(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6713234号
(P6713234)
(45)発行日　令和2年6月24日(2020.6.24)　(24)登録日　令和2年6月5日(2020.6.5)

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

請求項の数 1　(全 367 頁)

(21)出願番号　特願2018-183020(P2018-183020)
(22)出願日　平成30年9月27日(2018.9.27)
(62)分割の表示　特願2016-250154(P2016-250154)の分割
原出願日　平成28年12月22日(2016.12.22)
(65)公開番号　特開2018-199026(P2018-199026A)
(43)公開日　平成30年12月20日(2018.12.20)
審査請求日　平成30年9月27日(2018.9.27)

(73)特許権者　598098526
株式会社ユニバーサルエンターテインメント
東京都江東区有明三丁目７番２６号　有明フロンティアビルＡ棟
(74)代理人　100162031
弁理士　長田　豊彦
(74)代理人　100175721
弁理士　高木　秀文
(72)発明者　藤井　大介
東京都江東区有明三丁目７番２６号
(72)発明者　片山　隆司
東京都江東区有明三丁目７番２６号

審査官　東松　修太郎

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
所定の演出装置を制御可能な演出制御手段と、始動情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技を発生させるか否かの判定、及び前記特別遊技の終了後に遊技者に有利な特定遊技に移行させるか否かの判定を実行可能な判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づいて識別情報を変動表示可能な識別情報表示手段と、を備えた遊技機であって、
前記特定遊技は、前記判定手段による前記特別遊技を発生させるか否かの判定を、前記特別遊技の発生確率が通常遊技で使用されるデータよりも高いデータを使用して行う遊技を含み、
前記始動情報は、複数記憶可能であり、
前記演出制御手段は、前記始動情報に基づいて、所定の期間にわたって実行可能な特定演出を実行するか否かの判定を実行可能な特定演出判定手段を含み、
前記特定演出判定手段による判定は、判定が実行される際に記憶されている前記始動情報の数によって前記特定演出の実行を決定する確率が異なり、
前記特定演出は、前記所定の期間中に前記判定手段により前記特別遊技が発生すると決定された場合、当該特別遊技の終了後に前記特定遊技が開始する可能性を示唆するものであり、
前記演出制御手段は、
前記特定演出判定手段が前記識別情報の変動表示中に記憶された前記始動情報に基づき前記特定演出を実行すると判定した場合、当該識別情報の変動表示中には前記特定演出を

開始せずに、当該識別情報の変動表示が終了した後に前記特定演出を開始し、
前記所定の期間中に、特定の前記始動情報について前記判定手段により判定を行った結果、前記特別遊技が発生し、かつ前記特定遊技は発生しないと判定された場合、当該特別遊技が開始する前に前記特定演出を終了する演出終了制御を実行するものであり、
前記演出終了制御においては、特定の前記始動情報に応じた前記識別情報の変動表示の開始から停止までの間に、前記特定演出を終了する制御を実行可能であることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当り遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。
【０００３】
この種の遊技機においては、時短遊技状態や確変遊技状態への遊技状態の移行に伴って特定の回数だけ実行される回数限定演出モードを備えた遊技機が開示されている（特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２００７－１４４０４１号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
しかしながら、このような遊技機においては、回転限定演出モード中に先読み演出を行うのみであり、遊技の興趣に欠けている点で改善の余地があった。
【０００６】
本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる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】
上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。
【０００８】
本発明に係る遊技機は、所定の演出装置を制御可能な演出制御手段と、始動情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技を発生させるか否かの判定、及び前記特別遊技の終了後に遊技者に有利な特定遊技に移行させるか否かの判定を実行可能な判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づいて識別情報を変動表示可能な識別情報表示手段と、を備えた遊技機であって、前記特定遊技は、前記判定手段による前記特別遊技を発生させるか否かの判定を、前記特別遊技の発生確率が通常遊技で使用されるデータよりも高いデータを使用して行う遊技を含み、前記始動情報は、複数記憶可能であり、前記演出制御手段は、前記始動情報に基づいて、所定の期間にわたって実行可能な特定演出を実行するか否かの判定を実行可能な特定演出判定手段を含み、前記特定演出判定手段による判定は、判定が実行される際に記憶されている前記始動情報の数によって前記特定演出の実行を決定する確率が異なり、前記特定演出は、前記所定の期間中に前記判定手段により前記特別遊技が発生する

と決定された場合、当該特別遊技の終了後に前記特定遊技が開始する可能性を示唆するものであり、前記演出制御手段は、前記特定演出判定手段が前記識別情報の変動表示中に記憶された前記始動情報に基づき前記特定演出を実行すると判定した場合、当該識別情報の変動表示中には前記特定演出を開始せずに、当該識別情報の変動表示が終了した後に前記特定演出を開始し、前記所定の期間中に、特定の前記始動情報について前記判定手段により判定を行った結果、前記特別遊技が発生し、かつ前記特定遊技は発生しないと判定された場合、当該特別遊技が開始する前に前記特定演出を終了する演出終了制御を実行するものであり、前記演出終了制御においては、特定の前記始動情報に応じた前記識別情報の変動表示の開始から停止までの間に、前記特定演出を終了する制御を実行可能であることを特徴としている。

【発明の効果】

【０００９】

本発明によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【００１０】

【図１】本発明の第１実施形態に係る遊技機の外観斜視図である。

【図２】本発明の第１実施形態に係る遊技機の正面図である。

【図３】本発明の第１実施形態に係る遊技機における遊技盤の正面図である。

【図４】本発明の第１実施形態に係る遊技機における遊技盤の要部拡大斜視図である。

【図５】本発明の第１実施形態に係る遊技機におけるＬＥＤユニットの正面図である。

【図６】本発明の第１実施形態に係る遊技機の制御回路を示すブロック図である。

【図７】本発明の第１実施形態に係る遊技機のスペックを示す図である。

【図８】本発明の第１実施形態に係る遊技機の１ラウンド開閉パターンを示す図である。

【図９】本発明の第１実施形態に係る遊技機の大入賞口開閉パターン及びラウンド間インターバルを示す図である。

【図１０】本発明の第１実施形態に係る遊技機の大入賞口シャッタの仕様について説明するための図である。

【図１１】本発明の第１実施形態に係る遊技機の上乗せパターン選択テーブルを示す図である。

【図１２】本発明の第１実施形態に係る遊技機の上乗せパターンテーブルを示す図である。

【図１３】本発明の第１実施形態に係る遊技機の上乗せキャラクタ選択テーブルを示す図である。

【図１４】本発明の第１実施形態に係る遊技機の主制御回路によるメイン処理を示すフローチャートである。

【図１５】本発明の第１実施形態に係る遊技機の主制御回路によるメイン処理を示すフローチャートである。

【図１６】本発明の第１実施形態に係る遊技機のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図１７】本発明の第１実施形態に係る遊技機のスイッチ入力処理を示すフローチャートである。

【図１８】本発明の第１実施形態に係る遊技機の特別図柄関連スイッチチェック処理を示すフローチャートである。

【図１９】本発明の第１実施形態に係る遊技機の第１始動口スイッチチェック処理を示すフローチャートである。

【図２０】本発明の第１実施形態に係る遊技機の第２始動口スイッチチェック処理を示すフローチャートである。

【図２１】本発明の第１実施形態に係る遊技機の大入賞口スイッチチェック処理を示すフローチャートである。

【図２２】本発明の第１実施形態に係る遊技機の特別図柄制御処理を示すフローチャート

である。
【図２３】本発明の第１実施形態に係る遊技機の特別図柄記憶チェック処理を示すフローチャートである。
【図２４】本発明の第１実施形態に係る遊技機の特別図柄決定処理を示すフローチャートである。
【図２５】本発明の第１実施形態に係る遊技機の特別図柄変動時間管理処理を示すフローチャートである。
【図２６】本発明の第１実施形態に係る遊技機の特別図柄表示時間管理処理を示すフローチャートである。
【図２７】本発明の第１実施形態に係る遊技機の当り開始インターバル管理処理を示すフローチャートである。
【図２８】本発明の第１実施形態に係る遊技機の大入賞口再開放前待ち時間管理処理を示すフローチャートである。
【図２９】本発明の第１実施形態に係る遊技機の大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図３０】本発明の第１実施形態に係る遊技機の当り終了インターバル管理処理を示すフローチャートである。
【図３１】本発明の第１実施形態に係る遊技機の特別図柄ゲーム終了処理を示すフローチャートである。
【図３２】本発明の第１実施形態に係る遊技機の副制御回路によるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３３】本発明の第１実施形態に係る遊技機のコマンド受信割込処理を示すフローチャートである。
【図３４】本発明の第１実施形態に係る遊技機のタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図３５】本発明の第１実施形態に係る遊技機のコマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図３６】本発明の第１実施形態に係る遊技機の当り演出パターン決定処理を示すフローチャートである。
【図３７】本発明の第１実施形態に係る遊技機のラウンド中演出処理を示すフローチャートである。
【図３８】本発明の第１実施形態に係る遊技機の当り終了演出処理を示すフローチャートである。
【図３９】本発明の第１実施形態に係る遊技機の大入賞口シャッタの動作を説明するための図である。
【図４０】本発明の第１実施形態に係る遊技機の大入賞口シャッタの動作を説明するための図である。
【図４１】本発明の第１実施形態に係る遊技機の大入賞口に関連する動作タイミングを説明するための図である。
【図４２】本発明の第１実施形態に係る遊技機の上乗せボーナスの画面表示例を示す図である。
【図４３】本発明の第１実施形態に係る遊技機の上乗せボーナスの画面表示例を示す図である。
【図４４】本発明の第１実施形態に係る遊技機の上乗せボーナスの画面表示例を示す図である。
【図４５】本発明の第２実施形態に係る遊技機のスペックを示す図である。
【図４６】本発明の第２実施形態に係る遊技機の１ラウンド開閉パターンを示す図である。
【図４７】本発明の第２実施形態に係る遊技機の大入賞口開閉パターン及びラウンド間インターバルを示す図である。

【図４８】本発明の第２実施形態に係る遊技機の上乗せパターン選択テーブルを示す図である。
【図４９】本発明の第２実施形態に係る遊技機の上乗せパターンテーブルを示す図である。
【図５０】本発明の第２実施形態に係る遊技機の上乗せキャラクタ選択テーブルを示す図である。
【図５１】本発明の第２実施形態に係る当り開始インターバル管理処理を示すフローチャートである。
【図５２】本発明の第２実施形態に係る遊技機の大入賞口再開放前待ち時間管理処理を示すフローチャートである。
【図５３】本発明の第２実施形態に係る遊技機の大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図５４】本発明の第２実施形態に係る遊技機の当り終了インターバル管理処理を示すフローチャートである。
【図５５】本発明の第２実施形態に係る遊技機の当り演出パターン決定処理を示すフローチャートである。
【図５６】本発明の第２実施形態に係る遊技機の当り終了演出処理を示すフローチャートである。
【図５７】本発明の第２実施形態に係る遊技機の大入賞口シャッタの動作を説明するための図である。
【図５８】本発明の第２実施形態に係る遊技機の大入賞口シャッタの動作を説明するための図である。
【図５９】本発明の第２実施形態に係る遊技機の動作タイミングを説明するための図である。
【図６０】本発明の第２実施形態に係る遊技機の上乗せボーナスの画面表示例を示す図である。
【図６１】本発明の第３実施形態に係る遊技機の１ラウンド開閉パターンを示す図である。
【図６２】本発明の第３実施形態に係る遊技機の大入賞口開閉パターン及びラウンド間インターバルを示す図である。
【図６３】本発明の第３実施形態に係る遊技機の上乗せボーナス演出パターン選択用テーブルを示す図である。
【図６４】大入賞口シャッタの第１変形例について説明するための図である。
【図６５】第１変形例に係る大入賞口シャッタの動作を説明するための図である。
【図６６】第１変形例に係る大入賞口シャッタの動作を説明するための図である。
【図６７】遊技盤及び可変入賞装置の第２変形例を示す正面図である。
【図６８】可変入賞装置の第３変形例を示す斜視図である。
【図６９】第３変形例に係る可変入賞装置の主要部を示す斜視図である。
【図７０】第３変形例に係る可変入賞装置を分解して示す分解斜視図である。
【図７１】第３変形例に係る可変入賞装置の内部構造を示す分解斜視図である。
【図７２】第３変形例に係る可変入賞装置を分解して別方向から示す分解斜視図である。
【図７３】第３変形例に係る可変入賞装置の内部構造を示す平面図である。
【図７４】第３変形例に係る可変入賞装置を示す右側面図である。
【図７５】第３変形例に係る可変入賞装置を示す左側面図である。
【図７６】第３変形例に係る可変入賞装置を示す断面図である。
【図７７】第３変形例に係る可変入賞装置を示す断面図である。
【図７８】第３変形例に係る可変入賞装置の駆動ユニットを示す斜視図である。
【図７９】第３変形例に係る可変入賞装置の駆動ユニットの一部を分解して示す分解斜視図である。
【図８０】第４変形例に係る可変入賞装置の主要部品を示す平面図である。

【図８１】第４変形例に係る可変入賞装置の主要部品を示す正面図である。
【図８２】第４変形例に係る可変入賞装置の開閉動作を説明するための図である。
【図８３】第４変形例の他の例に係る可変入賞装置の主要部品を示す平面図である。
【図８４】第４変形例の他の例に係る可変入賞装置の主要部品を示す平面図である。
【図８５】第４変形例の他の例に係る可変入賞装置の開閉動作を説明するための図である。
【図８６】第５変形例に係る可変入賞装置の主要部品を示す平面図である。
【図８７】第５変形例に係る可変入賞装置の開閉動作を説明するための図である。
【図８８】第５変形例の他の例に係る可変入賞装置の主要部品を示す平面図である。
【図８９】第５変形例の他の例に係る可変入賞装置の主要部品を示す平面図である。
【図９０】第５変形例の他の例に係る可変入賞装置の開閉動作を説明するための図である。
【図９１】本発明の第４実施形態に係る遊技機における遊技盤の正面図である。
【図９２】本発明の第４実施形態に係る遊技機における遊技盤に設けられた方向転換装置を示す図である。
【図９３】本発明の第５実施形態に係る遊技機における遊技盤の正面図である。
【図９４】本発明の第５実施形態に係る遊技機における遊技盤に設けられた始動口ユニットを示す斜視図である。
【図９５】始動口ユニットの分解斜視図である。
【図９６】始動口ユニットに含まれるクルーン装置の分解斜視図である。
【図９７】本発明の第５実施形態に係る遊技機の制御回路を示すブロック図である。
【図９８】本発明の第５実施形態に係る遊技機のスペックを示す図である。
【図９９】本発明の第５実施形態に係る遊技機の演出モードの遷移を説明するための図である。
【図１００】本発明の第５実施形態に係る遊技機の表示画面を説明するための図である。
【図１０１】本発明の第５実施形態に係る遊技機の動作タイミングを説明するための図である。
【図１０２】本発明の第５実施形態に係る遊技機の動作タイミングを説明するための図である。
【図１０３】本発明の第５実施形態に係る遊技機の動作タイミングを説明するための図である。
【図１０４】本発明の第５実施形態に係る遊技機の動作タイミングを説明するための図である。
【図１０５】本発明の第５実施形態に係る遊技機の動作タイミングを説明するための図である。
【図１０６】本発明の第５実施形態に係る遊技機の動作タイミングを説明するための図である。
【図１０７】本発明の第５実施形態に係る遊技機の動作タイミングを説明するための図である。
【図１０８】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第１特別図柄変動パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１０９】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第１特別図柄変動パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１１０】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第２特別図柄変動パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１１１】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第２特別図柄変動パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１１２】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第１演出パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１１３】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第１演出パターン決定用テーブルを示

す図である。
【図１１４】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第１演出パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１１５】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第１演出パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１１６】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第１演出パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１１７】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第２演出パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１１８】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第２演出パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１１９】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第２演出パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１２０】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第２演出パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１２１】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第２演出パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１２２】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第２演出パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１２３】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第２演出パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１２４】本発明の第５実施形態に係る遊技機のワークＲＡＭの保留情報記憶領域を説明するための図である。
【図１２５】本発明の第５実施形態に係る遊技機のワークＲＡＭの宝石保留情報記憶領域を説明するための図である。
【図１２６】本発明の第５実施形態に係る遊技機の宝石保留表示パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１２７】本発明の第５実施形態に係る遊技機の保留情報表示パターン仮決定用テーブルを示す図である。
【図１２８】本発明の第５実施形態に係る遊技機の先読み予告実行判定用テーブルを示す図である。
【図１２９】本発明の第５実施形態に係る遊技機の先読み予告種別決定用テーブルを示す図である。
【図１３０】本発明の第５実施形態に係る遊技機の先読み予告対象保留情報決定用テーブルを示す図である。
【図１３１】本発明の第５実施形態に係る遊技機の保留情報表示役物最終表示色パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１３２】本発明の第５実施形態に係る遊技機の保留表示変化パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１３３】本発明の第５実施形態に係る遊技機の保留表示変化パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１３４】本発明の第５実施形態に係る遊技機の保留表示変化パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１３５】本発明の第５実施形態に係る遊技機の保留情報表示役物可動パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１３６】本発明の第５実施形態に係る遊技機の花火師最終表示人数決定用テーブルを示す図である。
【図１３７】本発明の第５実施形態に係る遊技機の花火師初期表示人数決定用テーブルを示す図である。
【図１３８】本発明の第５実施形態に係る遊技機の花火師配色パターン決定用テーブルを

示す図である。
【図１３９】本発明の第５実施形態に係る遊技機の花火師減少パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１４０】本発明の第５実施形態に係る遊技機の花火師減少ガセパターン決定用テーブルを示す図である。
【図１４１】本発明の第５実施形態に係る遊技機の昇格タイミング数決定用テーブルを示す図である。
【図１４２】本発明の第５実施形態に係る遊技機の昇格実行可否決定用テーブルを示す図である。
【図１４３】本発明の第５実施形態に係る遊技機の昇格パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１４４】本発明の第５実施形態に係る遊技機の昇格パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１４５】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第１始動口スイッチチェック処理を示すフローチャートである。
【図１４６】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第２始動口スイッチチェック処理を示すフローチャートである。
【図１４７】本発明の第５実施形態に係る遊技機の特別図柄記憶チェック処理を示すフローチャートである。
【図１４８】本発明の第５実施形態に係る遊技機の特別図柄変動パターン決定処理を示すフローチャートである。
【図１４９】本発明の第５実施形態に係る遊技機の当り終了インターバル管理処理を示すフローチャートである。
【図１５０】本発明の第５実施形態に係る遊技機の副制御回路によるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１５１】本発明の第５実施形態に係る遊技機のコマンド受信割込処理を示すフローチャートである。
【図１５２】本発明の第５実施形態に係る遊技機のタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図１５３】本発明の第５実施形態に係る遊技機のタイマ更新処理を示すフローチャートである。
【図１５４】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第３始動口スイッチチェック処理を示すフローチャートである。
【図１５５】本発明の第５実施形態に係る遊技機のコマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図１５６】本発明の第５実施形態に係る遊技機のコマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図１５７】本発明の第５実施形態に係る遊技機のデモ表示制御処理を示すフローチャートである。
【図１５８】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第１保留情報更新処理を示すフローチャートである。
【図１５９】本発明の第５実施形態に係る遊技機の先読み予告処理を示すフローチャートである。
【図１６０】本発明の第５実施形態に係る遊技機の先読み予告パターン決定処理を示すフローチャートである。
【図１６１】本発明の第５実施形態に係る遊技機の保留情報表示役物先読み予告パターン決定処理を示すフローチャートである。
【図１６２】本発明の第５実施形態に係る遊技機の花火師先読み予告パターン決定処理を示すフローチャートである。
【図１６３】本発明の第５実施形態に係る遊技機の演出パターン決定処理を示すフローチ

ャートである。
【図１６４】本発明の第５実施形態に係る遊技機の通常モード演出パターン決定処理を示すフローチャートである。
【図１６５】本発明の第５実施形態に係る遊技機の花火師昇格パターン決定処理を示すフローチャートである。
【図１６６】本発明の第５実施形態に係る遊技機の特殊モード演出パターン決定処理を示すフローチャートである。
【図１６７】本発明の第５実施形態に係る遊技機のＳＴモード演出パターン決定処理を示すフローチャートである。
【図１６８】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第２保留情報更新処理を示すフローチャートである。
【図１６９】本発明の第５実施形態に係る遊技機の先読み予告終了処理を示すフローチャートである。
【図１７０】本発明の第５実施形態に係る遊技機の装飾図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図１７１】本発明の第５実施形態に係る遊技機の演出モード移行処理を示すフローチャートである。
【図１７２】本発明の第５実施形態に係る遊技機のデモ表示（２）を説明するための図である。
【図１７３】本発明の第５実施形態に係る遊技機のデモ表示（３）を説明するための図である。
【図１７４】本発明の第５実施形態に係る遊技機のデモ表示（４）を説明するための図である。
【図１７５】本発明の第５実施形態に係る遊技機の疑似連を説明するための図である。
【図１７６】本発明の第５実施形態に係る遊技機の花火師先読み予告を説明するための図である。
【図１７７】本発明の第５実施形態に係る遊技機の花火師先読み予告を説明するための図である。
【図１７８】本発明の第５実施形態に係る遊技機の保留情報表示役物先読み予告を説明するための図である。
【図１７９】本発明の第５実施形態に係る遊技機の保留情報数変化先読み予告を説明するための図である。
【図１８０】本発明の第５実施形態の変形例に係る遊技機のスペックを示す図である。
【図１８１】本発明の第５実施形態の変形例に係る遊技機の第１特別図柄変動パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１８２】本発明の第５実施形態の変形例に係る遊技機の第１特別図柄変動パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１８３】本発明の第５実施形態の変形例に係る遊技機の第２特別図柄変動パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１８４】本発明の第５実施形態の変形例に係る遊技機の第２特別図柄変動パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１８５】本発明の第５実施形態の変形例に係る遊技機の第２特別図柄変動パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１８６】本発明の第５実施形態の変形例に係る遊技機の第２演出パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１８７】本発明の第５実施形態の変形例に係る遊技機の第２演出パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１８８】本発明の遊技盤の別例を示す図である。
【図１８９】普通電動役物ユニットを示す正面斜視図。
【図１９０】普通電動役物ユニットを示す正面分解斜視図。

【図１９１】普通電動役物ユニットのベース部材の正面図。
【図１９２】普通電動役物ユニットのベース部材の正面斜視図。
【図１９３】普通電動役物ユニットの正面断面図。
【図１９４】普通電動役物ユニットの正面断面斜視図。
【図１９５】アタッカユニットを示す前方斜視図。
【図１９６】アタッカユニットを示す正面図。
【図１９７】アタッカユニットを示す側面図。
【図１９８】アタッカユニットを示す平面図。
【図１９９】アタッカユニットを示す正面分解斜視図。
【図２００】アタッカユニットのベース部材を示す正面図。
【図２０１】アタッカユニットの前側板部を示す背面図。
【図２０２】アタッカユニットを示す正面断面図。
【図２０３】アタッカユニットの正面断面斜視図。
【図２０４】（ａ）大入賞口ソレノイドを示す平面図。（ｂ）リンクアームを示す平面図。（ｃ）シャッタを示す平面図。
【図２０５】（ａ）シャッタが第２の位置である場合のアタッカユニットを示す平面図。（ｂ）同じく、特別電動役物を示す平面図。
【図２０６】（ａ）シャッタが第１の位置である場合のアタッカユニットを示す平面図。（ｂ）同じく、特別電動役物を示す平面図。
【図２０７】（ａ）アタッカユニットの第一誘導路を遊技球が転動する様子を示した平面模式図。（ｂ）同じく、図２０７（ａ）の続きを示す平面模式図。（ｃ）同じく、複数の遊技球が転動する様子を示した平面模式図。
【図２０８】普通電動役物とアタッカユニットとの相互の位置関係を示す正面断面図。
【図２０９】遊技領域を転動する遊技球を示す一部正面図。
【図２１０】（ａ）普通電動役物ユニットを遊技球が転動する様子を示す正面断面図。（ｂ）同じく、図２１０（ａ）の続きを示す正面断面図。
【図２１１】遊技領域を転動する遊技球を示す一部正面図。
【図２１２】（ａ）アタッカユニットを遊技球が転動する様子を示す正面断面図。（ｂ）同じく、図２１２（ａ）の続きを示す正面断面図。
【図２１３】（ａ）アタッカユニットを遊技球が転動する様子を示す正面断面図。（ｂ）同じく、図２１３（ａ）の続きを示す正面断面図。
【図２１４】第二の可動役物ユニット（演出装置）を示す正面図。
【図２１５】第二の可動役物ユニットから第一可動体（ベース部材を除く）を取り外した状態を示す正面図。
【図２１６】第二の可動役物ユニットから第一可動体を取り外した状態を示す正面図。
【図２１７】第二の可動役物ユニットを示す背面図。
【図２１８】第二の可動役物ユニットを示す平面図。
【図２１９】第二の可動役物ユニットを示す後方斜視図。
【図２２０】第一可動体（ベース部材を除く）を示す背面図。
【図２２１】第一可動体の可動体を示す前方分解斜視図。
【図２２２】第一可動体の移動制御手段を示す背面図。
【図２２３】可動体を待機位置から演出位置に移動させる様子を示した背面図。
【図２２４】可動体が演出位置にある状態の第一可動体（ベース部材を除く）を示す背面図。
【図２２５】第二可動体を示す前方分解斜視図。
【図２２６】移動制御手段を示す正面図。
【図２２７】第一可動体及び第二可動体を待機位置から演出位置に移動させる様子を示した正面図。
【図２２８】第一可動体（ベース部材のみ）及び第二可動体が演出位置にある状態を示した正面図。

【図２２９】第一可動体及び第二可動体が演出位置にある状態を示した正面図。
【図２３０】第一可動体及び第二可動体が演出位置にある状態を示した背面図。
【図２３１】第一可動体及び第二可動体が演出位置にある状態を示した平面図。
【図２３２】第一可動体が待機位置にある状態におけるアームの様子を示した正面模式図。
【図２３３】第一可動体が最も高い位置にある状態におけるアームの様子を示した正面模式図。
【図２３４】第一可動体が演出位置にある状態におけるアームの様子を示した正面模式図。
【図２３５】第一の可動役物ユニット（演出装置）を示した斜視図。
【図２３６】同じく、正面断面図。
【図２３７】同じく、分解斜視図。
【図２３８】ドラム本体の斜視図。
【図２３９】同じく、右前方分解斜視図。
【図２４０】同じく、左前方分解斜視図。
【図２４１】ベース部材の右側面図。
【図２４２】リールシートの左側面図。
【図２４３】ベース部材及びリールシートを示した右側面図。
【図２４４】Ａ１－Ａ１断面図。
【図２４５】本発明の一実施形態に係る大当り炎上先読み予告演出パターン決定テーブルを示す図である。
【図２４６】本発明の一実施形態に係るハズレ炎上先読み予告演出パターン決定テーブルを示す図である。
【図２４７】本発明の一実施形態に係る炎上先読み予告を説明するための図である。
【図２４８】本発明の一実施形態に係る炎上先読み予告を説明するための図である。
【図２４９】本発明の一実施形態に係る炎上先読み予告を説明するためのフローチャートである。
【図２５０】ミッション演出の内容を示す図である。
【図２５１】（ａ）ミッションＭ１が始動したときの表示画面を示す図である。（ｂ）ミッションＭ１においてキャラＡが揃った状態の表示画面を示す図である。（ｃ）ミッションＭ１においてキャラＢが揃った状態の表示画面を示す図である。
【図２５２】（ａ）ミッションＭ１においてキャラＣが揃った状態の表示画面を示す図である。（ｂ）ミッションＭ１を達成したときの表示画面を示す図である。
【図２５３】（ａ）ミッションＭ４においてキャラＡが登場したときの表示画面を示す図である。（ｂ）ミッションＭ４においてキャラＡに勝利したときの表示画面を示す図である。（ｃ）ミッションＭ４においてキャラＢが登場したときの表示画面を示す図である。（ｄ）ミッションＭ４においてキャラＢに勝利したときの表示画面を示す図である。
【図２５４】（ａ）ミッションＭ４においてキャラＣが登場したときの表示画面を示す図である。（ｂ）ミッションＭ４においてキャラＣに勝利したときの表示画面を示す図である。（ｃ）ミッションＭ４を達成したときの表示画面を示す図である。
【図２５５】（ａ）ミッション発生抽選テーブルを示す図である。（ｂ）ミッション種別抽選テーブルを示す図である。
【図２５６】（ａ）ミッションＭ１のキャラ停止態様抽選テーブルを示す図である。（ｂ）ミッションＭ１のキャラ停止態様追加テーブルを示す図である。
【図２５７】本発明の第１実施形態に係る遊技機のミッション演出抽選処理を示すフローチャートである。
【図２５８】本発明の第１実施形態に係る遊技機のミッション演出管理処理を示すフローチャートである。
【図２５９】（ａ）ミッションＭ１からミッションＭ４への移行抽選テーブル（ミッション中の小当り時）を示す図である。（ｂ）ミッションＭ１からミッションＭ４への移行抽

選テーブル（ミッション中の大当り時）を示す図である。
【図２６０】（ａ）ミッションＭ４への移行抽選ハズレ時演出内容変更テーブルを示す図である。（ｂ）ミッションＭ４への移行抽選当選時演出内容変更テーブルを示す図である。
【図２６１】本発明の第２実施形態に係る遊技機のミッション演出抽選処理を示すフローチャートである。
【図２６２】本発明の第２実施形態に係る遊技機のミッション演出変更処理を示すフローチャートである。
【図２６３】本発明の別実施形態に係る大入賞口の開閉パターンを示す図である。
【図２６４】本発明の別実施形態に係る大入賞口開閉パターン（当りパターン）を示す図である。
【図２６５】本発明の別実施形態に係る当りパターン８となった場合に１Ｒ目の開閉パターンＣが実行される場合の演出を示す図である。
【図２６６】本発明の別実施形態に係る当りパターン８となった場合に１Ｒ目の開閉パターンＣが実行される場合におけるミッション演出のうち、予告演出、変動演出（１）（前半）及び変動演出（１）（後半）を示す図である。
【図２６７】本発明の別実施形態に係る当りパターン４となった場合に１Ｒ目の開閉パターンＤが実行される場合の演出を示す図である。
【図２６８】本発明の別実施形態に係る当りパターン４となった場合に１Ｒ目の開閉パターンＤが実行される場合における大当り演出のうち、予告演出、昇格演出（前半）及び昇格演出（後半）を示す図である。
【図２６９】本発明の一実施形態に係る（ａ）１ラウンドの開閉パターンが開閉パターンＢである場合において、オーバー入賞遊技を行わない場合の遊技態様を説明するための図である。（ｂ）１ラウンドの開閉パターンが開閉パターンＢである場合において、オーバー入賞遊技を行う場合の遊技態様を説明するための図である。
【図２７０】本発明の一実施形態に係るオーバー入賞遊技が行われる場合のアタッカユニットを示す図である。
【図２７１】本発明の一実施形態に係るオーバー入賞遊技が行われる場合のアタッカユニットを示す図である。
【図２７２】本発明の一実施形態に係る当り遊技関連コマンド処理を説明するためのフローチャートである。
【図２７３】本発明の一実施形態に係る上乗せラウンド予告報知処理を説明するためのフローチャートである。
【図２７４】本発明の一実施形態に係る適切操作報知処理を説明するためのフローチャートである。
【図２７５】本発明の一実施形態に係るリールの表示を説明するための図である。
【図２７６】本発明の一実施形態に係る上乗せラウンド予告報知演出パターンテーブルを示す図である。
【図２７７】本発明の一実施形態に係る上乗せラウンド予告報知演出パターン決定用テーブルを示す図である。
【図２７８】本発明の一実施形態に係る（ａ）ラウンド遊技中において適切操作報知演出が行われる前の表示領域の表示を示す図である。（ｂ）ラウンド遊技中において適切操作報知演出が行われた場合の表示領域の表示を示す図である。
【図２７９】本発明の一実施形態に係る遊技状態の遷移について説明するための図である。
【図２８０】本発明の一実施形態に係る変動表示パターンテーブルを示す図である。
【図２８１】本発明の一実施形態に係る特別図柄変動パターン決定処理を説明するためのフローチャートである。
【図２８２】本発明の一実施形態に係る無敵ゾーン演出突入抽選テーブルを示す図である。

【図２８３】本発明の一実施形態に係る無敵ゾーン演出転落抽選テーブルを示す図である。
【図２８４】本発明の一実施形態に係る無敵ゾーン演出突入タイミングテーブル（大当り終了後用）転落抽選テーブルを示す図である。
【図２８５】本発明の一実施形態に係る無敵ゾーン演出突入タイミングテーブル（転落から１６回転以降用）転落抽選テーブルを示す図である。
【図２８６】本発明の一実施形態に係る無敵ゾーン演出転落タイミングテーブル（突入から７回転まで用）転落抽選テーブルを示す図である。
【図２８７】本発明の一実施形態に係る無敵ゾーン演出転落タイミングテーブル（突入後８回転以降用）転落抽選テーブルを示す図である。
【図２８８】本発明の一実施形態に係る無敵ゾーン演出を説明するための図である。
【図２８９】本発明の一実施形態に係る無敵ゾーン演出を説明するためのフローチャートである。
【図２９０】本発明の一実施形態に係る無敵ゾーン演出決定処理を説明するためのフローチャートである。
【図２９１】本発明の別実施形態に係る遊技機の主制御回路によるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２９２】本発明の別実施形態に係る遊技機の主制御回路によるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２９３】本発明の別実施形態に係る遊技機のエラー判定テーブルを示す図である。
【図２９４】本発明の別実施形態に係る遊技機の不正検知処理を示すフローチャートである。
【図２９５】本発明の別実施形態に係る遊技機の監視レベル更新処理を示すフローチャートである。
【図２９６】本発明の別実施形態に係る遊技機の不正報知処理を示すフローチャートである。
【図２９７】（ａ）本発明の別実施形態に係る遊技機において通常遊技時に表示される画像を示す図である。（ｂ）本発明の別実施形態に係る遊技機において不正検知時に表示される画像を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１１】
以下、本発明の実施の形態について、図面を参照して説明する。
【００１２】
図１及び図２は、本発明の第１実施形態に係る遊技機の外観斜視図及び正面図である。図３は、本実施形態の遊技機に用いられる遊技盤の正面図である。図４は、遊技盤の要部拡大斜視図である。図５は、遊技盤に設けられたＬＥＤユニットの正面図である。本実施形態の遊技機は、一例としてパチンコ遊技機に適用したものである。
【００１３】
［遊技機の構造］
まず、図１～図５を用いて、遊技機としてのパチンコ遊技機の概観について説明する。
【００１４】
図１及び図２に示すように、本実施形態に係るパチンコ遊技機は、遊技球が転動流下可能な遊技領域を有する遊技盤１（図３参照）が着脱可能に設けられた本体枠ベース板２ａ（本体枠ベースともいう）を備えた本体枠２と、遊技盤１を視認可能な開口部３ｈ（以下、表枠開口部という）が設けられた表枠ベース板３ａ（表枠ベースともいう）を備え、本体枠２の前方（遊技者側）において当該本体枠２により回動可能に支持された表枠３と、所定の演出表示を行うための液晶表示装置４（図３参照）が着脱可能に設けられた後枠ベース板（図示略）を備え、本体枠２の後方（反遊技者側）において当該本体枠２により回動可能に支持された後枠（図示略）とを備えている。
【００１５】

本実施形態に係るパチンコ遊技機は、外枠６を介して島設備（図示略）に取り付けられている。本体枠２は、本体枠ヒンジ２ｂを介して外枠６に回動可能に支持されている。なお、図１には、表枠３が本体枠２に対して閉じられているとともに、本体枠２が外枠６に対して閉じられた状態が示されており、かかる状態において、後枠は、外枠６内に収容されるため、図示されない。

【００１６】

表枠３は、表枠ベース板３ａと、表枠ベース板３ａに備えられる種々の表枠構成部材とを有している。表枠構成部材には、保護ガラス７、皿ユニット８、操作ユニット９、スピーカ１０ａ～１０ｂ、各種装飾部材（トップ飾り１４、右側装飾部材１５、左側装飾部材１６）などがある。なお、表枠構成部材は、これらに限定されるものではなく、表枠３を構成する部材が全て含まれるものである。また、皿ユニット８は、後述する係止構造を介して表枠ベース板３ａにそれぞれのカバー部材（上皿上部カバー８ａ、下皿カバー８ｂなど）が取り付けられている。

【００１７】

表枠３において、上記した表枠開口部３ｈには、透過性を有する保護ガラス７が設けられている。保護ガラス７は、表枠３に備えられた表枠ベース板３ａに設けた表枠開口部３ｈ（窓部）に対して、表枠ベース板３ａの裏面側（背面側）から着脱自在に取り付けられており、当該表枠３を本体枠２に対して閉じた状態において、遊技盤１の表面（前面）側に対向し、かつその表面（前面）側を覆うように構成されている。表枠３の上部には、表枠開口部３ｈの上方両側に、音による演出を行うためのスピーカ１０ａ,１０ｂが設けられている。

【００１８】

また、表枠３の表面（前面）には、表枠開口部３ｈを囲むように、美観を向上させるための装飾部材が設けられている。なお、装飾部材の一例として、表枠開口部３ｈの上側には、後述するパトランプ役物を内蔵したトップ飾り１４が設けられているとともに、表枠開口部３ｈの左右には、発光表示態様を変化させることが可能な右側装飾部材１５（例えば、右上レンズ１５ａ、右中レンズ１５ｂ、右パネルカバー１５ｃなど）と、左側装飾部材１６（例えば、左アウターレンズ１６ａなど）とが設けられている。

【００１９】

右側装飾部材１５および左側装飾部材１６の内方には、後述する副制御回路７０（図６参照）によって制御される発光手段（例えば、ランプ・ＬＥＤ２７等）が設けられている（図６参照）。ランプ・ＬＥＤ２７から発せられた光は、右側装飾部材１５および左側装飾部材１６を透過し、当該右側装飾部材１５および左側装飾部材１６から美観に優れた例えば放射光や拡散光などとして感知される。これにより、光による表示態様に変化を与えることができるため、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【００２０】

さらに、表枠３の表面（前面）には、表枠ベース板３ａの表枠開口部３ｈの下側に、皿ユニット８が設けられている。皿ユニット８は、貸出球や賞球を貯留するための上皿１７と、上皿１７の下方側に設けられ、例えば上皿１７が満杯時に溢れた遊技球などを貯留可能な下皿１８とが設けられている。

【００２１】

下皿１８は、遊技球を貯留可能な下皿本体１８ｐと、下皿本体１８ｐの上部を覆うように取り付けられた下皿カバー８ｂとを備えている。一方、上皿１７は、遊技球を貯留可能な上皿本体１７ｐと、上皿本体１７ｐの上部を覆うように表枠ベース板３ａに対して着脱可能に取り付けられた上皿上部カバー８ａと、上皿１７の美観を向上させるための上皿装飾部材とを備えている。なお、上皿装飾部材の一例として、上皿本体１７ｐには、上皿上部カバー８ａを囲むように、上皿左飾り１７ａ、上皿前飾り１７ｃなどが設けられており、上皿前飾り１７ｃは、上皿上部カバー８ａの左側から前側を経由し、右側へ向かう途中から下皿１８に向けて屈曲した形状を成している。

【００２２】

表枠ベース板３ａには、遊技球を上皿１７に払い出すための払出口２０と、上皿１７に貯留された遊技球を表枠ベース板３ａの背面側に排出する排出口（図示略）と、排出口から排出された遊技球を下皿１８に供給する供給口２１とが設けられている。表枠ベース板３ａの背面側には、払出装置８３（図６参照）から払い出される遊技球の球通路や、排出口と供給口２１とを連通させて球通路を構成する球通路カバー（図示略）が設けられている。払出装置８３から遊技球が払い出されると、当該遊技球が払出口２０を介して上皿１７へと送られる一方、遊技球が払い出されるものの払出口２０付近に遊技球が滞留するほど上皿１７が満杯状態にあるときや、上皿上部カバー８ａに設けられた球抜きボタン２２が押されると、上皿１７に貯留された遊技球が排出口から球通路、供給口２１を介して下皿１８へと送られる。

【００２３】

本実施形態では、遊技機の前面の装飾にメッキ部材を使用しており、上皿１７の前面部分を装飾する上皿前飾り１７ｃにもメッキ部材１７ｂを使用している。このメッキ部材１７ｂの使用により遊技機外観デザインの装飾効果を高めて遊技者の興趣の向上を図っている。

【００２４】

上皿上部カバー８ａには、球貸しを受けるための球貸ボタン２３、図示しない遊技球を貸し出すためのカードユニット８４（図６参照）からカードを返却するための返却ボタン２４などのほか、所定の遊技中に遊技者が操作（押圧操作、回転操作）することで各種演出の表示態様に変化を与えるための操作ユニット９が設けられている。なお、操作ユニット９の配置構成（位置、向き）について、特に制限はないが、図面では一例として、上皿上部カバー８ａから垂直方向に押下操作ボタン９Ａが突出させられ、押下操作ボタン９Ａの外周にジョグダイヤル９Ｂが配置されるように構成された操作ユニット９が示されている。

【００２５】

なお、表枠３については、その表面（前面）のうち、遊技者側から向かって左側（すなわち、本体枠２に回動可能に支持されている側）における部分に、例えばピアノ線などの不正部材を侵入させ、その部分の裏側近傍における当該表枠３の裏面に構築された各種構成に対して、当該不正部材による不正行為が行われる事態を想定することができる。

【００２６】

そこで、かかる不正行為を未然に防止するために、表枠３の裏面において、上記した不正部材による侵入行為が行われる部分には、配線保持機能付きカバー部材（図示略）が設けられている。配線保持機能付きカバー部材は、ハーネス等の配線を保持する配線保持部と、表枠３の裏面に構築された基板（図示しない）を被覆する基板被覆部と、例えばピアノ線等の不正部材の侵入を防止する不正防止部とを一体化させて構成されている。これによれば、配線保持、基板被覆部、不正防止の３つの機能を兼ね備えた単体の配線保持機能付きカバー部材を実現することができるため、これら各機能毎の部材をそれぞれ別個に用意する必要がなくなり、その分だけ低コスト化を図ることができる。

【００２７】

本体枠２は、本体枠ベース板２ａと、本体枠ベース板２ａに備えられる種々の本体枠構成部材を有する。本体枠構成部材には、発射装置２６、スピーカ１０ｃ、各種制御基板・中継基板などがある。本体枠構成部材は、これらに限定されるものではなく、本体枠２を構成する部材は全て含まれるものである。

【００２８】

本体枠２において、上記した表枠開口部３ｈに対向した本体枠ベース板２ａの所定位置には、当該表枠開口部３ｈとほぼ同形状を成した本体枠開口部（図示略）が設けられているとともに、当該本体枠ベース板２ａの表面（前面）において、本体枠開口部の右下側には、遊技球を発射するための発射装置２６が設けられている。

【００２９】

発射装置２６は、当該発射装置２６を本体枠ベース板２ａの表面右下側に配設するため

のパネル体２６ａと、パネル体２６ａの前面側に配設された発射ハンドル２６ｂと、パネル体２６ａの背面側に対向した本体枠ベース板２ａの表面右下側に配設され、遊技球を発射するための発射駆動装置（図示略）とを備えて構成されている。

【００３０】

なお、表枠３の右下側には、発射装置２６（パネル体２６ａ、発射ハンドル２６ｂ）を遊技者側に露出させるための切り欠き３ｐが施されている。表枠３を本体枠２に対して閉じると、発射装置２６（パネル体２６ａ、発射ハンドル２６ｂ）は、当該表枠３の切り欠き３ｐを介して露出し、上記した皿ユニット８に隣接して位置付けられる。このような発射装置２６（パネル体２６ａ、発射ハンドル２６ｂ）と皿ユニット８とは、相互に連続して一体化されているかの如き美的外観を呈する。

【００３１】

発射ハンドル２６ｂは、支持部（図示略）と、支持部に対して回動自在に取り付けられ、時計回り・反時計回り方向に回動可能なハンドルグリップ２６ｄと、支持部内に備えられ、遊技球の発射を停止させる発射停止スイッチ（図示略）と、発射停止スイッチをＯＮ／ＯＦＦ操作する発射停止ボタン２６ｅ（操作部材ともいう）と、ハンドルグリップ２６ｄの開口上を覆うように配設されるハンドルキャップ２６ｈとを備えている。

【００３２】

発射ハンドル２６ｂのハンドルグリップ２６ｄを時計回り方向に回動させると、その回動量（回転角度）に応じて発射駆動装置の駆動力が増減変更され、そのときの駆動力によって、上皿１７に貯留されている遊技球が、遊技盤１の遊技領域１ｐ（図３参照）に向けて所定のタイミングで打ち出される。例えば、本実施形態では、発射駆動装置により１分当り９０．９個の遊技球を発射可能であり、略０．６６秒ごとに遊技球を１個ずつ発射することができる。このとき、発射停止ボタン２６ｅを操作すると、発射駆動装置が停止制御され、これにより、遊技球の発射を停止させることができる。

【００３３】

なお、本実施形態において、発射停止スイッチや発射ハンドル２６ｂの操作制御にあっては、主制御回路６０（図６参照）に接続されている払出・発射制御回路８２（図６参照）が行なう。発射装置２６の内部には、ハンドルグリップ２６ｄを、常時、反時計回り方向に弾性的に付勢するためのバネ部材（図示略）が設けられており、遊技者は、このバネ部材の弾性に抗してハンドルグリップ２６ｄを時計回り方向に回動操作することにより遊技球を発射させる。

【００３４】

また、遊技者が遊技を中断してハンドルグリップ２６ｄから手を離すと、ハンドルグリップ２６ｄは、バネ部材の弾性によって開始時点位置に戻される。このとき、ハンドルグリップ２６ｄの突起（図示略）によって発射停止ボタン２６ｅが押されることにより、遊技球の発射が停止される。

【００３５】

なお、発射装置２６における遊技球の発射強度を増減変更させる方法としては、発射ハンドル２６ｂのハンドルグリップ２６ｄの回動量（回転角度）に応じて、発射ボリューム（図示略）の抵抗値を変化させ、発射ソレノイド（図示略）に供給する電力を変化させることにより、遊技球の発射強度を増減変更させるようになっているが、他の発射装置としては、発射ハンドルのハンドルグリップの回動操作に連動する図示しない発射用ばねと、発射用ばねの巻き上げ（締め上げ）用ギヤ機構とを備えたものでもよい。このような発射装置においては、発射ハンドルのハンドルグリップの回動量によって巻き上げ用ギヤ機構の回動量が調整されて発射用ばねの巻き上げ（締め上げ）の程度を強めたり弱めたりすることにより、遊技球の発射強度を増減変更させることができる。

【００３６】

スピーカ１０ｃは、本体枠２の下部中央に、音による演出を行うように設けられている。スピーカ１０ｃから発せられた音は、表枠３の皿ユニット８の部位（具体的には、上皿１７と下皿１８との間の部位）に設けられたスピーカカバー１０ｋを通して放出されるよ

うになっている。
【００３７】
遊技盤１は、保護ガラス７の後方に位置するように、後枠（図示略）の前方に配設され、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域１ｐ（図３参照）を有している。なお、遊技盤１は、透光性を有する材質（例えば、ポリカーボネート等）で形成されているが、例えば、ベニヤ板等のように透光性を有しない材質で形成されていてもよい。
【００３８】
図３～図５に示すように、遊技盤１は、第１ガイドレール３０、第２ガイドレール３０’、ステージ３１、第１始動口３２、第２始動口３３、第２始動口３３を開閉する羽根部材３４、通過ゲート３５、大入賞口３７、大入賞口３７を開閉する大入賞口シャッタ３７Ａ、複数の一般入賞口４０、アウト口４１、上側可動演出部材４２Ａ、下側可動演出部材４２Ｂ、カバー部材４３、液晶表示装置４、及びＬＥＤユニット５を備える。なお、本実施形態のパチンコ遊技機では、第１始動口３２、第２始動口３３、通過ゲート３５、大入賞口３７、及び一般入賞口４０により遊技球が通過可能な通過領域が形成される。大入賞口シャッタ３７Ａは、通過領域（大入賞口３７）に対して遊技球の通過が容易な開放状態になる第１態様と困難な閉鎖状態になる第２態様とに変位可能な変位部材に相当する。図３は、カバー部材４３を取り外した状態を示している。大入賞口３７、大入賞口シャッタ３７Ａ、及びカバー部材４３は、可変入賞装置を構成する部品あるいは部位として設けられている。
【００３９】
第１ガイドレール３０は、遊技盤１に向かって左側から概ね中央上部へと延びるように配設され、外レール３０Ａと内レール３０Ｂとによって構成されている。外レール３０Ａは、本体枠２に設けられており、遊技領域１ｐ全体を囲むように配置されている。内レール３０Ｂは、外レールとともに遊技球を遊技盤１の上部に案内するためのものであり、遊技盤１の左側において外レール３０Ａの内側に配設されている。なお、遊技盤１は、本体枠２に対してその背面側から取り付けられている。
【００４０】
第２ガイドレール３０’は、遊技盤１に向かって右側上部から概ね右側下部へと延びるように配設され、外レール３０Ｃと内レール３０Ｄとによって構成されている。外レール３０Ｃ及び内レール３０Ｄは、遊技盤１の右側上部から右側下部に配置された大入賞口３７へと遊技球を案内するためのものである。外レール３０Ｃ及び内レール３０Ｄが互いに対向する面には、これら外レール３０Ｃ及び内レール３０Ｄの間を通って流下する遊技球に当接可能な複数の凸部３０Ｅが所定の間隔で設けられている。これにより、第２ガイドレール３０’を通って流下する遊技球は、第２ガイドレール３０’の下端から放出されるまでの間に繰り返し凸部３０Ｅに当接することで進行が抑制され、大入賞口３７に至るまでに遊技球の進行速度が効果的に減速される。
第２ガイドレール３０’の下端は、カバー部材４３の右側上部近傍に位置する（図４参照）。これにより、第２ガイドレール３０’の下端から放出された遊技球は、後述するカバー部材４３の上面４３ａに当接した後、その上面４３ａに沿って転動しつつ大入賞口３７の方へと移動していく。なお、図３には、外レール３０Ｃの凸部３０Ｅと内レール３０Ｄの凸部３０Ｅとが互いに対向しつつ遊技球を案内する方向に沿って等間隔に配置された形態を示しているが、これらの凸部が遊技球を案内する方向に沿って互いにずれた位置で千鳥配列に配置された形態としてもよい。
【００４１】
ステージ３１は、遊技領域１ｐにおける遊技球の流化領域を振り分けるものであり、液晶表示装置４の下縁部に沿って配置されている。
【００４２】
発射装置２６によって発射された遊技球は、遊技盤１に打ち込まれた遊技釘（図示略）やステージ３１等との衝突により、その進行方向を変えながら遊技盤１の下方に向かって流下する。この過程において、遊技球は、第１始動口３２、第２始動口３３、大入賞口３

７、一般入賞口４０のいずれかに入賞することで回収され、また、入賞しなかった場合や、通過ゲート３５を通過してその後入賞しなかった場合にアウト口４１から排出されることで回収される。

【００４３】

なお、入賞とは、遊技球が通過領域を通過すること、又は通過領域に入球することを意味する。具体的には、遊技球が通過領域を通過又は通過領域に入球することにより、遊技者にとって有利な状況（例えば、第２始動口３３の開放、図柄抽選、賞球など）を付与することを意味する。この際、遊技球による通過領域の通過は、単なる通過を意味し、遊技球による通過領域の入球は、アウト口４１とは別に遊技球を回収することを意味するが、何れの場合も後述するセンサスイッチにより遊技球が通過することで入賞が検出されることから、通過も入球も実質的には同義である。したがって、通過領域に対する遊技球の通過も入球も入賞につながるため、以下の説明においては、特に断りのある場合を除き、「入賞」で統一する。

【００４４】

発射ハンドル２６ｂの回転角度が比較的小さい場合、遊技球に与えられる打ち出し力が総じて小さいため、遊技球は、主としてステージ３１の左側を流下する。また、発射ハンドル２６ｂの回転角度が比較的大きい場合、遊技球に与えられる打ち出し力が総じて大きいため、遊技球は、ステージ３１の右側を流下し、あるいは第２ガイドレール３０’に沿って流下する。なお、一般に、ステージ３１の左側に遊技球を流下させる打ち方は、「左打ち」と呼ばれ、ステージ３１の右側や第２ガイドレール３０’に沿って遊技球を流下させる打ち方は、「右打ち」と呼ばれている。

【００４５】

第１始動口３２及び第２始動口３３は、遊技球が入賞（通過）することを条件に抽選の契機を与えるとともに、抽選の結果をＬＥＤユニット５や液晶表示装置４の表示領域４Ａに表示させる契機を与えるものである。

【００４６】

第１始動口３２は、遊技盤１の中央で概ね下方位置に設けられている。第１始動口３２に遊技球が入賞すると、予め設定されている数の遊技球が払出口２０又は供給口２１を介して上皿１７又は下皿１８に払い出される。第１始動口３２への遊技球の入賞は、第１始動口スイッチ３２０（図６参照）により検出される。

【００４７】

第２始動口３３は、第１始動口３２の直下に設けられている。第２始動口３３に遊技球が入賞すると、予め設定されている数の遊技球が払出口２０又は供給口２１を介して上皿１７又は下皿１８に払い出される。第２始動口３３は、普通電動役物としての羽根部材３４によって入賞困難性が決定される。第２始動口３３への遊技球の入賞は、第２始動口スイッチ３３０（図６参照）により検出される。

【００４８】

羽根部材３４は、遊技盤１の前後方向に前傾姿勢・後退姿勢をなすように開閉動作するものであり、第２始動口３３への遊技球の入賞を可能とする開放状態と、第２始動口３３への遊技球の入賞を不可能又は困難とする閉鎖状態とを切り替える、いわゆる普通電動役物である。羽根部材３４は、羽根部材ソレノイド３４０（図６参照）により駆動される。

【００４９】

なお、普通電動役物としては、羽根部材３４を前後方向に開閉するように動作させるものに限らず、例えば遊技盤１の左右方向に回動することで始動口を拡開するいわゆる電動チューリップ型のものや、遊技盤１の前後方向に水平移動することで始動口を開閉する舌状部材であってもよい。

【００５０】

通過ゲート３５は、第２始動口３３を開放する契機を与えるものである。通過ゲート３５への遊技球の入賞は、通過ゲートスイッチ３５０（図６参照）により検出される。なお、この通過ゲート３５に遊技球が入賞しても、賞球は発生しない。

【００５１】
大入賞口３７は、遊技者に有利な遊技状態である当り遊技状態（大当り遊技状態など）のときに開放されるものである。大入賞口３７は、遊技領域１ｐの右側下部にあって、第１始動口３２及び第２始動口３３の概ね右側に設けられている。なお、大入賞口３７が配置される位置については、上述した位置に限らず、遊技機の仕様などに応じて適宜変更することができる。
【００５２】
大入賞口３７は、複数の遊技球が同時に入賞し得るように比較的左右方向の寸法が大きい開口からなる。大入賞口３７は、大入賞口シャッタ３７Ａ及びカバー部材４３により形成される。大入賞口３７は、大入賞口シャッタ３７Ａが開放状態にある時、遊技盤１の前面とカバー部材４３との間に開放口として形成され、大入賞口シャッタ３７Ａが閉鎖状態にある時に閉鎖口となる。
【００５３】
大入賞口シャッタ３７Ａは、大入賞口３７を覆うように左右方向に沿う長手方向寸法が比較的大きい板状部材である。大入賞口シャッタ３７Ａの短手方向寸法は、遊技球の直径程度である。大入賞口シャッタ３７Ａは、遊技盤１の前後方向に突出・退避可能に設けられている。大入賞口シャッタ３７Ａは、遊技盤１の前方に突出した状態が大入賞口３７を閉鎖する閉鎖状態となり、遊技盤１の後方へと退避した状態が大入賞口３７を開放する開放状態となる。大入賞口シャッタ３７Ａの上面は、閉鎖状態において比較的緩やかな左下がり傾向の傾斜面になっている。大入賞口シャッタ３７Ａは、大入賞口シャッタソレノイド３７０Ａ（図６参照）により開閉可能に駆動される。
【００５４】
図４に示すように、カバー部材４３は、大入賞口シャッタ３７Ａに対して対向するように配置される。カバー部材４３は、閉鎖状態の大入賞口シャッタ３７Ａに連接する上面４３ａ、前端ガイド部４３ｂ、及び大入賞口３７に対応する開口部４３ｃを有する。カバー部材４３が遊技盤１に取り付けられた状態において、上面４３ａは、第２ガイドレール３０’の下端下方から大入賞口３７（開口部４３ｃ）の右端まで延びており、比較的緩やかな左下がり傾向の傾斜面をなす。上面４３ａは、第２ガイドレール３０’から放出された複数の遊技球を支持しつつ左端に位置する大入賞口３７（開口部４３ｃ）へと導くように配置される。前端ガイド部４３ｂは、起立壁をなし、上面４３ａの右端から大入賞口３７（開口部４３ｃ）の左端へと延びるように形成されている。前端ガイド部４３ｂの内面には、遊技球に当接可能な複数の凸部４３ｄが所定の間隔で設けられている。また、前端ガイド部４３ｂに対向する遊技盤１の前面適部にも、遊技球に当接可能な複数の凸部１ｄが所定の間隔で設けられている。遊技盤１の凸部１ｄとカバー部材４３の凸部４３ｄとは、遊技球の進行方向に沿って互いにずれた位置で千鳥配列に配置されている。これにより、上面４３ａ及び前端ガイド部４３ｂに沿って転動する遊技球は、大入賞口３７（大入賞口シャッタ３７Ａ）の左端まで移動する間に繰り返し交互に凸部１ｄ，４３ｄに当接することで進行が抑制され、大入賞口３７（大入賞口シャッタ３７Ａ）を通り過ぎるまでに遊技球の進行速度が効果的に減速される。このような上面４３ａ、大入賞口シャッタ３７Ａ、及び前端ガイド部４３ｂは、大入賞口シャッタ３７Ａが閉鎖状態にある場合に遊技球が流入可能な通路をなし、流入した遊技球の進行を抑制する抑制部４３０を形成している。カバー部材４３が遊技盤１に取り付けられた状態において、開口部４３ｃは、大入賞口シャッタ３７Ａと対応する位置に配置され、大入賞口３７を形成する。このようなカバー部材４３の内部に位置する遊技盤１の箇所には、遊技球を回収するための球通路（図示略）や大入賞口カウントスイッチ３７０が設けられている。開放状態の大入賞口３７から落下した遊技球は、球通路を通って大入賞口カウントスイッチ３７０へと導かれ、この大入賞口カウントスイッチ３７０により入賞として検出される。その他、大入賞口３７に係る詳細な構成・動作については、後述する。
【００５５】
一般入賞口４０は、遊技盤１の適宜位置に一つ以上設けられている。この一般入賞口４

０に遊技球が入賞すると、抽選が行われないものの、払出装置８３（図６参照）により所定数の賞球が払い出される。一般入賞口４０への遊技球の入賞は、一般入賞口スイッチ４００Ａ，４００Ｂにより検出される。

【００５６】

本実施形態のパチンコ遊技機では、図６に示すように、後述する主制御回路６０により制御される通常遊技状態として、非確変・非時短遊技状態と、特別図柄抽選の当選確率が非確変・非時短遊技状態よりも高くなる確変遊技状態（特別遊技状態）と、普通図柄抽選の当選確率が非確変・非時短遊技状態よりも高くなる時短遊技状態とが存在し、通常遊技状態において特別図柄抽選に当選した場合、大当り遊技状態（特定遊技状態）に移行する。

【００５７】

時短遊技状態では、普通図柄抽選の当選確率が高確率状態となるため、普通電動役物としての羽根部材３４のサポートによって第２始動口３３への入賞が容易となる。この状態は、いわゆる「電サポ」と呼ばれる状態であり、後述する特別図柄ゲームの保留球が貯まり易くなるとともに、第２始動口３３への入賞により遊技球の目減りを抑制することができる。具体的にいうと、時短遊技状態とは、普通図柄抽選の当選確率が相対的に高い状態（時短遊技状態１）、特別図柄や普通図柄の変動時間が相対的に短い状態（時短遊技状態２）、普通電動役物としての羽根部材３４の開放時間が相対的に長い状態（時短遊技状態３）のうち少なくともいずれか一の状態を意味する。例えば、時短遊技状態には、上記時短遊技状態１、時短遊技状態２、及び時短遊技状態３が任意の組み合わせをもって同時進行する状態も含まれる。このような時短遊技状態においては、大当り遊技状態に移行する可能性が向上する。

【００５８】

本実施形態においては、大当り遊技状態の終了後に確変・時短遊技状態（確変遊技状態であり、時短遊技状態である通常遊技状態）に必ず移行し、非確変・非時短遊技状態（非確変遊技状態であり、非時短遊技状態である通常遊技状態）に移行しないようになっている。一方、確変・時短遊技状態において大当り遊技状態に移行することなく、特別図柄ゲームの図柄変動回数（ゲーム回数）が所定回数に達した場合は、非確変遊技状態かつ非時短遊技状態である通常遊技状態に移行するようになっている。

【００５９】

具体的にいうと、本実施形態では、大当り遊技状態の終了後、確変・時短遊技状態で１０回の特別図柄抽選（１０回の特別図柄の変動表示又は停止表示）が行われたことを契機に、非確変・非時短遊技状態に移行する。なお、大当り遊技状態の終了後、次の大当り遊技状態に移行するまで、確変・時短遊技状態を維持するようにしてもよい。以下の説明において、本実施形態のような所定回数の特別図柄抽選を行うことで終了する確変遊技状態のことを、ＳＴ（Ｓｐｅｃｉａｌ Ｔｉｍｅ）遊技状態とも記載する。

【００６０】

上側可動演出部材４２Ａ及び下側可動演出部材４２Ｂは、非作動時に遊技盤１の背後に退避した状態にあり、特定の演出を行うときに液晶表示装置４の表示領域４Ａの前方に出現するように配置されている。上側可動演出部材４２Ａは、特定の演出が行われる場合に表示領域４Ａの中央部の前方に出現し、回転動作及び発光を行う。下側可動演出部材４２Ｂは、特定の演出が行われる場合に表示領域４Ａの下部の前方に出現し、発光を行う。

【００６１】

ＬＥＤユニット５は、各遊技状態や抽選結果を遊技者に報知するものであり、図５に示すように、普通図柄表示部５１、普通図柄保留表示部５２、第１特別図柄表示部５３、第２特別図柄表示部５４、第１特別図柄保留表示部５５、第２特別図柄保留表示部５６、及びラウンド表示部５９を有している。なお、特に図示しないが、遊技盤１等に配置されたランプ・ＬＥＤ２７（図６参照）には、キャラクタ出現報知ランプに対応するものが含まれており、大当り遊技状態への移行が確定した通常遊技状態において特別図柄の変動時の一部や、大当り遊技状態中において液晶表示装置４の表示領域４Ａに後述する上乗せキャ

ラクタが出現したときに点灯（又は点滅）するようになっている。

【００６２】

普通図柄表示部５１は、通過ゲート３５に遊技球が入賞したことを契機に普通電動役物としての羽根部材３４を駆動して第２始動口３３を開放するか否かを決定する「普通図柄ゲーム」に対する抽選結果を表示するものである。普通図柄表示部５１は、１つのＬＥＤランプ５１１を含んでいる。ＬＥＤランプ５１１は、例えば赤色の点灯及び青色の点灯が可能であり、普通図柄ゲームにおいて、当選の場合に赤色で点灯する一方、普通図柄ゲームにおいてハズレの場合に青色で点灯する。普通図柄表示部５１におけるＬＥＤランプ５１１の点灯態様として例えば赤色の点灯態様となったときには、羽根部材３４が所定のパターンで開閉駆動され、第２始動口３３への遊技球の入賞を許容する。なお、普通図柄ゲームの当選及びハズレに応じた点灯態様としては、他の点灯態様であってもよく、例えば当選の場合に点灯状態あるいは点滅状態になる一方、ハズレの場合に消灯状態となるようにしてもよい。

【００６３】

普通図柄保留表示部５２は、４つのＬＥＤランプ５２１，５２２，５２３，５２４の点灯又は消灯によって、普通図柄表示部５１が変動表示を行っている最中に新たな遊技球が通過ゲート３５に入賞した場合に次回以降の普通図柄表示部５１による変動表示を行うために保留された普通図柄の変動表示の実行可能回数を表示する。４つのＬＥＤランプ５２１，５２２，５２３，５２４は、普通図柄表示部５１の左側に位置し、ＬＥＤランプ５１１とともに列状に並んで配置されている。ＬＥＤランプ５２１，５２２，５２３，５２４による保留表示において、例えば保留数が「１」の場合には、ＬＥＤランプ５２１が点灯し、ＬＥＤランプ５２２，５２３，５２４が消灯する。保留数が「２」の場合には、ＬＥＤランプ５２１，５２２が点灯し、ＬＥＤランプ５２３，５２４が消灯する。保留数が「３」の場合には、ＬＥＤランプ５２１，５２２，５２３が点灯し、ＬＥＤランプ５２４が消灯する。保留数が「４」の場合には、ＬＥＤランプ５２１，５２２，５２３，５２４の全てが点灯する。

【００６４】

第１特別図柄表示部５３及び第２特別図柄表示部５４は、「特別図柄ゲーム」に対する当り抽選の結果を示すものであり、例えば、７セグメントＬＥＤを含んでいる。第１特別図柄表示部５３は、第１始動口３２への遊技球の入賞を契機として識別情報となる図柄（以下において、「第１特別図柄」と称する）の変動表示を行うとともに、第１始動口３２への入賞に基づく当り抽選の結果を第１特別図柄に係る停止図柄として停止表示するものである。第２特別図柄表示部５４は、第２始動口３３への遊技球の入賞を契機として識別情報となる図柄（以下において、「第２特別図柄」と称する）の変動表示を行うとともに、第２始動口３３への入賞に基づく当り抽選の結果を第２特別図柄に係る停止図柄として停止表示するものである。

【００６５】

第１特別図柄表示部５３及び第２特別図柄表示部５４による図柄の変動表示は、例えば、７セグメントＬＥＤ等を用い、各セグメントが個別に点灯・消灯を繰り返すことにより行われる。当り抽選の結果は、第１特別図柄表示部５３及び第２特別図柄表示部５４の各セグメントの点灯・消灯によって形成されるセグメントパターン（図柄）によって表示される。この際、第１特別図柄で表示される複数の当り図柄と第２特別図柄で表示される複数の当り図柄とは、それぞれ異なる態様となっている。第１特別図柄の当り図柄としては、大当り遊技状態への移行契機となる図柄であって、当該大当り遊技状態終了後に確変遊技状態に移行することを示す「確変１」といった名目の大当り図柄がある（図７参照）。第２特別図柄の当り図柄としては、大当り遊技状態への移行契機となる図柄であって、当該大当り遊技状態終了後に確変遊技状態に移行することを示す「確変１」～「確変６」といった名目の大当り図柄と、いわゆる小当り遊技状態への移行契機となる「小当り」といった名目の小当り図柄とがある（図７参照）。すなわち、第１特別図柄の当り図柄には、小当り遊技状態への移行契機となる小当り図柄がなく、第２特別図柄の当り図柄には、小

当り遊技状態への移行契機となる小当り図柄がある。なお、第１特別図柄表示部５３及び第２特別図柄表示部５４は、７セグメントＬＥＤ等に限定されず、例えば２つ以上のＬＥＤランプの点灯・消灯の組み合わせによるものでもよい。

【００６６】

第１特別図柄保留表示部５５は、４つのＬＥＤランプ５５１，５５２，５５３，５５４を含んでおり、これらのＬＥＤランプ５５１，５５２，５５３，５５４の点灯又は消灯によって、第１特別図柄表示部５３又は第２特別図柄表示部５４が特別図柄ゲームに対する図柄の変動表示中に第１始動口３２に新たな遊技球が入賞した場合の次回以降の特別図柄ゲームに対する第１特別図柄の変動表示のために保留された第１特別図柄表示部５３の変動表示の実行可能回数（保留数）を表示する。第２特別図柄保留表示部５６は、４つのＬＥＤランプ５６１，５６２，５６３，５６４を含んでおり、これらのＬＥＤランプ５６１，５６２，５６３，５６４の点灯又は消灯によって、第１特別図柄表示部５３又は第２特別図柄表示部５４が特別図柄ゲームに対する図柄の変動表示中に第２始動口３３に新たな遊技球が入賞した場合の次回以降の特別図柄ゲームに対する図柄の変動表示のために保留された第２特別図柄表示部５４の変動表示の実行可能回数（保留数）を表示する。第１特別図柄保留表示部５５及び第２特別図柄保留表示部５６のそれぞれは、上下に並んで配置されており、普通図柄保留表示部５２の上側に位置する。第１特別図柄保留表示部５５及び第２特別図柄保留表示部５６での保留数の表示態様は、普通図柄保留表示部５２による保留数の表示態様と同一である。

【００６７】

第１特別図柄保留表示部５５及び第２特別図柄保留表示部５６は、第１特別図柄表示部５３又は第２特別図柄表示部５４が変動表示しているときに、第１始動口３２へと通じる球通路に設けられた第１始動口スイッチ３２０（図６参照）、又は第２始動口３３へと通じる球通路に設けられた第２始動口スイッチ３３０（図６参照）によって遊技球が検出された場合、第１特別図柄表示部５３又は第２特別図柄表示部５４の変動表示の実行（開始）を保留する。第１特別図柄表示部５３又は第２特別図柄表示部５４において変動表示されていた図柄が停止表示された場合は、保留されていた第１特別図柄表示部５３又は第２特別図柄表示部５４における図柄の変動表示が開始される。

【００６８】

ここで、第１特別図柄表示部５３及び第２特別図柄表示部５４の変動表示の実行が保留される回数には上限が設定されており、本実施形態においては、第１始動口３２及び第２始動口３３への遊技球の入賞による第１特別図柄表示部５３及び第２特別図柄表示部５４の変動表示の保留数は、それぞれ最大で４個としている。第１特別図柄表示部５３に対する第１特別図柄ゲームが４回分保留されている場合には、変動中の第１特別図柄表示部５３に対応する第１特別図柄ゲームの情報が、メインＲＡＭ６３（図６参照）の第１特別図柄始動記憶領域（０）に始動記憶（始動記憶情報）として記憶され、保留されている４回分の第１特別図柄ゲームの情報は、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に始動記憶として記憶される。第２特別図柄ゲームについても同様に、４回分保留されている場合には、変動中の第２特別図柄に対応する第２特別図柄ゲームの情報が、メインＲＡＭ６３の第２特別図柄始動記憶領域（０）に始動記憶として記憶され、保留されている４回分の第２特別図柄ゲームの情報は、第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）に始動記憶として記憶される。したがって、第１特別図柄表示部５３及び第２特別図柄表示部５４の双方、すなわち第１始動口３２及び第２始動口３３への入賞保留数は、合計で最大８個となる。

【００６９】

なお、第１特別図柄保留表示部５５及び第２特別図柄保留表示部５６に代えて、あるいは第１特別図柄保留表示部５５及び第２特別図柄保留表示部５６に加えて、液晶表示装置４において、第１始動口３２への入賞の保留及び第２始動口３３への入賞の保留を表示するようにしてもよい。

【００７０】

ラウンド表示部５９は、当り図柄停止中に点灯するものであり、大当り遊技状態が実行される際の後述するラウンドゲーム（ラウンド遊技）に関する回数として、ラウンド数を示すものである。ラウンド表示部５９は、３つのＬＥＤランプ５９１，５９２，５９３を含んでおり、これらのＬＥＤランプ５９１，５９２，５９３の点灯又は消灯によって、大当り遊技状態が実行される際のラウンド数を示す。本実施形態では、基本的にラウンド数が１６ラウンド（以下において、「１６Ｒ」と表記する場合がある）と規定されており、この場合、ＬＥＤランプ５９１が点灯し、ＬＥＤランプ５９２，５９３が消灯する。なお、ラウンド数（回数）は、ラウンドゲーム（ラウンド遊技）が実行される回数全体を意味する場合と、ラウンドゲームが順次実行される際の順番を示す順序数を意味する場合とがある。ラウンド数について、前者を意味する場合は、例えば「１６ラウンド」あるいは「１６Ｒ」と記し、後者を意味する場合は、例えば「１６ラウンド目」あるいは「１６Ｒ目」等と記す。また、以下の説明においては、「ラウンド遊技」を単に「ラウンド」という場合もある。

【００７１】

液晶表示装置４は、図３に示すように、遊技盤１の後方に配置されるとともに、その略中央に遊技者が目視可能となるように表示領域４Ａが配設されており、第１始動口３２及び第２始動口３３への遊技球の入賞に基づく当り抽選の結果のほか、遊技に関する各種の画像、例えば演出用の識別図柄、通常遊技状態での演出画像、大当り遊技状態中の演出画像、デモ表示用の演出画像等を表示するものである。すなわち、液晶表示装置４は、遊技球が第１始動口３２又は第２始動口３３に入賞したことを条件に識別情報の変動表示を行うようになっている。本実施形態のパチンコ遊技機において、液晶表示装置４は、表示手段を構成しており、この液晶表示装置４、スピーカ１０ａ，１０ｂ，１０ｃ、及びランプ・ＬＥＤ２７が報知手段を構成する。

【００７２】

［遊技機の電気的構成］

次に、図６を用いて、本実施形態に係るパチンコ遊技機の制御回路について説明する。なお、図６においては、「スイッチ」を「ＳＷ」と略記し、「ソレノイド」を「ＳＯＬ」と略記している。

【００７３】

図６に示すように、パチンコ遊技機は、遊技の制御を行う主制御手段としての主制御回路６０と、遊技の進行に応じた演出の制御を行う副制御手段としての副制御回路７０とを有する。

【００７４】

主制御回路６０は、メインＣＰＵ６１、読み出し専用メモリであるメインＲＯＭ６２、読み書き可能メモリであるメインＲＡＭ６３、初期リセット回路６４、Ｉ／Ｏポート６５、コマンド送信手段としてのコマンド出カポート６６、及びバックアップコンデンサ６７を備えている。

主制御回路６０は、ＬＥＤユニット５を含む各種のデバイス（機器やスイッチ等）と接続されている。

【００７５】

メインＣＰＵ６１は、メインＲＯＭ６２及びメインＲＡＭ６３と接続されており、メインＲＯＭ６２に記憶されたプログラムにしたがって、各種の処理を実行する機能を有する。

【００７６】

主制御回路６０には、第１始動口３２の後方に配置された第１始動口スイッチ３２０が接続されている。第１始動口スイッチ３２０によって遊技球が検出されると、当り抽選が行われる。

【００７７】

主制御回路６０には、第２始動口３３の後方に配置された第２始動口スイッチ３３０が接続されている。第２始動口スイッチ３３０によって遊技球が検出されると、当り抽選が

行われる。
【００７８】
これらの第１始動口スイッチ３２０及び第２始動口スイッチ３３０は、第１始動口３２及び第２始動口３３に遊技球が入球したことを検出した場合に入賞したとして、所定の検出信号を主制御回路６０に供給する。
【００７９】
主制御回路６０には、通過ゲート３５の後方に配置された通過ゲートスイッチ３５０が接続されている。通過ゲートスイッチ３５０によって遊技球が検出された場合、通過ゲート３５に遊技球が入賞したとして、普通図柄抽選が行われる。この普通図柄抽選の結果は、普通図柄表示部５１において表示される。なお、普通図柄表示部５１において特定の図柄が停止表示された場合には、普通図柄抽選の結果が当選であることを遊技者に把握させる演出画像が液晶表示装置４の表示領域４Ａに表示されるようにしてもよい。
【００８０】
通過ゲートスイッチ３５０は、通過ゲート３５を遊技球が通過したことを検出した場合に入賞したとして、所定の検出信号を主制御回路６０に供給する。これにより、通過ゲートスイッチ３５０は、第２始動口３３を開放する契機を与えるものである。
【００８１】
主制御回路６０には、遊技盤１の左側及び右側に位置する一般入賞口４０の後方に配置された一般入賞口左スイッチ４００Ａ及び一般入賞口右スイッチ４００Ｂが接続されている。一般入賞口左スイッチ４００Ａ及び一般入賞口右スイッチ４００Ｂによって遊技球が検出されると、払出装置８３により予め設定されている数の賞球が行われる。
【００８２】
主制御回路６０には、大入賞口３７の下方に配置された大入賞口カウントスイッチ３７０が接続されている。大入賞口カウントスイッチ３７０は、大入賞口３７への遊技球の入賞数をカウントするためのものである。大入賞口カウントスイッチ３７０により遊技球の入賞が検出されると、払出装置８３は、予め設定されている数の遊技球を賞球として払出口２０又は供給口２１を介して上皿１７又は下皿１８に払い出しを行う。大入賞口カウントスイッチ３７０は、大入賞口３７を遊技球が通過した場合に、所定の検出信号を主制御回路６０に供給する。
【００８３】
主制御回路６０は、大入賞口３７を開閉する大入賞口シャッタ３７Ａを駆動するための大入賞口シャッタソレノイド３７０Ａを制御する。これにより、大入賞口シャッタ３７Ａは、大入賞口３７への遊技球の入賞が可能な開放状態と、遊技球の入賞が不可能又は困難な閉鎖状態とに変化するように駆動される。このような大入賞口シャッタ３７Ａによる大入賞口３７の開放駆動は、第１特別図柄表示部５３又は第２特別図柄表示部５４において特別図柄が特定の停止表示態様となって、大当り遊技状態に移行された場合に行われる。
【００８４】
主制御回路６０は、羽根部材３４を開閉する羽根部材ソレノイド３４０を制御する。これにより、普通図柄表示部５１において所定の発光態様で普通図柄が停止表示されたときに、羽根部材３４が所定の時間、所定の回数だけ開放状態となり、第２始動口３３に遊技球を入り易くなる。
【００８５】
例えば、本実施形態の普通図柄ゲームにおいて、時短遊技状態ではない遊技状態（本実施形態では「非確変・非時短遊技状態」）における普通図柄の当り確率は、０／２５７であり、羽根部材３４が開放されることはない。一方、高確率状態（時短遊技状態）における普通図柄の当り確率は、例えば２５７／２５７であり、これに当選した場合に、羽根部材３４が所定時間及び所定回数にわたり開放される。また、普通図柄ゲームにおいて当り図柄となる普通図柄の数は１個であり、第２始動口３３の開放時に上限となる入賞カウント数は１０カウント（１０個）である。
【００８６】

第１特別図柄保留表示部５５は、第１特別図柄表示部５３又は第２特別図柄表示部５４が変動表示しているときに、第１始動口スイッチ３２０によって遊技球が検出された場合、第１特別図柄表示部５３又は第２特別図柄表示部５４において変動表示中の第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示されるまで、第１始動口３２への遊技球の入賞に基づく第１特別図柄の変動表示の実行（開始）が保留される数、すなわち第１特別図柄に係る保留数を表示する。変動表示していた第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示された場合には、第１特別図柄に係る保留数として保留されていた第１特別図柄の変動表示が開始される。

【００８７】

第２特別図柄保留表示部５６は、第１特別図柄表示部５３又は第２特別図柄表示部５４が変動表示しているときに、第２始動口スイッチ３３０によって遊技球が検出された場合、第１特別図柄表示部５３又は第２特別図柄表示部５４において変動表示中の第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示されるまで、第２始動口３３への遊技球の入賞に基づく第２特別図柄の変動表示の実行（開始）が保留される数、すなわち第２特別図柄に係る保留数を表示する。変動表示していた第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示された場合には、第２特別図柄に係る保留数として保留されていた第２特別図柄の変動表示が開始される。

【００８８】

ここで、本実施形態のパチンコ遊技機において、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動表示の優先順位は、第２特別図柄の方が第１特別図柄よりも優先するように設定されている。なお、第１始動口３２及び第２始動口３３への入賞順にしたがって、対応する第１特別図柄及び第２特別図柄を入賞順通りに変動表示させるようにしてもよい。

【００８９】

また、特別図柄の変動表示の実行が保留される保留数には、先述したように上限が設定されており、本実施形態において、メインＣＰＵ６１は、第１始動口３２及び第２始動口３３に遊技球が入賞して第１始動口スイッチ３２０及び第２始動口スイッチ３３０によって遊技球が検出されたときの第１特別図柄及び第２特別図柄の変動表示の保留数を、それぞれ最大で４個（すなわち、４検出回数）まで記憶させており、５個目以降は保留数として記憶させないようになっている。この際、特別図柄の変動表示の終了により保留数が減った時には、再び保留数が４個を上限として加算される。

【００９０】

第１特別図柄表示部５３における第１特別図柄ゲームの保留数が例えば４個まで保留される場合、変動中の第１特別図柄表示部５３に対応する特別図柄ゲームの情報は、メインＲＡＭ６３の第１特別図柄始動記憶領域（０）に始動記憶として記憶され、以降、保留数が４個分の特別図柄ゲームの情報は、メインＲＡＭ６３の第１特別図柄始動記憶領域（１）～（４）に始動記憶として順次記憶される。

【００９１】

第２特別図柄表示部５４における第２特別図柄ゲームについても同様に、第２特別図柄ゲームの保留数が例えば４個まで保留される場合、変動中の第２特別図柄表示部５４に対応する第２特別図柄ゲームの情報は、メインＲＡＭ６３の第２特別図柄始動記憶領域（０）に始動記憶として記憶され、以降、保留数が４個分の第２特別図柄ゲームの情報は、メインＲＡＭ６３の第２特別図柄始動記憶領域（１）～（４）に始動記憶として順次記憶される。

【００９２】

したがって、第１始動口３２及び第２始動口３３への入賞に伴う特別図柄ゲームに係る遊技球の保留数は、合計で最大８個となり、第１特別図柄保留表示部５４及び第２特別図柄保留表示部５５のＬＥＤ５５１～５５４及びＬＥＤ５６１～５６４による保留表示数もそれぞれ４個となる。

【００９３】

大入賞口シャッタ３７Ａによる大入賞口３７の開放状態は、大入賞口カウントスイッチ

３７０によるカウント値（遊技球の入賞数）が所定数（本実施形態では入賞数１個）となるか、あるいは予め規定された後述の開放時間を経過するといったいずれか一方の条件を満たすまで維持される。遊技球の入賞数が所定数となった場合、又は大入賞口シャッタ３７Ａの開放時間が経過した場合は、大入賞口シャッタ３７Ａが大入賞口３７を閉鎖するように駆動される。

【００９４】

大当り遊技状態では、後述する予め設定された大入賞口開閉パターン（当りパターン）に基づき、大入賞口３７の開放状態と閉鎖状態とが繰り返される。大当り遊技状態において、大入賞口３７が後述する大入賞口開閉パターン（当りパターン）に基づいて複数回数にわたり開放状態及び閉鎖状態となる遊技は、「ラウンドゲーム（ラウンド遊技）」という。ラウンドゲーム（ラウンド遊技）は、単にラウンドという場合もある。１回のラウンドゲームにより大入賞口３７が閉鎖状態とされてから、次回のラウンドゲームとして大入賞口３７が開放状態となるまでの状態については、「ラウンド間ゲーム」又は「ラウンド間インターバル」あるいは単に「インターバル」ともいう。なお、本実施形態では、１回のラウンドにおいて大入賞口３７が１回だけ開放状態及び閉鎖状態となるが、他の例においては、１回のラウンドで大入賞口３７が複数回にわたり開放状態及び閉鎖状態となる場合もある。また、複数の大入賞口が設けられている場合は、１回のラウンドにおいて、複数の大入賞口の開閉状態を排他的に制御することも可能である。すなわち、１回のラウンドにおいては、一方の大入賞口が所定回数繰り返し開放状態となる間、その余の大入賞口が継続して閉鎖状態とされる。

【００９５】

なお、本実施形態のパチンコ遊技機には、大当り遊技状態とは異なる性質の遊技状態として、いわゆる小当り遊技状態が設けられている。小当り遊技状態は、大当り遊技状態とは異なりラウンドゲームという概念によって規定されず、本実施形態の小当り遊技状態では、大入賞口３７が１回だけ開放状態とされるように規定されている。もちろん、小当り遊技状態においては、任意あるいは特定の大入賞口を複数回数にわたり繰り返し開放状態となるように制御してもよい。この小当り遊技状態とは、特別図柄抽選による小当りの当選を契機に移行する遊技状態である。小当り遊技状態に移行する前とその終了後においては、基本的に遊技状態が変化しない。例えば、非確変遊技状態において小当り当選となって小当り遊技状態に移行した場合、この小当り遊技状態の終了後の遊技状態は、小当り遊技状態に移行する前の非確変遊技状態のままであり、確変遊技状態に移行することはない。同様に、確変遊技状態において小当り当選となって小当り遊技状態に移行した場合、この小当り遊技状態の終了後の遊技状態は、確変遊技状態のゲーム数が残存する限り、小当り遊技状態に移行する前の確変遊技状態のままであり、非確変遊技状態に移行することもない。

【００９６】

ラウンドゲームは、１ラウンド、２ラウンドのようにラウンド数（回数）として計数される。例えば、１回目のラウンドゲームを第１ラウンド、２回目のラウンドゲームを第２ラウンドと称する場合がある。以下の説明（説明に伴い参照する図面を含む）において、１ラウンドあるいは第１ラウンド等の数字付の「ラウンド」に関しては、例えば、１Ｒ、２Ｒ、４Ｒ、１６Ｒ、等のように、単に「Ｒ］の文字で省略する場合がある。なお、１回のラウンドゲームにおいて、大入賞口が所定回数開放状態となる場合、その開放状態となる前に、１ラウンドあたりの規定入賞数に達した場合は、大入賞口が閉鎖状態となり、残りの開放回数分について大入賞口が開放状態とされることなく、当該ラウンドゲームが終了させられることとなる。

【００９７】

液晶表示装置４の表示領域４Ａには、第１特別図柄表示部５３及び第２特別図柄表示部５４において表示される特別図柄と関連する演出画像が表示される。例えば、第１特別図柄表示部５３及び第２特別図柄表示部５４で表示される特別図柄の変動表示中において、特定の場合を除いて、液晶表示装置４の表示領域４Ａには、数字からなる図柄（装飾図柄

）、例えば、「０」、「１」、「２」・・・「７」のような数字が３列変動表示される。
【００９８】
一方、第１特別図柄表示部５３及び第２特別図柄表示部５４において変動表示されていた特別図柄が停止表示されると、液晶表示装置４の表示領域４Ａにおいても装飾図柄が停止表示される。
【００９９】
また、第１特別図柄表示部５３及び第２特別図柄表示部５４において、変動、停止された特別図柄が特定の停止表示態様である場合には、「大当り」であることを遊技者に把握させる演出画像が液晶表示装置４の表示領域４Ａにおいて表示される。
【０１００】
具体的には、第１特別図柄表示部５３及び第２特別図柄表示部５４のいずれか一方において特別図柄が、例えば、多くの出球が獲得可能な「大当り」に対応する特定の表示態様で停止表示された場合には、液晶表示装置４の表示領域４Ａにおいて表示される演出用の装飾図柄の組み合わせが特定の表示態様（例えば、複数の図柄列のそれぞれに同一の図柄がすべて揃った状態で停止表示される態様）となり、さらに、大当り用の演出画像が液晶表示装置４の表示領域４Ａにおいて表示される。
【０１０１】
上記したメインＣＰＵ６１の制御の具体例については、後述する。
【０１０２】
メインＲＯＭ６２は、後述する各種の処理をメインＣＰＵ６１に実行させるためのプログラムや、各種テーブルを記憶している。
【０１０３】
メインＲＡＭ６３は、メインＣＰＵ６１の一時記憶領域として、種々のデータ（フラグ、カウンタ、タイマ、及び変数の値等）を記憶する機能を有する。メインＣＰＵ６１の一時記憶領域としては、メインＲＡＭ６３に代えて、他の読み書き可能な記憶媒体を用いることもできる。
【０１０４】
初期リセット回路６４は、電源投入時においてリセット信号を生成するものであり、メインＣＰＵ６１に接続されている。
【０１０５】
Ｉ／Ｏポート６５は、各種のデバイスからの入力信号をメインＣＰＵ６１に、メインＣＰＵ６１からの出力信号を各種のデバイスに送信するものである。
【０１０６】
コマンド出力ポート６６は、メインＣＰＵ６１からの各種コマンドを副制御回路７０に送信するものである。
【０１０７】
バックアップコンデンサ６７は、電断時において、メインＲＡＭ６３に対して速やかに電源を供給することにより、メインＲＡＭ６３に記憶されている種々のデータを保持するためのものである。
【０１０８】
主制御回路６０に接続される各種のデバイスには、大入賞口シャッタソレノイド３７０Ａ、羽根部材ソレノイド３４０、及び外部端子板８０が含まれる。
【０１０９】
外部端子板８０は、ホール係員を呼び出す機能や大当り回数を表示するといった機能を有する図示しない呼出装置、あるいはホールに設置された複数のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータ１００等の外部機器との間でデータ通信するためのものである。
【０１１０】
主制御回路６０に接続される各種のスイッチには、第１始動口スイッチ３２０、第２始動口スイッチ３３０、通過ゲートスイッチ３５０、大入賞口カウントスイッチ３７０、一般入賞口左スイッチ４００Ａ、一般入賞口右スイッチ４００Ｂ、及びバックアップクリア

スイッチ８１が含まれる。
【０１１１】
バックアップクリアスイッチ８１は、電断時等における主制御回路６０及び後述する払出・発射制御回路８２のバックアップデータを、ホール管理者の操作に応じてクリアするものである。
【０１１２】
また、主制御回路６０には、払出・発射制御回路８２を介して、発射装置２６、払出装置８３、及びカードユニット８４が接続されている。
【０１１３】
主制御回路６０は、払出・発射制御回路８２に賞球制御コマンドを送信する。払出・発射制御回路８２は、主として発射装置２６及び払出装置８３を制御するものであり、発射装置２６、払出装置８３、及びカードユニット８４が接続されている。本実施形態のパチンコ遊技機において、払出・発射制御回路８２及び払出装置８３は、遊技価値付与手段を実現している。
【０１１４】
カードユニット８４は、遊技者の操作に応じて遊技球の貸し出しを要求する信号を出力する球貸し操作パネル８５と接続されており、この球貸し操作パネル８５との間で信号を送受信可能である。
【０１１５】
払出・発射制御回路８２は、主制御回路６０から供給される賞球制御コマンドと、カードユニット８４から供給される貸し球制御信号とを受け取り、払出装置８３に対して所定の信号を送信することにより、払出装置８３に遊技球を払い出させる。払出装置８３は、例えば、第１始動口３２又は第２始動口３３への入賞１個あたり賞球数として３個の遊技球を払い出し、一般入賞口４０への入賞１個あたり賞球数として１０個の遊技球を払い出し、大入賞口３７への入賞１個あたり賞球数として１５個の遊技球を払い出す。
【０１１６】
払出・発射制御回路８２は、発射装置２６の発射ハンドル２６ｂが遊技者によって握持され、かつ、時計回りの方向へ回動操作された場合に、その回動量に応じて発射ソレノイド（図示略）に電力を供給し、遊技球を遊技領域１ｐに向けて発射させる制御を行う。
【０１１７】
メインＣＰＵ６１は、後述するメイン処理の実行中であっても、メイン処理を中断し割込処理としてのタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理は、所定時間（例えば、２ｍｓ）毎に発生する割込条件を契機として実行される。
【０１１８】
副制御回路７０は、主制御回路６０に接続されており、主制御回路６０からコマンドが供給されるように構成されている。
【０１１９】
副制御回路７０は、主制御回路６０から供給される各種のコマンドに応じて、各種の制御を行うものであり、サブＣＰＵ７１、プログラムＲＯＭ７２、ワークＲＡＭ７３、コマンド入力ポート７４、バックアップコンデンサ７５、表示制御回路７６、音声制御回路７７、ランプ制御回路７８、及び可動演出装置制御回路７９を有する。表示制御回路７６には、液晶表示装置４が接続されている。音声制御回路７７には、スピーカ１０ａ，１０ｂ，１０ｃが接続されている。ランプ制御回路７８には、ランプ・ＬＥＤ２７が接続されている。可動演出装置制御回路７９は、上側可動演出部材４２Ａ及び下側可動演出部材４２Ｂを駆動するモータや機構などを備えた可動演出装置４２が接続されている。
【０１２０】
また、副制御回路７０は、押下操作ボタン９Ａに設けられた押下操作ボタンスイッチ９０Ａが接続されているとともに、ジョグダイヤル９Ｂに設けられたジョグダイヤルスイッチ９０Ｂが接続されている。押下操作ボタンスイッチ９０Ａは、押下操作ボタン９Ａの操作を検知するものであり、ジョグダイヤルスイッチ９０Ｂは、ジョグダイヤル９Ｂの回転

方向や回転角度を識別するものである。副制御回路７０には、押下操作ボタンスイッチ９０Ａから押下操作信号が供給され、ジョグダイヤルスイッチ９０Ｂから回転操作信号が供給される。

【０１２１】

サブＣＰＵ７１は、プログラムＲＯＭ７２に記憶されたプログラムにしたがって、各種の処理を実行する機能を有する。液晶表示装置４は、表示手段として機能する。特に、サブＣＰＵ７１は、主制御回路６０から供給される各種のコマンドにしたがって、副制御回路７０全体の制御を行う。

【０１２２】

上記したサブＣＰＵ７１の制御の具体例については、後述する。

【０１２３】

プログラムＲＯＭ７２は、サブＣＰＵ７１が主として各種演出を制御するためのプログラムや各種のテーブルを記憶している。

【０１２４】

ワークＲＡＭ７３は、サブＣＰＵ７１の一時記憶領域として種々のデータ（フラグ、カウンタ、タイマ、及び変数の値等）を記憶するものである。

【０１２５】

コマンド入力ポート７４は、主制御回路６０のメインＣＰＵ６１から送信された各種コマンドを受信し、サブＣＰＵ７１へと伝えるものである。

【０１２６】

バックアップコンデンサ７５は、電断時において、ワークＲＡＭ７３に対して速やかに電源を供給することにより、ワークＲＡＭ７３に記憶されている種々のデータを保持するためのものである。

【０１２７】

表示制御回路７６は、サブＣＰＵ７１から供給されるデータに応じて、液晶表示装置４における表示制御を行うためのものであり、例えば画像データプロセッサ（ＶＤＰ）と、各種の画像データを生成するためのデータが記憶されている画像データＲＯＭと、画像データを一時記憶するフレームバッファと、画像データを画像信号として変換するＤ／Ａコンバータとから構成されている。なお、表示制御回路７６の構成は、あくまでも一例であり、これに限定されるものではない。

【０１２８】

表示制御回路７６は、サブＣＰＵ７１から供給される画像表示命令に応じて、液晶表示装置４の表示領域４Ａに表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納する。画像データとしては、例えば装飾図柄画像データ、背景画像データ、各種演出用画像データ、各種不正報知画像データ等が含まれる。

【０１２９】

また、表示制御回路７６は、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データをＤ／Ａコンバータに供給する。Ｄ／Ａコンバータは、画像データを画像信号として変換し、所定のタイミングで、この画像信号を液晶表示装置４に供給する。液晶表示装置４の表示領域４Ａには、Ｄ／Ａコンバータからの画像信号に基づいて画像が表示される。

【０１３０】

音声制御回路７７は、スピーカ１０ａ，１０ｂ，１０ｃから発生させる音声などに関する制御を行うためのものであり、例えば音声などに関する制御を行う音源ＩＣ、各種の音声データを記憶する音声データＲＯＭ、音声信号を増幅するための増幅器（ＡＭＰ）を含んでいる。なお、音声制御回路７７の構成も、あくまでも一例であり、これに限定されるものではない。

【０１３１】

音源ＩＣは、スピーカ１０ａ，１０ｂ，１０ｃから発生させる音声の制御を行うものであり、サブＣＰＵ７１から供給される音声発生命令に応じて、音声データＲＯＭに記憶さ

れている複数の音声データから一つの音声データを選択することができる。
【０１３２】
また、音源ＩＣは、選択された音声データを音声データＲＯＭから読み出し、音声データを所定の音声信号に変換し、その音声信号を増幅器に供給する。なお、この増幅器は、音声信号を増幅させ、スピーカ１０ａ，１０ｂ，１０ｃから音声を発生させる。
【０１３３】
ランプ制御回路７８は、装飾ランプ等を含むランプ・ＬＥＤ２７の制御を行うためのものであり、ランプ制御信号を供給するためのドライブ回路、複数種類のランプ装飾パターンが記憶されている装飾データＲＯＭ等から構成されている。なお、ランプ制御回路７８の構成も、あくまでも一例であり、これに限定されるものではない。
【０１３４】
可動演出装置制御回路７９は、例えば、大当り遊技状態において、操作ユニット９に対する操作の有効期間中に押下操作ボタン９Ａの操作等によって上側可動演出部材４２Ａ及び下側可動演出部材４２Ｂを作動（揺動等でもよい）させる等の演出動作を制御する。
【０１３５】
［遊技機のスペック］
次に、図７を用いて、本実施形態に係るパチンコ遊技機の遊技特性に関するスペックについて説明する。
【０１３６】
図７に示すように、本実施形態において、大当り遊技状態となる特別図柄の大当り確率は、低確率時（非確変遊技状態）にあっては１／９９．７５（６５７／６５５３６）、高確率時（確変遊技状態）にあっては１／１３．０５（５０２０／６５５３６）となっている。小当り遊技状態となる特別図柄の小当り確率は、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれにおいても１／２９．９２（２１９０／６５５３６）となっている。第１特別図柄と第２特別図柄との消化順序は、第２特別図柄による抽選を優先して消化する。確率変動性能（確変遊技状態の仕様）としては、確変遊技状態がゲーム回数（特別図柄の変動回数）として最大１０回まで継続するＳＴ遊技状態が実装されている。
【０１３７】
特別図柄の振り分けについては、以下のようになっている。すなわち、第１特別図柄の大当り図柄「確変１」では、大入賞口開閉パターン（当りパターン）が当りパターン１となり、ラウンドゲームのラウンド数として１６Ｒ（そのうち大入賞口に入賞容易な実質ラウンド数は７Ｒ）が付与され、大当り遊技状態の演出モード示すボーナス名としては「ノーマルボーナス」となり、ボーナス内容としては「７Ｒボーナス」となっている。この「ノーマルボーナス」は、大入賞口３７への入賞について、１Ｒ目～７Ｒ目の推定入賞数が１個で８Ｒ目～１６Ｒ目の推定入賞数が０個とされる。これにより、「ノーマルボーナス」では、予定賞球数が１０５個となっている。第１特別図柄の大当り図柄として「確変１」となる確率（突入率）は、１００／１００に設定されている。なお、本実施形態において「ボーナス」とは、賞球数に関係する報知演出を意味する。
【０１３８】
第２特別図柄の大当り図柄「確変１」では、当りパターン２となり、ラウンド数１６Ｒ（実質ラウンド数も１６Ｒ）が付与され、ボーナス名としては「大上乗せボーナス」となり、ボーナス内容としては「大上乗せボーナス」となっている。「大上乗せボーナス」は、大入賞口３７への入賞について、１Ｒ目～７Ｒ目の推定入賞数が１個で８Ｒ目～１６Ｒ目の推定入賞数が４個とされる。これにより、「大上乗せボーナス」では、予定賞球数が６４５個となっている。第２特別図柄の大当り図柄として「確変１」となる確率（突入率）は、３５／１００に設定されている。
【０１３９】
第２特別図柄の大当り図柄「確変２」では、当りパターン３となり、ラウンド数１６Ｒ（実質ラウンド数も１６Ｒ）が付与され、ボーナス名としては「中上乗せボーナス１」となり、ボーナス内容としては「中上乗せボーナス１」となっている。「中上乗せボーナス

１」は、大入賞口３７への入賞について、１Ｒ目～７Ｒ目の推定入賞数が１個で８Ｒ目～１６Ｒ目の推定入賞数が３個とされる。これにより、「中上乗せボーナス１」では、予定賞球数が５１０個となっている。第２特別図柄の大当り図柄として「確変２」となる確率（突入率）は、２０／１００に設定されている。

【０１４０】

第２特別図柄の大当り図柄「確変３」では、当りパターン４となり、ラウンド数１６Ｒ（実質ラウンド数も１６Ｒ）が付与され、ボーナス名としては「中上乗せボーナス２」となり、ボーナス内容としては「中上乗せボーナス２」となっている。「中上乗せボーナス２」は、大入賞口３７への入賞について、１Ｒ目～７Ｒ目の推定入賞数が１個、８Ｒ目及び９Ｒ目の推定入賞数が２個、１０Ｒ目及び１１Ｒ目の推定入賞数が３個、１２Ｒ目の推定入賞数が１個、１３Ｒ目～１６Ｒ目の推定入賞数が４個とされる。これにより、「中上乗せボーナス２」では、予定賞球数が５１０個となっている。第２特別図柄の大当り図柄として「確変３」となる確率（突入率）は、１０／１００に設定されている。

【０１４１】

第２特別図柄の大当り図柄「確変４」では、当りパターン５となり、ラウンド数１６Ｒ（実質ラウンド数も１６Ｒ）が付与され、ボーナス名としては「小上乗せボーナス１」となり、ボーナス内容としては「小上乗せボーナス１」となっている。「小上乗せボーナス１」は、大入賞口３７への入賞について、１Ｒ目～７Ｒ目の推定入賞数が１個で８Ｒ目～１６Ｒ目の推定入賞数が２個とされる。これにより、「小上乗せボーナス１」では、予定賞球数が３７５個となっている。第２特別図柄の大当り図柄として「確変４」となる確率（突入率）は、１５／１００に設定されている。

【０１４２】

第２特別図柄の大当り図柄「確変５」では、当りパターン６となり、ラウンド数１６Ｒ（実質ラウンド数も１６Ｒ）が付与され、ボーナス名としては「小上乗せボーナス２」となり、演出内容としては「小上乗せボーナス２」となっている。「小上乗せボーナス２」は、大入賞口３７への入賞について、１Ｒ目～１３Ｒ目の推定入賞数が１個で１４Ｒ目～１６Ｒ目の推定入賞数が４個とされる。これにより、「小上乗せボーナス２」では、予定賞球数が３７５個となっている。第２特別図柄の大当り図柄として「確変５」となる確率（突入率）は、１０／１００に設定されている。

【０１４３】

第２特別図柄の大当り図柄「確変６」では、当りパターン７となり、ラウンド数１６Ｒ（実質ラウンド数も１６Ｒ）が付与され、ボーナス名としては「上乗せ無しボーナス」となり、ボーナス内容としては「上乗せ無しボーナス」となっている。「上乗せ無しボーナス」は、大入賞口３７への入賞について、１Ｒ目～１６Ｒ目の推定入賞数が１個とされる。これにより、「上乗せ無しボーナス」では、予定賞球数が２４０個となっている。第２特別図柄の大当り図柄として「確変６」となる確率（突入率）は、１０／１００に設定されている。

【０１４４】

第１特別図柄又は第２特別図柄の小当り図柄では、当りパターン８となり、ボーナス名及びボーナス内容としては「小当り」となっている。小当り図柄の突入率は、１００／１００に設定されている。なお、小当り遊技状態には、大当り遊技状態とは異なりラウンドゲームという概念がないので、ラウンド数が規定されていない。

【０１４５】

大入賞口カウント数は、１ラウンドにおいて大入賞口３７を開放状態から閉鎖状態とする際の一契機となる規定入賞数に該当し、本実施形態では、大入賞口カウント数（規定入賞数）が「１」に設定されている。すなわち、１ラウンドにおいて大入賞口３７への入賞が１個計数されると、大入賞口３７が開放状態から閉鎖状態とされる。なお、大入賞口カウント数（規定入賞数）は、１ラウンドにおける入賞数の上限を定めたものではない。すなわち、１ラウンド中に例えば大入賞口カウント数を超える入賞が検出された場合にあっても、その入賞数に応じた賞球数が払い出される。これにより、大入賞口カウント数を超

えるオーバー入賞が可能となっている。この点については後述する。

【０１４６】

時短性能（時短遊技状態の仕様）としては、高確率の間（確変遊技状態にある間）、時短遊技状態が継続するように設定されている。賞球数は、始動口（第１始動口３２及び第２始動口３３）への入賞１個あたり３個となり、一般入賞口４０への入賞１個あたり１０個となり、大入賞口３７への入賞１個あたり１５個となるように設定されている。普通図柄の当り確率は、低確率時に０／２５７となり、高確率時に２５７／２５７となるように設定されている。普通図柄の当り図柄数は、１個に設定されている。第２始動口３３の開放時における入賞カウント数は、上限として１０個まで計数するように設定されている。

【０１４７】

なお、スペックとしては、次のような内容であってもよい。例えば、特別図柄については、低確率時及び高確率時の大当り確率が上記したものに限定されるものではない。すなわち、特別図柄の大当り確率は、高確率時の方が低確率時よりも大当りに当選し易い確率であればよい。小当り確率についても、上記したものに限定されるものではない。例えば、一方の特別図柄よりも他方の特別図柄における当選確率が高くなる仕様であってもよい。特別図柄の消化順については、第１特別図柄及び第２特別図柄について優先順を設定せずに入賞順としてもよいし、第１特別図柄を優先消化する仕様としてもよい。確変遊技状態（ＳＴ遊技状態）が継続するＳＴ回数は、上記したものに限定されるものではない。また、次回の大当り当選まで確変遊技状態が継続するようにしてもよい。ラウンド数は、上記したものに限定されず、１６Ｒ以外の他のラウンド数を設けてもよい。実質ラウンド数については、全て正規のラウンド数と同数となるようにしてもよい。大当り図柄の種類は、上記したものに限定されない。例えば、第１特別図柄の大当り図柄の種類を多くしてもよい。また、第１特別図柄に基づく大当り遊技状態でも、上乗せボーナスを実行するようにしてもよい。本実施形態において、大入賞口カウント数（規定入賞数）は、「１」に設定されているが、これに限定されるものではない。例えば、大入賞口カウント数を２以上に設定してもよい。そうした場合、大入賞口カウント数より多くの遊技球を同時に通過可能とする大入賞口シャッタなどを設けることが望ましい。時短性能は、ＳＴ回数（確変遊技状態のゲーム数）より多くてもよいし、あるいは例えば０回も含めてＳＴ回数より少なくてもよい。賞球数は、上記したものに限定されるものではない。例えば、大入賞口に係る賞球数を上記したものとは異なる値に設定した場合は、その値と推定入賞数とを用いて予定賞球数を算出し、後述する上乗せ数の報知を行うようにすることができる。普通図柄に関しては、低確率時及び高確率時の当り確率が上記したものに限定されるものではない。例えば、普通図柄の当り確率は、高確率時の方が低確率時よりも当選し易い確率であればよく、例えば低確率時に当選するようにしてもよい。普通図柄の当り図柄数は、上記したものに限定されず、例えば２個以上としてもよい。２個以上の場合には、羽根部材の開放パターンがそれぞれ異なるように対応付けられることが好ましい。第２始動口の入賞カウント数は、上記したもの以外の値としてもよい。

【０１４８】

［１ラウンド開閉パターン］

次に、図８を用いて、１ラウンドにおける大入賞口の開閉パターンについて説明する。

【０１４９】

図８に示すように、大入賞口３７について１ラウンドの開閉パターン（１ラウンド開閉パターン）としては、３種類の開閉パターンＡ～Ｃが規定されている。開閉パターンＡ～Ｃは、大当り遊技状態に対応する開閉パターンであり、そのうちの開閉パターンＣは、小当り遊技状態にも対応する開閉パターンである。なお、小当り遊技状態の開閉パターンＣは、１ラウンド分として規定されたものではないが、便宜上１ラウンド分の開閉パターンとして示す。図８に示す開閉パターンＡ～Ｃは、あくまでも一例であり、その種類数や開閉パターンを規定する具体的な時間などは図示以外のものであってもよい。

【０１５０】

開閉パターンＡは、開放状態が１０ｓにわたり継続する開閉パターンである。開閉パタ

ーンＡは、最初に開放状態となってから最終的に閉鎖状態となるまでの間がラウンド区間として規定されている。ラウンド区間は、他の開閉パターンＢ，Ｃでも同様に、最初に開放状態となってから最終的に閉鎖状態となるまでの間として規定されている。開放状態が１０ｓとなる区間は、大入賞口３７の開放状態が相対的に長いロング開放となる。すなわち、開閉パターンＡは、ロング開放が１回発生するものであり、開閉パターンＡの開放時間は、１０ｓとなる。

【０１５１】

開閉パターンＢは、開放状態が５ｓにわたり継続する開閉パターンである。開閉パターンＢは、最初に開放状態となってから最終的に閉鎖状態となるまでの間がラウンド区間として規定されている。開放状態が５ｓとなる区間は、大入賞口３７の開放状態がロング開放よりも短いミドル開放となる。すなわち、開閉パターンＢは、ミドル開放が１回発生するものであり、開閉パターンＢの開放時間は、５ｓとなる。

【０１５２】

開閉パターンＣは、開放状態が０．１ｓとなるだけの開閉パターンである。開放状態が０．１ｓとなる区間は、ミドル開放よりも相当短いショート開放となる。すなわち、開閉パターンＣは、ショート開放が１回発生するだけのものであり、開閉パターンＣの開放時間は、０．１ｓとなる。

【０１５３】

大当り遊技状態における実質ラウンド遊技は、上述した開閉パターンＡ～Ｃのうち、遊技球の入賞が可能なロング開放あるいはミドル開放を含む開閉パターンＡ，Ｂに基づいて開閉制御される際のラウンド遊技が該当する。開閉パターンＣに基づいて開閉制御される際のラウンド遊技は、実質ラウンド遊技に該当しない非実質ラウンド遊技となる。

【０１５４】

なお、１ラウンドの開閉パターンとしては、次のような内容であってもよい。開放パターンは、上記３種類に限られるものではなく、２種類以下あるいは４種類以上であってもよい。また、開閉パターンＡについては、開放時間が１０ｓではなく、例えば１０ｓ未満あるいは１０ｓを超える時間であってもよく、所定数の遊技球が入賞し得る時間であればよい。また、１ラウンド中に１回だけ開放するのではなく複数回にわたって開放するようにしてもよい。開閉パターンＢについては、開放時間が５ｓではなく、例えば５ｓ未満あるいは５ｓを超える時間であってもよく、所定数の遊技球が入賞し得る時間であればよい。また、１ラウンド中に１回だけ開放するのではなく複数回にわたって開放するようにしてもよい。さらに、開閉パターンＡと開閉パターンＢとを同じ開放時間となるようにしてもよいし、開閉パターンＡよりも開閉パターンＢの方が長い開放時間になるようにしてもよい。開閉パターンＣについては、開放時間が０．１ｓではなく、例えば０．１ｓ未満あるいは０．１ｓを超える時間であってもよい。また、１ラウンド中に１回だけ開放するのではなく複数回にわたって開放するようにしてもよい。

【０１５５】

［大入賞口開閉パターン（当りパターン）及びラウンド間インターバル］

次に、図９を用いて、大当り遊技状態及び小当り遊技状態における大入賞口開閉パターン（当りパターン）及びラウンド間インターバルについて説明する。

【０１５６】

図９に示すように、大入賞口開閉パターン（当りパターン）としては、複数の当りパターン１～８が規定されている。当りパターン１は、ノーマルボーナスに際して発生し、開放状態となるラウンドについて規定されたラウンド数（以下、「規定ラウンド数」と称する）と、大入賞口３７への入賞が可能となるロング開放やミドル開放を少なくとも含むラウンドに限って規定された実質ラウンド数が、７Ｒとして規定された当りパターンである。また、ラウンド間インターバルは、一のラウンドにおいて規定入賞数（１）の遊技球が大入賞口カウントスイッチ３７０により検出された直後から開始し、次のラウンドにおいて最初に開放状態となるまでの大入賞口３７が閉鎖状態となる区間に相当する。なお、ラウンド間インターバルは、一のラウンドにおいて大入賞口３７が完全に閉鎖状態となった

直後に開始するものとしてもよい。同図に示すように、ラウンド間インターバルのパターンとしては、閉鎖状態となる時間（閉鎖時間）が０．３ｓとなるインターバルパターンａ、１．６５ｓとなるインターバルパターンｂ、２．３１ｓとなるインターバルパターンｃ、２．９７ｓとなるインターバルパターンｄが規定されている。当りパターン１は、全てのラウンド間インターバルがインターバルパターンａであり、１Ｒ目～７Ｒ目のラウンドにおいて大入賞口３７が開閉パターンＡになるとともに、８Ｒ目～１６Ｒ目のラウンドにおいて大入賞口３７が開閉パターンＣになるように規定されている。すなわち、当りパターン１は、実質ラウンドが１Ｒ目～７Ｒ目の７ラウンドであり、その余の８Ｒ目～１６Ｒ目の９ラウンドが非実質ラウンドとして実行されるように規定している。

【０１５７】

当りパターン２は、大上乗せボーナスに際して発生し、規定ラウンド数及び実質ラウンド数が１６Ｒとして規定された当りパターンである。当りパターン２は、１Ｒ目終了後から７Ｒ目開始までのラウンド間インターバルがインターバルパターンａで、７Ｒ目終了後から１６Ｒ目開始までのラウンド間インターバルがインターバルパターンｄであり、１Ｒ目～１６Ｒ目の全てのラウンドにおいて大入賞口３７が開閉パターンＢになるように規定されている。当りパターン２と共に演出として実行される大上乗せボーナスにおいては、大入賞口カウント数（規定入賞数：１個）のみに基づく賞球数では２４０となるところ、オーバー入賞も含めると予定賞球数が６４５になるため、これらの差に相応する数（４０５）が前半ラウンド（１Ｒ目～７Ｒ目のラウンド）において上乗せ数として報知される。

【０１５８】

当りパターン３は、中上乗せボーナス１に際して発生し、規定ラウンド数及び実質ラウンド数が１６Ｒとして規定された当りパターンである。当りパターン３は、１Ｒ目終了後から７Ｒ目開始までのラウンド間インターバルがインターバルパターンａで、７Ｒ目終了後から１６Ｒ目開始までのラウンド間インターバルがインターバルパターンｃであり、１Ｒ目～１６Ｒ目の全てのラウンドにおいて大入賞口３７が開閉パターンＢになるように規定されている。当りパターン３と共に演出として実行される中上乗せボーナス１においては、規定入賞数に基づく賞球数では２４０となるところ、オーバー入賞も含めると予定賞球数が５１０になるため、これらの差に相応する数（２７０）が前半ラウンドにおいて上乗せ数として報知される。

【０１５９】

当りパターン４は、中上乗せボーナス２に際して発生し、規定ラウンド数及び実質ラウンド数が１６Ｒとして規定された当りパターンである。当りパターン４は、１Ｒ目終了後から７Ｒ目開始までのラウンド間インターバルがインターバルパターンａ、７Ｒ目終了後から９Ｒ目開始までのラウンド間インターバルがインターバルパターンｂ、９Ｒ目終了後から１１Ｒ目開始までのラウンド間インターバルがインターバルパターンｃ、１１Ｒ目と１２Ｒ目の間のラウンド間インターバルがインターバルパターンａ、１２Ｒ目終了後から１６Ｒ目開始までのラウンド間インターバルがインターバルパターンｄであり、１Ｒ目～１６Ｒ目の全てのラウンドにおいて大入賞口３７が開閉パターンＢになるように規定されている。当りパターン４と共に演出として実行される中上乗せボーナス２においては、賞球数（２４０）と予定賞球数（５１０）との差に相応する数（２７０）が後半ラウンド（８Ｒ目以降のラウンド）まで上乗せ数として報知される。

【０１６０】

当りパターン５は、小上乗せボーナス１に際して発生し、規定ラウンド数及び実質ラウンド数が１６Ｒとして規定された当りパターンである。当りパターン５は、１Ｒ目終了後から７Ｒ目開始までのラウンド間インターバルがインターバルパターンａで、７Ｒ目終了後から１６Ｒ目開始までのラウンド間インターバルがインターバルパターンｂであり、１Ｒ目～１６Ｒ目の全てのラウンドにおいて大入賞口３７が開閉パターンＢになるように規定されている。当りパターン５と共に演出として実行される小上乗せボーナス１においては、規定入賞数に基づく賞球数では２４０となるところ、オーバー入賞も含めると予定賞球数が３７５になるため、これらの差に相応する数（１３５）が前半ラウンドにおいて上

乗せ数として報知される。

【０１６１】

当りパターン６は、小上乗せボーナス２に際して発生し、規定ラウンド数及び実質ラウンド数が１６Ｒとして規定された当りパターンである。当りパターン６は、１Ｒ目終了後から１３Ｒ目開始までのラウンド間インターバルがインターバルパターンａで、１３Ｒ目終了後から１６Ｒ目開始までのラウンド間インターバルがインターバルパターンｄであり、１Ｒ目～１６Ｒ目の全てのラウンドにおいて大入賞口３７が開閉パターンＢになるように規定されている。当りパターン６と共に演出として実行される小上乗せボーナス２においては、賞球数（２４０）と予定賞球数（３７５）との差に相応する数（１３５）が後半ラウンドまで上乗せ数として報知される。

【０１６２】

当りパターン７は、上乗せ無しボーナスに際して発生し、規定ラウンド数及び実質ラウンド数が１６Ｒとして規定された当りパターンである。当りパターン７は、１Ｒ目終了後から１６Ｒ目開始までの全てのラウンド間インターバルがインターバルパターンａであり、１Ｒ目～１６Ｒ目の全てのラウンドにおいて大入賞口３７が開閉パターンＢになるように規定されている。当りパターン７と共に演出として実行される上乗せ無しボーナスにおいては、オーバー入賞が発生し難いことから賞球数（２４０）と予定賞球数（２４０）とに差が無く、上乗せ数の報知が行われない。

【０１６３】

当りパターン８は、小当り遊技状態に際して発生し、大入賞口３７が１回だけ開閉パターンＣになるように規定されている。すなわち、当りパターン８は、大入賞口３７に対する遊技球の入賞可能性が極めて低くなる当りパターンとして実行される。

【０１６４】

なお、当りパターンとしては、次のような内容であってもよい。本実施形態においては、後述するように、遊技球が連続的に発射されている状態を前提として、ラウンド間インターバルの時間を上記のようなインターバルパターンａ～ｄとして規定しているが、遊技球の発射操作開始時点を基準としてラウンド間インターバルの時間を規定してもよい。例えば、本実施形態においては、発射操作開始によって複数の遊技球が続けて発射された場合、当該発射操作開始時点から例えば２個目の遊技球が大入賞口シャッタ３７Ａ上に到達し得るであろう２個目の想定最大到達時間が３．９９ｓ（３．３３ｓ＋０．６６ｓ）となっている。同様に、３個目の想定最大到達時間が４．６５ｓ（３．３３ｓ＋０．６６ｓ＋０．６６ｓ）、４個目の想定最大到達時間が５．３１ｓ（３．３３ｓ＋０．６６ｓ＋０．６６ｓ＋０．６６ｓ）、５個目の想定最大到達時間が５．９７ｓ（３．３３ｓ＋０．６６＋０．６６ｓ＋０．６６ｓ＋０．６６ｓ）となる。これにより、インターバルパターンｂとしては、そのような２個目の想定最大到達時間に対応する時間を規定してもよい。すなわち、インターバルパターンａ～ｄは、上記した時間以外でもよいが、インターバルパターンａは、２個目の想定最大到達時間未満の時間となることが好ましく、インターバルパターンｂは、３個目の想定最大到達時間未満の時間となることが好ましく、インターバルパターンｃは、４個目の想定最大到達時間未満の時間となることが好ましく、インターバルパターンｄは、５個目の想定最大到達時間未満の時間となることが好ましい。本実施形態においては、ラウンド間インターバルの最大時間となるインターバルパターンｄが、１ラウンドあたり４個入賞（３個オーバー入賞）を実現可能な時間として規定されているが、１ラウンドあたり５個以上の入賞が可能な時間であってもよい。ただし、５個以上の入賞を可能とする場合は、大入賞口シャッタ３７Ａの長手方向寸法を少なくとも５個の遊技球が同時に通過可能な長さとすることが好ましい。また、当りパターン１は、各ラウンドの全てに対して同じ開閉パターンを割り当てたものとしてもよく、あるいは一部のラウンドのみ開閉パターンが異なるものとしてもよい。さらに、当りパターン１は、一部のラウンド間インターバルのみインターバルパターンが異なるものとしてもよい。当りパターン２～７については、一部又は全てのラウンドにおいて開閉パターンが異なるものとしてもよい。また、当りパターン２～７は、一部のラウンド間インターバルのみインターバルパ

ターンが異なるものとしてもよい。

【０１６５】

［大入賞口シャッタの仕様］

次に、図１０を用いて、大入賞口シャッタ３７Ａの仕様について説明する。なお、図１０においては、大入賞口シャッタ３７Ａ（大入賞口３７）と大入賞口カウントスイッチ３７０との位置関係について、便宜上、図３などとは異なるものとして模式的に示している。

【０１６６】

図１０（Ａ）に示すように、大入賞口シャッタ３７Ａは、図示しない遊技盤１の前後方向（図中白抜き矢印で示す方向）に移動可能とされる。大入賞口シャッタ３７Ａは、例えば遊技球の直径ｄを１１ｍｍとした場合、長手方向寸法Ｌがｄ×８＋ａ（６ｍｍ）＝９４ｍｍ程度である。これにより、閉鎖状態にある大入賞口シャッタ３７Ａの上面には、最大８個の遊技球が同時に通過可能とされる。ただし、本実施形態においては、発射操作開始に応じて１個の遊技球が発射されてから次の１個の遊技球が発射されるまでの発射間隔や、１個の遊技球が発射されてから当該遊技球が大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分（閉鎖状態の大入賞口シャッタ３７Ａにおける右端部分の上部領域）に位置するまでの到達時間を考慮することにより、図１０（Ｂ）に示すように、想定上最大４個の遊技球が同時に通過可能となっている。なお、大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に到達した遊技球が、大入賞口カウントスイッチ３７０に検出されるまでの時間（ラウンド間インターバルが開始するまでの時間）は、０．１ｓ程度である。また、大入賞口シャッタ３７Ａが大入賞口３７を閉鎖状態とする位置及び開放状態とする位置のうち、いずれか一方の位置から他方の位置へと移動するのに要する時間は、０．０１ｓ程度である。

【０１６７】

すなわち、本実施形態において、発射装置２６は、１分間あたりの発射数が９０．９０個／分であり、発射間隔が０．６６秒である。また、遊技球は、図示しない発射準備位置から第１ガイドレール３０及び第２ガイドレール３０’を通って大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に到達位置するまでの時間として概ね３．００～３．３３秒を要する。これにより、右打ちを継続して行っている状態では、一の遊技球が大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に到達した後、概ね０．３３～０．９９秒後に次の遊技球が大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に到達するようになっている。また、大入賞口シャッタ３７Ａは、長手方向寸法Ｌが９４ｍｍであり、直径ｄ＝１１ｍｍの遊技球が最大８個まで一列になって同時に通過可能であるが、その上面は、遊技球が０．３３秒で１１ｍｍ進む程度、すなわち０．６６秒毎に２２ｍｍずつ進む程度の傾斜面になっているため、実質的には最大４個の遊技球が同時に通過可能とされる。そして、ラウンド間インターバルは、ラウンド遊技中に１個の遊技球の入賞を検出した時点から開始され、大入賞口シャッタ３７Ａが大入賞口３７を完全に閉鎖状態とする直前に開始される。また、大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に遊技球が到達した直後に大入賞口シャッタ３７Ａが開放状態となり、それから当該遊技球の入賞が大入賞口カウントスイッチ３７０に検出されるまでの時間については、０．１秒を要する。さらに、大入賞口シャッタ３７Ａが閉鎖位置から開放位置、あるいは開放位置から閉鎖位置へと移動する１回の開閉動作については、０．０１秒を要するとする。

【０１６８】

本実施形態においては、以上のような各種の時間などを前提とすることにより、大当り遊技状態において右打ちを継続して行っている状態においては、１Ｒ目終了以降のラウンド間インターバルの時間がインターバルパターンｄの２．９７ｓであれば、１ラウンドあたり３個のオーバー入賞を含めた４個の入賞が可能となる。このようなインターバルパターンｄの時間については、例えば１Ｒ目に入賞検出される遊技球が大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に到達した後、最大で０．９９秒後に次の遊技球が大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に到達することからすると、この遊技球を含めて４個の遊技球が大入賞口シャッタ３７Ａの上面に位置するであろう時間が概ね０．９９ｓ+０．６６ｓ×３（個）＝２．９７ｓになることから実証される。また、１Ｒ目終了以降のラウンド間インターバルの

時間がインターバルパターンｃの２．３１ｓであれば、１ラウンドあたり２個のオーバー入賞を含めた３個の入賞が可能となる。これは、３個のオーバー入賞から２個のオーバー入賞に減少した状態として想定することができる。これにより、インターバルパターンｃの時間については、３個の遊技球が大入賞口シャッタ３７Ａの上面に位置するであろう時間について、上記した３個のオーバー入賞に対応するインターバルパターンｄの２．９７ｓから１個分の通過時間を差し引いたものと考えられ、２．９７ｓ－０．６６ｓ＝２．３１ｓとなることから実証される。同様に、１Ｒ目終了以降のラウンド間インターバルの時間がインターバルパターンｂの１．６５ｓであれば、１ラウンドあたり１個のオーバー入賞を含めた２個の入賞が可能となる。これは、２個のオーバー入賞から１個のオーバー入賞に減少した状態として想定することができる。これにより、インターバルパターンｂの時間については、２個の遊技球が大入賞口シャッタ３７Ａの上面に位置するであろう時間について、上記した２個のオーバー入賞に対応するインターバルパターンｃの２．３１ｓから１個分の通過時間を差し引いたものと考えられ、２．３１ｓ－０．６６ｓ＝１．６５ｓとなることから実証される。さらに、１Ｒ目終了以降のラウンド間インターバルの時間がインターバルパターンａの０．３ｓであれば、１ラウンドあたりオーバー入賞が無く１個のみの入賞が可能となる。このようなインターバルパターンａの時間については、例えば１Ｒ目に入賞検出される遊技球が大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に到達した後、最短で０．３３秒後に次の遊技球が大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に到達するため、そのような０．３３秒よりも短い０．３ｓで次の遊技球が大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に到達する以前に開放状態となることから実証される。

【０１６９】

［各種テーブル］

次に、図１１～１３を用いて、サブＣＰＵ７１により参照される各種のテーブルについて説明する。なお、テーブルには、所定の乱数範囲から抽出（抽選）した抽選値（乱数値）に基づいて所定の事項を決定付けるための抽選値（乱数値）情報が規定されているが、これらの抽選値情報は、いわゆる抽選率と同義である。抽選値情報（抽選率）は、適宜変更することができる。以下の説明においては、「乱数値」を単に「乱数」という場合もある。図１１及び図１３においては、抽選率に相当する選択率（％）を示す。

【０１７０】

［上乗せパターン選択テーブル］

図１１は、上乗せパターン選択テーブルを示す図である。この上乗せパターン選択テーブルは、後述するサブＣＰＵ７１の当り演出パターン決定処理（図３６参照）において参照されるテーブルである。上乗せパターン選択テーブルは、当りパターン２～７に応じて後述する当り演出パターンとしての上乗せパターンを選択するためのテーブルである。上乗せパターン選択テーブルは、当りパターン２～７ごとに設けられており、決定事項となる各種の上乗せパターンと、抽選により上乗せパターンを選択する際の選択率（％）とを規定している。

【０１７１】

当りパターン２に対応付けられた上乗せパターン選択テーブル（当りパターン２）によれば、大上乗せボーナスに対応する上乗せパターンとして、大上乗せパターン１～４が所定の選択率で選択される。当りパターン３に対応付けられた上乗せパターン選択テーブル（当りパターン３）によれば、中上乗せボーナス１に対応する上乗せパターンとして、中上乗せパターン１～４が所定の選択率で選択される。当りパターン４に対応付けられた上乗せパターン選択テーブル（当りパターン４）によれば、中上乗せボーナス２に対応する上乗せパターンとして、中上乗せパターン５～８が所定の選択率で選択される。当りパターン５に対応付けられた上乗せパターン選択テーブル（当りパターン５）によれば、小上乗せボーナス１に対応する上乗せパターンとして、小上乗せパターン１～４が所定の選択率で選択される。当りパターン６に対応付けられた上乗せパターン選択テーブル（当りパターン６）によれば、小上乗せボーナス２に対応する上乗せパターンとして、小上乗せパターン５～８が所定の選択率で選択される。当りパターン７に対応付けられた上乗せパタ

ーン選択テーブル（当りパターン７）によれば、上乗せ無しボーナスに対応する上乗せパターンとして、上乗せ無しパターン１が所定の選択率（本実施形態では１００％）で選択される。

【０１７２】

なお、上乗せパターン選択テーブルにおいて決定事項となる上乗せパターンを振り分けるための選択率は、図１１に示すものに限らない。上乗せパターン選択テーブル（当りパターン７）以外の上乗せパターン選択テーブルは、それぞれ上乗せパターンを４つずつ規定しているが、３以下あるいは５以上の上乗せパターンを規定したものでもよく、各上乗せパターン選択テーブルごとに規定されるパターン数が異なるようにしてもよい。上乗せパターン選択テーブル（パターン７）においても、複数の上乗せパターンを規定してもよい。

【０１７３】

［上乗せパターンテーブル］

図１２は、上乗せパターンテーブルを示す図である。この上乗せパターンテーブルは、後述するサブＣＰＵ７１のラウンド中演出処理（図３７参照）において参照されるテーブルである。上乗せパターンテーブルは、上乗せパターンに応じて演出用の上乗せ数とその報知を行うラウンドを規定するためのテーブルである。上乗せパターンテーブルは、ボーナスの種類ごとに設けられており、参照項目となる上乗せパターン及びラウンド数と、決定事項となる上乗せ数とを規定している。なお、上乗せ数は、後述する上乗せキャラクタの出現と共に報知されるようになっている。

【０１７４】

大上乗せボーナスに対応する上乗せパターンテーブル（大上乗せボーナス）によれば、上乗せパターンとしての大上乗せパターン１～４ごとにラウンド数と報知される上乗せ数とが規定されている。例えば、大上乗せパターン１では、２Ｒ目に上乗せ数として「３０」が報知され、４Ｒ目に上乗せ数として「１０５」が報知され、７Ｒ目に上乗せ数として「２７０」が報知される。これらを合計した上乗せ数は、「４０５」となる。

【０１７５】

中上乗せボーナス１に対応する上乗せパターンテーブル（中上乗せボーナス１）によれば、上乗せパターンとしての中上乗せパターン１～４ごとにラウンド数と報知される上乗せ数とが規定されている。例えば、中上乗せパターン１では、２Ｒ目に上乗せ数として「３０」が報知され、４Ｒ目に上乗せ数として「１０５」が報知され、７Ｒ目に上乗せ数として「１３５」が報知される。これらを合計した上乗せ数は、「２７０」となる。

【０１７６】

中上乗せボーナス２に対応する上乗せパターンテーブル（中上乗せボーナス２）によれば、上乗せパターンとしての中上乗せパターン５～８ごとにラウンド数と報知される上乗せ数とが規定されている。例えば、中上乗せパターン５では、８Ｒ目に上乗せ数として「１３５」が報知され、９Ｒ目に上乗せ数として「１３５」が報知される。これらを合計した上乗せ数は、「２７０」となる。

【０１７７】

小上乗せボーナス１に対応する上乗せパターンテーブル（小上乗せボーナス１）によれば、上乗せパターンとしての小上乗せパターン１～４ごとにラウンド数と報知される上乗せ数とが規定されている。例えば、小上乗せパターン１では、２Ｒ目に上乗せ数として「３０」が報知され、４Ｒ目に上乗せ数として「１０５」が報知される。これらを合計した上乗せ数は、「１３５」となる。

【０１７８】

小上乗せボーナス２に対応する上乗せパターンテーブル（小上乗せボーナス２）によれば、上乗せパターンとしての小上乗せパターン５～８ごとにラウンド数と報知される上乗せ数とが規定されている。例えば、小上乗せパターン５では、８Ｒ目のみに上乗せ数として「１３５」が報知される。

【０１７９】

上乗せ無しボーナスに対応する上乗せパターンテーブル（上乗せ無しボーナス）によれば、上乗せパターンとしての上乗せ無しパターン１に応じたラウンド数と報知される上乗せ数とが規定されている。例えば、上乗せ無しパターン１では、いずれのラウンドにおいても上乗せ数が報知されない。

【０１８０】

なお、上乗せパターンテーブルにおいて上乗せ数を振り分ける数値は、図１２に示すものに限らず、賞球数と予定賞球数との差から得られた上乗せ数（４０５、２７０、１３５）を適宜振り分けるようにすればよい。また、上記合計の上乗せ数を超える数値を上乗せ数として報知した後、減算するように報知する数値を設定することにより、最終的には予め定められた合計の上乗せ数となるようにしてもよい。また、初期値として例えば「２１０」を規定し、必ず上乗せ数の報知がいずれかのラウンドで発生するようにしてもよい。

【０１８１】

［上乗せキャラクタ抽選テーブル］

図１３は、上乗せキャラクタ抽選テーブルを示す図である。上乗せキャラクタ抽選テーブルは、後述するサブＣＰＵ７１の当り演出パターン決定処理（図３６参照）において参照されるテーブルである。上乗せキャラクタ抽選テーブルは、上乗せパターンに応じて上乗せボーナスの開始時や上乗せ数の報知時に出現させる上乗せキャラクタを抽選により選択するためのテーブルである。上乗せキャラクタ抽選テーブルは、参照項目となる各種の上乗せパターンと、決定事項となる上乗せキャラクタと、抽選により上乗せキャラクタを選択する際の選択率（％）とを規定している。上乗せキャラクタとしては、「動物」、「女性」、「花火師」が規定されている。

【０１８２】

例えば、大上乗せパターン１～４では、総じて、「動物」の上乗せキャラクタよりも「女性」の上乗せキャラクタの選択率が高く、「女性」の上乗せキャラクタよりも「花火師」の上乗せキャラクタの選択率が高くなるように規定されている。中上乗せパターン１～８では、総じて「動物」の上乗せキャラクタよりも「女性」や「花火師」の上乗せキャラクタの選択率が高くなるように規定されている。小上乗せパターン１～８では、総じて「女性」や「花火師」の上乗せキャラクタよりも「動物」の上乗せキャラクタの選択率が高くなるように規定されている。上乗せ無しパターン１では、「動物」の上乗せキャラクタの選択率が最も高くなるように規定されている。このような上乗せキャラクタ抽選テーブルに基づいて出現する上乗せキャラクタによれば、ボーナスの種類が示唆されることとなり、また、上乗せキャラクタの出現と同時に報知される上乗せ数からも賞球に対する期待度を高めることができる。

【０１８３】

なお、上乗せキャラクタ抽選テーブルにおいて上乗せキャラクタを振り分けるための選択率は、図１３に示すものに限らない。各種の上乗せキャラクタについては、選択され得ない上乗せパターンを規定してもよい。例えば、「動物」の上乗せキャラクタは、大上乗せパターンでのみ選択され得ないものとし、「女性」の上乗せキャラクタは、上乗せ無しパターンでのみ選択され得ないものとし、「花火師」の上乗せキャラクタは、中上乗せパターン又は大上乗せパターンでのみ選択され得るように選択率を規定してもよい。

【０１８４】

［メインＣＰＵによる制御］

次に、図１４～３１を用いて、メインＣＰＵ６１により実行される処理について以下に説明をする。

【０１８５】

［メインＣＰＵによるメイン処理］

図１４及び図１５は、メインＣＰＵ６１により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理は、以下のステップ単位に実行される。図１４に示すように、Ｓ１０において、メインＣＰＵ６１は、ウォッチドッグタイマのディセーブル設定処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ１１に処理を移す。

【０１８６】
Ｓ１１において、メインＣＰＵ６１は、入出力ポートの設定処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ１２に処理を移す。
【０１８７】
Ｓ１２において、メインＣＰＵ６１は、電断検出状態であるか否かを判定する処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、電断検出信号がＨＩＧＨ（高レベル）であるか否かを判定する。電断検出信号がＨＩＧＨでない場合には電断検出状態であると判定してＳ１２に処理を移し、電断検出信号がＨＩＧＨである場合には電断検出状態でないと判定してＳ１３に処理を移す。
【０１８８】
Ｓ１３において、メインＣＰＵ６１は、サブ制御受信受付ウェイト処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、副制御回路７０が信号を受け付けるようになるまで待機する処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ１４に処理を移す。
【０１８９】
Ｓ１４において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３への書き込みを許可する処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ１５に処理を移す。
【０１９０】
Ｓ１５において、メインＣＰＵ６１は、バックアップクリアスイッチ８１（図６参照）がＯＮであるか否かを判定する処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、バックアップクリアスイッチ８１がＯＮであると判定した場合には、Ｓ３０（図１５参照）に処理を移し、バックアップクリアスイッチ８１がＯＮでないと判定した場合には、Ｓ１６に処理を移す。
【０１９１】
Ｓ１６において、メインＣＰＵ６１は、電断検出フラグがあるか否かを判定する処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、電断検出フラグがあると判定した場合には、Ｓ１７に処理を移し、電断検出フラグがないと判定した場合には、Ｓ３０（図１５参照）に処理を移す。
【０１９２】
Ｓ１７において、メインＣＰＵ６１は、作業領域の損傷チェックを行い、作業損傷チェック値を算出する処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ１８に処理を移す。
【０１９３】
Ｓ１８において、メインＣＰＵ６１は、作業損傷チェック値が正常値か否かを判定する処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、作業損傷チェック値が正常値であると判定した場合には、Ｓ１９に処理を移し、作業損傷チェック値が正常値でないと判定した場合には、Ｓ３０に処理を移す。
【０１９４】
Ｓ１９において、メインＣＰＵ６１は、スタックポインタに７ＦＦＥＨを設定する処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ２０に処理を移す。
【０１９５】
Ｓ２０において、メインＣＰＵ６１は、復電時の作業領域の初期設定処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ２１に処理を移す。
【０１９６】
Ｓ２１において、メインＣＰＵ６１は、復電時の確変状態表示報知設定処理を行う。具体的に、メインＣＰＵ６１は、確変遊技状態の場合に、大当りの当選確率が高確率状態であることを報知する表示が行われるようにする。この処理を終了した場合、Ｓ２２に処理を移す。なお、報知する表示は、電源投入後の最初の変動開始又は変動終了時に終了する構成としてもよい。
【０１９７】
Ｓ２２において、メインＣＰＵ６１は、復電時のコマンドを送信する処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、副制御回路７０に、電断時の遊技状態に復帰させる

ためのコマンドを送信する処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ２３に処理を移す。
【０１９８】
Ｓ２３において、メインＣＰＵ６１は、メインＣＰＵ６１周辺のデバイスの初期設定を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ２４に処理を移し、電断前のアドレス、すなわちスタックエリアより復帰されたプログラムカウンタの示すプログラムアドレスへ復帰する。
【０１９９】
図１５に示すように、Ｓ３０において、メインＣＰＵ６１は、スタックポインタに８０００Ｈを設定する処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ３１に処理を移す。
【０２００】
Ｓ３１において、メインＣＰＵ６１は、当り判定関連の乱数の初期値を取得する処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ３２に処理を移す。
【０２０１】
Ｓ３２において、メインＣＰＵ６１は、全作業領域クリア処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ３３に処理を移す。
【０２０２】
Ｓ３３において、メインＣＰＵ６１は、当り判定関連の乱数の初期値を設定する処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ３４に処理を移す。
【０２０３】
Ｓ３４において、メインＣＰＵ６１は、ＲＡＭの初期化時の作業領域の初期設定処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ３５に処理を移す。
【０２０４】
Ｓ３５において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の初期化時のコマンドを副制御回路７０に送信する処理を行う。また、副制御回路７０において、メインＣＰＵ６１は、受信したコマンドに基づいて初期化が実行される。この処理を終了した場合、Ｓ３６に処理を移す。
【０２０５】
Ｓ３６において、メインＣＰＵ６１は、メインＣＰＵ６１周辺のデバイスの初期設定を行う。この処理を終了した場合、Ｓ３７に処理を移す。
【０２０６】
Ｓ３７において、メインＣＰＵ６１は、割込禁止処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、割込処理を禁止する処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ３８に処理を移す。
【０２０７】
Ｓ３８において、メインＣＰＵ６１は、初期値乱数更新処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、初期乱数カウンタ値を更新する処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ３９に処理を移す。
【０２０８】
Ｓ３９において、メインＣＰＵ６１は、割込許可処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、割込処理を許可する処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ４０に処理を移す。
【０２０９】
Ｓ４０において、メインＣＰＵ６１は、演出条件選択用乱数を更新する処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、演出用乱数カウンタ値を更新する処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ４１に処理を移す。
【０２１０】
Ｓ４１において、メインＣＰＵ６１は、システムタイマ監視タイマ値が３以上であるか否かを判定する。この処理において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３に記憶されるシステムタイマ監視タイマ値を参照し、システムタイマ監視タイマ値が３以上である場合には、Ｓ４２に処理を移し、システムタイマ監視タイマ値が３以上でない場合には、Ｓ

３７に処理を移す。
【０２１１】
Ｓ４２において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３に記憶されるシステムタイマ監視タイマの値を３減算する処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ４３に処理を移す。
【０２１２】
Ｓ４３において、メインＣＰＵ６１は、タイマ更新処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、主制御回路６０と副制御回路７０との同期をとるための待ち時間タイマ、大当り又は小当りが発生した際に開放する大入賞口３７の開放時間を計測するための大入賞口開放時間タイマ、不正行為があったと検出された場合にメインＣＰＵ６１から外部端子板８０を介してホールコンピュータ１００に出力されるセキュリティ信号の最低出力期間を計測するためのセキュリティ信号出力タイマ等、各種のタイマを更新する処理を実行する。この処理を終了した場合には、Ｓ４４に処理を移す。
【０２１３】
Ｓ４４において、メインＣＰＵ６１は、特別図柄制御処理を行う。詳しくは後述するが、この処理において、メインＣＰＵ６１は、特別図柄制御処理を行う。メインＣＰＵ６１は、第１始動入賞口スイッチ３２０、第２始動入賞口スイッチ３３０からの検出信号に応じて、当り判定用乱数値と当り図柄決定用乱数値とを抽出し、メインＲＯＭ６２に記憶される大当り判定テーブル（図示略）を参照し、特別図柄抽選（大当り及び小当りの抽選）に当選したか否かを判定し、判定の結果をメインＲＡＭ６３に記憶する処理を行う。なお、Ｓ４４の特別図柄制御処理については、図２２を用いて後述する。この処理を終了した場合、Ｓ４５に処理を移す。
【０２１４】
Ｓ４５において、メインＣＰＵ６１は、普通図柄制御処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、通過ゲートスイッチ３５０からの検出信号に応じて、普通図柄判定用乱数値及び普通図柄決定用乱数値を抽出し、抽出した普通図柄判定用乱数値とメインＲＯＭ６２に記憶される普通図柄当選テーブル（図示略）とに基づいて、普通図柄抽選に当選したか否かを判定し、この判定の結果と普通図柄決定用乱数値とメインＲＯＭ６２に記憶される普通図柄決定テープル（図示略）とに基づいて、ハズレ図柄及び当り図柄の何れにするかを判定し、判定の結果を記憶する処理を行う。なお、普通図柄抽選に当選した場合は当り図柄を示す判定の結果が記憶され、非当選の場合にはハズレ図柄を示す判定の結果が記憶される。当り図柄を示す判定の結果が記憶された場合、羽根部材３４は、例えば１．３秒間で３回開放し、あるいは１．４秒間で４回開放し、若しくは１．８秒間で６回開放する。すなわち、普通図柄抽選に当選した場合、羽根部材３４が開放するようになっており、羽根部材３４が開放状態になると第２始動口３３に遊技球が入賞し易くなる。この処理を終了した場合、Ｓ４６に処理を移す。
【０２１５】
Ｓ４６において、メインＣＰＵ６１は、図柄表示装置制御処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、Ｓ４４、Ｓ４５でメインＲＡＭ６３に記憶された特別図柄制御処理の結果と、普通図柄制御処理の結果に応じて、ＬＥＤユニット５を駆動するための制御信号をメインＲＡＭ６３に記憶する処理を行う。メインＣＰＵ６１は、制御信号をＬＥＤユニット５に制御信号を送信する。ＬＥＤユニット５は、受信した制御信号に基づき第１特別図柄表示部５３又は第２特別図柄表示部５４にて第１特別図柄又は第２特別図柄を変動表示及び停止表示する。また、ＬＥＤユニット５の普通図柄表示部５１は、受信した制御信号に基づき普通図柄を変動表示及び停止表示する。この処理を終了した場合、Ｓ４７に処理を移す。
【０２１６】
Ｓ４７において、メインＣＰＵ６１は、遊技情報データ生成処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、台コンピュータ又はホールコンピュータ１００に送信するための遊技情報信号に関するデータを生成し、メインＲＡＭ６３に記憶する処理を行う。こ

