(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7197800号
(P7197800)

(45)発行日　令和4年12月28日(2022.12.28)

(24)登録日　令和4年12月20日(2022.12.20)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

請求項の数　1　（全196頁）

(21)出願番号　特願2019-138257(P2019-138257)
(22)出願日　令和1年7月26日(2019.7.26)
(65)公開番号　特開2021-19847(P2021-19847A)
(43)公開日　令和3年2月18日(2021.2.18)
審査請求日　令和4年5月25日(2022.5.25)
早期審査対象出願

(73)特許権者　390031783
サミー株式会社
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー
(74)代理人　100092897
弁理士　大西 正悟
(74)代理人　100157417
弁理士　並木 敏章
(72)発明者　白石 竜也
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
(72)発明者　岩田 剛志
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社
最終頁に続く

(54)【発明の名称】　ぱちんこ遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技領域が形成された遊技盤と、
前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な始動口と、
前記始動口への遊技球の入球を契機として当否判定を実行する当否判定手段と、
前記当否判定の結果を示す特別図柄が変動表示および停止表示される図柄表示装置と、
前記遊技領域に設けられ、前記当否判定の結果に応じて開放されて遊技球が入球可能な大入賞口と、
前記当否判定の結果が大当りとなる場合に、前記大入賞口の開放を伴う特別遊技を実行し得る特別遊技実行手段と、
所定の演出が表示される演出表示装置と、
前記演出表示装置に表示させる演出を決定する演出決定手段とを備え、
演出表示装置には、当否判定の結果を演出的に示す図柄の表示として、第１図柄の変動表示および停止表示と、第２図柄の変動表示および停止表示とを表示可能であり、
特別図柄の変動表示中に第１図柄を仮停止表示可能であるが、当該第１図柄の仮停止表示中であっても第２図柄の変動表示を継続するよう構成され、
複数種類の演出ステージを有しており、演出ステージの種類に応じたＢＧＭを出力可能に構成され、
少なくとも所定の演出ステージにおいては、特別図柄の変動表示の終了から次回の特別図柄の変動表示の開始に亘って所定のＢＧＭを途切れさせずに継続出力可能であり、

第１図柄を仮停止表示した後に再変動表示する際は、継続していた所定のＢＧＭの出力を停止して、その後に所定のＢＧＭを再度出力する又は当該所定のＢＧＭとは異なるＢＧＭを出力するよう構成されており、
第１図柄を仮停止表示した後に再変動表示し、当該再変動表示後に発展演出を実行する場合、当該発展演出に対応するＢＧＭを出力可能であり、
第１図柄を仮停止表示する際に第１図柄の表示態様が所定態様へと変化可能である一方で、第２図柄の表示態様は所定態様へと変化せず、
特別図柄の変動表示中に発展演出を実行しない演出パターンである第１演出パターンと、特別図柄の変動表示中に発展演出を実行する演出パターンである第２演出パターンとを有し、
複数の図柄列のそれぞれに第１図柄を表示可能とすることで、複数の第１図柄の変動表示および停止表示を表示可能であり、
第１演出パターンにおいては、複数の第１図柄それぞれが所定態様へと変化可能である一方で、
第２演出パターンにおいては、複数の第１図柄のうちの一部の第１図柄は所定態様へと変化可能であるがそれ以外の第１図柄は所定態様へと変化しないよう構成されており、
演出ステージの種類に応じた演出表示を実行可能に構成され、
所定の演出ステージにおいて、当該所定の演出ステージに対応する演出表示を表示可能であり、
所定の演出ステージにおいて、第１図柄の再変動表示後に発展演出を実行する場合、当該発展演出の実行中に当該所定の演出ステージに対応する演出表示ではなく当該発展演出に対応する演出表示を表示可能であり、
所定の演出ステージにおいて、第１図柄の再変動表示後の発展演出の実行中に特殊演出が実行されることで当該発展演出が終了する場合、当該発展演出に対応する演出表示を終了して当該所定の演出ステージに対応する演出表示を当該発展演出が実行された変動表示中に再度表示可能であるが、当該発展演出が実行された変動表示中に当該所定の演出ステージに対応する演出表示が再度表示されている所定の状況であっても所定のＢＧＭが出力されない一方で、当該発展演出が実行された変動表示が終了して次回の変動表示が開始される際には所定のＢＧＭが最初から出力されるよう構成されており、
第２図柄は、前記当否判定の結果が大当りとなる場合でもはずれとなる場合でも、予め定められたはずれを示す複数種類の図柄組合せを予め定められた順番で切り替えて変動表示するとともに、その変動表示の開始直後の最初に表示する図柄組合せは前記はずれを示す複数種類の図柄組合せのうち予め定められた特定の図柄組合せであり、
前記予め定められた順番の最初の順番である図柄組合せは特定の図柄組合せであり、且つ、前記予め定められた順番の最後の順番である図柄組合せは特定の図柄組合せとは異なる図柄組合せである所定の図柄組合せであり、第２図柄の変動表示において所定の図柄組合せに切り替えられた場合、次に切り替えられる図柄組合せは特定の図柄組合せであり、
所定の予告演出は第１図柄と重畳表示され得るが第２図柄とは重畳表示されず、当該所定の予告演出と異なる特定の予告演出は第１図柄とも第２図柄とも重畳表示され得るが第２図柄の方が特定の予告演出よりも表示優先度が高く、所定状態における遊技球の推奨発射位置を示す発射位置報知画像は第１図柄と重畳表示され得るが第２図柄とは重畳表示されないことを特徴とする、ぱちんこ遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、ぱちんこ遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
ぱちんこ遊技機は、一般的に、遊技球が始動口に入球したことを契機として抽選用の乱数値を取得して、これを作動保留球として所定の上限個数まで一時記憶する。このような

作動保留球は予め定められた始動条件が成立する毎に１個ずつ順次消化され、大当りに該当するか否かの当否判定が実行される。当否判定の結果が大当りである場合には複数列からなる装飾図柄を変動表示させた後に該装飾図柄を予め定められた当選態様で停止表示して、通常時には閉状態である大入賞口を開状態とする特別遊技（大当り遊技）を成立させるようになっている。

【０００３】

この種のぱちんこ遊技機では、装飾図柄の変動表示と連動して、特別遊技への移行期待度（大当り期待度）の高さを予告的に示唆するリーチ演出や予告演出などを実行するものが知られている（例えば、特許文献１を参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００４】

【文献】特開２０１５－１６１０６号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】

このような構成を採用するぱちんこ遊技機は、従来機種として既に存在しているため、従来機種との差別化を図るには、更なる遊技の興趣性の向上が求められる。

【０００６】

本発明は、このような課題に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣性の向上を図ることのできるぱちんこ遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００７】

このような目的達成のために、本発明に係るぱちんこ遊技機は、遊技領域が形成された遊技盤と、前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な始動口と、前記始動口への遊技球の入球を契機として当否判定を実行する当否判定手段と、前記当否判定の結果を示す特別図柄が変動表示および停止表示される図柄表示装置と、前記遊技領域に設けられ、前記当否判定の結果に応じて開放されて遊技球が入球可能な大入賞口と、前記当否判定の結果が大当りとなる場合に、前記大入賞口の開放を伴う特別遊技を実行し得る特別遊技実行手段と、所定の演出が表示される演出表示装置と、前記演出表示装置に表示させる演出を決定する演出決定手段とを備え、演出表示装置には、当否判定の結果を演出的に示す図柄の表示として、第１図柄の変動表示および停止表示と、第２図柄の変動表示および停止表示とを表示可能であり、特別図柄の変動表示中に第１図柄を仮停止表示可能であるが、当該第１図柄の仮停止表示中であっても第２図柄の変動表示を継続するよう構成され、複数種類の演出ステージを有しており、演出ステージの種類に応じたＢＧＭを出力可能に構成され、少なくとも所定の演出ステージにおいては、特別図柄の変動表示の終了から次回の特別図柄の変動表示の開始に亘って所定のＢＧＭを途切れさせずに継続出力可能であり、第１図柄を仮停止表示した後に再変動表示する際は、継続していた所定のＢＧＭの出力を停止して、その後に所定のＢＧＭを再度出力する又は当該所定のＢＧＭとは異なるＢＧＭを出力するよう構成されており、第１図柄を仮停止表示した後に再変動表示し、当該再変動表示後に発展演出を実行する場合、当該発展演出に対応するＢＧＭを出力可能であり、第１図柄を仮停止表示する際に第１図柄の表示態様が所定態様へと変化可能である一方で、第２図柄の表示態様は所定態様へと変化せず、特別図柄の変動表示中に発展演出を実行しない演出パターンである第１演出パターンと、特別図柄の変動表示中に発展演出を実行する演出パターンである第２演出パターンとを有し、複数の図柄列のそれぞれに第１図柄を表示可能とすることで、複数の第１図柄の変動表示および停止表示を表示可能であり、第１演出パターンにおいては、複数の第１図柄それぞれが所定態様へと変化可能である一方で、第２演出パターンにおいては、複数の第１図柄のうちの一部の第１図柄は所定態様へと変化可能であるがそれ以外の第１図柄は所定態様へと変化しないよう構成されており、演出ステージの種類に応じた演出表示を実行可能に構成され、所定の演出ステージにおい

て、当該所定の演出ステージに対応する演出表示を表示可能であり、所定の演出ステージにおいて、第１図柄の再変動表示後に発展演出を実行する場合、当該発展演出の実行中に当該所定の演出ステージに対応する演出表示ではなく当該発展演出に対応する演出表示を表示可能であり、所定の演出ステージにおいて、第１図柄の再変動表示後の発展演出の実行中に特殊演出が実行されることで当該発展演出が終了する場合、当該発展演出に対応する演出表示を終了して当該所定の演出ステージに対応する演出表示を当該発展演出が実行された変動表示中に再度表示可能であるが、当該発展演出が実行された変動表示中に当該所定の演出ステージに対応する演出表示が再度表示されている所定の状況であっても所定のＢＧＭが出力されない一方で、当該発展演出が実行された変動表示が終了して次回の変動表示が開始される際には所定のＢＧＭが最初から出力されるよう構成されており、第２図柄は、前記当否判定の結果が大当りとなる場合でもはずれとなる場合でも、予め定められたはずれを示す複数種類の図柄組合せを予め定められた順番で切り替えて変動表示するとともに、その変動表示の開始直後の最初に表示する図柄組合せは前記はずれを示す複数種類の図柄組合せのうち予め定められた特定の図柄組合せであり、前記予め定められた順番の最初の順番である図柄組合せは特定の図柄組合せであり、且つ、前記予め定められた順番の最後の順番である図柄組合せは特定の図柄組合せとは異なる図柄組合せである所定の図柄組合せであり、第２図柄の変動表示において所定の図柄組合せに切り替えられた場合、次に切り替えられる図柄組合せは特定の図柄組合せであり、所定の予告演出は第１図柄と重畳表示され得るが第２図柄とは重畳表示されず、当該所定の予告演出と異なる特定の予告演出は第１図柄とも第２図柄とも重畳表示され得るが第２図柄の方が特定の予告演出よりも表示優先度が高く、所定状態における遊技球の推奨発射位置を示す発射位置報知画像は第１図柄と重畳表示され得るが第２図柄とは重畳表示されないことを特徴とする。

【発明の効果】

【０００８】

本発明に係るぱちんこ遊技機によれば、遊技の興趣性の向上を図ることが可能である。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】本実施形態のぱちんこ遊技機の正面図である。

【図２】上記ぱちんこ遊技機の背面図である。

【図３】上記ぱちんこ遊技機の制御ブロック図である。

【図４】上記ぱちんこ遊技機の主制御基板及び演出制御基板の機能ブロック図である。

【図５】特別図柄当否抽選テーブルを示す模式図である。

【図６】（Ａ）は第１特別図柄大当り図柄テーブルを示す模式図、（Ｂ）は第２特別図柄大当り図柄テーブルを示す模式図である。

【図７】特別図柄の変動パターンテーブル１を示す模式図である。

【図８】特別図柄の変動パターンテーブル２を示す模式図である。

【図９】特別図柄の変動パターンテーブル３を示す模式図である。

【図１０】装飾図柄の図柄属性を示す模式図である。

【図１１】大当り種別と装飾図柄の大当り図柄組合せと大当り中演出パターンとの対応関係を示す模式図である。

【図１２】超寿大当り演出の概要を示す模式図である。

【図１３】寿大当りＡ演出の概要を示す模式図である。

【図１４】寿大当りＢ演出の概要を示す模式図である。

【図１５】喜大当りＡ演出の概要を示す模式図である。

【図１６】喜大当りＢ演出の概要を示す模式図である。

【図１７】ラウンド遊技中の基本画面を示す模式図である。

【図１８】入賞関連演出の構成を説明するための概念図である。

【図１９】オーバー入賞演出の演出例を示す模式図である。

【図２０】大入賞口カウントアップ演出の演出例を示す模式図である。

【図２１】オマケ入賞演出の演出例を示す模式図である。

【図２２】一般入賞口カウントアップ演出の演出例を示す模式図である。
【図２３】大入賞口カウントアップ演出の優先度の説明に供するタイムチャートである。
【図２４】強調演出の説明に供する模式図である。
【図２５】遊技機のエラー種別の説明に供する模式図である。
【図２６】大当り終了時のオーバー入賞演出の実行有無等を説明するためのタイムチャートである。
【図２７】大当り終了時のオマケ入賞演出の実行有無等を説明するためのタイムチャートである。
【図２８】タッチセンサの検出状態とオーバー入賞演出および一般入賞演出との関係を示すタイムチャートである。
【図２９】遊技開始準備演出の実行される遊技状態とオーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の実行される遊技状態との関係を示すタイムチャートである。
【図３０】音量調整画面を示す模式図である。
【図３１】オーバー入賞演出とオマケ入賞演出との重複実行の説明に供するタイムチャートである。
【図３２】所定期間内にオーバー入賞およびオマケ入賞がそれぞれ複数回発生した場合のタイムチャートである。
【図３３】一般入賞口に遊技球が入球した場合の賞球信号のタイムチャートである。
【図３４】大入賞口に遊技球が入球した場合の賞球信号のタイムチャートである。
【図３５】主制御側メイン処理を示すフローチャートである。
【図３６】主制御側メイン処理の図３５に続く制御処理を示すフローチャートである。
【図３７】主制御側タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３８】入賞監視処理を示すフローチャートである。
【図３９】始動口監視制御処理を示すフローチャートである。
【図４０】特別図柄変動開始監視制御処理を示すフローチャートである。
【図４１】特別図柄変動開始監視処理を示すフローチャートである。
【図４２】特別図柄制御処理を示すフローチャートである。
【図４３】特別図柄制御汎用処理を示すフローチャートである。
【図４４】特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４５】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図４６】特別図柄停止図柄表示中処理を示すフローチャートである。
【図４７】特別電動役物制御処理を示すフローチャートである。
【図４８】特別電動役物制御処理の図４７に続く制御処理を示すフローチャートである。
【図４９】リセット開始処理を示すフローチャートである。
【図５０】演出制御側メイン処理を示すフローチャートである。
【図５１】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図５２】入賞演出内容決定処理を示すフローチャートである。
【図５３】演出制御コマンド受信割込み処理を示すフローチャートである。
【図５４】演出制御側タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図５５】画像制御コマンド送信割込み処理を示すフローチャートである。
【図５６】第２実施形態の特別図柄当否抽選テーブルを模式的に示す図である。
【図５７】第２実施形態の特別図柄大当り図柄テーブルを示す模式図である。
【図５８】第２実施形態の遊技状態および演出モードの遷移図である。
【図５９】第２実施形態の遊技状態設定テーブルを示す模式図である。
【図６０】第２実施形態の特別図柄の変動時間の比較表である。
【図６１】第２実施形態の普通図柄抽選の説明に供する模式図である。
【図６２】第２実施形態の同時変動処理（変動中断処理、変動強制停止処理）を説明するための模式図である。
【図６３】第２実施形態の変形例に係るぱちんこ遊技機の正面図である。
【図６４】第３実施形態の大入賞口の構成を示す模式図である。

【図６５】第３実施形態の特別図柄当否抽選テーブルを模式的に示す図である。
【図６６】第３実施形態の特別図柄大当り図柄テーブルを示す模式図である。
【図６７】第３実施形態の大入賞口作動パターンテーブルを示す模式図である。
【図６８】第３実施形態の遊技状態および演出モードの遷移図である。
【図６９】第３実施形態の遊技状態設定テーブルを示す模式図である。
【図７０】第３実施形態の変動パターンテーブル１を示す模式図である。
【図７１】第３実施形態の変動パターンテーブル２を示す模式図である。
【図７２】第３実施形態の変動パターンテーブル３を示す模式図である。
【図７３】第３実施形態の装飾図柄大当り出目テーブル１を示す模式図である。
【図７４】第３実施形態の装飾図柄大当り出目テーブル２を示す模式図である。
【図７５】第３実施形態の特別大当り出目が停止表示される場合の演出の流れを示す模式図である。
【図７６】第３実施形態のラウンド演出パターンテーブルを示す模式図である。
【図７７】第３実施形態の大当り開始デモ演出パターンテーブルを示す模式図である。
【図７８】第３実施形態の大当り開始デモ演出の流れを示す模式図である。
【図７９】第３実施形態の大当り終了デモ演出パターンテーブルを示す模式図である。
【図８０】第３実施形態の大当り種別決定演出の流れを示す模式図である。
【図８１】第３実施形態の第１報酬獲得演出の流れを示す模式図である。
【図８２】第３実施形態の第１報酬獲得演出の実行タイミングと報酬の種類との対応関係を示す模式図である。
【図８３】第３実施形態の第２報酬獲得演出の流れを示す模式図である。
【図８４】第３実施形態の第２報酬獲得演出の報酬の種類を示す模式図である。
【図８５】第３実施形態の第２報酬獲得演出の報酬組み合わせパターンテーブルを示す模式図である。
【図８６】第３実施形態の第２報酬獲得演出（本編演出）の演出例を示す模式図である。
【図８７】第３実施形態の特殊ボタン演出の流れを示す模式図である。
【図８８】第３実施形態の特殊ボタン演出のボタン回数設定テーブルを示す模式図である。
【図８９】第４実施形態の特別図柄大当り図柄テーブルを示す模式図である。
【図９０】第４実施形態の大入賞口作動パターンテーブルを示す模式図である。
【図９１】第４実施形態の遊技状態設定テーブルを示す模式図である。
【図９２】第４実施形態の変動パターンテーブル１を示す模式図である。
【図９３】第４実施形態の変動パターンテーブル２を示す模式図である。
【図９４】第４実施形態の変動パターンテーブル３を示す模式図である。
【図９５】第４実施形態の特殊メータ演出の基本画面を示す模式図である。
【図９６】第４実施形態の特殊メータ演出の実行タイミングを示す模式図である。
【図９７】第４実施形態の保留内大当り示唆演出の演出パターンを示す模式図である。
【図９８】第４実施形態の保留内大当り示唆演出抽選テーブルを示す模式図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
以下、本発明の好ましい実施形態について図面を参照しながら説明する。
【００１１】
［第１実施形態］
本実施形態に係る、ぱちんこ遊技機ＰＭの正面図及び背面図を図１及び図２に示しており、まず、この図を参照して、ぱちんこ遊技機ＰＭの全体構成について概要説明する。なお、本実施形態に係る、ぱちんこ遊技機ＰＭは、従来の第１種ぱちんこ遊技機に相当する機能を二つ混在した機種であり、第１の遊技（第１特別図柄遊技）と第２の遊技（第２特別図柄遊技）とを展開可能である。
【００１２】
＜ぱちんこ遊技機の基本構成＞
はじめに、図１を参照しながら、ぱちんこ遊技機ＰＭの正面側の基本構造を説明する。

ぱちんこ遊技機ＰＭ（単に「遊技機ＰＭ」とも称する）は、図１に示すように、外郭方形枠サイズに構成された縦向きの固定保持枠をなす外枠１の開口前面に、これに合わせた方形枠サイズに構成されて開閉搭載枠をなす前枠２が互いの正面左側縁部に配設された上下のヒンジ機構３により横開き開閉および着脱が可能に取り付けられ、正面右側縁部に設けられたダブル錠と称される施錠装置４を利用して常には外枠１と係合連結された閉鎖状態に保持される。

【００１３】

前枠２には、この前枠２の上部前面域に合わせた方形状のガラス枠５が上下のヒンジ機構３を利用して横開き開閉および着脱可能に組み付けられ、施錠装置４を利用して常には前枠２の前面を覆う閉鎖状態に保持される。前枠２には、遊技盤２０が着脱可能にセット保持され、常には閉鎖保持されるガラス枠５の複層ガラスを通して遊技盤２０の正面の遊技領域ＰＡを視認可能に臨ませるようになっている。

【００１４】

ガラス枠５の前面側には、遊技の展開状況に応じて発光する枠ランプ（ＬＥＤランプ）１０や、遊技の展開状況に応じて効果音を発生するスピーカ１１が設けられている。ガラス枠５の下部には遊技球を貯留する上下の球皿（上球皿８及び下球皿９）が設けられており、上球皿８の正面中央には遊技者によって押圧操作される演出ボタン（演出スイッチ）１５が設けられ、下球皿９の正面右側には遊技球の発射操作を行う発射ハンドル１２が設けられている。以下では、便宜上、演出用の操作入力手段を「演出ボタン１５」と称するが、本例における演出ボタン１５とは、オン／オフ操作式のボタン型のスイッチ、操作入力の方向に応じた出力を行う十字型のスイッチ（十字キー、十字ボタン）、傾動操作式のレバー型のスイッチ、回転操作式のダイヤルスイッチ、遊技者の手が近付いたとき又は接触したときに出力を行う近接スイッチ、タッチセンサ、タッチパネルなど、あらゆる操作入力手段を含む概念で用いる。

【００１５】

遊技盤２０は、例えばアクリル樹脂やポリカーボネート樹脂、ＡＢＳ樹脂等の合成樹脂材料を用いて矩形平板状に形成された基板をベースとして構成されている。遊技盤２０の前面には、外レール４１及び内レール４２が円弧状に固設されて遊技球が転動可能な略円形の遊技領域ＰＡが区画形成されている。また、外レール４１と内レール４２とにより遊技球を遊技領域ＰＡへ案内するための案内通路（図示せず）が形成され、この案内通路における遊技球の出口開口の近傍位置（内レール４２の先端部に）、該出口開口から遊技領域ＰＡ内へ放出された遊技球が再び案内通路へ逆戻りするのを防止する球戻り防止弁４３が配設されている。この遊技領域ＰＡには、風車や多数本の遊技釘とともに、第１始動口５１、第２始動口５２、作動ゲート５３、大入賞口５４、一般入賞口６１，６２，６３，６４などの各種入賞口の他、第１特別図柄表示装置７１、第２特別図柄表示装置７２、第１特図保留ランプ７３、第２特図保留ランプ７４、普通図柄表示装置７５、普図保留ランプ７６などの各種表示装置が設けられている。遊技領域ＰＡの略中央にはセンター飾り２１が配設されており、このセンター飾り２１の中央開口を通して演出表示装置７０の画面が視認可能に設けられている。

【００１６】

遊技領域ＰＡは、略中央のセンター飾り２１を基準として、センター飾り２１の左側の領域（左打ちに対応した盤面領域）である左側領域ＰＡ１と、センター飾り２１の右側の領域（右打ちに対応した盤面領域）である右側領域ＰＡ２とに区画される。センター飾り２１の上部には、外レール４１と略上下方向に対向する天板部２２が一体形成されており、上記の案内通路の延長上において、天板部２２と外レール４１との間で遊技球が右側領域ＰＡ２へ通過可能な連絡通路４４が形成されている。本実施形態において、左側領域ＰＡ１を流下する遊技球は、主として、センター飾り２１の下方に配置された第１始動口５１、一般入賞口６１～６３のいずれかに入球可能である。一方、右側領域ＰＡ２を流下する遊技球は、主として、センター飾り２１の右方に配置された作動ゲート５３、一般入賞口６４、第２始動口５２、大入賞口５４のいずれかに入球可能である。遊技領域ＰＡの下

端には各入賞口に入球せずに転動流下した遊技球を遊技盤２０の裏側へ排出するアウト口２９が設けられている。以下、遊技盤２０に設けられた各構成要素を順番に説明する。

【００１７】

第１始動口５１は、第１特別図柄遊技に対応する始動入賞口として設けられており、遊技球の入球を検出するための第１始動口スイッチ５１１を備えている。この第１始動口５１は、上方に向けた開口された常時開放型の入賞口であり、主として左側領域ＰＡ１を流下する遊技球（左打ちした遊技球）が入球可能となっている。第１始動口５１への遊技球の入球は、第１特別図柄抽選の契機となる。なお、本実施形態では、第１特別図柄表示装置７１において変動表示又は停止表示される特別図柄を「第１特別図柄」と呼称する。

【００１８】

第２始動口５２は、第２特別図柄遊技に対応する始動入賞口として設けられており、遊技球の入球を検出するための第２始動口スイッチ５２１を備えている。この第２始動口５１は、右打ちに対応した盤面領域である右側領域ＰＡ２に配設され、主として右側領域ＰＡ２を流下する遊技球（右打ちした遊技球）が入球可能となっている。第２始動口５２への遊技球の入球は、第２特別図柄抽選の契機となる。なお、本実施形態では、第２特別図柄表示装置７２において変動表示又は停止表示される特別図柄を「第２特別図柄」と呼称する。この第２始動口５２は、一般に電チューと称される普通電動役物５２２と、この普通電動役物５２２を開閉駆動させるための普通電動役物ソレノイド５２３とを備える。普通電動役物５２２は、遊技球が入球可能又は入球容易な開放状態と、遊技球が第２始動口５２に入球不能又は入球困難な閉鎖状態とに可変する。つまり、普通電動役物５２２は、開放状態に変位しなければ遊技球が第２始動口５２へ入球し難い構造となっており、後述の所定の契機（普通図柄抽選に当選する契機）で開放状態となると遊技球の入球容易性が高くなる。この普通電動役物５２２は、第２始動口５２を開閉するための前後スライド式の可動部材５２４を備えている。可動部材５２４は、第２始動口５２を閉鎖して遊技球の入球を不能又は困難とする閉鎖位置（突出位置）と、第２始動口５２を開放して遊技球の入球を可能又は容易とする開放位置（退避位置）との間で、前後方向（盤面と直交する方向）にスライド可能となっている。この可動部材５２４の上面は、前後方向に遊技球約１個分以上の通路幅を有して、正面視にて右側から左側へ向かって下り傾斜するように形成されている。そのため、可動部材５２４が閉鎖位置にある場合（第２始動口５２が閉鎖状態である場合）は、遊技球が可動部材５２４の上面を誘導路として流下可能となり、当該誘導路上を右方から左方に流下して普通電動役物５２２の左端から落下する。

【００１９】

作動ゲート５３は、普通図柄遊技に対応する始動入賞口として設けられており、遊技球の通過を検出するための作動ゲートスイッチ５３１を備えている。なお、作動ゲート５３への遊技球の通過は、第２始動口５２を開放状態とするか否かを決定するための普通図柄抽選の契機となる。

【００２０】

大入賞口５４は、第１特別図柄又は第２特別図柄の当否抽選結果が大当り又は小当りとなった場合に開放状態となる横長方形状をなす入賞口として形成される。大入賞口５４は、遊技球の入球を検出するための大入賞口スイッチ５４１と、一般にアタッカーと称される特別電動役物５４２と、この特別電動役物５４２を開閉駆動させるための大入賞口ソレノイド５４３とを備えている。特別電動役物５４２は、遊技球が入球可能又は入球容易な開放状態と、遊技球が大入賞口５４に入球不能又は入球困難な閉鎖状態とに可変する。本例において大入賞口５４は、遊技領域ＰＡにおける右側領域ＰＡ２に設けられている。そのため、特別遊技（大当り遊技、小当り遊技）においては、遊技球を発射する際に、右側領域ＰＡ２を狙って打つ、いわゆる右打ちを行うことで、大入賞口５４への入球が容易となっている。

【００２１】

一般入賞口６１～６３は、左打ちに対応した盤面領域である左側領域ＰＡ１に配設され、左側領域ＰＡ１を流下した遊技球が入球可能である。一般入賞口６１～６３は、遊技球

の入球を検出するための左一般入賞口スイッチ６１１を備えている。この左一般入賞口スイッチ６１１は、コスト低減等の観点から、三つの一般入賞口６１～６３の共通センサ（シングルセンサ）として構成されており、いずれの一般入賞口６１～６３への遊技球の入球も検出が可能である。

【００２２】

一般入賞口６４は、右打ちに対応した盤面領域である右側領域ＰＡ２に配設され、右側領域ＰＡ２を流下した遊技球が入球可能である。一般入賞口６４は、遊技球の入球を検出するための右一般入賞口スイッチ６４１を備えている。なお、各一般入賞口６１～６４への遊技球の入球は特別図柄又は普通図柄の抽選の契機とはならないが、他の入賞口（作動ゲート５３を除く）と同様に賞球獲得の契機となる。

【００２３】

第１特別図柄表示装置７１は、遊技球が第１始動口５１に入球したことを契機として、第１特別図柄の変動表示および確定表示を行う。この第１特別図柄表示装置７１は、例えば８個のＬＥＤランプから構成され、第１特別図柄の変動表示は当該ランプの点滅パターンに従って表現され、当該ランプの点滅が停止して点灯表示に切り替わることで第１特別図柄が確定表示される。

【００２４】

第２特別図柄表示装置７２は、遊技球が第２始動口５２に入球したことを契機として、第２特別図柄の変動表示および確定表示を行う。この第２特別図柄表示装置７２は、例えば８個のＬＥＤランプから構成され、第２特別図柄の変動表示は当該ランプの点滅パターンに従って表現され、当該ランプの点滅が停止して点灯表示に切り替わることで第２特別図柄が確定表示される。

【００２５】

第１特図保留ランプ７３および第２特図保留ランプ７４は、例えば２個のＬＥＤランプからそれぞれ構成され、当該ランプの点灯・点滅表示によって第１特別図柄および第２特別図柄の作動保留球数（それぞれ最大４個）を表現する。第１特別図柄の作動保留球数は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動中あるいは大当り遊技の実行中に、第１始動口５１への入球に基づき取得した乱数値に係る数であり、当該取得した乱数値を保留する、すなわち、当該取得した乱数値について当否判定許可条件（変動開始条件）を充足するまで当否判定が一旦保留されることになった数を示している。同様に、第２特別図柄の作動保留球数は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動中あるいは大当り遊技の実行中に、第２始動口５２への入球に基づき取得した乱数値に係る数であり、当該取得した乱数値を保留する、すなわち、当該取得した乱数値について当否判定許可条件（変動開始条件）を充足するまで当否判定が一旦保留されることになった数を示している。

【００２６】

普通図柄表示装置７５は、例えば２個のＬＥＤランプから構成され、普通図柄の変動表示及び確定表示を行う。普図保留ランプ７６は、例えば４個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が普通図柄変動の保留数（まだ実行されていない普通図柄変動の数）に相当する。なお、普通図柄表示装置７５の左側には、大当り遊技におけるラウンド遊技（単位遊技）の回数（ラウンド数：特別電動役物５４２が連続して作動する回数）を表示するラウンド表示器７７が設けられている。

【００２７】

演出表示装置７０は、主として、第１特別図柄又は第２特別図柄と連動して変動表示・停止表示する装飾図柄の変動演出や大当りの期待度を予告的に示唆又は報知する予告演出を含む演出画像を表示するとともに、第１特別図柄および第２特別図柄の作動保留球に対応した保留表示を行う。具体的には、演出表示装置７０の画面上に、装飾図柄の変動表示や予告演出表示などが実行される装飾図柄表示領域７００と、第１特図保留ランプ７３および第２特図保留ランプ７４と同期して第１特別図柄およぶ第２特別図柄の保留画像が表示される保留画像表示領域７１０と、当該変動表示に対応する変動中画像が表示される変動中画像表示領域７２０が設けられている。本実施形態では、演出表示装置７０として、

液晶表示装置を採用している。装飾図柄表示部７００には、所定の有効ライン（不図示）上に、装飾図柄の変動表示領域となる三列の表示領域（左図柄表示領域Ｚ１、中図柄表示領域Ｚ２、右図柄表示領域Ｚ３）が設けられており、左図柄表示領域Ｚ１に対応して装飾図柄の左図柄、中図柄表示領域Ｚ２に対応して装飾図柄の中図柄、右図柄表示領域Ｚ３に対応して装飾図柄の右図柄がそれぞれ停止表示されるようになっている。保留画像表示部７１０には、第１特別図柄の作動保留球に対応する保留画像（保留アイコン）と、第２特別図柄の作動保留球に対応する保留画像（保留アイコン）とが表示される。保留画像は、特別図柄の作動保留球の発生順（入球順）に従って順番に表示され、第１特別図柄の保留画像として最大で４個、第２特別図柄の保留画像として最大で４個の表示が可能である。また、変動中画像表示領域７２０には、現在実行中の当該変動表示に対応する変動中画像（変動中アイコン）が表示される。

【００２８】

センター飾り２１は、演出表示装置７０の周囲に設置され、遊技球の流路、演出画面の保護、装飾等の機能を有する。このセンター飾り２１には、遊技の展開状況に応じた演出動作を実行する可動役物２４が設けられている。可動役物２４は、駆動源としてモータＭ（例えば、ステッピングモータ）を備えて構成されている。また、遊技盤２０には、遊技の展開状況に応じて発光する盤ランプ（ＬＥＤランプ）２５が設けられている。以下の説明では、便宜上、枠ランプ１０および盤ランプ２５を総称して「演出ランプＬＰ」とも称する。

【００２９】

続いて、図２を参照しながら、ぱちんこ遊技機ＰＭの背面側の基本構造を説明する。前枠２の背面側には、中央に前後連通する窓口を有して前枠２よりも幾分小型の矩形枠状に形成された基枠体をベースとしてなる裏セット盤３０が、上下のヒンジ機構３を介して前枠２後方に横開き開閉及び着脱が可能に連結されている。この裏セット盤３０には、前面開放の矩形箱状をなす裏セットカバー３０Ｃが着脱自在に装着されており、常には前枠２に取り付けられた遊技盤２０の裏面側を覆って配設されている（これにより後述する主制御基板１００、演出制御基板２００、画像制御基板３００が裏セットカバー３０Ｃにより覆われる）。

【００３０】

裏セット盤３０の各部には、多数個の遊技球を貯留する貯留タンク３１、貯留タンク３１から右方に緩やかな下り傾斜を有して延びるタンクレール３２、タンクレール３２の右端部に繋がり下方に延びる球供給通路部３３、球供給通路部３３により導かれた遊技球を払い出す賞球払出ユニット３４、賞球払出ユニット３４から払い出された遊技球を上球皿６に導くための賞球通路部３５などが設けられている。

【００３１】

遊技盤１０の背面側には、ぱちんこ遊技機ＰＭの作動を統括的に制御する主制御基板１００や、演出全般の制御を行う演出制御基板２００、遊技展開に応じた画像表示、効果音の制御を行う画像制御基板３００、などが取り付けられている。これに対して、裏セット盤３０の背面側には、遊技球の発射及び払い出しに関する制御を行う払出制御基板４００や、遊技施設側から受電して各種制御基板や電気・電子部品に電力を供給する電源基板５００、遊技機ＰＭの外部に外部情報信号（外端信号）を出力する外部情報端子板６００（図３を参照）などが取り付けられている。なお、これらの制御基板は、不正改造防止のため、カシメ構造及び封印シール構造を有する透明樹脂製の基板ケースに収容されたアッセンブリ状態で遊技盤２０背面又は裏セット盤３０背面の所定位置にそれぞれ配設される。これらの制御基板とぱちんこ遊技機ＰＭ各部の電気・電子部品とがハーネス（コネクタケーブル）を介して相互に接続されて、ぱちんこ遊技機ＰＭが作動可能に構成されている。

【００３２】

＜ぱちんこ遊技機の制御構成＞

次に、図３を追加参照して、本実施形態に係るぱちんこ遊技機ＰＭに搭載された各制御基板について説明する。図３は、ぱちんこ遊技機ＰＭの制御構成を示す制御ブロック図で

ある。

【００３３】

主制御基板１００は、遊技に関する各種の演算処理を行うメインＣＰＵ１０１と、制御プログラムや各種データ等を記憶したＲＯＭ１０２と、一時記憶領域となるワークエリアやバッファメモリとして機能するＲＡＭ１０３と、周辺基板や各デバイスとの間の信号を入出力するＩ／Ｏポート回路１０４とを備えて構成された主制御マイコン（ワンチップマイコン）１１０を搭載しており、メインＣＰＵ１０１がＲＯＭ１０２に記憶された制御プログラムに従って遊技進行に係る主要な制御を実行するように構成されている。その他、主制御基板１００には、図示省略するが、水晶発振器からのクロック信号を分周して内部システムクロックを生成するクロック回路、メインＣＰＵ１０１が誤動作や暴走状態となったときにリセットをかけて正常な状態に復帰させるＷＤＴ回路、リアルタイム割込みの発生や時間計測を可能とするＣＴＣ回路、メインＣＰＵ１０１によるプログラム処理（ソフトウェア乱数）とは別系統として動作して所定の乱数（内蔵乱数）を生成する乱数生成回路などが搭載されており、これらが内部バスを介して相互に接続されている。

【００３４】

メインＣＰＵ１０１は、各スイッチからの検出情報などに基づき、ＲＯＭ１０２に格納された各種の制御プログラムを読み出して演算処理を行うことで、遊技の主制御に係る各種処理を実行する。ＲＡＭ１０３は、電源基板５００において生成されるバックアップ電源によってバックアップされる不揮発性記憶手段としてのバックアップＲＡＭである。ＲＡＭ１０３のバックアップ領域は、電源断が生じた場合、当該電源断時に保持していたスタックポインタや各レジスタ等のデータを記憶しておくためのエリアとなっており、電源投入時（電源断復帰時）には当該バックアップ領域の情報に基づいて遊技機の状態が電源断前の状態に復帰されるようになっている。

【００３５】

また、主制御基板１００は、第１始動口スイッチ５１１、第２始動口スイッチ５２１、作動ゲートスイッチ５３１、大入賞口スイッチ５４１、左一般入賞口スイッチ６１１、右一般入賞口スイッチ６４１などと電気的に接続されており、Ｉ／Ｏポート回路１０４を介して、各種スイッチからの検出信号をメインＣＰＵ１０１に入力する。また、主制御基板１００は、第１特別図柄表示装置７１、第２特別図柄表示装置７２、第１特図保留ランプ７３、第２特図保留ランプ７４、普通図柄表示装置７５および普図保留ランプ７６に電気的に接続されるとともに、普通電動役物ソレノイド５２３、特別電動役物ソレノイド５４３に電気的に接続されており、Ｉ／Ｏポート回路１０４を介して、メインＣＰＵ１０１からの制御信号を各種表示手段および各種ソレノイドに送信する。また、主制御基板１００は、外部情報端子板６００に電気的に接続されており、Ｉ／Ｏポート１０４を介して、メインＣＰＵ１０１からの遊技情報信号を外部端子板６００に送信する。この外部情報端子板６００は、主制御基板１００から送信された遊技情報信号に基づいて、各種の外部情報信号を遊技機ＰＭの外部に設置された外部装置（データ表示器、ホールコンピュータなど）に送信する。なお、主制御基板１００から送信される遊技情報信号は、例えば払出制御基板３００などを介して、外部情報端子板６００に入力されるものであってもよい。

【００３６】

主制御基板１００と演出制御基板２００との間は、８本のパラレル信号線および１本のストローブ線で接続されており、主制御基板１００から演出制御基板２００へと向かう単一方向のみで通信可能に接続され、主制御基板１００から演出制御基板２００へ各種の演出制御コマンドが送信される。演出制御基板２００から主制御基板１００へデータを送信することはできず、また、主制御基板１００に対してデータの送信を要求することはできない。

【００３７】

演出制御基板２００は、主制御基板１００からの演出制御コマンドに基づき遊技演出に関する各種の演算処理を行うサブメインＣＰＵ２０１、演出制御プログラムや各種データ等を記憶したＲＯＭ２０２、一時記憶領域となるワークエリアやバッファメモリとして機

能するＲＡＭ２０３と、周辺基板や各デバイスとの間の信号を入出力するＩ／Ｏポート回路２０４とを備えて構成された演出制御マイコン（ワンチップマイコン）２１０を搭載しており、サブメインＣＰＵ２０１がＲＯＭ２０２に記憶された制御プログラムに従って遊技演出に係る主要な制御を実行するように構成されている。その他、演出制御基板２００には、図示省略するが、水晶発振器からのクロック信号を分周して内部システムクロックを生成するクロック回路、サブメインＣＰＵ２０１が誤動作や暴走状態となったときにリセットをかけて正常な状態に復帰させるＷＤＴ回路、システムクロックに基づき各種信号を出力するＴＰＵ回路、ＴＰＵ回路からの信号などに基づきタイマ割込み等の各種割込みを起動させる割込みコントローラ、シリアルデータを入出力するためのシリアル通信回路などが搭載されており、これらが内部バスを介して相互に接続されている。

【００３８】

演出制御基板２００は、主制御基板１００からの演出制御コマンドに基づく演出制御処理にて、画像制御基板３００へ画像および音響を指示する画像制御コマンド、ランプ接続基板９１を制御するためのランプ制御信号（ランプデータ）、モータドライバ９２を制御するための駆動制御信号（駆動データ）などを生成する。演出制御基板２００は、画像制御基板３００と双方向通信が可能に接続されており、画像および音響に関する画像制御コマンドが演出制御基板２００から画像制御基板３００へ送信される一方、その応答として、この画像制御コマンドを正常に受信できた旨を示す応答コマンド（ＡＣＫコマンド）が画像制御基板３００から演出制御基板２００へ送信される。

【００３９】

また、演出制御基板２００は、複数のＬＥＤドライバを搭載したランプ接続基板９１と電気接続されており、シリアル通信回路を介して、ランプ接続基板９１を制御するためのランプ制御信号（ランプデータ）を送信する。なお、本例では、演出制御基板２００とランプ接続基板９１とは、クロック同期式のシリアル通信が採用されており、ランプデータ伝送用のデータ線とは別の信号線（クロック線）で送信されるクロック信号に同期して、ランプ制御信号が当該データ線を介して１ビットずつ送信される。ランプ接続基板９１は、演出制御基板２００から送信されるＬＥＤ駆動用のランプ制御信号を受けて機能するＬＥＤドライバを内蔵しており、このランプ制御信号に基づき回路内のスイッチをオン／オフ切り替えることにより、演出ランプＬＰに対して駆動電流を供給又は遮断して、演出ランプＬＰを点灯又は消灯させる制御を行う。

【００４０】

さらに、演出制御基板２００は、複数のモータドライバ９２と電気接続されており、Ｉ／Ｏポート回路２０４を介して、モータドライバ９２を制御するための駆動制御信号（駆動データ）をモータドライバ９２へ送信する。モータドライバ９２は、演出制御基板２００から送信される役物駆動用の駆動制御信号に基づき回路内のスイッチをオン／オフ切り替えることにより、各可動役物２４のステッピングモータに対して駆動電流を供給又は遮断して、各可動役物２４を動作させる制御を行う。なお、モータドライバ９２へのデータ送信はパラレル通信方式が採用されている。

【００４１】

画像制御基板３００は、演出制御基板２００からの画像制御コマンドに基づき画像演出に関する各種の演算処理を行うサブサブＣＰＵ３０１と、画像制御プログラムや各種データ等を記憶したＲＯＭ３０２と、一時記憶領域となるワークエリアやバッファメモリとして機能するＲＡＭ３０３と、周辺基板や各デバイスとの間の信号を入出力するＩ／Ｏポート回路３０４とを備えて構成された画像制御マイコン（ワンチップマイコン）３１０を搭載しており、サブサブＣＰＵ３０１がＲＯＭ３０２に記憶された制御プログラムに従って画像演出に係る主要な制御を実行するように構成されている。その他、画像制御基板３００には、図示省略するが、サブサブＣＰＵ３０１から取得した制御信号に基づき演出内容に沿った画像データを生成するＶＤＰと、サブサブＣＰＵ３０１から取得した制御信号に基づき演出内容に沿った音響データを生成する音源ＩＣとを搭載している。ＶＤＰは、いわゆる画像プロセッサであり、サブサブＣＰＵ３０１からの指示に応じて画像ＲＯＭに記

憶された画像データを読み込み、これを画像処理して生成した映像信号（画像データ）を演出表示装置に送信する。このＶＤＰには、画像ＲＯＭから読み出された画像データの展開・加工に使用される高速のＶＲＡＭが接続されている。音源ＩＣは、サブサブＣＰＵ３０１からの指示に応じて音声ＲＯＭに記憶された音響データを読み込み、これを合成処理して生成した音響データを増幅器（デジタルアンプ）を介してスピーカ１１に出力する。

【００４２】

払出制御基板４００は、払出ＣＰＵ４０１、ＲＯＭ４０２およびＲＡＭ４０３を主体として構成されている。払出制御基板４００は、主制御基板１００と双方向通信可能に接続されており、主制御基板１００からの払出制御コマンドに基づいて賞球払出ユニット３４を駆動させて賞球を払い出すための制御を実行するとともに、発射ハンドル１２の操作量に基づき球送り機構１３と発射機構１４とを同期的に駆動させて遊技球の発射の制御を実行する。

【００４３】

電源基板５００は、詳細図示を省略するが、遊技島の電源設備から供給される一次電源を基に、各制御基板で使用される通常時の電源を生成するための通常電源回路と、バックアップ電源を生成するためのバックアップ電源回路と、電圧低下による電源断を監視するための電源断監視回路と、を具備して構成され、各制御基板や遊技用機器等の電子・電気部品に必要な電源を供給する。電源基板５００には、電源回路を起動させるための電源スイッチが接続されており、遊技島の電源装置から１次電源が供給されていることを前提として、該電源スイッチがオンになると、電源基板５００の通常電源回路から各制御基板などに所定の電源が供給される。電源基板５００は、遊技島の電源装置からの電源供給が遮断されたことを検出可能に構成されており、電源断の検出時にはその旨を報知する電源断信号（ＮＭＩ信号）を主制御基板１００、演出制御基板２００、払出制御基板４００に送信する。なお、バックアップ電源回路は、遊技島の電源装置からぱちんこ遊技機ＰＭに電源が供給されているときに充電される仕組みとなっている。また、電源基板５００には、ぱちんこ遊技機ＰＭの電源投入時に、主制御基板１００のＲＡＭ１０３の一時記憶内容を一旦消去して初期値を設定するためのＲＡＭクリアスイッチ（図示せず）が接続されている。なお、ＲＡＭクリアスイッチは、電源基板５００ではなく、例えば主制御基板１００に接続される構成であってもよい。

【００４４】

外部情報端子板６００は、主制御基板１００からの遊技情報信号に基づき、遊技機ＰＭの外部に外部情報信号（外端信号）を出力する。外部情報端子板６００が外部情報として機外の外部装置に出力する外部情報信号には、例えば、大当り信号、連荘中信号、図柄確定信号、賞球信号（賞球情報信号とも称する）、扉枠開放信号、セキュリティ信号（セキュリティ情報信号とも称する）、磁気センサ異常信号、断線短絡電源異常信号、異常センサ検知（入球通過時間異常等）信号などが含まれる。また、本遊技機ＰＭの外部に設置された外部装置には、データ表示器や、ホールコンピュータなどがある。データ表示器は、遊技機ＰＭの上部に設置されて、遊技機ＰＭから出力される外部情報信号に基づき、遊技機ＰＭの動作状態に関するデータ（遊技情報）を表示する装置である。このデータ表示器に表示された遊技情報は、遊技者が遊技機を選択するうえで有益な判断材料となる。ホールコンピュータは、遊技店内のホールに設置された各遊技機から出力される外部情報信号に基づき、各遊技機（本遊技機ＰＭもその一つである）の動作状態を集計して、各遊技機の稼働状況などを管理する装置である。このホールコンピュータは、データ表示器を介して本遊技機ＰＭに電気接続されていても、データ表示器を介さずに本遊技機ＰＭに電気接続されていてもよい。

【００４５】

＜ぱちんこ遊技機の基本動作＞

以上のように構成される、ぱちんこ遊技機ＰＭは、外枠１が遊技施設の遊技島に固定設置され、前枠２、ガラス枠５等が閉鎖施錠された状態で遊技に供され、上球皿８に遊技球を貯留させて発射ハンドル１２を回動操作することにより遊技が開始される。発射ハンド

ル１２が回動操作されると、上球皿８に貯留された遊技球が、ガラス枠５の背面側に配設される球送り機構１３によって１球ずつ発射機構１４に送り出され、該発射機構１４により遊技領域ＰＡに打ち出される。このとき、発射ハンドル１２を所定量未満で操作したときは、遊技球は右側領域ＰＡ２へ到達せず、左側領域ＰＡ１を流下する。この左側領域ＰＡ１には、遊技球を第１始動口５１や一般入賞口６１～６３へ向けて流下させるための左側流路が形成されている。一方、発射ハンドル１２を所定量以上で操作したときは、遊技球は右側領域ＰＡ２に到達し、右側領域ＰＡ２を流下する。この右側領域ＰＡ２には、遊技球を作動ゲート５３、一般入賞口６４、第２始動口５２、大入賞口５４へ向けて流下させるための右側流路が形成されている。このように左側領域ＰＡ１又は右側領域ＰＡ２を流下する遊技球は、これら左側領域ＰＡ１又は右側領域ＰＡ１にて振り分けられた経路に応じて、第１始動口５１、第２始動口５２、作動ゲート５３、大入賞口５４、一般入賞口６１～６４のいずれかに入球し得る一方で、いずれの入賞口にも入球しなかった場合はアウト口２９へ流下される。

【００４６】

遊技領域ＰＡを流下する遊技球が、第１始動口５１、第２始動口５２、大入賞口５４、一般入賞口６１～６３のいずれかに入球すると、その入賞口の種別に応じた賞球が賞球払出ユニット３４により上球皿８又は下球皿９へ払い出される。本実施形態において、各入賞口に遊技球が１球入球したときに払い出される賞球数（「単位賞球数」と呼称する）として、第１始動口５１は「４個」、第２始動口５２は「１個」、一般入賞口６１～６４は「３個」、大入賞口５４は「１５個」が設定されている。なお、各入賞口の単位賞球数は、本実施形態に例示した数に限定されるものではなく、他の単位賞球数を適用してもよい。例えば、単位賞球数として、第１始動口５１は「４個」でなく「１個」などとしてもよい。また、第２始動口５２は「１個」ではなく「３個」などとしてもよい。また、一般入賞口６１～６４は「３個」ではなく「５個」などとしてもよい。また、大入賞口は「１５個」でなく「１０個」などとしてもよい。

【００４７】

遊技球が第１始動口５１又は第２始動口５２に入球すると、特別図柄の抽選乱数値が取得され、当該乱数値を所定の上限個数まで特別図柄の作動保留球として一時記憶する。そして、所定の始動条件（後述の特別図柄の変動開始条件）が成立する場合に、最先の作動保留球に係る抽選乱数値に対して特別図柄の当否判定、図柄判定、変動パターン判定を行い、この判定結果に応じた態様で、第１特別図柄表示装置７１又は第２特別図柄表示装置７２において特別図柄が変動表示されるとともに、演出表示装置７０において装飾図柄が変動表示される。特別図柄および装飾図柄の変動表示は、前記選択された変動パターンに応じた変動時間の経過後に同期的に停止表示される。

【００４８】

第１特別図柄又は第２特別図柄が大当りを示す停止態様で確定表示された場合、通常遊技よりも遊技者にとって有利となる特別遊技（大当り遊技）に移行する。この大当り遊技の各ラウンド遊技（単位遊技）において、大入賞口５４を１回又は複数回だけ開放状態に変化させる開閉動作が行われる。大入賞口５４に規定カウント数の遊技球が入球するか、或いは、大入賞口５４の開放時間が開放限度時間に到達すると、実行中のラウンド遊技が終了する。ここで、大当りを示す装飾図柄の停止態様は、例えば３つの図柄の種類が一致する態様である。本実施形態では、特別図柄および装飾図柄が大当りを示す停止態様で確定表示されると、大当り遊技として、複数回のラウンド遊技（単位遊技）が実行される。

【００４９】

本実施形態では、所定の大当りに当選すると、大当り遊技の終了後から特別図柄の変動回数が所定の終期回数に達するまで、特別図柄の確率変動機能が作動する場合がある。特別図柄の確率変動機能が作動した場合には、特別図柄抽選の大当り確率が通常の低確率状態から高確率状態へ移行するため、新たな大当り（大当り遊技）が比較的早期に発生するようになる。なお、特別図柄の確率変動機能は、次回の大当りが発生するまで継続するものとしてもよい。また、上記所定の終期回数として、実質的に次回の大当り発生までの変

動表示回数に相当する「１００００回」を設定してもよい。
【００５０】
　また、大当り遊技が終了した後は、特別図柄の確率変動機能に付随して又は独立して、特別図柄の変動時間短縮機能が作動する場合がある。特別図柄の変動時間短縮機能が作動すると、特別図柄及び装飾図柄の平均的な変動時間が通常よりも短縮される傾向となり、単位時間当たりの特別図柄抽選回数が向上する（単位時間当たりの大当りの獲得容易性を高めることができる）。
【００５１】
　さらに、大当り遊技が終了した後は、特別図柄の変動時間短縮機能に付随して又は独立して、電チューサポート機能（単に「電サポ」とも呼称する）が作動する場合がある。電チューサポート機能は、普通図柄の確率変動機能、普通図柄の変動時間短縮機能、普通電動役物５２２の開放延長機能が作動することにより、第２始動口５２への入球容易性が高められる状態（「電サポ状態」又は「入球容易状態」とも称する）である。なお、普通図柄の確率変動機能が作動すると、普通図柄の当選確率が通常状態よりも高まる状態となる。普通図柄の変動時間短縮機能が作動すると、普通図柄の変動時間が短縮される状態となる。普通電動役物５２２の開放延長機能が作動すると、普通電動役物５２２の開放時間が通常状態よりも延長された状態となる。この入球容易状態においては、一定時間あたりの普通図柄の変動回数が通常よりも増加する可能性が高まる上、第２始動口５２への入球容易性も高まるため、第２始動口５２への入球数が増加する可能性も向上する。したがって、電チューサポート機能の作動により、その期間中は第２始動口５２への入球による賞球を得られる機会が増加する結果、持ち球をほとんど減らさずに遊技を継続することが可能となる。つまり、遊技球の発射球数に対する賞球数の割合である「ベース」が高くなる。以下では、電チューサポート機能が作動している状態を「高ベース状態」、電チューサポート機能が作動していない状態を「低ベース状態」とも呼称する。
【００５２】
　＜ぱちんこ遊技機の主要な機能構成＞
　次に、図４を追加参照しながら、本実施形態に係る、ぱちんこ遊技機ＰＭ（主として主制御基板１００／演出制御基板２００）の各種機能について説明する。なお、図４は本遊技機ＰＭ（主として主制御基板１００／演出制御基板２００）の機能ブロック図である。
【００５３】
　主制御基板１００は、図４に示すように、入球判定手段１１０、遊技抽選乱数発生手段１２０、保留制御手段１３０、事前判定手段１３５、特別図柄抽選処理手段１４０、普通図柄抽選処理手段１４５、特別遊技制御手段１５０、図柄表示制御手段１５５、電動役物制御手段１６０、遊技状態制御手段１６５、エラー監視制御手段１７０、メイン情報記憶手段１８０、コマンド送受信手段１９０、を含む。なお、主制御基板１００における上述の各手段は、主制御基板１００上に設けられたメインＣＰＵ１０１、ＲＯＭ１０２、ＲＡＭ１０３、電子回路等のハードウェア及びＲＯＭ１０２等に格納された制御プログラム等のソフトウェアにより構成されるものを機能的に表現したものである。
【００５４】
　入球判定手段１１０は、第１始動口スイッチ５１１、第２始動口スイッチ５２１、作動ゲートスイッチ５３１、大入賞口スイッチ５４１、一般入賞口スイッチ６１１，６４１などからの検出信号に基づき、各入賞口への遊技球の入球を判定する。入球判定手段１１０は、第１始動口スイッチ５１１にて遊技球の入球を検出した場合は、その旨を示す演出制御コマンド（「第１始動口入賞コマンド」と称する）を生成し、第２始動口スイッチ５２１にて遊技球の入球を検出した場合は、その旨を示す演出制御コマンド（「第２始動口入賞コマンド」と称する）を生成し、作動ゲートスイッチ５３１にて遊技球の通過を検出した場合は、その旨を示す演出制御コマンド（「作動ゲート入賞コマンド」と称する）を生成し、大入賞口スイッチ５４１にて遊技球の入球を検出した場合は、その旨を示す演出制御コマンド（「大入賞口入賞コマンド」と称する）を生成し、左一般入賞口スイッチ６１１にて遊技球の入球を検出した場合は、その旨を示す演出制御コマンド（「左一般入賞口

入賞コマンド」と称する）を生成し、右一般入賞口スイッチ６１１にて遊技球の入球を検出した場合は、その旨を示す演出制御コマンド（「右一般入賞口入賞コマンド」と称する）を生成して、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に一時記憶する。

【００５５】

遊技抽選乱数発生手段１２０は、主制御マイコン１１０の乱数生成回路で生成した内蔵乱数をソフトウェアで取り込み、これに後述の特別図柄当りソフト乱数を加算することで、特別図柄の当否抽選に使用される特別図柄当り乱数を生成する。また、遊技抽選乱数発生手段１２０は、メインＣＰＵ１０１のプログラム処理によって各種のソフトウェア乱数を生成するための乱数カウンタを備えている。これらの乱数カウンタは、ソフトウェア的に乱数を生成する乱数生成手段としての役割を担っている。このソフトウェア乱数としては、当り乱数生成のために前述の内蔵乱数に加算される特別図柄当りソフト乱数、特別図柄当りソフト乱数の１周期の更新が終了した後に新たな更新がなされるための初期値を決定するための特別図柄当りソフト初期値乱数、特別図柄の停止図柄として当り図柄（条件装置を作動させることとなる図柄の組合せ）の決定に使用する特別図柄停止図柄乱数、特別図柄停止図柄乱数の１周期の更新が終了した後に新たな更新がなされるための初期値を決定するための特別図柄停止図柄初期値乱数、特別図柄の変動パターンの選択に使用するための特別図柄変動パターン乱数、普通図柄の当否抽選に使用するための普通図柄当り乱数、普通図柄当り乱数の１周期の更新が終了した後に新たな更新がなされるための初期値を決定するための普通図柄当り初期値乱数、普通図柄の変動パターンの選択に使用するための普通図柄変動パターン乱数などが含まれる。これらのソフトウェア乱数の更新時期としては、タイマ割込み処理が発生する毎に１回更新（インクリメントやデクリメント、素数の加算など）し、また、初期値乱数についてはタイマ割込み処理を実行していない間（ループ処理中）も割込み周期の残余時間を利用して更新する。

【００５６】

保留制御手段１３０は、特別図柄保留制御手段１３１、普通図柄保留制御手段１３２、を含む。

【００５７】

特別図柄保留制御手段１３１は、第１始動口５１又は第２始動口５２への遊技球の入球を契機として、特別図柄遊技に係る抽選乱数値である、特別図柄当り乱数値、特別図柄当り図柄乱数値、特別図柄変動パターン乱数値を取得して、当該乱数値を第１特別図柄又は第２特別図柄の作動保留球情報として管理する。特別図柄保留制御手段１３１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の作動保留球情報をそれぞれ所定の上限個数（４個）まで、当該保留球の入球順序と結合したかたちでメイン情報記憶手段１８０の第１特別図柄保留格納領域又は第２特別図柄保留格納領域に一時記憶する。

【００５８】

第１特別図柄保留格納領域および第２特別図柄保留格納領域には、各始動口５１，５２への入球順に、保留１記憶領域（１個目の保留記憶領域）、保留２記憶領域（２個目の保留記憶領域）、保留３記憶領域（３個目の保留記憶領域）、保留４記憶領域（４個目の保留記憶領域）がそれぞれ設けられている。各保留記憶領域は、作動保留球情報として、特別図柄当り乱数、特別図柄当り図柄乱数、特別図柄変動パターン乱数を１組セットとしてそれぞれ記憶可能である。作動保留球情報は、保留１記憶領域、保留２記憶領域、保留３記憶領域、保留４記憶領域の順に格納される一方、保留１記憶領域、保留２記憶領域、保留３記憶領域、保留４記憶領域の順に消化される（先入れ先出しの原則）。また、保留１記憶領域の保留球情報が消化されると、保留２記憶領域、保留３記憶領域、保留４記憶領域に格納された保留球情報を下位の番号の記憶領域にそれぞれシフトするとともに、保留４記憶領域の内容をゼロクリアする。

【００５９】

また、特別図柄保留制御手段１３１は、第１特別図柄の作動保留球数をカウントするための第１特別図柄保留球数カウンタと、第２特別図柄の作動保留球数をカウントするための第２特別図柄保留球数カウンタとを有している。特別図柄保留制御手段１３１は、特別

図柄の作動保留球数の更新処理として、特別図柄の作動保留球を１個取得するごとに対応するカウンタを１加算し、作動保留球が１個消化されるごとに対応するカウンタを１減算する。

【００６０】

また、特別図柄保留制御手段１３１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の作動保留球数を更新（加算又は減算）したとき、当該保留球数の更新情報を含む演出制御コマンド（「図柄記憶数コマンド」と称する）を生成して、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に一時記憶する。この１コマンドには、第１特別図柄の作動保留球数と第２特別図柄の作動保留球数との両方の情報が含まれる。なお、原則として、各特別図柄の作動保留球は入球した順番に消化されることになるが、本実施形態では、第１特別図柄よりも第２特別図柄の変動表示を優先的に実行する、いわゆる優先消化を採用するため、第２特別図柄遊技に係る作動保留球が存在する間は、第１特別図柄遊技に係る作動保留球の存在に関係なく、第２特別図柄遊技に係る作動保留球を優先的に消化するように構成されている。なお、この優先消化の下では、第２特別図柄の作動保留球が存在する場合は、第１特別図柄の作動保留球が存在していたとしても、第１特別図柄の作動保留球の消化が保留されることになる。

【００６１】

普通図柄保留制御手段１３２は、作動ゲート５３への遊技球の入球を契機として、普通図柄遊技に係る抽選乱数値である、普通図柄当り乱数値、普通図柄当り図柄乱数値、普通図柄変動パターン乱数値、を取得して、当該乱数値を普通図柄の作動保留球情報として管理する。普通図柄保留制御手段１３２は、普通図柄の作動保留球情報を所定の上限個数（４個）まで、当該保留球の入球順序と結合したかたちでメイン情報記憶手段１８０の普通図柄保留格納領域に一時記憶する。また、普通図柄保留制御手段１３２は、普通図柄の作動保留球数をカウントするための普通図柄保留球数カウンタを有している。普通図柄保留制御手段１３２は、作動普通図柄の保留球数の更新処理として、普通図柄の作動保留球を１個取得するごとに対応するカウンタを１加算し、作動保留球が１個消化されるごとに対応するカウンタを１減算する。

【００６２】

事前判定手段１３５は、所定の事前判定タイミングにて特別図柄の作動保留球を取得した場合、当該作動保留球を対象として先読み予告のための事前判定を実行する。上記の事前判定タイミングの一例としては、（１）当り待ち中、且つ、電チューサポート機能が未作動中に第１特別図柄の作動保留球を取得した場合、（２）当り待ち中、かつ、電チューサポート機能が作動中に第２特別図柄の作動保留球を取得した場合、（３）大当り中又は小当り中に第２特別図柄の作動保留球を取得した場合、のうちのいずれかの条件を満足するときである。なお、上記事前判定タイミングは一例であり、遊技機仕様に合わせて事前判定タイミングを変更（例えば、普通電動役物を有さない第２特別図柄に係る始動口を有し、通常時に８個保留が溜められる機種では上記（１）を第１特別図柄のみならず第２特別図柄も対象にする、等）したり、事前判定タイミングを設けずいつでも事前判定を行う仕様を採用したりしてもよい。また、各遊技状態において遊技の主体となる方の特別図柄の作動保留球のみを事前判定の対象としてもよく、例えば、通常遊技状態においては第１特別図柄の作動保留球のみを事前判定の対象とし、時短遊技状態、潜伏確変遊技状態、確変遊技状態においては第２特別図柄の作動保留球のみを事前判定の対象とすることが好適である。具体的には、事前判定手段１３５は、今回取得した作動保留球に対応する乱数値をメイン情報記憶手段１８０の第１特別図柄保留格納領域又は第２特別図柄保留格納領域から読み出して、当否の事前判定（当否事前判定）、図柄の事前判定（図柄事前判定）、変動パターンの事前判定（変動パターン事前判定）を順次実行する。各事前判定で用いられる事前判定テーブルは、図示省略するが、当否事前判定用テーブル、図柄事前判定用テーブル、変動パターン事前判定用テーブルのそれぞれが乱数の総数に相当する領域が複数の領域に区画され、この領域（判定置数）ごとに、抽選ＩＤ（事前判定の結果を示す番号（「事前判定番号」とも称する））が割り当てられている。そのため、この事前判定の結

果は、後述の特別図柄抽選処理手段１４０による本抽選の結果（当否判定の結果、図柄判定の結果、変動パターン判定の結果）に準ずるものとなっている。なお、当否事前判定用テーブルや図柄事前判定用テーブルなどは、実際に変動を開始するときに抽選に使用する当否抽選テーブルや図柄抽選テーブルなどと同じものであってもよい。ここで、変動パターン事前判定用テーブルは、変動開始時の遊技状況（確変の有無、時短の有無、特殊テーブルを参照する限定頻度期間中か否か、保留球数など）が変化する可能性があることから、前述のように、複数の領域の何れに含まれるかを判定する方が望ましい。また、変形例として、上記の第１特別図柄保留格納領域又は第２特別図柄保留格納領域に格納する前に一時的に記憶されるメインＣＰＵ１０１上のレジスタ等の乱数値を事前判定するように構成してもよい。そして、事前判定手段１３５は、事前判定の結果（事前判定番号）の情報を含む演出制御コマンド（「事前判定コマンド」と称する）を順に生成して、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する。

【００６３】

特別図柄抽選処理手段１４０は、特別図柄当否判定手段１４１、特別図柄停止図柄判定手段４１２、特別図柄変動パターン判定手段１４３、を含む。特別図柄抽選処理手段１４０は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動開始条件が成立したとき、メイン情報記憶手段１８０における特別図柄保留格納領域の最先の記憶領域（保留１記憶領域）に格納された特別図柄当り乱数値、特別図柄当り図柄乱数値、特別図柄変動パターン乱数値を読み出して、これをメイン情報記憶手段１８０の特別図柄当否判定領域、特別図柄図柄判定領域、特別図柄変動パターン判定領域にそれぞれ格納する。ここで、「第１特別図柄の変動開始条件が成立する」とは、（Ａ１）大当り中ではないこと、（Ａ２）第１特別図柄および第２特別図柄が変動待機中であること、（Ａ３）第１特別図柄の作動保留球が存在すること、の全ての条件を満足したときである。また、「第２特別図柄の変動開始条件が成立する」とは、（Ｂ１）大当り中ではないこと、（Ｂ２）第１特別図柄および第２特別図柄が変動待機中であること、（Ｂ３）第２特別図柄の作動保留球が存在すること、の全ての条件を満足したときである。なお、第１特別図柄の変動開始条件と第２特別図柄の変動開始条件とが同時に成立しているときは、前記の優先消化のもと、第２特別図柄の変動開始条件を優先的に処理する。

【００６４】

特別図柄当否判定手段１４１は、メイン情報記憶手段１８０の特別図柄当否判定領域から特別図柄当り乱数値を読み出して当否判定を実行し、当該判定結果が、大当り、小当り、はずれ、のいずれに該当するかを決定する。この当否判定の結果は、メイン情報記憶手段１８０の特別図柄判定フラグに一時記憶され（例えば、大当りデータ「５５Ｈ」、小当りデータ「３３Ｈ」、はずれデータ「００Ｈ」）、以降の処理で使用された後、特別図柄の変動停止時にクリアされる。特別図柄当否判定手段１４１は、この当否判定の際に参照される特別図柄当否抽選テーブルを保持する。

【００６５】

ここで、図５は、特別図柄当否抽選テーブルを模式的に示す図である。図５（Ａ）は特別図柄の確率変動機能が作動していない遊技状態（低確率状態）において参照され、図５（Ｂ）は特別図柄の確率変動機能が作動している遊技状態（高確率状態）において参照される。特別図柄当否抽選テーブルには、特別図柄当り乱数値の乱数範囲と、特別図柄の当否判定の結果（大当り、はずれ）とが対応付けられている。図５に示すように、特別図柄の当否判定において、特別図柄の確率変動機能が作動していない遊技状態(低確率状態)では、特別図柄当り乱数値が「０～２０４」の範囲に該当する場合に大当りとなり、特別図柄の確率変動機能が作動している遊技状態（高確率状態）では、特別図柄当り乱数値が「０～１５０６」の範囲に該当する場合に大当りとなる。つまり、特別図柄の確率変動機能が作動すると、大当りの当選確率が低確率の「１／３１９．６９」から高確率の「１／４３．４９」に変動する。このように大当りの当選確率は遊技状態に応じて変化するが、第１特別図柄の当否判定と第２特別図柄の当否判定とで大当りの当選確率は等しく設定されている。なお、本実施形態では、特別図柄の当否判定の結果として「小当り」を設定して

いないが、特別図柄の当否判定の結果として「小当り」を設定してもよい。小当りの当選確率は、遊技状態（低確率状態、高確率状態）に関係なく、同じ当選確率に設定される。

【００６６】

特別図柄停止図柄判定手段１４２は、第１特別図柄又は第２特別図柄の当否抽選の結果に基づいて、第１特別図柄又は第２特別図柄の停止図柄を決定する。特別図柄停止図柄判定手段１４２は、図６に示すように、第１特別図柄および第２特別図柄の大当り図柄（大当り種別）を決定する際に参照される第１特別図柄大当り図柄テーブルおよび第２特別図柄大当り図柄テーブルを有している。本実施形態において、「特定大当り」とは大当り遊技の終了後に特別図柄の確率変動機能を作動させる契機となる大当り（確変大当り）を意味し、「通常大当り」とは大当り遊技の終了後に特別図柄の確率変動機能を作動させる契機とはならない大当り（非確変大当り）を意味する。

【００６７】

本実施形態では、複数種の遊技状態として、通常遊技状態、時短遊技状態、確変遊技状態が設定されている。その遊技状態の種類として、（１）特別図柄の確率変動機能、特別図柄の変動時間短縮機能および電チューサポート機能が作動する遊技状態を「確変状態」又は「確変遊技状態」と呼称し、（２）特別図柄の確率変動機能が作動せずに特別図柄の変動時間短縮機能および電チューサポート機能が作動する遊技状態を「時短状態」又は「時短遊技状態」と呼称し、（３）全ての機能が作動していない状態を「通常状態」又は「通常遊技状態」と呼称する。ここで、「確変遊技状態」および「時短遊技状態」は「通常遊技状態」と比べて遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。そのため、以下では、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利度の高い遊技状態として、確変遊技状態、時短遊技状態を「有利遊技状態」とも呼称する。

【００６８】

なお、各遊技状態は、特別図柄の確率変動機能の作動状態（高確率状態／低確率状態）と、電チューサポート機能の作動状態（高ベース状態／低ベース状態）との組み合わせにより、（１）確変遊技状態を「高確率高ベース状態」、（２）時短遊技状態を「低確率高ベース状態」、（３）通常遊技状態を「低確率低ベース状態」と表現することもできる。その他、確率変動機能の作動状態としては高確率状態である一方、電チューサポート機能の作動状態としては低ベース状態である遊技状態（「通常遊技状態」と比べて遊技者にとって有利な遊技状態の１つ）を備えてもよく、そのような遊技状態を潜確遊技状態と称し、この潜確遊技状態を「高確率低ベース状態」と表現してもよい。この潜確遊技状態（「高確低ベース状態」）は、小当りを主体とした遊技を行うにあたって好適な遊技状態であり、詳細は後述する。これらの状態（低確率／高確率と低ベース／高ベースとの組合せ状態）については、特に断りがない限り、大当り中や小当り中ではない状態における遊技状態（当否判定や変動表示が可能な状態）を指すが、大当り中においては低確率低ベース状態であり、小当り中においては小当り当選時の遊技状態と同じ遊技状態となる。このとき、特別図柄の変動時間短縮機能は、第１特別図柄および第２特別図柄のうち、少なくともその遊技状態において遊技の主体となる方の特別図柄の変動時間が短縮された状態となっていることを意味する。すなわち、本実施形態において、特別図柄の変動時間短縮機能が作動する場合、第１特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（通常遊技状態）では、少なくとも第１特別図柄の変動時間（平均変動時間）が短縮され、第２特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（確変遊技状態、潜確遊技状態、時短遊技状態）では、少なくとも第２特別図柄の変動時間（平均変動時間）が短縮される。

【００６９】

本実施形態では、特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる場合、その大当り遊技の終了後の遊技状態は、（１）大当り種別（図柄群の種類）と、（２）大当り当選時の遊技状態とに応じて決定される。なお、各遊技状態の継続回数（特別図柄の変動表示の回数）は、特別図柄の確率変動機能が作動する回数（「確率変動回数」と呼称する）と、特別図柄の変動時間短縮機能が作動する回数（「変動時間短縮回数」と呼称する）と、電チューサポート機能が作動する回数（「電サポ回数」と呼称する）とに応じて設定される。本実施

形態では、特別図柄の変動時間短縮機能と電チューサポート機能は、同時に作動を開始して、同時に作動を終了するため、「変動時間短縮回数」と「電サポ回数」とは同一回数となる（そのため、図６では「変動時間短縮回数」と「電サポ作動回数」とを同一の欄に記載している）。

【００７０】

図６（Ａ）は、第１特別図柄大当り図柄テーブルを模式的に示す図である。この第１特別図柄大当り図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、図柄群、大当り種別、確率変動回数、変動時間短縮回数（電サポ回数）、大当り遊技の規定ラウンド数、各ラウンドの大入賞口５４の開放時間（最大開放時間）がそれぞれ対応付けられている（本例では、便宜上、停止図柄の記載を省略する）。第１特別図柄大当りテーブルには、各図柄群に対応して、２種類の大当り種別が設定されている。具体的には、２種類の大当り種別（図柄群）として、４Ｒ特定大当り（図柄群Ａ）と、４Ｒ通常大当り（図柄群Ｂ）とに振り分けられる。

【００７１】

（４Ｒ特定大当り：図柄群Ａ）

第１特別図柄の「４Ｒ特定大当り（図柄群Ａ）」に当選した場合、確率変動回数「１００００回」、変動時間短縮回数「１００００回」、電サポ回数「１００００回」が設定され、大当り遊技の終了後の遊技状態として確変遊技状態が設定される。この確変遊技状態は、その継続回数（確率変動回数、変動時間短縮回数、電サポ回数）として「１００００回」という膨大な回数が設定されており、該継続回数に到達するまで大当りに当選しないことは確率的（約１／４４で当選する）には有り得ないため、実質的に次の大当りが発生するまで継続する。また、第１特別図柄の「４Ｒ特定大当り（図柄群Ａ）」に当選した場合、大当り遊技の規定ラウンド数が「４ラウンド」で、１回のラウンド遊技における大入賞口５４の最大開放時間は「２９秒」である。

【００７２】

（４Ｒ通常大当り：図柄群Ｂ）

第１特別図柄の「４Ｒ通常大当り（図柄群Ｂ）」に当選した場合、確率変動回数「０回」、変動時間短縮回数「１００回」、電サポ回数「１００回」が設定され、大当り遊技の終了後の遊技状態として時短遊技状態が設定される。この時短遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が１００回に到達するまで、又は、この１００回以内に次の大当りが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が１００回に到達することで時短遊技状態が終了する場合は、次回の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。また、第１特別図柄の「４Ｒ通常大当り（図柄群Ｂ）」に当選した場合、大当り遊技の規定ラウンド数が「４ラウンド」で、１回のラウンド遊技における大入賞口５４の最大開放時間は「２９秒」である。

【００７３】

図６（Ｂ）は、第２特別図柄大当り図柄テーブルを模式的に示す図である。この第２特別図柄大当り図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、図柄群、大当り種別、確率変動回数、変動時間短縮回数（電サポ回数）、大当り遊技の規定ラウンド数、各ラウンドの大入賞口５４の開放時間（最大開放時間）がそれぞれ対応付けられている（本例では、便宜上、停止図柄の記載を省略する）。第２特別図柄大当りテーブルには、各図柄群に対応して、３種類の大当り種別が設定されている。具体的には、３種類の大当り種別（図柄群）として、１６Ｒ特定大当り（図柄群Ｃ）と、４Ｒ特定大当り（図柄群Ｄ）と、４Ｒ通常大当り（図柄群Ｅ）とに振り分けられる。

【００７４】

（１６Ｒ特定大当り：図柄群Ｃ）

第２特別図柄の「１６Ｒ特定大当り（図柄群Ｃ）」に当選した場合、確率変動回数「１００００回」、変動時間短縮回数「１００００回」、電サポ回数「１００００回」が設定され、大当り遊技の終了後の遊技状態として確変遊技状態が設定される。この確変遊技状態は、前述したとおり、その継続回数として「１００００回」という膨大な回数が設定さ

れており、実質的に次の大当りが発生するまで継続する。また、第２特別図柄の「１６Ｒ特定大当り（図柄群Ｃ）」に当選した場合、大当り遊技の規定ラウンド数が「４ラウンド」で、１回のラウンド遊技における大入賞口５４の最大開放時間は「２９秒」である。また、この１６Ｒ特定大当りは、第１特別図柄でも当選する仕様としてもよく、その場合には、第２特別図柄よりも当選しにくい（例としては、全大当り図柄のうちの５％とし、第１特別図柄では、１６Ｒ特定大当りは５％、４Ｒ特定大当りは６０％、４Ｒ通常大当りは３５％とする）仕様とすることが好適である。

【００７５】

（４Ｒ特定大当り：図柄群Ｄ）

第２特別図柄の「４Ｒ特定大当り（図柄群Ｄ）」に当選した場合、確率変動回数「１００００回」、変動時間短縮回数「１００００回」、電サポ回数「１００００回」が設定され、大当り遊技の終了後の遊技状態として確変遊技状態が設定される。この確変遊技状態は、前述したとおり、その継続回数として「１００００回」という膨大な回数が設定されており、実質的に次の大当りが発生するまで継続する。また、第２特別図柄の「４Ｒ特定大当り（図柄群Ｄ）」に当選した場合、大当り遊技の規定ラウンド数が「４ラウンド」で、１回のラウンド遊技における大入賞口５４の最大開放時間は「２９秒」である。

【００７６】

（４Ｒ通常大当り：図柄群Ｅ）

第２特別図柄の「４Ｒ通常大当り（図柄群Ｅ）」に当選した場合、確率変動回数「０回」、変動時間短縮回数「１００回」、電サポ回数「１００回」が設定され、大当り遊技の終了後の遊技状態として時短遊技状態が設定される。この時短遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が１００回に到達するまで、又は、この１００回以内に次の大当りが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が１００回に到達することで時短遊技状態が終了する場合は、次回の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。また、第２特別図柄の「４Ｒ通常大当り（図柄群Ｅ）」に当選した場合、大当り遊技の規定ラウンド数が「４ラウンド」で、１回のラウンド遊技における大入賞口５４の最大開放時間は「２９秒」である。

【００７７】

ここで、本実施形態では、大当り種別として、１６Ｒ特定大当り（図柄群Ｃ）と、４Ｒ特定大当り（図柄群Ａ，Ｄ）と、４Ｒ通常大当り（図柄群Ｂ，Ｅ）との３種類が設けられている。そして、特別遊技における賞球獲得の期待値（「賞球獲得期待値」と呼称する）は、１６Ｒ特定大当り＞４Ｒ特定大当り＝４Ｒ通常大当りとなっている。ここで、第１特別図柄で大当りに当選した場合の特別遊技の実質ラウンド数は「４ラウンド」であるのに対し、第２特別図柄で大当りに当選した場合の特別遊技の実質ラウンド数は「１６ラウンド」であるため、第１特別図柄で大当りが発生する場合よりも、第２特別図柄で大当りが発生する場合の方が、ラウンド数の多い特別遊技に移行する可能性が高く、多くの出玉を獲得できる点で遊技者にとって有利である。この特別遊技の実質ラウンド数は、その特別遊技に設定された「長開放ラウンド遊技」の実行回数に対応している。なお、本実施形態では、大当り遊技の各ラウンドの最大開放時間を２９秒という固定時間としているが（全てのラウンドを「長開放ラウンド遊技」としているが）、同一の大当り遊技中の所定のラウンド又は全てのラウンドで、大入賞口５４の最大開放時間を２秒と短くする「短開放ラウンド遊技」を設けるようにして、大当り遊技のラウンド数が同一であっても、実質的に出玉の獲得できるラウンド数の異なる大当り（実質ラウンド数の異なる大当り）を有する構成を採用してもよい。なお、長開放ラウンド遊技は、大入賞口５４の開放時間（最大開放時間）が、大入賞口５４に規定カウント数（フルカウント＝１０球）の遊技球を入球可能又は入球容易に設定されたラウンド遊技である。短開放ラウンド遊技は、大入賞口５４の開放時間（最大開放時間）が、大入賞口５４に規定カウント数（フルカウント＝１０球）の遊技球を入球不能又は入球困難に設定されたラウンド遊技である。

【００７８】

特別図柄変動パターン判定手段１４３は、特別図柄変動パターン乱数値に基づき、特別

図柄の変動パターンを決定する。ここで、特別図柄変動パターン判定手段１４３は、特別図柄の変動パターンを選択する際に参照される複数種の変動パターンテーブルを保持している。特別図柄変動パターン判定手段１４３は、現在の変動パターン選択状態に基づき、複数種の変動パターンテーブルの中からいずれかの変動パターンテーブルを選択する。変動パターン選択状態と、変動パターンテーブルとの関係については後述する。各変動パターンテーブルには、複数種の変動パターンが規定されている。各図中では、説明の便宜上、「選択率」を表記しているが、実際には特別図柄変動パターン乱数値に応じて、変動パターンを決定するための判定値（乱数値の範囲）が設定されており、変動パターン乱数値がいずれの判定値に属するかに基づき、変動パターンが決定されるようになっている。各種の変動パターンは、特別図柄の変動表示の終了条件として当該変動パターンごとに変動時間が対応付けられており、その変動時間にて装飾図柄の変動表示も実行されることを前提としてしている。

【００７９】

ここで、変動パターン選択状態について説明する。変動パターン選択状態とは、変動パターン（変動パターンテーブル）を選択する際に参照される選択条件の一つである。本例では、複数種の変動パターン選択状態として、「通常選択状態」、「時短選択状態」、「確変選択状態」が設定されている。通常選択状態は、特別図柄の確率変動機能及び変動時間短縮機能、並びに電チューサポート機能のいずれも作動していない遊技状態（通常遊技状態）に対応して設定される変動パターン選択状態である。時短選択状態は、特別図柄の確率変動機能は作動していないが、特別図柄の変動時間短縮機能および電チューサポート機能が作動している遊技状態（時短遊技状態）に対応して設定される変動パターン選択状態である。確変選択状態は、特別図柄の確率変動機能及び変動時間短縮機能、並びに電チューサポート機能の全てが作動している遊技状態（確変遊技状態）に対応して設定される変動パターン選択状態である。

【００８０】

特別図柄の変動パターンテーブルは、図７～図９に示すように、第１特別図柄用と第２特別図柄用とで参照する欄が相違しており、同一の特別図柄変動パターン乱数値を取得したとしても、互いに異なる変動パターンが選択され得るようになっている。ここで、各図に記載されている作動保留球の個数（「保留０個」、「保留１～２個」、「保留３個」）は、第１特別図柄の変動パターン抽選であれば、第１特別図柄の作動保留球数（保留消化後の作動保留球の個数）を意味し、第２特別図柄の変動パターン抽選であれば、第２特別図柄の作動保留球数（保留消化後の作動保留球の個数）を意味する。この作動保留球の個数は、変動パターンの抽選時（当該変動表示の開始時／保留消化後）に存在する作動保留球の個数である（当該変動表示により消化された作動保留球は含まない）。なお、その変形例としては、第１特別図柄及び第２特別図柄の作動保留球数の合算値を使用してもよい。

【００８１】

特別図柄の変動表示と連動して行われる装飾図柄の変動演出は、特別図柄の変動パターンの種別（変動時間）などに基づき決定される。図７～図９には、参考として、各変動パターン（変動時間）に対応して設定される変動演出の内容も記載している。図中、「超短縮変動」、「短縮変動」、「通常変動」は、３列の装飾図柄が変動して、一度もリーチ状態を経由せずに、いわゆるバラケ目で「はずれ」となる演出である。以下では、超短縮変動、短縮変動及び通常変動をまとめて「非リーチはずれ」とも称する。この非リーチはずれ種別は、通常変動よりも短縮変動、短縮変動よりも超短縮変動の方が短い時間で変動表示が停止する点で相互に変動態様が異なる。

【００８２】

「Ｎリーチ（ノーマルリーチ）」は、３列ある装飾図柄のうち２列（一般的には左列及び右列）に同一の装飾図柄が停止した状態（リーチ状態）で、残り１列（一般的には中列）に異なる装飾図柄が停止したならば「はずれ」となり、残り１列（一般的には中列）に同一の装飾図柄が停止したならば「大当り」となる演出である。

【００８３】

「ＳＰリーチ（スーパーリーチ）」は、上記のＮリーチよりも相対的に大当り期待度の高いリーチ演出であり、リーチの成立後にＮリーチから発展して、例えばアニメや実写等の静止画・動画などが表示される演出である。本実施形態では、ＳＰリーチの種類として、複数種のＳＰリーチＡ～Ｃが用意されている。ＳＰリーチＡは、現在実行中の遊技状態が通常状態である場合に実行されるリーチ演出である。ＳＰリーチＢは、現在実行中の遊技状態が時短遊技状態である場合に実行されるリーチ演出である。ＳＰリーチＣは、現在実行中の遊技状態が確変遊技状態である場合に実行されるリーチ演出である。本実施形態の変動パターン種別では、「非リーチ」＜「Ｎリーチ」＜「ＳＰリーチ」の順に、大当り期待度が高くなるように設定されている。変形例として、通常状態と時短遊技状態とでＳＰリーチの演出内容を同じ（ＳＰリーチＡ）とし、確変遊技状態である場合にはそれとは異なるＳＰリーチ（ＳＰリーチＣ）としてもよい。また、その他の変形例として、擬似連を含む変動パターンを用意してもよい。擬似連とは、装飾図柄の１回の変動表示の間に、装飾図柄を仮停止（擬似停止、一旦停止）および再変動表示させることにより、擬似的に複数回の変動表示が行われたように見せる演出（擬似連演出、擬似変動演出、擬似連続変動演出、再変動演出）である。つまり、擬似連は、３列の装飾図柄の全てが変動又は再変動を開始した後に仮停止又は確定停止する擬似変動を複数回実行する演出である。この擬似連の回数（擬似変動の回数）が多いほど、大当り期待度の高いＳＰリーチに発展する可能性が高いことを示す。

【００８４】

（変動パターンテーブル１）

図７は、変動パターンテーブル１を示す模式図である。変動パターンテーブル１は、現在滞在中の変動パターン選択状態が通常選択状態である場合に設定される変動パターンテーブルである。変動パターンテーブル１は、特別図柄の当否判定の結果（大当り、はずれ）に応じてテーブル内容が異なるようになっている。

【００８５】

はずれ用の変動パターンテーブル１には、変動パターンＰＨ１－１（短縮変動）、ＰＨ１－２（通常変動）、ＰＨ１－３（Ｎリーチ）、ＰＨ１－４（ＳＰリーチＡ）が設定されている。ここで、第１特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、変動パターンＰＨ１－１（短縮変動）、ＰＨ１－２（通常変動）、ＰＨ１－３（Ｎリーチ）、ＰＨ１－４（ＳＰリーチＡ）のうちのいずれかが選択される。本実施形態では、第１特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合には、第１特別図柄の作動保留球数（０個／１～２個／３個）に応じて参照先のテーブル内容が異なるように設定されており、取得した特別図柄変動パターン乱数値が同一であっても、異なる変動パターンが選択され得るようになっている。具体的には、第１特別図柄の作動保留球数が多いほど、第１特別図柄の変動時間が相対的に短く設定された変動パターンが選択され易く、第１特別図柄の作動保留球数が少ないほど、第１特別図柄の変動時間が相対的に長く設定された変動パターンが選択され易い。一方、第２特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、第２特別図柄の作動保留球数（０個／１～２個／３個）に依存せず、変動時間が相対的に短く設定された変動パターンＰＨ１－１（短縮変動）又はＰＨ１－２（通常変動）が選択される。なお、変形例として、第２特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、第２特別図柄の作動保留数に依存せず、短縮変動のメイン変動パターンＰＨ１－２のみを選択する又は短縮変動の変動パターンＰＨ１－２を最も選択し易い（第２特別図柄の作動保留球数に依存せず選択割合は同じとすることが好適）構成としてもよい。

【００８６】

大当り用の変動パターンテーブル１には、変動パターンＰＡ１－１（Ｎリーチ）、ＰＡ１－２（ＳＰリーチＡ）が設定されている。ここで、第１特別図柄の当否判定の結果が大当りである場合、大当り種別に依存することなく、変動パターンＰＡ１－１（Ｎリーチ）又はＰＡ１－２（ＳＰリーチＡ）が選択される。同様に、第２特別図柄の当否判定の結果が大当りである場合、大当り種別に依存することなく、変動パターンＰＡ１－１（Ｎリーチ）又はＰＡ１－２（ＳＰリーチＡ）が選択される。

【００８７】
（変動パターンテーブル２）
図８は、変動パターンテーブル２を示す模式図である。変動パターンテーブル２は、現在滞在中の変動パターン選択状態が時短選択状態である場合に設定される変動パターンテーブルである。変動パターンテーブル２は、特別図柄の当否判定の結果（大当り、はずれ）に応じてテーブル内容が異なるようになっている。
【００８８】
はずれ用の変動パターンテーブル２には、変動パターンＰＨ２－１（超短縮変動）、ＰＨ２－２（通常変動）、ＰＨ２－３（Ｎリーチ）、ＰＨ２－４（ＳＰリーチＢ）が設定されている。ここで、第１特別図柄の当否判定の結果がはずれである場合は、第１特別図柄の作動保留球数（０個／１～２個／３個）に依存することなく、変動パターンＰＨ２－２（通常変動）、ＰＨ２－３（Ｎリーチ）、ＰＨ２－４（ＳＰリーチＡ）のうちのいずれかが選択される。すなわち、第１特別図柄の当否判定の結果がはずれである場合は、第１特別図柄の作動保留球が何個存在していたとしても、変動パターンＰＨ２－１（超短縮変動）が選択されることはない。一方、第２特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、変動パターンＰＨ２－１（超短縮変動）、ＰＨ２－２（通常変動）、ＰＨ２－３（Ｎリーチ）、ＰＨ２－４（ＳＰリーチＢ）のうちのいずれかが選択される。本実施形態では、第２特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合には、第２特別図柄の作動保留球数（０個／１～２個／３個）に応じて参照先のテーブル内容が異なるように設定されており、取得した特別図柄変動パターン乱数値が同一であっても、異なる変動パターンが選択され得るようになっている。具体的には、第２特別図柄の作動保留球が存在していない場合は、変動パターンＰＨ２－１（超短縮変動）が選択されることはなく、第２特別図柄の作動保留球が存在している場合には、第２特別図柄の作動保留球数が多いほど、変動パターンＰＨ２－１（超短縮変動）が選択され易くなる傾向となる。
【００８９】
大当り用の変動パターンテーブル２には、変動パターンＰＡ２－１（Ｎリーチ）、ＰＡ２－２（ＳＰリーチＢ）が設定されている。ここで、第１特別図柄の当否判定の結果が大当りである場合、大当り種別に依存することなく、変動パターンＰＡ２－１（Ｎリーチ）又はＰＡ２－２（ＳＰリーチＢ）が選択される。同様に、第２特別図柄の当否判定の結果が大当りである場合、大当り種別に依存することなく、変動パターンＰＡ２－１（Ｎリーチ）又はＰＡ２－２（ＳＰリーチＢ）が選択される。
【００９０】
（変動パターンテーブル３）
図９は、変動パターンテーブル３を示す模式図である。変動パターンテーブル３は、現在滞在中の変動パターン選択状態が確変選択状態である場合に設定される変動パターンテーブルである。変動パターンテーブル３は、特別図柄の当否判定の結果（大当り、はずれ）に応じてテーブル内容が異なるようになっている。
【００９１】
はずれ用の変動パターンテーブル３には、変動パターンＰＨ３－１（超短縮変動）、ＰＨ３－２（通常変動）、ＰＨ３－３（ＳＰリーチＣ）が設定されている。ここで、第１特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合、第１特別図柄の作動保留球数（０個／１～２個／３個）に依存せず、変動パターンＰＨ３－２（通常変動）又はＰＨ３－３（ＳＰリーチＣ）が選択される。すなわち、第１特別図柄の当否判定の結果がはずれである場合は、第１特別図柄の作動保留球が何個存在していたとしても、変動パターンＰＨ３－１（超短縮変動）が選択されることはない。一方、第２特別図柄の当否判定の結果がはずれである場合は、変動パターンＰＨ３－１（超短縮変動）、ＰＨ３－２（通常変動）、ＰＨ３－３（ＳＰリーチＣ）のいずれかが選択される。このとき、第２特別図柄の当否判定の結果がはずれである場合は、第２特別図柄の作動保留球数に応じて（詳しくは第２特別図柄の作動保留球の有無に応じて）参照先のテーブル内容が異なるように設定されており、取得した特別図柄変動パターン乱数値が同一であっても、異なる変動パターンが選択され

得るようになっている。具体的には、第２特別図柄の作動保留球が存在していない場合は変動パターンＰＨ３－１（超短縮変動）が選択されることはなく、第２特別図柄の作動保留球が存在している場合にのみ変動パターンＰＨ３－１（超短縮変動）が選択され得るため、第２特別図柄の作動保留球が存在しない場合よりも、第２特別図柄の作動保留球が存在している場合の方が、相対的に変動時間の短い変動パターンが選択され易くなる傾向となる。

【００９２】

大当り用の変動パターンテーブル３には、変動パターンＰＡ３－１（ＳＰリーチＣ）が設定されている。ここで、第１特別図柄の当否判定の結果が大当りである場合、大当り種別（４Ｒ特定大当り、４Ｒ通常大当り）に依存することなく、変動パターンＰＡ３－１（ＳＰリーチＣ）が選択される。同様に、第２特別図柄の当否判定の結果が大当りである場合、大当り種別（１６Ｒ特定大当り、４Ｒ特定大当り、４Ｒ通常大当り）に依存することなく、変動パターンＰＡ３－１（ＳＰリーチＣ）が選択される。

【００９３】

前述したとおり、変動パターンテーブル１～３には、各変動パターンに対して特別図柄の変動時間が規定されているが、いずれの変動パターンが選択された場合でも、特別図柄の確定停止時間（確定表示時間）は「０．５秒」が設定されている。なお、特別図柄の確定停止時間（確定表示時間）とは、特別図柄が確定的に停止表示される時間（完全に停止された状態が保持される時間）である。なお、本実施形態では、特別図柄の変動時間及び確定停止時間に対応して、装飾図柄の変動時間及び確定停止時間も設定されている。また、変動パターンテーブル１～３において、大当り時ははずれ時と同じ演出内容および変動時間となり得るが、大当り時とはずれ時とでは最終的な演出内容を異ならせることが好適である。つまり、同じＮリーチであっても大当り時は装飾図柄がゾロ目（例：「７・７・７」）になる一方ではずれ時は装飾図柄がリーチはずれの出目（例：「７・８・７」）になったり、同じＳＰリーチＡ～Ｃであっても大当り時は最終的な演出内容が成功を示す演出内容になり装飾図柄がゾロ目（例：味方キャラクタが敵キャラクタに勝利し、その後「７・７・７」が表示される）になる一方ではずれ時は最終的な演出内容が失敗を示す演出内容になり装飾図柄がリーチはずれの出目（例：味方キャラクタが敵キャラクタに敗北し、その後「７・８・７」が表示される）になったりすることが好適である。また、大当り時ははずれ時と比べて、同一の演出内容（同じＳＰリーチに発展した場合）であったとしても、変動時間（演出時間）が長時間となることが好適であり、例としては、大当り時のＳＰリーチＡ～Ｃは、はずれ時のＳＰリーチＡ～Ｃよりも、１０秒長い変動時間（演出時間）とすることが好適である。

【００９４】

特別図柄変動パターン判定手段１４３は、特別図柄の変動パターンを選択した後、演出制御基板２００に対して装飾図柄の変動開始を指示するため、演出制御基板２００との通信が正常に行われているか否かを確認するための演出制御コマンド（通信検査コマンド）、特別図柄の変動付加パターン（変動時間を加減算するための情報）を含む演出制御コマンド（変動付加情報指定コマンド）、特別図柄の変動パターン情報を含む演出制御コマンド（変動パターン指定コマンド）、キャラクタ演出番号（図柄群および遊技状態）の情報を含む演出制御コマンド（図柄指定コマンド）等を生成して（以降、これらのコマンドを纏めて「変動開始コマンド」と称する）、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する。

【００９５】

普通図柄抽選処理手段１４５は、普通図柄当否判定手段１４６と、普通図柄停止図柄判定手段１４７と、普通図柄変動パターン判定手段１４８とを有する。普通図柄抽選処理手段１４５は、普通図柄の変動開始条件が充足したとき、普通図柄保留格納領域における最先の記憶領域に格納された普通図柄当り乱数値、普通図柄変動パターン乱数値を読み出して、メイン情報記憶手段１８０の普通図柄当否判定領域、普通図柄変動パターン判定領域にそれぞれ格納する。ここで、「普通図柄の変動開始条件」とは、（１）普通図柄の変動

待機中であること、（２）普通図柄の作動保留球が存在することである。この全ての条件を満足したときに、普通図柄が変動開始可能な状態（変動開始条件が成立した状態）であると判断される。

【００９６】

普通図柄当否判定手段１４６は、メイン情報記憶手段１８０の普通図柄当否判定領域から普通図柄当り乱数値を読み出して普通図柄の当否判定を実行し、当該判定結果が「当り」、「はずれ」のいずれに該当するかを決定する。この普通図柄の当否判定の結果は、メイン情報記憶手段１８０の普通図柄判定フラグに一時記憶され、以降の処理で使用された後、普通図柄の変動停止時にクリアされる。普通図柄当否判定手段１４６は、この普通図柄の当否判定の際に参照される不図示の普通図柄当否抽選テーブルを保持している。普通図柄の当り確率は、電チューサポート機能（普通図柄の確率変動機能）が作動していない場合は「１／３００１」に設定され、電チューサポート機能（普通図柄の確率変動機能）が作動している場合は「２９９９／３００１」に設定されている。

