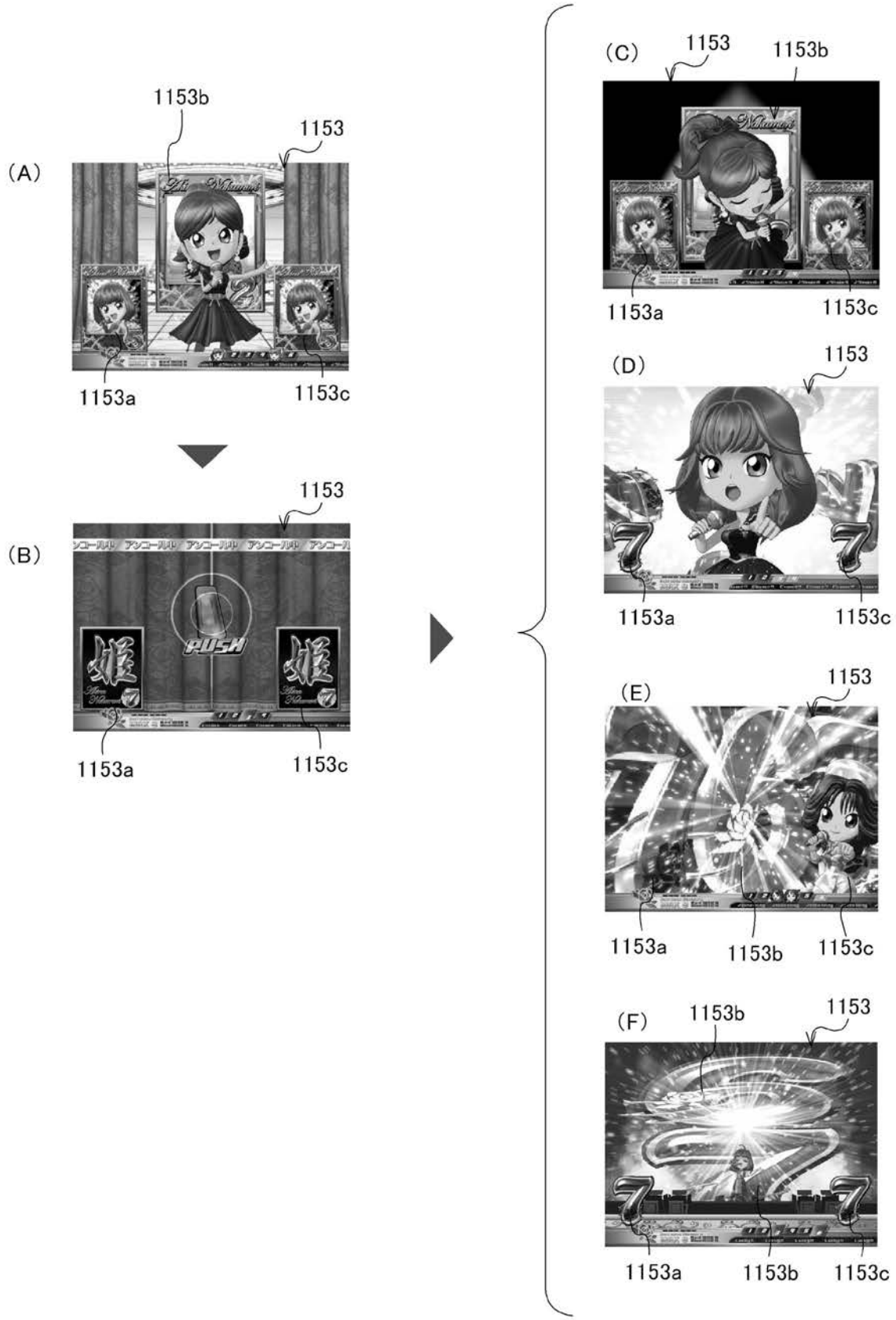
【図７９】


(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)