の処理を終了した場合、Ｓ４８に処理を移す。
【０２１７】
Ｓ４８において、メインＣＰＵ６１は、図柄保留数データ生成処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、後述するタイマ割込処理における特別図柄関連スイッチチェック処理及び普通図柄関連スイッチチェック処理（図１７のＳ７１，Ｓ７２）にて検出される第１始動口スイッチ３２０、第２始動口スイッチ３３０、及び通過ゲートスイッチ３５０からの検出信号や、特別図柄及び普通図柄の変動表示の実行に応じて更新されるメインＲＡＭ６３に記憶された保留数データの更新結果に基づいて、第１特別図柄保留表示部５５、第２特別図柄保留表示部５６及び普通図柄保留表示部５２を駆動するための制御信号をメインＲＡＭ６３に記憶する処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ４９に処理を移す。
【０２１８】
Ｓ４９において、メインＣＰＵ６１は、ポート出力処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、上記のステップなどでメインＲＡＭ６３に記憶される制御信号を各ポートより出力する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ６１は、外部端子板８０を介したホールコンピュータ１００へのセキュリティ信号の出力及びＬＥＤ点灯のためのＬＥＤ電源（コモン信号）や大入賞口シャッタ３７Ａの開閉や羽根部材３４の開閉を行うソレノイド駆動のためのソレノイド電源の供給を行う。この処理を終了した場合、Ｓ５０に処理を移す。
【０２１９】
Ｓ５０において、メインＣＰＵ６１は、入賞口関連コマンド制御処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、入賞口関連コマンドを制御する処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ３７に処理を移す。
【０２２０】
なお、本実施形態のパチンコ遊技機は、メインＣＰＵ６１によるメイン処理のＳ３８～Ｓ５０における処理が遊技処理を構成する。
【０２２１】
［メインＣＰＵ６１によるタイマ割込処理］
図１６は、メインＣＰＵ６１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。このタイマ割込処理は、以下のステップ単位に実行される。メインＣＰＵ６１は、メイン処理を実行している状態であっても、メイン処理を中断させ、タイマ割込処理を実行する場合がある。このタイマ割込処理は、図示しないクロックパルス発生回路から所定の周期（例えば、２ｍｓ）毎に発生されるクロックパルスに応じて行う処理である。なお、本実施形態のパチンコ遊技機は、メインＣＰＵ６１によるタイマ割込処理が割込処理を構成する。
【０２２２】
図１６に示すように、Ｓ６０において、メインＣＰＵ６１は、レジスタ退避処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、レジスタを退避させる処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ６１に処理を移す。
【０２２３】
Ｓ６１において、メインＣＰＵ６１は、タイマ更新処理を行う。詳しくは後述するが、この処理において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３に記憶されるシステムタイマ監視タイマの値を＋１する処理を行う。なお、システムタイマ監視タイマは、所定の処理（特別図柄制御処理等）をタイマ割込処理の所定回数（３回）の起動を条件として実行させるための監視タイマである。この処理を終了した場合、Ｓ６２に処理を移す。
【０２２４】
Ｓ６２において、メインＣＰＵ６１は、ウォッチドッグ出力データにクリアデータをセットする処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、ウォッチドッグ出力データにクリアデータをセットするとともに、ウォッチドッグ出力データに基づく制御信号を初期リセット回路６４に送信する。初期リセット回路６４は、受信した制御信号に基づい

てコンデンサの電圧を開放する。なお、初期リセット回路６４に設けられるウォッチドッグタイマがクリアされてから初期リセット回路６４に接続されたコンデンサの容量で決定される所定時間（例えば、３１００ｍｓ）が経過すると、初期リセット回路６４からメインＣＰＵ６１へとシステムリセット信号が出力される。メインＣＰＵ６１は、この初期リセット回路６４からシステムリセット信号が入力されるとシステムリセット状態となる。この処理を終了した場合、Ｓ６３に処理を移す。

【０２２５】

Ｓ６３において、メインＣＰＵ６１は、乱数更新処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、乱数を更新する処理を行う。例えば、メインＣＰＵ６１は、当り判定用乱数カウンタ、当り図柄決定用乱数カウンタ、普通図柄判定用乱数カウンタ、演出条件判定用乱数カウンタなどの乱数を更新する。なお、当り判定用乱数カウンタ、当り図柄決定用乱数カウンタは、カウンタ値の更新タイミングが不定であると、公正さに欠けるものとなってしまうため、これを担保するために２ｍｓ毎の決まったタイミングで更新を行うようにしている。この処理を終了した場合、Ｓ６４に処理を移す。

【０２２６】

Ｓ６４において、メインＣＰＵ６１は、スイッチ入力処理を行う。詳しくは後述するが、この処理において、メインＣＰＵ６１は、各通過領域などに対応する各スイッチが、入賞を検出したか否かを判定する。メインＣＰＵ６１は、例えば入賞を検出した場合には、入賞があったと判定した通過領域に対応するｂｉｔを「１（ＯＮ）」にする。Ｓ６４のスイッチ入力処理については、図１７を用いて後述する。この処理を終了した場合、Ｓ６５に処理を移す。

【０２２７】

Ｓ６５において、メインＣＰＵ６１は、払出制御処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口３７、第１始動口３２、第２始動口３３、一般入賞口４０に遊技球が入賞したか否かのチェックを行い、入賞があった場合、それぞれに対応する払出要求コマンドを払出・発射制御回路８２に送信する。すなわち、メインＣＰＵ６１は、遊技球の入賞に伴ってｂｉｔが「１（ＯＮ）」となっている通過領域に対応する賞球を払出装置８３から払い出すためのコマンドをセットするとともに、セットしたコマンドを払出・発射制御回路８２に送信する処理を行う。また、このコマンドをセットした際には、コマンドセットの契機となった通過領域に対応するｂｉｔを「０（ＯＦＦ）」に制御する。この処理を終了した場合、Ｓ６６に処理を移す。

【０２２８】

Ｓ６６において、メインＣＰＵ６１は、コマンド送信制御処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、セットした各コマンドをコマンド出力ポート６６により副制御回路７０のコマンド入力ポート７４に送信する。この処理を終了した場合、Ｓ６７に処理を移す。

【０２２９】

Ｓ６７において、メインＣＰＵ６１は、レジスタ復帰処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、割込処理前のアドレスにレジスタを復帰させる処理を行う。この処理を終了した場合には、このタイマ割込処理ルーチンを終了する。

【０２３０】

［スイッチ入力処理］

図１７は、メインＣＰＵ６１により実行されるスイッチ入力処理を示すフローチャートである。このスイッチ入力処理は、以下のステップ単位に実行される。図１７に示すように、Ｓ７０において、メインＣＰＵ６１は、不正検出スイッチチェック処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、特に図示しない電波を検出可能な電波センサ、磁気を検出可能な磁気センサ、振動を検出可能な振動センサ等の検出状態を確認する。この処理を終了した場合には、Ｓ７１に処理を移す。なお、上記したいずれかのセンサが検出した状態にある場合は、エラー報知を行ってもよいし、その際に例えば大入賞口カウントスイッチが遊技球の入賞を検出しても当該入賞を無効とするようにしてもよい。

【０２３１】
Ｓ７１において、メインＣＰＵ６１は、特別図柄関連スイッチチェック処理を行う。この特別図柄関連スイッチチェック処理については、図１８を用いて後述する。この処理を終了した場合には、Ｓ７２に処理を移す。
【０２３２】
Ｓ７２において、メインＣＰＵ６１は、普通図柄関連スイッチチェック処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、通過ゲートスイッチ３５０の入力があったか否か、言い換えれば遊技球を検知したか否かを判定し、入力があったと判定した場合には、保留個数が上限（例えば、４個）である否かを判定し、上限であると判定した場合には、この処理を終了する。上限でないと判定した場合には、普通図柄ゲームの当り判定用乱数カウンタから当り判定用乱数値を抽出し、さらに当り図柄決定用乱数カウンタから当り図柄決定用乱数値を抽出し、メインＲＡＭ６３の普通図柄記憶領域に格納する処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ７３に処理を移す。
【０２３３】
Ｓ７３において、メインＣＰＵ６１は、賞球関連スイッチチェック処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、一般入賞口左スイッチ４００Ａ、一般入賞口右スイッチ４００Ｂ、第１始動入賞口スイッチ３２０、第２始動入賞口スイッチ３３０の入力があったか否かを判定する処理を行う。一般入賞口左スイッチ４００Ａ又は一般入賞口右スイッチ４００Ｂの入力があったと判定した場合には、一般入賞口賞球カウンタの値に１加算する処理を行い、第１始動入賞口スイッチ３２０又は第２始動入賞口スイッチ３３０の入力があったと判定した場合には、それぞれに対応する始動口入賞カウンタの値に１加算する処理を行う。この処理を終了した場合には、このスイッチ入力処理ルーチンを終了する。
【０２３４】
［特別図柄関連スイッチチェック処理］
図１８は、メインＣＰＵ６１により実行される特別図柄関連スイッチチェック処理を示すフローチャートである。この特別図柄関連スイッチチェック処理は、以下のステップ単位に実行される。図１８に示すように、Ｓ８０において、メインＣＰＵ６１は、第１始動口スイッチチェック処理を行う。この処理については、図１９を用いて後述する。この処理を終了した場合には、Ｓ８１に処理を移す。
【０２３５】
Ｓ８１において、メインＣＰＵ６１は、第２始動口スイッチチェック処理を行う。この処理については、図２０を用いて後述する。この処理を終了した場合には、Ｓ８２に処理を移す。
【０２３６】
Ｓ８２において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口スイッチチェック処理を行う。この処理については、図２１を用いて後述する。この処理を終了した場合には、この特別図柄関連スイッチチェック処理ルーチンを終了する。
【０２３７】
［第１始動口スイッチチェック処理］
図１９は、メインＣＰＵ６１により実行される第１始動口スイッチチェック処理を示すフローチャートである。この第１始動口スイッチチェック処理は、以下のステップ単位に実行される。図１９に示すように、Ｓ９０において、メインＣＰＵ６１は、第１始動口３２への遊技球の入賞が検出されたか否かを、第１始動口スイッチ３２０からの検出信号に基づいて判定する処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、第１始動口スイッチ３２０からの検出信号に対応する第１始動口入賞検出カウンタのｂｉｔが「１（ＯＮ）」であるか否かを判定し、第１始動口入賞検出カウンタのｂｉｔが「１（ＯＮ）」である場合には、Ｓ９１に処理を移し、第１始動口入賞検出カウンタのｂｉｔが「１（ＯＮ）」でない場合には、この第１始動口スイッチチェック処理ルーチンを終了する。
【０２３８】

Ｓ９１において、メインＣＰＵ６１は、第１特別図柄の始動記憶の個数が４以上であるか否かを判定する処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、第１特別図柄の始動記憶の個数、すなわち保留数が４以上であるか否かを判定する。保留数が４以上であると判定した場合には、この第１始動口スイッチチェック処理ルーチンを終了し、保留数が４以上でないと判定した場合には、Ｓ９２に処理を移す。

【０２３９】

Ｓ９２において、メインＣＰＵ６１は、第１特別図柄の始動記憶の個数に「１」を加算する処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３に記憶されている第１特別図柄の保留数の値に「１」を加算する処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ９３に処理を移す。

【０２４０】

Ｓ９３において、メインＣＰＵ６１は、各種乱数値取得処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、いわゆる特別図柄抽選により当り判定用乱数カウンタから特別図柄ゲームの当り判定用乱数値を抽出し、さらに、当り図柄決定用乱数カウンタから当り図柄決定用乱数値を抽出し、演出条件判定用乱数カウンタから演出条件判定用乱数値を抽出して、メインＲＡＭ６３の第１特別図柄始動記憶領域に格納する処理を行う。

【０２４１】

本実施形態において、第１特別図柄始動記憶領域は、第１特別図柄始動記憶領域（０）～第１特別図柄始動記憶領域（４）まであり、第１特別図柄始動記憶領域（０）に記憶された当り判定用乱数に基づく判定結果が、第１特別図柄によって導出表示され、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動中に第１始動口３２に遊技球が入賞したことによって取得した各種の乱数値は、始動記憶として第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に順次記憶される。この処理を終了した場合、Ｓ９４に処理を移す。

【０２４２】

Ｓ９４において、メインＣＰＵ６１は、第１特別図柄変動状態データをセットする処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の所定領域に第１特別図柄変動状態データをセットする処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ９５に処理を移す。

【０２４３】

Ｓ９５において、メインＣＰＵ６１は、入賞演出判定処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、乱数抽選に基づいて入賞演出を行うか否かを判定する。この処理を終了した場合、Ｓ９６に処理を移す。

【０２４４】

Ｓ９６において、メインＣＰＵ６１は、始動入賞コマンドをメインＲＡＭ６３の所定領域にセットする。この始動入賞コマンドには、当り判定用乱数を示す情報及び当り図柄決定用乱数を示す情報が含まれている。始動入賞コマンドは、主制御回路６０のメインＣＰＵ６１から副制御回路７０のサブＣＰＵ７１に供給されることにより、副制御回路７０が、遊技球の入賞があったことや当り抽選結果の当否を認識するようになる。始動入賞コマンドのデータには、Ｓ９５の処理において入賞演出すると判定した場合に、入賞演出、例えば演出表示される保留球の表示態様を変更するといった演出を実行させるデータが含まれている。これにより、変動実行前の始動記憶に基づいて演出を実行するといった、いわゆる「先読演出」が可能となる。この処理を終了した場合、第１始動口スイッチチェック処理ルーチンを終了する。

【０２４５】

［第２始動口スイッチチェック処理］

図２０は、メインＣＰＵ６１により実行される第２始動口スイッチチェック処理を示すフローチャートである。この第２始動口スイッチチェック処理は、以下のステップ単位に実行される。図２０に示すように、Ｓ１００において、メインＣＰＵ６１は、第２始動口３３への遊技球の入賞が検出されたか否かを、第２始動口スイッチ３３０からの検出信号に基づいて判定する処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、第２始動口ス

イッチ３３０からの検出信号に対応する第２始動口入賞検出カウンタのｂｉｔが「１（ＯＮ）」であるか否かを判定し、第２始動口入賞検出カウンタのｂｉｔが「１（ＯＮ）」である場合には、Ｓ１０１に処理を移し、第２始動口入賞検出カウンタのｂｉｔが「１（ＯＮ）」でない場合には、この第２始動口スイッチチェック処理ルーチンを終了する。

【０２４６】

Ｓ１０１において、メインＣＰＵ６１は、第２特別図柄の始動記憶の個数が４以上であるか否かを判定する処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、第２特別図柄の始動記憶の個数、すなわち保留数が４以上であるか否かを判定する。保留数が４以上であると判定した場合には、この第２始動口スイッチチェック処理ルーチンを終了し、保留数が４以上でないと判定した場合には、Ｓ１０２に処理を移す。

【０２４７】

Ｓ１０２において、メインＣＰＵ６１は、第２特別図柄の始動記憶の個数に「１」を加算する処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３に記憶されている第２特別図柄の保留数の値に「１」を加算する処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ１０３に処理を移す。

【０２４８】

Ｓ１０３において、メインＣＰＵ６１は、各種乱数値取得処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、いわゆる特別図柄抽選により当り判定用乱数カウンタから特別図柄ゲームの当り判定用乱数値を抽出し、さらに、当り図柄決定用乱数カウンタから当り図柄決定用乱数値を抽出し、演出条件判定用乱数カウンタから演出条件判定用乱数値を抽出して、メインＲＡＭ６３の第２特別図柄始動記憶領域に格納する処理を行う。

【０２４９】

本実施形態において、第２特別図柄始動記憶領域は、第２特別図柄始動記憶領域（０）～第２特別図柄始動記憶領域（４）まであり、第２特別図柄始動記憶領域（０）に記憶された当り判定用乱数に基づく判定結果が、第２特別図柄によって導出表示され、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動中に第２始動口３３に遊技球が入賞したことによって取得した各種の乱数値は、始動記憶として第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）に順次記憶される。この処理を終了した場合、Ｓ１０４に処理を移す。

【０２５０】

Ｓ１０４において、メインＣＰＵ６１は、第２特別図柄変動状態データをセットする処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の所定領域に第２特別図柄変動状態データをセットする処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ１０５に処理を移す。

【０２５１】

Ｓ１０５において、メインＣＰＵ６１は、入賞演出判定処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、乱数抽選に基づいて入賞演出を行うか否かを判定する。この処理を終了した場合、Ｓ１０６に処理を移す。

【０２５２】

Ｓ１０６において、メインＣＰＵ６１は、始動入賞コマンドをメインＲＡＭ６３の所定領域にセットする。始動入賞コマンドは、先述した通りである。この処理を終了した場合、第２始動口スイッチチェック処理ルーチンを終了する。

【０２５３】

［大入賞口スイッチチェック処理］

図２１は、メインＣＰＵ６１により実行される大入賞口スイッチチェック処理を示すフローチャートである。この大入賞口スイッチチェック処理は、以下のステップ単位に実行される。図２１に示すように、Ｓ１１０において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口３７への遊技球の入賞が検出されたか否かを、大入賞口カウントスイッチ３７０からの検出信号に基づいて判定する処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口３７への遊技球の入賞が検出されたと判定した場合には、Ｓ１１１に処理を移し、大入賞口３７への遊技球の入賞が検出されないと判定した場合には、この大入賞口スイッチチェック

処理ルーチンを終了する。
【０２５４】
Ｓ１１１において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口入賞カウンタの値を１加算する処理を行う。大入賞口入賞カウンタは、１ラウンドにおいて検出された遊技球の入賞数が規定入賞数に達したか否かを判定するためのカウンタである。この処理を終了した場合には、Ｓ１１２に処理を移す。
【０２５５】
Ｓ１１２において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口入賞コマンドをメインＲＡＭ６３の所定領域にセットする。大入賞口入賞コマンドは、主制御回路６０のメインＣＰＵ６１から副制御回路７０のサブＣＰＵ７１に供給されることにより、副制御回路７０が、大入賞口３７への遊技球の入賞を認識するようになる。このような大入賞口入賞コマンドの受信を条件に、副制御回路７０は、例えば上乗せボーナス中に表示される上乗せ数を後述の予定賞球数に加算する。この処理を終了した場合、大入賞口スイッチチェック処理ルーチンを終了する。
【０２５６】
［特別図柄制御処理］
図２２は、メインＣＰＵ６１により実行される特別図柄制御処理を示すフローチャートである。この特別図柄制御処理は、以下のステップ単位に実行される。なお、図２２において、Ｓ１２１からＳ１２８の側方に示す数値は、それらのステップに対応する制御状態フラグを示し、メインＲＡＭ６３における制御状態フラグの記憶領域に記憶されている。メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３に記憶されている制御状態フラグの数値に応じて、その数値に対応する１つのステップを実行する。これにより、特別図柄ゲームが進行することになる。
【０２５７】
図２２に示すように、最初のＳ１２０において、メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグをロードする処理を実行する。この処理において、メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグをメインＲＡＭ６３から読み出す。この処理を終了した場合、Ｓ１２１に処理を移す。
【０２５８】
なお、後述するＳ１２１からＳ１２８において、メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグの値に基づいて、各ステップにおける各種の処理を実行するか否かを判定する。この制御状態フラグは、特別図柄ゲームの遊技の状態を示すものであり、Ｓ１２１からＳ１２８における処理のいずれかを実行可能にするものである。また、それに加えて、メインＣＰＵ６１は、各ステップに対して設定された待ち時間タイマなどに応じて決定される所定のタイミングで各ステップにおける処理を実行する。なお、この所定のタイミングに至る前において、メインＣＰＵ６１は、各ステップにおける処理を実行することなく終了することになり、他のサブルーチンを実行することになる。また、メインＣＰＵ６１は、所定の周期でタイマ割込処理も実行する。
【０２５９】
Ｓ１２１において、メインＣＰＵ６１は、特別図柄記憶チェック処理を実行する。なお、Ｓ１２１の詳細については、図２３を用いて後述する。この処理を終了した場合、Ｓ１２２に処理を移す。
【０２６０】
Ｓ１２２において、メインＣＰＵ６１は、特別図柄変動時間管理処理を実行する。この処理において、メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが特別図柄変動時間管理を示す値（０１Ｈ）であり、変動時間が経過した場合に、特別図柄表示時間管理を示す値（０２Ｈ）を制御状態フラグにセットし、確定後待ち時間（例えば６００ｍｓ）を待ち時間タイマにセットする。つまり、確定後待ち時間が経過した後、Ｓ１２３の処理を実行するように設定する。なお、このＳ１２２の詳細については、図２５を用いて後述する。この処理を終了した場合、Ｓ１２３に処理を移す。
【０２６１】

Ｓ１２３において、メインＣＰＵ６１は、特別図柄表示時間管理処理を実行する。この処理において、メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが特別図柄表示時間管理を示す値（０２Ｈ）であり、確定後待ち時間が経過した場合に、大当り又は小当りか否かを判定する。メインＣＰＵ６１は、大当り又は小当りである場合に、当り開始インターバル管理を示す値（０３Ｈ）を制御状態フラグにセットし、当り開始インターバルに対応する時間を待ち時間タイマにセットする。つまり、当り開始インターバルに対応する時間が経過した後、Ｓ１２４の処理を実行するように設定するのである。一方、メインＣＰＵ６１は、大当り又は小当りではない場合に、特別図柄ゲーム終了を示す値（０７Ｈ）をセットする。つまり、Ｓ１２８の処理を実行するように設定する。なお、このＳ１２３の詳細については、図２６を用いて後述する。この処理を終了した場合、Ｓ１２４に処理を移す。

【０２６２】

Ｓ１２４において、メインＣＰＵ６１は、当り開始インターバル管理処理を実行する。この処理において、メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが当り開始インターバル管理を示す値（０３Ｈ）であり、その当り開始インターバルに対応する時間が経過した場合に、メインＲＯＭ６２から読み出された大入賞口シャッタ３７Ａを開放させるためのデータをメインＲＡＭ６３に記憶する。そして、メインＣＰＵ６１は、図１５のＳ４９の処理において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３に記憶された大入賞口シャッタ３７Ａを開放させるためのデータを読み出し、大入賞口シャッタ３７Ａを開放させる旨の信号を大入賞口シャッタソレノイド３７０Ａに供給する。これにより、メインＣＰＵ６１は、大入賞口３７の開閉制御を行う。つまり、所定の有利遊技（インターバルの期間を経て大入賞口３７が遊技球を受け入れ易い開放状態と受け入れ難い閉鎖状態とに変化するラウンドゲーム）を所定回繰り返し行う当り遊技状態が実行されることになる。なお、この場合には、大入賞口３７が１回だけショート開放となる小当り遊技状態が実行されることもある。

【０２６３】

さらに、メインＣＰＵ６１は、大入賞口開放中を示す値（０４Ｈ）を制御状態フラグにセットするとともに、開放上限時間（例えば、１ラウンドあたりの開閉パターンＡの１０ｓ）を大入賞口開放時間タイマにセットする。つまり、Ｓ１２６の処理を実行するように設定する。なお、このＳ１２４の詳細については、図２７を用いて後述する。この処理を終了した場合、Ｓ１２５に処理を移す。

【０２６４】

Ｓ１２５において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口再開放前待ち時間管理処理を実行する。この処理において、メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが大入賞口再開放前待ち時間管理を示す値（０５Ｈ）であり、ラウンド間インターバル（インターバルパターンａ～ｄ）に対応する時間が経過した場合に、大入賞口開放回数カウンタを「１」増加するように記憶更新する。メインＣＰＵ６１は、大入賞口開放中を示す値（０４Ｈ）を制御状態フラグにセットする。メインＣＰＵ６１は、開放上限時間（例えば、１ラウンドあたりの開閉パターンＡの１０ｓ）を大入賞口開放時間タイマにセットする。つまり、Ｓ１２６の処理を実行するように設定する。なお、このＳ１２５の詳細については、図２８を用いて後述する。この処理を終了した場合、Ｓ１２６に処理を移す。

【０２６５】

Ｓ１２６において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口開放中処理を実行する。この処理において、メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが大入賞口開放中を示す値（０４Ｈ）である場合に、大入賞口入賞カウンタが「１」以上であるという条件、開放上限時間を経過した（大入賞口開放時間タイマが「０」である）という条件のいずれかを満たすか否かを判定する。メインＣＰＵ６１は、いずれかの条件を満たした場合に、大入賞口３７を閉鎖させるために、メインＲＡＭ６３に位置付けられた変数を更新する。そして、大入賞口開放回数カウンタが大入賞口開放回数最大値以上である（最終ラウンドである）という条件を満たすか否かを判定する。メインＣＰＵ６１は、最終ラウンドである場合に、当り終了インターバルを示す値（０６Ｈ）を制御状態フラグにセットする一方、最終ラウンドでない場合に、大入賞口再開放前待ち時間管理を示す値（０５Ｈ）を制御状態フラグにセットす

る。なお、このＳ１２６の詳細については、図２９を用いて後述する。この処理を終了した場合、Ｓ１２７に処理を移す。

【０２６６】

Ｓ１２７において、メインＣＰＵ６１は、当り終了インターバル管理処理を実行する。この処理において、メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが当り終了インターバルを示す値（０６Ｈ）であり、当り終了インターバルに対応する時間が経過した場合に、特別図柄ゲーム終了を示す値（０７Ｈ）を制御状態フラグにセットする。つまり、Ｓ１２８の処理を実行するように設定する。なお、このＳ１２７の詳細については、図３０を用いて後述する。この処理を終了した場合には、Ｓ１２８に処理を移す。

【０２６７】

Ｓ１２８において、メインＣＰＵ６１は、特別図柄ゲーム終了処理を実行する。この処理において、メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが特別図柄ゲーム終了を示す値（０７Ｈ）である場合に、特別図柄記憶チェックを示す値（００Ｈ）をセットする。つまり、Ｓ１２１の処理を実行するように設定するのである。なお、このＳ１２８の詳細については、図３１を用いて後述する。この処理を終了した場合には、特別図柄制御処理ルーチンを終了する。

【０２６８】

前述したように、制御状態フラグをセットすることにより、特別図柄ゲームが実行されることとなる。具体的には、メインＣＰＵ６１は、大当り遊技状態又は小当り遊技状態ではない場合において、メインＣＰＵ６１は、当り判定の結果がハズレであるときには、制御状態フラグを（００Ｈ）、（０１Ｈ）、（０２Ｈ）、（０７Ｈ）と順にセットすることにより、図２２に示すＳ１２１、Ｓ１２２、Ｓ１２３、Ｓ１２８の処理を所定のタイミングで実行することとなる。また、メインＣＰＵ６１は、大当り遊技状態又は小当り遊技状態ではない場合において、メインＣＰＵ６１は、当り判定の結果が大当り又は小当りであるときには、制御状態フラグを（００Ｈ）、（０１Ｈ）、（０２Ｈ）と順にセットすることにより、図２２に示すＳ１２１、Ｓ１２２、Ｓ１２３の処理を所定のタイミングで実行し、大当り遊技状態又は小当り遊技状態への制御を実行することになる。さらに、メインＣＰＵ６１は、大当り遊技状態又は小当り遊技状態への制御が実行された場合には、制御状態フラグを（０３Ｈ）、（０４Ｈ）、（０５Ｈ）と順にセットすることにより、図２２に示すＳ１２４、Ｓ１２６、Ｓ１２５の処理を所定のタイミングで実行し、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を実行することとなる。なお、大当り遊技状態又は小当り遊技状態の終了条件が成立した場合には、（０４Ｈ）、（０６Ｈ）、（０７Ｈ）と順にセットすることにより、図２１に示すＳ１２５、Ｓ１２７からＳ１２８の処理を所定のタイミングで実行し、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を終了することになる。

【０２６９】

［特別図柄記憶チェック処理］

図２３は、メインＣＰＵ６１により実行される特別図柄記憶チェック処理を示すフローチャートである。この特別図柄記憶チェック処理は、以下のステップ単位に実行される。

【０２７０】

図２３に示すように、Ｓ１３０において、メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが特別図柄記憶チェックを示す値（００Ｈ）であるか否かの判定を行う。メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが特別図柄記憶チェックを示す値であると判定した場合、Ｓ１３１に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが特別図柄記憶チェックを示す値（００Ｈ）でないと判定した場合には、この特別図柄記憶チェック処理ルーチンを終了する。

【０２７１】

Ｓ１３１において、メインＣＰＵ６１は、始動記憶の有無を判定する処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、特別図柄ゲームの始動記憶がないと判定した場合、すなわち第１特別図柄始動記憶領域（０）～第１特別図柄始動記憶領域（４）又は第２特別図柄始動記憶領域（０）～第２特別図柄始動記憶領域（４）にデータが記憶されていな

い場合、Ｓ１３２に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、始動記憶があると判定した場合、Ｓ１３３に処理を移す。

【０２７２】

Ｓ１３２において、メインＣＰＵ６１は、デモ表示処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３にデモ表示許可値をセットする処理を行う。さらに特別図柄ゲームの始動記憶（当り判定用乱数値が記憶されている第１特別図柄始動記憶領域又は第２特別図柄始動記憶領域）が「０」になった状態が所定時間（例えば、３０ｓ）維持された場合、デモ表示許可値として、デモ表示の実行を許可する値をセットする。そして、メインＣＰＵ６１は、デモ表示許可値が所定値であった場合に、デモ表示コマンドをセットする処理を行う。このように記憶されたデモ表示コマンドは、主制御回路６０のメインＣＰＵ６１から副制御回路７０のサブＣＰＵ７１にデモ表示コマンドとして供給される。これにより、デモ表示が液晶表示装置４の表示領域４Ａにおいて実行されることとなる。この処理を終了した場合、特別図柄記憶チェック処理ルーチンを終了する。

【０２７３】

Ｓ１３３において、メインＣＰＵ６１は、第２特別図柄に対応する始動記憶が「０」より多いか否かを判定する処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、第２特別図柄始動記憶領域（０）～第２特別図柄始動記憶領域（４）のデータの有無を判別し、第２特別図柄に対応する始動記憶が「０」より多い、すなわち、第２特別図柄始動記憶領域（０）～第２特別図柄始動記憶領域（４）にデータが記憶されていると判定した場合、Ｓ１３４に処理を移す。第２特別図柄に対応する始動記憶が「０」より多くない、すなわち、第２特別図柄始動記憶領域（０）～第２特別図柄始動記憶領域（４）にデータが記憶されていないと判定した場合、Ｓ１３５に処理を移す。

【０２７４】

Ｓ１３４において、メインＣＰＵ６１は、変動状態番号として第２特別図柄の変動であることを示す値（０２Ｈ）をメインＲＡＭ６３の所定領域にセットする処理を実行する。この処理を終了した場合、Ｓ１３６に処理を移す。

【０２７５】

Ｓ１３５において、メインＣＰＵ６１は、変動状態番号として第１特別図柄の変動であることを示す値（０１Ｈ）をメインＲＡＭ６３の所定領域にセットする処理を実行する。この処理を終了した場合、Ｓ１３６に処理を移す。

【０２７６】

Ｓ１３６において、メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグとして特別図柄変動時間管理を示す値（０１Ｈ）をセットする処理を実行する。この処理を終了した場合、Ｓ１３７に処理を移す。

【０２７７】

Ｓ１３７において、メインＣＰＵ６１は、特別図柄記憶転送処理を実行する。この処理において、メインＣＰＵ６１は、変動表示させる特別図柄が第１特別図柄の場合、第１特別図柄始動記憶領域（１）から第１特別図柄始動記憶領域（４）のデータのそれぞれを、第１特別図柄始動記憶領域（０）から第１特別図柄始動記憶領域（３）にシフト（記憶）する処理を実行し、変動表示させる特別図柄が第２特別図柄の場合、第２特別図柄始動記憶領域（１）から第２特別図柄始動記憶領域（４）のデータのそれぞれを、第２特別図柄始動記憶領域（０）から第２特別図柄始動記憶領域（３）にシフト（記憶）する処理を実行する。この処理を終了した場合、Ｓ１３８に処理を移す。

【０２７８】

Ｓ１３８において、メインＣＰＵ６１は、大当り判定処理を実行する。この処理において、メインＣＰＵ６１は、遊技状態フラグが確変遊技状態を示しているか否かに応じて、大当りとなる判定値（大当り判定値）の数が異なる図示しない複数の大当り判定テーブルから１つの大当り判定テーブルを選択する。すなわち、遊技状態フラグが確変遊技状態を示す値である場合、大当り判定値の数が多い高確率用の大当り判定テーブルが参照され、遊技状態フラグが確変遊技状態を示す値でない場合、大当り判定値が少ない非確変遊技状

態用の大当り判定テーブルが参照される。このように、遊技状態フラグが確変遊技状態を示す値である場合、つまり遊技状態が特定遊技状態（大当り遊技状態）に移行し易い特別遊技状態としての確変遊技状態である場合、大当り遊技状態に移行する確率は、特別遊技状態としての確変遊技状態よりも特定遊技状態に移行し難い非特別遊技状態としての非確変遊技状態よりも向上することとなる。

【０２７９】

なお、特別遊技状態は確変・時短遊技状態であり、非特別遊技状態は基本的に非確変・非時短遊技状態であるが、特別遊技状態は、確変遊技状態及び時短遊技状態のうち少なくともいずれか一方の遊技状態であるものとしてもよい。非特別遊技状態には、非確変遊技状態及び時短遊技状態となる場合も含まれるようにしてもよい。

【０２８０】

そして、メインＣＰＵ６１は、遊技球の入賞時に抽出され、第１特別図柄始動記憶領域（０）と第２特別図柄始動記憶領域（０）において先にセットされた特別図柄始動記憶領域の当り判定用乱数値と、選択された大当り判定テーブルとを参照する。そして、メインＣＰＵ６１は、当り判定用乱数値と大当り判定値が一致している場合、大当りであると判定する。つまり、メインＣＰＵ６１は、遊技者に有利な大当り遊技状態とするか否かの判定を行うこととなる。

【０２８１】

このように、Ｓ１３８の処理では、特別図柄ゲームの結果として大当り、ハズレのいずれかが決定される。この処理を終了した場合、Ｓ１３９に処理を移す。

【０２８２】

Ｓ１３９において、メインＣＰＵ６１は、Ｓ１３８の大当り判定処理において大当りに当選していないと判定された場合に、小当り判定処理を実行する。この処理において、メインＣＰＵ６１は、遊技状態フラグに関係なく小当りとなる判定値（小当り判定値）を規定した小当り判定テーブルを選択する。

【０２８３】

そして、メインＣＰＵ６１は、遊技球の入賞時に抽出され、第１特別図柄始動記憶領域（０）又は第２特別図柄始動記憶領域（０）においてセットされた特別図柄始動記憶領域の当り判定用乱数値と、選択された小当り判定テーブルとを参照する。そして、メインＣＰＵ６１は、当り判定用乱数値と小当り判定値が一致している場合、小当りであると判定する。

【０２８４】

なお、小当りは、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれでも発生し得るため、第１特別図柄始動記憶領域（０）又は第２特別図柄始動記憶領域に記憶されている当り判定用乱数値に基づいて小当り判定処理が行われるが、いずれか一方の特別図柄始動記憶領域に記憶されている当り判定用乱数値のみに基づいて小当り判定処理を行うようにしてもよい。

【０２８５】

このように、Ｓ１３９の処理では、特別図柄ゲームの結果として小当り、ハズレのいずれかが決定され、Ｓ１３８の大当り判定処理及びＳ１３９の小当り判定処理の双方において当選していない場合に、特別図柄ゲームの判定結果としてハズレが決定されることとなる。この処理を終了した場合、Ｓ１４０に処理を移す。

【０２８６】

Ｓ１４０において、メインＣＰＵ６１は、特別図柄決定処理を実行する。この処理において、メインＣＰＵ６１は、大当り判定の結果が大当り当選の場合、大当り図柄を決定し、小当り判定の結果が小当り当選の場合、小当り図柄を決定し、大当り及び小当りのいずれについてもハズレの場合、ハズレ図柄を決定する処理を行う。なお、このＳ１４０の詳細については、図２４を用いて後述する。この処理を終了した場合、Ｓ１４１に処理を移す。

【０２８７】

Ｓ１４１において、メインＣＰＵ６１は、特別図柄変動パターン決定処理を実行する。

この処理において、メインＣＰＵ６１は、Ｓ１４０の処理において決定された特別図柄と、Ｓ１３８，Ｓ１３９の処理において決定された大当り判定及び小当り判定の結果と、確変回数カウンタの値と、に基づいて、異なる変動パターンを決定するための変動パターン決定テーブルを選択する。そして、メインＣＰＵ６１は、演出条件判定用乱数カウンタから抽出した演出条件判定用乱数値と選択した変動パターン決定テーブルとに基づいて、変動パターンを決定し、メインＲＡＭ６３の所定領域に記憶する。ここで、ＳＴ遊技状態、通常遊技状態では、それぞれ異なる変動パターン決定テーブルを有している。メインＣＰＵ６１は、このような変動パターンが示すデータに基づいて、第１特別図柄表示部５３又は第２特別図柄表示部５４における特別図柄の変動表示態様を決定する。なお、この処理は、ＳＴ遊技状態中においても同様となっている。

【０２８８】

このように記憶された変動パターンを示すデータは、ＬＥＤユニット５の第１特別図柄表示部５３又は第２特別図柄表示部５４に供給される。これによって、第１特別図柄表示部５３又は第２特別図柄表示部５４に、特別図柄が決定した変動パターンで変動表示することとなる。また、このように記憶された変動パターンを示すデータは、主制御回路６０のメインＣＰＵ６１から副制御回路７０のサブＣＰＵ７１に変動パターン指定コマンドとして供給される。副制御回路７０のサブＣＰＵ７１は、受信した変動パターン指定コマンドに応じた演出表示を実行することとなる。この処理を終了した場合、Ｓ１４２に処理を移す。

【０２８９】

Ｓ１４２において、メインＣＰＵ６１は、特別図柄変動時間設定処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、決定した特別図柄の変動パターンに対応する変動時間を待ち時間タイマにセットし、今回の変動表示に用いられた記憶領域をクリアする処理を実行する。この処理を終了した場合、Ｓ１４３に処理を移す。

【０２９０】

そして、Ｓ１４３において、メインＣＰＵ６１は、今回の変動表示に用いられた記憶領域（０）の値をクリアする処理を実行する。この処理を終了した場合には、特別図柄記憶チェック処理ルーチンを終了する。

【０２９１】

［特別図柄決定処理］

図２４は、メインＣＰＵ６１により実行される特別図柄決定処理を示すフローチャートである。この特別図柄決定処理は、以下のステップ単位に実行される。

【０２９２】

図２４に示すように、Ｓ１５０において、メインＣＰＵ６１は、大当りであるか否かを判定する。この処理において、メインＣＰＵ６１は、大当りであると判定した場合には、Ｓ１５１に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、大当りでないと判定した場合には、Ｓ１５６に処理を移す。

【０２９３】

Ｓ１５１において、メインＣＰＵ６１は、Ｓ１５０で判定した大当りの変動状態番号が第１特別図柄の変動であることを示す値（０１Ｈ）であるか否かを判定する。この処理において、メインＣＰＵ６１は、変動状態番号が第１特別図柄の変動であることを示す値（０１Ｈ）である場合にはＳ１５２に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、変動状態番号が第１特別図柄の変動であることを示す値（０１Ｈ）でない場合、すなわち、変動状態番号が第２特別図柄の変動であることを示す値（０２Ｈ）の場合にはＳ１５４に処理を移す。

【０２９４】

Ｓ１５２において、メインＣＰＵ６１は、当り図柄決定用乱数値に基づいて、第１特別図柄の大当り図柄を決定する処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、大当り図柄決定用カウンタから抽出した当り図柄決定用乱数値と大当り判定テーブルに基づいて、第１特別図柄の大当り図柄（図７の第１特別図柄大当り図柄振り分けに示す確変１に

該当する図柄）であるかを決定する処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ１５３に処理を移す。

【０２９５】

Ｓ１５３において、メインＣＰＵ６１は、決定した第１特別図柄の大当り図柄のデータセット及び大当り図柄のコマンドセットを行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、大当り図柄のデータを、メインＲＡＭ６３の所定領域にセットし、第１特別図柄表示部５３に供給する。第１特別図柄表示部５３は、第１特別図柄を変動表示させて、第１特別図柄の大当り図柄のデータに基づく態様で停止表示させる。また、メインＣＰＵ６１は、第１特別図柄の大当り図柄のコマンドを、メインＲＡＭ６３の所定領域にセットし、メインＣＰＵ６１から副制御回路７０のサブＣＰＵ７１に特別図柄指定コマンドとして供給する。この副制御回路７０の制御によって、識別図柄（装飾図柄）が大当り停止表示態様で液晶表示装置４の表示領域４Ａに導出表示されることとなる。この処理を終了した場合には、Ｓ１５９に処理を移す。

【０２９６】

Ｓ１５４において、メインＣＰＵ６１は、第２特別図柄の大当り図柄を決定する処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、大当り図柄決定用カウンタから抽出した当り図柄決定用乱数値と大当り判定テーブルに基づいて、第２特別図柄の大当り図柄（図７の第２特別図柄大当り図柄振り分けに示す確変１～確変６の何れに該当する図柄）であるかを決定する処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ１５５に処理を移す。

【０２９７】

Ｓ１５５において、メインＣＰＵ６１は、決定した第２特別図柄の大当り図柄のデータセット及び大当り図柄のコマンドセットを行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、大当り図柄のデータを、メインＲＡＭ６３の所定領域にセットし、第２特別図柄表示部５４に供給する。第２特別図柄表示部５４は、第２特別図柄を変動表示させて、第２特別図柄の大当り図柄のデータに基づく態様で停止表示させる。また、メインＣＰＵ６１は、第２特別図柄の大当り図柄のコマンドを、メインＲＡＭ６３の所定領域にセットし、メインＣＰＵ６１から副制御回路７０のサブＣＰＵ７１に特別図柄指定コマンドとして供給する。この副制御回路７０の制御によって、識別図柄（装飾図柄）が大当り停止表示態様で液晶表示装置４の表示領域４Ａに導出表示されることとなる。この処理を終了した場合には、Ｓ１５９に処理を移す。

【０２９８】

Ｓ１５６において、メインＣＰＵ６１は、小当り判定処理（図２３のＳ１３９）で判定した結果が小当りの当選であるか否かを判定する。この処理において、メインＣＰＵ６１は、小当りの当選である場合にはＳ１５７に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、小当りの当選でない場合にはＳ１６１に処理を移す。

【０２９９】

Ｓ１５７において、メインＣＰＵ６１は、第２特別図柄の小当り図柄を決定する処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、大当り図柄決定用カウンタから抽出した当り図柄決定用乱数値と小当り判定テーブルに基づいて、第１特別図柄又は第２特別図柄の小当り図柄（図７の第１・第２特別図柄小当り図柄振り分けに示す小当りの図柄）であるかを決定する処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ１５８に処理を移す。

【０３００】

Ｓ１５８において、メインＣＰＵ６１は、決定した第１特別図柄又は第２特別図柄の小当り図柄のデータセット及び小当り図柄のコマンドセットを行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、小当り図柄のデータを、メインＲＡＭ６３の所定領域にセットし、第１特別図柄表示部５３又は第２特別図柄表示部５４に供給する。第１特別図柄表示部５３又は第２特別図柄表示部５４は、特別図柄を変動表示させて、大当り図柄のデータに基づく態様で停止表示させる。また、メインＣＰＵ６１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の小当り図柄のコマンドを、メインＲＡＭ６３の所定領域にセットし、メインＣＰＵ６１から副制御回路７０のサブＣＰＵ７１に特別図柄指定コマンドとして供給する。この副制御

回路７０の制御によって、識別図柄（装飾図柄）が小当り停止表示態様で液晶表示装置４の表示領域４Ａに導出表示されることとなる。この処理を終了した場合には、Ｓ１５９に処理を移す。

【０３０１】

Ｓ１５９において、メインＣＰＵ６１は、当り図柄に対応する当り開始インターバル表示時間データセット処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、大当り図柄又は小当り図柄に対応する当り開始インターバル表示時間データをメインＲＡＭ６３にセットする処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ１６０に処理を移す。

【０３０２】

Ｓ１６０において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口開放回数関連データセット処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口３７の開放回数に関する大入賞口開放回数関連データ、すなわち、第１特別図柄による確変１あるいは第２特別図柄による確変１～確変６、若しくは小当り図柄に対応するデータをメインＲＡＭ６３にセットする処理を行う。この処理を終了した場合には、この特別図柄決定処理ルーチンを終了する。

【０３０３】

一方、Ｓ１６１において、メインＣＰＵ６１は、Ｓ１５０において大当りでなく、Ｓ１５６において小当りでもない、すなわち、ハズレであると判断した場合には、ハズレ図柄のデータセット及びハズレ図柄のコマンドセットを行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、ハズレ図柄のデータを、メインＲＡＭ６３の所定領域にセットし、第１特別図柄表示部５３又は第２特別図柄表示部５４に供給する。第１特別図柄表示部５３又は第２特別図柄表示部５４は、特別図柄を変動表示させて、特別図柄をハズレ図柄のデータに基づく態様で停止表示させる。また、メインＣＰＵ６１は、ハズレ図柄のコマンドを、メインＲＡＭ６３の所定領域にセットし、主制御回路６０のメインＣＰＵ６１から副制御回路７０のサブＣＰＵ７１に特別図柄指定コマンドとして供給する。この副制御回路７０の制御によって、識別図柄（装飾図柄）がハズレ停止表示態様で液晶表示装置４の表示領域４Ａに導出表示されることとなる。この処理を終了した場合には、この特別図柄決定処理ルーチンを終了する。

【０３０４】

［特別図柄変動時間管理処理］

図２５は、メインＣＰＵ６１により実行される特別図柄変動時間管理処理を示すフローチャートである。この特別図柄変動時間管理処理は、以下のステップ単位に実行される。

【０３０５】

図２５に示すように、Ｓ１７０において、メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが特別図柄変動時間管理を示す値（特別図柄記憶チェック処理でセットされた値：０１Ｈ）であるか否かの判定を行う。メインＣＰＵ６１は、特別図柄変動時間管理を示す値（０１Ｈ）であると判定した場合には、Ｓ１７１に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、特別図柄変動時間管理を示す値（０１Ｈ）でないと判定した場合には、特別図柄変動時間管理処理ルーチンを終了する。

【０３０６】

Ｓ１７１において、メインＣＰＵ６１は、特別図柄記憶チェック処理でセットされた待ち時間タイマが「０」であるか否かの判定を行う。メインＣＰＵ６１は、待ち時間タイマが「０」であると判定した場合には、Ｓ１７２に処理を移す。待ち時間タイマが「０」でないと判定した場合には、特別図柄変動時間管理処理ルーチンを終了する。

【０３０７】

Ｓ１７２において、メインＣＰＵ６１は、特別図柄表示時間管理を示す値（０２Ｈ）を特別図柄制御状態フラグにセット（記憶）する処理を行い、Ｓ１７３に処理を移す。このとき、メインＣＰＵ６１は、図柄表示装置制御処理にて図柄停止を認識し、特別図柄決定処理により決定された図柄で表示結果を導出する。

【０３０８】

Ｓ１７３において、メインＣＰＵ６１は、図柄停止コマンドをセットする処理を行う。

この処理において、メインＣＰＵ６１は、図柄停止コマンドをメインＲＡＭ６３にセット（記憶）する処理を行う。そして、図柄停止コマンドは、主制御回路６０のメインＣＰＵ６１から副制御回路７０のサブＣＰＵ７１に図柄停止コマンドとして供給されることにより、副制御回路７０が図柄停止を認識するようになる。この処理を終了した場合には、Ｓ１７４に処理を移す。

【０３０９】

Ｓ１７４において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３における待ち時間タイマとして機能する領域に、確定後待ち時間をセットする処理を行う。本実施形態においては、停止表示される図柄が大当り図柄又は小当り図柄であれば、確定後待ち時間として例えば１００２ｍｓがセットされ、ハズレ図柄であれば、確定後待ち時間として例えば５４０ｍｓがセットされる。なお、当り図柄とハズレ図柄のいずれの場合においても同じ確定後待ち時間としてもよいし、あるいはハズレ図柄の方が当り図柄の場合よりも確定後待ち時間が長くなるようにしてもよい。この処理を終了した場合には、特別図柄変動時間管理処理ルーチンを終了する。

【０３１０】

［特別図柄表示時間管理処理］

図２６は、メインＣＰＵ６１により実行される特別図柄表示時間管理処理を示すフローチャートである。この特別図柄表示時間管理処理は、以下のステップ単位に実行される。

【０３１１】

図２６に示すように、Ｓ１８０において、メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが特別図柄表示時間管理処理を示す値（０２Ｈ）であるか否かを判定する処理を行う。メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが特別図柄表示時間管理処理を示す値（０２Ｈ）であると判定した場合には、Ｓ１８１に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが特別図柄表示時間管理処理を示す値（０２Ｈ）でないと判定した場合には、特別図柄表示時間管理処理ルーチンを終了する。

【０３１２】

Ｓ１８１において、メインＣＰＵ６１は、特別図柄表示管理処理に対応する待ち時間タイマの値が「０」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ６１は、待ち時間タイマの値が「０」である場合にはＳ１８２に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、待ち時間タイマの値が「０」でない場合には、特別図柄表示時間管理処理ルーチンを終了する。

【０３１３】

Ｓ１８２において、メインＣＰＵ６１は、大当りであるか否かを判定する処理を行う。メインＣＰＵ６１は、大当りであると判定した場合にはＳ１８３に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、大当りでないと判定した場合にはＳ１８４に処理を移す。

【０３１４】

Ｓ１８３において、メインＣＰＵ６１は、遊技状態フラグをクリアする処理を行う。すなわち、メインＣＰＵ６１は、遊技状態フラグに通常遊技状態（非確変・非時短）を示す値（００Ｈ）をセットする処理を実行する。この処理を終了した場合には、Ｓ１９０に処理を移す。

【０３１５】

Ｓ１８４において、メインＣＰＵ６１は、確変回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定する。確変回数カウンタは、確変遊技状態における残りのゲーム回数（図柄変動回数）を計数するためのカウンタである。メインＣＰＵ６１は、確変回数カウンタの値が「０」である場合にはＳ１８９に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、確変回数カウンタの値が「０」でない場合には、Ｓ１８５に処理を移す。

【０３１６】

Ｓ１８５において、メインＣＰＵ６１は、確変回数カウンタの値を１減算する処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ１８６に処理を移す。

【０３１７】

Ｓ１８６において、メインＣＰＵ６１は、再び確変回数カウンタの値が「０」であるか

否かを判定する。メインＣＰＵ６１は、確変回数カウンタの値が「０」である場合にはＳ１８７に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、確変回数カウンタの値が「０」でない場合には、Ｓ１８９に処理を移す。

【０３１８】

Ｓ１８７において、メインＣＰＵ６１は、確変終了コマンドをセットする処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、確変遊技状態の終了を示す確変終了コマンドをメインＲＡＭ６３にセット（記憶）する処理を行う。そして、確変終了コマンドは、主制御回路６０のメインＣＰＵ６１から副制御回路７０のサブＣＰＵ７１に遊技状態を示すコマンドとして供給されることにより、副制御回路７０が確変遊技状態の終了を認識するようになる。この処理を終了した場合には、Ｓ１８８に処理を移す。

【０３１９】

Ｓ１８８において、メインＣＰＵ６１は、遊技状態フラグをクリアする処理を行う。すなわち、メインＣＰＵ６１は、遊技状態フラグに通常遊技状態（非確変・非時短）を示す値（００Ｈ）をセットする処理を実行する。この処理を終了した場合には、Ｓ１８９に処理を移す。

【０３２０】

Ｓ１８９において、メインＣＰＵ６１は、小当りであるか否かを判定する処理を行う。メインＣＰＵ６１は、小当りであると判定した場合にはＳ１９０に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、小当りでないと判定した場合にはＳ１９４に処理を移す。

【０３２１】

Ｓ１９０において、メインＣＰＵ６１は、特別図柄に対応する当り開始インターバル時間としての待ち時間タイマの値を、メインＲＡＭ６３にセットする処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ１９１に処理を移す。なお、本実施形態において、第２特別図柄が「確変１」～「確変６」の大当り図柄である場合に対応する当り開始インターバル時間は、遊技球が発射されてから大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に到達するまでの最短時間の３０００ｍｓよりも短い、例えば２５００ｍｓとなっている。

【０３２２】

Ｓ１９１において、メインＣＰＵ６１は、特別図柄に対応する当り開始表示コマンドをセットする処理を行う。この処理において、当り開始表示コマンドは、主制御回路６０のメインＣＰＵ６１から副制御回路７０のサブＣＰＵ７１に供給されることにより、副制御回路７０が大当り遊技状態の開始又は小当り遊技状態の開始を認識するようになる。当り開始表示コマンドには、大当り遊技状態又は小当り遊技状態の開始を示すとともに、具体的な当りパターンを示すデータが含まれている。当り開始表示コマンドに含まれる当りパターンを示すデータにより、サブＣＰＵ７１は、大当り遊技状態又は小当り遊技状態における上乗せパターンなどの演出パターンを決定する。この処理を終了した場合には、Ｓ１９２に処理を移す。

【０３２３】

Ｓ１９２において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口開放回数カウンタの値をクリアする処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ１９３に処理を移す。

【０３２４】

Ｓ１９３において、メインＣＰＵ６１は、当り開始インターバル管理処理を示す値（０３Ｈ）をメインＲＡＭ６３の制御状態フラグにセットする処理を行う。この処理を終了した場合には、特別図柄表示時間管理処理ルーチンを終了する。

【０３２５】

Ｓ１９４において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の制御状態フラグとして特別図柄ゲームの終了処理を示す値（０７Ｈ）をセットする処理を行う。この処理を終了した場合には、特別図柄表示時間管理処理ルーチンを終了する。

【０３２６】

［当り開始インターバル管理処理］

図２７は、メインＣＰＵ６１により実行される当り開始インターバル管理処理を示すフ

ローチャートである。この当り開始インターバル管理処理は、以下のステップ単位に実行される。

【０３２７】

図２７に示すように、Ｓ２００において、メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが当り開始インターバル管理処理を示す値（０３Ｈ）であるか否かを判定する処理を行う。メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが当り開始インターバル管理処理を示す値（０３Ｈ）であると判定した場合にはＳ２０１に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが当り開始インターバル管理処理を示す値（０３Ｈ）でないと判定した場合には当り開始インターバル管理処理ルーチンを終了する。

【０３２８】

Ｓ２０１において、メインＣＰＵ６１は、当り開始インターバル時間としての待ち時間タイマの値が「０」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ６１は、待ち時間タイマの値が「０」であると判定した場合にはＳ２０２に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、待ち時間タイマの値が「０」でないと判定した場合には当り開始インターバル管理処理ルーチンを終了する。

【０３２９】

Ｓ２０２において、メインＣＰＵ６１は、大当りであるか否かを判定する処理を行う。メインＣＰＵ６１は、大当りであると判定した場合にはＳ２０３に処理を移す。一方、メインＣＰは、大当りでないと判定した場合にはＳ２０５に処理を移す。

【０３３０】

Ｓ２０３において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の所定領域に、大入賞口開放回数カウンタ上限値をセット（記憶）する処理を行い、Ｓ２０４に処理を移す。

【０３３１】

Ｓ２０４において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口開放回数カウンタに「１」を加算する処理を行い、Ｓ２０５に処理を移す。

【０３３２】

Ｓ２０５において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の所定領域に、大当り図柄又は小当り図柄の種類に応じた大入賞口開閉パターンを示す当りパターンデータをセット（記憶）する処理を行う。メインＣＰＵ６１は、このＳ２０５において決定された大当り図柄又は小当り図柄に対応した、図９に示す当りパターン（大入賞口開閉パターン）に基づいてラウンド制御を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ２０６に処理を移す。

【０３３３】

Ｓ２０６において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の所定領域に、大入賞口開放中表示コマンドをセット（記憶）する処理を行う。この場合の大入賞口開放中表示コマンドは、ラウンドゲームの開始を示すデータとなる。大入賞口開放中表示コマンドは、主制御回路６０のメインＣＰＵ６１から副制御回路７０のサブＣＰＵ７１に供給される。この処理を終了した場合には、Ｓ２０７に処理を移す。

【０３３４】

Ｓ２０７において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３おける制御状態フラグとして機能する所定領域に、大入賞口開放中処理を示す値（０４Ｈ）を制御状態フラグにセットする処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ２０８に処理を移す。

【０３３５】

Ｓ２０８において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の大入賞口入賞カウンタの値をクリアする処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ２０９に処理を移す。

【０３３６】

Ｓ２０９において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口開放時間としての待ち時間タイマの値をメインＲＡＭ６３にセットする処理を行う。待ち時間タイマの値は、大入賞口開放回数カウンタの値（ラウンド数）に応じた時間、例えば、第１特別図柄の大当り図柄が「確変１」であれば、１０ｓとしてセットされる。この処理を終了した場合には、Ｓ２１０に処理を移す。

【０３３７】
Ｓ２１０において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の所定領域に大入賞口開放中データをセットする処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口３７を開放させるために、メインＲＯＭ６２から読み出されたデータに基づいて、メインＲＡＭ６３に位置付けられた変数を更新する。このように記憶された変数は、大入賞口シャッタソレノイド３７０Ａを駆動して大入賞口３７を開放状態とすることとなる。この処理を終了した場合には、当り開始インターバル管理処理ルーチンを終了する。なお、本実施形態では、大入賞口開放中データとして開閉パターンＡ～Ｃのいずれかに対応するものがセットされる。
【０３３８】
［大入賞口再開放前待ち時間管理処理］
図２８は、メインＣＰＵ６１により実行される大入賞口再開放前待ち時間管理処理を示すフローチャートである。この大入賞口再開放前待ち時間管理処理は、以下のステップ単位に実行される。
【０３３９】
図２８に示すように、Ｓ２２０において、メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが大入賞口再開放前待ち時間管理処理を示す値（０５Ｈ）であるか否かを判定する処理を行う。メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが大入賞口再開放前待ち時間管理処理を示す値（０５Ｈ）であると判定した場合にはＳ２２１に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが大入賞口再開放前待ち時間管理処理を示す値（０５Ｈ）でないと判定した場合には大入賞口再開放前待ち時間管理処理ルーチンを終了する。
【０３４０】
Ｓ２２１において、メインＣＰＵ６１は、ラウンド間インターバル表示時間としての待ち時間タイマの値が「０」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ６１は、待ち時間タイマの値が「０」であると判定した場合にはＳ２２２に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、待ち時間タイマの値が「０」でないと判定した場合には大入賞口再開放前待ち時間管理処ルーチンを終了する。
【０３４１】
Ｓ２２２において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の大入賞口開放回数カウンタの値に「１」を加算する処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ２２３に処理を移す。
【０３４２】
Ｓ２２３において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の所定領域に、大入賞口開放中表示コマンドをセット（記憶）する処理を行う。この場合の大入賞口開放中表示コマンドは、ラウンドゲームの開始を示すデータとなる。大入賞口開放中表示コマンドは、主制御回路６０のメインＣＰＵ６１から副制御回路７０のサブＣＰＵ７１に大入賞口開放中表示コマンドとして供給される。この処理を終了した場合には、Ｓ２２４に処理を移す。
【０３４３】
Ｓ２２４において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３おける制御状態フラグとして機能する所定領域に、大入賞口開放中処理を示す値（０４Ｈ）を制御状態フラグにセットする処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ２２５に処理を移す。
【０３４４】
Ｓ２２５において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の大入賞口入賞カウンタの値をクリアする処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ２２６に処理を移す。
【０３４５】
Ｓ２２６において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口開放時間としての待ち時間タイマの値をメインＲＡＭ６３にセットする処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ２２７に処理を移す。
【０３４６】
Ｓ２２７において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の所定領域に大入賞口開放

中データをセットする処理を行う。この処理を終了した場合には、大入賞口再開放前待ち時間管理処理ルーチンを終了する。なお、この処理においても、大入賞口開放中データとして開閉パターンＡ～Ｃのいずれかに対応するものがセットされる。

【０３４７】

［大入賞口開放中処理］

図２９は、メインＣＰＵ６１により実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。この大入賞口開放中処理は、以下のステップ単位に実行される。

【０３４８】

図２９に示すように、Ｓ２３０において、メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが大入賞口開放中処理を示す値（０４Ｈ）であるか否かを判定する処理を行う。メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが大入賞口開放中処理を示す値（０４Ｈ）であると判定した場合にはＳ２３１に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが大入賞口開放中処理を示す値（０４Ｈ）でないと判定した場合には大入賞口開放中処理ルーチンを終了する。

【０３４９】

Ｓ２３１において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口入賞カウンタの値が「１」以上であるか否かの判定を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口入賞カウンタの値が「１」以上であると判定した場合にはＳ２３４に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、大入賞口入賞カウンタの値が「１」以上でないと判定した場合にはＳ２３２に処理を移す。

【０３５０】

Ｓ２３２において、メインＣＰＵ６１は、大当りの種類と現在ラウンドとにおいて、セットしたラウンド毎の開閉パターンに応じた大入賞口開閉処理を実行し、Ｓ２３３に処理を移す。なお、Ｓ２３２においては、小当りに対応する開閉パターンに応じた大入賞口開閉処理も実行する。

【０３５１】

Ｓ２３３において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口開放時間としての待ち時間タイマが「０」であるか否かの判定を行う。メインＣＰＵ６１は、待ち時間タイマが「０」であると判定した場合にはＳ２３４に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、待ち時間タイマが「０」でないと判定した場合には大入賞口開放中処理ルーチンを終了する。

【０３５２】

Ｓ２３４において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口閉鎖データをセットする処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口を閉鎖させるために、メインＲＯＭ６２から読み出されたデータに基づいて、メインＲＡＭ６３に位置付けられた変数を更新する。このように記憶された変数は、大入賞口シャッタソレノイド３７０Ａを閉鎖状態とするものである。この処理を終了した場合には、Ｓ２３５に処理を移す。

【０３５３】

Ｓ２３５において、メインＣＰＵ６１は、小当りであるか否かを判定する処理を行う。メインＣＰＵ６１は、小当りであると判定した場合にはＳ２４０に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、小当りでないと判定した場合にはＳ２３６に処理を移す。

【０３５４】

Ｓ２３６において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口開放回数カウンタの値が大入賞口開放回数（ラウンド数）の上限値以上であるか否かの判定を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３に記憶されている大入賞口開放回数カウンタの値と大入賞口開放回数（ラウンド数）の上限値とを比較して、大入賞口開放回数カウンタの値が大入賞口開放回数の上限値以上であるか否かを判定する。本実施形態において、大入賞口開放回数の上限値は１６（１６Ｒ）となる。メインＣＰＵ６１は、大入賞口開放回数カウンタの値が入賞口開放回数の上限値以上であると判定した場合にはＳ２４０に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、大入賞口開放回数カウンタの値が大入賞口開放回数の上限値以上であると判定しなかった場合にはＳ２３７に処理を移す。

【０３５５】
Ｓ２３７において、メインＣＰＵ６１は、ラウンド間インターバル表示時間としての待ち時間タイマの値をメインＲＡＭ６３にセットする処理を行う。なお、ラウンド間インターバル表示時間は、インターバルパターンａ～ｄに対応する時間がセットされる。この処理を終了した場合には、Ｓ２３８に処理を移す。
【０３５６】
Ｓ２３８において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３おける制御状態フラグとして機能する所定領域に、大入賞口再開放前待ち時間管理処理を示す値（０５Ｈ）をセットする処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ２３９に処理を移す。
【０３５７】
Ｓ２３９において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の所定領域に、ラウンド間表示コマンドをセットする処理を行う。ラウンド間表示コマンドは、主制御回路６０のメインＣＰＵ６１から副制御回路７０のサブＣＰＵ７１に供給される。この処理を終了した場合には、大入賞口開放中処理ルーチンを終了する。
【０３５８】
一方、Ｓ２４０において、メインＣＰＵ６１は、当り終了インターバル表示時間としての待ち時間タイマの値をメインＲＡＭ６３にセットする処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ２４１に処理を移す。
【０３５９】
Ｓ２４１において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３おける制御状態フラグとして機能する所定領域に、当り終了インターバル管理処理を示す値（０６Ｈ）を制御状態フラグにセットする処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ２４２に処理を移す。
【０３６０】
Ｓ２４２において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の所定領域に、当り終了表示コマンドをセットする処理を行う。当り終了表示コマンドは、大当り遊技状態又は小当り遊技状態の終了を示すコマンドとして、主制御回路６０のメインＣＰＵ６１から副制御回路７０のサブＣＰＵ７１に供給される。この処理を終了した場合には、大入賞口開放中処理ルーチンを終了する。
【０３６１】
［当り終了インターバル管理処理］
図３０は、メインＣＰＵ６１により実行される当り終了インターバル管理処理を示すフローチャートである。この当り終了インターバル管理処理は、以下のステップ単位に実行される。
【０３６２】
図３０に示すように、Ｓ２５０において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の制御状態フラグが当り終了インターバル管理処理を示す値（０６Ｈ）であるか否かを判定する処理を行う。メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが当り終了インターバル管理処理を示す値（０６Ｈ）であると判定した場合には、Ｓ２５１に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが当り終了インターバル管理処理を示す値（０６Ｈ）でないと判定した場合には、当り終了インターバル管理処理ルーチンを終了する。
【０３６３】
Ｓ２５１において、メインＣＰＵ６１は、当り終了インターバル表示時間としての待ち時間タイマの値が「０」であるか否かを判定する。この処理において、メインＣＰＵ６１は、待ち時間タイマの値が「０」であると判定した場合にはＳ２５２に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、待ち時間タイマの値が「０」でないと判定した場合には、当り終了インターバル管理処理ルーチンを終了する。
【０３６４】
Ｓ２５２において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の特別図柄ゲーム終了を示す値（０７Ｈ）を特別図柄制御状態フラグにセットする。この処理を終了した場合には、Ｓ２５３に処理を移す。

【０３６５】
Ｓ２５３において、メインＣＰＵ６１は、終了した当り遊技状態の種類が大当りであるか否かを判定する処理を行う。メインＣＰＵ６１は、大当りであると判定した場合にはＳ２５４に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、大当りでないと判定した場合にはＳ２５６に処理を移す。
【０３６６】
Ｓ２５４において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の遊技状態フラグに「０１Ｈ」をセットする処理を行う。遊技状態フラグの「０１Ｈ」は、確変遊技状態及び時短遊技状態を示す。なお、遊技状態フラグの「００Ｈ」は、非確変遊技状態及び非時短遊技状態を示す。この処理を終了した場合には、Ｓ２５５に処理を移す。
【０３６７】
Ｓ２５５において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の確変回数カウンタの値にＳＴ回数として「１０」をセットする処理を行う。この処理を終了した場合には、当り終了インターバル管理処理ルーチンを終了する。
【０３６８】
Ｓ２５６において、メインＣＰＵ６１は、遊技状態コマンドをセットし、当り終了インターバル管理処理ルーチンを終了する。遊技状態コマンドは、大当り遊技状態の終了後に制御される遊技状態を示す情報に加え、終了した当り遊技状態の種類（大当り、小当り）を示す情報を含むコマンドである。このような遊技状態コマンドは、主制御回路６０のメインＣＰＵ６１から副制御回路７０のサブＣＰＵ７１に供給される。
【０３６９】
［特別図柄ゲーム終了処理］
図３１は、メインＣＰＵ６１により実行される特別図柄ゲーム終了処理を示すフローチャートである。この特別図柄ゲーム終了処理は、以下のステップ単位に実行される。
【０３７０】
図３１に示すように、Ｓ２６０において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の制御状態フラグが特別図柄ゲーム終了処理を示す値（０７Ｈ）であるか否かを判定する処理を行う。メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが特別図柄ゲーム終了処理を示す値（０７Ｈ）であると判定した場合には、Ｓ２６１に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが特別図柄ゲーム終了処理を示す値（０７Ｈ）でないと判定した場合には、この特別図柄ゲーム終了処理ルーチンを終了する。
【０３７１】
Ｓ２６１において、メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグとして特別図柄記憶チェックを示す値（００Ｈ）をメインＲＡＭ６３にセットする処理を行う。この処理を終了した場合には、特別図柄ゲーム終了処理ルーチンを終了する。
【０３７２】
［サブＣＰＵによる制御］
次に、図３２～３８を用いて、サブＣＰＵ７１により実行される処理について以下に説明をする。副制御回路７０のサブＣＰＵ７１は、主制御回路６０からの各種コマンドを受信して、表示制御処理などの様々な処理を行う。
【０３７３】
［サブＣＰＵによるメイン処理］
図３２は、サブＣＰＵ７１により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理は、以下のステップ単位に実行される。
【０３７４】
図３２に示すように、Ｓ２７０において、サブＣＰＵ７１は、電源投入に応じて初期化する処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ２７１に処理を移す。
【０３７５】
Ｓ２７１において、サブＣＰＵ７１は、ワークＲＡＭ７３に記憶される乱数値（演出決定用乱数カウンタ値及び停止図柄決定用乱数カウンタ値等）を更新する処理を行う。この

処理を終了した場合には、Ｓ２７２に処理を移す。
【０３７６】
Ｓ２７２において、サブＣＰＵ７１は、コマンド解析処理を行う。この処理の詳細は後述するが、サブＣＰＵ７１は、主制御回路６０から受信してワークＲＡＭ７３の受信バッファに格納されたコマンドを解析する処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ２７３に処理を移す。なお、コマンド解析処理については、図３５を用いて後述する。
【０３７７】
Ｓ２７３において、サブＣＰＵ７１は、表示制御処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、液晶表示装置４の表示領域４Ａにおいて表示を行うためのデータを表示制御回路７６に送信する。ＶＤＰ（ＶｉｄｅｏＤｉｓｐｌａｙＰｒｏｃｅｓｓｏｒ）を含む表示制御回路７６は、サブＣＰＵ７１からの演出画像を表示するためのデータに基づいて、識別図柄のデータ、背景画像データ、演出用画像データなど、各種の画像データを画像データＲＯＭから読み出し、重ね合わせて、液晶表示装置４の表示領域４Ａに表示させる。この処理を終了した場合には、Ｓ２７４に処理を移す。
【０３７８】
Ｓ２７４において、サブＣＰＵ７１は、音声制御回路７７を介してスピーカ１０ａ，１０ｂ，１０ｃから発生させる音を制御する音声制御処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ２７５に処理を移す。
【０３７９】
Ｓ２７５において、サブＣＰＵ７１は、ランプ制御回路７８を介してランプ・ＬＥＤ２７の発光（点灯・点滅）を制御するランプ制御処理を実行する。この処理を終了した場合には、Ｓ２７６に処理を移す。
【０３８０】
Ｓ２７６において、サブＣＰＵ７１は、可動演出装置制御回路７９を介して可動演出装置制御処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、上側可動演出部材４２Ａ及び下側可動演出部材４２Ｂを駆動する可動演出装置４２を制御する制御処理を実行する。この処理を終了した場合には、Ｓ２７１に処理を移し、以降、Ｓ２７１～Ｓ２７６の処理を繰り返し行う。
【０３８１】
一方、サブＣＰＵ７１は、メイン処理を実行している状態であっても、このメイン処理を中断させ、コマンド受信割込処理やタイマ割込処理を実行する場合がある。以下、図３３を用いてコマンド受信割込処理、図３４を用いてタイマ割込処理について説明する。
【０３８２】
［コマンド受信割込処理］
図３３は、サブＣＰＵ７１により実行されるコマンド受信割込処理を示すフローチャートである。このコマンド受信割込処理は、以下のステップ単位に実行される。
【０３８３】
図３３に示すように、Ｓ２８０において、サブＣＰＵ７１は、レジスタを退避させる処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、各レジスタ（記憶領域）に記憶される実行中のプログラムを退避させる処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ２８１に処理を移す。
【０３８４】
Ｓ２８１において、サブＣＰＵ７１は、入力されたコマンドを受信バッファへ格納する処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、入力されたコマンドをワークＲＡＭ７３の受信バッファ領域へ格納する処理を行う。例えば、サブＣＰＵ７１は、主制御回路６０から送信された各種のコマンドを受信する。この処理において、格納されたコマンドは、図３５のコマンド解析処理にて解析される。この処理を終了した場合には、Ｓ２８２に処理を移す。
【０３８５】
Ｓ２８２において、サブＣＰＵ７１は、レジスタを復帰させる処理を行う。この処理に

おいて、サブＣＰＵ７１は、Ｓ２８０で退避したプログラムを各レジスタに復帰させる処理を行う。この処理を終了した場合には、コマンド受信割込処理ルーチンを終了する。

【０３８６】

［タイマ割込処理］

図３４は、サブＣＰＵ７１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。このタイマ割込処理は、以下のステップ単位に実行される。

【０３８７】

図３４に示すように、Ｓ２９０において、サブＣＰＵ７１は、レジスタを退避させる処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、各レジスタ（記憶領域）に記憶される実行中のプログラムにおいて使用されていた値を退避させる処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ２９１に処理を移す。

【０３８８】

Ｓ２９１において、サブＣＰＵ７１は、各種のタイマ更新処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ２９２に処理を移す。

【０３８９】

Ｓ２９２において、サブＣＰＵ７１は、押下操作ボタン操作判定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、押下操作ボタン９Ａの操作の有無を検出する処理を行う。この処理は、実際には判定処理となるが、割込処理であるためにここでは一つのルーチンとして説明する。この処理を終了した場合には、Ｓ２９３に処理を移す。

【０３９０】

Ｓ２９３において、サブＣＰＵ７１は、レジスタを復帰させる処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、Ｓ２９０で退避したプログラムを各レジスタに復帰させる処理を行う。この処理を終了した場合には、タイマ割込処理ルーチンを終了する。

【０３９１】

［コマンド解析処理］

図３５は、サブＣＰＵ７１により実行されるコマンド解析処理を示すフローチャートである。このコマンド解析処理は、以下のステップ単位に実行される。

【０３９２】

図３５に示すように、Ｓ３００において、サブＣＰＵ７１は、コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、コマンドを受信したと判定した場合には、Ｓ３０１に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、コマンドを受信していないと判定した場合には、このコマンド解析処理ルーチンを終了する。

【０３９３】

Ｓ３０１において、サブＣＰＵ７１は、受信したコマンドのデータを読み出し、そのコマンドのデータに応じた処理を以降のステップにて行う。サブＣＰＵ７１は、受信したコマンドのデータの読み出しが終了した場合には、Ｓ３０２に処理を移す。

【０３９４】

Ｓ３０２において、サブＣＰＵ７１は、Ｓ３０１で読み出したコマンドとして変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。サブＣＰＵ７１は、読み出したコマンドとして変動パターン指定コマンドを受信したと判定した場合には、Ｓ３０３に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、読み出したコマンドとして変動パターン指定コマンドを受信していないと判定した場合には、Ｓ３０４に処理を移す。

【０３９５】

Ｓ３０３において、サブＣＰＵ７１は、演出パターン決定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、受信した変動パターン指定コマンドに基づいて、装飾図柄の変動表示態様を含む演出パターンを決定する。サブＣＰＵ７１は、装飾図柄の変動表示態様が決定した場合、決定した演出パターンデータをワークＲＡＭ７３の所定の記憶領域にセットする。この処理を終了した場合には、コマンド解析処理ルーチンを終了する。

【０３９６】

Ｓ３０４において、サブＣＰＵ７１は、Ｓ３０１で読み出したコマンドとして図柄指定

コマンドを受信したか否かを判定する。サブＣＰＵ７１は、読み出したコマンドとして図柄指定コマンドを受信したと判定した場合には、Ｓ３０５に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、読み出したコマンドとして図柄指定コマンドを受信していないと判定した場合には、Ｓ３０６に処理を移す。

【０３９７】

Ｓ３０５において、サブＣＰＵ７１は、停止図柄決定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、メインＣＰＵ６１から受信した図柄指定コマンドに対応する停止装飾図柄を決定する。サブＣＰＵ７１は、停止装飾図柄が決定した場合、決定した停止装飾図柄データをワークＲＡＭ７３の所定の記憶領域にセットする。この処理を終了した場合には、コマンド解析処理ルーチンを終了する。

【０３９８】

なお、液晶表示装置４の表示領域４Ａに表示する装飾図柄としては、例えば、数字の「１」～「７」まであり、これらの装飾図柄（数字）が所定数（例えば、３つ（３桁））が同じ装飾図柄（数字）で揃った場合に、基本的に大当り遊技状態に移行する。具体的には、第２特別図柄の大当り図柄が「確変１」であるときは、所定の確率（例えば、第２特別図柄が「確変１」となる場合でそのうち１／１０の確率）で、装飾図柄が数字の「３」又は「７」の揃目となる。その他、第１特別図柄の大当り図柄「確変１」に対応する装飾図柄は、数字の「１」、「２」、「４」～「６」の揃目となり、第２特別図柄の大当り図柄「確変１」～「確変６」に対応する装飾図柄は、数字の「１」、「２」、「４」～「６」の揃目となる。また、小当り図柄に対応する装飾図柄は、特定図柄の組合せとして例えば数字の「１３５」となる特定出目、ハズレに対応する装飾図柄は、特定出目以外のバラケ目となっている。なお、大当り図柄と装飾図柄との対応関係については、一義的に定まる関係として、例えば大当り図柄「確変１」に対応する装飾図柄を「３」又は「７」の揃目とし、大当り図柄「確変２」～「確変６」に対応する装飾図柄を「１」、「２」、「４」～「６」の揃目となるようにしてもよい。また、例えば、「大上乗せボーナス」の場合には、装飾図柄を「３」又は「７」の揃目とし、「中上乗せボーナス」の場合には、装飾図柄を「１」又は「５」の揃目とし、「小上乗せボーナス」及び「上乗せ無しボーナス」の場合には、装飾図柄を「２」、「４」、又は「６」の揃目とし、大当りの種類ごとに装飾図柄の停止態様を一義的に定めるようにしてもよい。

【０３９９】

Ｓ３０６において、サブＣＰＵ７１は、Ｓ３０１で読み出したコマンドとして図柄停止コマンドを受信したか否かを判定する。サブＣＰＵ７１は、読み出したコマンドとして図柄停止コマンドを受信したと判定した場合には、Ｓ３０７に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、読み出したコマンドとして図柄停止コマンドを受信していないと判定した場合には、Ｓ３０８に処理を移す。

【０４００】

Ｓ３０７において、サブＣＰＵ７１は、変動表示している装飾図柄を停止表示するための装飾図柄停止処理を行う。この処理を終了した場合には、コマンド解析処理ルーチンを終了する。

【０４０１】

Ｓ３０８において、サブＣＰＵ７１は、Ｓ３０１で読み出したコマンドとして当り開始表示コマンドを受信したか否かを判定する。サブＣＰＵ７１は、読み出したコマンドとして当り開始表示コマンドを受信したと判定した場合には、Ｓ３０９に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、読み出したコマンドとして当り開始表示コマンドを受信していないと判定した場合には、Ｓ３１０に処理を移す。

【０４０２】

Ｓ３０９において、サブＣＰＵ７１は、当り演出パターン決定処理を実行する。この当り演出パターン決定処理については、図３６を用いて後述する。この処理を終了した場合には、コマンド解析処理ルーチンを終了する。

【０４０３】

Ｓ３１０において、サブＣＰＵ７１は、Ｓ３０１で読み出したコマンドとして大入賞口開放中表示コマンドを受信したか否かを判定する。サブＣＰＵ７１は、読み出したコマンドとして大入賞口開放中表示コマンドを受信したと判定した場合には、Ｓ３１１に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、読み出したコマンドとして大入賞口開放中表示コマンドを受信していないと判定した場合には、Ｓ３１２に処理を移す。

【０４０４】

Ｓ３１１において、サブＣＰＵ７１は、ラウンド中演出処理を実行する。このラウンド中演出処理については、図３７を用いて後述する。この処理を終了した場合には、コマンド解析処理ルーチンを終了する。

【０４０５】

Ｓ３１２において、サブＣＰＵ７１は、Ｓ３０１で読み出したコマンドとして当り終了表示コマンドを受信したか否かを判定する。サブＣＰＵ７１は、読み出したコマンドとして当り終了表示コマンドを受信したと判定した場合には、Ｓ３１３に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、読み出したコマンドとして当り終了表示コマンドを受信していないと判定した場合には、Ｓ３１４に処理を移す。

【０４０６】

Ｓ３１３において、サブＣＰＵ７１は、当り終了演出処理を実行する。この当り終了演出処理については、図３８を用いて後述する。この処理を終了した場合には、コマンド解析処理ルーチンを終了する。

【０４０７】

Ｓ３１４において、サブＣＰＵ７１は、その他、受信したコマンドに対応した処理を実行する。この処理を終了した場合には、コマンド解析処理ルーチンを終了する。

【０４０８】

［当り演出パターン決定処理］

図３６は、サブＣＰＵ７１により実行される当り演出パターン決定処理を示すフローチャートである。この当り演出パターン決定処理は、大当り遊技状態における演出パターンとしての上乗せパターンなどを決定するための処理であり、以下のステップ単位に実行される。

【０４０９】

図３６に示すように、Ｓ３２０において、サブＣＰＵ７１は、当り演出パターン種別決定処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ７１は、受信した当り開始表示コマンドに含まれる特別図柄の停止図柄指定情報に応じて当り演出パターンフラグに「０１Ｈ」～「０８Ｈ」のいずれかをセットする。当り演出パターンフラグについて、「０１Ｈ」は、ノーマルボーナスに対応し、「０２Ｈ」～「０７Ｈ」のそれぞれは、大上乗せボーナス、中上乗せボーナス１，２、小上乗せボーナス１，２、上乗せ無しボーナスに対応し、「０８Ｈ」は、小当りに対応する。この処理を終了した場合には、Ｓ３２１に処理を移す。

【０４１０】

Ｓ３２１において、サブＣＰＵ７１は、当り演出パターンフラグの値が「０２Ｈ」～「０７Ｈ」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。すなわち、サブＣＰＵ７１は、当り演出パターンフラグの値に基づいて上乗せボーナス又は上乗せ無しボーナスの開始であるか否かを判定する。当り演出パターンフラグの値が「０２Ｈ」～「０７Ｈ」のいずれかであると判定した場合には、Ｓ３２２に処理を移す。一方、当り演出パターンフラグの値が「０２Ｈ」～「０７Ｈ」のいずれでもないと判定した場合には、Ｓ３２８に処理を移す。

【０４１１】

Ｓ３２２において、サブＣＰＵ７１は、当り演出パターンフラグの値に応じて上乗せパターン選択テーブルを選択する処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ３２３に処理を移す。

【０４１２】

Ｓ３２３において、サブＣＰＵ７１は、選択した上乗せパターン選択テーブルを参照し

て、いずれかの上乗せパターンを選択する処理を行う。このとき、例えば、演出決定用乱数値を用いていずれかの上乗せパターンを選択することができる。この処理を終了した場合には、Ｓ３２４に処理を移す。

【０４１３】

Ｓ３２４において、サブＣＰＵ７１は、選択した上乗せパターンに対応する値を上乗せパターンフラグにセットする処理を行う。本実施形態において、上乗せパターンとしては、２１パターン設けられており、大上乗せパターン１～４、中上乗せパターン１～８、小上乗せパターン１～８、及び上乗せ無しパターン１のそれぞれには、上乗せパターンフラグの「０１Ｈ」～「１５Ｈ」が対応する。この処理を終了した場合には、Ｓ３２５に処理を移す。

【０４１４】

Ｓ３２５において、サブＣＰＵ７１は、上乗せキャラクタ選択テーブルを参照し、上乗せパターンフラグの値に応じて上乗せキャラクタを選択する処理を行う。このとき、例えば、演出決定用乱数値を用いていずれかの上乗せキャラクタを選択することができる。上乗せキャラクタとしては、「動物」、「女性」、「花火師」の上乗せキャラクタが選択される。この処理を終了した場合には、Ｓ３２６に処理を移す。

【０４１５】

Ｓ３２６において、サブＣＰＵ７１は、上乗せパターンフラグの値に対応する当り開始インターバル中の演出データをセットする処理を行う。すなわち、サブＣＰＵ７１は、上乗せキャラクタ選択テーブルに基づいて決定された上乗せキャラクタの表示や、初期値としての上乗せ数の表示を含む、ラウンド遊技開始までの演出データをセットする。この処理を終了した場合には、Ｓ３２７に処理を移す。

【０４１６】

Ｓ３２７において、サブＣＰＵ７１は、賞球数カウンタに「２４０」をセットする処理を行う。この「２４０」という値は、１６Ｒのラウンド遊技において少なくとも払い出されるであろう賞球数に相当し、当り開始インターバルにおいて予定賞球数の初期値として表示される。上乗せ数の報知が全く行われなかった場合、すなわち上乗せ無しボーナスの場合は、初期値としての「２４０」が各ラウンドにわたり加算されることなくそのまま継続表示されることとなる。この処理を終了した場合には、当り演出パターン決定処理ルーチンを終了する。

【０４１７】

Ｓ３２８において、サブＣＰＵ７１は、当り演出パターンフラグの値に応じた当り開始インターバル中の演出データをセットする処理を行う。すなわち、サブＣＰＵ７１は、ノーマルボーナスあるいは小当りに対応するラウンド遊技開始までの演出データをセットする。この処理を終了した場合には、当り演出パターン決定処理ルーチンを終了する。

【０４１８】

［ラウンド中演出処理］

図３７は、サブＣＰＵ７１により実行されるラウンド中演出処理を示すフローチャートである。このラウンド中演出処理は、ラウンドごとに上乗せ数の報知を行うか否かを決定するための処理であり、以下のステップ単位に実行される。

【０４１９】

図３７に示すように、Ｓ３３０において、サブＣＰＵ７１は、ラウンドカウンタの値に１加算する処理を行う。ラウンドカウンタは、１回のラウンド遊技が実行されるごとに（大入賞口開放中表示コマンドを受信するごとに）１加算されるカウンタであり、現在実行中のラウンド数（実行されたラウンド遊技の回数）を示すためのカウンタであり、メインＣＰＵ６１に用いられる大入賞口開放回数カウンタと基本的に同一の値を計数している。この処理を終了した場合には、Ｓ３３１に処理を移す。

【０４２０】

Ｓ３３１において、サブＣＰＵ７１は、当り演出パターンフラグの値に基づいて、上乗せボーナス（上乗せ無しボーナスを含む）の実行中であるか否かを判定する処理を行う。

当り演出パターンフラグの値が「０２Ｈ」～「０７Ｈ」のいずれかに該当し、上乗せボーナスの実行中であると判定した場合には、Ｓ３３２に処理を移す。一方、当り演出パターンフラグの値が「０２Ｈ」～「０７Ｈ」のいずれでもなく、上乗せボーナスの実行中でないと判定した場合には、Ｓ３３６に処理を移す。

【０４２１】

Ｓ３３２において、サブＣＰＵ７１は、当り演出パターンフラグの値に応じて上乗せパターンテーブルを選択する処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ３３３に処理を移す。

【０４２２】

Ｓ３３３において、サブＣＰＵ７１は、選択した上乗せパターンテーブルを参照して、上乗せパターンフラグの値（上乗せパターン）と、ラウンド数カウンタの示す値（ラウンド数）とに基づいて、上乗せ数の報知を行うラウンドであるか否かを判定する処理を行う。上乗せ数の報知を行うラウンドであると判定した場合には、Ｓ３３４に処理を移す。一方、上乗せ数の報知を行うラウンドでないと判定した場合には、Ｓ３３６に処理を移す。

【０４２３】

Ｓ３３４において、サブＣＰＵ７１は、上乗せパターンテーブルに基づいて上乗せ数の報知を行うためのデータをセットする処理を行う。これにより、該当するラウンド中の表示領域４Ａには、選択された上乗せキャラクタと共に上乗せ数が表示される。この処理を終了した場合には、Ｓ３３５に処理を移す。

【０４２４】

Ｓ３３５において、サブＣＰＵ７１は、賞球数カウンタに上乗せ数に対応する値を加算する処理を行う。これにより、賞球数カウンタにおいては、初期値である「２４０」から上乗せパターンテーブルに基づいて規定された上乗せ数が加算され、その加算ごとに予定賞球数までカウンタ値が増えることとなる。例えば、大上乗せパターン４の場合、１Ｒ目、４Ｒ目、７Ｒ目において上乗せ数の「１３５」が加算され、最終的に初期値の「２４０」と合わせた予定賞球数の「６４５」が表示されることとなる。なお、予定賞球数は、賞球数カウンタの値に基づいて表示されるが、この賞球数カウンタに対する加算直後に予定賞球数が表示されるわけではなく、上乗せに応じた演出の実行後に加算表示されるようになっている。この処理を終了した場合には、Ｓ３３６に処理を移す。

【０４２５】

Ｓ３３６において、サブＣＰＵ７１は、ラウンド数カウンタの値に応じたラウンド中演出データをセットする処理を行う。例えば、サブＣＰＵ７１は、上乗せボーナスの場合、１Ｒ目～７Ｒ目と、８Ｒ目～１６Ｒ目とで背景画像などを含む異なる演出を表示するためのデータをセットする。なお、ノーマルボーナス及び小当りの場合は、いずれのラウンドにおいても常に同じ演出データがセットされる。この処理を終了した場合には、ラウンド中演出処理ルーチンを終了する。

【０４２６】

［当り終了演出処理］

図３８は、サブＣＰＵ７１により実行される当り終了演出処理を示すフローチャートである。この当り終了演出処理は、大当り又は小当りの終了時となる当り終了インターバルにおける演出内容を決定するための処理であり、以下のステップ単位に実行される。

【０４２７】

図３８に示すように、Ｓ３４０において、サブＣＰＵ７１は、当り演出パターンフラグの値が「０２Ｈ」～「０７Ｈ」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。すなわち、サブＣＰＵ７１は、当り演出パターンフラグの値に基づいて上乗せボーナス又は上乗せ無しボーナスであるか否かを判定する。当り演出パターンフラグの値が「０２Ｈ」～「０７Ｈ」のいずれかであると判定した場合には、Ｓ３４１に処理を移す。一方、当り演出パターンフラグの値が「０２Ｈ」～「０７Ｈ」のいずれでもないと判定した場合には、Ｓ３４２に処理を移す。

【０４２８】

Ｓ３４１において、サブＣＰＵ７１は、賞球数カウンタの値に「０」をセットし、カウンタ値をリセットする処理を行う。なお、予定賞球数は、賞球数カウンタの値に基づいて表示されるが、この賞球数カウンタのリセット直後に予定賞球数が０として表示されるわけではなく、所定時間経過後に演出と共に予定賞球数の表示が切り替えられるようになっている。また、賞球数カウンタの値がリセットされた場合に、予定賞球数が「０」と表示されるのではなく、予定賞球数の表示自体を非表示とするようにしてもよい。この処理を終了した場合には、Ｓ３４２に処理を移す。

【０４２９】

Ｓ３４２において、サブＣＰＵ７１は、当り演出パターンフラグの値に応じた終了演出データをセットする処理を行う。すなわち、サブＣＰＵ７１は、当り遊技状態終了時の演出データをセットする。このとき、終了演出データとしては、ノーマルボーナス、上乗せボーナス（上乗せ無しボーナスを含む）、小当りのいずれかに応じて異なる演出内容のデータがセットされる。この処理を終了した場合には、Ｓ３４３に処理を移す。

【０４３０】

Ｓ３４３において、サブＣＰＵ７１は、当り演出パターンフラグに「００Ｈ」をセットする処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ３４４に処理を移す。

【０４３１】

Ｓ３４４において、サブＣＰＵ７１は、ラウンド数カウンタに「０」をセットする処理を行う。この処理を終了した場合には、当り終了演出処理ルーチンを終了する。

【０４３２】

［オーバー入賞が発生する際の動作例］

次に、図３９～４１を参照し、大入賞口３７においてオーバー入賞が発生する際の動作例について説明する。

【０４３３】

図３９及び図４０は、オーバー入賞が発生する際の大入賞口シャッタ３７Ａの動作を説明するための図である。なお、図３９及び図４０は、大入賞口シャッタ３７Ａ（大入賞口３７）と大入賞口カウントスイッチ３７０との位置関係について、便宜上、図３などとは異なるものとして模式的に示し、大上乗せボーナスにおける当り開始インターバルの開始時から１Ｒ目を経て２Ｒ目終了後のラウンド間インターバルまでの挙動を模式的に示しているが、便宜上、１Ｒ目と２Ｒ目との間のラウンド間インターバルとしては、先述した図９に示すものとは異なり、インターバルパターンｄを適用している。また、遊技球は、当り開始インターバルの開始直後から連続的に発射され、一律３．１ｓ経過後に大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分（開放状態の場合は対応する大入賞口３７の右端部位）に到達するものとする。各遊技球には、発射順に（０）、（１）、…というように順番を付す。

【０４３４】

まず、図３９（Ａ）に示すように、大入賞口シャッタ３７Ａは、当り開始インターバル時間となる例えば２．５ｓを経過するまで大入賞口３７を閉鎖状態としている。すなわち、当り開始インターバル時間は、遊技球を発射してから当該遊技球が大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分まで到達するのに要する最短時間３ｓよりも短い時間であるため、当り開始インターバルの開始直後に右打ちによる遊技球の発射操作を開始しても、当該遊技球は、大入賞口３７を閉鎖状態とする大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に到達しない。

【０４３５】

次に、図３９（Ｂ）に示すように、当り開始インターバル時間が経過すると１Ｒ目が開始し、大入賞口シャッタ３７Ａは、白抜き矢印の方向に退避することによって大入賞口３７を開放状態とする。この時点においても、遊技球は、大入賞口３７の右端に到達していない。

【０４３６】

その後、図３９（Ｃ）に示すように、当り開始インターバルの開始直後に発射された遊技球（０）は、図示しないカバー部材４３の上面４３ａに沿って開放状態となった大入賞口３７の右端近傍まで転動してくる。

【０４３７】
その後、図３９（Ｄ）に示すように、遊技球（０）は、開放状態となった大入賞口３７を通過して下方へと落下し、大入賞口カウントスイッチ３７０により入賞が検出される。すなわち、規定入賞数「１」に達する入賞が検出されることで１Ｒ目が終了となり、２Ｒ目開始前のラウンド間インターバルが開始されることとなる。このとき、当り開始インターバルの開始からその直後に発射された遊技球（０）の入賞が検出されるまでの時間は、概ね３．２ｓとなる。
【０４３８】
次に、図３９（Ｅ）に示すように、ラウンド間インターバルの開始に伴い、大入賞口シャッタ３７Ａは、大入賞口３７を再び閉鎖状態とすべく白抜き矢印の方向に突出する動きを開始する。このとき、大入賞口シャッタ３７Ａは、開位置から閉位置へと突出する動作を０．０１ｓ程度で完了する。また、遊技球の発射間隔が０．６６ｓであることから、次の遊技球（１）は、閉鎖状態へと移行中の大入賞口３７の右端近傍まで到達している。
【０４３９】
そして、図３９（Ｆ）に示すように、２Ｒ目開始前のラウンド間インターバル中において、大入賞口シャッタ３７Ａが大入賞口３７を完全に閉鎖状態とすると、遊技球（１）は、大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に到達する。このような位置に遊技球（１）が到達する時間は、発射から略３．１ｓ経過後であり、ラウンド間インターバルの開始時点（図３９（Ｄ）の時点）から起算すると、概ね０．５６ｓ経過後となる。
【０４４０】
その後、図４０（Ｇ）～（Ｉ）に示すように、大入賞口シャッタ３７Ａは、ラウンド間インターバルとして規定された時間、例えばインターバルパターンｄの２．９７ｓが経過するまで大入賞口３７を閉鎖状態とする。その間、大入賞口シャッタ３７Ａの上面においては、遊技球（１）～（４）が一列に並んだ状態で右側から左側へと通過していく。このとき、遊技球（１）～（４）は、概ね０．６６秒毎に大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に順次到達し、さらに０．６６秒毎に２２ｍｍ進む程度の速度で転動していく。これにより、４個の遊技球（１）～（４）は、大入賞口シャッタ３７Ａの上面において概ね１個分程度の間隔をあけつつ位置した状態とされる。なお、ラウンド間インターバルの開始時点（図３９（Ｄ）の時点）から起算すると、図４０（Ｇ）の状態に至る時間は、略１．２２ｓ経過後となり、図４０（Ｈ）の状態に至る時間は、略１．８８ｓ経過後となり、図４０（Ｉ）の状態に至る時間は、略２．５４ｓ経過後となる。
【０４４１】
その後、図４０（Ｊ）に示すように、インターバルパターンｄの２．９７ｓが経過すると、ラウンド間インターバルが終了して２Ｒ目が開始し、大入賞口シャッタ３７Ａは、０．０１ｓ程度の動作時間で白抜き矢印の方向に退避することによって大入賞口３７を再び開放状態とする。このとき、大入賞口シャッタ３７Ａの上面においては、未だ遊技球（１）～（４）が比較的低速度で通過中の状態にある。これにより、４個の遊技球（１）～（４）は、開放状態となった大入賞口３７を一斉に通過して下方へと落下し、大入賞口カウントスイッチ３７０により４個分の入賞が検出される。すなわち、ラウンド間インターバルが終了した２Ｒ目の開始直後には、４個から規定入賞数の１個の入賞に加えて３個分のオーバー入賞が検出される。同様に、インターバルパターンｃの２．３１ｓであれば、１＋２個分のオーバー入賞が検出され、インターバルパターンｂの１．６５ｓであれば、１＋１個分のオーバー入賞が検出され、インターバルパターンａの０．３ｓであれば、規定入賞数に相当する１個分の入賞が検出されるだけでオーバー入賞が検出されないことが容易に理解できる。
【０４４２】
その後、図４０（Ｋ）に示すように、大入賞口カウントスイッチ３７０の位置に最初に到達した遊技球（同図においては図外の遊技球（４））の入賞が検出されることで２Ｒ目が終了となり、３Ｒ目開始前のラウンド間インターバルが開始される。このとき、次の遊技球（５）は、閉鎖状態へと移行中の大入賞口３７の右端近傍に位置している。

【０４４３】
そして、図４０（Ｌ）に示すように、３Ｒ目開始前のラウンド間インターバルにおいて、大入賞口シャッタ３７Ａが大入賞口３７を再び完全に閉鎖状態とすると、遊技球（５）は、大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に到達することとなる。このような一連の動作タイミングをインターバルパターンｂ～ｄに基づいて制御することにより、２Ｒ目以降の所定のラウンドにおいて１～３個のオーバー入賞が実現される。
【０４４４】
図４１は、大入賞口に関連する各種の動作タイミングを説明するための図であり、図３９及び図４０に応じた大上乗せボーナスにおける動作タイミングを示している。なお、図４１においても、便宜上、１Ｒ目と２Ｒ目との間や２Ｒ目終了後のラウンド間インターバルとしては、先述した図９に示すものとは異なり、インターバルパターンｄを適用している。「発射状態」は、発射操作が行われない又は発射停止操作が行われている状態を「未発射」として示し、発射操作が行われている状態を「発射」として示す。「遊技状態」は、大当り遊技状態におけるラウンド遊技及びインターバルを示す。「所要時間」は、ラウンド遊技及びインターバルに要する時間を示す。「大入賞口」は、大入賞口３７の閉鎖状態あるいは開放状態を示す。「シャッタ上の球数」は、大入賞口シャッタ３７Ａの上面に沿って位置する遊技球の個数を示す。「シャッタ上の球数変化後経過時間」は、大入賞口シャッタ３７Ａの上面における遊技球の個数が変化した場合の経過時間を示す。「図示状態」は、図３９（Ａ）～図４０（Ｌ）の末尾の記号を示す。なお、図示状態として示す（Ｅ）、（Ｋ）は、大入賞口３７が完全な閉鎖状態ではないので「※」を付記する。
【０４４５】
図４１に示すように、大当りが確定して（大当りが開始して）その略０．１ｓ経過後に発射操作を開始したとすると、実際に遊技球が発射されるまでの時間が概ね０．６６ｓを要し、そうして発射された遊技球が大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に到達するまでの時間は、概ね３．１ｓを要する。一方、大当りが確定してから当り開始インターバルとして２．５ｓが経過した時点では、大入賞口３７が開放状態にある。これにより、大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に相当する位置に到達していた遊技球は、概ね０．１ｓを要して大入賞口カウントスイッチ３７０により検出される。すなわち、大当りが確定してから発射操作を開始し、そうして発射された最初の遊技球が大入賞口カウントスイッチ３７０により検出されるまでの時間は、０．１＋０．６６＋３．１＋０．１＝３．９６ｓとなる。この時間から当り開始インターバルの時間２．５ｓを差し引いた時間１．４６ｓが１Ｒの開放時間となる。
【０４４６】
その後、１Ｒ目終了後のラウンド間インターバルが開始し、大入賞口３７が再び閉鎖状態とされる。このとき、大入賞口３７は、インターバルパターンｄの２．９７ｓにわたり閉鎖状態となる。そして、閉鎖状態にある大入賞口シャッタ３７Ａにおいては、その上面に位置する遊技球が概ね０．６６ｓ毎に１つずつ増加し、大入賞口３７が再び開放状態となる２Ｒ目の開始までに４個の遊技球が大入賞口シャッタ３７Ａに支持される。そのため、２Ｒ目が開始されて大入賞口３７が開放状態となると、４個の遊技球の入賞が検出される。そのうち１個の遊技球の入賞が略０．１ｓ経過後に最初に検出されると、大入賞口３７が閉鎖状態となり、２Ｒ目終了後のラウンド間インターバルが開始され、図示しない３Ｒ目においても４個の遊技球の入賞が検出されることとなる。このように、ラウンド間インターバルの時間をインターバルパターンｄの２．９７ｓとすれば、１＋３個のオーバー入賞を実現することができる。同様に、インターバルパターンｃの２．３１ｓとすれば、１＋２個のオーバー入賞を実現することができ、インターバルパターンｂの１．６５ｓとすれば、１＋１個のオーバー入賞を実現することができる。
【０４４７】
［上乗せボーナスの画面表示例］
図４２～４４は、上乗せボーナスの画面表示例を示す図である。図４２は、大上乗せパターン１に対応する上乗せボーナスの画面表示例であり、図４３は、小上乗せパターン５

に対応する上乗せボーナスの画面表示例であり、図４４は、上乗せ無しパターン１に対応する上乗せボーナスの画面表示例である。

【０４４８】

まず、図４２（Ａ）に示すように、上乗せボーナスとして当りパターン２に応じた大上乗せボーナスが決定され、上乗せパターンとして大上乗せパターン１が選択された場合、当り開始インターバルにおける表示領域４Ａの画面上には、上乗せボーナスの開始を示す画像７００が表示されるとともに、右打ちを促す画像７０１が表示される。このとき、画面上には、抽選により選択された例えば「花火師」の上乗せキャラクタ７０２Ａが出現し、その後、予定賞球数の初期値「＋２４０」を示す画像７０３が表示される。

【０４４９】

次に、図４２（Ｂ）に示すように、１Ｒ目が開始されると、表示領域４Ａの画面上には、上乗せキャラクタの種類を示す表示欄７０４、上乗せ数の加算ごとに予定賞球数を加算表示するための表示欄７０５、及び前半ラウンドの期間を「上乗せ特化ゾーン」とし、後半ラウンドの期間を後述する「賞球増加ゾーン」として表示するための表示欄７０６が表示される。このような表示欄７０４～７０６は、１６ラウンドが終了するまで表示されており、例えば、表示欄７０４には、上乗せキャラクタ７０２Ａに対応する「花火師」が１６ラウンド終了まで表示される。一方、表示欄７０５には、画面中央に上乗せ数が表示された後、その上乗せ数を加えた予定賞球数が加算表示される。大上乗せパターン１では、１Ｒ目に上乗せ数が表示されないように規定されているため（図１２参照）、１Ｒ目においては、表示欄７０５に初期値の「２４０」が表示されるだけで画面中央に上乗せ数が表示されない。また、表示欄７０６には、基本的に、１Ｒ目～７Ｒ目までは「上乗せ特化ゾーン」が表示され、８Ｒ目以降は「賞球増加ゾーン」が表示される。これにより、１Ｒ目の表示欄７０６には、「上乗せ特化ゾーン」が表示される。なお、図４３及び図４４を用いて後述するように、８Ｒ目以降の表示欄７０６には、「賞球増加ゾーン」に代えて単に「上乗せボーナス」が表示される場合もある。表示欄７０６に表示される「上乗せ特化ゾーン」は、予定賞球数の加算表示が高確率で行われることを示す。表示欄７０６に表示される「賞球加算ゾーン」は、オーバー入賞が見込めるラウンド遊技中であることを示す。表示欄７０６に表示される「上乗せボーナス」は、上乗せボーナスによるオーバー入賞が見込めないラウンド遊技中であることを示す。なお、表示領域４Ａの上部に表示される「上乗せボーナス」の画像７００は、上乗せボーナスの開始を示す。

【０４５０】

次に、図４２（Ｃ）に示すように、２Ｒ目が開始されると、大上乗せパターン１では２Ｒ目に上乗せ数「３０」が表示されるように規定されているため（図１２参照）、表示領域４Ａの画面中央には、上乗せキャラクタ７０２Ａが表示された後、「＋３０」の上乗せ数７０３Ａが表示される。

【０４５１】

次に、図４２（Ｄ）に示すように、３Ｒ目が開始されると、表示欄７０５には、前ラウンドで表示された「＋３０」の上乗せ数７０３Ａを加えた予定賞球数「２７０」が加算表示される。また、大上乗せパターン１では、３Ｒ目に上乗せ数が表示されないように規定されているため（図１２参照）、３Ｒ目においては、画面中央に上乗せキャラクタ７０２Ａや上乗せ数が表示されない。

【０４５２】

次に、図４２（Ｅ）に示すように、４Ｒ目が開始されると、大上乗せパターン１では４Ｒ目に上乗せ数「１０５」が表示されるように規定されているため（図１２参照）、表示領域４Ａの画面中央には、上乗せキャラクタ７０２Ａが表示された後、「＋１０５」の上乗せ数７０３Ｂが表示される。

【０４５３】

次に、図４２（Ｆ）に示すように、５Ｒ目が開始されると、表示欄７０５には、前ラウンドで表示された「＋１０５」の上乗せ数７０３Ｂを加えた予定賞球数「３７５」が加算表示される。また、大上乗せパターン１では、５Ｒ目に上乗せ数が表示されないように規

定されているため（図１２参照）、５Ｒ目においては、画面中央に上乗せキャラクタ７０２Ａや上乗せ数が表示されない。

【０４５４】

次に、図４２（Ｇ）に示すように、６Ｒ目が開始されると、表示欄７０５には、前ラウンドと同じ予定賞球数「３７５」が継続表示される。また、大上乗せパターン１では、６Ｒ目に上乗せ数が表示されないように規定されているため（図１２参照）、６Ｒ目においては、画面中央に上乗せキャラクタ７０２Ａや上乗せ数が表示されない。

【０４５５】

次に、図４２（Ｈ）に示すように、７Ｒ目が開始されると、大上乗せパターン１では７Ｒ目に上乗せ数「２７０」が表示されるように規定されているため（図１２参照）、表示領域４Ａの画面中央には、上乗せキャラクタ７０２Ａが表示された後、「＋２７０」の上乗せ数７０３Ｃが表示される。

【０４５６】

次に、図４２（Ｉ）に示すように、８Ｒ目が開始されると、表示欄７０５には、前ラウンドで表示された「＋２７０」の上乗せ数７０３Ｃを加えた予定賞球数「６４５」が加算表示される。また、図４２（Ｉ）及び図４２（Ｊ）に示すように、８Ｒ目～１６Ｒ目の表示欄７０６には、「賞球増加ゾーン」が表示される。さらに、大上乗せパターン１では、８Ｒ目～１６Ｒ目まで上乗せ数が表示されないように規定されているため（図１２参照）、８Ｒ目～１６Ｒ目においては、画面中央に上乗せキャラクタ７０２Ａや上乗せ数が表示されず、表示欄７０５には、最終的に予定賞球数が「６４５」となったことが表示される。このような上乗せ数や予定賞球数の一連の表示により、遊技者は、前半ラウンドにおいて実質上オーバー入賞を発生させることができないものの、加算表示された予定賞球数を目安にして後半ラウンドでのオーバー入賞に期待しながら遊技を進めることができ、演出効果と共に遊技の興趣を高めることができる。

【０４５７】

また、図４３（Ａ）に示すように、上乗せボーナスとして当りパターン６に応じた小上乗せボーナス２が決定され、上乗せパターンとして小上乗せパターン５が選択された場合、当り開始インターバルにおける表示領域４Ａの画面上には、上乗せボーナスの開始を示す画像７００が表示されるとともに、右打ちを促す画像７０１が表示される。このとき、画面上には、抽選により選択された例えば「動物」の上乗せキャラクタ７０２Ｂが出現し、その後、予定賞球数の初期値「＋２４０」を示す画像７０３が表示される。

【０４５８】

次に、図４３（Ｂ）に示すように、１Ｒ目が開始されると、表示領域４Ａの画面上には、表示欄７０４～７０６が表示される。この１Ｒ目において、表示欄７０４には、上乗せキャラクタ７０２Ｂに対応する「動物」が表示される。小上乗せパターン５においても、１Ｒ目に上乗せ数が表示されないように規定されているため（図１２参照）、１Ｒ目においては、表示欄７０５に初期値の「２４０」が表示されるだけで画面中央に上乗せ数が表示されない。

【０４５９】

また、図４３（Ｂ）及び図４３（Ｃ）に示すように、１Ｒ目～７Ｒ目の表示欄７０６には、「上乗せ特化ゾーン」が表示される。さらに、小上乗せパターン５では、１Ｒ目～７Ｒ目まで上乗せ数が表示されないように規定されているため（図１２参照）、１Ｒ目～７Ｒ目においては、画面中央に上乗せキャラクタ７０２Ｂや上乗せ数が表示されず、表示欄７０５には、予定賞球数が初期値「２４０」から変化することなく継続表示される。

【０４６０】

その後、図４３（Ｄ）に示すように、８Ｒ目が開始されると、表示欄７０６には、「上乗せボーナス」が表示される。また、小上乗せパターン５では、８Ｒ目に上乗せ数「１３５」が表示されるように規定されているため（図１２参照）、表示領域４Ａの画面中央には、上乗せキャラクタ７０２Ｂが表示された後、「＋１３５」の上乗せ数７０３Ｄが表示される。

【０４６１】
次に、図４３（Ｅ）に示すように、９Ｒ目が開始されると、表示欄７０６には、「賞球増加ゾーン」が表示される。また、表示欄７０５には、前ラウンドで表示された「＋１３５」の上乗せ数７０３Ｄを加えた予定賞球数「３７５」が加算表示される。さらに、小上乗せパターン５では、９Ｒ目以降に上乗せ数が表示されないように規定されているため（図１２参照）、９Ｒ目以降においては、画面中央に上乗せキャラクタ７０２Ａや上乗せ数が表示されず、表示欄７０５には、最終的に予定賞球数が「３７５」となったことが表示される。このような上乗せ数や予定賞球数の一連の表示によっても、遊技者は、後半ラウンドの一部まで（１Ｒ目～１３Ｒ目まで）実質上オーバー入賞を発生させることができないものの、加算表示された予定賞球数を目安にして最終ラウンド（１６Ｒ）に至るまでオーバー入賞に期待しながら遊技を進めることができ、演出効果と共に遊技の興趣を高めることができる。
【０４６２】
また、図４４（Ａ）に示すように、上乗せボーナスとして当りパターン７に応じた上乗せ無しボーナスが決定され、上乗せパターンとして上乗せ無しパターン１が選択された場合、当り開始インターバルにおける表示領域４Ａの画面上には、上乗せボーナスの開始を示す画像７００が表示されるとともに、右打ちを促す画像７０１が表示される。このとき、画面上には、抽選により選択された例えば「女性」の上乗せキャラクタ７０２Ｃが出現し、その後、予定賞球数の初期値「＋２４０」を示す画像７０３が表示される。
【０４６３】
次に、図４４（Ｂ）に示すように、１Ｒ目が開始されると、表示領域４Ａの画面上には、表示欄７０４～７０６が表示される。この１Ｒ目において、表示欄７０４には、上乗せキャラクタ７０２Ｃに対応する「女性」が表示される。上乗せ無しパターン１では、１Ｒ目を含むすべてのラウンドにおいて上乗せ数が表示されないように規定されているため（図１２参照）、１Ｒ目においては、表示欄７０５に初期値の「２４０」が表示されるだけで画面中央に上乗せ数が表示されない。
【０４６４】
すなわち、図４４（Ｂ）～（Ｄ）に示すように、１Ｒ目～１６Ｒ目においては、画面中央に上乗せキャラクタ７０２Ｂや上乗せ数が表示されず、表示欄７０５には、予定賞球数が初期値「２４０」から変化することなく継続表示される。なお、図４４（Ｃ）及び図４４（Ｄ）に示すように、８Ｒ目以降の表示欄７０６には、単に「上乗せボーナス」が表示される。
【０４６５】
なお、上乗せキャラクタについては、演出ボタンの操作に応じて出現させ、その出現後に上乗せ数を表示するようにしてもよい。また、８Ｒ目以降に出現する上乗せキャラクタと、７Ｒ目以前に出現する上乗せキャラクタとについては、例えば同じ人物でも恰好などが異なる態様としてもよい。表示する数値としては、大入賞口に遊技球が入賞した場合、賞球数分の「＋１５」を表示し、払出数又は払出予定数を累積的に表示するようにしてもよい。また、予定賞球数については、想定される数値を直接的に表示せず、間接的に例えば光や音などで示唆するようにしてもよい。「上乗せボーナス」においては、予定賞球数の加算表示を、上乗せ数を表示したラウンドの次のラウンドで行うようにしているが、同一のラウンドで予定賞球数の加算表示と上乗せ数の表示とを行うようにしてもよいし、上乗せ数を表示したラウンドの次々回のラウンドで予定賞球数の加算表示を行うようにしてもよい。
【０４６６】
［第１実施形態の遊技機による効果］
第１実施形態のパチンコ遊技機によれば、以下の効果が得られる。
【０４６７】
本実施形態のパチンコ遊技機によれば、大入賞口３７を閉鎖状態とするラウンド間インターバルの時間は、次のラウンド遊技において規定入賞数を超える数の遊技球が抑制部４

３０（大入賞口シャッタ３７Ａの上面）へと流入する時間となるように制御される。具体的に、インターバルパターンｂ～ｄでは、大入賞口シャッタ３７Ａの上面を同時に２個以上の遊技球が通過し得る時間に制御される。これにより、大入賞口シャッタ３７Ａがラウンド間インターバルの閉鎖状態からラウンド遊技の開始に応じて開放状態になると、その閉鎖状態において大入賞口シャッタ３７Ａ上に流入した規定入賞数より多い数の遊技球が大入賞口３７へと導かれるので、所定のラウンド遊技においてオーバー入賞を実現することができ、大当り遊技状態に対する興趣を高めることができる。

【０４６８】

また、大入賞口シャッタ３７Ａの開放時間を変化させずとも、所望とするラウンド遊技とラウンド遊技との間で大入賞口３７を閉鎖状態とするラウンド間インターバルの時間を適切に制御することにより、オーバー入賞数を適宜に調整することができる。すなわち、具体的には、ラウンド間インターバルについて、比較的短い時間（インターバルパターンａ）とする当りパターン７の大当り遊技状態と、それよりも長い時間（インターバルパターンｂ～ｄ）とする当りパターン２～６の大当り遊技状態とを設けることで、ラウンド間インターバルの時間に応じてオーバー入賞に基づき付与される賞球数を相異させることができ、複数の大当り遊技状態についてこれらの有利度合いに差を付けることができる。

【０４６９】

また、大入賞口３７に遊技球が入賞するごとに付与される賞球数と、ラウンド遊技の実行回数と、さらにラウンド間インターバルの時間に応じて大入賞口３７に入賞するであろうオーバー入賞数を含む推定入賞数とに基づいて、大当り遊技状態における予定賞球数を予め算定し、当該予定賞球数を上乗せ数や初期値として報知することができるので、大当り遊技状態においてどの程度の賞球数が得られるのかについて、意外性や多様性に富む斬新な内容の報知を行うことができ、ひいては大当り遊技状態に対する興趣を高めることができる。

【０４７０】

なお、第１実施形態では、基本的に７Ｒ目以降のラウンド間インターバルの時間を調整することによってオーバー入賞を実現しているが、例えば、当り開始インターバルの時間を比較的長い時間とすることにより、１Ｒ目からオーバー入賞を可能とするようにしてもよい。

【０４７１】

＜第２実施形態＞

次に、図４５～６０を用いて、本発明の第２実施形態について説明する。なお、先述した第１実施形態によるものと同一又は類似の構成要素については、同一符号を付してその説明を省略する。

【０４７２】

［遊技機のスペック］

まず、図４５を用いて、本実施形態に係るパチンコ遊技機のスペックについて説明する。図４５に示すように、大当り遊技状態となる特別図柄の大当り確率は、低確率時（非確変遊技状態）にあっては１／３９９．６０（１６４／６５５３６）、高確率時（確変遊技状態）にあっては１／１３０．５４（５０２／６５５３６）となっている。小当り遊技状態となる特別図柄の小当り確率は、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれにおいても１／２９９．２５（２１９／６５５３６）となっている。第１特別図柄と第２特別図柄との消化順序は、第２特別図柄による抽選を優先して消化する。確率変動性能（確変遊技状態の仕様）としては、確変遊技状態が最大１８０回まで継続するＳＴ遊技状態が実装されている。

【０４７３】

特別図柄の振り分けについては、以下のようになっている。第１特別図柄の大当り図柄「確変１」では、当りパターン１となり、ラウンドゲームのラウンド数として１６Ｒ（そのうち大入賞口に入賞容易な実質ラウンド数は７Ｒ）が付与され、大当り遊技状態の演出モード示すボーナス名としては「ノーマルボーナス」となり、ボーナス内容としては「７

Ｒボーナス」となっている。この「ノーマルボーナス」は、大入賞口３７への入賞について、１Ｒ目～７Ｒ目の推定入賞数が１０個で８Ｒ目～１６Ｒ目の推定入賞数が０個とされる。これにより、「ノーマルボーナス」では、予定賞球数が１０５０個となっている。第１特別図柄の大当り図柄として「確変１」となる確率（突入率）は、１００／１００に設定されている。

【０４７４】

第２特別図柄の大当り図柄「確変１」では、当りパターン２となり、ラウンド数１６Ｒ（実質ラウンド数も１６Ｒ）が付与され、ボーナス名としては「大上乗せボーナス」となり、ボーナス内容としては「大上乗せボーナス」となっている。この「大上乗せボーナス」は、１Ｒ目～７Ｒ目の推定入賞数が１０個で８Ｒ目～１６Ｒ目の推定入賞数が１２個とされる。これにより、「大上乗せボーナス」では、予定賞球数が２６７０個となっている。第２特別図柄の大当り図柄として「確変１」となる確率（突入率）は、５０／１００に設定されている。

【０４７５】

第２特別図柄の大当り図柄「確変２」では、当りパターン３となり、ラウンド数１６Ｒ（実質ラウンド数も１６Ｒ）が付与され、ボーナス名としては「中上乗せボーナス１」となり、ボーナス内容としては「中上乗せボーナス１」となっている。「中上乗せボーナス１」は、１Ｒ目～７Ｒ目の推定入賞数が１０個で８Ｒ目～１６Ｒ目の推定入賞数が１１個とされる。これにより、「中上乗せボーナス１」では、予定賞球数が２５３５個となっている。第２特別図柄の大当り図柄として「確変２」となる確率（突入率）は、１０／１００に設定されている。

【０４７６】

第２特別図柄の大当り図柄「確変３」では、当りパターン４となり、ラウンド数１６Ｒ（実質ラウンド数も１６Ｒ）が付与され、ボーナス名としては「中上乗せボーナス２」となり、ボーナス内容としては「中上乗せボーナス２」となっている。「中上乗せボーナス２」は、１Ｒ目～１１Ｒ目の推定入賞数が１０個、１２Ｒ目の推定入賞数が１１個、１３Ｒ目～１６Ｒ目の推定入賞数が１２個とされる。これにより、「中上乗せボーナス２」では、予定賞球数が２５３５個となっている。第２特別図柄の大当り図柄として「確変３」となる確率（突入率）は、５／１００に設定されている。

【０４７７】

第２特別図柄の大当り図柄「確変４」では、当りパターン５となり、ラウンド数１６Ｒ（実質ラウンド数も１６Ｒ）が付与され、ボーナス名としては「小上乗せボーナス」となり、ボーナス内容としては「小上乗せボーナス」となっている。「小上乗せボーナス１」は、１Ｒ目～１６Ｒ目の推定入賞数が１０個とされる。これにより、「小上乗せボーナス」では、予定賞球数が２４００個となっている。第２特別図柄の大当り図柄として「確変４」となる確率（突入率）は、３５／１００に設定されている。

【０４７８】

小当りは、当りパターン６が対応する以外、先述した第１実施形態による小当りと同様の内容である。

【０４７９】

大入賞口カウント数は、１回のラウンド遊技の終了契機となる規定入賞数に該当し、本実施形態では、大入賞口カウント数（規定入賞数）が「１０」に設定されている。すなわち、１ラウンドにおいて大入賞口３７への入賞が１０個計数されると、当該ラウンドが終了とされる。本実施形態においても、大入賞口カウント数（規定入賞数）は、１ラウンドにおける入賞数の上限を定めたものではない。すなわち、１ラウンド中に例えば大入賞口カウント数を超える入賞が検出された場合にあっても、その入賞数に応じた賞球数が払い出される。これにより、大入賞口カウント数を超えるオーバー入賞が可能である。この点については後述する。

【０４８０】

時短性能、始動口や各入賞口に対応する賞球数、普通図柄の当り確率、普通図柄の当り

図柄数、第２始動口入賞カウント数については，第１実施形態と同一になっている。

【０４８１】

なお、本実施形態のスペックも、次のような内容であってもよい。例えば、特別図柄については、低確率時及び高確率時の大当り確率が上記したものに限定されるものではない。すなわち、特別図柄の大当り確率は、高確率時の方が低確率時よりも大当りに当選し易い確率であればよい。小当り確率についても、上記したものに限定されるものではない。例えば、一方の特別図柄よりも他方の特別図柄における当選確率が高くなる仕様であってもよい。特別図柄の消化順については、第１特別図柄及び第２特別図柄について優先順を設定せずに入賞順としてもよいし、第１特別図柄を優先消化する仕様としてもよい。確変遊技状態（ＳＴ遊技状態）が継続するＳＴ回数は、上記したものに限定されるものではない。また、次回の大当り当選まで確変遊技状態が継続するようにしてもよい。ラウンド数は、上記したものに限定されず、１６Ｒ以外の他のラウンド数を設けてもよい。実質ラウンド数については、全て正規のラウンド数と同数となるようにしてもよい。大当り図柄の種類は、上記したものに限定されない。例えば、第１特別図柄の大当り図柄の種類を多くしてもよい。また、第１特別図柄に基づく大当り遊技状態でも、上乗せボーナスを実行するようにしてもよい。本実施形態において、大入賞口カウント数（規定入賞数）は、「１０」に設定されているが、これに限定されるものではない。例えば、大入賞口カウント数を１１以上あるいは９未満に設定してもよい。時短性能は、ＳＴ回数（確変遊技状態のゲーム数）より多くてもよいし、あるいは例えば０回も含めてＳＴ回数より少なくてもよい。賞球数は、上記したものに限定されるものではない。例えば、大入賞口に係る賞球数を上記したものとは異なる値に設定した場合は、その値と推定入賞数とを用いて予定賞球数を算出し、後述する上乗せ数の報知を行うようにすることができる。普通図柄に関しては、低確率時及び高確率時の当り確率が上記したものに限定されるものではない。例えば、普通図柄の当り確率は、高確率時の方が低確率時よりも当選し易い確率であればよく、例えば低確率時に当選するようにしてもよい。普通図柄の当り図柄数は、上記したものに限定されず、例えば２個以上としてもよい。２個以上の場合には、羽根部材の開放パターンがそれぞれ異なるように対応付けられることが好ましい。第２始動口入賞カウント数は、上記したもの以外の値としてもよい。

【０４８２】

［１ラウンド開閉パターン］

次に、図４６を用いて、１ラウンドにおける大入賞口の開閉パターンについて説明する。

【０４８３】

図４６に示すように、大入賞口３７の１ラウンド開閉パターンとしては、５種類の開閉パターンＡ～Ｅが規定されている。開閉パターンＡ～Ｅは、大当り遊技状態に対応する開閉パターンであり、そのうちの開閉パターンＥは、小当り遊技状態にも対応する開閉パターンである。本実施形態の開閉パターンＡ及び開閉パターンＥは、第１実施形態の開閉パターンＡ及び開閉パターンＣと同一であるが、本実施形態の開閉パターンＢ～Ｄは、第１実施形態によるものとは異なり、１回のラウンド遊技において複数回（本実施形態では２回）にわたり開放状態となるように規定されている。

【０４８４】

開閉パターンＢは、最初に開放状態が５．２１ｓとなり、その後、閉鎖状態が２．６４ｓとなり、次に開放状態が３．００ｓとなった後に最終的に閉鎖状態となる開閉パターンである。開閉パターンＢは、最初に開放状態となってから最終的に閉鎖状態となるまでの間がラウンド区間として規定されている。開放状態が５．２１ｓや３．００ｓとなる区間は、開閉パターンＡのロング開放よりも短いことからミドル開放に相当する。２つのミドル開放の間において２．６４ｓにわたり閉鎖状態となる区間は、以下の説明において「ラウンド中インターバル」と称する。すなわち、開閉パターンＢは、２回のミドル開放がラウンド中インターバルを挟んで発生するものであり、開閉パターンＢの合計開放時間としては、８．２１ｓとなっている。

【０４８５】
開閉パターンＣは、最初に開放状態が５．２１ｓとなり、その後、閉鎖状態が１．９８ｓとなり、次に開放状態が３．００ｓとなった後に最終的に閉鎖状態となる開閉パターンである。開閉パターンＣも、最初に開放状態となってから最終的に閉鎖状態となるまでの間がラウンド区間として規定されている。このような開閉パターンＣも、２回のミドル開放がラウンド中インターバルを挟んで発生するものであるが、開閉パターンＢよりもラウンド中インターバルの時間が短くなっている。開閉パターンＣの合計開放時間は、開閉パターンＢと同じ８．２１ｓとなっている。
【０４８６】
開閉パターンＤは、最初に開放状態が５．２１ｓとなり、その後、閉鎖状態が１．３２ｓとなり、次に開放状態が３．００ｓとなった後に最終的に閉鎖状態となる開閉パターンである。開閉パターンＤも、最初に開放状態となってから最終的に閉鎖状態となるまでの間がラウンド区間として規定されている。このような開閉パターンＤも、２回のミドル開放がラウンド中インターバルを挟んで発生するものであるが、開閉パターンＣよりもラウンド中インターバルの時間が短くなっている。開閉パターンＤの合計開放時間は、開閉パターンＢや開閉パターンＣと同じ８．２１ｓとなっている。
【０４８７】
大当り遊技状態における実質ラウンド遊技は、上述した開閉パターンＡ～Ｅのうち、遊技球の入賞が可能なロング開放あるいはミドル開放を含む開閉パターンＡ～Ｄに基づいて開閉制御される際のラウンド遊技が該当する。開閉パターンＥに基づいて開閉制御される際のラウンド遊技は、実質ラウンド遊技に該当しない非実質ラウンド遊技となる。
【０４８８】
なお、１ラウンドの開閉パターンとしては、次のような内容であってもよい。開放パターンは、上記５種類に限られるものではなく、４種類以下あるいは６種類以上であってもよい。また、開閉パターンＡについては、開放時間が１０ｓではなく、例えば１０ｓ未満あるいは１０ｓを超える時間であってもよく、所定数の遊技球が入賞し得る時間であればよい。また、本実施形態では、開閉パターンＢ～Ｄの場合に１ラウンド中に２回開放するようになっているが、３回以上開放するようにしてもよい。開閉パターンＢ～Ｄにおけるミドル開放の時間は、所定数の遊技球が入賞し得る時間であればよい。さらに、開閉パターンＢ～Ｄについては、ミドル開放の時間を互いに異なるようにしてもよい。ミドル開放の開放時間については、ラウンド間インターバル及びラウンド中インターバルの時間に応じて適宜設定することができる。開閉パターンＥについては、開放時間が０．１ｓではなく、例えば０．１ｓ未満あるいは０．１ｓを超える時間であってもよい。また、１ラウンド中に１回だけ開放するのではなく複数回にわたって開放するようにしてもよい。
【０４８９】
［大入賞口開閉パターン（当りパターン）及びラウンド間インターバル］
次に、図４７を用いて、大当り遊技状態及び小当り遊技状態における大入賞口開閉パターン（当りパターン）及びラウンド間インターバルについて説明する。
【０４９０】
図４７に示すように、大入賞口開閉パターン（当りパターン）としては、複数の当りパターン１～６が規定されている。ラウンド間インターバルのパターンとしては、閉鎖時間が０．３ｓとなるインターバルパターンａのみが規定されている。当りパターン１は、ノーマルボーナスに際して発生し、規定ラウンド数が１６Ｒで実質ラウンド数が７Ｒとして規定された当りパターンである。当りパターン１は、１Ｒ目～７Ｒ目のラウンドにおいて大入賞口３７が開閉パターンＡになるとともに、８Ｒ目～１６Ｒ目のラウンドにおいて大入賞口３７が開閉パターンＥになるように規定されている。すなわち、当りパターン１は、実質ラウンドが１Ｒ目～７Ｒ目の７ラウンドであり、その余の８Ｒ目～１６Ｒ目の９ラウンドが非実質ラウンドとして実行されるように規定している。
【０４９１】
当りパターン２は、大上乗せボーナスに際して発生し、規定ラウンド数及び実質ラウン

ド数が１６Ｒとして規定された当りパターンである。当りパターン２は、１Ｒ目～７Ｒ目のラウンドにおいて大入賞口３７が開閉パターンＡになるとともに、８Ｒ目～１６Ｒ目のラウンドにおいて大入賞口３７が開閉パターンＢになるように規定されている。当りパターン２と共に演出として実行される大上乗せボーナスにおいては、大入賞口カウント数（規定入賞数：１０個）のみに基づく賞球数では２４００となるところ、オーバー入賞も含めると予定賞球数が２６７０になる。そのため、大上乗せボーナスでは、１４ラウンド分の賞球数に相当する「２１００」が初期値として報知され、この初期値と予定賞球数との差に相応する数「５７０」が前半ラウンドにおいて上乗せ数として報知されるようになっている。

【０４９２】

当りパターン３は、中上乗せボーナス１に際して発生し、規定ラウンド数及び実質ラウンド数が１６Ｒとして規定された当りパターンである。当りパターン３は、１Ｒ目～７Ｒ目のラウンドにおいて大入賞口３７が開閉パターンＡになるとともに、８Ｒ目～１６Ｒ目のラウンドにおいて大入賞口３７が開閉パターンＣになるように規定されている。当りパターン３と共に演出として実行される中上乗せボーナス１においては、規定入賞数に基づく賞球数では２４００となるところ、オーバー入賞も含めると予定賞球数が２５３５になる。そのため、中上乗せボーナス１においても、１４ラウンド分の賞球数に相当する「２１００」が初期値として報知され、この初期値と予定賞球数との差に相応する「４３５」が前半ラウンドにおいて上乗せ数として報知されるようになっている。

【０４９３】

当りパターン４は、中上乗せボーナス２に際して発生し、規定ラウンド数及び実質ラウンド数が１６Ｒとして規定された当りパターンである。当りパターン４は、１Ｒ目～７Ｒ目のラウンドにおいて大入賞口３７が開閉パターンＡになり、８Ｒ目～１１Ｒ目のラウンドにおいて大入賞口３７が開閉パターンＤになり、１２Ｒ目のラウンドにおいて大入賞口３７が開閉パターンＣになり、１３Ｒ目～１６Ｒ目のラウンドにおいて大入賞口３７が開閉パターンＢになるように規定されている。当りパターン４と共に演出として実行される中上乗せボーナス２においては、規定入賞数に基づく賞球数では２４００となるところ、オーバー入賞も含めると予定賞球数が２５３５になる。そのため、中上乗せボーナス２においては、１４ラウンド分の賞球数に相当する「２１００」が初期値として報知され、この初期値と予定賞球数との差に相応する「４３５」が前半ラウンドあるいは後半ラウンドにおいて上乗せ数として報知されるようになっている。

【０４９４】

当りパターン５は、小上乗せボーナスに際して発生し、規定ラウンド数及び実質ラウンド数が１６Ｒとして規定された当りパターンである。当りパターン５は、１Ｒ目～７Ｒ目のラウンドにおいて大入賞口３７が開閉パターンＡになるとともに、８Ｒ目～１６Ｒ目のラウンドにおいて大入賞口３７が開閉パターンＤになるように規定されている。当りパターン５と共に演出として実行される小上乗せボーナスにおいては、規定入賞数に基づく賞球数では２４００となり、オーバー入賞が検出されないようになっている。すなわち、予定賞球数も２４００である。そのため、小上乗せボーナスにおいては、１４ラウンド分の賞球数に相当する「２１００」が初期値として報知され、この初期値と予定賞球数との差に相応する「３００」が前半ラウンドにおいて上乗せ数として報知されるようになっている。

【０４９５】

当りパターン６は、小当り遊技状態に際して発生し、大入賞口３７が１回だけ開閉パターンＥになるように規定されている。すなわち、当りパターン６は、大入賞口３７に対する遊技球の入賞可能性が極めて低くなる当りパターンとして実行される。

【０４９６】

なお、当りパターンとしては、次のような内容であってもよい。本実施形態においては、後述するように、遊技球が連続的に発射されている状態を前提として、開閉パターンＢ～Ｄにラウンド中インターバルを設定しているが、遊技球の発射操作開始時点を基準とし

てラウンド中インターバルの時間を規定してもよい。例えば、ラウンド中インターバルの時間としては、最初のミドル開放の時間や発射操作開始時点を基準として所定個数の想定最大到達時間に対応する時間を規定してもよい。また、オーバー入賞が発生し難い状況とする場合、これに対応するラウンド中インターバルの時間は、ラウンド中の入賞数（最初の開放状態に伴い検出される入賞数）と、当該ラウンド中インターバルにおいて大入賞口シャッタ上に存在すると仮定する遊技球数との合計が、規定入賞数以下となるような時間とすることが好ましく、オーバー入賞が発生し易い状況とする場合、これに対応するラウンド中インターバルの時間は、ラウンド中の入賞数（最初の開放状態に伴い検出される入賞数）と、当該ラウンド中インターバルにおいて大入賞口シャッタ上に存在すると仮定する遊技球数との合計が、規定入賞数を超えるような時間とすることが好ましい。これにより、ラウンド中インターバルの時間に応じてオーバー入賞が容易な状況と困難となる状況とを発生させることができる。例えば、本実施形態においては、ラウンド中インターバルの最大時間となる２．６４ｓが、１ラウンドあたり１２個入賞（２個オーバー入賞）を実現可能な時間として規定されているが、１ラウンドあたり１３個以上の入賞が可能な時間であってもよい。ただし、オーバー入賞の個数を多くするほどラウンド中インターバルの時間が不自然に長くなりがちになるため、適当な時間とすることが好ましい。また、当りパターン１は、各ラウンドの全てに対して同じ開閉パターンを割り当てたものとしてもよく、あるいは一部のラウンドのみ開閉パターンが異なるものとしてもよい。当りパターンとしては、ラウンド間インターバルが異なるものとしてもよい。当りパターン２～５については、一部又は全てのラウンドにおいて開閉パターンが異なるものとしてもよい。また、当りパターン２～５は、一部のラウンド間インターバルが異なるものとしてもよい。

【０４９７】

［上乗せパターン選択テーブル］

図４８は、上乗せパターン選択テーブルを示す図である。この上乗せパターン選択テーブルは、後述するサブＣＰＵ７１の当り演出パターン決定処理（図５５参照）において参照されるテーブルである。上乗せパターン選択テーブルは、当りパターン２～５に応じて後述する当り演出パターンとしての上乗せパターンを選択するためのテーブルである。上乗せパターン選択テーブルは、当りパターン２～５ごとに設けられており、決定事項となる各種の上乗せパターンと、抽選により上乗せパターンを選択する際の選択率（％）とを規定している。

【０４９８】

当りパターン２に対応付けられた上乗せパターン選択テーブル（当りパターン２）によれば、大上乗せボーナスに対応する上乗せパターンとして、大上乗せパターン１～４が所定の選択率で選択される。当りパターン３に対応付けられた上乗せパターン選択テーブル（当りパターン３）によれば、中上乗せボーナス１に対応する上乗せパターンとして、中上乗せパターン１～４が所定の選択率で選択される。当りパターン４に対応付けられた上乗せパターン選択テーブル（当りパターン４）によれば、中上乗せボーナス２に対応する上乗せパターンとして、中上乗せパターン５～９が所定の選択率で選択される。当りパターン５に対応付けられた上乗せパターン選択テーブル（当りパターン５）によれば、小上乗せボーナスに対応する上乗せパターンとして、小上乗せパターン１～４が所定の選択率で選択される。

【０４９９】

なお、上乗せパターン選択テーブルにおいて決定事項となる上乗せパターンを振り分けるための選択率は、図４８に示すものに限らない。上乗せパターン選択テーブルは、上乗せパターンのパターン数が全て同数となるようにしてもよいし、全て異なるようにしてもよい。

【０５００】

［上乗せパターンテーブル］

図４９は、上乗せパターンテーブルを示す図である。この上乗せパターンテーブルは、先述したサブＣＰＵ７１のラウンド中演出処理（図３７参照）において参照されるテーブ

ルである。上乗せパターンテーブルは、上乗せパターンに応じて演出用の上乗せ数とその報知を行うラウンドを規定するためのテーブルである。上乗せパターンテーブルは、ボーナスの種類ごとに設けられており、参照項目となる上乗せパターン及びラウンド数と、決定事項となる上乗せ数とを規定している。なお、本実施形態においても、上乗せ数は、後述する上乗せキャラクタの出現と共に報知されるようになっている。

【０５０１】

大上乗せボーナスに対応する上乗せパターンテーブル（大上乗せボーナス）によれば、上乗せパターンとしての大上乗せパターン１～４ごとにラウンド数と報知される上乗せ数とが規定されている。例えば、大上乗せパターン１では、１Ｒ目、３Ｒ目、５Ｒ目の夫々において上乗せ数として「１００」が報知され、７Ｒ目に上乗せ数として「２７０」が報知される。これらを合計した上乗せ数は、「５７０」となる。

【０５０２】

中上乗せボーナス１に対応する上乗せパターンテーブル（中上乗せボーナス１）によれば、上乗せパターンとしての中上乗せパターン１～４ごとにラウンド数と報知される上乗せ数とが規定されている。例えば、中上乗せパターン１では、１Ｒ目、３Ｒ目、５Ｒ目の夫々において上乗せ数として「１００」が報知され、７Ｒ目に上乗せ数として「１３５」が報知される。これらを合計した上乗せ数は、「４３５」となる。

【０５０３】

中上乗せボーナス２に対応する上乗せパターンテーブル（中上乗せボーナス２）によれば、上乗せパターンとしての中上乗せパターン５～９ごとにラウンド数と報知される上乗せ数とが規定されている。例えば、中上乗せパターン５では、１Ｒ目、３Ｒ目、５Ｒ目の夫々において上乗せ数として「１００」が報知され、８Ｒ目～１０Ｒ目の夫々において上乗せ数として「３０」が報知され、１１Ｒ目に上乗せ数として「４５」が報知される。これらを合計した上乗せ数は、「４３５」となる。

【０５０４】

小上乗せボーナスに対応する上乗せパターンテーブル（小上乗せボーナス）によれば、上乗せパターンとしての小上乗せパターン１～４ごとにラウンド数と報知される上乗せ数とが規定されている。例えば、小上乗せパターン１では、１Ｒ目、３Ｒ目、５Ｒ目の夫々において上乗せ数として「１００」が報知される。これらを合計した上乗せ数は、「３００」となる。

【０５０５】

なお、上乗せパターンテーブルにおいて上乗せ数を振り分ける数値は、図４９に示すものに限らず、予定賞球数と初期値との差から得られた上乗せ数（５７０、４３５、３００）を適宜振り分けるようにすればよい。また、上記合計の上乗せ数を超える数値を上乗せ数として報知した後、減算するように報知する数値を設定することにより、最終的には予め定められた合計の上乗せ数となるようにしてもよい。

【０５０６】

［上乗せキャラクタ抽選テーブル］図５０は、上乗せキャラクタ抽選テーブルを示す図である。上乗せキャラクタ抽選テーブルは、後述するサブＣＰＵ７１の当り演出パターン決定処理（図５５参照）において参照されるテーブルである。上乗せキャラクタ抽選テーブルは、上乗せパターンに応じて上乗せボーナスの開始時や上乗せ数の報知時に出現させる上乗せキャラクタを抽選により選択するためのテーブルである。上乗せキャラクタ抽選テーブルは、参照項目となる各種の上乗せパターンと、決定事項となる上乗せキャラクタと、抽選により上乗せキャラクタを選択する際の選択率（％）とを規定している。上乗せキャラクタとしては、「動物」、「女性」、「花火師」が規定されている。

【０５０７】

例えば、大上乗せパターン１～４では、「花火師」の上乗せキャラクタの選択率が最も高くなるように規定されている。中上乗せパターン１～９では、「女性」及び「花火師」の上乗せキャラクタの選択率が総じて高く、「動物」の上乗せキャラクタの選択率が総じて低くなるように規定されている。小上乗せパターン１～４では、「動物」の上乗せキャ

ラクタの選択率が高く、次に「女性」の上乗せキャラクタの選択率が高く、「花火師」の上乗せキャラクタの選択率が総じて低くなるように規定されている。このような上乗せキャラクタ抽選テーブルに基づいて出現する上乗せキャラクタによれば、ボーナスの種類が示唆されることとなり、また、上乗せキャラクタの出現と同時に報知される上乗せ数からも賞球に対する期待度を高めることができる。

【０５０８】

なお、上乗せキャラクタ抽選テーブルにおいて上乗せキャラクタを振り分けるための選択率は、図５０に示すものに限らない。各種の上乗せキャラクタについては、選択され得ない上乗せパターンを規定してもよい。例えば、「動物」の上乗せキャラクタは、大上乗せパターンでのみ選択され得ないものとし、「花火師」の上乗せキャラクタは、中上乗せパターン又は大上乗せパターンでのみ選択され得るように選択率を規定してもよい。

【０５０９】

［メインＣＰＵ及びサブＣＰＵによる制御］

次に、図５１～５６を用いて、メインＣＰＵ６１及びサブＣＰＵ７１により実行される処理について以下に説明をする。なお、第１実施形態によるものと同様の処理については、図番及びステップ番号などを適宜記載するのみで詳細な説明を省略する。

【０５１０】

本実施形態におけるメインＣＰＵ６１の処理としては、メイン処理、タイマ割込処理、スイッチ入力処理、特別図柄関連スイッチチェック処理、第１始動口スイッチチェック処理、第２始動口スイッチチェック処理、大入賞口スイッチチェック処理、特別図柄制御処理、特別図柄記憶チェック処理、特別図柄決定処理、特別図柄変動時間管理処理、特別図柄表示時間管理処理、特別図柄ゲーム終了処理が、第１実施形態による図１４～２６、図３１に示すものと同様であるため、その説明を省略する。

【０５１１】

［当り開始インターバル管理処理］

図５１は、メインＣＰＵ６１により実行される当り開始インターバル管理処理を示すフローチャートである。この当り開始インターバル管理処理は、第１実施形態による図２７に示すＳ２００～Ｓ２１０と同様の処理として、Ｓ３５０～Ｓ３６０の処理を行う。なお、本実施形態では、Ｓ３６０において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口開放中データとして開閉パターンＡ～Ｅのいずれかに対応するものをセットする。

【０５１２】

［大入賞口再開放前待ち時間管理処理］図５２は、メインＣＰＵ６１により実行される大入賞口再開放前待ち時間管理処理を示すフローチャートである。この大入賞口再開放前待ち時間管理処理は、第１実施形態による図２８に示すＳ２２０～Ｓ２２７と同様の処理として、Ｓ３７０～Ｓ３７７の処理を行う。なお、本実施形態では、Ｓ３７７において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口開放中データとして開閉パターンＡ～Ｅのいずれかに対応するものをセットする。

【０５１３】

［大入賞口開放中処理］

図５３は、メインＣＰＵ６１により実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。この大入賞口開放中処理は、第１実施形態による図２９に示すＳ２３０～Ｓ２４２と概ね同様の処理として、Ｓ３８０～Ｓ３９２の処理を行う。なお、本実施形態では、Ｓ３８１、Ｓ３８２、Ｓ３８７の処理が以下のようになっている。

【０５１４】

Ｓ３８１において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口入賞カウンタの値が「１０」以上であるか否かの判定を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口入賞カウンタの値が「１０」以上であると判定した場合にはＳ３８４に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、大入賞口入賞カウンタの値が「１０」以上でないと判定した場合にはＳ３８２に処理を移す。

【０５１５】

Ｓ３８２において、メインＣＰＵ６１は、大当りの種類と現在ラウンドとにおいて、セットしたラウンド毎の開閉パターンに応じた大入賞口開閉処理を実行する。この処理によれば、開閉パターンＢ～Ｄがセットされている場合、ラウンド中に閉鎖状態となるラウンド中インターバルが発生する。これにより、ラウンド中インターバルを利用して規定入賞数よりも実際の入賞数が多くなるオーバー入賞が実現される。なお、Ｓ３８２においては、小当りに対応する開閉パターンに応じた大入賞口開閉処理も実行する。

【０５１６】

Ｓ３８７において、メインＣＰＵ６１は、ラウンド間インターバル表示時間としての待ち時間タイマの値をメインＲＡＭ６３にセットする処理を行う。本実施形態において、ラウンド間インターバル表示時間は、インターバルパターンａに対応する時間が常にセットされることとなる。

【０５１７】

［当り終了インターバル管理処理］

図５４は、メインＣＰＵ６１により実行される当り終了インターバル管理処理を示すフローチャートである。この当り終了インターバル管理処理は、第１実施形態による図３０に示すＳ２５０～Ｓ２５６と概ね同様の処理として、Ｓ４００～Ｓ４０６の処理を行う。ただし、Ｓ４０５において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の確変回数カウンタの値にＳＴ回数として「１８０」をセットする処理を行うようになっている。

【０５１８】

本実施形態におけるサブＣＰＵ７１の処理としては、メイン処理、コマンド受信割込処理、タイマ割込処理、コマンド解析処理、ラウンド中演出処理が、第１実施形態による図３２～３５、図３７に示すものと同様であるため、その説明を省略する。

【０５１９】

［当り演出パターン決定処理］

図５５は、サブＣＰＵ７１により実行される当り演出パターン決定処理を示すフローチャートである。この当り演出パターン決定処理は、第１実施形態による図３６に示すＳ３２０～Ｓ３２８と概ね同様の処理として、Ｓ４１０～Ｓ４１８の処理を行う。なお、本実施形態では、Ｓ４１０、Ｓ４１１、Ｓ４１４、Ｓ４１７の処理が以下のようになっている。

【０５２０】

Ｓ４１０において、サブＣＰＵ７１は、当り演出パターン種別決定処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ７１は、受信した当り開始表示コマンドに含まれる特別図柄の停止図柄指定情報に応じて当り演出パターンフラグに「０１Ｈ」～「０６Ｈ」のいずれかをセットする。当り演出パターンフラグについて、「０１Ｈ」は、ノーマルボーナスに対応し、「０２Ｈ」～「０５Ｈ」のそれぞれは、大上乗せボーナス、中上乗せボーナス１，２、小上乗せボーナスに対応し、「０６Ｈ」は、小当りに対応する。この処理を終了した場合には、Ｓ４１１に処理を移す。

