

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2008-43617

(P2008-43617A)

(43) 公開日 平成20年2月28日(2008.2.28)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 315A
A63F 7/02 320

テーマコード(参考)

2C088

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 326 頁)

(21) 出願番号 特願2006-223669 (P2006-223669)
(22) 出願日 平成18年8月18日(2006.8.18)(71) 出願人 000148922
株式会社大一商会
愛知県名古屋市中村区鴨付町1丁目22番地
(74) 代理人 100128923
弁理士 納谷 洋弘
(72) 発明者 市原 高明
愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式会社大一商会内
(72) 発明者 加藤 肇
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
Fターム(参考) 2C088 AA03 AA35 AA36 AA42 BC22

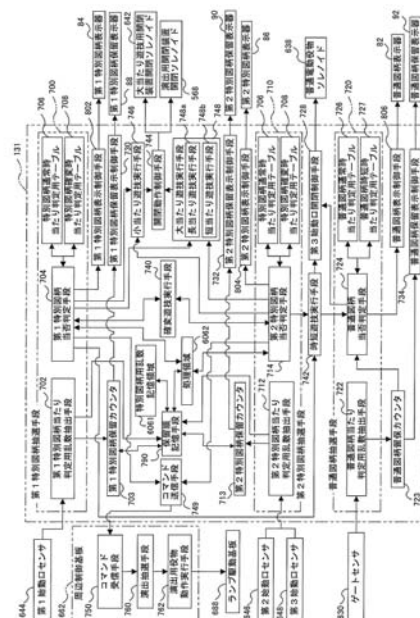
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 有利な遊技状態への期待を持続させることを可能とし、しかも、遊技状態の推測を容易にして、遊技の興趣の低下を抑制する。

【解決手段】 短当たり遊技実行手段748bによる短当たり又は小当たり遊技実行手段746による小当たりを契機として、察知難状態が導出される。演出決定手段(周辺制御基板662)は、短当たり遊技実行手段748bによる短当たり遊技の実行または小当たり遊技実行手段746による小当たり遊技の実行に際し、普通演出又は遊技状態を推測させるための特殊演出の実行を選択的に決定する。ここで、低確率抽選遊技状態における小当たりに際して、相対的に高い割合で、普通演出の実行が決定される。そしてさらに、予め定められた変動回数である場合は、さらに高い割合で、普通演出の実行が決定される。一方、低確率抽選遊技状態における短当たりに際しては、相対的に高い割合で、特殊演出の実行が決定される。

【選択図】 図53



【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遊技球が打ち込まれる遊技盤と、
前記遊技盤の遊技領域に配置され、遊技球が入賞可能な始動口と、
前記始動口に遊技球が入賞したことを検出する始動検出手段と、
前記遊技領域に配置され、閉状態と開状態とを変化可能となっており、前記閉状態から
前記開状態に変化させられることで遊技球が入賞可能となる開閉装置と、
前記開閉装置に遊技球が入賞したことを検出する入賞検出手段と、
少なくとも装飾図柄の変動表示を含む演出表示を行うための演出画像表示手段と、
少なくとも前記変動表示のパターンである複数の変動パターンを記憶する変動情報記憶
手段と、
前記始動検出手段による遊技球の検出に基づいて抽選を行う抽選手段、
前記変動情報記憶手段から読み出されて送出される変動パターンに基づき、前記演出画
像表示手段に前記装飾図柄の変動表示を行い、前記抽選手段による抽選結果に応じた前記
装飾図柄の停止表示を行う演出画像表示制御手段、
前記抽選手段による抽選に当選したことに応じ、前記開閉装置の開閉動作を行い、遊技
者に遊技価値を付与可能な大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段、
および、前記抽選手段による前記大当たり遊技の抽選とは別の抽選に当選したことに応
じ、前記開閉装置の開閉動作を行い、遊技者に遊技価値を付与可能な小当たり遊技を実行
する小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、を備えた遊技機であっ
て、
前記大当たり実行手段は、少なくとも、遊技球が十分に入賞可能な態様で前記開閉装置
の開閉動作を行う長当たり遊技を実行する長当たり遊技実行手段と、遊技球が十分には入
賞し難い態様で前記開閉装置の開閉動作を行う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、
前記遊技制御手段は、
前記大当たり遊技実行手段による前記大当たり遊技の実行を決定するための抽選に係る
遊技状態として、相対的に高い当選確率で抽選を行う高確率抽選遊技状態、又は、相対的
に低い当選確率で抽選を行う低確率抽選遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段を含み、
前記遊技状態制御手段によって、前記短当たり遊技実行手段による前記短当たり遊技の
終了後には前記短当たり遊技に当選する前の遊技状態にかかわらず前記高確率抽選遊技状
態に制御し、前記小当たり遊技実行手段による前記小当たり遊技の終了後には前記小当た
り遊技に当選する前の遊技状態に制御し、
前記短当たり遊技実行手段による前記短当たり遊技と前記小当たり遊技実行手段による
前記小当たり遊技とを同様の態様で行うと共に、前記遊技状態が前記高確率抽選遊技状態
であるか、あるいは、前記低確率抽選遊技状態であるかを遊技者に察知され難い察知難状
態を導出可能に構成され、
前記低確率抽選遊技状態であることを相対的に高い割合で示す普通演出、及び、前記高
確率抽選遊技状態であることを相対的に高い割合で示す特殊演出を記憶する演出記憶手段
と、
該演出記憶手段に記憶された前記普通演出又は前記特殊演出の実行を選択的に決定可能
で、前記高確率抽選遊技状態である場合には前記低確率抽選遊技状態である場合よりも高
い割合で、前記特殊演出の実行を決定する演出決定手段と、
該演出決定手段にて決定された前記普通演出又は前記特殊演出を実行する演出実行手段
とを備え、
前記演出決定手段は、前記短当たり遊技実行手段による前記短当たり遊技に際して、当
該短当たり遊技の実行による遊技状態の推移に基づき前記演出の実行を決定する短当たり
時演出決定手段、および、前記小当たり遊技実行手段による前記小当たり遊技に際して、
当該小当たり遊技の実行による遊技状態の推移に基づき前記演出の実行を決定する小当た
り時演出決定手段を含み、

10

20

30

40

50

前記小当たり時演出決定手段は、

前記低確率抽選遊技状態における前記小当たり遊技の実行に際して、前記短当たり時演出決定手段と比較して高い割合で、前記普通演出の実行を決定する低確率小当たり時決定手段、

前記低確率抽選遊技状態における前記小当たり遊技の実行に際して、予め定められた変動回数である場合、前記低確率小当たり時決定手段よりも高い割合で、前記普通演出の実行を決定する変動数依存決定手段、および、

前記高確率抽選遊技状態における前記小当たり遊技の実行に際して、前記低確率小当たり時決定手段よりも高い割合で、前記特殊演出の実行を決定する高確率小当たり時決定手段を有し、

前記短当たり時演出決定手段は、前記低確率抽選状態における前記短当たり遊技の実行に際して、前記低確率小当たり時決定手段および前記変動数依存決定手段と比較して高い割合で、前記特殊演出の実行を決定する低確率短当たり時決定手段を有していること特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

従来、パチンコ機等の遊技機は、遊技領域が形成された遊技盤を有している。そして、遊技媒体としての例えば遊技球が、遊技盤に形成された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、遊技領域の適宜位置には風車が設けられている。また、遊技領域には、遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球が入賞可能な始動口が設けられている。

【0003】

この種の遊技機の一例として、デジパチと称する遊技機がある。この遊技機では、始動口に遊技媒体としての遊技球が入賞することによって大当たり抽選を行って、その結果をデジタル表示器に表示するようになっている。この抽選に当選すると、遊技者に有利な大当たり遊技が発生する。

【0004】

また、このような遊技機（デジパチ）では、大当たり遊技の当選確率が低い所謂「通常遊技状態」、及び、通常遊技状態と比べて大当たり遊技の当選確率が高い所謂「確変遊技状態」が導出される。このような遊技機を「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、遊技状態が通常遊技状態にあるのか確変遊技状態にあるのかを、上記演出画像表示手段に表示することで報知するものがある。例えば大当たり遊技に当選した際に確変遊技状態への移行を報知するものがある。近年では、大当たり遊技の終了後に確変遊技状態への移行を報知するものもある（例えば、特許文献1参照）。

【0006】

【特許文献1】特開2006-61619号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

従来技術では、大量の出玉が獲得可能な大当たり遊技に際して、上記確変遊技状態への移行を報知している。すなわち、確変遊技状態への移行の報知は、大量の出玉が獲得可能な大当たり遊技を契機とするものとなっている。特に、上記公報記載の技術では、確変遊

10

20

30

40

50

技状態への移行を大当たり遊技の終了後に報知しているが、この場合であっても、大当たり遊技を契機とすることには変わらない。

【0008】

このように、大量の出玉が獲得可能な大当たり遊技を契機とする場合、通常遊技状態では大当たり遊技の実行頻度が低くなるため、大当たり遊技が実行されないうちは遊技が単調になるおそれがある。また、大当たり遊技を起因とする報知は遊技者に対して分かり易いという反面、確変遊技状態へ移行しなかった場合には、遊技者を失望させてしまう嫌いがあり、遊技機の稼働率が低下してしまうおそれがある。

【0009】

そのため、遊技者の確変遊技状態への期待を持続させる構成が重要となるが、報知のタイミングを内部的な抽選に委ねた場合、当該内部的な抽選の結果は遊技者にとって推測困難となるおそれがあり、遊技状態が推測しにくい場合には、期待を持続させるための構成が却って、遊技者の不安を掻き立てることにもなりかねない。その結果、遊技の興趣を低下させてしまうことが懸念される。

【0010】

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、有利な遊技状態への期待を持続させることを可能とし、しかも、遊技状態の推測を容易にして、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】

【0011】

前記課題を解決するための本発明に係る遊技機は、遊技領域が形成され、当該遊技領域に向け遊技球が打ち込まれる遊技盤と、前記遊技盤の遊技領域に配置され、遊技球が入賞可能な始動口と、前記始動口に遊技球が入賞したことを検出する始動検出手段と、前記遊技領域に配置され、閉状態と開状態とを変化可能となっており、前記閉状態から前記開状態に変化させられることで遊技球が入賞可能となる開閉装置と、前記開閉装置に遊技球が入賞したことを検出する入賞検出手段と、少なくとも装飾図柄の変動表示を含む演出表示を行うための演出画像表示手段と、少なくとも前記変動表示のパターンである複数の変動パターンを記憶する変動情報記憶手段と、前記始動検出手段による遊技球の検出に基づいて抽選を行う抽選手段、前記変動情報記憶手段から読み出されて送出される変動パターンに基づき、前記演出画像表示手段に前記装飾図柄の変動表示を行い、前記抽選手段による抽選結果に応じた前記装飾図柄の停止表示を行う演出画像表示制御手段、前記抽選手段による抽選に当選したことに応じ、前記開閉装置の開閉動作を行い、遊技者に遊技価値を付与可能な大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段、および、前記抽選手段による前記大当たり遊技の抽選とは別の抽選に当選したことに応じ、前記開閉装置の開閉動作を行い、遊技者に遊技価値を付与可能な小当たり遊技を実行する小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、を備えた遊技機であって、前記大当たり実行手段は、少なくとも、遊技球が十分に入賞可能な態様で前記開閉装置の開閉動作を行う長当たり遊技を実行する長当たり遊技実行手段と、遊技球が十分には入賞し難い態様で前記開閉装置の開閉動作を行う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、前記遊技制御手段は、前記大当たり遊技実行手段による前記大当たり遊技の実行を決定するための抽選に係る遊技状態として、相対的に高い当選確率で抽選を行う高確率抽選遊技状態、又は、相対的に低い当選確率で抽選を行う低確率抽選遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段を含み、前記遊技状態制御手段によって、前記短当たり遊技実行手段による前記短当たり遊技の終了後には前記短当たり遊技に当選する前の遊技状態にかかわらず前記高確率抽選遊技状態に制御し、前記小当たり遊技実行手段による前記小当たり遊技の終了後には前記小当たり遊技に当選する前の遊技状態に制御し、前記短当たり遊技実行手段による前記短当たり遊技と前記小当たり遊技実行手段による前記小当たり遊技とを同様の態様で行うと共に、前記遊技状態が前記高確率抽選遊技状態であるか、あるいは、前記低確率抽選遊技状態であるかを遊技者に察知され難い察知難状態を導出可能に構成され、前記低確率抽選遊技状態であることを相対的に高い割合で示す普通演出、及び、前記高確率抽選遊技状態であ

10

20

30

40

50

ることを相対的に高い割合で示す特殊演出を記憶する演出記憶手段と、該演出記憶手段に記憶された前記普通演出又は前記特殊演出の実行を選択的に決定可能で、前記高確率抽選遊技状態である場合には前記低確率抽選遊技状態である場合よりも高い割合で、前記特殊演出の実行を決定する演出決定手段と、該演出決定手段にて決定された前記普通演出又は前記特殊演出を実行する演出実行手段とを備え、前記演出決定手段は、前記短当たり遊技実行手段による前記短当たり遊技に際して、当該短当たり遊技の実行による遊技状態の推移に基づき前記演出の実行を決定する短当たり時演出決定手段、および、前記小当たり遊技実行手段による前記小当たり遊技に際して、当該小当たり遊技の実行による遊技状態の推移に基づき前記演出の実行を決定する小当たり時演出決定手段を含み、前記小当たり時演出決定手段は、前記低確率抽選遊技状態における前記小当たり遊技の実行に際して、前記短当たり時演出決定手段と比較して高い割合で、前記普通演出の実行を決定する低確率小当たり時決定手段、前記低確率抽選遊技状態における前記小当たり遊技の実行に際して、予め定められた変動回数である場合、前記低確率小当たり時決定手段よりも高い割合で、前記普通演出の実行を決定する変動数依存決定手段、および、前記高確率抽選遊技状態における前記小当たり遊技の実行に際して、前記低確率小当たり時決定手段よりも高い割合で、前記特殊演出の実行を決定する高確率小当たり時決定手段を有し、前記短当たり時演出決定手段は、前記低確率抽選状態における前記短当たり遊技の実行に際して、前記低確率小当たり時決定手段および前記変動数依存決定手段と比較して高い割合で、前記特殊演出の実行を決定する低確率短当たり時決定手段を有していること特徴とする。

10

【0012】

20

本発明の遊技機によれば、短当たり遊技の実行後または小当たり遊技の実行後、遊技状態が高確率抽選遊技状態であるか或いは低確率抽選遊技状態であるかを遊技者に察知され難い察知難状態が導出される。ここで、演出決定手段によって普通演出又は特殊演出の実行が選択的に決定され、演出実行手段によって実行される。したがって、特殊演出が実行されれば、遊技者は、もしかしたら高確率抽選遊技状態ではないか、という期待を持って遊技を行うことができる。また、普通演出が実行されれば、察知難状態が継続することになり遊技者にとっては不利益であるものの、高確率抽選遊技状態ではないか、という期待を奪ってしまうことがない。

【0013】

特に、低確率小当たり時決定手段によって、低確率抽選遊技状態における小当たり遊技の実行に際して、短当たり時演出決定手段と比較して高い割合で普通演出の実行が決定される。したがって、低確率抽選遊技状態にあるにもかかわらず、遊技者に過度の期待を持たせることがない。しかも、予め定められた変動回数である場合、低確率小当たり時決定手段よりも高い割合で、普通演出の実行が決定される。したがって、予め定められた変動回数である場合には、遊技状態の推測が容易になる。

30

【0014】

また、低確率短当たり時決定手段により、低確率抽選状態における短当たり遊技の実行に際して、低確率小当たり時決定手段および変動数依存決定手段よりも高い割合で、特殊演出の実行が決定される。これにより、低確率小当たり時決定手段が相対的に高い割合で普通演出の実行を決定することと相俟って、遊技者に対し、高確率抽選遊技状態ではないか、という期待を確実に生じさせることができる。特に、変動数依存決定手段は低確率小当たり時決定手段よりも高い割合で普通演出の実行を決定するため、予め定められた変動回数である場合には、遊技者に対し、高確率抽選遊技状態への大きな期待を生じさせることができると共に、遊技状態を十分に推測させることができる。

40

【発明の効果】

【0015】

本発明によれば、有利な遊技状態への期待を持続させることが可能で、しかも、遊技状態の推測が容易となり、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0016】

50

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。

【0017】

〔パチンコ機の全体構成について〕

図1および図2を参照しつつ説明する。図1は、パチンコ機の外枠の一侧に本体枠が開かれその本体枠の一侧に前面枠が開かれた状態を示す斜視図である。図2は、パチンコ機の前側全体を示す正面図である。なお、図1および図2では、遊技領域における装飾部材を省略して図示している。

【0018】

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る。 10

【0019】

〔本体枠の構成について〕

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

【0020】

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。 20

【0021】

前枠体11の前側において、遊技盤装着枠12よりも下方に位置する前枠体11の前下部左側領域にはスピーカーボックス部16が一体に形成され、そのスピーカーボックス部16の前側開口部には、同開口部を塞ぐようにしてスピーカー装着板17が装着されている。そして、スピーカー装着板17にはスピーカー18が装着されている。 30

【0022】

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。

【0023】

〔前面枠の構成について〕 40

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。

【0024】

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

53が、それぞれ装着されている。

【0025】

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

【0026】

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

【0027】

〔施錠装置の構成について〕

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

【0028】

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。

【0029】

〔遊技盤装着枠の構成について〕

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

【0030】

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。

【0031】

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。

【0032】

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。

【0033】

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

10

20

30

40

50

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 1 1 8 が設けられている。

【0034】

ボックス装着台 1 1 8 には、音声制御基板、ランプ制御基板等の副制御基板 1 1 9 が収納された副制御基板ボックス 1 3 0 が装着され、その副制御基板ボックス 1 3 0 の後側に重ね合わされた状態で、主制御基板 1 3 1 が収納された主制御基板ボックス 1 3 2 が装着されている。

【0035】

さらに、遊技盤 5 の後側に対しボックス装着台 1 1 8、副制御基板ボックス 1 3 0 および主制御基板ボックス 1 3 2 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 1 2 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 1 1 8、副制御基板ボックス 1 3 0 および主制御基板ボックス 1 3 2 が配置されている。

【0036】

[本体枠の機構装着体、球タンクおよびタンクレールの構成について]

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

【0037】

本体枠 3 の機構装着体 1 3 には、タンク装着部 1 3 3、レール装着部 1 3 4 および払出装置装着部 1 3 5 等がそれぞれ形成され、タンク装着部 1 3 3 には球タンク 1 3 6 が装着されている。

【0038】

球タンク 1 3 6 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 1 3 6 の遊技球の貯留状態が球タンク 1 3 6 の後側壁を透して視認可能となっている。

【0039】

また、球タンク 1 3 6 の底板部 1 3 7 の後側隅部には遊技球を放出する放出口 1 3 8 が形成されるとともに、底板部 1 3 7 は放出口 1 3 8 に向けて下傾する傾斜面に形成されている。

【0040】

本体枠 3 の機構装着体 1 3 には、そのタンク装着部 1 3 3 に下方に接近してレール装着部 1 3 4 が一体に形成され、そのレール装着部 1 3 4 にレール構成部材 1 3 9 が装着されることでタンクレール 1 5 0 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 1 3 4 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 1 5 0 の前壁部 1 5 1 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 1 5 5 が形成されている。そして、レール棚 1 5 5 の横方向に伸びる上向き面をレール受け部 1 5 8 としている。

【0041】

レール装着部 1 3 4 に装着されてタンクレール 1 5 0 を構成するレール構成部材 1 3 9 は、レール装着部 1 3 4 の前壁部 1 5 1 との間にレール通路を構成する後壁部 1 5 2 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。

【0042】

レール構成部材 1 3 9 は、レール装着部 1 3 4 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 1 5 0 が構成されている。そして、球タンク 1 3 6 の放出口 1 3 8 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 1 5 0 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、

10

20

30

40

50

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。

【0043】

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。

【0044】

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。

【0045】

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柵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。

【0046】

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。

【0047】

[払出装装置装着部および球払出装装置の構成について]

図7および図8を参照しつつ説明する。本体枠3の機構装着体13の片側寄りの上下方向には、次に述べる球払出装装置（球払出ユニット）170に対応する縦長の払出装装置装着部135が形成されている。払出装装置装着部135は、後方に開口部をもつ凹状に形成されている。

【0048】

また、払出装装置装着部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。

【0049】

払出装装置装着部135の凹部に球払出装装置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。

【0050】

また、本体枠3の後端、即ち、払出装装置装着部135の周壁部後端、レール柵155の後端、球タンク136、タンクレール150および球払出装装置170のそれぞれの後面は略同一面をなしている。

【0051】

球払出装装置170は、払出装装置装着部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。

【0052】

なお、球払出装装置170は、払出装装置装着部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。

【0053】

また、図示しないが、球払出装装置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

10

20

30

40

50

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。

【0054】

〔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。

10

【0055】

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。

【0056】

払出制御基板197は、遊技球を払い出す数を記憶するRAMを備え、主制御基板131から送信される払出用信号に従って遊技球を払い出す制御信号を中継用回路基板（図示しない）に伝達して払出用モータ172を作動制御するようになっている。

【0057】

20

〔後カバー体の構成について〕

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

【0058】

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。

【0059】

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。

30

【0060】

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。

【0061】

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。

40

【0062】

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の略中間部が

50

ら上端にわたる部分が後カバー体 2 1 0 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 1 3 2 の上部に露出された主制御基板 1 3 1 の基板コネクタ（主として表示装置制御基板 1 1 6 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。

【0063】

また、主制御基板ボックス 1 3 2 の略中間部から下端にわたる部分は後カバー体 2 1 0 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 1 3 2 の下部には、その主制御基板 1 3 1 上に配置された検査用コネクタ 2 1 8 が露出されており、後カバー体 2 1 0 が閉じられた状態で主制御基板 1 3 1 上の検査用コネクタ 2 1 8 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。

10

【0064】

後カバー体 2 1 0 には、多数の放熱孔 2 3 0, 2 3 1, 2 3 2, 2 3 3 が貫設されており、これら多数の放熱孔 2 3 0, 2 3 1, 2 3 2, 2 3 3 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 2 1 0 には、その周壁部 2 1 3 から後壁部 2 1 2 に延びる多数のスリット状の放熱孔 2 3 0 が貫設され、後壁部 2 1 2 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 2 3 1 が貫設され後壁部 2 1 2 の下部には多数の長円形、楕円形等の放熱孔 2 3 2 と所定数の横長四角形状の放熱孔 2 3 3 が貫設されている。

【0065】

また、横長四角形状の放熱孔 2 3 3 は、主制御基板ボックス 1 3 2 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 2 3 5 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 2 1 0 が閉じられた状態であっても、主制御基板ボックス 1 3 2 の複数の並列状の封印部 2 3 5 が放熱孔 2 3 3 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 2 1 0 が閉じられた状態であっても、主制御基板ボックス 1 3 2 の封印部 2 3 5 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 2 1 0 を安価に製作することができる。

20

【0066】

後カバー体 2 1 0 の周壁部 2 1 3 のうち、上側壁部 2 1 3 c 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 2 3 7 が上方のタンクレール 1 5 0 の後壁面（レール構成部材 1 3 9 の後壁面）に向けて延出されている。このコード保持体 2 3 7 の先端部には、同コード保持体 2 3 7 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。

30

【0067】

電源コードは、その一端が分電基板 2 3 8 の基板コネクタ 2 3 9 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 2 1 0 にコード保持体 2 3 7 を一体に形成して電源コードを保持することで、パチンコ機 1 を運搬・保管する際に電源コードがぶらついて邪魔になったり、異物に引っ掛かる不具合を防止することができる。

40

【0068】

[本体枠の後側下部の下皿用球誘導体等の構成について]

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

【0069】

本体枠 3 の後下部領域の他側寄り部分（ヒンジ寄り部分）には、そのスピーカーボックス部 1 6 の後段差部の凹み部分において下皿用球誘導体 2 5 3 が装着されている。この下皿用球誘導体 2 5 3 は、球払出装装置 1 7 0 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 5 1 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

50

技球を下皿 3 1 に導くためのものである。

【0070】

なお、この実施形態において、下皿用球誘導体 2 5 3 の後壁外面には、インタフェース基板 2 5 2 を収納している基板ボックス 2 5 4 が装着されている。なお、インタフェース基板 2 5 2 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 1 9 7 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 1 9 7 との間で送受信可能に電氣的に接続するようになっている。

【0071】

〔遊技盤の構成について〕

図 1 0 ～図 1 3 を参照しつつ説明する。図 1 0 は、遊技領域を有した遊技盤の構成を示す拡大正面図である。図 1 1 は、遊技盤を斜め前方から示す斜視図である。図 1 2 は、遊技盤を主要な構成部品毎に分解して斜め前方から示す斜視図である。図 1 3 は、遊技盤を主要な構成部品毎に分解して斜め後方から示す斜視図である。

【0072】

図 1 0 および図 1 1 に示すように、遊技盤 5 は、遊技領域 3 7 を形成する略円形の遊技領域形成壁 8 0 を有している。この遊技領域形成壁 8 0 の内側（遊技領域 3 7 側）であって且つ左側には、遊技球を遊技領域 3 7 に案内する外レール 7 6 および内レール 7 7 からなる案内レール 7 8 が設けられている。発射装置ユニット 1 9 4（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 3 7 に向けて打ち込まれる。

【0073】

遊技領域 3 7 の中央部には、センター役物 3 0 0 が配置されている。このセンター役物 3 0 0 は、遊技領域 3 7 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 3 0 0 は略長方形の開口部 3 0 1 を有しており、この開口部 3 0 1 には演出表示装置 1 1 5 が配置されている。また、センター役物 3 0 0 は枠状装飾体 3 7 0 を有しており、この枠状装飾体 3 7 0 は、開口部 3 0 1 の開口縁に沿って設けられている。

【0074】

センター役物 3 0 0 の下方には、遊技領域 3 7 に向けて打ち込まれた遊技球を受入れ可能な第 1 始動口 3 9 0 が配置されている。第 1 始動口 3 9 0 の下方には、一对の可動片 3 9 6 を有する第 3 始動口 3 9 4（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 3 9 4 は、一对の可動片 3 9 6 が閉状態であるときは遊技球を受入れることが不可能または受入れ困難となっており、この一对の可動片 3 9 6 が開状態であるときは、第 1 始動口 3 9 0 よりも遊技球の受入れが容易となる。なお、図 1 0 および図 1 1 に図示されている一对の可動片 3 9 6 は、開状態および閉状態のいずれも実線で表されている。

【0075】

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。

【0076】

第 1 始動口 3 9 0 の真上であって且つ枠状装飾体 3 7 0 の下枠 3 7 0 a には開口部 3 7 2 が形成されている。

【0077】

センター役物 3 0 0 の上部には、演出用開閉装置 3 9 8 が設けられている。この演出用開閉装置 3 9 8 は、演出用大入賞口 3 9 8 a と、この演出用大入賞口 3 9 8 a に対応して設けられた演出用大入賞口開閉扉 3 9 8 b とを有している。

【0078】

演出用大入賞口 3 9 8 a 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 3 9 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 3 9 8 a に受け入れられた遊技球を視認できる。一方、上側の開口部は、後述する演出用大入賞口開閉扉 3 9 8 b によって開閉

10

20

30

40

50

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。

【0079】

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

【0080】

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

【0081】

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

【0082】

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

【0083】

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

も良い。

【0084】

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。

【0085】

また、本実施形態において、「左側」とは、遊技者からみた左側を意味する。

【0086】

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。

【0087】

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。

【0088】

センター役物300の右下には、後述する第1特別図柄抽選手段700による抽選結果を表示する第1特別図柄表示器84、第2特別図柄抽選手段710による抽選結果を表示する第2特別図柄表示器86、第1特別図柄抽選手段700による抽選の保留数を表示する第1特別図柄保留表示器88および第2特別図柄抽選手段710による抽選の保留数を表示する第2特別図柄保留表示器90が設けられている。また、普通図柄抽選手段720による抽選結果を表示する普通図柄表示器82と、普通図柄抽選手段720による抽選の保留数を表示する普通図柄保留表示器92とが設けられている。

【0089】

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

【0090】

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。

【0091】

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。

【0092】

本実施形態の遊技盤5は、主要な構成部品毎に分解すると、図12および図13に示すように、前側から、案内レール78を備えた前構成部材79と、枠状のセンター役物300と、大当たり遊技用開閉装置400、第3始動口394、および一般入賞口404を備えた入賞口ユニット260と、通過ゲート402を備えたサイド装飾部材262と、前側からセンター役物300、入賞口ユニット260、およびサイド装飾部材262を取付け

10

20

30

40

50

るための適宜大きさの貫通孔 2 6 4 を複数有した板状の遊技盤ベース 2 6 6 と、遊技盤ベース 2 6 6 の後側に取付けられる枠状開口部を有した裏ユニット 2 7 0 と、裏ユニット 2 7 0 の開口部を後側から閉鎖するように裏ユニット 2 7 0 に固定される演出表示装置 1 1 5 と、裏ユニット 2 7 0 の下側に配置されると共に遊技盤ベース 2 6 6 の後面側に取付けられ、副制御基板ボックス 1 3 0 および主制御基板ボックス 1 3 2 を支持し且つ遊技領域 3 7 に打ち込まれた遊技球を遊技盤 5 から排出するアウト口流路を有した基板ボックスホルダ 2 6 8 とを主に備えている。

【0093】

[センター役物における第 1、第 2、および第 3 ステージについて]

図 10 および図 11 を参照しつつ説明する。図 10 および図 11 に示すように、センター役物 3 0 0 は、枠状装飾体 3 7 0 の下枠 3 7 0 a 付近に、第 1 棚部（以下、「第 1 ステージ 3 3 0」と称する。）と、遊技球の流下方向について第 1 ステージ 3 3 0 よりも下流側に配置された第 2 棚部（以下、「第 2 ステージ 3 5 0」と称する。）とを有している。第 2 ステージ 3 5 0 が配置されている位置は、第 1 ステージ 3 3 0 に対して演出表示装置 1 1 5 の反対側（即ち前方（遊技者）側）である。

【0094】

枠状装飾体 3 7 0 の左枠 3 7 0 b の上下方向の略中央付近（即ち枠状装飾体 3 7 0 の側方）には、流下する遊技球を、第 1 ステージ 3 3 0 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 3 1 6」と称する。）に受入れ可能な第 1 ワープ入口 3 0 6 が設けられている。

【0095】

また、第 1 ワープ入口 3 0 6 の下方には第 2 ステージ誘導路（以下、「第 2 ワープ 3 1 8」と称する。）に受入れ可能な第 2 ワープ入口 3 0 8 が、第 1 ワープ入口 3 0 6 と並設されている。

【0096】

第 1 ワープ入口 3 0 6 および第 2 ワープ入口 3 0 8 の下方には、それぞれ、第 1 ワープ入口 3 0 6 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 3 0 8 に遊技球を誘導する第 2 ワープ誘導片 3 1 0 が設けられている。この第 2 ワープ誘導片 3 1 0 は、枠状装飾体 3 7 0 から左方（即ち、センター役物 3 0 0 から遊技領域 3 7）に向けて突出している。これにより、第 2 ワープ入口 3 0 8 が第 1 ワープ入口 3 0 6 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 3 0 6 に導かれなかった場合であっても、第 2 ワープ入口 3 0 8 に受入れられる期待感が高まり、興味が高められる。

【0097】

第 1 ステージ 3 3 0 には、第 1 ワープ出口側端部 3 3 6 から第 1 ワープ反出口側端部 3 3 8 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 3 3 2 が第 1 ステージ 3 3 0 の左右方向の略中央部に形成されており、この山部 3 3 2 の左右両側には、山部 3 3 2 と連続的に連なった谷部 3 3 4 が形成されている。

【0098】

なお、山部 3 3 2 の高さは、第 1 ワープ出口側端部 3 3 6 および第 1 ワープ反出口側端部 3 3 8 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 3 1 2 から排出された遊技球は、山部 3 3 2 を乗り越えることができ、第 1 ワープ出口側端部 3 3 6 と第 1 ワープ反出口側端部 3 3 8 との間を往復して転動することができる。

【0099】

第 2 ステージ 3 5 0 の略中央部には、高台部 3 5 2 が形成されている。この高台部 3 5 2 は、第 1 ステージ 3 3 0 の山部 3 3 2 の前方に位置している。第 2 ステージ 3 5 0 は、高台部 3 5 2 の他、第 2 ワープ出口側端部 3 5 6 からこの高台部 3 5 2 にかけて曲面が形成された湾曲部 3 5 4 を有している。また、第 2 ワープ反出口側端部 3 5 8 から高台部 3 5 2 にかけて曲面が形成された湾曲部 3 5 4 を有している。これらの湾曲部 3 5 4 は、高台部 3 5 2 よりも下方に湾曲している。

【0100】

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

【0101】

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

【0102】

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

【0103】

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、興味が高められる。

【0104】

枠状装飾体370の下枠370a付近であって且つ演出表示装置115と第1ステージ330との間には、演出表示装置115に隣接するセンター電飾部302が形成されている。このセンター電飾部302には、センター役物300の幅方向に沿って柵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。

【0105】

センター電飾部302の左右方向の略中央部であって且つ第1ステージ330の山部332に対応する位置には、遊技球を受入れ可能な第2始動口392が形成されている。即ち、第2始動口392は、遊技球の流下方向である第2ステージ350側ではなくその反対方向（第1ステージ330の後方側）に設けられている。これにより、遊技者から見て遊技球の第2始動口392への入賞を視認し易くなる。これは、第2ステージ350が第1ステージ330よりも下方に形成されており且つ第1ステージ330と第2ステージ350との間に後述するステージ仕切壁364が設けられているからである。

【0106】

また、第1ステージ330の山部332には、第2始動口392に遊技球を導くための第2始動誘導口340が形成されている。この第2始動誘導口340は、山部332から第2始動口392にかけて下方に傾斜しており、これにより、第2始動口392に遊技球が導かれるようになっている。従って、第1ステージ330上を転動している遊技球が山部332付近で転動する勢いがなくなったとき、この第2始動誘導口340によって第2始動口392に導かれ易くなる。

【0107】

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）を通して、遊技盤5の背後に排出される。

【0108】

第1ステージ330の谷部334には、第2ステージ350に遊技球を流下させるための第1ステージ傾斜溝342が形成されている。この第1ステージ傾斜溝342は、谷部334から第2ステージ350にかけて（即ち、後方から前方に向けて）下方に傾斜しており、これにより、第2ステージ350に遊技球が導かれるようになっている。従って、第1ステージ330上を転動している遊技球が山部332を乗り越える勢いがなくなったとき、この第1ステージ傾斜溝342によって第2ステージ350に導かれ易くなる。第1ワープ出口側端部336と第1ワープ反出口側端部338との間を往復して転動するだけの勢いがなくなった遊技球は、山部332から第3始動口394に入賞する可能性よりも、谷部334から第2ステージ350に導かれる可能性の方が極めて高い。

10

【0109】

第1ステージ330と第2ステージ350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を通して第1ステージ330から第2ステージ350に流下する。

20

【0110】

第2ステージ350の左右方向の略中央部（即ち、第1ステージ330の山部332に対応する部位）であって且つ高台部352に対応する位置には、第1始動口誘導路374を介して枠状装飾体370の下枠370aに形成された開口部372に連通する第1始動誘導口368が形成されている。即ち、第1始動誘導口368は、遊技球の流下方向側ではなくその反対方向（第2ステージ350の後方側）に設けられている。これにより、遊技者から見て遊技球が第1始動誘導口368に受入れられることを視認し易くなる。

【0111】

第1始動誘導口368に導かれた遊技球は、第1始動口誘導路374を通して開口部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に入賞する期待感是非常に大きなものとなる。ただし、第1始動口390の真上には釘が配置（図示せず）されており、この釘によって第1始動口390への遊技球の入賞が阻害されることがある。従って、第1始動口誘導路374を通して開口部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。

30

【0112】

高台部352の左右方向の略中央部は第1始動誘導口368の位置に対応しており、高台部352の両端から略中央部にかけて（即ち、第1始動誘導口368側に向けて）下方に傾斜する傾斜部353を有している。また、高台部352の略中央部には、後述する第3棚部（以下、「第3ステージ376」と称する。）に遊技球を導くための前方傾斜溝360が形成されている。また、前方傾斜溝360の内側にはさらに、遊技球を第1始動誘導口368に導くための第1始動誘導口誘導溝362が形成されている。即ち、高台部352の略中央部には、後方から前方に向けて下方に傾斜する前方傾斜溝360が形成されていると共に、この前方傾斜溝360の内部にさらに、前方から後方にかけて下方に傾斜する第1始動誘導口誘導溝362が形成されていることとなる。これにより、前方傾斜溝360付近で左右に転動する勢いがなくなった遊技球は、第1始動誘導口誘導溝362に沿って第1始動誘導口368に導かれる場合と、前方傾斜溝360に沿って第3ステージ

40

50

376に流下する場合とがある。

【0113】

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。

【0114】

このように、高台部352の略中央部に第1始動誘導口誘導溝362が形成されているので、第1始動誘導口368に遊技球が導かれる期待感、山部332から第2始動口392に入賞する期待感よりも極めて高くなる。また、第2始動口392には第1ワープ入口306からセンター役物300内に受入れられた遊技球のみが入賞可能である一方、第1始動口390には第1ワープ入口306または第2ワープ入口308からセンター役物300内に受入れられた遊技球のみでなく、センター役物300の左側を流下した遊技球が、釘によって誘導されて第1始動口390に入賞する場合もある。このように、第1始動口390に遊技球が入賞する確率は、第2始動口392に遊技球が入賞する確率よりも高いものとなる。

【0115】

[センター役物における第1、第2ワープ、および光透過部材について]

図14～図18を参照しつつ説明する。図14は、遊技盤を斜め前方から示す斜視図であって、装飾カバーを取り外すことによって第1ワープおよび第2ワープを視認可能とした斜視図である。図15は、第1ワープおよび第2ワープの周辺の構成を示す斜視図である。図16は、光透過部材と第1ワープおよび第2ワープとの位置関係を示した図である。図17は、図16とは異なる位置の光透過部材の構成を示す分解斜視図である。図18は、図17に係る光透過部材を含む断面図である。

【0116】

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

【0117】

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

【0118】

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。

【0119】

また、図 15 に示すように、第 1 ワープ 316 および第 2 ワープ 318 の後方には、演出用の光源 380 が配置される。光源 380 は、ベース 382 と複数の LED 384 とを有しており、ベース 382 に複数の LED 384 が配列されている。なお、光源 380 (ベース 382 および LED 384)、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。

【0120】

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

10

【0121】

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

【0122】

20

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

【0123】

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

30

【0124】

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。

【0125】

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

40

【0126】

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

【0127】

本実施形態のセンター役物 300 における外周に配置された電飾部材 379 の内、センター役物 300 の正面視右下側の電飾部材 379、つまり、各ステージ 330、350、

50

376よりも下方に延びだし、普通図柄表示器82、第1および第2特別図柄表示器84、86、第1および第2特別図柄保留表示器88、90、普通図柄保留表示器92の近傍（左側）に配置された電飾部材379では、図17および図18に示すような、形状に特徴のある光透過部材389が用いられている。

【0128】

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

10

【0129】

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

【0130】

この第1光誘導部389dによって、入射側端部389a側から入った光が光透過部材389の内部で第1光誘導部389dに到達すると、その光の一部が第1光誘導部389dで光透過部材389の長手方向に沿った方向に反射し、光透過部材389内部をその長手方向の先端部側に向かって光が進むこととなる。なお、第1光誘導部389dでは反射されずに、第1光誘導部389dから光透過部材389の外部へ放射される光があり、外部へ放射された光は、切欠き部389c前方の装飾カバー386を照射することとなる。

20

【0131】

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

30

【0132】

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

40

【0133】

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

【0134】

[裏ユニットと演出表示装置との関係について]

図19～図23を参照しつつ説明する。図19は、裏ユニットと演出表示装置とを組付

50

けた状態で前方から示す斜視図である。図 20 は、図 19 を後方から示す斜視図である。図 21 は、裏ユニットを後方から示す斜視図である。図 22 は、演出表示装置の背面図である。図 23 は、裏ユニットと演出表示装置等とを分解して前方から示す斜視図である。

【0135】

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

10

【0136】

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

【0137】

一方、演出表示装置 115 は、図 22 に示すように、その外形が略矩形状に形成されており、左右一方の側面（背面視左側の側面）で上下方向に互いに離反した位置に形成され、外方に向かって突出する二つの着脱突起 420 と、着脱突起 420 が形成された側面とは反対側の他方の側面（背面視右側の側面）で上下方向の略中央に形成され、外方に向かって突出する着脱係止部 422 とを備えている。これら、着脱突起 420 および着脱係止部 422 は、裏ユニット 270 の着脱溝 414 および着脱機構 418 と対応するように形成されている。

20

【0138】

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

30

【0139】

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

【0140】

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

40

【0141】

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

50

しまい作業にかかる時間が長くなったり、無理に取り外して破損したりする恐れがある。

【0142】

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

【0143】

[裏ユニットの全体構成について]

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

【0144】

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

【0145】

この演出用役物430は円筒状の役物回転体432を有しており、この役物回転体432の内部には、図24に示すようにフィギュア434が収容されている。この役物回転体432は、円周方向の一部が、内部を視認できる透明部材で構成されており、円周方向の一部とは異なる他の部が、内部を視認できない不透明部材で構成されている。ただし、透明部材に代えて開口部が形成されていても良い。内部に収容されたフィギュア434を視認できればその態様は限定されない。

【0146】

なお、この明細書において、フィギュア434を視認できる側を演出側領域、フィギュア434を視認できない側を装飾側領域と称する。

【0147】

この演出用役物430の役物回転体432は、長手方向に伸びる中心（即ち役物回転体432の長手方向を横切る断面の中心線）を回転中心として回転自在に構成されている。従って、その回転位置によって、遊技者からフィギュア434を視認できたりまたは視認できなかったりする。即ち、不透明部材が前方（遊技者側）となる場合にはフィギュア434を視認できず（図10参照）、透明部分が前方となる場合にはフィギュア434を視認することができるようになっている（図24参照）。

【0148】

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。

【0149】

このフィギュア434を視認できないとき、役物回転体432の前面には「歌姫伝説」の文字を視認することができる。詳細な構成は後述するが、この文字は光を透過可能な透明部材で構成されており、また、この文字の後方にはLED等の光源が配置されている。この光源から遊技盤5の前方に向けて発光させると、「歌姫伝説（装飾文字）」が点灯する。そして、光源の点灯態様を様々な態様とすることで、演出用役物430を装飾部材として用いることもできるようになっている。

【0150】

つまり、この演出用役物 4 3 0 は、役物回転体 4 3 2 が、フィギュア 4 3 4 が視認できる演出位置と、フィギュア 4 3 4 が視認できず「歌姫伝説」の装飾文字が視認できる装飾位置との間を任意に回転可能な構成となっている。

【0151】

従って、演出用役物 4 3 0 は、フィギュア 4 3 4 を視認できるときは演出用役物 4 3 0 として機能し、フィギュア 4 3 4 を視認できないとき（即ち装飾文字を視認できるとき）は装飾部材として機能するので、遊技盤 5 の領域を有効に活用できると共に、役物回転体 4 3 2 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味が高められる。

【0152】

また、図 2 5 および図 2 7 に示すように、演出用役物 4 3 0 と演出用開閉装置 3 9 8 との間には、演出用大入賞口 3 9 8 a から受入れられた遊技球を演出用役物 4 3 0 に向けて導く役物誘導路 4 3 6 が設けられている。

【0153】

この役物誘導路 4 3 6 は、演出用開閉装置 3 9 8 から演出用役物 4 3 0 に向けて下方に傾斜している（図 2 5 参照）。これにより、演出用大入賞口 3 9 8 a に受入れられた遊技球は、演出用役物 4 3 0 に向けて役物誘導路 4 3 6 上を転動する。また、役物誘導路 4 3 6 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 4 3 6 上を転動する遊技球を視認することができるようになっている。

【0154】

ここで、上述した演出用役物 4 3 0、役物誘導路 4 3 6 等は、裏箱 4 1 0 に夫々支持されるようになっており、裏ユニット 2 7 0 を構成する構成部材とされている。つまり、裏ユニット 2 7 0 は、演出用大入賞口 3 9 8 a を有した演出用開閉装置 3 9 8 と、演出用開閉装置 3 9 8 の演出用大入賞口 3 9 8 a に受入れられた遊技球を誘導する役物誘導路 4 3 6 と、役物誘導路 4 3 6 によって誘導された遊技球が内部に進入することで遊技球を用いた演出を行うことができる演出用役物 4 3 0 と、演出用開閉装置 3 9 8、役物誘導路 4 3 6、および演出用役物 4 3 0 等を夫々所定位置に保持すると共に前後方向に貫通する矩形形状の開口部 4 1 2 を有した裏箱 4 1 0 とを主に備えている。

【0155】

また、裏ユニット 2 7 0 には、演出用役物 4 3 0 の上部に配置され役物誘導路 4 3 6 により誘導された遊技球を、演出用役物 4 3 0 内、または外（演出用役物 4 3 0 内に入進させることなく外部へ排出する）の何れかに振分ける振分機構 4 3 8 と、振分機構 4 3 8 によって演出用役物 4 3 0 外へ振分けられた遊技球が流通する演出用役物裏球経路上部材 4 2 4 と、演出用役物裏球経路下部材 4 2 6（図 4 3 参照）とを更に備えている。なお、図 2 8 中符号 4 4 0 は、後述のランプ駆動基板 6 8 8 を収容したランプ駆動基板ボックスである。

【0156】

更に裏ユニット 2 7 0 には、上述したセンター役物 3 0 0 における杵状装飾体 3 7 0 を光装飾するための複数の光源 3 8 0 と、ステージ 3 3 0、3 5 0、3 7 6 近傍に配置されたセンター電飾部 3 0 2 の光源となるセンター装飾ランプ 3 0 4 等を有したセンター光源部 4 4 2 とを備えている（図 2 5 および図 2 8 等を参照）。このセンター光源部 4 4 2 は、図示は省略するが、複数の LED を有したベース基板と、ベース基板の上側に配置され LED からの光を拡散させる拡散レンズとを備えており、センター電飾部 3 0 2 の他に、各ステージ 3 3 0、3 5 0、3 7 6 等を光装飾できるようになっている。

【0157】

この裏ユニット 2 7 0 では、図示するように、上部に振分機構 4 3 8 が備えられた演出用役物 4 3 0、役物誘導路 4 3 6、各光源 3 8 0、およびセンター光源部 4 4 2 等が、前側から裏箱 4 1 0 に取付けられるようになっている。また、演出用開閉装置 3 9 8、演出用役物裏球経路上部材 4 2 4、演出用役物裏球経路下部材 4 2 6、およびランプ駆動基板ボックス 4 4 0 等が、裏側から裏箱 4 1 0 に取付けられるようになっている。

10

20

30

40

50

【0158】

〔裏ユニットにおける演出用役物および振分機構の構成について〕

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

10

【0159】

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

20

【0160】

また、演出用役物430には、透明な第2閉鎖部材452を介してセンター役物300における枠状装飾体370の所定範囲（具体的には、右枠370c）に光を照射するための光源454が備えられている。この光源454は、上記の光源380と同様に、複数のLED456と、LED456が取付けられる光源基板458とから構成されており、役物回転体432の長さ（上下方向の長さ）と略同じ長さの光源基板458に、LED456が列状に取付けられている（図34参照）。

【0161】

この演出用役物430における役物回転体432は、フィギュア434等を保持する役物回転体本体460を備えている。この役物回転体本体460は、上下に配置された円盤状の天板部462および底板部464と、天板部462と底板部464とで形成される円筒空間を、円周方向に分割して二つの空間（球流通空間460aと装飾空間460b）を形成する隔壁部466とを備えている（図37および図38参照）。

30

【0162】

この役物回転体本体460の天板部462には、その上面中心に軸受溝462aが形成されていると共に、上下方向に貫通し遊技球が通過可能な長孔462bが形成されている。この長孔462bは、隔壁部466によって区画された一方の空間（球流通空間460a）と連通するように形成されていると共に、球流通空間460aの周方向端部（図36において左側端部）近傍に配置されている。

40

【0163】

一方、役物回転体本体460の底板部464には、その略中心に配置される開口464aと、球流通空間460a側に配置され円弧状に列設された複数の通孔464bとが備えられており、開口464aおよび通孔464bは上下方向に貫通した形態とされている（図37および図38参照）。

【0164】

また、役物回転体432には、隔壁部466によって区画された球流通空間460a内に、所定のキャラクタを立体的にデフォルメして造形したフィギュア434と、フィギュア434の略中心に向けて長孔462bを通過した遊技球を役物回転体432内に放出する球放出部材468と、球放出部材468の下方に配置され左右方向に延びると共に左右

50

方向の略中心で水平方向に延びる軸（後述する支持軸４７４）周りに回動可能とされた第１演出樋４７０と、第１演出樋４７０の下方に配置された第２演出樋４７２とを更に備えている。

【０１６５】

これら球放出部材４６８、第１演出樋４７０および第２演出樋４７２は、いずれも、遊技球が転動する態様を視認できるように透明部材で構成されている。

【０１６６】

このフィギュア４３４は、片手４３４ａを前方向に差し出した態様で配置されている。また、フィギュア４３４には、片手４３４ａの真上に支持軸４７４が支持されている。この支持軸４７４は、前後方向を長手方向とする軸である。即ち、片手４３４ａと支持軸４
74とが略平行となる。第１演出樋４７０は、フィギュア４３４の片手４３４ａに支えら
れるように片手４３４ａに固定して配置されていると共に、支持軸４７４に支持されてい
る。

10

【０１６７】

この支持軸４７４は、フィギュア４３４の片手４３４ａおよび第１演出樋４７０と一体的に構成されていると共に、所定の角度範囲内で回転自在に構成されている（詳細は後述する）。なお、支持軸４７４は、隔壁部４６６によって軸支されると共に、片手４３４
a側とは反対側の端部が隔壁部４６６を貫通して装飾空間４６０b側へ延びだしている（図
38参照）。

【０１６８】

また、第１演出樋４７０の下方に配置された第２演出樋４７２は、一方の端（本実施形態では右端４７２a）から他方の端（本実施形態では左端４７２b）にかけて傾斜している。なお、第１演出樋４７０および第２演出樋４７２は、平面視において役物回転体４
32の周方向に沿った円弧形状とされており、その外形が役物回転体本体４６０の円筒外周
から突出しないような形態となっている（図35および図42等を参照）。

20

【０１６９】

また、役物回転体４３２には、球流通空間４６０a内に、支持軸４７４の下方であって且つ左側には第１の演出口４７６が、支持軸４７４の下方であって且つ右側には第２演出樋４
72に連通する第２演出樋誘導口４７８が、それぞれ形成されている。支持軸４７４
が反時計回りの方向に回転限界まで回転したとき、第１演出樋４７０の左端４７０bが第
1の演出口４７６の上方に位置する。一方、支持軸４７４が時計回りの方向に回転限界ま
で回転したとき、第１演出樋４７０の右端４７０aが第２演出樋誘導口４７８の上方に位
置する。

30

【０１７０】

なお、この第１演出樋４７０は、その両端の右端４７０aと左端４７０bとを同じ高さ（水平状態）となるようにすると、中心部分が右端４７０aおよび左端４７０bよりも下
方の位置となるような形状となっている。つまり、第１演出樋４７０は中央が下がった形
状となっている。これにより、第１演出樋４７０が略水平状態の時に、球放出部材４６
8から放出された遊技球が供給されると、第１演出樋４７０上を左右方向に揺動するよう
な動きをさせることができるようになっている（図29参照）。

40

【０１７１】

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

50

場合、第1演出樋470が略水平状態の時は、第1演出樋470の右端470aと第2演出樋誘導口478とが非連通状態となっているので、遊技球は第2演出樋誘導口478へと誘導されず隔壁部466に衝突して反射し、第1演出樋470の中央つまり左端470bに向かって転動することとなる。

【0172】

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

10

【0173】

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

20

【0174】

また、第2演出樋472の左端472bの下方には、第2の演出口480が形成されている。即ち、第1の演出口476と第2の演出口480とが上下に並んで形成されている。これら、第1の演出口476および第2の演出口480は、隔壁部466を貫通して装飾空間460b側と連通しており、受入れた遊技球が装飾空間460b側へ送られるようになっている。なお、隔壁部466の装飾空間460b側には、第1の演出口476および第2の演出口480に受入れられた遊技球を、役物回転体本体460の円筒外周まで誘導する第1誘導部466aおよび第2誘導部466bが形成されている。

【0175】

30

ここで、第1の演出口476は青色、第2演出樋誘導口478および第2の演出口480は赤色で構成されている。これにより、第1演出樋470による一球の遊技球を左右に振り分けつつ、当たりであるか外れであるかについては、上下に並んで形成された各演出口への遊技球の受入れによって判断できるようになっている。

【0176】

ところで、役物回転体本体460では、図40に示すように、天板部462における長孔462bの後端が、隔壁部466の一般形状に対して装飾空間460b側に食込んだ位置に配置されていると共に、長孔462bが球流通空間460aのみと連通するように、長孔462bの下方所定範囲（第1演出樋470の略回動上端まで）において、隔壁部466が装飾空間460b側に突き出すことで球流通空間460a側が窪んだ凹部466cが形成されている。

40

【0177】

一方、球放出部材468は、天板部462の下側に配置される扇形状の装飾部468aと、装飾部468aの一方の端部（左端部）から下方に延び役物回転体本体460における隔壁部466の凹部466c前側上部を覆う被覆部468bと、被覆部468bの下方で凹部466cの底面と略連続し第1演出樋470の中央部上方付近に延び出す放出部468cとを備えている。

【0178】

この球放出部材468が、役物回転体本体460に取付けられることで、後述する演出用役物ベース446の落下口536bに落下した遊技球が、長孔462b内の前側部分か

50

ら進入し、被覆部 4 6 8 b により凹部 4 6 6 c へと誘導される。その際に、被覆部 4 6 8 b の上方で遊技球の移動に沿うように長孔 4 6 2 b が形成されている、つまり、長孔 4 6 2 b により被覆部 4 6 8 b の上側部分が高くなっている、遊技球が天板部 4 6 2 の裏側と当接することなく凹部 4 6 6 c へ良好に誘導されるようになっている。そして、被覆部 4 6 8 b と凹部 4 6 6 c とにより遊技球を凹部 4 6 6 c の底面まで降下させた上で、凹部 4 6 6 c の底面から放出部 4 6 8 c を介して第 1 演出樋 4 7 0 に供給させることができるようになっている（図 4 0 参照）。

【0179】

更に、役物回転体 4 3 2 には、球流通空間 4 6 0 a 内に、第 2 演出樋 4 7 2 の下方の隔壁部 4 6 6 に取付けられ回転軸 4 8 2 が隔壁部 4 6 6 を貫通して装飾空間 4 6 0 b 側に突出する球振分部モータ 4 8 4 と、球振分部モータ 4 8 4 を覆うように前側に配置され表面がメッキ装飾されたモータカバー 4 8 6 とが備えられている。このモータカバー 4 8 6 によって球振分部モータ 4 8 4 が、遊技者から見えなくなっている。なお、本例では、球振分部モータ 4 8 4 がステッピングモータとされている。

【0180】

また、モータカバー 4 8 6 の前側には、透明部材からなるシャンデリア状の装飾レンズ 4 8 8 と、装飾レンズ 4 8 8 の前面を覆うと共に外面が役物回転体本体 4 6 0 の外周面と略一致するような部分円筒面形状とされた透明部材からなるカバーレンズ 4 9 0 とが備えている。モータカバー 4 8 6 のメッキ装飾と、透明な装飾レンズ 4 8 8 とによって、煌びやかでゴージャスな印象を与えられるようにしている。

【0181】

このカバーレンズ 4 9 0 は、上下方向に延びる部分円筒形状のカバー部 4 9 0 a と、カバー部 4 9 0 a の下端から役物回転体本体 4 6 0 の回転中心に向かって略水平に延びる板状の底部 4 9 0 b とを備え、断面が略 L 字形状とされている（図 4 1 参照）。なお、図示は省略するが、カバーレンズ 4 9 0 のカバー部 4 9 0 a には、文字等を図案化した磨り装飾が施されている。

【0182】

このカバーレンズ 4 9 0 は、カバーレンズ 4 9 0 における底部 4 9 0 b の外側端部近傍の下側に配置される光入射部 4 9 0 c と、光入射部 4 9 0 c から底部 4 9 0 b 内に入射した光をカバー部 4 9 0 a と底部 4 9 0 b とが接する方向に反射誘導させる第 1 光誘導部 4 9 0 d と、カバー部 4 9 0 a と底部 4 9 0 b とが接する位置に配置され第 1 光誘導部 4 9 0 d からの光をカバー部 4 9 0 a の上端面の方向に反射誘導させる第 2 光誘導部 4 9 0 e と、カバー部 4 9 0 a の上端面に配置され第 2 光誘導部 4 9 0 e からの光をカバーレンズ 4 9 0 の内側斜め上方に向けて外部に放射する光放射部 4 9 0 f とを更に備えている。

【0183】

このカバーレンズ 4 9 0 における第 1 光誘導部 4 9 0 d は、底部 4 9 0 b の外側端部（役物回転体本体 4 6 0 の中心に向かう側の端部）を、その上側が面取り（C 面取り）状に切り欠かれるような形状とすることで形成されている。また、第 2 光誘導部 4 9 0 e は、カバー部 4 9 0 a と底部 4 9 0 b とが接する部分を、内外共に面取り（C 面取り）された形状とすることで形成されている。更に、光放射部 4 9 0 f は、カバー部 4 9 0 a の上端を、カバーレンズ 4 9 0 の内側が低くなるようにして、その垂直線がフィギュア 4 3 4 の方向を向くような面取り（C 面取り）形状とすることで形成されている。

【0184】

このカバーレンズ 4 9 0 によると、光入射部 4 9 0 c から内部に入射された光をカバー部 4 9 0 a 上端の光放射部 4 9 0 f まで導いて、その光放射部 4 9 0 f から放射させて、カバーレンズ 4 9 0 の上方に配置されたフィギュア 4 3 4、第 1 演出樋 4 7 0、および第 2 演出樋 4 7 2 を下側から照明できるようになっている。

【0185】

なお、カバーレンズ 4 9 0 の第 1 光誘導部 4 9 0 d に接するように、表面がメッキ処理されたモータカバー 4 8 6 の一部が配置されており、このモータカバー 4 8 6 においても

光が反射することで第2光誘導部490e方向に反射される光を相対的に多くすることができるようにしている。

【0186】

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

【0187】

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

【0188】

この回動駆動機構492は、図示するように、第1リンク部材494の長さが、第2リンク部材496の長さの約二倍の長さとしてされている。これにより、球振分部モータ484によって第2リンク部材496が所定角度回動させられると、第2リンク部材496および第1リンク部材494を介して支持軸474が所定角度の約半分の角度、回動するようになっていく。つまり、球振分部モータ484の回転角度が約半分になって、第1演出樋470を軸支する支持軸474に伝達されるので、球振分部モータ484の回転誤差に対して第1演出樋470の回転誤差が約半分となり、第1演出樋470の回動制御をより綿密に制御できると共に、第1演出樋470を滑らかに回動させることができるようになっていく。

【0189】

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

【0190】

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

【0191】

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

【0192】

この装飾部材502は、役物回転体本体460の円筒外周と略一致するような部分円筒面形状とされ「歌姫伝説」の文字を備え透光性を有する部材からなる装飾レンズ504と、装飾レンズ504の裏側に配置される板状の拡散レンズ506と、拡散レンズ506の

10

20

30

40

50

裏側に配置され基板 508 の所定位置に複数の LED 510 が備えられた光源基板 512 とを備えている。

【0193】

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

【0194】

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

【0195】

また、装飾部材 502 の光源基板 512 は、図示するように、その基板 508 が拡散レンズ 506 の裏面と接するぐらいに接近した位置に配置されると共に、LED 510 からの光が拡散レンズ 506 の光入射部 506c に照射されるように、LED 510 の発光部が上下方向を向くように基板 508 に取付けられている。つまり、LED 510 が、拡散レンズ 506 の上下端部および開口部 506d に形成された光入射部 506c と夫々対面するように基板 508 に取付けられている。

【0196】

この装飾部材 502 は、光源基板 512 の LED 510 によって上下方向に発せられた光が、拡散レンズ 506 の光放射部 506a により形成される面に対して直角方向に配置された光入射部 506c に照射されると、その光入射部 506c から拡散レンズ 506 内へと進入する。そして、拡散レンズ 506 内に進入した光のうち、装飾レンズ 504 が配置された側とは反対側（基板 508 が配置された側）に向かった光が、光反射部 506b に到達してその複数の V 溝により装飾レンズ 504 側（光放射部 506a 側）に反射して、光放射部 506a から装飾レンズ 504 へと放射される。その際に、この光放射部 506a には、上下方向に延びる複数の帯状凸レンズを備えているので、光放射部 506a から放射される光が上下方向に対して直角方向に拡散するように放射される。

【0197】

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

【0198】

ところで、装飾レンズの裏側に光源を配置した場合、光源と装飾レンズとの間が近すぎると、光源からの光が十分に拡散する前に装飾レンズに到達してしまい、光源が有るところと無いところで装飾レンズの光具合が異なって面状に発光しない問題がある。そのため、装飾レンズに対して光源を遠ざけることで、光を十分に拡散させて装飾レンズを面状に発光させるようにすることが考えられるが、この場合、装飾レンズと光源との距離が長くなるので、装飾部材全体の厚さが厚くなり、スペース等の関係により装飾レンズを面状に発光させることができなくなり、効果的な光装飾が行えない問題がある。

【0199】

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

【0200】

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

【0201】

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

10

【0202】

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

20

【0203】

更に、役物回転体432には、回転体下基板518の下側に配置され回転駆動ユニット448からの回転駆動を役物回転体432に伝達させるための回転接続部材524が備えられている。この回転接続部材524を役物回転体本体460の底板部464に所定のビスを用いて固定することで、回転接続部材524と底板部464とにより回転体下基板518が挟持固定されるようになっている。

【0204】

この回転接続部材524は、役物回転体本体460の軸芯と略同芯となり回転体下基板518に取付けられた複数の接続コネクタ522全体が下方から望める大きさの円形状に開口する開口部524aと、開口部524aの周縁近傍から下方に延び出した円筒部524bと、円筒部524bの内周に配置され上下方向に延びる複数（本例では二つ）の突起524cとを備えている（図32および図34参照）。この開口部524aは、その大きさが接続コネクタ522と接続する接続プラグ（図示しない）が通過可能な大きさとされ、開口部524aを通して回転する役物回転体432を電氣的に接続できるようになっている。

30

【0205】

本例の演出用役物430における回転駆動ユニット448は、役物回転体432を回転駆動させるための回転部モータ526と、回転部モータ526の回転軸に固定される第1ギア528と、第1ギア528と噛合する第2ギア530aを有し役物回転体432の回転接続部材524と接続すると共に役物回転体432を下側から支持する台座ギア530と、台座ギア530の回転位置を検出することで回転部モータ526の回転位置を検出する回転部モータセンサ532と、回転部モータ526、第1ギア528、台座ギア530、および回転部モータセンサ532を所定位置に支持する回転駆動ユニットケーシング534とを備えている（図34参照）。

40

【0206】

この回転駆動ユニット448における台座ギア530には、上下が開放され回転接続部材524の円筒部524b内に挿入可能な円筒状の台座円筒部530bと、台座円筒部530bの上端部で円筒部524b内の突起524cが嵌合可能な切欠き部530cと、台座円筒部530bの下部外周に形成され第1ギアと噛合し外形が第1ギア528の約二倍

50

の径とされた第2ギア530aと、第2ギアの下側外周に形成され半径方向外側に突出する略扇形状の検出片530dとを主に備えている。

【0207】

また、回転駆動ユニット448の回転駆動ユニットケーシング534には、台座ギア530の台座円筒部530bの内部と連通するような大きさで円形の開口部534aと、開口部534aの外側で周方向所定間隔に備えられ台座ギア530を回転可能に支持する複数（本例では三つ）の支持ローラ534bとが備えられている（図32参照）。複数の支持ローラ534b上に台座ギア530が載置されることで、台座ギア530が回転可能に支持されるようになっている。

【0208】

この回転駆動ユニット448は、台座ギア530の台座円筒部530bを回転接続部材524の円筒部524b内に挿入すると共に、台座円筒部530bの切欠き部530cと円筒部524b内の突起524cとを互いに嵌合させることで、台座ギア530と回転接続部材524とを一体回転可能に接続することができ、回転部モータ526の駆動により役物回転体432を回転させることができるようになっている。

【0209】

また、回転駆動ユニット448の台座ギア530により、役物回転体432の下側を回転可能に軸支するようになっている。なお、回転駆動ユニット448は、役物回転体432を回転駆動させるだけでなく、台座ギア530を介して回転駆動ユニットケーシング534の支持ローラ534bにより役物回転体432の重量も良好に支持できるようになっている。

【0210】

この回転駆動ユニット448における回転駆動ユニットケーシング534の開口部534aおよび台座ギア530の台座円筒部530bにより、役物回転体432下部に備えられた接続コネクタ522が下方から望めるようになっていないと共に、図示しない接続プラグを回転駆動ユニット448の下側から通過させて接続コネクタ522に接続できるようになっている（図32参照）。

【0211】

なお、具体的な構成については図示を省略するが、役物回転体432下部の接続コネクタ522に接続される接続プラグは、裏箱410の演出用役物430が固定支持される部位の下方に形成された回転体中継基板固定部410a（図25および図28参照）に取付けられる回転体中継基板（図示せず）から所定の弛みを持たせた長さの配線コードを介して接続されている。この接続コネクタ522と回転体中継基板との距離は、回転する接続コネクタ522と裏箱410に固定される回転体中継基板との間を、不具合が発生することなく配線コードが振れることのできる距離となっているので、回転する役物回転体432と良好な状態で電氣的に接続することができると共に、配線コードが断線するリスクが可及的に低くなるようになっている。

【0212】

演出用役物430における演出用役物ベース446は、上側に配置され略円盤形状のベース天板部536と、下側に配置されるベース底板部538と、ベース天板部536とベース底板部538との外周縁同士を連結すると共にパチンコ機1に対して前側が開放されたベース外周壁部540とを主に備えている（図34参照）。

【0213】

この演出用役物ベース446におけるベース天板部536には、その上面に役物誘導路436から供給された遊技球を演出用役物ベース446の後側に誘導する上部球誘導路536aと、上部球誘導路536aから外れた位置にベース天板部536を貫通するように穿設され遊技球が通過可能な大きさで円形の落下口536bとが備えられている（図31参照）。この上部球誘導路536aは、役物誘導路436によりベース天板部536の図中左側から供給された遊技球を、ベース天板部536の中心に対して周方向に遊技球を誘導した上で演出用役物ベース446の後側に誘導するようになっている。

【0214】

ベース天板部536における落下口536bは、役物回転体432が、フィギュアが視認できる演出位置にある時に、役物回転体432における長孔462bの前端と略一致するような位置に配置されている。なお、ベース天板部536には、中心に役物回転体本体460の軸受溝462aよりも若干大きい径の通孔536cが備えられている（図34参照）。

【0215】

演出用役物ベース446のベース底板部538には、その中心に役物回転体本体460の下側から下方に突出する回転接続部材524の円筒部524bが通過可能な通孔538aが形成されている（図34参照）。

10

【0216】

本例の演出用役物ベース446におけるベース外周壁部540には、フィギュア434が視認可能となるように、役物回転体432が演出位置に位置した時に、役物回転体432の第1誘導部466aおよび第2誘導部466bと対応する位置にベース外周壁部540を貫通するように第1排出受入口540aおよび第2排出受入口540bが形成されており、役物回転体432の第1の演出口476または第2の演出口480に受入れた遊技球が、第1誘導部466aまたは第2誘導部466bに誘導されて第1排出受入口540aまたは第2排出受入口540bを通してベース外周壁部540の裏側、つまり、演出用役物430の後側に排出されるようになっている。

20

【0217】

また、このベース外周壁部540は、図30に示すように、その後側に、ベース天板部536の上部球誘導路536aと連通する球排出流路542と、球排出流路542とは分離した流路とされ第1排出受入口540aおよび第2排出受入口540bと連通する演出球排出流路544とを備えている。これら球排出流路542および演出球排出流路544は、後側が開放された溝状に形成されており、演出用役物430が裏箱410に取付けられることで、それらの後側が裏箱410により閉鎖され、球排出流路542および演出球排出流路544内を遊技球が良好に流通できるようになっている。

【0218】

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

30

【0219】

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

40

【0220】

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

50

上に供給された遊技球が、第1演出樋470の回動により何れの側に振分けられたかが判るようになっている。

【0221】

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

【0222】

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

10

【0223】

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

【0224】

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

20

【0225】

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

30

【0226】

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

【0227】

40

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

【0228】

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

50

ようになっている。

【0229】

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

【0230】

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

【0231】

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

【0232】

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

【0233】

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

【0234】

〔裏ユニットにおける演出用開閉装置について〕

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

【0235】

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

【0236】

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

【0237】

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

10

【0238】

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

20

【0239】

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

【0240】

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

30

【0241】

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

【0242】

[演出用開閉装置から振分機構までの遊技球の流れについて]

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

40

【0243】

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

【0244】

まず、演出用開閉装置398の演出用大入賞口398aに遊技球が受入れられると、下ケーシング562の排出口562aから排出されると同時に演出用開閉装置カウントセン

50

サ 5 7 2 により検出されて入賞が確定し、ここから下流の遊技球は、遊技球の払い出しや、大当り遊技等の有利遊技状態の発生制御等の遊技者が有利となる遊技制御に関係しない遊技球（所謂、死球）となる。

【 0 2 4 5 】

演出用開閉装置カウントセンサ 5 7 2 によって検出された遊技球は、役物誘導路 4 3 6 へと供給され、演出用役物 4 3 0 の方向へ誘導される。この役物誘導路 4 3 6 は、図示するように、演出用開閉装置 3 9 8 からの遊技球を、左右方向右側へ所定距離誘導させた後に、略直角に後側へ所定距離遊技球を誘導させ、そして、再度遊技球の誘導方向を曲げることで斜め後方から演出用役物 4 3 0 の上部へ向けて遊技球を誘導するようになっている。

10

【 0 2 4 6 】

このように役物誘導路 4 3 6 には、複数の曲がり角が備えられているので、その角毎に遊技球の流通速度が減衰し、遊技球の流れる速度が速くなるのを防止することができるので、役物誘導路 4 3 6 を流通する遊技球を視認し易くすることができ、遊技球の動きを楽しませることができるようになっている。

【 0 2 4 7 】

そして、役物誘導路 4 3 6 によって誘導された遊技球は、まず、振分機構 4 3 8 に到達する。この振分機構 4 3 8 では、そのソレノイド 5 5 2 のプランジャー 5 5 2 a が、通常状態（即ち消磁状態）のときは X 方向側（収容位置）に位置している。そして、役物誘導路 4 3 6 上を振分機構 4 3 8 に向けて転動してきた遊技球は、遊技球保持部材 5 5 4 の収容凹部 5 5 4 a に収容保持される（図 4 8 参照）。

20

【 0 2 4 8 】

遊技球保持部材 5 5 4 に 1 球の遊技球が保持されると、その後に役物誘導路 4 3 6 上を転動してきた遊技球は、遊技球保持部材 5 5 4 の収容凹部 5 5 4 a によって収容保持できないので、上部球誘導路 5 3 6 a を通って遊技盤 5 の後方側（図中の Y 方向側）に排出される（図 4 9 参照）。

【 0 2 4 9 】

ところで、上部球誘導路 5 3 6 a には、役物誘導路 4 3 6 によって斜め後方から前方に向けて遊技球が供給されるため、遊技球の慣性力が上部球誘導路 5 3 6 a の前方側、つまり、遊技球保持部材 5 5 4 の収容凹部 5 5 4 a 側に向いており、遊技球が収容凹部 5 5 4 a に収容され易いようになっている。

30

【 0 2 5 0 】

この収容凹部 5 5 4 a に遊技球が収容された状態でソレノイド 5 5 2 が励磁されると、プランジャー 5 5 2 a が Y 方向に移動する。このとき、連結部材 5 5 6 がピン 5 5 8 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 5 5 4 は、連結部材 5 5 6 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 4 3 0 の役物回転体 4 3 2 の上面には、遊技球が落下できる落下口 5 3 6 b が形成されている。ソレノイド 5 5 2 が励磁して遊技球保持部材 5 5 4 が連結部材 5 5 6 を支点として反時計回りに回転すると、遊技球保持部材 5 5 4 の収容凹部 5 5 4 a に収容保持されている遊技球は、落下口 5 3 6 b から役物回転体 4 3 2 内に落下する（図 5 0 参照）。

40

【 0 2 5 1 】

この落下口 5 3 6 b に落下した遊技球は、役物回転体 4 3 2 の球流通空間 4 6 0 a 内へと進入することとなるが、この際に役物回転体 4 3 2 がフィギュア 4 3 4 を視認できる演出位置に回転させられていて、落下口 5 3 6 b と役物回転体 4 3 2 の長孔 4 6 2 b とが一致しているので、落下口 5 3 6 b から役物回転体 4 3 2 内へ進入できるようになっている。なお、役物回転体本体 4 6 0 における天板部 4 6 2 の長孔 4 6 2 b と、球放出部材 4 6 8 の被覆部 4 6 8 b とにより、落下口 5 3 6 b からの遊技球を一旦後側に送ってから第 1 演出樋 4 7 0 へ供給するようになっている（図 4 0 参照）。

【 0 2 5 2 】

なお、ソレノイド 5 5 2 が消磁状態であれば、遊技球保持部材 5 5 4 によって保持され

50

た遊技球が落下口 5 3 6 b とずれた位置で保持されるので、遊技球保持部材 5 5 4 によって保持された遊技球が役物回転体 4 3 2 内に落下することはない。

【0 2 5 3】

このようにして、演出用開閉装置 3 9 8 に入賞した遊技球が複数であっても、振分機構 4 3 8 によって 1 球の遊技球のみが演出用役物 4 3 0 内に導かれることとなる。これにより、演出用役物 4 3 0 が、1 球の遊技球を用いて演出を行うことが可能となる。

【0 2 5 4】

[主基板および周辺基板の制御的な構成について]

図 5 1 および図 5 2 に基づき説明する。図 5 1 は、制御構成を概略的に示すブロック図であって、主基板周辺の構成を主として示した図である。図 5 2 は、制御構成を概略的に示すブロック図であって、周辺基板周辺の構成を主として示した図である。なお、これらの図面において太線の矢印は電源の接続および方向を示し、細線の矢印は信号の接続および方向を示している。

【0 2 5 5】

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 6 0 0 のグループ（図 5 1 に示す）と、周辺基板 6 6 0 のグループ（図 5 2 に示す）とで分担されている。主基板 6 0 0 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 6 6 0 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。

【0 2 5 6】

図 5 1 に示すように、主基板 6 0 0 は、主制御基板 1 3 1 と払出制御基板 1 9 7 とから構成されている。主制御基板 1 3 1 は、中央演算装置としての CPU 6 0 2、読み出し専用メモリとしての ROM 6 0 4 および読み書き可能メモリとしての RAM 6 0 6 を備えている。

【0 2 5 7】

CPU 6 0 2 は、ROM 6 0 4 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 6 6 0 や払出制御基板 1 9 7 に出力するコマンド信号を作成したりする。

【0 2 5 8】

ROM 6 0 4 には、主制御基板 1 3 1 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。

【0 2 5 9】

なお、主基板 6 0 0 は、電源中継端子板 1 9 9 を介して電源基板 1 9 5 に接続されており、電源基板 1 9 5 から作動用電力が供給されるようになっている。

【0 2 6 0】

この主制御基板 1 3 1 の入力インターフェースには、第 1 始動口 3 9 0 への入賞状態を検出する第 1 始動口センサ 6 4 4、第 2 始動口 3 9 2 への入賞状態を検出する第 2 始動口センサ 6 4 6、第 3 始動口 3 9 4 への入賞状態を検出する第 3 始動口センサ 6 4 8 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 6 5 0 が接続されている。

【0 2 6 1】

また、主制御基板 1 3 1 の入力インターフェースには、パネル中継端子板 6 2 4 を介して、通過ゲート 4 0 2 を遊技球が通過したことを検出するゲートセンサ 6 3 0 および一般入賞口 4 0 4 に遊技球が入賞したことを検出する一般入賞口センサ 6 3 2 が接続されている。

【0 2 6 2】

さらに、主制御基板 1 3 1 の入力インターフェースには、パネル中継端子板 6 2 4 に接続された演出用開閉装置中継端子板 6 2 6 を介して演出用開閉装置カウントセンサ 5 7 2 が接続され、パネル中継端子板 6 2 4 に接続された大当たり遊技用開閉装置中継端子板 6 2 8 を介して大当たり遊技用開閉装置カウントセンサ 6 4 0 が接続されている。

10

20

30

40

50

【0263】

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

【0264】

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

10

【0265】

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

【0266】

さらに、大当たり遊技用開閉装置中継端子板628の出力インタフェースには、第3始動口394の一对の可動片396を駆動する普通電動役物ソレノイド638および大当たり遊技用開閉装置400の大当たり遊技用大入賞口開閉扉400bを駆動する大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド642が接続されており、主制御基板131から、これらの駆動信号が出力されるようになっている。

20

【0267】

一方、払出制御基板197は、中央演算装置としてのCPU608、読み出し専用メモリとしてのROM610および読み書き可能メモリとしてのRAM612を備えている。

【0268】

そして、払出制御基板197は、主制御基板131から入力したコマンド信号を処理し、球払出装装置170や、発射制御基板616に接続された発射モータ192に対して、駆動信号を出力する。これにより、球払出装装置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。

【0269】

なお、主制御基板131と払出制御基板197との間では、それぞれの入出力インタフェースを介して双方向通信が実施されており、たとえば主制御基板131が賞球コマンドを送信すると、これに応じて払出制御基板197から主制御基板131にACK信号が返される。

30

【0270】

また、払出制御基板197には、下皿31に貯えられる遊技球が満タンになったことを検出する下皿満タンスイッチ614も接続されており、この検出に基づいて、「遊技球を下皿31から取り出して下さい」旨の報知がなされる。

【0271】

また、主制御基板131および払出制御基板197には、外部端子板618が接続されており、各始動口390、392、394や各開閉装置398、400への入賞状態、普通図柄・特別図柄の変動状態および抽選結果に基づく遊技状態等の各種情報が、遊技施設に設けられたホールコンピュータ等へ出力されるようになっている。

40

【0272】

一方、周辺基板660は、図52に示すように、周辺制御基板662と表示装置制御基板116とから構成されている。なお、上記の主制御基板131と周辺制御基板662との間では、それぞれの入出力インタフェースと入力インタフェースとの間で一方向だけの通信が行われており、主制御基板131から周辺制御基板662へのコマンド送信はあっても、その逆は行われない。また、周辺基板660に対しても電源中継端子板199を介して電源基板195から作動用電力が供給されるようになっている。

50

【0273】

周辺制御基板662もまた、CPU664をはじめROM666やRAM668等の電子部品を有しており、これら電子部品によって所定の演出制御プログラムを実行することが可能となっている。

【0274】

また、周辺制御基板662には、音声や音楽の基となる音源を記憶したROM672と、ROM672に記憶された音源を基に、演出内容等に応じた音声や音楽を出力する音源IC670とが設けられている。

【0275】

なお、周辺制御基板662と表示装置制御基板116との間では、それぞれの入出力インタフェースとの間で双方向に通信が行われる。

10

【0276】

一方、表示装置制御基板116には、演出表示装置115としての液晶表示器(LCD)が接続されており、表示装置制御基板116には、周辺制御基板662から送信されたコマンド信号を処理し、演出表示装置115に対して駆動信号を出力する。詳しく説明すると、表示装置制御基板116には、CPU678、RAM680、ROM682、VDP684および画像ROM686が備えられている。

【0277】

CPU678は、周辺制御基板662から送られてきたコマンド信号を入出力インタフェースを介して受信するとともに、そのコマンドを基に演算処理を行って、VDP684の制御を行う。RAM680は、CPU678の作業領域を提供すると共に、表示コマンドに含まれる情報を一時的に記憶する。また、ROM682は、CPU678用(表示制御用)のプログラムを保持する。

20

【0278】

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

30

【0279】

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

【0280】

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

40

【0281】

また、ランプ駆動基板688の出力インタフェースには、パネル装飾ランプ690、センター装飾ランプ304、演出用役物430を回転させるための回転部モータ526および演出用役物430の回転位置を検出する回転部モータセンサ532が接続されている。これにより、ランプ駆動基板688は、これらの各ランプの点灯状態を切り替えることが

50

可能であると共に、演出用役物 4 3 0 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 6 8 8 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 6 9 2 が接続されている。なお、排出口検出センサ 6 9 2 は、球排出流路センサ 5 4 6、第 1 演出球排出流路センサ 5 4 8 および第 2 演出球排出流路センサ 5 5 0 により構成されている。

【0282】

また、周辺制御基板 6 6 2 に接続された枠装飾中継端子板 6 7 4 には、前面枠 4 に接続されたスピーカー 1 8、5 7、演出選択スイッチ 6 0 および枠装飾ランプ 6 7 6 等が接続されており、周辺制御基板 6 6 2 には、演出選択スイッチ 6 0 の操作状態に基づいて演出表示装置 1 1 5 に出力される演出態様を切り替えると共に、スピーカー 1 8、5 7 や枠装飾ランプ 6 7 6 に対して駆動信号を出力する。

10

【0283】

[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 5 3 に基づき説明する。図 5 3 は、主制御基板および周辺基板における周辺制御基板の機能的な構成を概略的に示す機能ブロック図である。

【0284】

図 5 3 に示すように、主制御基板 1 3 1 は、第 1 特別図柄抽選手段 7 0 0 と、第 1 特別図柄表示制御手段 8 0 2 と、第 1 特別図柄保留表示制御手段 7 3 0 と、第 1 特別図柄保留カウンタ 7 0 3 と、第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 と、第 2 特別図柄表示制御手段 8 0 4 と、第 2 特別図柄保留表示制御手段 7 3 2 と、第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 と、保留順記憶手段 7 9 0 と、普通図柄抽選手段 7 2 0 と、大当たり遊技実行手段 7 4 8 と、小当たり遊技実行手段 7 4 6 と、開閉動作制御手段 7 4 4 と、確変遊技実行手段 7 4 0 と、普通図柄表示制御手段 8 0 6 と、普通図柄保留表示制御手段 7 3 4 と、普通図柄保留カウンタ 7 2 3 と、時短遊技実行手段 7 4 2 と、第 3 始動口開閉制御手段 7 2 8 と、コマンド送信手段 7 4 9 とを備えている。

20

【0285】

第 1 特別図柄抽選手段 7 0 0 は、遊技球が第 1 始動口 3 9 0 に入賞して第 1 始動口センサ 6 4 4 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 7 0 2 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 7 9 0 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 7 9 0 による保留が解除されると、第 1 特別図柄当否判定手段 7 0 4 によって、長当たり、短当たりまたは小当たりに当選したか否かが判定される。この第 1 特別図柄当否判定手段 7 0 4 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 7 0 2 によって取得した乱数値と ROM 6 0 4 に記憶された特別図柄通常時当たり判定用テーブル 7 0 6 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 7 0 2 によって取得した乱数値と ROM 6 0 4 に記憶された特別図柄確変時当たり判定用テーブル 7 0 8 とに基づいて行われる。

30

【0286】

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 7 4 8 によって開閉装置 3 9 7 の開閉動作が 1 5 ラウンド実行される遊技であり、「短当たり」とは、大当たり遊技実行手段 7 4 8 によって開閉装置 3 9 7 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 7 4 6 によって開閉装置 3 9 7 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 3 9 7 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 7 4 0 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。

40

【0287】

ところで、長当たりに当選すると、開閉装置 3 9 7 の開閉動作が 1 5 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 3 9 8 の開閉動作が 2 ラウンド継続して実

50

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 7 4 0 による確変遊技状態が発生する。

【0 2 8 8】

第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 は、遊技球が第 2 始動口 3 9 2 または第 3 始動口 3 9 4 に入賞して第 2 始動口センサ 6 4 6 または第 3 始動口センサ 6 4 8 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 7 1 2 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 7 1 3 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 7 1 3 による保留が解除されると、第 2 特別図柄当否判定手段 7 1 4 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 7 1 4 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 7 1 2 によって取得した乱数値と ROM 6 0 4 に記憶された特別図柄通常時当たり判定用テーブル 7 0 6 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 7 1 2 によって取得した乱数値と ROM 6 0 4 に記憶された特別図柄確変時当たり判定用テーブル 7 0 8 とに基づいて行われる。

10

【0 2 8 9】

第 1 始動口センサ 6 4 4、第 2 始動口センサ 6 4 6 および第 3 始動口センサ 6 4 8 によって遊技球が検出された順序は、保留順記憶手段 7 9 0 によって後述する特別図柄用乱数記憶領域 6 0 6 1 に記憶される。そして、第 1 特別図柄抽選手段 7 0 0 および第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 は、特別図柄用乱数記憶領域 6 0 6 1 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 6 0 6 1 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 7 0 4 または第 2 特別図柄当否判定手段 7 1 4 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 7 0 0 および第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 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 7 0 3 または第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 による保留が解除されることによって行われる。

20

【0 2 9 0】

第 1 特別図柄当否判定手段 7 0 4 による判定結果は、第 1 特別図柄表示制御手段 8 0 2 によって第 1 特別図柄表示器 8 4 に表示される。また、第 1 特別図柄保留カウンタ 7 0 3 による保留数は、第 1 特別図柄保留表示制御手段 7 3 0 によって第 1 特別図柄保留表示器 8 8 に表示される。

30

【0 2 9 1】

第 2 特別図柄当否判定手段 7 1 4 による判定結果は、第 2 特別図柄表示制御手段 8 0 4 によって第 2 特別図柄表示器 8 6 に表示される。また、第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 による保留数は、第 2 特別図柄保留表示制御手段 7 3 2 によって第 2 特別図柄保留表示器 9 0 に表示される。

【0 2 9 2】

大当たり遊技実行手段 7 4 8 および小当たり遊技実行手段 7 4 6 は、第 1 特別図柄当否判定手段 7 0 4 または第 2 特別図柄当否判定手段 7 1 4 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 7 4 8 によって長当たり遊技が実行され、短当たりに当選したと判定されると大当たり遊技実行手段 7 4 8 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 7 4 6 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。

40

【0 2 9 3】

本実施形態において、長当たり遊技は、演出用開閉装置 3 9 8 の開閉動作および大当たり遊技用開閉装置 4 0 0 の開閉動作を計 1 5 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 3 9 8 の開閉動作を開閉動作制御手段 7 4 4 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 4 0 0 の開閉動作を開閉動作制御手段 7 4 4 によって 1

50

2 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 3 9 8 の開閉動作を開閉動作制御手段 7 4 4 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 3 9 8 の開閉動作のみを開閉動作制御手段 7 4 4 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 4 0 0 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 3 9 8 の開閉動作のみを開閉動作制御手段 7 4 4 によって 2 回行う遊技である。

【0 2 9 4】

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 4 0 0 の開閉動作の回数が演出用開閉装置 3 9 8 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 3 9 8 の開閉動作の回数が大当たり遊技用開閉装置 4 0 0 の開閉動作よりも多く実行される。

【0 2 9 5】

なお、演出用開閉装置 3 9 8 の開閉動作は、開閉動作制御手段 7 4 4 によって演出用開閉装置開閉ソレノイド 5 6 8 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 4 0 0 の開閉動作は、開閉動作制御手段 7 4 4 によって大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド 6 4 2 を作動させることによって行われる。

【0 2 9 6】

具体的には、第 1 特別図柄当否判定手段 7 0 4 または第 2 特別図柄当否判定手段 7 1 4 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 7 4 4 によって演出用開閉装置開閉ソレノイド 5 6 8 を作動させて、演出用大入賞口開閉扉 3 9 8 b を開閉させる。そして、3 ラウンドから 1 4 ラウンドまでを、開閉動作制御手段 7 4 4 によって大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド 6 4 2 を作動させて、大当たり遊技用大入賞口開閉扉 4 0 0 b を開閉させる。そしてさらに、1 5 ラウンドのみを、開閉動作制御手段 7 4 4 によって演出用開閉装置開閉ソレノイド 5 6 8 を作動させて、演出用大入賞口開閉扉 3 9 8 b を開閉させる。一方、第 1 特別図柄当否判定手段 7 0 4 および第 2 特別図柄当否判定手段 7 1 4 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 7 4 4 によって演出用開閉装置開閉ソレノイド 5 6 8 を作動させて、演出用大入賞口開閉扉 3 9 8 b を開閉させる動作を、2 ラウンドのみ行う。

【0 2 9 7】

演出用開閉装置 3 9 8 または大当たり遊技用開閉装置 4 0 0 に遊技球が入賞すると、演出用開閉装置カウントセンサ 5 7 2 または大当たり遊技用開閉装置カウントセンサ 6 4 0 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 3 9 8 または大当たり遊技用開閉装置 4 0 0 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 5 7 2 または大当たり遊技用開閉装置カウントセンサ 6 4 0 に検出されたことに応じて、球払出装装置 1 7 0 によって賞球として遊技球が払い出される。

【0 2 9 8】

小当たり遊技実行手段 7 4 6 は、第 1 特別図柄当否判定手段 7 0 4 または第 2 特別図柄当否判定手段 7 1 4 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 7 4 4 によって演出用開閉装置開閉ソレノイド 5 6 8 を作動させて、大当たり遊技用大入賞口開閉扉 4 0 0 b を開閉させる動作を、2 回行う。

【0 2 9 9】

なお、本実施形態では、第 1 特別図柄当否判定手段 7 0 4 および第 2 特別図柄当否判定手段 7 1 4 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 3 9 8 の開閉動作態様が同じである。ただし、通常遊技状態（すなわち、大当たり遊技状態、確変遊技状態および時短遊技状態のうちいずれの遊技状態）において、短当たりに当選した場合は当該短当たり遊技が終了したのちの遊技状態が、大当たりへの当選確率が高くなる所謂「確変遊技状態」に変動するが、小当たりに当選した場合は、小当たり遊技が終了したのちの遊技状態は変動しない（すなわち、通常遊技状態のままである）。従って、演出用大入賞口開閉扉 3 9 8 b 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

10

20

30

40

50

、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、興味が高められる。

【0300】

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

10

【0301】

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。

20

【0302】

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

【0303】

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。

30

【0304】

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

40

【0305】

普通図柄抽選手段720は、遊技球が通過ゲート402を通過してゲートセンサ630により検出されると、普通図柄当たり判定用乱数抽出手段722により乱数を抽出する。この抽出した乱数は、普通図柄保留カウンタ723によって所定の上限値（例えば4個）まで保留される。そして、普通図柄保留カウンタ723による保留が解除されると、普通図柄当否判定手段724によって当否が判定される。この普通図柄当否判定手段724に

50

よる判定は、通常遊技状態時であれば普通図柄当たり判定用乱数抽出手段722によって取得した乱数値とROM604に記憶された普通図柄通常時当たり判定用テーブル726とに基づいて行われ、時短遊技状態時であれば普通図柄当たり判定用乱数抽出手段722によって取得した乱数値とROM604に記憶された普通図柄時短時当たり判定用テーブル727とに基づいて行われる。

【0306】

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

【0307】

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

【0308】

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、一对の可動片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。

【0309】

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。

【0310】

10

20

30

【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

10

20

【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

30

【0311】

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。

40

【0312】

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

50

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。

10

【0313】

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

【0314】

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

20

30

【0315】

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。

40

【0316】

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

50

い。例えば、小当たり遊技が、演出用開閉装置 3 9 8 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。

【0317】

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。

【0318】

また、本実施形態では、第 1 特別図柄抽選手段 7 0 0 または第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 による抽選において、確変時短付長当たりに当選したときおよび確変時短付短当たりに当選したときは、確変時短付長当たり遊技および確変時短付短当たり遊技が終了したのちの遊技状態が確変遊技状態となるが、このときの遊技状態が確変遊技状態であることが、演出表示装置 1 1 5 における表示態様によって把握できる。一方、通常短当たりに当選したときは、通常短当たり遊技が終了したのちの遊技状態が確変遊技状態となるものの、このときの遊技状態が確変遊技状態であることが、演出表示装置 1 1 5 における表示態様からは把握できない。即ち、通常短当たり遊技が終了したのちの確変遊技状態において演出表示装置 1 1 5 に表示される表示態様と、通常遊技状態において演出表示装置 1 1 5 に表示される表示態様とが、互いに極似する表示態様となる。ここで、「極似する表示態様」とは、現在の遊技状態が通常遊技状態であるのか確変遊技状態であるのかを、遊技者が把握できない程度に同一または似ていればよい。

【0319】

第 3 始動口開閉制御手段 7 2 8 は、普通図柄当否判定手段 7 2 4 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 6 3 8 を作動させて一对の可動片 3 9 6 を開閉動作させる。一对の可動片 3 9 6 が開閉動作すると、第 3 始動口 3 9 4 に遊技球が入賞し易くなる。なお、一对の可動片 3 9 6 が閉状態であるときは、第 3 始動口 3 9 4 への遊技球の入賞が不可能であるか、または、第 3 始動口 3 9 4 への遊技球の入賞が第 1 始動口 3 9 0 および第 2 始動口 3 9 2 への遊技球への入賞よりも困難であるものの、一对の可動片 3 9 6 が開状態であるときは、第 3 始動口 3 9 4 への遊技球の入賞は、第 1 始動口 3 9 0 および第 2 始動口 3 9 2 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 3 9 2 への遊技球の入賞は、第 1 始動口 3 9 0 への遊技球の入賞よりも困難に構成されている。

【0320】

コマンド送信手段 7 4 9 は、第 1 特別図柄当否判定手段 7 0 4 または第 2 特別図柄当否判定手段 7 1 4 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 6 6 0 に送信する。「抽選結果に拘わる情報」とは、演出表示装置 1 1 5 において行われる演出時間等が相当する。

【0321】

周辺制御基板 6 6 2 は、コマンド受信手段 7 5 0 と、演出抽選手段 7 6 0 と、演出用役物動作実行手段 7 6 2 と、演出用開閉装置状態表示制御手段 7 6 4 とを備えている。

【0322】

コマンド受信手段 7 5 0 は、主制御基板 1 3 1 から送信された第 1 特別図柄当否判定手段 7 0 4 または第 2 特別図柄当否判定手段 7 1 4 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。

【0323】

演出抽選手段 7 6 0 は、演出用役物 4 3 0 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 7 6 0 による抽選の結果、演出用役物 4 3 0 による演出を行うと決定されると、演出抽選手段 7 6 0 は、ランプ駆動基板 6 8 8 およびセンター装飾駆動部中継端子板 6 9 4 を介して球振分部モータ 4 8 4 を作動させて、演出用役物 4 3 0 による演出を実行する。ただし、演出用役物 4 3 0 による演出は、演出用開閉装置 3 9 8 に入賞した遊技球を用いて行うため、演出用開閉装置 3 9 8 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。

【0324】

演出用役物動作実行手段762は、演出用役物430の回転駆動等、ランプ駆動基板688を介して演出用役物430を制御する。

【0325】

演出用開閉装置状態表示制御手段764は、ランプ駆動基板688を介して演出用開閉装置状態表示ランプ651の表示態様を制御する。具体的には、開閉動作制御手段744が大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド642を作動させることによって演出用大入賞口開閉扉398bを開閉動作させるとき、かかる情報がコマンド送信手段749によって周辺制御基板662に送信される。コマンド送信手段749から周辺制御基板662に送信された情報はコマンド受信手段750によって受信される。

10

【0326】

コマンド受信手段750が、演出用大入賞口開閉扉398bの開閉動作にかかる情報を受信すると、演出用開閉装置状態表示制御手段764が、ランプ駆動基板688を介して演出用開閉装置状態表示ランプ651の表示態様を制御する。

【0327】

本実施形態においては、演出用大入賞口開閉扉398bの動作によって演出用開閉装置398が閉状態から開状態に変化したことを示す情報がコマンド送信手段749によって周辺制御基板662に送信されると、演出用開閉装置状態表示ランプ651が緑色で表示するように表示制御される。また、演出用大入賞口開閉扉398bの動作によって演出用開閉装置398が開状態から閉状態に変化したことを示す情報がコマンド送信手段749によって周辺制御基板662に送信されると、演出用開閉装置状態表示ランプ651が赤色で表示するように表示制御される。即ち、演出用大入賞口開閉扉398bが、開状態であれば緑色、閉状態であれば赤色に表示制御される。

20

【0328】

このように、演出用開閉装置状態表示制御手段764は、演出用開閉装置状態表示ランプ651を、開閉動作制御手段744によって演出用開閉装置398が開状態であるときと閉状態であるときとで異なる表示態様で表示制御する。これにより、演出用開閉装置398の開閉状態を把握できるので、遊技者は、演出用開閉装置398が開状態であるにも拘わらず演出用開閉装置398が開状態であることを把握できず、演出用開閉装置398に遊技球を狙うことができないことによる興趣の低下を抑制できる。

30

【0329】

とくに、本実施形態では、大当たり遊技中、大当たり遊技用開閉装置400が開閉動作する場合と演出用開閉装置398が開閉動作する場合とがあり、いずれに遊技球を入賞させれば良いか把握し難い。とくに、従来から設けられている大当たり遊技用開閉装置400の他に演出用開閉装置398が設けられている場合、遊技者は、大当たり遊技中であれば大当たり遊技用開閉装置400に遊技球を入賞させようとする。そこで、大当たり遊技用開閉装置400に代えて演出用開閉装置398が開放すると、遊技者は戸惑いを感じ、遊技球をどこに入賞させれば良いか分からなくなり、興趣が低下してしまう。しかも、遊技球の流下方向について演出表示装置115よりも上流側に演出用開閉装置398が設けられており、さらに、演出用大入賞口開閉扉398bが遊技盤5の盤面に対して交差する方向に可動するような場合には、遊技者から見て演出用大入賞口開閉扉398bの動作を把握し難い。従って、演出用開閉装置398が開状態であるにも拘わらず、遊技球を演出用開閉装置398に入賞させ損ねるといった事態が生じ得る。よって、演出用開閉装置状態表示ランプ651を、演出用開閉装置398が開状態であるときと閉状態であるときとで異なる表示態様で表示制御することによって、演出用開閉装置398が開状態であるにも拘わらず演出用開閉装置398に遊技球を入賞させ損ねることを回避でき、興趣の低下を抑制できる。

40

【0330】

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

50

設けられているので、遊技者は、緑色に発光している場所を狙って遊技球を打ち込めば良い。これにより、本実施形態のように演出表示装置 1 1 5 の上方等、位置を把握し難い場所に演出用開閉装置 3 9 8 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。

【0 3 3 1】

なお、「演出用開閉装置状態表示ランプ 6 5 1 が演出用開閉装置 3 9 8 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 6 5 1 が演出用開閉装置 3 9 8 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 3 9 8 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 3 9 8 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 3 9 8 内を表示可能であれば良い。また、「演出用開閉装置 3 9 8 内」とは、遊技球の流下方向について演出用大入賞口開閉扉 3 9 8 b よりも下流側の領域を意味する。

【0 3 3 2】

さらに、遊技者から見て演出用大入賞口 3 9 8 a 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 3 9 8 a に受け入れられた遊技球を、窓枠 3 9 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 3 9 8 a 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 3 9 8 a 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 3 9 8 a 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 4 0 0 とは別に演出用開閉装置 3 9 8 が設けられ且つ大当たり遊技用開閉装置 4 0 0 に代えて演出用開閉装置 3 9 8 が開放した場合であっても、興趣の低下を抑制できる。

【0 3 3 3】

なお、本実施形態では、演出用開閉装置状態表示ランプ 6 5 1 を、演出用開閉装置 3 9 8 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 3 9 8 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 6 5 1 を、演出用開閉装置 3 9 8 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。

【0 3 3 4】

〔演出用役物の動作について〕

図 5 2 ～図 5 4 に基づき説明する、図 5 4 (a) は、演出用役物の役物収容体の内部構成を示す正面図であって、第 1 演出樋が第 1 の演出口に向けて下方に傾斜していることを示す図である。図 5 4 (b) は、演出用役物の役物収容体の内部構成を示す正面図であって、第 1 演出樋が第 2 演出樋誘導口に向けて下方に傾斜していることを示す図である。

【0 3 3 5】

先ず、ランプ駆動基板 6 8 8 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 4 3 0 の回転位置を検出する回転部モータセンサ 5 3 2 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 5 3 2 からの検出信号がなければ、演出用役物 4 3 0 の役物回転体 4 3 2 の内部を視認することができない位置に、演出用役物 4 3 0 を回転駆動させる。これにより、図 1 0 に示すように、演出用役物 4 3 0 の正面には「歌姫伝説」が表れる。

【0 3 3 6】

その後、遊技状態の変化に伴って、周辺制御基板 6 6 2 (具体的には演出用役物動作実行手段 7 6 2) からランプ駆動基板 6 8 8 へ、演出用役物 4 3 0 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 6 8 8 では、図 1 5 に示すように演出用役物 4 3 0 の役物回転体 4 3 2 の内部のフィギュア 4 3 4 を視認することができるように、回転部モータ 5 2 6 を駆動させ、演出用役物 4 3 0 を回転駆動させる。これにより、遊技者は、演出用役物 4 3 0 の役物回転体 4 3 2 の内部に配置されたフィギュア 4 3 4 を視認することができる。また、演出用開閉装置 3 9 8 から受け入れられた遊技球が第 1 演出樋 4 7 0 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。

【0337】

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

【0338】

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

10

【0339】

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

20

【0340】

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

30

【0341】

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

【0342】

なお、振分機構438は、演出用開閉装置398から複数の遊技球が受け入れられた場合であっても、1球の遊技球のみを演出用役物430に振り分けるので、第1演出樋470上をシーソー状に転動する遊技球は1球のみである。

40

【0343】

また、遊技球を用いた演出用役物430による演出（即ち、遊技球が第1の演出口476に受け入れられるかまたは第2の演出口480に受け入れられるかといった演出）は、コマンド送信手段749から受信した第1特別図柄当否判定手段704または第2特別図柄当否判定手段714による抽選結果に基づいて行われる。

【0344】

具体的には、演出用役物430による演出を行うとき、第1の演出口476および第2

50

の演出口４８０のうちいずれの演出口を当たりの演出口（または外れの演出口）とするのかが、演出抽選手段７６０によって決定される。一方、演出表示装置１１５は、第１の演出口４７６および第２の演出口４８０のうちいずれに遊技球が導かれると当たりであるかを示唆する演出を行う。これにより、第１の演出口４７６および第２の演出口４８０のうちいずれの演出口に遊技球が導かれれば当たりであるかを容易に把握できる。従って、演出用役物４３０による演出が行われているとき、遊技者は、いずれの演出口が当たりの演出口であるかを容易に把握できるので、興趣の低下を抑制できる。

【０３４５】

そして、第１特別図柄当否判定手段７０４または第２特別図柄当否判定手段７１４による抽選結果の判定が短当たりまたは小当たりである場合には、第１演出樋４７０上を転動する遊技球が当たりの演出口と決定された側の演出口に導かれるように演出を行う。一方、第１特別図柄当否判定手段７０４または第２特別図柄当否判定手段７１４による抽選結果の判定が外れである場合には、第１演出樋４７０上を転動する遊技球が外れの演出口と決定された側の演出口に導かれるように演出を行う。このようにして、演出用役物４３０による演出毎に、当たりの演出口と外れの演出口とが演出抽選手段７６０によって決定される。即ち、当たりの演出口と外れの演出口とが可変である。これにより、単調な遊技を回避でき、演出用役物４３０による演出が行われる際に遊技者は、いずれの演出口が当たりであるのかに注意を惹かれ、興趣が高められる。

【０３４６】

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することができる。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。

【０３４７】

また、演出用役物４３０による遊技球を用いた演出は、第１特別図柄当否判定手段７０４または第２特別図柄当否判定手段７１４による抽選結果の判定が短当たりまたは小当たりである場合には、開閉動作制御手段７４４による演出用開閉装置３９８の一連の開閉動作（本実施形態では２回の開閉動作）の実行が終了したのちに行われる。具体的には、短当たり遊技および小当たり遊技が実行されたのち、次の遊技状態が発生した以降の第１特別図柄表示器８４または第２特別図柄表示器８６の図柄変動中（第１特別図柄表示器８４または第２特別図柄表示器８６の点灯・点滅表示が開始されてから第１特別図柄当否判定手段７０４による判定結果が表示されるまで間）に行われる。なお、この明細書において、図柄変動に要する時間を変動時間と称する。