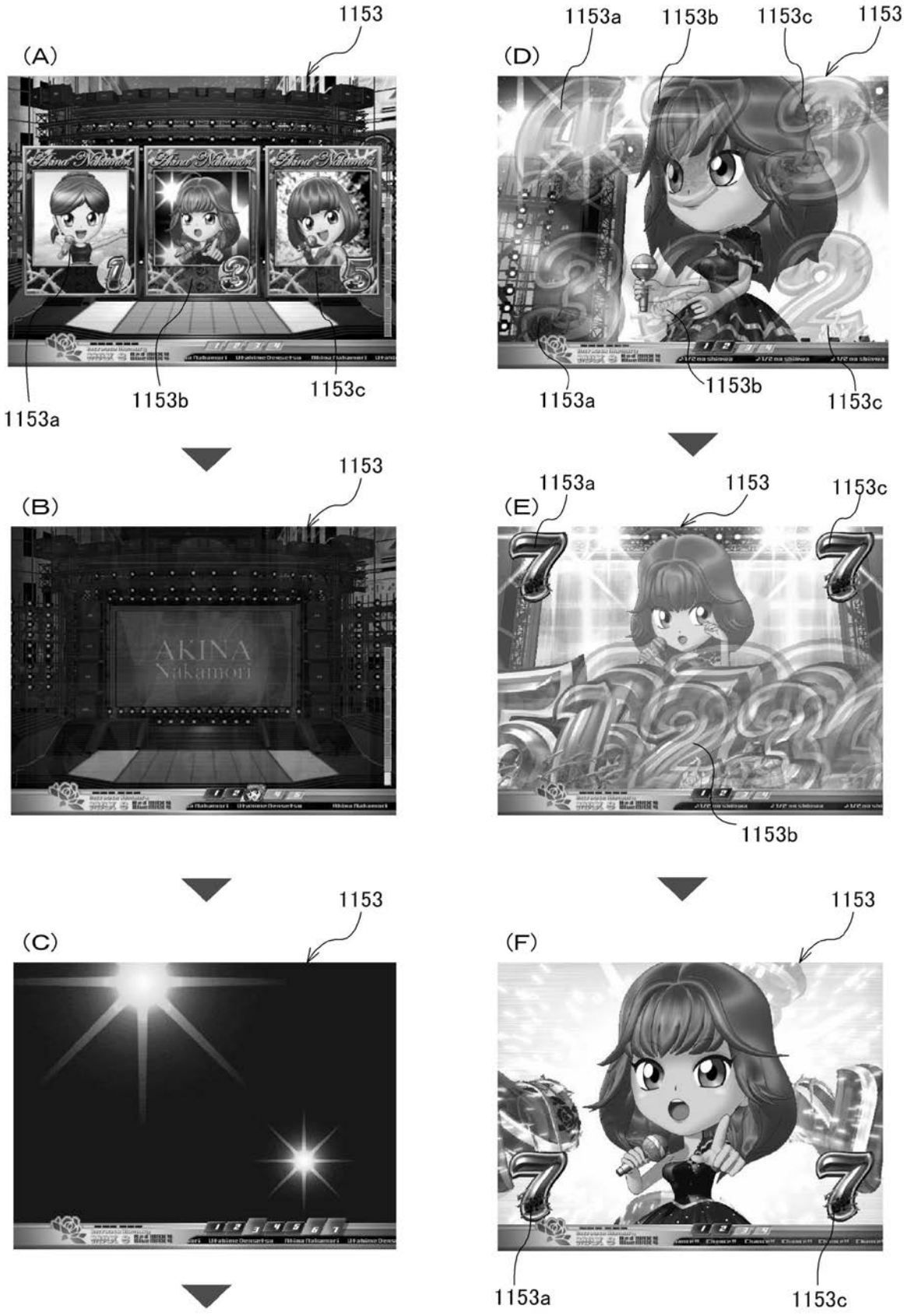
【図８０】


(a)
(c)
1154
1154j
1154i
1154h
1154g
1154f
1154e
1154d
1154c
1154b
1154a
1152a
(b)
(d)