【０５２１】

Ｓ４１１において、サブＣＰＵ７１は、当り演出パターンフラグの値が「０２Ｈ」～「０５Ｈ」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。すなわち、サブＣＰＵ７１は、当り演出パターンフラグの値に基づいて上乗せボーナスであるか否かを判定する。当り演出パターンフラグの値が「０２Ｈ」～「０５Ｈ」のいずれかであると判定した場合には、Ｓ４１２に処理を移す。一方、当り演出パターンフラグの値が「０２Ｈ」～「０５Ｈ」のいずれでもないと判定した場合には、Ｓ４１８に処理を移す。

【０５２２】

Ｓ４１４において、サブＣＰＵ７１は、選択した上乗せパターンに対応する値を上乗せパターンフラグにセットする処理を行う。本実施形態において、上乗せパターンとしては、１７パターン設けられており、大上乗せパターン１～４、中上乗せパターン１～９、小上乗せパターン１～４のそれぞれには、上乗せパターンフラグの「０１Ｈ」～「１１Ｈ」が対応する。この処理を終了した場合には、Ｓ４１５に処理を移す。

【０５２３】
Ｓ４１７において、サブＣＰＵ７１は、賞球数カウンタに「２１００」をセットする処理を行う。この「２１００」という値は、１６Ｒのラウンド遊技のうちの１４Ｒに応じて払い出されるであろう賞球数に相当し、当り開始インターバルにおいて予定賞球数の初期値として表示される。この処理を終了した場合には、当り演出パターン決定処理ルーチンを終了する。
【０５２４】
［当り終了演出処理］
図５６は、サブＣＰＵ７１により実行される当り終了演出処理を示すフローチャートである。この当り終了演出処理は、第１実施形態による図３８に示すＳ３４０～Ｓ３４４と概ね同様の処理として、Ｓ４２０～Ｓ４２４の処理を行う。なお、本実施形態では、Ｓ４２０、Ｓ４２２の処理が以下のようになっている。
【０５２５】
Ｓ４２０において、サブＣＰＵ７１は、当り演出パターンフラグの値が「０２Ｈ」～「０５Ｈ」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。すなわち、サブＣＰＵ７１は、当り演出パターンフラグの値に基づいて上乗せボーナスの終了であるか否かを判定する。当り演出パターンフラグの値が「０２Ｈ」～「０５Ｈ」のいずれかであると判定した場合には、Ｓ４２１に処理を移す。一方、当り演出パターンフラグの値が「０２Ｈ」～「０５Ｈ」のいずれでもないと判定した場合には、Ｓ４２２に処理を移す。
【０５２６】
Ｓ４２２において、サブＣＰＵ７１は、当り演出パターンフラグの値に応じた終了演出データをセットする処理を行う。すなわち、サブＣＰＵ７１は、ラウンド遊技終了時の演出データをセットする。このとき、終了演出データとしては、ノーマルボーナス、上乗せボーナス、小当りのいずれかに応じて異なる演出内容のデータがセットされる。この処理を終了した場合には、Ｓ４２３に処理を移す。
【０５２７】
［オーバー入賞が発生する際の動作例］
次に、図５７～５９を参照し、大入賞口３７においてオーバー入賞が発生する際の動作例について説明する。
【０５２８】
図５７及び図５８は、オーバー入賞が発生する際の大入賞口シャッタ３７Ａの動作を説明するための図である。なお、図５７及び図５８は、大入賞口シャッタ３７Ａ（大入賞口３７）と大入賞口カウントスイッチ３７０との位置関係について、便宜上、図３などとは異なるものとして模式的に示し、大上乗せボーナスにおける７Ｒ直前のラウンド間インターバルから７Ｒ目となり、この７Ｒ目終了後に再びラウンド間インターバルを経て８Ｒ目に至るまでの挙動を模式的に示している。また、遊技球は、連続的に発射されており、一律３．１ｓ経過後に大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分（開放状態の場合は対応する大入賞口３７の右端部位）に到達するものとする。各遊技球には、発射順に（１）、（２）、…あるいは（１’）、（２’）、…というように順番を付すが、便宜上、ラウンドが切り替わると改めて（１）あるいは（１’）から順に順番を付している。
【０５２９】
まず、図５７（Ａ）に示すように、大入賞口シャッタ３７Ａは、７Ｒ目開始直前のラウンド間インターバルにおいて大入賞口３７を閉鎖状態としている。ラウンド間インターバルの時間は、大入賞口シャッタ３７Ａが閉鎖状態なってから最初に遊技球が大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に到達する大凡発射間隔に相当する時間０．６６ｓよりも短い時間（本実施形態では０．３ｓ）であるため、遊技球は、大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に到達していない。
【０５３０】
次に、図５７（Ｂ）に示すように、ラウンド間インターバルの時間が経過すると７Ｒ目が開始し、大入賞口シャッタ３７Ａは、白抜き矢印の方向に退避することによって大入賞

口３７を開放状態とする。この時点においても、遊技球は、大入賞口３７の右端に到達していない。

【０５３１】

その後、図５７（Ｃ）に示すように、例えばラウンド間インターバルにおいて発射された遊技球（１）は、図示しないカバー部材４３の上面４３ａに沿って開放状態となった大入賞口３７の右端近傍まで転動してくる。

【０５３２】

その後、図５７（Ｄ）に示すように、遊技球（１）は、開放状態となった大入賞口３７を通過して下方へと落下し、大入賞口カウントスイッチ３７０により入賞が検出される。すなわち、規定入賞数「１０」の最初に該当する入賞が検出される。さらにその後、図示しない遊技球（２）～（９）は、発射間隔の０．６６ｓごとに大入賞口３７を通過して下方へと落下し、大入賞口カウントスイッチ３７０により入賞が順次検出されることとなる。

【０５３３】

そして、図５７（Ｅ）に示すように、次の遊技球（１０）も、開放状態となった大入賞口３７を通過して下方へと落下し、大入賞口カウントスイッチ３７０により入賞が検出されることとなる。これにより、規定入賞数「１０」の最後に該当する入賞が検出されることで７Ｒ目が終了となり、８Ｒ目開始前のラウンド間インターバルが開始されることとなる。このとき、遊技球（１）の発射操作開始から概ね９．８ｓが経過している。この９．８ｓという時間は、最初の遊技球（１）が大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に相当する部位まで到達する時間３．１ｓと、この遊技球（１）が大入賞口カウントスイッチ３７０により検出される時間０．１ｓと、１０個の遊技球（１）～（１０）の発射に要する時間として発射間隔０．６６ｓ×１０との総和から求められる。したがって、最長で１０ｓの間にわたり開放状態となる７Ｒ目においては、１０個の遊技球（１）～（１０）の入賞が十分検出可能とされる。

【０５３４】

次に、図５８（Ｆ）に示すように、再びラウンド間インターバルが開始されることにより、大入賞口シャッタ３７Ａは、白抜き矢印の方向に突出することで大入賞口３７を再び閉鎖状態とする。このとき、遊技球の発射間隔が０．６６ｓであることから、次の遊技球（１’）は、閉鎖状態となった大入賞口３７の右端近傍まで到達している。

【０５３５】

そうしてラウンド間インターバルの時間０．３ｓが経過すると８Ｒ目が開始し、図５８（Ｇ）に示すように、大入賞口シャッタ３７Ａは、白抜き矢印の方向に退避することによって大入賞口３７を開放状態とする。この時点において、遊技球（１’）は、大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に相当する部位まで到達しているため、遊技球（１’）は、開放状態となった大入賞口３７を通過して下方へと落下し、大入賞口カウントスイッチ３７０により入賞が検出される。

【０５３６】

その後、図５８（Ｈ）に示すように、図示しない遊技球（２’）～（７’）と遊技球（８’）は、発射間隔の０．６６ｓごとに大入賞口３７を通過して下方へと落下し、大入賞口カウントスイッチ３７０により入賞が順次検出されることとなる。この遊技球（８’）が検出される時点は、８Ｒ目の開始時点から起算すると、最初の遊技球（１’）が大入賞口カウントスイッチ３７０により検出される時間を０．２６ｓとし、７個の遊技球（２’）～（８’）の発射に要する時間を発射間隔０．６６ｓ×７とすることにより、概ね４．８８ｓ経過後となる。すなわち、８Ｒ目においては、最初のミドル開放となる時間（５．２１ｓ）内に大凡８個の遊技球（１’）～（８’）の入賞が検出される。

【０５３７】

このような８Ｒ目において、最初のミドル開放となる時間５．２１ｓが経過すると、図５８（Ｉ）に示すように、ラウンド中インターバルとなることで大入賞口シャッタ３７Ａが大入賞口３７を一旦閉鎖状態とする。そして、図５８（Ｈ）の状態から０．６６ｓ経過

した時点、すなわち８Ｒ目開始時点から起算して略５．５４ｓ経過した時点になると、次の遊技球（９’）は、大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に到達する。

【０５３８】

その後、図５８（Ｊ）に示すように、大入賞口シャッタ３７Ａは、８Ｒ目のラウンド中インターバルとして規定された時間である２．６４ｓが経過するまで大入賞口３７を閉鎖状態とする。その間、大入賞口シャッタ３７Ａの上面においては、遊技球（９’）～（１２’）が一列に並んだ状態で右側から左側へと通過していく。このとき、遊技球（９’）～（１２’）は、概ね０．６６秒毎に大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に順次到達し、さらに０．６６秒毎に２２ｍｍ進む程度の速度で転動していく。これにより、４個の遊技球（９’）～（１２’）は、大入賞口シャッタ３７Ａの上面において概ね１個分程度の間隔をあけつつ位置した状態とされる。要するに、図５８（Ｈ）の状態時点から起算すると、図５８（Ｊ）の状態は、略２．６４ｓ経過後となり、８Ｒ目開始時点から起算して略７．５２ｓ経過した時点になる。すなわち、８Ｒ目のラウンド中インターバルにおいては、その終了までに４個の遊技球（９’）～（１２’）が大入賞口シャッタ３７Ａの上面に十分存在し得ることとなる。

【０５３９】

そして、図５８（Ｋ）に示すように、８Ｒ目のラウンド中インターバルが終了すると、２回目のミドル開放となり、大入賞口シャッタ３７Ａは、白抜き矢印の方向に退避することによって大入賞口３７を再び開放状態とする。このとき、大入賞口シャッタ３７Ａの上面においては、未だ遊技球（９’）～（１２’）が比較的低速度で通過中の状態にある。これにより、４個の遊技球（９’）～（１２’）は、開放状態となった大入賞口３７を一斉に通過して下方へと落下し、大入賞口カウントスイッチ３７０により４個分の入賞が検出される。すなわち、１回のラウンド遊技における最初のミドル開放では、８個分の入賞が検出され、その後、同じラウンド遊技におけるラウンド中インターバル直後のミドル開放では、４個分の入賞が検出される。これにより、規定入賞数の１０個を２個超えるオーバー入賞が発生することとなる。同様に、ラウンド中インターバルの時間を、例えば１．９８ｓとすると、１２＋１個分のオーバー入賞が発生し、１．３２ｓであれば、オーバー入賞が発生しないことが容易に理解できる。

【０５４０】

図５９は、大入賞口に関連する各種の動作タイミングを説明するための図であり、図５７及び図５８に応じた大上乗せボーナスにおける動作タイミングを示している。「発射状態」、「遊技状態」、「所要時間」、「大入賞口」、「シャッタ上の球数」、「シャッタ上の球数変化後経過時間」、「図示状態」は、先述した図４１に示す項目と同様である。

【０５４１】

図５９に示すように、遊技球が連続的に発射されている場合、７Ｒ目は、その開始時点から最初の遊技球（１）が大入賞口カウントスイッチ３７０により検出される時間が略０．２６ｓ、その次の９個の遊技球（２）～（１０）の発射に要する時間が発射間隔０．６６ｓ×９＝５．９４ｓ、最後の遊技球（１０）が大入賞口カウントスイッチ３７０により検出される時間が略０．１ｓとなることから、これらの総和となる６．３ｓ程度の開放時間となる。

【０５４２】

その後、７Ｒ目終了後のラウンド間インターバルが開始し、大入賞口３７が再び閉鎖状態とされる。このとき、大入賞口３７は、０．３ｓにわたり閉鎖状態となるが、次の遊技球（１’）は、大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に未だ到達しておらず、大入賞口シャッタ３７Ａの上面には遊技球が存在しない。

【０５４３】

そして、８Ｒ目が開始し、最初のミドル開放が開始すると、規定された５．２１ｓの時間内に概ね８個の遊技球（１’）～（８’）の入賞が検出される。これは、８Ｒ目開始の時点から最初の遊技球（１’）が大入賞口カウントスイッチ３７０により検出される時間が略０．２６ｓであり、その次の７個の遊技球（２）～（８）の発射に要する時間が発射

間隔０．６６ｓ×７＝４．６２ｓであることから、これらの総和となる時間からも明らかである。

【０５４４】

その後、最初のミドル開放が終了して８Ｒ目のラウンド中インターバルが開始する。このラウンド中インターバルおいては、２．６４ｓの間、大入賞口３７が一旦閉鎖状態となる。このとき、ラウンド中インターバルの開始時点から次の９個目の遊技球（９’）が大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に到達する時間が略０．３３ｓであり、その次の３個の遊技球（１０’）～（１２’）の発射に要する時間が発射間隔０．６６ｓ×３＝２．３１ｓであることから、これらの総和となる２．６４ｓの時間内に４個の遊技球（９’）～（１２’）が大入賞口シャッタ３７Ａの上面に存在することとなる。

【０５４５】

その後、８Ｒ目のラウンド中インターバルが終了し、再び２回目のミドル開放によって大入賞口３７が開放状態となると、大入賞口シャッタ３７Ａの上面にあった４個の遊技球（９’）～（１２’）が大入賞口３７を通過することとなり、４個の入賞が検出される。そのうち１個の遊技球の入賞が検出されることで大入賞口３７が閉鎖状態となり、８Ｒ目が終了となって次のラウンド間インターバルが開始される。すなわち、８Ｒ目の開閉パターンとしては、最初のミドル開放で最大８個の入賞が検出可能であり、２回目のミドル開放で最大４個の入賞が検出可能となるように、主としてラウンド中インターバルの時間が２．６４ｓと規定されており、これにより、８Ｒ目全体としては、１０＋２個のオーバー入賞が可能とされる。同様に、ラウンド中インターバルの時間を１．９８ｓとすることにより、１０＋１個のオーバー入賞が可能とされ、ラウンド中インターバルの時間を１．３２ｓとすることにより、オーバー入賞が検出されないようになっている。このように、本実施形態では、主としてラウンド中インターバルの時間を適宜設定することにより最大２個のオーバー入賞を実現しているが、３個以上のオーバー入賞を可能としてもよい。ただし、３個以上のオーバー入賞を可能とする場合は、大入賞口シャッタ３７Ａの長手方向寸法を少なくとも４個の遊技球が同時に通過可能な長さとしたり、最初のミドル開放の時間を適宜設定することが好ましい。

【０５４６】

［上乗せボーナスの画面表示例］

図６０は、上乗せボーナスの画面表示例を示す図である。同図は、大上乗せパターン１に対応する上乗せボーナスの画面表示例を示している。

【０５４７】

まず、図６０（Ａ）に示すように、上乗せボーナスとして当りパターン２に応じた大上乗せボーナスが決定され、上乗せパターンとして大上乗せパターン１が選択された場合、当り開始インターバルにおける表示領域４Ａの画面上には、上乗せボーナスの開始を示す画像７００が表示されるとともに、右打ちを促す画像７０１が表示される。このとき、画面上には、抽選により選択された例えば「花火師」の上乗せキャラクタ７０２Ａが出現し、その後、予定賞球数の初期値「＋２１００」を示す画像７０３が表示される。

【０５４８】

次に、図６０（Ｂ）に示すように、１Ｒ目が開始されると、表示領域４Ａの画面上には、上乗せキャラクタの種類を示す表示欄７０４、上乗せ数の加算ごとに予定賞球数を加算表示するための表示欄７０５、及び前半ラウンドの期間を「上乗せ特化ゾーン」とし、後半ラウンドを「賞球増加ゾーン」として表示するための表示欄７０６が表示される。このような表示欄７０４～７０６は、１６ラウンドが終了するまで表示されており、例えば、表示欄７０４には、上乗せキャラクタ７０２Ａに対応する「花火師」が１６ラウンド終了まで表示される。一方、表示欄７０５には、画面中央に上乗せ数が表示された後、その上乗せ数を加えた予定賞球数が加算表示される。大上乗せパターン１では、１Ｒ目に上乗せ数「１００」が表示されるように規定されているため（図４９参照）、表示領域４Ａの画面中央には、上乗せキャラクタ７０２Ａが表示された後、「＋１００」の上乗せ数７０３Ａが表示される。また、表示欄７０６には、基本的に、１Ｒ目～７Ｒ目までは「上乗せ特

化ゾーン」が表示され、８Ｒ目以降は「賞球増加ゾーン」が表示される。これにより、１Ｒ目の表示欄７０６には、「上乗せ特化ゾーン」が表示される。

【０５４９】

次に、図６０（Ｃ）に示すように、２Ｒ目が開始されると、表示欄７０５には、前ラウンドで表示された「＋１００」の上乗せ数７０３Ａを加えた予定賞球数「２２００」が加算表示される。また、大上乗せパターン１では、２Ｒ目に上乗せ数が表示されないように規定されているため（図４９参照）、２Ｒ目においては、画面中央に上乗せキャラクタ７０２Ａや上乗せ数が表示されない。

【０５５０】

次に、図６０（Ｄ）に示すように、３Ｒ目が開始されると、大上乗せパターン１では３Ｒ目に上乗せ数「１００」が表示されるように規定されているため（図４９参照）、表示領域４Ａの画面中央には、上乗せキャラクタ７０２Ａが表示された後、「＋１００」の上乗せ数７０３Ｂが表示される。

【０５５１】

次に、図６０（Ｅ）に示すように、４Ｒ目が開始されると、表示欄７０５には、前ラウンドで表示された「＋１００」の上乗せ数７０３Ｂを加えた予定賞球数「２３００」が加算表示される。また、大上乗せパターン１では、４Ｒ目に上乗せ数が表示されないように規定されているため（図４９参照）、４Ｒ目においては、画面中央に上乗せキャラクタ７０２Ａや上乗せ数が表示されない。

【０５５２】

次に、図６０（Ｆ）に示すように、５Ｒ目が開始されると、大上乗せパターン１では５Ｒ目に上乗せ数「１００」が表示されるように規定されているため（図４９参照）、表示領域４Ａの画面中央には、上乗せキャラクタ７０２Ａが表示された後、「＋１００」の上乗せ数７０３Ｃが表示される。

【０５５３】

次に、図６０（Ｇ）に示すように、６Ｒ目が開始されると、表示欄７０５には、前ラウンドで表示された「＋１００」の上乗せ数７０３Ｃを加えた予定賞球数「２４００」が加算表示される。また、大上乗せパターン１では、６Ｒ目に上乗せ数が表示されないように規定されているため（図４９参照）、６Ｒ目においては、画面中央に上乗せキャラクタ７０２Ａや上乗せ数が表示されない。

【０５５４】

次に、図６０（Ｈ）に示すように、７Ｒ目が開始されると、大上乗せパターン１では７Ｒ目に上乗せ数「２７０」が表示されるように規定されているため（図４９参照）、表示領域４Ａの画面中央には、上乗せキャラクタ７０２Ａが表示された後、「＋２７０」の上乗せ数７０３Ｄが表示される。

【０５５５】

次に、図６０（Ｉ）に示すように、８Ｒ目が開始されると、表示欄７０５には、前ラウンドで表示された「＋２７０」の上乗せ数７０３Ｄを加えた予定賞球数「２６７０」が加算表示される。また、図６０（Ｉ）及び図６０（Ｊ）に示すように、８Ｒ目～１６Ｒ目の表示欄７０６には、「賞球増加ゾーン」が表示される。さらに、大上乗せパターン１では、８Ｒ目～１６Ｒ目まで上乗せ数が表示されないように規定されているため（図４９参照）、８Ｒ目～１６Ｒ目においては、画面中央に上乗せキャラクタ７０２Ａや上乗せ数が表示されず、表示欄７０５には、最終的に予定賞球数が「２６７０」となったことが表示される。このような上乗せ数や予定賞球数の一連の表示により、遊技者は、前半ラウンドにおいて実質上オーバー入賞を発生させることができないものの、加算表示された予定賞球数を目安にして後半ラウンドでのオーバー入賞に期待しながら遊技を進めることができ、演出効果と共に遊技の興趣を高めることができる。

【０５５６】

［第２実施形態の遊技機による効果］

第２実施形態のパチンコ遊技機によれば、第１実施形態によるものと同様の効果が得ら

れるのに加え、以下の効果も得られる。

【０５５７】

本実施形態のパチンコ遊技機では、所定のラウンド遊技において、大入賞口３７を開放状態とする最初のミドル開放の時間を、規定入賞数（１０個）未満の遊技球が発射されて大入賞口シャッタ３７Ａを通過するために必要な時間、具体的には８個の遊技球について入賞が検出される時間となるように制御し、次に大入賞口３７を一旦閉鎖状態とするラウンド中インターバルの時間を、先の８個分を踏まえてオーバー入賞となる３個分あるいは４個分の遊技球が抑制部４３０（大入賞口シャッタ３７Ａの上面）へと流入する時間となるように制御している。

【０５５８】

これにより、当該ラウンド遊技において、次に２回目のミドル開放となると、その前のミドル開放の場合と合わせて規定入賞数より多い最大１２個分の遊技球が大入賞口シャッタ３７Ａの上面から大入賞口３７へと導かれることになる。したがって、所定のラウンド遊技においてオーバー入賞を実現することができ、大当り遊技状態に対する興趣を高めることができる。

【０５５９】

また、所定のラウンド遊技においては、大入賞口３７を複数回にわたり開放状態及び閉鎖状態とし、そのうち一旦閉鎖状態とするラウンド中インターバルの時間を適切に制御することにより、オーバー入賞数を適宜に調整することができる。

【０５６０】

また、オーバー入賞が可能なラウンド遊技としては、例えば大入賞口シャッタ３７Ａを最初にミドル開放とする時間を変化させずとも、ラウンド中インターバルの時間について、相対的に短い時間の開閉パターンＤを含む当りパターン５の大当り遊技状態と、相対的に長い時間の開閉パターンＢや開閉パターンＣを含む当りパターン２，３の大当り遊技状態と設けることで、ラウンド中インターバルの時間に応じてオーバー入賞数に基づき払い出される賞球数を相異させることができ、複数の大当り遊技状態についてラウンド中インターバルの時間を適宜設定するだけで有利度合いに差を付けることができる。

【０５６１】

また、大入賞口３７に遊技球が入賞するごとに付与される賞球数と、ラウンド遊技の実行回数と、さらにミドル開放の時間及びラウンド中インターバルの時間に応じて大入賞口３７に入賞するであろうオーバー入賞数を含む推定入賞数とに基づいて、大当り遊技状態における予定賞球数を予め算定し、当該予定賞球数を上乗せ数や初期値として報知することができるので、大当り遊技状態においてどの程度の賞球数が得られるのかについて、意外性や多様性に富む斬新な内容の報知を行うことができ、ひいては大当り遊技状態に対する興趣を高めることができる。

【０５６２】

＜第３実施形態＞

次に、図６１～６３を用いて、本発明の第３実施形態について説明する。なお、先述した第１実施形態及び第２実施形態によるものと同一又は類似の構成要素については、同一符号を付してその説明を省略する。また、第３実施形態の遊技機のスペックは、第１実施形態によるものと概ね同様であるが、小当りが設けられておらず、規定入賞数が２個で、規定ラウンド数が３Ｒに設定されている。

【０５６３】

［１ラウンド開閉パターン］

まず、図６１を用いて、１ラウンドにおける大入賞口の開閉パターンについて説明する。

【０５６４】

図６１に示すように、大入賞口３７の１ラウンド開閉パターンとしては、３種類の開閉パターンＡ～Ｃが規定されている。本実施形態の開閉パターンＡ及び開閉パターンＢは、第１実施形態の開閉パターンＡ及び開閉パターンＢと同一である。本実施形態の開閉パタ

ーンＣは、第２実施形態の開閉パターンＣに類似するが、最初に開放状態が０．６ｓとなり、その後、閉鎖状態が１．９８ｓとなり、次に開放状態が３．００ｓとなった後に最終的に閉鎖状態となる開閉パターンである。この開閉パターンＣも、最初に開放状態となってから最終的に閉鎖状態となるまでの間がラウンド区間として規定されている。このような開閉パターンＣは、最初にショート開放となり、その後ラウンド中インターバルを挟んで２回目の開放がミドル開放として発生するものである。開閉パターンＣの合計開放時間は、３．６ｓとなっている。大当り遊技状態における実質ラウンド遊技は、上述した開閉パターンＡ～Ｃの全てが対応する。

【０５６５】

［大入賞口開閉パターン（当りパターン）及びラウンド間インターバル］

次に、図６２を用いて、大当り遊技状態における大入賞口開閉パターン（当りパターン）及びラウンド間インターバルについて説明する。

【０５６６】

図６２に示すように、大入賞口開閉パターン（当りパターン）としては、複数の当りパターン１～４が規定されている。ラウンド間インターバルのパターンとしては、閉鎖時間が０．３ｓとなるインターバルパターンａと、閉鎖時間が２．９７ｓとなるインターバルパターンｂとが規定されている。当りパターン１は、上乗せボーナスＡに対応し、規定ラウンド数及び実質ラウンド数が３Ｒの当りパターンである。当りパターン１は、１Ｒ目～３Ｒ目の全てのラウンドが開閉パターンＡであり、１Ｒ目と２Ｒ目との間及び２Ｒ目と３Ｒ目との間のラウンド間インターバルがインターバルパターンａとなるように規定されている。このような当りパターン１（上乗せボーナスＡ）においては、１Ｒ目～３Ｒ目において規定入賞数に等しい２個の入賞が検出される。これにより、当りパターン１の上乗せボーナスＡでは、予定賞球数が９０になる。

【０５６７】

当りパターン２は、上乗せボーナスＢに対応し、規定ラウンド数及び実質ラウンド数が３Ｒとして規定された当りパターンである。当りパターン２は、１Ｒ目が開閉パターンＡで、２Ｒ目及び３Ｒ目が開閉パターンＢとなるように規定されている。また、１Ｒ目と２Ｒ目との間及び２Ｒ目と３Ｒ目との間のラウンド間インターバルは、インターバルパターンｂとなるように規定されている。このような当りパターン２（上乗せボーナスＢ）においては、１Ｒ目において規定入賞数に等しい２個の入賞が検出される一方、２Ｒ目開始前及び３Ｒ目開始前のラウンド間インターバルが比較的長い時間のインターバルパターンｂとされることから、２Ｒ目及び３Ｒ目において２＋２個のオーバー入賞が検出される。これにより、当りパターン２の上乗せボーナスＢでは、予定賞球数が１５０になる。

【０５６８】

当りパターン３は、上乗せボーナスＣに対応し、規定ラウンド数及び実質ラウンド数が３Ｒとして規定された当りパターンである。当りパターン３は、１Ｒ目が開閉パターンＡで、２Ｒ目及び３Ｒ目が開閉パターンＣとなるように規定されている。また、１Ｒ目と２Ｒ目との間及び２Ｒ目と３Ｒ目との間のラウンド間インターバルは、インターバルパターンａとなるように規定されている。このような当りパターン３（上乗せボーナスＣ）においては、１Ｒ目において規定入賞数に等しい２個の入賞が検出される一方、２Ｒ目及び３Ｒ目に比較的長い閉鎖時間（１．９８）のラウンド中インターバルが設けられることから、２Ｒ目及び３Ｒ目の夫々における最初の開放状態において１個の入賞が検出された後、ラウンド中インターバル終了後の２回目の開放状態において１＋２個のオーバー入賞が検出される。これにより、当りパターン３の上乗せボーナスＣでは、予定賞球数が１５０になる。

【０５６９】

当りパターン４は、上乗せボーナスＤに対応し、規定ラウンド数及び実質ラウンド数が３Ｒとして規定された当りパターンである。当りパターン３は、１Ｒ目が開閉パターンＡで、２Ｒ目が開閉パターンＢで、３Ｒ目が開閉パターンＣとなるように規定されている。また、１Ｒ目と２Ｒ目との間のラウンド間インターバルは、インターバルパターンｂで、

２Ｒ目と３Ｒ目との間のラウンド間インターバルは、インターバルパターンａとなるように規定されている。このような当りパターン４（上乗せボーナスＤ）においては、１Ｒ目において規定入賞数に等しい２個の入賞が検出される一方、２Ｒ目開始前のラウンド間インターバルが比較的長い時間のインターバルパターンｂとされることから、２Ｒ目において２＋２個のオーバー入賞が検出され、さらに、３Ｒ目に比較的長い閉鎖時間（１．９８）のラウンド中インターバルが設けられることから、３Ｒ目における最初の開放状態において１個の入賞が検出された後、ラウンド中インターバル終了後の２回目の開放状態において１＋２個のオーバー入賞が検出される。これにより、当りパターン３の上乗せボーナスＤでは、予定賞球数が１５０になる。

【０５７０】

なお、第３実施形態は、上記当りパターン４のように、ラウンド間インターバルにより２＋２個のオーバー入賞を実現するラウンド（２Ｒ目）と、ラウンド中インターバルにより１＋３個のオーバー入賞を実現するラウンド（３Ｒ目）とが混在することを一つの特徴とするが、このような内容を有する少なくとも一つの当りパターンを規定した上で、全部あるいは一部の当りパターンの規定ラウンド数を異なるものとしてもよい。また、ラウンド間インターバルやラウンド中インターバルの種類としては、仕様に応じてより多くの種類を設けるようにしてもよい。

【０５７１】

［上乗せボーナス演出パターン選択用テーブル］

図６３は、上乗せボーナス演出パターン選択用テーブルを示す図である。上乗せボーナス演出パターン選択用テーブルは、ラウンド中における演出内容として、上乗せボーナスの種類に応じた上乗せパターン、上乗せキャラクタ、及び上乗せ数をまとめて決定するためのテーブルである。上乗せボーナス演出パターン選択用テーブルは、上乗せボーナスＡ～Ｄごとに設けられており、参照項目となるラウンド数と、決定事項となる上乗せパターン、上乗せキャラクタ、及び上乗せ数と、抽選により各種決定事項を選択するための選択率（％）とを規定している。なお、上乗せボーナスの１Ｒ目開始前における当り開始インターバルにおいては、上乗せキャラクタが出現するとともに、予定賞球数の初期値として「６０」が表示されるものとする。また、上乗せボーナス演出パターン選択用テーブルは、図示しない当り演出パターン決定処理において参照され、この当り演出パターン決定処理において、上乗せパターン、上乗せキャラクタ、及び上乗せ数が決定されるようになっている。

【０５７２】

上乗せボーナスＡに対応付けられた上乗せボーナス演出パターン選択用テーブル（上乗せボーナスＡ）によれば、上乗せボーナスＡに対応する上乗せパターンＡ－１～Ａ－４、「女性」及び「動物」の上乗せキャラクタ、及びラウンド数毎に報知される上乗せ数が所定の選択率で選択される。例えば、上乗せパターンＡ－１で「女性」の上乗せキャラクタが選択された場合は、１Ｒ目において上乗せ数「３０」が報知され、２Ｒ目及び３Ｒ目においては上乗せ数が報知されない。このようにして報知された上乗せ数と初期値の「６０」とを合計した数値「９０」が予定入賞数となる。

【０５７３】

上乗せボーナスＢに対応付けられた上乗せボーナス演出パターン選択用テーブル（上乗せボーナスＢ）によれば、上乗せボーナスＢに対応する上乗せパターンＢ－１～Ｂ－４、「花火師」及び「女性」の上乗せキャラクタ、及びラウンド数毎に報知される上乗せ数が所定の選択率で選択される。例えば、上乗せパターンＢ－１で「花火師」の上乗せキャラクタが選択された場合は、１Ｒ目～３Ｒ目の夫々において上乗せ数「３０」が報知される。このようにして報知された上乗せ数と初期値の「６０」とを合計した数値「１５０」が予定入賞数となる。

【０５７４】

上乗せボーナスＣに対応付けられた上乗せボーナス演出パターン選択用テーブル（上乗せボーナスＣ）によれば、上乗せボーナスＣに対応する上乗せパターンＣ－１～Ｃ－６、

「花火師」、「女性」、「動物」の上乗せキャラクタ、及びラウンド数毎に報知される上乗せ数が所定の選択率で選択される。例えば、上乗せパターンＣ－１で「花火師」の上乗せキャラクタが選択された場合は、１Ｒ目において上乗せ数「３０」が報知され、２Ｒ目において上乗せ数「１０」が報知され、３Ｒ目において上乗せ数「５０」が報知される。このようにして報知された上乗せ数と初期値の「６０」とを合計した数値「１５０」が予定入賞数となる。

【０５７５】

上乗せボーナスＤに対応付けられた上乗せボーナス演出パターン選択用テーブル（上乗せボーナスＤ）によれば、上乗せボーナスＤに対応する上乗せパターンＤ－１～Ｄ－６、「花火師」、「女性」、「動物」の上乗せキャラクタ、及びラウンド数毎に報知される上乗せ数が所定の選択率で選択される。例えば、上乗せパターンＤ－１で「花火師」の上乗せキャラクタが選択された場合は、１Ｒ目において上乗せ数「３０」が報知され、２Ｒ目において上乗せ数「４０」が報知され、３Ｒ目において上乗せ数「２０」が報知される。このようにして報知された上乗せ数と初期値の「６０」とを合計した数値「１５０」が予定入賞数となる。

【０５７６】

なお、上乗せボーナス演出パターン選択用テーブルにおいて決定事項となる上乗せパターンや上乗せ数などを振り分けるための選択率は、図６３に示すものに限らない。上乗せボーナス演出パターン選択用テーブルは、先述した第１実施形態あるいは第２実施形態に適用してもよい。上乗せ数については、例えば１Ｒ目にまとめて報知するように規定してもよい。予定賞球数の初期値については、一例として「６０」としたが、この初期値を例えば「９０」とすることにより、上乗せボーナスＡでは上乗せ数が報知されないようにしてもよい。

【０５７７】

［第３実施形態の遊技機による効果］

第３実施形態のパチンコ遊技機によれば、第１実施形態あるいは第２実施形態によるものと同様の効果が得られるのに加え、以下の効果も得られる。

【０５７８】

本実施形態のパチンコ遊技機では、ラウンド中インターバルの時間を制御することでオーバー入賞を実現可能な開閉パターンＣのラウンド遊技と、ラウンド間インターバルの時間をインターバルパターンｂとして制御することでオーバー入賞を実現可能な開閉パターンＢのラウンド遊技との双方を含むような当りパターン４の大当り遊技状態を設けることができるので、大当り遊技状態に対する興趣をより一層高めることができる。また、例えば当りパターン３や当りパターン４のように、ラウンド中インターバルを挟んで２回開放状態となるラウンド遊技（例えば３Ｒ目）によってオーバー入賞が可能な大当り遊技状態と、当りパターン２のように、単に１回だけ開放状態となるラウンド遊技（１Ｒ目及び２Ｒ目）だけでもオーバー入賞が可能な大当り遊技状態とが存在する。すなわち、当りパターン２～４となるいずれの大当り遊技状態でも、１回のラウンド遊技で規定入賞数を超えるオーバー入賞を実現することができるので、大当り遊技状態に対する興趣をより一層高めることができる。

【０５７９】

＜大入賞口シャッタの第１変形例＞

次に、図６４～６６を用いて、大入賞口シャッタの第１変形例について説明する。なお、先述した第１実施形態などによるものと同一又は類似の構成要素については、同一符号を付してその説明を省略する。

【０５８０】

［第１変形例に係る大入賞口シャッタの仕様］

まず、図６４を用いて、第１変形例に係る大入賞口シャッタ３７Ｂの仕様について説明する。なお、図６４においても、大入賞口シャッタ３７Ｂ（大入賞口３７）と大入賞口カウントスイッチ３７０との位置関係について、便宜上、図３などとは異なるものとして模

式的に示している。

【０５８１】

図６４に示すように、大入賞口シャッタ３７Ｂは、例えば遊技球の直径ｄを１１ｍｍとした場合、長手方向寸法Ｌ１がｄ×１２＝１３２ｍｍ程度に形成されている。これにより、閉鎖状態にある大入賞口シャッタ３７Ｂの上面には、最大１２個の遊技球が同時に通過可能とされる。ただし、本変形例においても、発射操作開始に応じて１個の遊技球が発射されてから次の１個の遊技球が発射されるまでの発射間隔や、１個の遊技球が発射されてから当該遊技球が大入賞口シャッタ３７Ｂの右端部分に位置するまでの到達時間を考慮することにより、想定上最大６個の遊技球が同時に通過可能となっている。また、大入賞口シャッタ３７Ｂの右端部分に到達した遊技球が、大入賞口カウントスイッチ３７０に検出されるまでの最長時間は、１．３２ｓ程度であり、ラウンド間インターバルの最短時間は、１．３２ｓ程度（１．３２ｓ以上でもよい）となるように設定されている。これにより、大入賞口３７が再び開放状態となるまでに、前回のラウンド遊技において入賞した遊技球を確実に検出することができる。また、ラウンド間インターバルにおいては、規定入賞数を超える遊技球が大入賞口シャッタ３７Ｂ上に存在し得ないこともありえるようになっている。なお、大入賞口シャッタ３７Ｂが大入賞口３７を閉鎖状態とする位置及び開放状態とする位置のうち、いずれか一方の位置から他方の位置へと移動するのに要する時間は、先述した実施形態によるものと同様である。

【０５８２】

このような大入賞口シャッタ３７Ｂを適用するに当たっては、先述した実施形態と同様に、１分間あたりの発射数を９０．９０個／分、発射間隔を０．６６秒とし、発射準備位置から大入賞口シャッタ３７Ｂの右端部分に到達位置するまでの時間として概ね３．００～３．３３秒を要するとする。大入賞口シャッタ３７Ｂの上面は、遊技球が０．３３秒で１１ｍｍ進む程度、すなわち０．６６秒毎に２２ｍｍずつ進む程度の傾斜面とする。その他の点も、先述した実施形態と同様である。これにより、実質的には、最大６個の遊技球が同時に通過可能とされる。

【０５８３】

［オーバー入賞が発生する際の動作例］

次に、図６５及び図６６を参照し、大入賞口シャッタ３７Ｂを適用した場合においてオーバー入賞が発生する際の動作例について説明する。

【０５８４】

図６５及び図６６は、オーバー入賞が発生する際の大入賞口シャッタ３７Ｂの動作を説明するための図である。なお、図６５及び図６６は、大入賞口シャッタ３７Ａ（大入賞口３７）と大入賞口カウントスイッチ３７０との位置関係について、便宜上、図３などとは異なるものとして模式的に示し、当り開始インターバルから１Ｒ目～４Ｒ目開始までの挙動を模式的に示しているが、先述した実施形態によるものとは各ラウンド間のラウンド間インターバルや開放時間が異なる。各遊技球には、ラウンドの更新に関係なく、発射順に（０）、（１）、…というように順番を付す。また、規定入賞数は、一例として「３」とする。

【０５８５】

まず、図６５（Ａ）に示すように、大入賞口シャッタ３７Ｂは、当り開始インターバルにおいて大入賞口３７を閉鎖状態としている。

【０５８６】

次に、図６５（Ｂ）に示すように、当り開始インターバルの規定時間が経過すると１Ｒ目が開始し、大入賞口シャッタ３７Ｂは、白抜き矢印の方向に退避することによって大入賞口３７を開放状態とする。この時点においても、遊技球は、大入賞口３７の右端に到達していない。

【０５８７】

その後、図６５（Ｃ）に示すように、１Ｒ目開始から所定時間経過後に発射された遊技球（１）は、開放状態となった大入賞口３７の右端近傍まで転動してくる。

【０５８８】
その後、図６５（Ｄ）に示すように、遊技球（１）は、開放状態となった大入賞口３７を通過して下方へと落下し、大入賞口カウントスイッチ３７０により入賞が検出される。このとき、１Ｒ目の入賞数が規定入賞数「３」に未だ達していないので、大入賞口３７は、開放状態が継続される。
【０５８９】
そして、図６５（Ｄ）の状態から概ね１．３２ｓ経過すると、図６５（Ｅ）に示すように、３個目の遊技球（３）が大入賞口シャッタ３７Ｂの右端部分に相当する部位に到達する。これにより、遊技球（３）の入賞が大入賞口カウントスイッチ３７０により検出され、それに応じて大入賞口シャッタ３７Ｂが大入賞口３７を閉鎖状態とし、２Ｒ目開始前のラウンド間インターバルが開始する。
【０５９０】
その後、図６５（Ｆ）に示すように、２Ｒ目開始前のラウンド間インターバル中において、大入賞口シャッタ３７Ｂが大入賞口３７を完全に閉鎖した状態にあるとき、遊技球（４），（５）は、大入賞口シャッタ３７Ｂの右端部分に到達し、大入賞口シャッタ３７Ｂの上面に沿って右側から左側へと転動していく。このような図６５（Ｆ）の状態は、ラウンド間インターバルの開始から概ね１．３２ｓ経過後となる。
【０５９１】
その後、図６５（Ｇ）に示すように、２Ｒ目が開始すると、大入賞口シャッタ３７Ｂは、大入賞口３７を開放状態とする。このとき、大入賞口シャッタ３７Ｂの上面においては、遊技球（４），（５）が通過中の状態にあったので、２個の遊技球（４），（５）は、開放状態となった大入賞口３７を一斉に通過して下方へと落下し、大入賞口カウントスイッチ３７０により２個分の入賞が検出される。さらに、次の遊技球（６）は、開放状態となった大入賞口３７の右端近傍まで転動してきており、この遊技球（６）もまた、間もなく入賞が検出される。これにより、大入賞口シャッタ３７Ｂが大入賞口３７を再び閉鎖状態とし、３Ｒ目開始前のラウンド間インターバルが開始する。このような図６５（Ｇ）の状態は、ラウンド間インターバルの開始から概ね１．７２ｓ経過後となり、２Ｒ目開始から起算すると０．４ｓ経過後となる。
【０５９２】
その後、図６６（Ｈ）に示すように、３Ｒ目開始前のラウンド間インターバル中において、大入賞口シャッタ３７Ｂが大入賞口３７を完全に閉鎖した状態にあるとき、遊技球（７）～（１２）は、大入賞口シャッタ３７Ｂの右端部分に到達し、大入賞口シャッタ３７Ｂの上面に沿って右側から左側へと転動していく。このような図６６（Ｈ）の状態は、ラウンド間インターバルの開始から概ね３．７６ｓ経過後となり、図６５（Ｇ）の状態から起算すると４．０２ｓ経過後となる。このように、大入賞口シャッタ３７Ｂの上面に６個の遊技球（７）～（１２）が存在する状態を発生させるために、３Ｒ目開始前のラウンド間インターバルの時間は、余裕をもって略３．９６ｓ程度に設定されている。
【０５９３】
その後、図６６（Ｉ）に示すように、３Ｒ目が開始すると、大入賞口シャッタ３７Ｂは、大入賞口３７を開放状態とする。このとき、大入賞口シャッタ３７Ｂの上面においては、遊技球（７）～（１２）が存在する状態にあったので、これら６個の遊技球（７）～（１２）は、開放状態となった大入賞口３７を一斉に通過して下方へと落下し、大入賞口カウントスイッチ３７０により６個分の入賞が検出される。すなわち、ラウンド間インターバルが終了した３Ｒ目の開始直後には、３＋３個分のオーバー入賞が検出される。このような図６６（Ｉ）の状態は、大入賞口シャッタ３７Ｂの開閉動作に要する時間０．０１ｓを加えて、ラウンド間インターバルの開始から略３．９７ｓ経過後となる。
【０５９４】
その後、図６６（Ｊ）に示すように、大入賞口シャッタ３７Ｂが大入賞口３７を再び閉鎖状態とし、４Ｒ目開始前のラウンド間インターバルが開始する。その後、大入賞口シャッタ３７Ｂの右端部分には、遊技球（１３）が到達する。このような図６６（Ｊ）の状態

は、ラウンド間インターバルの開始から概ね０．０６ｓ経過後となる。
【０５９５】
さらにその後、図６６（Ｋ）に示すように、４Ｒ目開始前のラウンド間インターバル中において、大入賞口シャッタ３７Ｂが大入賞口３７を完全に閉鎖した状態にあるとき、遊技球（１３）～（１８）は、大入賞口シャッタ３７Ｂの右端部分に到達し、大入賞口シャッタ３７Ｂの上面に沿って右側から左側へと転動していく。このような図６６（Ｋ）の状態は、ラウンド間インターバルの開始から概ね３．３６ｓ経過後となる。
【０５９６】
その後、図６６（Ｌ）に示すように、４Ｒ目が開始すると、大入賞口シャッタ３７Ｂは、大入賞口３７を開放状態とする。このとき、大入賞口シャッタ３７Ｂの上面においては、遊技球（１３）が左端から外方へと進むことで大入賞口３７に落下しない一方、次に続く遊技球（１４）～（１８）が存在する状態にあるとともに、ちょうど大入賞口シャッタ３７Ｂの右端部分に到達した遊技球（１９）があるため、これら６個の遊技球（１４）～（１９）は、開放状態となった大入賞口３７を一斉に通過して下方へと落下し、大入賞口カウントスイッチ３７０により６個分の入賞が検出される。すなわち、ラウンド間インターバルが終了した４Ｒ目の開始直後においても、３＋３個分のオーバー入賞が検出される。このような図６６（Ｌ）の状態は、４Ｒ目の開始から大入賞口シャッタ３７Ｂの開閉動作に要する時間０．０１ｓ経過後であり、ラウンド間インターバルの開始から略３．９７ｓ経過後となる。
【０５９７】
［第１変形例の遊技機による効果］
このように、大入賞口シャッタ３７Ｂを用いて規定入賞数やラウンド間インターバルの時間を適宜設定することによっても、オーバー入賞を実現することができる。なお、例えば図６６（Ｇ）の状態から遊技球（６）の入賞が可能となるある程度の時間が経過するまでは、大入賞口３７が開放状態となるが、図６６（Ｇ）の状態から即座に閉鎖状態となるようにし、具体的にはラウンド開始から０．１ｓ程度で閉鎖状態とし、その後、ラウンド中インターバルとして所定時間にわたり大入賞口３７を一旦閉鎖状態とし、その後再び開放状態とするようにしてもよい。このとき、例えば、ラウンド中インターバルの時間が１．３２ｓ程度であれば、その間に大入賞口シャッタ３７Ｂの上面に２個の遊技球を位置させることができ、２＋２個のオーバー入賞を実現することができる。ラウンド中インターバルの時間が１．９８ｓ程度であれば、その間に大入賞口シャッタ３７Ｂの上面に３個の遊技球を位置させることができ、２＋３個のオーバー入賞を実現することができる。ラウンド中インターバルの時間が２．６４ｓ程度であれば、その間に大入賞口シャッタ３７Ｂの上面に４個の遊技球を位置させることができ、２＋４個のオーバー入賞を実現することができる。もちろん、ラウンド中インターバルを設けずにラウンド間インターバルの時間を調整するだけでオーバー入賞を実現するようにしてもよい。
【０５９８】
＜遊技盤及び可変入賞装置の第２変形例＞
次に、図６７を用いて、遊技盤及び可変入賞装置の第２変形例について説明する。なお、先述した第１実施形態などによるものと同一又は類似の構成要素については、同一符号を付してその説明を省略する。
【０５９９】
［遊技盤］
図６７に示すように、遊技盤１は、先述した第１実施形態などの大入賞口と同様にオーバー入賞が可能な第２大入賞口３７を備えるほか、オーバー入賞が困難な既知の第１大入賞口３６を備える。第１大入賞口３６は、遊技領域１ｐの上部に設けられている。第１大入賞口３６には、これを開閉するための第１大入賞口シャッタ３６Ａが設けられている。第１大入賞口シャッタ３６Ａは、前後方向に傾動することで第１大入賞口３６を開閉するように構成されている。このような第１大入賞口シャッタ３６Ａは、通過領域（第１大入賞口３６）に対して遊技球の通過が容易な開放状態になる第１態様と困難な閉鎖状態にな

る第２態様とに変動可能な変動部材を実現している。このような第１大入賞口３６も、遊技者に有利な遊技状態である大当り遊技状態のときに開放される。

【０６００】

なお、先述した実施形態によるものと同様の機能を有するものとして、第２大入賞口３７、第２大入賞口シャッタ３７Ａ、第２大入賞口カウントスイッチ３７０、第２大入賞口シャッタソレノイド３７０Ａが設けられている。特に図示しないが、これらと同様の機能を有する第１大入賞口３６に係るものとして、第１大入賞口カウントスイッチ、第１大入賞口シャッタソレノイドも設けられている。すなわち、第１大入賞口カウントスイッチにより第１大入賞口３６に対する遊技球の入賞が検出されると、払出装置８３は、予め設定されている数の遊技球を賞球として払い出す。また、第１大入賞口シャッタ３６Ａを駆動するための第１大入賞口シャッタソレノイドを排他的に制御する。これにより、第１大入賞口シャッタ３６Ａは、第１大入賞口３６への遊技球の入賞が可能な開放状態と、遊技球の入賞が不可能又は困難な閉鎖状態とに変化するように駆動される。このような第１大入賞口シャッタ３６Ａによる第１大入賞口３６の開放駆動は、大当り遊技状態において第２大入賞口３７の開放駆動と排他的に制御されることがある。すなわち、例えば１Ｒ目においては、第２大入賞口３７が所定の開閉パターンに基づいて開放可能であるとともに、その間に第１大入賞口３６が継続して閉鎖され、次の２Ｒ目においては、第１大入賞口３６が所定の開閉パターンに基づいて開放可能であるとともに、その間に第２大入賞口３７が継続して閉鎖されるような制御が可能とされる。

【０６０１】

第２ガイドレール３０’は、先述した実施形態と同様であるが、以下のような構成になっている。すなわち、第２ガイドレール３０’には、遊技球に当接可能な凸部が設けられていない。そのため、第２ガイドレール３０’を通って流下する遊技球は、進行速度が減速されずに第２ガイドレール３０’の下端３０Ａ’から放出される。第２ガイドレール３０’の下端３０Ａ’は、第２大入賞口３７の右側上部近傍に位置し、概ね左方向へと遊技球を放出するように湾曲している。これにより、第２ガイドレール３０’の下端３０Ａ’から放出された遊技球は、後述する第２大入賞口シャッタ３７Ａが閉鎖状態にある場合、この第２大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に当接した当初は、その上面に沿って転動しつつ左方向へと移動していく。

【０６０２】

第２大入賞口シャッタ３７Ａは、先述した第１実施形態などによるものと同様の寸法に形成されているが、その上面が閉鎖状態において比較的緩やかな右下がり傾向の傾斜面になっている。カバー部材４３の上面４３ａ（図６７には図示せず）は、閉鎖状態の第２大入賞口シャッタ３７Ａの左端に連接し、第２大入賞口シャッタ３７Ａと同程度の右下がり傾向の傾斜面になっている。この上面４３ａは、第２大入賞口シャッタ３７Ａの上面に沿って移動してきた複数の遊技球を減速させる効果をもつ。すなわち、第２大入賞口シャッタ３７Ａの上面及びカバー部材４３の上面４３ａにおいては、右下がりの傾斜面とされることで遊技球が左方向へと進む速度が効果的に減速され、これらの上面に沿って進行する全ての遊技球は、当初は左向きに進行するものの途中で右向きに転じることとなり、第２大入賞口シャッタ３７Ａの右端から外方へと導かれる。第２大入賞口シャッタ３７Ａの右側下方には、アウト口４１Ａが設けられている。これにより、第２大入賞口シャッタ３７Ａの右端から外方へと導かれた遊技球は、アウト口４１を通じて回収される。なお、特に図示しないが、カバー部材４３には、前端ガイド部４３ｂや複数の凸部４３ｄが設けられており、これによっても遊技球の進行速度が効果的に減速されるようになっている。このようなカバー部材４３の上面４３ａや第２大入賞口シャッタ３７Ａは、抑制部４３０を形成している。また、第２大入賞口シャッタ及びカバー部材については、これらに沿って進行する遊技球のうち、一部の遊技球が大入賞口シャッタの右端から外方へと導かれる一方、その余の遊技球がカバー部材の上面の左端から外方へと導かれるように、上面の傾斜角を適当な角度となるように設定してもよい。

【０６０３】

［第２変形例の遊技機による効果］
このような第２変形例の遊技機によれば、第２大入賞口シャッタ３７Ａが閉鎖状態にあるとき、その上面において遊技球が渋滞を起こしやすく、より多くの遊技球を第２大入賞口シャッタ３７Ａの上面に滞留させることができるので、遊技球の行方に興味を持たせつつオーバー入賞に対する期待度を高めることができる。
【０６０４】
また、第２変形例の遊技機によれば、オーバー入賞の可能性があるラウンド遊技と、オーバー入賞の可能性がないラウンド遊技とを、開放状態となった第２大入賞口３７あるいは第１大入賞口３６を確認するだけで容易に認識することができる。要するに、例えば１Ｒ目～７Ｒ目の前半ラウンドにおいて第１大入賞口３６のみを開閉させることでオーバー入賞を困難とする一方、８Ｒ目～１６Ｒ目の後半ラウンドにおいて第２大入賞口３７のみを開閉させることでオーバー入賞を可能とすることができる。そうした場合、大当り遊技状態においては、第１大入賞口シャッタ３６Ａが開放状態となってオーバー入賞が困難な時期と第２大入賞口シャッタ３７Ａが開放状態となってオーバー入賞が可能な時期とを明確に見分けることができるので、例えば、大当り遊技状態の前半においては上乗せボーナスの演出表示に専念させることができる一方、大当り遊技状態の後半にはオーバー入賞を発生させることで遊技の興趣をより一層高めることができる。
【０６０５】
＜可変入賞装置の第３変形例＞
次に、図６８～７９を用いて、可変入賞装置の第３変形例について説明する。なお、先述した第１実施形態などによるものと同一又は類似の構成要素については、同一符号を付してその説明を省略する。また、以下の説明においては、特に説示しない限り、大入賞口が閉鎖状態にあるときの形態などをいうものとする。第３変形例に係る可変入賞装置は、図３に示す遊技盤１や図６７に示す遊技盤１にも適用することができる。
【０６０６】
図６８～７９に示すように、第３変形例では、可変入賞装置９０が先述した実施形態や変形例によるものとは異なる。可変入賞装置９０は、基本的な構成部品として、カバー部材９１と、開閉ユニット９２とを備える。開閉ユニット９２は、前面台板９２０、裏ベース部材９２１、メインステージ９２２、上段ステージ９２３、上蓋９２４、及び駆動ユニット９２５などを有する。メインステージ９２２の前部９２２ａには、大入賞口シャッタに相当する部位として、若干左下がり傾向のシャッタ面９２２ｂが形成されている。前面台板９２０、並びにメインステージ９２２の前部９２２ａ及びシャッタ面９２２ｂは、遊技盤１の前面側に位置する一方、裏ベース部材９２１、メインステージ９２２の他部、上段ステージ９２３、上蓋９２４の一部、及び駆動ユニット９２５は、遊技盤１の裏面側に配置される。
【０６０７】
カバー部材９１は、第１実施形態によるものと概ね同様に前端ガイド部９１ｂや複数の凸部９１ｄを有する一方、上部の右側と左側に右上面９１ａ及び左上面９１ａ’を有する。右上面９１ａと左上面９１ａ’と間には、大入賞口３７となる開口部９１ｃが形成される。右上面９１ａの上方には、後述する導入部９２０ｃが位置するため、上面９１ａに対して遊技球Ｂがほとんど当接することがないようになっている。
【０６０８】
前面台板９２０は、遊技盤１において遊技領域１ｐからその裏面に達するように設けられた貫通部１ｃに設けられている。前面台板９２０は、中央に開口部９２０ａを有し、この開口部９２０ａ及び貫通部１ｃを通じてメインステージ９２２の前部９２２ａが露出している。また、開口部９２０ａの右端中央には、後述するメインステージ９２２の階段面９２２ｃに沿って前方へと導かれてきた遊技球Ｂを閉鎖状態のシャッタ面９２２ｂ上や開放状態の大入賞口３７に排出可能な排出部９２０ｂが設けられている。開口部９２０ａの右端上部には、流下してきた遊技球Ｂを後述する上蓋９２４の誘導路９２４ｂへと導くための導入部９２０ｃが設けられている。このような前面台板９２０は、遊技盤１の付属部

品も兼ねる。

【０６０９】

裏ベース部材９２１は、図７６及び図７７に示すように、遊技盤１の裏面側においてメインステージ９２２、上段ステージ９２３、及び駆動ユニット９２５を支持するためのものである。裏ベース部材９２１の上部には、左右方向に沿う第１軸９２１ａを介して前後方向に傾動可能にメインステージ９２２が支持されているとともに、これより上位に位置して左右方向に沿う第２軸９２１ｂを介して前後方向に傾動可能に上段ステージ９２３が支持されている。なお、軸９２１ａは、上下方向に所定距離だけ変位可能に設けられており、シャッタ面９２２ｂが大入賞口３７を閉鎖状態とする位置から開放状態とする位置へと変位するようにメインステージ９２２が傾動する際には、それに伴い軸９２１ａが高位置から低位置へと変位するようになっている。裏ベース部材９２１の底部には、駆動ユニット９２５が配置されている。また、裏ベース部材９２１の左側面部には、後述するメインステージ９２２の階段面９２２ｃに沿って前方へと導かれてきた遊技球Ｂを回収可能な回収口９２１ｃが設けられている（図７５参照）。このような裏ベース部材９２１は、遊技盤１の付属部品も兼ねる。

【０６１０】

メインステージ９２２は、前部９２２ａ、シャッタ面９２２ｂ、及び階段面９２２ｃを有する。階段面９２２ｃの前端には、カバー部材９１に対向するように起立状の前部９２２ａが形成され、前部９２２ａには、シャッタ面９２２ｂが形成されるほか、遊技球Ｂに当接可能な複数の凸部９２２ｄが所定の間隔で設けられている。階段面９２２ｃは、後方から前方へと進むに従い低くなる段差を有するように複数段形成されている。各段の階段面９２２ｃは、若干前下がり傾向の傾斜面であるとともに、上段から中段を経て下段へと進むに従い互い違いに右下がり、左下がり、右下がりとなる傾斜面でもある。このような階段面９２２ｃによれば、遊技球Ｂを左右に蛇行させつつ上段から中段を経て下段へと導く通路が形成される。シャッタ面９２２ｂが閉鎖状態にある場合、階段面９２２ｃの下段に達した遊技球Ｂは、排出部９２０ｂを通じてシャッタ面９２２ｂ上へと導かれるほか、回収口９２１ｃを通じて直接回収される。各段の階段面９２２ｃの段差部分にも、遊技球Ｂに当接可能な複数の凸部９２２ｅが所定の間隔で設けられている。このようなメインステージ９２２は、図７６及び図７７に示すように、駆動ユニット９２５により前後方向に傾動可能とされる。すなわち、図７７に示すように、メインステージ９２２が前下がりの傾斜した姿勢になると、階段面９２２ｃも前下がりの比較的急傾斜な姿勢となり、前部９２２ａ及びシャッタ面９２２ｂは、開口部９２０ａの下方へと移動する。これにより、開口部９２０ａの上端と前部９２２ａとの隙間が拡大し、この隙間を通じて階段面９２２ｃ上にあった複数の遊技球Ｂが一斉に大入賞口３７へと導かれることとなる。

【０６１１】

上段ステージ９２３は、メインステージ９２２の上部に隣接し、このメインステージ９２２における最上段の階段面９２２ｃよりも高い段差をもつ上面９２３ａを有する。上面９２３ａの中央部は、両端部よりも低位でかつ前下がりの傾斜部分になっており、概ねこの部分を通じて階段面９２２ｃへと遊技球Ｂが自ずと移動するようになっている。このような上段ステージ９２３の上面９２３ａには、導入部９２０ｃ及び後述する上蓋９２４の誘導路９２４ｂを通じて遊技球Ｂが導かれてくる。シャッタ面９２２ｂが閉鎖状態にある場合、上段ステージ９２３の前端には、遊技球Ｂに当接可能な複数の凸部９２３ｅが所定の間隔で設けられている。このような上段ステージ９２３は、図７６及び図７７に示すように、メインステージ９２２に連動して前後方向に傾動可能とされる。すなわち、図７７に示すように、上段ステージ９２３が前下がりの傾斜した姿勢になると、上面９２３ａも前下がりの比較的急傾斜な姿勢となり、この上面９２３ａにあった複数の遊技球Ｂが一斉に階段面９２２ｃへと導かれることとなる。なお、メインステージ及び上段ステージは、一体に形成されたものでもよい。また、メインステージ及び上段ステージは、開放状態において互いに重なるようにしてもよい。

【０６１２】

上蓋９２４は、メインステージ９２２の階段面９２２ｃ及び上段ステージ９２３を覆うものであり、導入部９２０ｃに連接する誘導路９２４ｂ、左右方向に延びる内壁９２４ｃを有する。誘導路９２４ｂは、導入部９２０ｃから上段ステージ９２３の上面９２３ａへと遊技球Ｂを導くように形成されている。内壁９２４ｃは、メインステージ９２２の各段差面との間に遊技球Ｂが通過可能な間隔をあけつつ各段差面と対向するように配置される。また、内壁９２４ｃには、遊技球Ｂに当接可能な複数の凸部９２４ｅが所定の間隔で設けられている。このような内壁９２４ｃ、凸部９２４ｅ、階段面９２２ｃ、及び凸部９２２ｅにより、各段の階段面９２２ｃに沿って遊技球Ｂを左右に蛇行させつつ遊技球Ｂの進行を抑制する通路としての抑制部９３０が形成される。このような上蓋９２４は、遊技盤１の付属部品も兼ねる。

【０６１３】

駆動ユニット９２５は、メインステージ９２２を傾動させるものであり、主として、駆動モータ９２５ａ、駆動ギア９２５ｂ、一対の中間ギア９２５ｃ，９２５ｄ、一対の従動ギア９２５ｅ，９２５ｆ、２つの押上パイプ９２５ｇ，９２５ｈ、及び２つの回転位置センサ９２５ｊ，９２５ｋを有する。駆動モータ９２５ａの駆動力は、駆動ギア９２５ｂ及び中間ギア９２５ｃ，９２５ｄを介して従動ギア９２５ｅに伝えられ、さらに従動ギア９２５ｅに噛み合わせられた従動ギア９２５ｆに伝えられる。駆動モータ９２５ａ及び回転位置センサ９２５ｊ，９２５ｋは、図示しない制御回路を介してメインＣＰＵ６１に接続されており、メインＣＰＵ６１に制御され、または所定の信号を供給する。

【０６１４】

従動ギア９２５ｅ，９２５ｆには、円筒状の周壁が形成されており、各周壁には、押上パイプ９２５ｇ，９２５ｈに形成された半螺旋状のカム面９２５０ｇ，９２５０ｈに当接する内向きの突片９２５０ｅ，９２５０ｆが設けられている。また、一方の従動ギア９２５ｅの周壁には、所定の回転位置で回転位置センサ９２５ｊ，９２５ｋに検出されるように外向きの２つの突片９２５１ｅ，９２５２ｅが設けられている。押上パイプ９２５ｇ，９２５ｈは、バネ９２５ｍ，９２５ｎを介して常に上方に付勢された状態で従動ギア９２５ｅ，９２５ｆに内挿されている。押上パイプ９２５ｇ，９２５ｈの上部には、カムカバー９２５ｐが設けられており、このカムカバー９２５ｐがメインステージ９２２の下部に常に当接している。図７８に実線で示すように、突片９２５１ｅが回転位置センサ９２５ｋに検出される回転位置では、突片９２５０ｅ，９２５０ｆがカム面９２５０ｇ，９２５０ｈの最上部に当接するので、図７７に示すように、押上パイプ９２５ｇ，９２５ｈがバネ９２５ｍ，９２５ｎの付勢力に抗して低位置に維持される。これにより、メインステージ９２２は、傾斜した姿勢となり、大入賞口３７が開放状態となる。一方、図７８の矢印の方向に従動ギア９２５ｅ，９２５ｆが略１８０度回転することで、同図に仮想線で示すように、突片９２５２ｅが回転位置センサ９２５ｊに検出される回転位置にくる。この状態において、突片９２５０ｅ，９２５０ｆがカム面９２５０ｇ，９２５０ｈの最下部に当接するので、図７６に示すように、押上パイプ９２５ｇ，９２５ｈが高位置に維持される。これにより、メインステージ９２２は、非傾斜姿勢となり、大入賞口３７が閉鎖状態となる。さらに、大入賞口３７が閉鎖状態となった後、再び開放状態となる際には、従動ギア９２５ｅ，９２５ｆが図７８の矢印の方向に略１８０度回転することで、突片９２５０ｅ，９２５０ｆがカム面９２５０ｇ，９２５０ｈに当接しつつ当該カム面９２５０ｇ，９２５０ｈを押し下げながら回転する。これにより、再び図７７に示すような状態となり、大入賞口３７が開放状態となる。すなわち、メインステージ９２２は、従動ギア９２５ｅ，９２５ｆを一方向に略１８０度回転させるごとに傾斜姿勢及び非傾斜姿勢となり、これに応じて大入賞口３７が開放状態及び閉鎖状態とされる。

【０６１５】

［第３変形例の遊技機による効果］

このような第３変形例の遊技機によれば、メインステージ９２２を傾動させる以外にこれとは別の部材を動作させずとも抑制部９３０に遊技球Ｂを導いてその進行速度を効果的に減速・抑制することができ、シャッタ面９２２ｂを開放状態とするのに伴い抑制部９３

０に抑制された複数の遊技球Ｂを大入賞口３７へと一斉に導くことができる。これにより、貯留装置などを別途備えなくても大入賞口３７に対する遊技球Ｂの通過数を調整することができ、部品点数の増加やコストアップを抑えるとともに、遊技盤周辺の熱問題をも解消することができる。

【０６１６】

また、遊技領域１ｐを転動する遊技球Ｂをシャッタ面９２２ｂに直接衝突させることなく導入部９２０ｃ及び誘導路９２４ｂを通じて抑制部９３０へと流入させ、この抑制部９３０において階段面９２２ｃの上段側となる後端部から下段側となる前端部へとスムーズに支障なく遊技球Ｂを導くことができるので、シャッタ面９２２ｂの破損を防止することができる。

【０６１７】

また、抑制部９３０における階段面９２２ｃにおいても、蛇行する通路や凸部９２２ｅ，９２３ｅ，９２４ｅによって遊技球Ｂの進行速度を効果的に減速・抑制することができ、より一層その進行を遅らせることができる。

【０６１８】

また、遊技盤１の表面側となる遊技領域１ｐから裏面側の抑制部９３０へと遊技球Ｂを導くことができるので、遊技球Ｂの進行速度を減速・抑制するための距離を十分確保することができる。

【０６１９】

また、抑制部９３０においては、複数の凸部９２２ｅ，９２３ｅ，９２４ｅによって遊技球Ｂの進行を効果的に抑制可能な通路を形成することができるとともに、前下がり傾向の階段面９２２ｃによって複数の遊技球Ｂを大入賞口３７へと一斉に導くことができ、オーバー入賞を容易に実現することができる。

【０６２０】

また、抑制部９３０において進行を抑制された遊技球Ｂの全てが大入賞口３７へと導かれるわけではなく、その一部が回収口９２１ｃを通じて遊技領域１ｐ外へと導かれるので、大入賞口３７に対して過度に遊技球Ｂが通過する状態を防ぐことができる。

【０６２１】

＜可変入賞装置の第４変形例＞

次に、図８０～８２を用いて可変入賞装置の第４変形例について説明する。なお、先述した第３変形例によるものと同一又は類似の構成要素については、同一符号を付してその説明を省略する。第４変形例に係る可変入賞装置は、主としてメインステージ９２２が第３変形例によるものと異なる。第４変形例に係る可変入賞装置も、図３に示す遊技盤１や図６７に示す遊技盤１に適用することができる。

【０６２２】

第４変形例のメインステージ９２２では、前部９２２ａにシャッタ面９２２ｂが形成されているが、凸部が設けられていない。もちろん、凸部を設けるようにしてもよい。また、全体を図示しない上蓋９２４や階段面９２２ｃの段差部分にも、凸部が設けられていない。各段の階段面９２２ｃは、若干前下がり傾向の傾斜面であるとともに、左右方向に沿って凹凸状あるいは波状の繰り返し形状を呈するように形成されている。上段ステージ９２３の上面９２３ａも、階段面９２２ｃと同様に凹凸状あるいは波状に形成されている。このような階段面９２２ｃや上面９２３ａによれば、遊技球Ｂが上段から中段を経て下段へと進む際に左右方向に揺動しやすくなるので、その分下段に至るまでの時間が長引くこととなり、遊技球Ｂの進行速度をより効果的に減速させることができる。

【０６２３】

図８２に実線で示すように、シャッタ面９２２ｂが閉鎖状態にある場合、階段面９２２ｃの下段に達した遊技球Ｂは、図示しない排出部９２０ｂを通じてシャッタ面９２２ｂ上へと導かれる。このようなメインステージ９２２の底部には、傾斜支持面９２２ｆが設けられており、この傾斜支持面９２２ｆに対して前後方向に往復移動可能なスライド板９２６が接触している。このスライド板９２６によりメインステージ９２２の底部が支持され

ている。スライド板９２６は、図示しない駆動ユニット９２５によって前後方向に移動させられる。

【０６２４】

すなわち、図８２に仮想線で示すように、スライド板９２６が傾斜支持面９２２ｆに接しつつ後方の所定位置まで退避すると、メインステージ９２２が前下がりの傾斜した姿勢になる。すると、階段面９２２ｃも前下がりの比較的急傾斜な姿勢となり、前部９２２ａ及びシャッタ面９２２ｂは、図示しない開口部９２０ａの下方へと移動する。これにより、階段面９２２ｃ上にあった複数の遊技球Ｂが一斉に大入賞口３７へと導かれることとなる。なお、メインステージを傾動させる機構は、先述した第３変形例による駆動ユニット９２５と同様の機構を適用してもよい。

【０６２５】

［第４変形例の遊技機による効果］

このような第４変形例の遊技機によれば、より簡単な部品及び構造によってオーバー入賞が可能な可変入賞装置を構成することができ、部品点数の増加や製造コストを効果的に抑えることができる。

【０６２６】

＜第４変形例の他の例＞

次に、図８３～８５を用いて第４変形例の他の例に係る可変入賞装置について説明する。なお、先述した第４変形例によるものと同一又は類似の構成要素については、同一符号を付してその説明を省略する。図８３は、メインステージ９２２を示す平面図であり、図８４は、上部ユニット９２４’を示す平面図であり、図８５は、メインステージ９２２の開閉動作を模式的に説明するための図である。図８３及び図８４においては、可変入賞装置の構成部品（メインステージ９２２、上部ユニット９２４’）が遊技盤１の貫通部１ｃに隙間なく設けられている形態を示す。実際には、可変入賞装置の構成部品がある程度の隙間をあけて遊技盤１の貫通部１ｃに設けられる。

【０６２７】

図８３に示すメインステージ９２２は、上段ステージと一体に形成されている。このメインステージ９２２も、左右方向に沿って凹凸状あるいは波状に形成されており、若干前下がり傾向の傾斜面からなる階段面９２２ｃを有する。階段面９２２ｃの前端（前部）９２２ａには、シャッタ面９２２ｂが一体に形成されている。階段面９２２ｃ及びシャッタ面９２２ｂは、左右方向に同一寸法となるように形成されている。図８４に示す上部ユニット９２４’は、先述の上蓋９２４に類するものであるが、閉鎖状態にある階段面９２２ｃの全面に対向する板状部材を有さず、導入部９２０ｃからメインステージ９２２の後端上方へと回り込み、階段面９２２ｃの上段へと遊技球Ｂを導くための誘導路９２４ｂを有する。誘導路９２４ｂの後端部分９２４ｆは、メインステージ９２２の後端上方に配置されており、この後端部分９２４ｆのさらに後方には、メインステージ９２２の後端に通じる連通空間部９２４ｇが開設されている。これにより、誘導路９２４ｂの後端部分９２４ｆへと導かれてきた遊技球Ｂは、連通空間部９２４ｇを通ってメインステージ９２２の後端部分に落下する。階段面９２２ｃの前部９２２ａと図示しない開口部９２０ａの上端との間には、メインステージ９２２が開放状態だけでなく閉鎖状態にあるときでも、階段面９２２ｃから前部９２２ａを経てシャッタ面９２２ｂへと遊技球Ｂが通過可能な比較的大きい隙間が設けられている。これにより、メインステージ９２２が閉鎖状態であっても、抑制部９３０の階段面９２２ｃからシャッタ面９２２ｂへとスムーズに支障なく遊技球Ｂを導くことができる。

【０６２８】

図８５（Ａ）に示すように、シャッタ面９２２ｂが閉鎖状態にある場合、抑制部９３０における遊技球Ｂは、階段面９２２ｃに沿って上段から下段を経て図示しない開口部９２０ａを通り抜け、最終的にシャッタ面９２２ｂ上へと導かれる。このようなメインステージ９２２は、先述した第３変形例による駆動ユニット９２５と同様の機構によって傾動させられる。なお、メインステージを傾動させる装置としては、例えばソレノイドを用いた

他の駆動ユニットでもよい。

【０６２９】

すなわち、図８５（Ｂ）に示すように、メインステージ９２２は、前下がりの傾斜した姿勢になると、階段面９２２ｃも前下がりの比較的急傾斜な姿勢となり、シャッタ面９２２ｂは、図示しない開口部９２０ａの下方へと移動する。これにより、階段面９２２ｃ上にあった複数の遊技球Ｂが一斉に大入賞口３７へと導かれることとなる。このようなメインステージ９２２と上部ユニット９２４’を備えた可変入賞装置によっても、先述した第４変形例によるものと同様の効果を得ることができる。

【０６３０】

＜可変入賞装置の第５変形例＞

次に、図８６及び図８７を用いて可変入賞装置の第５変形例について説明する。なお、先述した第３変形例や第４変形例によるものと同一又は類似の構成要素については、同一符号を付してその説明を省略する。第５変形例に係る可変入賞装置も、主としてメインステージ９２２が第３変形例によるものと異なる。第５変形例に係る可変入賞装置も、図３に示す遊技盤１や図６７に示す遊技盤１に適用することができる。

【０６３１】

第５変形例のメインステージ９２２は、上段ステージの部位まで形成されており、一様に前下がり傾向となる傾斜面９２２ｃ’を有する。この傾斜面９２２ｃ’には、特に何も設けられていない。上蓋９２４は、傾斜面９２２ｃ’と対向する面に複数の仕切り壁９２４ｃ’を有する。この切り壁９２４ｃ’は、メインステージ９２２が大入賞口３７を閉鎖する姿勢にあるとき、傾斜面９２２ｃ’に沿って上方から下方へと遊技球Ｂが移動する際に蛇行させるための左右に曲折した通路９３０’を形成している。仕切り壁９２４ｃ’には、遊技球Ｂに当接可能な複数の凸部９２４ｅが所定の間隔で設けられている。このような凸部９２４ｅを有する通路９３０’により、傾斜面９２２ｃ’に沿って下方へと遊技球Ｂが移動する際には、左右に蛇行させることで進行速度を減速・抑制するための抑制部が形成される。すなわち、左右に曲折した通路９３０’によっても、遊技球Ｂが上方から下方へと進む際に左右に蛇行するので、その分傾斜面９２２ｃ’の下端に至るまでの時間が長引くこととなり、遊技球Ｂの進行速度をより効果的に減速させることができる。

【０６３２】

図８７に実線で示すように、シャッタ面９２２ｂが閉鎖状態にある場合、傾斜面９２２ｃ’の下端に達した遊技球Ｂは、図示しない排出部９２０ｂを通じてシャッタ面９２２ｂ上へと導かれる。このようなメインステージ９２２の底部にも、傾斜支持面９２２ｆが設けられており、この傾斜支持面９２２ｆに対して前後方向に往復移動可能なスライド板９２６が接触している。このスライド板９２６によりメインステージ９２２の底部が支持されている。スライド板９２６は、図示しない駆動ユニット９２５によって前後方向に移動させられる。

【０６３３】

すなわち、図８７に仮想線で示すように、スライド板９２６が傾斜支持面９２２ｆに接しつつ後方の所定位置まで退避すると、メインステージ９２２が前下がりの傾斜した姿勢になる。すると、傾斜面９２２ｃ’が前下がりのより急傾斜な姿勢となりつつ、前部９２２ａ及びシャッタ面９２２ｂは、図示しない開口部９２０ａの下方へと移動する。このとき、傾斜面９２２ｃ’と仕切り壁９２４ｃ’との間隔が遊技球Ｂの径以上に拡大することとなり、仕切り壁９２４ｃ’が遊技球Ｂの進行を阻害し得ない状況となる。これにより、曲折した通路９３０’が解消され、傾斜面９２２ｃ’上にあった複数の遊技球Ｂが何ら支障なく速やかに大入賞口３７へと導かれることとなる。

【０６３４】

［第５変形例の遊技機による効果］

このような第５変形例の遊技機によっても、より簡単な部品及び構造によってオーバー入賞が可能な可変入賞装置を構成することができ、部品点数の増加や製造コストを効果的に抑えることができる。

【０６３５】
＜第５変形例の他の例＞
次に、図８８～９０を用いて第５変形例の他の例に係る可変入賞装置について説明する。なお、先述した第５変形例によるものと同一又は類似の構成要素については、同一符号を付してその説明を省略する。図８８は、メインステージ９２２を示す平面図であり、図８４は、上部ユニット９２４’を示す平面図であり、図８５は、メインステージ９２２の開閉動作を模式的に説明するための図である。図８８及び図８９においては、可変入賞装置の構成部品（メインステージ９２２、上部ユニット９２４’）が遊技盤１の貫通部１ｃに隙間なく設けられている形態を示す。実際には、可変入賞装置の構成部品がある程度の隙間をあけて遊技盤１の貫通部１ｃに設けられる。
【０６３６】
図８８に示すメインステージ９２２は、先述した第５変形例によるものと概ね同様に平板状に形成された部材であり、その上面が前下がりの傾斜面９２２ｃ’として配置され、傾斜面９２２ｃ’の先端部分がシャッタ面９２２ｂとして用いられる。図８９に示す上部ユニット９２４’も、傾斜面９２２ｃ’の全面に対向する板状部材を有さず、導入部９２０ｃからメインステージ９２２の後端上方へと回り込み、傾斜面９２２ｃ’の上端適部へと遊技球Ｂを導くための誘導路９２４ｂを有する。また、上部ユニット９２４’は、傾斜面９２２ｃ’と対向する部位に複数の仕切り壁９２４ｃ’を有する。切り壁９２４ｃ’は、メインステージ９２２が閉鎖状態にあるとき、傾斜面９２２ｃ’に沿って上方から下方へと遊技球Ｂが移動する際に蛇行させるための左右に曲折した通路９３０’を形成している。仕切り壁９２４ｃ’には、遊技球Ｂに当接可能な複数の凸部９２４ｅが所定の間隔で設けられている。このような通路９３０’により、傾斜面９２２ｃ’に沿って下方へと遊技球Ｂを左右に蛇行させつつ進行速度を減速・抑制するようにして導く抑制部が形成される。通路９３０’の出口部９３０ａ’と図示しない開口部９２０ａの上端との間には、メインステージ９２２が開放状態だけでなく閉鎖状態にあるときでも、傾斜面９２２ｃ’の前端側へと導かれてきた遊技球Ｂが通過可能な比較的大きい隙間が設けられている。これにより、メインステージ９２２が閉鎖状態であっても、通路９３０’に沿って傾斜面９２２ｃ’からシャッタ面９２２ｂへとスムーズに支障なく遊技球Ｂを導くことができる。
【０６３７】
図９０（Ａ）に示すように、メインステージ９２２が閉鎖状態にある場合、傾斜面９２２ｃ’上の遊技球Ｂは、通路９３０’に沿って上方から下方へと蛇行するように移動し、最終的に図示しない開口部９２０ａを通り抜けてシャッタ面９２２ｂ上へと導かれる。このようなメインステージ９２２は、先述した第３変形例による駆動ユニット９２５と同様の機構によって傾動させられる。メインステージ９２２は、その後端部が裏ベース部材９２１の縦長孔９２１ｄに挿入された軸９２１ａを介して支持されされており、この軸９２１ａ周りに回動することで傾動可能となっている。なお、メインステージを傾動させる装置としては、例えばソレノイドを用いた他の駆動ユニットでもよい。
【０６３８】
すなわち、図９０（Ｂ）に示すように、メインステージ９２２は、その中央部が駆動ユニット９２５によって下降させられると、縦長孔９２１ｄに沿って下方に変位した軸９２１ａ周りに傾動することで比較的急な前下がりの傾斜した姿勢となる。すなわち、傾斜面９２２ｃ’も、図９０（Ａ）の状態よりも急傾斜となる姿勢となり、シャッタ面９２２ｂは、図示しない開口部９２０ａの下方へと移動する。これにより、傾斜面９２２ｃ’上にあった複数の遊技球Ｂが仕切り壁９２４ｃ’から離れ、通路９３０’が解消されることから、傾斜面９２２ｃ’に沿って複数の遊技球Ｂが一斉に大入賞口３７へと導かれることとなる。このようなメインステージ９２２と上部ユニット９２４’を備えた可変入賞装置によっても、先述した第５変形例によるものと同様の効果を得ることができる。
【０６３９】
＜第４実施形態＞
次に、図９１及び図９２を用いて、本発明の第４実施形態について説明する。なお、先

述した第１実施形態等によるものと同一又は類似の構成要素については、同一符号を付してその説明を省略する。

【０６４０】

［方向転換装置］

図９１に示すように、遊技盤１において、第２ガイドレール３０’の下端３０Ａ’と大入賞口３７との間には、遊技球の転動方向を転換可能な方向転換装置１１０が設けられている。図９２に示すように、方向転換装置１１０は、複数の遊技球を受け入れてこれらの転動方向（概ね下方向）を概ね水平面内にて回転する方向に変化させるとともに、受け入れた複数の遊技球を１個ずつ排出することが可能な受容体としてのクルーン１１１と、クルーン１１１の姿勢を遊技球の受け入れ個数に応じて変化させ、当該クルーン１１１に受け入れられた複数の遊技球を放出可能とするシーソー機構１１２とを有する。右打ちした場合には、遊技球が図示しない釘によってクルーン１１１へと導かれる場合がある。なお、クルーン１１１へと導かれない場合は、遊技球が下方に落下し、大入賞口シャッタ３７Ａ上を転動してアウト口４１の方向へと導かれる。

【０６４１】

クルーン１１１は、凹曲面の内周壁によってすり鉢状に形成された本体部１１１Ａと、本体部１１１Ａの内部から外部へと遊技球を１個ずつ排出可能に当該本体部１１１Ａの内部中央の底に設けられた排出口１１１Ｂとを有する。クルーン１１１は、シーソー機構１１２により姿勢を変化させられた際に、大入賞口３７に向けて複数の遊技球を上面開口１１１Ｃからこぼれ落とすようにして放出可能な姿勢になる。

【０６４２】

シーソー機構１１２は、遊技盤１に沿う概ね鉛直面内にて両端側が揺動可能となるように中間部が、遊技盤１に突出する支軸１１３を介して支持され、一端側にクルーン１１１が配置されたアーム１１２Ａと、このアーム１１２Ａにおいてクルーン１１１が配置された一端側とは反対側の他端側に設けられたバランスウェイト１１２Ｂとを有する。バランスウェイト１１２Ｂの重さは、例えば遊技球４個分よりも重い一方、規定個数となる遊技球５個分よりも軽くなっている。シーソー機構１１２は、クルーン１１１に規定個数（例えば５個）以上の遊技球が受け入れられていない状態において、当該クルーン１１１を遊技球の受け入れ可能な水平姿勢に保ちつつアーム１１２Ａの一端側に支持する。このとき、クルーン１１１に規定個数以上の遊技球が受け入れられるまでは、クルーン１１１の内部に受け入れられた遊技球は、クルーン１１１の内周壁に沿って回転しつつ底部の方へと導かれ、最終的に排出口１１１Ｂからクルーン１１１の下方へと排出される。排出口１１１Ｂから排出された遊技球は、閉鎖状態の大入賞口シャッタ３７Ａの上面あるいは大入賞口シャッタ３７Ａが開放状態の場合は大入賞口３７へと導かれる。

【０６４３】

その一方、シーソー機構１１２は、規定個数以上の遊技球がクルーン１１１に受け入れられた状態になると、アーム１１２Ａの他端側に設けられたバランスウェイト１１２Ｂとの釣り合いによりクルーン１１１を傾動させるようにアーム１１２Ａが揺動する。これにより、クルーン１１１の上面開口１１１Ｃからは、多数の遊技球がまとまって放出される。このようにして放出された多数の遊技球は、閉鎖状態の大入賞口シャッタ３７Ａの上面あるいは大入賞口シャッタ３７Ａが開放状態の場合は大入賞口３７へと導かれる。なお、本実施形態の変形例としては、クルーンの位置を大入賞口の上方ではなく、他の入賞口やゲートの上方に配置するようにしてもよい。バランスウエイトを特に設けずに、アームの両端側にクルーンを設けてもよい。また、アームの一端側にクルーンを２個以上設けてもよい。方向転換装置は、遊技領域においてどの位置に配置してもよい。クルーンは、すり鉢状の凹部を設けずに平板状としてもよい。遊技球が入っていない時のクルーンの位置は、図９２等に示す高さ位置より低位でもよく、規定個数の遊技球を受け入れた際に傾いた姿勢になればどの高さ位置としてもよい。

【０６４４】

＜第５実施形態＞

次に、図９３～１７９を用いて、本発明の第５実施形態について説明する。なお、先述した第１実施形態等によるものと同一又は類似の構成要素については、同一符号を付してその説明を省略する。

【０６４５】

［始動口ユニット］

図９３に示すように、遊技盤１において、第２大入賞口３７の左方には、羽根部材３４により開閉する入賞口４０Ａ及び通過ゲート３５が設けられており、入賞口４０Ａ及び通過ゲート３５の左方には、始動口ユニット２００が設けられている。始動口ユニット２００は、遊技球の通過を条件に抽選の契機を与える複数の始動口を内部に有する。この始動口ユニット２００は、基本的に左打ちの場合に遊技球が進入可能となるように配置されている。なお、左打ちの場合は、発射した遊技球が始動口ユニット２００の導通口２２１に通過する場合があり、右打ちの場合は、発射した遊技球が導通口２２１に対して通過困難又は不可能となっている。

【０６４６】

図９４～９６に示すように、始動口ユニット２００は、台板２１０、導通口カバー２２０、振り分けクランク２３０、クルーン２４０、クルーン球通路部材２５０、球通路押さえ部材２６０、第１始動口スイッチ３２０、第２始動口スイッチ３３０、及びハズレ口スイッチ３８０を有する。クルーン装置は、クルーン２４０、クルーン球通路部材２５０、球通路押さえ部材２６０、第２始動口スイッチ３３０、及びハズレ口スイッチ３８０により構成される。台板２１０、導通口カバー２２０、及びクルーン２４０は、透明あるいは半透明の素材で形成されており、始動口ユニット２００の内部に進入した遊技球の挙動を遊技盤１の正面から遊技者が視認し得るように構成されている。

【０６４７】

台板２１０は、遊技盤１に設けられた図示しない開口を塞ぐように設けられる。台板２１０は、正面から見て右下方に第１始動口２１１を有するとともに、中央若干上方にクルーン２４０へと遊技球を導くための導入口２１２を有する。台板２１０の前面側における第１始動口２１１の左上方で導入口２１２の右方となる箇所には、振り分けクランク２３０が配置される。台板２１０の背面側にあって第１始動口２１１に対応する箇所には、当該第１始動口２１１に対する遊技球の入賞（通過）を検出するための第１始動口スイッチ３２０が設けられている。これにより、第１始動口２１１を通過した遊技球は、第１始動口スイッチ３２０により検出される。

【０６４８】

導通口カバー２２０は、台板２１０の前面を覆うように当該台板２１０に対して固定される。導通口カバー２２０は、遊技球を内部へと導くように通り抜け可能な導通口２２１を有するとともに、第１始動口２１１の近傍において一部の遊技球を外部となる遊技盤１の前面へと流出させる流出口２２２を有する。特に図示しないが、導通口カバー２２０の内側には、振り分けクランク２３０から第１始動口２１１や導入口２１２までの球通路を形成するように案内壁が設けられている。なお、流出口を設けることなく、振り分けクランクから第１始動口へと必ず遊技球が導かれて入賞するようにしてもよい。

【０６４９】

振り分けクランク２３０は、導通口２２１を通り抜けた遊技球を第１始動口２１１に続く球通路及び導入口２１２へと交互に振り分けるためのものであり、台板２１０の前面側において左右に所定角度揺動するように設けられている。振り分けクランク２３０は、円筒状の本体部２３１、この本体部２３１を台板２１０に対して揺動可能に支持する支軸２３２、本体部２３１の外周から概ね上側に延出する振り分け片２３３、振り分け片２３３の右側及び左側に所定間隔をあけつつ本体部２３１の外周から延出し、遊技球の当接・衝撃によって本体部２３１及び振り分け片２３３を右側及び左側に所定角度回転させる右翼片２３４Ｒ及び左翼片２３４Ｌを有する。

【０６５０】

図９５に示すように、振り分け片２３３が右側に所定角度傾いた姿勢にある場合、導通

口２２１を通り抜けた遊技球は、左翼片２３４Ｌに当接した後、導入口２１２へと導かれる。このとき、遊技球の衝撃によって左翼片２３４Ｌが所定角度反時計回りに回転させられることにより、振り分け片２３３が左側に所定角度傾いた姿勢となる。その後、振り分け片２３３が左側に所定角度傾いた姿勢にある場合、次に導通口２２１を通り抜けた遊技球は、右翼片２３４Ｒに当接した後、第１始動口２１１に続く球通路へと導かれる。このとき、遊技球の衝撃によって右翼片２３４Ｒが所定角度時計回りに回転させられることにより、振り分け片２３３が右側に所定角度傾いた姿勢となる。すなわち、遊技球が導通口２２１を通り抜けるごとに、振り分け片２３３が右側及び左側に交互に傾いた姿勢となり、遊技球は、第１始動口２１１に続く球通路及び導入口２１２へと交互に振り分けられる。

【０６５１】

クルーン２４０は、導入口２１２から移動してきた遊技球を受けるとともに、当該遊技球を複数の貫通口のいずれかより排出するものであり、台板２１０の背面側に設けられている。クルーン２４０は、有底筒状のクルーン本体２４０Ａ、導入口２１２からクルーン本体２４０Ａへと遊技球を導き入れるための導入通路２４０Ｂ、クルーン本体２４０Ａの底面に設けられた貫通口としての第２始動口２４１及び２つのハズレ口２４２を有する。導入通路２４０Ｂからクルーン本体２４０Ａへと導かれた遊技球は、第２始動口２４１あるいはハズレ口２４２を通じて下方に排出される。

【０６５２】

クルーン球通路部材２５０は、クルーン２４０の第２始動口２４１及びハズレ口２４２各々から排出された遊技球を、第２始動口スイッチ３３０及びハズレ口スイッチ３８０の夫々へと案内するためのものであり、クルーン２４０の下方に配置される。クルーン球通路部材２５０は、第２始動口２４１の遊技球を１つずつ第２始動口スイッチ３３０へと導く入賞通路２５１と、２つのハズレ口２４２から排出された複数の遊技球を一旦まとめて受け止め可能であり、これらの遊技球を１つずつハズレ口スイッチ３８０へと導くハズレ通路２５２とを有する。

【０６５３】

球通路押さえ部材２６０は、クルーン２４０の下部にクルーン球通路部材２５０を固定するとともに、第２始動口スイッチ３３０及びハズレ口スイッチ３８０を保持するためのものであり、クルーン球通路部材２５０の下方に配置される。球通路押さえ部材２６０は、クルーン球通路部材２５０の入賞通路２５１と対応する箇所に第２始動口スイッチ３３０を保持し、ハズレ通路２５２と対応する箇所にハズレ口スイッチ３８０を保持する。入賞通路２５１から導かれてきた遊技球は、第２始動口スイッチ３３０により検出され、ハズレ通路２５２から導かれてきた遊技球は、ハズレ口スイッチ３８０により検出される。すなわち、第２始動口２４１を通過した遊技球は、第２始動口スイッチ３３０により検出され、ハズレ口２４２を通過した遊技球は、ハズレ口スイッチ３８０により検出されることとなる。なお、クルーン内のハズレ口の数は、１個以下でも３個以上でもよい。クルーン内には、第１始動口や一般入賞口、ゲートなどを配置してもよい。クルーン内のすべての通過領域を、ハズレ口、始動口、一般入賞口、ゲートなどとしてもよい。

【０６５４】

［可動演出装置］

図９３に示すように、可動演出装置４２に含まれる可動演出部材４２Ａは、通常は遊技者にとって視認困難となるステージ３１の背後に位置し、特定の演出を行うときに遊技者にとって視認容易な位置へと移動することで視認液晶表示装置４の表示領域４Ａの前方下部に出現し、左右方向に移動可能に構成されている。また、可動演出部材４２Ａは、上下あるいは左右に小さく揺動したり、外周に羽根が突出するように構成されている。可動演出部材４２Ａは、表示領域４Ａの下部に表示される後述の当該三尺玉表示領域６００の全体及び第１三尺玉保留表示領域６１０の一部と重なるように発光レンズ４２Ｂを有する。発光レンズ４２Ｂは、複数色に発光し得る。これにより、当該三尺玉表示領域６００及び第１三尺玉保留表示領域６１０に画像として表示される後述の三尺玉は、可動演出部材４

２Ａの発光レンズ４２Ｂが発光して重なると視認し得ない状態になる一方、可動演出部材４２Ａが表示領域４Ａの下方に退避すると、正面から視認し得るようになる。なお、表示領域に対して発光レンズが重なった状態でも、表示領域の画像を発光レンズを通して視認可能としてもよい。

【０６５５】

［遊技機の電気的構成］

図９７に示すように、副制御回路７０は、先述した実施形態によるものとは異なるものとして、ハズレ口スイッチ３８０が接続されている。ハズレ口スイッチ３８０は、ハズレ口２４２における遊技球の通過を検出した際に、その旨を示す検出信号をサブＣＰＵ７１に供給する。なお、第１始動口スイッチ３２０及び第２始動口スイッチ３３０は、先述した実施形態によるものと同様に、主制御回路６０に接続されており、第１始動口２１１及び第２始動口２４１における遊技球の入賞（通過）を検出した際に、その旨を示す検出信号をメインＣＰＵ６１に供給するようになっている。また、可動演出部材４２Ａを含む可動演出装置４２は、可動演出装置制御回路７９を介してサブＣＰＵ７１に接続されており、サブＣＰＵ７１は、可動演出部材４２Ａの移動動作や発光レンズ４２Ｂの発光動作等を制御する。

【０６５６】

［遊技機のスペック］

図９８に示すように、本実施形態に係るパチンコ遊技機のスペックは、先述した第２実施形態によるものと概ね同様であるが、以下の点において異なる。すなわち、小当りとなる特別図柄は、第１始動口に対応する第１特別図柄のみとなっている。また、第１特別図柄及び第２特別図柄の消化順序は、第２特別図柄が第１特別図柄よりも優先される順ではなく、第１始動口２１１及び第２始動口２４１に対して遊技球が任意に入賞した入賞順とされる。また、確率変動性能（確変遊技状態の仕様）としては、確変遊技状態が最大１８４回まで継続するように規定されている。

【０６５７】

なお、本実施形態のスペックも、次のような内容であってもよい。例えば、小当りとなる特別図柄は、第２始動口に対応する第２特別図柄のみ、あるいは第１特別図柄及び第２特別図柄の双方としてもよい。特別図柄については、低確率時及び高確率時の大当り確率が上記したものに限定されるものではない。すなわち、特別図柄の大当り確率は、高確率時の方が低確率時よりも大当りに当選し易い確率であればよい。特別図柄の消化順については、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれか一方を優先消化する仕様としてもよい。確変遊技状態（ＳＴ遊技状態）が継続するＳＴ回数は、上記したものに限定されるものではない。また、次回の大当り当選まで確変遊技状態が継続するようにしてもよい。ラウンド数は、上記したものに限定されず、１６Ｒ以外の他のラウンド数を設けてもよい。実質ラウンド数については、全て正規のラウンド数と同数となるようにしてもよい。大当り図柄の種類は、上記したものに限定されない。例えば、第１特別図柄の大当り図柄の種類を多くしてもよい。また、第１特別図柄に基づく大当り遊技状態でも、上乗せボーナスを実行するようにしてもよい。本実施形態において、大入賞口カウント数（規定入賞数）は、「１０」に設定されているが、これに限定されるものではない。例えば、大入賞口カウント数を１１以上あるいは９未満に設定してもよい。時短性能は、ＳＴ回数（確変遊技状態のゲーム数）より多くてもよいし、あるいは例えば０回も含めてＳＴ回数より少なくてもよい。賞球数は、上記したものに限定されるものではない。例えば、大入賞口に係る賞球数を上記したものとは異なる値に設定した場合は、その値と推定入賞数とを用いて予定賞球数を算出し、先述した上乗せ数の報知を行うようにすることができる。普通図柄に関しては、低確率時及び高確率時の当り確率が上記したものに限定されるものではない。例えば、普通図柄の当り確率は、高確率時の方が低確率時よりも当選し易い確率であればよく、例えば低確率時に当選するようにしてもよい。普通図柄の当り図柄数は、上記したものに限定されず、例えば２個以上としてもよい。２個以上の場合には、羽根部材の開放パターンがそれぞれ異なるように対応付けられることが好ましい。第２始動口入賞カウント数

は、上記したもの以外の値としてもよい。

【０６５８】

［演出モードの遷移］

図９９に示すように、本実施形態の演出モードとしては、通常モード（１）～（３）、小当りの演出モード、特殊モード（１）～（３）、大当りの演出モード、及びＳＴモード（１）～（３）が規定されている。小当りの演出モードは、小当り遊技状態の開始、実行中、及び終了に連動して副制御回路７０により制御される演出モードである。大当りの演出モードは、大当り遊技状態の開始、実行中、及び終了に連動して副制御回路７０により制御される演出モードである。大当りの演出モードには、第１特別図柄に対応するものと、第２特別図柄に対応するものとがある。

【０６５９】

通常モード（１）～（３）は、通常遊技状態（非確変・非時短遊技状態）において副制御回路７０により制御される演出モードの一種である。本実施形態においては、確変遊技状態の終了後に通常モード（２）となり、後述する通常モード演出移行判定処理の判定結果に応じて異なる通常モード（１）～（３）に移行し得る。通常モード（１）～（３）において、大当りに当選した場合は、大当りの演出モードに移行し、小当りに当選した場合は、小当りの演出モードに移行する。

【０６６０】

特殊モード（１）～（３）は、通常遊技状態（非確変・非時短遊技状態）において副制御回路７０により制御される演出モードの一種であり、小当り遊技状態の終了後に特別図柄ゲームの図柄変動回数（ゲーム回数）として例えば５ゲーム消化されるまで実行される。本実施形態においては、小当り遊技状態の終了後に後述する特殊モード移行先判定処理の判定結果に応じて特殊モード（１）～（３）のいずれかに移行し得る。特殊モード（１）～（３）において５ゲームが消化されると、小当り遊技状態の開始前にあった元の通常モード（１）～（３）に移行する。特殊モード（１）～（３）においても、大当りに当選した場合は、大当りの演出モードに移行する。

【０６６１】

ＳＴモード（１）～（３）は、確変遊技状態において副制御回路７０により制御される演出モードである。本実施形態においては、大当り遊技状態の終了後にＳＴモード（１）となり、例えばＳＴモード（１）において１００ゲームが消化されると、ＳＴモード（２）に移行し、当該ＳＴモード（２）において７４ゲームが消化されると、ＳＴモード（３）に移行する。さらにＳＴモード（３）において１０ゲームが消化されると、確変遊技状態が終了し、通常モード（２）に移行する。ＳＴモード（１）～（３）において、大当りに当選した場合は、大当りの演出モードに移行する。

【０６６２】

なお、演出モードの種類及び数は、図９９に示す以上でもこれ以下でもよい。また、演出モードのそれぞれは、背景画像やＢＧＭ等が異なるが、少なくとも演出としての表示画像やサウンド等の一部の態様が異なるものであればよい。小当り遊技状態の終了後に特殊モードが滞在する期間（ゲーム回数）は、先述した５ゲームに限らず、仕様に応じて適当なゲーム回数に適宜設定することができる。確変遊技状態におけるＳＴモード（１）～（３）のそれぞれが滞在する期間（ゲーム回数）も、先述した１００ゲーム、７４ゲーム、１０ゲームに限らず、仕様に応じて適当なゲーム回数に適宜設定することができる。

【０６６３】

［遊技機の表示画面例］

図１００に示すように、表示領域４Ａの中央部には、３つの装飾図柄５００が変動表示及び停止表示される。変動表示とは、３つの装飾図柄５００のうちいずれかが完全に停止することなく上下に流れるように表示されたり順次拡大表示されるような状態を意味する。停止表示は、変動表示されていた３つ全ての装飾図柄５００が停止し、これら図柄の組み合わせを示す状態を意味する。以下の説明においては、装飾図柄５００及び特別図柄に関する停止表示を「確定表示」と称する場合がある。装飾図柄５００の変動表示及び確定

表示は、後述するいわゆる疑似連の場合を除き、特別図柄の変動表示及び確定表示に同調する。表示領域４Ａの下部には、当該三尺玉表示領域６００、第１三尺玉保留表示領域６１０、第２三尺玉保留表示領域６２０、当該宝石表示領域７００、宝石保留表示領域７１０が表示される。当該三尺玉表示領域６００、第１三尺玉保留表示領域６１０、及び第２三尺玉保留表示領域６２０には、第１特別図柄及び第２特別図柄の始動記憶に応じてワークＲＡＭ７３に記憶された保留情報に基づいて三尺玉の画像が表示される。以下の説明において、三尺玉に係る保留情報は、単に「保留情報」あるいは「三尺玉保留情報」と称する。具体的にいうと、保留情報は、「当り判定用乱数値」、「当り図柄決定用乱数値」等が情報として含まれるものであるが、便宜上、これらに乱数値に基づいて当り種別の判定結果が保留情報に含まれるものとする。なお、「変動パターン決定用乱数値」は、本実施形態では保留情報に含まれないが、「変動パターン決定用乱数値」に基づいて変動パターンの種類が保留情報に含まれるものとしてもよい。また、「当り判定用乱数値」、「当り図柄決定用乱数値」、及び「変動パターン決定用乱数値」（始動口への入賞に応じて抽出される各種乱数値）等が始動記憶（始動記憶情報）を構成しているため、主制御回路（メインＣＰＵ）が始動記憶に基づいて、後述する副制御回路（サブＣＰＵ）により実行される先読み予告に係る各種処理を行うようにしてもよい。この場合、三尺玉に係る保留情報を始動記憶として取り扱われる。三尺玉の画像は、単に「三尺玉」と称する場合もある。当該宝石表示領域７００及び宝石保留表示領域７１０には、ハズレ口２４２における遊技球の通過に応じてワークＲＡＭ７３に記憶された保留情報に基づいて宝石の画像が表示される。以下の説明において、宝石に係る保留情報は、「宝石保留情報」と称する。宝石の画像は、単に「宝石」と称する場合もある。表示領域４Ａの上部には、例えば花火師のキャラクタ画像８００が最大４つまで表示される。花火師のキャラクタ画像８００は、単に「花火師」と称する場合もある。

【０６６４】

装飾図柄５００は、疑似連の場合、１つの始動記憶に基づき特別図柄が変動表示されてから確定表示されるまでの間に、あたかも１回又は複数回停止表示されたように見えるものの、厳密には振動等によって完全に停止表示された状態とはいえない仮停止表示の状態になることがある。例えば、疑似連２の場合、装飾図柄５００は、変動表示の次に仮停止表示の状態となり、その後、変動表示を経て最終的に確定表示される。疑似連３の場合、装飾図柄５００は、変動表示の次に仮停止表示の状態となり、その後、変動表示を経て再び仮停止表示の状態となり、そうした後に最終的に変動表示を経て確定表示される。疑似連４の場合、装飾図柄５００は、変動表示の次に仮停止表示の状態となり、その後、変動表示を経て再び仮停止表示の状態となり、その後、さらに変動表示を経て再び仮停止表示の状態となり、そうした後に最終的に変動表示を経て確定表示される。

【０６６５】

当該三尺玉表示領域６００は、装飾図柄５００の変動表示中（疑似連の場合は最初の変動表示中）にその基になる始動記憶に応じた保留情報を三尺玉の画像（以下、単に「三尺玉」という場合もある）として表示するための領域であり、表示領域４Ａの下部左端に位置する。当該三尺玉表示領域６００においては、装飾図柄５００の確定表示（疑似連の場合は最初の仮停止表示）に伴って三尺玉の表示が消去される場合がある。装飾図柄５００が最終的に確定表示された場合にあって、第１三尺玉保留表示領域６１０に少なくとも１つの三尺玉が表示されている場合は、第１三尺玉保留表示領域６１０から当該三尺玉表示領域６００へと１つの三尺玉が移動するように表示される。当該三尺玉表示領域６００においては、大当りの期待度を示す複数の表示色のいずれかによって三尺玉が表示可能とされる。

【０６６６】

第１三尺玉保留表示領域６１０は、１～４番目までの始動記憶に対応する保留情報を三尺玉の画像として個々に並べて表示するための領域であり、当該三尺玉表示領域６００の右方に位置する。第１三尺玉保留表示領域６１０においては、最も以前に記憶された１番目の保留情報が左端の三尺玉として表示され、２～４番目の保留情報が左端の三尺玉の右

側に順次並ぶ複数の三尺玉により表示される。第１三尺玉保留表示領域６１０においては、基本的に、１番目の保留情報を示す左端の三尺玉が消去される毎に当該三尺玉表示領域６００に移動表示され、その余の２～４番目の保留情報を示す三尺玉がある場合は、それぞれ左隣りにシフトするように移動表示される。第１三尺玉保留表示領域６１０においては、大当りの期待度を示す複数の表示色のいずれかによって三尺玉の画像が表示可能とされる。

【０６６７】

第２三尺玉保留表示領域６２０は、保留球が５個以上となった場合に最新４個分の保留球に対応する保留情報を一つの三尺玉として一括表示するための領域であり、第１三尺玉保留表示領域６１０及び宝石保留表示領域７１０の右方に位置する。第２三尺玉保留表示領域６２０においては、保留情報の総数が５個の場合、最も古いものを１番目とする記憶順では、２～５番目の４個分の保留情報が一つの三尺玉としてまとめて表示される。このとき、記憶順が１番目の保留情報は、第１三尺玉保留表示領域６１０の最左端に三尺玉として表示される。同様に、第２三尺玉保留表示領域６２０においては、保留情報の総数が６～８個の場合、記憶順が３～６番目、４～７番目、５～８番目といった４個分の保留情報が一つの三尺玉としてまとめて表示される。このとき、記憶順が１，２番目、１～３番目、１～４番目の保留情報は、第１三尺玉保留表示領域６１０の最左端から順に並ぶ三尺玉として表示される。保留情報の総数が５個以上から４個になると、第２三尺玉保留表示領域６２０に一括表示されていた三尺玉が消去され、１～４番目の保留情報が第１三尺玉保留表示領域６１０の最左端から最右端まで並ぶ４個の三尺玉として表示される。なお、第１特別図柄及び第２特別図柄の上限保留数がそれぞれ４個であることから、第２三尺玉保留表示領域６２０に三尺玉が表示される場合は、５個以上の保留情報に少なくとも第１特別図柄及び第２特別図柄の双方に応じた保留情報が含まれることとなる。これを言い換えると、第１特別図柄あるいは第２特別図柄に応じた保留情報のみでは、第２三尺玉保留表示領域６２０に三尺玉が表示されない。

【０６６８】

当該宝石表示領域７００は、例えば一部の疑似連（演出パターンの「疑似連変動１疑似連２」等）により装飾図柄５００を変動表示させる際又はデモ表示に際して、その基となる宝石保留情報を宝石により表示するための領域であり、当該三尺玉表示領域６００の上方に位置する。例えば一部の疑似連における当該宝石表示領域７００においては、疑似連による装飾図柄５００の停止表示に伴って宝石の表示が消去される。なお、装飾図柄の仮停止表示に伴って宝石の表示が消去されるとしてもよい。装飾図柄５００が停止表示あるいは仮停止表示された場合にあって、宝石保留表示領域７１０に少なくとも一の宝石が表示されている場合は、宝石保留表示領域７１０から当該宝石表示領域７００へと一の宝石が移動するように表示される。当該宝石表示領域７００においては、大当りの期待度を示す複数の表示色のいずれかによって宝石の画像が表示可能とされる。

【０６６９】

宝石保留表示領域７１０は、最大４個の宝石保留情報を宝石の画像により個々に並べて表示するための領域であり、当該宝石表示領域７００の右方に位置する。宝石保留表示領域７１０においては、最古に記憶された１番目の宝石保留情報が最左端の宝石として表示され、２～４番目の宝石保留情報が最左端の宝石の右側に順次並ぶ複数の宝石により表示される。宝石保留表示領域７１０においては、基本的に、１番目の宝石保留情報を示す最左端の宝石が消去される毎に当該宝石表示領域７００に移動表示され、その余の２～４番目の宝石保留情報を示す宝石がある場合は、それぞれ左隣りにシフトするように移動表示される。宝石保留表示領域７１０においては、大当りの期待度を示す複数の表示色のいずれかによって宝石の画像が表示可能とされる。

【０６７０】

キャラクタ画像８００は、先読み予告演出の一種として花火師の残り人数などに応じて先読み予告を行うためのものであり、装飾図柄５００の上方あるいは背景等に花火師として表示されるものである。キャラクタ画像８００は、基本的に所定のゲーム回数を消化す

ると、当初表示された数から減少又は維持するように表示されるが、ガセパターンにより見かけ上は減少したように表示されるものの、その後復帰することで内部的には維持される場合がある。

【０６７１】

［遊技機の動作タイミング］

図１０１に示すように、通常モード時においては、疑似連が発生する場合と発生しない場合とがある。同図に一例として示すように、宝石保留情報が記憶されている前半部分においては、ハズレ変動パターン２に基づいて特別図柄が変動表示されるのに伴い、疑似連変動２に基づく演出として、装飾図柄５００が１変動目（疑似１）で変動表示され、その後仮停止表示され、さらに２変動目（疑似２）で変動表示され、最終的に確定表示される。このとき、装飾図柄５００の１変動目から仮停止表示までは、対象保留として三尺玉保留情報が用いられ、当該三尺玉保留情報に基づく三尺玉の画像が第１三尺玉保留表示領域６１０から当該三尺玉表示領域６００に移動して表示される。その後、装飾図柄５００の２変動目から確定表示までは、対象保留として宝石保留情報が用いられ、この宝石保留情報に基づく宝石の画像が宝石保留表示領域７１０から当該宝石表示領域７００に移動して表示される。

【０６７２】

一方、図１０１に一例として示すように、後半部分においては、前半部分と同様にハズレ変動パターン２に基づいて特別図柄が変動表示されるのに伴い、通常変動２に基づく演出として装飾図柄５００が１回変動表示され、その後、確定表示される（確定表示については図示略）。このとき、装飾図柄５００の変動表示から確定表示までは、終始一貫して三尺玉保留情報が対象保留として用いられ、当該三尺玉保留情報に基づく三尺玉の画像が第１三尺玉保留表示領域６１０から当該三尺玉表示領域６００に移動して表示される。また、例えばこのときに宝石保留情報が記憶されていても、この宝石保留情報が用いられることなく、宝石保留情報に基づく宝石の画像が宝石保留表示領域７１０にそのまま表示される。

【０６７３】

なお、本実施形態において、装飾図柄５００が仮停止表示又は確定表示となる直前の所定期間（例えば１ｓ程度の期間）は、装飾図柄５００が変動表示中にあっても例えば比較的低速で変動したり一時的に拡大表示されるようになっている。また、本実施形態においては、宝石保留情報の有無に関係なく、通常モードにおいて疑似連を含む演出パターンが決定された場合のみ、装飾図柄５００の変動表示に際して疑似連が発生するようになっているが、通常モード以外のモードにおいて疑似連が発生したり、宝石保留情報が存在することを条件に疑似連を発生させるようにしてもよい。

【０６７４】

また、図１０２に示すように、通常モード時においては、デモ表示（１），（２）が行われる場合がある。同図に一例として示すように、三尺玉保留情報が記憶されている前半部分においては、ハズレ変動パターン２に基づいて特別図柄が変動表示されるのに伴い、三尺玉保留情報を用いた通常変動２に基づく演出として、装飾図柄５００が変動表示され、その後確定表示される。このとき、装飾図柄５００の変動表示から確定表示までは、終始一貫して三尺玉保留情報が対象保留として用いられ、当該三尺玉保留情報に基づく三尺玉の画像が第１三尺玉保留表示領域６１０から当該三尺玉表示領域６００に移動して表示される。

【０６７５】

その後、図１０２に示すように、三尺玉保留情報が無くなって宝石保留情報が存在する後半部分においては、特別図柄が変動表示されない非変動状態となる一方、非時短非確変時の限定デモによる演出として、宝石保留情報を用いたデモ表示（２）が行われる。このデモ表示（２）においては、宝石保留情報に基づく宝石の画像が宝石保留表示領域７１０から当該宝石表示領域７００に移動して表示される毎に、例えば「潜確？」、「大当り間近？」、「高期待度？」等といった遊技者に有利な状態を印象付けるようなメッセージが

表示される。このようなデモ表示（２）は、複数の宝石保留情報が存在する場合、１つの宝石保留情報につき例えば８ｓ程度の時間で繰り返し行われる。

【０６７６】

さらにその後、図１０２に示すように、三尺玉保留情報及び宝石保留情報のいずれも無くなった状態になると、特別図柄の非変動状態が継続されつつ、通常デモによる演出としてデモ表示（１）が行われる。デモ表示（１）は、デモ表示（２）とは異なり、遊技等について説明する画像が表示されるものである。このようなデモ表示（１）は、デモ表示（２）とは発生条件が異なり、通常モード時に限らずその他のモード時においても発生し、三尺玉保留情報及び宝石保留情報が無い状態で装飾図柄５００の非変動状態が所定時間経過した場合に発生する。

【０６７７】

なお、本実施形態においては、通常モード時において必ずしもデモ表示（２）を経てデモ表示（１）が行われるというわけではなく、三尺玉保留情報に基づく装飾図柄の確定表示後に宝石保留情報が無ければ、所定時間経過後にデモ表示（１）が行われることとなる。

【０６７８】

また、図１０３に示すように、特殊モード時においては、デモ表示（３）として特殊モード専用演出が行われる場合がある。このデモ表示（３）は、デモ表示（１），（２）とは異なり、宝石保留情報が用いられるものの宝石の画像が非表示とされ、宝石に代わって例えば特殊モードの残り回数として「残りＸ回」、あるいは「大チャンス？」等といった遊技者に有利な状態を印象付けるようなメッセージが表示されるものである。

【０６７９】

図１０３に一例として示すように、三尺玉保留情報が記憶されている前半部分においては、ハズレ変動パターン７に基づいて特別図柄が変動表示されるのに伴い、三尺玉保留情報を用いた演出パターン（第１段階花火師発見できず）に基づく演出として、装飾図柄５００が変動表示され、その後確定表示される。このとき、装飾図柄５００の変動表示から確定表示までは、終始一貫して三尺玉保留情報が対象保留として用いられ、当該三尺玉保留情報に基づく三尺玉の画像が第１三尺玉保留表示領域６１０から当該三尺玉表示領域６００に移動して表示される。

【０６８０】

その後、図１０３に示すように、三尺玉保留情報が無くなって宝石保留情報が存在する状態になると、特別図柄が変動表示されない非変動状態となる一方、小当り後の非時短非確変時限定デモによる演出として、宝石保留情報を用いた特殊モード専用演出のデモ表示（３）が行われる。このデモ表示（３）においては、宝石の画像が非表示とされる一方、先述したような特殊モードの残り回数や有利な状態を印象付けるメッセージが表示される。このようなデモ表示（３）は、宝石保留情報単位に異なるメッセージを示すように表示される。

【０６８１】

さらにその後、図１０３に示すように、デモ表示（３）の実行中に三尺玉保留情報（始動記憶）が成立した状態になると、例えばハズレ変動パターン７に基づいて特別図柄が変動表示され、それに伴い三尺玉保留情報を用いた演出パターン（第２段階花火師発見できず）に基づく演出として、装飾図柄５００が変動表示され、その後確定表示される（確定表示については図示略）。このときにおいても、装飾図柄５００の変動表示から確定表示までは、終始一貫して三尺玉保留情報が対象保留として用いられ、当該三尺玉保留情報に基づく三尺玉の画像が第１三尺玉保留表示領域６１０から当該三尺玉表示領域６００に移動して表示される。

【０６８２】

なお、特殊モード時においては、三尺玉保留情報が無くなると、宝石保留情報の有無に関係なく、デモ表示（３）を行うようにしてもよい。

【０６８３】

また、図１０４に示すように、ＳＴモード時においては、デモ表示（４）としてＳＴモード専用演出が行われる場合がある。このデモ表示（４）は、デモ表示（１）～（３）とは異なり、宝石保留情報が用いられるものの宝石の画像が非表示とされ、装飾図柄５００に代わってアルファベットからなる演出図柄、例えば、「Ａ」、「Ｂ」、「Ｃ」・・・「Ｅ」のような数字が３列変動表示されるものである。なお、デモ表示（４）は、羽根部材３４の開放タイミングを報知あるいは示唆するような演出としてもよい。

【０６８４】

図１０４の上段から中段に一例として示すように、三尺玉保留情報（１），（２）が記憶されている場合は、最初に、リーチハズレ変動パターン７に基づいて特別図柄が変動表示される際に、三尺玉保留情報（１）を用いた演出パターン（一撃ボタンリーチ中ボタン）に基づく演出として、変動表示中の装飾図柄５００と重なるように押下操作ボタン９Ａの押下を促す画像が表示される。そして、押下操作ボタン９Ａの押下に関係なく所定時間が経過すると、装飾図柄５００が確定表示される。このとき、装飾図柄５００の変動表示から確定表示までは、終始一貫して三尺玉保留情報（１）が対象保留として用いられ、当該三尺玉保留情報（１）に基づく三尺玉の画像が第１三尺玉保留表示領域６１０から当該三尺玉表示領域６００に移動して表示される。

【０６８５】

その次に、リーチハズレ変動パターン８に基づいて特別図柄が変動表示される際は、三尺玉保留情報（２）を用いた演出パターン（三連ボタンリーチ中ボタン）に基づく演出として、変動表示中の装飾図柄５００と重なるように押下操作ボタン９Ａの３回連続押下を促す画像が表示される。そして、押下操作ボタン９Ａの押下に関係なく所定時間が経過すると、装飾図柄５００が確定表示される。このとき、装飾図柄５００の変動表示から確定表示までは、終始一貫して三尺玉保留情報（２）が対象保留として用いられ、当該三尺玉保留情報（２）に基づく三尺玉の画像が第１三尺玉保留表示領域６１０から当該三尺玉表示領域６００に移動して表示される。なお、例えば三尺玉保留情報（１），（２）が記憶されている場合にあって宝石保留情報も記憶されている場合には、三尺玉保留情報（１），（２）が消化されるか否かに関わらず宝石保留情報が消化される。

【０６８６】

一方、図１０４の下段に一例として示すように、三尺玉保留情報が無くなって複数の宝石保留情報のみが存在する状態になると、特別図柄が変動表示されない非変動状態となり、宝石保留情報を用いたＳＴモード専用演出のデモ表示（４）が行われる。このデモ表示（４）においては、宝石の画像が非表示とされる一方、先述したような演出図柄の変動表示及び停止表示が装飾図柄５００に代わって行われる。このようなデモ表示（４）は、宝石保留情報を消化する毎に変動表示から停止表示までの一連の挙動を周期的に示すように行われる。また、宝石保留情報が無くなると、デモ表示（４）は行われず、再び三尺玉保留情報が無い状態で宝石保留情報が記憶されると、当該宝石保留情報に基づいてデモ表示（４）が行われることとなる。

【０６８７】

図１０５及び図１０６は、通常モード時における保留昇格のタイミングを主として示している。なお、図１０５（１）～（３）のそれぞれは、互いに異なる変動パターン及び演出パターンに基づく装飾図柄５００の変動期間を示しており、その時間的長さは一般的に異なるものの互いに変動開始タイミング及び変動終了タイミングが一致するように示している。また、図１０６（１）～（４）のそれぞれは、同一の変動パターン及び演出パターンに基づく装飾図柄５００の変動期間（第１変動期間）を示しており、時間的長さが同一であるものの疑似連の回数が夫々異なるものとして示している。

【０６８８】

図１０５（１）に示すように、「通常変動」、リーチを伴わない「疑似連」、「ノーマルリーチ」に係る演出パターンでは、装飾図柄５００の変動開始から変動終了までの間に１回の保留昇格タイミングがある。保留昇格とは、三尺玉保留情報に係る三尺玉の表示色変更によって大当りの期待度を示唆するような演出を意味する。ただし、保留昇格タイミ

ングは、表示色変更の可能性がある時点を意味するにすぎず、保留昇格タイミングでも、表示色が変更される場合もあれば変更されない場合もある。保留昇格タイミングは、単に「昇格タイミング」とも称する。

【０６８９】

図１０５（２）に示すように、「ロングリーチ」に係る演出パターンでは、装飾図柄５００の変動開始から変動終了までの期間が、変動前半となる第１変動期間と変動後半となる第２変動期間とに区分される。第１変動期間においては、「通常変動」、リーチを伴わない「疑似連」、「ノーマルリーチ」に係る演出パターンと同様の態様で装飾図柄５００の変動表示が行われ、第２変動期間においては、「ロングリーチ」に係る特有の態様で装飾図柄５００の変動表示が行われる。第１変動期間及び第２変動期間は、例えば時間比が６：４となるように規定されている。このような第１変動期間及び第２変動期間には、それぞれ１回の保留昇格タイミングがある。すなわち、「ロングリーチ」に基づいて装飾図柄５００が変動表示される際には、２回の保留昇格タイミングがあり、表示色変更の可能性とともに大当りの期待度が図１０５（１）の場合よりも高められる。

【０６９０】

図１０５（３）に示すように、「ＳＰリーチ」に係る演出パターンでは、装飾図柄５００の変動開始から変動終了までの期間が、変動前半となる第１変動期間と、変動中盤となる第２変動期間と、変動後半となる第３変動期間とに区分される。なお、「ＳＰリーチ」は、「ノーマルリーチ」や「ロングリーチ」以外のリーチに係る演出パターンに相当する。第１変動期間においては、「通常変動」、リーチを伴わない「疑似連」、「ノーマルリーチ」に係る演出パターンと同様の態様で装飾図柄５００の変動表示が行われ、第２変動期間においては、「ロングリーチ」に係る演出パターンと同様の態様で装飾図柄５００の変動表示が行われ、第３変動期間においては、「ＳＰリーチ」に係る特有の態様で装飾図柄５００の変動表示が行われる。第１変動期間及び第２変動期間並び第３変動期間は、例えば時間比が３：１：６となるように規定されている。このような第１変動期間及び第２変動期間には、それぞれ１回の保留昇格タイミングがあり、第３変動期間には、２回の保留昇格タイミングがある。すなわち、「ＳＰリーチ」に基づいて装飾図柄５００が変動表示される際には、４回の保留昇格タイミングがあり、表示色変更の可能性とともに大当りの期待度が図１０５（２）の場合よりも高められる。

【０６９１】

なお、昇格タイミングは、図１０５に一例として示す回数に限らず、仕様に応じて適宜変更することができる。また、本実施形態では、全ての演出パターンが図１０５（１）～（３）のいずれかに対応する。例えば、図１０５（３）に示すパターンで変動時間が１０ｓと指定された演出パターンの場合は、第１変動期間、第２変動期間、及び第３変動期間がちょうど３ｓ、１ｓ、６ｓとなるが、変動期間の時間に余りが生じる場合（３：１：６で割り当てられない場合）は、その余りとなる時間を第３変動期間、あるいはその他の変動期間に割り当てるようにしてもよい。また、第３変動期間の後にさらに第４変動期間等を設け、当該第４変動期間等に保留昇格タイミングを規定するようにしてもよい。

【０６９２】

図１０６（１）に示すように、「疑似連」がない演出パターンでは、第１変動期間に１回の保留昇格タイミングがある。一方、図１０６（２）～（４）に示すように、リーチを伴う「疑似連」が２回、３回、４回と規定された演出パターンでは、第１変動期間が「疑似連」の回数で割った複数の区間に分けられ、各区間において対応する回の「疑似連」による変動表示や仮停止表示が行われる。このような各回の「疑似連」に対応する区間には、それぞれ１回の保留昇格タイミングがある。すなわち、リーチを伴う「疑似連」に基づいて装飾図柄５００が変動表示される際には、少なくとも疑似連の回数分に相当する保留昇格タイミングがあり、疑似連の回数に応じて表示色変更の可能性とともに大当りの期待度が高められる。

【０６９３】

なお、リーチを伴う「疑似連」には、第１変動期間における所定の区間に複数の昇格タ

イミングが規定されたものもあり、疑似連の回数よりも保留昇格タイミングが多い場合もある。また、図１０１に示すような宝石保留情報を用いた疑似連の演出にも、複数の昇格タイミングが規定されたものがある。また、例えば、図１０６（２）～（４）に示すパターンでは、第１変動期間が「疑似連」の回数に応じて複数の区間に均等に分けられるが、各区間の時間に余りが生じる場合は、その余りとなる時間を最後の区間、あるいはその他の区間に割り当てるようにしてもよい。

【０６９４】

図１０７は、特殊モード時及びＳＴモード時における装飾図柄５００の変動パターンを示している。同図に示すように、特殊モード時及びＳＴモード時の「リーチ」を伴う演出パターンでは、装飾図柄５００の変動開始から変動終了までの期間が、変動前半となる第１変動期間と変動後半となる第２変動期間とに区分される。第１変動期間においては、「通常変動」に係る演出パターンと同様の態様で装飾図柄５００の変動表示が行われ、第２変動期間においては、「リーチ」に係る特有の態様で装飾図柄５００の変動表示が行われる。第１変動期間及び第２変動期間は、通常モード時の時間比とは異なる時間比となるように規定されている。このような特殊モード時及びＳＴモード時の第１変動期間及び第２変動期間においても、保留昇格タイミングを規定したり、疑似連を実行するようにしてもよい。

【０６９５】

次に、図１０８～１４４を用いて、本実施形態の遊技機にて用いる各種のテーブル及び記憶領域について説明する。

【０６９６】

［特別図柄変動パターン決定用テーブル］

図１０８～１１１は、メインＣＰＵ６１に参照される特別図柄変動パターン決定用テーブルを示している。図１０８及び図１０９は、第１特別図柄変動パターン決定用テーブルを示し、図１１０及び図１１１は、第２特別図柄変動パターン決定用テーブルを示している。第１特別図柄変動パターン決定用テーブルは、非確変非時短遊技状態で保留数（始動記憶の数）が１～４個の場合に対応するものと、非確変非時短遊技状態で保留数が５～８個の場合に対応するものと、小当り後の非確変非時短遊技状態で保留数が１～８個の場合に対応するものと、確変時短遊技状態で保留数が１～８個の場合に対応するものとに振り分けられている。第２特別図柄変動パターン決定用テーブルは、非確変非時短遊技状態で保留数（始動記憶の数）が１～５個の場合に対応するものと、非確変非時短遊技状態で保留数が６～８個の場合に対応するものと、小当り後の非確変非時短遊技状態で保留数が１～８個の場合に対応するものと、特別図柄の変動表示回数が１～１００回までの確変時短遊技状態で保留数が１～８個の場合に対応するものと、１０１～１７４回までの確変時短遊技状態で保留数が１～８個の場合に対応するものと、１７５～１８３回までの確変時短遊技状態で保留数が１～８個の場合に対応するものと、１８４回目の確変時短遊技状態で保留数が１～８個の場合に対応するものと、後述する特定変動回数の確変時短遊技状態で保留数が１～８個の場合に対応するものとに振り分けられている。これらの特別図柄変動パターン決定用テーブルは、メインＲＯＭ６２に記憶されている。

【０６９７】

図１０８及び図１０９に示すように、第１特別図柄変動パターン決定用テーブルは、第１特別図柄の変動パターンを決定するためのテーブルであり、当り種別の判定結果（ハズレ、小当り、大当り（確変１））と、変動時間決定用乱数（０～９９）と、各種の変動パターンと、変動時間と、変動パターン指定コマンド（ｈ１～ｈ３４）とを規定している。図１１０及び図１１１に示すように、第２特別図柄変動パターン決定用テーブルは、第２特別図柄の変動パターンを決定するためのテーブルであり、当り種別の判定結果（ハズレ、大当り（確変１～４））と、変動時間決定用乱数（０～９９）と、各種の変動パターンと、変動時間と、変動パターン指定コマンド（ｈ１～ｈ５８）とを規定している。

【０６９８】

例えば、図１０８に示す第１特別図柄変動パターン決定用テーブル（非確変非時短保留

数１～４）では、当り種別の判定結果が「ハズレ」で、変動時間決定用乱数「９０」～「９４」のいずれかが抽出された場合に、第１特別図柄の変動パターンとして変動時間が２０．５秒である「リーチハズレ変動パターン５」が決定され、その旨を示す変動パターン指定コマンド「ｈ１１」が生成される。また、図１０９に示す第１特別図柄変動パターン決定用テーブル（小当り後非確変非時短保留数１～８）では、当り種別の判定結果が「ハズレ」で、変動時間決定用乱数「０」～「９９」のいずれかが抽出された場合に、第１特別図柄の変動パターンとして変動時間が１５秒である「ハズレ変動パターン７」が決定され、その旨を示す変動パターン指定コマンド「ｈ２９」が生成される。図１０９に示す第１特別図柄変動パターン決定用テーブル（確変時短保留数１～８）では、当り種別の判定結果が「大当り（確変１）」で、変動時間決定用乱数「０」～「９９」のいずれかが抽出された場合に、第１特別図柄の変動パターンとして変動時間が２０秒である「大当り変動パターン１２」が決定され、その旨を示す変動パターン指定コマンド「ｈ３４」が生成される。このようにして生成された変動パターン指定コマンド「ｈ１」～「ｈ３４」は、主制御回路６０のメインＣＰＵ６１から副制御回路７０のサブＣＰＵ７１へと送信される。

【０６９９】

また、図１１０に示す第２特別図柄変動パターン決定用テーブル（非確変非時短保留数１～５）では、当り種別の判定結果が「ハズレ」で、変動時間決定用乱数「９０」～「９４」のいずれかが抽出された場合に、第２特別図柄の変動パターンとして変動時間が２０．５秒である「リーチハズレ変動パターン５」が決定され、その旨を示す変動パターン指定コマンド「ｈ１１」が生成される。また、図１１１に示す第２特別図柄変動パターン決定用テーブル（ＳＴ１０１～１７４回確変時短保留数１～８）では、当り種別の判定結果が「大当り（確変１）」で、変動時間決定用乱数「２５」～「４９」のいずれかが抽出された場合に、第２特別図柄の変動パターンとして変動時間が１８０秒である「大当り変動パターン１９」が決定され、その旨を示す変動パターン指定コマンド「ｈ５１」が生成される。さらに、図１１１に示す第２特別図柄変動パターン決定用テーブル（特定変動回数確変時短保留数１～８）では、当り種別の判定結果が「ハズレ」で、変動時間決定用乱数「０」～「８９」のいずれかが抽出された場合に、第２特別図柄の変動パターンとして変動時間が１８０秒である「リーチハズレ変動パターン１４」が決定され、その旨を示す変動パターン指定コマンド「ｈ５７」が生成される。このようにして生成された変動パターン指定コマンド「ｈ１」～「ｈ５８」は、主制御回路６０のメインＣＰＵ６１から副制御回路７０のサブＣＰＵ７１へと送信される。

【０７００】

なお、特別図柄変動パターン決定用テーブルとしては、保留数（始動記憶数）によって振り分けられない一つのテーブルとしてもよい。また、第１特別図柄変動パターン決定用テーブルと第２特別図柄変動パターン決定用テーブルとを一つにまとめて構築し、第１特別図柄の変動パターンあるいは第２特別図柄の変動パターンを決定する際には、一つの特別図柄変動パターン決定用テーブルを参照するようにしてもよい。また、一部の遊技状態あるいは全ての遊技状態について保留数１～８の夫々に対応する複数の特別図柄変動パターン決定用テーブルを設け、保留数ごとに参照するテーブルを異ならせるようにしてもよい。当り種別の判定結果に応じて決定される変動パターンは、図１０８～１１１に一例として示す種類や数に限らず、仕様に応じて適宜変更することができる。変動時間についても、仕様に応じて適宜変更することができる。ＳＴモード（３）においては、ゲーム回数に応じて、第２特別図柄変動パターン決定用テーブル（ＳＴ１７５～１８３回確変時短保留数１～８）が用いられる場合と、第２特別図柄変動パターン決定用テーブル（ＳＴ１８４回確変時短保留数１～８）が用いられる場合とがあるが、ゲーム回数に応じて振り分けることなく一つのテーブルを用いるようにしてもよい。第２特別図柄変動パターン決定用テーブル（特定変動回数確変時短保留数１～８）は、確変時短遊技状態に移行する前の大当り遊技状態を決定付けた当り図柄の種類に応じて決定される特定変動回数において、第２特別図柄が変動表示する場合に用いられる可能性があるテーブルである。特定変動回数は、当り図柄の種類が「第１特別図柄大当り（確変１）」の場合に「１７０」に決定され

、「第２特別図柄大当り（確変１）」の場合に「１３０」に決定され、「第２特別図柄大当り（確変２）」の場合に「１４０」に決定され、「第２特別図柄大当り（確変３）」の場合に「１５０」に決定され、「第２特別図柄大当り（確変４）」の場合に「１６０」に決定される。第１特別図柄変動パターン決定用テーブル（小当り後非確変非時短保留数１～８）及び第２特別図柄変動パターン決定用テーブル（小当り後非確変非時短保留数１～８）は、小当り後の非確変非時短遊技状態で特別図柄の変動回数が１～５回となるまでに用いられるテーブルである。

【０７０１】

［演出パターン決定用テーブル］

図１１２～１２３は、サブＣＰＵ７１に参照される演出パターン決定用テーブルを示している。図１１２～１１６は、第１特別図柄に対応する第１演出パターン決定用テーブルを示し、図１１７～１２３は、第２特別図柄に対応する第２演出パターン決定用テーブルを示している。第１演出パターン決定用テーブルは、通常モード（１）～（３）で宝石保留情報が無い（記憶されていない）場合に対応するものと、通常モード（１）～（３）で宝石保留情報がある（記憶されている）場合に対応するものと、特殊モード（１）～（３）のそれぞれで変動表示回数が１～５回転目のそれぞれに対応するものと、ＳＴモード（１）～（３）のそれぞれに対応するものとに振り分けられている。第２演出パターン決定用テーブルは、通常モード（１）～（３）で宝石保留情報が無い（記憶されていない）場合に対応するものと、通常モード（１）～（３）で宝石保留情報がある（記憶されている）場合に対応するものと、特殊モード（１）～（３）のそれぞれで変動表示回数が１～５回転目のそれぞれに対応するものと、ＳＴモード（１），（２），（３）－１，（３）－２のそれぞれに対応するものと、確変時短遊技状態の特定変動回数において高期待度演出未実行時に対応するものと、確変時短遊技状態の特定変動回数において高期待度演出実行済時に対応するものとに振り分けられている。ここで、第２演出パターン決定用テーブル（ＳＴモード（３）－１）は、確変時短遊技状態（ＳＴモード）における特別図柄の変動表示回数が１７５～１８３回までの場合に対応するものであり、第２演出パターン決定用テーブル（ＳＴモード（３）－２）は、確変時短遊技状態（ＳＴモード）における特別図柄の変動表示回数が１８４回目となる場合に対応するものである。これらの演出パターン決定用テーブルは、プログラムＲＯＭ７２に記憶されている。

【０７０２】

図１１２～１１６に示すように、第１演出パターン決定用テーブルは、第１特別図柄の変動表示及び停止表示に連動して装飾図柄５００の変動表示及び停止表示やその他の画像表示等を行うための演出パターンを決定するためのテーブルであり、変動パターン指定コマンド（ｈ１～ｈ３４）と、各種の変動パターンと、演出決定用乱数（０～９９）と、各種の演出パターンとを規定している。図１１７～１２３に示すように、第２演出パターン決定用テーブルは、第２特別図柄の変動表示及び停止表示に連動して装飾図柄５００の変動表示及び停止表示やその他の画像表示等を行うための演出パターンを決定するためのテーブルであり、変動パターン指定コマンド（ｈ１～ｈ１２、ｈ１９～ｈ２９、ｈ３１～ｈ５８）と、各種の変動パターンと、演出決定用乱数（０～９９）と、各種の演出パターンとを規定している。

【０７０３】

例えば、図１１２に示す第１演出パターン決定用テーブル（通常モード（１）～（３）宝石保留無）では、変動パターン指定コマンド「ｈ１１」により「リーチハズレ変動パターン５」が指定された場合に、演出決定用乱数「０」～「８９」のいずれかが抽出された場合は、演出パターンとして「ロングリーチ」が決定され、演出決定用乱数「９０」～「９９」のいずれかが抽出された場合は、演出パターンとして「ロングリーチ疑似連２」が決定される。

【０７０４】

また、図１２２に示す第２演出パターン決定用テーブル（ＳＴモード（２））では、変動パターン指定コマンド「ｈ４７」により「リーチハズレ変動パターン１０」が指定され

た場合に、演出決定用乱数「０」～「１９」のいずれかが抽出された場合は、演出パターンとして「花火師扉突破リーチ扉赤」が決定され、演出決定用乱数「２０」～「９９」のいずれかが抽出された場合は、演出パターンとして「花火師扉突破リーチ扉青」が決定される。この「花火師扉突破リーチ扉赤」のほか、「女性扉突破リーチ扉赤」の演出パターンは、大当りの期待度が相対的に高くなる、いわゆる激熱の演出パターン（「特定演出パターン」とも称する）に相当する。「花火師扉突破リーチ扉赤」及び「女性扉突破リーチ扉赤」といった激熱の演出パターンは、第２演出パターン決定用テーブル（ＳＴモード（２））に規定されているほか、図１２３に示す第２演出パターン決定用テーブル（特定変動回数確変時短高期待度演出未実行時）にも規定されている。

【０７０５】

「リーチ」を含む演出パターンでは、「全回転リーチ大当り」を除き、基本的に３つの装飾図柄５００のうち２つが揃った状態で１つのみが変動表示されるリーチ態様となり、このリーチ態様を経た後に３つの装飾図柄５００がハズレ図柄、小当り図柄、あるいは大当り図柄として確定表示される。「疑似連２」、「疑似連３」、「疑似連４」とは、装飾図柄５００の仮停止表示を含む疑似連の演出である。例えば「疑似連２」の場合は、特別図柄が変動表示を開始してから確定表示されるのまでの間に、装飾図柄５００の変動表示が２回行われるとともに、仮停止表示が１回行われ、最終的に確定表示が行われる。「疑似連３」の場合は、装飾図柄５００の変動表示が３回行われるとともに、仮停止表示が２回行われ、最終的に確定表示が行われる。「疑似連４」の場合は、装飾図柄５００の変動表示が４回行われるとともに、仮停止表示が３回行われ、最終的に確定表示が行われる。「大連続予告疑似連」を含む演出パターンでは、特別図柄の変動表示及び確定表示に連動して装飾図柄５００の変動表示及び確定表示が行われるが、その変動表示中に、例えば「氷」、「稲妻」、あるいは「炎」といった所定の画像が複数回にわたり表示される。例えば、「大連続予告疑似連３回」の演出パターンでは、「氷」、「稲妻」、及び「炎」のうちのいずれかが３回表示される。このような所定の画像の出現パターンに応じて大当りの期待度を異ならせるようにすることができる。例えば、全回にわたり同一の所定の画像を出現させた場合は、大当りが確定していることを示唆するものとすることができる。特殊モードにおいては、特殊モード（１）～（３）のそれぞれに対応付けて予め規定された演出パターンに基づいて、変動表示の１～５回転目までストーリー性のある演出を実行することができる。なお、「全回転リーチ」とは、遊技者が変動中の装飾図柄を視認可能な速度とし、かつ、３つの図柄が同じ図柄で揃った状態で変動し、そのまま３つの同じ図柄が揃った状態で確定表示されるものを意味する。また、小当り図柄は、リーチハズレ態様で仮停止表示された後、再変動して例えば「１３５」という図柄で確定表示されるものを意味する。

【０７０６】

大当りの期待度は、第２演出パターン決定用テーブル（ＳＴモード（１））についてみると、例えば「一撃ボタンリーチ大ボタン」では、「リーチハズレ変動パターン７」に基づきハズレとなる確率が１０／１００となり、「大当り変動パターン１５」に基づき大当りとなる確率が５０／１００となることから、これらの相対的な割合として大当りの期待度を算出すると８３％程度となる。同様に、第２演出パターン決定用テーブル（ＳＴモード（２））についてみると、例えば「花火師扉突破リーチ扉赤」では、「リーチハズレ変動パターン１０」に基づきハズレとなる確率が２０／１００となり、「大当り変動パターン１９」に基づき大当りとなる確率が８０／１００となることから、これらの相対的な割合として大当りの期待度を算出すると８０％となる。このようにハズレの可能性があるものの大当りの期待度が概ね６０％以上となる演出パターンは、先述した激熱の演出パターン（特定演出パターン）に該当し、「高期待度演出」とも称される。例えば、「花火師扉突破リーチ扉青」では、「リーチハズレ変動パターン１０」に基づきハズレとなる確率が８０／１００となり、「大当り変動パターン１９」に基づき大当りとなる確率が２０／１００となることから、これらの相対的な割合として大当りの期待度を算出すると２０％となる。そのため、「花火師扉突破リーチ扉青」は、「高期待度演出」（特定演出パターン

）に該当しない。このような高期待度演出が特定変動回数に至るまでに全く実行されていなければ、特定変動回数において第２演出パターン決定用テーブル（特定変動回数確変時短高期待度演出未実行時）が用いられる。その一方、高期待度演出が特定変動回数に至るまでに少なくとも１回実行されていれば、特定変動回数において第２演出パターン決定用テーブル（特定変動回数確変時短高期待度演出実行済時）が用いられる。これにより、ＳＴモードにおいて特定変動回数までには、高期待度演出が必ず実行されることとなる。なお、大当りの期待度は、大当り時における演出決定用乱数の数を、大当り及びハズレ時における演出決定用乱数の合計数で除算することにより算出される。

【０７０７】

なお、一の変動パターンに対して規定される演出パターンの数は、図１１２～１２３に一例として示す数に限らず、仕様に応じて適宜変更することができる。また、第１演出パターン決定用テーブルと第２演出パターン決定用テーブルとを一つにまとめて構築し、第１演出パターン及び第２演出パターンを決定する際には、一つの演出パターン決定用テーブルを参照するようにしてもよい。

【０７０８】

［保留情報記憶領域］

図１２４は、ワークＲＡＭ７３の三尺玉保留情報に係る保留情報記憶領域を説明するための図であり、図１２５は、ワークＲＡＭ７３の宝石保留情報記憶領域を説明するための図である。ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域は、主制御回路６０において始動記憶が記憶されるメインＲＡＭ６３の特別図柄始動記憶領域に対応するものである一方、ワークＲＡＭ７３の宝石保留情報記憶領域は、副制御回路７０において独自に設けられたものである。

【０７０９】

図１２４に示すように、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域は、８ビットにより構成され、上位３ビット（５～７ビット目）と下位４ビット（０～３ビット目）とが互いに異なる属性を示すものとして用いられる。本実施形態においては、４ビット目を未使用としているが、仕様に応じて全ビットを使用することができる。下位４ビットには、三尺玉保留情報に含まれるパラメータとして、特別図柄の種類（第１特別図柄又は第２特別図柄）、「ハズレ」、「小当り」、「大当り」の種類（確変１～４）が記憶される。上位３ビットには、三尺玉保留情報に含まれるパラメータとして、三尺玉の表示色を示す色情報（白、青、黄、緑、赤、虹）が記憶される。三尺玉の表示色は、大当りの期待度を示唆しており、期待度が低いものから高い順に並べると、白、青、黄、緑、赤、虹の順となる。三尺玉保留情報は、最古のものから最新の順に保留情報記憶領域１～８に記憶される。図１２４に一例として示す保留情報記憶領域１～８においては、保留情報記憶領域１に表示色が白色で第１特別図柄がハズレとなる保留情報が記憶され、保留情報記憶領域２に表示色が青色で第１特別図柄がハズレとなる保留情報が記憶され、保留情報記憶領域３に表示色が黄色で第２特別図柄が大当り（確変２）となる保留情報が記憶されており、その他の保留情報記憶領域４～８が未記憶となっている。

【０７１０】

このような保留情報記憶領域１の保留情報を用いて装飾図柄５００が変動表示される際には、保留情報記憶領域１の保留情報が図示しない当該保留情報記憶領域に転送されるとともに、保留情報記憶領域２～８の保留情報が保留情報記憶領域１～７にシフトさせられる。新たな保留情報は、保留情報記憶領域１～８のうち未記憶の状態にあって記憶アドレスの小さい領域から順に記憶される。これにより、当該保留情報記憶領域の保留情報は、当該三尺玉表示領域６００に三尺玉を表示させるためのリソースとして用いられる。また、保留情報記憶領域１～４までに保留情報が記憶されている場合、これらの保留情報は、第１三尺玉保留表示領域６１０に１～４番目までの三尺玉を表示させるためのリソースとして用いられる。保留情報記憶領域１～４に加えて保留情報記憶領域５～８に保留情報が記憶されている場合、すなわち５個以上の保留情報が記憶されている場合、最新のものから数えて４個分の保留情報は、第２三尺玉保留表示領域６２０に三尺玉を表示させるため