【０３４８】

演出用開閉装置３９８の開閉動作が実行されたタイミングで演出用開閉装置３９８に入賞した遊技球は、演出用役物４３０による演出が行われるまで振分機構４３８によって保持され、演出用役物４３０による演出が行われるタイミングで落下口５３６ｂから役物回転体４３２に落下する。

【０３４９】

なお、演出用役物４３０による遊技球を用いた演出を行うためには一定以上の時間を要する。一方、第１特別図柄当否判定手段７０４による判定結果が所謂リーチ演出を伴わない外れの場合、詳細は後述するが、第１特別図柄保留カウンタ７０３による保留数に応じて変動時間が異なる。例えば、変動開始直後の第１特別図柄保留カウンタ７０３による保留数が２以上であれば比較的短い変動時間となり、第１特別図柄保留カウンタ７０３によ

10

20

30

40

50

る保留数が1以下であれば、第1特別図柄保留カウンタ703による保留数が2以上の場合よりも時間が長い変動時間となる。本実施形態においては、リーチ演出における変動時間および第1特別図柄保留カウンタ703による保留数が1以下の場合における変動時間は、演出用役物430による遊技球を用いた演出に要する時間よりも長くなっている。一方、第1特別図柄保留カウンタ703による保留数が2以上の場合における変動時間は、演出用役物430による遊技球を用いた演出に要する時間よりも短くなっている。なお、第2特別図柄表示器86に第2特別図柄当否判定手段714による判定結果が導出される場合には、変動時間は、演出用役物430による遊技球を用いた演出に要する時間よりも常に長くなっている。従って、演出用役物430による遊技球を用いた演出は、第1特別図柄表示器84に第1特別図柄当否判定手段704による判定結果が導出される場合であればリーチが発生する場合および第1特別図柄保留カウンタ703による保留数が1以下の場合のみに実行され、第2特別図柄表示器86に第2特別図柄当否判定手段714による判定結果が導出される場合であれば常に実行される。

10

【0350】

一方、第1特別図柄当否判定手段704または第2特別図柄当否判定手段714による抽選結果の判定が長当たりである場合には、演出用役物430による遊技球を用いた演出は、15ラウンド以降に行われる。ここで、開閉動作制御手段744によって演出用開閉装置398の開閉動作が2ラウンドまで実行されるが、この演出用開閉装置398の開閉動作が実行されたタイミングで演出用開閉装置398に入賞した遊技球は、振分機構438によって全てパチンコ機1の背後に排出される。演出用開閉装置398の開閉動作が2ラウンド実行されたのち、開閉動作制御手段744によって大当たり遊技用開閉装置400の開閉動作が14ラウンド目まで継続して実行されるが、このとき、演出用開閉装置398の開閉動作は行われなため、演出用開閉装置398内に遊技球を受け入れることはできない。そして、大当たり遊技用開閉装置400の開閉動作が実行されたのち、再び、開閉動作制御手段744によって15ラウンド目の1ラウンドのみ演出用開閉装置398の開閉動作が実行される。この15ラウンド目に演出用開閉装置398内に受け入れられた遊技球は、演出用役物430による遊技球を用いた演出が開始されるまで振分機構438に保持され、演出用役物430による演出が行われるタイミングで落下口536bから役物回転体432に落下する。

20

【0351】

ここで、第1特別図柄当否判定手段704または第2特別図柄当否判定手段714による抽選結果の判定が長当たりである場合において、演出用役物430による遊技球を用いた演出が行われるタイミングは、上述のとおり、長当たり遊技における15ラウンド目以降である。具体的には、演出用開閉装置398に遊技球が入賞してから長当たり遊技の終了後に発生する遊技状態が開始するまでのいずれかのタイミングで行われる。従って、長当たり遊技の終了後に例えば確変遊技状態が発生する場合であれば、少なくともこの確変遊技状態が発生するまでに、演出用役物430による遊技球を用いた演出が行われる。

30

【0352】

また、演出表示装置115では、第1特別図柄当否判定手段704または第2特別図柄当否判定手段714による抽選結果の判定が短当たりまたは小当たりである場合、および、長当たり遊技状態発生後の次の遊技状態が発生するまでに、特別演出が行われる。これにより、遊技者は、演出表示装置115において特別演出が行われると大当たり遊技状態が発生する期待感が高まり、興趣が高められる。

40

【0353】

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

50

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。

【0354】

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

10

【0355】

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

【0356】

[パチンコ機の物理的構成とその作用について]

20

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

【0357】

本発明に係る遊技機は、

遊技者の操作によって遊技媒体が打ち込まれる遊技領域と、

該遊技領域内に配置され遊技媒体を受入可能な受入口と、

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

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

30

【0358】

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

【0359】

また、「流通空間」としては、「一つの進入口と複数の排出口とを有し、進入口と排出口との間で遊技媒体が転動して自然確率的に何れかの排出口から排出されるもの」、「一つの進入口と複数の排出口を有し、進入口と排出口との間に配置された可動体の可動により何れかの排出口から排出されるもの」、等が挙げられる。

40

【0360】

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

【0361】

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

50

【0362】

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

【0363】

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

【0364】

本構成によると、遊技領域（遊技領域37）内に配置された受入口（演出用大入賞口398a）と、受入口（演出用大入賞口398a）に受入れられた遊技媒体（遊技球）が流通可能な流通空間（球流通空間460a）を有し遊技制御に影響を与えることなく遊技領域（遊技領域37）外へ遊技媒体（遊技球）を排出する特別役物（演出用役物430および役物回転体432）と、遊技状況に応じて特別役物（演出用役物430および役物回転体432）の流通空間（球流通空間460a）を視認可能または視認不能とする流通空間出没手段（回転駆動ユニット448）とを備えたものである。

10

【0365】

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

20

【0366】

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

【0367】

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

30

【0368】

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

【0369】

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

40

【0370】

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

50

せて興趣の高められるものとすることができる。

【0371】

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

【0372】

また、本発明に係る遊技機は、

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

【0373】

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

【0374】

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

【0375】

また、本発明に係る遊技機は、

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

【0376】

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

【0377】

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

【0378】

また、本発明に係る遊技機は、

前記特別役物が所定の軸芯周りに回転可能とされると共に、該特別役物における周方向の所定角度範囲内に前記流通空間が配置され、且つ、前記流通空間出没手段が前記特別役物を所定軸周りに回転させることを特徴とする。

【0379】

ここで、「所定角度範囲内」とは、30～210度の範囲内、望ましくは120～180度の範囲内であり、これよりも範囲が狭いと流通空間が狭くなり遊技媒体の動きを楽しませられ難くなる恐れがあり、これよりも範囲が広いと回転させて流通空間を視認不能とするのが困難となるためである。

【0380】

10

20

30

40

50

ところで、特別役物をスライド可能に構成し、流通空間出没手段によって特別役物をスライドさせることで、流通空間を視認可能としたり視認不能としたりすることが考えられる。しかしながら、この場合、特別役物のスライド範囲内に、特別役物が視認できる露出部と、特別役物を視認できない隠蔽部とを設け、露出部と隠蔽部との間をスライドさせることとなるので、露出部と隠蔽部とを合せた領域の広さが、特別役物の占める領域の少なくとも2倍の広さが必要となり、遊技機に備える際の制約が大きくなる問題がある。

【0381】

本構成によると、回転可能とした特別役物（演出用役物430および役物回転体432）の周方向の所定角度範囲内に流通空間（球流通空間460a）を配置し、流通空間出没手段（回転駆動ユニット448）によって特別役物（演出用役物430および役物回転体432）を回転させるようにしたものである。

10

【0382】

これにより、流通空間出没手段によって特別役物を回転させるだけで、容易に流通空間を視認可能としたり視認不能としたりすることができるので、特別役物の占める広さの領域のみで流通空間を出没させることが可能となり、特別役物の設置に係る領域を可及的に狭くすることができ、遊技機に備え易くすることができる。

【0383】

また、特別役物の回転軸が延びる方向を遊技機（遊技盤）に対して、上下方向または左右方向に延びるように配置した場合、流通空間の後側に特別役物と共に回転する遮蔽部等を備えて、遮蔽部の前側を遊技者に向けると流通空間が視認可能となり、回転させて遮蔽部の後側を遊技者に向けると流通空間が視認不能となるので、簡単な構成で流通空間を視認可能としたり視認不能としたりすることができると共に、特別役物を正面視した時の略全ての領域を流通空間とすることができ、流通空間を可及的に大きくして遊技媒体の動きをより楽しませられるものとすることができる。

20

【0384】

また、本発明に係る遊技機は、

前記特別役物の軸芯が上下方向に延びるように配置されていることを特徴とする。

【0385】

ところで、特別役物を回転するように構成した場合に、その回転軸の延びる方向を遊技機に対して左右方向に延びるように配置した場合、特別役物の径を大きくすることで流通空間における上下の落差を大きくすることができるものの、特別役物の前後方向の厚さも厚くなるため、ホール等で遊技機を設置するための島設備等の関係上、特別役物の径を必要以上に大きくすることが困難である。そこで、特別役物を軸方向に延ばすことで流通空間を広くすることが考えられる。しかしながら、流通空間が左右方向に長くなるため、そこでの遊技媒体の動きは左右方向の転動が主体となり、従来の遊技機に備えられているステージでの遊技媒体の転動との差別化が難しくなり、遊技者に対する訴求効果が低下する恐れがある。

30

【0386】

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

40

【0387】

本構成によると、特別役物（演出用役物430および役物回転体432）における回転

50

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

【0388】

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

10

【0389】

また、本発明に係る遊技機は、

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

【0390】

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

20

【0391】

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

【0392】

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

30

【0393】

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

【0394】

また、本発明に係る遊技機は、

前記受入口に受入れられた遊技媒体を検出する受入検出手段と、

40

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

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

【0395】

本構成によると、受入検出手段（演出用開閉装置カウントセンサ572）によって受入口（演出用大入賞口398a）に遊技媒体（遊技球）が受入れられたことが検出されると、払出手段（球払出装置170）によって所定数の遊技媒体（遊技球）が払出されるようにしたものである。これにより、遊技媒体を受入口に受入れさせると、特別役物の流通空間内を流通する遊技媒体を視認させて遊技媒体の動きを楽しませるだけでなく、遊技媒体

50

が払出されるので、受入口を狙った遊技媒体の打ち込み操作を積極的に行わせて興趣の高められるものとすることができる。

【0396】

また、本発明に係る遊技機は、

前記遊技領域内で前記受入口とは異なる位置に配置される始動口と、

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

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

【0397】

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

【0398】

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

【0399】

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

【0400】

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

【0401】

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

【0402】

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

【0403】

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

【0404】

(7) パチスロ機等の遊技機において、ボーナスゲーム状態、ボーナス成立状態、アシストゲーム状態等の特典状態が発生する確率を通常よりも高確率とした状態、所謂「確率変動状態」。

【0405】

本構成によると、遊技領域（遊技領域37）内に配置された始動口（第1始動口390、第2始動口392および第3始動口394）に遊技媒体（遊技球）を受入れさせると、抽選手段（第1特別図柄抽選手段700および第2特別図柄抽選手段710）によって抽選が行われ、その抽選結果が大当たり等の所定条件を充足すると、有利遊技状態発生手段（

10

20

30

40

50

小当たり遊技実行手段 746 および大当たり遊技実行手段 748) によって受入口 (演出用大入賞口 398a) が所定のパターンで受入可能と受入不能とを繰り返す有利遊技状態が発生すると共に、有利遊技状態が発生すると特別役物 (演出用役物 430 および役物回転体 432) の流通空間 (球流通空間 460a) が視認可能となるようにしたものである。

【0406】

これにより、有利遊技状態が発生すると受入口が所定のパターンで受入可能と受入不能とを繰り返す、つまり、受入口を大入賞口や役物入賞口としているので、有利遊技状態が発生することで、遊技媒体の打ち込み操作が大入賞口や役物入賞口等としての受入口を狙った単調な操作となって飽き易くなっても、受入口に受入れられた遊技媒体が特別役物の流通空間内で種々の動きをすることで遊技者を楽しませることができ、遊技に飽き難くして興味が低下するのを防止することができる。

10

【0407】

また、有利遊技状態が発生すると、特別役物の流通空間が遊技者から視認可能となるようにしているので、流通空間が視認可能となることで有利遊技状態が発生したことを認識させることができると共に、これまで視認不能であった流通空間が視認可能となることで、遊技者の関心を流通空間に向けさせることができ、流通空間内を流通する遊技媒体の動きを楽しませることができる。

【0408】

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

20

【0409】

なお、図柄やキャラクタ等を用いた演出画像を表示可能な演出表示手段を備えて、演出画像によって抽選結果を遊技者に示唆する前に、図柄等を変動表示させて何れの抽選結果が示唆されるのかを期待させるようにしても良く、図柄等の変動によって遊技者をハラハラ、ドキドキさせて興味の高められるものとすることができる。

30

【0410】

また、本発明に係る遊技機は、
遊技者の操作によって遊技媒体が打ち込まれる遊技領域と、
該遊技領域内に配置される始動口と、
該始動口に遊技媒体が受入れられると、所定の抽選を行う抽選手段と、
該抽選手段による抽選結果に応じて遊技媒体の受入れが可能となり、前記遊技領域内で前記始動口とは異なる位置に配置された受入口と、
該受入口に受入れられた遊技媒体を検出する受入検出手段と、
該受入検出手段によって検出された遊技媒体が流通可能な流通空間、該流通空間から遊技媒体を排出可能な複数の排出口、および何れかの該排出口へ前記抽選手段の前記抽選結果に応じて遊技媒体を振分ける振分手段を少なくとも有し、遊技制御に影響を与えることなく遊技媒体を流通させて前記遊技領域外へ排出する特別役物と、
該特別役物を、少なくとも前記抽選手段の前記抽選結果に応じて前記流通空間が遊技者から視認可能または視認不能となるように移動させる特別役物移動手段と、
少なくとも前記受入検出手段による遊技媒体の検出、および前記抽選手段の前記抽選結果に応じて所定の特典を付与する特典付与手段とを具備することを特徴とする。

40

【0411】

ここで、「始動口」としては、「常時遊技媒体が受入可能とされた形態のもので、受入

50

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

【0412】

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

【0413】

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

【0414】

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

【0415】

本構成によると、遊技領域（遊技領域37）内に配置される始動口（第1始動口390、第2始動口392および第3始動口394）と、始動口（第1始動口390、第2始動口392および第3始動口394）への遊技媒体（遊技球）の受入れによって所定の抽選を行う抽選手段（第1特別図柄抽選手段700および第2特別図柄抽選手段710）と、抽選手段（第1特別図柄抽選手段700および第2特別図柄抽選手段710）の抽選結果に応じて遊技媒体（遊技球）の受入れが可能となる受入口（演出用大入賞口398a）と、受入口（演出用大入賞口398a）に受入れられた遊技媒体（遊技球）を検出する受入検出手段（演出用開閉装置カウントセンサ572）と、受入検出手段（演出用開閉装置カウントセンサ572）によって検出された遊技媒体（遊技球）が流通可能な流通空間（球流通空間460a）、および遊技制御に影響を与えることなく遊技領域（遊技領域37）外へ遊技媒体（遊技球）を排出可能な複数の排出口（第1の演出口476および第2の演出口480）を有した特別役物（演出用役物430および役物回転体432）と、抽選結果に応じて特別役物（演出用役物430および役物回転体432）の流通空間（球流通空間460a）を視認可能または視認不能となるように移動させる特別役物移動手段（回転駆動ユニット448）と、受入検出手段（演出用開閉装置カウントセンサ572）の検出や抽選結果に応じて所定の特典を付与する特典付与手段（小当たり遊技実行手段746および大当たり遊技実行手段748）とを具備し、特別役物（演出用役物430および役物回転体432）に、抽選結果に応じて遊技媒体（遊技球）を何れかの排出口（第1の演出口476または第2の演出口480）へ振分ける振分手段（球振分部モータ484、回動駆動機構492および第1演出樋470）を更に備えたものである。

【0416】

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

できると共に、振分手段によって何れの排出口へ振分けられるかで興味を誘って遊技者の興味が低下するのを防止することができる。

【0417】

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

10

【0418】

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

【0419】

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

20

【0420】

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

30

【0421】

また、本発明に係る遊技機は、

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

40

【0422】

ここで、「演出樋」としては、「略水平にした時に、その中央が両端よりも下方に位置するもの」、「略真直ぐ延びるもの」、等があげられる。

【0423】

本構成によると、振分手段（球振分部モータ484、回動駆動機構492および第1演出樋470）をシーソー状の演出樋（第1演出樋470）としたものである。これにより、演出樋をシーソーのように交互に傾動させることで、演出樋上に供給された遊技媒体が、演出樋の延びる方向に行ったり来たりして揺動することとなり、何れの端から遊技媒

50

体が放出されるのか予見し難くすることができ、何れの排出口に振分けられるかでハラハラ、ドキドキさせることができると共に、揺動する遊技媒体の動きを楽しませて、遊技者の興味を高めることができる。

【0424】

また、本発明に係る遊技機は、

前記振分手段が、前記演出樋の中央が、略水平時に両端よりも低い位置とされていることを特徴とする。

【0425】

ところで、演出樋を略直線状に延びる真直ぐなものとした場合、演出樋を水平な状態にしても、演出樋に供給される遊技媒体が、演出樋の延びる方向に対して運動ベクトルを有していると、演出樋に供給された遊技媒体がその方向に移動してしまい、遊技媒体が演出樋上を揺動することなく端から放出されてしまい、演出樋による遊技媒体の動きを楽しませられなくなる問題がある。

【0426】

そこで、演出樋の延びる方向に対する運動ベクトルが可及的に小さくなるように遊技媒体を演出樋に供給することが考えられる。具体的には、例えば、演出樋の延びる方向とは直角方向から遊技媒体を供給することが考えられるが、この場合、演出樋に供給された遊技媒体はその延びる方向に動くことがないので、演出樋が回転して傾動するまでは、遊技媒体は転動せず、遊技媒体の連続した動きが絶たれて遊技者によっては興味が低下してしまう恐れがある。また、演出樋に遊技媒体を供給する位置が限られるので、特別役物のデザインが限定され、興味が高められる効果的なデザインとすることが困難となる問題がある。

【0427】

しかしながら、本構成によると、演出樋を両端よりも中央が下がった形状としたものである。これにより、演出樋に供給された遊技媒体が、演出樋の延びる方向に対して所定の運動ベクトルを有していても、遊技媒体が演出樋の端に向かって転動しようとする、坂を登ることとなるので、遊技媒体の移動速度が減速する。そして、演出樋に供給される遊技媒体の初速度や、演出樋における中央と両端との高低差を適宜選択することで、演出樋を傾動させなくても、供給された遊技媒体を演出樋の延びる方向に揺動させることができる。従って、演出樋に供給された遊技媒体が直ちに放出されるのを防止することができ、演出樋上で十分に遊技媒体の動きを楽しませることができる。また、演出樋に対する遊技媒体の供給位置が限定されない、特別役物を多様にデザインすることが可能となり、より興味が高められるものとすることができる。

【0428】

また、本発明に係る遊技機は、

前記振分手段が、前記演出樋が、前記特別役物の外周に略沿った形状とされていることを特徴とする。

【0429】

本構成によると、演出樋（第1演出樋470）を特別役物（演出用役物430および役物回転体432）の外周に沿った形状としたものである。これにより、演出樋の長さを可及的に長くすることができるので、遊技媒体の転動可能距離を長くすることができ、より長い間、演出樋上に遊技媒体を転動させて、演出樋上の遊技媒体の動きを楽しませることができる。

【0430】

また、本発明に係る遊技機は、

前記特別役物が、前記振分手段に供給する遊技媒体の運動エネルギーを減衰させるエネルギー減衰手段を更に備えていることを特徴とする。

【0431】

ここで、「エネルギー減衰手段」としては、「バウンドさせることで運動エネルギーを減衰させるもの」、「摩擦抵抗により運動エネルギーを減衰させるもの」、等があげられ

ることができ、また、構成する部材が塑性変形や弾性変形等の物理的な変形をすることで運動エネルギーを減衰させるものであればよく、「低反発性部材を用いたもの」、「繊維材からなり、網状、織布状または不織布状に形成されたもの」、「有機、無機、金属等からなり繊維状または線状に形成された素材を起毛状にしたもの」、等があげられる。

【0432】

ところで、振分手段に供給される遊技媒体の運動エネルギーが大きいと、その運動エネルギーによって振分手段が破損して、遊技を中断させる原因となる恐れがある。また、意匠性や装飾性を高めるために、振分手段としての演出樋を透明な素材（特に樹脂）で構成した場合、その透明性を維持するために素材内に添加できる添加剤が限られており、特に、強度を向上させるための添加材を添加することができず、強度が低く破損し易いものとなる問題がある。この問題は、振分手段に限らず、振分手段に遊技媒体を供給するための供給部分（例えば、球放出部）についても言えることである。

10

【0433】

本構成によると、振分手段（球振分部モータ484、回動駆動機構492および第1演出樋470）に供給される遊技媒体（遊技球）の運動エネルギーを減衰させる運動エネルギー減衰手段を備えたものである。これにより、振分手段に供給される遊技媒体の運動エネルギーを小さくすることができるので、遊技媒体が振分手段と接触しても、その衝撃を可及的に小さくすることができ、振分手段が破損するのを防止することができる。

【0434】

また、遊技媒体の接触による衝撃を可及的に小さくすることができるので、振分手段や振分手段に遊技媒体を供給するための供給部分（球放出部）に強度の弱い素材を用いることができ、例えば、その素材として透明なものを用いることが可能となり、振分手段等の意匠性や装飾性をより高めて、遊技者の興味を高められるものとすることができる。

20

【0435】

また、本発明に係る遊技機は、

前記エネルギー減衰手段が、バウンドさせることで遊技媒体の運動エネルギーを減衰させることを特徴とする。

【0436】

本構成によると、エネルギー減衰手段として、遊技媒体をバウンド（弾ませる）させることで運動エネルギーを減衰させるものとしたものである。これにより、遊技球の運動エネルギーを減衰させることができると共に、その際に遊技媒体が弾んで遊技媒体の動きに変化を付けることができるので、上記の作用効果に加えて、エネルギー減衰手段における遊技媒体の動きも楽しませることができ、興味の高められるものとすることができる。

30

【0437】

なお、遊技媒体をバウンドさせるものとしては、例えば、落下する遊技媒体が当接する当接面を、強度を向上させる添加材が添加された素材により形成したり、強度を向上させるためのその厚さを増加したり、或いは、それらを併用したりしたものとするのが望ましい。また、遊技媒体との当接面に低反発性部材を用いるようにしてもよく、これにより、バウンドによる遊技媒体の動きを抑制することができ、振分手段への遊技媒体の供給誘導を行い易くすることができる。

40

【0438】

また、本発明に係る遊技機は、

前記特典付与手段が、

少なくとも前記受入検出手段による遊技媒体の検出に基づいて所定数の遊技媒体を払出す払出手段と、

前記抽選手段の前記抽選結果が所定条件を充足すると、所定のパターンで前記受入口が遊技媒体の受入可能と受入不能とを繰り返して遊技者に有利な有利遊技状態を発生させる有利遊技状態発生手段とを備え、

該有利遊技状態発生手段により有利遊技状態が発生する前記抽選結果に応じて、前記特別役物移動手段により前記特別役物の前記流通空間を視認可能とすると共に、前記振分手

50

段により遊技媒体を所定の前記排出口へ振分けることを特徴とする。

【0439】

本構成によると、特典付与手段（小当たり遊技実行手段746および大当たり遊技実行手段748）に、少なくとも受入検出手段（演出用開閉装置カウントセンサ572）による遊技媒体（遊技球）の検出に基づいて遊技媒体（遊技球）を払い出す払出手段（球払出装置170）と、抽選手段（第1特別図柄抽選手段700および第2特別図柄抽選手段710）の抽選結果が所定条件を充足すると受入口（演出用大入賞口398a）を所定のパターンで開閉させて有利遊技状態を発生させる有利遊技状態発生手段（小当たり遊技実行手段746および大当たり遊技実行手段748）とを備え、有利遊技状態が発生すると特別役物（演出用役物430および役物回転体432）の流通空間（球流通空間460a）が視認可能となるようにすると共に、その際に流通空間（球流通空間460a）内に供給された遊技媒体（遊技球）を振分手段（球振分部モータ484、回動駆動機構492および第1演出樋470）によって振分けるようにしたものである。

10

【0440】

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

20

【0441】

また、本発明に係る遊技機は、
遊技者の操作によって遊技媒体が打ち込まれる遊技領域と、
該遊技領域内に配置される始動口と、
該始動口に遊技媒体が受入れられると、所定の抽選を行う抽選手段と、
該抽選手段による抽選結果に応じて遊技媒体の受入れが可能となり、前記遊技領域内で前記始動口とは異なる位置に配置された受入口と、

30

該受入口に受入れられた遊技媒体を検出する受入検出手段と、
該受入検出手段によって検出された遊技媒体が流通可能な流通空間、該流通空間から遊技媒体を排出可能な少なくとも第1排出口および第2排出口からなる排出口、該排出口における前記第1排出口および前記第2排出口の上流側に各端が位置し前記流通空間内に進入した遊技媒体が転動可能なシーソー状の演出樋、該演出樋の一方または他方の端が下方に位置することで遊技媒体が前記第1排出口または前記第2排出口へ前記演出樋から流通するように前記抽選手段の抽選結果に応じて前記演出樋を所定軸芯周りに回転傾動させる回転傾動手段、を少なくとも有し、遊技制御に影響を与えることなく遊技媒体を流通させて前記遊技領域外へ排出する特別役物と、

40

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

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

【0442】

ここで、「演出樋」としては、「平面視で、転動可能な方向に直線状に延びるもの」、「平面視で、特別役物の周方向に沿って延びるもの」、等をあげることができる。また、「正面視で、転動可能な方向に直線状に延びるもの」、「正面視で、両端に対して中央が下がった形状のもの」、等をあげることができ、上記の平面視のものおよび正面視のものを適宜組み合わせるものとしてもよい。

【0443】

50

また、「回転傾動手段」としては、「複数の回転伝達部材（例えば、リンク部材、或いは、ギア部材等）を介して、駆動手段（例えば、モータやソレノイド等）からの駆動を伝達させて回転傾動させるもの」、「モータ軸に直結させて直接回転傾動させるもの」、等をあげることができる。

【0444】

本構成によると、遊技領域（遊技領域37）内に配置される始動口（第1始動口390、第2始動口392および第3始動口394）と、始動口（第1始動口390、第2始動口392および第3始動口394）への遊技媒体（遊技球）の受入れによって所定の抽選を行う抽選手段（第1特別図柄抽選手段700および第2特別図柄抽選手段710）と、抽選手段（第1特別図柄抽選手段700および第2特別図柄抽選手段710）の抽選結果に応じて遊技媒体（遊技球）の受入れが可能となる受入口（演出用大入賞口398a）と、受入口（演出用大入賞口398a）に受入れられた遊技媒体（遊技球）を検出する受入検出手段（演出用開閉装置カウントセンサ572）と、受入検出手段（演出用開閉装置カウントセンサ572）によって検出された遊技媒体（遊技球）が流通可能な流通空間（球流通空間460a）、流通空間（球流通空間460a）から遊技媒体（遊技球）を排出可能な第1排出口（第1の演出口476）および第2排出口（第2の演出口480）からなる排出口（第1の演出口476および第2の演出口480）、排出口（第1の演出口476および第2の演出口480）の上流側で一端が第1排出口（第1の演出口476）に他端が第2排出口（第2の演出口480）に望むように配置されるシーソー状の演出樋（第1演出樋470）、演出樋（第1演出樋470）に供給された遊技媒体（遊技球）を抽選結果に応じて第1排出口（第1の演出口476）または第2排出口（第2の演出口480）の何れかに振分けられるように演出樋（第1演出樋470）を回転傾動させる回転傾動手段（球振分部モータ484および回動駆動機構492）、を有し遊技制御に影響を与えることなく遊技領域（遊技領域37）外へ遊技媒体（遊技球）を排出する特別役物（演出用役物430および役物回転体432）と、抽選結果に応じて特別役物（演出用役物430および役物回転体432）の流通空間（球流通空間460a）を視認可能または視認不能となるように移動させる特別役物移動手段（回転駆動ユニット448）と、受入検出手段（演出用開閉装置カウントセンサ572）の検出や抽選結果に応じて所定の特典を付与する特典付与手段（小当たり遊技実行手段746および大当たり遊技実行手段748）とを具備したものである。

【0445】

これにより、遊技媒体が始動口に受入れられて所定の抽選結果が抽選されると、受入口が受入可能となると共に特別役物が移動してその流通空間が視認可能となり、その際に、遊技媒体を受入口に受入れさせると、特典付与手段により所定の特典が付与されると共に受入れられた遊技媒体が特別役物の流通空間内に供給される。そして、流通空間内に供給された遊技媒体は、シーソー状の演出樋に供給され、その演出樋上を行ったり来たりして揺動させた上で、抽選結果に応じて何れかの排出口へ振分けられて遊技領域外に排出されるので、流通空間内の演出樋上を揺動する遊技媒体の動きを楽しませることができると共に、演出樋によって何れの排出口へ振分けられるかで興味を誘って遊技者の興味が低下するのを防止することができる。

【0446】

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

【0447】

また、本発明に係る遊技機は、
前記特別役物における回転傾動手段が、
前記演出樋と一体回転すると共に該演出樋の回転中心から所定距離の位置に係合部を有した第1伝達部材と、

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

該第2伝達部材を回転駆動させる回転駆動手段とを備えていることを特徴とする。

【0448】

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

【0449】

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

【0450】

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

【0451】

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

【0452】

また、本発明に係る遊技機は、

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

【0453】

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

【0454】

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

【0455】

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

【0456】

また、第1伝達部材および第2伝達部材の旋回範囲を、ギアを用いた場合よりも小さくすることができるので、回転傾動手段の設置に係るスペースを少なくすることが可能となり、特別役物に良好に配設することができると共に、演出樋の回転角度を可及的に大きく

10

【0457】

また、本発明に係る遊技機は、

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

【0458】

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

20

【0459】

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

30

【0460】

また、本発明に係る遊技機は、

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

【0461】

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

40

【0462】

本構成によると、回転傾動手段（球振分部モータ484および回転駆動機構492）に演出樋（第1演出樋470）の回転位置を検知する回転位置検知手段（検知片498および球振分部モータセンサ500）を備えたものである。これにより、演出樋の回転位置を検知することができるので、演出樋の回転傾動の状況を適切に把握することができ、演出樋上で遊技媒体を良好に揺動転動させることができると共に、所望の排出口に遊技媒体が排出されるように、確実に演出樋を所望の方向に傾動させることができる。

【0463】

また、本発明に係る遊技機は、

前記回転傾動手段における前記回転位置検知手段が、

50

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

該検知片を検知する検知センサとを備えていることを特徴とする。

【0464】

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

【0465】

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

【0466】

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

【0467】

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

【0468】

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

【0469】

また、本発明に係る遊技機は、

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

【0470】

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

【0471】

本構成によると、回転位置検知手段（検知片 498 および球振分部モータセンサ 500）における検知片（検知片 498）を、第 1 伝達部材（第 1 リンク部材 494）の旋回面と略同一面上に配置すると共に、第 1 伝達部材（第 1 リンク部材 494）との接触を回避する逃し部を備えたものである。これにより、検知片と第 1 伝達部材とが接触するのを回避することができ、第 2 伝達部材から第 1 伝達部材へ回転駆動を伝達させて、演出樋を良

10

20

30

40

50

好に回転傾動させることができる。

【0472】

また、本発明に係る遊技機は、

前記特別役物が、上下方向に延びる軸芯周りに回転可能とされ周方向に分割する隔壁部を有した役物回転体本体を備え、

該役物回転体本体の前記隔壁部によって周方向に分割された一方に前記流通空間が配置されると共に、前記隔壁部を挟んで前記流通空間とは反対側に前記回転傾動手段の少なくとも一部が配置されることを特徴とする。

【0473】

本構成によると、特別役物（演出用役物430および役物回転体432）に、上下方向に延びる軸芯周りに回転可能とされ周方向に分割する隔壁部（隔壁部466）を有した役物回転体本体（役物回転体432）を更に備えて、隔壁部（隔壁部466）によって区画された一方の空間を遊技媒体（遊技球）が流通する流通空間（球流通空間460a）とし、他方の空間に回転傾動手段（球振分部モータ484および回動駆動機構492）の一部を配置するようにしたものである。

【0474】

これにより、特別役物移動手段によって役物回転体本体を回転させるだけで、容易に流通空間を視認可能としたり視認不能としたりすることができるので、特別役物の占める広さの領域のみで流通空間を出没させることが可能となり、特別役物の設置に係る領域を可及的に狭くすることができ、遊技機に備え易くすることができると共に、演出樋を回転傾動させる回転傾動手段の一部が隔壁部を挟んで反対側に配置されているので、流通空間側からは、回転傾動手段を目立ち難くして、相対的に流通空間内の演出樋等を目立たせて、演出樋への遊技者の関心を引き付けることができる。

【0475】

また、役物回転体本体の隔壁部で分割された一方に流通空間が配置されており、流通空間が配置された側とは反対側を遊技者に向けると隔壁部によって流通空間を視認不能とすることができ、簡単な構成で流通空間を視認可能としたり視認不能としたりすることができると共に、特別役物を正面視した時の略全ての領域を流通空間とすることができ、流通空間を可及的に大きくして遊技媒体の動きをより楽しませられるものとすることができる。

【0476】

また、本発明に係る遊技機は、

遊技者の操作によって遊技媒体が打ち込まれる遊技領域を有した遊技盤と、

該遊技盤に固定され、所定位置に電氣的な接続が可能な支持側接続部を有した支持部材と、

該支持部材の前記支持側接続部と対向すると共に所定距離離反した位置に配置される役物側接続部、および該役物側接続部と電氣的に接続される発光手段およびモータを含む電装部材を少なくとも有し、遊技者から視認可能な位置で前記支持部材の前記支持側接続部と前記役物側接続部とを通る軸線周りに回転可能に前記支持部材に支持される特別役物と、

該特別役物の前記役物側接続部と前記支持部材の前記支持側接続部とを互いに電氣的に接続する可撓性を有したハーネスと、

該ハーネスによって電氣的に接続された前記特別役物を、遊技媒体が前記遊技領域に打ち込まれることで変化する遊技状況に応じて回転移動させる特別役物移動手段とを具備することを特徴とする。

【0477】

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

【0478】

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

【0479】

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

10

【0480】

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

【0481】

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

【0482】

本構成によると、遊技領域（遊技領域37）を有した遊技盤（遊技盤5）に固定され、電氣的な接続が可能な支持側接続部（接続コネクタ）を有した支持部材（裏箱410）と、支持側接続部（接続コネクタ）と対向配置される役物側接続部（接続コネクタ）、および役物側接続部（接続コネクタ）と接続される電装部材（第1演出樋470や装飾部材502等）を少なくとも有し、支持側接続部（接続コネクタ）と役物側接続部（接続コネクタ）とを通る軸線周りに回転可能に支持部材（裏箱410）に支持される特別役物（演出用役物430および役物回転体432）と、役物側接続部と支持側接続部とを電氣的に接続するハーネス（配線コード）と、遊技状況に応じて特別役物を回転移動させる特別役物移動手段（回転駆動ユニット448）とを備えたものである。

20

【0483】

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

30

【0484】

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

40

【0485】

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

【0486】

更に、ハーネスの動きを最小限とすることができるので、ハーネスとして用いる配線コ

50

ードに、可撓性の高い高価なものを用いなくても、十分に対応させることが可能となり、安価な配線コードを用いることでハーネスにかかるコストを低減させることができる。

【0487】

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

【0488】

また、本発明に係る遊技機は、

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

10

【0489】

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

【0490】

本構成によると、特別役物（演出用役物430および役物回転体432）内に配置されるモータ（回転部モータ526）と接続される役物側接続部（接続コネクタ）および支持側接続部（接続コネクタ）を、特別役物（演出用役物430および役物回転体432）の回転軸線上に配置したものである。これにより、モータに接続されるハーネスの動きを可及的に少なくして、そのハーネスが断線等をするリスクを可及的に低くすることができ、モータの作動に係る不具合が発生するのを抑制することができる。換言すると、例えば、モータの特別役物内に配置された演出樋等の振分手段を駆動させるものとした場合、発光装飾体が発光しなくても遊技に及ぼす影響が少ないのに対して、振分手段による振分動作は、遊技演出には無くてはならず、振分手段が動作しないと遊技が中断し、遊技者の興趣を大幅に低下させてしまう恐れがあり、この振分手段に不具合が発生するのを可及的に低減させて、遊技者の興趣が低下するのを防止することができる。

20

【0491】

また、本発明に係る遊技機は、

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

30

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

【0492】

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

40

【0493】

これにより、上述したように、特別役物を回転させても、特別役物内の発光手段と確実に電氣的に接続させることができるので、特別役物移動手段によって役物回転体本体を回転させて、発光手段（発光装飾体）を視認可能としたり、視認不能としたりしても確実に発光手段を発光させることができ、遊技者に視認可能となったり不能となったりする発光手段による発光演出を楽しませて、興趣を低下するのを防止することができる。また、隔壁部によって分割され空間に応じて、異なる発光手段（発光装飾体）を配置した場合、役物回転体本体の回転によって、異なる発光装飾をすることができ、遊技者をより楽しませて、興趣の高められるものとすることができる。

【0494】

50

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

【0495】

また、本発明に係る遊技機は、

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

【0496】

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

【0497】

また、本発明に係る遊技機は、

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

【0498】

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

【0499】

[演出表示装置の表示領域について]

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

【0500】

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。

【0501】

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。

【0502】

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

10

20

30

40

50

順序に基づいて導出される。

【0503】

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

10

【0504】

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。

20

【0505】

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

【0506】

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

30

【0507】

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

【0508】

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

40

【0509】

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に惹かれる興味の違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

50

領域 1 1 5 c 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 7 0 0 による抽選結果を共通図柄表示領域 1 1 5 c に導出する場合と第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 による抽選結果を共通図柄表示領域 1 1 5 c 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。

【0 5 1 0】

保留表示領域 1 1 5 0 は、演出表示装置 1 1 5 の右下領域に配置されており、第 1 の保留表示領域 1 1 5 1 と第 2 の保留表示領域 1 1 5 2 とを有している。また、第 1 の保留表示領域 1 1 5 1 および第 2 の保留表示領域 1 1 5 2 は互いに隣接している。

【0 5 1 1】

第 1 の保留表示領域 1 1 5 1 は、左右方向に一行に配列された第 1 の保留記憶表示部 1 1 5 1 a ～第 4 の保留記憶表示部 1 1 5 1 d 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 1 1 5 2 は、左右方向に一行に配列された第 5 の保留記憶表示部 1 1 5 2 a ～第 8 の保留記憶表示部 1 1 5 2 d 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 1 1 5 1 の保留記憶表示部および第 2 の保留表示領域 1 1 5 2 の保留記憶表示部の和と第 1 特別図柄保留カウンタ 7 0 3 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 7 1 3 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 1 1 5 1 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 1 1 5 2 の保留記憶表示部の数と第 2 所定数とが同じである。

【0 5 1 2】

また、第 1 の保留記憶表示部 1 1 5 1 a、第 2 の保留記憶表示部 1 1 5 1 b、第 3 の保留記憶表示部 1 1 5 1 c、第 4 の保留記憶表示部 1 1 5 1 d、第 5 の保留記憶表示部 1 1 5 2 a、第 6 の保留記憶表示部 1 1 5 2 b、第 7 の保留記憶表示部 1 1 5 2 c および第 8 の保留記憶表示部 1 1 5 2 d 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 1 1 5 c 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 1 1 5 c に導出される順序を明確に把握することができる。

【0 5 1 3】

第 1 の保留表示領域 1 1 5 1 の各保留記憶表示部 1 1 5 1 a ～1 1 5 1 d は、第 1 特別図柄保留カウンタ 7 0 3 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 7 1 3 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 7 0 3 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。

【0 5 1 4】

第 2 の保留表示領域 1 1 5 2 の各保留記憶表示部 1 1 5 2 a ～1 1 5 2 d 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 7 0 3 および第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 における保留数に関する情報を非表示とされる場合もある。

【0 5 1 5】

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

【0 5 1 6】

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 7 0 3 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 7 1 3 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 7 0 3 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 7 0 3 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 7 1 3 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。

【0 5 1 7】

図 5 6 は、第 1 の保留記憶表示部 1 1 5 1 a ～第 4 の保留記憶表示部 1 1 5 1 d 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 1 1 5 2 a ～第 8 の保留記憶表示部 1 1 5 2 d は、全て非表示とされている。

【0 5 1 8】

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 7 0 3 および第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 の保留数に関わる情報が表示されない。

10

【0 5 1 9】

[表示装置制御基板の機能的な構成について]

図 5 7 は、周辺基板における表示装置制御基板の機能的な構成を示すブロック図である。図 5 7 に示すように、表示装置制御基板 1 1 6 は、第 1 特別図柄画像表示制御手段 8 5 1 と、第 2 特別図柄画像表示制御手段 8 5 2 と、演出画像表示制御手段 8 0 0 と、併合保留表示制御手段 8 6 0 と、併合保留順記憶手段 8 7 0 と、第 1 特別図柄保留数記憶手段 8 7 2 と、第 2 特別図柄保留数記憶手段 8 7 4 と、演出保留カウント手段 8 5 5 とを有している。併合保留表示制御手段 8 6 0 は、さらに、保留可能情報画像表示制御手段 8 6 0 1、第 1 保留情報画像表示制御手段 8 6 0 2、第 2 保留情報画像表示制御手段 8 6 0 3、識別符号画像表示制御手段 8 6 0 4 および併合保留順画像表示制御手段 8 6 0 5 を含んでいる。なお、表示装置制御基板 1 1 6 は、周辺制御基板 6 6 2 のコマンド受信手段 7 5 0 を介して主制御基板 1 3 1 から送信されたコマンドを受信する。

20

【0 5 2 0】

第 1 特別図柄画像表示制御手段 8 5 1 は、第 1 特別図柄抽選手段 7 0 0 による抽選結果を第 1 判定結果表示領域 1 1 5 a において所定の演出を行ったのちに導出表示する。

【0 5 2 1】

第 2 特別図柄画像表示制御手段 8 5 2 は、第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 による抽選結果を第 2 判定結果表示領域 1 1 5 b において所定の演出を行ったのちに導出表示する。

【0 5 2 2】

演出画像表示制御手段 8 0 0 は、コマンド受信手段 7 5 0 が主制御基板 1 3 1 から「第 1 始動口 3 9 0 に入賞したこと」および「第 2、第 3 始動口 3 9 2、3 9 4 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 7 0 0 による抽選結果および第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 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 1 1 5 c に導出表示する。

30

【0 5 2 3】

なお、共通図柄表示領域 1 1 5 c において、第 1 特別図柄抽選手段 7 0 0 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 7 1 0 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 7 1 0 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 7 0 0 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。

40

【0 5 2 4】

併合保留表示制御手段 8 6 0 は、共通図柄表示領域 1 1 5 c において導出される第 1 特別図柄抽選手段 7 0 0 または第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 による抽選結果の導出順序、第 1 特別図柄保留カウンタ 7 0 3 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 7 1 3 によって保留されている保留数情報を、保留表示領域 1 1 5 0 において認識可能に表示制御する。

【0 5 2 5】

また、併合保留表示制御手段 8 6 0 は、第 1 特別図柄保留カウンタ 7 0 3 および第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 にかかる保留関連情報を、保留表示領域 1 1 5 0 において認識

50

可能に表示制御する。

【0526】

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。

【0527】

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

【0528】

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

【0529】

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

【0530】

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

【0531】

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

【0532】

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

【0533】

第2特別図柄保留数記憶手段874は、コマンド受信手段750が「第2、第3始動口392、394に入賞したことを特定するためのコマンドを主制御基板131から受信し且つ未だ共通図柄表示領域115cに抽選結果の導出表示が行われていない個数を記憶する。なお、この個数は、第2特別図柄保留カウンタ713における保留数に対応する。

【0534】

演出保留カウント手段855については、詳細は後述するが、演出ポイントPが10ポイントに至ったとき、当該演出ポイントPが10ポイントに至る契機となった保留に基づく変動が行われるまで、特殊演出の表示を保留するためのカウンタである。

【0535】

[保留表示領域における演出について]

10

20

30

40

50

次に、本実施形態における演出表示装置 1 1 5 の保留表示領域 1 1 5 0 において行われる具体的な演出について、図 5 8 ～ 図 6 3 を参照しつつ説明する。図 5 8 ～ 図 6 3 は、いずれも、保留表示領域における演出を示す図である。

【0 5 3 6】

図 5 8 (a) は、第 1 特別図柄保留カウンタ 7 0 3 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 7 1 3 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 1 1 5 0 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 8 6 0 1 によって第 1 特別図柄保留カウンタ 7 0 3 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 1 1 5 1 の第 1 の保留記憶表示部 1 1 5 1 a ～ 第 4 の保留記憶表示部 1 1 5 1 d 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 7 0 3 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 1 1 5 2 の第 5 の保留記憶表示部 1 1 5 2 a ～ 第 8 の保留記憶表示部 1 1 5 2 d 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）。

【0 5 3 7】

なお、第 1 の保留記憶表示部 1 1 5 1 a ～ 第 8 の保留記憶表示部 1 1 5 2 d には、それぞれ、識別符号画像表示制御手段 8 6 0 4 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。

【0 5 3 8】

図 5 8 (b) において、第 1 始動口 3 9 0 に遊技球が入賞して第 1 特別図柄保留カウンタ 7 0 3 によって保留されると（具体的には、コマンド受信手段 7 5 0 が「第 1 始動口 3 9 0 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 1 3 1 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 1 1 5 1 a が、第 1 保留情報画像表示制御手段 8 6 0 2 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 7 0 3 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 7 0 3 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。

【0 5 3 9】

図 5 8 (c) において、さらに、第 2 始動口 3 9 2 または第 3 始動口 3 9 4 に遊技球が入賞すると（具体的には、コマンド受信手段 7 5 0 が「第 2 始動口 3 9 2 または第 3 始動口 3 9 4 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 1 3 1 から受信すると）、第 2 の保留記憶表示部 1 1 5 1 b が、併合保留順画像表示制御手段 8 6 0 5 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 7 0 3 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 7 1 3 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。

【0 5 4 0】

また、第 2 始動口 3 9 2 または第 3 始動口 3 9 4 に遊技球が入賞すると、第 5 の保留記憶表示部 1 1 5 2 a が、保留可能情報画像表示制御手段 8 6 0 1 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、興味が高められる。

【0 5 4 1】

なお、共通図柄表示領域 1 1 5 c に導出される導出順序は、第 1 の保留記憶表示部 1 1 5 1 a ～ 第 8 の保留記憶表示部 1 1 5 2 d の順序で導出される。即ち、コマンド受信手段 7 5 0 が主制御基板 1 3 1 から受信した各始動口 3 9 0, 3 9 2, 3 9 4 への入賞順序に基づいて共通図柄表示領域 1 1 5 c に導出される。従って、図 5 8 (c) で言えば、第 1

の保留記憶表示部 1 1 5 1 a に表示される第 1 特別図柄抽選手段 7 0 0 による抽選結果、第 2 の保留記憶表示部 1 1 5 1 b に表示される第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 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 7 0 0 による抽選結果および第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 による抽選結果について、共通図柄表示領域 1 1 5 c に導出される導出順序を把握することができる。

【0 5 4 2】

図 5 8 (d) において、第 1 の保留記憶表示部 1 1 5 1 a に表示されている第 1 特別図柄抽選手段 7 0 0 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 1 1 5 1 a が、第 2 保留情報画像表示制御手段 8 6 0 3 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 1 1 5 1 b が、保留可能情報画像表示制御手段 8 6 0 1 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 1 1 5 2 a は、保留可能情報画像表示制御手段 8 6 0 1 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 7 0 3 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 7 1 3 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 5 8 (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 1 1 5 1 a 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 1 1 5 1 a 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 1 1 5 1 b から、第 1 の保留記憶表示部 1 1 5 1 a 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。

【0 5 4 3】

図 5 8 (e) において、第 1 の保留記憶表示部 1 1 5 1 a に表示されている第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 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 1 1 5 1 a が、保留可能情報画像表示制御手段 8 6 0 1 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 1 1 5 2 a 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なる。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、興味が高められる。

【0 5 4 4】

図 5 9 (a) は、第 1 特別図柄保留カウンタ 7 0 3 における保留数および第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 における保留数との和と第 1 の保留表示領域 1 1 5 1 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 1 1 5 1 a ~ 1 1 5 2 d 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 7 0 3 における保留数および第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 における保留数のいずれもゼロではない。

【0 5 4 5】

図 5 9 (a) は、第 1 の保留記憶表示部 1 1 5 1 a、第 2 の保留記憶表示部 1 1 5 1 b および第 4 の保留記憶表示部 1 1 5 1 d が、併合保留順画像表示制御手段 8 6 0 5 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 1 1 5 1 c は、併合保留順画像表示制御手段 8 6 0 5 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 1 1 5 2 a は、保留可能情報画像表示制御手段 8 6 0 1 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 7 0 3 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 7 1 3 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 1 1 5 c への導出は、第 1 の保留表示部 1 1 5 1 a、第 2 の保留記憶表示部 1 1 5 1 b、第 3 の保留記憶表示部 1 1 5 1 c、第 4 の保留記憶表示部 1 1 5 1 d の順序で行われるので、遊技者が共通図柄表示領域 1 1 5 c への導出順序も把握することができる。

【0 5 4 6】

また、第 5 の保留記憶表示部 1 1 5 2 a 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 7 0 3 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。

【0547】

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

【0548】

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

【0549】

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

【0550】

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

【0551】

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

【0552】

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

【0553】

図61(a)は、第2特別図柄保留カウンタ713による保留数が第2所定数に達していることを示しており、第1の保留表示領域1151の各保留表示部1151a~115

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

【0554】

図61（a）のような状態は、例えば普通図柄抽選手段720が遊技者に有利な抽選を行う所謂「時短遊技状態」である場合に発生しやすい。「時短遊技状態」であれば一對の可動片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。

【0555】

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

【0556】

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

【0557】

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

1 5 2 c は、保留可能情報画像表示制御手段 8 6 0 1 によって第 1 の表示態様に表示制御されている。

【0 5 5 8】

図 6 2 (b) において、第 1 始動口 3 9 0 に遊技球が入賞すると、第 6 の保留記憶表示部 1 1 5 2 b が、併合保留順画像表示制御手段 8 6 0 5 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。

【0 5 5 9】

図 6 2 (c) において、第 1 の保留記憶表示部 1 1 5 1 a に表示されている第 1 特別図柄抽選手段 7 0 0 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 1 1 5 1 b の表示が第 1 の保留記憶表示部 1 1 5 1 a の表示に、第 3 の保留記憶表示部 1 1 5 1 c の表示が第 2 の保留記憶表示部 1 1 5 1 b の表示に、第 4 の保留記憶表示部 1 1 5 1 d の表示が第 3 の保留記憶表示部 1 1 5 1 c の表示に、第 5 の保留記憶表示部 1 1 5 2 a の表示が第 4 の保留記憶表示部 1 1 5 1 d の表示に、第 6 の保留記憶表示部 1 1 5 2 b の表示が第 5 の保留記憶表示部 1 1 5 2 a 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 1 1 5 2 b の表示が、保留可能情報画像表示制御手段 8 6 0 1 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 1 1 5 2 c は、保留可能情報画像表示制御手段 8 6 0 1 によって第 1 の表示態様が維持される。

【0 5 6 0】

図 6 2 (d) において、第 2 始動口 3 9 2 または第 3 始動口 3 9 4 に遊技球が入賞すると、第 6 の保留記憶表示部 1 1 5 2 b が、併合保留順画像表示制御手段 8 6 0 5 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 1 1 5 2 d が、保留可能情報画像表示制御手段 8 6 0 1 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 1 1 5 1 a、第 2 の保留記憶表示部 1 1 5 1 b、第 3 の保留記憶表示部 1 1 5 1 c、第 4 の保留記憶表示部 1 1 5 1 d および第 5 の保留記憶表示部 1 1 5 2 a 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。

【0 5 6 1】

しかも、第 2 始動口 3 9 2 または第 3 始動口 3 9 4 に遊技球が入賞することに伴って、第 2 の保留表示領域 1 1 5 2 の各保留記憶表示部 1 1 5 2 a ~ 1 1 5 2 d 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。

【0 5 6 2】

図 6 2 (e) において、第 1 の保留記憶表示部 1 1 5 1 a に表示されている第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 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 1 1 5 1 b の表示が第 1 の保留記憶表示部 1 1 5 1 a の表示に、第 3 の保留記憶表示部 1 1 5 1 c の表示が第 2 の保留記憶表示部 1 1 5 1 b の表示に、第 4 の保留記憶表示部 1 1 5 1 d の表示が第 3 の保留記憶表示部 1 1 5 1 c の表示に、第 5 の保留記憶表示部 1 1 5 2 a の表示が第 4 の保留記憶表示部 1 1 5 1 d の表示に、第 6 の保留記憶表示部 1 1 5 2 b の表示が第 5 の保留記憶表示部 1 1 5 2 a 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 1 1 5 2 b の表示が、保留可能情報画像表示制御手段 8 6 0 1 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 1 1 5 2 c は、保留可能情報画像表示制御手段 8 6 0 1 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 1 1 5 2 d は非表示となる。

【0563】

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

10

【0564】

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

20

【0565】

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

【0566】

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

30

【0567】

[メインシステム処理]

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

【0568】

図64に示すように、パチンコ機1へ電源が供給されると、CPU602（図51参照）は、まず電源投入時処理を実行する（ステップS10）。この電源投入時処理では、RAM606（図51参照）に記憶されているバックアップデータが正常であるか（停電発生時の設定値となっているか）否か判別し、正常であればRAM606に記憶されているバックアップデータに従って停電発生時の状態に戻す処理（復電時処理）を実行し、バックアップデータが異常であればRAM606に記憶されているバックアップデータを消去してCPU602に関連するデバイス設定（通常の初期設定や割込タイミングの設定等）を行う。なお、遊技途中でパチンコ機1への電力供給が停止すると、RAM606に現在の遊技状態がバックアップデータとして記憶される。また、電源投入時処理にてRAM606に記憶されているバックアップデータの消去を指示するRAM消去スイッチがオンであれば、RAM606をクリアし、通常の初期設定を行う。また、電源投入時処理にて主制御基板131に搭載されるRAM606にバックアップデータが保存されていない場合には、RAM606をクリアし、通常の初期設定を行う。また、電源投入時処理では、通常の初期設定を実行したときに周辺制御基板662（図52参照）に主制御基板131（

40

50

図 5 1 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 1 3 1 が起動したことを周辺制御基板 6 6 2 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 R A M 6 0 6 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。

【0 5 6 9】

電源投入時処理(ステップ S 1 0)が終了すると、C P U 6 0 2 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、C P U 6 0 2 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 S 2 0)。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 1 3 1 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 S 2 0 で主制御基板 1 3 1 に搭載される C P U 6 0 2 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 S 4 0)。

【0 5 7 0】

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 2 4 V)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 R A M 6 0 6 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。

【0 5 7 1】

ステップ S 2 0 で停電予告信号が検知されていない場合(ステップ S 2 0 における N O)、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 S 3 0)。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。

【0 5 7 2】

[電源断発生処理]

図 6 5 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 S 4 0)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 S 2 0 における Y E S)実行される処理である。C P U 6 0 2 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 S 4 2)。そして、R A M 6 0 6 のチェックサムを算出し、R A M 6 0 6 の所定領域に保存する(ステップ S 4 4)。このチェックサムは、復電時に停電前の R A M 6 0 6 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。

【0 5 7 3】

次いで、C P U 6 0 2 は、R A M 6 0 6 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 S 4 6)。以上の処理を終えると、C P U 6 0 2 は、R A M 6 0 6 へのアクセスを禁止し(ステップ S 4 8)、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 C P U 6 0 2 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ト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

10

20

30

40

50

り、図 6 5 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 CPU 6 0 2 が起動することになる。

【0574】

[タイマ割込処理]

図 6 6 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 6 0 0 の主制御基板 1 3 1 に搭載される CPU 6 0 2 により 4 m s 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、CPU 6 0 2 は、レジスタの待機処理を実行した後（ステップ S 5 0 ）、ステップ S 6 0 からステップ S 2 7 0 の処理を実行する。

【0575】

ステップ S 6 0 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 6 3 0 、第 1 始動口センサ 6 4 4 、第 2 始動口センサ 6 4 6 、第 3 始動口センサ 6 4 8 、演出用開閉装置カウントセンサ 5 7 2 、大当たり遊技用開閉装置カウントセンサ 6 4 0 等）の検出信号を監視する処理を実行する。

【0576】

ステップ S 7 0 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。

【0577】

また、ステップ S 8 0 の払出制御処理では、センサ監視処理（ステップ S 6 0 ）にて検出された信号に基づいて払出制御基板 1 9 7 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。

【0578】

ステップ S 9 0 の普通図柄・普通電動役物制御処理では、センサ監視処理（ステップ S 6 0 ）にてゲートセンサ 6 3 0 から検出された信号に基づいて普通図柄表示器 8 2 に関わる制御処理を実行するとともに、一对の可動片 3 9 6 の開閉制御を行うための処理を実行する。

【0579】

ステップ S 1 0 0 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大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 3 9 8 a および大当たり遊技用大入賞口 4 0 0 a （いずれも図 1 0 参照）の開閉制御を行うための処理を実行する。

【0580】

ステップ S 2 6 0 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 S 1 0 0 ）等において定まる情報に基づいて、主制御基板 1 3 1 から周辺制御基板 6 6 2 に送信するコマンドを生成する処理を実行する。

【0581】

ステップ S 2 7 0 のコマンド送信処理では、出力データ設定処理（ステップ S 2 6 0 ）において設定されたコマンドを周辺制御基板 6 6 2 に送信する処理が行われる。ステップ S 6 0 からステップ S 2 7 0 の処理を実行すると、レジスタ復帰処理（ステップ S 2 8 0 ）を実行して、タイマ割込処理を終了する。

【0582】

ここで、上述した非当落乱数更新処理（ステップ S 3 0 ）および当落乱数更新処理（ステップ S 7 0 ）で主制御基板 1 3 1 に搭載される CPU 6 0 2 により更新される各種乱数について説明する。本実施形態において、遊技にて用いられる各種乱数として、大当たり遊技の開始または小当たり遊技の開始をさせるか否かの判定に用いられる当否判定用乱数、大当たり遊技を開始させると判定されたときに確変大当たりとするか否かの判定に用いられる図柄乱数、大当たり判定にて確変大当たり遊技、非確変大当たり遊技および小当たり遊技を開始させないと判定されたときにリーチ変動とするか否かの判定に用いられるり

10

20

30

40

50

ーチ判定用乱数、第1特別図柄表示器84および第2特別図柄表示器86に表示されている特別図柄の変動パターンを決定するために用いられる変動パターン乱数、一对の可動片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。

【0583】

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

【0584】

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、一对の可動片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对の可動片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、一对の可動片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。

【0585】

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

【0586】

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。

【0587】

[特別図柄・特別電動役物制御処理]

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

【0588】

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。

【0589】

ステップS140に進むと、処理フラグが1であるか否かを判断する（ステップS140）。処理フラグが1であれば（ステップS140におけるYES）変動パターン設定処理（ステップS150）を実行する。この変動パターン設定処理では、第1特別図柄表示器84または第2特別図柄表示器86に表示される特別図柄および演出表示装置115に表示される装飾図柄の変動パターンを決定し、当該変動パターンに対応して設定される変動時間（第1特別図柄表示器84または第2特別図柄表示器86のいずれかにおいて特別

図柄の変動表示を開始してから停止表示するまでの時間)をタイマにセットし、処理フラグを「2」に更新する。一方、ステップS140において処理フラグが1でなければ(ステップS140におけるNO)、ステップS170に進む。

【0590】

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
10
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。

【0591】

ステップS190に進むと、処理フラグが3かどうか判断する(ステップS190)。処理フラグが3であれば(ステップS190におけるYES)大当たり遊技開始処理(ステップS200)を実行する。この大当たり遊技開始処理では、大当たり種別(長当たりか短当たりか)を判断し、その大当たり種別に応じて演出用大入賞口398aおよび/ま
20
たは大当たり遊技用大入賞口400aの開閉動作を制御するためのラウンド回数、開放時間および遊技球の入賞制限個数をセットし、処理フラグを「5」に更新する。一方、ステップS190において処理フラグが3でなければ(ステップS190におけるNO)、ステップS210に進む。

【0592】

ステップS210に進むと、処理フラグが4かどうか判断する(ステップS210)。処理フラグが4であれば(ステップS210におけるYES)小当たり遊技処理(ステップS220)を実行する。この小当たり遊技処理では、演出用大入賞口398aの開放動作を制御するための開放回数および開放時間をセットし、処理フラグを「6」に更新する。
30
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。

【0593】

ステップS230に進むと、処理フラグが5かどうか判断する(ステップS230)。処理フラグが5であれば(ステップS230におけるYES)特別電動役物大当たり制御処理(ステップS240)を実行する。この特別電動役物大当たり制御処理では、大当たり遊技開始処理(ステップS200)においてセットしたラウンド回数、開放時間および遊技球の入賞制限個数に基づいて演出用大入賞口398aおよび大当たり遊技用大入賞口400aの開閉動作を制御し、大当たり遊技が終了する場合には、確率変動機能および時短機能を作動させるか否かを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。
40

【0594】

一方、ステップS230において処理フラグが5でなければ(ステップS230におけるNO)特別電動役物小当たり制御処理(ステップS250)を実行する。この特別電動役物小当たり制御処理(ステップS250)では、小当たり遊技処理(ステップS220)においてセットした開放回数、開放時間および制限個数に基づいて、演出用大入賞口398aの開閉動作を制御し、小当たり遊技が終了する場合には、処理フラグを「0」に更新する処理を行う。

【0595】

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。

【0596】

10

20

30

40

50

〔特別図柄用乱数記憶手段〕

次に図 6 8 に基づいて、保留順記憶手段による記憶方式について説明する。図 6 8 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 1 3 1 の CPU 6 0 2 に設けられた RAM 6 0 6 (図 5 1 参照)は、特別図柄用乱数記憶領域 6 0 6 1 と処理領域 6 0 6 2 とを有する。遊技球が第 1 始動口センサ 6 4 4 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 6 4 6 または第 3 始動口センサ 6 4 8 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 7 9 0 によって特別図柄用乱数記憶領域 6 0 6 1 に記憶される。この特別図柄用乱数記憶領域 6 0 6 1 は、第 1 記憶領域 6 0 6 1 a から第 8 記憶領域 6 0 6 1 h までの 8 つの記憶領域に分かれており、第 1 記憶領域 6 0 6 1 a、第 2 記憶領域 6 0 6 1 b、第 3 記憶領域 6 0 6 1 c、第 4 記憶領域 6 0 6 1 d、第 5 記憶領域 6 0 6 1 e、第 6 記憶領域 6 0 6 1 f、第 7 記憶領域 6 0 6 1 g、第 8 記憶領域 6 0 6 1 h の順に記憶させる。

【0597】

第 1 記憶領域 6 0 6 1 a から第 8 記憶領域 6 0 6 1 h までの 8 つの各記憶領域および処理領域 6 0 6 2 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 8 4 または第 2 特別図柄表示器 8 6 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 6 4 4 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 6 4 6 または第 3 始動口センサ 6 4 8 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 6 4 4 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 6 4 6 または第 3 始動口センサ 6 4 8 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。

【0598】

第 1 始動口センサ 6 4 4 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 7 0 2 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 7 9 0 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。

【0599】

第 2 始動口センサ 6 4 6 または第 3 始動口センサ 6 4 8 による遊技球の検出があると、第 1 始動口センサ 6 4 4 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 7 1 2 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。

【0600】

また、処理領域 6 0 6 2 は、各種データの判定結果を第 1 特別図柄表示器 8 4 または第 2 特別図柄表示器 8 6 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 6 0 6 1 の各領域 6 0 6 1 a ~ 6 0 6 1 h 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 6 0 6 2 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 8 4 または第 2 特別図柄表示器 8 6 に導出される。

【0601】

なお、処理領域 6 0 6 2 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 6 0 6 1 の各記憶領域 6 0 6 1 a ~ 6 0 6 1 h 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 6 0 6 1 a 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。

【0602】

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。

【0603】

[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 6 9 に基づいて説明する。図 6 9 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。

10

【0604】

第 1 ・ 第 2 ・ 第 3 始動口入賞処理では、CPU 6 0 2 は、先ず、第 2 始動口 3 9 2 または第 3 始動口 3 9 4 に遊技球が入賞したか否かを判断する（ステップ S 1 1 0 1）。具体的には、第 2 始動口センサ 6 4 6 または第 3 始動口センサ 6 4 8 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 6 4 6 から検出信号が出力された場合には第 2 始動口 3 9 2 に遊技球が入賞したと判断し、第 3 始動口センサ 6 4 8 から検出信号が出力された場合には第 3 始動口 3 9 4 に遊技球が入賞したと判断する。第 2 始動口センサ 6 4 6 および第 3 始動口センサ 6 4 8 のいずれから検出信号が出力されていなければ、第 2 始動口 3 9 2 および第 3 始動口 3 9 4 のいずれにも遊技球が入賞していない（ステップ S 1 1 0 1 における NO）と判断する。

20

【0605】

ステップ S 1 1 0 1 において第 2 始動口 3 9 2 または第 3 始動口 3 9 4 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、RAM 6 0 6 に設けられている第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 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 S 1 1 0 2）。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 7 1 2 によって取得される。

【0606】

ステップ S 1 1 0 1 において第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 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 S 1 1 0 2 における YES）、CPU 6 0 2 は、第 2 保留記憶処理を行う（ステップ S 1 1 0 3）。この第 2 保留記憶処理は、第 2 始動口 3 9 2 または第 3 始動口 3 9 4 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 6 0 6 1 に記憶すると共に、第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 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 6 0 6 1 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。

30

【0607】

ステップ S 1 1 0 3 の第 2 保留記憶処理において特別図柄用乱数記憶領域 6 0 6 1 に記憶される各種データは、第 1 記憶領域 6 0 6 1 a ~ 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 S 1 1 0 4 に進む。例えば、第 1 記憶領域 6 0 6 1 a が空き領域であれば第 1 記憶領域 6 0 6 1 a に、第 1 記憶領域 6 0 6 1 a が空き領域でなく且つ第 2 記憶領域 6 0 6 1 b が空き領域であれば第 2 記憶領域 6 0 6 1 b に、第 1 記憶領域 6 0 6 1 a および第 2 記憶領域 6 0 6 1 b が空き領域でなく且つ第 3 記憶領域 6 0 6 1 c が空き領域であれば第 3 記憶領域 6 0 6 1 c に、それぞれ、CPU 6 0 2 が各種データを記憶し、ステップ S 1 1 0 4 に進む。

40

【0608】

CPU 6 0 2 が、ステップ S 1 1 0 1 において第 2 始動口 3 9 2 および第 3 始動口 3 9 4 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 S 1 1 0 1 における NO）、および、ステップ S 1 1 0 2 において第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 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 S 1 1 0 2 における NO）は、い

50

ずれもステップ S 1 1 0 4 に進む。

【0609】

ステップ S 1 1 0 4 では、C P U 6 0 2 は、第 1 始動口 3 9 0 に遊技球が入賞したか否かを判断する（ステップ S 1 1 0 4）。具体的には、第 1 始動口センサ 6 4 4 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 6 4 4 から検出信号が出力された場合には第 1 始動口 3 9 0 に遊技球が入賞した（ステップ S 1 1 0 4 における Y E S）と判断する。第 1 始動口センサ 6 4 4 から検出信号が出力されていなければ第 1 始動口 3 9 0 に遊技球が入賞していない（ステップ S 1 1 0 4 における N O）と判断する。

【0610】

ステップ S 1 1 0 4 において第 1 始動口 3 9 0 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、R A M 6 0 6 に設けられている第 1 特別図柄保留カウンタ 7 0 3 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 S 1 1 0 5）。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 7 0 2 によって取得される。

【0611】

ステップ S 1 1 0 4 において第 1 特別図柄保留カウンタ 7 0 3 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 S 1 1 0 5 における Y E S）、C P U 6 0 2 は、第 1 保留記憶処理を行う（ステップ S 1 1 0 6）。この第 1 保留記憶処理は、第 1 始動口 3 9 0 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 6 0 6 1 に記憶すると共に、第 1 特別図柄保留カウンタ 7 0 3 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 6 0 6 1 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。

【0612】

ステップ S 1 1 0 6 の第 1 保留記憶処理において特別図柄用乱数記憶領域 6 0 6 1 に記憶される各種データは、第 1 記憶領域 6 0 6 1 a ～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 S 1 1 0 4 に進む。例えば、第 1 記憶領域 6 0 6 1 a が空き領域であれば第 1 記憶領域 6 0 6 1 a に、第 1 記憶領域 6 0 6 1 a が空き領域でなく且つ第 2 記憶領域 6 0 6 1 b が空き領域であれば第 2 記憶領域 6 0 6 1 b に、第 1 記憶領域 6 0 6 1 a および第 2 記憶領域 6 0 6 1 b が空き領域でなく且つ第 3 記憶領域 6 0 6 1 c が空き領域であれば第 3 記憶領域 6 0 6 1 c に、それぞれ、C P U 6 0 2 が各種データを記憶し、処理を終了する。

【0613】

C P U 6 0 2 が、ステップ S 1 1 0 4 において第 1 始動口 3 9 0 に遊技球が入賞していないと判断したとき（ステップ S 1 1 0 4 における N O）、および、ステップ S 1 1 0 5 において第 1 特別図柄保留カウンタ 7 0 3 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 S 1 1 0 5 における N O）は、いずれも処理を終了する。

【0614】

なお、第 1 特別図柄保留カウンタ 7 0 3 または第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 に記憶されるカウンタ値は、ステップ S 1 1 0 4 またはステップ S 1 1 0 1 で取得した特別図柄用乱数記憶領域 6 0 6 1 に記憶される各種データの数（即ち、8 の記憶領域 6 0 6 1 a ～ 6 0 6 1 h 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。

【0615】

また、ステップ S 1 1 0 2 およびステップ S 1 1 0 5 において、第 2 始動口 3 9 2 または第 3 始動口 3 9 4 に遊技球が入賞したときに第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 のカウンタ値が上限値であるとき、および、第 1 始動口 3 9 0 に遊技球が入賞したときに第 1 特別図柄保留カウンタ 7 0 3 のカウンタ値が上限値であるときは、いずれも、ステップ S 1 1 0 1 またはステップ S 1 1 0 4 で取得した各種データを破棄する。

【0616】

なお、第 2 始動口 3 9 2 または第 3 始動口 3 9 4 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 S 1 1 0 1で行う必要はなく、ステップ S 1 1 0 1～ステップ S 1 1 0 3の間で行えばよい。例えば、ステップ S 1 1 0 1で各種データを取得せずに、ステップ S 1 1 0 2で第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3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 S 1 1 0 3の第 2 保留記憶処理で取得するようにしてもよい。

【0617】

同様に、第 1 始動口 3 9 0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 S 1 1 0 4で行う必要はなく、ステップ S 1 1 0 4～ステップ S 1 1 0 6の間で行えばよい。例えば、ステップ S 1 1 0 4で各種データを取得せずに、ステップ S 1 1 0 2で第 1 特別図柄保留カウンタ 7 0 3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 S 1 1 0 6の第 1 保留記憶処理で取得するようにしてもよい。

【0618】

このように、第 1・第 2・第 3 始動口入賞処理では、CPU 6 0 2は、先ず、第 2 始動口 3 9 2または第 3 始動口 3 9 4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 7 1 3によるカウント値が上限未満であれば、第 2 始動口 3 9 2または第 3 始動口 3 9 4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 3 9 0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 7 0 3によるカウント値が上限未満であれば、第 1 始動口 3 9 0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 3 9 0への遊技球の入賞と、第 2 始動口 3 9 2または第 3 始動口 3 9 4への遊技球の入賞とがほぼ同時（同じ 4 m s 割込処理内）に行われた場合には、第 2 始動口 3 9 2または第 3 始動口 3 9 4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 3 9 0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 6 0 6 1に記憶される。即ち、第 1 始動口 3 9 0への遊技球の入賞と、第 2 始動口 3 9 2または第 3 始動口 3 9 4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 7 1 4による大当たり判定が、第 1 特別図柄当否判定手段 7 0 4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 7 1 4による判定結果が第 1 特別図柄当否判定手段 7 0 4による判定結果よりも先に第 2 特別図柄表示器 8 6および共通図柄表示領域 1 1 5 cに表示される。とくに、時短遊技中、普通図柄抽選手段 7 2 0による抽選が遊技者に有利な抽選が行われるので、一对の可動片 3 9 6の開閉動作が頻繁に行われ、第 3 始動口 3 9 4に遊技球が入賞しやすくなる。しかし、第 1 始動口 3 9 0への遊技球の入賞と、第 2 始動口 3 9 2または第 3 始動口 3 9 4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 7 1 4による大当たり判定を第 1 特別図柄当否判定手段 7 0 4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 3 9 2または第 3 始動口 3 9 4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。

【0619】

なお、本実施形態では、CPU 6 0 2が、ステップ S 1 1 0 1～ステップ S 1 1 0 3の一連の処理を実行したのちに、ステップ S 1 1 0 4～1 1 0 6の一連の処理を実行しているが、これに代えて、ステップ S 1 1 0 4～ステップ S 1 1 0 6の一連の処理を実行したのちに、ステップ S 1 1 0 1～ステップ S 1 1 0 3の一連の処理を実行する態様であっても良い。

【0620】

また、本実施形態において、特別図柄用乱数記憶領域 6 0 6 1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 7 0 3のカウンタ値と第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3のカウンタ値との和）を「始動記憶数」と称する。

【0621】

[変動開始処理]

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

【0622】

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

【0623】

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

【0624】

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

【0625】

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。

【0626】

CPU602が、ステップS1311における大当たり判定にて大当たりであると判定すると（ステップS1311におけるYES）、大当たりフラグをON状態にして（ステップS1311）、次に、長当たりか否かの判定を行う（ステップS1313）。具体的には、ステップS1309またはステップS1310において選択された判定テーブルと当否判定用乱数とを参照して大当たり判定の結果が長当たりであるか否かを判定する。長当たりであると判定されると（ステップS1313におけるYES）、長当たりフラグをONして（ステップS1314）、その後、処理フラグを「1」に更新し（ステップS1318）、処理を終了する。また、ステップS1313において長当たりでないと判定されると（ステップS1313におけるNO）、短当たりフラグをONして（ステップS13

15)、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。

【0627】

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

【0628】

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。

【0629】

[変動パターン設定処理]

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

【0630】

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

【0631】

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

10

【0632】

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。

20

【0633】

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。

30

【0634】

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

【0635】

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。

40

【0636】

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（即ち短当たり）と判断した場合と同様に、今回の変動が第1始動口センサ644により遊技球が検出されたことにもとづくものであるのか否かは判断しない。従って、第1始動口390に遊技球が入賞したことに応じて小当たりが発生した場合、および

50

、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。

【0637】

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

10

【0638】

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

20

【0639】

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）。

30

【0640】

各変動パターンには、変動時間およびコマンドが対応して設定されており、変動パターンを決定すると（ステップS1620）、この決定された変動パターンを選択値としてセットする（ステップS1630）。そして、選択値としてセットされた変動パターンに対応するコマンドを、周辺制御基板662に送信される演出コマンドとしてセットする。変動パターンを選択値としてセットすると（ステップS1630）、セットされた変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする（ステップS1640）。即ち、特別図柄の変動時間を、主制御基板131に搭載されるRAM606に設けられたタイマにセットする。その後、処理フラグを「2」に更新して（ステップS1650）変動パターン設定処理を終了する。

40

【0641】

次に、図72および図73に基づいて第1特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理について説明する。図72の第1特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理において、CPU602は、先ず、時短機能が未作動であるか否か、即ち、時短遊技実

50

行手段 7 4 2 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 S 1 5 4 0 1）。時短機能が未作動であると判断すると（ステップ S 1 5 4 0 1 における Y E S）、時短機能が未作動の場合における長当たり図柄の種別に応じた変動パターンテーブルを選択する（ステップ S 1 5 4 0 2）。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 7 3 参照）。

【0 6 4 2】

ステップ S 1 5 4 0 1 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 S 1 5 4 0 1 における N O）、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 7 4 0 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 S 1 5 4 0 3）。確率変動機能が未作動であると判断すると（ステップ S 1 5 4 0 3 における Y E S）、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 S 1 5 4 0 4）。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。

【0 6 4 3】

ステップ S 1 5 4 0 3 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 S 1 5 4 0 3 における N O）、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 S 1 5 4 0 5）。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。

【0 6 4 4】

ステップ S 1 5 4 0 2、ステップ S 1 5 4 0 4、ステップ S 1 5 4 0 5 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。

【0 6 4 5】

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 1 0 のノーマル長当たり、変動番号 1 3 の歌リーチ A ノーマル長当たり、変動番号 1 5 の歌リーチ A ロング長当たり、変動番号 1 7 の歌リーチ B（歌リーチ A 経由）長当たり、変動番号 1 9 の歌リーチ C（歌リーチ A 経由）長当たり、変動番号 2 1 の歌リーチ D（歌リーチ A 経由）長当たり、変動番号 2 6 の歌リーチ B 前半長当たり、変動番号 2 8 の歌リーチ B 後半長当たり、変動番号 3 3 の歌リーチ C 前半長当たり、変動番号 3 5 の歌リーチ C 後半長当たり、変動番号 4 0 の歌リーチ D 前半長当たり、変動番号 4 2 の歌リーチ D 後半長当たり、および、変動番号 4 5 のチャンス目（確変長当たり）、のうち、いずれかの変動パターンを、それぞれ、6 4 0 0 0 分の 5 0 0、6 4 0 0 0 分の 3 5 0 0、6 4 0 0 0 分の 5 0 0 0、6 4 0 0 0 分の 8 0 0 0、6 4 0 0 0 分の 1 0 0 0 0、6 4 0 0 0 分の 1 0 0 0 0、6 4 0 0 0 分の 4 0 0 0、6 4 0 0 0 分の 4 0 0 0、6 4 0 0 0 分の 4 0 0 0、6 4 0 0 0 分の 4 0 0 0、および、6 4 0 0 0 分の 3 0 0 0 の確率で選択する。そして、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。例えば、変動パターンとしてノーマル長当たりを 6 4 0 0 0 分の 5 0 0 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 0 A H 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 2 1 5 0 0 m s をタイマにセットする。このノーマル長当たりを選択すると、演出表示装置 1 1 5（図 1 0 参照）に表示される装飾図柄の変動開始後、リーチ変動を実行し、その後、スーパーリーチ演出を実行することなく、停止図柄が長当たり態様となるように表示する。他の変動パター

ンも同様にそれぞれの確率で選択し、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてし、さらに選択した変動パターンに対応する変動時間値をタイマにセットする。

【0646】

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

10

【0647】

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

20

【0648】

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

30

【0649】

第1特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル5が選択されると、変動パターン乱数を取得し、この取得した変動パターン乱数に基づいて、変動番号51の歌リーチB完走当たり（共通）、変動番号52の歌リーチB扉1枚目復活長当たり、変動番号53の歌リーチB扉2枚目復活長当たり、変動番号54の歌リーチB扉3枚目復活長当たり、変動番号60の歌リーチC完走当たり（確変）、変動番号61の歌リーチC扉1枚目復活長当たり、変動番号62の歌リーチC扉2枚目復活長当たり、および、変動番号63の歌リーチC扉3枚目復活長当たり、変動番号69の歌リーチD完走当たり（確変）、変動番号70の歌リーチD扉1枚目復活長当たり、変動番号71の歌リーチD扉2枚目復活長当たり、および、変動番号72の歌リーチD扉3枚目復活長当たりのうち、いずれかの変動パターンを、それぞれ、64000分の30000、64000分の5000、64000分の5000、64000分の10000、64000分の10000、64000分の2500、64000分の2500、64000分の5500、64000分の10000、64000分の2500、64000分の2500、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

40

50

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33Hを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として55000msをタイマにセットする。他の変動パターンも同様にそれぞれの確率で選択し、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間値をタイマにセットする。

【0650】

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

【0651】

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

【0652】

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

【0653】

ステップS15501において時短機能が未作動でない、即ち時短遊技状態であると判断すると（ステップS15501におけるNO）、確率変動機能が未作動であるか否か、即ち、確変遊技実行手段740によって確変遊技が実行されているか否かを判断する（ステップS15503）。確率変動機能が未作動であると判断すると（ステップS15503におけるYES）、時短機能作動時であって且つ低確率時における長当たり種別に応じた変動パターンテーブルを選択する（ステップS15504）。具体的には、図柄乱数を用いて長当たり図柄の種別が確変時短付長当たりの図柄であるか通常長当たりの図柄であるかを判別し、確変時短付長当たりの図柄である場合にはテーブル9を選択し、通常長当たりの図柄である場合にはテーブル10を選択する。

【0654】

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

10

20

30

40

50

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。

【0655】

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。

【0656】

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

【0657】

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

【0658】

第2特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル9が選択されると、変動パターン乱数を取得し、この取得した変動パターン乱数に基づいて、変動番号51の歌リーチB完走当たり（共通）、変動番号52の歌リーチB扉1枚目復活長当たり、変動番号53の歌リーチB扉2枚目復活長当たり、変動番号54の歌リーチB扉3枚目復活長当たり、変動番号60の歌リーチC完走当たり（確変）、変動番号61の歌リーチC扉1枚目復活長当たり、変動番号62の歌リーチC扉2枚目復活長当たり、変動番号63の歌リーチC扉3枚目復活長当たり、変動番号69の歌リーチD完走当たり（確変）、変動番号70の歌リーチD扉1枚目復活長当たり、変動番号71の歌リーチD扉2枚目復活長当たり、および、変動番号72の歌リーチD扉3枚目復活長当たりのうち、いずれかの変動パターンを、それぞれ、64000分の26500、64000分の500、64000分の500、64000分の1000、64000分の15000、64000分の250、64000分の500、64000分の2000、64000分の15000、64000分の250、64000分の500、および、64000分の2000の確率で選択する。そして、選択した変動パターンに対応するコマンドをセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。例えば、歌リーチB完

10

20

30

40

50

走長当たりを64000分の26500の確率で選択し、選択した歌リーチB完走長当たりの変動パターンに対応するコマンド33Hを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として55000msをタイマにセットする。他の変動パターンも同様にそれぞれの確率で選択し、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間値をタイマにセットする。

【0659】

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

【0660】

第2特別図柄長当たり時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル10が選択されると、変動パターン乱数を取得することなく、常に変動番号51の歌リーチB完走長当たりの変動パターンを選択する。そして、歌リーチB完走長当たりの変動パターンに対応するコマンド33Hを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として55000msをタイマにセットする。

【0661】

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

【0662】

次に、図76および図78に基づいて短当たり時変動パターンテーブル設定処理について説明する。図76の短当たり時変動パターンテーブル設定処理において、CPU602は、まず、時短機能が未作動であるか否か、即ち、時短遊技実行手段742によって時短遊技が実行されているか否かを判断する(ステップS15601)。時短機能が未作動であると判断すると(ステップS15601におけるYES)、時短機能が未作動である場合における変動パターンテーブルを選択する(ステップS15602)。即ち、時短遊技実行手段742によって時短遊技が実行されていない場合には、確変遊技実行手段740によって確変遊技が実行されているか否かに拘わらず、テーブル13を選択する(図78参照)。

【0663】

ステップS15601において時短機能が未作動でない、即ち時短遊技状態であると判断すると(ステップS15601におけるNO)、確率変動機能が未作動であるか否か、即ち、確変遊技実行手段740によって確変遊技が実行されていない状態であるか否かを判断する(ステップS15603)。確率変動機能が未作動であると判断すると(ステッ

プ S 1 5 6 0 3 における Y E S)、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 S 1 5 6 0 4)。即ち、時短遊技実行手段 7 4 2 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 7 4 0 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 1 4 を選択する(図 7 8 参照)。

【0664】

ステップ S 1 5 6 0 1 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 S 1 5 6 0 3 における N O)、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 S 1 5 6 0 5)。即ち、時短遊技実行手段 7 4 2 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 7 4 0 によって確変遊技が実行されている場合には、テーブル 1 5 を選択する(図 7 8 参照)。

10

【0665】

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 1 3 が選択されると、変動番号 4 3 のチャンス目の変動パターンを 1 0 0 % の確率で(即ち常に)選択する。そして、コマンド 2 B H 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 2 4 6 0 0 m s をタイマにセットする。チャンス目(短当たり)では、演出表示装置 1 1 5 に装飾図柄を変動表示した後、リーチ演出を伴わずに長当たりとは異なる短当たりの態様で装飾図柄を停止表示する。このように、時短機能未作動および確変機能未作動の通常遊技状態時においては、チャンス目の 1 種類の短当たり表示態様のみが、後述する表示態様記憶手段 8 3 0 (図 9 6 参照)に記憶されている。

【0666】

20

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 1 4 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 2 3 の歌リーチ B イントロ外れ、変動番号 3 0 の歌リーチ C イントロ外れ、および、変動番号 3 7 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、6 4 0 0 0 分の 2 4 0 0 0、6 4 0 0 0 分の 2 0 0 0 0、および、6 4 0 0 0 分の 2 0 0 0 0 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 6 4 0 0 0 分の 2 4 0 0 0 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 1 7 H 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 2 5 7 0 0 m s をタイマにセットする。この歌リーチ B イントロ外れを選択すると、演出表示装置 1 1 5 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 6 4 0 0 0 分の 2 0 0 0 0 の確率で選択し、選択した変動パターンのコマンド 1 E H および 2 5 H 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 2 4 1 0 0 m s をタイマにセットする。

30

【0667】

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 1 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 4 7 の歌リーチ B 扉 1 枚目短当たり、変動番号 4 8 の歌リーチ B 扉 3 枚目短当たり、変動番号 5 6 の歌リーチ C 扉 1 枚目短当たり、変動番号 5 7 の歌リーチ C 扉 3 枚目短当たり、変動番号 6 5 の歌リーチ D 扉 1 枚目短当たり、および、変動番号 6 6 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、6 4 0 0 0 分の 1 4 0 0 0、6 4 0 0 0 分の 4 0 0 0、6 4 0 0 0 分の 1 9 0 0 0、6 4 0 0 0 分の 4 0 0 0、6 4 0 0 0 分の 1 9 0 0 0、および、6 4 0 0 0 分の 4 0 0 0 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 4 0 0 0 分の 1 4 0 0 0 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 2 F H 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 2 1 8 0 0 m s をタイマにセットする。この歌リーチ B 扉 1 枚目短当たりを選択すると

40

50

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

【0668】

次に、図 77 および図 78 に基づいて小当たり時変動パターンテーブル設定処理について説明する。図 77 の小当たり時変動パターンテーブル設定処理において、CPU 602 は、先ず、時短機能が未作動であるか否か、即ち、時短遊技実行手段 742 によって時短遊技が実行されているか否かを判断する（ステップ S15801）。時短機能が未作動であると判断すると（ステップ S15801 における YES）、時短機能が未作動の場合における変動パターンテーブルを選択する（ステップ S15802）。即ち、時短遊技実行手段 742 によって時短遊技が実行されていない場合には、確変遊技実行手段 740 によって確変遊技が実行されているか否かに拘わらず、テーブル 16 を選択する（図 78 参照）。

10

【0669】

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

20

【0670】

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

30

【0671】

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

【0672】

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

40

50

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。

【0673】

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

【0674】

次に、図79、図80、図81および図85に基づいて第1特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理について説明する。図79および図80の第1特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理において、CPU602は、先ず、時短機能が未作動であるか否か、即ち、時短遊技実行手段742によって時短遊技が実行されているか否かを判断する（ステップS16001）。時短機能が未作動であると判断すると（ステップS16001におけるYES）、次に、変動開始直後の第1特別図柄の保留数（即ち第1特別図柄保留カウンタ703（図53参照）によるカウンタ値）が0であるか否かを判断する（ステップS16002）。第1特別図柄の保留数がゼロであると判断すると（ステップS16002におけるYES）、リーチ変動を実行するか否かを判断する（ステップS16003）。具体的には、0から240までのリーチ乱数のなかからリーチ乱数の一つ取得し、当該取得したリーチ乱数が予め定められたリーチ判定値（本実施形態においては0から25まで）に該当するか否かを判定する所謂リーチ抽選を行う。このリーチ抽選において当選すればリーチ変動を実行すると判断し（ステップS16003におけるYES）、テーブル19（図81参照）を選択する（ステップS16004）。

【0675】

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。

【0676】

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

【0677】

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

【0678】

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

【0679】

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

【0680】

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

【0681】

また、ステップS16010において第1特別図柄の保留数が2でないと判断すると（ステップS16014におけるNO）、変動開始直後の第1特別図柄の保留数が3であると判断し、第1特別図柄の保留数が0、1および2の場合と同様に、リーチ変動を実行するか否かを判断する（ステップS16014）。このリーチ抽選において当選すればリーチ変動を実行すると判断し（ステップS16014におけるYES）、テーブル19（図81参照）を選択する（ステップS16015）。ただし、第1特別図柄の保留数が3の場合におけるリーチ判定値は0から15までなので、第1特別図柄の保留数が0、1および2の場合に比べてリーチ抽選における当選確率が低い。

【0682】

ステップS16014においてリーチ変動を実行しないと判断したとき、即ち、リーチ

抽選に当選しなければ（ステップS16014におけるNO）、テーブル27（図85参照）を選択する（ステップS16013）。

【0683】

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

【0684】

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

【0685】

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

【0686】

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

【0687】

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

【0688】

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。

【0689】

第1特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル19（図81参照）が選択されると、変動パターン乱数を取得し、この取得した変動パターン乱数に基づいて、変動番号8のノーマル外れ（1図柄前）、変動番号9のノーマル外れ（1図柄後）、

10

20

30

40

50

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

【0690】

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 8 1 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트로外れ、変動番号 25 の歌リーチ B 前半外れ、変動番号 27 の歌リーチ B 後半外れ、変動番号 29 の歌リーチ C イン트로外れ、変動番号 32 の歌リーチ C 前半外れ、変動番号 34 の歌リーチ C 後半外れ、変動番号 36 の歌リーチ D イン트로外れ、変動番号 39 の歌リーチ D 前半外れ、および、変動番号 41 の歌リーチ D 後半外れのうち、いずれかの変動パターンを、それぞれ 64000 分の 100、64000 分の 25000、64000 分の 25000、64000 分の 50、64000 分の 3450、64000 分の 3450、64000 分の 50、64000 分の 3450、および、64000 分の 3450 の確率で選択する。そして、選択した変動パターンに対応するコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間をタイマにセットする。例えば、変動パターンとして歌リーチ B イン트로外れを 64000 分の 100 の確率で選択したとき、歌リーチ B イン트로外れの変動パターンに対応するコマンド 16 H 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 25700 ms をタイマにセットする。この歌リーチ B イン트로外れを選択すると、演出表示装置 115（図 10 参照）に表示される装飾図柄の変動開始後、リーチ演出を伴って歌（B）のイントロを演奏するものの、歌い始める前に、装飾図柄を、大当たりおよび小当たりのいずれとも異なる所謂リーチ外れの態様で停止表示する。また、他の変動パターンも同様にそれぞれの確率で選択し、選択した変動パターンのコマンドを演出コマンドとしてセットすると共に、選択した変動パターンに対応する変動時間値をタイマにセットする。

【0691】

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 8 1 参照）が選択されると、変動パターン乱数を取得し、この取得した変動パターン乱数に基づいて、変動番号 46 の歌リーチ B 扉 1 枚目外れ、変動番号 55 の歌リーチ C 扉 1 枚目外れ、

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

10

【0692】

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

20

【0693】

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

30

【0694】

また、第1特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理において、時短作動時であれば、第1特別図柄の保留数に拘わらず、確率変動機能が作動しているか否か、即ち、確変遊技実行手段740により確変遊技が実行されているか否かに応じて変動パターンを選択することとなる。従って、確率変動機能が未作動である場合は、変動番号7の時短短縮変動2を選択し、コマンド07Hを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として2300msをタイマにセットする。確率変動機能作動時である場合は、変動番号5の時短短縮変動1を選択し、コマンド05Hを演出コマンドとしてセットすると共に、変動時間値として2200msをタイマにセットする。

40

【0695】

次に、図82、図83、図84および図85に基づいて第2特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理について説明する。図82および図83の第2特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理において、CPU602は、先ず、時短機能が未作動であるか否

50

か、即ち、時短遊技実行手段 7 4 2 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 S 1 6 1 0 1）。時短機能が未作動であると判断すると（ステップ S 1 6 1 0 1 における Y E S）、テーブル 2 2 を選択する（ステップ S 1 6 1 0 2）。なお、詳細は後述するが、テーブル 2 2 には、リーチ演出を伴わない外れ変動パターンは設定されていないため、テーブル 2 2 が選択された場合には常にリーチ演出を行うこととなる。

【0 6 9 6】

ステップ S 1 6 1 0 1 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 7 4 2 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 S 1 6 1 0 1 における N O）、図 8 3 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 7 4 0 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 S 1 6 1 0 3）。確率変動機能が未作動であると判断すると（ステップ S 1 6 1 0 3 における Y E S）、リーチ変動を実行するか否かを判断する（ステップ S 1 6 1 0 4）。具体的には、第 2 特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理におけるリーチ抽選と同様に、ゼロから 2 4 0 までのリーチ乱数を取得し、当該取得したリーチ乱数が予め定められたリーチ判定値（本実施形態においては 0 および 1）に該当するか否かを判定するリーチ抽選を行う。このリーチ抽選において当選すればリーチ変動を実行すると判断し（ステップ S 1 6 1 0 4 における Y E S）、テーブル 2 3（図 8 4 参照）を選択する（ステップ S 1 6 1 0 5）。

【0 6 9 7】

ステップ S 1 6 1 0 4 においてリーチ変動を行わないと判断したとき、即ち、リーチ抽選に当選しなかったとき（ステップ S 1 6 1 0 4 における N O）、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 7 1 3（図 5 3 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 S 1 6 1 0 6）。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 S 1 6 1 0 6 における Y E S）、テーブル 3 0 を選択し（ステップ S 1 6 1 0 7）、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 S 1 6 1 0 6 における N O）、テーブル 3 1 を選択する（ステップ S 1 6 1 0 8）。

【0 6 9 8】

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 7 1 0 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 7 1 2 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 7 1 4 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 7 1 4 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 3 9 2 または第 3 始動口 3 9 4 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 7 1 2 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 7 1 2 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 3 9 2 または第 3 始動口 3 9 4 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 7 1 2 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 7 1 4 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 8 6 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 7 1 4 による判定結果の第 2 特別図柄表示器 8 6 への表示の保留数が、第 2 特別図柄の保留数に相当する。

【0 6 9 9】

また、ステップ S 1 6 1 0 3 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 S 1 6 1 0 3 における N O）、確率変動機能が未作動の場合と同様に、リーチ変動を実行するか否かを判断する（ステップ S 1 6 1 0 9）。このリーチ抽選において当選すればリーチ変動を実行すると判断し（ステップ S 1 6 1 0 9 における Y E S）、テーブル 2 4（図 8 4 参照）を選択する。ただし、第 2 特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理の時短機能作動且つ確率変動機能作動時の場合におけるリーチ判定値は 0 のみである。

10

20

30

40

50

【0700】

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

【0701】

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。

【0702】

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

【0703】

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

【0704】

第2特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理においてテーブル23（図84参照

10

20

30

40

50

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

10

【0705】

20

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

30

【0706】

第2特別図柄外れ時変動パターンテーブル設定処理において、テーブル30（図85参照）が選択されると常に変動番号6の時短通常変動2の変動パターンを選択し、テーブル31（図85参照）が選択されると常に変動番号7の時短短縮変動2の変動パターンを選択し、テーブル32（図85参照）が選択されると常に変動番号4の時短通常変動1の変動パターンを選択し、テーブル33（図85参照）が選択されると常に変動番号5の時短短縮変動1の変動パターンを選択し、テーブル33（図85参照）が選択されると常に変動番号6の時短通常変動2の変動パターンを選択する。

40

【0707】

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

50

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。

【0708】

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。

【0709】

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、一对の可動片396の開閉動作が行われるので、遊技領域37に向けて打ち込まれた遊技球は、第1始動口390よりも第3始動口394に入賞し易くなる。時短機能作動時には、第1特別図柄の保留数よりも第2特別図柄の保留数が多くなるのが一般的であるから、第2特別図柄の保留数が0であれば第1特別図柄の保留数も0である可能性が高い。よって、第2特別図柄の保留数が0のときに変動時間を長くすることによって、興趣の低下を抑制できる。なお、変動番号4、5、6および7では、いずれも、演出表示装置115に表示される装飾図柄の変動を開始した後、リーチ演出を伴わず、且つ、装飾図柄を、長当たり、短当たりおよび小当たりのいずれとも異なる態様で停止表示する。

【0710】

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

【0711】

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

【0712】

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

【0713】

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

【0714】

第1特別図柄抽選手段700による抽選において大当たりに落選し、さらに小当たりにも落選したときは、第1特別図柄画像表示制御手段851によって共通図柄表示領域115cに表示する表示態様を、当該抽選が行われたとき（即ち抽選結果が外れとなったとき）の遊技状態に基づいて決定されたテーブル（テーブル19およびテーブル25～27のうちいずれかのテーブル）に記憶された外れ表示態様またはリーチ外れ表示態様のなかから所定の外れ表示態様またはリーチ外れ表示態様に決定する（ステップS1600）。具体的には、第1特別図柄抽選手段700による抽選において大当たりに落選し、さらに小当たりにも落選したとき、リーチ演出を行うか否かの抽選（ステップS16003、ステップS16007、ステップS16011、ステップS16014）を行い、このリーチ抽選に外れたときは、第1特別図柄保留カウンタ703のカウンタ値に基づいてテーブル25～27のうちいずれかのテーブルが選択され（ステップS16005、ステップS16009、ステップS16013、ステップS16016）、リーチ抽選に当選したときはテーブル19が選択される（ステップS16004、ステップS16008、ステップS16012、ステップS16015）。即ち、リーチ抽選に落選したときは、保留数に基づいてテーブル25～27のいずれかが選択され、当該選択されたテーブルに記憶された外れ表示態様が表示される。そして、リーチ抽選に当選したときは、テーブル19に記憶された複数のリーチ外れ表示態様のなかから所定のリーチ外れ表示態様に選択決定される。

【0715】

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

【0716】

第2特別図柄抽選手段710による抽選において大当たりに落選し、さらに小当たりにも落選したときは、第2特別図柄画像表示制御手段852によって共通図柄表示領域115cに表示する表示態様を、当該抽選が行われたとき（即ち抽選結果が外れとなったとき）の遊技状態に基づいて決定されたテーブル（テーブル22～24およびテーブル30～33のうちいずれかのテーブル）に記憶されたリーチ外れ特別表示態様または外れ特別表示態様のなかから所定のリーチ外れ特別表示態様または外れ特別表示態様に決定する（ステップS1600）。具体的には、抽選結果が外れである抽選が行われたときに時短機能が未作動であればテーブル22が選択され、このテーブル22に記憶された複数のリーチ外れ特別表示態様のなかから所定のリーチ外れ特別表示態様に決定される。一方、抽選結果が外れである抽選が行われたときに時短機能が作動していれば、リーチ抽選を行い、このリーチ抽選に当選すれば遊技状態に基づいてテーブル23またはテーブル24が選択される（ステップS16105、ステップS16110）。また、リーチ抽選に落選すれば遊技状態および第2特別図柄保留カウンタ713のカウンタ値に基づいてテーブル30～

10

20

30

40

50

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）。

【0717】

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

10

【0718】

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

【0719】

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。

20

【0720】

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。

【0721】

〔変動中処理〕

次に、図86に基づいて、変動中処理について説明する。図86は、変動中処理の一例を示すフローチャートである。変動中処理では、まず、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。

30

【0722】

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

40

【0723】

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

50

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。

【0724】

[大当たり遊技開始処理]

次に、図87に基づいて、大当たり遊技開始処理の一例について説明する。図87は、大当たり遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。この大当たり遊技開始処理では、先ず、確率変動機能が作動中であるか否かを判断する(ステップS2001)。具体的には、確変遊技実行手段740が第1特別図柄当否判定手段704および第2特別図柄当否判定手段714を制御しているか否か、即ち、第1特別図柄当否判定手段704および第2特別図柄当否判定手段714(いずれも図53参照)による当否判定が、特別図柄確変時当たり判定用テーブル708に基づいて判定するか否かを判断する。ここで、確率変動機能が作動中であると判断すると(ステップS2001におけるYES)、確率変動機能の作動を停止して(ステップS2002)、ステップS2003に進む。一方、確率変動機能が作動中でないと判断すると(ステップS2001におけるNO)、そのままステップS2003に進む。

【0725】

ステップS2003では、時短機能作動中であるか否かを判断する。具体的には、時短遊技実行手段742が普通図柄当否判定手段724(いずれも図53参照)を制御しているか否か、即ち、普通図柄当否判定手段724による当否判定が、普通図柄時短時当たり判定用テーブルに基づいて判定するか否かを判断する。ここで、時短機能作動中であると判断すると(ステップS2003におけるYES)、時短機能の作動を停止して(ステップS2004)、ステップS2005に進む。一方、時短機能作動中でないと判断すると(ステップS2003におけるNO)、そのまま、ステップS2005に進む。

【0726】

ステップS2005では、長当たりであるか否かを判断する。具体的には、長当たりフラグがONか否か確認して、ONであれば長当たりであると判断する。長当たりであると判断すると(ステップS2005におけるYES)、長当たり用のラウンド回数、1ラウンド当たりの開放時間、制限個数をセットするとともに、開放する開閉装置をセットする。具体的には、ラウンド回数が例えば15ラウンド、1ラウンド当たりの開放時間が例えば30秒、制限個数が例えば9個とセットすると共に、開放する開閉装置を例えば1ラウンド目および2ラウンド目は演出用開閉装置398をセットし、3ラウンド目から14ラウンド目は大当たり遊技用開閉装置400をセットし、15ラウンド目は演出用開閉装置398(いずれも図10参照)をセットする。長当たりでないと判断すると短当たり用ラウンド回数、1ラウンド当たりの開放時間、制限個数をセットするとともに、開放する開閉装置をセットする。具体的には、ラウンド回数が例えば2ラウンド、1ラウンド当たりの開放時間が例えば0.3秒、制限個数が例えば9個とセットすると共に、開放する開閉装置を例えば演出用開閉装置398にセットする。

【0727】

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。

【0728】

[小当たり遊技開始処理]

次に、図88に基づいて、小当たり遊技開始処理の一例について説明する。図88は、小当たり遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。この小当たり遊技開始処理で

は、先ず、小当たり用の開放回数、1回当たりの開放時間、制限個数をセットすると共に、開放する開放装置をセットする（ステップS2201）。具体的には、開放回数が例えば2回、1回当たりの開放時間が例えば0.3秒、制限個数が例えば9個とセットすると共に、開放する開放装置を演出用開閉装置398にセットする。その後、処理フラグを「6」に更新して小当たり遊技開始処理を終了する。

【0729】

〔特別電動役物大当たり制御処理〕

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

【0730】

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。

【0731】

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。

【0732】

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。

【0733】

ステップS2401において長当たりでない判断すると（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。

【0734】

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。

【0735】

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

【0736】

〔特別電動役物小当たり制御処理〕

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

【0737】

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を判断する（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。

【0738】

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理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。

【0739】

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

10

20

30

40

50

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が開放中ではないと判断すると（ステップS2507におけるNO）、そのままステップS2509に進む。

【0740】

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。

【0741】

なお、本実施例において開閉装置の開放時間は例えば0.3秒が設定されている。ステップS2501において開閉装置に最大入賞数（例えば9個）入賞したか否か判断し、最大入賞数入賞している場合には予め定められた開放回数（例えば2回）に達していなくても小当たり遊技を終了する。しかし、小当たり遊技における開閉装置の開放時間は最大入賞数入賞することが極めて困難となるように設定されているので、ほとんどの場合には、最大入賞数入賞せずに予め定められた開放回数（例えば2回）開閉装置が開放することとなる。

【0742】

[変動時間について]