【００９７】

普通図柄停止図柄判定手段１４７は、不図示の普通図柄停止図柄テーブルを参照して、普通図柄の当否判定の結果が当りである場合には所定の当り図柄（普通電動役物５２２が作動する契機となる停止図柄）を選択する一方、普通図柄の当否判定の結果がはずれである場合には所定のはずれ図柄（普通電動役物５２２が作動する契機とならない停止図柄）を選択する。本実施形態では、普通図柄の当り図柄として図柄Ａおよび図柄Ｂを割り当てる一方、普通図柄のはずれ図柄として図柄Ｃを割り当てる。

【００９８】

普通図柄変動パターン判定手段１４８は、メイン情報記憶手段１８０の普通図柄変動パターン判定領域から普通図柄変動パターン乱数値を読み出すとともに、不図示の普通図柄変動パターンテーブルを参照して、普通図柄の変動パターン（変動時間）を決定する。普通図柄の変動時間は、電チューサポート機能（普通図柄の変動時間短縮機能）が作動していない場合は「０．６秒」に設定され、電チューサポート機能（普通図柄の変動時間短縮機能）が作動している場合は「０．２秒」に設定されている。いずれの普通図柄の変動パターンが選択された場合でも、普通図柄の確定停止時間（確定表示時間）は「０．１秒」が設定されている。普通図柄の確定停止時間（確定表示時間）とは、普通図柄が確定的に停止表示される時間（完全に停止された状態が保持される時間）である。なお、普通図柄の制御においては、主制御基板１００の処理負荷の軽減のため、電チューサポート機能が作動していない場合は、普通図柄の当否判定の当り確率を「０」とし、普通図柄の変動時間を単一のものとする仕様を採用することも考えられる。

【００９９】

また、普通図柄抽選処理手段１４５は、普通図柄の当否判定の結果などに応じて、普通電動役物５２２の開放パターン（開放時間）を決定する。普通図柄抽選処理手段１４５は、普通電動役物５２２の開放パターン（開放時間）を決定する際に参照される普通電動役物開放パターンテーブルを保持している。普通電動役物５２２の開放パターン（開放時間）は、電チューサポート機能（開放延長機能）が作動していない場合は「０．２秒」が設定され、電チューサポート機能（開放延長機能）が作動している場合は「５．８秒」が設定される。なお、普通電動役物５２２の開放パターンを、普通図柄の当り図柄の種類に応じて異なるものとしてもよい。例えば、普通電動役物５２２の開放パターンとして、電チューサポート機能（開放延長機能）が作動している場合に、普通図柄の当り図柄が図柄Ａであれば「３秒開放×１回→２．８秒開放×１回（総開放時間５．８秒）」とし、普通図柄の当り図柄が図柄Ｂであれば「２．８秒開放×１回→３秒開放×１回（総開放時間５．８秒）」とする。

【０１００】

特別遊技制御手段１５０は、特別図柄の当否判定の結果が大当りである場合、前記決定された大当り種別（図柄群）に応じて、大当り開始デモおよび大当り終了デモの実行時間（デモ時間）と、ラウンド遊技の実行時間（ラウンド時間）とを決定する。そして、特別

遊技制御手段１５０は、演出制御基板２００側に対して、大当り開始デモ演出の実行を指示する演出制御コマンド（「大当り開始デモコマンド」と称する）と、大当り終了デモ演出の実行を指示する演出制御コマンド（「大当り終了デモコマンド」と称する）を生成して、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する。なお、大当り開始デモコマンドは、演出制御基板２００側において、大当り遊技中に展開される一連の大当り中演出（大当り開始デモ演出、ラウンド演出、大当り終了デモ演出）の内容を決定するための契機ともなる。また、特別遊技制御手段１５０は、大当り遊技中の各ラウンド遊技において、各ラウンド遊技に対応したラウンド演出の開始を指示するための演出制御コマンド（「ラウンド演出指定コマンド」と称する）を生成して、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する。このラウンド演出指定コマンドには、現在のラウンド数の情報および大入賞口５４の開放や閉鎖の情報などが含まれる。なお、図１１にて後述するように、本実施形態においては、大当り開始デモの実行時間は一律５秒、大当り終了デモの実行時間は一律２０秒に設定されているが、大当り開始デモおよび大当り終了デモの実行時間（デモ時間）に関しては、大当り種別（図柄群）のみではなく、大当り当選時の遊技状態に応じて、同一の大当り種別（図柄群）であっても、大当り開始デモや大当り終了デモの実行時間（デモ時間）を異なるものとしてもよい。例えば、第１特別図柄でも１６Ｒ特定大当りが当選する仕様を前提とし、４Ｒ通常大当りについては、低確率低ベース状態で大当りした場合は、大当り開始デモの実行時間は５秒（大当り開始デモ演出として、「通常大当り開始」と表示される演出Ａ－１を実行）とし、大当り終了デモの実行時間は１５秒（大当り終了デモ演出として、「時短モード突入」と表示される演出Ｂ－１およびプリペイドカード（※遊技用の遊技球を借りるために必要となる金額に関する情報が記憶された記憶媒体）の取り忘れに関する注意喚起を行う演出Ｃを実行）とする一方、高確率高ベース状態又は低確率高ベース状態で大当りした場合は、大当り開始デモの実行時間は５秒（大当り開始デモ演出として、演出Ａ－１を実行）とし、大当り終了デモの実行時間は１０秒（大当り終了デモ演出として、演出Ｂ－１を実行し、演出Ｃは実行されない）とし、１６Ｒ特定大当りおよび４Ｒ特定大当りについては、低確率低ベース状態で大当りした場合は、大当り開始デモの実行時間は５秒（大当り開始デモ演出として、「確変大当り開始」と表示される演出Ａ－２を実行）とし、大当り終了デモの実行時間は２０秒（大当り終了デモ演出として、「確変モード突入」と表示される演出Ｂ－２および演出Ｃを実行）とする一方、高確率高ベース状態又は低確率高ベース状態で大当りした場合は、大当り開始デモの実行時間は５秒（大当り開始デモ演出として、演出Ａ－２を実行）とし、大当り終了デモの実行時間は１０秒（大当り終了デモ演出として、「確変モード継続」と表示される演出Ｂ－３を実行し、演出Ｃは実行されない）としてもよい。その他、第１特別図柄でも１６Ｒ特定大当りが当選する仕様を前提とし、第１特別図柄での大当りであれば、大当り時の遊技状態問わず、大当り開始デモの実行時間は５秒（１６Ｒ特定大当り、４Ｒ特定大当り、４Ｒ通常大当りの何れにおいても５秒とし、大当り開始デモ演出として、演出Ａ－１または演出Ａ－２を実行）とし、大当り終了デモの実行時間は３０秒（１６Ｒ特定大当りおよび４Ｒ特定大当りについては３０秒で、大当り終了デモ演出として、演出Ｂ－２および演出Ｃを実行、但し、４Ｒ通常大当りについては１５秒とし、大当り終了デモ演出として、演出Ｂ－１および演出Ｃを実行）とする一方、第２特別図柄での大当りであれば、大当り時の遊技状態問わず、大当り開始デモの実行時間は５秒（１６Ｒ特定大当り、４Ｒ特定大当り、４Ｒ通常大当りの何れにおいても５秒とし、大当り開始デモ演出として、演出Ａ－１または演出Ａ－２を実行）とし、大当り終了デモの実行時間は２０秒（１６Ｒ特定大当りおよび４Ｒ特定大当りについては２０秒で、大当り終了デモ演出として、演出Ｂ－３を実行し、演出Ｃを実行しない、但し、４Ｒ通常大当りについては１０秒とし、大当り終了デモ演出として、演出Ｂ－１を実行し演出Ｃを実行しない）としてもよい。この時間値の関係性は一例であり、各状況での各デモ時間の大小関係が上記と同じであれば、この時間値に限定されることはない。また、上記のような仕様の何れにおいても、高確率高ベース状態又は低確率高ベース状態で大当りした場合に演出Ｃは発生しないが、その大当りに係る変動もしくは大当り遊技中（特別遊技中）に電源断が発生し且つ

その変動中または大当り遊技中に電断復帰した場合、例外的に演出Ｃを発生させてもよい。
【０１０１】
図柄表示制御手段１５５は、特別図柄表示制御手段１５６、普通図柄表示制御手段１５７、を含む。特別図柄表示制御手段１５６は、第１特別図柄の変動パターン（変動時間）に従って、第１特別図柄を第１特別図柄表示装置７１に変動表示させるとともに、該変動表示後に第１特別図柄を確定表示させる。また、特別図柄表示制御手段１５６は、第２特別図柄の変動パターン（変動時間）に従って、第２特別図柄を第２特別図柄表示装置７２に変動表示させるとともに、該変動表示後に第２特別図柄を確定表示させる。特別図柄表示制御手段１５６は、第１特別図柄および第２特別図柄の表示に係る時間（変動時間、確定表示時間）を管理するための特別図柄遊技タイマを有している。第１特別図柄表示装置７１および第２特別図柄表示装置７２の動作状態は、メイン情報記憶手段１８０の特別図柄遊技ステイタスに基づき監視される。特別図柄表示制御手段１５６は、特別図柄の変動停止の際に（すなわち、特別図柄遊技タイマの値が「０」となるタイミングで）、演出制御基板２００に対して装飾図柄の確定表示を要求するための演出制御コマンド（「変動停止コマンド」と称する）を生成する。普通図柄表示制御手段１５７は、普通図柄の変動パターン（変動時間）に従って、普通図柄を普通図柄表示装置７５に変動表示させるとともに、該変動表示後に普通図柄を確定表示させる。普通図柄表示制御手段１５７は、普通図柄の表示に係る時間（変動時間、確定表示時間）を管理するための普通図柄遊技タイマを有している。普通図柄表示装置７５の動作状態は、メイン情報記憶手段１８０の普通図柄遊技ステイタスに基づき監視される。
【０１０２】
また、特別図柄表示制御手段１５６は、遊技の中断状態が所定時間以上継続した場合に、待機デモ演出（客待ちデモ演出）の実行契機となる演出制御コマンド（「待機デモコマンド」と称する）を生成して、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する。「遊技の中断状態が所定時間以上継続する」とは、特別図柄の作動保留球が存在せず、且つ、特別図柄の変動表示が行われていない期間が所定時間以上継続することを意味する。なお、遊技球が発射されていない期間が所定時間以上継続する場合や、遊技球が全ての入賞口に入球していない期間が所定時間以上継続する場合に、遊技の中断状態が所定時間以上継続する仕様としてもよい。
【０１０３】
電動役物制御手段１６０は、特別図柄の当否判定の結果が大当りとなった場合、特別図柄の確定表示後に、大当り遊技処理として、特別電動役物ソレノイド５４３に制御信号を出力し、特別電動役物５４２を所定の作動パターンに従って開閉制御する。大当り遊技は、特別電動役物５４２の１回の開閉動作を１回のラウンド遊技（単位遊技）とし、当該ラウンド遊技を規定ラウンド数だけ連続して実行するものである。電動役物制御手段１６０は、特別電動役物５４２の作動回数（すなわち、実行中のラウンド数）を格納するための大入賞口開放カウンタを保持する。ここで、大当り遊技における特別電動役物５４２の作動終了条件（単位遊技の終了条件）とは、大入賞口５４に規定カウント数（本実施形態では「１０個」）の遊技球が入球したこと、又は、大入賞口５４の開放時間が最大開放時間（本実施形態では「２９秒」）に到達したことである。
【０１０４】
また、電動役物制御手段１６０は、普通図柄の当否判定の結果が当りに該当する場合、普通電動役物ソレノイド５２３に制御信号を出力して、所定の開放時間だけ普通電動役物５２２（第２始動口５２）を開閉制御する。ここで、電動役物制御手段１６０は、前述したとおり、電チューサポート機能（開放延長機能）が作動していない低ベース状態において、普通電動役物５２２を０．２秒だけ開放させるのに対して、電チューサポート機能（開放延長機能）が作動している高ベース状態において、普通電動役物５２２を５．８秒だけ開放させる。ここで、普通電動役物５２２の作動終了条件とは、第２始動口５２に所定数（本実施形態では「１０個」）の遊技球が入球したこと、又は、第２始動口５２の開放時間が最大開放時間（本実施形態では「０．２秒」又は「５．８秒」）に到達したことで

ある。

【０１０５】

遊技状態制御手段１６５は、第１特別図柄又は第２特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる場合、当該大当り種別（図柄群の種類）と、大当り当選時の遊技状態とに基づき、大当り遊技の終了後の遊技状態を決定するとともに、大当り遊技の終了後の遊技状態を切り替える。本実施形態では、前述したように、複数種の遊技状態として、通常遊技状態（低確率低ベース状態）、時短遊技状態（低確率低ベース状態）、確変遊技状態（高確率高ベース状態）が設定されており、複数種の遊技状態のうちのいずれかが択一的に設定される。なお、各遊技状態については既に詳述しているので、ここでは重複説明を省略する。

【０１０６】

また、遊技状態制御手段１６５は、大当り遊技が実行された場合に、当該大当り種別（図柄群の種類）に基づき、大当り遊技の終了後の変動パターン選択状態を決定するとともに、大当り遊技の終了後の変動パターン選択状態を切り替える。本実施形態では、複数種の変動パターン選択状態として、通常選択状態、時短選択状態、確変選択状態が設定されており、前記決定された遊技状態や大当り種別、特別図柄の変動表示回数などに応じて、複数種の変動パターン選択状態のうちのいずれかが択一的に設定される。なお、各変動パターン選択状態については既に詳述しているので、ここでは重複説明を省略する。

【０１０７】

また、遊技状態制御手段１６５は、現在の遊技状態情報および変動パターン選択状態情報を含む演出制御コマンド（「遊技状態指定コマンド」と称する）を生成して、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する。

【０１０８】

エラー監視制御手段１７０は、Ｉ／Ｏポート回路１０４の入力情報を監視し、磁気センサによる磁気検知信号、断線短絡電源異常信号、電波センサによる電波検知信号、扉・枠開放信号などを検査して、遊技機がエラー状態であるか否かを判定する。エラー状態である場合には、演出制御基板２００にエラー状態演出を指示すべく、当該エラー情報を含む演出制御コマンド（「エラー演出指定コマンド」）を要求する。なお、図４等では記載を省略しているが、扉開放スイッチはガラス枠５が開放されているか否かの検出手段であり、枠開放スイッチは前枠２が開放されているか否かの検出手段であり、裏セット開放スイッチは裏セット盤３０が開放されているか否かの検出手段である。また、磁気センサおよび電波センサはいわゆる不正遊技行為を発見するための検出手段である。

【０１０９】

メイン情報記憶手段１８０は、特別図柄遊技および普通図柄遊技にて取得した乱数値情報、特別図柄および普通図柄の作動保留球情報、特別図柄遊技および普通図柄遊技に関する遊技状態（確率変動機能、変動時間短縮機能、電チューサポート機能）の情報、変動パターン選択状態に関する情報、特別図柄および普通図柄の当否判定の結果情報（大当り、はずれ）、特別図柄および普通図柄に係る停止図柄（図柄群含む）の情報、特別図柄および普通図柄の変動パターン（変動付加パターン含む）の情報、大当り遊技に関する情報（ラウンド数、開放時間、開放態様（１ラウンド遊技あたりの開放回数）など）、特別図柄表示装置７１，７２の動作状態を示すステイタス情報、特別電動役物５４２の動作状態を示すステイタス情報、演出制御コマンドデータの情報等を一時記憶するように構成されており、各情報を記憶するための所定の記憶領域を備えている。

【０１１０】

コマンド送受信手段１９０は、コマンド送信要求があった場合に、メイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納された各種の演出制御コマンドデータをパラレル伝送方式にて演出制御基板２００に送信するように構成されている。なお、各演出制御コマンドは、１バイトのＭＯＤＥデータと、１バイトのＥＶＥＮＴデータとを含んだ２バイト構成となっており、ＭＯＤＥとＥＶＥＮＴを区別するために、ＭＯＤＥデータのＢｉｔ７は「１」、ＥＶＥＮＴデータのＢｉｔ７は「０」としている。これらの情報を有効なものとして送信する場合、ＭＯＤＥおよびＥＶＥＮＴの各々の送信タイミングでストローブ信号が

出力される。各処理で発生した演出制御コマンドは、原則として、メイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域にセットされた順番に従って割込み周期毎に１コマンド送信される。

【０１１１】

演出制御基板２００は、図４に示すように、演出抽選乱数発生手段２１０、演出統括手段２２０、ランプ制御手段２３０、役物制御手段２４０、エラー演出制御手段２５０、サブメイン情報記憶手段２６０、コマンド送受信手段２７０、を含む。なお、演出制御基板２００における上述の各手段は、演出制御基板２００上に配されたサブメインＣＰＵ２０１、ＲＯＭ２０２、ＲＡＭ２０３、電子回路等のハードウェア及びＲＯＭ２０２に格納された制御プログラム等のソフトウェアにより構成されるものを機能的に表現したものである。

【０１１２】

演出抽選乱数発生手段２１０は、サブメインＣＰＵ２０１のプログラム処理によって各種のソフトウェア乱数（演出抽選乱数）を生成するための乱数カウンタを備えている。これらの乱数カウンタは、ソフトウェア的に乱数を生成する乱数生成手段としての役割を担っている。このソフトウェア乱数としては、先読み演出の抽選に使用する先読み抽選乱数、装飾図柄の停止図柄の抽選に使用する装飾図柄乱数、装飾図柄の変動演出パターンの抽選に使用する変動演出パターン乱数、予告演出の抽選に使用する予告抽選乱数、大当り演出パターンの抽選に使用する大当り演出パターン乱数、演出ステージの移行抽選に使用するステージ抽選乱数などが含まれる。これらの乱数の更新時期としては、後述の演出制御側メイン処理内でコマンド解析が行われなかった場合（主制御基板１００から演出制御コマンドを受信しなかった場合）の残余時間を利用して更新する。

【０１１３】

演出統括手段２２０は、演出モード制御手段２２１、保留情報表示制御手段２２２、先読み予告制御手段２２３、変動演出制御手段２２４、装飾図柄制御手段２２５、予告演出制御手段２２６、特別遊技演出制御手段２２７を含む。

【０１１４】

演出モード制御手段２２１は、主制御基板１００からの遊技状態指定コマンドなどに基づき、主制御基板１００側で管理される遊技状態および変動パターン選択状態との整合性をとるかたちで、演出モード（「遊技演出モード」とも称する）を制御する。本実施形態では、複数種の演出モードとして、「通常演出モード」、「時短演出モード」、「確変演出モード」が設定されており、主制御基板１００側において管理される遊技状態（又は変動パターン選択状態）や特別図柄の変動表示回数などに応じて、複数種の演出モードのうちのいずれかが択一的に設定され、該設定された演出モードに応じた変動演出が実行される。本実施形態では、遊技状態が通常遊技状態であるときは「通常演出モード」が設定され、遊技状態が時短遊技状態であるときは「時短演出モード」が設定され、遊技状態が確変遊技状態であるときは「確変演出モード」が設定される。いずれかの演出モードが設定されると、当該演出モードに滞在中であることを示唆する演出（変動演出）として、画面上において当該演出モード専用の背景画像（装飾図柄の背面表示となる背景画像）が表示され、また、当該演出モード専用のＢＧＭがスピーカ１１から出力される。このように背景画像およびＢＧＭは演出モード毎に互いに異なるよう設定されているため、背景画像又はＢＧＭの種類から、現在滞在中の演出モードがいずれであるかを遊技者が認識し得るようになっている。

【０１１５】

保留情報表示制御手段２２２は、第１特別図柄の作動保留球数をカウントするための第１保留球数カウンタ、第２特別図柄の作動保留球数をカウントするための第２保留球数カウンタを有している。保留情報表示制御手段２２２は、主制御基板１００からの図柄記憶数コマンドを受信すると、このコマンドに含まれる作動保留球数の情報に基づき、対応するカウンタの値を更新（加算）する。一方、保留情報表示制御手段２２２は、主制御基板１００からの変動開始コマンドを受信すると、すなわち、作動保留球が消化されると、対

応するカウンタの値を更新（減算）する。また、保留情報表示制御手段２２２は、第１保留球数カウンタおよび第２保留球数カウンタの値に基づいて、演出表示装置７０の保留画像表示部７１０に、第１特別図柄の作動保留球数に対応する数の保留画像と、第２特別図柄の作動保留球数に対応する数の保留画像とを表示する制御を行う。また、保留情報表示制御手段２２２は、演出表示装置７０の変動中画像表示領域７２０に、第１特別図柄又は第２特別図柄の作動保留球（最先の作動保留球）が消化されることで、この作動保留球に対応する保留画像に切り替わって表示される変動中画像を表示する制御を行う。本実施形態では、明示的に言及しない限り、第１特別図柄の保留画像と第２特別図柄の保留画像とを区別せずに単に「保留画像」と称し、第１特別図柄の変動中画像と第２特別図柄の変動中画像とを区別せずに単に「変動中画像」と称する場合がある。

【０１１６】

先読み予告制御手段２２３は、先読み予告演出の対象となる作動保留球に対して先読み的な判定（「先読み抽選」と称する）を実行する。先読み予告演出は、先読み対象の作動保留球が消化される以前の一又は複数回の変動表示に亘って大当り当選又は高期待度演出（例えばリーチ演出）発生の可能性を予告するいわゆる連続予告演出の一態様として発生される。このとき、先読み抽選は、主制御基板１００からの事前判定コマンドに含まれる事前判定結果の情報に基づき行われる。ここで、先読み予告制御手段２２３は、主制御基板１００からの事前判定コマンドを受信すると、第１特別図柄の事前判定結果の情報と第２特別図柄の事前判定結果の情報とを区別して、それぞれ所定の上限個数（４個）まで、作動保留球の入球順序と結合したかたちでサブメイン情報記憶手段２６０の先読み情報格納領域に一時記憶する。この先読み情報格納領域は、主制御基板１００の保留記憶領域と同様の構成となっており、各始動口５１，５２への入球順に、保留１記憶領域（１個目の保留記憶領域）、保留２記憶領域（２個目の保留記憶領域）、保留３記憶領域（３個目の保留記憶領域）、保留４記憶領域（４個目の保留記憶領域）がそれぞれ設けられている。各保留記憶領域は、当否事前判定結果の情報、図柄事前判定結果の情報、変動パターン事前判定結果の情報を１組セットとしてそれぞれ記憶可能である。事前判定結果の情報は、保留１記憶領域、保留２記憶領域、保留３記憶領域、保留４記憶領域の順に格納される一方、保留１記憶領域、保留２記憶領域、保留３記憶領域、保留４記憶領域の順に消化される（先入れ先出しの原則）。また、保留１記憶領域の事前判定結果の情報が消化されると、保留２記憶領域、保留３記憶領域、保留４記憶領域に格納された事前判定結果の情報を下位の番号の記憶領域にそれぞれシフトするとともに、保留４記憶領域の内容をゼロクリアする。

【０１１７】

変動演出制御手段２２４は、主制御基板１００からの変動開始コマンドに含まれる情報（変動パターン情報、変動付加情報など）に基づき、装飾図柄の変動表示における変動開始から停止までの変動過程（演出過程）を規定した変動演出パターンを抽選により決定する。変動演出制御手段２２４は、装飾図柄の変動演出パターンを選択する際に参照される複数種の変動演出パターンテーブルを保持しており、これら複数種の変動演出パターンテーブルの中から特別図柄の変動パターン（変動時間）に対応した変動演出パターンテーブルが選択されるようになっている。ここで、主制御基板１００側では特別図柄のメイン変動パターン（例えば「ＳＰリーチＡ」や「ＳＰリーチＢ」など）が定まるのに対して、演出制御基板２００側では当該メイン変動パターンを基に演出表示過程のシナリオを詳細に規定した装飾図柄のサブ変動パターン（例えば「ＳＰリーチＡ１，Ａ２…」や「ＳＰリーチＡ２，Ａ３…」など）が定まる。装飾図柄の変動演出パターンには、装飾図柄の変動表示態様、すなわち、装飾図柄の変動開始から変動終了までの一連の演出表示過程のシナリオが定義されており、当該表示過程中の各段階において予告演出を発生させるタイミングなどもタイムスケジュールとして規定されている。また、この装飾図柄の変動演出パターンについては、特別図柄の変動パターンが同一であっても（同一情報の変動開始コマンドを受信した場合でも）、滞在中の演出モードを異にすれば、互いに演出内容の異なる変動演出パターンが選択され得ることになる。すなわち、変動演出パターンテーブルは、滞在

中の演出モードごとに用意される。

【０１１８】

また、変動演出制御手段２２４は、主制御基板１００からの待機デモコマンドを受信したことを契機として、該待機デモコマンドを受信してから特別図柄の変動表示が開始されるまで（次の変動開始コマンドを受信するまで）の客待ち期間中に、例えばデモンストレーション用の動画像を再生する待機デモ演出（客待ちデモ演出）を実行する。

【０１１９】

装飾図柄制御手段２２５は、主制御基板１００からの変動開始コマンドに含まれる情報（停止図柄情報、遊技状態情報）と、変動演出制御手段２２４により決定された上記の変動演出パターンとに基づき、装飾図柄の最終的な停止図柄の組み合わせ（左図柄・中図柄・右図柄）を抽選により決定する。本例では、複数種類の装飾図柄を含む３つの図柄列が構成されており、この装飾図柄は例えば数字等からなる識別要素により形成される。また、装飾図柄制御手段２２５は、装飾図柄の停止図柄の組合せ（「停止図柄パターン」ともいう）を抽選で決定する際に参照される複数種の停止図柄パターンテーブルを保持している。この複数種のテーブルとしては、大当り用の停止図柄パターンテーブル、リーチはずれ用の停止図柄パターンテーブル、非リーチはずれ用の停止図柄パターンテーブルなどがある。装飾図柄の停止図柄は、３つの図柄の組み合わせとして形成され、「大当りを示す停止図柄（大当り図柄）」と、「はずれを示す停止図柄（はずれ図柄）」とを含む。特定大当り（確変大当り）を示す大当り図柄は、同一の奇数数字の図柄が３つ揃った停止態様の組合せ（例えば「７・７・７」）となる。通常大当り（非確変大当り）を示す大当り図柄は、同一の偶数数字の図柄が３つ揃った停止態様の組合せ（例えば、「２・２・２」）となる。はずれ図柄は、３つの図柄のうちの少なくとも１つが他の数字と異なる数字の図柄となる停止態様の組合せ（例えば「１・３・８」）となる。ここで、はずれ図柄のうちリーチはずれ図柄は、左図柄と右図柄とが一致している状態で中図柄のみが前後に数コマずれた停止態様の組合せ（例えば「３・１・３」）となる。なお、小当り図柄や、大当り図柄であっても２Ｒ大当り図柄などの場合は、例えば「３・５・７」のような所定の停止態様の組み合わせとなる場合がある。また、抽選結果が非リーチはずれである場合には、いわゆる「チャンス目」と称される特定の出目（例えば、順目として「１・２・３」や「５・６・７」など、ズレ目として「２・２・３」や「５・５・６」など）が選択されることがある。更には、前述の擬似連続演出において、最終的な停止図柄を確定表示する前に仮停止表示および再変動表示させる演出を行う場合には、擬似連の発生を示唆する仮停止図柄として特殊図柄（擬似連図柄）が選択される。擬似連の発生を示唆する仮停止図柄を表示させる場合は、三列の装飾図柄の停止図柄のうち、少なくとも一つの停止図柄（典型的には中図柄）を「ＮＥＸＴ」などの文字を表示する特殊図柄（擬似連図柄）に差し替えて表示させる場合（例えば、「２・ＮＥＸＴ・３」など）がある。なお、装飾図柄を停止させるための停止順序は、次述の変動演出パターン毎に予め定められており、本実施形態では原則として、左図柄→右図柄→中図柄の順に停止させる。但し、変動時間が極短く設定された短縮変動の変動演出パターンである場合には、左図柄・中図柄・右図柄をほぼ同時に停止させ、特殊の変動演出パターンである場合には、右図柄→中図柄→左図柄の順に停止させることもでき、この場合は大当り期待度が相対的に高くなる傾向となる。また、いずれの停止順であったとしても、変動開始時は左図柄・右図柄・中図柄が同時に変動を開始することが望ましい。但し、こちらも特殊の変動演出パターンとして、左図柄・右図柄・中図柄の順で変動を開始してもよい。

【０１２０】

ここで、図１０は、本実施形態における装飾図柄の図柄属性を示す模式図である。装飾図柄は、数字からなる識別要素と、該識別要素に付された色彩（表示色）との組合せにより形成されている。本実施形態では、識別要素として、「１」～「９」の数字の全９種類が設定されている（すなわち、全９種類の装飾図柄が存在する）。各装飾図柄は図柄列の配列に従って「１」～「９」の順に配置されており、演出表示装置７０上では「１」～「９」の順序（又は「９」～「１」の順序）で各表示領域Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３にて巡回表示又

はスクロール表示され、「９」のあとは再び「１」に戻る（又は「１」のあとは再び「９」に戻る）ようになっている。この仕様は他の実施形態においても同様である。各装飾図柄は、識別要素に付された色彩の種類により図柄属性が定められている。つまり、複数の装飾図柄が互いに異なる識別要素から構成されていても、同一の色彩が付されることにより、同一の図柄属性にグループ化されることになる。本例では、装飾図柄の色彩として「青色」、「赤色」、「金色」の３種類が設定されている。なお、図面上では、「青色」、「赤色」、「金色」の３種類の装飾図柄の表示態様を、「白抜き」、「斜線」、「塗り潰し」により表現する。具体的に、装飾図柄「２」、「４」、「６」、「８」は青色の図柄属性（青色属性）に分類され、装飾図柄「１」、「３」、「５」、「９」は赤色の図柄属性（赤色属性）に分類され、装飾図柄「７」は金色の図柄属性（金色属性）に分類される。本実施形態では、装飾図柄の図柄属性として、「青色」＜「赤色」＜「金色」の順に１段階ずつ、出玉獲得の期待度及び確変移行の期待度が高くなる。以下では、便宜上、青色属性の装飾図柄を「青図柄」、赤色属性の装飾図柄を「赤図柄」、金色属性の装飾図柄を「金図柄」とも称する。

【０１２１】

予告演出制御手段２２６は、変動演出制御手段２２４によって決定された変動演出パターンのシナリオに沿って装飾図柄の変動過程の各段階で実行される予告演出の内容を規定した予告演出パターンを抽選により決定する。予告演出パターンには、特定のキャラクタの画像、アニメーションなどを一時的又は段階的に画像表示させる演出パターンや、特定の音声を出力する演出パターン、可動役物を動作させる演出パターン等が含まれる。予告演出は、装飾図柄の変動表示と並行して実行され、その図柄変動が大当り態様にて停止する大当り信頼度が高いことを予告的に示唆するものである。予告演出には、装飾図柄の変動表示過程においてリーチ状態が発生する前（リーチ発生時を含む）に実行される予告演出と、リーチ状態が発生した後に実行される予告演出とがある。予告演出はそれぞれ大当り信頼度が異なるものとなっており、基本的には、リーチ発生前に表示される予告演出よりも、リーチ発生後に表示される予告演出の方が相対的に大当り期待度は高くなっている。予告演出制御手段２２６は、予告演出パターンを選択する際に参照される予告抽選テーブルを予告演出の種類別に保持しており、変動演出パターンのシナリオに沿って発生する予告演出の種類に応じた予告抽選テーブルを選択するようになっている。なお、具体的な予告演出の種類としては、例えば、コメント予告演出、背景予告演出、ＳＵ（ステップアップ）予告演出、ロゴ予告演出、ミニキャラ予告演出、群予告演出、役物予告演出などが用意されている。この予告演出は、基本的には、演出表示装置７０での装飾図柄の変動表示に、１又は複数の予告演出の表示を合成することによって行われる。そのため、同一の変動演出パターンによる装飾図柄の変動表示であっても、１又は複数の予告演出との組み合わせによって多彩な演出態様を発生させることが可能となる。

【０１２２】

特別遊技演出制御手段２２７は、大当り遊技中であることを報知する大当り中演出の内容（大当り演出パターン）を決定する。大当り中演出は、大当り遊技の開始を報知する大当り開始デモ演出と、ラウンド遊技中であることを報知するラウンド演出と、大当り遊技の終了を報知する大当り終了デモ演出とを含む。特別遊技演出制御手段２２７は、主制御基板１００から大当り開始デモコマンドを受信した場合、サブメイン情報記憶手段２６０に格納された大当り種別の情報などに基づき、大当り中演出パターン（大当り開始デモ演出パターン、ラウンド演出パターン、大当り終了デモ演出パターン）を決定する。この大当り演出パターンには、大当り開始デモ演出時間と、ラウンド演出時間（大入賞口５４の開放パターンに応じた演出時間）と、大当り終了デモ演出時間とが設定されるとともに、その時間軸に沿って一連の演出内容が設定されている。また、特別遊技演出制御手段２２７は、大当り演出パターンに従って、主制御基板１００から大当り開始デモコマンドを受信したことを契機として大当り開始デモ演出を実行し、ラウンド演出指定コマンドを受信したことを契機として各ラウンド演出を実行し、大当り終了デモコマンドを受信したことを契機として大当り終了デモ演出を実行する。大当り開始デモ演出では、例えば画面上に

「大当り開始」の文字が表示されて、大当り遊技の開始が告げられる。また、ラウンド演出では、例えば画面上に現在実行中のラウンド数や獲得賞球数が表示されるとともに、大当り遊技を盛り上げる各種画像（アニメーション画像など）が表示される。そして、大当り終了デモ演出では、例えば画面上に「大当り終了」の文字が表示されて、大当り遊技の終了が告げられ、その後に移行する遊技状態（モード）を示す演出が表示される。

【０１２３】

以上、演出統括手段２２０は、前記決定された演出内容（先読み演出パターン、変動演出パターン、予告演出パターン、停止図柄パターン、大当り演出パターンなど）に基づき画像および音響に関する画像制御コマンドを生成して、これをサブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に格納する。

【０１２４】

ランプ制御手段２３０は、演出統括手段２２０にて設定された演出内容に従って演出ランプの点灯や発光色等を制御する。ランプ制御手段２３０は、演出ランプＬＰ（枠ランプ１０、盤ランプ８０）を点灯制御するための複数種のランプデータ（ランプパターンデータ）を保持しており、前記決定した演出パターンに応じたランプデータを読み出して、このランプ制御信号（ランプデータ）をランプ接続基板９１へ送信する。

【０１２５】

役物制御手段２４０は、演出統括手段２２０にて設定された演出内容に従って各可動役物２４の駆動を制御する。役物制御手段２４０は、可動役物２４を駆動制御するための複数種の駆動データを保持しており、前記決定した演出パターンに応じた駆動制御信号（駆動データ）をモータドライバ９２へ送信する。

【０１２６】

エラー演出制御手段２５０は、主制御基板１００からエラー演出指定コマンドを受信した場合にエラー演出パターンを決定し、遊技機にエラー状態が発生したことを当該エラー演出パターンに従って報知するように構成されている。

【０１２７】

サブメイン情報記憶手段２６０は、装飾図柄の情報、変動演出パターンの情報、予告演出パターンの情報、制御コマンドの情報等を一時記憶するように構成されており、各情報を記憶するための所定の記憶領域を備えている。例えば、コマンド格納領域には、主制御基板１００からの演出制御コマンドを格納するための演出制御コマンドバッファ、画像制御基板３００への画像制御コマンドを格納するための画像制御コマンドバッファ、画像制御基板３００からのＡＣＫコマンドを格納するためのＡＣＫコマンドバッファを含む。各コマンドバッファはそれぞれリングバッファから構成されており、所定数の演出制御コマンド、画像制御コマンド、ＡＣＫコマンドをそれぞれ格納可能である。

【０１２８】

コマンド送受信手段２７０は、主制御基板１００から送信された演出制御コマンドを受信し、この演出制御コマンドをサブメイン情報記憶手段２６０の演出制御コマンドバッファに格納するように構成されている。コマンド送受信手段２７０は、主制御基板１００からの前述のストローブ信号の入力に基づき割込みを発生させて演出制御コマンドの受信割込み処理（詳細後述）を実行し、この割込み処理において各種の演出制御コマンドを取得するようになっている。なお、コマンド送受信手段２７０は、ストローブ信号を受信した場合には、この演出制御コマンドの受信割込み処理を他の割込み処理（後述する優先レベル７未満の割込み処理）よりも優先的に行うようになっている。

【０１２９】

また、コマンド送受信手段２７０は、演出統括手段２２０にて設定された演出内容（変動演出パターン情報、予告演出パターン情報、装飾図柄情報など）の実行を指示すべく、サブメイン情報記憶手段２６０に格納された画像制御コマンドをシリアル通信方式にて画像制御基板３００へ送信する。画像制御コマンドは、原則として、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域にセットされた順番に従って所定の周期（本例では５００μｓ）毎に送信される。これにより、画像制御基板３００は、演出制御基板２００から送信

された各種の画像制御コマンドを解析し、変動演出パターンのシナリオに沿って演出表示装置７０に装飾図柄を含む演出画像を変動表示させるとともに、変動表示過程の各段階で図柄変動の演出に重畳させるかたちで予告演出を表示させる。さらに、コマンド送受信手段２７０は、画像制御基板３００から送信されたＡＣＫコマンドを受信し、このＡＣＫコマンドをサブメイン情報記憶手段２６０のＡＣＫコマンドバッファに格納するようになっている。

【０１３０】

［各種の演出］

かかる構成のぱちんこ遊技機ＰＡは、前述したとおり、遊技の進行状況等に応じて、各種の遊技演出が演出制御基板２００および画像制御基板３００により制御されて実行されるように構成されている。以下では、各種の遊技演出のうち、大当り中演出の内容について説明する。なお、以下において、「実行を制限する」又は「実行を規制する」とは、例えば、全部を実行しないこと、一部を実行しないこと、表示又は出力の優先度を相対的に低くすることなどを含む概念として用いる。また、以下において、「重複実行する（重複して実行する）」とは、一方の実行期間（又は実行タイミング）と、他方の実行期間（又は実行タイミング）とが重なることであり、両者の実行期間（又は実行タイミング）の全部が重なる場合と、両者の実行期間（又は実行タイミング）の一部が重なる場合とを含む概念で用いている。

【０１３１】

［大当り中演出］

大当り中演出は、前述のとおり、大当り開始デモ演出と、ラウンド演出と、大当り終了デモ演出とを含む。図１１は、大当り種別（図柄群の種類）と、大当り図柄組合せ（大当り発生時の装飾図柄の組合せ）と、大当り中演出パターンとの対応関係を示す模式図である。図中（Ａ）は大当り当選時の遊技状態が通常遊技状態である場合に参照され、図中（Ｂ）は大当り当選時の遊技状態が時短遊技状態又は確変遊技状態である場合に参照される。図１１に示すように、大当り図柄組合せの種類と大当り中演出パターンの種類とは、特別図柄の抽選処理で選択された大当り種別（図柄群）に応じて決定される。本実施形態では、大当り種別が同一である場合でも、大当り当選時の遊技状態に応じて、大当り図柄組合せの種類と大当り中演出パターンの種類とが異なり得るように構成されている。

【０１３２】

大当り図柄組合せは、同一の数字（識別要素）の装飾図柄が３つ揃った停止態様の組合せ「＊・＊・＊」から構成される（＊：任意の数字の装飾図柄）。大当り図柄組合せは、「１・１・１」、「３・３・３」、「５・５・５」、「７・７・７」、「９・９・９」といった「特定大当り」を示す奇数図柄組合せ（赤図柄組合せ、金図柄組合せ）と、「２・２・２」、「４・４・４」、「６・６・６」、「８・８・８」といった「特定大当り」又は「通常大当り」を示す偶数図柄組合せ（青図柄組合せ）とに区別される。つまり、奇数図柄組合せ（金図柄組合せ、赤図柄組合せ）は、「特定大当り」に当選したことが確定する大当り図柄組合せである一方、偶数図柄組合せ（青図柄組合せ）は、「特定大当り」および「通常大当り」のいずれの大当り種別に当選しているのか不確定な大当り図柄組合せである。

【０１３３】

金図柄組合せは、実質ラウンド数が「１６ラウンド」であり、且つ、確変遊技状態への移行契機となる「特定大当り」に当選していることを報知する大当り図柄組合せである。すなわち、金図柄組合せは、複数種の大当り種別のうち、遊技者にとって最も有利度合いの高い最有利大当り（１６Ｒ特定大当り）に当選していることを確定的に報知する大当り図柄組合せである。赤図柄組合せは、実質ラウンド数が「１６ラウンド」および「４ラウンド」うちのいずれかであるのか不確定であるが、確変遊技状態への移行契機となる「特定大当り」に当選していることを報知する大当り図柄組合せである。青図柄組合せは、実質ラウンド数が「４ラウンド」であることは確定しているが、確変遊技状態への移行契機となる「特定大当り」に当選しているのか、「時短遊技状態」への移行契機となる「通常

大当り」に当選しているのか不確定であることを報知する大当り図柄組合せである。ここで、青図柄組合せであっても、実質ラウンド数が「１６ラウンド」となる場合があるようにしてもよい（つまり、実質ラウンド数が「１６ラウンド」の確変大当りであっても、青図柄組合せ選択され得るよう構成してもよい）が、赤図柄組合せのほうが実質ラウンド数が「１６ラウンド」となる可能性が高いことが好適である。この場合、後述する「喜大当り演出」の１つとして、確変昇格且つラウンド昇格となる「喜大当りＣ演出」を備えてよい。

【０１３４】

本実施形態では、複数種の大当り中演出パターンとして、「超寿大当り演出」、「寿大当りＡ演出」、「寿大当りＢ演出」、「喜大当りＡ演出」、「喜大当りＢ演出」が設定されている。超寿大当演出は、大当り図柄組合せが「金図柄組合せ」であることに対応して設定される大当り中演出パターン種別である。寿大当りＡ演出および寿大当りＢ演出は、大当り図柄組合せが「赤図柄組合せ」であることに対応して設定される大当り中演出パターン種別である。喜大当り演出Ａおよび喜大当りＢ演出は、大当り図柄組合せが「青色図柄組合せ」であることに対応して設定される大当り中演出パターン種別である。すなわち、大当り中演出パターン種別は、大当り図柄組合せの図柄属性（金図柄、赤図柄、青図柄）に応じて設定される。

【０１３５】

ここで、図１１（Ａ）を参照して、大当り当選時の遊技状態が通常遊技状態である場合に選択される大当り図柄組合せと大当り中演出パターンについて説明する。まず、第１特別図柄の「４Ｒ特定大当り」に当選した場合、大当り図柄組合せとして「赤図柄組合せ」又は「青図柄組合せ」が選択される。例えば、大当り図柄組合せとして、赤図柄組合せが８０％の確率で選択され、青図柄組合せが２０％の確率で選択される。このとき、大当り図柄組合せとして「赤図柄組合せ」が選択された場合には、それに対応する大当り中演出パターンとして「寿大当りＡ演出」が選択され、大当り図柄組合せとして「青図柄組合せ」が選択された場合には、それに対応する大当り中演出パターンとして「喜大当りＢ演出」が選択される。また、第１特別図柄の「４Ｒ通常大当り」に当選した場合、大当り図柄として「青図柄組合せ」が選択され、それに対応する大当り中演出パターンとして「喜大当りＡ演出」が選択される。また、第２特別図柄の「１６Ｒ特定大当り」に当選した場合、大当り図柄として「金図柄組合せ」が選択され、それに対応する大当り中演出パターンとして「超寿大当り演出」が選択される。また、第２特別図柄の「４Ｒ特定大当り」に当選した場合、大当り図柄組合せとして「赤図柄組合せ」が選択され、それに対応する大当り中演出パターンとして「寿大当りＡ演出」が選択される。また、第２特別図柄の「４Ｒ通常大当り」に当選した場合、大当り図柄として「青図柄組合せ」が選択され、それに対応する大当り中演出パターンとして「喜大当りＡ演出」が選択される。

【０１３６】

続いて、図１１（Ｂ）を参照して、大当り当選時の遊技状態が時短遊技状態又は確変遊技状態である場合に選択される大当り図柄組合せと大当り中演出パターンについて説明する。第１特別図柄の「４Ｒ特定大当り」に当選した場合、大当り図柄組合せとして「赤図柄組合せ」が選択され、それに対応する大当り中演出パターンとして「寿大当りＡ演出」が選択される。また、第１特別図柄の「４Ｒ通常大当り」に当選した場合、大当り図柄組合せとして「青図柄組合せ」が選択され、それに対応する大当り中演出パターンとして「喜大当りＡ演出」が選択される。また、第２特別図柄の「１６Ｒ特定大当り」に当選した場合、大当り図柄組合せとして「金図柄組合せ」又は「赤図柄組合せ」が選択される。例えば、大当り図柄組合せとして、金図柄組合せが８０％の確率で選択され、赤図柄組合せが２０％の確率で選択される。このとき、大当り図柄組合せとして「金図柄組合せ」が選択された場合には、それに対応する大当り中演出パターンとして「超寿大当り演出」が選択され、大当り図柄組合せとして「赤図柄組合せ」が選択された場合には、それに対応する大当り中演出パターンとして「寿大当りＢ演出」が選択される。第２特別図柄の「４Ｒ特定大当り」に当選した場合、大当り図柄組合せとして「赤図柄組合せ」又は「青図柄組

合せ」が選択される。例えば、大当り図柄組合せとして、赤図柄組合せが８０％の確率で選択され、青図柄組合せが２０％の確率で選択される。このとき、大当り図柄組合せとして「赤図柄組合せ」が選択された場合には、それに対応する大当り中演出パターンとして「寿大当りＡ演出」が選択され、大当り図柄組合せとして「青図柄組合せ」が選択された場合には、それに対応する大当り中演出パターンとして「喜大当りＢ演出」が選択される。また、第２特別図柄の「４Ｒ通常大当り」に当選した場合、大当り図柄として「青図柄組合せ」が選択され、それに対応する大当り中演出パターンとして「喜大当りＡ演出」が選択される。

【０１３７】

超寿大当り演出は、複数種の大当り種別のうち、遊技者にとって最も有利度合いの高い最有利大当り（１６Ｒ特定大当り）に当選していることを確定的に報知する大当り演出パターンである。

【０１３８】

寿大当りＡ演出および寿大当りＢ演出は、確変遊技状態への移行契機となる「特定大当り」種別に当選していることが確定しているが、所定回数目のラウンド（４ラウンド）に達するまでは、実質ラウンド数が「１６ラウンド」および「４ラウンド」うちのいずれかであるのか不確定のままで演出が進展する大当り中演出パターンである。ここで、寿大当りＡ演出は、所定回数目のラウンド（４ラウンド目）に達したとしても、昇格演出（ラウンド昇格演出）が行われず、今回の大当り遊技の規定ラウンド数が「４ラウンド」であることが確定する。一方、寿大当りＢ演出は、所定回数目のラウンド（４ラウンド目）に達すると、昇格演出（ラウンド昇格演出）が発生して、今回の大当り遊技の規定ラウンド数が「１６ラウンド」であること（規定ラウンド数が「１６ラウンド」に昇格したこと）が確定する。

【０１３９】

喜大当りＡ演出および喜大当りＢ演出は、実質ラウンド数が「４ラウンド」であることは確定しているが、大当り終了デモに達するまでは、確変遊技状態への移行契機となる「特定大当り」に当選しているのか、時短遊技状態への移行契機となる「通常大当り」に当選しているのか不確定のままで演出が進展する大当り中演出パターンである。ここで、喜大当りＡ演出は、大当り終了デモに達したとしても、昇格演出（確変昇格演出）が行われず、今回の大当り種別が「通常大当り」であること（今回の大当り遊技の終了後に時短遊技状態に移行すること）が確定する。一方、喜大当りＢ演出は、大当り終了デモに達すると、昇格演出（確変昇格演出）が発生して、今回の大当り種別が「特定大当り」であること（今回の大当り遊技の終了後に確変遊技状態に移行すること）が確定する。また、図１１では、大当り当選時の遊技状態に応じて、大当り種別と大当り中演出パターンとの対応関係を異ならせたが、大当り当選時の遊技状態問わず、図１１（Ｂ）のような対応関係としてもよい。また、第１特別図柄にも１６Ｒ特定大当りを設けてもよく、その場合、第１特別図柄の大当り時であっても、超寿大当り演出や寿大当りＢ演出を実行してもよい。なお、昇格演出（ラウンド昇格演出、確変昇格演出）の詳細な内容については後述する。

【０１４０】

次に、各大当り中演出パターンの内容について説明する。図１２～図１６は、大当り中演出パターンの内容を示す模式図である。図中には、大当り中演出パターンごとに、大当り遊技中に発生する個別演出の種類と発生タイミングとの対応関係が定められている。なお、図中には、説明の理解を容易にするため、大入賞口５４の開放態様を付記している。但し、本実施形態では、大入賞口５４の開放態様として、大入賞口５４の開放時間（最大開放時間）が規定カウント数（フルカウント）の遊技球を入球可能又は入球容易な開放時間に設定された「長開放」のみを用意しているが、この構成に限定されるものではなく、大入賞口５４の開放時間（最大開放時間）が規定カウント数（フルカウント）の遊技球を入球不能又は入球困難な開放時間に設定された「短開放」を用意してもよい。

【０１４１】

まず、大当り開始デモの実行中は、大当り中演出の種別（超寿大当り演出、寿大当り演

出、喜大当り演出）を示唆する画面が表示され、遊技者に対していずれの大当り中演出が開始されるのかが示唆される。本実施形態では、大当り開始デモの実行時間は、全ての大当りに共通して「５秒」に設定されている。

【０１４２】

各ラウンド遊技の実行中は、大当り中演出の種別（超寿大当り演出、寿大当り演出、喜大当り演出）に応じたラウンド演出画面が表示される。すなわち、大当り中演出パターンが超寿大当り演出である場合には超寿大当りラウンド画面、寿大当りＡ演出Ａ又は寿大当りＢ演出である場合には寿大当りラウンド画面、喜大当りＡ演出又は喜大当りＢ演出である場合には喜大当りラウンド画面が表示される。但し、所定のラウンド遊技にて後述のラウンド昇格演出が発生した場合は、この大当り中演出の種別が昇格して、ランクの低い種別のラウンド演出画面からランクの高い種別のラウンド演出画面に切り替わるようになっている。

【０１４３】

なお、各ラウンド遊技の終了後には、各ラウンド遊技の終了が設定されてから次のラウンド遊技又は大当り終了デモの設定が開始されるまでの休止時間（大入賞口５４の閉鎖時間）であるインターバル期間が設定されている。そのため、特別遊技は「大当り開始デモ」→「ラウンド遊技」→「インターバル期間」→「ラウンド遊技」→「インターバル期間」→・・・→「ラウンド遊技」→「インターバル期間」→「大当り終了デモ」といった流れで展開される。本実施形態では、インターバル時間（インターバル期間）は、全ての大当りに共通して「２秒」に設定されている。このインターバル時間の詳細については後述する。

【０１４４】

大当り終了デモの実行中は、現在実行中の大当り遊技の終了後に移行される演出モード（遊技状態）の内容が示唆され、遊技者に対していずれの演出モードに突入又は継続されるのかが示唆される。また、この大当り終了デモ期間に、後述の確変昇格演出又は保留連示唆演出が行われる場合がある。なお、この大当り終了デモ期間に行われる保留連示唆演出には、後述の変形例においてオーバー入賞又はオマケ入賞が発生することを契機として行われる保留連示唆演出（オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出との兼用演出）は含まれない。つまり、後述の変形例に係る保留連示唆演出は、大当り終了デモ期間に行われる演出ではなく、インターバル期間に行われる演出である。なお、本実施形態の確変昇格演出および保留連示唆演出の詳細については後述する。本実施形態では、大当り終了デモの実行時間は、全ての大当りに共通して「２０秒」に設定されている。なお、大当り開始デモと大当り終了デモについては、前述したように、初当り時の大当り遊技（つまり、低確率低ベース状態からの大当り）であるか、連荘中の大当り遊技（つまり、高確率高ベース状態または低確率高ベース状態からの大当り）であるかに応じて、各デモ時間が異なるように構成してもよい。具体的には、初当り時の大当り遊技である場合よりも、連荘中の大当り遊技である場合の方が、大当り前後における遊技の処理を迅速に進めるため（連荘中の遊技を迅速に進めるため）、各デモ時間が相対的に短時間に設定されていてもよい。また、前述したように、初当り時の大当り遊技でプリペイドカード取り忘れに関する注意喚起を行う演出を行う場合には、相対的に長時間に設定された大当り終了デモ期間内に行うのが好適であり、連荘中の大当り遊技でプリペイドカード取り忘れに関する注意喚起を行う演出を行う場合には、相対的に短時間に設定された大当り終了デモ期間ではなく、ラウンド遊技の実行期間に行うことが好適である。また、保留連示唆演出については、初当り時の大当り遊技（つまり、低確率低ベース状態からの大当り）では、保留内に大当り保留があっても実行しないもしくは実行確率を低くすることが好適であり、連荘中の大当り遊技（つまり、高確率高ベース状態または低確率高ベース状態からの大当り）では、保留内に大当り保留があっても実行しないもしくは実行確率を高くすることが好適である。更に、保留連示唆演出は、１６Ｒ特定大当りに対応する特別遊技の実行中に行われることが好適であり、また、保留内の大当り保留が１６Ｒ特定大当りに対応する大当り保留である場合に実行することが好適である（つまり、保留連示唆演出が表示される大当りおよび保留連

示唆演出の実行契機となる保留内の大当り保留は、１６Ｒ特定大当りのみが対象であり、４Ｒ特定／通常大当りは対象とならないようにすることが好適である）。

【０１４５】

ここで、図１７は、ラウンド遊技中の基本画面（ラウンド演出画面）を示す模式図である。図示省略するが、画面の中央領域には、大当り遊技を盛り上げるため、大当り中演出パターンの種類に応じた各種画像（アニメーション画像など）が表示される。

【０１４６】

画面のラウンド表示領域７３０には、現在実行中のラウンド遊技が何回目のラウンド遊技であるのかを示すラウンド数（図示例では第３ラウンド目）が表示される。例えば、現在実行中のラウンド遊技が１回目のラウンド遊技（第１ラウンド目）である場合はラウンド表示領域に「ＲＯＵＮＤ１」が表示され、現在実行中のラウンド遊技が２回目のラウンド遊技（第２ラウンド目）である場合はラウンド表示領域に「ＲＯＵＮＤ２」が表示され、その後においても、ラウンド遊技が行われるたびに、ラウンド表示領域に「ＲＯＵＮＤ３」、「ＲＯＵＮＤ４」・・・が表示されていく。

【０１４７】

画面の右打ち表示領域７３１には、遊技球を右側領域ＰＡ２に向けて発射すべきこと（右打ち）を遊技者に促す右打ち画像（発射指示演出とも称する）が表示される。なお、右打ちすべき状況（大当り中）であるにもかかわらず、これに反して、遊技球が左側領域ＰＡ１を流下して一般入賞口６１～６３に入球した場合、もしくは、第１始動口５１に入球した場合、すなわち、遊技球が左側領域ＰＡ１へ向けて発射された場合は、遊技者が左打ちすることのないよう注意を喚起する演出（注意報知演出）が実行されるようにしてもよい。注意報知演出では、右打ちを指示するメッセージが画面上に表示される、或いは、演出ランプＬＰが特殊な発光態様で点灯（例えば高輝度で高速又は瞬間的に点滅）することで、遊技球を右側領域ＰＡ２へ向けて発射すべきこと（右打ち）が遊技者に報知される。なお、注意報知演出として、例えばスピーカ１１から「右打ちして下さい」という音声（右打ち指示音声）を出力させてもよい。この注意報知演出については、遊技者が明確に視認できるよう、目立つ位置（例えば、中央の表示領域）や大きさ（例えば、演出表示装置７０の表示領域の大半を占めるなど）であることが望ましく、右打ち画像や、後述する賞球獲得表示領域７３２における表示内容、累積賞球数表示領域７３３における表示内容、強調演出、そしてラウンド表示領域７３０の表示内容が表示されている状況であっても表示され得るように構成することが好適である。但し、右打ち画像についても遊技者に明確に伝えるべき情報（適切な発射位置に関する情報）であるため、右打ち画像と注意報知演出とは重畳表示されないよう、それぞれ異なる表示領域に表示することが適切である。一方、注意報知演出の視認性を阻害しないように、後述する賞球獲得表示領域７３２における表示内容や、累積賞球数表示領域７３３における表示内容、強調演出、そしてラウンド表示領域７３０の表示内容よりも表示優先度が高い（つまり、重畳表示し得る一方で、その場合は注意報知演出のほうが前面にて表示される）よう構成することが望ましい。この発射指示演出については、大当り中に一般入賞口６１～６３に入球した場合、もしくは、第１始動口５１に入球した場合を表示条件として表示されるが、表示時間は１０秒と設定されている。但し、この表示時間１０秒が経過するまでに、再度表示条件充足した場合、そこから再度１０秒が表示時間としてセットされる（つまり、表示時間が延長される）。また、右打ち画像および注意報知演出については、大当り中だけでなく、高確率高ベース状態や低確率高ベース状態といった高ベース状態においても表示することが好適であり、右打ち画像は大当り中から高ベース状態に亘って継続表示され、注意報知演出は大当り終了まで１０秒未満の際に表示された場合（例として、大当り終了デモの終了５秒前など）は、大当り中から高ベース状態に亘って継続表示されるように構成することが望ましい。

【０１４８】

画面の賞球獲得表示領域７３２には、所定の入賞（後述のオーバー入賞やオマケ入賞）が発生した場合に、該入賞が発生したことを報知すべく、該入賞に基づき付与される賞球数（単位賞球数）が表示される。この賞球獲得表示領域７３２は、オーバー入賞が発生し

たときに該オーバー入賞により獲得する賞球数（大入賞口５４に遊技球が１個入賞した場合に獲得する単位賞球数）が表示される第１賞球獲得表示領域７３２Ａと、オマケ入賞が発生したときに該オマケ入賞により獲得する賞球数（一般入賞口６４に遊技球が１個入賞した場合に獲得する単位賞球数）が表示される第２賞球獲得表示領域７３２Ｂとを含む。例えば、オーバー入賞が発生した場合には、大入賞口５４の単位賞球数（１５個）に対応する「＋１５ｐｔ」が表示され、オマケ入賞が発生した場合には、一般入賞口６４の単位賞球数（３個）に対応する「＋３ｐｔ」が表示される。また、変形例として、第１賞球獲得表示領域７３２Ａと第２賞球獲得表示領域７３２Ｂとを離した位置としてもよい。

【０１４９】

画面の累積賞球数表示領域７３３には、連荘中の大当り遊技において遊技球が大入賞口５４又は一般入賞口６４に入球したことに基づき現時点までに獲得した賞球数の累積値（「累積賞球数」と呼称する）が表示される。「連荘」とは、非特定遊技状態から特定遊技状態への移行契機となる初当りの発生後、非特定遊技状態に戻ることなく、特定遊技状態が継続している状態（初当り時を起点とし、その後、特定遊技状態での大当りが連続して発生している状態）のことである。また、「特定遊技状態」とは、通常遊技状態（低確率低ベース状態）よりも、特別遊技への移行確率が高められた遊技状態であり、特別図柄の確率変動機能、特別図柄の変動時間短縮機能、電チューサポート機能のうちの少なくとも一の機能が作動した状態（高確率高ベース状態、低確率高ベース状態、高確率低ベース状態の少なくともいずれか）のことである。本実施形態では、少なくとも電チューサポート機能が作動している遊技状態（高ベース状態）が「特定遊技状態」に該当する。なお、この累積賞球数には、初当りが発生したときの特別遊技にて大入賞口５４又は一般入賞口６４への遊技球の入球により獲得した賞球数も含まれる。なお、この累積賞球数は、後述のオーバー入賞により付与される賞球数を含むものであってもよいし、当該オーバー入賞により付与される賞球数を含まないものであってもよい。また、この累積賞球数には、後述のオマケ入賞により付与される賞球数を含むものであってもよいし、当該オマケ入賞により付与される賞球数を含まないものであってもよい。後述するオーバー入賞演出は、大当り中だからこそ実行される（大入賞口５４が開放可能で入球可能な状況であるため実行可能である）ものであるが、一般入賞口６４については、大当り中であるか否かにかかわらず入球可能である。しかし、後述するオマケ入賞演出についても、大当り中のみ実行するように構成されている。オマケ入賞について、大当り中であれば、オマケ入賞演出を実行するが、低確率低ベース状態であれば、オマケ入賞とは異なる特殊演出（例として、「今はここに入れないで！」という台詞表示およびサウンドが発生する特殊演出、但し、１個の入球ではなく所定時間内（例として５秒内）に３個入球した場合などに発生させてもよい）が実行され、高確率高ベース状態や低確率高ベース状態であれば、オマケ入賞演出も特殊演出も実行しない（その際は、何も実行しなくてもいいが、その他演出として、演出表示装置７０の枠周辺に赤い炎が一瞬発生する程度の演出を実行してもよい）。

【０１５０】

なお、この累積賞球数の他に、又は、累積賞球数の代わりに、現在実行中の１回の大当り遊技において遊技球が大入賞口５４又は一般入賞口６４に入球することに基づき現時点までに獲得した賞球数の累積値（「大当り中賞球数」と呼称する）を表示してもよい。大当り中賞球数は、１回の大当り遊技の実行中に現実に遊技者が獲得できた賞球数であるため、基本的には、大当り種別に応じて設定される獲得可能賞球数（理論上の期待賞球数）より少なくなることはあるが、獲得可能賞球数を超えることはない。但し、後述のオーバー入賞が発生した場合には、大当り中賞球数が、大当り種別に応じて設定される獲得可能賞球数（理論上の期待賞球数）を超える場合がある。

【０１５１】

また、図示省略するが、連荘中は、特定遊技状態において大当りが連続する回数、または、その回数に初当りを含めた回数（１回を加算した回数）である連荘回数を表示してもよい。例としては、初当り後、特定遊技状態にて３回大当りした場合は、大当り中に「３連荘目」または「４連荘目」といった表示を行ってもよい。また、特別遊技の各ラウンド

において、擬似的な装飾図柄（以下、「擬似装飾図柄」と称する）を変動表示及び停止表示（仮停止表示、確定停止表示）させてもよい。この擬似装飾図柄は、非特別遊技中に変動表示される通常の装飾図柄とは異なる図柄態様（大当り中専用の図柄）であることが好適である。具体的には、非特別遊技中に変動表示される装飾図柄が絵柄（キャラクタ）と数字で構成されているのであれば、特別遊技中では数字のみの装飾図柄となり、その大きさも縮小されている、もしくは、非特別遊技中に変動表示される装飾図柄が数字のみで構成されているのであれば、特別遊技中では同じ数字のみの装飾図柄であるがその大きさが縮小されている。更に、大当り時に「７・７・７」などのゾロ目が揃った場合、どの装飾図柄で大当りしたかさえ認識できればよいため、特別遊技中には「７・７・７」が表示されているわけではなく、「７」のみ（３つの装飾図柄である装飾図柄組合せではなく、１つの装飾図柄のみ）が表示されればよい。また、大当り遊技（ラウンド遊技）の実行中は、本実施形態の特徴的な演出である「入賞関連演出」が実行される。

【０１５２】

［入賞関連演出］

次に、本実施形態の入賞関連演出について説明する。図１８は、本実施形態の入賞関連演出の構成を説明するための概念図である。入賞関連演出は、大当り遊技の実行中に遊技球が特定の入賞口（大入賞口５４又は一般入賞口６４）に入球したことに基づき実行される演出である。この入賞関連演出は、（Ａ）大入賞口入賞演出と、（Ｂ）一般入賞口入賞演出とを含む。

【０１５３】

＜Ａ．大入賞口入賞演出＞

大入賞口入賞演出は、特別遊技の実行中に遊技球が大入賞口５４に入賞したことを契機として実行される演出である。大入賞口入賞演出は、大入賞口通常入賞演出と、大入賞口オーバー入賞演出と、大入賞口カウントアップ演出とを含む。なお、以下では、特段の場合を除き、（ア）遊技球が大入賞口５４に入賞することと、（イ）遊技球が大入賞口５４に入球することと、（ウ）遊技球が大入賞口スイッチ５４１に検出されることと、（エ）主制御基板１００から大入賞口入賞コマンドを受信することと、を同義の意味で使用する。

【０１５４】

≪Ａ－１．大入賞口通常入賞演出≫

大入賞口通常入賞演出は、大入賞口５４への規定カウント数内の遊技球の入賞を対象として、遊技球が大入賞口５４に入賞したことを報知する演出である。つまり、大入賞口通常入賞演出は、１回のラウンド遊技における大入賞口５４への遊技球の入賞数が規定カウント数に到達するまで、遊技球が大入賞口５４に入賞するごとに行われる演出となる。本実施形態では、大入賞口通常入賞演出の具体例を特に明示しないが、演出表示装置７０、スピーカ１１、演出ランプＬＰ、可動役物２４などの複数の演出手段のうちの少なくとも１つを用いた大入賞口通常入賞演出が行われる。一例として、（１）１回の単位遊技における規定カウント数に対応したオブジェクトを表示し（例えば、宝箱表示を規定カウント数分、１回の単位遊技内で表示し）、大入賞口５４へ遊技球が入球するごとに、そのオブジェクトが削除されていく演出表示装置７０での演出、（２）大入賞口５４へ遊技球が入球するごとに、「チャリーン」というサウンドが出力されるスピーカ１１での演出、（３）大入賞口５４へ遊技球が入球するごとに、ランプが２回点滅する演出ランプＬＰでの演出などが挙げられる。なお、本実施形態の変形例として、大入賞口通常入賞演出を設けることなく、規定カウント数までの大入賞口５４への遊技球の入賞に対しては後述の大入賞口カウントアップ演出のみが行われるように構成してもよい。

【０１５５】

≪Ａ－２．大入賞口オーバー入賞演出≫

大入賞口オーバー入賞演出（「オーバー入賞演出」とも呼称する）は、大入賞口５４への規定カウント数を超過する遊技球の入賞（オーバー入賞）を対象として、遊技球が大入賞口５４に入賞したことを示唆又は報知する演出である。「オーバー入賞」とは、１回のラウンド遊技の実行中に規定カウント数を超過する遊技球（本実施形態では１１個目以降

の遊技球）が大入賞口スイッチ５４１にて検出されることをいう。本実施形態では、詳細後述するが、大入賞口スイッチ５４１の有効検出期間は、各ラウンド遊技が終了した後の検出猶予期間（本実施形態ではインターバル期間と同じ期間とするが、インターバル期間と検出猶予期間とを異なる期間としてもよく、一例としては、各ラウンド遊技の間又は最終回のラウンド遊技と大当り終了デモとの間に設定される待機時間であり大入賞口５４の閉鎖動作開始から閉鎖が維持されている期間であるラウンド遊技待ち時間（単位遊技待ち時間）又は終了デモ待ち時間であるインターバル期間を２秒と設定した場合、検出猶予期間は、各ラウンド遊技の間又は最終回のラウンド遊技と大当り終了デモとの間に設定される期間であり大入賞口５４が閉鎖動作を開始した以降の遊技球の入球（規定カウント数を超過した遊技球の入球など）を検知可能とする期間である検出猶予期間については、インターバル期間と少なくとも一部が重複する期間としつつ、大入賞口５４が閉鎖動作を開始してから１秒と設定してもよく、また、３秒と設定してもよい）が経過するまでの間に亘り設定されており、このインターバル期間内（検出猶予期間内）においてオーバー入賞が発生し得ることになる。オーバー入賞の一例としては、１０カウント目の遊技球が大入賞口５４に入球して大入賞口スイッチ５４１に検出されることで大入賞口５４の閉鎖動作が開始された場合に、この大入賞口５４が閉鎖される前に後続の遊技球（１１カウント目以降の遊技球）が大入賞口５４に入球している状況であれば、この後続の遊技球（１１カウント目以降の遊技球）が大入賞口スイッチ５４１にインターバル期間内（検出猶予期間内）で検出されることでオーバー入賞が発生する。

【０１５６】

オーバー入賞演出の種類には、オーバー入賞画像表示演出と、オーバー入賞音出力演出とがある。図１９は、本実施形態のオーバー入賞演出の演出例を示す模式図である。なお、オーバー入賞演出の演出態様は、上述の大入賞口通常入賞演出の演出態様とは異なることが好適である。また、変形例としては、オーバー入賞に関する演出として、オーバー入賞画像のみを搭載（オーバー入賞音を非搭載）とする、もしくは、オーバー入賞音のみを搭載（オーバー入賞画像を非搭載）としてもよい。

【０１５７】

オーバー入賞画像表示演出は、オーバー入賞が発生したことを示唆する画像（「オーバー入賞画像」と呼称する）を表示する演出である。本実施形態では、図１９に示すように、画面の賞球獲得表示領域７３２に、オーバー入賞画像として「＋１５ｐｔ」という文字のオーバー入賞画像が表示され、オーバー入賞の発生に基づき「１５個」の賞球を獲得したことが示唆される。それにより、オーバー入賞が発生したことを遊技者は直感的に理解することができる。

【０１５８】

オーバー入賞音出力演出は、オーバー入賞が発生したことを示唆する音声（「オーバー入賞音」）をスピーカ１１から出力する演出である。本実施形態では、図１９に示すように、スピーカ１１から「やったね」という効果音（キャラクタの音声）が出力されることで、オーバー入賞が発生したことを示唆される。

【０１５９】

なお、本実施形態の変形例として、オーバー入賞演出の演出パターンを複数設けてもよい。すなわち、複数種のオーバー入賞画像又は複数種のオーバー入賞音を用意して、オーバー入賞が発生したときの演出抽選によって、いずれかのオーバー入賞画像およびオーバー入賞音を選択するように構成してもよい。なお、その場合には、オーバー入賞画像又はオーバー入賞音の種類に応じて、保留連示唆、確変示唆、ラウンド数示唆などを行うようにしてもよい。一例としては、オーバー入賞画像としては「＋１５ｐｔ」の１種類のみである一方、オーバー入賞音については「やったね」以外に「いいぞ」や「その調子」、「おめでとう」といったものがあり、その中でも「おめでとう」というオーバー入賞音が発生した場合には、（１）その演出が保留連示唆の役割も兼ねる、（２）現在実行されている大当りが確変大当りである旨を示唆する役割を兼ねる、（３）現在実行されている大当りが４Ｒ大当りではなく１６Ｒ大当りである旨を示唆する役割を兼ねてもよい。

【０１６０】
より具体的には、本実施形態の変形例として、複数種のオーバー入賞音を設定して、オーバー入賞が発生したことに加えて、オーバー入賞音の種類に応じて保留内連荘が発生している可能性を示唆する構成を採用してもよい（つまり、オーバー入賞演出と保留連示唆演出とを兼用する）。ここで、「保留内連荘」とは、或る先行の作動保留球が消化されることで行われた特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる場合に、この先行の作動保留球に係る特別図柄の当否判定が許可されてから当該大当りを契機として実行される特別遊技の終了時までの間の所定タイミングにおいて存在する一以上の後続の作動保留球内に、大当りとなることが予定される作動保留球（「大当り保留」とも称する）が含まれていることをいう。本変形例では、複数種のオーバー入賞音として、オーバー入賞音Ａ（「やったね」という音声）と、オーバー入賞音Ｂ（「おめでとう」という音声）とを用意する。そして、オーバー入賞の発生時に大当り保留が存在しない場合（保留内連荘が成立していない場合）、オーバー入賞音Ａの選択率は「１００％」、オーバー入賞音Ｂの選択率は「０％」となる。一方、オーバー入賞の発生時に大当り保留が存在する場合（保留内連荘が成立している場合）、オーバー入賞音Ａの選択率は「０％」、オーバー入賞音Ｂの選択率は「１００％」となる。つまり、オーバー入賞音Ａは、オーバー入賞が発生し、且つ、保留内連荘が成立していないことを示唆する通常態様の音声となる。オーバー入賞音Ｂは、オーバー入賞が発生し、且つ、保留内連荘が成立していることを示唆する特殊態様の音声となる。なお、オーバー入賞音Ａ，Ｂの選択率は適宜に設定してもよく、例えば、オーバー入賞の発生時に大当り保留が存在する場合（保留内連荘が成立している場合）、オーバー入賞音Ａの選択率は「８０％」、オーバー入賞音Ｂの選択率は「２０％」としてもよい。また、上記変形例では、保留連示唆演出をオーバー入賞音出力演出に適用した場合を例示して説明したが、保留連示唆演出をオーバー入賞画像表示演出に適用してもよい（例えば、オーバー入賞画像表示演出として「＋１５ｐｔ」が黒文字で表示されている場合は、保留内連荘が成立していない又は成立している可能性が低いが、金文字で表示されている場合は、保留内連荘が成立している又は成立している可能性が高い仕様としてよい）。また、上記変形例については、保留連示唆としてのオーバー入賞音Ｂについて説明したが、オーバー入賞音Ｂについては、確変示唆やラウンド数示唆の役割を持たせる仕様としてもよく、その場合、現在実行されている大当りが通常大当りであるか特定大当り（確変大当り）であるかに応じて、オーバー入賞音ＡおよびＢの選択率を、通常大当りの場合、オーバー入賞音Ａの選択率は「１００％」、オーバー入賞音Ｂの選択率は「０％」となる一方、特定大当り（確変大当り）の場合、オーバー入賞音Ａの選択率は「０％」、オーバー入賞音Ｂの選択率は「１００％」、または、オーバー入賞音Ａの選択率は「８０％」、オーバー入賞音Ｂの選択率は「２０％」としてもよく、現在実行されている大当りが４Ｒ大当りなのか１６Ｒ大当りなのかに応じて、オーバー入賞音ＡおよびＢの選択率を、４Ｒ大当りの場合、オーバー入賞音Ａの選択率は「１００％」、オーバー入賞音Ｂの選択率は「０％」となる一方、１６Ｒ大当りの場合、オーバー入賞音Ａの選択率は「０％」、オーバー入賞音Ｂの選択率は「１００％」、または、オーバー入賞音Ａの選択率は「８０％」、オーバー入賞音Ｂの選択率は「２０％」としてもよい。

【０１６１】
また、本実施形態では、第１特別図柄の作動保留球よりも第２特別図柄の作動保留球を優先的に消化する「特図２優先消化方式」を採用しており、保留内連荘の対象となる作動保留球として、第２特別図柄の作動保留球のみを対象としてもよい。また、特別遊技の実行契機となる大当り発生時の遊技状態が特定遊技状態（高ベース状態）であり、且つ、特別遊技の終了後の遊技状態も特定遊技状態（高ベース状態）となる場合に、該特別遊技の実行中に発生したオーバー入賞を契機として保留連示唆演出を実行するようにしてもよい。また、先行の作動保留球が高利益大当り（１６Ｒ大当り）となることを前提とし、後続の作動保留球内に高利益大当り（１６Ｒ大当り）となる特定保留が最先の特定保留として含まれる場合に、該特別遊技の実行中に発生したオーバー入賞を契機として保留連示唆演出を実行するようにしてもよい。換言すれば、後続の作動保留内に大当り保留が存在して

いても、大当り保留（大当り保留が複数ある場合には最先の大当り保留）に係る大当り種別が低利益大当りである場合は、保留荘示唆演出を実行しないように構成してもよい。つまり、特別遊技の実行中に保留連示唆演出が発生した場合、高利益大当り（１６Ｒ大当り）で保留内連荘することが確定的となる。

【０１６２】

また、本実施形態の変形例として、オーバー入賞演出により、オーバー入賞が発生したことに加えて、確変大当りに当選している可能性を示唆してもよい。つまり、オーバー入賞演出と確変示唆演出とを兼用させてもよい。確変示唆演出とは、現在実行中の特別遊技の実行契機となった大当りの種別が特定大当り（確変大当り）であること、すなわち、特別遊技の終了後に確変遊技状態に移行することを示唆する演出である。本変形例では、例えば、複数種のオーバー入賞音Ａ～Ｃが設定され、今回当選した大当り種別が通常大当りである場合には、オーバー入賞音Ａの選択率は「７０％」、オーバー入賞音Ｂの選択率は「３０％」、オーバー入賞音Ｃの選択率は「０％」となる。また、今回当選した大当り種別が特定大当りである場合には、オーバー入賞音Ａの選択率は「１０％」、オーバー入賞音Ｂの選択率は「３０％」、オーバー入賞音Ｃの選択率は「６０％」となる。つまり、「オーバー入賞音Ａ」＜「オーバー入賞音Ｂ」＜「オーバー入賞音Ｃ」という順に、確変期待度（確変遊技状態への移行期待度）が１段階ずつ高くなる。なお、更なる変形例として、オーバー入賞音により確変期待度ではなく、特別遊技の終了後に付与される電サポ回数を示唆するように構成してもよい。

【０１６３】

≪Ａ－３．大入賞口カウントアップ演出≫

大入賞口カウントアップ演出は、連荘中の特別遊技の実行中において遊技球が大入賞口５４に入球した場合に、累積賞球数表示領域７３３に表示された累積賞球数の値に、該大入賞口への遊技球の入球に基づき払い出される賞球数（単位賞球数）の値を加算表示する演出である。本実施形態では、遊技球が大入賞口５４に１個入球することで「１５個」の賞球が払い出される仕様（大入賞口５４の単位賞球数が１５個）であるため、遊技球が大入賞口５４に入球した場合には、累積賞球数表示領域７３３に表示された累積賞球数の値は「１５個」単位で更新される。また、特別遊技演出制御手段２２７には、累積賞球数を計数するための累積賞球数カウンタが備えられており、大入賞口５４に遊技球が入球する毎に（主制御基板１００から大入賞口入賞コマンドを受信する毎に）、累積賞球数カウンタのカウント値に大入賞口５４の単位賞球数である「１５」が加算され、それに応じて累積賞球数表示領域７３３に表示された累積賞球数の値に「１５」が加算表示される大入賞口カウントアップ演出が行われる。この大入賞口カウントアップ演出は、大入賞口５４への遊技球の入球が規定カウント数以内の入球であるか、規定カウント数を超過する入球であるかに関わらず実行される演出である。

【０１６４】

図２０は、大入賞口カウントアップ演出の連出例を示す模式図である。大入賞口カウントアップ演出は、図２０に示すように、大入賞口５４への遊技球の入球があった場合に、累積賞球数表示領域７３３に表示された累積賞球数に、この大入賞口５４への遊技球の入球に基づき付与される賞球数が、「１」ずつカウントアップ形式で順に加算表示される演出である。図示例では、累積賞球数が「７０００」→「７００１」→・・・→「７０１４」→「７０１５」といったように１つずつカウントアップ表示されている。なお、図２０はオーバー入賞が発生したときの大入賞口カウントアップ演出の流れを示しており、図中の（Ａ）にてオーバー入賞演出が行われた後に、図中の（Ｂ）～（Ｅ）にて大入賞口カウントアップ演出が行われている。図２０ではオーバー入賞演出が行われた場合の大入賞口カウントアップ演出について示したが、オーバー入賞時だけでなく、規定カウント数以内の遊技球の入球についても同様に大入賞口カウントアップ演出がなされる。また、規定カウント数以内の遊技球の入球に対応した大入賞口カウントアップ演出（特に、規定カウント数目である１０カウント目に対応した大入賞口カウントアップ演出）が行われている最中であり未だ１５球分のカウント分のカウントアップが完了していないときに、オーバー

入賞が発生すると、未だ１５球分のカウントアップが完了していない大入賞口カウントアップ演出のカウントアップが全て完了してから（１５球分のカウントが行われてから）、該オーバー入賞に対応した大入賞口カウントアップ演出が開始されるよう構成されることが望ましい。ここで、該オーバー入賞がインターバル期間（検出猶予期間）の終了間際でに検知された場合は、該オーバー入賞に対応した大入賞口カウントアップ演出自体は次のラウンド（インターバル期間経過後に開始される次のラウンド）の実行期間と重複することになるが、該次のラウンド（インターバル期間経過後に開始される次のラウンド）の実行中に行われる該オーバー入賞に対応した大入賞口カウントアップ演出の実行中に大入賞口５４に入球があっても、その入球タイミングが該オーバー入賞に対応した大入賞口カウントアップ演出が行われている最中であり未だ１５球分のカウントアップが完了していないときには、未だ１５球分のカウントアップが完了していない大入賞口カウントアップ演出のカウントアップが全て完了してから（１５球分のカウントが行われてから）、次のラウンドにおける大入賞口５４の入賞に対応した大入賞口カウントアップ演出が開始されるよう構成されることが望ましい。

【０１６５】

なお、本実施形態の変形例として、特別遊技の実行中にオーバー入賞が発生した場合に、オーバー入賞演出を実行する一方で、該オーバー入賞に基づき付与される賞球数を累積賞球数に加算表示しないように構成してもよい。つまり、累積賞球数には、大入賞口５４への規定カウント数以内の遊技球の入球に基づき付与される賞球数を加算表示の対象とし、大入賞口５４への規定カウント数を超過する遊技球の入球に基づき付与される賞球数を加算表示の対象としないように構成してもよい。

【０１６６】

また、本実施形態の変形例として、初当りが発生する（通常遊技状態において第１特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる）ことで行われる特別遊技の実行中は、規定カウント数を超過するオーバー入賞が発生したとしても、オーバー入賞演出を実行しないように構成してもよい。また、特別遊技の種類として、高利益特別遊技（例えば１６Ｒ特別遊技）と低利益特別遊技（例えば４Ｒ特別遊技）とを有し、高利益特別遊技の実行中には規定カウント数を超過するオーバー入賞が発生することでオーバー入賞演出を実行し、低利益特別遊技の実行中には規定カウント数を超過するオーバー入賞が発生したとしてもオーバー入賞演出を実行しないように構成してもよい。また、ラウンド遊技の種類として、大入賞口５４の最大開放時間が規定カウント数（フルカウント）の遊技球が入球可能又は入球容易な開放時間（例えば２９秒）に設定された長開放ラウンド遊技と、大入賞口５４の最大開放時間が規定カウント数（フルカウント）の遊技球が入球可能又は入球容易な開放時間（例えば２秒）に設定された短開放ラウンド遊技とを有し、長開放ラウンド遊技の実行中には規定カウント数を超過するオーバー入賞が発生することでオーバー入賞演出を実行し、短開放ラウンド遊技の実行中には規定カウント数を超過するオーバー入賞が発生したとしてもオーバー入賞演出を実行しないように構成してもよい。また、特定大当り（確変大当り）に当選した場合に行われる特別遊技の実行中には、規定カウント数を超過するオーバー入賞が発生することでオーバー入賞演出を実行し、通常大当り（非確変大当り）に当選した場合に行われる特別遊技の実行中には、規定カウント数を超過するオーバー入賞が発生したとしてもオーバー入賞演出を実行しないように構成してもよい。

【０１６７】

＜Ｂ．一般入賞口入賞演出＞

一般入賞口入賞演出は、遊技球が一般入賞口６４に入賞したことを契機として実行される演出である。一般入賞口入賞演出は、一般入賞口通常入賞演出と、一般入賞口カウントアップ演出とを含む。

【０１６８】

≪Ｂ－１．一般入賞口通常入賞演出≫

一般入賞口通常入賞演出（「オマケ入賞演出」とも呼称する）は、遊技球が一般入賞口６４に入賞したことを示唆又は報知する演出である。なお、以下では、特別遊技の実行中

に遊技球が一般入賞口６４に入賞することを「オマケ入賞」とも呼称するが、特別遊技の実行中以外（非特別遊技状態）に遊技球が一般入賞口６４に入賞しても「オマケ入賞」とも呼称してもよい。

【０１６９】

オマケ入賞演出の種類には、オマケ入賞画像表示演出と、オマケ入賞音出力演出とがある。図２１は、本実施形態のオマケ入賞演出の演出例を示す模式図である。また、変形例としては、オマケ入賞に関する演出として、オマケ入賞画像のみを搭載（オマケ入賞音を非搭載）とする、もしくは、オマケ入賞音のみを搭載（オマケ入賞画像を非搭載）としてもよい。なお、このオマケ入賞演出は、ラウンド遊技の実行中であっても、大当り中の大入賞口５４の閉鎖中（インターバル期間中）であっても実行されるように構成されており、大当り中の大入賞口５４の閉鎖中（インターバル期間中）であれば、オーバー入賞演出と同時に実行することが可能なよう構成されている。

【０１７０】

オマケ入賞画像表示演出は、オマケ入賞が発生したことを示唆する画像（「オマケ入賞画像」と呼称する）を表示する演出である。本実施形態では、図２１に示すように、画面の賞球獲得表示領域７３２に、オマケ入賞画像として「＋３ｐｔ」という文字のオマケ入賞画像が表示され、オマケ入賞の発生に基づき「３個」の賞球を獲得したことが示唆される。それにより、オマケ入賞が発生したことを遊技者は直感的に理解することができる。

【０１７１】

オマケ入賞音出力演出は、オマケ入賞が発生したことを示唆する音声（「オマケ入賞音」）をスピーカ１１から出力する演出である。本実施形態では、図２１に示すように、スピーカ１１から「ピコン」という効果音が出力されることで、オマケ入賞が発生したことが示唆される。

【０１７２】

なお、本実施形態の変形例として、オマケ入賞演出の演出パターンを複数設けてもよい。すなわち、複数種のオマケ入賞画像又は複数種のオマケ入賞音を用意して、オマケ入賞が発生したときの演出抽選によって、いずれかのオマケ入賞画像およびオマケ入賞音を選択するように構成してもよい。なお、その場合には、オマケ入賞画像又はオマケ入賞音の種類に応じて、保留連示唆、確変示唆、ラウンド数示唆などを行うようにしてもよい。一例としては、オマケ入賞画像としては「＋３ｐｔ」の１種類のみである一方、オマケ入賞音については「ピコン」以外に「ガチャン」や「チーン」、「ドカーン」といったものがあり、その中でも「ドカーン」というオマケ入賞音が発生した場合には、（１）その演出が保留連示唆の役割も兼ねる、（２）現在実行されている大当りが確変大当りである旨を示唆する役割を兼ねる、（３）現在実行されている大当りが４Ｒ大当りではなく１６Ｒ大当りである旨を示唆する役割を兼ねてもよい。

【０１７３】

より具体的には、本実施形態の変形例として、複数種のオマケ入賞音を設定して、オマケ入賞が発生したことに加えて、オマケ入賞音の種類に応じて保留内連荘が発生している可能性を示唆する構成を採用してもよい（つまり、オマケ入賞演出と保留連示唆演出とを兼用する）。本変形例では、複数種のオマケ入賞音として、オマケ入賞音Ａ（「ピコン」という効果音）と、オマケ入賞音Ｂ（「ドカーン」という効果音）とを用意する。そして、オマケ入賞の発生時に大当り保留が存在しない場合（保留内連荘が成立していない場合）、オマケ入賞音Ａの選択率は「１００％」、オマケ入賞音Ｂの選択率は「０％」となる。一方、オマケ入賞の発生時に大当り保留が存在する場合（保留内連荘が成立している場合）、オマケ入賞音Ａの選択率は「０％」、オマケ入賞音Ｂの選択率は「１００％」となる。つまり、オマケ入賞音Ａは、オマケ入賞が発生し、且つ、保留内連荘が成立していないことを示唆する通常態様の音声となる。オマケ入賞音Ｂは、オマケ入賞が発生し、且つ、保留内連荘が成立していることを示唆する特殊態様の音声となる。また、オマケ入賞の発生時に大当り保留が存在する場合（保留内連荘が成立している場合）、オマケ入賞音Ａの選択率は「８０％」、オマケ入賞音Ｂの選択率は「２０％」としてもよい。なお、変形

例では、保留連示唆演出をオマケ入賞音出力演出に適用した場合を例示して説明したが、保留連示唆演出をオマケ入賞画像表示演出に適用してもよい（例えば、オマケ入賞画像表示演出として「＋３ｐｔ」が黒文字で表示されている場合は、保留内連荘が成立していない又は成立している可能性が低いが、金文字で表示されている場合は、保留内連荘が成立している又は成立している可能性が高い仕様としてよい）。また、上記変形例については、保留連示唆としてのオマケ入賞音Ｂについて説明したが、オマケ入賞音Ｂについては、確変示唆やラウンド数示唆の役割を持たせる仕様としてもよく、その場合、現在実行されている大当りが通常大当りであるか特定大当り（確変大当り）であるかに応じて、オマケ入賞音ＡおよびＢの選択率を、通常大当りの場合、オマケ入賞音Ａの選択率は「１００％」、オマケ入賞音Ｂの選択率は「０％」となる一方、特定大当り（確変大当り）の場合、オマケ入賞音Ａの選択率は「０％」、オマケ入賞音Ｂの選択率は「１００％」、または、オマケ入賞音Ａの選択率は「８０％」、オマケ入賞音Ｂの選択率は「２０％」としてもよく、現在実行されている大当りが４Ｒ大当りなのか１６Ｒ大当りなのかに応じて、オマケ入賞音ＡおよびＢの選択率を、４Ｒ大当りの場合、オマケ入賞音Ａの選択率は「１００％」、オマケ入賞音Ｂの選択率は「０％」となる一方、１６Ｒ大当りの場合、オマケ入賞音Ａの選択率は「０％」、オマケ入賞音Ｂの選択率は「１００％」、または、オマケ入賞音Ａの選択率は「８０％」、オマケ入賞音Ｂの選択率は「２０％」としてもよい。

【０１７４】

また、本実施形態では、第１特別図柄の作動保留球よりも第２特別図柄の作動保留球を優先的に消化する「特図２優先消化方式」を採用しており、保留内連荘の対象となる作動保留球として、第２特別図柄の作動保留球のみを対象としてもよい。また、特別遊技の実行契機となる大当り発生時の遊技状態が特定遊技状態（高ベース状態）であり、且つ、特別遊技の終了後の遊技状態も特定遊技状態（高ベース状態）となる場合に、該特別遊技の実行中に発生したオマケ入賞を契機として保留連示唆演出を実行するようにしてもよい。また、先行の作動保留球が高利益大当り（１６Ｒ大当り）となることを前提とし、後続の作動保留球内に高利益大当り（１６Ｒ大当り）となる特定保留が最先の特定保留として含まれる場合に、該特別遊技の実行中に発生したオマケ入賞を契機として保留連示唆演出を実行するようにしてもよい。換言すれば、後続の作動保留内に大当り保留が存在していても、大当り保留（大当り保留が複数ある場合には最先の大当り保留）に係る大当り種別が低利益大当りである場合は、保留荘示唆演出を実行しないように構成してもよい。つまり、特別遊技の実行中に保留連示唆演出が発生した場合、高利益大当り（１６Ｒ大当り）で保留内連荘することが確定的となる。

【０１７５】

また、本実施形態の変形例として、オマケ入賞演出により、オマケ入賞が発生したことに加えて、確変大当りに当選している可能性を示唆してもよい。つまり、オマケ入賞演出と確変示唆演出とを兼用させてもよい。確変示唆演出とは、現在実行中の特別遊技の実行契機となった大当りの種別が特定大当り（確変大当り）であること、すなわち、特別遊技の終了後に確変遊技状態に移行することを示唆する演出である。本変形例では、例えば、複数種のオマケ入賞音Ａ～Ｃが設定され、今回当選した大当り種別が通常大当りである場合には、オマケ入賞音Ａの選択率は「７０％」、オマケ入賞音Ｂの選択率は「３０％」、オマケ入賞音Ｃの選択率は「０％」となる。また、今回当選した大当り種別が特定大当りである場合には、オマケ入賞音Ａの選択率は「１０％」、オマケ入賞音Ｂの選択率は「３０％」、オマケ入賞音Ｃの選択率は「６０％」となる。つまり、「オマケ入賞音Ａ」＜「オマケ入賞音Ｂ」＜「オマケ入賞音Ｃ」という順に、確変期待度（確変遊技状態への移行期待度）が１段階ずつ高くなる。なお、更なる変形例として、オマケ入賞音により確変期待度ではなく、特別遊技の終了後に付与される電サポ回数を示唆するように構成してもよい。

【０１７６】

≪一般入賞口カウントアップ演出≫

一般入賞口カウントアップ演出は、連荘中の特別遊技の実行中において遊技球が一般入

賞口６４に入球した場合に、累積賞球数表示領域７３３に表示された累積賞球数に、該一般入賞口６４への遊技球の入球に基づき払い出される賞球数（単位賞球数）を加算表示する演出である。本実施形態では、遊技球が一般入賞口６４に１個入球することで「３個」の賞球が払い出される仕様（一般入賞口６４の単位賞球数が３個）であるため、遊技球が一般入賞口６４に入球した場合には、累積賞球数表示領域７３３に表示された累積賞球数は「３個」単位で更新される。また、特別遊技演出制御手段２２７には、前述したとり、累積賞球数を計数するための累積賞球数カウンタが備えられており、一般入賞口６４に遊技球が入球する毎に（主制御基板１００から一般入賞口入賞コマンドを受信する毎に）、累積賞球数カウンタのカウント値に一般入賞口６４の単位賞球数に対応する「３」が加算され、それに応じて累積賞球数表示領域７３３に表示された累積賞球数の値に「３」が加算表示される一般入賞口カウントアップ演出が行われる。

【０１７７】

ここで、図２２は、一般入賞口カウントアップ演出の連出例を示す模式図である。一般入賞口カウントアップ演出は、図２２に示すように、一般入賞口５４への遊技球の入球があった場合に、累積賞球数表示領域７３３に表示された累積賞球数の現在値に、該一般入賞口６４への遊技球の入球に基づき付与される単位賞球数の値が、カウントアップ形式で順に「１」ずつ加算表示される演出である。図示例では、累積賞球数の値が「８０００」→「８００１」→「８００２」→「８００３」といったように１つずつカウントアップ表示されている。

【０１７８】

なお、一般入賞口入賞演出（オマケ入賞演出、一般入賞口カウントアップ演出）は、特別遊技の実行中に、複数の一般入賞口６１～６４のうち、右側領域ＰＡ２に設けられた一般入賞口６４への遊技球の入球を対象として行われる。そのため、特別遊技の実行中に、複数の一般入賞口６１～６４のうち、左側領域ＰＡ１に設けられた一般入賞口６１～６３に遊技球が入球したとしても、一般入賞口入賞演出は行われない。但し、特別遊技の実行中に遊技球が一般入賞口６１～６４のいずれかに入球すると、一般入賞口６１～６４の種類に関わらず（一般入賞口入賞演出を実行するか否かに関わらず）、一般入賞口６１～６４への遊技球の入賞に基づく賞球（３個）は払い出される。

【０１７９】

なお、本実施形態では、１回のオマケ入賞が発生する毎に、該オマケ入賞により付与される賞球数（単位賞球数）を累積賞球数に加算表示しているが、この構成に限定されるものではなく、１回のラウンド遊技の実行中に発生した全てのオマケ入賞に基づく賞球数（単位賞球数×１回のラウンド遊技中のオマケ入賞数）を、当該ラウンド遊技の終了時にまとめて累積賞球数に加算表示するように構成してもよいし、１回の特別遊技の実行中に発生した全てのオマケ入賞に基づく賞球数（単位賞球数×１回の特別遊技中のオマケ入賞数）を、最終回のラウンド遊技の終了時又は当該特別遊技の終了時にまとめて累積賞球数に加算表示するように構成してもよい。

【０１８０】

また、本実施形態では、一般入賞口６４を第２始動口５１よりも上流側に配置する盤面構成を採用しているが、この構成に限定されるものではなく、一般入賞口６４を第２始動口５１よりも下流側に配置する盤面構成を採用してもよい。その場合には、一般入賞口６４を大入賞口５４よりも上流側に配置してもよいし、一般入賞口６４を大入賞口５４よりも下流側に配置してもよい。

【０１８１】

また、本実施形態の変形例として、一般入賞口６４を普通図柄抽選の実行契機となる作動口（作動ゲート５３）と兼用させてもよい。つまり、一般入賞口６４に遊技球が入球することで、第２始動口５２を開状態とするか否かを決定する普通図柄抽選が行われるとともに、所定個数（例えば１個又は２個）の賞球が払い出されるように構成してもよい。

【０１８２】

また、一般入賞口入賞演出（オマケ入賞演出、一般入賞口カウントアップ演出）は、前

述のとおり、現在実行中の遊技状態が特別遊技状態である場合に一般入賞口６４に遊技球が入球することを契機として行われる演出であるため、現在実行中の遊技状態が非特別遊技状態である場合に一般入賞口６４に遊技球が入球したとしても一般入賞口入賞演出（オマケ入賞演出、一般入賞口カウントアップ演出）が行われることはない。つまり、現在実行中の遊技状態が第１特別図柄の変動表示を遊技の主体とする遊技状態（非電サポ状態）であっても、現在実行中の遊技状態が第２特別図柄の変動表示を遊技の主体とする遊技状態（電サポ状態）であっても、一般入賞口６４への遊技球の入球を契機として一般入賞口入賞演出（オマケ入賞演出、一般入賞口カウントアップ演出）は行われない。なお、現在実行中の遊技状態が第２特別図柄の変動表示を遊技の主体とする遊技状態（電サポ状態）である場合は、現在も連荘状態が継続していることを前提に、画面の累積賞球数表示領域７３３に、当該連荘中の特別遊技で獲得した累積賞球数（直近の特別遊技終了時の累積賞球数）が表示されるようになっている。但し、この電サポ状態では、連荘中の特別遊技で獲得した累積賞球数が表示されているだけで、一般入賞口６４に遊技球が入球しても、その賞球数が累積賞球数に加算表示されず（一般入賞口カウントアップ演出は行われず）、累積賞球数の値は変化しない（直近の特別遊技終了時の累積賞球数が維持される）。