のリソースとして用いられ、その余の保留情報は、第１三尺玉保留表示領域６１０に三尺玉を表示させるためのリソースとして用いられる。要するに、保留情報の個数が４個以下の場合と５個以上の場合とで第１三尺玉保留表示領域６１０及び第２三尺玉保留表示領域６２０による三尺玉の保留表示態様が切り替えられるが、この保留表示態様の切り替えに応じてリソースとなる保留情報の記憶アドレスが書き換えられることはなく、いわゆるＦＩＦＯ方式により保留情報が効率よく読み書きされる。

【０７１１】

図１２５に示すように、ワークＲＡＭ７３の宝石保留情報記憶領域は、８ビットにより構成され、２ビット単位に１つのブロックとして宝石保留情報を記憶する。これにより、宝石保留情報記憶領域には、最大４個の宝石保留情報が記憶される。宝石保留情報記憶領域の各ブロックには、宝石保留情報として、宝石の表示色を示す色情報（水色、紫、金）が記憶される。宝石の表示色は、大当りの期待度を示唆しており、期待度が低いものから高い順に並べると、水色、紫、金の順となる。宝石保留情報は、最古のものから最新の順に宝石保留情報記憶領域のブロック１～４に記憶される。図１２５に一例として示す保留情報記憶領域のブロック１～４においては、ブロック１に表示色が水色となる宝石保留情報が記憶され、ブロック２に表示色が金色となる宝石保留情報が記憶され、ブロック３に表示色が紫色となる宝石保留情報が記憶されており、ブロック４が未記憶となっている。

【０７１２】

このような宝石保留情報記憶領域の宝石保留情報を用いて疑似連により装飾図柄５００が変動表示される際には、ブロック１の宝石保留情報が図示しない当該宝石保留情報記憶領域に転送されるとともに、ブロック２～４の宝石保留情報がブロック１～３にシフトさせられる。新たな宝石保留情報は、ブロック１～４のうち未記憶の状態にあって記憶アドレスの小さいブロックから順に記憶される。これにより、当該宝石保留情報記憶領域の宝石保留情報は、当該宝石表示領域７００に宝石を表示させるためのリソースとして用いられる。また、ブロック１～４の宝石保留情報は、宝石保留表示領域７１０に１～４番目までの宝石を表示させるためのリソースとして用いられる。なお、宝石保留情報を用いたデモ表示においても同様にシフトさせられる。

【０７１３】

［宝石保留表示パターン決定用テーブル］

図１２６は、サブＣＰＵ７１に参照される宝石保留表示パターン決定用テーブルを示している。宝石保留表示パターン決定用テーブルは、宝石保留数が１～３となる場合に対応するものと、宝石保留数が４となる場合に対応するものとに振り分けられている。これらの宝石保留表示パターン決定用テーブルは、プログラムＲＯＭ７２に記憶されている。

【０７１４】

図１２６に示すように、宝石保留表示パターン決定用テーブルは、宝石保留表示パターンとして宝石の表示色を決定するためのテーブルであり、三尺玉保留情報に含まれる図柄及び当りの判定結果と、宝石の表示色（水色、紫、金）と、これらの表示色に係る演出決定用乱数（６５５３６個）とを規定している。なお、判定結果は、記憶順が１番目となる保留情報記憶領域１の三尺玉保留情報から取得される。また、保留情報記憶領域１に三尺玉保留情報が無い（記憶されていない）場合は、判定結果が第１・第２特別図柄ハズレとみなされる。

【０７１５】

例えば、図１２６に示す宝石保留表示パターン決定用テーブル（宝石保留数１～３）では、ハズレ口２４２への入球により宝石保留情報記憶領域における宝石保留情報の個数が１～３個となるときに、保留情報記憶領域１の三尺玉保留情報に含まれる判定結果が「第１・第２特別図柄ハズレ」であると、ハズレ口２４２への入球に応じて宝石保留情報に基づき宝石保留表示領域７１０に新たに表示される宝石の表示色は、６１４４０／６５５３６の確率で水色に決定され、４０９６／６５５３６の確率で紫に決定され、０／６５５３６の確率で金に決定される。また、宝石保留表示パターン決定用テーブル（宝石保留数４）では、ハズレ口２４２への入球により宝石保留情報記憶領域における宝石保留情報の個

数が４個となるときに、保留情報記憶領域１の三尺玉保留情報に含まれる判定結果が「第２特別図柄大当り（確変２～４）」であると、ハズレ口２４２への入球に応じて宝石保留情報に基づき宝石保留表示領域７１０に新たに表示される宝石の表示色は、４９１５２／６５５３６の確率で水色に決定され、１４３３６／６５５３６の確率で紫に決定され、２０４８／６５５３６の確率で金に決定される。これにより、宝石の表示色を用いた先読み予告演出が行われ、遊技者は、宝石の表示色に応じて大当りに対する期待度を高めることができる。

【０７１６】

なお、宝石保留表示パターン決定用テーブルは、宝石保留数によって振り分けられない一つのテーブルでもよい。表示色に係る演出決定用乱数の範囲は、判定結果となる図柄及び当りの種別毎に規定してもよい。宝石保留表示パターンは、図示するものに限らず、仕様に応じて適宜設定することができる。例えば、５個以上の宝石保留情報を記憶可能としてもよく、その場合は、５個以上の宝石保留数に応じた宝石保留表示パターン決定用テーブルを選択可能としてもよい。また、本実施形態においては、保留情報記憶領域１の判定結果のみに基づき宝石保留表示パターンを決定するようにしているが、保留情報が記憶されている保留情報記憶領域の中から抽選でいずれにするかを決定し、決定された保留情報記憶領域において示される判定結果に基づいて宝石保留表示パターンを決定するようにしてもよい。また、宝石保留情報記憶領域の末尾の数字が同一となる保留情報記憶領域において示される判定結果に基づいて、宝石保留表示パターンを決定するようにしてもよい。

【０７１７】

［保留情報表示パターン仮決定用テーブル］

図１２７は、サブＣＰＵ７１に参照される保留情報表示パターン仮決定用テーブルを示している。保留情報表示パターン仮決定用テーブルは、プログラムＲＯＭ７２に記憶されている。

【０７１８】

図１２７に示すように、保留情報表示パターン仮決定用テーブルは、三尺玉に係る保留情報表示パターンとして三尺玉の表示色を仮決定するためのテーブルであり、三尺玉保留情報に含まれる図柄及び当りの判定結果と、三尺玉の表示色（白、青、黄色、緑、赤、虹）と、これらの表示色に係る演出決定用乱数（６５５３６個）とを規定している。

【０７１９】

例えば、図１２７に示す保留情報表示パターン仮決定用テーブルでは、第１始動口２１１又は第２始動口２４１における遊技球の入賞（通過）を検出した際に、それに応じて生成された三尺玉保留情報から判定結果が取得され、その判定結果が「第１・第２特別図柄ハズレ」であると、当該三尺玉保留情報に対応して第１三尺玉保留表示領域６１０に表示される三尺玉の表示色は、６１４４０／６５５３６の確率で白に仮決定され、２０４８／６５５３６の確率で青に仮決定され、１６６４／６５５３６の確率で黄色に仮決定され、２５６／６５５３６の確率で緑に仮決定され、１２８／６５５３６の確率で赤に仮決定され、０／６５５３６の確率で虹に仮決定される。また、保留情報表示パターン仮決定用テーブルでは、三尺玉保留情報に含まれる判定結果が「第２特別図柄大当り（確変２～４）」であると、当該三尺玉保留情報に対応して第１三尺玉保留表示領域６１０に表示される三尺玉の表示色は、４０９６／６５５３６の確率で白に仮決定され、１４３３６／６５５３６の確率で青に仮決定され、１４３３６／６５５３６の確率で黄色に仮決定され、１４３３６／６５５３６の確率で緑に仮決定され、１４３３６／６５５３６の確率で赤に仮決定され、４０９６／６５５３６の確率で虹に仮決定される。これにより、三尺玉の表示色を用いた先読み予告演出が行われ、遊技者は、そのような三尺玉の表示色に応じて大当りに対する期待度を高めることができる。

【０７２０】

本実施形態において、保留情報表示パターン仮決定用テーブルは、後述する保留情報数変化先読み予告に際して用いられ、このテーブルを用いて決定された保留情報表示パターンが直ちに三尺玉の表示色として反映されるものではない。すなわち、保留情報表示パタ

ーン仮決定用テーブルを用いて保留情報表示パターンが仮決定されている場合、対応する三尺玉は、第１三尺玉保留表示領域６１０から第２三尺玉保留表示領域６２０へと移行する前に保留情報表示パターンに応じた表示色として表示されない一方、第２三尺玉保留表示領域６２０へと移行した後、再び第１三尺玉保留表示領域６１０に移行した際に保留情報表示パターンに応じた表示色として表示されることとなる。なお、本実施形態においては、ＳＴモード以外の通常モードにおいて対応する三尺玉が第１三尺玉保留表示領域６１０に表示される場合や、演出モードに関係なく対応する三尺玉が第２三尺玉保留表示領域６２０に表示される場合に、保留情報表示パターンが直ちに表示色として反映されないが、演出モードや表示領域に関係なく先読み予告の対象となる三尺玉が表示される限りは、直ちに保留情報表示パターンに応じた表示色で表示させるようにしてもよい。また、三尺玉に係る保留情報表示パターンは、主制御回路のメインＣＰＵにより決定されるようにしてもよい。

【０７２１】

［先読み予告実行判定用テーブル］

図１２８は、サブＣＰＵ７１に参照される先読み予告実行判定用テーブルを示している。先読み予告実行判定用テーブルは、三尺玉に係る保留情報数が２個となる場合に対応するものと、３～４個となる場合に対応するものと、５～８個となる場合に対応するものとに振り分けられている。先読み予告実行判定用テーブルは、プログラムＲＯＭ７２に記憶されており、本実施形態においては通常モード時に用いられる。

【０７２２】

図１２８に示すように、先読み予告実行判定用テーブルは、通常モード時に各種の先読み予告演出を行うか否かを決定するためのテーブルであり、三尺玉保留情報に含まれる図柄及び当りの判定結果と、先読み予告演出の実行可否を決定付ける乱数抽選結果（非当選／当選）と、非当選／当選に係る演出決定用乱数（６５５３６個）とを規定している。なお、判定結果は、最も近時に記憶された最新の三尺玉保留情報から取得される。

【０７２３】

例えば、図１２８に示す先読み予告実行判定用テーブル（保留情報数２個）では、三尺玉保留情報から判定結果が取得され、その判定結果が「第１特別図柄大当り（確変１）」であると、先読み予告演出は、４５８７６／６５５３６の確率で非当選（実行不許可）として決定され、１９６６０／６５５３６の確率で当選（実行許可）として決定される。また、先読み予告実行判定用テーブル（保留情報数３～４個）では、三尺玉保留情報から判定結果が取得され、その判定結果が「第１特別図柄大当り（確変１）」であると、先読み予告演出は、４２５９９／６５５３６の確率で非当選（実行不許可）として決定され、２２９３７／６５５３６の確率で当選（実行許可）として決定される。さらに、先読み予告実行判定用テーブル（保留情報数５～８個）では、三尺玉保留情報から判定結果が取得され、その判定結果が「第１特別図柄大当り（確変１）」であると、先読み予告演出は、３９３２２／６５５３６の確率で非当選（実行不許可）として決定され、２６２１４／６５５３６の確率で当選（実行許可）として決定される。これにより、三尺玉に係る保留情報が多くなるほど、後述の図１２９に示す「花火師先読み予告（入賞保留情報対象）」、「花火師先読み予告（既存保留情報対象）」、「保留情報表示役物先読み予告」、「保留情報数変化先読み予告」のいずれかについて実行される可能性が高くなり、遊技者は、先読み予告演出に対する期待度とともに大当りに対する期待度を高めることができる。

【０７２４】

なお、先読み予告実行判定用テーブルは、三尺玉保留情報の個数別に設けるようにしてもよい。本実施形態においては、通常モード時に三尺玉保留情報の個数が２個以上となる場合に、先読み予告演出について実行される可能性があるが、例えば、三尺玉保留情報の個数が１個以上でも実行可能性があるようにしたり、４個以上では必ず実行されるようにしてもよい。また、例えば三尺玉保留情報の個数が６個となる場合には、先読み予告演出が実行されないなどというように、特定の個数になる際には先読み予告演出を実行させないようにしてもよい。先読み予告実行判定用テーブルについては、特殊モードやＳＴモー

ドにおいても参照するようにしてもよい。また、ハズレ図柄や特定の当り図柄（例えば、小当り図柄）では、先読み予告演出が実行されないようにしてもよい。

【０７２５】

［先読み予告種別決定用テーブル］

図１２９は、サブＣＰＵ７１に参照される先読み予告種別決定用テーブルを示している。先読み予告種別決定用テーブルは、三尺玉に係る保留情報数が２個となる場合に対応するものと、３～４個となる場合に対応するものと、５～８個となる場合に対応するものとに振り分けられている。先読み予告種別決定用テーブルは、プログラムＲＯＭ７２に記憶されており、本実施形態においては通常モード時に用いられる。

【０７２６】

図１２９に示すように、先読み予告種別決定用テーブルは、通常モード時に先読み予告演出の種別を決定するためのテーブルであり、三尺玉保留情報に含まれる図柄及び当りの判定結果と、先読み予告演出の種別（「花火師先読み予告（入賞保留情報対象）」、「花火師先読み予告（既存保留情報対象）」、「保留情報表示役物先読み予告」、「保留情報数変化先読み予告」）と、これらの種別ごとに演出決定用乱数（６５５３６個）とを規定している。ここで、「花火師先読み予告（入賞保留情報対象）」は、入賞時の保留情報に応じて後述する花火師の最終表示人数により保留情報の表示色を変化させる演出を意味する。「花火師先読み予告（既存保留情報対象）」は、すでに記憶されている既存の保留情報を用いて後述する花火師の最終表示人数により保留情報の表示色を変化させる演出を意味する。「保留情報表示役物先読み予告」は、可動演出部材４２Ａを役物として用いた演出であり、当該三尺玉表示領域６００や第１三尺玉保留表示領域６１０に先読み予告の対象として表示された三尺玉と重なるように可動演出部材４２Ａを出現させ、三尺玉の表示色とともに可動演出部材４２Ａの発光色を変化させる演出を意味する。「保留情報数変化先読み予告」は、三尺玉が第１三尺玉保留表示領域６１０から第２三尺玉保留表示領域６２０に一旦移行した後、再び第１三尺玉保留表示領域６１０にて表示される際に所定の表示色で出現することとなる演出を意味する。これらの先読み予告演出の具体的な内容については後述する。

【０７２７】

例えば、図１２９に示す先読み予告種別決定用テーブル（保留情報数２個）では、三尺玉保留情報から判定結果が取得され、その判定結果が「第１特別図柄大当り（確変１）」であって先読み予告演出を実行する旨が決定されていると、先読み予告演出の種別としては、３２７６８／６５５３６の確率で「花火師先読み予告（入賞保留情報対象）」が決定され、０／６５５３６の確率で「花火師先読み予告（既存保留情報対象）」が決定され、４００００／６５５３６の確率で「保留情報表示役物先読み予告」が決定され、０／６５５３６の確率で「保留情報数変化先読み予告」が決定される。また、先読み予告種別決定用テーブル（保留情報数３～４個）では、三尺玉保留情報から判定結果が取得され、その判定結果が「第１特別図柄大当り（確変１）」であって先読み予告演出を実行する旨が決定されていると、先読み予告演出の種別としては、２５５３６／６５５３６の確率で「花火師先読み予告（入賞保留情報対象）」が決定され、２００００／６５５３６の確率で「花火師先読み予告（既存保留情報対象）」が決定され、２００００／６５５３６の確率で「保留情報表示役物先読み予告」が決定され、０／６５５３６の確率で「保留情報数変化先読み予告」が決定される。さらに、先読み予告種別決定用テーブル（保留情報数５～８個）では、三尺玉保留情報から判定結果が取得され、その判定結果が「第１特別図柄大当り（確変１）」であって先読み予告演出を実行する旨が決定されていると、先読み予告演出の種別としては、２０４８０／６５５３６の確率で「花火師先読み予告（入賞保留情報対象）」が決定され、２０４８０／６５５３６の確率で「花火師先読み予告（既存保留情報対象）」が決定され、０／６５５３６の確率で「保留情報表示役物先読み予告」が決定され、２４５７６／６５５３６の確率で「保留情報数変化先読み予告」が決定される。これにより、遊技者は、先読み予告演出の種別によっても大当りに対する期待度を高めることができる。

【０７２８】
なお、本実施形態においては、保留情報数（三尺玉保留情報の個数）によっては選択されない先読み予告演出の種別が存在するが、保留情報数がいずれの個数でも先読み予告演出の全ての種別が決定される可能性があるようにしてもよい。また、保留情報数に応じて先読み予告演出の特定の種別しか決定されないようにしてもよい。さらに、本実施形態の先読み予告種別決定用テーブルにおいては、判定結果に応じて先読み予告演出の各種別の当選率が異なるように規定されているが、各種別の当選率を同一としてもよい。
【０７２９】
［先読み予告対象保留情報決定用テーブル］
図１３０は、サブＣＰＵ７１に参照される先読み予告対象保留情報決定用テーブルを示している。先読み予告対象保留情報決定用テーブルは、先読み予告演出として花火師先読み予告（既存保留情報対象）が選択された場合に用いられるテーブルであり、三尺玉保留情報としてハズレの保留情報のみが記憶されている場合に対応するものと、当りの保留情報が記憶されている場合に対応するものとに振り分けられている。先読み予告対象保留情報決定用テーブルは、プログラムＲＯＭ７２に記憶されている。
【０７３０】
図１３０に示すように、先読み予告対象保留情報決定用テーブルは、通常モード時における花火師先読み予告（既存保留情報対象）の対象となる三尺玉保留情報を決定するためのテーブルであり、三尺玉保留情報が記憶される時点においてそれ以外の既存の三尺玉保留情報に係る保留個数（１～７）と、先読み予告の対象として決定される三尺玉保留情報の順位（１～７）と、これらの順位ごとに演出決定用乱数（６５５３６個）とを規定している。三尺玉保留情報の順位は、最古のものから新しい順に１，２，３，…となるように割り振られている。
【０７３１】
例えば、先読み予告対象保留情報決定用テーブル（ハズレ保留のみ記憶）では、既存の保留個数が３個の場合、２１８４５／６５５３６の確率で順位「１」の三尺玉保留情報が先読み予告の対象として決定され、２１８４５／６５５３６の確率で順位「２」の三尺玉保留情報が先読み予告の対象として決定され、２１８４６／６５５３６の確率で順位「３」の三尺玉保留情報が先読み予告の対象として決定される。また、先読み予告対象保留情報決定用テーブル（当り保留を記憶）では、判定結果として当りを示す保留情報をベースに先読み予告の対象が決定され、例えば、当り保留個数が１個の場合で当該保留情報の順位が３番目であれば、当り保留個数「１」に対応する行を参照して先読み予告の順位を決める。また、当り保留個数が２個の場合で当該保留情報の順位が３番目及び４番目であれば、当り保留個数「２」に対応する行を参照して先読み予告の順位を決める。このような先読み予告対象保留情報決定用テーブル（当り保留を記憶）では、当り保留個数に応じて「対象保留」の若い番号の列から当該列に示される乱数範囲を当てはめることで対象保留が決定される。例えば、大当りの当選を示す保留情報が３番目、４番目、６番目にあって当り保留個数が３個の場合、「対象保留１」の乱数範囲を３番目に割り当て、「対象保留２」の乱数範囲を４番目に割り当て、「対象保留３」の乱数範囲を６番目に割り当てることにより、いずれの順番にある保留情報を対象保留とするかが抽選される。これにより、花火師先読み予告（既存保留情報対象）が決定された場合は、先読み予告の対象として既存の三尺玉保留情報が用いられる可能性がある。
【０７３２】
［保留情報表示役物最終表示色パターン決定用テーブル］
図１３１は、サブＣＰＵ７１に参照される保留情報表示役物最終表示色パターン決定用テーブルを示している。保留情報表示役物最終表示色パターン決定用テーブルは、先読み予告演出として保留情報表示役物先読み予告が選択された場合に用いられるテーブルであり、プログラムＲＯＭ７２に記憶されている。
【０７３３】
図１３１に示すように、保留情報表示役物最終表示色パターン決定用テーブルは、可動

演出部材４２Ａを当該三尺玉表示領域６００と重なるように出現させる際に、可動演出部材４２Ａの発光レンズ４２Ｂによる発光色（「表示色」ともいう）を決定するためのテーブルであり、先読み予告の対象となる三尺玉保留情報に含まれる図柄及び当りの判定結果と、発光レンズ４２Ｂの最終表示色パターン（白、青、黄、緑、赤、虹）と、この最終表示色パターンごとに演出決定用乱数（６５５３６個）とを規定している。なお、可動演出部材４２Ａが出現した際には背後の三尺玉の視認が困難となるが、この際の三尺玉も発光レンズ４２Ｂと同色の表示色として表示される。このとき、発光レンズ４２Ｂは、背後を視認可能であるため、当該発光レンズ４２Ｂを発光させないことで、背後に表示された三尺玉の表示色を発光レンズ４２Ｂを通して視認することができるようにしてもよい。

【０７３４】

例えば、保留情報表示役物最終表示色パターン決定用テーブルでは、判定結果が第１特別図柄ハズレの場合、当該三尺玉表示領域６００に重なる発光レンズ４２Ｂの最終表示色パターンが、２６６２４／６５５３６の確率で「白」に決定され、１６３８４／６５５３６の確率で「青」に決定され、１６３８４／６５５３６の確率で「黄」に決定され、４０９６／６５５３６の確率で「緑」に決定され、２０４８／６５５３６の確率で「赤」に決定され、０／６５５３６の確率で「虹」に決定される。これにより、保留情報表示役物読み予告が決定された場合は、当該三尺玉表示領域６００と重なるように可動演出部材４２Ａが出現し、さらに発光レンズ４２Ｂが最終表示色パターンに応じた色で発光する。その後、可動演出部材４２Ａが退避した状態となると、最終表示色パターンに応じた三尺玉の表示色（発光色と同じ色）が視認される。このような可動演出部材４２Ａの挙動とともに発光レンズ４２Ｂによって発光する色や当該三尺玉表示領域６００に表示される三尺玉の表示色から、大当りの期待度が高められる。また、発光レンズ４２Ｂの発光色と三尺玉の表示色とが必ず同色となるため、仮に可動演出部材４２Ａが故障等によって出現しない場合でも、三尺玉の表示色のみで先読み予告を行うことができる。

【０７３５】

なお、保留情報表示役物最終表示色パターン決定用テーブルを用いて決定される最終表示色パターンは、当該三尺玉表示領域６００において最終的に表示され得る三尺玉の表示色や発光レンズ４２Ｂの表示色を示しているにすぎず、第１三尺玉保留表示領域６１０における表示色としては、後述する保留表示変化パターン決定用テーブルを用いて決定される。当該三尺玉表示領域６００に発光レンズ４２Ｂが重なる際は、最終表示色パターンに基づいて最終的に表示され得る三尺玉の表示色と同色で発光するようになっているが、発光レンズの発光色を三尺玉の表示色とは異なる色としたり、発光レンズを発光させずに単に三尺玉を透視可能とするように可動演出部材４２Ａを出現させるようにしてもよい。また、保留情報表示役物最終表示色パターン決定用テーブルを用いて、当該三尺玉表示領域６００において最終的に必ず表示される最終表示色パターンを決定するようにしてもよい。

【０７３６】

［保留表示変化パターン決定用テーブル］

図１３２～１３４は、サブＣＰＵ７１に参照される保留表示変化パターン決定用テーブルを示している。保留表示変化パターン決定用テーブルは、第１三尺玉保留表示領域６１０の２～４個目に先読み予告対象の三尺玉が表示されている場合に対応するものと（図１３２参照）、第１三尺玉保留表示領域６１０の１個目に先読み予告対象の三尺玉が表示されている場合に対応するものと（図１３３参照）、０個目として当該三尺玉表示領域６００に先読み予告対象の三尺玉が表示される場合に対応するものと（図１３４参照）に振り分けられている。これらの保留表示変化パターン決定用テーブルは、プログラムＲＯＭ７２に記憶されている。

【０７３７】

保留表示変化パターン決定用テーブルは、保留情報表示役物最終表示色パターン決定用テーブルを用いて決定された最終表示色パターンに基づき、第１三尺玉保留表示領域６１０及び当該三尺玉表示領域６００に先読み予告の対象として表示される三尺玉やこれと重

なる際の発光レンズ４２Ｂの発光色の保留表示変化パターンを決定するためのテーブルである。保留表示変化パターン決定用テーブルは、決定された最終表示色パターンと、対応する現時点の三尺玉や発光レンズ４２Ｂの表示色を示す現在色パターン（白、青、黄、緑、赤、虹）と、現時点から次に変化する表示色を示す表示色変化パターン（白、青、黄、緑、赤、虹）と、これらの表示色変化パターンごとに演出決定用乱数（６５５３６個）とを規定している。なお、第１三尺玉保留表示領域６１０において発光レンズ４２Ｂと重なる先読み予告対象の三尺玉も、発光レンズ４２Ｂと同色の表示色として表示される。

【０７３８】

例えば、図１３２の保留表示変化パターン決定用テーブル（２～４個目）では、最終表示色パターンが「黄」の場合であって、第１三尺玉保留表示領域６１０の４個目に位置する三尺玉及び発光レンズ４２Ｂにおける変化前の表示色（現在色パターン）が「白」である場合、当該位置における変化後の三尺玉及び発光レンズ４２Ｂの発光色（表示色変化パターン）は、４０９６０／６５５３６の確率で「白」に決定され、１６３８４／６５５３６の確率で「青」に決定され、８１９２／６５５３６の確率で「黄」に決定される。また、図１３３の保留表示変化パターン決定用テーブル（１個目）では、最終表示色パターンが「黄」の場合であって、第１三尺玉保留表示領域６１０の１個目に位置する三尺玉及び発光レンズ４２Ｂにおける変化前の表示色（現在色パターン）が「青」である場合、当該位置における変化後の三尺玉及び発光レンズ４２Ｂの発光色（表示色変化パターン）は、４９１５２／６５５３６の確率で「青」に決定され、１６３８４／６５５３６の確率で「黄」に決定される。さらに、図１３４の保留表示変化パターン決定用テーブル（０個目）では、最終表示色パターンが「黄」の場合であって、当該三尺玉表示領域６００に位置する三尺玉及び発光レンズ４２Ｂにおける変化前の表示色（現在色パターン）が「黄」である場合、当該位置における変化後の三尺玉及び発光レンズ４２Ｂの発光色（表示色変化パターン）は、６５５３６／６５５３６の確率で「黄」に決定される。これにより、第１三尺玉保留表示領域６１０から当該三尺玉表示領域６００へと可動演出部材４２Ａ（発光レンズ４２Ｂ）が移動するごとに三尺玉及び発光レンズ４２Ｂの表示色が変化する場合があるため、最終的にどのような表示色に変化するかいった期待から大当りの期待度についても高められる。なお、本実施形態では、変化前と変化後で同色の場合には表示色を維持するものであるが、一旦変化させてから元に戻すことで表示色を維持するようにしてもよい。

【０７３９】

なお、保留表示変化パターン決定用テーブルは、先読み予告の対象となる保留情報がワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域１～４や当該保留情報記憶領域に記憶される際に表示色変化パターンを決定するために用いられるものともいえる。また、本実施形態においては、表示色変化パターンの前提として、三尺玉及び発光レンズ４２Ｂが最初に表示される際の表示色は、必ず「白」となるように規定されている。これにより、例えば第１三尺玉保留表示領域６１０の１～４番目のいずれの表示位置において三尺玉や発光レンズ４２Ｂが最初に表示されるとしても、これらの最初の表示色は「白」で表示され、当該位置において最初に「白」から他の色に変化するかあるいは維持される。その後は、表示位置が移動するごとに表示色が変化させられるか維持されることとなる。なお、必ず最終表示色パターンとなるようにすべく、最終表示色パターンとなるまで繰り返し判定処理を行い、当該三尺玉保留領域において表示色を複数回変化させるようにしてもよい。例えば、最終表示色パターンが「赤」の場合にあって現在表示色パターンが「青」の場合に、保留表示変化パターン決定用テーブルを用いて表示色変化パターンの判定処理を行い、表示色変化パターンとして「黄」に変化する旨が決定された場合は、現在表示色パターンを一時的に「黄」としつつも保留表示変化パターン決定用テーブルを再び用いて表示色変化パターンの判定処理を行う。さらに、表示色変化パターンとして「緑」に変化する旨が決定された場合は、現在表示色パターンを「緑」として保留表示変化パターン決定用テーブルを再び用いて表示色変化パターンの判定処理を行い、最終的に表示色変化パターンとして「赤」に変化する旨が決定されるまで判定処理を行うようにすることができる。この場合、当該三

尺玉表示領域においては、例えば三尺玉及び発光レンズ４２Ｂの表示色が「青」→「黄」→「緑」→「赤」の順に３回変化することとなる。表示色変化パターンは、図示するものに限らず、仕様に応じて適宜設定することができる。

【０７４０】

［保留情報表示役物可動パターン決定用テーブル］

図１３５は、サブＣＰＵ７１に参照される保留情報表示役物可動パターン決定用テーブルを示している。保留情報表示役物可動パターン決定用テーブルは、第１三尺玉保留表示領域６１０の１～４個目に先読み予告対象の三尺玉が表示される場合に対応するものと、０個目として当該三尺玉表示領域６００に先読み予告対象の三尺玉が表示される場合に対応するものとに振り分けられている。これらの保留情報表示役物可動パターン決定用テーブルは、プログラムＲＯＭ７２に記憶されている。

【０７４１】

図１３５に示すように、保留情報表示役物可動パターン決定用テーブルは、第１三尺玉保留表示領域６１０あるいは当該三尺玉表示領域６００において三尺玉及び発光レンズ４２Ｂの表示色を変化させる際に、当該三尺玉と重なるように可動演出部材４２Ａを配置させた上で動作させる可動パターンを決定するためのテーブルであり、決定された表示色変化パターン（変化無し、１段階変化、２段階以上変化）と、可動演出部材４２Ａの可動パターン（可動無し、上下揺動、左右揺動、羽根出現）と、これらの可動パターンごとに演出決定用乱数（６５５３６個）とを規定している。表示色変化パターンの「変化無し」とは、表示色変化パターンとして決定された表示色が現在色パターンの表示色と同一色で変化しないことを意味する。表示色変化パターンの「１段階変化」とは、表示色変化パターンとして決定された表示色が現在色パターンの表示色（例えば「白」）よりも１つ上位の色（例えば「青」）に変化することを意味する。表示色変化パターンの「２段階以上変化」とは、表示色変化パターンとして決定された表示色が現在色パターンの表示色（例えば「白」）よりも２つ以上上位の色（例えば「黄」、「緑」、「赤」、「虹」）に変化することを意味する。また、可動パターンの「可動無し」は、可動演出部材４２Ａが出現しないことや出現しても特に揺動などが生じないことを意味し、「上下揺動」は、可動演出部材４２Ａが上下方向に細かく揺れ動くことを意味し、「左右揺動」は、可動演出部材４２Ａが左右方向に細かく揺れ動くことを意味し、「羽根出現」は、可動演出部材４２Ａの羽根が放射状に出現することを意味する。

【０７４２】

例えば、保留情報表示役物可動パターン決定用テーブル（１～４個目）では、第１三尺玉保留表示領域６１０の１個目の三尺玉及び発光レンズ４２Ｂに対応する表示色変化パターンが「２段階以上変化」に該当する場合、この三尺玉と重なるように出現し得る可動演出部材４２Ａの可動パターンとしては、０／６５５３６の確率で「可動無し」が決定され、３２７６８／６５５３６の確率で「上下揺動」が決定され、３２７６８／６５５３６の確率で「左右揺動」に決定される。また、保留情報表示役物可動パターン決定用テーブル（０個目）では、当該三尺玉表示領域６００の三尺玉及び発光レンズ４２Ｂに対応する表示色変化パターンが「２段階以上変化」に該当する場合、この三尺玉と重なるように出現し得る可動演出部材４２Ａの可動パターンとしては、０／６５５３６の確率で「可動無し」が決定され、３２７６８／６５５３６の確率で「上下揺動」が決定され、３２７６８／６５５３６の確率で「羽根出現」に決定される。本実施形態においては、可動パターンに基づいて可動演出部材４２Ａが動作せられる際に、三尺玉の表示色及び発光レンズ４２Ｂの発光色が変化させられることにより、三尺玉の表示色変化だけでなく可動演出部材４２Ａの動作や発光レンズ４２Ｂの発光色によっても大当りの期待度が高められる。

【０７４３】

なお、保留情報表示役物可動パターン決定用テーブルは、１つのテーブルとしてまとめられたものでもよい。可動パターンや表示色変化パターンは、図示するものに限らず、仕様に応じて適宜設定することができる。

【０７４４】

［花火師最終表示人数決定用テーブル］
図１３６は、サブＣＰＵ７１に参照される花火師最終表示人数決定用テーブルを示している。花火師最終表示人数決定用テーブルは、先読み予告演出として花火師先読み予告が選択された場合に用いられるテーブルであり、プログラムＲＯＭ７２に記憶されている。
【０７４５】
図１３６に示すように、花火師最終表示人数決定用テーブルは、先述した保留昇格の演出上の実行主体となる花火師の最終的な残り人数を決定するためのテーブルであり、先読み予告の対象となる三尺玉保留情報に含まれる図柄及び当りの判定結果と、花火師最終人数（０～４）と、これら花火師最終人数ごとに演出決定用乱数（６５５３６個）とを規定している。なお、花火師の最終人数は、最終表示人数という場合もある。
【０７４６】
例えば、花火師最終表示人数決定用テーブルでは、先読み予告対象の三尺玉保留情報に含まれる判定結果が「第２特別図柄大当り（確変１）」である場合、花火師最終人数が、０／６５５３６の確率で「０」に決定され、８１９２／６５５３６の確率で「１」に決定され、８１９２／６５５３６の確率で「２」に決定され、１６３８４／６５５３６の確率で「３」に決定され、３２７６８／６５５３６の確率で「４」に決定される。このようにして決定された花火師の最終人数に基づき、基本的に最終人数分に相当する回数の保留昇格が行われることとなる。具体的にいうと、保留昇格では、花火師の最終人数から一人ずつ当該三尺玉表示領域６００に表示された三尺玉に火をつけてその表示色を変化させるような演出が行われる。ただし、保留昇格によっても、必ずしも三尺玉の表示色が大当り期待度がより高い上位の色に変化するとは限らない。また、保留昇格においては、花火師の最終人数全てが当該三尺玉表示領域６００の三尺玉に火をつけて表示色を変化させるような演出が行われる場合もある。なお、花火師最終人数は、「０」に決定されないようにしてもよい。
【０７４７】
なお、花火師最終表示人数決定用テーブルは、遊技者にとって最も有利な「第２特別図柄大当り（確変１）」の判定結果である場合、他の判定結果の場合に比べて相対的に花火師最終人数が多く決定されるように規定することが好ましい。
【０７４８】
［花火師初期表示人数決定用テーブル］
図１３７は、サブＣＰＵ７１に参照される花火師初期表示人数決定用テーブルを示している。花火師初期表示人数決定用テーブルは、花火師先読み予告にあたって花火師の最初の人数を決定するためのテーブルであり、決定された花火師最終人数（１～４）ごとに振り分けられ、プログラムＲＯＭ７２に記憶されている。
【０７４９】
図１３７に示すように、花火師初期表示人数決定用テーブルは、先読み予告の対象となる三尺玉保留情報に含まれる図柄及び当りの判定結果と、花火師初期人数（１～４）と、これら花火師初期人数ごとに演出決定用乱数（６５５３６個）とを規定している。
【０７５０】
例えば、花火師初期表示人数決定用テーブル（最終人数１）では、先読み予告対象の三尺玉保留情報に含まれる判定結果が「第２特別図柄大当り（確変１）」である場合、花火師初期人数が、８１９２／６５５３６の確率で「１」に決定され、８１９２／６５５３６の確率で「２」に決定され、１６３８４／６５５３６の確率で「３」に決定され、３２７６８／６５５３６の確率で「４」に決定される。このようにして決定された花火師初期人数から花火師最終人数へと所定のタイミングで花火師の人数が変化させられる。すなわち、先読み予告対象の三尺玉が当該三尺玉表示領域６００に表示される際は、花火師初期人数から減少あるいは維持された花火師最終人数をもって花火師が表示され、最終的に表示された花火師の残り人数多いほど大当りの期待度が高められる。
【０７５１】
［花火師配色パターン決定用テーブル］

図１３８は、サブＣＰＵ７１に参照される花火師配色パターン決定用テーブルを示している。花火師配色パターン決定用テーブルは、初期人数から最終人数に至るまで表示される花火師全ての配色を決定するためのテーブルであり、プログラムＲＯＭ７２に記憶されている。

【０７５２】

図１３８に示すように、花火師配色パターン決定用テーブルは、先読み予告の対象となる三尺玉保留情報に含まれる図柄及び当りの判定結果と、花火師最終人数（１～４）と、決定される花火師配色パターン（白、赤、虹）と、これら花火師配色パターンごとに演出決定用乱数（６５５３６個）とを規定している。花火師配色パターンは、大当りの期待度を示唆しており、概ね期待度が低いものから高い順に並べると、白、赤、虹の順となる。また、花火師最終人数が多いほど、花火師配色パターンとして「赤」あるいは「虹」が確率的に選択され易くなっている。

【０７５３】

例えば、花火師配色パターン決定用テーブルでは、先読み予告対象の三尺玉保留情報に含まれる判定結果が「第２特別図柄大当り（確変１）」の場合であって花火師最終人数が「４」である場合、花火師配色パターンとしては、３２７６８／６５５３６の確率で「白」に決定され、１６３８４／６５５３６の確率で「赤」に決定され、１６３８４／６５５３６の確率で「虹」に決定される。このようにして決定された花火師配色パターンに応じて花火師の配色が表示される。これにより、表示された花火師の配色が「白」よりも「赤」、「赤」よりも「虹」の場合に大当りの期待度が高められる。

【０７５４】

なお、花火師配色パターンの色数は、仕様に応じて適宜変更することができる。また、花火師が当初表示される際の配色について最終的に表示される配色とは別に決定するようにしてもよい。さらに、花火師最終人数に対応する花火師のみ「白」以外の配色が選択されるようにしたり、あるいは花火師最終人数に対応する花火師について、その他の花火師よりも「赤」あるいは「虹」の配色が選択される確率を相対的に高くするようにしてもよい。

【０７５５】

［花火師減少パターン決定用テーブル］

図１３９は、サブＣＰＵ７１に参照される花火師減少パターン決定用テーブルを示している。花火師減少パターン決定用テーブルは、花火師初期人数から花火師最終人数に至るまでの花火師の減少パターンを決定するためのテーブルであり、先読み予告の対象となる三尺玉保留情報が、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域５～８に記憶される場合に対応するものと、保留情報記憶領域２～４に記憶される場合に対応するものと、保留情報記憶領域１に記憶される場合に対応するものとに振り分けられ、プログラムＲＯＭ７２に記憶されている。

【０７５６】

図１３９に示すように、花火師減少パターン決定用テーブルは、先述の花火師最終表示人数決定用テーブルから決定される花火師の最終人数（０～４）と、現在人数（１～４）と、決定される花火師減少数（－４～０）と、花火師減少数ごとに演出決定用乱数（６５５３６個）とを規定している。ここで、「現在人数」とは、花火師減少数の決定に際して減少させる前の花火師の人数を意味する。

【０７５７】

例えば、花火師減少パターン決定用テーブル（対象保留５～８）では、先読み予告の対象となる保留情報が保留情報記憶領域６に記憶される場合にあって、最終人数が「３」であるとともに現在人数が「４」である場合、花火師減少数としては、６００００／６５５３６の確率で「０」に決定され、５５３６／６５５３６の確率で「－１」に決定される。このとき、花火師減少数として「－１」が決定されると、先読み予告の対象となる保留情報が保留情報記憶領域５に記憶される場合の花火師減少数としては、最終人数が「３」であって現在人数が「３」になることから、６５５３６／６５５３６の確率で「０」に決定

される。このように現在人数が最終人数に一致するまで保留情報の記憶アドレスがシフトされるごとに花火師減少数が順次決定されることとなる。このようにして決定された花火師減少数に応じて先読み予告の対象となる三尺玉が移動表示されるごとに花火師の人数が減少される可能性がある。

【０７５８】

なお、花火師減少パターン決定用テーブルの振り分け方は、仕様に応じて適宜変更することができる。例えば、先読み予告の対象となる保留情報数ごとにテーブルを設けてもよいし、保留情報数ごとに分けずに全て同一内容のテーブルとしてもよい。

【０７５９】

［花火師減少ガセパターン決定用テーブル］

図１４０は、サブＣＰＵ７１に参照される花火師減少ガセパターン決定用テーブルを示している。花火師減少ガセパターン決定用テーブルは、花火師の人数が減少するかのように見せかけて復帰させるといった演出に関するガセパターンを決定するためのテーブルであり、プログラムＲＯＭ７２に記憶されている。このような花火師減少ガセパターン決定用テーブルは、花火師減少パターン決定用テーブルに基づいて花火師減少数が「０」と決定された場合に限って参照されることとなる。

【０７６０】

図１４０に示すように、花火師減少ガセパターン決定用テーブルは、先読み予告の対象となる三尺玉保留情報に含まれる図柄及び当りの判定結果と、ガセパターンの当選及び非当選と、これらの当選及び非当選ごとに演出決定用乱数（６５５３６個）とを規定している。

【０７６１】

例えば、花火師減少ガセパターン決定用テーブルでは、先読み予告の対象となる三尺玉保留情報に含まれる図柄及び当りの判定結果が「第２特別図柄大当り（確変１）」である場合に、花火師が減少するかのように見せかけるガセパターンが３２７６８／６５５３６の確率で当選として決定される。このようなガセパターンによれば、花火師の人数が単に減少するだけでなく増加したようにも見える演出を行うことができる。

【０７６２】

なお、本実施形態では、ガセパターンによって基本的に花火師の一人だけが減少した後に復帰するような演出が行われるが、複数人をまとめて減少させた後に復帰させるような演出を行うようにしてもよい。

【０７６３】

［昇格タイミング数決定用テーブル］

図１４１は、昇格タイミング数決定用テーブルを示している。昇格タイミング数決定用テーブルは、花火師の最終表示人数を用いた保留昇格（以下、「花火師昇格」とも称する）の昇格タイミング数を決定するためのテーブルであり、プログラムＲＯＭ７２に記憶されている。

【０７６４】

図１４１に示すように、昇格タイミング数決定用テーブルでは、「通常変動」、疑似連のない「ノーマルリーチ」、「大連続予告」を含む演出パターンの場合に、昇格タイミング数がそれぞれ１回、２回、４回であり、さらに「疑似連２」、「疑似連３」、「疑似連４」を含む演出パターンであれば、昇格タイミング数がそれぞれ＋１回、＋２回、＋３回増分されるように規定されている。このような昇格タイミング数に基づき、具体的に保留昇格が実行されるタイミングは、先述したように図１０５及び図１０６に示すとおりとなる。すなわち、昇格タイミング数とは、保留昇格の演出が実行される可能性がある回数（本実施形態では１～７回）にすぎず、昇格タイミング数として決定された全ての回数において保留昇格の演出が実行されるわけではない。ちなみに、保留昇格の実行回数は、花火師の最終人数に相当する１～４回、あるいは最終人数全てが同時に保留昇格を行う場合には１回となる。なお、昇格タイミング数は、テーブルを用いることなく演出パターンに応じて一義的に決定されるようにしてもよい。

【０７６５】
［昇格実行可否決定用テーブル］
図１４２は、サブＣＰＵ７１に参照される昇格実行可否決定用テーブルを示している。昇格実行可否決定用テーブルは、花火師の最終表示人数に応じて花火師昇格（保留昇格）の演出について実行可否を決定するためのテーブルであり、プログラムＲＯＭ７２に記憶されている。
【０７６６】
図１４２に示すように、昇格実行可否決定用テーブルでは、花火師の最終表示人数が例えば「４」の場合、花火師昇格の演出について実行可とする旨が３２７６８／６５５３６の確率で決定され、実行不可とする旨が３２７６８／６５５３６の確率で決定される。このような昇格実行可否決定用テーブルは、花火師の最終表示人数よりも先述した昇格タイミング数の方が多い場合に用いられる。例えば、最終表示人数が「４」で昇格タイミング数が「７」の場合、昇格タイミング７回のうち４回分の当選（実行可）が得られるまで昇格実行可否決定用テーブルが用いられる。
【０７６７】
すなわち、サブＣＰＵ７１は、昇格実行可否決定用テーブルに基づいて昇格タイミングの１回目から花火師昇格の演出を実行するか否かについて判定処理を行う。このとき、例えば、昇格タイミングの１～４回目の夫々が花火師昇格の演出について当選（実行可）となった場合、その余の昇格タイミングとなる５～７回目については、昇格実行可否決定用テーブルを用いることなく花火師昇格の演出が実行不可とされる。一方、例えば、昇格タイミングの１回目及び２回目が花火師昇格の演出について当選（実行可）となり、３～５回目が非当選（実行不可）となった場合、その余の昇格タイミングとなる６回目及び７回目に関しては、昇格実行可否決定用テーブルを用いることなく花火師昇格の演出が強制的に実行可とされる。
【０７６８】
なお、昇格実行可否決定用テーブルは、図示するものに限らず、仕様に応じて適宜設定することができ、例えば最終表示人数に関わらず花火師昇格の演出実行可否についての当選確率を一義的に規定したものでもよい。また、最終表示人数が少ないほど当選確率が高くなるように規定したものでもよい。
【０７６９】
［昇格パターン決定用テーブル］
図１４３及び図１４４は、サブＣＰＵ７１に参照される昇格パターン決定用テーブルを示している。昇格パターン決定用テーブルは、保留昇格の演出内容となる保留表示パターンを決定するためのテーブルであり、大きく分類すると、図１４３に示す疑似連時に対応するものと、図１４４に示す非疑似連時に対応するものとに振り分けられ、プログラムＲＯＭ７２に記憶されている。具体的に、昇格パターン決定用テーブルとしては、図１４３に示すように、「ハズレ疑似連時」に対応するもの、「小当り疑似連時」に対応するもの、「大当り疑似連時」に対応するもの、「ハズレ・小当り・大当り疑似連時イレギュラー時」に対応するものが設けられ、図１４４に示すように、「ハズレ非疑似連時」に対応するもの、「小当り非疑似連時」に対応するもの、「大当り非疑似連時」に対応するもの、「ハズレ・小当り・大当り非疑似連時イレギュラー時」に対応するものが設けられている。なお、「イレギュラー時」とは、昇格タイミング数よりも花火師の最終表示人数が多いときを意味する。
【０７７０】
図１４３及び図１４４に示すように、昇格パターン決定用テーブルは、判定処理に際して認識される現時点での三尺玉の表示色（白、青、黄、緑、赤）と、その際の花火師の残数（１～４）と、保留表示パターンとして決定され得る三尺玉の表示色（白、青、黄、緑、赤、虹、白（ＮＥＸＴ）、青（ＮＥＸＴ）、黄（ＮＥＸＴ）、緑（ＮＥＸＴ）、赤（ＮＥＸＴ））と、これらの保留表示パターンごとに演出決定用乱数（６５５３６個）とを規定している。なお、「ＮＥＸＴ」とは、疑似連実行時に特殊な疑似連図柄として「ＮＥＸ

Ｔ」という文字画像が装飾図柄５００の一部や当該三尺玉表示領域６００の三尺玉とともに表示され、疑似連実行後における再変動表示に際して当該文字画像が消えて三尺玉の表示色が対応する色になることを意味し、疑似連時に対応するテーブルのみに有意な演出決定用乱数と対応付けて規定されている。なお、「ＮＥＸＴ」の場合は、元の色に戻るようにしてもよい。

【０７７１】

例えば、図１４３に示す昇格パターン決定用テーブル（大当り疑似連時）は、大当り図柄となる装飾図柄５００が疑似連として変動表示される場合に、当該三尺玉表示領域６００における三尺玉の表示色を保留昇格により変化させるための保留表示パターンを決定するために用いられる。また、例えば、図１４４に示す昇格パターン決定用テーブル（大当り非疑似連時）は、大当り図柄となる装飾図柄５００が変動表示される場合にあって所定の昇格タイミングに該当する際に、当該三尺玉表示領域６００における三尺玉の表示色を保留昇格により変化させるための保留表示パターンを決定するために用いられる。さらに、図１４３及び図１４４に示すイレギュラー時に対応する昇格パターン決定用テーブルは、花火師の最終表示人数をまとめて消化する際に、当該三尺玉表示領域６００における三尺玉の表示色を保留昇格により変化させるための保留表示パターンを決定するために用いられる。要するに、図１０６の（２）、（３）、（４）に示す保留昇格タイミングで昇格パターンを決定する際には、「疑似連」に対応する図１４３のテーブルが参照され、それ以外の保留昇格タイミングで昇格パターンを決定する際には、「非疑似連」に対応する図１４４のテーブルが参照される。

【０７７２】

例えば、昇格パターン決定用テーブル（大当り疑似連時）によれば、一例として現時点での色が「白」で花火師の残数が「４」の場合、保留表示パターンとして三尺玉の表示色を「青」に変化させる旨が４２８０／６５５３６の確率で決定される。この次の保留表示パターンは、昇格パターン決定用テーブル（大当り疑似連時）又は昇格パターン決定用テーブル（大当り非疑似連時）を用いて、現時点での色が「青」で花火師の残数が「３」の場合に対応するものが決定され、その後、残数が「０」になるまで同様の処理を繰り返すことで最終表示人数分の保留表示パターンが決定される。

【０７７３】

また、昇格パターン決定用テーブル（大当り疑似連時）によれば、一例として現時点での色が「白」で花火師の残数が「４」の場合、保留表示パターンとして、三尺玉の表示色等を「白（ＮＥＸＴ）」とする旨が６０２４４／６５５３６の確率で決定され、「青（ＮＥＸＴ）」に変化させる旨が７５６／６５５３６の確率で決定され、「黄（ＮＥＸＴ）」に変化させる旨が２５６／６５５３６の確率で決定される。この次の保留表示パターンも、昇格パターン決定用テーブル（大当り疑似連時）又は昇格パターン決定用テーブル（大当り非疑似連時）を用いて、現時点での色が「白」で花火師の残数が「３」の場合に対応するものが決定され、その後、残数が「０」になるまで同様の処理を繰り返すことで最終表示人数分の保留表示パターンが決定される。

【０７７４】

さらに、図１４４に示すイレギュラー時に対応する昇格パターン決定用テーブル（ハズレ・小当り・大当り非疑似連時イレギュラー時）によれば、一例として現時点での色が「白」で花火師の最終表示人数（残数）が「４」の場合、その最終表示人数全てを用いて保留昇格が行われる際の保留表示パターンとして、三尺玉の表示色を「白」に維持する旨が１６３８４／６５５３６の確率で決定され、三尺玉の表示色を「青」に変化させる旨が１６３８４／６５５３６の確率で決定され、「黄」に変化させる旨が１６３８４／６５５３６の確率で決定され、「緑」に変化させる旨が８１９２／６５５３６の確率で決定され、「赤」に変化させる旨が８１９２／６５５３６の確率で決定され、「虹」に変化させる旨が確率０で決定されない。この場合、最終表示人数より昇格タイミング数が少ない場合、すなわち最終表示人数分をまとめて保留昇格を行う場合に応じた保留表示パターンが決定されることとなり、昇格タイミングの１回目に保留表示パターンに基づいて三尺玉の表示

色が変化あるいは維持される。

【０７７５】

［メインＣＰＵによる制御］

次に、図１４５～１４９を用いて、本実施形態のメインＣＰＵ６１により実行される処理について以下に説明をする。なお、本実施形態のメインＣＰＵ６１により実行される処理は、先述した他の実施形態によるものと概ね同様であるため、同一又は類似の処理については説明を省略する。

【０７７６】

［第１始動口スイッチチェック処理］

図１４５は、本実施形態のメインＣＰＵ６１により実行される第１始動口スイッチチェック処理を示すフローチャートである。この第１始動口スイッチチェック処理は、図１９に示すものと概ね同様であるが、第１始動口２１１における遊技球の入賞（通過）を検出した際に一連の処理が実行されるものであり、Ｓ５０５の入賞演出判定処理において、メインＣＰＵ６１は、１００％の確率で入賞演出を行う旨を判定するようになっている。これにより、メインＣＰＵ６１により先読み予告に係る演出の実行が規制されることなく、始動入賞コマンドに応じてサブＣＰＵ７１により先読み予告に係る演出が実行可能とされる。なお、第１始動口スイッチチェック処理に含まれる入賞演出判定処理においては、入賞演出として先読み予告に係る演出を実行する否かを判定し、実行する旨の判定結果が得られた場合に、サブＣＰＵがさらに先読み予告を実行するか否かを判定するようにしてもよい。また、メインＣＰＵの入賞演出判定処理において先読み予告に係る演出を実行する否かとともに先読み予告の種類を決定する処理を行い、その判定結果や決定結果に基づいてサブＣＰＵに先読み予告を実行させるようにしてもよい。あるいは、メインＣＰＵにより先読み予告を実行する旨の判定結果が得られた場合に、サブＣＰＵに先読み予告の種類を決定させ、その決定結果に基づいてサブＣＰＵに先読み予告を実行させるようにしてもよい。

【０７７７】

［第２始動口スイッチチェック処理］

図１４６は、本実施形態のメインＣＰＵ６１により実行される第２始動口スイッチチェック処理を示すフローチャートである。この第２始動口スイッチチェック処理は、図２０に示すものと概ね同様であるが、第２始動口２４１における遊技球の入賞（通過）を検出した際に一連の処理が実行されるものであり、Ｓ５１５の入賞演出判定処理において、メインＣＰＵ６１は、１００％の確率で入賞演出を行う旨を判定するようになっている。これにより、メインＣＰＵ６１により先読み予告に係る演出の実行が規制されることなく、始動入賞コマンドに応じてサブＣＰＵ７１により先読み予告に係る演出が実行可能とされる。なお、第２始動口スイッチチェック処理に含まれる入賞演出判定処理においても、入賞演出として先読み予告に係る演出を実行する否かを判定し、実行する旨の判定結果が得られた場合に、サブＣＰＵがさらに先読み予告を実行するか否かを判定するようにしてもよい。また、メインＣＰＵの入賞演出判定処理において先読み予告に係る演出を実行する否かとともに先読み予告の種類を決定する処理を行い、その判定結果や決定結果に基づいてサブＣＰＵに先読み予告を実行させるようにしてもよい。あるいは、メインＣＰＵにより先読み予告を実行する旨の判定結果が得られた場合に、サブＣＰＵに先読み予告の種類を決定させ、その決定結果に基づいてサブＣＰＵに先読み予告を実行させるようにしてもよい。

【０７７８】

［特別図柄記憶チェック処理］

図１４７は、本実施形態のメインＣＰＵ６１により実行される特別図柄記憶チェック処理を示すフローチャートである。この特別図柄記憶チェック処理は、図２３に示すものと概ね同様であるが、Ｓ５２２のデモ表示処理、Ｓ５２３の判定処理、Ｓ５３１の特別図柄変動パターン決定処理が異なる。

【０７７９】

Ｓ５２２のデモ表示処理において、メインＣＰＵ６１は、副制御回路７０のサブＣＰＵ７１にデモ表示コマンドを送信するが、この送信から例えば３０ｓといった所定時間を経過しても特別図柄ゲームの始動記憶が無い場合、再びデモ表示コマンドを送信する。つまり、第１及び第２特別図柄に係る始動記憶数が１以上になるまでは、メインＣＰＵ６１からサブＣＰＵ７１に対してデモ表示コマンドが定期的に繰り返し送信される。なお、デモ表示コマンドには、デモ表示の実行を許可する旨の命令とともに、現時点での遊技状態の種類を示すデータが含まれる。

【０７８０】

Ｓ５２３において、メインＣＰＵ６１は、次の変動表示は第２特別図柄に対応するものか否かを判定する処理を行う。すなわち、メインＣＰＵ６１は、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれに対応する始動記憶の記憶順を監視しており、この記憶順が最も古い始動記憶について第２特別図柄に対応するものか否かを判定する。この処理において、メインＣＰＵ６１は、次の変動表示が第２特別図柄に対応するものと判定した場合（Ｓ５２３：ＹＥＳ）、Ｓ５２４に処理を移す一方、次の変動表示が第２特別図柄に対応するものでない、すなわち第１特別図柄に対応するものと判定した場合（Ｓ５２３：ＮＯ）、Ｓ５２５に処理を移す。

【０７８１】

Ｓ５３１の特別図柄変動パターン決定処理については、図１４８を用いて後述する。

【０７８２】

［特別図柄変動パターン決定処理］

図１４８は、本実施形態のメインＣＰＵ６１により実行される特別図柄変動パターン決定処理を示すフローチャートである。この特別図柄変動パターン決定処理は、以下のステップ単位に実行される。

【０７８３】

図１４８に示すように、Ｓ５６０において、メインＣＰＵ６１は、変動表示回数カウンタに「１」を加算する処理を行い、Ｓ５６１に処理を移す。変動表示回数カウンタは、主として確変時短遊技状態におけるゲーム回数（図柄変動回数）を計数するための加算カウンタであり、大当り遊技状態の終了ごとにリセットされる。

【０７８４】

Ｓ５６１において、メインＣＰＵ６１は、特別図柄変動パターン決定用テーブルを選択するためのテーブル（図示略）を参照し、変動対象となる特別図柄の種類、遊技状態、始動記憶数（保留数）、変動表示回数カウンタの値、当り図柄フラグに応じた特別図柄変動パターン決定用テーブル（図１０８～１１１参照）を選択する。当り図柄フラグは、大当りの終了又は非確変非時短遊技状態での小当りの終了に応じてセットされるものである。本実施形態における当り図柄フラグは、「第１特別図柄大当り（確変１）」の場合に「０１Ｈ」、「第２特別図柄大当り（確変１）」の場合に「０２Ｈ」、「第２特別図柄大当り（確変２）」の場合に「０３Ｈ」、「第２特別図柄大当り（確変３）」の場合に「０４Ｈ」、「第２特別図柄大当り（確変４）」の場合に「０５Ｈ」、非確変非時短遊技状態における「第１特別図柄小当り」の場合に「０６Ｈ」がセットされる。当り図柄フラグの「０１Ｈ」～「０５Ｈ」には、異なる特定変動回数が対応付けられており、「０１Ｈ」では特定変動回数が「１７０」、「０２Ｈ」では特定変動回数が「１３０」、「０３Ｈ」では特定変動回数が「１４０」、「０４Ｈ」では特定変動回数が「１５０」、「０５Ｈ」では特定変動回数が「１６０」となる。また、当り図柄フラグの「０６Ｈ」には、特殊モードに関する特殊変動回数として「１～５」が対応付けられている。

【０７８５】

例えば、確変時短遊技状態において変動させる特別図柄が第２特別図柄であり、当り図柄フラグが「０２Ｈ」で変動表示回数カウンタの値が「１３０」の場合、第２特別図柄変動パターン決定用テーブル（特定変動回数確変時短保留数１～８）が選択され、当り図柄フラグが「０２Ｈ」で変動表示回数カウンタの値が「１５０」の場合、第２特別図柄変動パターン決定用テーブル（ＳＴ１０１～１７４回確変時短保留数１～８）が選択される。

また、非確変非時短遊技状態において変動させる特別図柄が第１特別図柄であり、当り図柄フラグが「０６Ｈ」で変動表示回数カウンタの値が「５」以下の場合、第１特別図柄変動パターン決定用テーブル（小当り後非確変非時短保留数１～８）が選択される。

【０７８６】

Ｓ５６２において、メインＣＰＵ６１は、選択した特別図柄変動パターン決定用テーブルを参照し、特別図柄の変動パターンを決定する。その後、メインＣＰＵ６１は、Ｓ５６３に処理を移す。

【０７８７】

Ｓ５６３において、メインＣＰＵ６１は、決定した変動パターンに対応するデータをメインＲＡＭ６３の所定領域にセットする処理を行う。この変動パターンに対応するデータに基づいて特別図柄が変動表示及び停止表示される。その後、メインＣＰＵ６１は、Ｓ５６４に処理を移す。

【０７８８】

Ｓ５６４において、メインＣＰＵ６１は、Ｓ５６２の処理で決定した変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドをメインＲＡＭ６３の所定領域にセットする処理を行う。その後、メインＣＰＵ６１は、特別図柄変動パターン決定処理ルーチンを終了する。こうしてセットされた変動パターン指定コマンドは、メインＣＰＵ６１からサブＣＰＵ７１に送信される。

【０７８９】

［当り終了インターバル管理処理］

図１４９は、本実施形態のメインＣＰＵ６１により実行される当り終了インターバル管理処理を示すフローチャートである。この当り終了インターバル管理処理は、図３０あるいは図５４に示すものと類似するものであり、以下のステップ単位に実行される。

【０７９０】

図１４９に示すように、Ｓ５７１において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の制御状態フラグが当り終了インターバル管理処理を示す値（０６Ｈ）であるか否かを判定する処理を行う。メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが当り終了インターバル管理処理を示す値（０６Ｈ）であると判定した場合（Ｓ５７１：ＹＥＳ）、Ｓ５７２に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが当り終了インターバル管理処理を示す値（０６Ｈ）でないと判定した場合（Ｓ５７１：ＮＯ）、当り終了インターバル管理処理ルーチンを終了する。

【０７９１】

Ｓ５７２において、メインＣＰＵ６１は、当り終了インターバル表示時間としての待ち時間タイマの値が「０」であるか否かを判定する。この処理において、メインＣＰＵ６１は、待ち時間タイマの値が「０」であると判定した場合（Ｓ５７２：ＹＥＳ）、Ｓ５７３に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、待ち時間タイマの値が「０」でないと判定した場合（Ｓ５７２：ＮＯ）、当り終了インターバル管理処理ルーチンを終了する。

【０７９２】

Ｓ５７３において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の特別図柄ゲーム終了を示す値（０７Ｈ）を特別図柄制御状態フラグにセットする処理を行う。この処理を終了した場合、メインＣＰＵ６１は、Ｓ５７４に処理を移す。

【０７９３】

Ｓ５７４において、メインＣＰＵ６１は、終了した当り遊技状態の種類が大当りであるか否かを判定する処理を行う。メインＣＰＵ６１は、大当りであると判定した場合（Ｓ５７４：ＹＥＳ）、Ｓ５７５に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、終了した当り遊技状態の種類が大当りでない、すなわち小当りと判定した場合（Ｓ５７４：ＮＯ）、Ｓ５７８に処理を移す。

【０７９４】

Ｓ５７５において、メインＣＰＵ６１は、当り図柄フラグに所定の値をセットする処理を行う。このとき、所定の値としては、終了した大当り遊技状態の当り図柄に対応する「

０１Ｈ」～「０５Ｈ」のいずれかがセットされる。この処理を終了した場合、メインＣＰＵ６１は、Ｓ５７６に処理を移す。

【０７９５】

Ｓ５７６において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の遊技状態フラグに確変時短遊技状態を示す「０１Ｈ」をセットする処理を行う。この処理を終了した場合、メインＣＰＵ６１は、Ｓ５７７に処理を移す。

【０７９６】

Ｓ５７７において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の確変回数カウンタの値にＳＴ回数として「１８４」をセットする処理を行う。この処理を終了した場合、メインＣＰＵ６１は、Ｓ５８０に処理を移す。

【０７９７】

Ｓ５７８において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の遊技状態フラグが非確変非時短遊技状態を示す「００Ｈ」であるか否かを判定する処理を行う。メインＣＰＵ６１は、遊技状態フラグが「００Ｈ」であると判定した場合（Ｓ５７８：ＹＥＳ）、Ｓ５７９に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、遊技状態フラグが「００Ｈ」でないと判定した場合（Ｓ５７８：ＮＯ）、Ｓ５８１に処理を移す。

【０７９８】

Ｓ５７９において、メインＣＰＵ６１は、当り図柄フラグに所定の値をセットする処理を行う。このとき、所定の値としては、終了した小当り遊技状態の当り図柄に対応する「０６Ｈ」がセットされる。これにより、当り図柄フラグ「０６Ｈ」は、非確変非時短遊技状態においてセットされる可能性がある一方、確変時短遊技状態においてはセットされないものとなる。この処理を終了した場合、メインＣＰＵ６１は、Ｓ５８０に処理を移す。

【０７９９】

Ｓ５８０において、メインＣＰＵ６１は、変動表示回数カウンタに「０」をセットする処理を行う。これにより、大当り終了後、あるいは非確変非時短遊技状態における小当り終了後から変動表示回数が計数されることなる。この処理を終了した場合、メインＣＰＵ６１は、Ｓ５８１に処理を移す。

【０８００】

Ｓ５８１において、メインＣＰＵ６１は、遊技状態コマンドをセットし、当り終了インターバル管理処理ルーチンを終了する。この遊技状態コマンドは、メインＣＰＵ６１からサブＣＰＵ７１に送信される。

【０８０１】

［サブＣＰＵによる制御］

次に、図１５０～１７４を用いて、本実施形態のサブＣＰＵ７１により実行される処理について以下に説明をする。サブＣＰＵ７１は、メインＣＰＵ６１からの各種コマンドを受信して様々な処理を行う。

【０８０２】

［サブＣＰＵによるメイン処理］図１５０は、サブＣＰＵ７１により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理は、図３２に示すものと概ね同様であるが、Ｓ５９６の可動演出装置制御処理が一部異なる。

【０８０３】

Ｓ５９６において、サブＣＰＵ７１は、可動演出装置制御回路７９を介して可動演出装置制御処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、可動演出部材４２Ａを第１三尺玉保留表示領域６１０から当該三尺玉表示領域６００へと移動させたり、可動演出部材４２Ａを上下あるいは左右に揺動させたり、可動演出部材４２Ａの発光レンズ４２Ｂを発光させたり、可動演出部材４２Ａの外周に羽根を突出させたりするための制御処理を実行する。この処理を終了した場合、サブＣＰＵ７１は、Ｓ５９１に処理を移し、以降、Ｓ５９１～Ｓ５９６の処理を繰り返し行う。

【０８０４】

［コマンド受信割込処理］

図１５１は、サブＣＰＵ７１により実行されるコマンド受信割込処理を示すフローチャートである。このコマンド受信割込処理は、図３３に示すものと同様であるため、その説明を省略する。

【０８０５】

［タイマ割込処理］図１５２は、サブＣＰＵ７１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。このタイマ割込処理は、図３４に示すものと概ね同様であるが、Ｓ６１１のタイマ更新処理が異なるとともに、Ｓ６１３のハズレ口スイッチチェック処理が追加されている。Ｓ６１１のタイマ更新処理については、図１５３を用いて後述し、Ｓ６１３のハズレ口スイッチチェック処理については、図１５４を用いて後述する。

【０８０６】

［タイマ更新処理］

図１５３は、サブＣＰＵ７１により実行されるタイマ更新処理を示すフローチャートである。このタイマ更新処理は、以下のステップ単位に実行される。

【０８０７】

Ｓ６２０Ａにおいて、サブＣＰＵ７１は、当り開始表示コマンドを受信してから遊技状態コマンドを受信するまで「当り中」であるか否かを判定する処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、「当り中」であると判定した場合（Ｓ６２０Ａ：ＹＥＳ）、Ｓ６２９に処理を移す。一方、「当り中」でないと判定した場合（Ｓ６２０Ａ：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ６２０に処理を移す。

【０８０８】

Ｓ６２０において、サブＣＰＵ７１は、演出モードフラグが「０６Ｈ」～「０８Ｈ」のいずれかに該当するか否かを判定する処理を行う。演出モードフラグは、演出モードの種類（通常モード（１）～（３）、特殊モード（１）～（３）、ＳＴモード（１）～（３））を示すものであり、通常モード（１）が「００Ｈ」、通常モード（２）が「０１Ｈ」、通常モード（３）が「０２Ｈ」、特殊モード（１）が「０３Ｈ」、特殊モード（２）が「０４Ｈ」、特殊モード（３）が「０５Ｈ」、ＳＴモード（１）が「０６Ｈ」、ＳＴモード（２）が「０７Ｈ」、ＳＴモード（３）が「０８Ｈ」となる。演出モードフラグが「０６Ｈ」～「０８Ｈ」のいずれかに該当する場合（Ｓ６２０：ＹＥＳ）、すなわちＳＴモードである場合、サブＣＰＵ７１は、Ｓ６２２に処理を移す。一方、演出モードフラグが「０６Ｈ」～「０８Ｈ」のいずれにも該当しない場合（Ｓ６２０：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、ＳＴモード以外の演出モードと認識した上でＳ６２２に処理を移す。

【０８０９】

Ｓ６２１において、サブＣＰＵ７１は、三尺玉に係る保留情報が記憶されているか否かを判定する処理を行う。三尺玉に係る保留情報が記憶されている場合（Ｓ６２１：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ６２９に処理を移す。一方、三尺玉に係る保留情報が全く記憶されていない場合（Ｓ６２１：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ６２２に処理を移す。

【０８１０】

Ｓ６２２において、サブＣＰＵ７１は、デモ表示タイマが「０」であるか否かの判定を行う。デモ表示タイマは、デモ表示の実行時間を計時するためのものであり、遊技状態に応じて所定の時間がセットされ、タイマ更新処理を行うごとに減算される。サブＣＰＵ７１は、デモ表示タイマが「０」であると判定した場合（Ｓ６２２：ＹＥＳ）、Ｓ６２５に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、デモ表示タイマが「０」でないと判定した場合（Ｓ６２２：ＮＯ）、Ｓ６２３に処理を移す。

【０８１１】

Ｓ６２３において、サブＣＰＵ７１は、デモ表示タイマの値を１減算する処理を行う。この処理を終了した場合、サブＣＰＵ７１は、Ｓ６２４に処理を移す。

【０８１２】

Ｓ６２４において、サブＣＰＵ７１は、再びデモ表示タイマが「０」であるか否かの判定を行う。サブＣＰＵ７１は、デモ表示タイマが「０」であると判定した場合（Ｓ６２４：ＹＥＳ）、Ｓ６２５に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、デモ表示タイマが「０」

でないと判定した場合（Ｓ６２４：ＮＯ）、Ｓ６２９に処理を移す。
【０８１３】
Ｓ６２５において、サブＣＰＵ７１は、宝石保留情報記憶領域のブロック１～４に宝石保留情報が記憶されているか否かを判定する。サブＣＰＵ７１は、宝石保留情報が記憶されていると判定した場合（Ｓ６２５：ＹＥＳ）、Ｓ６２６に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、宝石保留情報が記憶されていないと判定した場合（Ｓ６２５：ＮＯ）、Ｓ６２９に処理を移す。
【０８１４】
Ｓ６２６において、サブＣＰＵ７１は、宝石保留情報更新処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、宝石保留情報記憶領域のブロック１に記憶されている宝石保留情報を当該宝石保留情報記憶領域（図示略）に転送し、その余の宝石保留情報記憶領域のブロック２～４に記憶されている宝石保留情報をブロック１～３にシフトさせる。これにより、当該宝石表示領域７００には、当該宝石保留情報記憶領域に記憶された宝石保留情報に基づいて宝石が表示される。ちなみに、当該宝石保留情報記憶領域に記憶されていた宝石保留情報は、デモ表示の終了や宝石を用いた疑似連における装飾図柄５００の確定表示に応じて消去されることとなる。この処理を終了した場合、サブＣＰＵ７１は、Ｓ６２７に処理を移す。
【０８１５】
Ｓ６２７において、サブＣＰＵ７１は、デモ表示フラグに演出モードの種類に応じた値をセットするとともに、デモ表示フラグに応じた演出データをワークＲＡＭ７３の所定の記憶領域にセットする処理を行う。デモ表示フラグは、デモ表示コマンド等に基づいて実行されるデモ表示の種類を示すものであり、演出モードの種類に関係なく宝石保留情報が無い場合にデモ表示（１）に対応する「０１Ｈ」、宝石保留情報がある通常モードの場合にデモ表示（２）に対応する「０２Ｈ」、宝石保留情報がある特殊モードの場合にデモ表示（３）に対応する「０３Ｈ」、宝石保留情報があるＳＴモードの場合にデモ表示（４）に対応する「０４Ｈ」としてセットされる。ちなみに、デモ表示（１）～（４）以外の非デモ表示状態においては、デモ表示フラグが「００Ｈ」となる。これにより、デモ表示フラグに基づいてデモ表示（１）～（４）に応じた演出画像が表示される。この処理を終了した場合、サブＣＰＵ７１は、Ｓ６２８に処理を移す。
【０８１６】
Ｓ６２８において、サブＣＰＵ７１は、デモ表示タイマにデモ表示フラグに応じた所定値をセットする処理を行う。例えば、デモ表示フラグが「０１Ｈ」の場合、デモ表示タイマには、通常デモに係るデモ表示（１）を行う時間として、２０ｓに相当する値がセットされる。デモ表示フラグが「０２Ｈ」の場合、デモ表示タイマには、通常モードにおいて宝石を用いたデモ表示（２）を行う時間として、８ｓに相当する値がセットされる。デモ表示フラグが「０３Ｈ」の場合、デモ表示タイマには、特殊モードにおいてデモ表示（３）を行う時間として、１０ｓに相当する値がセットされる。デモ表示フラグが「０４Ｈ」の場合、デモ表示タイマには、ＳＴモードにおいてデモ表示（４）を行う時間として、３ｓに相当する値がセットされる。この処理を終了した場合、サブＣＰＵ７１は、Ｓ６２９に処理を移す。なお、デモ表示タイマにセットされる値は、仕様に応じて適宜変更することができる。
【０８１７】
Ｓ６２９において、サブＣＰＵ７１は、その他のタイマについての更新処理を行い、タイマ更新処理ルーチンを終了する。
【０８１８】
［ハズレ口スイッチチェック処理］
図１５４は、サブＣＰＵ７１により実行されるハズレ口スイッチチェック処理を示すフローチャートである。このハズレ口スイッチチェック処理は、以下のステップ単位に実行される。
【０８１９】

Ｓ６３０において、サブＣＰＵ７１は、ハズレ口２４２への遊技球の入球が検出されたか否かを、ハズレ口スイッチ３８０からの検出信号に基づいて判定する処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、ハズレ口スイッチ３８０からの検出信号に基づいてハズレ口２４２への入球があると判定した場合（Ｓ６３０：ＹＥＳ）、Ｓ６３１に処理を移し、ハズレ口２４２への入球が無いと判定した場合（Ｓ６３０：ＮＯ）、ハズレ口スイッチチェック処理ルーチンを終了する。

【０８２０】

Ｓ６３１において、サブＣＰＵ７１は、宝石保留数（宝石保留情報の数）が４以上であるか否かを判定する処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、宝石保留数が４以上である場合（Ｓ６３１：ＹＥＳ）、ハズレ口スイッチチェック処理ルーチンを終了し、宝石保留数が４以上でない場合（Ｓ６３１：ＮＯ）、Ｓ６３２に処理を移す。

【０８２１】

Ｓ６３２において、サブＣＰＵ７１は、宝石保留表示パターン決定用テーブル選択処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、更新後の宝石保留数に応じて宝石保留表示パターン決定用テーブル（図１２６参照）を選択する処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ６３３に処理を移す。

【０８２２】

Ｓ６３３において、サブＣＰＵ７１は、宝石保留表示パターン決定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、選択した宝石保留表示パターン決定用テーブルを用いて、三尺玉保留情報に含まれる図柄及び当りの判定結果に基づき、新たに宝石保留表示領域７１０に表示される宝石の宝石保留表示パターンを決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ６３４に処理を移す。

【０８２３】

Ｓ６３４において、サブＣＰＵ７１は、宝石保留情報更新処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、決定した宝石保留表示パターンに基づいて最新の宝石保留情報を宝石保留情報記憶領域の空きブロックに記憶する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、ハズレ口スイッチチェック処理ルーチンを終了する。

【０８２４】

［コマンド解析処理］

図１５５及び図１５６は、サブＣＰＵ７１により実行されるコマンド解析処理を示すフローチャートである。このコマンド解析処理は、図３５のコマンド解析処理に類似するものであり、以下のステップ単位に実行される。

【０８２５】

図１５５に示すように、Ｓ６４０において、サブＣＰＵ７１は、受信コマンドがあるか否かを判定する処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、受信コマンドがあると判定した場合（Ｓ６４０：ＹＥＳ）、Ｓ６４１に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、受信コマンドがないと判定した場合（Ｓ６４０：ＮＯ）、このコマンド解析処理ルーチンを終了する。

【０８２６】

Ｓ６４１において、サブＣＰＵ７１は、受信コマンドのデータを読み出し、そのデータに応じた処理を以降のステップにて行う。サブＣＰＵ７１は、受信コマンドのデータの読み出しが終了すると、Ｓ６４２に処理を移す。

【０８２７】

Ｓ６４２において、サブＣＰＵ７１は、受信コマンドとしてデモ表示コマンドを受信したか否かを判定する。サブＣＰＵ７１は、デモ表示コマンドを受信したと判定した場合（Ｓ６４２：ＹＥＳ）、Ｓ６４３に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、デモ表示コマンドを受信していないと判定した場合（Ｓ６４２：ＮＯ）、Ｓ６４４に処理を移す。

【０８２８】

Ｓ６４３において、サブＣＰＵ７１は、デモ表示制御処理を実行する。このデモ表示制御処理については、図１５７を用いて後述する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１

は、コマンド解析処理ルーチンを終了する。
【０８２９】
Ｓ６４４において、サブＣＰＵ７１は、受信コマンドとして始動入賞コマンドを受信したか否かを判定する。サブＣＰＵ７１は、始動入賞コマンドを受信したと判定した場合（Ｓ６４４：ＹＥＳ）、Ｓ６４５に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、始動入賞コマンドを受信していないと判定した場合（Ｓ６４４：ＮＯ）、Ｓ６４６に処理を移す。
【０８３０】
Ｓ６４５において、サブＣＰＵ７１は、第１保留情報更新処理を実行する。この第１保留情報更新処理については、図１５８を用いて後述する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、コマンド解析処理ルーチンを終了する。
【０８３１】
Ｓ６４６において、サブＣＰＵ７１は、変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。サブＣＰＵ７１は、変動パターン指定コマンドを受信したと判定した場合（Ｓ６４６：ＹＥＳ）、Ｓ６４７に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、変動パターン指定コマンドを受信していないと判定した場合（Ｓ６４６：ＮＯ）、Ｓ６４９に処理を移す。
【０８３２】
Ｓ６４７において、サブＣＰＵ７１は、演出パターン決定処理を実行する。この演出パターン決定処理については、図１６３を用いて後述する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ６４８に処理を移す。
【０８３３】
Ｓ６４８において、サブＣＰＵ７１は、第２保留情報更新処理を実行する。この第２保留情報更新処理については、図１６８を用いて後述する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、コマンド解析処理ルーチンを終了する。
【０８３４】
Ｓ６４９において、サブＣＰＵ７１は、受信コマンドとして図柄指定コマンドを受信したか否かを判定する。サブＣＰＵ７１は、図柄指定コマンドを受信したと判定した場合（Ｓ６４９：ＹＥＳ）、Ｓ６５０に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、図柄指定コマンドを受信していないと判定した場合（Ｓ６４９：ＮＯ）、Ｓ６５１に処理を移す。
【０８３５】
Ｓ６５０において、サブＣＰＵ７１は、停止図柄決定処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ７１は、メインＣＰＵ６１から受信した図柄指定コマンドに対応する装飾図柄の停止図柄を決定する。サブＣＰＵ７１は、停止図柄が決定した場合、決定した停止図柄データをワークＲＡＭ７３の所定の記憶領域にセットする。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、コマンド解析処理ルーチンを終了する。
【０８３６】
Ｓ６５１において、サブＣＰＵ７１は、受信コマンドとして図柄停止コマンドを受信したか否かを判定する。サブＣＰＵ７１は、図柄停止コマンドを受信したと判定した場合（Ｓ６５１：ＹＥＳ）、Ｓ６５２に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、図柄停止コマンドを受信していないと判定した場合（Ｓ６５１：ＮＯ）、Ｓ６５３に処理を移す。
【０８３７】
Ｓ６５２において、サブＣＰＵ７１は、装飾図柄停止処理を実行する。この装飾図柄停止処理については、図１７０を用いて後述する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、コマンド解析処理ルーチンを終了する。
【０８３８】
Ｓ６５３において、サブＣＰＵ７１は、受信コマンドとして当り開始表示コマンドを受信したか否かを判定する。サブＣＰＵ７１は、当り開始表示コマンドを受信したと判定した場合（Ｓ６５３：ＹＥＳ）、Ｓ６５４に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、当り開始表示コマンドを受信していないと判定した場合（Ｓ６５３：ＮＯ）、Ｓ６５５に処理を移す。
【０８３９】

Ｓ６５４において、サブＣＰＵ７１は、当り演出パターン決定処理を実行する。この当り演出パターン決定処理は、先述した実施形態によるものと概ね同様であるが、デモ表示タイマに「０」をセットする処理や、デモ表示フラグに「００Ｈ」をセットする処理をさらに行っている。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、コマンド解析処理ルーチンを終了する。

【０８４０】

Ｓ６５５において、サブＣＰＵ７１は、受信コマンドとして大入賞口開放中表示コマンドを受信したか否かを判定する。サブＣＰＵ７１は、大入賞口開放中表示コマンドを受信したと判定した場合（Ｓ６５５：ＹＥＳ）、Ｓ６５６に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、大入賞口開放中表示コマンドを受信していないと判定した場合（Ｓ６５５：ＮＯ）、Ｓ６５７に処理を移す。

【０８４１】

Ｓ６５６において、サブＣＰＵ７１は、ラウンド中演出処理を実行する。このラウンド中演出処理は、先述した実施形態によるものと同様である。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、コマンド解析処理ルーチンを終了する。

【０８４２】

Ｓ６５７において、サブＣＰＵ７１は、受信コマンドとして当り終了表示コマンドを受信したか否かを判定する。サブＣＰＵ７１は、当り終了表示コマンドを受信したと判定した場合（Ｓ６５７：ＹＥＳ）、Ｓ６５８に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、当り終了表示コマンドを受信していないと判定した場合（Ｓ６５７：ＮＯ）、図１５６のＳ６５９に処理を移す。

【０８４３】

Ｓ６５８において、サブＣＰＵ７１は、当り終了演出処理を実行する。この当り終了演出処理は、先述した実施形態によるものと同様である。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、コマンド解析処理ルーチンを終了する。

【０８４４】

図１５６に示すように、Ｓ６５９において、サブＣＰＵ７１は、受信コマンドとして遊技状態コマンドを受信したか否かを判定する。サブＣＰＵ７１は、遊技状態コマンドを受信したと判定した場合（Ｓ６５９：ＹＥＳ）、Ｓ６６０に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、遊技状態コマンドを受信していないと判定した場合（Ｓ６５９：ＮＯ）、Ｓ６６１に処理を移す。

【０８４５】

Ｓ６６０において、サブＣＰＵ７１は、演出モード移行処理を実行する。この演出モード移行処理については、図１７１を用いて後述する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、コマンド解析処理ルーチンを終了する。

【０８４６】

Ｓ６６１において、サブＣＰＵ７１は、受信コマンドとして確変終了コマンドを受信したか否かを判定する。サブＣＰＵ７１は、確変終了コマンドを受信したと判定した場合（Ｓ６６１：ＹＥＳ）、Ｓ６６２に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、確変終了コマンドを受信していないと判定した場合（Ｓ６６１：ＮＯ）、Ｓ６６３に処理を移す。

【０８４７】

Ｓ６６２において、サブＣＰＵ７１は、演出モード移行処理を実行する。この演出モード移行処理も、Ｓ６６０と同様であり、図１７１を用いて後述する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、コマンド解析処理ルーチンを終了する。

【０８４８】

Ｓ６６３において、サブＣＰＵ７１は、その他、受信したコマンドに対応した処理を実行する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、コマンド解析処理ルーチンを終了する。

【０８４９】

［デモ表示制御処理］

図１５７は、サブＣＰＵ７１により実行されるデモ表示制御処理を示すフローチャートである。デモ表示制御処理は、以下のステップ単位に実行される。

【０８５０】

Ｓ６７０Ａにおいて、サブＣＰＵ７１は、当り開始表示コマンドを受信してから遊技状態コマンドを受信するまで「当り中」であるか否かを判定する処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、「当り中」であると判定した場合（Ｓ６７０Ａ：ＹＥＳ）、デモ表示制御処理ルーチンを終了する。一方、「当り中」でないと判定した場合（Ｓ６７０Ａ：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ６７０に処理を移す。

【０８５１】

Ｓ６７０において、サブＣＰＵ７１は、デモ表示フラグが非デモ表示状態を示す「００Ｈ」であるか否かの判定を行う。サブＣＰＵ７１は、デモ表示フラグが「００Ｈ」であると判定した場合（Ｓ６７０：ＹＥＳ）、Ｓ６７１に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、デモ表示フラグが「００Ｈ」でないと判定した場合（Ｓ６７０：ＮＯ）、デモ表示制御処理ルーチンを終了する。

【０８５２】

Ｓ６７１において、サブＣＰＵ７１は、デモ表示コマンドに基づいてデモ表示フラグに「０１Ｈ」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ６７２に処理を移す。

【０８５３】

Ｓ６７２において、サブＣＰＵ７１は、デモ表示タイマにデモ表示フラグに応じた値をセットする処理を行う。これにより、デモ表示タイマには、デモ表示（１）に応じた２０ｓに相当する値がセットされる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、デモ表示制御処理ルーチンを終了する。

【０８５４】

［第１保留情報更新処理］

図１５８は、サブＣＰＵ７１により実行される第１保留情報更新処理を示すフローチャートである。第１保留情報更新処理は、以下のステップ単位に実行される。

【０８５５】

Ｓ６８０において、サブＣＰＵ７１は、保留情報表示態様仮決定処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ７１は、保留情報表示パターン仮決定用テーブル（図１２７参照）を用いて、保留情報表示パターンとして三尺玉の表示色を仮決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ６８１に処理を移す。

【０８５６】

Ｓ６８１において、サブＣＰＵ７１は、保留情報記憶領域更新処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ７１は、始動入賞コマンドに含まれるデータとともに仮決定した三尺玉の表示色を示す色情報を含む最新の三尺玉保留情報を生成し、この三尺玉保留情報をワークＲＡＭ７３における保留情報記憶領域１～８の空き領域に記憶する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ６８２に処理を移す。

【０８５７】

Ｓ６８２において、サブＣＰＵ７１は、先読み予告フラグが「００Ｈ」であるか否かの判定を行う。先読み予告フラグは、先読み予告の実行／未実行に加えて先読み予告の種類を示すものであり、未実行の場合に「００Ｈ」としてセットされ、花火師先読み予告（入賞保留情報対象）を実行する場合に「０１Ｈ」としてセットされ、花火師先読み予告（既存保留情報対象）を実行する場合に「０２Ｈ」としてセットされ、保留情報表示役物先読み予告を実行する場合に「０３Ｈ」としてセットされ、保留情報数変化先読み予告を実行する場合に「０４Ｈ」としてセットされる。サブＣＰＵ７１は、先読み予告フラグが「００Ｈ」であると判定した場合（Ｓ６８２：ＹＥＳ）、Ｓ６８３に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、先読み予告フラグが「００Ｈ」でないと判定した場合（Ｓ６８２：ＮＯ）、第１保留情報更新処理ルーチンを終了する。

【０８５８】

Ｓ６８３において、サブＣＰＵ７１は、保留情報数変化先読み予告実行中フラグが「００Ｈ」であるか否かの判定を行う。保留情報数変化先読み予告実行中フラグは、保留情報数変化先読み予告の実行／非実行を示すものであり、実行の場合に「０１Ｈ」としてセットされ、非実行の場合に「００Ｈ」としてセットされている。サブＣＰＵ７１は、保留情報数変化先読み予告実行中フラグが「００Ｈ」であると判定した場合（Ｓ６８３：ＹＥＳ）、Ｓ６８４に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、保留情報数変化先読み予告実行中フラグが「００Ｈ」でなく「０１Ｈ」と判定した場合（Ｓ６８３：ＮＯ）、第１保留情報更新処理ルーチンを終了する。

【０８５９】

Ｓ６８４において、サブＣＰＵ７１は、先読み予告処理を実行する。この先読み予告処理については、図１５９を用いて後述する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、第１保留情報更新処理ルーチンを終了する。

【０８６０】

［先読み予告処理］

図１５９は、サブＣＰＵ７１により実行される先読み予告処理を示すフローチャートである。先読み予告処理は、以下のステップ単位に実行される。

【０８６１】

Ｓ６９０において、サブＣＰＵ７１は、演出モードフラグが「００Ｈ」～「０２Ｈ」のいずれかに該当するか否かの判定を行う。演出モードフラグが「００Ｈ」～「０２Ｈ」のいずれかに該当する場合（Ｓ６９０：ＹＥＳ）、すなわち通常モードである場合、サブＣＰＵ７１は、Ｓ６９１に処理を移す。一方、演出モードフラグが「００Ｈ」～「０２Ｈ」のいずれにも該当しない場合（Ｓ６９０：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、通常モード以外の演出モードと認識することで先読み予告処理ルーチンを終了する。

【０８６２】

Ｓ６９１において、サブＣＰＵ７１は、先読み予告実行判定用テーブル選択処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、三尺玉保留情報数に応じていずれかの先読み予告実行判定用テーブル（図１２８参照）を選択する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ６９２に処理を移す。

【０８６３】

Ｓ６９２において、サブＣＰＵ７１は、先読み予告実行判定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、選択した先読み予告実行判定用テーブルを参照し、最新の保留情報に基づいて先読み予告の実行可否を乱数抽選により決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ６９３に処理を移す。

【０８６４】

Ｓ６９３において、サブＣＰＵ７１は、Ｓ６９２の決定結果に基づいて先読み予告を実行するか否の判定を行う。先読み予告を実行すると判定した場合（Ｓ６９３：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ６９４に処理を移す。一方、先読み予告を実行しないと判定した場合（Ｓ６９３：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、先読み予告処理ルーチンを終了する。

【０８６５】

Ｓ６９４において、サブＣＰＵ７１は、先読み予告種別決定用テーブル選択処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、三尺玉保留情報数に応じていずれかの先読み予告種別決定用テーブル（図１２９参照）を選択する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ６９５に処理を移す。

【０８６６】

Ｓ６９５において、サブＣＰＵ７１は、先読み予告種別決定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、選択した先読み予告種別決定用テーブルを参照し、最新の保留情報に基づいて先読み予告の種別を乱数抽選により決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ６９６に処理を移す。

【０８６７】

Ｓ６９６において、サブＣＰＵ７１は、Ｓ６９５の決定結果に応じた値を先読み予告フ

ラグにセットする処理を行う。このとき、先読み予告フラグは、花火師先読み予告（入賞保留情報対象）を実行する旨の決定結果が得られた場合に「０１Ｈ」としてセットされ、花火師先読み予告（既存保留情報対象）を実行する旨の決定結果が得られた場合に「０２Ｈ」としてセットされ、保留情報表示役物先読み予告を実行する旨の決定結果が得られた場合に「０３Ｈ」としてセットされ、保留情報数変化先読み予告を実行する旨の決定結果が得られた場合に「０４Ｈ」としてセットされる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ６９７に処理を移す。

【０８６８】

Ｓ６９７において、サブＣＰＵ７１は、先読み予告フラグが花火師先読み予告（既存保留情報対象）を示す「０２Ｈ」であるか否かの判定を行う。先読み予告フラグが「０２Ｈ」であると判定した場合（Ｓ６９７：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ６９８に処理を移す。一方、先読み予告フラグが「０２Ｈ」でないと判定した場合（Ｓ６９７：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７００に処理を移す。

【０８６９】

Ｓ６９８において、サブＣＰＵ７１は、先読み予告対象保留情報決定用テーブル選択処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、既存の保留情報に当り図柄（大当り図柄及び小当り図柄）を含む保留情報が存在するかハズレ図柄を含む保留情報のみが存在するかに応じていずれかの先読み予告対象保留情報決定用テーブル（図１３０参照）を選択する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ６９９に処理を移す。

【０８７０】

Ｓ６９９において、サブＣＰＵ７１は、先読み予告対象保留情報決定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、選択した先読み予告対象保留情報決定用テーブルを参照し、保留個数に基づいて先読み予告の対象となる順番の保留情報を乱数抽選により決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７００に処理を移す。

【０８７１】

Ｓ７００において、サブＣＰＵ７１は、Ｓ６９９の決定結果に基づいて先読み予告の対象となる保留情報の順番を示す所定値を先読み予告実行回数判定用カウンタにセットする処理を行う。先読み予告実行回数判定用カウンタは、先読み予告の対象となる保留情報について先読み予告が実行される回数を判定するための減算カウンタである。例えば、１番目の保留情報の場合に先読み予告実行回数判定用カウンタに「１」がセットされ、３番目の保留情報の場合に先読み予告実行回数判定用カウンタに「３」がセットされる。なお、先読み予告フラグが「０４Ｈ」の場合は、先読み予告実行回数判定用カウンタの値が０になるまでに保留情報数が４以下になると、先読み予告の対象として第１三尺玉保留表示領域６１０に表示される三尺玉の表示色が変更される。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７０１に処理を移す。

【０８７２】

Ｓ７０１において、サブＣＰＵ７１は、先読み予告パターン決定処理を実行する。この先読み予告パターン決定処理については、図１６０を用いて後述する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、先読み予告処理ルーチンを終了する。

【０８７３】

［先読み予告パターン決定処理］

図１６０は、サブＣＰＵ７１により実行される先読み予告パターン決定処理を示すフローチャートである。先読み予告パターン決定処理は、以下のステップ単位に実行される。

【０８７４】

Ｓ７１０において、サブＣＰＵ７１は、先読み予告フラグが保留情報表示役物先読み予告を示す「０３Ｈ」であるか否かの判定を行う。先読み予告フラグが「０３Ｈ」であると判定した場合（Ｓ７１０：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７１１に処理を移す。一方、先読み予告フラグが「０３Ｈ」でないと判定した場合（Ｓ７１０：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７１２に処理を移す。

【０８７５】

Ｓ７１１において、サブＣＰＵ７１は、保留情報表示役物先読み予告パターン決定処理を実行する。この保留情報表示役物先読み予告パターン決定処理については、図１６１を用いて後述する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、先読み予告パターン決定処理ルーチンを終了する。

【０８７６】

Ｓ７１２において、サブＣＰＵ７１は、先読み予告フラグが保留情報数変化先読み予告を示す「０４Ｈ」であるか否かの判定を行う。先読み予告フラグが「０４Ｈ」であると判定した場合（Ｓ７１２：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、先読み予告パターン決定処理ルーチンを終了する。一方、先読み予告フラグが「０４Ｈ」でないと判定した場合（Ｓ７１２：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、花火師先読み予告（入賞保留情報対象）又は花火師先読み予告（既存保留情報対象）と認識し、Ｓ７１３に処理を移す。

【０８７７】

Ｓ７１３において、サブＣＰＵ７１は、花火師先読み予告パターン決定処理を実行する。この花火師先読み予告パターン決定処理については、図１６２を用いて後述する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、先読み予告パターン決定処理ルーチンを終了する。

【０８７８】

［保留情報表示役物先読み予告パターン決定処理］

図１６１は、サブＣＰＵ７１により実行される保留情報表示役物先読み予告パターン決定処理を示すフローチャートである。保留情報表示役物先読み予告パターン決定処理は、以下のステップ単位に実行される。

【０８７９】

Ｓ７２０において、サブＣＰＵ７１は、保留情報表示役物最終表示色パターン決定用テーブル選択処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、保留情報表示役物最終表示色パターン決定用テーブル（図１３１参照）を選択して読み込む。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７２１に処理を移す。

【０８８０】

Ｓ７２１において、サブＣＰＵ７１は、保留情報表示役物最終表示色パターン決定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、選択した保留情報表示役物最終表示色パターン決定用テーブルを参照し、先読み予告の対象となる保留情報に係る判定結果に基づいて保留情報表示役物先読み予告における最終表示色パターンを乱数抽選により決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７２２に処理を移す。

【０８８１】

Ｓ７２２において、サブＣＰＵ７１は、先読み予告の対象となる保留情報の現時点での順番に１を加えた値を所定値として役物パターン決定用カウンタにセットする処理を行う。役物パターン決定用カウンタは、可動演出部材４２Ａを用いた先読み予告の実行回数を計数するための減算カウンタである。このカウンタに所定値がセットされることにより、第１三尺玉保留表示領域６１０から当該三尺玉表示領域６００へと三尺玉が移動して表示されるまで可動演出部材４２Ａを用いた先読み予告が行われる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７２３に処理を移す。

【０８８２】

Ｓ７２３において、サブＣＰＵ７１は、役物パターン決定用カウンタの値を１減算する処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７２４に処理を移す。

【０８８３】

Ｓ７２４において、サブＣＰＵ７１は、保留表示変化パターン決定用テーブル選択処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、対象となる三尺玉を当該三尺玉保留表示領域６００及び第１三尺玉保留表示領域６１０に表示させる何個目かを示す順番に応じて保留表示変化パターン決定用テーブル（図１３２～１３４参照）を選択する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７２５に処理を移す。

【０８８４】

Ｓ７２５において、サブＣＰＵ７１は、保留情報表示役物表示色変化パターン決定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、選択した保留表示変化パターン決定用テーブルを参照し、最終表示色パターン及び現在色パターンに基づいて、対象となる三尺玉や発光レンズ４２Ｂを次に表示させるべき表示色変化パターンを乱数抽選により決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７２６に処理を移す。

【０８８５】

Ｓ７２６において、サブＣＰＵ７１は、保留情報表示役物可動パターン決定用テーブル選択処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、対象となる三尺玉や可動演出部材４２Ａを当該三尺玉保留表示領域６００（０個目）及び第１三尺玉保留表示領域６１０（１～４個目）のうちいずれに表示させるかに応じて保留情報表示役物可動パターン決定用テーブル（図１３５参照）を選択する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７２７に処理を移す。

【０８８６】

Ｓ７２７において、サブＣＰＵ７１は、保留情報表示役物可動パターン決定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、選択した保留情報表示役物可動パターン決定用テーブルを参照し、表示色変化パターンに基づいて可動演出部材４２Ａの可動パターンを乱数抽選により決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７２８に処理を移す。

【０８８７】

Ｓ７２８において、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７２５及びＳ７２７で決定した表示色変化パターン及び可動パターンを実行するためのデータをワークＲＡＭ７３の所定領域にセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７２９に処理を移す。

【０８８８】

Ｓ７２９において、サブＣＰＵ７１は、役物パターン決定用カウンタの値が１であるか否かを判定する処理を行う。すなわち、サブＣＰＵ７１は、第１三尺玉保留表示領域６１０において対象となる三尺玉を表示させる際の表示色変化パターン及び可動パターンの全てを決定したか否かを判定する。役物パターン決定用カウンタの値が１である場合（Ｓ７２９：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７３０に処理を移す。一方、役物パターン決定用カウンタの値が１でない場合（Ｓ７２９：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、第１三尺玉保留表示領域６１０におけるその余の表示色変化パターン及び可動パターンを決定すべく、Ｓ７２３に処理を移す。

【０８８９】

Ｓ７３０において、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７２４と同様に、保留表示変化パターン決定用テーブル選択処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、対象となる三尺玉を当該三尺玉保留表示領域６００に表示させる際に応じた保留表示変化パターン決定用テーブル（図１３４参照）を選択する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７３１に処理を移す。

【０８９０】

Ｓ７３１において、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７２５と同様に、保留情報表示役物表示色変化パターン決定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、選択した保留表示変化パターン決定用テーブルを参照し、最終表示色パターン及び現在色パターンに基づいて、対象となる三尺玉や発光レンズ４２Ｂを当該三尺玉保留表示領域６００において表示させるべき表示色変化パターンを乱数抽選により決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７３２に処理を移す。

【０８９１】

Ｓ７３２において、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７２６と同様に、保留情報表示役物可動パターン決定用テーブル選択処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、対象となる三尺玉や発光レンズ４２Ｂを当該三尺玉保留表示領域６００に表示させる場合に応じて保留情報表示役物可動パターン決定用テーブル（０個目）（図１３５参照）を選択する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７３３に処理を移す。

【０８９２】
Ｓ７３３において、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７２７と同様に、保留情報表示役物可動パターン決定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、選択した保留情報表示役物可動パターン決定用テーブル（０個目）を参照し、表示色変化パターンに基づいて当該三尺玉保留表示領域６００に対象となる三尺玉を表示させる際の可動演出部材４２Ａの可動パターンを乱数抽選により決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７３４に処理を移す。
【０８９３】
Ｓ７３４において、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７３１及びＳ７３３で決定した表示色変化パターン及び可動パターンを実行するためのデータをワークＲＡＭ７３の所定領域にセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、保留情報表示役物先読み予告パターン決定処理ルーチンを終了する。このような保留情報表示役物先読み予告パターン決定処理によれば、可動演出部材４２Ａを用いた先読み予告が行われる。可動演出部材４２Ａを用いた先読み予告では、先読み予告の対象となる三尺玉と重なるように可動演出部材４２Ａが出現し、その対象となる保留情報に基づく装飾図柄５００の変動表示が終了するまで、可動演出部材４２Ａが三尺玉と重なり続ける。そのため、可動演出部材４２Ａは、一度対象となる三尺玉と重なると、その後に三尺玉が移動表示されるのに伴って移動することとなる。なお、三尺玉の移動表示と可動演出部材の移動を同期させて表示領域上に可動演出部材を出現した後は、三尺玉の視認を困難又は不可能にしてもよい。また、保留画像が移動した後に可動演出部材が移動することにより、三尺玉が視認可能となる期間があってもよい。
【０８９４】
［花火師先読み予告パターン決定処理］
図１６２は、サブＣＰＵ７１により実行される花火師先読み予告パターン決定処理を示すフローチャートである。花火師先読み予告パターン決定処理は、以下のステップ単位に実行される。
【０８９５】
Ｓ７４０において、サブＣＰＵ７１は、花火師最終表示人数決定用テーブル選択処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、対象となる三尺玉を当該三尺玉保留表示領域６００に表示させる際の花火師の最終人数を決定するための花火師最終表示人数決定用テーブル（図１３６参照）を選択する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７４１に処理を移す。
【０８９６】
Ｓ７４１において、サブＣＰＵ７１は、花火師最終表示人数決定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、選択した花火師最終表示人数決定用テーブルを参照し、先読み予告対象の保留情報に含まれる判定結果に基づいて、それに対応する三尺玉が当該三尺玉保留表示領域６００に表示させる際の花火師先読み予告による花火師の最終人数を乱数抽選により決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７４２に処理を移す。
【０８９７】
Ｓ７４２において、サブＣＰＵ７１は、最終表示人数カウンタにＳ７４１で決定した値をセットする処理を行う。最終表示人数カウンタは、花火師の最終表示人数分に相当する保留昇格の実行回数を計数するための減算カウンタである。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７４３に処理を移す。
【０８９８】
Ｓ７４３において、サブＣＰＵ７１は、花火師初期表示人数決定用テーブル選択処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７４１で決定した最終人数に応じて花火師先読み予告による花火師の初期人数を決定するための花火師初期表示人数決定用テーブル（図１３７参照）を選択する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７４４に処理を移す。

【０８９９】
Ｓ７４４において、サブＣＰＵ７１は、花火師初期表示人数決定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、選択した花火師初期表示人数決定用テーブルを参照し、先読み予告対象の保留情報に含まれる判定結果に基づいて、花火師先読み予告による花火師の初期人数を乱数抽選により決定する。なお、本実施形態では、花火師先読み予告において基本的に花火師の人数が減少するか維持されることになるため、初期表示人数が最終表示人数以上の数として決定される。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７４５に処理を移す。
【０９００】
Ｓ７４５において、サブＣＰＵ７１は、初期表示人数カウンタに決定した値をセットする処理を行う。初期表示人数カウンタは、花火師の初期表示人数分に相当する数を指定するためのカウンタである。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７４６に処理を移す。
【０９０１】
Ｓ７４６において、サブＣＰＵ７１は、花火師配色パターン決定用テーブル選択処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、花火師先読み予告における花火師の配色パターンを決定するための花火師配色パターン決定用テーブル（図１３８参照）を選択する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７４７に処理を移す。
【０９０２】
Ｓ７４７において、サブＣＰＵ７１は、花火師配色パターン決定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、選択した花火師配色パターン決定用テーブルを参照し、先読み予告対象の保留情報に含まれる判定結果及び花火師の最終表示人数に基づいて、花火師先読み予告における花火師の配色パターンを乱数抽選により決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７４８に処理を移す。
【０９０３】
Ｓ７４８において、サブＣＰＵ７１は、花火師パターン決定用カウンタに対象となる保留情報の順番に応じた値を所定値としてセットする処理を行う。花火師パターン決定用カウンタは、対象となる保留情報の順番ごとに先読み予告の演出パターンを決定するために用いられるカウンタである。例えば、対象となる保留情報の順番が４番目である場合の演出パターンを決定する際は、所定値として「４」がセットされる。の処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７４９に処理を移す。
【０９０４】
Ｓ７４９において、サブＣＰＵ７１は、花火師パターン決定用カウンタの値を１減算する処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７５０に処理を移す。
【０９０５】
Ｓ７５０において、サブＣＰＵ７１は、花火師減少パターン決定用テーブル選択処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、対象となる保留情報の順番に応じて花火師先読み予告における花火師の減少パターンを決定するための花火師減少パターン決定用テーブル（図１３９参照）を選択する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７５１に処理を移す。
【０９０６】
Ｓ７５１において、サブＣＰＵ７１は、花火師減少パターン決定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、選択した花火師減少パターン決定用テーブルを参照し、花火師の最終表示人数及び現時点で減少前となる現在人数に応じて花火師の減少数を乱数抽選により決定する。この現在人数は、初期表示人数カウンタの値として示され、このカウンタから取得される。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７５２に処理を移す。
【０９０７】
Ｓ７５２において、サブＣＰＵ７１は、花火師の人数を現在人数から減少させることになるか否かを判定する処理を行う。花火師の人数を現在人数から減少させると判定した場

合（Ｓ７５２：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７５３に処理を移す。一方、花火師の人数を現在人数から減少させずに維持すると判定した場合（Ｓ７５２：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７５４に処理を移す。

【０９０８】

Ｓ７５３において、サブＣＰＵ７１は、初期表示人数カウンタ減算処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、初期表示人数カウンタから減少分に相当する値を減算する処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７５６に処理を移す。

【０９０９】

Ｓ７５４において、サブＣＰＵ７１は、花火師減少ガセパターン決定用テーブル選択処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、花火師先を減少させたように見せかけるための花火師減少ガセパターン決定用テーブル（図１４０参照）を選択する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７５５に処理を移す。

【０９１０】

Ｓ７５５において、サブＣＰＵ７１は、花火師減少ガセパターン決定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、選択した花火師減少ガセパターン決定用テーブルを参照し、対象となる保留情報に含まれる判定結果に基づいて花火師減少のガセパターンを実行するか否かを乱数抽選により決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７５６に処理を移す。

【０９１１】

Ｓ７５６において、サブＣＰＵ７１は、花火師先読み予告パターンを実行するためのデータをワークＲＡＭ７３の所定領域にセットする処理を行う。この処理により、先読み予告の対象となる三尺玉が、花火師パターン決定用カウンタ＋１の値に対応する保留表示領域において表示される際の花火師の表示パターンが決定される。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７５７に処理を移す。

【０９１２】

Ｓ７５７において、サブＣＰＵ７１は、花火師パターン決定用カウンタの値が０であるか否かを判定する処理を行う。すなわち、サブＣＰＵ７１は、対象となる保留情報の順番が０となり、対応する三尺玉を当該三尺玉表示領域６００に表示させるまでの先読み予告に係る演出パターンを決定したか否かを判定する。花火師パターン決定用カウンタの値が０である場合（Ｓ７５７：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、花火師先読み予告パターン決定処理ルーチンを終了する。一方、花火師パターン決定用カウンタの値が０でない場合（Ｓ７５７：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、その余の順番に応じた花火師の演出パターンを決定すべく、Ｓ７４９に処理を移す。

【０９１３】

［演出パターン決定処理］

図１６３は、サブＣＰＵ７１により実行される演出パターン決定処理を示すフローチャートである。演出パターン決定処理は、以下のステップ単位に実行される。

【０９１４】

Ｓ７６０において、サブＣＰＵ７１は、モード滞在数カウンタの値を１加算する処理を行う。モード滞在数カウンタは、第１及び第２演出パターン決定用テーブルを選択する場合に用いる可能性があるカウンタであり、同一の演出モードが連続して実行される際のゲーム回数を計数するためのものである。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７６１に処理を移す。

【０９１５】

Ｓ７６１において、サブＣＰＵ７１は、演出決定用乱数を抽出する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７６２に処理を移す。

【０９１６】

Ｓ７６２において、サブＣＰＵ７１は、演出モードフラグが「００Ｈ」～「０２Ｈ」のいずれかに該当するか否かの判定を行う。すなわち、サブＣＰＵ７１は、演出モードが通常モードであるか否かを判定する。演出モードフラグが「００Ｈ」～「０２Ｈ」のいずれ

かに該当する場合（Ｓ７６２：ＹＥＳ）、すなわち通常モードである場合、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７６３に処理を移す。一方、演出モードフラグが「００Ｈ」～「０２Ｈ」のいずれにも該当しない場合（Ｓ６９０：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、通常モード以外の演出モードと認識することでＳ７６４に処理を移す。

【０９１７】

Ｓ７６３において、サブＣＰＵ７１は、通常モード演出パターン決定処理を行う。この通常モード演出パターン決定処理については、図１６４を用いて後述する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、演出パターン決定処理ルーチンを終了する。

【０９１８】

Ｓ７６４において、サブＣＰＵ７１は、演出モードフラグが「０３Ｈ」～「０５Ｈ」のいずれかに該当するか否かの判定を行う。すなわち、サブＣＰＵ７１は、演出モードが特殊モードであるか否かを判定する。演出モードフラグが「０３Ｈ」～「０５Ｈ」のいずれかに該当する場合（Ｓ７６４：ＹＥＳ）、すなわち特殊モードである場合、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７６５に処理を移す。一方、演出モードフラグが「０３Ｈ」～「０５Ｈ」のいずれにも該当しない場合（Ｓ７６４：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、ＳＴモードと認識することでＳ７６６に処理を移す。

【０９１９】

Ｓ７６５において、サブＣＰＵ７１は、特殊モード演出パターン決定処理を行う。この特殊モード演出パターン決定処理については、図１６６を用いて後述する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、演出パターン決定処理ルーチンを終了する。

【０９２０】

Ｓ７６６において、サブＣＰＵ７１は、ＳＴモード演出パターン決定処理を行う。このＳＴモード演出パターン決定処理については、図１６７を用いて後述する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、演出パターン決定処理ルーチンを終了する。

【０９２１】

［通常モード演出パターン決定処理］

図１６４は、サブＣＰＵ７１により実行される通常モード演出パターン決定処理を示すフローチャートである。通常モード演出パターン決定処理は、以下のステップ単位に実行される。

【０９２２】

Ｓ７７０において、サブＣＰＵ７１は、デモ表示フラグに「００Ｈ」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７７１に処理を移す。

【０９２３】

Ｓ７７１において、サブＣＰＵ７１は、デモ表示タイマに０をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７７２に処理を移す。

【０９２４】

Ｓ７７２において、サブＣＰＵ７１は、演出パターン決定用テーブル選択処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、通常モードにおける演出パターンを決定するための演出パターン決定用テーブル（図１１２、１１３、１１７、１１８参照）を選択する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７７３に処理を移す。

【０９２５】

Ｓ７７３において、サブＣＰＵ７１は、演出パターン決定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、選択した通常モードに対応する演出パターン決定用テーブルを参照し、変動パターン指定コマンドに基づいて通常モードにおいて実行すべき演出パターンをＳ７６１で抽出した演出決定用乱数に基づいて決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７７４に処理を移す。

【０９２６】

Ｓ７７４において、サブＣＰＵ７１は、決定した演出パターンを実行するためのデータをワークＲＡＭ７３の所定領域にセットする処理を行う。ここでセットされたデータは、デモ表示を終了させるデータとなる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７７

５に処理を移す。
【０９２７】
Ｓ７７５において、サブＣＰＵ７１は、先読み予告フラグが「０１Ｈ」又は「０２Ｈ」であるか否かの判定を行う。すなわち、花火師先読み予告である否かを判定する。先読み予告フラグが「０１Ｈ」又は「０２Ｈ」であって花火師先読み予告と判定した場合（Ｓ７７５：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７７６に処理を移す。一方、先読み予告フラグが「０１Ｈ」及び「０２Ｈ」のいずれでもないと判定した場合（Ｓ７７５：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、通常モード演出パターン決定処理ルーチンを終了する。
【０９２８】
Ｓ７７６において、サブＣＰＵ７１は、花火師昇格パターン決定処理を行う。この花火師昇格パターン決定処理については、図１６５を用いて後述する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、通常モード演出パターン決定処理ルーチンを終了する。
【０９２９】
［花火師昇格パターン決定処理］
図１６５は、サブＣＰＵ７１により実行される花火師昇格パターン決定処理を示すフローチャートである。花火師昇格パターン決定処理は、以下のステップ単位に実行される。
【０９３０】
Ｓ７８０において、サブＣＰＵ７１は、昇格タイミング決定回数カウンタに所定値をセットする処理を行う。昇格タイミング決定回数カウンタは、保留昇格タイミングの回数（昇格タイミング数）を計数するためのものであり、所定値としては、昇格タイミング数決定用テーブル（図１４１参照）を用いて演出パターンに対応するタイミング数（１～７）がセットされる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７８１に処理を移す。
【０９３１】
Ｓ７８１において、サブＣＰＵ７１は、最終表示人数カウンタの値が昇格タイミング決定回数カウンタの値よりも大きいか否かの判定を行う。すなわち、サブＣＰＵ７１は、最終表示人数分に相当する保留昇格の実行回数が昇格タイミング数よりも大きいか否かを判別する。最終表示人数カウンタの値が昇格タイミング決定回数カウンタの値よりも大きい場合（Ｓ７８１：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７８２に処理を移す。一方、最終表示人数カウンタの値が昇格タイミング決定回数カウンタの値と等しいかそれよりも小さい場合（Ｓ７８１：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７８６に処理を移す。
【０９３２】
Ｓ７８２において、サブＣＰＵ７１は、昇格パターン決定用テーブル選択処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、演出パターンに応じて三尺玉に係る昇格パターン（保留表示パターン）を決定するための昇格パターン決定用テーブル（図１４３、１４４参照）を選択する。このとき、保留昇格の実行回数が昇格タイミング数よりも多いイレギュラーになるため、昇格パターン決定用テーブルとしては、イレギュラー時に対応するものが選択される。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７８３に処理を移す。
【０９３３】
Ｓ７８３において、サブＣＰＵ７１は、昇格パターン決定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、選択した昇格パターン決定用テーブルを参照し、対象となる三尺玉の現時点での色と花火師の残数とに基づいて、次の表示色を示す昇格パターン（保留表示パターン）を乱数抽選により決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７８４に処理を移す。
【０９３４】
Ｓ７８４において、サブＣＰＵ７１は、決定した昇格パターンを実行するためのデータをワークＲＡＭ７３の所定領域にセットする処理を行う。このとき、ここでセットされたデータは、イレギュラー時の昇格パターンに対応するものであり、この昇格パターンに対応するデータによれば、花火師の最終表示人数全てが昇格タイミングの１回目の時点で同時に当該三尺玉表示領域６００の三尺玉に火をつけつつ消え去るとともに、その三尺玉の表示色を昇格パターン（保留表示パターン）で定められた色に変化するような演出が行わ

れることとなる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７８５に処理を移す。
【０９３５】
Ｓ７８５において、サブＣＰＵ７１は、最終表示人数カウンタに「０」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、花火師昇格パターン決定処理ルーチンを終了する。
【０９３６】
Ｓ７８６において、サブＣＰＵ７１は、昇格実行可否決定用テーブル選択処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、花火師の最終表示人数に等しい回数の保留昇格を実行するもののその実行回数よりも昇格タイミング数が多くなる場合があるために、昇格タイミングごとに保留昇格を実行するか否を決定するための昇格実行可否決定用テーブル（図１４２参照）を選択する。なお、昇格実行可否決定用テーブルは、保留昇格の実行可否について未決として残る昇格タイミングの残存数が、花火師の最終表示人数（保留昇格の実行回数）と同数となった場合には例外として使用されない。この場合、昇格タイミングの残存数全ては、保留昇格を実行するものとして抽選によることなく決定される。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７８７に処理を移す。
【０９３７】
Ｓ７８７において、サブＣＰＵ７１は、昇格実行可否決定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、上記した例外となる場合を除き、選択した昇格実行可否決定用テーブルを参照し、花火師の最終表示人数に基づいて昇格タイミングごとに保留昇格を実行するか否かを乱数抽選により決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７８８に処理を移す。
【０９３８】
Ｓ７８８において、サブＣＰＵ７１は、最終表示人数カウンタの値を１減算する処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７８９に処理を移す。
【０９３９】
Ｓ７８９において、サブＣＰＵ７１は、昇格パターン決定用テーブル選択処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、演出パターンに応じて三尺玉に係る昇格パターン（保留表示パターン）を決定するための昇格パターン決定用テーブル（図１４３、１４４参照）を選択する。すなわち、保留昇格を実行する旨が決定付けられた一の昇格タイミングにおける昇格パターンを決定するために昇格パターン決定用テーブルが選択される。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７９０に処理を移す。
【０９４０】
Ｓ７９０において、サブＣＰＵ７１は、昇格パターン決定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、選択した昇格パターン決定用テーブルを参照し、対象となる三尺玉の現時点での色と花火師の残数（最終表示人数カウンタの値）とに基づいて、次の表示色を示す昇格パターン（保留表示パターン）を乱数抽選により決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７９１に処理を移す。
【０９４１】
Ｓ７９１において、サブＣＰＵ７１は、決定した昇格パターンを実行するためのデータをワークＲＡＭ７３の所定領域にセットする処理を行う。このとき、ここでセットされたデータは、一の昇格タイミングにおいて実行される保留昇格の昇格パターンに対応するものであり、この昇格パターンに対応するデータによれば、花火師の１人が昇格タイミングの所定回数の時点で当該三尺玉表示領域６００の三尺玉に火をつけつつ消え去るとともに、その三尺玉の表示色を昇格パターン（保留表示パターン）で定められた色に変化するような演出が行われることとなる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７９２に処理を移す。
【０９４２】
Ｓ７９２において、サブＣＰＵ７１は、最終表示人数カウンタの値が０であるか否かを判定する処理を行う。すなわち、サブＣＰＵ７１は、最終表示人数分（保留昇格の実行回数分）の昇格パターンを決定したか否かを判定する。最終表示人数カウンタの値が０であ

る場合（Ｓ７９２：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、花火師昇格パターン決定処理ルーチンを終了する。一方、最終表示人数カウンタの値が０でない場合（Ｓ７９２：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７８８に処理を移す。

【０９４３】

［特殊モード演出パターン決定処理］

図１６６は、サブＣＰＵ７１により実行される特殊モード演出パターン決定処理を示すフローチャートである。特殊モード演出パターン決定処理は、以下のステップ単位に実行される。

【０９４４】

Ｓ８００において、サブＣＰＵ７１は、デモ表示フラグに「００Ｈ」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８０１に処理を移す。

【０９４５】

Ｓ８０１において、サブＣＰＵ７１は、デモ表示タイマに「０」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８０１に処理を移す。

【０９４６】

Ｓ８０２において、サブＣＰＵ７１は、演出パターン決定用テーブル選択処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、特殊モードにおける演出パターンを決定するための演出パターン決定用テーブル（図１１４～１１６、図１１９～１２１参照）を選択する。このとき、サブＣＰＵ７１は、モード滞在数カウンタの値に応じて異なる演出パターン決定用テーブルを選択する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８０３に処理を移す。

【０９４７】

Ｓ８０３において、サブＣＰＵ７１は、演出パターン決定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、選択した特殊モードに対応する演出パターン決定用テーブルを参照し、変動パターン指定コマンドに基づいて特殊モードにおいて実行すべき演出パターンをＳ７６１で抽出した演出決定用乱数に基づいて決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８０４に処理を移す。

【０９４８】

Ｓ８０４において、サブＣＰＵ７１は、決定した演出パターンを実行するためのデータをワークＲＡＭ７３の所定領域にセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、特殊モード演出パターン決定処理ルーチンを終了する。

【０９４９】

［ＳＴモード演出パターン決定処理］

図１６７は、サブＣＰＵ７１により実行されるＳＴモード演出パターン決定処理を示すフローチャートである。ＳＴモード演出パターン決定処理は、以下のステップ単位に実行される。

【０９５０】

Ｓ８１０Ａにおいて、サブＣＰＵ７１は、デモ表示フラグがデモ表示（４）を示す「０４Ｈ」であるか否かの判定を行う。サブＣＰＵ７１は、デモ表示フラグが「０４Ｈ」であると判定した場合（Ｓ８１０Ａ：ＹＥＳ）、Ｓ８１０に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、デモ表示フラグが「０４Ｈ」でないと判定した場合（Ｓ８１０Ａ：ＮＯ）、Ｓ８１０Ｂに処理を移す。

【０９５１】

Ｓ８１０Ｂにおいて、サブＣＰＵ７１は、デモ表示フラグに「００Ｈ」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８１０Ｃに処理を移す。

【０９５２】

Ｓ８１０Ｃにおいて、サブＣＰＵ７１は、デモ表示タイマに「０」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８１０に処理を移す。

【０９５３】

Ｓ８１０において、サブＣＰＵ７１は、演出パターン決定用テーブル選択処理を行う。

この処理において、サブＣＰＵ７１は、ＳＴモードにおける演出パターンを決定するための演出パターン決定用テーブル（図１１６、図１２２～１２３参照）を選択する。このとき、サブＣＰＵ７１は、モード滞在数カウンタの値に応じて異なる演出パターン決定用テーブルを選択する。また、モード滞在数カウンタの値が特定変動回数に合致する場合、サブＣＰＵ７１は、後述する特定演出パターンフラグの値に応じて高期待度演出未実行時又は高期待度演出実行済時に対応する演出パターン決定用テーブルを選択する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８１１に処理を移す。

【０９５４】

Ｓ８１１において、サブＣＰＵ７１は、演出パターン決定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、選択したＳＴモードに対応する演出パターン決定用テーブルを参照し、変動パターン指定コマンドに基づいてＳＴモードにおいて実行すべき演出パターンをＳ７６１で抽出した演出決定用乱数に基づいて決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８１２に処理を移す。

【０９５５】

Ｓ８１２において、サブＣＰＵ７１は、特定演出パターンフラグが「００Ｈ」であるか否かの判定を行う。特定演出パターンフラグは、特定変動回数に至るまでに高期待度演出に該当する特定演出パターン（本実施形態では、「花火師扉突破リーチ扉赤」、「女性扉突破リーチ扉赤」、「一撃ボタンリーチ大ボタン」、「三連ボタンリーチ大ボタン」）が実行されたか否かを示すものであり、特定演出パターンが実行されていなければ「００Ｈ」であり、実行されている場合は「０１Ｈ」となる。特定演出パターンフラグが「００Ｈ」の場合（Ｓ８１２：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８１３に処理を移す。一方、特定演出パターンフラグが「０１Ｈ」の場合（Ｓ８１２：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８１５に処理を移す。

【０９５６】

Ｓ８１３において、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８１１の処理において特定演出パターンが決定されたか否かを判定する処理を行う。特定演出パターンが決定されたと判定した場合（Ｓ８１３：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８１４に処理を移す。一方、特定演出パターンが未だ決定されていないと判定した場合（Ｓ８１３：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８１５に処理を移す。

【０９５７】

Ｓ８１４において、サブＣＰＵ７１は、特定演出パターンフラグに「０１Ｈ」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８１５に処理を移す。

【０９５８】

Ｓ８１５において、サブＣＰＵ７１は、決定した演出パターンを実行するためのデータをワークＲＡＭ７３の所定領域にセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、ＳＴモード演出パターン決定処理ルーチンを終了する。

【０９５９】

［第２保留情報更新処理］

図１６８は、サブＣＰＵ７１により実行される第２保留情報更新処理を示すフローチャートである。第２保留情報更新処理は、以下のステップ単位に実行される。

【０９６０】

Ｓ８２０において、サブＣＰＵ７１は、保留情報記憶領域更新処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、変動パターン指定コマンドに基づいてワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域１に記憶された保留情報を当該保留情報記憶領域に転送するとともに、保留情報記憶領域１～８の保留情報を一つずつシフトさせる。これにより、当該三尺玉表示領域６００には、当該保留情報記憶領域の保留情報に基づいて三尺玉が表示される。そして、装飾図柄５００が確定表示されると、当該保留情報記憶領域の保留情報が消去されるとともに、当該三尺玉表示領域６００に表示された三尺玉も消去される。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８２１に処理を移す。

【０９６１】

Ｓ８２１において、先読み予告フラグが「００Ｈ」であるか否かの判定を行う。先読み予告フラグが「００Ｈ」であると判定した場合（Ｓ８２１：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８２２に処理を移す。一方、先読み予告フラグが「００Ｈ」でないと判定した場合（Ｓ８２１：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８２３に処理を移す。

【０９６２】

Ｓ８２２において、サブＣＰＵ７１は、保留情報数変化先読み予告実行中フラグが「００Ｈ」であるか否かの判定を行う。保留情報数変化先読み予告実行中フラグが「００Ｈ」であると判定した場合（Ｓ８２２：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、第２保留情報更新処理ルーチンを終了する。一方、保留情報数変化先読み予告実行中フラグが「００Ｈ」でなく「０１Ｈ」と判定した場合（Ｓ８２２：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８２３に処理を移す。

【０９６３】

Ｓ８２３において、サブＣＰＵ７１は、先読み予告終了処理を実行する。この先読み予告終了処理については、図１６９を用いて後述する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、第２保留情報更新処理ルーチンを終了する。

【０９６４】

［先読み予告終了処理］

図１６９は、サブＣＰＵ７１により実行される先読み予告終了処理を示すフローチャートである。先読み予告終了処理は、以下のステップ単位に実行される。

【０９６５】

Ｓ８３０において、サブＣＰＵ７１は、保留情報数変化先読み予告実行中フラグが「０１Ｈ」であるか否かの判定を行う。保留情報数変化先読み予告実行中フラグが「０１Ｈ」であると判定した場合（Ｓ８３０：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８３１に処理を移す。一方、保留情報数変化先読み予告実行中フラグが「０１Ｈ」でなく「００Ｈ」と判定した場合（Ｓ８３０：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８３４に処理を移す。

【０９６６】

Ｓ８３１において、サブＣＰＵ７１は、保留情報数変化先読み予告実行中カウンタの値を１減算する処理を行う。保留情報数変化先読み予告実行中カウンタは、保留情報数変化先読み予告の実行回数を計数するための減算カウンタである。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８３２に処理を移す。

【０９６７】

Ｓ８３２において、サブＣＰＵ７１は、保留情報数変化先読み予告実行中カウンタの値が「０」であるか否かを判定する処理を行う。保留情報数変化先読み予告実行中カウンタの値が「０」である場合（Ｓ８３２：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８３３に処理を移す。一方、保留情報数変化先読み予告実行中カウンタの値が「０」でない場合（Ｓ８３２：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、先読み予告終了処理ルーチンを終了する。

【０９６８】

Ｓ８３３において、サブＣＰＵ７１は、保留情報数変化先読み予告実行中フラグの値に「００Ｈ」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、先読み予告終了処理ルーチンを終了する。

【０９６９】

Ｓ８３４において、サブＣＰＵ７１は、先読み予告実行回数判定用カウンタの値を１減算する処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８３５に処理を移す。

【０９７０】

Ｓ８３５において、サブＣＰＵ７１は、先読み予告フラグの値が「０４Ｈ」であるか否か、すなわち保留情報数変化先読み予告であるか否かを判定する処理を行う。先読み予告フラグの値が「０４Ｈ」である場合（Ｓ８３５：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８３６に処理を移す。一方、先読み予告フラグの値が「０４Ｈ」でない場合（Ｓ８３５：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８４２に処理を移す。

【０９７１】

Ｓ８３６において、サブＣＰＵ７１は、保留情報の記憶数が「４」である否か、すなわち第２三尺玉保留表示領域６２０から第１三尺玉保留表示領域６１０へと三尺玉を移動表示させる場合か否かを判定する処理を行う。保留情報の記憶数が「４」である場合（Ｓ８３６：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８３７に処理を移す。一方、保留情報の記憶数が「４」でない場合（Ｓ８３６：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８４２に処理を移す。

【０９７２】

Ｓ８３７において、サブＣＰＵ７１は、第２三尺玉保留表示領域６２０から第１三尺玉保留表示領域６１０へと三尺玉を移動表示させるべく、保留情報表示パターンを変化させるためのデータをワークＲＡＭ７３の所定領域にセットする処理を行う。すなわち、このデータによれば、保留情報表示パターン仮決定用テーブル（図１２７参照）を用いて仮決定されていた保留情報表示パターンに応じて先読み予告の対象となる三尺玉が第１三尺玉保留表示領域６１０に表示されることとなる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８３８に処理を移す。

【０９７３】

Ｓ８３８において、サブＣＰＵ７１は、先読み予告実行回数判定用カウンタに「０」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８３９に処理を移す。

【０９７４】

Ｓ８３９において、サブＣＰＵ７１は、先読み予告フラグに「００Ｈ」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８４０に処理を移す。

【０９７５】

Ｓ８４０において、サブＣＰＵ７１は、保留情報数変化先読み予告実行中カウンタに「４」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８４１に処理を移す。

【０９７６】

Ｓ８４１において、サブＣＰＵ７１は、保留情報数変化先読み予告実行中フラグに「０１Ｈ」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８４３に処理を移す。

【０９７７】

Ｓ８４２において、サブＣＰＵ７１は、先読み予告実行回数判定用カウンタの値が「０」であるか否かを判定する処理を行う。先読み予告実行回数判定用カウンタの値が「０」である場合（Ｓ８４２：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８４３に処理を移す。一方、先読み予告実行回数判定用カウンタの値が「０」でない場合（Ｓ８４２：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、読み予告終了処理ルーチンを終了する。

【０９７８】

Ｓ８４３において、サブＣＰＵ７１は、先読み予告フラグに「００Ｈ」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、読み予告終了処理ルーチンを終了する。

【０９７９】

［装飾図柄停止処理］

図１７０は、サブＣＰＵ７１により実行される装飾図柄停止処理を示すフローチャートである。装飾図柄停止処理は、以下のステップ単位に実行される。

【０９８０】

Ｓ８５０において、サブＣＰＵ７１は、装飾図柄確定表示制御処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、図柄停止コマンドに応じて変動表示中にある装飾図柄５００を確定表示させるための処理を行う。この処理を終了すると、Ｓ８５１に処理を移す。

【０９８１】

Ｓ８５１において、サブＣＰＵ７１は、演出モードフラグが「００Ｈ」～「０２Ｈ」のいずれかに該当するか否かの判定を行う。演出モードフラグが「００Ｈ」～「０２Ｈ」のいずれかに該当する場合（Ｓ８５１：ＹＥＳ）、すなわち通常モードである場合、サブＣ

ＰＵ７１は、Ｓ８５２に処理を移す。一方、演出モードフラグが「００Ｈ」～「０２Ｈ」のいずれにも該当しない場合（Ｓ８５１：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８５５に処理を移す。

【０９８２】

Ｓ８５２において、サブＣＰＵ７１は、通常モード演出移行判定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、メイン処理におけるＳ５９１の乱数更新処理で更新される所定の乱数を用いて、例えば１／１２８の確率で移行抽選に当選した場合に現時点とは異なる種類の通常モードにそれぞれ１／２の確率で移行させる旨を決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８５３に処理を移す。

【０９８３】

Ｓ８５３において、サブＣＰＵ７１は、異なる種類の通常モードに移行させるか否かを判定する処理を行う。異なる種類の通常モードに移行させる場合（Ｓ８５３：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８５４に処理を移す。一方、異なる種類の通常モードに移行させな場合（Ｓ８５３：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、装飾図柄停止処理ルーチンを終了する。

【０９８４】

Ｓ８５４において、サブＣＰＵ７１は、移行先の通常モードに対応する値を演出モードフラグにセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、装飾図柄停止処理ルーチンを終了する。

【０９８５】

Ｓ８５５において、サブＣＰＵ７１は、演出モードフラグが「０３Ｈ」～「０５Ｈ」のいずれかに該当するか否かの判定を行う。演出モードフラグが「０３Ｈ」～「０５Ｈ」のいずれかに該当する場合（Ｓ８５５：ＹＥＳ）、すなわち特殊モードである場合、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８５６に処理を移す。一方、演出モードフラグが「０３Ｈ」～「０５Ｈ」のいずれにも該当しない場合（Ｓ８５５：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８５８に処理を移す。

【０９８６】

Ｓ８５６において、サブＣＰＵ７１は、モード滞在数カウンタの値が「５」であるか否かを判定する処理を行う。モード滞在数カウンタの値が「５」である場合（Ｓ８５６：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、特殊モードの終了と判断してＳ８５７に処理を移す。一方、モード滞在数カウンタの値が「５」でない場合（Ｓ８５６：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、特殊モードの実行中と判断して装飾図柄停止処理ルーチンを終了する。

【０９８７】

Ｓ８５７において、サブＣＰＵ７１は、演出モードフラグに「００Ｈ」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、装飾図柄停止処理ルーチンを終了する。

【０９８８】

Ｓ８５８において、サブＣＰＵ７１は、ＳＴモード演出移行判定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、演出モードフラグの値とモード滞在数カウンタの値とに基づいて、演出モードとして滞在中のＳＴモードとは異なるＳＴモードに移行させるか否かを判定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８５９に処理を移す。

【０９８９】

Ｓ８５９において、サブＣＰＵ７１は、滞在中のＳＴモードとは異なるＳＴモードに移行させるか否かを判定する処理を行う。異なるＳＴモードに移行させる場合（Ｓ８５９：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８６０に処理を移す。一方、異なるＳＴモードに移行させない場合（Ｓ８５９：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、装飾図柄停止処理ルーチンを終了する。

【０９９０】

Ｓ８６０において、サブＣＰＵ７１は、移行先のＳＴモードに対応する値を演出モードフラグにセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、装飾図柄停止処理ルーチンを終了する。

【０９９１】
［演出モード移行処理］
図１７１は、サブＣＰＵ７１により実行される演出モード移行処理を示すフローチャートである。演出モード移行処理は、以下のステップ単位に実行される。
【０９９２】
Ｓ９００において、サブＣＰＵ７１は、遊技状態コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。遊技状態コマンドを受信したと判定した場合（Ｓ９００：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ９０１に処理を移す。一方、遊技状態コマンドを受信していないと判定した場合（Ｓ９００：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ９１２に処理を移す。
【０９９３】
Ｓ９０１において、サブＣＰＵ７１は、先読み予告フラグに「００Ｈ」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ９０２に処理を移す。
【０９９４】
Ｓ９０２において、サブＣＰＵ７１は、先読み予告実行回数判定用カウンタに「０」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ９０３に処理を移す。
【０９９５】
Ｓ９０３において、サブＣＰＵ７１は、保留情報数変化先読み予告実行中フラグに「００Ｈ」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ９０４に処理を移す。
【０９９６】
Ｓ９０４において、サブＣＰＵ７１は、保留情報数変化先読み予告実行中カウンタに「０」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ９０５に処理を移す。
【０９９７】
Ｓ９０５において、サブＣＰＵ７１は、受信した遊技状態コマンドに基づいて大当り遊技状態の終了か否かを判定する処理を行う。大当り遊技状態の終了と判定した場合（Ｓ９０５：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ９０６に処理を移す。一方、大当り遊技状態の終了ではなく小当り遊技状態の終了と判定した場合（Ｓ９０５：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ９０６に処理を移す。
【０９９８】
Ｓ９０６において、サブＣＰＵ７１は、モード滞在数カウンタに「０」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ９０７に処理を移す。
【０９９９】
Ｓ９０７において、サブＣＰＵ７１は、演出モードフラグに「０６Ｈ」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、演出モード移行処理ルーチンを終了する。
【１０００】
Ｓ９０８において、サブＣＰＵ７１は、演出モードフラグの値が「０６Ｈ」～「０８Ｈ」のいずれかに該当するか否かを判定する処理を行う。演出モードフラグが「０６Ｈ」～「０８Ｈ」のいずれかに該当する場合（Ｓ９０８：ＹＥＳ）、すなわちＳＴモードである場合、サブＣＰＵ７１は、ＳＴモード中に特殊モードに移行させないため、演出モード移行処理ルーチンを終了する。一方、演出モードフラグが「０６Ｈ」～「０８Ｈ」のいずれにも該当しない場合（Ｓ９０８：ＮＯ）、すなわち通常モード又は特殊モードである場合、サブＣＰＵ７１は、特殊モードに移行先を決定するためにＳ９０９に処理を移す。
【１００１】
Ｓ９０９において、サブＣＰＵ７１は、特殊モード移行先判定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、特殊モード（１）～（３）のうちいずれの特殊モードに移行させるかについて判定処理を行う。本実施形態では、例えば特殊モード（１）～（３）のそれぞれについて移行させる確率が１／３となっており、メイン処理におけるＳ５９１の

乱数更新処理で更新される所定の乱数を用いて移行先となる特殊モードが決定される。なお、これより前の処理においていずれの特殊モードに移行させるかについて決定しておき、小当り当選前の装飾図柄の変動表示中などにおいていずれの特殊モードに移行するのかを示唆するようにしてもよい。また、先読み予告の判定結果に応じて移行する特殊モードを決めておいてもよい。例えば、小当り遊技状態終了後において消化される保留情報に大当り当選を示す保留情報がある場合、特殊モード（１）よりも特殊モード（３）に移行し易いようにしてもよい。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ９１０に処理を移す。

【１００２】

Ｓ９１０において、サブＣＰＵ７１は、Ｓ９０９の判定結果に応じた値を演出モードフラグにセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ９１１に処理を移す。

【１００３】

Ｓ９１１において、サブＣＰＵ７１は、モード滞在数カウンタに「０」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、演出モード移行処理ルーチンを終了する。

【１００４】

Ｓ９１２において、サブＣＰＵ７１は、特定演出パターンフラグに「００Ｈ」をセットする処理を行う。なお、大当り遊技状態の終了毎にこの処理を実行し、ＳＴモード中に必ず１回は特定演出パターンが実行されるようにしてもよい。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ９１３に処理を移す。

【１００５】

Ｓ９１３において、サブＣＰＵ７１は、演出モードフラグに「０１Ｈ」をセットする処理を行う。この処理は、確変時短遊技状態の終了を示す遊技状態コマンドを受信した時のみに実行されることとなり、演出モードフラグとしては、通常モード（２）に対応する「０１Ｈ」がセットされる。なお、この処理において演出モードフラグの値をセットする際は、抽選により通常モード（１）～（３）のいずれかに対応する値をセットするようにしてもよい。

【１００６】

次に、図１７２～１７９を用いて、各種演出の例について説明する。

【１００７】

［デモ表示（２）］

図１７２は、本実施形態の遊技機によるデモ表示（２）を説明するための図である。図１７２（Ａ）に示すように、通常モードにおいて、当該三尺玉表示領域６００に三尺玉が表示され、装飾図柄５００が変動表示中にあるとき、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域に記憶された三尺玉保留情報が０個になると、第１三尺玉保留表示領域６１０には、三尺玉が表示されなくなる。このとき、宝石保留情報が１個以上あると、宝石保留表示領域７１０には、１個以上の宝石が表示される。

【１００８】

次に、図１７２（Ｂ）に示すように、装飾図柄５００がハズレ図柄として確定表示されると、三尺玉保留情報が新たに記憶されない限り、当該三尺玉表示領域６００においても、三尺玉が表示されなくなる。

【１００９】

次に、図１７２（Ｃ）に示すように、宝石保留表示領域７１０においては、宝石が左方向に１つシフトするように表示され、それに伴い当該宝石表示領域７００においては、１つの宝石が移動してきたかのように表示される。そして、表示領域４Ａの中央部には、装飾図柄５００の表示に代えて、例えば「潜確？」といったメッセージ画像５１０Ａが表示される。「潜確」とは、確変非時短遊技状態を指すものである。このようなメッセージ画像５１０Ａの表示は、宝石保留情報を用いたデモ表示（２）として実行され、本実施形態では、例えば８ｓ程度が経過するまで継続される。デモ表示（２）が終了すると、メッセ

ージ画像５１０Ａの表示が消去されるとともに、当該宝石表示領域７００における宝石の表示も消去される。なお、このようなメッセージ表示中には、停止表示した装飾図柄を表示領域の隅部（例えば左上隅部）に表示するようにしてもよい。

【１０１０】

さらに、図１７２（Ｄ）に示すように、三尺玉保留情報が新たに記憶されない場合は、宝石保留表示領域７１０における１つの宝石が当該宝石表示領域７００へと移動したように表示され、表示領域４Ａの中央部には、先のメッセージ画像５１０Ａとは異なる、例えば「大当り間近？」といったメッセージ画像５１０Ｂが表示される。このようなメッセージ画像５１０Ｂの表示も、宝石保留情報を用いたデモ表示（２）として実行される。三尺玉保留情報が新たに記憶されることなく宝石保留情報も無い場合、デモ表示（２）の終了から所定時間（例えば本実施形態では３０ｓ程度）が経過すると、通常デモとしてデモ表示（１）が実行されることとなる。なお、デモ表示（１），（２）の実行中に三尺玉保留情報が新たに記憶された場合は、デモ表示（１），（２）が強制的に終了され、三尺玉保留情報に基づいて装飾図柄５００の変動表示が開始されることとなる。なお、このようなメッセージ表示中においても、停止表示した装飾図柄を表示領域の隅部（例えば左上隅部）に表示するようにしてもよい。

【１０１１】

［デモ表示（３）］

図１７３は、本実施形態の遊技機によるデモ表示（３）を説明するための図である。図１７３（Ａ）に示すように、通常モードにおいて、当該三尺玉表示領域６００に三尺玉が表示され、装飾図柄５００が変動表示中にあるとき、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域に記憶された三尺玉保留情報が０個になると、第１三尺玉保留表示領域６１０には、三尺玉が表示されなくなる。このとき、宝石保留情報が１個以上あると、宝石保留表示領域７１０には、１個以上の宝石が表示される。

【１０１２】

次に、図１７３（Ｂ）に示すように、装飾図柄５００が小当り図柄を示す特定出目の「１３５」として確定表示されると、通常モードから特殊モードに移行し、特に図示しないが、小当り遊技状態に応じた演出画像が表示される。このとき、表示領域４Ａにおいては、三尺玉保留情報が新たに記憶されない限り、当該三尺玉表示領域６００に三尺玉が表示されない。

【１０１３】

その後、図１７３（Ｃ）に示すように、特殊モード時の表示領域４Ａにおいては、当該宝石表示領域７００及び宝石保留表示領域７１０において宝石が表示されなくなる。このように、宝石保留情報が記憶されている場合や、宝石保留情報を用いたデモ表示を実行している場合であっても、宝石が表示されないこととなる。このとき、ワークＲＡＭ７３の宝石保留情報記憶領域においては、宝石保留情報が１つシフトするとともに、ワークＲＡＭ７３の当該宝石保留情報記憶領域に１つの宝石保留情報が格納される。そして、表示領域４Ａの中央部には、当該宝石保留情報記憶領域の宝石保留情報に基づき、装飾図柄５００の表示に代えて、例えば特殊モードの残りゲーム回数を示す「残り５回？」といったメッセージ画像５２０Ａが表示される。このようなメッセージ画像５２０Ａの表示は、宝石保留情報を用いたデモ表示（３）として実行され、本実施形態では、例えば１０ｓ程度が経過するまで継続される。デモ表示（３）が終了すると、メッセージ画像５２０Ａの表示が消去される。なお、このようなメッセージ画像５２０Ａは、特殊モードの残りゲーム回数が１～４回となる場合であっても、三尺玉保留情報がない状態で宝石保留情報があれば、宝石保留情報に基づいて表示されることとなる。

【１０１４】

さらに、図１７３（Ｄ）に示すように、特殊モード時において、当該宝石表示領域７００及び宝石保留表示領域７１０には、宝石が表示されない状態が継続される。そして、ワークＲＡＭ７３の当該宝石保留情報記憶領域には、次順の宝石保留情報が格納されることとなる。これにより、表示領域４Ａの中央部には、２個目の宝石保留情報に基づき、先のメ

ッセージ画像５２０Ａとは異なる、例えば「大チャンス？」といったメッセージ画像５２０Ｂが表示される。このようなメッセージ画像５２０Ｂの表示も、宝石保留情報を用いたデモ表示（３）として実行される。

【１０１５】

次に、図１７３（Ｅ）に示すように、特殊モード時において、三尺玉保留情報が新たに記憶されると、第１三尺玉保留表示領域６１０に三尺玉が表示される一方、当該宝石表示領域７００及び宝石保留表示領域７１０においては、宝石が表示されない状態が継続され、装飾図柄５００が例えばハズレ図柄として確定表示される。なお、三尺玉保留情報が新たに記憶されることなく宝石保留情報も無い場合、デモ表示（３）の終了から所定時間（例えば本実施形態では３０ｓ程度）が経過すると、通常デモとしてデモ表示（１）が実行されることとなる。

【１０１６】

その後、図１７３（Ｆ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、第１三尺玉保留表示領域６１０から当該三尺玉表示領域６００に三尺玉が移動表示され、この三尺玉に対応する保留情報に基づいて装飾図柄５００が再び変動表示される。すなわち、この例では、特殊モードの１回目が実行されることとなる。なお、デモ表示（３）の終了後には、特殊モードの２～５回目、あるいは再び通常モードが実行される場合もある。また、デモ表示（３）の実行中に三尺玉保留情報が新たに記憶された場合は、デモ表示（３）が強制的に終了され、三尺玉保留情報に基づいて装飾図柄５００の変動表示が開始されることとなる。