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

【0743】

図91（D）および（E）は、第2特別図柄の変動時間（即ち、変動番号73および変動番号74の場合の変動時間）を示している。時短機能未作動時であって且つ第2特別図柄当否判定手段714による判定結果が外れの場合には、第2特別図柄の保留数に拘わらず、図91（D）および（E）のうちいずれかの変動時間となる。従って、第2特別図柄の保留数と第2特別図柄の変動時間との間に相関関係がなく、第2特別図柄の変動時間は、第2特別図柄の保留数に拘わらず決定される。また、第2特別図柄当否判定手段714による判定結果が外れ（長当たり、短当たりおよび小当たりのいずれでもない）の場合には、変動番号73または変動番号74が選択されるので、常にリーチ変動が実行される。また、時短機能未作動時には一对の可動片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

10

20

30

40

50

困難なので、遊技領域 37 に向けて打ち込まれた遊技球が第 2 始動口 392 に入賞したときに常にリーチ変動を行うことによって、第 2 始動口 392 への入賞にプレミア感を持たせることができ、興趣の低下を抑制できる。なお、図 91 (D) の場合の変動時間は 9500ms であり、図 91 (E) の場合の変動時間は 11300ms である。

【0744】

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

【0745】

図 92 (C) は、確変機能作動時であって且つ第 2 特別図柄の保留数が 0 の場合における第 2 特別図柄の変動時間（即ち、変動番号 4 の時短通常変動 1）を示している。この場合の変動時間は 4800ms である。図 92 (D) は、確変機能作動時であって且つ第 2 特別図柄の保留数が 1 以上の場合における第 2 特別図柄の変動時間（即ち、変動番号 5 の時短短縮変動 1）を示している。この場合の変動時間は 2200ms である。図 92 (E) は、確変機能が未作動であって且つ第 2 特別図柄の保留数が 0 の場合における第 2 特別図柄の変動時間（即ち、変動番号 6 の時短通常変動 2）を示している。この場合の変動時間は 5200ms である。図 92 (F) は、確変機能が未作動であって且つ第 2 特別図柄の保留数が 1 以上の場合における第 2 特別図柄の変動時間（即ち、変動番号 7 の時短短縮変動 2）を示している。この場合の変動時間は 2300ms である。以上より、時短機能作動時のリーチ演出を伴わない外れの場合、第 2 特別図柄の変動時間は、第 2 特別図柄の保留数が少ないほど長くなる。より具体的には、第 2 特別図柄の保留数が 0 のときは、第 2 特別図柄の保留数が 1 以上の場合よりも長くなる。時短機能作動時、一对の可動片 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う、興趣が低下する。従って、時短機能作動時のリーチ演出を伴わない外れの場合、第 2 特別図柄の保留数が 0 の場合における第 2 特別図柄の変動時間を、第 2 の特別図柄の保留数が 1 以上の場合における第 2 特別図柄の変動時間よりも長くすることによって、興趣の低下を抑制できる。

【0746】

〔演出表示装置に表示される装飾図柄の変動態様について〕

次に、図 93～図 97 を参照しつつ、演出表示装置 115 に表示される装飾図柄 1153 の変動態様について説明する。なお、装飾図柄は複数の図柄列で構成されており、本実施形態では、遊技者から見て左側に表示される左図柄列 1153a、遊技者から見て真ん中に表示される中図柄列 1153b、および、遊技者から見て右側に表示される右図柄列 1153c の 3 列の図柄列で構成されている。

【0747】

図 93 は、第 1 特別図柄抽選手段による抽選結果を演出表示装置に導出する場合の装飾図柄を示す図である。すなわち、図 93 (A) が、装飾図柄 1153 の変動開始前の態様を示す図、図 93 (B) が、装飾図柄 1153 の変動中の態様を示す図、図 93 (C) が、装飾図柄 1153 の変動停止後の態様を示す図、図 93 (D) が、リーチであることを導出する態様を示す図、図 93 (E) が、リーチ後の装飾図柄 1153 の変動中の態様を

示す図である。装飾図柄 1 1 5 3 の変動は、図 9 3 (B) に示すように、左図柄列 1 1 5 3 a、中図柄列 1 1 5 3 b および右図柄列 1 1 5 3 c 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 1 1 5 3 a、右図柄列 1 1 5 3 c、中図柄列 1 1 5 3 b の順で停止する。

【0748】

そして、図 9 3 (C) に示すように、左図柄列 1 1 5 3 a、中図柄列 1 1 5 3 b および右図柄列 1 1 5 3 c の各停止図柄が全く関連性のない異なる図柄で停止する変動が、本実施形態における「リーチ演出を伴わない外れ変動」である。一方、図 9 3 (D) に示すように、左図柄列 1 1 5 3 a の停止図柄と右図柄列 1 1 5 3 c 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 9 3 (E) に示すように、中図柄列 1 1 5 3 b のみがスクロール変動する。その結果、中図柄列 1 1 5 3 b の停止図柄のみが異なる場合における装飾図柄 1 1 5 3 の変動が、本実施形態における「リーチ演出を伴う外れ変動」であり、また、左図柄列 1 1 5 3 a、右図柄列 1 1 5 3 c および中図柄列 1 1 5 3 b の全てが同じ図柄で停止する場合における装飾図柄 1 1 5 3 の変動が、本実施形態における「大当たり変動」である。

【0749】

また、第 1 特別図柄抽選手段 7 0 0 による抽選結果が演出表示装置 1 1 5 に導出される場合における装飾図柄 1 1 5 3 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。

【0750】

図 9 4 は、時短機能未作動時に第 2 特別図柄抽選手段による抽選結果が外れの場合において、当該抽選結果を演出表示装置に導出する場合の装飾図柄の変動態様を示す図である。すなわち、図 9 4 (A) が、装飾図柄 1 1 5 3 の変動開始前の態様を示す図、図 9 4 (B) が、装飾図柄 1 1 5 3 の変動中の態様を示す図、図 9 4 (C) が、リーチであることを導出する態様を示す図、図 9 4 (D) が、装飾図柄 1 1 5 3 の変動停止後の態様を示す図である。装飾図柄 1 1 5 3 の変動は、図 9 4 (B) に示すように、左図柄列 1 1 5 3 a および右図柄列 1 1 5 3 c が、変動開始前の停止位置（図 9 4 (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 1 1 5 3 b が、図 9 3 (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 1 1 5 3 a と右図柄列 1 1 5 3 c とがほぼ同時に回転停止し、その後、中図柄列 1 1 5 3 b が停止する。

【0751】

この場合、左図柄列 1 1 5 3 a の停止図柄と右図柄列 1 1 5 3 c の停止図柄とが常に同じ図柄となって、図 9 4 (C) に示すようにリーチが導出され、さらに図 9 4 (D) に示すように中図柄列 1 1 5 3 b のみがスクロール変動する。その結果、図 9 4 (E) に示すように、中図柄列 1 1 5 3 b の停止図柄のみが異なる場合は、当該装飾図柄 1 1 5 3 の変動は本実施形態における「リーチ演出を伴う外れ変動」である。なお、図 9 4 (D) に示すスクロール変動によって、左図柄列 1 1 5 3 a、右図柄列 1 1 5 3 c および中図柄列 1 1 5 3 b の全てが同じ図柄で停止すれば、当該装飾図柄 1 1 5 3 の変動は本実施形態における「大当たり変動」である。

【0752】

ここで、時短機能作動時における第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 による抽選結果が演出表示装置 1 1 5 に導出される場合における装飾図柄 1 1 5 3 の変動態様は、第 1 特別図柄抽選手段 7 0 0 による抽選結果が演出表示装置 1 1 5 に導出される場合における装飾図柄 1 1 5 3 の変動態様とほぼ同様である。即ち、装飾図柄 1 1 5 3 の変動が、左図柄列 1 1 5 3 a、中図柄列 1 1 5 3 b および右図柄列 1 1 5 3 c 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 1 1 5 3 a、右図柄列 1 1 5 3 c、中図柄列 1 1 5 3 b の順で停止する。

【0753】

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 7 0 0 による抽選結果

10

20

30

40

50

が演出表示装置 1 1 5 に導出される場合における装飾図柄 1 1 5 3 の変動態様と、第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 による抽選結果が演出表示装置 1 1 5 に導出される場合における装飾図柄 1 1 5 3 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 7 0 0 による抽選結果が演出表示装置 1 1 5 に導出される場合における装飾図柄 1 1 5 3 の変動態様と、第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 による抽選結果が演出表示装置 1 1 5 に導出される場合における装飾図柄 1 1 5 3 の変動態様とが、ほぼ同じ態様となる。

【0754】

また、時短機能未作動時に第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 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 1 1 5 0 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 7 1 3 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 7 0 3 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。

10

【0755】

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 7 0 0 による抽選結果が演出表示装置 1 1 5 に導出される場合と、第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 による抽選結果が演出表示装置 1 1 5 に導出される場合とで、装飾図柄 1 1 5 3 の変動態様が異なる。また、保留表示領域 1 1 5 0 に表示される第 1 特別図柄保留カウンタ 7 0 3 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 1 1 5 0 に表示される第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 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 7 0 0 による抽選結果が演出表示装置 1 1 5 に導出される場合と、第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 による抽選結果が演出表示装置 1 1 5 に導出される場合とで、装飾図柄 1 1 5 3 の変動態様および保留表示領域 1 1 5 0 に表示される特別図柄保留カウンタ 7 0 3、7 1 3 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。

20

【0756】

図 9 5 は、各特別図柄抽選手段による抽選結果が短当たりまたは小当たりの場合において、当該抽選結果を演出表示装置に導出する場合の装飾図柄の変動態様を示す図である。即ち、抽選結果が短当たりまたは小当たりの場合には、当該抽選が第 1 特別図柄抽選手段 7 0 0 によるものであっても第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 によるものであっても両者は同じテーブル 1 3 を選択するので、同様の変動態様を行う。

30

【0757】

図 9 5 (A) は、装飾図柄 1 1 5 3 の変動開始前の態様を示す図、図 9 5 (B) ~ (G) が、装飾図柄 1 1 5 3 の変動中の態様を示す図、図 9 5 (H) が、装飾図柄 1 1 5 3 の変動停止後の態様を示す図である。

【0758】

装飾図柄 1 1 5 3 の変動は、図 9 5 (B) に示すように、左図柄列 1 1 5 3 a、中図柄列 1 1 5 3 b および右図柄列 1 1 5 3 c 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 9 5 (D) に示すように、左図柄列 1 1 5 3 a および右図柄列 1 1 5 3 c が中図柄列 1 1 5 3 b の表示よりも大きく表示されたのち、左図柄列 1 1 5 3 a に否妻が走って停止し（図 9 5 (E) 参照）、その後、右図柄列 1 1 5 3 c に否妻が走って（図 9 5 (F) 参照）停止する（図 9 5 (G)）。なお、図 9 5 (G) に示すように、左図柄列 1 1 5 3 a に「歌」図柄が停止表示し、右図柄列 1 1 5 3 c に「姫」図柄が停止表示し、中図柄列 1 1 5 3 b のみが縦方向にスクロールする態様は、短当たり、小当たりまたは確変長当たりに当選している可能性があるリーチ変動である。そして、図 9 5 (H) に示すように、中図柄列 1 1 5 3 b に「伝説」図柄が停止すると、短当たり遊技状態、小当たり遊技状態または長当たり遊技状態の発生が確定する。

40

【0759】

次に、図 9 6 および図 9 7 に基づいて、装飾図柄 1 1 5 3 の変動態様について説明する

50

。図 9 6 は、主制御基板の機能的な構成のうち、とくに表示態様決定に係る機能を主体として示す機能ブロック図である。図 9 7 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。

【0760】

図 9 6 に示すように、遊技球が第 1 始動口 3 9 0 に入賞し第 1 始動口センサ 6 4 4 に検出されると、上述のとおり第 1 特別図柄抽選手段 7 0 0 による抽選が行われる。具体的には、遊技球が第 1 始動口 3 9 0 に入賞すると第 1 特別図柄当たり判定用乱数抽出手段 7 0 2 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 7 0 6 または特別図柄確変時当たり判定用テーブル 7 0 8）とに基づいて、第 1 特別図柄当否決定手段 7 0 4 によって第 1 特別図柄の当否判定が行われる。

10

【0761】

また、主制御基板 1 3 1 は、第 1 表示態様決定手段 8 1 0 および第 2 表示態様決定手段 8 2 0 を有している。第 1 表示態様決定手段 8 1 0 は、第 1 特別図柄画像表示制御手段 8 5 1（図 5 7 参照）によって演出表示装置 1 1 5 に導出する表示態様を、表示態様記憶手段 8 3 0 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 8 2 0 は、第 2 特別図柄画像表示制御手段 8 5 2（図 5 7 参照）によって演出表示装置 1 1 5 に導出する表示態様を、表示態様記憶手段 8 3 0 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。

【0762】

20

そして、第 1 特別図柄当否決定手段 7 0 4 または第 2 特別図柄当否決定手段 7 1 4 による当否判定結果に基づいて、表示態様記憶手段 8 3 0 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 7 4 9 によって周辺制御基板 6 6 2 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 6 6 2 は、演出画像表示制御手段 8 0 0 によって選択決定された表示態様を演出表示装置 1 1 5 に表示制御する。

【0763】

具体的には、第 1 表示態様決定手段 8 1 0 が、第 1 特別図柄抽選手段 7 0 0 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 8 2 0 が、第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 による抽選が当たりであるか否かを判断する。

30

【0764】

第 1 表示態様決定手段 8 1 0 は、第 1 表示態様決定選択手段 8 1 1、リーチ外れ表示態様選択決定手段 8 1 2、当たり表示態様選択決定手段 8 1 3、外れ表示態様決定手段 8 1 4 および有利遊技状態外れ表示態様決定手段 8 1 5 を有している。

【0765】

外れ表示態様決定手段 8 1 4 は、通常遊技状態において、第 1 特別図柄保留カウンタ 7 0 3 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 7 0 0 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 7 0 3 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 7 0 3 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。

40

【0766】

有利遊技状態外れ表示態様決定手段 8 1 5 は、時短遊技状態において、第 1 特別図柄保留カウンタ 7 0 3 による保留数に拘わらず、第 1 特別図柄抽選手段 7 0 0 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。

【0767】

第 1 表示態様決定選択手段 8 1 1 は、共通図柄表示領域 1 1 5 c に導出する表示態様を、外れ表示態様決定手段 8 1 4 および有利遊技状態外れ表示態様決定手段 8 1 5 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 8 1 1 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 8 1 5 を選択すると共に、有利遊

50

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 8 1 5 に代えて外れ表示態様決定手段 8 1 4 を選択する。

【0768】

リーチ外れ表示態様選択決定手段 8 1 2 は、第 1 特別図柄抽選手段 7 0 0 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 7 0 0 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 8 1 3 は、第 1 特別図柄抽選手段 7 0 0 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。

10

【0769】

第 2 表示態様決定手段 8 2 0 は、第 2 表示態様決定選択手段 8 2 1、リーチ外れ特別表示態様選択決定手段 8 2 2、当たり特別表示態様選択決定手段 8 2 3、外れ特別表示態様決定手段 8 2 4 および有利遊技状態短縮外れ表示態様決定手段 8 2 5 を有している。

【0770】

リーチ外れ特別表示態様選択決定手段 8 2 2 は、第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 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。

【0771】

当たり特別表示態様選択決定手段 8 2 3 は、第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 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。

20

【0772】

外れ特別表示態様決定手段 8 2 4 は、通常遊技状態において、第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 による保留数に拘わらず、第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 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。

【0773】

有利遊技状態短縮外れ表示態様決定手段 8 2 5 は、時短遊技状態において、第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 による保留数が 0 のときは、第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 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 7 1 3 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。

30

【0774】

第 2 表示態様決定選択手段 8 2 1 は、共通図柄表示領域 1 1 5 c に導出する表示態様を、外れ特別表示態様決定手段 8 2 4 および有利遊技状態短縮外れ表示態様決定手段 8 2 5 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 8 2 1 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 8 2 5 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 8 2 5 に代えて外れ特別表示態様決定手段 8 2 4 を選択する。

40

【0775】

一方、遊技球が第 2 始動口 3 9 2 または第 3 始動口 3 9 4 に入賞すると、上述のとおり第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 による抽選が行われる。具体的には、遊技球が第 2 始動口 3 9 2 または第 3 始動口 3 9 4 に入賞すると第 2 特別図柄当たり判定用乱数抽出手段 7 1 2 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 7 0 6 または特別図柄確変時当たり判定用テーブル 7 0 8）とに基づいて、第 2 特別図柄当否決定手段 7 1 4 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 7 1 4 による当否判定結果に基づいて、表示態様記憶手段 8 3 0 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 7 4 9 によって周辺制御基板 6 6 2 にコマンド送信する。かかる

50

コマンドを受信した周辺制御基板 662 は、演出画像表示制御手段 800 によって選択決定された表示態様を演出表示装置 115 に表示制御する。

【0776】

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

10

【0777】

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

【0778】

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

20

【0779】

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

30

【0780】

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。

【0781】

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

【0782】

長リーチ外れ表示態様は、第 1 特別図柄抽選手段 700 による抽選結果が外れのときに選択決定される態様であって、テーブル 19~21 (図 81 参照) に示すように複数の表示パターンが表示態様記憶手段 830 に記憶されている。そして、これらの各表示パターンは、長当たり表示態様における表示パターンと対応している。例えば、長当たり表示態様が選択決定されるテーブル 1 (図 73 参照) では、変動番号 19 の「歌リーチ C (歌リーチ A 経由) 長当たり」が記憶されており、長リーチ外れ表示態様が選択決定されるテーブル 19 (図 81 参照) では、変動番号 19 に対応する変動番号 18 の「歌リーチ C (歌リーチ A 経由) 外れ」が記憶されている。なお、複数の図柄 (本実施形態では 3 つの図柄) が停止するときは、これら複数の図柄が全て一致する態様で停止表示される。これにより、遊技者は、長当たりに当選したことを把握できる。

40

【0783】

50

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。

【0784】

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

【0785】

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。

【0786】

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。

【0787】

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く、短当たり変動態様全体の変動時間は、長当たり表示態様全体の変動時間よりも短い時間となっている。なお、複数の図柄のうち少なくとも一つの図柄（本実施形態では右図柄または左図柄）が他の図柄と異なると共に、リーチ態様とは異なる態様で停止表示される。これにより、遊技者に付与される遊技価値が長当たりに当選した場合よりも小さい短当たりに当選した場合であっても、遊技者に不必要な期待感を与えることがなく、興趣の低下を抑制できる。

【0788】

小当たり表示態様は、第1特別図柄抽選手段700による抽選において大当たりに落選し、且つ小当たりに当選したときに選択決定される表示態様であって、短当たり表示態様に経時的に通じて極似している。具体的には、小当たり表示態様は、長当たり表示態様の図柄変動期間と経時的に極似する図柄変動短期間と小当たりリーチ変動期間とを有している。小当たりリーチ変動期間は、短当たりリーチ変動期間と経時的に通じて極似している。これにより、小当たり表示態様全体が短当たり表示態様全体と経時的に極似することとなる。また、小当たりリーチ変動期間は短当たりリーチ変動期間とほぼ同じ変動時間なので、長リーチ変動期間よりも変動時間が短くなる。これにより、小当たり変動態様全体の変動時間は、長当たり表示態様全体の変動時間よりも短い時間となっている。なお、短当たり表示態様と同様に、複数の図柄のうち少なくとも一つの図柄（本実施形態では右図柄または左図柄）が他の図柄と異なると共に、リーチ態様とは異なる態様で停止表示される。これにより、遊技者に付与される遊技価値が長当たりに当選した場合よりも小さい小当

たりに当選した場合であっても、遊技者に不必要な期待感を与えることがなく、興趣の低下を抑制できる。

【0789】

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

【0790】

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。

【0791】

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

【0792】

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。

【0793】

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

【0794】

長リーチ外れ特別表示態様は、第2特別図柄抽選手段710による抽選結果が外れのときに選択決定される態様であって、テーブル22～24（図84参照）に示すように複数の表示パターンが表示態様記憶手段830に記憶されている。そして、これらの各表示パターンは、長当たり特別表示態様における表示パターンと対応している。例えば、長当たり特別表示態様を選択決定されるテーブル7（図75参照）では、変動番号82の「歌リーチB（歌リーチA経由）長当たり」が記憶されており、長リーチ外れ特別表示態様を選択決定されるテーブル22では、変動番号82に対応する変動番号81の「歌リーチB（歌リーチA経由）外れ」が記憶されている。なお、複数の図柄のうち他の図柄と異なるタイミングで最後に停止表示する最終停止図柄（中図柄）のみが他の図柄（左図柄、右図柄）と異なるリーチ態様で停止表示される。

【0795】

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

【0796】

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

【0797】

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

【0798】

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

【0799】

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。

【0800】

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。

【0801】

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。

10

【0802】

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。

【0803】

20

[サブメイン処理について]

次に、周辺制御基板662に搭載されるCPU664によって実行される処理について、図98～図103を参照しつつ説明する。図98は、サブメイン処理の一例を示すフローチャートであり、図99は16ms定常処理の一例を示すフローチャートである。

【0804】

図98に示すように、パチンコ機1への電力供給が開始されると、周辺制御基板662は、初期設定処理を行う（ステップS310）。この初期設定処理では、周辺制御基板662に搭載されるRAM668をクリアする処理等が行われる。なお、この初期設定処理中では割込禁止となっており、初期設定処理のあと割込許可となる。初期設定処理（ステップS310）が終了すると、16ms経過フラグTがセットされたか否かを監視するループ処理を開始する（ステップS312）。

30

【0805】

この実施形態では、CPU664は、2ms毎に割込を発生させ、2ms定常処理を実行する。2ms定常処理では、16ms経過監視カウンタをカウントアップする（16ms経過監視カウンタを1加算する）処理が実行され、16ms経過監視カウンタの値が8になったとき、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）。

40

【0806】

この16ms定常処理では、主制御基板131から受信したコマンドに基づいて、演出表示装置115およびパネル装飾ランプ690等を、それぞれ、表示装置制御基板116およびランプ駆動基板688を介して制御する処理が実行される。16ms定常処理が終了すると、再びステップS312に戻り、16ms経過フラグTがセットされる毎に（即ち16ms毎に）、上述したステップS314およびステップS316を繰り返し行う。一方、ステップS312で16ms経過フラグTがセットされていないとき（16ms経過フラグTが「0」のとき）には、16ms経過フラグTがセットされるまでループ処理を行う。

50

【0807】

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

【0808】

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

【0809】

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。

【0810】

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。

【0811】

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。

【0812】

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

【0813】

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を判別される（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。

10

20

30

40

50

【0814】

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。

【0815】

なお、第1始動口有効入賞と判断されるのは、主制御基板131から受信した始動口入賞コマンド（ステップS323参照）が第1始動口390に入賞したことを示すコマンドであるか否かを判断し、当該主制御基板131から受信した始動口入賞コマンドが第1始動口390に入賞したことを示すコマンドであるときに、第1特別図柄保留数記憶手段872（図57参照）によって記憶されている第1特別図柄の保留数が上限の第1所定数（本実施形態では4）未満であると判断されたときである。即ち、第1始動口390に遊技球が受け入れられると、コマンド受信手段750は、第1特別図柄保留カウンタ703によってカウントされたか否か（即ち、第1特別図柄保留カウンタ703によるカウント数が第1所定数に達しているか否か）に拘わらず、主制御基板131（コマンド送信手段749）から送信された第1始動口390に遊技球が受け入れられたこと（入賞したこと）を示すコマンドを受信する。このとき、第1特別図柄保留数記憶手段872に記憶されている第1特別図柄の保留数が第1所定数未満であれば、第1特別図柄保留数記憶手段872によって記憶されている第1特別図柄の保留数に1加算され、第1始動口有効入賞となる。一方、第1特別図柄保留数記憶手段872に記憶されている第1特別図柄の保留数が第1所定数に達していれば、第1特別図柄保留数記憶手段872によって記憶されている第1特別図柄の保留数をそのまま維持する（即ち加算しない）。このとき、第1始動口390に遊技球が受け入れられたことを示すコマンドを受信したとしても、第1始動口有効入賞とはならない。このように、周辺制御基板662（コマンド受信手段750）は、第1始動口有効入賞であるか否かに拘わらず、第1始動口390に遊技球が入賞したことを示すコマンドを受信する。そして、第1特別図柄保留数記憶手段872によって記憶されている第1特別図柄の保留数が第1所定数未満であると（即ち1加算されると）第1始動口有効入賞となり、第1特別図柄保留数記憶手段872によって記憶されている第1特別図柄の保留数が第1所定数に達している（即ち加算されなければ）有効入賞とはならない。また、第1特別図柄保留カウンタ703によるカウンタ値と第1特別図柄保留数記憶手段872による保留数とは同じ値である。

【0816】

同様に、第2・第3始動口有効入賞とは、第1始動口有効入賞と同様に、主制御基板131から受信した始動口入賞コマンド（ステップS323参照）が第2始動口392または第3始動口394に入賞したことを示すコマンドであって、且つ第2特別図柄保留数記憶手段874（図57参照）によって記憶される第2特別図柄の保留数が加算されることを意味する。即ち、第2始動口392または第3始動口394に遊技球が受け入れられると、コマンド受信手段750は、第2特別図柄保留カウンタ713によってカウントされたか否か（即ち、第2特別図柄保留カウンタ713によるカウント数が第2所定数（本実施形態では4）に達しているか否か）に拘わらず、主制御基板131（コマンド送信手段749）から送信された第2始動口392または第3始動口394に遊技球が受け入れられたこと（入賞したこと）を示すコマンドを受信する。このとき、第2特別図柄保留数記憶手段874に記憶されている第2特別図柄の保留数が第2所定数未満であれば、第2特別図柄保留数記憶手段874によって記憶されている第2特別図柄の保留数に1加算され、第2始動口有効入賞となる。一方、第2特別図柄保留数記憶手段874に記憶されている第2特別図柄の保留数が第2所定数に達していれば、第2特別図柄保留数記憶手段874によって記憶されている第2特別図柄の保留数をそのまま維持する（即ち加算しない）。このとき、第2始動口392または第3始動口394に遊技球が受け入れられたことを示すコマンドを受信したとしても、第2始動口有効入賞とはならない。このように、周辺制御基板662（コマンド受信手段750）は、第2始動口有効入賞であるか否かに拘わ

らず、第2始動口392または第3始動口394に遊技球が入賞したことを示すコマンドを受信する。そして、第2特別図柄保留数記憶手段874によって記憶されている第2特別図柄の保留数が第2所定数未満であると（即ち1加算されると）第2始動口有効入賞となり、第2特別図柄保留数記憶手段874によって記憶されている第2特別図柄の保留数が第2所定数に達している（即ち加算されなければ）有効入賞とならない。また、第2特別図柄保留カウンタ713によるカウンタ値と第2特別図柄保留数記憶手段874による保留数とは同じ値である。

【0817】

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。

【0818】

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

【0819】

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

【0820】

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。

【0821】

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

【0822】

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

【0823】

図102は、第1・第2・第3始動口有効入賞記憶処理の一例を示すフローチャートである。図102の第1・第2・第3始動口有効入賞記憶処理において、CPU664は、先ず、第1始動口有効入賞フラグがONであるか否かを判別する（ステップS3421）。即ち、ステップS325において、第1始動口有効入賞フラグがONされていれば第1始動口有効入賞フラグがONと判別される。第1始動口有効入賞フラグがONであれば（ステップS3421におけるYES）、第1特別図柄保留数を1つ加算し（ステップ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872（図29参照）に記憶される第1特別図柄の保留数をセットする（ステップS3423）。そして、第1始動口有効入賞フラグをOFFにする（ステップS3424）。

【0824】

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

10

20

30

40

50

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

10

【0825】

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

【0826】

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。

20

【0827】

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

30

【0828】

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。

40

【0829】

ここで、特殊演出は、特殊第1演出と特殊第2演出とから構成されており、本発明における特別演出遊技態様に相当する。特殊第1演出は、演出ポイントPが10ポイントになったときに演出表示装置115に表示される演出であり、特殊第2演出は、演出ポイントPが10ポイント貯留される基となった（言い換えれば、貯留後の演出ポイントPが10ポイントに至る契機となった）第2・第3始動口有効入賞の変動表示が行われるタイミン

50

グで表示される演出である。即ち、特殊第2演出は、第2・第3始動口有効入賞によって演出ポイントPが10ポイントになったとき、当該第2・第3始動口有効入賞に基づく変動パターンが表示されるタイミングで特殊演出を行うためである。従って、第2・第3始動口有効入賞したときに、第1特別図柄保留数記憶手段872または第2特別図柄保留数記憶手段874による保留数が1以上であって且つ演出ポイントPが10ポイントになった場合には、特殊第1演出は、演出ポイントPが10ポイントになったときにすぐに表示される一方、特殊第2演出は、第2・第3始動口有効入賞したときに保留されていた変動表示が終了したのちに表示される。これにより、演出ポイントPが10ポイント貯留された時点で、ステップS3201において受信した当該演出コマンドよりも先に受信した演出コマンドが受信コマンド格納領域に保存されている場合には、当該先に受信した演出コマンドにかかる変動表示が行われている間、特殊第1演出が継続して行われることとなる。

10

【0830】

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。

20

【0831】

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。

【0832】

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。

30

【0833】

〔装飾図柄変動開始処理〕

次に図104～図116に基づいて、装飾図柄変動開始処理および当該処理において実行される処理について説明する。

【0834】

図104は、装飾図柄変動開始処理の一例を示すフローチャートである。図105は、装飾図柄変動開始処理における変動パターン決定およびAモード設定処理の一例を示すフローチャートである。本実施形態では、チャンス目を停止表示させる変動パターンに基づき、装飾図柄1153の一部にオールマイティー図柄（A図柄）に設定する処理を行っている。ここでオールマイティー図柄（A図柄）を設定するとは、装飾図柄1153の一部をオールマイティー図柄（A図柄）に置換することを意味する。このオールマイティー図柄（A図柄）に関連する処理がAモード設定処理である。図106は、変動パターン決定およびAモード設定処理における小当たり時A図柄使用数設定処理の一例を示すフローチャートである。図107は、変動パターン決定およびAモード設定処理における2R当たり時A図柄使用数設定処理の一例を示すフローチャートである。図108は、変動パターン決定およびAモード設定処理における15R当たり時A図柄使用数設定処理の一例を示すフローチャートである。図109は、変動パターン決定およびAモード設定処理におけるA図柄消費処理の一例を示すフローチャートである。図110は、チャンス時A図柄消費処理の一例を示すフローチャートである。また、図111および図112は、チャンス目停止時に設定されるA図柄の個数を決定するためのテーブルの一例を示す図である。図113は、A図柄の消費数を決定するためのテーブルの一例を示す図である。図114は

40

50

、装飾図柄 1 1 5 3 の一部に対するオールマイティー図柄（A 図柄）の設定を例示する説明図である。

【0835】

図 1 1 5 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 1 1 6 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 1 0 3 のステップ S 3 4 2 8 3 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。

【0836】

図 1 0 4 の装飾図柄変動開始処理において、CPU 6 6 4 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 S 3 4 4 1）。変動パターン受信フラグが ON であれば（ステップ S 3 4 4 1 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 S 3 4 4 2）。

【0837】

ステップ S 3 4 4 2 において時短遊技状態でないと判別すると（ステップ S 3 4 4 2 における YES）特殊演出抽選処理を行い（ステップ S 3 4 4 3）、ステップ S 3 2 1 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 S 3 4 4 4）。

【0838】

一方、ステップ S 3 4 4 2 において時短遊技状態であると判別すると（ステップ S 3 4 4 2 における NO）、特殊演出抽選処理を省略してステップ S 3 4 4 4 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 3 9 2 および第 3 始動口 3 9 4 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 S 3 4 4 2 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 3 9 2 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。

【0839】

ステップ S 3 4 4 4 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 S 3 4 4 4 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 S 3 4 4 5）。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 S 3 4 4 4 における NO）外れ図柄の停止図柄を決定する（ステップ S 3 4 4 6）。

【0840】

ステップ S 3 4 4 5 またはステップ S 3 4 4 6 において停止図柄を決定すると、変動パターン決定および A モード設定処理を実行する（ステップ S 3 4 4 7）。この変動パターン決定および A モード設定処理については後述する。続いて、変動パターン受信フラグを OFF にする（ステップ S 3 4 4 8）。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 S 3 4 4 9）、演出保留カウンタが 0 でなければ（ステップ S 3 4 4 9 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 S 3 4 5 0）。

【0841】

ステップ S 3 4 5 0 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 S 3 4 5 0 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 S 3 4 5 1）、装飾図柄変動開始処理を終了する。

【0842】

10

20

30

40

50

一方、ステップ S 3 4 4 9 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 S 3 4 4 9 における NO）、および、ステップ S 3 4 5 0 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 S 3 4 5 0 における NO）は、演出保留カウンタの減算処理（ステップ S 3 4 5 1）を行うことなく、装飾図柄変動開始処理を終了する。

【0843】

なお、ステップ S 3 4 4 1 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 S 3 4 4 1 における NO）、そのまま装飾図柄変動開始処理を終了する。

【0844】

〔変動パターン決定および A モード設定処理〕

図 105 の変動パターン決定および A モード設定処理において、CPU 664 は、先ず、非時短中であるか否かを判別する（ステップ S 3 4 4 7 1）。ここで非時短中、すなわち時短遊技状態でなければ（ステップ S 3 4 4 7 1 における YES）、ステップ S 3 4 4 7 2 へ移行する。一方、時短中、すなわち時短遊技状態である場合、ステップ S 3 4 4 7 9 へ移行する。

【0845】

非時短中と判別された場合には、変動パターンが小当たりチャンス目であるか否かを判別する（ステップ S 3 4 4 7 2）。この判別処理は、変動パターンが変動番号 44 のチャンス目（小当たり）であるか否かを判別するものである。ここで変動パターンが小当たりチャンス目であると判別された場合（ステップ S 3 4 4 7 2 における YES）、小当たり時 A 図柄使用数設定処理を実行し（ステップ S 3 4 4 7 3）、ステップ S 3 4 4 7 9 へ移行する。小当たり時 A 図柄使用数設定処理については後述する。一方、変動パターンが小当たりチャンス目でないと判別された場合（ステップ S 3 4 4 7 2 における NO）、ステップ S 3 4 4 7 4 へ移行する。

【0846】

ステップ S 3 4 4 7 4 では、変動パターンが 2 R 当たりチャンス目であるか否かを判別する（ステップ S 3 4 4 7 4）。この判別処理は、変動パターンが変動番号 43 のチャンス目（短当たり）であるか否かを判別するものである。ここで変動パターンが 2 R 当たりチャンス目であると判別された場合（ステップ S 3 4 4 7 4 における YES）、2 R 当たり時 A 図柄使用数設定処理を実行し（ステップ S 3 4 4 7 5）、ステップ S 3 4 4 7 9 へ移行する。2 R 当たり時 A 図柄使用数設定処理については後述する。一方、変動パターンが 2 R 当たりチャンス目でないと判別された場合（ステップ S 3 4 4 7 4 における NO）、ステップ S 3 4 4 7 6 へ移行する。

【0847】

ステップ S 3 4 4 7 6 では、変動パターンが 15 R 当たりチャンス目であるか否かを判別する（ステップ S 3 4 4 7 6）。この判別処理は、変動パターンが変動番号 45 のチャンス目（確変長当たり）であるか否かを判別するものである。ここで変動パターンが 15 R 当たりチャンス目であると判別された場合（ステップ S 3 4 4 7 6 における YES）、15 R 当たり時 A 図柄使用数設定処理を実行し（ステップ S 3 4 4 7 7）、ステップ S 3 4 4 7 9 へ移行する。一方、変動パターンが 15 R 当たりチャンス目でないと判別された場合（ステップ S 3 4 4 7 6 における NO）、A 図柄消費処理を実行し（ステップ S 3 4 4 7 8）、ステップ S 3 4 4 7 9 へ移行する。なお、15 R 当たり時 A 図柄使用数設定処理および A 図柄消費処理については後述する。

【0848】

ステップ S 3 4 4 7 9 では、受信した変動パターンをセットする。その後、変動パターン決定および A モード設定処理を終了する。

【0849】

このように本実施形態では、チャンス目の変動パターンを受信したか否かを判別し（ステップ S 3 4 4 7 2、ステップ S 3 4 4 7 4、ステップ S 3 4 4 7 6）、チャンス目の変動パターンを受信した場合には、各 A 図柄使用数設定処理を行うようになっている。

【0850】

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

【0851】

本実施形態では、上記中図柄列1153bに「伝説」図柄が停止表示された後、装飾図柄1153が再びスクロール変動を開始し、左図柄列1153aおよび右図柄列1153cの一部がオールマイティー図柄（A図柄）に置換される。具体的には、装飾図柄1153は、図93等にしたように、「1」～「8」の数字図柄と、当該数字図柄に対応する絵柄とで構成されている。数字図柄「1」～「5」にはそれぞれ、歌姫のキャラクタ画像等で構成される絵柄が対応し、数字図柄「6」～「8」にはそれぞれ、「歌」、「姫」、「伝説」という文字画像等で構成される絵柄が対応している。数字図柄に対する絵柄の縦横比は約2.7倍となっており、数字図柄に対する絵柄の面積比は、約7倍となっている。本実施形態では、数字図柄「6」～「8」に対応する「歌」、「姫」、「伝説」の絵柄のいくつかは、文字画像等で構成される「A」という絵柄に置換されることで、装飾図柄1153の一部がオールマイティー図柄（A図柄）に置換される。これにより、オールマイティー図柄（A図柄）であっても元の絵柄と同一の数字図柄を有することになり、オールマイティー図柄（A図柄）を含む図柄列の順序が把握可能となっている。その結果、停止表示にあたって行われる低速のスクロール変動において、リーチ態様の形成を予測し易くなる。また、数字図柄に対して絵柄が大きくなっているため、オールマイティー図柄（A図柄）への置換が分かり易いものとなる。その結果、オールマイティー図柄（A図柄）を用いた変動表示が興趣の高いものとなる。なお、本実施形態では、絵柄のみが置換される構成としたが、数字図柄の示す数値情報を変更しなければ、例えば見た目を変更するような数字図柄の置換を行うようにしてもよい。

【0852】

そして、装飾図柄1153の一部がオールマイティー図柄（A図柄）に置換された後の変動において、左図柄列1153aの停止図柄および右図柄列1153cの停止図柄のいずれか一方がオールマイティー図柄（A図柄）となる場合は、必ずリーチ態様が発生するように制御される。また、左図柄列1153aの停止図柄および右図柄列1153cの停止図柄の双方がオールマイティー図柄（A図柄）となる場合は、必ず長当たりが発生するように制御される。そのため、オールマイティー図柄（A図柄）に置換される装飾図柄1153の数量が多いほど、遊技者のリーチまたは当たりに対する期待感が高まり、興趣の低下を抑制することができる。なお、確変長当たり遊技状態の発生が確定している場合は、オールマイティー図柄（A図柄）への置換が導出される変動表示における停止図柄が、所定の確変大当たり図柄（本実施形態では「1」、「1」、「1」）となる。

【0853】

このオールマイティー図柄（A図柄）に置換される装飾図柄1153の数量の設定を行うのが、A図柄使用数設定処理である。なお、本実施形態では、装飾図柄1153（詳細には、左図柄列1153aおよび右図柄列1153c）のうち、最大6個までオールマイティー図柄（A図柄）に置換されるようになっている。

【0854】

ここでA図柄使用数設定処理について説明する。A図柄使用数設定処理には、上述したように、図106の小当たり時A図柄使用数設定処理、図107の2R当たり時A図柄使用数設定処理、および、図108の15R当たり時A図柄使用数設定処理が含まれる。

【0855】

[小当たり時A図柄使用数設定処理]

図106の小当たり時A図柄使用数設定処理において、CPU664は、まず、チャン

ス時A図柄消費処理を実行する（ステップS 3 4 4 7 3 1）。このチャンス時A図柄消費処理については後述する。

【0856】

次に低確率状態か否かを判別する（ステップS 3 4 4 7 3 2）。低確率状態とは、確変遊技状態（非報知の確変遊技状態）でないことをいう。ここで低確率状態であると判別された場合（ステップS 3 4 4 7 3 2におけるYES）、A図柄の残数に基づいて低確率→小当たり時テーブルから抽選を行い（ステップS 3 4 4 7 3 3）、A図柄数をセットする（ステップS 3 4 4 7 3 5）。一方、低確率状態でないと判別された場合（ステップS 3 4 4 7 3 2におけるNO）、すなわち確変遊技状態（非報知の確変遊技状態）である場合には、A図柄の残数に基づいて高確率→小当たり時テーブルから抽選を行い（ステップS 3 4 4 7 3 4）、A図柄数をセットする（ステップS 3 4 4 7 3 5）。A図柄数をセットすると、小当たり時A図柄数設定処理を終了する。なお、低確率→小当たり時テーブルの一例を、図111（a）に示す。また、高確率→小当たり時テーブルの一例を、図111（b）に示す。

10

【0857】

〔2R当たり時A図柄使用数設定処理〕

図107の2R当たり時A図柄使用数設定処理において、CPU664は、先ず、チャンス時A図柄消費処理を実行する（ステップS 3 4 4 7 5 1）。このチャンス時A図柄消費処理については後述する。

【0858】

次に低確率状態か否かを判別する（ステップS 3 4 4 7 5 2）。ここで低確率状態であると判別された場合（ステップS 3 4 4 7 5 2におけるYES）、A図柄の残数に基づいて低確率→2R当たり時テーブルから抽選を行い（ステップS 3 4 4 7 5 3）、A図柄数をセットする（ステップS 3 4 4 7 5 5）。一方、低確率状態でないと判別された場合（ステップS 3 4 4 7 5 2におけるNO）、A図柄の残数に基づいて高確率→2R当たり時テーブルから抽選を行い（ステップS 3 4 4 7 5 4）、A図柄数をセットする（ステップS 3 4 4 7 5 5）。A図柄数をセットすると、2R当たり時A図柄数設定処理を終了する。なお、低確率→2R当たり時テーブルの一例を、図111（c）に示す。また、高確率→2R当たり時テーブルの一例を、図111（d）に示す。

20

【0859】

〔15R当たり時A図柄使用数設定処理〕

図108の15R当たり時A図柄使用数設定処理において、CPU664は、先ず、チャンス時A図柄消費処理を実行する（ステップS 3 4 4 7 7 1）。このチャンス時A図柄消費処理については後述する。

30

【0860】

次に低確率状態か否かを判別する（ステップS 3 4 4 7 7 2）。ここで低確率状態であると判別された場合（ステップS 3 4 4 7 7 2におけるYES）、A図柄の残数に基づいて低確率→15R当たり時テーブルから抽選を行い（ステップS 3 4 4 7 7 3）、A図柄数をセットする（ステップS 3 4 4 7 7 5）。一方、低確率状態でないと判別された場合（ステップS 3 4 4 7 7 2におけるNO）、A図柄の残数に基づいて高確率→15R当たり時テーブルから抽選を行い（ステップS 3 4 4 7 7 4）、A図柄数をセットする（ステップS 3 4 4 7 7 5）。A図柄数をセットすると、15R当たり時A図柄数設定処理を終了する。なお、低確率→15R当たり時テーブルの一例を、図112（a）に示す。また、高確率→15R当たり時テーブルの一例を、図112（b）に示す。

40

【0861】

以上説明したように、本実施形態では、A図柄使用数設定処理を実行することにより（図106～図108参照）、オールマイティー図柄（A図柄）の設定数をセットする。ここでオールマイティー図柄（A図柄）の設定数は、遊技状態に基づきテーブル（図111および図112）を参照して決定される。そして、これらのテーブルでは、遊技者に有利な遊技状態にある場合、概して、オールマイティー図柄（A図柄）の設定数が多くなって

50

いる。したがって、オールマイティー図柄（A図柄）の設定数によって、例えば確変遊技状態（短当たり）への期待を持たせることができ、興趣の低下の抑制に寄与する。

【0862】

また、A図柄使用数設定処理では、テーブルにて決定された設定数分だけ、予め定められた装飾図柄1153をオールマイティー図柄（A図柄）へ置換する。つまり、オールマイティー図柄（A図柄）への置換にあたり、その設定個数だけを決定することで置換が行われる構成となっている。これにより、オールマイティー図柄（A図柄）の置換が比較的簡単になり、処理負荷が軽減される。また、オールマイティー図柄（A図柄）の設定数が一律でないため、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、オールマイティー図柄（A図柄）の設定数は、テーブル（図111及び図112参照）を参照して決定されるため、オールマイティー図柄（A図柄）の設定数の決定処理が比較的容易になる。その結果、遊技状態などに応じたオールマイティー図柄（A図柄）の設定数の振り分けが比較的簡単になる。

10

【0863】

さらにまた、A図柄使用数設定処理には、上述したように、図106の小当たり時A図柄使用数設定処理、図107の2R当たり時A図柄使用数設定処理、及び、図108の15R当たり時A図柄使用数設定処理が含まれる。そして、各処理において、低確率状態か否かが判別されて、テーブルが選択される。具体的に、小当たり時A図柄使用数設定処理では、低確率状態であると判別された場合（ステップS344732におけるYES）、低確率→小当たり時テーブル（図111（a）参照）から抽選が行われ（ステップS344733）、一方、低確率状態でないと判別された場合（ステップS344732におけるNO）、高確率→小当たり時テーブル（図111（b）参照）から抽選が行われる（ステップS344734）。また、2R当たり時A図柄使用数設定処理では、低確率状態であると判別された場合（ステップS344752におけるYES）、低確率→突確時テーブル（図111（c）参照）から抽選が行われ（ステップS344753）、一方、低確率状態でないと判別された場合（ステップS344752におけるNO）、高確率→2R当たり時テーブル（図111（d）参照）から抽選が行われる（ステップS344754）。さらに、15R当たり時A図柄使用数設定処理では、低確率状態であると判別された場合（ステップS344772におけるYES）、低確率→15R当たり時テーブル（図112（a）参照）から抽選が行われ（ステップS344773）、一方、低確率状態でないと判別された場合（ステップS344772におけるNO）、高確率→15R当たり時テーブル（図112（b）参照）から抽選が行われる。これにより、オールマイティー図柄（A図柄）の設定数から、ある程度は、遊技状態を推測可能となる。その結果、オールマイティー図柄（A図柄）への置換自体が興趣の高いものとなり、遊技者に対して、大当たり遊技への期待感を芽生えさせることができる。

20

30

【0864】

また、上述したように、左図柄列1153aに「歌」図柄が停止表示され、右図柄列1153cに「姫」図柄が停止表示され、中図柄列1153bのみが縦方向にスクロールする様子は、短当たり、小当たり又は確変長当たりに当選している可能性があるリーチ変動である（図95（G）参照）。そして、中図柄列1153bに「伝説」図柄が停止表示されると、短当たり遊技状態、小当たり遊技状態、又は、長当たり遊技状態の発生が確定する（図95（H）参照）。そして、中図柄列1153bに「伝説」図柄が停止表示された後、装飾図柄1153が再びスクロール変動を開始し、左図柄列1153aおよび右図柄列1153cの一部がオールマイティー図柄（A図柄）に置換される。このように、短当たり遊技の実行確定や小当たり遊技の実行確定を契機としてオールマイティー図柄（A図柄）への置換が行われる。すなわち、低確率状態から高確率状態への移行を契機としてオールマイティー図柄（A図柄）への置換が行われる場合がある。したがって、遊技者にとって、オールマイティー図柄（A図柄）への置換及びオールマイティー図柄（A図柄）を用いた変動表示が興趣の高いものとなり、図柄の変動表示が単調なものとなることを確実に抑止できる。

40

50

【0865】

さらにまた、図105に示したように、小当たり遊技の実行が確定された場合、すなわち変動パターンが小当たりチャンス目である場合（ステップS34472においてYES）、小当たり時A図柄使用数設定処理が実行される（ステップS34473）。一方、短当たり遊技の実行が確定された場合、すなわち変動パターンが2R当たりチャンス目である場合（ステップS34474においてYES）、2R当たり時A図柄使用数設定処理が実行される（ステップS34475）。そして、いずれの処理が実行されるかにより、オールマイティー図柄（A図柄）の設定数が決定される。これにより、有利な状態（短当たりによる高確率状態）であるか否かを推測することが可能になり、オールマイティー図柄（A図柄）への置換演出によっても遊技者は「アツさ」を感じることが可能となる。

10

【0866】

例えば、A図柄使用数設定処理では、低確率状態にある場合に参照されるテーブルについて見ると、図111（a）の低確率→小当たり時テーブルでは、オールマイティー図柄（A図柄）の残数が「0」であるとき、オールマイティー図柄（A図柄）の設定数が「6」とはならないようになっている。これに対し、図111（c）の低確率→突確時テーブルでは、オールマイティー図柄（A図柄）の残数が「0」であるとき、100分の5の確率で、オールマイティー図柄（A図柄）の設定数が「6」となるようになっている。これにより、オールマイティー図柄（A図柄）の残数が「0」の低確率状態において6個のオールマイティー図柄（A図柄）が設定された場合、短当たり（2R当たり）であることが演出態様から確定する。これにより、オールマイティー図柄（A図柄）の設定数によって遊技状態（高確率状態）を判別することができ、遊技者に優越感を与えることができる。そして、短当たり遊技の実行確定をいち早く把握できることで、安心感を持って遊技を楽しむことができる。

20

【0867】

また、図105に示したように、長当たり遊技の実行が確定された場合、すなわち変動パターンが15R当たりチャンス目である場合には（ステップS34476においてYES）、15R当たり時A図柄使用数設定処理が実行される（ステップS34477）。これにより、長当たり遊技の実行確定に対応させてオールマイティー図柄（A図柄）の設定数が決定されるため、短当たり遊技や小当たり遊技と同様の演出から、いきなり確変長当たりが導出されることになる。その結果、遊技者を歓喜させることが可能となる。また、短当たり遊技や小当たり遊技とは設定数の選択確率に差をつけるようにすれば、有利な状態（長当たり遊技の確定状態）であるか否かを推測することが可能になり、オールマイティー図柄（A図柄）への置換演出に際し、「既に当たっているのではないか」という大当たりへの期待感を生じさせることができる。

30

【0868】

例えば、図111及び図112のテーブルのうち、図112（a）に示す低確率→15R当たり時テーブルだけ、オールマイティー図柄（A図柄）の残数が「4」であるとき、100分の10の確率で、オールマイティー図柄（A図柄）の設定数が「5」となるようになっている。これにより、オールマイティー図柄（A図柄）の残数が「4」の低確率状態において5個のオールマイティー図柄（A図柄）が設定された場合、確変長当たり（15R当たり）であることが演出態様から確定する。これにより、オールマイティー図柄（A図柄）の設定数によって長当たり遊技の実行確定をいち早く把握でき、優越感・安心感を持って遊技を楽しむことができる。

40

【0869】

[A図柄消費処理]

図109のA図柄消費処理において、CPU664は、まず、A図柄数が0であるか否かを判別する（ステップS344781）。このA図柄数は、以前に設定されたオールマイティー図柄（A図柄）の残数である。ここでA図柄数が0であると判別された場合（ステップS344781におけるYES）、A図柄使用個数振分テーブルA（図113参照）を選択し（ステップS344782）、ステップS344791へ移行する。一方、A

50

図柄数が0でないと判別された場合（ステップS344781におけるNO）、ステップS344783へ移行する。

【0870】

ステップS344783では、A図柄数が1であるか否かを判別する。ここでA図柄数が1であると判別された場合（ステップS344783におけるYES）、高確率状態（非報知の確変遊技状態）であるか否かを判別し（ステップS344784）、高確率状態であれば（ステップS344784におけるYES）、A図柄使用個数振分テーブルC（図113参照）を選択して（ステップS344785）、ステップS344791へ移行する。高確率状態でなければ（ステップS344784におけるNO）、A図柄使用個数振分テーブルB（図113参照）を選択して（ステップS344786）、ステップS344791へ移行する。

10

【0871】

一方、ステップS344783にてA図柄数が1でないと判別された場合（ステップS344783におけるNO、すなわちA図柄数が2以上である場合）、A図柄数が2であるか否かを判別する（ステップS344787）。ここでA図柄数が2であると判別された場合（ステップS344787におけるYES）、高確率状態（非報知の確変遊技状態）であるか否かを判別し（ステップS344788）、高確率状態であれば（ステップS344788におけるYES）、A図柄使用個数振分テーブルD（図113参照）を選択して（ステップS344789）、ステップS344791へ移行する。一方、A図柄数が2でないと判別された場合（ステップS344787におけるNO、すなわちA図柄数が3以上である場合）あるいは高確率状態でないと判別された場合（ステップS344788におけるNO）、A図柄使用個数振分テーブルE（図113参照）を選択して（ステップS344790）、ステップS344791へ移行する。

20

【0872】

ステップS344791では、変動パターンに基づいて各A図柄使用個数振分テーブル（すなわち、A図柄使用個数振分テーブルA～Eのうち、上記ステップS344782、ステップS344785、ステップS344786、ステップS344789、ステップS344790のいずれかで選択されたもの）からA図柄使用数（消費数）を抽選する。次に、A図柄使用数をセットし（ステップS344792）、A図柄数からA図柄使用数を減じて、A図柄数を更新する（ステップS344793）。そして、A図柄消費処理を終了する。

30

【0873】

〔チャンス時A図柄消費処理〕

図110のチャンス時A図柄消費処理において、CPU664は、まず、A図柄数（残数）が0であるか否かを判別する（ステップS3447311）。ここでA図柄数が0であると判別された場合（ステップS3447311におけるYES）、A図柄使用数（消費数）を0とし（ステップS3447312）、ステップS3447316へ移行する。一方、A図柄数が0でないと判別された場合（ステップS3447311におけるNO）、ステップS3447313へ移行する。

【0874】

ステップS3447313では、A図柄数（残数）が1～3のいずれかか否かを判別する。ここで、A図柄数が1～3のいずれかであると判別された場合（ステップS3447313におけるYES）、A図柄使用数（消費数）を1とし（ステップS3447314）、ステップS3447316へ移行する。一方、A図柄数が1～3のいずれでもないとは判別された場合（ステップS3447313におけるNO）、すなわちA図柄数が4～6のいずれかである場合には、A図柄使用数（消費数）を2とし（ステップS3447315）、ステップS3447316へ移行する。

40

【0875】

ステップS3447316では、A図柄数からA図柄使用数を減じて、A図柄数を更新する。そして、A図柄消費処理を終了する。

50

【0876】

このようにA図柄消費処理では、変動パターンに基づいてA図柄使用数（消費数）が抽選される（ステップS344791）。ここで、オールマイティー図柄（A図柄）の消費数は、遊技状態に基づきテーブル（図113参照）を参照して決定される。そして、決定された消費数分だけ、オールマイティー図柄（A図柄）が元の装飾図柄1153へ置換される。つまり、オールマイティー図柄（A図柄）を消費するにあたり、その消費数だけを決定することで置換が行われる構成となっている。これにより、オールマイティー図柄（A図柄）の消費に係る処理が比較的簡単になる。また、オールマイティー図柄（A図柄）の消費数が一律でないため、オールマイティー図柄（A図柄）を用いた変動表示自体が興趣の高いものとなる。さらに、テーブル（図113参照）を用いてオールマイティー図柄（A図柄）の消費数が決定されるため、オールマイティー図柄（A図柄）の消費数の決定処理が比較的容易になり、遊技状態などに応じたオールマイティー図柄（A図柄）の消費数の振り分けが比較的簡単になる。

10

【0877】

また、A図柄消費処理では、変動パターンに基づいてA図柄使用数（消費数）が抽選される（ステップS344791）。具体的には、変動番号8～15, 27, 28, 34, 35, 41, 42の変動パターンコマンドに対応してオールマイティー図柄（A図柄）の消費数が決定される（図113参照）。これにより、遊技に応じてオールマイティー図柄（A図柄）を使用（消費）することができ、オールマイティー図柄（A図柄）を用いた変動表示が興趣の高いものとなる。

20

【0878】

さらにまた、A図柄消費処理では、オールマイティー図柄（A図柄）の残数が「0」の場合（ステップS344781）、「1」の場合（ステップS344783）、「2」以上の場合（ステップS344787）、という場合分けをして、オールマイティー図柄（A図柄）の消費数を決定している。具体的には、この場合分けによって、参照するA図柄使用個数振分テーブルA～Eが決定されている（ステップS344782, ステップS344785, ステップS344786, ステップS344789, ステップS344790）。これにより、オールマイティー図柄（A図柄）を用いた変動表示の中で適切にオールマイティー図柄（A図柄）が消費されていき、オールマイティー図柄（A図柄）を用いた変動表示の興趣を低下させることがない。

30

【0879】

また、残数が「1」以上となる場合、A図柄消費処理では、高確率状態か否かを判別して（ステップS344784, ステップS344788）、オールマイティー図柄（A図柄）の消費数を決定している。具体的には、高確率状態である場合（ステップS344784においてYES, ステップS344788においてYES）、A図柄使用個数振分テーブルC, Dを参照し、一方、高確率状態でない場合（ステップS344784においてNO, ステップS344788においてNO）、A図柄使用個数振分テーブルB, Eを参照する。これにより、オールマイティー図柄（A図柄）の消費数から、ある程度、遊技状態を推測することが可能となり、オールマイティー図柄（A図柄）を用いた変動表示自体が興趣の高いものとなる。

40

【0880】

さらにまた、A図柄消費処理では、オールマイティー図柄（A図柄）の残数が「1」となった場合で、かつ、高確率状態である場合には（ステップS344783においてYES, ステップS344784においてYES）、A図柄使用個数振分テーブルCが選択される（ステップS344785）。このA図柄使用個数振分テーブルCは、図113に示したように、「外れ」の変動パターンに対してはオールマイティー図柄（A図柄）の消費数が必ず「0」に振り分けられる。これにより、高確率状態である場合には、オールマイティー図柄（A図柄）の残数が「0」となることがなくなっている。そのため、オールマイティー図柄（A図柄）が残っているうちは、高確率状態である可能性があり、遊技者の期待感を確実に持続させることが可能となる。

50

【0881】

[オールマイティー図柄（A図柄）の設定および消費態様]

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

10

【0882】

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

20

30

【0883】

一方、上記順序とは別にオールマイティー図柄（A図柄）が消費される場合がある。これは、変動番号43, 44, 45のチャンス目の変動パターンによる場合である。この場合の処理が、上記チャンス時A図柄消費処理である。チャンス目の変動パターンによれば、最初に、左図柄列1153aには「歌」図柄が、また、右図柄列1153cには「姫」図柄が停止表示される。したがって、オールマイティー図柄（A図柄）の残数が4以上の場合（図114（e）～（f）参照）、左図柄列1153a中の「A（6）」図柄、及び、右図柄列1153c中の「A（7）」図柄が消費される。なお、このチャンス目の変動パターンによる場合、左図柄列1153a及び右図柄列1153cにオールマイティー図柄（A図柄）が停止表示されても、各オールマイティー図柄（A図柄）の停止時に消費処理が実行されるようになっており、リーチ態様は形成されず、上述した確変長当たり遊技は実行されない。

40

【0884】

したがって、チャンス時A図柄消費処理では、A図柄数が0～3でない場合（ステップS3447311におけるNO, ステップS3447313におけるNO）、すなわちA図柄数が4～6の場合には、A図柄使用数を2としている（ステップS3447315）。また、オールマイティー図柄（A図柄）の残数が1～3の場合（図86（b）～（d）参照）、左図柄列1153a中の「A（6）」図柄が消費される。したがって、チャンス

50

時 A 図柄消費処理では、A 図柄数が 1 ～ 3 である場合（ステップ S 3 4 4 7 3 1 1 における NO、ステップ S 3 4 4 7 3 1 3 における YES）、すなわち A 図柄数が 1 ～ 3 の場合には、A 図柄使用数を 1 としている（ステップ S 3 4 4 7 3 1 5）。なお、この場合は、「A」図柄が停止とともに元の図柄に変化し、リーチ態様を形成するオールマイティー図柄（A 図柄）の機能は発揮されない。

【0885】

このようなチャンス目の変動パターンによるオールマイティー図柄（A 図柄）の消費数（最大で 2 個）から、図 1 1 1 および図 1 1 2 において、オールマイティー図柄（A 図柄）の残数（図中の仮停止時 A 個数）は、最大で 4 となっている。

【0886】

〔特殊演出抽選処理〕

図 1 1 5 の特殊演出抽選処理において、CPU 6 6 4 は、まず、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 S 3 4 4 3 1）。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 S 3 4 4 3 1 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 S 3 4 4 3 2）。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。

【0887】

ステップ S 3 4 4 3 2 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 S 3 4 4 3 2 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 S 3 4 4 3 3）。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 S 3 4 4 3 2 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 7 1 3 によるカウント（第 2 特別図柄保留数記憶手段 8 7 4 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 7 1 3 によるカウント（第 2 特別図柄保留数記憶手段 8 7 4 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。

【0888】

なお、特殊演出条件とは、ステップ S 3 2 1 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 S 3 2 1 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 7 0 0 または第 2 特別図柄抽選手段 7 1 0 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 1 1 6 に示すように、変動番号 1 1 ～ 2 1, 2 5 ～ 2 8, 3 2 ～ 3 5, 3 9 ～ 4 2, 7 6 ～ 8 6 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 1 1 6 に示されるように、例えば 2 分の 1 に設定されている。

【0889】

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 S 3 2 1 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 8 5 1 または第 2 特別図柄画像表示制御手段 8 5 2 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 3 9 2 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

10

20

30

40

50

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。

【0890】

ステップS34433において特殊演出条件が成立すると（ステップS34433におけるYES）、演出ポイントP貯留処理を行う（ステップS34444）。

【0891】

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。

【0892】

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。

【0893】

なお、ステップS34432において演出ポイントが7ポイント未満または10ポイントであると判別されたとき（ステップS34432におけるNO）、および、ステップS34433において特殊演出条件が不成立であると判別されたとき（ステップS34433におけるNO）、特殊演出抽選処理を終了する。

【0894】

一方、ステップS34431において演出保留カウンタが1であると判別されたとき（ステップS34431におけるNO）、当該変動表示（即ち、これから開始される変動表示）が第2・第3始動口有効入賞に基づく変動であるか否かを判別する（ステップS34446）。ここで、当該変動表示が第2・第3始動口有効入賞に基づく変動であると判別すると（ステップS34446におけるYES）、特殊第2演出フラグをONする（ステップS34447）と共に、演出保留カウンタをリセットする（ステップS34448）。なお、ステップS34446において当該変動表示が第1始動口有効入賞に基づく変動であるときは（ステップS34446におけるNO）、特殊演出抽選処理を終了する。

【0895】

このように、図115の特殊演出抽選処理では、演出保留カウンタが1である場合は（S34431におけるYES）、演出ポイントPが10ポイントまで貯留されているから、当該演出ポイントPが10ポイントに至る契機となった第2・第3有効入賞に基づき変動表示が行われるときは（S34446におけるYES）、特殊第2演出を行うためのフラグがONにセットされて演出保留カウンタがリセットされる（S34447およびS34448）。

【0896】

一方、演出保留カウンタが0である場合（つまり、演出ポイントPが10ポイントまで貯留されていない場合）であっても（S34431におけるNO）、演出ポイントPが6ポイントより大きく且つ10ポイント未満であれば（S34432におけるYES）、第1・第2・第3有効入賞に基づいて特殊演出条件が成立する場合（すなわち、所定の長当たりやリーチに基づく変動表示がなされる場合）に（S34433におけるYES）、特殊第1演出および特殊第2演出を行うために演出ポイントPが上限値まで貯留されて特殊演出フラグがONにセットされる（S34444およびS34445）。

【0897】

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

10

20

30

40

50

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（S 3 4 4 3 1におけるY E S）、演出ポイントPが10ポイントであるから（S 3 4 4 3 2におけるN O）、各特殊演出フラグはO NにセットされることなくO F F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（S 3 4 4 3 1におけるN O）、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O Nにセットされる（S 3 4 4 3 6におけるY E S～S 3 4 4 4 8）。

【0898】

言い換えれば、当該既に保留されている他の第1・第2・第3有効入賞の全てについて変動表示がなされるまで、演出ポイントPが10ポイントに至る契機となった第2・第3有効入賞に基づく変動表示およびこれに対応する特殊第2演出の実行が留保（待機）される。そのため、先述のように演出ポイントPが10ポイントに達すると特殊第1演出が行われるところ（図103のS 3 4 2 8 7）、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。

【0899】

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O N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。

【0900】

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。

【0901】

しかも、特殊第1演出および特殊第2演出が行われるタイミングは、演出ポイントP貯留抽選に当選した場合には両演出が同一変動において表示されるのに対し、演出ポイントP貯留抽選が行わることなく演出ポイントPが10ポイントに達したことによって特殊演出が行われる場合には、演出ポイントPが10ポイントに達したときの第1特別図柄保留数記憶手段872および第2特別図柄保留数記憶手段874によって保留される保留数如何によって、両演出が同一変動において表示されるとは限らない。具体的には、演出ポイントPが10ポイントに達したときに特殊第1演出の表示が開始され、演出ポイントPが10ポイントに至る契機となった第2・第3有効入賞に基づく変動表示が行われるときに特殊第2演出が開始される。

【0902】

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。

10

【０９０３】

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。

【０９０４】

20

次に、演出表示装置１１５において演出ポイントＰが貯留表示される態様について説明する。図１１７は、第２・第３始動口有効入賞フラグがＯＮであることに応じて行われる演出ポイントＰの貯留表示態様の一例を示す図である。図１１８は、演出ポイントＰ貯留抽選に当選したことに応じて行われる演出ポイントＰの貯留表示態様の一例を示す図である。

【０９０５】

演出表示装置１１５は、図１１７および図１１８に示されるように、演出ポイント表示領域１１５４を有している。演出ポイント表示領域１１５４には、１０個の枠からなる演出ポイント１表示部１１５４ａ～演出ポイント１０表示部１１５４ｊが表示されており、演出ポイントＰが貯留される毎に枠内の表示色が変化する。そのため、遊技者は演出ポイント表示領域１１５４を参照することで、演出ポイントＰを貯留可能な最大値である達成上限と、現在貯留されている演出ポイントＰの累計値である進捗状況との両方を同時に把握できるようになっている。例えば、演出ポイントＰが０の場合は、図１１７（ａ）に示すように、１０個の表示部１１５４ａ～１１５４ｊの枠内が全て背景色と同じ色に表示されている（図面では便宜上、白色で表示している）。

30

【０９０６】

この演出ポイント表示領域１１５４には、遊技球が第２始動口３９２または第３始動口３９４に入賞するのに応じて演出ポイントＰが１ポイントずつ貯留表示されるが、第２特別図柄保留数記憶手段８７４の保留数およびその最大保留数（ここでは、４個）とは関係なく、演出ポイントＰを表示部１１５４ａ～１１５４ｊに表示可能な１０個まで貯留表示可能である。

40

【０９０７】

先ず、第２・第３始動口有効入賞フラグがＯＮであることに応じて行われる演出ポイントＰの貯留表示態様について、図１１７を参照しつつ説明する。図１１７（ａ）は、初期状態（即ち、保留数および演出ポイントＰのいずれもが０である状態）を示している。

【０９０８】

遊技球が第１始動口３９０に入賞すると、図１１７（ｂ）に示されるように、第１の保留記憶表示部１１５１ａが、第１特別図柄保留カウンタ７０３によって保留されていることを示す第３の表示態様に表示される。一方、演出ポイント１表示部１１５４ａ～演出ポイント１０表示部１１５４ｊの枠内は全て表示色が維持される。これは、演出ポイントＰ

50

が 0 に維持されることを示す。

【0909】

遊技球が第 2 始動口 3 9 2 または第 3 始動口 3 9 4 に有効入賞すると、図 1 1 7 (c) に示されるように、保留表示領域 1 1 5 0 では、第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 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 1 1 5 4 a の枠内の表示色が変化する。なお、演出ポイント 2 表示部 1 1 5 4 b ~ 演出ポイント 1 0 表示部 1 1 5 4 j 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。

【0910】

このように、遊技球が第 2 始動口 3 9 2 または第 3 始動口 3 9 4 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 3 9 0 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 3 9 2 または第 3 始動口 3 9 4 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 1 1 5 4 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。

10

【0911】

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 3 9 2 または第 3 始動口 3 9 4 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 3 9 2 または第 3 始動口 3 9 4 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。

20

【0912】

さらに、第 2 始動口 3 9 2 または第 3 始動口 3 9 4 には第 1 始動口 3 9 0 よりも遊技球が入賞しにくい（時短遊技状態を除く。）、これらの第 2 始動口 3 9 2 または第 3 始動口 3 9 4 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 3 9 2 または第 3 始動口 3 9 4 に入賞した場合の期待感を向上させることができる。

30

【0913】

なお、演出ポイント表示領域 1 1 5 4 の表示は、始動口 3 9 0、3 9 2、3 9 4 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 3 9 0 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 8 7 2、8 7 4 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。

【0914】

図 1 1 7 (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 1 1 5 4 a ~ 演出ポイント 9 表示部 1 1 5 4 i の枠内の表示色が変化しており、演出ポイント 1 0 表示部 1 1 5 4 j 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 3 9 2 または第 3 始動口 3 9 4 に有効入賞すると、図 1 1 7 (e) に示すように、演出ポイント 1 0 表示部 1 1 5 4 j 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 1 0 ポイントに達したことを把握できる。また、保留表示領域 1 1 5 0 では、第 2 特別図柄保留カウンタ 7 1 3 による保留数が貯留された態様で表示される。図 1 1 7 (e) では、第 3 の保留記憶表示部 1 1 5 1 c が、第 1 の表示態様から第 2 の表示態様に変化する。

40

【0915】

なお、演出ポイント P が 1 0 ポイントに達すると、演出ポイント表示領域 1 1 5 4 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 1 0 ポイントに至る契機となった

50

第2始動口392または第3始動口394への有効入賞に基づく保留（図117（e）では第3の保留記憶表示部1151cに表示される保留）の変動表示が行われるまで、演出ポイント表示領域1154の上方でキャラクタが踊り続ける。また、演出ポイント表示領域1154の上方でキャラクタが踊り続けている間、演出ポイント1表示部1154a～演出ポイント10表示部1154jの枠内の表示色が変化した表示態様となる。即ち、演出ポイントPが10ポイントに至る契機となった第2始動口392または第3始動口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874によって記憶されている第2特別図柄の保留数が1以上であったとしても）、演出ポイント数の表示が維持されつつ、当該カウンタ値（当該保留）に基づく変動表示が行われる。これにより、演出ポイントPが10ポイントに至る契機となった第2始動口392または第3始動口394への有効入賞に基づく保留の変動表示が行われるまでの複数の変動表示に跨って、遊技者に期待感を与え続けることが可能となり、興趣の低下を抑制できる。

10

【0916】

そして、演出ポイントPが10ポイントに至る契機となった第2始動口392または第3始動口394への有効入賞に基づく保留の変動表示が開始されると、図117（f）に示すように、演出ポイント表示領域1154の上方で踊っていたキャラクタが演出表示装置115のほぼ中央部に移動して拡大表示される。このようなキャラクタによる一連の演出表示が、本実施形態の特殊演出に相当する。

20

【0917】

なお、本実施形態では、演出ポイント表示領域1154の上方でキャラクタが踊り続ける態様が特殊第1演出に相当し、演出ポイント表示領域1154の上方で踊っていたキャラクタが演出表示装置115のほぼ中央部に拡大表示される態様が特殊第2演出に相当する。従って、特殊第1演出は、第2始動口392または第3始動口394への有効入賞によって演出ポイントPが10ポイントに達したときの保留数に拘わらずすぐに表示される。一方、特殊第2演出は、第2始動口392または第3始動口394への有効入賞によって演出ポイントPが10ポイントに達したときに当該第2始動口392または第3始動口394への有効入賞の他に有効入賞が保留されていれば、当該保留に基づく変動表示が終了したのちに表示されることとなる。

30

【0918】

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。

40

【0919】

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。

【0920】

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

50

が入賞しても演出ポイントの貯留を行わないため、演出ポイントの貯留状況の表示も行わない。従って、大当たり遊技終了後に新たに表示される演出ポイントが0となるため、大当たり遊技終了後は遊技者が気分を一新して遊技を再スタートすることができる。

【0921】

次に、演出ポイントP貯留抽選に当選したことに応じて行われる演出ポイントPの貯留表示態様について、図118を参照しつつ説明する。図118(a)は、演出ポイント表示領域1154に表示される演出ポイントPが7ポイントである状態を示している。即ち、演出ポイント1表示部1154a～演出ポイント7表示部1154gの枠内の表示色が変化しており、演出ポイント8表示部1154h～演出ポイント10表示部1154jの枠内の表示色が背景色と同じ色となっている。

10

【0922】

遊技球が第1始動口390に有効入賞すると、図118(b)に示されるように、保留表示領域1150では、第1特別図柄保留カウンタ703による保留数(第1特別図柄保留数記憶手段872による保留数)が加算された態様で表示される。なお、遊技球が第1始動口390に有効入賞すると、CPU664は主制御基板131から演出コマンドを受信して変動パターン受信フラグがONされるが(図100のステップS329を参照)、このとき、特殊演出条件が成立すれば、演出ポイントP貯留処理(図115のステップS344参照)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。

20

【0923】

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ふときであれば、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を惹かれる。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ずるのが常であるが、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。

30

【0924】

演出ポイントP貯留処理では、図118(c)に示されるように、演出ポイントP貯留処理が行われる基となった第1始動口390への入賞に基づく保留(本実施形態では図118(b)の第2の保留記憶表示部1151bに表示される保留が相当する)の変動表示を開始する際に、演出ポイントPが上限値である10ポイントに至るまで貯留表示されると共に、特殊第1演出が行われる。そして、この同じ変動表示において、図118(d)に示すように、特殊第1演出に引き続いて特殊第2演出が行われる。なお、演出ポイント表示領域1154における演出ポイントPの表示は、演出特典としての最終態様である特殊第2演出まで表示される。

40

【0925】

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

50

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。

【0926】

そのため、遊技者は所定の特殊演出まで必要な残りのポイント数を確認することができ、また始動口390、392、394への遊技球の入賞に基づいて特殊演出条件が成立したことを目で確認できる。そして、演出ポイントPが所定の達成上限に至ったことを教唆する特殊第1演出と、抽選結果の導出に関する特殊な演出特典である特殊第2演出とが一連の特殊演出として表示される。よって、遊技者は演出ポイントPが所定の上限値まで貯留されていなくても一連の特殊演出（第1特殊演出および特殊第2演出）の特典を獲得する期待感を有することができるので、遊技の興趣を維持および向上させることができる。

【0927】

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P貯留処理を行うようにしてもよい。

【0928】

また、第1特別図柄抽選手段700または第2特別図柄抽選手段710による抽選結果が短当たりまたは小当たりであるとき、短当たり遊技または小当たり遊技が実行されたのちの遊技状態において演出用役物430による遊技球を用いた演出が行われる。この演出用役物430による遊技球を用いた演出は、短当たり遊技または小当たり遊技が終了したのち、すぐに行われるとは限らない。従って、短当たり遊技または小当たり遊技が終了してから演出用役物430による遊技球を用いた演出が行われるまでの間に、演出ポイントPが10ポイントになった場合、または、演出ポイントP貯留抽選に当選した場合であっても、特殊演出が行われる。

【0929】

なお、上述のとおり、演出ポイントPが10ポイントに至ったとき、当該演出ポイントPが10ポイントに至る契機となった第2特別図柄保留数記憶手段874による保留に基づく変動表示が行われるまで、特殊演出の表示が保留される。

【0930】

このように、演出ポイントPが10ポイントに至る契機となった第2特別図柄保留数記憶手段874による保留に基づく変動表示は、演出保留カウンタ手段855により管理されている。詳述すると、演出ポイントPが10ポイントに至ったとき、このときに第2特別図柄保留数記憶手段874（図57参照）に記憶されている第2特別図柄の保留数を演出保留カウンタ値として記憶する。そして、第2特別図柄画像表示制御手段852（図57参照）による変動表示が行われる毎に、演出保留カウンタ値から1ずつ減算する。そして、演出保留カウンタ値が1になると、演出ポイントPが10ポイントに至る契機となった第2特別図柄保留数記憶手段874によって記憶されている第2特別図柄の保留に基づく変動表示が行われると認識し、第2特殊演出の表示を行う。なお、第1特殊演出は、演出ポイントPが10ポイントに至ったときに行う。

【0931】

[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

10

20

30

40

50

の変動態様を含む。)のうちで代表的なものを、図面を参照して説明する。なお、「遊技演出態様」とは、演出表示装置 1 1 5 による演出(装飾図柄 1 1 5 3 の変動態様を含む。)、演出用役物 4 3 0 による演出、スピーカー 1 8, 5 7 から出力される効果音等の音声、開閉装置 3 9 7 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。

【0 9 3 2】

なお、「遊技演出態様」では、人物に模したキャラクタが楽曲を歌唱する演出(以下、キャラクタの歌唱演出)が実行されることがある。本実施形態では、特定の人物について髪形や服装などが異なる 4 つのキャラクタ(ここでは、第 1 のキャラクタ～第 4 のキャラクタ)を有する。そして、「キャラクタの歌唱演出」では、演出表示装置 1 1 5 で第 1 ～第 4 のキャラクタに応じた歌唱動作を表す画像(動画を含む)が表示されるとともに、スピーカー 1 8, 5 7 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。

10

【0 9 3 3】

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。

20

【0 9 3 4】

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。

【0 9 3 5】

[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。

30

【0 9 3 6】

「通常外れ」は、図 9 3 を参照して説明したように、左図柄列 1 1 5 3 a、中図柄列 1 1 5 3 b および右図柄列 1 1 5 3 c の各停止図柄が全く関連性のない異なる図柄で停止する演出態様(すなわち、リーチ演出を伴わない外れ変動)である。なお、上述のように、この「通常外れ」は、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄のいずれの変動であるか、時短作動の有無、確変作動の有無、保留数によって、変動番号 1 ～7 のいずれかの変動パターンが選択される(図 8 5 参照)。

40

【0 9 3 7】

「ノーマルリーチ外れ」は、図 9 3 および図 9 4 を参照して説明したように、左図柄列 1 1 5 3 a の停止図柄と右図柄列 1 1 5 3 c の停止図柄とが同じであって中図柄列 1 1 5 3 b の停止図柄のみが異なる図柄で停止する演出態様(すなわち、リーチ演出を伴った外れ変動)である。なお、図 9 3 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 8 1 参照)、図 9 4 における「ノーマルリーチ外れ」は変動番号 7 3, 7 4 の「ノーマル外れ」に基づく変動に相当する(図 8 4 参照)。

【0 9 3 8】

「ノーマル長当たり」は、図 9 3 および図 9 4 を参照して説明したように、左図柄列 1

50

1 5 3 a、右図柄列 1 1 5 3 c および中図柄列 1 1 5 3 b 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 9 3 における「ノーマル長当たり」は、変動番号 1 0 の「ノーマル長当たり」に基づく変動に相当し（図 7 3 参照）、図 9 4 における「ノーマル長当たり」は、変動番号 7 5 の「ノーマル長当たり」に基づく変動に相当する（図 7 5 参照）。

【0939】

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 1 1 5 3 a ~ 1 1 5 3 c の変動表示が行われる全図柄変動期間と、左図柄列 1 1 5 3 a および右図柄列 1 1 5 3 c が同じ図柄で停止し、中図柄 1 1 5 3 b のみが増変動するリーチ変動期間とから構成されている。また、「ノーマルリーチ外れ」および「ノーマル長当たり」に限らず、以下に説明するリーチが発生する変動表示においても、少なくとも全図柄変動期間と、リーチ変動期間とから構成されている。全図柄変動期間では、全図柄の変動表示が行われると共に所定の効果音がスピーカー 1 8, 5 7 から出力される。リーチ変動期間は、全図柄変動期間を経たのちにリーチとなり、所定の楽曲の特定楽音（サビ部を含む特定の部分）がスピーカー 1 8, 5 7 から出力される。

【0940】

[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 9 3（D）または図 9 4（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 1 1 9 を参照して説明する。図 1 1 9 は、「ノーマル特殊態様」の実行時に演出表示装置で表示される態様を示す図である。すなわち、図 1 1 9（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 1 1 9（B）が、アンコール演出時の態様を示す図、図 1 1 9（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。

【0941】

図 1 1 9（A）に示すように、ノーマルリーチの成立後、中図柄列 1 1 5 3 b がスクロール変動するとともに、キャラクタの歌唱演出が実行される。すなわち、演出表示装置 1 1 5 では第 1 のキャラクタによる歌唱動作が表示され、その動作に合わせて当該キャラクタに固有の楽曲（ここでは、楽曲 A）の前半部がスピーカー 1 8, 5 7 から出力される。そして、中図柄列 1 1 5 3 b が左図柄列 1 1 5 3 a および右図柄列 1 1 5 3 c の停止図柄とは異なる図柄で停止すれば、当該装飾図柄 1 1 5 3 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 1 1, 7 6 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 8 1 および図 8 4 参照）。一方、中図柄列 1 1 5 3 b が左図柄列 1 1 5 3 a および右図柄列 1 1 5 3 c の停止図柄と同じ図柄で停止すれば、当該装飾図柄 1 1 5 3 の変動は「大当たり変動」であって、変動番号 1 3, 7 8 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 7 3 および図 7 5 参照）。

【0942】

一方、図 1 1 9（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 6 0 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スピーカー 1 8, 5 7 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 6 0 が押下され、または所定時間の経過後に、以下の図 1 1 9（C）～（F）に示す演出のいずれかが表示される。なお、図 1 1 9（C）～（F）の演出が実行されずに、中図柄列 1 1 5 3 b が左図柄列 1 1 5 3 a および右図柄列 1 1 5 3 c の停止図柄とは異なる図柄で停止すれば、当該装飾図柄 1 1 5 3 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 1 2, 7 7 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 8 1 および図 8 4 参照）。

【0943】

図 1 1 9 (C) では、図 1 1 9 (B) においてカーテンの背後に隠された第 1 のキャラクタが再び表示され、その第 1 のキャラクタが歌唱する動作に合わせて楽曲 A の後半部がスピーカー 1 8, 5 7 から出力される。そして、中図柄列 1 1 5 3 b が左図柄列 1 1 5 3 a および右図柄列 1 1 5 3 c の停止図柄とは異なる図柄で停止すれば、当該装飾図柄 1 1 5 3 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 1 4, 7 9 の「歌リーチ A ロング外れ」に基づく変動に相当する (図 8 1 および図 8 4 参照)。一方、中図柄列 1 1 5 3 b が左図柄列 1 1 5 3 a および右図柄列 1 1 5 3 c の停止図柄と同じ図柄で停止すれば、当該装飾図柄 1 1 5 3 の変動は「大当たり変動」であって、変動番号 1 5, 8 0 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 7 3 および図 7 5 参照)。

【0944】

10

図 1 1 9 (D) では、第 1 のキャラクタとは髪形や服装などが異なる第 2 のキャラクタが表示され、その第 2 のキャラクタが歌唱する動作に合わせて、当該キャラクタに固有の楽曲 (ここでは、楽曲 B) の後半部がスピーカー 1 8, 5 7 から出力される。そして、中図柄列 1 1 5 3 b が左図柄列 1 1 5 3 a および右図柄列 1 1 5 3 c の停止図柄とは異なる図柄で停止すれば、当該装飾図柄 1 1 5 3 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 1 6, 8 1 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 8 1 および図 8 4 参照)。一方、中図柄列 1 1 5 3 b が左図柄列 1 1 5 3 a および右図柄列 1 1 5 3 c の停止図柄と同じ図柄で停止すれば、当該装飾図柄 1 1 5 3 の変動は「大当たり変動」であって、変動番号 1 7, 8 2 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 7 3 および図 7 5 参照)。

20

【0945】

図 1 1 9 (E) では、第 1 および第 2 のキャラクタとは髪形や服装などが異なる第 3 のキャラクタが表示され、その第 3 のキャラクタが歌唱する動作に合わせて、当該キャラクタに固有の楽曲 (ここでは、楽曲 C) の後半部がスピーカー 1 8, 5 7 から出力される。そして、中図柄列 1 1 5 3 b が左図柄列 1 1 5 3 a および右図柄列 1 1 5 3 c の停止図柄とは異なる図柄で停止すれば、当該装飾図柄 1 1 5 3 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 1 8, 8 3 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 8 1 および図 8 4 参照)。一方、中図柄列 1 1 5 3 b が左図柄列 1 1 5 3 a および右図柄列 1 1 5 3 c の停止図柄と同じ図柄で停止すれば、当該装飾図柄 1 1 5 3 の変動は「大当たり変動」であって、変動番号 1 9, 8 4 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 7 3 および図 7 5 参照)。

30

【0946】

図 1 1 9 (F) では、第 1 ~ 第 3 のキャラクタとは髪形や服装などが異なる第 4 のキャラクタが表示され、その第 4 のキャラクタが歌唱する動作に合わせて、当該キャラクタに固有の楽曲 (ここでは、楽曲 D) の後半部がスピーカー 1 8, 5 7 から出力される。そして、中図柄列 1 1 5 3 b が左図柄列 1 1 5 3 a および右図柄列 1 1 5 3 c の停止図柄とは異なる図柄で停止すれば、当該装飾図柄 1 1 5 3 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 2 0, 8 5 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 8 1 および図 8 4 参照)。一方、中図柄列 1 1 5 3 b が左図柄列 1 1 5 3 a および右図柄列 1 1 5 3 c の停止図柄と同じ図柄で停止すれば、当該装飾図柄 1 1 5 3 の変動は「大当たり変動」であって、変動番号 2 1, 8 6 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 7 3 および図 7 5 参照)。

40

【0947】

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。

【0948】

[イントロ特殊態様について]

次に、本実施形態のパチンコ機 1 において、図柄変動中においてリーチが発生するよりも前 (即ち、全図柄変動期間) にキャラクタの歌唱演出を実行することでリーチへの期待

50

感を促す特殊演出を伴う遊技演出態様である「イントロ特殊態様」について、図120～図122を参照して説明する。本実施形態では、第2のキャラクタ（楽曲B）、第3のキャラクタ（楽曲C）および第4のキャラクタ（楽曲D）の各々について「イントロ特殊態様」が設けられている。

【0949】

まず、第2のキャラクタ（楽曲B）の「イントロ特殊態様」について、図120を参照しつつ説明する。図120は、第2のキャラクタ（楽曲B）の「イントロ特殊態様」の実行時に、演出表示装置で表示される態様を示す図である。すなわち、図120（A）は、装飾図柄1153の変動開始前の態様を示す図、図120（B）が、リーチ前の装飾図柄1153の変動中の態様を示す図、図120（C）が、フラッシュライト演出時の態様を示す図、図120（D）が、リーチ前における第2のキャラクタの歌唱演出時の態様を示す図、図120（E）～（F）が、リーチ後における第2のキャラクタの歌唱演出時の態様を示す図、である。

【0950】

図120（B）に示すように、この「イントロ特殊態様」では、上述の「通常変動態様」と同様に、まず左図柄列1153a、中図柄列1153bおよび右図柄列1153cのスクロール変動が開始され、当該スクロール変動中に演出表示装置115の表示画面が突然暗くなる。そして、図120（C）に示すように、閃光（フラッシュライト）を模した演出が表示された後、図120（D）に示すように、第2のキャラクタによる楽曲の歌唱動作が表示され、その歌唱動作に合わせて楽曲Bのうちで導入部（イントロ部）のみがスピーカー18, 57から出力される。このように、「イントロ特殊態様」では、全図柄変動期間において出力される効果音に代えて、楽曲Bの導入部（イントロ部）が出力される。この第2のキャラクタによるイントロ部の歌唱演出（すなわち、イントロ演出）の後に、左図柄列1153aの停止図柄と右図柄列1153cの停止図柄とが異なる図柄で停止すれば（すなわち、リーチが発生しなければ）、当該装飾図柄1153の変動は「リーチ演出を伴わない外れ変動」であって、変動番号22の「歌リーチBイントロ外れ」に基づく変動に相当する（図81および図84参照）。

【0951】

ただし、この楽曲Bの全図柄変動期間に行われるイントロ演出の後にリーチが発生しなかった場合（即ち、リーチ変動期間に移行しなかった場合）でも、左図柄列1153a、中図柄列1153bおよび右図柄列1153cがスクロール変動後に所定の関連性ある図柄で停止した場合には短当たりまたは小当たりに当選しているため、上述の短当たり遊技状態または小当たり遊技状態が発生する。これにより、全図柄変動期間において効果音に代えて楽曲Bの導入部（イントロ部）が出力された場合には、たとえリーチに至らなかったとしても、短当たりに当選している可能性があるため、遊技者の落胆を軽減することができ、興趣の低下を抑制できる。なお、この装飾図柄1153の変動が、変動番号23の「歌リーチBイントロ外れ（短当たり）」または変動番号24の「歌リーチBイントロ外れ（小当たり）」に基づく変動に相当する（図78参照）。

【0952】

一方、図120（E）に示すように、イントロ演出の後に左図柄列1153aの停止図柄と右図柄列1153cの停止図柄とが同じになれば（すなわち、リーチ変動期間に移行すれば）、常に、第1特別図柄抽選手段700または第2特別図柄抽選手段710による抽選において当選している期待値がノーマルリーチよりも相対的に高いリーチ（以下、「スーパーリーチ」と称する。）が発生する。これにより、全図柄変動期間においてイントロ演出が行われたとき（即ち、効果音に代えて楽曲の導入部（イントロ部）が出力されたとき）、この全図柄変動期間を経たのちにリーチ変動期間に至ると、常に、ノーマルリーチよりも期待値が高いスーパーリーチが導出されるので、遊技者は、リーチ変動期間に移行することを願って遊技を行うこととなり、興趣の低下を抑制できる。また、イントロ演出が行われると、全図柄変動期間においても効果音に代えて楽曲の導入部（イントロ部）が出力されるので、図柄の変動を単に視認するしかなかった全図柄変動期間においても、

リーチ変動期間に移行するかどうかといった楽しみが増え、興趣の低下を抑制できる。

【0953】

なお、スーパーリーチは、ノーマルリーチを経由して行われる。従って、スーパーリーチが行われるときは、ノーマルリーチが行われたのちにスーパーリーチに移行するので、ノーマルリーチのみが行われる場合よりも、リーチ変動期間が長くなっている。

【0954】

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。

【0955】

そして、全図柄変動期間において行われたイントロ演出の後にリーチ変動期間に移行すると、第2のキャラクタによる歌唱動作に合わせて楽曲Bの前半部がスピーカー18, 57から出力される。ここで、中図柄列1153bが左図柄列1153aおよび右図柄列1153cの停止図柄とは異なる図柄で停止すれば、当該装飾図柄1153の変動は「リーチ演出を伴った外れ変動」であって、変動番号25の「歌リーチB前半外れ」に基づく変動に相当する（図81および図84参照）。一方、中図柄列1153bが左図柄列1153aおよび右図柄列1153cの停止図柄と同じ図柄で停止すれば、当該装飾図柄1153の変動は「大当たり変動」であって、変動番号26の「歌リーチB後半長当たり」に基づく変動に相当する（図73および図75参照）。

【0956】

さらに、図120（E）に示す第2のキャラクタの歌唱演出（楽曲Bの前半部）で抽選結果が導出されない場合は、図120（F）に示すように、第2のキャラクタによる歌唱動作に合わせて楽曲Bの後半部がスピーカー18, 57から出力される。そして、中図柄列1153bが左図柄列1153aおよび右図柄列1153cの停止図柄とは異なる図柄で停止すれば、当該装飾図柄1153の変動は「リーチ演出を伴った外れ変動」であって、変動番号27の「歌リーチB後半外れ」に基づく変動に相当する（図81および図84参照）。一方、中図柄列1153bが左図柄列1153aおよび右図柄列1153cの停止図柄と同じ図柄で停止すれば、当該装飾図柄1153の変動は「大当たり変動」であって、変動番号28の「歌リーチB後半長当たり」に基づく変動に相当する（図73および図75参照）。

【0957】

次に、第3のキャラクタ（楽曲C）の「イントロ特殊態様」について、図121を参照しつつ説明する。図121は、第3のキャラクタ（楽曲C）の「イントロ特殊態様」の実行時に、演出表示装置で表示される態様を示す図である。すなわち、図121（A）は、装飾図柄1153の変動開始前の態様を示す図、図121（B）が、リーチ前の装飾図柄1153の変動中の態様を示す図、図121（C）が、フラッシュライト演出時の態様を示す図、図121（D）が、リーチ前における第3のキャラクタの歌唱演出時の態様を示す図、図121（E）～（F）が、リーチ後における第3のキャラクタの歌唱演出時の態様を示す図、である。

【0958】

第3のキャラクタ（楽曲C）の「イントロ特殊態様」の流れ（図121（A）～（F）参照）は、第2のキャラクタ（楽曲B）の「イントロ特殊態様」の流れ（図120（A）

10

20

30

40

50

～（F）参照）と基本的に同じである。すなわち、この「イントロ特殊態様」では、図121（B）に示すように、演出表示装置115では装飾図柄1153のスクロール変動中に表示画面が突然暗くなり、図121（C）に示すように、閃光（フラッシュライト）を模した演出が表示される。その後、図121（D）に示すように、第3のキャラクタによる楽曲の歌唱動作が表示され、その歌唱動作に合わせて楽曲Cのうちで導入部（イントロ）のみがスピーカー18，57から出力される。そして、図121（E）に示すように、イントロ演出の後にリーチが発生すれば、第3のキャラクタによる歌唱動作に合わせて楽曲Cの前半部がスピーカー18，57から出力される。さらに、第3のキャラクタの歌唱演出（楽曲Cの前半部）で抽選結果が導出されない場合は、図121（F）に示すように、第3のキャラクタによる歌唱動作に合わせて楽曲Cの後半部がスピーカー18，57から出力される。

10

【0959】

そのため、第3のキャラクタ（楽曲C）の「イントロ特殊態様」についての各変動コマンド（変動番号29～35）も、第2のキャラクタ（楽曲B）の「イントロ特殊態様」についての各変動コマンド（変動番号22～28）と同様である。ただし、先述のフラッシュライト演出は、その後にキャラクタが歌唱演出する楽曲に応じて表示態様が異なるため、図120（C）と図121（C）とでは異なる態様で表示される。また、第3のキャラクタの歌唱演出（図121（D）～（F）参照）は、第2のキャラクタの歌唱演出（図120（D）～（F）参照）とは異なる演出画像や効果音などで実行される。

【0960】

20

次に、第4のキャラクタ（楽曲D）の「イントロ特殊態様」について、図122を参照しつつ説明する。図122は、第4のキャラクタ（楽曲D）の「イントロ特殊態様」の実行時に、演出表示装置で表示される態様を示す図である。すなわち、図122（A）は、装飾図柄1153の変動開始前の態様を示す図、図122（B）が、リーチ前の装飾図柄1153の変動中の態様を示す図、図122（C）が、フラッシュライト演出時の態様を示す図、図122（D）が、リーチ前における第4のキャラクタの歌唱演出時の態様を示す図、図122（E）～（F）が、リーチ後における第4のキャラクタの歌唱演出時の態様を示す図、である。

【0961】

第4のキャラクタ（楽曲D）の「イントロ特殊態様」の流れ（図122（A）～（F）参照）も、第2のキャラクタ（楽曲B）の「イントロ特殊態様」の流れ（図120（A）～（F）参照）と基本的に同じである。すなわち、この「イントロ特殊態様」では、図122（B）に示すように、演出表示装置115では装飾図柄1153のスクロール変動中に表示画面が突然暗くなり、図122（C）に示すように、閃光（フラッシュライト）を模した演出が表示される。その後、図122（D）に示すように、第4のキャラクタによる楽曲の歌唱動作が表示され、その歌唱動作に合わせて楽曲Dのうちで導入部（イントロ）のみがスピーカー18，57から出力される。そして、図122（E）に示すように、イントロ演出の後にリーチが発生すれば、第4のキャラクタが歌唱する動作に合わせて楽曲Dの前半部がスピーカー18，57から出力される。さらに、第4のキャラクタの歌唱演出（楽曲Dの前半部）で抽選結果が導出されない場合は、図122（F）に示すように、第4のキャラクタが歌唱する動作に合わせて楽曲Dの後半部がスピーカー18，57から出力される。

30

40

【0962】

そのため、第4のキャラクタ（楽曲D）の「イントロ特殊態様」についての各変動コマンド（変動番号36～42）も、第2のキャラクタ（楽曲B）の「イントロ特殊態様」についての各変動コマンド（変動番号22～28）と同様である。ただし、先述のフラッシュライト演出は、その後にキャラクタが歌唱演出する楽曲に応じて表示態様が異なるため、図120（C）と図122（C）とでは異なる態様で表示される。また、第4のキャラクタの歌唱演出（図122（D）～（F）参照）は、第2のキャラクタの歌唱演出（図120（D）～（F）参照）および第3のキャラクタの歌唱演出（図121（D）～（F）

50

参照)とは異なる演出画像や効果音などで実行される。

【0963】

このように、本実施形態の「イントロ特殊態様」では、図柄変動中においてリーチが発生するよりも前(即ち、全図柄変動期間)に、キャラクタの歌唱動作が表示されるとともに楽曲の導入部(イントロ部)が出力される。そして、このイントロ演出によってリーチが成立すると、当該楽曲におけるイントロ部の続き(前半部や後半部)がキャラクタの歌唱動作とともに出力される。なお、このとき、ノーマルリーチを経由せずにいきなりスーパーリーチが表示される。即ち、全図柄変動期間において出力された楽曲におけるイントロ部の続き(前半部や後半部)がキャラクタの歌唱動作とともに出力されるリーチ態様がスーパーリーチに相当する。このように、いきなりスーパーリーチが表示されることによって遊技者に驚きを与えることができ、興趣の低下を抑制できる。

10

【0964】

また、全図柄変動期間においてイントロ演出が行われる場合(即ち、所定の効果音に代えて楽曲の導入部(イントロ部)が出力された場合)、全図柄変動期間における所定の効果音に代えてリーチ変動期間に出力される特定楽音(サビ部)と同一の楽曲であって且つこの特定楽音(サビ部)とは異なる部分(イントロ部)を含む一般楽音が出力されるので、全図柄変動期間において楽曲のイントロ部が出力された場合には、ノーマルリーチよりも期待値が高いリーチ態様が導出される期待感が高まり、興趣の低下を抑制できる。

【0965】

また、リーチ変動期間において出力される楽音は、楽曲のなかで最も盛り上がるサビ部のフレーズを含んでいる。これにより、演出表示装置115における演出表示とスピーカー18, 57から出力される楽音との組み合わせにより、遊技者の気分を高揚させることができ、興趣の低下を抑制できる。

20

【0966】

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。

【0967】

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。

30

【0968】

[チャンス目特殊態様について]

次に、本実施形態のパチンコ機1において、小当たりまたは短当たりを導出するとともに、遊技者に有利である可能性が高いモードへの移行を演出する特殊演出を伴う遊技演出態様である「チャンス目特殊態様」について、図123を参照して説明する。図123は、「チャンス目特殊態様」の実行時に演出表示装置で表示される態様を示す図である。すなわち、図123(A)は、装飾図柄1153が小当たりまたは短当たりを表す態様を示す図、図123(B)は、装飾図柄1153の一部がオールマイティー図柄(A図柄)に変化する態様を示す図、図123(C)が、演出用開閉装置398が開放されることを導出する態様を示す図、図123(D)~(E)が、モード移行チャンス時の態様を示す図、図123(F)~(G)が、第1モードの態様を示す図、図123(H)~(I)が、第2モードの態様を示す図、である。

40

【0969】

なお、以下の「チャンス目特殊態様」は、変動番号43の「チャンス目(短当たり)」または変動番号44の「チャンス目(小当たり)」に基づく変動時に実行される。

【0970】

50

図 1 2 3 (A) に示すように、左図柄列 1 1 5 3 a に「歌」図柄が停止表示し、右図柄列 1 1 5 3 c に「姫」図柄が停止表示し、中図柄列 1 1 5 3 b に「伝説」図柄が停止すると、当該装飾図柄 1 1 5 3 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 1 2 3 (B) に示すように、装飾図柄 1 1 5 3 は再びスクロール変動を開始し、左図柄列 1 1 5 3 a および右図柄列 1 1 5 3 c の一部がオールマイティー図柄 (A 図柄) に変化する。詳しくは、装飾図柄 1 1 5 3 のスクロール変動に並行して、左図柄列 1 1 5 3 a の「歌」図柄→右図柄列 1 1 5 3 c の「歌」図柄→左図柄列 1 1 5 3 a の「姫」図柄→右図柄列 1 1 5 3 c の「姫」図柄→左図柄列 1 1 5 3 a の「伝説」図柄→右図柄列 1 1 5 3 c の「伝説」図柄という順序で設定された個数分 (本実施形態では、2～6 個) だけ装飾図柄 1 1 5 3 がオールマイティー図柄 (A 図柄) に置換される。

10

【0971】

ここで、オールマイティー図柄 (A 図柄) について繰り返し説明する。装飾図柄 1 1 5 3 の一部がオールマイティー図柄 (A 図柄) に変化した後の変動において、左図柄列 1 1 5 3 a の停止図柄および右図柄列 1 1 5 3 c の停止図柄のいずれか一方がオールマイティー図柄 (A 図柄) となる場合は、必ずリーチが発生するように制御される。また、左図柄列 1 1 5 3 a の停止図柄および右図柄列 1 1 5 3 c の停止図柄の双方がオールマイティー図柄 (A 図柄) となる場合は、必ず長当たりが発生するように制御される。そのため、図 1 2 3 (B) において、オールマイティー図柄 (A 図柄) に変化する装飾図柄 1 1 5 3 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。

20

【0972】

また、オールマイティー図柄 (A 図柄) の数量は、演出表示装置 1 1 5 における左下部分に表示されており (図 1 2 3 (B) 参照)、当該オールマイティー図柄 (A 図柄) がリーチ発生 の契機となるごとに (すなわち、停止図柄となるごとに) 変化前の通常図柄に戻るとともに、オールマイティー図柄 (A 図柄) の数量が減算される。そのため、遊技者はオールマイティー図柄 (A 図柄) の残量を容易に把握できるので、遊技の興趣の低下を抑制することができる。なお、本実施形態では、装飾図柄 1 1 5 3 (詳細には、左図柄列 1 1 5 3 a および右図柄列 1 1 5 3 c) のうち、最大 6 個までオールマイティー図柄 (A 図柄) に変換可能となっている。従来、装飾図柄をオールマイティー図柄に変更するものはあったが、あくまでも、ある図柄列の装飾図柄全てがオールマイティー図柄に変更される構成であった。これは、例えばリーチ態様の形成される当該変動でのみ、オールマイティー図柄を利用した演出を行うためである。本実施形態のように以降の複数の変動に渡ってオールマイティー図柄 (A 図柄) を使用する場合、図柄列の全てをオールマイティー図柄 (A 図柄) に変更すると、リーチ演出を頻繁に行う必要が生じると共に、過度の期待を遊技者に与えてしまうことになりかねない。そこで、本実施形態では、最大でも 6 個の装飾図柄 1 1 5 3 をオールマイティー図柄 (A 図柄) に変更するようにしたことにより、オールマイティー図柄 (A 図柄) を使用しない外れを演出することが可能となり、制御負荷が軽減される。また、遊技者に過度の期待を与えることなく、遊技の適正を図ることができる。

30

【0973】

そして、図 1 2 3 (B) に示す装飾図柄 1 1 5 3 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 1 2 3 (C) に示すように、演出用開閉装置 3 9 8 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 3 9 8 の開閉動作が 2 回実行される。演出用開閉装置 3 9 8 に入賞した遊技球の一つは、後述の演出用役物 4 3 0 による演出が行われるまで振分機構 4 3 8 によって保持される。

40

【0974】

ここで、短当たりまたは小当たりによる演出用開閉装置 3 9 8 への入賞態様について、図 1 2 4 および図 1 2 5 を参照しつつ説明する。図 1 2 4 は、演出用開閉装置に入賞する

50

前の演出表示装置および演出用役物の正面図であり、図 1 2 5 は、演出用開閉装置に入賞した後の演出表示装置および演出用役物の正面図である。

【0975】

図 1 2 4 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 3 9 8 に遊技球が入賞していない状態であるため、振分機構 4 3 8 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 3 9 8 から遊技球が誘導される役物誘導路 4 3 6 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 4 3 8 に遊技球が保持されていないことを視認可能である。

【0976】

一方、図 1 2 5 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 3 9 8 に遊技球が入賞すると、振分機構 4 3 8 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 4 3 6 において遊技球が転動する様子を視認でき、また、振分機構 4 3 8 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 4 3 8 に遊技球が保持された後の変動からは、振分機構 4 3 8 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 1 2 5 に示す「CHANCE」）が、演出表示装置 1 1 5 に表示される。