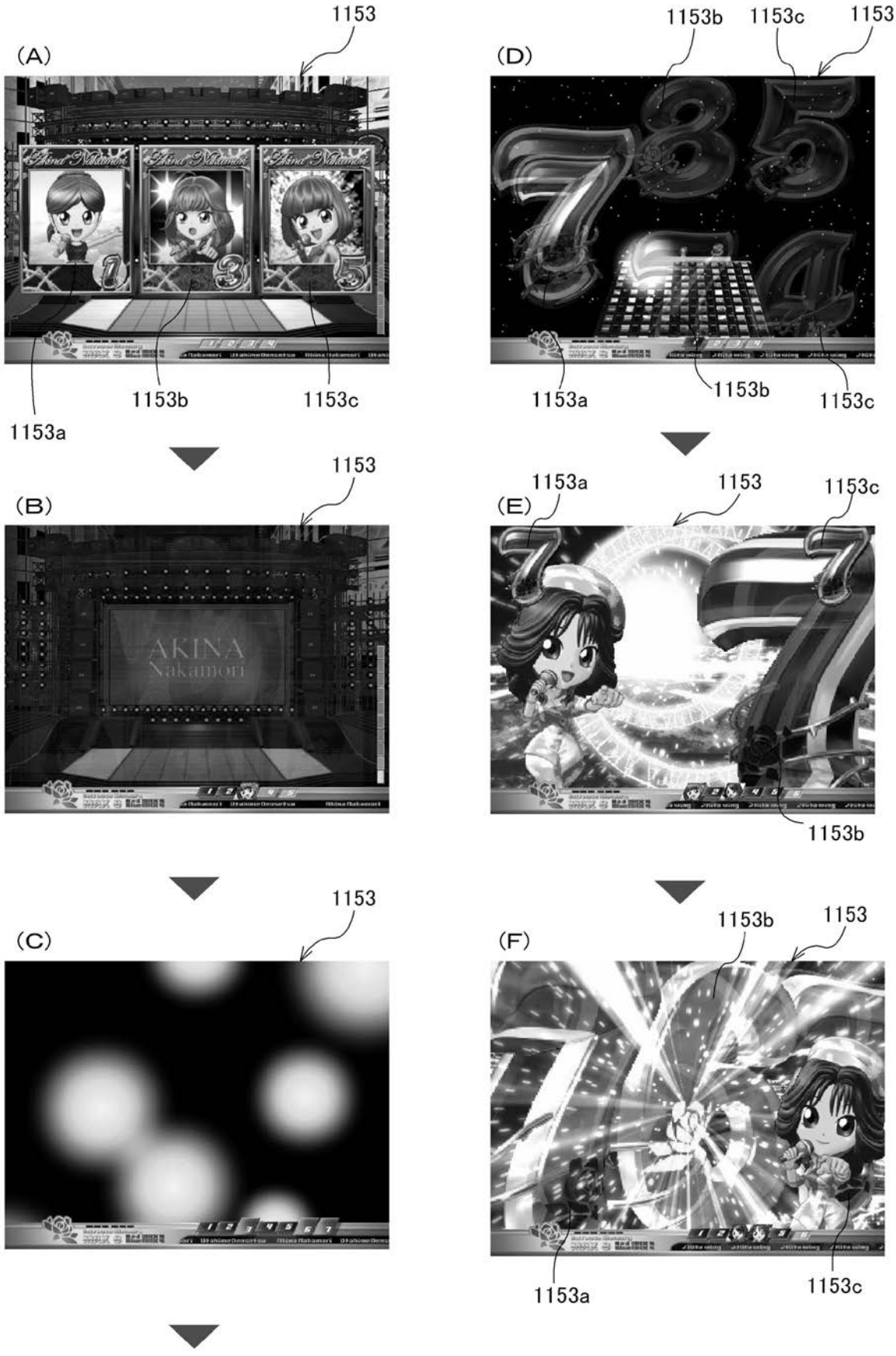
【図８１】


(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

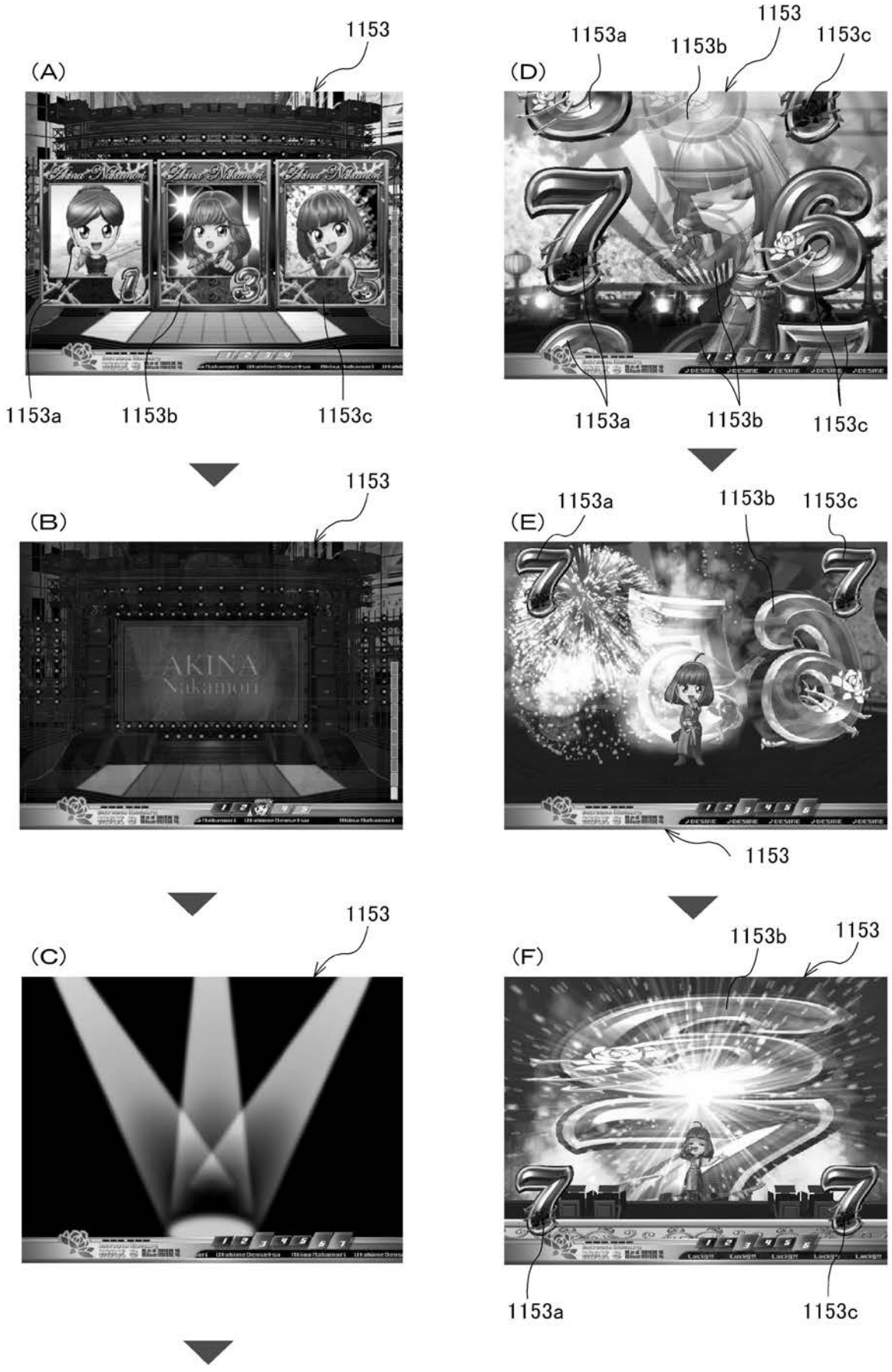
【図８２】


(A)
1153
1153a
1153b
1153c
(B)
1153
AKINA
Nakamori
(C)
1153
(D)
1153a
1153b
1153c
1153
(E)
1153a
1153
1153c
1153b
(F)
1153
1153a
1153c