【１０１７】

［デモ表示（４）］

図１７４は、本実施形態の遊技機によるデモ表示（４）を説明するための図である。図１７４（Ａ）に示すように、ＳＴモードにおいて、当該三尺玉表示領域６００に三尺玉が表示され、装飾図柄５００が変動表示中にあるとき、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域に記憶された三尺玉保留情報が０個になると、第１三尺玉保留表示領域６１０には、三尺玉が表示されなくなる。また、ＳＴモード時の表示領域４Ａにおいても、特殊モード時と同様に宝石が表示されなくなる。なお、ＳＴモードにおいては、表示領域４Ａの右上隅部にアルファベットからなる演出図柄５３０が変動表示及び停止表示可能に表示される。

【１０１８】

次に、図１７４（Ｂ）に示すように、装飾図柄５００がハズレ図柄として確定表示されると、三尺玉保留情報が新たに記憶されない限り、当該三尺玉表示領域６００においても、三尺玉が表示されなくなる。

【１０１９】

そして、図１７４（Ｃ）に示すように、ＳＴモード時の表示領域４Ａにおいては、装飾図柄５００とは異なるものとして、当該宝石保留情報記憶領域の宝石保留情報に基づき、右上隅部に表示された演出図柄５３０の変動表示が開始される。このとき、ワークＲＡＭ７３の宝石保留情報記憶領域においては、宝石保留情報が１つシフトするとともに、ワークＲＡＭ７３の当該宝石保留情報記憶領域に１つの宝石保留情報が格納される。このような演出図柄５３０の変動表示は、宝石保留情報を用いたデモ表示（４）として実行され、本実施形態では、例えば３ｓ程度が経過するまで継続される。

【１０２０】

その後、図１７４（Ｄ）に示すように、ＳＴモード時の表示領域４Ａにおいては、デモ表示（４）として規定された時間が経過すると、右上隅部における演出図柄５３０の変動表示が終了して停止表示される。なお、このときにＳＴモードの残りゲーム回数を示すような画像を表示するようにしてもよい。

【１０２１】

その後、図１７４（Ｅ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、右上隅部における演出図柄５３０が消去され、三尺玉保留情報が新たに記憶されると、第１三尺玉保留表示領域６１０に三尺玉が表示される。なお、三尺玉保留情報が新たに記憶されることなく宝石保留情報も無い場合、デモ表示（４）の終了から所定時間（例えば本実施形態では３０ｓ

程度）が経過すると、通常デモとしてデモ表示（１）が実行されることとなる。
【１０２２】
次に、図１７４（Ｆ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、第１三尺玉保留表示領域６１０から当該三尺玉表示領域６００に三尺玉が移動表示され、この三尺玉に対応する保留情報に基づいて装飾図柄５００が再び変動表示される。なお、演出図柄５３０を用いたデモ表示（４）の実行中に三尺玉保留情報が新たに記憶された場合は、デモ表示（４）が強制的に終了されることで演出図柄５３０の表示が消去され、三尺玉保留情報に基づいて装飾図柄５００の変動表示が開始されることとなる。
【１０２３】
［疑似連］
図１７５は、本実施形態の遊技機による疑似連（宝石保留情報に基づいて実行される疑似連）を説明するための図である。図１７５（Ａ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、当該三尺玉表示領域６００に三尺玉が表示され、装飾図柄５００が変動表示中にあるとき、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域に記憶された三尺玉保留情報が一例として２個であり、これに応じて第１三尺玉保留表示領域６１０に２つの三尺玉が表示されているとする。また、宝石保留情報が一例として２個あり、宝石保留表示領域７１０には、２つの宝石が表示されているとする。また、演出パターンとしては、「疑似連変動１疑似連２」が決定されているとする。なお、本実施形態において、宝石保留情報に基づいて疑似連に係る演出が実行される演出パターンとしては、「疑似連変動１疑似連２」、「疑似連変動２疑似連２」、「疑似連変動１疑似連２小当り」、「疑似連変動２疑似連２小当り」、「疑似連変動１疑似連２大当り」、「疑似連変動２疑似連２大当り」がある。
【１０２４】
その後、図１７５（Ｂ）に示すように、装飾図柄５００がハズレ図柄として確定表示されると、当該三尺玉表示領域６００における三尺玉の表示が消去される。
【１０２５】
その後、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域においては、三尺玉保留情報が１つずつシフトするとともに、ワークＲＡＭ７３の当該保留情報記憶領域に１つの三尺玉保留情報が格納される。このとき、三尺玉保留情報に含まれる図柄及び当りの判定結果に基づいて、「疑似連２」を含む演出パターンが決定されているとする。この場合、図１７５（Ｃ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、当該三尺玉表示領域６００に三尺玉が表示されるとともに、決定された演出パターンに基づいて装飾図柄５００の１回目の変動表示が開始される。
【１０２６】
その後、図１７５（Ｄ）に示すように、所定時間が経過すると、装飾図柄５００の１回目の変動表示が終了することで装飾図柄５００が仮停止表示される。このとき、変動パターンに基づく変動時間には未だ達していない。
【１０２７】
次に、図１７５（Ｅ）に示すように、「疑似連２」を含む演出パターンが実行されることから、宝石保留表示領域７１０においては、宝石が左方向に１つシフトするように表示され、それに伴い当該宝石表示領域７００においては、１つの宝石が移動してきたかのように表示される。このとき、当該三尺玉表示領域６００の三尺玉は消去される。そして、表示領域４Ａにおいては、その演出パターンに基づいて装飾図柄５００の２回目の変動表示が開始される。このとき、宝石保留表示領域７１０から当該宝石表示領域７００へと移動するように表示される宝石は、ハズレ口２４２の通過時に宝石保留表示パターン決定用テーブル（図１２６参照）を用いて決定された表示色を呈する。この宝石の表示色は、宝石保留情報の成立時において次に消化される保留情報に応じた期待度を示すものとなる。
【１０２８】
その後、図１７５（Ｆ）に示すように、変動パターンに基づく変動時間が経過すると、当該三尺玉表示領域６００における三尺玉の表示が消去されるとともに、当該宝石表示領域７００における宝石の表示が消去され、装飾図柄５００の２回目の変動表示が終了する

ことで装飾図柄５００が確定表示される。すなわち、疑似連２の演出表示が終了する。このように、「疑似連２」を含む演出パターンでは、１つの宝石を消化しつつ装飾図柄５００の変動表示及び停止表示が疑似的に２回行われる。なお、本実施形態においては、宝石保留情報を用いない疑似連に係る演出も設けられている。例えば、「…リーチ疑似連…」という名称で規定された演出パターン（「花火リーチ疑似連２」等）は、宝石保留情報を用いない疑似連に係る演出に該当する。この演出の実行時には、装飾図柄の仮停止表示時に中央図柄が特殊な「疑似連図柄」（例えば「ＮＥＸＴ」という文字画像）として仮停止表示されるようになっている。

【１０２９】

［花火師先読み予告］

図１７６及び図１７７は、本実施形態の遊技機による花火師先読み予告を説明するための図である。図１７６（Ａ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、当該三尺玉表示領域６００に三尺玉が表示され、装飾図柄５００が変動表示中にあるとき、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域に記憶された三尺玉保留情報が一例として２個であり、これに応じて第１三尺玉保留表示領域６１０に２つの三尺玉が表示されているとする。

【１０３０】

このとき、始動入賞に応じて三尺玉保留情報が新たに記憶されると、図１７６（Ｂ）に示すように、第１三尺玉保留表示領域６１０の左から３番目の位置（保留順が３番目の位置）にその三尺玉保留情報に対応する三尺玉が追加表示される。なお、この例においては、当該始動入賞に基づく演出パターンの決定時に、三尺玉保留情報に対応する演出として、花火師先読み予告（入賞保留情報対象）を実行する旨が決定されるものとする。以下の説明においては、花火師先読み予告（入賞保留情報対象）の内容として、花火師の最終表示人数（本例では２人）、初期表示人数（本例では４人）、三尺玉の保留順に応じた花火師減少パターン（本例では「－１」→「－１」→「０」となる減少パターン）などが決定されるものとする。そのため、この最新の三尺玉保留情報が成立した際には、初期表示人数となる４人の花火師８００が表示される。その他には、花火師減少ガセパターンを実行するか否かや花火師の配色、さらには昇格パターンについても決定される。なお、花火師先読み予告（既存保留情報対象）を実行する旨が決定された場合は、現時点での始動入賞に応じて記憶されるよりも前に記憶された既存の三尺玉保留情報が対象とされ、上記と同様に演出の内容が決定される。

【１０３１】

その後、図１７６（Ｃ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、装飾図柄５００が確定表示され、当該三尺玉表示領域６００における三尺玉の表示が消去される。このような三尺玉の表示が消去されるまでに、花火師減少パターンに応じて初期表示人数の４人の花火師８００が１人減少したように表示される。

【１０３２】

次に、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域においては、三尺玉保留情報が１つずつシフトするとともに、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域１に記憶されていた１つの三尺玉保留情報が当該保留情報記憶領域に記憶される。これにより、図１７６（Ｄ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、当該三尺玉表示領域６００に三尺玉が表示されるとともに、これに対応する三尺玉保留情報に基づいて装飾図柄５００の変動表示が開始される。また、第１三尺玉保留表示領域６１０においては、三尺玉保留情報が新たに記憶されない限り、三尺玉が１つずつ左に移動して減少したように表示される。このとき、先読み予告の対象となる三尺玉は、保留順として第１三尺玉保留表示領域６１０の２番目に位置する。

【１０３３】

その後、図１７６（Ｅ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、装飾図柄５００が確定表示され、当該三尺玉表示領域６００における三尺玉の表示が消去される。このような三尺玉の表示が消去されるまでに、３人であった花火師８００は、花火師減少パターンに基づいてさらに１人減少することにより、２人が表示される。なお、このように花火師８

００の人数が減少しても、花火師減少ガセパターンに応じて見かけ上減少したように表示された可能性があり、このような場合は、次回以降の装飾図柄５００の変動表示に際して減少した人数分の花火師が復帰するような表示が行われる。

【１０３４】

次に、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域においては、三尺玉保留情報が１つシフトするとともに、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域１に記憶されていた１つの三尺玉保留情報が当該保留情報記憶領域に記憶される。これにより、図１７６（Ｆ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、当該三尺玉表示領域６００に三尺玉が表示されるとともに、これに対応する三尺玉保留情報に基づいて装飾図柄５００の変動表示が開始される。また、第１三尺玉保留表示領域６１０においては、三尺玉保留情報が新たに記憶されない限り、三尺玉が１つ左に移動して減少したように表示される。このとき、先読み予告の対象となる三尺玉は、保留順として第１三尺玉保留表示領域６１０の１番目に位置する。

【１０３５】

その後、図１７６（Ｇ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、装飾図柄５００が確定表示され、当該三尺玉表示領域６００における三尺玉の表示が消去される。このとき、前回２人であった花火師８００は、減少パターンに基づいて１人も減少しないことから、そのまま最終表示人数となる２人が表示される。

【１０３６】

次に、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域１に先読み予告の対象として残る三尺玉保留情報は、当該保留情報記憶領域に転記される。これにより、図１７６（Ｈ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、第１三尺玉保留表示領域６１０の三尺玉が無くなって当該三尺玉表示領域６００に三尺玉が表示されるとともに、これに対応する三尺玉保留情報に基づいて装飾図柄５００の変動表示が開始される。また、第１三尺玉保留表示領域６１０においては、三尺玉保留情報が新たに記憶されない限り三尺玉が追加表示されない。このとき、先読み予告の対象となる三尺玉は、当該三尺玉表示領域６０に位置する。そして、最終表示人数となる２人が残存表示された花火師８００は、保留昇格に係る演出の主体として注視されることとなる。

【１０３７】

こうして、先読み予告の対象となる三尺玉保留情報に基づいて装飾図柄５００の変動表示が開始されると、花火師８００の最終表示人数分からなる保留昇格が実行される。すなわち、図１７７（Ｉ）及び（Ｊ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、最終的に表示された花火師の最初の１人が当該三尺玉表示領域６００の三尺玉に火をつけてその表示色を変化させるような演出が行われる。図１７７（Ｊ）においては、昇格パターン決定用テーブルを用いて決定された昇格パターンに基づき、一例として三尺玉の表示色が白から緑に変化した様子が示される。

【１０３８】

さらに、図１７７（Ｋ）及び（Ｌ）に示すように、先読み予告の対象となる三尺玉保留情報に基づいて装飾図柄５００の変動表示中、表示領域４Ａにおいては、最終的に表示された花火師の最後に残る１人が当該三尺玉表示領域６００の三尺玉にさらに火をつけてその表示色を変化させるような演出が行われる。図１７７（Ｌ）においては、装飾図柄５００の変動表示態様がリーチ態様になるとともに、昇格パターン決定用テーブルを用いて決定された昇格パターンに基づき、一例として三尺玉の表示色が緑から赤に変化した様子が示される。なお、昇格パターンによっては三尺玉の表示色が変化しないこともある。

【１０３９】

その後、図１７７（Ｍ）に示すように、装飾図柄５００が大当り図柄を示す出目の例えば「５５５」として確定表示されると、大当り遊技状態となり、図１７７（Ｎ）に示すように、表示領域４Ａには、装飾図柄５００に代わって大当りの開始を示す「大当り」の画像５４０が表示されることとなる。このような花火師先読み予告によれば、花火師の最終表示人数が多いほど保留昇格の実行回数が多くなり、ひいては保留昇格によって三尺玉の表示色がより上位の色に変化する可能性が高まるので、花火師の人数や三尺玉の表示色に

応じて大当りに対する期待度を高めることができる。

【１０４０】

［保留情報表示役物先読み予告］

図１７８は、本実施形態の遊技機による保留情報表示役物先読み予告を説明するための図である。図１７８（Ａ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、当該三尺玉表示領域６００に三尺玉が表示され、装飾図柄５００が変動表示中にあるとき、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域に記憶された三尺玉保留情報が一例として３個であり、これに応じて第１三尺玉保留表示領域６１０に３つの三尺玉が表示されているとする。なお、保留情報表示役物先読み予告も、先述した花火師先読み予告（入賞保留情報対象）と同様に、始動入賞時から反映されることとなる。

【１０４１】

このとき、始動入賞に応じて三尺玉保留情報が新たに記憶されると、図１７８（Ｂ）に示すように、第１三尺玉保留表示領域６１０の左から４番目の位置（保留順が４番目の位置）にその三尺玉保留情報に対応する三尺玉が追加表示される。また、この例においては、始動入賞に応じた三尺玉保留情報に対応する演出として、保留情報表示役物先読み予告を実行する旨が決定され、その内容として、三尺玉の最終表示色（本例では赤）や保留表示変化パターン（本例では「白」→「緑」→「赤」→「虹」となる保留表示変化パターン）、保留情報表示役物可動パターンなどが決定される。これにより、三尺玉の最初の表示色は、「白」となる。なお、本実施形態においては、可動演出部材４２Ａの羽根が突出する場合、必ず表示色が変化するようになっている。

【１０４２】

その後、図１７８（Ｃ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、装飾図柄５００が確定表示され、当該三尺玉表示領域６００における三尺玉の表示が消去される。このとき、先読み予告の対象となる三尺玉は、保留順として第１三尺玉保留表示領域６１０の４番目に位置する。そして、この４番目の三尺玉と重なるように可動演出部材４２Ａが出現し、可動演出部材４２Ａの発光レンズ４２Ｂは、保留表示変化パターンに基づいて緑色に発光することとなる。このとき、先読み予告の対象となる４番目の三尺玉も、保留表示変化パターンに基づいて表示色が緑色に変化させられるが、可動演出部材４２Ａによって表示色が視認困難な状態とされる。また、可動演出部材４２Ａは、保留情報表示役物可動パターンに基づいて上下あるいは左右に揺動する場合もある。なお、三尺玉の表示色は、可動演出部材４２Ａが退避してこれと重ならない状態になることで視認可能としてもよい。また、可動演出部材４２Ａが全く出現せずに三尺玉の表示色のみが変化するようにしてもよい。

【１０４３】

次に、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域においては、三尺玉保留情報が１つずつシフトするとともに、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域１に記憶されていた１番目の三尺玉保留情報が当該保留情報記憶領域に記憶される。これにより、図１７８（Ｄ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、当該三尺玉表示領域６００に三尺玉が表示されるとともに、これに対応する三尺玉保留情報に基づいて装飾図柄５００の変動表示が開始される。また、第１三尺玉保留表示領域６１０においては、三尺玉保留情報が新たに記憶されない限り、三尺玉が１つずつ左に移動して減少したように表示される。このとき、先読み予告の対象となる三尺玉は、保留順として第１三尺玉保留表示領域６１０の３番目に位置する。そして、この３番目の三尺玉と重なるように可動演出部材４２Ａが出現した状態のまま左方向に移動する。このとき、可動演出部材４２Ａの発光レンズ４２Ｂは、保留表示変化パターンに基づいて緑色に発光しており、先読み予告の対象となる３番目の三尺玉も、特に図示しないが、保留表示変化パターンに基づいて表示色が緑色となっている。

【１０４４】

その後、図１７８（Ｅ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、装飾図柄５００が確定表示され、当該三尺玉表示領域６００における三尺玉の表示が消去される。このときも、可動演出部材４２Ａは、先読み予告の対象となる三尺玉（３番目）と重なった状態にあ

る。なお、このときに、可動演出部材４２Ａを退避させることで三尺玉の表示色を視認化可能としてもよい。また、三尺玉の表示色は、基本的に保留昇格によって上位の色に変化させられるが、下位の色に変化させられる場合もあるようにしてもよい。

【１０４５】

このようにして、図１７８（Ｆ）に示すように、当該三尺玉表示領域６００に先読み予告の対象となる三尺玉が表示され、それに応じて装飾図柄５００が変動表示すると、最終的には、この三尺玉と重なるように可動演出部材４２Ａが当該三尺玉表示領域６００の位置へと移動し、可動演出部材４２Ａの発光レンズ４２Ｂが保留表示変化パターンに基づいて最終的な色として赤色に発光する。このときにおいて、先読み予告の対象となる三尺玉は、保留表示変化パターンに基づいて表示色が発光レンズ４２Ｂと同色の赤色に変化させられる。

【１０４６】

その後、図１７８（Ｇ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、装飾図柄５００の変動表示態様がリーチ態様になる。このとき、可動演出部材４２Ａは、当該三尺玉表示領域６００に重なった状態で保留情報表示役物可動パターンに基づいて上下に揺動したり羽根を突出させ、最終表示色パターンに基づいて虹色に変化した状態になる。図１７８（Ｇ）には、可動演出部材４２Ａが羽根を突出させて虹色に変化した状態を示している。なお、この場合において、可動演出部材が退避することで三尺玉を視認可能とし、この三尺玉の表示色が発光レンズの発光色とは異なる色を呈するようにしてもよい。また、可動演出部材４２Ａが出現せずに三尺玉の表示色のみが変化するようにしてもよい。

【１０４７】

その後、図１７８（Ｈ）に示すように、装飾図柄５００が大当り図柄を示す出目の例えば「２２２」として確定表示されると、大当り遊技状態となり、特に図示しないが、表示領域４Ａにおいては、装飾図柄５００に代わって大当りの開始を示す「大当り」の画像が表示されることとなる。このような保留情報表示役物先読み予告によれば、保留情報の個数が多くて可動演出部材４２Ａの出現回数が多いほど、発光レンズ４２Ｂや三尺玉の表示色がより上位の色に変化する可能性が高まるので、これらの表示色に応じて大当りに対する期待度を高めることができる。なお、保留情報表示役物先読み予告の実行中では、保留情報が５個以上になった場合でも、第１三尺玉保留表示領域に４個の三尺玉を個別表示する状態が維持され、５～８個目までの三尺玉がその個数に応じて第２三尺玉保留表示領域に表示されるようになっている。

【１０４８】

［保留情報数変化先読み予告］

図１７９は、本実施形態の遊技機による保留情報数変化先読み予告を説明するための図である。図１７９（Ａ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、当該三尺玉表示領域６００に三尺玉が表示され、装飾図柄５００が変動表示中にあるとき、始動入賞に応じて三尺玉保留情報が新たに記憶されることにより、第１三尺玉保留表示領域６１０の左から４番目の位置（保留順が４番目の位置）にその三尺玉保留情報に対応する三尺玉が追加表示される。この例においては、始動入賞に応じた三尺玉保留情報に対応する演出として、保留情報数変化先読み予告を実行する旨が決定され、その内容として、三尺玉の最終表示色（本例では赤）や保留表示変化パターン（本例では「白」→「緑」となる保留表示変化パターン）などが決定される。なお、先読み予告の対象となる三尺玉が最初に第１三尺玉保留表示領域６１０に表示される際は、その表示色が必ず白とされる。

【１０４９】

そして、装飾図柄５００が変動表示中に、さらに始動入賞に応じて三尺玉保留情報が新たに記憶されると、図１７９（Ｂ）に示すように、第１三尺玉保留表示領域６１０の左から２番目～４番目の位置まで三尺玉の表示が消去され、新たに記憶された分も含めてこれらに対応する三尺玉がまとめて第２三尺玉保留表示領域６２０に表示される。すなわち、先読み予告の対象となる三尺玉は、第２三尺玉保留表示領域６２０に４個分まとめて表示された三尺玉に含まれることとなる。

【１０５０】
その後、図１７９（Ｃ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、装飾図柄５００が確定表示され、当該三尺玉表示領域６００における三尺玉の表示が消去される。
【１０５１】
そうなると、三尺玉保留情報が新たに記憶されない限り、当該三尺玉表示領域６００において次に表示される三尺玉に応じた三尺玉保留情報を除き、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域に記憶された三尺玉保留情報の個数が５個未満の４個となる。これにより、図１７９（Ｄ）に示すように、第２三尺玉保留表示領域６２０における三尺玉４個分の一括表示が消去されるとともに、その４個分の三尺玉が第１三尺玉保留表示領域６１０に再表示される。そして、当該三尺玉表示領域６００には、次の三尺玉が表示され、これに対応する三尺玉保留情報に基づいて装飾図柄５００の変動表示が開始される。このとき、先読み予告の対象となる三尺玉は、保留順として第１三尺玉保留表示領域６１０の３番目に位置することとなり、この３番目の三尺玉が当初白色で表示されていたが、第２三尺玉保留表示領域６２０から第１三尺玉保留表示領域６１０へと移動したように再表示されると、保留表示変化パターンに基づいて三尺玉の表示色が緑色に変化させられる。なお、第２三尺玉保留表示領域に三尺玉が表示されている状態において、１つの三尺玉が消去された際に、第２三尺玉保留表示領域の三尺玉が消去されなくても、第１三尺玉保留表示領域に表示される三尺玉がある場合は、当該三尺玉の表示色を変化させるようにしてもよい。
【１０５２】
その後、図１７９（Ｅ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、装飾図柄５００が確定表示され、当該三尺玉表示領域６００における三尺玉の表示が消去される。
【１０５３】
このような動作が繰り返し行われ、図１７９（Ｆ）に示すように、当該三尺玉表示領域６００に先読み予告の対象となる三尺玉が表示されると、最終的には、この三尺玉の表示色は、保留表示変化パターンに基づいて緑色に変化させられる。なお、三尺玉の表示色は、第２三尺玉保留表示領域から第１三尺玉保留表示領域へと移動したように再表示された場合に限って１回だけ変化するようになっているが、表示色が２回以上変化するようにしてもよい。
【１０５４】
その後、図１７９（Ｇ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、装飾図柄５００の変動表示態様がリーチ態様になる。これにより、遊技者は、三尺玉の表示色が最終的に緑色に変化した状態を視認しつつ装飾図柄５００の確定表示を待つことができる。
【１０５５】
その後、図１７９（Ｈ）に示すように、装飾図柄５００が例えばハズレ図柄として確定表示されると、特に図示しないが、さらに次の三尺玉が当該三尺玉表示領域６００に移動表示され、再び装飾図柄５００の変動表示が開始されることとなる。このような保留情報数変化先読み予告によれば、第１三尺玉保留表示領域６１０に三尺玉が当初表示された際はその表示色の変化が起きないものの、第１三尺玉保留表示領域６１０から第２三尺玉保留表示領域６２０を経て再び第１三尺玉保留表示領域６１０に移動表示されると、三尺玉の表示色が白色から異なる色に変化する可能性があるので、遊技者は、保留情報数が５個以上となることを目標としつつ遊技を行うことができる。また、保留情報数が５個以上から４個に減少して第１三尺玉保留表示領域６１０に三尺玉が移動表示された場合でも、その三尺玉の表示色が変化することに期待させられ、表示色が変化することによって大当りに対する期待度を高めることができる。
【１０５６】
＜第５実施形態の変形例＞
上記第５実施形態の変形例について以下に説明する。なお、先述したものと同一又は類似の点については、その説明を省略する。
【１０５７】
［遊技機のスペック］

図１８０に示すように、第５実施形態の変形例に係るスペックは、図９８に示すものと概ね同様であるが、以下の点において異なる。すなわち、当りパターン１～６は、図９８に示すものと同種類同数であるが、当りパターン１～５の夫々には、複数種類の大当り図柄や確変パターンが対応付けられている。このような複数種類の大当り図柄や確変パターンを設けた場合は、次のような特別図柄変動パターン決定用テーブルや演出パターン決定用テーブルが構築される。

【１０５８】

［特別図柄変動パターン決定用テーブル］

図１８１～１８５は、特別図柄変動パターン決定用テーブルの変形例を示している。図１８１及び図１８２は、第１特別図柄変動パターン決定用テーブルを示し、図１８３～１８５は、第２特別図柄変動パターン決定用テーブルを示している。ここで、図１８４及び図１８５に示すように、確変時短遊技状態（保留数が１～８個の場合）に対応する第２特別図柄変動パターン決定用テーブルは、特別図柄の変動表示回数（以下「ＳＴ」と記す）が１～１００回に対応するものと、ＳＴ１０１～１７４回に対応するものと、ＳＴ１７５～１８４回に対応するもののほか、特定変動回数がＳＴ１～１００回の間に発生した場合に対応するものと、特定変動回数がＳＴ１０１～１７４回の間に発生した場合に対応するものと、特定変動回数がＳＴ１７５～１８４回の間に発生した場合に対応するものとに振り分けられている。

【１０５９】

図１８１及び図１８２に示すように、第１特別図柄変動パターン決定用テーブルは、当り種別の判定結果（ハズレ、小当り、大当り（確変１～３））と、変動時間決定用乱数（０～９９）と、各種の変動パターンと、変動時間と、変動パターン指定コマンド（ｈ１～ｈ３４）とを規定している。図１８３～図１８５に示すように、第２特別図柄変動パターン決定用テーブルは、当り種別の判定結果（ハズレ、小当り、大当り（確変１～１１））と、変動時間決定用乱数（０～９９）と、各種の変動パターンと、変動時間と、変動パターン指定コマンド（ｈ１～ｈ６１）とを規定している。

【１０６０】

例えば、図１８４に示す第２特別図柄変動パターン決定用テーブル（ＳＴ１０１～１７４回確変時短保留数１～８）では、当り種別の判定結果が「大当り（確変１～４）」で、変動時間決定用乱数「２５」～「４９」のいずれかが抽出された場合に、第２特別図柄の変動パターンとして変動時間が１８０秒である「大当り変動パターン１９」が決定され、その旨を示す変動パターン指定コマンド「ｈ５１」が生成される。また、図１８５に示す第２特別図柄変動パターン決定用テーブル（特定変動回数（ＳＴ１０１～１７４回）確変時短保留数１～８）では、当り種別の判定結果が「ハズレ」で、変動時間決定用乱数「０」～「８９」のいずれかが抽出された場合に、第２特別図柄の変動パターンとして変動時間が１８０秒である「リーチハズレ変動パターン１４」が決定され、その旨を示す変動パターン指定コマンド「ｈ５７」が生成される。

【１０６１】

このような第２特別図柄変動パターン決定用テーブルは、確変時短遊技状態の序盤（１～１００回）に用いられるものと、中盤（１０１～１７４回）に用いられるものと、終盤（１７５～１８４回））に用いられるものとに基本的に分けられ、序盤では平均的に変動時間が短く、中盤では平均的に変動時間が長く、終盤では平均的に序盤よりは変動時間が長くなるものの中盤より短くなるように決定される。また、第２特別図柄変動パターン決定用テーブルとしては、序盤、中盤、終盤のそれぞれにおける特定変動回数に際して異なるものが用いられ、いずれにおいても総じて長くなるようになっている。要するに、確変時短遊技状態の序盤、中盤、終盤にいずれにおいても、特定変動回数に該当するか否かが判定され、特定変動回数に該当する場合は、変動時間が必然的に長くなることとなる。

【１０６２】

［演出パターン決定用テーブル］

図１８６及び及び図１８７は、ＳＴモードにおいて用いられる第２演出パターン決定用

テーブルを示している。ＳＴモードに応じた第２演出パターン決定用テーブルは、ＳＴモード（１），（２），（３）のそれぞれに対応するものと、ＳＴモード（１）の特定変動回数で高期待度演出未実行時及び高期待度演出実行済時の夫々に対応するものと、ＳＴモード（２）の特定変動回数で高期待度演出未実行時及び高期待度演出実行済時の夫々に対応するものと、ＳＴモード（３）の特定変動回数で高期待度演出未実行時及び高期待度演出実行済時の夫々に対応するものとに振り分けられている。ここで、ＳＴモード（１）は、特別図柄の変動表示回数が１～１００回に対応するものを意味し、ＳＴモード（２）は、特別図柄の変動表示回数が１０１～１７４回に対応するものを意味し、ＳＴモード（３）は、特別図柄の変動表示回数が１７５～１８４回に対応するものを意味する。

【１０６３】

例えば、図１８６に示す第２演出パターン決定用テーブル（ＳＴモード（２））では、変動パターン指定コマンド「ｈ４７」により「リーチハズレ変動パターン１０」が指定された場合に、演出決定用乱数「０」～「１９」のいずれかが抽出された場合は、特定演出パターンとして「花火師扉突破リーチ扉赤」が決定され、演出決定用乱数「２０」～「９９」のいずれかが抽出された場合は、特定演出パターンに該当しない演出パターンとして「花火師扉突破リーチ扉青」が決定される。特定演出パターンとしては、「女性扉突破リーチ扉赤」も該当する。また、特定演出パターンは、ＳＴモード（１）及びＳＴモード（３）に対応する第２演出パターン決定用テーブルにも規定されている。ＳＴモード（１）では、「一撃ボタンリーチ大ボタン」及び「三連ボタンリーチ大ボタン」が特定演出パターンに該当し、ＳＴモード（３）では、「扉突破リーチ」が特定演出パターンに該当する。さらに、特定演出パターンは、図１８７に示すＳＴモード（１）～（３）の特定変動回数で高期待度演出未実行時に対応する第２演出パターン決定用テーブルにも規定されている。大当りの期待度は、先述したように、大当り時における演出決定用乱数の数を、大当り及びハズレ時における演出決定用乱数の合計数で除算することにより算出される。これにより、例えば「一撃ボタンリーチ大ボタン」では、「リーチハズレ変動パターン７」に基づきハズレとなる確率が１０／１００となり、「大当り変動パターン１５」に基づき大当りとなる確率が５０／１００となることから、これらの相対的な割合として大当りの期待度を算出すると８３％程度となる。また、「花火師扉突破リーチ扉赤」では、「リーチハズレ変動パターン１０」に基づきハズレとなる確率が２０／１００となり、「大当り変動パターン１９」に基づき大当りとなる確率が８０／１００となることから、これらの相対的な割合として大当りの期待度を算出すると８０％となる。したがって、「一撃ボタンリーチ大ボタン」や「花火師扉突破リーチ扉赤」の演出パターンは、「高期待度演出」（特定演出パターン）に該当する。一方、「花火師扉突破リーチ扉青」では、「リーチハズレ変動パターン１０」に基づきハズレとなる確率が８０／１００となり、「大当り変動パターン１９」に基づき大当りとなる確率が２０／１００となることから、これらの相対的な割合として大当りの期待度を算出すると２０％となる。そのため、「花火師扉突破リーチ扉青」の演出パターンは、「高期待度演出」（特定演出パターン）に該当しない。このように、変形例に係る第２演出パターン決定用テーブルでも、大当りの期待度が概ね６０％以上となる演出パターンが「高期待度演出」（特定演出パターン）として規定されている。

【１０６４】

要するに、確変時短遊技状態の序盤、中盤、終盤ごとに各々対応する特定変動回数が決定され、各特定変動回数となった際には、図１８７に示すような第２演出パターン決定用テーブルが用いられることにより、ＳＴモード（１）～（３）の夫々において特定変動回数に至るまでに特定演出パターンが一度も実行されていなければ、特定変動回数において特定演出パターンが必ず実行されることとなる。特定変動回数としては、例えば次のようになっている。本実施形態においては、当り図柄フラグと特定変動回数との関係が予め規定されており、「第１特別図柄大当り確変１（０１Ｈ）」の場合に特定変動回数「１」、「第１特別図柄大当り確変２（０２Ｈ）」の場合に特定変動回数「５０」、「第１特別図柄大当り確変３（０３Ｈ）」の場合に特定変動回数「１００」、「第２特別図柄大当り確

変１（０４Ｈ）」の場合に特定変動回数「３０」、「第２特別図柄大当り確変２（０５Ｈ）」の場合に特定変動回数「７０」、「第２特別図柄大当り確変３（０６Ｈ）」の場合に特定変動回数「１１０」、「第２特別図柄大当り確変４（０７Ｈ）」の場合に特定変動回数「１８４」、「第２特別図柄大当り確変５（０８Ｈ）」の場合に特定変動回数「５０」、「第２特別図柄大当り確変６（０９Ｈ）」の場合に特定変動回数「１２０」、「第２特別図柄大当り確変７（０ＡＨ）」の場合に特定変動回数「１８０」、「第２特別図柄大当り確変８（０ＢＨ）」の場合に特定変動回数「６０」、「第２特別図柄大当り確変９（０ＣＨ）」の場合に特定変動回数「７０」、「第２特別図柄大当り確変10（０ＤＨ）」の場合に特定変動回数「１３０」、「第２特別図柄大当り確変11（０ＥＨ）」の場合に特定変動回数「１４０」となる。

【１０６５】

このような第５実施形態の変形例に係るものによれば、高期待度演出に係る特定演出パターンがＳＴモード（１）～（３）のいずれにおいても実行されるので、ＳＴモードで一度も特定演出パターンが実行されずに喪失感が増すようなことはなく、演出効果によって遊技に対する興趣を高めることができる。また、大当り図柄の種類がより多くなっているので、当りパターンに着目しても特定演出パターンの実行タイミングを分かり難くすることができ、これによっても遊技の興趣を高めることができる。

【１０６６】

なお、本発明は、上述の実施形態に限定されるものではない。

【１０６７】

第５実施形態によるものでは、花火師先読み予告や保留情報表示役物先読み予告が対象となる保留情報の成立時から実行可能とされるが、対象となる保留情報が成立した後、これより先順の例えば１つの保留情報が消化されることを条件として、花火師先読み予告や保留情報表示役物先読み予告が実行されるようにしてもよい。また、花火師先読み予告や保留情報表示役物先読み予告は、対象となる保留情報の成立時から時間的に実行することができない場合、これらの先読み予告に係る演出の実行を次の保留情報成立時に実行するようにしてもよい。例えば、特別図柄の変動表示終了直前に保留情報が成立した場合、花火師が減少する様子の演出や、可動演出部材を動作させたり表示色を変化させる演出を時間的に実行することができないので、その保留情報成立時にはこれらの演出を実行完了した時点の態様とし、次の保留情報消化後に通常通りの態様で演出を実行するようにしてもよい。また、「花火師先読み予告」及び「保留情報表示役物先読み予告」は、先読み予告の対象となる保留情報の成立時から第１時間（例えば１秒）経過後に、第２時間（例えば、「花火師先読み予告」では３秒、「保留情報表示役物先読み予告」では４秒）にわたって実行されるものとし、保留情報成立時において、これら第１時間と第２時間とを合わせた時間の方が、保留情報成立時における変動表示中の図柄の残り変動時間よりも長い場合は、先読み予告の態様を所定期間後の態様とするようにしてもよい。例えば、「花火師先読み予告」において花火師の表示人数が減少する場合には、演出のショートカットとして、時間的な条件から減少後の表示人数に応じた花火師が表示され、「保留情報表示役物先読み予告」において表示色が変化する場合には、始動入賞成立直後に表示色が変化した状態で、可動演出部材が対象となる保留画像と重なるようにしてもよい。また、先読み予告が実行される各変動時でも、上記変動時間として決定された変動パターンに基づく演出を実行するが、当該演出を実行できる時間が変動時間を超える場合には、同様の演出ショートカットを行うようにしてもよい。このような先読み予告は、第５実施形態によるものだけでなく、第４実施形態によるものにも適用することができる。

【１０６８】

また、第５実施形態によるものでは、複数種類の先読み予告について、いずれか一の先読み予告を実行している場合に、他の先読み予告が実行されないようになっているが、例えば２種類あるいは３種類以上の先読み予告を複合的に実行させるようにしてもよい。複合パターンとしては、以下のような例が考えられる。

【１０６９】

（複合パターン１）
例えば、「花火師先読み予告」と「保留情報表示役物先読み予告」とを複合的に実行する場合は、先読み予告の対象となる三尺玉に可動演出部材が重なるように移動し、この三尺玉が当該保留表示領域に表示されると、その三尺玉に対して花火師がアクションを行うような保留昇格に係る演出表示動作を行い、その演出表示動作ごとに可動演出部材が当該保留表示領域に重なるように出現して変形等の動作を行うようにすることができる。
【１０７０】
（複合パターン２）
また、「花火師先読み予告」と「保留情報数変化先読み予告」とを複合的に実行する場合は、保留情報の個数が４個以下になったことを条件に花火師を出現させ、この花火師の人数を減少させるなどして花火師先読み予告を実行することができる。この場合、保留情報の個数が４個以下になることなく先読み予告の対象となる三尺玉が当該保留表示領域に表示されるといった状況も考えられるが、そのような状況となった際は、花火師先読み予告をキャンセルとして実行させないことが望ましい。
【１０７１】
（複合パターン３）
さらに、「保留情報表示役物先読み予告」と「保留情報数変化先読み予告」とを複合的に実行する場合は、保留情報の個数が４個以下になったことを条件に先読み予告の対象となる三尺玉に可動演出部材が重なるように移動させることができる。
【１０７２】
（複合パターン４）
さらにまた、「花火師先読み予告」、「保留情報表示役物先読み予告」、及び「保留情報数変化先読み予告」といった全ての先読み予告を複合的に実行するようにしてもよい。この場合、例えば、保留情報の個数が４個以下になったことを条件に、花火師を出現させるとともに、先読み予告の対象となる三尺玉に可動演出部材が重なるように移動させればよい。
【１０７３】
また、先読み予告の複合パターンとしては、複数の複合パターンで大当りに対する期待度が異なるようにしてもよい。例えば、大当りに対する期待度は、複合パターン４＞複合パターン３＞複合パターン２＞複合パターン１となる順に変化するものとしてもよい。
【１０７４】
先読み予告の実行態様としては、一の先読み予告を実行している途中で、他の異なる種類の先読み予告に変更して実行することができるようにしてもよい。この場合、例えば、先読み予告の対象となる保留情報が大当り確定に対応する場合に限り、異なる種類の先読み予告に変更される可能性があるとすることが好ましい。
【１０７５】
また、先読み予告の実行態様としては、先読み予告の実行中、この先読み予告を途中で終了させるか否かを決定するための抽選を保留情報の消化ごとに行い、抽選結果に応じて先読み予告の実行途中に終了させるようにしてもよい。この場合、先読み予告の対象となる保留情報が大当りを示すものである場合は、上記抽選に当選しないようにして先読み予告を完遂させることが好ましい。
【１０７６】
「花火師先読み予告」については、実行中の演出（演出パターン）を異なる演出に昇格させるようにしてよい。
【１０７７】
演出パターンは、その名称が異なるごとに少なくとも一部の演出態様が異なるものであるが、例えば表示態様が異なりつつ音声や光の態様は同一としてもよい。
【１０７８】
宝石保留情報に基づく疑似連は、２回以上の仮停止表示（３回以上の変動表示）を行うようにしてもよい。

【１０７９】
特別図柄が１つしか設けていないものにも、「保留情報数変化先読み予告」を適用することができる。例えば、保留上限数が４個の場合、保留画像を２個まで第１保留表示領域に個別表示し、保留情報が３個以上になると、それに応じた保留画像を第２保留表示領域で表示するようにし、第２保留表示領域では例えば「×２」といった表記を伴う保留画像を表示するようにし、保留情報が３個以上の状態において１個減ったことを条件に、仮決定していた表示態様で保留画像を表示するようにしてもよい。
【１０８０】
可動演出部材に重なる保留画像の大きさは、可動演出部材の外形よりも大きくてもあるいは小さくてもよく、さらには同じ大きさであってもよい。
【１０８１】
演出パターンの名称に「ボタン」が含まれる演出パターンは、押下操作ボタン等の操作に応じて装飾図柄が仮表示停止されるようにしてもよい。
【１０８２】
「先読み予告」は、保留情報の成立から当該保留情報に基づく装飾図柄の変動表示中まで実行されるものであるが、保留情報の成立から当該保留情報に基づく装飾図柄の変動表示開始前まで実行されるものとしてもよい。
【１０８３】
どのような演出モードでも、デモ表示（１）～（４）を実行可能としてもよい。
【１０８４】
例えば、外周に「１」、「２」、「３」等の数字が付されたリールを有する役物（リール役物）を備え、１回の特別図柄の変動中において、リールを複数回停止表示させるとともに停止表示された数字の履歴を液晶表示装置に表示可能とし、当該履歴の態様に応じて当該変動の当り期待度を示唆するようにしてもよい。
【１０８５】
また、複数回（例えば３回）のボタン操作が可能な演出パターンを設け、この演出パターンでは、遊技者がボタン操作を行う毎に、例えば（Ａ）画像、（Ｂ）画像、（Ｃ）画像といった複数の画像のうちいずれかの画像を表示するようにし、３回表示された画像の組み合わせにより大当りの期待度を示唆するようにしてもよい。
【１０８６】
上記実施形態において、大入賞口シャッタあるいはシャッタ面は、前後方向に突出・退避したり、前後方向に傾動するが、左右方向にスライドすることで大入賞口を開閉したり、あるいは鉛直軸周りに旋回することで大入賞口を開閉したり、あるいは２つの大入賞口シャッタを平行に配置し、開放時に２つの大入賞口シャッタの間隔を拡大させることで大入賞口を開閉可能とするようにしてもよい。
【１０８７】
また、大入賞口シャッタあるいはシャッタ面などの表面形状としては、鋸歯状の粗面、凹凸面、波状面としてもよく、あるいは表面全体に複数の凸部を離散的に配置した形状としてもよい。これによれば、遊技球の進行速度をより効果的に減速させることができる。
【１０８８】
また、上記実施形態では、大入賞口に関して特徴的な構成を有するが、例えば上述した大入賞口シャッタあるいはシャッタ面と同様のものを普通電動役物としての羽根部材に適用し、始動口においてオーバー入賞やこれに対応する制御を可能とするようにしてもよい。
【１０８９】
上記実施形態の説明において表現した遊技球の進行速度について「減速」とは、遊技球が停止することも含む意味である。
【１０９０】
上記第３変形例～第５変形例の他の例としては、ステージを構成する部材（上段ステージ及びメインステージ等）で覆われる全領域を大入賞口としてもよい。

【１０９１】
複数の大入賞口を設けた場合には、大入賞口毎に規定入賞数を異ならせたり、賞球数を異ならせてもよい。例えば、第２変形例の他の例として、第１大入賞口については、１ラウンドあたりの規定入賞数を５個、入賞１個あたりの賞球数を５個等とし、第２大入賞口については、１ラウンド当りの規定入賞数を１０個、入賞１個あたりの賞球数を１５個等としてもよい。
【１０９２】
ラウンド中インターバルによって規定入賞数を超える入賞を実現する場合、例えば、最初の開放時における推定入賞数と、ラウンド中閉鎖後の開放時における推定入賞数とを変化させた次のような開閉パターンを設けてもよい。具体的には、１ラウンドあたり規定入賞数が１０個の場合、最初の開放時に推定入賞数が８個で、後の開放時に推定入賞数が４個となるような開閉パターンと、最初の開放時に推定入賞数が６個で、後の開放時に推定入賞数が６個となるような開閉パターンとを設けてもよい。このような開閉パターンによれば、オーバー入賞数は同一ながらもオーバー入賞自体のプロセスが異なる仕様を実現することができる。
【１０９３】
また、最も入賞数が見込める発射タイミングを、ラウンド遊技実行前の大入賞口閉鎖時において、毎回報知するようにしてもよい。これにより、大当り遊技状態において途中で発射操作を止めてしまっても、オーバー入賞を実現できずに遊技者が不利になるといったことを防止することできる。
【１０９４】
また、予定付与数量の報知については、１回の大当り遊技状態において複数の大入賞口が開放する場合、大入賞口毎に対応する数を報知するようにしてもよい。例えば、予定付与数量の合計が「２５００」であって、第１大入賞口への入賞に基づく予定賞球数が「１５００」であり、第２大入賞口への入賞に基づく予定賞球数が「１０００」である場合には、第１大入賞口に係る予定賞球数を「１５００」、第２大入賞口に係る予定賞球数を「１０００」と表示するような報知を行うことができる。
【１０９５】
小当り確率の変形例としては、例えば第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれか一方が他方よりも高確率としてもよい。この場合、小当り確率が低い方は、小当りに当選しないもの（当選確率０％）も含むものとする。また、小当り確率が高い方については、小当りに当選しない可能性がなく、大当りの当選以外は全て小当りの当選になるような確率としてもよい。例えば、当り判定用乱数値の更新範囲を０～２５５とした場合、大当り確率を１／２５６とするとともに、小当り確率を２５５／２５６としてもよい。
【１０９６】
第２始動口の開放に係る抽選（普通図柄ゲームの抽選）の変形例としては、非時短遊技状態及び時短遊技状態のうち、いずれか一方又は両方の状態において、通過ゲートスイッチにより遊技球が検出されても、その開放に係る抽選を行うことなく、一義的に開放するか否かのいずれか一方を決定するようにしてもよい。例えば、非時短遊技状態では無抽選で必ず非開放とし、時短遊技状態では無抽選で必ず開放とするようにしてもよい。なお、非時短遊技状態及び時短遊技状態のうちいずれか一方のみが無抽選とされた場合において、無抽選に該当する方が非時短遊技状態である場合には、時短遊技状態において抽選により開放となる場合を設け、無抽選に該当する方が時短遊技状態である場合には、非時短遊技状態において抽選で非開放となる場合を設ければよい。すなわち、相対的に時短遊技状態の方が非時短遊技状態よりも開放となる確率が高くなればよい。また、羽根部材の開放パターンについて、例えば１秒間×１回開放や、２秒間×２回開放等のように２種類以上設け、開放に係る抽選が無抽選であっても、複数の開放パターンのうちいずれの開放パターンとするかについて抽選を行うようにしてもよい。
【１０９７】
上述した小当り確率及び第２始動口の開放に係る抽選の変形例を、先述した各実施形態

に適用した場合、例えば小当りにおける規定入賞数が２個であれば、大入賞口開放前のラウンド間インターバル又は大入賞口開放間におけるラウンド中インターバルにより、小当りにおいても規定入賞数を超える３個以上のオーバー入賞を実現することができる。例えば、第２特別図柄の大当り確率を１／２５６、小当り確率を２５５／２５６とし、且つ、非時短遊技状態では無抽選で非開放とする一方、時短遊技状態では無抽選で開放状態となるようにした場合、時短遊技状態においては、小当りによって多数の賞球を得ることができることとなり、遊技性をより発展させることができる。また、第１特別図柄の大当り確率を１／２５６、小当り確率を１／２５６、ハズレの確率を２５４／２５６とした場合は、大入賞口開放前のラウンド間インターバル又は大入賞口開放間におけるラウンド中インターバルにより、頻度が少ない小当りでも規定入賞数を超える３個以上のオーバー入賞が可能となる。

【１０９８】

大入賞口シャッタ及び入賞に関する表示としては、例えばその左端付近及び右端付近に球検知センサを設けることにより、１ラウンドあたりの入賞見込み数や実際の入賞数を棒グラフ状のメータ表示や数値表示によって報知するようにしてもよい。例えば、大入賞口が開放するまでの所定期間においては、右端側の球検知センサにより遊技球が検知されると入賞見込み数がメータ表示や数値表示によって加算更新される一方、左端側の球検知センサにより遊技球が検知されると入賞見込み数がメータ表示や数値表示によって減算更新されるようにし、大入賞口の開放時になると、最終的に更新された数値を提示しつつその数値に応じて、例えば「最大入賞！！」、「中入賞！」、あるいは「小入賞」といった表示態様の演出を行うようにしてもよい。

【１０９９】

1つの大入賞口には、複数のステージ部材（上段ステージ及びメインステージ等）を設けてもよい。

【１１００】

大入賞口には、その内部に特定の領域を設け、大当り遊技状態において当該特定の領域に遊技球が通過した場合に、確変遊技状態に移行するようにしてもよい。

【１１０１】

遊技機としては、パチスロ機やルーレット機、あるいはスロットマシンを含むゲーミングマシンにも適用することができる。

【１１０２】

また、上記実施形態及び変形例によるものを適宜組み合わせることができるのはいうまでもない。

【１１０３】

以上の実施形態あるいは変形例に基づき、本発明の基本的な構成及び作用効果を以下に付記として列挙する。

【１１０４】

（付記Ａ１）

本発明の一側面に係る遊技機は、

遊技媒体（例えば、遊技球）が転動可能な遊技領域（例えば、遊技領域１ｐ）を有する遊技盤（例えば、遊技盤１）と、

前記遊技領域において遊技媒体の転動方向を転換可能な方向転換装置（例えば、方向転換装置１１０）と、を備え、

前記方向転換装置は、

複数の遊技媒体を受け入れてこれらの転動方向を変化させるとともに、受け入れた複数の遊技媒体を所定数ずつ第１排出領域（例えば、排出口１１１Ｂ）を通じて排出することが可能な受容体（例えば、クルーン１１１）と、

前記受容体の姿勢を遊技媒体の受け入れ個数に応じて変化させ、当該受容体に受け入れられた複数の遊技媒体を第２排出領域（例えば、上面開口１１１Ｃ）を通じて排出可能とする姿勢変化機構（例えば、シーソー機構１１２）と、

を有することを特徴とする。
【１１０５】
このような構成によれば、クルーン１１１に複数の遊技球を受け入れるとともに、排出口１１１Ｂを通じて遊技球を所定数ずつ排出する状態と、上面開口１１１Ｃを通じて複数の遊技球をまとめて排出する状態とを生じさせることができるので、遊技球の挙動変化に富み、遊技球の動向に興味をもたせやすくすることができる。
【１１０６】
（付記Ａ２）
本発明の好ましい実施の形態は、
前記受容体は、凹状の内部を有する本体部（例えば、本体部１１１Ａ）を有し、
前記第１排出領域は、前記本体部の内部から外部へと貫通するように形成され、
前記第２排出領域は、前記第１排出領域とは異なる領域であって、前記本体部の内部から外部へと複数の遊技媒体を排出可能に形成され、
前記姿勢変化機構は、
一端側に前記受容体が設けられるとともに、他端側に重り部材（例えば、バランスウェイト１１２Ｂ）が設けられた姿勢変化部材（例えば、アーム１１２Ａ）と、
前記姿勢変化部材の前記一端側が第１位置と当該第１位置よりも低位の第２位置とに変位可能となるように当該姿勢変化部材を支持する支持部材（例えば、支軸１１３）と、
を有し、
前記姿勢変化部材は、
前記受容体に遊技媒体が受け入れられていない場合、前記重り部材の重さにより前記一端側が前記第１位置に位置するように支持され、
前記受容体に規定個数以上の遊技媒体が受け入れられた場合、当該遊技媒体の重さにより前記一端側が前記第２位置に位置するように支持され、
前記受容体は、
前記一端側が前記第１位置に位置する場合、前記本体部の内部に受け入れた遊技媒体を当該内部で転動可能としつつ前記第１排出領域を通じて排出可能であり、
前記一端側が前記第２位置に位置する場合、前記本体部の内部に受け入れた遊技媒体を前記第２排出領域を通じて排出可能であることを特徴とする。
【１１０７】
このような構成によれば、モーター等の駆動手段を用いずに簡単な機構で遊技球の挙動変化に富んだ遊技を実現可能であるとともに、受け入れた遊技球の重さとバランスウェイト１１２Ｂの重さとに応じてアーム１１２Ａの支持姿勢が変化し、その一端側が高い位置から低い位置へと変位すると、クルーン１１１から多くの遊技球が排出されるということに興味を持たせることができ、遊技球の挙動変化に富む斬新なギミックを実現することができる。
【１１０８】
（付記Ａ３）
本発明の好ましい実施の形態は、
前記遊技領域に設けられ、遊技媒体が通過可能な通過領域（例えば、大入賞口３７）と、
前記通過領域を遊技媒体が通過したことを条件に、遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、払出装置８３）と、を備え、
前記受容体は、前記姿勢変化機構により姿勢を変化させられた際に、前記第２排出領域を前記通過領域に向けて複数の遊技媒体を排出可能な姿勢になることを特徴とする。
【１１０９】
このような構成によれば、クルーン１１１から上面開口１１１Ｃを通じて複数の遊技球がまとめて排出されると、これらの遊技球が大入賞口３７へと導かれ、ひいてはより多くの遊技球が付与される可能性が高まるので、遊技者にとって有利な状況の発生に寄与することができ、ひいては遊技の興趣をより高めることができる。

【１１１０】
（付記Ｂ１）
本発明の一側面に係る遊技機は、
遊技媒体（例えば、遊技球）が転動可能な遊技領域（例えば、遊技領域１ｐ）を有する遊技盤（例えば、遊技盤１）と、
前記遊技領域において遊技媒体が通過可能な通過領域（例えば、第１始動口２１１、第２始動口２４１）と、
前記通過領域を遊技媒体が通過したことを条件として、相対的に有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行させるか否かを判定する特定遊技状態移行判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、
前記特定遊技状態移行判定手段による判定結果に基づいて、識別情報（例えば、特別図柄）を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示手段（例えば、ＬＥＤユニット５）と、
前記識別情報表示手段において識別情報が特定の態様（例えば、大当り図柄）で停止表示された場合に、前記特定遊技状態に移行させる制御を行う遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、
前記識別情報表示手段において識別情報が変動表示しているときに、前記通過領域を遊技媒体が通過したことに基づいて識別情報の変動表示が保留された場合に、当該識別情報について前記特定の態様で停止表示されるか否かを示す情報を含む保留情報（例えば、始動記憶、三尺玉保留情報）を、所定数を上限として記憶可能な保留情報記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６３、ワークＲＡＭ７３）と、
前記保留情報記憶手段に記憶されている前記保留情報に対応する画像として保留画像（例えば、三尺玉）を表示可能な保留画像表示手段（例えば、液晶表示装置４）と、
前記保留情報記憶手段に記憶される保留情報が、前記特定の態様で識別情報が停止表示されることを示す特定保留情報であるか否かに基づいて、当該保留情報に対応する保留画像の表示態様を、特別表示態様（例えば、有色表示色）を含む複数の表示態様の中からいずれかに仮決定可能な保留画像表示態様仮決定手段（例えば、サブＣＰＵ７１）と、を備え、
前記識別情報表示手段は、識別情報を停止表示していることを条件に、前記保留情報に基づいて識別情報の変動表示を開始することが可能であり、
前記保留情報記憶手段は、記憶した保留情報に基づいて前記識別情報表示手段により識別情報が変動表示される際に、当該保留情報を消去することで保留情報の記憶数が減少する場合があり、
前記保留画像表示手段は、
前記保留情報記憶手段における保留情報の記憶数が特定数（例えば、４個）以下の場合に、当該特定数以下の保留情報に対応する保留画像を第１表示領域（例えば、第１三尺玉保留表示領域６１０）に表示可能であり、
前記保留情報記憶手段における保留情報の記憶数が前記特定数よりも多い場合に、少なくとも当該特定数の保留情報に対応する保留画像を第２表示領域（例えば、第２三尺玉保留表示領域６２０）に表示可能であり、
前記保留情報の記憶数が前記特定数よりも多い状態において当該記憶数が減少した後、前記第１表示領域に保留画像を表示可能な状態にある場合は、前記保留画像表示態様仮決定手段により前記特別表示態様として仮決定された保留画像がある場合、当該保留画像を当該特別表示態様で前記第１表示領域に表示可能であり、
前記保留情報の記憶数が前記特定数よりも多い状態において当該記憶数が減少することがない場合、前記保留画像表示態様仮決定手段により前記特別表示態様として仮決定された保留画像があっても、当該保留画像を当該特別表示態様とは異なる表示態様（例えば、白の表示色）で前記第１表示領域に表示可能であることを特徴とする。
【１１１１】
このような構成によれば、第２三尺玉保留表示領域６２０に保留画像（三尺玉）が表示されている場合において、保留情報の記憶数が減少すると、特別表示態様として有色表示

色が仮決定された保留画像があれば、当該保留画像が特別表示態様となる有色表示色で第１三尺玉保留表示領域６１０に表示される一方、保留情報の記憶数が特定数よりも多い状態で減少することがなければ、特別表示態様として有色表示色が仮決定された保留画像があっても、当該保留画像が特別表示態様とは異なる表示態様の白色表示色で第１三尺玉保留表示領域６１０に表示されることとなる。これにより、保留画像が特別表示態様で表示されるパターンの規則性が崩れるので、このような保留画像を用いた先読み予告を斬新で意外性のあるものとすることができ、ひいては遊技の興趣を高めることができる。

【１１１２】

（付記Ｂ２）

本発明の好ましい実施の形態は、

前記通過領域は、第１通過領域（例えば、第１始動口２１１）と、

前記第１通過領域とは異なる第２通過領域（例えば、第２始動口２４１）と、を含み、

前記特定遊技状態移行判定手段は、

前記第１通過領域を遊技媒体が通過したことを条件として、前記特定遊技状態に移行させるか否かを判定する第１特定遊技状態移行判定手段と、

前記第２通過領域を遊技媒体が通過したことを条件として、前記特定遊技状態に移行させるか否かを判定する第２特定遊技状態移行判定手段と、を含み、

前記識別情報表示手段は、

前記第１特定遊技状態移行判定手段による判定結果に基づいて、第１識別情報（例えば、第１特別図柄）を変動表示及び停止表示可能な第１識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示部５３）と、

前記第２特定遊技状態移行判定手段による判定結果に基づいて、第２識別情報（例えば、第２特別図柄）を変動表示及び停止表示可能な第２識別情報表示手段（例えば、第２特別図柄表示部５４）と、を含み、

前記遊技状態制御手段は、

前記第１識別情報表示手段又は前記第２識別情報表示手段において第１識別情報又は第２識別情報が前記特定の態様で停止表示された場合に、前記特定遊技状態に移行させる制御を行うことが可能であり、

前記保留情報記憶手段は、

前記第１識別情報表示手段において第１識別情報が変動表示しているとき、又は前記第２識別情報表示手段において第２識別情報が変動表示しているときに、前記第１通過領域を遊技媒体が通過したことに基づいて第１識別情報の変動表示が保留された場合に、当該第１識別情報について前記特定の態様で停止表示されるか否かを示す情報を含む第１保留情報を、第１所定数を上限として記憶可能な第１保留情報記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６３の第１特別図柄始動記憶領域）と、

前記第１識別情報表示手段において第１識別情報が変動表示しているとき、又は前記第２識別情報表示手段において第２識別情報が変動表示しているときに、前記第２通過領域を遊技媒体が通過したことに基づいて第２識別情報の変動表示が保留された場合に、当該第２識別情報について前記特定の態様で停止表示されるか否かを示す情報を含む第２保留情報を、第２所定数を上限として記憶可能な第２保留情報記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６３の第２特別図柄始動記憶領域）と、を含み、

前記第１識別情報表示手段は、第１識別情報を停止表示していること、及び前記第２識別情報表示手段が第２識別情報を停止表示していることを条件に、前記第１保留情報に基づいて第１識別情報の変動表示を開始することが可能であり、

前記第２識別情報表示手段は、第２識別情報を停止表示していること、及び前記第１識別情報表示手段が第１識別情報を停止表示していることを条件に、前記第２保留情報に基づいて第２識別情報の変動表示を開始することが可能であり、

前記第１保留情報記憶手段は、記憶した第１保留情報に基づいて前記第１識別情報表示手段により第１識別情報が変動表示される際に、当該第１保留情報を消去することで第１保留情報の記憶数が減少する場合があり、

前記第２保留情報記憶手段は、記憶した第２保留情報に基づいて前記第２識別情報表示手段により第２識別情報が変動表示される際に、当該第２保留情報を消去することで第２保留情報の記憶数が減少する場合があり、
前記保留画像表示態様仮決定手段は、
前記第１保留情報記憶手段に記憶される第１保留情報が、前記特定の態様で第１識別情報が停止表示されることを示す第１特定保留情報であるか否かに基づいて、当該第１保留情報に対応する保留画像の表示態様を、前記特別表示態様を含む複数の表示態様の中からいずれかに決定可能であり、
前記第２保留情報記憶手段に記憶される第２保留情報が、前記特定の態様で第２識別情報が停止表示されることを示す第２特定保留情報であるか否かに基づいて、当該第２保留情報に対応する保留画像の表示態様を、前記特別表示態様を含む複数の表示態様の中からいずれかに決定可能であり、
前記保留画像表示手段は、
前記第１保留情報記憶手段及び前記第２保留情報記憶手段に記憶されている前記第１保留情報及び前記第２保留情報に対応する画像として保留画像を表示可能であり、
前記第１保留情報記憶手段における第１保留情報の記憶数及び前記第２保留情報記憶手段における第２保留情報の記憶数の合計が前記特定数以下の場合に、当該特定数以下の第１保留情報及び第２保留情報に対応する保留画像を前記第１表示領域に表示可能であり、
前記第１保留情報記憶手段における第１保留情報の記憶数及び前記第２保留情報記憶手段における第２保留情報の記憶数の合計が前記特定数よりも多い場合に、少なくとも当該特定数の第１保留情報及び第２保留情報に対応する保留画像を前記第２表示領域に表示可能であり、
前記第１保留情報の記憶数及び前記第２保留情報の記憶数の合計が前記特定数よりも多い状態において当該記憶数の合計が減少した後、前記第１表示領域に保留画像を表示可能な状態にある場合は、前記保留画像表示態様仮決定手段により前記特別表示態様として仮決定された保留画像がある場合、当該保留画像を当該特別表示態様で前記第１表示領域に表示可能であり、
前記第１保留情報の記憶数及び前記第２保留情報の記憶数の合計が前記特定数よりも多い状態において当該記憶数の合計が減少することがない場合、前記保留画像表示態様仮決定手段により前記特別表示態様として仮決定された保留画像があっても、当該保留画像を当該特別表示態様とは異なる表示態様で前記第１表示領域に表示可能であり、
前記特定数は、前記第１所定数以上でかつ前記第２所定数以上であることを特徴とする。

【１１１３】

このような構成によれば、第２三尺玉保留表示領域６２０に保留画像（三尺玉）が表示されている場合において、１個でも第１保留情報及び第２保留情報の記憶数の合計が減少すると、特別表示態様として有色表示色が仮決定された保留画像があれば、当該保留画像が特別表示態様の有色表示色で第１三尺玉保留表示領域６１０に表示される一方、第１保留情報及び第２保留情報の記憶数の合計が特定数よりも多い状態で減少することがなければ、特別表示態様として有色表示色が仮決定された保留画像があっても、当該保留画像が特別表示態様とは異なる表示態様の白色表示色で第１三尺玉保留表示領域６１０に表示されることとなる。このような特定数（４個）は、第１保留情報の記憶可能数となる第１所定数（４個）以上で、かつ第２保留情報の記憶可能数となる第２所定数（４個）以上である。そのため、第１保留情報及び第２保留情報の記憶数の合計が特定数よりも多くなる場合は、第１保留情報及び第２保留情報の双方が必ず記憶されていることとなる。これにより、第１保留情報及び第２保留情報の双方の記憶数に応じて、これらの保留情報に対応する保留画像が特別表示態様の有色表示色で表示されるパターンの規則性が崩れるので、このような保留画像を用いた先読み予告を斬新で意外性のあるものとすることができ、ひいては遊技の興趣を高めることができる。

【１１１４】

（付記Ｂ３）
本発明の他の好ましい実施の形態は、
前記保留画像表示手段は、
前記第１表示領域において、前記保留情報記憶手段に記憶されている保留情報に対して、保留画像を個別に表示することが可能であり、
前記第２表示領域において、前記保留情報記憶手段に記憶されている前記特定数の保留情報に対して、１つの保留画像を表示することが可能であり、
前記第２表示領域に前記１つの保留画像を表示しなくなったことを条件に、前記第１表示領域に該当する保留画像を前記特別表示態様で表示することが可能であることを特徴とする。

【１１１５】
このような構成によれば、第２三尺玉保留表示領域６２０に１つの保留画像が表示された状態から表示されなくなると、第１三尺玉保留表示領域６１０に該当する保留画像が特別表示態様の有色表示色で個別に表示されるので、第２三尺玉保留表示領域６２０から第１三尺玉保留表示領域６１０に保留画像の表示位置が切り替わる際に、特別表示態様として有色表示色で表示される保留画像を他のものと区別して明確に見分けることができ、いわゆる先読み予告を認識し易くすることができる。

【１１１６】
（付記Ｃ１）
本発明の一側面に係る遊技機は、
遊技媒体（例えば、遊技球）が転動可能な遊技領域（例えば、遊技領域１ｐ）を有する遊技盤（例えば、遊技盤１）と、
前記遊技領域において遊技媒体が通過可能な通過領域（例えば、第１始動口２１１、第２始動口２４１）と、
前記通過領域を遊技媒体が通過したことを条件として、相対的に有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行させるか否かを判定する特定遊技状態移行判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、
前記特定遊技状態移行判定手段による判定結果に基づいて、識別情報（例えば、特別図柄）を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示部５３、第２特別図柄表示部５４）と、
前記識別情報表示手段において識別情報が特定の態様（例えば、大当り図柄）で停止表示された場合に、前記特定遊技状態に移行させる制御を行う遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、
前記識別情報表示手段において識別情報が変動表示しているときに、前記通過領域を遊技媒体が通過したことに基づいて識別情報の変動表示が保留された場合に、当該識別情報について前記特定の態様で停止表示されるか否かを示す情報を含む保留情報（例えば、始動記憶、三尺玉保留情報）を、所定数を上限として記憶可能な保留情報記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６３、ワークＲＡＭ７３）と、
前記保留情報記憶手段に記憶される保留情報が、前記特定の態様で識別情報が停止表示されることを示す特定保留情報であるか否かに基づいて、特定演出（例えば、花火師先読み予告に係る演出）を実行するか否かを決定可能な特定演出決定手段（例えば、サブＣＰＵ７１）と、
前記特定演出決定手段により前記特定演出の実行が決定された場合に、当該特定演出を実行することが可能な演出実行手段（例えば、液晶表示装置４）と、を備え、
前記識別情報表示手段は、識別情報を停止表示していることを条件に、前記保留情報に基づいて識別情報の変動表示を開始することが可能であり、
前記特定演出は、特定画像（例えば、花火師のキャラクタ画像８００）の表示数を更新可能な演出であり、
前記演出実行手段は、
前記特定演出決定手段により所定の前記保留情報に基づいて前記特定演出の実行が決定

された場合、少なくとも当該所定の保留情報に基づいて識別情報が変動表示される前に、当該特定演出を実行可能であり、
前記識別情報表示手段において前記所定の保留情報に基づく識別情報が変動表示中となる少なくとも一部の期間（例えば、保留昇格タイミング）に、複数の識別情報変動中演出（例えば、昇格パターンに基づく演出）のうちのいずれかを実行可能であり、
前記所定の保留情報に基づいて前記特定演出を実行した場合、当該所定の保留情報に基づく識別情報の変動表示中にあっても、前記特定画像を表示可能であり、
前記所定の保留情報に基づく識別情報の変動表示中において実行する識別情報変動中演出を、特定画像の表示数に基づいて異なる識別情報変動中演出に変更可能であることを特徴とする。

【１１１７】
このような構成によれば、先読み予告の対象となる所定の保留情報に基づいて識別情報（特別図柄、装飾図柄）が変動表示される前に特定画像（花火師）の数が更新される特定演出として花火師先読み予告に係る演出が実行され、特定演出においては、所定の保留情報に基づく識別情報が変動表示中となる少なくとも一部期間に、特定画像となる花火師の表示数に応じて複数の識別情報変動中演出（昇格パターンに基づく演出）のうちいずれかが実行される。そして、所定の保留情報に基づく識別情報の変動表示中にあっても、特定画像が残存表示される場合があり、その変動表示中には、特定画像の残存表示数に基づいて実行中の識別情報変動中演出を異なるものに変更する場合がある。これにより、所定の保留情報に基づく識別情報の変動表示中に実行される識別情報変動中演出の変更に関わる特定演出を行うことができるため、所定の保留情報を対象とした斬新で意外性のある先読み予告を実現することができ、ひいては遊技の興趣を高めることができる。

【１１１８】
（付記Ｃ２）
本発明の好ましい実施の形態は、
前記演出実行手段は、
前記保留情報に対応する保留画像を表示するとともに、当該保留情報に基づいて識別情報が変動表示する際に、この保留情報に対応する保留画像を現使用保留画像（例えば、当該三尺玉表示領域６００の三尺玉）として表示可能であり、
前記識別情報表示手段において識別情報が変動表示中となる少なくとも一部の期間に、複数の異なる表示態様（例えば、表示色）で前記現使用保留画像を表示可能であり、
前記所定の保留情報に基づく識別情報の変動表示中に、前記特定画像の表示数に基づいて前記現使用保留画像の表示態様を変更可能であり、
前記現使用保留画像の表示態様により、変動表示中の識別情報について前記特定の態様で停止表示される可能性を示唆可能であることを特徴とする。

【１１１９】
このような構成によれば、先読み予告の対象となる所定の保留情報に基づく識別情報の変動表示中に、特定画像（花火師）の残存表示数に基づいて現使用保留画像（当該三尺玉表示領域６００の三尺玉）の表示色が変更され、この現使用保留画像の表示色により、変動表示中の識別情報について特定の態様で停止表示される可能性、すなわち大当りの期待度が示唆されるので、先読み予告の対象となる所定の保留情報に基づく識別情報の変動表示中には、特定画像の残存表示数だけでなく現使用保留画像の表示色にも注目させることができ、演出効果を高めることできる。

【１１２０】
（付記Ｃ３）
本発明の他の好ましい実施の形態は、
前記遊技領域において遊技媒体が通過可能な特定領域（例えば、ハズレ口２４２）と、
前記特定領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、演出用保留情報（例えば、宝石保留情報）を、所定数を上限として記憶可能な演出用保留情報記憶手段（例えば、ワークＲＡＭ７３）と、

前記通過領域を遊技媒体が通過したことを条件に遊技価値を付与することが可能である一方、前記特定領域を遊技媒体が通過しても遊技価値を付与しない遊技価値付与手段（例えば、払出装置８３）と、を備え、
前記演出実行手段は、前記演出用保留情報記憶手段に記憶された前記演出用保留情報に対応する演出用保留画像（例えば、当該宝石表示領域７００及び宝石保留表示領域７１０の宝石）を表示可能であり、
前記保留情報記憶手段に記憶された保留情報が前記特定保留情報であるか否かに基づいて、前記演出用保留画像の表示態様（例えば、表示色）を決定する演出用保留画像決定手段（例えば、サブＣＰＵ７１）をさらに備えることを特徴とする。
【１１２１】
このような構成によれば、演出用保留情報（宝石保留情報）が遊技価値（遊技球）の付与に寄与しないものの、この演出用保留情報に対応する演出用保留画像（当該宝石表示領域７００及び宝石保留表示領域７１０の宝石）が表示され、特定保留情報に基づいて演出用保留画像の表示態様（表示色）を決定することができるので、過度に遊技価値が付与される状況を防止しつつ演出用保留画像の表示態様にも注目させることができ、ひいては演出効果をより高めることができる。
【１１２２】
（付記Ｄ１）
本発明の一側面に係る遊技機は、
遊技媒体（例えば、遊技球）が転動可能な遊技領域を有する遊技盤（例えば、遊技領域１ｐ）と、
前記遊技領域において遊技媒体が通過可能な通過領域（例えば、第１始動口２１１、第２始動口２４１）と、
前記通過領域を遊技媒体が通過したことを条件として、相対的に有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行させるか否かを判定する特定遊技状態移行判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、
前記特定遊技状態移行判定手段による判定結果に基づいて、識別情報（例えば、特別図柄）を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示部５３、第２特別図柄表示部５４）と、
前記識別情報表示手段において識別情報が特定の態様（例えば、大当り図柄）で停止表示された場合に、前記特定遊技状態に移行させる制御を行う遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、
前記識別情報表示手段において識別情報が変動表示しているときに、前記通過領域を遊技媒体が通過したことに基づいて識別情報の変動表示が保留された場合に、当該識別情報について前記特定の態様で停止表示されるか否かを示す情報を含む保留情報（例えば、始動記憶、三尺玉保留情報）を、所定数を上限として記憶可能な保留情報記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６３、ワークＲＡＭ７３）と、
前記識別情報表示手段において識別情報が変動表示しているときに、前記通過領域を遊技媒体が通過したことに基づいて記憶される所定の保留情報よりも前に記憶された他の保留情報が、前記特定の態様で識別情報が停止表示されることを示す特定保留情報であるか否かに基づいて、特定演出（例えば、花火師先読み予告に係る演出）を実行するか否かを決定可能な特定演出決定手段（例えば、サブＣＰＵ７１）と、
前記特定演出決定手段により前記特定演出の実行が決定された場合に、当該特定演出を実行することが可能な演出実行手段（例えば、液晶表示装置４）と、を備え、
前記特定遊技状態移行判定手段は、前記識別情報表示手段において識別情報が停止表示されていることを条件に、前記保留情報記憶手段に記憶されている保留情報に基づいて特定遊技状態に移行させるか否かを判定することが可能であり、
前記演出実行手段は、前記特定演出決定手段により前記他の保留情報に基づいて前記特定演出の実行が決定された場合、少なくとも当該他の保留情報に基づいて前記特定遊技状態移行判定手段により特定遊技状態に移行するか否かが判定される前に、前記特定演出を

実行可能であることを特徴とする。
【１１２３】
このような構成によれば、見かけ上、新たに所定の保留情報が記憶された際に、特定演出が実行されるものの、内部的には既存の他の保留情報に基づいて特定遊技状態の移行判定結果が得られる前に特定演出（花火師先読み予告）が実行されるので、このような特定演出により斬新で意外性のある先読み予告を実現することができ、ひいては遊技の興趣を高めることができる。
【１１２４】
（付記Ｄ２）
本発明の好ましい実施の形態は、
前記特定演出は、特定画像（例えば、花火師のキャラクタ画像８００）の表示数を更新可能な演出であり、
前記演出実行手段は、
前記識別情報表示手段において識別情報が変動表示中となる少なくとも一部の期間（例えば、保留昇格タイミング）に、複数の識別情報変動中演出（例えば、花火師減少パターンに基づく演出）のうちのいずれかを実行可能であり、
前記他の保留情報に基づいて前記特定演出を実行した場合、当該他の保留情報に基づく識別情報の変動表示後にあっても、前記特定画像を表示可能であり、
前記他の保留情報に基づく識別情報の変動表示中において実行する識別情報変動中演出を、特定画像の表示数に基づいて異なる識別情報変動中演出に変更可能であることを特徴とする。
【１１２５】
このような構成によれば、既存保留情報対象の花火師先読み予告に係る特定演出においては、識別情報（装飾図柄５００）が変動表示中となる少なくとも一部期間（保留昇格タイミング）に、特定画像となる花火師の表示数に応じて複数の識別情報変動中演出（昇格パターンに基づく演出）のうちいずれかが実行される。そして、既存の他の保留情報に基づく識別情報の変動表示中にあっても、特定画像が残存表示される場合があり、その変動表示中には、特定画像の残存表示数に基づいて実行中の識別情報変動中演出を異なるものに変更する場合がある。これにより、他の保留情報に基づく識別情報の変動表示中に実行される識別情報変動中演出の変更に関わる特定演出を行うことができるため、他の保留情報を対象とした斬新で意外性のある先読み予告を実現することができ、ひいては遊技の興趣を高めることができる。
【１１２６】
（付記Ｄ３）
本発明の他の好ましい実施の形態は、
前記演出実行手段は、
前記保留情報に対応する保留画像を表示するとともに、当該保留情報に基づいて識別情報が変動表示する際に、この保留情報に対応する保留画像を現使用保留画像（例えば、当該三尺玉表示領域６００の三尺玉）として表示可能であり、
前記他の保留情報に基づく識別情報の変動表示中に、前記特定画像の表示数に基づいて前記現使用保留画像の表示態様（例えば、表示色）を変更可能であり、
前記現使用保留画像の表示態様により、変動表示中の識別情報について前記特定の態様で停止表示される可能性を示唆可能であることを特徴とする。
【１１２７】
このような構成によれば、既存の他の保留情報に基づく識別情報（装飾図柄５００）の変動表示中に、特定画像（花火師８００）の表示数に基づいて現使用保留画像（当該三尺玉表示領域６００の三尺玉）の表示態様（表示色）が変更され、この現使用保留画像の表示態様により、変動表示中の識別情報について特定の態様（大当り図柄）で停止表示される可能性が示唆されるので、先読み予告の対象となる他の保留情報に基づく識別情報の変動表示中には、特定画像の表示数だけでなく現使用保留画像の表示態様にも注目させるこ

とができ、演出効果を高めることできる。
【１１２８】
（付記Ｅ１）
本発明の一側面に係る遊技機は、
遊技媒体（例えば、遊技球）が転動可能な遊技領域（例えば、遊技領域１ｐ）を有する遊技盤（例えば、遊技盤１）と、
前記遊技領域において遊技媒体が通過可能な通過領域（例えば、第１始動口２１１、第２始動口２４１）と、
前記通過領域を遊技媒体が通過したことを条件として、相対的に有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行させるか否かを判定する特定遊技状態移行判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、
前記特定遊技状態移行判定手段による判定結果に基づいて、識別情報（例えば、特別図柄）を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示部５３、第２特別図柄表示部５４）と、
前記識別情報表示手段において識別情報が特定の態様（例えば、大当り図柄）で停止表示された場合に、前記特定遊技状態に移行させる制御を行う遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、
前記識別情報表示手段において識別情報が変動表示しているときに、前記通過領域を遊技媒体が通過したことに基づいて識別情報の変動表示が保留された場合に、当該識別情報について前記特定の態様で停止表示されるか否かを示す情報を含む保留情報（例えば、始動記憶、三尺玉保留情報）を、所定数を上限として記憶可能な保留情報記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６３、ワークＲＡＭ７３）と、
前記保留情報記憶手段に記憶された保留情報に対応する保留画像（例えば、第１三尺玉保留表示領域６１０の三尺玉）を表示可能な保留画像表示手段（例えば、液晶表示装置４）と、
前記保留画像表示手段に表示された保留画像に少なくとも一部が重なるように変位可能な保留表示役物（例えば、可動演出部材４２Ａ）と、を備え、
前記識別情報表示手段は、識別情報を停止表示していることを条件に、前記保留情報に基づいて識別情報の変動表示を開始することが可能であり、
前記保留画像表示手段は、前記識別情報表示手段により識別情報が変動表示されたことに基づいて、前記保留表示役物の少なくとも一部が重なる保留画像を移動表示可能であり、
前記保留表示役物は、少なくとも一部が重なる保留画像が前記保留画像表示手段により移動表示されたことに基づいて変位可能であり、当該変位後において移動表示後の当該保留画像に少なくとも一部が重なることが可能であることを特徴とする。
【１１２９】
このような構成によれば、保留画像（三尺玉）の移動表示だけでなく、保留画像と重なるように変位する保留表示役物（可動演出部材４２Ａ）の挙動にも興味や注目が集められるので、斬新で意外性のある演出ギミックを実現して演出効果を高めることができ、ひいては遊技の興趣を高めることができる。
【１１３０】
（付記Ｅ２）
本発明の好ましい実施の形態は、
前記保留表示役物の少なくとも一部が重なる保留画像に対応する保留情報が、前記特定の態様で識別情報が停止表示されることを示す特定保留情報であるか否かに基づいて、当該保留表示役物の表示態様（発光色）を決定可能な保留表示役物表示態様決定手段をさらに備え、
前記保留表示役物は、前記保留表示役物表示態様決定手段により決定された表示態様に基づいて表示を行うことが可能であることを特徴とする。
【１１３１】

このような構成によれば、先読み予告の対象となる保留情報が特定保留情報であるか否かに応じて保留表示役物の表示態様（発光レンズ４２Ｂの発光色）が異なり、いわゆる先読み予告として識別情報（装飾図柄）が特定の態様（大当り図柄）で停止表示することが強く印象付けられるので、先読み予告に係る演出ギミックとして演出効果を高めることができる。

【１１３２】

（付記Ｅ３）

本発明の他の好ましい実施の形態は、

前記保留表示役物は、

第１位置（非突出位置）と、当該第１位置とは異なる第２位置（突出位置）とに変動可能な可動部材（例えば、羽根）を有し、

前記可動部材が前記第１位置から前記第２位置に変動することに関連して、前記保留表示役物表示態様決定手段により決定された表示態様に基づいて表示を行うことが可能であることを特徴とする。

【１１３３】

このような構成によれば、保留表示役物（可動演出部材４２Ａ）の可動部材（羽根）が突出するのに関連して保留表示役物の表示態様が異なり、いわゆる先読み予告として識別情報（装飾図柄）が特定の態様（大当り図柄）で停止表示されることが強く印象付けられるので、先読み予告に係る演出ギミックとして演出効果を高めることができる。

【１１３４】

（付記Ｆ１）

本発明の一側面に係る遊技機は、

遊技媒体（例えば、遊技球）が転動可能な遊技領域（例えば、遊技領域１ｐ）を有する遊技盤（例えば、遊技盤１）と、

前記遊技領域において遊技媒体が通過可能な通過領域（例えば、第１始動口２１１、第２始動口２４１）と、

前記通過領域を遊技媒体が通過したことを条件として、相対的に有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行させるか否かを判定する特定遊技状態移行判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、

前記特定遊技状態移行判定手段による判定結果に基づいて、識別情報（例えば、特別図柄）の変動表示パターン（例えば、変動パターン）を決定可能な変動表示パターン決定手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、

前記変動表示パターン決定手段により決定された変動表示パターンに基づいて、識別情報の変動表示を行う識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示部５３、第２特別図柄表示部５４）と、

前記変動表示パターン決定手段により決定された変動表示パターンに基づいて、演出パターンを決定する演出パターン決定手段（例えば、サブＣＰＵ７１）と、

前記演出パターン決定手段により決定された演出パターンに基づいて、前記識別情報表示手段における識別情報の変動表示に伴い演出を実行可能な演出実行手段（例えば、液晶表示装置４）と、

前記特定遊技状態移行判定手段による判定結果に基づいて識別情報が特定の態様（例えば、大当り図柄）で停止表示された場合に、前記特定遊技状態に移行させる制御を行う遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、

前記特定遊技状態の終了後から識別情報の変動表示回数が所定回数（例えば、１８４回）に達するまで、非特別遊技状態（例えば、非確変非時短遊技状態）よりも相対的に有利な特別遊技状態（例えば、確変時短遊技状態）に制御可能な特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、を備え、

前記変動表示パターン決定手段は、前記特定遊技状態の終了後からの識別情報の変動表示回数が特定回数（例えば、特定変動回数）に達する場合、当該識別情報の変動表示を実行する際の変動表示パターンとして、特定変動表示パターン（例えば、リーチハズレ変動

パターン１４，１５）を決定可能であり、
前記演出パターン決定手段は、前記変動表示パターン決定手段により前記特定変動表示パターンが決定された場合において、
前記特別遊技状態において特定の演出パターン（例えば、「花火師扉突破リーチ扉赤」、「女性扉突破リーチ扉赤」）を決定していなければ、当該特定の演出パターンを決定可能であり、
前記特別遊技状態において前記特定の演出パターンを決定していれば、当該特定の演出パターンとは異なる特殊な演出パターン（例えば、「花火師扉突破リーチ扉青」、「女性扉突破リーチ扉青」）を決定可能であり、
前記演出実行手段は、
前記演出パターン決定手段により前記特定の演出パターンが決定された場合、識別情報の変動表示に伴う前記演出として特定演出を実行し、
前記演出パターン決定手段により前記特殊な演出パターンが決定された場合、識別情報の変動表示に伴う前記演出として特殊演出を実行することを特徴とする。
【１１３５】
このような構成によれば、特別遊技状態（確変時短遊技状態）において、識別情報の変動表示回数が特定回数（特定変動回数）に達する際の変動表示パターン（変動パターン）として特定変動表示パターン（リーチハズレ変動パターン１４，１５）が決定された場合、特定の演出パターン（「花火師扉突破リーチ扉赤」、「女性扉突破リーチ扉赤」）が決定されていなければ、その特定回数において特定の演出パターンが決定される一方、特定の演出パターンが決定されていれば、特定回数において特定の演出パターンとは異なる特殊な演出パターン（「花火師扉突破リーチ扉青」、「女性扉突破リーチ扉青」）が決定される。すなわち、特別遊技状態においては、特定の演出パターンに基づく特定演出を特定回数までに実行しつつも、その実行回数をできる限り少なくすることができるので、特定演出に対する注目度やその有用性を高めつつも、特定演出による演出上の効果を有効に発揮させることができる。
【１１３６】
（付記Ｆ２）
本発明の好ましい実施の形態は、
前記演出パターン決定手段により前記特定の演出パターンが決定された場合の方が、前記特殊な演出パターンが決定された場合よりも、前記識別情報表示手段において前記特定の態様で識別情報が停止表示する確率が高いことを特徴とする。
【１１３７】
このような構成によれば、特定の演出パターン（「花火師扉突破リーチ扉赤」、「女性扉突破リーチ扉赤」）に基づいて特定演出が実行された場合の方が、特殊な演出パターン（「花火師扉突破リーチ扉青」、「女性扉突破リーチ扉青」）に基づいて特殊演出が実行された場合よりも、識別情報（特別図柄）が特定の態様（大当り図柄）で停止表示する確率が高くなる、すなわち、特定遊技状態（大当り遊技状態）に対する期待度が高められるので、特別遊技状態（確変時短遊技状態）において特定演出に対する期待感を高めさせることができ、特別遊技状態における興趣の低下を効果的に防ぐことができる。
【１１３８】
（付記Ｆ３）
本発明の他の好ましい実施の形態は、
前記特定回数は、第１の特定回数と、当該第１の特定回数とは異なる第２の特定回数とを含み、
前記特定の態様は、第１の特定の態様と、当該第１の特定の態様とは異なる第２の特定の態様とを含み、
前記変動表示パターン決定手段は、
前記第１の特定態様で識別情報が停止表示されたことに基づいて移行した特定遊技状態の終了後に、識別情報の変動表示回数が前記第１の特定回数に達する際の変動表示パター

ンとして、前記特定変動表示パターンを決定可能であり、
前記第２の特定態様で識別情報が停止表示されたことに基づいて移行した特定遊技状態の終了後に、識別情報の変動表示回数が前記第２の特定回数に達する際の変動表示パターンとして、前記特定変動表示パターンを決定可能であることを特徴とする。
【１１３９】
このような構成によれば、特定遊技状態（大当り遊技状態）終了後の特別遊技状態（確変時短遊技状態）において特定変動表示パターン（リーチハズレ変動パターン１４，１５）が決定される特定回数（特定変動回数）は、その特別遊技状態に移行する前の特定遊技状態への移行が決定付けられた識別情報（特別図柄）の停止表示態様が第１の特定態様か第２の特定態様かに応じて異なることとなる。すなわち、特別遊技状態においては、識別情報の変動表示回数が第１の特定回数に達する際に特定演出が実行される場合もあれば、第２の特定回数に達する際に特定演出が実行される場合もあり、特定演出を不規則的に実行することができるので、そのような特定演出の実行タイミングを捉え難く、あたかも偶発的に特定演出が実行されたように感じさせることができる。
【１１４０】
（付記Ｇ１）
本発明の一側面に係る遊技機は、
遊技媒体（例えば、遊技球）が転動可能な遊技領域（例えば、遊技領域１ｐ）を有する遊技盤（例えば、遊技盤１）と、
前記遊技領域において遊技媒体が転動可能な転動領域（例えば、導通口２２１）と、前記転動領域を経た遊技媒体を第１通路（例えば、第１始動口２１１へと続く球通路）と第２通路（例えば、導入口２１２へと続く球通路）とを含む複数の通路のいずれかに振り分け可能な振り分け部材（例えば、振り分けクランク２３０）と、
前記振り分け部材により前記第１通路へと振り分けられて当該第１通路を経た遊技媒体が通過可能な第１通過領域（例えば、第１始動口２１１）と、
前記振り分け部材により前記第２通路へと振り分けられて当該第２通路を経た遊技媒体を受け入れるとともに、受け入れた遊技媒体が通過可能な第２通過領域（例えば、第２始動口２４１）及び第３通過領域（例えば、ハズレ口２４２）を含む複数の通過領域を有する転動部材（例えば、クルーン２４０）と、
前記第１通過領域又は前記第２通過領域を遊技媒体が通過したことを条件に、遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、払出装置８３）と、を備えていることを特徴とする。
【１１４１】
このような構成によれば、振り分け部材（振り分けクランク２３０）により第１通路及び第２通路のいずれか一方に遊技球が振り分けられ、さらに第２通路へと振り分けられた遊技球については、転動部材（クルーン２４０）に受け入れられた後、遊技価値（遊技球）が付与される第２通過領域（第２始動口２４１）を通過するか、あるいは第３通過領域（ハズレ口２４２）を通過することになるので、遊技球の挙動変化に富み、遊技球の動向に興味をもたせやすくすることができる。
【１１４２】
（付記Ｇ２）
本発明の好ましい実施の形態は、
前記第１通過領域又は前記第２通過領域を遊技媒体が通過したことを条件として、相対的に有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行させるか否かを判定する特定遊技状態移行判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、
前記特定遊技状態移行判定手段により特定遊技状態に移行すると判定されたことに基づいて、前記遊技価値付与手段により付与される遊技価値が相対的に少なくなるように規定された第１特定遊技状態（例えば、第１特別図柄大当り（確変１）と、前記遊技価値付与手段により付与される遊技価値が相対的に多くなるように規定された第２特定遊技状態（例えば、第２特別図柄大当り（確変１～４））とを含む複数の特定遊技状態のうち、いず

れかに移行させる制御を行う遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、を備え、

前記遊技状態制御手段は、前記第１通過領域を遊技媒体が通過したことに基づいて前記特定遊技状態移行判定手段により特定遊技状態に移行すると判定された場合よりも、前記第２通過領域を遊技媒体が通過したことに基づいて前記特定遊技状態移行判定手段により特定遊技状態に移行すると判定された場合の方が、前記第２特定遊技状態に移行させる制御を行い易く、

前記遊技価値付与手段は、前記第３通過領域を遊技媒体が通過しても遊技価値を付与しないことを特徴とする。

【１１４３】

このような構成によれば、遊技球が第１通過領域（第１始動口２１１）を通過するよりも第２通過領域（第２始動口２４１）を通過した場合の方が相対的に付与される遊技価値（遊技球）が多くなる第２特定遊技状態（第２特別図柄大当り（確変１～４））に移行し易いことから、第１通路よりも第２通路へと振り分けられ、さらに第３通過領域（ハズレ口２４２）よりも第２通過領域を遊技球が通過することに期待が高められるので、遊技球の動向により興味をもたせやすくすることができる。また、第１通路に振り分けられた場合は第１通過領域へ、第２通路に振り分けられた場合は、第２通過領域又は第３通過領域を遊技球が通過するため、第２通路に振り分けられた場合には、遊技価値が付与されないことがあるものの、第１通過領域を遊技球が通過した場合よりも、第２通過領域を遊技球が通過した場合の方が、遊技価値の多い第２特定遊技状態に移行し易いため、第１通路に振り分けられた場合と第２通路に振り分けられた場合とで、極端に優劣がつかないようにバランスをとることができる。これより、遊技に対する興趣の低下を防止することができる。

【１１４４】

（付記Ｇ３）

本発明の他の好ましい実施の形態は、

前記第１通過領域又は前記第２通過領域への遊技媒体の通過のみに基づき第１演出（例えば、装飾図柄５００の変動表示等）を実行可能であるとともに、前記第３通過領域への遊技媒体の通過のみに基づき第２演出（例えば、デモ表示（２）～（４））を実行可能な演出実行手段（例えば、液晶表示装置４）を備え、

前記演出実行手段は、前記第１通過領域又は前記第２通過領域への遊技媒体の通過、及び前記第３通過領域への遊技媒体の通過の双方に基づいて、第３演出（例えば、装飾図柄５００による疑似連の演出）を実行可能であることを特徴とする。

【１１４５】

このような構成によれば、第１通過領域（第１始動口２１１）又は第２通過領域（第２始動口２４１）への遊技球の通過と、第３通過領域（ハズレ口２４２）への遊技球の通過との双方に基づいて、これらのいずれか一方のみの通過に基づく第１演出（装飾図柄５００の変動表示等）や第２演出（デモ表示（２）～（４））とは異なる第３演出（疑似連に係る演出）を実行することができるので、遊技球を通過させた通過領域に応じて演出が異なるように多種多様に複数の演出を実行することができ、ひいては遊技の興趣を高めることができる。

【１１４６】

（付記Ｈ１）

本発明の一側面に係る遊技機は、

遊技媒体（例えば、遊技球）が転動可能な遊技領域（例えば、遊技領域１ｐ）を有する遊技盤（例えば、遊技盤１）と、

前記遊技領域において遊技媒体が通過可能な第１通過領域（例えば、第１始動口２１１、第２始動口２４１）と、

前記第１通過領域を遊技媒体が通過したことを条件として、相対的に有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行させるか否かを判定する特定遊技状態移行判定手段

（例えば、メインＣＰＵ６１）と、
前記特定遊技状態移行判定手段による判定結果に基づいて、識別情報（例えば、特別図柄）を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示部５３、第２特別図柄表示部５４）と、
前記特定遊技状態移行判定手段による判定結果に基づいて、前記識別情報の変動表示パターン（例えば、変動パターン）を決定可能な変動表示パターン決定手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、
前記変動表示パターン決定手段により決定された変動表示パターンに基づいて、前記識別情報表示手段に識別情報を変動表示させる制御を行う識別情報表示制御手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、
前記変動表示パターン決定手段により決定された変動表示パターンに基づいて前記識別情報が変動表示した後、当該識別情報が特定の態様（例えば、大当り図柄）で停止表示したことに基づいて、前記特定遊技状態に移行させる制御を行う遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、
前記識別情報表示手段において識別情報が変動表示しているときに、前記第１通過領域を遊技媒体が通過したことに基づいて識別情報の変動表示が保留された場合に、当該識別情報について前記特定の態様で停止表示されるか否かを示す情報を含む保留情報を、所定数を上限として記憶可能な保留情報記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６３、ワークＲＡＭ７３）と、
前記遊技領域において遊技媒体が通過可能な第２通過領域（例えば、ハズレ口２４２）と、
前記第２通過領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、前記変動表示パターンを決定可能な変動表示パターン決定用情報（例えば、宝石保留情報）を、所定数を上限として記憶可能な変動表示パターン決定用情報記憶手段（例えば、ワークＲＡＭ７３）と、前記第１通過領域を遊技媒体が通過した場合に遊技価値を付与可能である一方、前記第２通過領域を遊技媒体が通過しても遊技価値を付与しない遊技価値付与手段（例えば、払出装置８３）と、を備え、
前記特定遊技状態移行判定手段は、前記保留情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、前記特定遊技状態に移行させるか否かを判定することが可能であり、
前記変動表示パターン決定手段は、前記変動表示パターン決定用情報記憶手段に変動表示パターン決定用情報が記憶されていることを条件に、前記特定遊技状態移行判定手段による判定結果及び当該変動表示パターン決定用情報に基づいて、変動表示パターンを決定可能であることを特徴とする。

【１１４７】

このような構成によれば、第１通過領域（第１始動口２１１、第２始動口２４１）を遊技球が通過することで識別情報（特別図柄、装飾図柄）が変動表示されるとともに、第２通過領域（ハズレ口２４２）を遊技球が通過した場合には、それに応じて記憶された変動表示パターン決定用情報（宝石保留情報）に基づいて識別情報（装飾図柄）の変動表示パターンが決定されることがある。すなわち、第１通過領域及び第２通過領域の双方の通過に基づく識別情報の変動表示に関連性がもたせられ、その変動表示に興味や注目が集められるので、斬新で意外性のある演出として装飾図柄の変動表示を実現するとともに演出効果を高めることができ、ひいては遊技の興趣を高めることができる。また、第１通過領域及び第２通過領域といった複数の通過領域を遊技球が通過することによっても遊技価値（遊技球）が過度に付与されることがないので、装飾図柄の変動表示に対する注目度を希釈することなく、その演出効果を高めることができる。

【１１４８】

（付記Ｈ２）

本発明の他の好ましい実施の形態は、
前記識別情報表示手段において識別情報が停止表示されているとともに、前記保留情報記憶手段に保留情報が記憶されておらず、かつ、前記変動表示パターン決定用情報記憶手

段に変動表示パターン決定用情報が記憶されている場合に、当該変動表示パターン決定用情報に基づいて所定の演出（例えば、デモ表示（２）～（４））を実行可能な演出実行手段を備えることを特徴とする。

【１１４９】

このような構成によれば、保留情報の記憶数及び変動表示パターン決定用情報（宝石保留情報）に基づいて所定の演出（デモ表示（２）～（４））が実行されることから、第１通過領域（第１始動口２１１、第２始動口２４１）及び第２通過領域（ハズレ口２４２）を遊技球が通過することに興味をもたせやすくすることができ、遊技の興趣を高めることができる。また、保留情報の有無に応じて変動表示パターン決定用情報の用途を異ならせることができ、多種多様にデモ表示に係る演出を実行することができるので、これによっても遊技の興趣を高めることができる。

【１１５０】

（付記Ｈ３）

本発明の他の好ましい実施の形態は、

前記演出実行手段は、前記識別情報表示手段において識別情報が停止表示されているとともに、前記保留情報記憶手段に保留情報が記憶されておらず、かつ、前記変動表示パターン決定用情報記憶手段に変動表示パターン決定用情報が記憶されていない場合に、所定の条件が成立したことに基づいて、前記所定の演出とは異なる特定の演出（例えば、デモ表示（１））を実行可能であることを特徴とする。

【１１５１】

このような構成によれば、保留情報及び変動表示パターン決定用情報（宝石保留情報）のいずれも記憶されていない場合に、所定の条件として例えば所定時間が経過すると、所定の演出とは異なる特定の演出（デモ表示（１））に切り替えられるので、演出効果を高めることができる。

【１１５２】

（付記Ｈ４）

本発明の他の好ましい実施の形態は、

前記遊技状態制御手段は、特別遊技状態（例えば、確変時短遊技状態）と、当該特別遊技状態よりも相対的に不利な遊技状態である非特別遊技状態（例えば、非確変非時短遊技状態）と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかの遊技状態に制御可能であり、

前記演出実行手段は、

前記非特別遊技状態中に、前記識別情報表示手段において識別情報が停止表示されているとともに、前記保留情報記憶手段に保留情報が記憶されておらず、かつ、前記変動表示パターン決定用情報記憶手段に変動表示パターン決定用情報が記憶されている場合に、当該変動表示パターン決定用情報に基づいて所定の演出（例えば、デモ表示（２）、（３））を実行可能であり、

前記特別遊技状態中に、前記識別情報表示手段において識別情報が変動表示されているか否かに関わらず、前記変動表示パターン決定用情報記憶手段に変動表示パターン決定用情報が記憶されている場合に、当該変動表示パターン決定用情報に基づいて所定の演出（例えば、デモ表示（４））を実行可能であることを特徴とする。

【１１５３】

このような構成によれば、非特別遊技状態（非確変非時短遊技状態）中あるいは特別遊技状態（確変時短遊技状態）中のいずれにあっても、条件に応じて変動表示パターン決定用情報（宝石保留情報）に基づく所定の演出（デモ表示）を実行することができるので、第２通過領域（ハズレ口２４２）への遊技球の通過に応じて記憶された変動表示パターン決定用情報を所定の演出に反映させることができ、これにより、演出効果や遊技の興趣を高めることができる。また、非特別遊技状態においては、保留情報（三尺玉保留情報）が無ければ変動表示パターン決定用情報（宝石保留情報）に基づいて所定の演出（デモ表示（２）、（３））が実行される場合がある一方、特別遊技状態においては、識別情報（特別図柄）が変動表示されているか否かに関係なく、変動表示パターン決定用情報のみに基

づいて所定の演出（疑似連、デモ表示（４））を実行させることができるので、遊技者は、所定の演出が実行された場合における、識別情報の表示状態と保留情報及び変動表示パターン決定用情報の有無とを判断することにより、特別遊技状態であるか否かを容易に認識することができる。

【１１５４】

（付記Ｉ１）

本発明の一側面に係る遊技機は、

遊技媒体（例えば、遊技球）が転動可能な遊技領域（例えば、遊技領域１ｐ）を有する遊技盤（例えば、遊技盤１）と、

前記遊技領域において遊技媒体が通過可能な第１通過領域（例えば、第１始動口２１１、第２始動口２４１）と、

前記第１通過領域を遊技媒体が通過したことを条件として、相対的に有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行させるか否かを判定する特定遊技状態移行判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、

前記特定遊技状態移行判定手段による判定結果に基づいて、識別情報（例えば、特別図柄）を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示部５３、第２特別図柄表示部５４）と、

前記識別情報表示手段において識別情報が特定の態様（例えば、大当り図柄）で停止表示された場合に、前記特定遊技状態に移行させる制御を行う遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、

前記識別情報表示手段において識別情報が変動表示しているときに、前記第１通過領域を遊技媒体が通過したことに基づいて識別情報の変動表示が保留された場合に、当該識別情報について前記特定の態様で停止表示されるか否かを示す情報を含む第１保留情報（例えば、三尺玉保留情報）を、所定数を上限として記憶可能な第１保留情報記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６３、ワークＲＡＭ７３）と、

前記遊技領域において遊技媒体が通過可能な第２通過領域（例えば、ハズレ口２４２）と、

前記第２通過領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、第２保留情報（例えば、宝石保留情報）を、所定数を上限として記憶可能な第２保留情報記憶手段（例えば、ワークＲＡＭ７３）と、

前記第１通過領域を遊技媒体が通過した場合に遊技価値を付与可能である一方、前記第２通過領域を遊技媒体が通過しても遊技価値を付与しない遊技価値付与手段（例えば、払出装置８３）と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（例えば、液晶表示装置４）と、を備え、

前記識別情報表示手段は、識別情報を停止表示していることを条件に、前記第１保留情報に基づいて識別情報の変動表示を開始することが可能であり、

前記演出実行手段は、前記識別情報表示手段において識別情報が停止表示されているとともに、前記第１保留情報記憶手段に第１保留情報が記憶されておらず、かつ、前記第２保留情報記憶手段に第２保留情報が記憶されている場合に、当該第２保留情報に基づいて所定の演出（例えば、デモ表示（２）～（４））を実行可能であることを特徴とする。

【１１５５】

このような構成によれば、遊技価値（遊技球）の付与に寄与しない第２保留情報（宝石保留情報）の有無に応じて、所定の演出（デモ表示（２）～（４））を不確定的なタイミングで実行することができるので、斬新で意外性のある演出を実現し、演出効果とともに遊技の興趣を高めることができる。

【１１５６】

（付記Ｉ２）

本発明の好ましい実施の形態は、

前記遊技状態制御手段は、特別遊技状態（例えば、確変時短遊技状態）と、当該特別遊技状態よりも相対的に不利な遊技状態である非特別遊技状態（例えば、非確変非時短遊技

状態）と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかの遊技状態に制御可能であり、
前記演出実行手段は、
前記非特別遊技状態中に、前記識別情報表示手段において識別情報が停止表示されているとともに、前記第１保留情報記憶手段に第１保留情報が記憶されておらず、かつ、前記第２保留情報記憶手段に第２保留情報が記憶されている場合に、当該第２保留情報に基づく所定の演出（例えば、デモ表示（２）、（３））を実行可能であり、
前記特別遊技状態中に、前記識別情報表示手段において識別情報が変動表示されているか否かに関わらず、前記第２保留情報記憶手段に第２保留情報が記憶されている場合に、当該第２保留情報に基づく所定の演出（例えば、疑似連、デモ表示（４））を実行可能であることを特徴とする。
【１１５７】
このような構成によれば、非特別遊技状態（非確変非時短遊技状態）においては、第１保留情報（三尺玉保留情報）が無ければ第２保留情報（宝石保留情報）に基づいて所定の演出（デモ表示（２）、（３））が実行される場合がある一方、特別遊技状態（確変時短遊技状態）においては、識別情報（特別図柄）が変動表示されているか否かに関係なく、第２保留情報のみに基づいて所定の演出（疑似連、デモ表示（４））を実行させることができるので、遊技者は、所定の演出が実行された場合における、識別情報の表示状態と第１保留情報及び第２保留情報の有無とを判断することにより、特別遊技状態であるか否かを容易に認識することができる。
【１１５８】
（付記Ｉ３）
本発明の他の好ましい実施の形態は、
前記遊技状態制御手段は、
特別遊技状態（例えば、確変時短遊技状態）と、当該特別遊技状態よりも相対的に不利な遊技状態である非特別遊技状態（例えば、非確変非時短遊技状態）と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかの遊技状態に制御可能であり、
前記非特別遊技状態中において、前記識別情報表示手段に特別の態様（小当り図柄）で識別情報が停止表示された場合、特定遊技状態（例えば、小当り遊技状態）に移行させることが可能であるとともに、当該特定遊技状態の終了後に、非特別遊技状態に制御可能であり、
前記演出実行手段は、
前記非特別遊技状態中における所定期間（例えば、特殊モード）に、前記識別情報表示手段において識別情報が停止表示されているとともに、前記第１保留情報記憶手段に第１保留情報が記憶されておらず、かつ、前記第２保留情報記憶手段に第２保留情報が記憶されている場合に、当該第２保留情報に基づく第１の所定の演出（例えば、デモ表示（３））を実行可能であり、
前記所定期間の経過後であって前記非特別遊技状態中（例えば、非確変非時短遊技状態における通常モード中）に、前記識別情報表示手段において識別情報が停止表示されているとともに、前記第１保留情報記憶手段に第１保留情報が記憶されておらず、かつ、前記第２保留情報記憶手段に第２保留情報が記憶されている場合に、当該第２保留情報に基づいて前記第１の所定の演出とは異なる第２の所定の演出（例えば、デモ表示（２））を実行可能であることを特徴とする。
【１１５９】
このような構成によれば、非特別遊技状態（非確変非時短遊技状態）中において識別情報の停止態様が特別の態様（小当り図柄）で移行した特定遊技状態（小当り遊技状態）の終了後は非特別遊技状態であるが、当該特定遊技状態終了後における所定期間（特殊モード）中に第２保留情報（宝石保留情報）に基づいて実行される所定の演出（デモ表示（３））と、当該所定期間終了後において第２保留情報に基づいて実行される所定の演出（デモ表示（２））との演出態様が異なるため、所定期間は有利な遊技状態に移行したかのような印象を与えることができ、ひいては遊技の興趣を高めることができる。

【１１６０】
［遊技盤］
以下では、図１８８を用いて、図３に示した遊技盤１の別例について説明する。
【１１６１】
図１８８に示す遊技盤１において、図３に示した遊技盤１と大きく異なる点は、（１）第２始動口３３及び当該第２始動口３３を開閉する羽根部材３４の代わりに、普通電動役物ユニット３４００を具備する点と、（２）大入賞口３７、大入賞口シャッタ３７Ａ、及びカバー部材４３等を具備する可変入賞装置の代わりに、アタッカユニット３５００を具備する点と、（３）上側可動演出部材４２Ａ及び下側可動演出部材４２Ｂ等を備えた可動演出装置４２の代わりに、第一の可動役物ユニット（演出装置２４００）及び第二の可動役物ユニット（演出装置１０００）を具備する点である。
【１１６２】
［普通電動役物ユニット］
以下では、図１８９から図１９４を用いて、普通電動役物ユニット３４００の構成について詳細に説明する。
【１１６３】
普通電動役物ユニット３４００は、ベース部材３４１０、前側板部３４２０、誘導路３４３０、第二始動口３４４０、一般入賞口３４５０及び普通電動役物３４６０を具備する。
【１１６４】
なお、第二始動口３４４０は、図３に示した遊技盤１の第２始動口３３に対応する。普通電動役物３４６０（より詳細には、後述する羽根部材３４６１）は、図３に示した遊技盤１の羽根部材３４に対応する。
【１１６５】
図１８９及び図１９０、並びに図１９３及び図１９４に示すベース部材３４１０は、普通電動役物ユニット３４００の基礎となる部材である。ベース部材３４１０は、略平板状に形成され、その板面を前後方向へ向けて配置される。ベース部材３４１０には、普通電動役物ユニット３４００を構成する各種の部材が取り付けられる。
【１１６６】
図１８９から図１９２に示す前側板部３４２０は、普通電動役物ユニット３４００の前端部に配置される部材である。前側板部３４２０は、略平板状に形成され、その板面を前後方向へ向けて配置される。前側板部３４２０は、ベース部材３４１０と前後方向に対向し、当該ベース部材３４１０から前方に離間した状態で配置される。こうして、前側板部３４２０とベース部材３４１０との間には、遊技球が入り込むことが可能な程度の隙間（以下では、「普電役物空間Ｒ１」と称する）が形成される。なお、普電役物空間Ｒ１は、正面視で前側板部３４２０及びベース部材３４１０と略同一の形状且つ大きさに形成される。前側板部３４２０は、ネジ等を介してベース部材３４１０に取り付けられる。前側板部３４２０は、透明な樹脂材料により形成され、当該前側板部３４２０の後方を遊技者に視認可能としている。
【１１６７】
図１８９から図１９４に示す誘導路３４３０は、移動してきた遊技球を所定方向へ適宜誘導するものである。誘導路３４３０は、前側板部３４２０から後方へと立設された略板状の部材（壁部）によって形成される。誘導路３４３０には、第一誘導路３４３１、第二誘導路３４３２、第三誘導路３４３３、第四誘導路３４３４及び第五誘導路３４３５が含まれる。
【１１６８】
第一誘導路３４３１は、普電役物空間Ｒ１の上端部近傍に配置される。第一誘導路３４３１は、右方から左方へと緩やかに傾斜しながら延びる略直線状に形成される。第一誘導路３４３１は、左右方向において普電役物空間Ｒ１の略中央部に形成される。第一誘導路３４３１の左端部は、普電役物空間Ｒ１の左右中央部より若干左側に形成される。第一誘

導路３４３１の右端部は、普電役物空間Ｒ１の左右中央部より若干右側に形成される。このように構成された第一誘導路３４３１は、移動してきた遊技球を右方から左方へと誘導する。第一誘導路３４３１は、減速リブ３４８１を具備する。

【１１６９】

減速リブ３４８１は、第一誘導路３４３１により誘導（移動）される遊技球の移動速度を減少させるもの（減速手段）である。減速リブ３４８１は、ベース部材３４１０から前方へ突出される後側突起３４８１ａと、前側板部３４２０から後方へと突出される前側突起３４８１ｂと、により構成される。後側突起３４８１ａ及び前側突起３４８１ｂは、それぞれ複数（本実施形態においては、２つずつ）設けられ、第一誘導路３４３１の延出方向（左右方向）に沿ってそれぞれ互いに適宜の間隔をあけて配置される。

【１１７０】

このような第一誘導路３４３１の構成により、（当該第一誘導路３４３１により移動される）遊技球は、後側突起３４８１ａ及び前側突起３４８１ｂに衝突しながら移動するため、その移動速度が減少することとなる。

【１１７１】

第二誘導路３４３２は、普電役物空間Ｒ１の左下端部近傍に配置される。第二誘導路３４３２は、右方から左方へと緩やかに傾斜しながら延びる略直線状に形成される。第二誘導路３４３２は、普電役物空間Ｒ１の左部に形成される。第二誘導路３４３２の左端部は、普電役物空間Ｒ１の左端部に形成される。第二誘導路３４３２の右端部は、普電役物空間Ｒ１の左右中央部より若干左側に形成される。このように構成された第二誘導路３４３２は、移動してきた遊技球を右方から左方へと誘導する。

【１１７２】

第三誘導路３４３３は、普電役物空間Ｒ１において第二誘導路３４３２の概ね右上方に配置される。第三誘導路３４３３は、左方から右下方へと湾曲しながら延びる略湾曲状に形成される。第三誘導路３４３３の入り口は、当該第三誘導路３４３３の左上端部であって、第一誘導路３４３１の左端部と第二誘導路３４３２の右端部との間に形成される。第三誘導路３４３３の入り口は、左上方へ向けて開口される。このように構成された第三誘導路３４３３は、移動してきた遊技球を右下方へと誘導する。第三誘導路３４３３は、ガイド部３４８２を具備する。

【１１７３】

ガイド部３４８２は、第三誘導路３４３３の最下部に形成される。ガイド部３４８２は、側面視で略三角形状の板状の部材である。ガイド部３４８２は、第三誘導路３４３３により誘導（移動）されてきた遊技球を後方へ誘導可能に構成される。

【１１７４】

第四誘導路３４３４は、普電役物空間Ｒ１の右端部に配置される。第四誘導路３４３４は、右上方から左下方へと緩やかに傾斜しながら延びる略直線状に形成される。第四誘導路３４３４は、普電役物空間Ｒ１の上端部から下端部に亘るように形成される。第四誘導路３４３４は、第一誘導路３４３１と左右に隣接するように形成される。このように形成された第四誘導路３４３４は、移動してきた遊技球を左下方へと誘導する。第四誘導路３４３４は、減速リブ３４８３を具備する。

【１１７５】

減速リブ３４８３は、第四誘導路３４３４により誘導（移動）される遊技球の移動速度を減少させるもの（減速手段）である。減速リブ３４８３は、ベース部材３４１０から前方へ突出される１つの後側突起３４８３ａと、前側板部３４２０から後方へと突出される２つの前側突起３４８３ｂと、により構成される。後側突起３４８３ａ及び前側突起３４８３ｂは、それぞれ側面視で左右方向に延出する長手状に形成される。こうして、後側突起３４８３ａ及び前側突起３４８３ｂは、正面視で第四誘導路３４３４の延出方向に対して概ね直交するように形成される。後側突起３４８３ａ及び前側突起３４８３ｂは、正面視で重複しないように（前後方向に対向せず、上下方向にずれるように）配置される。

【１１７６】

このような第四誘導路３４３４の構成により、（当該第四誘導路３４３４により移動される）遊技球は、後側突起３４８３ａ及び前側突起３４８３ｂに衝突しながら移動するため、その移動速度が減少することとなる。

【１１７７】

第五誘導路３４３５は、普電役物空間Ｒ１において第一誘導路３４３１の下方に配置される。第五誘導路３４３５は、上方から下方へと延びる略直線状に形成される。第五誘導路３４３５の上側は、第一誘導路３４３１を形成する壁部により覆われている。第五誘導路３４３５の入り口は、当該第五誘導路３４３５の右上端部（第四誘導路３４３４を形成する左側の壁部の上端部）に形成される。第五誘導路３４３５の入り口は、右方（第四誘導路３４３４側）へ向けて開口される。このように構成された第五誘導路３４３５は、移動してきた遊技球を上方から下方へと誘導する。第五誘導路３４３５は、ガイド３４８４を具備する。

【１１７８】

ガイド３４８４は、第五誘導路３４３５の最下部に形成される。ガイド３４８４は、側面視で略三角形状の板状の部材である。ガイド３４８４は、第五誘導路３４３５により誘導（移動）されてきた遊技球を後方へ誘導可能に構成される。

【１１７９】

図１９０及び図１９３に示す第二始動口３４４０は、ベース部材３４１０を前後方向に貫通することにより形成される。第二始動口３４４０は、第五誘導路３４３５の最下部の後方（ガイド３４８４の後方）に形成される。第二始動口３４４０は、第二始動口スイッチ３４４１を具備する。第二始動口スイッチ３４４１は、第五誘導路３４３５の最下部近傍（第五誘導路３４３５の直ぐ上方）に配置される。

【１１８０】

図１９０及び図１９３に示す一般入賞口３４５０は、ベース部材３４１０を前後方向に貫通することにより形成される。一般入賞口３４５０は、第三誘導路３４３３の最下部の後方（ガイド部３４８２の後方）に形成される。一般入賞口３４５０は、一般入賞口スイッチを具備する。

【１１８１】

図１８９及び図１９０、並びに図１９３及び図１９４に示す普通電動役物３４６０は、羽根部材３４６１及び始動口ソレノイド３４６２を具備する。

【１１８２】

羽根部材３４６１は、羽根状に形成された部材である。羽根部材３４６１は、前後方向へ突出された回動軸３４６３を介して、ベース部材３４１０及び前側板部３４２０に回動自在に支持される。羽根部材３４６１は、第五誘導路３４３５の入り口に配置される。こうして、羽根部材３４６１は、第五誘導路３４３５の入り口を開閉可能としている。羽根部材３４６１が第五誘導路３４３５の入り口を開けた場合、当該羽根部材３４６１の先端側は第四誘導路３４３４内に進入する。こうして、羽根部材３４６１が第五誘導路３４３５の入り口を開けた場合、第四誘導路３４３４により誘導されている遊技球の一部が、第五誘導路３４３５内へと案内される。

【１１８３】

始動口ソレノイド３４６２は、羽根部材３４６１を駆動するものである。始動口ソレノイド３４６２は、ベース部材３４１０の後方に配置される。始動口ソレノイド３４６２は、図示せぬギヤ等を介して、羽根部材３４６１に駆動力を伝達可能に構成される。

【１１８４】

こうして、普通電動役物３４６０は、始動口ソレノイド３４６２により羽根部材３４６１が駆動されることによって、第五誘導路３４３５の入り口が開閉可能に構成される。そして、羽根部材３４６１が開けられた場合、第四誘導路３４３４により誘導されている遊技球の一部が第五誘導路３４３５内へと案内され、第二始動口３４４０への通過が容易な状態（開放状態）となる。また、羽根部材３４６１が閉じられた場合、第四誘導路３４３４により誘導されている遊技球は第五誘導路３４３５内へと案内されない。すなわち、第

二始動口３４４０への通過が困難な状態（閉鎖状態）となる。
【１１８５】
このような構成の普通電動役物ユニット３４００においては、移動してきた遊技球を誘導路３４３０によって所定方向へ適宜誘導する。
なお、普通電動役物ユニット３４００における遊技球の転動態様についての説明は後述する。
【１１８６】
［アタッカユニット］
以下では、図１９５から図２０７を用いて、アタッカユニット３５００の構成について、詳細に説明する。
【１１８７】
アタッカユニット３５００は、ベース部材３５１０、前側板部３５２０、誘導路３５３０、大入賞口３５４０、後側ケース３５５０及び特別電動役物３６００を具備する。
【１１８８】
なお、大入賞口３５４０は、図３に示した遊技盤１の大入賞口３７に対応する。特別電動役物３６００（より詳細には、後述するシャッタ３６１０）は、図３に示した遊技盤１の大入賞口シャッタ３７Ａに対応する。特別電動役物３６００（より詳細には、後述する前側板部３５２０）は、図３に示した遊技盤１のカバー部材４３に対応する。
【１１８９】
図１９５から図２００、並びに図２０２及び図２０３に示すベース部材３５１０は、アタッカユニット３５００の基礎となる部材である。ベース部材３５１０は、細長い略平板状に形成される。ベース部材３５１０は、長手方向を左右方向へ向けると共に、その板面を前後方向へ向けて配置される。ベース部材３５１０には、アタッカユニット３５００を構成する各種の部材が取り付けられる。ベース部材３５１０には、スリット３５１１が形成される。
【１１９０】
スリット３５１１は、ベース部材３５１０を前後方向に貫通して形成される。スリット３５１１は、ベース部材３５１０の上部に、正面視で右方から左方へと緩やかに傾斜しながら延びる略直線状に形成される。スリット３５１１には、後述するシャッタ３６１０（より詳細には、シャッタ３６１０の誘導部３６１１）が配置される。
【１１９１】
図１９５から図１９９、及び図２０１に示す前側板部３５２０は、アタッカユニット３５００の前端部に配置される部材である。前側板部３５２０は、ベース部材３５１０と略同一の形状かつ大きさに形成される。前側板部３５２０は、その板面を前後方向へ向けて配置される。前側板部３５２０は、ベース部材３５１０と前後方向に対向し、当該ベース部材３５１０から前方に離間した状態で配置される。こうして、前側板部３５２０とベース部材３５１０との間には、遊技球が入り込むことが可能な程度の隙間（以下では、「特電役物空間Ｒ２」と称する）が形成される。なお、特電役物空間Ｒ２は、正面視で前側板部３５２０及びベース部材３５１０と略同一の形状且つ大きさに形成される。前側板部３５２０は、ネジ等を介してベース部材３５１０に取り付けられる。前側板部３５２０は、透明な樹脂材料により形成され、当該前側板部３５２０の後方を遊技者に視認可能としている。
【１１９２】
図１９５、図１９７から図２０３に示す誘導路３５３０は、移動してきた遊技球を所定方向へ適宜誘導するものである。誘導路３５３０は、シャッタ３６１０、及び前側板部３５２０から後方へと立設された略板状の部材（壁部）によって形成される。誘導路３５３０には、第一誘導路３５３１、第二誘導路３５３２及び第三誘導路３５３３が含まれる。
【１１９３】
なお、上述の如く誘導路３５３０（より詳細には、第一誘導路３５３１）は、シャッタ３６１０により形成される。ここで、シャッタ３６１０は、後述するように、スリット３

５１１を介して、ベース部材３５１０に対して前後方向に進退可能に構成される。このようなシャッタ３６１０の構成において、第一誘導路３５３１は、当該シャッタ３６１０がベース部材３５１０に対して前方に進出した場合に形成される。したがって、以下では便宜上、シャッタ３６１０がベース部材３５１０に対して前方に進出した状態（第一誘導路３５３１が形成された状態）であるものとして説明を行う。

【１１９４】

第一誘導路３５３１は、特電役物空間Ｒ２の上端部近傍に配置される。第一誘導路３５３１は、右方から左方へと緩やかに傾斜しながら延びる略直線状に形成される。第一誘導路３５３１の左右方向（長手方向）の長さは、ベース部材３５１０よりも若干短く形成される。第一誘導路３５３１の左端部は、特電役物空間Ｒ２の左端部近傍に形成される。第一誘導路３５３１の右端部は、特電役物空間Ｒ２の右端部近傍に形成される。このように構成された第一誘導路３５３１は、移動してきた遊技球を右方から左方へと誘導する。第一誘導路３５３１は、減速リブ３５３４を具備する。

【１１９５】

減速リブ３５３４は、第一誘導路３５３１により誘導（移動）される遊技球の移動速度を減少させるもの（減速手段）である。減速リブ３５３４は、ベース部材３５１０から前方へ突出される複数の後側突起３５３４ａと、前側板部３５２０から後方へと突出される複数の前側突起３５３４ｂと、により構成される。本実施形態においては、後側突起３５３４ａは、６つ設けられる。また、前側突起３５３４ｂは、５つ設けられる。これらの複数の後側突起３５３４ａ及び前側突起３５３４ｂは、第一誘導路３５３１の延出方向（左右方向）に沿ってそれぞれ互いに適宜の間隔をあけて配置される。なお、前記適宜な間隔とは、少なくとも遊技球の直径よりは長くなるように設定される。また、これらの複数の後側突起３５３４ａ及び前側突起３５３４ｂは、正面視で重複しないように（前後方向に対向せず、左右方向にずれるように）配置される。

【１１９６】

このような第一誘導路３５３１の構成により、（当該第一誘導路３５３１により移動される）遊技球は、図２０７（ａ）及び（ｂ）に示すように、後側突起３５３４ａ及び前側突起３５３４ｂに衝突しながら、平面視でジグザグ状に移動するため（遊技球のスムーズな移動が規制されるため）、その移動速度が減少することとなる。

【１１９７】

このように、第一誘導路３５３１により移動される遊技球の移動速度を減少させると、図２０７（ｃ）に示すように、当該第一誘導路３５３１上に複数の遊技球が移動している状況を作り出すことができる。このように、第一誘導路３５３１上に複数の遊技球が移動している状況になった場合、シャッタ３６１０が１回開けられるただけで、複数の遊技球を第三誘導路３５３３へと案内し、大入賞口３５４０に入賞させることができる。すなわち、大当り遊技におけるラウンド消化を素早く行うことができる。

また、シャッタ３６１０の開放時間が短くても、シャッタ３６１０上に多くの遊技球が滞留していれば、多くの入賞を発生させることができる。

また、一度に多くの遊技球を入賞させることができるため、大当り遊技の１回のラウンドにおける入賞可能数以上の入賞（いわゆるオーバー入賞）を発生させやすい。

【１１９８】

第二誘導路３５３２は、特電役物空間Ｒ２において第一誘導路３５３１の直ぐ右方に配置される。第二誘導路３５３２は、右方から左方へと緩やかに傾斜しながら延びる略直線状に形成される。なお、第二誘導路３５３２の傾斜角度は、第一誘導路３５３１の傾斜角度と略同一に形成される。こうして、第二誘導路３５３２は、第一誘導路３５３１と合わせて、右方から左方へと緩やかに傾斜する１つの略直線状の誘導路として構成される。このように構成された第二誘導路３５３２は、移動してきた遊技球を右方から左方（第一誘導路３５３１側）へと誘導する。

【１１９９】

第三誘導路３５３３は、上下方向において特電役物空間Ｒ２の略中央部に配置される。

第三誘導路３５３３は、右方から左方へと緩やかに傾斜しながら延びる略直線状に形成される。第三誘導路３５３３は、第一誘導路３５３１の下方に配置される。第三誘導路３５３３は、正面視で第一誘導路３５３１と略同一の形状且つ大きさに形成される。

【１２００】

また、図２０３等に示すように、第三誘導路３５３３の左端部と第一誘導路３５３１の左端部との間には、当該第三誘導路３５３３と接続された壁部が配置される。また、第三誘導路３５３３の右端部と第二誘導路３５３２の右端部との間は、当該第三誘導路３５３３と接続された壁部が配置される。こうして、第三誘導路３５３３は、正面視で凹状に形成される。

【１２０１】

このように構成された第三誘導路３５３３は、移動してきた遊技球を右方から左方（大入賞口３５４０側）へと誘導する。第三誘導路３５３３は、ガイド部３５３５を具備する。

【１２０２】

ガイド部３５３５は、第三誘導路３５３３の最下部に形成される。ガイド部３５３５は、平面視で略三角形状の板状の部材である。ガイド部３５３５は、第三誘導路３５３３により誘導（移動）されてきた遊技球を後方へ誘導可能に構成される。

【１２０３】

図１９９、図２００、図２０２及び図２０３に示す大入賞口３５４０は、ベース部材３５１０が前後方向に貫通することにより形成される。大入賞口３５４０は、第三誘導路３５３３の最下部の後方（ガイド部３５３５の後方）に形成される。大入賞口３５４０は、カウントスイッチ３５４１を具備する。図１９９に示すように、カウントスイッチ３５４１は、大入賞口３５４０の後下方に配置される。

【１２０４】

図１９５、図１９７から図１９９、図２０３、図２０５及び図２０６に示す後側ケース３５５０は、特別電動役物３６００を構成する各種の部材（シャッタ３６１０、大入賞口ソレノイド３６２０及びリンクアーム３６３０等）を収容するものである。後側ケース３５５０は、平面視で略矩形状の中空の略箱状に形成される。図２０５に示すように、後側ケース３５５０は、平面視で略矩形状に形成された略平板状の載置部３５５１によって、上側の空間と下側の空間とが区画される。すなわち、後側ケース３５５０は、載置部３５５１によって２階建て構造に形成され、上側の空間及び下側の空間それぞれに所定の部材が配置される。具体的には、前記上側の空間には、シャッタ３６１０及びリンクアーム３６３０等が配置される。また、前記下側の空間には、大入賞口ソレノイド３６２０等が配置される。後側ケース３５５０は、ネジ等を介してベース部材３５１０の後側面に取り付けられる。後側ケース３５５０の内部と外部（ベース部材３５１０の前方）とは、スリット３５１１を介して連通される。

【１２０５】

図１９５、図１９７から図２００、図２０２から図２０６に示す特別電動役物３６００は、シャッタ３６１０、大入賞口ソレノイド３６２０及びリンクアーム３６３０を具備する。

【１２０６】

図２０４（ｃ）に示すように、シャッタ３６１０は、誘導部３６１１、接続部３６１２及び回動軸３６１３を具備する。

【１２０７】

誘導部３６１１は、第一誘導路３５３１を形成する部材である。誘導部３６１１は、細長い略平板状に形成される。誘導部３６１１は、その板面を上下方向へ向けると共に、長手方向を左右方向へ向けて配置される。誘導部３６１１の左右方向の長さは、ベース部材３５１０に形成されたスリット３５１１と略同一に形成される。誘導部３６１１（より詳細には、誘導部３６１１のうち、特電役物空間Ｒ２内に進出可能な部分）の前後方向の長さ（図２０７（ａ）に示すＬ１参照）は、特電役物空間Ｒ２の前後方向の長さよりも所定

の長さ（図２０７（ａ）に示すＬ２参照）だけ短くなるように形成される。すなわち、誘導部３６１１が特電役物空間Ｒ２に進出した場合であっても、当該誘導部３６１１の前端部と前側板部３５２０の後側面との間には、所定の長さの隙間が形成される。本実施形態においては、当該誘導部３６１１の前端部と前側板部３５２０の後側面との間の隙間は、遊技球の半径よりも短くなるように設定される。

【１２０８】

接続部３６１２は、誘導部３６１１と後述する回動軸３６１３とを接続する部材である。接続部３６１２は、平面視で略矩形の平板状に形成される。接続部３６１２は、誘導部３６１１の左右方向における中央部から後方へ向けて延びるように形成される。

【１２０９】

回動軸３６１３は、伝達されてきた駆動力を受ける部材である。回動軸３６１３は、軸線方向を上下方向へ向けた略円柱状に形成される。回動軸３６１３は、接続部３６１２の後端部近傍から上方へ向けて突出される。

【１２１０】

こうして、シャッタ３６１０は、全体として、平面視で左右方向における中央部が後方へ凸となった略凸状に形成される。シャッタ３６１０は、誘導部３６１１がスリット３５１１に挿入された状態で、後側ケース３５５０に収容される。図２０５等に示すように、シャッタ３６１０は、後側ケース３５５０内の載置部３５５１に前後方向にスライド移動可能に載置される。なお、以下では、シャッタ３６１０が載置部３５５１に対して最も後方に移動（変位）した位置を第１の位置と称し、シャッタ３６１０が載置部３５５１に対して最も前方に移動（変位）した位置を第２の位置と称する。

【１２１１】

大入賞口ソレノイド３６２０は、シャッタ３６１０を駆動するものである。大入賞口ソレノイド３６２０は、後側ケース３５５０に収容される。より詳細には、大入賞口ソレノイド３６２０は、後側ケース３５５０内で載置部３５５１よりも下側の空間に配置される。大入賞口ソレノイド３６２０は、シャッタ３６１０の長手方向（左右方向）に対して平行に配置される。図２０４（ａ）に示すように、大入賞口ソレノイド３６２０は、コイル部３６２１、ケース３６２２、プランジャ３６２３、バネ３６２４及び伝達部３６２５を具備する。

【１２１２】

コイル部３６２１は、電線が巻回された中空筒状の部材である。コイル部３６２１は、通電可能に構成される。また、コイル部３６２１は、通電した場合の励磁状態と、通電を解除した場合の非励磁状態と、を切替可能に構成される。コイル部３６２１は、励磁状態となると、内部に磁界を発生させてプランジャ３６２３を引き込むことができる。

【１２１３】

ケース３６２２は、コイル部３６２１を収容する部材である。ケース３６２２は、上側部が開口された中空の略箱状に形成される。ケース３６２２の右側部には、左右方向に貫通する孔３６２６が形成される。

【１２１４】

プランジャ３６２３は、略円柱状の部材である。プランジャ３６２３は、軸線方向を左右方向へ向けて配置される。プランジャ３６２３は、一側（左側）端部がケース３６２２の孔３６２６を介してコイル部３６２１内に挿入される。プランジャ３６２３は、コイル部３６２１の励磁状態又は非励磁状態に応じて、他側（右側）端部が当該コイル部３６２１に対して離間した突出位置と、当該コイル部３６２１に対して近接した非突出位置と、を変位可能に構成される。プランジャ３６２３の他側端部は、フランジ状に形成される。

【１２１５】

バネ３６２４は、プランジャ３６２３を突出位置側に付勢する部材である。バネ３６２４は、プランジャ３６２３に挿通された状態で、ケース３６２２と後述する伝達部３６２５との間に配置される。バネ３６２４は、常に伝達部３６２５をケース３６２２から離間する方向（右方）へ付勢している。

【１２１６】
伝達部３６２５は、大入賞口ソレノイド３６２０で発生された駆動力を伝達する部材である。伝達部３６２５は、平面視で略箱状に形成される。伝達部３６２５は、プランジャ３６２３の他側（左側）端部に形成されたフランジ状の部分を介して、当該プランジャ３６２３と連結される。伝達部３６２５は、平面視で中央部に、上下方向に貫通した挿通孔３６２７が形成される。挿通孔３６２７は、平面視で長手方向を前後方向へ向けた長孔状に形成される。
【１２１７】
このような構成の大入賞口ソレノイド３６２０は、コイル部３６２１が非励磁状態である場合に、バネ３６２４によってプランジャ３６２３（ひいては、伝達部３６２５）が右方へ付勢されて突出位置に配置される。また、コイル部３６２１を非励磁状態から励磁状態に切り替えた場合に、バネ３６２４の付勢力に抗ってプランジャ３６２３（ひいては、伝達部３６２５）が当該コイル部３６２１に引き込まれて（左方へ移動して）非突出位置に配置される。このように、大入賞口ソレノイド３６２０においては、コイル部３６２１を非励磁状態と励磁状態とに切り替えた場合に、伝達部３６２５が変位することにより駆動力が発生する。
【１２１８】
こうして、本実施形態において、大入賞口ソレノイド３６２０は、駆動力を発生させるため、プランジャ３６２３の位置を突出位置と非突出位置とに適宜切り替える。すなわち、大入賞口ソレノイド３６２０は、駆動力を発生させるため、プランジャ３６２３を左右方向に適宜変位させる。
【１２１９】
リンクアーム３６３０は、大入賞口ソレノイド３６２０で発生された駆動力をシャッタ３６１０へと伝達する部材である。すなわち、リンクアーム３６３０は、リンク機構を構成する部材である。図２０４（ｂ）に示すように、リンクアーム３６３０は、平面視で略Ｌ字状に形成される。リンクアーム３６３０の一側端部には、上下方向に貫通した一側貫通孔３６３１が形成される。一側貫通孔３６３１は、平面視で長手方向を左右方向へ向けた略長孔状に形成される。リンクアーム３６３０の他側端部には、下方へと突出された他側回動軸３６３２が形成される。リンクアーム３６３０の一側貫通孔３６３１と他側回動軸３６３２との間には、上下方向へと突出された中央回動軸３６３３が形成される。
【１２２０】
このような構成のリンクアーム３６３０は、中央回動軸３６３３を介して後側ケース３５５０内に回動自在に支持される。こうして、リンクアーム３６３０は、中央回動軸３６３３を中心として平面視時計回り又は平面視反時計回りに回動自在に構成される。また、リンクアーム３６３０の一側貫通孔３６３１には、シャッタ３６１０の回動軸３６１３が下方から挿入される。また、リンクアーム３６３０の他側回動軸３６３２は、大入賞口ソレノイド３６２０の伝達部３６２５に形成された挿通孔３６２７に上方から挿入される。
【１２２１】
このような構成の特別電動役物３６００においては、大入賞口ソレノイド３６２０で発生された駆動力を、リンクアーム３６３０を介してシャッタ３６１０に伝達することができる。
【１２２２】
具体的には、図２０５に示す大入賞口ソレノイド３６２０のプランジャ３６２３が突出位置にある状態（シャッタ３６１０がベース部材３５１０に対して後方へ退避した状態）から非突出位置へと切り替わると、プランジャ３６２３が左方へ移動する。プランジャ３６２３が左方へ移動すると、伝達部３６２５を介してリンクアーム３６３０が中央回動軸３６３３を中心として平面視時計回りに回動する。リンクアーム３６３０が平面視時計回りに回動すると、シャッタ３６１０が第２の位置から第１の位置へと、図２０６に示すように後方へ向けて移動する。
【１２２３】

こうして、シャッタ３６１０がベース部材３５１０に対して後方へ退避すると、当該シャッタ３６１０（より詳細には、誘導部３６１１）が後側ケース３５５０内に配置される（第１の位置に配置される）。シャッタ３６１０の誘導部３６１１が後側ケース３５５０内に配置されると、第一誘導路３５３１が形成されないため、第三誘導路３５３３（ひいては、大入賞口３５４０）への遊技球の進入が容易な状態となる。

【１２２４】

これに対して、図２０６に示す大入賞口ソレノイド３６２０のプランジャ３６２３が非突出位置にある状態（シャッタ３６１０がベース部材３５１０に対して前方へ進出した状態）から突出位置へと切り替わると、プランジャ３６２３が右方へ移動する。プランジャ３６２３が右方へ移動すると、伝達部３６２５を介してリンクアーム３６３０が中央回動軸３６３３を中心として平面視反時計回りに回動する。リンクアーム３６３０が平面視反時計回りに回動すると、シャッタ３６１０が第１の位置から第２の位置へと、前方へ向けて移動する。

【１２２５】

こうして、シャッタ３６１０がベース部材３５１０に対して前方へ進出すると、当該シャッタ３６１０（より詳細には、誘導部３６１１）が特電役物空間Ｒ２内に配置される（第２の位置に配置される）。シャッタ３６１０の誘導部３６１１が特電役物空間Ｒ２内に配置されると、第一誘導路３５３１が形成されるため、第三誘導路３５３３（ひいては、大入賞口３５４０）への遊技球の進入が困難な状態となる。

【１２２６】

このように、特別電動役物３６００において、大入賞口ソレノイド３６２０は、シャッタ３６１０が第１の位置から第２の位置に移動する方向（すなわち、前後方向）とは異なる方向に（すなわち、左右方向）駆動力を発生させる。また、大入賞口ソレノイド３６２０により発生された駆動力の向き（左右方向）は、リンクアーム３６３０によりシャッタ３６１０が移動する方向への向き（前後方向）に変換される。

【１２２７】

これによって、大入賞口ソレノイド３６２０が駆動する方向を、シャッタ３６１０が移動する方向（前後方向）とは異なる向き（左右方向）とするため、アタッカユニット３５００の奥行きを狭くすることができる。

【１２２８】

また、本実施形態においては、シャッタ３６１０の誘導部３６１１（より詳細には、誘導部３６１１のうち、特電役物空間Ｒ２内に進出可能な部分）の前後方向の長さが特電役物空間Ｒ２の前後方向の長さよりも短くなるように形成される。こうして、シャッタ３６１０が第１の位置と第２の位置との間を移動する際の移動距離（すなわち、前後方向の移動距離）を短くすることできるため、アタッカユニット３５００の奥行きを狭くすることができる。

【１２２９】

また、本実施形態において、リンクアーム３６３０は、大入賞口ソレノイド３６２０におけるプランジャ３６２３の位置の切り替え（非突出位置又は突出位置）に応じて、中央回動軸３６３３を中心として平面視時計回り又は平面視反時計回りに回動される。このため、例えばリンクアーム３６３０の後端部の位置は、プランジャ３６２３の位置の切り替えに応じて変更されることとなる。

【１２３０】

具体的には、プランジャ３６２３が突出位置に切り替えられた場合（すなわち、シャッタ３６１０が第２の位置である場合）、リンクアーム３６３０の後端部の位置は、当該リンクアーム３６３０の中央回動軸３６３３近傍の部分となる（図２０５のＢ１０参照）。これに対して、例えばプランジャ３６２３が非突出位置に切り替えられた場合（すなわち、シャッタ３６１０が第１の位置である場合）、リンクアーム３６３０の後端部の位置は、当該リンクアーム３６３０の一側貫通孔３６３１の近傍の部分となる（図２０６のＢ２０参照）。

【１２３１】
このような構成において、大入賞口ソレノイド３６２０の後端部の位置（図２０５（ｂ）及び図２０６（ｂ）に示すＢ３０）は、プランジャ３６２３の位置の切り替えを問わず、リンクアーム３６３０の後端部の位置よりも前方に配置されている（図２０５（ｂ）及び図２０６（ｂ）参照）。すなわち、大入賞口ソレノイド３６２０の後端部は、リンクアーム３６３０の後端部（遊技機背面側端部）よりも前方（前面側）に配置されている。こうして、アタッカユニット３５００は、奥行き方向がコンパクトに形成されている。
【１２３２】
なお、アタッカユニット３５００の後方（より詳細には、後側ケース３５５０の左部の後方）には、磁石を使用した不正行為を防止するための磁気検出装置３７００が配置されている（図２０５及び図２０６参照）。このように、本実施形態においては、アタッカユニット３５００が奥行き方向にコンパクトに形成されるため、当該アタッカユニット３５００の後方に他の遊技部品を配置するためのスペースが設けられる。
【１２３３】
このような構成のアタッカユニット３５００においては、移動してきた遊技球を誘導路３５３０によって所定方向へ適宜誘導する。
なお、アタッカユニット３５００における遊技球の転動態様についての説明は後述する。
【１２３４】
以下では、図２０８から図２１３を用いて、普通電動役物ユニット３４００及びアタッカユニット３５００における遊技球の転動態様について詳細に説明する。
【１２３５】
まず、図２０８を用いて、普通電動役物ユニット３４００及びアタッカユニット３５００の相互の配置関係について説明する。
【１２３６】
図２０８に示すように、普通電動役物ユニット３４００は、アタッカユニット３５００の上方に配置される。普通電動役物ユニット３４００の第二誘導路３４３２の左端部は、左右方向において、アタッカユニット３５００の第一誘導路３５３１の左端部よりも右方に配置される。すなわち、普通電動役物ユニット３４００の第二誘導路３４３２により誘導された遊技球は、当該第二誘導路３４３２から放出された後、アタッカユニット３５００の第一誘導路３５３１へと落下（転動）することができる。
【１２３７】
また、普通電動役物ユニット３４００の第四誘導路３４３４の延出方向（左下方）には、アタッカユニット３５００の第二誘導路３５３２及び第一誘導路３５３１の右端部が配置される。すなわち、普通電動役物ユニット３４００の第四誘導路３４３４により誘導された遊技球は、当該第四誘導路３４３４から放出された後、アタッカユニット３５００の第二誘導路３５３２又は第一誘導路３５３１の右端部へと落下することができる。
【１２３８】
以下では、普通電動役物ユニット３４００及びアタッカユニット３５００における遊技球の転動態様について、遊技領域１ｐを転動する遊技球を具体的に例示して説明を行う。
【１２３９】
図２０９においては、遊技領域１ｐを転動する遊技球として、３つの遊技球（遊技球Ｐａ１、遊技球Ｐｂ１及び遊技球Ｐｃ１）を例示している。
まず以下では、３つの遊技球のうち、遊技球Ｐａ１の転動態様について説明する。
【１２４０】
遊技球Ｐａ１は、普通電動役物ユニット３４００の左右方向における中央へ落下（転動）している。このような遊技球Ｐａ１は、図２１０（ａ）に示すように、普通電動役物ユニット３４００の第一誘導路３４３１上に落下する。第一誘導路３４３１上に落下した遊技球Ｐａ１は、当該第一誘導路３４３１により左下方へと誘導（転動）される（図２１０（ａ）に示す遊技球Ｐａ２参照）。

【１２４１】
図２１０（ａ）に示す遊技球Ｐａ２は、第一誘導路３４３１により左下方へと誘導された後、普通電動役物ユニット３４００の外部へと放出される。こうして、普通電動役物ユニット３４００の外部へと放出された遊技球Ｐａ２は、そのまま左下方へと落下するか（図２０９に示す遊技球Ｐａ３参照）、又は直近の遊技釘に衝突して右下方へと転動される（図２０９に示す遊技球ＰＡ３参照）。
【１２４２】
こうして、図２０９に示す遊技球ＰＡ３は、右下方へと転動されると、普通電動役物ユニット３４００の第三誘導路３４３３へと案内される。こうして、第三誘導路３４３３へと案内された遊技球ＰＡ３は、当該第三誘導路３４３３により右下方へ誘導され、一般入賞口３４５０に入賞する（図２１０（ｂ）に示す遊技球ＰＡ４参照）。
【１２４３】
一方、図２０９に示す遊技球Ｐａ３は、そのまま左下方へと落下すると、普通電動役物ユニット３４００の第二誘導路３４３２へと案内される。こうして、第二誘導路３４３２へと案内された遊技球Ｐａ３は、当該第二誘導路３４３２により左下方へ誘導（転動）され、普通電動役物ユニット３４００の外部へと放出される（図２１０（ｂ）及び図２１１に示す遊技球Ｐａ４参照）。
【１２４４】
こうして、普通電動役物ユニット３４００の外部へと放出された遊技球Ｐａ４は、シャッタ３６１０が第２の位置に配置されている場合（第一誘導路３５３１が形成されている場合）には、アタッカユニット３５００の第一誘導路３５３１上に落下する（図２１２（ａ）に示す遊技球Ｐａ５参照）。これに対して、アタッカユニット３５００において、シャッタ３６１０が第１の位置に配置されている場合（第一誘導路３５３１が形成されていない場合）には、アタッカユニット３５００の第三誘導路３５３３上に落下する（図２１２（ｂ）に示す遊技球Ｐａ５参照）。
【１２４５】
このように、普通電動役物ユニット３４００の第一誘導路３４３１上に落下した遊技球は、普通電動役物ユニット３４００の第二誘導路３４３２を介してアタッカユニット３５００の第一誘導路３５３１又は第三誘導路３５３３へと転動することができ、シャッタ３６１０の移動のタイミングに応じて大入賞口３５４０に入賞することができる。
【１２４６】
次に、前記３つの遊技球のうち、遊技球Ｐｂ１及び遊技球Ｐｃ１の転動態様について説明する。
【１２４７】
図２０９に示す遊技球Ｐｂ１及び遊技球Ｐｃ１は、普通電動役物ユニット３４００の右部へ向けて落下（転動）している。このように、普通電動役物ユニット３４００の右部へ落下してくる遊技球Ｐｂ１及び遊技球Ｐｃ１は、普通電動役物ユニット３４００の第四誘導路３４３４内に進入する。
【１２４８】
第四誘導路３４３４内に進入した遊技球のうち、当該第四誘導路３４３４内の左部を落下している遊技球Ｐｂ１は、普通電動役物３４６０の羽根部材３４６１が開けられた場合、当該羽根部材３４６１により第五誘導路３４３５へと案内される（図２１０（ａ）に示す遊技球Ｐｂ２参照）。こうして、第五誘導路３４３５へと案内された遊技球Ｐｂ２は、第二始動口３４４０に入賞する。また、第四誘導路３４３４内の左部を落下している遊技球Ｐｂ１は、普通電動役物３４６０の羽根部材３４６１が閉じられた場合、（第五誘導路３４３５へと案内されずに）そのまま第四誘導路３４３４内を落下する（図２１０（ｂ）に示す遊技球Ｐｂ２参照）。
【１２４９】
また、第四誘導路３４３４内の右部を落下している遊技球Ｐｃ１は、当該第四誘導路３４３４により左下方へと誘導され、他の誘導路へと案内されることなく、そのまま第四誘