【0977】

図 1 2 3 に戻り、振分機構 4 3 8 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 4 3 0 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 4 3 0 による演出も実行されない。

【0978】

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 4 3 0 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。

【0979】

まず、モード移行チャンスが発動されると、図 1 2 3（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 1 2 3（E）に示すように、後述の演出用役物 4 3 0 による演出とともに、複数のモードのうちでいずれのモードに移行するかを抽選する演出が表示される。本実施形態では、移行先の複数のモードとして、確変遊技状態である可能性が高い第 1 モード（本実施形態では、「歌姫モード」）と、第 1 モードよりも確変遊技状態である可能性が高い第 2 のモード（本実施形態では、「SUPER 歌姫モード」）とを有する。また、このモード移行チャンスでは、モードが移行せずに通常遊技状態である場合（本実施の形態では、「外れ」）が選択される場合もあるが、ここでは「第 1 モード」と「第 2 のモード」のいずれかをモード移行先として抽選する場合を例示して説明する。

【0980】

ここで、モード移行チャンスに実行される演出用役物 4 3 0 によるモード抽選演出について、図 1 2 6 を参照しつつ説明する。図 1 2 6 は、モード抽選演出時の演出表示装置および演出用役物の正面図である。図 1 2 6 に示すように、演出用役物 4 3 0 によるモード抽選演出では、演出用役物 4 3 0 が回転駆動されて役物回転体 4 3 2 の内部に配置されたフィギュア 4 3 4 が正面側（すなわち、遊技者側）に向けられ、振分機構 4 3 8 に保持された遊技球が第 1 演出樋 4 7 0 に導かれる。そして、第 1 演出樋 4 7 0 が第 1 の演出口 4

10

20

30

40

50

76に向けて下方に傾斜した態様（図54（a）参照）と、第1演出樋470が第2演出樋誘導口478に向けて下方に傾斜した態様（図54（b）参照）とが繰り返されて、当該遊技球が第1演出樋470上を左右方向に転動する演出動作が行われる。なお、本実施形態においては、遊技球を左右方向に転動させるにあたって、第1演出樋470の傾斜態様（例えば傾き度合い）を変えることにより、遊技球の入賞する演出口476、480を、入賞以前にも示唆可能な構成となっている。これにより、後述する抽選結果を抽選途中においてもある程度は示唆することができ、モード抽選演出が単調となることがない。その結果、モード抽選演出の興趣を向上させることができる。

【0981】

そして、図126に示すように、図123（E）の演出画面に表示された「第1モード」（歌姫モード）の矢印は第1の演出口476を指しており、「第2モード」（SUPER歌姫モード）の矢印は第2の演出口480を指している。そのため、第1演出樋470が第1の演出口476に向けて傾斜して遊技球が第1の演出口476に入賞すると、モード移行先として「第1モード」が選択される。一方、第1演出樋470が第2演出樋誘導口478に向けて傾斜して、遊技球が第2演出樋472上を転動して第2の演出口480に入賞すると、モード移行先として「第2モード」が選択される。

【0982】

図123に戻り、演出用役物430のモード抽選演出により「第1モード」が選択されると、図123（F）に示すように、「第1モード」に移行したことを導出する演出が表示される。図123（G）に示すように、「第1モード」では、演出表示装置115に表示される背景演出が通常モード（図93等参照）とは異なっており、以降はかかる表示状態のもとで装飾図柄1153のスクロール変動が実行される。よって、確変遊技状態である可能性が高い「第1モード」を実行することで、遊技者に当たりへの期待感を向上させることができる。

【0983】

一方、演出用役物430のモード抽選演出により「第2モード」が選択されると、図123（H）に示すように、「第2モード」に移行したことを導出する演出が表示される。図123（I）に示すように、「第2モード」では、演出表示装置115に表示される背景演出が通常モード（図93等参照）および「第1モード」とは異なっており、以降はかかる表示状態のもとで装飾図柄1153のスクロール変動が実行される。よって、確変遊技状態である可能性がより高い「第2モード」を実行することで、遊技者に当たりへの期待感を向上させることができる。

【0984】

なお、上述したように、振分機構438に遊技球が保持されたのを契機として、モード移行チャンス（本実施形態では、「歌姫チャンス」）を実行するか否かの抽選が行われるのであるが、振分機構438に遊技球が保持されない場合にも、「第1モード」または「第2モード」への移行抽選が行われる。そして、「第1モード」または「第2モード」への移行が決定された後、次変動から変動パターンに基づく実行抽選が行われる。そして、この実行抽選における当選によってはじめて、「第1モード」または「第2モード」へ移行させられるようになっている。ただし、振分機構438に遊技球が保持されない場合は、保持された場合と比べて、「第1モード」または「第2モード」へ移行する確率が低くなっている。

【0985】

このように、本実施形態の「チャンス目特殊態様」では、小当たりまたは短当たりが導出されるのみならず、オールマイティー図柄（A図柄）による演出や演出用役物430のモード抽選演出が行われるため、当たりやモード移行への期待感を向上させて興趣の低下を抑制することができる。

【0986】

また、本実施形態では、遊技領域37に向けて遊技者が自ら打ち込んだ遊技球が演出用開閉装置398に受け入れられ、この受け入れられた遊技球を用いてフィギュア434に

10

20

30

40

50

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。

【0987】

なお、左図柄列1153aに「歌」図柄が停止表示し、右図柄列1153cに「姫」図柄が停止表示し、中図柄列1153bに「伝説」図柄が停止した後、装飾図柄1153が再びスクロールして、左図柄列1153aおよび右図柄列1153cの一部がオールマイティー図柄（A図柄）に変化することは既に述べた。このオールマイティー図柄（A図柄）への置換を演出する変動において、上記「チャンス目特殊態様」では、装飾図柄1153が所定の図柄（本実施形態では「1」、「3」、「2」）で停止表示される。これに対し、本実施形態には、オールマイティー図柄（A図柄）への置換を演出する変動において、装飾図柄1153が所定の確変大当たり図柄（本実施形態では「1」、「1」、「1」）で停止表示される態様が含まれる。この態様は、変動番号45の「チャンス目（確変長当たり）」に基づく変動時に実行される。この場合、オールマイティー図柄（A図柄）への置換は実質的に意味をなさないものとなるが、いきなり確変長当たりが導出されるため、遊技者に驚きを与え、遊技者を歓喜させることが可能となる。結果として、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【0988】

なお、本実施形態では、移行先のモードが予め決定されるようになっている。そして、予め決定されたモードへの移行を、遊技球によりあたかも抽選されているかのごとく見せかけるのが、上記モード移行チャンスである。そこで次に、モード移行チャンスにおける具体的な処理について説明する。

【0989】

〔移行先のモードの決定〕

移行先となるモードは、図127（a）及び（b）に示すモード移行先抽選テーブルを参照することで決定される。モード移行先抽選テーブルは、小当たりに対応する小当たり時モード移行先抽選テーブル（図127（a）参照）と、短当たりに対応する短当たり時モード移行先抽選テーブル（図127（b）参照）とが用意されている。各モード移行先抽選テーブルには、「遊技状態」、「現在のモード」、及び「モード移行先」が示されている。「遊技状態」は、短当たり又は小当たりに当選する前の遊技状態を示している。この遊技状態には、低確率、低確率（UP）、高確率の3つの状態がある。高確率は、時短制御が行われない内部的な確率変動状態（確変状態）である。低確率は、確率変動状態でない通常状態（非確変状態）である。低確率（UP）は、通常状態であって、かつ、長当たり後の変動回数が所定範囲（本実施形態では、200～299、400～499、600～699）にある場合である。「現在のモード」は、小当たり又は短当たりの当選時に滞在しているモードを示している。そして、「モード移行先」には、「通常モード」、「第1モード」（本実施形態では歌姫モード）、「第2モード」（本実施形態ではSUPER歌姫モード）、及び、「ライブモード」（後述する確変モード）が用意されており、遊技状態と現在のモードに対応させて、移行先の割り振りが行われ、移行先のモードが決定されるようになっている。例えば、小当たり時モード移行先抽選テーブルでは（図127（a）参照）、その上段に示すように、「通常モード」滞在中に低確率状態から小当たりとなった場合、100分の60の確率で移行先のモードが「通常モード」と決定される（移行しない）。また、100分の35の確率で移行先のモードが「第1モード」に決定され、100分の5の確率で移行先のモードが「第2モード」に決定される。この場合は、移行先のモードが「ライブモード」に決定されることはない。

【0990】

このように、本実施形態では、短当たりと小当たりとで異なるテーブルを参照し、さらに、短当たり遊技又は小当たり遊技の実行前の遊技状態に基づいて、移行先のモードを決定する（図127（a）、図127（b））。これにより、短当たりや小当たりによる遊技状態の変化に応じた移行先のモードを、適切にかつ容易に決定することができる。そし

て、実行後に以前の遊技状態にかかわらず高確率状態に制御される短当たりにおいては、移行先のモードとして、「第1モード」や「第2モード」が選択される確率が、「通常モード」が選択される確率よりも高くなっている。したがって、「第1モード」や「第2モード」への移行により、高確率状態への遊技状態の変化を推測することが可能となり、遊技者の当たりへの期待感を向上させることができる。

【0991】

また、本実施形態では、移行先のモードとして、「通常モード」以外に、「第1モード」、「第2モード」、および「ライブモード」を用意している。これにより、モード移行が単調なものとならず、遊技の興趣の低下を抑制することができる。また、「第1モード」は高確率状態である可能性が「通常モード」と比べて高なっており、「第2モード」は高確率状態である可能性が「第1モード」よりも高くなっている。これにより、モード移行による遊技者の期待度を変えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0992】

さらにまた、本実施形態では、短当たり時又は小当たり時のモード（現在のモード）に基づいて、移行先のモードを決定している（図127（a）、図127（b）参照）。これにより、チャンス目の出現時においては、「第2モード」滞在中の「第1モード」移行や、「第1モード」滞在中の「通常モード」移行といったモードの転落がなく、遊技者をがっかりさせることがない。

【0993】

また、本実施形態では、通常状態であって、かつ、長当たり後の変動回数が所定範囲にある場合（低確率（UP））、変動回数が所定範囲にない場合と比べて、移行先として決定されるモードの振り分けが異なっている（図127（a）、図127（b）参照）。具体的には、低確率（UP）では、小当たり時においては、「通常モード」滞在中に100分の80という高確率でモードの移行が行われない（すなわち移行先のモードが「通常モード」に決定される）のに対し（図127（a）参照）、短当たり時においては、ほぼ「第1モード」又は「第2モード」へ移行するようになっている。詳しくは、100分の55の確率で移行先のモードが「第1モード」に決定され、100分の40の確率で移行先のモードが「第2モード」に決定される（図127（b）参照）。これにより、変動回数が所定範囲にある場合、低確率状態からのモード移行があれば、短当たりである可能性が極めて高くなる。その結果、変動回数が所定範囲にある場合のモード移行によって、遊技者の当たりへの期待感をより向上させることができ、遊技者をハラハラ、ドキドキさせることができる。

20

30

【0994】

このように移行先のモードが決定された後、実際のモード移行は、所定条件の成立を待って行われる。上述したように、振分機構438に遊技球が保持されている場合、モード移行チャンス（本実施形態では、「歌姫チャンス」）の実行を契機として、モード移行が行われる。一方、振分機構438に遊技球が保持されていない場合、所定条件の成立時に突然、モード移行が行われる。そこで次に、モード移行条件について説明する。

【0995】

〔モード移行条件（遊技球が保持されている場合）〕

40

振分機構438に遊技球が保持されている場合、必ず、上記モード移行チャンスが実行される。そして、モード移行チャンスを実行するか否かは、変動パターンおよび発動条件としての発動確率によって判定される。

【0996】

【表 3】

変動番号	実行の可能性
8～21	実行の可能性あり
22～72	実行の可能性なし

10

【表 4】

回数	1回目に実行	2回目に実行	3回目に実行	4回目に実行
発動確率	2/5	1/2	2/3	1

【0997】

本実施形態では、主制御基板131のROM604から所定の変動パターンが送出され、かつ、発動条件を満たしたときに、モード移行チャンスが実行されるようになっている。具体的には、表3に示すように、変動番号8～21の変動パターンが記憶された場合にはモード移行チャンスが実行される可能性があり、変動番号22～72の変動パターンが記憶された場合にはモード移行チャンスが実行される可能性がない。そして、変動番号8～21の変動パターンによる変動表示に差し替えて、モード移行チャンスを実行するようになっている。また、変動番号8～21の変動パターンが記憶された場合でも、即座にモード移行チャンスが実行されるわけではなく、表4に示すように、最初（1回目）に変動番号8～21の変動パターンが記憶されると、5分の2の確率でモード移行チャンスが実行される。1回目にモード移行チャンスが実行されなかった場合、次（2回目）に、変動番号8～21の変動パターンが記憶されると、2分の1の確率でモード移行チャンスが実行される。同様に、2回目にモード移行チャンスが実行されなかった場合、次（3回目）に、変動番号8～21の変動パターンが記憶されると、3分の2の確率でモード移行チャンスが実行される。3回目にモード移行チャンスが実行されなかった場合、次（4回目）に、変動番号8～21の変動パターンが記憶されると、1の確率で（必ず）モード移行チャンスが実行される。

20

30

【0998】

このように、本実施形態では、所定の変動パターン（すなわち変動番号8～21の変動パターン）が主制御基板131のROM604から送出された場合に、モード移行チャンスが実行されるようになっている。そして、変動パターンによる変動表示に差し替えてモード移行チャンスを実行する。かかる構成により、モード移行チャンスで実行される演出用役物430によるモード抽選演出は、変動パターンに基づく変動時間に合わせて実行される。これにより、上記所定の変動パターンを予め適切に選択しておけば、モード抽選演出の時間を十分に確保することができ、興趣の高い、また、遊技者にとって分かり易いモード抽選演出を実行することができる。また、上記所定の変動パターンを予め適切に選択しておけば、例えば遊技者にとって期待度の高い変動表示がモード抽選演出に差し替えられることがなく、モード抽選演出の実行が却って遊技の興趣を低下させてしまうという事態を回避できる。さらに、変動パターンによる変動表示に差し替えることで、モード抽選演出の制御を比較的容易に実現することができる。

40

【0999】

また、本実施形態では、変動番号8～21の変動パターンが記憶された場合でも、モード移行チャンスが即座に実行されるわけではなく、表4に示した発動確率で、モード移行チャンスが実行される。これにより、変動パターンによりモード移行チャンスの実行が判定されることと相俟って、モード移行チャンスの実行タイミングが不確定なものとなる。

50

その結果、例えば短当たりや小当たりの終了後に即座にあるいは所定回数の変動後にモード移行を行う構成と比べ、遊技の興趣を向上させることができる。また、表 4 に示した発動確率により実行するか否かを判定するため、実行判定処理が比較的簡単なものとなる。

【1000】

さらにまた、本実施形態では、変動番号 8 ～ 21 の変動パターンの記憶でモード移行チャンスが実行される場合、表 4 に示したように、最初（1 回目）は 5 分の 2 の確率となっており、2 回目は 2 分の 1 の確率となっており、3 回目は 3 分の 2 の確率となっている。すなわち、変動番号 8 ～ 21 の変動パターンが記憶される度に、発動確率が徐々に高くなっている。これにより、モード移行チャンスの実行される確率が段階的に高くなっていくため、モード移行チャンスの実行遅延による遊技の興趣の低下を抑制することができる。しかも、表 4 に示したように、4 回目は発動確率が 1 となっており必ず実行されるため、モード移行チャンスの実行遅延を確実に防止することができる。

10

【1001】

[モード移行条件（遊技球が保持されていない場合）]

振分機構 438 に遊技球が保持されていない場合、上記モード移行チャンスは実行されないが、あるタイミングでモード移行が行われる場合がある。モード移行を実行するか否かは、移行先のモード、変動パターン、及び突入条件としての突入確率によって判定される。

【1002】

【表 5】

20

移行先のモード	実行条件	変動パターン条件	突入確率	上限回数
第1モード	1/2	リーチ変動	1/2	3
第2モード	1	リーチ変動	9/10	3

【1003】

本実施形態では、決定された移行先のモードに基づいてモード移行を実行するか否かを決定する。そして、実行が決定された場合でも即座にモード移行が行われるわけではなく、さらに、主制御基板 131 の ROM 604 から所定の変動パターンが送出され、かつ、突入条件を満たしたときに、モード移行が実行されるようになっている。具体的には、表 5 に示すように、決定された移行先のモードが「第 1 モード」である場合には、2 分の 1 の確率で実行が決定される。そして、その後に繰り返される変動表示においてリーチ変動を示す変動パターンが記憶されると、2 分の 1 の確率で、モード移行を実行する。一方、表 5 に示すように、決定された移行先のモードが「第 2 モード」である場合には、必ず実行が決定される。そして、その後に繰り返される変動表示においてリーチ変動を示す変動パターンが記憶されると、10 分の 9 の確率で、モード移行を実行する。なお、各場合において、リーチ変動を示す変動パターンが 3 回記憶されるうちにモード移行が実行されない場合、たとえモード移行の実行が決定されているときであっても、モード移行は実行されない。

30

【1004】

このように、本実施形態では、最初に、移行先のモードに対応する実行条件に基づいて、モード移行を実行するか否かを決定する（表 5 参照）。これにより、移行先のモードが「第 1 モード」であるか「第 2 モード」であるかによってモード移行の実行が左右されることになり、遊技の興趣の向上に寄与する。さらに、モード移行を実行することが決定されても即座にモード移行が実行されるわけではない。具体的には、表 5 に示したように、所定の変動パターン（すなわちリーチ変動を示す変動パターン）が主制御基板 131 の ROM 604 から送出された場合、移行先のモードに対応する突入確率で、モード移行が実行される。これにより、変動パターンによりモード移行の実行が判定されることと相俟って、モード移行の実行タイミングが不確定なものとなる。その結果、例えば短当たりや小当たりの終了後に即座にあるいは所定回数の変動後にモード移行を行う構成と比べ、モー

40

50

ド移行が突然実行されたように見えるため、遊技者に驚きと大当たりへの期待を生じさせることができる。また、表5に示した突入確率によりモード移行を実行するか否かを判定する。したがって、実行判定処理が比較的簡単なものとなる。

【1005】

また、本実施形態では、モード移行の実行が決定された場合であっても、リーチ変動を示す変動パターンの記憶回数が上限回数（本実施形態では3回）に達すると、モード移行の不実行を確定する。これによって、モード移行の実行が必要以上に遅延することを確実に防止することができる。

【1006】

〔モード移行条件（モード移行チャンスの実行で「外れ」となった場合）〕

振分機構438に遊技球が保持されている場合に上記モード移行チャンスが必ず実行されることは既に述べたが、モード移行チャンスの実行によって必ずモード移行が実行されるとは限らない。つまり、モード移行チャンスにおいてモードが移行せず通常遊技状態（「通常モード」）に制御される場合（本実施の形態では、「外れ」）がある。このとき、その後、あるタイミングでモード移行が突然実行されることがある。モード移行を実行するか否かは、遊技状態、変動パターン、及び突入条件としての突入確率によって判定される。

【1007】

【表6】

遊技状態	実行条件	変動パターン条件	突入確率	上限回数
低確率	0	—	—	—
高確率	1/2	リーチ変動	9/10	2

【1008】

本実施形態では、モード移行チャンスにおいてモード移行が行われず通常モードとなった場合、遊技状態が低確率状態であるか高確率状態であるかに基づいて、モード移行を実行するか否かを決定する。そして、実行が決定された場合でも即座に実行されるわけではなく、さらに、主制御基板131のROM604から所定の変動パターンが送出され、かつ、突入条件を満たしたときに、モード移行が実行されるようになっている。具体的には、表6に示すように、遊技状態が低確率状態である場合、モード移行は実行されない。これは、遊技者に過度の期待を持たせることを防止するためである。一方、遊技状態が高確率状態である場合には、2分の1の確率でモード移行の実行が決定される。そして、その後、繰り返される変動表示においてリーチ変動を示す変動パターンが記憶されると、10分の9の確率で、モード移行を実行する。なお、リーチ変動を示す変動パターンが2回記憶されるうちにモード移行が実行されない場合、たとえモード移行の実行が決定されているときであっても、モード移行は実行されない。

【1009】

このように、本実施形態では、最初に、遊技状態に対応する実行条件に基づいて、モード移行を実行するか否かを決定する（表6参照）。これにより、遊技状態によってモード移行の実行が左右されることになり、低確率状態にあってはモード移行を実行しないことで、遊技者に過度の期待を抱かせることを防止できる。そして、その後、表6に示したように、所定の変動パターン（すなわちリーチ変動を示す変動パターン）が主制御基板131のROM604から送出された場合、予め定められた突入確率（本実施形態では10分の9）で、モード移行が実行される。これにより、変動パターンによりモード移行の実行が判定されることと相俟って、モード移行の実行タイミングが不確定なものとなる。その結果、モード移行チャンスでモード移行が行われなかった場合であっても、その後、モード移行が突然実行されたように見えるため、遊技者に驚きと大当たりへの期待を生じさせることができる。また、表6に示した突入確率によりモード移行を実行するか否かを判定

する。したがって、実行判定処理が比較的簡単なものとなる。

【1010】

また、本実施形態では、モード移行の実行が決定された場合であっても、リーチ変動を示す変動パターンの記憶回数が上限回数（本実施形態では2回）に達すると、モード移行の不実行を確定する。これによって、モード移行の実行が必要以上に遅延することを確実に防止することができる。

【1011】

〔モード転落について〕

上述したモード移行が行われると、その後、モード転落抽選が行われる。そして、モード転落抽選に当選した場合には、第1モード又は第2モードから通常モードへ戻っている。具体的に、本実施形態では、変動数による転落、第1特別図柄のリーチ回数による転落、および、第2特別図柄のリーチ回数による転落が存在する。

【1012】

〔変動数による転落〕

変動数による転落では、第1モード又は第2モードへの突入時からの変動数によって抽選が行われる。具体的には、突入後、変動回数が上限回数（本実施形態では50回）となると、転落抽選に当選したものとしている。

【1013】

〔第1特別図柄のリーチ回数による転落〕

第1特別図柄のリーチ回数による転落は、第1モード又は第2モードへの突入後、所定回数の変動（本実施形態では15回）を経て、抽選される。具体的には、所定回数の変動後における第1特別図柄のリーチ回数に応じ、次の表7に示す確率で転落抽選が行われる。この場合、通常遊技状態（低確率）では、確変遊技状態（高確率）よりも転落しやすくなっている。また、第1モードでは、第2モードよりも転落しやすくなっている。なお、第1特別図柄のリーチ回数が上限回数（本実施形態では4回）に達すると、必ず転落するようになっている。

【1014】

〔表7〕

遊技状態	現在のモード	リーチ回数別・転落率			
		1回目	2回目	3回目	4回目
低確率	第1モード	1/3	1/2	2/3	1
高確率	第2モード	1/8	1/6	1/4	1
低確率	第1モード	1/4	1/3	1/2	1
高確率	第2モード	1/16	1/8	1/4	1

【1015】

〔第2特別図柄のリーチ回数による転落〕

第2特別図柄のリーチ回数による転落は、第1モード又は第2モードへの突入後、所定回数の変動（本実施形態では15回）を経て、抽選される。具体的には、所定回数の変動後における第2特別図柄のリーチ回数に応じ、次の表8に示す確率で転落抽選が行われる。この場合も、通常遊技状態（低確率）では、確変遊技状態（高確率）よりも転落しやすくなっている。また、第1モードでは、第2モードよりも転落しやすくなっている。なお、第2特別図柄のリーチ回数が上限回数（本実施形態では10回）に達すると、必ず転落するようになっている。

【1016】

【表 8】

遊技状態	現在のモード	リーチ回数別・転落率			
		1回目	2回目	3～9回目	10回目
低確率	第1モード	0	1/64	1/16	1
高確率	第2モード	1/99	1/64	1/32	1
低確率	第1モード	0	1/64	1/16	1
高確率	第2モード	1/99	1/64	1/32	1

【1017】

10

本実施形態では、このような転落抽選により、モード演出（第1モード又は第2モードの演出）が長期間に渡って実行されることを抑制でき、遊技者に過度の期待をさせることがない。また、上述したように、第1特別図柄のリーチ回数、および、第2特別図柄のリーチ回数を用いた転落抽選を行っている。すなわち、リーチ態様を形成する変動パターンが送出されると、表7、表8に示した確率で終了条件の成立が判定される。これにより、第1モード又は第2モードの終了タイミング（通常モードへの転落タイミング）を不確定なものとすることができ、遊技の興趣を向上させることに寄与する。

【1018】

また、本実施形態では、表7、表8に示したように、低確率抽選遊技状態（低確率）では、高確率抽選遊技状態（高確率）よりも転落確率が高くなっている。これにより、低確率抽選遊技状態であるにもかかわらずモード演出が長期間に渡って実行されることを抑制でき、遊技者に過度の期待を抱かせることを確実に抑制できる。

20

【1019】

さらにまた、本実施形態では、表7、表8に示したように、転落確率が、変動パターンの送出回数に応じて徐々に高くなるよう設定されている。特に、変動パターンの送出回数が上限回数に達すると、転落確率が1とされている。これにより、モード演出が長期間に渡って実行されることを確実に抑制できるとともに、ある程度は当該モード演出が継続されるため、モード演出の興趣の向上に寄与する。

【1020】

[長当たり演出態様について]

30

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128を参照して説明する。図128は、「長当たり演出態様」の実行時に演出表示装置で表示される態様を示す図である。すなわち、図128(A)は、長当たりを導出する態様を示す図、図128(B)～(E)が、長当たり遊技中の態様を示す図、図128(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128(I)～(J)が、長当たり遊技終了後の態様を示す図、である。

【1021】

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128(A)に示すように、長当たり遊技の開始を導出する演出が表示され、以下、開閉装置397の開閉動作が15ラウンド実行され、それに伴って演出表示装置115の演出画像（キャラクタを含む。）やスピーカー18、57の音声（楽曲を含む。）による当たり演出が行われる。そして、図128(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128(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。

40

【1022】

50

ここで、装飾図柄 1 1 5 3 の停止図柄は、長当たり遊技後に後述する時短モード（プライベートモード）に移行する通常長当たりを告知する図柄（所謂、通常図柄）である場合と、長当たり遊技後に後述する確変モード（ライブモード）に移行する確変長当たりを告知する図柄（所謂、確変図柄）である場合と、が存在する。そして、装飾図柄 1 1 5 3 の停止図柄が「通常図柄」である場合（すなわち、抽選結果が通常長当たりである場合と、抽選結果が確変長当たりであって、かつ、装飾図柄 1 1 5 3 の停止図柄が「通常図柄」である場合）は、以下の図 1 2 8（D）～（I）に示すようなモード抽選演出が実行される。なお、装飾図柄 1 1 5 3 の停止図柄が「確変図柄」である場合（すなわち、抽選結果が確変長当たりであって、かつ、装飾図柄 1 1 5 3 の停止図柄が「確変図柄」である場合）は、長当たり遊技の終了後はモード抽選演出を行わずに後述する確変モード（ライブモード）に移行する（図 1 2 8（I）参照）。 10

【1023】

装飾図柄 1 1 5 3 の停止図柄が「通常図柄」である場合、本実施形態では 1 4 ラウンド目に、図 1 2 8（D）に示すように、演出表示装置 1 1 5 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 6 0 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 1 2 8（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。

【1024】

最後に、図 1 2 8（E）に示すように、演出用開閉装置 3 9 8 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 3 9 8 の開閉動作が 1 ラウンドのみ行われる。以上により、計 1 5 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 1 2 8（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。 20

【1025】

具体的には、第 2 のキャラクタが選択された場合は、図 1 2 8（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 1 2 8（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 1 2 8（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。 30

【1026】

そして、本実施形態における長当たり遊技の終了後は、図 1 2 8（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 1 2 8（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 1 2 8（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。 40

【1027】

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 1 2 9 を参照しつつ説明する。図 1 2 9 は、長当たり後モード抽選演出（役物抽選演出）時の演出表示装置および演出用役物の正面図である。この役物抽選演出では、1 5 ラウンド目の演出用開閉装置 3 9 8 の開閉動作によって振分機構 4 3 8 に保持された遊技球を用いて、演出用役物 4 3 0 によるモード抽選演出が行われる。

【1028】

すなわち、図 1 2 8（D）の演出画面で第 4 のキャラクタが選択されると、図 1 2 5 と同様に、1 5 ラウンド目に演出用開閉装置 3 9 8 へ遊技球が入賞すると振分機構 4 3 8 に 50

より当該遊技球が保持される。なお、振分機構 4 3 8 により遊技球が保持されると、それ以降に演出用開閉装置 3 9 8 に入賞した遊技球は、振分機構 4 3 8 により遊技盤 5 の背後に排出される。そして、パチンコ機 1 の正面側（すなわち、遊技者側）からは、役物誘導路 4 3 6 において遊技球が転動する様子を視認でき、また、振分機構 4 3 8 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 3 9 8 の開閉動作では、遊技球が入賞しても振分機構 4 3 8 は当該遊技球を保持せずに遊技盤 5 の背後に排出する。これは、演出用役物 4 3 0 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、1 5 ラウンド目）に演出用開閉装置 3 9 8 へ入賞させた遊技球を用いて実行するためである。これにより、遊技者はモード抽選演出に用いられる遊技球が自ら入賞させたものであることを確実に把握できるため、興趣の低下を抑制することができる。なお、1 5 ラウンド目に演出用開閉装置 3 9 8 へ遊技球が入賞しなかった場合は、演出用役物 4 3 0 によるモード抽選演出を行うための遊技球が確保できないため、他のモード抽選演出（先述のプレート演出等）が実行される。

10

【1 0 2 9】

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。

【1 0 3 0】

また、図 1 2 8（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 4 3 0 による演出は行われないため、1 5 ラウンド目に演出用開閉装置 3 9 8 へ遊技球が入賞しても、振分機構 4 3 8 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 4 3 0 による演出が必ず実行されるため、振分機構 4 3 8 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 1 2 5 に示す「CHANCE」）は表示されない。

20

【1 0 3 1】

そして、図 1 2 9 に示すように、演出用役物 4 3 0 によるモード抽選演出では、演出用役物 4 3 0 が回転駆動されて、役物回転体 4 3 2 の内部に配置されたフィギュア 4 3 4 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 4 3 8 に保持された遊技球が第 1 演出樋 4 7 0 に導かれる。そして、第 1 演出樋 4 7 0 が第 1 の演出口 4 7 6 に向けて下方に傾斜した状態（図 5 4（a）参照）と、第 1 演出樋 4 7 0 が第 2 演出樋誘導口 4 7 8 に向けて下方に傾斜した状態（図 5 4（b）参照）とが繰り返されて、当該遊技球が第 1 演出樋 4 7 0 上を左右方向に転動する演出動作が行われる。

30

【1 0 3 2】

ここで、図 1 2 9 に示すように、図 1 2 8（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 4 7 6 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 4 8 0 を指している。そのため、第 1 演出樋 4 7 0 が第 1 の演出口 4 7 6 に向けて傾斜して遊技球が第 1 の演出口 4 7 6 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 4 7 0 が第 2 演出樋誘導口 4 7 8 に向けて傾斜して、遊技球が第 2 演出樋 4 7 2 上を転動して第 2 の演出口 4 8 0 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。

40

【1 0 3 3】

図 1 2 8 に戻り、演出用役物 4 3 0 のモード抽選演出により「確変モード」が選択されると、図 1 2 8（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、演出表示装置 1 1 5 に表示される演出画像の背景が通常モード（図 9 3 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。

【1 0 3 4】

一方、演出用役物 4 3 0 のモード抽選演出により「時短モード」が選択されると、図 1 2 8（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

50

ここでは、100回)の変動がなされるまで時短遊技状態が実行され、演出表示装置115に表示される演出画像の背景が通常モード(図93等参照)とは異なっている。よって、遊技者にとって有利な遊技状態である「時短モード」を実行することで、遊技者に当たりへの期待感を向上させることができる。

【1035】

このように、本実施形態の「長当たり演出態様」では、長当たり遊技が各種の画像や音声などで演出されるのみならず、長当たり後モード抽選演出の態様を遊技者が任意に選択できるので、遊技の興趣の低下を抑制することができる。特に、長当たり後モード抽選演出(役物抽選演出)では、長当たり遊技終了直前(すなわち、15ラウンド目)に演出用開閉装置398へ入賞した遊技球を使用して演出用役物430による演出が行われるため、長当たり遊技の発生前に「通常長当たり」が告知されても、長当たり遊技の終了後に遊技者に有利な「確変モード」に移行する期待感を維持して、興趣の低下を抑制することができる。

【1036】

[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130～図132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。

【1037】

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130を参照しつつ説明する。図130は、第2のキャラクタ(楽曲B)の「確変遊技演出態様」の実行時に演出表示装置で表示される態様を示す図である。すなわち、図130(A)は、確変遊技を導出する態様を示す図、図130(B)～(H)が、確変遊技中の態様を示す図である。

【1038】

図130(A)に示すように、長当たり遊技が終了した後に「確変モード」へ移行し(即ち、確変遊技状態に移行し)、変動番号46～54の変動コマンドのいずれかが選択された場合は、以下の第2のキャラクタ(楽曲B)の歌唱演出が当該変動コマンドに基いて実行される。すなわち、図130(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の各パート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つのパート(第1パート～第5パート)から構成されており、先頭の第1パートはいわゆる楽曲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。

【1039】

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パートがキャラクタの歌唱演出とともに出力される(図130(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パートが出力される(図130(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パートが出力される(図130(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パートが出力される(図130(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ト（第5パート）が出力される（図130（G）参照）。つまり、第2のキャラクタが閉まっていく扉の正面側に順次抜け出すことができれば、当該キャラクタの歌唱演出が継続して楽曲Bにおける続き部分がスピーカー18, 57から出力される。一方、図130（F）に示すように、第2のキャラクタが閉まっていく扉の背面側に隠蔽されると、当該キャラクタの歌唱演出が終了して楽曲Bの出力も中断される。このように、扉演出によって第2のキャラクタの歌唱演出が中断されて外れとなる場合が、変動番号46の「歌リーチB扉n枚目外れ」に基づく変動に相当する。

【1040】

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。

【1041】

そして、図130（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130（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。

【1042】

このように、第2のキャラクタによる楽曲Bの歌唱演出が完遂されて当たりとなる場合が、変動番号51の「歌リーチB完走長当たり」に基づく変動に相当する。なお、扉演出によって楽曲Bの歌唱演出が中断されても、第2のキャラクタの歌唱演出が復活して当たりとなる場合がある。これが、変動番号52～54の「歌リーチB扉n枚目復活長当たり」に基づく変動に相当する。また、扉演出によって楽曲Bの歌唱演出が中断されたが小当たりまたは短当たりで当選する場合が、変動番号47～48の「歌リーチB扉n枚目短当たり」および変動番号49～50の「歌リーチB扉n枚目小当たり」に基づく変動に相当する。

【1043】

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131を参照しつつ説明する。図131は、第3のキャラクタ（楽曲C）の「確変遊技演出態様」の実行時に演出表示装置で表示される態様を示す図である。すなわち、図131（A）は、確変遊技を導出する態様を示す図、図131（B）～（H）が、確変遊技中の態様を示す図である。

【1044】

第3のキャラクタ（楽曲C）の「確変遊技演出態様」の流れ（図131（A）～（H）参照）は、第2のキャラクタ（楽曲B）の「確変遊技演出態様」の流れ（図130（A）～（H）参照）と基本的に同じである。図131（A）に示すように、長当たり遊技が終了した後に「確変モード」へ移行し、変動番号55～63の変動コマンドのいずれかが選択された場合は、以下の第3のキャラクタ（楽曲C）の歌唱演出が当該変動コマンドに基づいて実行される。すなわち、図131（B）～（E）に示すように最大4回の扉演出が行われ、第3のキャラクタが閉まっていく扉の正面側に順次抜け出すことができれば、当該キャラクタの歌唱演出が継続して楽曲Cの続きがスピーカー18, 57から出力される。一方、図131（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131（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131（H）に示すように大当たり変動が実行されるとともに、第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。

10

20

30

40

50

【1045】

そのため、第3のキャラクタ（楽曲C）の「確変遊技演出態様」についての各変動コマンド（変動番号55～63）も、第2のキャラクタ（楽曲B）の「確変遊技演出態様」についての各変動コマンド（変動番号46～54）と同様である。ただし、第3のキャラクタの歌唱演出（図131（B）～（G）参照）は、第2のキャラクタの歌唱演出（図130（B）～（G）参照）とは異なる演出画像や効果音などで実行される。

【1046】

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132を参照しつつ説明する。図132は、第4のキャラクタ（楽曲D）の「確変遊技演出態様」の実行時に演出表示装置で表示される態様を示す図である。すなわち、図132（A）は、確変遊技を導出する態様を示す図、図132（B）～（H）が、確変遊技中の態様を示す図である。

【1047】

第4のキャラクタ（楽曲D）の「確変遊技演出態様」の流れ（図132（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130（A）～（H）参照）と基本的に同じである。図132（A）に示すように、長当たり遊技が終了した後に「確変モード」へ移行し、変動番号64～72の変動コマンドのいずれかが選択された場合は、以下の第4のキャラクタ（楽曲D）の歌唱演出が当該変動コマンドに基づいて実行される。すなわち、図132（B）～（E）に示すように最大4回の扉演出が行われ、第4のキャラクタが閉まっていく扉の正面側に抜け出すことができれば、当該キャラクタの歌唱演出が継続して楽曲Dの続きがスピーカー18, 57から出力される。一方、図132（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132（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132（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。

【1048】

そのため、第4のキャラクタ（楽曲D）の「確変遊技演出態様」についての各変動コマンド（変動番号64～72）も、第2のキャラクタ（楽曲B）の「確変遊技演出態様」についての各変動コマンド（変動番号46～54）と同様である。ただし、第4のキャラクタの歌唱演出（図132（B）～（G）参照）は、第2のキャラクタの歌唱演出（図130（B）～（G）参照）および第3のキャラクタの歌唱演出（図131（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。

【1049】

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。

【1050】

また、従来のように複数の図柄列によってリーチ演出を行うことなく、キャラクタの歌唱演出および扉演出によって（即ち、演出表示装置115における画像演出およびスピーカー18, 57による音声出力によって）、第1特別図柄抽選手段700または第2特別図柄抽選手段710による抽選に当選している期待感を遊技者に抱かせるリーチ演出を行っている。本来、演出表示装置115における画像演出は、複数の図柄列によるリーチ態様を盛り上げるために行われるものであるが、本実施形態のように、複数の図柄列によってリーチ演出を行うことなく画像演出およびスピーカー18, 57による音声出力のみでリーチ演出を行うことによって、遊技者は、図柄列の変動表示に注意を払うことなくキャラクタによる歌唱に聞き入ることができるので、興趣の低下を抑制できる。

【1051】

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、以下の構成は単独で、若しくは、適宜組み合わせられて備えられている。

【1052】

〔構成1〕

遊技領域が形成され、当該遊技領域に向け遊技球が打ち込まれる遊技盤と、
前記遊技盤の遊技領域に配置され、遊技球が入賞可能な始動口と、
前記始動口に遊技球が入賞したことを検出する始動検出手段と、
前記遊技領域に配置され、閉状態と開状態とを変化可能となっており、前記閉状態から
前記開状態に変化させられることで遊技球が入賞可能となる開閉装置と、

前記開閉装置に遊技球が入賞したことを検出する入賞検出手段と、
少なくとも装飾図柄の変動表示を含む演出表示を行うための演出画像表示手段と、
少なくとも前記変動表示のパターンである複数の変動パターンを記憶する変動情報記憶
手段と、

前記始動検出手段による遊技球の検出に基づいて抽選を行う抽選手段、

前記変動情報記憶手段から読み出されて送出される変動パターンに基づき、前記演出画
像表示手段に前記装飾図柄の変動表示を行い、前記抽選手段による抽選結果に応じた前記
装飾図柄の停止表示を行う演出画像表示制御手段、

前記抽選手段による抽選に当選したことに応じ、前記開閉装置の開閉動作を行い、遊技
者に遊技価値を付与可能な大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段、

および、前記抽選手段による前記大当たり遊技の抽選とは別の抽選に当選したことに応
じ、前記開閉装置の開閉動作を行い、遊技者に遊技価値を付与可能な小当たり遊技を実行
する小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、を備えた遊技機であっ
て、

前記大当たり実行手段は、少なくとも、遊技球が十分に入賞可能な態様で前記開閉装置
の開閉動作を行う長当たり遊技を実行する長当たり遊技実行手段と、遊技球が十分には入
賞し難い態様で前記開閉装置の開閉動作を行う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、

前記遊技制御手段は、

前記大当たり遊技実行手段による前記大当たり遊技の実行を決定するための抽選に係る
遊技状態として、相対的に高い当選確率で抽選を行う高確率抽選遊技状態、又は、相対的
に低い当選確率で抽選を行う低確率抽選遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段を含み、

前記遊技状態制御手段によって、前記短当たり遊技実行手段による前記短当たり遊技の
終了後には前記短当たり遊技に当選する前の遊技状態にかかわらず前記高確率抽選遊技状
態に制御し、前記小当たり遊技実行手段による前記小当たり遊技の終了後には前記小当
たり遊技に当選する前の遊技状態に制御し、

前記短当たり遊技実行手段による前記短当たり遊技と前記小当たり遊技実行手段による
前記小当たり遊技とを同様の態様で行うと共に、前記遊技状態が前記高確率抽選遊技状
態であるか、あるいは、前記低確率抽選遊技状態であるかを遊技者に察知され難い察知難
状態を導出可能に構成され、

前記低確率抽選遊技状態であることを相対的に高い割合で示す普通演出、及び、前記高
確率抽選遊技状態であることを相対的に高い割合で示す特殊演出を記憶する演出記憶手
段と、

該演出記憶手段に記憶された前記普通演出又は前記特殊演出の実行を選択的に決定可能
で、前記高確率抽選遊技状態である場合には前記低確率抽選遊技状態である場合よりも高
い割合で、前記特殊演出の実行を決定する演出決定手段と、

該演出決定手段にて決定された前記普通演出又は前記特殊演出を実行する演出実行手
段とを備え、

前記演出決定手段は、前記短当たり遊技実行手段による前記短当たり遊技に際して、当
該短当たり遊技の実行による遊技状態の推移に基づき前記演出の実行を決定する短当たり

10

20

30

40

50

時演出決定手段、および、前記小当たり遊技実行手段による前記小当たり遊技に際して、当該小当たり遊技の実行による遊技状態の推移に基づき前記演出の実行を決定する小当たり時演出決定手段を含み、

前記小当たり時演出決定手段は、

前記低確率抽選遊技状態における前記小当たり遊技の実行に際して、前記短当たり時演出決定手段と比較して高い割合で、前記普通演出の実行を決定する低確率小当たり時決定手段、

前記低確率抽選遊技状態における前記小当たり遊技の実行に際して、予め定められた変動回数である場合、前記低確率小当たり時決定手段よりも高い割合で、前記普通演出の実行を決定する変動数依存決定手段、および、

前記高確率抽選遊技状態における前記小当たり遊技の実行に際して、前記低確率小当たり時決定手段よりも高い割合で、前記特殊演出の実行を決定する高確率小当たり時決定手段を有し、

前記短当たり時演出決定手段は、前記低確率抽選状態における前記短当たり遊技の実行に際して、前記低確率小当たり時決定手段および前記変動数依存決定手段と比較して高い割合で、前記特殊演出の実行を決定する低確率短当たり時決定手段を有していること特徴とする遊技機。

【1053】

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を備えており、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が入賞可能な始動口（第1始動口390、第2始動口392、第3始動口394）と、閉状態と開状態とを変化可能となっており、閉状態から開状態に変化させられることで遊技球が入賞可能となる開閉装置397（遊技用開閉装置400、演出用開閉装置398）と、少なくとも装飾図柄1153の変動表示を含む演出表示を行うための演出画像表示手段（演出表示装置115）とが配置されている。また、本発明の遊技機は、上記始動口に遊技球が入賞したことを検出する始動検出手段（第1始動口センサ644、第2始動口センサ646、第3始動口センサ648）と、上記開閉装置397に遊技球が入賞したことを検出する入賞検出手段（遊技用開閉装置カウントセンサ640、演出用開閉装置カウントセンサ572）と、遊技制御手段（主制御基板131、周辺制御基板662および表示装置制御基板116）とを備えている。

【1054】

また、遊技制御手段は、抽選手段（第1特別図柄抽選手段700、第2特別図柄抽選手段710）、演出画像表示制御手段800、大当たり遊技実行手段748、および、小当たり遊技実行手段746を少なくとも有している。演出画像表示制御手段800は、変動情報記憶手段（主制御基板131のROM604）から読み出されて送出される変動パターンに基づき、装飾図柄1153の変動停止表示を行う。また、大当たり遊技実行手段748は、少なくとも、長当たり遊技実行手段748aと短当たり遊技実行手段748bとを有している。長当たり遊技実行手段748aは、遊技球が十分に入賞可能な態様で開閉装置397の開閉動作を行う長当たり遊技を実行する。短当たり遊技実行手段748bは、遊技球が十分には入賞しにくい態様で開閉装置397の開閉動作を行う短当たり遊技を実行する。

【1055】

大当たり遊技実行手段748による大当たり遊技の実行を決定するための抽選、すなわち長当たりまたは短当たりに当選したか否かは、第1特別図柄当否判定手段704及び第2特別図柄当否判定手段714にて行われる。ここで、遊技状態は、相対的に高い当選確率で抽選を行う高確率抽選遊技状態、又は、相対的に低い当選確率で抽選を行う低確率抽選遊技状態に制御される。本実施形態において高確率抽選遊技状態とは、確変遊技状態であり、特別図柄確変時当たり判定用テーブル708に基づく判定が行われる。また、低確率抽選遊技状態とは、通常遊技状態であり、特別図柄通常時当たり判定用テーブル706に基づく判定が行われる。なお、確変遊技状態は、確変遊技実行手段740により導出さ

れる。

【1056】

さらにまた、短当たりの場合は短当たり遊技が終了した後の遊技状態が、短当たり以前の遊技状態にかかわらず、大当たりへの当選確率が高くなる高確率抽選遊技状態に制御される。一方、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、小当たり以前の遊技状態に制御される。すなわち、小当たりの場合には、遊技状態が変更されない。そして、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様となっており、遊技状態が高確率抽選遊技状態であるか、あるいは、低確率抽選遊技状態であるかを遊技者に察知され難い察知難状態が導出される。

10

【1057】

本発明の遊技機では、演出記憶手段（表示装置制御基板116のROM682及び画像ROM686）に、低確率抽選遊技状態であることを相対的に高い割合で示す普通演出、及び、高確率抽選遊技状態であることを相対的に高い割合で示す特殊演出が記憶されている。また、演出決定手段（周辺制御基板662）によって、普通演出又は特殊演出の実行が選択的に決定される。ここで、高確率抽選遊技状態である場合には、低確率抽選遊技状態である場合よりも高い割合で、特殊演出の実行が決定される。なお、普通演出とは、通常モードにおける演出をいい、特殊演出とは、第1モード（歌姫モード）又は第2モード（SUPER歌姫モード）における演出をいう。そして、演出決定手段にて決定された普通演出又は特殊演出は、演出実行手段（表示装置制御基板116）にて実行される。

20

【1058】

また、本発明の遊技機では、上記演出決定手段が、短当たり時演出決定手段および小当たり時演出決定手段（いずれも周辺制御基板662）を含んでいる。短当たり時演出決定手段は、短当たり遊技実行手段による短当たり遊技に際して、当該短当たり遊技の実行による遊技状態の推移に基づき演出の実行を決定する。一方、小当たり時演出決定手段は、小当たり遊技実行手段による小当たり遊技に際して、当該小当たり遊技の実行による遊技状態の推移に基づき演出の実行を決定する。

【1059】

ここで特に、上記小当たり時演出決定手段では、低確率小当たり時決定手段（周辺制御基板662）によって、低確率抽選遊技状態における小当たり遊技の実行に際して、短当たり時演出決定手段と比較して高い割合で、普通演出の実行が決定される。そしてさらに、予め定められた変動回数である場合、変動数依存決定手段（周辺制御基板662）によって、低確率小当たり時決定手段よりも高い割合で、普通演出の実行が決定される。なお、これらの各手段による作用は、以下の構成でも同様である。

30

【1060】

構成1によれば、短当たり遊技の実行後または小当たり遊技の実行後、遊技状態が高確率抽選遊技状態であるか或いは低確率抽選遊技状態であるかを遊技者に察知され難い察知難状態が導出される。ここで、演出決定手段によって普通演出又は特殊演出の実行が選択的に決定され、演出実行手段によって実行される。したがって、特殊演出が実行されれば、遊技者は、もしかしたら高確率抽選遊技状態ではないか、という期待を持って遊技を行うことができる。また、普通演出が実行されれば、察知難状態が継続することになり遊技者にとっては不利益であるものの、高確率抽選遊技状態ではないか、という期待を奪ってしまうことがない。

40

【1061】

特に、低確率小当たり時決定手段によって、低確率抽選遊技状態における小当たり遊技の実行に際して、短当たり時演出決定手段と比較して高い割合で普通演出の実行が決定される。したがって、低確率抽選遊技状態にあるにもかかわらず、遊技者に過度の期待を持たせることがない。しかも、予め定められた変動回数である場合、低確率小当たり時決定手段よりも高い割合で、普通演出の実行が決定される。したがって、予め定められた変動回数である場合には、遊技状態の推測が容易になる。

50

【1062】

また、低確率短当たり時決定手段により、低確率抽選状態における短当たり遊技の実行に際して、低確率小当たり時決定手段および変動数依存決定手段よりも高い割合で、特殊演出の実行が決定される。これにより、低確率小当たり時決定手段が相対的に高い割合で普通演出の実行を決定することと相俟って、遊技者に対し、高確率抽選遊技状態ではないか、という期待を確実に生じさせることができる。特に、変動数依存決定手段は低確率小当たり時決定手段よりも高い割合で普通演出の実行を決定するため、予め定められた変動回数である場合には、遊技者に対し、高確率抽選遊技状態への大きな期待を生じさせることができると共に、遊技状態を十分に推測させることができる。

【1063】

10

さらにまた、高確率小当たり時決定手段により、高確率抽選遊技状態における小当たり遊技の実行に際して、低確率小当たり時決定手段よりも高い割合で、特殊演出の実行が決定される。これにより、短当たりよりも当選確率の高い小当たり遊技の実行を契機として遊技状態を推測させる特殊演出が実行される可能性があり、遊技が単調となることを抑制できる。また、小当たりが遊技状態を推測するための契機となるため、遊技状態の移行を伴わない小当たりであっても、遊技者にとって興趣の大きなものとなる。

【1064】

これらにより、有利な遊技状態への期待を持続させることが可能で、しかも、遊技状態の推測が容易となり、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【1065】

20

〔構成2〕

構成1に記載の遊技機において、

前記演出記憶手段は、前記特殊演出として、第1特殊演出及び当該第1特殊演出よりも前記高確率抽選遊技状態であることを高い割合で示す第2特殊演出を記憶しており、

前記低確率小当たり時決定手段は、前記特殊演出の実行を決定する場合、前記第1特殊演出と比較して低い割合で、前記第2特殊演出の実行を決定し、

前記変動数依存決定手段は、前記特殊演出の実行を決定する場合、予め定められた変動回数である場合には、前記低確率小当たり時決定手段よりも低い割合で、前記第2特殊演出の実行を決定することを特徴とする遊技機。

【1066】

30

本実施形態では、図127(a)に示したように、低確率（変動回数が所定範囲にない低確率抽選遊技状態）における小当たりでは、100分の35で第1モード（第1特殊演出）が選択されるのに対し、第2モード（第2特殊演出）は、100分の5でしか選択されない。また、同図に示したように、低確率UP（変動回数が所定範囲にある低確率抽選遊技状態）における小当たりでは、100分の18で第1モード（第1特殊演出）が選択されるのに対して、第2モード（第2特殊演出）は、100分の2でしか選択されない。

【1067】

構成2では、低確率小当たり時決定手段によって、特殊演出の実行が決定される場合、第1特殊演出と比較して低い割合で、第2特殊演出の実行が決定される。また、変動数依存決定手段によって、特殊演出の実行が決定される場合、低確率小当たり時決定手段よりも低い割合で、第2特殊演出の実行が決定される。これにより、第1特殊演出に比べて期待度の高い第2特殊演出の実行頻度が低くなり、遊技者に過度の期待を持たせるという事態をさらに確実に抑制することができる。特に予め定められた変動回数である場合には、この効果が際立つ。

40

【1068】

〔構成3〕

構成1又は2に記載の遊技機において、

前記小当たり時演出決定手段は、前記演出実行手段による前記特殊演出の実行中における前記小当たり遊技の実行に際して、前記特殊演出の実行を決定する特殊演出実行時決定手段を有していることを特徴とする遊技機。

50

【1069】

本実施形態では、短当たり時又は小当たり時のモード（現在のモード）に基づいて、移行先のモードを決定している（図127（a）、図127（b）参照）。これにより、チャンス目の出現時においては、「第2モード」滞在中の「第1モード」移行や、「第1モード」滞在中の「通常モード」移行といったモードの転落がない。

【1070】

構成3では、特殊演出実行時決定手段によって、特殊演出の実行中における小当たり遊技の実行に際して、特殊演出の実行が決定される。すなわち、特殊演出の実行中に小当たり遊技が実行された場合、普通演出に戻ってしまうことがない。これにより、遊技者をがっかりさせることがなく、遊技の興趣の向上に寄与する。

10

【1071】

〔構成4〕

構成1乃至3のいずれかに記載の遊技機において、

前記演出記憶手段は、前記特殊演出として、前記高確率抽選遊技状態であることを確定的に示す確定特殊演出を記憶しており、

前記短当たり時演出決定手段は、前記高確率抽選遊技状態における前記短当たり遊技の実行に際して、前記確定特殊演出の実行を決定する確定特殊演出決定手段を有していることを特徴とする遊技機。

【1072】

本実施形態では、図127（b）に示したように、高確率（高確率抽選遊技状態）における短当たりでは、移行先のモードがライブモード（確定特殊演出）に決定される。

20

【1073】

構成4では、確定特殊演出決定手段により、高確率抽選遊技状態における短当たり遊技の実行に際して、高確率抽選遊技状態であることを確定的に示す確定特殊演出の実行が決定される。これにより、遊技者は高確率抽選遊技状態にあることを確信することができ、優越感および安心感を持って遊技を行うことができる。

【1074】

〔構成5〕

遊技領域が形成され、当該遊技領域に向け遊技球が打ち込まれる遊技盤と、

前記遊技盤の遊技領域に配置され、遊技球が入賞可能な始動口と、

30

前記始動口に遊技球が入賞したことを検出する始動検出手段と、

前記遊技領域に配置され、閉状態と開状態とを変化可能となっており、前記閉状態から前記開状態に変化させられることで遊技球が入賞可能となる開閉装置と、

前記開閉装置に遊技球が入賞したことを検出する入賞検出手段と、

少なくとも装飾図柄の変動表示を含む演出表示を行うための演出画像表示手段と、

少なくとも前記変動表示のパターンである複数の変動パターンを記憶する変動情報記憶手段と、

前記始動検出手段による遊技球の検出に基づいて抽選を行う抽選手段、

前記変動情報記憶手段から読み出されて送出される変動パターンに基づき、前記演出画像表示手段に前記装飾図柄の変動表示を行い、前記抽選手段による抽選結果に応じた前記装飾図柄の停止表示を行う演出画像表示制御手段、

40

前記抽選手段による抽選に当選したことに応じ、前記開閉装置の開閉動作を行い、遊技者に遊技価値を付与可能な大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段、

および、前記抽選手段による前記大当たり遊技の抽選とは別の抽選に当選したことに応じ、前記開閉装置の開閉動作を行い、遊技者に遊技価値を付与可能な小当たり遊技を実行する小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、を備えた遊技機であって、

前記大当たり実行手段は、少なくとも、遊技球が十分に入賞可能な態様で前記開閉装置の開閉動作を行う長当たり遊技を実行する長当たり遊技実行手段と、遊技球が十分には入賞し難い態様で前記開閉装置の開閉動作を行う短当たり遊技を実行する短当たり遊技実行

50

手段とを有し、

前記遊技制御手段は、

前記大当たり遊技実行手段による前記大当たり遊技の実行を決定するための抽選に係る遊技状態として、相対的に高い当選確率で抽選を行う高確率抽選遊技状態、又は、相対的に低い当選確率で抽選を行う低確率抽選遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段を含み、

前記遊技状態制御手段によって、前記短当たり遊技実行手段による前記短当たり遊技の終了後には前記短当たり遊技に当選する前の遊技状態にかかわらず前記高確率抽選遊技状態に制御し、前記小当たり遊技実行手段による前記小当たり遊技の終了後には前記小当たり遊技に当選する前の遊技状態に制御し、

前記短当たり遊技実行手段による前記短当たり遊技と前記小当たり遊技実行手段による前記小当たり遊技とを同様の態様で行うと共に、前記遊技状態が前記高確率抽選遊技状態であるか、あるいは、前記低確率抽選遊技状態であるかを遊技者に察知され難い察知難状態を導出可能に構成され、

前記低確率抽選遊技状態であることを相対的に高い割合で示す普通演出、及び、前記高確率抽選遊技状態であることを相対的に高い割合で示す特殊演出を記憶する演出記憶手段と、

該演出記憶手段に記憶された前記普通演出又は前記特殊演出の実行を選択的に決定可能で、前記高確率抽選遊技状態である場合には前記低確率抽選遊技状態である場合よりも高い割合で、前記特殊演出の実行を決定する演出決定手段と、

該演出決定手段にて決定された前記普通演出又は前記特殊演出を実行する演出実行手段とを備え、

前記演出決定手段は、前記短当たり遊技実行手段による前記短当たり遊技に際して、当該短当たり遊技の実行による遊技状態の推移に基づき前記演出の実行を決定する短当たり時演出決定手段、および、前記小当たり遊技実行手段による前記小当たり遊技に際して、当該小当たり遊技の実行による遊技状態の推移に基づき前記演出の実行を決定する小当たり時演出決定手段を含み、

前記演出記憶手段は、前記特殊演出として、前記高確率抽選遊技状態であることを確定的に示す確定特殊演出を記憶しており、

前記小当たり時演出決定手段は、

前記低確率抽選遊技状態における前記小当たり遊技の実行に際して、前記短当たり時演出決定手段と比較して高い割合で、前記普通演出の実行を決定する低確率小当たり時決定手段、

前記低確率抽選遊技状態における前記小当たり遊技の実行に際して、予め定められた変動回数である場合、前記低確率小当たり時決定手段よりも高い割合で、前記普通演出の実行を決定する変動数依存決定手段、および、

前記高確率抽選遊技状態における前記小当たり遊技の実行に際して、前記低確率小当たり時決定手段よりも高い割合で、前記特殊演出の実行を決定する高確率小当たり時決定手段を有し、

前記短当たり時演出決定手段は、

前記低確率抽選状態における前記短当たり遊技の実行に際して、前記低確率小当たり時決定手段および前記変動数依存決定手段よりも高い割合で、前記特殊演出の実行を決定する低確率短当たり時決定手段、および、

前記高確率抽選遊技状態における前記短当たり遊技の実行に際して、前記確定特殊演出の実行を決定する確定特殊演出決定手段を有していることを特徴とする遊技機。

【1075】

構成5によれば、短当たり遊技の実行後または小当たり遊技の実行後、遊技状態が高確率抽選遊技状態であるか或いは低確率抽選遊技状態であるかを遊技者に察知され難い察知難状態が導出される。ここで、演出決定手段によって普通演出又は特殊演出の実行が選択的に決定され、演出実行手段によって実行される。したがって、特殊演出が実行されれば、遊技者は、もしかしたら高確率抽選遊技状態ではないか、という期待を持って遊技を行

10

20

30

40

50

うことができる。また、普通演出が実行されれば、察知難状態が継続することになり遊技者にとっては不利益であるものの、高確率抽選遊技状態ではないか、という期待を奪ってしまうことがない。

【1076】

特に、低確率小当たり時決定手段によって、低確率抽選遊技状態における小当たり遊技の実行に際して、短当たり時演出決定手段と比較して高い割合で普通演出の実行が決定される。したがって、低確率抽選遊技状態にあるにもかかわらず、遊技者に過度の期待を持たせることがない。しかも、予め定められた変動回数である場合、低確率小当たり時決定手段よりも高い割合で、普通演出の実行が決定される。したがって、予め定められた変動回数である場合には、遊技状態の推測が容易になる。

10

【1077】

また、低確率短当たり時決定手段により、低確率抽選状態における短当たり遊技の実行に際して、低確率小当たり時決定手段および変動数依存決定手段よりも高い割合で、特殊演出の実行が決定される。これにより、低確率小当たり時決定手段が相対的に高い割合で普通演出の実行を決定することと相俟って、遊技者に対し、高確率抽選遊技状態ではないか、という期待を確実に生じさせることができる。特に、変動数依存決定手段は低確率小当たり時決定手段よりも高い割合で普通演出の実行を決定するため、予め定められた変動回数である場合には、遊技者に対し、高確率抽選遊技状態への大きな期待を生じさせることができると共に、遊技状態を十分に推測させることができる。

【1078】

20

さらにまた、高確率小当たり時決定手段により、高確率抽選遊技状態における小当たり遊技の実行に際して、低確率小当たり時決定手段よりも高い割合で、特殊演出の実行が決定される。これにより、短当たりよりも当選確率の高い小当たり遊技の実行を契機として遊技状態を推測させる特殊演出が実行される可能性があり、遊技が単調となることを抑制できる。また、小当たりが遊技状態を推測するための契機となるため、遊技状態の移行を伴わない小当たりであっても、遊技者にとって興趣の大きなものとなる。

【1079】

また、確定特殊演出決定手段により、高確率抽選遊技状態における短当たり遊技の実行に際して、高確率抽選遊技状態であることを確定的に示す確定特殊演出の実行が決定される。これにより、遊技者は高確率抽選遊技状態にあることを確信することができ、優越感および安心感を持って遊技を行うことができる。

30

【1080】

〔構成6〕

構成5に記載の遊技機において、

前記演出記憶手段は、前記特殊演出として、第1特殊演出及び当該第1特殊演出よりも前記高確率抽選遊技状態であることを高い割合で示す第2特殊演出を記憶しており、

前記低確率小当たり時決定手段は、前記特殊演出の実行を決定する場合、前記第1特殊演出と比較して低い割合で、前記第2特殊演出の実行を決定し、

前記変動数依存決定手段は、前記特殊演出の実行を決定する場合、予め定められた変動回数である場合には、前記低確率小当たり時決定手段よりも低い割合で、前記第2特殊演出の実行を決定することを特徴とする遊技機。

40

【1081】

本実施形態では、図127(a)に示したように、低確率(変動回数が所定範囲にない低確率抽選遊技状態)における小当たりでは、100分の35で第1モード(第1特殊演出)が選択されるのに対し、第2モード(第2特殊演出)は、100分の5でしか選択されない。また、同図に示したように、低確率UP(変動回数が所定範囲にある低確率抽選遊技状態)における小当たりでは、100分の18で第1モード(第1特殊演出)が選択されるのに対して、第2モード(第2特殊演出)は、100分の2でしか選択されない。

【1082】

構成6では、低確率小当たり時決定手段によって、特殊演出の実行が決定される場合、

50

第1特殊演出と比較して低い割合で、第2特殊演出の実行が決定される。また、変動数依存決定手段によって、特殊演出の実行が決定される場合、低確率小当たり時決定手段よりも低い割合で、第2特殊演出の実行が決定される。これにより、第1特殊演出に比べて期待度の高い第2特殊演出の実行頻度が低くなり、遊技者に過度の期待を持たせるという事態をさらに確実に抑制することができる。特に予め定められた変動回数である場合には、この効果が際立つ。

【1083】

〔構成7〕

構成5又は6に記載の遊技機において、

前記小当たり時演出決定手段は、前記演出実行手段による前記特殊演出の実行中における前記小当たり遊技の実行に際して、前記特殊演出の実行を決定する特殊演出実行時決定手段を有していることを特徴とする遊技機。

10

【1084】

本実施形態では、短当たり時又は小当たり時のモード（現在のモード）に基づいて、移行先のモードを決定している（図127（a）、図127（b）参照）。これにより、チャンス目の出現時においては、「第2モード」滞在中の「第1モード」移行や、「第1モード」滞在中の「通常モード」移行といったモードの転落がない。

【1085】

構成7では、特殊演出実行時決定手段によって、特殊演出が実行中における小当たり遊技の実行に際して、特殊演出の実行が決定される。すなわち、特殊演出の実行中に小当たり遊技が実行された場合、普通演出に戻ってしまうことがない。これにより、遊技者をがっかりさせることがなく、遊技の興趣の向上に寄与する。

20

【1086】

〔構成8〕

構成1乃至7のいずれかに記載の遊技機において、

前記予め定められた変動回数は、予め定められる固定の変動回数であることを特徴とする遊技機。

【1087】

例えば、1回転目、3回転目、5回転目、7回転目、・・・という具合に、奇数の変動回数を予め定められた固定の変動回数としてもよい。あるいは、10回転目、20回転目、30回転目、・・・という具合に、10回転おきの変動回数を予め定められた固定の変動回数としてもよい。

30

【1088】

構成8によれば、予め定められる固定の変動回数である場合に、低確率抽選遊技状態における小当たりにおいては変動数依存決定手段によって普通演出の実行が決定されやすくなり、低確率抽選遊技状態における短当たりにおいては低確率短当たり時決定手段によって特殊演出の実行が決定されやすくなる。したがって、予め定められた変動回数では、遊技状態の予測が容易となり、当該変動回数を気にしながら遊技の進行を楽しむことができ、遊技が単調となることを抑制できる。

【1089】

〔構成9〕

構成8に記載の遊技機において、

前記予め定められた変動回数は、予め定められた範囲の変動回数であることを特徴とする遊技機。

40

【1090】

本実施形態では、所定範囲（200～299、400～499、600～699）の変動回数が予め定められた範囲の変動回数として設定されている。

【1091】

構成9によれば、予め定められた範囲の変動回数である場合に、低確率抽選遊技状態における小当たりにおいては変動数依存決定手段によって普通演出の実行が決定されやすく

50

なり、低確率抽選遊技状態における短当たりにおいては低確率短当たり時決定手段によって特殊演出の実行が決定されやすくなる。したがって、変動回数が予め定められた範囲にある場合、遊技状態の予測が容易となり、当該変動回数の範囲を気にしながら遊技の進行を楽しむことができ、遊技が単調となることを抑制できる。また、この範囲内にあるうちは、遊技状態の推測が容易となるため、遊技機を変ってしまうという事態を回避でき、遊技機の稼働率低下の抑制に寄与する。

【1092】

〔構成10〕

構成1乃至9のいずれかに記載の遊技機において、

前記予め定められた変動回数は、前記大当たり遊技実行手段による前記大当たり遊技および前記小当たり遊技実行手段による前記小当たり遊技の実行からの変動回数であることを特徴とする遊技機。

10

【1093】

構成10によれば、上記変動回数が大当たり遊技（長当たり遊技および短当たり遊技）および小当たり遊技の実行からの変動回数となっているため、大当たり遊技はもちろん、遊技状態の推移を伴わない小当たり遊技が、より興趣の高いものとなる。

【1094】

〔構成11〕

構成1乃至9のいずれかに記載の遊技機において、

前記予め定められた変動回数は、前記長当たり遊技実行手段による前記長当たり遊技の実行からの変動回数であることを特徴とする遊技機。

20

【1095】

本実施形態では、長当たり遊技の実行からの変動回数が所定範囲（200～299，400～499，600～699）にあるか否かを判定して制御を行っている。

【1096】

構成11によれば、上記変動回数が長当たり遊技の実行からの変動回数となっているため、変動回数が所定範囲にあるか否かが分かり易くなり、遊技の興趣の向上に寄与する。

【1097】

〔構成12〕

構成1乃至9のいずれかに記載の遊技機において、

前記予め定められた変動回数は、電源投入時からの変動回数であることを特徴とする遊技機。

30

【1098】

構成12によれば、上記変動回数が電源投入時からの変動回数となっているため、例えば総回転数を表示可能なカウンタが設置された遊技機であれば、台選びの楽しさが増し、遊技機の稼働率の向上に寄与する。

【1099】

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。

【1100】

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。

40

【1101】

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。なお、パチスロ機への本発明の適用を考え、上記各構成にある「遊技球」を「遊技媒体」としてもよい。

【1102】

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

50

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種類である。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依拠して、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。

【1103】

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依拠し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依拠し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。

【1104】

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）の操作に依拠し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）の操作に依拠し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。

【1105】

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）の操作に依拠し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）の操作に依拠し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。

【1106】

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。

【1107】

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

10

20

30

40

50

の表示装置等であってもよい。即ち、第 1 の表示態様、第 3 の表示態様および第 2 の表示態様を表示可能であると共に、これらのいずれの態様も非表示可能であれば、その態様は限られない。

【図面の簡単な説明】

【 1 1 0 8 】

【図 1】パチンコ機の外枠の一侧に本体枠が開かれその本体枠の一侧に前面枠が開かれた状態を示す斜視図である。

【図 2】パチンコ機の前側全体を示す正面図である。

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

【図 4】パチンコ機の後側全体を示す背面図である。

10

【図 5】パチンコ機の後側全体を右上後方から示す斜視図である。

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

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

【図 8】本体枠単体を斜め右上後方から示す斜視図である。

【図 9】各種の制御基板ボックスが装着された遊技盤を右下後方から示す斜視図である。

【図 10】遊技領域を有した遊技盤の構成を示す拡大正面図である。

【図 11】遊技盤を斜め前方から示す斜視図である。

【図 12】遊技盤を主要な構成部品毎に分解して斜め前方から示す斜視図である。

20

【図 13】遊技盤を主要な構成部品毎に分解して斜め後方から示す斜視図である。

【図 14】遊技盤を斜め前方から示す斜視図であって、装飾カバーを取り外すことによって第一ワープおよび第二ワープを視認可能とした斜視図である。

【図 15】第一ワープおよび第二ワープの周辺の構成を示す斜視図である。

【図 16】光透過部材と第一ワープおよび第二ワープとの位置関係を示した図である。

【図 17】図 16 とは異なる位置の光透過部材の構成を示す分解斜視図である。

【図 18】図 17 に係る光透過部材を含む断面図である。

【図 19】裏ユニットと演出表示装置とを組付けた状態で前方から示す斜視図である。

【図 20】図 19 を後方から示す斜視図である。

【図 21】裏ユニットを後方から示す斜視図である。

30

【図 22】演出表示装置の背面図である。

【図 23】裏ユニットと演出表示装置等とを分解して前方から示す斜視図である。

【図 24】演出用役物を含む遊技盤の構成を示す正面図である。

【図 25】遊技盤の後方に取り付けられる裏ユニットを、正面上前方から示す斜視図である。

【図 26】遊技盤の正面図である。

【図 27】図 26 における A-A 断面図である。

【図 28】裏ユニットを主要な部材毎に分解して前方から示す斜視図である。

【図 29】演出用役物に振分機構を備えた状態でフィギュアの正面から示す変則正面図である。

40

【図 30】演出用役物に振分機構を備えた状態で示す背面図である。

【図 31】図 30 における平面図である。

【図 32】図 30 における底面図である。

【図 33】演出用役物に振分機構を備えた状態で前方から示す斜視図である。

【図 34】演出用役物を主要な構成毎に分解して前方から示す斜視図である。

【図 35】役物回転体を示す斜視図である。

【図 36】役物回転体をフィギュアを正面として示す変則正面図である。

【図 37】役物回転体のフィギュア側を分解して示す斜視図である。

【図 38】役物回転体の装飾部材側を分解して示す斜視図である。

【図 39】役物回転体における第一演出樋の回動駆動機構を示す図である。

50

- 【図 4 0】図 3 1 における B－B 断面図である。
- 【図 4 1】図 3 1 における C－C 断面図である。
- 【図 4 2】図 2 6 における D－D 断面図である。
- 【図 4 3】演出用役物における遊技球の排出経路を説明するための分解斜視図である。
- 【図 4 4】第一開閉装置を左前方から示す斜視図である。
- 【図 4 5】第一開閉装置を右前方から示す斜視図である。
- 【図 4 6】第一開閉装置を分解して示す分解斜視図である。
- 【図 4 7】第一開閉装置、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 4 8】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。 10
- 【図 4 9】図 4 8 に続く遊技球が振分機構によって振り分けられる態様を示す図である。
- 【図 5 0】図 4 9 に続く遊技球が振分機構によって振り分けられる態様を示す図である。
- 【図 5 1】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 5 2】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 5 3】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 5 4】(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。 20
- 【図 5 5】演出表示装置を正面から見た図である。
- 【図 5 6】演出表示装置を正面から見た図である。
- 【図 5 7】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 5 8】保留表示領域における演出を示す図である。
- 【図 5 9】保留表示領域における演出を示す図である。
- 【図 6 0】保留表示領域における演出を示す図である。
- 【図 6 1】保留表示領域における演出を示す図である。 30
- 【図 6 2】保留表示領域における演出を示す図である。
- 【図 6 3】保留表示領域における演出を示す図である。
- 【図 6 4】主基板の主制御基板に搭載される C P U 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 6 5】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 6 6】タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 6 7】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 6 8】保留順に拘わる記憶領域の一例を示す図である。
- 【図 6 9】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 7 0】変動開始処理の一例を示すフローチャートである。 40
- 【図 7 1】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 7 2】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 7 3】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 7 4】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 7 5】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 7 6】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 50

。

【図 7 7】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 7 8】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 7 9】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 8 0】図 7 9 の A から続くフローチャートである。

【図 8 1】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。

10

【図 8 2】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 8 3】図 8 2 の C から続くフローチャートである。

【図 8 4】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 8 5】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 8 6】変動中処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 7】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。

20

【図 8 8】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 8 9】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 9 0】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 9 1】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 9 2】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 9 3】第 1 特別図柄抽選手段による抽選結果を演出表示装置に導出する場合の装飾図柄の変動態様の一例を示す図である。

【図 9 4】第 2 特別図柄抽選手段による抽選結果を演出表示装置に導出する場合の装飾図柄の変動態様の一例を示す図である。

30

【図 9 5】特別図柄抽選手段による抽選結果が短当たりまたは小当たりの場合において、当該抽選結果を演出表示装置に導出する場合の装飾図柄の変動態様の一例を示す図である

。

【図 9 6】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 9 7】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 9 8】サブメイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 9】16ms 定常処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図 100】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

【図 101】演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 102】第 1・第 2・第 3 始動口有効入賞記憶処理の一例を示すフローチャートである。

【図 103】第 2・第 3 始動口有効入賞演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 104】装飾図柄変動開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 105】装飾図柄変動開始処理における変動パターン決定および A モード設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 106】変動パターン決定および A モード設定処理における小当たり時 A 図柄使用数設定処理の一例を示すフローチャートである。

50

【図 1 0 7】変動パターン決定および A モード設定処理における 2 R 当たり時 A 図柄使用数設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 0 8】変動パターン決定および A モード設定処理における 1 5 R 当たり時 A 図柄使用数設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 0 9】変動パターン決定および A モード設定処理における A 図柄消費処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 0】チャンス時 A 図柄消費処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 1】A 図柄の設定数を決定するためのテーブルの一例を示す図である。

【図 1 1 2】A 図柄の設定数を決定するためのテーブルの一例を示す図である。

【図 1 1 3】A 図柄消費処理における A 図柄の使用数（消費数）を決定するためのテーブルの一例を示す図である。 10

【図 1 1 4】チャンス時 A 図柄消費処理における A 図柄の使用数（消費数）を決定するためのテーブルの一例を示す図である。

【図 1 1 5】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 1 1 6】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 1 1 7】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 1 1 8】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。 20

【図 1 1 9】「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 1 2 0】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 1 2 1】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 1 2 2】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 1 2 3】「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。 30

【図 1 2 4】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 1 2 5】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 1 2 6】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 1 2 7】モード移行先抽選テーブルを示す説明図である。

【図 1 2 8】「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 1 2 9】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。 40

【図 1 3 0】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 1 3 1】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 1 3 2】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】

【1 1 0 9】

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	
1 1	前枠体	
1 2	遊技盤装着枠	
1 3	機構装着体	
1 4	外枠側ヒンジ具	10
1 5	本体枠側ヒンジ具	
1 6	スピーカーボックス部	
1 7	スピーカー装着板	
1 8	スピーカー	
1 9	発射レール	
3 0	下部前面板	
3 1	下皿	
3 2	操作ハンドル	
3 3	灰皿	
3 3	変動番号	20
3 4	球排出レバー	
3 6	ヒンジ機構	
3 7	遊技領域	
3 8	開口窓	
3 8	変動番号	
3 9	窓枠	
5 0	透明板	
5 1	上皿	
5 2	サイド装飾装置	
5 3	音響電飾装置	30
5 4	サイド装飾体	
5 5	レンズ	
5 6	透明カバー体	
5 7	スピーカー	
5 8	スピーカーカバー	
6 0	演出選択スイッチ	
7 0	施錠装置	
7 1	閉止具	
7 2	本体枠施錠フック	
7 3	閉止具	40
7 4	扉施錠フック	
7 5	シリンダー錠	
7 6	外レール	
7 7	内レール	
7 8	案内レール	
7 9	前構成部材	
8 0	遊技領域形成壁	
8 2	普通図柄表示器	
8 4	第1特別図柄表示器	
8 6	第2特別図柄表示器	50

8 8	第 1 特別図柄保留表示器	
9 0	第 2 特別図柄保留表示器	
9 2	普通図柄保留表示器	
1 1 5	演出表示装置	
1 1 5 a	第 1 の判定結果表示領域	
1 1 5 b	第 2 の判定結果表示領域	
1 1 5 c	共通図柄表示領域	
1 1 6	表示装置制御基板	
1 1 7	表示装置制御基板ボックス	
1 1 8	ボックス装着台	10
1 1 9	副制御基板	
1 3 0	副制御基板ボックス	
1 3 1	主制御基板	
1 3 2	主制御基板ボックス	
1 3 3	タンク装着部	
1 3 4	レール装着部	
1 3 5	払出装置装着部	
1 3 6	球タンク	
1 3 7	底板部	
1 3 8	放出口	20
1 3 9	レール構成部材	
1 5 0	タンクレール	
1 5 1	前壁部	
1 5 2	後壁部	
1 5 5	レール棚	
1 5 6	整流体	
1 5 7	軸	
1 5 8	レール受け部	
1 7 0	球払出装置	
1 7 2	払出用モータ	30
1 7 3	開口部	
1 9 2	発射モータ	
1 9 3	取付基板	
1 9 4	発射装置ユニット	
1 9 5	電源基板	
1 9 6	電源基板ボックス	
1 9 7	払出制御基板	
1 9 8	払出制御基板ボックス	
1 9 9	電源中継端子板	
2 1 0	後カバー体	40
2 1 1	カバーヒンジ機構	
2 1 2	後壁部	
2 1 3	周壁部	
2 1 3 a	壁部	
2 1 3 b	壁部	
2 1 3 c	上側壁部	
2 1 4	ヒンジ体	
2 1 5	ヒンジピン	
2 1 6	ヒンジ体	
2 1 7	弾性閉止体	50

2 1 8	検査用コネクタ	
2 3 0	放熱孔	
2 3 1	放熱孔	
2 3 2	放熱孔	
2 3 3	放熱孔	
2 3 5	封印部	
2 3 7	コード保持体	
2 3 8	分電基板	
2 3 9	基板コネクタ	
2 5 2	インタフェース基板	10
2 5 3	下皿用球誘導体	
2 5 4	基板ボックス	
2 6 0	入賞口ユニット	
2 6 2	サイド装飾部材	
2 6 4	貫通孔	
2 6 6	遊技盤ベース	
2 6 8	基板ボックスホルダ	
2 7 0	裏ユニット	
3 0 0	センター役物	
3 0 1	開口部	20
3 0 2	センター電飾部	
3 0 4	センター装飾ランプ	
3 0 6	第1ワープ入口	
3 0 8	第2ワープ入口	
3 1 0	第2ワープ誘導片	
3 1 2	第1ワープ出口	
3 1 4	第2ワープ出口	
3 1 6	第1ワープ	
3 1 8	第2ワープ	
3 3 0	第1ステージ	30
3 3 2	山部	
3 3 4	谷部	
3 3 6	第1ワープ出口側端部	
3 3 8	第1ワープ反出口側端部	
3 4 0	第2始動誘導口	
3 4 2	第2ステージ傾斜溝	
3 5 0	第2ステージ	
3 5 2	高台部	
3 5 3	傾斜部	
3 5 4	湾曲部	40
3 5 6	第2ワープ出口側端部	
3 5 8	第2ワープ反出口側端部	
3 6 0	前方傾斜溝	
3 6 2	第1始動誘導口誘導溝	
3 6 4	ステージ仕切壁	
3 6 6	連通部	
3 6 8	第1始動誘導口	
3 7 0	枠状装飾体	
3 7 0 a	下枠	
3 7 0 b	左枠	50

370 c	右枠	
372	開口部	
374	第1始動口誘導路	
376	第3ステージ	
378	前方誘導溝	
379	電飾部材	
380	光源	
382	ベース	
386	装飾カバー	
386 a	第1ワープ視認孔	10
386 b	第2ワープ視認孔	
388	光透過部材	
388 b	端部	
388 a	平面部	
389	光透過部材	
389 a	入射端部側	
389 b	放射側端部	
389 c	切欠き部	
389 d	第1光誘導部	
389 e	第2光誘導部	20
390	第1始動口	
392	第2始動口	
394	第3始動口	
396	一对の可動片	
397	開閉装置	
398	演出用開閉装置	
398 a	演出用大入賞口	
398 b	演出用大入賞口開閉扉	
398 b a	支持部	
398 b b	連結口	30
400	遊技用開閉装置	
400 a	遊技用大入賞口	
400 b	遊技用大入賞口開閉扉	
402	通過ゲート	
404	一般入賞口	
406	球排出口	
410	裏箱	
410 a	回転体中継基板固定部	
412	開口部	
414	着脱溝	40
416	着脱レバー	
416 a	ツマミ部	
416 b	開放部	
418	着脱機構	
420	着脱突起	
422	着脱係止部	
424	演出用役物裏球経路上部材	
426	演出用役物裏球経路下部材	
430	演出用役物	
432	役物回転体	50

4 3 4	フィギュア	
4 3 4 a	片手	
4 3 6	役物誘導路	
4 3 8	振分機構	
4 4 0	ランプ駆動基板ボックス	
4 4 2	センター光源部	
4 4 4	開口部	
4 4 6	演出用役物ベース	
4 4 8	回転駆動ユニット	
4 5 0	第 1 閉鎖部材	10
4 5 2	第 2 閉鎖部材	
4 5 2 a	円筒部	
4 5 2 b	平坦部	
4 5 2 c	湾曲部	
4 5 2 d	光入射部	
4 5 2 e	第 1 光誘導部	
4 5 2 f	第 2 光誘導部	
4 5 2 g	光放射部	
4 5 4	光源	
4 5 8	光源基板	20
4 6 0	役物回転体本体	
4 6 0 a	球流通空間	
4 6 0 b	装飾空間	
4 6 2	天板部	
4 6 2 a	軸受溝	
4 6 2 b	長孔	
4 6 4	底板部	
4 6 4 a	開口	
4 6 4 b	通孔	
4 6 6	隔壁部	30
4 6 6 a	第 1 誘導部	
4 6 6 b	第 2 誘導部	
4 6 6 c	凹部	
4 6 8	球放出部材	
4 6 8 a	装飾部	
4 6 8 b	被覆部	
4 6 8 c	放出部	
4 7 0	第 1 演出樋	
4 7 0 a	右端	
4 7 0 b	左端	40
4 7 2	第 2 演出樋	
4 7 2 a	右端	
4 7 2 b	左端	
4 7 4	支持軸	
4 7 6	第 1 の演出口	
4 7 8	第 2 演出樋誘導口	
4 8 0	第 2 の演出口	
4 8 2	回転軸	
4 8 4	球振分部モータ	
4 8 6	モータカバー	50

4 8 8	装 飾 レ ン ズ	
4 9 0	カ バ ー レ ン ズ	
4 9 0 a	カ バ ー 部	
4 9 0 b	底 部	
4 9 0 c	光 入 射 部	
4 9 0 d	第 1 光 誘 導 部	
4 9 0 e	第 2 光 誘 導 部	
4 9 0 f	光 放 射 部	
4 9 2	回 動 駆 動 機 構	
4 9 4	第 1 リ ン ク 部 材	10
4 9 4 a	ス リ ッ ト	
4 9 6	第 2 リ ン ク 部 材	
4 9 6 a	ピ ン	
4 9 8	検 知 片	
5 0 0	球 振 分 部 モ ー タ セ ン サ	
5 0 2	装 飾 部 材	
5 0 4	装 飾 レ ン ズ	
5 0 6	拡 散 レ ン ズ	
5 0 6 a	光 放 射 部	
5 0 6 b	光 反 射 部	20
5 0 6 c	光 入 射 部	
5 0 6 d	開 口 部	
5 0 8	基 板	
5 1 2	光 源 基 板	
5 1 4	回 転 体 上 基 板	
5 1 8	回 転 体 下 基 板	
5 2 2	接 続 コ ネ ク タ	
5 2 4	回 転 接 続 部 材	
5 2 4 a	開 口 部	
5 2 4 b	円 筒 部	30
5 2 4 c	突 起	
5 2 6	回 転 部 モ ー タ	
5 2 8	第 1 ギ ア	
5 3 0	台 座 ギ ア	
5 3 0 a	第 2 ギ ア	
5 3 0 b	台 座 円 筒 部	
5 3 0 c	切 欠 き 部	
5 3 0 d	検 出 片	
5 3 2	回 転 部 モ ー タ セ ン サ	
5 3 4	回 転 駆 動 ユ ニ ッ ト ケ ー シ ン グ	40
5 3 4 a	開 口 部	
5 3 4 b	支 持 ロ ー ラ	
5 3 6	ベ ー ス 天 板 部	
5 3 6 a	上 部 球 誘 導 路	
5 3 6 b	落 下 口	
5 3 6 c	通 孔	
5 3 8	ベ ー ス 底 板 部	
5 3 8 a	通 孔	
5 4 0	ベ ー ス 外 周 壁 部	
5 4 0 a	第 1 排 出 受 入 口	50

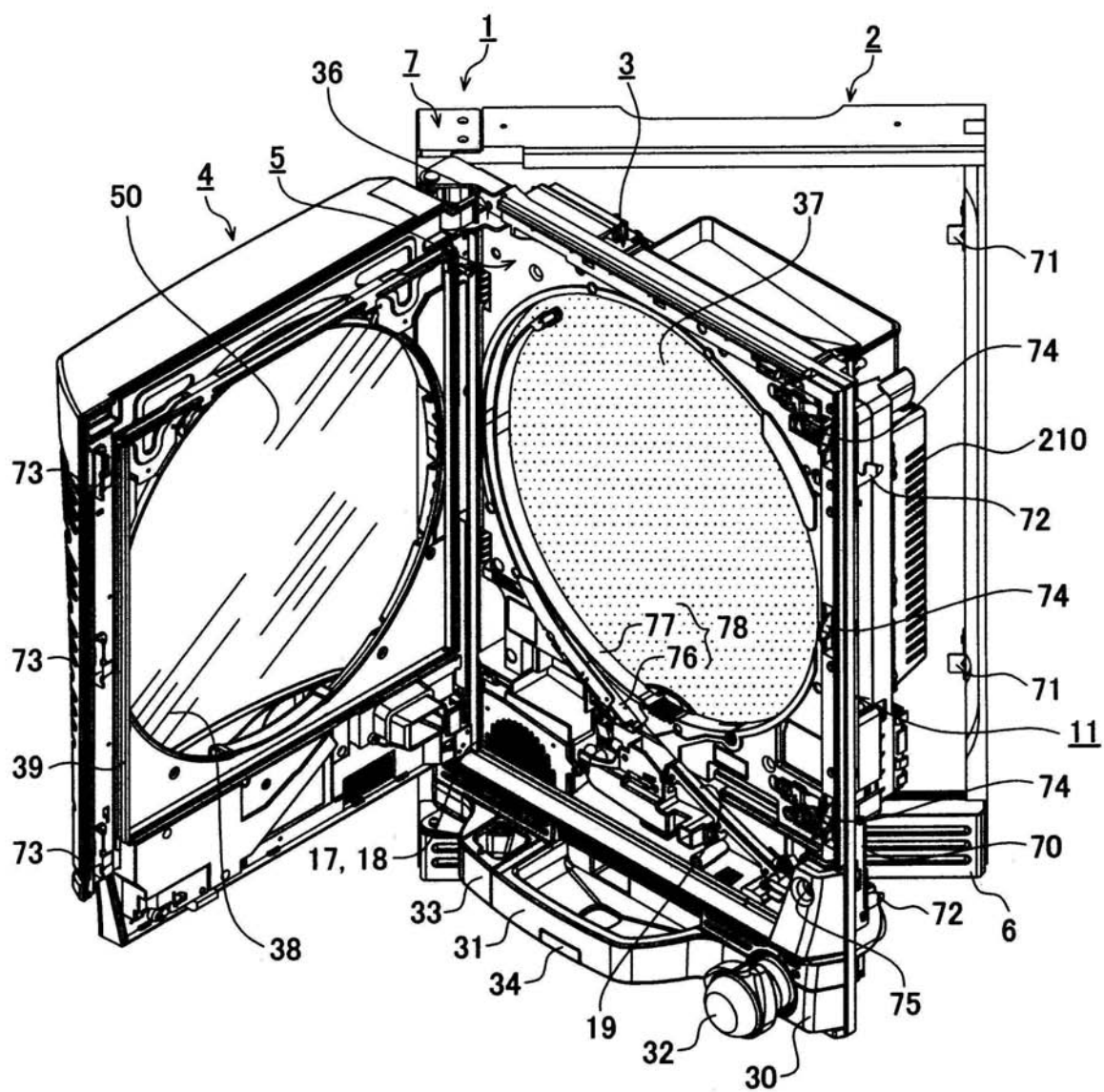
5 4 0 b	第 2 排出受入口	
5 4 0 c	取付段部	
5 4 2	球排出流路	
5 4 2 a	球排出流路上	
5 4 2 b	球排出流路下	
5 4 4	演出球排出流路	
5 4 6	球排出流路センサ	
5 4 8	第 1 演出球排出流路センサ	
5 5 0	第 2 演出球排出流路センサ	
5 5 2	ソレノイド	10
5 5 2 a	プランジャー	
5 5 4	遊技球保持部材	
5 5 4 a	収容凹部	
5 5 4 b	延出部	
5 5 6	連結部材	
5 5 8	ピン	
5 6 0	突出ピン	
5 6 2	下ケーシング	
5 6 2 a	排出口	
5 6 4	上ケーシング	20
5 6 6	開閉駆動機構	
5 6 8	演出用開閉装置開閉ソレノイド	
5 6 8 a	プランジャー	
5 7 0	駆動伝達部材	
5 7 0 a	支持軸	
5 7 0 b	第 1 片	
5 7 0 c	第 2 片	
5 7 2	演出用開閉装置カウントセンサ	
6 0 0	主基板	
6 1 4	下皿満タンスイッチ	30
6 1 6	発射制御基板	
6 1 8	外部端子板	
6 2 0	内枠開放スイッチ	
6 2 2	扉開放スイッチ	
6 2 4	パネル中継端子板	
6 2 6	演出用開閉装置中継端子板	
6 2 8	遊技用開閉装置中継端子板	
6 3 0	ゲートセンサ	
6 3 2	一般入賞口センサ	
6 3 6	普通図柄・特別図柄表示基板	40
6 3 8	普通電動役物ソレノイド	
6 4 0	遊技用開閉装置カウントセンサ	
6 4 2	遊技用開閉装置開閉ソレノイド	
6 4 4	第 1 始動口センサ	
6 4 6	第 2 始動口センサ	
6 4 8	第 3 始動口センサ	
6 5 0	全入賞口入賞数検出センサ	
6 5 1	演出用開閉装置状態表示ランプ	
6 6 0	周辺基板	
6 6 2	周辺制御基板	50

6 7 4	枠装飾中継端子板	
6 7 6	枠装飾ランプ	
6 8 8	ランプ駆動基板	
6 9 0	パネル装飾ランプ	
6 9 2	排出口検出センサ	
6 9 4	センター装飾駆動部中継端子板	
6 9 6	回転部 L E D 基板	
7 0 0	第 1 特別図柄抽選手段	
7 0 2	第 1 特別図柄当たり判定用乱数抽出手段	
7 0 3	第 1 特別図柄保留カウンタ	10
7 0 4	第 1 特別図柄当否判定手段	
7 0 6	特別図柄通常時当たり判定用テーブル	
7 0 8	特別図柄確変時当たり判定用テーブル	
7 1 0	第 2 特別図柄抽選手段	
7 1 2	第 2 特別図柄当たり判定用乱数抽出手段	
7 1 3	第 2 特別図柄保留カウンタ	
7 1 4	第 2 特別図柄当否判定手段	
7 2 0	普通図柄抽選手段	
7 2 2	普通図柄当たり判定用乱数抽出手段	
7 2 3	普通図柄保留カウンタ	20
7 2 4	普通図柄当否判定手段	
7 2 6	普通図柄通常時当たり判定用テーブル	
7 2 7	普通図柄確変時当たり判定用テーブル	
7 2 8	第 3 始動口開閉制御手段	
7 3 0	第 1 特別図柄保留表示制御手段	
7 3 2	第 2 特別図柄保留表示制御手段	
7 3 4	普通図柄保留表示制御手段	
7 4 0	確変遊技実行手段	
7 4 2	時短遊技実行手段	
7 4 4	開閉動作制御手段	30
7 4 6	小当たり遊技実行手段	
7 4 8	大当たり遊技実行手段	
7 4 9	コマンド送信手段	
7 5 0	コマンド受信手段	
7 6 0	演出抽選手段	
7 6 2	演出用役物動作実行手段	
7 6 4	演出用開閉装置状態表示制御手段	
7 9 0	保留順記憶手段	
8 0 0	演出画像表示制御手段	
8 0 2	第 1 特別図柄表示制御手段	40
8 0 4	第 2 特別図柄表示制御手段	
8 0 6	普通図柄表示制御手段	
8 1 0	第 1 表示態様決定手段	
8 1 1	第 1 表示態様決定選択手段	
8 1 2	リーチ外れ表示態様選択決定手段	
8 1 3	当たり表示態様選択決定手段	
8 1 4	外れ表示態様決定手段	
8 1 5	有利遊技状態外れ表示態様決定手段	
8 2 0	第 2 表示態様決定手段	
8 2 1	第 2 表示態様決定選択手段	50

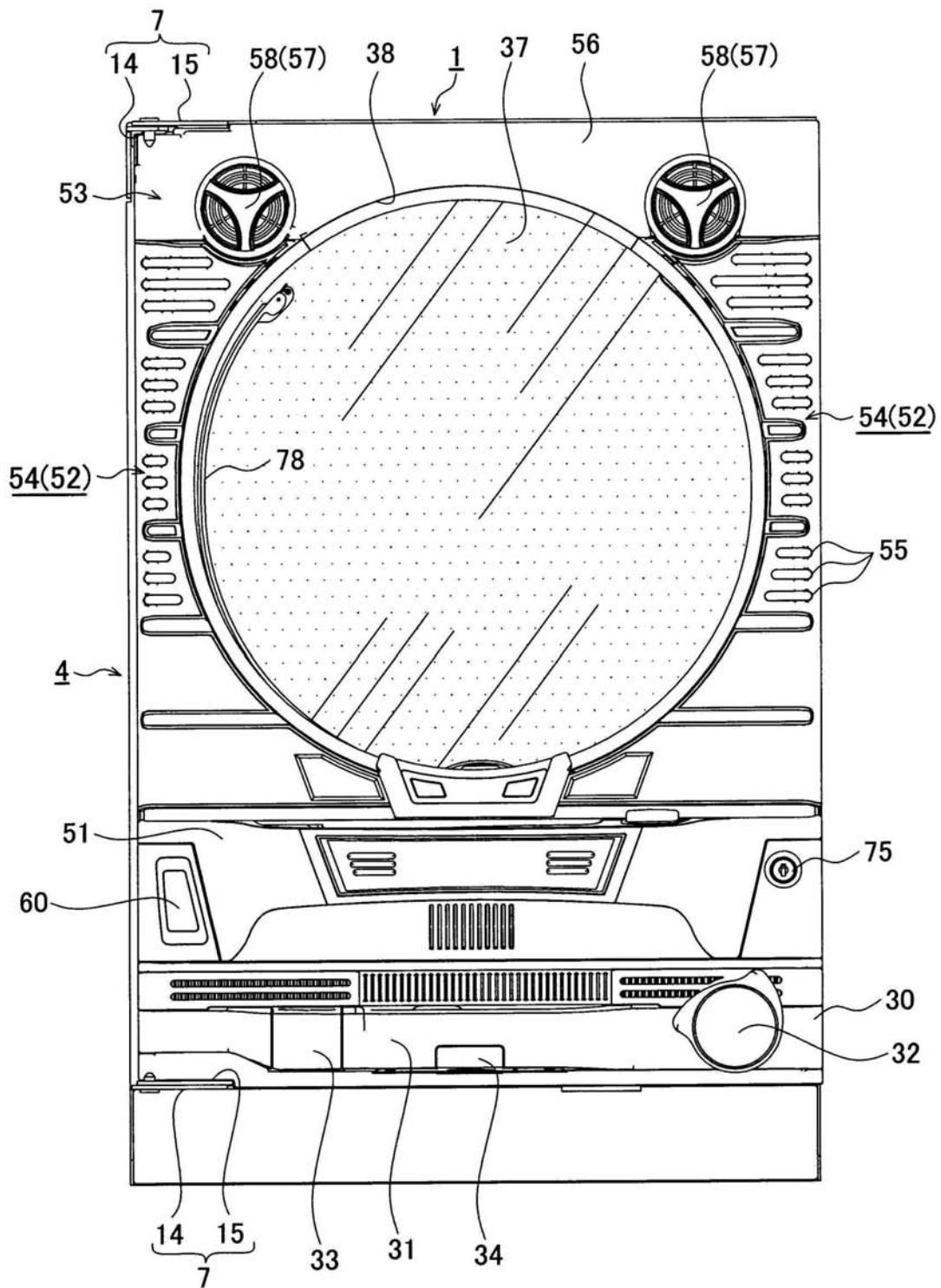
8 2 2	リーチ外れ特別表示態様選択決定手段	
8 2 3	当たり特別表示態様選択決定手段	
8 2 4	外れ特別表示態様決定手段	
8 2 5	有利遊技状態短縮外れ表示態様決定手段	
8 3 0	表示態様記憶手段	
8 5 1	第1特別図柄画像表示制御手段	
8 5 2	第2特別図柄画像表示制御手段	
8 5 5	演出保留カウント手段	
8 6 0	併合保留表示制御手段	
8 7 0	併合保留順記憶手段	10
8 7 2	第1特別図柄保留数記憶手段	
8 7 4	第2特別図柄保留数記憶手段	
1 1 5 0	保留表示領域	
1 1 5 1	第1の保留表示領域	
1 1 5 1 a	第1の保留記憶表示部	
1 1 5 1 b	第2の保留記憶表示部	
1 1 5 1 c	第3の保留記憶表示部	
1 1 5 1 d	第4の保留記憶表示部	
1 1 5 2	第2の保留表示領域	
1 1 5 2 a	第5の保留記憶表示部	20
1 1 5 2 b	第6の保留記憶表示部	
1 1 5 2 c	第7の保留記憶表示部	
1 1 5 2 d	第8の保留記憶表示部	
1 1 5 3	装飾図柄	
1 1 5 3 a	左図柄列	
1 1 5 3 b	中図柄列	
1 1 5 3 c	右図柄列	
1 1 5 4	演出ポイント表示領域	
1 1 5 4 a	演出ポイント1表示部	
1 1 5 4 b	演出ポイント2表示部	30
1 1 5 4 c	演出ポイント3表示部	
1 1 5 4 d	演出ポイント4表示部	
1 1 5 4 e	演出ポイント5表示部	
1 1 5 4 f	演出ポイント6表示部	
1 1 5 4 g	演出ポイント7表示部	
1 1 5 4 h	演出ポイント8表示部	
1 1 5 4 i	演出ポイント9表示部	
1 1 5 4 j	演出ポイント10表示部	
6 0 6 1	特別図柄用乱数記憶領域	
6 0 6 1 a	第1記憶領域	40
6 0 6 1 b	第2記憶領域	
6 0 6 1 c	第3記憶領域	
6 0 6 1 d	第4記憶領域	
6 0 6 1 e	第5記憶領域	
6 0 6 1 f	第6記憶領域	
6 0 6 1 g	第7記憶領域	
6 0 6 1 h	第8記憶領域	
6 0 6 2	処理領域	
8 6 0 1	保留可能情報画像表示制御手段	
8 6 0 2	保留情報画像表示制御手段	50