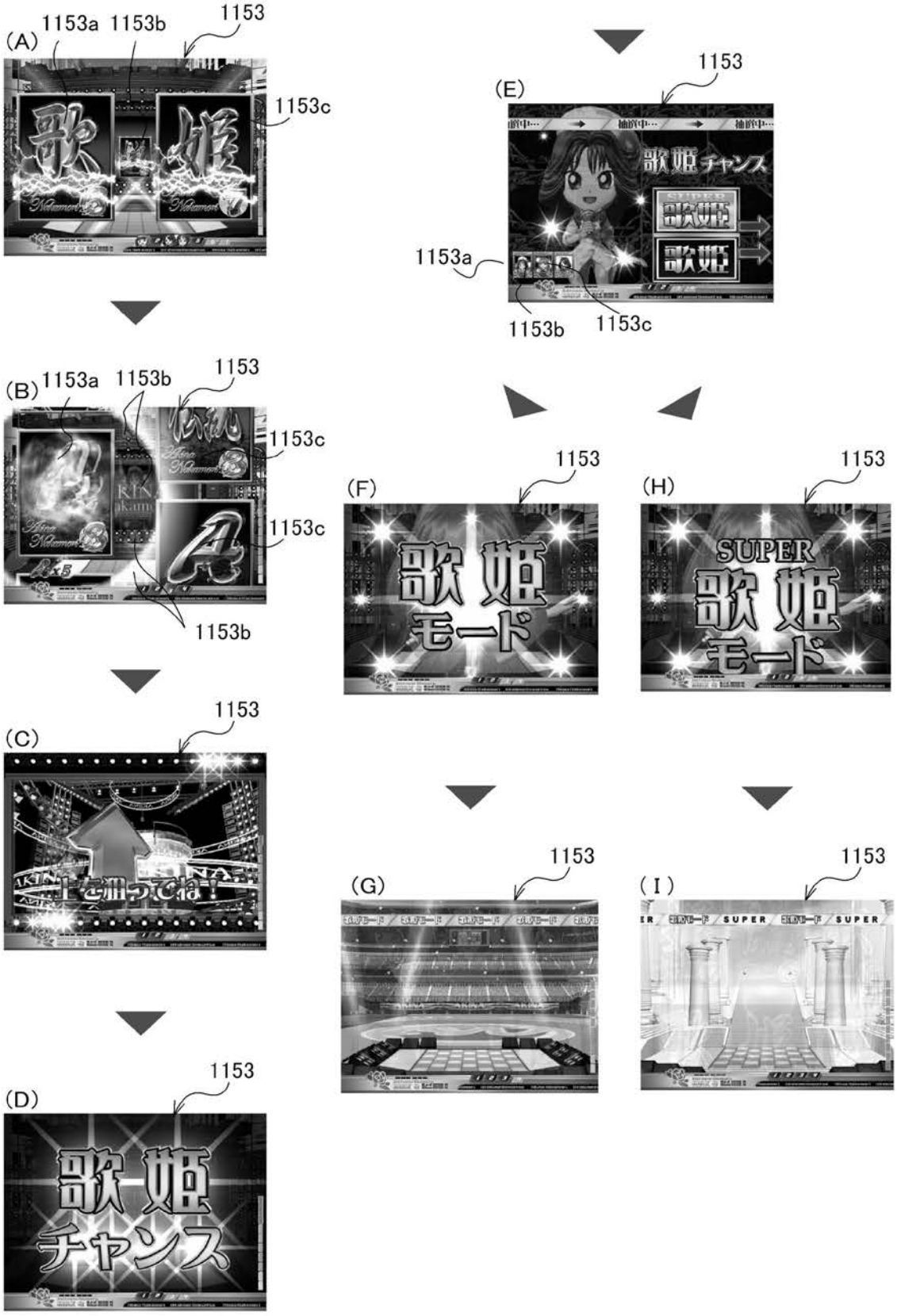
【図８３】


(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

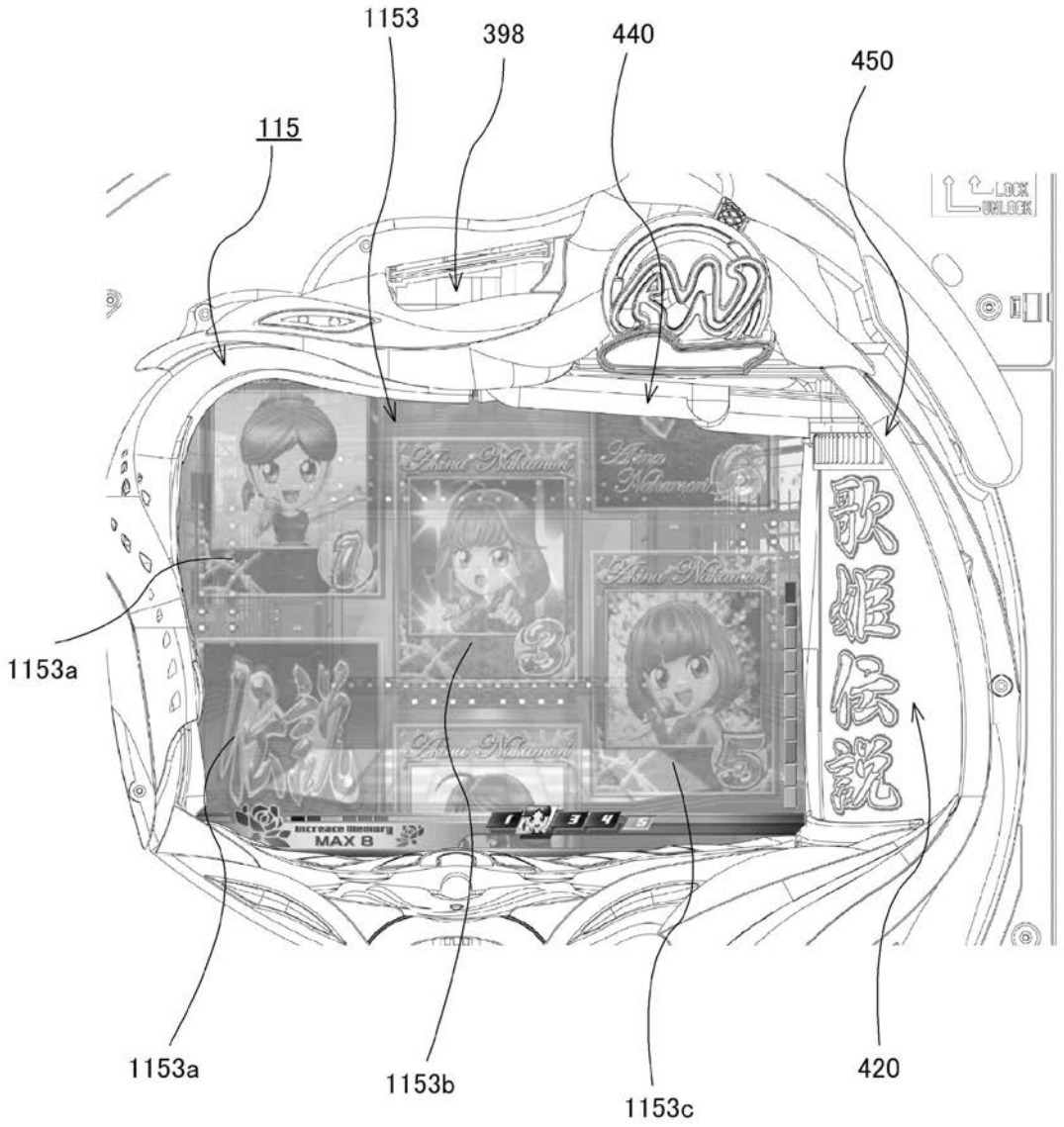
【図８４】


(A)
1153
1153a
1153b
1153c
(D)
1153
1153a
1153b
1153c
(B)
1153
AKINA
Nakamori
(E)
1153a
1153b
1153c
1153
(C)
1153
(F)
1153b
1153
1153a
1153c