導路３４３４内を落下する（図２１０（ａ）及び図２１１に示す遊技球Ｐｃ２参照）。こうして、第四誘導路３４３４内を落下した遊技球Ｐｃ２は、普通電動役物ユニット３４００の外部へと放出されると、アタッカユニット３５００の第二誘導路３５３２上に落下する。第二誘導路３５３２上に落下した遊技球Ｐｃ２は、当該第二誘導路３５３２により左下方へ誘導される（図２１２に示す遊技球Ｐｃ３参照）。

【１２５０】

こうして、第二誘導路３５３２により左下方へ誘導される遊技球Ｐｃ３は、シャッタ３６１０が第２の位置に配置されている場合（第一誘導路３５３１が形成されている場合）、当該第二誘導路３５３２を介して第一誘導路３５３１へと誘導される。そして、遊技球Ｐｃ３は、第一誘導路３５３１により左下方へ誘導される。

【１２５１】

また、第二誘導路３５３２により左下方へ誘導される遊技球Ｐｃ３は、シャッタ３６１０が第１の位置に配置されている場合（第一誘導路３５３１が形成されていない場合）、又は第一誘導路３５３１により誘導されている途中でシャッタ３６１０が第２の位置へ移動した場合には、第三誘導路３５３３上に落下する（図２１２（ｂ）に示す遊技球Ｐｃ４参照）。

【１２５２】

このように、普通電動役物ユニット３４００の第四誘導路３４３４内を落下した遊技球は、アタッカユニット３５００の第二誘導路３５３２を介して、第一誘導路３５３１又は第三誘導路３５３３へと転動することができ、シャッタ３６１０の移動のタイミングに応じて大入賞口３５４０に入賞することができる。

【１２５３】

ここで、本実施形態においては、アタッカユニット３５００の第一誘導路３５３１へと誘導されてくる遊技球のルートとして、上述の如く、普通電動役物ユニット３４００の第二誘導路３４３２を介して誘導されてくるルート（以下では、「第一のルート」と称する）と、アタッカユニット３５００の第二誘導路３５３２を介して誘導されてくるルート（以下では「第二のルート」と称する）と、が設けられている。

【１２５４】

このように、２通りのルートによりアタッカユニット３５００の第一誘導路３５３１（ひいては、第三誘導路３５３３）へと遊技球を誘導できるため、１通りのルートしかない場合と比べて多くの遊技球を短期間で大入賞口３５４０に入賞させることができる。すなわち、専用の駆動手段を設けることなく大入賞口３５４０に対して１度に多くの遊技球を入賞（通過）させることができる。その結果、大当り遊技におけるラウンド消化を素早く行うことができる。

【１２５５】

また、アタッカユニット３５００の第一誘導路３５３１へと誘導されてくる遊技球のルートが２通りあるため、図２１２（ａ）に示すように、互いに異なるルートにより第一誘導路３５３１へと誘導された遊技球同士が衝突する場合がある。このような場合、第一のルートからの遊技球（図２１３（ａ）に示す遊技球Ｐａ５参照）は上方から落下してくるため、第二のルートからの遊技球（図２１３（ａ）に示す遊技球Ｐｃ３参照）の左下方への誘導が妨げられる場合がある。例えば、図２１３（ｂ）に示す例においては、上方から落下してきた遊技球Ｐａ５と左下方へと誘導される遊技球Ｐｃ３とが衝突し、第一誘導路３５３１の右上方へと移動している（図２１２（ｂ）に示す遊技球Ｐｃ４参照）。

【１２５６】

このように、普通電動役物ユニット３４００の第二誘導路３４３２は、放出した遊技球をアタッカユニット３５００の第一誘導路３５３１を転動する遊技球に衝突させることができる位置に形成される。また、普通電動役物ユニット３４００の第二誘導路３４３２は、放出した遊技球をアタッカユニット３５００の第一誘導路３５３１を転動する遊技球に衝突させ、当該第一誘導路３５３１を転動する遊技球を一時的に逆流させることができる（右上方へと移動させることができる）。

【１２５７】
こうして、遊技球Ｐｃ３が第一誘導路３５３１の右上方へと移動すると、第一誘導路３５３１により誘導（移動）される遊技球の移動速度をさらに減少させることができ、ひいては当該第一誘導路３５３１上に複数の遊技球が移動している状況を作り出し易くなる。すなわち、第一誘導路３５３１上に複数の遊技球が移動している状況を作り出し易いため、専用の駆動手段を設けることなく大入賞口３５４０に対して１度に多くの遊技球を入賞させることができる。その結果、大当り遊技におけるラウンド消化を素早く行うことができる。
【１２５８】
［第二の可動役物ユニット］
以下では、図２１４から図２１９までを用いて、第二の可動役物ユニット（演出装置１０００）の概略構成について説明する。
【１２５９】
演出装置１０００は、適宜のタイミングで動作することで、遊技者に視覚的な印象（インパクト）を与えるものである。演出装置１０００は、主としてベース部材１５００、第一可動体１６００、第二可動体１７００及び移動制御手段１８００を具備する。
【１２６０】
ベース部材１５００には、第一可動体１６００、第二可動体１７００及び移動制御手段１８００が設けられている。第一可動体１６００はベース部材１５００よりも前方に、第二可動体１７００はベース部材１５００よりも後方に、それぞれ配置されている。移動制御手段１８００は、第一可動体１６００及び第二可動体１７００をベース部材１５００に対して適宜移動させることができる。具体的には、移動制御手段１８００は、第一可動体１６００及び第二可動体１７００を、後述する待機位置（図２１４参照）又は演出位置（図２２９参照）に移動させることができる。適宜のタイミングで第一可動体１６００及び第二可動体１７００を移動させることで、遊技者に視覚的な印象を与えることができる。
【１２６１】
以下では、図２１４から図２３４までを用いて、演出装置１０００の各部材の構成について具体的に説明する。
【１２６２】
［ベース部材１５００の構成］
図２１４から図２１９までに示すベース部材１５００は、演出装置１０００を構成する各部材を支持するものである。ベース部材１５００は、板面を前後方向に向けた略板状に形成される。ベース部材１５００は、長手方向を左右方向に向けた正面視略矩形状に形成される。ベース部材１５００は、主として開口部１５１０、摺動棒１５２０及び弧状孔１５３０を具備する。
【１２６３】
開口部１５１０は、ベース部材１５００を前後方向に貫通するように形成された部分である。開口部１５１０は、ベース部材１５００の左右中央下部に形成される。具体的には、開口部１５１０は、ベース部材１５００の左右中央部における下端部から上下略中央部までを切り欠くように形成される。開口部１５１０は、正面視略矩形状に形成される。
【１２６４】
摺動棒１５２０（図２１６参照）は、第一可動体１６００を案内するものである。摺動棒１５２０は、ベース部材１５００の左右中央部に左右一対設けられる。摺動棒１５２０は、略円柱状に形成される。摺動棒１５２０は、その軸線方向を上下方向に向けて配置される。摺動棒１５２０は、正面視において開口部１５１０の左右にそれぞれ配置される。摺動棒１５２０（より詳細には、摺動棒１５２０の上端部及び下端部）は、ベース部材１５００の前側面に適宜固定される。
【１２６５】
弧状孔１５３０は、ベース部材１５００を前後方向に貫通するものである。弧状孔１５３０は、ベース部材１５００の左右両端部近傍にそれぞれ形成される。弧状孔１５３０は

、正面視において、後述する回動軸１７５０を中心とする円弧状に形成される。
【１２６６】
［第一可動体１６００の構成］
図２１４、図２１５、図２１８、図２２０及び図２２１に示す第一可動体１６００は、ベース部材１５００に対して上下方向に移動可能に支持されるとともに、当該第一可動体１６００自身の一部分を移動（回動）させることも可能なものである。第一可動体１６００は、ベース部材１５００の一面側（前面側）に取り付けられることで、当該ベース部材１５００よりも前方に配置される。第一可動体１６００は、主としてベース部材１６１０、可動体１６２０、移動制御手段１６３０及びカバー部材１６４０を具備する。
【１２６７】
図２１５に示すベース部材１６１０は、第一可動体１６００を構成する各部材を支持するものである。ベース部材１６１０は、板面を前後方向に向けた略板状に形成される。ベース部材１６１０は、長手方向を左右方向に向けた正面視略矩形状に形成される。ベース部材１６１０は、ベース部材１５００の左右中央部（摺動棒１５２０）の前方に配置される。ベース部材１６１０は、摺動棒１５２０に対して摺動可能となるように連結される。これによってベース部材１６１０は、摺動棒１５２０の軸線方向（すなわち、上下方向）に沿って移動可能となるように、当該摺動棒１５２０によって案内される。ベース部材１６１０は、主として貫通孔１６１１及び連結軸１６１２を具備する。
【１２６８】
貫通孔１６１１は、ベース部材１６１０を前後方向に貫通するものである。貫通孔１６１１は、ベース部材１６１０の左右中央よりも右側及び左側にそれぞれ（左右一対）形成される。
【１２６９】
連結軸１６１２は、略円柱状の部材である。連結軸１６１２は、軸線方向を前後方向に向けて配置される。連結軸１６１２は、ベース部材１６１０の左右両端部にそれぞれ設けられる。連結軸１６１２の後端部は、ベース部材１６１０の右端部及び左端部にそれぞれ挿通された状態で固定される。
【１２７０】
図２１４、図２２０及び図２２１に示す可動体１６２０は、ベース部材１６１０に対して移動（回動）可能に支持されるものである。可動体１６２０は、ベース部材１６１０に対して左右一対設けられる。左右の可動体１６２０は概ね左右対称に形成される。よって以下では、右側の可動体１６２０の構成について具体的に説明し、左側の可動体１６２０の構成についての説明は適宜省略する。可動体１６２０は、主としてベース部材１６２１、基板１６２２、光拡散部材１６２３、カバー部材１６２４及び回動軸１６２５を具備する。
【１２７１】
図２２０及び図２２１に示すベース部材１６２１は、第一可動体１６００を構成する各部材を支持するものである。ベース部材１６２１は、板面を前後方向に向けた略板状に形成される。ベース部材１６２１は、長手方向を略左右方向に向けると共に、右側端部が尖った先鋭状に形成される。ベース部材１６２１は、主として円筒部１６２１ａ及び長孔１６２１ｂを具備する。
【１２７２】
円筒部１６２１ａは、軸線方向を前後方向に向けた円筒状に形成される部分である。円筒部１６２１ａは、ベース部材１６２１の左端部近傍に形成される。
【１２７３】
長孔１６２１ｂは、ベース部材１６２１を前後方向に貫通するものである。長孔１６２１ｂは、ベース部材１６２１の左端部近傍（円筒部１６２１ａのすぐ右方）に形成される。長孔１６２１ｂは、円筒部１６２１ａの近傍から右方（ベース部材１６１０の右端側）に向かって所定の距離だけ直線状に延びるように形成される。
【１２７４】

図２２１に示す基板１６２２は、電子部品（機能部品）が実装されるものである。基板１６２２は、板面を前後方向に向けた略板状に形成される。基板１６２２の外形は、ベース部材１６１０の外形よりも一回り小さく、かつ当該ベース部材１６１０に概ね沿うような形状に形成される。基板１６２２の前面には、複数のＬＥＤ１６２２ａが互いに適宜の間隔を空けて配置される。基板１６２２は、ベース部材１６２１の前面に固定される。

【１２７５】

光拡散部材１６２３は、ＬＥＤ１６２２ａから照射された光を適宜拡散させるものである。光拡散部材１６２３は、板面を前後方向に向けた略板状に形成される。光拡散部材１６２３の外形は、基板１６２２の外形と略同一となるように形成される。光拡散部材１６２３は、透光性を有する素材により形成される。光拡散部材１６２３には、当該光拡散部材１６２３を透過する光が拡散されるように適宜の凹凸が形成される。光拡散部材１６２３は、基板１６２２を前方から覆うように当該基板１６２２の前方に配置される。光拡散部材１６２３は、適宜基板１６２２を介してベース部材１６２１に固定される。

【１２７６】

カバー部材１６２４は、適宜の装飾が施されたものである。カバー部材１６２４は、板面を前後方向に向けた略板状に形成される。カバー部材１６２４の外形は、ベース部材１６２１の外形と略同一となるように形成される。カバー部材１６２４は、透光性を有する素材により形成される。カバー部材１６２４は、ベース部材１６２１、基板１６２２及び光拡散部材１６２３を前方から覆うように、当該ベース部材１６２１等の前方に配置される。カバー部材１６２４は、ベース部材１６２１に固定される。

【１２７７】

図２１４及び図２２０に示す回動軸１６２５は、略円柱状の部材である。回動軸１６２５は、軸線方向を前後方向に向けて、ベース部材１６２１の円筒部１６２１ａに挿通される。回動軸１６２５の後端部は、ベース部材１６１０に形成された右側の貫通孔１６１１（図２１５参照）に挿通された状態で固定される。このようにして、可動体１６２０のベース部材１６２１は、回動軸１６２５を介してベース部材１６１０に対して回動可能に支持される。

【１２７８】

このように構成された右側の可動体１６２０は、回動軸１６２５を中心としてベース部材１６１０に対して回動可能に支持される。また、基板１６２２に実装されたＬＥＤ１６２２ａが点灯すると、当該ＬＥＤ１６２２ａからの光が光拡散部材１６２３によって拡散されてカバー部材１６２４に照射される。これによって、カバー部材１６２４に施された装飾を目立たせることができる。

【１２７９】

右側の可動体１６２０と同様に、左側の可動体１６２０も、回動軸１６２５を介してベース部材１６１０に対して回動可能に支持される。左側の可動体１６２０を支持する回動軸１６２５は、ベース部材１６１０に形成された左側の貫通孔１６１１（図２１５参照）に挿通された状態で固定される。

【１２８０】

図２１７、図２１９、図２２０及び図２２２に示す移動制御手段１６３０は、可動体１６２０の移動（回動）を制御するものである。移動制御手段１６３０は、主としてモータ１６３１及び駆動力伝達機構１６３２を具備する。

【１２８１】

図２１７及び図２１９に示すモータ１６３１は、可動体１６２０を移動させるための駆動源である。モータ１６３１は、ベース部材１６１０の背面（後面）の下部に固定される。モータ１６３１の出力軸（不図示）は、ベース部材１６１０を前後に貫通して、当該ベース部材１６１０から前方へと突出するように設けられている。

【１２８２】

図２２０及び図２２２に示す駆動力伝達機構１６３２は、モータ１６３１で発生した駆動力を可動体１６２０へと伝達するものである。駆動力伝達機構１６３２は、ベース部材

１６１０の前面に適宜支持される。駆動力伝達機構１６３２は、主として出力ギヤ１６３２ａ、右第一伝達ギヤ１６３２ｂ、右第二伝達ギヤ１６３２ｃ、左第一伝達ギヤ１６３２ｄ、左第二伝達ギヤ１６３２ｅ及び左第三伝達ギヤ１６３２ｆを具備する。

【１２８３】

出力ギヤ１６３２ａは、モータ１６３１の駆動力を取り出すものである。出力ギヤ１６３２ａは、モータ１６３１の出力軸の前端部に固定される。

【１２８４】

右第一伝達ギヤ１６３２ｂ及び右第二伝達ギヤ１６３２ｃは、出力ギヤ１６３２ａの右側に順に並んで配置される。出力ギヤ１６３２ａ、右第一伝達ギヤ１６３２ｂ及び右第二伝達ギヤ１６３２ｃは、隣り合うもの同士が歯合される。右第二伝達ギヤ１６３２ｃの外周端部近傍には、当該右第二伝達ギヤ１６３２ｃから前方に突出する円柱状の伝達軸部１６３２ｇが形成される。伝達軸部１６３２ｇは、右側の可動体１６２０の長孔１６２１ｂに挿通される。

【１２８５】

左第一伝達ギヤ１６３２ｄ、左第二伝達ギヤ１６３２ｅ及び左第三伝達ギヤ１６３２ｆは、出力ギヤ１６３２ａの左側に順に並んで配置される。出力ギヤ１６３２ａ、左第一伝達ギヤ１６３２ｄ、左第二伝達ギヤ１６３２ｅ及び左第三伝達ギヤ１６３２ｆは、隣り合うもの同士が歯合される。左第三伝達ギヤ１６３２ｆの外周端部近傍には、当該左第三伝達ギヤ１６３２ｆから前方に突出する円柱状の伝達軸部１６３２ｈが形成される。伝達軸部１６３２ｈは、左側の可動体１６２０の長孔１６２１ｂに挿通される。

【１２８６】

図２１４に示すカバー部材１６４０は、適宜の装飾が施されたものである。カバー部材１６４０は、板面を前後方向に向けた略板状に形成される。カバー部材１６４０は、移動制御手段１６３０を前方から覆うように、当該移動制御手段１６３０の前方に配置される。カバー部材１６４０は、ベース部材１６１０に固定される。カバー部材１６４０の前面の一部には、適宜の装飾が施される。

【１２８７】

このように構成された第一可動体１６００は、後述する移動制御手段によって上下方向に移動させること可能な単体の可動体として構成される。当該第一可動体１６００の上下方向の移動については後に詳述する。

【１２８８】

また第一可動体１６００は、移動制御手段１６３０によって可動体１６２０を移動（回動）させることができる。具体的には、モータ１６３１を駆動させ、図２２３に示すように出力ギヤ１６３２ａを背面視時計回りに回転させると、右第一伝達ギヤ１６３２ｂを介して右第二伝達ギヤ１６３２ｃが背面視時計回りに回転する。右第二伝達ギヤ１６３２ｃが回転すると、当該右第二伝達ギヤ１６３２ｃに形成された伝達軸部１６３２ｇが、右側の可動体１６２０の長孔１６２１ｂを下方に向かって押し下げる。これによって右側の可動体１６２０は、回動軸１６２５を中心に背面視反時計回りに回動する。

【１２８９】

また、出力ギヤ１６３２ａを背面視時計回りに回転させると、左第一伝達ギヤ１６３２ｄ及び左第二伝達ギヤ１６３２ｅを介して左第三伝達ギヤ１６３２ｆが背面視反時計回りに回転する。左第三伝達ギヤ１６３２ｆが回転すると、当該左第三伝達ギヤ１６３２ｆに形成された伝達軸部１６３２ｈが、左側の可動体１６２０の長孔を下方に向かって押し下げる。これによって左側の可動体１６２０は、回動軸１６２５を中心に背面視時計回りに回動する。

【１２９０】

モータ１６３１を反対方向に駆動させる（すなわち、出力ギヤ１６３２ａを背面視反時計回りに回転させる）と、上記とは反対に、右側の可動体１６２０を背面視時計回りに回動させるとともに、左側の可動体１６２０を背面視反時計回りに回動させることができる。

【１２９１】
このように第一可動体１６００は、モータ１６３１を駆動させることによって、左右一対の可動体１６２０を同時に回動させることができる。以下では、右側の可動体１６２０が正面視反時計回りに最大限に回動し、かつ左側の可動体１６２０が正面視時計回りに最大限に回動した位置（左右一対の可動体１６２０が左右に広がるように回動した位置）（図２１４及び図２２０参照）を、可動体１６２０の待機位置と称する。また、右側の可動体１６２０が正面視時計回りに最大限に回動し、かつ左側の可動体１６２０が正面視反時計回りに最大限に回動した位置（左右一対の可動体１６２０がともに下方を向くように回動した位置）（図２２４及び図２２８参照）を、可動体１６２０の演出位置と称する。
【１２９２】
［第二可動体１７００の構成］
図２１５、図２１７、図２１８、図２１９及び図２２５に示す第二可動体１７００は、ベース部材１５００に対して移動可能（回動可能）に支持されるものである。第二可動体１７００は、ベース部材１５００の他面側（後面側）に取り付けられることで、当該ベース部材１５００よりも後方に配置される。第二可動体１７００は、ベース部材１５００に対して左右一対設けられる。左右の第二可動体１７００は、ベース部材１５００の左右中央を挟んで概ね左右対称に形成される。よって以下では、右側の第二可動体１７００の構成について具体的に説明し、左側の第二可動体１７００の構成についての説明は適宜省略する。第二可動体１７００は、主としてベース部材１７１０、基板１７２０、光拡散部材１７３０、カバー部材１７４０及び回動軸１７５０を具備する。
【１２９３】
図２１７、図２１９及び図２２５に示すベース部材１７１０は、第二可動体１７００を構成する各部材を支持するものである。ベース部材１７１０は、板面を前後方向に向けた略板状に形成される。ベース部材１７１０は、長手方向を左右方向に向けた横長形状に形成される。ベース部材１７１０は、主として円筒部１７１１及び長孔１７１２を具備する。
【１２９４】
円筒部１７１１は、軸線方向を前後方向に向けた円筒状に形成される部分である。円筒部１７１１は、ベース部材１７１０の右端部近傍に形成される。
【１２９５】
長孔１７１２は、ベース部材１７１０を前後方向に貫通するものである。長孔１７１２は、ベース部材１７１０の右端部近傍（円筒部１７１１のすぐ右下方）に形成される。長孔１７１２は、円筒部１７１１の近傍から右下方（ベース部材１７１０の右下端側）に向かって所定の距離だけ直線状に延びるように形成される。
【１２９６】
図２２５に示す基板１７２０は、電子部品（機能部品）が実装されるものである。基板１７２０は、板面を前後方向に向けた略板状に形成される。基板１７２０の外形は、ベース部材１７１０の外形よりも一回り小さく、かつ当該ベース部材１７１０に概ね沿うような形状に形成される。基板１７２０の前面には、複数のＬＥＤ１７２１が互いに適宜の間隔を空けて配置される。基板１７２０は、ベース部材１７１０の前面に固定される。
【１２９７】
光拡散部材１７３０は、ＬＥＤ１７２１から照射された光を適宜拡散させるものである。光拡散部材１７３０は、板面を前後方向に向けた略板状に形成される。光拡散部材１７３０の外形は、基板１７２０の外形と略同一となるように形成される。光拡散部材１７３０は、透光性を有する素材により形成される。光拡散部材１７３０には、当該光拡散部材１７３０を透過する光が拡散されるように適宜の凹凸が形成される。光拡散部材１７３０は、基板１７２０を前方から覆うように当該基板１７２０の前方に配置される。光拡散部材１７３０は、ベース部材１７１０に固定される。
【１２９８】
カバー部材１７４０は、適宜の装飾が施されたものである。カバー部材１７４０は、板

面を前後方向に向けた略板状に形成される。カバー部材１７４０の外形は、ベース部材１７１０の外形と略同一となるように形成される。カバー部材１７４０は、透光性を有する素材により形成される。カバー部材１７４０は、ベース部材１７１０、基板１７２０及び光拡散部材１７３０を前方から覆うように、当該ベース部材１７１０等の前方に配置される。カバー部材１７４０は、ベース部材１７１０に固定される。

【１２９９】

図２１５、図２１７及び図２１９に示す回動軸１７５０は、略円柱状の部材である。回動軸１７５０は、軸線方向を前後方向に向けて、ベース部材１７１０の円筒部１７１１に挿通される。回動軸１７５０の前部は、ベース部材１５００の右下部に挿通される。このようにして、第二可動体１７００のベース部材１７１０は、回動軸１７５０を介してベース部材１５００に対して回動可能に支持される。

【１３００】

このように構成された右側の第二可動体１７００は、回動軸１７５０を中心としてベース部材１５００に対して回動可能に支持される。また、基板１７２０に実装されたＬＥＤ１７２１が点灯すると、当該ＬＥＤ１７２１からの光が光拡散部材１７３０によって拡散されてカバー部材１７４０に照射される。これによって、カバー部材１７４０に施された装飾を目立たせることができる。

【１３０１】

右側の第二可動体１７００と同様に、左側の第二可動体１７００も、回動軸１７５０を介してベース部材１５００に対して回動可能に支持される。左側の第二可動体１７００を支持する回動軸１７５０は、ベース部材１５００の左下部に挿通される。

【１３０２】

［移動制御手段１８００の構成］

図２１５、図２１７及び図２２６に示す移動制御手段１８００は、第一可動体１６００及び第二可動体１７００の移動を制御するものである。移動制御手段１８００は、概ね左右対称に形成される。よって以下では、移動制御手段１８００の右半部（右側）の構成について具体的に説明し、移動制御手段１８００の左半部（左側）の構成についての説明は適宜省略する。移動制御手段１８００は、主としてモータ１８１０及び駆動力伝達機構１８２０を具備する。

【１３０３】

図２１５及び図２２６に示すモータ１８１０は、第一可動体１６００及び第二可動体１７００を移動させるための駆動源である。モータ１８１０は、ベース部材１５００の右上部に固定される。モータ１８１０は、その出力軸（不図示）が後方を向くように配置される。

【１３０４】

駆動力伝達機構１８２０は、モータ１８１０で発生した駆動力を第一可動体１６００及び第二可動体１７００へと伝達するものである。駆動力伝達機構１８２０は、ベース部材１５００に適宜支持される。駆動力伝達機構１８２０は、主として出力ギヤ１８２１、第一伝達ギヤ１８２２、第二伝達ギヤ１８２３、アーム１８２４、第三伝達ギヤ１８２５及び第四伝達ギヤ１８２６を具備する。

【１３０５】

出力ギヤ１８２１（図２１７参照）は、モータ１８１０の駆動力を取り出すものである。出力ギヤ１８２１は、モータ１８１０の出力軸の後端部に固定される。

【１３０６】

第一伝達ギヤ１８２２は、出力ギヤ１８２１の略左方に配置され、出力ギヤ１８２１と歯合される。

【１３０７】

第二伝達ギヤ１８２３は、第一伝達ギヤ１８２２の略下方に配置され、第一伝達ギヤ１８２２と歯合される。第二伝達ギヤ１８２３は、主として伝達軸部１８２３ａを具備する。

【１３０８】
伝達軸部１８２３ａは、略円柱状の部材である。伝達軸部１８２３ａは、軸線方向を前後方向に向けて配置される。伝達軸部１８２３ａは、正面視において第二伝達ギヤ１８２３の中心から所定距離だけ離れた位置（偏心した位置）に配置される。伝達軸部１８２３ａの後端部は、第二伝達ギヤ１８２３に挿通された状態で固定される。
【１３０９】
アーム１８２４は、板面を前後方向に向けた略板状に形成される。アーム１８２４は、長手方向を略左右方向に向けて配置される。アーム１８２４は、第二伝達ギヤ１８２３のすぐ前方に配置される。アーム１８２４は、主として回動軸１８２４ａ、第一長孔１８２４ｂ、第二長孔１８２４ｃ及びギヤ部１８２４ｄを具備する。
【１３１０】
回動軸１８２４ａは、略円柱状の部材である。回動軸１８２４ａは、軸線方向を前後方向に向けて配置される。回動軸１８２４ａは、正面視においてモータ１８１０の下方に配置される。回動軸１８２４ａの後端部は、ベース部材１５００に挿通された状態で固定される。回動軸１８２４ａの前端部は、アーム１８２４の一端部（右端部）に挿通される。このようにして、アーム１８２４は、回動軸１８２４ａを介してベース部材１５００に対して回動可能に支持される。
【１３１１】
第一長孔１８２４ｂは、アーム１８２４を前後方向に貫通するものである。第一長孔１８２４ｂは、アーム１８２４の長手方向中央部に形成される。第一長孔１８２４ｂは、アーム１８２４の長手方向に沿って所定の距離だけ直線状に延びるように形成される。第一長孔１８２４ｂには、第二伝達ギヤ１８２３の伝達軸部１８２３ａが挿通される。
【１３１２】
第二長孔１８２４ｃは、アーム１８２４を前後方向に貫通するものである。第二長孔１８２４ｃは、アーム１８２４の他端部（左端部）に形成される。第二長孔１８２４ｃは、アーム１８２４の長手方向に沿って所定の距離だけ直線状に延びるように形成される。第二長孔１８２４ｃには、ベース部材１６１０の右側の連結軸１６１２が挿通される。
【１３１３】
ギヤ部１８２４ｄは、アーム１８２４の一端部（右端部）に形成される。ギヤ部１８２４ｄは、その歯を略下方に向けるように形成される。ギヤ部１８２４ｄの歯は、正面視において回動軸１８２４ａを中心とする円弧状に並ぶように形成される。
【１３１４】
第三伝達ギヤ１８２５は、アーム１８２４（ギヤ部１８２４ｄ）の略下方に配置され、アーム１８２４のギヤ部１８２４ｄと歯合される。
【１３１５】
第四伝達ギヤ１８２６は、第三伝達ギヤ１８２５の略右方に配置され、第三伝達ギヤ１８２５と歯合される。第四伝達ギヤ１８２６には、右側の第二可動体１７００の回動軸１７５０の前端部が挿通される。このようにして、第四伝達ギヤ１８２６は、右側の第二可動体１７００と同じ軸線（回動軸１７５０）を中心として回転可能となる。第四伝達ギヤ１８２６は、主としてアーム部１８２６ａ及び連結軸１８２６ｂを具備する。
【１３１６】
アーム部１８２６ａは、板面を前後方向に向けたら略板状の部分である。アーム部１８２６ａは、正面視において第四伝達ギヤ１８２６の中心（回動軸１７５０）から右下方に向かって延びるように形成される。アーム部１８２６ａの先端部（右下端部）は、正面視においてベース部材１５００の右側の弧状孔１５３０と重複するように形成される。
【１３１７】
連結軸１８２６ｂは、第四伝達ギヤ１８２６（アーム部１８２６ａ）と第二可動体１７００とを連結するものである。連結軸１８２６ｂは、略円柱状に形成される。連結軸１８２６ｂは、軸線方向を前後方向に向けて配置される。連結軸１８２６ｂの前端部は、アーム部１８２６ａの先端部（右下端部）に挿通される。連結軸１８２６ｂの中途部は、ベー

ス部材１５００の弧状孔１５３０に挿通される。連結軸１８２６ｂの後端部は、右側の第二可動体１７００のベース部材１７１０に形成された長孔１７１２に挿通される。

【１３１８】

［第一可動体１６００及び第二可動体１７００の移動］

このように構成された移動制御手段１８００によって、第一可動体１６００及び第二可動体１７００をそれぞれ移動させることができる。具体的には、モータ１８１０を駆動させ、出力ギヤ１８２１を背面視（図２１７参照）時計回りに回転させると、第一伝達ギヤ１８２２を介して第二伝達ギヤ１８２３が正面視（図２２７参照）反時計回りに回転する。第二伝達ギヤ１８２３が回転すると、当該第二伝達ギヤ１８２３に設けられた伝達軸部１８２３ａが、アーム１８２４の第一長孔１８２４ｂを下方に向かって押し下げる。これによって、アーム１８２４は、回動軸１８２４ａを中心に正面視反時計回りに回動する。

【１３１９】

アーム１８２４が正面視反時計回りに回動すると、連結軸１６１２を介して第一可動体１６００のベース部材１６１０が下方へと押し下げられる。これによって、第一可動体１６００が下方へと移動する（図２２７から図２３０まで参照）。

【１３２０】

このように、第二伝達ギヤ１８２３の回転方向の力（回転力）は、アーム１８２４（第二長孔１８２４ｃ）によって直線方向（上下方向）の力に変換される。またアーム１８２４（第二長孔１８２４ｃ）によって当該直線方向の力が第一可動体１６００に伝達される。

【１３２１】

また、アーム１８２４（ギヤ部１８２４ｄ）が正面視反時計回りに回動すると、第三伝達ギヤ１８２５を介して第四伝達ギヤ１８２６が正面視反時計回りに回転する。第四伝達ギヤ１８２６が回転すると、連結軸１８２６ｂを介して当該第四伝達ギヤ１８２６（アーム部１８２６ａ）と連結された右側の第二可動体１７００も正面視反時計回りに回動する（図２２７から図２３０まで参照）。

【１３２２】

このように、モータ１８１０を駆動させることで、第一可動体１６００を下方に移動させると同時に、第二可動体１７００を正面視反時計回りに回動させることができる。

【１３２３】

モータ１８１０を反対方向に駆動させる（すなわち、出力ギヤ１８２１を背面視（図２１７参照）反時計回りに回転させる）と、上記とは反対に、第一可動体１６００を上方に移動させると同時に、右側の第二可動体１７００を正面視時計回りに回動させることができる。

【１３２４】

ここで、第一可動体１６００（ベース部材１６１０）の背面にはモータ１６３１が設けられているが、当該第一可動体１６００の背後に配置されているベース部材１５００には、モータ１６３１との干渉を避けるように開口部１５１０が形成されている。このため、第一可動体１６００を上下に移動させても、モータ１６３１とベース部材１５００とが接触することはない。

【１３２５】

なお、上記説明においては、移動制御手段１８００の右半部についての動作を説明したが、左半部の動作についても同様である。すなわち、左右のモータ１８１０を同時に駆動させることで、第一可動体１６００を上下に移動させると同時に、左右の第二可動体１７００を回動させる（すなわち、右側の第二可動体１７００を正面視時計回りに回動させるとともに、左側の第二可動体１７００を正面視反時計回りに回動させる）ことができる。

【１３２６】

以下では、第二伝達ギヤ１８２３が正面視時計回りに最大限回転した状態における第一可動体１６００の位置（第一可動体１６００が略最大限上昇した位置）（図２１４、図２１５及び図２２６参照）を、第一可動体１６００の待機位置と称する。また、第二伝達ギ

ヤ１８２３が正面視反時計回りに最大限回転した状態における第一可動体１６００の位置（第一可動体１６００が最大限下降した位置）（図２２７から図２３０まで参照）を、第一可動体１６００の演出位置と称する。

【１３２７】

第一可動体１６００が待機位置にある場合、当該第一可動体１６００の大部分は遊技盤及びステージ３１の後方（背後）に位置する（隠蔽されている）ため、遊技者から視認し難い状態となる（図３参照）。また第一可動体１６００が演出位置にある場合、当該第一可動体１６００の大部分は液晶表示装置４の表示領域の前方に露出され、遊技者から視認し易い状態となる。

【１３２８】

また、第二伝達ギヤ１８２３が正面視時計回りに最大限回転した状態における第二可動体１７００の位置（右側の第二可動体１７００が正面視時計回りに最大限回動し、かつ左側の第二可動体１７００が正面視反時計回りに最大限回動した位置）（図２１４、図２１５及び図２２６参照）を、第二可動体１７００の待機位置と称する。また、第二伝達ギヤ１８２３が正面視反時計回りに最大限回転した状態における第二可動体１７００の位置（右側の第二可動体１７００が正面視反時計回りに最大限回動し、かつ左側の第二可動体１７００が正面視時計回りに最大限回動した位置）（図２２７から図２３０まで参照）を、第二可動体１７００の演出位置と称する。

【１３２９】

第二可動体１７００が待機位置にある場合、当該第二可動体１７００は、その略全体がベース部材１５００の背後に位置するため、遊技者から視認し難い状態となる。また第二可動体１７００が演出位置にある場合、当該第二可動体１７００は、その略全体がベース部材１５００の下方に位置するため、遊技者から視認し易い状態となる。

【１３３０】

なお、移動制御手段１８００による第一可動体１６００及び第二可動体１７００の移動（当該第一可動体１６００及び第二可動体１７００の待機位置（図２１５参照）と演出位置（図２２８参照）との間の移動）と、第一可動体１６００に設けられた可動体１６２０の移動（当該可動体１６２０の待機位置（図２２０参照）と演出位置（図２２４参照）との間の移動）は、それぞれ独立して行うことができる。すなわち、第一可動体１６００及び第二可動体１７００がどの位置（待機位置又は演出位置）にあるかにかかわらず、第一可動体１６００の可動体１６２０を待機位置又は演出位置に移動させることが可能である。なお、図２２９及び図２３０においては、第一可動体１６００及び第二可動体１７００が演出位置にあり、かつ第一可動体１６００の可動体１６２０が演出位置にある状態を図示している。

【１３３１】

ここで、図２１４から図２１９までに示すように、第一可動体１６００及び第二可動体１７００を待機位置に移動させ、第一可動体１６００をベース部材１５００のすぐ前方（前面側）に収容するとともに、第二可動体１７００をベース部材１５００のすぐ後方（後面側）に収容することで、演出装置１０００全体をコンパクトに形成することができる。したがって、演出装置１０００を運搬する際などには、第一可動体１６００及び第二可動体１７００を待機位置に収容することで、運搬の際の省スペース化を図ることができる。

【１３３２】

また、第一可動体１６００及び第二可動体１７００が待機位置にある場合には、第一可動体１６００はベース部材１５００よりも前方（遊技者側）に、第二可動体１７００はベース部材１５００よりも後方（パチンコ遊技機１内部側）に、それぞれ配置されている。このため、第一可動体１６００と第二可動体１７００との間の距離（前後方向距離）を確保することができ、運搬の際などに演出装置１０００に衝撃が加わっても、第一可動体１６００と第二可動体１７００との接触の発生を抑制することができる。特に本実施形態においては、第一可動体１６００及び第二可動体１７００が待機位置にある場合、当該第一可動体１６００と第二可動体１７００との間にベース部材１５００が配置されているため

、第一可動体１６００と第二可動体１７００との接触の発生をより効果的に抑制することができる。

【１３３３】

また、図２２８から図２３１までに示すように、第一可動体１６００及び第二可動体１７００が演出位置に移動した状態においても、前後方向において、第一可動体１６００はベース部材１５００よりも前方に配置されるとともに、第二可動体１７００はベース部材１５００よりも後方に配置されている。このように、ベース部材１５００に対して移動可能な部材（第一可動体１６００及び第二可動体１７００）が、当該ベース部材１５００の前後に分かれて配置されているため、演出装置１０００全体の重心は、ベース部材１５００に近い部分（ベース部材の内部、又はベース部材に近い部分）に位置することになる。したがって、第一可動体１６００及び第二可動体１７００が作動（移動）する際に発生する慣性モーメントを小さくすることができ、当該第一可動体１６００及び第二可動体１７００の揺動（振動等）を抑制することができる。これによって、第一可動体１６００と第二可動体１７００との接触の発生を抑制することができる。

【１３３４】

特に本実施形態においては、正面視において、左右一対の第二可動体１７００が、第一可動体１６００を挟んで略左右対称に配置されている。このため、演出装置１０００全体の重心は、当該演出装置１０００の左右中央近傍に位置することになり、より効果的に当該第一可動体１６００及び第二可動体１７００の揺動（振動等）を抑制することができる。

【１３３５】

さらに、第一可動体１６００のモータ１６３１は、前後方向においてベース部材１５００と重複する位置（例えば、第一可動体１６００が待機位置にある状態では、ベース部材１５００の開口部１５１０内）に配置されている（図２１９等参照）。このように、第一可動体１６００の中でも比較的重い部材であるモータ１６３１を、前後方向においてベース部材１５００と重複する位置に配置することで、演出装置１０００全体の重心をベース部材１５００に近い部分に位置させ易くなる。これによって、より効果的に第一可動体１６００及び第二可動体１７００の揺動（振動等）を抑制することができる。

【１３３６】

［移動制御手段１８００による第一可動体１６００の保持］

以下では、第一可動体１６００を待機位置に保持するための移動制御手段１８００の構成について詳細に説明する。

【１３３７】

第一可動体１６００には常時自重（下方に移動しようとする力）が加わるため、移動制御手段１８００は、当該第一可動体１６００が意図せず下方に移動しないように、所定の位置（特に本実施形態においては、待機位置）に保持できるように構成されている。図２３２から図２３４においては、第一可動体１６００を待機位置に保持するための構成を理解し易くするため、移動制御手段１８００の一部（第二伝達ギヤ１８２３及びアーム１８２４）及び第一可動体１６００の模式図を示している。

【１３３８】

なお、以下の図２３２から図２３４までを用いた説明においては、第二伝達ギヤ１８２３の回転の様子（回転位置）を理解し易くするため、当該第二伝達ギヤ１８２３に設けられた伝達軸部１８２３ａの回転位置に着目して説明を行う。

【１３３９】

図２３２に示すように、第一可動体１６００が待機位置にある場合、第二伝達ギヤ１８２３は正面視時計回りに所定の位置まで回転している。この時の伝達軸部１８２３ａの位置を回転位置Ａと称する。回転位置Ａは、正面視において第二伝達ギヤ１８２３の中心（回転軸線）の右上方の位置である。この状態において、伝達軸部１８２３ａは、アーム１８２４の第一長孔１８２４ｂの一端（右端）に当接している。

【１３４０】

図２３３に示すように、第一可動体１６００が待機位置にある状態（図２３２参照）から第二伝達ギヤ１８２３が正面視反時計回りに回転すると、伝達軸部１８２３ａがある回転位置に到達したときに、第一長孔１８２４ｂ（アーム１８２４）の中心線（第一長孔１８２４ｂの幅方向（短手方向）における中央の点を結ぶ直線）Ｌが、正面視において伝達軸部１８２３ａの回転軌跡に沿う円Ｒと接する。この時の伝達軸部１８２３ａの位置を回転位置Ｂと称する。この状態において、第一可動体１６００は待機位置よりも高い位置（第一可動体１６００の可動範囲のうち最も高い位置）に位置している。

【１３４１】

図２３４に示すように、第二伝達ギヤ１８２３が図２３３に示す状態からさらに正面視反時計回りに回転すると、第一可動体１６００を演出位置へと移動させることができる。この時の伝達軸部１８２３ａの位置を回転位置Ｃと称する。回転位置Ｃは、正面視において第二伝達ギヤ１８２３の中心（回転軸線）の略下方の位置である。

【１３４２】

伝達軸部１８２３ａが回転位置Ａと回転位置Ｂとの間の範囲（角度範囲Ｘ）に位置している状態においては、第二伝達ギヤ１８２３が正面視時計回りに回転することで、第一可動体１６００は下方へと移動することになる。また伝達軸部１８２３ａが角度範囲Ｘに位置している状態においては、第二伝達ギヤ１８２３が正面視反時計回りに回転することで、第一可動体１６００は上方へと移動することになる。

【１３４３】

伝達軸部１８２３ａが回転位置Ｂと回転位置Ｃとの間の範囲（角度範囲Ｙ）に位置している状態においては、第二伝達ギヤ１８２３が正面視時計回りに回転することで、第一可動体１６００は上方へと移動することになる。また伝達軸部１８２３ａが角度範囲Ｙに位置している状態においては、第二伝達ギヤ１８２３が正面視反時計回りに回転することで、第一可動体１６００は下方へと移動することになる。

【１３４４】

このように構成された移動制御手段１８００において、第一可動体１６００の自重によって、アーム１８２４には正面視反時計回りに回転するような力が常時加わる。図２３２に示すように伝達軸部１８２３ａが角度範囲Ｘに位置している状態では、アーム１８２４が正面視反時計回りに回転しようとすると、伝達軸部１８２３ａを介して、第二伝達ギヤ１８２３に正面視時計回りに回転しようとする力が加わる。しかし、第一可動体１６００が待機位置にある状態（図２３２に示す状態）では、伝達軸部１８２３ａはアーム１８２４の第一長孔１８２４ｂの右端に当接しているため、第二伝達ギヤ１８２３はそれ以上回転することができない。すなわち、第一可動体１６００の自重による力がアーム１８２４に加わったとしても、当該アーム１８２４や第二伝達ギヤ１８２３が回転することはなく、第一可動体１６００は待機位置に保持される。

【１３４５】

このように、第二伝達ギヤ１８２３が正面視時計回りに回転し、伝達軸部１８２３ａが回転位置Ｂを越えた位置（回転位置Ａ）で当該伝達軸部１８２３ａと第一長孔１８２４ｂの右端とを当接させ、当該状態を第一可動体１６００の待機位置とすることで、第一可動体１６００が自重によって下方に移動しないように保持することができる。この場合、第一可動体１６００を保持するためにモータ１８１０の駆動力を必要としていないため、電力を浪費したりモータ１８１０の寿命をむやみに縮めてしまうことがない。

【１３４６】

以下では、図２３５から図２４４を用いて、第一の可動役物ユニット（演出装置２４００）の構成について詳細に説明する。

【１３４７】

図２３５に示す演出装置２４００は、ドラム状の役物（後述するドラム本体２４２０）を回転させることで、遊技者に視覚的な印象（インパクト）を与えるための装置である。図２３５から図２３７までに示すように、演出装置２４００は、取付ベース２４１０、ドラム本体２４２０、発光ユニット２４３０及び駆動伝達機構２４４０を具備する。

【１３４８】
取付ベース２４１０は、後述するドラム本体２４２０等を支持するものである。取付ベース２４１０は、収容部材２４１１、右側受け部材２４１２、左側受け部材２４１３及び軸部材２４１４を具備する。
【１３４９】
収容部材２４１１は、ドラム本体２４２０等を収容するためのものである。収容部材２４１１は、その軸線方向を左右方向に向けた有底略筒状に形成される。収容部材２４１１は、その底面が右側に配置され、その左部及び前部が開口する。収容部材２４１１は、演出装置２４００の装飾部材等を介して、ステージ３１の内周側に配置される。
【１３５０】
右側受け部材２４１２は、ドラム本体２４２０の右端部を支持するためのものである。右側受け部材２４１２は、略円板状に形成される。右側受け部材２４１２は、その外径が収容部材２４１１に収容可能な大きさとなるように形成される。右側受け部材２４１２は、ネジによって収容部材２４１１の底面（右端部）に固定され、収容部材２４１１に収容される。
【１３５１】
左側受け部材２４１３は、ドラム本体２４２０の左端部を支持するためのものである。左側受け部材２４１３は、その板面を左右方向に向けた略板状に形成される。左側受け部材２４１３は、その前後方向幅が収容部材２４１１の前後方向幅と略同一の幅となるように形成される。また、左側受け部材２４１３は、その上下方向幅が収容部材２４１１の上下方向幅よりも広くなるように形成される。左側受け部材２４１３は、その右側面の下部が一部を除いて左方へ窪んでいる。左側受け部材２４１３は、その下部がネジによって収容部材２４１１の左端部に固定される。左側受け部材２４１３は、外側突出部２４１３ａ及び内側突出部２４１３ｂを具備する。
【１３５２】
外側突出部２４１３ａは、左側受け部材２４１３の右側面の下部（窪んでいる部分）に形成される。外側突出部２４１３ａは、左側受け部材２４１３の右側面から右方向に突出する。外側突出部２４１３ａは、側面視略円環状に形成される。
【１３５３】
内側突出部２４１３ｂは、外側突出部２４１３ａの中心から右方向に突出する。内側突出部２４１３ｂは、側面視略円環状に形成される。また、内側突出部２４１３ｂは、その内縁部が側面視略六角形状に形成される。
【１３５４】
図２３６及び図２３７に示すように、軸部材２４１４は、その軸線方向を左右方向に向けた略六角柱状の部材である。軸部材２４１４は、その左端部が内側突出部２４１３ｂに支持される。軸部材２４１４は、その右端部が収容部材２４１１の底面及び右側受け部材２４１２に支持される。軸部材２４１４は、その左右中途部に取り付けられる連結部材２４１４ａを介して後述する発光ユニット２４３０を支持する。
【１３５５】
ドラム本体２４２０は、図柄Ｃを回転させるための部材である。図２３８から図２４０までに示すように、ドラム本体２４２０は、ベース部材２４２１、リールシート２４２２、左側取付部材２４２３及び右側取付部材２４２４を具備する。
【１３５６】
ベース部材２４２１は、後述するリールシート２４２２を収容するためのものである。ベース部材２４２１は、その軸線方向を左右方向に向けた中空の略円錐台状に形成される。ベース部材２４２１は、右端部から左端部に向かうにつれてその外径及び内径が徐々に小さくなるように形成される。ベース部材２４２１は、その右端部の外径が収容部材２４１１に収容可能な大きさとなるように形成される（図２３５参照）。ベース部材２４２１は、その左部が閉塞すると共にその右部が開口する。ベース部材２４２１は、透明な樹脂材料によって形成され、内部を視認可能に構成される。図２４０及び図２４１に示すよう

に、ベース部材２４２１は、第１の突起部２４２１ａ、第２の突起部２４２１ｂ、第３の突起部２４２１ｃ、貫通孔２４２１ｄ及び係合孔２４２１ｅを具備する。

【１３５７】

第１の突起部２４２１ａは、ベース部材２４２１の内周面から径方向内側に突出する。第１の突起部２４２１ａは、ベース部材２４２１の左端部に配置され、当該ベース部材２４２１の底面と連なって形成される。こうして、第１の突起部２４２１ａは、ベース部材２４２１の底面から右方向に突出するように形成される。第１の突起部２４２１ａは、側面視略四角形状に形成される。第１の突起部２４２１ａは、ベース部材２４２１の底面の後端部（図２４１においては時計の３時の位置）に形成される。

【１３５８】

第２の突起部２４２１ｂは、第１の突起部２４２１ａと略同一の形状に形成される。第２の突起部２４２１ｂは、第１の突起部２４２１ａに対してベース部材２４２１の周方向に間隔を空けて配置される。第２の突起部２４２１ｂは、ベース部材２４２１の底面の前上部（図２４１においては時計の１０時と１１時との間の位置）に形成される。

【１３５９】

第３の突起部２４２１ｃは、ベース部材２４２１の上下中央部を基準に第２の突起部２４２１ｂに対して上下対称となるように形成される。第３の突起部２４２１ｃは、ベース部材２４２１の底面の前下部（図２４１においては時計の７時と８時との間の位置）に形成される。

【１３６０】

貫通孔２４２１ｄは、ベース部材２４２１の底面に形成される側面視略円状の孔である。貫通孔２４２１ｄは、軸部材２４１４を挿通可能な内径を有する。貫通孔２４２１ｄは、ベース部材２４２１の底面の中心を左右方向に貫通する。

【１３６１】

係合孔２４２１ｅは、ベース部材２４２１の右端部に形成される略四角形状の孔である。係合孔２４２１ｅは、ベース部材２４２１を外周面から内周面まで径方向に貫通する。係合孔２４２１ｅは、周方向に間隔を空けて複数（本実施形態では３つ）形成される。

【１３６２】

図２３５に示すように、このように構成されるベース部材２４２１は、後述する左側取付部材２４２３等を介して収容部材２４１１に取り付けられる。これにより、ベース部材２４２１は、収容部材２４１１に収容され、遊技者が前方から視認可能に構成される。また、図２３６に示すように、ベース部材２４２１の貫通孔２４２１ｄには、軸部材２４１４が挿通される。ベース部材２４２１は、軸部材２４１４に対して相対回転可能に取付ベース２４１０に設けられる。

【１３６３】

図２３９及び図２４０に示すように、リールシート２４２２は、外周面に図柄Ｃが印刷された部材である。図柄Ｃは、遊技演出において、遊技者に視認させたり、視認させなかったりすることにより、当該遊技者の興趣を高めるものである。なお、本実施形態においては、図柄Ｃとして「１１１」の数字図柄や、「ＨＩＴ」の文字図柄等の複数の図柄が採用されている。また、図柄Ｃは、他の部材を見易くするために、分解斜視図（図２３９、図２４０及び図９８）を除く図面において適宜省略している。

リールシート２４２２は、シート状の部材を丸めることによって構成される。リールシート２４２２は、その外周形状がベース部材２４２１の内周形状と略同一形状となるように形成される。リールシート２４２２は、その左右方向幅がベース部材２４２１の左右方向幅よりも短くなるように形成される。リールシート２４２２は、その外周面のうち、図柄Ｃに対応する部分に光を透過する塗料が塗布されると共に、それ以外の部分に光を透過しない（遮光する）塗料が塗布される。これよって、リールシート２４２２は、図柄Ｃが印刷された部分において光を透過可能に構成されると共に、図柄Ｃが印刷されていない部分において光を透過不能に構成される。図２４０及び図２４２に示すように、リールシート２４２２は、第１の切欠部２４２２ａ、第２の切欠部２４２２ｂ、第３の切欠部２４２

２ｃ及び重ね合わせ部２４２２ｄを具備する。
【１３６４】
第１の切欠部２４２２ａは、リールシート２４２２の左後端部に形成される。第１の切欠部２４２２ａは、略円弧状に形成される。第１の切欠部２４２２ａは、ベース部材２４２１の第１の突起部２４２１ａに対応する。すなわち、第１の切欠部２４２２ａは、第１の突起部２４２１ａと係合可能に構成される。
【１３６５】
第２の切欠部２４２２ｂは、第１の切欠部２４２２ａと略同一形状となるように形成される。第２の切欠部２４２２ｂは、第１の切欠部２４２２ａに対してリールシート２４２２の周方向に間隔を空けて配置される。第２の切欠部２４２２ｂは、リールシート２４２２の左端部における前上部に形成される。第２の切欠部２４２２ｂは、第２の突起部２４２１ｂに対応する。すなわち、第２の切欠部２４２２ｂは、第２の突起部２４２１ｂと係合可能に構成される。
【１３６６】
第３の切欠部２４２２ｃは、リールシート２４２２の上下中央部を基準に第２の切欠部２４２２ｂに対して上下対称となるように形成される。第３の切欠部２４２２ｃは、リールシート２４２２の左端部における前下部に形成される。第３の切欠部２４２２ｃは、第３の突起部２４２１ｃに対応する。すなわち、第３の切欠部２４２２ｃは、第３の突起部２４２１ｃと係合可能に構成される。
【１３６７】
このような第１の切欠部２４２２ａから第２の切欠部２４２２ｂまでの図２４２における時計回り方向の距離Ｌ１ａは、第２の切欠部２４２２ｂから第３の切欠部２４２２ｃまでの図２４２における時計回り方向の距離Ｌ２ａよりも長くなるように形成される。
【１３６８】
重ね合わせ部２４２２ｄは、径方向にリールシート２４２２が重複する部分（周方向における一端部及び他端部）である。重ね合わせ部２４２２ｄは、リールシート２４２２の左端部から右端部に亘って形成される。重ね合わせ部２４２２ｄは、図柄Ｃが印刷されていない部分に形成される。また、重ね合わせ部２４２２ｄは、第１の切欠部２４２２ａ、第２の切欠部２４２２ｂ及び第３の切欠部２４２２ｃが形成されていない部分に形成される。本実施形態に係る重ね合わせ部２４２２ｄは、リールシート２４２２の後上部に形成される。
【１３６９】
このように構成されるリールシート２４２２は、図２４０及び図２４３に示すように、ベース部材２４２１に収容される。このとき、第１の切欠部２４２２ａは、第１の突起部２４２１ａと係合する。また、第２の切欠部２４２２ｂは、第２の突起部２４２１ｂと係合する。また、第３の切欠部２４２２ｃは、第３の突起部２４２１ｃと係合する。以上によって、リールシート２４２２は、その図柄Ｃがベース部材２４２１の特定の位置に配置されると共に、ベース部材２４２１と一体的に回転可能に構成される。また、リールシート２４２２の図柄Ｃは、当該リールシート２４２２がベース部材２４２１に収容された状態で、当該ベース部材２４２１の外部から視認可能となる。
【１３７０】
図２３９及び図２４０に示すように、左側取付部材２４２３は、ベース部材２４２１を回転させるための外歯車である。左側取付部材２４２３は、凹部２４２３ａ及び貫通孔２４２３ｂを具備する。
【１３７１】
凹部２４２３ａは、左側取付部材２４２３の左側面に形成される側面視略円状の窪みである。凹部２４２３ａは、左側受け部材２４１３の外側突出部２４１３ａの外径と略同一の内径となるように形成される（図２４４参照）。
【１３７２】
貫通孔２４２３ｂは、左側取付部材２４２３の中心を左右方向に貫通する孔である。貫

通孔２４２３ｂは、軸部材２４１４を挿通可能な内径を有する側面視略円状に形成される。

【１３７３】

このように構成される左側取付部材２４２３は、ネジによってベース部材２４２１の底面（左端部）に固定される。これにより、左側取付部材２４２３は、ベース部材２４２１と一体的に回転可能に構成される。また、図２３６及び図２４４に示すように、左側取付部材２４２３は、凹部２４２３ａが左側受け部材２４１３の外側突出部２４１３ａに嵌め合わされることによって、左側受け部材２４１３に相対回転可能に支持される。また、左側取付部材２４２３の貫通孔２４２３ｂには、軸部材２４１４が挿通される。これにより、左側取付部材２４２３は、軸部材２４１４に対して相対回転可能に取付ベース２４１０に設けられる。

【１３７４】

図２３９及び図２４０に示すように、右側取付部材２４２４は、ベース部材２４２１の右端部に取り付けられる略円環状の部材である。右側取付部材２４２４は、その左端部の外径がベース部材２４２１の右端部の内径よりも小さくなるように形成される。右側取付部材２４２４は、フランジ部２４２４ａ及び爪部２４２４ｂを具備する。

【１３７５】

フランジ部２４２４ａは、右側取付部材２４２４の左右中途部に形成される。フランジ部２４２４ａは、その外径がベース部材２４２１の右端部の内径よりも大きく、かつベース部材２４２１の右端部の外径よりも小さくなるように形成される。

【１３７６】

爪部２４２４ｂは、右側取付部材２４２４の左端部に形成される。爪部２４２４ｂは、その先端部が右側取付部材２４２４の外周面から径方向外側に突出する。爪部２４２４ｂは、周方向に間隔を空けて複数形成される。より詳細には、爪部２４２４ｂは、ベース部材２４２１の係合孔２４２１ｅの周方向の間隔と略同一の間隔を空けて３つ形成される。

【１３７７】

このように構成される右側取付部材２４２４は、その左端部がベース部材２４２１の右端部に挿入され、爪部２４２４ｂの先端部がベース部材２４２１の係合孔２４２１ｅと係合する。これにより、右側取付部材２４２４は、ベース部材２４２１と一体的に回転可能に構成される。また、図２３６に示すように、右側取付部材２４２４は、その右端部が右側受け部材２４１２に形成された窪みに嵌め合わされることによって、右側受け部材２４１２に相対回転可能に支持される。

【１３７８】

発光ユニット２４３０は、前方向に光を照射するためのものである。発光ユニット２４３０は、ドラム本体２４２０に収容される。発光ユニット２４３０は、基板２４３１及びＬＥＤ２４３２を具備する。

【１３７９】

基板２４３１は、略平板状に形成され、その板面を前後方向に向けて配置される。基板２４３１は、リールシート２４２２の内側に配置される。基板２４３１は、軸部材２４１４の後方に配置され、連結部材２４１４ａを介して軸部材２４１４に固定される。これにより、基板２４３１は、ドラム本体２４２０が回転してもその板面を前後方向に向けた姿勢のままで取付ベース２４１０に保持される（ドラム本体２４２０と一体的に回転しないように構成される）。

【１３８０】

ＬＥＤ２４３２は、基板２４３１の左下部、上部（左右中央部における上部）及び右下部に配置される。ＬＥＤ２４３２は、点灯することで前方向に光を照射可能に構成される。

【１３８１】

駆動伝達機構２４４０は、ドラム本体２４２０に駆動力を伝達するためのものである。図２３６及び図２４４に示すように、駆動伝達機構２４４０は、左側受け部材２４１３に

設けられる。駆動伝達機構２４４０は、モータ２４４１、上側ギア２４４２及び下側ギア２４４３を具備する。

【１３８２】

モータ２４４１は、左側受け部材２４１３の上部に支持される。モータ２４４１は、収容部材２４１１の上方に配置される。モータ２４４１の回転軸２４４１ａは、モータ２４４１の本体から左方向に延びるように形成される。

【１３８３】

上側ギア２４４２は、ブシュ２４４２ａを介してモータ２４４１の回転軸２４４１ａに固定される外歯車である。上側ギア２４４２は、左側取付部材２４２３の上方に配置される。

【１３８４】

下側ギア２４４３は、左側受け部材２４１３に回転可能に支持される外歯車である。下側ギア２４４３は、上側ギア２４４２と左側取付部材２４２３との間に配置され、上側ギア２４４２及び左側取付部材２４２３とそれぞれ歯合する。

【１３８５】

次に、演出装置２４００の動作態様について説明する。なお、演出装置２４００の動作態様の一例として、遊技者が図柄Ｃを視認不能な状態（図柄Ｃが前方を向いていない状態）から視認可能な状態（図柄Ｃが前方を向いた状態）へと、状態を変化させる場合における動作態様について説明する。

【１３８６】

まず、演出装置２４００は、ＬＥＤ２４３２を点灯させると共にモータ２４４１を駆動させる。これにより、モータ２４４１の動力は、回転軸２４４１ａ、上側ギア２４４２、下側ギア２４４３、左側取付部材２４２３の順に伝達され、左側取付部材２４２３がその軸心を中心として周方向に回転する。これによって、ドラム本体２４２０は、取付ベース２４１０及び発光ユニット２４３０に対して相対的に回転する。

【１３８７】

その後、演出装置２４００は、モータ２４４１を停止させる。これにより、演出装置２４００は、リールシート２４２２に印刷された所定の図柄Ｃ（例えば、図２３９に示す「１１１」）が前端部に配置されるようにする。これによって、演出装置２４００は、遊技者に所定の図柄Ｃを表示すると共にＬＥＤ２４３２からの光をリールシート２４２２から透過させる。こうして、演出装置２４００は、所定の図柄Ｃが発光しているような印象を遊技者に与える。

【１３８８】

図２４３に示すように、本実施形態に係るドラム本体２４２０は、第１の切欠部２４２２ａから第３の切欠部２４２２ｃまでと、第１の突起部２４２１ａから第３の突起部２４２１ｃまでとをそれぞれ係合させている。これによれば、リールシート２４２２がベース部材２４２１に対して相対回転することを防止できる。このため、リールシート２４２２の相対回転によって遊技者に表示する図柄Ｃがずれてしまうことを防止できる。

【１３８９】

また、本実施形態に係るドラム本体２４２０によれば、両面テープを用いることなくリールシート２４２２の相対回転を防止することができるため、部品点数を減らして製造コストを削減することができる。

【１３９０】

次に、ドラム本体２４２０の組付作業について説明する。

【１３９１】

まず、図２３９及び図２４０に示すベース部材２４２１に左側取付部材２４２３を当接させ、ネジによってベース部材２４２１と左側取付部材２４２３とを固定する。

【１３９２】

次に、リールシート２４２２を丸めてベース部材２４２１に収容する。このとき、リールシート２４２２の周方向における端部同士が径方向に重なるようにリールシート２４２

２を丸める。これにより、重ね合わせ部２４２２ｄが形成される。そして、第１の切欠部２４２２ａから第３の切欠部２４２２ｃまでと、第１の突起部２４２１ａから第３の突起部２４２１ｃまでとがそれぞれ係合するように、リールシート２４２２をベース部材２４２１に挿入する（図２４３参照）。これにより、リールシート２４２２をベース部材２４２１に取り付ける。このように、本実施形態においては、第１の切欠部２４２２ａから第３の切欠部２４２２ｃまでを、ベース部材２４２１への取付位置の目安としている。

【１３９３】

その後、右側取付部材２４２４の左端部をベース部材２４２１の右端部に挿入し、右側取付部材２４２４の爪部２４２４ｂをベース部材２４２１の係合孔２４２１ｅに係合させる。以上によって、ドラム本体２４２０の組付作業が完了する。

【１３９４】

本実施形態に係るリールシート２４２２は、複数の切欠部２４２２ａ～２４２２ｃを基準として、ベース部材２４２１に対して周方向の位置を決める（位置決めする）ことができる。これによれば、１つの切欠部だけでリールシート２４２２を位置決めする場合と比較して、精度良く位置決めすることができる。

【１３９５】

ここで、仮に、複数の切欠部２４２２ａ～２４２２ｃ（及び複数の突起部２４２１ａ～２４２１ｃ）が周方向に互いに同一の間隔を空けて配置されていると、組付時に図柄Ｃがベース部材２４２１の特定の位置に対して周方向（回転方向）にずれてしまう場合がある。具体的には、第１の切欠部２４２２ａを第２の突起部２４２１ｂに係合させると、第２の切欠部２４２２ｂが第３の突起部２４２１ｃに係合すると共に第３の切欠部２４２２ｃが第１の突起部２４２１ａに係合してしまう。この場合、全ての切欠部２４２２ａ～２４２２ｃを全ての突起部２４２１ａ～２４２１ｃに係合させても、図柄Ｃ（リールシート２４２２）が特定の位置から１２０°ずれてしまうこととなる。

【１３９６】

これに対して、本実施形態においては、図２４２に示すように、第１の切欠部２４２２ａから第２の切欠部２４２２ｂまでの距離Ｌ１ａが、第２の切欠部２４２２ｂから第３の切欠部２４２２ｃまでの距離Ｌ２ａとは異なる距離となるように形成されている。この場合、突起部に対応する切欠部（例えば、第１の突起部２４２１ａに対応する第１の切欠部２４２２ａ）を係合させなければ、全ての切欠部２４２２ａ～２４２２ｃを全ての突起部２４２１ａ～２４２１ｃに係合できない。例えば、第１の突起部２４２１ａに第２の切欠部２４２２ｂを係合させようとすると、他の突起部２４２１ｂ・２４２１ｃに対して他の切欠部２４２２ａ・２４２２ｃの周方向の位置がずれて互いに係合不能となる。

【１３９７】

このように、本実施形態に係るリールシート２４２２は、複数の切欠部２４２２ａ～２４２２ｃを具備していても、全ての切欠部２４２２ａ～２４２２ｃを全ての突起部２４２１ａ～２４２１ｃに係合可能なパターンを１つにすることができる。これにより、第１の切欠部２４２２ａから第３の切欠部２４２２ｃまでを第１の突起部２４２１ａから第３の突起部２４２１ｃまでに係合させるだけで、リールシート２４２２をベース部材２４２１の特定の位置に精度良く配置することができる。これによれば、リールシート２４２２をベース部材２４２１に取り付けた後で、リールシート２４２２のベース部材２４２１に対する取付位置を合わせ直す必要がなくなる。

【１３９８】

また、リールシート２４２２は、ベース部材２４２１に収容されているだけである（両面テープで貼り付けられていない）ため、ベース部材２４２１にスムーズに収容することができる。また、ベース部材２４２１に収容後にリールシート２４２２の向きを変えるときにも両面テープを剥がす必要がなく、リールシート２４２２をベース部材２４２１に対してスムーズに相対回転させることができる。このため、ベース部材２４２１にリールシート２４２２を取り付ける作業の効率を効果的に向上させることができる。

【１３９９】

また、リールシート２４２２は、第１の切欠部２４２２ａから第３の切欠部２４２２ｃまでが第１の突起部２４２１ａから第３の突起部２４２１ｃまでに係合しているだけである。このため、ベース部材２４２１から引き抜くだけで簡単にリールシート２４２２を取り出すことができる。これによれば、ベース部材２４２１とリールシート２４２２との着脱性を向上させることができ、ベース部材２４２１及びリールシート２４２２を簡単に再利用することができる。

【１４００】

また、本実施形態に係るリールシート２４２２の重ね合わせ部２４２２ｄは、図柄Ｃが印刷されていない部分に形成されている。これによれば、重ね合わせ部２４２２ｄを目立ち難くすることができるため、美観を向上させることができる。

【１４０１】

＜先読み予告演出の別実施形態＞

上述の如く、本実施形態においては、通常モード時に行う先読み予告演出として、「花火師先読み予告（入賞保留情報対象）」、「花火師先読み予告（既存保留情報対象）」、「保留情報表示役物先読み予告」及び「保留情報数変化先読み予告」が規定されている（図１２９参照）。しかしながら、先読み予告演出の種別は、これらに限定するものではない。以下では、先読み予告演出の別実施形態として、炎上先読み予告について説明する。

【１４０２】

［炎上先読み予告］

炎上先読み予告は、先読み予告対象の保留情報に含まれる情報に基づいて、表示領域４Ａに炎の画像を表示すると共に、当該炎の表示態様及び先読み予告対象となる三尺玉（保留表示画像）の表示態様（本実施形態においては、色）を適宜変化させる予告演出である。

【１４０３】

より詳細には、炎上先読み予告においては、先読み予告対象の三尺玉が第１三尺玉保留表示領域６１０に表示された後、当該三尺玉が移動表示されるいずれかのタイミングで表示領域４Ａの下部全体に広がるように炎が表示される。また、表示された炎の色は、先読み予告対象の三尺玉がさらに一又は複数回移動表示されるいずれかのタイミングで適宜変更される。また、先読み予告対象の三尺玉は、当該三尺玉表示領域６００に移動表示された後、後述するキャラクタＣの煽りによって色が適宜変更される。ここで、炎の色及び三尺玉の色は、大当りの可能性を示唆するもの（すなわち、大当り判定の結果に応じて、選択される色の確率が変更されているもの）である。したがって、先読み予告対象の三尺玉の移動表示が行われる際に、炎の色及び三尺玉の色の変化に対して遊技者の興味を惹くことができ、ひいては当該遊技者の興趣を高めることができる。

【１４０４】

なお、本実施形態において、炎の色は、青色、緑色及び赤色が用いられる。これらの色において大当りである場合に表示され易い順番は、赤色、緑色、青色の順番となる。また、三尺玉の色（通常時の白色から変化される色）は、青色、赤色、金色及び虹色が用いられる。これらの色において大当りである場合に表示され易い順番は、虹色、金色、赤色、青色の順番となる。

【１４０５】

炎先読み予告が実行されるか否かは、サブＣＰＵ７１により実行される先読み予告パターン決定処理によって決定される（図１７０参照）。なお、図示は省略しているが、先読み予告演出パターン決定処理において、サブＣＰＵ７１は、先読み予告フラグが、炎上先読み予告の実行を示す値（例えば「０５Ｈ」）であると判定した場合に、炎上先読み予告パターン決定処理を実行する。

【１４０６】

炎上先読み予告パターン決定処理において、サブＣＰＵ７１は、図２４５及び図２４６に示す炎上先読み予告演出パターン決定テーブルを用いて、炎上先読み予告演出パターンを決定する。なお、炎上先読み予告演出パターンとは、炎の色及び三尺玉の色の変化の態

様を決定するものである。
【１４０７】
［炎上先読み予告演出パターン決定テーブル］
以下では、図２４５及び図２４６を用いて、炎上先読み予告演出パターン決定テーブルについて詳細に説明する。
【１４０８】
炎上先読み予告演出パターン決定テーブルには、図２４５に示す大当りである場合に用いられる大当り炎上先読み予告演出パターン決定テーブルと、図２４６に示すハズレである場合に用いられるハズレ炎上先読み予告演出パターン決定テーブルと、の２種類のテーブルが含まれる。
【１４０９】
大当り炎上先読み予告演出パターン決定テーブル及びハズレ炎上先読み予告演出パターン決定テーブルには、先読み予告対象の三尺玉が表示される際、三尺玉が最初に第１三尺玉保留表示領域６１０のどこに表示されたか（１個目から４個目までのいずれに表示されたか）に応じて、それ以降の三尺玉の移動表示における炎の画像の変化態様、及び、三尺玉の画像の変化態様が規定されている。
【１４１０】
具体的には、各パターンの「炎の色」において、「第１三尺玉保留表示領域」の４つの領域のうち最も右側に記載された「変化無し」の領域が、第１三尺玉保留表示領域６１０のうち三尺玉が最初に表示された領域を示している。なお、「変化無し」とは、炎の画像が表示されないことを示している。すなわち、本実施形態においては、全てのパターンにおいて、三尺玉が最初に第１三尺玉保留表示領域６１０に表示された際、炎の画像は表示されない。
【１４１１】
また、各パターンの「炎の色」において、「第１三尺玉保留表示領域」の４つの領域のうち、前記最初に表示された領域から左側の領域に記載された色が、三尺玉が移動表示した際に表示される炎の色を示している。なお、前記左側の領域のうち「変化無し」の領域は、炎の画像が未だ（三尺玉の移動表示にもかかわらず）表示されないことを示している。また、各パターンにおいて、「当該三尺玉保留表示領域」に記載された色が、三尺玉が第１三尺玉保留表示領域６１０から当該三尺玉表示領域６００に移動表示した際に表示される炎の色を示している。
【１４１２】
また、各パターンの「保留変化」において、「当該三尺玉保留表示領域」に記載された色が、三尺玉が第１三尺玉保留表示領域６１０から当該三尺玉表示領域６００に移動表示した際に表示される当該三尺玉の色（通常時の白色から変化される色）を示している。
【１４１３】
なお、以下では便宜上、炎上先読み予告の説明において、第１三尺玉保留表示領域６１０の１個目（左側から１個目）を第１三尺玉保留表示第１領域６１０ａと称し、第１三尺玉保留表示領域６１０の２個目（左側から２個目）を第１三尺玉保留表示第２領域６１０ｂと称し、第１三尺玉保留表示領域６１０の３個目（左側から３個目）を第１三尺玉保留表示第３領域６１０ｃと称し、第１三尺玉保留表示領域６１０の４個目（左側から４個目）を第１三尺玉保留表示第４領域６１０ｄと称する。
【１４１４】
図２４５に示す大当り炎上先読み予告演出パターン決定テーブルにおいては、先読み予告対象の三尺玉が最初に第１三尺玉保留表示第１領域６１０ａに表示された場合に選択されるパターンが１つ規定されている。すなわち、先読み予告対象の三尺玉が第１三尺玉保留表示第１領域６１０ａに表示された場合、１００％の確率で大当り炎上先読み予告演出パターン１が選択される。なお、大当り炎上先読み予告演出パターン１においては、炎が表示されないこと、及び、先読み予告対象の三尺玉が当該三尺玉表示領域６００に移動表示された後、色が虹色に変更されることが規定されている。

【１４１５】
また、大当り炎上先読み予告演出パターン決定テーブルにおいては、先読み予告対象の三尺玉が最初に第１三尺玉保留表示第２領域６１０ｂに表示された場合に選択されるパターンが４つ規定されている。具体的には、先読み予告対象の三尺玉が第１三尺玉保留表示第２領域６１０ｂに表示された場合、１０％、２０％、３０％、４０％の確率で大当り炎上先読み予告演出パターン２、３、４、５のいずれかが選択される。例えば、大当り炎上先読み予告演出パターン２においては、第１三尺玉保留表示第２領域６１０ｂに表示された先読み予告対象の三尺玉が第１三尺玉保留表示第１領域６１０ａに移動表示された場合に青色の炎が表示されること、及び、先読み予告対象の三尺玉が当該三尺玉表示領域６００に移動表示された後、色が青色に変更されることが規定されている。

【１４１６】
また、大当り炎上先読み予告演出パターン決定テーブルにおいては、先読み予告対象の三尺玉が最初に第１三尺玉保留表示第３領域６１０ｃに表示された場合に選択されるパターンが４つ規定されている。具体的には、先読み予告対象の三尺玉が第１三尺玉保留表示第３領域６１０ｃに表示された場合、１０％、２０％、３０％、４０％の確率で大当り炎上先読み予告演出パターン６、７、８、９のいずれかが選択される。例えば、大当り炎上先読み予告演出パターン６においては、第１三尺玉保留表示第３領域６１０ｃに表示された先読み予告対象の三尺玉が第１三尺玉保留表示第２領域６１０ｂに移動表示された場合に炎が表示されず、さらに第１三尺玉保留表示第１領域６１０ａに移動表示された場合に青色の炎が表示されること、及び、先読み予告対象の三尺玉が当該三尺玉表示領域６００に移動表示された後、色が青色に変更されることが規定されている。

【１４１７】
また、大当り炎上先読み予告演出パターン決定テーブルにおいては、先読み予告対象の三尺玉が最初に第１三尺玉保留表示第４領域６１０ｄに表示された場合に選択されるパターンが４つ規定されている。具体的には、先読み予告対象の三尺玉が第１三尺玉保留表示第４領域６１０ｄに表示された場合、１０％、２０％、３０％、４０％の確率で大当り炎上先読み予告演出パターン１０、１１、１２、１３のいずれかが選択される。例えば、大当り炎上先読み予告演出パターン１３においては、第１三尺玉保留表示第４領域６１０ｄに表示された先読み予告対象の三尺玉が第１三尺玉保留表示第３領域６１０ｃに移動表示された場合に緑色の炎が表示され、さらに第１三尺玉保留表示第２領域６１０ｂに移動表示された場合に緑色から赤色に変更された炎が表示され、さらに第１三尺玉保留表示第１領域６１０ａに移動表示された場合に赤色の炎がそのまま表示されること、及び、先読み予告対象の三尺玉が当該三尺玉表示領域６００に移動表示された後、色が虹色に変更されることが規定されている。

【１４１８】
図２４６に示すハズレ炎上先読み予告演出パターン決定テーブルにおいては、先読み予告対象の三尺玉が最初に第１三尺玉保留表示第１領域６１０ａに表示された場合に選択されるパターンが１つ規定されている。すなわち、先読み予告対象の三尺玉が第１三尺玉保留表示第１領域６１０ａに表示された場合、１００％の確率でハズレ炎上先読み予告演出パターン１が選択される。なお、ハズレ炎上先読み予告演出パターン１においては、炎が表示されないこと、及び、先読み予告対象の三尺玉が当該三尺玉表示領域６００に移動表示された後、色が青色に変更されることが規定されている。

【１４１９】
また、ハズレ炎上先読み予告演出パターン決定テーブルにおいては、先読み予告対象の三尺玉が最初に第１三尺玉保留表示第２領域６１０ｂに表示された場合に選択されるパターンが４つ規定されている。具体的には、先読み予告対象の三尺玉が第１三尺玉保留表示第２領域６１０ｂに表示された場合、４０％、３０％、２０％、１０％の確率でハズレ炎上先読み予告演出パターン２、３、４、５のいずれかが選択される。例えば、ハズレ炎上先読み予告演出パターン２においては、第１三尺玉保留表示第２領域６１０ｂに表示された先読み予告対象の三尺玉が第１三尺玉保留表示第１領域６１０ａに移動表示された場合

に青色の炎が表示されること、及び、先読み予告対象の三尺玉が当該三尺玉表示領域６００に移動表示された後、色が青色に変更されることが規定されている。

【１４２０】

また、ハズレ炎上先読み予告演出パターン決定テーブルにおいては、先読み予告対象の三尺玉が最初に第１三尺玉保留表示第３領域６１０ｃに表示された場合に選択されるパターンが４つ規定されている。具体的には、先読み予告対象の三尺玉が第１三尺玉保留表示第３領域６１０ｃに表示された場合、４０％、３０％、２０％、１０％の確率でハズレ炎上先読み予告演出パターン６、７、８、９のいずれかが選択される。例えば、ハズレ炎上先読み予告演出パターン６においては、第１三尺玉保留表示第３領域６１０ｃに表示された先読み予告対象の三尺玉が第１三尺玉保留表示第２領域６１０ｂに移動表示された場合に炎が表示されず、さらに第１三尺玉保留表示第１領域６１０ａに移動表示された場合に青色の炎が表示されること、及び、先読み予告対象の三尺玉が当該三尺玉表示領域６００に移動表示された後、色が青色に変更されることが規定されている。

【１４２１】

また、ハズレ炎上先読み予告演出パターン決定テーブルにおいては、先読み予告対象の三尺玉が最初に第１三尺玉保留表示第４領域６１０ｄに表示された場合に選択されるパターンが４つ規定されている。具体的には、先読み予告対象の三尺玉が第１三尺玉保留表示第４領域６１０ｄに表示された場合、４０％、３０％、２０％、１０％の確率でハズレ炎上先読み予告演出パターン１０、１１、１２、１３のいずれかが選択される。例えば、ハズレ炎上先読み予告演出パターン１３においては、第１三尺玉保留表示第４領域６１０ｄに表示された先読み予告対象の三尺玉が第１三尺玉保留表示第３領域６１０ｃに移動表示された場合に緑色の炎が表示され、さらに第１三尺玉保留表示第２領域６１０ｂに移動表示された場合に緑色から赤色に変更された炎が表示され、さらに第１三尺玉保留表示第１領域６１０ａに移動表示された場合に赤色の炎がそのまま表示されること、及び、先読み予告対象の三尺玉が当該三尺玉表示領域６００に移動表示された後、色が虹色に変更されることが規定されている。

【１４２２】

［炎上先読み予告の表示態様］

次に、図２４７及び図２４８、図２４９のフローチャートを用いて、炎上先読み予告の具体的な表示態様について説明する。

【１４２３】

なお、図２４７及び図２４８は、本実施形態の遊技機による炎上先読み予告の具体的な表示態様の一例を示す図である。図２４７及び図２４８においては、便宜上、当該三尺玉表示領域６００及び第１三尺玉保留表示領域６１０（第１三尺玉保留表示第１領域６１０ａ、第１三尺玉保留表示第２領域６１０ｂ、第１三尺玉保留表示第３領域６１０ｃ及び第１三尺玉保留表示第３領域６１０ｃ）以外の表示領域（例えば当該宝石表示領域７００や宝石保留表示領域７１０等）の図示を省略している。

【１４２４】

また、図２４７（ａ）に示すように、この一例においては、当該三尺玉表示領域６００に三尺玉が表示されているものとする。また、装飾図柄５００が変動表示中であって、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域に記憶された三尺玉保留情報が２個であり、これに応じて第１三尺玉保留表示領域６１０（第１三尺玉保留表示第１領域６１０ａ及び第１三尺玉保留表示第２領域６１０ｂ）に２つの三尺玉が表示されているものとする。

【１４２５】

また、このとき、始動入賞に応じて三尺玉保留情報が新たに記憶され、図２４７（ｂ）及びステップＳ１１０１に示すように、第１三尺玉保留表示第３領域６１０ｃ（保留順が３番目の位置）に、その三尺玉保留情報に対応する三尺玉（先読み予告対象の三尺玉）が追加表示され、当該始動入賞に基づく演出パターンの決定時に、三尺玉保留情報に対応する演出として、炎上先読み予告を実行することが決定されたものとする。また、炎上先読み予告の演出パターンとして、先読み予告対象の三尺玉が最初に第１三尺玉保留表示第３

領域６１０ｃに表示された場合に選択されるパターンのうち、大当り炎上先読み予告演出パターン９が選択されたものとする（図２４５参照）。

【１４２６】

図２４７（ｃ）及びステップＳ１１０２に示すように、表示領域４Ａにおいては、装飾図柄５００がハズレ確定表示され、当該三尺玉表示領域６００における三尺玉の表示が消去される。

【１４２７】

次に、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域においては、三尺玉保留情報が１つずつシフトするとともに、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域１に記憶されていた１つの三尺玉保留情報が当該保留情報記憶領域に記憶される。これにより、図２４７（ｄ）及びステップＳ１１０３に示すように、表示領域４Ａにおいては、当該三尺玉表示領域６００に三尺玉が表示されるとともに、これに対応する三尺玉保留情報に基づいて装飾図柄５００の変動表示が開始される。また、第１三尺玉保留表示領域６１０においては、三尺玉保留情報が新たに記憶されない限り、三尺玉が１つずつ左に移動して減少したように表示される。このとき、先読み予告対象の三尺玉は、保留順として第１三尺玉保留表示領域６１０の２番目（第１三尺玉保留表示第２領域６１０ｂ）に位置する。

【１４２８】

また、大当り炎上先読み予告演出パターン９に規定された内容に基づき、先読み予告の対象となる三尺玉が第１三尺玉保留表示第３領域６１０ｃから第１三尺玉保留表示第２領域６１０ｂに移動表示される際、表示領域４Ａの下部全体に広がるように緑色の炎が表示される。ここで、上述の如く、炎は表示領域４Ａの下部全体に広がるように表示されているため（すなわち、炎の表示が第１三尺玉保留表示領域６１０のどの表示領域に対応しているか分からないため）、当該三尺玉表示領域６００、第１三尺玉保留表示第１領域６１０ａ又は第１三尺玉保留表示第２領域６１０ｂに表示された合計３つの三尺玉のうち、どの三尺玉に対応して炎が表示されたのか、遊技者は認識することができない。

【１４２９】

その後、図２４７（ｅ）及びステップＳ１１０４に示すように、表示領域４Ａにおいては、装飾図柄５００がハズレ確定表示され、当該三尺玉表示領域６００における三尺玉の表示が消去される。

【１４３０】

次に、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域においては、三尺玉保留情報が１つシフトするとともに、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域１に記憶されていた１つの三尺玉保留情報が当該保留情報記憶領域に記憶される。これにより、図２４７（ｆ）及びステップＳ１１０５に示すように、当該三尺玉表示領域６００に三尺玉が表示されるとともに、これに対応する三尺玉保留情報に基づいて装飾図柄５００の変動表示が開始される。また、第１三尺玉保留表示領域６１０においては、三尺玉保留情報が新たに記憶されない限り、三尺玉が１つ左に移動して減少したように表示される。このとき、先読み予告対象の三尺玉は、保留順として第１三尺玉保留表示領域６１０の１番目（第１三尺玉保留表示第１領域６１０ａ）に位置する。

【１４３１】

また、大当り炎上先読み予告演出パターン９の規定された内容に基づき、先読み予告の対象となる三尺玉が第１三尺玉保留表示第２領域６１０ｂから第１三尺玉保留表示第１領域６１０ａに移動表示される際、表示領域４Ａに表示された炎の色が緑色から赤色に変更される。なお、上述の如く、炎は表示領域４Ａの下部全体に広がるように表示されているため（すなわち、炎の表示が第１三尺玉保留表示領域６１０のどの表示領域に対応しているか分からないため）、当該三尺玉表示領域６００又は第１三尺玉保留表示第１領域６１０ａに表示された合計２つの三尺玉のうち、どの三尺玉に対応して炎の色が変更されたのか、遊技者は認識することができない。また、上述の如く、赤色の炎は、緑色の炎よりも大当りである場合に表示され易く設定されている。したがって、炎の色が緑色から赤色に変更される様子を遊技者に視認させることにより、遊技者に大当りの期待感を抱かせ、ひ

いては当該遊技者の興趣を高めることができる。

【１４３２】

その後、図２４７（ｇ）及びステップＳ１１０６に示すように、表示領域４Ａにおいては、装飾図柄５００がハズレ確定表示され、当該三尺玉表示領域６００における三尺玉の表示が消去される。

【１４３３】

次に、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域１に先読み予告の対象として残る三尺玉保留情報は、当該保留情報記憶領域に転記される。これにより、図２４７（ｈ）及びステップＳ１１０７に示すように、表示領域４Ａにおいては、第１三尺玉保留表示領域６１０の三尺玉が無くなって当該三尺玉表示領域６００に三尺玉が表示されるとともに、これに対応する三尺玉保留情報に基づいて装飾図柄５００の変動表示が開始される。また、第１三尺玉保留表示領域６１０においては、三尺玉保留情報が新たに記憶されない限り三尺玉が追加表示されない。このとき、先読み予告対象の三尺玉は、当該三尺玉表示領域６００に位置する。

【１４３４】

また、先読み予告対象の三尺玉が、第１三尺玉保留表示第１領域６１０ａから当該三尺玉表示領域６００に移動表示される際、表示領域４Ａに表示された炎の色は変更されない。すなわち、表示領域４Ａに表示された炎の色は、赤色のまま維持される。

【１４３５】

こうして、先読み予告対象の三尺玉保留情報に基づいて装飾図柄５００の変動表示が開始されると、図２４８（ｉ）及びステップＳ１１０８に示すように、当該三尺玉表示領域６００の情報に人間を模したキャラクタ（以下では、「キャラクタＣ」と称する）が表示される。キャラクタＣは、当該三尺玉表示領域６００に表示された三尺玉（先読み予告対象の三尺玉）に対して、力を与えるような動作（演出）を行う。こうして、キャラクタＣにより当該三尺玉表示領域６００に表示された三尺玉が、何かに変化するような期待感を遊技者に抱かせることができる。

【１４３６】

また、第１三尺玉保留表示第１領域６１０ａから当該三尺玉表示領域６００に三尺玉が移動表示された場合にキャラクタＣが登場すること（さらには、後述するように当該三尺玉表示領域６００の三尺玉の色が変化すること）によって、表示領域４Ａに表示されていた炎の演出が、現在当該三尺玉表示領域６００に表示された三尺玉に対して行われていたものだと、遊技者は認識することができる。すなわち、現在当該三尺玉表示領域６００に表示された三尺玉に対して、装飾図柄５００が大当り図柄を示す出目となる期待感を、遊技者に抱かせることができる。

【１４３７】

そして、キャラクタＣが当該三尺玉表示領域６００に表示された三尺玉に対して力を与えるような動作を行った後、図２４８（ｊ）及びステップＳ１１０９に示すように、表示領域４Ａにおいては、当該表示領域４Ａに表示された炎の表示が消去されると共に、当該三尺玉表示領域６００の三尺玉が通常時の白色から他の色（本実施形態においては、大当り炎上先読み予告演出パターン９に規定された内容に基づき、虹色）に変化されるような演出が行われる。また、当該三尺玉表示領域６００の三尺玉の色が変更された場合には、キャラクタＣが喜ぶ様子が表示される。

【１４３８】

その後、図２４８（ｋ）及びステップＳ１１１０に示すように、装飾図柄５００の変動表示態様がリーチ態様となる。そして、図２４８（ｍ）及びステップＳ１１１１に示すように、装飾図柄５００が大当り図柄を示す出目の例えば「５５５」として確定表示されると、大当り遊技状態となる。そして、図２４８（ｎ）及びステップＳ１１１２に示すように、表示領域４Ａには、装飾図柄５００に代わって大当りの開始を示す「大当り」の画像５４０が表示されることとなる。

【１４３９】

このように、炎上先読み予告においては、先読み予告対象の三尺玉が第１三尺玉保留表示領域６１０に表示された後、選択された炎上先読み予告演出パターンに基づいて当該三尺玉が移動表示されるいずれかのタイミングで表示領域４Ａの下部全体に広がるように炎が表示される。また、表示された炎の色は、選択された炎上先読み予告演出パターンに基づいて先読み予告対象の三尺玉がさらに移動表示されるいずれかのタイミングで適宜変更される。これによって、表示領域４Ａの当該三尺玉表示領域６００や第１三尺玉保留表示第１領域６１０ａ等に表示された複数の三尺玉のうち、どの三尺玉に対応して炎が表示されたのか、遊技者は認識することができない。

【１４４０】

また、先読み予告対象の三尺玉が、第１三尺玉保留表示第１領域６１０ａから当該三尺玉表示領域６００に移動表示される際に、キャラクタＣが登場すること（さらには、当該三尺玉表示領域６００の三尺玉の色が変化すること）によって初めて当該三尺玉表示領域６００に表示された三尺玉が先読み対象であったことを遊技者が認識することができるため、遊技者は第１三尺玉保留表示第１領域６１０ａから当該三尺玉表示領域６００への三尺玉の移動表示や当該三尺玉表示領域６００に表示された三尺玉の色の変化に、興味が惹かれることとなる。

【１４４１】

こうして、炎上先読み予告においては、遊技者の興味を絶えず惹きつけることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【１４４２】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【１４４３】

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当り遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。

【１４４４】

この種の遊技機においては、画像表示装置の表示領域上に保留アイコンを表示することが行われている。例えば、特許文献１には、保留アイコンが特定の保留アイコンであった場合に、保留表示領域全体にわたって演出を拡大する遊技機が開示されている（特開２０１６－１４４５５７号公報）。

【１４４５】

しかしながら、このような遊技機においては、保留アイコンの表示領域が拡大するのみであり、表示領域上に複数の保留アイコンが表示されている場合に、遊技者が注目すべき保留アイコンが、当該保留アイコンに対応する図柄の変動表示前に分かってしまうため、演出に意外性が欠ける点で改善の余地があった。

【１４４６】

本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、意外性のある演出を実行することができる遊技機を提供することを目的とする。

【１４４７】

本発明の一実施形態に係る遊技機においては、

遊技球が転動可能な遊技領域１ｐを有する遊技盤１と、画像表示手段（例えば、液晶表示装置４）と、前記画像表示手段を制御可能な演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ７１）と、遊技球が入賞し易い第１の位置と遊技球が入賞し難い第２の位置に変位可能な変位部材（例えば、大入賞口シャッタ３７Ａ）を備えた入賞装置（例えば、大入賞口３７、大入賞口シャッタ３７Ａ、及びカバー部材４３）と、前記遊技領域において遊技球が通過可能な通過領域（例えば、第１始動口３２、第２始動口）と、前記通過領域を遊技球が通過したことに基づいて始動情報を記憶可能な始動情報記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６３、

ワークＲＡＭ７３）と、前記始動情報に基づいて前記変位部材を前記第１の位置に変位する特別遊技（例えば、大当り遊技）を発生させるか否かを判定可能な特別遊技判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、前記特別遊技判定手段の判定結果に基づいて遊技者に有利な特定遊技（例えば、確変遊技）に移行させるか否かを判定可能な特定遊技判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、前記特定遊技判定手段の判定結果に応じて識別情報（例えば、装飾図柄５００）を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示手段（例えば、液晶表示装置４）と、を備えた遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記画像表示手段に前記始動情報記憶手段に記憶された始動情報に基づく始動情報画像を表示する制御を実行可能であり、

前記始動情報記憶手段に記憶された始動情報に基づいて前記識別情報の変動表示が実行された場合に、表示されている始動情報画像の表示を更新する制御を実行可能であり、

前記始動情報記憶手段に特定の始動情報が記憶されている場合に、前記始動情報画像を特定始動情報画像（例えば、炎上先読み予告に関する画像）に変更する制御を実行可能であり、

前記特定始動情報画像（例えば、炎上先読み予告に関する画像）は、前記始動情報記憶手段に記憶されている複数の始動情報に共通の演出態様でもって表示されいずれの始動情報に基づく始動情報画像であるかを特定困難な第１の特定始動情報画像（例えば、炎の画像）と、前記始動情報記憶手段に記憶された個別の始動情報に対応して表示される第２の特定始動情報画像（例えば、三尺玉の色変更画像）と、を含み、

前記演出制御手段は、

前記始動情報記憶手段に特定の始動情報が記憶されている場合に、前記第１の特定始動情報画像（例えば、炎の画像）を表示する制御を実行した後、前記第１の特定始動情報画像（例えば、炎の画像）を表示した次回以降の変動表示において前記第１の特定始動情報画像（例えば、炎の画像）を前記第２の特定始動情報画像（例えば、三尺玉の色変更画像）に変更する制御を実行可能であるものである。

【１４４８】

このような構成により、三尺玉（保留表示）が複数表示された場合において、当該複数の三尺玉のうち、どの三尺玉が先読み対象となって演出が行われているのかを遊技者に認識し難くすることができる。そして、先読み対象である三尺玉が、当該三尺玉表示領域６００に表示されることによって初めてどのどの三尺玉が先読み対象となって演出が行われているのかを遊技者が認識することができる。このように、炎上先読み予告によれば、意外性のある演出を実行することができる。

【１４４９】

前記特定始動情報画像は、前記個別の始動情報に対応して表示される保留画像（例えば、三尺玉の画像）を含み、

前記演出制御手段は、

前記識別情報の変動表示に基づいて前記保留画像を移動表示する制御を実行可能であり、

前記特定の始動情報に対応して表示される保留画像の移動表示が実行される際に、前記第１の特定始動情報画像の表示を開始するものである。

【１４５０】

このような構成により、先読み対象である三尺玉が第１三尺玉保留表示領域６１０に最初に表示された際に炎の画像を表示せず、この三尺玉の移動表示の際に炎の画像が表示されるため、どの三尺玉が先読み対象となって演出が行われているのかを遊技者に認識し難くすることができる。

【１４５１】

前記第２の特定始動情報画像は、前記保留画像を兼ねるものである。

【１４５２】

このような構成により、三尺玉の表示態様の変化に応じて大当りへの期待感が生じるた

め、当該三尺玉に遊技者の興味を惹くことができる。

【１４５３】

以上、一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

【１４５４】

例えば、上述の如き一例においては、キャラクタＣが当該三尺玉表示領域６００に表示された三尺玉に対して力を与えるような動作を行った後、当該三尺玉表示領域６００の三尺玉の色が変化されない演出とすることも可能である。このような場合、図２４８（ｐ）に示すように、当該三尺玉表示領域６００の三尺玉の色が変更されず、キャラクタＣが落ち込む様子が表示される。

【１４５５】

また、キャラクタＣ自体を登場させないことも可能である。その場合には、当該三尺玉表示領域６００の三尺玉の色が変化することによって、当該三尺玉表示領域６００に表示された三尺玉が先読み対象であったことを始めて遊技者が認識することができる。

【１４５６】

また、先読み予告対象である三尺玉の移動表示によって表示される画像（第１の特定始動情報画像）は、炎の画像に限定するものではない。複数の三尺玉に共通の演出態様（具体的には、先読み予告対象である三尺玉が第１三尺玉保留表示領域６１０のどこに表示されていたとしても同一の表示態様）でもって表示され、どの三尺玉に基づく画像であるかを遊技者が特定困難なものであれば、任意の画像を選択することができる。

【１４５７】

［ミッション演出の内容］

図２５０は、ミッション演出の内容を示す図である。ミッション演出とは、所定の達成条件を満たした場合に、遊技者にとって相対的に有利な特定遊技状態（大当り遊技状態等）が発生することを示唆する演出（特定遊技示唆演出）を行うものである。図２５０に示すように、ミッション演出には、ミッションＭ１～Ｍ４が含まれる。ミッション演出は、液晶表示装置４の表示領域４Ａに表示される。

【１４５８】

図２５１及び図２５２は、ミッションＭ１の演出内容（表示画面）を示す図である。ミッションＭ１は、キャラＡ（ライオン）、キャラＢ（ヘビ）、キャラＣ（イヌ）の３キャラクタを全てスロット風のミニゲームで揃えることを達成条件とするものである。ミッションＭ１の表示画面には、キャラＡ（ライオン）、キャラＢ（ヘビ）、キャラＣ（イヌ）の３キャラクタ及びダイヤの絵柄を変動表示可能な９つのマス目が含まれている。

【１４５９】

まず、ミッションＭ１における第一のゲームについて説明する。遊技者が押下操作ボタン９Ａを押下すると、９つのマス目の絵柄の変動表示が開始される。そして、遊技者がもう一度押下操作ボタン９Ａを押下すると、変動表示が停止して停止表示となる。これにより、１回の変動表示演出が完了する。図２５１（ｂ）に示すように、停止表示において有効ライン（例えば、横ライン）の絵柄がキャラＡ（ライオン）で揃うと、第二のゲームに進む。このとき、キャラＡ（ライオン）は既に揃い済みであることを示す情報がワークＲＡＭ７３にストック（記憶）される。そして、キャラＡ（ライオン）のアイコンが、画面の隅に表示される。一方、停止表示において有効ライン（例えば、横ライン）の絵柄がキャラＡ（ライオン）で揃わなかった場合には、第二のゲームには進まず、再び第一のゲームが行われる。

【１４６０】

第二のゲームにおいては、遊技者が押下操作ボタン９Ａを押下すると、第一のゲームでキャラＡ（ライオン）が揃ったマス目を除く６つのマス目の絵柄の変動表示が開始される。そして、遊技者がもう一度押下操作ボタン９Ａを押下すると、変動表示が停止して停止表示となる。図２５１（ｃ）に示すように、停止表示において有効ライン（例えば、横ライン）の絵柄がキャラＢ（ヘビ）で揃うと、第三のゲームに進む。このとき、キャラＢ（

ヘビ）は既に揃い済みであることを示す情報がワークＲＡＭ７３にストック（記憶）される。そして、キャラＢ（ヘビ）のアイコンが、画面の隅にキャラＡ（ライオン）のアイコンと並ぶように表示される。一方、停止表示において有効ライン（例えば、横ライン）の絵柄がキャラＢ（ヘビ）で揃わなかった場合には、第三のゲームには進まず、再び第二のゲームが行われる。

【１４６１】

第三のゲームにおいては、遊技者が押下操作ボタン９Ａを押下すると、第一のゲームでキャラＡ（ライオン）が揃ったマス目及び第二のゲームでキャラＢ（ヘビ）が揃ったマス目を除く３つのマス目の絵柄の変動表示が開始される。そして、遊技者がもう一度押下操作ボタン９Ａを押下すると、変動表示が停止して停止表示となる。図２５２（ａ）に示すように、停止表示において有効ライン（例えば、横ライン）の絵柄がキャラＣ（イヌ）で揃うと、キャラＣ（イヌ）は既に揃い済みであることを示す情報がワークＲＡＭ７３にストック（記憶）される。そして、キャラＣ（イヌ）のアイコンが、画面の隅にキャラＡ（ライオン）及びキャラＢ（ヘビ）のアイコンと並ぶように表示される。これで３つのキャラクタが揃った（３つのキャラクタ画像が全て表示された）ことになり、ミッションＭ１の達成条件が満たされる。そして、図２５２（ｂ）に示すように、表示画面に「ＣＯＭＰＬＥＴＥ！」等と表示することにより、ミッションＭ１を達成したことを示す演出が行われる。一方、停止表示において有効ライン（例えば、横ライン）の絵柄がキャラＣ（イヌ）で揃わなかった場合には、ミッションＭ１の達成とはならず、再び第三のゲームが行われる。なお、絵柄が揃った状態を９つのマス目に表示し続けることなく、毎ゲーム９つのマス目が変動するようにしてもよい。また、押下操作ボタン９Ａの操作とは無関係に自動的に演出が進行するようにしてもよい。

【１４６２】

ミッションＭ１は、合計５ゲーム行われ、５ゲーム以内に３つのキャラクタが全て揃うとミッション達成となる。一方、５ゲーム以内に３つのキャラクタのうち１つでも揃わない場合には、ミッション失敗となる。

【１４６３】

ミッションＭ２は、キャラＢ（ヘビ）が登場し、押下操作ボタン９Ａの操作に基づいて役物ギミックを完成させることを達成条件とするものである。ミッションＭ２は、演出装置１０００を動作させることにより行われる。

【１４６４】

ミッションＭ３は、キャラＡ（ライオン）が登場し、ミニリールギミックを止めることを達成条件とするものである。ミッションＭ３は、演出装置２４００を動作させることにより行われる。

【１４６５】

図２５３及び図２５４は、ミッションＭ４の演出内容（表示画面）を示す図である。ミッションＭ４は、キャラＡ（ライオン）、キャラＢ（ヘビ）、キャラＣ（イヌ）の順番で登場するキャラクタを全て撃破することを達成条件とするものである。

【１４６６】

まず、ミッションＭ４における第一のゲームについて説明する。図２５３（ａ）に示すように、ミッションＭ４の表示画面には、まずキャラＡ（ライオン）が登場する。そして、遊技者には、押下操作ボタン９Ａを連打すること等により、キャラＡ（ライオン）を撃破するよう指令がなされる。図２５３（ｂ）に示すように、キャラＡ（ライオン）を撃破すると、第二のゲームに進む。このとき、キャラＡ（ライオン）は既に撃破済みであることを示す情報がワークＲＡＭ７３にストック（記憶）される。そして、キャラＡ（ライオン）のアイコンが、画面の隅に表示される。一方、キャラＡ（ライオン）を撃破できなかった場合には、第二のゲームには進まず、再び第一のゲームが行われる。

【１４６７】

第二のゲームにおいては、図２５３（ｃ）に示すように、ミッションＭ４の表示画面には、キャラＢ（ヘビ）が登場する。そして、遊技者には、押下操作ボタン９Ａを連打する

こと等により、キャラＢ（ヘビ）を撃破するよう指令がなされる。図２５３（ｄ）に示すように、キャラＢ（ヘビ）を撃破すると、第三のゲームに進む。このとき、キャラＢ（ヘビ）は既に撃破済みであることを示す情報がワークＲＡＭ７３にストック（記憶）される。そして、キャラＢ（ヘビ）のアイコンが、画面の隅にキャラＡ（ライオン）のアイコンと並ぶように表示される。一方、キャラＢ（ヘビ）を撃破できなかった場合には、第三のゲームには進まず、再び第二のゲームが行われる。

【１４６８】

第三のゲームにおいては、図２５４（ａ）に示すように、ミッションＭ４の表示画面には、キャラＣ（イヌ）が登場する。そして、遊技者には、押下操作ボタン９Ａを連打すること等により、キャラＣ（イヌ）を撃破するよう指令がなされる。図２５４（ｂ）に示すように、キャラＣ（イヌ）を撃破すると、キャラＣ（イヌ）は既に撃破済みであることを示す情報がワークＲＡＭ７３にストック（記憶）される。そして、キャラＣ（イヌ）のアイコンが、画面の隅にキャラＡ（ライオン）及びキャラＢ（ヘビ）のアイコンと並ぶように表示される。これで３つのキャラクタが揃った（３つのキャラクタ画像が全て表示された）ことになり、ミッションＭ４の達成条件が満たされる。そして、図２５４（ｃ）に示すように、表示画面に「ＣＯＭＰＬＥＴＥ！」等と表示することにより、ミッションＭ４を達成したことを示す演出が行われる。一方、キャラＣ（イヌ）を撃破できなかった場合には、ミッションＭ４の達成とはならず、再び第三のゲームが行われる。

【１４６９】

ミッションＭ４は、合計５ゲーム行われ、５ゲーム以内に３つのキャラクタを全て撃破するとミッション達成となる。一方、５ゲーム以内に３つのキャラクタのうち１つでも撃破することができない場合には、ミッション失敗となる。

【１４７０】

［ミッション発生抽選テーブル］

図２５５（ａ）は、ミッション発生抽選テーブルを示している。ミッション演出を行うか否かは、小当り又は大当りとなったときに行われる抽選（ミッション発生抽選）によって決定されるものであって、ミッション発生抽選テーブルには、当該抽選に関する抽選条件が規定されている。本実施形態においては、小当りとなったときに行われる抽選を例として説明する。なお、図２５５（ａ）に示すミッション発生抽選テーブルには、小当りとなったときに行われる抽選の抽選条件しか規定されていないが、実際には大当りとなったときに行われる抽選の抽選条件も規定されている。

【１４７１】

［ミッション種別抽選テーブル］

図２５５（ｂ）は、ミッション種別抽選テーブルを示している。ミッション発生抽選で当選したときにミッションＭ１～Ｍ４のうちどのミッション演出を行うかは、抽選（ミッション種別抽選）によって決定されるものであって、ミッション種別抽選テーブルには、当該抽選に関する抽選条件が規定されている。

【１４７２】

［キャラ停止態様抽選テーブル］

図２５６（ａ）は、ミッションＭ１で用いられるキャラ停止態様抽選テーブルを示している。ミッションＭ１において、各ゲームにおいてキャラクタが揃うか否かは、演出パターン１～８によって予め決められており、キャラ停止態様抽選テーブルには、演出パターン１～８の内容が規定されている。図２５６（ａ）に示すキャラ停止態様抽選テーブルにおいて、「Ａ」はキャラＡ（ライオン）が揃うこと、「Ｂ」はキャラＢ（ヘビ）が揃うこと、「－」は、キャラクタが揃わないことを示している。また、演出パターン１～８のうちどの演出パターンを行うかは抽選（キャラ停止態様抽選）によって決定されるものであって、キャラ停止態様抽選テーブルには、当該抽選に関する抽選条件が規定されている。

【１４７３】

［キャラ停止態様追加テーブル］

図２５６（ｂ）は、ミッションＭ１で用いられるキャラ停止態様追加テーブルを示して

いる。詳細は後述するが、ミッション演出は、所定の条件において期間延長されるものであって、キャラ停止態様追加テーブルには、延長期間における演出パターン１～８の内容が規定されている。

【１４７４】

［ミッション演出抽選処理］

図２５７は、サブＣＰＵ７１により実行されるミッション演出抽選処理を示すフローチャートである。ミッション演出抽選処理は、例えばサブＣＰＵ７１により実行されるコマンド解析処理（図３５参照）で行われる。このミッション演出抽選処理は、以下のステップ単位に実行される。

【１４７５】

図２５７に示すように、Ｓ１２０１において、サブＣＰＵ７１は、当り（大当り又は小当り）があったか否かを判定する処理を行う。サブＣＰＵ７１は、当りがあったと判定した場合には、Ｓ１２０２に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、当りがなかったと判定した場合には、ミッション演出抽選処理ルーチンを終了する。

【１４７６】

Ｓ１２０２において、サブＣＰＵ７１は、ミッション演出実行中フラグがオンであるか否かを判定する処理を行う。なお、ミッション演出実行中フラグとは、ミッション演出が実行中であるか否かを示すものであって、ミッション演出実行中のときはオンされ、ミッション演出実行中でないときはオフされるものである。ミッション演出実行中フラグは、ワークＲＡＭ７３に記憶されている。サブＣＰＵ７１は、ミッション演出実行中フラグがオンであると判定した場合には、Ｓ１２０９に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、ミッション演出実行中フラグがオフであると判定した場合には、Ｓ１２０３に処理を移す。

【１４７７】

Ｓ１２０３において、サブＣＰＵ７１は、ミッション発生抽選処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、図２５５（ａ）に示すミッション発生抽選テーブルを参照して、乱数抽選により当選（ミッション演出を発生させる）又はハズレ（ミッション演出を発生させない）を決定する。サブＣＰＵ７１は、この処理を終了した場合には、Ｓ１２０４に処理を移す。

【１４７８】

Ｓ１２０４において、サブＣＰＵ７１は、ミッション発生抽選が当選したか否かを判定する処理を行う。サブＣＰＵ７１は、当選したと判定した場合には、Ｓ１２０５に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、当選していないと判定した場合には、ミッション演出抽選処理ルーチンを終了する。

【１４７９】

Ｓ１２０５において、サブＣＰＵ７１は、ミッション種別抽選処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、図２５５（ｂ）に示すミッション種別抽選テーブルを参照して、乱数抽選によりミッションＭ１～Ｍ４のうちのどのミッションを実行するかを選択する。選択されたミッションは、ワークＲＡＭ７３に設定（記憶）される。サブＣＰＵ７１は、この処理を終了した場合には、Ｓ１２０６に処理を移す。

【１４８０】

なお、以下の説明においては、特に断りのない限り、Ｓ１２０５でミッションＭ１が選択されたことを前提として説明を行う。

【１４８１】

Ｓ１２０６において、サブＣＰＵ７１は、演出パターン抽選処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、図２５６（ａ）に示すキャラ停止態様抽選テーブルを参照して、乱数抽選により演出パターン１～８のうちのどの演出パターンを実行するかを選択する。選択された演出パターンは、ワークＲＡＭ７３に設定（記憶）される。サブＣＰＵ７１は、この処理を終了した場合には、Ｓ１２０７に処理を移す。

【１４８２】

Ｓ１２０７において、サブＣＰＵ７１は、Ｓ１２０６で設定された演出パターンに基づ

いて、ミッション演出の実行を開始する。例えば、Ｓ１２０６において図２５６（ａ）のキャラ停止態様抽選テーブルに示す演出パターン１が選択されている場合には、サブＣＰＵ７１は、当該演出パターン１の実行を開始する。サブＣＰＵ７１は、この処理を終了した場合には、Ｓ１２０８に処理を移す。

【１４８３】

Ｓ１２０８において、サブＣＰＵ７１は、ミッション演出実行中フラグをオンする。サブＣＰＵ７１は、この処理を終了した場合には、ミッション演出抽選処理ルーチンを終了する。

【１４８４】

一方、サブＣＰＵ７１は、Ｓ１２０２においてミッション演出実行中フラグがオンであると判定した場合には、前述の如くＳ１２０９に処理を移す。Ｓ１２０９において、サブＣＰＵ７１は、ミッション演出の期間中に小当りがあったか否かを判定する。サブＣＰＵ７１は、ミッション演出の期間中に小当りがあったと判定した場合には、Ｓ１２１０に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、ミッション演出の期間中に小当りがなかったと判定した場合には、Ｓ１２１１に処理を移す。

【１４８５】

Ｓ１２１０において、サブＣＰＵ７１は、ミッション演出期間の延長処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、図２５６（ｂ）に示すキャラ停止態様追加テーブルを参照して、延長期間中の演出パターンを選択する。このとき、サブＣＰＵ７１は、期間延長前の演出パターンと対応する演出パターンを選択する。例えば、期間延長前に選択された演出パターンが図２５６（ａ）に示すキャラ停止態様抽選テーブルの演出パターン１である場合には、図２５６（ｂ）に示すキャラ停止態様追加テーブルの演出パターン１を選択する。選択された演出パターンは、ワークＲＡＭ７３に設定（記憶）される。サブＣＰＵ７１は、設定された演出パターンに基づいて、延長期間中のミッション演出を実行する。原則として、延長期間中のミッション演出（図２５６（ｂ）のキャラ停止態様追加テーブルに示す演出パターン）は、期間延長前のミッション演出（図２５６（ａ）のキャラ停止態様抽選テーブルに示す演出パターン）が全て実行された後に（５ゲームが終了した後に）実行される。この処理を終了した場合には、ミッション演出抽選処理ルーチンを終了する。

【１４８６】

ここで、Ｓ１２１０においてミッション演出期間期間延長処理がなされた場合には、期間延長前の履歴は維持される。つまり、期間延長前にストックされたキャラクタは、延長期間のミッション演出に引き継がれる。

【１４８７】

具体的には、期間延長前にキャラクタが１つも揃わないパターン（図２５６（ａ）のキャラ停止態様抽選テーブルに示す演出パターン１）が選択されている場合には、期間延長前の５ゲーム終了時においてキャラクタがストックされていない状態となる。この場合、そのままの状態（キャラクタがストックされていない状態）で延長期間のミッション演出に引き継がれる。

【１４８８】

また、期間延長前にキャラＡのみが揃うパターン（図２５６（ａ）のキャラ停止態様抽選テーブルに示す演出パターン２及び３）が選択されている場合には、期間延長前の５ゲーム終了時においてキャラＡがストックされた状態となる。この場合、そのままの状態（キャラＡがストックされた状態）で延長期間のミッション演出に引き継がれる。

【１４８９】

また、期間延長前にキャラＡ及びキャラＢが揃うパターン（図２５６（ａ）のキャラ停止態様抽選テーブルに示す演出パターン４から８）が選択されている場合には、期間延長前の５ゲーム終了時においてキャラＡ及びキャラＢがストックされた状態となる。この場合、そのままの状態（キャラＡ及びキャラＢがストックされた状態）で延長期間のミッション演出に引き継がれる。

【１４９０】
一方、Ｓ１２１１において、サブＣＰＵ７１は、ミッション達成処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、識別情報の変動表示停止によって当該大当りが報知される場合には、コンプリート画像（図２５２（ｂ）及び図２５４（ｃ）参照）の表示及び全員のキャラクタの画像の表示の演出が行われるように、各種のデータをワークＲＡＭ７３の所定の記憶領域にセットする。
【１４９１】
具体的には、大当りとなったゲームより前においてキャラクタが１つもストックされていない場合には、大当りとなった始動情報に対する識別図柄の変動表示が行われた際、キャラＡ、キャラＢ及びキャラＣの３つのキャラクタ全てが揃うようなミッション演出を行う。また、大当りとなったゲームより前においてキャラＡのみがストックされている場合には、大当りとなった始動情報に対する識別図柄の変動表示が行われた際、キャラＢ及びキャラＣが揃うようなミッション演出を行う。また、大当りとなったゲームより前においてキャラＡ及びキャラＢがストックされている場合には、大当りとなった始動情報に対する識別図柄の変動表示が行われた際、キャラＣが揃うようなミッション演出を行う。
【１４９２】
そして、サブＣＰＵ７１は、コンプリート画像（図２５２（ｂ）及び図２５４（ｃ）参照）の表示を行う。サブＣＰＵ７１は、この処理を終了した場合には、ミッション演出抽選処理ルーチンを終了する。
【１４９３】
［ミッション演出管理処理］
図２５８は、サブＣＰＵ７１により実行されるミッション演出管理処理を示すフローチャートである。このミッション演出抽選処理は、以下のステップ単位に実行される。
【１４９４】
図２５８に示すように、Ｓ１２２１において、サブＣＰＵ７１は、ミッション演出実行中フラグがオンであるか否かを判定する。サブＣＰＵ７１は、ミッション演出実行中フラグがオンであると判定した場合には、Ｓ１２２２に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、ミッション演出実行中フラグがオフであると判定した場合には、ミッション演出管理処理ルーチンを終了する。
【１４９５】
Ｓ１２２２において、サブＣＰＵ７１は、図２５７に示すミッション演出抽選処理ルーチンによって設定されたミッション演出が全て消化されたか否かを判定する。サブＣＰＵ７１は、設定されたミッション演出が全て消化されたと判定した場合には、Ｓ１２２３に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、設定されたミッション演出が全て消化されていないと判定した場合には、ミッション演出管理処理ルーチンを終了する。前述の如く、原則として、延長期間中のミッション演出（図２５６（ｂ）のキャラ停止態様追加テーブルに示す演出パターン）は、期間延長前のミッション演出（図２５６（ａ）のキャラ停止態様抽選テーブルに示す演出パターン）が全て実行された後に（５ゲームが終了した後に）実行される。
【１４９６】
Ｓ１２２３において、サブＣＰＵ７１は、ミッション演出中フラグをオフする処理を行う。この処理を終了した場合には、ミッション演出管理処理ルーチンを終了する。
【１４９７】
このように、本実施形態に係る遊技機においては、ミッション演出の期間中に小当りとなったときにミッション演出期間延長処理（Ｓ１２１０）が行われるので、ミッション演出の継続期間を変化させることができる。これにより、遊技興趣を高めることができる。
【１４９８】
また、期間延長前にストックされたキャラクタは延長期間のミッション演出に引き継がれるため、せっかく収集したキャラクタが突然消えてまた１からやり直しという印象を遊技者に与えないようにすることができる。

【１４９９】
以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。
【１５００】
従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当り遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。
【１５０１】
この種の遊技機においては、所定の達成条件を満たした場合に、遊技者にとって相対的に有利な特定遊技状態が発生することを示唆する演出（ミッション演出）を行う遊技機が開示されている（特開２００６－３４８１４号公報参照）。
【１５０２】
しかしながら、上記公報に記載の技術においては、ミッション発生後において所定のゲーム期間が終了してしまうとミッション演出も終了してしまうものであるため、遊技が単調になるという問題があった。
【１５０３】
本発明は、上記問題に鑑みてなされたものであり、遊技興趣を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。
【１５０４】
以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、
遊技球が転動可能な遊技領域（例えば、遊技領域１ｐ）を有する遊技盤（例えば、遊技盤１）と、遊技球が入賞し易い第１の位置と遊技球が入賞し難い第２の位置に変位可能な変位部材（例えば、大入賞口シャッタ３７Ａ）を備えた入賞装置（例えば、大入賞口３７、大入賞口シャッタ３７Ａ、及びカバー部材４３）と、前記遊技領域において遊技球が通過可能な通過領域（例えば、第１始動口３２、第２始動口３３、及び大入賞口３７）と、前記通過領域を遊技球が通過したことに基づいて始動情報を記憶可能な始動情報記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６３）と、前記始動情報に基づいて前記変位部材を前記第１の位置に変位する当り遊技を発生させるか否かを判定可能な当り遊技判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、前記当り遊技判定手段の判定結果に応じた演出画像を変動表示及び停止表示可能な演出画像表示手段（例えば、液晶表示装置４）と、前記演出画像表示手段を制御可能な演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ７１）と、を備えた遊技機であって、
前記当り遊技は、前記当り遊技が発生した際に遊技者に有利な特定遊技（例えば、大当り遊技）の期間中ではなかった場合に前記当り遊技が終了した後から前記特定遊技を開始する第１の当り遊技（例えば、大当り遊技）と、前記当り遊技が発生した際に前記特定遊技の期間中ではなかった場合に前記当り遊技が終了した後から前記特定遊技を開始しない第２の当り遊技（例えば、小当り遊技）と、を含み、
前記演出制御手段は、
前記演出画像表示手段に所定の画像を変動表示させた後に停止表示させることにより、１回の変動表示演出を実行可能であり、
前記第２の当り遊技が発生した場合に、前記変動表示演出を所定の回数（例えば、５回）実行する特定の演出（例えば、ミッション演出）期間を設定可能であり、
前記特定の変動表示演出において特定態様の演出（例えば、キャラクタ画像）を表示するか否かを決定可能であり、
前記特定の演出期間中に、前記特定態様の演出が表示された履歴が所定の達成条件（例えば、全部揃い）を満たした場合、前記特定遊技が発生することを示唆する特定遊技示唆演出（例えば、コンプリート画像）を実行可能であり、
前記特定の演出期間中に前記第２の当り遊技が発生した場合、前記第２の当り遊技が発生するまでの前記特定態様の演出が表示された履歴を維持し、前記特定の演出期間を延長

することを特徴とするものである。
【１５０５】
このような構成によれば、遊技興趣を高めることができる遊技機を提供することができる。
【１５０６】
具体的には、ミッション演出中の入賞状況に応じてミッション演出の継続期間が変化するので、遊技興趣を高めることができる。また、期間延長前のミッション演出の履歴が維持された状態で期間延長されるので、入賞によって実行中のミッション演出がブツ切りにならないようにすることができる。これにより、せっかく収集したキャラクタが突然消えてまた１からやり直しという印象を遊技者に与えないようにすることができる。
【１５０７】
また、本実施形態に係る遊技機は、
前記特定態様の演出は、複数種類のキャラクタ画像を表示する演出を含み、
前記複数種類のキャラクタ画像は、１回の特定の変動表示演出にて１のキャラクタ画像が表示され、
前記所定の達成条件は、複数回にわたる特定の変動表示演出を実行した結果、特定の種類のキャラクタ画像が全て表示されたことであることを特徴とするものである。
【１５０８】
このような構成によれば、遊技興趣を高めることができる遊技機を提供することができる。
【１５０９】
具体的には、１回の変動表示演出にて１つのキャラクタが表示されるので、遊技者がミッションの達成状況を把握し易いようにすることができる。
【１５１０】
なお、本実施形態に係る大入賞口シャッタ３７Ａは、変位部材の実施の一形態である。
また、本実施形態に係る大入賞口３７、大入賞口シャッタ３７Ａ、及びカバー部材４３は、入賞装置の実施の一形態である。
また、本実施形態に係る第１始動口３２、第２始動口３３、及び大入賞口３７は、通過領域の実施の一形態である。
また、本実施形態に係るメインＲＡＭ６３は、始動情報記憶手段の実施の一形態である。
また、本実施形態に係るメインＣＰＵ６１は、当り遊技判定手段の実施の一形態である。
また、本実施形態に係る液晶表示装置４は、演出画像表示手段の実施の一形態である。
また、本実施形態に係るサブＣＰＵ７１は、演出制御手段の実施の一形態である。
【１５１１】
以上、本発明の一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。
【１５１２】
例えば、遊技機の例としてパチンコ遊技機を例示したが、本発明はこれに限るものではなく、例えばパチスロ遊技機であってもよい。
【１５１３】
また、本実施形態で示した数値や情報、構成要素などは、あくまでも一例にすぎず、本発明の範囲内において適宜変更することができるのはいうまでもない。
【１５１４】
また、本実施形態においては、延長期間中のミッション演出は、期間延長前のミッション演出が全て実行された後に（５ゲームが終了した後に）実行されるものとしたが、これに限定されるものではなく、例えばミッション演出期間延長処理がなされたゲーム終了後すぐに実行されるものであってもよい。
【１５１５】

また、本実施形態においては、図２５７に示すＳ１２０５においてミッションＭ１が選択された場合を例に説明したが、ミッションＭ２～Ｍ４が選択された場合であっても同様に、ミッション演出期間延長処理（Ｓ１２１０）を行うことができる。特にミッションＭ４は、キャラクタをストックするという概念を有する点で、ミッションＭ１と共通する。よって、ミッションＭ４が選択され（Ｓ１２０５）、ミッション演出期間延長処理（Ｓ１２１０）が行われた場合には、ミッションＭ１が選択された場合と同様に、期間延長前にストックされたキャラクタは、延長期間のミッション演出に引き継がれる。

【１５１６】

また、本発明に係る「第２の当り遊技」には、ショート開放での通常大当り（いわゆる突然時短。略して突時）も含まれる。

【１５１７】

次に、サブＣＰＵ７１により実行されるミッション演出抽選処理の第二実施形態について、図２５９から図２６２を用いて説明する。

【１５１８】

なお、以下の説明においては、特に断りのない限り、実行されているミッション演出はミッションＭ１であって、他のミッションに移行する場合の移行先はミッションＭ４であることを前提として説明を行う。

【１５１９】

［ミッション移行抽選テーブル］

図２５９（ａ）は、ミッション移行抽選テーブル（ミッション中の小当り時）を示している。詳細は後述するが、第二実施形態においては、ミッション演出の期間中に小当りがあった場合、期間延長したうえで他のミッションに移行するか、又は実行中のミッションと同じミッションで期間延長する制御を行う。このうちどちらが選択されるかは、ミッション演出の期間中に小当り遊技状態となったときに行われる抽選（ミッション移行抽選）によって決定されるものであって、図２５９（ａ）に示すミッション移行抽選テーブルには、当該抽選に関する抽選条件が規定されている。

【１５２０】

図２５９（ｂ）は、ミッション移行抽選テーブル（ミッション中の大当り時）を示している。ミッション演出の期間中に大当りがあった場合、他のミッションに移行する制御が可能となる。他のミッションに移行するか否かは、ミッション演出の期間中に大当りがあったときに行われる抽選（ミッション移行抽選）によって決定されるものであって、図２５９（ｂ）に示すミッション移行抽選テーブルには、当該抽選に関する抽選条件が規定されている。

【１５２１】

［移行抽選当選時演出内容変更テーブル］

図２６０（ａ）は、移行抽選当選時演出内容変更テーブル（ミッション中の小当り時）を示している。移行抽選当選時演出内容変更テーブルには、移行先（ミッションＭ４）における演出パターンａ～ｆの内容が規定されている。演出パターンａ～ｄは、移行前（移行元（ミッションＭ１）のミッション演出終了時）において、表示済み（ストック済み）のキャラクタがない場合に選択されるものである。演出パターンｅは、移行前（移行元（ミッションＭ１）のミッション演出終了時）において、キャラＡが表示済み（ストック済み）である場合に選択されるものである。演出パターンｆは、移行前（移行元（ミッションＭ１）のミッション演出終了時）において、キャラＡ及びキャラＢが表示済み（ストック済み）である場合に選択されるものである。

【１５２２】

移行前において表示済み（ストック済み）のキャラクタがない場合に、演出パターンａ～ｄのうちどの演出パターンを行うかは、抽選（当選時演出内容変更抽選）によって決定され、移行抽選当選時演出内容変更テーブルには、当該抽選に関する抽選条件が規定されている。なお、図２６０（ａ）に示す移行抽選当選時演出内容変更テーブルにおいて、「Ａ」はキャラＡ（ライオン）が揃うこと、「Ｂ」はキャラＢ（ヘビ）が揃うこと、「－」

は、キャラクタが揃わないことを示している。また、「○」はキャラクタに勝つ（キャラクタを撃破する）こと、「×」はキャラクタに負ける（キャラクタを撃破できない）ことを示している。

【１５２３】

［移行抽選ハズレ時演出内容変更テーブル］

図２６０（ｂ）は、移行抽選ハズレ時演出内容変更テーブル（ミッション中の小当り時）を示している。移行抽選ハズレ時演出内容変更テーブルには、延長期間における演出パターンａ～ｆの内容が規定されている。演出パターンａ～ｄは、期間延長前（期間延長前のミッション演出終了時）において、表示済み（ストック済み）のキャラクタがない場合に選択されるものである。演出パターンｅは、期間延長前（期間延長前のミッション演出終了時）において、キャラＡが表示済み（ストック済み）である場合に選択されるものである。演出パターンｆは、期間延長前（期間延長前のミッション演出終了時）において、キャラＡ及びキャラＢが表示済み（ストック済み）である場合に選択されるものである。

【１５２４】

期間延長前において表示済み（ストック済み）のキャラクタがない場合に、演出パターンａ～ｄのうちどの演出パターンを行うかは、抽選（ハズレ時演出内容変更抽選）によって決定され、移行抽選ハズレ時演出内容変更テーブルには、当該抽選に関する抽選条件が規定されている。なお、図２６０（ｂ）に示す移行抽選ハズレ時演出内容変更テーブルにおいて、「Ａ」はキャラＡ（ライオン）が登場すること、「Ｂ」はキャラＢ（ヘビ）が登場すること、「－」は、キャラクタが登場しないことを示している。

【１５２５】

［ミッション演出抽選処理］

図２６１は、サブＣＰＵ７１により実行されるミッション演出抽選処理を示すフローチャートである。ミッション演出抽選処理は、例えばサブＣＰＵ７１により実行されるコマンド解析処理（図３５参照）で行われる。このミッション演出抽選処理は、以下のステップ単位に実行される。

【１５２６】

第二実施形態に係るミッション演出抽選処理の制御フロー（図２６１参照）が、第一実施形態に係るミッション演出管理処理の制御フロー（図２５７参照）と異なる主な点は、Ｓ１２０９、Ｓ１２１０及びＳ１２１１の代わりに、Ｓ１２１２、Ｓ１２１３及びＳ１２１４を具備する点である。よって以下では、第二実施形態に係るミッション演出抽選処理の制御フローのうち第一実施形態に係るミッション演出抽選処理の制御フローと同一の構成については、同一の符号を付して適宜説明を省略する。

【１５２７】

図２６１に示すように、Ｓ１２０２において、サブＣＰＵ７１は、ミッション演出実行中フラグがオンであるか否かを判定する処理を行う。サブＣＰＵ７１は、ミッション演出実行中フラグがオンであると判定した場合には、Ｓ１２１２に処理を移す。

【１５２８】

Ｓ１２１２において、サブＣＰＵ７１は、ミッション演出変更処理を行う。サブＣＰＵ７１は、この処理を終了した場合には、Ｓ１２１３に処理を移す。

【１５２９】

Ｓ１２１３において、サブＣＰＵ７１は、ミッション演出の期間中に大当りがあったか否かを判定する。サブＣＰＵ７１は、ミッション演出の期間中に大当りがあったと判定した場合には、Ｓ１２１４に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、ミッション演出の期間中に大当りがなかったと判定した場合には、ミッション演出抽選処理ルーチンを終了する。

【１５３０】

Ｓ１２１４において、サブＣＰＵ７１は、ミッション達成処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、識別情報の変動表示停止によって当該大当りが報知される場合には、コンプリート画像（図２５２（ｂ）及び図２５４（ｃ）参照）の表示及び全員のキャ

ラクタの画像の表示の演出が行われるように、各種のデータをワークＲＡＭ７３の所定の記憶領域にセットする。

【１５３１】

具体的には、大当りとなったゲームより前においてキャラクタが１つもストックされていない場合には、大当りとなった始動情報に対する識別図柄の変動表示が行われた際、キャラＡ、キャラＢ及びキャラＣの３つのキャラクタ全てが揃うようなミッション演出を行う。また、大当りとなったゲームより前においてキャラＡのみがストックされている場合には、大当りとなった始動情報に対する識別図柄の変動表示が行われた際、キャラＢ及びキャラＣが揃うようなミッション演出を行う。また、大当りとなったゲームより前においてキャラＡ（ライオン）及びキャラＢ（ヘビ）がストックされている場合には、大当りとなった始動情報に対する識別図柄の変動表示が行われた際、キャラＣが揃うようなミッション演出を行う。

【１５３２】

そして、サブＣＰＵ７１は、コンプリート画像（図２５２（ｂ）及び図２５４（ｃ）参照）の表示を行う。サブＣＰＵ７１は、この処理を終了した場合には、ミッション演出抽選処理ルーチンを終了する。

【１５３３】

［ミッション演出変更処理］

図２６２は、サブＣＰＵ７１により実行されるミッション演出変更処理を示すフローチャートである。このミッション演出変更処理は、以下のステップ単位に実行される。

【１５３４】

図２６２に示すように、Ｓ１２３１において、サブＣＰＵ７１は、実行されているミッション演出がミッションＭ１又はミッションＭ４であるか否かを判定する。サブＣＰＵ７１は、実行されているミッション演出がミッションＭ１又はミッションＭ４であると判定した場合には、Ｓ１２３２に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、実行されているミッション演出がミッションＭ１又はミッションＭ４でない（つまり、ミッションＭ２又はミッションＭ３である）と判定した場合には、ミッション演出変更処理ルーチンを終了する。

【１５３５】

Ｓ１２３２において、サブＣＰＵ７１は、ミッション演出移行抽選処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、図２５９に示すミッション移行抽選テーブルを参照して、乱数抽選により当選（他のミッションへ移行する）又はハズレ（他のミッションへ移行しない）を決定する。サブＣＰＵ７１は、この処理を終了した場合には、Ｓ１２３３に処理を移す。

【１５３６】

Ｓ１２３３において、サブＣＰＵ７１は、ミッション演出移行抽選が当選したか否かを判定する処理を行う。サブＣＰＵ７１は、当選したと判定した場合には、Ｓ１２３４に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、当選していないと判定した場合には、Ｓ１２３５に処理を移す。

【１５３７】

Ｓ１２３４において、サブＣＰＵ７１は、ミッション演出移行処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、図２６０（ａ）に示す移行抽選当選時演出内容変更テーブルを参照して、移行先（ミッションＭ４）の演出パターンを選択する。

【１５３８】

具体的には、移行元（ミッションＭ１）でキャラクタが１つも揃わないパターン（図２５６（ａ）のキャラ停止態様抽選テーブルに示す演出パターン１）が選択されている場合には、移行元（ミッションＭ１）の５ゲーム終了時においてキャラクタがストックされていない状態となる。ミッション演出移行処理においては、そのままの状態（キャラクタがストックされていない状態）で移行先（ミッションＭ４）のミッション演出に引き継がれる。この場合、サブＣＰＵ７１は、図２６０（ａ）に示す移行抽選当選時演出内容変更テ

ーブルを参照して、乱数抽選により演出パターンａ～ｄのうちのどの演出パターンを実行するかを選択する。選択された演出パターンは、ワークＲＡＭ７３に設定（記憶）される。

【１５３９】

また、移行元（ミッションＭ１）でキャラＡのみが揃うパターン（図２５６（ａ）のキャラ停止態様抽選テーブルに示す演出パターン２及び３）が選択されている場合には、移行元（ミッションＭ１）の５ゲーム終了時においてキャラＡがストックされた状態となる。ミッション演出移行処理においては、そのままの状態（キャラＡがストックされた状態）で移行先（ミッションＭ４）のミッション演出に引き継がれる。この場合、サブＣＰＵ７１は、図２６０（ａ）に示す移行抽選当選時演出内容変更テーブルを参照して、演出パターンｅを選択する。選択された演出パターンは、ワークＲＡＭ７３に設定（記憶）される。

【１５４０】

また、移行元（ミッションＭ１）でキャラＡ及びキャラＢが揃うパターン（図２５６（ａ）のキャラ停止態様抽選テーブルに示す演出パターン４から８）が選択されている場合には、移行元（ミッションＭ１）の５ゲーム終了時においてキャラＡ及びキャラＢがストックされた状態となる。ミッション演出移行処理においては、そのままの状態（キャラＡ及びキャラＢがストックされた状態）で移行先（ミッションＭ４）のミッション演出に引き継がれる。この場合、サブＣＰＵ７１は、図２６０（ａ）に示す移行抽選当選時演出内容変更テーブルを参照して、演出パターンｆを選択する。選択された演出パターンは、ワークＲＡＭ７３に設定（記憶）される。

【１５４１】

サブＣＰＵ７１は、設定された演出パターンに基づいて、移行先のミッション演出を実行する。

【１５４２】

一方、前述の如く、Ｓ１２３２のミッション演出移行抽選処理でハズレとなった場合（Ｓ１２３３で「ＮＯ」）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ１２３５に処理を移す。Ｓ１２３５において、サブＣＰＵ７１は、ミッション演出期間延長処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、実行中のミッション演出とは異なる他のミッション演出への移行処理は行わず、実行中のミッション演出を期間延長する処理を行う、サブＣＰＵ７１は、図２６０（ｂ）に示す移行抽選ハズレ時演出内容変更テーブルを参照して、延長期間中の演出パターンを選択する。

【１５４３】

具体的には、期間延長前にキャラクタが１つも揃わないパターン（図２５６（ａ）のキャラ停止態様抽選テーブルに示す演出パターン１）が選択されている場合には、期間延長前の５ゲーム終了時においてキャラクタがストックされていない状態となる。ミッション演出期間延長処理においては、そのままの状態（キャラクタがストックされていない状態）で延長期間のミッション演出に引き継がれる。この場合、サブＣＰＵ７１は、図２６０（ｂ）に示す移行抽選ハズレ時演出内容変更テーブルを参照して、乱数抽選により演出パターンａ～ｄのうちのどの演出パターンを実行するかを選択する。選択された演出パターンは、ワークＲＡＭ７３に設定（記憶）される。

【１５４４】

また、期間延長前にキャラＡのみが揃うパターン（図２５６（ａ）のキャラ停止態様抽選テーブルに示す演出パターン２及び３）が選択されている場合には、期間延長前の５ゲーム終了時においてキャラＡがストックされた状態となる。ミッション演出期間延長処理においては、そのままの状態（キャラＡがストックされた状態）で延長期間のミッション演出に引き継がれる。この場合、サブＣＰＵ７１は、図２６０（ｂ）の移行抽選ハズレ時演出内容変更テーブルを参照して、演出パターンｅを選択する。選択された演出パターンは、ワークＲＡＭ７３に設定（記憶）される。

【１５４５】

また、期間延長前にキャラＡ及びキャラＢが揃うパターン（図２５６（ａ）のキャラ停止態様抽選テーブルに示す演出パターン４から８）が選択されている場合には、期間延長前の５ゲーム終了時においてキャラＡ及びキャラＢがストックされた状態となる。ミッション演出期間延長処理においては、そのままの状態（キャラＡ及びキャラＢがストックされた状態）で延長期間のミッション演出に引き継がれる。この場合、サブＣＰＵ７１は、図２６０（ｂ）の移行抽選ハズレ時演出内容変更テーブルを参照して、演出パターンｆを選択する。選択された演出パターンは、ワークＲＡＭ７３に設定（記憶）される。

【１５４６】

サブＣＰＵ７１は、設定された演出パターンに基づいて、延長期間のミッション演出を実行する。

【１５４７】

このように、図２６２に示すミッション演出変更処理の制御フローにおいては、ミッション演出移行抽選（Ｓ１２３３）で当選した場合には、ミッションＭ１を５ゲーム消化後、ミッションＭ４へ移行することとなる。一方、ミッション演出移行抽選（Ｓ１２３３）でハズレの場合には、ミッションＭ１を５ゲーム消化後、ミッションＭ１が期間延長されることとなる。

【１５４８】

このように、本実施形態に係る遊技機においては、ミッション演出移行抽選（Ｓ１２３３）の結果によってミッション演出が他のミッション演出に移行したり、期間延長したりするので、遊技に意外性を持たせることができる。

【１５４９】

また、移行元（期間延長前）のミッション演出でストックされたキャラクタは移行先（延長期間）のミッション演出に引き継がれるため、せっかく収集したキャラクタが突然消えてまた１からやり直しという印象を遊技者に与えないようにすることができる。

【１５５０】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【１５５１】

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当り遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。

【１５５２】

この種の遊技機においては、所定の達成条件を満たした場合に、遊技者にとって相対的に有利な特定遊技状態が発生することを示唆する演出（ミッション演出）を行う遊技機が開示されている（特開２００６－３４８１４号公報参照）。

【１５５３】

しかしながら、上記公報に記載の技術においては、ミッション発生後において所定のゲーム期間が終了してしまうとミッション演出も終了してしまうものであるため、遊技が単調になるという問題があった。

【１５５４】

本発明は、上記問題に鑑みてなされたものであり、遊技興趣を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【１５５５】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

遊技球が転動可能な遊技領域（例えば、遊技領域１ｐ）を有する遊技盤（例えば、遊技盤１）と、遊技球が入賞し易い第１の位置と遊技球が入賞し難い第２の位置に変位可能な変位部材（例えば、大入賞口シャッタ３７Ａ）を備えた入賞装置（例えば、大入賞口３７、大入賞口シャッタ３７Ａ、及びカバー部材４３）と、前記遊技領域において遊技球が通

過可能な通過領域（例えば、第１始動口３２、第２始動口３３、及び大入賞口３７）と、前記通過領域を遊技球が通過したことに基づいて始動情報を記憶可能な始動情報記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６３）と、前記始動情報に基づいて前記変位部材を前記第１の位置に変位する当り遊技を発生させるか否かを判定可能な当り遊技判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、前記当り遊技判定手段の判定結果に応じた演出画像を変動表示及び停止表示可能な演出画像表示手段（例えば、液晶表示装置４）と、前記演出画像表示手段を制御可能な演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ７１）と、を備えた遊技機であって、

前記当り遊技は、前記当り遊技が発生した際に遊技者に有利な特定遊技（例えば、大当り遊技）の期間中ではなかった場合に前記当り遊技が終了した後から前記特定遊技を開始する第１の当り遊技（例えば、大当り遊技）と、前記当り遊技が発生した際に前記特定遊技の期間中ではなかった場合に前記当り遊技が終了した後から前記特定遊技を開始しない第２の当り遊技（例えば、小当り遊技）と、を含み、

前記演出制御手段は、

前記演出画像表示手段に所定の画像を変動表示させた後に停止表示させることにより、１回の変動表示演出を実行可能であり、

前記第２の当り遊技が発生した場合に、前記変動表示演出を所定の回数（例えば、５回）実行する特定の演出（例えば、ミッション演出）期間を設定可能であり、

前記特定の演出期間では、第１の演出ステージ（例えば、ミッションＭ１）と前記第１の演出ステージとは異なる第２の演出ステージ（例えば、ミッションＭ４）を含む複数の演出ステージが設定され、

前記特定の演出期間における１回の変動表示演出中に、特定態様の演出（例えば、キャラクタ画像）を表示するか否かを決定可能であり、

前記特定の演出期間中に、前記特定態様の演出が表示された履歴が所定の達成条件（例えば、全部揃い）を満たした場合、前記特定遊技が発生することを示唆する特定遊技示唆演出（例えば、コンプリート画像）を実行可能であり、

前記第１の演出ステージにおける前記特定の演出期間中に所定のステージ移行条件（例えば、ミッション演出移行抽選処理（Ｓ１２３２）で当選）を満たした場合、前記特定態様の演出が表示された履歴の少なくとも一部を維持した状態で、前記第２の演出ステージに移行可能なことを特徴とするものである。

【１５５６】

このような構成によれば、遊技興趣を高めることができる遊技機を提供することができる。

【１５５７】

具体的には、ステージ移行条件を満たした場合に、第１の演出ステージ（ミッションＭ１）から第２の演出ステージ（ミッションＭ４）へ移行可能であるので、遊技に意外性を持たせることができる。

【１５５８】

また、本実施形態に係る遊技機は、

前記特定態様の演出は、複数種類のキャラクタ画像を表示する演出を含み、

前記複数種類のキャラクタ画像は、１回の特定の変動表示演出にて１のキャラクタ画像が表示され、

前記所定の達成条件は、複数回にわたる特定の変動表示演出を実行した結果、特定の種類のキャラクタ画像が全て表示されたことであることを特徴とするものである。

【１５５９】

このような構成によれば、遊技興趣を高めることができる遊技機を提供することができる。

【１５６０】

具体的には、１回の変動表示演出にて１つのキャラクタが表示されるので、遊技者がミッションの達成状況を把握し易いようにすることができる。

【１５６１】

以上、本発明の一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

【１５６２】

例えば、本実施形態においては、移行先のミッション演出は、移行元のミッション演出が全て実行された後に（５ゲームが終了した後に）実行されるものとしたが、これに限定されるものではなく、例えばミッション演出移行処理がなされたゲーム終了後すぐに実行されるものであってもよい。

【１５６３】

［１ラウンド開閉パターン］

以下では、図２６３を用いて、図８に示した１ラウンドにおける大入賞口の開閉パターンの別例について説明する。

【１５６４】

なお、図２６３に示した開閉パターン（図８に示した開閉パターンの別例）は、図１９９等で示した大入賞口３５４０について規定されたものとする。

【１５６５】

図２６３に示すように、大入賞口３５４０について１ラウンドの開閉パターン（１ラウンド開閉パターン）としては、４種類の開閉パターンＡ～Ｄが規定されている。なお、開閉パターンＡ～Ｄは、大当り遊技状態に対応する開閉パターンである。また、開閉パターンＣは、小当り遊技状態に対応する開閉パターンを兼ねている。この場合、開閉パターンＣは、１ラウンド分として規定されたものではないが、便宜上１ラウンド分の開閉パターンとして示す。

【１５６６】

開閉パターンＡは、開放状態が２９ｓにわたり継続する開閉パターンである。開閉パターンＡは、最初に開放状態となってから最終的に閉鎖状態となるまでの間がラウンド区間として規定されている。すなわち、開閉パターンＡは、ロング開放が１回発生するものであり、開閉パターンＡの開放時間は、２９ｓとなる。

【１５６７】

開閉パターンＢは、開放状態が９．６ｓにわたり継続し、次に閉鎖状態が５．４ｓにわたり継続し、次に開放状態が１．２ｓにわたり継続する開閉パターンである。開閉パターンＢは、最初に開放状態となってから最終的に閉鎖状態となるまでの間がラウンド区間として規定されている。すなわち、開閉パターンＢの開放時間は、合計１０．８ｓとなる。なお、開閉パターンＢが選択された場合、当該開閉パターンＢのラウンドは、後述するオーバー入賞を狙うことが可能な上乗せラウンドとなる。