【０１８３】

また、初当りが発生する（通常遊技状態において第１特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる）ことで行われる特別遊技の実行中は、一般入賞口６４に遊技球が入球したとしても、オマケ入賞演出を実行しないように構成してもよい。また、特別遊技の種類として、高利益特別遊技（例えば１６Ｒ特別遊技）と低利益特別遊技（例えば４Ｒ特別遊技）とを有し、高利益特別遊技の実行中には一般入賞口６４に遊技球が入球することでオマケ入賞演出を実行し、低利益特別遊技の実行中には一般入賞口６４に遊技球が入球してもオマケ入賞演出を実行しないように構成してもよい。また、ラウンド遊技の種類として、大入賞口５４の最大開放時間が規定カウント数（フルカウント）の遊技球が入球可能又は入球容易な開放時間（例えば２９秒）に設定された長開放ラウンド遊技と、大入賞口５４の最大開放時間が規定カウント数（フルカウント）の遊技球が入球可能又は入球容易な開放時間（例えば２秒）に設定された短開放ラウンド遊技とを有し、長開放ラウンド遊技の実行中には遊技球が一般入賞口６４に入球することではオマケ入賞演出を実行し、短開放ラウンド遊技の実行中には遊技球が一般入賞口６４に入球したとしてもオマケ入賞演出を実行しないように構成してもよい。また、特定大当り（確変大当り）に当選した場合に行われる特別遊技の実行中には、一般入賞口６４に遊技球が入球することでオマケ入賞演出を実行し、通常大当り（非確変大当り）に当選した場合に行われる特別遊技の実行中には、一般入賞口６４に遊技球が入球したとしてもオマケ入賞演出を実行しないように構成してもよい。

【０１８４】

＜入賞関連演出のその他の特徴＞

続いて、本実施形態の大入賞口入賞演出および一般入賞口入賞演出のその他の特徴について説明する。なお、大入賞口カウントアップ演出および一般入賞口カウントアップ演出は同一の表示物（累積賞球数表示領域７３３に表示された累積賞球数）に対する演出であるため、以下では、大入賞口カウントアップ演出と一般入賞口カウントアップ演出とを総称して単に「カウントアップ演出」という場合がある。

【０１８５】

≪カウントアップ演出時間≫

本実施形態では、賞球１個分のカウントアップの時間（「Ｎ」から「Ｎ＋１」へのカウントアップに要する時間）は、「０．０３秒」に設定されている。つまり、累積賞球数表示領域７３３に表示された累計賞球数の値は、「０．０３秒」刻みでカウントアップされる。そのため、大入賞口カウントアップ演出の実行時間は、賞球１個分のカウントアップに要する時間値に、大入賞口５４に遊技球が１個入球することで付与される賞球数（単位賞球数）の値を乗算することで導出され、大入賞口カウントアップ演出の実行時間は、「１５（単位賞球数）×０．０３秒（カウントアップの間隔）＝０．４５秒」となる。同様

に、一般入賞口カウントアップ演出は、賞球１個分のカウントアップに要する時間値に、一般入賞口６４に遊技球が１個入球することで付与される賞球数（単位賞球数）の値を乗算することで導出され、一般入賞口カウントアップ演出の実行時間は、「３（単位賞球数）×０．０３秒（カウントアップの間隔）＝０．０９秒」となる。以下では、便宜上、大入賞口カウントアップ演出の実行時間（１回の大入賞口カウントアップ演出を開始してから終了するまでの時間値）を「カウントアップ演出時間Ａ」、一般入賞口カウントアップ演出の実行時間（１回の一般入賞口カウントアップ演出を開始してから終了するまでの時間値）を「カウントアップ演出時間Ｂ」と略称する。ここで、大入賞口通常入賞演出、オーバー入賞演出、オマケ入賞演出は、特別遊技の実行中であっても、大当り開始デモの実行中および大当り終了デモの実行中には実行しないよう構成されており、そのため、大入賞口カウントアップ演出および一般入賞口カウントアップ演出についても、特別遊技の実行中であっても、大当り開始デモの実行中および大当り終了デモの実行中には実行しないよう構成されている。

【０１８６】

（カウントアップ演出時間Ａの関係１）

カウントアップ演出時間Ａは、各ラウンド遊技の終了後に設定されたインターバル時間（「インターバル期間」とも呼称する）よりも短く設定されている。インターバル時間とは、各ラウンド遊技の間又は最終回のラウンド遊技と大当り終了デモとの間に設定される待機時間であり大入賞口５４の閉鎖動作開始から閉鎖が維持されている期間であるラウンド遊技待ち時間（単位遊技待ち時間）又は終了デモ待ち時間である。本実施形態では、インターバル時間は、全てのラウンド遊技に共通して、「２秒」に設定されている。本実施形態では、カウントアップ演出時間Ａ（０．４５秒）がインターバル時間（２秒）よりも短くなるように構成したことで、或るラウンド遊技の終了間際に遊技球が大入賞口５４に入球することに基づき大入賞口カウントアップ演出が行われる場合であっても、該ラウンド遊技の終了後のインターバル時間内に大入賞口カウントアップ演出が完結することになる。そのため、大入賞口カウントアップ演出がインターバル期間を越えて次回のラウンド遊技又は大当り終了デモまでに跨って行われる可能性を低くすることができ（オーバー入賞した場合は、インターバル期間を超えてしまう可能性がある）、各ラウンド遊技の間の区切り又は最終回のラウンド遊技と大当り終了デモとの間の区切りを明確にすることができる。

【０１８７】

（カウントアップ演出時間Ａの関係２）

カウントアップ演出時間Ａは、大当り終了デモの実行時間よりも短く設定されている。前述したとおり、カウントアップ演出時間Ａは、「０．４５秒」に設定され、大当り終了デモの実行時間は、全ての大当り種別（大当り中演出）に共通して、「２０秒」に設定されている。大当り終了デモの実行時間とは、特別遊技における最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル時間が経過したときから、特別遊技が終了するまでの待機時間である。つまり、大当り終了デモの実行時間には、最終回のラウンド遊技の終了後に設定されたインターバル時間は含まれない。すなわち、最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル時間は、その時間内に大入賞口５４への遊技球の入球が有効に検出（つまり、入賞球払出の対象として検出、不正入球と判定されない検出）される可能性のある該ラウンド遊技の残余時間（猶予時間）として設定されているが、大当り終了デモの実行時間は、その時間内に大入賞口５４への遊技球の入球が有効に検出される可能性の無い、該ラウンド遊技と区切られた特別遊技終了後の遊技（演出モード）への準備時間として設定されている。本実施形態では、カウントアップ演出時間Ａ（０．４５秒）が、大当り終了デモの実行時間（２０秒）よりも短くなるように構成したことで、最終回のラウンド遊技の終了間際に遊技球が大入賞口５４に入球することに基づき大入賞口カウントアップ演出が行われる場合であっても、更に言えば、最終回のラウンド遊技にてオーバー入賞が発生しても、最終回のラウンド遊技後である大入賞口５４の閉鎖後であっても（大当り終了デモ期間であっても）大入賞口カウントアップ演出を行う仕様とした場合には、大当り終了デモ期間内に

大入賞口カウントアップ演出が完結することになる。そのため、大入賞口カウントアップ演出が大当り終了デモ期間を越えて特別遊技終了後の変動表示までに跨って行われることがなく、特別遊技の終了時と１回転目の変動表示の開始時との区切りを明確にすることができる。変形例として、大当り終了デモの実行時間の少なくとも一部について、その時間内に大入賞口５４への遊技球の入球が有効に検出されてもよい。

【０１８８】

（カウントアップ演出時間Ａの関係３）

本実施形態では、１回のラウンド遊技において大入賞口５４へ規定カウント数の遊技球が入球する場合、この１回のラウンド遊技における規定カウント数分のカウントアップ演出時間Ａの合計時間（１回のラウンド遊技にて獲得可能な賞球数分の大入賞口カウントアップ演出）は、大当り終了デモの実行時間よりも短くなるように構成されている。具体的には、規定カウント数分のカウントアップ演出時間Ａの合計時間は、「０．４５秒（カウントアップ演出時間Ａ）×１０球（規定カウント数）＝４．５秒」となる。一方、大当り終了デモの実行時間は、前述したとおり、全ての大当り種別（大当り中演出）に共通して、「２０秒」に設定されている。本実施形態では、規定カウント数分のカウントアップ演出時間Ａの合計時間（４．５秒）が、大当り終了デモの実行時間（２０秒）よりも短くなるように構成したことで、最終回のラウンド遊技の終了間際に複数個の遊技球が大入賞口５４に連続して入球することに基づき複数回の大入賞口カウントアップ演出が連続的に行われる場合であっても、最終回のラウンド遊技後である大入賞口５４の閉鎖後であっても（大当り終了デモ期間であっても）大入賞口カウントアップ演出を行う仕様とした場合には、大当り終了デモ期間内に大入賞口カウントアップ演出が完結することになる。そのため、大入賞口カウントアップ演出が大当り終了デモ期間を越えて特別遊技終了後の変動表示までに跨って行われることがなく、特別遊技の終了時と１回転目の変動表示の開始時との区切りを明確にすることができる。

【０１８９】

なお、１回のラウンド遊技において大入賞口５４に遊技球が規定カウント数を超過して入球する場合（オーバー入賞が発生する場合）についても、この１回のラウンド遊技における累計カウント数分（規定カウント数＋オーバー入賞数）のカウントアップ演出時間Ａの合計時間が、大当り終了デモの実行時間よりも短く設定されていることが好適である。すなわち、１回のラウンド遊技における規定カウント数分のカウントアップ演出時間Ａの合計時間とオーバー入賞数分のカウントアップ演出時間Ａの合計時間とを足し合わせた時間が、そのラウンド遊技の終了後の大当り終了デモの実行時間よりも短く設定されることで、最終回のラウンド遊技後である大入賞口５４の閉鎖後であっても（大当り終了デモ期間であっても）大入賞口カウントアップ演出を行う仕様とした場合には、オーバー入賞が発生した場合でも、大入賞口カウントアップ演出を大当り終了デモの実行時間内に終了させて、特別遊技の終了時と変動表示の開始時との区切りを明確にすることが好ましい。なお、オーバー入賞数は遊技の進行状況（遊技球の発射状況や遊技球の流下状況）に依存するため不定であるが、規定カウント数と同数である１０球と想定した場合であっても、上記関係性を充足することが望ましく（その場合、１回のラウンド遊技における規定カウント数分のカウントアップ演出時間Ａの合計時間とオーバー入賞数分のカウントアップ演出時間Ａの合計時間とを足し合わせた時間が、４．５秒＋４．５秒の９秒となり、大当り終了デモの実行時間である２０秒よりも短い）、そのように構成している。

【０１９０】

（カウントアップ演出時間Ａの関係４）

本実施形態の変形例として、１回のラウンド遊技において大入賞口５４へ規定カウント数の遊技球が入球する場合、この１回のラウンド遊技における規定カウント数分のカウントアップ演出時間Ａの合計時間が、該ラウンド遊技の終了後のインターバル時間よりも短くなるように構成してもよい。本変形例では、規定カウント数分のカウントアップ演出時間Ａの合計時間は、「０．４５秒（カウントアップ演出時間Ａ）×１０球（規定カウント数）＝４．５秒」となる。一方、各ラウンド遊技の終了後のインターバル時間は、上記実

施形態のインターバル時間（２秒）よりも長く、全てのラウンド遊技に共通して、「６秒」に設定されている。本変形例では、規定カウント数分のカウントアップ演出時間Ａの合計時間（４．５秒）が、そのインターバル時間（６秒）よりも短くなるように構成したことで、或るラウンド遊技の終了間際に複数個の遊技球が大入賞５４に連続して入球することで、複数回の大入賞口カウントアップ演出が連続して行われる場合でも、該ラウンド遊技の終了後のインターバル時間内に大入賞口カウントアップ演出が完結することになる。そのため、大入賞口カウントアップ演出がインターバル期間を越えて次回のラウンド遊技又は大当り終了デモまでに跨って行われることがなく、各ラウンド遊技の間の区切り又は最終回のラウンド遊技と大当り終了デモとの間の区切りを明確にすることができる。

【０１９１】

なお、１回のラウンド遊技において大入賞口５４に遊技球が規定カウント数を超過して１個だけ入球する場合（１個だけオーバー入賞が発生する場合）についても、この１回のラウンド遊技における累計カウント数分（規定カウント数＋１個のオーバー入賞数）のカウントアップ演出時間Ａの合計時間が、該ラウンド遊技の終了後のインターバル時間よりも短く設定されていることが好適である。すなわち、１回のラウンド遊技における規定カウント数分のカウントアップ演出時間Ａの合計時間とオーバー入賞１個分のカウントアップ演出時間Ａとを足し合わせた時間（４．５秒＋０．４５秒＝４．９５秒）が、そのラウンド遊技の終了後のインターバル時間（６秒）よりも短く設定されることで、オーバー入賞が発生した場合でも、大入賞口カウントアップ演出をインターバル期間内に終了させて、ラウンド遊技間の区切りを明確にすることが好ましい。

【０１９２】

（カウントアップ演出時間Ａの関係５）

本実施形態の変形例として、１回の特別遊技の全てのラウンド遊技において大入賞口５４へ規定カウント数（フルカウント）の遊技球が入球する場合、この特別遊技の実行中に発生するフルカウント数分（規定ラウンド数×規定カウント数）のカウントアップ演出時間Ａの合計時間が、大当り終了デモの実行時間よりも短くなるように構成してもよい。本変形例では、１回の特別遊技の規定ラウンド数が最高ラウンド数（１６ラウンド）であるときに、全てのラウンド遊技において遊技球が大入賞口へ規定カウント数（１０球）だけ入球した場合、合計１６０回の大入賞口カウントアップ演出が実行される。そのため、全カウント数分のカウントアップ演出時間Ａの合計時間は、「０．４５秒（カウントアップ演出時間Ａ）×１０球（規定カウント数）×１６ラウンド（規定ラウンド数）＝７２秒」である。一方、本変形例では、大当り終了デモの実行時間が、全ての大当り種別（大当り中演出）に共通して、「１２０秒」に設定されている。本変形例では、１回の特別遊技における全カウント数分のカウントアップ演出時間Ａの合計時間（７２秒）が、大当り終了デモの実行時間（１２０秒）よりも短くなるように構成したことで、最終回のラウンド遊技後である大入賞口５４の閉鎖後であっても（大当り終了デモ期間であっても）大入賞口カウントアップ演出を行う仕様とした場合には、大入賞口５４への遊技球の連続入賞によりラウンド遊技中又はインターバル期間中に大入賞口カウントアップ演出の実行が渋滞したとしても、全ての大入賞口カウントアップ演出が少なくとも大当り終了デモの終了時までに完結することが保証されるため、大当り中演出を円滑に進めることが可能となる。

【０１９３】

≪先後の大入賞口カウントアップ演出の優先度≫

図２３は、大入賞口カウントアップ演出の優先度の説明に供するタイムチャートである。図２３に示すように、或るラウンド遊技の実行中に、複数の遊技球（図示例では２個の遊技球）が大入賞口５４へ連続して入球した場合、該連続入賞に基づく２回の大入賞口カウントアップ演出が実行されることになる。具体的には、１球目の遊技球が大入賞口５４へ入球することで大入賞口カウントアップ演出の実行条件が成立すると、先の大入賞口カウントアップ演出が実行される。同様に、２球目の遊技球が大入賞口５４へ入賞することで大入賞口カウントアップ演出の実行条件が成立すると、後の大入賞口カウントアップ演出が実行されることになる。大入賞口カウントアップ演出の実行条件とは、大入賞口カウ

ントアップ演出の実行を開始するための条件であり、特別遊技の実行中に遊技球が大入賞口５４に入球すること（大入賞口スイッチ５４１にて遊技球の入球が検出されたこと）を契機として成立する。このとき、先の大入賞口カウントアップ演出の実行中に、後の大入賞口カウントアップ演出の実行条件が成立する状況となった場合には、先の大入賞口カウントアップ演出の実行を途中で打ち切ることなく、先の大入賞口カウントアップ演出の実行が終了した後に、後の大入賞口カウントアップ演出の実行を開始するようになっている。つまり、本実施形態では、先後２回の大入賞口カウントアップ演出のうち、後の大入賞口カウントアップ演出の優先度よりも、先の大入賞口カウントアップ演出の優先度の方が高く設定されており、先の大入賞口カウントアップ演出の実行が終了する前に、後の大入賞口カウントアップ演出の実行が開始されることはなく、先の大入賞口カウントアップ演出の実行が終了した後に、後の大入賞口カウントアップ演出の実行が開始されるように構成されている。なお、先の大入賞口カウントアップ演出の実行が終了した後に、後の大入賞口カウントアップ演出の実行を開始する場合には、先の大入賞口カウントアップ演出と後の大入賞口カウントアップ演出とを連続的（シームレス）に繋げて、２回分の大入賞口カウントアップを連続的に行うことが好適である。但し、変形例として、先の大入賞口カウントアップ演出の実行が終了した後に、所定時間（微小時間）を経過してから、後の大入賞口カウントアップ演出の実行を開始して、先の大入賞口カウントアップ演出と後の大入賞口カウントアップ演出との間に明確な区切りを付けるようにしてもよい。ここでは大入賞口カウントアップ演出について説明したが、一般入賞口カウントアップ演出も同様の仕様としてよく、先の一般入賞口カウントアップ演出の実行中に、後の一般入賞口カウントアップ演出の実行条件が成立する状況となった場合には、先の一般入賞口カウントアップ演出の実行を途中で打ち切ることなく、先の一般入賞口カウントアップ演出の実行が終了した後に、後の一般入賞口カウントアップ演出の実行を開始するよう構成することが好適である。また、先の大入賞口カウントアップ演出の実行中に、後の一般入賞口カウントアップ演出の実行条件が成立する状況となった場合には、先の大入賞口カウントアップ演出の実行を途中で打ち切ることなく、先の大入賞口カウントアップ演出の実行が終了した後に、後の一般入賞口カウントアップ演出の実行を開始するよう構成することが好適である。また、先の一般入賞口カウントアップ演出の実行中に、後の大入賞口カウントアップ演出の実行条件が成立する状況となった場合には、先の一般入賞口カウントアップ演出の実行を途中で打ち切ることなく、先の一般入賞口カウントアップ演出の実行が終了した後に、後の大入賞口カウントアップ演出の実行を開始するよう構成することが好適である。

【０１９４】

なお、本実施形態の変形例として、先の大入賞口カウントアップ演出の実行中に、後の大入賞口カウントアップ演出の実行条件が充足する場合、先の大入賞口カウントアップ演出の実行を中断して、次の大入賞口カウントアップ演出の実行を開始するように構成してもよい。つまり、先の大入賞口カウントアップ演出の優先度よりも、後の大入賞口カウントアップ演出の優先度の方を高くする。その場合には、先の大入賞口カウントアップ演出の実行が中断した時点で、カウント値を強制的に先の大入賞口カウントアップ演出の最終値又は後の大入賞口カウントアップ演出の初期値に切り替えて、その時点から後の大入賞口カウントアップ演出を開始させることが好適である。この変形例では大入賞口カウントアップ演出について説明したが、一般入賞口カウントアップ演出も同様の仕様としてよく、先の一般入賞口カウントアップ演出の実行中に、後の一般入賞口カウントアップ演出の実行条件が充足する場合、先の一般入賞口カウントアップ演出の実行を中断して、次の一般入賞口カウントアップ演出の実行を開始するように構成してもよい。また、先の大入賞口カウントアップ演出の実行中に、後の一般入賞口カウントアップ演出の実行条件が充足する場合、先の大入賞口カウントアップ演出の実行を中断して、次の一般入賞口カウントアップ演出の実行を開始するように構成してもよい。また、先の一般入賞口カウントアップ演出の実行中に、後の大入賞口カウントアップ演出の実行条件が充足する場合、先の一般入賞口カウントアップ演出の実行を中断して、次の大入賞口カウントアップ演出の実行を開始するように構成してもよい。

【０１９５】
（累積賞球数の強調演出）
図２４は、本実施形態の強調演出の説明に供する模式図である。図中の（Ａ）は強調演出の実行中にオーバー入賞演出が実行された場合を示し、図中の（Ｂ）は強調演出の実行中にオマケ入賞演出が実行された場合を示している。本実施形態では、特別遊技の実行中に大入賞口５４又は一般入賞口６４へ遊技球が入球することを契機として、連荘中の累積賞球数の値が予め定められた特定値に到達すると、累積賞球数が特定値に到達したことを報知する強調演出が実行されるように構成されている。なお、特定値とは、所定賞球数（１００００個）の倍数値である。すなわち、累積賞球数の現在値が所定賞球数の倍数値（１００００個、２００００個、３００００個…）に到達するたびに、強調演出が行われることになる。そのため、強調演出は特定値到達演出と称してもよく、強調表示は特定値対応表示と称してもよい。なお、本実施形態では、オーバー入賞又はオマケ入賞を契機として累積賞球数が特定値に到達した場合でも、強調演出が実行されるようになっており、その場合には該強調演出とオーバー入賞演出又はオマケ入賞演出とが重複実行される。
【０１９６】
強調演出の種類には、図２４に示すように、画面中央の強調表示領域７３５に、累積賞球数が到達した特定値（図示例では「２００００ｐｔ」）を拡大表示する強調表示演出と、スピーカ１１から特殊音（図示例では「絶好調」という音声）を出力する強調音出力演出とがある。
【０１９７】
特定値の強調表示は、所定時間（例えば５秒間）継続して行われ、その間に大入賞口５４又は一般入賞口６４への遊技球の入球により累積賞球数表示が更新表示（加算表示）されたとしても、該強調表示が更新表示（加算表示）されることはない。このとき、各レイヤの表示の優先度は、「累積賞球数表示」＜「強調表示」＜「ラウンド表示」という順に高くなる。「レイヤ」とは、全体画像を構成する各画像の表示の優先度を規定する階層構造の各層を意味する。各レイヤは、表示の優先度が高いものほど上位のレイヤ（遊技者から見て前方側）に配置され、表示の優先度が低いものほど下位のレイヤ（遊技者から見て後方側）に配置される。図２４では、強調表示と累積賞球数表示が重畳表示しない形で示しているが、強調表示を更に強調するため表示領域を拡大し、重畳表示させてもよく、その場合は、上記優先度に従い、累積賞球数表示の前面に強調表示が表示される（累積賞球数表示の一部または全部を覆って強調表示が表示される）よう構成してもよい。
【０１９８】
また、図２４に示すように、賞球獲得表示領域７３２と強調表示領域７３５とは別個独立した表示領域として設けられており、強調表示の実行中にオーバー入賞又はオマケ入賞が発生した場合には、強調画像とオーバー入賞画像又はオマケ入賞画像とを同時並行して表示する。なお、強調画像とオーバー入賞画像又はオマケ入賞画像とを同時に表示する場合には、オーバー入賞画像又はオマケ入賞画像よりも強調画像の表示の優先度を高くしても、強調画像よりもオーバー入賞画像又はオマケ入賞画像の表示の優先度を高くしてもよい。図２４では、強調表示とオーバー入賞画像／オマケ入賞画像が重畳表示しない形で示しているが、強調表示を更に強調するため表示領域を拡大し、重畳表示させてもよく、その場合は、上記優先度に従い、オーバー入賞画像／オマケ入賞画像の前面に強調表示が表示される（オーバー入賞画像／オマケ入賞画像の一部または全部を覆って強調表示が表示される）よう構成してもよい。
【０１９９】
また、特殊音の出力中にオーバー入賞が発生した場合には、特殊音の出力中においてオーバー入賞音又はオマケ入賞音が重複して出力される。なお、特殊音とオーバー入賞音又はオマケ入賞音とが重複する場合には、オーバー入賞音又はオマケ入賞音の音量を、優先度の高い特殊音の音量と比較して小さい音量としてよく、その逆で、特殊音の音声を、優先度の高いオーバー入賞音又はオマケ入賞音の音量と比較して小さい音量としてもよい。なお、その場合には、優先度の低い方の音量（小さいほうの音量）を実質「０」に設定し

てもよい。
【０２００】
≪エラー発生時のオーバー入賞演出／オマケ入賞演出≫
本実施形態では、遊技機に各種のエラーが発生した場合、そのエラー種別に応じてオーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の実行可否を制御するように構成されている。図２５は、遊技機のエラー種別の説明に供する模式図である。本実施形態では、遊技機に発生するエラー種別として、「扉・枠開放エラー」、「磁気センサエラー」、「電波センサエラー」、「断線短絡電源エラー」、「過剰入賞エラー」、「払出エラー」などが設定されている。なお、上記のエラー種別は一例であり、遊技機の仕様等に応じて様々なエラー種別が設けられてもよい。
【０２０１】
扉・枠開放エラーは、外枠１に対してガラス枠５、前枠２もしくは裏セット盤３０が開いている場合、ガラス枠５の開放を検出する扉開放スイッチ、前枠２の開放を検出する枠開放スイッチ、裏セット盤３０の開放を検出する裏セット開放スイッチに断線や故障が生じた場合などに発生するエラーである。この扉・枠開放エラーは、遊技機に異常がないかを確認し、ガラス枠５、前枠２および裏セット盤３０を閉鎖した場合に解除される。
【０２０２】
磁気センサエラーおよび電波センサエラーは、磁気センサが磁気を検出した場合、電波センサが電波を検出した場合、および磁気センサや電波センサの断線、短絡、故障が生じた場合に発生するエラーである。磁気センサエラーおよび電波センサエラーは、遊技機に異常がないかを確認し、電源を再投入した場合に解除される。
【０２０３】
断線短絡電源エラーは、電波センサおよび遊技盤面に設けられた各種スイッチの断線、短絡、故障が生じた場合に発生するエラーである。断線短絡電源エラーは、遊技機に異常がないかを確認し、電源を再投入した場合に解除される。
【０２０４】
過剰入賞エラーは、各種入賞口に遊技球が過剰に入球した場合に発生するエラーである。過剰入賞エラーは、遊技機に異常がないかを確認し、電源を再投入した場合に解除される。ここで、過剰入賞エラーには、大入賞口５４の過剰入賞エラー（「大入賞口過剰入賞エラー」とも呼称する）や、一般入賞口６１～６４の過剰入賞エラー（「一般入賞口過剰入賞エラー」とも呼称する）などが含まれる。例えば、大入賞口過剰入賞エラーは、１回のラウンド遊技の実行中に、遊技球が大入賞口５４に所定数（例えば３０球）入球した場合に発生するエラーである。一般入賞口過剰入賞エラーは、単位時間（例えば３０秒）あたりに遊技球が一般入賞口６１～６３に所定数（例えば３０球）入球した場合、又は、単位時間（例えば３０秒）あたりに遊技球が一般入賞口６４に特定数（例えば６０球）入球した場合に発生するエラーである。一般入賞口６１～６３よりも一般入賞口６４のほうが、遊技球が入球しやすい配置になっているため、一般入賞口６４のほうが単位時間あたりの入球数に基づくエラー判定値（エラーと判定する遊技球数の値）として、余裕のある数値となっている。本実施形態では、大入賞口過剰入賞エラーが発生した場合、または、大入賞口５４が開放していない状態（非特別遊技中）での大入賞口５４への入球が発生した場合、つまりは大入賞口５４に関する異常入賞が検知された場合（異常入賞と判定された場合）には、外部情報端子板６００からエラーが発生した旨を示す外部情報信号（セキュリティ信号）を出力する。一方、一般入賞口過剰入賞エラーが発生した場合に、つまりは一般入賞口６１～６４に関する異常入賞が検知された場合（異常入賞と判定された場合）には、外部情報端子板６００からエラーが発生したことを示す外部情報信号（セキュリティ信号）を出力しない。なお、外部情報端子板６００が出力する外部情報信号（外端信号）については後述する。
【０２０５】
払出エラーは、賞球の払い出しに支障が生じる場合に発生するエラーである。この払出エラーには、下球皿９が遊技球で満タン状態（満タンスイッチがオン）となる満タンエラ

ーや、賞球払出ユニット３４の玉噛み／玉詰まりエラー、遊技島から遊技球を補給できずに不足する玉無しエラーなどが含まれる。満タンエラーが発生した場合、報知レベルは２段階に分けられる。報知レベル１は、満タンスイッチがオンとなってから、そのオン状態が３０秒継続している状態におけるレベルである。報知レベル１においては、「球を抜いてください」との音声報知のみが実行される。この報知レベル１においては、大入賞口５４や一般入賞口６１～６４への入球があっても、賞球払出が制限されることはない（賞球払出が停止することはない）。オン状態が３０秒を超過すると、報知レベル２に移行し、「球を抜いてください」との音声報知だけでなく、演出表示装置７０にて「下球皿の玉抜きを促す画像」を表示する画像報知もなされ、更には、大入賞口５４や一般入賞口６１～６４への入球があっても、賞球払出が制限される（賞球払出が停止する）。変形例としては、報知レベル１では画像報知のみ、報知レベル２では画像報知と音声報知の両方が行われる仕様としてもよい。賞球払出ユニット３４の玉噛み／玉詰まりエラー、遊技島から遊技球を補給できずに不足する玉無しエラーについては、大入賞口５４や一般入賞口６１～６４への入球があっても、賞球払出が制限される（賞球払出が停止する）。

【０２０６】

また、各種エラーは、図２５に示すように、エラーの優先度（重要度）に応じて、「第１エラー」、「第２エラー」、「第３エラー」に分類されている。第１エラーとは、遊技の続行が禁止又は困難とされる優先度（重要度）が中レベルに設定されたエラー種別である。第１エラーには、「扉・枠開放エラー」が含まれる。第２エラーとは、遊技の続行が禁止又は困難とされる優先度（重要度）が高レベルに設定されたエラー種別である。第２エラーには、「磁気センサエラー」、「電波センサエラー」、「断線短絡電源エラー」、「過剰入賞エラー」が含まれる。第３エラーとは、遊技の続行が禁止又は困難となれる優先度（重要度）が低レベルに設定されたエラー種別である。第３エラーには、「払出エラー」が含まれる。

【０２０７】

ここで、遊技機に上記エラーが発生した場合には、各種のエラー報知として、画像演出、音声演出などが行われ、具体的には、演出表示装置７０の画面上に当該エラーの内容が表示され、エラー用の音量にてスピーカ１１からエラー報知音が出力される。なお、エラー報知の変形例として、演出ランプＬＰがエラー用の輝度で点滅表示されるように構成してもよい。

【０２０８】

本実施形態では、遊技機が第１エラー（扉・枠開放エラー）となった場合は、オーバー入賞又はオマケ入賞が発生したとしても、オーバー入賞演出の一部又はオマケ入賞演出の一部が行われないように構成されている。すなわち、遊技機に第１エラーが発生した場合には、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出のうち、オーバー入賞画像表示演出およびオマケ入賞画像表示演出の実行が許容されるが、オーバー入賞音出力演出およびオマケ入賞音出力演出の実行が制限される。第１エラー中に、オーバー入賞又はおまけ入賞が発生したとしても、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の一部が行われないことで、遊技機が第１エラー状態となっていることを見逃さないようになっている。この場合、カウントアップ演出（大入賞口カウントアップ演出および一般入賞口カウントアップ演出）については、その実行が許容される。具体的には、第１エラーとなった場合は、第１エラーとなったことを報知するために、第１エラーであることを示すエラー画像を表示するが、全画面に表示するわけではなく、一部の表示領域のみを用いて表示する。表示優先度はオーバー入賞画像やオマケ入賞画像よりもエラー画像のほうが高いが、これらは全て同時に表示可能であり、カウントアップ演出も同時に表示可能である。但し、第１エラーであることを報知するエラー報知音が出力されている最中は、オーバー入賞音やオマケ入賞音については出力されない（又は音量が小さい）。なお、遊技機が第１エラー状態となった場合に、オーバー入賞又はオマケ入賞が発生したときは、このオーバー入賞又はオマケ入賞に基づく賞球の払い出しは行われるようになっている。

【０２０９】

また、遊技機が第２エラー（磁気センサエラー、電波センサエラー、断線短絡電源エラー、過剰入賞エラー）となった場合は、オーバー入賞又はオマケ入賞が発生したとしても、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出の全てが行われないように構成されている。すなわち、遊技機に第２エラーが発生した場合には、オーバー入賞演出として、オーバー入賞画像表示演出およびオーバー入賞音出力演出の両方の実行が制限され、オマケ入賞演出として、オマケ入賞画像表示演出およびオマケ入賞音出力演出の両方の実行が制限される。第２エラー中に、オーバー入賞等が発生したとしても、オーバー入賞演出等の全てが行われないことで、遊技機が第２エラー状態となっていることを見逃さないようになっている。この場合、カウントアップ演出（大入賞口カウントアップ演出および一般入賞口カウントアップ演出）についても、その実行は制限される。具体的には、第２エラーとなった場合は、第２エラーとなったことを報知するために、第２エラーであることを示すエラー画像を全画面に表示するため、オーバー入賞画像やオマケ入賞画像、そしてカウントアップ演出は表示されない。また、第２エラーであることを報知するエラー報知音が出力されている最中は、オーバー入賞音やオマケ入賞音については出力されない。なお、遊技機が第２エラー状態となった場合に、オーバー入賞又はオマケ入賞が発生したときは、このオーバー入賞又はオマケ入賞に基づく賞球の払い出しは行われるようになっている。

【０２１０】

また、遊技機が第３エラー（払出エラー）となることで、賞球の払い出しを行うことができない状況となった場合であっても、オーバー入賞又はオマケ入賞が発生すると、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出が実行されるように構成されている。つまり、遊技機に払出エラーが発生した場合は、遊技を続行しても特に支障が生じるおそれもなく、また、遊技者が不利益を被るおそれもないため、エラー報知によりオーバー入賞演出又はオマケ入賞演出を制限すると、却って遊技の興趣を低下させる可能性があるからである。この場合、カウントアップ演出（大入賞口カウントアップ演出および一般入賞口カウントアップ演出）についても実行される。但し、遊技機が第３エラー状態となった場合に、オーバー入賞又はオマケ入賞が発生したときは、このオーバー入賞又はオマケ入賞に基づく賞球の払い出しは行われない。

【０２１１】

本実施形態では、このように遊技機が「特定のエラー」であるときにオーバー入賞又はオマケ入賞が発生した場合には、その発生したエラー種別に応じて、オーバー入賞演出の一部又は全部が制限されるとともに、オマケ入賞演出の一部又は全部が制限されるように構成されている。つまり、特定エラーのうち、上記第１エラーが発生した場合には、オーバー入賞演出のうちの１つ又は一部の要素演出（オーバー入賞音出力演出）の実行が制限され、上記第２エラーが発生した場合には、オーバー入賞演出のうちの複数又は全ての要素演出（オーバー入賞音出力演出、オーバー入賞画像表示演出など）の実行が制限される。本実施形態では、特定エラーのうち、第１エラーよりも第２エラーの方が相対的に優先度（重要度）の高いエラー種別となるからである。なお、特定のエラーを遊技の進行が禁止されるエラー種別としてもよい。また、特定のエラーを不正行為（ゴト行為）が疑われる異常を検出した場合に発生するエラー種別としてもよい。また、特定のエラーを電源を遮断／再投入することにより解消されるエラー種別としてもよい。

【０２１２】

なお、本実施形態の変形例として、オーバー入賞演出よりもエラー報知演出の優先度を高く設定することで、例えば、オーバー入賞音よりもエラー報知音を優先的に出力し（例えば、オーバー入賞音よりもエラー報知音の方が音声レベルを高く設定し）、オーバー入賞画像よりもエラー報知画像を優先的に表示してもよい（例えば、オーバー入賞画像よりもエラー報知画像の方がレイヤの優先度を高く設定してもよい）。

【０２１３】

≪大当り終了時のオーバー入賞演出≫

図２６は、大当り終了時のオーバー入賞演出の実行有無等を説明するためのタイムチャートである。各ラウンド遊技には、大入賞口スイッチ５４１による遊技球の検出を有効と

する検出有効期間（大入賞口有効期間）が設定されている。この検出有効期間は、大入賞口５４が閉鎖する直前に入球した遊技球が大入賞口スイッチ５４１に到達するまでに要する時間を考慮して設定されている。本実施形態では、各ラウンド遊技が開始されてから終了するまで（大入賞口５４が開放してから閉鎖するまで）のラウンド期間と、該ラウンド遊技が終了してから（大入賞口５４が閉鎖してから）所定時間が経過するまでのインターバル期間との全期間に跨って、大入賞口スイッチ５４１の検出有効期間が設定されている。この検出有効期間がラウンド期間～インターバル期間までに亘り設定されることで、ラウンド期間が終了した後のインターバル期間内において、大入賞口スイッチ５４１により遊技球が検出された場合でも、大入賞口５４への遊技球の入賞が有効として扱われる（賞球の払い出しの対象となる）。つまり、「ラウンド遊技の実行期間（大入賞口開放期間）」と、前述した「検出猶予期間（インターバル期間）」とが連続した検出有効期間として設定されている。また、前述したとおり、インターバル期間と検出猶予期間とを異なる期間としてもよい。

【０２１４】

本実施形態では、インターバル期間の期間内は、オーバー入賞演出の実行タイミングが到来した場合に、オーバー入賞演出の実行が許容されるオーバー入賞演出許容期間として設定されている。一方、インターバル期間の期間外は、オーバー入賞演出の実行タイミングが到来したとしても、オーバー入賞演出の実行が禁止されるオーバー入賞演出禁止期間として設定されている。

【０２１５】

具体的には、図２６（Ａ）に示すように、最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル期間内に、大入賞口スイッチ５４１にて規定カウント数を超過する遊技球（図示例では１１個目の遊技球）が検出された場合、このインターバル期間内にオーバー入賞演出の実行タイミングが到来するときは、このインターバル期間内でのオーバー入賞演出の実行が許容されることになる。但し、オーバー入賞演出の演出時間（例えば０．５秒）が、オーバー入賞演出の実行開始タイミングからインターバル期間の終了タイミングまでの時間よりも長い場合、インターバル期間終了までにオーバー入賞演出の全てを実行することができないため、インターバル期間の終了に基づき、オーバー入賞演出をインターバル期間の終了タイミングにて強制的に中断することが望ましい。但し、オーバー入賞演出として、オーバー入賞画像とオーバー入賞音とを備える場合、オーバー入賞画像については中断（途中から非表示もしくは消去）、オーバー入賞音については中断せずに出力し切るようにしてもよい。また、オーバー入賞演出と同じく、大入賞口カウントアップ演出についても、インターバル期間内でのオーバー入賞を契機として実行してよく、その場合、大入賞口カウントアップ演出の実行開始タイミングからインターバル期間の終了タイミングまでの時間よりも長い場合、インターバル期間終了までに大入賞口カウントアップ演出の全てを実行することができないため、インターバル期間の終了に基づき、大入賞口カウントアップ演出をインターバル期間の終了タイミングにて強制的に中断することが望ましい。

【０２１６】

一方、図２６（Ｂ）に示すように、最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル期間内に、大入賞口スイッチ５４１にて規定カウント数を超過する遊技球（図示例では１１個目の遊技球）が検出された場合であっても、このインターバル期間の経過後の大当り終了デモ期間内にオーバー入賞演出の実行タイミングが到来するときは、この大当り終了デモ期間内でのオーバー入賞演出の実行が禁止される。但し、大当り終了デモ期間中はオーバー入賞演出の実行が禁止されるだけで、このオーバー入賞に基づく賞球の払い出しは行われる。また、上記の場合には、オーバー入賞演出と同じく、大入賞口カウントアップ演出についても、実行が禁止されてよい。

【０２１７】

なお、本実施形態の変形例として、大当り終了デモ期間をオーバー入賞演出の実行が許容されるオーバー入賞演出許容期間として設定し、大当り終了デモの実行中にオーバー入賞演出を実行するように構成してもよい。なお、その場合には、大当り終了デモ期間のう

ち始めの所定時間のみをオーバー入賞演出許容期間として設定することが望ましい。一例として、大当り終了デモ期間の２０秒のうち、最初の５秒のみをオーバー入賞演出許容期間とし、その後の１５秒をオーバー入賞演出禁止期間とすることが挙げられる。また、更なる変形例として、最終ラウンド後のインターバル期間内に、オーバー入賞演出許容期間とオーバー入賞演出禁止期間を設定してもよく、例として、インターバル期間２秒のうち、最初の１．５秒をオーバー入賞演出許容期間とし、その後の０．５秒をオーバー入賞演出禁止期間としてもよく、その後の大当り終了デモ期間についてもオーバー入賞演出禁止期間としてもよい。また、更なる変形例として、大入賞口スイッチ５４１にて規定カウント数を超過する遊技球が検出されたタイミングと、オーバー入賞演出の実行タイミングとが同期していることを考えると、最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル期間内に、大入賞口スイッチ５４１にて規定カウント数を超過する遊技球が検出された場合は、必ずオーバー入賞演出を実行するよう構成し（インターバル期間の終期タイミングでの入球は除く）、その実行に際しては、前述したように、オーバー入賞演出の演出時間よりも、オーバー入賞演出の実行開始タイミングからインターバル期間の終了タイミングまでの時間よりも長い場合、インターバル期間の終了に基づき、オーバー入賞演出をインターバル期間の終了タイミングにて強制的に中断するよう構成する一方（但し、オーバー入賞演出として、オーバー入賞画像とオーバー入賞音とを備える場合、オーバー入賞画像については中断（途中から非表示もしくは消去）、オーバー入賞音については中断せずに出力し切るようにしてもよい）、大当り終了デモ期間中にて大入賞口５４への遊技球の検出があった場合（大入賞口スイッチ５４１にて規定カウント数を超過する遊技球が検出された場合）は、オーバー入賞演出が実行されないよう構成してもよく、その場合、大入賞口カウントアップ演出についても、最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル期間内に大入賞口スイッチ５４１にて規定カウント数を超過する遊技球が検出された場合は必ず実行され（インターバル期間の終期タイミングでの入球は除く）、その実行に際しては、前述したように、大入賞口カウントアップ演出の演出時間よりも、大入賞口カウントアップ演出の実行開始タイミングからインターバル期間の終了タイミングまでの時間よりも長い場合、インターバル期間の終了に基づき、大入賞口カウントアップ演出をインターバル期間の終了タイミングにて強制的に中断するよう構成し、大当り終了デモ期間中にて大入賞口５４への遊技球の検出があった場合（大入賞口スイッチ５４１にて規定カウント数を超過する遊技球が検出された場合）は実行しないよう構成してもよい。

【０２１８】

≪大当り終了時のオマケ入賞演出≫

図２７は、大当り終了時のオマケ入賞演出の実行有無等を説明するためのタイムチャートである。本実施形態では、ラウンド期間の期間内およびインターバル期間の期間内は、オマケ入賞演出の実行タイミングが到来した場合に、オマケ入賞演出の実行が許容されるオマケ入賞演出許容期間として設定されている。一方、大当り終了デモ期間の期間内は、オマケ入賞演出の実行タイミングが到来したとしても、オマケ入賞演出の実行が禁止されるオマケ入賞演出禁止期間として設定されている。

【０２１９】

具体的には、図２７（Ａ）に示すように、最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル期間内に、右一般入賞口スイッチ６４１にて遊技球が検出された場合に、このインターバル期間内にオマケ入賞演出の実行タイミングが到来するときは、このインターバル期間内でのオマケ入賞演出の実行が許容されることになる。但し、オマケ入賞演出の演出時間（例えば０．５秒）が、オマケ入賞演出の実行開始タイミングからインターバル期間の終了タイミングまでの時間よりも長い場合、インターバル期間終了までにオマケ入賞演出の全てを実行することができないため、インターバル期間の終了に基づき、オマケ入賞演出をインターバル期間の終了タイミングにて強制的に中断することが望ましい。但し、オマケ入賞演出として、オマケ入賞画像とオマケ入賞音とを備える場合、オマケ入賞画像については中断（途中から非表示もしくは消去）、オマケ入賞音については中断せずに出力し切るようにしてもよい。また、オマケ入賞演出と同じく、大入賞口カウントアップ演出に

ついても、インターバル期間内でのオマケ入賞を契機として実行してよく、その場合、大入賞口カウントアップ演出の実行開始タイミングからインターバル期間の終了タイミングまでの時間よりも長い場合、インターバル期間終了までに大入賞口カウントアップ演出の全てを実行することができないため、インターバル期間の終了に基づき、大入賞口カウントアップ演出をインターバル期間の終了タイミングにて強制的に中断することが望ましい。

【０２２０】

一方、図２７（Ｂ）に示すように、最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル期間内に、右一般入賞口スイッチ６４１にて遊技球が検出された場合であっても、このインターバル期間の経過後の大当り終了デモ期間内にオマケ入賞演出の実行タイミングが到来するときは、この大当り終了デモ期間内でのオマケ入賞演出の実行が禁止される。但し、大当り終了デモ期間中はオマケ入賞演出の実行が禁止されるだけで、このオマケ入賞に基づく賞球の払い出しは行われる。また、上記の場合には、オマケ入賞演出と同じく、大入賞口カウントアップ演出についても、実行が禁止されてよい。

【０２２１】

なお、本実施形態の変形例として、大当り終了デモ期間をオマケ入賞演出の実行が許容されるオマケ入賞演出許容期間として設定し、大当り終了デモの実行中にオマケ入賞演出を実行するように構成してもよい。なお、その場合には、大当り終了デモ期間のうち始めの所定時間のみをオマケ入賞演出許容期間として設定することが望ましい。一例として、大当り終了デモ期間の２０秒のうち、最初の５秒のみをオマケ入賞演出許容期間とし、その後の１５秒をオマケ入賞演出禁止期間とすることが挙げられる。また、更なる変形例として、最終ラウンド後のインターバル期間内に、オマケ入賞演出許容期間とオマケ入賞演出禁止期間を設定してもよく、例として、インターバル期間２秒のうち、最初の１．５秒をオマケ入賞演出許容期間とし、その後の０．５秒をオマケ入賞演出禁止期間としてもよく、その後の大当り終了デモ期間についてもオマケ入賞演出禁止期間としてもよい。また、更なる変形例として、右一般入賞口スイッチ６４１にて遊技球が検出されたタイミングと、オマケ入賞演出の実行タイミングとが同期していることを考えると、最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル期間内に、右一般入賞口スイッチ６４１にて遊技球が検出された場合は、必ずオマケ入賞演出を実行するよう構成し（インターバル期間の終期タイミングでの入球は除く）、その実行に際しては、前述したように、オマケ入賞演出の演出時間よりも、オマケ入賞演出の実行開始タイミングからインターバル期間の終了タイミングまでの時間よりも長い場合、インターバル期間の終了に基づき、オマケ入賞演出をインターバル期間の終了タイミングにて強制的に中断するよう構成する一方（但し、オマケ入賞演出として、オマケ入賞画像とオマケ入賞音とを備える場合、オマケ入賞画像については中断（途中から非表示もしくは消去）、オマケ入賞音については中断せずに出力し切るようにしてもよい）、大当り終了デモ期間中にて右一般入賞口６４への遊技球の検出があった場合（右一般入賞口スイッチ６４１にて遊技球が検出された場合）は、オマケ入賞演出が実行されないよう構成してもよく、その場合、一般入賞口カウントアップ演出についても、最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル期間内に右一般入賞口スイッチ６４１にて遊技球が検出された場合は必ず実行され（インターバル期間の終期タイミングでの入球は除く）、その実行に際しては、前述したように、一般入賞口カウントアップ演出の演出時間よりも、一般入賞口カウントアップ演出の実行開始タイミングからインターバル期間の終了タイミングまでの時間よりも長い場合、インターバル期間の終了に基づき、一般入賞口カウントアップ演出をインターバル期間の終了タイミングにて強制的に中断するよう構成し、大当り終了デモ期間中にて右一般入賞口６４への遊技球の検出があった場合（右一般入賞口スイッチ６４１にて遊技球が検出された場合）は実行しないよう構成してもよい。

【０２２２】

一方、大当り開始デモ期間の期間内は、理論上、遊技球が大入賞口５４に入球することがないため（オーバー入賞が発生することはないため）、大当り開始デモ期間中は、大入賞口入賞演出（オーバー入賞演出）が実行されることはない。大当り開始デモ期間の期間

内であっても、一般入賞口６４へ入球することは可能であるが、一般入賞口６４へ入球したとしても、大当り開始デモ期間中に一般入賞口入賞演出（オマケ入賞演出）は実行せず、また、大当り開始デモ期間中の入球であればいずれのタイミングで入球したとしても（特に、大当り開始デモ期間の終盤に入球したとしても）、その入球に対応した一般入賞口入賞演出（オマケ入賞演出）が大当り開始デモ終了後の初回のラウンド遊技にて行われることはなく、更に、その入球に対応した賞球（賞球数）ついては、累積賞球数表示における累積対象ではない。

【０２２３】

（発射ハンドル検知）

本遊技機ＰＭによる遊技は、遊技者が発射ハンドル１２を回動操作して、遊技球を遊技領域ＰＡに向けて発射することを前提として実行される。この発射ハンドル１２には、遊技者が発射ハンドル１２に触れていることを検知するタッチセンサ（図示せず）が設けられている。このタッチセンサは、遊技者が発射ハンドル１２に触れたことによる静電容量の変化を検出する近接スイッチ等から構成されている。タッチセンサは、遊技者が発射ハンドル１２に触れていることを検知すると、払出制御基板３００に対して発射ソレノイドの通電を許可する検出信号を出力する。また、主制御基板１００は、タッチセンサからの検出信号に基づき、発射ハンドルのタッチ状態を監視して、演出制御基板２００に対して演出制御コマンド（ハンドル状態演出コマンド）を定期的に送信する。それにより、演出制御基板２００は、遊技者が発射ハンドル１２に触れているか否か（発射ハンドル１２が操作されているか否か）を特定する。

【０２２４】

図２８は、タッチセンサの検出状態とオーバー入賞演出および一般入賞演出との関係を示すタイムチャートである。演出統括手段２２０は、タッチセンサにより遊技者が発射ハンドル１２に触れていることが検知されていない場合（遊技球の発射を停止させている場合）でも、それ以前に発射した遊技球が大入賞口５４に入球することにより、規定カウント数を超過する遊技球（図示例では１１個目の遊技球）が検出された場合（オーバー入賞が発生した場合）には、オーバー入賞演出を実行するようになっている。同様に、演出統括手段２２０は、遊技者が発射ハンドル１２に触れていることが検知されていない場合（遊技球の発射を停止させている場合）でも、それ以前に発射した遊技球が一般入賞口６４に入球することにより、右一般入賞口スイッチ６４１により遊技球が検出された場合（オマケ入賞が発生した場合）には、オマケ入賞演出を実行するようになっている。すなわち、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出は、オーバー入賞のタイミングおよびオマケ入賞のタイミングでのタッチセンサの検出結果に関わらず実行される。従って、大入賞口５４が閉鎖される（ラウンド遊技が終了する）ことにより、遊技者による遊技球の発射が停止された場合であっても、そのインターバル期間内にオーバー入賞又はオマケ入賞が発生したときは、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出が発生することとなり、実際に遊技球が大入賞口５４又は一般入賞口６４に入球したのにも関わらず何ら入賞演出が行われないといった不満感や不信感を遊技者が抱くのを防止することができる。

【０２２５】

（遊技開始準備演出）

本実施形態では、現在実行中の遊技状態が通常遊技状態（非特別遊技状態）である場合に、遊技の中断状態が所定時間以上継続することを契機として、待機デモ演出（客待ちデモ演出）が実行される。「遊技の中断状態が所定時間以上継続する」とは、例えば、特別図柄の作動保留球が存在していない期間が所定時間以上継続すること、特別図柄の変動表示の行われない期間が所定時間以上継続すること、遊技球が特定の入賞口に入球又は通過しない期間が所定時間以上継続すること、遊技球が発射されていない期間が所定時間以上継続すること、などを意味する。この待機デモ演出の終了条件は、遊技の中断状態が解除されたとき（遊技が開始又は再開されたとき）であり、例えば、遊技者が発射ハンドル１２に触れたこと（発射ハンドル１２を操作したこと）がタッチセンサにより検出されたときや、特定の入賞口である第１始動口５１もしくは第２始動口５２への入球があったとき

が該当し、作動ゲート５３への遊技球の通過や一般入賞口６１～６４への入球は該当しない（作動ゲート５３への遊技球の通過や一般入賞口６１～６４への入球があっても、待機デモ演出は終了しない）。また、待機デモ演出中は、音量がゼロになる、つまり消音されている状態である、もしくは、待機デモ演出ではない状態（遊技中の状態）よりも音量が小さくなっている状態であるが、後述する音量調整画面の表示が可能であり、音量調整を行っても待機デモ演出は終了しないよう構成されている。つまり、遊技が中断されている状況では必要以上に演出を行う必要がないため、消音もしくは音量低減を行っているが、その状態であっても、待機デモ演出を維持しつつ（遊技が中断されていることを示しつつ）、待機デモ演出終了後（遊技進行中、つまりは図柄変動中）の演出に係る音量を待機デモ演出中にも視覚化したうえで調整可能としている。

【０２２６】

図２９は、遊技開始準備演出の実行される遊技状態とオーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の実行される遊技状態との関係を示すタイムチャートである。演出統括手段２２０は、待機デモ演出の実行中において、タッチセンサにより遊技者の接触が検知されたことを契機（主制御基板１００からのハンドル状態演出コマンドを受信することを契機）として、待機デモ演出の実行を終了して、遊技開始準備演出（発射検知演出）の実行を開始する。遊技開始準備演出は、例えば、画面上に「いらっしゃい」という文字を表示、又は、スピーカ１１から「いらっしゃい」という音声を出力して、遊技を開始又は再開した実感を与える演出（遊技を歓迎する演出）である。この遊技開始準備演出は、待機デモ演出が終了した直後に行われる演出であり、この待機デモ演出と同様に、遊技状態が通常遊技状態（非特別遊技状態）であるときに実行される。

【０２２７】

本実施形態では、遊技開始準備演出が行われ得る遊技状態（非特別遊技状態）では、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出が実行されることはなく、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出が行われ得る遊技状態（特別遊技状態）では、遊技開始準備演出が行われることはない。つまり、遊技開始準備演出とオーバー入賞演出又はオマケ入賞演出とが、同一の遊技状態において行われることはなく、当然ながら、同一のタイミングで重複して実行されることはない。

【０２２８】

（電源断復帰時のサウンド報知）

本実施形態では、特別遊技の実行中に電源断が発生した場合、この電源断からの復帰時に、電源断から復帰した旨を報知する電源復帰報知演出を実行する。この電源断復帰報知演出は、例えば、電源が復帰した旨を示す画像（電源復帰報知画像）を表示するとともに、スピーカ１１から電源が復帰した旨を示す音声（電源復帰報知音声）を出力する演出である。本実施形態において、電源復帰演出の実行時間（電源復帰報知音の出力時間）は、１回のラウンド遊技（長開放ラウンド遊技）の最大時間である「２９秒」よりも長時間となる「３０秒」に設定されている。例えば、所定のラウンド遊技の途中で電源断が発生して、その所定のラウンド遊技の途中から電源断復帰した場合（所定のラウンド遊技の途中から再開した場合）、少なくとも当該ラウンド遊技の残り時間中は電源断復帰音が出力されることとなるため、遊技者にラウンド遊技が再開していることを確実に認識させることが可能となる。ここで、電源断復帰音と大当り中演出音とが競合する場合、大当り中演出音よりも電源断復帰音を優先する（例えば、大当り中演出音よりも電源断復帰音を大きな音声レベルで出力する、又は、大当り中演出音の出力を中止する）ことが好適である。また、電源断復帰音が出力されているときは、再開後のラウンド遊技においてオーバー入賞が発生したとしても、オーバー入賞音よりも電源断復帰音を優先する（例えば、オーバー入賞音よりも電源断復帰音を大きな音声レベルで出力する、又は、オーバー入賞音の出力を中止する）ように構成してもよい。また、大当り中であることを認識できるよう、電源が復帰した旨を示す画像（電源復帰報知画像）の表示時間は、電源が復帰した旨を示す音声（電源復帰報知音声）の出力時間よりも短く構成することが望ましく、例えば、電源が復帰した旨を示す画像（電源復帰報知画像）の表示時間を１５秒とし、電源が復帰した旨

を示す音声（電源復帰報知音声）の出力時間は３０秒とすることが望ましい。また、電源が復帰した旨を示す画像（電源復帰報知画像）が表示されている状況では、大当り中の演出が表示されないため、累積賞球数表示や強調表示、オーバー入賞画像やオマケ入賞画像が表示されることはない。また、電源断復帰時においては、電源断前に保持していた累積賞球値に関する演出情報が消去されている状態となるため、電源断復帰時の電源が復帰した旨を示す画像（電源復帰報知画像）の表示が終了し大当り中の演出が表示された場合、累積賞球数表示はゼロ（「０」）から再度開始することになり、強調表示の表示条件についても（特定値に到達するまでの条件についても）再設定されることになるため、電源断前の累積賞球数表示が後１個の大入賞口５４への入球で特定値に到達する状況（例えば、１００００個の手前の９９９９個）であっても、電源断が生じたうえで電源断復帰となった後の大当り中においては、累積賞球数表示がゼロであるため、この状況で大入賞口５４への入球が１個あったとしても、強調表示がなされないことになる。また、電源断復帰時の電源が復帰した旨を示す画像（電源復帰報知画像）の表示が終了し大当り中の演出が表示される場合、電源が復帰した旨を示す画像（電源復帰報知画像）の表示中は、大入賞口５４への入球や一般入賞口６４への入球があった場合、その入球に対応する賞球払い出しは行われるが、電源が復帰した旨を示す画像（電源復帰報知画像）の表示中にオーバー入賞画像の表示、オマケ入賞画像の表示、累積賞球数表示、カウントアップ演出（大入賞口カウントアップ演出、一般入賞口カウントアップ演出）などは行われず、その際、（１）電源が復帰した旨を示す画像（電源復帰報知画像）の表示が終了して大当り中演出に復帰した場合でも、累積賞球数表示はゼロからスタートするようにしてもよいし、（２）電源が復帰した旨を示す画像（電源復帰報知画像）の表示が終了して大当り中演出に復帰した場合、累積賞球数表示は、電源が復帰した旨を示す画像（電源復帰報知画像）の表示中における大入賞口５４への入球や一般入賞口６４への入球に対応する賞球払い出し分の数値が加算された累積賞球数表示としてもよい。その他、電源断前にカウントアップ演出（大入賞口カウントアップ演出、一般入賞口カウントアップ演出）が実行中で未だカウントアップ演出が終了していない状況であり且つそのカウントアップ演出に対応した賞球の払い出しも実行中で未だ完了していない場合（例として、３００個の賞球に係るカウントアップ演出および払い出しの途中である場合）に電源断が発生した場合、電源が復帰したあとは、電源断発生前に実行されていたカウントアップ演出の残りを行うことはないが、未だ払い出していない賞球については払い出されるように構成されている。

【０２２９】

（右打ち報知画像）

特別遊技の実行中は、上記の図１７に示すように、画面の右打ち表示領域７３１に、遊技者に対して右打ち（右側領域ＰＡ２を狙って遊技球を発射すること）を喚起する右打ち報知画像が表示される。また、画面の第１賞球獲得表示領域７３２Ａには、オーバー入賞が発生することを契機として、オーバー入賞画像が表示される。右打ち表示領域７３１と第１賞球獲得表示領域７３２Ａとはそれぞれ異なる表示領域として設けられており、右打ち報知画像とオーバー入賞画像とが互いに重複しない位置関係で別個に表示される。また、特別遊技の実行中は、画面の第２賞球獲得表示領域７３２Ｂに、オマケ入賞が発生することを契機として、オマケ入賞画像が表示される。右打ち表示領域７３１と第２賞球獲得表示領域７３２Ｂとはそれぞれ異なる表示領域として設けられており、右打ち報知画像とオマケ入賞画像とが互いに重複しない位置関係で別個に表示される。そのため、特別遊技の実行中にオーバー入賞又はオマケ入賞が発生した場合、オーバー入賞画像又はオマケ入賞画像が右打ち報知画像と被ることはなく、一方の情報によって他方の情報が隠れないようになっている。

【０２３０】

（音量調整画面）

図３０は、本実施形態の音量調整画面を示す模式図である。本実施形態では、特別遊技の実行中に、遊技者により十字キーの左右キーが同時に操作されると、画面の音量調整画像表示領域７３６に複数段階の音量レベルを示す音量調整画像が横並びに表示される。音

量調整画像は、現在の音量レベルを示すものであり、図示例では、現在の音量レベルに相当する３段階目の音量レベルに調整された表示態様となっている。そして、遊技者により左キー又は右キーが操作されることにより、スピーカ１１から出力されるＢＧＭや効果音などの音声の出力レベル（音量レベル）を調整することが可能となる。具体的には、音量調整画像の表示中は、右キーを操作すると音量レベルが上がり、左キーを操作すると音量レベルが下がる。

【０２３１】

本実施形態では、特別遊技の実行中であるかにかかわらず、更に言えば、オーバー入賞演出の実行中（オーバー入賞音が出力されている状況）であるか、オマケ入賞演出の実行中（オマケ入賞音が出力されている状況）であるかに関わらず、遊技者が左右キーを操作することでスピーカ１１の音量調整が可能に構成されている。そのため、オーバー入賞演出の実行中（オーバー入賞音が出力されている状況）、或いは、オマケ入賞演出の実行中（オマケ入賞音が出力されている状況）に、遊技者により音量調整が行われた場合には、その調整された音量レベルが、現在出力中のオーバー入賞音又はオマケ入賞音の音量レベルとしてリアルタイムで変化することになる。つまり、遊技者による音量調整操作が行われることにより、オーバー入賞音又はオマケ入賞音の音量が途中で変更されることで、オーバー入賞音又はオマケ入賞音の音量を当該音量調整操作の前後で異ならせることが可能となる。なお、音声画像表示領域７３６と第１賞球獲得表示領域７３２Ａとはそれぞれ異なる表示領域として設けられており、音声調整画像とオーバー入賞画像とは互いに重複しない位置関係で別個に表示される。同様に、音声画像表示領域７３６と第２賞球獲得表示領域７３２Ｂとはそれぞれ異なる表示領域として設けられており、音声調整画像とオマケ入賞画像とは互いに重複しない位置関係で別個に表示される。そのため、特別遊技の実行中にオーバー入賞又はオマケ入賞が発生した場合、オーバー入賞画像又はオマケ入賞画像が音量調整画像と被ることはなく、一方の情報によって他方の情報が隠れないようになっている。強調表示と音量調整画面とは、同時に実行された場合に重畳表示されるが、音量調整画面のほうが表示優先度は高く、重畳表示された場合は、強調表示よりも前面で音量調整画面が表示される（強調表示の一部または全部が、音量調整画面で隠れた形で表示される）。

【０２３２】

≪一般入賞口の過剰入賞エラー発生条件≫

「エラー発生条件」とは、遊技機にエラーが発生したことを判定するための条件である。本実施形態では、主制御基板１００が所定のエラー発生条件が成立したことを判定した場合、主制御基板１００から演出制御基板２００へ所定の演出制御コマンド（エラー演出指定コマンド）が送信され、演出制御基板２００によりエラー報知演出が行われる。

【０２３３】

以下では、複数種のエラー発生条件のうちの一つとして、一般入賞口６１～６４の過剰入賞エラー発生条件について説明する。本実施形態では、複数の一般入賞口６１～６４のうち、一般入賞口６１～６３の過剰入賞エラー発生条件と、一般入賞口６４の過剰入賞エラー発生条件とが異なる条件に設定されている。

【０２３４】

一般入賞口６１～６３の過剰入賞エラー発生条件は、単位時間（３０秒間）内における一般入賞口６１～６３への遊技球の入球数（左一般入賞口スイッチ６１１による遊技球の検出個数）が第１規定数に到達した場合に成立する条件である。第１規定数は、例えば、「３０個」に設定されている。つまり、３０秒間に３０個の遊技球が一般入賞口６１～６３に入球した場合に、一般入賞口６１～６３の過剰入賞エラー発生条件が成立することになる。

【０２３５】

一般入賞口６４の過剰入賞エラー発生条件は、単位時間（３０秒間）内における一般入賞口６４への遊技球の入賞数（右一般入賞口スイッチ６４１による遊技球の検出個数）が第２規定数に到達した場合に成立する条件である。第２規定数は、例えば、「６０個」に

設定されている。つまり、３０秒間に６０個の遊技球が一般入賞口６４に入球した場合に、一般入賞口６４の過剰入賞エラー発生条件が成立することになる。

【０２３６】

なお、本実施形態の変形例として、現在実行中の遊技状態の種類に応じて、一般入賞口６１～６４の過剰入賞エラー発生条件を設定してもよい。例えば、第１特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（通常遊技状態）であれば、一般入賞口６４よりも一般入賞口６１～６３の方が単位時間あたりの入球頻度が相対的に高くなるはずであるため、一般入賞口６４の過剰入賞エラー発生条件よりも一般入賞口６１～６３の過剰入賞エラー発生条件の方が条件成立の閾値が高くなるように設定されている。その場合には、遊技球が一般入賞口６１～６３に所定条件（所定の入球頻度）で入球した場合であっても過剰入賞エラー条件は成立しないが、遊技球が一般入賞口６４に所定条件（所定の入球頻度）で入賞した場合は過剰入賞エラーが発生することになる。一方、第２特別図柄の変動表示が主体となる遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）であれば、一般入賞口６１～６３よりも一般入賞口６４の方が単位時間あたりの入球頻度が相対的に高くなるははずであるため、一般入賞口６１～６３の過剰入賞エラー発生条件よりも一般入賞口６４の過剰入賞エラー発生条件の方が条件成立の閾値が高くなるように設定されている。その場合には、遊技球が一般入賞口６４に特定条件（特定の入球頻度）で入球した場合であっても過剰入賞エラーは成立しないが、遊技球が一般入賞口６１～６４に特定条件（特定の入球頻度）で入球した場合は過剰入賞エラーが発生することになる。

【０２３７】

なお、一般入賞口６１～６３の過剰入賞エラー発生条件と、一般入賞口６４の過剰入賞エラー発生条件とを異なる条件に設定した場合であっても、一般入賞口６１～６３の過剰入賞エラー解除条件と、右一般入賞口６４の過剰入賞エラー解除条件とを同一の条件に設定することが好ましい。エラー解除条件とは、例えば、エラー報知演出が終了する条件（例としては、エラー報知画面の表示／エラー報知音の開始から３０秒経過など）、過剰入賞エラーに係る外端信号のオン出力が停止される条件（オフ出力となる条件であり、例えば、出力開始から３００秒経過など）、一旦電源断を行ってその後電源復帰させることなどが該当する。

【０２３８】

≪オーバー入賞演出とオマケ入賞演出との重複実行≫

図３１は、オーバー入賞演出とオマケ入賞演出との重複実行の説明に供するタイムチャートである。本実施形態では、オーバー入賞とオマケ入賞とが略同一のタイミングで発生した場合には、オーバー入賞演出とオマケ入賞演出とが重複実行され得るように構成されている。オーバー入賞演出とオマケ入賞演出との重複実行とは、オーバー入賞演出の実行期間（又は実行タイミング）と、オマケ入賞演出の実行期間（又は実行タイミング）とが重なることであり、両演出の実行期間の全部が重なる場合と、両演出の実行期間の一部が重なる場合とが含まれる。図示例では、オーバー入賞演出の実行期間とオマケ入賞演出の実行期間とが一部重複する場合を示している。なお、オーバー入賞演出とオマケ入賞演出とが重複実行される場合、オーバー入賞画像が表示される第１賞球獲得表示領域７３２Ａと、オマケ入賞画像が表示される第２賞球獲得表示領域７３２Ｂとは互いに別個独立した表示領域として設けられているため、オーバー入賞画像とオマケ入賞画像とが前後に重畳表示されないようになっている。一方、オーバー入賞音とオマケ入賞音とは重複して出力されてもよく、一方のみを出力してもよい。一方のみを出力する仕様とした場合、先の入賞を優先してもよいし（つまり、先の入賞が大入賞口５４への入賞であり、後の入賞が一般入賞口６４への入賞である場合は、オーバー入賞音を優先し、先の入賞が一般入賞口６４への入賞であり、後の入賞が大入賞口５４への入賞である場合は、オマケ入賞音を優先する）、後の入賞を優先してもよい（つまり、先の入賞が大入賞口５４への入賞であり、後の入賞が一般入賞口６４への入賞である場合は、オマケ入賞音を優先し、先の入賞が一般入賞口６４への入賞であり、後の入賞が大入賞口５４への入賞である場合は、オーバー入賞音を優先する）。先の入賞を優先する場合、例えば、先の入賞に係る入賞音の出力中

に後の入賞があった場合、先の入賞に係る入賞音を出力し切ってから後の入賞に係る入賞音を出力開始するようにしてもよいし、後の入賞に係る入賞音を一切出力しないようにしてもよい。後の入賞を優先する場合、例えば、先の入賞に係る入賞音の出力中に後の入賞があった場合、先の入賞に係る入賞音を後の入賞を契機に中断して、その後は後の入賞に係る入賞音を出力開始するようにしてもよい。

【０２３９】

本実施形態の変形例として、オーバー入賞とオマケ入賞とが略同一のタイミングで発生した場合には、オーバー入賞画像とオマケ入賞画像とを重複表示しないように構成してもよい。つまり、オーバー入賞とオマケ入賞とが略同一のタイミングで発生した場合、オーバー入賞画像の表示期間（又は表示タイミング）と、オマケ入賞画像の表示期間（又は表示タイミング）とが重ならないようにしてもよい。その場合には、両画像の表示期間の全部が重ならない場合と、両画像の表示期間の一部が重ならない場合とが含まれる。

【０２４０】

なお、オーバー入賞画像とオマケ入賞画像とを重複表示しない場合には、オマケ入賞画像およびオーバー入賞画像のうちの時間的に先に入賞した方（先に遊技球の入球が検知された方）の入賞画像を優先的に表示するように構成してもよい。また、それとは逆の構成として、オーバー入賞画像とオマケ入賞画像とを重複表示しない場合には、オマケ入賞画像およびオーバー入賞画像のうちの時間的に後に入賞した方（後に遊技球の入球が検知された方）の入賞画像を優先的に表示するように構成してもよい。

【０２４１】

（複数回のオーバー入賞）

図３２は、所定期間内にオーバー入賞およびオマケ入賞がそれぞれ複数回発生した場合のタイムチャートである。本実施形態では、所定期間（図示例ではインターバル期間）内において複数回のオーバー入賞が発生した場合には、１回目のオーバー入賞（１１個目の遊技球の入賞）に対してはオーバー入賞演出が行われるが、２回目以降のオーバー入賞（１２個目以降の遊技球の入賞）に対してはオーバー入賞演出が行われないように構成されている。つまり、所定期間内に複数回のオーバー入賞が発生した場合には、１回目のオーバー入賞演出の実行のみが許容され、２回目以降のオーバー入賞演出の実行は制限されている（規制されている）。但し、オーバー入賞による賞球払出は２回分行われ、オーバー入賞による大入賞口カウントアップ演出も２回分行われる（１回目の大入賞口カウントアップ演出を中断することなく２回分行われる）。一方、本実施形態では、所定期間（図示例ではインターバル期間）内において複数回のオマケ入賞が発生した場合は、各回のオマケ入賞のそれぞれに対して、オマケ入賞演出が行われ、オマケ入賞による賞球払出も２回分行われ、オマケ入賞による一般入賞口カウントアップ演出も２回分行われる（１回目の一般入賞口カウントアップ演出を中断することなく２回分行われる）ように構成されている。つまり、所定期間内に複数回のオマケ入賞が発生した場合には、複数回全てのオマケ入賞演出の実行が許容されている。変形例としては、所定期間内において複数回のオーバー入賞が発生した場合には、１回目のオーバー入賞（１１個目の遊技球の入賞）に対してオーバー入賞演出が行われ、２回目以降のオーバー入賞（１２個目以降の遊技球の入賞）に対してもオーバー入賞演出が行われるように構成する一方、１回目のオーバー入賞演出の実行中に２回目のオーバー入賞があった場合、（１）１回目のオーバー入賞演出が終了してから（完了し切ってから）、２回目のオーバー入賞演出の実行を開始する、もしくは、（２）１回目のオーバー入賞演出が途中であっても２回目のオーバー入賞を契機として中断し、その後２回目のオーバー入賞演出の実行を開始するよう構成してもよい。その場合、（１）（２）のいずれであっても、オーバー入賞による賞球払出は２回分行われ、オーバー入賞による大入賞口カウントアップ演出も２回分行われる（１回目の大入賞口カウントアップ演出を中断することなく２回分行われる）ことが好適である。更に、所定期間内において複数回のオマケ入賞が発生した場合には、１回目のオマケ入賞に対してオマケ入賞演出が行われ、２回目以降のオマケ入賞に対してもオマケ入賞演出が行われるように構成する一方、１回目のオマケ入賞演出の実行中に２回目以降のオマケ入賞があった場合

、（３）１回目のオマケ入賞演出が終了してから（完了し切ってから）、２回目のオマケ入賞演出の実行を開始する、もしくは、（４）１回目のオマケ入賞演出が途中であっても２回目のオマケ入賞を契機として中断し、その後２回目のオマケ入賞演出の実行を開始するよう構成してもよい。その場合、（３）（４）のいずれであっても、オマケ入賞による賞球払出は２回分行われ、オマケ入賞による一般入賞口カウントアップ演出も２回分行われる（１回目の一般入賞口カウントアップ演出を中断することなく２回分行われる）ことが好適である。

【０２４２】

≪外部情報信号≫

本実施形態において、外部情報端子板６００が外部情報として機外の外部装置に出力する外部情報信号（外端信号）には、例えば、賞球信号、大当り信号、連荘中信号、図柄確定信号、扉枠開放信号、セキュリティ信号、断線短絡電源異常信号、異常センサ検知（入球通過時間異常等）信号などが含まれる。

【０２４３】

ここで、遊技機ＰＭの外部に設置された外部装置には、データ表示器や、ホールコンピュータなどがある。データ表示器は、遊技機ＰＭの上部に設置されて、遊技機ＰＭから出力される外部情報信号に基づき、遊技機ＰＭの動作状態に関するデータ（遊技情報）を表示する装置である。このデータ表示器に表示された遊技情報は、遊技者が遊技機を選択するうえで有益な判断材料となる。ホールコンピュータは、遊技店内のホールに設置された各遊技機から出力される外部情報信号に基づき、各遊技機（本遊技機ＰＭもその一つである）の動作状態を集計して、各遊技機の稼働状況などを管理する装置である。このホールコンピュータは、データ表示器を介して本遊技機ＰＭに電気接続されていても、データ表示器を介さずに本遊技機ＰＭに電気接続されていてもよい。

【０２４４】

（賞球信号）

賞球信号は、本遊技機から所定数（本実施形態では「１０個」）の遊技球が払い出されるごとに所定時間だけ出力される外部情報信号である。つまり、本実施形態では、賞球が１０個払い出されるごとに、賞球信号が所定時間（例えば１００ｍｓ）だけ継続して出力される。本実施形態では、賞球払出ユニット３４から払い出された遊技球の個数をカウントする賞球個数カウンタを備えており、賞球払出ユニット３４に設けられた払出検出スイッチにて遊技球が１個検出されるごとに、賞球個数カウンタに「１」が加算される。そして、賞球個数カウンタの値が所定数「１０」に達すると、外部情報端子板６００から賞球信号が出力されることになる。なお、賞球個数カウンタの値が所定数「１０」に達すると、該カウント値が初期値「０」に戻る（すなわち、初期値「０」からカウントされる）。

【０２４５】

図３３は、一般入賞口６４に遊技球が入球した場合の賞球信号のタイムチャートである。本実施形態では、遊技球が一般入賞口６４に１個入球することに基づき付与される賞球数（単位賞球数）は「３個」である。そのため、右一般入賞口スイッチ６４１にて遊技球の入球が検出されると、賞球払出ユニット３４から３個の遊技球が払い出され、賞球個数カウンタの値に「３」が加算される。このとき、図中の（Ａ）に示すように、加算前の賞球個数カウンタの値が「０」～「６」までの範囲（図示例では「０」に相当）にある場合には、加算後の賞球個数カウンタの値が所定数まで到達することはなく、賞球信号は出力されない。一方、図中（Ｂ）に示すように、加算前の賞球個数カウンタの値が「７」～「９」までの範囲（図示例では「７」に相当）にある場合には、加算後の賞球個数カウンタの値が所定数に１回到達することで、賞球信号が１回出力されることとなる。よって、本実施形態では、一般入賞口６４に遊技球が１個入球することを契機（一般入賞口通常入賞演出が１回実行されることを契機）として、賞球信号が１回も出力されない場合と、賞球信号が１回出力される場合とがある。なお、上述の説明では、複数の一般入賞口６１～６４のうち、一般入賞口６４を例に挙げて説明したが、一般入賞口６１～６３についても同様のことが言える。

【０２４６】
図３４は、大入賞口５４に遊技球が入球した場合の賞球信号のタイムチャートである。本実施形態では、遊技球が大入賞口５４に１個入球することに基づき付与される賞球数（単位賞球数）は「１５個」である。そのため、大入賞口スイッチ５４１にて遊技球の入球が検出されると、賞球払出ユニット３４から１５個の遊技球が払い出され、賞球個数カウンタの値に「１５」が加算される。このとき、加算前の賞球個数カウンタの値が「０」～「４」までの範囲にある場合（図示例では「０」に相当）には、加算後の賞球個数カウンタの値が所定数に１回到達することで、賞球信号が１回出力されることとなる。一方、加算前の賞球個数カウンタの値が「５」～「９」までの範囲（図示例では「５」に相当）にある場合には、加算後の賞球個数カウンタの値が所定数に２回到達することで、賞球信号が２回出力されることとなる。よって、本実施形態では、大入賞口５４に遊技球が１個入球することを契機（大入賞口通常入賞演出又は大入賞口オーバー入賞演出が１回実行されることを契機）として、賞球信号が１回出力される場合と、賞球信号が２回出力される場合とがある。
【０２４７】
＜その他の大当り中演出との関係＞
次に、入賞関連演出（大入賞口入賞演出、一般入賞口入賞演出）と、その他の大当り中演出との関係について説明する。以下では、その他の大当り中演出として、（Ｃ）保留連示唆演出と、（Ｄ）昇格演出と、（Ｅ）特別演出とを例示する。
【０２４８】
≪Ｃ．保留連示唆演出≫
保留連示唆演出は、特別遊技の実行中に保留内連荘が成立していること（大当り保留が存在すること）を示唆する演出である。「保留内連荘」とは、前述したとおり、或る先行の作動保留球が消化されることで行われた特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる場合に、当該作動保留球に係る特別図柄の当否判定が許可されてから当該大当りを契機として実行される特別遊技の終了時までの間の所定タイミングにおいて存在する一以上の後続の作動保留球内に、大当りとなることが予定される作動保留球（「大当り保留」とも称する）が含まれていることをいう。なお、本実施形態では、現在実行中の特別遊技の実行契機となる大当り発生時の遊技状態が特定遊技状態（高ベース状態）であり、且つ、該特別遊技の終了後の遊技状態も特定遊技状態（高ベース状態）となる場合、すなわち、連荘の継続中である場合に、保留内に大当り保留があれば、現在実行中の特別遊技にて保留連示唆演出が実行される。逆を言えば、現在実行中の特別遊技の実行契機となる大当り発生時の遊技状態が通常遊技状態（低ベース状態）である場合には、例え保留内に大当り保留が存在しても、現在実行中の特別遊技にて保留連示唆演出が実行されない。また、現在実行中の特別遊技が第２特別図柄に係る当否判定結果に基づくものであることが好適であり、更に保留内の大当り保留も第２特別図柄に係る保留であることが好適である。
【０２４９】
本実施形態では、保留連示唆演出の実行タイミングは、図１２および図１４に示すように、大当り終了デモ期間に設定されている。保留連示唆演出の実行可否は、特別遊技実行開始時に行われ、特別遊技実行開始時に保留連示唆演出実行条件が成立している場合に抽選で決定される。変形例としては、大当り終了デモの開始直前又は開始時に保留連示唆演出実行条件が成立していることを契機として行われた実行抽選にて当選した場合に、保留連示唆演出を実行してもよい。
【０２５０】
保留連示唆演出実行条件は、現在実行中の特別遊技の実行契機となった大当りの種別が高利益大当り（１６Ｒ特定大当り）であることを前提に、１又は複数の特別図柄の作動保留球内に高利益大当り（１６Ｒ特定大当り）となる大当り保留が含まれている場合に成立する条件である。換言すれば、特別図柄の作動保留球内に大当り保留が存在していても、その大当り保留に係る大当り種別が高利益大当りではない場合（４Ｒ特定大当りまたは４Ｒ通常大当りである場合）は、保留連示唆演出が実行されない。更に言えば、特別図柄の

作動保留球内に大当り保留が複数存在する状況において、先の大当り保留に係る大当り種別が低利益大当りで、後の大当り保留に係る大当り種別が高利益大当りである場合には、現在実行中の特別遊技にて保留連示唆演出を実行しない。従って、本実施形態では、特別遊技の実行中に保留連示唆演出が実行された場合、該特別遊技の終了後の所定回数（４回転）以内の変動表示にて高利益大当り（１６Ｒ大当り）が発生することが確定的となるだけでなく、保留連示唆演出が実行された特別遊技の次の特別遊技が低利益大当り（４Ｒ特定大当りまたは４Ｒ通常大当り）ではないことが確定的となる。なお、本実施形態では、第１特別図柄の作動保留球よりも第２特別図柄の作動保留球を優先的に消化する「特図２優先消化方式」を採用しており、保留内連荘の対象となる作動保留球は、第２特別図柄の作動保留球に限られる。

【０２５１】

保留連示唆演出は、大当り終了デモ期間中に実行されて、その他のいかなる場面でも現出することのない特殊画像が表示される演出である。この特殊画像としては、静止画で構成される演出画像、動画で構成される演出画像、静止画および動画の両方で構成される演出画像を例示できる。

【０２５２】

本実施形態では、保留連示唆演出は、現在実行中の特別遊技が高利益特別遊技（１６Ｒ特別遊技）である場合にのみ実行され得る。すなわち、保留連示唆演出は、大当り中演出パターンとして、超寿大当り演出においてのみ実行され得る。一方、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出は、現在実行中の特別遊技が高利益特別遊技（１６Ｒ特別遊技）であっても低利益特別遊技（４Ｒ特別遊技）であっても実行され得る。すなわち、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出は、大当り中演出パターンとして、超寿大当り演出、寿大当りＡ演出、寿大当りＢ演出、喜大当りＡ演出、喜大当りＢ演出のいずれにおいても実行され得る。

【０２５３】

本実施形態では、保留連示唆演出の実行中は、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出は実行されない。すなわち、保留連示唆演出の実行期間（実行タイミング）と、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出の実行期間（実行タイミング）とが重複することはない。つまり、保留連示唆演出は、大当り終了デモ期間に実行されるのに対して、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出は、大当り終了デモ期間中に実行されることはなく、インターバル期間中に実行されるからである。従って、特別遊技の実行中に、保留連示唆演出とオーバー入賞演出とが重複実行されることはなく、また、保留連示唆演出とオマケ入賞演出とが重複実行されることはなく、保留連示唆演出とオーバー入賞演出又はオマケ入賞演出とは単独実行されるようになっている。変形例としては、ラウンド遊技中に保留連示唆演出を実行するよう構成してもよく、その場合、保留連示唆演出とオーバー入賞演出とが重複実行されてもよく、また、保留連示唆演出とオマケ入賞演出とが重複実行されてもよく、そのように構成する場合、保留連示唆演出の方が表示優先度が高く（オーバー入賞画像やオマケ入賞画像の表示を背面に表示する、または、非表示とする）、また、保留連示唆演出時の特殊な効果音が発生する場合は、この特殊な効果音を優先して出力する（オーバー入賞音やオマケ入賞音の音量を低減させる、または、出力しない）よう構成してよい。

【０２５４】

また、本実施形態では、保留連示唆演出の実行時間は、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の実行時間と比較して、長時間に設定されている。保留内連荘は、オーバー入賞やオマケ入賞と比べて、遊技者にとって利益度合いの高い褒賞であるため、保留内連荘演出の実行時間を相対的に長く設定して、遊技者が見逃すことのないようにしている。

【０２５５】

なお、本実施形態では、保留内連荘演出を保留内連荘の成立を確定的に報知する「真実の演出」としてのみ実行されるが、その変形例として、実際には保留内連荘が成立していない「ガセの演出」を含めてもよい。なお、本例では、保留内連荘演出の実行条件の一つとして、先行の作動保留球が高利益大当り（１６Ｒ大当り）の大当り保留であることを条

件としているが、これに限定されるものではなく、先行の作動保留球は高利大当り（１６Ｒ大当り）以外の大当り保留、すなわち、低利益大当り（４Ｒ大当り）に対応する大当り保留であってもよい。

【０２５６】

また、累積賞球数表示の表示態様を通常表示態様（例えば白色表示）から特殊表示態様（金色表示）に変化させることで、保留内連荘が成立していることを示唆してもよい。また、累積賞球数の値が特定値に達することで行われる強調演出（強調表示）の実行タイミングにて保留連示唆演出を行ってもよい。その場合には、強調演出の表示態様により保留内連荘が成立していることを示唆することが好適である。

【０２５７】

≪Ｄ．昇格演出≫

昇格演出とは、特別図柄の変動表示にて大当りが発生した場合に、その特別遊技の開始前又は開始時に当該大当りに係る利益態様（便宜上「仮の利益態様」とする）を示唆又は報知した後、その特別遊技の実行中において当該大当りに係る現実の利益態様が仮の利益態様よりも利益度合いが高いか否かを示唆する演出である。つまり、特別遊技の開始前又は開始時に示唆された当該大当りの利益態様が真実（そのとおりの利益態様）なのか、虚偽（高い利益態様）なのかを示唆して、その一連の過程を通じて当該大当りの利益態様が昇格（変化）するか否かを見せる演出である。

【０２５８】

昇格演出の種類は、ラウンド昇格演出と、確変昇格演出とに大別される。ラウンド昇格演出は、大当り発生時に示唆又は報知された特別遊技の規定ラウンド数（仮の規定ラウンド数）が真実のラウンド数か虚偽のラウンド数か不確定な状態において、その仮のラウンド数以降においてもラウンド遊技が継続する可能性を示唆する演出である。このラウンド昇格演出には、単にラウンド昇格したことを示唆するものと、ラウンド昇格することだけでなく真の規定ラウンド数又は長開放ラウンド数までも示唆するものとがある。確変昇格演出は、大当り発生時に示唆又は報知された大当り種別（仮の大当り種別）が真実の大当り種別か虚偽の大当り種別であるか不確定な状態（特定大当りであるか否か不確定な状態）において、特別遊技の終了後に確変遊技状態に移行する可能性を示唆する演出である。本実施形態では、特別遊技の実行中に昇格演出（ラウンド昇格演出、確変昇格演出）が発生した時点で、昇格成功することが確定的となる。

【０２５９】

確変昇格演出は、図１１，図１６に示すように、通常遊技状態で第１特別図柄の「４Ｒ特定大当り」に当選したとき、又は、時短遊技状態もしくは確変遊技状態で第２特別図柄の「４Ｒ特定大当り」に当選したときに、その大当り中演出パターンとして「喜大当りＢ演出」が選択された場合に実行される。この確変昇格演出の実行タイミングは、大当り終了デモ期間中に設定されている。この確変昇格演出は、可動役物２４を落下移動させて画面と重なる状態とした後、この可動役物２４を再び上方に移動させることで露出された画面上に「寿大当り」というタイトルを表示することにより、「喜大当り演出」から「寿大当り演出」に昇格（大当り種別が４Ｒ通常大当りから４Ｒ特定大当りに昇格）したかの如く見せる演出内容である。

【０２６０】

ラウンド昇格演出は、図１１，図１４に示すように、時短遊技状態又は確変遊技状態で第２特別図柄の「１６特定大当り」に当選したときに、その大当り中演出パターンとして「寿大当りＢ演出」が選択された場合に実行される。このラウンド昇格演出の実行タイミングは、第４ラウンドから該第４ラウンドのインターバル期間までに亘り設定されている。このラウンド昇格演出は、画面上に「最終ラウンド」という文字（偽の表示物）を一旦表示して現在実行中のラウンド遊技が最終回のラウンド遊技であるかのように見せかけた後、本機種の主要キャラクタの発する「そんなわけないでしょう！」というメッセージのカットイン画像を表示し、その後、「超寿大当り」というタイトルを表示することで、「寿大当り演出」から「超寿大当り演出」に昇格（大当り種別が４Ｒ特定大当りから１６Ｒ

特定大当りに昇格）したかの如く見せる演出内容である。
【０２６１】
本実施形態では、ラウンド昇格演出は、現在実行中の特別遊技が「１６Ｒ特別遊技（高利益特別遊技）」である場合にのみ実行され得るが、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出は、現在実行中の特別遊技が「１６Ｒ特別遊技（高利益特別遊技）」、「４Ｒ特別遊技（低利益特別遊技）」のいずれであって実行され得るように構成されている。
【０２６２】
また、本実施形態では、確変昇格演出の実行中には、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出が実行されないように構成されている。すなわち、確変昇格演出の実行期間（実行タイミング）と、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出の実行期間（実行タイミング）とが重複することはない。つまり、確変昇格演出は、大当り終了デモ期間に実行されるのに対して、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出は、大当り終了デモ期間中に実行されることはなく、インターバル期間中に実行されるからである。従って、特別遊技の実行中に、確変昇格演出とオーバー入賞演出とが重複実行されることはなく、また、確変昇格演出とオマケ入賞演出とが重複実行されることはなく、確変昇格演出とオーバー入賞演出又はオマケ入賞演出とは単独実行されるようになっている。変形例としては、ラウンド遊技中に確変昇格演出を実行するよう構成してもよく、その場合、確変昇格演出とオーバー入賞演出とが重複実行されてもよく、また、確変昇格演出とオマケ入賞演出とが重複実行されてもよく、そのように構成する場合、確変昇格演出の方が表示優先度が高く（オーバー入賞画像やオマケ入賞画像の表示を背面に表示する、または、非表示とする）、また確変昇格演出時の特別な効果音が発生する場合は、この特別な効果音を優先して出力する（オーバー入賞音やオマケ入賞音の音量を低減させる、または、出力しない）よう構成してよい。
【０２６３】
また、本実施形態では、ラウンド昇格演出の実行中に、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出が重複実行され得るように構成されている。すなわち、ラウンド昇格演出は、第４ラウンドから該第４ラウンドのインターバル期間までに亘り実行されるため、該インターバル期間内にオーバー入賞又はオマケ入賞が発生した場合には、ラウンド昇格演出の実行期間（実行タイミング）と、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出の実行期間（実行タイミング）とが重複し得ることとなる。また、ラウンド昇格演出の方が表示優先度が高く（オーバー入賞画像やオマケ入賞画像の表示を背面に表示する、または、非表示とする）、またラウンド昇格演出時の専用の効果音が発生する場合は、この専用の効果音を優先して出力する（オーバー入賞音やオマケ入賞音の音量を低減させる、または、出力しない）よう構成してよい。
【０２６４】
また、本実施形態では、ラウンド昇格演出の実行時間を、第４ラウンドの開始時からインターバル期間の終了時までの「３１秒」に設定し、確変昇格演出の実行時間を、大当り終了デモの開始時から終了時までの「２０秒」に設定している。一方、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の実行時間は、それぞれ「０．５秒」に設定している。従って、ラウンド昇格演出の実行時間は、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の実行時間と比較して、長時間に設定されている。また、確変昇格演出の実行時間は、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の実行時間と比較して、長時間に設定されている。
【０２６５】
≪Ｅ．特別演出≫
特別演出は、所定の連荘条件が成立した場合に実行される希少性の高い演出である。「所定の連荘条件」とは、大当りの連荘回数が規定回数（本実施形態では２０回）に到達し、且つ、少なくとも規定回数目（本実施形態では２０回目）の大当りの種別が最高利益大当り（１６Ｒ特定大当り）となる場合に成立する条件である。この特別演出は、規定回数目（２０回目）の大当りが発生したことを契機として行われる特別遊技（１６Ｒ特別遊技）の実行中に現出する。但し、この特別演出は、最終回（第１６ラウンド目）のラウンド遊技で終了し、その後の終了デモ期間は含まれない（但し、最終回のインターバル期間を

含むものでも、最終回のインターバル期間を含まないものでもよい）。また、この特別演出は、本機種の希少性の高いプレミアキャラクタを１カットずつ順番に表示する演出内容（スペシャルムービー）で構成されている。

【０２６６】

なお、所定の連荘条件として、連荘の規定回数の他に、例えば、連荘状態での１６Ｒ特定大当りの累積回数が所定回数に到達すること（第２特別図柄の１６Ｒ特定大当りが規定回数連続すること）や、連荘状態での総獲得ラウンド数や累積賞球数が所定数に到達することなどを条件に加えてもよい。ここで、「連荘（連荘状態）」とは、前述したように、非特別遊技状態中の遊技状態として、非特定遊技状態から特定遊技状態への移行契機となる初当りの発生後、非特定遊技状態に戻ることなく、特定遊技状態が継続している状態（初当り時を起点とし、その後、特定遊技状態での大当りが連続して発生している状態）のことを言う。「特定遊技状態」とは、通常遊技状態よりも特別遊技への移行確率が高められた遊技状態であり、広義には、特別図柄の確率変動機能、特別図柄の変動時間短縮機能および電チューサポート機能のうちの何れかの機能が作動している遊技状態のことである。なお、本実施形態において、特定遊技状態とは、少なくとも電チューサポート機能が作動している遊技状態、すなわち、第２特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態を意味する。

【０２６７】

本実施形態では、特別演出は、現在実行中の特別遊技が高利益特別遊技（１６Ｒ特別遊技）である場合にのみ実行され得る。一方、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出は、現在実行中の特別遊技が高利益特別遊技（１６Ｒ特別遊技）であっても低利益特別遊技（４Ｒ特別遊技）であっても実行され得る。

【０２６８】

本実施形態では、特別演出の実行中には、オーバー入賞又はオマケ入賞が発生したとしても、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出が実行されないように構成されている。すなわち、特別演出の実行期間（実行タイミング）と、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出の実行期間（実行タイミング）とが重複することはない。その理由としては、特別演出とオーバー入賞演出又はオマケ入賞演出とが競合する場合には、希少性の高い特別演出の実行（特別演出でしか見ることのできないプレミアキャラクタの表示）を優先する方が遊技者にとって満足の得られる結果となるからである。

【０２６９】

なお、本実施形態の変形例として、特別演出の実行中にオーバー入賞又はオマケ入賞が発生した場合には、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出を重複実行するように構成してもよい。特別演出とオーバー入賞演出又はオマケ入賞演出とを重複実行する場合には、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出の表示の優先度（レイヤの優先度）よりも、特別演出の表示の優先度（レイヤの優先度）の方が高く設定されていることが好適である。但し、特別演出は画面全体に大きく表示される演出であるのに対して、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出は画面の端の方に小さく表示される演出であるため、特別演出の表示の優先度（レイヤの優先度）よりも、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出の表示の優先度（レイヤの優先度）の方が高く設定されていてもよい。

【０２７０】

本実施形態では、特別演出の実行時間を、大当り開始デモの開始時から最終回（第１６ラウンド）のラウンド遊技の終了時までの「４９９秒」に設定している。一方、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の実行時間は、それぞれ「０．５秒」に設定している。従って、特別演出の実行時間は、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の実行時間と比較して、長時間に設定されている。

【０２７１】

なお、特別遊技の実行中に電源断が発生した場合（例えば、停電等により遊技機への電力供給が遮断された場合）、該電源断の復帰後にオーバー入賞又はオマケ入賞が発生していれば、該電源断の復帰後においてオーバー入賞演出又はオマケ入賞演出が実行される。

これは、オーバー入賞演出の実行決定やオマケ入賞演出の実行決定については、オーバー入賞やオマケ入賞を契機とする、つまり電源断復帰後の事象を契機とするため、実行することが可能である。一方、電源断の復帰後に主制御基板１００から送信される電源断復帰用の演出制御コマンドには、保留連示唆演出、昇格演出および特別演出の復旧用のデータが含まれておらず、また、演出制御基板２００のＲＡＭ２０３は電源バックアップされていないため、特別遊技の実行中に電源断が発生した場合には、該電源断時に各演出の実行条件が成立又は実行契機が到来したとしても、特別遊技開始時に実行可否を決定する保留連示唆演出、昇格演出、特別演出については、該電源断の復帰後においては、それらの演出の実行可否に関するデータが存在しない状態となるため、電源断復帰後においては実行されない。

【０２７２】

＜主制御基板側の処理＞

次に、図３５～図４８のフローチャートを参照しながら、主制御基板１００における動作処理の手順について説明する。主制御基板１００側の処理は、主制御側メイン処理と、主制御側タイマ割込み処理と、を含んで構成される。

【０２７３】

《主制御側メイン処理》

図３５～図３６は主制御基板１００の主制御側メイン処理を示すフローチャートである。この主制御側メイン処理では、電源投入時のリセットによりメインＣＰＵ１０１のセキュリティチェックが行われた後、プログラムがスタートして、Ｓ１以降の処理が開始される。

【０２７４】

まず、電源投入時に必要な初期設定として、スタックポインタにスタック領域の初期値として先頭アドレスを設定するとともに（Ｓ１）、ＲＡＭ１０３のアクセス許可を行う（Ｓ２）。続いて、タイマ割込みが発生した場合に処理するプログラムの先頭アドレスが格納されたベクタテーブルを設定し（Ｓ３）、メインＣＰＵ１０１の内蔵レジスタに初期値を設定する（Ｓ４）。

【０２７５】

続いて、ＲＡＭクリアスイッチがオンされているか否かを判定する（Ｓ５）。ＲＡＭクリアスイッチがオンされている場合（Ｓ５：ＹＥＳ）には、後述するＳ９でＲＡＭ１０３の全領域がゼロクリアされる。他方、ＲＡＭクリアスイッチがオンされていない場合（Ｓ５：ＮＯ）には、電源断情報フラグの値を読み込んで、電源断正常の情報が保存されているか否かを判定する（Ｓ６）。

【０２７６】

ここで、電源断正常の情報が保存されている場合（Ｓ６：ＹＥＳ）には、ＲＡＭ１０３の所定領域を対象としてチェックサムを算出する（Ｓ７）。そして、このチェックサムが０であるか否か、すなわち、チェックサムが正常であるか否かを判定する（Ｓ８）。なお、ここで算出される電源投入時のチェックサムには、後述の電源断時処理で算出されるチェックサムの補数が含まれているため、正常にバックアップされていれば、電源投入時のチェックサムは「０」となる。このように、電源断前にＲＡＭ１０３に記憶されていた情報が正しくバックアップされているか否かを電源投入時に判断する。このとき、チェックサムが正常である場合（Ｓ８：ＹＥＳ）には、電源断前の状態に復帰すべく、後述するＳ１２に移行する。他方、チェックサムが異常である場合に（Ｓ８：ＮＯ）には、ＲＡＭ１０３の全領域をゼロクリアする（Ｓ９）。次に、ＲＡＭ１０３に電源投入時の初期化データを設定する（Ｓ１０）。続いて、演出表示装置７０の初期化、演出ランプＬＰの初期化などを行うため、演出制御基板２００への演出制御コマンド（「演出初期コマンド」）を要求する（Ｓ１１）。