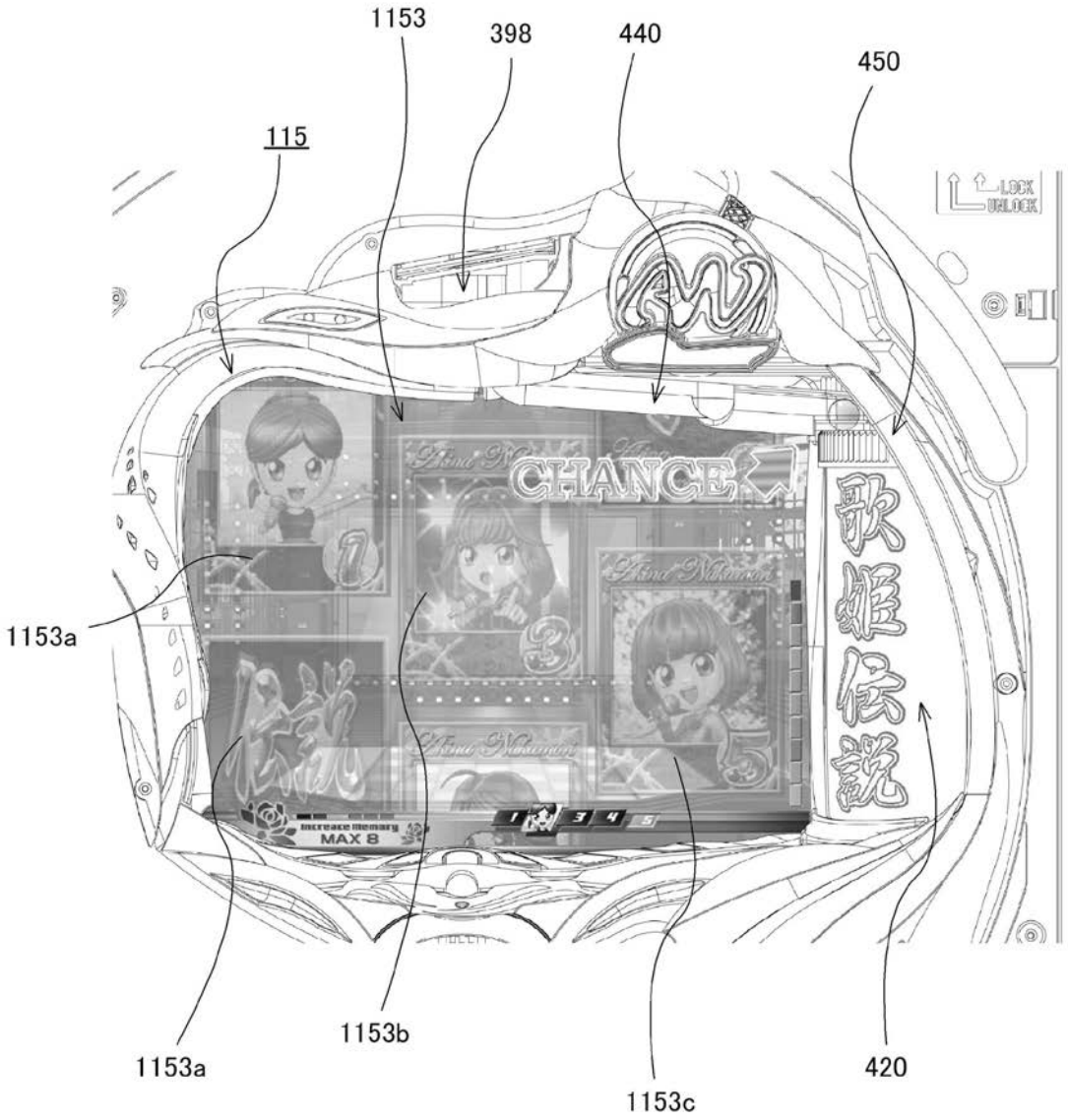
【図８５】


(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
1153a
1153b
1153c
(F)
1153
歌姫
モード
(G)
1153
(H)
1153
SUPER
歌姫
モード
(I)
1153
SUPER
SUPER