【１５６８】

開閉パターンＣは、開放状態が１．２ｓだけ行われる開閉パターンである。すなわち、開閉パターンＤの開放時間は、合計１．２ｓとなる。こうして、開閉パターンＤに基づいて開閉制御される際のラウンド遊技は、実質ラウンド遊技に該当しない非実質ラウンド遊技となる。

【１５６９】

開閉パターンＤは、開放状態が１．２ｓだけ行われ、次に閉鎖状態が１３．８ｓにわたり継続し、次に開放状態が１４ｓにわたり継続する開閉パターンである。開閉パターンＣは、最初に開放状態となってから最終的に閉鎖状態となるまでの間がラウンド区間として規定されている。すなわち、開閉パターンＣの開放時間は、合計１５．２ｓとなる。

【１５７０】

［大入賞口開閉パターン（当りパターン）及びラウンド間インターバル］

次に、図２６４を用いて、大当り遊技状態及び小当り遊技状態における大入賞口開閉パターン（当りパターン）及びラウンド間インターバルについて説明する。

【１５７１】

図２６４に示すように、本実施形態においては、大入賞口開閉パターン（当りパターン）として、複数の当りパターン１～８が規定されている。なお、複数の当りパターン１～

８には、それぞれ規定された開閉パターンＢの合計ラウンド数（すなわち、上乗せラウンドの合計数）に応じて、大当り遊技のカテゴリが設定されている。

【１５７２】

具体的には、複数の当りパターン１～８において、規定された開閉パターンＢのラウンド数が合計０ラウンドである当りパターンは、大当り遊技のカテゴリが「ノーマルボーナス」と設定される。また、規定された開閉パターンＢのラウンド数が合計１６ラウンドである当りパターンは、大当り遊技のカテゴリが「大上乗せボーナス」と設定される。また、規定された開閉パターンＢのラウンド数が合計８ラウンドである当りパターンは、大当り遊技のカテゴリが「中上乗せボーナス」と設定される。また、規定された開閉パターンＢのラウンド数が合計２～４ラウンドである当りパターンは、大当り遊技のカテゴリが「小上乗せボーナス」と設定される。

【１５７３】

当りパターン１は、規定ラウンド数が、１６Ｒとして規定されている。また、当りパターン１は、１Ｒ目から８Ｒ目までが開閉パターンＡとなり、９Ｒ目から１６Ｒ目（最終ラウンド）までが開閉パターンＣとなるように規定されている。このように、当りパターン１は、規定された開閉パターンＢのラウンド数が合計０ラウンドとなる。すなわち、当りパターン１は、大当り遊技のカテゴリがノーマルボーナスとなる。なお、ラウンド間インターバルとしては、全てのラウンド間において、閉鎖状態となる期間が例えば３ｓとなるインターバルパターンａが規定されている。

【１５７４】

当りパターン２は、規定ラウンド数が、１６Ｒとして規定されている。また、当りパターン２は、１Ｒ目から１６Ｒ目（最終ラウンド）までが開閉パターンＢとなるように規定されている。このように、当りパターン２は、規定された開閉パターンＢのラウンド数が合計１６ラウンドとなる。すなわち、当りパターン２は、大当り遊技のカテゴリが大上乗せボーナスとなる。なお、ラウンド間インターバルとしては、全てのラウンド間において、当りパターン１と同様にインターバルパターンａが規定されている。

【１５７５】

当りパターン３は、規定ラウンド数が、１６Ｒとして規定されている。また、当りパターン３は、１Ｒ目から８Ｒ目までが開閉パターンＡとなり、９Ｒ目から１６Ｒ目（最終ラウンド）までが開閉パターンＢとなるように規定されている。このように、当りパターン３は、規定された開閉パターンＢのラウンド数が合計８ラウンドとなる。すなわち、当りパターン３は、大当り遊技のカテゴリが中上乗せボーナスとなる。なお、ラウンド間インターバルとしては、全てのラウンド間において、当りパターン１と同様にインターバルパターンａが規定されている。

【１５７６】

当りパターン４は、規定ラウンド数が、１６Ｒとして規定されている。また、当りパターン３は、１Ｒ目が開閉パターンＤとなり、２Ｒ目から４Ｒ目までと７Ｒ目から１０Ｒ目までと１３Ｒ目から１６Ｒ目（最終ラウンド）までとが開閉パターンＡとなり、５Ｒ目及び６Ｒ目と１１Ｒ目及び１２Ｒ目が開閉パターンＢとなるように規定されている。このように、当りパターン４は、規定された開閉パターンＢのラウンド数が合計４ラウンドとなる。すなわち、当りパターン４は、大当り遊技のカテゴリが小上乗せボーナスとなる。なお、ラウンド間インターバルとしては、全てのラウンド間において、当りパターン１と同様にインターバルパターンａが規定されている。

【１５７７】

当りパターン５は、規定ラウンド数が、８Ｒとして規定されている。また、当りパターン５は、１Ｒ目から４Ｒ目までと７Ｒ及び８Ｒ目（最終ラウンド）とが開閉パターンＡとなり、５Ｒ目及び６Ｒ目が開閉パターンＢとなるように規定されている。このように、当りパターン５は、規定された開閉パターンＢのラウンド数が合計２ラウンドとなる。すなわち、当りパターン５は、大当り遊技のカテゴリが小上乗せボーナスとなる。なお、ラウンド間インターバルとしては、全てのラウンド間において、当りパターン１と同様にイン

ターバルパターンａが規定されている。
【１５７８】
当りパターン６は、規定ラウンド数が、８Ｒとして規定されている。また、当りパターン６は、１Ｒ目から４Ｒ目までが開閉パターンＢとなり、５Ｒ目から８Ｒ目（最終ラウンド）までが開閉パターンＣとなるように規定されている。このように、当りパターン６は、規定された開閉パターンＢのラウンド数が合計４ラウンドとなる。すなわち、当りパターン６は、大当り遊技のカテゴリが小上乗せボーナスとなる。なお、ラウンド間インターバルとしては、全てのラウンド間において、当りパターン１と同様にインターバルパターンａが規定されている。
【１５７９】
当りパターン７は、規定ラウンド数が、８Ｒとして規定されている。また、当りパターン７は、１Ｒ目と５Ｒ目から８Ｒ目までとが開閉パターンＣとなり、２Ｒ目から４Ｒ目までが開閉パターンＢとなるように規定されている。このように、当りパターン７は、規定された開閉パターンＢのラウンド数が合計３ラウンドとなる。すなわち、当りパターン７は、大当り遊技のカテゴリが小上乗せボーナスとなる。なお、ラウンド間インターバルとしては、全てのラウンド間において、当りパターン１と同様にインターバルパターンａが規定されている。
【１５８０】
当りパターン８は、小当り遊技状態における当りパターンである。当りパターン８は、開閉パターンＤとなる。このように、小当り遊技状態においては、大入賞口３５４０に対する遊技球の入賞可能性が極めて低く設定されている。
【１５８１】
なお、大当り時における、上述の如く規定された複数の当りパターン１～８への振り分けは、予め設定されている。
【１５８２】
例えば、第１特別図柄の大当り図柄「確変１」では、大入賞口開閉パターン（当りパターン）が当りパターン１となる。また、第２特別図柄の大当り図柄「確変１」では、当りパターン２となる。また、第２特別図柄の大当り図柄「確変２」では、当りパターン３となる。また、第２特別図柄の大当り図柄「確変３」では、当りパターン４となる。また、第２特別図柄の大当り図柄「確変４」では、当りパターン５となる。また、第２特別図柄の大当り図柄「確変５」では、当りパターン６となる。また、第２特別図柄の大当り図柄「確変６」では、当りパターン７となる。また、第１特別図柄又は第２特別図柄の小当り図柄では、当りパターン８となる。
【１５８３】
また、上述の如く規定された複数の当りパターン１～８へ振り分けられた場合に実行される演出内容は、予め設定されている。
【１５８４】
なお、前記実行される演出には、あたかも小当り遊技状態から大当り遊技状態へと遊技状態が格上げされたような印象を遊技者に与える、いわゆるジャンプアップ演出が含まれる。本実施形態に係るジャンプアップ演出は、当りパターン４となって１Ｒ目の開閉パターンＤが実行される場合の演出の一部を、当りパターン８となって（第１特別図柄又は第２特別図柄の小当り図柄となって）１Ｒ目の開閉パターンＣが実行される場合の演出と共通させることで、あたかも格上げされたような印象を遊技者に与えている。
【１５８５】
以下では、上述の如きジャンプアップ演出について、詳細に説明する。
【１５８６】
まず、図２６５及び図２６６を用いて、当りパターン８となった場合（第１特別図柄又は第２特別図柄の小当り図柄となった場合）に１Ｒ目の開閉パターンＣが実行される場合の演出について、詳細に説明する。
【１５８７】

なお、本実施形態においては、当りパターン８となった場合（第１特別図柄又は第２特別図柄の小当り図柄となった場合）に、小当り判定を契機として行なわれたミッション発生抽選に当選し、ミッション演出（より詳細には、ミッションＭ１～Ｍ４のうち、ミッションＭ１）が行われるものとする。

【１５８８】

ミッションＭ１は、上述の如く、キャラＡ（ライオン）、キャラＢ（ヘビ）、キャラＣ（イヌ）の３キャラクタを全てスロット風のミニゲームで揃えることを達成条件とするものである。ミッションＭ１は、合計５ゲーム行われ、５ゲーム以内に３つのキャラクタが全て揃うとミッション達成となる。ミッション達成となった場合には、ミッション達成により大当り遊技が行われることを示唆する演出（コンプリート画像）が液晶表示装置４に行われる。一方、ミッションＭ１は、５ゲーム以内に３つのキャラクタの全てが揃わない場合に、ミッション失敗となる。

【１５８９】

図２６５及び図２６６（ａ）に示すように、ミッション演出が開始される場合、まずミッション演出が開始されることを予告する演出（予告演出Ｍ）が開始される。予告演出Ｍは、大入賞口３５４０の１．２ｓの開放前に行われる。本実施形態においては、ミッション演出の予告演出Ｍとして、図２６６（ａ）に示すように、キャラＡ、キャラＢ、キャラＣの３キャラクタ及び９つのマス目が表示されると共に、「キャラが揃えばチャンス！！」の文字が表示される。予告演出Ｍが終了すると、大入賞口３５４０が１．２ｓだけ開放状態となる。なお、予告演出Ｍの開始から次の変動演出（１）の開始までの間、識別図柄５００は停止表示されている。

【１５９０】

予告演出Ｍの終了から５ｓ経過すると、ミッション演出が行われる５ゲームのうちの１ゲーム目として識別図柄５００が変動表示されると共に、当該変動表示中の演出（変動演出（１））が開始される。変動演出（１）においては、その前半と後半とで、演出内容が変更される。なお、識別図柄５００の変動表示は、小さく且つ目立たない場所で行われ、遊技者が当該識別図柄５００の変動表示を見難いように設定される。

【１５９１】

具体的には、変動演出（１）の前半においては、図２６６（ｂ）に示すように、９つのマス目の絵柄の変動表示が行われる。そして、変動演出（１）の後半においては、図２６６（ｃ）に示すように、９つのマス目の絵柄の変動表示が停止し、当該９つのマス目の絵柄の停止表示が行われる。ミッション演出の１ゲーム目は小当り図柄に基づいて行われるものであるため（すなわち、大当り図柄に基づいて行われるものでないため）、３つのキャラクタが全て揃うことはない。なお、９つのマス目の絵柄の停止表示と共に、識別図柄５００も変動表示が停止し、当該識別図柄５００の停止表示が行われている（不図示）。

【１５９２】

こうして、変動演出（１）の終了から２ｓ経過すると、ミッション演出の２ゲーム目として識別図柄５００が変動表示されると共に、当該変動表示中の演出（変動演出（２））が開始される。遊技者は、ミッション演出が実行されていることを認識し、５ゲーム以内にミッション達成を目指して遊技を行う。

【１５９３】

次に、図２６７及び図２６８を用いて、当りパターン４となった場合に１Ｒ目の開閉パターンＤが実行される場合のジャンプアップ演出について、詳細に説明する。

【１５９４】

図２６７及び図２６８（ａ）に示すように、ジャンプアップ演出が開始される場合、まずミッション演出の予告演出Ｍと略同一内容の演出（大当り遊技開始前の予告演出Ｊ）が開始される。予告演出Ｊは、大入賞口３５４０の１．２ｓの開放前（すなわち、大当り遊技の１Ｒ目の開始前）に行われる。本実施形態においては、予告演出Ｊとして、図２６８（ａ）に示すように、ミッション演出の予告演出Ｍと略同様に、キャラＡ、キャラＢ、キャラＣの３キャラクタ及び９つのマス目が表示されると共に、「キャラが揃えばチャンス

！！」の文字が表示される。予告演出Ｊが終了すると、大当り遊技の１Ｒ目が開始され、大入賞口３５４０が１．２ｓだけ開放状態となる。

【１５９５】

なお、予告演出Ｊが終了する際、識別図柄５００は大当り図柄で停止表示されるが、当該停止表示は、小さく且つ目立たない場所で行われる。こうして、大当り図柄で停止表示された識別図柄５００は、遊技者が見難いように設定される。これにより、上述の如く予告演出Ｊが終了すると実際は大当り遊技の１Ｒ目が開始されているが、遊技者が大当り遊技の開始に気づき難くなる。

【１５９６】

予告演出Ｊの終了から５ｓ経過すると、大当り遊技の１Ｒ目中の次の演出（昇格演出）が開始される。昇格演出においては、その前半と後半とで、演出内容が変更される。

【１５９７】

具体的には、昇格演出の前半においては、図２６８（ｂ）に示すように、９つのマス目の絵柄の変動表示が行われる。このように、ジャンプアップ演出の昇格演出の前半においては、ミッション演出の変動演出（１）の前半と、略同一内容の演出が行われる。

【１５９８】

昇格演出の前半が終了すると、当該昇格演出の後半が開始される。昇格演出の後半においては、図２６８（ｃ）に示すように、９つのマス目の絵柄の変動表示が停止し、当該９つのマス目の絵柄の停止表示が行われる。９つのマス目の絵柄は、３つのキャラクタの全てが揃った状態で停止表示される。このように、当該昇格演出の後半は、ミッション演出の変動演出（１）の後半と似たような演出内容であるが、昇格演出の後半は成功を示唆する内容（全てのキャラクタが一度に揃う内容）であるにの対して、ミッション演出の変動演出（１）の後半は失敗を示唆する内容（全てのキャラクタが一度に揃わない内容）である点で異なっている。なお、昇格演出の実行中は、図２６７に示すように、大入賞口３５４０は閉鎖状態となっている。

【１５９９】

昇格演出が終了すると、少しの期間（例えば２ｓ）後に、１４ｓにわたり開放状態が継続すると共に、大当り遊技中の演出（大当り中演出）が行われる。

【１６００】

このようなジャンプアップ演出により、あたかも小当り遊技状態から大当り遊技状態へと遊技状態が格上げされたような印象を遊技者に与えることができる。

【１６０１】

具体的には、当りパターン４となって１Ｒ目の開閉パターンＤが実行される場合においては、大当り遊技開始前の予告演出Ｊとして、ミッション演出の予告演出Ｍと、略同一内容の演出が行われる。また、予告演出Ｊが終了する際、大当り図柄で停止表示された識別図柄５００は、遊技者が見難いように設定される。また、大当り遊技の１Ｒ目中の昇格演出の前半として、ミッション演出の変動演出（１）の前半と、略同一内容の演出が行われる。また、昇格演出の実行中は、大入賞口３５４０が閉鎖状態となっている。

【１６０２】

このような構成により、実際には大当り遊技が開始されているにもかかわらず、遊技者に小当り遊技が開始されたものだと認識させることができる。

【１６０３】

また、昇格演出の後半は、ミッション演出の変動演出（１）の後半と似たような演出内容であるが、昇格演出の後半は成功を示唆する内容であるにの対して、ミッション演出の変動演出（１）の後半は失敗を示唆する内容である点で異なっている。また、昇格演出の後半が終了した後、大入賞口３５４０の１４ｓにわたる開放状態が開始されると共に大当り遊技中の演出（大当り中演出）が行われる。なお、大当り中演出は、例えば開閉パターンＡやＢが実行される場合の当りパターン（例えば、当りパターン１や２等）の大当り遊技において、当該大当り遊技が開始され、大入賞口３５４０が開放状態となった場合に実行される演出と略同一の内容である。

【１６０４】
このような構成により、上述の如く小当り遊技が開始され、５ゲーム以内にミッション達成を目指して遊技を行うものだと認識している遊技者に対して、３つのキャラクタの全てが揃ったことにより、小当り遊技から大当り遊技へと遊技状態が格上げされたような印象を与えることができる。
【１６０５】
以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。
【１６０６】
従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当り遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。
【１６０７】
この種の遊技機においては、大当り遊技状態となって大入賞口の開放を行う場合、小当り遊技の開閉パターンと同じ開放態様で大当り遊技の１Ｒ目の開放を行うことで、遊技者が小当り遊技であっても大当りに対する期待感を持てるような遊技機が開示されている（特開２０１３－２４８１７６号公報）。
【１６０８】
しかしながら、このような遊技機においては、小当りの場合に、演出が短期間で終了するため、遊技者の期待感を持続させることができなかった。
【１６０９】
本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、遊技者の期待感を持続させることができる遊技機を提供することを目的とする。
【１６１０】
上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。
【１６１１】
本発明の一実施形態に係る遊技機においては、
遊技球が転動可能な遊技領域１ｐを有する遊技盤１と、遊技球が入賞し易い第１の位置と遊技球が入賞し難い第２の位置に変位可能な変位部材（例えば、シャッタ３６１０）を備えた入賞装置（例えば、アタッカユニット３５００）と、前記遊技領域において遊技球が通過可能な通過領域（例えば、第１始動口３２、第２始動口）と、前記通過領域を遊技球が通過したことに基づいて始動情報を記憶可能な始動情報記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６３、ワークＲＡＭ７３）と、前記始動情報に基づいて前記変位部材を前記第１の位置に変位する当り遊技を発生させるか否かを判定可能な当り遊技判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、
前記当り遊技判定手段の判定結果に応じた演出画像を変動表示及び停止表示可能な演出画像表示手段（例えば、液晶表示装置４）と、前記演出画像表示手段を制御可能な演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ７１）と、を備えた遊技機であって、
前記当り遊技は、前記当り遊技が発生した際に遊技者に有利な特定遊技の期間中ではなかった場合に前記当り遊技が終了した後から前記特定遊技を開始する第１の当り遊技（例えば、大当り遊技）と、前記当り遊技が発生した際に前記特定遊技の期間中ではなかった場合に前記当り遊技が終了した後から前記特定遊技を開始しない第２の当り遊技（例えば、小当り遊技）と、を含み、
前記第１の当り遊技（例えば、大当り遊技のうち、開閉パターンＤのラウンド遊技）は、前記変位部材を第１の期間（例えば、１．２ｓ）にわたり前記第１の位置（例えば、開放状態）に変位させた後、前記変位部材を第２の期間（例えば、１３．８ｓ）にわたり前記第２の位置（例えば、閉鎖状態）に変位させ、その後、再び前記変位部材を第３の期間（例えば、１４ｓ）にわたり前記第１の位置（例えば、開放状態）に変位させるものであ

り、
前記演出制御手段は、
前記演出画像表示手段（例えば、液晶表示装置４）に所定の図柄を変動表示させた後に停止表示させることにより、１回の変動表示演出を実行可能であり、
前記第２の当り遊技（例えば、小当り遊技）が発生した場合、特定の変動表示演出（例えば、ミッション演出）を所定の回数（例えば、５回）実行する特定の演出期間を設定可能であり、
前記特定の演出期間中に前記当り遊技が発生した場合、前記当り遊技が発生することを示唆する演出（例えば、コンプリート画像）を実行可能であり、
前記第１の当り遊技（例えば、大当り遊技のうち、開閉パターンＤのラウンド遊技）が発生した場合、前記特定の変動表示演出と略同一の演出を、前記第３の期間（例えば、１４ｓ）における前記変位部材の変位を行う前であって前記第２の期間（例えば、１３．８ｓ）の少なくとも一部にわたり実行可能であることを特徴とする。
【１６１２】
このような構成により、遊技者の期待感を持続させることができる。
具体的には、遊技機においては、ミッション演出と演出内容の一部を共通しているジャンプアップ演出を有することにより、ミッション演出（小当り遊技）が開始された場合であっても、遊技状態が格上げされて大当り遊技が開始される可能性があると、遊技者に認識させることができる。すなわち、実際には小当り遊技が行われている場合であっても、遊技者に対して大当り遊技の期待感を持続させることができる。
【１６１３】
また、本発明の一実施形態に係る遊技機においては、
前記当り遊技は、前記当り遊技が発生した際に遊技者に有利な特定遊技の期間中ではなかった場合に前記当り遊技が終了した後から前記特定遊技を開始し、かつ、前記特定の変動表示演出と略同一の演出を行わない第３の当り遊技（例えば、大当り遊技のうち、開閉パターンＡやＢのラウンド遊技）を含み、
前記第１の当り遊技（例えば、大当り遊技のうち、開閉パターンＤのラウンド遊技）において前記第３の期間に実行する演出は、前記第３の当り遊技が開始されて前記変位部材が前記第１の位置に変位した場合に実行される演出と略同一の演出であることを特徴とする。
【１６１４】
このような構成により、ジャンプアップ演出において、あたかも小当り遊技状態から大当り遊技状態へと遊技状態が格上げされたような印象をより強く遊技者に与えることができる。すなわち、ミッション演出（小当り遊技）が開始された場合であっても、遊技者に対して大当り遊技の期待感をより強く持続させることができる。
【１６１５】
以上、一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。
【１６１６】
例えば、本実施形態においては、大当り遊技が開始された後、１．２ｓの期間（第１の期間）にわたり大入賞口３５４０を開放状態とし、その後、１３．８ｓの期間（第２の期間）にわたり大入賞口３５４０を閉鎖状態とし、その後、再び１４ｓの期間（第３の期間）にわたり大入賞口３５４０を開放状態とするものであったが、これに限定するものではない。すなわち、第１・２・３の期間の長さは任意に設定することができる。
【１６１７】
また、本実施形態においては、第２の期間において、大当り遊技の昇格演出の前半と、ミッション演出の変動演出（１）の前半とが、略同一の演出内容であるとしたが、第２の期間において、大当り遊技の昇格演出の全部と、ミッション演出の変動演出（１）の全部とが、略同一の演出内容であるとしてもよい。このような場合には、大当り遊技において、昇格演出の実行後に適宜なタイミング（例えば、昇格演出と大当り中演出との間）で、

成功を示唆する演出が行われる。このように、大当り遊技の昇格演出と、ミッション演出の変動演出（１）とは、少なくとも一部が共通であればよい。

【１６１８】

［オーバー入賞演出］

本実施形態に係る遊技機においては、上述の如く規定された大入賞口３５４０の１ラウンドの開閉パターンが、複数のパターン（開閉パターンＡ～Ｄ）のうち開閉パターンＢである場合に、オーバー入賞遊技を行うことができる。以下では、オーバー入賞遊技、及び、前記オーバー入賞遊技における演出（以下では「オーバー入賞演出」と称する）について説明する。

【１６１９】

以下では、図２６９を用いて、１ラウンドの開閉パターンが開閉パターンＢである場合において、オーバー入賞を狙わなかった場合（オーバー入賞遊技を行わない場合）の遊技態様と、オーバー入賞を狙った場合（オーバー入賞遊技を行う場合）の遊技態様と、について説明する。

【１６２０】

ここで、開閉パターンＢとは、上述の如く、開放状態が９．６ｓにわたり継続し、次に閉鎖状態が５．４ｓにわたり継続し、次に１．２ｓだけ開放状態となる開閉パターンである。なお以下では、最初の９．６ｓの開放状態を「第一の開放状態」と称し、次の１．２ｓの開放状態を「第二の開放状態」と称する。

【１６２１】

なお、図２６９において、「開閉パターンＢ」の「大入賞口」に示す実線は、当該開閉パターンＢに既定されたパターンを意味し、「大入賞口」に示す二点鎖線は、当該大入賞口３５４０の実際の開閉パターンの一例を意味している。また、図２６９において、「発射ハンドル操作」の「ＯＦＦ」には、発射ハンドル２６ｂの操作を停止することだけでなく、発射停止ボタン２６ｅを操作することが含まれている。

【１６２２】

まず以下では、図２６９（ａ）を用いて、１ラウンドの開閉パターンが開閉パターンＢである場合において、オーバー入賞遊技を行わない場合の遊技態様について説明する。

【１６２３】

遊技者は、ラウンドが開始される直前から発射ハンドル２６ｂの操作を行って、遊技球を発射させる。遊技者が発射ハンドル２６ｂを操作すると、略０．６６秒ごとに遊技球が１個ずつ発射される。こうして、開閉パターンＢに基づいて大入賞口３５４０が第一の開放状態（９．６ｓの開放状態）となると、当該大入賞口３５４０に次々に遊技球が入賞していく。そして、遊技者が発射ハンドル２６ｂの操作を継続すると、例えば大入賞口３５４０が第一の開放状態となってから９．６秒を経過する前に１０個目（規定入賞数）の遊技球が入賞する。こうして、９．６秒を経過する前に１０個目（規定入賞数）の遊技球が入賞すると、第一の開放状態は途中であっても終了し、大入賞口３５４０が閉鎖状態となる。

【１６２４】

このような場合、このラウンドにおいては、開閉パターンＢに既定されたパターンにかかわらず（その後に第二の開放状態が規定されているにもかかわらず）、当該ラウンドが終了するまで、閉鎖状態が継続することとなる（図２６９（ａ）の二点鎖線参照）。

【１６２５】

このように、大入賞口３５４０の１ラウンドの開閉パターンが開閉パターンＢである場合において、オーバー入賞遊技を行わない場合には、遊技者は発射ハンドル２６ｂの操作を継続することによって、大入賞口３５４０への１０個の入賞を得ることができる。

【１６２６】

次に、図２６９（ｂ）を用いて、１ラウンドの開閉パターンが開閉パターンＢである場合において、オーバー入賞遊技を行う場合の遊技態様について説明する。

【１６２７】

遊技者は、ラウンドが開始される直前から発射ハンドル２６ｂの操作を行って、遊技球を発射させる。こうして、開閉パターンＢに基づいて大入賞口３５４０が第一の開放状態（９．６ｓの開放状態）となると、当該大入賞口３５４０に次々に遊技球が入賞していく。この場合、遊技者が発射ハンドル２６ｂの操作を継続したままであると、上述の如く９．６秒を経過する前に１０個目（規定入賞数）の遊技球が入賞し、このラウンドが終了するまで大入賞口３５４０の閉鎖状態が継続してしまう。

【１６２８】

そこで、遊技者は、第一の開放状態において大入賞口３５４０に１０個目の遊技球が入賞しないよう、発射ハンドル２６ｂの操作を停止させる。具体的には、図２６９（ｂ）に示すように、遊技者は、大入賞口３５４０への９個目の入賞となるであろう遊技球が発射された後、発射停止ボタン２６ｅを操作したり、発射ハンドル２６ｂから手を離したりして、遊技球がそれ以上発射されないようにする。これによって、第一の開放状態において、大入賞口３５４０に１０個目の遊技球が入賞するのを防止することができる。すなわち、第一の開放状態が途中であっても終了するのを防止し、これによって当該ラウンドが終了するまで大入賞口３５４０の閉鎖状態が継続するのを防止することができる。

【１６２９】

そして、遊技者は、第一の開放状態が終了した後、当該第一の開放状態の後の閉鎖状態が終わる少し前（第二の開放状態となる少し前）から、発射ハンドル２６ｂの操作を行って、遊技球を発射させる。こうして、開閉パターンＢに基づいて再び大入賞口３５４０が開放された際に、当該大入賞口３５４０に遊技球を入賞させることができる。

【１６３０】

なお、遊技球は略０．６６秒ごとに発射されるものであるため、大入賞口３５４０が１．２ｓだけ開放されても、当該大入賞口３５４０に遊技球を入賞させることは困難なようにも思える。しかしながら、本実施形態においては、大入賞口３５４０を有するアタッカユニット３５００の構成によって、大入賞口３５４０の第二の開放状態の間に、複数の遊技球を容易に入賞可能としている。

【１６３１】

具体的には、大入賞口３５４０を有するアタッカユニット３５００は、上述の如くシャッタ３６１０により構成される第一誘導路３５３１により、（当該第一誘導路３５３１により移動される）遊技球を、後側突起３５３４ａ及び前側突起３５３４ｂに衝突させながら平面視でジグザグ状に移動させる。こうして、遊技球のスムーズな移動を規制することによって、その移動速度を減少させることができる（図２０７（ａ）及び（ｂ）参照）。

【１６３２】

このような構成において、遊技者は、図２６９（ｂ）に示すように、第二の開放状態となる少し前から発射ハンドル２６ｂを操作して遊技球を発射させると、発射された遊技球は第二の開放状態が開始される前にアタッカユニット３５００に到達する。こうして、アタッカユニット３５００に到達した遊技球は、図２７０（ａ）に示すように、第二誘導路３５３２側から第一誘導路３５３１（シャッタ３６１０）に侵入してくる。そして、第一誘導路３５３１（シャッタ３６１０）に侵入してきた遊技球は、図２７０（ｂ）に示すように、移動速度が減少され、第一誘導路３５３１上をゆっくりと（侵入時よりも遅い速度で）移動する。また、第一誘導路３５３１上をゆっくりと移動する遊技球の（進行方向）後方には、次の遊技球が侵入してくる。

【１６３３】

こうして、アタッカユニット３５００においては、図２７０（ｃ）及び図２７１（ｄ）に示すように、第一誘導路３５３１上の遊技球の移動速度を減少させることができ、当該第一誘導路３５３１上に複数の遊技球が移動している状況を作り出すことができる。

【１６３４】

そして、第一誘導路３５３１上に複数の遊技球が移動している状況になった場合、図２７１（ｅ）に示すように、シャッタ３６１０が（仮に１．２秒のように非常に短い期間であっても）１回開けられただけで、第一誘導路３５３１上の全ての遊技球を第三誘導路３

５３３へと案内し、大入賞口３５４０に入賞させることができる。このように、大入賞口３５４０を有するアタッカユニット３５００の構成によって、大入賞口３５４０の第二の開放状態の間に、複数（本実施形態においては、３個（図２７１（ｅ）参照）の遊技球を容易に入賞可能としている。

【１６３５】

こうして、上述の如き一例においては、まず開放状態となった９．６ｓの間（第一の開放状態の間）に９個の遊技球を大入賞口３５４０に入賞させ、次に開放状態となった１．２ｓの間（第二の開放状態の間）に３個の遊技球を入賞させている。すなわち、当該ラウンドにおいては、オーバー入賞遊技を行うことによって、１０個の規定入賞数に対して、合計１３個の遊技球を大入賞口３５４０に入賞させている。

【１６３６】

このように、大入賞口３５４０の１ラウンドの開閉パターンが開閉パターンＢである場合において、オーバー入賞遊技を行った場合には、遊技者は発射ハンドル２６ｂの操作を調整することによって、大入賞口３５４０への規定入賞数（１０個）以上の入賞を得ることができる。

【１６３７】

このようなオーバー入賞遊技を行う場合のオーバー入賞演出には、種々の演出が含まれる。具体的には、オーバー入賞演出には、オーバー入賞遊技の対象となるラウンド（以下では「上乗せラウンド」と称する）の開始前に当該ラウンドが上乗せラウンドであることを報知する演出（以下では「上乗せラウンド予告報知演出」と称する）と、上乗せラウンドにおいて第一の開放状態の間に９個の遊技球だけを入賞させることができたことを報知する演出（以下では「適切操作報知演出）と称する）と、が含まれている。

【１６３８】

以下では、図２７２から図２７４のフローチャートを用いて、上乗せラウンド予告報知演出と、適切操作報知演出と、を行うためのサブＣＰＵ７１の処理（当り遊技関連コマンド処理）について説明する。

【１６３９】

なお、図２７２は、図３５に示すサブＣＰＵ７１により実行されるコマンド解析処理（より詳細には、Ｓ３１４の処理に含まれる当り遊技関連コマンド処理）を示している。

【１６４０】

図２７２に示すように、Ｓ１５０１において、サブＣＰＵ７１は、大当り開始コマンドを受信したか否かを判定する。大当り開始コマンドは、大当り遊技が開始される場合、メインＣＰＵ６１がメインＲＡＭ６３の所定領域にセットしたものであり、当該メインＣＰＵ６１から副制御回路７０のサブＣＰＵ７１に供給される。サブＣＰＵ７１は、大当り開始コマンドを受信したと判定した場合（Ｓ１５０１：ＹＥＳ）、Ｓ１５０２に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、大当り開始コマンドを受信していないと判定した場合（Ｓ１５０１：ＮＯ）、Ｓ１５０３に処理を移す。

【１６４１】

Ｓ１５０２において、サブＣＰＵ７１は、演出パラメータの設定処理を行う。なお、当該演出パラメータとは、上乗せラウンド予告報知演出や適切操作報知演出を実行するためのパラメータである。サブＣＰＵ７１は、例えば大当り図柄に基づいて選択された大入賞口開閉パターン（当りパターン）に基づいて演出パラメータの設定を行う。なお、前記当りパターンについての詳細な説明は後述する。サブＣＰＵ７１は、演出パラメータの設定処理を終了した場合には、当り遊技関連コマンド処理を終了する。

【１６４２】

Ｓ１５０３において、サブＣＰＵ７１は、インターバル関連コマンドを受信したか否かを判定する。インターバル関連コマンドには、当り開始インターバルに関する情報、及び、ラウンド間インターバルに関する情報が含まれる。サブＣＰＵ７１は、インターバル関連コマンドを受信したと判定した場合（Ｓ１５０３：ＹＥＳ）、Ｓ１５０４に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、インターバル関連コマンドを受信していないと判定した場合

（Ｓ１５０３：ＮＯ）、Ｓ１５０５に処理を移す。
【１６４３】
Ｓ１５０４において、サブＣＰＵ７１は、上乗せラウンド予告報知処理を行う。上乗せラウンド予告報知処理とは、上乗せラウンド予告報知演出を行うための処理である。上乗せラウンド予告報知処理についての詳細な説明は後述する。サブＣＰＵ７１は、上乗せラウンド予告報知処理を行った後、当り遊技関連コマンド処理を終了する。
【１６４４】
Ｓ１５０５において、サブＣＰＵ７１は、大入賞口閉鎖コマンドを受信したか否かを判定する。大入賞口閉鎖コマンドには、大入賞口３５４０の閉鎖に関する情報が含まれる。サブＣＰＵ７１は、大入賞口閉鎖コマンドを受信したと判定した場合（Ｓ１５０５：ＹＥＳ）、Ｓ１５０６に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、大入賞口閉鎖コマンドを受信していないと判定した場合（Ｓ１５０５：ＮＯ）、当り遊技関連コマンド処理を終了する。
【１６４５】
Ｓ１５０６において、サブＣＰＵ７１は、適切操作報知処理を行う。適切操作報知処理とは、適切操作報知演出を行うための処理である。適切操作報知処理についての詳細な説明は後述する。サブＣＰＵ７１は、適切操作報知処理を行った後、当り遊技関連コマンド処理を終了する。
【１６４６】
以下では、図２７３のフローチャートを用いて、上乗せラウンド予告報知処理について詳細に説明する。
【１６４７】
まず、Ｓ１５１１において、サブＣＰＵ７１は、当り開始インターバル又はラウンド間インターバルにおいて、次のラウンドが上乗せラウンドであるか否かを判定する。サブＣＰＵ７１は、次のラウンドが上乗せラウンドであると判定した場合（Ｓ１５１１：ＹＥＳ）、Ｓ１５１２に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、次のラウンドが上乗せラウンドではないと判定した場合（Ｓ１５１１：ＮＯ）、上乗せラウンド予告報知処理を終了する。
【１６４８】
Ｓ１５１２において、サブＣＰＵ７１は、上乗せラウンド予告報知演出の設定を行う。具体的には、サブＣＰＵ７１は、当り開始インターバル又はラウンド間インターバルにおいて、上乗せラウンド予告報知演出を行うようにする。なお、本実施形態において、上乗せラウンド予告報知演出は、後述するように、主として第一の可動役物ユニット（演出装置２４００）を用いて行われる。サブＣＰＵ７１は、上乗せラウンド予告報知演出を行うために、可動演出装置制御回路７９を介して可動演出装置制御処理を行う。サブＣＰＵ７１は、Ｓ１５１２の処理を行った後、上乗せラウンド予告報知処理を終了する。
【１６４９】
以下では、図２７４のフローチャートを用いて、適切操作報知処理について詳細に説明する。
【１６５０】
まず、Ｓ１５２１において、サブＣＰＵ７１は、現在が上乗せラウンド中であるか否かを判定する。サブＣＰＵ７１は、現在が上乗せラウンド中であると判定した場合（Ｓ１５２１：ＹＥＳ）、Ｓ１５２２の処理を行う。一方、サブＣＰＵ７１は、現在が上乗せラウンド中ではないと判定した場合（Ｓ１５２１：ＮＯ）、適切操作報知処理を終了する。
【１６５１】
Ｓ１５２２において、サブＣＰＵ７１は、大入賞口３５４０が閉鎖状態（より詳細には、第一の開放状態後の閉鎖状態）であるか否かを判定する。サブＣＰＵ７１は、大入賞口３５４０が第一の開放状態後の閉鎖状態であると判定した場合（Ｓ１５２２：ＹＥＳ）、Ｓ１５２３の処理を行う。一方、サブＣＰＵ７１は、大入賞口３５４０が第一の開放状態後の閉鎖状態ではないと判定した場合（Ｓ１５２２：ＮＯ）、適切操作報知処理を終了す

る。
【１６５２】
Ｓ１５２３において、サブＣＰＵ７１は、このラウンド（上乗せラウンド）における大入賞口３５４０への遊技球の入賞個数が９個であるか否かを判定する。サブＣＰＵ７１は、このラウンド（上乗せラウンド）における大入賞口３５４０への遊技球の入賞個数が９個であると判定した場合（Ｓ１５２３：ＹＥＳ）、Ｓ１５２４の処理を行う。一方、サブＣＰＵ７１は、このラウンド（上乗せラウンド）における大入賞口３５４０への遊技球の入賞個数が９個ではないと判定した場合（Ｓ１５２３：ＮＯ）、適切操作報知処理を終了する。
【１６５３】
Ｓ１５２４において、サブＣＰＵ７１は、適切操作報知演出の設定を行う。具体的には、サブＣＰＵ７１は、上乗せラウンドにおける第一の開放状態後の閉鎖状態の間に、適切操作報知演出を行うようにする。なお、本実施形態において、適切操作報知演出は、後述するように、主として液晶表示装置４の表示領域４Ａの表示を用いて行われる。サブＣＰＵ７１は、適切操作報知演出を行うために、表示制御回路７６を介して液晶表示装置４における表示制御を行う。サブＣＰＵ７１は、Ｓ１５２４の処理を行った後、適切操作報知演出の処理を行う。
【１６５４】
以下では、上乗せラウンド予告報知演出について詳細に説明する。
【１６５５】
上乗せラウンド予告報知演出は、上述の如く上乗せラウンドの開始前に当該ラウンドが上乗せラウンドであることを報知する演出である。上乗せラウンド予告報知演出は、主として第一の可動役物ユニット（演出装置２４００）を用いて行われる。図２３５等に示すように、演出装置２４００は、ドラム状の役物（ドラム本体２４２０）が回転可能に構成される。ドラム本体２４２０には、複数種類の図柄Ｃが印刷されたリールシート２４２２（リール）が設けられている。こうして、上乗せラウンド予告報知演出は、演出装置２４００によってリールシート２４２２が回転されると共に所定の期間経過後に当該回転が停止され、予め設定された所定の図柄Ｃを前方（遊技者側）へ向けることにより行われる。なお、所定の図柄Ｃには、上乗せラウンドの有無や開始についての情報が含まれる。すなわち、上乗せラウンド予告報知演出は、所定の図柄Ｃを遊技者に視認させることにより、上乗せラウンドの有無や開始についての情報を当該遊技者に報知することができる。
【１６５６】
図２７５は、リールシート２４２２の展開図を示す模式図である。図２７５に示すように、リールシート２４２２には、「１－１－１」、「ＨＩＴ」、「３－３－３」、「５－５－５」及び「７－７－７」という５種類の図柄Ｃが記載されている。すなわち、演出装置２４００によって回転されたリールシート２４２２は、回転が停止されると、前記５種類の図柄Ｃのうち、１種類の図柄Ｃを前方（遊技者側）へ向けることができる。なお、前記５種類の図柄Ｃのうち、どの種類の図柄Ｃを前方へ向けるのかは、選択される上乗せラウンド予告報知演出パターンによって規定されている。
【１６５７】
図２７６は、上乗せラウンド予告報知演出パターンが規定されたテーブル（上乗せラウンド予告報知演出パターンテーブル）を示す図である。図２７６に示すように、上乗せラウンド予告報知演出パターンには、「上乗せラウンド予告報知演出パターン１」、「上乗せラウンド予告報知演出パターンＨ」、「上乗せラウンド予告報知演出パターン３」、「上乗せラウンド予告報知演出パターン５」及び「上乗せラウンド予告報知演出パターン７」という５種類のテーブルが規定されている。
【１６５８】
図２７６に示すように、上乗せラウンド予告報知演出パターンとして、上乗せラウンド予告報知演出パターン１が選択された場合、リールシート２４２２の「１－１－１」が前方へ向けられる。また、上乗せラウンド予告報知演出パターンＨが選択された場合、リー

ルシート２４２２の「ＨＩＴ」が前方へ向けられる。また、上乗せラウンド予告報知演出パターン３が選択された場合、リールシート２４２２の「３－３－３」が前方へ向けられる。また、上乗せラウンド予告報知演出パターン５が選択された場合、リールシート２４２２の「５－５－５」が前方へ向けられる。また、上乗せラウンド予告報知演出パターン７が選択された場合、リールシート２４２２の「７－７－７」が前方へ向けられる。

【１６５９】

なお、上乗せラウンド予告報知演出パターンの選択は、例えば大当り図柄に基づいて選択された大入賞口開閉パターン（当りパターン）に基づいて行われる。図２７７は、本実施形態に係る大入賞口開閉パターン（当りパターン）の一例を示している。また、図２７７においては、大入賞口開閉パターン（当りパターン）と共に、当該当りパターンに基づいて選択される上乗せラウンド予告報知演出パターンが規定されている。このように、図２７７は、当りパターンだけでなく、上乗せラウンド予告報知演出パターン決定用テーブルを示している。

【１６６０】

図２７７に示す当りパターン選択テーブルには、当りパターンとして、複数の当りパターン１～１０と、小当り遊技の当りパターンと、が規定されている。複数の当りパターン１～１０は、各ラウンドに対して開閉パターンＡ又は開閉パターンＢが規定されている。なお、開閉パターンＢのラウンドは、上述の如くオーバー入賞遊技を実行可能なラウンドである。一方、開閉パターンＡのラウンドは、オーバー入賞遊技を実行不可能なラウンドである。複数の当りパターン１～１０は、それぞれ規定された開閉パターンＢのラウンド数に応じて、大当り遊技のカテゴリが設定されている。

【１６６１】

具体的には、複数の当りパターン１～１０において、規定された開閉パターンＢのラウンド数が合計０ラウンドである当りパターンは、大当り遊技のカテゴリが「ノーマルボーナス」と設定される。また、規定された開閉パターンＢのラウンド数が合計１６ラウンドである当りパターンは、大当り遊技のカテゴリが「大上乗せボーナス」と設定される。また、規定された開閉パターンＢのラウンド数が合計１０ラウンドである当りパターンは、大当り遊技のカテゴリが「中上乗せボーナス」と設定される。また、規定された開閉パターンＢのラウンド数が３～６ラウンドである当りパターンは、大当り遊技のカテゴリが「小上乗せボーナス」と設定される。

【１６６２】

こうして、当りパターン１、３及び６は、ノーマルボーナスと設定される。また、当りパターン１０は、大上乗せボーナスと設定される。また、当りパターン９は、中上乗せボーナスと設定される。また、当りパターン２、４、５、７及び８は、小上乗せボーナスと設定される。

【１６６３】

このように規定された当りパターン１～１０に対して、上乗せラウンド予告報知演出パターンは、各ラウンドに対して規定されている。

【１６６４】

具体的には、当りパターン１においては、１Ｒ目に上乗せラウンド予告報知演出パターン１が規定されている。また、当りパターン２においては、７Ｒ目に上乗せラウンド予告報知演出パターンＨが規定され、８及び９Ｒ目に上乗せラウンド予告報知演出パターン３が規定されている。また、当りパターン３においては、１Ｒ目に上乗せラウンド予告報知演出パターン１が規定されている。また、当りパターン４においては、１０Ｒ目に上乗せラウンド予告報知演出パターンＨが規定され、１１及び１２Ｒ目に上乗せラウンド予告報知演出パターン３が規定されている。また、当りパターン５においては、７Ｒ目に上乗せラウンド予告報知演出パターンＨが規定され、８－１０Ｒ目に上乗せラウンド予告報知演出パターン３が規定され、１１及び１２Ｒ目に上乗せラウンド予告報知演出パターン５が規定されている。また、当りパターン６においては、１Ｒ目に上乗せラウンド予告報知演出パターン１が規定されている。また、当りパターン７においては、１３Ｒ目に上乗せラ

ウンド予告報知演出パターンＨが規定され、１３－１６Ｒ目に上乗せラウンド予告報知演出パターン３が規定されている。また、当りパターン８においては、１０Ｒ目に上乗せラウンド予告報知演出パターンＨが規定され、１１－１３Ｒ目に上乗せラウンド予告報知演出パターン３が規定され、１４及び１５Ｒ目に上乗せラウンド予告報知演出パターン５が規定され、１６Ｒ目に上乗せラウンド予告報知演出パターン７が規定されている。また、当りパターン９においては、７Ｒ目に上乗せラウンド予告報知演出パターンＨが規定され、８－１０Ｒ目に上乗せラウンド予告報知演出パターン３が規定され、１１及び１２Ｒ目に上乗せラウンド予告報知演出パターン５が規定され、１３－１６Ｒ目に上乗せラウンド予告報知演出パターン７が規定されている。また、当りパターン１０においては、１Ｒ目に上乗せラウンド予告報知演出パターンＨが規定され、２－４Ｒ目に上乗せラウンド予告報知演出パターン３が規定され、５及び６Ｒ目に上乗せラウンド予告報知演出パターン５が規定され、７－１６Ｒ目に上乗せラウンド予告報知演出パターン７が規定されている。

【１６６５】

このように規定された上乗せラウンド予告報知演出パターンは、当該ラウンドが開始される前（すなわち、当該ラウンドが開始される前のインターバル期間）に、リールシート２４２２に記載された５種類の図柄Ｃのうち、どの種類の図柄Ｃを前方へ向けるのかを示している。すなわち、例えば１Ｒ目に対応するように上乗せラウンド予告報知演出パターン１が規定されている場合には、当該１Ｒ目が開始される前の当り開始インターバルにおいて、上乗せラウンド予告報知演出として、リールシート２４２２の「１－１－１」が前方へ向けられる。また、例えば１Ｒ目以外のラウンド（例えば２Ｒ目）に対応するように上乗せラウンド予告報知演出パターン３が規定されている場合には、当該２Ｒ目が開始される前の当り開始インターバルにおいて、上乗せラウンド予告報知演出として、リールシート２４２２の「３－３－３」が前方へ向けられる。

【１６６６】

ここで、上乗せラウンド予告報知演出パターン決定用テーブルにおいて、上乗せラウンド予告報知演出パターンの規定は、所定のルールに基づいて行われている。

【１６６７】

具体的には、上乗せラウンド予告報知演出パターン１は、大当りのカテゴリがノーマルボーナスである場合の、１Ｒ目に対応するように規定されている。すなわち、上乗せラウンド予告報知演出として、リールシート２４２２の「１－１－１」が前方へ向けられた場合には、当該大当りのカテゴリがノーマルボーナスであることが遊技者に報知される（図２７６の備考参照）。

【１６６８】

また、上乗せラウンド予告報知演出パターンＨは、大当りのカテゴリがノーマルボーナス以外である場合であって、且つ、開閉パターンが開閉パターンＢとなる最初のラウンドに対応するように規定されている。すなわち、上乗せラウンド予告報知演出として、リールシート２４２２の「ＨＩＴ」が前方へ向けられた場合には、次から上乗せラウンドが開始されること（すなわち、オーバー入賞遊技を実行可能であること）が遊技者に報知される（図２７６の備考参照）。

【１６６９】

また、上乗せラウンド予告報知演出パターン３は、開閉パターンが開閉パターンＢとなる連続した２－４回目のラウンドに対応するように規定されている。すなわち、上乗せラウンド予告報知演出として、リールシート２４２２の「３－３－３」が前方へ向けられた場合には、上乗せラウンドが２－４回連続していることが遊技者に報知される（図２７６の備考参照）。

【１６７０】

また、上乗せラウンド予告報知演出パターン５は、開閉パターンが開閉パターンＢとなる連続した５－６回目のラウンドに対応するように規定されている。すなわち、上乗せラウンド予告報知演出として、リールシート２４２２の「５－５－５」が前方へ向けられた場合には、上乗せラウンドが５－６回連続していることが遊技者に報知される（図２７６

の備考参照）。
【１６７１】
また、上乗せラウンド予告報知演出パターン７は、開閉パターンが開閉パターンＢとなる連続した７回目以降のラウンドに対応するように規定されている。すなわち、上乗せラウンド予告報知演出として、リールシート２４２２の「７－７－７」が前方へ向けられた場合には、上乗せラウンドが７回以上連続していることが遊技者に報知される（図２７６の備考参照）。
【１６７２】
以下では、適切操作報知演出について詳細に説明する。
【１６７３】
適切操作報知演出は、上述の如く上乗せラウンドにおいて第一の開放状態の間に９個の遊技球だけを入賞させることができたことを報知する演出である。適切操作報知演出は、主として液晶表示装置４の表示領域４Ａの表示を用いて行われる。
【１６７４】
図２７８（ａ）は、ラウンド遊技中において、適切操作報知演出が行われる前の表示領域４Ａの表示（画像）を示している。図２７８（ａ）に示すように、ラウンド遊技中における適切操作報知演出が行われる前は、現在のラウンド数（図２７８（ａ）においては、５Ｒ目）と、現在のラウンドにおける大入賞口３５４０への遊技球の入賞個数（図２７８（ａ）においては、３個）と、が表示領域４Ａに表示される。このように、ラウンド遊技中における適切操作報知演出が行われる前は、メインＲＡＭ６３の大入賞口入賞カウンタの値に基づいて、大入賞口３５４０への遊技球の入賞個数（入賞関連情報）が表示領域４Ａの表示によって遊技者に報知される。
【１６７５】
これに対して、図２７８（ｂ）は、ラウンド遊技中において、適切操作報知演出が行われた場合の表示領域４Ａの表示（画像）を示している。図２７８（ｂ）に示すように、ラウンド遊技中（より詳細には、開閉パターンＢのラウンドにおける、第一の開放状態後の閉鎖状態の間）において、適切操作報知演出が行われた場合の表示領域４Ａには、「ＶＥＲＹ　ＧＯＯＤ！」の文字と、現在のラウンドにおける大入賞口３５４０への遊技球の入賞個数（９個）と、が表示領域４Ａに表示される。
【１６７６】
ここで、上乗せラウンドにおいて、第一の開放状態の間に９個の遊技球だけを入賞させることができたことは、大入賞口３５４０が第二の開放状態となった場合にオーバー入賞を狙えることを意味している。すなわち、現在のラウンドにおける大入賞口３５４０への遊技球の入賞個数（９個）によって、これからオーバー入賞を狙えることを遊技者に報知している。
【１６７７】
このように、適切操作報知演出が行われる前から表示されていた大入賞口３５４０への遊技球の入賞個数だけでも、大入賞口３５４０が第二の開放状態となった場合にオーバー入賞を狙えることを報知しているが、本実施形態においては、さらに「ＶＥＲＹ　ＧＯＯＤ！」の文字を表示させている。こうして、遊技球の入賞個数だけでなく、さらに前向きなイメージを有する文字を表示することで、これからオーバー入賞を狙えることを遊技者に強く印象付けることができる。
【１６７８】
これにより、遊技者は、第一の開放状態の間に９個の遊技球だけを入賞させることができたことを見落とすことなく、第二の開放状態となる少し前から発射ハンドル２６ｂを操作するよう、タイミングを図ろうとするため、遊技の興趣を向上させることができる。
【１６７９】
このような構成により、適切操作演出を行うことによって、上乗せラウンドにおいて第一の開放状態の間に９個の遊技球だけを入賞させることができたことを、遊技者に報知することができる。ここで、第一の開放状態の間に９個の遊技球だけが入賞したことは、オ

ーバー入賞のための適切な操作（例えば、よいタイミングの発射停止ボタン２６ｅの操作等）が現時点まで達成できていることを意味している。すなわち、適切操作演出を行うことによって、さらに発射ハンドル２６ｂの適切な操作（第二の開放状態となる前に第一誘導路３５３１のシャッタ３６１０上に複数の遊技球を転動させる操作）を行うことによって、オーバー入賞を狙うことができることを、遊技者に報知することができる。こうして、遊技者に対してさらに発射ハンドル２６ｂの適切な操作に対する意欲を喚起させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１６８０】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【１６８１】

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当り遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。

【１６８２】

この種の遊技機においては、入賞した遊技球を通常領域に案内する第１の状態と特別領域に案内する第２の状態とに可変制御可能な案内手段を有する入賞装置に対し、入賞した遊技球を特別領域に案内させるため、当該案内手段が第２の状態となる発射タイミングを遊技者に報知する遊技機が開示されている（特開２００５－５２６６４号公報）。

【１６８３】

しかしながら、このような遊技機においては、遊技球が特別領域に案内されるような発射タイミングを遊技者に報知するものに過ぎず、遊技の興趣に欠けている点で改善の余地があった。

【１６８４】

本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【１６８５】

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【１６８６】

本発明の一実施形態に係る遊技機においては、

遊技球が転動可能な遊技領域１ｐを有する遊技盤１と、所定の演出装置（例えば、演出装置２４００）を制御可能な演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ７１）と、遊技球が入賞し易い第１の位置と遊技球が入賞し難い第２の位置に変位可能な変位部材（例えば、シャッタ３６１０）を備えた入賞装置（例えば、アタッカユニット３５００）と、前記変位部材を制御可能な入賞装置制御手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、前記遊技領域において遊技球が通過可能な通過領域（例えば、第１始動口３２、第２始動口）と、前記通過領域を遊技球が通過したことに基づいて始動情報を記憶可能な始動情報記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６３、ワークＲＡＭ７３）と、前記始動情報に基づいて前記変位部材を前記第２の位置から前記第１の位置に開閉制御する特別遊技（例えば、大当り遊技、小当り遊技）を発生させるか否かを判定可能な特別遊技判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、前記特別遊技判定手段の判定結果に基づいて前記特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、前記特別遊技判定手段の判定結果に応じて識別情報（例えば、装飾図柄５００）を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示手段（例えば、液晶表示装置４）と、を備えた遊技機であって、

前記特別遊技制御手段（例えば、メインＣＰＵ６１）は、

前記特別遊技において、所定の回数前記変位部材を開閉制御するラウンド遊技（例えば、大当り遊技）を実行可能であり、

前記ラウンド遊技中に、所定の個数（例えば、１０個）の遊技球が入賞した場合に当該

ラウンド遊技を終了する制御を実行可能であり、
前記ラウンド遊技は、前記変位部材に対し１回目の開放制御（例えば、第一の開放状態）を実行した後、一定の期間にわたり閉鎖制御を実行し、その後１回目の開放時間よりも短い２回目の開放制御（例えば、第二の開放状態）を実行する第１のラウンド遊技（例えば、開閉パターンが開閉パターンＢであるラウンド遊技）と、前記変位部材に対し１回目の開放制御を実行した後、２回目の開放制御を実行しない第２のラウンド遊技（例えば、開閉パターンが開閉パターンＡであるラウンド遊技）と、を含み、
前記入賞装置（例えば、アタッカユニット３５００）は、前記変位部材が閉鎖状態の場合には遊技球を前記変位部材に接するように転動させ（例えば、シャッタ３５１０上を転動させ）、前記変位部材が前記閉鎖状態から開放状態となった場合には前記変位部材に接しながら転動している遊技球を入賞口（たとえば、大入賞口３５４０）へ導くものであり、
前記特別遊技判定手段によって前記第１のラウンド遊技を含む特定遊技（例えば、当りパターンが当りパターン２である大当り遊技）を実行すると判定された場合、前記変位部材が１回目の開放制御が実行される前に（例えば、インターバル期間に）、前記第１のラウンド遊技を含む特定遊技が実行されることを報知する（例えば、上乗せラウンド予告報知を行う（より詳細には「ＨＩＴ」等の図柄Ｃを遊技者側へ向ける演出を行う）報知手段（例えば、演出装置２４００）を備えたものである。
【１６８７】
このような構成により、遊技の興趣を向上させることができる。
具体的には、遊技機においては、第２の開放状態になると、シャッタ３５１０上を転動している複数の遊技球を大入賞口３５４０へ入賞可能となるため（オーバー入賞遊技を実行可能であるため）、第１の開放状態の間に必要個数（１０個）以上の遊技球を入賞させないという遊技性を有する。また、演出装置２４００によって今回のラウンドが上乗せラウンドであるか否かを遊技者に報知し、ラウンド遊技の入賞個数を遊技者自身の操作によって調整させる。このように、遊技者は、オーバー入賞を狙うために、大入賞口３５４０への遊技球の入賞個数を把握しながら、発射ハンドル２６ｂの操作を調整するため、遊技の興趣を向上させることができる。
【１６８８】
また、遊技機において、
前記特定遊技において前記第１のラウンド遊技（例えば、開閉パターンが開閉パターンＢであるラウンド遊技）が連続して行われた場合、
前記報知手段は、
前記第１のラウンド遊技の連続に関する情報を報知するものである。
【１６８９】
このような構成により、遊技の興趣を向上させることができる。
具体的には、本実施形態においては、演出装置２４００の複数種類の図柄Ｃのいずれかを遊技者に視認させることにより、上乗せラウンドがどのくらい連続しているのかを、当該遊技者に視覚的に認識させている。こうして、多くの賞球を獲得できるチャンスであることを遊技者に報知し、遊技の興趣を向上させることができる。
【１６９０】
また、遊技機において、
前記特別遊技判定手段によって前記第１のラウンド遊技を含まない非特定遊技（例えば、当りパターンが当りパターン１である大当り遊技）を実行すると判定された場合、
前記報知手段は、
前記変位部材が１回目の開放制御が実行される前に、前記前記第１のラウンド遊技を含まない非特定遊技が実行されることを報知するものである。
【１６９１】
このような構成により、遊技の興趣を向上させることができる。
具体的には、本実施形態においては、例えば、当りパターンが当りパターン１である大

当り遊技を実行する場合には、当り開始インターバルの間に、演出装置２４００によって「１－１－１」の図柄を遊技者に視認させる。このように、大当り遊技が開始される前に事前に、遊技者に今回の大当り遊技はノーマルボーナスであることを報知する。これによって、上乗せラウンドを期待する遊技者に対して、結局上乗せラウンドが行われなかったことにより、遊技への意欲が欠けるのを抑制し、次回の大当り遊技への意欲を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１６９２】

以上、一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

【１６９３】

例えば、本実施形態においては、例えば、当りパターンが当りパターン２である大当り遊技の場合、７Ｒ目が開始される前のインターバル期間に上乗せラウンド予告報知演出としてリールシート２４２２の「ＨＩＴ」が前方へ向けられ、始めてオーバー入賞遊技を実行可能であることが遊技者に報知される構成であったが、これに限定するものではない。すなわち、例えば、当りパターンが当りパターン１０である大当り遊技の場合と同様に、上乗せラウンドを有する全ての大当り遊技において、１Ｒ目が開始される前のインターバル期間に上乗せラウンド予告報知演出を行って、大当り遊技中の少なくともいずれかのラウンド遊技でオーバー入賞遊技を実行可能であることが遊技者に報知される構成であってもよい。

【１６９４】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【１６９５】

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当り遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。

【１６９６】

この種の遊技機においては、規定入賞個数以上の個数が大入賞口に入賞した場合（オーバー入賞した場合）、オーバー入賞したことを報知するためのオーバー入賞報知画像を液晶表示画面に表示する遊技機が開示されている（特開２０１５－１１２２３９号公報）。

【１６９７】

しかしながら、このような遊技機においては、オーバー入賞の結果を表示するのみであり、遊技の興趣に欠けている点で改善の余地があった。

【１６９８】

本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【１６９９】

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【１７００】

本発明の一実施形態に係る遊技機においては、

遊技球が転動可能な遊技領域１ｐを有する遊技盤１と、所定の演出装置（例えば、演出装置２４００）を制御可能な演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ７１）と、遊技球が入賞し易い第１の位置と遊技球が入賞し難い第２の位置に変位可能な変位部材（例えば、シャッタ３６１０）を備えた入賞装置（例えば、アタッカユニット３５００）と、前記変位部材を制御可能な入賞装置制御手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、前記遊技領域において遊技球が通過可能な通過領域（例えば、第１始動口３２、第２始動口）と、前記通過領域を遊技球が通過したことに基づいて始動情報を記憶可能な始動情報記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６３、ワークＲＡＭ７３）と、前記始動情報に基づいて前記変位部材を前記

第２の位置から前記第１の位置に開閉制御する特別遊技（例えば、大当り遊技、小当り遊技）を発生させるか否かを判定可能な特別遊技判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、前記特別遊技判定手段の判定結果に基づいて前記特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、前記特別遊技判定手段の判定結果に応じて識別情報（例えば、装飾図柄５００）を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示手段（例えば、液晶表示装置４）と、を備えた遊技機であって、

前記特別遊技制御手段（例えば、メインＣＰＵ６１）は、

前記特別遊技において、所定の回数前記変位部材を開閉制御するラウンド遊技（例えば、大当り遊技）を実行可能であり、

前記ラウンド遊技中に、所定の個数（例えば、１０個）の遊技球が入賞した場合に当該ラウンド遊技を終了する制御を実行可能であり、

前記ラウンド遊技は、前記変位部材に対し１回目の開放制御（例えば、第一の開放状態）を実行した後、一定の期間にわたり閉鎖制御を実行し、その後１回目の開放時間よりも短い２回目の開放制御（例えば、第二の開放状態）を実行する第１のラウンド遊技（例えば、開閉パターンが開閉パターンＢであるラウンド遊技）と、前記変位部材に対し１回目の開放制御を実行した後、２回目の開放制御を実行しない第２のラウンド遊技（例えば、開閉パターンが開閉パターンＡであるラウンド遊技）と、を含み、

前記入賞装置（例えば、アタッカユニット３５００）は、遊技球が流入する入賞口（たとえば、大入賞口３５４０）と、遊技球が転動可能な案内部（例えば、第一誘導路３５３１）を有するとともに前記変位部材が閉鎖状態の場合には前記案内部を遊技球が転動し前記変位部材が開放状態となった場合には前記案内部にある遊技球が前記入賞口へ導かれる誘導手段（例えば、特別電動役物３６００）と、を含み、

前記特別遊技制御手段により前記第１のラウンド遊技（例えば、開閉パターンが開閉パターンＢであるラウンド遊技）が開始された場合に、当該ラウンド遊技における入賞個数を計数する計数手段（例えば、メインＲＡＭ６３（大入賞口入賞カウンタ））と、

前記計数手段による計数結果に基づく入賞関連情報を報知可能な報知手段（例えば、液晶表示装置４）と、を備え、

前記報知手段（例えば、液晶表示装置４）は、前記計数手段による計数結果が、前記所定の個数（例えば、１０個）より１少ない個数（例えば、９個）で前記変位部材の１回目の開放制御が終了して前記変位部材が閉鎖状態となった場合に、前記入賞関連情報を特定の報知態様（例えば、「ＶＥＲＹ　ＧＯＯＤ！」の文字）でもって報知可能であるものである。

【１７０１】

このような構成により、オーバー入賞の結果を表示するのみでなく、オーバー入賞が発生し易い状態を報知することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

具体的には、本実施形態において、遊技者による遊技操作によって、第１の開放状態の後、第２の開放状態となればシャッタ３５１０上を転動している遊技球を大入賞口３５４０へと導くことができる状態となったこと（すなわち、オーバー入賞遊技を実行することによって、規定入賞球以上の多くの賞球を獲得可能なチャンスを得たこと）を遊技者に報知することができる。このように、オーバー入賞の結果を表示するのみではなく、これからの操作によって多くの賞球を獲得可能であることを遊技者に報知することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【１７０２】

以上、一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

【１７０３】

例えば、計数手段による計数結果（大入賞口入賞カウンタの値）に基づく入賞関連情報を報知する場合における特定の報知態様は、「ＶＥＲＹ　ＧＯＯＤ！」の文字に限定するものではない。具体的には、大入賞口３５４０への入賞個数の表示であって、適切操作報知演出が行われる前から表示されていた入賞個数の表示と見え方が異なる（例えば、見え

方が派手になる）ものであってもよい。また、文字や個数ではなく、キャラクタ等を表示するものであってもよい。

【１７０４】

以下では、図２７９から図２８１を用いて、図１４７及び図１４８に示すＳ５３１の特別図柄変動パターン決定処理の別実施形態について説明する。

【１７０５】

この特別図柄変動パターン決定処理においては、現在の遊技状態に応じて複数の変動表示パターンテーブルから選択される一つのテーブルを用いて、特別図柄変動パターン（以下では「変動表示パターン」と称する）が決定される。複数の変動表示パターンは、メインＲＯＭ６２に予め記憶されている。

【１７０６】

まず、Ｇ０１を用いて、本実施形態に係る遊技機の遊技状態の遷移について、簡単に説明する。

【１７０７】

本実施形態に係る遊技機において、図２７９に示すように、遊技状態の遷移は、当該遊技状態中に行われる演出（演出モード）と互いに関連しながら行われる。具体的には、まず遊技が開始されると、遊技状態が通常遊技状態（より詳細には、非確変・非時短遊技状態）となり、演出モードが通常モードになる。通常モードにおいては、通常遊技状態に基づいた演出（通常遊技状態であることが報知された演出）が行われる。このような通常モードにおいて大当りとなると、遊技状態が通常遊技状態から大当り遊技状態に移行する。

【１７０８】

なお、遊技状態中に行われる演出（演出モード）は、液晶表示装置４等を用いて実行される。演出モードの実行（液晶表示装置４等の制御）は、サブＣＰＵ７１によって行われるものであるが、この特別図柄変動パターン決定処理の説明では、便宜上メインＣＰＵ６１の制御と共に説明を行っている。

【１７０９】

大当り遊技状態が終了すると、遊技状態は、確変遊技状態（より詳細には、確変・時短（第２の時短）遊技状態）、確変遊技状態（より詳細には、確変・時短（第１の時短）遊技状態）又は通常遊技状態（より詳細には、非確変・時短（第１の時短）遊技状態）のいずれかに移行し、演出モードは、当該移行した遊技状態に応じて、確変モード又は昇格モードのいずれかに移行する。

【１７１０】

具体的には、遊技状態が、確変遊技状態（より詳細には、確変・時短（第２の時短）遊技状態）に移行すると、演出モードは確変モードに移行する。確変モードにおいては、確変遊技状態に基づいた演出（確変遊技状態であることが報知された演出）が行われる。こうして、確変モードにおいては、遊技者は、確変遊技状態であることを認識しながら遊技を行うこととなる。

【１７１１】

また、遊技状態が、確変遊技状態（より詳細には、確変・時短（第１の時短）遊技状態）又は通常遊技状態（より詳細には、非確変・時短（第１の時短）遊技状態）のいずれかに移行すると、演出モードは昇格モードに移行する。昇格モードにおいては、上述の如き確変遊技状態又は通常遊技状態のいずれの遊技状態であっても、互いに同様の演出として、確変遊技状態であることを示唆する演出が行われる。このように、昇格モードにおいては、確変遊技状態であることを示唆する演出によって、遊技者の期待感を煽ることができる。

【１７１２】

このような確変モード又は昇格モードにおいて大当りとなると、遊技状態が再び大当り遊技状態に移行する。また、大当り遊技状態が終了すると、遊技状態は、上述の如く、確変遊技状態（より詳細には、確変・時短（第２の時短）遊技状態）、確変遊技状態（より詳細には、確変・時短（第１の時短）遊技状態）又は通常遊技状態（より詳細には、非確

変・時短（第１の時短）遊技状態）のいずれかに移行し、演出モードは、当該移行した遊技状態に応じて、確変モード又は昇格モードのいずれかに移行する。

【１７１３】

また、昇格モードにおいて、遊技状態が確変遊技状態である場合に、特別図柄（識別図柄（装飾図柄５００））の変動回数が１００回に到達すると、演出モードが昇格モードから確変モードに移行する。また、遊技（時短遊技）状態も時短（第１の時短）遊技状態から、時短（第２の時短）遊技状態の確変遊技状態に移行する。こうして、実行される演出が、確変遊技状態であることを示唆する演出から、確変遊技状態であることが報知された演出に変更されるため、（実際には最初から確変遊技状態であるが）あたかも遊技状態が昇格した（有利度合いが高くなった）ような印象を遊技者に与えることができる。

【１７１４】

一方、昇格モードにおいて、遊技状態が通常遊技状態である場合に、特別図柄（識別図柄）の変動回数が１００回に到達すると、演出モードが昇格モードから通常モードに移行する。また、遊技（時短遊技）状態も時短（第１の時短）遊技状態から、非時短遊技状態の通常遊技状態に移行する。こうして、実行される演出が、確変遊技状態であることを示唆する演出から、通常遊技状態であることが報知された演出に変更されるため、あたかも遊技状態が昇格しなかったような印象を遊技者に与えることができる。

【１７１５】

また、昇格モードにおいて、遊技状態が通常遊技状態である場合に、特別図柄（識別図柄）の変動回数が１００回に到達する前に所定の条件を満たした場合（後述するように、小当り遊技が行われた場合）には、演出モードが昇格モードから確変モードに移行する。また、遊技（時短）状態も確変・時短（第１の時短）遊技状態から、確変・時短（第２の時短）遊技状態に移行する。こうして、実行される演出が、確変遊技状態であることを示唆する演出から、確変遊技状態であることが報知された演出に変更されるため、（実際には最初から確変遊技状態であるが）あたかも遊技状態が昇格した（有利度合いが高くなった）ような印象を遊技者に与えることができる。

【１７１６】

上述の如き遊技状態において、確変モードの確変遊技状態及び昇格モードの確変遊技状態は、時短遊技状態の種類が互いに異なっている。具体的には、確変モードにおいて確変遊技状態の時短遊技状態は、第２の時短遊技状態である。一方、昇格モードにおいて確変遊技状態の時短遊技は、第１の時短遊技状態である。なお、詳細については後述するが、第２の時短遊技状態で選択される変動表示パターンＢは、第１の時短遊技状態で選択される変動表示パターンＡよりも変動時間が短く設定されている。

【１７１７】

次に、図２８０を用いて、メインＲＯＭ６２に予め記憶された複数の変動表示パターンテーブルについて説明する。

【１７１８】

図２８０に示すように、複数の変動表示パターンテーブルとしては、通常モード変動表示パターンテーブル、第１昇格モード変動表示パターンテーブル、第２昇格モード変動表示パターンテーブル及び確変モード変動表示パターンテーブルが規定されている。これらの複数の変動表示パターンテーブルのうち、どのテーブルを使用して変動表示パターンを選択するのかは、例えば直近の大当り遊技状態への移行契機となった大当り図柄や、小当り遊技に基づいて決定される。

【１７１９】

具体的には、第１特別図柄の大当り図柄「通常」であった場合には、変動表示パターンテーブルとして、第１昇格モード変動表示パターンテーブルが選択される。また、第１特別図柄の大当り図柄「確変」であった場合には、変動表示パターンテーブルとして、第２昇格モード変動表示パターンテーブルが選択される。また、第２特別図柄の大当り図柄「通常」であった場合には、変動表示パターンテーブルとして、第１昇格モード変動表示パターンテーブルが選択される。また、第２特別図柄の大当り図柄「確変１」～「確変３」

であった場合には、変動表示パターンテーブルとして、第２昇格モード変動表示パターンテーブルが選択される。また、第２特別図柄の大当り図柄「確変４」～「確変６」であった場合には、変動表示パターンテーブルとして、確変モード変動表示パターンテーブルが選択される。

【１７２０】

なお、通常モード変動表示パターンテーブルは、大当りとなった時以外に選択される。具体的には、演出モードが昇格モードであって、且つ、遊技状態が通常遊技状態である場合において、特別図柄（識別図柄）の変動回数（ゲーム回数）が１００回に到達した場合に通常モード変動表示パターンテーブルが選択される。

【１７２１】

なお、第２特別図柄の当り図柄には、大当り遊技状態の終了後に確変遊技状態に移行することを示す「確変１」～「確変６」といった名目の大当り図柄のほか、いわゆる小当り遊技状態への移行契機となる「小当り」といった名目の小当り図柄がある。図２８０に示すように、第２特別図柄の図柄が「小当り」であった場合には、変動表示パターンテーブルとして、確変モード変動表示パターンテーブルが選択される。

【１７２２】

また、複数の変動表示パターンテーブルには、当該テーブルを使用して選択される変動表示パターンが規定されている。なお便宜上、本実施形態において各変動表示パターンテーブルには、一つの変動表示パターンが規定されているものとする。

【１７２３】

具体的には、第１昇格モード変動表示パターンテーブルには、変動表示パターンとして、変動表示パターンＡが規定されている。また、第２昇格モード変動表示パターンテーブルには、変動表示パターンとして、変動表示パターンＡが規定されている。また、確変モード変動表示パターンテーブルには、変動表示パターンとして、変動表示パターンＢが規定されている。また、通常モード変動表示パターンテーブルには、変動表示パターンとして、変動表示パターンＣが規定されている。

【１７２４】

なお、図２８０の備考に示すように、変動表示パターンＢの変動時間は、変動表示パターンＡの変動時間よりも短く設定されている。

【１７２５】

次に、図２８１を用いて、メインＣＰＵ６１により実行される特別図柄変動パターン決定処理について説明する。

【１７２６】

なお、図２８１は、メインＣＰＵ６１により実行される特別図柄変動パターン決定処理を示すフローチャートである。この特別図柄変動パターン決定処理は、以下のステップ単位に実行される。

【１７２７】

図２８１に示すように、Ｓ１７０１において、メインＣＰＵ６１は、変動表示回数カウンタに「１」を加算する処理を行い、Ｓ１７０２に処理を移す。変動表示回数カウンタは、主として確変時短遊技状態におけるゲーム回数（図柄変動回数）を計数するための加算カウンタであり、大当り遊技状態の終了ごとにリセットされる。

【１７２８】

Ｓ１７０２において、メインＣＰＵ６１は、直近の大当り遊技状態への移行契機となった図柄が大当り図柄「通常」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ６１は、直近の大当り遊技状態への移行契機となった図柄が大当り図柄「通常」であると判定した場合（Ｓ１７０２：ＹＥＳ）、Ｓ１７０５に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、直近の大当り遊技状態への移行契機となった図柄が大当り図柄「通常」ではないと判定した場合（Ｓ１７０２：ＮＯ）、Ｓ１７０３に処理を移す。

【１７２９】

Ｓ１７０３において、メインＣＰＵ６１は、直近の大当り遊技状態への移行契機となっ

た図柄が大当り図柄「確変１」～「確変３」のいずれかであるか否かを判定する。メインＣＰＵ６１は、直近の大当り遊技状態への移行契機となった図柄が大当り図柄「確変１」～「確変３」のいずれかであると判定した場合（Ｓ１７０３：ＹＥＳ）、Ｓ１７０６に処理を移す。

【１７３０】

一方、Ｓ１７０３において、メインＣＰＵ６１は、直近の大当り遊技状態への移行契機となった図柄が大当り図柄「確変１」～「確変３」のいずれかではないと判定した場合（Ｓ１７０３：ＮＯ）、Ｓ１７０４に処理を移す。この場合、メインＣＰＵ６１は、直近の大当り遊技状態への移行契機となった図柄が大当り図柄「確変４」～「確変６」であると判定する。また、メインＣＰＵ６１は、現在の遊技状態が確変遊技状態（より詳細には、確変・時短（第２の時短）遊技状態）であり、演出モードが確変モードであると判定する。

【１７３１】

こうして、メインＣＰＵ６１は、現在の遊技状態が確変遊技状態（より詳細には、確変・時短（第２の時短）遊技状態）であり、演出モードが確変モードであると判定すると、Ｓ１７０４において、変動表示パターンを選択するための変動表示パターンテーブルとして、確変モード変動表示パターンテーブルを選択する。メインＣＰＵ６１は、この処理を終了すると、Ｓ１７１３に処理を移す。こうして、Ｓ１７１３において、メインＣＰＵ６１は、選択された確変モード変動表示パターンテーブルを参照し、特別図柄の変動表示パターンとして、変動表示パターンＢを決定する。その後、メインＣＰＵ６１は、Ｓ１７１４に処理を移す。

【１７３２】

また、Ｓ１７０２から移行したＳ１７０５において、メインＣＰＵ６１は、図柄変動回数が１００回以下であるか否かを判定する。メインＣＰＵ６１は、図柄変動回数が１００回以下であると判定した場合（Ｓ１７０５：ＹＥＳ）、Ｓ１７０８に処理を移す。この場合、メインＣＰＵ６１は、現在の遊技状態が通常遊技状態（より詳細には、非確変・時短（第１の時短）遊技状態）であり、演出モードが昇格モードであると判定する。

【１７３３】

こうして、メインＣＰＵ６１は、現在の遊技状態が通常遊技状態（より詳細には、非確変・時短（第１の時短）遊技状態）であり、演出モードが昇格モードであると判定すると、Ｓ１７０８において、変動表示パターンを選択するための変動表示パターンテーブルとして、第１昇格モード変動表示パターンテーブルを選択する。メインＣＰＵ６１は、この処理を終了すると、Ｓ１７１３に処理を移す。こうして、Ｓ１７１３において、メインＣＰＵ６１は、選択された第１昇格モード変動表示パターンテーブルを参照し、特別図柄の変動表示パターンとして、変動表示パターンＡを決定する。その後、メインＣＰＵ６１は、Ｓ１７１４に処理を移す。

【１７３４】

一方、Ｓ１７０５において、メインＣＰＵ６１は、図柄変動回数が１００回以下ではないと判定した場合（Ｓ１７０５：ＮＯ）、Ｓ１７０９に処理を移す。この場合、メインＣＰＵ６１は、現在の遊技状態が通常遊技状態（より詳細には、非確変・非時短遊技状態）であり、演出モードが通常モードであると判定する。

【１７３５】

こうして、メインＣＰＵ６１は、現在の遊技状態が通常遊技状態（より詳細には、非確変・非時短遊技状態）であり、演出モードが通常モードであると判定すると、Ｓ１７０９において、変動表示パターンを選択するための変動表示パターンテーブルとして、通常モード変動表示パターンテーブルを選択する。メインＣＰＵ６１は、この処理を終了すると、Ｓ１７１３に処理を移す。こうして、Ｓ１７１３において、メインＣＰＵ６１は、選択された通常モード変動表示パターンテーブルを参照し、特別図柄の変動表示パターンとして、変動表示パターンＣを決定する。その後、メインＣＰＵ６１は、Ｓ１７１４に処理を移す。

【１７３６】
　また、Ｓ１７０３から移行したＳ１７０６において、メインＣＰＵ６１は、図柄変動回数が１００回以下であるか否かを判定する。メインＣＰＵ６１は、図柄変動回数が１００回以下ではないと判定した場合（Ｓ１７０６：ＮＯ）、上述の如きＳ１７０４に処理を移す。この場合、メインＣＰＵ６１は、現在の遊技状態が確変遊技状態（より詳細には、確変・時短（第２の時短）遊技状態）であり、演出モードが確変モードであると判定する。すなわち、メインＣＰＵ６１は、Ｓ１７０４及びＳ１７１３において、確変モード変動表示パターンテーブルを参照し、特別図柄の変動表示パターンとして、変動表示パターンＢを決定する。その後、メインＣＰＵ６１は、Ｓ１７１４に処理を移す。
【１７３７】
　一方、Ｓ１７０６において、メインＣＰＵ６１は、図柄変動回数が１００回以下であると判定した場合（Ｓ１７０６：ＹＥＳ）、Ｓ１７０７に処理を移す。
【１７３８】
　Ｓ１７０７において、メインＣＰＵ６１は、小当り遊技が行われたか否か（より詳細には、直近の大当り遊技状態への移行契機となった大当りの後に、小当り遊技が行われたか否か）を判定する。
【１７３９】
　Ｓ１７０７において、メインＣＰＵ６１は、小当り遊技が行われたと判定した場合（Ｓ１７０７：ＮＯ）、現在の遊技状態が確変遊技状態（より詳細には、確変・時短（第１の時短）遊技状態）であり、演出モードが昇格モードであると判定する。
【１７４０】
　こうして、メインＣＰＵ６１は、現在の遊技状態が確変遊技状態（より詳細には、確変・時短（第１の時短）遊技状態）であり、演出モードが昇格モードであると判定すると、Ｓ１７１０において、変動表示パターンを選択するための変動表示パターンテーブルとして、第２昇格モード変動表示パターンテーブルを選択する。メインＣＰＵ６１は、この処理を終了すると、Ｓ１７１３に処理を移す。こうして、Ｓ１７１３において、メインＣＰＵ６１は、選択された第２昇格モード変動表示パターンテーブルを参照し、特別図柄の変動表示パターンとして、変動表示パターンＡを決定する。その後、メインＣＰＵ６１は、Ｓ１７１４に処理を移す。
【１７４１】
　一方、Ｓ１７０７において、メインＣＰＵ６１は、小当り遊技が行われたと判定した場合（Ｓ１７０７：ＹＥＳ）、上述の如きＳ１７０４に処理を移す。この場合、メインＣＰＵ６１は、現在の遊技状態が確変遊技状態（より詳細には、確変・時短（第２の時短）遊技状態）であり、演出モードが確変モードであると判定する。すなわち、メインＣＰＵ６１は、Ｓ１７０４及びＳ１７１３において、確変モード変動表示パターンテーブルを参照し、特別図柄の変動表示パターンとして、変動表示パターンＢを決定する。その後、メインＣＰＵ６１は、Ｓ１７１４に処理を移す。
【１７４２】
　こうして、直近の大当り遊技状態への移行契機となった図柄が大当り図柄「確変１」～「確変３」のいずれかである場合（Ｓ１７０３：ＹＥＳ）であって、図柄変動回数が１００回以下である場合（Ｓ１７０６：ＹＥＳ）においては、小当り遊技が行われるまでは、変動表示パターンテーブルとして、第２昇格モード変動表示パターンテーブルが選択されるが（Ｓ１７１０）、小当り遊技が行われた後は、変動表示パターンテーブルとして、確変モード変動表示パターンテーブルが選択されることとなる（Ｓ１７０４）。
【１７４３】
　すなわち、直近の大当り遊技状態への移行契機となった図柄が大当り図柄「確変１」～「確変３」のいずれかである場合（Ｓ１７０３：ＹＥＳ）であって、図柄変動回数が１００回以下である場合（Ｓ１７０６：ＹＥＳ）においては、小当り遊技が行われると、変動表示パターンが変動表示パターンＡから変動表示パターンＢに変更され、識別図柄（特別図柄）の変動時間が短くなることとなる。

【１７４４】
Ｓ１７１４において、メインＣＰＵ６１は、決定した変動表示パターンに対応するデータをメインＲＡＭ６３の所定領域にセットする処理を行う。この変動表示パターンに対応するデータに基づいて特別図柄が変動表示及び停止表示される。その後、メインＣＰＵ６１は、Ｓ１７１５に処理を移す。
【１７４５】
Ｓ１７１５において、メインＣＰＵ６１は、Ｓ１７１３の処理で決定した変動表示パターンに対応する変動表示パターン指定コマンドをメインＲＡＭ６３の所定領域にセットする処理を行う。その後、メインＣＰＵ６１は、特別図柄変動パターン決定処理ルーチンを終了する。こうしてセットされた変動表示パターン指定コマンドは、メインＣＰＵ６１からサブＣＰＵ７１に送信される。
【１７４６】
このような特別図柄変動パターン決定処理においては、上述の如く、第２昇格モード変動表示パターンテーブルを参照して決定される変動表示パターンＡと、確変モード変動表示パターンテーブルを参照して決定される変動表示パターンＢと、を比べると、変動表示パターンＢの変動時間が変動表示パターンＡの変動時間よりも短く設定されている。こうして、小当り遊技を契機として変動表示パターンが短くなると（Ｓ１７０７：ＹＥＳ、Ｓ１７０４）、識別図柄（特別図柄）の変動時間の変化によって、遊技者が現在の遊技状態が確変遊技状態であると認識することができる。このように、遊技者は、小当り遊技を契機として、当該遊技者に有利な遊技状態であると認識することができる。こうして、小当り遊技に対する遊技の興味を惹くことができるため、当該小当り遊技の興趣を向上させることができる。
【１７４７】
また、本実施形態においては、小当り遊技を契機として、演出モードを昇格モードから確変モードに切り替える。こうして、開放状態となるのが短い遊技である小当り遊技を遊技者が見逃した場合であっても、演出モードの変化によって、当該遊技者が現在の遊技状態が確変遊技状態であると認識することができる。このように、遊技者は、演出モードの変化によって、当該遊技者に有利な遊技状態であると認識することができる。
【１７４８】
以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。
【１７４９】
従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当り遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。
【１７５０】
この種の遊技機においては、演出種別や時間の経過に伴って選択可能な変動表示パターンを異ならせる遊技機が開示されている（特開２００２－１１５５０２号公報）。
【１７５１】
しかしながら、このような遊技機においては、選択される変動表示パターンが画一的になってしまい遊技の興趣に欠けている点で改善の余地があった。
【１７５２】
本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
【１７５３】
上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。
【１７５４】
本発明の一実施形態に係る遊技機においては、

遊技球が転動可能な遊技領域１ｐを有する遊技盤１と、遊技球が入賞し易い第１の位置と遊技球が入賞し難い第２の位置に変位可能な変位部材（例えば、大入賞口シャッタ３７Ａ）を備えた入賞装置（例えば、大入賞口３７、大入賞口シャッタ３７Ａ、及びカバー部材４３）と、前記遊技領域において遊技球が通過可能な通過領域（例えば、第１始動口３２、第２始動口）と、前記通過領域を遊技球が通過したことに基づいて始動情報を記憶可能な始動情報記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６３、ワークＲＡＭ７３）と、前記始動情報に基づいて前記変位部材を前記第１の位置に変位する当り遊技（例えば、大当り遊技、小当り遊技）を発生させるか否かを判定可能な当り遊技判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、前記当り遊技判定手段の判定結果に基づいて遊技者に有利な特定遊技（例えば、大当り遊技）に移行させるか否かを判定可能な特定遊技判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、前記当り遊技判定手段の判定結果に基づいて決定される識別情報（特別図柄、装飾図柄５００）を表示可能な表示手段（例えば、液晶表示装置４）と、前記識別情報を変動表示した後に停止表示可能な識別情報制御手段（例えば、サブＣＰＵ７１）と、を備えた遊技機であって、

前記特定遊技は、前記当り遊技判定手段による前記当り遊技を発生させるか否かの判定を通常遊技よりも高確率で実行可能な確変遊技を含み、

前記識別情報制御手段は、少なくとも前記特定遊技判定手段の判定結果に基づいて、前記識別情報の変動表示パターンを決定可能な変動表示パターン決定手段（例えば、メインＣＰＵ６１）を含み、

前記変動表示パターンは、

前記変動表示パターン決定手段により前記確変遊技中にのみ決定可能な第１の変動表示パターン（例えば、変動表示パターンＢ）と、

前記変動表示パターン決定手段により前記通常遊技中又は前記確変遊技中のいずれにおいても決定可能な第２の変動表示パターン（例えば、変動表示パターンＡ）と、を含み、

前記当り遊技は、前記当り遊技が発生した際に前記特定遊技の期間中ではなかった場合に前記当り遊技が終了した後から前記特定遊技を開始する第１の当り遊技（例えば、大当り遊技）と、前記当り遊技が発生した際に前記特定遊技の期間中ではなかった場合に前記当り遊技が終了した後から前記特定遊技を開始しない第２の当り遊技（例えば、小当り遊技）と、を含み、

前記識別情報制御手段は、前記確変遊技中であり、かつ第２の変動表示パターンに基づく変動表示が行われている状態で前記第２の当り遊技が発生した場合、前記第２の当り遊技の終了後に前記変動表示パターンを前記第１の変動表示パターンに切り替えるものである。

【１７５５】

このような構成により、遊技の興趣を向上させることができる。

具体的には、例えば通常遊技中又は確変遊技中のいずれにおいても決定可能な第２の変動表示パターン（例えば、変動表示パターンＡ）が識別情報の変動表示パターンである場合に、遊技者は現在の遊技状態が確変遊技状態であるか、又は通常遊技状態かを知ることができないことがある。このような状態において、所定の時間よりも短い時間変位部材（例えば、大入賞口シャッタ３７Ａ）を第１の位置に変位（例えば、開放状態）可能な第２の当り遊技（例えば、小当り遊技）が実行されると、変動表示パターンが第１の変動表示パターン（例えば、変動表示パターンＢ）に切り替えられ、遊技者が現在の遊技状態が確変遊技状態であると認識することができる。こうして、小当り遊技に対する遊技の興味を惹くことができるため、当該小当り遊技の興趣を向上させることができる。

【１７５６】

また、本発明の一実施形態に係る遊技機においては、

所定の演出装置を制御可能な演出制御手段（サブＣＰＵ７１）を備え、

前記演出制御手段は、

前記確変遊技中にのみ実行可能な第１の演出（確変モード）と、前記通常遊技中又は前記確変遊技中のいずれにおいても実行可能な第２の演出（昇格モード）と、を前記演出装

置を用いて実行可能であり、
前記識別情報制御手段により前記第２の当り遊技の終了後に前記変動表示パターンが前記第１の変動表示パターンに切り替えられた場合に、前記演出装置に実行する前記第１の演出を前記第２の演出に切り替えるものである。
【１７５７】
このような構成により、遊技の興趣を向上させることができる。
具体的には、小当り遊技が実行された場合に、変動表示パターンの切り替え（すなわち、変動時間が短くなること）だけでなく、液晶表示装置４に表示される演出も、確変遊技状態である場合に行われる確変モードとなるため、小当り遊技に対する遊技者の興味を強く惹きつけることができる。こうして、小当り遊技の興趣を向上させることができる。
【１７５８】
以上、一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。
【１７５９】
例えば、本実施形態においては、第２昇格モード変動表示パターンテーブルを参照して決定される変動表示パターンＡと、確変モード変動表示パターンテーブルを参照して決定される変動表示パターンＢと、を比べると、変動表示パターンＢの変動時間が変動表示パターンＡの変動時間よりも短く設定されているものであったが、長く設定されているものであってもよい。このような構成によれば、遊技者は、小当り遊技を契機として、当該遊技者に有利ではない遊技状態であると認識することができる。こうして、小当り遊技に対する遊技の興味を惹くことができるため、当該小当り遊技の興趣を向上させることができる。
【１７６０】
以下では、図２８２から図２９０を用いて、無敵ゾーン演出について説明する。
【１７６１】
無敵ゾーン演出とは、識別情報（例えば３つの装飾図柄５００）の変動開始時に発生し、ゾーン終了まで複数変動回数またいで滞在する（所定の期間にわたって実行される）演出である。具体的には、無敵ゾーン演出が実行されると、液晶表示装置４の表示領域４Ａの下部（ゾーン表示領域６５０）に後述するゾーン突入報知画像が表示される（図２８８参照）。また、無敵ゾーン演出中に大当りとなって大当り遊技が行われると、当該大当り遊技終了後に次回大当りまでの確変遊技が確定される。
【１７６２】
無敵ゾーン演出の具体的な態様（開始や終了のタイミング）は、後述する無敵ゾーン演出決定処理で決定される。無敵ゾーン演出決定処理は、メインＣＰＵ６１から供給された変動パターン指定コマンドに基づいて、サブＣＰＵ７１により実行される。無敵ゾーン演出決定処理は、サブＣＰＵ７１により実行される演出パターン決定処理に含まれる。
【１７６３】
なお、無敵ゾーン演出を開始するか否かは、無敵ゾーン演出突入抽選テーブルを参照した抽選（突入抽選）によって決定される。また、一旦開始された無敵ゾーン演出を終了するか否かは、無敵ゾーン演出転落抽選テーブルを参照した抽選（転落抽選）によって決定される。無敵ゾーン演出突入抽選テーブル及び無敵ゾーン演出転落抽選テーブルは、副制御回路６０のプログラムＲＯＭ７２に記憶されている。
【１７６４】
［無敵ゾーン演出突入抽選テーブル］
図２８２は、無敵ゾーン演出突入抽選テーブルを示している。無敵ゾーン演出突入抽選テーブルには、保留数ごとに、突入抽選が大当り遊技終了後に行われる場合における当り乱数値の数と、突入抽選が転落（無敵ゾーン演出の転落抽選に当選）後に行われる場合における識別情報の変動回数に応じた当り乱数値の数と、が規定されている。なお、保留数とは、始動口（第１始動口スイッチ３２０又は第２始動口スイッチ３３０）からの検出結果に応じて保留画像（三尺玉）が表示される場合、第１三尺玉保留表示領域６１０に表示

される何個目の保留画像となるかを示している。
【１７６５】
具体的には、保留数が１の場合（第１三尺玉保留表示領域６１０に表示される１個目の保留画像となる場合）には、突入抽選が大当り遊技終了後に行われる場合における当り乱数値の数が２個（すなわち、当選確率が２／１２８）であることが規定されている。また突入抽選が転落（無敵ゾーン演出の転落抽選に当選）後に行われる場合において、識別情報の変動回数が１５回転までの場合は、当り乱数値の数が０（すなわち、当選確率が０／１２８）であることが規定されている。また突入抽選が転落（無敵ゾーン演出の転落抽選に当選）後に行われる場合において、識別情報の変動回数が１６回転以降の場合は、当り乱数値の数が１（すなわち、当選確率が１／１２８）であることが規定されている。
【１７６６】
また、保留数が２～４の場合（第１三尺玉保留表示領域６１０に表示される２～４個目の保留画像となる場合）には、突入抽選が大当り遊技終了後に行われる場合における当り乱数値の数が１０個（すなわち、当選確率が１０／１２８）であることが規定されている。また突入抽選が転落（無敵ゾーン演出の転落抽選に当選）後に行われる場合において、識別情報の変動回数が１５回転までの場合は、当り乱数値の数が０（すなわち、当選確率が０／１２８）であることが規定されている。また突入抽選が転落（無敵ゾーン演出の転落抽選に当選）後に行われる場合において、識別情報の変動回数が１６回転以降の場合は、当り乱数値の数が５（すなわち、当選確率が５／１２８）であることが規定されている。
【１７６７】
このように、無敵ゾーン演出の突入抽選においては、転落（無敵ゾーン演出の転落抽選に当選）した後、少なくとも１６回以上識別情報が変動しなければ次の無敵ゾーン演出に突入しないように規定されている。
【１７６８】
［無敵ゾーン演出転落抽選テーブル］
図２８３は、無敵ゾーン演出転落抽選テーブルを示している。無敵ゾーン演出転落抽選テーブルには、無敵ゾーン演出の開始（突入）後からの識別情報の変動回数に応じた当り乱数値の数が規定されている。なお、無敵ゾーン演出転落抽選テーブルに規定されている抽選結果は、無敵ゾーン演出突入抽選テーブルとは異なり、保留数に共通した内容である。
【１７６９】
具体的には、保留数に関係なく、無敵ゾーン演出に突入後において識別情報の変動回数が７回転までの場合は、当り乱数値の数が５（すなわち、当選確率が５／１２８）であることが規定されている。また無敵ゾーン演出に突入後において識別情報の変動回数が８回転以降の場合は、当り乱数値の数が１２（すなわち、当選確率が１２／１２８）であることが規定されている。
【１７７０】
このように、無敵ゾーン演出の転落抽選においては、無敵ゾーン演出に突入してから識別情報が７回変動すると、それ以降当該無敵ゾーン演出から転落し易いように（無敵ゾーン演出が終了し易いように）規定されている。
【１７７１】
［無敵ゾーン演出突入タイミングテーブル］
以下では、図２８４及び図２８５を用いて、無敵ゾーン演出突入タイミングテーブルについて説明する。
【１７７２】
無敵ゾーン演出突入タイミングテーブルとは、無敵ゾーン演出の突入抽選に当選した場合に、無敵ゾーン演出を開始するタイミングが規定されたテーブルである。無敵ゾーン演出突入タイミングテーブルは、副制御回路６０のプログラムＲＯＭ７２に記憶されている。無敵ゾーン演出突入タイミングテーブルは、複数（本実施形態においては、２つ）設け

られる。複数の無敵ゾーン演出突入タイミングテーブルは、大当り遊技終了後に行われた突入抽選に当選したのか、又は、転落後に識別情報の変動回数が１６回転以降の突入抽選に当選したのかに応じて、その内容が規定されている。

【１７７３】

なお、図２８４及び図２８５に示すように、本実施形態においては、大当り遊技終了後に行われた突入抽選に当選した場合のテーブルと、転落後に識別情報の変動回数が１６回転以降の突入抽選に当選した場合のテーブルとは、同一の内容が規定されている。したがって、以下では図２８４に示す大当り遊技終了後に行われた突入抽選に当選した場合のテーブルについて詳細に説明し、図２８５に示す、転落後に識別情報の変動回数が１６回転以降の突入抽選に当選した場合のテーブルについての説明は省略する。

【１７７４】

なお、以下では便宜上、無敵ゾーン演出の説明において、第１三尺玉保留表示領域６１０の１個目（左側から１個目）を第１三尺玉保留表示第１領域６１０ａと称し、第１三尺玉保留表示領域６１０の２個目（左側から２個目）を第１三尺玉保留表示第２領域６１０ｂと称し、第１三尺玉保留表示領域６１０の３個目（左側から３個目）を第１三尺玉保留表示第３領域６１０ｃと称し、第１三尺玉保留表示領域６１０の４個目（左側から４個目）を第１三尺玉保留表示第４領域６１０ｄと称する（図２８８参照）。

【１７７５】

図２８４に示す無敵ゾーン演出突入タイミングテーブルには、無敵ゾーン演出の突入抽選に当選した三尺玉（より詳細には、無敵ゾーン演出の突入抽選に当選したその基になる第１始動口スイッチ３２０又は第２始動口スイッチ３３０からの検出結果（始動記憶）に応じた保留情報（保留画像）としての三尺玉）が表示される際、最初に第１三尺玉保留表示領域６１０のどこに表示されたか（第１三尺玉保留表示領域６１０に表示された何個目の保留画像であるか）に応じて、無敵ゾーン演出が開始されるタイミングが規定されている。無敵ゾーン演出は、第１三尺玉保留表示領域６１０に表示された三尺玉が、いずれかの領域に移動表示するタイミングで開始される。

【１７７６】

具体的には、無敵ゾーン演出突入タイミングテーブルの各パターン０～４の「第１三尺玉保留表示領域」の４つの領域のうち、最も右側の「変化無し」と記載された領域が、三尺玉が最初に表示された領域を示している。例えば、パターン３においては、最も右側の「変化なし」と記載された領域は、「第１三尺玉保留表示第３領域」である。これは、三尺玉が最初に表示された領域が、第１三尺玉保留表示第３領域６１０ｃであること（すなわち、第１三尺玉保留表示領域６１０に表示された３個目の保留画像であること）を示している。

【１７７７】

なお、「変化無し」とは、無敵ゾーン演出が開始されないことを示している。すなわち、本実施形態においては、全てのパターンにおいて、三尺玉が最初に第１三尺玉保留表示領域６１０に表示されたタイミングで、無敵ゾーン演出は開始されない。

【１７７８】

また、各パターン０～４の「第１三尺玉保留表示領域」の４つの領域のうち、前記最初に表示された領域よりも左側の「通常→無敵ゾーン」と記載された領域が、三尺玉が移動表示した際に無敵ゾーン演出が開始される領域を示している。

【１７７９】

例えば、パターン３においては、「第１三尺玉表示保留表示第２領域」に「通常→無敵ゾーン」と記載されている。これは、三尺玉が最初に第１三尺玉保留表示第３領域６１０ｃに表示された後、第１三尺玉保留表示第２領域６１０ｂに移動表示した際、無敵ゾーン演出が開始されることを示している。

【１７８０】

なお、無敵ゾーン演出突入タイミングテーブルにおいては、三尺玉が最初に第１三尺玉保留表示領域６１０の４つの領域のうち、どの領域に表示された場合であっても、選択可

能なパターンはそれぞれ１つだけになるように規定されている。
【１７８１】
［無敵ゾーン演出転落タイミングテーブル］
以下では、図２８６及び図２８７を用いて、無敵ゾーン演出転落タイミングテーブルについて説明する。
【１７８２】
無敵ゾーン演出転落タイミングテーブルとは、無敵ゾーン演出が実行されている場合において当該無敵ゾーン演出の転落抽選に当選した場合に、無敵ゾーン演出を終了するタイミングが規定されたテーブルである。無敵ゾーン演出転落タイミングテーブルは、副制御回路６０のプログラムＲＯＭ７２に記憶されている。無敵ゾーン演出転落タイミングテーブルは、複数（本実施形態においては、２つ）設けられる。複数の無敵ゾーン演出転落タイミングテーブルは、無敵ゾーン演出に突入後において識別情報の変動回数が７回転までの転落抽選に当選したのか、又は、無敵ゾーン演出に突入後において識別情報の変動回数が８回転以降の転落抽選に当選したのかに応じて、その内容が規定されている。
【１７８３】
なお、図２８６及び図２８７に示すように、本実施形態においては、識別情報の変動回数が７回転までの転落抽選に当選した場合のテーブルと、識別情報の変動回数が８回転以降の転落抽選に当選した場合のテーブルとは、同一の内容が規定されている。したがって、以下では図２８６に示す識別情報の変動回数が７回転までの転落抽選に当選した場合のテーブルについて詳細に説明し、図２８７に示す識別情報の変動回数が８回転以降の転落抽選に当選した場合のテーブルについての説明は省略する。
【１７８４】
図２８６に示す無敵ゾーン演出転落タイミングテーブルには、無敵ゾーン演出の転落抽選に当選した三尺玉（より詳細には、無敵ゾーン演出の転落抽選に当選したその基になる第１始動口スイッチ３２０又は第２始動口スイッチ３３０からの検出結果（始動記憶）に応じた保留情報（保留画像）としての三尺玉）が表示される際、最初に第１三尺玉保留表示領域６１０のどこに表示されたか（第１三尺玉保留表示領域６１０に表示された何個目の保留画像であるか）に応じて、無敵ゾーン演出が終了されるタイミングが規定されている。無敵ゾーン演出は、第１三尺玉保留表示領域６１０に表示された三尺玉が、いずれかの領域に移動表示するタイミングで終了される。
【１７８５】
具体的には、無敵ゾーン演出転落タイミングテーブルの各パターン０～１０の「第１三尺玉保留表示領域」の４つの領域のうち、最も右側の「変化無し」と記載された領域が、三尺玉が最初に表示された領域を示している。例えば、パターン５においては、最も右側の「変化なし」と記載された領域は、「第１三尺玉保留表示第３領域」である。これは、三尺玉が最初に表示された領域が、第１三尺玉保留表示第３領域６１０ｃであること（すなわち、第１三尺玉保留表示領域６１０に表示された３個目の保留画像であること）を示している。
【１７８６】
また、各パターン０～１０の「第１三尺玉保留表示領域」の４つの領域のうち、前記最初に表示された領域よりも左側の「無敵ゾーン→通常」と記載された領域が、三尺玉が移動表示した際に無敵ゾーン演出が終了される領域を示している。
【１７８７】
例えば、パターン５においては、「第１三尺玉表示保留表示第２領域」に「通常」と記載されている。これは、三尺玉が最初に第１三尺玉保留表示第３領域６１０ｃに表示された後、第１三尺玉保留表示第２領域６１０ｂに移動表示した際、無敵ゾーン演出が終了されないことを示している。また、「第１三尺玉表示保留表示第１領域」に「無敵ゾーン→通常」と記載されている。これは、三尺玉が第１三尺玉保留表示第２領域６１０ｂに表示された後、第１三尺玉保留表示第１領域６１０ａに移動表示した際、無敵ゾーン演出が終了されることを示している。このように、無敵ゾーン演出は、転落抽選に当選して終了す

る場合、終了が決定するタイミングと、実際に終了するタイミングとが、異なることとなる。すなわち、無敵ゾーン演出は、実行中の無敵ゾーン演出が終了する前に、当該無敵ゾーン演出が終了されるか否かが決定されるものである。

【１７８８】

なお、無敵ゾーン演出転落タイミングテーブルにおいて、三尺玉が最初に第１三尺玉保留表示第２領域６１０ｂに表示された場合に選択されるパターンとしては、パターン２及び３の２種類のパターンが規定される。パターン２及び３は、それぞれ選択される可能性が例えば５０％（均等）に設定される。また、三尺玉が最初に第１三尺玉保留表示第３領域６１０ｃに表示された場合に選択されるパターンとしては、パターン４～６の３種類のパターンが規定されている。パターン４～６は、それぞれ選択される可能性が例えば３３％（均等）に設定される。また、三尺玉が最初に第１三尺玉保留表示第４領域６１０ｄに表示された場合に選択されるパターンとしては、パターン７～１０の４種類のパターンが規定されている。パターン７～１０は、それぞれ選択される可能性が例えば２５％（均等）に設定される。

【１７８９】

次に、図２８８及び図２８９のフローチャートを用いて、無敵ゾーン演出の具体的な表示態様について説明する。

【１７９０】

なお、図２８８は、本実施形態の遊技機による無敵ゾーン演出の具体的な表示態様（より詳細には、突入抽選に当選した場合の表示態様）の一例を示す図である。図２８８においては、大当り遊技終了後において、無敵ゾーン演出の突入抽選に当選したその基になる第１始動口スイッチ３２０又は第２始動口スイッチ３３０からの検出結果（始動記憶）に応じた保留情報（保留画像）としての三尺玉が、最初に第１三尺玉保留表示第３領域６１０ｃに表示される場合（すなわち、第１三尺玉保留表示領域６１０に表示された３個目の保留画像である場合）を示している。このような場合、無敵ゾーン演出を開始するタイミングを決定するため、無敵ゾーン演出突入タイミングテーブルからパターン３が選択される（図２８４参照）。

【１７９１】

なお、図２８８においては、便宜上、当該三尺玉表示領域６００及び第１三尺玉保留表示領域６１０以外の、宝石表示領域７００や宝石保留表示領域７１０等の図示を省略している。また、当該三尺玉表示領域６００及び第１三尺玉保留表示領域６１０の下方には、無敵ゾーン演出の後述するゾーン突入報知画像を表示するためのゾーン表示領域６５０が設けられている。

【１７９２】

また、図２８８（ａ）に示すように、この一例においては、当該三尺玉表示領域６００に三尺玉が表示されているものとする。また、装飾図柄５００が変動表示中であって、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域に記憶された三尺玉保留情報が２個であり、これに応じて第１三尺玉保留表示領域６１０（第１三尺玉保留表示第１領域６１０ａ及び第１三尺玉保留表示第２領域６１０ｂ）に２つの三尺玉が表示されているものとする。また、無敵ゾーン演出は開始されおらず、ゾーン表示領域６５０に何も表示されていないものとする。

【１７９３】

また、このとき、始動入賞に応じて三尺玉保留情報が新たに記憶され、図２８８（ｂ）及びステップＳ１８５１に示すように、第１三尺玉保留表示第３領域６１０ｃ（保留順が３番目の位置）に、その三尺玉保留情報に対応する三尺玉が追加表示され、当該始動入賞に基づいて無敵ゾーン演出の突入抽選に当選したものとする。この場合、上述の如く、図２８４に示す無敵ゾーン演出突入タイミングテーブルからパターン３が選択される。なお以下では適宜上、無敵ゾーン演出の突入抽選（又は、転落抽選）に当選した三尺玉を、無敵ゾーン演出対象の三尺玉と称する。

【１７９４】

図２８８（ｃ）及びステップＳ１８５２に示すように、表示領域４Ａにおいては、装飾図柄５００がハズレ確定表示され、当該三尺玉表示領域６００における三尺玉の表示が消去される。

【１７９５】

次に、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域においては、三尺玉保留情報が１つずつシフトするとともに、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域１に記憶されていた１つの三尺玉保留情報が当該保留情報記憶領域に記憶される。これにより、図２８８（ｄ）及びステップＳ１８５３に示すように、表示領域４Ａにおいては、当該三尺玉表示領域６００に三尺玉が表示されるとともに、これに対応する三尺玉保留情報に基づいて装飾図柄５００の変動表示が開始される。

【１７９６】

また、第１三尺玉保留表示領域６１０においては、三尺玉保留情報が新たに記憶されない限り、三尺玉が１つずつ左に移動して減少したように表示される。

【１７９７】

こうして、第１三尺玉保留表示第３領域６１０ｃに表示された三尺玉が、第１三尺玉保留表示第２領域６１０ｂに移動表示されると、無敵ゾーン演出突入タイミングテーブルのパターン３に基づいて、当該移動表示のタイミングで、無敵ゾーン演出が開始される。本実施形態においては、無敵ゾーン演出として、ゾーン表示領域６５０に「次の大当りは確変かも！？」の文字が表示される。このように、ゾーン表示領域６５０に「次の大当りは確変かも！？」の文字が表示されることにより、遊技者は無敵ゾーン演出が開始されたこと（すなわち、大当りとなって大当り遊技が行われると、当該大当り遊技終了後に次回大当りまでの確変遊技が確定されること）を認識することができる。

【１７９８】

なお、無敵ゾーン演出は、上述の如く無敵ゾーン演出の転落抽選に当選した場合に終了される。なお、無敵ゾーン演出の転落抽選に当選した場合には、当選と同時に無敵ゾーン演出が終了するのではなく、図２８６及び図２８７に示す無敵ゾーン演出転落タイミングテーブルから選択されたパターンに規定された内容に応じて、三尺玉が所定の表示領域に移動表示されたタイミングで、無敵ゾーン演出が終了される。なお、無敵ゾーン演出が終了すると、「次の大当りは確変かも！？」の文字が消去される。

【１７９９】

次に、図２９０を用いて、サブＣＰＵ７１により実行される無敵ゾーン演出決定処理について説明する。

【１８００】

なお、図２９０は、サブＣＰＵ７１により実行される無敵ゾーン演出決定処理を示すフローチャートである。この無敵ゾーン演出決定処理は、以下のステップ単位に実行される。

【１８０１】

図２９０に示すように、Ｓ１８０１において、サブＣＰＵ７１は、無敵ゾーン演出が実行中であるか否かを判定する。具体的には、サブＣＰＵ７１は、無敵ゾーン演出実行中フラグがＯＮであるか否かを判定する。なお、無敵ゾーン演出実行中フラグとは、無敵ゾーン演出が実行中であるか否かを示すものであって、無敵ゾーン演出実行中であるときはＯＮされ、無敵ゾーン演出実行中でないときはオフされるものである。サブＣＰＵ７１は、無敵ゾーン演出実行中フラグによって無敵ゾーン演出が実行中であると判定した場合（Ｓ１８０１：ＹＥＳ）、Ｓ１８０５に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、無敵ゾーン演出実行中フラグによって無敵ゾーン演出が実行中ではないと判定した場合（Ｓ１８０１：ＮＯ）、Ｓ１８０２に処理を移す。

【１８０２】

Ｓ１８０２において、サブＣＰＵ７１は、図１６３に示す演出パターン決定処理のＳ７６１で抽出した演出決定用乱数に基づいて無敵ゾーン演出の突入抽選を行う。その後、サブＣＰＵ７１は、Ｓ１８０３に処理を移す。

【１８０３】
Ｓ１８０３において、サブＣＰＵ７１は、Ｓ１８０２の無敵ゾーン演出の突入抽選が当り（当選）であるか否かを判定する。サブＣＰＵ７１は、Ｓ１８０２の無敵ゾーン演出の突入抽選がハズレであると判定した場合（Ｓ１８０３：ＮＯ）、無敵ゾーン演出決定処理を終了する。一方、サブＣＰＵ７１は、Ｓ１８０２の無敵ゾーン演出の突入抽選が当選であると判定した場合（Ｓ１８０３：ＹＥＳ）、Ｓ１８０４に処理を移す。
【１８０４】
Ｓ１８０４において、サブＣＰＵ７１は、無敵ゾーン演出を開始させる。より詳細には、サブＣＰＵ７１は、無敵ゾーン演出対象の三尺玉の情報に基づいて、図２８４又は図２８５に示す無敵ゾーン演出突入タイミングテーブルから適宜のパターンを選択する。そして、サブＣＰＵ７１は、選択したパターンに基づいて、無敵ゾーン演出を開始するタイミング（ゾーン表示領域６５０にゾーン突入報知画像を表示するタイミング）を決定する。そして、サブＣＰＵ７１は、決定したタイミングにゾーン突入報知画像が表示されるように各種のデータをセットする。こうして、セットしたデータにより、適宜のタイミングになると（無敵ゾーン演出対象の三尺玉が所定の保留表示領域に移動表示すると）、無敵ゾーン演出が開始され、ゾーン突入報知画像として「次の大当りは確変かも！？」の文字が表示される。サブＣＰＵ７１は、無敵ゾーン演出実行中フラグをオンにする。Ｓ１８０４の処理の後、サブＣＰＵ７１は、無敵ゾーン演出決定処理を終了する。
【１８０５】
また、無敵ゾーン演出が実行中であると判定した場合（Ｓ１８０１：ＹＥＳ）に移行したＳ１８０５において、サブＣＰＵ７１は、第１三尺玉保留表示領域６１０に表示された一つ又は複数の三尺玉の中に、三尺玉保留情報に含まれる判定結果が大当り図柄「確変」であるものが含まれているか否か（すなわち、大当り遊技を開始させ、その後に遊技状態を確変遊技状態へと移行させる保留情報（三尺玉）があるか否か）を判定する。サブＣＰＵ７１は、三尺玉保留情報に含まれる判定結果が大当り図柄「確変」であるものが含まれていると判定した場合（Ｓ１８０５：ＹＥＳ）、無敵ゾーン演出決定処理を終了する。一方、サブＣＰＵ７１は、三尺玉保留情報に含まれる判定結果が大当り図柄「確変」であるものが含まれていないと判定した場合（Ｓ１８０５：ＮＯ）、Ｓ１８０６に処理を移す。
【１８０６】
Ｓ１８０６において、サブＣＰＵ７１は、大当り図柄「通常」の大当りであるか否かを判定する。すなわち、サブＣＰＵ７１は、大当り遊技の終了後に非確変遊技状態へと移行する大当りであるか否かを判定する。
【１８０７】
サブＣＰＵ７１は、大当り図柄「通常」の大当りではないと判定した場合（Ｓ１８０６：ＮＯ）、Ｓ１８０７に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、大当り図柄「通常」の大当りであると判定した場合（Ｓ１８０６：ＹＥＳ）、Ｓ１８１０に処理を移す。
【１８０８】
Ｓ１８０７において、サブＣＰＵ７１は、図１６３に示す演出パターン決定処理のＳ７６１で抽出した演出決定用乱数に基づいて無敵ゾーン演出の転落抽選を行う。その後、サブＣＰＵ７１は、Ｓ１８０８に処理を移す。
【１８０９】
Ｓ１８０８において、サブＣＰＵ７１は、Ｓ１８０７の無敵ゾーン演出の転落抽選が当り（当選）であるか否かを判定する。サブＣＰＵ７１は、Ｓ１８０７の無敵ゾーン演出の転落抽選がハズレであると判定した場合（Ｓ１８０８：ＮＯ）、無敵ゾーン演出決定処理を終了する。一方、サブＣＰＵ７１は、Ｓ１８０７の無敵ゾーン演出の転落抽選が当選であると判定した場合（Ｓ１８０８：ＹＥＳ）、Ｓ１８０９に処理を移す。
【１８１０】
Ｓ１８０９において、サブＣＰＵ７１は、無敵ゾーン演出を終了させる。より詳細には、サブＣＰＵ７１は、無敵ゾーン演出対象の三尺玉の情報に基づいて、図２８６又は図２８７に示す無敵ゾーン演出転落タイミングテーブルから適宜のパターンを選択する。そし

て、サブＣＰＵ７１は、選択したパターンに基づいて、無敵ゾーン演出を終了するタイミング（ゾーン表示領域６５０に表示したゾーン突入報知画像を消去するタイミング）を決定する。そして、サブＣＰＵ７１は、決定したタイミングにゾーン突入報知画像が消去されるように各種のデータをセットする。こうして、セットしたデータにより、適宜のタイミングになると（無敵ゾーン演出対象の三尺玉が所定の保留表示領域に移動表示すると）、ゾーン突入報知画像として「次の大当りは確変かも！？」の文字が消去され、無敵ゾーン演出が終了される。サブＣＰＵ７１は、無敵ゾーン演出実行中フラグをオフにする。Ｓ１８０９の処理の後、サブＣＰＵ７１は、無敵ゾーン演出決定処理を終了する。

【１８１１】

また、大当り遊技の終了後に非確変遊技状態へと移行する大当りであると判定した場合（Ｓ１８０６：ＹＥＳ）に移行したＳ１８１０において、サブＣＰＵ７１は、無敵ゾーン演出を終了させる。サブＣＰＵ７１は、ゾーン突入報知画像が消去されるように各種のデータをセットする。こうして、セットしたデータにより、（無敵ゾーン演出対象の三尺玉が所定の保留表示領域に移動表示する前であっても）、ゾーン突入報知画像として「次の大当りは確変かも！？」の文字が消去され、無敵ゾーン演出が終了される。サブＣＰＵ７１は、無敵ゾーン演出実行中フラグをオフにする。Ｓ１８０９の処理の後、サブＣＰＵ７１は、無敵ゾーン演出決定処理を終了する。

【１８１２】

なお、Ｓ１８１０の処理は、無敵ゾーン演出を終了させる処理である点で、上述の如きＳ１８０９の処理と同様である。しかし、Ｓ１８１０の処理は、無敵ゾーン演出対象の三尺玉が所定の保留表示領域に移動表示したタイミングで無敵ゾーン演出を終了させるのではなく、大当り図柄「通常」の大当りであると判定すると強制的に無敵ゾーン演出を終了させる点で、上述の如きＳ１８０９の処理と異なっている。ここで、前記「強制的に無敵ゾーン演出を終了させる」とは、例えばワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域に記憶された三尺玉保留情報の個数にかかわらず、前記大当りの判定の基になった始動記憶に応じた識別情報の変動表示が開始される前（又は、遅くとも前記識別情報の変動表示が停止される前）に無敵ゾーン演出を終了させることを示している。

【１８１３】

このような構成の無敵ゾーン演出決定処理においては、無敵ゾーン演出が実行中である場合であって（Ｓ１８０１：ＹＥＳ）、且つ、第１三尺玉保留表示領域６１０に表示された三尺玉（保留情報）の中に大当り遊技を開始させると共に遊技状態を確変遊技状態へと移行させる三尺玉（保留情報）がある場合（Ｓ１８０５：ＹＥＳ）には、Ｓ１８０８における無敵ゾーン演出の転落抽選を行わないものである。

【１８１４】

ここで、例えば遊技状態を確変遊技状態へと移行させる三尺玉（以下では「確変移行三尺玉」と称する）が、第１三尺玉保留表示領域６１０に表示（保留）されている場合について検討する。このように、確変移行三尺玉が既に保留されている状態で、新たな始動情報に基づいて無敵ゾーン演出の転落抽選に当選すると、確変移行三尺玉に基づいて装飾図柄５００が変動表示する前（すなわち、確変遊技状態へと移行させる大当り遊技が行われる前）に、無敵ゾーン演出が終了する可能性がある。このような場合、確変遊技状態へと移行させる大当り遊技が行われる直前で、無敵ゾーン演出が終了することとなり、遊技の興趣を損ねる場合がある。

【１８１５】

しかし、本実施形態においては、確変移行三尺玉が既に保留されている状態では、新たに無敵ゾーン演出の転落抽選を行わない。すなわち、確変遊技状態へと移行させる大当り遊技が行われる直前で、無敵ゾーン演出が終了することがない。こうして、確変移行三尺玉が既に保留されている状態においては、無敵ゾーン演出を終了させることなく、無敵ゾーン演出中に当該確変移行三尺玉に基づく大当りと共に、次回大当りまでの確変遊技が確定したことを遊技者に報知することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【１８１６】
また、無敵ゾーン演出決定処理においては、無敵ゾーン演出が実行中である場合であって（Ｓ１８０１：ＹＥＳ）、且つ、大当り遊技の終了後に非確変遊技状態へと移行する大当りである場合（Ｓ１８０６：ＹＥＳ）には、無敵ゾーン演出を強制的に終了させるものである（Ｓ１８１０）。
【１８１７】
ここで、無敵ゾーン演出とは、上述の如く当該無敵ゾーン演出中に大当りとなって大当り遊技が行われると、当該大当り遊技終了後に次回大当りまでの確変遊技が確定される演出である。したがって、無敵ゾーン演出中に、大当り遊技の終了後に非確変遊技状態へと移行する大当りが遊技者に報知されると、当該無敵ゾーン演出の信頼性（楽しさ）が損なわれ、ひいては遊技の興趣を損ねる場合がある。
【１８１８】
しかし、本実施形態においては、大当り遊技の終了後に非確変遊技状態（以下では「通常遊技状態」と称する）へと移行する大当りである場合には、無敵ゾーン演出を終了させるためのタイミングを図ることなく、無敵ゾーン演出を強制的に終了させる。こうして、通常遊技状態へと移行する大当りとなった場合であっても、無敵ゾーン演出中に、当該通常遊技状態へと移行する大当りが遊技者に報知されるのを防止し、当該無敵ゾーン演出の信頼性（楽しさ）を維持することができ、ひいては遊技の興趣を向上させることができる。
【１８１９】
以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。
【１８２０】
従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当り遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。
【１８２１】
この種の遊技機においては、時短遊技状態や確変遊技状態への遊技状態の移行に伴って特定の回数だけ実行される回数限定演出モードを備えた遊技機が開示されている（特開２００７－１４４０４１号公報）。
【１８２２】
しかしながら、このような遊技機においては、回転限定演出モード中に先読み演出を行うのみであり、遊技の興趣に欠けている点で改善の余地があった。
【１８２３】
本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
【１８２４】
上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。
【１８２５】
本発明の一実施形態に係る遊技機においては、
遊技球が転動可能な遊技領域１ｐを有する遊技盤１と、所定の演出装置（例えば、液晶表示装置４）を制御可能な演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ７１）と、遊技球が入賞し易い第１の位置と遊技球が入賞し難い第２の位置に変位可能な変位部材（例えば、大入賞口シャッタ３７Ａ）を備えた入賞装置（例えば、大入賞口３７、大入賞口シャッタ３７Ａ、及びカバー部材４３）と、前記遊技領域において遊技球が通過可能な通過領域（例えば、第１始動口３２、第２始動口）と、前記通過領域を遊技球が通過したことに基づいて始動情報を記憶可能な始動情報記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６３、ワークＲＡＭ７３）と、前記始動情報に基づいて前記変位部材を前記第２の位置から前記第１の位置に開閉制

御する特別遊技（例えば、大当り遊技）を発生させるか否かを判定可能な特別遊技判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、前記特別遊技判定手段の判定結果に基づいて遊技者に有利な特定遊技（例えば、確変遊技等）に移行させるか否かを判定可能な特定遊技判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、前記特定遊技判定手段の判定結果に応じて識別情報を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示手段（例えば、液晶表示装置４）と、を備えた遊技機であって、

前記特定遊技は、前記特別遊技判定手段による前記特別遊技を発生させるか否かの判定を、前記特別遊技の発生確率が通常遊技で使用されるデータよりも高いデータを使用して行う確変遊技を含み、

前記演出制御手段は、

前記始動情報に基づいて、所定の期間にわたって特定演出（例えば、無敵ゾーン演出）を実行するか否かの判定を実行可能な特定演出判定手段（例えば、サブＣＰＵ７１）と、

前記特定演出（例えば、無敵ゾーン演出）が実行されている場合、実行中の前記特定演出（例えば、無敵ゾーン演出）が終了する前に前記特定演出（例えば、無敵ゾーン演出）を終了させるか否かを決定（Ｓ１８０８：ＹＥＳ、Ｓ１８０９）可能な特定演出転落決定手段（例えば、サブＣＰＵ７１）と、を含み、

前記特定演出（例えば、無敵ゾーン演出）は、前記所定の期間中に前記特別遊技判定手段により前記特別遊技（例えば、大当り遊技）が発生すると決定された場合、該特別遊技（例えば、大当り遊技）の終了後に前記特定遊技（例えば、確変遊技）が開始する可能性を示唆するものであり、

前記演出制御手段は、

前記特定演出転落決定手段（例えば、サブＣＰＵ７１）によって前記特定演出（例えば、無敵ゾーン演出）を終了させると決定された場合、実行中の前記特定演出（例えば、無敵ゾーン演出）を終了する制御を実行し（Ｓ１８０８：ＹＥＳ、Ｓ１８０９）、

前記所定の期間中に、前記始動情報記憶手段に記憶されている始動情報について前記特別遊技判定手段及び前記特定遊技判定手段により判定を行った結果、前記特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）が発生し、かつ前記特定遊技（例えば、確変遊技）は発生しないと判定された場合、前記特定演出（例えば、無敵ゾーン演出）を終了する制御を実行する（Ｓ１８０６：ＹＥＳ、Ｓ１８１０）ことを特徴とするものである。

【１８２６】

このような構成により、無敵ゾーン演出を終了する場合には、転落抽選に当選した場合と、確変遊技が発生しない大当り遊技状態になった場合との、２通りの場合が想定されることとなる。すなわち、無敵ゾーン演出が終了した場合には、前記２通りのどちらの理由に基づいて無敵ゾーン演出が終了したのかを、遊技者が予想する楽しみを提供することができ、ひいては遊技の興趣の向上を図ることができる。

【１８２７】

また、本発明の一実施形態に係る遊技機においては、

前記演出制御手段は、前記所定の期間中に、前記始動情報記憶手段に記憶されている始動情報について前記特別遊技判定手段及び前記特定遊技判定手段により判定を行った結果、前記特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）が発生し、かつ前記特定遊技（例えば、確変遊技）も発生すると判定された場合、前記特定演出（例えば、無敵ゾーン演出）を終了する制御を実行しないことを特徴とするものである。

【１８２８】

このような構成により、無敵ゾーン演出の実行中に大当り遊技状態となった場合には、当該大当り遊技の後に確変遊技を行えることを確実に認識させることができる。すなわち、無敵ゾーン演出と確変遊技が発生する大当りとの関連性を確実に認識させることができ、ひいては遊技の興趣を高めることができる。

【１８２９】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【１８３０】

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当り遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。

【１８３１】

この種の遊技機においては、時短遊技状態や確変遊技状態への遊技状態の移行に伴って特定の回数だけ実行される回数限定演出モードを備えた遊技機が開示されている（特開２００７－１４４０４１号公報）。

【１８３２】

しかしながら、このような遊技機においては、回転限定演出モード中に先読み演出を行うのみであり、遊技の興趣に欠けている点で改善の余地があった。

【１８３３】

本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【１８３４】

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【１８３５】

本発明の一実施形態に係る遊技機においては、

遊技球が転動可能な遊技領域１ｐを有する遊技盤１と、所定の演出装置（例えば、液晶表示装置４）を制御可能な演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ７１）と、遊技球が入賞し易い第１の位置と遊技球が入賞し難い第２の位置に変位可能な変位部材（例えば、大入賞口シャッタ３７Ａ）を備えた入賞装置（例えば、大入賞口３７、大入賞口シャッタ３７Ａ、及びカバー部材４３）と、前記遊技領域において遊技球が通過可能な通過領域（例えば、第１始動口３２、第２始動口）と、前記通過領域を遊技球が通過したことに基づいて始動情報を記憶可能な始動情報記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６３、ワークＲＡＭ７３）と、前記始動情報に基づいて前記変位部材を前記第２の位置から前記第１の位置に開閉制御する特別遊技（例えば、大当り遊技）を発生させるか否かを判定可能な特別遊技判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、前記特別遊技判定手段の判定結果に基づいて遊技者に有利な特定遊技（例えば、確変遊技）に移行させるか否かを判定可能な特定遊技判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、前記特定遊技判定手段の判定結果に応じて識別情報を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示手段（例えば、液晶表示装置４）と、を備えた遊技機であって、

前記特定遊技（例えば、大当り遊技）は、前記特別遊技判定手段による前記特別遊技を発生させるか否かの判定を、前記特別遊技の発生確率が通常遊技で使用されるデータよりも高いデータを使用して行う確変遊技を含み、

前記演出制御手段は、

前記始動情報に基づいて、所定の期間にわたって特定演出（例えば、無敵ゾーン演出）を実行するか否かの判定を実行可能な特定演出判定手段（例えば、サブＣＰＵ７１）と、

前記特定演出（例えば、無敵ゾーン演出）が実行されている場合、実行中の前記特定演出（例えば、無敵ゾーン演出）が終了する前に前記特定演出（例えば、無敵ゾーン演出）を終了させるか否かを決定（Ｓ１８０８：ＹＥＳ、Ｓ１８０９）可能な特定演出転落決定手段（例えば、サブＣＰＵ７１）と、を含み、

前記特定演出（例えば、無敵ゾーン演出）は、前記所定の期間中に前記特別遊技判定手段により前記特別遊技（例えば、大当り遊技）が発生すると決定された場合、該特別遊技（例えば、大当り遊技）の終了後に前記特定遊技（例えば、確変遊技）が開始する可能性を示唆するものであり、

前記演出制御手段は、

前記特定演出転落決定手段（例えば、サブＣＰＵ７１）によって前記特定演出（例えば

、無敵ゾーン演出）を終了させると決定された場合、実行中の前記特定演出（例えば、無敵ゾーン演出）を終了する制御を実行し（Ｓ１８０８：ＹＥＳ、Ｓ１８０９）、
前記演出制御手段は、前記所定の期間中に、前記始動情報記憶手段に記憶されている始動情報について前記特別遊技判定手段及び前記特定遊技判定手段により判定を行った結果、前記特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）が発生し、かつ前記特定遊技（例えば、確変遊技）も発生すると判定された場合、前記特定演出（例えば、無敵ゾーン演出）を終了する制御を実行しないことを特徴とするものである。
【１８３６】
このような構成により、無敵ゾーン演出の実行中に大当り遊技状態となった場合には、当該大当り遊技の後に確変遊技を行えることを確実に認識させることができる。すなわち、無敵ゾーン演出と確変遊技が発生する大当りとの関連性を確実に認識させることができ、ひいては遊技の興趣を高めることができる。
【１８３７】
また、本発明の一実施形態に係る遊技機においては、
前記演出制御手段は、
前記特定演出転落決定手段によって前記特定演出を終了させると決定された場合、前記始動情報を記憶された前記始動情報に基づいて選択された所定のパターン（例えば、無敵ゾーン演出転落タイミングテーブルに規定されたパターン）に従って前記特定演出（例えば、無敵ゾーン演出）を終了する制御を実行し
前記特別遊技状態が発生し、かつ前記特定遊技は発生しないと判定された場合、前記始動情報を記憶された始動情報に基づくことなく前記特定演出（例えば、無敵ゾーン演出）を終了する制御を実行することを特徴とするものである。
【１８３８】
このような構成により、無敵ゾーン演出を終了させるためのタイミングを図ることなく、無敵ゾーン演出を強制的に終了させる。こうして、通常遊技状態へと移行する大当りとなった場合であっても、無敵ゾーン演出中に、当該通常遊技状態へと移行する大当りが遊技者に報知されるのを防止し、当該無敵ゾーン演出の信頼性（楽しさ）を維持することができ、ひいては遊技の興趣を向上させることができる。
【１８３９】
また、本発明の一実施形態に係る遊技機においては、
前記所定の期間中に、前記始動情報記憶手段に記憶されている始動情報について前記特別遊技判定手段及び前記特定遊技判定手段により判定を行った結果、前記特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）が発生し、かつ前記特定遊技（例えば、確変遊技）は発生しないと判定された場合、前記特定演出（例えば、無敵ゾーン演出）を終了する制御を実行する（Ｓ１８０６：ＹＥＳ、Ｓ１８１０）ことを特徴とするものである。
【１８４０】
このような構成により、無敵ゾーン演出を終了する場合には、転落抽選に当選した場合と、確変遊技が発生しない大当り遊技状態になった場合との、２通りの場合が想定されることとなる。すなわち、無敵ゾーン演出が終了した場合には、前記２通りのどちらの理由に基づいて無敵ゾーン演出が終了したのかを、遊技者が予想する楽しみを提供することができ、ひいては遊技の興趣の向上を図ることができる。
【１８４１】
以上、一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。
【１８４２】
例えば、本実施形態においては、特定演出が無敵ゾーン演出（当該演出中に大当りとなって大当り遊技が行われると、当該大当り遊技終了後に次回大当りまでの確変遊技が確定される演出）であるものとして説明を行ったが、これに限定するものではない。
【１８４３】
［メインＣＰＵによる制御］

次に、図２９１及び図２９２を用いて、本発明の別実施形態に係る遊技機においてメインＣＰＵ６１により実行される処理について以下に説明をする。

【１８４４】

［メインＣＰＵによるメイン処理］

図２９１及び図２９２は、メインＣＰＵ６１により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理は、以下のステップ単位に実行される。図２９１に示すように、Ｓ２００１において、メインＣＰＵ６１は、ウォッチドッグタイマのディセーブル設定処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ２００２に処理を移す。

【１８４５】

Ｓ２００２において、メインＣＰＵ６１は、入出力ポートの設定処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ２００３に処理を移す。

【１８４６】

Ｓ２００３において、メインＣＰＵ６１は、電断検出状態であるか否かを判定する処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、電断検出信号がＨＩＧＨ（高レベル）であるか否かを判定する。電断検出信号がＨＩＧＨでない場合には電断検出状態であると判定してＳ２００３に処理を移し、電断検出信号がＨＩＧＨである場合には電断検出状態でないと判定してＳ２００４に処理を移す。

【１８４７】

Ｓ２００４において、メインＣＰＵ６１は、サブ制御受信受付ウェイト処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、副制御回路７０が信号を受け付けるようになるまで待機する処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ２００５に処理を移す。

【１８４８】

Ｓ２００５において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３への書き込みを許可する処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ２００６に処理を移す。

【１８４９】

Ｓ２００６において、メインＣＰＵ６１は、バックアップクリアスイッチ８１（図６参照）がＯＮであるか否かを判定する処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、バックアップクリアスイッチ８１がＯＮであると判定した場合には、Ｓ２０１６に処理を移し、バックアップクリアスイッチ８１がＯＮでないと判定した場合には、Ｓ２００７に処理を移す。

【１８５０】

Ｓ２００７において、メインＣＰＵ６１は、電断検出フラグがあるか否かを判定する処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、電断検出フラグがあると判定した場合には、Ｓ２００８に処理を移し、電断検出フラグがないと判定した場合には、Ｓ２０１６に処理を移す。

【１８５１】

Ｓ２００８において、メインＣＰＵ６１は、作業領域の損傷チェックを行い、作業損傷チェック値を算出する処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ２００９に処理を移す。

【１８５２】

Ｓ２００９において、メインＣＰＵ６１は、作業損傷チェック値が正常値か否かを判定する処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、作業損傷チェック値が正常値であると判定した場合には、Ｓ２０１０に処理を移し、作業損傷チェック値が正常値でないと判定した場合には、Ｓ２０１６に処理を移す。

【１８５３】

Ｓ２０１０において、メインＣＰＵ６１は、スタックポインタに７ＦＦＥＨを設定する処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ２０１１に処理を移す。

【１８５４】

Ｓ２０１１において、メインＣＰＵ６１は、復電時の作業領域の初期設定処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ２０１２に処理を移す。

【１８５５】

Ｓ２０１２において、メインＣＰＵ６１は、報知設定クリア処理を行う。報知設定クリア処理の詳細は、Ｓ２０６２（図２９５参照）で後述する。この処理を終了した場合、Ｓ２０１３に処理を移す。

【１８５６】

Ｓ２０１３において、メインＣＰＵ６１は、エラー状態フラグオフ処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ２０１４に処理を移す。

【１８５７】

Ｓ２０１４において、メインＣＰＵ６１は、復電時のコマンドを送信する処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、副制御回路７０に、電断時の遊技状態に復帰させるためのコマンドを送信する処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ２０１５に処理を移し、電断前のアドレス、すなわちスタックエリアより復帰されたプログラムカウンタの示すプログラムアドレスへ復帰する。

【１８５８】

Ｓ２０１６において、メインＣＰＵ６１は、スタックポインタに８０００Ｈを設定する処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ２０１７に処理を移す。

【１８５９】

Ｓ２０１７において、メインＣＰＵ６１は、当り判定関連の乱数の初期値を取得する処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ２０１８に処理を移す。

【１８６０】

Ｓ２０１８において、メインＣＰＵ６１は、全作業領域クリア処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ２０１９に処理を移す。

【１８６１】

Ｓ２０１９において、メインＣＰＵ６１は、当り判定関連の乱数の初期値を設定する処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ２０２０に処理を移す。

【１８６２】

図２９２に示すように、Ｓ２０２０において、メインＣＰＵ６１は、ＲＡＭの初期化時の作業領域の初期設定処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ２０２１に処理を移す。

【１８６３】

Ｓ２０２１において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の初期化時のコマンドを副制御回路７０に送信する処理を行う。また、副制御回路７０において、メインＣＰＵ６１は、受信したコマンドに基づいて初期化が実行される。この処理を終了した場合、Ｓ２０２２に処理を移す。

【１８６４】

Ｓ２０２２において、メインＣＰＵ６１は、メインＣＰＵ６１周辺のデバイスの初期設定を行う。この処理を終了した場合、Ｓ２０２３に処理を移す。

【１８６５】

Ｓ２０２３において、メインＣＰＵ６１は、割込禁止処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、割込処理を禁止する処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ２０２４に処理を移す。

【１８６６】

Ｓ２０２４において、メインＣＰＵ６１は、初期値乱数更新処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、初期乱数カウンタ値を更新する処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ２０２５に処理を移す。

【１８６７】

Ｓ２０２５において、メインＣＰＵ６１は、割込許可処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、割込処理を許可する処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ２０２６に処理を移す。

【１８６８】

Ｓ２０２６において、メインＣＰＵ６１は、演出条件選択用乱数を更新する処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、演出用乱数カウンタ値を更新する処理を行う

。この処理を終了した場合、Ｓ２０２７に処理を移す。
【１８６９】
Ｓ２０２７において、メインＣＰＵ６１は、システムタイマ監視タイマ値が３以上であるか否かを判定する。この処理において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３に記憶されるシステムタイマ監視タイマ値を参照し、システムタイマ監視タイマ値が３以上である場合には、Ｓ２０２８に処理を移し、システムタイマ監視タイマ値が３以上でない場合には、Ｓ２０２３に処理を移す。
【１８７０】
Ｓ２０２８において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３に記憶されるシステムタイマ監視タイマの値を３減算する処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ２０２９に処理を移す。
【１８７１】
Ｓ２０２９において、メインＣＰＵ６１は、タイマ更新処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、主制御回路６０と副制御回路７０との同期をとるための待ち時間タイマ、大当り又は小当りが発生した際に開放する大入賞口３７の開放時間を計測するための大入賞口開放時間タイマ、不正行為があったと検出された場合にメインＣＰＵ６１から外部端子板８０を介してホールコンピュータ１００に出力されるセキュリティ信号の最低出力期間を計測するためのセキュリティ信号出力タイマ等、各種のタイマを更新する処理を実行する。この処理を終了した場合には、Ｓ２０３０に処理を移す。
【１８７２】
Ｓ２０３０において、メインＣＰＵ６１は、特別図柄制御処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、特別図柄制御処理を行う（図２２参照）。メインＣＰＵ６１は、第１始動口スイッチ３２０、第２始動口スイッチ３３０からの検出信号に応じて、当り判定用乱数値と当り図柄決定用乱数値とを抽出し、メインＲＯＭ６２に記憶される大当り判定テーブル（図示略）を参照し、特別図柄抽選（大当り及び小当りの抽選）に当選したか否かを判定し、判定の結果をメインＲＡＭ６３に記憶する処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ２０３１に処理を移す。
【１８７３】
Ｓ２０３１において、メインＣＰＵ６１は、普通図柄制御処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、通過ゲートスイッチ３５０からの検出信号に応じて、普通図柄判定用乱数値及び普通図柄決定用乱数値を抽出し、抽出した普通図柄判定用乱数値とメインＲＯＭ６２に記憶される普通図柄当選テーブル（図示略）とに基づいて、普通図柄抽選に当選したか否かを判定し、この判定の結果と普通図柄決定用乱数値とメインＲＯＭ６２に記憶される普通図柄決定テープル（図示略）とに基づいて、ハズレ図柄及び当り図柄の何れにするかを判定し、判定の結果を記憶する処理を行う。なお、普通図柄抽選に当選した場合は当り図柄を示す判定の結果が記憶され、非当選の場合にはハズレ図柄を示す判定の結果が記憶される。当り図柄を示す判定の結果が記憶された場合、羽根部材３４は、例えば１．３秒間で３回開放し、あるいは１．４秒間で４回開放し、若しくは１．８秒間で６回開放する。すなわち、普通図柄抽選に当選した場合、羽根部材３４が開放するようになっており、羽根部材３４が開放状態になると第２始動口３３に遊技球が入賞し易くなる。この処理を終了した場合、Ｓ２０３２に処理を移す。
【１８７４】
Ｓ２０３２において、メインＣＰＵ６１は、図柄表示装置制御処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、Ｓ２０３０、Ｓ２０３１でメインＲＡＭ６３に記憶された特別図柄制御処理の結果と、普通図柄制御処理の結果に応じて、ＬＥＤユニット５を駆動するための制御信号をメインＲＡＭ６３に記憶する処理を行う。メインＣＰＵ６１は、制御信号をＬＥＤユニット５に制御信号を送信する。ＬＥＤユニット５は、受信した制御信号に基づき第１特別図柄表示部５３又は第２特別図柄表示部５４にて第１特別図柄又は第２特別図柄を変動表示及び停止表示する。また、ＬＥＤユニット５の普通図柄表示部５１は、受信した制御信号に基づき普通図柄を変動表示及び停止表示する。この処理を終了し

た場合、Ｓ２０３３に処理を移す。
【１８７５】
Ｓ２０３３において、メインＣＰＵ６１は、遊技情報データ生成処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、台コンピュータ又はホールコンピュータ１００に送信するための遊技情報信号に関するデータを生成し、メインＲＡＭ６３に記憶する処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ２０３４に処理を移す。
【１８７６】
Ｓ２０３４において、メインＣＰＵ６１は、図柄保留数データ生成処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、後述するタイマ割込処理における特別図柄関連スイッチチェック処理及び普通図柄関連スイッチチェック処理（図１７のＳ７１，Ｓ７２）にて検出される第１始動口スイッチ３２０、第２始動口スイッチ３３０、及び通過ゲートスイッチ３５０からの検出信号や、特別図柄及び普通図柄の変動表示の実行に応じて更新されるメインＲＡＭ６３に記憶された保留数データの更新結果に基づいて、第１特別図柄保留表示部５５、第２特別図柄保留表示部５６及び普通図柄保留表示部５２を駆動するための制御信号をメインＲＡＭ６３に記憶する処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ２０３５に処理を移す。
【１８７７】
Ｓ２０３５において、メインＣＰＵ６１は、ポート出力処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、上記のステップなどでメインＲＡＭ６３に記憶される制御信号を各ポートより出力する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ６１は、外部端子板８０を介したホールコンピュータ１００へのセキュリティ信号の出力及びＬＥＤ点灯のためのＬＥＤ電源（コモン信号）や大入賞口シャッタ３７Ａの開閉や羽根部材３４の開閉を行うソレノイド駆動のためのソレノイド電源の供給を行う。この処理を終了した場合、Ｓ２０３６に処理を移す。
【１８７８】
Ｓ２０３６において、メインＣＰＵ６１は、入賞口関連コマンド制御処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、入賞口関連コマンドを制御する処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ２０３７に処理を移す。
【１８７９】
Ｓ２０３７において、メインＣＰＵ６１は、払出処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ２０３８に処理を移す。
【１８８０】
Ｓ２０３８において、メインＣＰＵ６１は、不正検知処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ２０２３に処理を移す。なお、Ｓ２０３８の不正検知処理については、図２９４を用いて後述する。
【１８８１】
なお、本実施形態のパチンコ遊技機は、メインＣＰＵ６１によるメイン処理のＳ２０２４～Ｓ２０３７における処理が遊技処理を構成する。
【１８８２】
［エラー判定テーブル］
図２９３は、エラー判定テーブルを示す図である。このエラー判定テーブルは、後述するメインＣＰＵ６１の不正検知処理（図２９４参照）及び監視レベル更新処理（図２９５参照）において参照されるテーブルである。エラー判定テーブルは、監視レベルごとに、エラー判定のための監視時間及び判定閾値を規定している。判定閾値は、監視時間における振動検知の回数を規定したものであり、振動検知の回数が判定閾値以上となるとエラー判定される。監視レベルは、監視の必要度に応じて監視レベル１～４に区分されている。また、エラー判定テーブルは、監視レベルごとの報知の態様を規定している。
【１８８３】
監視レベル１は、相対的に監視の必要度が低い状態であって、未だ不正行為が行われているとは判断しない状態（通常状態）である。監視レベル１においては、店員や遊技者に