- 8 6 0 3 保留情報画像表示制御手段
- 8 6 0 4 識別符号画像表示制御手段
- 8 6 0 5 併合保留順画像表示制御手段

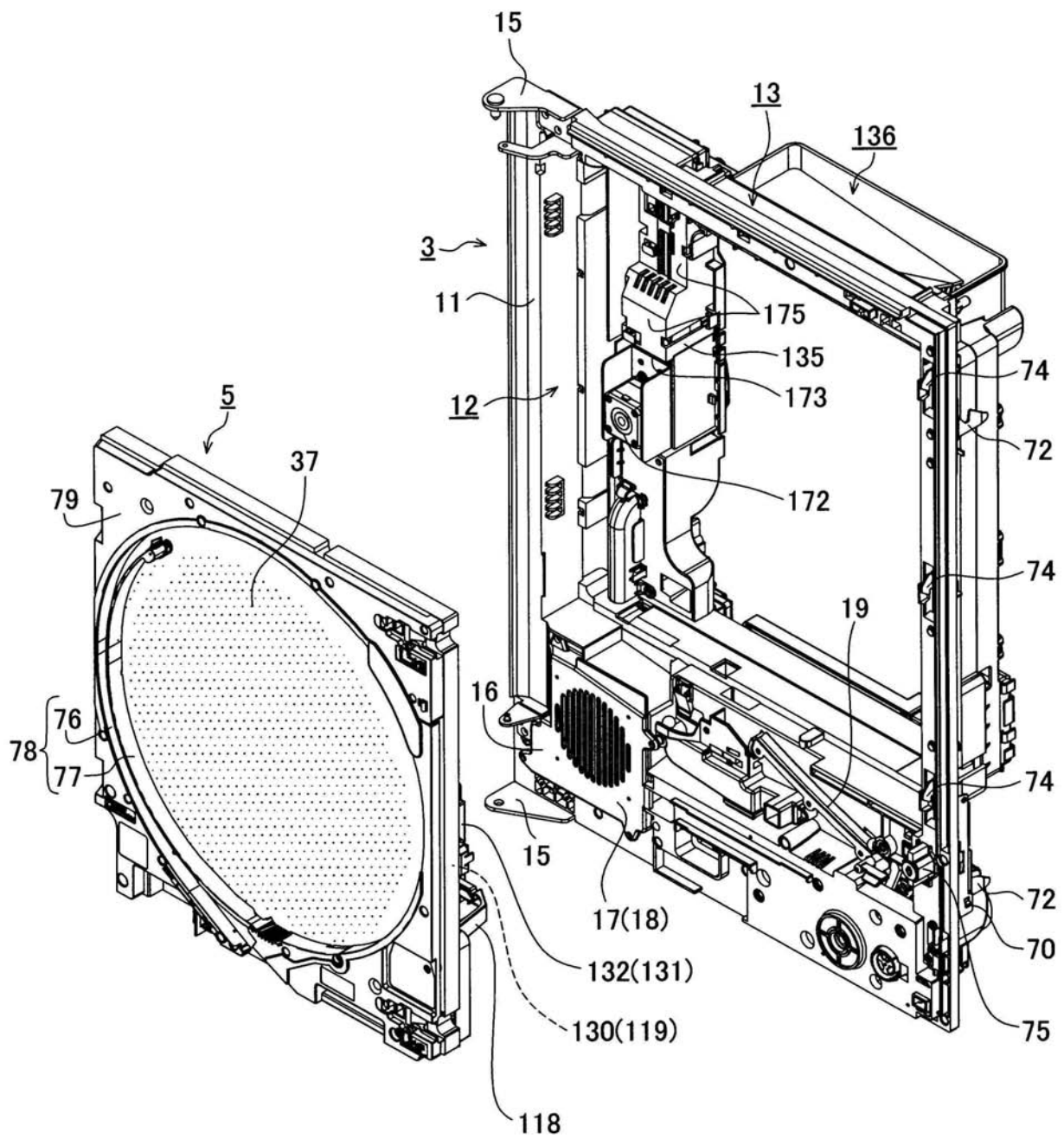
【図 1】



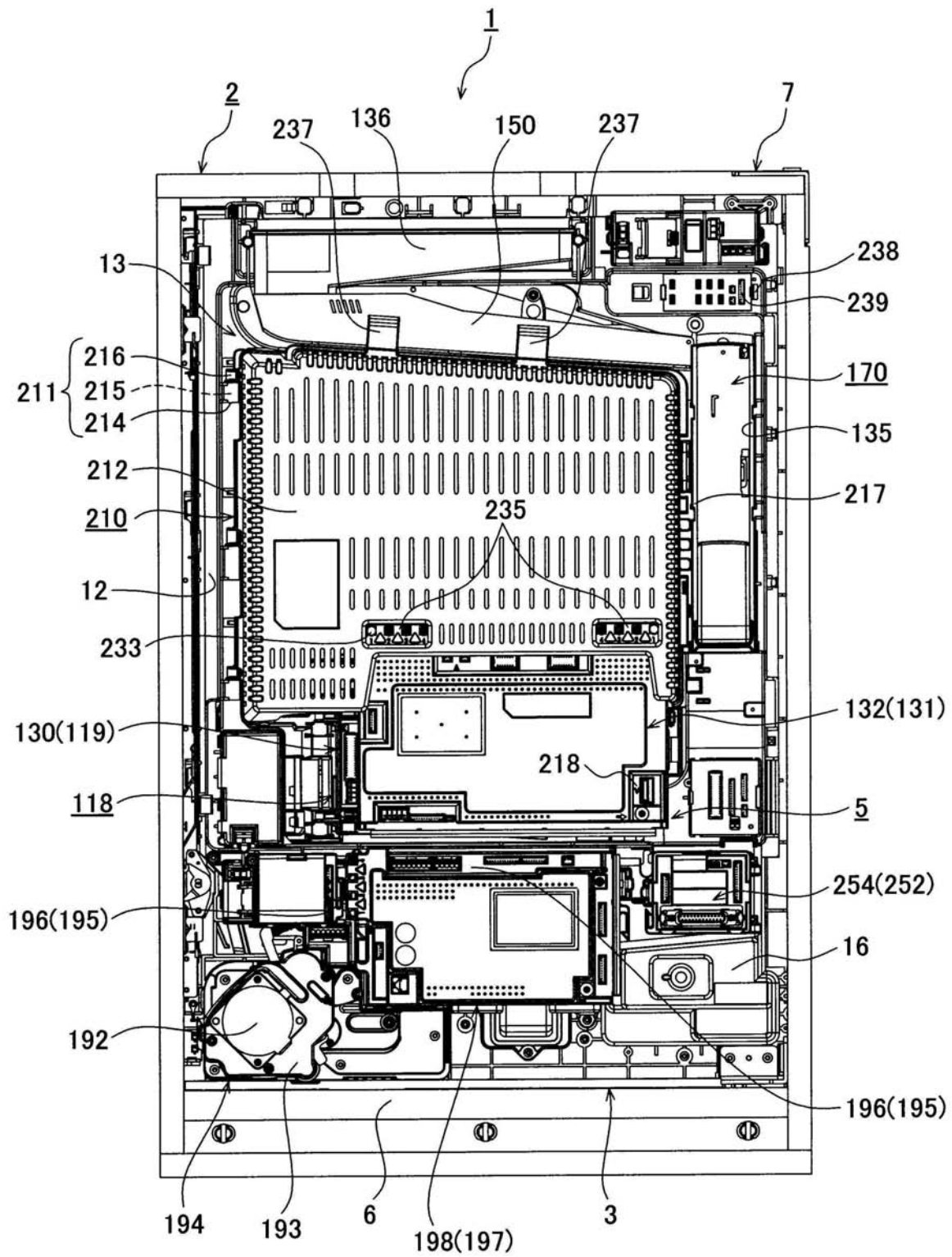
【図 2】



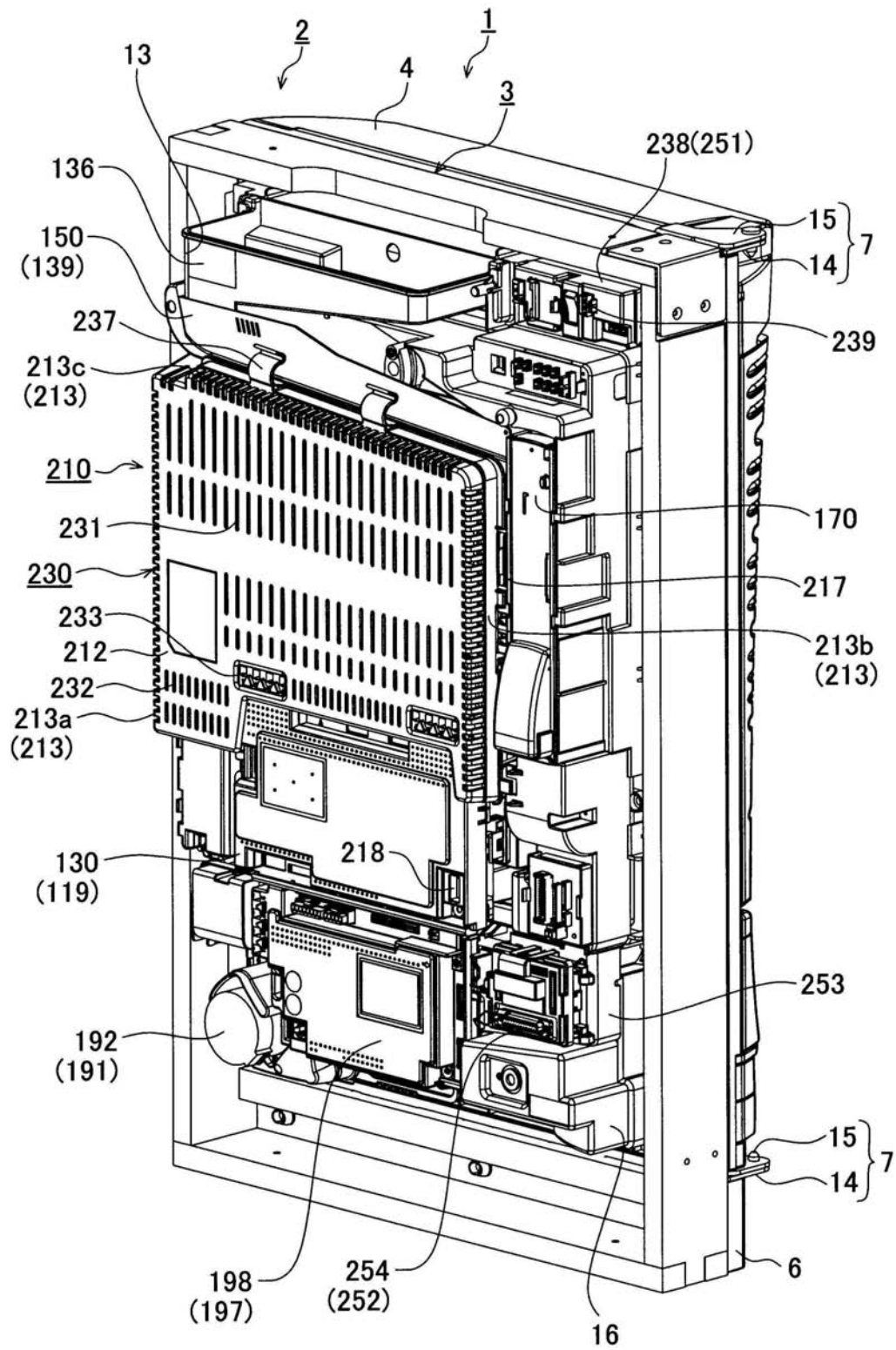
【図 3】



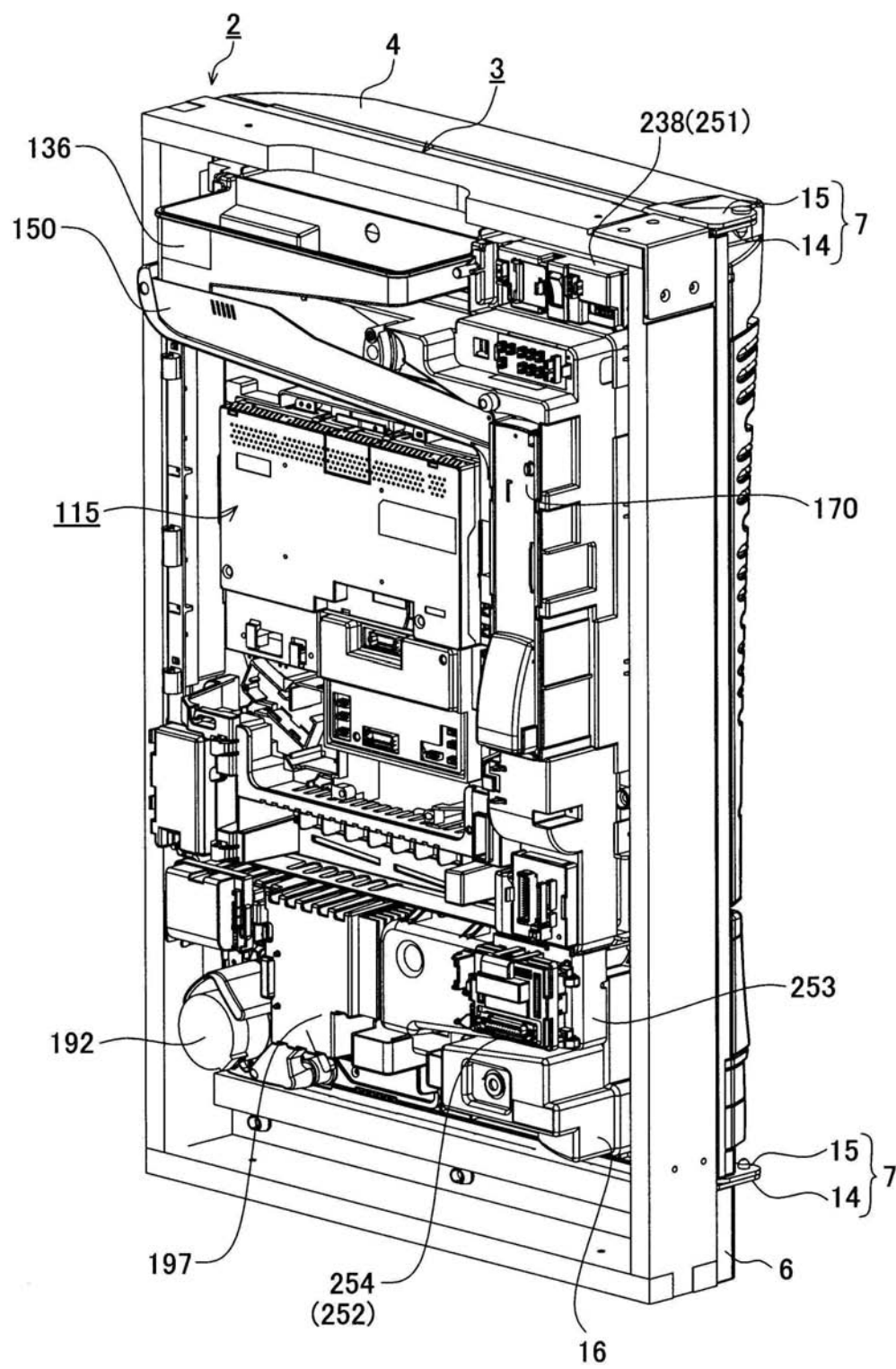
【図 4】



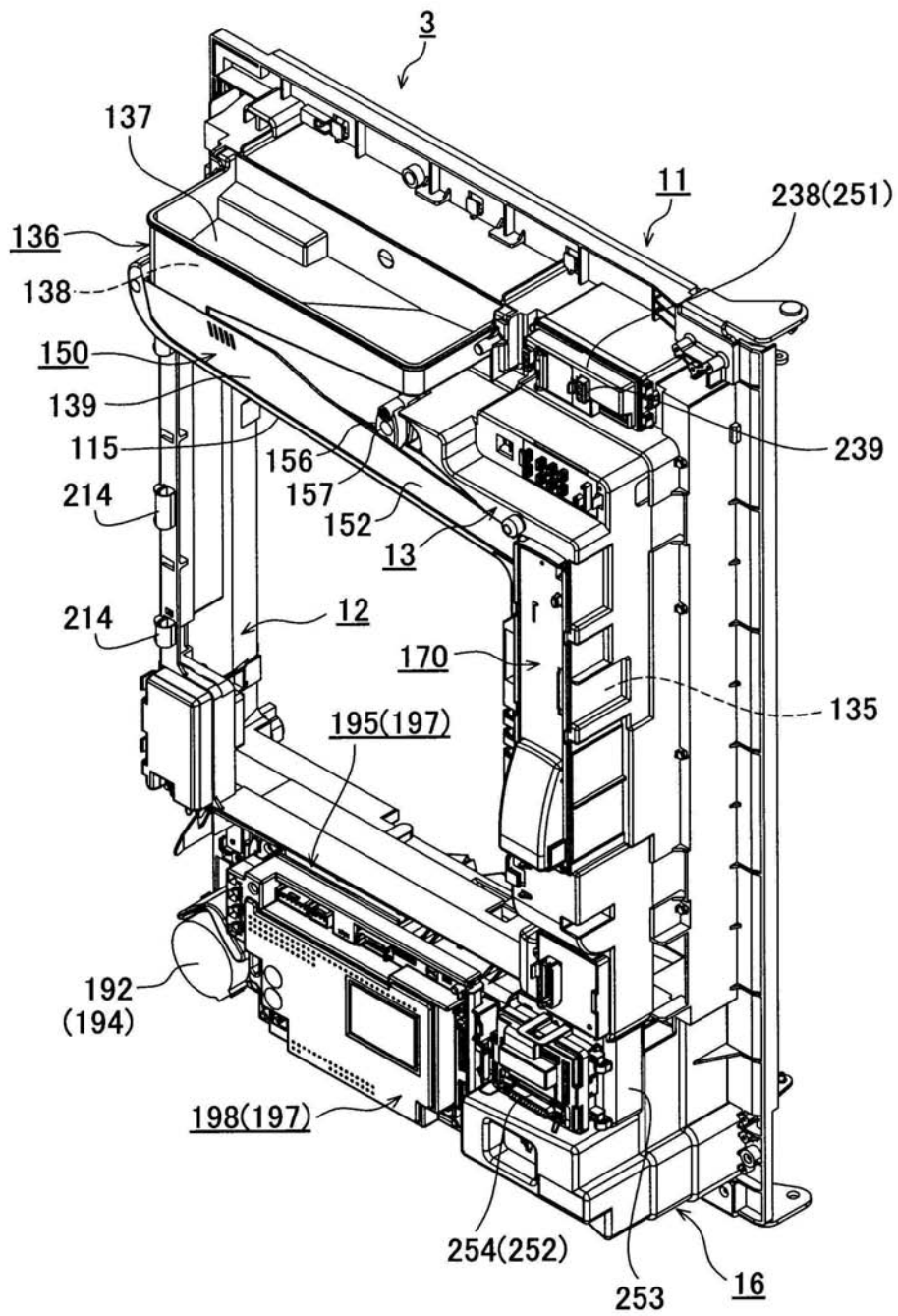
【図 5】



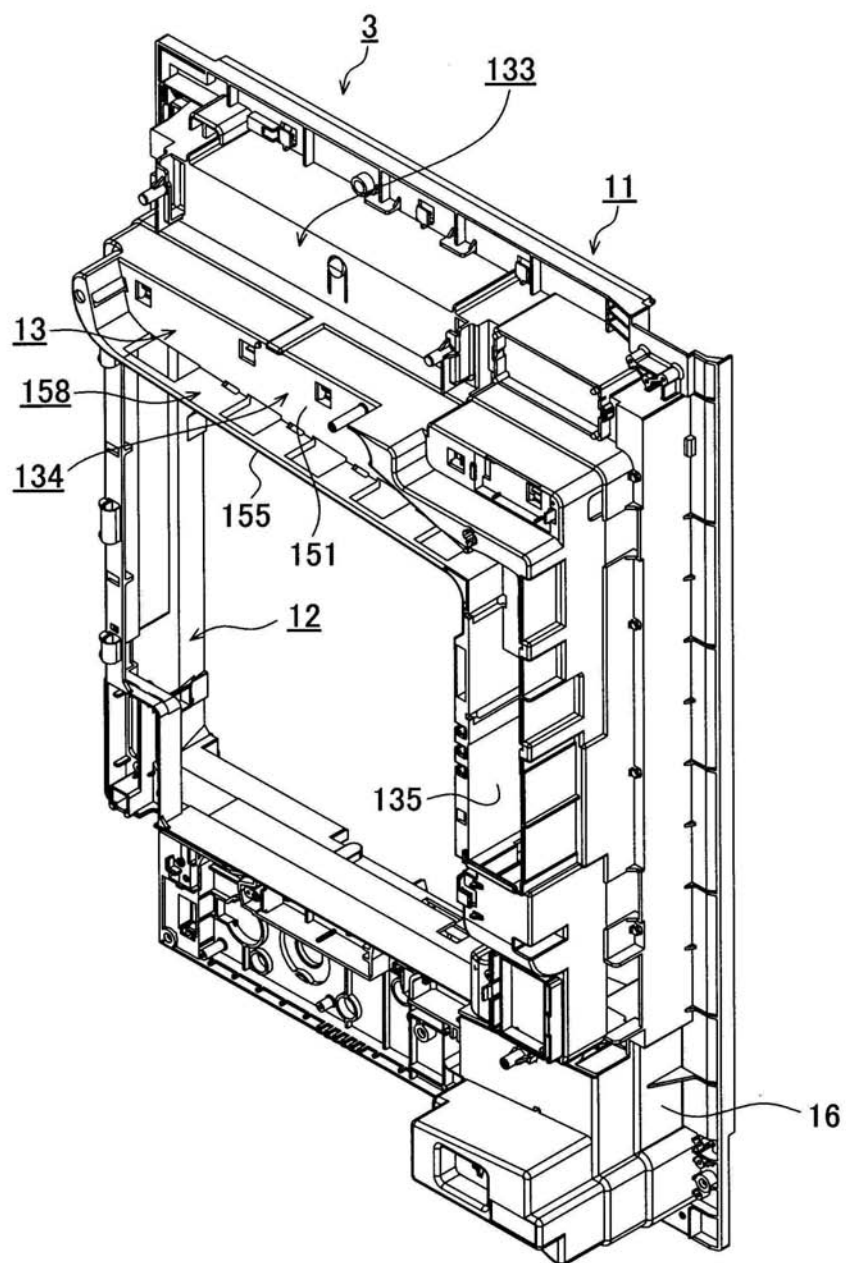
【図 6】



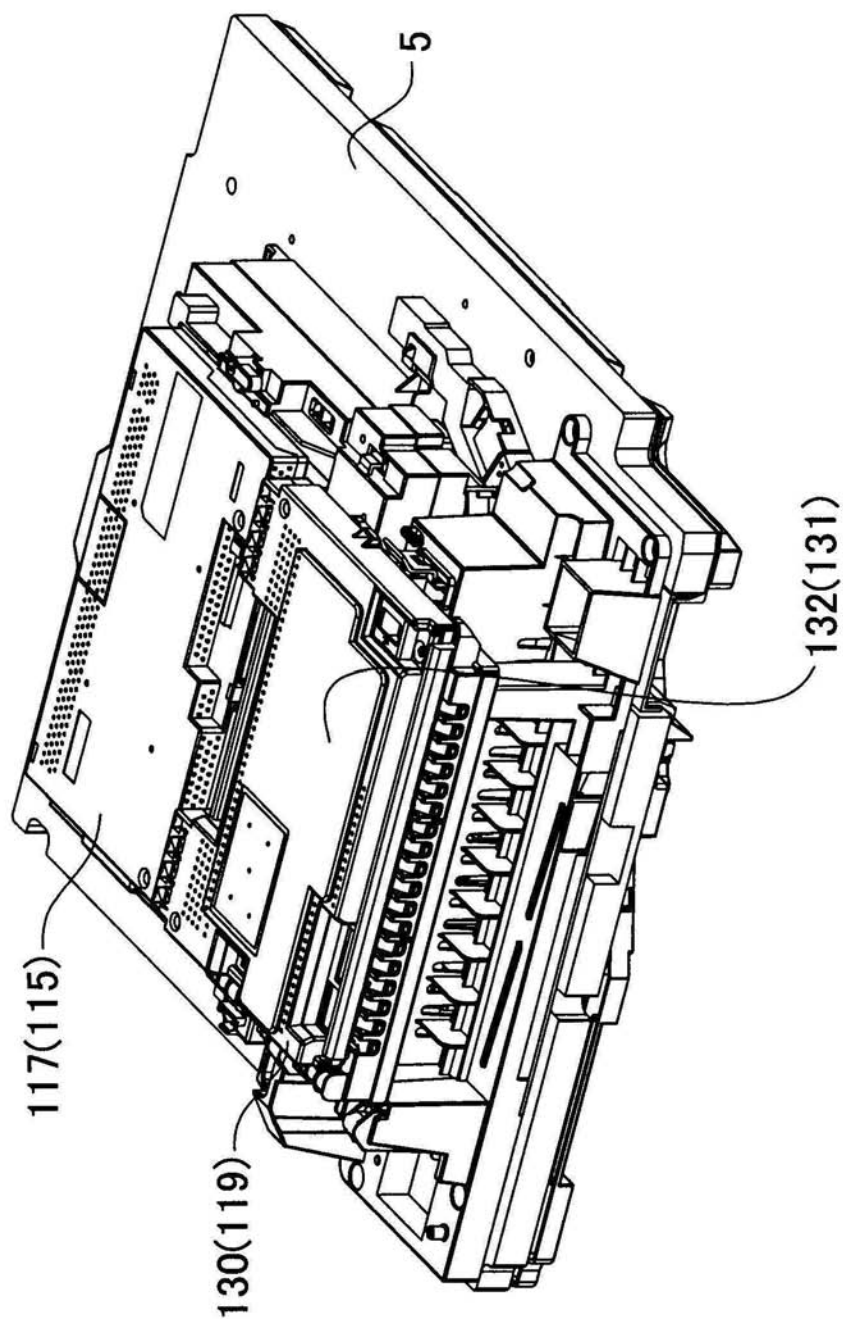
【図 7】



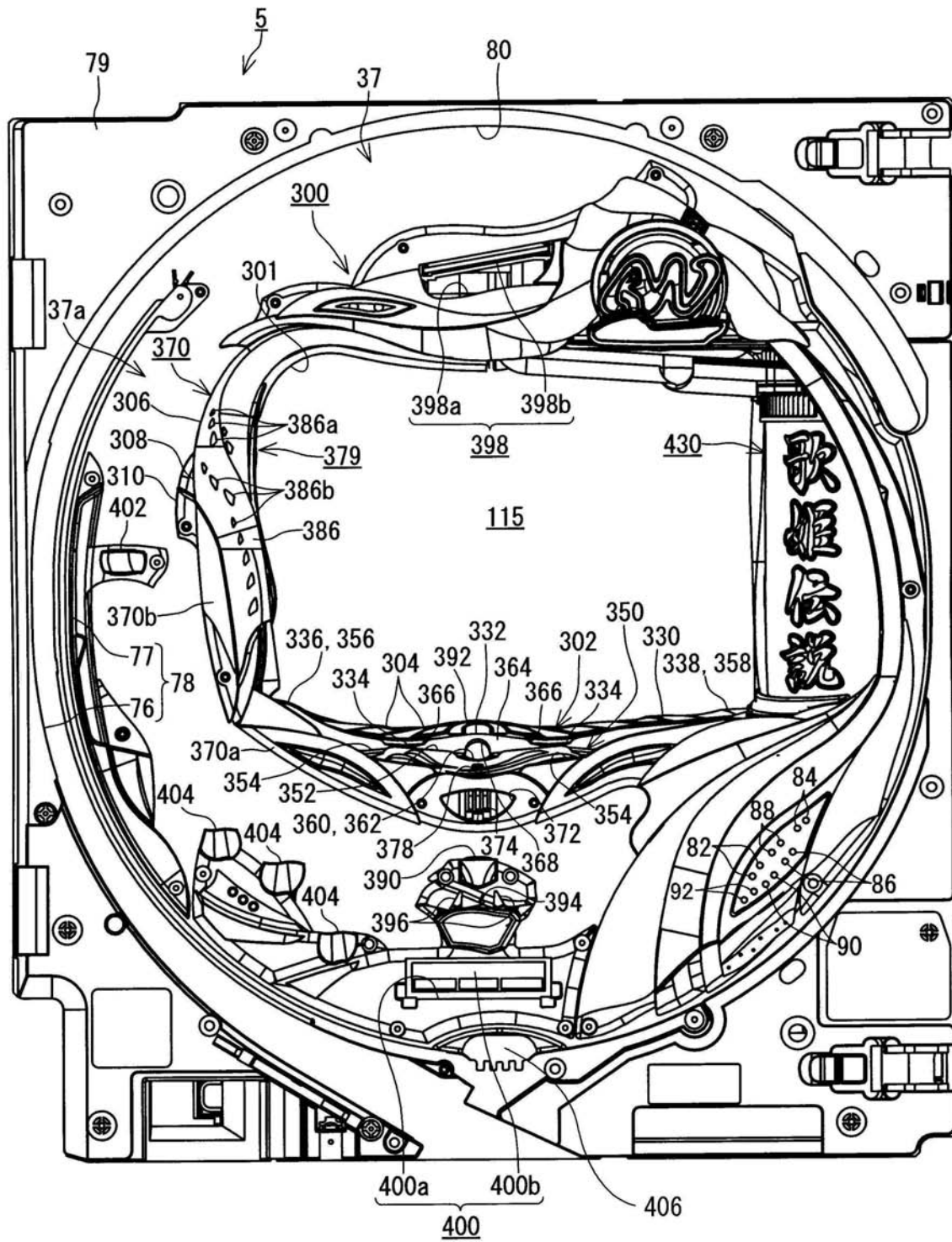
【図 8】



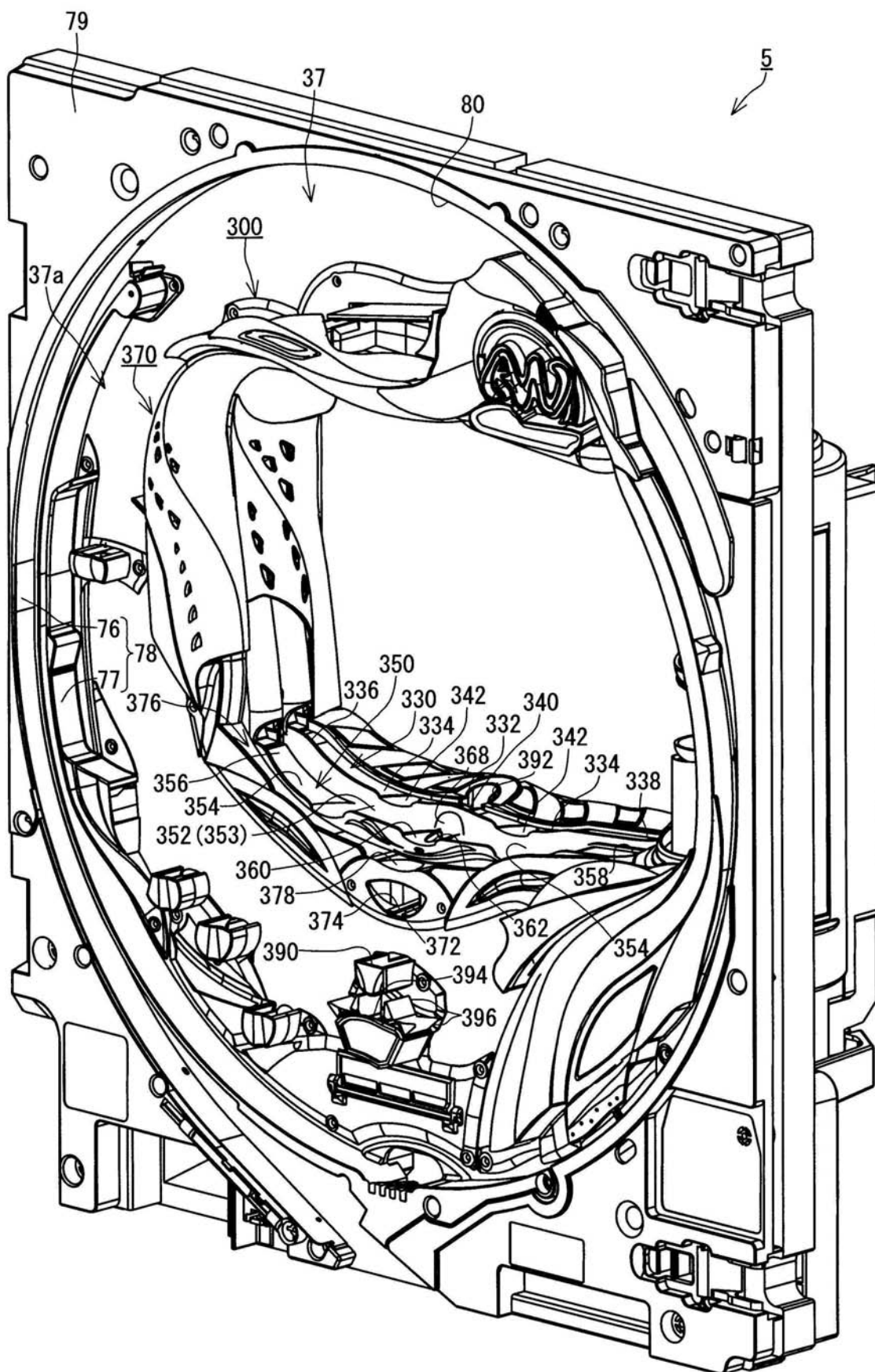
【図 9】



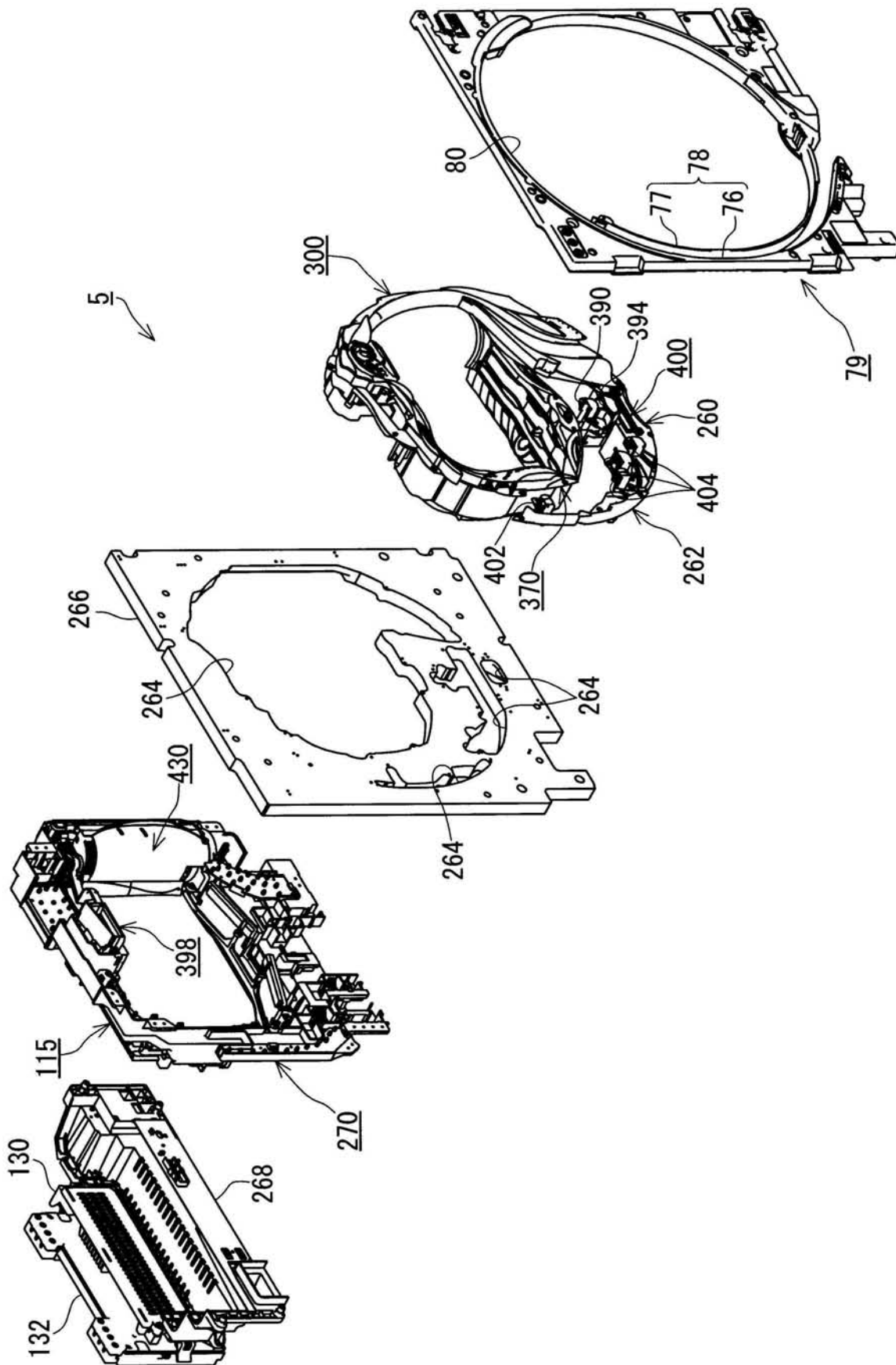
【図 10】



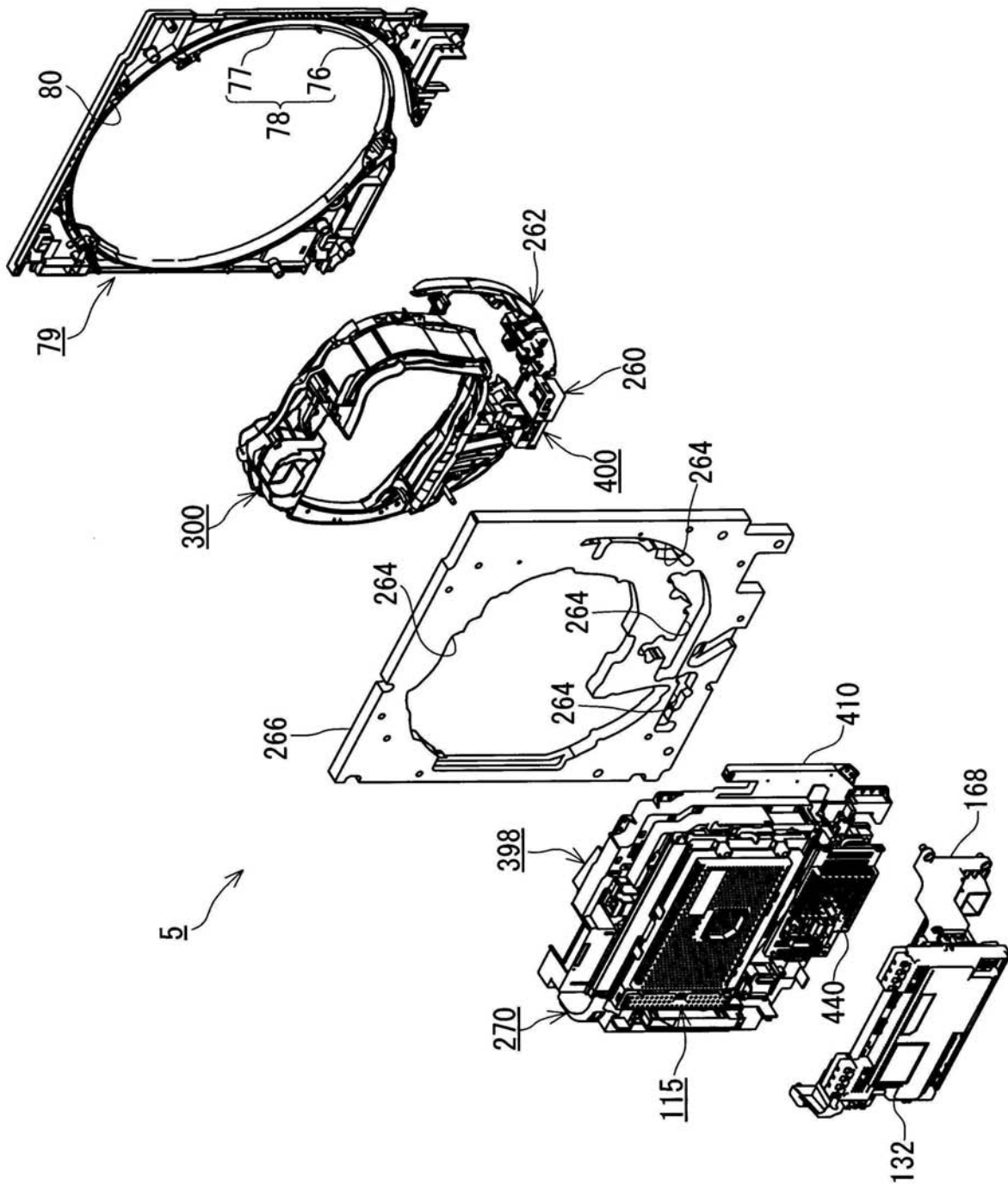
【 図 1 1 】



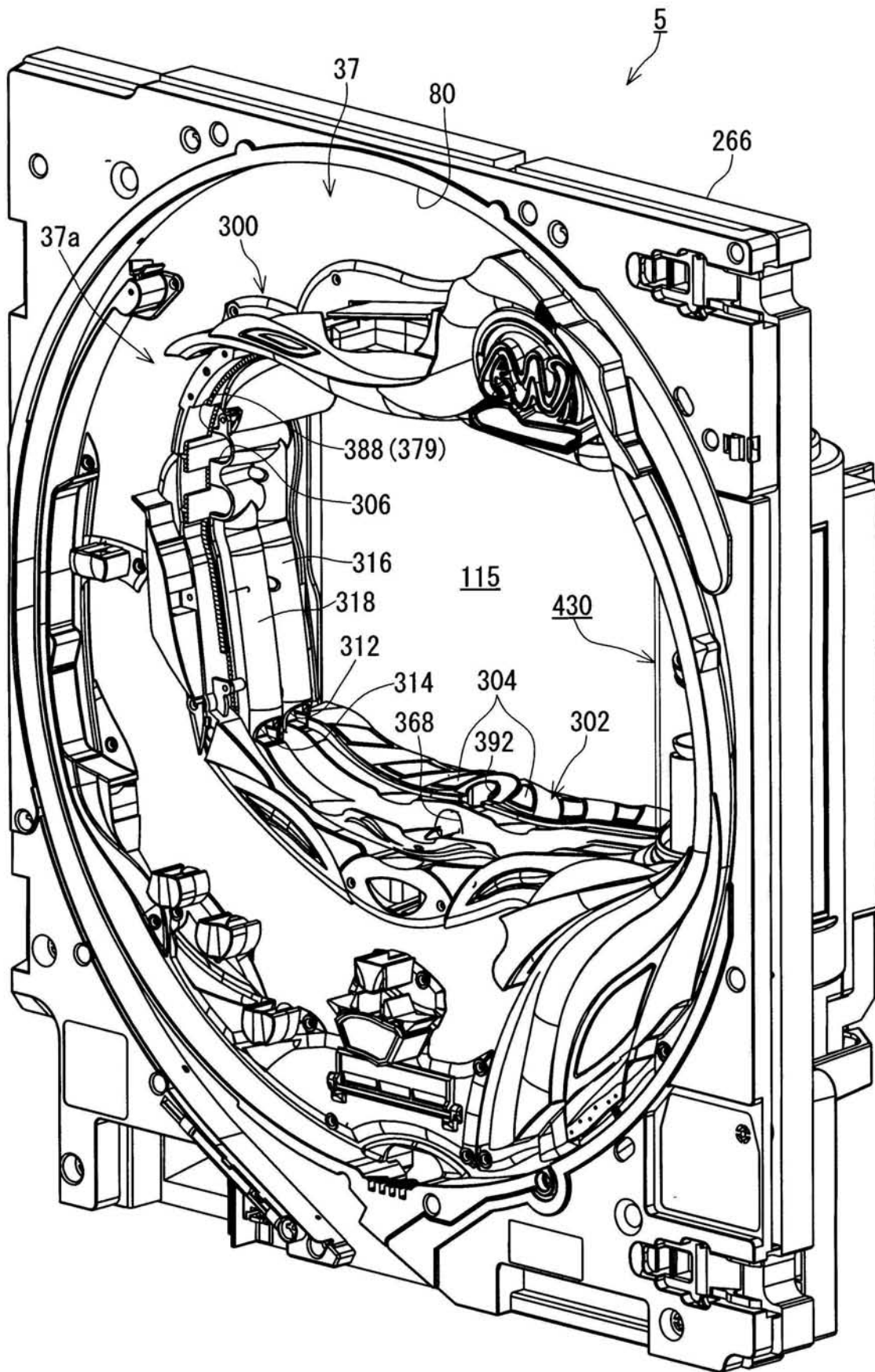
【図 1 2】



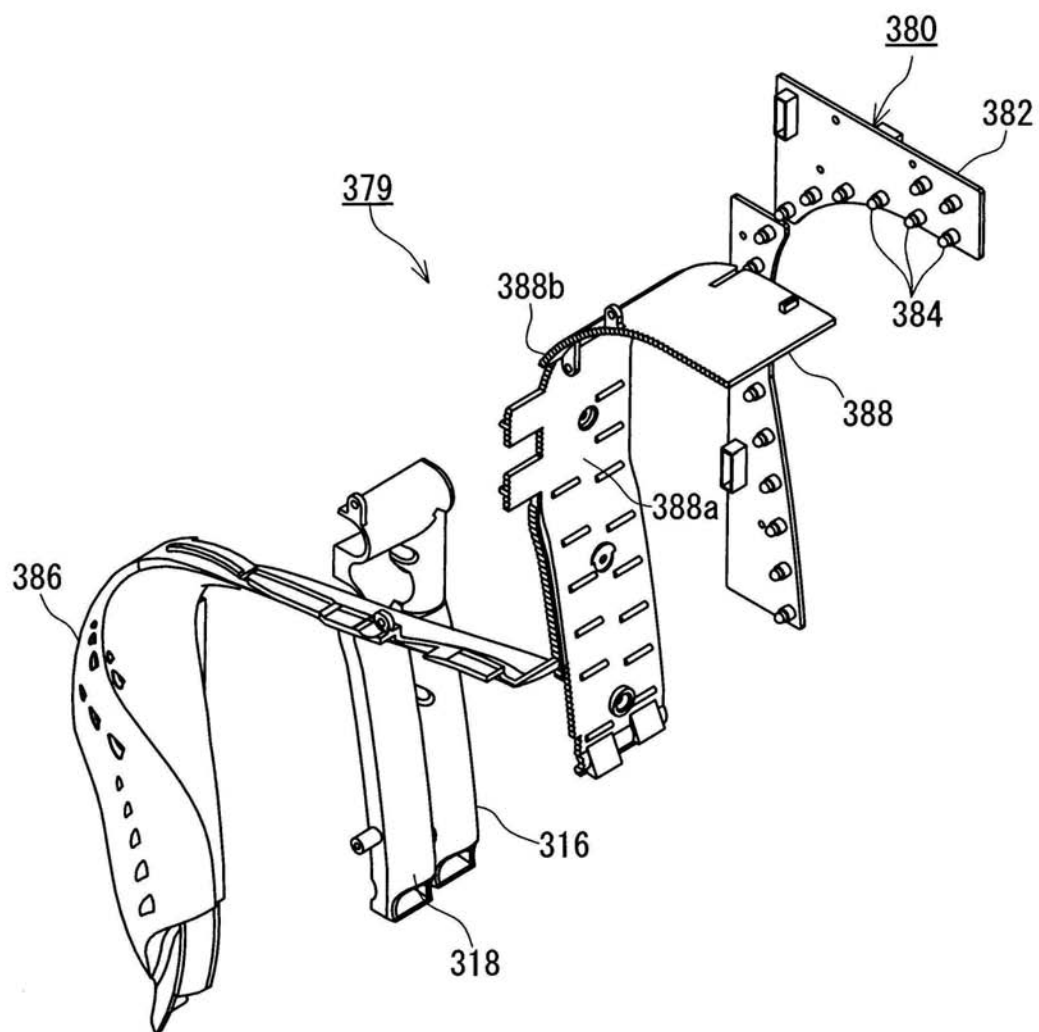
【図 13】



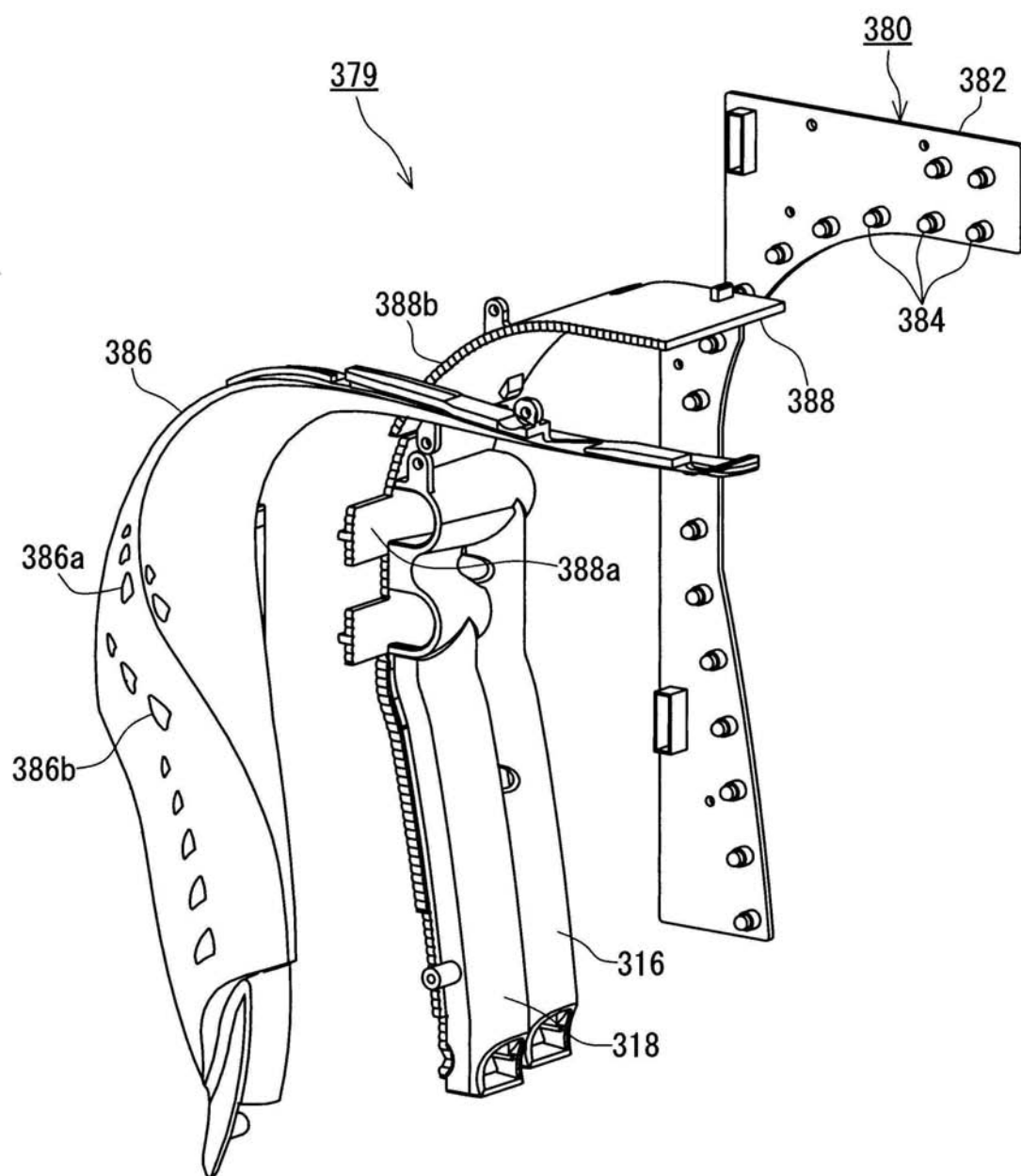
【図 14】



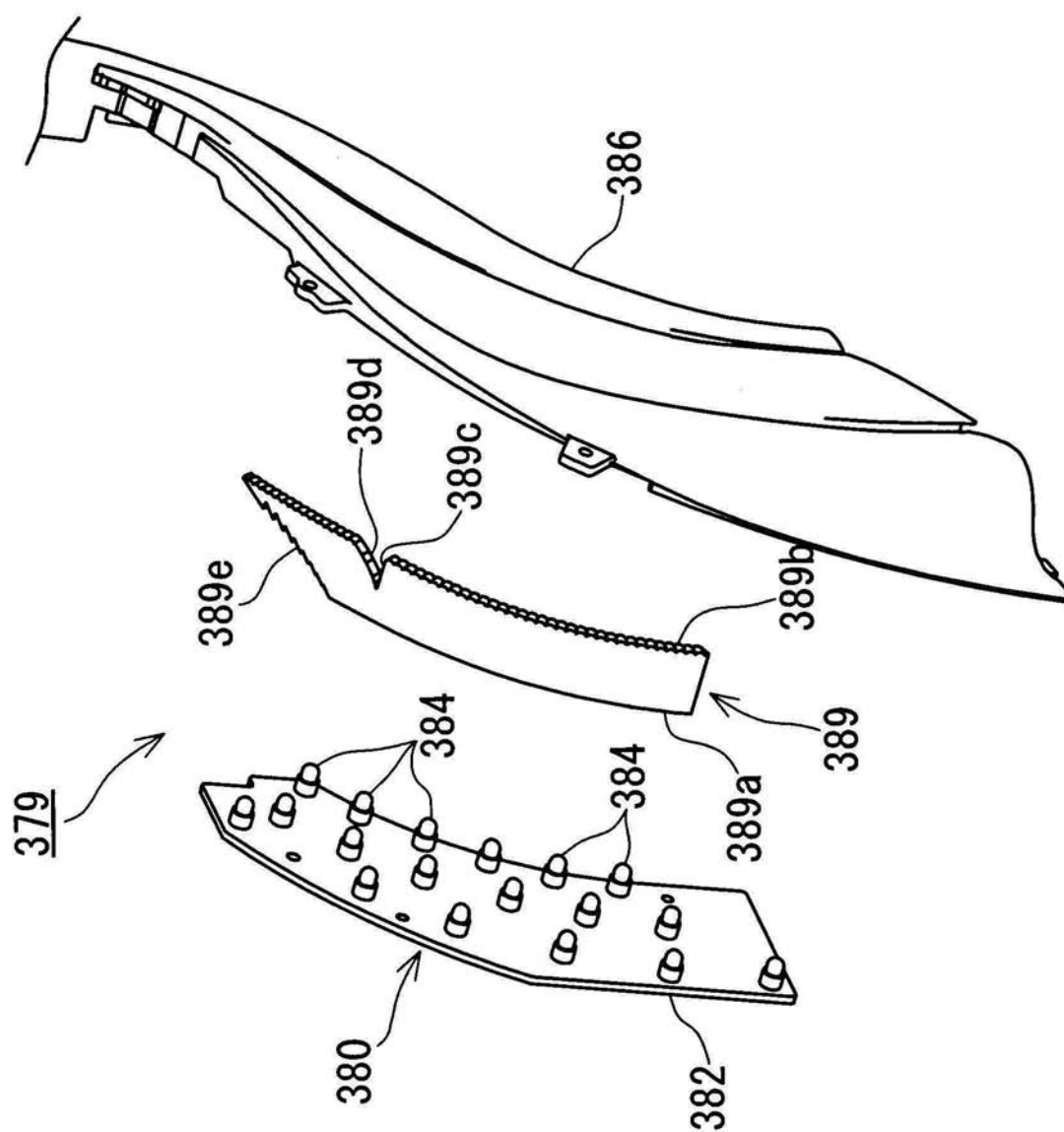
【図 15】



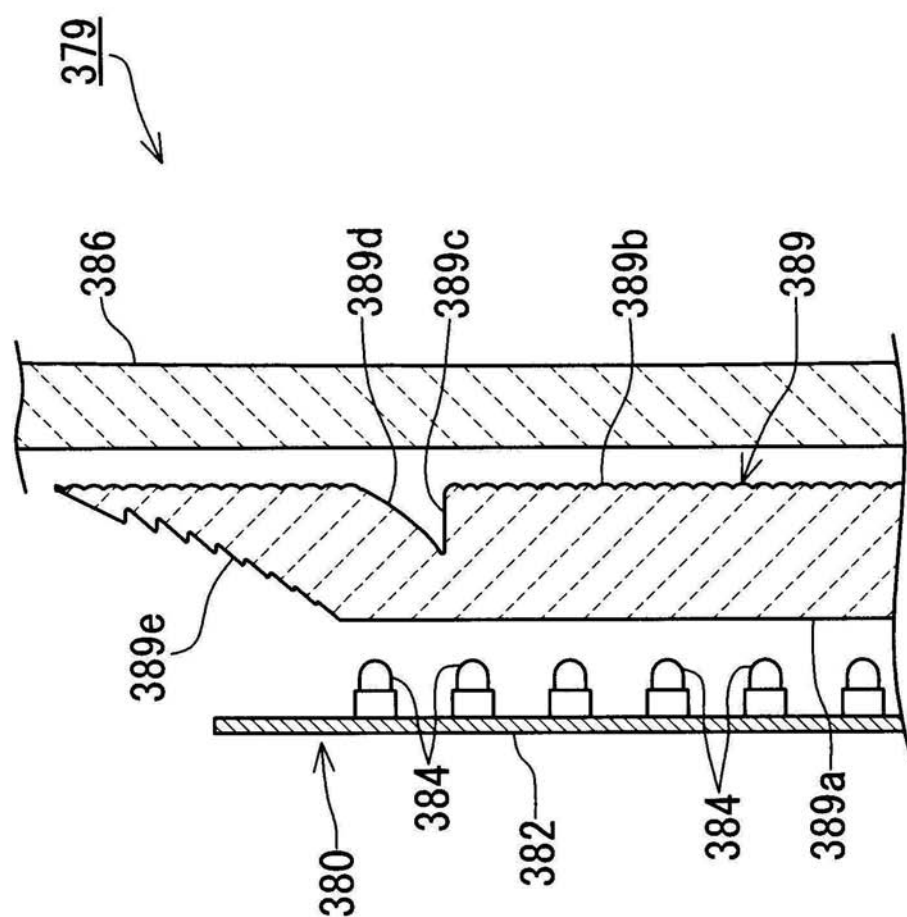
【図 16】



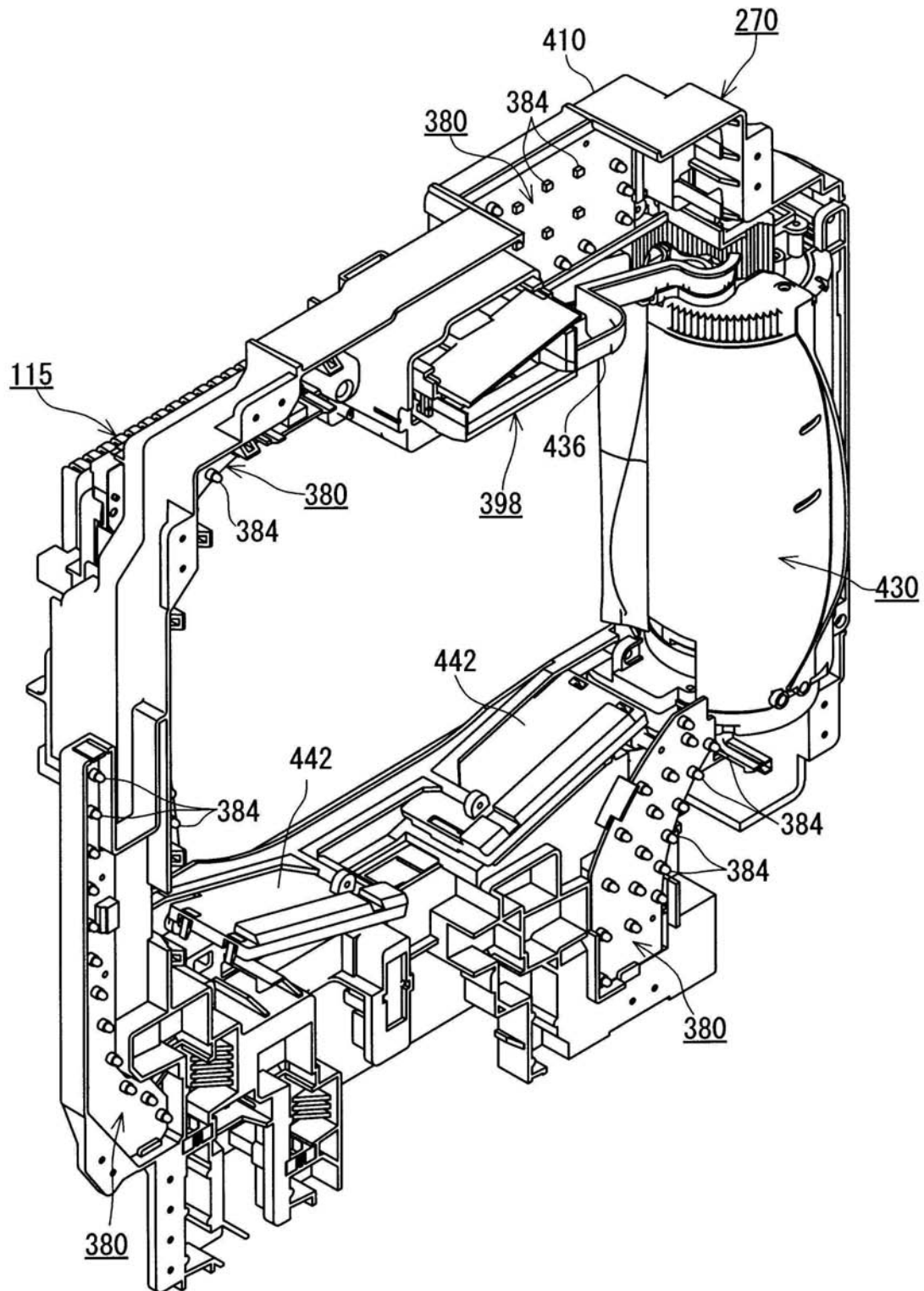
【図 17】



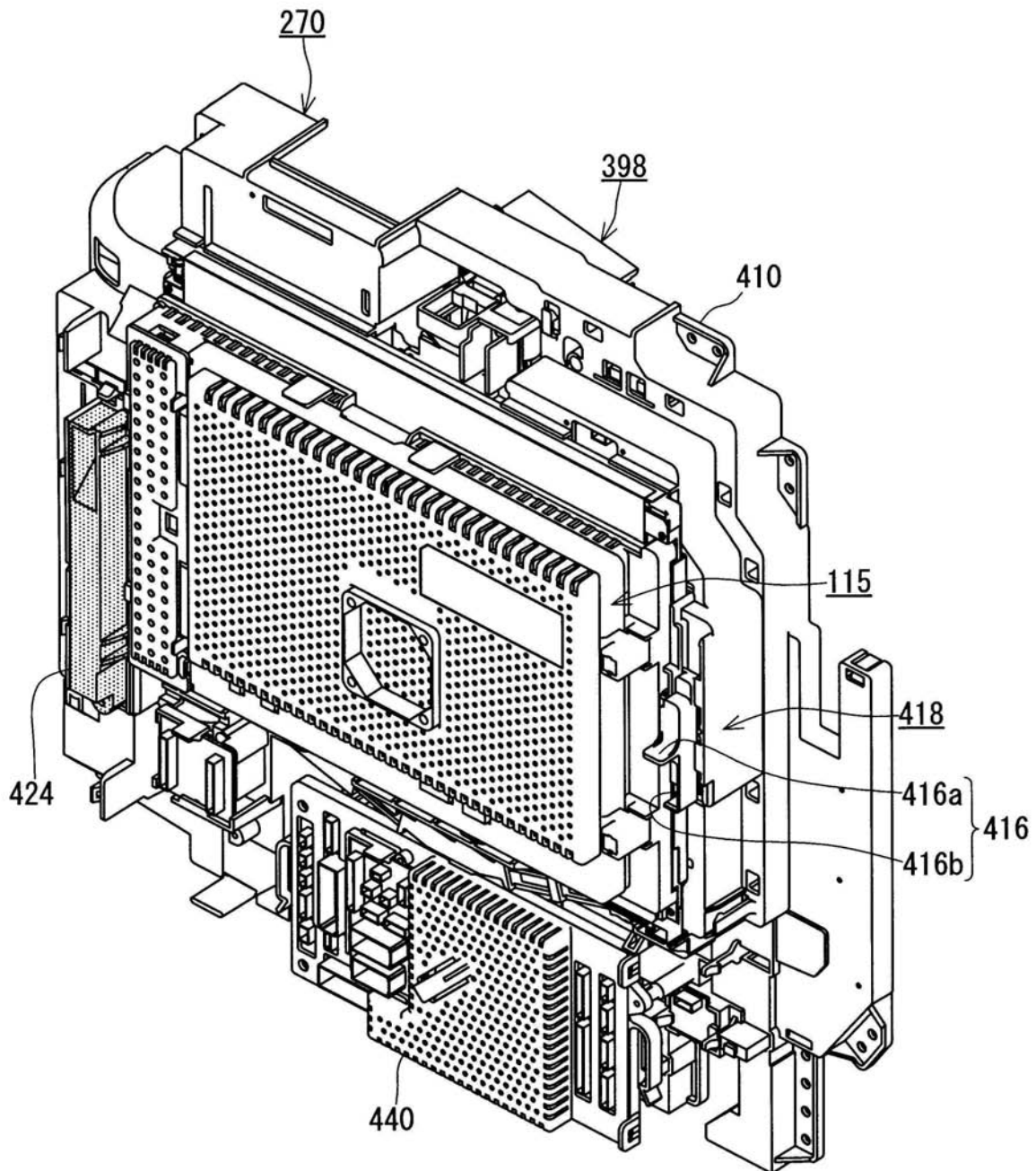
【図 18】



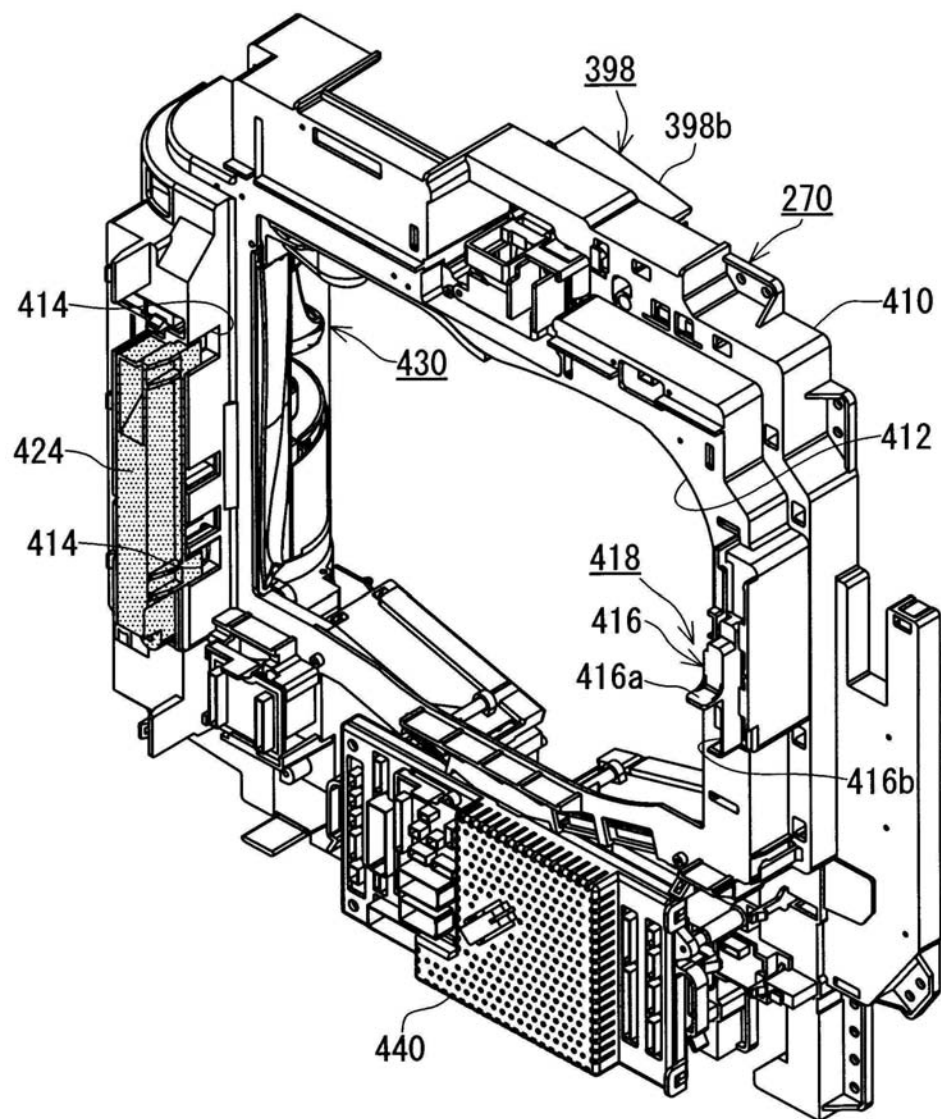
【図 19】



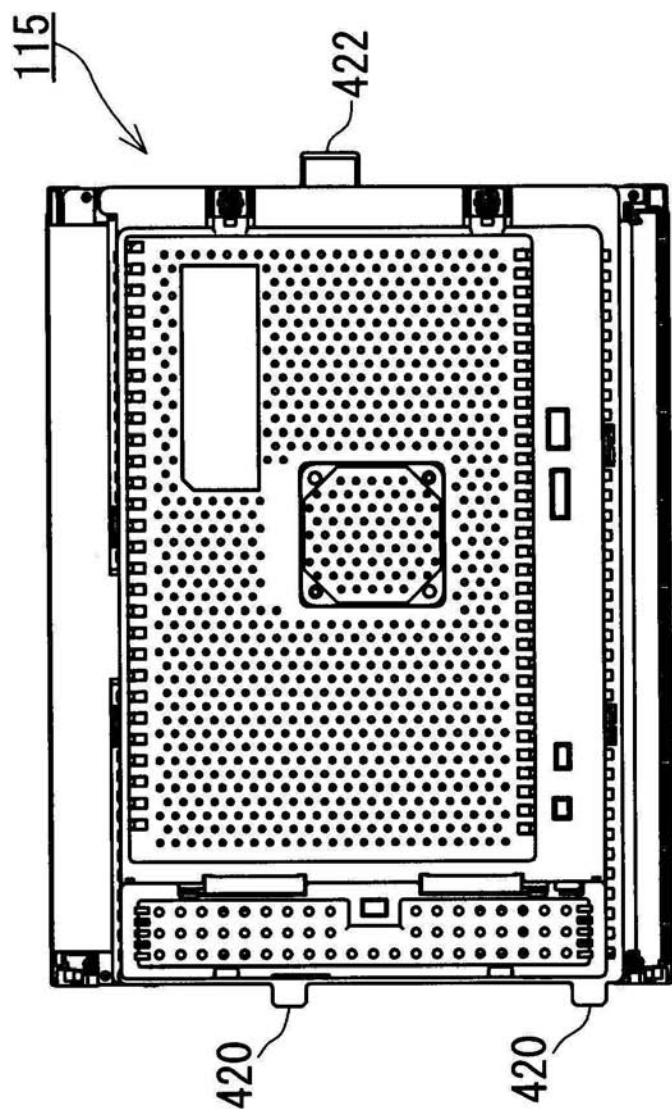
【図 20】



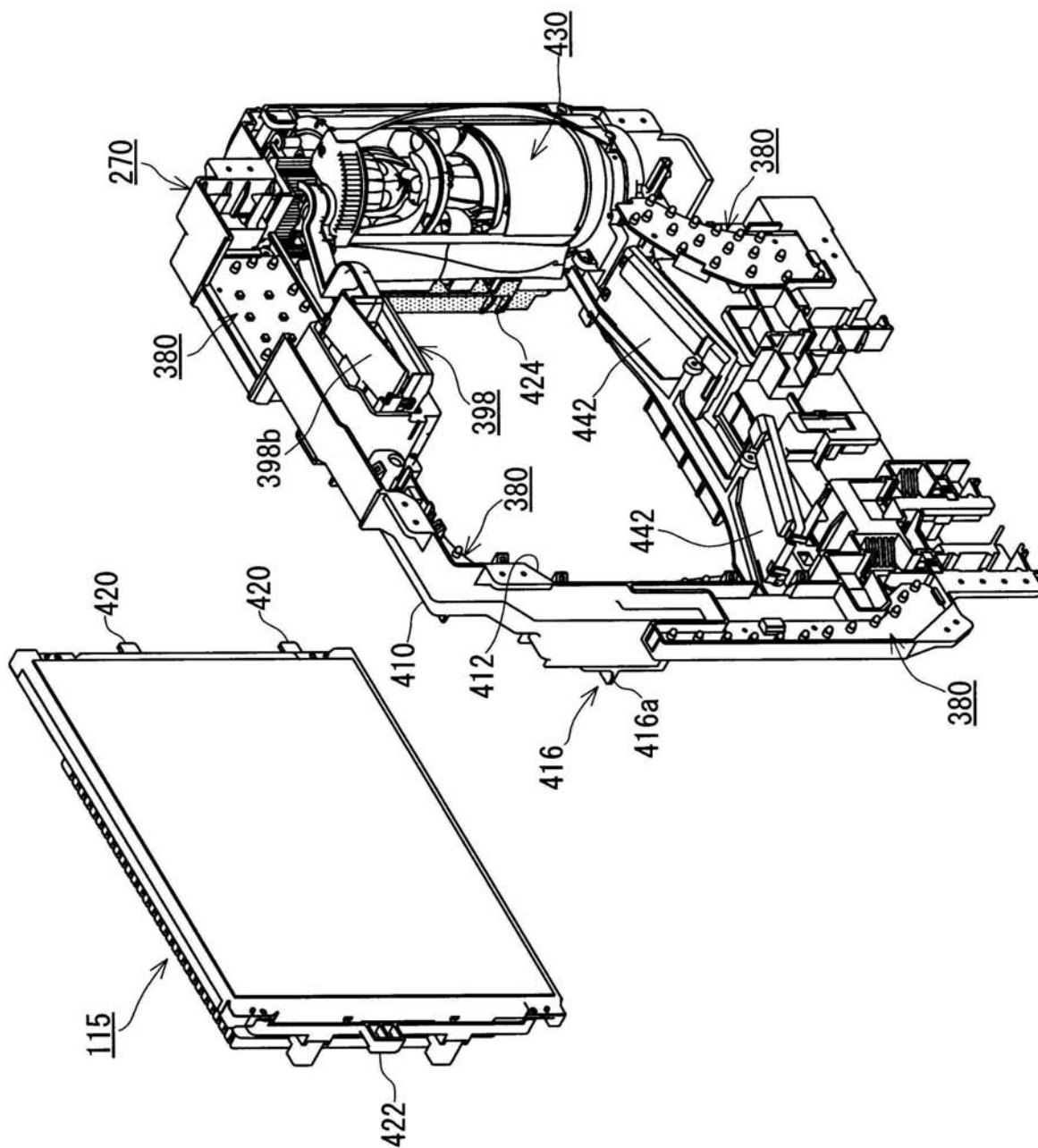
【図 21】



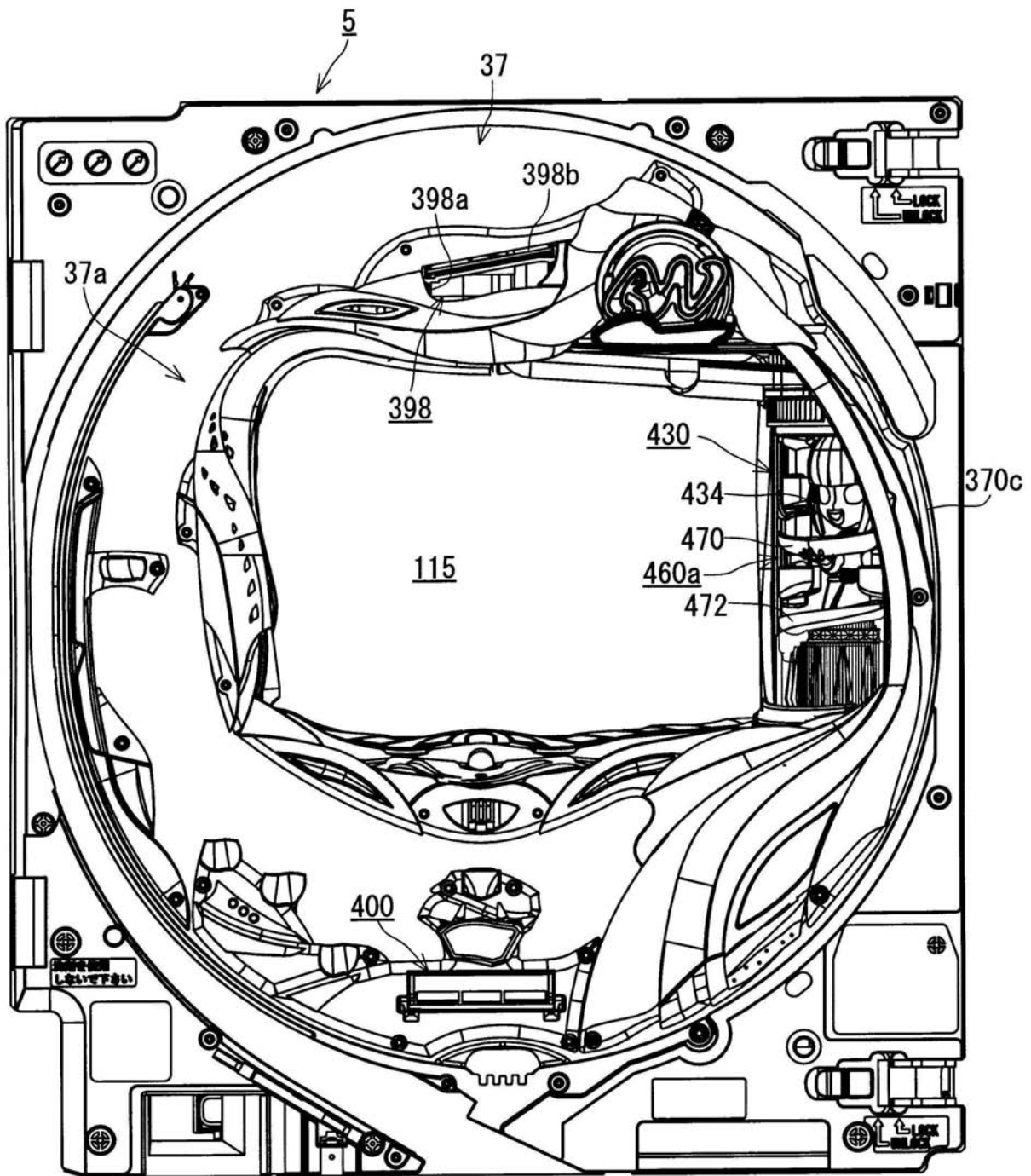
【図 22】



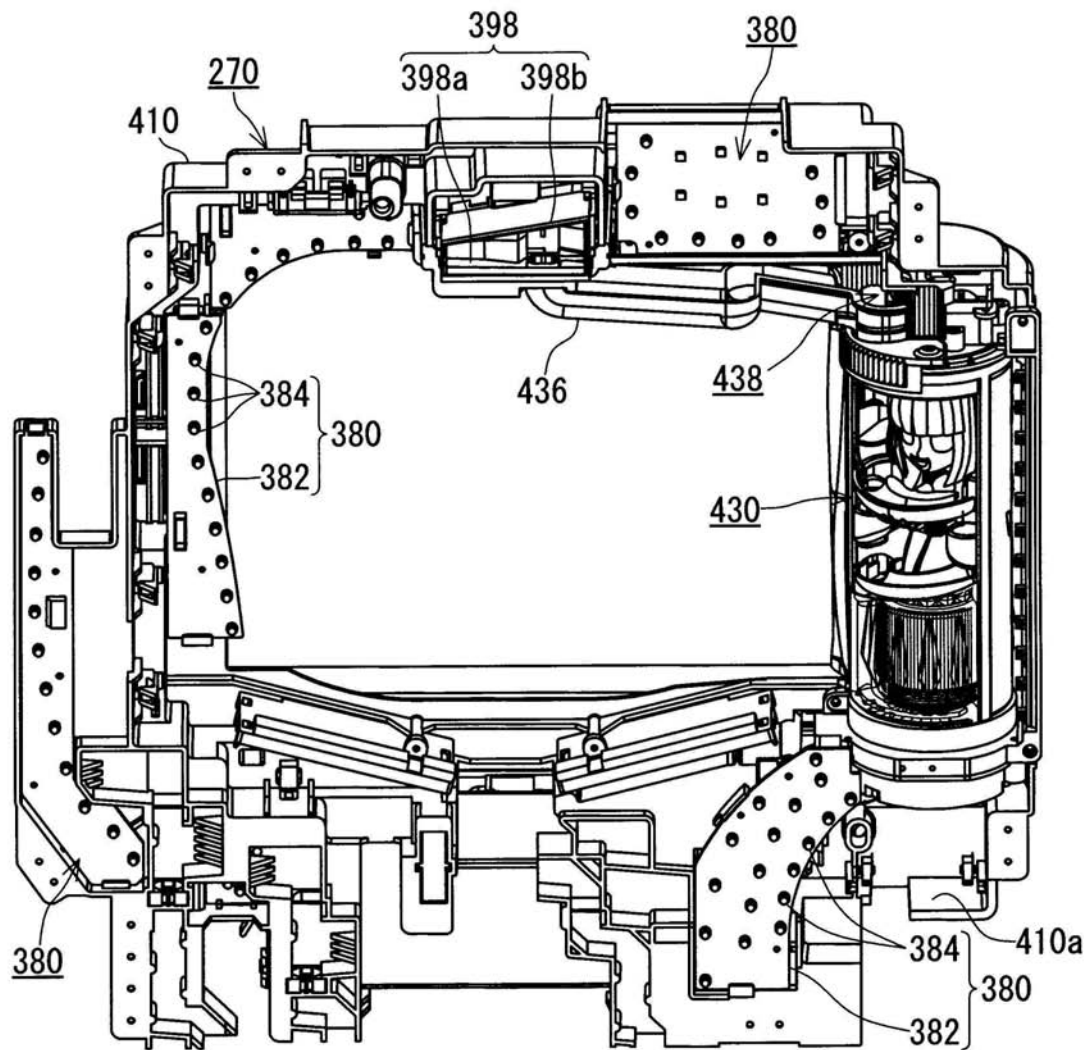
【図 23】



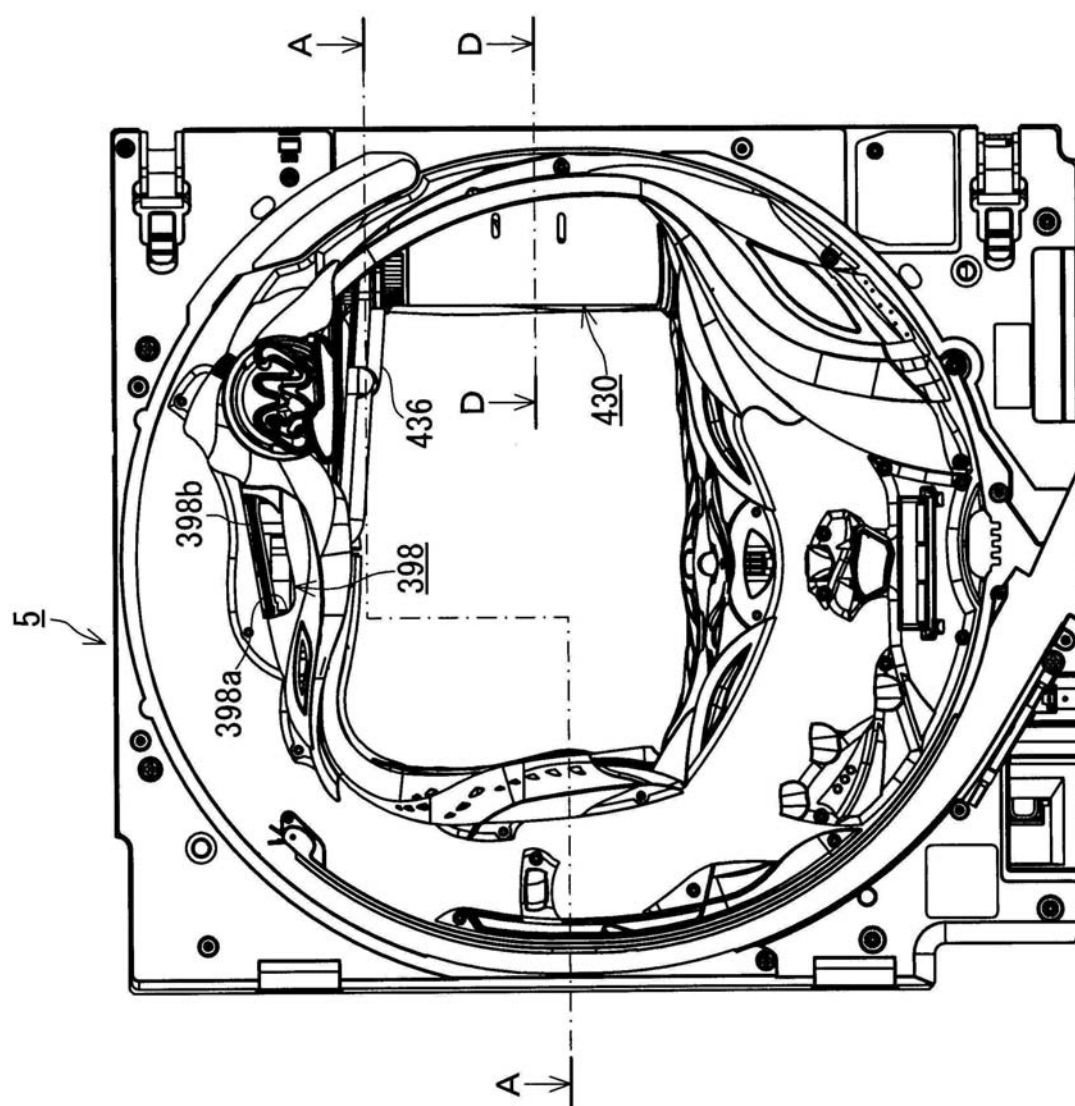
【図 24】



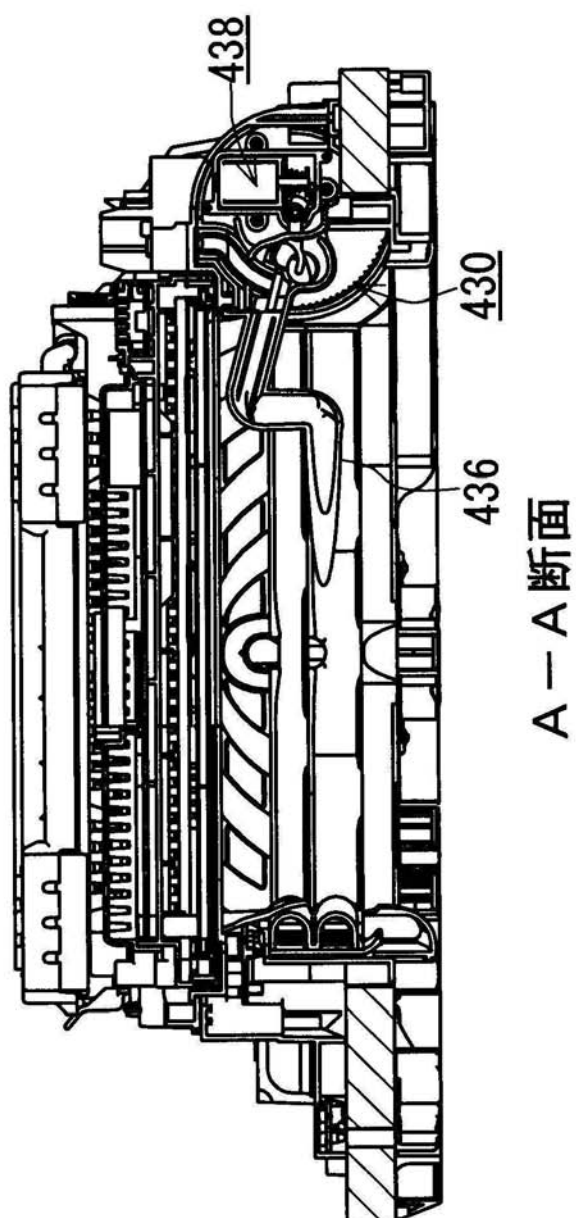
【図 25】



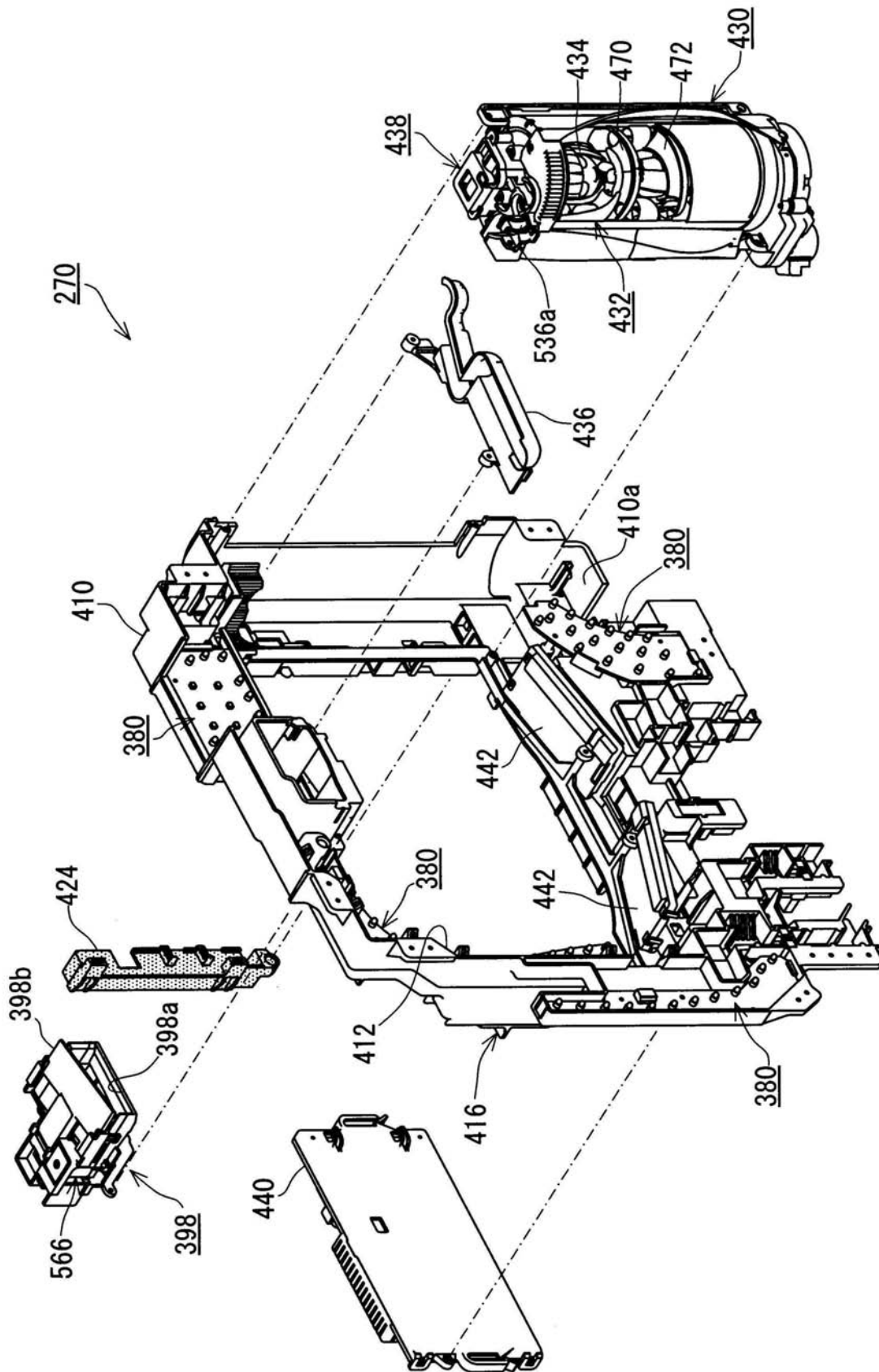
【図 26】



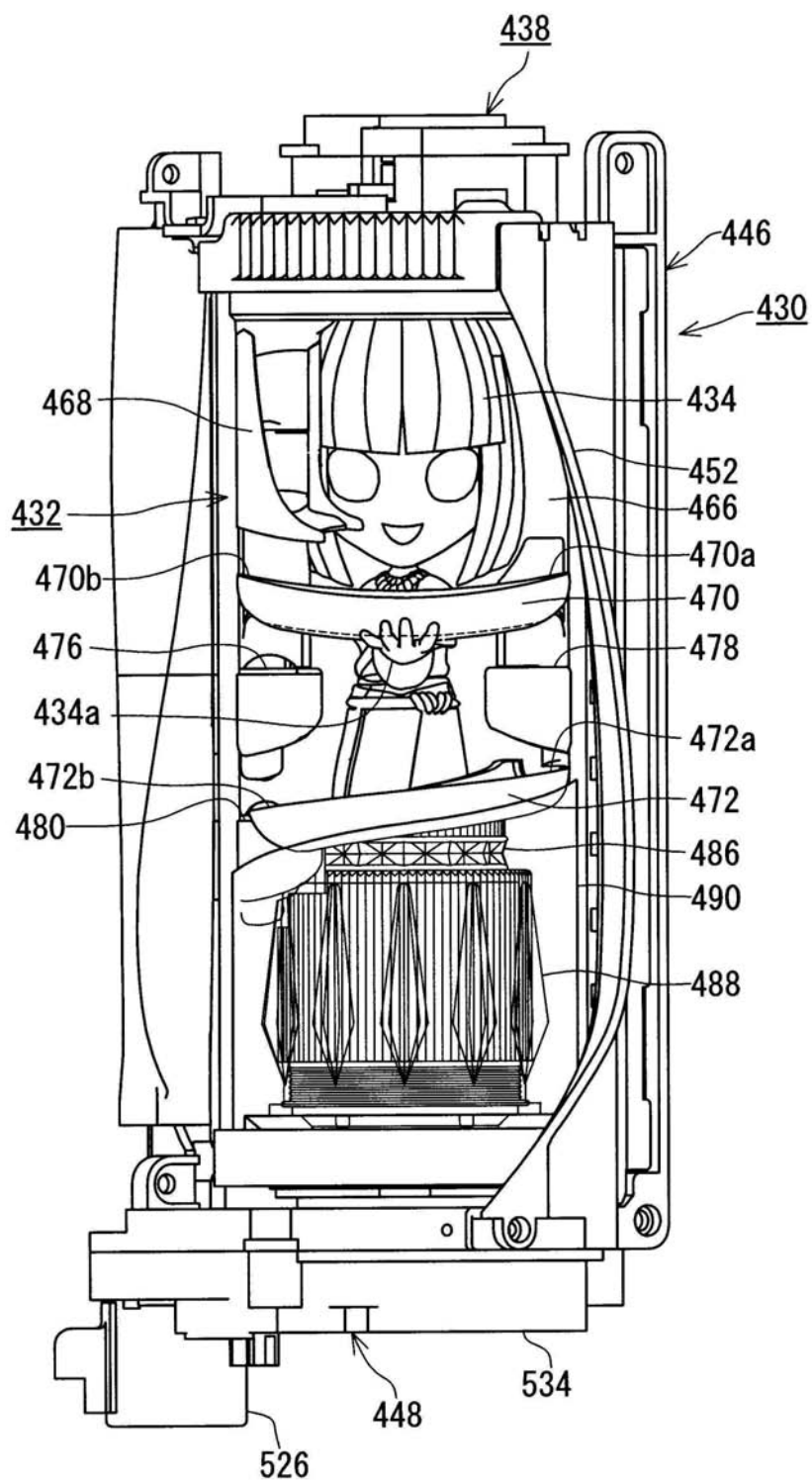
【図 27】



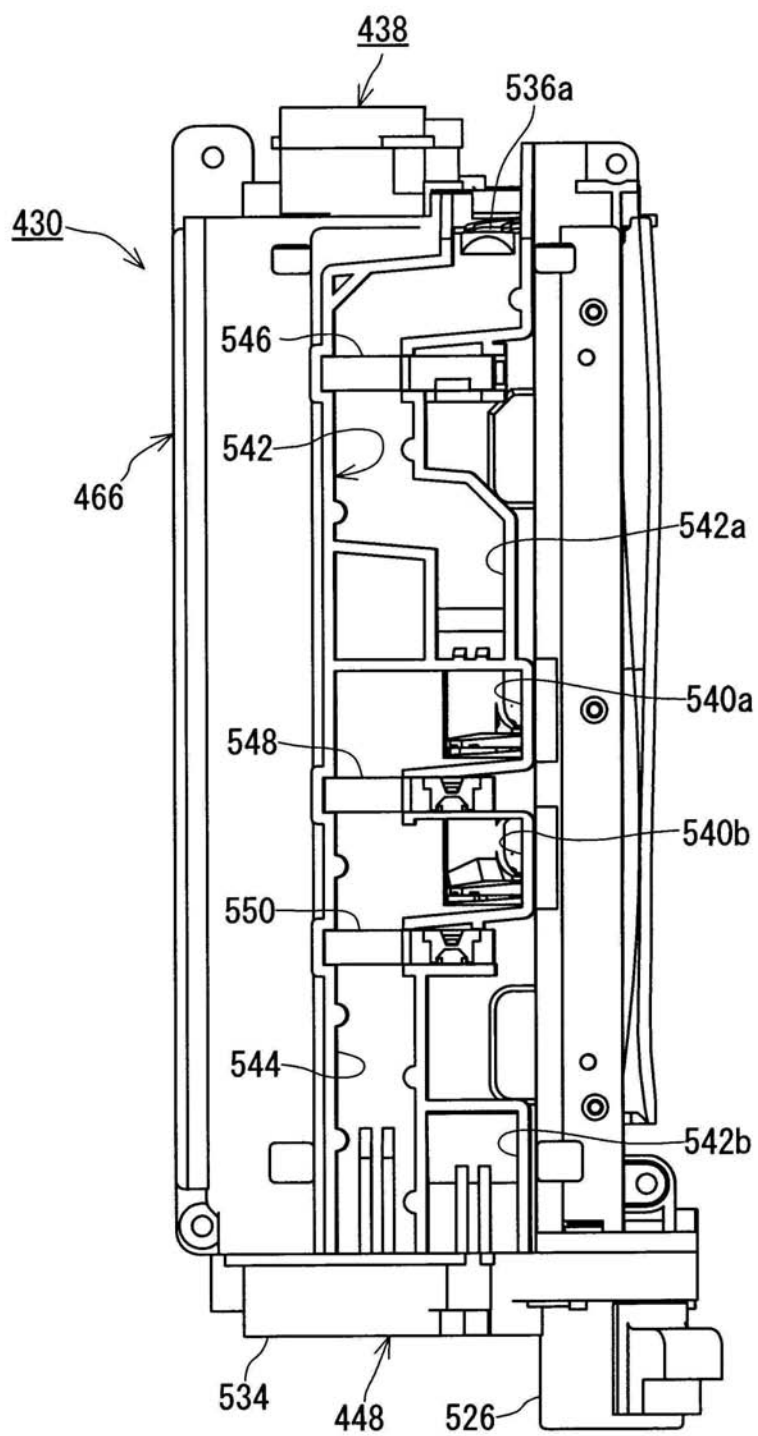
【図 28】



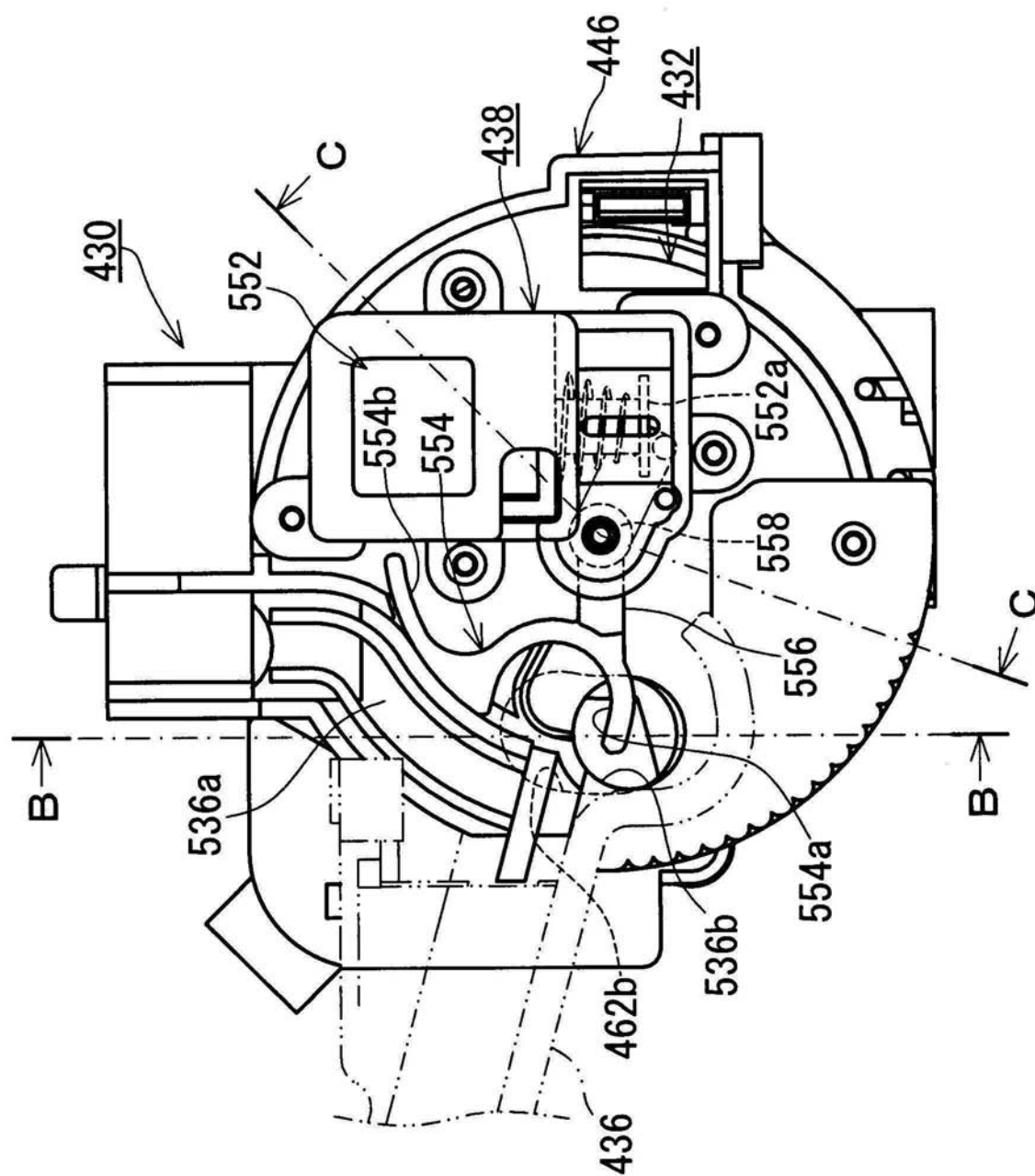
【图 29】



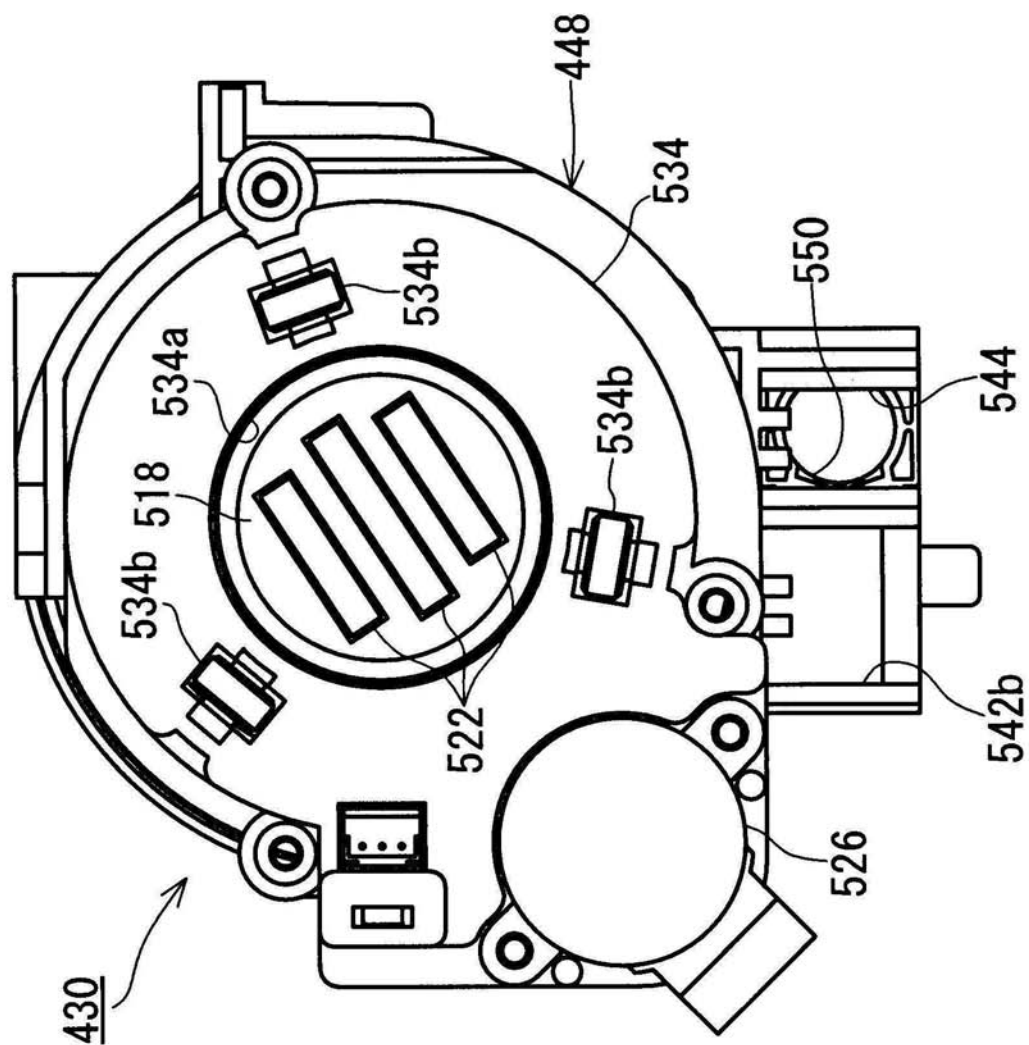
【図 30】



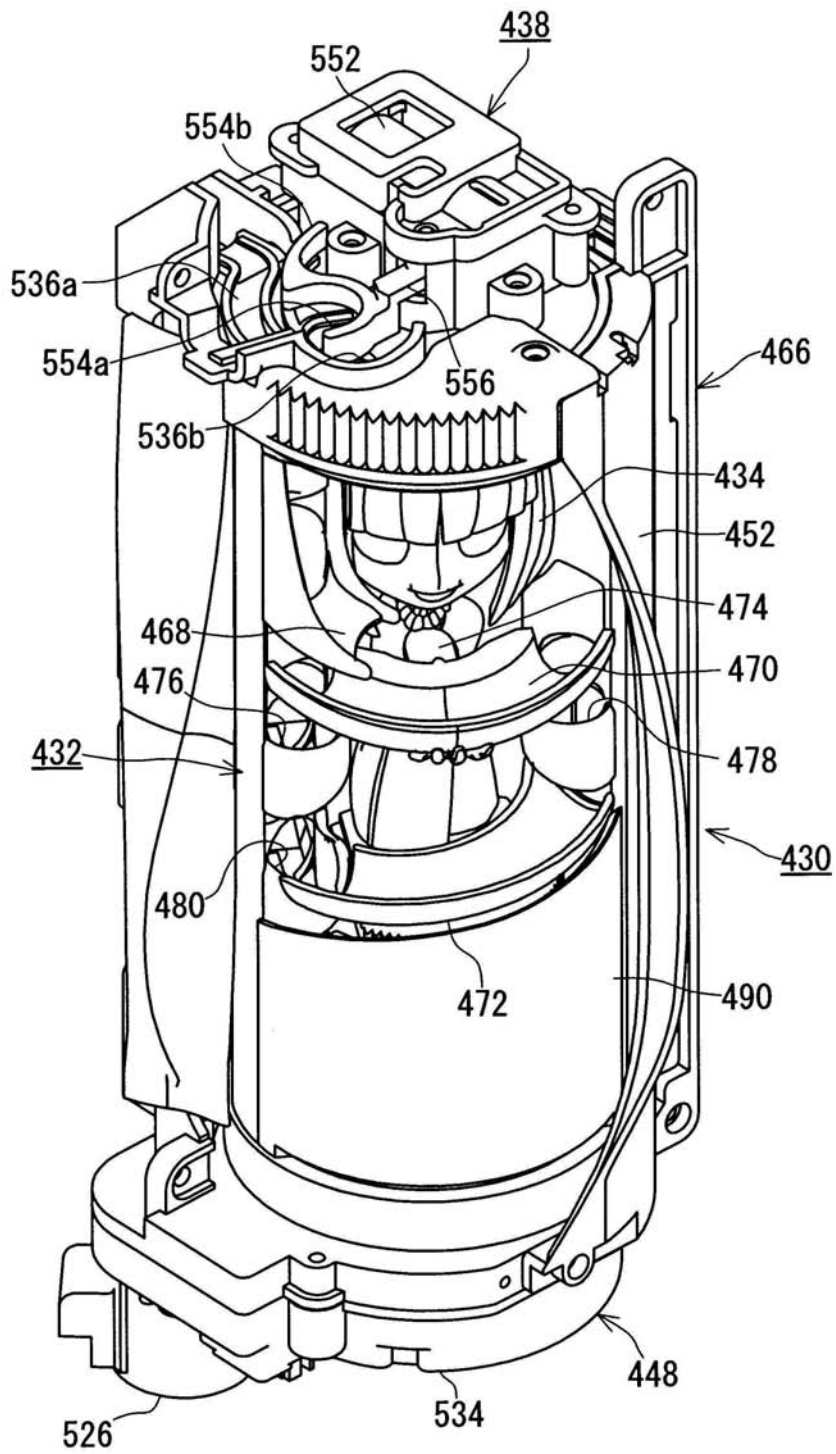
【図 3 1】



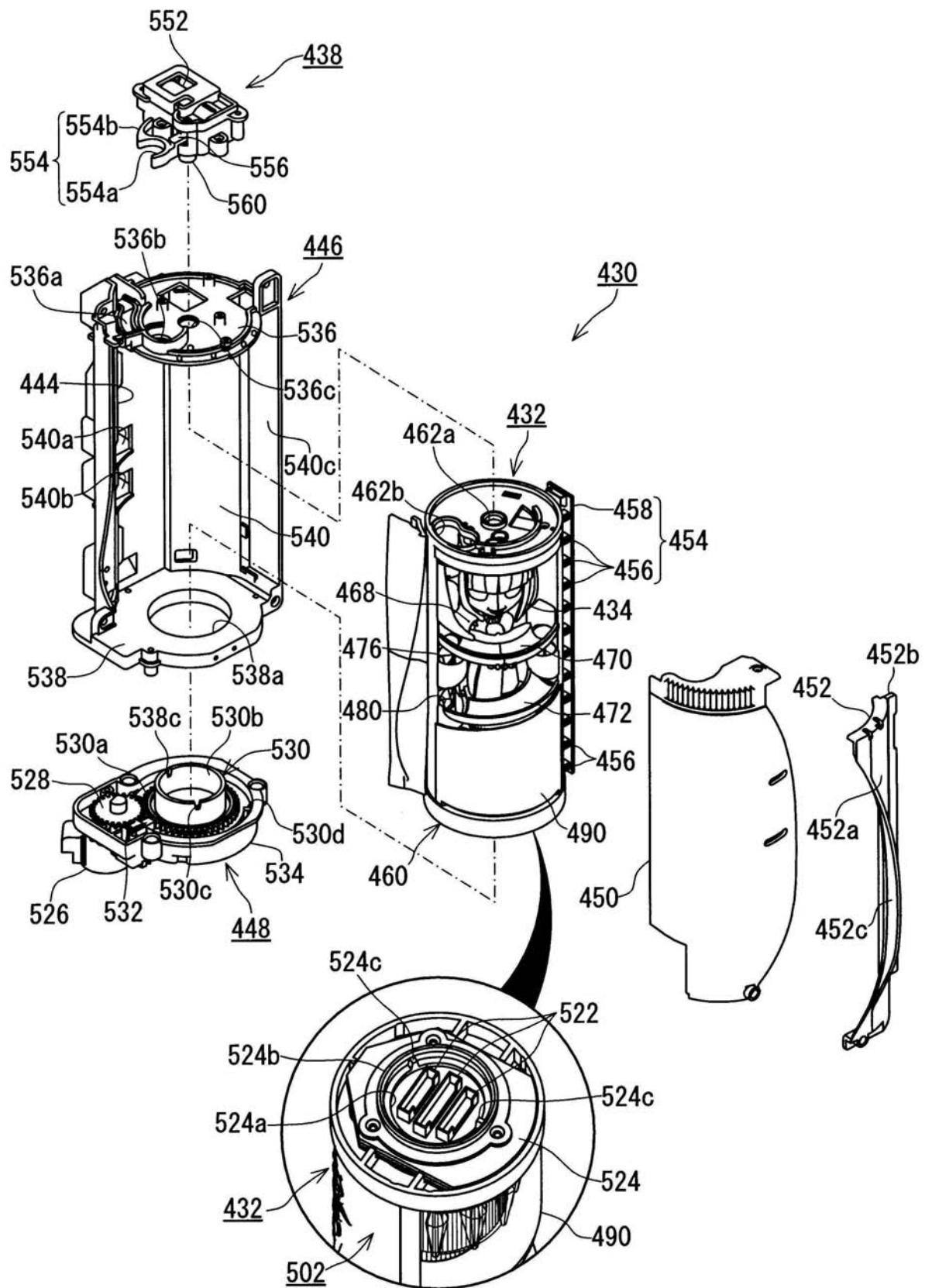
【図 3 2】



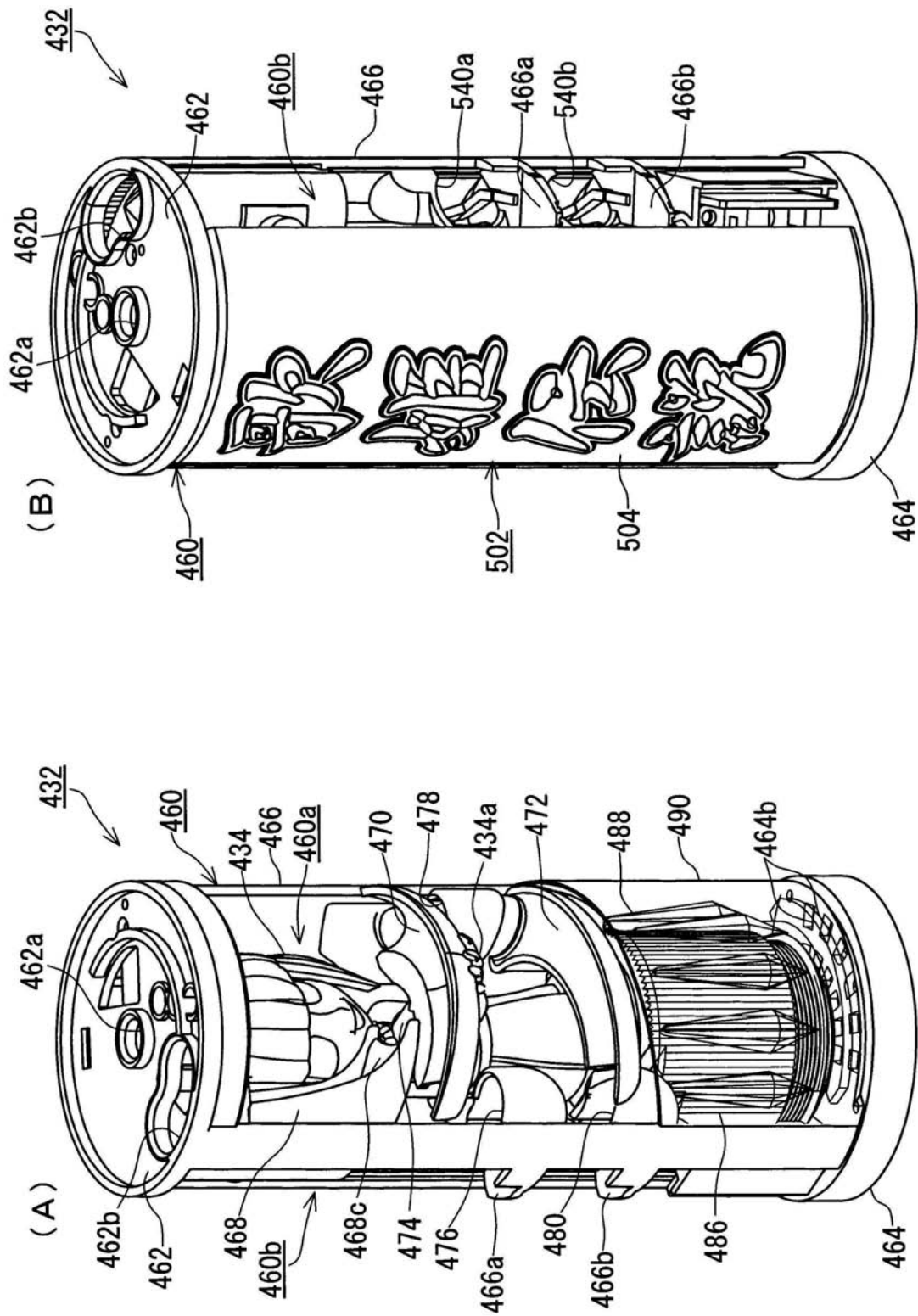
【図 33】



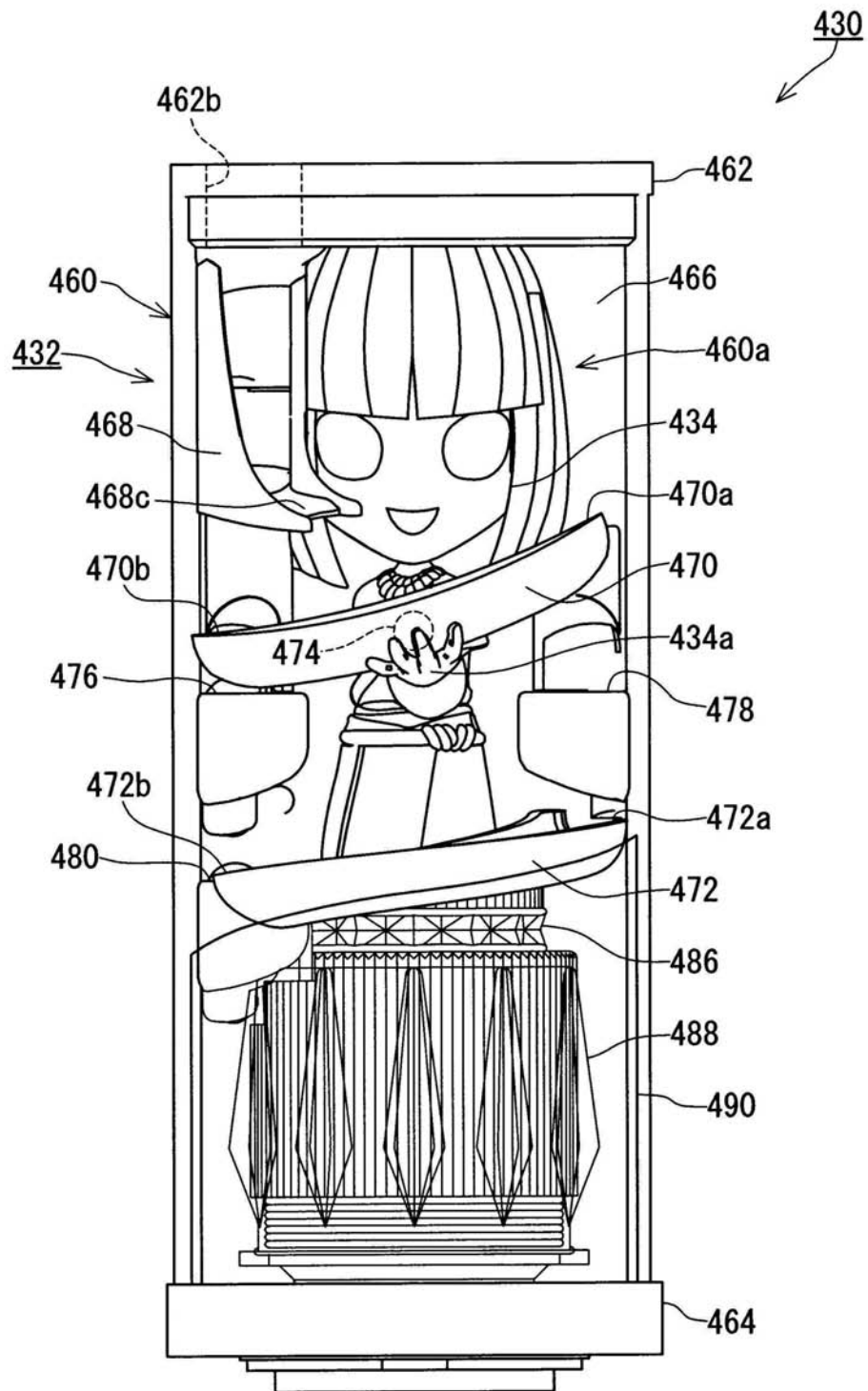
【図 3 4】



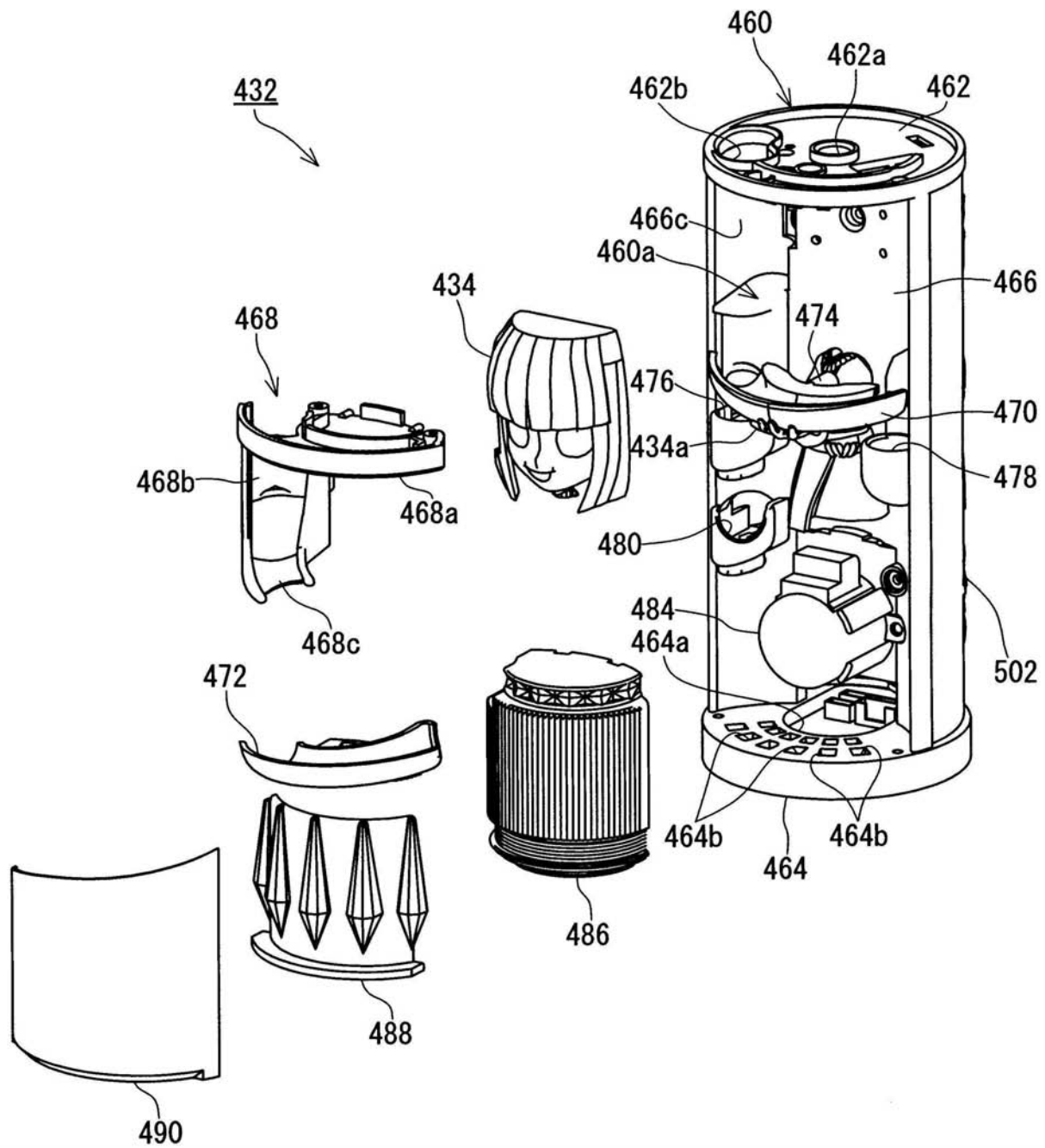
【図 35】



【図 36】



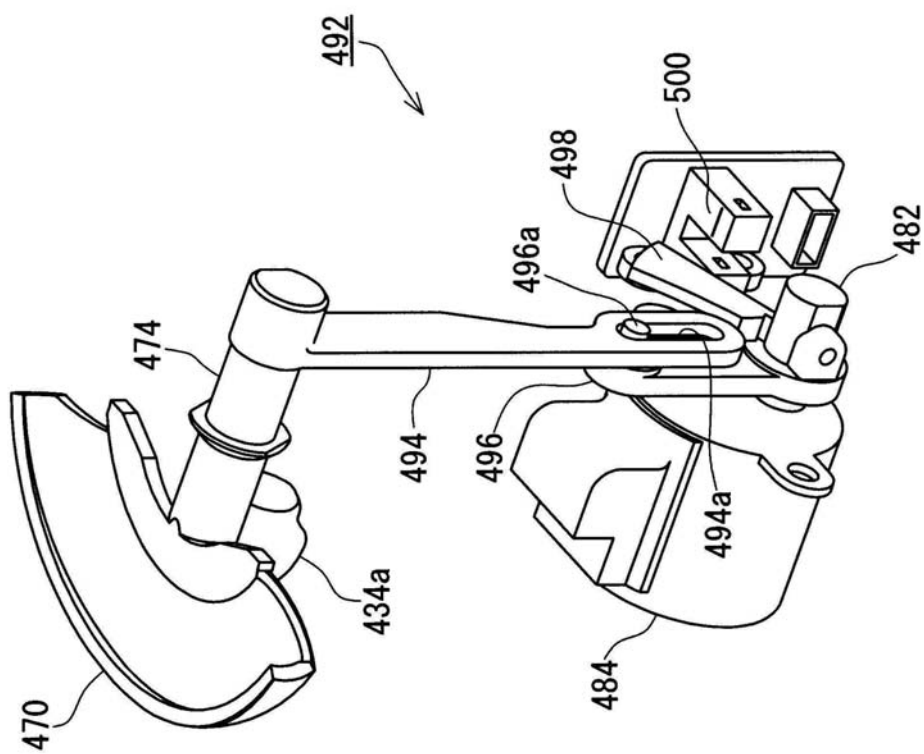
【図 37】



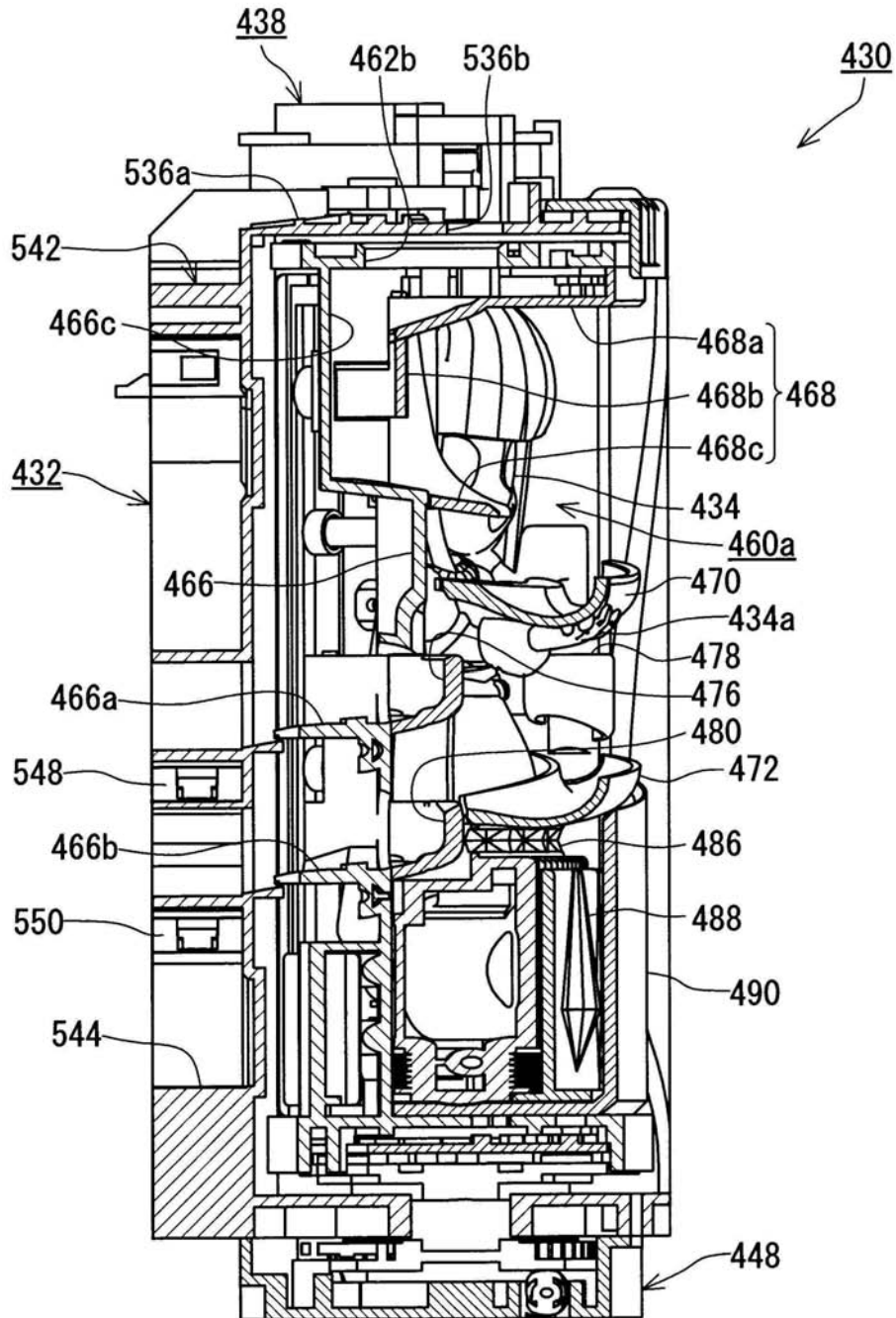
This diagram shows an exploded perspective view of a musical instrument assembly, likely a portable electronic organ or synthesizer. The main components are labeled as follows:

- 432**: Points to the overall assembly.
- 502**: Points to the front panel or cover.
- 504**: Points to the top edge of the front panel.
- 506**: Points to the main body of the front panel.
- 506a**, **506c**, **506d**: Point to specific sections or features of the front panel.
- 510**: Points to the internal components or circuitry.
- 512**: Points to the top edge of the internal components.
- 508**: Points to a specific component or feature on the internal assembly.
- 460**: Points to the top of the main body.
- 262a**, **262b**: Point to specific components on the top of the main body.
- 460b**: Points to a component on the top of the main body.
- 466**: Points to the internal components or circuitry.
- 474**: Points to a specific component or feature on the internal assembly.
- 476**: Points to a specific component or feature on the internal assembly.
- 466a**, **480**, **494a**, **466b**, **498**, **500**: Point to various internal components or features.
- 494**, **492**, **496a**, **496**, **464a**: Point to various internal components or features.
- 482**: Points to a specific component or feature on the internal assembly.
- 464**: Points to the bottom of the main body.