【０２７７】

次に、電源断復帰設定処理において、ＲＡＭ１０３における、電源投入正常情報の設定、各種エラーの初期設定、払出制御基板４００との通信初期設定を順に行う（Ｓ１２）。

ここで、電源投入正常情報の設定としては、電源投入が正しく行われたことを保存するため、電源断情報フラグに電源投入正常データを格納するとともに、電源断発生の情報を初期化するため、電源断確認フラグをオフにする。次に、データ転送元アドレス、データ転送先アドレス、転送バイト数、をセットして、転送バイト数分のデータを転送する（Ｓ１３）。そして、電源断時における特別図柄遊技ステイタスの値を読み込んで、特別図柄遊技に係る電源断復帰処理を行う（Ｓ１４）。

【０２７８】

続いて、主制御基板１００と演出制御基板２００との電源断復帰時の演出制御コマンド（「電源断復帰コマンド」）の送信要求を行う（Ｓ１５）。この電源断復帰コマンドには、通信線の検査、特別図柄の作動状態、確率変動回数、時短回数、入球容易状態回数、変動パターン選択状態、エラー状態に関する情報が含まれている。なお、電源断前の未送信分のコマンド要求はクリアされる。次に、図柄記憶数コマンド要求処理において、電源断時の第１特別図柄および第２特別図柄の作動保留球数の情報を読み込み、この作動保留球数の情報を含む演出制御コマンドを要求する（Ｓ１６）。

【０２７９】

続いて、普通電動役物５２２を電源断前の状態（例えば、第２始動口５２を開放状態）に戻すための復帰設定を行う（Ｓ１７）。さらに、特別電動役物５４２を電源断前の状態（例えば、大入賞口５４を開放状態）に戻すための復帰設定を行う（Ｓ１８）。続いて、確変フラグの値を読み込み、電源断時における特別図柄の確率変動機能の作動状態を設定する（Ｓ１９）。なお、確変フラグとは、特別図柄遊技の作動確率（高確率又は低確率）を設定するためのフラグ（特別図柄の確率変動機能が作動している状態であることを示すフラグ）である。次いで、タイマ割込みを起動させるため、主制御マイコン１１０のＣＴＣ回路の初期設定として、所定のカウント値を設定して、タイマ割込みを４ｍｓ毎に発生させる（Ｓ２０）。続いて、タイマ割込み処理の発生を禁止すべく割込み禁止を設定する（Ｓ２１）。そして、ウォッチドッグタイマのリスタート準備として、クリアワード１（「５５Ｈ」）を設定する（Ｓ２２）。

【０２８０】

次に、電源断の発生を判定するため、電源断確認フラグの値を読み込み、電源断が発生しているか否かを判定する（Ｓ２３）。電源断が発生していない場合には、初期値乱数更新処理を実行する（Ｓ２４）。この初期値乱数更新処理では、この初期値乱数更新処理では、普通図柄当り初期値乱数、特別図柄当りソフト初期値乱数および特別図柄当り図柄初期値乱数を更新する。具体的には、各カウンタの数値を１加算して、数値が最大値を超えた場合には最小値である「０」に戻す。

【０２８１】

次に、タイマ割込み処理の発生を許可すべく割込み許可を設定して（Ｓ２５）、上述の割込みを禁止する処理（Ｓ２１）に戻り、Ｓ２１～Ｓ２５のループ処理を繰り返し実行する。ここで、タイマ割込み処理は所定の周期ごとに定期的に実行されるが、前回の割込み処理が完了してから次回の割込み処理が発生するまでの間の残余時間を利用して、Ｓ２１～Ｓ２５までの処理を繰り返す。そして、割込み禁止状態において割込み要求があった場合には、Ｓ２５で割込み許可となったときにタイマ割込み処理が起動することとなる。他方、Ｓ２３で電源断確認フラグがオンとなっている場合、すなわち、電源断が発生している場合には、Ｓ２６に移行して、次述する電源断時処理を実行する。

【０２８２】

次に、電源断時処理（Ｓ２６～Ｓ３２）として、まず、ウォッチドッグタイマをリスタートさせるべく、クリアワード２（「ＡＡＨ」）を設定する（Ｓ２６）。次に、電源断情報フラグの内容が電源投入正常データであるか否かを判定する（Ｓ２７）。電源投入正常情報である場合（Ｓ２７：Ｙｅｓ）には、電源断情報フラグに電源断正常データを設定する（Ｓ２８）。他方、電源投入正常情報でない場合（Ｓ２７：Ｎｏ）には、電源断情報フラグに電源断異常データを設定して（Ｓ２９）、Ｓ３２に移行する。

【０２８３】

次に、ＲＡＭ１０３の所定領域（チェックサム領域を除く）に対してチェックサムを算出する（Ｓ３０）。そして、チェックサムデータに対する補数を算出し、この補数の結果値をＲＡＭ１０３のチェックサム領域に設定する（Ｓ３１）。続いて、ＲＡＭ１０３のアクセス禁止設定をして（Ｓ３２）、電源が落ちるまで処理をループする。

【０２８４】

《主制御側タイマ割込み処理》

次に、主制御基板１００の主制御側タイマ割込み処理を説明する。図３７は、主制御基板１００のタイマ割込み処理を示すフローチャートである。このタイマ割込み処理は、遊技制御マイコン１１０のＣＴＣ回路からの一定時間（例えば４ｍｓ）毎のクロックパルスにより起動され、上述の主制御側メイン処理に割り込むかたちで実行される。

【０２８５】

まず、このタイマ割込みが発生すると、メインＣＰＵ１０１内のレジスタの内容をＲＡＭ１０３のスタック領域に退避させた後、割込み動作条件を設定する（Ｓ５１）。

【０２８６】

次に、ウォッチドッグタイマをリスタートさせるべく、クリアワード２（「ＡＡＨ」）を設定する（Ｓ５２）。このとき、予め設定されたタイムアウト時間内に、ＣＰＵ１０１のＷＤＴクリアレジスタに、クリアワード１、クリアワード２が順に書き込まれることで、ウォッチドッグタイマがクリアされてリスタートされる。すなわち、メインＣＰＵ１０１がプログラムを正常に実行しているときは、定期的にクリアワード１，２が設定されることにより、ウォッチドッグタイマがタイムアウトする前にクリアおよびリスタートされることとなる。他方、ウォッチドッグタイマがタイムアウトすると、ユーザリセットが発生する。

【０２８７】

次に、入力処理を実行する（Ｓ５３）。この入力処理では、主制御基板１００に接続されている各種スイッチとして、ＲＡＭクリアスイッチ以外のスイッチの情報が読み込まれる。すなわち、第１始動口スイッチ５１１、第２始動口スイッチ５２１、作動ゲートスイッチ５３１、大入賞口スイッチ５４１、一般入賞口スイッチ６１１，６４１、扉開放スイッチ、枠開放スイッチ、裏セット開放スイッチ、磁気センサ、電波センサ、などの入力情報を読み込み、それらの状態判定を行ったうえで、これらの検出情報を格納する。

【０２８８】

次に、各種乱数更新処理を実行する（Ｓ５４）。この各種乱数更新処理では、普通図柄変動パターン乱数、特別図柄変動パターン乱数、特別図柄変動付加パターン乱数を更新する。普通図柄変動パターン乱数については、乱数カウンタの数値を１加算して、数値が最大値を超えた場合には最小値である「０」に戻す。他方、特別図柄変動パターン乱数および特別図柄変動付加パターン乱数については、前回の乱数から所定値（例えば３５１１）を減算する。なお、減算した結果が０未満の場合には、減算した結果に所定値（例えば５００００）を加算する。

【０２８９】

次に、初期値更新型乱数更新処理を実行する（Ｓ５５）。この初期値更新型乱数更新処理では、普通図柄当り乱数、特別図柄当りソフト乱数および特別図柄当り図柄乱数を更新する。具体的には、各乱数カウンタの数値を１加算して、数値が最大値を超えた場合には最小値である「０」に戻す。また、カウンタの数値が１周した場合には、対応する初期値乱数の値を初期値として設定する。

【０２９０】

次に、初期値乱数更新処理を実行する（Ｓ５６）。この初期値乱数更新処理では、普通図柄当り初期値乱数、特別図柄当りソフト初期値乱数および特別図柄当り図柄初期値乱数を更新する。具体的には、各乱数カウンタの数値を１加算して、数値が最大値を超えた場合には最小値である「０」に戻す。

【０２９１】

次に、タイマ減算処理を実行する（Ｓ５７）。このタイマ減算処理では、ぱちんこ遊技

機ＰＭの遊技動作制御に用いる各種タイマの値を減算更新する。例えば、各種タイマの値を割込み周期（本例では４ｍｓ）ずつ減算する。なお、各種タイマには、特別図柄表示装置７１，７２による変動表示および停止表示に係る時間（変動時間、確定表示時間）を管理するための特別図柄遊技タイマ、などが含まれる。特別図柄遊技タイマには、特別図柄の変動表示の開始時に規定の変動時間が設定され、その時間の経過に伴い減算される。なお、第１特別図柄および第２特別図柄のうち、一方の特別図柄の変動表示中に、他方の特別図柄の小当り遊技が実行された場合には、その小当り遊技の実行中は、一方の特別図柄の変動表示の計時が中断される。

【０２９２】

次に、第２始動口有効期間設定処理を実行する（Ｓ５８）。この第２始動口有効期間設定処理では、第２始動口５１の入賞有効期間および入賞無効期間を判定し、この判定結果として、第２始動口５１の有効期間データ又は無効期間データを設定する。

【０２９３】

次に、入賞監視処理を実行する（Ｓ５９）。この入賞監視処理では、前記入力処理（Ｓ５３）での第１始動口スイッチ５１１、第２始動口スイッチ５２１、作動ゲートスイッチ５３１、大入賞口スイッチ５４１、一般入賞口スイッチ６１１，６４１の検出情報に基づき、遊技球のスイッチ通過検査を行い、その結果、遊技球が各スイッチを通過したと判断した場合、遊技球が各スイッチを通過したことを示す情報をメイン情報記憶手段１８０の入賞情報格納領域に一時記憶するとともに、遊技球が各スイッチを通過したことを示す情報を含む演出制御コマンドの送信要求、などを行う。なお、この入賞監視処理（Ｓ５９）の詳細は図２５を用いて後述する。

【０２９４】

次に、賞球制御処理を実行する（Ｓ６０）。この賞球制御処理では、上記の入賞監視処理での検出結果に基づき、入賞の種別に対応する賞球個数の指示をすべく払出制御コマンドを払出制御基板４００へ送信するとともに、払出制御基板４００からの受信データを監視して払出制御基板４００との通信検査を行う。

【０２９５】

次に、普通図柄作動ゲート監視処理を実行する（Ｓ６１）。この普通図柄作動ゲート監視処理では、遊技球の作動ゲート５３への通過を監視し、作動ゲート５３を通過していると判断した場合、普通図柄抽選に係る乱数を作動保留球情報として取得して、最大４個を限度として作動保留球数の更新を行うとともに、普通図柄抽選に係る乱数の記憶を行う。

【０２９６】

次に、普通図柄制御処理を実行する（Ｓ６２）。この普通図柄制御処理では、普通図柄表示装置７５又は普通電動役物５２２に係る一連の処理を行うため、普通図柄遊技ステイタスの値に応じて、普通図柄変動中処理、普通図柄停止図柄表示中処理、普通電動役物作動中処理、普通電動役物作動終了デモ中処理、などを実行する。なお、普通図柄変動中処理では、普通図柄を変動表示又は確定表示させるべく、普通図柄の表示パターン番号データを作成（更新）する。

【０２９７】

次に、普通図柄変動開始監視処理を実行する（Ｓ６３）。この普通図柄変動開始監視処理では、普通図柄の作動状態を監視して、普通図柄の変動開始条件を充足していると判断したとき、普通図柄作動保留球数を１個消化して、普通図柄の当否判定、図柄の判定、変動パターンの判定、変動時間の設定、などを順に行う。

【０２９８】

次に、始動口監視制御処理を実行する（Ｓ６４）。この始動口監視制御処理では、遊技球の第１始動口５１および第２始動口５２への入賞を監視して、遊技球の入賞があった場合、保留球数の更新、特別図柄抽選に係る乱数記憶、先読み予告演出判定、図柄記憶数のコマンド要求、などを順に行う。

【０２９９】

次に、特別図柄制御処理を実行する（Ｓ６５）。この特別図柄制御処理では、特別図柄

表示装置７１，７２に係る一連の処理として、特別図柄遊技ステイタスの値に応じて、詳細後述する特別図柄変動開始処理（Ｓ４２０）、特別図柄変動中処理（Ｓ４３０）、特別図柄停止図柄表示中処理（Ｓ４４０）、などを実行する。

【０３００】

次に、特別電動役物制御処理を実行する（Ｓ６６）。この処理では、特別図柄の抽選結果が「大当り」又は「小当り」となった場合に、特別電動役物５４２に係る動作処理として、特別電動役物５４２の作動開始および作動終了の設定、大入賞口５４の開放時間および開放回数の更新、確率変動機能の作動開始設定、変動時間短縮機能の作動開始設定、変動パターン選択状態の設定、などを順に実行する。

【０３０１】

次に、大入賞口有効期間設定処理を実行する（Ｓ６７）。この大入賞口有効期間設定処理では、大入賞口５４の入賞有効期間および入賞無効期間を判定し、この判定結果として大入賞口５４の有効期間データ又は無効期間データを設定する。

【０３０２】

次に、特別図柄変動開始監視制御処理を実行する（Ｓ６８）。この特別図柄変動開始監視制御処理では、第１特別図柄又は第２特別図柄の作動保留球が存在する場合、保留球数を１個消化して、図柄記憶数のコマンド要求、特別図柄の当否判定、特別図柄の図柄判定、確率変動機能の判定、時間短縮機能の判定、特別電動役物の作動パターンの設定、デモ演出時間の設定、などを順に行う。

【０３０３】

次に、異常検知処理を実行する（Ｓ６９）。この異常検知処理では、前記入力処理（Ｓ５３）での入力情報に基づき、磁気センサによる磁気検知信号、断線短絡電源異常信号、電波センサによる電波検知信号、扉・枠開放信号などを順に検査して、遊技機がエラー状態であるか否かを判定する。エラー状態である場合には、演出制御基板２００にエラー表示を要求すべく、当該エラー情報を含む演出制御コマンド（「エラー演出指定コマンド」）を生成する。

【０３０４】

次に、入球通過時間異常検出処理を実行する（Ｓ７０）。この入球通過時間異常検出処理では、入賞検出スイッチのオン信号が連続して所定時間以上検出された場合に、入球通過時間異常を設定して、当該エラー情報を含む演出制御コマンド（「エラー演出指定コマンド」）の要求を行うとともに、外部端子へ出力するためのセキュリティ信号の出力要求を行う。

【０３０５】

次に、遊技状態表示処理を実行する（Ｓ７１）。この遊技状態表示処理では、特別電動役物５４２が連続して作動する回数（規定ラウンド数）、普通図柄および特別図柄の作動保留球数、などの表示データを作成する。また、前記の異常検知処理で検出したエラー状態の情報を主制御基板１００の状態表示灯に表示させるための表示データを作成する。

【０３０６】

次に、ＬＥＤ出力処理を実行する（Ｓ７２）。このＬＥＤ出力処理では、特別図柄および普通図柄の表示、保留球数の表示、特別電動役物が連続して作動する回数、エラーの表示などを行うべく、前記の特別図柄制御処理（Ｓ６５）、異常検知処理（Ｓ６９）、遊技状態表示処理（Ｓ７１）等で作成された表示データを、各特別図柄表示装置７１，７２、普通図柄表示装置７５、各特図保留ランプ７３，７４、普図保留ランプ７６、主制御基板１００の状態表示灯などに出力するとともに、これら各種表示装置における表示の初期化を行う。

【０３０７】

次に、発射制御信号出力処理を実行する（Ｓ７３）。この発射制御信号出力処理では、払出制御基板４００との通信異常又は断線短絡電源異常が検出されていない場合に、払出制御基板４００に対して発射許可の信号を出力し、遊技球の発射を許可する。他方、払出制御基板４００との通信異常又は断線短絡電源異常が検出されたいる場合には、払出制御

基板４００に対して発射禁止の信号を出力し、遊技球の発射を禁止する。
【０３０８】
次に、ソレノイド出力処理を実行する（Ｓ７４）このソレノイド出力処理では、各電動役物５４２を作動させるべく、前記の普通図柄制御処理（Ｓ６２）および特別電動役物制御処理（Ｓ６６）において取得した制御データに基づき、各電動役物ソレノイド６２３，６４３に対して励磁信号を出力する。
【０３０９】
次に、演出制御コマンド送信処理を実行する（Ｓ７５）。この演出制御コマンド送信処理では、前記の処理でメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域（リングバッファ）に格納された演出制御コマンドの中から、ポインタで指定された演出制御コマンドを読み出して、この演出制御コマンドを演出制御基板２００に対して送信する。
【０３１０】
次に、外部情報出力処理を実行する（Ｓ７６）。この外部情報出力処理では、外部情報端子板６００を介して、本遊技機ＰＭに係る遊技情報を外部情報信号としてホールコンピュータ等の外部装置に出力する。この外部情報信号としては、例えば、賞球信号、扉枠開放信号、磁気センサ異常信号、断線短絡電源異常信号、異常センサ検知（入球通過時間異常等）信号、大当り信号、連荘中信号、図柄確定信号などがある。
【０３１１】
次に、退避していたレジスタの内容を復帰させて、メインＣＰＵ１０１を割込み許可状態に設定する（Ｓ７７）。これにより、主制御側タイマ割込み処理を終了して上記主制御側メイン処理に戻り、次のタイマ割込みが発生するまで主制御側メイン処理を実行する。
【０３１２】
なお、主制御側メイン処理中又は割込み処理中に、主制御基板１００が電源断（所定の閾値に基づき供給電圧の低下）を検出すると、ノンマスカブル割込みを発生させて、電源断確認フラグをオンにする。そして、元の処理に戻ったうえで、前述の電源断時処理(Ｓ２６～Ｓ３２)を実行することとなる。
【０３１３】
≪入賞監視処理≫
次に、入賞監視処理（Ｓ５９）について説明する。図３８は、入賞監視処理（Ｓ５９）の詳細を示すフローチャートである。
【０３１４】
まず、第１始動口スイッチ入力処理を実行する（Ｓ１０１）。第１始動口スイッチ入力処理では、第１始動口スイッチ５１１からの検出信号を入力したか否かを判定する。第１始動口スイッチ５１１からの検出信号を入力した場合は、遊技球が第１始動口５１に入球したことを示す第１始動口入賞データをメイン情報記憶手段１８０の入賞情報格納領域に一時記憶するとともに、第１始動口入賞コマンドを生成して、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に一時記憶する。一方、第１始動口スイッチ５１１からの検出信号の入力がなければ、そのまま次のステップに処理を移行する。
【０３１５】
続いて、第２始動口スイッチ入力処理を実行する（Ｓ１０２）。第２始動口スイッチ入力処理では、第２始動口スイッチ５２１からの検出信号を入力したか否かを判定する。第２始動口スイッチ５２１からの検出信号を入力した場合は、遊技球が第２始動口５２に入球したことを示す第２始動口入賞データをメイン情報記憶手段１８０の入賞情報格納領域に一時記憶するとともに、第２始動口入賞コマンドを生成して、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に一時記憶する。一方、第２始動口スイッチ５２１からの検出信号の入力がなければ、そのまま次のステップに処理を移行する。
【０３１６】
次いで、作動ゲートスイッチ入力処理を実行する（Ｓ１０３）。作動ゲートスイッチ入力処理では、作動ゲートスイッチ５３１からの検出信号を入力したか否かを判定する。作動ゲートスイッチ５３１からの検出信号を入力した場合は、遊技球が作動ゲート５３を通

過したことを示す作動ゲート入賞データをメイン情報記憶手段１８０の入賞情報格納領域に一時記憶するとともに、作動ゲート入賞コマンドを生成して、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に一時記憶する。一方、作動ゲートスイッチ５３１からの検出信号の入力がなければ、そのまま次のステップに処理を移行する。

【０３１７】

続いて、大入賞口スイッチ入力処理を実行する（Ｓ１０４）。大入賞口スイッチ入力処理では、大入賞口スイッチ５４１からの検出信号を入力したか否かを判定する。大入賞口スイッチ５４１からの検出信号を入力した場合は、遊技球が大入賞口５４に入球したことを示す大入賞口入賞データをメイン情報記憶手段１８０の入賞情報格納領域に一時記憶するとともに、大入賞口入賞コマンドを生成して、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に一時記憶する。一方、大入賞口スイッチ５４１からの検出信号の入力がなければ、そのまま次のステップに処理を移行する。

【０３１８】

続いて、左一般入賞口スイッチ処理を実行する（Ｓ１０５）。左一般入賞口スイッチ入力処理では、左一般入賞口スイッチ６１１からの検出信号を入力したか否かを判定する。左一般入賞口スイッチ６１１からの検出信号を入力した場合は、遊技球が一般入賞口６１～６３のいずれかに入球したことを示す左一般入賞口入賞データをメイン情報記憶手段１８０の入賞データ格納領域に一時記憶するとともに、左一般入賞口入賞コマンドを生成して、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に一時記憶する。一方、左一般入賞口スイッチ６１１からの検出信号の入力がなければ、今回の入賞監視処理を終了する。

【０３１９】

続いて、右一般入賞口スイッチ処理を実行する（Ｓ１０６）。右一般入賞口スイッチ入力処理では、右一般入賞口スイッチ６４１からの検出信号を入力したか否かを判定する。右一般入賞口スイッチ６４１からの検出信号を入力した場合は、遊技球が一般入賞口６４に入球したことを示す右一般入賞口入賞データをメイン情報記憶手段１８０の入賞データ格納領域に一時記憶するとともに、右一般入賞口入賞コマンドを生成して、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に一時記憶する。一方、右一般入賞口スイッチ６４１からの検出信号の入力がなければ、今回の入賞監視処理を終了する。

【０３２０】

≪特別図柄遊技処理≫

次に、主制御側タイマ割込み処理内の特別図柄遊技に係る一連の処理について説明する。特別図柄遊技に係る処理には、前述の始動口監視制御処理（Ｓ６４）、特別図柄制御処理（Ｓ６５）、特別電動役物制御処理（Ｓ６６）、特別図柄変動開始監視制御処理（Ｓ６８）、などが該当する。

【０３２１】

（始動口監視制御処理）

始めに、始動口監視制御処理（Ｓ６４）について説明する。図３９は、始動口監視制御処理（Ｓ６４）の詳細を示すフローチャートである。

【０３２２】

まず、第１始動口５１への遊技の入賞を検出したか否かを判定する（Ｓ２０１）。第１始動口５１への入賞を検出した場合（Ｓ２０１：ＹＥＳ）には、第１特別図柄の作動保留球数が上限数の４未満であるか否かを判定する（Ｓ２０２）。

【０３２３】

第１特別図柄の作動保留球数が４未満である場合（Ｓ２０２：ＹＥＳ）には、第１特別図柄遊技に係る抽選乱数値として、特別図柄当り乱数値、特別図柄当り図柄乱数値、特別図柄変動パターン乱数値を取得して、各乱数値を入球順に応じて、メイン情報記憶手段１８０の第１特別図柄保留格納領域（保留ｎ記憶領域）に格納する（Ｓ２０３）。そして、第１特別図柄の作動保留球数の更新として、第１特別図柄保留球数カウンタの値を１加算して（Ｓ２０４）、第１始動口５１の入賞チェックを終了する。

【０３２４】

続いて、第２始動口５２への遊技の入賞を検出したか否かを判定する（Ｓ２０５）。第２始動口５２への入賞を検出した場合（Ｓ２０５：ＹＥＳ）には、第２特別図柄の作動保留球数が上限数の４未満であるか否かを判定する（Ｓ２０６）。第２特別図柄の作動保留球数が４未満である場合（Ｓ２０６：ＹＥＳ）には、第２特別図柄遊技に係る抽選乱数値として、特別図柄当り乱数値、特別図柄当り図柄乱数値、特別図柄変動パターン乱数値を取得して、各乱数値を入球順に応じて、メイン情報記憶手段１８０の第２特別図柄保留格納領域（保留ｎ記憶領域）に格納する（Ｓ２０７）。そして、第２特別図柄の作動保留球数の更新として、第２特別図柄保留球数カウンタの値を１加算して（Ｓ２０８）、第２始動口５２の入賞チェックを終了する。

【０３２５】

続いて、第１特別図柄又は第２特別図柄の作動保留球数の更新があったか否か、すなわち、Ｓ２０４又はＳ２０８にて第１特別図柄又は第２特別図柄の作動保留球数が加算されたか否かを判定する（Ｓ２０９）。作動保留球数の更新があった場合（Ｓ２０９：ＹＥＳ）には、第１特別図柄および第２特別図柄の作動保留球数の情報を含む図柄記憶数コマンドを生成し、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する（Ｓ２１０）。

【０３２６】

次いで、遊技機の状態を確認し、事前判定タイミングであるか否かを判定する（Ｓ２１１）。事前判定タイミングである場合（Ｓ２１１：ＹＥＳ）には、始動口入賞時に取得された各種乱数に基づく先読み判定情報を生成するため、当り乱数バッファ（保留ｎ記憶領域またはレジスタなど）から特別図柄当り乱数値を読み出して、当否事前判定を行う（Ｓ２１２）。そして、この事前判定結果の情報（当否事前判定番号）を含む当否事前判定コマンドを生成し、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する（Ｓ２１３）。

【０３２７】

また、当り図柄乱数バッファから特別図柄当り図柄乱数値を読み出して、図柄事前判定を行う（Ｓ２１４）。そして、この事前判定結果の情報（図柄事前判定番号）を含む図柄事前判定コマンドを生成し、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する（Ｓ２１５）。さらに、変動パターン乱数バッファから特別図柄変動パターン乱数値を読み出して、変動パターン事前判定を行う（Ｓ２１６）。そして、この事前判定結果の情報（変動パターン事前判定番号）を含む変動パターン事前判定コマンドを生成し、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する（Ｓ２１７）。

【０３２８】

（特別図柄変動開始監視制御処理）

次に、特別図柄変動開始監視制御処理（Ｓ６８）について説明する。図４０は特別図柄変動開始監視制御処理（Ｓ６８）の詳細を示すフローチャートである。

【０３２９】

この特別図柄変動開始監視制御処理（Ｓ６８）では、第１特別図柄および第２特別図柄のうち、変動開始条件を充足している方の特別図柄側に対して、後述の特別図柄変動開始監視処理（Ｓ３１０）を実行する。なお、第１特別図柄および第２特別図柄の双方が変動開始条件を充足している場合には、前述したように、第２特別図柄側の処理が優先的に実行される。

【０３３０】

まず、大当り中又は小当り中であるか否かを判定する（Ｓ３０１）。続いて、第１特別図柄および第２特別図柄の双方が変動待機中であるか、すなわち、第１特別図柄遊技ステイタスおよび第２特別図柄遊技ステイタスが共に「００Ｈ（変動待機中）」であるか否かを判定する（Ｓ３０２）。

【０３３１】

続いて、第２特別図柄の作動保留球数が「０」であるか否かを判定して（Ｓ３０３）、当該保留球数が「０」でない場合（Ｓ３０３：ＮＯ）には、第２特別図柄の変動開始条件

が成立しているとみなし、第２特別図柄変動開始監視テーブルのアドレス（以降の処理で使用される各種テーブルのアドレスおよびＲＡＭ記憶領域のアドレス）を設定したうえで（Ｓ３０４）、第２特別図柄側の特別図柄変動開始監視処理（Ｓ３１０）に移行する。すなわち、本実施形態では、第２特別図柄の作動保留球が存在する場合には、第１特別図柄の作動保留球の存在の有無に拘わらず、第２特別図柄の作動保留球が優先的に消化されるようになっている。この特別図柄変動開始監視処理（Ｓ３１０）の詳細は図６８を用いて後述する。

【０３３２】

他方、第２特別図柄の作動保留球数が「０」である場合（Ｓ３０３：ＹＥＳ）には、第１特別図柄の作動保留球数が「０」であるか否かを判定する（Ｓ３０５）。ここで、当該保留球数が「０」でない場合（Ｓ３０５：ＮＯ）には、第１特別図柄の変動開始条件が成立しているとみなし、第１特別図柄変動開始監視テーブルのアドレス（以降の処理で使用される各種テーブルのアドレスおよびＲＡＭ記憶領域のアドレス）を設定したうえで（Ｓ３０６）、第１特別図柄側の特別図柄変動開始監視処理（Ｓ３１０）に移行する。

【０３３３】

なお、第１特別図柄および第２特別図柄の変動開始条件が共に成立していない場合（Ｓ３０１：ＹＥＳ，Ｓ３０２：ＮＯ，Ｓ３０５：ＹＥＳ）には、特別図柄変動開始監視処理（Ｓ３１０）をスキップする。

【０３３４】

（特別図柄変動開始監視処理）

次に、特別図柄変動開始監視処理（Ｓ３０５，Ｓ３０９）について説明する。図４１は、特別図柄変動開始監視処理（Ｓ３０５，Ｓ３０９）の詳細を示すフローチャートである。

【０３３５】

この特別図柄変動開始監視処理（Ｓ３０５，Ｓ３０９）では、上述のＳ３０４又はＳ３０８で設定された第１特別図柄変動開始監視テーブル又は第２特別図柄変動開始監視テーブルを参照して、今回の変動開始の対象となる特別図柄側の処理が実行されることとなるが、第１特別図柄側と第２特別図柄側とで処理の仕方は共通するので、特段の場合を除き、第１特別図柄側の処理であるのか、第２特別図柄側の処理であるのかを区別せずに一纏めにして説明する。

【０３３６】

まず、今回の変動開始の対象となる特別図柄側の作動保留球数を１減算する（Ｓ３１１）。そして、減算後の第１特別図柄および第２特別図柄の作動保留球数の情報を含む図柄記憶数コマンドを生成し、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する（Ｓ３１２）。続いて、今回の変動開始の対象となる特別図柄側の特別図柄保留格納領域にアクセスして、最先の保留記憶領域（保留１記憶領域）に格納された特別図柄当り乱数値、特別図柄当り図柄乱数値、特別図柄変動パターン乱数値を順に読み出し、これらの乱数値を、後述の特別図柄当否判定処理（Ｓ３２０）、図柄判定処理（Ｓ３３０）、変動パターン選択処理（Ｓ４２３）に使用するため、メイン情報記憶手段１８０の特別図柄当否判定領域、特別図柄図柄判定領域、特別図柄変動パターン判定領域、特別図柄変動付加パターン判定領域に転送する（Ｓ３１３）。また、保留記憶領域の更新として、保留２記憶領域～保留４記憶領域に格納された保留球情報を下位の保留記憶領域にシフトするとともに、保留４記憶領域をゼロクリアする（Ｓ３１４）。

【０３３７】

続いて、特別図柄当否判定処理を実行する（Ｓ３２０）。特別図柄当否判定処理（Ｓ３２０）では、まず、特別図柄当否抽選テーブルを取得する。このとき、遊技状態が特別図柄確変状態である場合は高確率の当否抽選テーブルを取得し、遊技状態が通常状態である場合は低確率の当否抽選テーブルを取得する。次いで、メイン情報記憶手段１８０の特別図柄当否判定領域から特別図柄当り乱数値を読み出す。そして、特別図柄当否抽選テーブルを参照して、特別図柄当り乱数値に基づき、特別図柄の当否判定を実行する。また、この当否判定結果に対応した値（大当りデータ「５５Ｈ」、小当りデータ「３３Ｈ」、はず

れデータ「００Ｈ」）をメイン情報記憶手段１８０の特別図柄判定フラグに格納する。
【０３３８】
　続いて、図柄判定処理を実行する（Ｓ３３０）。図柄判定処理（Ｓ３３０）では、当否判定の結果に応じて、特別図柄の停止図柄、キャラクタ演出番号（変動付加図柄情報）を決定する。そして、今回決定した特別図柄の停止図柄（図柄群）、キャラクタ演出番号をメイン情報記憶手段１８０の図柄格納領域に格納する。なお、キャラクタ演出番号は、決定された停止図柄（図柄群）の種類と、特別図柄および普通図柄の確率変動機能の作動状態（特別図柄の確変オン／特別図柄の確変オフ／普通図柄の確変オン／普通図柄の確変オフの４パターン）との組み合わせに基づき決定される。なお、当否判定の結果がはずれの場合には、キャラクタ演出番号「０」が決定される。
【０３３９】
　続いて、特別図柄の当否判定の結果が大当りに該当するか否かを判定する（Ｓ３４２）。特別図柄の当否判定の結果がはずれである場合（Ｓ３４２：ＮＯ）は、Ｓ３５１に移行する。
【０３４０】
　特別図柄の当否判定の結果が大当りである場合（Ｓ３４２：ＹＥＳ）は、上記Ｓ３３０で決定した図柄群の種類（大当り種別）と、大当り当選時の遊技状態とに基づき、大当り遊技の終了後において特別図柄の確率変動機能が作動する回数として、確率変動回数を決定する（Ｓ３４５）。また、上記Ｓ３３０で決定した図柄群の種類（大当り種別）と、大当り当選時の遊技状態とに基づき、大当り遊技の終了後において特別図柄の変動時間短縮機能が作動する回数として、変動時間短縮回数を決定する（Ｓ３４６）。さらに、上記Ｓ３３０で決定した図柄群の種類（大当り種別）と、大当り当選時の遊技状態とに基づき、大当り遊技の終了後において電チューサポート機能が作動する回数として、電サポ回数を決定する（Ｓ３４７）。この判定結果（確率変動回数、変動時間短縮回数、電サポ回数）は、メイン情報記憶手段１８０の時短回数格納領域および電サポ回数格納領域に記憶される。続いて、Ｓ３３０で決定した図柄群の種類（大当り種別）に基づき、大当り遊技（ラウンド遊技）中の特別電動役物５４２の作動パターンを設定する（Ｓ３４８）。具体的には、特別電動役物５４２の作動パターンとして、大当り遊技の規定ラウンド数、各ラウンドにおける大入賞口５４の開放パターン（最大開放時間）などを設定する。
【０３４１】
　次いで、Ｓ３３０で決定された図柄群の種類と現在の遊技状態とに基づき、大当り遊技終了後又は小当り遊技後の変動パターン選択状態を設定する（Ｓ３４９）。続いて、Ｓ３３０で決定された図柄群の種類に基づき、特別遊技（大当り遊技又は小当り遊技）のデモ演出時間（当り開始デモ時間および当り終了デモ時間）を設定する（Ｓ３５０）。次いで、前述の特別図柄当否判定処理（Ｓ３２０）および図柄判定処理（Ｓ３３０）で使用したメイン情報記憶手段１８０の特別図柄当否判定領域および特別図柄図柄判定領域をクリアする（Ｓ３５１）。そして、今回の変動対象となる特別図柄側の特別図柄遊技ステイタスを「００Ｈ（待機中）」から「０１Ｈ（変動開始）」に遷移する（Ｓ３５２）。
【０３４２】
　（特別図柄制御処理）
　次に、特別図柄制御処理（Ｓ６５）について説明する。図４２は、特別図柄制御処理（Ｓ６５）の詳細を示すフローチャートである。
【０３４３】
　まず、特別電動役物５４２が未作動中であるか否か、すなわち、特別電動役物遊技ステイタスが「００Ｈ（当り待ち状態）」であるか否かを判定する（Ｓ４０１）。続いて、特別電動役物５４２が未作動中である場合（Ｓ４０１：ＹＥＳ）には、第２特別図柄遊技ステイタスが「００Ｈ（待機中）」でないか否かを判定する（Ｓ４０２）。
【０３４４】
　第２特別図柄遊技ステイタスが「００Ｈ（待機中）」でない場合（Ｓ４０２：ＹＥＳ）には、第２特別図柄に係る処理を実行するため、第２特別図柄制御テーブル（以降の処理

で使用される各種テーブルのアドレスおよびＲＡＭ記憶領域のアドレス）を設定して（Ｓ４０３）、特別図柄制御汎用処理（Ｓ４１０）に移行する。他方、第２特別図柄遊技ステイタスが「００Ｈ（待機中）」である場合（Ｓ４０２：ＮＯ）には、第１特別図柄に係る処理を実行するため、第１特別図柄制御テーブル（以降の処理で使用される各種テーブルのアドレスおよびＲＡＭ記憶領域のアドレス）を設定して（Ｓ４０４）、特別図柄制御汎用処理（Ｓ４１０）に移行する。

【０３４５】

なお、次述する特別図柄制御汎用処理（Ｓ４１０）では、上述のＳ４０３又はＳ４０４で設定された第１特別図柄制御テーブル又は第２特別図柄制御テーブルを使用して、今回の変動の対象となる特別図柄側の処理が実行されることとなるが、第１特別図柄側と第２特別図柄側とで処理の仕方は共通するので、特段の場合を除き、第１特別図柄側の処理であるのか、第２特別図柄側の処理であるのかを区別せずに一纏めにして説明する。この特別図柄制御汎用処理（Ｓ４１０）の詳細は図４３を用いて後述する。

【０３４６】

（特別図柄制御汎用処理）

続いて、特別図柄制御汎用処理を実行する（Ｓ４０４，Ｓ４０７）。ここで、図４３は、特別図柄制御汎用処理（Ｓ４０４，Ｓ４０７）の詳細を示すフローチャートである。

【０３４７】

この特別図柄制御汎用処理（Ｓ４０４，Ｓ４０７）では、特別図柄遊技ステイタスの値（「０１Ｈ」，「０２Ｈ」，「０３Ｈ」）に応じた処理に移行するための分岐処理（Ｓ４１１～Ｓ４１４）を実行する。まず、今回の変動の対象となる特別図柄側の特別図柄遊技ステイタスが０でないか否かを判定する（Ｓ４１１）。特別図柄遊技ステイタスが「００Ｈ」でない場合（Ｓ４１１：ＹＥＳ）には、特別図柄遊技ステイタスが「０１Ｈ（変動開始）」であるか否かを判定する（Ｓ４１２）。特別図柄遊技ステイタスが「０１Ｈ」である場合（Ｓ４１２：ＹＥＳ）には、特別図柄変動開始処理（Ｓ４２０）に移行する。この特別図柄変動開始処理（Ｓ４２０）の詳細は図４４を用いて後述する。一方、Ｓ４１２でＮＯの場合には、特別図柄遊技ステイタスが「０２Ｈ（変動中）」であるか否かを判定する（Ｓ４１３）。特別図柄遊技ステイタスが「０２Ｈ」である場合（Ｓ４１３：ＹＥＳ）には、特別図柄変動中処理（Ｓ４３０）に移行する。この特別図柄変動中処理（Ｓ４３０）の詳細は図４５を用いて後述する。Ｓ４１３でＮＯの場合には、特別図柄遊技ステイタスが「０３Ｈ（停止図柄表示中）」であるか否かを判定する（Ｓ４１４）。特別図柄遊技ステイタスが「０３Ｈ」である場合（Ｓ４１４：ＹＥＳ）には、特別図柄停止図柄表示中処理（Ｓ４４０）に移行する。この特別図柄停止図柄表示中処理（Ｓ４４０）の詳細は図４６を用いて後述する。

【０３４８】

（特別図柄変動開始処理）

次に、特別図柄変動開始処理（Ｓ４２０）について説明する。図４４は、特別図柄変動開始処理（Ｓ４２０）の詳細を示すフローチャートである。

【０３４９】

まず、当否抽選の結果および変動パターン選択状態等に基づき、特別図柄変動パターンテーブルを取得する（Ｓ４２１）。続いて、メイン情報記憶手段１８０の特別図柄変動パターン判定領域から特別図柄変動パターン乱数値を読み出す（Ｓ４２２）。そして、特別図柄変動パターンテーブルを参照して、特別図柄変動パターン乱数値に基づき、複数種の変動パターンの中からいずれかを選択する（Ｓ４２３）。

【０３５０】

次いで、今回選択された変動パターンに対応する変動時間を設定する（Ｓ４２４）。そして、特別図柄の変動開始の設定として、図柄表示制御手段１６５の特別図柄遊技タイマに変動時間を格納するとともに（Ｓ４２５）、演出制御基板２００への変動開始コマンドを生成する（Ｓ４２６）。変動開始コマンドとしては、演出表示装置７０における図柄変動演出を開始させるべく、通信検査コマンド、変動付加図柄情報指定コマンド、変動パタ

ーン指定コマンド、図柄指定コマンドを順に生成して、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に記憶する。

【０３５１】

続いて、変動パターンの決定に使用したメイン情報記憶手段１８０の特別図柄変動パターン判定領域の内容をクリアする（Ｓ４２７）。そして、特別図柄遊技ステイタスを「０１Ｈ（変動開始）」から「０２Ｈ（変動中）」に遷移する（Ｓ４２８）。

【０３５２】

（特別図柄変動中処理）

次に、特別図柄変動中処理（Ｓ４３０）について説明する。図４５は、特別図柄変動中処理（Ｓ４３０）の詳細を示すフローチャートである。

【０３５３】

まず、特別図柄の変動表示を行うため、特別図柄の表示パターン番号切替処理を実行する（Ｓ４３１）。この表示パターン番号切替処理（Ｓ４３１）では、所定の切替時間毎に、特別図柄の表示パターン番号データを生成する。この表示パターン番号データは、特別図柄を変動表示又は確定表示させるべく、ＬＥＤ出力処理（Ｓ７３）において、第１特別図柄表示装置７１又は第２特別図柄表示装置７２に出力される。

【０３５４】

次いで、特別図柄遊技タイマが「０（タイムアウト）」となったか否か、すなわち、特別図柄の変動時間が終了したか否かを判定する（Ｓ４３２）。特別図柄の変動時間が終了した場合（Ｓ４３２：ＹＥＳ）には、第１特別図柄表示装置７１又は第２特別図柄表示装置７２に確定表示すべき特別図柄の停止図柄を設定する（Ｓ４３３）。続いて、演出制御基板２００に対して装飾図柄の確定表示を指示するための変動停止コマンドを生成し、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する（Ｓ４３４）。

【０３５５】

次いで、特別図柄遊技タイマに確定表示時間として「５００（ｍｓ）」を格納する（Ｓ４３５）。なお、「確定表示時間」とは、特別図柄の変動停止の際に、停止図柄を確定的に停止表示させる時間である。そして、特別図柄遊技ステイタスを「０２Ｈ（変動中）」から「０３Ｈ（停止図柄表示中）」に遷移する（Ｓ４３６）。

【０３５６】

（特別図柄停止図柄表示中処理）

次に、特別図柄停止図柄表示中処理（Ｓ４４０）について説明する。図４６は、特別図柄停止図柄表示中処理（Ｓ４４０）の詳細を示すフローチャートである。

【０３５７】

まず、特別図柄遊技タイマが「０（タイムアウト）」となったか否か、すなわち、特別図柄（停止図柄）の確定表示時間が終了したか否かを判定する（Ｓ４４１）。ここで、特別図柄の確定表示時間が終了した場合（Ｓ４４１：ＹＥＳ）には、特別図柄遊技ステイタスを「０３Ｈ（停止図柄表示中）」から「００Ｈ（待機中）」に遷移する（Ｓ４４２）。

【０３５８】

続いて、メイン情報記憶手段１８０の特別図柄判定フラグに格納された当否判定データが大当りデータ「５５Ｈ」であるか否かを判定する（Ｓ４４３）。当否判定データが大当りデータである場合（Ｓ４４３：ＹＥＳ）には、特別図柄の確率変動機能の作動停止（Ｓ４４４）、特別図柄の変動時間短縮機能の作動停止（Ｓ４４５）、電チューサポート機能の作動停止（Ｓ４４６）、を順に行う。具体的には、確変フラグに「００Ｈ（オフ）」を設定するとともに、確率変動回数カウンタ、変動時間短縮回数カウンタおよび入球容易状態回数カウンタに「００Ｈ」を設定してゼロクリアする。

【０３５９】

次いで、特別遊技の開始デモ設定処理として、開始デモ表示時間を設定するとともに、開始デモ演出の開始を指示する演出制御コマンド（大当り開始デモコマンド）を生成する（Ｓ４４７）。続いて、変動パターン選択状態の実行回数（変動パターン選択状態回数カウンタ）をゼロクリアする（Ｓ４４８）。また、特別電動役物遊技ステイタスを「００Ｈ

（当り待ち状態）」から「０１Ｈ（特別遊技）」に遷移する（Ｓ４４９）。そして、当否判定フラグの内容をクリアするため、「００Ｈ」を設定する（Ｓ４５０）。

【０３６０】

他方、当否判定データが大当りデータでない場合（Ｓ４４３：ＮＯ）には、特別図柄の確率変動機能が作動中であるか否かを判定する（Ｓ４５１）。特別図柄の確率変動機能が作動中である場合（Ｓ４５１：ＹＥＳ）には、今回の特別図柄の変動回数の消化分として、メイン情報記憶手段１８０の確率変動回数カウンタを１減算する（ステップＳ４５２）。続いて、確率変動回数カウンタがゼロであるか否かを判定する（ステップＳ４５３）。確率変動回数カウンタがゼロである場合（Ｓ４５３：ＹＥＳ）には、特別図柄の確率変動機能の作動を停止する（Ｓ４５４）。減算後の確率変動回数カウンタがゼロでない場合（Ｓ４５３：ＮＯ）には、Ｓ４５４をスキップして、Ｓ４５５に移行する。

【０３６１】

次いで、特別図柄の変動時間短縮機能が作動中であるか否かを判定する（Ｓ４５５）。特別図柄の変動時間短縮機能が作動中である場合（Ｓ４５５：ＹＥＳ）には、今回の特別図柄の変動回数の消化分として、メイン情報記憶手段１８０の時短回数カウンタを１減算する（ステップＳ４５６）。続いて、変動時間短縮回数カウンタがゼロであるか否かを判定する（ステップＳ４５７）。変動時間短縮回数カウンタがゼロである場合（Ｓ４５７：ＹＥＳ）には、特別図柄時短状態の終了回数に到達したとして、特別図柄の変動時間短縮機能の作動を停止する（Ｓ４５８）。減算後の変動時間短縮回数カウンタがゼロでない場合（Ｓ４５７：ＮＯ）には、Ｓ４５８をスキップして、Ｓ４５９に移行する。

【０３６２】

次いで、電チューサポート機能が作動中であるか否かを判定する（Ｓ４５９）。電チューサポート機能が作動中である場合（Ｓ４５９：ＹＥＳ）には、今回の特別図柄の変動回数の消化分として、メイン情報記憶手段１８０の電サポ回数カウンタを１減算する（ステップＳ４６０）。続いて、電サポ回数カウンタがゼロであるか否かを判定する（ステップＳ４６１）。電サポ回数カウンタがゼロである場合（Ｓ４６１：ＹＥＳ）には、入球容易状態の終了回数に到達したとして、電チューサポート機能の作動を停止する（Ｓ４６２）。減算後の電サポ回数カウンタがゼロでない場合（Ｓ４６１：ＮＯ）には、Ｓ４６２をスキップして、Ｓ４６３に移行する。

【０３６３】

次いで、メイン情報記憶手段１８０の変動パターン選択状態回数カウンタを１減算する（Ｓ４６３）。そして、変動パターン選択状態を更新する（Ｓ４６４）。具体的には、メイン情報記憶手段１８０の変動パターン選択状態回数カウンタを参照し、現在の変動パターン選択状態の実行回数が予め設定された終了回数に達したか否かを判定し、終了回数に達している場合には、次に規定された変動パターン選択状態に切り替える。他方、終了回数に達していない場合には、現在の変動パターン選択状態を維持する。

【０３６４】

次いで、前述のＳ４５１～Ｓ４６４にて更新された現在の遊技状態情報および変動パターン選択状態情報を含む演出制御コマンド（遊技状態指定コマンド）を生成して、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する（Ｓ４６５）。なお、演出制御基板２００側では、この遊技状態指定コマンドの情報に基づき、演出モードの設定および更新を実行する。

【０３６５】

（特別電動役物制御処理）

次に、特別電動役物制御処理（Ｓ６６）について説明する。図４７～図４８は、電動役物制御処理（Ｓ６６）の詳細を示すフローチャートである。

【０３６６】

まず、特別電動役物遊技ステイタスが「０１Ｈ（特別遊技）」であるか否かを判定する（Ｓ５０１）。特別電動役物遊技ステイタスが「０１Ｈ」である場合（Ｓ５０１：ＹＥＳ）には、以降の処理において特別遊技処理を実行する。この特別遊技処理において、まず

、特別電動役物５４２が作動中であるか否かを判定する（Ｓ５０２）。特別電動役物５４２が作動していない場合（Ｓ５０２：ＮＯ）には、特別電動役物５４２の作動開始時間であるか否かを判定する（Ｓ５０３）。特別電動役物５４２の作動開始時間とは、各ラウンド遊技おいて特別電動役物５４２の作動を開始するタイミングである。

【０３６７】

特別電動役物５４２の作動開始時間である場合（Ｓ５０３：ＹＥＳ）には、ラウンド演出を開始させるべく演出制御コマンド（ラウンド演出指定コマンド）を生成して、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する（Ｓ５０４）。なお、演出制御基板２００側では、このラウンド演出指定コマンドの情報（現在のラウンド数などの情報）に基づき、特別遊技中における各ラウンド遊技に対応したラウンド演出を実行する。そして、特別電動役物５４２の作動を開始して（Ｓ５０５）、特別電動役物５４２の作動中の処理として、Ｓ５０６～Ｓ５１０の処理を実行する。

【０３６８】

特別電動役物５４２の作動中の処理として、大入賞口５４に遊技球が規定カウント数（最大入賞数）だけ入賞したか否かを判定するとともに（Ｓ５０６）、特別電動役物５４２の作動時間（開放時間）が経過したか否かを判定する（Ｓ５０７）。このとき、大入賞口５４に遊技球が規定カウント数（最大入賞数）だけ入賞した場合（Ｓ５０６：ＹＥＳ）又は特別電動役物５４２の作動時間が経過した場合（Ｓ５０７：ＹＥＳ）には、特別電動役物５４２の作動を停止させる（Ｓ５０８）。そして、特別電動役物５４２の連続作動回数が予め定められた規定ラウンド数に達したか否かを判定する（Ｓ５０９）。連続作動回数が規定ラウンド数に達していない場合（Ｓ５０９：ＮＯ）には、特別電動役物５４２の連続作動回数を１インクリメントする（Ｓ５１０）。

【０３６９】

他方、特別電動役物５４２の連続作動回数が規定ラウンド数に達している場合（Ｓ５０９：ＹＥＳ）には、Ｓ５１１に移行して、特別遊技の当り終了デモ設定処理として、終了デモ表示時間を設定するとともに、終了デモ演出の開始を指示する演出制御コマンド（大当り終了デモコマンド）を生成する（Ｓ５１１）。

【０３７０】

続いて、変動時間短縮回数カウンタに、上記Ｓ３４６で設定した変動時間短縮回数情報を格納する（Ｓ５１２）。また、電サポ回数カウンタに、上記Ｓ３４７で設定した電サポ回数情報を格納する（Ｓ５１３）。

【０３７１】

続いて、上記Ｓ３４３で設定された確率変動判定フラグの内容を参照して、条件装置の作動が特定図柄（いわゆる確変図柄）による作動であるか否かを判定する（Ｓ５１４）。特定図柄による条件装置の作動である場合（Ｓ５１４：ＹＥＳ）には、メイン情報記憶手段１８０の確率変動回数カウンタに、上記Ｓ３４５で設定した確率変動回数（作動時データ）を格納して、特別図柄の確率変動機能の作動を開始する（Ｓ５１５）。他方、特定図柄による条件装置の作動でない場合（Ｓ５１４：ＮＯ）には、確率変動回数カウンタに未作動時データ「００Ｈ」を格納して、Ｓ５１５をスキップする。

【０３７２】

続いて、時短回数カウンタに記憶された変動時間短縮回数情報が変動時間短縮機能作動データ（「００Ｈ」以外のデータ）であるか否かを判定する（Ｓ５１６）。変動時間短縮機能作動データである場合（Ｓ５１６：ＹＥＳ）には、特別図柄の変動時間短縮機能の作動を開始する（Ｓ５１７）。他方、変動時間短縮機能作動データでない場合（Ｓ５１６：ＮＯ）には、Ｓ５１７をスキップする。

【０３７３】

続いて、電サポ回数カウンタに記憶された電サポ回数情報が電チューサポート機能作動データ（「００Ｈ」以外のデータ）であるか否かを判定する（Ｓ５１８）。電チューサポート機能作動データである場合（Ｓ５１８：ＹＥＳ）には、電チューサポート機能の作動を開始させる（Ｓ５１９～Ｓ５２１）。すなわち、普通図柄の確率変動機能の作動開始（

Ｓ５１９）、普通図柄の変動時間短縮機能の作動開始（Ｓ５２０）、普通電動役物５２２の開放延長機能の作動開始（Ｓ５２１）、を順に実行する。他方、電チューサポート機能作動データでない場合には、Ｓ５１９～Ｓ５２１をスキップする。

【０３７４】

次いで、上記Ｓ３４７で決定した変動パターン選択状態に切り替える（Ｓ５２２）。続いて、前述のＳ５１２～Ｓ５２２にて設定された特別遊技後の遊技状態情報および変動パターン選択状態情報を含む演出制御コマンド（遊技状態指定コマンド）を生成して、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する（Ｓ５２３）。なお、演出制御基板２００側では、この遊技状態指定コマンドの情報に基づき、特別遊技後の演出モードを設定する。そして、特別電動役物遊技ステイタスを「０１Ｈ（特別遊技）」から「００Ｈ（当り待ち状態）」に遷移する（Ｓ５２４）。

【０３７５】

＜演出制御基板側の処理＞

次に、図４９～図５５のフローチャートを参照しながら、演出制御基板２００における動作処理の手順について説明する。演出制御基板２００側の処理は、電源投入後などサブメインＣＰＵ２０１がリセットされると実行されるリセット開始処理（演出制御側メイン処理を含む）と、一定周期毎に起動される演出制御側タイマ割込み処理と、主制御基板１００からのストローブ信号に起因して起動される演出制御コマンドの受信割込み処理と、変動演出パターンのタイムスケジュールに規定された所定の発生時期の到来を契機として起動されるランプ演出割込み処理と、一定周期毎に起動される画像制御コマンドの送信割込み処理とを含んで構成される。

【０３７６】

各割込み処理（例外処理）には、複数の割込み処理が発生したときの優先度を示す優先レベルが設定されている。本例では、「電源リセットによるリセット開始処理：最優先」、「各種異常時によるリセット開始処理：最優先」→「演出制御コマンドの受信割込み処理：レベル７」→「ＷＤＴ（暴走検知時）によるリセット開始処理：レベル３」→「画像制御コマンドの送信割込み処理：レベル２」→「演出制御側タイマ割込み処理：レベル１」などの順に、優先レベルの順位付けがされている。なお、「各種異常時によるリセット開始処理」は、例えば、サブメインＣＰＵ２０１が不正な命令を実行したとき、サブメインＣＰＵ２０１が不正な領域又は不正な方法にてアクセスしようとしたとき、ＤＭＡ（Direct Memory Access）転送中のエラーが発生したときなどに起動する。本実施形態では、上記の複数種の割込み処理を例示しているが、実際にはその他の割込み処理も存在する。

【０３７７】

演出制御側メイン処理内では、基本的には、全割込み禁止又は演出制御コマンド受信割込み以外の割込み禁止のいずれかの状態に設定したうえで処理が進められる。その上で、演出制御側メイン処理が割込み許可状態となった場合に、当該メイン処理を中断させるかたちで各割込み処理が起動される。各割込み処理では、当該割込み処理の実行中に他の割込み処理の要求があった（多重割込みが発生した）ときは、実行中の割込み処理よりも優先レベルの高い割込み処理であれば、原則的には当該割込み要求が許可される一方、実行中の割込み処理よりも優先レベルの低い又は優先レベルの同じ割込み処理である場合には当該割込み要求が禁止される。すなわち、各割込み処理は、優先レベルの同じ又は優先レベルの低い他の割込みを禁止した状態で処理が進められる。そして、各割込み処理から演出制御側メイン処理へは、全割込み許可の状態で戻ってくる。なお、このような割込み要因の優先順位（優先レベル）は、演出制御マイコン２１０（割込みコントローラ）のレジスタ設定によって規定される。

【０３７８】

《リセット開始処理》

まず、演出制御基板２００のリセット開始処理について説明する。図４９は演出制御基板２００のリセット開始処理を示すフローチャートである。このリセット開始処理では、電源投入時のリセット、各種異常時を起因としたリセット、ＷＤＴ（暴走検知時）を起因

としたリセットのいずれかにより起動し、サブメインＣＰＵ２０１のセキュリティチェックが行われた後、プログラムがスタートして、Ｓ６０１以降の処理が開始される。

【０３７９】

まず、電源投入時に必要な初期設定として、スタックポインタにスタック領域の初期値として先頭アドレスを設定する（Ｓ６０１）。そして、各種初期設定が完了するまで全ての割込み処理を禁止する（Ｓ６０２）。

【０３８０】

続いて、ハードウェアに関する基本的な設定として、サブメインＣＰＵ２０１内に設けられている内蔵レジスタに初期値を設定するとともに、Ｉ／Ｏポート回路２０４を初期化する（Ｓ６０３）。さらに、演出制御マイコン２１０のＲＡＭ２０３内のメモリ領域を初期化する（Ｓ６０４）。ここでは、初期値付きの変数には初期値を設定し、初期値なしの変数には０クリアによる初期化を行う。また、サブメインＣＰＵ２０１がＲＯＭ２０２に記憶された制御プログラムをＲＡＭ２０３に適宜展開する。

【０３８１】

続いて、演出制御コマンドの受信割込み処理以外の割込みを禁止する（Ｓ６０５）。次いで、予め各機種共通で設定された各種のエラーのうち、当該機種で有効とすべきエラーの種別を設定する処理を行う（Ｓ６０６）。さらに、演出ランプＬＰ（枠ランプ１０、盤ランプ８０）を全消灯状態とするため消灯リクエストを行う（Ｓ６０７）。そして、サブメインＣＰＵ２０１の暴走を監視するためウォッチドッグタイマを起動する（Ｓ６０８）。

【０３８２】

続いて、遊技演出の主たる処理として演出制御側メイン処理を実行する（Ｓ６０９）。この演出制御側メイン処理（Ｓ６０９）の詳細は図３９を用いて後述する。なお、前記Ｓ６０９で演出制御側メイン処理へ移行すると、メイン処理から当該リセット開始処理へ復帰することは通常はあり得ないが、プログラムのバグ等の発生によって、万が一、この処理へ復帰してきた場合には、消費電力が通常作動時よりも低減された小消費電力モード（スリープモード）へ遷移する。

【０３８３】

《演出制御側メイン処理》

次に、演出制御基板２００の演出制御側メイン処理（Ｓ６０９）について説明する。図５０は演出制御側メイン処理（Ｓ６０９）を示すフローチャートである。

【０３８４】

まず、演出制御側メイン処理内で制御プログラムがＲＡＭ２０３で正確に展開されているか否かのチェックを開始するためのアドレス（プログラムが展開された先頭アドレス）を取得する（Ｓ６１１）。続いて、全ての割込みを許可（各種の割込み処理の起動を許可）する（Ｓ６１２）。

【０３８５】

次いで、デバイスの初期化動作を実行する（Ｓ６１３）。この初期化動作は、ぱちんこ遊技機ＰＭの電源投入時（リセット開始時）に１度だけ実行される動作態様のことであり、モータ、ソレノイド等のデバイスによって可動役物２４の動作を制御するために必要となる位置情報を確認することを目的として実行される。なお、初期化動作の終了時には、可動役物２４は予め設定された初期位置（基準位置）に復帰する。

【０３８６】

続いて、ウォッチドッグタイマをリスタートさせるべく、ウォッチドッグタイマをクリアする（Ｓ６１４）。このとき、サブメインＣＰＵ２０１がプログラムを正常に実行しているときは、予め設定されたタイムアウト時間内に、サブメインＣＰＵ２０１のＷＤＴクリアレジスタに、所定のクリアワードが書き込まれることで、ウォッチドッグタイマがクリアされてリスタートされる。他方、ウォッチドッグタイマがタイムアウトすると、ユーザリセットが発生する。

【０３８７】

続いて、入力ポートチェック処理を実行する（Ｓ６１５）。この入力ポートチェック処

理では、後述のタイマ割込み処理におけるポート入出力処理Ｓ９１２でのＩ／Ｏポート回路２０４（入力ポート）の読み込みを割込み発生毎に監視して、複数回（例えば４回）の監視において入力ポートの状態が全て「１」の場合は信号レベルを「１（Ｈレベル）」、全て「０」の場合は信号レベルを「０（Ｌレベル）」、それ以外の場合は信号レベルを変化させない（これにより入力信号が確定される）。

【０３８８】

続いて、エラー演出管理処理を実行する（Ｓ６１６）。このエラー演出管理処理では、後続のコマンド解析処理（Ｓ６２２）で設定されるエラー演出パターンに基づき、各種デバイスによるエラー演出を開始させる。さらに、エラー演出管理処理では、エラー管理タイマに初期値（エラー演出時間）を設定して、エラー演出の進行を管理する。このエラー管理タイマは、演出制御側タイマ割込み処理のエラー管理タイマ更新処理（Ｓ９２０）にて１６ｍｓ周期で減算更新される。そして、エラー管理タイマがタイムアウトした場合は、当該エラー演出を終了させる。

【０３８９】

続いて、演出ボタン監視制御処理を実行する（Ｓ６１７）。この演出ボタン監視制御処理では、図柄の変動変動中にボタン予告演出を組み込んでいる場合に、所定の操作有効時間内における演出ボタン１５の入力状態を監視して、演出ボタン１５の入力状態に関する情報を保持する。

【０３９０】

続いて、予告抽選管理処理を実行する（Ｓ６１８）。この予告抽選管理処理では、後続のコマンド解析処理（Ｓ６２０）で選択される変動演出パターンのシナリオに沿って、装飾図柄の変動過程の各段階で発生する予告演出の内容を定めた予告演出パターンを抽選で決定する。ここで決定された予告演出パターン番号は、サブメイン情報記憶手段２６０の予告演出パターン格納領域に一時記憶される。また、この予告演出パターン番号を画像制御基板３００側へ指定するための画像制御コマンドを生成して、これをサブメイン情報記憶手段２６０の画像制御コマンドバッファに設定する。このとき、予告演出パターンとして、役物予告演出パターンが選択された場合には、役物リクエストが発生し、後続のデバイス管理処理（Ｓ６１９）にて、可動役物２４の駆動パターンが特定される。なお、本例では、装飾図柄の一変動内で発生する複数種の予告演出（予告演出パターン）の全てを、１回のメインループ処理内で抽選するのではなく、当該メインループ処理効率を向上させるため、予告演出の発生時期（例えば、変動開始段階、リーチ発生段階、変動停止段階）毎に分けて、複数回のメインループ処理に跨って抽選する構成となっている。その際、装飾図柄の変動開始段階で発生する予告演出については、装飾図柄の変動開始と同期をとる（画像制御コマンドを早急に送信する）必要があるので、先発のメインループ処理内で抽選を行うようになっている。

【０３９１】

次に、デバイス管理処理を実行する（Ｓ６１９）。このデバイス管理処理では、後述のコマンド解析処理（Ｓ６２０）にて各種デバイスの動作要求（ランプリクエスト、役物リクエスト）があった場合、ＲＯＭ２０３に記憶された複数種のパターンデータ（ランプパターン、駆動パターン）の中から、演出番号（ランプ演出番号、役物予告演出番号）に対応したパターンデータを特定して、対象デバイスの制御を開始する。演出ランプＬＰのランプパターンデータには、１フレーム時間（画像フレームを１回更新するのに要する時間：１６ｍｓ）毎に対応付けられたランプデータがスケジュールデータとして格納されている。なお、本例において、１フレーム時間は、演出表示装置７０において毎秒約６０フレーム（＝約６０ｆｐｓ）で描画等する場合の１フレームの描画処理に要する時間と対応するものになっている。同様に、可動役物２４の駆動パターンデータには、割込み周期（１ｍｓ）毎に対応付けられた駆動データがスケジュールデータとして格納されている。これにより、後述する演出制御側タイマ割込み処理にて、各制御データ（ランプデータ、駆動データ等）が対象デバイスに対して一定周期毎に出力され、対象デバイスの動作が開始されることになる。一方、後述の演出制御側タイマ割込み処理において、一連の制御データ

（ランプデータ、駆動データ）の出力が全て完了した場合は、演出ランプＬＰを消灯させ、又は、可動役物２４の動作を停止させ、対象デバイスの制御を終了する。

【０３９２】

続いて、コマンド解析処理（Ｓ６２０）を実行する。このコマンド解析処理では、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に演出制御コマンドが格納されているか否かを監視し、演出制御コマンドが格納されていればこのコマンドを読み出し、読み出した演出制御コマンドの種別に対応した演出制御処理を実行する。このコマンド解析処理（Ｓ６２０）の詳細は図５１を用いて後述する。

【０３９３】

そして、今回のループ処理中で、コマンド解析（演出制御コマンドの解析）を実行したか否かを判定する（Ｓ６２１）。コマンド解析直後の場合（Ｓ６２１：ＹＥＳ）は、Ｓ６１４に戻り、次のループ処理へ移行する。一方、コマンド解析を実行しなかった場合（Ｓ６２１：ＮＯ）、すなわち、コマンドバッファが空である場合には、所定時間が経過するまで、演出抽選乱数更新処理を実行する（Ｓ６２２）。なお、本実施形態では、上記の所定時間として、ランプＬＰの切り替え制御の最小単位（３２ｍｓ）の半分の時間となる「１６ｍｓ」が設定されている。この演出抽選乱数更新処理では、先読み予告抽選乱数、装飾図柄乱数、変動演出パターン乱数、予告演出パターン乱数などの各種の演出抽選乱数を更新する。具体的には、各乱数カウンタの数値を１加算して、数値が最大値を超えた場合には最小値に戻す。

【０３９４】

（コマンド解析処理）

次に、コマンド解析処理（Ｓ６２２）について説明する。図５１は、コマンド解析処理（Ｓ６２２）の詳細を示すフローチャートである。このコマンド解析処理では、主制御基板１００からの演出制御コマンドがサブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に格納されているか否かを監視して、格納された演出制御コマンドの種別に対応した演出制御処理を実行する。

【０３９５】

まず、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に遊技状態指定コマンドが格納されているか否かを判定する（Ｓ６３１）。遊技状態指定コマンドが格納されている場合（ステップＳ６３１：ＹＥＳ）には、演出状態移行処理（Ｓ６３２）へ移行する。演出状態移行処理（Ｓ６３２）では、遊技状態指定コマンドに含まれる遊技状態情報および変動パターン選択状態情報に基づき、演出モードを遷移する処理を実行する。

【０３９６】

続いて、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に保留関連コマンドが格納されているか否かを判定する（Ｓ６３３）。ここで、保留関連コマンドには、図柄記憶数コマンド、事前判定コマンドが含まれる。この保留関連コマンドが格納されている場合（Ｓ６３３：ＹＥＳ）には、保留情報管理処理（Ｓ６３４）へ移行する。この保留情報管理処理（Ｓ６３４）では、サブメイン情報記憶手段２６０から図柄記憶数コマンド又は事前判定コマンドを読み出して、事前判定結果の情報に基づき先読み判定を実行するとともに、演出表示装置７０の保留画像表示部７１０に表示される保留画像の表示個数および表示態様（表示色など）を更新するための処理を行う。

【０３９７】

次いで、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に図柄変動関連コマンドが格納されているか否かを判定する（Ｓ６３５）。ここで、図柄変動関連コマンドには、変動開始コマンド、変動停止コマンドが含まれる。図柄変動関連コマンドが格納されている場合（ステップＳ６３５：ＹＥＳ）には、変動演出内容決定処理（Ｓ６３６）へ移行する。この変動演出内容決定処理（Ｓ６３６）では、受信した図柄変動関連コマンドが変動開始コマンドである場合には装飾図柄の変動演出を開始させるための処理を実行し、受信した図柄変動関連コマンドが変動停止コマンドである場合には装飾図柄の変動演出を終了させるための処理を実行する。

【０３９８】
続いて、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に大当り演出関連コマンドが格納されているか否かを判定する（Ｓ６３７）。ここで、大当り演出関連コマンドには、大当り開始デモ演出コマンド、ラウンド演出指定コマンド、大当り終了デモ演出コマンドが含まれる。大当り演出関連コマンドが格納されている場合（ステップＳ６３７：ＹＥＳ）には、大当り演出内容決定処理（Ｓ６３８）へ移行する。この大当り演出内容決定処理（Ｓ６３８）では、開始デモ演出、ラウンド演出、終了デモ演出を実行するための処理を行う。
【０３９９】
続いて、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に小当り演出関連コマンドが格納されているか否かを判定する（Ｓ６３９）。ここで、小当り演出関連コマンドには、小当り開始デモ演出コマンド、小当り終了デモ演出コマンドが含まれる。小当り演出関連コマンドが格納されている場合（ステップＳ６３９：ＹＥＳ）には、小当り演出内容決定処理（Ｓ６４０）へ移行する。この小当り演出内容決定処理（Ｓ６４０）では、小当り開始デモ演出、小当り終了デモ演出を実行するための処理を行う。
【０４００】
続いて、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に入賞口入賞関連コマンドが格納されているか否かを判定する（Ｓ６４１）。ここで、この入賞口入賞関連コマンドには、第１始動口入賞コマンド、第２始動口入賞コマンド、作動ゲート入賞コマンド、大入賞口入賞コマンド、左一般入賞口入賞コマンド、右一般入賞口入賞コマンドなどが含まれる。この入賞口入賞関連コマンドが格納されている場合（Ｓ６４１：ＹＥＳ）には、入賞演出内容決定処理（Ｓ６４２）へ移行する。この入賞演出内容決定処理（Ｓ６４２）の詳細は図５２を用いて後述する。
【０４０１】
続いて、サブ情報記憶手段２８０のコマンド格納領域にエラー演出指定コマンドが格納されているか否かを判定する（Ｓ６４３）。このエラー演出指定コマンドが格納されている場合（Ｓ６４３：ＹＥＳ）には、エラー演出内容決定処理（Ｓ６４４）へ移行する。このエラー演出内容決定処理（Ｓ６４４）では、サブ情報記憶手段２８０からエラー演出指定コマンドを読み出して、液晶表示装置７０の画像表示、演出ランプＬＰの点灯、スピーカ１１の音声などによってエラー状態を報知するためのエラー演出パターンを決定する。
【０４０２】
なお、サブ情報記憶手段２８０のコマンド格納領域に演出制御コマンドが格納されていない場合（Ｓ６３１：ＮＯ、Ｓ６３３：ＮＯ、Ｓ６３５：ＮＯ、Ｓ６３７：ＮＯ、Ｓ６３９：ＮＯ、Ｓ６４１：ＮＯ、Ｓ６４３：ＮＯ）は、何もせずコマンド解析処理を終了する。
【０４０３】
（入賞演出内容決定処理）
次に、入賞演出内容決定処理（Ｓ６４２）について説明する。図５２は、入賞演出内容決定処理（Ｓ６４２）の詳細を示すフローチャートである。
【０４０４】
まず、第１始動口入賞演出制御処理を実行する（Ｓ７０１）。この第１始動口入賞演出制御処理（Ｓ７０１）では、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に、第１始動口入賞コマンドが格納されているか否かを判定し、第１始動口入賞コマンドが格納されていれば、所定の演出実行条件を充足していることを条件に、遊技球が第１始動口５１に入球したことを報知する第１始動口入賞演出を実行する。
【０４０５】
続いて、第２始動口入賞演出制御処理を実行する（Ｓ７０２）。この第２始動口入賞演出制御処理（Ｓ７０２）では、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に、第２始動口入賞コマンドが格納されているか否かを判定し、第２始動口入賞コマンドが格納されていれば、所定の演出実行条件を充足していることを条件に、遊技球が第２始動口５２に入球したことを報知する第２始動口入賞演出を実行する。

【０４０６】
続いて、作動ゲート入賞演出制御処理を実行する（Ｓ７０３）。この作動ゲート入賞演出制御処理（Ｓ７０３）では、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に、作動ゲート入賞コマンドが格納されているか否かを判定し、作動ゲート入賞コマンドが格納されていれば、所定の演出実行条件を充足していることを条件に、遊技球が作動ゲート５３を通過したことを報知する作動ゲート入賞演出を実行する。
【０４０７】
続いて、大入賞口入賞演出制御処理を実行する（Ｓ７０４）。この大入賞口入賞演出制御処理（Ｓ７０４）では、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に、大入賞口入賞コマンドが格納されているか否かを判定し、大入賞口入賞コマンドが格納されていれば、所定の演出実行条件を充足していることを条件に、遊技球が大入賞口５４に入球したことを報知する大入賞口入賞演出を実行する。
【０４０８】
続いて、左一般入賞口入賞演出制御処理を実行する（Ｓ７０５）。この左一般入賞口入賞演出制御処理（Ｓ７０５）では、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に、左一般入賞口入賞コマンドが格納されているか否かを判定し、左一般入賞口入賞コマンドが格納されていれば、所定の演出実行条件を充足していることを条件に、遊技球が一般入賞口６１～６３のいずれかに入球したことを報知する左一般入賞口入賞演出を実行する。
【０４０９】
続いて、右一般入賞口入賞演出制御処理を実行する（Ｓ７０６）。この右一般入賞口入賞演出制御処理（Ｓ７０６）では、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に、右一般入賞口入賞コマンドが格納されているか否かを判定し、右一般入賞口入賞コマンドが格納されていれば、所定の演出実行条件を充足していることを条件に、遊技球が一般入賞口６４に入球したことを報知する右一般入賞口入賞演出を実行する。
【０４１０】
《演出制御コマンドの受信割込み処理》
次に、演出制御コマンドの受信割込み処理を説明する。図５３は、演出制御コマンドの受信割込み処理を示すフローチャートである。この演出制御コマンドの受信割込み処理では、前述したように、主制御基板１００からのストローブ信号の入力に基づいて割込みが発生することで開始され、この割込み処理において各種の演出制御コマンドが取得されるようになっている。なお、演出制御コマンドは、１バイトのＭＯＤＥデータと、１バイトのＥＶＥＮＴデータとを含む構成となっており、主制御基板１００から演出制御基板２００へ、ＭＯＤＥデータ、ＥＶＥＮＴデータの順に送信される。以下では、説明の便宜上、ＭＯＤＥデータを「第１コマンド」、ＥＶＥＮＴデータを「第２コマンド」とも称する。
【０４１１】
まず、主制御基板１００からのストローブ信号に基づく割込みが発生すると、演出制御コマンドの入力値が確定したか否かを判定する（Ｓ９０１）。具体的には、コマンドデータを最高５回まで読み込み、２回連続で同じ値が読み込まれた時点で入力値が確定となる。これはノイズ等により演出制御コマンドの読み取りが失敗するおそれがあるためであり、２回連続で同じ値が読み込まれるまでは入力値を確定とはしない。
【０４１２】
続いて、今回受信したコマンドが第１コマンド（ＭＯＤＥ）であるか否か、換言すれば、第１コマンド（ＭＯＤＥ）であるか第２コマンド（ＥＶＥＮＴ）であるかを判定する（Ｓ９０２）。今回受信したコマンドが第１コマンドである場合（Ｓ９０２：ＹＥＳ）は、当該第１コマンドをテンポラリ領域に一時的に記憶する（Ｓ９０３）。そして、演出抽選乱数発生手段２１０から演出抽選乱数を取得して、この乱数情報をサブメイン情報記憶手段２６０の演出抽選乱数格納領域に一時記憶する（Ｓ９０４）。なお、演出抽選乱数の取得時期を、演出制御コマンドの受信時としているのは、演出制御コマンドは遊技球の始動入賞時や特別図柄の変動開始時など物理的に不規則なタイミングで送信されるため、それを契機とすることで取得時期に周期性を出さないようにするためである。このように演出

抽選乱数の取得時期を不規則とすることで、各種の演出抽選においても、同一の演出が不自然に繰り返し選択されてしまう等の不都合が発生し難くなる。

【０４１３】

一方、今回受信したコマンドが第２コマンドである場合（Ｓ９０２：ＮＯ）には、すでに第１コマンドを受信済であるか否かを判定する（Ｓ９０５）。すなわち、演出制御コマンドを第１コマンド（ＭＯＤＥ）→第２コマンド（ＥＶＥＮＴ）の順に受信したか否か判定して、演出制御コマンドの組合せに矛盾がないかを確認する。演出制御コマンドの組合せに矛盾がない場合（Ｓ９０５：ＹＥＳ）は、ライトポインタ（書き込み用のポインタ）の示すアドレスを取得する（Ｓ９０６）。続いて、第１コマンドと第２コマンドとを、ライトポインタの指示するアドレスに従って、サブメイン情報記憶手段２６０の演出制御コマンドバッファ（リングバッファ）に保存する（Ｓ９０７）。保存されたコマンドデータは、メイン処理における前記のコマンド解析処理（Ｓ６２０）で読み出され、演出制御コマンドの種別に対応した演出制御処理が実行される。次いで、ライトポインタの示すアドレスを更新する（Ｓ９０８）。さらに、前記Ｓ９０３で一時記憶したコマンドデータ（第１コマンド）をクリアする（Ｓ９０９）。そして、当該演出制御コマンド受信割込み処理を終了して、割込み前の元の処理へ復帰する。

【０４１４】

《演出制御側タイマ割込み処理》

次に、演出制御側タイマ割込み処理を説明する。図５４は、演出制御側タイマ割込み処理を示すフローチャートである。このタイマ割込み処理は、一定時間毎のクロックパルスにより起動され、上述の演出制御側メイン処理に割り込むかたちで実行される。

【０４１５】

タイマ割込みが発生すると、サブメインＣＰＵ２０１内のレジスタの内容をＲＡＭ２０３のスタック領域に退避させた後、Ｓ９１１以降の処理を順次実行する。このタイマ割込み処理内では、主制御基板１００からの演出制御コマンド受信割込み、ウォッチドッグタイマ割込み等、優先レベル２以上の割込みを許可する（Ｓ９１１）。

【０４１６】

続いて、ポート入出力処理を実行する（Ｓ９１２）。このポート入出力処理では、Ｉ／Ｏポート回路２０４におけるポートデータの入力処理、出力処理を行う。入力処理では、Ｉ／Ｏポート回路２０４（入力ポート）に入力されている各種信号を読み取り、これを入力情報として記憶する。出力処理では、サブメイン情報記憶手段２６０に一時記憶されている各種制御信号（モータ制御信号）を読み出して、Ｉ／Ｏポート回路２０４（出力ポート）から出力する。

【０４１７】

続いて、デバイス制御データ出力処理を実行する（Ｓ９１３）。このデバイス制御データ出力処理では、前記のデバイス管理処理（Ｓ６１９）で特定した駆動パターンデータから所定時間分の駆動データを読み出してサブメイン情報記憶手段２６０の駆動データ記憶領域に設定する。この処理で設定される駆動データは、割込み周期に対応した１ｍｓ間の制御を示すデータである。この処理で駆動データが設定されると、次回のタイマ割込み処理にて、当該駆動データがＩ／Ｏポート回路２０４（出力ポート）からモータドライバ９２へ出力される。従って、このデバイス制御データ出力処理では、駆動パターンデータに従って駆動データが割込み周期（１ｍｓ）毎に切り替えられることとなる。

【０４１８】

次いで、演出用タイマ更新処理を実行する（Ｓ９１４）。この演出タイマ更新処理では、演出動作制御に用いる各種の演出用タイマの値を割込み周期（本実施形態では１ｍｓ）ずつ減算更新する。演出用タイマには、装飾図柄の変動時間を管理するためのタイマ、予告演出の発生タイミングを管理するためのタイマなどが含まれる。この演出用タイマによって、変動演出パターンにおけるタイムスケジュールが管理され、その時間軸上で可動役物２４の駆動タイミングや演出ランプＬＰの点灯タイミング等の時間管理がされている。なお、演出用タイマは、この演出制御用タイマ割込み処理内のデバイス制御データ出力処

理（Ｓ９１３）やランプデータ更新処理（Ｓ９１７）などにおいても利用される。
【０４１９】
続いて、ボタン制御タイマ更新処理を実行する（Ｓ９１５）。演出ボタン１５の操作有効時間を管理するための有効時間管理タイマの値を割込み周期（本実施形態では１ｍｓ）ずつ減算更新する。なお、操作有効時間とは、演出ボタン１５の操作入力が有効となる時間である。
【０４２０】
続いて、タスク制御カウンタ更新処理を実行する（Ｓ９１６）。このタスク制御カウンタ更新処理では、タイマ割込み毎にタスクカウンタの値（「０」～「１５」）を更新する。具体的には、タスクカウンタの値が「０」～「１４」であれば１インクリメントし、タスクカウンタの値が「１５」となった場合には「０」に戻す。すなわち、このタスクカウンタは１６ｍｓの循環周期を取り得る。そして、今回更新されたタスクカウンタの値に対応して各種のタスク（タスク処理）が割り当てられており、当該タスクカウンタの値に応じて、ランプ制御タスク（Ｓ９１７のランプデータ更新処理）、暴走監視タスク（Ｓ９１８９の画像ＣＰＵ暴走監視処理）、エラー管理タスク（Ｓ９１９のエラー管理タイマ更新処理）などの各処理を実行する。本例では、タスクカウンタの値（「０」～「１５」）のうち、或る１つの値がランプ制御タスクに割り当てられ、他の２つの値（互いに８ｍｓ間隔となる値）が暴走監視用タスクに割り当てられ、他の１つの値がエラー管理タスクに割り当てられている（その他のタスクの説明は省略する）。なお、前述のように、タスクカウンタの循環周期を１６ｍｓに設定しているのは、演出ランプＬＰの切り換え制御の最小単位（１６ｍｓ）と一致させるためである。そして、この演出ランプＬＰの切り換え制御の最小単位（１６ｍｓ）は画像フレームの１フレーム時間と対応し、画像演出とランプ演出との同期を実現している。
【０４２１】
続いて、ランプデータ更新処理を実行する（Ｓ９１７）。このランプデータ更新処理では、前記のデバイス管理処理（Ｓ６２１）等で特定したランプパターンデータから所定時間分のランプデータを読み出して設定する。この処理で設定されるランプデータは、演出ランプＬＰの切り換え制御の最小単位となる１６ｍｓ間の点灯制御を示すデータである。ランプデータが設定されると、当該ランプデータが出力ポート（シリアルポート）からシリアル転送にてランプ接続基板９１へ自動的に出力される。このランプデータの出力処理は、シリアル通信割込み処理として構成されており、シリアル通信回路の送信バッファにランプデータを順次書き込むことで実現される。シリアル通信回路は、送信バッファのランプデータを１バイト単位でシリアル変換して、シリアルクロックと同期したかたちで、１ビット毎にランプ接続基板９１に対して出力する。この処理では、送信バッファが空になるまで繰り返され、これにより送信バッファに格納された全てのランプデータ（全バイト）が出力されるようになっている。従って、このランプデータ更新処理では、ランプパターンに従ってランプデータが１フレーム時間（１６ｍｓ）毎に切り替えられるとともに、このランプデータがランプ接続基板９１に対してシリアル転送にて出力される。
【０４２２】
続いて、画像ＣＰＵ暴走監視処理を実行する（Ｓ９１８）。この画像ＣＰＵ暴走監視処理では、画像制御基板３００から入力されるトグル信号を監視して、当該トグル信号が１６００ｍｓ（５０～１００フレーム程度）の間、連続して変化しない場合に、画像制御基板３００のサブサブＣＰＵ３０１が暴走していると判定し、演出制御基板２００から画像制御基板３００に対してリセット信号を送信する。これにより、画像制御基板３００側はサブサブＣＰＵ３０１のリセット状態の発生によって、所定のリセット処理を実行する。なお、トグル信号とは、１フレーム時間毎にＨレベル／Ｌレベルが交互に繰り返される波形の信号のことである。
【０４２３】
次いで、エラー管理タイマ処理を実行する（Ｓ９１９）。このエラー管理タイマ処理では、前記のエラー演出管理処理（Ｓ６１６）でセットされたエラー演出時間を管理するた

めのエラー演出タイマの値を減算更新する。そして、全ての割込みを許可した状態にするとともに、退避していたレジスタの内容を復帰させた後、演出制御側タイマ割込み処理を終了して、割込み発生前の元の処理に戻る。

【０４２４】

《画像制御コマンドの送信割込み処理》

次に、画像制御コマンドの送信割込み処理を説明する。図５５は、画像制御コマンドの送信割込み処理を示すフローチャートである。この画像制御コマンドの送信割込み処理は、予め設定された一定間隔（５００μｓ）毎に発生する。

【０４２５】

この画像制御コマンドの送信割込み処理では、まず、サブメイン情報記憶手段２６０の画像制御コマンドバッファをチェックする（Ｓ９３１）。続いて、画像制御コマンドバッファにおいてリードポインタを取得する（Ｓ９３２）。次いで、画像制御コマンドバッファに画像制御コマンドが格納されているか否かを判定する（Ｓ９３３）。画像制御コマンドが格納されているか否かは、例えば、リードポインタとライトポインタによって確認でき、リードポインタとライトポインタとが一致している場合には、画像制御コマンドが格納されていないことになる。画像制御コマンドが格納されている場合（Ｓ９３３：ＹＥＳ）には、リードポインタが指す領域から画像制御コマンドを読み出す（Ｓ９３４）。この読み出した画像制御コマンドを、出力先として指定されたシリアル通信回路の出力バッファにセットする（Ｓ９３５）。これによりシリアルポートから画像制御コマンドが画像制御基板３００に対してシリアル送信される。次いで、コマンドデータ（前記Ｓ９３５で送信したコマンドデータ）をクリアする（Ｓ９３６）。続いて、リードポインタを１インクリメントして更新する（Ｓ９３７）。そして、当該画像制御コマンドの送信割込み処理を終了して、割込み前の元の処理へ復帰する。

【０４２６】

以上、本実施形態において達成される主要な効果を整理すれば、下記のようになる。

【０４２７】

まず、本実施形態によれば、特別遊技の実行中に遊技球が大入賞口５４に規定カウント数を超過して入球することを契機としてオーバー入賞演出が実行されることで、オーバー入賞が発生したことを遊技者に明確に報知して、本来であれば得ることのできない特別な利益を享受できたことに対する遊技者の満足感および高揚感を高めることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０４２８】

また、本実施形態によれば、特別遊技の実行中に遊技球が大入賞口５４に入球することを契機として大入賞口入賞演出（オーバー入賞演出）を行い、遊技球が一般入賞口６４に入球することを契機として一般入賞口入賞演出（オマケ入賞演出）を行うことで、特別遊技の実行中に行われる大入賞口入賞演出と一般入賞口入賞演出との間で減り張りを付けて、大当り中演出の単調性を解消することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０４２９】

また、本実施形態によれば、特別遊技の実行中に遊技球が一般入賞口６４に入球することを契機として一般入賞口入賞演出（オマケ入賞演出）を行うことで、大入賞口５４を狙って遊技を進めることだけが遊技者の唯一の関心事となるのを防止して、一般入賞口６４を狙う面白みを遊技者に享受させることができるようになり、遊技者が積極的に遊技球を一般入賞口６４に入球させる機会を増大させることが期待でき、遊技者の射幸心を高めるとともに、遊技をより一層興趣性の富んだものにすることでき、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０４３０】

また、本実施形態によれば、大入賞口カウントアップ演出の実行時間を大当り終了デモ期間やインターバル期間との関係で適宜に設定することで、大入賞口カウントアップ演出が行われるタイミングや、大入賞口カウントアップ演出の連続回数等に依らず、この大入

賞口カウントアップ演出を必要以上に間延びさせずに適切に完結させることができるため、前後のラウンド遊技間の区切りや、特別遊技と該特別遊技の終了後の変動表示との区切りを明確に付けて、遊技者が現在の遊技状況を誤認することを未然に防止できるようになり、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。特に、規定カウント数分の大入賞口カウントアップ演出の実行時間の合計時間が、大当り終了デモの実行時間よりも短くなるように構成したことで、最終回のラウンド遊技の終了間際に複数個の遊技球が大入賞口に連続して入球することに基づき複数回の大入賞口カウントアップ演出が連続的に行われる場合であっても、大当り終了デモ期間内に大入賞口カウントアップ演出が完結することになる。そのため、大入賞口カウントアップ演出が大当り終了デモ期間を越えて特別遊技終了後の変動表示までに跨って行われることがなく、特別遊技の終了時と１回転目の変動表示の開始時との区切りを明確にすることが可能となる。

【０４３１】

また、本実施形態によれば、先の大入賞口カウントアップ演出の実行中に、後の大入賞口カウントアップ演出の実行条件が成立した場合に、先の大入賞口カウントアップ演出の実行が終了してから後の大入賞口カウントアップ演出の実行を開始させることで、該カウント演出の処理が煩雑になるのを防止でき、また、この先後２回の大入賞口カウントアップ演出の区切りが明確になることで、累積賞球数のカウントアップ表示が遊技者にとって見辛いものとなることがなく、画面上で累積賞球数がテンポ良く次々と増加していく様子を遊技者は満足感を持って見ることができるようになり、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０４３２】

また、本実施形態によれば、オーバー入賞が発生することで累積賞球数が特定値に達して強調演出が行われる場合、或いは、強調演出が行われている状況でオーバー入賞が発生した場合には、この強調演出とオーバー入賞演出とを重複して実行することで、累積賞球数が特定数に到達するという規則性のないタイミングと、オーバー入賞が発生するという規則性のないタイミングとが合致する滅多にない特別な状況であることを両演出の現出によって遊技者に明確に報知することができるため、遊技者の高揚感および達成感を一層高めることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０４３３】

また、本実施形態によれば、遊技の続行が禁止又は困難とされる優先度（重要度）が相対的に高い特定のエラーが発生している状況で、オーバー入賞又はオマケ入賞が発生した場合には、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出の実行を制限することで、遊技機に重大なエラーが発生していることを見逃さないようになっている。一方、遊技の続行が禁止又は困難とされる優先度（重要度）が相対的に低い非特定のエラーが発生している状況で、オーバー入賞又はオマケ入賞が発生した場合には、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の実行を許容しても特に実害が生じることはなく、却ってエラー報知演出によりオーバー入賞演出が阻害されると、遊技者の遊技意欲が減殺されるおそれがあるため、オーバー入賞演出を実行することにしている。このように遊技機に発生したエラーの種別に応じて、当該エラーの発生およびオーバー入賞の発生を適切に報知することで、過剰にオーバー入賞演出の発生を阻害することなく、遊技者の遊技意欲を持続させることができるため、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０４３４】

また、本実施形態によれば、連荘が継続している場合、特別遊技の実行中だけでなく、当該特別遊技の終了後の電サポ状態においても累積賞球数を表示することで、連荘中の累積賞球数をさらに延ばすことを期待しながら遊技者が遊技を進めることが期待され、大当り発生に対する遊技者の意欲を一層高めることができるとともに、遊技機の稼働率を向上させることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０４３５】

また、本実施形態によれば、特別遊技の実行中に、右側領域ＰＡ２に配された一般入賞口６４に遊技球が入球することを契機としてオマケ入賞演出を実行する一方で、左側領域

ＰＡ１に配された一般入賞口６１～６３に遊技球が入球してもオマケ入賞演出を実行しないように構成したことで、オマケ入賞演出が無暗やたらに発生して、却ってオマケ入賞演出が単調になる（マンネリ化する）のを防止することができるとともに、大入賞口５４への入賞を狙って遊技球を打ち出した結果、付随的に発生した一般入賞口６４への入賞に対する喜びを一層高めることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０４３６】

また、本実施形態によれば、特別遊技の実行中にオーバー入賞とオマケ入賞とが略同時に発生した場合に、オーバー入賞演出とオマケ入賞演出とを重複実行することで、大入賞口５４への遊技球の入球を狙って遊技をした結果、付随的に発生したオーバー入賞およびオマケ入賞の双方を遊技者に明確に報知することができるため、特別遊技の面白みを一層高めることができるとともに、大当り中演出が単調となるのを防止できるようになり、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０４３７】

また、本実施形態によれば、大当り終了デモ期間中におけるオーバー入賞演出又はオマケ入賞演出の実行を制限する一方で、最終回のラウンド遊技直後のインターバル期間中におけるオーバー入賞演出又はオマケ入賞演出の実行を許容することで、大当り終了デモの実行中に特別遊技が終了することを報知しているのにも関わらず、いずれかの入賞演出（オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出）が割込み的に発生することにより、全体として統一感のない遊技演出となるのを防止することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０４３８】

また、本実施形態によれば、特別遊技中の所定期間内において複数回のオマケ入賞が発生した場合には、当該複数回のオマケ入賞演出の実行が許容される一方で、特別遊技中の所定期間内において複数回のオーバー入賞が発生した場合には、当該複数回のオーバー入賞のうちの１回目のオーバー入賞に対応するオーバー入賞演出のみが実行されることで、オーバー入賞演出が無暗やたらに発生して、却ってオーバー入賞演出が単調になる（マンネリ化する）のを防止することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０４３９】

また、本実施形態によれば、遊技球が一般入賞口６４に１個入球することを契機として賞球信号が１回出力され得るが、遊技球が大入賞口５４に１個入球することを契機として賞球信号が２回出力され得るように構成したことで、遊技機の稼働状況をホールコンピュータにより適正に管理することができるとともに、遊技機の真の稼働状況をデータ表示器により遊技者に報知して遊技機選びの判断材料や遊技の参考情報として利用させることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０４４０】

なお、上記実施形態では、累積賞球数を数値情報（例えば「１０００ｐｔ」）により報知しているが、この構成に限定されるものではなく、累積賞球数を例えばアイコンやメータ等の画像情報により報知するように構成してもよい。

【０４４１】

また、上記実施形態では、連荘中の累積賞球数に対するカウントアップ演出（大入賞口カウントアップ演出、一般入賞口カウントアップ演出）を例示して説明したが、この構成に限定されるものではなく、１回の大当り遊技の実行中の累積賞球数（大当り中賞球数）に対するカウントアップ演出（大入賞口カウントアップ演出、一般入賞口カウントアップ演出）に上記特徴構成を適用しても同様の作用効果を奏することができる。

【０４４２】

［第２実施形態］

次に、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機について説明する。第２実施形態のぱちんこ遊技機は、基本的には、上述の第１実施形態のぱちんこ遊技機と同様の構成を有しており

、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。つまり、以下の説明においては、特段の場合を除き、第１実施形態と共通の構成を適用することが可能である。

【０４４３】

以下、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機の基本構成を順番に説明する。なお、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機は、遊技状態が潜伏確変遊技状態である場合に、特別図柄の当否判定の結果として「小当り」が頻発する小当りＲＵＳＨを採用している。この小当りＲＵＳＨの遊技性については後述する。

【０４４４】

第２実施形態の特別図柄の当否判定について説明する。図５６は、第２実施形態の特別図柄当否抽選テーブルを模式的に示す図である。図中、（Ａ）は特別図柄の確率変動機能が作動していない遊技状態（低確率状態）において参照され、（Ｂ）は特別図柄の確率変動機能が作動している遊技状態（高確率状態）において参照される。この特別図柄当否抽選テーブルには、特別図柄当り乱数値の乱数範囲と、当否判定の結果（大当り、小当り、はずれ）とが対応付けられている。図５６に示すように、特別図柄の当否判定において、特別図柄の確率変動機能が作動していない遊技状態(低確率状態)である場合は、特別図柄当り乱数値が「０～２０４」の範囲に該当する場合に大当りとなり、特別図柄の確率変動機能が作動している遊技状態（高確率状態）である場合は、特別図柄当り乱数値が「０～８１８」の範囲に該当する場合に大当りとなる。つまり、特別図柄の確率変動機能が作動すると、大当りの当選確率が低確率「１／３２０」から高確率「１／８０」に変動する。このように大当りの当選確率は遊技状態に応じて変化するが、第１特別図柄の当否判定と第２特別図柄の当否判定とで大当りの当選確率は等しく設計されている。ここで、当否判定の結果が大当りに該当しなかった場合であっても、第２特別図柄の当否判定においては、相対的に高確率「１／１．１」で小当りに当選する。小当りの当選確率は、遊技状態（低確率状態、高確率状態）に関係なく、同じ当選確率に設計されている。この第２実施形態では、第２特別図柄の当否判定のみ小当りが設定されているが、例えば、第１特別図柄の当否判定にも小当りを設定して、第１特別図柄の当否判定よりも第２特別図柄の当否判定の方が高い確率で小当りに当選するように構成してもよい。

【０４４５】

なお、第２実施形態では、第１特別図柄および第２特別図柄のうち、一方の特別図柄の当否判定の結果が大当りとなり、その特別図柄の変動表示中（大当りの変動表示中）に、他方の特別図柄の当否判定が実行される場合は、他方の特別図柄の当否判定の結果として大当りを導出することが禁止され、小当り又ははずれのみが導出される。他方の特別図柄の当否判定の結果が大当りに該当する場合は、該当否判定の結果が大当りからはずれに強制的に差し替えられる。つまり、上記の特別図柄当否抽選テーブルにおいて、特別図柄の確率変動機能が作動していない遊技状態(低確率状態)であるときは、特別図柄当り乱数値が「０～２０４」の範囲に該当する場合に、該当否判定の結果が強制的にはずれとなり（大当りからはずれに差し替えられ）、特別図柄の確率変動機能が作動している遊技状態（高確率状態）であるときは、特別図柄当り乱数値が「０～８１８」の範囲に該当する場合に、該当否判定の結果が強制的にはずれとなる（大当りからはずれに差し替えられる）。なお、その変形例としては、上記の特別図柄当否抽選テーブルの他に、特別図柄の当否判定の結果として大当りの判定値（乱数範囲）を含まない大当り無抽選用のテーブルを用意して、一方の特別図柄の大当りの変動表示中は、上記の特別図柄当否抽選テーブルではなく、大当り無抽選処理専用のテーブルを参照して、当否判定の結果が小当り又ははずれのみとなる小当り抽選を行う方法を採用してもよい。なお、この変形例において、当否判定の結果として小当りが設定されていないスペックであれば、当否判定を行わずに、即時はずれを決定する方法を採用してもよい。