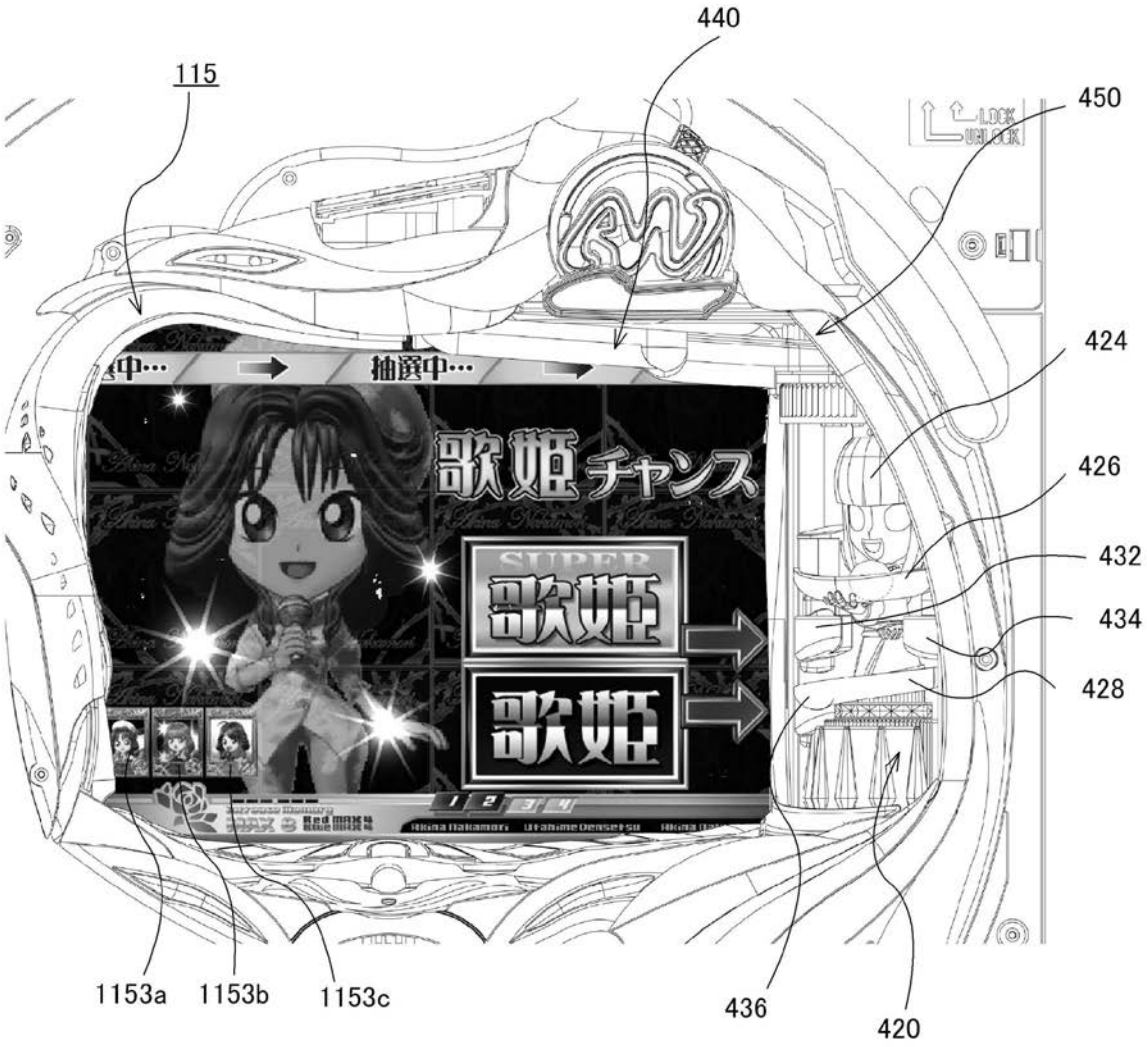
【図８６】



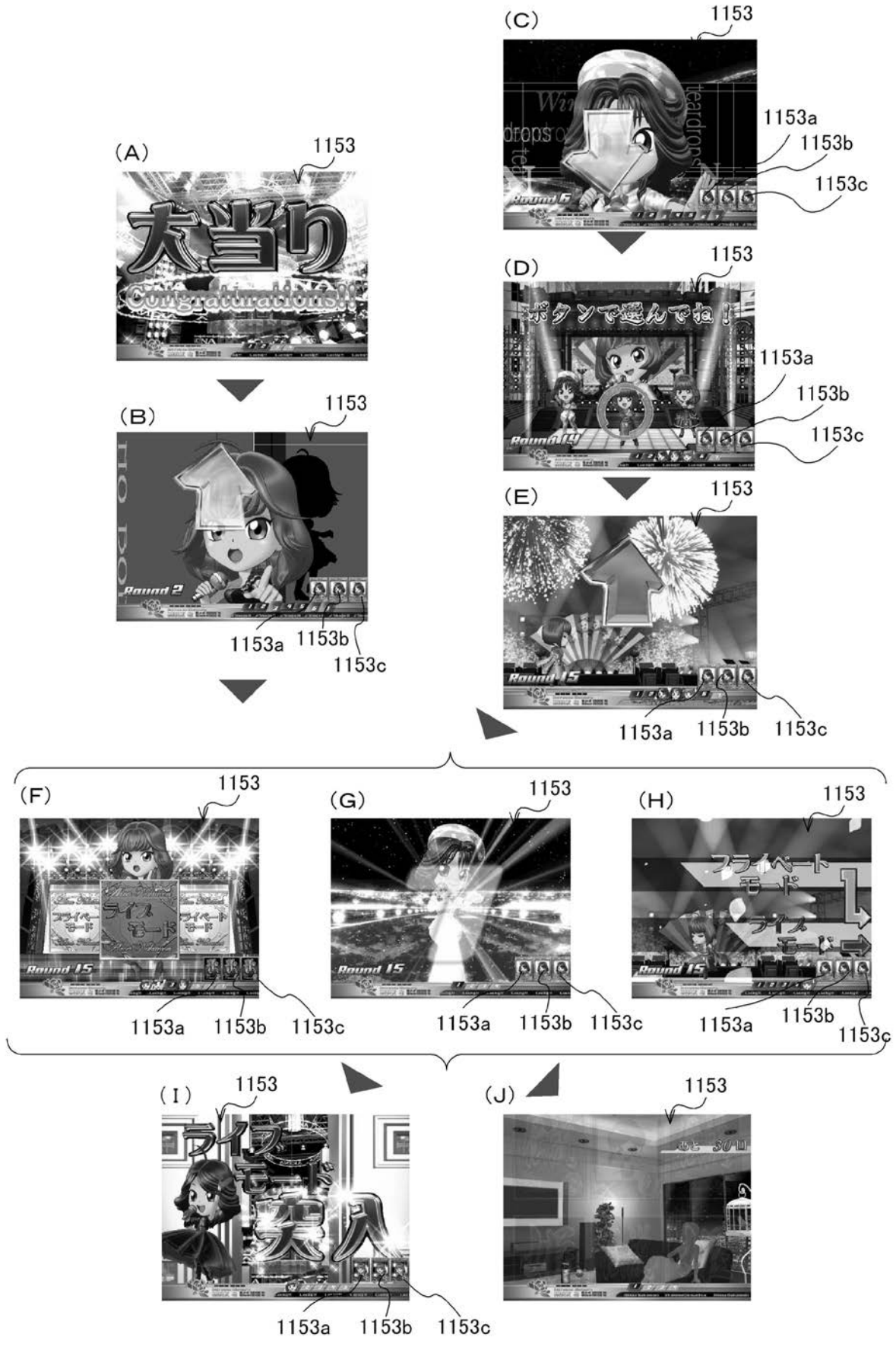
【図８７】



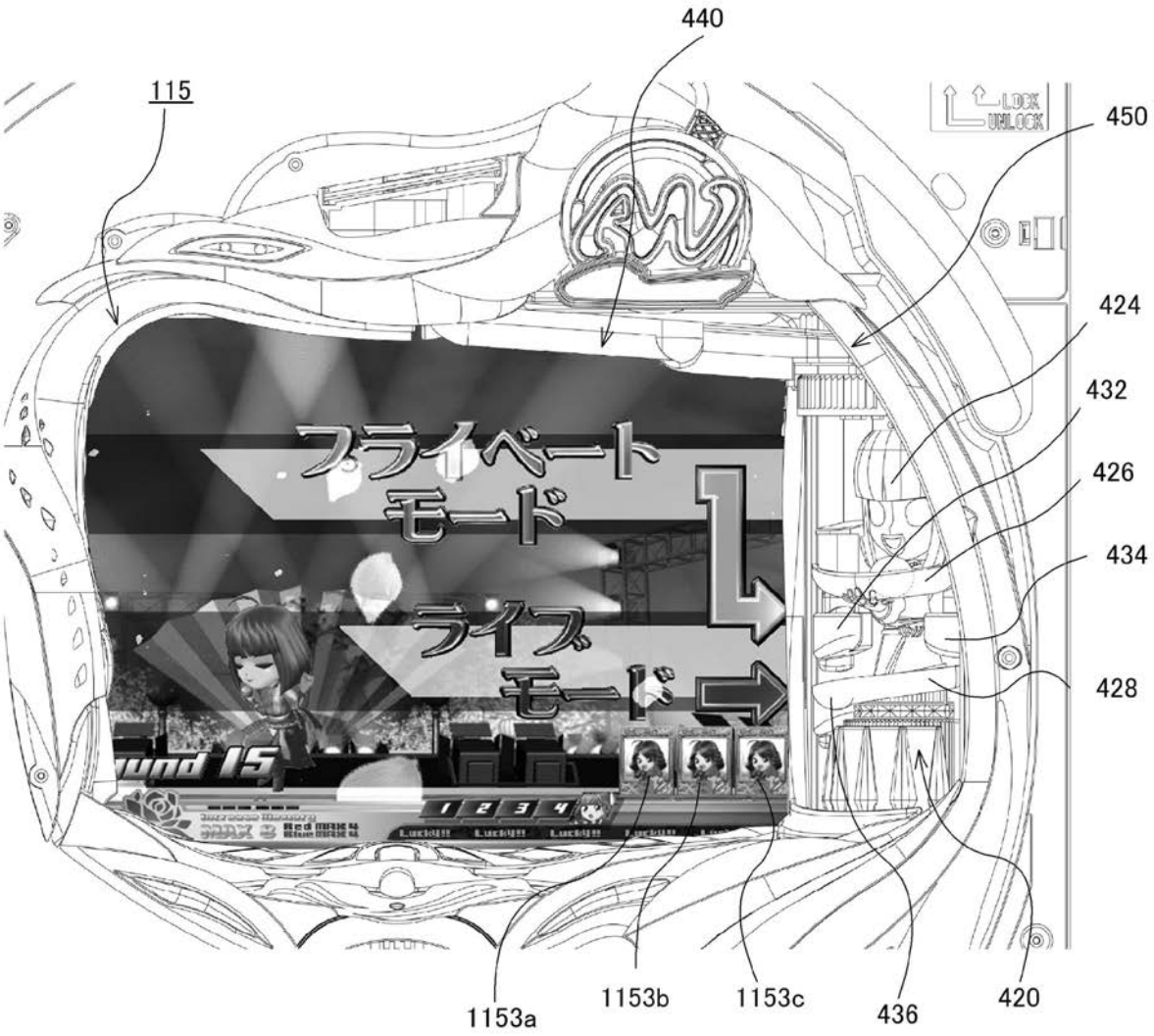
【図８８】


440
115
450
424
426
432
434
428
抽選中…
歌姫チャンス
SUPER
歌姫
歌姫
1153a
1153b
1153c
436
420