【図 39】

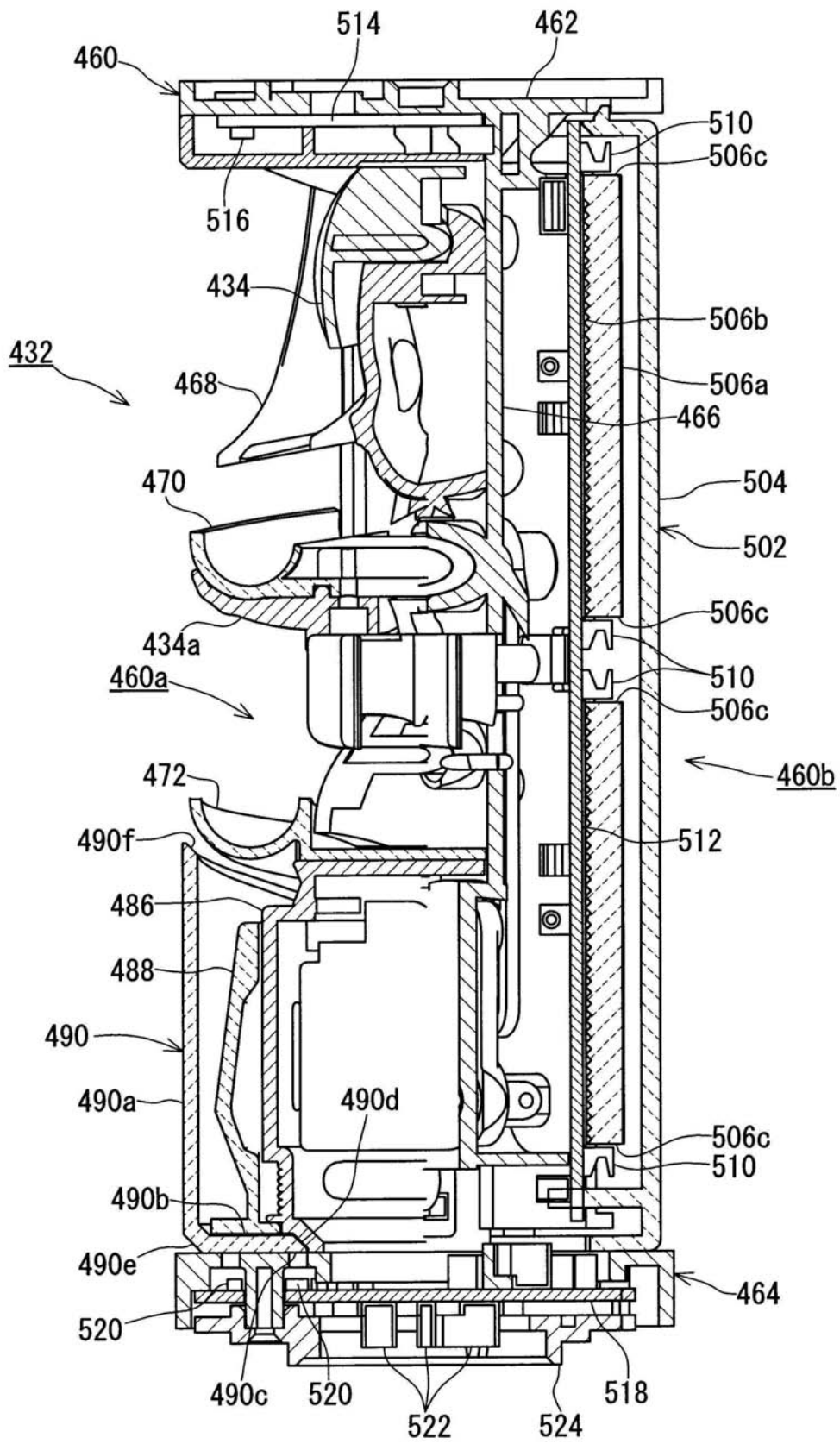


【図 40】

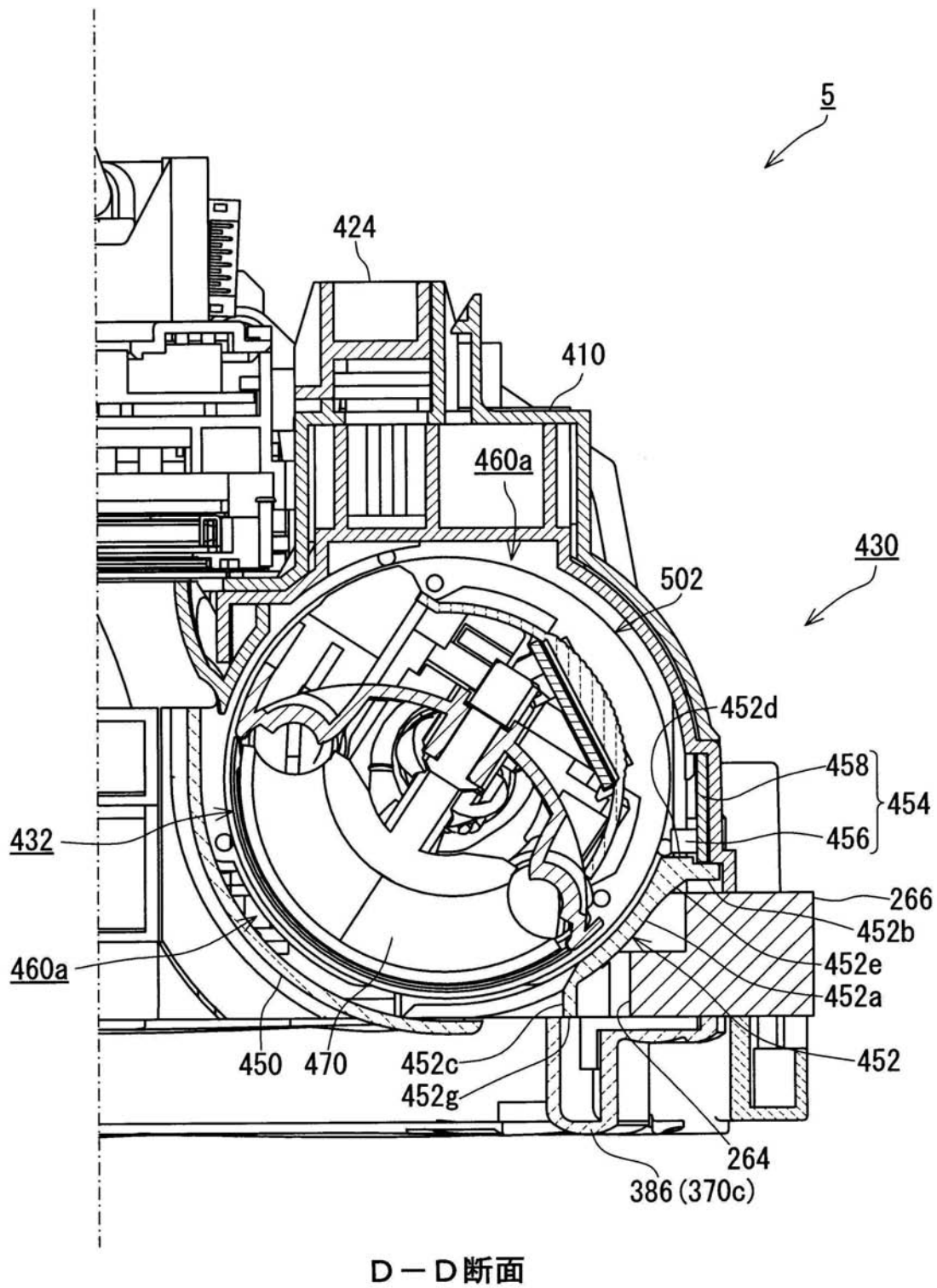


B-B断面

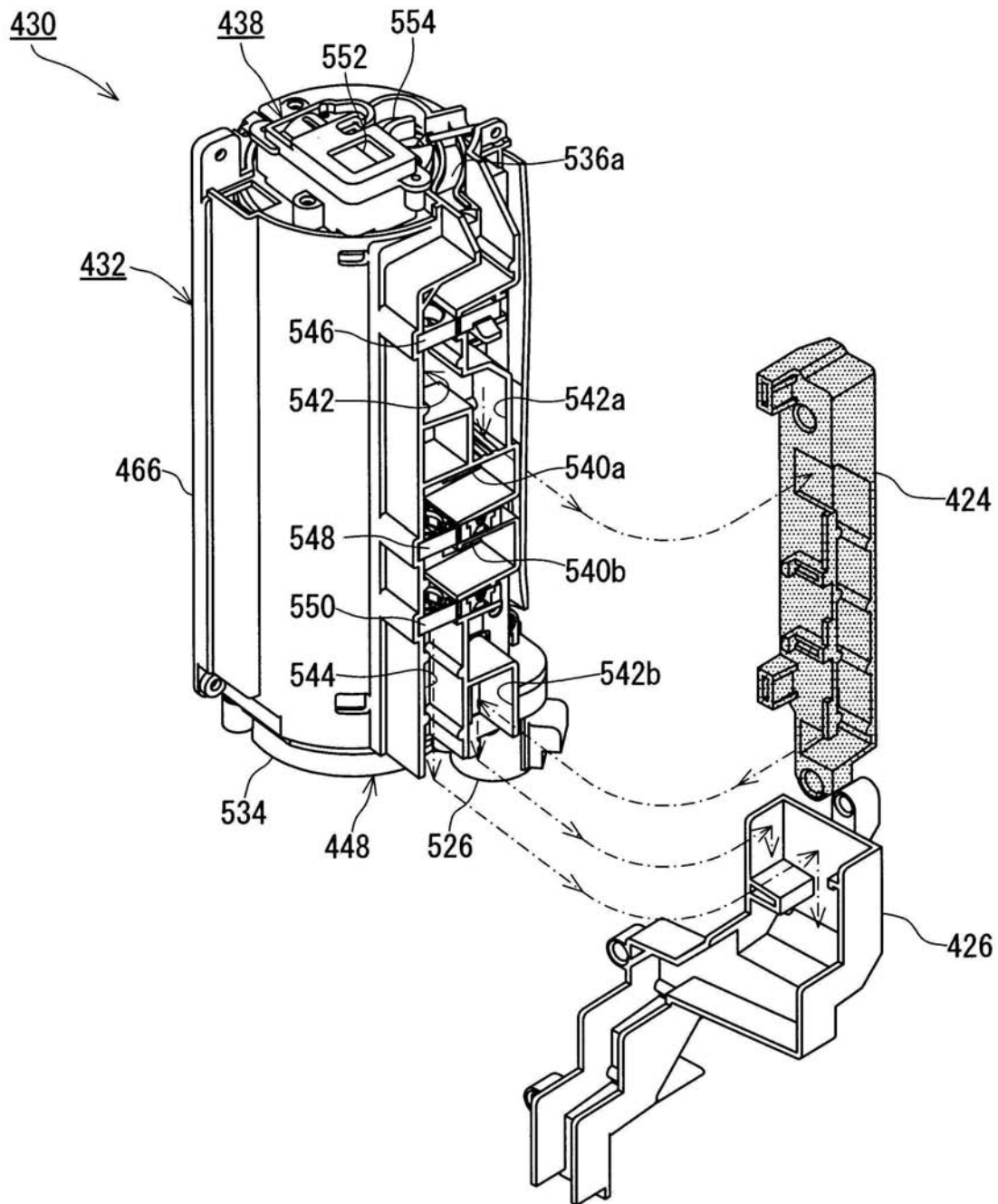
【図 4 1】



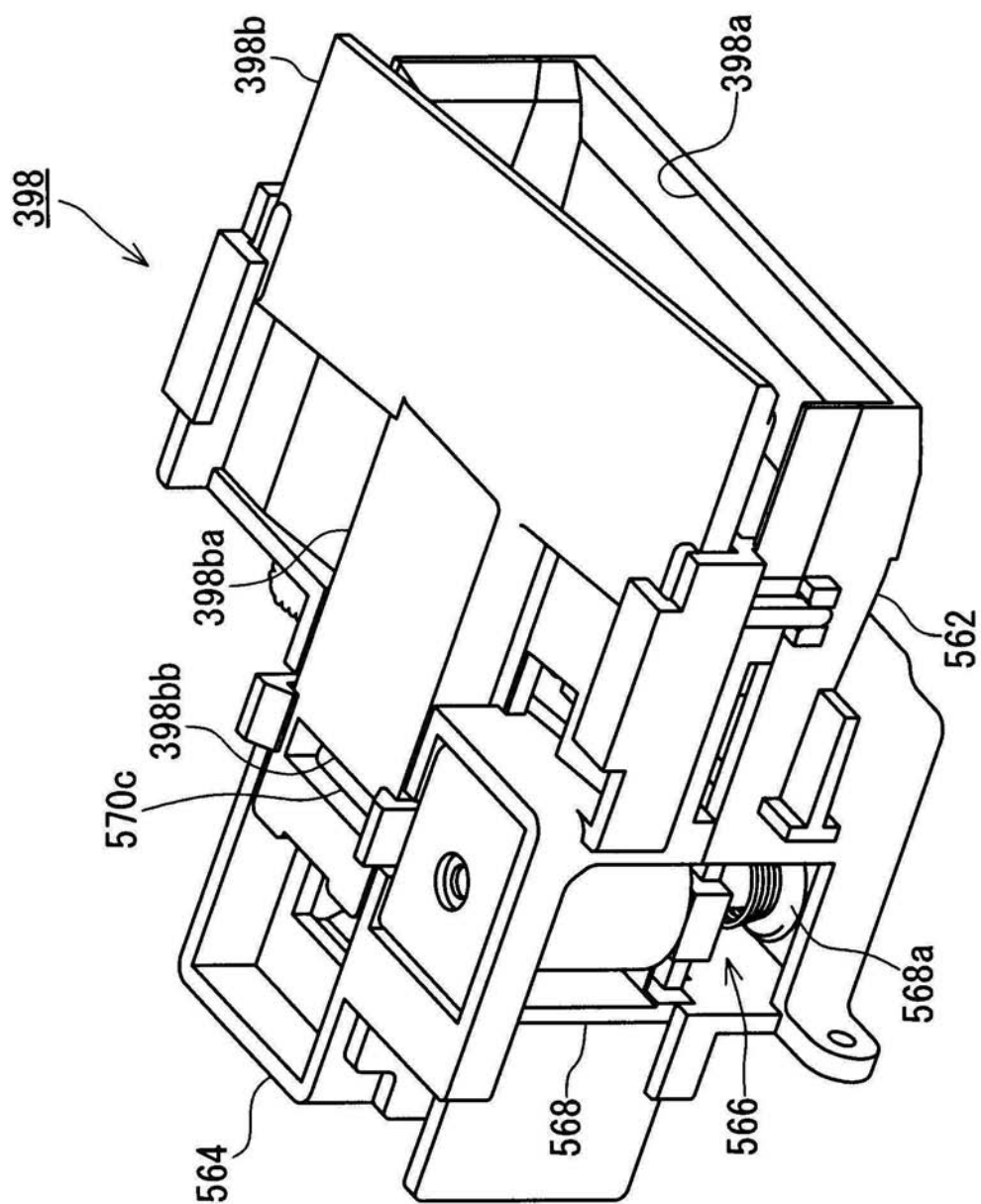
【図 4 2】



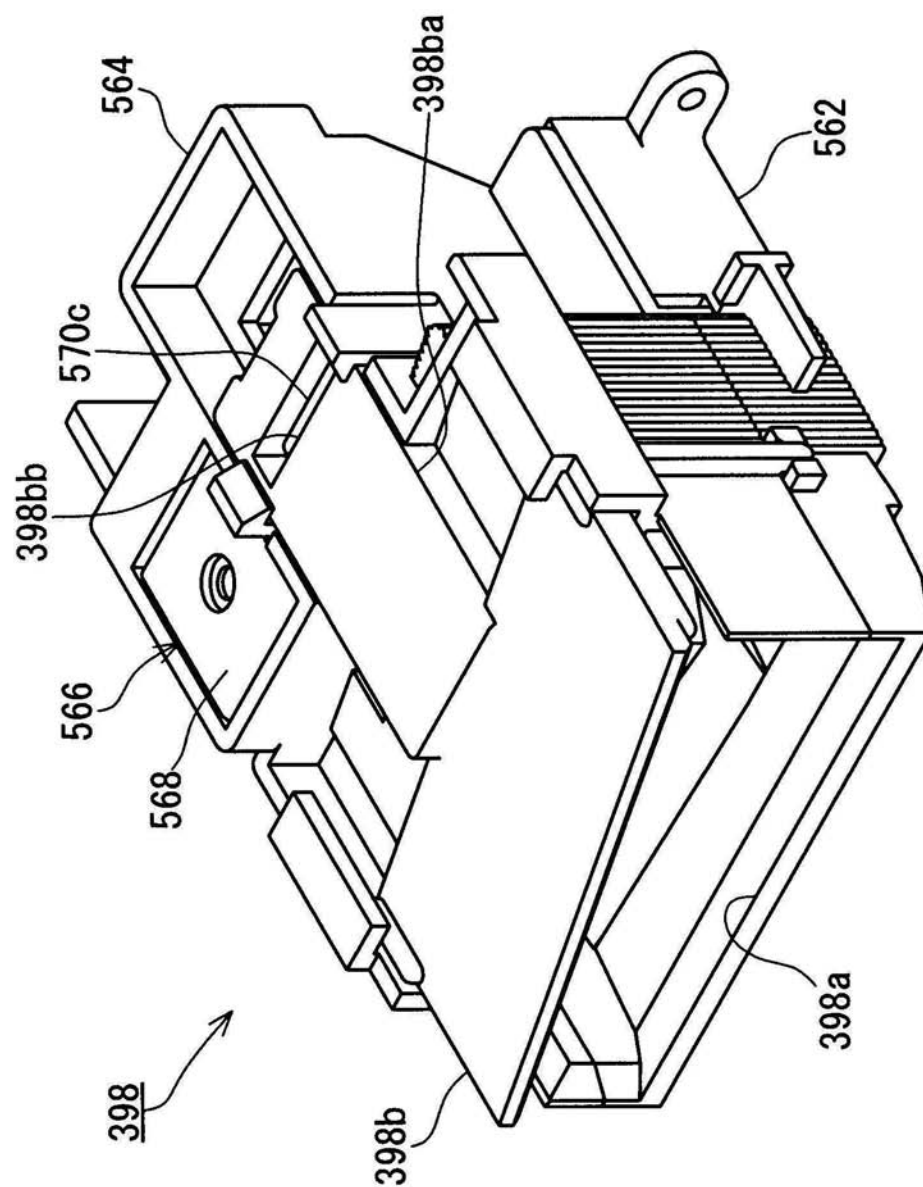
【図 4 3】



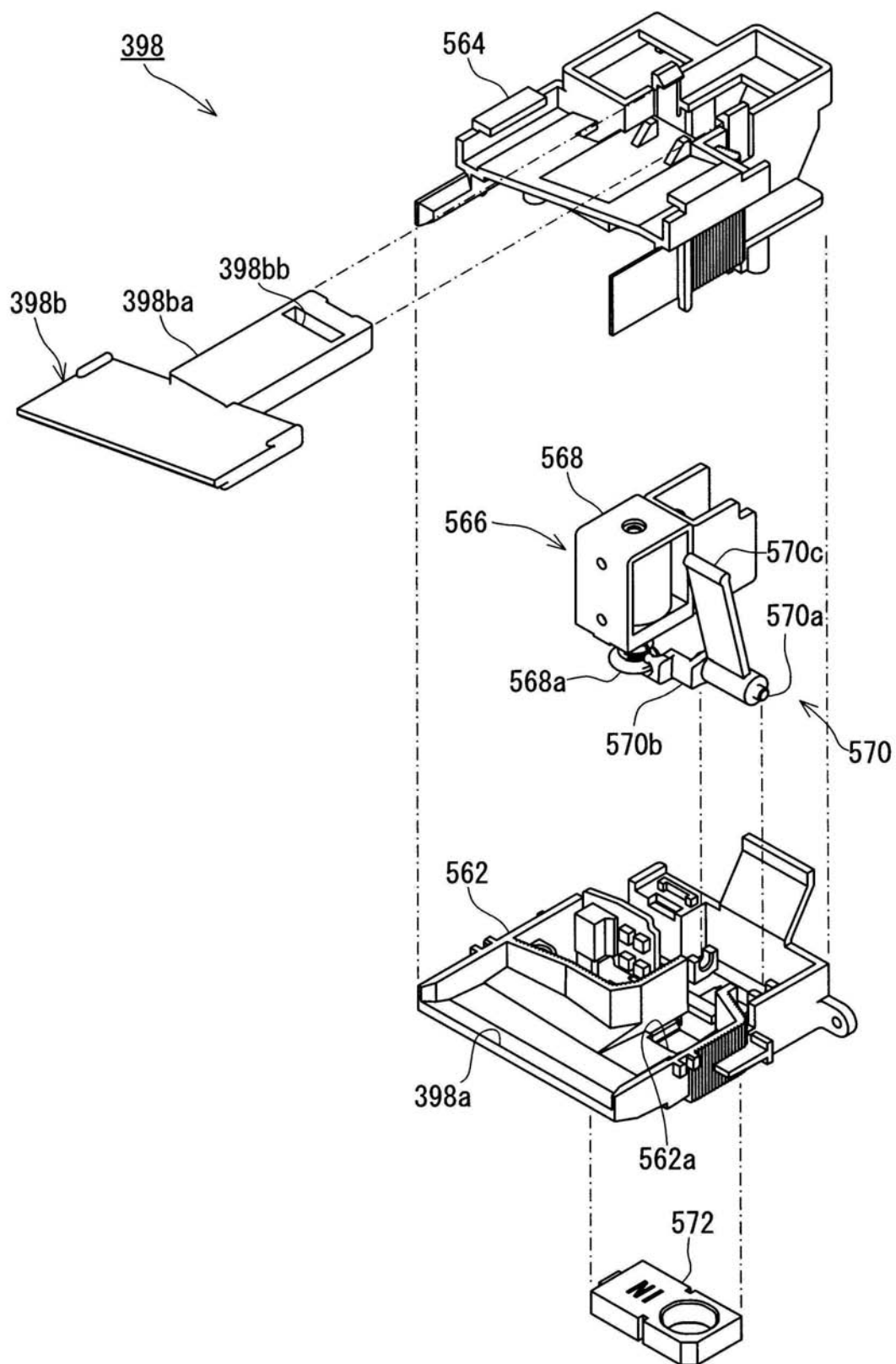
【図 4 4】



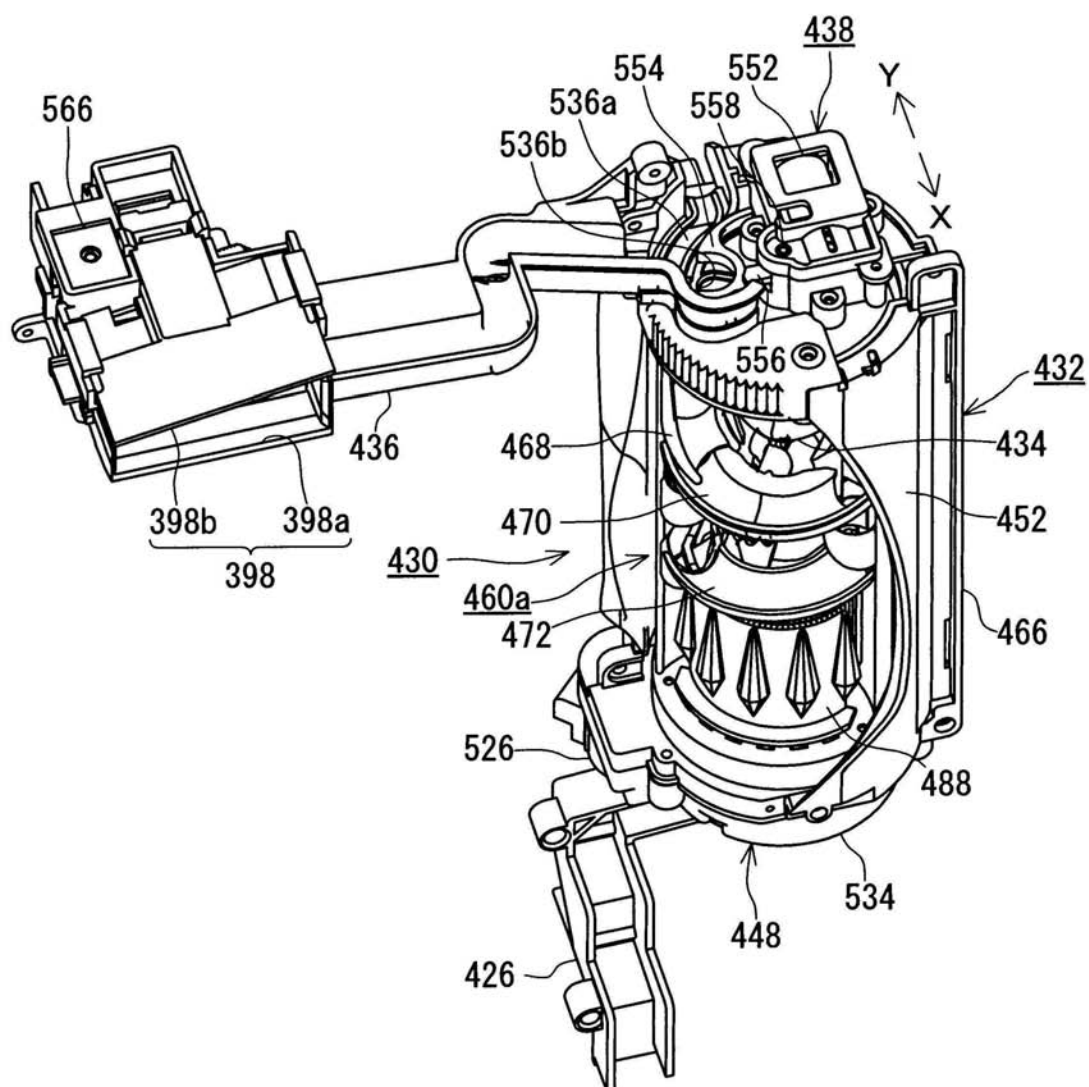
【図 45】



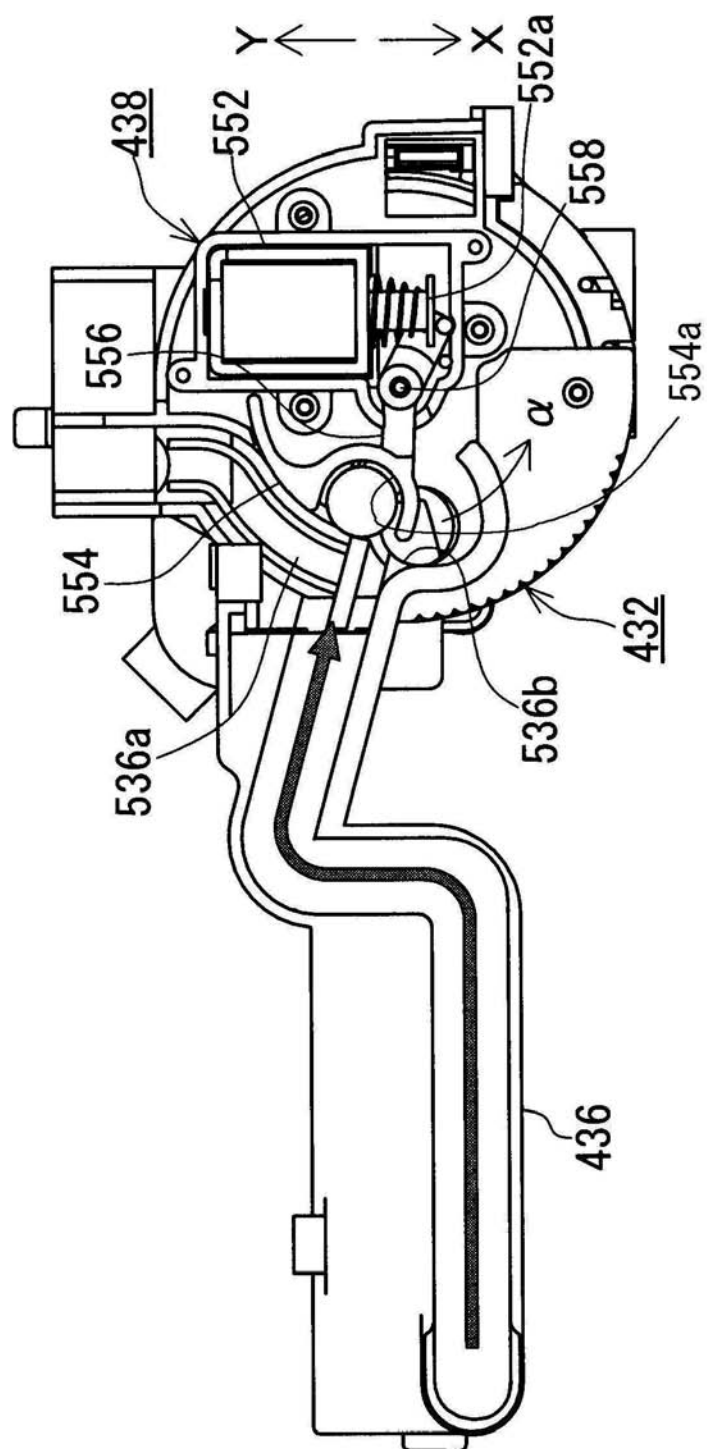
【図 46】



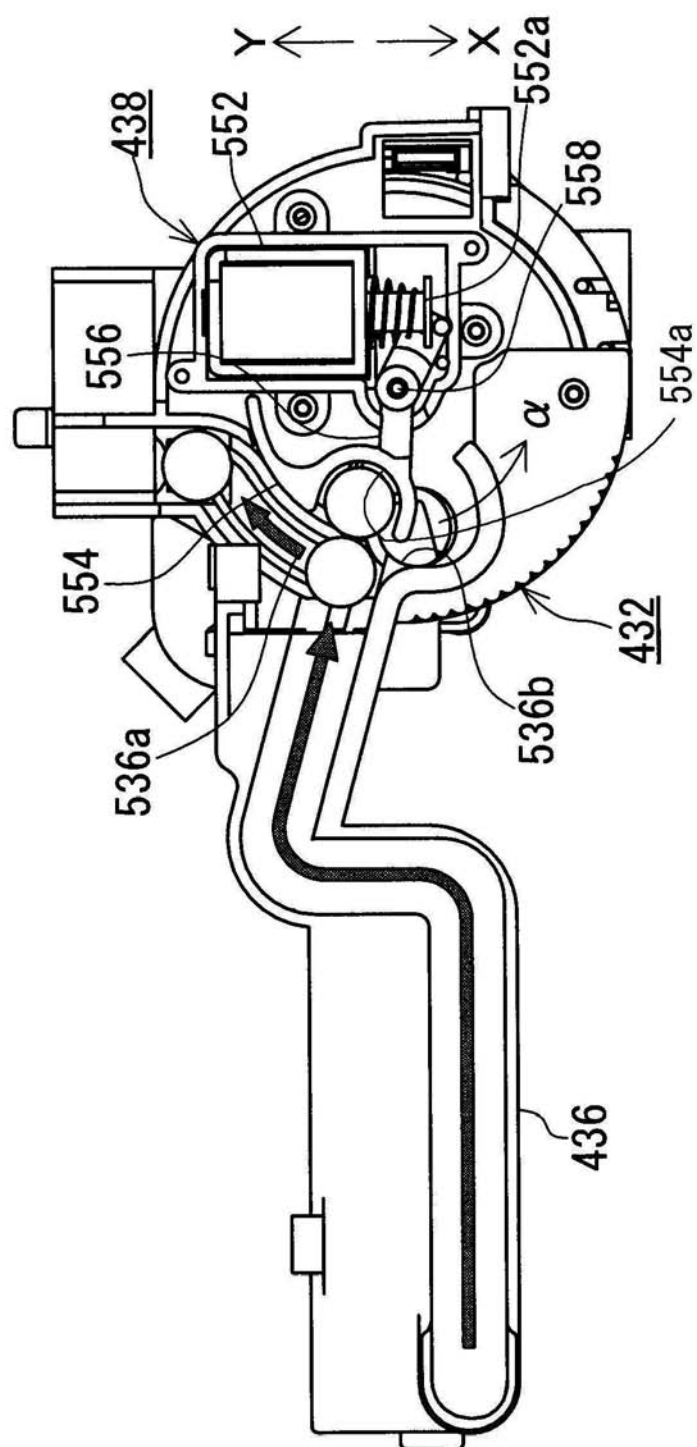
【図 47】



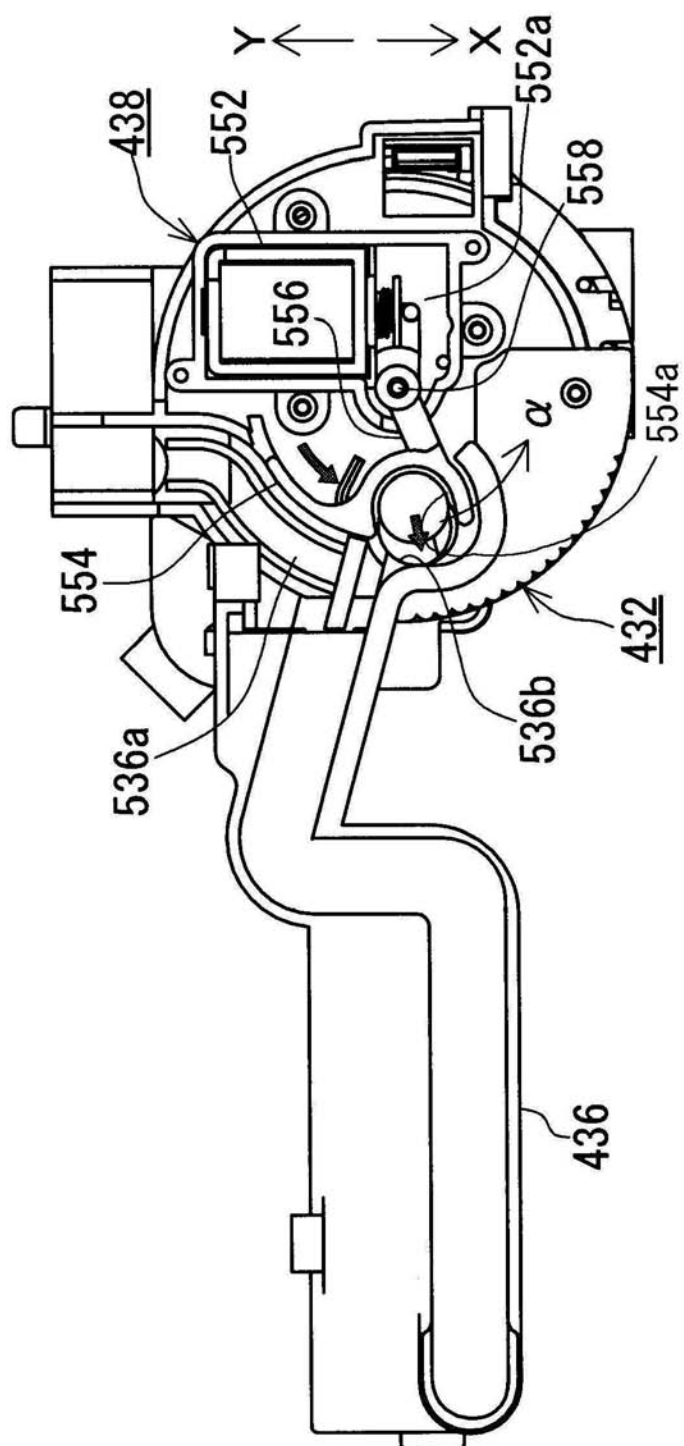
【図 48】



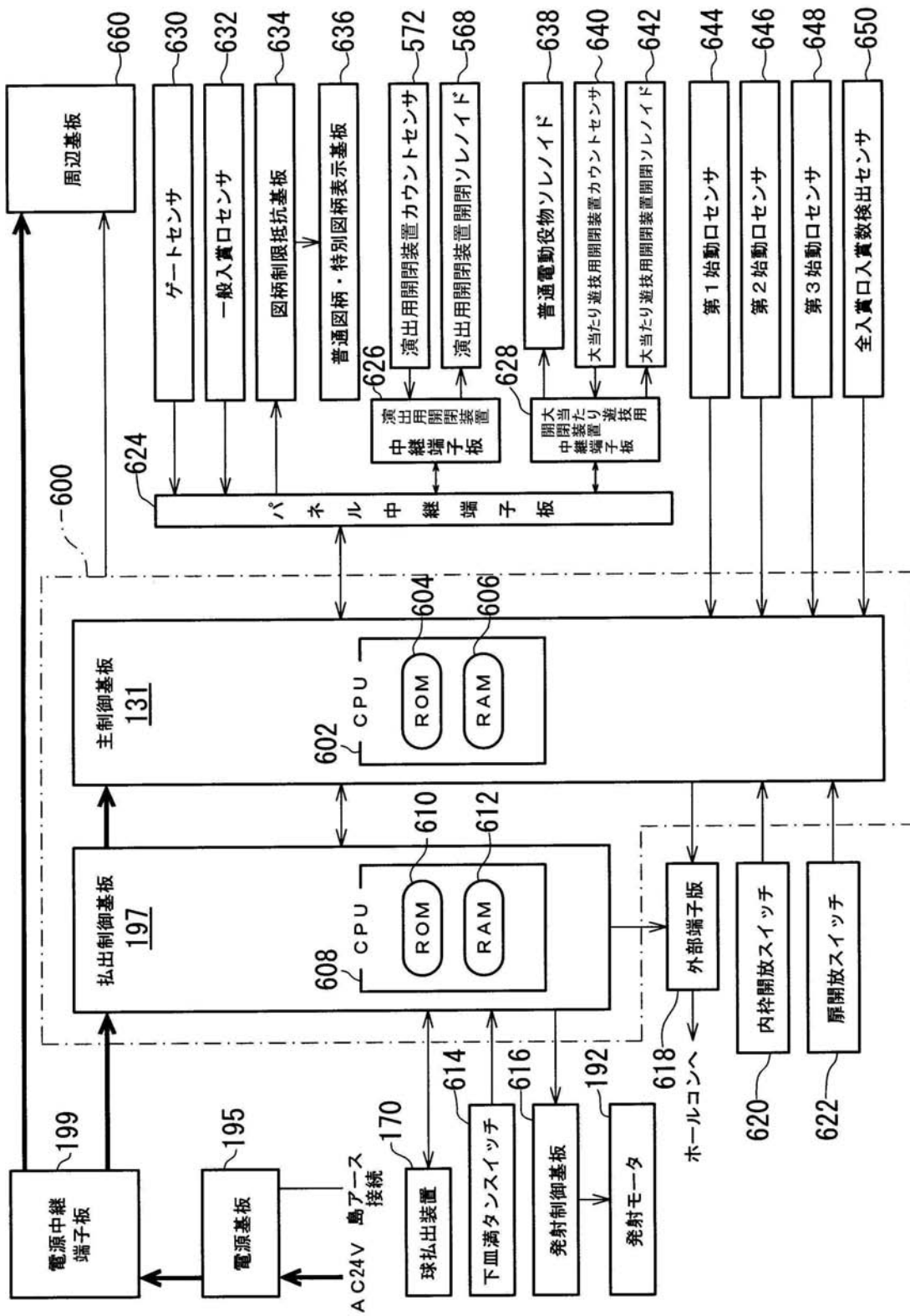
【図 49】



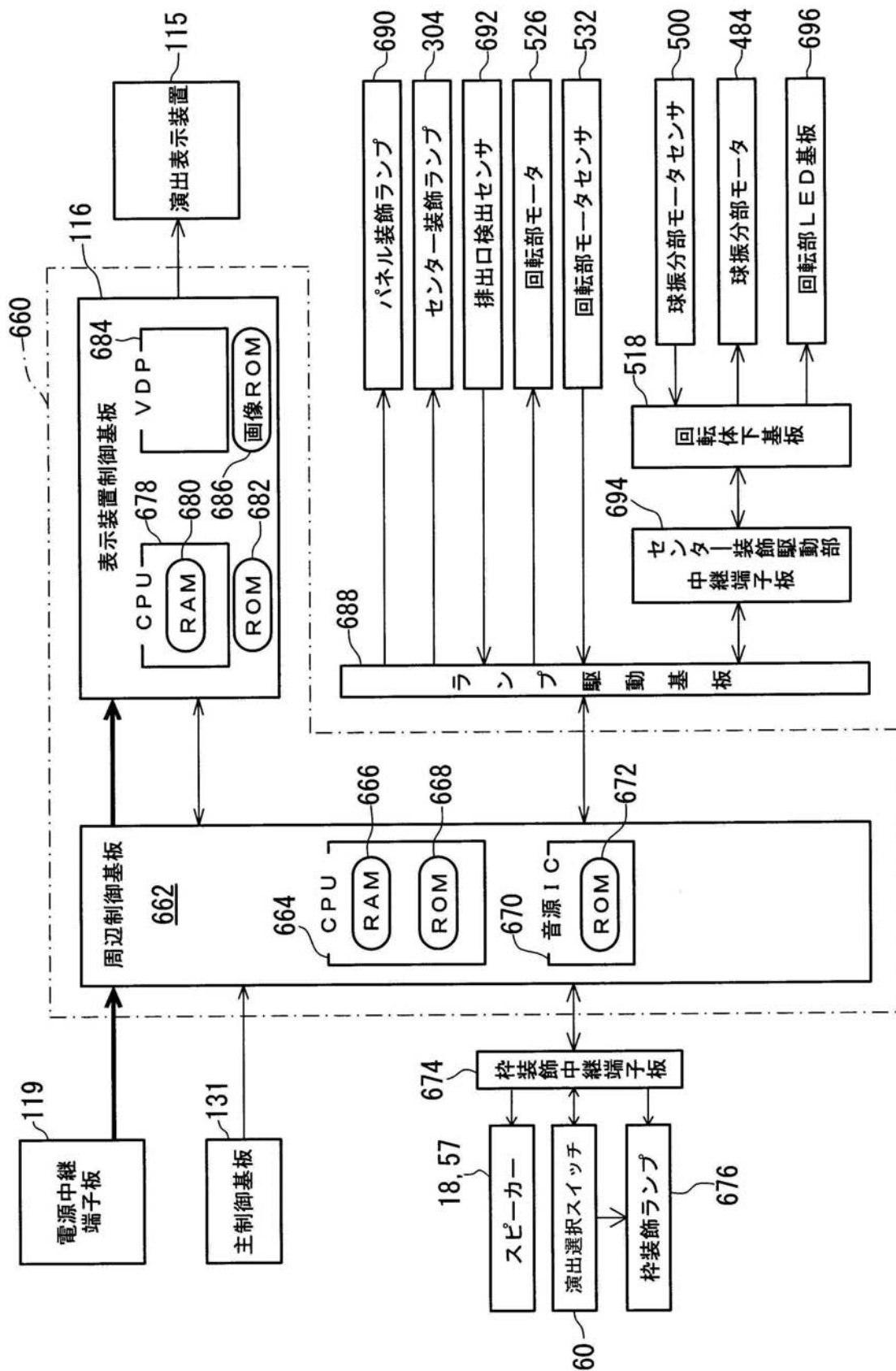
【図 50】



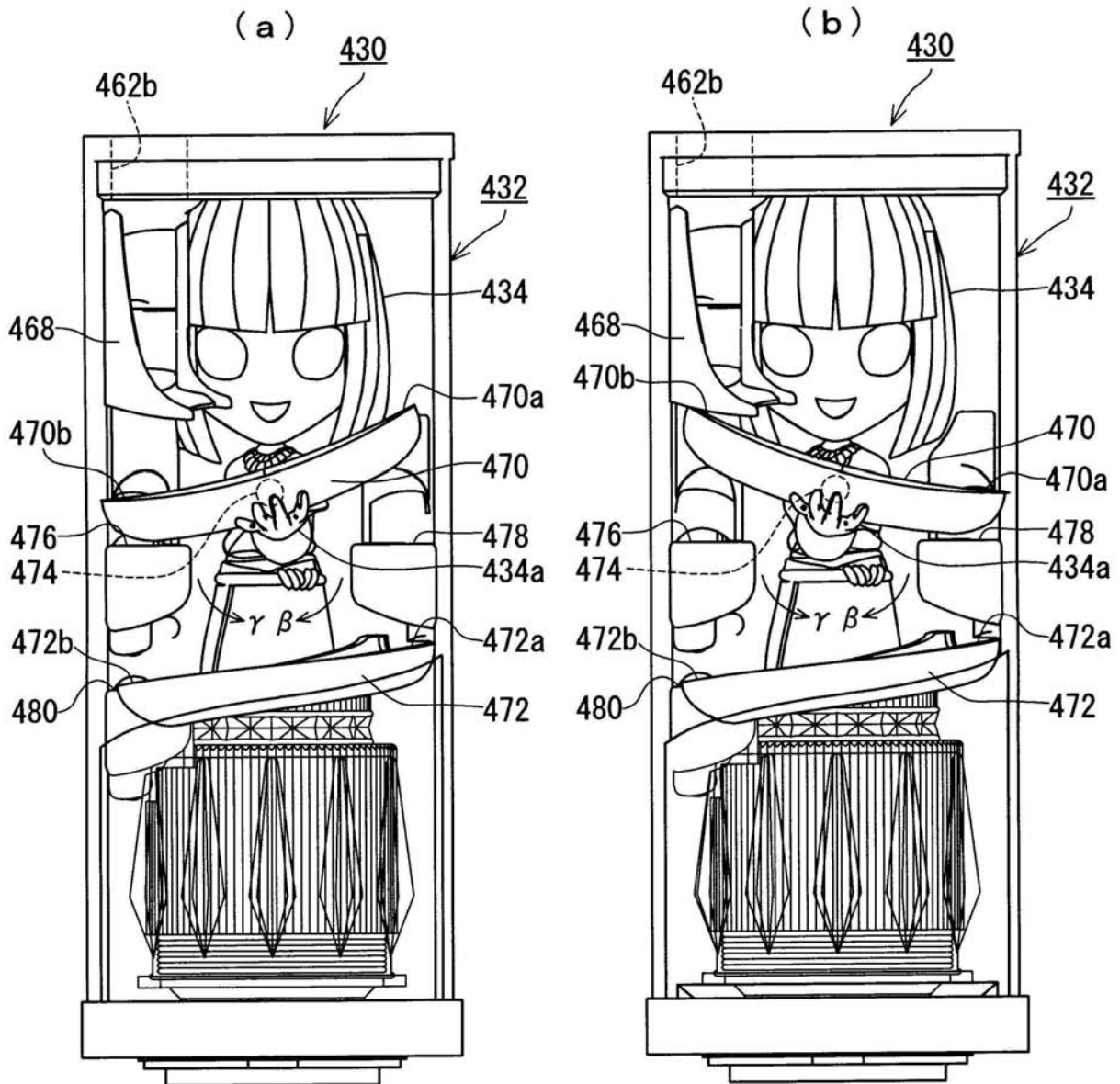
【図 51】



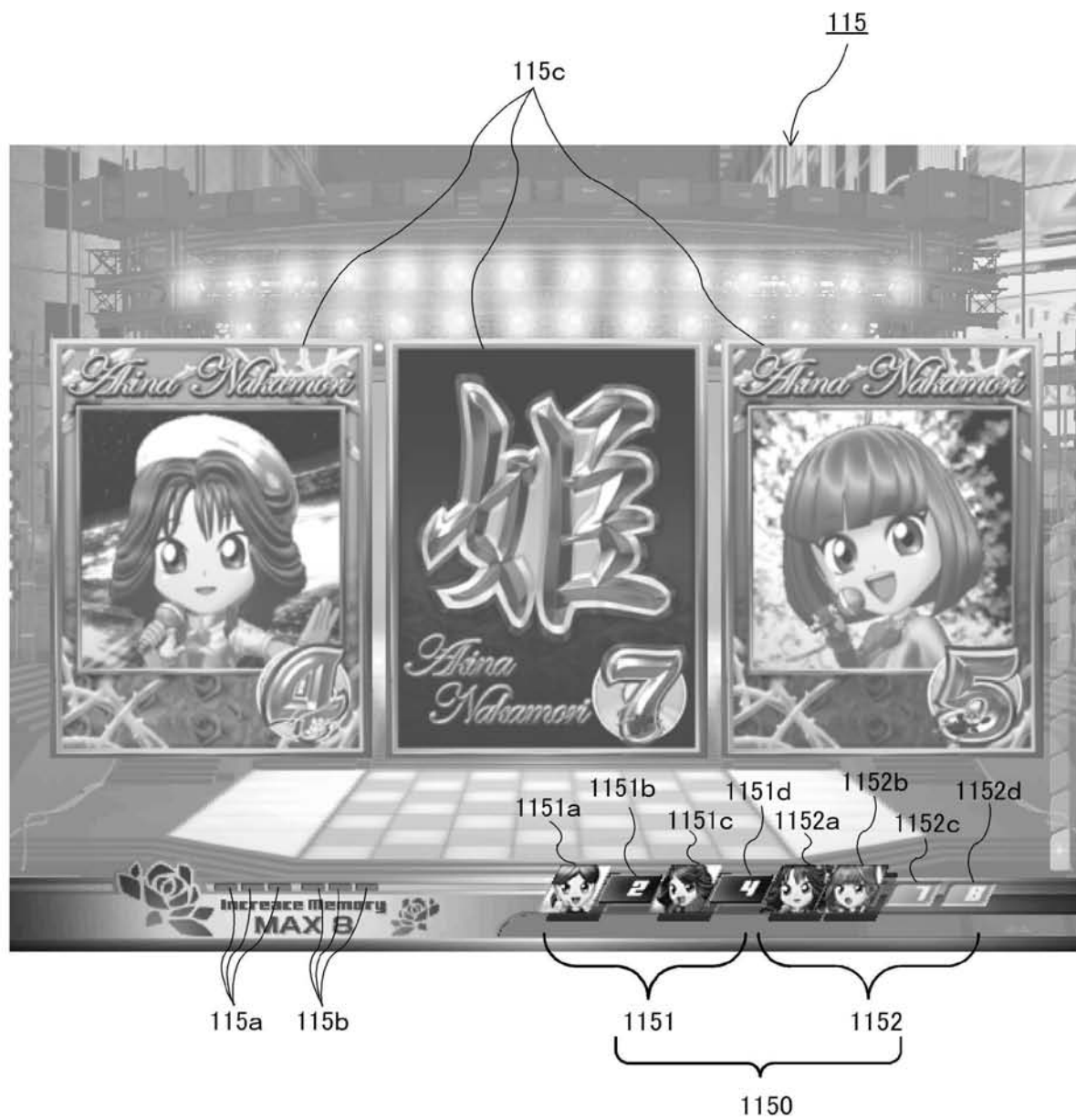
【図 5 2】



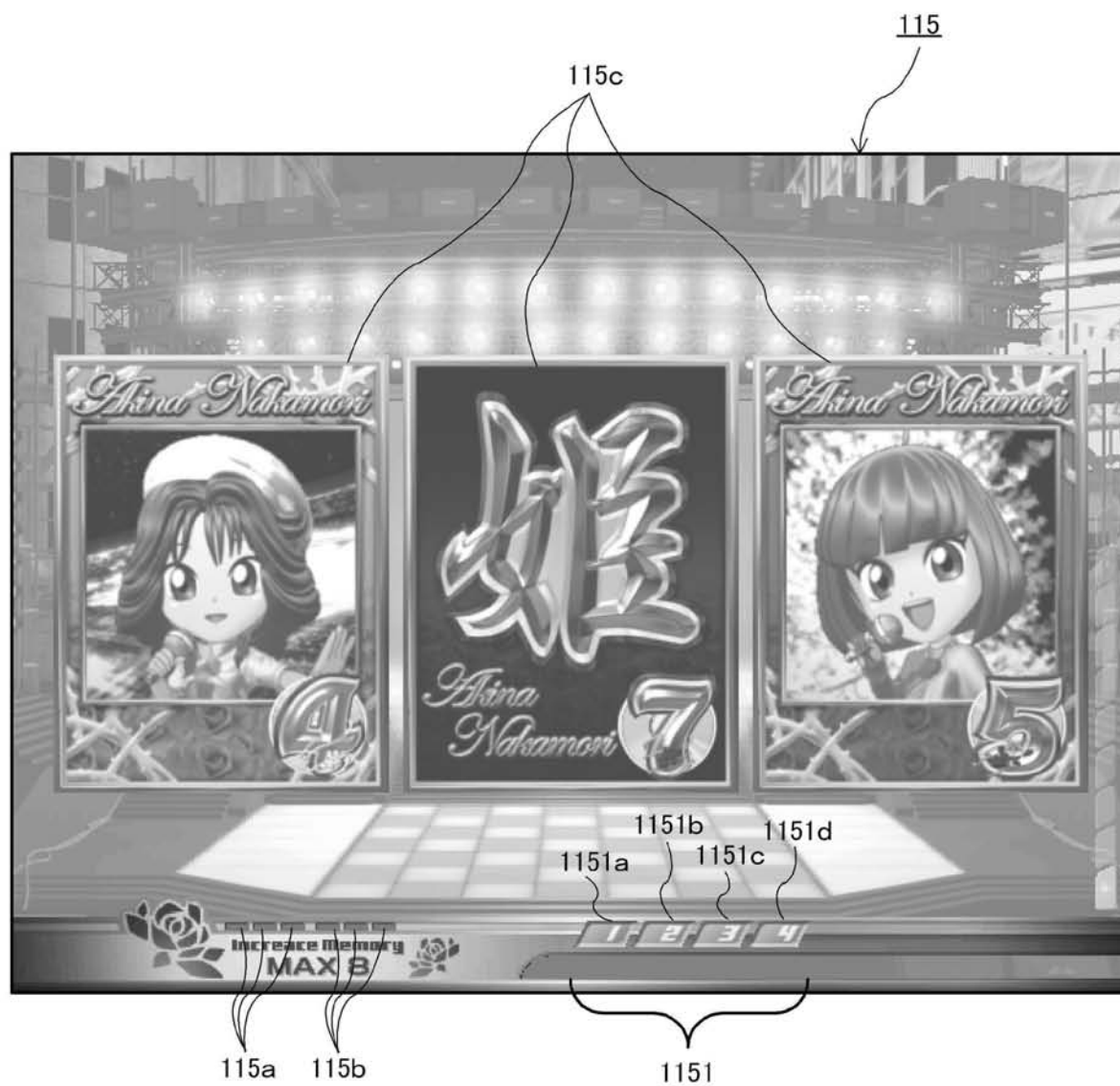
【図 5 4】



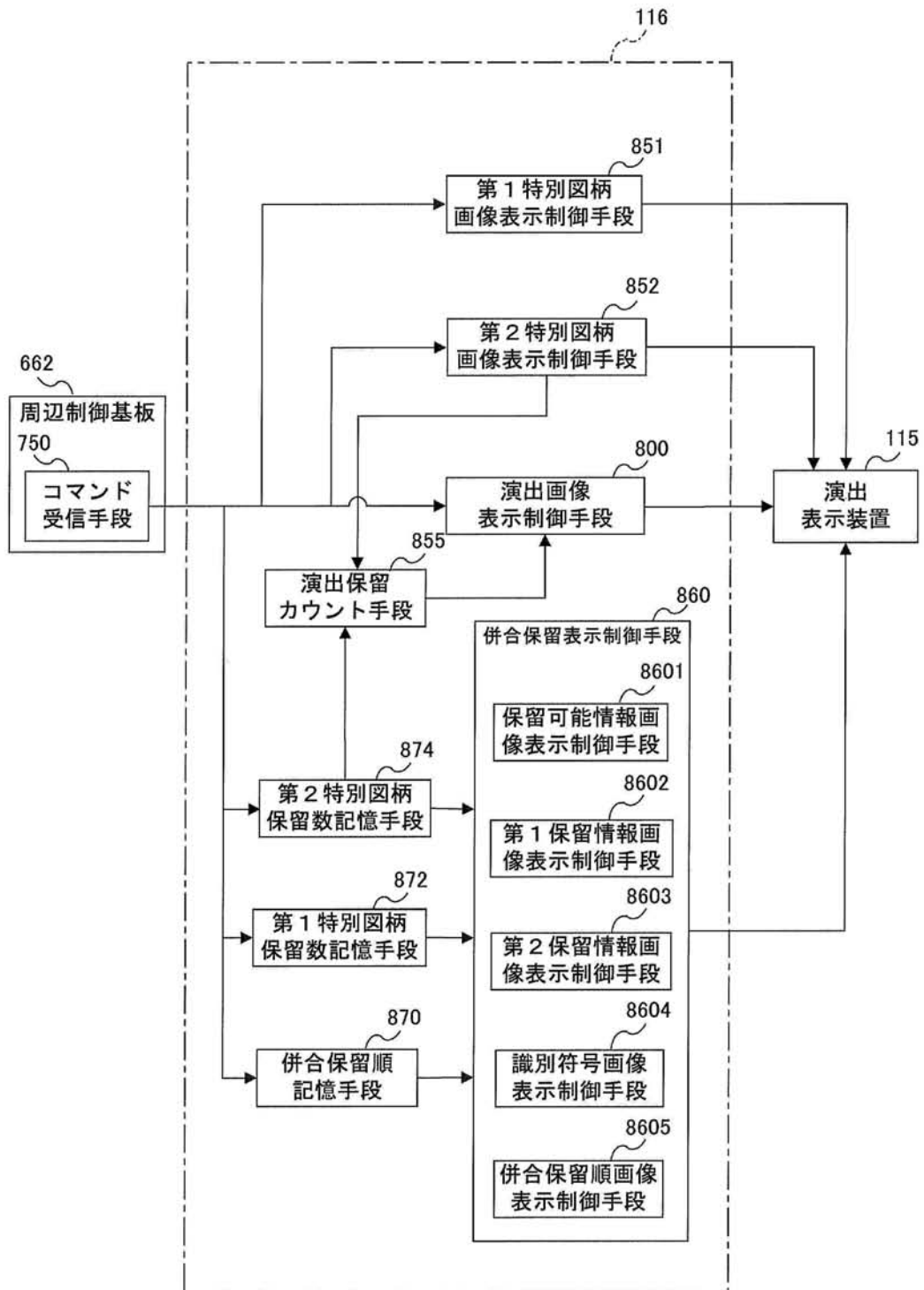
【図 55】



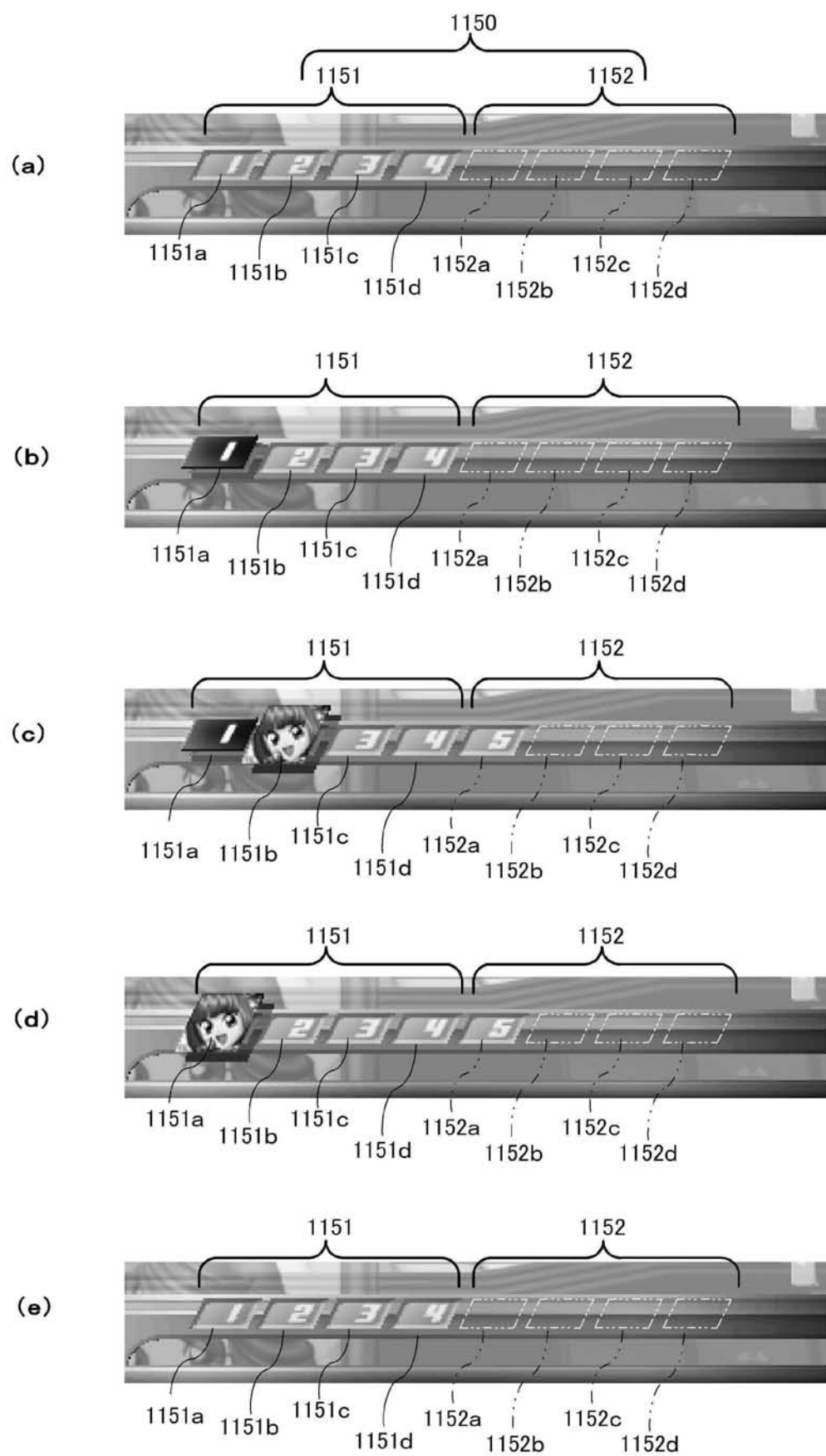
【図 56】



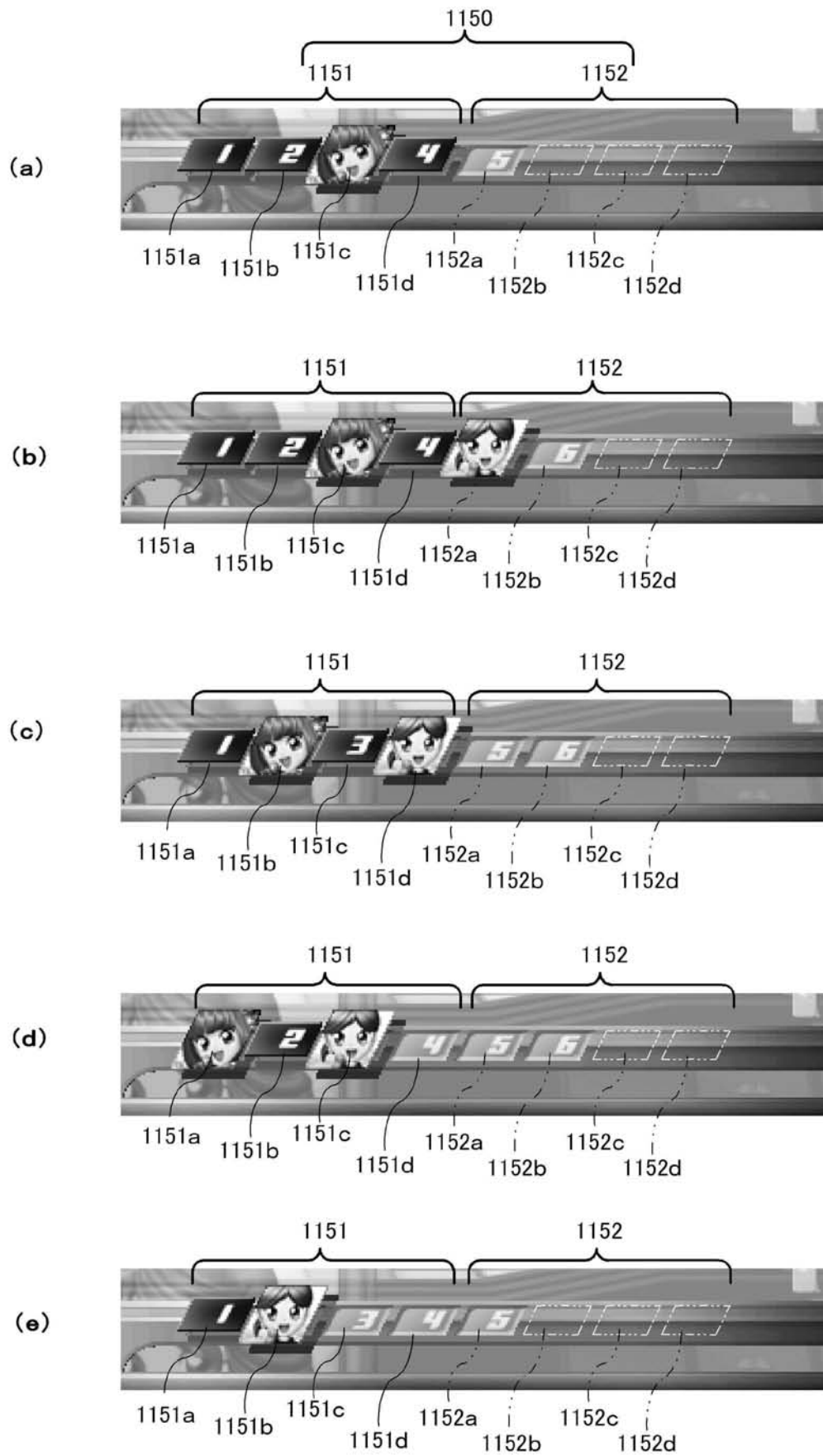
【図 57】



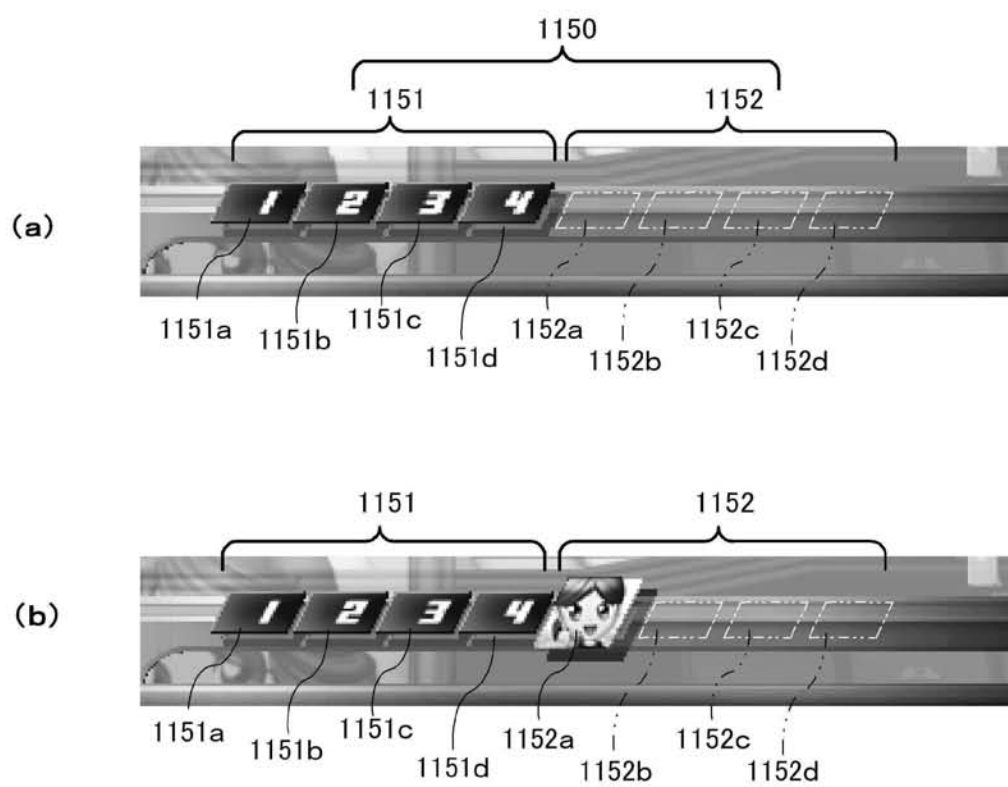
【図 58】



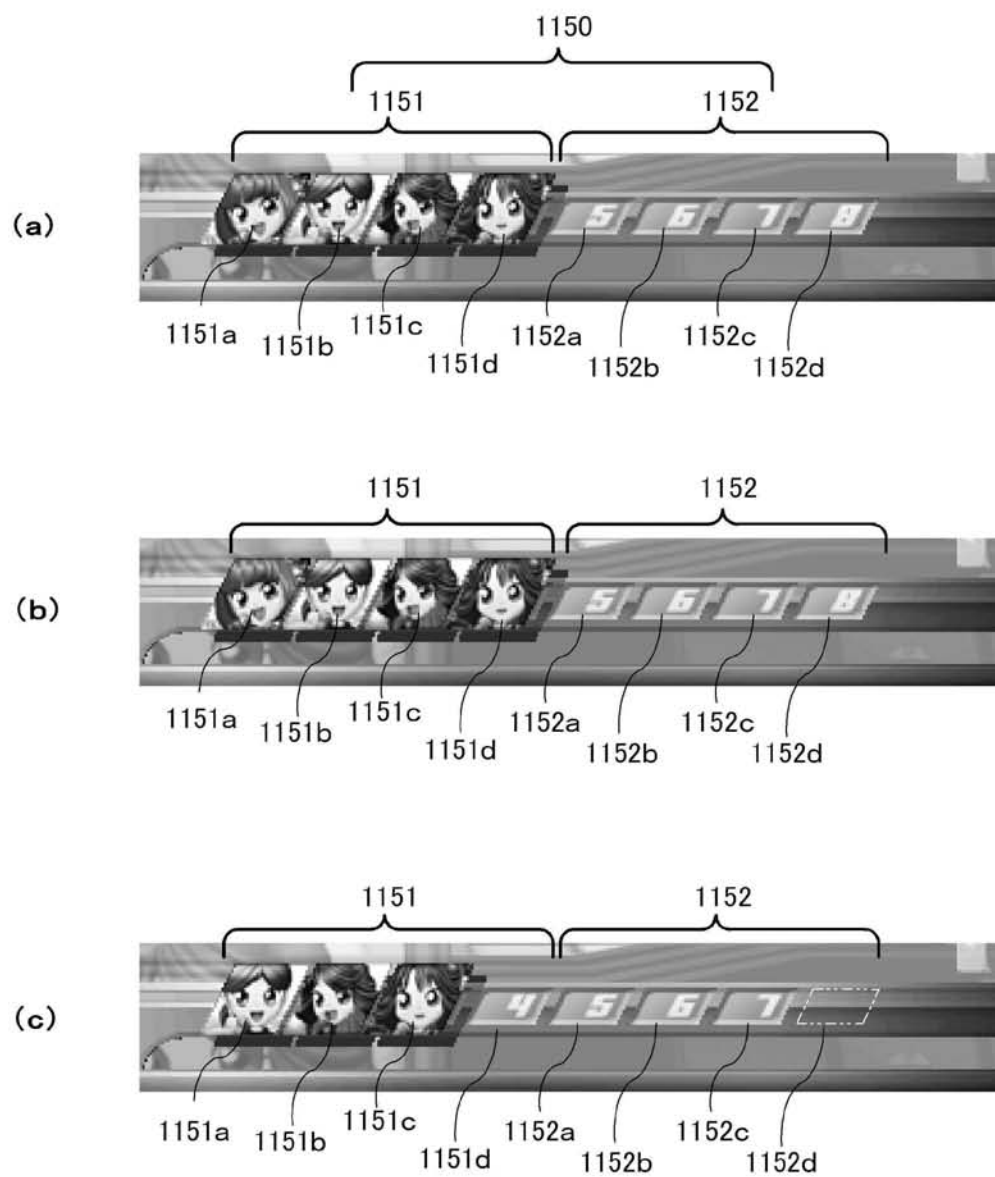
【図 59】



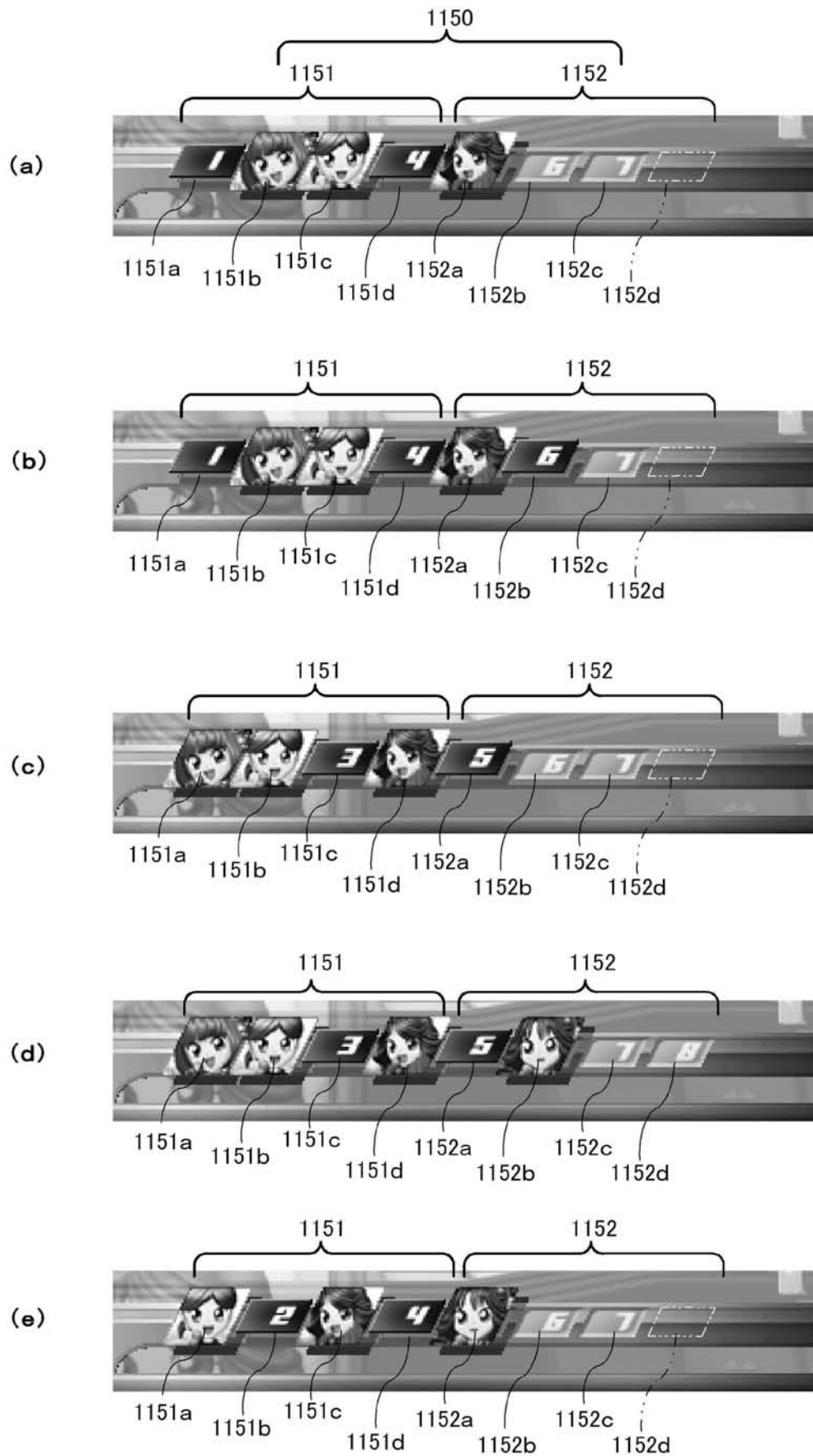
【図 60】



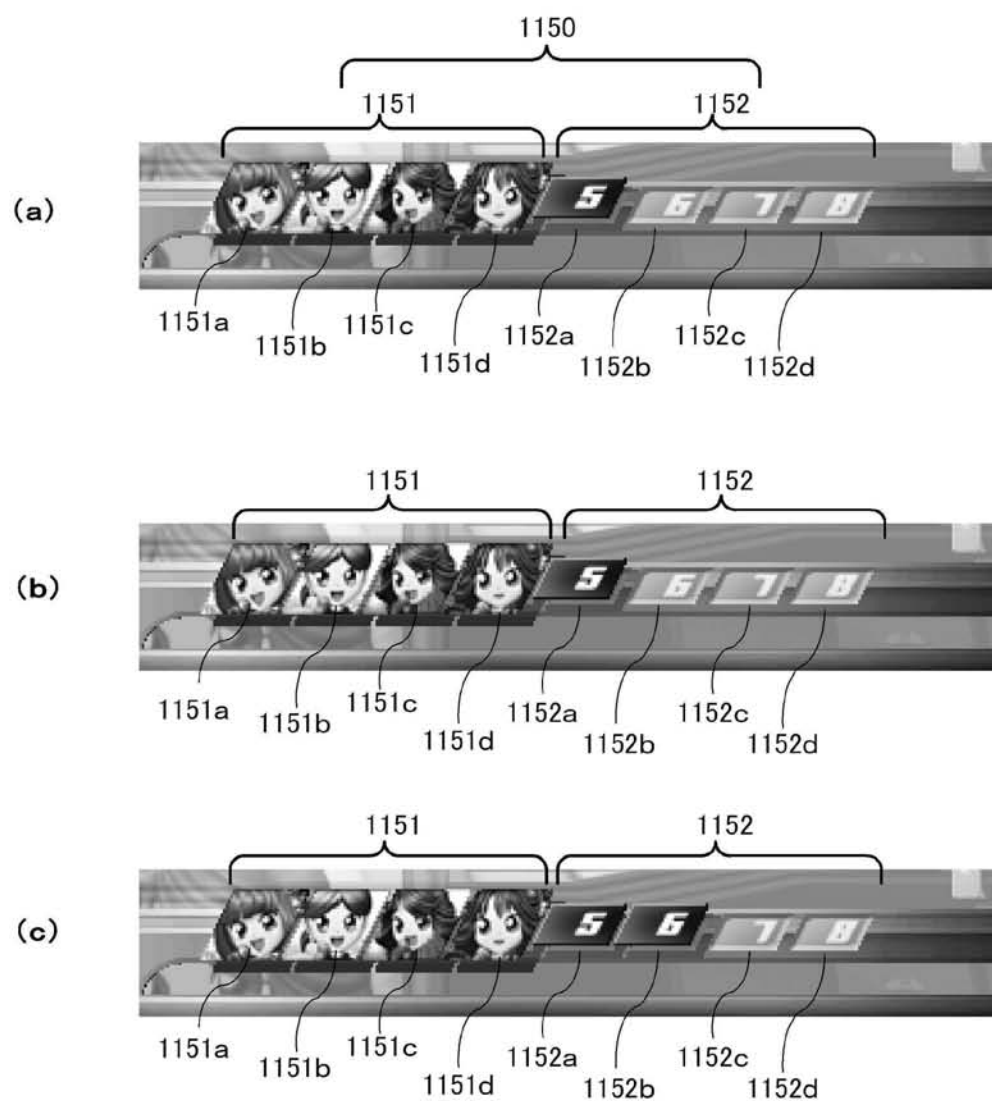
【図 6 1】



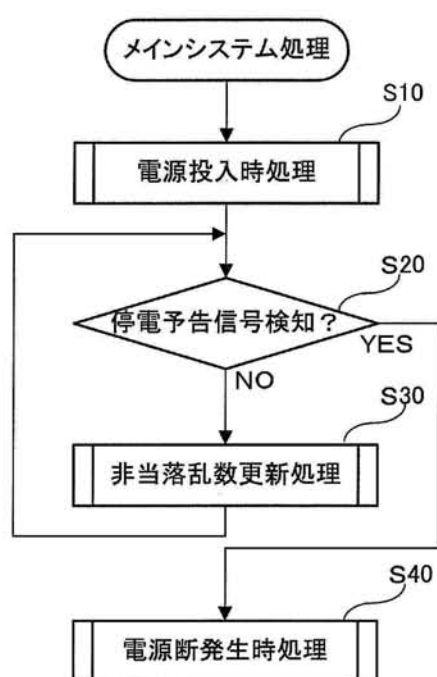
【図 6 2】



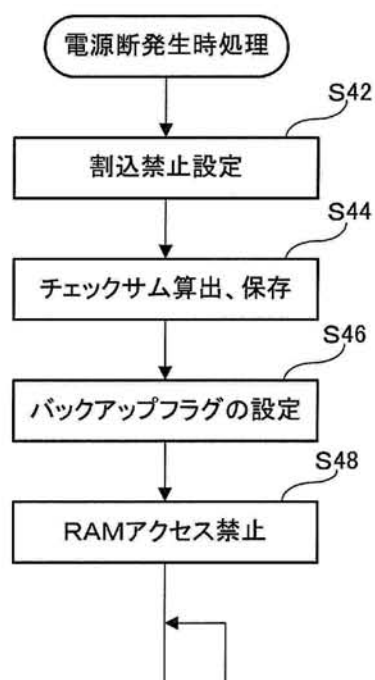
【図 6 3】



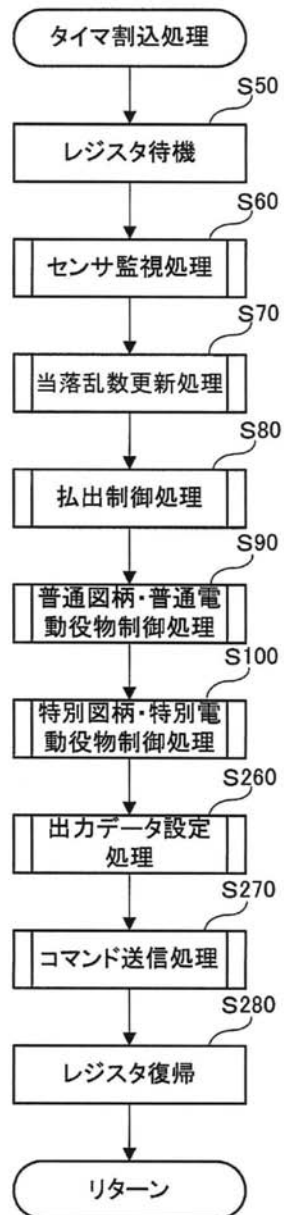
【図 6 4】



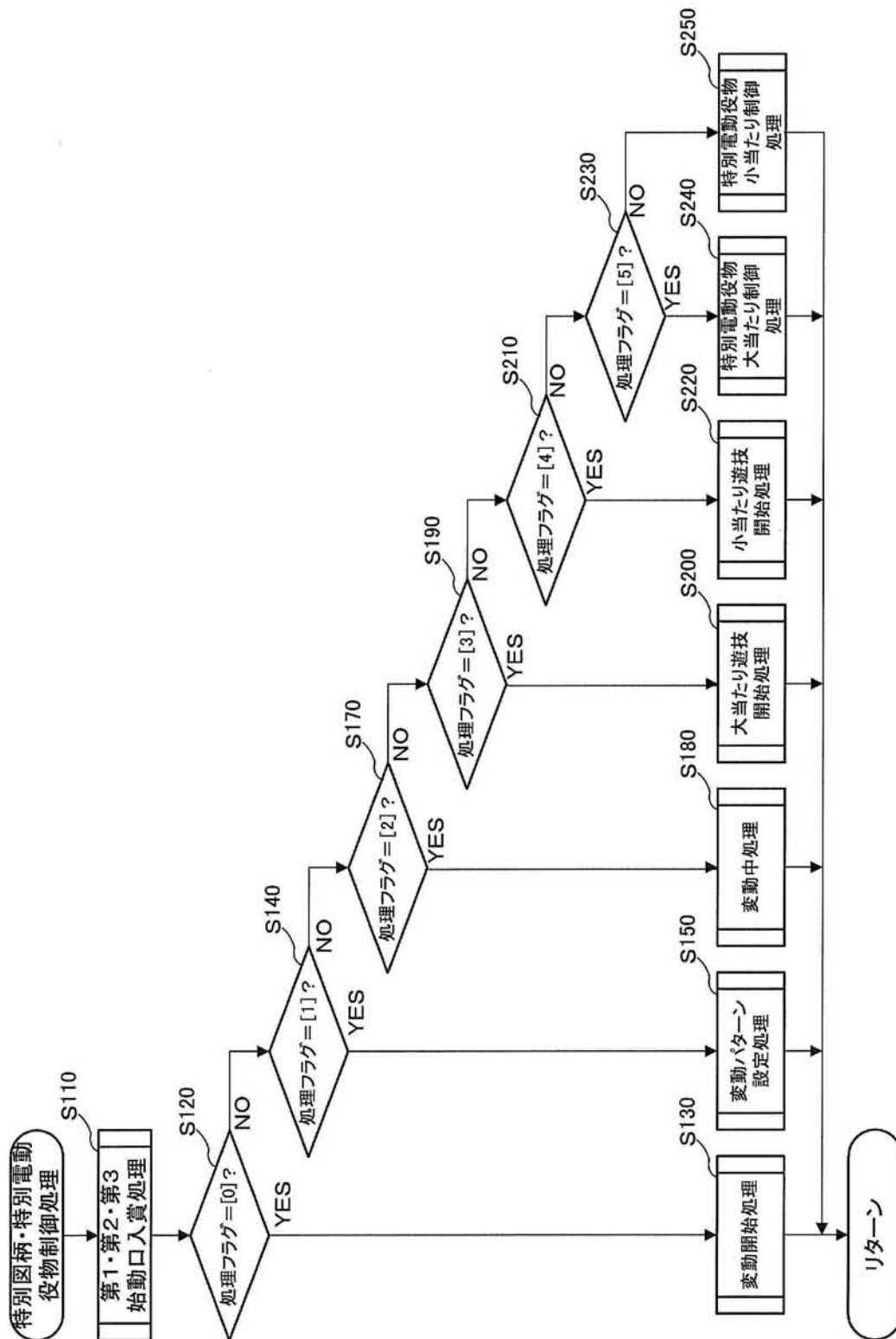
【図 6 5】



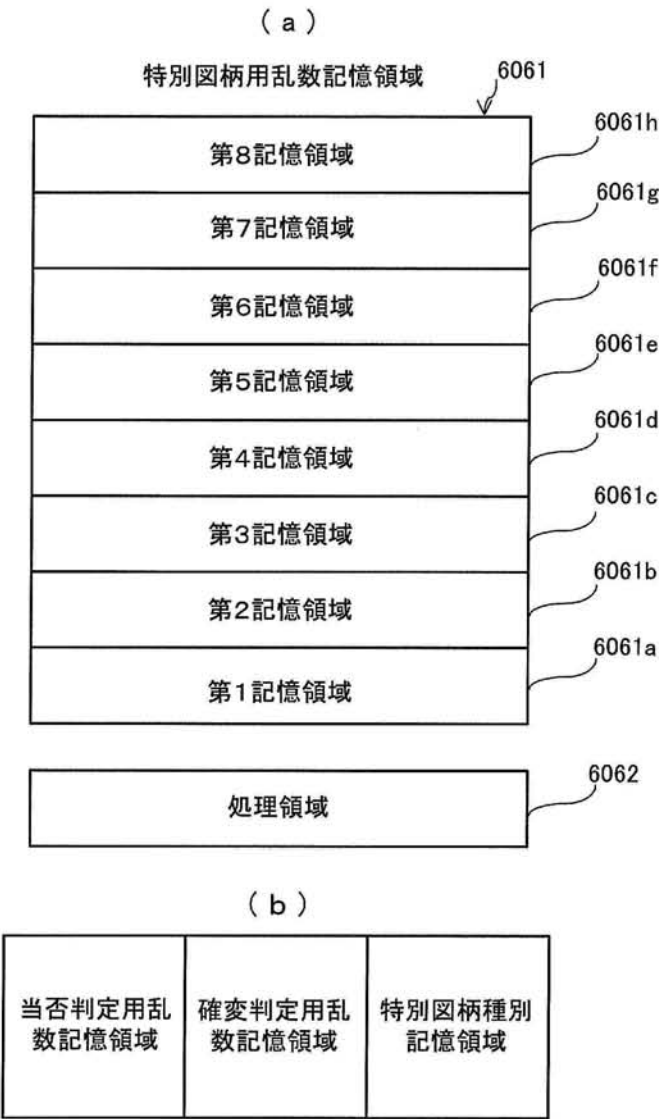
【図 66】



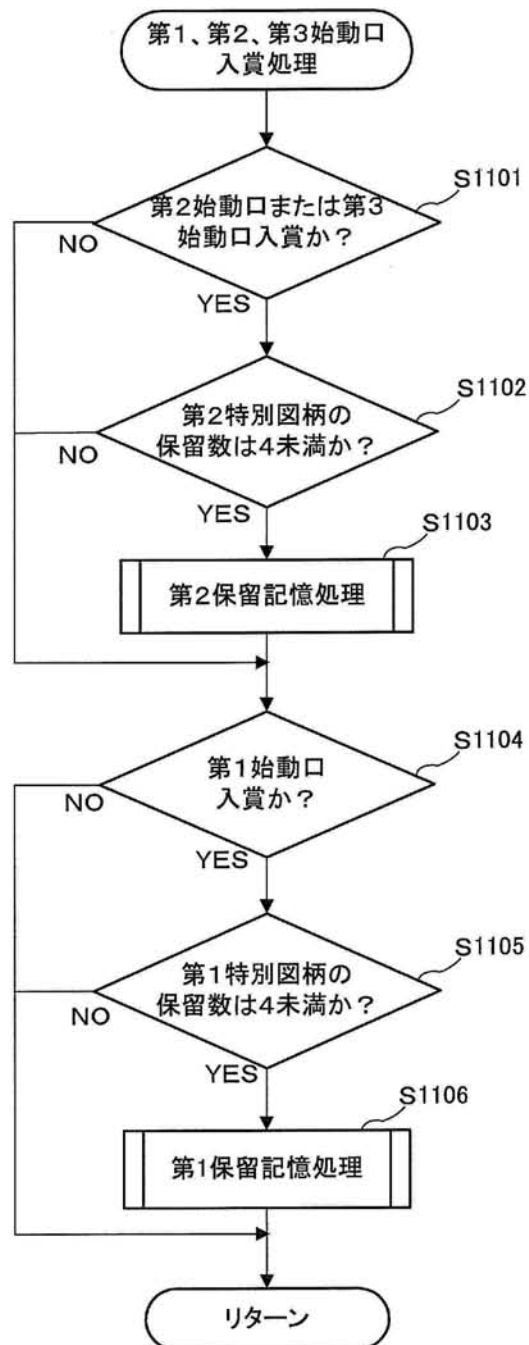
【図 67】



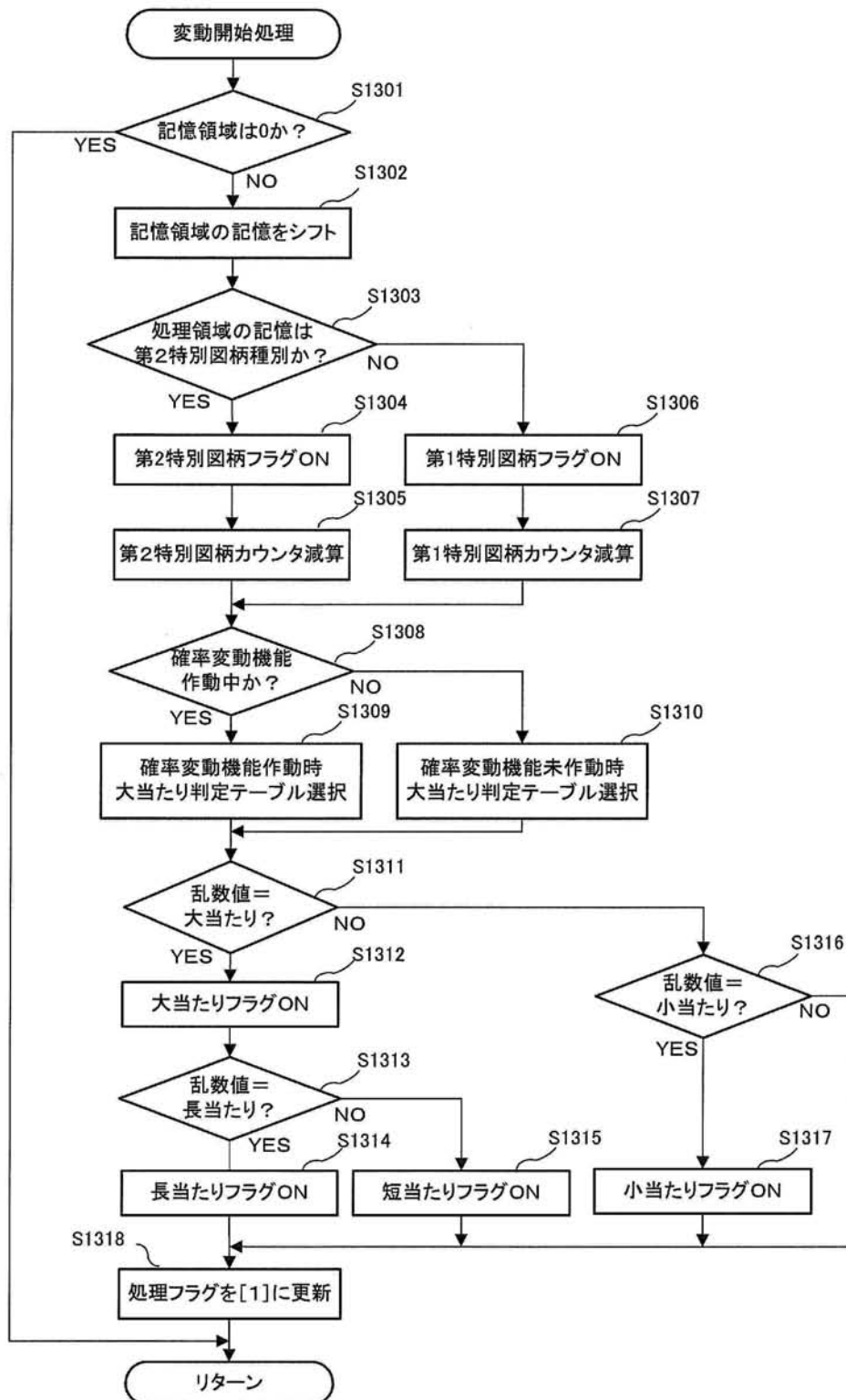
【図 68】



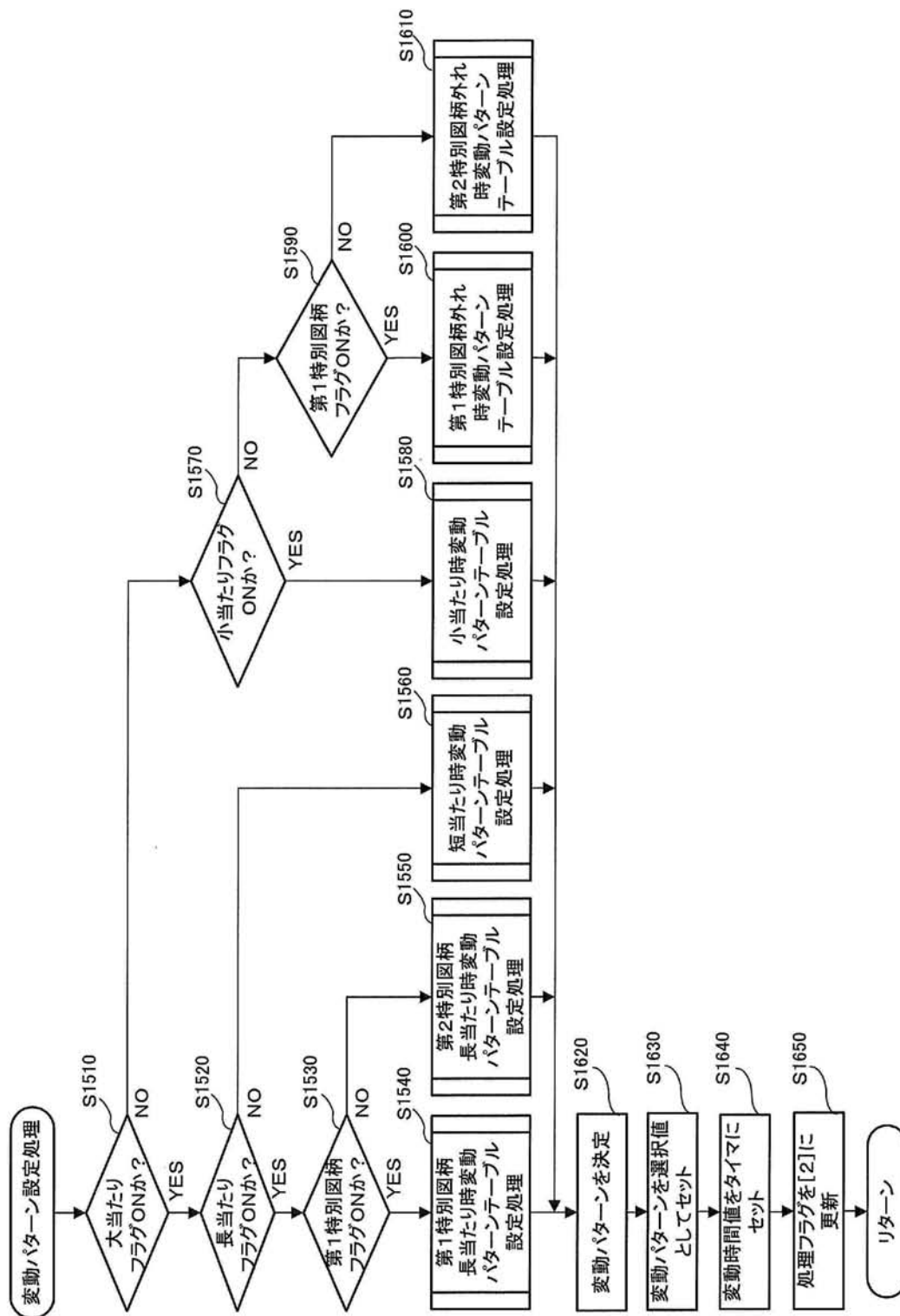
【図 69】



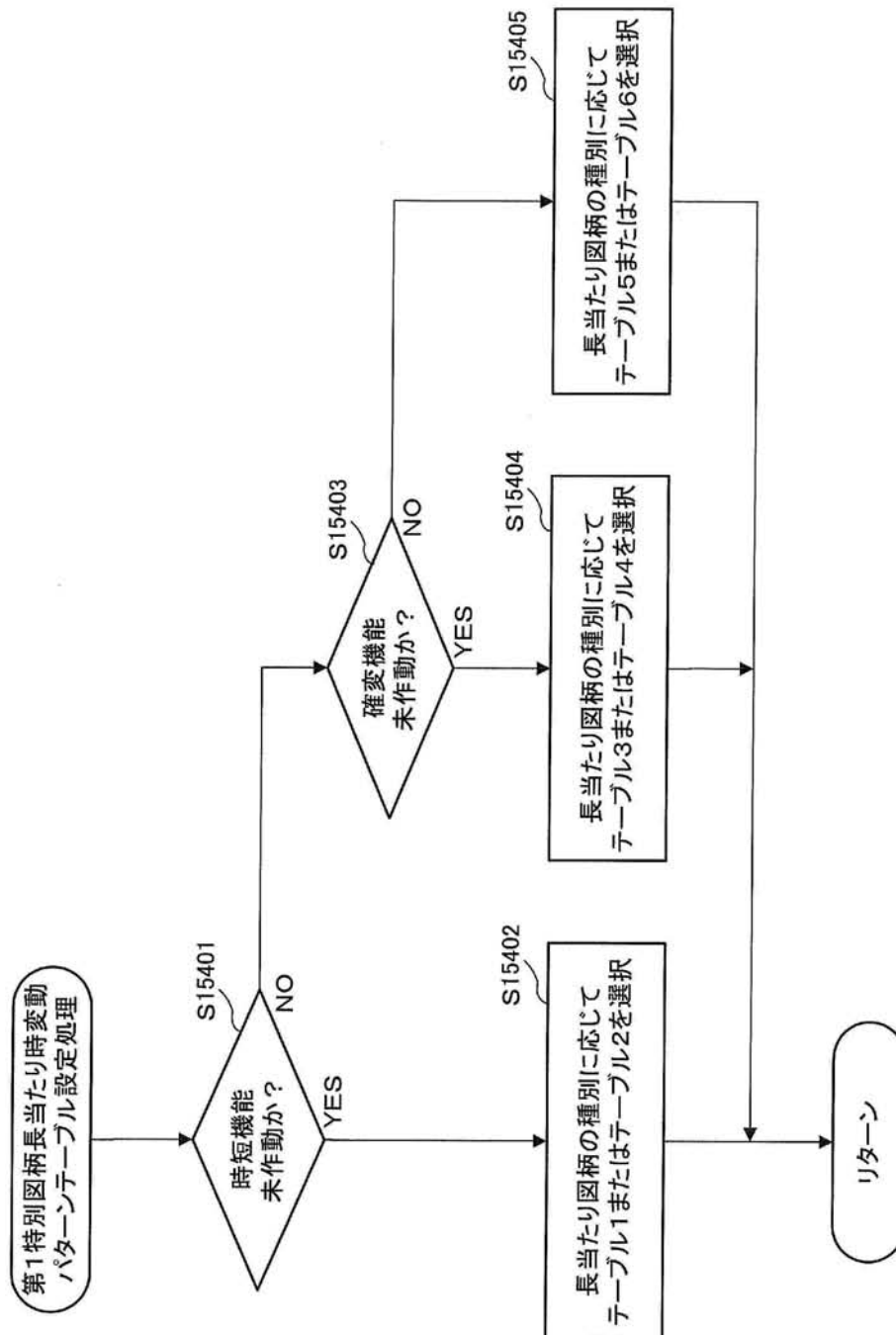
【図 70】



【図 7 1】



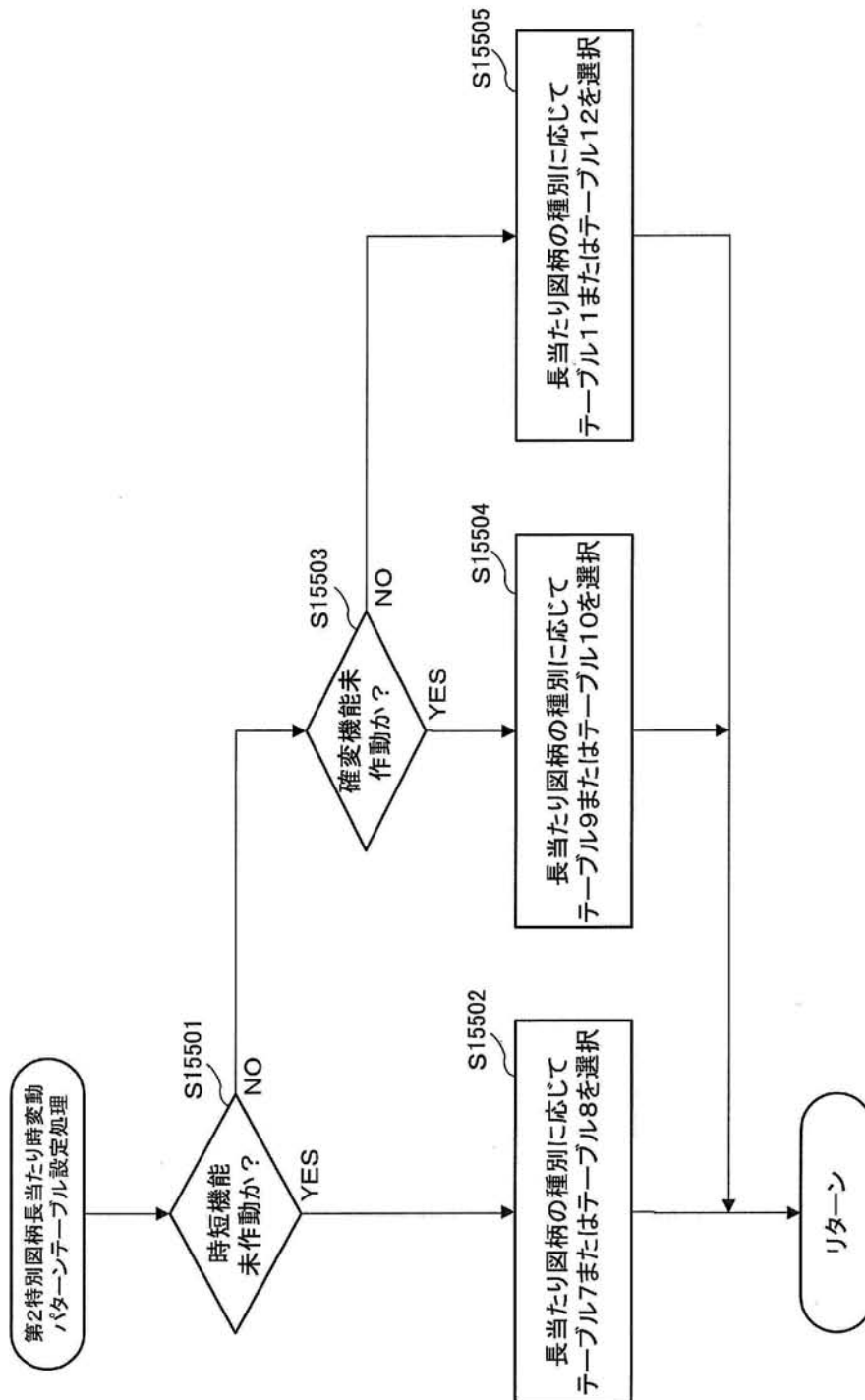
【図 7 2】



【図 7 3】

変動 番号	コマ ンド	当 落	変動 時間 [ms]	変動名称	時短なし (低確率時・高確率時共通)		時短あり (低確率時)		時短あり (高確率時)	
					テーブル1	テーブル2	テーブル3	テーブル4	テーブル5	テーブル6
8	08H	×	15600	ノーマル外れ(1図柄前)	—	—	—	—	—	—
9	09H	×	17300	ノーマル外れ(1図柄後)	—	—	—	—	—	—
10	0AH	○	21500	ノーマル長当たり	500	500	0	0	0	0
11	0BH	×	31500	歌リーチA外れ(アンコール前)	—	—	—	—	—	—
12	0CH	×	41300	歌リーチA外れ(アンコール後)	—	—	—	—	—	—
13	0DH	○	31300	歌リーチAノーマル長当たり	3500	3500	0	0	0	0
14	0EH	×	51200	歌リーチAロング外れ	—	—	—	—	—	—
15	0FH	○	52200	歌リーチAロング長当たり	5000	5000	0	0	0	0
16	10H	×	52400	歌リーチB(歌リーチA経由)外れ	—	—	—	—	—	—
17	11H	○	54300	歌リーチB(歌リーチA経由)長当たり	8000	8000	0	0	0	0
18	12H	×	60400	歌リーチC(歌リーチA経由)外れ	—	—	—	—	—	—
19	13H	○	64100	歌リーチC(歌リーチA経由)長当たり	10000	10000	0	0	0	0
20	14H	×	60400	歌リーチD(歌リーチA経由)外れ	—	—	—	—	—	—
21	15H	○	64100	歌リーチD(歌リーチA経由)長当たり	10000	10000	0	0	0	0
22	16H	×	25700	歌リーチBイントロ外れ	—	—	—	—	—	—
23	17H	△	25700	歌リーチBイントロ外れ(短当たり)	0	0	0	0	0	0
24	18H	△	25700	歌リーチBイントロ外れ(小当たり)	0	0	0	0	0	0
25	19H	×	41100	歌リーチB前半外れ	—	—	—	—	—	—
26	1AH	○	41100	歌リーチB前半長当たり	4000	4500	10500	10500	0	0
27	1BH	×	61400	歌リーチB後半外れ	—	—	—	—	—	—
28	1CH	○	63400	歌リーチB後半長当たり	4000	4500	10500	10500	0	0
29	1DH	×	24100	歌リーチCイントロ外れ	—	—	—	—	—	—
30	1EH	△	24100	歌リーチCイントロ外れ(短当たり)	0	0	0	0	—	0
31	1FH	△	24100	歌リーチCイントロ外れ(小当たり)	0	0	0	0	—	0
32	20H	×	44100	歌リーチC前半外れ	—	—	—	—	—	—
33	21H	○	44100	歌リーチC前半長当たり	4000	4500	10500	10500	0	0
34	22H	×	77100	歌リーチC後半外れ	—	—	—	—	—	—
35	23H	○	80800	歌リーチC後半長当たり	4000	4500	10500	10500	0	0
36	24H	×	24100	歌リーチDイントロ外れ	—	—	—	—	—	—
37	25H	△	24100	歌リーチDイントロ外れ(短当たり)	0	0	0	0	—	0
38	26H	△	24100	歌リーチDイントロ外れ(小当たり)	0	0	0	0	—	0
39	27H	×	44100	歌リーチD前半外れ	—	—	—	—	—	—
40	28H	○	44100	歌リーチD前半長当たり	4000	4500	11000	11000	0	0
41	29H	×	77100	歌リーチD後半外れ	—	—	—	—	—	—
42	2AH	○	80800	歌リーチD後半長当たり	4000	4500	11000	11000	0	0
43	2BH	△	24600	チャンス目(短当たり)	0	0	0	0	0	0
44	2CH	△	24600	チャンス目(小当たり)	0	0	0	0	0	0
45	2DH	○	24600	チャンス目(確変長当たり)	3000	0	0	0	0	0
46	2EH	×	21800	歌リーチB扉1枚目外れ	—	—	—	—	—	—
47	2FH	△	21800	歌リーチB扉1枚目(短当たり)	0	0	0	0	0	0
48	30H	△	39700	歌リーチB扉3枚目(短当たり)	0	0	0	0	0	0
49	31H	△	21800	歌リーチB扉1枚目小当たり	0	0	0	0	0	0
50	32H	△	27300	歌リーチB扉2枚目小当たり	0	0	0	0	0	0
51	33H	○	55000	歌リーチB完走長当たり(共通)	0	0	0	0	30000	64000
52	34H	○	57400	歌リーチB扉1枚目復活長当たり	0	0	0	0	500	0
53	35H	○	57500	歌リーチB扉2枚目復活長当たり	0	0	0	0	500	0
54	36H	○	57500	歌リーチB扉3枚目復活長当たり	0	0	0	0	1000	0
55	37H	×	18600	歌リーチC扉1枚目外れ	—	—	—	—	—	—
56	38H	△	18600	歌リーチC扉1枚目(短当たり)	0	0	0	0	—	0
57	39H	△	53800	歌リーチC扉3枚目(短当たり)	0	0	0	0	—	0
58	3AH	△	18600	歌リーチC扉1枚目小当たり	0	0	0	0	—	0
59	3BH	△	31200	歌リーチC扉2枚目小当たり	0	0	0	0	—	0
60	3CH	○	67600	歌リーチC完走長当たり(確変)	0	0	0	0	10000	0
61	3DH	○	69700	歌リーチC扉1枚目復活長当たり	0	0	0	0	250	0
62	3EH	○	69700	歌リーチC扉2枚目復活長当たり	0	0	0	0	250	0
63	3FH	○	69600	歌リーチC扉3枚目復活長当たり	0	0	0	0	5500	0
64	40H	×	18600	歌リーチD扉1枚目外れ	—	—	—	—	—	—
65	41H	△	18600	歌リーチD扉1枚目(短当たり)	0	0	0	0	—	0
66	42H	△	53800	歌リーチD扉3枚目(短当たり)	0	0	0	0	—	0
67	43H	△	18600	歌リーチD扉1枚目小当たり	0	0	0	0	—	0
68	44H	△	31200	歌リーチD扉2枚目小当たり	0	0	0	0	—	0
69	45H	○	67600	歌リーチD完走長当たり(確変)	0	0	0	0	10000	0
70	46H	○	69700	歌リーチD扉1枚目復活長当たり	0	0	0	0	250	0
71	47H	○	69700	歌リーチD扉2枚目復活長当たり	0	0	0	0	250	0
72	48H	○	69600	歌リーチD扉3枚目復活長当たり	0	0	0	0	5500	0

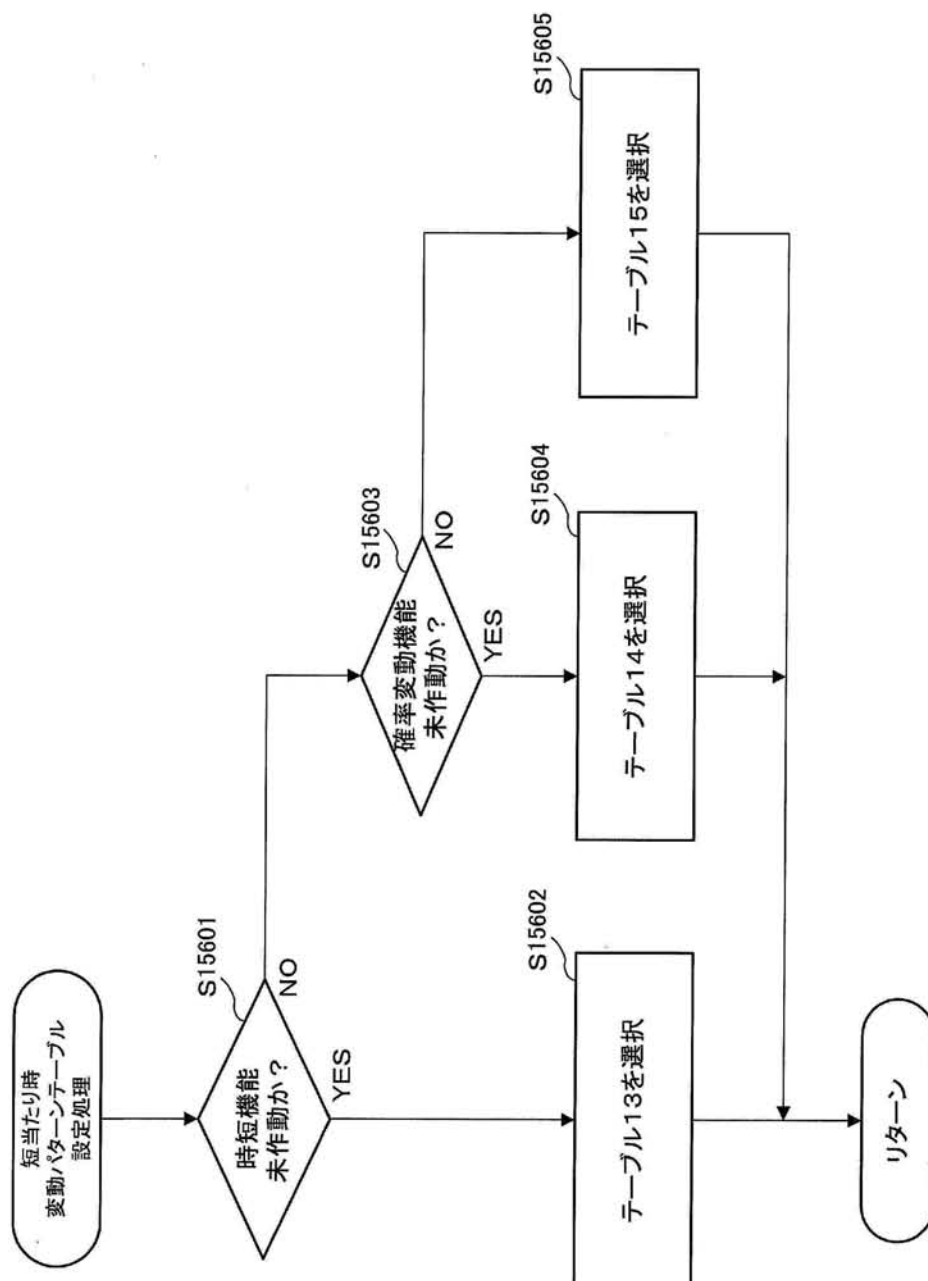
【図 7 4】



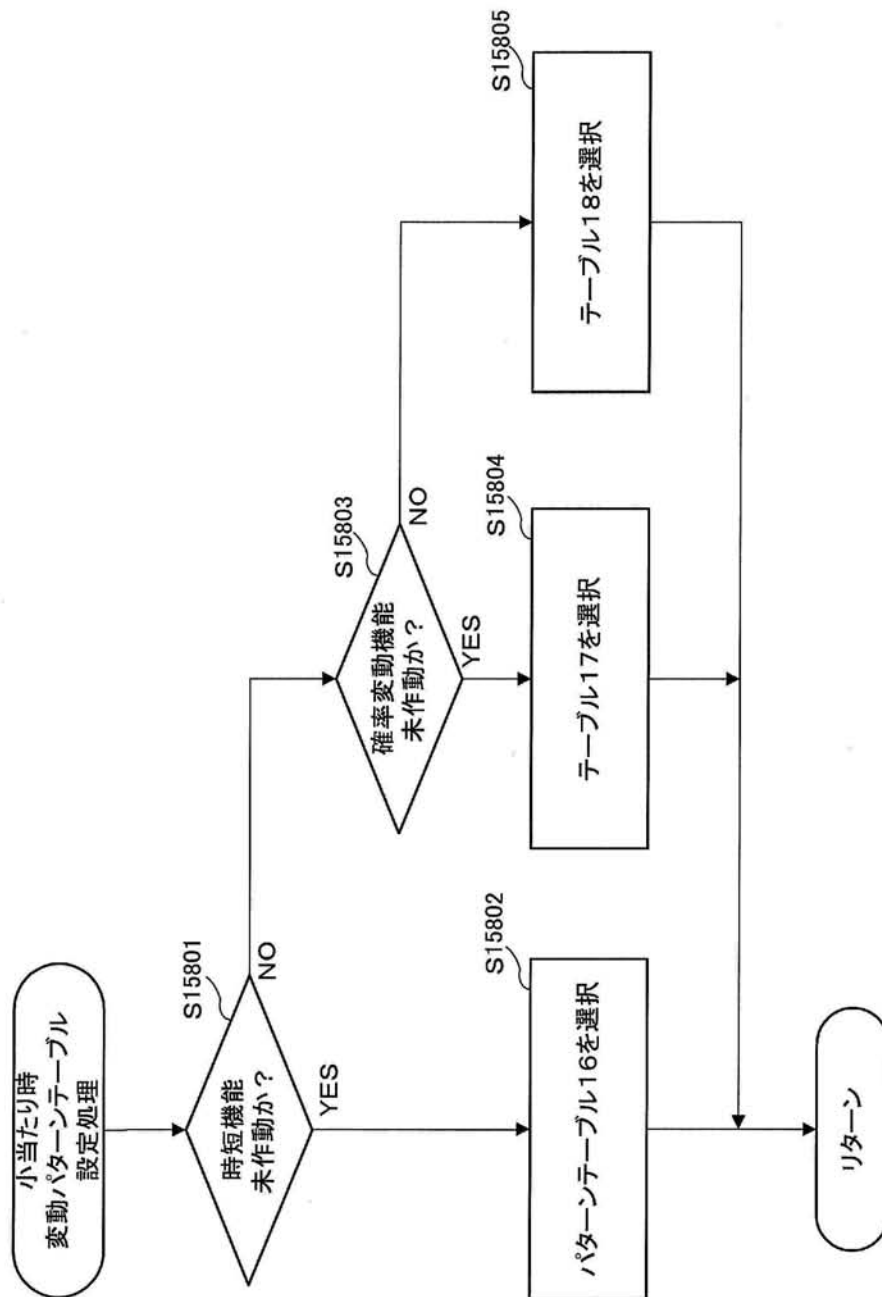
【図 75】

変動 番号	コマ ンド	当 落	変動 時間 [ms]	変動名称	時短なし (低確率・高確率時)		高確率時 (時短あり)		低確率時 (時短あり)	
					テーブル7	テーブル8	テーブル9	テーブル10	テーブル11	テーブル12
22	16H	×	25700	歌リーチBイントロ外れ	—	—	—	—	—	—
23	17H	△	25700	歌リーチBイントロ外れ(短当たり)	0	0	0	0	0	0
24	18H	△	25700	歌リーチBイントロ外れ(小当たり)	0	0	0	0	0	0
25	19H	×	41100	歌リーチB前半外れ	—	—	—	—	—	—
26	1AH	○	41100	歌リーチB前半長当たり	0	0	0	0	13750	13750
27	1BH	×	61400	歌リーチB後半外れ	—	—	—	—	—	—
28	1CH	○	63400	歌リーチB後半長当たり	0	0	0	0	13750	13750
29	1DH	×	24100	歌リーチCイントロ外れ	—	—	—	—	—	—
30	1EH	△	24100	歌リーチCイントロ外れ(短当たり)	0	0	0	0	0	0
31	1FH	△	24100	歌リーチCイントロ外れ(小当たり)	0	0	0	0	0	0
32	20H	×	44100	歌リーチC前半外れ	—	—	—	—	—	—
33	21H	○	44100	歌リーチC前半長当たり	0	0	0	0	10000	10000
34	22H	×	77100	歌リーチC後半外れ	—	—	—	—	—	—
35	23H	○	80800	歌リーチC後半長当たり	0	0	0	0	10000	10000
36	24H	×	25700	歌リーチDイントロ外れ	—	—	—	—	—	—
37	25H	△	25700	歌リーチDイントロ外れ(短当たり)	0	0	0	0	0	0
38	26H	△	25700	歌リーチDイントロ外れ(小当たり)	0	0	0	0	0	0
39	27H	×	44100	歌リーチD前半外れ	—	—	—	—	—	—
40	28H	○	44100	歌リーチD前半長当たり	0	0	0	0	8250	8250
41	29H	×	77100	歌リーチD後半外れ	—	—	—	—	—	—
42	2AH	○	80800	歌リーチD後半長当たり	0	0	0	0	8250	8250
43	2BH	△	24600	チャンス目(短当たり)	0	0	0	0	0	0
44	2CH	△	24600	チャンス目(小当たり)	0	0	0	0	0	0
45	2DH	○	24600	チャンス目(確変長当たり)	0	0	0	0	0	0
46	2EH	×	21800	歌リーチB扉1枚目外れ	—	—	—	—	—	—
47	2FH	△	21800	歌リーチB扉1枚目短当たり	0	0	0	0	0	0
48	30H	△	39700	歌リーチB扉3枚目短当たり	0	0	0	0	0	0
49	31H	△	21800	歌リーチB扉1枚目小当たり	0	0	0	0	0	0
50	32H	△	27300	歌リーチB扉2枚目小当たり	0	0	0	0	0	0
51	33H	○	55000	歌リーチB完走長当たり(共通)	0	0	26500	64000	0	0
52	34H	○	57400	歌リーチB扉1枚目復活長当たり	0	0	500	0	0	0
53	35H	○	57500	歌リーチB扉2枚目復活長当たり	0	0	500	0	0	0
54	36H	○	57500	歌リーチB扉3枚目復活長当たり	0	0	1000	0	0	0
55	37H	×	18600	歌リーチC扉1枚目外れ	—	—	—	—	—	—
56	38H	△	18600	歌リーチC扉1枚目短当たり	0	0	0	0	0	0
57	39H	△	53800	歌リーチC扉3枚目短当たり	0	0	0	0	0	0
58	3AH	△	18600	歌リーチC扉1枚目小当たり	0	0	0	0	0	0
59	3BH	△	31200	歌リーチC扉2枚目小当たり	0	0	0	0	0	0
60	3CH	○	67600	歌リーチC完走長当たり(確変)	0	0	15000	0	0	0
61	3DH	○	69700	歌リーチC扉1枚目復活長当たり	0	0	250	0	0	0
62	3EH	○	69700	歌リーチC扉2枚目復活長当たり	0	0	500	0	0	0
63	3FH	○	69600	歌リーチC扉3枚目復活長当たり	0	0	2000	0	0	0
64	40H	×	18600	歌リーチC扉1枚目外れ	—	—	—	—	—	—
65	41H	△	18600	歌リーチD扉1枚目短当たり	0	0	0	0	0	0
66	42H	△	53800	歌リーチD扉3枚目短当たり	0	0	0	0	0	0
67	43H	△	18600	歌リーチD扉1枚目小当たり	0	0	0	0	0	0
68	44H	△	31200	歌リーチD扉2枚目小当たり	0	0	0	0	0	0
69	45H	○	67600	歌リーチD完走長当たり(確変)	0	0	15000	0	0	0
70	46H	○	69700	歌リーチD扉1枚目復活長当たり	0	0	250	0	0	0
71	47H	○	69700	歌リーチD扉2枚目復活長当たり	0	0	500	0	0	0
72	48H	○	69600	歌リーチD扉3枚目復活長当たり	0	0	2000	0	0	0
73	49H	×	9500	ノーマル外れ(1図柄前)	—	—	—	—	—	—
74	50H	×	11300	ノーマル外れ(1図柄後)	—	—	—	—	—	—
75	51H	○	15400	ノーマル長当たり	900	900	0	0	0	0
76	52H	×	28800	歌リーチA外れ(アンコール前)	—	—	—	—	—	—
77	53H	×	35000	歌リーチA外れ(アンコール後)	—	—	—	—	—	—
78	54H	○	25300	歌リーチAノーマル長当たり	3800	3800	0	0	0	0
79	55H	×	40300	歌リーチAロングはずれ	—	—	—	—	—	—
80	56H	○	45000	歌リーチAロング長当たり	6000	6000	0	0	0	0
81	57H	×	46300	歌リーチB(歌リーチA経由)外れ	—	—	—	—	—	—
82	58H	○	48300	歌リーチB(歌リーチA経由)長当たり	12000	15000	0	0	0	0
83	59H	×	54300	歌リーチC(歌リーチA経由)外れ	—	—	—	—	—	—
84	5AH	○	58000	歌リーチC(歌リーチA経由)長当たり	20000	20000	0	0	0	0
85	5BH	×	54300	歌リーチD(歌リーチA経由)外れ	—	—	—	—	—	—
86	5CH	○	58000	歌リーチD(歌リーチA経由)長当たり	21300	18300	0	0	0	0

【図 76】



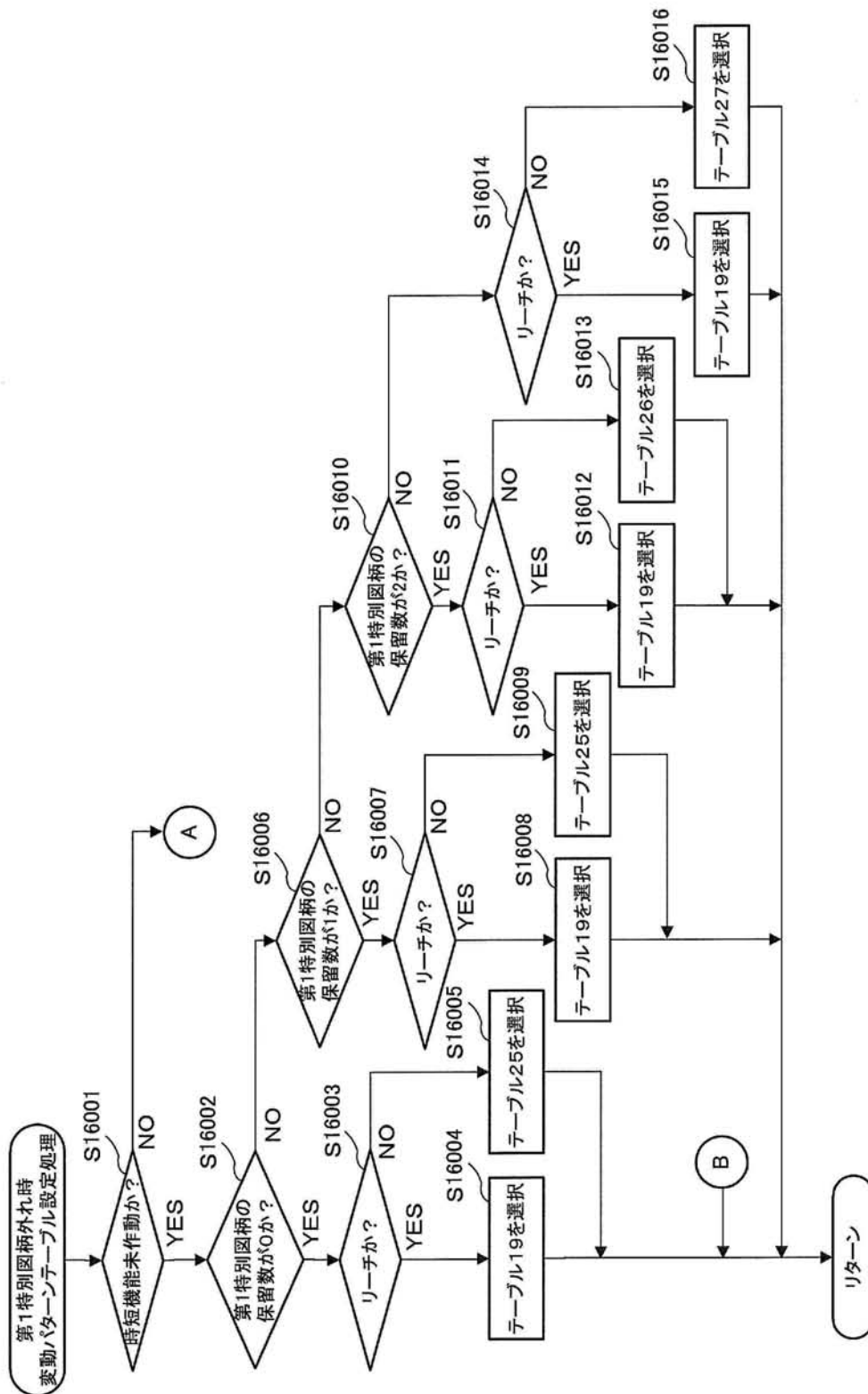
【図 77】



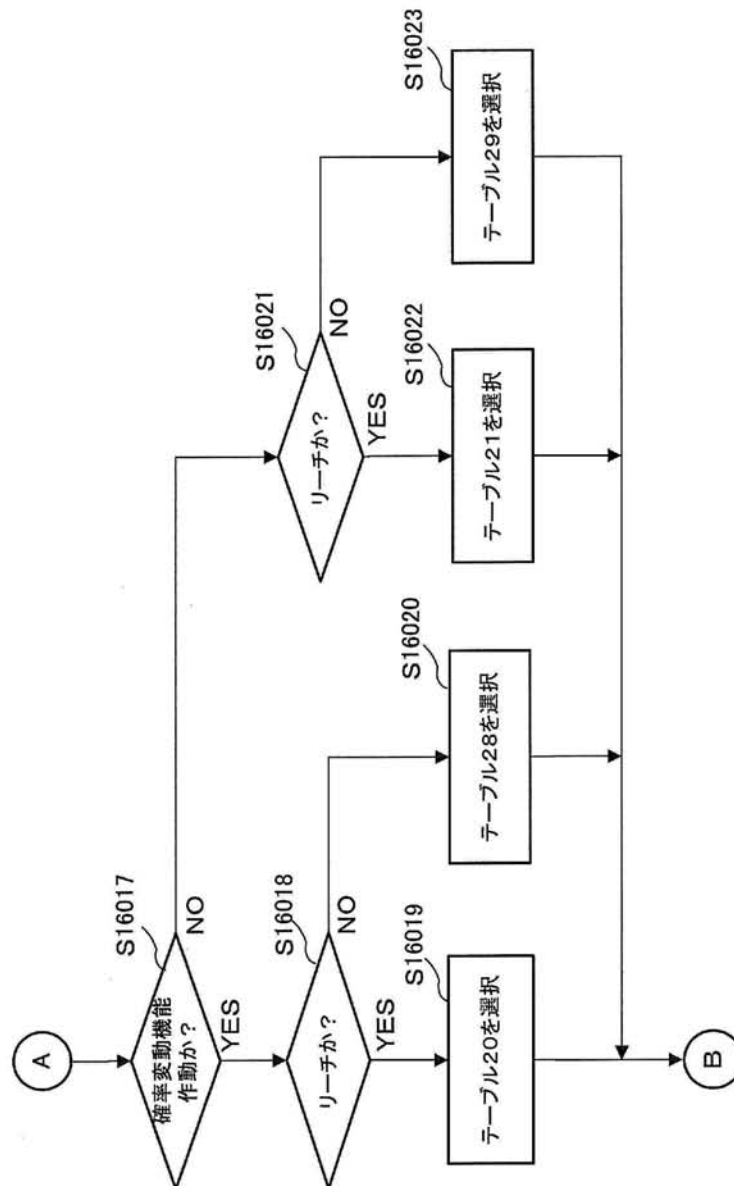
【図 78】

変動 番号	コマンド	当落	変動時間 [ms]	変動名称	短当たり			小当たり		
					テーブル13	テーブル14	テーブル15	テーブル16	テーブル17	テーブル18
8	08H	×	15600	ノーマル外れ(1図柄前)	-	-	-	-	-	-
9	09H	×	17300	ノーマル外れ(1図柄後)	-	-	-	-	-	-
10	0AH	○	21500	ノーマル長当たり	0	0	0	0	0	0
11	0BH	×	31500	歌リーチA外れ(アンコール前)	-	-	-	-	-	-
12	0CH	×	41300	歌リーチA外れ(アンコール後)	-	-	-	-	-	-
13	0DH	○	31300	歌リーチAノーマル長当たり	0	0	0	0	0	0
14	0EH	×	51200	歌リーチAロングはずれ	-	-	-	-	-	-
15	0FH	○	52200	歌リーチAロング長当たり	0	0	0	0	0	0
16	10H	×	52400	歌リーチB(歌リーチA経由)外れ	-	-	-	-	-	-
17	11H	○	54300	歌リーチB(歌リーチA経由)長当たり	0	0	0	0	0	0