【０４４６】

続いて、第２実施形態の大当り種別（大当り内訳）について説明する。この第２実施形態では、特別図柄の当否判定の結果が「大当り」となる場合、図５７に示す特別図柄大当

り図柄テーブルを参照して、大当り種別（大当り図柄、図柄群）を決定する。

【０４４７】

図５７（Ａ）は、第１特別図柄大当り図柄テーブルを模式的に示す図である。この第１特別図柄大当り図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、図柄群、大当り種別、大当り遊技の規定ラウンド数、各ラウンドの大入賞口５４の開放時間（最大開放時間）がそれぞれ対応付けられている（本例では、便宜上、停止図柄の記載を省略する）。第１特別図柄大当りテーブルには、各図柄群に応じて、４種類の大当り種別が設定されている。具体的には、１０Ｒ特定大当り（図柄群Ａ）と、４Ｒ特定大当り１（図柄群Ｂ）と、４Ｒ特定大当り２（図柄群Ｃ）と、４Ｒ通常大当り（図柄群Ｄ）とに振り分けられる。１０Ｒ特定大当り（図柄群Ａ）は、大当り遊技の規定ラウンド数が１０ラウンドであり、１回のラウンド遊技における大入賞口５４の開放時間（最大開放時間）が２８秒である。４Ｒ特定大当り１（図柄群Ｂ）、４Ｒ特定大当り２（図柄群Ｃ）および４Ｒ通常大当り（図柄群Ｄ）は、大当り遊技の規定ラウンド数が４ラウンドであり、１回のラウンド遊技における大入賞口５４の開放時間（最大開放時間）が２８秒である。

【０４４８】

図５７（Ｂ）は、第２特別図柄大当り図柄テーブルを模式的に示す図である。この第２特別図柄大当り図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、図柄群、大当り種別、大当り遊技の規定ラウンド数、各ラウンドの大入賞口５４の開放時間（最大開放時間）がそれぞれ対応付けられている（本例では、便宜上、停止図柄の記載を省略する）。第２特別図柄大当りテーブルには、各図柄群に応じて、５種類の大当り種別が設定されている。具体的には、１０Ｒ特定大当り（図柄群Ｅ）と、６Ｒ特定大当り（図柄群Ｆ）と、４Ｒ特定大当り１（図柄群Ｇ）と、４Ｒ特定大当り２（図柄群Ｈ）と、２Ｒ通常大当り（図柄群Ｉ）とに振り分けられる。１０Ｒ特定大当り（図柄群Ｅ）は、大当り遊技の規定ラウンド数が１０ラウンドであり、１回のラウンド遊技における大入賞口５４の開放時間（最大開放時間）が２８秒である。６Ｒ特定大当り（図柄群Ｆ）は、大当り遊技の規定ラウンド数が６ラウンドであり、１回のラウンド遊技における大入賞口５４の開放時間（最大開放時間）が２８秒である。４Ｒ特定大当り１（図柄群Ｇ）および４Ｒ特定大当り２（図柄群Ｈ）は、大当り遊技の規定ラウンド数が４ラウンドであり、１回のラウンド遊技における大入賞口５４の開放時間（最大開放時間）が２８秒である。２Ｒ通常大当り（図柄群Ｉ）は、大当り遊技の規定ラウンド数が２ラウンドであり、１回のラウンド遊技における大入賞口５４の開放時間（最大開放時間）が２秒である。

【０４４９】

各種の大当り種別のうち、２Ｒ通常大当りを除く各大当りは、大当り遊技中の全てのラウンド遊技において、大入賞口５４が長時間（２８秒）開放する長開放のラウンド遊技が実行される契機となる大当りである。一方、２Ｒ通常大当りは、大当り遊技中の全てのラウンド遊技において、大入賞口５４が短時間（２秒）開放する短開放のラウンド遊技が実行される契機となる大当りをいう。本実施形態において、長開放のラウンド遊技は、大入賞口５４の開放時間が、大入賞口５４に規定数（フルカウント：１５球）の遊技球を入球可能又は入球容易に設定されたラウンド遊技である。短開放のラウンド遊技は、大入賞口５４の開放時間が、大入賞口５４に規定数（フルカウント：１５球）の遊技球を入球不能又は入球困難に設定されたラウンド遊技である。

【０４５０】

なお、図示省略するが、第２特別図柄の当否判定の結果が小当りとなる場合、複数種の小当り図柄（図柄群）から一の小当り図柄（図柄群）を選択して、その第２特別図柄の変動表示の終了時にその選択された小当り図柄（図柄群）が停止表示されることになっている。なお、この小当り図柄の種類に応じて、小当り遊技における大入賞口５４の開閉パターン（開放時間、開放回数）が異なるように構成してもよい。

【０４５１】

続いて、第２実施形態の遊技状態について説明する。図５８は、第２実施形態における遊技状態および演出モードの遷移図である。第２実施形態では、複数種の遊技状態として

、「通常遊技状態」、「時短遊技状態」、「潜確遊技状態」、「確変遊技状態」が設定されている。その遊技状態の種類として、（１）特別図柄の確率変動機能、特別図柄の変動時間短縮機能および電チューサポート機能が作動する遊技状態を「確変状態」又は「確変遊技状態」と呼称し、（２）特別図柄の確率変動機能および特別図柄の変動時間短縮機能が作動して電チューサポート機能が作動しない遊技状態を「潜確遊技状態（潜伏確変遊技状態）」又は「潜伏確変状態」と呼称し、（３）特別図柄の確率変動機能が作動せずに特別図柄の変動時間短縮機能および電チューサポート機能が作動する遊技状態を「時短状態」又は「時短遊技状態」と呼称し、（４）全ての機能が作動していない状態を「通常状態」又は「通常遊技状態」と呼称する。ここで、「確変遊技状態」、「潜確遊技状態」および「時短遊技状態」は、いずれも「通常遊技状態」と比べて、遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。なお、各遊技状態は、特別図柄の確率変動機能の作動状態（高確率状態／低確率状態）と、電チューサポート機能の作動状態（高ベース状態／低ベース状態）との組み合わせにより、（１）確変遊技状態を「高確率高ベース状態」、（２）潜確遊技状態を「高確率低ベース状態」、（３）時短遊技状態を「低確率高ベース状態」、（４）通常遊技状態を「低確率低ベース状態」と表現することもできる。ここで、特別図柄の変動時間短縮機能については、第１特別図柄および第２特別図柄のうち、少なくともその遊技状態において遊技の主体となる方の特別図柄の変動時間が短縮されていればよい。つまり、特別図柄の変動時間短縮機能が作動していると言えるのは、第１特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（通常遊技状態）では第１特別図柄の変動時間が短縮され、第２特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（時短遊技状態、潜確遊技状態、確変遊技状態）では第２特別図柄の変動時間が短縮されていればよい。

【０４５２】

図５９は、第２実施形態における遊技状態設定テーブルを示す模式図である。遊技状態設定テーブルには、各大当り種別（図柄群の種類）に対して、その大当り遊技の終了後に移行する遊技状態が設定されている。本実施形態において、特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる場合、その大当り遊技の終了後の遊技状態は、（Ａ）大当り種別（図柄群の種類）と、（Ｂ）大当り当選時の遊技状態とに応じて設定される。なお、各遊技状態の継続回数（特別図柄の変動表示の回数）は、特別図柄の確率変動機能が作動する確率変動回数（確変作動回数）と、特別図柄の変動時間短縮機能が作動する変動時間短縮回数（時短作動回数）と、電チューサポート機能が作動する電サポ回数（電サポ作動回数）とに基づき設定される。なお、「ＳＴ」とは、大当り確率が規定の変動表示回数まで高確率に設定された期間（スペシャルタイムの略称）である。つまり、規定の変動表示回数までは確変状態（確変遊技状態）を維持するが、その規定の変動表示回数内で大当りが発生しなければ通常状態（通常遊技状態）に移行する回数区切り確変機を「ＳＴ機」と呼称する。その意味で、規定の変動表示回数を、以下では、「規定ＳＴ回数」又は「ＳＴ回数」とも呼称する。

【０４５３】

第１特別図柄において「１０Ｒ特定大当り（図柄群Ａ）」、「４Ｒ特定大当り１（図柄群Ｂ）」に当選した場合は、大当り当選時の遊技状態に関わらず、その大当り遊技の終了後の遊技状態として潜確遊技状態が設定される。大当り遊技の終了後に潜確遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「１００回」、変動時間短縮回数「１００回」、電サポ回数「０回」が設定される。この潜確遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達するまで、又は、この規定ＳＴ回数（１００回）以内に次の大当りが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達することで潜確遊技状態が終了する場合は、次回の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。

【０４５４】

第１特別図柄において「４Ｒ特定大当り２（図柄群Ｃ）」に当選した場合は、大当り当選時の遊技状態に関わらず、その大当り遊技の終了後の遊技状態として確変遊技状態が設定される。大当り遊技の終了後に確変遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「１００

回」、変動時間短縮回数「１００回」、電サポ回数「１００回」が設定される。この確変遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達するまで、又は、この規定ＳＴ回数（１００回）以内に次の大当りが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達することで確変遊技状態が終了する場合は、次回の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。

【０４５５】

第１特別図柄において「４Ｒ通常大当り（図柄群Ｄ）」に当選した場合は、大当り当選時の遊技状態に関わらず、その大当り遊技の終了後の遊技状態として時短遊技状態が設定される。大当り遊技の終了後に時短遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「０回」、変動時間短縮回数「７０回」、電サポ回数「７０回」が設定される。この時短遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が特定回数（７０回）に到達するまで、又は、この特定回数（７０回）以内に次の大当りが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が特定回数（７０回）に到達することで時短遊技状態が終了する場合は、次回の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。

【０４５６】

第２特別図柄において「１０Ｒ特定大当り（図柄群Ｅ）」、「６Ｒ特定大当り（図柄群Ｆ）」、「４Ｒ特定大当り１（図柄群Ｇ）」に当選した場合は、大当り当選時の遊技状態に応じて、その大当り遊技の終了後に設定される遊技状態が異なる。具体的には、大当り当選時の遊技状態が通常遊技状態である場合は、その大当り遊技の終了後の遊技状態として確変遊技状態が設定され、大当り当選時の遊技状態が時短遊技状態、確変遊技状態又は潜確遊技状態である場合は、その大当り遊技の終了後の遊技状態として潜確遊技状態が設定される。大当り遊技の終了後に確変遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「１００回」、変動時間短縮回数「１００回」、電サポ回数「１００回」が設定され、大当り遊技の終了後に潜確遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「１００回」、変動時間短縮回数「１００回」、電サポ回数「０回」が設定される。従って、確変遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達するまで、又は、この規定ＳＴ回数（１００回）以内に次の大当りが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達することで確変遊技状態が終了する場合は、次回の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。同じく、潜確遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達するまで、又は、この規定ＳＴ回数（１００回）以内に次の大当りが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達することで潜確遊技状態が終了する場合は、次回の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。

【０４５７】

第２特別図柄において「４Ｒ特定大当り２（図柄群Ｈ）」に当選した場合は、大当り当選時の遊技状態に関わらず、その大当り遊技の終了後の遊技状態として確変遊技状態が設定される。大当り遊技の終了後に確変遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「１００回」、変動時間短縮回数「１００回」、電サポ回数「１００回」が設定される。この確変遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達するまで、又は、この規定ＳＴ回数（１００回）以内に次の大当りが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達することで確変遊技状態が終了する場合は、次回の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。

【０４５８】

第２特別図柄において「２Ｒ通常大当り（図柄群Ｉ）」に当選した場合は、大当り当選時の遊技状態に関わらず、その大当り遊技の終了後の遊技状態として時短遊技状態が設定される。大当り遊技の終了後に時短遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「０回」、変動時間短縮回数「７０回」、電サポ回数「７０回」が設定される。この時短遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が特定回数（７０回）に到達するまで、又は、この特定回数（７０回）以内に次の大当りが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が特定回数（７０回）に到達することで時短遊技状態が終了する場合は、次回の特別図柄の変動表示

から通常遊技状態に移行する。

【０４５９】

上述したように、大当りの発生は遊技状態の移行契機となり得るが、小当りの発生は遊技状態の移行契機とはならない。すなわち、特別図柄の当否判定の結果が小当りとなる場合、その遊技状態の終了条件となる最終回の変動表示（例えば、確変遊技状態および潜確遊技状態の１００回転目の変動表示、時短遊技状態の７０回転目の変動表示）を除いて、小当り当選時の遊技状態がそのまま継続され、小当り当選を契機として遊技状態の移行制御は行われない。つまり、小当り発生前の遊技状態が通常遊技状態であれば、小当り遊技中および小当り遊技後の遊技状態も通常遊技状態となり、小当り発生前の遊技状態が時短遊技状態であれば、小当り遊技中および小当り遊技後の遊技状態も時短遊技状態となり、小当り発生前の遊技状態が確変遊技状態であれば、小当り遊技中および小当り遊技後の遊技状態も確変遊技状態となり、小当り発生前の遊技状態が潜確遊技状態であれば、小当り遊技中および小当り遊技後の遊技状態も潜確遊技状態となる。

【０４６０】

続いて、第２実施形態の演出モードについて説明する。第２実施形態では、図５８に示すように、複数種の演出モードとして、通常モード、時短モード、潜確モード、確変モードが設定されており、遊技状態（又は変動パターン選択状態）等に応じて、複数種の演出モードのうちのいずれかが択一的に設定され、該設定された演出モードに応じた変動演出が実行される。

【０４６１】

基本的には、遊技状態が通常遊技状態であるときは「通常モード」が設定され、遊技状態が時短遊技状態であるときは「時短モード」が設定され、遊技状態が潜確遊技状態であるときは「潜確モード」が設定され、遊技状態が確変遊技状態であるときは「確変モード」が設定される。但し、非通常遊技状態（時短遊技状態、潜確遊技状態、確変遊技状態）が終了したことに基づき通常状態へ移行するときは、遊技状態が通常遊技状態へ移行した直後の所定回数の変動表示においては特殊演出モードが設定され、その所定回数の変動表示を終えたときに通常演出モードが設定される。所定回数とは、特別図柄の変動表示回数として「４回」である。これは第１特別図柄及び第２特別図柄の累計の変動表示回数が「４回」という意味である。つまり、特別図柄の変動表示回数が所定回数に到達するとは、第１特別図柄の変動表示回数と第２特別図柄の変動表示回数との合計回数が「４回」に到達したことを意味する。なお、その変形例としては、第１特別図柄の変動表示回数のみが所定回数（４回）に到達、又は、第２特別図柄の変動表示回数のみが所定回数（４回）に到達することを契機として、特殊モードを終了させてもよい（通常モードに移行させてもよい）。そして、いずれかの演出モードが設定されると、当該演出モードに滞在中であることを示唆する演出（変動演出）として、画面上において当該演出モード専用の背景画像（装飾図柄の背面表示となる背景画像）が表示され、また、当該演出モード専用のＢＧＭがスピーカ１１から出力される。このように背景画像およびＢＧＭは演出モード毎に互いに異なるよう設定されているため、背景画像又はＢＧＭの種類から、現在滞在中の演出モードがいずれであるかを遊技者が認識し得るようになっている。

【０４６２】

続いて、第２実施形態の特別図柄の変動時間（変動パターン）について説明する。図６０は、第２実施形態における特別図柄の変動時間の比較表である。なお、この第２実施形態では、特別図柄の変動パターンテーブルの図示を省略しているが、実際には、第１実施形態と同様に、特別図柄の変動時間（変動パターン）は、特別図柄の変動パターンテーブルを参照して選択される。

【０４６３】

図中の（Ａ）には、遊技状態が通常遊技状態である場合の特別図柄の変動時間を表記している。第１特別図柄の変動時間は、当否判定の結果がはずれである場合は「３秒～６０秒」に設定され、当否判定の結果が大当りである場合は「３０秒～９０秒」に設定されている。第２特別図柄の変動時間は、当否判定の結果が小当り又ははずれである場合は「１

０００秒」に設定され、当否判定の結果が大当りである場合は「３０秒～９０秒」が設定されている。すなわち、第２特別図柄の変動時間については、当否判定の結果が大当りとなる場合を除き、他の変動時間と比較して極めて長い変動時間（１０００秒）が設定されている。

【０４６４】

図中の（Ｂ）には、遊技状態が時短遊技状態、確変遊技状態、潜確遊技状態である場合の特別図柄の変動時間を表記している。第１特別図柄の変動時間は、当否判定の結果がはずれである場合は「１秒～６０秒」に設定され、当否判定の結果が大当りである場合は「３０秒～６０秒」が設定されている。第２特別図柄の変動時間は、当否判定の結果がはずれである場合は「１秒～３秒」に設定され、当否判定の結果が小当りである場合は「０．５秒」に設定され、当否判定の結果が大当りである場合は「３０秒～６０秒」に設定されている。

【０４６５】

続いて、第２実施形態における普通図柄抽選について説明する。図６１は、第２実施形態における普通図柄抽選の説明に供する模式図である。図中（Ａ）は普通図柄当否抽選テーブル、図中（Ｂ）は普通図柄変動パターンテーブル、図中（Ｃ）は普通電動役物開放パターンテーブルを示している。

【０４６６】

普通図柄の当り確率は、図６１（Ａ）に示すように、電チューサポート機能（普通図柄の確率変動機能）が作動していない場合は「１／１．０２」に設定され、電チューサポート機能（普通図柄の確率変動機能）が作動している場合は「１／１．０１」に設定されている。そのため、第２実施形態では、遊技状態が低ベース状態であるか高ベース状態であるかに関わらず、普通図柄の当否判定において極めて高確率で当りが導出される仕様となっている。

【０４６７】

普通図柄の変動時間は、図６１（Ｂ）に示すように、電チューサポート機能（普通図柄の変動時間短縮機能）が作動していない場合は「０．５秒」に設定され、電チューサポート機能（普通図柄の変動時間短縮機能）が作動している場合は「０．２秒」に設定されている。つまり、本実施形態では、遊技状態が低ベース状態であるか高ベース状態であるかに関わらず、普通図柄の変動時間が極めて短時間に設定されている。なお、いずれの普通図柄の変動パターンが選択された場合でも、普通図柄の確定停止時間（確定表示時間）は「０．１秒」が設定されている。なお、普通図柄の確定停止時間（確定表示時間）とは、普通図柄が確定的に停止表示される時間（完全に停止された状態が保持される時間）である。

【０４６８】

普通電動役物５２２の開放パターンは、図６１（Ｃ）に示すように、電チューサポート機能（開放延長機能）が作動していない場合は「１秒の開放→２秒の閉鎖→１秒の開放→２秒の閉鎖→１秒の開放」に設定され、電チューサポート機能（開放延長機能）が作動している場合は「５．９秒の開放」に設定されている。すなわち、普通電動役物５２２の開放パターンとして、低ベース状態においては１秒の開放動作が３回にわたり行われるため総開放時間は「３秒」であり、高ベース状態においては５．９秒の開放動作が１回だけ行われるため総開放時間は「５．９秒」である。

【０４６９】

続いて、第１特別図柄および第２特別図柄の同時変動処理（変動中断処理、変動強制停止処理）について説明する。図６２は、本実施形態における同時変動処理（変動中断処理、変動強制停止処理）を説明するための模式図である。本実施形態では、第１特別図柄の変動開始条件の判定と、第２特別図柄の変動開始条件の判定とを別個独立して実行することで、第１特別図柄表示装置７１による第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄表示装置７２による第２特別図柄の変動表示とを同時並行して実行する仕様（いわゆる並列機と呼ばれるスペック）を採用している。つまり、第１特別図柄の作動保留球と第２特別図柄の

作動保留球とを別個独立して消化することで、第１特別図柄および第２特別図柄について、それぞれに対応する当否抽選や変動表示等を並行して行う構成となっている。そのため、第１特別図柄および第２特別図柄のうち、一方の特別図柄の変動表示が長時間にわたり行われたとしても、この一方の特別図柄の変動表示と並行して他方の特別図柄の変動表示が行われるため、一方の特別図柄の変動表示の実行中に、他方の特別図柄の変動表示が滞ることがない。なお、以下では、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示について、大当りの変動表示を「大当り変動表示」と呼称し、小当りの変動表示を「小当り変動表示」と呼称し、はずれの変動表示を「はずれ変動表示」と呼称する。

【０４７０】

（変動中断処理）

ここで、第１特別図柄および第２特別図柄のうち、一方の特別図柄の変動表示が大当り変動表示、小当り変動表示又ははずれ変動表示であり、他方の特別図柄の変動表示が小当り変動表示である場合に、一方の特別図柄の変動表示と他方の特別図柄の小当り変動表示とが並行して実行されている状況下において、一方の特別図柄の変動表示が終了する前に、他方の特別図柄の小当り変動表示が終了したときは、他方の特別図柄の小当り変動表示が終了したときからその小当り遊技が終了するまでの間、一方の特別図柄の変動表示が中断される（一方の特別図柄の変動表示に係る変動時間の計測が中断される）。なお、変動表示の中断とは、変動表示の一時停止という意味（後に再開されることが予定されているという意味）で用いている。そして、他方の特別図柄の小当り遊技が終了すると、一方の特別図柄の変動表示に係る変動時間の計測が再開されて、再開前の変動時間の計測時間と再開後の変動時間の計測時間との合算時間が、予め設定された規定の変動時間（設計値通りの変動時間）に達したときに、一方の特別図柄の変動表示が終了することになる。

【０４７１】

（変動強制停止処理）

一方、第１特別図柄および第２特別図柄のうち、一方の特別図柄の変動表示が大当り変動表示であり、他方の特別図柄の変動表示が小当り変動表示又ははずれ変動表示である場合に、一方の特別図柄の大当り変動表示と他方の特別図柄の小当り変動表示又ははずれ変動表示とが並行して実行されている状況下において、他方の特別図柄の小当り変動表示又ははずれ変動表示が終了する前に、一方の特別図柄の大当り変動表示が終了したときは、他方の特別図柄の小当り変動表示又ははずれ変動表示の計測時間が予め設定された規定の変動時間（設計値通りの変動時間）に到達する前であっても、一方の特別図柄の大当り変動表示の終了時に、それと連動又は同期させて、他方の特別図柄の小当り変動表示又ははずれ変動表示を強制的に終了させる。なお、他方の特別図柄の小当り変動表示を強制終了させる場合には、その小当り変動表示の終了時に停止表示される図柄（確定表示図柄）を、小当り図柄からはずれ図柄に差し替えるものとする。すなわち、他方の特別図柄の小当り変動表示がはずれ変動表示にて強制的に停止表示されることになる（結果的に小当り遊技はキャンセルされる）。それにより、一方の特別図柄における特別遊技（大当り遊技）と、他方の特別図柄における特別遊技（小当り遊技）とが競合する事態を回避することができる。なお、第１特別図柄および第２特別図柄のうち、一方の特別図柄の変動表示が大当り変動表示として開始した場合、それより後から変動開始する他方の特別図柄の変動表示は大当り変動表示以外の変動表示とする（つまり、はずれ変動表示又は小当り変動表示とし、当否判定処理にて大当りに該当する当否乱数だった場合は強制的に当否判定結果をはずれに差し替え、はずれ変動表示とする）ことが望ましい。また、一方の特別図柄の変動表示が大当り変動表示として開始した場合、それより後から変動開始する他方の特別図柄の変動表示ははずれ変動表示（当否判定処理にて大当りや小当りに該当する当否乱数だった場合は強制的に当否判定結果をはずれに差し替え、はずれ変動表示とする）としてもよい。

【０４７２】

≪小当りＲＵＳＨの遊技性≫

次に、小当りＲＵＳＨ（潜確モード）の遊技性について説明する。小当りＲＵＳＨ（潜

確モード）は、第２始動口５２に遊技球を入球させることを契機として第２特別図柄の当否判定において小当りを頻出させて、大当りに当選するまでの間、小当り遊技を連続的且つ集中的に発生させることを目指す遊技性である。

【０４７３】

遊技状態が潜確遊技状態である場合、遊技球が作動ゲート５３を通過すると、普通図柄の当否判定において極めて高確率（１／１．０２）で当りが導出される。この潜確遊技状態（低ベース状態）においては、普通図柄の当否判定に当選すると、普通電動役物５２２が１秒間の開放作動を３回行う。そのため、第２始動口５２を狙って右打ちを行っていれば、普通電動役物５２２が開放状態となっている間に遊技球を第２始動口５２に入球させることが可能又は容易である。また、この潜確遊技状態においては、第２特別図柄の当否判定における小当りの当選確率が極めて高確率（約１／１．１）に設定されており、しかも小当りに当選したときの第２特別図柄の変動時間が極めて短時間（０．５秒）に設定されているため、第２始動口５２への遊技球の入球に基づき小当りが頻繁に発生する可能性が高い。

【０４７４】

このとき、普通電動役物５２２が１秒間の開放作動を３回行っている間に、遊技球がこの第２始動口５２に入球して小当りに当選した場合には、第２特別図柄の変動表示が極めて短時間のうちに終了して、小当り遊技が即開始されることになる。ここで、普通電動役物５２２は、１秒間の開放作動（３回目の開放作動を除く）を行った直後に、２秒間の閉鎖作動を行うようになっている。よって、小当り遊技が開始された後、右側領域ＰＡ２を流下する遊技球は、普通電動役物５２２が２秒間の閉鎖作動を行っている間に、該閉鎖中の普通電動役物５２２（可動部材５２４）の上面を通過して大入賞口５４へと到達しやすくなっている。そのため、小当り遊技の実行中において、右側領域ＰＡ２を流下する遊技球は、普通電動役物５２２に入球することなく可動部材５２４の上面を素通りして、その斜め下方に配置された大入賞口５４へ向けて流下することで、該大入賞口５４に入球可能となっている。従って、遊技状態が潜伏確変遊技状態である場合は、第２始動口５２に遊技球を入球させて第２特別図柄の変動表示を高頻度で行い、次の大当りが発生するまでの間、小当り遊技を高頻度で実行させる遊技性となる。それにより、小当り遊技を実行する度に大入賞口５４に２～３個程度の遊技球を入球させて、毎回２０～３０個程度の賞球を連続して獲得することで、遊技者は持ち球を増加させながら遊技を進めることが可能となる。

【０４７５】

一方、遊技状態が時短遊技状態又は確変遊技状態である場合においても、第２特別図柄の当否判定において小当りの当選確率が極めて高く、しかも小当りの変動時間が極めて短く設定されているため、小当り遊技が頻繁に発生しやすくなっている。しかしながら、小当りＲＵＳＨの遊技性を潜確遊技状態のみに限定し、潜確遊技状態以外の遊技状態については、該小当り遊技による持ち球の増加を抑制するため、以下のような対策が講じられている。

【０４７６】

具体的には、遊技状態が時短遊技状態又は確変遊技状態である場合、遊技球が作動ゲート５３を通過すると、普通図柄の当否判定において極めて高確率（１／１．０１）で当りが導出される。この遊技状態（高ベース状態）においては、普通図柄の当否判定に当選すると、普通電動役物５２２が５．９秒間の１回の開放作動を行う。そのため、第２始動口５２を狙って右打ちを行っていれば、普通電動役物５２２が開放状態となっている間に遊技球を第２始動口５２に入球させることは極めて容易である。また、この時短遊技状態又は確変遊技状態においても、第２特別図柄の当否判定における小当りの当選確率が極めて高確率（約１／１．１）に設定されており、しかも小当りに当選したときの第２特別図柄の変動時間が極めて短時間（０．５秒）に設定されているため、第２始動口５２への遊技球の入球に基づき小当りが頻繁に発生する可能性が高い。

【０４７７】

ここで、普通電動役物５２２が５．９秒間の開放作動を行っている間に、遊技球がこの第２始動口５２に入球して小当りに当選した場合は、第２特別図柄の変動表示が極めて短時間のうちに終了し、小当り遊技が即開始されることになる。このとき、普通電動役物５２２が開放作動を継続している間（第２始動口５２が開放状態となっている間）に、小当り遊技が実行された場合には、右側領域ＰＡ２を流下する遊技球は、該開放中の普通電動役物５２２に極めて入球しやすく、大入賞口５４に到達する可能性が著しく低くなる。一方、普通電動役物５２２が閉鎖作動した後（第２始動口５２が閉鎖状態となった後）に、小当り遊技が実行された場合には、その後続の遊技球が作動ゲート５３を通過してから普通電動役物５２２が開放作動するまでの時間が極めて短い時間（変動時間０．２秒＋停止時間０．１秒）に設定されているため、この即開放された普通電動役物５２２に遊技球が入球し易くなっている。つまり、小当り遊技の実行中は、普通電動役物５２２（第２始動口５２）がほぼ開きっ放しの状態となっており、右側領域ＰＡ２を流下する遊技球は、開放状態の普通電動役物５２２（第２始動口５２）に極めて入球しやすく、その下流に配置された大入賞口５４に入球させることは極めて困難である。従って、遊技状態が時短遊技状態又は確変遊技状態（高ベース状態）である場合は、たとえ第２特別図柄の当否判定にて小当りが頻出したとしても、遊技球が大入賞口５４に到達する可能性が著しく低く、小当り遊技により出玉を増やすことは極めて困難である。

【０４７８】

また、遊技状態が通常遊技状態である場合にも、第２特別図柄の当否判定において小当りの当選確率が極めて高確率（約１／１．１）に設定されているが、第２特別図柄の変動時間が極めて長時間（１０分以上）に設定されているため、遊技者が遊技球を第２始動口５２に入球させて小当りを狙った遊技を行ったとしても、第２特別図柄の消化の効率が非常に悪く、小当り遊技を頻発させることはできない。なお、通常遊技状態に移行した直後の所定回数の変動表示では、変動パターン選択状態として限定頻度選択状態が設定され、第２特別図柄の変動効率が相対的に高く設定されている（第２特別図柄の変動時間が極めて長時間となることはない）。つまり、通常遊技状態に移行した直後の所定回数の変動表示（４回転以内の変動表示）では、この所定回数の変動表示が終了した後の変動表示（５回転目以降の変動表示）よりも、第２特別図柄の変動時間（変動時間の平均値）が短縮化され、第２特別図柄の変動効率が高くなるように設定されている。

【０４７９】

ここで、第２実施形態では、小当りＲＵＳＨ（潜確モード）の実行中は、画面の累積賞球数表示領域７３３に累積賞球数が表示され、遊技者に累積賞球数を報知可能に構成されている。この小当りＲＵＳＨ（潜確モード）の実行中に、遊技球が一般入賞口６４に入球したときは、オマケ入賞演出は行われない一方で、累積賞球数の加算表示（一般入賞口カウントアップ演出）は行われるように構成されている。また、この小当りＲＵＳＨ（潜確モード）の実行中に、第２特別図柄の当否判定の結果が小当りとなることで行われる小当り遊技において遊技球が大入賞口５４に入球した場合には、累積賞球数の加算表示（大入賞口カウントアップ演出）が行われることが好適である。変形例としては、小当りＲＵＳＨ（潜確モード）の実行中に、遊技球が一般入賞口６４に入球しても、オマケ入賞演出も行われず、累積賞球数の加算表示（一般入賞口カウントアップ演出）も行われないように構成してもよい。

【０４８０】

なお、第２実施形態においても、上述の第１実施形態の特徴的な構成を適用することで、上述の第１実施形態と同様の作用効果を奏することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０４８１】

なお、第２実施形態の変形例として、第２始動口５２を常時開放型の入賞口として構成してもよい。つまり、本変形例においては、第１始動口５１および第２始動口５２が非可変式の始動口（常時開放式の始動口）として構成されており、普通電動役物は搭載されていない。図６３は、第２実施形態の変形例に係るぱちんこ遊技機の正面図である。図６３

に示すように、センター飾り２１の右方の領域（右側領域ＰＡ２）には、第２始動口５２が配置され、その左斜め下方には大入賞口５４が配置されている。第２始動口５２は、第２特別図柄遊技に対応する始動入賞口として設けられており、遊技球の入球を検出するための第２始動口スイッチ５２１を備えている。この第２始動口５２は、上方に向けて開口された常時開放型の入賞口であり、主として右側領域ＰＡ２を流下する遊技球（右打ちした遊技球）が入球可能となっている。つまり、第２始動口５２は、右側領域ＰＡ２を流下する遊技球が常時入球可能な一般入賞口６４を兼用しており、特別遊技状態であっても、非特別遊技状態であっても、常に入球可能に構成されている。本変形例では、特別遊技の実行中に第２始動口５２（一般入賞口６４）に遊技球が入球することを契機として、オマケ入賞演出と累積賞球数の加算表示（一般入賞口カウントアップ演出）が行われる。なお、特別遊技の実行中に第２始動口５２（一般入賞口６４）に遊技球が入球したときに、累積賞球数の加算表示（一般入賞口カウントアップ演出）のみが行われ、オマケ入賞演出は行われないように構成してもよい。また、小当りＲＵＳＨ（潜確モード）の実行中に、遊技球が第２始動口５２（一般入賞口６４）に入球しても、オマケ入賞演出も行われず、累積賞球数の加算表示（一般入賞口カウントアップ演出）も行われないように構成してもよい。

【０４８２】

［第３実施形態］

次に、第３実施形態に係るぱちんこ遊技機について説明する。第３実施形態のぱちんこ遊技機は、基本的には、上述の第１実施形態のぱちんこ遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。つまり、以下の説明においては、特段の場合を除き、第１実施形態と共通の構成を適用することが可能である。

【０４８３】

以下、第３実施形態に係るぱちんこ遊技機の基本構成を順番に説明する。なお、第３実施形態のぱちんこ遊技機は、特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる場合に、その特別遊技（大当り遊技）の実行中に遊技球が大入賞口内に配された特定領域（詳細後述）を通過するか否かに応じて確変移行の有無を判定するＶ確変遊技機（玉確遊技機）として構成されている。

【０４８４】

＜盤面構成＞

第３実施形態では、図１に示すように（前述の第１実施形態と同様に）、左側領域ＰＡ１を流下する遊技球は、主として、センター飾り２１の下方に配置された第１始動口５１、一般入賞口６１～６３のいずれかに入球可能である。一方、右側領域ＰＡ２を流下する遊技球は、主として、センター飾り２１の右方に配置された作動ゲート５３、一般入賞口６４、第２始動口５２、大入賞口５４のいずれかに入球可能である。なお、第３実施形態の大入賞口５４は、遊技球の入球が特別図柄の確率変動機能の作動契機となる特定領域（確変作動領域）を備えた、いわゆるＶアタッカー（詳細後述）として構成されている。一方、遊技領域ＰＡの下端には各入賞口に入球せずに流下した遊技球を遊技盤２０の裏側へ排出するアウト口２９が設けられている。なお、各種の入賞口を備えた遊技領域ＰＡのうち、遊技球を左側領域ＰＡ１に流下させるように遊技球を発射する打ち方と「左打ち」と呼称し、遊技球を右側領域ＰＡ２に流下させるように遊技球を発射する打ち方を「右打ち」と呼称する。

【０４８５】

＜賞球数＞

第３実施形態では、各入賞口に遊技球が１球入球したときに払い出される賞球数（単位賞球数）として、第１始動口５１は「４個」、第２始動口５２は「１個」、一般入賞口６１～６４は「３個」、大入賞口５４は「１５個」に設定されている。なお、単位賞球数は当該第３実施形態に例示したものに限定されず、他の単位賞球数を適用してもよい。

【０４８６】

＜大入賞口＞

図６４は、第３実施形態の大入賞口５４の構成を示す模式図である。大入賞口５４の内部には、前述の大入賞口スイッチ５４１の下流側に位置して、特別遊技（大当り遊技）の終了後の遊技状態を決定するための振分装置５４４が設けられている。振分装置５４４には、大入賞口５４に入球した遊技球が振り分けられる特定領域５４８および非特定領域５４９が形成されている。また、振分装置５４４には、大入賞口５４に入球した遊技球を特定領域５４８又は非特定領域５４９へ選択的に振り分ける可動部材５４５が設けられるとともに、可動部材５４５を開閉駆動するための特定領域ソレノイド５４６が設けられている。可動部材５４５が閉鎖位置にある状態では、特定領域５４８は可動部材５４５によって閉鎖され、遊技球は非特定領域５４９へ振り分けられる。一方、可動部材５４５が開放位置にある状態では、特定領域５４８が開放され、遊技球は特定領域５４８へ振り分けられる。この特定領域５４８内には、当該特定領域５４８への遊技球の通過を検出するための特定領域スイッチ５４７が設けられている。この特定領域スイッチ５４７は、特別遊技の終了後の遊技状態を高確率状態（特別図柄の確率変動機能が作動した状態）に設定するための確率変動機能作動スイッチとして機能する。

【０４８７】

＜大当り抽選＞

次に、第３実施形態の特別図柄の当否判定について説明する。図６５は、特別図柄当否抽選テーブルを模式的に示す図である。図６５（Ａ）は特別図柄の確率変動機能が作動していない遊技状態（低確率状態）において参照され、図６５（Ｂ）は特別図柄の確率変動機能が作動している遊技状態（高確率状態）において参照される。特別図柄当否抽選テーブルには、特別図柄当り乱数値の乱数範囲と、特別図柄の当否判定の結果（大当り、はずれ）とが対応付けられている。図６５に示すように、特別図柄の当否判定において、特別図柄の確率変動機能が作動していない遊技状態(低確率状態)では、特別図柄当り乱数値が「０～２９７」の範囲に該当する場合に大当りとなり、特別図柄の確率変動機能が作動している遊技状態（高確率状態）では、特別図柄当り乱数値が「０～６９８」の範囲に該当する場合に大当りとなる。つまり、特別図柄の確率変動機能が作動すると、大当りの当選確率が低確率の「１／２１９．９２」から高確率の「１／９３．７６」に変動する。このように大当りの当選確率は遊技状態に応じて変化するが、第１特別図柄の当否判定と第２特別図柄の当否判定とで大当りの当選確率は等しく設定されている。なお、本実施形態では、特別図柄の当否判定の結果として「小当り」を設定していないが、特別図柄の当否判定の結果として「小当り」を設定してもよい。小当りの当選確率は、遊技状態（低確率状態、高確率状態）に関係なく、同じ当選確率に設定される。

【０４８８】

＜大当り種別＞

続いて、第３実施形態の特別図柄の大当り種別（大当り内訳）について説明する。図６６は、特別図柄大当り図柄テーブルを示す模式図である。第３実施形態では、特別図柄の当否判定の結果が「大当り」となる場合、この特別図柄大当り図柄テーブルを参照して、大当り種別（大当り図柄、図柄群）を決定する。なお、前述したとおり、「特定大当り」とは大当り遊技の終了後に特別図柄の確率変動機能を作動させる契機となる大当り（確変大当り）を意味し、「通常大当り」とは大当り遊技の終了後に特別図柄の確率変動機能を作動させる契機とはならない大当り（非確変大当り）を意味する。

【０４８９】

第３実施形態の大当り種別は、「条件付き特定大当り」および「条件付き通常大当り」に大別される。「条件付き特定大当り」とは、特定領域５４８への遊技球の入球（通過）が容易又は可能に設定された大当りであり、基本的には特定領域５４８に遊技球が入球することを条件に、高確率状態へ移行することが確定する。「条件付き」とする理由は、特定領域５４８への遊技球の入球が容易な大当りであっても、実際に遊技球が特定領域５４８に入球しなかったときは、結果的に通常大当り（非確変大当り）となるからである。「条件付き通常大当り」とは、特定領域５４８への遊技球の入球（通過）が困難又は不可能

に設定された大当りであり、基本的には遊技球が特定領域５４８に入球しないことを条件に、高確率状態へ移行しないこと（低確率状態へ移行すること）が確定する。「条件付き」とする理由は、特定領域５４８への遊技球の入球が困難な大当りであっても、実際に遊技球が特定領域５４８に入球したときは、結果的に特定大当り（確変大当り）となるからである。

【０４９０】

図６６（Ａ）は、第１特別図柄大当り図柄テーブルを模式的に示す図である。この第１特別図柄大当り図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、図柄群、大当り種別が対応付けられている（本例では、便宜上、停止図柄の記載を省略する）。第１特別図柄大当り図柄テーブルには、２種類の大当り種別（図柄群）として、４Ｒ条件付き特定大当り（図柄群Ａ）と、４Ｒ条件付き通常大当り（図柄群Ｂ）とが設定されている。具体的には、４Ｒ条件付き特定大当り（図柄群Ａ）が１％の選択率、４Ｒ条件付き通常大当り（図柄群Ｂ）が９９％の選択率で振り分けられる。

【０４９１】

図６６（Ｂ）は、第２特別図柄大当り図柄テーブルを模式的に示す図である。この第２特別図柄大当り図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、図柄群、大当り種別が対応付けられている（本例では、便宜上、停止図柄の記載を省略する）。第２特別図柄大当り図柄テーブルには、５種類の大当り種別（図柄群）として、１０Ｒ条件付き特定大当り１（図柄群Ｃ）と、１０Ｒ条件付き特定大当り２（図柄群Ｄ）と、１０Ｒ条件付き特定大当り３（図柄群Ｅ）と、７Ｒ条件付き特定大当り（図柄群Ｆ）と、３Ｒ条件付き特定大当り（図柄群Ｇ）とが設定されている。具体的には、１０Ｒ条件付き特定大当り１（図柄群Ｃ）が３２％の選択率、１０Ｒ条件付き特定大当り２（図柄群Ｄ）が１０％の選択率、１０Ｒ条件付き特定大当り３（図柄群Ｅ）が８％の選択率、７Ｒ条件付き特定大当り（図柄群Ｆ）が２５％の選択率、３Ｒ条件付き特定大当り（図柄群Ｇ）が２５％の選択率で振り分けられる。

【０４９２】

ここで、図６６（Ａ）に示すように、第１特別図柄の抽選では、条件付き特定大当りの選択率が「１％」に設定され、条件付き通常大当りの選択率が「９９％」に設定されている。一方、図６６（Ｂ）に示すように、第２特別図柄の抽選では、条件付き特定大当りの選択率が「１００％」に設定されている。すなわち、第２特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる場合は、その大当り種別として、常に条件付き特定大当りに当選することが確定的となる。そのため、第１特別図柄の大当りが発生する場合よりも、第２特別図柄の大当りが発生する場合の方が、条件付き特定大当り（確変大当り相当）に当選する可能性が高く、大当り遊技の終了後に遊技者にとって有利な遊技状態（高確率状態）に移行し易くなっている。なお、以下では、第１特別図柄の大当り種別のうち、最も利益度の高い大当り種別となる４Ｒ条件付き特定大当りを「特図１最高利益大当り」とも呼称し、第２特別図柄の大当り種別のうち、最も利益度の高い大当り種別となる１０Ｒ条件付き特定大当り１～３を「特図２最高利益大当り」とも呼称する。

【０４９３】

続いて、第３実施形態の大入賞口作動パターンについて説明する。図６７は、第３実施形態の大入賞口作動パターンテーブルを示す模式図である。大入賞口作動パターンテーブルには、大当り種別ごとに、各ラウンドにおける大入賞口５４および特定領域５４８の開放態様（開放パターン）が定められている。大入賞口５４および特定領域５４８の開放態様は、該開放時間の長短に応じて、該開放時間が相対的に長時間に設定されたロング開放（長開放）と、該開放時間が相対的に短時間に設定されたショート開放（短開放）とに区別される。図中、各ラウンドにおける大入賞口５４および特定領域５４８の開放態様として、「Ｌ」はロング開放を意味し、「Ｓ」はショート開放を意味する。大入賞口５４のロング開放時間は、大入賞口５４に規定カウント数（フルカウント）の遊技球を入球可能又は入球容易に設定された開放時間（例えば２８秒）である。なお、この第３実施形態では、大入賞口５４の開放態様として、いずれのラウンドにおいてもショート開放は設定され

ておらず、全てのラウンドにおいてロング開放が設定されている。但し、同一の大当り遊技中の所定のラウンド又は全てのラウンドで、大入賞口５４の開放時間を例えば２秒と短くするショート開放を設けるようにして、大当り遊技のラウンド数が同一であっても、実質的に出玉の獲得できるラウンド数の異なる大当り（実質ラウンド数の異なる大当り）を有する構成を採用してもよい。一方、特定領域５４８のロング開放時間は、大入賞口５４に入球した遊技球が特定領域５４８を通過可能又は通過容易に設定された開放時間（例えば２８秒）である。また、特定領域５４８のショート開放時間は、大入賞口５４に入球した遊技球が特定領域５４８を通過不能又は通過困難に設定された開放時間（例えば０．０５秒）である。特定領域５４８の開放は、ロング開放又はショート開放いずれにおいても、大入賞口５４の開放（第１ラウンドの開始）と同期する。つまり、第１ラウンドにおける大入賞口５４の開放開始タイミングと同一のタイミング、又は、第１ラウンドにおける大入賞口５４の開放開始タイミングから１秒経過した後のタイミングにて、特定領域５４８が開放する。また、これに限らず、大入賞口５４への入球検知を契機に特定領域５４８を開放してもよく、１のラウンドにおける規定カウント数（最大入賞数）よりも少ないカウント数（例えば、規定カウント数が１０カウントであれば、１カウント目）を検知することで、特定領域５４８を開放してもよい。このように構成する場合、条件付き特定大当りである場合は第１ラウンドにおける大入賞口５４の１カウント目の検知によって特定領域５４８をロング開放し、条件付き通常大当りである場合は第１ラウンドにおける大入賞口５４の１カウント目の検知によって特定領域５４８をショート開放することが好適である。

【０４９４】

第３実施形態では、いずれの大当り種別に該当する場合でも、その特別遊技の特定ラウンドにおいて、遊技球が特定領域５４８に入球するか否かに基づき、該特別遊技の終了後の遊技状態が高確率状態（確変遊技状態）に移行するか否かが振り分けられる。特定ラウンドとは、大入賞口５４内の可動部材５４５が開閉動作し、且つ、特定領域スイッチ５４７が有効となる（特定領域５４８への遊技球の入球検知が有効となる、すなわち、遊技球が特定領域５４８に入球することにより確変移行が決定される）ラウンドをいう。この特定ラウンドは、全ての大当り種別に共通して、第１ラウンド（初回のラウンド）に設定されている。以下では、便宜上、特定ラウンドの実行中に遊技球が特定領域５４８に入球することを「Ｖ入賞」とも呼称する。なお、変形例として、大入賞口５４に特定領域５４８を有しないスペック（いわゆるノーマル確変遊技機）を採用する場合は、本実施形態の大当り種別として、「条件付き特定大当り」は「特定大当り」又は「確変大当り」に相当し、「条件付き通常大当り」は「通常大当り」又は「非確変大当り」に相当する構成となる。

【０４９５】

図６７に示すように、大当り種別が「４Ｒ条件付き特定大当り（図柄群Ａ）」又は「４Ｒ条件付き通常大当り（図柄群Ｂ）」である場合は、大当り遊技の規定ラウンド数が４ラウンドで、全てのラウンドにおいて大入賞口５４の開放態様がロング開放となる。なお、「４Ｒ条件付き特定大当り（図柄群Ａ）」の場合には、特定ラウンド（第１ラウンド）において特定領域５４８がロング開放されるため、当該ラウンドにおいて特定領域５４８への遊技球の入球は可能又は容易である。一方、「４Ｒ条件付き通常大当り（図柄群Ｂ）」の場合には、特定ラウンド（第１ラウンド）において特定領域５４８がショート開放されるため、当該ラウンドにおいて特定領域５４８への遊技球の入球は実質的に不可能又は困難である。

【０４９６】

また、大当り種別が「１０Ｒ条件付き特定大当り１（図柄群Ｃ）」、「１０Ｒ条件付き特定大当り２（図柄群Ｄ）」もしくは「１０Ｒ条件付き特定大当り３（図柄群Ｅ）」である場合は、大当り遊技の規定ラウンド数が１０ラウンドで、全てのラウンドにおいて大入賞口５４の開放態様がロング開放となる。なお、「１０Ｒ条件付き特定大当り１（図柄群Ｃ）」、「１０Ｒ条件付き特定大当り２（図柄群Ｄ）」、「１０Ｒ条件付き特定大当り３（図柄群Ｅ）」のいずれの大当り種別でも、特定ラウンド（第１ラウンド）において特定

領域５４８がロング開放されるため、当該ラウンドにおいて特定領域５４８への遊技球の入球は可能又は容易である。

【０４９７】

また、大当り種別が「７Ｒ条件付き特定大当り（図柄群Ｆ）」である場合は、大当り遊技の規定ラウンド数が７ラウンドで、全てのラウンドにおいて大入賞口５４の開放態様がロング開放となる。なお、「７Ｒ条件付き特定大当り（図柄群Ｆ）」の場合には、特定ラウンド（第１ラウンド）において特定領域５４８がロング開放されるため、当該ラウンドにおいて特定領域５４８への遊技球の入球は可能又は容易である。

【０４９８】

また、大当り種別が「３Ｒ条件付き特定大当り（図柄群Ｇ）」である場合は、大当り遊技の規定ラウンド数が３ラウンドで、全てのラウンドにおいて大入賞口５４の開放態様がロング開放となる。なお、「３Ｒ条件付き特定大当り（図柄群Ｇ）」の場合には、特定ラウンド（第１ラウンド）において特定領域５４８がロング開放されるため、当該ラウンドにおいて特定領域５４８への遊技球の入球は可能又は容易である。

【０４９９】

＜遊技状態＞

続いて、第３実施形態の遊技状態について説明する。図６８は、第３実施形態の遊技状態および演出モードの遷移図である。第３実施形態では、複数種の遊技状態として、「通常遊技状態」、「時短遊技状態」、「確変遊技状態」が設定されている。その遊技状態の種類として、（１）特別図柄の確率変動機能、特別図柄の変動時間短縮機能および電チューサポート機能が作動する遊技状態を「確変状態」又は「確変遊技状態」と呼称し、（２）特別図柄の確率変動機能が作動せずに特別図柄の変動時間短縮機能および電チューサポート機能が作動する遊技状態を「時短状態」又は「時短遊技状態」と呼称し、（３）全ての機能が作動していない状態を「通常状態」又は「通常遊技状態」と呼称する。ここで、「確変遊技状態」および「時短遊技状態」は、いずれも「通常遊技状態」と比べて、遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。なお、各遊技状態は、特別図柄の確率変動機能の作動状態（高確率状態／低確率状態）と、電チューサポート機能の作動状態（高ベース状態／低ベース状態）との組み合わせにより、（１）確変遊技状態を「高確率高ベース状態」、（２）時短遊技状態を「低確率高ベース状態」、（３）通常遊技状態を「低確率低ベース状態」と表現することもできる。ここで、特別図柄の変動時間短縮機能とは、第１特別図柄および第２特別図柄のうち、少なくともその遊技状態において遊技の主体となる方の特別図柄の変動時間が短縮される機能を意味する。つまり、特別図柄の変動時間短縮機能が作動していると言えるのは、第１特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（第３実施形態であれば、「低確率低ベース状態」）では第１特別図柄の変動時間が短縮され、第２特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（第３実施形態であれば、「低確率高ベース状態」および「高確率高ベース状態」）では第２特別図柄の変動時間が短縮されていればよい。

【０５００】

図６９は、第３実施形態の遊技状態設定テーブルを示す模式図である。遊技状態設定テーブルには、各大当り種別（図柄群の種類）に対して、その大当り遊技の終了後に移行する遊技状態が設定されている。この第３実施形態において、特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる場合、その大当り遊技の終了後の遊技状態は、（Ａ）大当り種別（図柄群の種類）と、（Ｂ）大当り当選時の遊技状態と、（Ｃ）大当り遊技の実行中における特定領域５４８への遊技球の入球の有無（Ｖ入賞の有無）とに応じて択一的に設定される。なお、各遊技状態の継続回数（特別図柄の変動表示の回数）は、特別図柄の確率変動機能が作動する確率変動回数（確変作動回数）と、特別図柄の変動時間短縮機能が作動する変動時間短縮回数（時短作動回数）と、電チューサポート機能が作動する電サポ回数（電サポ作動回数）とに基づき設定される。なお、「ＳＴ」とは、大当り確率が規定の変動表示回数まで高確率に設定された期間（スペシャルタイムの略称）を意味する。つまり、特別図柄の変動表示回数が規定の変動表示回数に到達するまでは確変遊技状態（高確率高ベース状

態）を維持する一方で、その規定の変動表示回数以内で大当りが発生しなければ通常遊技状態（低確率低ベース状態）に移行する回数区切り確変機を「ＳＴ機」と呼称する。その意味で、規定の変動表示回数を、以下では、「規定ＳＴ回数」又は「ＳＴ回数」とも呼称する。

【０５０１】

第１特別図柄の「４Ｒ条件付き特定大当り（図柄群Ａ）」に当選した場合は、その大当り遊技の実行中に遊技球を特定領域５４８に入球させることが可能又は容易な状態となるため、基本的には、大当り当選時の遊技状態に依存することなく、遊技球を特定領域５４８に入球させることを条件に、その大当り遊技の終了後の遊技状態として確変遊技状態が設定される。大当り遊技の終了後に確変遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「１３５回」、変動時間短縮回数「１３５回」、電サポ回数「１３５回」が設定される。この確変遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１３５回）に到達するまで、又は、この規定ＳＴ回数（１３５回）以内に次の大当りが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１３５回）に到達することで確変遊技状態が終了する場合は、次回の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。なお、遊技球を特定領域５４８に入球させることが可能又は容易な状態であったにも関わらず、実際には遊技球を特定領域５４８に入球させることができなかった場合は、大当り当選時の遊技状態に依存することなく、その大当り遊技の終了後の遊技状態として時短遊技状態が設定される。大当り遊技の終了後に時短遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「０回」、変動時間短縮回数「１００回」、電サポ回数「１００回」が設定される。この時短遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が規定時短回数（１００回）に到達するまで、又は、この規定時短回数（１００回）以内に次の大当りが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が規定時短回数（１００回）に到達することで時短遊技状態が終了する場合は、次回の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。

【０５０２】

第１特別図柄の「４Ｒ条件付き通常大当り（図柄群Ｂ）」に当選した場合は、その大当り遊技の実行中に遊技球を特定領域５４８に入球させることが実質的に不可能又は困難な状態となるため、基本的には、大当り当選時の遊技状態に依存することなく、遊技球を特定領域５４８に入球させることができなかったことを条件に、その大当り遊技の終了後の遊技状態として時短遊技状態が設定される。大当り遊技の終了後に時短遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「０回」、変動時間短縮回数「１００回」、電サポ回数「１００回」が設定される。この時短遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が規定時短回数（１００回）に到達するまで、又は、この規定時短回数（１００回）以内に次の大当りが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が規定時短回数（１００回）に到達することで時短遊技状態が終了する場合は、次回の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。なお、遊技球を特定領域５４８に入球させることが実質的に不可能又は困難な状態であったにも関わらず、実際には遊技球を特定領域５４８に入球させることができた場合は、大当り当選時の遊技状態に依存することなく、その大当り遊技の終了後の遊技状態として確変遊技状態が設定される。大当り遊技の終了後に確変遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「１３５回」、変動時間短縮回数「１３５回」、電サポ回数「１３５回」が設定される。この確変遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１３５回）に到達するまで、又は、この規定ＳＴ回数（１３５回）以内に次の大当りが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１３５回）に到達することで確変遊技状態が終了する場合は、次回の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。

【０５０３】

第２特別図柄の「１０Ｒ条件付き特定大当り１（図柄群Ｃ）」、「１０Ｒ条件付き特定大当り２（図柄群Ｄ）」、「１０Ｒ条件付き特定大当り３（図柄群Ｅ）」、「７Ｒ条件付き特定大当り（図柄群Ｆ）」もしくは「３Ｒ条件付き特定大当り（図柄群Ｇ）」に当選した場合は、その大当り遊技の実行中に遊技球を特定領域５４８に入球させることが可能又は容易な状態となるため、基本的には、大当り当選時の遊技状態に依存することなく、遊

技球を特定領域５４８に入球させることを条件に、その大当り遊技の終了後の遊技状態として確変遊技状態が設定される。大当り遊技の終了後に確変遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「１３５回」、変動時間短縮回数「１３５回」、電サポ回数「１３５回」が設定される。この確変遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１３５回）に到達するまで、又は、この規定ＳＴ回数（１３５回）以内に次の大当りが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１３５回）に到達することで確変遊技状態が終了する場合は、次回の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。なお、遊技球を特定領域５４８に入球させることが可能又は容易な状態であったにも関わらず、実際には遊技球を特定領域５４８に入球させることができなかった場合は、大当り当選時の遊技状態に依存することなく、その大当り遊技の終了後の遊技状態として時短遊技状態が設定される。大当り遊技の終了後に時短遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「０回」、変動時間短縮回数「１００回」、電サポ回数「１００回」が設定される。この時短遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が規定時短回数（１００回）に到達するまで、又は、この規定時短回数（１００回）以内に次の大当りが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が規定時短回数（１００回）に到達することで時短遊技状態が終了する場合は、次回の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。

【０５０４】

続いて、第３実施形態の変動パターン選択状態について説明する。変動パターン選択状態とは、前述したとおり、特別図柄の変動パターン（変動パターンテーブル）を選択する際に参照される選択条件の一つである。本実施例では、複数種の変動パターン選択状態として、「選択状態１」、「選択状態２」、「選択状態３」が設定されている。選択状態１は、遊技状態が通常遊技状態（低確率低ベース状態）である場合に設定される変動パターン選択状態である。また、この選択状態１は、演出モードが「通常モード」であるときの変動表示に対応して設定される。選択状態２は、遊技状態が時短遊技状態（低確率高ベース状態）である場合に設定される変動パターン選択状態である。また、この選択状態２は、演出モードが「チャンスモード」であるときの変動表示に対応して設定される。選択状態３は、遊技状態が確変遊技状態（高確率高ベース状態）である場合に設定される変動パターン選択状態である。また、この選択状態３は、演出モードが「ラッシュモード」であるときの変動表示に対応して設定される。本実施例では、遊技状態や特別図柄の変動表示回数などに応じて、複数種の変動パターン選択状態のうちのいずれかが択一的に設定され、該設定された変動パターン選択状態に応じた変動パターンテーブルが選択される。

【０５０５】

＜演出モード＞

次に、第３実施形態の演出モードについて説明する。第３実施形態では、図６８に示すように、複数種の演出モードとして、「通常モード」、「チャンスモード」、「ラッシュモード」が設定されており、遊技状態（又は変動パターン選択状態）や特別図柄の変動表示回数などに応じて、複数種の演出モードのうちのいずれかが択一的に設定され、該設定された演出モードに応じた変動演出が実行される。

【０５０６】

基本的には、遊技状態が通常遊技状態であるときは「通常モード」が設定され、遊技状態が時短遊技状態であるときは「チャンスモード」が設定され、遊技状態が確変遊技状態であるときは「ラッシュモード」が設定される。いずれかの演出モードが設定されると、当該演出モードに滞在中であることを示唆する演出（変動演出）として、画面上において当該演出モード専用の背景画像（装飾図柄の背面表示となる背景画像）が表示され、また、当該演出モード専用のＢＧＭがスピーカ１１から出力される。このように背景画像およびＢＧＭは演出モード毎に互いに異なるよう設定されているため、背景画像又はＢＧＭの種類から、現在滞在中の演出モードがいずれであるかを遊技者が認識し得るようになっている。具体的には、「通常モード」については「ステージＡ」、「ステージＢ」、「ステージＣ」、「先読みステージ」の４つのステージを備え、２０変動以上の経過又はＳＰリーチがはずれることを契機に、「ステージＡ」から「ステージＢ」へ移行、「ステージＢ

」から「ステージＣ」へ移行、「ステージＣ」から「ステージＡ」へ移行し、先読み予告演出判定にて「先読みステージ」の実行（移行）に当選した場合は、現在滞在しているステージから「先読みステージ」へ移行する（「先読みステージ」に移行した時点でＳＰリーチの実行が確定し、大当りする場合は「先読みステージ」にてゾロ目が表示され、はずれる場合は「先読みステージ」にてゾロ目以外が表示され、次の変動で「先読みステージ」移行前のステージに復帰する）。「ステージＡ」、「ステージＢ」、「ステージＣ」、「先読みステージ」のそれぞれについてＢＧＭ（ステージＢＧＭ）が異なる（「チャンスモード」のステージＢＧＭとも、「ラッシュモード」のステージＢＧＭとも異なる）が、「ステージＡ」においては、非リーチはずれの変動停止（確定停止）を契機にステージＢＧＭが途切れ（終了し）、次変動開始を契機にステージＢＧＭが最初から開始され、「ステージＢ」、「ステージＣ」、「先読みステージ」においては、非リーチはずれの変動停止（確定停止）となってもステージＢＧＭが途切れることはなく（終了することはなく）、次変動に継続してステージＢＧＭが出力される（「チャンスモード」および「ラッシュモード」についても、同様に継続出力する構成である）。ここで、「ステージＡ」、「ステージＢ」、「ステージＣ」、「先読みステージ」のいずれにおいても、擬似連演出を実行可能であるが、いずれのステージにおいても、擬似連演出における仮停止時（中図柄として所定の擬似連図柄（例えば「ＮＥＸＴ」という文字の図柄）が所定の仮停止位置の近傍に変動表示されたうえで仮停止表示される際）には、ステージＢＧＭが出力されず（途切れ）、再変動表示を契機にステージＢＧＭが最初から開始される、もしくは、再変動表示前とは異なる特定のＢＧＭへと切り替わる。その後、「ステージＡ」、「ステージＢ」、「ステージＣ」、「先読みステージ」においてＳＰリーチへ発展する場合、各ステージ（滞在していたステージ）の背景画像からＳＰリーチ演出の背景画像へと切り替わり（それとともにＳＰリーチ専用のＢＧＭへと切り替わり）、ＳＰリーチ実行中はステージＢＧＭが出力されず、ＳＰリーチにてはずれを示す演出が表示されることで、ＳＰリーチが実行された変動表示内で再度各ステージの背景画像（ＳＰリーチ発展前に表示していたステージの背景画像）へと切り替わるが、その状況においては、次の変動表示が開始するまで、ステージの背景画像が表示されていても、ステージＢＧＭは出力されず、ＳＰリーチ専用のＢＧＭも出力されない（無音である、もしくは、ステージＢＧＭともＳＰリーチ専用ＢＧＭとも異なる特定のＢＧＭが出力される）。よって、非リーチはずれの変動停止（確定停止）となってもステージＢＧＭが途切れることはなく（終了することはなく）、次変動に継続してステージＢＧＭが出力される「ステージＢ」、「ステージＣ」、「先読みステージ」であっても（そうではない「ステージＡ」であっても）、ＳＰリーチを経由してはずれとなった場合は、変動停止（確定停止）よりも前にステージＢＧＭが途切れることなり、次変動開始を契機にステージＢＧＭが最初から開始される。なお、「チャンスモード」および「ラッシュモード」においては擬似連演出が実行されない。ここで、擬似連演出が実行されることを示唆する特殊演出（例えば、継続台詞予告であり、以降の擬似連演出の実行が確定する「継続するよ！」、以降の擬似連演出の実行が確定しない「継続するかも？」などの演出）が実行されることで、以降に擬似連演出（再変動表示）が行われることが示唆されるが、この特殊演出は、「ステージＡ」および「ステージＣ」でのみ表示され、「ステージＢ」および「先読みステージ」では表示されない。つまり、事前に擬似連演出が実行される可能性を察知できるステージと察知できないステージの両方を用意し、そのステージ間でステージ遷移を繰り返すことで、遊技者に対して飽きさせないような演出を実現している。なお、「ステージＡ」では、キャラクタＡをモチーフとした特殊演出を実行するが、「ステージＣ」では、キャラクタＢをモチーフとした特殊演出を実行する。また、特殊演出とは異なる演出であり、発生するだけで以降に擬似連演出が実行されることが確定する擬似連確定演出（例えば、キャラクタＣが出現すると必ず「継続確定！」との台詞が表示される演出）も設けられ、更に、特殊演出とも擬似連確定演出とも異なる演出であり、発生するだけで以降に擬似連演出が実行されずＳＰリーチに発展することが確定する発展確定演出（例えば、キャラクタＤが出現すると必ず「発展確定！」との台詞が表示される演出）も設けられる。この擬似連確定演出および発展確定演出は、「ステ

ージＡ」、「ステージＢ」、「ステージＣ」、「先読みステージ」のいずれにおいても実行可能である。このように、擬似連演出が行われる場合および擬似連演出が行われない場合、特殊演出、擬似連確定演出、発展確定演出を１以上組み合わせて表示させることで、擬似連演出の実行期待度、ＳＰリーチへの発展期待度を多様化させることができる。なお、１回の変動表示中において、特殊演出、擬似連確定演出、発展確定演出の全てが実行されてもよく、その場合、ある再変動表示中（例えば、後述の擬似２変動表示や擬似３変動表示）においては、特殊演出が実行されるパターン、擬似連確定演出が実行されるパターン、発展確定演出が実行されるパターンを備えてもよく、ここで、ある再変動表示中（例えば、後述の擬似２変動表示や擬似３変動表示）において特殊演出が実行されるパターンでは、当該ある再変動表示中において特殊演出が実行された後に当該ある再変動表示中に擬似連確定演出が更に実行されてもよい。

【０５０７】

＜変動パターン＞

次に、第３実施形態の特別図柄の変動パターンについて説明する。図７０～図７２は、第３実施形態の特別図柄の変動パターンテーブルを示す模式図である。特別図柄の変動パターンテーブルは、図７０～図７２に示すように、第１特別図柄用と第２特別図柄用とで参照する欄が相違しており、同一の特別図柄変動パターン乱数値を取得したとしても、互いに異なる変動パターンが選択され得るようになっている。各図に記載されている作動保留球の個数（「保留０個」、「保留１～２個」、「保留３個」）は、第１特別図柄の変動パターン抽選であれば、第１特別図柄の作動保留球数（保留消化後の作動保留球の個数）を意味し、第２特別図柄の変動パターン抽選であれば、第２特別図柄の作動保留球数（保留消化後の作動保留球の個数）を意味する。この作動保留球の個数は、変動パターンの抽選時（当該変動表示の開始時／保留消化後）に存在する作動保留球の個数である（当該変動表示により消化された作動保留球は含まない）。なお、その変形例としては、第１特別図柄及び第２特別図柄の作動保留球数の合算値を使用してもよい。また、所定の限定頻度期間中（特殊な変動パターンテーブルを参照する状態であり、特に高確率高ベース状態や低確率高ベース状態における最終回の変動表示の変動パターンを選択する期間）においては、第１特別図柄、第２特別図柄に関係なく、共通の変動パターンテーブルを使用してもよく、その場合には特に、はずれの変動パターンを選択する際に共通の変動パターンテーブルを使用することが望ましい、つまり、はずれの変動パターンを選択する際には変動パターンの選択傾向が第１特別図柄と第２特別図柄とで共通とすることが望ましく、大当りの変動パターンを選択する場合は、第１特別図柄、第２特別図柄に応じて、実行され得る特別遊技の種別が異なり得るため、特別遊技の種類に対応した変動パターンを選択すべく、共通の変動パターンテーブルを使用しないことが望ましい、つまり大当りの変動パターンを選択する際には変動パターンの選択傾向が第１特別図柄と第２特別図柄とで異ならせることが望ましい。所定の限定頻度期間中（特殊な変動パターンテーブルを参照する状態であり、特に高確率高ベース状態や低確率高ベース状態における最終回の変動表示の変動パターンを選択する期間）においてこのように構成した場合、第１特別図柄の変動パターン抽選において第１特別図柄の作動保留球数（保留消化後の作動保留球の個数）がいずれであっても、そして、第２特別図柄の変動パターン抽選において第２特別図柄の作動保留球数（保留消化後の作動保留球の個数）がいずれであっても、共通の変動パターンテーブルを使用することが望ましい、つまり、はずれの変動パターンを選択する際には変動パターンの選択傾向が第１特別図柄と第２特別図柄とで保留数に関係なく共通とすることが望ましく、大当りの変動パターンを選択する場合には変動パターンの選択傾向が第１特別図柄と第２特別図柄とで異なり共通の変動パターンテーブルを使用しないが、第１特別図柄の変動パターンの選択傾向は第１特別図柄の作動保留球数に関係なく共通であり且つ第２特別図柄の変動パターンの選択傾向は第２特別図柄の作動保留球数に関係なく共通であることが望ましい。また、ここで言う「共通の変動パターンテーブルを使用」とは、１つの変動パターンテーブルを第１特別図柄と第２特別図柄のいずれに対しても使用するという意味でもよいし、第１特別図柄と第２特別図柄とで変動パターンテーブルは分かれている

がお互いの変動パターンテーブルの内容（選択される変動パターン候補やその選択率など）が同じであるという意味でもよい。

【０５０８】

特別図柄の変動表示と連動して行われる装飾図柄の変動演出は、特別図柄の変動パターンの種別（変動時間）などに基づき決定される。図７０～図７２には、参考として、各変動パターン（変動時間）に対応して設定される変動演出の内容も記載している。図中、「超短縮変動」、「短縮変動」、「通常変動」は、３列の装飾図柄が変動して、一度もリーチ状態を経由せずに、いわゆるバラケ目で「はずれ」となる演出である。以下では、超短縮変動、短縮変動及び通常変動をまとめて「非リーチはずれ」とも称する。この非リーチはずれでは、通常変動よりも短縮変動、短縮変動よりも超短縮変動の方が短い時間で変動表示が停止する点で相互に変動態様が異なる。

【０５０９】

「Ｎリーチ（ノーマルリーチ）」は、３列ある装飾図柄のうち２列（一般的には左列及び右列）に同一の装飾図柄が仮停止した状態（リーチ状態）で、残り１列（一般的には中列）に異なる装飾図柄が仮停止又は確定停止したならば「はずれ」となり、残り１列（一般的には中列）に同一の装飾図柄が仮停止又は確定停止したならば「大当り」となるリーチ演出である。

【０５１０】

「ＳＰリーチ（スーパーリーチ）」は、上記のＮリーチよりも相対的に大当り期待度の高いリーチ演出であり、Ｎリーチから発展して、例えばアニメや実写等の静止画・動画などが表示されるリーチ演出である。この第３実施形態では、複数種のＳＰリーチとして、「ＳＰリーチＡ」、「ＳＰリーチＢ」、「ＳＰリーチＣ」が用意されている。ＳＰリーチＡは、現在実行中の演出モードが通常モードである場合に実行され得るＳＰリーチである。一方、ＳＰリーチＢおよびＳＰリーチＣは、現在実行中の演出モードがいずれの演出モードである場合でも実行され得るＳＰリーチである。この第３実施形態では、「ＳＰリーチＡ」＜「ＳＰリーチＢ」＜「ＳＰリーチＣ」の順に、大当り期待度が高いことを示す。つまり、「ＳＰリーチＡ」→「ＳＰリーチＢ」→「ＳＰリーチＣ」の順に発展するほど、大当り期待度が高いことになる。ここで、演出モードが通常モードである場合、基本的に、ＳＰリーチＡはノーマルリーチから発展する１段階目のＳＰリーチであり、ＳＰリーチＢはＳＰリーチＡから発展する２段階目のＳＰリーチであり、ＳＰリーチＣはＳＰリーチＢから発展する３段階目のＳＰリーチである。一方、演出モードがチャンスモード又はラッシュモードである場合、基本的に、ＳＰリーチＢはノーマルリーチから発展するＳＰリーチであり、ＳＰリーチＣはＮリーチから発展又はＳＰリーチＢから発展するＳＰリーチである。なお、ＳＰリーチＣは、「ＥＮＤ」と呼ばれる特定キャラクタ（特定要素）が登場するリーチ演出であり、以降の説明では、このＳＰリーチＣをその名前に因んで「ＥＮＤリーチ」と呼称する場合がある。この特定要素（特定キャラクタ）は、本遊技機にて行われる予告演出や先読み演出などの他の演出においても現出することのある大当り期待度の高い演出要素となっている。

【０５１１】

「擬似連」は、装飾図柄の１回の変動表示の間に、装飾図柄を仮停止（擬似停止、一旦停止）および再変動表示させることにより、擬似的に複数回の変動表示が行われたように見せる演出（擬似連演出、擬似変動演出、擬似連続変動演出）である。擬似連演出は、３列の装飾図柄の全てが変動又は再変動を開始した後に仮停止又は確定停止する擬似変動を複数回実行する所定の演出（所定演出）である。以下では、擬似変動の回数を「擬似連回数」とも呼称する。擬似連回数が２回の変動表示では、装飾図柄が変動を開始してから仮停止するまでが１回目の擬似変動（「擬似１変動」と呼称する）であり、この仮停止した装飾図柄が再変動を開始してから確定停止するまでが２回目の擬似変動（「擬似２変動」と呼称する）である。擬似連回数が３回の変動表示では、装飾図柄が変動を開始してから仮停止するまでが１回目の擬似変動（「擬似１変動」と呼称する）であり、この仮停止した装飾図柄が再変動を開始してから仮停止するまでが２回目の擬似変動（「擬似２変動」

と呼称する）であり、さらにこの仮停止した装飾図柄が再変動を開始してから確定停止するまでが３回目の擬似変動（「擬似３変動」と呼称する）である。なお、擬似連に発展しない変動表示においても、説明の便宜上、装飾図柄が変動を開始してから確定停止するまでを１回目の擬似変動と擬制して「擬似１変動」と呼称する場合がある。この擬似連回数が多いほど、大当り期待度の高いＳＰリーチに発展する可能性が高いことを示す。また、３列の装飾図柄のうち、左列および右列の装飾図柄がリーチ状態（テンパイ）にて仮停止する場合の方が、左列および右列の装飾図柄が非リーチ状態で仮停止する場合よりも、大当り期待度が高くなる。また、左列および右列の装飾図柄が非リーチ状態又リーチ状態で仮停止する場合には、左列の装飾図柄の種類に応じて、大当り期待度が高くなる。例として、「２」，「４」，「６」の装飾図柄よりも、「１」，「５」の装飾図柄の方が大当り期待度は高く、「１」，「５」の装飾図柄よりも、「３」の装飾図柄の方が大当り期待度は高く、「３」の装飾図柄よりも、「７」の装飾図柄の方が大当り期待度は高くなる。なお、擬似連回数が１回目から２回目、２回目から３回目と増えることを「擬似連が継続する」とも呼称する。

【０５１２】

「擬似１煽り」は、擬似１変動（１回目の擬似変動）の実行中に、次の擬似変動（２回目の擬似変動）に進展するかどうかを煽る演出である。「擬似２煽り」は、擬似２変動（２回目の擬似変動）の実行中に、次の擬似変動（３回目の擬似変動）に進展するかどうかを煽る演出である。以下では、「擬似１煽り」および「擬似２煽り」を「擬似連煽り（擬似連煽り演出）」と総称する場合がある。擬似連煽り演出は、３列の装飾図柄のうち、左図柄および右図柄が仮停止表示された状態で、中図柄（最終図柄）として所定の擬似連図柄（例えば「ＮＥＸＴ」という文字の図柄）が所定の仮停止位置の近傍に変動表示されたうえで仮停止表示されるか否かを煽る演出である。なお、この所定の擬似連図柄は、確定停止時に表示されることはなく、仮停止時にのみ表示される。次の擬似変動が行われる場合（擬似連煽り演出が成功する場合）は、所定の仮停止位置に擬似連図柄が仮停止表示され、次の擬似変動が行われない場合（擬似連煽り演出が失敗する場合）は、所定の仮停止位置に擬似連図柄が仮停止表示されずにその他の装飾図柄が停止表示される、又は、所定の仮停止位置に擬似連図柄が仮停止表示されないまま中図柄のみが変動表示を続ける（例えばテンパイ状態であればＳＰリーチに発展する）。

【０５１３】

「全回転リーチ」は、三列の装飾図柄を全て揃えた状態（大当りを報知する装飾図柄組み合わせ態様）で変動表示させる演出である。本実施例では、三列の装飾図柄を「１・１・１」→「３・３・３」→「７・７・７」→「１・１・１」→「３・３・３」→「７・７・７」→・・・という順に変動表示させて、「１・１・１」、「３・３・３」、「７・７・７」のうちの、いずれの装飾図柄組み合わせで停止表示（仮停止又は確定停止）するのかを煽る演出である。なお、この全回転リーチは、特別図柄の当否判定の結果が大当りである場合にのみ実行される大当り演出である。全回転における変動表示は、装飾図柄を透過させたうえで変動表示させ、最終的に停止表示（仮停止又は確定停止）する装飾図柄組み合わせの停止表示（仮停止又は確定停止）タイミングになると非透過の状態で表示させることが好適である。また、変形例としては、三列の装飾図柄を「１・１・１」→「２・２・２」→「３・３・３」→「４・４・４」→「５・５・５」→「６・６・６」→「７・７・７」→「１・１・１」→・・・という順に変動表示させて、最終的には必ず「７・７・７」で停止表示（仮停止又は確定停止）するよう構成してもよい。

【０５１４】

（変動パターンテーブル１）

図７０は、変動パターンテーブル１を示す模式図である。変動パターンテーブル１は、現在滞在中の変動パターン選択状態が選択状態１である場合に設定される変動パターンテーブルである。変動パターンテーブル１は、特別図柄の当否判定の結果（大当り、はずれ）に応じてテーブル内容が異なるようになっている。

【０５１５】

はずれ用の変動パターンテーブル１には、１４種類の変動パターンＰＨ１－１～ＰＨ１－１４が設定されている。第１特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、特別図柄変動パターン乱数値に応じて、１４種類の変動パターンＰＨ１－１～ＰＨ１－１４のうちのいずれかが選択される。本実施例では、第１特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合には、第１特別図柄の作動保留球数（０個／１～２個／３個）に応じて参照先のテーブル内容が異なるように設定されており、特別図柄変動パターン乱数値が同じであっても、第１特別図柄の作動保留球数に応じて、異なる種類の変動パターンが選択され得るようになっている。具体的には、第１特別図柄の作動保留球数が多いほど、第１特別図柄の変動時間が相対的に短く設定された変動パターンが選択されやすく、第１特別図柄の作動保留球数が少ないほど、第１特別図柄の変動時間が相対的に長く設定された変動パターンが選択されやすい。一方、第２特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、第２特別図柄の作動保留球数（０個／１～２個／３個）や、特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンＰＨ１－１（短縮変動）のみが選択される。なお、変形例として、第２特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合、第２特別図柄の作動保留数に依存せず、変動パターンＰＨ１－１～ＰＨ１－１４のうちから、短縮変動の変動パターンＰＨ１－１が最も選択されやすくなる構成（第２特別図柄の作動保留球数に依存せず選択割合は同じとすることが好適）としてもよい。

【０５１６】

大当り用の変動パターンテーブル１には、１０種類の変動パターンＰＡ１－１～ＰＡ１－１０が設定されている。第１特別図柄の当否判定の結果が「大当り」である場合は、大当り種別が「４Ｒ条件付き特定大当り」であれば、特別図柄変動パターン乱数値に応じて、１０種類の変動パターンＰＡ１－１～ＰＡ１－１０のうちのいずれかが選択され、大当り種別が「４Ｒ条件付き通常大当り」であれば、特別図柄変動パターン乱数値に応じて、９種類の変動パターンＰＡ１－１～ＰＡ１－９のうちのいずれかが選択される。つまり、複数種の変動パターンＰＡ１－１～ＰＡ１－１０のうち、変動パターンＰＡ１－１０（全回転リーチ）は、大当り種別が「４Ｒ条件付き特定大当り」となる場合に限り選択され得る。一方、第２特別図柄の当否判定の結果が「大当り」である場合は、大当り種別（「１０Ｒ条件付き特定大当り１～３」、「７Ｒ条件付き特定大当り」、「３Ｒ条件付き特定大当り」）や、特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンＰＡ１－１（ＳＰリーチＡ）のみが選択される。なお、第１特別図柄でも第２特別図柄でも、作動保留数に依存しない、つまり、いずれの作動保留数であっても大当り用の変動パターンの選択傾向は同じである。また、同一の演出内容であったとしても、大当りの場合は、大当りであることを報知するための演出や大当りを祝福するための演出を実行するために、はずれの場合よりも所定時間長い変動時間としてもよい（例えば、ＳＰリーチＡで大当りとなる場合は、ＳＰリーチＡではずれとなる場合の７０秒よりも１０秒長い８０秒の変動時間としてもよい）。

【０５１７】

（変動パターンテーブル２）

図７１は、変動パターンテーブル２を示す模式図である。変動パターンテーブル２は、現在滞在中の変動パターン選択状態が選択状態２である場合に設定される変動パターンテーブルである。変動パターンテーブル２は、特別図柄の当否判定の結果（大当り、はずれ）に応じてテーブル内容が異なるようになっている。

【０５１８】

はずれ用の変動パターンテーブル２には、６種類の変動パターンＰＨ２－１～ＰＨ２－６が設定されている。第１特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、第１特別図柄の作動保留球数（０個／１～２個／３個）や、特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンＰＨ２－３（通常変動）のみが選択される。一方、第２特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、特別図柄変動パターン乱数値に応じて、６種類の変動パターンＰＨ２－１～ＰＨ２－６のうちのいずれかが選択される。なお、第２特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合には、第２特別図柄の作動

保留球数（０個／１～２個／３個）に応じて参照先のテーブル内容が異なるように設定されており、特別図柄変動パターン乱数値が同じであっても、第２特別図柄の作動保留球数に応じて、異なる種類の変動パターンが選択され得るようになっている。具体的には、第２特別図柄の作動保留球数が１個以上であると、第２特別図柄の変動時間が相対的に短く設定された変動パターンＰＨ２－１（超短縮変動）、ＰＨ２－２（短縮変動）が選択されやすく、第２特別図柄の作動保留球数が０個であると、第１特別図柄の変動時間が相対的に長く設定された変動パターンＰＨ２－３（通常変動）が選択されやすい。

【０５１９】

大当り用の変動パターンテーブル２には、４種類の変動パターンＰＡ２－１～ＰＡ２－４が設定されている。第１特別図柄の当否判定の結果が「大当り」である場合は、大当り種別（「４Ｒ条件付き特定大当り」、「４Ｒ条件付き通常大当り」）に依存することなく、特別図柄変動パターン乱数値に応じて、３種類の変動パターンＰＡ２－１～ＰＡ２－３のうちのいずれかが選択される。一方、第２特別図柄の当否判定の結果が「大当り」である場合は、大当り種別が「１０Ｒ条件付き特定大当り１」、「１０Ｒ条件付き特定大当り３」、「７Ｒ条件付き特定大当り」、「３Ｒ条件付き特定大当り」であれば、特別図柄変動パターン乱数値に応じて、３種類の変動パターンＰＡ２－１～ＰＡ２－３のうちのいずれかが選択され、大当り種別が「１０Ｒ条件付き特定大当り２」であれば、特別図柄変動パターン乱数値に応じて、４種類の変動パターンＰＡ２－１～ＰＡ２－４のうちのいずれかが選択される。つまり、複数種の変動パターンＰＡ２－１～ＰＡ２－４のうち、変動パターンＰＡ２－４（全回転リーチ）は、大当り種別が「１０Ｒ条件付き特定大当り２」となる場合に限り選択され得る。なお、第１特別図柄でも第２特別図柄でも、作動保留数に依存しない、つまり、いずれの作動保留数であっても大当り用の変動パターンの選択傾向は同じである。また、同一の演出内容であったとしても、大当りの場合は、大当りであることを報知するための演出や大当りを祝福するための演出を実行するために、はずれの場合よりも所定時間長い変動時間としてもよい（例えば、ＳＰリーチＢで大当りとなる場合は、ＳＰリーチＢではずれとなる場合の７０秒よりも１０秒長い８０秒の変動時間としてもよい）。

【０５２０】

（変動パターンテーブル３）

図７２は、変動パターンテーブル３を示す模式図である。変動パターンテーブル３は、現在滞在中の変動パターン選択状態が選択状態３である場合に設定される変動パターンテーブルである。変動パターンテーブル３は、特別図柄の当否判定の結果（大当り、はずれ）に応じてテーブル内容が異なるようになっている。

【０５２１】

はずれ用の変動パターンテーブル３には、４種類の変動パターンＰＨ３－１～ＰＨ３－４が設定されている。第１特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、第１特別図柄の作動保留球数（０個／１～２個／３個）や、特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンＰＨ３－２（通常変動）のみが選択される。一方、第２特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、特別図柄変動パターン乱数値に応じて、４種類の変動パターンＰＨ３－１～ＰＨ３－４のうちのいずれかが選択される。なお、第２特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合には、第２特別図柄の作動保留球数（０個／１～２個／３個）に応じて参照先のテーブル内容が異なるように設定されており、特別図柄変動パターン乱数値が同じであっても、第２特別図柄の作動保留球数に応じて、異なる種類の変動パターンが選択され得るようになっている。具体的には、第２特別図柄の作動保留球数が１個以上であると、第２特別図柄の変動時間が相対的に短く設定された変動パターンＰＨ３－１（超短縮変動）が選択されやすく、第２特別図柄の作動保留球数が０個であると、第１特別図柄の変動時間が相対的に長く設定された変動パターンＰＨ３－２（通常変動）が選択されやすい。

【０５２２】

大当り用の変動パターンテーブル３には、３種類の変動パターンＰＡ３－１～ＰＡ３－

４が設定されている。第１特別図柄の当否判定の結果が「大当り」である場合は、大当り種別（「４Ｒ条件付き特定大当り」、「４Ｒ条件付き通常大当り」）に依存することなく、特別図柄変動パターン乱数値に応じて、２種類の変動パターンＰＡ３－１～ＰＡ３－２のうちのいずれかが選択される。一方、第２特別図柄の当否判定の結果が「大当り」である場合は、大当り種別が「１０Ｒ条件付き特定大当り１」、「１０Ｒ条件付き特定大当り３」、「７Ｒ条件付き特定大当り」、「３Ｒ条件付き特定大当り」であれば、特別図柄変動パターン乱数値に応じて、２種類の変動パターンＰＡ３－１～ＰＡ３－２のうちのいずれかが選択され、大当り種別が「１０Ｒ条件付き特定大当り２」であれば、特別図柄変動パターン乱数値に応じて、３種類の変動パターンＰＡ３－１～ＰＡ３－３のうちのいずれかが選択される。つまり、複数種の変動パターンＰＡ３－１～ＰＡ３－３のうち、変動パターンＰＡ３－３（全回転リーチ）は、大当り種別が「１０Ｒ条件付き特定大当り２」となる場合に限り選択され得る。なお、第１特別図柄でも第２特別図柄でも、作動保留数に依存しない、つまり、いずれの作動保留数であっても大当り用の変動パターンの選択傾向は同じである。また、同一の演出内容であったとしても、大当りの場合は、大当りであることを報知するための演出や大当りを祝福するための演出を実行するために、はずれの場合よりも所定時間長い変動時間としてもよい（例えば、ＳＰリーチＢで大当りとなる場合は、ＳＰリーチＢではずれとなる場合の７０秒よりも１０秒長い８０秒の変動時間としてもよい）。

【０５２３】

＜装飾図柄＞

次に、第３実施形態の装飾図柄について説明する。図７３～図７４は、第３実施形態の装飾図柄大当り出目テーブルを示す模式図である。本実施例の装飾図柄は、数字からなる識別要素と、該識別要素に付された色彩（表示色）との組み合わせにより構成される。装飾図柄の識別要素には、「１」～「７」の７種類の数字が設定されている（すなわち、全７種類の装飾図柄が存在する）。各装飾図柄は図柄列の配列に従って「１」～「７」の順に配置されており、画面上では「１」～「７」の順序（又は「７」～「１」の順序）で各表示領域Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３にて巡回表示又はスクロール表示され、「７」のあとは再び「１」に戻る（又は「１」のあとは再び「７」に戻る）。以下では、演出表示装置７０の画面上に停止表示（仮停止又は確定停止）される３つの装飾図柄の組み合わせを「出目」又は「停止出目」とも呼称する。なお、本実施形態において、単に「停止表示」と記載している場合は、仮停止又は確定停止の少なくともいずれかを指すことを補足しておく。

【０５２４】

装飾図柄大当り出目テーブルには、図７３～図７４に示すように、各大当り種別に対して、大当り時の装飾図柄の確定停止図柄の組み合わせ（大当り出目）が対応付けられている。大当り出目は、同一の数字（識別要素）の装飾図柄が３つ揃った停止態様の組合せ「＊・＊・＊」から構成される（＊：任意の数字の装飾図柄）。すなわり、大当り出目とは、全図柄列が同一の数字の装飾図柄（ゾロ目）で構成された組み合わせをいう。本実施例では、大当り出目のうち、「７」のゾロ目を「特別大当り出目」とも呼称し、「７」以外のゾロ目（すなわち、「１」、「２」、「３」、「４」、「５」、「６」のゾロ目）を「非特別大当り出目」とも呼称する。なお、図７３および図７４に示す大当り出目は、後述の大当り種別決定演出が行われない場合における当該変動表示の終了時に表示される大当り時の装飾図柄の確定停止図柄の組合せ、または、大当り種別決定演出が行われる場合における大当り種別決定演出にて表示される確定停止図柄の組合せ（大当り種別決定演出によって当該変動表示の終了時に表示される確定停止図柄の組合せから変化して表示される、もしくは変化せずに表示される確定停止図柄の組合せであり、後述の真の大当り出目）を表すものである。ここで、大当り種別決定演出が行われる場合には、当該変動表示の終了時にこの確定停止図柄の組合せ（真の大当り出目）とは異なる装飾図柄の停止図柄の組合せ（後述の仮の大当り出目）が確定停止表示される。

【０５２５】

図７３は、遊技状態が通常遊技状態（非電サポ状態）である場合に参照される装飾図柄

大当り出目テーブル１である。まず、遊技状態が通常遊技状態であるとき、第１特別図柄の「４Ｒ条件付き特定大当り」に当選した場合は、大当り出目として「７」のゾロ目のみが選択される。また、第１特別図柄の「４Ｒ条件付き通常大当り」に当選した場合は、大当り出目として「１」、「２」、「３」、「４」、「５」、「６」、「７」のゾロ目のうちのいずれかが選択される。従って、通常遊技状態において第１特別図柄の大当りを引いた場合には、その大当り出目が「７」のゾロ目（特別大当り出目）であったとしても、特図１最高利益大当り（４Ｒ条件付き特定大当り）に当選しているか否か不確定である。一方、第２特別図柄の「１０Ｒ条件付き特定大当り１」又は「１０Ｒ条件付き特定大当り２」に当選した場合は、大当り出目として「７」のゾロ目のみが選択される。また、第２特別図柄の「１０Ｒ条件付き特定大当り３」又は「７Ｒ条件付き特定大当り」に当選した場合は、大当り出目として「１」、「２」、「３」、「４」、「５」、「６」のゾロ目のうちのいずれかが選択される。また、第２特別図柄の「３Ｒ条件付き特定大当り」に当選した場合は、大当り出目として「１」、「２」、「４」、「５」、「６」のゾロ目のうちのいずれかが選択される。従って、通常遊技状態において第２特別図柄の大当りを引くことは稀であるが、その大当り出目が「７」のゾロ目（特別大当り出目）となった場合には、特図２最高利益大当り（１０Ｒ条件付き特定大当り）に当選していることが確定的となる。なお、変形例として、遊技状態が通常遊技状態（非電サポ状態）である場合に第２特別図柄の大当りを引いた場合には、大当りの種類によらず、大当り出目を「７」のゾロ目（特別大当り出目）としてもよい。

【０５２６】

ここで、図７５は、通常遊技状態において遊技の主体となる第１特別図柄の変動表示に対応する装飾図柄の変動表示で特別大当り出目（「７」のゾロ目）が停止表示される場合の演出の流れを示す模式図である。本実施例では、通常遊技状態で第１特別図柄の大当りを引いた場合、図中（Ａ）に示すように、当該変動表示において全回転リーチを経由して特別大当り出目が停止表示される場合と、図中（Ｂ）に示すように、当該変動表示においてＳＰリーチを経由して特別大当り出目が停止表示される場合とがある。ここで、通常遊技状態用の特別図柄の変動パターンテーブル１（図７０を参照）に示すように、第１特別図柄の４Ｒ条件付き特定大当りに当選した場合には、第１特別図柄の変動パターンＰＡ１－１０（全回転リーチ）が選択される可能性がある一方で、第１特別図柄の４Ｒ条件付き通常大当りに当選した場合には、第１特別図柄の変動パターンＰＡ１－１０（全回転リーチ）が選択される可能性はない。従って、図中（Ａ）に示すように、第１特別図柄の変動表示に対応する装飾図柄の変動表示おいて全回転リーチが行われた後、特別大当り出目が停止表示される場合には、４Ｒ条件付き特定大当り（特図１最高利益大当り）に当選したことが確定する。一方、通常遊技状態用の特別図柄の変動パターンテーブル１（図７０を参照）に示すように、第１特別図柄の「４Ｒ条件付特定大当り」に当選した場合でも、第１特別図柄の「４Ｒ条件付き通常大当り」に当選した場合でも、第１特別図柄の変動パターンＰＡ１－１～ＰＡ１－９（ＳＰリーチ）のうちのいずれかが選択さる可能性がある。従って、図中（Ｂ）に示すように、第１特別図柄の変動表示に対応する装飾図柄の変動表示おいてＳＰリーチが行われた後、特別大当り出目が停止表示される場合には、４Ｒ条件付き特定大当り（特図１最高利益大当り）に当選したのか、それとも４Ｒ条件付き通常大当りに当選したのかは不確定である。なお、変形例として、第１特別図柄の変動表示に対応する装飾図柄の変動表示おいてＳＰリーチが行われた後、特別大当り出目が停止表示される場合には、４Ｒ条件付き特定大当り（特図１最高利益大当り）の当選が否定される、すなわち、４Ｒ条件付き通常大当りに当選していることが確定する仕様としてもよい。また、更なる変形例として、第１特別図柄の「４Ｒ条件付き特定大当り」に当選した場合に、ＳＰリーチを経由して、「１」、「２」、「３」、「４」、「５」、「６」のゾロ目のうちいずれかが停止表示する（つまり、非特別大当り出目が選択される）よう構成してもよく、このように構成した場合、当該変動表示においてＳＰリーチを経由して特別大当り出目（「７」のゾロ目）または非特別大当り出目（「１」、「２」、「３」、「４」、「５」、「６」のゾロ目）が停止表示した場合、その後に実行される特別遊技の開始時（大

当り開始デモ）では「４Ｒ条件付き特定大当り」であることを報知しないが、特別遊技の実行中（ラウンド遊技又は大当り終了デモ）にて「４Ｒ条件付き特定大当り」であることを報知するよう構成してもよい（当該変動表示において全回転リーチを経由して特別大当り出目が停止表示される場合は、その後に実行される特別遊技の開始時（大当り開始デモ）から「４Ｒ条件付き特定大当り」であることを報知する）。

【０５２７】

図７４は、遊技状態が時短遊技状態又は確変遊技状態（電サポ状態）である場合に参照される装飾図柄大当り出目テーブル２である。まず、遊技状態が時短遊技状態又は確変遊技状態であるとき、第１特別図柄の「４Ｒ条件付き特定大当り」に当選した場合は、大当り出目として「３」、「５」のゾロ目のうちのいずれかが選択される。また、第１特別図柄の「４Ｒ条件付き通常大当り」に当選した場合は、大当り出目として「１」、「２」、「４」、「６」のゾロ目のうちのいずれかが選択される。そのため、時短遊技状態又は確変遊技状態において第１特別図柄の大当りを引いた場合には、大当り出目として、特別大当り出目（「７」のゾロ目）が選択されることはない。一方、第２特別図柄の「１０Ｒ条件付き特定大当り１」又は「１０Ｒ条件付き特定大当り２」に当選した場合は、大当り出目として「７」のゾロ目のみが選択される。また、第２特別図柄の「１０Ｒ条件付き特定大当り３」又は「７Ｒ条件付き特定大当り」に当選した場合は、大当り出目として「３」又は「５」のゾロ目が選択される。また、第２特別図柄の「３Ｒ条件付き特定大当り」に当選した場合は、大当り出目として「１」、「２」、「４」、「６」のゾロ目のうちのいずれかが選択される。従って、時短遊技状態又は確変遊技状態において第２特別図柄の大当りを引き、大当り出目が特別大当り出目（「７」のゾロ目）であった場合には、特図２最高利益大当り（１０Ｒ条件付き特定大当り）に当選したことが確定的となる。ここで説明した第２特別図柄の大当り出目は、後述の真の大当り出目である、つまり、大当り種別決定演出が行われる場合における大当り種別決定演出にて表示される確定停止図柄の組合せ（真の大当り出目）であり、大当り種別決定演出が行われる場合における当該変動表示の終了時に表示される確定停止図柄の組合せ（後述の仮の大当り出目）とは異なる。

【０５２８】

なお、三列の装飾図柄のうち、左列および右列の装飾図柄がリーチ目で停止する場合には、このリーチ目の種類（左列および右列の装飾図柄の種類）に応じて、大当り期待度が異なる。例として、「２」，「４」，「６」のリーチ目よりも、「１」，「５」のリーチ目の方が大当り期待度は高く、「１」，「５」のリーチ目よりも、「３」のリーチ目の方が大当り期待度は高く、「３」のリーチ目よりも、「７」のリーチ目（「７テンパイ」と呼称する）の方が大当り期待度は高くなる。つまり、三列の装飾図柄のうち二つが揃いあと一つ揃えば特別大当り出目（「７」のゾロ目）となるリーチ目（７テンパイ）は、三列の装飾図柄のうち二つが揃いあと一つ揃えば非特別大当り出目（「７」以外のゾロ目）となるリーチ目よりも、大当り期待度が相対的に高く設定されている。なお、その変形例としては、特定の条件（遊技状態が時短遊技状態又は確変遊技状態（電サポ状態）である場合、特定の変動表示の場合、特定の演出を経由した場合など）が充足した状況では、当該変動表示の実行中に７テンパイが成立した時点で、大当り確定となる（その後必ず特別遊技へ移行する）仕様としてもよい。更に、遊技状態が時短遊技状態又は確変遊技状態（電サポ状態）である場合に、リーチ状態となる前に所定の演出（例えば、後述する特殊ゾーン演出やパーツチャージＭＡＸ）が実行された場合、その後の左列の装飾図柄が「７」で仮停止した時点で、右列及び中列の装飾図柄が変動中であっても（仮停止しておらず、テンパイが成立してもいない状態であっても）、大当り確定となる（その後必ず特別遊技へ移行する）仕様としてもよい。

【０５２９】

＜大当り中演出＞

次に、第３実施形態の大当り中演出について説明する。この大当り中演出は、前述のとおり、大当り開始デモ中（オープニング遊技中）に行われる大当り開始デモ演出と、ラウンド遊技中に行われるラウンド演出と、大当り開始デモ中（エンディング遊技中）に行わ

れる大当り終了デモ演出とを含む。

【０５３０】

≪ラウンド演出≫

まず、ラウンド演出パターンについて説明する。図７６は、ラウンド演出パターンテーブルを示す模式図である。ラウンド演出パターンテーブルには、大当り種別（図柄群の種類）と、ラウンド演出パターンとの対応関係が示されている。本実施例では、ラウンド演出パターンテーブルを参照して、複数種のラウンド演出パターンの中から、特別図柄の抽選処理で選択された大当り種別（図柄群の種類）に対応する１のラウンド演出パターンが決定される。