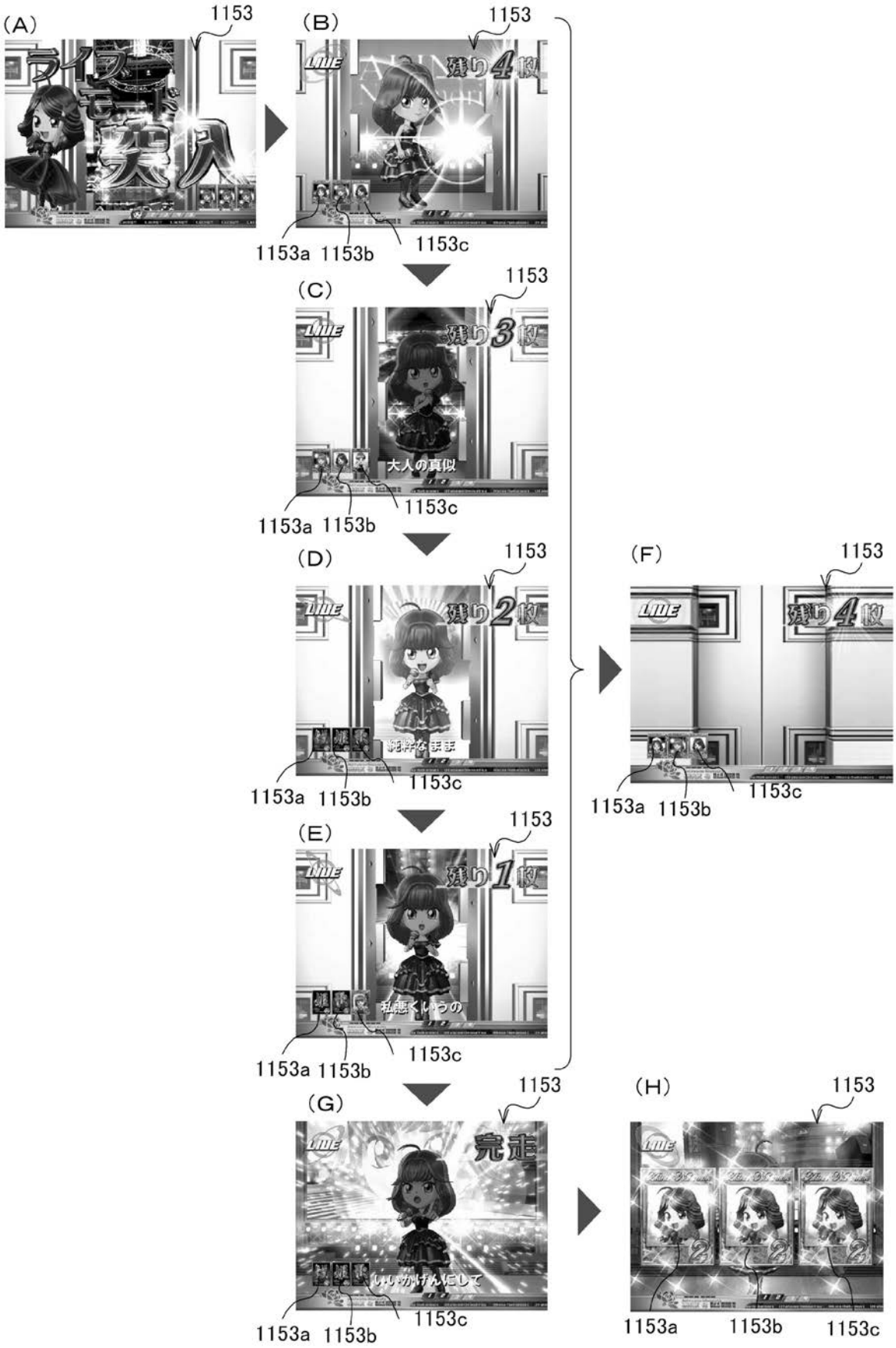
【図８９】


(A)
1153
大当り
Congraturations!!
(B)
1153
Round 2
1153a
1153b
1153c
(C)
1153
Round 6
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
ライトモード
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
ライトモード
Round 15
1153a
1153b
1153c
(I)
1153
ライトモード突入
1153a
1153b
1153c
(J)
1153