18	12H	×	60400	歌リーチC(歌リーチA経由)外れ	-	-	-	-	-	-
19	13H	○	64100	歌リーチC(歌リーチA経由)長当たり	0	0	0	0	0	0
20	14H	×	60400	歌リーチD(歌リーチA経由)外れ	-	-	-	-	-	-
21	15H	○	64100	歌リーチD(歌リーチA経由)長当たり	0	0	0	0	0	0
22	16H	×	25700	歌リーチBイントロ外れ	-	-	-	-	-	-
23	17H	△	25700	歌リーチBイントロ外れ(短当たり)	0	24000	0	0	0	0
24	18H	△	25700	歌リーチBイントロ外れ(小当たり)	0	0	0	0	40000	0
25	19H	×	41100	歌リーチB前半外れ	-	-	-	-	-	-
26	1AH	○	41100	歌リーチB前半長当たり	0	0	0	0	0	0
27	1BH	×	61400	歌リーチB後半外れ	-	-	-	-	-	-
28	1CH	○	63400	歌リーチB後半長当たり	0	0	0	0	0	0
29	1DH	×	24100	歌リーチCイントロ外れ	-	-	-	-	-	-
30	1EH	△	24100	歌リーチCイントロ外れ(短当たり)	0	20000	0	0	0	0
31	1FH	△	24100	歌リーチCイントロ外れ(小当たり)	0	0	0	0	12000	0
32	20H	×	44100	歌リーチC前半外れ	-	-	-	-	-	-
33	21H	○	44100	歌リーチC前半長当たり	0	0	0	0	0	0
34	22H	×	77100	歌リーチC後半外れ	-	-	-	-	-	-
35	23H	○	80800	歌リーチC後半長当たり	0	0	0	0	0	0
36	24H	×	24100	歌リーチDイントロ外れ	-	-	-	-	-	-
37	25H	△	24100	歌リーチDイントロ外れ(短当たり)	0	20000	0	0	0	0
38	26H	△	24100	歌リーチDイントロ外れ(小当たり)	0	0	0	0	12000	0
39	27H	×	44100	歌リーチD前半外れ	-	-	-	-	-	-
40	28H	○	44100	歌リーチD前半長当たり	0	0	0	0	0	0
41	29H	×	77100	歌リーチD後半外れ	-	-	-	-	-	-
42	2AH	○	80800	歌リーチD後半長当たり	0	0	0	0	0	0
43	2BH	△	24600	チャンス目(短当たり)	64000	0	0	0	0	0
44	2CH	△	24600	チャンス目(小当たり)	0	0	0	64000	0	0
45	2DH	○	24600	チャンス目(確変長当たり)	0	0	0	0	0	0
46	2EH	×	21800	歌リーチB扉1枚目外れ	-	-	-	-	-	-
47	2FH	△	21800	歌リーチB扉1枚目短当たり	0	0	14000	0	0	0
48	30H	△	39700	歌リーチB扉3枚目短当たり	0	0	4000	0	0	0
49	31H	△	21800	歌リーチB扉1枚目小当たり	0	0	0	0	0	17000
50	32H	△	27300	歌リーチB扉2枚目小当たり	0	0	0	0	0	14500
51	33H	○	55000	歌リーチB完走長当たり(共通)	0	0	0	0	0	0
52	34H	○	57400	歌リーチB扉1枚目復活長当たり	0	0	0	0	0	0
53	35H	○	57500	歌リーチB扉2枚目復活長当たり	0	0	0	0	0	0
54	36H	○	57500	歌リーチB扉3枚目復活長当たり	0	0	0	0	0	0
55	37H	×	18600	歌リーチC扉1枚目外れ	-	-	-	-	-	-
56	38H	△	18600	歌リーチC扉1枚目短当たり	0	0	19000	0	0	0
57	39H	△	53800	歌リーチC扉3枚目短当たり	0	0	4000	0	0	0
58	3AH	△	18600	歌リーチC扉1枚目小当たり	0	0	0	0	0	5000
59	3BH	△	31200	歌リーチC扉2枚目小当たり	0	0	0	0	0	11250
60	3CH	○	67600	歌リーチC完走長当たり(短長当たり)	0	0	0	0	0	0
61	3DH	○	69700	歌リーチC扉1枚目復活長当たり	0	0	0	0	0	0
62	3EH	○	69700	歌リーチC扉2枚目復活長当たり	0	0	0	0	0	0
63	3FH	○	69600	歌リーチC扉3枚目復活長当たり	0	0	0	0	0	0
64	40H	×	18600	歌リーチD扉1枚目外れ	-	-	-	-	-	-
65	41H	△	18600	歌リーチD扉1枚目短当たり	0	0	19000	0	0	0
66	42H	△	53800	歌リーチD扉3枚目短当たり	0	0	4000	0	0	0
67	43H	△	18600	歌リーチD扉1枚目小当たり	0	0	0	0	0	5000
68	44H	△	31200	歌リーチD扉2枚目小当たり	0	0	0	0	0	11250
69	45H	○	67600	歌リーチD完走長当たり(短長当たり)	0	0	0	0	0	0
70	46H	○	69700	歌リーチD扉1枚目復活長当たり	0	0	0	0	0	0
71	47H	○	69700	歌リーチD扉2枚目復活長当たり	0	0	0	0	0	0
72	48H	○	69600	歌リーチD扉3枚目復活長当たり	0	0	0	0	0	0
73	49H	×	9500	ノーマル外れ(1図柄前)	-	-	-	-	-	-
74	50H	×	11300	ノーマル外れ(1図柄後)	-	-	-	-	-	-
75	51H	○	15400	ノーマル長当たり	0	0	0	0	0	0
76	52H	×	28800	歌リーチA外れ(アンコール前)	-	-	-	-	-	-
77	53H	×	35000	歌リーチA外れ(アンコール後)	-	-	-	-	-	-
78	54H	○	25300	歌リーチAノーマル長当たり	0	0	0	0	0	0
79	55H	×	40300	歌リーチAロングはずれ	-	-	-	-	-	-
80	56H	○	45000	歌リーチAロング長当たり	0	0	0	0	0	0
81	57H	×	46300	歌リーチB(歌リーチA経由)外れ	-	-	-	-	-	-
82	58H	○	48300	歌リーチB(歌リーチA経由)長当たり	0	0	0	0	0	0
83	59H	×	54300	歌リーチC(歌リーチA経由)外れ	-	-	-	-	-	-
84	5AH	○	58000	歌リーチC(歌リーチA経由)長当たり	0	0	0	0	0	0
85	5BH	×	54300	歌リーチD(歌リーチA経由)外れ	-	-	-	-	-	-
86	5CH	○	58000	歌リーチD(歌リーチA経由)長当たり	0	0	0	0	0	0

【図 79】



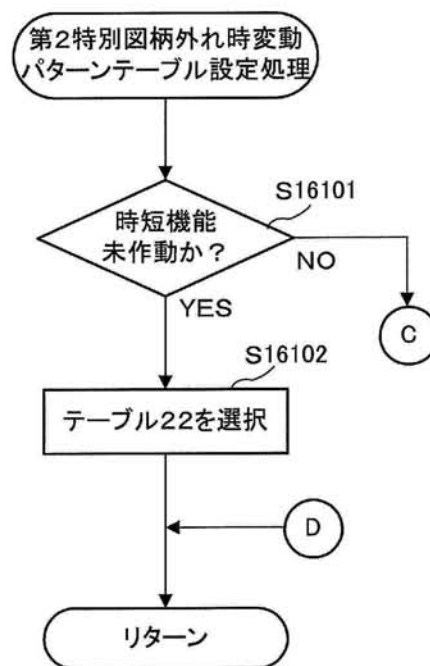
【図 80】



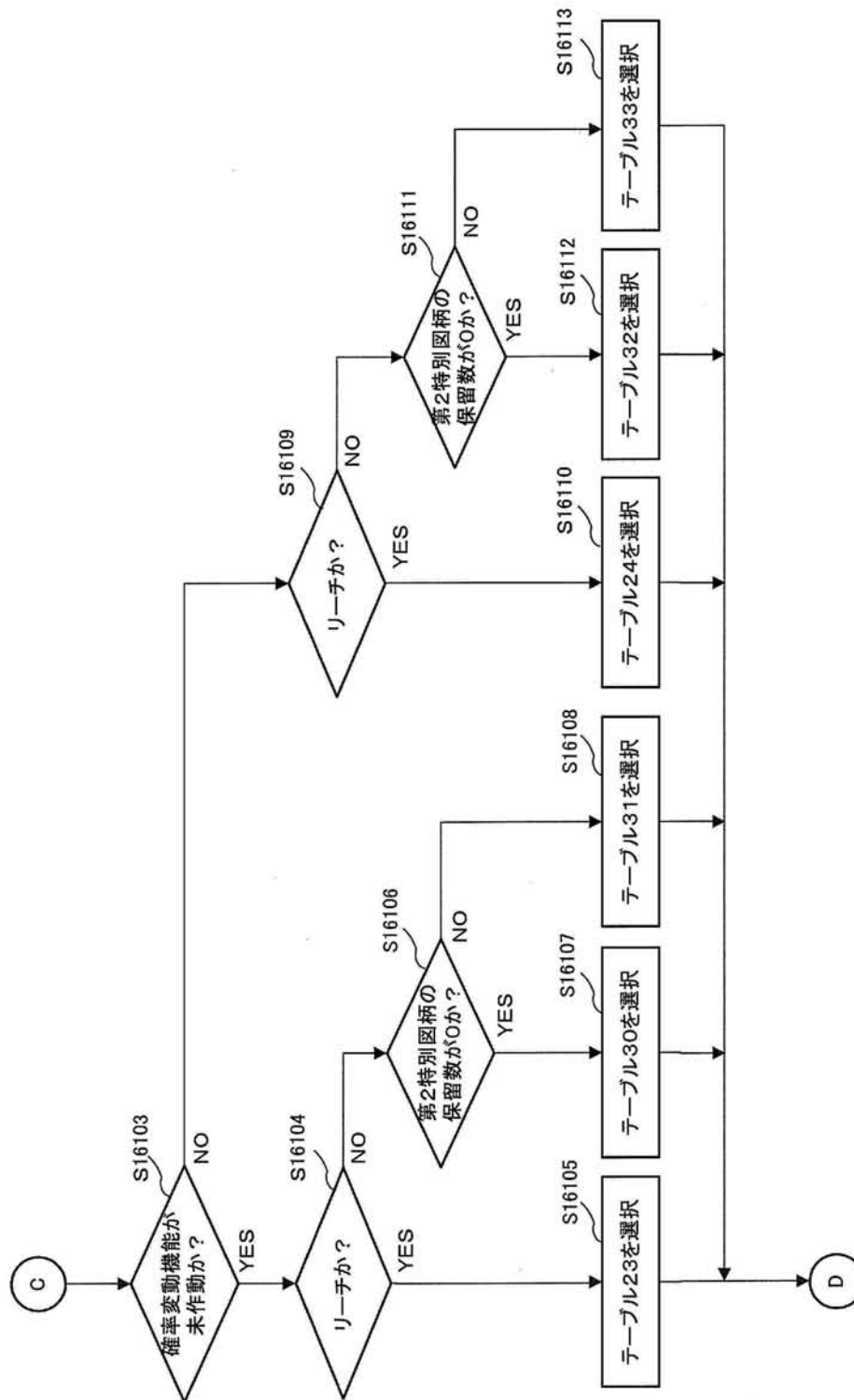
【図 8 1】

変動 番号	コマ ンド	当落	変動時間 [ms]	変動名称	リーチ外れ		
					テーブル19	テーブル20	テーブル21
8	08H	×	15600	ノーマル外れ(1図柄前)	19000	0	0
9	09H	×	17300	ノーマル外れ(1図柄後)	14000	0	0
10	0AH	○	21500	ノーマル長当たり	—	—	—
11	0BH	×	31500	歌リーチA外れ(アンコール前)	4000	0	0
12	0CH	×	41300	歌リーチA外れ(アンコール後)	4000	0	0
13	0DH	○	31300	歌リーチAノーマル長当たり	—	—	—
14	0EH	×	51200	歌リーチAロング外れ	4000	0	0
15	0FH	○	52200	歌リーチAロング長当たり	—	—	—
16	10H	×	52400	歌リーチB(歌リーチA経由)外れ	300	0	0
17	11H	○	54300	歌リーチB(歌リーチA経由)長当たり	—	—	—
18	12H	×	60400	歌リーチC(歌リーチA経由)外れ	300	0	0
19	13H	○	64100	歌リーチC(歌リーチA経由)長当たり	—	—	—
20	14H	×	60400	歌リーチD(歌リーチA経由)外れ	300	0	0
21	15H	○	64100	歌リーチD(歌リーチA経由)長当たり	—	—	—
22	16H	×	25700	歌リーチBイントロ外れ	7000	100	0
23	17H	△	25700	歌リーチBイントロ外れ(短当たり)	—	—	—
24	18H	△	25700	歌リーチBイントロ外れ(小当たり)	—	—	—
25	19H	×	41100	歌リーチB前半外れ	2100	25000	0
26	1AH	○	41100	歌リーチB前半長当たり	—	—	—
27	1BH	×	61400	歌リーチB後半外れ	2100	25000	0
28	1CH	○	63400	歌リーチB後半長当たり	—	—	—
29	1DH	×	24100	歌リーチCイントロ外れ	3000	50	0
30	1EH	△	24100	歌リーチCイントロ外れ(短当たり)	—	—	—
31	1FH	△	24100	歌リーチCイントロ外れ(小当たり)	—	—	—
32	20H	×	44100	歌リーチC前半外れ	225	3450	0
33	21H	○	44100	歌リーチC前半長当たり	—	—	—
34	22H	×	77100	歌リーチC後半外れ	225	3450	0
35	23H	○	80800	歌リーチC後半長当たり	—	—	—
36	24H	×	24100	歌リーチDイントロ外れ	3000	50	0
37	25H	△	24100	歌リーチDイントロ外れ(短当たり)	—	—	—
38	26H	△	24100	歌リーチDイントロ外れ(小当たり)	—	—	—
39	27H	×	44100	歌リーチD前半外れ	225	3450	0
40	28H	○	44100	歌リーチD前半長当たり	—	—	—
41	29H	×	77100	歌リーチD後半外れ	225	3450	0
42	2AH	○	80800	歌リーチD後半長当たり	—	—	—
43	2BH	△	24600	チャンス目(短当たり)	—	—	—
44	2CH	△	24600	チャンス目(小当たり)	—	—	—
45	2DH	○	24600	チャンス目(確変長当たり)	—	—	—
46	2EH	×	21800	歌リーチB扉1枚目外れ	0	0	40000
47	2FH	△	21800	歌リーチB扉1枚目(短当たり)	—	—	—
48	30H	△	39700	歌リーチB扉3枚目(短当たり)	—	—	—
49	31H	△	21800	歌リーチB扉1枚目小当たり	—	—	—
50	32H	△	27300	歌リーチB扉2枚目小当たり	—	—	—
51	33H	○	55000	歌リーチB完走長当たり(共通)	—	—	—
52	34H	○	57400	歌リーチB扉1枚目復活長当たり	—	—	—
53	35H	○	57500	歌リーチB扉2枚目復活長当たり	—	—	—
54	36H	○	57500	歌リーチB扉3枚目復活長当たり	—	—	—
55	37H	×	18600	歌リーチC扉1枚目外れ	0	0	12000
56	38H	△	18600	歌リーチC扉1枚目(短当たり)	—	—	—
57	39H	△	53800	歌リーチC扉3枚目(短当たり)	—	—	—
58	3AH	△	18600	歌リーチC扉1枚目小当たり	—	—	—
59	3BH	△	31200	歌リーチC扉2枚目小当たり	—	—	—
60	3CH	○	67600	歌リーチC完走長当たり(確変)	—	—	—
61	3DH	○	69700	歌リーチC扉1枚目復活長当たり	—	—	—
62	3EH	○	69700	歌リーチC扉2枚目復活長当たり	—	—	—
63	3FH	○	69600	歌リーチC扉3枚目復活長当たり	—	—	—
64	40H	×	18600	歌リーチD扉1枚目外れ	0	0	12000
65	41H	△	18600	歌リーチD扉1枚目(短当たり)	—	—	—
66	42H	△	53800	歌リーチD扉3枚目(短当たり)	—	—	—
67	43H	△	18600	歌リーチD扉1枚目小当たり	—	—	—
68	44H	△	31200	歌リーチD扉2枚目小当たり	—	—	—
69	45H	○	67600	歌リーチD完走長当たり(確変)	—	—	—
70	46H	○	69700	歌リーチD扉1枚目復活長当たり	—	—	—
71	47H	○	69700	歌リーチD扉2枚目復活長当たり	—	—	—
72	48H	○	69600	歌リーチD扉3枚目復活長当たり	—	—	—

【図 8 2】



【図 8 3】



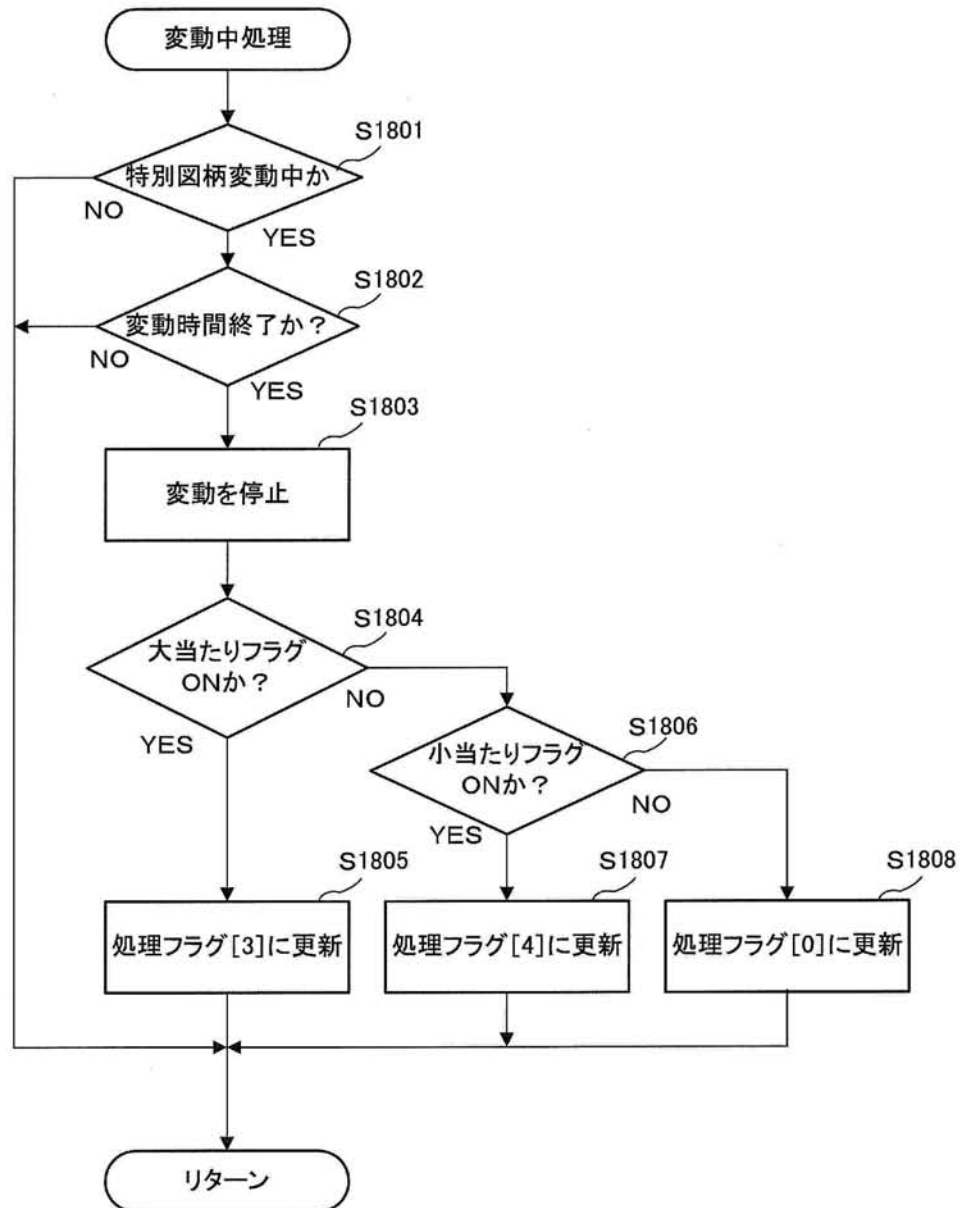
【図 8 4】

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22	テーブル23	テーブル24
22	16H	×	25700	歌リーチBイントロ外れ	0	100	0
23	17H	△	25700	歌リーチBイントロ外れ(短当たり)	-	-	-
24	18H	△	25700	歌リーチBイントロ外れ(小当たり)	-	-	-
25	19H	×	41100	歌リーチB前半外れ	0	25000	0
26	1AH	○	41100	歌リーチB前半長当たり	-	-	-
27	1BH	×	61400	歌リーチB後半外れ	0	25000	0
28	1CH	○	63400	歌リーチB後半長当たり	-	-	-
29	1DH	×	24100	歌リーチCイントロ外れ	0	50	0
30	1EH	△	24100	歌リーチCイントロ外れ(短当たり)	-	-	-
31	1FH	△	24100	歌リーチCイントロ外れ(小当たり)	-	-	-
32	20H	×	44100	歌リーチC前半外れ	0	3450	0
33	21H	○	44100	歌リーチC前半長当たり	-	-	-
34	22H	×	77100	歌リーチC後半外れ	0	3450	0
35	23H	○	80800	歌リーチC後半長当たり	-	-	-
36	24H	×	25700	歌リーチDイントロ外れ	0	50	0
37	25H	△	25700	歌リーチDイントロ外れ(短当たり)	-	-	-
38	26H	△	25700	歌リーチDイントロ外れ(小当たり)	-	-	-
39	27H	×	44100	歌リーチD前半外れ	0	3450	0
40	28H	○	44100	歌リーチD前半長当たり	-	-	-
41	29H	×	77100	歌リーチD後半外れ	0	3450	0
42	2AH	○	80800	歌リーチD後半長当たり	-	-	-
43	2BH	△	24600	チャンス目(短当たり)	-	-	-
44	2CH	△	24600	チャンス目(小当たり)	-	-	-
45	2DH	○	24600	チャンス目(確変長当たり)	-	-	-
46	2EH	×	21800	歌リーチB扉1枚目外れ	0	0	40000
47	2FH	△	21800	歌リーチB扉1枚目短当たり	-	-	-
48	30H	△	39700	歌リーチB扉3枚目短当たり	-	-	-
49	31H	△	21800	歌リーチB扉1枚目小当たり	-	-	-
50	32H	△	27300	歌リーチB扉2枚目小当たり	-	-	-
51	33H	○	55000	歌リーチB完走長当たり(共通)	-	-	-
52	34H	○	57400	歌リーチB扉1枚目復活長当たり	-	-	-
53	35H	○	57500	歌リーチB扉2枚目復活長当たり	-	-	-
54	36H	○	57500	歌リーチB扉3枚目復活長当たり	-	-	-
55	37H	×	18600	歌リーチC扉1枚目外れ	0	0	12000
56	38H	△	18600	歌リーチC扉1枚目短当たり	-	-	-
57	39H	△	53800	歌リーチC扉3枚目短当たり	-	-	-
58	3AH	△	18600	歌リーチC扉1枚目小当たり	-	-	-
59	3BH	△	31200	歌リーチC扉2枚目小当たり	-	-	-
60	3CH	○	67600	歌リーチC完走長当たり(確変)	-	-	-
61	3DH	○	69700	歌リーチC扉1枚目復活長当たり	-	-	-
62	3EH	○	69700	歌リーチC扉2枚目復活長当たり	-	-	-
63	3FH	○	69600	歌リーチC扉3枚目復活長当たり	-	-	-
64	40H	×	18600	歌リーチC扉1枚目外れ	0	0	12000
65	41H	△	18600	歌リーチD扉1枚目短当たり	-	-	-
66	42H	△	53800	歌リーチD扉3枚目短当たり	-	-	-
67	43H	△	18600	歌リーチD扉1枚目小当たり	-	-	-
68	44H	△	31200	歌リーチD扉2枚目小当たり	-	-	-
69	45H	○	67600	歌リーチD完走長当たり(確変)	-	-	-
70	46H	○	69700	歌リーチD扉1枚目復活長当たり	-	-	-
71	47H	○	69700	歌リーチD扉2枚目復活長当たり	-	-	-
72	48H	○	69600	歌リーチD扉3枚目復活長当たり	-	-	-
73	49H	×	9500	ノーマル外れ(1図柄前)	27500	0	0
74	50H	×	11300	ノーマル外れ(1図柄後)	27500	0	0
75	51H	○	15400	ノーマル長当たり	-	-	-
76	52H	×	28800	歌リーチA外れ(アンコール前)	2000	0	0
77	53H	×	35000	歌リーチA外れ(アンコール後)	2000	0	0
78	54H	○	25300	歌リーチAノーマル長当たり	-	-	-
79	55H	×	40300	歌リーチAロングはずれ	4400	0	0
80	56H	○	45000	歌リーチAロング長当たり	-	-	-
81	57H	×	46300	歌リーチB(歌リーチA経由)外れ	400	0	0
82	58H	○	48300	歌リーチB(歌リーチA経由)長当たり	-	-	-
83	59H	×	54300	歌リーチC(歌リーチA経由)外れ	100	0	0
84	5AH	○	58000	歌リーチC(歌リーチA経由)長当たり	-	-	-
85	5BH	×	54300	歌リーチD(歌リーチA経由)外れ	100	0	0
86	5CH	○	58000	歌リーチD(歌リーチA経由)長当たり	-	-	-

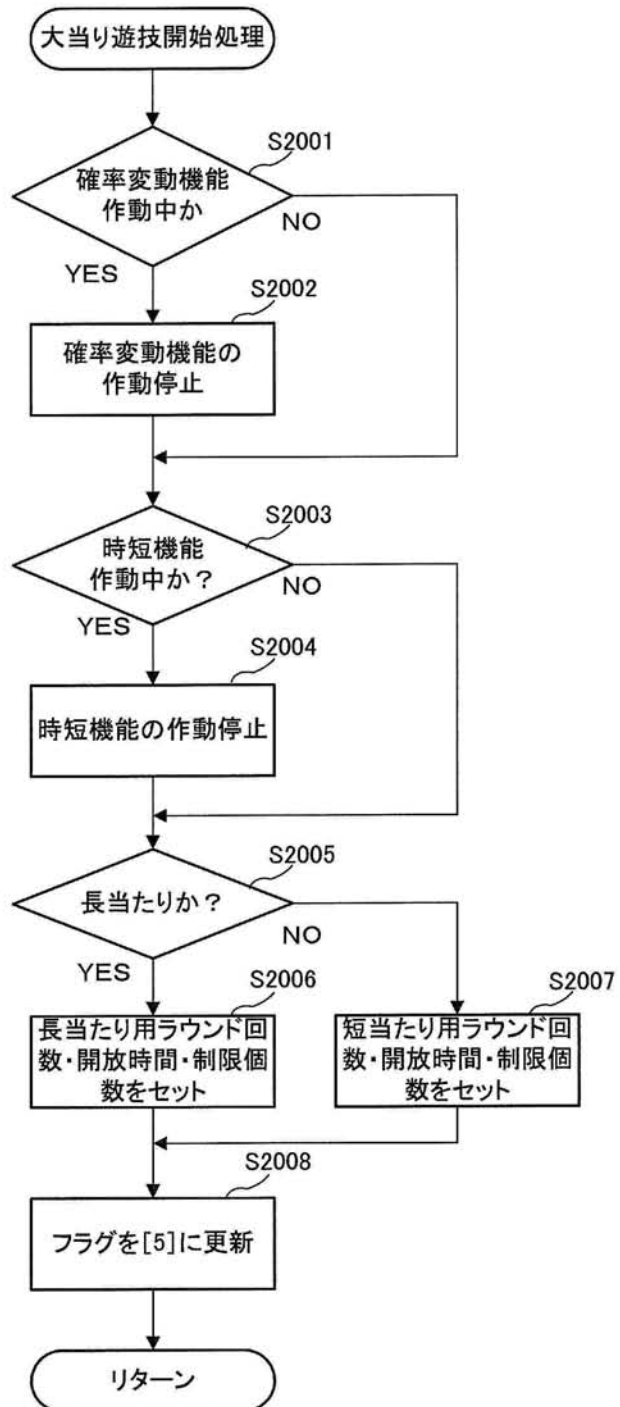
【図 8 5】

					第1特別図柄				第2特別図柄			
					—				確変未作動時			
					保留数 0、1	保留数 2	保留数 3	確変 未作動時	確変 作動時	保留数 0	保留数 1～3	保留数 0
変動番号	コマンド	変動時間[ms]	変動パターン	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					●		●		