【０５３１】

ラウンド演出パターンテーブルには、６種類のラウンド演出パターンとして、「大喜ボーナス」、「喜ボーナス」、「超寿ボーナス」、「寿ボーナス（１０Ｒ）」、「寿ボーナス（７Ｒ）」、「祝ボーナス」が設定されている。大当り種別が「４Ｒ条件付き特定大当り（図柄群Ａ）」である場合は、ラウンド演出パターンとして「大喜ボーナス」が選択される。大当り種別が「４Ｒ条件付き通常大当り（図柄群Ｂ）」である場合は、ラウンド演出パターンとして「喜ボーナス」が選択される。大当り種別が「１０Ｒ条件付き特定大当り１（図柄群Ｃ）」又は「１０Ｒ条件付き特定大当り２（図柄群Ｄ）」である場合は、ラウンド演出パターンとして「超寿ボーナス」が選択される。大当り種別が「１０Ｒ条件付き特定大当り３（図柄群Ｅ）」である場合は、ラウンド演出パターンとして「寿ボーナス（１０Ｒ）」が選択される。大当り種別が「７Ｒ条件付き特定大当り（図柄群Ｆ）」である場合は、ラウンド演出パターンとして「寿ボーナス（７Ｒ）」が選択される。なお、寿ボーナス（１０Ｒ）は１０Ｒ特別遊技に対応する寿ボーナスであり、寿ボーナス（７Ｒ）は７Ｒ特別遊技に対応する寿ボーナスである。各寿ボーナスは、同じ演出傾向のラウンド演出として構成されているが、所定のラウンド（例えば第７ラウンド目）において行われるラウンド昇格演出の演出結果が異なるものとなる（詳細後述）。大当り種別が「３Ｒ条件付き特定大当り（図柄群Ｇ）」である場合は、ラウンド演出パターンとして「祝ボーナス」が選択される。各ラウンド演出パターンは、前述した大入賞口作動パターンに格納された内容（規定ラウンド数、大入賞口および特定領域５４８の開放態様など）に対応した演出内容となっている。

【０５３２】

≪大当り開始デモ演出≫

続いて、大当り開始デモ演出パターンについて説明する。図７７は、大当り開始デモ演出パターンテーブルを示す模式図である。大当り開始デモ演出パターンテーブルには、大当り種別（図柄群の種類）と、大当り開始デモ演出パターンとの対応関係が設定されている。本実施例では、大当り開始デモ演出パターンテーブルを参照して、複数種の大当り開始デモ演出パターンの中から、大当り種別（図柄群の種類）に対応する１の大当り開始デモ演出パターンが決定される。

【０５３３】

大当り開始デモ演出パターンテーブルには、５種類の大当り開始デモ演出パターンとして、「大喜ボーナス開始」、「喜ボーナス開始」、「超寿ボーナス開始」、「寿ボーナス開始」、「祝ボーナス開始」が設定されている。また、大当り開始デモ演出パターンテーブルには、各大当り開始デモ演出パターンに対応する大当り開始デモ演出の実行時間が格納されている。

【０５３４】

大当り種別が「４Ｒ条件付き特定大当り（図柄群Ａ）」である場合は、大当り開始デモ演出パターンとして「大喜ボーナス開始」が選択される。この「大喜ボーナス開始」は、「大喜ボーナス」に基づくラウンド遊技が開始されることを示唆する大当り開始デモ演出パターンであり、実行時間として「１５秒」が設定されている。

【０５３５】

大当り種別が「４Ｒ条件付き通常大当り（図柄群Ｂ）」である場合は、大当り開始デモ

演出パターンとして「喜ボーナス開始」が選択される。この「喜ボーナス開始」は、「喜ボーナス」に基づくラウンド遊技が開始されることを示唆する大当り開始デモ演出パターンであり、実行時間として「１２秒」が設定されている。

【０５３６】

大当り種別が「１０Ｒ条件付き特定大当り１（図柄群Ｃ）」又は「１０Ｒ条件付き特定大当り２（図柄群Ｄ）」である場合は、大当り開始デモ演出パターンとして「超寿ボーナスが選択される。「超寿ボーナス開始」は、「超寿ボーナス」に基づくラウンド遊技が開始されることを示唆する大当り開始デモ演出パターンであり、実行時間として「６４．５秒」が設定されている。

【０５３７】

大当り種別が「１０Ｒ条件付き特定大当り３（図柄群Ｅ）」又は「７Ｒ条件付き特定大当り（図柄群Ｆ）」である場合は、大当り開始デモ演出パターンとして「寿ボーナス開始」が選択される。「寿ボーナス開始」は、「寿ボーナス」に基づくラウンド遊技が開始されることを示唆する大当り開始デモ演出パターンであり、実行時間として「５２．５秒」が設定されている。

【０５３８】

大当り種別が「３Ｒ条件付き特定大当り（図柄群Ｇ）」である場合は、大当り開始デモ演出パターンとして「祝ボーナス」が選択される。「祝ボーナス開始」は、「祝ボーナス」に基づくラウンド遊技が開始されることを示唆する大当り開始デモ演出パターンであり、実行時間として「４０秒」が設定されている。

【０５３９】

続いて、各大当り開始デモ演出の流れについて説明する。図７８は、各大当り開始デモ演出の流れを示す模式図である。図中の「役物出現」は、大当り発生と同時に所定の可動役物が出現する演出である。「ボーナス表示」は、これから開始されるラウンド演出パターンの名称（ボーナス名称）を表示して、そのラウンド演出パターンに基づくラウンド遊技が行われることを報知する演出である。「ボーナス種類決定演出」は、詳細後述するが、大当り開始デモにて大当り種別を再抽選する演出である。「Ｖ入賞指示」は、遊技球を特定領域５４８に入球させることを指示する演出である。「右打ち指示」は、遊技球を右側領域ＰＡ２へ向けて発射すべきことを遊技者に指示する右打ち画像を表示する演出である。「楽曲選択演出」は、複数の楽曲（ラウンド遊技で流れる楽曲）のうち遊技者の好みの楽曲をボタン操作にて選択する演出である。「ラウンド開始」は、大当り遊技の第１ラウンドが開始されることを意味する。

【０５４０】

大喜ボーナス開始は、役物出現→大喜ボーナス表示→Ｖ入賞指示→ラウンド開始、という順に演出が進展する。喜ボーナス開始は、喜ボーナス表示→右打ち指示→ラウンド開始、という順に演出が進展する。超寿ボーナス開始は、大当り種別決定演出→超寿ボーナス表示→楽曲選択表示→Ｖ入賞指示→ラウンド開始、という順に演出が進展する。寿ボーナス開始は、大当り種別決定演出→寿ボーナス表示→Ｖ入賞指示→ラウンド開始、という順に演出が進展する。祝ボーナス開始は、大当り種別決定演出→祝ボーナス表示→Ｖ入賞指示→ラウンド開始、という順に演出が進展する。

【０５４１】

ここで、本実施形態では、第２特別図柄の大当り開始デモ演出では大当り種別の再抽選演出（大当り種別決定演出）が行われるが、第１特別図柄の大当り開始デモ演出では大当り種別の再抽選演出（大当り種別決定演出）が行われない。つまり、第２特別図柄の大当りを引いた場合にのみ、その大当り種別を再抽選する大当り種別決定演出（詳細後述）が行われる。変形例としては、第２特別図柄の大当りであっても、特定の演出（例えば、全回転リーチ）を経由して大当りを引いた場合は、大当り種別決定演出を行わず、超寿ボーナス表示→楽曲選択表示→Ｖ入賞指示→ラウンド開始、という順に演出を進展させてもよく、特に、遊技状態が時短遊技状態であるとき（「チャンスモード」であるとき）又は遊技状態が確変遊技状態であるとき（「ラッシュモード」であるとき）に第２特別図柄の大

当りを引いた場合にそのように構成することが好適である。
【０５４２】
≪大当り終了デモ演出≫
続いて、大当り終了デモ演出パターンについて説明する。図７９は、大当り終了デモ演出パターンテーブルを示す模式図である。大当り終了デモ演出パターンテーブルには、大当り種別（図柄群の種類）と、大当り当選時の遊技状態と、大当り遊技の実行中における特定領域５４８への遊技球の入球の有無（Ｖ入賞の有無）と、大当り終了デモ演出パターンとの対応関係が設定されている。本実施例では、大当り終了デモ演出パターンテーブルを参照して、複数種の大当り開始デモ演出パターンの中から、大当り種別（図柄群の種類）と、大当り当選時の遊技状態と、大当り遊技の実行中における特定領域５４８への遊技球の入球の有無とに対応する１の大当り終了デモ演出パターンが決定される。
【０５４３】
大当り終了デモ演出パターンテーブルには、５種類の大当り終了デモ演出パターンとして、「チャンス突入Ａ」、「チャンス突入Ｂ」、「ラッシュ突入Ａ」、「ラッシュ突入Ｂ」、「ラッシュ継続」が設定されている。また、大当り終了デモ演出パターンテーブルには、各大当り終了デモ演出パターンに対応する大当り終了デモ演出の実行時間が格納されている。なお、大当り終了デモ演出の実行時間（大当り終了デモ時間）とは、最終回のラウンド遊技の実行終了から特別遊技の実行終了までの間に設定される時間である。ここで、最終回のラウンド遊技の実行終了時とは、最終回のラウンド遊技が終了した後（大入賞口５４の閉鎖動作が開始された後）であって、その最終回のラウンド遊技の後に設定されるインターバル時間（終了デモ待ち時間）が経過したときである。つまり、大当り終了デモ演出の実行時間（大当り終了デモ時間）は、最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル時間が経過したときから計時される実行時間である。なお、インターバル時間とは、前述したとおり、各ラウンド遊技の間、又は、最終回のラウンド遊技と大当り終了デモとの間に設定される待機時間（大入賞口閉鎖時間）である。本実施形態では、インターバル時間（ラウンド遊技待ち時間、大当り終了デモ待ち時間）として、例えば２秒が設定されている。なお、各ラウンド遊技の間に設定されるインターバル時間（ラウンド遊技待ち時間）と、最終回のラウンド遊技と大当り終了デモとの間に設定されるインターバル時間（大当り終了デモ待ち時間）とを異なる時間に設定してもよい。
【０５４４】
（Ｖ入賞時）
まず、大当り遊技中に遊技球を特定領域５４８に入球させることができた場合には、その大当り種別（図柄群の種類）に依存することなく、大当り当選時の遊技状態に応じた大当り終了デモ演出パターンが設定される。具体的には、大当り当選時の遊技状態が通常遊技状態であれば「ラッシュ突入Ａ」が設定され、大当り当選時の遊技状態が時短遊技状態であれば「ラッシュ突入Ｂ」が設定され、大当り当選時の遊技状態が確変遊技状態であれば「ラッシュ継続」が設定される。「ラッシュ突入Ａ」は、通常モード（通常遊技状態）の大当りを契機として大当り遊技の終了後にラッシュモードに突入することを示唆する演出であり、実行時間として「８秒」が設定されている。「ラッシュ突入Ｂ」は、チャンスモード（時短遊技状態）の大当りを契機として大当り遊技の終了後にラッシュモードに突入することを示唆する演出であり、実行時間として「９秒」が設定されている。「ラッシュ継続」は、ラッシュモード（確変遊技状態）の大当りを契機として大当り遊技の終了後に再びラッシュモードに移行することを示唆する演出であり、実行時間として「１０秒」が設定されている。なお、「ラッシュ突入Ａ」および「ラッシュ突入Ｂ」は、ラッシュモードに突入することを示唆するラッシュ突入画面が表示される点で共通するが、「ラッシュ突入Ａ」は、プリペイドカードの取り忘れや盗難を防止すべく、その注意を喚起するためのプリペイドカード注意喚起表示がラッシュモード突入画面に重畳したかたちで表示される点で相違する。そのため、「ラッシュ突入Ａ」の実行時間は、「ラッシュ突入Ｂ」の実行時間よりも、相対的に長時間に設定されている。なお、「ラッシュ継続」においても、プリペイドカード注意喚起表示は表示されない。変形例としては、「ラッシュ突入Ａ」

だけでなく「ラッシュ突入Ｂ」でもプリペイドカード注意喚起表示を表示してもよいが、その場合でも「ラッシュ継続」においてはプリペイドカード注意喚起表示を表示しないよう構成することが好適である。

【０５４５】

（非Ｖ入賞時）

一方、大当り遊技中に遊技球を特定領域５４８に入球させることができなかった場合には、その大当り種別（図柄群の種類）に依存することなく、大当り当選時の遊技状態に応じた大当り終了デモ演出パターンが設定される。具体的には、大当り当選時の遊技状態が通常遊技状態であれば「チャンス突入Ａ」が設定され、大当り当選時の遊技状態が時短遊技状態又は確変遊技状態であれば「チャンス突入Ｂ」が設定される。「チャンス突入Ａ」は、通常モード（通常遊技状態）の大当りを契機として大当り遊技の終了後にチャンスモードに移行することを示唆する大当り終了デモ演出パターンであり、実行時間として「１１秒」が設定されている。「チャンス突入Ｂ」は、チャンスモード（時短遊技状態）又はラッシュモード（確変遊技状態）の大当りを契機として大当り遊技の終了後にチャンスモードに移行することを示唆する大当り終了デモ演出パターンであり、実行時間として「１２秒」が設定されている。

【０５４６】

［各種の演出］

かかる構成の第３実施形態のぱちんこ遊技機ＰＭでは、前述したように、遊技の進行状況等に応じて、各種の遊技演出が演出制御基板２００および画像制御基板３００により制御されて実行されるように構成されている。以下では、各種の遊技演出のうち、「大当り種別決定演出」、「第１報酬獲得演出」、「第２報酬獲得演出」、「特殊ボタン演出」について説明する。

【０５４７】

＜大当り種別決定演出＞

まず、大当り種別決定演出について説明する。図８０は、大当り種別決定演出の流れを示す模式図である。大当り種別決定演出は、時短遊技状態又は確変遊技状態において第２特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる場合に、当該変動表示の停止時に装飾図柄の停止出目（大当り出目）により一旦報知した結果（大当り種別）を、大当り開始デモにて再抽選して、その再抽選結果を報知する演出である。

【０５４８】

大当り種別決定演出にて再抽選の対象となる第２特別図柄の大当り種別は、１０Ｒ大当り（１０Ｒ条件付き特定大当り１～３）と、７Ｒ大当り（７Ｒ条件付き特定大当り）と、３Ｒ大当り（３Ｒ条件付き特定大当り）とに大別される。この大当り種別は、前述のラウンド演出パターンと対応しており、１０Ｒ大当り（１０Ｒ条件付き特定大当り１，２）には超寿ボーナスが対応し、１０Ｒ大当り（１０Ｒ条件付き特定大当り３）および７Ｒ大当り（７Ｒ条件付き特定大当り）には寿ボーナスが対応し、３Ｒ大当り（３Ｒ条件付き特定大当り）には祝ボーナスが対応している。そのため、大当り種別決定演出では、大当り種別の再抽選の結果として、第２特別図柄の大当り種別を示すボーナスの名称（超寿ボーナス、寿ボーナス、祝ボーナス）を表示することで、「１０Ｒ大当り」、「１０Ｒ大当り又は７Ｒ大当り」、「３Ｒ大当り」のうちのいずれの大当り種別に当選したのかが示唆又は報知される。但し、大当り種別を再抽選するといっても、実際には、第２特別図柄の抽選処理にて大当り種別が予め確定しているため、それに応じた演出展開（再抽選結果）となる。

【０５４９】

大当り種別決定演出は、図８０に示すように、再抽選演出と、ボタン演出と、役物演出と、ボーナス表示演出とを有して構成される。

【０５５０】

再抽選演出は、画面上にラウンド演出パターンの名称（超寿ボーナス、寿ボーナス、祝ボーナス）を順番に表示して、「１０Ｒ大当り」、「１０Ｒ大当り又は７Ｒ大当り」、「

３Ｒ大当り」のうちのいずれの大当り種別に当選しているのかを煽る演出である。この再抽選演出の種類には、プレミア再抽選演出と、通常再抽選演出とがある。通常再抽選演出は、再抽選の結果として、「１０Ｒ大当り」、「１０Ｒ大当り又は７Ｒ大当り」、「３Ｒ大当り」のうちのいずれかが導出される再抽選演出である。一方、プレミア再抽選演出は、再抽選の結果として、「１０Ｒ大当り」のみが一義的に導出される確定演出である。つまり、プレミア再抽選演出が行われると、その時点で「１０Ｒ大当り」に当選していることが確定する。なお、この第３実施形態では、第２特別図柄の大当り種別が「１０Ｒ条件付き特定大当り２」である場合には、プレミア再抽選演出が行われる演出ルート（後述の演出ルート１）を進み、第２特別図柄の大当り種別が「１０Ｒ条件付き特定大当り１」、「１０Ｒ条件付き特定大当り３」、「７Ｒ条件付き特定大当り」、「３Ｒ条件付き特定大当り」のうちのいずれかである場合には、通常再抽選演出が行われる演出ルート（後述の演出ルート２～４）を進む。

【０５５１】

ボタン演出は、遊技者による演出ボタン１５の操作により所定の演出が進展する操作要求演出として構成されている。本実施形態では、画面の指示にしたがって遊技者により演出ボタン１５が操作されたことを契機として、役物演出が行われた直後、ボーナス表示演出にて再抽選の結果が報知される。ボタン演出には、プレミア再抽選演出に対応して行われるボタン一撃演出（第１のボタン演出）と、通常再抽選演出に対応して行われるボタン連打演出（第２のボタン演出）とがある。

【０５５２】

役物演出は、演出ボタン１５が操作されたタイミングで、盤面上に設けられた複数の可動役物のうちのいずれかが動作する演出である。本実施形態では、複数の可動役物として、主人公キャラクタを模したキャラクタ役物と、本遊技機の機種名を示すロゴを模したロゴ役物とがある。ここで、前述のプレミア再抽選演出（ボタン一撃演出）が行われた場合には、必ずキャラクタ役物演出が実行される。一方、前述の通常再抽選演出（ボタン連打演出）が行われた場合には、再抽選の結果（ボーナス表示演出の態様）に応じて、キャラクタ役物演出が実行される場合と、ロゴ役物演出が実行される場合と、いずれの役物演出も実行されない場合とに振り分けられる。

【０５５３】

ボーナス表示演出は、上記の再抽選演出の結果として、いずれの大当り種別に当選したのかを、これから行われるラウンド演出パターン（ボーナス）の名称にて報知する演出である。

【０５５４】

本実施形態では、大当り種別決定演出の演出ルートとして複数種の演出ルート１～４が設定されており、その演出ルートごとに互いに異なる演出過程を経由して、再抽選の結果が導出されることになる。まず、「１０Ｒ条件付き特定大当り２」に当選した場合は、プレミア再抽選演出→ボタン一撃演出→キャラクタ役物演出→超寿ボーナス表示、という順に演出が進展する（演出ルート１）。超寿ボーナス表示では、画面上に「超寿ボーナス」というボーナス名称を表示して、１０Ｒ大当りに当選したことを報知する。「１０Ｒ条件付き特定大当り１」に当選した場合は、通常再抽選演出→ボタン連打演出→キャラクタ役物演出→超寿ボーナス表示、という順に演出が進展する（演出ルート２）。このように、「１０Ｒ条件付き特定大当り１」と「１０Ｒ条件付き特定大当り２」は、同じく「超寿ボーナス」というボーナス名称を表示するが、再抽選演出の種類が異なることになる、つまり、再抽選演出の種類を、「１０Ｒ条件付き特定大当り」の種類によって異ならせている。また、「１０Ｒ条件付き特定大当り３」又は「７Ｒ条件付き特定大当り」に当選した場合は、通常再抽選演出→ボタン連打演出→ロゴ役物演出→寿ボーナス表示、という順に演出が進展する（演出ルート３）。このように、「１０Ｒ条件付き特定大当り３」は、同じ「１０Ｒ条件付き特定大当り」である「１０Ｒ条件付き特定大当り１」と比べて、再抽選演出の種類は同じであるがボーナス名称の種類が異なり、同じ「１０Ｒ条件付き特定大当り」である「１０Ｒ条件付き特定大当り２」と比べて、再抽選演出の種類及びボーナス名

称の種類の両方が異なる。また、寿ボーナス表示では、画面上に「寿ボーナス」というボーナス名称を表示して、１０Ｒ大当り又は７Ｒ大当りに当選したことを報知する。「３Ｒ条件付き特定大当り」に当選した場合は、通常再抽選演出→ボタン連打演出→祝ボーナス表示という順に演出が進展する（演出ルート４）。祝ボーナス表示では、画面上に「祝ボーナス」というボーナス名称を表示して、３Ｒ大当りに当選したことを報知する。

【０５５５】

ここで、大当り出目ごとに見た場合の演出ルートの振り分けについて説明する。本実施形態では、装飾図柄の変動表示の終了時に仮の大当り出目が確定停止表示された後、再抽選演出後に真の大当り出目に変更して表示（確定停止表示）される（再抽選演出は大当り開始デモにて行われる演出である、つまり特別図柄が停止表示している状況での演出であるため、この再抽選演出にて表示される真の大当り出目についても、確定停止表示していることになる）。なお、図７３および図７４に示した大当り出目は、真の大当り出目に対応している。まず、仮の大当り出目が「７」のゾロ目であった場合には、演出ルート１（超寿ボーナス）に移行する場合（ただし、変動パターンＰＡ３－３（全回転リーチ）が選択可能な「１０Ｒ条件付き特定大当り２」である場合）と、演出ルート２（超寿ボーナス）に移行する場合（ただし、変動パターンＰＡ３－３（全回転リーチ）が選択されない「１０Ｒ条件付き特定大当り１」である場合）とがある。一方、仮の大当り出目が「１」、「２」、「３」、「４」、「５」、「６」のうちのいずれかのゾロ目で合った場合には、演出ルート２（超寿ボーナス）、演出ルート３（寿ボーナス）、演出ルート４（祝ボーナス）のいずれかに移行する。ここで、再抽選後の真の大当り出目が「７」のゾロ目であった場合には、演出ルート１（超寿ボーナス）又は演出ルート２（超寿ボーナス）であることが確定する。また、再抽選後の真の大当り出目が「３」又は「５」のゾロ目であった場合には、演出ルート３（寿ボーナス）であることが確定する。また、再抽選後の真の大当り出目が「１」、「２」、「４」、「６」のうちのいずれかのゾロ目で合った場合には、演出ルート４（祝ボーナス）であることが確定する。本実施形態では、真の大当り出目が仮の大当り出目よりも成り下がることはなく、仮の大当り出目が変化せずにそのまま真の大当り出目として確定停止表示される場合と、仮の大当り出目が変化して真の大当り出目に成り上がったかたちで確定停止表示される場合とに限られる。従って、演出ルート１は、仮の大当り出目が「７」のゾロ目である場合、演出ルート２は、仮の大当り出目が「１」、「２」、「３」、「４」、「５」、「６」、「７」のいずれかのゾロ目である場合、演出ルート３は、仮の大当り出目が「１」、「２」、「３」、「４」、「５」、「６」のいずれかのゾロ目である場合、演出ルート４は、仮の大当り出目が「１」、「２」、「４」、「６」のいずれかのゾロ目である場合に移行可能な演出ルートとなる。つまり、演出ルート１は、仮の大当り出目として「７」のゾロ目が確定停止表示され、その再抽選後に、真の大当り出目として「７」のゾロ目が確定停止表示されることになる（大当り出目が変化しない）。また、演出ルート２は、仮の大当り出目として「７」のゾロ目が確定停止表示され、その再抽選後に、真の大当り出目として「７」のゾロ目が確定停止表示される（大当り出目が変化しない）場合と、仮の大当り出目として「１」～「６」のゾロ目のいずれかが確定停止表示され、その再抽選後に、真の大当り出目として「７」のゾロ目が確定停止表示される（大当り出目が変化する）場合とがある。また、演出ルート３は、仮の大当り出目として「３」又は「５」のゾロ目が確定停止表示され、その再抽選後に、真の大当り出目として「３」又は「５」のゾロ目が確定停止表示される（大当り出目が変化しない）場合と、仮の大当り出目として「１」、「２」、「４」、「６」のゾロ目のいずれかが確定停止表示され、その再抽選後に、真の大当り出目として「３」又は「５」のゾロ目が確定停止表示される（大当り出目が変化する）場合とがある。また、演出ルート４は、仮の大当り出目として「１」、「２」、「４」、「６」のゾロ目のいずれかが確定停止表示され、その再抽選後に、真の大当り出目として「１」、「２」、「４」、「６」のゾロ目のいずれかが確定停止表示されることになる（大当り出目が変化しない）。よって、本実施形態では、仮の大当り出目が「７」のゾロ目であれば１０Ｒ大当りが確定、「３」又は「５」のゾロ目であれば７Ｒ大当り以上が確定、「１」、「２」、「４」、「６」の

ゾロ目であれば３Ｒ大当り以上が確定となる。このように仮の大当り出目として、「１」～「７」のゾロ目のいずれかが確定停止表示された場合でも、大当り種別決定演出による再抽選にて、演出ルート１～４のうちのいずれかのルートに振り分けられて、今回の大当りが超寿ボーナス（１０Ｒ大当り）又は寿ボーナス（１０Ｒ大当り又は７Ｒ大当り）、祝ボーナス（３Ｒ大当り）のうちのいずれであるのかが報知される。ここで、演出ルート１（超寿ボーナス）に移行する場合は、所定の高期待度演出（例えば、大当りが確定するプレミア演出や、前述した「ＥＮＤ」に関連する演出）を経由して「７」のゾロ目となった場合であるが、それ以外の演出を経由しても、ごく稀に（所定の高期待度演出を経由しない場合と比べて低確率で）移行してもよい。言い換えれば、所定の高期待度演出を経由せずに「７」のゾロ目となった場合は、演出ルート２（超寿ボーナス）に移行する、又は、所定の高期待度演出を経由する場合と比べて高確率で演出ルート２（超寿ボーナス）に移行する。本実施形態では、第２特別図柄の大当り種別が１０Ｒ条件付き特定大当り１（図柄群Ｃ）、１０Ｒ条件付き特定大当り２（図柄群Ｄ）、１０Ｒ条件付き特定大当り３（図柄群Ｅ）、７Ｒ条件付き特定大当り（図柄群Ｆ）となる場合、図７０～図７２に示したように、特別図柄変動パターン乱数値に応じて、その変動表示の時間（変動時間）が同じ時間値を採り得るように構成されている。なお、変形例として、上記の大当り種別に依存せず、固定の変動パターン（変動時間）が選択される仕様や、変動パターンは異なるが同じ変動時間が選択される仕様としてもよい。また、更なる変形例としては、プレミア再抽選（演出ルート１）を、大当り出目が「１」、「２」、「３」、「４」、「５」、「６」の場合に実行してもよい。

【０５５６】

そして、ボーナス種類決定演出（大当り開始デモ）が終了して、ラウンド遊技が開始されると、ボーナス種類決定演出で報知されたラウンド演出パターン（ボーナス名称）に対応するラウンド遊技が実行される。なお、大当り種別決定演出による再抽選の結果、「寿ボーナス」が導出された場合（寿ボーナス表示が行われた場合）には、そのラウンド遊技中に昇格演出（ラウンド昇格演出）が行われ、その昇格演出において真実の大当り種別（１０Ｒ大当り又は７Ｒ大当り）が報知される。すなわち、特別図柄抽選で「１０Ｒ条件付き特定大当り３」に当選している場合は、昇格演出に成功して「１０Ｒ大当り」であることが確定し、特別図柄抽選で「７Ｒ条件付き特定大当り」に当選している場合は、昇格演出に失敗して「７Ｒ大当り」であることが確定する。変形例として、特別図柄抽選で「７Ｒ条件付き特定大当り」に当選している場合は、そもそも昇格演出を実行しないように構成してもよく、そのように構成した場合、昇格演出が実行された時点で「１０Ｒ大当り」であることが確定することが望ましい（言い換えれば、「１０Ｒ条件付き特定大当り３」に当選している場合にのみ、昇格演出が実行される）。

【０５５７】

＜第１報酬獲得演出＞

続いて、第１報酬獲得演出について説明する。図８１は、第１報酬獲得演出の流れを示す模式図である。第１報酬獲得演出は、当該変動表示の実行中に遊技者に対して付与される報酬として特定の高期待度演出が発生する可能性があることを遊技者に対して事前に提示して、この提示した報酬（特定の高期待度演出）を遊技者のボタン操作によって獲得できるかどうかという内容の演出である。この第１報酬獲得演出は、遊技状態が通常遊技状態（低確率低ベース状態）であるときの変動表示において実行可能である。以下では、第１報酬獲得演出において報酬の対象となる特定の高期待度演出を「特定高期待度演出」とも呼称する。

【０５５８】

図８２は、第１報酬獲得演出の実行タイミングと報酬（特定高期待度演出）の種類との対応関係を示す模式図である。図８２には、横の欄に第１報酬獲得演出の実行タイミングを示し、縦の欄に報酬（特定高期待度演出）の種類を示している。

【０５５９】

第１報酬獲得演出の実行タイミングには、擬似１変動前半の実行中、擬似１変動後半の

実行中、擬似２変動前半の実行中、擬似２変動後半の実行中、擬似３変動前半の実行中、擬似３変動後半の実行中、ＳＰリーチＡの実行中が含まれている。各擬似変動は、擬似変動前半および擬似変動後半に区分されており、各擬似変動（擬似１変動、擬似２変動、擬似３変動）の開始時から終了時までの区間のうち、各擬似変動（擬似１変動、擬似２変動、擬似３変動）の開始時に近い方の前半区間を擬似変動前半（擬似１変動前半、擬似２変動前半、擬似３変動前半）と呼称し、各擬似変動の終了時に近い方の後半区間を擬似変動後半（擬似１変動後半、擬似２変動後半、擬似３変動後半）と呼称する。

【０５６０】

ここで、変動演出パターン（サブ変動パターン）には、第１報酬獲得演出の実行タイミングが規定されており、当該変動表示中の１又は複数の実行タイミングで第１報酬獲得演出が実行可能となっている。このとき、第１報酬獲得演出の実行タイミングは、図８２に示すように、時系列的に、実行区間Ａ、実行区間Ｂ、実行区間Ｃに区分される。実行区間Ａは、擬似１変動前半、擬似１変動後半、擬似２変動前半および擬似２変動後半を含む区間である。実行区間Ｂは、擬似３変動前半および擬似３変動後半を含む区間である。実行区間Ｃは、キャラリーチ（ＳＰリーチＡ）を含む区間である。本実施形態では、１の実行区間Ａ、Ｂ，Ｃ内において第１報酬獲得演出が複数回実行されることはないが（演出区間Ｃには選択候補の報酬が１種類しかないため複数回実行されることはあり得ない）、実行区間Ａ，Ｂ，Ｃが異なれば、各実行区間Ａ，Ｂ，Ｃのそれぞれにおいて第１報酬獲得演出を１回ずつ実行することは可能である（当該変動表示中に第１報酬獲得演出を複数回実行することが可能である）。つまり、第１報酬獲得演出は、１の実行区間Ａ，Ｂ，Ｃ内にて複合的に実行されることはないが、実行区間Ａ，Ｂ，Ｃが異なれば１回の変動表示中に複合的に実行される場合がある。但し、第１報酬獲得演出が演出区間Ａ，Ｃにて１回ずつ行われる場合には、演出区間Ａにおいて「特殊ゾーン演出」が報酬とならないようになっている（演出区間Ｃでは「特殊ゾーン演出」のみが報酬の候補であり、複数の演出区間Ａ，Ｃで同じ報酬が重複して出現するのを防止するためである）。

【０５６１】

特定高期待度演出の種類には、赤保留変化演出、金保留変化演出、特殊ゾーン演出、７テンパイ演出、パーツチャージＭＡＸ、ＥＮＤリーチ（ＳＰリーチＣ）、次回予告演出が含まれる。各特定高期待度演出は、基本的には、当該変動表示の実行中に行わることが予定される高期待度演出である。すなわち、変動演出パターン（サブ変動パターン）のシナリオに規定された１又は複数の高期待度演出が報酬の候補となる。つまり、変動演出パターンのシナリオに規定された高期待度演出を報酬として事前に提示することで、第１報酬獲得演出の演出結果と実際の遊技結果との間に齟齬（報酬として獲得した高期待度演出が実際には行われなかったという矛盾）が生じないように調整している。但し、特定高期待度演出をガセの情報として提示する場合（後述の失敗報知演出を行う場合）には、変動演出パターン（サブ変動パターン）のシナリオに規定されていない高期待度演出を報酬として提示してもよい（遊技結果と演出結果との間に齟齬が生じない）。

【０５６２】

ここで、報酬の対象となる特定高期待度演出の内容を順に説明する。赤保留変化演出は、変動中画像（変動中画像表示領域７２０に表示された変動中画像）の表示態様が赤色に変化する演出である。金保留変化演出は、変動中画像の表示態様が金色に変化する演出である。なお、変動中画像の表示態様は、赤色の表示態様よりも金色の表示態様の方が当該変動表示において大当りとなる期待度（大当り期待度）が相対的に高くなるように設定されている。特殊ゾーン演出は、現在の滞在ステージを背景画像等の異なる特殊ステージ（特殊ゾーン）に移行させる演出である。７テンパイ演出は、装飾図柄が特定の図柄（「７」図柄）でリーチとなる演出である。パーツチャージＭＡＸは、ロボットを模したキャラクタを構成する所定数（７個）のパーツを全部集めることで、該ロボットが完成して、該ロボットが登場する高期待度リーチに発展することが確定する演出である。ＥＮＤリーチは、ＥＮＤと呼ばれるキャラクタ（後述の特定要素）が登場するリーチ演出である。次回予告演出は、画面上に次回予告メッセージを表示して、その後にＳＰリーチに発展するこ

とを予告する演出である。

【０５６３】

図８２に示すように、第１報酬獲得演出の各実行タイミングには、報酬の候補として、１又は複数の特定高期待度演出が対応付けられている。ここで、この第３実施形態では、第１報酬獲得演出の実行タイミングに応じて、報酬の候補となる特定高期待度演出の種類（種類数）が異なり得るようになっている。具体的に、擬似１変動前半および擬似２変動前半には、報酬の候補として、赤保留変化演出、金保留変化演出、パーツチャージＭＡＸ、ＥＮＤリーチが対応付けられている。擬似１変動後半および擬似２変動後半には、報酬の候補として、赤保留変化演出、金保留変化演出、特殊ゾーン演出、パーツチャージＭＡＸ、ＥＮＤリーチが対応付けられている。擬似３変動前半には、報酬の候補として、７テンパイ演出が対応付けられている。擬似３変動後半には、報酬の候補として、次回予告演出が対応付けられている。ＳＰリーチＡには、報酬の候補として、特殊ゾーン演出が対応付けられている。そして、実行タイミングごとに、その報酬の候補となる１又は複数の高期待度演出のうちのいずれかが抽選で選択され、事前報知の対象となる特定高期待度演出として遊技者に対して提示される。つまり、１の実行タイミングにて提示される報酬（特定高期待度演出）は常に１つである。

【０５６４】

ここで、本実施形態の特徴点としては、実行タイミングが擬似変動表示の実行中となる場合に報酬として提示される特定高期待度演出の種類の傾向と、実行タイミングがＳＰリーチＡの実行中となる場合に報酬として提示される特定高期待度演出の種類の傾向とが異なるようになっている。また、実行タイミングが擬似変動表示の実行中となる場合に報酬の候補となる特定高期待度演出の種類数（５種類）と、実行タイミングがＳＰリーチＡの実行中となる場合に報酬の候補となる特定高期待度演出の種類数（１種類）とが異なるようになっている。つまり、擬似変動表示の実行中の方がＳＰリーチＡの実行中よりも報酬のバリエーションが多くなっている。その理由としては、擬似変動表示からＳＰリーチへと発展するにつれて成り上がりの演出とするためには、当該変動表示が進むにつれて報酬のランク（大当り期待度）を引き上げていく必要があるが、高ランクの報酬を無暗矢鱈に多くすると、演出のバランスが崩れるとともに、報酬の価値が低下するおそれがあるからである。

【０５６５】

さらに、擬似変動表示の実行中に第１報酬獲得演出が行われる場合には、擬似１変動表示又は擬似２変動表示の実行中よりも擬似３変動表示の実行中の方が、第１報酬獲得演出が実行され易くなっている。このとき、実行タイミングが擬似１変動表示又は擬似２変動表示の実行中となる場合に報酬として提示される特定高期待度演出の種類の傾向と、実行タイミングが擬似３変動表示の実行中となる場合に報酬として提示される特定高期待度演出の種類の傾向とが異なるようになっている。また、実行タイミングが擬似１変動表示又は擬似２変動表示の実行中となる場合に報酬の候補となる特定高期待度演出の種類数（５種類）と、実行タイミングが擬似３変動表示の実行中となる場合に報酬の候補となる特定高期待度演出の種類数（２種類）とが異なるようになっている。つまり、擬似１変動表示又は擬似２変動表示の実行中の方が擬似３変動表示の実行中よりも報酬のバリエーションが多くなっている。その理由としては、擬似変動表示の回数が増えるにつれて成り上がりの演出とするためには、擬似変動表示の回数が増えるにつれて報酬のランク（大当り期待度）を引き上げていく必要があるが、高ランクの報酬を無暗矢鱈に多くすると、演出のバランスが崩れるとともに、報酬の価値が低下するおそれがあるからである。

【０５６６】

さらに、当該変動表示の実行中に第１報酬獲得演出が行われる場合には、当該変動表示が開始されてから該第１報酬獲得演出が行われるまでの間に、該第１報酬獲得演出において事前に提示される報酬（特定高期待度演出）よりも大当り期待度の高い他の高期待度演出が実行されないように構成されている。その理由としては、第１報酬獲得演出が実行される前に、その報酬（特定高期待度演出）よりも大当り期待度の高い他の高期待度演出が

発生すると、遊技者に対して提示される報酬（特定高期待度演出）が成り下がりの演出となってしまい、遊技者の期待感を裏切るおそれがあるからである。特に、当該変動表示の実行中に第１報酬獲得演出が行われる場合には、当該変動表示が開始されてから該第１報酬獲得演出が行われるまでの間に、該第１報酬獲得演出において事前に提示される報酬（特定高期待度演出）よりも大当り期待度の高い同じ演出傾向（演出種別）の他の高期待度演出が実行されないように構成されていることが望ましい。例えば、第１報酬獲得演出において事前に提示される報酬が赤保留変化演出である場合、第１報酬獲得演出が行われるまでの間に金保留変化演出が実行されないことが望ましい。

【０５６７】

なお、第１報酬獲得演出は、選択されたサブ変動パターン（変動演出パターン）のシナリオに応じて、それまでの弱い展開を強い展開へと覆す演出として発生する場合と、それまでの強い展開を更に強い展開へと発展させる演出として発生する場合とがある。例えば、擬似２変動表示中に第１報酬獲得演出が実行されるサブ変動パターン（変動演出パターン）として、複数種のサブ変動パターンＰ１，Ｐ２を有する場合を考える。このとき、いずれのサブ変動パターンＰ１，Ｐ２についても、擬似２変動表示の実行中に第１報酬獲得演出が行われ、その報酬として同一の特定高期待度演出（例えば金保留変化演出）を獲得できるものとする。例えば、サブ変動パターンＰ１では、当該変動表示の序盤は大当り期待度が低そうな展開である弱い展開（例えば、特定高期待度演出と同じ演出傾向（演出種別）の演出の１つであるが赤保留変化演出や金保留変化演出よりは低期待度の青保留変化演出が行われる展開や、特定高期待度演出とは異なる演出傾向（演出種別）の演出であるコメント予告演出の中でも低期待度の青色コメント予告演出が行われる展開）となるが、第１報酬獲得演出が実行されて大当り期待度の高い特定高期待度演出（例えば金保留変化演出）を獲得することで、一気に大当り期待度が高そうな展開である強い展開へと逆転するシナリオとなる。一方、サブ変動パターンＰ２では、当該変動表示の序盤から強い展開（例えば、特定高期待度演出と同じ演出傾向（演出種別）の演出の１つであり青保留変化演出よりも高期待度の赤保留変化演出が行われる展開や、特定高期待度演出とは異なる演出傾向（演出種別）の演出であるコメント予告演出の中でも高期待度の赤色コメント予告演出が行われる展開）となり、第１報酬獲得演出が実行されて大当り期待度の高い特定高期待度演出（例えば金保留変化演出）を獲得することで、さらに強い展開へと発展するシナリオとなる。ここで、第１報酬獲得演出は、本来的には、それまでの弱い展開を強い展開へと覆す意外性のある演出となることを意図して設計されている。一方で、その王道的な演出を固守し過ぎると、強い展開で第１報酬獲得演出を行うことができず、あるいは、強い展開で第１報酬獲得演出を行う場合には全てガセの演出としなければならず、その後の展開が遊技者に先バレするおそれがあるという問題が生じる。そのため、弱い展開を覆す王道的な演出パターン（例えば、前述したように、保留変化演出などの同じ演出傾向（演出種別）の演出を成り上げるパターン、又は、特定高期待度演出とは異なる演出傾向（演出種別）の低期待度の演出を先に実行したうえで特定高期待度演出を実行するパターン）の他に、強い展開からさらに強い展開へと発展する演出パターン（例えば、前述したように、保留変化演出などの同じ演出傾向（演出種別）の演出を成り上げるパターン、又は、特定高期待度演出とは異なる演出傾向（演出種別）の低期待度の演出を先に実行したうえで特定高期待度演出を実行するパターン）も用意して、それまでの演出展開を問わず、その時点で遊技者にとって熱いと感じる報酬を勝ち取ることのできる仕様としている。つまり、サブ変動パターンＰ１のみならず、サブ変動パターンＰ２を設けることで、サブ変動パターンＰ１，Ｐ２のいずれが選択されたか応じて、強い展開へと発展させる場合の演出の傾向を異ならせるよう構成している（例えば、メイン変動パターンＰＨ１－１４が選択されて且つ第１報酬獲得演出を実行すると決定された場合に、サブ変動パターンＰ１とサブ変動パターンＰ２が選択される割合を３：１にすれば、弱い展開を覆す王道的な演出パターンにて擬似連３回とＳＰリーチＡ～Ｃの演出を実行するパターンを７５％、強い展開からさらに強い展開へと発展する演出パターンにて擬似連３回とＳＰリーチＡ～Ｃの演出を実行するパターンを２５％とすることができ、擬似連３回とＳＰリーチＡ～Ｃと第１

報酬獲得演出が実行される演出パターンの４回に１回は、強い展開からさらに強い展開へと発展する演出パターンとすることができる）。

【０５６８】

続いて、第１報酬獲得演出の流れについて、図８１を参照しながら説明する。第１報酬獲得演出は、導入演出と、報酬表示演出と、ボタン演出と、結果報知演出とを有して構成される。図中（Ａ）は、第１報酬獲得演出の実行タイミングが擬似変動前半となる場合を示し、図中（Ｂ）は、第１報酬獲得演出の実行タイミングが擬似変動後半となる場合を示し、図中（Ｃ）は、第１報酬獲得演出の実行タイミングがＳＰリーチＡ（キャラクタリーチ）となる場合を示している。

【０５６９】

導入演出は、第１報酬獲得演出の開始時に行われる導入部分の演出である。この導入演出では、画面上に「報酬を勝ち取れ」という文字を表示することで、これから第１報酬獲得演出が始まることを遊技者に対して報知する。導入演出の種類には、「報酬を勝ち取れ」という文字が白色で表示される第１導入演出と、「報酬を勝ち取れ」という文字が赤色で表示される第２導入演出とがある。第２導入演出は、第１導入演出よりも報酬の獲得期待度が高いチャンスアップ演出となる。

【０５７０】

報酬表示演出は、今回の第１報酬獲得演出にて獲得対象となる報酬情報（特定高期待度演出の種類）を画面に表示して、遊技者に対して報酬を事前に提示する演出である。この提示された報酬を獲得できるかどうか（提示された特定高期待度演出が実行されるかどうか）は、次のボタン演出を経た後、結果報知演出にて明らかとなる。

【０５７１】

ボタン演出は、遊技者に対して演出ボタン１５を操作することを指示し、このボタン操作によって報酬を獲得できるか否かを煽る演出である。ボタン演出の種類には、演出ボタン１５を単発操作（１回操作）するだけで演出が進展するボタン一撃演出と、演出ボタン１５を複数回操作しなければ演出が進展しないボタン連打演出とがある。ボタン連打演出は第１導入演出に対応して実行され、ボタン一撃演出は第２導入演出（チャンスアップ演出）に対応して実行される。そのため、ボタン演出として、ボタン連打演出が実行される場合よりも、ボタン一撃演出が実行される場合の方が、報酬の獲得期待度が高くなる。

【０５７２】

結果報知演出は、第１報酬獲得演出の演出結果（成功／失敗）を報知する演出である。この結果報知演出の種類には、報酬の獲得に成功したことを報知する成功報知演出と、報酬の獲得に失敗したことを報知する失敗報知演出とがある。

【０５７３】

結果報知演出が成功報知演出となる場合は、事前に提示された報酬の獲得に成功して、当該変動表示が終了するまでの間に、その報酬に対応する特定高期待度演出が発生することが確定的となる。なお、この特定高期待度演出が現出するタイミングは、特定高期待度演出の種類に応じて異なり得る。例えば、特定高期待度演出が赤保留変化演出、金保留変化演出である場合は、成功報知演出にて結果が報知された直後に、この特定高期待度演出が発生する。また、特定高期待度演出が７テンパイ演出、パーツチャージＭＡＸ、ＥＮＤリーチ、次回予告演出である場合は、成功報知演出にて結果が報知された後、所定時間を経過してから、この特定高期待度演出が発生する。このとき、特定高期待度演出がＥＮＤリーチである場合には、成功報知演出にて結果が報知されてからＥＮＤリーチが発生するまでの待機時間が長時間となるため、その待機時間中は該特定高期待度演出（ＥＮＤリーチ）が発生予定であることを示すアイコンを画面上に表示する、つまり、後にＥＮＤリーチが発生することを示す予告情報としてストックする。

【０５７４】

また、成功報知演出が行われた後の遊技展開は、図８１に示すように、この第１報酬獲得演出が行われた実行タイミングに応じて異なるようになっている。まず、第１報酬獲得演出の実行タイミングが擬似変動前半であった場合には、成功報知演出の終了後に、装飾

図柄がテンパイする（装飾図柄がリーチ状態となる）、又は、擬似連継続演出が実行されることになる。擬似連継続演出とは、例えば擬似連図柄（ＮＥＸＴ図柄）を仮停止表示させて、擬似変動が継続すること（次回の擬似変動が行われること）を示唆する演出である。また、第１報酬獲得演出に実行タイミングが擬似変動後半であった場合には、成功報知演出の終了後に、次回の擬似変動が開始されるときの擬似変動開始時演出、又は、キャラリーチ発展演出が実行されることになる。キャラリーチ発展演出は、ノーマルリーチ後に移行して、キャラクタリーチ（ＳＰリーチＡ）に発展することを報知する演出である。また、第１報酬獲得演出の実行タイミングがＳＰリーチＡであった場合には、成功報知演出の終了後に、キャラリーチ継続演出が実行されることになる。キャラリーチ継続演出は、キャラクタリーチ（ＳＰリーチＡ）が継続することを報知する演出である。

【０５７５】

一方、結果報知演出が失敗報知演出となる場合は、第１報酬獲得演出の実行タイミングに依存することなく、失敗報知演出の終了後に、当該変動表示が即終了して「はずれ」となる。変形例としては、結果報知演出が失敗報知演出となる場合であっても、特定高期待度演出が実行されないだけで、その後に新たに擬似変動が行われたり、ＳＰリーチＡ～Ｃのいずれかに発展したりして、最終的に大当りとなってもよい。その他変形例としては、結果報知演出が失敗報知演出となる場合であっても、それ以降に再度第１報酬獲得演出が行われることで又は第１報酬獲得演出を経由せずに特定高期待度演出が実行され、そのうえでその後に新たに擬似変動が行われたり、ＳＰリーチＡ～Ｃのいずれかに発展したりして、最終的に大当りとなってもよい。

【０５７６】

なお、この第３実施形態では、第１報酬獲得演出を当該変動表示の実行中に行われる演出として構成しているが、この構成に限定されるものではなく、第１報酬獲得演出を大当り遊技の実行中に行われる演出として構成してもよい。この変形例の適用例として、例えば、大当り開始デモ中に行われる前述のプレミア再抽選演出（大当り種別決定演出）を第１報酬獲得演出として適用し、遊技者に対する報酬として大当り種別を示唆する情報（超寿ボーナス）を事前に提示して、遊技者によるボタン操作によって、この報酬（超寿ボーナス）を勝ち取る演出とすることが好適である。なお、前述のプレミア再抽選演出に適用する場合には、第１報酬獲得演出の結果報知演出として、報酬（超寿ボーナス）を獲得したことが確定する成功報知演出のみが導出されることが好適である。

【０５７７】

＜第２報酬獲得演出＞

次に、第２報酬獲得演出について説明する。図８３は、第２報酬獲得演出の流れを示す模式図である。第２報酬獲得演出は、当該変動表示の実行中に遊技者に対して付与される報酬として特定の予告演出が発生することを事前に報知する演出である。この第２報酬獲得演出は、遊技状態が通常遊技状態（低確率低ベース状態）である場合の変動表示において実行可能であり、当該変動表示の開始時からいきなり突入するようになっている。以下、第２報酬獲得演出において報酬の対象となる特定の予告演出を「特定予告演出」とも呼称する。

【０５７８】

第２報酬獲得演出は、前述した複数種の変動パターンのうち、擬似連３回の変動パターンに対応する変動表示にて実行される。つまり、本実施形態では、特別図柄の変動パターンとして、擬似連３回の変動パターンが選択された場合にのみ、予告抽選処理で第２報酬獲得演出の実行可否が決定される。このとき、第２報酬獲得演出は、３回の擬似変動表示のうち、擬似１変動表示の開始時から擬似２変動表示の終了時までの時間尺を利用して実行される。すなわち、擬似１変動表示の開始時に第２報酬獲得演出が開始され、擬似２変動表示の終了時に第２報酬獲得演出が終了する。但し、第２報酬獲得演出は、擬似１変動～擬似２変動までの時間尺を利用しているというだけで、その期間中は装飾図柄の擬似変動（擬似１変動～擬似２変動）は実際には行われず、装飾図柄は画面の端の方で小図柄として変動表示される。そして、第２報酬獲得演出が終了した後に（擬似１変動～擬似２変

動までの時間尺が経過した後に）、擬似３変動（残余の擬似連演出）が開始されるようになっている。つまり、擬似連３回の変動パターンが選択されたとしても、この第２報酬獲得演出が行われる場合には、実際に擬似連演出として行われるのは擬似３変動のみであり、擬似１変動～擬似２変動までの期間は第２報酬獲得演出の時間尺としてのみ利用されるものとなる。なお、第２報酬獲得演出が終了した後、擬似３変動表示が開始された場合には、この擬似３変動表示において当該擬似連回数（擬似連の実行回数）を報知する画像（例えば「×３」）を表示する擬似連回数報知演出が実行される。ここで、第２報酬獲得演出を実行せずに擬似３変動表示を行う場合、擬似１変動表示では当該擬似連回数（擬似連の実行回数）を報知する画像を表示する擬似連回数報知演出が実行されず、擬似２変動表示においては当該擬似連回数（擬似連の実行回数）を報知する画像（例えば「×２」）を表示する擬似連回数報知演出が実行され、擬似３変動表示においても当該擬似連回数（擬似連の実行回数）を報知する画像（例えば「×３」）を表示する擬似連回数報知演出が実行される。

【０５７９】

図８４は、報酬パターンテーブルを示す模式図である。この報酬パターンテーブルには、特定予告演出の種類と、特定予告演出の演出種別とが規定されている。特定予告演出の種類には、青保留変化演出、緑保留変化演出、赤保留変化演出、金保留変化演出、虹保留変化演出、緑枠予告演出、赤枠予告演出、金枠予告演出、タイマ予告演出、ルーレット予告演出、パーツチャージ×２、パーツチャージ×４、パーツチャージＭＡＸ、緑ロゴ予告演出、赤ロゴ予告演出、金ロゴ予告演出、特殊ゾーン演出、当り確定予告演出（虹保留変化演出とは異なる演出であり、例えば、動物のキリンが沢山表示されるキリン演出）が含まれる。各特定予告演出は、基本的には、当該変動表示の実行中に行わることが予定される予告演出である。すなわち、変動演出パターン（サブ変動パターン）のシナリオに規定された特定予告演出が報酬の対象又は候補となる。

【０５８０】

ここで、報酬の対象となる特定予告演出の内容を順に説明する。なお、特定予告演出の一部は、前述の特定高期待度演出の一部と重複しているが、理解を容易にするため、再度説明しておく。青保留変化演出は、変動中画像（変動中画像表示領域７２０に表示された変動中画像）の表示態様が青色に変化する演出である。緑保留変化演出は、変動中画像の表示態様が緑色に変化する演出である。赤保留変化演出は、変動中画像の表示態様が赤色に変化する演出である。金保留変化演出は、変動中画像の表示態様が金色に変化する演出である。虹保留変化演出は、変動中画像の表示態様が虹色に変化する演出である。本実施例では、青保留変化演出＜緑保留変化演出＜赤保留変化演出＜金保留変化演出＜虹保留変化演出の順に、大当り期待度が１段階ずつ高くなる。なお、虹保留変化演出は、大当り確定のプレミア演出である。緑枠予告演出は、緑枠（緑色の枠）で囲まれた画像をカットインする演出である。赤枠予告演出は、赤枠（赤色の枠）で囲まれた画像をカットインする演出である。金枠予告演出は、金枠（金色の枠）で囲まれた画像をカットインする演出である。本実施例では、緑枠予告演出＜赤枠予告演出＜金枠予告演出の順に、大当り期待度が１段階ずつ高くなる。タイマ予告演出は、当該変動表示において所定の予告演出（高期待度演出であり、例えば、ＳＰリーチＣ、次回予告演出など）が開始されるまでの残り時間をカウントダウンする演出である。ルーレット予告演出は、ルーレットを模した画像を回転表示させて、該ルーレットの停止位置に応じて、複数の選択肢の中からいずれかを演出結果として導出する（その後の遊技の展開を示唆又は報知する）演出である（例えば、「ＳＰリーチＣ」・「次回予告演出」・「キリン演出」の選択肢を表示していずれかを選択し、その後選択された演出が実行されるよう構成する演出である）。各パーツチャージ演出は、前述したとおり、パーツを７個全て取得することで高期待度リーチに発展することが確定する演出である。パーツチャージ×２は、全パーツのうちの２個のパーツを取得する演出である。パーツチャージ×４は、全パーツのうちの４個のパーツを取得する演出である。パーツチャージＭＡＸは、全パーツ（７個のパーツ）を取得する演出である。そのため、パーツチャージＭＡＸが実行されると、全てのパーツが一度に集まるため、高期

待度リーチに発展することが確定するが、パーツチャージ×２およびパーツチャージ×４が実行されても、他のパーツチャージ演出にて残りのパーツを取得しないと、高期待度リーチに発展することが確定しない。緑ロゴ予告演出は、ロゴ役物が緑色に発光する演出である。赤ロゴ予告演出は、ロゴ役物が赤色に発光する演出である。金ロゴ予告演出は、ロゴ役物が金色に発光する演出である。本実施例では、緑ロゴ予告演出＜赤ロゴ予告演出＜金ロゴ予告演出の順に、大当り期待度が１段階ずつ高くなる。当り確定予告演出は、大当り確定を事前に報知するいわゆる一発告知をなすプレミア演出である。なお、第２報酬獲得演出は、前述したとおり、擬似連３回の変動表示において、擬似１変動表示～擬似２変動表示までの時間尺を使用して行われる演出であるため、これから擬似連が発生する（擬似変動表示が行われる）ことを示唆する予告演出は報酬の対象とはなり得ない。

【０５８１】

第２報酬獲得演出は、図８３に示すように、導入煽り演出と、導入演出と、本編演出とを有して構成される。本実施形態では、当該変動表示の開始時からいきなり第２報酬獲得演出に突入して、導入煽り演出が開始されるようになっている。

【０５８２】

導入煽り演出は、導入演出が開始されるか否かを煽る演出である。この導入煽り演出に成功した場合は、導入演出が行われて、本編演出へと進展する。一方、導入煽り演出に失敗した場合は、導入演出および本編演出が行われることなく、第２報酬獲得演出は終了する。つまり、導入煽り演出に成功した場合は、擬似３変動表示を実行可能なメイン変動パターンが選択されていることになり、導入煽り演出に失敗した場合は、通常変動や擬似１煽り（失敗）を実行可能なメイン変動パターンが選択されていることになる。

【０５８３】

導入演出は、例えば「今回の報酬は何かな？」というメッセージを表示して、第２報酬獲得演出が開始されたことを報知する、本編演出への移行の導入部分となる演出である。

【０５８４】

本編演出は、操作指示演出と、宝箱出現演出と、宝箱開封演出とを含み、操作指示演出→宝箱出現演出→宝箱開封演出という順に演出が進展する。この本編演出は、遊技者によるボタン操作によって出現した宝箱を開封することで報酬を獲得する演出内容である。

【０５８５】

操作指示演出は、遊技者に対して演出ボタン１５を操作することを指示する演出である。この操作指示演出の実行中は、演出ボタン１５の操作入力が有効となる操作有効期間が設定されている。操作有効期間中は、画面上に演出ボタン１５を模した画像を表示して、該演出ボタン１５の操作が有効であること又は操作入力を促すための報知が行われる。

【０５８６】

宝箱出現演出は、操作有効期間中に遊技者により演出ボタン１５が操作されたことを契機として、画面上に複数個（５個）の宝箱が出現する演出である。宝箱の種類には、通常の装飾を施した通常宝箱と、特別の装飾を施した特別宝箱とがある。本実施形態では、通常宝箱よりも特別宝箱の方が、大当り期待度の高い特定予告演出（遊技者にとって有利度の高い報酬）の出現する可能性が高く設定されている。

【０５８７】

宝箱開封演出は、５個の宝箱を順番に開封して、各宝箱の中身を明らかにする演出である。この宝箱開封演出で宝箱が開封されると、その宝箱の中から報酬（特定予告演出）の種類を示すアイコン画像（「報酬アイコン」と呼称する）が出現する。本実施形態では、１個の宝箱から１個の報酬（報酬アイコン）が出現し、最終的には、計５個の宝箱に対応する５個の報酬（特定予告演出）を獲得可能となっている。

【０５８８】

図８５は、報酬組み合わせパターンテーブルを示す模式図である。報酬組み合わせパターンテーブルには、合計４２通りの報酬組み合わせパターンが規定されている。報酬組み合わせパターンは、計１８個の報酬の中から選出した５個の報酬（１個目から５個目までの報酬）の組み合わせ態様を定めた演出パターンである。つまり、この報酬組み合わせパ

ターンには、１個目の報酬、２個目の報酬、３個目の報酬、４個目の報酬、５個目の報酬が規定されている。なお、図中の縦の欄には、報酬組み合わせパターン番号を示し、図中の横の欄には、左から順に１個目の報酬（特定予告演出）、２個目の報酬（特定予告演出）、３個目の報酬（特定予告演出）、４個目の報酬（特定予告演出）、５個目の報酬（特定予告演出）を示す。例えば、報酬組み合わせパターン１には、１個目の報酬として「青保留変化演出」、２個目の報酬として「パーツチャージＭＡＸ」、３個目の報酬として「赤枠予告演出」、４個目の報酬として「緑保留変化演出」、５個目の報酬として「赤ロゴ予告演出」が設定されている。

【０５８９】

報酬組み合わせパターンにおける１個目～５個目の報酬には、互いに表示態様（表示内容）の異なる５つの特定予告演出が定められている。つまり、各報酬組み合わせパターンは、少なくとも互いに異なる表示態様の５つの特定予告演出の組み合わせから構成されている。但し、１個目から５個目の報酬には、同一の演出種別（演出カテゴリー）に属する複数の特定予告演出が含まれる場合がある。すなわち、合計５個の報酬のうちの２以上の報酬が、同一の演出種別に属する同系統の特定予告演出となることがある。ここで、同一の演出種別とは、演出の基本的な構成要素又は主要な構成要素が共通又は類似するものの、一部の構成要素又はその表示態様が異なるものをいう。本実施例では、図８４に示すように、青保留変化演出、緑保留変化演出、赤保留変化演出、金保留変化演出および虹保留変化演出が同じ演出種別（保留変化演出）に属し、緑枠予告演出、赤枠予告演出および金枠予告演出が同じ演出種別（枠予告演出）に属し、パーツチャージ×２、パーツチャージ×４およびパーツチャージＭＡＸが同じ演出種別（パーツチャージ演出）に属し、緑ロゴ予告演出、赤ロゴ予告演出および金ロゴ予告演出が同じ演出種別（ロゴ予告演出）に属する。

【０５９０】

ここで、１つの報酬組み合わせパターンにおいて、同じ演出種別の特定予告演出が複数含まれる場合、相対的に低いランクの特定予告演出（相対的に大当り期待度の低い特定予告演出）であるほど、早いタイミングで開封される報酬となる一方、相対的に高いランクの特定予告演出（相対的に大当り期待度の高い特定予行演出）であるほど、遅いタイミングで開封される報酬となる。すなわち、１つの報酬組み合わせパターンにおける５個の報酬が次々と開封されていくときに、その報酬として、同じ演出種別に属する複数の特定予告演出が含まれる場合、この複数の特定予告演出は報酬の開封順に成り下がる（ランクダウンする）ことはなく、必ず報酬の開封順に成り上がる（ランクアップする）ことになっている。例えば、４個目の報酬と５個目の報酬とが同一種別の特定予行演出（例えば、保留変化演出）となる場合には、４個目の報酬が赤保留変化演出であったとすると、５個目の報酬は金保留変化演出又は虹保留変化演出となる。

【０５９１】

また、大当り確定となる一発告知の特定予告演出（虹保留変化演出、当り確定予告演出）は、必ず、５個目の報酬（最後に開封される報酬）として設定されている。その理由としては、１個目～４個目の報酬として一発告知の特定予告演出が出現すると、その時点で大当りすることが確定的となるため、残りの報酬が実質的に無駄となり（残りの宝箱を開封する意義がなく）、演出効果を盛り下げる一因にも成り兼ねないからである。

【０５９２】

また、図中には、前述の通常宝箱と特別宝箱とを区別するために、特別宝箱から出現する報酬には星印「☆」を付しており、通常宝箱から出現する報酬には星印「☆」を付していない。各報酬組み合わせパターンに割り当てられた５個の宝箱のうち、少なくとも１個の宝箱は特別宝箱であり、残りの宝箱は通常宝箱である。なお、本実施形態の変形例として、特別宝箱の出現する個数が所定個数以上となった場合に、所定期待度以上の特定予告演出の出現が確定する仕様としてもよい。例えば、特別宝箱が２個以上となると、金色の表示態様となる特定予告演出が１個出現することが確定し、特別宝箱が３個以上となると、金色の表示態様となる特定予告演出が３個以上出現することが確定し、特別宝箱が５個

になると、報酬の内容に関わらず大当り確定となることで、特別宝箱の出現する個数に応じて、間接的に大当り期待度を示唆又は報知するように構成してもよい。

【０５９３】

図８６は、第２報酬獲得演出（本編演出）の演出例を示す模式図である。なお、本実施形態では、図示のとおり、宝箱から出現した報酬（報酬アイコン）は、画面上の上側領域に移動して、当該報酬アイコンに対応する特定予告演出が実行されるまで該上側領域にストックされる。なお、本実施形態では、報酬組み合わせパターン３０（図８５を参照）が選択された場合を例示する。この報酬組み合わせパターン３０には、５個の報酬（特定予告演出）として、青保留変化演出、パーツチャージＭＡＸ、赤枠予告演出、金保留変化演出、金ロゴ予告演出が設定されている。

【０５９４】

図中（Ａ）に示すように、本編演出が開始されると（操作有効期間内に演出ボタンが操作されると）、画面上に５個の宝箱が表示される。計５個の宝箱は、左から右へ１個ずつ順番に開封されていく。図中には、１個目～３個目および５個目の宝箱が通常宝箱を示し、４個目の宝箱が特別宝箱を示している。

【０５９５】

図中（Ｂ）に示すように、１個目の宝箱が開封されると、「青保留」という文字が表示された報酬アイコンが出現して、１個目の報酬として青保留変化演出を獲得したことが報知される。

【０５９６】

図中（Ｃ）に示すように、２個目の宝箱が開封されると、「パーツＭＡＸ」という文字が表示された報酬アイコンが出現して、２個目の報酬としてパーツチャージＭＡＸを獲得したことが報知される。

【０５９７】

図中（Ｄ）に示すように、３個目の宝箱（通常宝箱）が開封されると、「赤枠」という文字が表示された報酬アイコンが出現して、３個目の報酬として赤枠予告演出を獲得したことが報知される。

【０５９８】

図中（Ｅ）に示すように、４個目の宝箱が開封されると、「金保留」という文字が表示された報酬アイコンが出現して、４個目の報酬として金保留変化演出を獲得したことが報知される。なお、４個目の「金保留」の報酬アイコンは、１個目の「青保留」の報酬アイコンと重なることで、「青保留」の報酬アイコンが「金保留」の報酬アイコンに更新（上書き）されたかのような見た目となる。つまり、既に出現した特定予告演出（青保留変化演出）と同じ演出種別に属する特定予告演出（金保留変化演出）が出現した場合には、既に出現している特定予告演出（青保留変化演出）に対応する報酬アイコン（ランクの低いアイコン）に、今回出現した特定予告演出（金保留変化演出）に対応する報酬アイコン（ランクの高いアイコン）が重なることで、その報酬アイコンが上書き表示される。

【０５９９】

図中（Ｆ）に示すように、５個目の宝箱が開封されると、「金ロゴ」という文字が表示された報酬アイコンが出現して、５個目の報酬として金ロゴ予告演出を獲得したことが報知される。画面上の複数の報酬アイコンは、各報酬アイコンに対応する特定予告演出が発生するまでの間、ストックされた状態で表示される。それにより、遊技者はこれから実行される特定予告演出の種類を認識することができる。そして、特定予告演出が実行される毎に、それに対応する報酬アイコンが１個ずつ消去される（当該変動表示の終了時には全ての報酬アイコンが消去される）。なお、第２報酬獲得演出を実行する際は、上述したとおり、装飾図柄を小図柄として表示する（つまり、表示サイズを変更して表示する）よう構成しているが、装飾図柄を非表示としてもよく、その場合、常に表示（変動表示および停止表示）される常駐図柄を設けてもよい。この常駐図柄は、画面上の左上に小さく表示され、特別図柄が変動している最中は変動表示を行い、特別図柄が停止している最中は停止表示を行うものであり、装飾図柄と同じく、３つの図柄が変動表示および停止表示する

ものである。この常駐図柄を設けることで、装飾図柄を小さくしたい又は非表示としたいような状況（例えば、第２報酬獲得演出を実行する場合、ＳＰリーチを実行する場合、キャラクタ役物による演出を行って画面の中央が隠れる場合など）であっても、変動中であること（換言すれば、当否結果が確定していないこと）を報知することができる。つまり、この常駐図柄は、表示担保用の（装飾図柄の表示状態を補償するための）図柄であると言える。なお、この常駐図柄が変動表示する場合、特別図柄の変動開始から停止表示を行うまで、常に変動表示を継続することが好適である、つまり、装飾図柄が途中で仮停止を行う場合（例えば擬似連演出を実行するに際し、「ＮＥＸＴ」などの文字を表示する特殊な装飾図柄を仮停止する場合）であっても常駐図柄は途中で仮停止を行うことがないように構成することが好適であり（そのため、常駐図柄については、「ＮＥＸＴ」などの文字を表示する特殊な図柄を設けてない）、更に、はずれ変動である場合は大当りであるとの誤認を防ぐよう、大当り変動である場合は事前に大当りであることを察知されないよう、はずれ変動であっても大当り変動であっても、遊技者に対してはずれを示す図柄組み合わせを維持した状態で変動表示する（例えば、「１・２・３」→「２・３・４」→「３・４・５」→「４・５・６」→「５・６・７」→「６・７・１」→「７・１・２」→「１・２・３」→・・・のように変動表示する）ことが好適である。これ以外にも、常駐図柄については、以下のような特徴を有することで、装飾図柄と明確に役割を差別化することができる。

（１）遊技者が認識しやすい装飾図柄の表示領域のほうが、表示担保用の（装飾図柄の表示状態を補償するための）常駐図柄の表示領域よりも大きい。これは、装飾図柄および常駐図柄が確定停止している状況、装飾図柄はリーチ状態を形成した直後（ＳＰリーチへ発展していない状態でのリーチ状態）であり常駐図柄は変動表示中である状況に限らず、ＳＰリーチ中などで装飾図柄が小図柄となっている状況であり常駐図柄は変動表示中である状況であっても、このように構成することが好適である。

（２）装飾図柄の表示位置は第１演出モード（例えば、通常モード、もしくは通常モードにおけるステージＡ）であるか第２演出モードで（例えば、ラッシュモード、もしくは通常モードにおけるステージＢ）あるかに応じて異なる表示位置にすることで、演出モードに応じて装飾図柄での演出の多様性を実現できる。一方で、常駐図柄は装飾図柄の表示状態を補償する役割さえ果たせれば良いので、第１演出モードであるか第２演出モードであるかにかかわらず、同一の表示位置として余計な開発設計を行わずに済ませることが好適である。

（３）装飾図柄の表示態様は第１演出モード（例えば、通常モード、もしくは通常モードにおけるステージＡ）であるか第２演出モード（例えば、ラッシュモード、もしくは通常モードにおけるステージＢ）であるかに応じて異なる表示態様にすることで、演出モードに応じて装飾図柄での演出の多様性を実現できる。例えば、第１演出モードでは数字の装飾図柄のみで装飾図柄が構成され（「１」、「２」、・・・、「７」といった装飾図柄）、第２演出モードでは数字の装飾図柄と味方キャラクタの装飾図柄とを組み合わせて装飾図柄が構成される（「１」＋「キャラクタａ」、「２」＋「キャラクタｂ」、・・・、「７」＋「キャラクタｇ」といった装飾図柄）。一方で、常駐図柄は装飾図柄の表示状態を補償する役割さえ果たせれば良いので、第１演出モードであるか第２演出モードであるかにかかわらず、同一の表示態様のみ、例えば数字の装飾図柄のみで常駐図柄を構成し余計な開発設計を行わずに済ませることが好適である。

（４）装飾図柄の表示領域は変動状況（例えば、ノーマルリーチ中であるか否か、ＳＰリーチ中であるか否か、など）に応じて可変する（移動する、小図柄とする）ことで、装飾図柄の演出に多様性を持たせることができる。一方で、常駐図柄は装飾図柄の表示状態を補償する役割さえ果たせれば良いので、常駐図柄の表示領域は可変しない（移動しない、小図柄としない）ようにして余計な開発設計を行わずに済ませることが好適である。

（５）装飾図柄は変動状況（例えば、変動開始時点なのか、変動途中なのか、変動終了間際なのか、など）に応じて変動速度が低速、中速、高速、超高速などに可変することで、装飾図柄の演出に多様性を持たせることができる。一方で、常駐図柄は装飾図柄の表示状

態を補償する役割さえ果たせれば良いので、常駐図柄の変動速度は可変しない、もしくは可変する段階を少なくする（例えば、低速と高速のみにする）ことで余計な開発設計を行わずに済ませることが好適である。また、変動方向についても、装飾図柄は、上から下への変動のみならず下から上への変動を可能とする（複数方向の変動を可能とする）一方で、常駐図柄は、上から下への変動のみとすることが好適である。

（６）装飾図柄は確定停止（特別図柄が停止するタイミングでの停止）するよりも前に仮停止（特別図柄の変動途中における仮停止であり、微小な揺れ変動を伴いながらの暫定的な停止）を行い、その際に数字以外の装飾図柄である特定図柄（例えば、ＳＰリーチへの発展を予告する「スーパー」という文字が書かれた装飾図柄）を仮停止させることで、装飾図柄の演出とその他演出とに関連性を持たせることができる。一方で、常駐図柄は装飾図柄の表示状態を補償する役割さえ果たせれば良いので、常駐図柄は仮停止もしなければ、特定図柄を仮停止させることもしないようにして余計な開発設計を行わずに済ませることが好適である。

（７）装飾図柄はその他の予告演出（例えば、コメント予告演出、ＳＵ（ステップアップ）予告演出など）の表示領域と重複する、つまり重畳表示がなされる。画面上の領域をできる限り用いて迫力ある演出を行うため、このような重畳表示を許容しているが、常駐図柄については、装飾図柄の表示状態を補償する役割を果たすため、常駐図柄の表示領域は当該その他予告演出の表示領域とは重複しない（重畳表示しない）よう設計することが望ましい。但し、どうしても重複してしまう特殊な予告演出（例えば、画面全体に表示される群予告演出、背景予告演出など）との関係性については、常駐図柄の表示優先度を、当該特殊な予告演出の表示優先度よりも高く設定する（常駐図柄のほうが当該特殊な予告演出よりも前面に表示されるよう設定する）ことが好適である。また、右打ち報知画像（特別遊技中に表示される画像とは異なり、高ベース状態中に表示される高ベース状態専用の右打ち報知画像、但し、特別遊技中の画像と共通する画像でもよい）についても、遊技者に対して必ず視認できるようにすることが望ましいため、常駐図柄の表示領域と右打ち報知画像の表示領域とは重複しない（重畳表示しない）よう設計することが望ましい。但し、装飾図柄の表示領域が移動したり拡大されたりした場合など、装飾図柄の表示領域と右打ち報知画像の表示領域とは重複する（重畳表示する）ようにしても良く、その場合は、装飾図柄の表示優先度を、右打ち報知画像の表示優先度よりも低く設定する（装飾図柄のほうが右打ち報知画像よりも後面に表示されるよう設定する）ことが好適である。

（８）特別遊技中においては、装飾図柄は組み合わせ表示ではなく、１つのみの表示としてよい。例えば、「７・７・７」が確定停止したうえで特別遊技が実行された場合は、特別遊技中には「７」が表示され、「２・２・２」が確定停止したうえで特別遊技が実行された場合は、特別遊技中には「２」が表示される。これにより、どの装飾図柄で大当りしたかを特別遊技中に認識することができる。変形例として、有利度が高い大当りに対応した装飾図柄（例えば、７Ｒ以上の大当りまたは１０Ｒの大当りであることを示す「３・３・３」、「５・５・５」、「７・７・７」など）のみ、特別遊技中に表示してもよい。このように特別遊技中に表示される１つの装飾図柄を表示する表示領域は、特別遊技中の他の表示領域であるラウンド表示領域、右打ち表示領域、賞球獲得表示領域、累積賞球数表示領域とは重複しない、つまり重畳表示しないよう構成することが望ましい（但し、強調表示とは重畳表示してもよく、その場合、強調表示の方が表示優先度は高い）。また、常駐図柄については、特別遊技中には非表示とすることが好適であるが（特別遊技中は変動表示が行われないため）、特別遊技中に表示してもよく、そのように構成する場合、特別遊技中の他の表示領域であるラウンド表示領域、右打ち表示領域、賞球獲得表示領域、累積賞球数表示領域とは重複しない、つまり重畳表示しないよう構成することが望ましく、強調表示とも重畳表示しないことが望ましい。

（９）装飾図柄においては、変動（例えば、上から下への移動）を行う以外にも、変動開始時、仮停止直後、リーチ成立後、仮停止中などにおいては、所定の動作を伴った表示を行ってもよい（それぞれの状況における動作を、変動開始時動作、仮停止時動作、リーチ成立時動作、揺れ動作と称してもよい）。例えば、非リーチとなる場合（確定停止時にお

いて、装飾図柄および常駐図柄が「６・２・４」と表示される場合）、変動開始時は、装飾図柄における左図柄、中図柄、右図柄の全てが拡大するような動作を行ったうえで変動を開始し、その後、左図柄が仮停止する際に、跳ねるような動作を行ったうえで「６」が仮停止してから揺れ動作を継続し、その後、右図柄が仮停止する際に、跳ねるような動作を行ったうえで「４」が仮停止してから揺れ動作を継続し、その後、中図柄が仮停止する際に、跳ねるような動作を行ったうえで「２」が仮停止し揺れ動作を少しだけ行い、その後、確定停止タイミングにて、左図柄、中図柄、右図柄の全ての動作を終了させる。この場合においては、常駐図柄は、各動作を一切行わない。また、ノーマルリーチとなる場合（確定停止時において、装飾図柄および常駐図柄が「２・１・２」と表示される場合）、変動開始時は、装飾図柄における左図柄、中図柄、右図柄の全てが拡大するような動作を行ったうえで変動を開始し、その後、左図柄が仮停止する際に、跳ねるような動作を行ったうえで「２」が仮停止してから揺れ動作を継続し、その後、右図柄が仮停止する際に、跳ねるような動作を行ったうえで「２」が仮停止してから揺れ動作を継続し、その後、リーチであることを報知するために左図柄と右図柄が回転動作を行ったうえで再度揺れ動作を継続し、その後、中図柄が仮停止する際に、跳ねるような動作を行ったうえで「１」が仮停止し揺れ動作を少しだけ行い、その後、確定停止タイミングにて、左図柄、中図柄、右図柄の全ての動作を終了させる（中図柄は回転動作を行わない）。この場合においては、常駐図柄は、各動作を一切行わない。また、ＳＰリーチとなる場合（確定停止時において、装飾図柄および常駐図柄が「２・３・２」と表示される場合）、変動開始時は、装飾図柄における左図柄、中図柄、右図柄の全てが拡大するような動作を行ったうえで変動を開始し、その後、左図柄が仮停止する際に、跳ねるような動作を行ったうえで「２」が仮停止してから揺れ動作を継続し、その後、右図柄が仮停止する際に、跳ねるような動作を行ったうえで「２」が仮停止してから揺れ動作を継続し、その後、リーチであることを報知するために左図柄と右図柄が回転動作を行ったうえで再度揺れ動作を継続し、その後、左図柄と右図柄とが揺れ動作を行っている最中に中図柄が変動し（この際、中図柄が拡大した状態で上から下へ変動しており、それまでは重複していなかったまたは重複割合が少なかった左右の図柄に対して、重複しているまたは重複割合が高くなっている）、その後、ＳＰリーチ演出を実行するために通常背景からリーチ背景へと移行し、はずれの結果であることがＳＰリーチ演出にて報知されるとリーチ背景から通常背景へと移行し、移行後、左図柄、中図柄、右図柄が所定時間揺れ動作を継続し、その後、確定停止タイミングにて、左図柄、中図柄、右図柄の全ての動作を終了させる（中図柄は跳ねる動作も回転動作も行わない）。この場合においては、常駐図柄は、各動作を一切行わない。このように構成することで、装飾図柄の演出に多様性を持たせることができる一方で、常駐図柄は装飾図柄の表示状態を補償する役割さえ果たせれば良いので、常駐図柄については、特に動作を行わないよう構成し、余計な開発設計を行わずに済ませることが好適である。また、変動停止してから待機デモ演出が表示されるまでの間であっても、変動停止してから所定時間経過後（例えば、１０秒後）には装飾図柄が揺れ動作を行ってもよいが、この状況においても、常駐図柄は一切動作を行わないことが好適である。このように構成することで、遊技待機中（図柄停止中）であっても、遊技意欲をかきたてることができるとともに、常駐図柄は揺れ動作を行わないことで、遊技待機中であることの報知を担保できる。その他、待機デモ演出が表示された場合、装飾図柄は非表示となるが、常駐図柄は表示が継続されることが好適である。こうすることで、待機デモ演出画面の表示を強調しつつも、どのような図柄が停止しているかの表示を担保することができる。但し、待機デモ演出中であれば、遊技が行われていないため、常駐図柄についても非表示としてもよい。また、装飾図柄の中でも特定の図柄（例えば、中図柄の「７」）については、その他図柄と比べて、所定の動作を行わないまたは行う確率が低くなるよう構成してもよい。この所定の動作は、例えば前述した仮停止時動作（跳ねるような動作）であってよい（特に、リーチ成立後の中図柄の「７」について）。このように構成することで、特定の図柄における動作の希少性を高めることができる。

【０６００】

＜特殊ボタン演出＞

続いて、特殊ボタン演出について説明する。図８７は、特殊ボタン演出の流れを示す模式図である。特殊ボタン演出は、所定の操作有効期間内において遊技者が演出ボタン１５を操作した操作回数が所定の上限回数（操作可能回数）に達するまでの間に、該演出ボタン１５が操作されたことを契機として所定のプレミアム演出を出現させることができるかどうかという内容の演出である。この特殊ボタン演出は、遊技状態が確変遊技状態（高確率高ベース状態）である場合に、当該変動表示が所定の変動表示であることを契機として実行される。所定の変動表示とは、特別図柄の変動時間が所定時間以上又は大当り期待度が所定期待度以上の高期待度変動表示（「チャンス変動表示」と呼称する）をいう。本実施形態では、確変遊技状態において行われるＳＰリーチの変動表示がチャンス変動表示に該当する。具体的には、確変遊技状態の変動パターンとして、ＳＰリーチの変動パターンＰＨ３－３，ＰＨ３－４，ＰＡ３－１，ＰＡ３－２が選択されることで行われる変動表示がチャンス変動表示に該当する。

【０６０１】

特殊ボタン演出は、図８７に示すように、ボタン出現煽り演出と、ボタン出現演出と、操作結果報知演出とを有して構成される。

【０６０２】

ボタン出現煽り演出は、ボタン出現演出が開始されるか否かを煽る演出である。このボタン出現煽り演出では、画面上に演出ボタン１５のシルエットを表すシルエット画像を事前に表示することで、その後に演出ボタン１５を模したボタン画像が出現すること（すなわち、ボタン出現演出が開始されること）を期待させる演出となる。このボタン出現煽り演出にて、演出ボタン１５のシルエット画像がボタン画像へと徐々に変化すると煽り成功演出となる。一方、このボタン出現煽り演出にて、演出ボタン１５のシルエット画像が画面からフェードアウトすると煽り失敗演出となる。

【０６０３】

ボタン出現演出は、画面上に演出ボタン１５を模したボタン画像を出現させて、遊技者に対して演出ボタン１５を操作することを指示する演出である。また、このボタン出現演出では、操作有効期間内において演出ボタン１５の操作が有効に受け付けられる上限回数となる操作可能回数が表示される。それにより、遊技者は、画面上に表示された操作可能回数を限度として、操作有効期間内において演出ボタン１５を有効に操作できることを認識する。演出ボタン１５の操作可能回数は、後述のボタン回数設定テーブルに基づき決定される。なお、画面上に表示された操作可能回数は、遊技者により演出ボタン１５が操作される毎に更新表示（減算）される。

【０６０４】

操作結果報知演出は、演出ボタン１５が１回操作（単発操作）される毎に行われる演出であり、基本的には、演出ボタン１５の操作可能回数に対応する回数だけ実行可能となる。例えば、演出ボタン１５の操作可能回数が１０回であった場合には、操作有効期間内に遊技者によって演出ボタン１５が１０回操作されることを条件に、操作結果報知演出が１０回だけ行われる。つまり、上記操作可能回数を上限回数として、演出ボタン１５を１回操作する毎に、それに連携して１回の操作結果報知演出が行われることになる。但し、その例外として、演出ボタン１５の操作回数が操作可能回数に達する前に、該特殊ボタン演出が終了する場合があるが、それについては後述する。

【０６０５】

操作結果報知演出の種類には、当該変動表示において大当りに当選していることを確定的に報知するプレミア演出としての成功報知演出（「当り確定演出」とも呼称する）と、当該変動表示において大当りに当選しているか否か不確定であることを報知する失敗報知演出とがある（つまり、失敗報知演出が行われたからといって、大当りを否定するわけではない）。成功報知演出（当り確定演出）は、演出ボタン１５が操作されたときに、大当り確定を報知する画像（大当り確定画像）の表示と音声（大当り確定音）の出力とを行う一発告知の演出である。失敗報知演出は、演出ボタン１５が操作されたとしても、大当り

確定を報知する画像（大当り確定画像）の表示や音声（大当り確定音）の出力を行わない演出である。

【０６０６】

ここで、図８８は、ボタン回数設定テーブルを示す模式図である。このボタン回数設定テーブルには、演出ボタン１５の操作可能回数と、当り確定演出の実行率と、該操作可能回数の選択率との対応関係が規定されている。ボタン回数設定テーブルは、特別図柄の当否判定の結果（大当り、はずれ）に応じて参照する欄が異なるようになっている。なお、図中には、便宜上、「選択率」を表記しているが、実際には、取得した抽選乱数値に応じて、操作可能回数を決定するための判定置数（抽選乱数値の範囲）が設定されており、その抽選乱数値がいずれの判定置数に属するかに基づき、操作可能回数が決定されるようになっている。

【０６０７】

図８８に示すように、演出ボタン１５の操作可能回数は、５～１００回の範囲で設定されており、そのうちのいずれかの回数が抽選で決定される。本実施形態では、操作可能回数が多いほど、大当り期待度が高く設定されている。また、当り確定演出の出現率とは、操作結果報知演出が当り確定演出（成功報知演出）として選出される確率である。この当り確定演出の出現率は、演出ボタン１５の操作可能回数および当否判定の結果（当落）に応じて異なり得るようになっている。なお、本実施形態において、演出ボタン１５の操作可能回数とは、演出ボタン１５の操作回数が少なくとも当該操作可能回数に到達するまでに当り確定演出（成功報知演出）が発生しないことを条件に、実際に遊技者が演出ボタン１５を操作できる上限回数（遊技者による演出ボタン１５の操作を有効に受け付ける上限回数）であるが、その変形例として、画面上に表示される当該操作可能回数を見た目上の上限回数（偽の上限回数）とし、内部的には、画面上に表示される当該操作可能回数よりも少ない回数を実際の上限回数（真の上限回数）としてもよい。この変形例では、特殊ボタン演出において大当り当選を告知する場合には、演出ボタン１５の操作回数が画面上に表示された操作可能回数（偽の上限回数）に到達する前に（操作可能回数の残回数表示が「０」となる前に）、当り確定演出（成功報知演出）が現出して、それ以降は演出ボタン１５の操作が無効となる仕様となる。

【０６０８】

（大当り時の実行率）

まず、当否判定の結果が「大当り」に該当する場合には、演出ボタン１５の操作可能回数に応じて設定された実行率（図中の実行率）に基づき、当り確定演出の実行可否が決定される。具体的には、操作可能回数が５～９回の場合は「１／操作可能回数」の実行率、操作可能回数が１０～１５回の場合は「１／（操作可能回数－２）」の実行率、操作可能回数が１６～１９回の場合は「１／（操作可能回数－４）」の実行率、操作可能回数が２０～２５回の場合は「１／（操作可能回数－６）」の実行率で、当り確定演出が実行される。なお、操作可能回数が１００回の場合は「操作可能回数／操作可能回数」の実行率（１００／１００の実行率）、すなわち１００％の確率で当り確定演出が実行される。この当り確定演出の実行率は、操作可能回数分の各操作に対して同一の確率に設定されている。例えば、操作可能回数が５回である場合には、この５回分の各操作に対して、「１／５（＝１／操作可能回数）」の実行率で当り確定演出が実行可能となる。また、操作可能回数が１００回（「特別回数」とも呼称する）である場合には、この１００回分の各操作に対して、「１００％」の確率で当り確定演出が実行される（つまり、最初の操作で必ず当り確定演出が実行される）。

【０６０９】

（はずれ時の実行率）

一方、当否判定の結果が「はずれ」に該当する場合には、演出ボタン１５の操作可能回数に依存することなく、当り確定演出の実行率は「０」に設定されている。つまり、当該変動表示がはずれとなる場合は、操作結果報知演出として、当り確定演出が実行されることはなく、失敗報知演出のみが実行される。その理由としては、当該変動表示がはずれと

なる場合に、当り確定演出が発生してしまうと、当否判定の結果と特殊ボタン演出の演出結果との間に齟齬が生じるからである。そのため、当該変動表示がはずれに該当する場合には、当り確定演出の実行率が１００％となる「１００回」という操作可能回数（特別回数）が選択されることはない。

【０６１０】

また、本実施形態では、当否判定の結果が「はずれ」となる場合には、演出ボタン１５の操作可能回数として「７回」が選択されることはない。つまり、「７回」という操作可能回数は、当該変動表示が大当りとなる場合にのみ選択され得る。すなわち、「７回」という操作可能回数は、大当り確定の操作回数となり、当否判定の結果が「大当り」となる場合にのみ選択可能である。このように本実施形態では、「７」という特別な意味を持つ数字（高期待度を示す文字）に因んで、画面上に操作可能回数として「７回」が表示された場合には、演出ボタン１５の操作を契機として当り確定演出が出現するか否かに関わらず、その「７回」という操作可能回数が表示された時点で大当り当選が確定的となる。

【０６１１】

なお、演出ボタン１５の操作回数が操作可能回数に達するまでに、当り確定演出が出現すると、残りの回数分の演出ボタン１５の操作はキャンセルされて、特殊ボタン演出は終了する。その理由としては、すでに遊技者の望む演出結果（大当り当選）を報知しているにも関わらず、当該演出を続ける必要性は乏しく、また、その結果を知っている遊技者にとっても面倒な操作となってしまうからである。但し、操作可能回数が特別回数（１００回）となる場合は、前述したように、１００回分の各操作に対して当り確定演出（プレミア演出）を楽しむため、１回目の操作で当り確定演出が実行されたとしても、残りの回数分の操作がキャンセルされるわけではなく、基本的には全１００回の操作が可能となる（つまり、最大１００回連続で当り確定演出が実行可能となる）。

【０６１２】

また、演出ボタン１５の操作回数が操作可能回数（上限回数）に達する最終回の操作が行われたときに、当り確定演出（成功報知演出）が実行されなかった場合には、当該変動表示にて大当りとなる期待度を示唆する最終回演出を実行するように構成してもよい。最終回演出の一例としては、演出ボタン１５の最終回の操作が行われることを契機として、「微妙」、「好機」、「激熱」のうちのいずれかの文字を表示して、当該変動表示にて大当りとなる期待度が微妙なのか（例えば、１０％程度の大当り期待度であるのか）、好機なのか（例えば、５０％程度の大当り期待度であるのか）、激熱なのか（例えば、８０％程度の大当り期待度であるのか）を示唆する構成としてもよい。また、大当りである場合は、演出ボタン１５の最終回の操作が行われることを契機として、「確定」という大当り確定を示唆する（１００％の大当り期待度であることを示唆する）文字を表示してもよいし、演出ボタン１５の最終回の操作については、当り確定演出の実行率が必ず「１／２」となるよう構成してもよい。

【０６１３】

また、本実施形態では、特殊ボタン演出の実行中に、十字キーの左右キー（左右のキースイッチ）が同時に操作されると、演出ボタン１５の操作を契機とせずに、操作可能回数分の抽選（複数回の抽選）が次々と行われるようになっている（例えば、操作可能回数が５回である場合、左右キーを同時に操作することで、「１／５」の抽選を５回分一度に受けることができる）。つまり、左右キーが同時に押された場合には、演出ボタン１５の操作を経由せずに、一度に複数回分（操作可能回数分）の抽選が消化されて、その結果が報知されるようになっている。これは、多数回の操作を必要とすることなく早急に結果を知りたい遊技者に対して有効な裏技となる。

【０６１４】

続いて、特殊ボタン演出の特徴的作用について説明する。以下において「演出ボタン１５の操作が可能」又は「演出ボタン１５の操作が有効」とは、演出ボタン１５が操作された場合に、演出制御基板２００により演出ボタン１５の操作が有効に受け付けられて、その有効な操作に基づき所定の処理が行われることを意味する。なお、所定の処理とは、操

作結果報知演出の処理（演出ボタン１５の操作を契機として成功報知演出又は失敗報知演出を行うなどの処理）が該当する。

【０６１５】

まず、当該変動表示がはずれの変動表示である場合には、演出ボタン１５の操作回数が操作可能回数（上限回数）に達するまで、演出ボタン１５の操作が可能となる。前述したとおり、当否判定の結果がはずれの場合には、当り確定演出が選出されることはなく、操作可能回数（上限回数）に到達する以前に、演出ボタン１５の操作がキャンセルされることはないからである。

【０６１６】

一方、当該変動表示が大当りの変動表示である場合には、（Ａ）演出ボタン１５の操作回数が操作可能回数（上限回数）に達するまで、演出ボタン１５の操作が可能となる場合と、（Ｂ）演出ボタン１５の操作回数が操作可能回数（上限回数）に達する以前に、演出ボタン１５の操作が不能となる場合とがある。ここで、（Ａ）演出ボタン１５の操作回数が操作可能回数（上限回数）に達するまで、操作が可能となる場合とは、操作可能回数に達する以前（上限回数の１回前まで）に当り確定演出が一度も選出されないときである。そのため、演出ボタン１５の操作回数が操作可能回数に達した最終回の選出結果に応じて、当り確定演出が実行される場合（最終回に当り確定演出が選出される場合）と、当り確定演出が一度も実行されない場合（最終回も当り確定演出が選出されない場合）とが生じる。一方、（Ｂ）演出ボタン１５の操作回数が操作可能回数（上限回数）に達する以前に、操作が不能となる場合とは、操作可能回数に達する以前（上限回数の１回前まで）に当り確定演出が選出されるときである。なお、操作可能回数が特別回数（１００回）となる場合には、演出ボタン１５の操作回数が操作可能回数（特別回数）に到達する以前に、当り確定演出が毎回の如く実行されるが、演出ボタン１５の操作が途中で打ち切られることはない（キャンセルされることはない）。但し、左右キーを同時に押した場合には、１００回分（又は残りの回数分）の演出ボタン１５の操作を一度に消化することが可能である。

【０６１７】

前述の特殊ボタン演出では、当該変動表示が大当りの変動表示である場合に、演出ボタン１５の各回の操作に対して当り確定演出の実行可否が所定の抽選にてランダムに決定されていたが、この構成に限定されるものではなく、演出ボタン１５の操作可能回数ごとに一又は複数種の演出パターンを有し、その演出パターンのシナリオに当り確定演出の実行可否が予め定められていてもよい。例えば、演出ボタン１５の操作可能回数が所定回数（例えば１０回）となる演出パターンとして、演出ボタン１５の操作回数が操作可能回数（上限回数）に達するまで、演出ボタン１５の操作が可能となる演出パターンＡと、演出ボタン１５の操作回数が操作可能回数（上限回数）に達する以前に、演出ボタン１５の操作が不能となる演出パターンＢとを有する。ここで、演出パターンＡは、演出ボタン１５の操作回数が操作可能回数に達するまで、演出ボタン１５の操作が可能となるため、操作可能回数に達する以前（上限回数の１回前まで）に当り確定演出が実行されない演出パターンとなる。そのため、演出パターンＡには、最終回の操作にて当り確定演出が実行される演出パターンＡ１と、最終回の操作でも当り確定演出が実行されない演出パターンＡ２とに分かれる。一方、演出パターンＢは、演出ボタン１５の操作回数が操作可能回数に達する以前に、演出ボタン１５の操作が不能となるため、操作可能回数に達する以前（上限回数の１回前まで）に当り確定演出が行われることが定められた演出パターンとなる。更なる変形例としては、大当りである場合は、操作可能回数を決定するだけでなく、その操作可能回数の何回目で当り確定演出を実行するかを予め決定してもよい。このように構成する場合、操作可能回数はあくまで見た目上の回数であり、当り確定演出が実際に実行される操作回数が実際の操作可能回数となり、その一方で、大当りである場合に当り確定演出を実行しないと決定した場合は、表示される操作可能回数は見た目上の回数ではなく実際の操作回数となる（大当りである場合に当り確定演出を実行しないと決定した場合、演出ボタン１５の最終回の操作が行われることを契機として、前述したような当該変動表示にて大当りとなる期待度を示唆する最終回演出を実行するように構成してもよい）。このよ

うに構成する場合、はずれである場合であっても、演出ボタン１５の最終回の操作が行われることを契機として、前述したような当該変動表示にて大当りとなる期待度を示唆する最終回演出を実行することが好適である。

【０６１８】

また、特殊ボタン演出の変形例として、演出ボタン１５を操作する毎に、上述の操作結果報知演出の他に、所定演出を実行するように構成してもよい。所定演出は、操作結果報知演出（成功報知演出、失敗報知演出）と同様に、演出ボタン１５が１回操作（単発操作）される毎に行われる演出である。つまり、本変形例では、演出ボタン１５が１回操作されるごとに、カットイン演出および操作結果報知演出が１回ずつ実行される。所定演出は、演出ボタン１５が操作されることを契機として操作結果報知演出が実行される直前に、所定のカットイン画像を割り込み表示して、そのカットイン画像の表示態様に応じて、当り確定演出の実行期待度を示唆又は報知する演出（カットイン演出）である。このカットイン画像の表示態様には、例えば、「デフォルト表示」、「チャンス表示」、「激熱表示」の３種類があり、「デフォルト表示」＜「チャンス表示」＜「激熱表示」の順に、１段階ずつ当り確定演出の実行期待度が高くなる（例えば、「デフォルト表示」であれば大当り期待度が５％、「チャンス表示」であれば大当り期待度が２０％、「激熱表示」であれば大当り期待度が５０％など）。本変形例によれば、操作結果報知演出と所定演出との相乗効果により、演出ボタン１５の各回の操作に対する期待感が高まり、特殊ボタン演出の演出効果を一層向上させることが可能となる。

【０６１９】

以上、第３実施形態において達成される主要な効果を整理すれば、下記のようになる。

【０６２０】

まず、第３実施形態によれば、当否判定の結果が大当りであることを示す装飾図柄の組み合わせ態様（大当り出目）に応じて大当り開始デモの実行時間を異ならせて、この大当り開始デモの実行時間中に従来は装飾図柄の変動停止時に行っていた大当り種別の再抽選演出を行わせることで、変動パターン（変動時間）の数を抑えながらも、バリエーションの豊富な再抽選演出を実現することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０６２１】

また、第３実施形態によれば、当該変動表示中に高期待度演出が発生することを遊技者に対する報酬として事前に提示して、この報酬を獲得できるか否かを煽ることで、この報酬（高期待度演出の発生）に対する遊技者の期待感を向上させることができるとともに、報酬を事前提示するタイミングに応じて、その報酬となる高期待度演出の傾向を異ならせて、そのタイミングで遊技者が熱いと感じる効果的な演出の発生を予告することができるため、演出の多様性とともに遊技展開と演出とのバランスを図ることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。また、遊技者のボタン操作により報酬（高期待度演出）を自力で勝ち取った感覚が得られるため、その高期待度演出が発生したときの遊技者の満足感や達成感を一層高めることが可能となる。