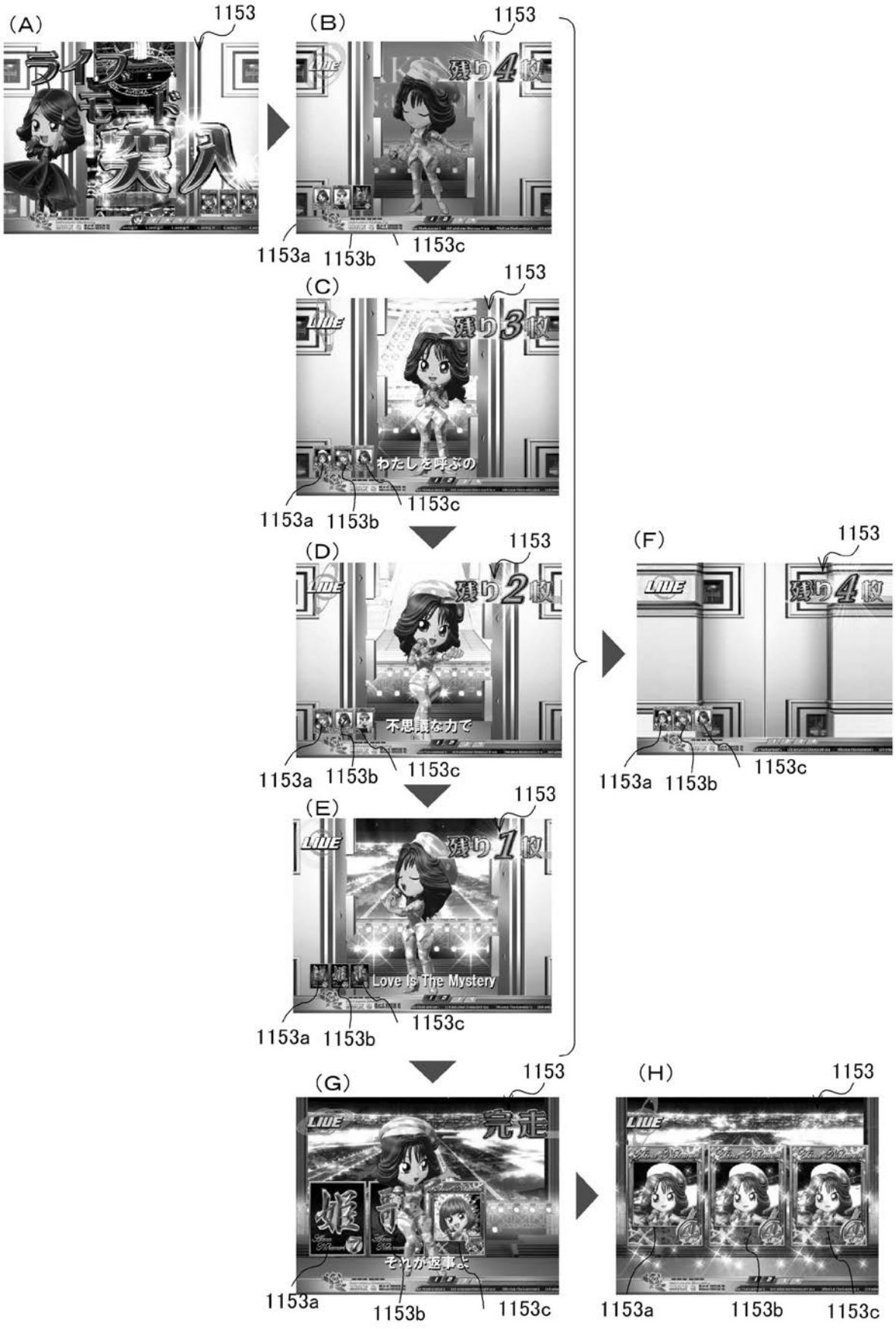
【図９０】


440
115
450
424
432
426
434
428
プライベート
モード
ライブ
モード
LOCK
UNLOCK
1153a
1153b
1153c
436
420

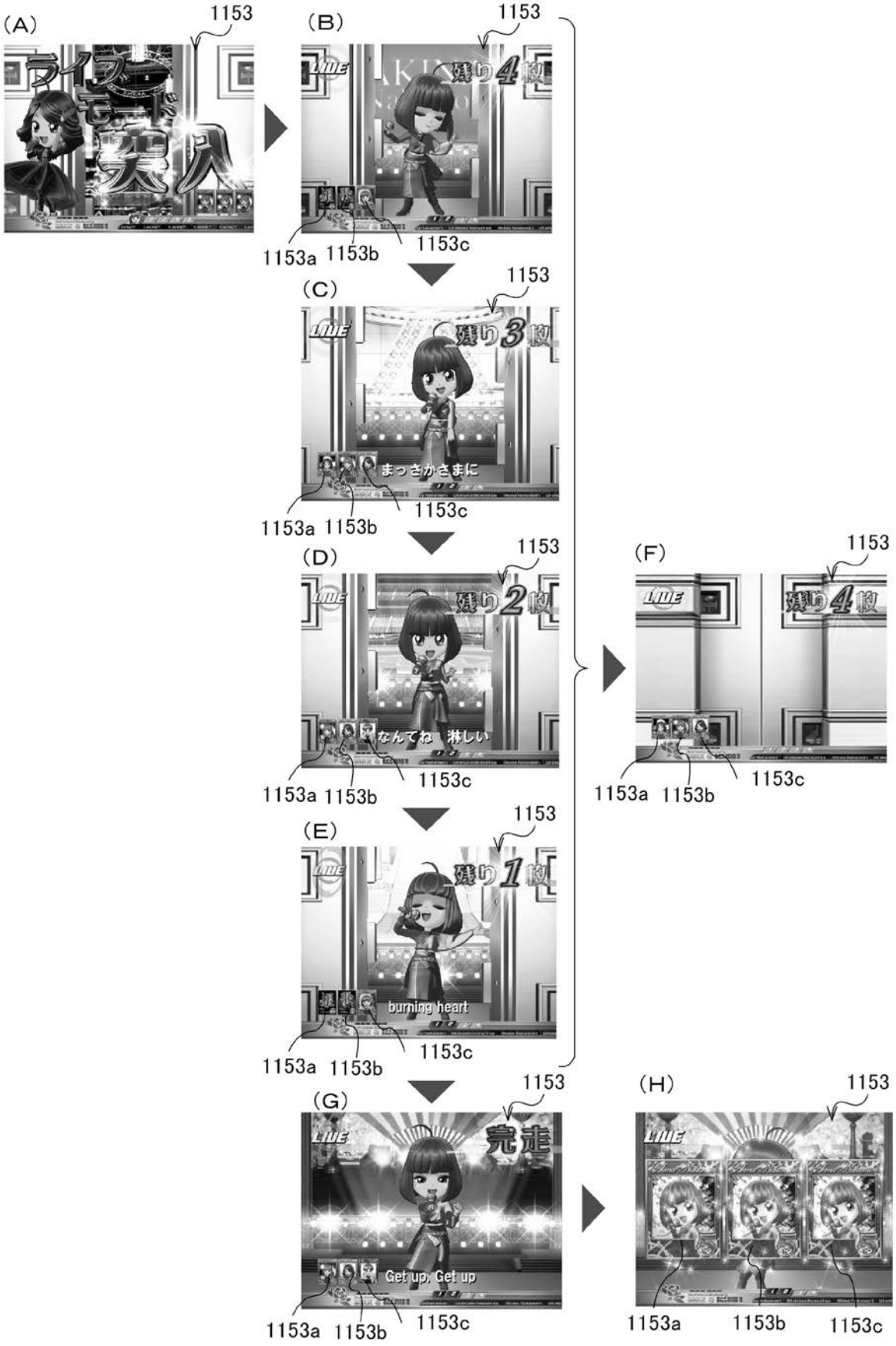
【図９１】


(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
私悪くいつの
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９２】


(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９３】


(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

(56)参考文献　特開２００５－１６８６１９（ＪＰ，Ａ）
特開２００４－０６５８６１（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２