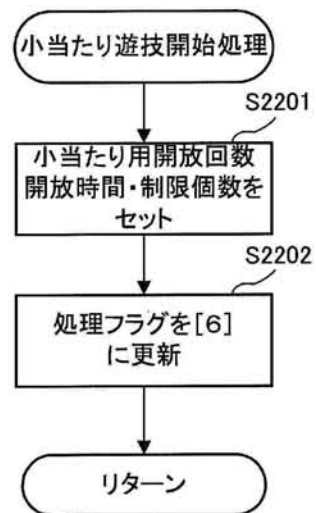
【図 8 6】



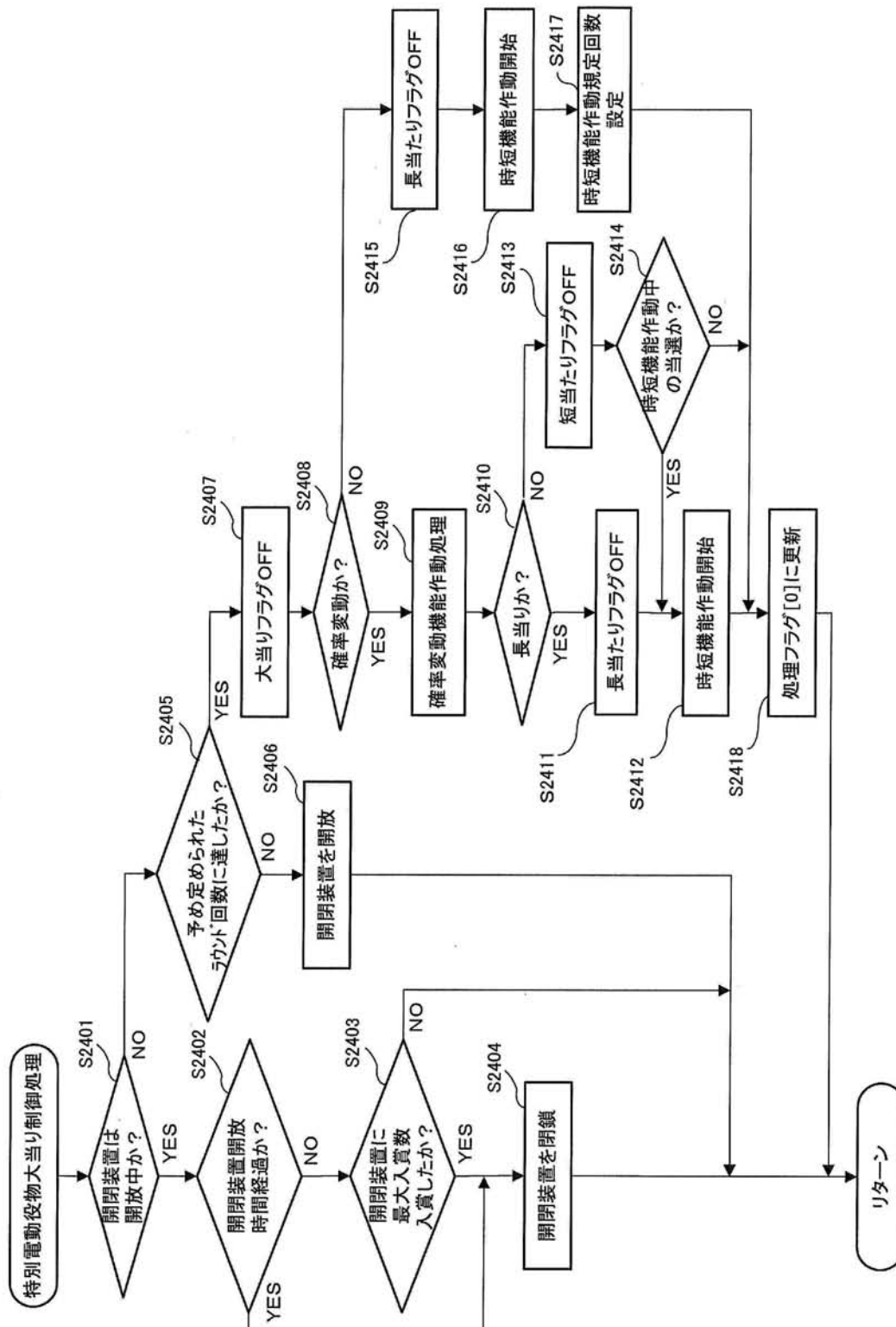
【図 87】



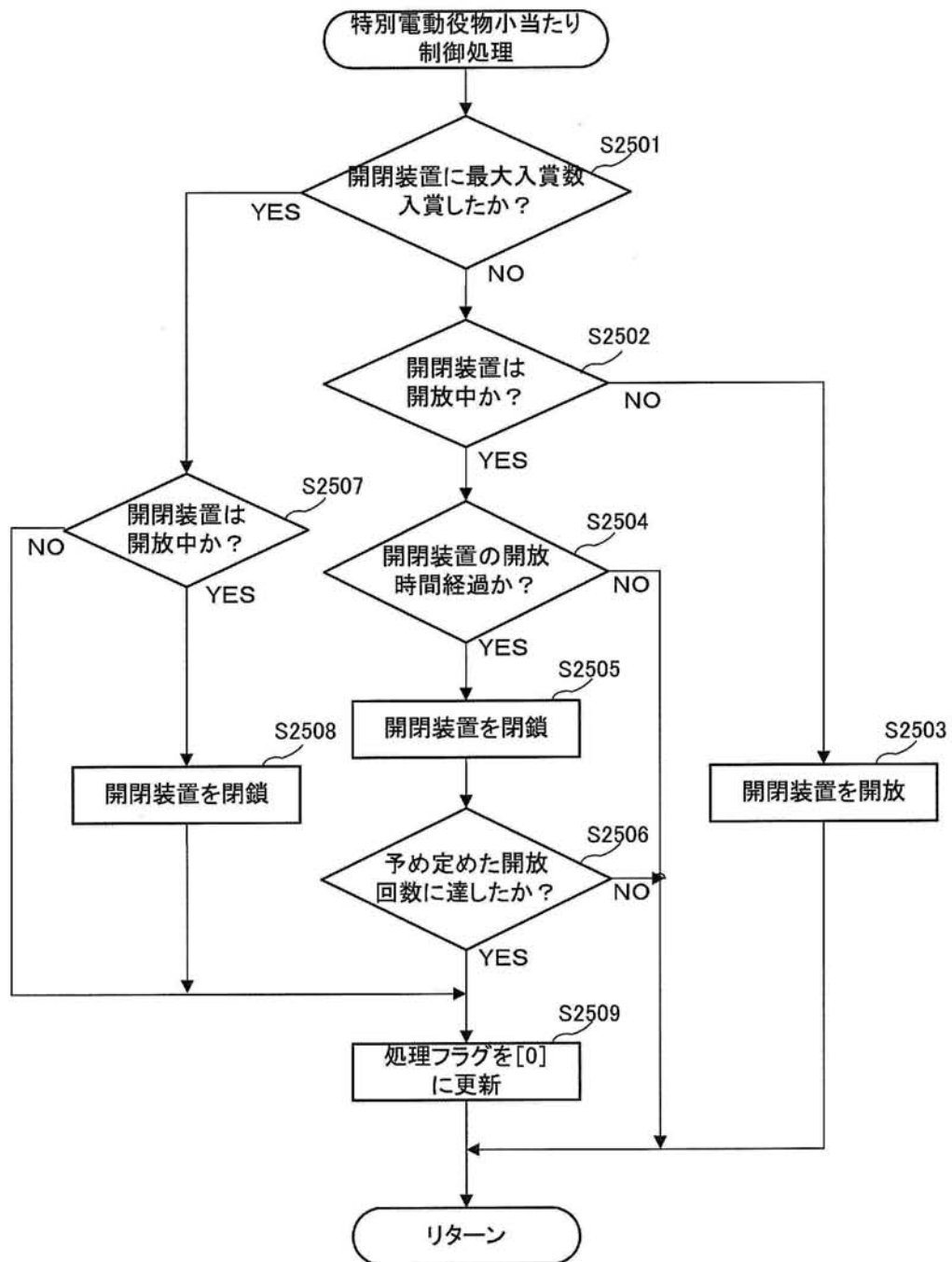
【図 88】



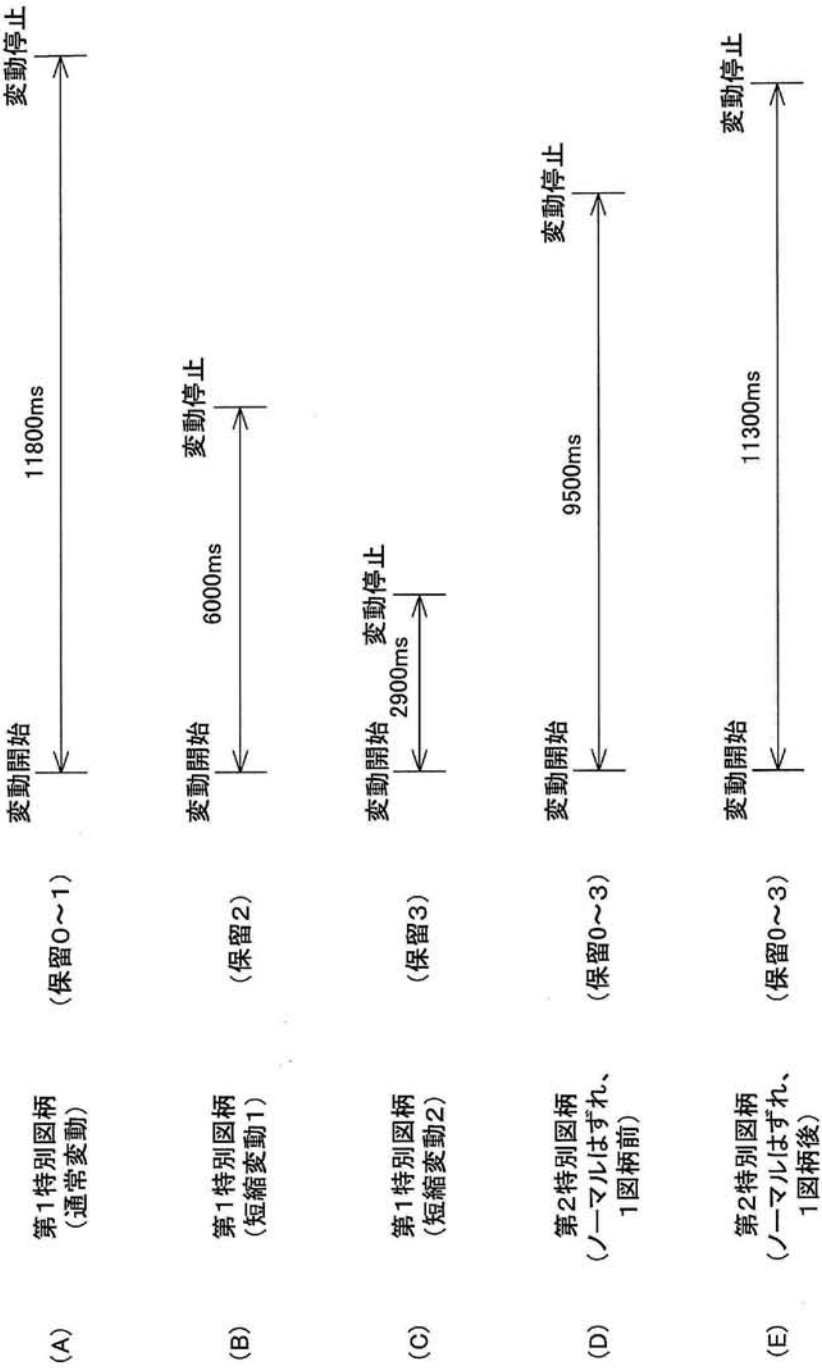
【図 89】



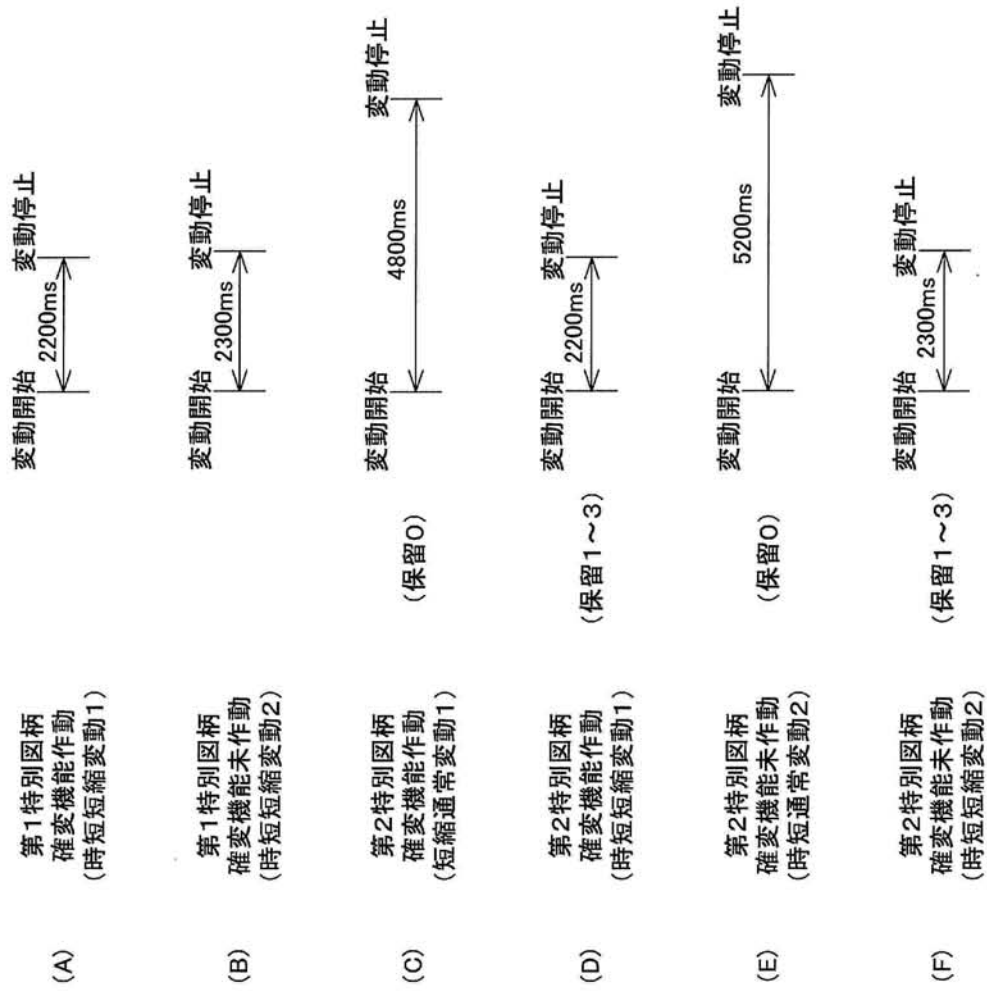
【図 90】



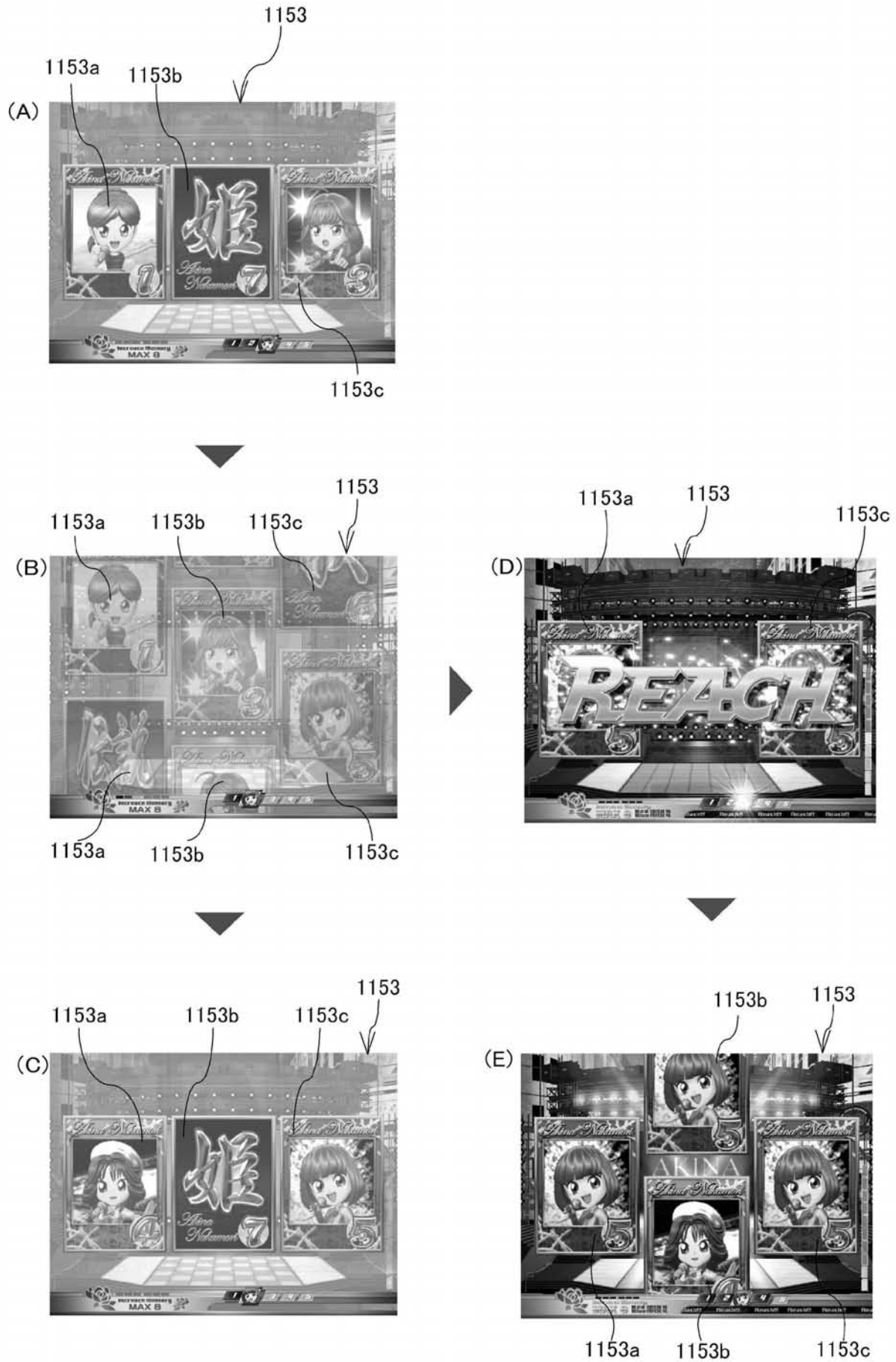
【図 9 1】



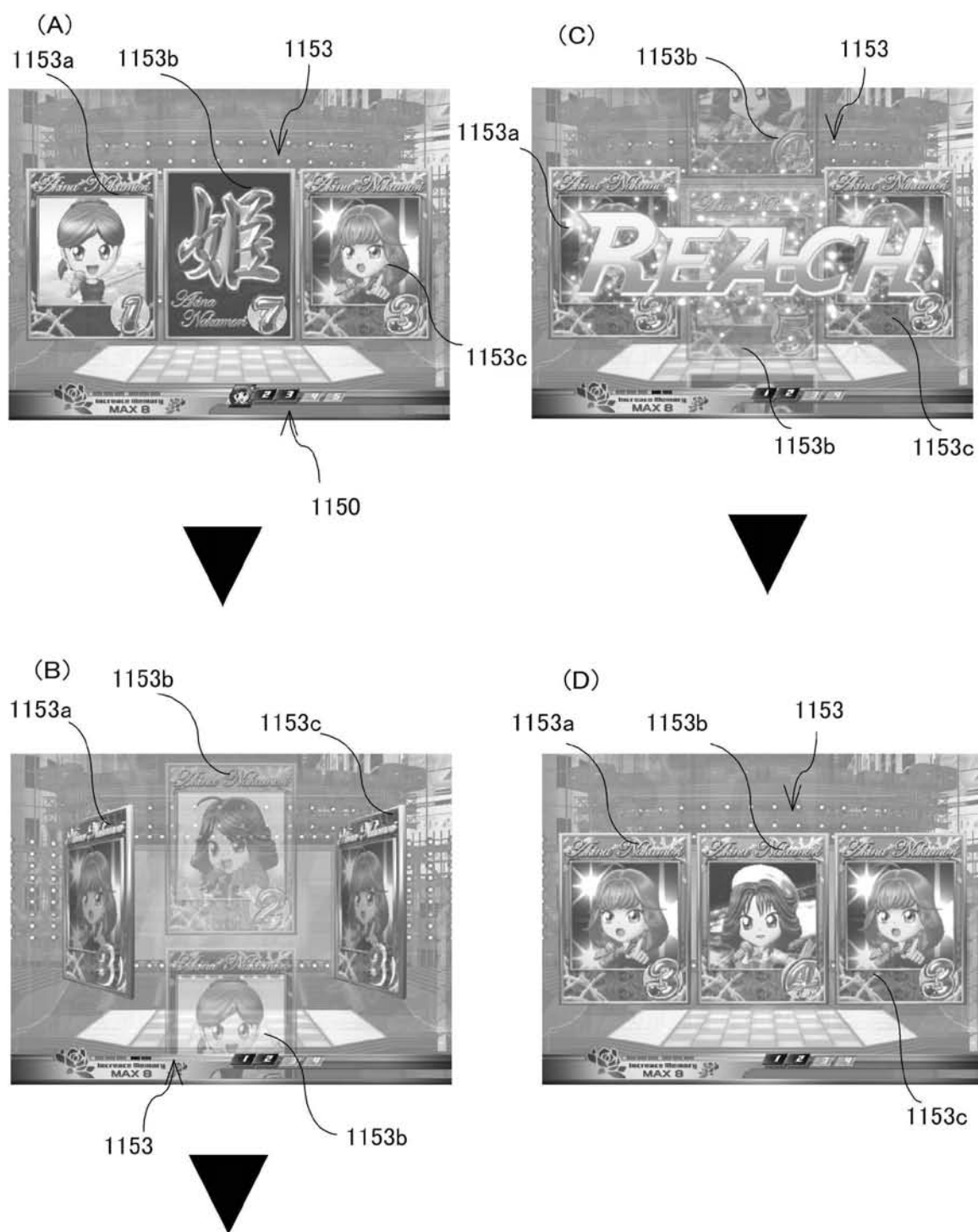
【図 9 2】



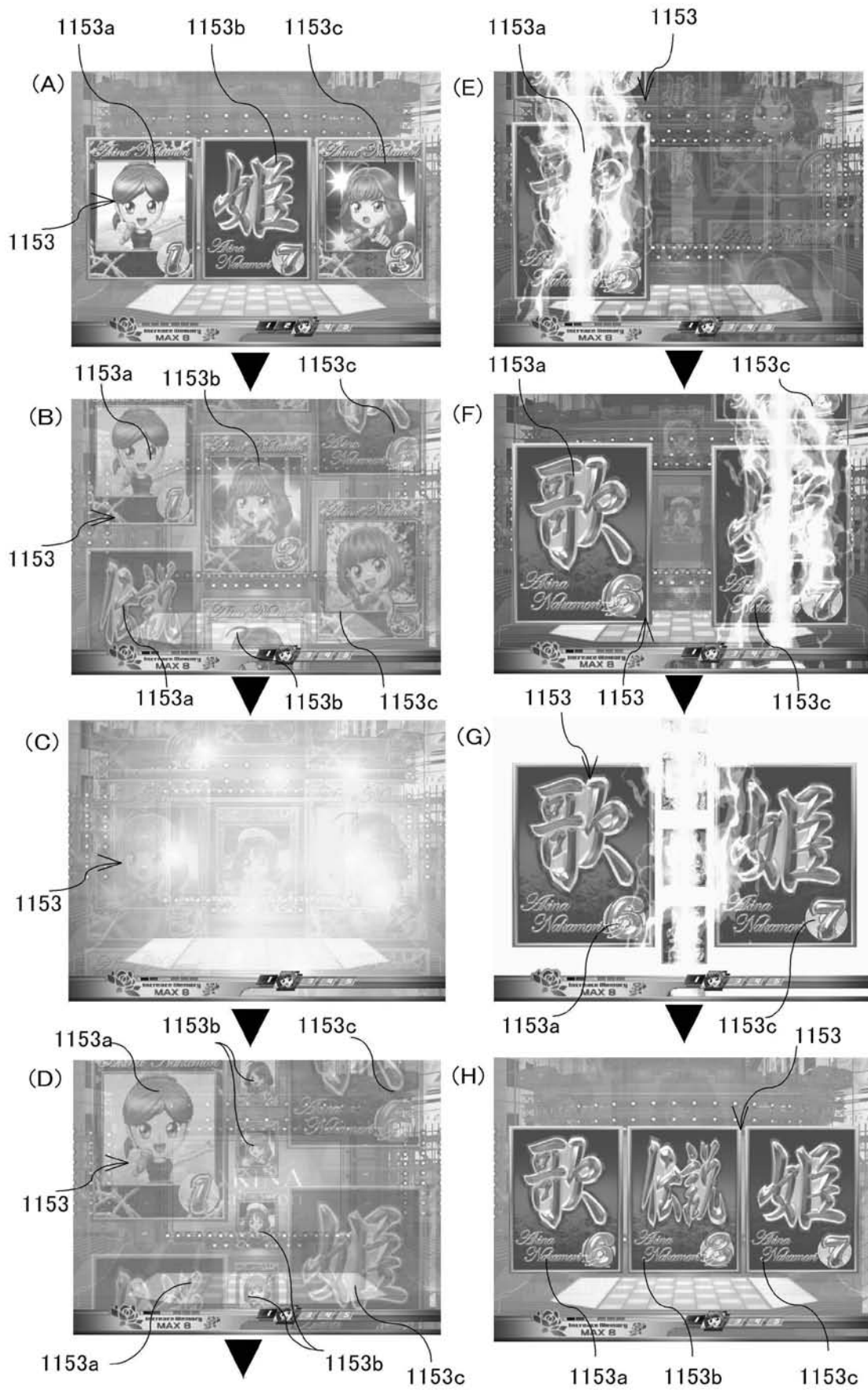
【図 9 3】



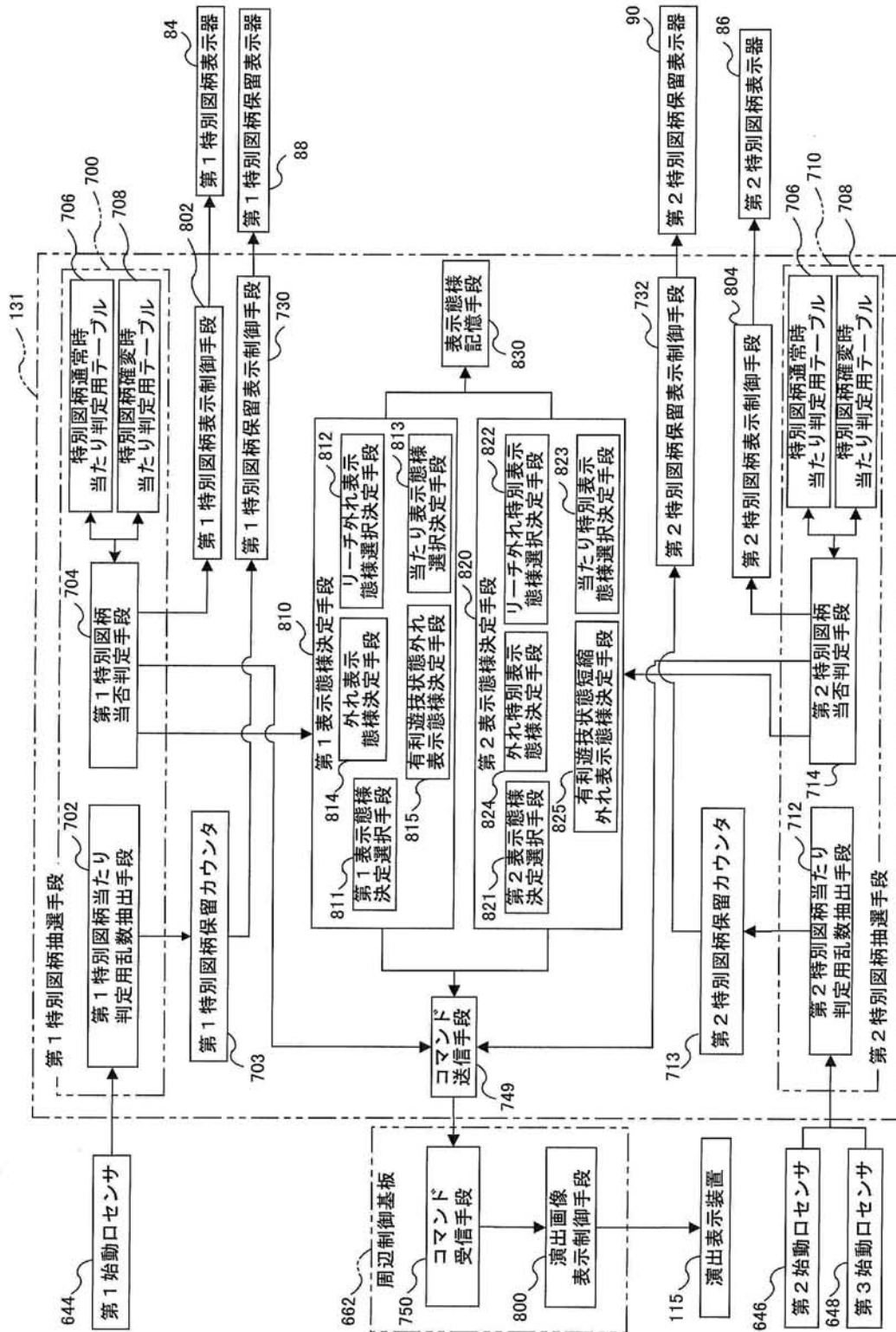
【図 94】



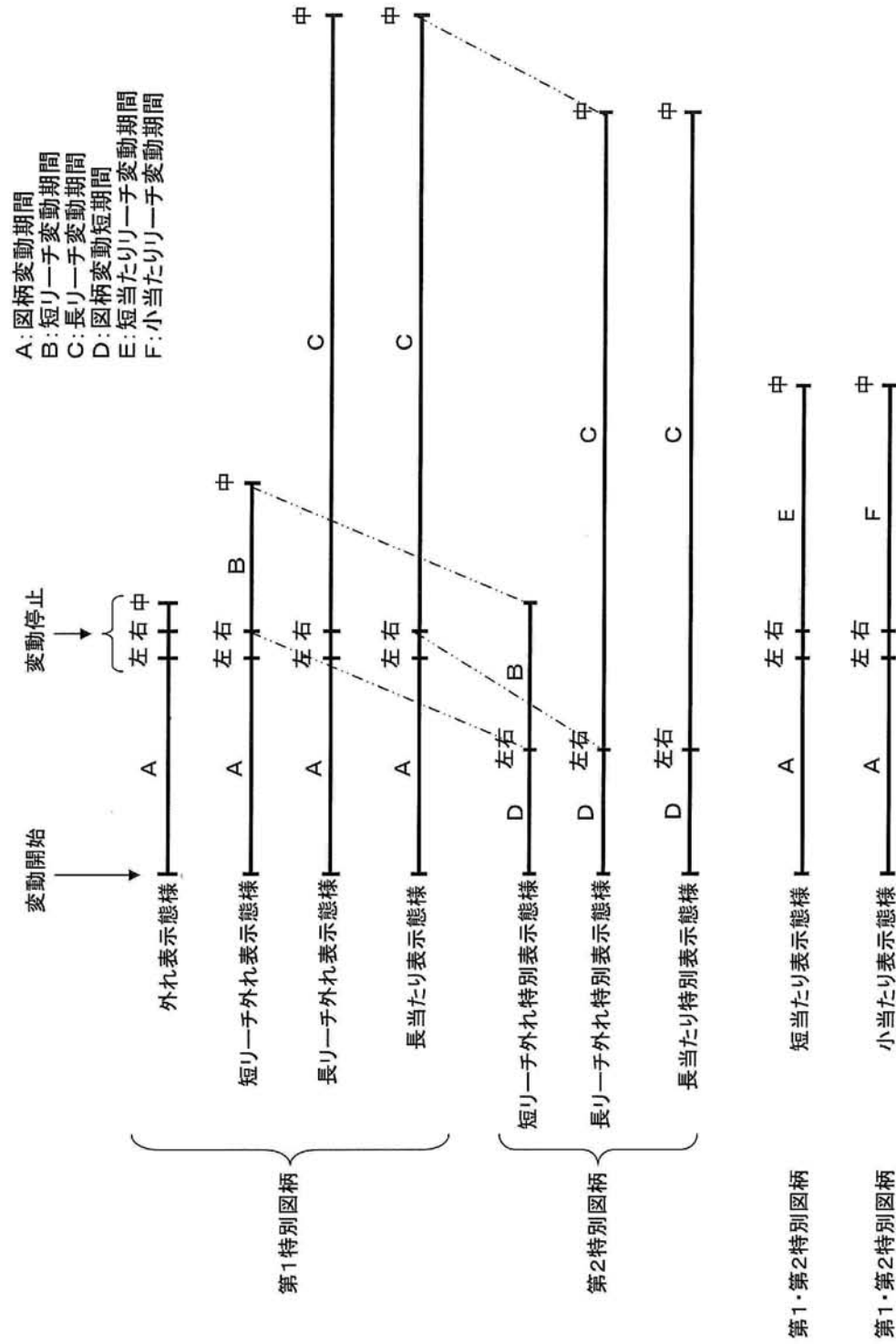
【図 95】



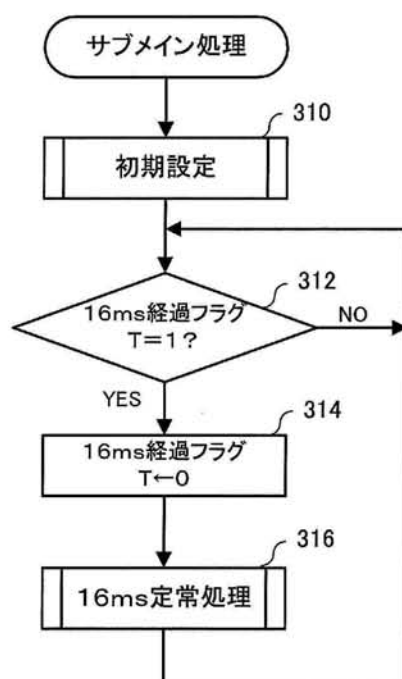
【図 96】



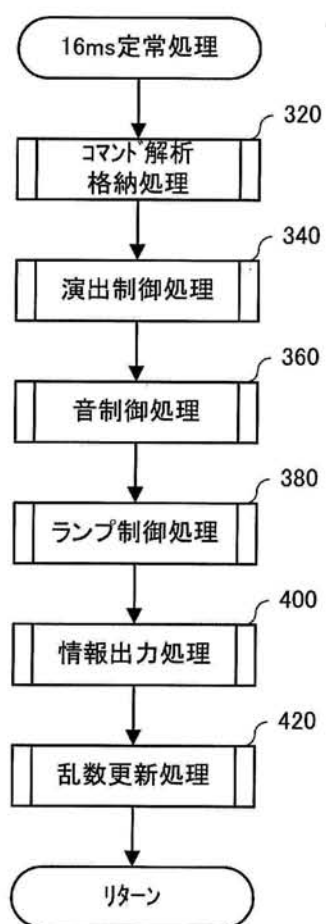
【图 9-7】



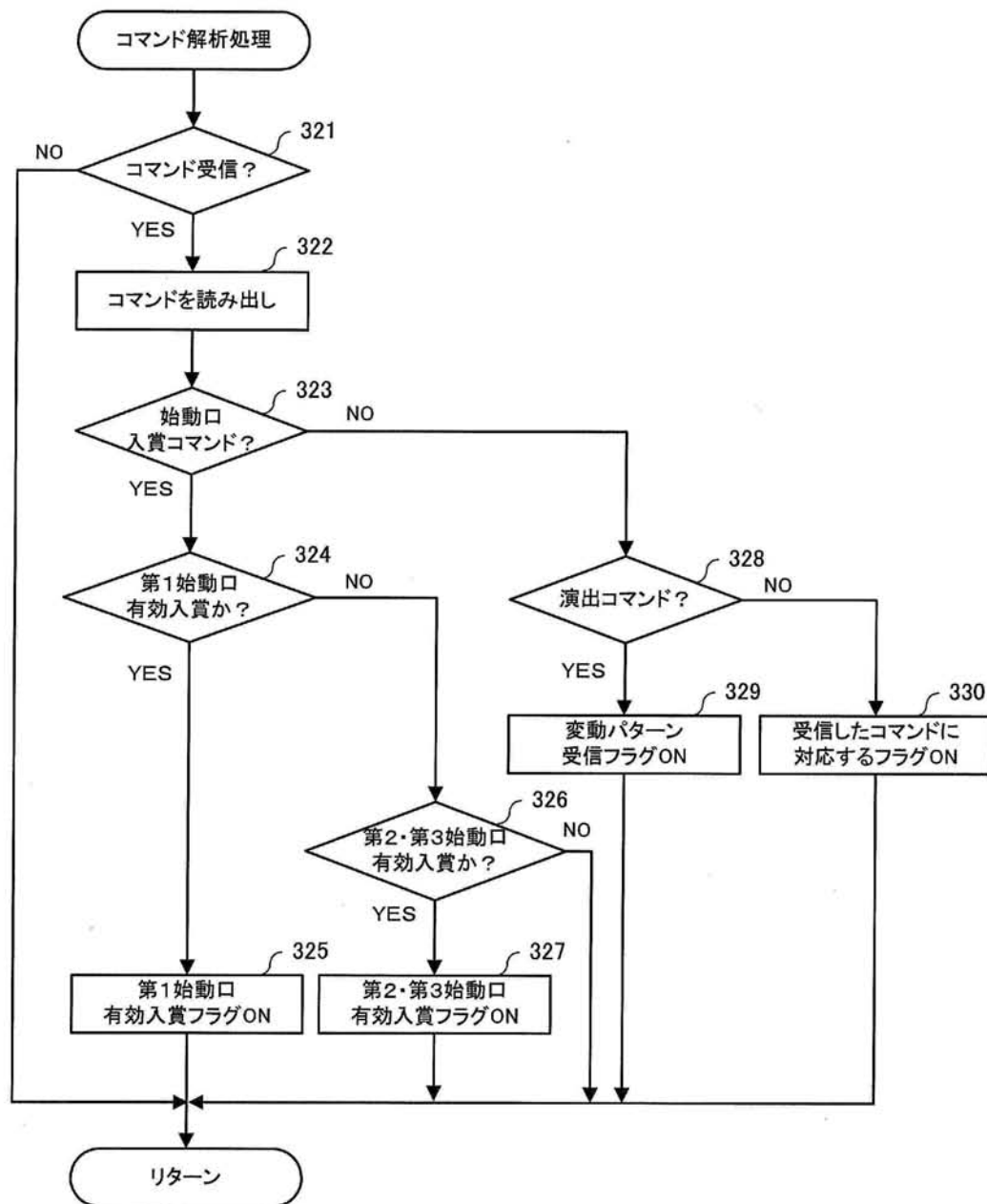
【図 98】



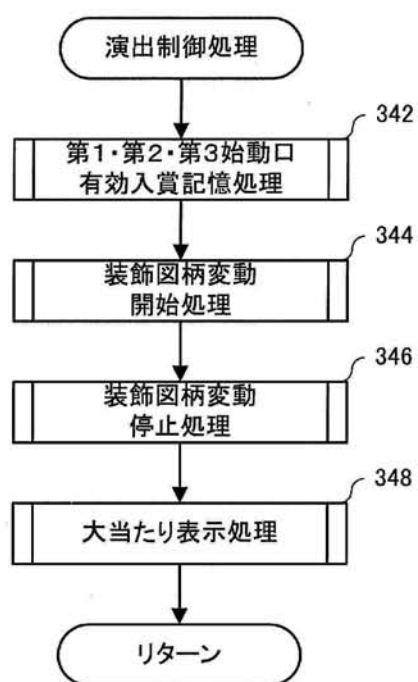
【図 99】



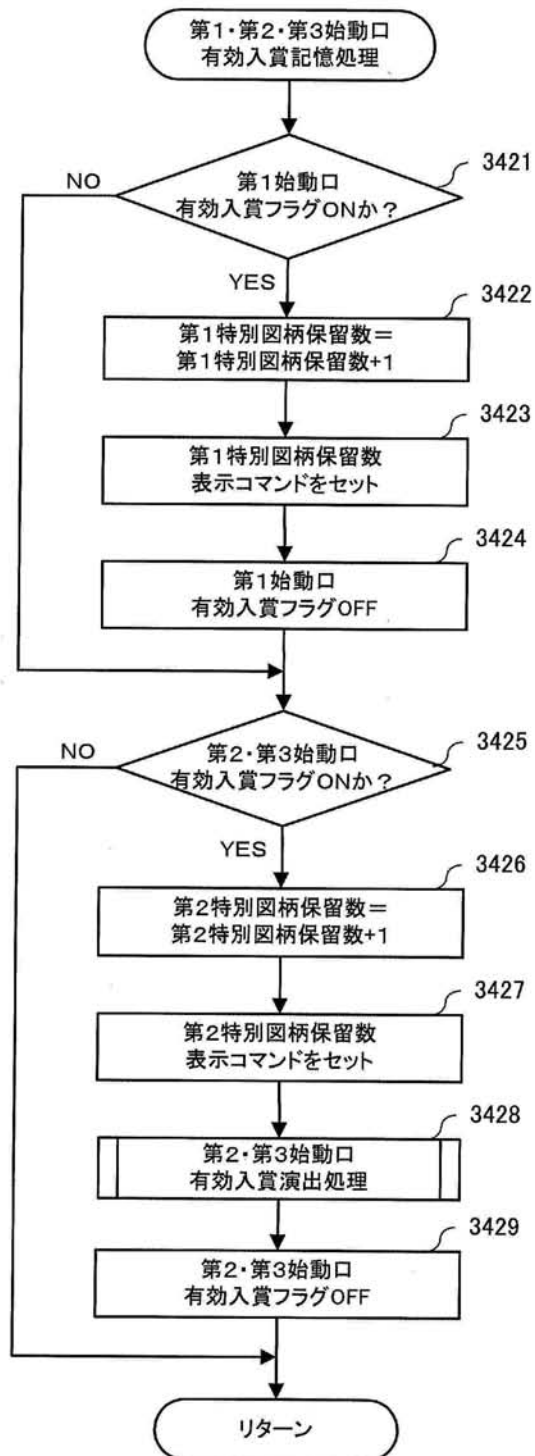
【図 100】



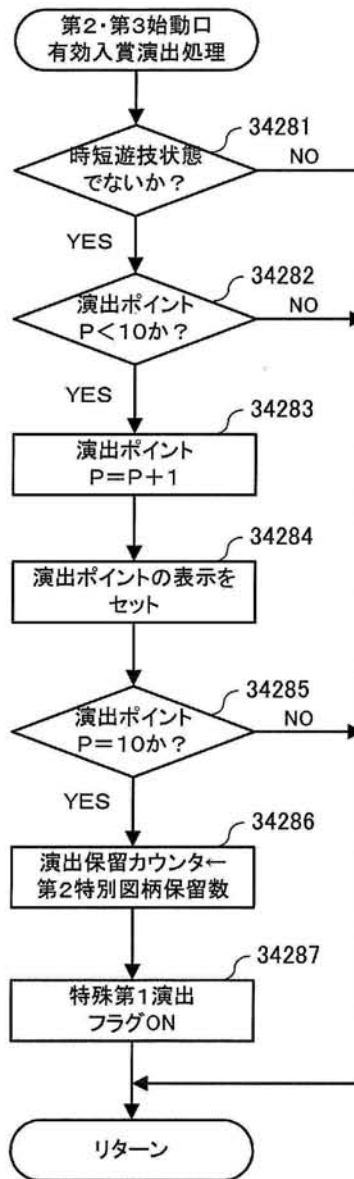
【図 101】



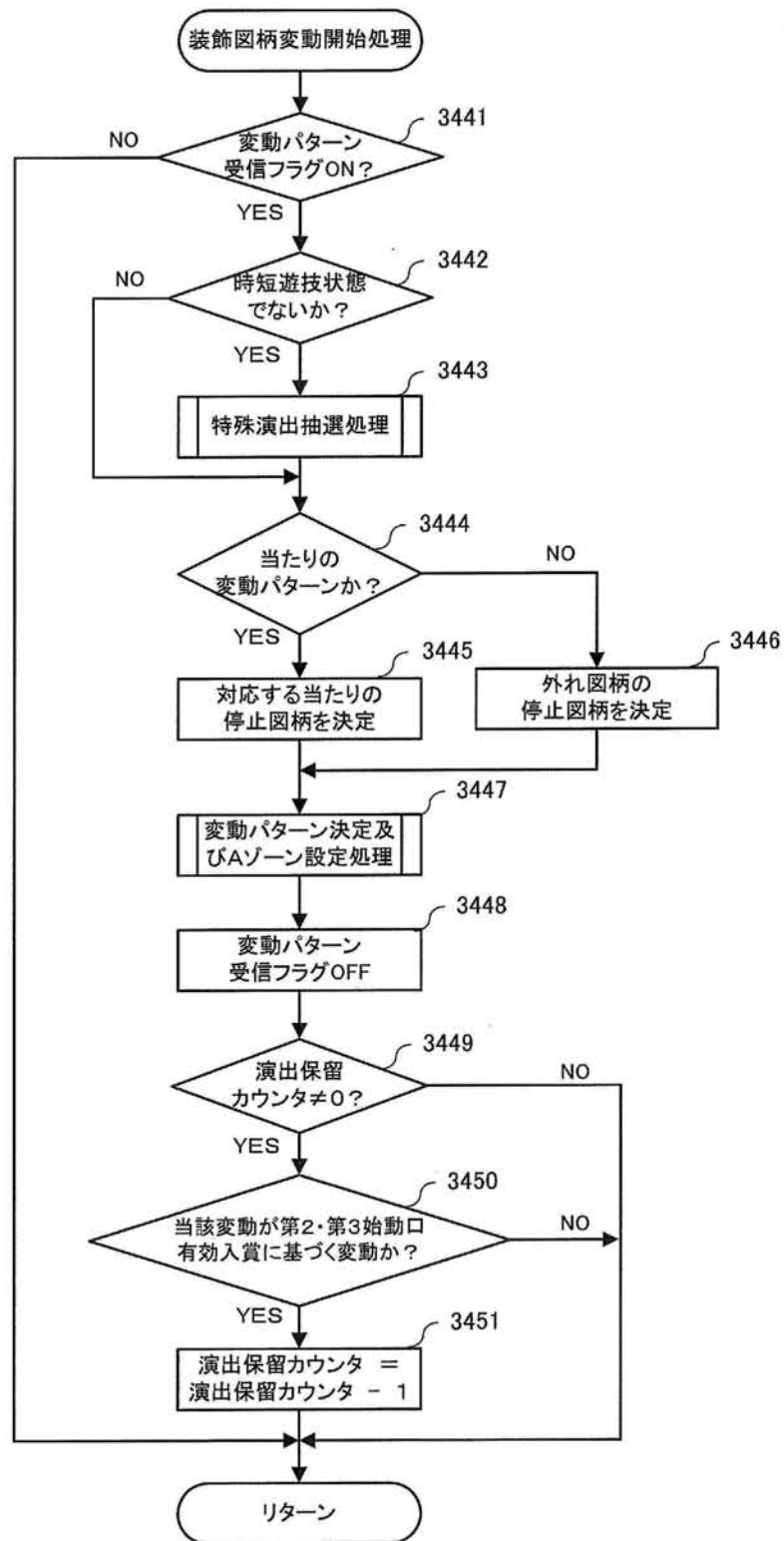
【図 102】



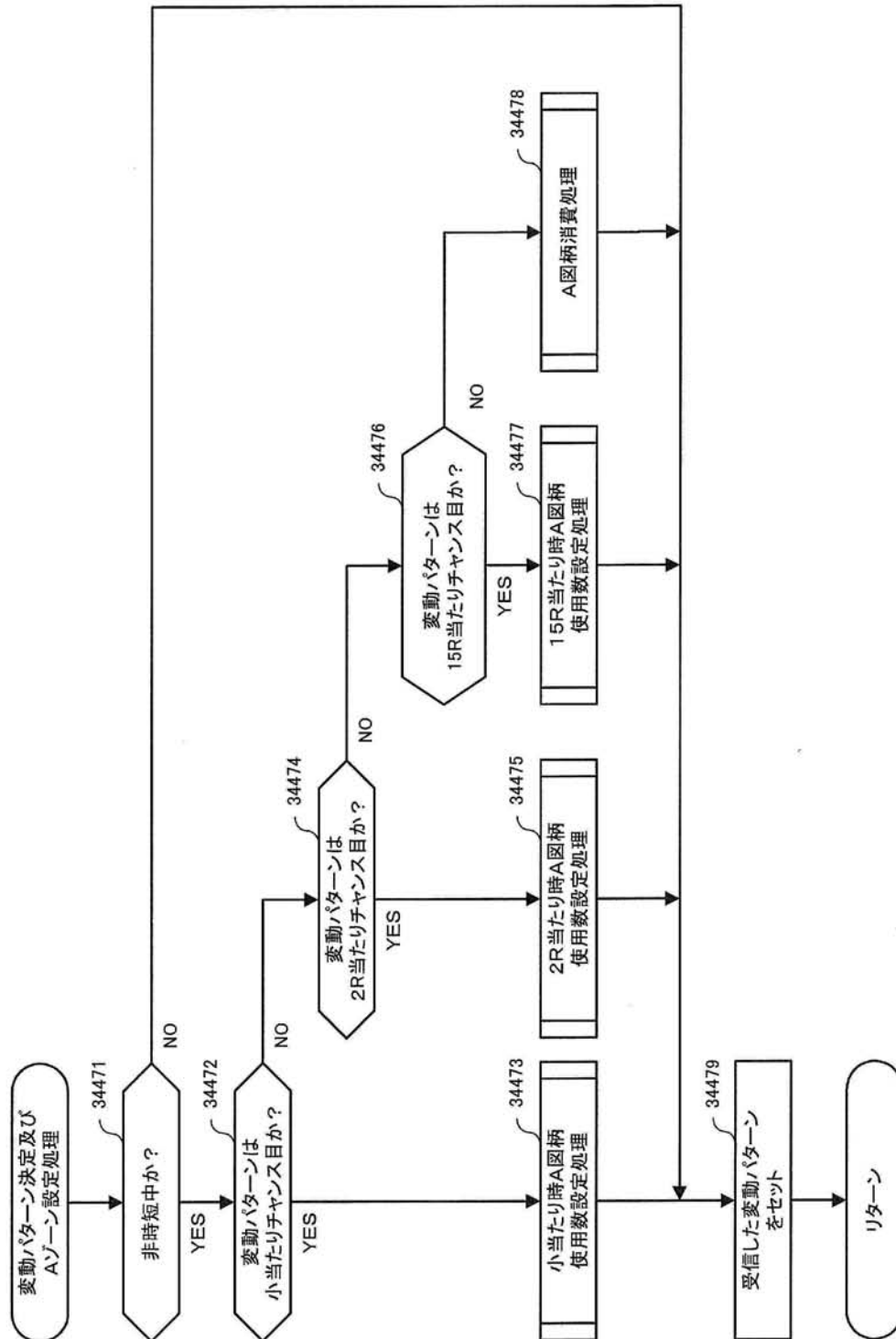
【図 103】



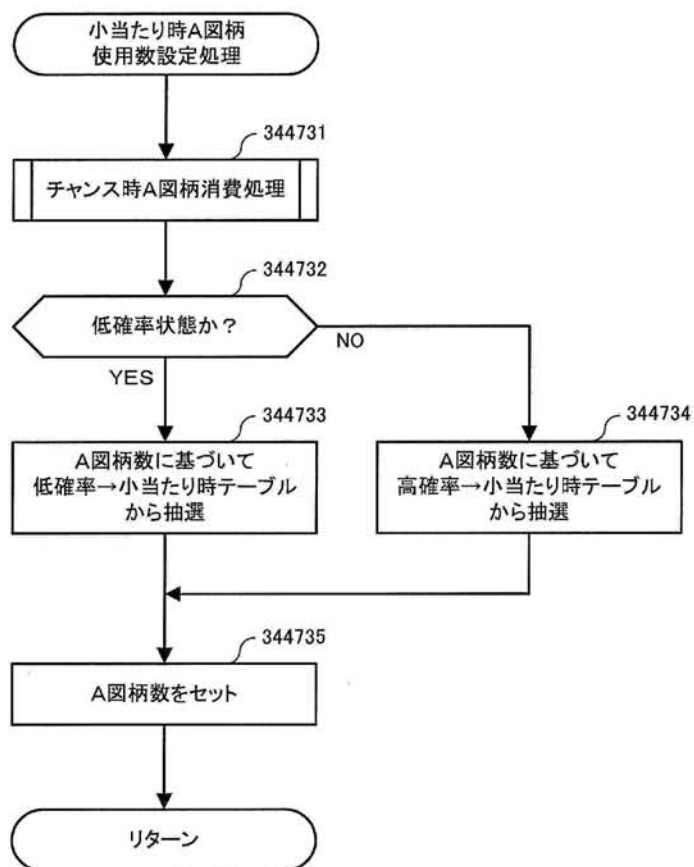
【図 104】



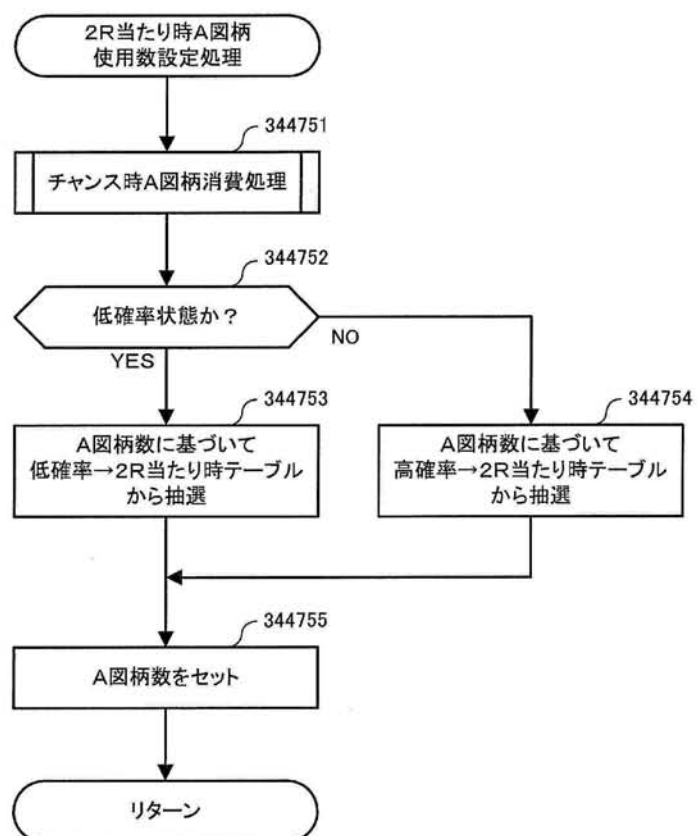
【図 105】



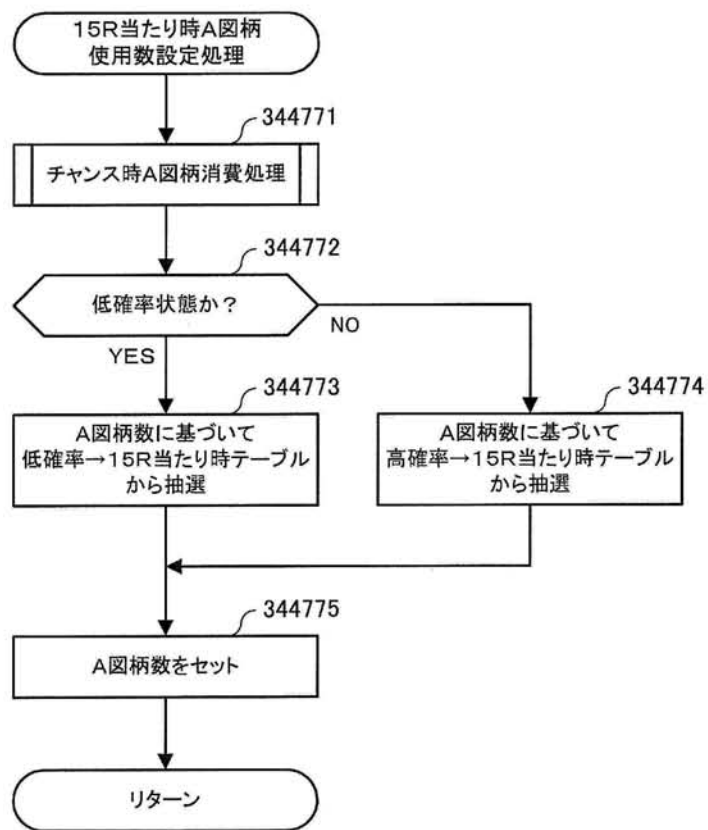
【図 106】



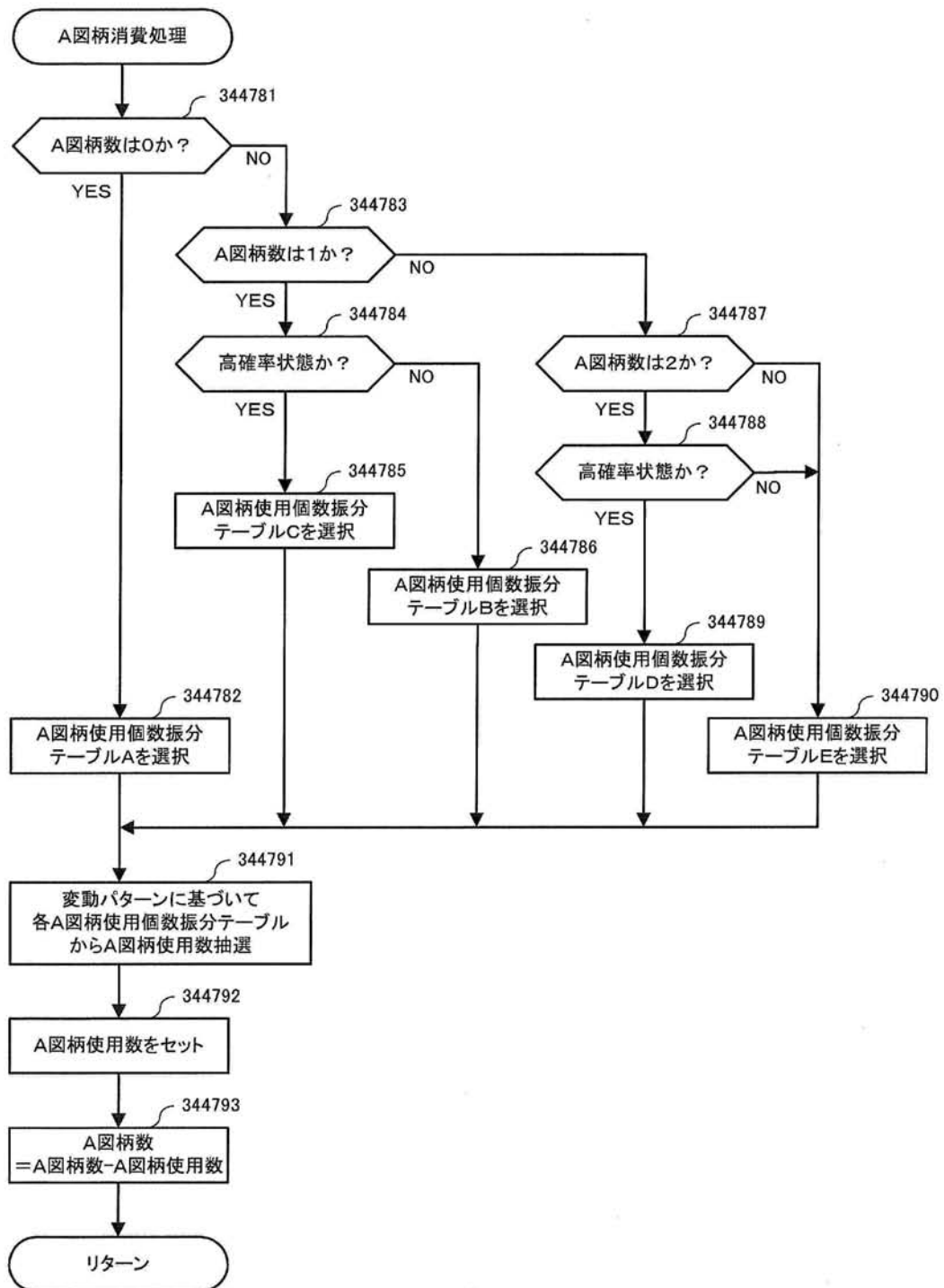
【図 107】



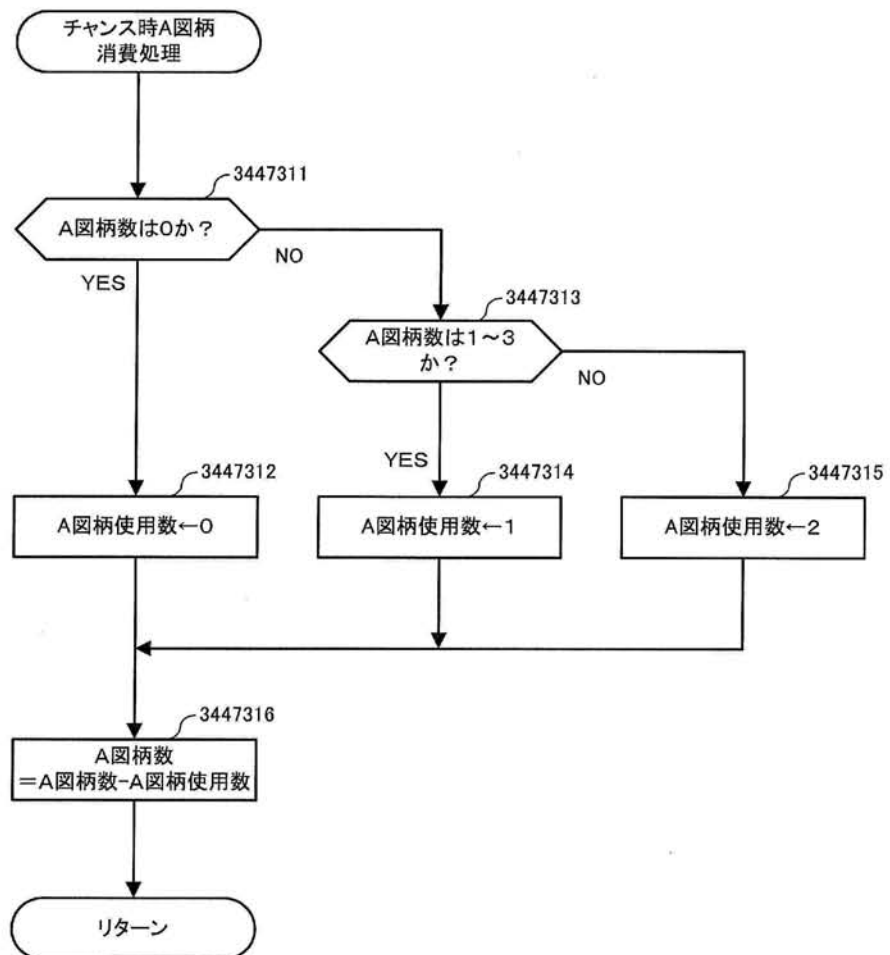
【図 108】



【図 109】



【図 1 1 0】



【图 1 1 2】

(a)

(b)

【図 1 1 3】

変動 番号	コマ ンド	当 落	変動名称	A図柄使用個数 振分テーブルA			A図柄使用個数 振分テーブルB			A図柄使用個数 振分テーブルC			A図柄使用個数 振分テーブルD			A図柄使用個数 振分テーブルE		
				不 使用	1個 使用	2個 使用	不 使用	1個 使用	2個 使用	不 使用	1個 使用	2個 使用	不 使用	1個 使用	2個 使用	不 使用	1個 使用	2個 使用
8	08H	×	ノーマル外れ(1図柄前)	200	0	0	0	0	200	0	0	0	0	200	0	0	200	0
9	09H	×	ノーマル外れ(1図柄後)	200	0	0	0	0	200	0	0	0	0	200	0	0	200	0
10	0AH	○	ノーマル長当たり	200	0	0	10	190	0	100	100	0	5	145	50	5	175	20
11	0BH	×	歌リチA外れ(アンコール前)	200	0	0	0	200	0	200	0	0	0	200	0	0	200	0
12	0CH	×	歌リチA外れ(アンコール後)	200	0	0	0	200	0	200	0	0	0	200	0	0	200	0
13	0DH	○	歌リチAノーマル長当たり	200	0	0	10	190	0	100	100	0	5	145	50	5	175	20
14	0EH	×	歌リチAロング外れ	200	0	0	0	2000	0	200	0	0	0	200	0	0	200	0
15	0FH	○	歌リチAロング長当たり	200	0	0	10	190	0	100	100	0	5	145	50	5	175	20
27	1BH	×	歌リチB後半外れ	200	0	0	0	200	0	200	0	0	0	200	0	0	200	0
28	1CH	○	歌リチB後半長当たり	200	0	0	10	190	0	100	100	0	5	145	50	5	175	20
34	22H	×	歌リチC後半外れ	200	0	0	0	200	0	200	0	0	0	200	0	0	200	0
35	23H	○	歌リチC後半長当たり	200	0	0	10	190	0	100	100	0	5	145	50	5	175	20
41	29H	×	歌リチD後半外れ	200	0	0	0	200	0	200	0	0	0	200	0	0	200	0
42	2AH	○	歌リチD後半長当たり	200	0	0	10	190	0	100	100	0	5	145	50	5	175	20

【図 1 1 4】

(a)

左	右
伝説(8)	伝説(8)
姫(7)	姫(7)
歌(6)	歌(6)

A=0のとき

(b)

左	右
伝説(8)	伝説(8)
姫(7)	姫(7)
A(6)	歌(6)

A=1のとき

(c)

左	右
伝説(8)	伝説(8)
姫(7)	姫(7)
A(6)	A(6)

A=2のとき

(d)

左	右
伝説(8)	伝説(8)
A(7)	姫(7)
A(6)	A(6)

A=3のとき

(e)

左	右
伝説(8)	伝説(8)
A(7)	A(7)
A(6)	A(6)

A=4のとき

(f)

左	右
A(8)	伝説(8)
A(7)	A(7)
A(6)	A(6)

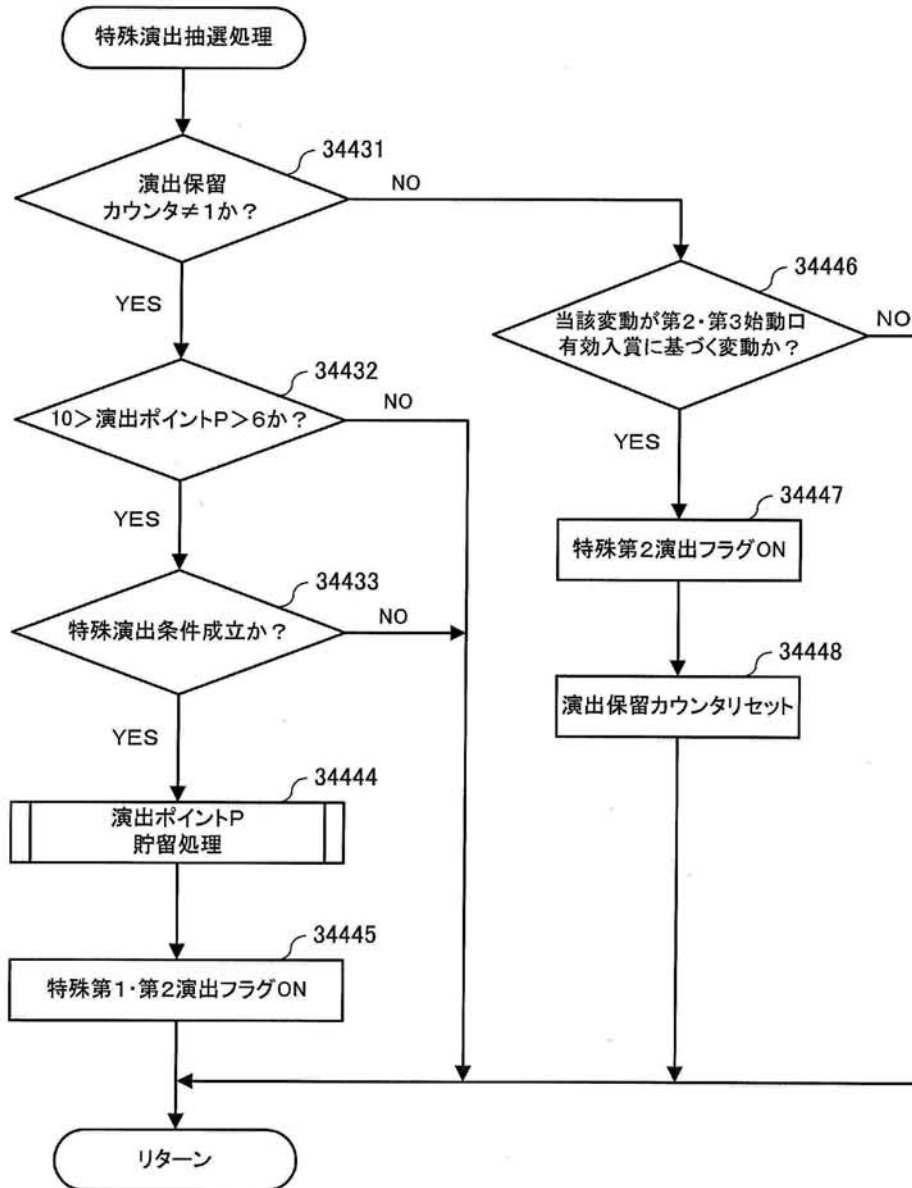
A=5のとき

(g)

左	右
A(8)	A(8)
A(7)	A(7)
A(6)	A(6)

A=6のとき

【図 1 1 5】

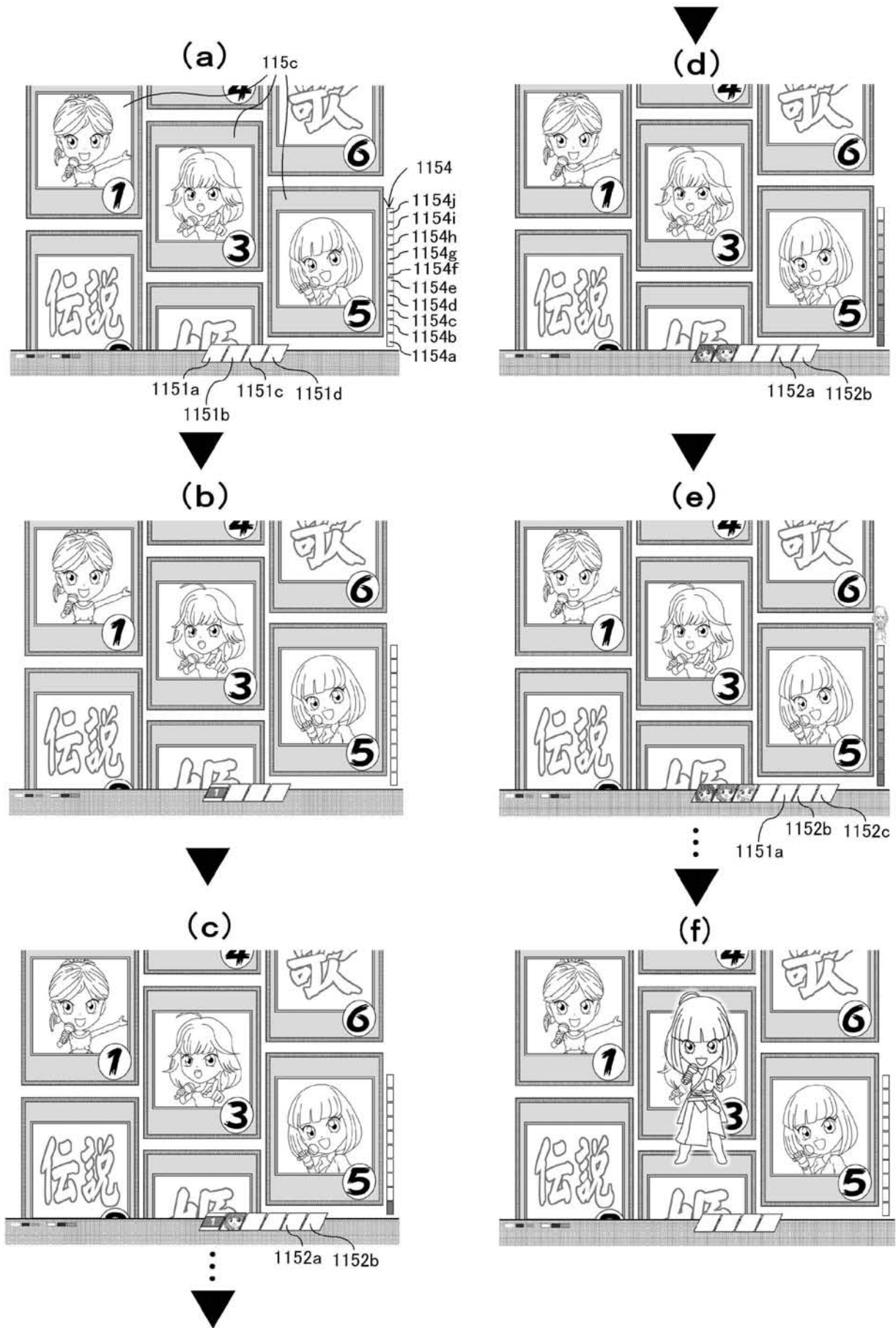


【図 116】

変動番号	演出 コメント	当落	変動名称	落選	当選
1	01H	×	通常変動	1000	0
2	02H	×	短縮変動1(保留3)	1000	0
3	03H	×	短縮変動2(保留4)	1000	0
4	04H	×	時短通常変動1	1000	0
5	05H	×	時短短縮変動1	1000	0
6	06H	×	時短通常変動2	1000	0
7	07H	×	時短短縮変動2	1000	0
8	08H	×	ノーマル外れ(1図柄前)	1000	0
9	09H	×	ノーマル外れ(1図柄後)	1000	0
10	0AH	○	ノーマル長当たり	1000	0
11	0BH	×	歌リーチA外れ(アンコール前)	500	500
12	0CH	×	歌リーチA外れ(アンコール後)	500	500
13	0DH	○	歌リーチAノーマル長当たり	500	500
14	0EH	×	歌リーチAロングはすれ	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終由)外れ	500	500
17	11H	○	歌リーチB(歌リーチA終由)長当たり	500	500
18	12H	×	歌リーチC(歌リーチA終由)外れ	500	500
19	13H	○	歌リーチC(歌リーチA終由)長当たり	500	500
20	14H	×	歌リーチD(歌リーチA終由)外れ	500	500
21	15H	○	歌リーチD(歌リーチA終由)長当たり	500	500
22	16H	×	歌リーチBイントロ外れ	1000	0
23	17H	△	歌リーチBイントロ外れ(短当たり)	1000	0
24	18H	△	歌リーチBイントロ外れ(小当たり)	1000	0
25	19H	×	歌リーチB前半外れ	500	500
26	1AH	○	歌リーチB前半長当たり	500	500
27	1BH	×	歌リーチB後半外れ	500	500
28	1CH	○	歌リーチB後半長当たり	500	500
29	1DH	×	歌リーチCイントロ外れ	1000	0
30	1EH	△	歌リーチCイントロ外れ(短当たり)	1000	0
31	1FH	△	歌リーチCイントロ外れ(小当たり)	1000	0
32	20H	×	歌リーチC前半外れ	500	500
33	21H	○	歌リーチC前半長当たり	500	500
34	22H	×	歌リーチC後半外れ	500	500
35	23H	○	歌リーチC後半長当たり	500	500
36	24H	×	歌リーチDイントロ外れ	1000	0
37	25H	△	歌リーチDイントロ外れ(短当たり)	1000	0
38	26H	△	歌リーチDイントロ外れ(小当たり)	1000	0
39	27H	×	歌リーチD前半外れ	500	500
40	28H	○	歌リーチD前半長当たり	500	500
41	29H	×	歌リーチD後半外れ	500	500
42	2AH	○	歌リーチD後半長当たり	500	500
43	2BH	△	チャンス目(短当たり)	1000	0

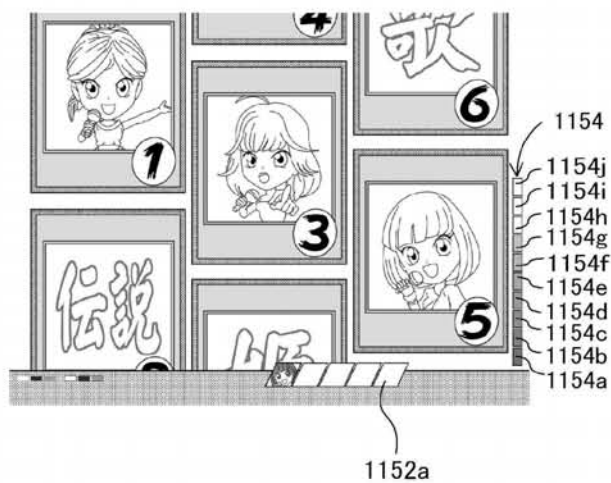
44	2CH	△	チャンス目(小当たり)	1000	0
45	2DH	○	チャンス目(確変長当たり)	1000	0
46	2EH	×	歌リーチB扉1枚目外れ	1000	0
47	2FH	△	歌リーチB扉1枚目短当たり	1000	0
48	30H	△	歌リーチB扉3枚目短当たり	1000	0
49	31H	△	歌リーチB扉1枚目小当たり	1000	0
50	32H	△	歌リーチB扉2枚目小当たり	1000	0
51	33H	○	歌リーチB完全長当たり(共通)	1000	0
52	34H	○	歌リーチB扉1枚目復活長当たり	1000	0
53	35H	○	歌リーチB扉2枚目復活長当たり	1000	0
54	36H	○	歌リーチB扉3枚目復活長当たり	1000	0
55	37H	×	歌リーチC扉1枚目外れ	1000	0
56	38H	△	歌リーチC扉1枚目短当たり	1000	0
57	39H	△	歌リーチC扉3枚目短当たり	1000	0
58	3AH	△	歌リーチC扉1枚目小当たり	1000	0
59	3BH	△	歌リーチC扉2枚目小当たり	1000	0
60	3CH	○	歌リーチC完全長当たり(短長当たり)	1000	0
61	3DH	○	歌リーチC扉1枚目復活長当たり	1000	0
62	3EH	○	歌リーチC扉2枚目復活長当たり	1000	0
63	3FH	○	歌リーチC扉3枚目復活長当たり	1000	0
64	40H	×	歌リーチD扉1枚目外れ	1000	0
65	41H	△	歌リーチD扉1枚目短当たり	1000	0
66	42H	△	歌リーチD扉3枚目短当たり	1000	0
67	43H	△	歌リーチD扉1枚目小当たり	1000	0
68	44H	△	歌リーチD扉2枚目小当たり	1000	0
69	45H	○	歌リーチD完全長当たり(短長当たり)	1000	0
70	46H	○	歌リーチD扉1枚目復活長当たり	1000	0
71	47H	○	歌リーチD扉2枚目復活長当たり	1000	0
72	48H	○	歌リーチD扉3枚目復活長当たり	1000	0
73	49H	×	ノーマル外れ(1図柄前)	1000	0
74	50H	×	ノーマル外れ(1図柄後)	1000	0
75	51H	○	ノーマル長当たり	1000	0
76	52H	×	歌リーチA外れ(アンコール前)	500	500
77	53H	×	歌リーチA外れ(アンコール後)	500	500
78	54H	○	歌リーチAノーマル長当たり	500	500
79	55H	×	歌リーチAロングはすれ	500	500
80	56H	○	歌リーチAロング長当たり	500	500
81	57H	×	歌リーチB(歌リーチA終由)外れ	500	500
82	58H	○	歌リーチB(歌リーチA終由)長当たり	500	500
83	59H	×	歌リーチC(歌リーチA終由)外れ	500	500
84	5AH	○	歌リーチC(歌リーチA終由)長当たり	500	500
85	5BH	×	歌リーチD(歌リーチA終由)外れ	500	500
86	5CH	○	歌リーチD(歌リーチA終由)長当たり	500	500

【図 117】



【図 118】

(a)



(c)



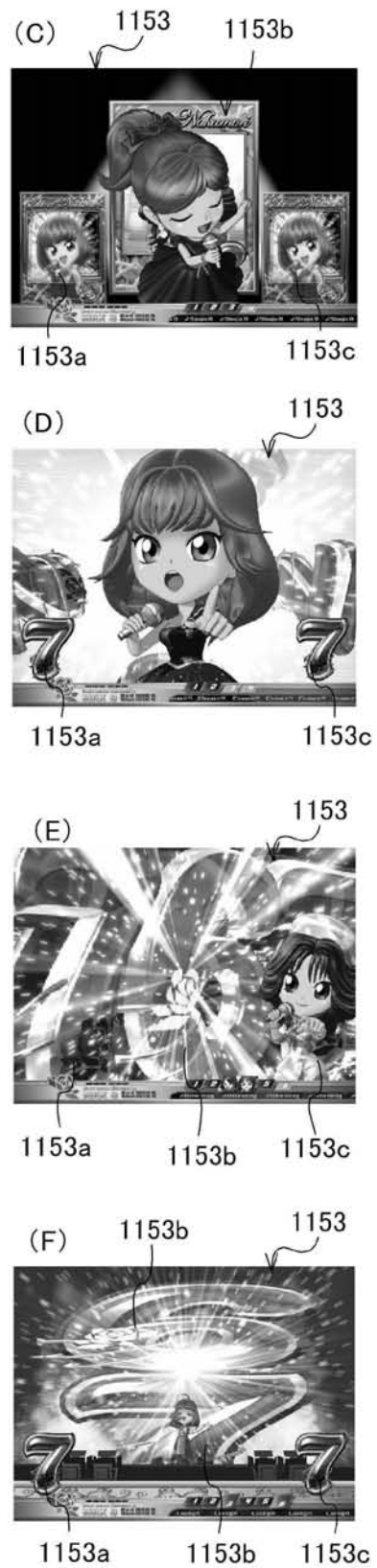
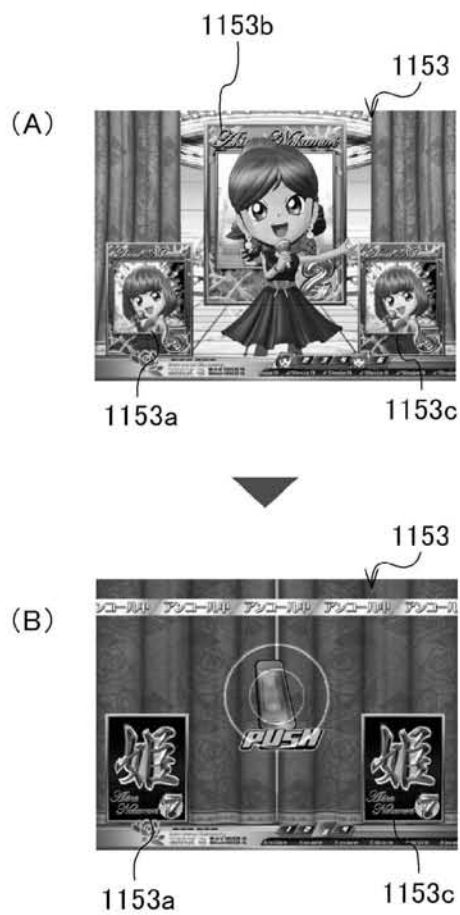
(b)



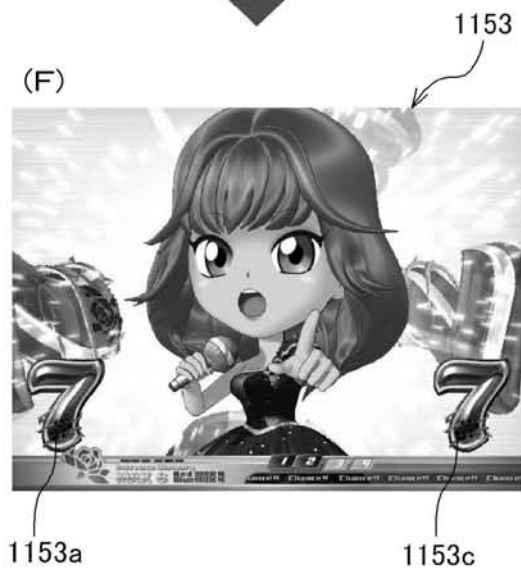
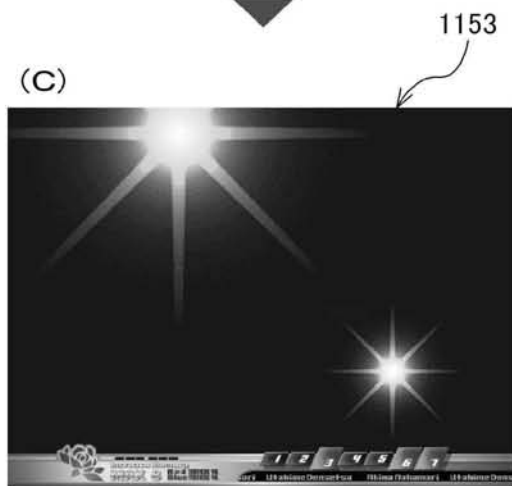
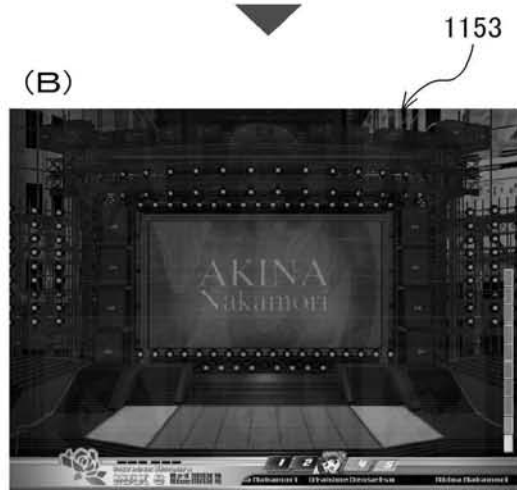
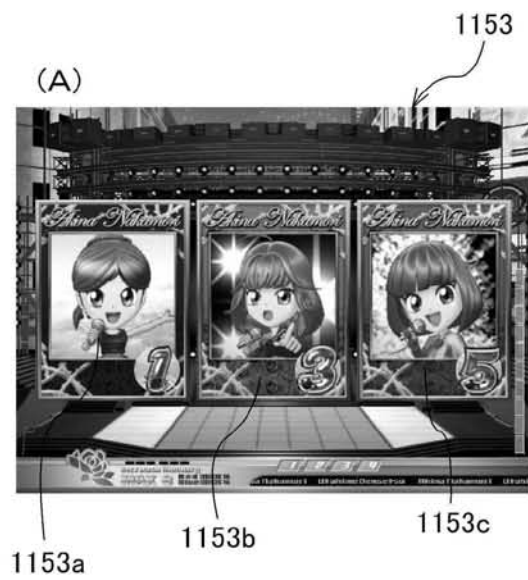
(d)



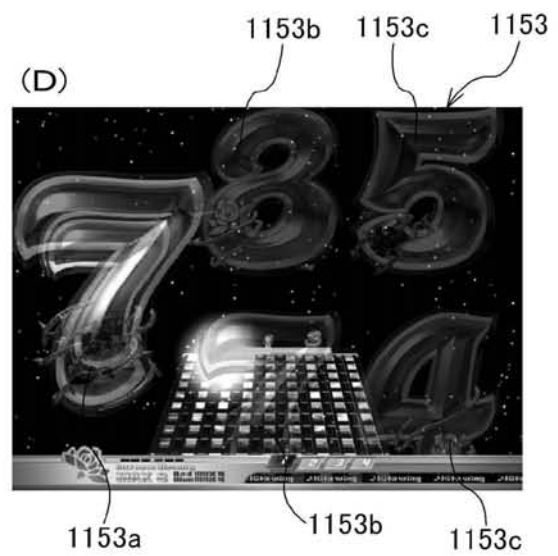
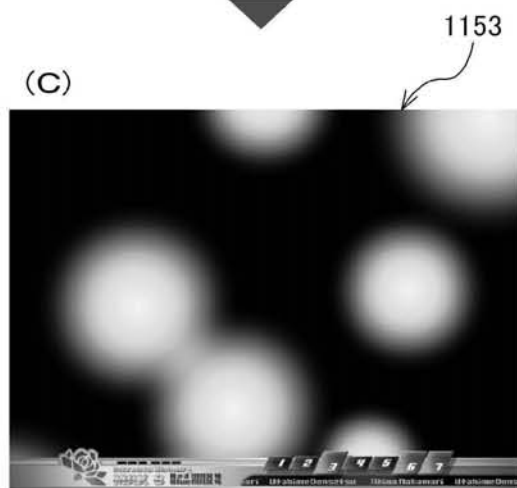
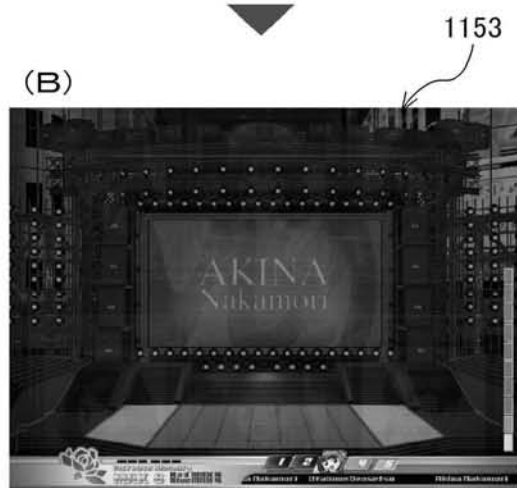
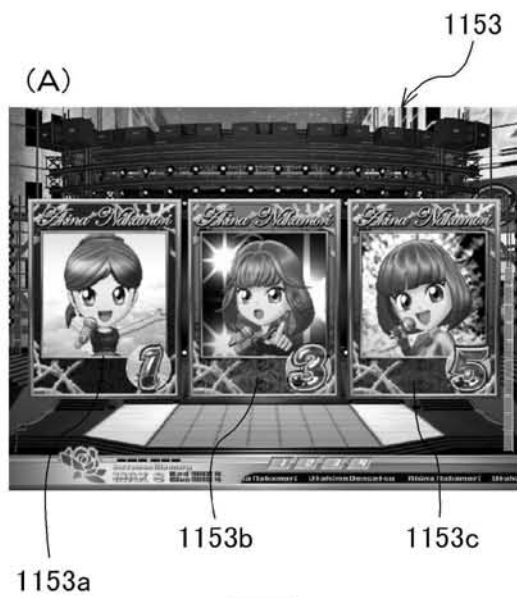
【図 119】



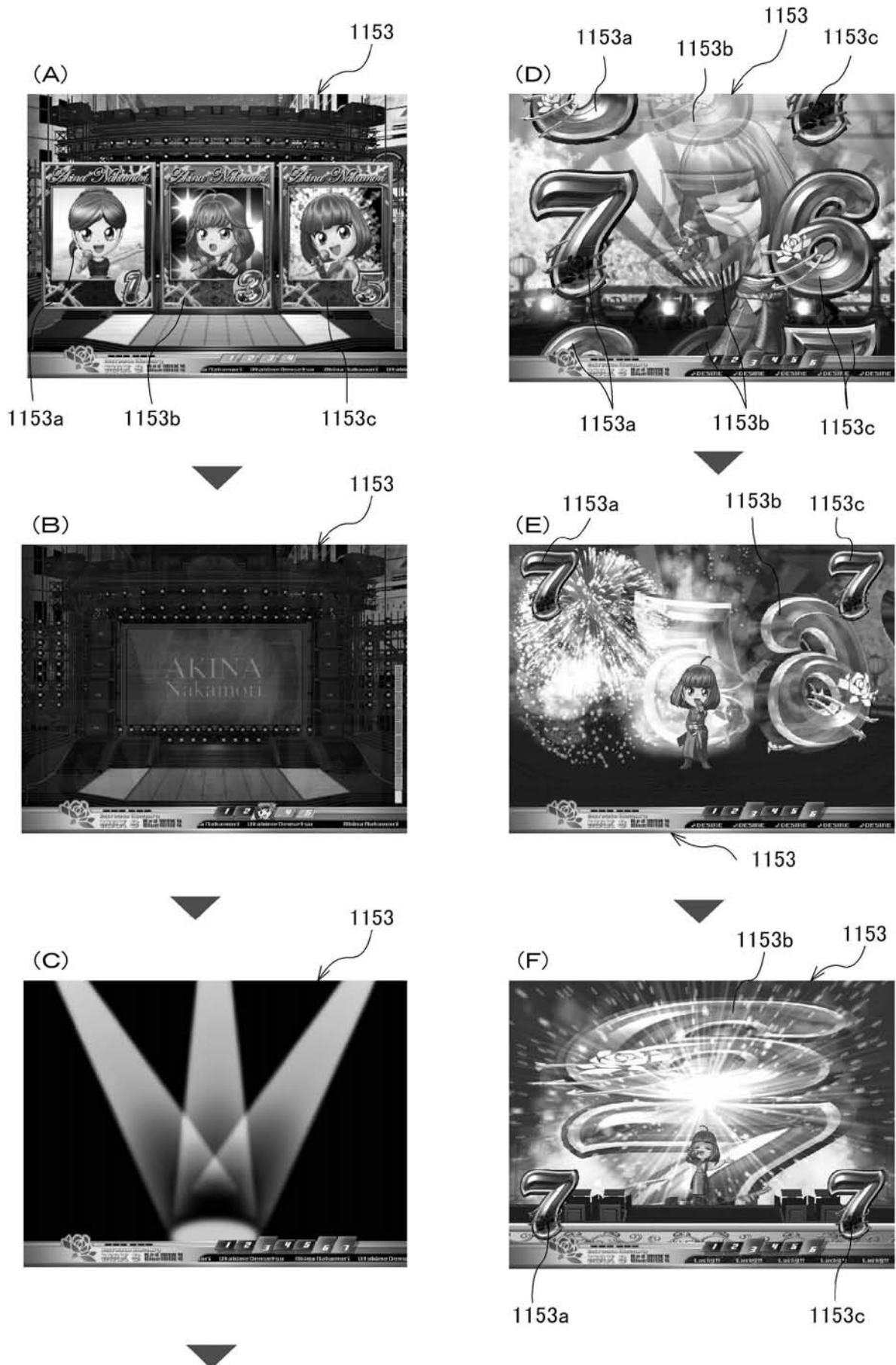
【図 120】



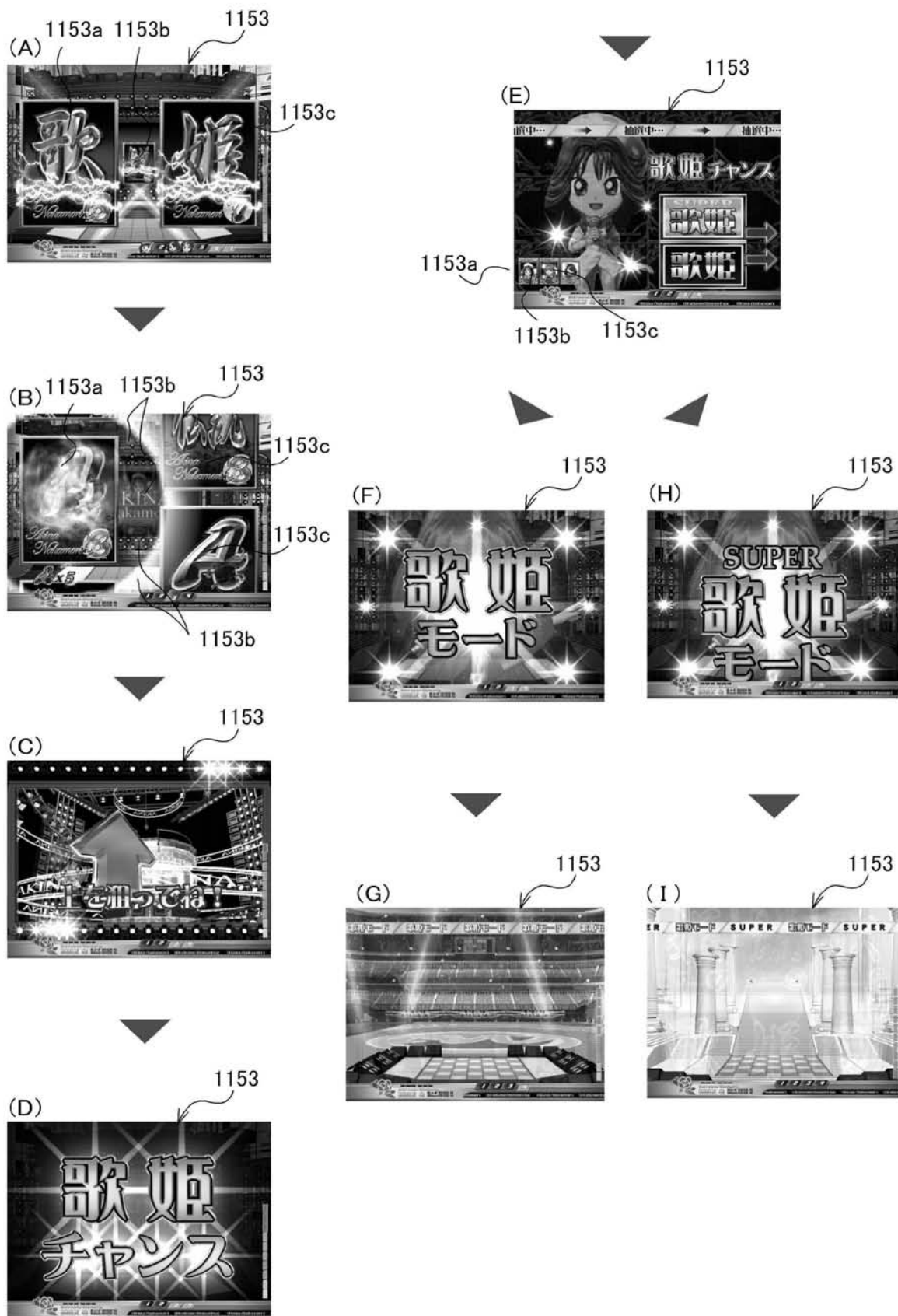
【図 121】



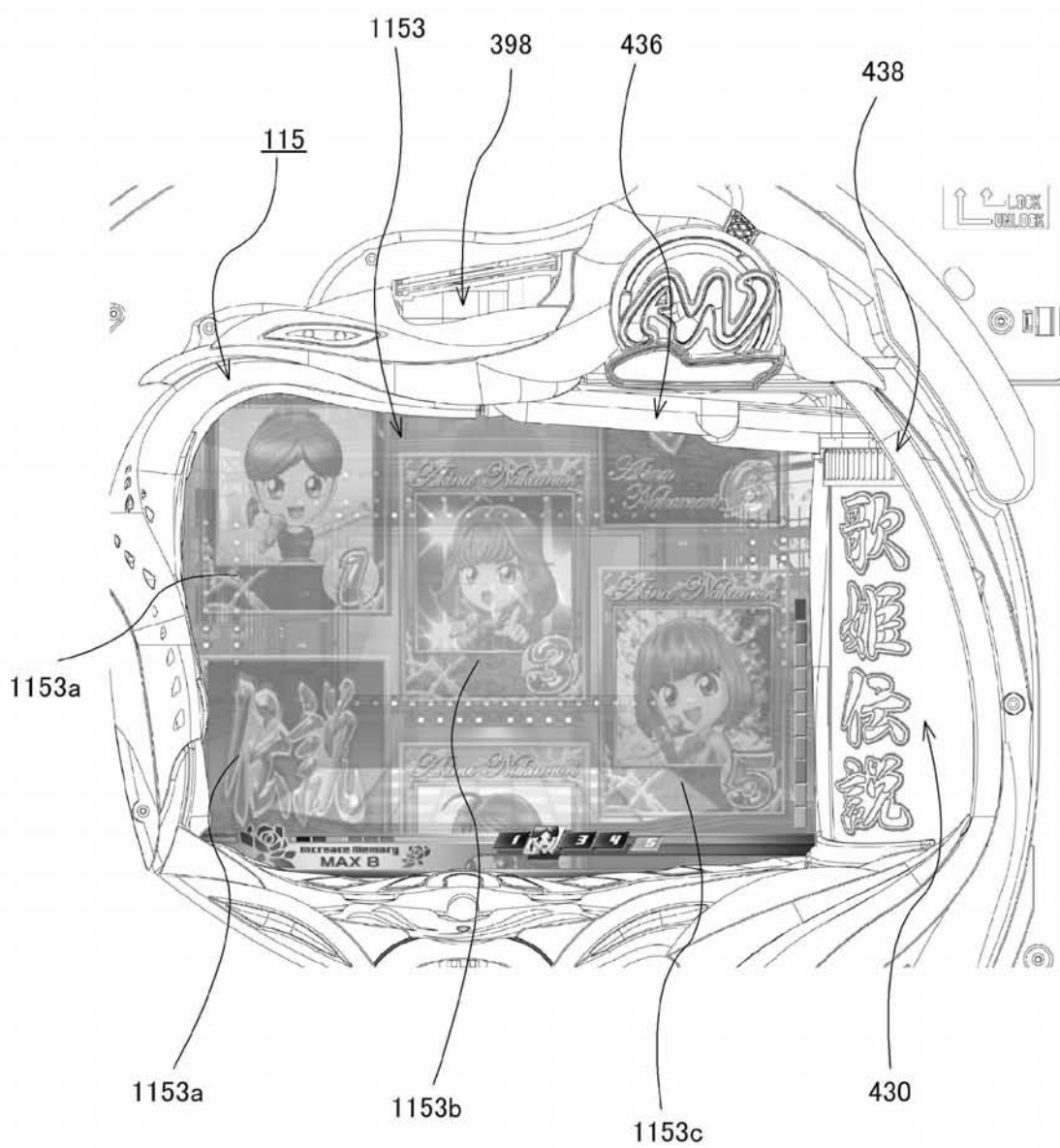
【図 122】



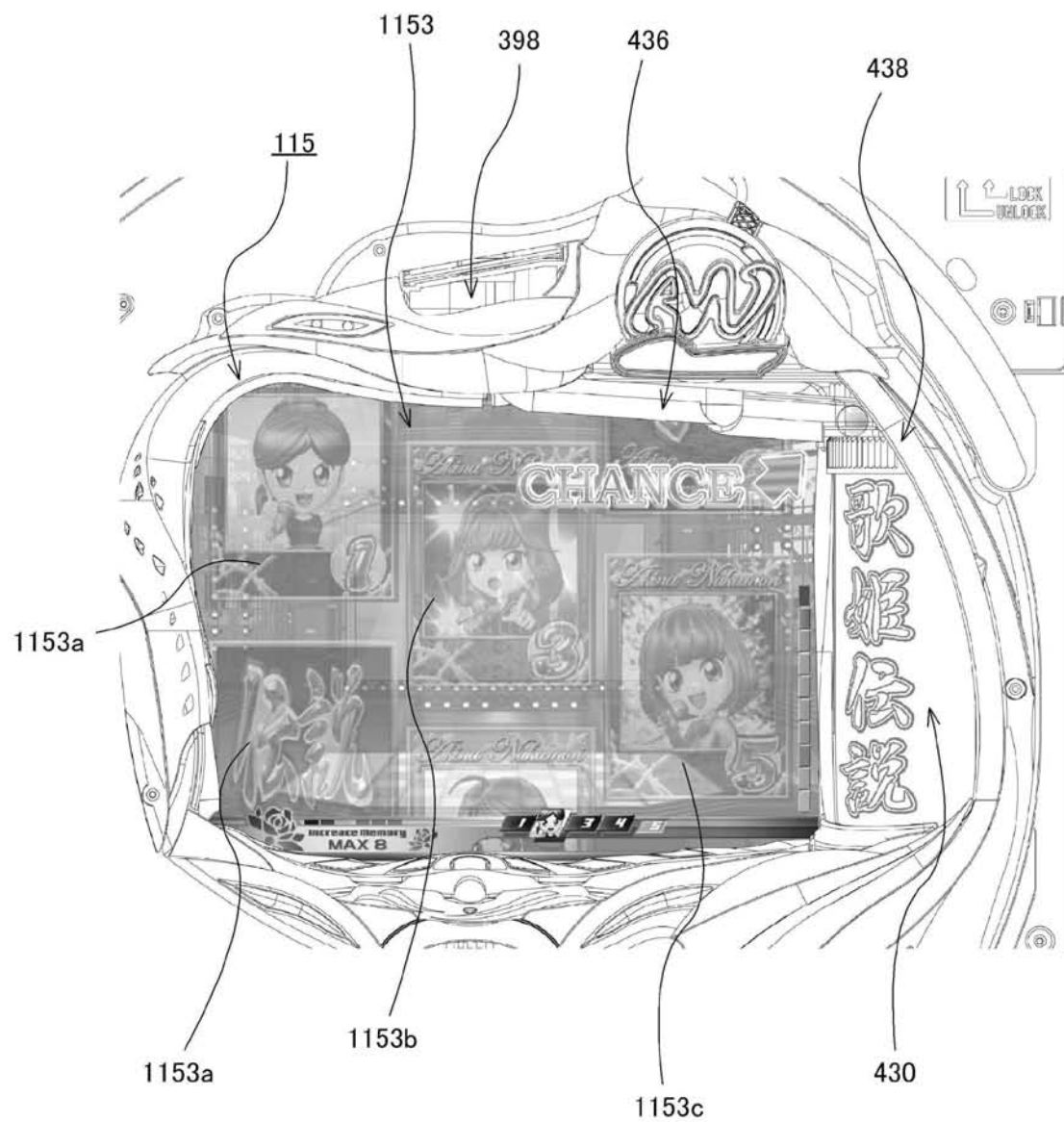
【図 123】



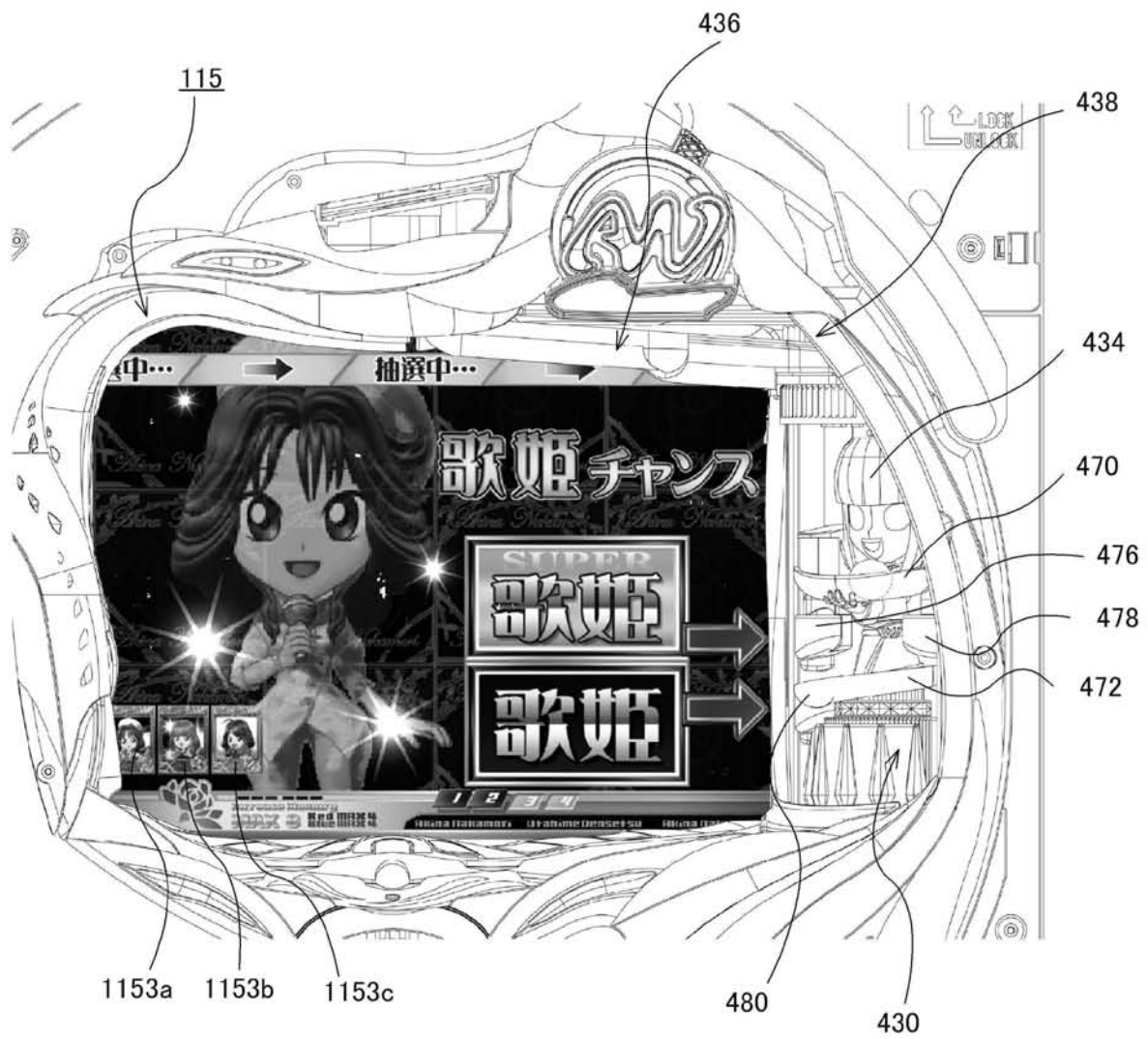
【図 1 2 4】



【図 1 2 5】



【図 126】



【図 1 2 7】

小当たり時モード移行先抽選テーブル

(a)

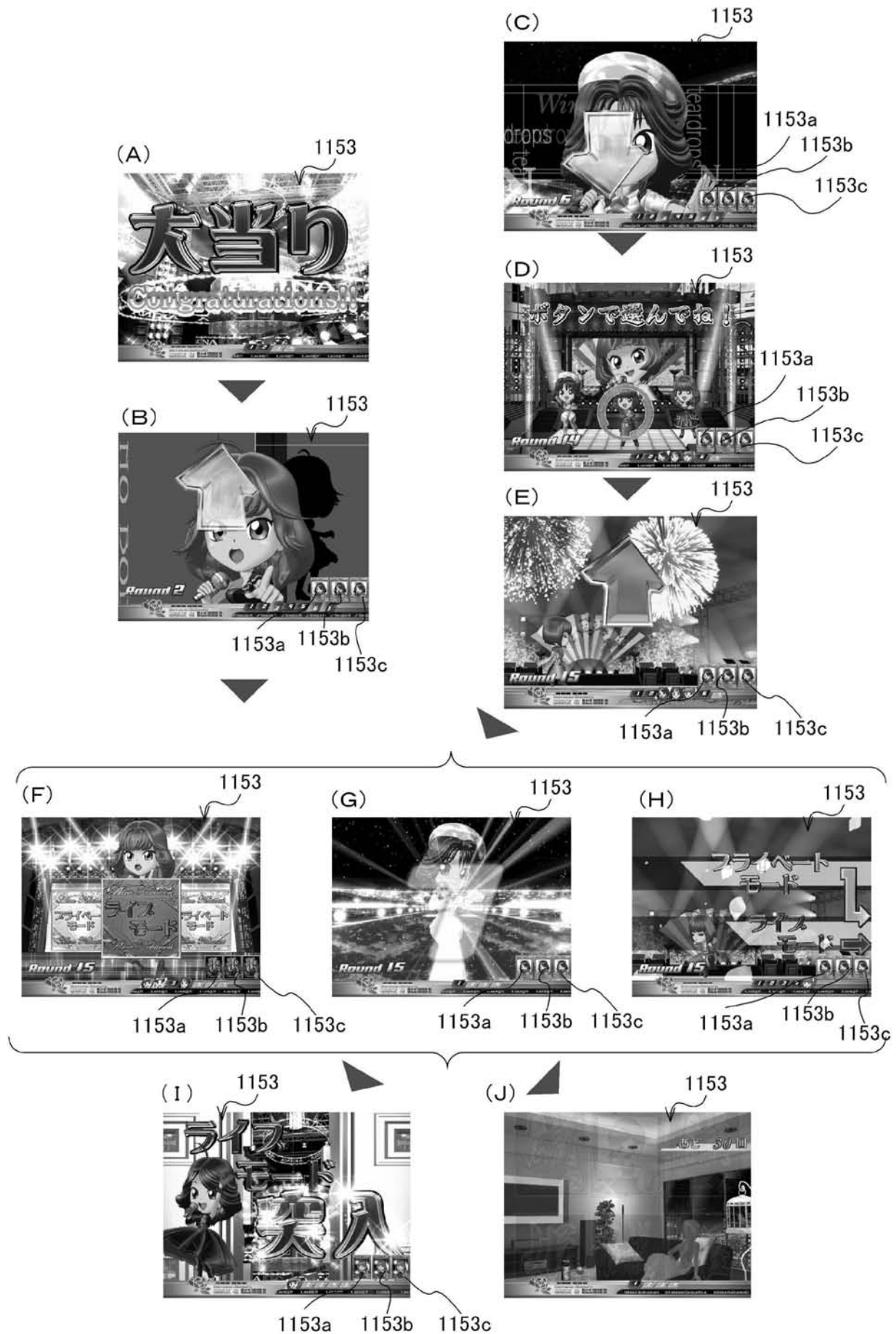
遊技状態	現在のモード	モード移行先				
		通常	第1モード	第2モード	ライフ	総数100
低確率	通常	60	35	5	0	100
低確率	第1モード	0	98	2	0	100
低確率	第2モード	0	0	100	0	100
低確率(UP)	通常	80	18	2	0	100
低確率(UP)	第1モード	0	99	1	0	100
低確率(UP)	第2モード	0	0	100	0	100
高確率	通常	5	55	40	0	100
高確率	第1モード	0	80	20	0	100
高確率	第2モード	0	0	100	0	100

短当たり時モード移行先抽選テーブル

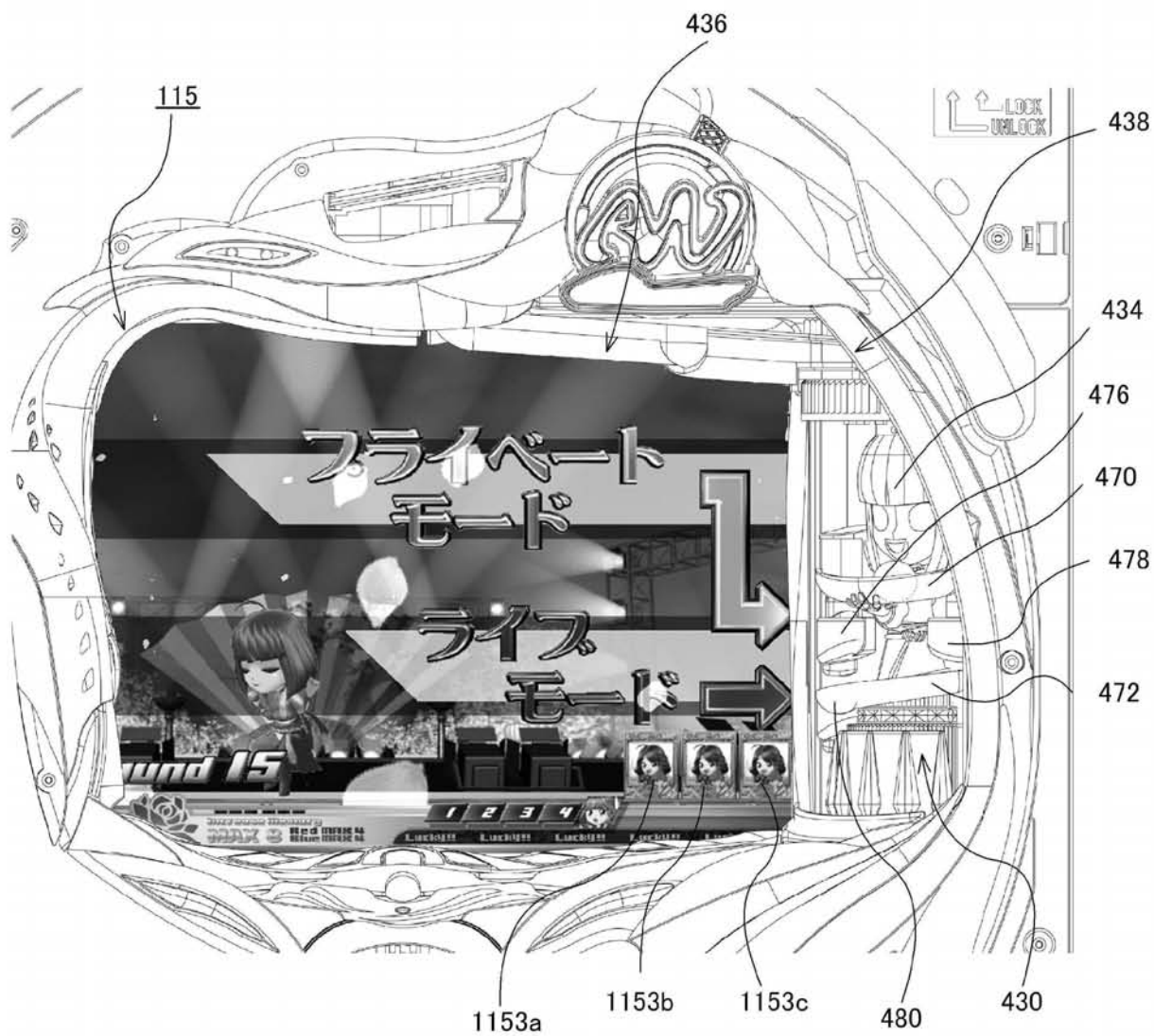
(b)

遊技状態	現在のモード	モード移行先				
		通常	第1モード	第2モード	ライフ	総数100
低確率	通常	5	55	40	0	100
低確率	第1モード	0	80	20	0	100
低確率	第2モード	0	0	100	0	100
低確率(UP)	通常	5	55	40	0	100
低確率(UP)	第1モード	0	80	20	0	100
低確率(UP)	第2モード	0	0	100	0	100
高確率	通常	0	0	0	100	100
高確率	第1モード	0	0	0	100	100
高確率	第2モード	0	0	0	100	100

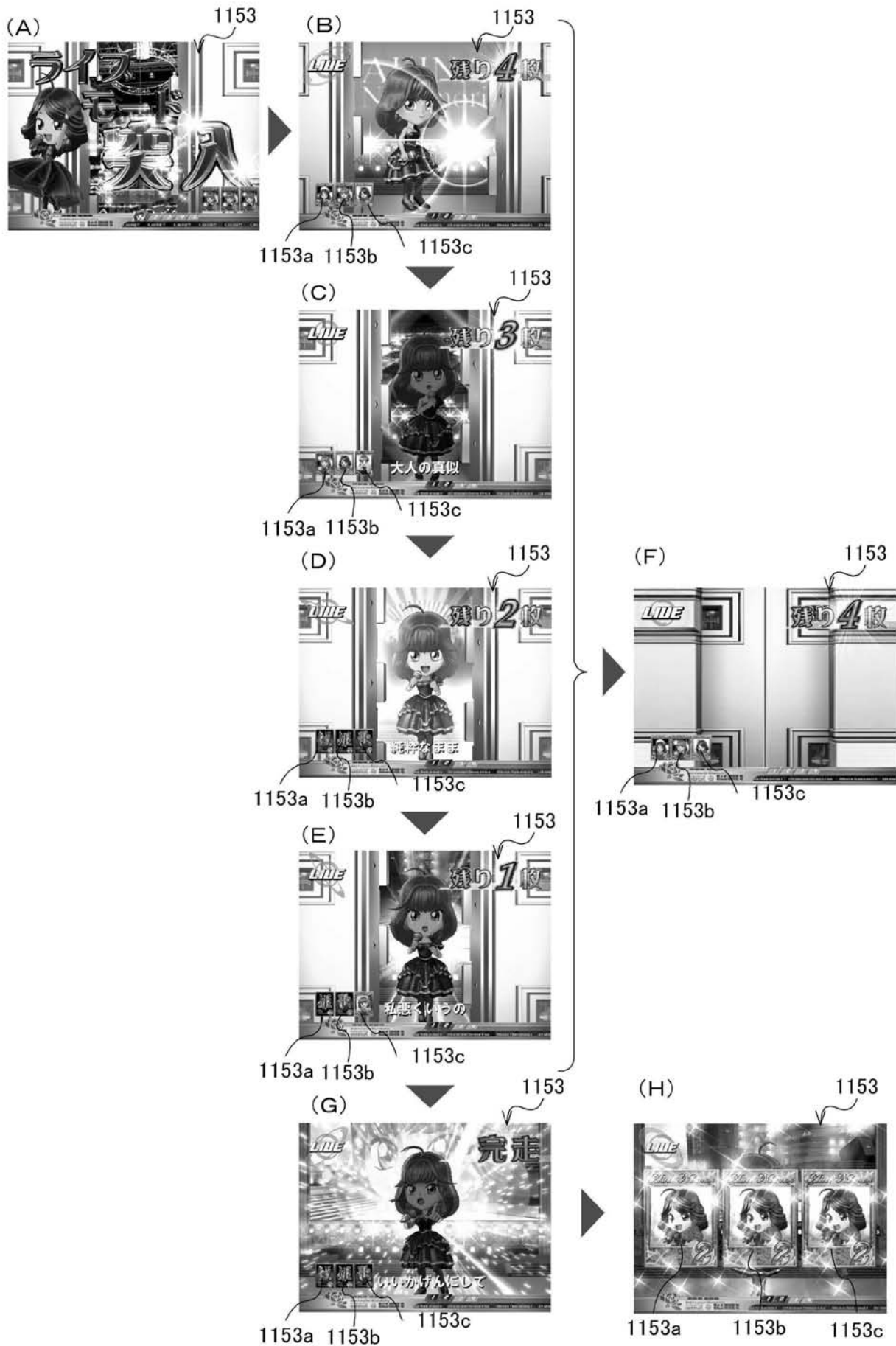
【図 128】



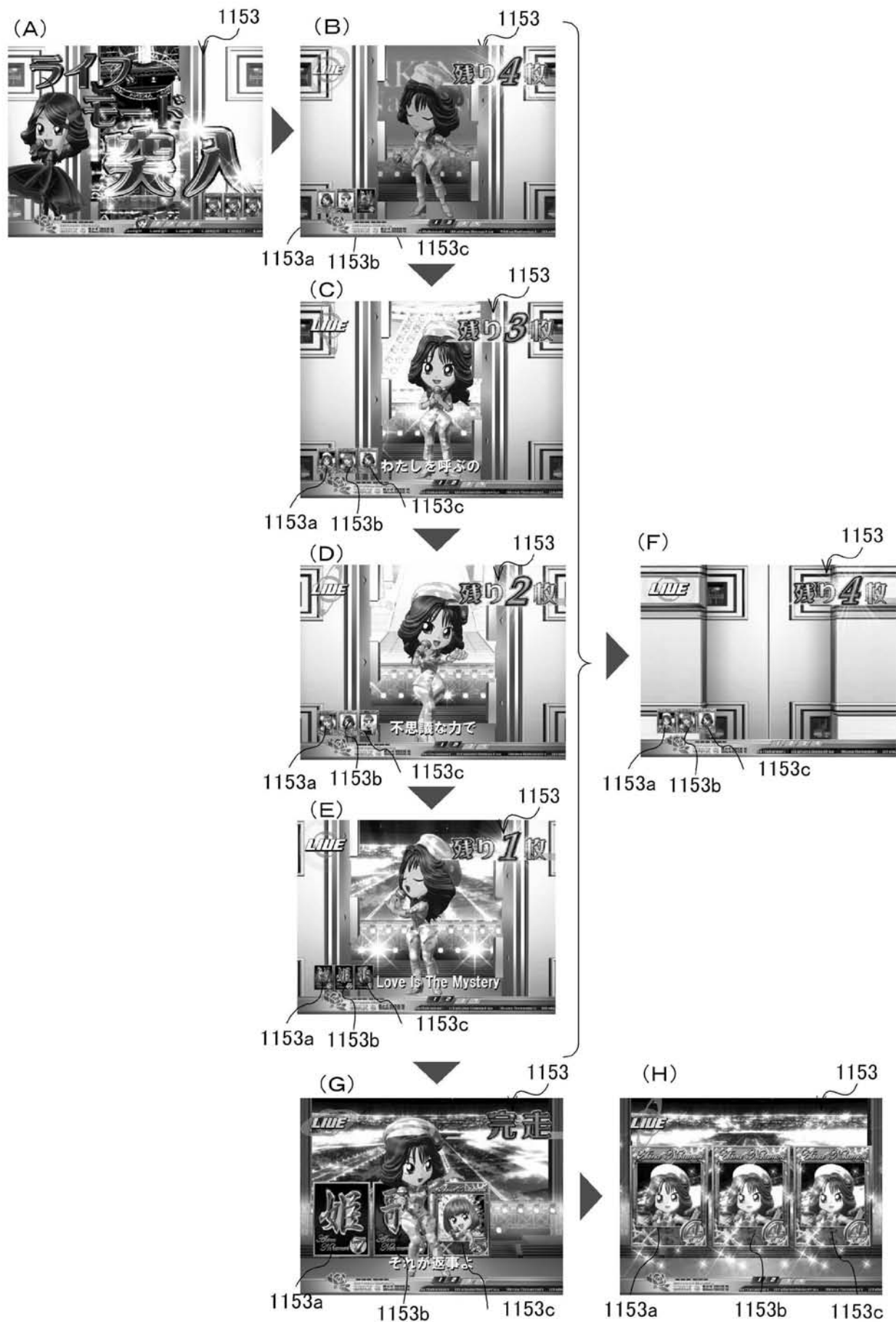
【図 129】



【図 130】



【図 131】



【図 132】