【０６２２】

また、第３実施形態によれば、大当りの変動表示において最終的に停止表示される装飾図柄の組み合わせ態様（大当り出目）が同一であっても、当該変動表示中に経由する演出の種類に応じて遊技者に付与される利益態様を異ならしめることで、装飾図柄の組み合わせ態様（大当り出目）だけでなく、当該変動表示が終了するまでの演出内容にも遊技者の関心を惹き付けることができるとともに、当該変動表示中に行われる予告演出やリーチ演出の役割が大当り期待度（信頼度）を示唆するだけに留まらず、装飾図柄の組み合わせ態様（大当り出目）との協働によって大当り時に付与される利益態様を異ならせる役割をも担わせることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０６２３】

また、第３実施形態によれば、当該変動表示における擬似１変動表示～擬似２変動表示までの時間尺を用いて二以上の予告演出の発生を遊技者に対する報酬として事前に報知し

、その後、擬似３変動表示に移行してから事前報知した各予告演出を順に発生させることで、擬似３変動表示～リーチ発展までの展開状況に適した報酬を遊技者に対して明確に教示して、当該変動表示の中途の段階であるにも関わらず、リーチ発展の前後を勘案した総合的な大当り期待度（信頼度）を推察することができるようになるとともに、これから行われる演出の流れや筋道を遊技者が事前に把握することができるようになり、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０６２４】

また、第３実施形態によれば、所定の変動表示（高期待度変動表示）が行われた場合に実行されるボタン演出として、演出ボタン１５の操作回数が上限回数（操作可能回数）に達するまでの間のいずれのタイミングで一発告知（当り確定演出）が発生するのか分からない状況を創出することで、ボタン操作の単調性を解消して遊技者を飽きさせることのないランダム性の高い遊技演出を実現することができるとともに、高期待度変動表示が行われたときの付加価値を高めることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０６２５】

［第４実施形態］

次に、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機について説明する。第４実施形態のぱちんこ遊技機は、基本的には、上述の第２実施形態のぱちんこ遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。つまり、以下の説明においては、特段の場合を除き、第２実施形態と共通の構成を適用することが可能である。

【０６２６】

以下、第４実施形態のぱちんこ遊技機の基本構成について順番に説明する。なお、第４実施形態のぱちんこ遊技機は、前述の第２実施形態と同様に、遊技状態が潜伏確変遊技状態（高確率低ベース状態）である場合に、特別図柄の当否判定の結果として「小当り」が頻発する遊技となる小当りＲＵＳＨを採用している。

【０６２７】

＜盤面構成＞

第４実施形態では、図１に示すように（前述の第１実施形態と同様に）、左側領域ＰＡ１を流下する遊技球は、主として、センター飾り２１の下方に配置された第１始動口５１、一般入賞口６１～６３のいずれかに入球可能である。一方、右側領域ＰＡ２を流下する遊技球は、主として、センター飾り２１の右方に配置された作動ゲート５３、一般入賞口６４、第２始動口５２、大入賞口５４のいずれかに入球可能である。なお、第４実施形態の大入賞口５４は、前述の第３実施形態と同様に、遊技球の入球が特別図柄の確率変動機能の作動契機となる特定領域（確変作動領域）５４８を備えた、いわゆるＶアタッカーとして構成されている。なお、この大入賞口５４（Ｖアタッカー）の構成については、前述の第３実施形態において図６４を用いて既に説明しているため、ここでは重複説明を省略する。一方、遊技領域ＰＡの下端には各入賞口に入球せずに流下した遊技球を遊技盤２０の裏側へ排出するアウト口２９が設けられている。

【０６２８】

＜賞球数＞

第４実施形態では、各入賞口に遊技球が１球入球したときに払い出される賞球数（単位賞球数）として、第１始動口５１は「４個」、第２始動口５２は「１個」、一般入賞口６１～６４は「３個」、大入賞口５４は「１５個」に設定されている。なお、単位賞球数は当該第４実施形態に例示したものに限定されず、他の単位賞球数を適用してもよい。

【０６２９】

＜当否判定＞

第４実施形態の特別図柄の当否判定について説明する。第４実施形態の特別図柄の当否判定においては、前述の図５６に示したように、特別図柄の確率変動機能が作動していない遊技状態（低確率状態）である場合は、大当りの確率が「１／３２０」に設定され、特

別図柄の確率変動機能が作動している遊技状態（高確率状態）である場合は、大当りの確率が「１／８０」に設定されている。また、第１特別図柄の当否判定では、大当りに当選しなかった場合には、一義的にはずれとなるが、第２特別図柄の当否判定においては、大当りに当選しなかった場合でも、「１／１．１」という高確率で小当りに当選する。小当りの確率は、遊技状態（低確率状態、高確率状態）に依存することなく、同じ当選確率に設定されている。

【０６３０】

なお、前述の第２実施形態と同様に、第１特別図柄および第２特別図柄のうち、一方の特別図柄の当否判定の結果が大当りとなり、その一方の特別図柄の変動表示中（大当りの変動表示中）に、他方の特別図柄の当否判定が行われる場合は、その他方の特別図柄の当否判定の結果として大当りを導出することが禁止される一方で、小当り又ははずれを導出することは許容される。なお、その他方の特別図柄の当否判定の結果として大当りが導出された場合には、該当否判定の結果が大当りからはずれに強制的に差し替えられる。

【０６３１】

＜大当り種別＞

続いて、第４実施形態の特別図柄の大当り種別（大当り内訳）について説明する。図８９は、特別図柄大当り図柄テーブルを示す模式図である。第４実施形態では、特別図柄の当否判定の結果が「大当り」となる場合、この特別図柄大当り図柄テーブルを参照して、大当り種別（大当り図柄、図柄群）を決定する。なお、第４実施形態においても、前述の第３実施形態と同様に、各大当り種別は「条件付き特定大当り」および「条件付き通常大当り」に大別される。

【０６３２】

図８９（Ａ）は、第１特別図柄大当り図柄テーブルを模式的に示す図である。この第１特別図柄大当り図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、図柄群、大当り種別が対応付けられている（本例では、便宜上、停止図柄の記載を省略する）。第１特別図柄大当り図柄テーブルには、３種類の大当り種別（図柄群）として、１０Ｒ条件付き特定大当り１（図柄群Ａ）と、１０Ｒ条件付き特定大当り２（図柄群Ｂ）と、６Ｒ条件付き通常大当り（図柄群Ｃ）とが設定されている。具体的には、１０Ｒ条件付き特定大当り１（図柄群Ａ）が１０％の選択率、１０Ｒ条件付き特定大当り２（図柄群Ｂ）が４０％の選択率、６Ｒ条件付き通常大当り（図柄群Ｃ）が５０％の選択率で振り分けられる。

【０６３３】

図８９（Ｂ）は、第２特別図柄大当り図柄テーブルを模式的に示す図である。この第２特別図柄大当り図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、図柄群、大当り種別が対応付けられている（本例では、便宜上、停止図柄の記載を省略する）。第２特別図柄大当り図柄テーブルには、２種類の大当り種別（図柄群）として、１０Ｒ条件付き特定大当り３（図柄群Ｄ）と、１０Ｒ条件付き特定大当り４（図柄群Ｅ）とが設定されている。具体的には、１０Ｒ条件付き特定大当り３（図柄群Ｄ）が５０％の選択率、１０Ｒ条件付き特定大当り４（図柄群Ｅ）が５０％の選択率で振り分けられる。

【０６３４】

ここで、図８９（Ａ）に示すように、第１特別図柄の抽選では、条件付き特定大当りの選択率が「５０％」に設定され、条件付き通常大当りの選択率が「５０％」に設定されている。一方、図８９（Ｂ）に示すように、第２特別図柄の抽選では、条件付き特定大当りの選択率が「１００％」に設定されている。すなわち、第２特別図柄抽選で大当りが発生した場合は、その大当り種別に関わらず、常に条件付き特定大当りに当選することが確定的となる。そのため、第１特別図柄の抽選で大当りが発生する場合よりも、第２特別図柄の抽選で大当りが発生する場合の方が、条件付き特定大当り（確変大当り相当）に当選する可能性が高く、特別遊技の終了後に有利な遊技状態（高確率状態）に移行することになる。

【０６３５】

続いて、第４実施形態の大入賞口作動パターンについて説明する。図９０は、第４実施

形態の大入賞口作動パターンテーブルを示す模式図である。大入賞口作動パターンテーブルには、大当り種別ごとに、各ラウンドにおける大入賞口５４および特定領域５４８の開放態様（開放パターン）が定められている。大入賞口５４および特定領域５４８の開放態様は、該開放時間の長短に応じて、該開放時間が相対的に長時間に設定されたロング開放（長開放）と、該開放時間が相対的に短時間に設定されたショート開放（短開放）とに区別される。図中、各ラウンドにおける大入賞口５４および特定領域５４８の開放態様として、「Ｌ」はロング開放を意味し、「Ｓ」はショート開放を意味する。大入賞口５４のロング開放時間は、大入賞口５４に規定カウント数（フルカウント）の遊技球を入球可能又は入球容易に設定された開放時間（例えば２８秒）である。なお、この第３実施形態では、大入賞口５４の開放態様として、いずれのラウンドにおいてもショート開放は設定されておらず、全てのラウンドにおいてロング開放が設定されている。但し、同一の大当り遊技中の所定のラウンド又は全てのラウンドで、大入賞口５４の開放時間を例えば２秒と短くするショート開放を設けるようにして、大当り遊技のラウンド数が同一であっても、実質的に出玉の獲得できるラウンド数の異なる大当り（実質ラウンド数の異なる大当り）を有する構成を採用してもよい。一方、特定領域５４８のロング開放時間は、大入賞口５４に入球した遊技球が特定領域５４８を通過可能又は通過容易に設定された開放時間（例えば２８秒）である。また、特定領域５４８のショート開放時間は、大入賞口５４に入球した遊技球が特定領域５４８を通過不能又は通過困難に設定された開放時間（例えば０．０５秒）である。なお、大当り遊技における大入賞口５４の閉鎖条件（大当り遊技の終了条件）とは、大入賞口５４に規定カウント数（本実施形態では「１０個」）の遊技球が入球したこと、又は、大入賞口５４の開放時間が開放限度時間（本実施形態では「２８秒」）に到達したことである。特定領域５４８の開放は、ロング開放又はショート開放いずれにおいても、大入賞口５４の開放（第１ラウンドの開始）と同期する。つまり、第１ラウンドにおける大入賞口５４の開放開始タイミングと同一のタイミング、又は、第１ラウンドにおける大入賞口５４の開放開始タイミングから１秒経過した後のタイミングにて、特定領域５４８が開放する。また、これに限らず、大入賞口５４への入球検知を契機に特定領域５４８を開放してもよく、１のラウンドにおける規定カウント数（最大入賞数）よりも少ないカウント数（例えば、規定カウント数が１０カウントであれば、１カウント目）を検知することで、特定領域５４８を開放してもよい。このように構成する場合、条件付き特定大当りである場合は第１ラウンドにおける大入賞口５４の１カウント目の検知によって特定領域５４８をロング開放し、条件付き通常大当りである場合は第１ラウンドにおける大入賞口５４の１カウント目の検知によって特定領域５４８をショート開放することが好適である。

【０６３６】

第４実施形態では、いずれの大当り種別に該当する場合でも、その特別遊技の特定ラウンドにおいて、遊技球が特定領域５４８に入球するか否かに基づき、該特別遊技の終了後の遊技状態が高確率状態（確変遊技状態又は潜確遊技状態）に移行するか否かが振り分けられる。特定ラウンドとは、大入賞口５４内の可動部材５４５が開閉動作し、且つ、特定領域スイッチ５４７が有効となる（特定領域５４８への遊技球の入球検知が有効となる、すなわち、遊技球が特定領域５４８に入球することにより確変移行が決定される）ラウンドをいう。この特定ラウンドは、全ての大当り種別に共通して、第１ラウンド（初回のラウンド）に設定されている。以下では、便宜上、特定ラウンドの実行中に遊技球が特定領域５４８に入球することを「Ｖ入賞」とも呼称する。なお、変形例として、大入賞口５４に特定領域５４８を有しないスペック（いわゆるノーマル確変遊技機）を採用する場合は、本実施形態の大当り種別として、「条件付き特定大当り」は「特定大当り」又は「確変大当り」に相当し、「条件付き通常大当り」は「通常大当り」又は「非確変大当り」に相当する構成となる。

【０６３７】

図９０に示すように、大当り種別が第１特別図柄の「１０Ｒ条件付き特定大当り１（図柄群Ａ）」又は「１０Ｒ条件付き特定大当り２（図柄群Ｂ）」である場合は、大当り遊技

の規定ラウンド数が１０ラウンドで、全てのラウンドにおいて大入賞口５４の開放態様がロング開放となる。なお、「１０Ｒ条件付き特定大当り１（図柄群Ａ）」、「１０Ｒ条件付き特定大当り２（図柄群Ｂ）」のいずれの大当り種別でも、特定ラウンド（第１ラウンド）において特定領域５４８がロング開放されるため、当該ラウンドにおいて特定領域５４８への遊技球の入球は可能又は容易である。

【０６３８】

また、大当り種別が第１特別図柄の「６Ｒ条件付き通常大当り（図柄群Ｃ）」である場合は、大当り遊技の規定ラウンド数が６ラウンドで、全てのラウンドにおいて大入賞口の開放態様がロング開放となる。なお、「６Ｒ条件付き通常大当り（図柄群Ｃ）」の場合には、特定ラウンド（第１ラウンド）において特定領域５４８がショート開放されるため、当該ラウンドにおいて特定領域５４８への遊技球の入球は実質的に不可能又は困難である。

【０６３９】

また、大当り種別が第２特別図柄の「１０Ｒ条件付き特定大当り３（図柄群Ｄ）」又は「１０Ｒ条件付き特定大当り４（図柄群Ｅ）」である場合は、大当り遊技の規定ラウンド数が１０ラウンドで、全てのラウンドにおいて大入賞口５４の開放態様がロング開放となる。なお、「１０Ｒ条件付き特定大当り３（図柄群Ｄ）」、「１０Ｒ条件付き特定大当り４（図柄群Ｅ）」のいずれの大当り種別でも、特定ラウンド（第１ラウンド）において特定領域５４８がロング開放されるため、当該ラウンドにおいて特定領域５４８への遊技球の入球は可能又は容易である。

【０６４０】

なお、図示省略するが、特別図柄の当否判定の結果が「小当り」に該当する場合は、大入賞口５４を短時間（例えば１．８秒）だけ開放させるラウンド遊技を１回だけ実行する。すなわち、小当り遊技は、１回のラウンド遊技で構成される点で、複数回のラウンド遊技で構成される大当り遊技とは区別される。また、小当り遊技は、特定領域５４８を開放させる契機とはならない特別遊技である点で、特定領域５４８を開放させる契機となる特別遊技である大当り遊技とは区別される。なお、小当り遊技における大入賞口５４の閉鎖条件（小当り遊技の終了条件）とは、大入賞口５４に規定カウント数（本実施形態では「１０個」）の遊技球が入球したこと、又は、大入賞口５４の開放時間が開放限度時間（本実施形態では「１．８秒」）に到達したことである。ここで、変形例として、小当り遊技であっても特定領域５４８を開放させるよう構成してもよいが、特定領域５４８に入球しても確変移行しないよう制御することが好適である。

【０６４１】

＜遊技状態＞

続いて、第４実施形態の遊技状態について説明する。第４実施形態では、複数種の遊技状態として、「通常遊技状態」、「時短遊技状態」、「潜確遊技状態」、「確変遊技状態」が設定されている。その遊技状態の種類として、（１）特別図柄の確率変動機能、特別図柄の変動時間短縮機能および電チューサポート機能が作動する遊技状態を「確変状態」又は「確変遊技状態」と呼称し、（２）特別図柄の確率変動機能および特別図柄の変動時間短縮機能が作動して電チューサポート機能が作動しない遊技状態を「潜確遊技状態（潜伏確変遊技状態）」又は「潜伏確変状態」と呼称し、（３）特別図柄の確率変動機能が作動せずに特別図柄の変動時間短縮機能および電チューサポート機能が作動する遊技状態を「時短状態」又は「時短遊技状態」と呼称し、（４）全ての機能が作動していない状態を「通常状態」又は「通常遊技状態」と呼称する。ここで、「確変遊技状態」、「潜確遊技状態」および「時短遊技状態」は、いずれも「通常遊技状態」と比べて、遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。なお、各遊技状態は、特別図柄の確率変動機能の作動状態（高確率状態／低確率状態）と、電チューサポート機能の作動状態（高ベース状態／低ベース状態）との組み合わせにより、（１）確変遊技状態を「高確率高ベース状態」、（２）潜確遊技状態を「高確率低ベース状態」、（３）時短遊技状態を「低確率高ベース状態」、（４）通常遊技状態を「低確率低ベース状態」と表現することもできる。ここで、特別図柄の変動時間短縮機能については、第１特別図柄および第２特別図柄のうち、少な

くともその遊技状態において遊技の主体となる方の特別図柄の変動時間が短縮されていればよい。つまり、特別図柄の変動時間短縮機能が作動していると言えるのは、第１特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（通常遊技状態）では第１特別図柄の変動時間が短縮され、第２特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（時短遊技状態、潜確遊技状態、確変遊技状態）では第２特別図柄の変動時間が短縮されていればよい。

【０６４２】

図９１は、第４実施形態の遊技状態設定テーブルを示す模式図である。遊技状態設定テーブルには、各大当り種別（図柄群の種類）に対して、その大当り遊技の終了後に移行する遊技状態が設定されている。この第４実施形態において、特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる場合、その大当り遊技の終了後の遊技状態は、（Ａ）大当り種別（図柄群の種類）と、（Ｂ）大当り当選時の遊技状態と、（Ｃ）大当り遊技の実行中における特定領域５４８への遊技球の入球の有無（Ｖ入賞の有無）とに応じて択一的に設定される。

なお、各遊技状態の継続回数（特別図柄の変動表示の回数）は、特別図柄の確率変動機能が作動する確率変動回数（確変作動回数）と、特別図柄の変動時間短縮機能が作動する変動時間短縮回数（時短作動回数）と、電チューサポート機能が作動する電サポ回数（電サポ作動回数）とに基づき設定される。

【０６４３】

第１特別図柄の「１０Ｒ条件付き特定大当り１（図柄群Ａ）」に当選した場合は、その大当り遊技の実行中に遊技球を特定領域５４８に入球させることが可能又は容易な状態となるため、基本的には、大当り当選時の遊技状態に依存することなく、遊技球を特定領域５４８に入球させることを条件に、その大当り遊技の終了後の遊技状態として潜確遊技状態が設定される。大当り遊技の終了後に潜確遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「１３０回」、変動時間短縮回数「１３０回」、電サポ回数「０回」が設定される。なお、遊技球を特定領域５４８に入球させることが可能又は容易な状態であったにも関わらず、実際には遊技球を特定領域５４８に入球させることができなかった場合は、大当り当選時の遊技状態に依存することなく、その大当り遊技の終了後の遊技状態として時短遊技状態が設定される。大当り遊技の終了後に時短遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「０回」、変動時間短縮回数「１００回」、電サポ回数「１００回」が設定される。

【０６４４】

第１特別図柄の「１０Ｒ条件付き特定大当り２（図柄群Ｂ）」に当選した場合は、その大当り遊技の実行中に遊技球を特定領域５４８に入球させることが可能又は容易な状態となるため、基本的には、大当り当選時の遊技状態に依存することなく、遊技球を特定領域５４８に入球させることを条件に、その大当り遊技の終了後の遊技状態として確変遊技状態が設定される。大当り遊技の終了後に潜確遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「１３０回」、変動時間短縮回数「１３０回」、電サポ回数「１３０回」が設定される。なお、遊技球を特定領域５４８に入球させることが可能又は容易な状態であったにも関わらず、実際には遊技球を特定領域５４８に入球させることができなかった場合には、大当り当選時の遊技状態に依存することなく、その大当り遊技の終了後の遊技状態として時短遊技状態が設定される。大当り遊技の終了後に時短遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「０回」、変動時間短縮回数「１００回」、電サポ回数「１００回」が設定される。

【０６４５】

第１特別図柄の「６Ｒ条件付き通常大当り」に当選した場合は、その大当り遊技の実行中に遊技球を特定領域５４８に入球させることが実質的に不可能又は困難な状態となるため、基本的には、大当り当選時の遊技状態に依存することなく、遊技球を特定領域５４８に入球させることができなかったことを条件に、その大当り遊技の終了後の遊技状態として時短遊技状態が設定される。大当り遊技の終了後に時短遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「０回」、変動時間短縮回数「１００回」、電サポ回数「１００回」が設定される。なお、遊技球を特定領域５４８に入球させることが実質的に不可能又は困難な状態であったにも関わらず、実際には遊技球を特定領域５４８に入球させることができた場合は、大当り当選時の遊技状態に依存することなく、その大当り遊技の終了後の遊技状態と

して確変遊技状態が設定される。大当り遊技の終了後に確変遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「１３０回」、変動時間短縮回数「１３０回」、電サポ回数「１３０回」が設定される。

【０６４６】

第２特別図柄の「１０Ｒ条件付き特定大当り３（図柄群Ｄ）」に当選した場合は、その大当り遊技の実行中に遊技球を特定領域５４８に入球させることが可能又は容易な状態となるため、基本的には、大当り当選時の遊技状態に依存することなく、遊技球を特定領域５４８に入球させることを条件に、その大当り遊技の終了後の遊技状態として潜確遊技状態が設定される。大当り遊技の終了後に潜確遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「１３０回」、変動時間短縮回数「１３０回」、電サポ回数「０回」が設定される。なお、遊技球を特定領域５４８に入球させることが可能又は容易な状態であったにも関わらず、実際には遊技球を特定領域５４８に入球させることができなかった場合は、大当り当選時の遊技状態に依存することなく、その大当り遊技の終了後の遊技状態として時短遊技状態が設定される。大当り遊技の終了後に時短遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「０回」、変動時間短縮回数「１００回」、電サポ回数「１００回」が設定される。

【０６４７】

第２特別図柄の「１０Ｒ条件付き特定大当り４（図柄群Ｅ）」に当選した場合は、その大当り遊技の実行中に遊技球を特定領域５４８に入球させることが可能又は容易な状態となるため、基本的には、遊技球を特定領域５４８に入球させることを条件に、大当り遊技の終了後の遊技状態として確変遊技状態又は潜確遊技状態が設定されることになるが、この大当り遊技の終了後の遊技状態は、大当り当選時の遊技状態に応じて選択的に定まる。すなわち、大当り当選時の遊技状態が通常遊技状態、時短遊技状態又は確変遊技状態であれば、大当り遊技の終了後の遊技状態として確変遊技状態が設定され、大当り当選時の遊技状態が潜確遊技状態であれば、大当り遊技の終了後の遊技状態として潜確遊技状態が設定される。大当り遊技の終了後に確変遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「１３０回」、変動時間短縮回数「１３０回」、電サポ回数「１３０回」が設定される。一方、大当り遊技の終了後に潜確遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「１３０回」、変動時間短縮回数「１３０回」、電サポ回数「０回」が設定される。なお、遊技球を特定領域５４８に入球させることが可能又は容易な状態であったにも関わらず、実際には遊技球を特定領域５４８に入球させることができなかった場合は、大当り当選時の遊技状態に依存することなく、その大当り遊技の終了後の遊技状態として時短遊技状態が設定される。大当り遊技の終了後に時短遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「０回」、変動時間短縮回数「１００回」、電サポ回数「１００回」が設定される。

【０６４８】

なお、前述したとおり、大当りの発生は遊技状態の移行契機となり得るが、小当りの発生は遊技状態の移行契機とはならない。すなわち、特別図柄の当否判定の結果が小当りとなる場合は、遊技状態の終了条件となる最終回の変動表示（例えば、確変遊技状態又は潜確遊技状態の１３０回転目の変動表示、時短遊技状態の１００回転目の変動表示）を除き、小当り当選時の遊技状態がそのまま継続され、小当り当選を契機として遊技状態は移行されない。つまり、小当り発生前の遊技状態が通常遊技状態であれば、小当り遊技の実行中および小当り遊技の終了後の遊技状態も通常遊技状態となり、小当り発生前の遊技状態が時短遊技状態であれば、小当り遊技の実行中および小当り遊技の終了後の遊技状態も時短遊技状態となり、小当り発生前の遊技状態が確変遊技状態であれば、小当り遊技の実行中および小当り遊技の終了後の遊技状態も確変遊技状態となり、小当り発生前の遊技状態が潜確遊技状態であれば、小当り遊技の実行中および小当り遊技の終了後の遊技状態も潜確遊技状態となる。

【０６４９】

＜変動パターン選択状態＞

次に、第４実施形態の変動パターン選択状態について説明する。変動パターン選択状態とは、前述したとおり、特別図柄の変動パターン（変動パターンテーブル）を選択する際

に参照される選択条件の一つである。本実施例では、複数種の変動パターン選択状態として、「選択状態１」、「選択状態２」、「選択状態３」が設定されている。選択状態１は、遊技状態が通常遊技状態（低確率低ベース状態）である場合に設定される変動パターン選択状態である。また、この選択状態１は、演出モードが後述の「通常モード」であるときの変動表示に対応して設定される。選択状態２は、遊技状態が時短遊技状態（低確率高ベース状態）である場合に設定される変動パターン選択状態である。また、この選択状態２は、演出モードが後述の「時短モード」であるときの変動表示に対応して設定される。選択状態３は、遊技状態が潜確遊技状態（高確率低ベース状態）又は確変遊技状態（高確率高ベース状態）である場合に設定される変動パターン選択状態である。また、この選択状態３は、演出モードが後述の「潜確モード」又は「確変モード」であるときの変動表示に対応して設定される。本実施例では、遊技状態や特別図柄の変動表示回数などに応じて、複数種の変動パターン選択状態のうちのいずれかが択一的に設定され、該設定された変動パターン選択状態に応じた変動パターンテーブルが選択される。

【０６５０】

＜演出モード＞

次に、第４実施形態の演出モードについて説明する。第４実施形態では、複数種の演出モードとして、通常モード、時短モード、潜確モード、確変モードが設定されており、遊技状態（又は変動パターン選択状態）等に応じて、複数種の演出モードのうちのいずれかが択一的に設定され、該設定された演出モードに応じた変動演出が実行される。

【０６５１】

基本的には、遊技状態が通常遊技状態であるときは「通常モード」が設定され、遊技状態が時短遊技状態であるときは「時短モード」が設定され、遊技状態が潜確遊技状態であるときは「潜確モード」が設定され、遊技状態が確変遊技状態であるときは「確変モード」が設定される。そして、いずれかの演出モードが設定されると、当該演出モードに滞在中であることを示唆する演出（変動演出）として、画面上において当該演出モード専用の背景画像（装飾図柄の背面表示となる背景画像）が表示され、また、当該演出モード専用のＢＧＭがスピーカ１１から出力される。このように背景画像およびＢＧＭは演出モード毎に互いに異なるよう設定されているため、背景画像又はＢＧＭの種類から、現在滞在中の演出モードがいずれであるかを遊技者が認識し得るようになっている。

【０６５２】

＜変動パターン＞

次に、第４実施形態の特別図柄の変動パターンについて説明する。図９２～図９４は、第４実施形態の特別図柄の変動パターンテーブルを示す模式図である。特別図柄の変動パターンテーブルは、前述したとおり、第１特別図柄用と第２特別図柄用とで参照する欄が相違しており、同一の特別図柄変動パターン乱数値を取得したとしても、互いに異なる変動パターンが選択され得るようになっている。

【０６５３】

（変動パターンテーブル１）

図９２は、変動パターンテーブル１を示す模式図である。変動パターンテーブル１は、現在滞在中の変動パターン選択状態が選択状態１である場合に設定される変動パターンテーブルである。変動パターンテーブル１は、特別図柄の当否判定の結果（大当り、はずれ）に応じてテーブル内容が異なるようになっている。

【０６５４】

はずれ用の変動パターンテーブル１には、５種類の変動パターンＰＨ１－１～ＰＨ１－５が設定されている。第１特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、特別図柄変動パターン乱数値に応じて、４種類の変動パターンＰＨ１－１～ＰＨ１－４のうちのいずれかが選択される。本実施形態では、第１特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合には、第１特別図柄の作動保留球数（０個／１～２個／３個）に応じて参照先のテーブル内容が異なるように設定されており、特別図柄変動パターン乱数値が同じであっても、第１特別図柄の作動保留球数に応じて、異なる種類の変動パターンが選択され得る

ようになっている。具体的には、第１特別図柄の作動保留球数が多いほど、第１特別図柄の変動時間が相対的に短く設定された変動パターンが選択されやすく、第１特別図柄の作動保留球数が少ないほど、第１特別図柄の変動時間が相対的に長く設定された変動パターンが選択されやすい。一方、第２特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、第２特別図柄の作動保留球数（０個／１～２個／３個）や、特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンＰＨ１－５（超ロング変動）のみが選択される。つまり、第２特別図柄の当否判定の結果がはずれとなる場合には、第２特別図柄の変動時間が極めて長い時間（１０分）に設定された変動パターンＰＨ１－５（長ロング変動）のみが選択される。

【０６５５】

大当り用の変動パターンテーブル１には、２種類の変動パターンＰＡ１－１～ＰＡ１－２が設定されている。第１特別図柄の当否判定の結果が「大当り」である場合は、大当り種別や特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンＰＡ１－１のみが選択される。すなわち、第１特別図柄の当否判定の結果が「大当り」に該当する場合には、固定の変動パターンＰＡ１－１（ＥＮＤリーチＡ）のみが選択される。一方、第２特別図柄の当否判定の結果が「大当り」である場合は、大当り種別や特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンＰＡ１－２（超ロング変動）のみが選択される。また、第２特別図柄の当否判定の結果が「小当り」である場合は、特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンＰＡ１－２（超ロング変動）のみが選択される。すなわち、第２特別図柄の当否判定の結果が「大当り」又は「小当り」に該当する場合には、第２特別図柄の変動時間が極めて長い時間（１０分）に設定された変動パターンＰＡ１－２（長ロング変動）のみが選択される。

【０６５６】

（変動パターンテーブル２）

図９３は、変動パターンテーブル２を示す模式図である。変動パターンテーブル２は、現在滞在中の変動パターン選択状態が選択状態２である場合に設定される変動パターンテーブルである。変動パターンテーブル２は、特別図柄の当否判定の結果（大当り、はずれ）に応じてテーブル内容が異なるようになっている。

【０６５７】

はずれ用の変動パターンテーブル２には、４種類の変動パターンＰＨ２－１～ＰＨ２－４が設定されている。第１特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、第１特別図柄の作動保留球数（０個／１～２個／３個）に依存することなく、特別図柄変動パターン乱数値に応じて、２種類の変動パターンＰＨ２－３，ＰＨ２－４のうちのいずれかが選択される。一方、第２特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、特別図柄変動パターン乱数値に応じて、４種類の変動パターンＰＨ２－１，ＰＨ２－２，ＰＨ２－３，ＰＨ２－４のうちのいずれかが選択される。本実施例では、第２特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合には、第２特別図柄の作動保留球数（０個／１～２個／３個）に応じて参照先のテーブル内容が異なるように設定されており、特別図柄変動パターン乱数値が同じであっても、第２特別図柄の作動保留球数に応じて、異なる種類の変動パターンが選択され得るようになっている。具体的には、第２特別図柄の作動保留球数が１個以上であると、第２特別図柄の変動時間が相対的に短く設定された変動パターンＰＨ２－１（超短縮変動）、ＰＨ２－２（短縮変動）が選択されやすく、第２特別図柄の作動保留球数が０個であると、第１特別図柄の変動時間が相対的に長く設定された変動パターンＰＨ２－３（通常変動）が選択されやすい。

【０６５８】

大当り用の変動パターンテーブル２には、２種類の変動パターンＰＡ２－１～ＰＡ２－２が設定されている。第１特別図柄の当否判定の結果が「大当り」である場合は、大当り種別や特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンＰＡ２－１のみが選択される。すなわち、第１特別図柄の当否判定の結果が「大当り」に該当する場合には、固定の変動パターンＰＡ２－１（即当り）のみが選択される。一方、第２特別図

柄の当否判定の結果が「大当り」である場合は、大当り種別や特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンＰＡ２－２のみが選択される。また、第２特別図柄の当否判定の結果が「小当り」である場合は、特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンＰＡ２－１のみが選択される。すなわち、第２特別図柄の当否判定の結果が「大当り」に該当する場合には、変動パターンＰＡ２－２（ＥＮＤリーチＢ）のみが選択され、第２特別図柄の当否判定の結果が「小当り」に該当する場合には、変動パターンＰＡ２－１（即当り）のみが選択される。

【０６５９】

（変動パターンテーブル３）

図９４は、変動パターンテーブル３を示す模式図である。変動パターンテーブル３は、現在滞在中の変動パターン選択状態が選択状態３である場合に設定される変動パターンテーブルである。変動パターンテーブル３は、特別図柄の当否判定の結果（大当り、はずれ）に応じてテーブル内容が異なるようになっている。

【０６６０】

はずれ用の変動パターンテーブル３には、５種類の変動パターンＰＨ３－１～ＰＨ３－５が設定されている。第１特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、第１特別図柄の作動保留球数（０個／１～２個／３個）や、特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンＰＨ３－２のみが選択される。一方、第２特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、第２特別図柄の作動保留球数（０個／１～２個／３個）に依存することなく、特別図柄変動パターン乱数値に応じて、４種類の変動パターンＰＨ３－１，ＰＨ３－３，ＰＨ３－４，ＰＨ３－５のうちのいずれかが選択される。

【０６６１】

大当り用の変動パターンテーブル３には、４種類の変動パターンＰＡ３－１～ＰＡ３－４が設定されている。第１特別図柄の当否判定の結果が「大当り」である場合は、大当り種別や特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンＰＡ３－１のみが選択される。すなわち、第１特別図柄の当否判定の結果が「大当り」に該当する場合には、変動パターンＰＡ３－１（即当り）のみが選択される。一方、第２特別図柄の当否判定の結果が「大当り」である場合は、大当り種別に依存することなく、特別図柄変動パターン乱数値に応じて、３種類の変動パターンＰＡ３－２～ＰＡ３－４のうちのいずれかが選択される。すなわち、第２特別図柄の当否判定の結果が「大当り」に該当する場合には、変動パターンＰＡ３－２（ＥＮＤリーチＡ）、ＰＡ３－３（ＥＮＤリーチＢ）、ＰＡ３－４（ＥＮＤリーチＣ）のうちのいずれかが選択される（つまり、ＥＮＤリーチの変動パターンＰＡ３－２～ＰＡ３－４のみが選択される）。また、第２特別図柄の当否判定の結果が「小当り」である場合は、特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンＰＡ３－１のみが選択される。すなわち、第２特別図柄の当否判定の結果が「小当り」に該当する場合には、変動パターンＰＡ３－１（即当り）のみが選択される。

【０６６２】

ここで、第４実施形態では、複数種のＳＰリーチとして、ＥＮＤリーチＡ、ＥＮＤリーチＢ、ＥＮＤリーチＣが用意されている。「ＥＮＤリーチ」とは、遊技演出を構成する複数種の演出要素のうち、少なくとも特定の演出要素（「特定要素」を呼称する）を含むリーチ演出である。ＥＮＤリーチＡ，Ｂ，Ｃは、それぞれ同一の特定要素を含む一方で、他の演出要素の少なくとも一部が異なる演出として構成されている。本実施形態では、例えば「ＥＮＤ」と呼ばれる敵キャラクタが特定要素に該当し、この特定要素が出現するリーチ演出をＥＮＤリーチと呼称する。このＥＮＤリーチは、味方キャラクタが敵キャラクタ（ＥＮＤ）と対戦した結果（勝敗）に応じて、特別図柄の当否判定の結果を示唆又は報知するバトル演出である。基本的には、このバトル演出に勝利すると「大当り」となることが確定し、バトル演出に敗北すると「はずれ」となることが確定する。本実施形態では、「ＥＮＤリーチＡ」＜「ＥＮＤリーチＢ」＜「ＥＮＤリーチＣ」という順に、大当り期待度が１段階ずつ高くなるように設定されている。なお、ＥＮＤリーチＡ，Ｂ，Ｃの変動時

間は、全て６０秒に設定されているが、上記大当り期待度に応じて、「ＥＮＤリーチＡ」＜「ＥＮＤリーチＢ」＜「ＥＮＤリーチＣ」という順に、変動時間が長くなるように設定してもよい。また、ＥＮＤリーチＡ，Ｂ，Ｃの全て又は一部については、該ＥＮＤリーチが実行されて大当りとなった場合には、その時点で潜確遊技状態（小当りＲＵＳＨ）に移行することが確定する仕様としてもよい。また、ＥＮＤリーチＡ，Ｂ，Ｃが実行される場合には、「ＥＮＤリーチＡ」＜「ＥＮＤリーチＢ」＜「ＥＮＤリーチＣ」という順に、潜確遊技状態（小当りＲＵＳＨ）への移行期待度が高くなるように構成してもよい。

【０６６３】

第４実施形態の特徴点としては、遊技状態が通常遊技状態であるときに特別図柄の当否判定の結果が大当りとなることで行われる変動表示においてＥＮＤリーチが実行される場合よりも、遊技状態が確変遊技状態であるときに特別図柄の当否判定の結果が大当りとなることで行われる変動表示においてＥＮＤリーチが実行される場合の方が、大当り遊技の終了後に潜確遊技状態（小当りＲＵＳＨモード）に移行する割合が高くなるように構成されている。以下、この特徴点について概説する。

【０６６４】

まず、遊技状態が通常遊技状態であるときに、この遊技状態にて遊技の主体となる第１特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる場合は、大当り種別に依存することなく、変動パターンＰＡ１－１（ＥＮＤリーチＡ）のみが選択される。一方、遊技状態が通常遊技状態であるときに、当該遊技状態にて第２特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる場合は、大当り種別に依存することなく、変動パターンＰＡ１－２（超ロング変動）のみが選択される。そのため、遊技状態が通常遊技状態であるときの変動表示においてＥＮＤリーチが行われるのは、当該遊技状態で遊技の主体となる第１特別図柄の変動表示に限られる。ここで、第１特別図柄の大当り種別が「１０Ｒ条件付き特定大当り１」である場合には、前述したとおり、大当り遊技の実行中に遊技球を特定領域５４８に入球させることが可能又は容易であり、基本的には、大当り遊技の終了後の遊技状態は潜確遊技状態が設定される。また、第１特別図柄の大当り種別が「１０Ｒ条件付き特定大当り２」である場合には、前述したとおり、大当り遊技の実行中に遊技球を特定領域５４８に入球させることが可能又は容易であり、基本的には、大当り遊技の終了後の遊技状態は確変遊技状態が設定される。また、第１特別図柄の大当り種別が「６Ｒ条件付き通常大当り」である場合には、前述したとおり、大当り遊技の実行中に遊技球を特定領域５４８に入球させることが実質的に不可能又は困難であり、基本的には、大当り遊技の終了後の遊技状態は時短遊技状態が設定される。このとき、第１特別図柄の大当り種別の内訳としては、図８９（Ａ）に示すように、１０Ｒ条件付き特定大当り１が１０％の選択率、１０Ｒ条件付き特定大当り２が４０％の選択率、６Ｒ条件付き通常大当りが５０％の選択率で振り分けられる。従って、遊技状態が通常遊技状態であるときに、第１特別図柄の変動表示においてＥＮＤリーチが実行されて大当りとなることで、大当り遊技の終了後に潜確遊技状態（小当りＲＵＳＨモード）に移行するのは、大当り種別が「１０Ｒ条件付き特定大当り１」である場合のみであり、潜確遊技状態（小当りＲＵＳＨモード）への移行率は１０％となる。

【０６６５】

一方、遊技状態が確変遊技状態であるときに、当該遊技状態にて遊技の主体となる第２特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる場合は、大当り種別に依存することなく、変動パターンＰＡ３－２（ＥＮＤリーチＡ）、ＰＡ３－３（ＥＮＤリーチＢ）、ＰＡ３－４（ＥＮＤリーチＣ）のうちのいずれかが選択される。一方、遊技状態が確変遊技状態であるときに、当該遊技状態にて第１特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる場合は、大当り種別に依存することなく、変動パターンＰＡ３－１（即当り）のみが選択される。そのため、遊技状態が確変遊技状態であるときの変動表示においてＥＮＤリーチが行われるのは、当該遊技状態で遊技の主体となる第２特別図柄の変動表示に限られる。ここで、第２特別図柄の大当り種別が「１０Ｒ条件付き特定大当り３」である場合には、前述したとおり、大当り遊技の実行中に遊技球を特定領域５４８に入球させることが可能又は容易であり、基本的には、大当り遊技の終了後の遊技状態は潜確遊技状態が設定される。また、第２

特別図柄の大当り種別が「１０Ｒ条件付き特定大当り４」である場合には、前述したとおり、大当り遊技の実行中に遊技球を特定領域５４８に入球させることが可能又は容易であり、基本的には、大当り遊技の終了後の遊技状態は確変遊技状態が設定される。このとき、第２特別図柄の大当り種別の内訳としては、図８９（Ｂ）に示すように、「１０Ｒ条件付き特定大当り３」が５０％の選択率、「１０Ｒ条件付き特定大当り４」が５０％の選択率で振り分けられる。従って、遊技状態が確変遊技状態であるときに、第２特別図柄の変動表示においてＥＮＤリーチが実行されて大当りとなることで、大当り遊技の終了後に潜確遊技状態（小当りＲＵＳＨモード）に移行するのは、大当り種別が「１０Ｒ条件付き特定大当り３」である場合のみであり、潜確遊技状態（小当りＲＵＳＨモード）への移行率は５０％となる。

【０６６６】

従って、前述したとおり、遊技状態が通常遊技状態（低確率低ベース状態）であるときに第１特別図柄の当否判定の結果が大当りとなることで行われる変動表示にてＥＮＤリーチが実行される場合（移行率：１０％）よりも、遊技状態が確変遊技状態（高確率高ベース状態）であるときに第２特別図柄の当否判定の結果が大当りとなることで行われる変動表示にてＥＮＤリーチが実行される場合（移行率：５０％）の方が、大当り遊技の終了後に潜確遊技状態（小当りＲＵＳＨモード）に移行する割合（移行率）が高く、基本的には、初当り時よりも連荘時の方が、小当りＲＵＳＨが発生し易くなっている。なお、該特徴点については、「確変遊技状態」を「潜確遊技状態」に読み替えて適用することもできる。すなわち、遊技状態が通常遊技状態（低確率低ベース状態）であるときに第１特別図柄の当否判定の結果が大当りとなることで行われる変動表示にてＥＮＤリーチが実行される場合（移行率：１０％）よりも、遊技状態が潜確遊技状態（高確率低ベース状態）であるときに第２特別図柄の当否判定の結果が大当りとなることで行われる変動表示にてＥＮＤリーチが実行される場合（移行率：１００％）の方が、大当り遊技の終了後に潜確遊技状態（小当りＲＵＳＨモード）に移行する割合（移行率）が高くなるように構成されている。

【０６６７】

＜普通図柄抽選＞

続いて、第４実施形態の普通図柄抽選について説明する。なお、第４実施形態の普通図柄抽選については、第２実施形態の普通図柄抽選と同様に、前述の図６１を参照して説明する。

【０６６８】

普通図柄の当り確率は、図６１（Ａ）に示すように、電チューサポート機能（普通図柄の確率変動機能）が作動していない場合は「１／１．０２」に設定され、電チューサポート機能（普通図柄の確率変動機能）が作動している場合は「１／１．０１」に設定されている。そのため、第２実施形態では、遊技状態が低ベース状態であるか高ベース状態であるかに関わらず、普通図柄の当否判定において極めて高確率で当りが導出される仕様となっている。

【０６６９】

普通図柄の変動時間は、図６１（Ｂ）に示すように、電チューサポート機能（普通図柄の変動時間短縮機能）が作動していない場合は「０．５秒」に設定され、電チューサポート機能（普通図柄の変動時間短縮機能）が作動している場合は「０．２秒」に設定されている。つまり、本実施形態では、遊技状態が低ベース状態であるか高ベース状態であるかに関わらず、普通図柄の変動時間が極めて短時間に設定されている。なお、いずれの普通図柄の変動パターンが選択された場合でも、普通図柄の確定停止時間（確定表示時間）は「０．１秒」が設定されている。なお、普通図柄の確定停止時間（確定表示時間）とは、普通図柄が確定的に停止表示される時間（完全に停止された状態が保持される時間）である。

【０６７０】

普通電動役物５２２の開放パターンは、図６１（Ｃ）に示すように、電チューサポート機能（開放延長機能）が作動していない場合は「１秒の開放→２秒の閉鎖→１秒の開放→

２秒の閉鎖→１秒の開放」に設定され、電チューサポート機能（開放延長機能）が作動している場合は「５．９秒の開放」に設定されている。すなわち、普通電動役物５２２の開放パターンとして、低ベース状態においては１秒の開放動作が３回にわたり行われるため総開放時間は「３秒」であり、高ベース状態においては５．９秒の開放動作が１回だけ行われるため総開放時間は「５．９秒」である。

【０６７１】

続いて、第１特別図柄および第２特別図柄の同時変動処理（変動中断処理、変動強制停止処理）について前述の図６２を参照して説明する。第４実施形態では、第１特別図柄の変動開始条件の判定と、第２特別図柄の変動開始条件の判定とを別個独立して実行することで、第１特別図柄表示装置７１による第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄表示装置７２による第２特別図柄の変動表示とを同時並行して実行する仕様（いわゆる並列機と呼ばれるスペック）を採用している。つまり、第１特別図柄の作動保留球と第２特別図柄の作動保留球とを別個独立して消化することで、第１特別図柄および第２特別図柄について、それぞれに対応する当否抽選や変動表示等を並行して行う構成となっている。そのため、第１特別図柄および第２特別図柄のうち、一方の特別図柄の変動表示が長時間にわたり行われたとしても、この一方の特別図柄の変動表示と並行して他方の特別図柄の変動表示が行われるため、一方の特別図柄の変動表示の実行中に、他方の特別図柄の変動表示が滞ることがない。なお、以下では、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示について、大当りの変動表示を「大当り変動表示」と呼称し、小当りの変動表示を「小当り変動表示」と呼称し、はずれの変動表示を「はずれ変動表示」と呼称する。

【０６７２】

（変動中断処理）

ここで、第１特別図柄および第２特別図柄のうち、一方の特別図柄の変動表示が大当り変動表示、小当り変動表示又ははずれ変動表示であり、他方の特別図柄の変動表示が小当り変動表示である場合に、一方の特別図柄の変動表示と他方の特別図柄の小当り変動表示とが並行して実行されている状況下において、一方の特別図柄の変動表示が終了する前に、他方の特別図柄の小当り変動表示が終了したときは、他方の特別図柄の小当り変動表示が終了したときからその小当り遊技が終了するまでの間、一方の特別図柄の変動表示が中断される（一方の特別図柄の変動表示に係る変動時間の計測が中断される）。なお、変動表示の中断とは、変動表示の一時停止という意味（後に再開されることが予定されているという意味）で用いている。そして、他方の特別図柄の小当り遊技が終了すると、一方の特別図柄の変動表示に係る変動時間の計測が再開されて、再開前の変動時間の計測時間と再開後の変動時間の計測時間との合算時間が、予め設定された規定の変動時間（設計値通りの変動時間）に達したときに、一方の特別図柄の変動表示が終了することになる。

【０６７３】

（変動強制停止処理）

一方、第１特別図柄および第２特別図柄のうち、一方の特別図柄の変動表示が大当り変動表示であり、他方の特別図柄の変動表示が小当り変動表示又ははずれ変動表示である場合に、一方の特別図柄の大当り変動表示と他方の特別図柄の小当り変動表示又ははずれ変動表示とが並行して実行されている状況下において、他方の特別図柄の小当り変動表示又ははずれ変動表示が終了する前に、一方の特別図柄の大当り変動表示が終了したときは、他方の特別図柄の小当り変動表示又ははずれ変動表示の計測時間が予め設定された規定の変動時間（設計値通りの変動時間）に到達する前であっても、一方の特別図柄の大当り変動表示の終了時に、それと連動又は同期させて、他方の特別図柄の小当り変動表示又ははずれ変動表示を強制的に終了させる。なお、他方の特別図柄の小当り変動表示を強制終了させる場合には、その小当り変動表示の終了時に停止表示される図柄（確定表示図柄）を、小当り図柄からはずれ図柄に差し替えるものとする。すなわち、他方の特別図柄の小当り変動表示がはずれ変動表示にて強制的に停止表示されることになる（結果的に小当り遊技はキャンセルされる）。それにより、一方の特別図柄における特別遊技（大当り遊技）と、他方の特別図柄における特別遊技（小当り遊技）とが競合する事態を回避することが

できる。なお、第１特別図柄および第２特別図柄のうち、一方の特別図柄の変動表示が大当り変動表示として開始した場合、それより後から変動開始する他方の特別図柄の変動表示は大当り変動表示以外の変動表示とする（つまり、はずれ変動表示又は小当り変動表示とし、当否判定処理にて大当りに該当する当否乱数だった場合は強制的に当否判定結果をはずれに差し替え、はずれ変動表示とする）ことが望ましい。また、一方の特別図柄の変動表示が大当り変動表示として開始した場合、それより後から変動開始する他方の特別図柄の変動表示ははずれ変動表示（当否判定処理にて大当りや小当りに該当する当否乱数だった場合は強制的に当否判定結果をはずれに差し替え、はずれ変動表示とする）としてもよい。

【０６７４】

［遊技の流れ］

次に、第４実施形態の遊技の流れについて説明する。本実施形態では、複数種の遊技状態として、通常遊技状態、時短遊技状態、潜伏確変遊技状態、確変遊技状態が設定されている。そして、通常遊技状態に対応する演出モードとして通常モードが設定され、時短遊技状態に対応する演出モードとして時短モードが設定され、、確変遊技状態に対応する演出モードとして確変モードが設定され、潜確技状態に対応する演出モードとして潜確モードが設定されている。

【０６７５】

＜通常遊技状態＞

まず、電源投入時のぱちんこ遊技機ＰＭは、遊技状態が通常遊技状態（低確率低ベース状態）に設定され、この通常遊技状態から遊技が開始される。遊技状態が通常遊技状態である場合、第２始動口５２への遊技球の入球頻度よりも第１始動口５１への遊技球の入球頻度の方が高く設定されているため、左打ち（左側領域ＰＡ１を狙って遊技球を発射させること）により遊技球を第１始動口５１に入球させて、第１特別図柄の当否判定（第１特別図柄の変動表示）を主体的に実行する遊技性となる。この通常遊技状態に滞在しているとき、演出モードは通常モード又は特殊モードに制御される。この通常遊技状態において、第１特別図柄の当否判定の結果が大当りに該当すると、その大当り種別として、「１０Ｒ条件付き特定大当り１」が１０％、「１０Ｒ条件付き特定大当り２」が４０％、「６Ｒ条件付き通常大当り」が５０％の当選確率で発生する。基本的には、大当り種別が「１０Ｒ条件付き特定大当り１」である場合には、大当り遊技の実行中に遊技球を特定領域５４８に入球させることを条件に、その大当り遊技の終了後に、潜確遊技状態に移行する。また、大当り種別が「１０Ｒ条件付き特定大当り２」である場合には、大当り遊技の実行中に遊技球を特定領域５４８に入球させることを条件に、その大当り遊技の終了後に確変遊技状態に移行する。一方、大当り種別が「６Ｒ条件付き通常大当り」である場合は、大当り遊技の実行中に遊技球を特定領域５４８に入球させることができなかったことを条件に、その大当り遊技の終了後に、時短遊技状態に移行する。

【０６７６】

＜時短遊技状態＞

遊技状態が時短遊技状態（低確率高ベース状態）に移行すると、電チューサポート機能が作動することで、第２始動口５２への遊技球の入球容易性が高まるため、右打ち（右側領域ＰＡ２を狙って遊技球を発射させること）により遊技球を第２始動口５２に入球させて、第２特別図柄の当否判定（第２特別図柄の変動表示）を主体的に実行する遊技性となる。この時短遊技状態は、特別図柄の当否判定において大当りに当選する確率は通常遊技状態と変わらず低確率であるが、電チューサポート機能が作動した高ベース状態となり、持ち球の減少を抑えながら遊技を進めすることができる。この時短遊技状態に滞在しているとき、演出モードは時短モードに制御される。この時短遊技状態において、第２特別図柄の当否判定の結果が大当りに該当すると、その大当り種別として、「１０Ｒ条件付き特定大当り１」が５０％、「１０Ｒ条件付き特定大当り２」が５０％の当選確率で発生する。大当り種別が「１０Ｒ特定大当り１」である場合には、大当り遊技の実行中に遊技球を特定領域５４８に入球させることを条件に、その大当り遊技の終了後に、潜伏確変遊技状

態へ移行する。一方、大当り種別が「１０Ｒ条件付き特定大当り２」である場合には、大当り遊技の実行中に遊技球を特定領域５４８に入球させることを条件に、その大当り遊技の終了後に、確変遊技状態に移行する。なお、この時短遊技状態は、大当り遊技の終了後から起算して、特別図柄の変動表示回数が１００回に達するまで継続する。そのため、時短遊技状態において次の大当りが発生せずに特別図柄の変動表示回数が１００回に到達すると、この時短遊技状態が終了して、通常遊技状態に転落する。

【０６７７】

＜確変遊技状態＞

遊技状態が確変遊技状態（高確率高ベース状態）に移行すると、電チューサポート機能が作動することで、第２始動口５２への遊技球の入球容易性が高まるため、右打ち（右側領域ＰＡ２を狙って遊技球を発射させること）により遊技球を第２始動口５２に入球させて、第２特別図柄の当否判定（第２特別図柄の変動表示）を主体的に実行する遊技性となる。この確変遊技状態は、第２始動口５２が入球容易状態となるとともに、特別図柄の当否判定において大当りに当選する確率が高確率となるため、第２特別図柄の大当りを早期に発生しやすくすることができる。この確変遊技状態に滞在しているとき、演出モードは確変モードに制御される。この確変遊技状態において、第２特別図柄の当否判定の結果が大当りに該当すると、その大当り種別として、「１０Ｒ条件付き特定大当り３」が５０％、「１０Ｒ条件付き特定大当り４」が５０％の当選確率で発生する。大当り種別が「１０Ｒ条件付き特定大当り３」である場合には、大当り遊技の実行中に遊技球を特定領域５４８に入球させることを条件に、その大当り遊技の終了後に、潜確遊技状態に移行する。一方、大当り種別が「１０Ｒ条件付き特定大当り４」である場合には、大当り遊技の実行中に遊技球を特定領域５４８に入球させることを条件に、その大当り遊技の終了後に、確変遊技状態に移行する。なお、この確変遊技状態は、大当り遊技の終了後から起算して、特別図柄の変動表示回数が１３０回に達するまで継続する。そのため、確変遊技状態において次の大当りが発生せずに特別図柄の変動表示回数が１３０回に到達すると、この確変遊技状態が終了して、通常遊技状態に転落する。

【０６７８】

＜潜伏確変遊技状態＞

遊技状態が潜伏確変遊技状態（高確率低ベース状態）に移行すると、電チューサポート機能が作動しなくなるため、本来であれば第１始動口５１を狙った左打ちが推奨されるところであるが、本実施形態では、この低ベース状態においても第２始動口５２の入球頻度が相対的に高く設定されており、この第２始動口５２への遊技球の入球を契機として小当り遊技が頻発するという特徴的な遊技（小当りＲＵＳＨ）が行われることで、左打ちにより遊技球を第１始動口５１に入球させるよりも、右打ちにより遊技球を第２始動口５２に入球させる方が得策となり、その結果、第２特別図柄の当否判定（第２特別図柄の変動表示）を主体的に実行する遊技性となる。この潜伏確変遊技状態に滞在しているとき、演出モードは潜確モードに制御される。この潜伏確変遊技状態において、第２特別図柄の当否判定の結果が大当りに該当すると、その大当り種別として、「１０Ｒ条件付き特定大当り３」が５０％、「１０Ｒ条件付き特定大当り４」が５０％の当選確率で発生する。大当り種別が「１０Ｒ条件付き特定大当り３」又は「１０Ｒ条件付き特定大当り４」である場合には、大当り遊技の実行中に遊技球を特定領域５４８に入球させることを条件に、その大当り遊技の終了後に、潜確遊技状態に移行する。なお、この潜確遊技状態は、大当り遊技の終了後から起算して、特別図柄の変動表示回数が１３０回に達するまで継続する。そのため、潜伏確変遊技状態において次の大当りが発生せずに特別図柄の変動表示回数が１３０回に到達すると、この潜伏確変遊技状態が終了して、通常遊技状態に転落する。ここで、遊技状態が潜確遊技状態である場合には、第２特別図柄の当否判定において小当りが頻出し且つ小当り遊技中に遊技球が大入賞口５４に入球容易となることで、小当り遊技により出玉を増加させることを狙う遊技（小当りＲＵＳＨ）が可能となる。この小当りＲＵＳＨの遊技性については次述する。

【０６７９】

＜小当りＲＵＳＨ＞

次に、小当りＲＵＳＨ（潜確モード）の遊技性について説明する。小当りＲＵＳＨ（潜確モード）は、第２始動口５２に遊技球を入球させることを契機として第２特別図柄の当否判定において小当りを頻出させて、大当りに当選するまでの間、小当り遊技を連続的且つ集中的に発生させることを目指す遊技性である。

【０６８０】

遊技状態が潜確遊技状態である場合、遊技球が作動ゲート５３を通過すると、普通図柄の当否判定において極めて高確率（１／１．０２）で当りが導出される。この潜確遊技状態（低ベース状態）においては、普通図柄の当否判定に当選すると、普通電動役物５２２が１秒間の開放作動を３回行う。そのため、第２始動口５２を狙って右打ちを行っていれば、普通電動役物５２２が開放状態となっている間に遊技球を第２始動口５２に入球させることが可能又は容易である。また、この潜確遊技状態においては、第２特別図柄の当否判定における小当りの当選確率が極めて高確率（約１／１．１）に設定されており、しかも小当りに当選したときの第２特別図柄の変動時間が極めて短時間（０．５秒）に設定されているため、第２始動口５２への遊技球の入球に基づき小当りが頻繁に発生する可能性が高い。

【０６８１】

このとき、普通電動役物５２２が１秒間の開放作動を３回行っている間に、遊技球がこの第２始動口５２に入球して小当りに当選した場合には、第２特別図柄の変動表示が極めて短時間のうちに終了して、小当り遊技が即開始されることになる。ここで、普通電動役物５２２は、１秒間の開放作動（３回目の開放作動を除く）を行った直後に、２秒間の閉鎖作動を行うようになっている。よって、小当り遊技が開始された後、右側領域ＰＡ２を流下する遊技球は、普通電動役物５２２が２秒間の閉鎖作動を行っている間に、該閉鎖中の普通電動役物５２２（可動部材５２４）の上面を通過して大入賞口５４へと到達しやすくなっている。そのため、小当り遊技の実行中において、右側領域ＰＡ２を流下する遊技球は、普通電動役物５２２に入球することなく可動部材５２４の上面を素通りして、その斜め下方に配置された大入賞口５４へ向けて流下することで、該大入賞口５４に入球可能となっている。従って、遊技状態が潜伏確変遊技状態である場合は、第２始動口５２に遊技球を入球させて第２特別図柄の変動表示を高頻度で行い、次の大当りが発生するまでの間、小当り遊技を高頻度で実行させる遊技性となる。それにより、小当り遊技を実行する度に大入賞口５４に２～３個程度の遊技球を入球させて、毎回２０～３０個程度の賞球を連続して獲得することで、遊技者は持ち球を増加させながら遊技を進めることが可能となる。

【０６８２】

一方、遊技状態が時短遊技状態又は確変遊技状態である場合においても、第２特別図柄の当否判定において小当りの当選確率が極めて高く、しかも小当りの変動時間が極めて短く設定されているため、小当り遊技が頻繁に発生しやすくなっている。しかしながら、小当りＲＵＳＨの遊技性を潜確遊技状態のみに限定し、潜確遊技状態以外の遊技状態については、該小当り遊技による持ち球の増加を抑制するため、以下のような対策が講じられている。

【０６８３】

具体的には、遊技状態が時短遊技状態又は確変遊技状態である場合、遊技球が作動ゲート５３を通過すると、普通図柄の当否判定において極めて高確率（１／１．０１）で当りが導出される。この遊技状態（高ベース状態）においては、普通図柄の当否判定に当選すると、普通電動役物５２２が５．９秒間の１回の開放作動を行う。そのため、第２始動口５２を狙って右打ちを行っていれば、普通電動役物５２２が開放状態となっている間に遊技球を第２始動口５２に入球させることは極めて容易である。また、この時短遊技状態又は確変遊技状態においても、第２特別図柄の当否判定における小当りの当選確率が極めて高確率（約１／１．１）に設定されており、しかも小当りに当選したときの第２特別図柄の変動時間が極めて短時間（０．５秒）に設定されているため、第２始動口５２への遊技

球の入球に基づき小当りが頻繁に発生する可能性が高い。

【０６８４】

ここで、普通電動役物５２２が５．９秒間の開放作動を行っている間に、遊技球がこの第２始動口５２に入球して小当りに当選した場合は、第２特別図柄の変動表示が極めて短時間のうちに終了し、小当り遊技が即開始されることになる。このとき、普通電動役物５２２が開放作動を継続している間（第２始動口５２が開放状態となっている間）に、小当り遊技が実行された場合には、右側領域ＰＡ２を流下する遊技球は、該開放中の普通電動役物５２２に極めて入球しやすく、大入賞口５４に到達する可能性が著しく低くなる。一方、普通電動役物５２２が閉鎖作動した後（第２始動口５２が閉鎖状態となった後）に、小当り遊技が実行された場合には、その後続の遊技球が作動ゲート５３を通過してから普通電動役物５２２が開放作動するまでの時間が極めて短い時間（変動時間０．２秒＋停止時間０．１秒）に設定されているため、この即開放された普通電動役物５２２に遊技球が入球し易くなっている。つまり、小当り遊技の実行中は、普通電動役物５２２（第２始動口５２）がほぼ開きっ放しの状態となっており、右側領域ＰＡ２を流下する遊技球は、開放状態の普通電動役物５２２（第２始動口５２）に極めて入球しやすく、その下流に配置された大入賞口５４に入球させることは極めて困難である。従って、遊技状態が時短遊技状態又は確変遊技状態（高ベース状態）である場合は、たとえ第２特別図柄の当否判定にて小当りが頻出したとしても、遊技球が大入賞口５４に到達する可能性が著しく低く、小当り遊技により出玉を増やすことは極めて困難である。

【０６８５】

また、遊技状態が通常遊技状態である場合にも、第２特別図柄の当否判定において小当りの当選確率が極めて高確率（約１／１．１）に設定されているが、第２特別図柄の変動時間が極めて長時間（１０分以上）に設定されているため、遊技者が遊技球を第２始動口５２に入球させて小当りを狙った遊技を行ったとしても、第２特別図柄の消化の効率が非常に悪く、小当り遊技を頻発させることはできない。

【０６８６】

なお、変形例として、時短遊技状態、確変遊技状態又は潜確遊技状態から通常遊技状態に移行した直後の所定回数の変動表示（４回転以内の変動表示）では、変動パターン選択状態として限定頻度選択状態が設定され、この所定回数の変動表示が終了した後の変動表示（５回転目以降の変動表示）よりも、第２特別図柄の変動時間（変動時間の平均値）が短縮化され、第２特別図柄の変動効率が高くなるように構成してもよい。

【０６８７】

［各種の演出］

かかる構成の第４実施形態のぱちんこ遊技機ＰＭでは、前述したように、遊技の進行状況等に応じて、各種の遊技演出が演出制御基板２００および画像制御基板３００により制御されて実行されるように構成されている。以下では、各種の遊技演出のうち、「特殊メータ演出」、「保留内大当り示唆演出」について説明する。

【０６８８】

＜特殊メータ演出＞

まず、特殊メータ演出について説明する。図９５は、特殊メータ演出の基本画面を示す模式図である。特殊メータ演出は、遊技状態が確変遊技状態であるときの変動表示において実行可能である。この特殊メータ演出は、画面に表示されたメータ画像のレベル（「メータ値」とも呼称する）を変化させることで、当該変動表示中に所定の高期待度演出が発生することを示唆する演出である。所定の高期待度演出とは、前述の特定要素（ＥＮＤと呼ばれる敵キャラクタ）が表示されるＳＰリーチ（ＥＮＤリーチ）である。メータ画像は、図９５に示すように、画面左側のメータ表示領域７４０に表示され、例えば「１」から「１０」までのレベルを示す縦長の画像となっている。本実施形態では、メータ画像のレベルがＭＡＸ（１０段階目）に到達することで、当該変動表示の実行中においてＥＮＤリーチが発生することが確定報知される。そのため、メータ画像のレベルは、ＥＮＤリーチが実行される期待度（リーチ発展期待度）を示唆する指標と言える。なお、前述したとお

り、遊技状態が確変遊技状態であるときの大当りの変動表示にてＥＮＤリーチが発生すると、大当り遊技の終了後に小当りＲＵＳＨ状態へ移行する期待度が高まる。従って、メータ画像のレベルは、小当りＲＵＳＨ（潜確モード）への移行期待度を示唆する指標とも言える。

【０６８９】

図９６は、特殊メータ演出の実行タイミングの説明に供する模式図である。特殊メータ演出は、先読み対象の作動保留球が消化される以前の一又は複数回の変動表示（先読み変動表示）と、先読み対象の作動保留球が消化されたときの変動表示（当該変動表示）とに跨り実行可能である。本実施形態では、特殊メータ演出は、先読み変動表示と当該変動表示とに跨り実行される場合と、当該変動表示のみで実行される場合とがある。そして、この特殊メータ演出は、先読み変動表示中に所定の先読み演出が実行されること、又は当該変動表示中に所定の予告演出が実行されることを契機として演出が進展する。すなわち、特殊メータ演出は、所定の先読み演出又は所定の予告演出が行われることを契機として、メータ画像が出現し、また、メータ画像のレベルが変化するようになっている。

【０６９０】

まず、先読み変動表示中には、図９６（Ａ）に示すように、所定の先読み演出が実行されることを契機としてメータ画像が出現する。所定の先読み演出には、盤面上の所定の導光板を発光させる導光板先読み演出と、保留画像の表示態様を特別な表示態様（ＥＮＤリーチの発生を示唆する表示態様）に変化させる特殊保留変化演出とが含まれる。そして、先読み変動表示中においてメータ画像が出現した後は、図９６（Ｂ）に示すように、導光板先読み演出（所定の先読み演出）が行われる度に、このメータ画像のレベルが１段階又は複数段階増加する。

【０６９１】

一方、当該変動表示中には、図９６（Ｃ）に示すように、所定の予告演出が実行されることを契機としてメータ画像が出現する。所定の予告演出には、盤面上の所定の導光板を発光させる導光板予告演出と、所定のキャラクタの画像の表示態様を複数段階で変化させるキャラ変化予告演出とが含まれる。そして、当該変動表示中においてメータ画像が出現した後は、図９６（Ｄ）に示すように、導光板予告演出（所定の予告演出）が行われる度に、このメータ画像のレベルが１段階又は複数段階増加する。なお、本実施形態では、演出の連続性を担保するため、導光板先読み演出にて発光表示される導光板と、導光板予告演出にて発光表示される導光板とは、同一の導光板となっている。

【０６９２】

第３実施形態では、メータ画像のレベル（メータ値）を制御するための計数手段となるメータカウンタを具備している。このメータカウンタの計数値は、メータ画像のレベル（メータ値）に対応する内部的な数値（「内部数値」と呼称する）であり、この内部数値は「１」単位で更新可能となっている。そして、メータカウンタの内部数値が「１」増加するごとに、メータ画像のレベルが「１段階」ずつ増加するように対応付けられている。よって、内部数値が最大値（１０）まで増加したときに、メータ画像のレベルがＭＡＸ（１０段階目）に到達するものとなる。このメータカウンタの内部数値は、特殊メータ演出の開始時又は終了時にゼロクリアされる（リセットされる）。

【０６９３】

メータ画像のレベルは、基本的には、該特殊メータ演出の実行開始時に抽選にて決定される演出シナリオに沿って段階的に変化する。すなわち、この演出シナリオには、特殊メータ演出の実行中の過程においてメータ画像のレベルをどのタイミングで何段階加算するのかを含む内容が規定されている。ここで、メータ画像のレベルは、演出シナリオに従って、１回のタイミングで所定段階数（＋１段階～＋７段階）加算される。なお、当該変動表示中に特定演出が実行された場合には、メータ画像のレベルが強制的に１０段階目（最大レベル）に増加する。なお、特定演出とは、画面上に特定要素（ＥＮＤと呼ばれる敵キャラクタ）がカットインする予告演出である。すなわち、特殊メータ演出の実行中に特定要素がカットイン表示されると、メータ画像のレベルがＭＡＸに達して、この特定要素を

含むＳＰリーチ（ＥＮＤリーチ）の発生が確約される。

【０６９４】

＜保留内大当り示唆演出＞

続いて、保留内大当り示唆演出について説明する。図９７は、保留内大当り示唆演出の基本画面を示す模式図である。保留内大当り示唆演出は、先読み抽選の対象となる特別図柄の作動保留球内に大当りとなる作動保留球（「大当り保留球」と呼称する）が存在する可能性を示唆する演出である。この保留内大当り示唆演出は、演出モードが潜確モード（小当りＲＵＳＨ）であるとき、特別図柄の当否判定の結果が小当りとなることで行われる小当り遊技の実行中に遊技球が大入賞口５４に入球することを契機として実行される。本実施形態では、第１特別図柄および第２特別図柄のうち、潜確モード（小当りＲＵＳＨ）において遊技の主体となる第２特別図柄の作動保留球を先読み抽選の対象とする。つまり、演出モードが通常モード、時短モード、確変モードであるとき、特別図柄の当否判定の結果が小当りとなることで行われる小当り遊技の実行中に遊技球が大入賞口５４に入球しても、保留内大当り示唆演出は実行されず、これらの演出モードであるときの所定時間内に所定個数（例えば、１０秒以内に１０球）の入球があった場合は、エラー報知画像を表示する。

【０６９５】

図９７に示すように、画面の賞球獲得表示領域７３２には、小当り遊技の実行中に遊技球が大入賞口５４に入球することを契機として、該入球に基づき払い出される賞球数（１５個）に対応する「１５ｐｔ」という賞球数情報が表示される。このとき、小当り遊技の実行中に遊技球が大入賞口５４に入球することを契機として保留内大当り示唆演出が実行される場合は、「１５ｐｔ」という賞球数情報が表示されるのと同時に、第２特別図柄の作動保留球内に大当り保留球が含まれることを示唆する音声（特殊音）がスピーカ１１から出力される。

【０６９６】

保留内大当り示唆演出の演出パターンには、第２特別図柄の作動保留球内に大当り保留球が存在する可能性があることを示唆する非確定演出パターンと、第２特別図柄の作動保留球内に大当り保留球が存在することを確定的に報知する確定演出パターンとがある。非確定演出パターンは、スピーカ１１から「やったね」という第１特殊音が出力される演出パターンである。確定演出パターンは、スピーカ１１から「おめでとう」という第２特殊音が出力される演出パターンである。なお、変形例として、非確定演出パターンでは、小当り遊技の実行中に遊技球が大入賞口５４に入球することに基づき払い出される賞球数（１５個）に対応する「１５ｐｔ」という賞球数情報を通常表示態様（白色）で表示し、確定演出パターンでは、小当り遊技の実行中に遊技球が大入賞口５４に入球することに基づき払い出される賞球数（１５個）に対応する「１５ｐｔ」という賞球数情報を特殊表示態様（虹色）で表示するように構成してもよい。

【０６９７】

図９８は、保留内大当り示唆演出抽選テーブルを示す模式図である。保留内大当り示唆演出抽選テーブルには、保留内大当り示唆演出の実行可否及びその演出パターンが定められている。図中では、便宜上、「選択率」を表記しているが、実際には、取得した抽選乱数値に応じて、保留内大当り示唆演出の実行可否及びその演出パターンを決定するための判定置数（抽選乱数値の範囲）が設定されており、その抽選乱数値がいずれの判定置数に属するかに基づき、保留内大当り示唆演出の実行可否及びその演出パターンが決定されるようになっている。

【０６９８】

保留内大当り示唆演出の実行可否及びその演出パターンは、保留内大当り示唆演出パターンテーブルに基づき、先読み抽選の対象となる第２特別図柄の作動保留球（１個目～４個目の作動保留球）の事前判定結果（大当り保留球の有無）に応じて抽選で決定される。この保留内大当り示唆演出パターンテーブルには、事前判定結果（大当り保留球の有無）に対して、保留内大当り示唆演出を実行しないことに対応した「実行なし」、保留内大当

り示唆演出を実行することに対応した「実行あり」のいずれかを選択可能、且つ、「実行あり」が選択された場合には、その演出パターンの種類（「非確定演出パターン」、「確定演出パターン」）を選択可能なように選択率（判定置数）が割り振られている。具体的には、事前判定結果として大当り保留球が存在する場合には、「実行なし」が２０％、「非確定演出パターン」が５０％、「確定演出パターン」が３０％の選択率で割り振られている。一方、事前判定結果として大当り保留球が存在しない場合には、「実行なし」が７０％、「非確定演出パターン」が３０％、「確定演出パターン」が０％の選択率で割り振られている。

【０６９９】

保留内大当り示唆演出は、演出モードが潜確モード（小当りＲＵＳＨ）に移行した後、所定の実行条件（「確定演出実行条件」と呼称する）が成立するまで、確定演出パターンの実行が禁止される。確定演出実行条件とは、潜確モードが開始されてから起算して（大当り遊技の終了後から起算して）、特別図柄の変動表示回数が規定回数に到達することである。特別図柄の変動表示回数が規定回数に到達するとは、第１特別図柄の変動表示が第１実行回数だけ行われたこと（第１条件）、又は、第２特別図柄の変動表示が第２実行回数だけ行われたこと（第２条件）である（少なくとも、第１条件か第２条件が設定される）。第１特別図柄の変動表示が第１実行回数（本実施形態では４回）だけ行われたときとは、潜確モードの開始時に残存する第１特別図柄の作動保留球の上限数（４個）に対応する回数（４回）の第１特別図柄の変動表示が行われたこと、すなわち、潜確モードの開始時に残存する第１特別図柄の作動保留球が全て消化されたことを意味する。変形例としては、イレギュラーな入球（遊技者が誤って右打ちではなく左打ちをしてしまった場合の入球）を考慮し、第１特別図柄の作動保留球の上限数（４個）よりも多い回数（例えば、５回）を設定してもよい。また、第２特別図柄の変動表示が第２実行回数（本実施形態では１０回）だけ行われたときとは、第２特別図柄の変動表示を主体として遊技が行われていること、すなわち、潜確モードの開始時に残存する第１特別図柄の作動保留球が全て消化されて、潜確モードにおいて遊技の主体となる第２特別図柄の変動表示が定常的に行われていることを意味する。つまり、確定演出実行条件は、潜確モードの開始時に残存する第１特別図柄の作動保留球が全て消化されたことを意味する。そのため、演出モードが潜確モードに移行した直後（大当り遊技が終了した直後）から起算して第１実行回数（１回転目～４回転目）又は第２実行回数（１回転目～１０回転目）のいずれかの変動表示においては、確定演出実行条件を充足せず、当該変動表示の終了後に小当り遊技が実行されて大入賞口５４が開放又は大入賞口５４に遊技球が入球したとしても、確定演出パターンは実行されない。ここで、潜確モードにおける第２実行回数分の第２特別図柄の小当り変動および小当り遊技の実行に要する時間（変動表示時間については潜確モードにおける最も短い第２特別図柄の変動表示時間にて算出、本実施形態においては０．５秒、小当り遊技の実行時間は、小当り開始デモ時間および小当り終了デモに要する時間も含め、本実施形態においては５秒、つまり、第２実行回数である１０回分については５５秒）のほうが、潜確モードにおける第１実行回数分の第１特別図柄のはずれ変動に要する時間（変動表示時間について、潜確モードにおける第１特別図柄の変動表示時間にて算出、本実施例においては１０秒、つまり、第１実行回数である４回分については４０秒）よりも長時間となるよう構成することが好適であり、そのように構成することで、第２実行回数分の小当りに係る第２特別図柄の変動表示が終了した状況では、少なくとも潜確モードの開始時に残存する第１特別図柄の作動保留球が全て消化されたことが想定される。確定演出実行条件を設定した理由としては、潜確モードにおいて第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とが同時並行して実行されるとき、第１特別図柄の作動保留球が全て消化されるまでの間に、保留内大当り示唆演出（確定報知演出パターン）にて第２特別図柄の作動保留球内に大当り保留球が存在することを報知すると、この第２特別図柄の大当り保留球よりも先に消化される第１特別図柄の大当り保留球が存在した場合に、第２特別図柄の大当り保留球は当否判定処理にて「はずれ」に差し替えられる可能性があるため、保留内大当り示唆演出の演出結果（大当り確定）と実際の遊技結果（はずれ差し替え）との間に齟齬が

生じてしまうからである。より詳細には、第１特別図柄での大当りとなるため、大当りであることには間違いないが、この保留内大当り示唆演出は、第２特別図柄での大当りを対象としているため、保留内大当り示唆演出が実行されたうえで第１特別図柄での大当りが発生してしまうと、齟齬が生じてしまう。それだけでなく、第１特別図柄での大当りは、「６Ｒ条件付き通常大当り」を含んでいるため、保留内大当り示唆演出が実行されたにもかかわらず、潜確モードが終了する可能性が高い大当りとなってしまう可能性があるため（遊技者にとっては嬉しくない事象であるため）、確定演出実行条件を設定することが望ましい。

【０７００】

これに対して、非確定演出パターンは、演出モードが潜確モードに移行した後、確定演出実行条件が成立するか否かに関わらず、実行が許容される。すなわち、非確定演出パターンは、潜確モードの開始時に残存する第１特別図柄の作動保留球が全て消化されたか否かという制約なしに、実行可能である。つまり、非確定演出パターンは、そもそも第２特別図柄の作動保留球内に大当り保留球が存在することを確定報知する演出パターンではないため（大当り保留球が存在する可能性があることを示唆する演出パターンであるため）、実際に第２特別図柄の作動保留球内に大当り保留球が存在することで真実の報知結果となる場合であっても、実際には第２特別図柄の作動保留球内に大当り保留球が存在することなくガセの報知結果となる場合であっても、保留内大当り示唆演出の演出結果と実際の遊技結果との間に齟齬が生じることはないからである。従って、非確定演出パターンについては、潜確モードの開始直後の１回転目に小当りを引いた場合から実行することが可能である。変形例としては、非確定演出パターンも、確定演出実行条件が成立するか否かに応じて実行可否が決定されてもよい、つまり、第１条件又は第２条件を充足するまで保留内大当り示唆演出の実行を不許可とするよう構成してもよい。

【０７０１】

なお、上述の保留内大当り示唆演出の変形例として、演出モードが潜確モード（小当りＲＵＳＨ）である場合、特別図柄の当否判定の結果が小当りとなることで行われる小当り遊技において大入賞口５４が開放されることを契機として保留内大当り示唆演出を実行するように構成してもよい。すなわち、潜確モード（小当りＲＵＳＨ）に滞在中は、小当り遊技の実行中に大入賞口５４が開放されること（大入賞口５４の開放作動が開始されたこと）を契機として、保留内大当り示唆演出の実行可否および演出パターンを抽選により決定するように構成してもよい。本変形例では、小当り遊技の実行中に大入賞口５４が開放されれば、この開放状態の大入賞口５４に遊技球を入球させることができたか否かに関わらず、保留内大当り示唆演出が実行されることとなり、遊技者初心者にとっても保留内大当り示唆演出を見る機会を増やすことができる。また、第３実施形態の変形例として、演出モードが潜確モードに移行した直後（大当り遊技が終了した直後）から起算して第１実行回数又は第２実行回数に到達するまでのいずれかの変動表示（第１実行回数以内又は第２実行回数以内の所定回数に到達する変動表示）の終了後に小当り遊技が実行されて大入賞口５４が開放又は大入賞口５４に遊技球が入球した場合は、第１実行回数到達後又は第２実行回数到達後の変動表示の終了後に小当り遊技が実行されて大入賞口５４が開放又は大入賞口５４に遊技球が入球した場合よりも、確定演出パターンの実行確率が相対的に低くなるように構成してもよい。

【０７０２】

以上、第４実施形態において達成される主要な効果を整理すれば、下記のようになる。

【０７０３】

第４実施形態によれば、第１の関門として通常遊技状態にて第１特別図柄の大当り（条件付き特定大当り）を引くことで確変遊技状態に移行し、第２の関門として確変遊技状態にて第２特別図柄の大当り（条件付き特定大当り）を引くことで潜確遊技状態（小当たりＲＵＳＨ）に移行するという、複数段階の関門突破を条件とした従来にない新規な小当りＲＵＳＨスペックを実現するとともに、現在滞在中の遊技状態に応じて同一の演出（ＥＮＤリーチ）の役割を差別化することで、各関門を突破するときの演出が単調となるのを防

止して、当該演出の出現による期待感の持ち方に多様性を持たせることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０７０４】

第４実施形態によれば、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを同時並行して実行する並列機と呼ばれるスペックにおいて、現在滞在中の遊技状態において遊技の主体となる一方の特別図柄の作動保留球を対象として先読み演出を行う場合に、他方の特別図柄の変動表示が介在することにより、当該先読み演出にて報知する演出結果と実際の遊技結果との間に齟齬が生じるのを防止して、遊技者の期待を裏切ることのない適切な先読み演出を実現することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０７０５】

なお、上述の第４実施形態では、先読み演出の一例として、小当り遊技の実行中に行われる保留内大当り示唆演出を挙げて説明したが、当該変動表示の実行中又は特別遊技（大当り遊技、小当り遊技）の実行中に行われる複数種の先読み演出を用意してもよい。例えば、現在の遊技状態が時短遊技状態、確変遊技状態もしくは潜確遊技状態であるときの変動表示において、第２特別図柄の作動保留球を先読み抽選の対象とする先読み演出を実行する場合には、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とが同時並行的に行われることを前提として、第１特別図柄の変動表示がはずれの変動表示であること（残存する第１特別図柄の作動保留球全てがはずれに対応することが好適である）、又は、第１特別図柄の作動保留球内に大当り保留球が存在しないこと（残存する第１特別図柄の作動保留球全てが大当りではないことが好適である）を条件に、第２特別図柄の作動保留球内に大当り保留球が存在することを確定的に報知する演出を実行するように構成してもよい。

【０７０６】

また、上述の第４実施形態では、遊技状態が潜確遊技状態であるときの変動パターンテーブルと、遊技状態が確変遊技状態であるときの変動パターンテーブルとを共通の変動パターンテーブル（図９４の変動パターンテーブル３）として構成したが、この構成に限定されるものではなく、両者の変動パターンテーブルを個別の変動パターンテーブルとして構成してもよい。このとき、潜確遊技状態における変動パターンテーブルでは、第１特別図柄の変動パターンは相対的に長時間の変動パターン（特に、はずれの変動表示が超ロング変動）が選択され易く構成し、確変遊技状態における変動パターンテーブルでは、第１特別図柄の変動パターンは相対的に短時間の変動パターン（特に、はずれの変動表示が超短縮変動）が選択され易く構成することが好適である。このとき、潜確遊技状態においては、第１特別図柄の１回分の変動時間（変動時間の平均値）は、第２特別図柄の所定回数分の変動時間（変動時間の平均値）よりも長時間に設定されていることが望ましい。「所定回数」とは、潜確遊技状態（高確率状態）における特別図柄の大当り確率の分母に対応する変動表示回数である。すなわち、第４実施形態では、前述したとおり、特別図柄の大当り確率が「１／８０」に設定されており、その大当り確率の分母（８０）に対応する「８０回」の変動表示回数が所定回数に該当する。つまり、現在の遊技状態が潜確遊技状態（小当りＲＵＳＨ）であるときは、第１特別図柄の変動表示が１回だけ行われる時間（平均時間）の方が、第２特別図柄の変動表示回数が大当り確率の分母に対応する８０回に到達するまでの第２特別図柄の変動時間（平均値）の合算時間よりも、長時間に設定されていることが好ましい。すなわち、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とが同時並行して行われる並列機において、この第２特別図柄の変動表示回数が所定回数（８０回）に到達するまでに大当りとなる確率は約６４％であり、これは第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とが同時に行われたときに、第１特別図柄の変動表示が終了するまでに、第２特別図柄の変動表示にて大当りとなる確率とも言える。従って、上記の所定回数を規定ＳＴ回数（１３０回）に変更することで、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とが同時に行われたときに、第１特別図柄の変動表示が終了するまでに、第２特別図柄の変動表示にて大当りとなる確率を向上させることができる。変形例として、潜確遊技状態においては、第１特別図柄の１回分の変動時間（変動時間の平均値

）は、第２特別図柄の所定回数分の変動時間（変動時間の平均値）に所定回数分の小当り遊技の実行時間を加えた時間よりも長時間に設定されてもよい。また、その他変形例としては、所定回数を規定ＳＴ回数と同じ回数としてもよく、そのように構成した場合も、現在の遊技状態が潜確遊技状態（小当りＲＵＳＨ）であるときは、第１特別図柄の変動表示が１回だけ行われる時間（平均時間）の方が、第２特別図柄の変動表示回数が大当り確率の規定ＳＴ回数に対応する１３０回に到達するまでの第２特別図柄の変動時間（平均値）の合算時間よりも（又は、規定ＳＴ回数に対応する１３０回に到達するまでの第２特別図柄の変動時間（平均値）の合算時間に規定ＳＴ回数分の小当り遊技の実行時間を加えた時間よりも）、長時間に設定されていることが好ましい。

【０７０７】

［共通変形例］

次に、上記第１～第４実施形態の変形例について説明する。この変形例に係る遊技機は、基本的には、上述の第１実施形態、第２実施形態、第３実施形態又は第４実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

【０７０８】

＜共通変形例１＞

上記第１実施形態および上記第２実施形態では、特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる場合、特別図柄の停止図柄（大当り図柄）に基づき確変移行の有無を判定するノーマル確変遊技機を採用しているが、この構成に限定されるものではなく、特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる場合、その大当り遊技の実行中に遊技球が特定領域に入球するか否かに応じて確変移行の有無を判定するＶ確変遊技機を採用してもよい。逆に、上記第３実施形態および第４実施形態では、Ｖ確変遊技機を採用しているが、この構成に限定されるものではなく、ノーマル確変遊技機を採用してもよい。また、上記実施形態の遊技機の変形例として、予め設定されたリミット回数（上限回数）を限度として、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当りとなることを契機として付与される確変遊技状態又は潜確遊技状態の連続回数を制限するためのリミッタ機能を備えた遊技機を採用してもよい。また、上記第１実施形態では、特別図柄の確率変動機能が大当り遊技の終了後から次の大当りが発生するまでの間、継続する確変遊技機として構成したが、特別図柄の確率変動機能が規定ＳＴ回数（例えば１００回）だけ継続して作動する確変遊技機（回数切り確変機、ＳＴ機）として構成してもよい。逆に、上記第２実施形態から上記第４実施形態では、特別図柄の確率変動機能が規定ＳＴ回数だけ継続して作動する確変遊技機（回数切り確変機、ＳＴ機）として構成したが、特別図柄の確率変動機能が大当り遊技の終了後から次の大当りが発生するまでの間、継続する確変遊技機として構成してもよい。

【０７０９】

＜共通変形例２＞

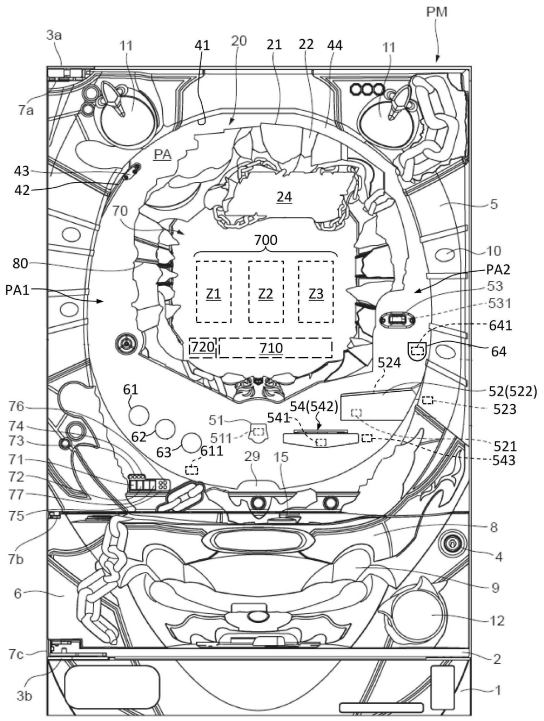
上記実施形態では、遊技領域に大入賞口を１つのみ搭載した機種を例示して説明したが、これに限定されるものではなく、遊技領域に複数の大入賞口を搭載した機種を適用してもよい。また、複数の大入賞口を搭載した機種を採用する場合、上記のＶ確変遊技機として、特別図柄の確率変動機能の作動契機となる特定領域（確率変動機能作動領域、Ｖ領域）を備えた第１の大入賞口と、この特定領域（確率変動機能作動領域、Ｖ領域）を備えていない第２の大入賞口との、２つ以上の大入賞口を搭載するものでよい。その盤面配置例としては、遊技領域の右側領域に第１の大入賞口と第２の大入賞口とを略上下又は略左右に並べて配置してもよいし、第１の大入賞口が配置される盤面領域と、第２の大入賞口が配置される盤面領域とを異なる領域としてもよい。なお、その場合には遊技球が第１の大入賞口に入球した場合に払い出される賞球数（単位賞球数）と、遊技球が第２の大入賞口に入球した場合に払い出される賞球数（単位賞球数）とを同数としても相違するものとしてもよい。また、二つの大入賞口のうち、第１大入賞口（又は第２大入賞口）を小当り遊技用の大入賞口、第２大入賞口（又は第１大入賞口）を大当り遊技用の大入賞口として構成してもよい。その場合には、小当り遊技用の大入賞口の賞球数（単位賞球数）は１０個

、大当り遊技用の大入賞口の賞球数（単位賞球数）は１５個などとしてもよい。
【０７１０】
＜共通変形例３＞
上述の実施形態では、複数種の遊技状態のうち、潜伏確変遊技状態を特別図柄の確率変動機能および特別図柄の変動時間短縮機能が作動し、電チューサポート機能が作動していない遊技状態として定義したが、これに限定されるものではなく、潜伏確変遊技状態を特別図柄の確率変動機能のみが作動し、特別図柄の変動時間短縮機能および電チューサポート機能が作動していない遊技状態と定義してもよい。また、特別図柄の変動時間短縮機能を、第１特別図柄の変動時間短縮機能と第２特別図柄の変動時間短縮機能とに機能分割して、潜伏確変遊技状態を特別図柄の確率変動機能および第２特別図柄の変動時間短縮機能が作動し、電チューサポート機能が作動していない遊技状態として規定してもよい。また、電チューサポート機能は、特別図柄の変動時間短縮機能（第２特別図柄の変動時間短縮機能）と同期して作動するものでも、特別図柄の変動時間短縮機能（第２特別図柄の変動時間短縮機能）と独立して作動するものでもよい。
【０７１１】
次に、上記実施形態および変形例の技術的意義をより明瞭に把握し易くするために、上記実施形態および変形例に対応する課題について概説しておく。
【０７１２】
従来機種のぱちんこ遊技機では、特定の遊技状態において、上記当否判定の結果が小当りとなることで大当り遊技よりも獲得利益が相対的に低く設定された小当り遊技が頻発することで、遊技者の持ち球を徐々に増やしていくことのできる構成が知られている（例えば、「特開２０１７－１０４１７７号公報」を参照）。
【０７１３】
従来機種のぱちんこ遊技機では、上記当否判定の結果が大当りとなることで行われる特別遊技の実行中に、その大当りの種別に応じた内容の大当り中演出を実行するものが知られている（例えば、「特開２００７－２１２７２号公報」を参照）。
【０７１４】
従来機種のぱちんこ遊技機では、装飾図柄の変動表示と連動して、特別遊技への移行期待度（大当り期待度）の高さを予告的に示唆するリーチ演出や予告演出などを実行するものが知られている（例えば、特開２０１５－１６１０６号公報を参照）。
【０７１５】
従来機種のぱちんこ遊技機では、上記当否判定の結果が大当りとなる場合、複数列からなる装飾図柄が停止表示されたときの図柄組み合わせ（いわゆる大当り出目）に応じて遊技者に対して大当りの種別を示唆するものが知られている（例えば、特開２０１３－２４０６３７号公報を参照）。
【０７１６】
従来機種のぱちんこ遊技機では、遊技者が操作可能なボタン等の操作手段を搭載し、装飾図柄の変動表示中に操作手段の操作を促す画像を表示して、遊技者を積極的に遊技に参加させるように構成したものが知られている（例えば、特開２００９－１７２２１６号公報を参照）。
【０７１７】
そこで、上記実施形態および変形例に係るぱちんこ遊技機では、遊技の興趣性の向上を図ることを目的として、上記のような構成を採用し、上記のような作用効果を達成している。
【０７１８】
なお、本発明は、上記実施形態および変形例に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲であれば適宜改良可能である。また、上記実施形態および変形例に記載された各構成要素を適宜組み合わせたもの、あるいは、上記実施形態および変形例に記載された各構成要素のうち一部を削除又は周知・慣用技術等で転換したものについても、本発明の範囲に含まれるものである。

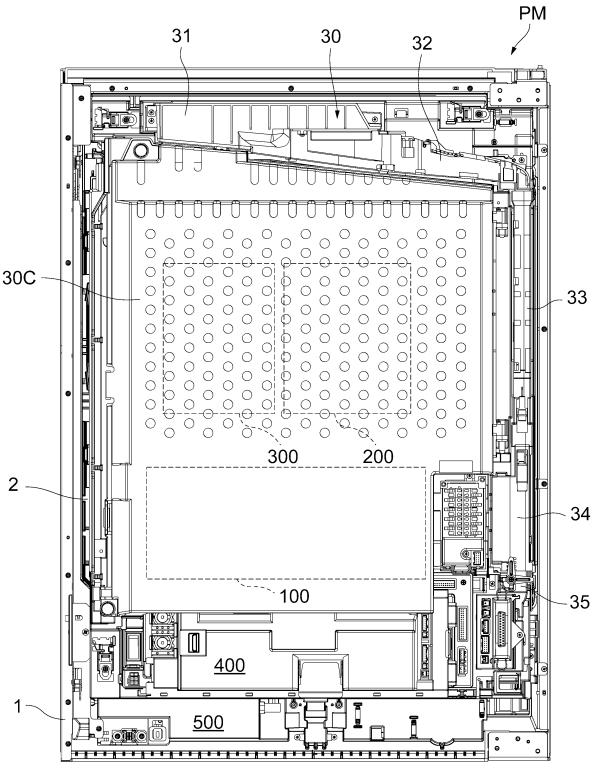
【符号の説明】
【０７１９】
ＰＭ　ぱちんこ遊技機
ＰＡ　遊技領域
ＰＡ１　左側領域
ＰＡ２　右側領域
１　外枠
２　前枠
５　ガラス枠
１５　演出ボタン
２０　遊技盤
５１　第１始動口
５２　第２始動口
５３　作動ゲート
５４　大入賞口
６４　一般入賞口
７０　演出表示装置
７１　第１特別図柄表示装置
７２　第２特別図柄表示装置
１００　主制御基板
２００　演出制御基板
２２０　演出統括手段
３００　画像制御基板
４００　払出制御基板
５００　電源基板

【図面】

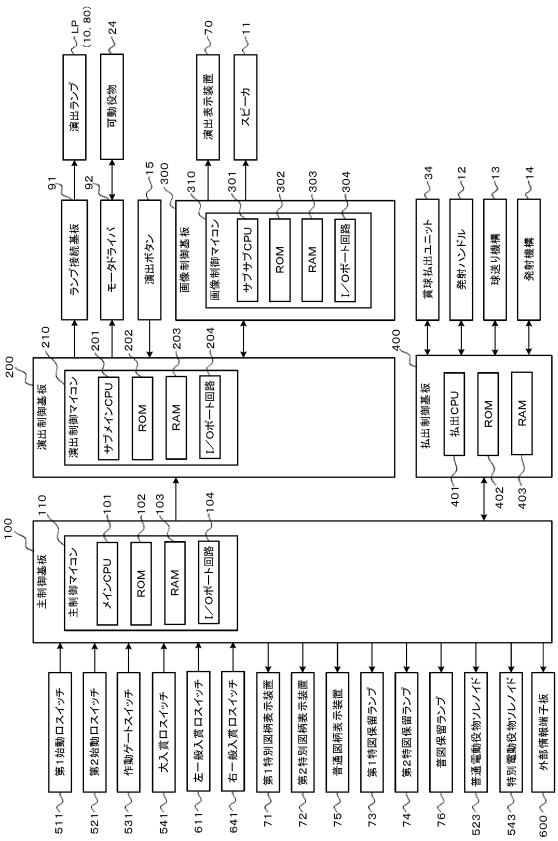
【図１】


PM
3a
11
41
20
21
22
44
11
7a
PA
43
42
24
70
5
700
10
80
PA2
PA1
Z1
Z2
Z3
53
531
641
720
710
64
524
61
52(522)
523
76
74
73
71
72
77
75
62
63
51
511
611
541
54(542)
521
543
29
15
8
4
9
12
7b
6
7c
2
3b
1

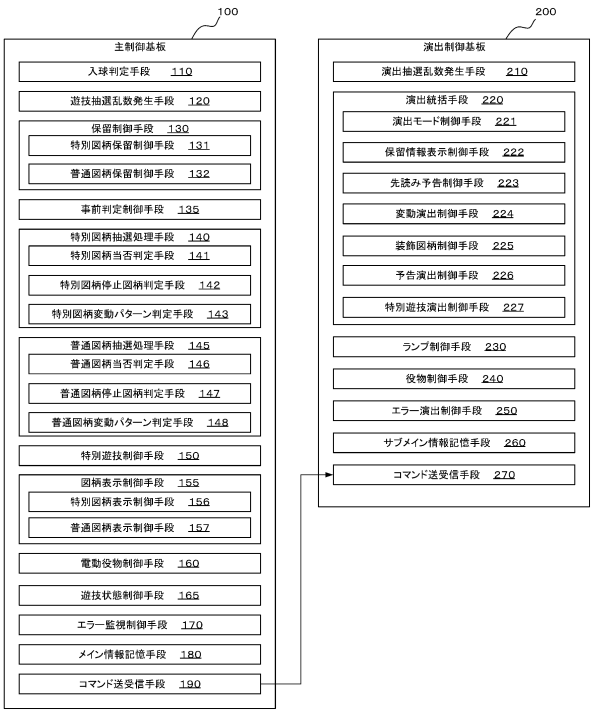
【図２】


PM
31
30
32
30C
33
300
200
2
34
100
35
400
1
500

【図３】


LP
(10, 80)
24
70
11
演出ランプ
可動役物
演出表示装置
スピーカ
91
92
15
300
310
301
302
303
304
34
12
13
14
ランプ接続基板
モータドライバ
演出ボタン
画像制御基板
画像制御マイコン
サブサブCPU
ROM
RAM
I／Oポート回路
賞球払出ユニット
発射ハンドル
球送り機構
発射機構
210
201
202
203
204
400
200
演出制御基板
演出制御マイコン
サブメインCPU
ROM
RAM
I／Oポート回路
払出制御基板
払出CPU
ROM
RAM
110
101
102
103
104
401
402
403
100
主制御基板
主制御マイコン
メインCPU
ROM
RAM
I／Oポート回路
第1始動口スイッチ
第2始動口スイッチ
作動ゲートスイッチ
大入賞口スイッチ
左一般入賞口スイッチ
右一般入賞口スイッチ
第1特別図柄表示装置
第2特別図柄表示装置
普通図柄表示装置
第1特図保留ランプ
第2特図保留ランプ
普図保留ランプ
普通電動役物ソレノイド
特別電動役物ソレノイド
外部情報端子板
511
521
531
541
611
641
71
72
75
73
74
76
523
543
600

【図４】


100
主制御基板
入球判定手段 110
遊技抽選乱数発生手段 120
保留制御手段 130
特別図柄保留制御手段 131
普通図柄保留制御手段 132
事前判定制御手段 135
特別図柄抽選処理手段 140
特別図柄当否判定手段 141
特別図柄停止図柄判定手段 142
特別図柄変動パターン判定手段 143
普通図柄抽選処理手段 145
普通図柄当否判定手段 146
普通図柄停止図柄判定手段 147
普通図柄変動パターン判定手段 148
特別遊技制御手段 150
図柄表示制御手段 155
特別図柄表示制御手段 156
普通図柄表示制御手段 157
電動役物制御手段 160
遊技状態制御手段 165
エラー監視制御手段 170
メイン情報記憶手段 180
コマンド送受信手段 190
200
演出制御基板
演出抽選乱数発生手段 210
演出統括手段 220
演出モード制御手段 221
保留情報表示制御手段 222
先読み予告制御手段 223
変動演出制御手段 224
装飾図柄制御手段 225
予告演出制御手段 226
特別遊技演出制御手段 227
ランプ制御手段 230
役物制御手段 240
エラー演出制御手段 250
サブメイン情報記憶手段 260
コマンド送受信手段 270

【図５】

特別図柄当否抽選テーブル

（A） 低確率状態

大当り確率 ≒ 1/319.69

特別図柄当り乱数値	第１特別図柄抽選	第２特別図柄抽選
0 ～ 204	大当り	大当り
205 ～ 65535	はずれ	はずれ

（B） 高確率状態

大当り確率 ≒ 1/43.49

特別図柄当り乱数値	第１特別図柄抽選	第２特別図柄抽選
0 ～ 1506	大当り	大当り
1507 ～ 65535	はずれ	はずれ

【図６】

（A） 第１特別図柄大当り図柄テーブル

特別図柄当り図柄乱数	振分け	図柄群（大当り図柄）	大当り種別	確率変動回数	変動時間短縮回数（電サポ回数）	規定ラウンド数	大入賞口開放時間
0～649	65%	A	4R特定大当り	10000回	10000回	4R	29秒
650～999	35%	B	4R通常大当り	0回	100回	4R	29秒

（B） 第２特別図柄大当り図柄テーブル

特別図柄当り図柄乱数	振分け	図柄群（大当り図柄）	大当り種別	確率変動回数	変動時間短縮回数（電サポ回数）	規定ラウンド数	大入賞口開放時間
0～499	50%	C	16R特定大当り	10000回	10000回	16R	29秒
500～649	15%	D	4R特定大当り	10000回	10000回	4R	29秒
650～999	35%	E	4R通常大当り	0回	100回	4R	29秒

【図７】

［ 変動パターンテーブル1 ］
・遊技状態 = 通常遊技状態
・変動パターン選択状態 = 通常選択状態
・演出モード = 通常演出モード

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				保留0	保留1～2	保留3	保留0	保留1～2	保留3
はずれ	PH1-1	3秒	短縮変動	0	20	40	50	50	50
	PH1-2	7秒	通常変動	80	60	40	50	50	50
	PH1-3	20秒	Nリーチ	15	15	15	0	0	0
	PH1-4	40秒	SPリーチA	5	5	5	0	0	0

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				4R特定大当り	4R通常大当り	-	16R特定大当り	4R特定大当り	4R通常大当り
大当り	PA1-1	20秒	Nリーチ	10	10	-	10	10	10
	PA1-2	40秒	SPリーチA	90	90	-	90	90	90

【図８】

［ 変動パターンテーブル2 ］
・遊技状態 = 時短遊技状態
・変動パターン選択状態 = 時短選択状態
・演出モード = 時短演出モード

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				保留0	保留1～2	保留3	保留0	保留1～2	保留3
はずれ	PH2-1	1秒	超短縮変動	0	0	0	0	40	60
	PH2-2	7秒	通常変動	80	80	80	80	40	20
	PH2-3	20秒	Nリーチ	15	15	15	15	15	15
	PH2-4	50秒	SPリーチB	5	5	5	5	5	5

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				4R特定大当り	4R通常大当り	-	16R特定大当り	4R特定大当り	4R通常大当り
大当り	PA2-1	20秒	Nリーチ	10	10	-	10	10	10
	PA2-2	50秒	SPリーチB	90	90	-	90	90	90

【図９】

［ 変動パターンテーブル3 ］
・遊技状態 ＝ 確変遊技状態
・変動パターン選択状態 ＝ 確変選択状態
・演出モード ＝ 確変演出モード

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				保留0	保留1～2	保留3	保留0	保留1～2	保留3
はずれ	PH3-1	1秒	超短縮変動	0	0	0	0	80	80
	PH3-2	7秒	通常変動	95	95	95	95	15	15
	PH3-3	60秒	SPリーチC	5	5	5	5	5	5

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				4R特定大当り	4R通常大当り	－	16R特定大当り	4R特定大当り	4R通常大当り
大当り	PA3-1	60秒	SPリーチC	100	100	－	100	100	100

【図１０】

図柄属性	装飾図柄
青色属性	2 4 6 8
赤色属性	1 3 5 9
金色属性	7

【図１１】

（A）

大当り当選時の遊技状態	大当り種別		図柄群	装飾図柄の大当り図柄組合せ	大当り中演出パターン
通常遊技状態	特図1	4R特定大当り	A	赤図柄	寿大当りA演出
				青図柄	喜大当りB得出（確変昇格）
		4R通常大当り	B	青図柄	喜大当りA演出
	特図2	16R特定大当り	C	金図柄	超寿大当り演出
		4R特定大当り	D	赤図柄	寿大当りA演出
		4R通常大当り	E	青図柄	喜大当りA演出

（B）

大当り当選時の遊技状態	大当り種別		図柄群	装飾図柄の大当り図柄組合せ	大当り中演出パターン
時短遊技状態 or 確変遊技状態	特図1	4R特定大当り	A	赤図柄	寿大当りA演出
		4R通常大当り	B	青図柄	喜大当りA演出
	特図2	16R特定大当り	C	金図柄	超寿大当り演出
				赤図柄	寿大当りB演出（ラウンド昇格）
		4R特定大当り	D	赤図柄	寿大当りA演出
				青図柄	喜大当りB演出（確変昇格）
		4R通常大当り	E	青図柄	喜大当りA演出

【図１２】

超寿大当り演出（金図柄組合せ）				
タイミング	大入賞口	時間（秒）	演出内容	
大当り開始デモ	－	5	◆超寿大当り開始	
1R	長開放	29	◆超寿大当りラウンド	
⇔	インターバル	2	↓	
2R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
3R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
4R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
5R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
6R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
7R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
8R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
9R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
10R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
11R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
12R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
13R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
14R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
15R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
16R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
大当り終了デモ	－	20	◆確変演出モード突入	（保留連示唆演出）

【図１３】

寿大当りA演出（赤図柄組合せ）			
タイミング	大入賞口	時間（秒）	演出内容
大当り開始デモ	－	5	◆寿大当り開始
1R	長開放	29	◆寿大当りラウンド
⇔	インターバル	2	↓
2R	長開放	29	↓
⇔	インターバル	2	↓
3R	長開放	29	↓
⇔	インターバル	2	↓
4R	長開放	29	↓
⇔	インターバル	2	↓
大当り終了デモ	－	20	◆確変演出モード突入

【図１４】

寿大当りB演出（赤図柄組合せ）				
タイミング	大入賞口	時間（秒）	演出内容	
大当り開始デモ	－	5	◆寿大当り開始	
1R	長開放	29	◆寿大当りラウンド	
⇔	インターバル	2	↓	
2R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
3R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
4R	長開放	29	◆ラウンド昇格演出	
⇔	インターバル	2	↓	
5R	長開放	29	◆超寿大当りラウンド	
⇔	インターバル	2	↓	
6R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
7R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
8R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
9R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
10R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
11R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
12R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
13R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
14R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
15R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
16R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
大当り終了デモ	－	20	◆確変演出モード突入	（保留連示唆演出）

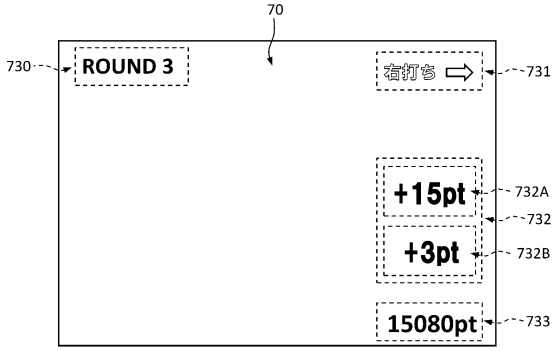
【図１５】

喜大当りA演出（青図柄組合せ）			
タイミング	大入賞口	時間（秒）	演出内容
大当り開始デモ	－	5	◆喜大当り開始
1R	長開放	29	◆喜大当りラウンド
⇔	インターバル	2	↓
2R	長開放	29	↓
⇔	インターバル	2	↓
3R	長開放	29	↓
⇔	インターバル	2	↓
4R	長開放	29	↓
⇔	インターバル	2	↓
大当り終了デモ	－	20	◆時短演出モード突入

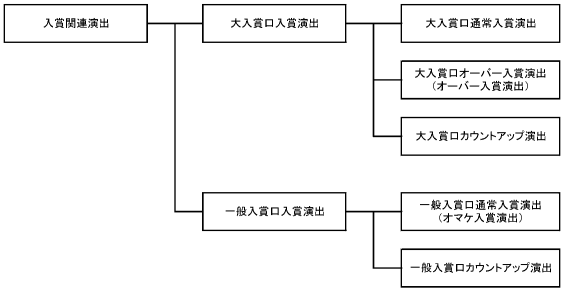
【図１６】

喜大当りB演出（青図柄組合せ）			
タイミング	大入賞口	時間（秒）	演出内容
大当り開始デモ	－	5	◆喜大当り開始
1R	長開放	29	◆喜大当りラウンド
⇔	インターバル	2	↓
2R	長開放	29	↓
⇔	インターバル	2	↓
3R	長開放	29	↓
⇔	インターバル	2	↓
4R	長開放	29	↓
⇔	インターバル	2	↓
大当り終了デモ	－	20	◆確変昇格演出→確変演出モード突入

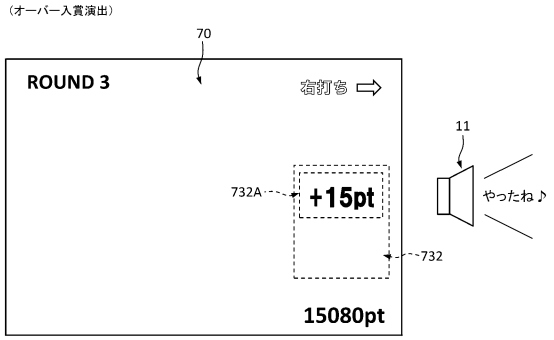
【図１７】



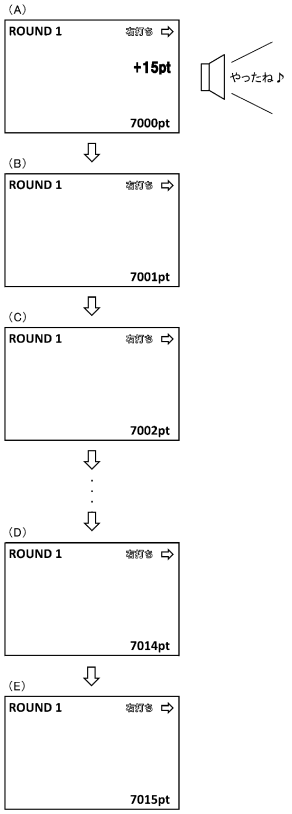
【図１８】



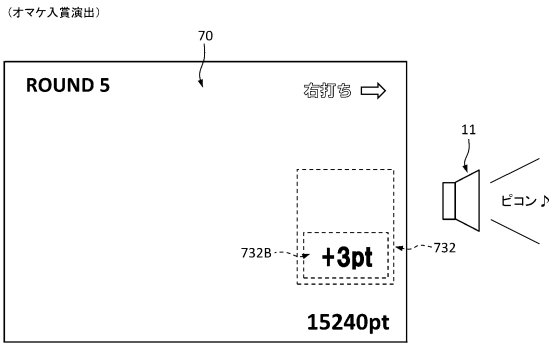
【図１９】



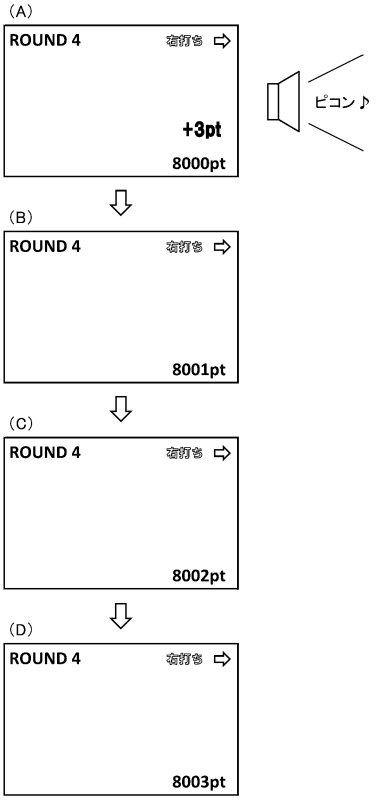
【図２０】



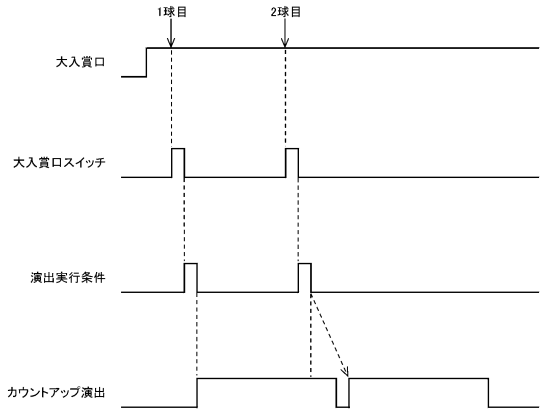
【図２１】



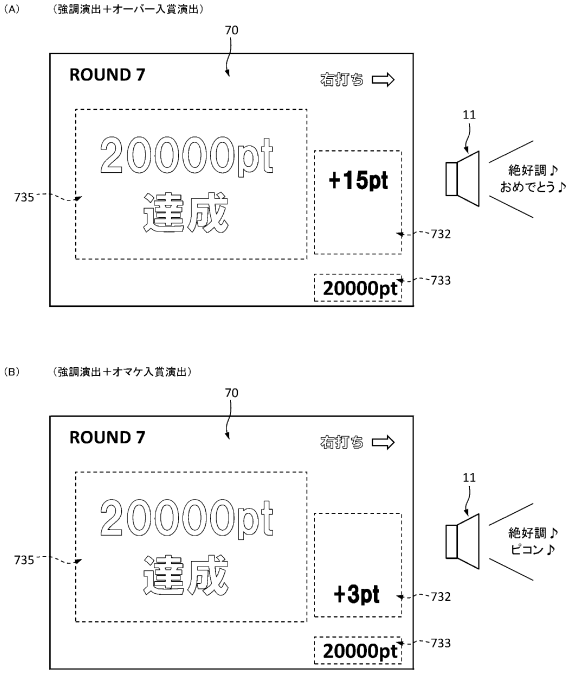
【図２２】



【図２３】



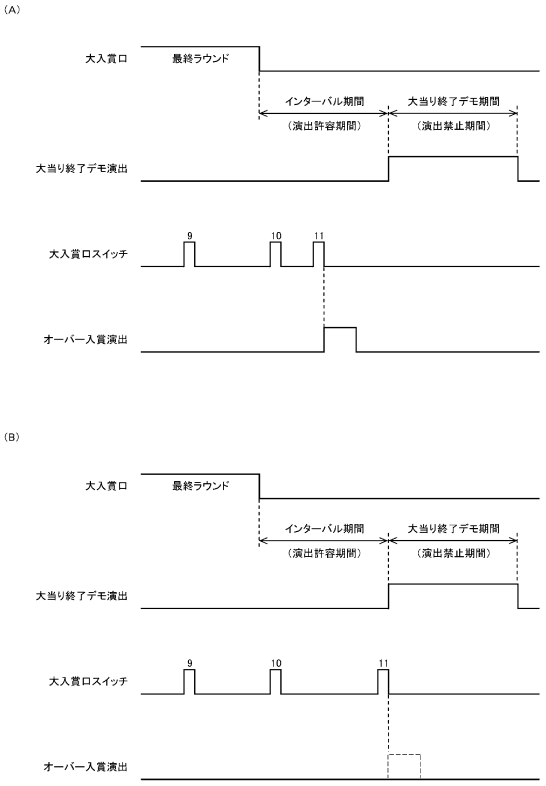
【図２４】



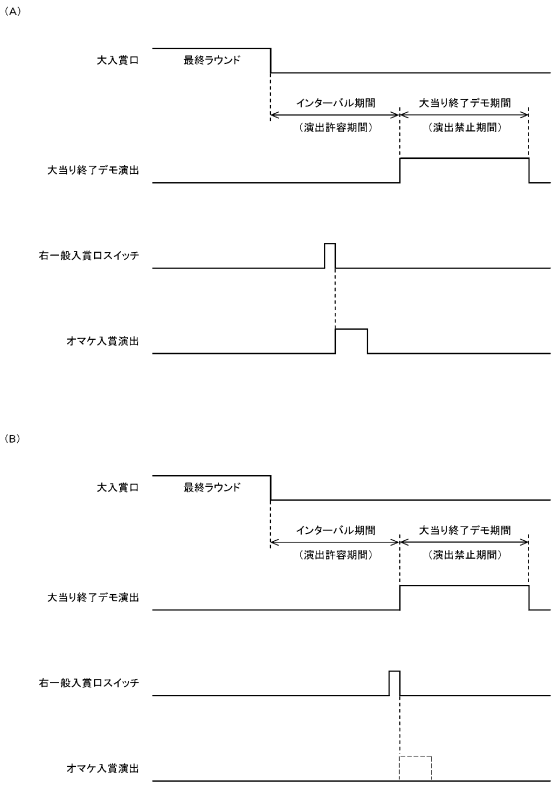
【図２５】

エラー名称	エラー種別	エラー優先度	オーバー入賞演出		オマケ入賞演出		賞球払出
			画像	音	画像	音	
扉・枠開放エラー	第1エラー	中	実行	非実行	実行	非実行	実行
磁気センサエラー	第2エラー	高	非実行	非実行	非実行	非実行	実行
電波センサエラー	第2エラー	高	非実行	非実行	非実行	非実行	実行
断線短絡電源エラー	第2エラー	高	非実行	非実行	非実行	非実行	実行
過剰入賞エラー	第2エラー	高	非実行	非実行	非実行	非実行	実行
払出エラー	第3エラー	低	実行	実行	実行	実行	非実行

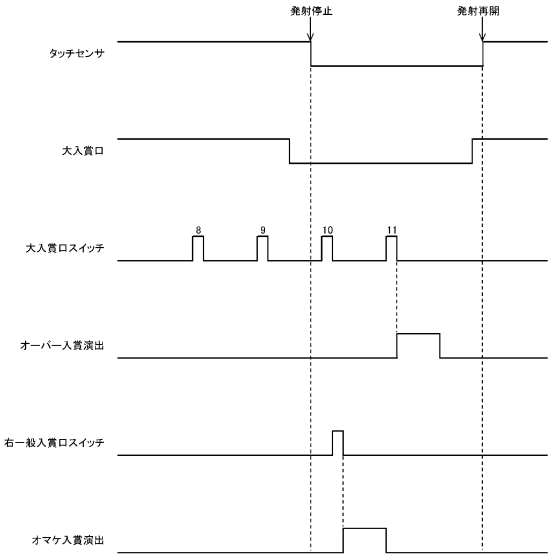
【図２６】



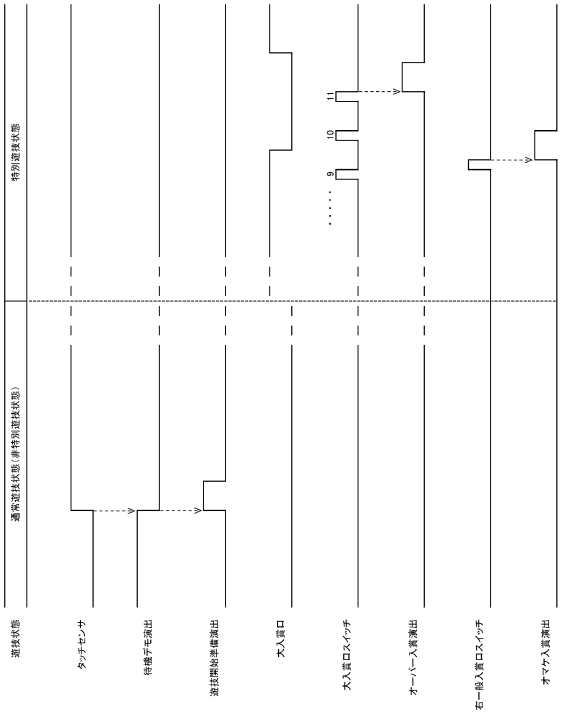
【図２７】



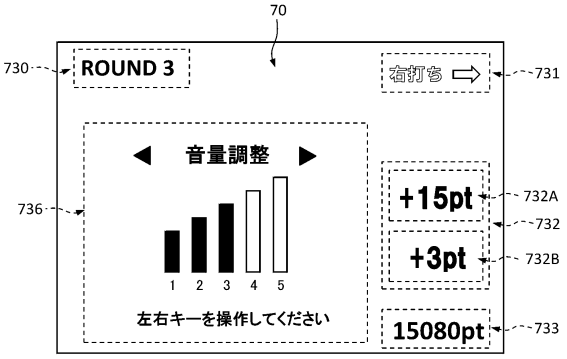
【図２８】



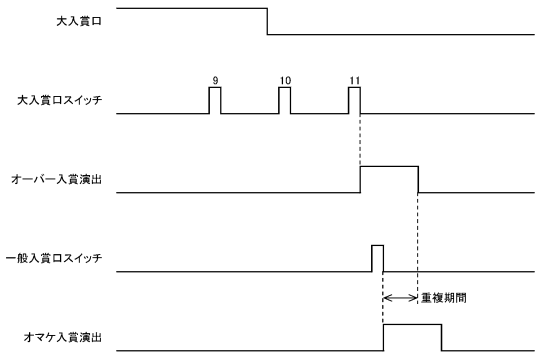
【図２９】



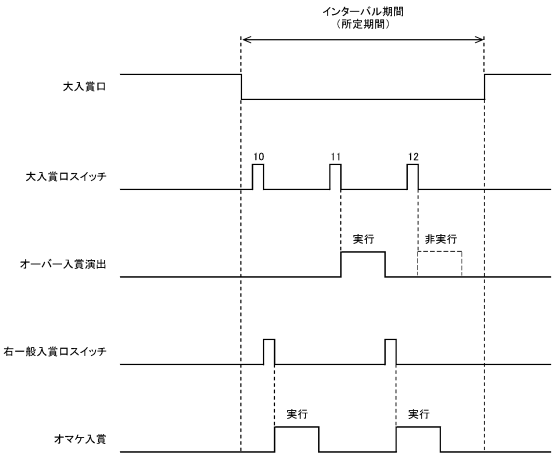
【図３０】



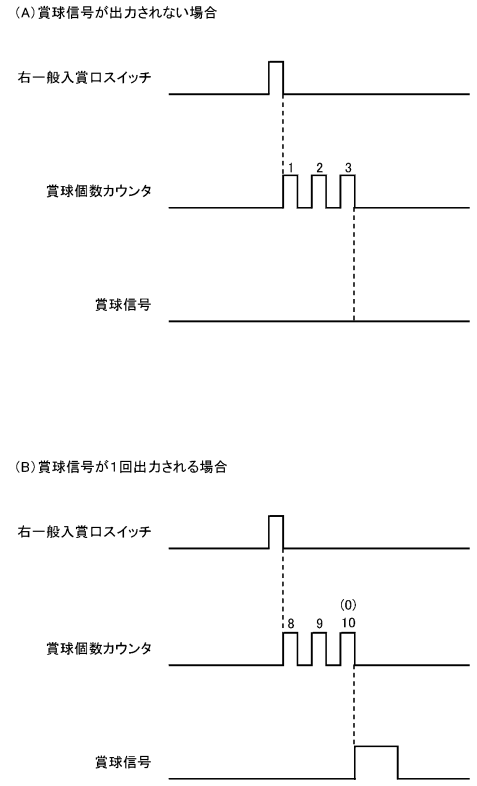
【図３１】



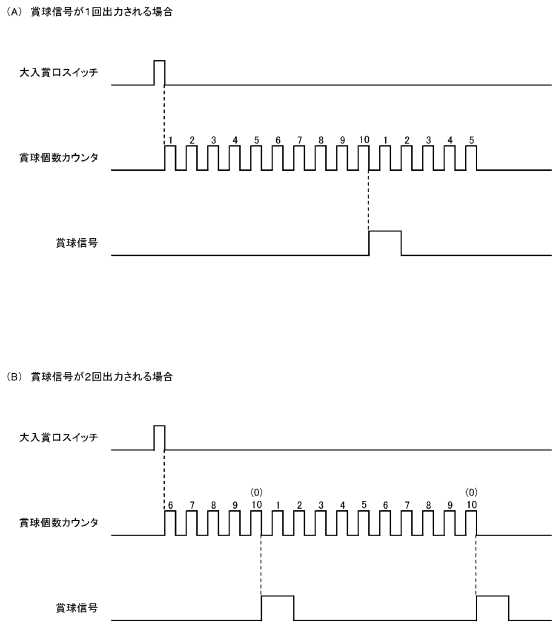
【図３２】



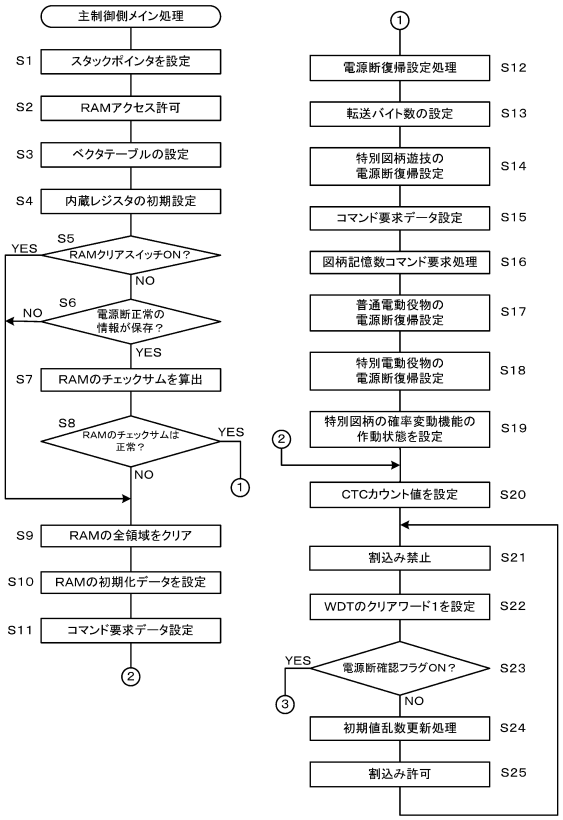
【図３３】



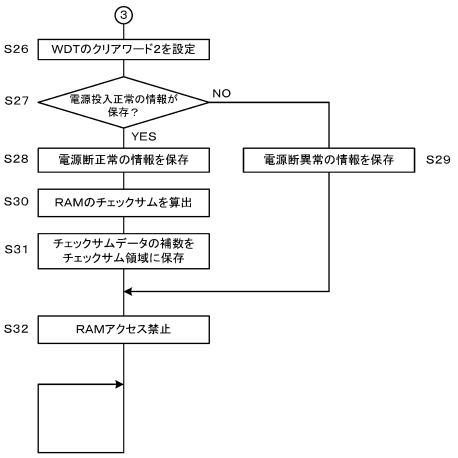
【図３４】



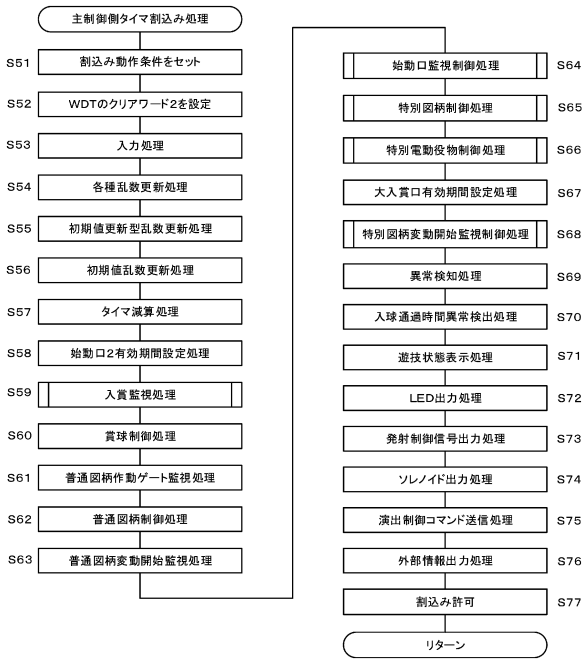
【図３５】



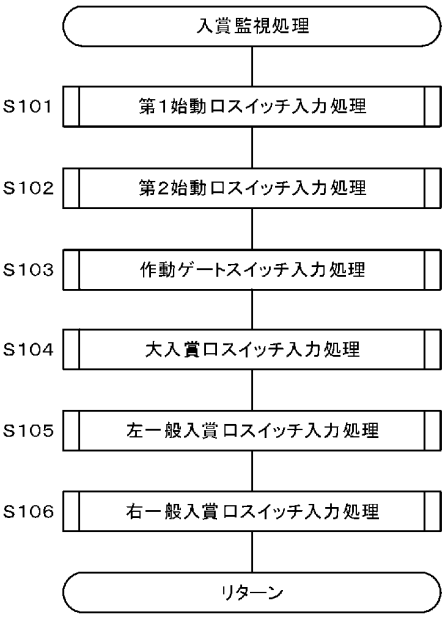
【図３６】



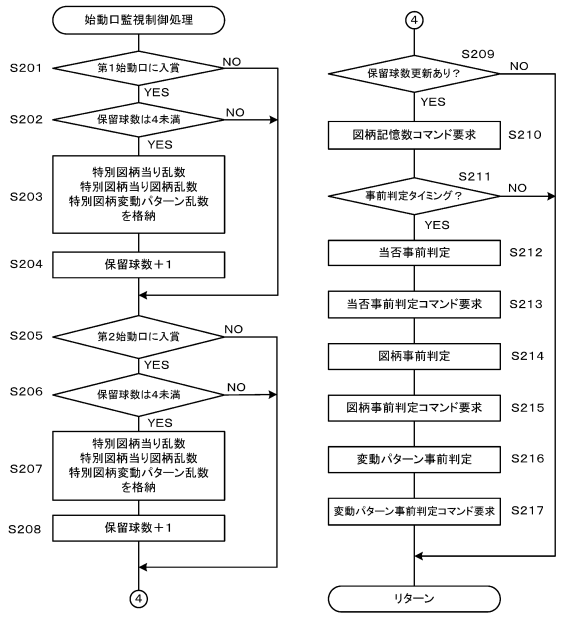
【図３７】



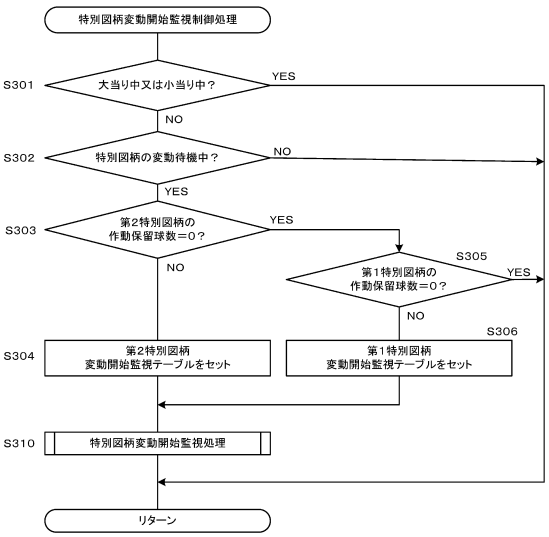
【図３８】



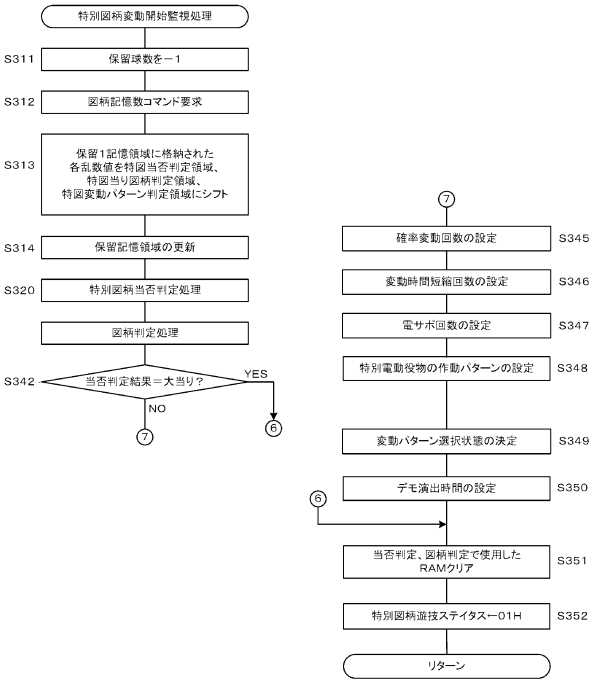
【図３９】



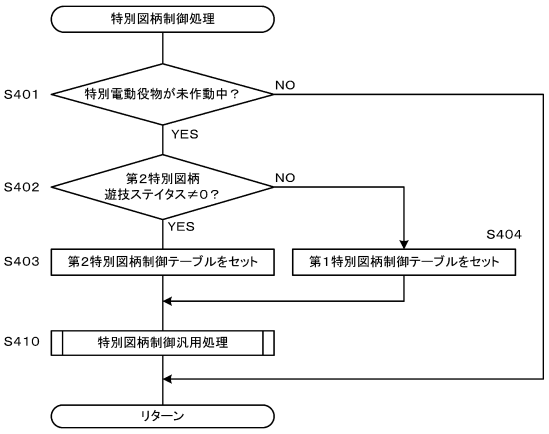
【図４０】



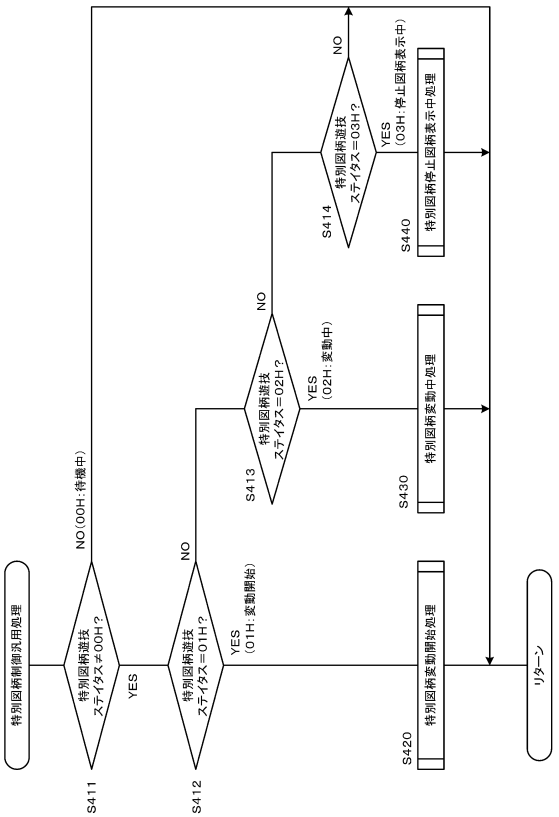
【図４１】



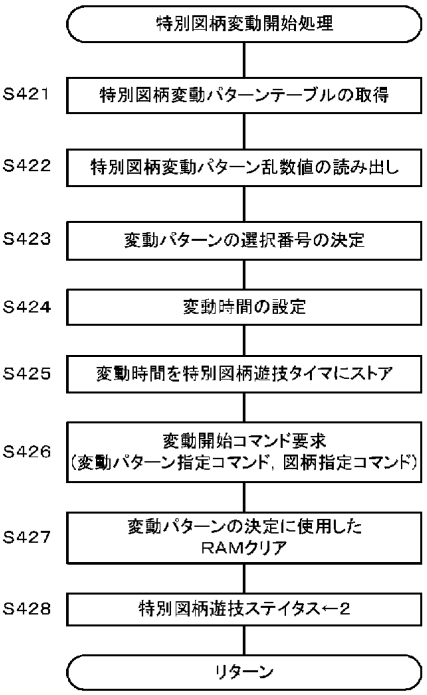
【図４２】



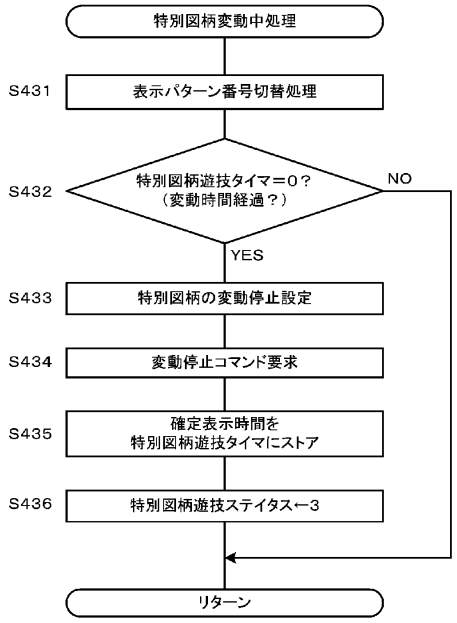
【図４３】



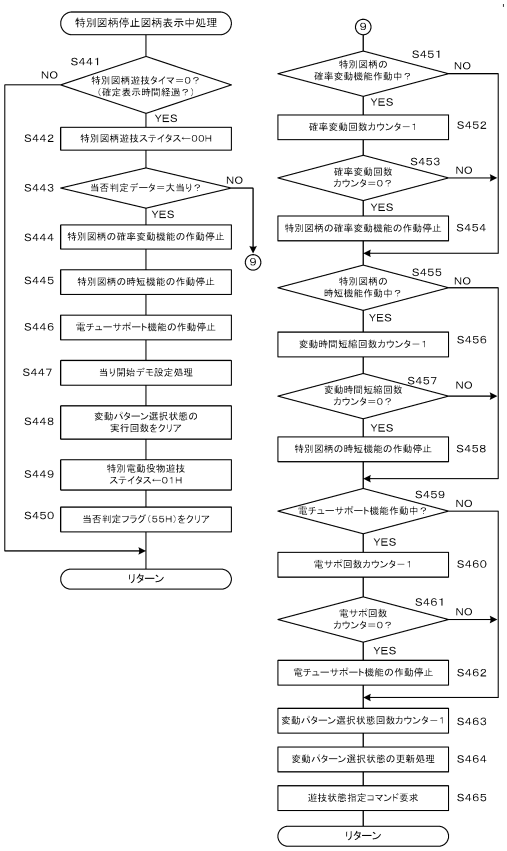
【図４４】



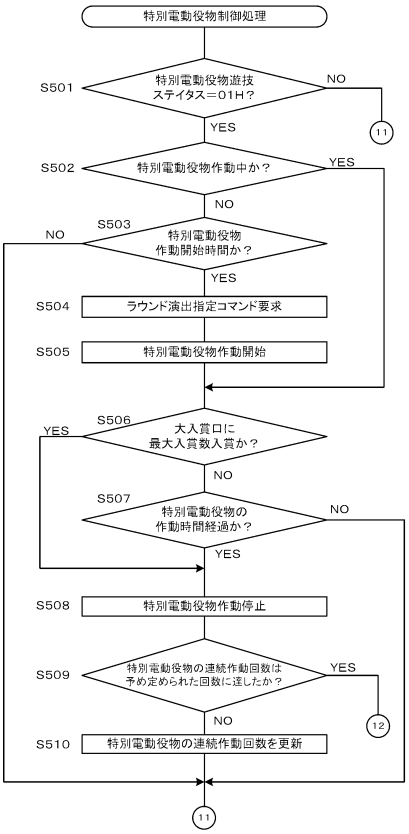
【図４５】



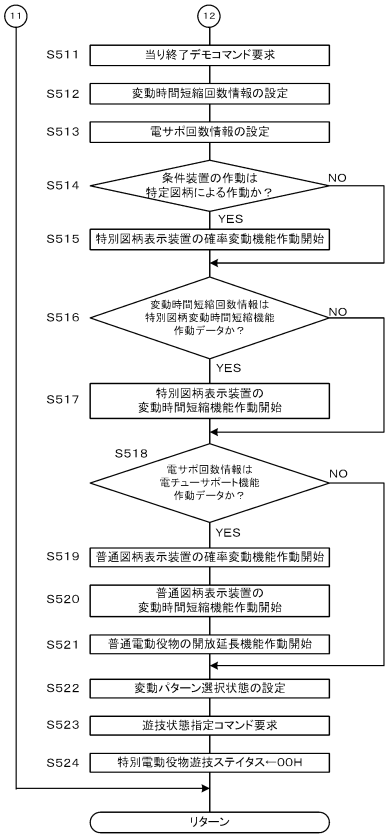
【図４６】



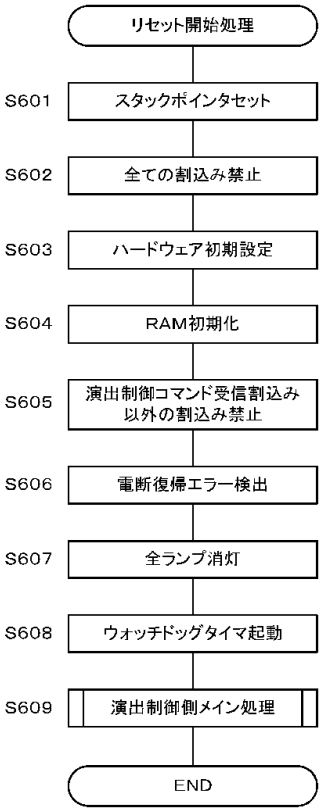
【図４７】



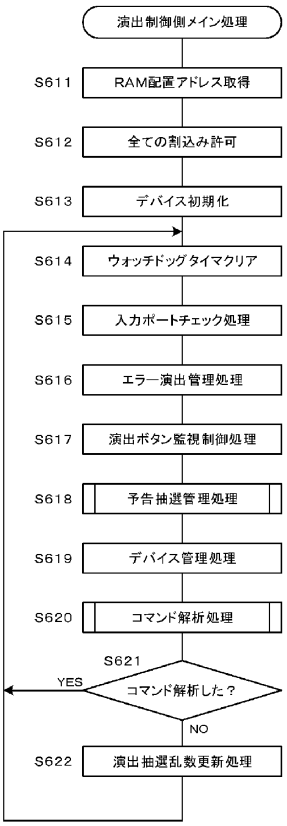
【図４８】



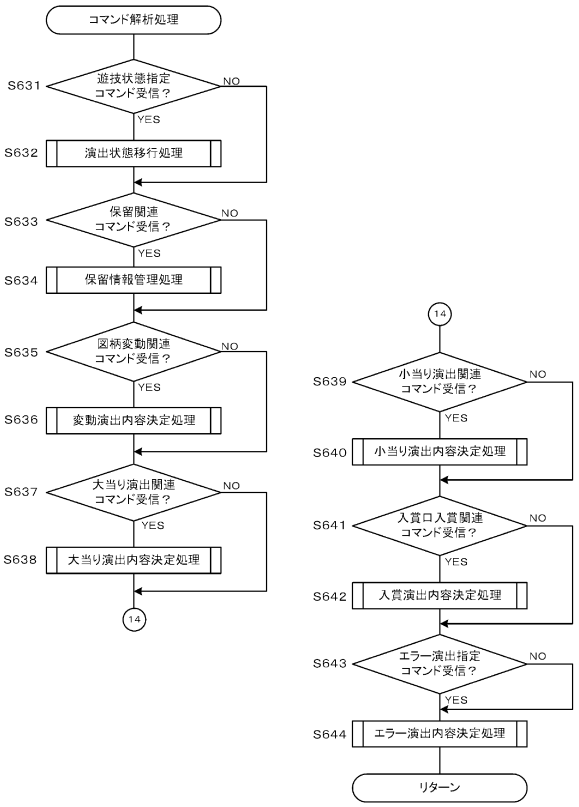
【図４９】



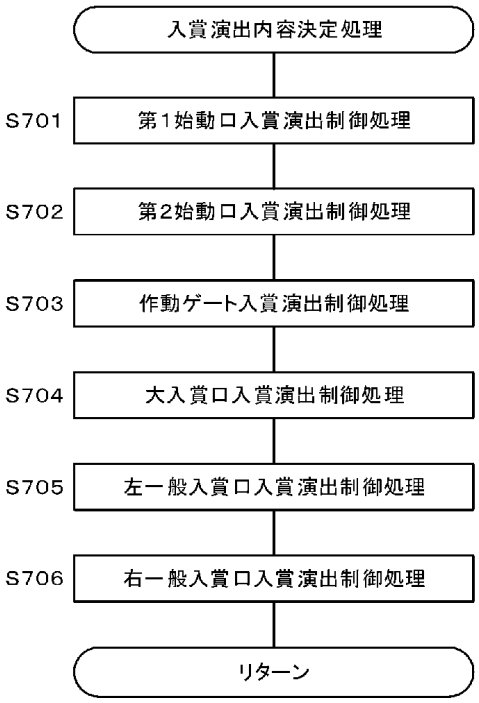
【図５０】



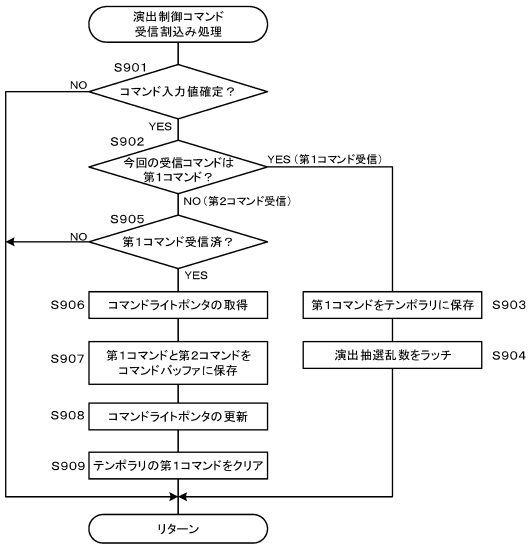
【図５１】



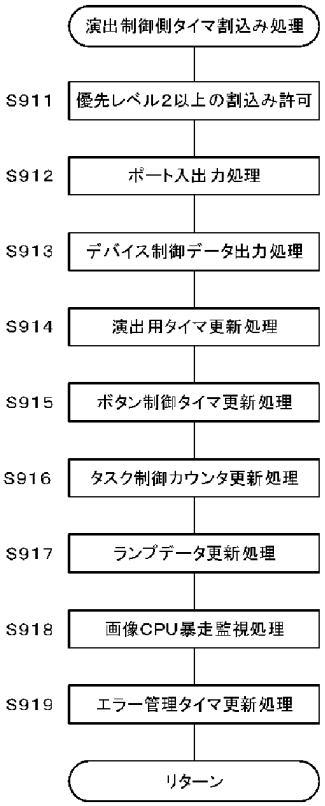
【図５２】



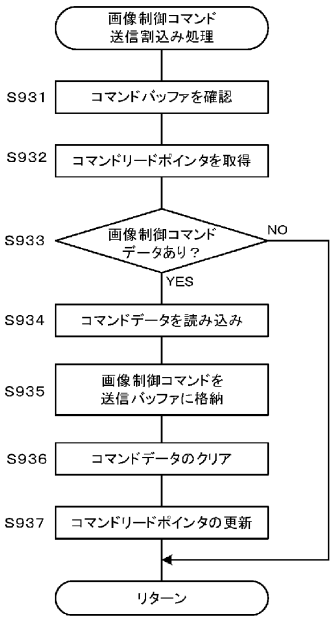
【図５３】



【図５４】



【図５５】



【図５６】

特別図柄当否抽選テーブル

（A） 低確率状態

大当り確率 ≒ 1/320 ， 小当り確率 ≒ 1/1.1

特別図柄当り乱数値	第1特別図柄抽選	第2特別図柄抽選
0 ～ 204	大当り	大当り
205 ～ 6000	はずれ	はずれ
6001 ～ 65535		小当り

（B） 高確率状態

大当り確率 ≒ 1/80 ， 小当り確率 ≒ 1/1.1

特別図柄当り乱数値	第1特別図柄抽選	第2特別図柄抽選
0 ～ 818	大当り	大当り
819 ～ 6000	はずれ	はずれ
6001 ～ 65535		小当り

【図５７】

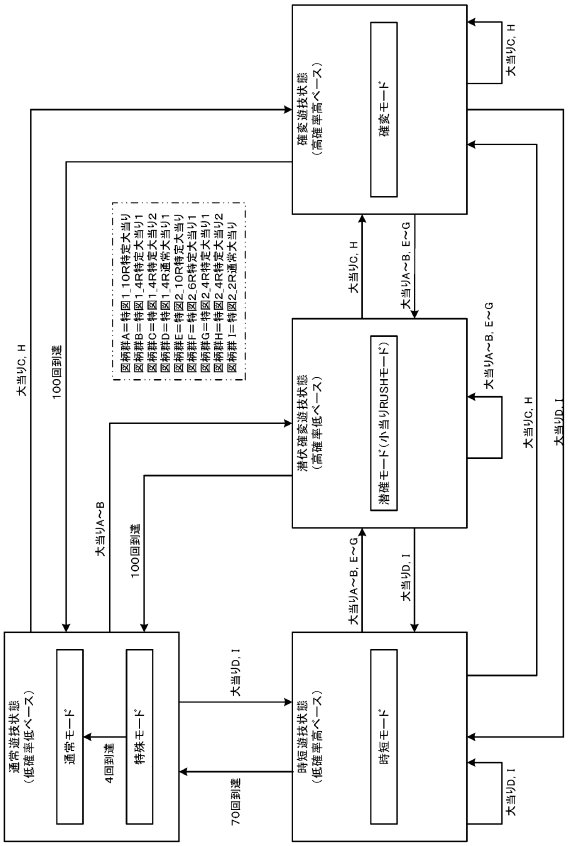
（A） 第1特別図柄大当り図柄テーブル

特別図柄 当り図柄乱数	振分け	図柄群	大当り種別	規定ラウンド数	大入賞口 開放時間
0～9	10%	A	10R特定大当り	10R	28秒
10～29	20%	B	4R特定大当り1	4R	28秒
30～64	35%	C	4R特定大当り2	4R	28秒
65～99	35%	D	4R通常大当り	4R	28秒

（B） 第2特別図柄大当り図柄テーブル

特別図柄 当り図柄乱数	振分け	図柄群	大当り種別	規定ラウンド数	大入賞口 開放時間
0～29	30%	E	10R特定大当り	10R	28秒
30～39	10%	F	6R特定大当り	6R	28秒
40～49	10%	G	4R特定大当り1	4R	28秒
50～64	15%	H	4R特定大当り2	4R	28秒
65～99	35%	I	2R通常大当り	2R	2秒

【図５８】



【図５９】

遊技状態設定テーブル

図柄群 （大当り種別）			大当り当選時の遊技状態			
			通常状態	時短状態	潜伏確変状態	確変状態
特図1	A （10R特定大当り）	遊技状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態
		確率変動回数	100回	100回	100回	100回
		変動時間短縮回数	100回	100回	100回	100回
		電サポ回数	0回	0回	0回	0回
	B （4R特定大当り1）	遊技状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態
		確率変動回数	100回	100回	100回	100回
		変動時間短縮回数	100回	100回	100回	100回
		電サポ回数	0回	0回	0回	0回
	C （4R特定大当り2）	遊技状態	確変状態	確変状態	確変状態	確変状態
		確率変動回数	100回	100回	100回	100回
		変動時間短縮回数	100回	100回	100回	100回
		電サポ回数	100回	100回	100回	100回
	D （4R通常大当り）	遊技状態	時短状態	時短状態	時短状態	時短状態
		確率変動回数	0回	0回	0回	0回
		変動時間短縮回数	70回	70回	70回	70回
		電サポ回数	70回	70回	70回	70回
特図2	E （10R特定大当り）	遊技状態	確変状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態
		確率変動回数	100回	100回	100回	100回
		変動時間短縮回数	100回	100回	100回	100回
		電サポ回数	100回	0回	0回	0回
	F （6R特定大当り）	遊技状態	確変状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態
		確率変動回数	100回	100回	100回	100回
		変動時間短縮回数	100回	100回	100回	100回
		電サポ回数	100回	0回	0回	0回
	G （4R特定大当り1）	遊技状態	確変状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態
		確率変動回数	100回	100回	100回	100回
		変動時間短縮回数	100回	100回	100回	100回
		電サポ回数	100回	0回	0回	0回
	H （4R特定大当り2）	遊技状態	確変状態	確変状態	確変状態	確変状態
		確率変動回数	100回	100回	100回	100回
		変動時間短縮回数	100回	100回	100回	100回
		電サポ回数	100回	100回	100回	100回
	I （2R通常大当り）	遊技状態	時短状態	時短状態	時短状態	時短状態
		確率変動回数	0回	0回	0回	0回
		変動時間短縮回数	70回	70回	70回	70回
		電サポ回数	70回	70回	70回	70回

【図６０】

特別図柄の変動時間比較表

(A) 通常遊技状態

	ハズレ	小当り	大当り
第1特別図柄	3秒 ～ 60秒	ー	30秒 ～ 90秒
第2特別図柄	1000秒	1000秒	30秒 ～ 90秒

(B) 時短遊技状態、確変遊技状態、潜確遊技状態

	ハズレ	小当り	大当り
第1特別図柄	1秒 ～ 60秒	ー	30秒 ～ 60秒
第2特別図柄	1秒 ～ 3秒	0.5秒	30秒 ～ 60秒

【図６１】

(A)普通図柄当否抽選テーブル

状態	当選確率
非電サポ状態(低ベース)	1／1.02
電サポ状態(高ベース)	1／1.01

(B)普通図柄変動パターンテーブル

状態	普通図柄の変動時間
非電サポ状態(低ベース)	0.5秒
電サポ状態(高ベース)	0.2秒

(C)普通電動役物開放パターンテーブル

状態	開放時間
非電サポ状態(低ベース)	3秒(1秒×3回)
電サポ状態(高ベース)	5.9秒(5.9秒×1回)

【図６２】

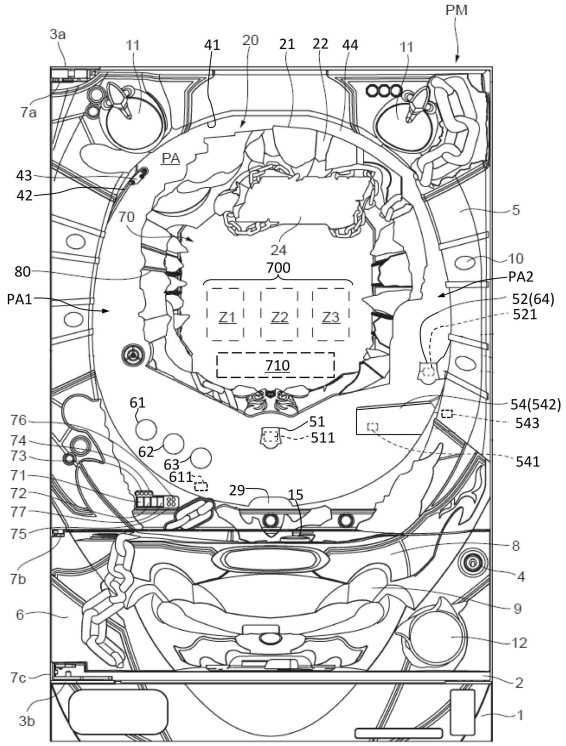
(A)

第1特別図柄	第2特別図柄		
	大当り変動表示中	小当り変動表示中	はずれ変動表示中
大当り停止時	―	変動表示を強制停止 (はずれ差し替え)	変動表示を強制停止
はずれ停止時	変動表示を継続	変動表示を継続	変動表示を継続

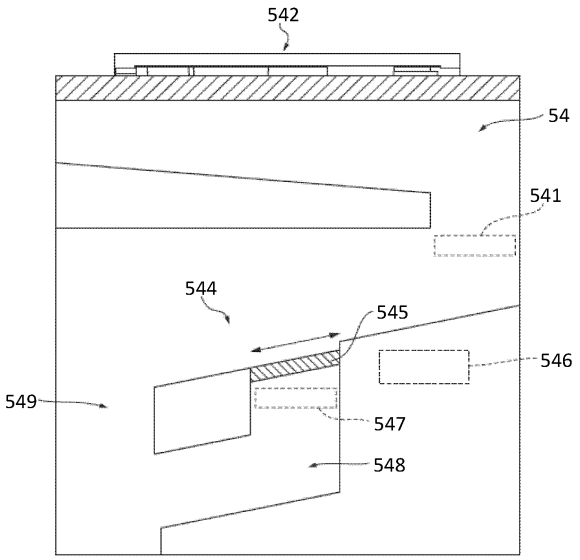
(B)

第2特別図柄	第1特別図柄		
	大当り変動表示中	小当り変動表示中	はずれ変動表示中
大当り停止時	―	―	変動表示を強制停止
小当り停止時	変動表示を中断 (小当り遊技中)	―	変動表示を中断 (小当り遊技中)
はずれ停止時	変動表示を継続	―	変動表示を継続

【図６３】



【図６４】



【図６５】

特別図柄当否抽選テーブル

（A） 低確率状態

大当り確率 ≒ 1/219.92

特別図柄当り乱数値	第1特別図柄抽選	第2特別図柄抽選
0 ～ 297	大当り	大当り
298 ～ 65535	はずれ	はずれ

（B） 高確率状態

大当り確率 ≒ 1/93.76

特別図柄当り乱数値	第1特別図柄抽選	第2特別図柄抽選
0 ～ 698	大当り	大当り
699 ～ 65535	はずれ	はずれ

【図６６】

（A） 第1特別図柄大当り図柄テーブル

特別図柄 当り図柄乱数	振分け	図柄群	大当り種別
0～9	1%	A	4R条件付き特定大当り
10～999	99%	B	4R条件付き通常大当り

（B） 第2特別図柄大当り図柄テーブル

特別図柄 当り図柄乱数	振分け	図柄群	大当り種別
0～319	32%	C	10R条件付き特定大当り1
320～419	10%	D	10R条件付き特定大当り2
420～499	8%	E	10R条件付き特定大当り3
500～749	25%	F	7R条件付き特定大当り
750～999	25%	G	3R条件付き特定大当り

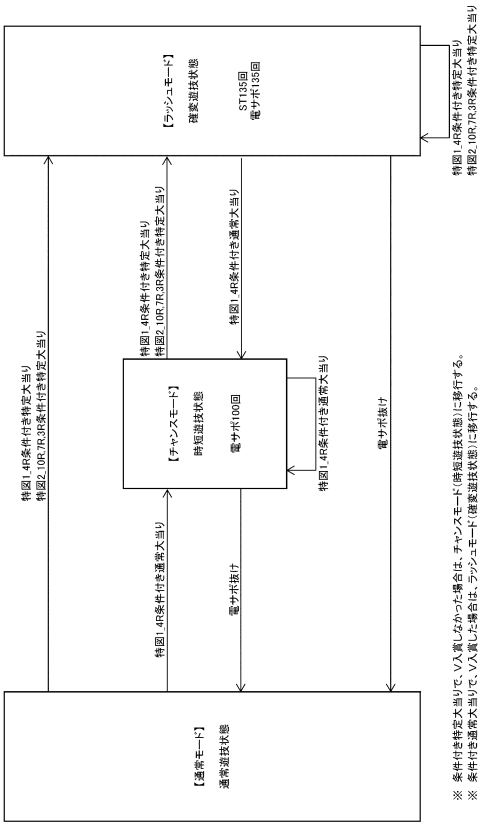
【図６７】

［ 大入賞口作動パターン ］

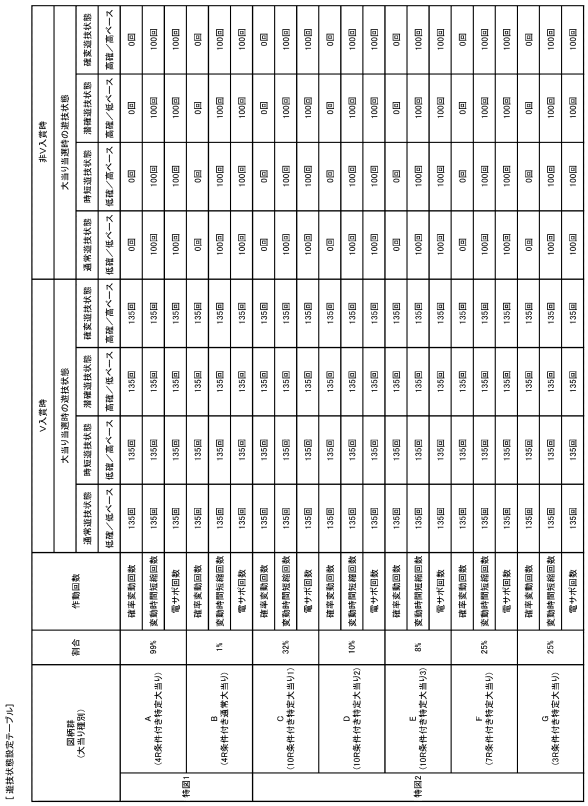
図柄群（大当り種別）		条件装置	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R
特図1	A （4R条件付き特定大当り）	大入賞口	L	L	L	L						
		特定領域	L									
	B （4R条件付き通常大当り）	大入賞口	L	L	L	L						
		特定領域	S									
特図2	C （10R条件付き特定大当り1）	大入賞口	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L
		特定領域	L									
	D （10R条件付き特定大当り2）	大入賞口	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L
		特定領域	L									
	E （10R条件付き特定大当り3）	大入賞口	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L
		特定領域	L									
	F （7R条件付き特定大当り）	大入賞口	L	L	L	L	L	L	L			
		特定領域	L									
	G （3R条件付き特定大当り）	大入賞口	L	L	L							
		特定領域	L									

※「L」はロング開放（28.000秒）を意味し、「S」はショート開放（0.052秒）を意味する。

【図６８】



【図６９】



【図７０】

［ 変動パターンテーブル1 ］
・遊技状態 = 通常遊技状態
・変動パターン選択状態 = 選択状態1
・演出モード = 通常モード

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				保留0	保留1～2	保留3	保留0	保留1～2	保留3
はずれ	PH1-1	5秒	短縮変動	0	20	40	100	100	100
	PH1-2	10秒	通常変動	40	20	0	0	0	0
	PH1-3	30秒	擬似1揺り（失敗）	20	20	20	0	0	0
	PH1-4	40秒	擬似1揺り（成功）→擬似2変動→擬似2揺り（失敗）	12	12	12	0	0	0
	PH1-5	20秒	NJリーチ	10	10	10	0	0	0
	PH1-6	70秒	SPリーチA	3	3	3	0	0	0
	PH1-7	90秒	SPリーチA→SPリーチB	3	3	3	0	0	0
	PH1-8	100秒	SPリーチA→SPリーチB→SPリーチC	3	3	3	0	0	0
	PH1-9	110秒	擬似1揺り（成功）→擬似2変動→SPリーチA	2	2	2	0	0	0
	PH1-10	120秒	擬似1揺り（成功）→擬似2変動→SPリーチA→SPリーチB	2	2	2	0	0	0
	PH1-11	130秒	擬似1揺り（成功）→擬似2変動→SPリーチA→SPリーチB→SPリーチC	2	2	2	0	0	0
	PH1-12	140秒	擬似1揺り（成功）→擬似2変動→擬似2揺り（成功）→擬似3変動→SPリーチA	1	1	1	0	0	0
	PH1-13	150秒	擬似1揺り（成功）→擬似2変動→擬似2揺り（成功）→擬似3変動→SPリーチA→SPリーチB	1	1	1	0	0	0
	PH1-14	160秒	擬似1揺り（成功）→擬似2変動→擬似2揺り（成功）→擬似3変動→SPリーチA→SPリーチB→SPリーチC	1	1	1	0	0	0

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1		特図2			
				4R特定	4R通常	10R特定1	10R特定2	10R特定3	7R特定 3R特定
大当り	PA1-1	70秒	SPリーチA	3	3	100	100	100	100
	PA1-2	90秒	SPリーチA→SPリーチB	7	7	0	0	0	0
	PA1-3	100秒	SPリーチA→SPリーチB→SPリーチC	16	16	0	0	0	0
	PA1-4	110秒	擬似1揺り（成功）→擬似2変動→SPリーチA	4	4	0	0	0	0
	PA1-5	120秒	擬似1揺り（成功）→擬似2変動→SPリーチA→SPリーチB	9	9	0	0	0	0
	PA1-6	130秒	擬似1揺り（成功）→擬似2変動→SPリーチA→SPリーチB→SPリーチC	18	18	0	0	0	0
	PA1-7	140秒	擬似1揺り（成功）→擬似2変動→擬似2揺り（成功）→擬似2変動→SPリーチA	5	5	0	0	0	0
	PA1-8	150秒	擬似1揺り（成功）→擬似2変動→擬似2揺り（成功）→擬似3変動→SPリーチA→SPリーチB	12	12	0	0	0	0
	PA1-9	160秒	擬似1揺り（成功）→擬似2変動→擬似2揺り（成功）→擬似3変動→SPリーチA→SPリーチB→SPリーチC	21	26	0	0	0	0
	PA1-10	50秒	全回転リーチ	5	0	0	0	0	0

【図７１】

［ 変動パターンテーブル2 ］
・遊技状態 = 時短遊技状態
・変動パターン選択状態 = 選択状態2
・演出モード = チャンスモード

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				保留0	保留1～2	保留3	保留0	保留1～2	保留3
はずれ	PH2-1	3秒	超短縮変動	0	0	0	0	80	80
	PH2-2	5秒	短縮変動	0	0	0	0	10	10
	PH2-3	10秒	通常変動	100	100	100	90	0	0
	PH2-4	70秒	SPリーチB	0	0	0	8	8	8
	PH2-5	80秒	SPリーチC	0	0	0	1	1	1
	PH2-6	90秒	SPリーチB→SPリーチC	0	0	0	1	1	1

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1		特図2			
				4R特定	4R通常	10R特定1	10R特定2	10R特定3	7R特定 3R特定
大当り	PA2-1	70秒	SPリーチB	40	40	40	20	40	40
	PA2-2	80秒	SPリーチC	30	30	30	20	30	30
	PA2-3	90秒	SPリーチB→SPリーチC	30	30	30	30	30	30
	PA2-4	50秒	全回転リーチ	0	0	0	30	0	0

【図７２】

［ 変動パターンテーブル3 ］
・遊技状態 = 確変遊技状態
・変動パターン選択状態 = 選択状態3
・演出モード = ラッシュモード

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				保留0	保留1～2	保留3	保留0	保留1～2	保留3
はずれ	PH3-1	3秒	超短縮変動	0	0	0	0	90	90
	PH3-2	10秒	通常変動	100	100	100	90	0	0
	PH3-3	70秒	SPリーチB	0	0	0	9	9	9
	PH3-4	90秒	SPリーチB→SPリーチC	0	0	0	1	1	1

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1		特図2			
				4R特定	4R通常	10R特定1	10R特定2	10R特定3	7R特定 3R特定
大当り	PA3-1	70秒	SPリーチB	50	50	50	50	50	50
	PA3-2	90秒	SPリーチB→SPリーチC	50	50	50	20	50	50
	PA3-3	50秒	全回転リーチ	0	0	0	30	0	0

【図７３】

［ 装飾図柄大当り出目テーブル1 ］
・遊技状態＝通常遊技状態
・演出モード＝通常モード

大当り種別	左図柄	中図柄	右図柄
特図1__4R条件付き特定大当り	7	7	7

大当り種別	左図柄	中図柄	右図柄
特図1__4R条件付き通常大当り	1	1	1
	2	2	2
	3	3	3
	4	4	4
	5	5	5
	6	6	6
	7	7	7

大当り種別	左図柄	中図柄	右図柄
特図2__10R条件付き特定大当り1 特図2__10R条件付き特定大当り2	7	7	7

大当り種別	左図柄	中図柄	右図柄
特図2__10R条件付き特定大当り3 特図2__7R条件付き特定大当り	1	1	1
	2	2	2
	3	3	3
	4	4	4
	5	5	5
	6	6	6

大当り種別	左図柄	中図柄	右図柄
特図2__3R条件付き特定大当り	1	1	1
	2	2	2
	4	4	4
	5	5	5
	6	6	6

【図７４】

［ 装飾図柄大当り出目テーブル2 ］
・遊技状態＝時短遊技状態 or 確変遊技状態
・演出モード＝時短モード or 確変モード

大当り種別	左図柄	中図柄	右図柄
特図1__4R条件付き特定大当り	3	3	3
	5	5	5

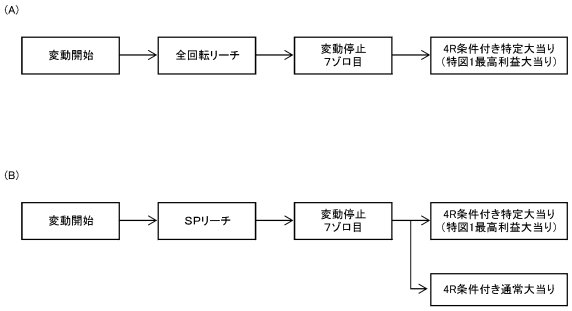
大当り種別	左図柄	中図柄	右図柄
特図1__4R条件付き通常大当り	1	1	1
	2	2	2
	4	4	4
	6	6	6

大当り種別	左図柄	中図柄	右図柄
特図2__10R条件付き特定大当り1 特図2__10R条件付き特定大当り2	7	7	7

大当り種別	左図柄	中図柄	右図柄
特図2__10R条件付き特定大当り3	3	3	3
特図2__7R条件付き特定大当り	5	5	5

大当り種別	左図柄	中図柄	右図柄
特図2__3R条件付き特定大当り	1	1	1
	2	2	2
	4	4	4
	6	6	6

【図７５】



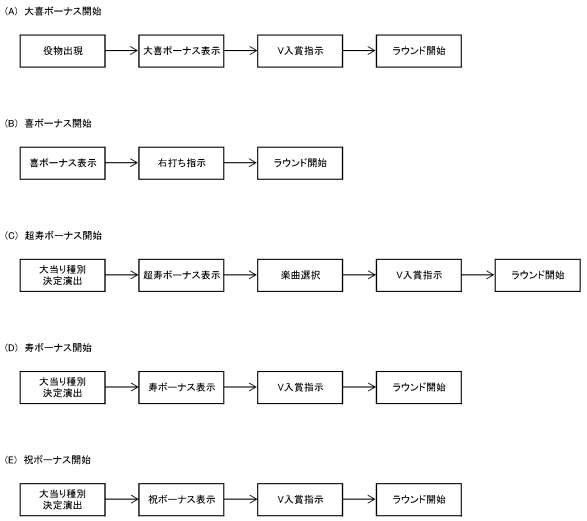
【図７６】

大当り種別	ラウンド演出パターン
特図1__4R条件付き特定大当り	大喜ボーナス
特図1__4R条件付き通常大当り	喜ボーナス
特図2__10R条件付き特定大当り1	超寿ボーナス
特図2__10R条件付き特定大当り2	超寿ボーナス
特図2__10R条件付き特定大当り3	寿ボーナス（10R）
特図2__7R条件付き特定大当り	寿ボーナス（7R）
特図2__3R条件付き特定大当り	祝ボーナス

【図７７】

大当り種別	大当り開始デモ演出パターン
特図1__4R条件付き特定大当り	大喜ボーナス開始 15.000秒
特図1__4R条件付き通常大当り	喜ボーナス開始 12.000秒
特図2__10R条件付き特定大当り1	超寿ボーナス開始 64.500秒
特図2__10R条件付き特定大当り2	超寿ボーナス開始 64.500秒
特図2__10R条件付き特定大当り3	寿ボーナス開始 52.500秒
特図2__7R条件付き特定大当り	寿ボーナス開始 52.500秒
特図2__3R条件付き特定大当り	祝ボーナス開始 40.000秒

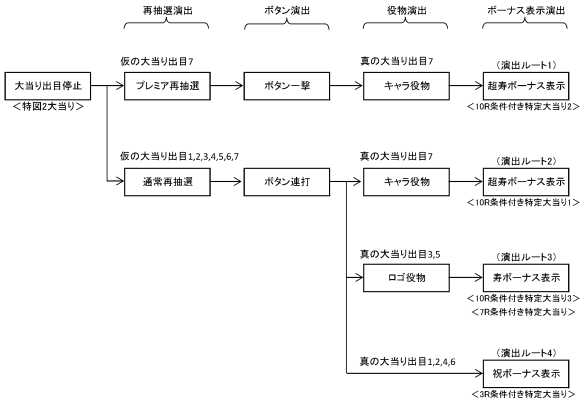
【図７８】



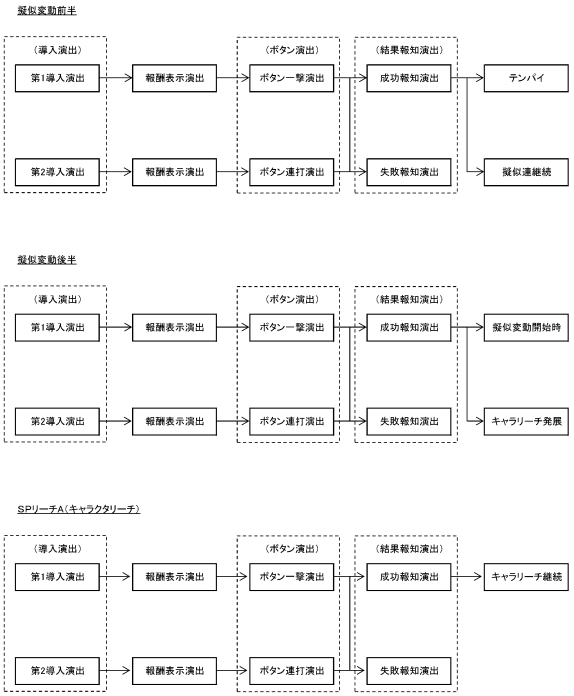
【図７９】

大当り種別	V入賞時			非V入賞時		
	通常遊技状態	時短遊技状態	確変遊技状態	通常遊技状態	時短遊技状態	確変遊技状態
特図1__4R条件付き特定大当り	ラッシュ突入A 8.000秒	ラッシュ突入B 9.000秒	ラッシュ継続 10.000秒	チャンス突入A 11.000秒	チャンス突入B 12.000秒	チャンス突入AB 12.000秒
特図1__4R条件付き通常大当り	ラッシュ突入A 8.000秒	ラッシュ突入B 9.000秒	ラッシュ継続 10.000秒	チャンス突入A 11.000秒	チャンス突入B 12.000秒	チャンス突入AB 12.000秒
特図2__10R条件付き特定大当り1	ラッシュ突入A 8.000秒	ラッシュ突入B 9.000秒	ラッシュ継続 10.000秒	チャンス突入A 11.000秒	チャンス突入B 12.000秒	チャンス突入AB 12.000秒
特図2__10R条件付き特定大当り2	ラッシュ突入A 8.000秒	ラッシュ突入B 9.000秒	ラッシュ継続 10.000秒	チャンス突入A 11.000秒	チャンス突入B 12.000秒	チャンス突入AB 12.000秒
特図2__10R条件付き特定大当り3	ラッシュ突入A 8.000秒	ラッシュ突入B 9.000秒	ラッシュ継続 10.000秒	チャンス突入A 11.000秒	チャンス突入B 12.000秒	チャンス突入AB 12.000秒
特図2__7R条件付き特定大当り	ラッシュ突入A 8.000秒	ラッシュ突入B 9.000秒	ラッシュ継続 10.000秒	チャンス突入A 11.000秒	チャンス突入B 12.000秒	チャンス突入AB 12.000秒
特図2__3R条件付き特定大当り	ラッシュ突入A 8.000秒	ラッシュ突入B 9.000秒	ラッシュ継続 10.000秒	チャンス突入A 11.000秒	チャンス突入B 12.000秒	チャンス突入AB 12.000秒

【図８０】



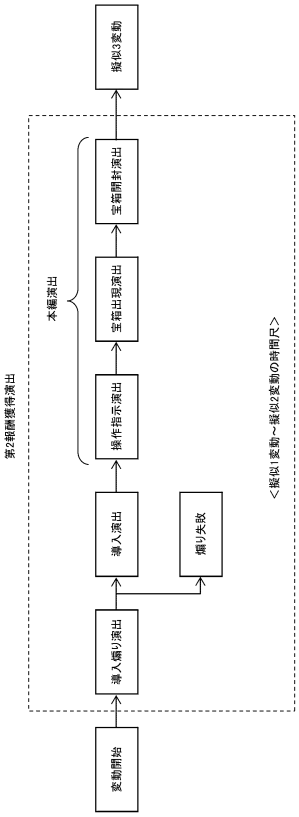
【図８１】



【図８２】

No.	報酬 （特定高期待度演出）	実行区間A				実行区間B		実行区間C
		擬似1変動		擬似2変動		擬似3変動		SPリーチA
		前半	後半	前半	後半	前半	後半	
1	赤保留変化演出	○	○	○	○	－	－	－
2	金保留変化演出	○	○	○	○	－	－	－
3	特殊ゾーン演出	－	○	－	○	－	－	○
4	7テンパイ演出	－	－	－	－	○	－	－
5	パーツチャージMAX	○	○	○	○	－	－	－
6	ENDリーチ（SPリーチC）	○	○	○	○	－	－	－
7	次回予告	－	－	－	－	－	○	－
		複合しない				複合しない		

【図８３】



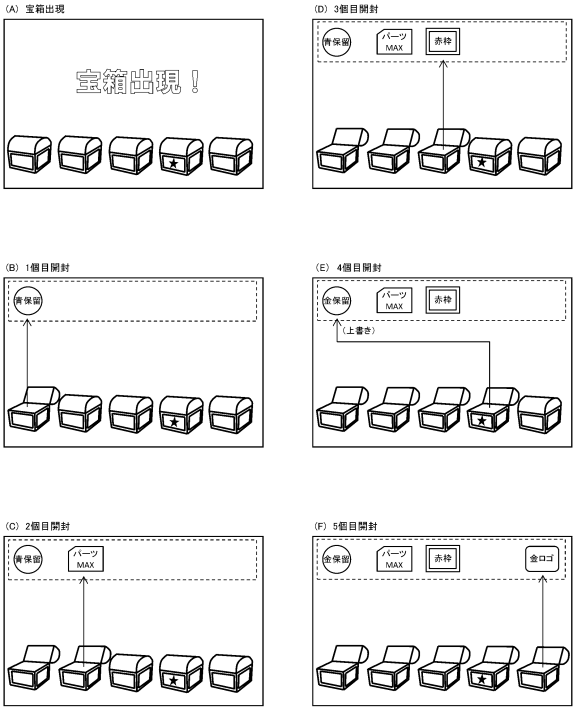
【図８４】

No.	報酬 （特定予告演出）	演出種別
1	青保留変化演出	保留変化演出
2	緑保留変化演出	
3	赤保留変化演出	
4	金保留変化演出	
5	虹保留変化演出	
6	緑枠予告演出	枠予告演出
7	赤枠予告演出	
8	金枠予告演出	
9	タイマ予告演出	タイマ予告演出
10	ルーレット予告演出	ルーレット予告演出
11	パーツチャージ×2	パーツチャージ予告演出
12	パーツチャージ×4	
13	パーツチャージMAX	
14	緑ロゴ予告演出	ロゴ予告演出
15	赤ロゴ予告演出	
16	金ロゴ予告演出	
17	特殊ゾーン予告演出	ゾーン予告演出
18	当り確定予告演出	当り確定予告演出

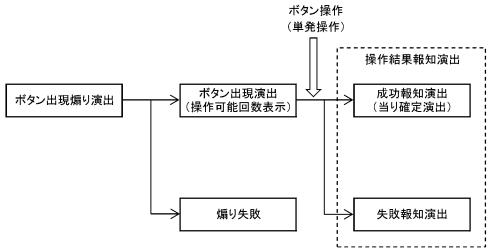
【図８５】

報酬組合せパターン	1個目	2個目	3個目	4個目	5個目
0	青保留変化演出	☆ パーツチャージMAX	赤枠予告演出	緑保留変化演出	赤ロゴ予告演出
1	☆ 赤枠予告演出	パーツチャージ×2	青保留変化演出	緑保留変化演出	パーツチャージMAX
2	赤ロゴ予告演出	特殊ゾーン予告演出	パーツチャージ×4	緑枠予告演出	☆ 赤枠予告演出
3	パーツチャージ×2	緑枠予告演出	☆ 赤ロゴ予告演出	緑保留変化演出	特殊ゾーン演出
4	特殊ゾーン予告演出	緑ロゴ予告演出	パーツチャージ×2	☆ 赤ロゴ予告演出	緑枠予告演出
5	パーツチャージ×4	☆ パーツチャージMAX	緑ロゴ予告演出	赤枠予告演出	赤ロゴ予告演出
6	青保留変化演出	パーツチャージMAX	赤枠予告演出	☆ 赤保留変化演出	赤ロゴ予告演出
7	金枠予告演出	パーツチャージ×2	青保留変化演出	緑保留変化演出	☆ パーツチャージMAX
8	赤ロゴ予告演出	特殊ゾーン予告演出	緑枠予告演出	☆ 赤枠予告演出	☆ 金枠予告演出
9	パーツチャージ×2	緑枠予告演出	☆ 金ロゴ予告演出	緑保留変化演出	特殊ゾーン予告演出
10	☆ 特殊ゾーン予告演出	緑ロゴ予告演出	パーツチャージ×2	☆ 金ロゴ予告演出	緑枠予告演出
11	パーツチャージ×4	☆ ルーレット予告演出	緑ロゴ予告演出	赤枠予告演出	赤ロゴ予告演出
12	青保留変化演出	緑保留変化演出	☆ 赤枠予告演出	赤ロゴ予告演出	金枠予告演出
13	赤枠予告演出	パーツチャージ×2	緑保留変化演出	タイマ予告演出	☆ パーツチャージMAX
14	赤ロゴ予告演出	☆ 特殊ゾーン予告演出	パーツチャージ×4	赤枠予告演出	☆ 金ロゴ予告演出
15	パーツチャージ×2	緑枠予告演出	赤ロゴ予告演出	☆ 赤保留変化演出	特殊ゾーン予告演出
16	☆ 特殊ゾーン予告演出	赤ロゴ予告演出	パーツチャージ×2	パーツチャージMAX	ルーレット予告演出
17	パーツチャージ×4	☆ パーツチャージMAX	赤ロゴ予告演出	赤枠予告演出	金枠予告演出
18	青保留変化演出	パーツチャージMAX	赤枠予告演出	赤保留変化演出	☆ 金ロゴ予告演出
19	☆ 金枠予告演出	パーツチャージ×2	青保留変化演出	緑保留変化演出	ルーレット予告演出
20	赤ロゴ予告演出	☆ 特殊ゾーン予告演出	緑枠予告演出	赤枠予告演出	☆ 金枠予告演出
21	パーツチャージ×2	緑枠予告演出	☆ 金ロゴ予告演出	緑保留変化演出	特殊ゾーン予告演出
22	☆ 特殊ゾーン予告演出	緑ロゴ予告演出	パーツチャージ×2	金ロゴ予告演出	☆ 金枠予告演出
23	パーツチャージ×4	ルーレット予告演出	緑ロゴ予告演出	☆ 金枠予告演出	赤ロゴ予告演出
24	青保留変化演出	赤保留変化演出	赤枠予告演出	赤ロゴ予告演出	☆ 金枠予告演出
25	赤枠予告演出	パーツチャージ×2	緑保留変化演出	☆ タイマ予告演出	特殊ゾーン予告演出
26	赤ロゴ予告演出	☆ 特殊ゾーン予告演出	☆ ルーレット予告演出	赤枠予告演出	金ロゴ予告演出
27	パーツチャージ×2	金枠予告演出	赤ロゴ予告演出	☆ 赤保留変化演出	特殊ゾーン予告演出
28	緑保留変化演出	☆ 特殊ゾーン予告演出	パーツチャージ×2	パーツチャージMAX	ルーレット予告演出
29	パーツチャージ×4	パーツチャージMAX	☆ 金ロゴ予告演出	赤枠予告演出	金枠予告演出
30	青保留変化演出	パーツチャージMAX	赤枠予告演出	☆ 金保留変化演出	金ロゴ予告演出
31	☆ 金枠予告演出	パーツチャージ×2	青保留変化演出	赤保留変化演出	☆ ルーレット予告演出
32	赤ロゴ予告演出	☆ 特殊ゾーン予告演出	緑枠予告演出	ルーレット予告演出	金枠予告演出
33	パーツチャージ×2	緑枠予告演出	☆ 金ロゴ予告演出	☆ 赤保留変化演出	☆ 特殊ゾーン予告演出
34	特殊ゾーン予告演出	緑ロゴ予告演出	パーツチャージ×2	☆ 金ロゴ予告演出	☆ 赤枠予告演出
35	パーツチャージ×4	ルーレット予告演出	金保留変化演出	☆ 金枠予告演出	赤ロゴ予告演出
36	☆ 青保留変化演出	緑保留変化演出	赤枠予告演出	赤ロゴ予告演出	虹保留変化演出
37	赤枠予告演出	☆ パーツチャージ×2	緑保留変化演出	タイマ予告演出	虹保留変化演出
38	赤ロゴ予告演出	特殊ゾーン予告演出	パーツチャージ×4	赤枠予告演出	☆ 虹保留変化演出
39	☆ パーツチャージ×2	緑枠予告演出	赤ロゴ予告演出	赤保留変化演出	当り確定予告演出
40	特殊ゾーン予告演出	赤ロゴ予告演出	☆ パーツチャージ×2	パーツチャージMAX	当り確定予告演出
41	パーツチャージ×4	パーツチャージMAX	赤ロゴ予告演出	赤枠予告演出	☆ 当り確定予告演出

【図８６】



【図８７】



※操作結果報知演出は操作可能回数分だけ行われる。
但し、当り確定演出が発生すると、残り回数はキャンセル。

【図８８】

操作可能回数（初期表示回数）	当否結果				備考
	大当り		はずれ		
	当り確定演出の実行率	選択率(%)	当り確定演出の実行率	選択率(%)	
5	1／操作可能回数	2.0	0	8.2	
6	1／操作可能回数	2.2	0	8.0	
7	1／操作可能回数	2.4	0	0.0	大当り確定
8	1／操作可能回数	2.6	0	7.6	
9	1／操作可能回数	2.8	0	7.4	
10	1／(操作可能回数-2)	3.0	0	7.0	
11	1／(操作可能回数-2)	3.2	0	6.8	
12	1／(操作可能回数-2)	3.4	0	6.6	
13	1／(操作可能回数-2)	3.6	0	6.4	
14	1／(操作可能回数-2)	3.8	0	6.2	
15	1／(操作可能回数-2)	4.0	0	6.0	
16	1／(操作可能回数-4)	5.0	0	5.0	
17	1／(操作可能回数-4)	5.2	0	4.6	
18	1／(操作可能回数-4)	5.4	0	4.2	
19	1／(操作可能回数-4)	5.6	0	3.8	
20	1／(操作可能回数-6)	6.0	0	3.0	
21	1／(操作可能回数-6)	6.4	0	2.6	
22	1／(操作可能回数-6)	6.8	0	2.4	
23	1／(操作可能回数-6)	7.2	0	1.8	
24	1／(操作可能回数-6)	8.2	0	1.4	
25	1／(操作可能回数-6)	9.2	0	1.0	
100	操作可能回数/操作可能回数	2.0	0	0.0	大当り確定

【図８９】

（A） 第1特別図柄大当り図柄テーブル

特別図柄 当り図柄乱数	振分け	図柄群	大当り種別
0～99	10%	A	10R条件付き特定大当り1
100～499	40%	B	10R条件付き特定大当り2
500～999	50%	C	6R条件付き通常大当り

（B） 第2特別図柄大当り図柄テーブル

特別図柄 当り図柄乱数	振分け	図柄群	大当り種別
0～499	50%	D	10R条件付き特定大当り3
500～999	50%	E	10R条件付き特定大当り4

【図９０】

［ 大入賞口作動パターン ］

図柄群（大当り種別）		条件装置	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R
特図1	A（10R条件付き特定大当り1）	大入賞口	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L
		特定領域	L									
	B（10R条件付き特定大当り2）	大入賞口	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L
		特定領域	L									
	C（6R条件付き通常大当り）	大入賞口	L	L	L	L	L	L				
		特定領域	S									
特図2	D（10R条件付き特定大当り3）	大入賞口	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L
		特定領域	L									
	E（10R条件付き特定大当り4）	大入賞口	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L
		特定領域	L									

※「L」はロング開放（28.000秒）を意味し、「S」はショート開放（0.052秒）を意味する。

【図９１】

［ 遊技状態設定テーブル ］

図柄群（大当り種別）		割合	作動回数	V入賞時		非V入賞時			
				大当り当選時の遊技状態		大当り当選時の遊技状態			
				通常遊技状態	時短遊技状態	通常遊技状態		時短遊技状態	
				低確／低ベース	低確／高ベース	低確／低ベース	高確／高ベース	低確／高ベース	高確／高ベース
特図1	A（10R条件付き特定大当り1）	10%	確率変動回数	130回	130回	0回	130回	0回	0回
			変動時間短縮回数	130回	130回	0回	130回	100回	100回
			電サポ回数	130回	0回	100回	0回	100回	100回
	B（10R条件付き特定大当り2）	40%	確率変動回数	130回	130回	0回	130回	0回	0回
			変動時間短縮回数	130回	130回	100回	130回	100回	100回
			電サポ回数	130回	0回	100回	0回	100回	100回
	C（6R条件付き通常大当り）	50%	確率変動回数	130回	130回	0回	130回	0回	0回
			変動時間短縮回数	130回	130回	100回	130回	100回	100回
			電サポ回数	130回	130回	100回	130回	100回	100回
特図2	D（10R条件付き特定大当り3）	50%	確率変動回数	130回	130回	0回	130回	0回	0回
			変動時間短縮回数	130回	0回	100回	0回	100回	100回
			電サポ回数	130回	0回	100回	0回	100回	100回
	E（10R条件付き特定大当り4）	50%	確率変動回数	130回	130回	0回	130回	0回	0回
			変動時間短縮回数	130回	130回	100回	130回	100回	100回
			電サポ回数	130回	130回	100回	130回	100回	100回

【図９２】

［ 変動パターンテーブル1 ］

・遊技状態 ＝ 通常遊技状態

・変動パターン選択状態 ＝ 選択状態1

・演出モード＝通常モード

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				保留0個	保留1～2個	保留3個	保留0個	保留1～2個	保留3個
はずれ	PH1-1	5秒	短縮変動	15	35	65	0	0	0
	PH1-2	10秒	通常変動	70	50	20	0	0	0
	PH1-3	15秒	Nリーチ	10	10	10	0	0	0
	PH1-4	60秒	SPリーチ（ENDリーチA）	5	5	5	0	0	0
	PH1-5	10分	超ロング変動	0	0	0	100	100	100

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				10R特定1	10R特定2	6R通常	10R特定3	10R特定4	小当り
大当り 小当り	PA1-1	60秒	SPリーチ（ENDリーチA）	100	100	100	0	0	0
	PA1-2	10分	超ロング変動	0	0	0	100	100	100

【図９３】

［ 変動パターンテーブル2 ］

・遊技状態 ＝ 時短遊技状態

・変動パターン選択状態 ＝ 選択状態2

・演出モード＝時短モード

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				保留0個	保留1～2個	保留3個	保留0個	保留1～2個	保留3個
はずれ	PH2-1	1秒	超短縮変動	0	0	0	0	60	60
	PH2-2	5秒	短縮変動	0	0	0	0	35	35
	PH2-3	10秒	通常変動	95	95	95	95	0	0
	PH2-4	60秒	SPリーチ(ENDリーチB)	5	5	5	5	5	5

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				10R特定1	10R特定2	6R通常	10R特定3	10R特定4	小当り
大当り 小当り	PA2-1	1秒	即当り	100	100	100	0	0	100
	PA2-2	60秒	SPリーチ(ENDリーチB)	0	0	0	100	100	0

【図９４】

［ 変動パターンテーブル3 ］

・遊技状態 ＝ 潜確遊技状態 or 確変遊技状態

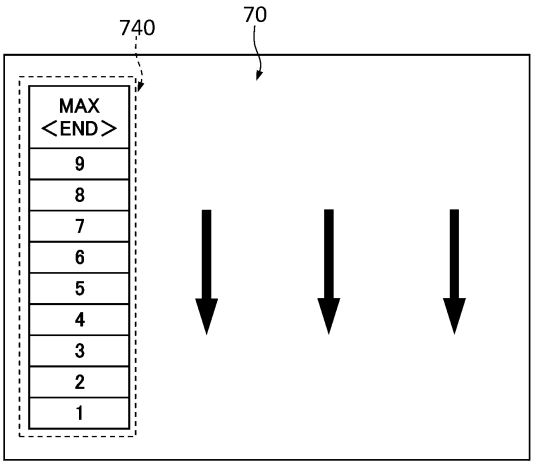
・変動パターン選択状態 ＝ 選択状態3

・演出モード＝潜確モード(小当りRUSH) or 確変モード

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				保留0個	保留1～2個	保留3個	保留0個	保留1～2個	保留3個
はずれ	PH3-1	1秒	超短縮変動	0	0	0	97	97	97
	PH3-2	10秒	通常変動	100	100	100	0	0	0
	PH3-3	60秒	SPリーチ(ENDリーチA)	0	0	0	1	1	1
	PH3-4	60秒	SPリーチ(ENDリーチB)	0	0	0	1	1	1
	PH3-5	90秒	SPリーチ(ENDリーチC)	0	0	0	1	1	1

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				10R特定1	10R特定2	6R通常	10R特定3	10R特定4	小当り
大当り 小当り	PA3-1	0.5秒	即当り	100	100	100	0	0	100
	PA3-2	60秒	SPリーチ(ENDリーチA)	0	0	0	10	10	0
	PA3-3	60秒	SPリーチ(ENDリーチB)	0	0	0	30	30	0
	PA3-4	90分	SPリーチ(ENDリーチC)	0	0	0	60	60	0

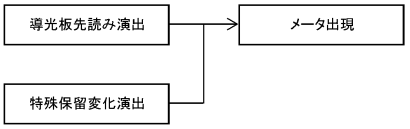
【図９５】



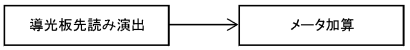
【図９６】

＜ 先読み変動時 ＞

(A) メータ出現前

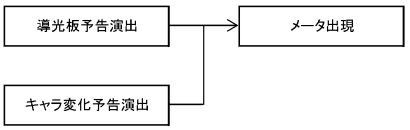


(B) メータ出現後

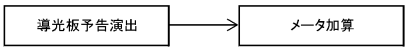


＜ 当該変動時 ＞

(C) メータ出現前

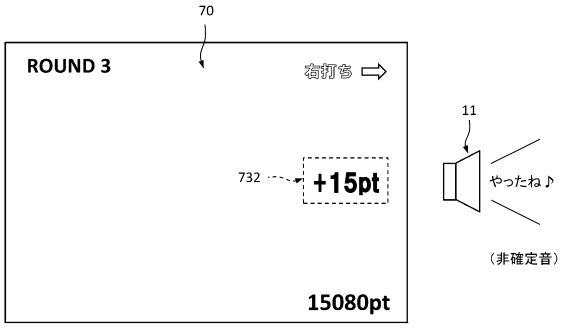


(D) メータ出現後



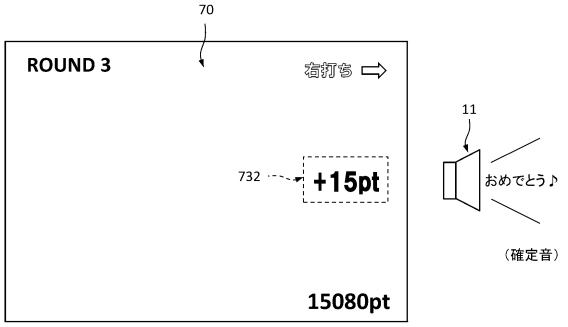
【図９７】

（A）保留内大当り示唆演出の非確定演出パターン



（非確定音）

（B）保留内大当り示唆演出の確定演出パターン



（確定音）

【図９８】

［ 保留内大当り示唆演出抽選テーブル ］

ID	実行可否	保留内大当り示唆演出パターン	選択率（%）	
			事前判定結果	
			特図2大当り保留球あり	特図2大当り保留球なし
0	実行なし	―	20	70
1	実行あり	非確定演出パターン	50	30
2	実行あり	確定演出パターン	30	0

フロントページの続き

会社内
審査官　金子 和孝
(56)参考文献　特開２０１９－０１３５５３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－１６４０３７（ＪＰ，Ａ）
(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２