対して不正報知は行われないように規定されている。
【１８８４】
監視レベル２は、監視レベル１と比べて監視の必要度が高い状態（要注意状態）である。監視レベル２の判定閾値（１回）は、監視レベル１の判定閾値（３回）よりも少ない回数に設定されている。監視レベル２においては、外部端子板８０を介してホールコンピュータ９０に要注意状態であることを示す信号が出力されるように規定されている。
【１８８５】
監視レベル３は、監視レベル２と比べて監視の必要度が高い状態（要警戒状態）である。監視レベル３の監視時間（６０分）は、監視レベル２の監視時間（３０分）よりも長い時間に設定されている。監視レベル３においては、外部端子板８０を介してホールコンピュータ９０に要警戒状態であることを示す信号が出力されるとともに、ランプ・ＬＥＤ２７が点滅するように規定されている。
【１８８６】
監視レベル４は、不正行為が行われていると判断した状態（確定状態）である。監視レベル４においては、外部端子板８０を介してホールコンピュータ９０に確定状態であることを示す信号が出力されるとともに、ランプ・ＬＥＤ２７が点滅し、さらに液晶表示装置４に不正行為が行われていることを示す画面を表示するように規定されている。
【１８８７】
［不正検知処理］
図２９４は、メインＣＰＵ６１により実行される不正検知処理を示すフローチャートである。この不正検知処理は、以下のステップ単位に実行される。
【１８８８】
図２９４に示すように、Ｓ２０４１において、メインＣＰＵ６１は、図示しない振動センサが振動を検知したか否かを判定する。この処理において、メインＣＰＵ６１は、振動センサの検出状態を確認することによってこの判定を行う。メインＣＰＵ６１は、振動センサが振動を検知したと判定した場合には、メインＲＡＭ６３に記憶された振動検知カウンタの値を＋１する処理を行ったうえで、Ｓ２０４２に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、振動センサが振動を検知していないと判定した場合には、不正検知処理ルーチンを終了する。
【１８８９】
Ｓ２０４２において、メインＣＰＵ６１は、現在の監視レベルに応じてエラー判定を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、図２９３に示すエラー判定テーブルを参照し、またメインＲＡＭ６３に記憶された監視レベルに応じて、この判定を行う。メインＣＰＵ６１は、この処理を終了した場合には、Ｓ２０４３に処理を移す。
【１８９０】
Ｓ２０４３において、メインＣＰＵ６１は、監視時間内に振動検知をした回数が判定閾値以上であるか否かを判定する。この処理において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３に記憶された振動検知カウンタの値に基づいて、この判定を行う。メインＣＰＵ６１は、監視時間内に振動検知をした回数が判定閾値以上であると判定した場合には、Ｓ２０４４に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、監視時間内に振動検知をした回数が判定閾値以上でないと判定した場合には、不正検知処理ルーチンを終了する。
【１８９１】
具体的には、メインＣＰＵ６１は、現在の監視レベルが監視レベル１であるときに、監視時間３０分の間になされた振動検知が３回以上であった場合には、監視時間内に振動検知をした回数が判定閾値以上であると判定し、Ｓ２０４４に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、現在の監視レベルが監視レベル１であるときに、監視時間３０分の間になされた振動検知が３回未満であった場合には、監視時間内に振動検知をした回数が判定閾値以上でないと判定し、不正検知処理ルーチンを終了する。
【１８９２】
また、メインＣＰＵ６１は、現在の監視レベルが監視レベル２である場合には、自動的

に判定閾値以上であると判定し、Ｓ２０４４に処理を移す。
【１８９３】
　また、メインＣＰＵ６１は、現在の監視レベルが監視レベル３である場合には、自動的に判定閾値以上であると判定し、Ｓ２０４４に処理を移す。
【１８９４】
　Ｓ２０４４において、メインＣＰＵ６１は、エラー状態フラグをオンする。この処理において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３に記憶されたエラー状態フラグをオンする処理を行う。既にエラー状態フラグがオンである場合には、オンのままとする。なお、エラー状態フラグは、通常状態（監視レベル１）ではない状態、すなわち要注意状態（監視レベル２）、要警戒状態（監視レベル３）又は確定状態（監視レベル４）であることを示すものである。メインＣＰＵ６１は、この処理を終了した場合には、Ｓ２０４５に処理を移す。
【１８９５】
　Ｓ２０４５において、メインＣＰＵ６１は、監視レベル加算処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３に記憶された監視レベルの値を＋１する処理を行う。メインＣＰＵ６１は、この処理を終了した場合には、Ｓ２０４６に処理を移す。
【１８９６】
　Ｓ２０４６において、メインＣＰＵ６１は、監視時間カウント開始処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、監視レベルに応じた監視時間をカウント開始する処理を行う。メインＣＰＵ６１は、この処理を終了した場合には、Ｓ２０４７に処理を移す。
【１８９７】
　Ｓ２０４７において、メインＣＰＵ６１は、報知設定処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、報知設定コマンドをメインＲＡＭ６３の所定領域にセットするとともに副制御回路７０のサブＣＰＵ７１に送信する。報知設定コマンドには、図２９３に示すエラー判定テーブルの報知態様（監視レベルに応じた報知態様）の情報が含まれている。この処理を終了した場合には、不正検知処理ルーチンを終了する。
【１８９８】
　Ｓ２０４７の報知設定処理により、現在の監視レベルが監視レベル２である場合には、メインＣＰＵ６１は、外部端子板８０を介してホールコンピュータ９０に要注意状態であることを示す信号を出力する。したがって、店員は、要注意状態であることを認識することができる。
【１８９９】
　また、現在の監視レベルが監視レベル３である場合には、メインＣＰＵ６１は、外部端子板８０を介してホールコンピュータ９０に要警戒状態であることを示す信号を出力するとともに、監視レベル３の報知態様（図２９３参照）の情報を含む報知設定コマンドをサブＣＰＵ７１に送信する。これにより、サブＣＰＵ７１は、後述する不正報知処理（図２９６参照）によって、ランプ・ＬＥＤ２７を点滅させる。したがって、店員（及び遊技者の一部）は、要警戒状態であることを認識することができる。
【１９００】
　また、現在の監視レベルが監視レベル４である場合には、メインＣＰＵ６１は、外部端子板８０を介してホールコンピュータ９０に確定状態であることを示す信号を出力するとともに、監視レベル４の報知態様（図２９３参照）の情報を含む報知設定コマンドをサブＣＰＵ７１に送信する。これにより、サブＣＰＵ７１は、後述する不正報知処理（図２９６参照）によって、ランプ・ＬＥＤ２７を点滅させるとともに、液晶表示装置４に後述する不正報知画面（図２９７（ｂ）参照）を表示させる。したがって、遊技者及び店員は、不正行為が行われたことを認識することができる。
【１９０１】
［監視レベル更新処理］
　図２９５は、メインＣＰＵ６１により実行される監視レベル更新処理を示すフローチャ

ートである。監視レベル更新処理は、例えばメインＣＰＵ６１により実行されるタイマ割込処理（図１６参照）で行われる。この監視レベル更新処理は、以下のステップ単位に実行される。

【１９０２】

図２９５に示すように、Ｓ２０５１において、メインＣＰＵ６１は、現在の監視レベルが監視レベル＝３であるか否かを判定する。この処理において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３に記憶された監視レベルを参照することによってこの判定を行う。メインＣＰＵ６１は、現在の監視レベルが監視レベル＝３であると判定した場合には、Ｓ２０５２に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、現在の監視レベルが監視レベル＝３でないと判定した場合には、Ｓ２０５９に処理を移す。

【１９０３】

Ｓ２０５２において、メインＣＰＵ６１は、監視レベル３パラメータが設定済であるか否かを判定する。この処理において、メインＣＰＵ６１は、後述する監視レベル３報知設定（Ｓ２０５３）及び監視レベル３リセットタイマセット（Ｓ２０５４）が既に行われているか否かを判定する。メインＣＰＵ６１は、監視レベル３パラメータが設定済であると判定した場合には、Ｓ２０５５に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、監視レベル３パラメータが設定済でないと判定した場合には、Ｓ２０５３に処理を移す。

【１９０４】

Ｓ２０５３において、メインＣＰＵ６１は、監視レベル３報知設定処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、監視レベル３の報知態様（図２９３参照）の情報を含む報知設定コマンドをメインＲＡＭ６３の所定領域にセットするとともに副制御回路７０のサブＣＰＵ７１に送信する。メインＣＰＵ６１は、この処理を終了した場合には、Ｓ２０５４に処理を移す。

【１９０５】

Ｓ２０５４において、メインＣＰＵ６１は、監視レベル３リセットタイマをセットする。この処理において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３に記憶されたリセットタイマを６０分に設定し、６０分から経過時間を減算するようなカウントを開始する。メインＣＰＵ６１は、この処理を終了した場合には、Ｓ２０５５に処理を移す。

【１９０６】

Ｓ２０５５において、メインＣＰＵ６１は、監視レベル３リセットタイマ＜０であるか否かを判定する。メインＣＰＵ６１は、監視レベル３リセットタイマ＜０であると判定した場合（つまり、振動検知がない状態で監視時間６０分が経過した場合）には、Ｓ２０５６に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、監視レベル３リセットタイマ＜０でないと判定した場合には、Ｓ２０５９に処理を移す。

【１９０７】

Ｓ２０５６において、メインＣＰＵ６１は、監視レベルを監視レベル２にセットする。この処理において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３に記憶された監視レベルを、監視レベル３から監視レベル２に引き下げる。メインＣＰＵ６１は、この処理を終了した場合には、Ｓ２０５７に処理を移す。

【１９０８】

Ｓ２０５７において、メインＣＰＵ６１は、監視レベル２報知設定処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、監視レベル２の報知態様（図２９３参照）の情報を含む報知設定コマンドをメインＲＡＭ６３の所定領域にセットするとともに副制御回路７０のサブＣＰＵ７１に送信する。メインＣＰＵ６１は、この処理を終了した場合には、Ｓ２０５８に処理を移す。

【１９０９】

Ｓ２０５８において、メインＣＰＵ６１は、監視レベル２リセットタイマをセットする。この処理において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３に記憶されたリセットタイマを３０分に設定し、３０分から経過時間を減算するようなカウントを開始する。この処理を終了した場合には、監視レベル更新処理ルーチンを終了する。

【１９１０】
Ｓ２０５９において、メインＣＰＵ６１は、現在の監視レベルが監視レベル＝２であるか否かを判定する。この処理において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３に記憶された監視レベルを参照することによってこの判定を行う。メインＣＰＵ６１は、現在の監視レベルが監視レベル＝２であると判定した場合には、Ｓ２０６０に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、現在の監視レベルが監視レベル＝２でないと判定した場合には、監視レベル更新処理ルーチンを終了する。
【１９１１】
Ｓ２０６０において、メインＣＰＵ６１は、監視レベル２リセットタイマ＜０であるか否かを判定する。メインＣＰＵ６１は、監視レベル２リセットタイマ＜０であると判定した場合（つまり、振動検知がない状態で監視時間３０分が経過した場合）には、Ｓ２０６１に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、監視レベル２リセットタイマ＜０でないと判定した場合には、監視レベル更新処理ルーチンを終了する。
【１９１２】
Ｓ２０６１において、メインＣＰＵ６１は、監視レベルを監視レベル１にセットする。この処理において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３に記憶された監視レベルを、監視レベル２から監視レベル１に引き下げる。メインＣＰＵ６１は、この処理を終了した場合には、Ｓ２０６２に処理を移す。
【１９１３】
Ｓ２０６２において、メインＣＰＵ６１は、報知設定クリア処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３に記憶された報知設定コマンドをクリアするとともに、サブＣＰＵ７１に報知設定クリアコマンドを送信する。報知設定クリアコマンドを受信したサブＣＰＵ７１は、コマンド解析処理（図３５参照）によって、ワークＲＡＭ７３に記憶された報知設定コマンドをクリアする。メインＣＰＵ６１は、この処理を終了した場合には、Ｓ２０６３に処理を移す。
【１９１４】
Ｓ２０６３において、メインＣＰＵ６１は、エラー状態フラグをオフする。この処理を終了した場合には、監視レベル更新処理ルーチンを終了する。
【１９１５】
［不正報知処理］
図２９６は、サブＣＰＵ７１により実行される不正報知処理を示すフローチャートである。不正報知処理は、サブＣＰＵ７１により実行されるコマンド解析処理（図３５参照）において、メインＣＰＵ６１から報知設定コマンドを受信した場合に行われる。この不正報知処理は、以下のステップ単位に実行される。
【１９１６】
Ｓ２０７１において、サブＣＰＵ７１は、不正報知が実行中であるか否かを判定する。サブＣＰＵ７１は、不正報知が実行中であると判定した場合には、不正報知処理ルーチンを終了する。一方、メインＣＰＵ６１は、不正報知が実行中でないと判定した場合には、Ｓ２０７２に処理を移す。
【１９１７】
Ｓ２０７２において、サブＣＰＵ７１は、不正報知用データをセットする処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、メインＣＰＵ６１から受信した報知設定コマンドに基づいて不正報知用データをセットする。
【１９１８】
具体的には、サブＣＰＵ７１は、メインＣＰＵ６１から監視レベル３の報知態様（図２９３参照）の情報を含む報知設定コマンドを受信した場合には、ランプ・ＬＥＤ２７を点滅させる。また、サブＣＰＵ７１は、メインＣＰＵ６１から監視レベル４の報知態様（図２９３参照）の情報を含む報知設定コマンドを受信した場合には、ランプ・ＬＥＤ２７を点滅させるとともに、液晶表示装置４に後述する不正報知画面（図２９７（ｂ）参照）を表示させる。この処理が終了した場合には、不正報知処理ルーチンを終了する。

【１９１９】
［不正報知画面］
図２９７（ａ）及び図２９７（ｂ）は、液晶表示装置４に表示される画面を示す図である。
【１９２０】
図２９７（ａ）は、通常の遊技状態における液晶表示装置４の表示領域４Ａに表示される画面について示す図である。図２９７（ａ）に示すように、サブＣＰＵ７１は、表示領域４Ａに各遊技情報を表示する。サブＣＰＵ７１は、表示領域４Ａの左上部に現在の遊技状態（例えば、確変遊技状態の場合に「確変中」と表示する）を表示し、中央部に装飾図柄を表示し、右下部に第１特別図柄始動記憶領域に保存されている保留球の数を表示し、左下部に第２特別図柄始動記憶領域に保存されている保留球の数を表示する。
【１９２１】
図２９７（ｂ）は、不正行為があったと判断された場合（監視レベル４となった場合）における液晶表示装置４の表示領域４Ａに表示される不正報知画面について示す図である。図２９７（ｂ）に示すように、サブＣＰＵ７１は、不正報知画面において、表示領域４Ａの中央部に表示されている装飾図柄の上に「不正検知」と表示し、また、中央下部に「不正な振動を検知しました！不正検知状態を解除したいのであれば、電源をＯＦＦにして下さい！」と表示する。なお、不正報知中も遊技は継続しているため、サブＣＰＵ７１は、表示領域４Ａの中央部において装飾図柄を変動、表示する。また、サブＣＰＵ７１は、液晶表示装置４によって不正報知をするとともに、ランプ・ＬＥＤ２７による不正報知を行う。
【１９２２】
これにより、不正行為が行われた場合に、不正行為を検知したことを報知することができ、不正遊技者が不正行為を行うことを抑止することができる。
【１９２３】
このように、本実施形態に係る遊技機においては、現在の監視レベルが監視レベル１である場合には、監視時間（３０分）の間に振動検知が３回以上なされないとエラー判定としないので、遊技者による不正行為以外の原因で生じた振動を誤ってエラー判定してしまうのを抑制することができる。
【１９２４】
また、本実施形態に係る遊技機においては、図２９３に示すように、監視レベルが上がっていくにつれて判定閾値が少なくなる又は監視時間が長くなるように条件設定されている。つまり、監視レベルが低い場合にはエラー判定の条件が厳しい（エラー判定となり難い）ように設定され、監視レベルが高い場合にはエラー判定の条件が緩い（エラー判定となり易い）ように設定されている。このようにして、不正行為が行われている可能性があるものを徐々に絞りこんでいくので、不正判定の精度を高めることができる。
【１９２５】
また、本実施形態に係る遊技機においては、監視レベルに応じて報知の態様を変化させており、要注意状態（監視レベル２）及び要警戒状態（監視レベル３）の段階では不正報知画面（図２９７（ｂ）参照）を表示せず、監視レベル４（確定状態）の段階で不正報知画面（図２９７（ｂ）参照）を表示する。これにより、不正行為を行っていない遊技者に、誤って不正報知画面を表示するのを抑制することができ、遊技者に不快な思いをさせないようにすることができる。
【１９２６】
また、本実施形態に係る遊技機においては、電断復電があった場合には、図２９１に示すように、報知設定クリア処理（Ｓ２０１２）及びエラー状態フラグオフ（Ｓ２０１３）を行う。例えば、監視レベル２のときに電断復電があった場合には、不正報知は終了し、エラー状態フラグはオフされるが、監視レベルは監視レベル２のまま維持される。よって、例えば電断前に一旦監視レベル２に上がった場合には、電断復電によってエラー状態フラグがオフされたとしても、監視レベル２となってから監視時間（３０分）が経過するま

では、監視レベル２の判定条件（監視レベル１よりも厳しい判定条件）でエラー判定することができる。したがって、電断によってエラーの判定条件がリセットされてしまうのを防止することができる。

【１９２７】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【１９２８】

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当り遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。

【１９２９】

この種の遊技機においては、不正があったことを示すエラーが発生した回数をカウントし、エラー回数によって異なる表示態様でエラー報知を行う遊技機が開示されている（特開２０１５－９７６２１号公報参照）。

【１９３０】

しかしながら、上記公報に記載の技術においては、エラーを検出する条件は一定であるため、状況に応じた適切なエラー判定を行うことができないおそれがあった。

【１９３１】

本発明は、上記問題に鑑みてなされたものであり、状況に応じた適切なエラー判定検知を行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

【１９３２】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

所定の図柄を変動表示可能な変動表示手段（例えば、ＬＥＤユニット５）と、前記変動手段を制御可能な遊技制御手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、前記遊技制御手段と接続される検知手段（例えば、振動センサ）と、を備えた遊技機であって、

前記遊技制御手段は、

前記検知手段から入力される検知信号に基づきカウントされる数値（例えば、振動検知カウンタの値）を計数可能な計数手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、

前記計数手段による計数が実行される期間（例えば、監視時間）を設定する計数期間設定手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、

前記計数期間設定手段が設定した第１の期間中（例えば、３０分間）に、前記計数手段による計数値が第１の値（例えば、３回）を超えた場合、不正が発生したと判定可能なエラー判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、

前記エラー判定手段により不正が発生したと判定された場合、遊技機の状態をエラー状態（例えば、エラー状態フラグをオンした状態）として管理する不正状態管理手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、

前記不正状態管理手段により、遊技機の状態がエラー状態となった後、所定の解除条件（例えば、電断復電）が満たされた場合、前記エラー状態を解除し、遊技機の状態を通常状態（例えば、エラー状態フラグをオフした状態）に復帰させるエラー状態解除手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、

を備え、

前記エラー判定手段は、前記エラー状態解除手段により前記エラー状態が解除され遊技機の状態が通常状態に復帰した後、前記第１の期間とは異なる第２の期間中（例えば、３０分間）に、前記計数手段による計数値が前記第１の値より小さい第２の値（例えば、１回）を超えた場合、不正が発生したと判定することを特徴とするものである。

【１９３３】

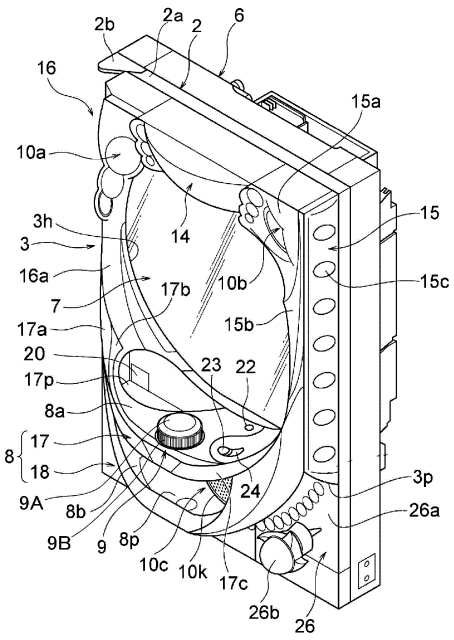
このような構成によれば、状況に応じた適切なエラー判定検知を行うことができる遊技機を提供することができる。

【１９３４】
具体的には、不正の発生状況によって不正と判定するレベルを変更することができるので、不正判定の精度を高めつつも、通常時の過剰なエラー判定を抑制することができる。
【１９３５】
また、本実施形態に係る遊技機において前記エラー判定手段は、
前記エラー状態解除手段により前記エラー状態が解除され遊技機の状態が通常状態に復帰してから、当該通常状態のまま前記第２の期間経過した後は、前記第１の期間中に前記計数手段による計数値が前記第１の値を超えた場合、不正が発生したと判定することを特徴とするものである。
【１９３６】
このような構成によれば、過剰なエラー判定を抑制することができる
【１９３７】
具体的には、例えば一旦監視レベル２に上がった場合でも、当該監視レベル２の監視時間（３０分）の間に振動検知がなかった場合には、監視レベル１の判定条件に戻すことができる。したがって、遊技者による不正行為以外の原因で生じた振動を誤ってエラー判定してしまうのを抑制することができる。
【１９３８】
なお、本実施形態に係るＬＥＤユニット５は、変動表示手段の実施の一形態である。
また、本実施形態に係るメインＣＰＵ６１は、遊技制御手段、計数手段、計数期間設定手段、エラー判定手段、不正状態管理手段及びエラー状態解除手段の実施の一形態である。
【１９３９】
以上、本発明の一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。
【１９４０】
例えば、遊技機の例としてパチンコ遊技機を例示したが、本発明はこれに限るものではなく、例えばパチスロ遊技機であってもよい。
【１９４１】
また、本実施形態で示した数値や情報、構成要素などは、あくまでも一例にすぎず、本発明の範囲内において適宜変更することができるのはいうまでもない。
【１９４２】
また、本実施形態においては、エラー状態フラグをオフする処理が、本発明の「エラー状態を解除」することに相当するものとしたが、要注意状態（監視レベル２）又は要警戒状態（監視レベル３）において時間の経過とともに監視レベルを下げていくことを「エラー状態を解除」することと解釈してもよい。
【１９４３】
また、本実施形態においては、検知手段は振動を検知するもの（振動センサ）としたが、不正行為に関連する他のものを検知するものであってもよく、例えば、電波や磁気を検知するものであってもよい。
【符号の説明】
【１９４４】

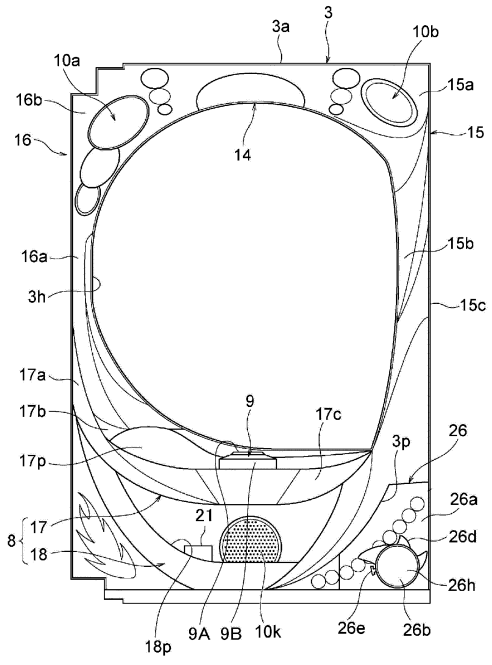
１	遊技盤
１ｐ	遊技領域
４	液晶表示装置
３７	大入賞口
３７Ａ	大入賞口シャッタ
６１	メインＣＰＵ
６３	メインＲＡＭ
７１	サブＣＰＵ
７３	ワークＲＡＭ

５００　　装飾図柄

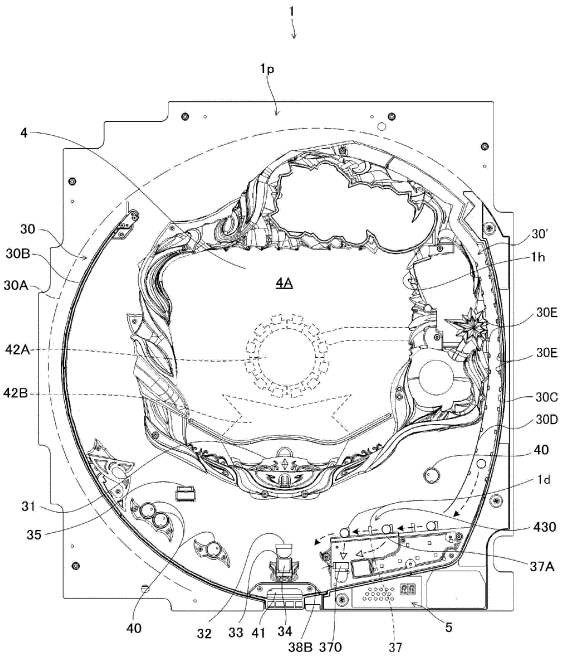
【図１】



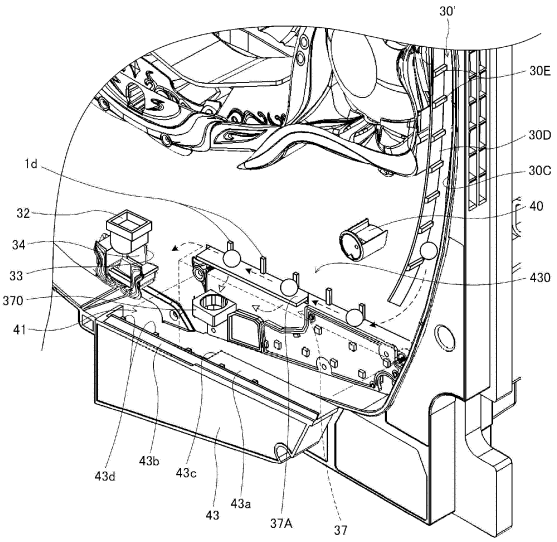
【図２】



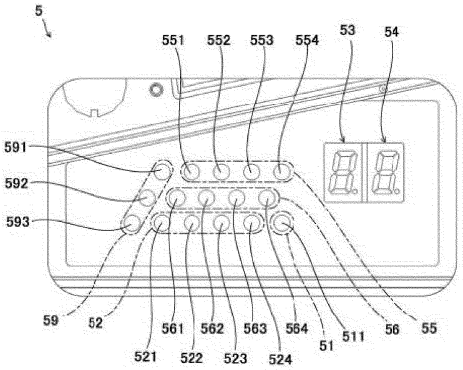
【図３】


1
1p
4
30
30B
30A
42A
42B
31
35
40
4Δ
30'
1h
30E
30E
30C
30D
40
1d
430
37A
5
32
33
41
34
38B
370
37

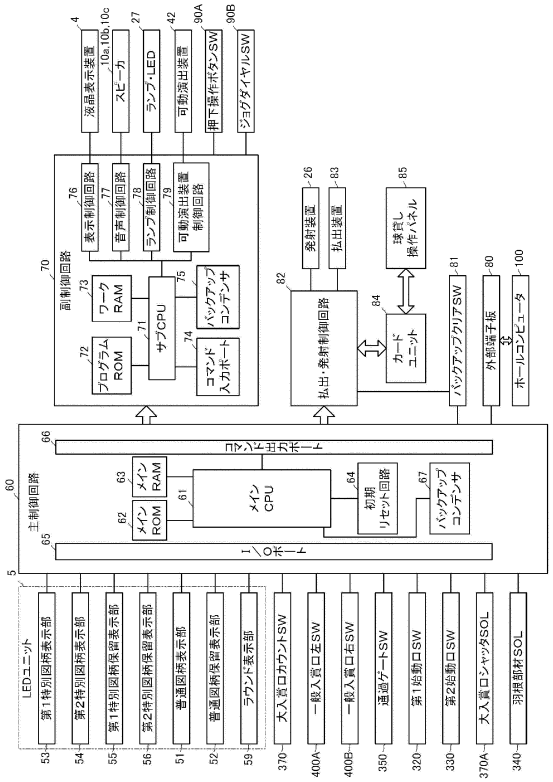
【図４】


30'
30E
30D
30C
40
430
1d
32
34
33
370
41
43d
43b
43c
43a
43
37A
37

【図５】


5
551
552
553
554
53
54
591
592
593
59
52
561
562
563
564
51
511
56
55
521
522
523
524

【図６】


液晶表示装置
スピーカ
ランプ・LED
可動演出装置
押下操作ボタンSW
ジョグダイヤルSW
表示制御回路
音声制御回路
ランプ制御回路
可動演出装置制御回路
副制御回路
ワークRAM
プログラムROM
サブCPU
バックアップコンテンサ
コマンド入力ポート
発射装置
払出装置
賞球し操作パネル
払出・発射制御回路
カードユニット
バックアップクリアSW
外部端子板
ホールコンピュータ
主制御回路
メインRAM
メインROM
メインCPU
初期リセット回路
バックアップコンテンサ
LEDユニット
第1特別図柄表示部
第2特別図柄表示部
第1特別図柄保留表示部
第2特別図柄保留表示部
普通図柄表示部
普通図柄保留表示部
ラウンド表示部
大入賞口カウントSW
一般入賞口左SW
一般入賞口右SW
通過ゲートSW
第1始動口SW
第2始動口SW
大入賞口ソレノイドSOL
羽根部材SOL

【図７】

スペック

特別図柄当り確率	低確基準	1/399.75（.657/65536）
	高確基準	1/13.05（.5020/65536）
小当り確率	第1特別図柄	1/29.92（.2190/65536）
	第2特別図柄	1/29.92（.2190/65536）
特図消化順		第2特別図柄優先消化
確率変動性能		ST:10回

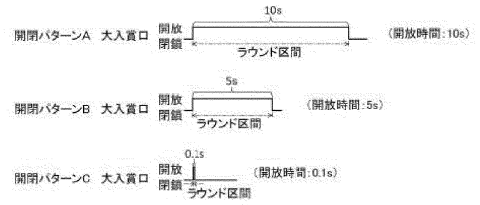
			当りパターン	ラウンド数(実質)	ボーナス名	ボーナス内容（予定賞球数）	選択率
第1特別図柄大当り図柄振り分け		確変1	当りパターン1	16R（7R）	ノーマルボーナス	7Rボーナス(105)	100/100
第2特別図柄大当り図柄振り分け		確変1	当りパターン2	16R（16R）	大上乗せボーナス	大上乗せボーナス(645)	35/100
		確変2	当りパターン3	16R（16R）	中上乗せボーナス1	中上乗せボーナス1(510)	20/100
		確変3	当りパターン4	16R（16R）	中上乗せボーナス2	中上乗せボーナス2(510)	10/100
		確変4	当りパターン5	16R（16R）	小上乗せボーナス1	小上乗せボーナス1(375)	15/100
		確変5	当りパターン6	16R（16R）	小上乗せボーナス2	小上乗せボーナス2(375)	10/100
		確変6	当りパターン7	16R（16R）	上乗せ無しボーナス	上乗せ無しボーナス(240)	10/100
第1・第2特別図柄小当り図柄振り分け		小当り	当りパターン8	-	小当り	小当り	100/100

大入賞口カウント数	1個

時短性能	高確率の間	
賞球数	始動口	3個
	一段入賞口	10個
	大入賞口	15個
普通図柄当り確率	低確基準	0/257
	高確基準	257/257
普通図柄当り図柄数		1個
第2始動口入賞カウント数		10個

【図８】

1ラウンド開閉パターン



【図９】

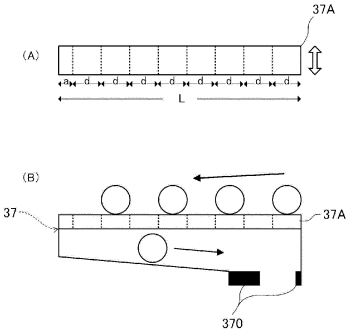
大入賞口開閉パターン（当りパターン）

当りパターン	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	16R	ラウンド	備考
当りパターン1	A	a	A	a	A	a	A	a	C	a	C	a	C	a	C	a	C	16	ノーマルボーナス
当りパターン2	B	a	B	a	B	a	B	a	d	B	d	B	d	B	d	B	d	16	大上乗せボーナス(645)(上乗せ405)
当りパターン3	B	a	B	a	B	a	B	a	c	B	c	B	c	B	c	B	c	16	中上乗せボーナス1(510)(上乗せ270)
当りパターン4	B	a	B	a	B	a	B	a	b	B	b	B	b	B	b	B	b	16	中上乗せボーナス2(510)(上乗せ270)
当りパターン5	B	a	B	a	B	a	B	a	b	B	b	B	b	B	b	B	b	16	小上乗せボーナス1(375)(上乗せ135)
当りパターン6	B	a	B	a	B	a	B	a	b	B	b	B	b	B	b	B	b	16	小上乗せボーナス2(375)(上乗せ135)
当りパターン7	B	a	B	a	B	a	B	a	B	a	B	a	B	a	B	a	B	16	上乗せ無しボーナス(240)(上乗せなし)
当りパターン8	C																-	小当り

ラウンド間インターバル（閉鎖時間）

インターバルパターン	閉鎖時間(s)
インターバルパターンa	0.3
インターバルパターンb	1.65
インターバルパターンc	2.31
インターバルパターンd	2.97

【図１０】



【図１１】

上乗せパターン選択テーブル（当りパターン2）

上乗せパターン	選択率
大上乗せパターン1	20 %
大上乗せパターン2	20 %
大上乗せパターン3	30 %
大上乗せパターン4	30 %

上乗せパターン選択テーブル（当りパターン3）

上乗せパターン	選択率
中上乗せパターン1	25 %
中上乗せパターン2	25 %
中上乗せパターン3	25 %
中上乗せパターン4	25 %

上乗せパターン選択テーブル（当りパターン4）

上乗せパターン	選択率
中上乗せパターン5	40 %
中上乗せパターン6	10 %
中上乗せパターン7	40 %
中上乗せパターン8	10 %

上乗せパターン選択テーブル（当りパターン5）

上乗せパターン	選択率
小上乗せパターン1	30 %
小上乗せパターン2	30 %
小上乗せパターン3	30 %
小上乗せパターン4	10 %

上乗せパターン選択テーブル（当りパターン6）

上乗せパターン	選択率
小上乗せパターン5	30 %
小上乗せパターン6	30 %
小上乗せパターン7	30 %
小上乗せパターン8	10 %

上乗せパターン選択テーブル（当りパターン7）

上乗せパターン	選択率
上乗せ無しパターン1	100 %

【図１２】

上乗せパターンテーブル（大上乗せボーナス）

上乗せパターン	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	16R
大上乗せパターン1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
大上乗せパターン2	-	30	-	105	-	-	270	-	-	-	-	-	-	-	-	-
大上乗せパターン3	-	-	-	-	135	-	270	-	-	-	-	-	-	-	-	-
大上乗せパターン4	15	-	35	-	35	-	360	-	-	-	-	-	-	-	-	-
大上乗せパターン5	135	-	-	135	-	-	135	-	-	-	-	-	-	-	-	-

上乗せパターンテーブル（中上乗せボーナス1）

上乗せパターン	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	16R
中上乗せパターン1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
中上乗せパターン2	-	30	-	105	-	-	135	-	-	-	-	-	-	-	-	-
中上乗せパターン3	-	-	-	-	135	-	135	-	-	-	-	-	-	-	-	-
中上乗せパターン4	15	-	35	-	35	-	165	-	-	-	-	-	-	-	-	-
中上乗せパターン5	135	-	-	135	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

上乗せパターンテーブル（中上乗せボーナス2）

上乗せパターン	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	16R
上乗せパターン	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	16R
中上乗せパターン1	-	-	-	-	-	-	-	135	135	60	105	70	105	-	-	-
中上乗せパターン2	15	-	-	-	-	-	-	60	135	60	105	70	105	-	-	-
中上乗せパターン3	15	-	-	-	-	-	-	-	105	20	25	40	40	40	-	-
中上乗せパターン4	10	-	10	-	10	10	10	20	20	20	25	40	40	40	-	-

上乗せパターンテーブル（小上乗せボーナス1）

上乗せパターン	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	16R
上乗せパターン	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	16R
小上乗せパターン1	-	30	-	105	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
小上乗せパターン2	-	-	-	-	135	-	30	-	-	-	-	-	-	-	-	-
小上乗せパターン3	15	-	35	-	35	-	30	-	-	-	-	-	-	-	-	-
小上乗せパターン4	135	-	-	135	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

上乗せパターンテーブル（小上乗せボーナス2）

上乗せパターン	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	16R
上乗せパターン	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	16R
小上乗せパターン5	-	-	-	-	-	-	-	135	-	60	-	-	-	-	-	-
小上乗せパターン6	15	-	-	-	-	-	-	60	-	60	-	-	-	-	-	-
小上乗せパターン7	-	30	-	-	-	-	-	-	105	20	25	-	-	-	-	-
小上乗せパターン8	10	-	10	-	10	10	10	20	20	20	25	-	-	-	-	-

上乗せパターンテーブル（上乗せ無しボーナス）

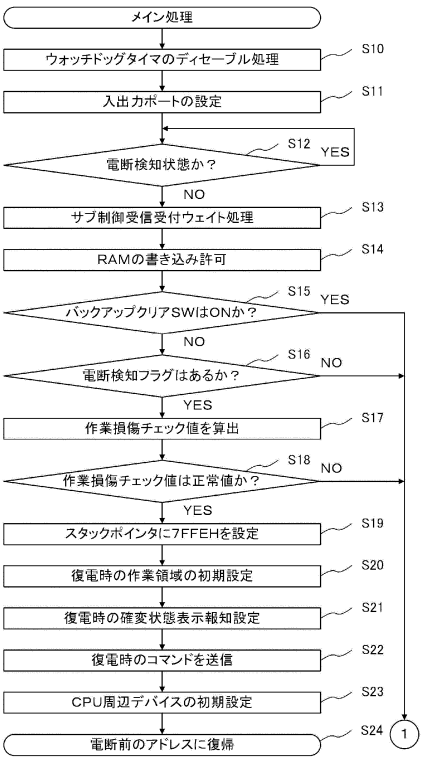
上乗せパターン	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	16R
上乗せパターン	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	16R
上乗せ無しパターン1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

【図１３】

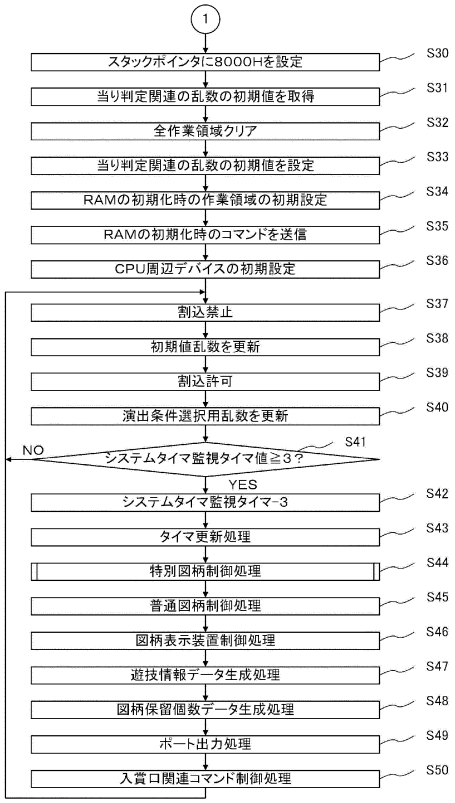
上乗せキャラクタ選択テーブル

上乗せパターン	上乗せキャラクタ		
	動物（%）	女性（%）	花火師（%）
大上乗せパターン1	10	30	60
大上乗せパターン2	10	20	70
大上乗せパターン3	10	10	80
大上乗せパターン4	0	0	100
中上乗せパターン1	20	40	40
中上乗せパターン2	30	30	40
中上乗せパターン3	30	30	40
中上乗せパターン4	0	0	100
中上乗せパターン5	20	50	30
中上乗せパターン6	20	50	30
中上乗せパターン7	20	50	30
中上乗せパターン8	20	50	30
小上乗せパターン1	50	40	10
小上乗せパターン2	50	30	20
小上乗せパターン3	50	40	10
小上乗せパターン4	90	10	0
小上乗せパターン5	60	30	10
小上乗せパターン6	60	30	10
小上乗せパターン7	60	30	10
小上乗せパターン8	80	20	0
上乗せ無しパターン1	90	10	0

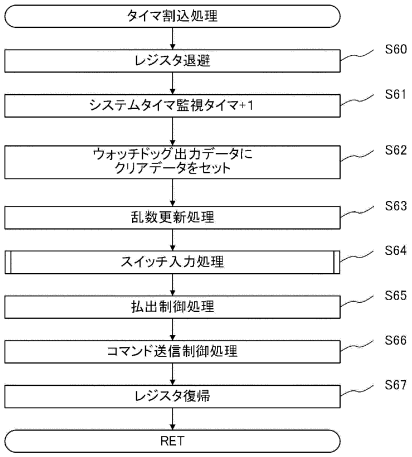
【図１４】



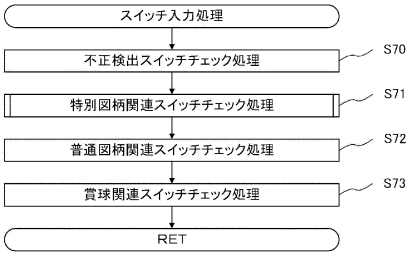
【図１５】



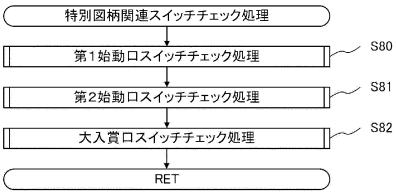
【図１６】



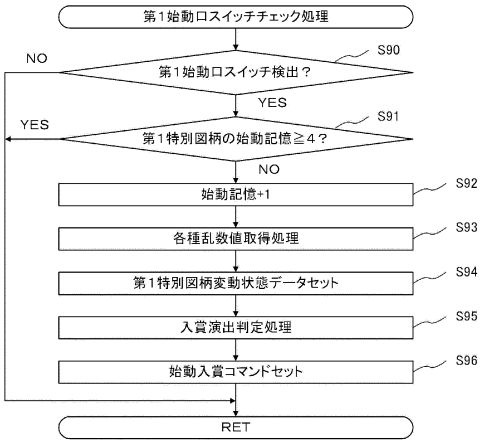
【図１７】



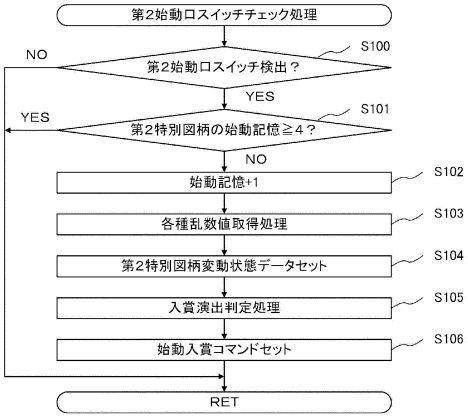
【図１８】



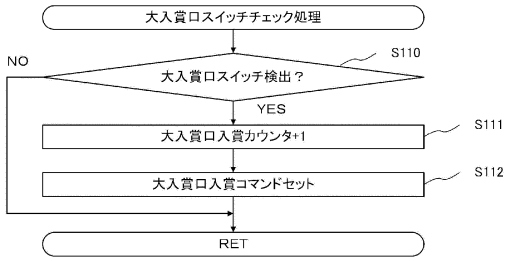
【図１９】



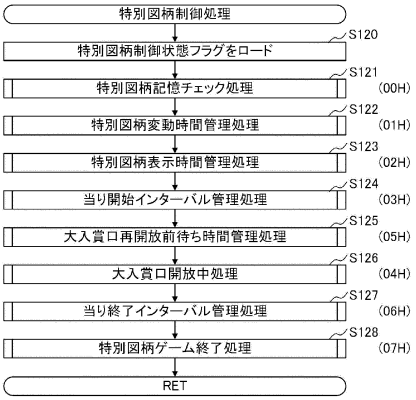
【図２０】



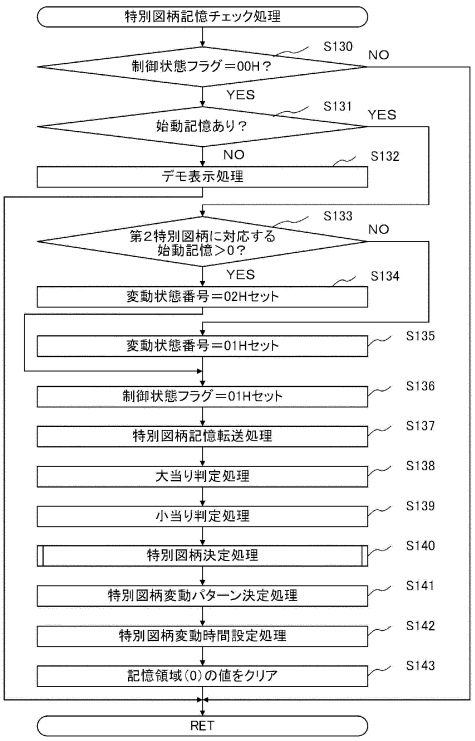
【図２１】



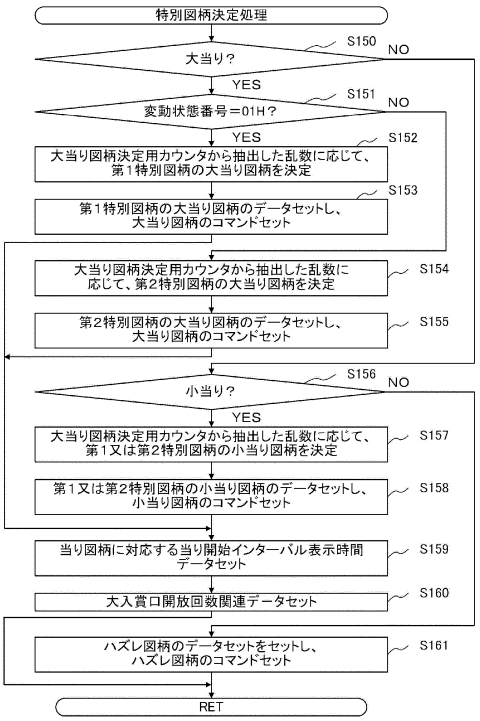
【図２２】



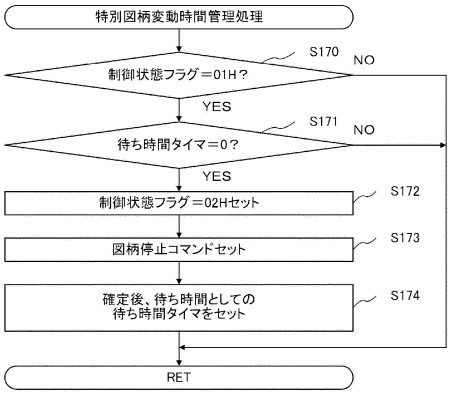
【図２３】



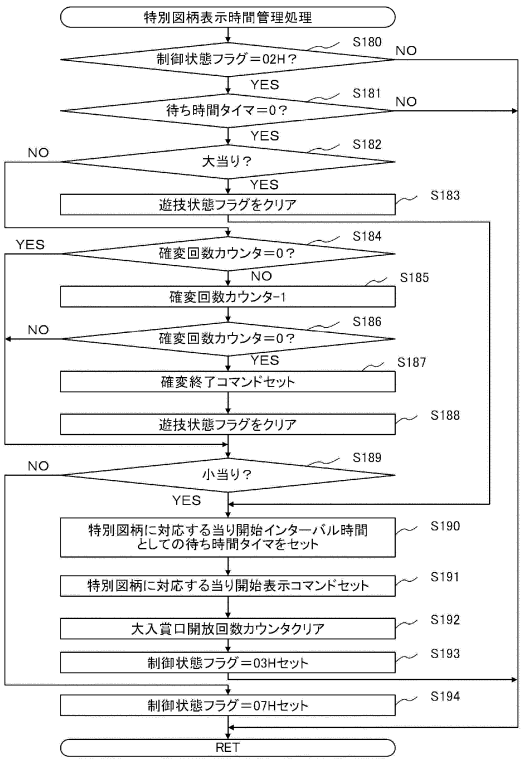
【図２４】



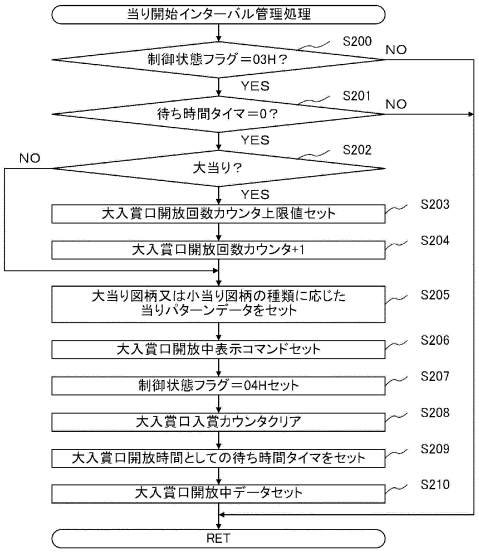
【図２５】



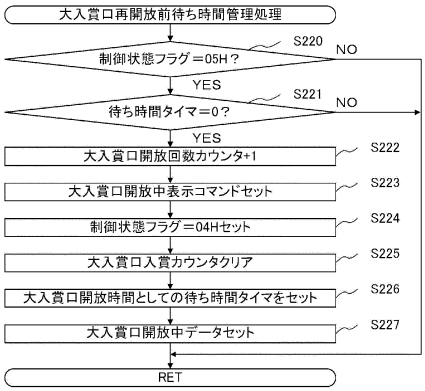
【図２６】



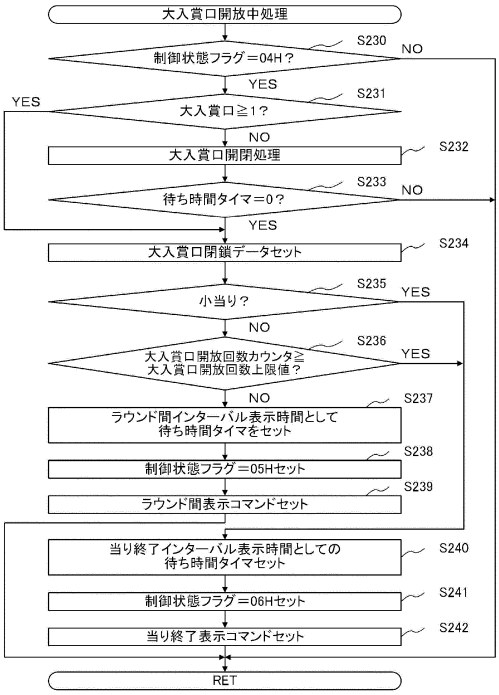
【図２７】



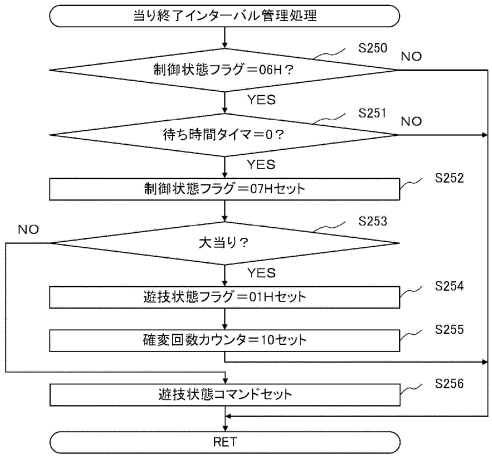
【図２８】



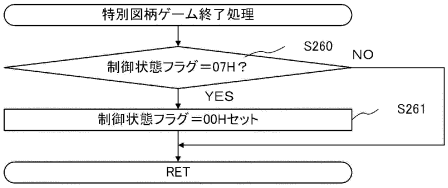
【図２９】



【図３０】



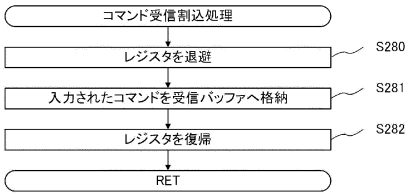
【図３１】



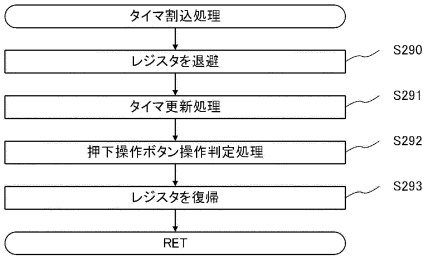
【図３２】



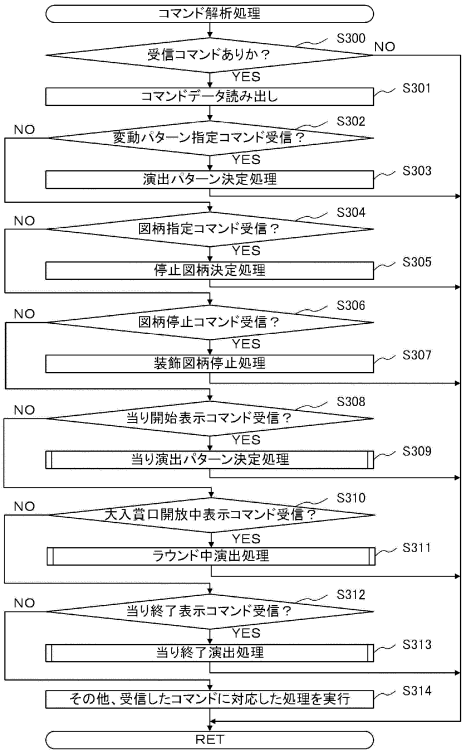
【図３３】



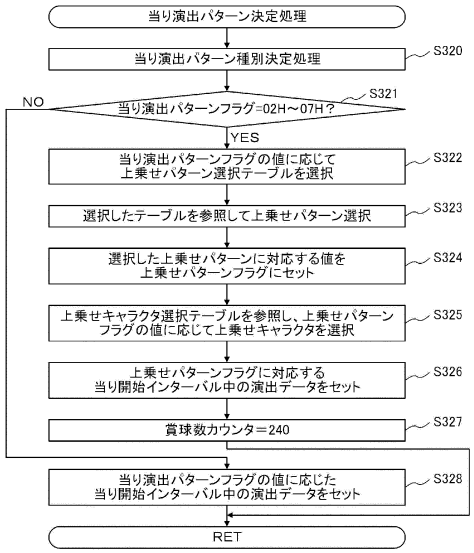
【図３４】



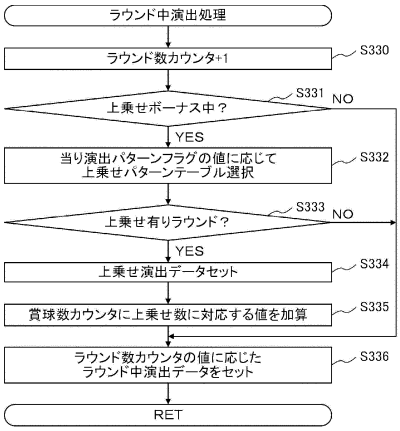
【図３５】



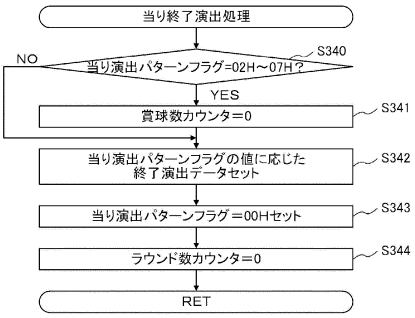
【図３６】



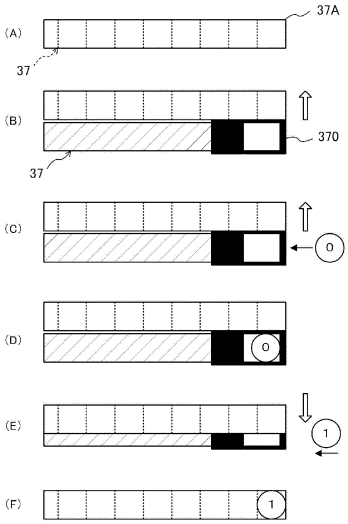
【図３７】



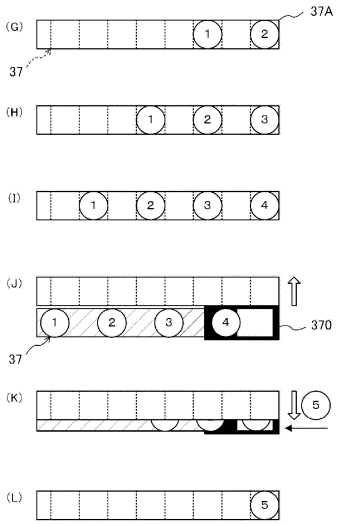
【図３８】



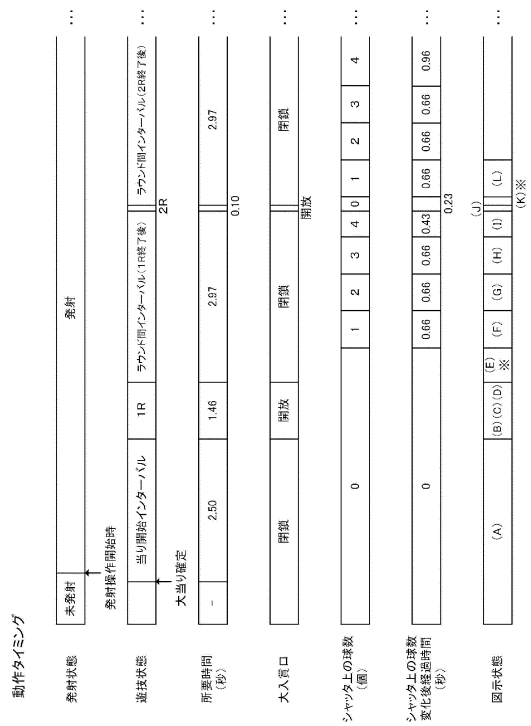
【図３９】



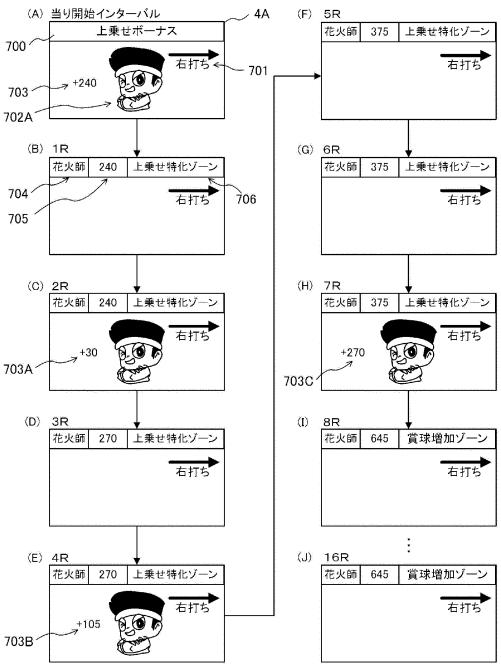
【図４０】



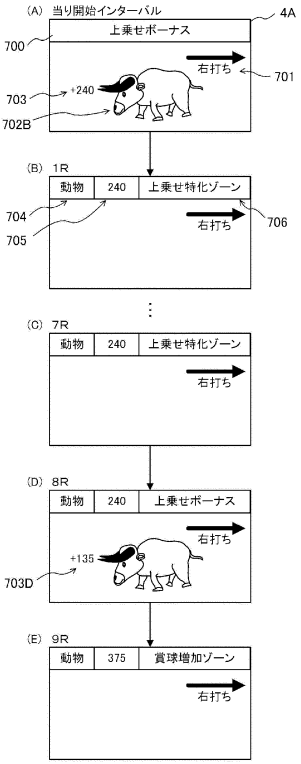
【図４１】



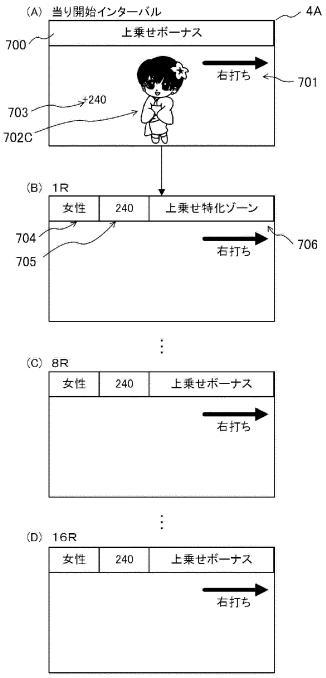
【図４２】



【図４３】



【図４４】

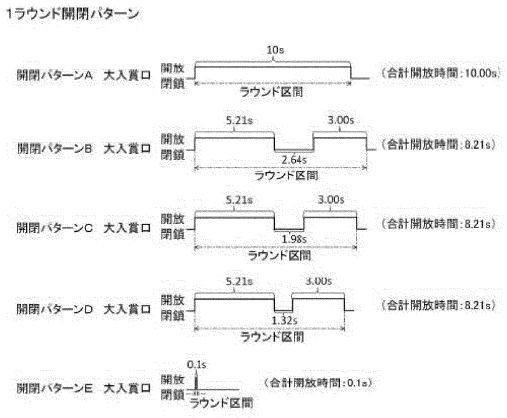


【図４５】

スペック

特別図柄	低確率時						1/399.80（164/65536）	
当り確率	高確率時						1/130.54（502/65536）	
小当り確率	第1特別図柄						1/299.25（219/65536）	
	第2特別図柄						1/299.25（219/65536）	
特図振止機							第2特別図柄優先消化	
確率変動性能							ST：180回	
		当りパターン	ラウンド数(実質)	ボーナス名	ボーナス内容（※実質賞球数）	選択率	
第1特別図柄 大当り図柄 振り分け	確変1	当りパターン1	16R（7R）	ノーマルボーナス	7Rボーナス（1050）	100/100	
第2特別図柄 大当り図柄 振り分け	確変1	当りパターン2	16R（16R）	大上乗せボーナス	大上乗せボーナス（2670）	50/100	
	確変2	当りパターン3	16R（16R）	中上乗せボーナス1	中上乗せボーナス1（2535）	10/100	
	確変3	当りパターン4	16R（16R）	中上乗せボーナス2	中上乗せボーナス2（2535）	5/100	
	確変4	当りパターン5	16R（16R）	小上乗せボーナス	小上乗せボーナス（2400）	35/100	
第1・第2特別図柄 小当り図柄 振り分け	小当り	当りパターン6	-	小当り	小当り	100/100	
大入賞口カウント数				10個			
時短性能				高確率の間			
賞球数	始動口			3個			
	一般入賞口			10個			
	大入賞口			15個			
	低確率時						0/257	
普通図柄 当り確率	高確率時						251/257	
	普通図柄当り図柄数						1個	
	第2始動口入賞カウント数						10個	

【図４６】



【図４７】

大入賞口開閉パターン(当りパターン)

当りパターン	大入賞口開閉パターン																		ラウンド	備考
	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	16R		
当りパターン1	A	a	A	a	A	a	A	a	E	a	E	a	E	a	E	a	E	16		ノーマルボーナス
当りパターン2	A	a	A	a	A	a	A	a	B	a	B	a	B	a	B	a	B	16		大上乗せボーナス:2670(上乗せ570)
当りパターン3	A	a	A	a	A	a	A	a	C	a	C	a	C	a	C	a	C	16		中上乗せボーナス1:2535(上乗せ435)
当りパターン4	A	a	A	a	A	a	A	a	D	a	D	a	D	a	B	a	B	16		中上乗せボーナス2:2535(後上乗せ435)
当りパターン5	A	a	A	a	A	a	A	a	D	a	D	a	D	a	D	a	D	16		小上乗せボーナス:2400(上乗せ300)
当りパターン6	E																	-		小当り

ラウンド間インターバル(開錠時間)

インターバルパターン	開錠時間(s)
インターバルパターンa	0.3

【図４８】

上乗せパターン選択テーブル(当りパターン2)

上乗せパターン	選択率
大上乗せパターン1	20 %
大上乗せパターン2	20 %
大上乗せパターン3	30 %
大上乗せパターン4	30 %

上乗せパターン選択テーブル(当りパターン3)

上乗せパターン	選択率
中上乗せパターン1	25 %
中上乗せパターン2	25 %
中上乗せパターン3	25 %
中上乗せパターン4	25 %

上乗せパターン選択テーブル(当りパターン4)

上乗せパターン	選択率
中上乗せパターン5	40 %
中上乗せパターン6	10 %
中上乗せパターン7	30 %
中上乗せパターン8	10 %
中上乗せパターン9	10 %

上乗せパターン選択テーブル(当りパターン5)

上乗せパターン	選択率
小上乗せパターン1	30 %
小上乗せパターン2	30 %
小上乗せパターン3	30 %
小上乗せパターン4	10 %

【図４９】

上乗せパターンテーブル(大上乗せボーナス)

上乗せパターン	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	16R
大上乗せパターン1	100	-	100	-	100	-	270	-	-	-	-	-	-	-	-	-
大上乗せパターン2	-	100	-	100	-	100	235	-	-	-	-	-	-	-	-	-
大上乗せパターン3	-	-	100	-	100	-	320	-	-	-	-	-	-	-	-	-
大上乗せパターン4	-	-	-	-	-	-	520	-	-	-	-	-	-	-	-	-

上乗せパターンテーブル(中上乗せボーナス1)

上乗せパターン	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	16R
中上乗せパターン1	100	-	100	-	100	-	185	-	-	-	-	-	-	-	-	-
中上乗せパターン2	-	100	-	100	-	100	185	-	-	-	-	-	-	-	-	-
中上乗せパターン3	-	100	-	100	-	100	235	-	-	-	-	-	-	-	-	-
中上乗せパターン4	-	-	-	-	-	-	435	-	-	-	-	-	-	-	-	-

上乗せパターンテーブル(中上乗せボーナス2)

上乗せパターン	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	16R
中上乗せパターン5	100	-	100	-	100	-	-	30	30	30	40	-	-	-	-	-
中上乗せパターン6	-	100	-	100	-	100	100	-	135	-	135	-	-	-	-	-
中上乗せパターン7	-	-	100	-	100	-	100	-	135	-	135	-	-	-	-	-
中上乗せパターン8	-	-	-	-	-	-	300	-	-	135	-	-	-	-	-	-
中上乗せパターン9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	435	-	-	-	-	-

上乗せパターンテーブル(小上乗せボーナス)

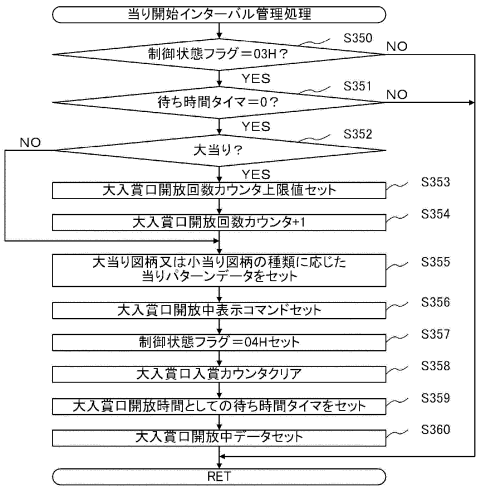
上乗せパターン	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	16R
小上乗せパターン1	100	-	100	-	100	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
小上乗せパターン2	-	100	-	100	-	100	100	-	-	-	-	-	-	-	-	-
小上乗せパターン3	-	-	100	-	100	-	300	-	-	-	-	-	-	-	-	-
小上乗せパターン4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

【図５０】

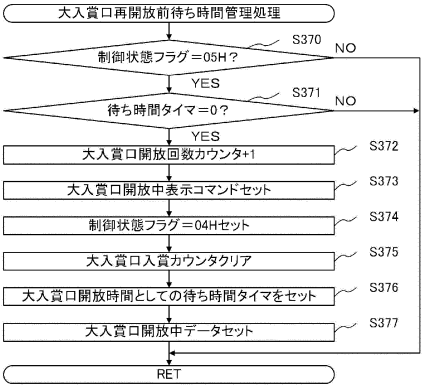
上乗せキャラクタ選択テーブル

上乗せパターン	上乗せキャラクタ		
	動物(%)	女性(%)	花火師(%)
大上乗せパターン1	10	30	60
大上乗せパターン2	10	20	70
大上乗せパターン3	10	10	80
大上乗せパターン4	0	0	100
中上乗せパターン1	20	40	40
中上乗せパターン2	30	30	40
中上乗せパターン3	30	30	40
中上乗せパターン4	0	0	100
中上乗せパターン5	20	50	30
中上乗せパターン6	20	50	30
中上乗せパターン7	20	50	30
中上乗せパターン8	20	50	30
中上乗せパターン9	0	100	0
小上乗せパターン1	50	40	10
小上乗せパターン2	50	30	20
小上乗せパターン3	50	40	10
小上乗せパターン4	90	10	0

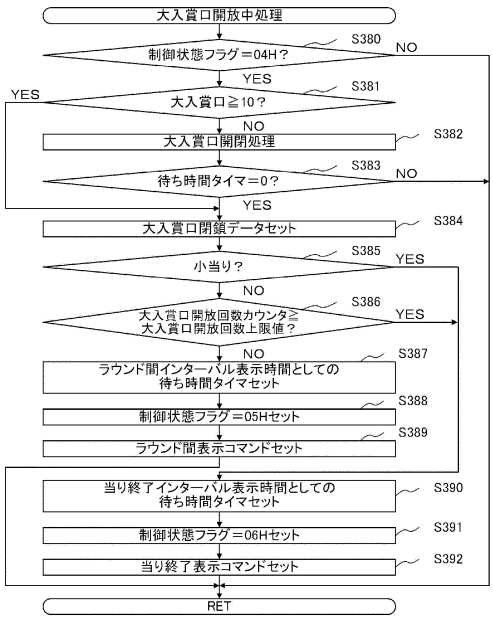
【図５１】



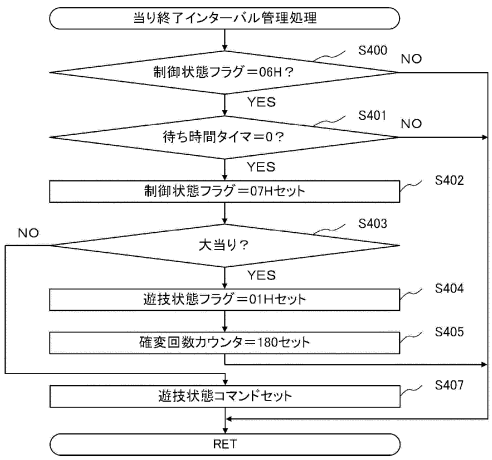
【図５２】



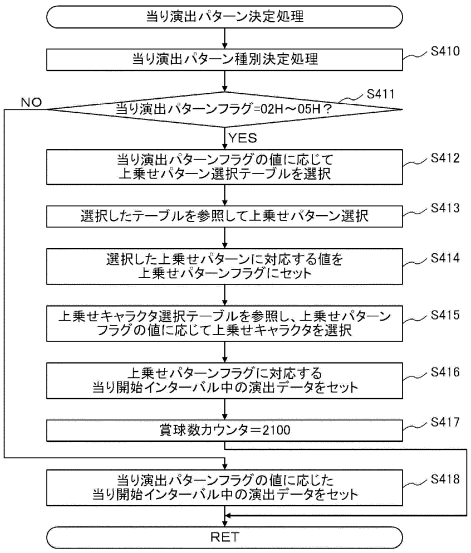
【図５３】



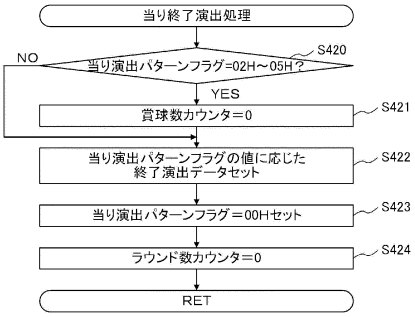
【図５４】



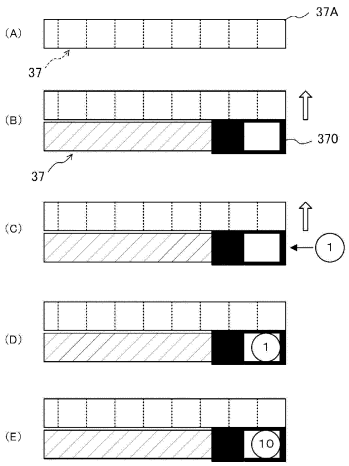
【図５５】



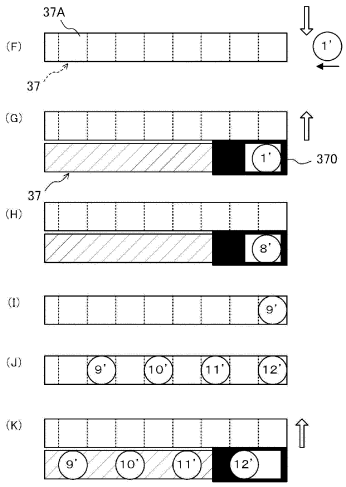
【図５６】



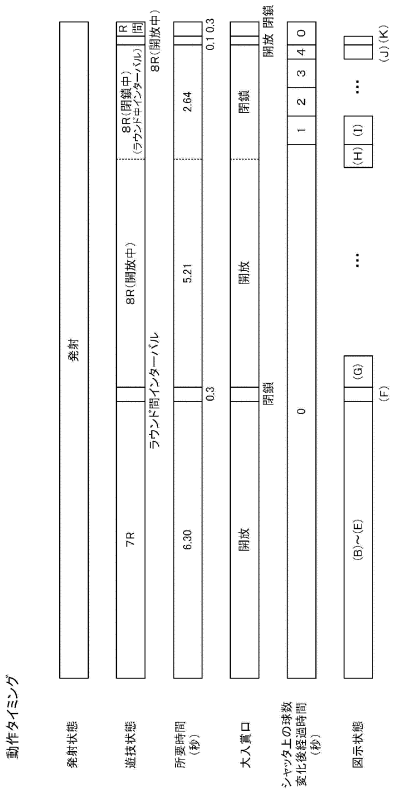
【図５７】



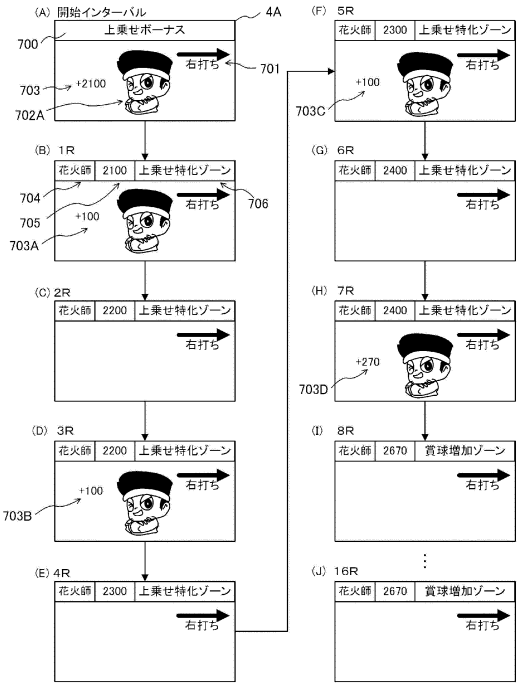
【図５８】



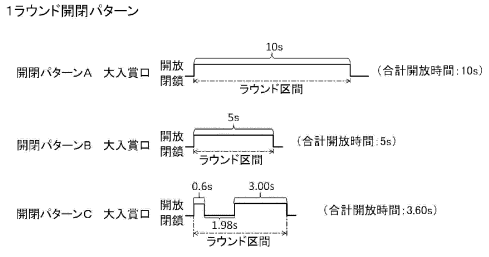
【図５９】



【図６０】



【図６１】



【図６２】

大入賞口開閉パターン（当りパターン）

当りパターン	大入賞口開閉パターン 1R		2R		3R	ラウンド	備考
当りパターン1	A	a	A	a	A	3	オール2カウント：90（上乗せボーナスA）
当りパターン2	A	b	B	b	B	3	2R及び3R＝4カウント（R間インターバル）：150（上乗せボーナスB）
当りパターン3	A	a	C	a	C	3	2R及び3R＝4カウント（R中インターバル）：150（上乗せボーナスC）
当りパターン4	A	b	B	a	C	3	2R（R間インターバル）及び3R（R中インターバル）＝4カウント：150（上乗せボーナスD）

ラウンド間インターバル（閉鎖時間）

インターバルパターン	閉鎖時間（s）
インターバルパターンa	0.3
インターバルパターンb	2.97

【図６３】

上乗せボーナス演出パターン選択用テーブル（上乗せボーナスA）

上乗せパターン	上乗せキャラクタ	1R	2R	3R	選択率
上乗せパターンA-1	女性	30	0	0	10%
上乗せパターンA-2		0	0	30	10%
上乗せパターンA-3	動物	30	0	0	35%
上乗せパターンA-4		0	30	0	35%

上乗せボーナス演出パターン選択用テーブル（上乗せボーナスB）

上乗せパターン	上乗せキャラクタ	1R	2R	3R	選択率
上乗せパターンB-1	花火師	30	30	30	35%
上乗せパターンB-2		0	0	90	35%
上乗せパターンB-3	女性	30	15	45	15%
上乗せパターンB-4		0	45	45	15%

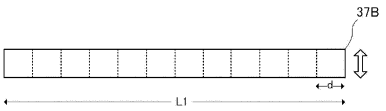
上乗せボーナス演出パターン選択用テーブル（上乗せボーナスC）

上乗せパターン	上乗せキャラクタ	1R	2R	3R	選択率
上乗せパターンC-1	花火師	30	10	50	15%
上乗せパターンC-2		0	90	0	15%
上乗せパターンC-3	女性	30	25	35	20%
上乗せパターンC-4		0	0	90	20%
上乗せパターンC-5	動物	30	0	60	15%
上乗せパターンC-6		0	15	75	15%

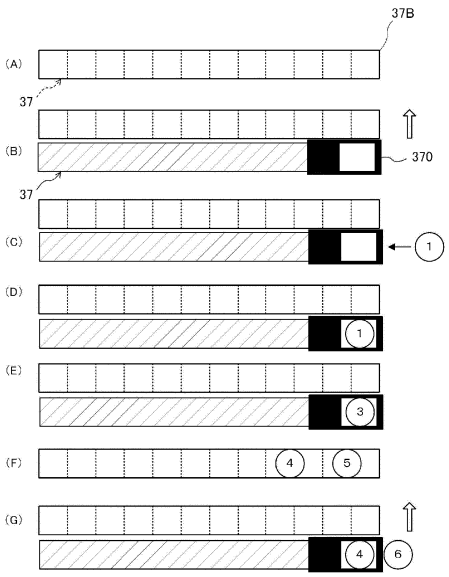
上乗せボーナス演出パターン選択用テーブル（上乗せボーナスD）

上乗せパターン	上乗せキャラクタ	1R	2R	3R	選択率
上乗せパターンD-1	花火師	30	40	20	5%
上乗せパターンD-2		0	30	60	5%
上乗せパターンD-3	女性	30	5	55	10%
上乗せパターンD-4		0	85	5	10%
上乗せパターンD-5	動物	30	30	30	35%
上乗せパターンD-6		0	60	30	35%

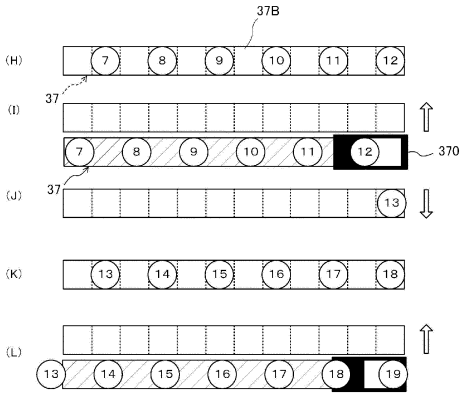
【図６４】



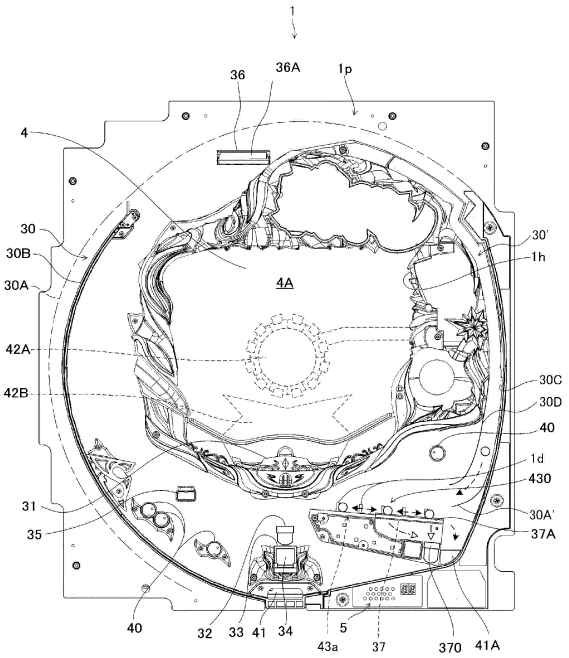
【図６５】



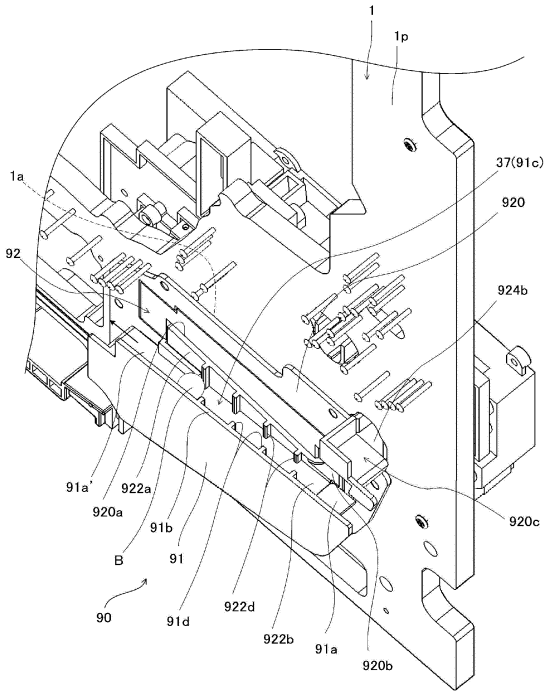
【図６６】



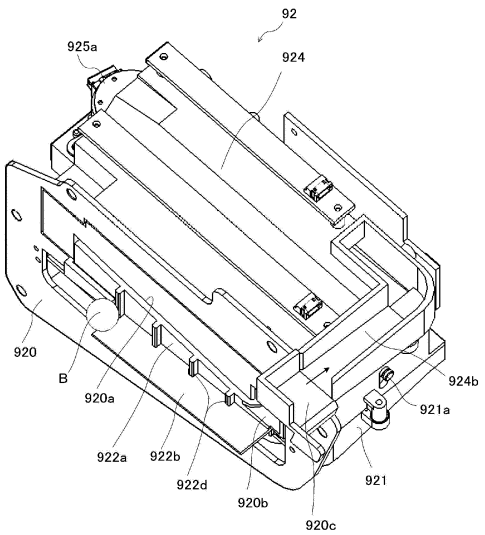
【図６７】



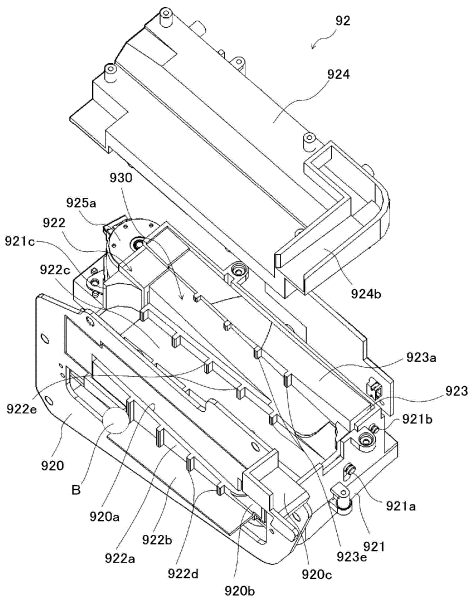
【図６８】



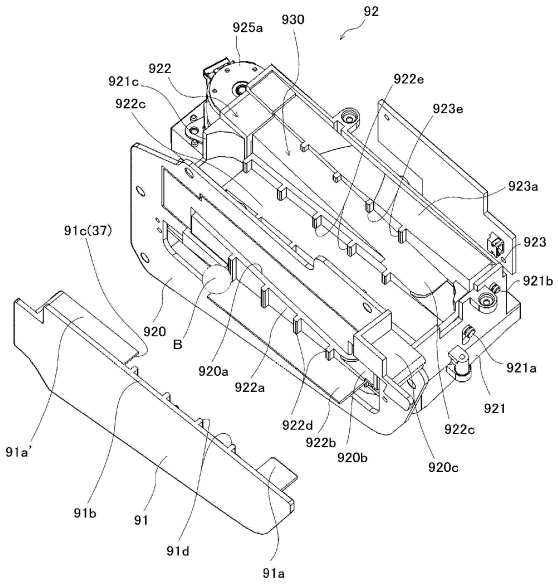
【図６９】



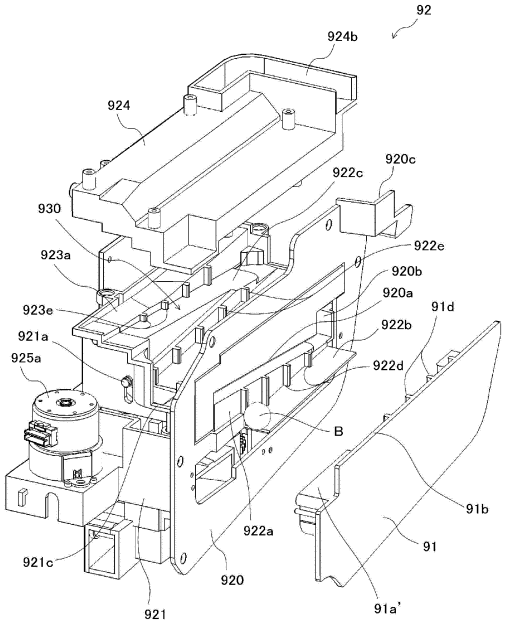
【図７０】



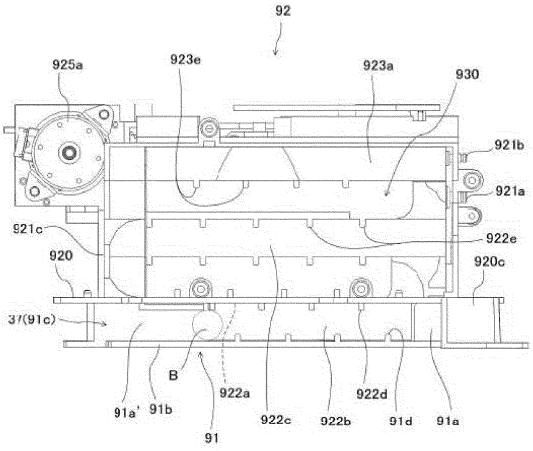
【図７１】



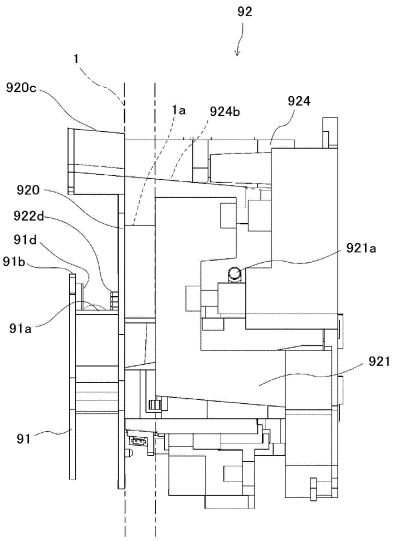
【図７２】



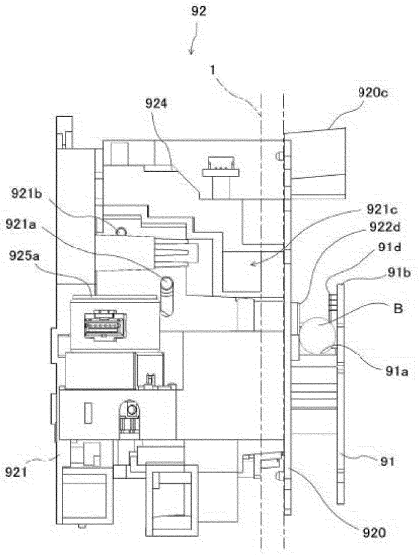
【図７３】



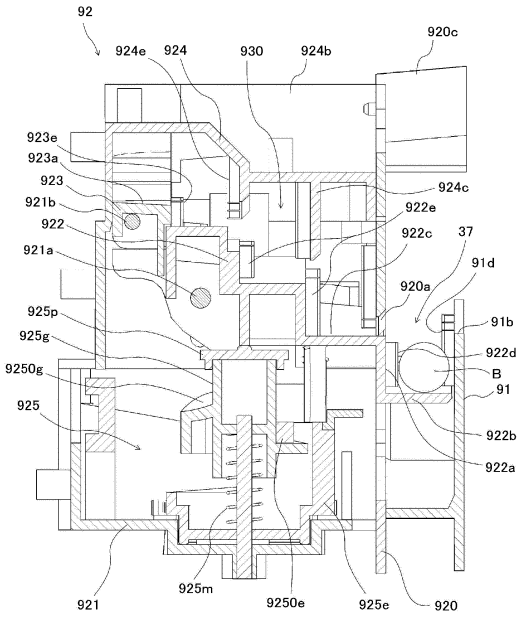
【図７４】



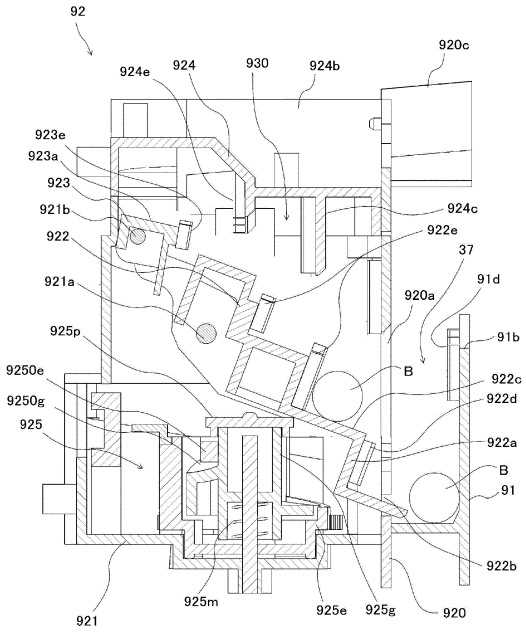
【図７５】



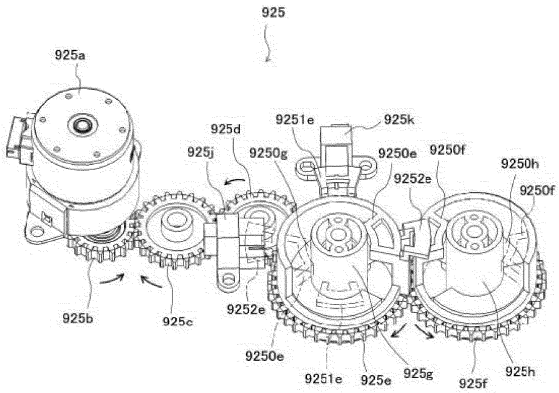
【図７６】



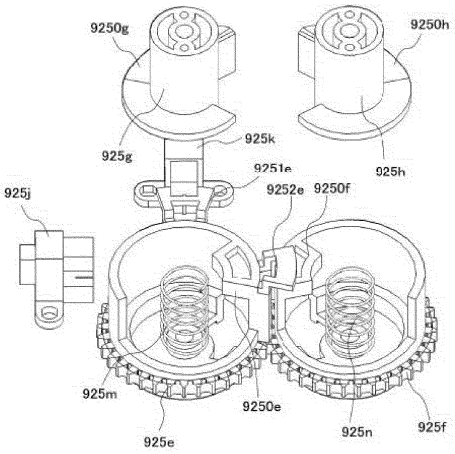
【図７７】



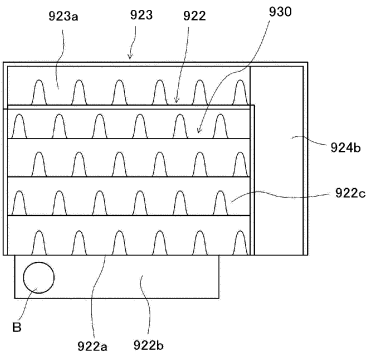
【図７８】



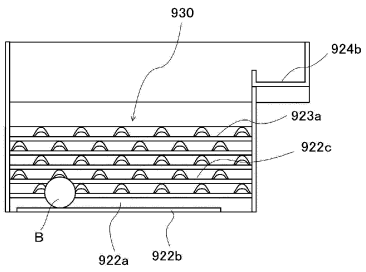
【図７９】



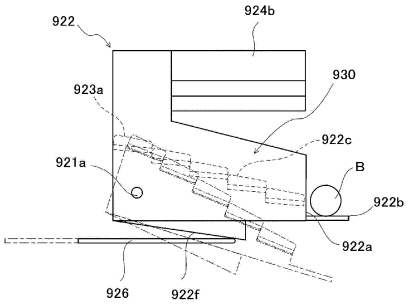
【図８０】



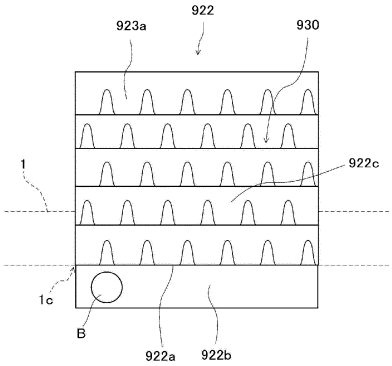
【図８１】



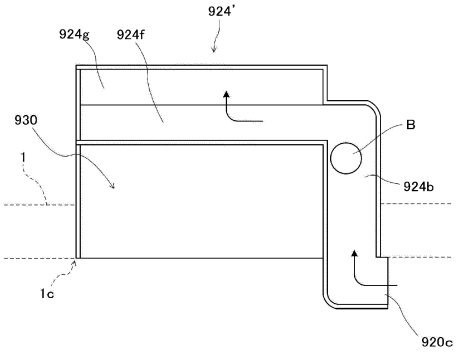
【図８２】



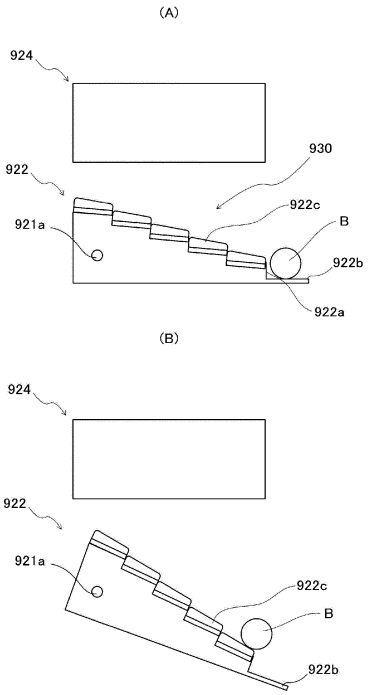
【図８３】



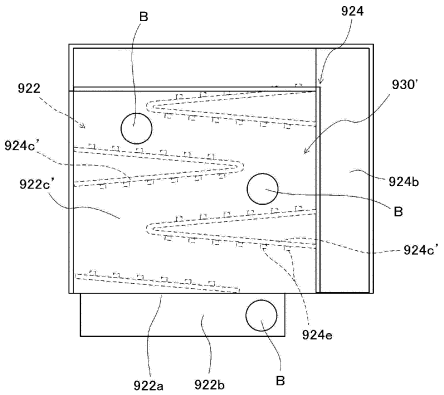
【図８４】



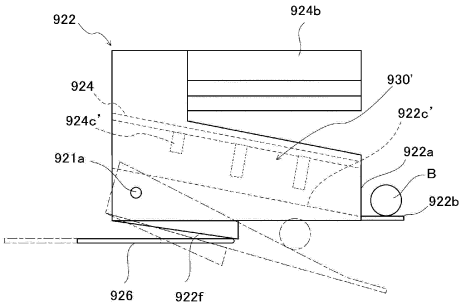
【図８５】



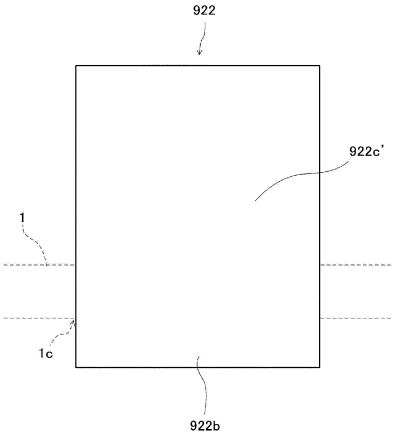
【図８６】



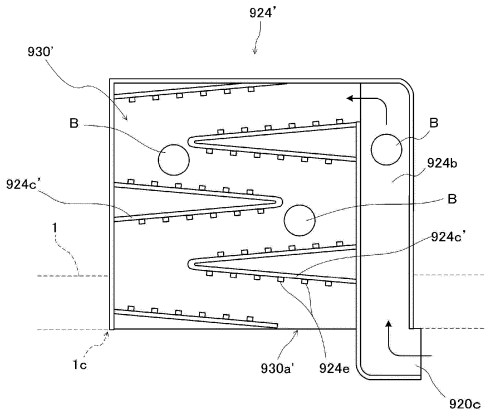
【図８７】



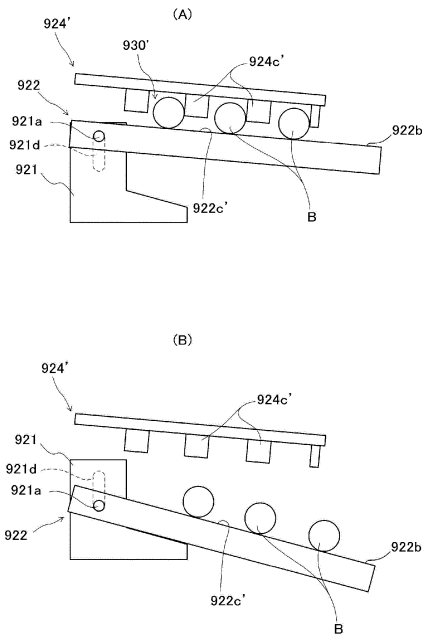
【図８８】



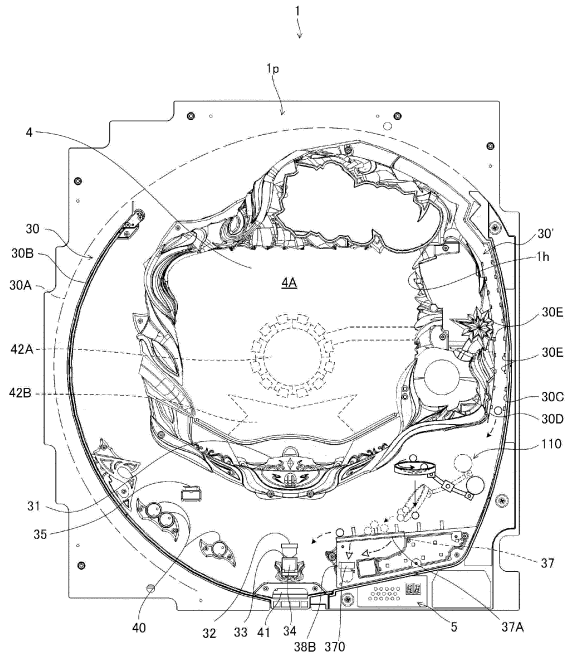
【図８９】



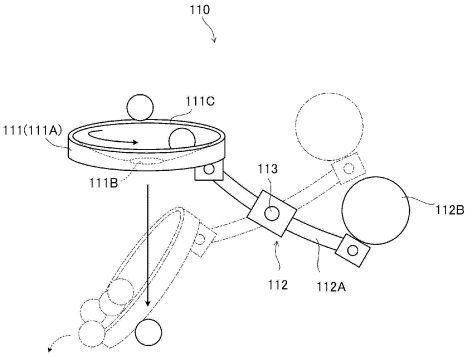
【図９０】



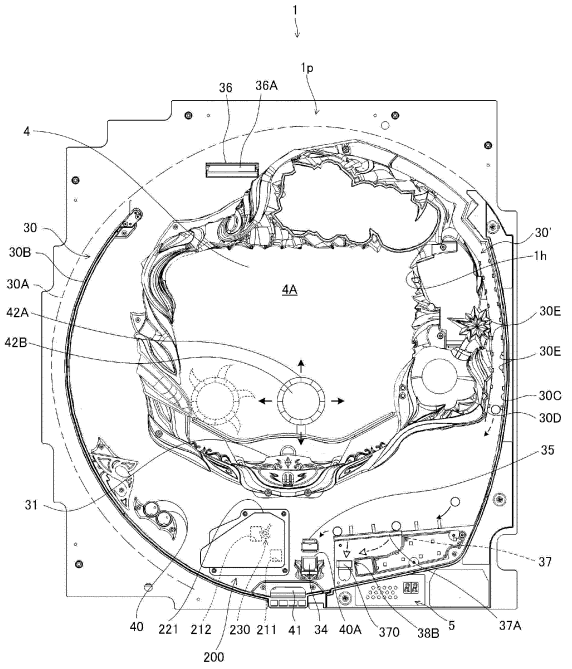
【図９１】



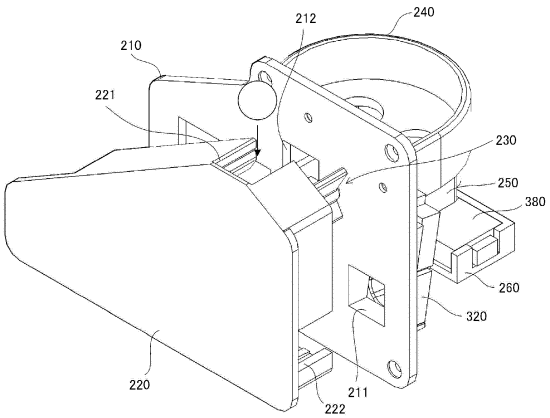
【図９２】



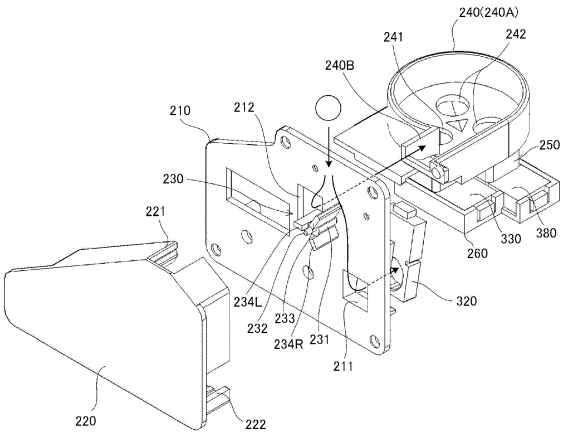
【図９３】



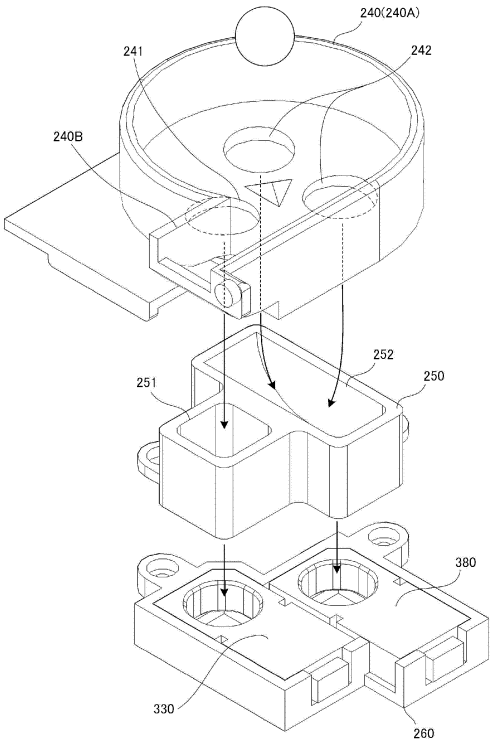
【図９４】



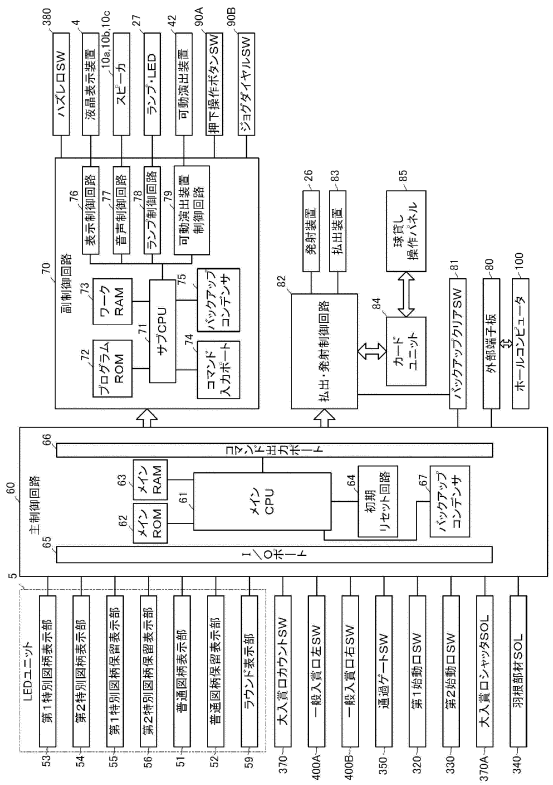
【図９５】



【図９６】



【図９７】

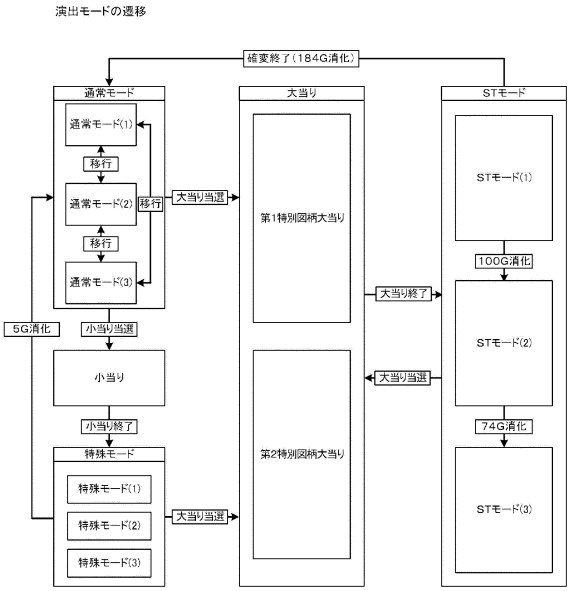


【図９８】

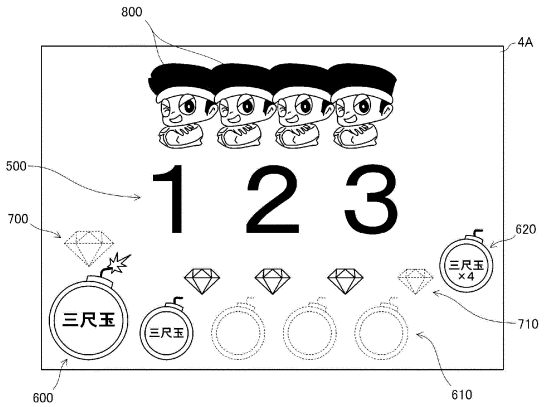
スペック

特別図柄	低確基準	1/399.60 (164/65536)				
当り確率	高確基準	1/130.54 (502/65536)				
小当り確率		1/299.25 (219/65536)				
特図普通比率		入宿1				
確率変動性能		ST_184回				
		当りパターン	ラウンド数(実質)	ボーナス名	ボーナス内容	選択率
第1特別図柄 大当り図柄 振り分け	確変1	当りパターン1	16R (7R)	ノーマルボーナス	7Rボーナス(1050)	100 /100
第2特別図柄 大当り図柄 振り分け	確変1	当りパターン2	16R (16R)	大上乗せボーナス	大上乗せボーナス(2670)	50 /100
	確変2	当りパターン3	16R (16R)	中上乗せボーナス1	中上乗せボーナス1(2535)	50 /100
	確変3	当りパターン4	16R (16R)	中上乗せボーナス2	中上乗せボーナス2(2535)	5 /100
	確変4	当りパターン5	16R (16R)	小上乗せボーナス	小上乗せボーナス(2400)	35 /100
第1特別図柄 小当り図柄 振り分け	小当り	当りパターン6	-	小当り	小当り	100 /100
大入賞口カウント数				10個		
時短性能				高確率の間		
賞球数	始動口			3個		
	一般入賞口			10個		
	大入賞口			15個		
普通図柄 当り確率	低確基準			0/257		
	高確基準			257/257		
普通図柄当り図柄数				1個		
第2始動口入賞カウント数				10個		

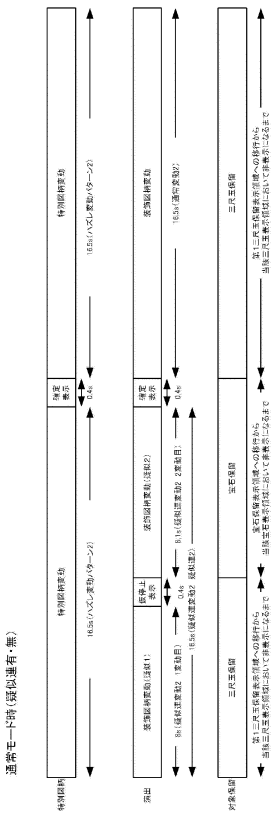
【図９９】



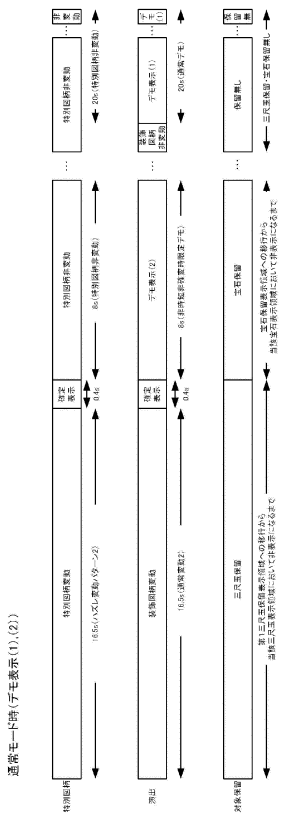
【図１００】



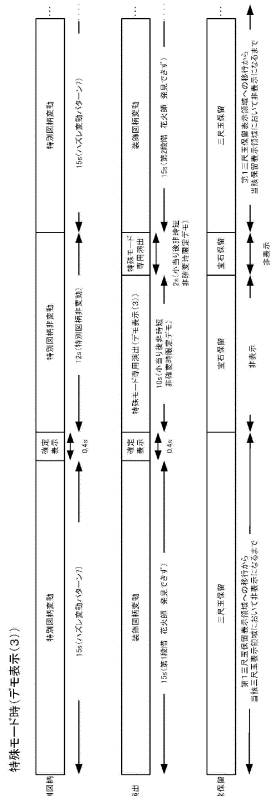
【図１０１】



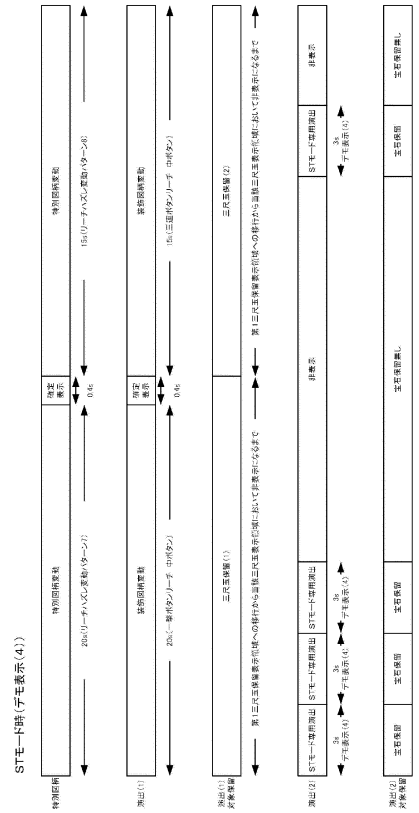
【図１０２】



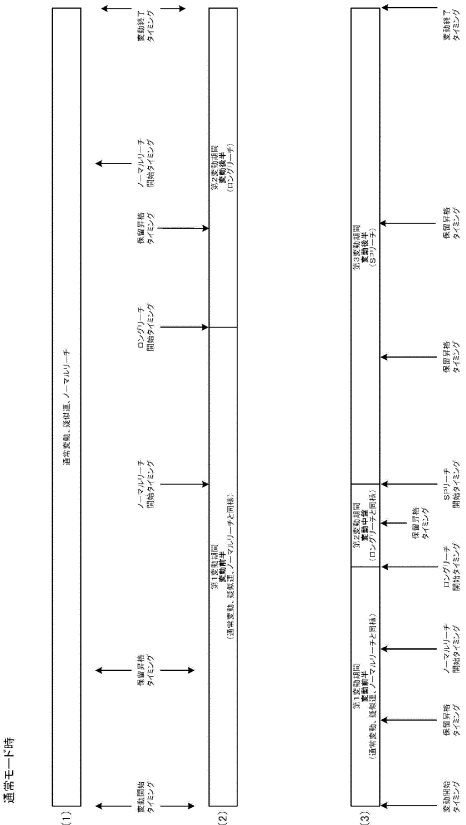
【図１０３】



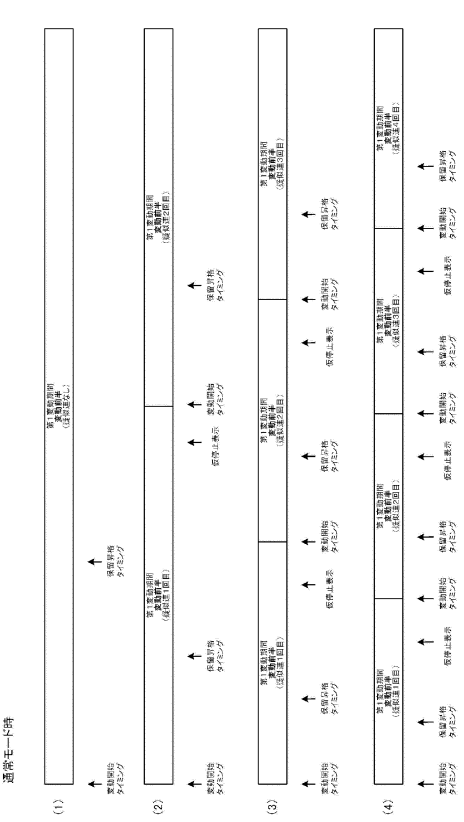
【図１０４】



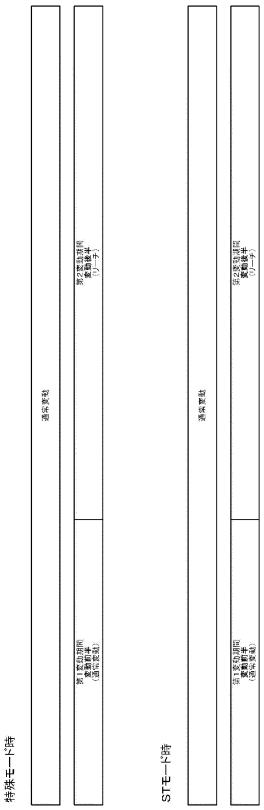
【図１０５】



【図１０６】



【図１０７】



【図１０８】

第1特別図柄変動パターン決定用テーブル（非確変非時短　保留数1～4）

判定結果	変動時間決定用乱数値	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～29	ハズレ変動パターン1	20.5秒	h1
	30～59	ハズレ変動パターン2	16.5秒	h2
	60～64	ハズレ変動パターン3	12秒	h3
	65～69	ハズレ変動パターン4	8秒	h4
	70～74	ハズレ変動パターン5	5秒	h5
	75～79	ハズレ変動パターン6	3秒	h6
	80～81	リーチハズレ変動パターン1	160秒	h7
	82～83	リーチハズレ変動パターン2	140秒	h8
	84～86	リーチハズレ変動パターン3	120秒	h9
	87～89	リーチハズレ変動パターン4	100秒	h10
	90～94	リーチハズレ変動パターン5	20.5秒	h11
	95～99	リーチハズレ変動パターン6	16.5秒	h12
小当り	0～7	小当り変動パターン1	220秒	h13
	8～37	小当り変動パターン2	200秒	h14
	38～67	小当り変動パターン3	180秒	h15
	68～97	小当り変動パターン4	160秒	h16
	98	小当り変動パターン5	20.5秒	h17
	99	小当り変動パターン6	16.5秒	h18
大当り(確変1)	0	大当り変動パターン1	240秒	h19
	1～10	大当り変動パターン2	220秒	h20
	11～20	大当り変動パターン3	200秒	h21
	21～30	大当り変動パターン4	180秒	h22
	31～37	大当り変動パターン5	160秒	h23
	38～57	大当り変動パターン6	140秒	h24
	58～77	大当り変動パターン7	120秒	h25
	78～97	大当り変動パターン8	100秒	h26
	98	大当り変動パターン9	20.5秒	h27
	99	大当り変動パターン10	16.5秒	h28

第1特別図柄変動パターン決定用テーブル（非確変非時短　保留数5～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～4	ハズレ変動パターン1	20.5秒	h1
	5～9	ハズレ変動パターン2	16.5秒	h2
	10～19	ハズレ変動パターン3	12秒	h3
	20～29	ハズレ変動パターン4	8秒	h4
	30～39	ハズレ変動パターン5	5秒	h5
	40～79	ハズレ変動パターン6	3秒	h6
	80～84	リーチハズレ変動パターン1	160秒	h7
	85～89	リーチハズレ変動パターン2	140秒	h8
	90～94	リーチハズレ変動パターン3	120秒	h9
	95～97	リーチハズレ変動パターン4	100秒	h10
	98	リーチハズレ変動パターン5	20.5秒	h11
	99	リーチハズレ変動パターン6	16.5秒	h12
小当り	0～7	小当り変動パターン1	220秒	h13
	8～37	小当り変動パターン2	200秒	h14
	38～67	小当り変動パターン3	180秒	h15
	68～97	小当り変動パターン4	160秒	h16
	98	小当り変動パターン5	20.5秒	h17
	99	小当り変動パターン6	16.5秒	h18
大当り(確変1)	0～4	大当り変動パターン1	240秒	h19
	5～15	大当り変動パターン2	220秒	h20
	16～25	大当り変動パターン3	200秒	h21
	26～35	大当り変動パターン4	180秒	h22
	36～45	大当り変動パターン5	160秒	h23
	46～65	大当り変動パターン6	140秒	h24
	66～80	大当り変動パターン7	120秒	h25
	81～97	大当り変動パターン8	100秒	h26
	98	大当り変動パターン9	20.5秒	h27
	99	大当り変動パターン10	16.5秒	h28

【図１０９】

第1特別図柄変動パターン決定用テーブル（小当り後　非確変非時短　保留数1～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～99	ハズレ変動パターン7	15秒	h29
小当り	0～99	小当り変動パターン7	15秒	h30
大当り(確変1)	0～99	大当り変動パターン11	20秒	h31

第1特別図柄変動パターン決定用テーブル（確変時短　保留数1～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～99	ハズレ変動パターン8	15秒	h32
小当り	0～99	小当り変動パターン8	15秒	h33
大当り(確変1)	0～99	大当り変動パターン12	20秒	h34

【図１１０】

第2特別図柄変動パターン決定用テーブル（非確変非時短　保留数1～5）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～29	ハズレ変動パターン1	20.5秒	h1
	30～59	ハズレ変動パターン2	16.5秒	h2
	60～64	ハズレ変動パターン3	12秒	h3
	65～69	ハズレ変動パターン4	8秒	h4
	70～74	ハズレ変動パターン5	5秒	h5
	75～79	ハズレ変動パターン6	3秒	h6
	80～81	リーチハズレ変動パターン1	160秒	h7
	82～83	リーチハズレ変動パターン2	140秒	h8
	84～86	リーチハズレ変動パターン3	120秒	h9
	87～89	リーチハズレ変動パターン4	100秒	h10
	90～94	リーチハズレ変動パターン5	20.5秒	h11
	95～99	リーチハズレ変動パターン6	16.5秒	h12
大当り(確変1～4)	0	大当り変動パターン1	240秒	h19
	1～10	大当り変動パターン2	220秒	h20
	11～20	大当り変動パターン3	200秒	h21
	21～30	大当り変動パターン4	180秒	h22
	31～37	大当り変動パターン5	160秒	h23
	38～57	大当り変動パターン6	140秒	h24
	58～77	大当り変動パターン7	120秒	h25
	78～97	大当り変動パターン8	100秒	h26
	98	大当り変動パターン9	20.5秒	h27
	99	大当り変動パターン10	16.5秒	h28

第2特別図柄変動パターン決定用テーブル（非確変非時短　保留数6～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～4	ハズレ変動パターン1	20.5秒	h1
	5～9	ハズレ変動パターン2	16.5秒	h2
	10～19	ハズレ変動パターン3	12秒	h3
	20～29	ハズレ変動パターン4	8秒	h4
	30～39	ハズレ変動パターン5	5秒	h5
	40～79	ハズレ変動パターン6	3秒	h6
	80～84	リーチハズレ変動パターン1	160秒	h7
	85～89	リーチハズレ変動パターン2	140秒	h8
	90～94	リーチハズレ変動パターン3	120秒	h9
	95～97	リーチハズレ変動パターン4	100秒	h10
	98	リーチハズレ変動パターン5	20.5秒	h11
	99	リーチハズレ変動パターン6	16.5秒	h12
大当り(確変1～4)	0～4	大当り変動パターン1	240秒	h19
	5～15	大当り変動パターン2	220秒	h20
	16～25	大当り変動パターン3	200秒	h21
	26～35	大当り変動パターン4	180秒	h22
	36～45	大当り変動パターン5	160秒	h23
	46～65	大当り変動パターン6	140秒	h24
	66～80	大当り変動パターン7	120秒	h25
	81～97	大当り変動パターン8	100秒	h26
	98	大当り変動パターン9	20.5秒	h27
	99	大当り変動パターン10	16.5秒	h28

【図１１１】

第2特別図柄変動パターン決定用テーブル（小当り後　非確変非時短　保留数1～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～99	ハズレ変動パターン7	15秒	h29
大当り(確変1～4)	0～99	大当り変動パターン11	20秒	h31

第2特別図柄変動パターン決定用テーブル（ST1～100回　確変時短　保留数1～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～9	ハズレ変動パターン9	8秒	h35
	10～19	ハズレ変動パターン10	5秒	h36
	20～49	ハズレ変動パターン11	2秒	h37
	50～89	ハズレ変動パターン12	1秒	h38
	90～91	リーチハズレ変動パターン7	20秒	h39
	92～94	リーチハズレ変動パターン8	15秒	h40
	95～99	リーチハズレ変動パターン9	10秒	h41
大当り(確変1)	0～19	大当り変動パターン13	30秒	h42
	20～39	大当り変動パターン14	25秒	h43
	40～59	大当り変動パターン15	20秒	h44
	60～79	大当り変動パターン16	15秒	h45
	80～99	大当り変動パターン17	10秒	h46
大当り(確変2～4)	0～24	大当り変動パターン13	30秒	h42
	25～49	大当り変動パターン15	20秒	h44
	50～74	大当り変動パターン16	15秒	h45
	75～99	大当り変動パターン17	10秒	h46

第2特別図柄変動パターン決定用テーブル（ST101～174回　確変時短　保留数1～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～19	ハズレ変動パターン9	8秒	h35
	20～39	ハズレ変動パターン10	5秒	h36
	40～59	ハズレ変動パターン11	2秒	h37
	60～79	ハズレ変動パターン12	1秒	h38
	80～81	リーチハズレ変動パターン10	180秒	h47
	82～84	リーチハズレ変動パターン11	160秒	h48
	85～99	リーチハズレ変動パターン12	140秒	h49
大当り(確変1)	0～24	大当り変動パターン18	200秒	h50
	25～49	大当り変動パターン19	180秒	h51
	50～74	大当り変動パターン20	160秒	h52
	75～99	大当り変動パターン21	140秒	h53
大当り(確変2)	0～49	大当り変動パターン19	180秒	h51
	50～74	大当り変動パターン20	160秒	h52
	75～99	大当り変動パターン21	140秒	h53
大当り(確変3～4)	0～49	大当り変動パターン20	160秒	h52
	50～99	大当り変動パターン21	140秒	h53

第2特別図柄変動パターン決定用テーブル（ST175～183回　確変時短　保留数1～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～99	ハズレ変動パターン13	10秒	h54
大当り(確変1～4)	0～99	大当り変動パターン22	32.4秒	h55

第2特別図柄変動パターン決定用テーブル（ST184回　確変時短　保留数1～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～99	リーチハズレ変動パターン13	32.4秒	h56
大当り(確変1～4)	0～99	大当り変動パターン22	32.4秒	h55

第2特別図柄変動パターン決定用テーブル（特定変動回数　確変時短　保留数1～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～89	リーチハズレ変動パターン14	180秒	h57
	90～99	リーチハズレ変動パターン15	160秒	h58
大当り(確変1～4)	0～89	大当り変動パターン19	180秒	h51
	90～99	大当り変動パターン20	160秒	h52

【図１１２】

第1演出パターン決定用テーブル（通常モード(1)～(3)　宝石保留無）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h1	ハズレ変動パターン1	0～99	通常変動1
h2	ハズレ変動パターン2	0～99	通常変動2
h3	ハズレ変動パターン3	0～99	通常変動3
h4	ハズレ変動パターン4	0～99	通常変動4
h5	ハズレ変動パターン5	0～99	通常変動5
h6	ハズレ変動パターン6	0～99	通常変動6
h7	リーチハズレ変動パターン1	0～79	VSリーチ
		80～94	VSリーチ　疑似連2
		95～99	VSリーチ　疑似連3
h8	リーチハズレ変動パターン2	0～79	大連続予告疑似連
		80～94	大連続予告疑似連　3回
		95～99	大連続予告疑似連　5回
h9	リーチハズレ変動パターン3	0～69	花火リーチ
		70～94	花火リーチ　疑似連2
		95～99	花火リーチ　疑似連3
h10	リーチハズレ変動パターン4	0～69	扉リーチ
		70～94	扉リーチ　疑似連2
		95～99	扉リーチ　疑似連3
h11	リーチハズレ変動パターン5	0～89	ロングリーチ
		90～99	ロングリーチ　疑似連2
h12	リーチハズレ変動パターン6	0～89	ノーマルリーチ
		90～99	ノーマルリーチ　疑似連2
h13	小当り変動パターン1	0～89	ストーリーリーチ　疑似連2 小当り
		90～99	ストーリーリーチ　疑似連3 小当り
h14	小当り変動パターン2	0～89	雷リーチ　小当り
		90～99	雷リーチ　疑似連3 小当り
h15	小当り変動パターン3	0～89	炎リーチ　小当り
		90～99	炎リーチ　疑似連3 小当り
h16	小当り変動パターン4	0～89	VSリーチ　小当り
		90～99	VSリーチ　疑似連2 小当り
h17	小当り変動パターン5	0～49	ロングリーチ　小当り
		50～99	ロングリーチ　疑似連2 小当り
h18	小当り変動パターン6	0～49	ノーマルリーチ　小当り
		50～99	ノーマルリーチ　疑似連2 小当り
h19	大当り変動パターン1	0～99	全回転リーチ　大当り
h20	大当り変動パターン2	0～4	ストーリーリーチ　大当り
		5～79	ストーリーリーチ　疑似連2 大当り
		80～98	ストーリーリーチ　疑似連3 大当り
		99	ストーリーリーチ　疑似連4 大当り
h21	大当り変動パターン3	0～39	雷リーチ　大当り
		40～49	雷リーチ　疑似連2 大当り
		50～94	雷リーチ　疑似連3 大当り
		95～99	雷リーチ　疑似連4 大当り
h22	大当り変動パターン4	0～39	炎リーチ　大当り
		40～49	炎リーチ　疑似連2 大当り
		50～94	炎リーチ　疑似連3 大当り
		95～99	炎リーチ　疑似連4 大当り
h23	大当り変動パターン5	0～29	VSリーチ　大当り
		30～59	VSリーチ　疑似連2 大当り
		60～94	VSリーチ　疑似連3 大当り
		95～99	VSリーチ　疑似連4 大当り
h24	大当り変動パターン6	0～29	大連続予告疑似連　大当り
		30～59	大連続予告疑似連　3回　大当り
		60～94	大連続予告疑似連　5回　大当り
		95～99	大連続予告疑似連　7回　大当り
h25	大当り変動パターン7	0～29	花火リーチ　大当り
		30～59	花火リーチ　疑似連2 大当り
		60～94	花火リーチ　疑似連3 大当り
		95～99	花火リーチ　疑似連4 大当り
h26	大当り変動パターン8	0～29	扉リーチ　大当り
		30～59	扉リーチ　疑似連2 大当り
		60～94	扉リーチ　疑似連3 大当り
		95～99	扉リーチ　疑似連4 大当り
h27	大当り変動パターン9	0～49	ロングリーチ　大当り
		50～99	ロングリーチ　疑似連2 大当り
h28	大当り変動パターン10	0～49	ノーマルリーチ　大当り
		50～79	ノーマルリーチ　疑似連2 大当り
		80～99	ノーマルリーチ　疑似連3 大当り

【図１１３】

第1演出パターン決定用テーブル（通常モード(1)～(3)　宝石保留有）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h1	ハズレ変動パターン1	0～29	通常変動1
		30～99	疑似連変動1　疑似連2
h2	ハズレ変動パターン2	0～39	通常変動2
		40～99	疑似連変動2　疑似連2
h3	ハズレ変動パターン3	0～99	通常変動3
h4	ハズレ変動パターン4	0～99	通常変動4
h5	ハズレ変動パターン5	0～99	通常変動5
h6	ハズレ変動パターン6	0～99	通常変動6
h7	リーチハズレ変動パターン1	0～79	VSリーチ
		80～94	VSリーチ　疑似連2
		95～99	VSリーチ　疑似連3
h8	リーチハズレ変動パターン2	0～79	大連続予告疑似連
		80～94	大連続予告疑似連　3回
		95～99	大連続予告疑似連　5回
h9	リーチハズレ変動パターン3	0～69	花火リーチ
		70～94	花火リーチ　疑似連2
		95～99	花火リーチ　疑似連3
h10	リーチハズレ変動パターン4	0～69	扉リーチ
		70～94	扉リーチ　疑似連2
		95～99	扉リーチ　疑似連3
h11	リーチハズレ変動パターン5	0～89	ロングリーチ
		90～99	ロングリーチ　疑似連2
h12	リーチハズレ変動パターン6	0～89	ノーマルリーチ
		90～99	ノーマルリーチ　疑似連2
h13	小当り変動パターン1	0～89	ストーリーリーチ　疑似連2 小当り
		90～99	ストーリーリーチ　疑似連3 小当り
h14	小当り変動パターン2	0～89	雷リーチ　小当り
		90～99	雷リーチ　疑似連3 小当り
h15	小当り変動パターン3	0～89	炎リーチ　小当り
		90～99	炎リーチ　疑似連3 小当り
h16	小当り変動パターン4	0～89	VSリーチ　小当り
		90～99	VSリーチ　疑似連2 小当り
h17	小当り変動パターン5	0～49	ロングリーチ　小当り
		50～99	疑似連変動1　疑似連2 小当り
h18	小当り変動パターン6	0～49	ノーマルリーチ　小当り
		50～99	疑似連変動2　疑似連2 小当り
h19	大当り変動パターン1	0～99	全回転リーチ　大当り
h20	大当り変動パターン2	0～4	ストーリーリーチ　大当り
		5～79	ストーリーリーチ　疑似連2 大当り
		80～98	ストーリーリーチ　疑似連3 大当り
		99	ストーリーリーチ　疑似連4 大当り
h21	大当り変動パターン3	0～39	雷リーチ　大当り
		40～49	雷リーチ　疑似連2 大当り
		50～94	雷リーチ　疑似連3 大当り
		95～99	雷リーチ　疑似連4 大当り
h22	大当り変動パターン4	0～39	炎リーチ　大当り
		40～49	炎リーチ　疑似連2 大当り
		50～94	炎リーチ　疑似連3 大当り
		95～99	炎リーチ　疑似連4 大当り
h23	大当り変動パターン5	0～29	VSリーチ　大当り
		30～59	VSリーチ　疑似連2 大当り
		60～94	VSリーチ　疑似連3 大当り
		95～99	VSリーチ　疑似連4 大当り
h24	大当り変動パターン6	0～29	大連続予告疑似連　大当り
		30～59	大連続予告疑似連　3回　大当り
		60～94	大連続予告疑似連　5回　大当り
		95～99	大連続予告疑似連　7回　大当り
h25	大当り変動パターン7	0～29	花火リーチ　大当り
		30～59	花火リーチ　疑似連2 大当り
		60～94	花火リーチ　疑似連3 大当り
		95～99	花火リーチ　疑似連4 大当り
h26	大当り変動パターン8	0～29	扉リーチ　大当り
		30～59	扉リーチ　疑似連2 大当り
		60～94	扉リーチ　疑似連3 大当り
		95～99	扉リーチ　疑似連4 大当り
h27	大当り変動パターン9	0～49	ロングリーチ　大当り
		50～99	疑似連変動1　疑似連2 大当り
h28	大当り変動パターン10	0～49	ノーマルリーチ　大当り
		50～99	疑似連変動2　疑似連2 大当り

【図１１４】

第1演出パターン決定用テーブル（特殊モード(1)　1回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第1段階　花火師　発見できず
h30	小当り変動パターン7	0～99	第1段階　花火師リーチ　発見できず　小当り
h31	大当り変動パターン11	0～99	第1段階　花火師リーチ　発見　大当り

第1演出パターン決定用テーブル（特殊モード(1)　2回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第2段階　花火師　発見できず
h30	小当り変動パターン7	0～99	第2段階　花火師リーチ　発見できず　小当り
h31	大当り変動パターン11	0～99	第2段階　花火師リーチ　発見　大当り

第1演出パターン決定用テーブル（特殊モード(1)　3回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第3段階　花火師　発見できず
h30	小当り変動パターン7	0～99	第3段階　花火師リーチ　発見できず　小当り
h31	大当り変動パターン11	0～99	第3段階　花火師リーチ　発見　大当り

第1演出パターン決定用テーブル（特殊モード(1)　4回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第4段階　花火師　発見できず
h30	小当り変動パターン7	0～99	第4段階　花火師リーチ　発見できず　小当り
h31	大当り変動パターン11	0～99	第4段階　花火師リーチ　発見　大当り

第1演出パターン決定用テーブル（特殊モード(1)　5回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第5段階　花火師　発見できず
h30	小当り変動パターン7	0～99	第5段階　花火師リーチ　発見できず　小当り
h31	大当り変動パターン11	0～99	第5段階　花火師リーチ　発見　大当り

【図１１５】

第1演出パターン決定用テーブル（特殊モード(2) 1回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第1段階 役物非可動
h30	小当り変動パターン7	0～99	第1段階 役物振動 小当り
h31	大当り変動パターン11	0～99	第1段階 役物振動後落下 大当り

第1演出パターン決定用テーブル（特殊モード(2) 2回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第2段階 役物非可動
h30	小当り変動パターン7	0～99	第2段階 役物振動 小当り
h31	大当り変動パターン11	0～99	第2段階 役物振動後落下 大当り

第1演出パターン決定用テーブル（特殊モード(2) 3回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第3段階 役物非可動
h30	小当り変動パターン7	0～99	第3段階 役物振動 小当り
h31	大当り変動パターン11	0～99	第3段階 役物振動後落下 大当り

第1演出パターン決定用テーブル（特殊モード(2) 4回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第4段階 役物非可動
h30	小当り変動パターン7	0～99	第4段階 役物振動 小当り
h31	大当り変動パターン11	0～99	第4段階 役物振動後落下 大当り

第1演出パターン決定用テーブル（特殊モード(2) 5回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第5段階 役物非可動
h30	小当り変動パターン7	0～99	第5段階 役物振動 小当り
h31	大当り変動パターン11	0～99	第5段階 役物振動後落下 大当り

【図１１６】

第1演出パターン決定用テーブル（特殊モード(3) 1回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第1段階 ボタン連打 扉開かず
h30	小当り変動パターン7	0～99	第1段階 ボタン連打 扉開かず 小当り
h31	大当り変動パターン11	0～99	第1段階 役物振動後落下 扉開く 大当り

第1演出パターン決定用テーブル（特殊モード(3) 2回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第2段階 ボタン連打 扉開かず
h30	小当り変動パターン7	0～99	第2段階 ボタン連打 扉開かず 小当り
h31	大当り変動パターン11	0～99	第2段階 役物振動後落下 扉開く 大当り

第1演出パターン決定用テーブル（特殊モード(3) 3回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第3段階 ボタン連打 扉開かず
h30	小当り変動パターン7	0～99	第3段階 ボタン連打 扉開かず 小当り
h31	大当り変動パターン11	0～99	第3段階 役物振動後落下 扉開く 大当り

第1演出パターン決定用テーブル（特殊モード(3) 4回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第4段階 ボタン連打 扉開かず
h30	小当り変動パターン7	0～99	第4段階 ボタン連打 扉開かず 小当り
h31	大当り変動パターン11	0～99	第4段階 役物振動後落下 扉開く 大当り

第1演出パターン決定用テーブル（特殊モード(3) 5回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第5段階 ボタン連打 扉開かず
h30	小当り変動パターン7	0～99	第5段階 ボタン連打 扉開かず 小当り
h31	大当り変動パターン11	0～99	第5段階 役物振動後落下 扉開く 大当り

第1演出パターン決定用テーブル（STモード(1)～(3)）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h32	ハズレ変動パターン8	0～99	ST中 通常変動1
h33	小当り変動パターン8	0～99	ST中 ノーマルリーチ 小当り
h34	大当り変動パターン12	0～99	ST中 ノーマルリーチ 大当り

【図１１７】

第2演出パターン決定用テーブル（通常モード(1)～(3) 宝石保留無）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h1	ハズレ変動パターン1	0～99	通常変動1
h2	ハズレ変動パターン2	0～99	通常変動2
h3	ハズレ変動パターン3	0～99	通常変動3
h4	ハズレ変動パターン4	0～99	通常変動4
h5	ハズレ変動パターン5	0～99	通常変動5
h6	ハズレ変動パターン6	0～99	通常変動6
h7	リーチハズレ変動パターン1	0～79	VSリーチ
		80～94	VSリーチ 疑似連2
		95～99	VSリーチ 疑似連3
h8	リーチハズレ変動パターン2	0～79	大連続予告疑似連
		80～94	大連続予告疑似連 3回
		95～99	大連続予告疑似連 5回
h9	リーチハズレ変動パターン3	0～69	花火リーチ
		70～94	花火リーチ 疑似連2
		95～99	花火リーチ 疑似連3
h10	リーチハズレ変動パターン4	0～69	扉リーチ
		70～94	扉リーチ 疑似連2
		95～99	扉リーチ 疑似連3
h11	リーチハズレ変動パターン5	0～89	ロングリーチ
		90～99	ロングリーチ 疑似連2
h12	リーチハズレ変動パターン6	0～89	ノーマルリーチ
		90～99	ノーマルリーチ 疑似連2
h19	大当り変動パターン1	0～99	全回転リーチ 大当り
h20	大当り変動パターン2	0～4	ストーリーリーチ 大当り
		5～79	ストーリーリーチ 疑似連2 大当り
		80～98	ストーリーリーチ 疑似連3 大当り
		99	ストーリーリーチ 疑似連4 大当り
h21	大当り変動パターン3	0～39	雷リーチ 大当り
		40～49	雷リーチ 疑似連2 大当り
		50～94	雷リーチ 疑似連3 大当り
		95～99	雷リーチ 疑似連4 大当り
h22	大当り変動パターン4	0～39	炎リーチ 大当り
		40～49	炎リーチ 疑似連2 大当り
		50～94	炎リーチ 疑似連3 大当り
		95～99	炎リーチ 疑似連4 大当り
h23	大当り変動パターン5	0～29	VSリーチ 大当り
		30～59	VSリーチ 疑似連2 大当り
		60～94	VSリーチ 疑似連3 大当り
		95～99	VSリーチ 疑似連4 大当り
h24	大当り変動パターン6	0～29	大連続予告疑似連 大当り
		30～59	大連続予告疑似連 3回 大当り
		60～94	大連続予告疑似連 5回 大当り
		95～99	大連続予告疑似連 7回 大当り
h25	大当り変動パターン7	0～29	花火リーチ 大当り
		30～59	花火リーチ 疑似連2 大当り
		60～94	花火リーチ 疑似連3 大当り
		95～99	花火リーチ 疑似連4 大当り
h26	大当り変動パターン8	0～29	扉リーチ
		30～59	扉リーチ 疑似連2 大当り
		60～94	扉リーチ 疑似連3 大当り
		95～99	扉リーチ 疑似連4 大当り
h27	大当り変動パターン9	0～49	ロングリーチ
		50～79	ロングリーチ 疑似連2
h28	大当り変動パターン10	0～49	ノーマルリーチ 小当り
		50～79	ノーマルリーチ 疑似連2 大当り
		80～99	ノーマルリーチ 疑似連3 大当り

【図１１８】

第2演出パターン決定用テーブル（通常モード(1)～(3) 宝石保留有）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h1	ハズレ変動パターン1	0～99	疑似連変動1 疑似連2
h2	ハズレ変動パターン2	0～99	疑似連変動2 疑似連2
h3	ハズレ変動パターン3	0～99	通常変動3
h4	ハズレ変動パターン4	0～99	通常変動4
h5	ハズレ変動パターン5	0～99	通常変動5
h6	ハズレ変動パターン6	0～99	通常変動6
h7	リーチハズレ変動パターン1	0～79	VSリーチ
		80～94	VSリーチ 疑似連2
		95～99	VSリーチ 疑似連3
h8	リーチハズレ変動パターン2	0～79	大連続予告疑似連
		80～94	大連続予告疑似連 3回
		95～99	大連続予告疑似連 5回
h9	リーチハズレ変動パターン3	0～69	花火リーチ
		70～94	花火リーチ 疑似連2
		95～99	花火リーチ 疑似連3
h10	リーチハズレ変動パターン4	0～69	扉リーチ
		70～94	扉リーチ 疑似連2
		95～99	扉リーチ 疑似連3
h11	リーチハズレ変動パターン5	0～89	ロングリーチ
		90～99	ロングリーチ 疑似連2
h12	リーチハズレ変動パターン6	0～89	ノーマルリーチ
		90～99	ノーマルリーチ 疑似連2
h19	大当り変動パターン1	0～99	全回転リーチ 大当り
h20	大当り変動パターン2	0～4	ストーリーリーチ 大当り
		5～79	ストーリーリーチ 疑似連2 大当り
		80～98	ストーリーリーチ 疑似連3 大当り
		99	ストーリーリーチ 疑似連4 大当り
h21	大当り変動パターン3	0～39	雷リーチ 大当り
		40～49	雷リーチ 疑似連2 大当り
		50～94	雷リーチ 疑似連3 大当り
		95～99	雷リーチ 疑似連4 大当り
h22	大当り変動パターン4	0～39	炎リーチ 大当り
		40～49	炎リーチ 疑似連2 大当り
		50～94	炎リーチ 疑似連3 大当り
		95～99	炎リーチ 疑似連4 大当り
h23	大当り変動パターン5	0～29	VSリーチ 大当り
		30～59	VSリーチ 疑似連2 大当り
		60～94	VSリーチ 疑似連3 大当り
		95～99	VSリーチ 疑似連4 大当り
h24	大当り変動パターン6	0～29	大連続予告疑似連 大当り
		30～59	大連続予告疑似連 3回 大当り
		60～94	大連続予告疑似連 5回 大当り
		95～99	大連続予告疑似連 7回 大当り
h25	大当り変動パターン7	0～29	花火リーチ 大当り
		30～59	花火リーチ 疑似連2 大当り
		60～94	花火リーチ 疑似連3 大当り
		95～99	花火リーチ 疑似連4 大当り
h26	大当り変動パターン8	0～29	扉リーチ
		30～59	扉リーチ 疑似連2 大当り
		60～94	扉リーチ 疑似連3 大当り
		95～99	扉リーチ 疑似連4 大当り
h27	大当り変動パターン9	0～99	疑似連変動1 疑似連2 大当り
h28	大当り変動パターン10	0～99	疑似連変動2 疑似連2 大当り

【図１１９】

第2演出パターン決定用テーブル（特殊モード(1) 1回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第1段階 花火師 発見できず
h31	大当り変動パターン11	0～99	第1段階 花火師リーチ 発見 大当り

第2演出パターン決定用テーブル（特殊モード(1) 2回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第2段階 花火師 発見できず
h31	大当り変動パターン11	0～99	第2段階 花火師リーチ 発見 大当り

第2演出パターン決定用テーブル（特殊モード(1) 3回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第3段階 花火師 発見できず
h31	大当り変動パターン11	0～99	第3段階 花火師リーチ 発見 大当り

第2演出パターン決定用テーブル（特殊モード(1) 4回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第4段階 花火師 発見できず
h31	大当り変動パターン11	0～99	第4段階 花火師リーチ 発見 大当り

第2演出パターン決定用テーブル（特殊モード(1) 5回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第5段階 花火師 発見できず
h31	大当り変動パターン11	0～99	第5段階 花火師リーチ 発見 大当り

【図１２０】

第2演出パターン決定用テーブル（特殊モード(2) 1回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第1段階 役物非可動
h31	大当り変動パターン11	0～99	第1段階 役物振動後落下 大当り

第2演出パターン決定用テーブル（特殊モード(2) 2回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第2段階 役物非可動
h31	大当り変動パターン11	0～99	第2段階 役物振動後落下 大当り

第2演出パターン決定用テーブル（特殊モード(2) 3回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第3段階 役物非可動
h31	大当り変動パターン11	0～99	第3段階 役物振動後落下 大当り

第2演出パターン決定用テーブル（特殊モード(2) 4回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第4段階 役物非可動
h31	大当り変動パターン11	0～99	第4段階 役物振動後落下 大当り

第2演出パターン決定用テーブル（特殊モード(2) 5回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第5段階 役物非可動
h31	大当り変動パターン11	0～99	第5段階 役物振動後落下 大当り

【図１２１】

第2演出パターン決定用テーブル（特殊モード(3) 1回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第1段階 ボタン連打 扉開かず
h31	大当り変動パターン11	0～99	第1段階 役物振動後落下 扉開く 大当り

第2演出パターン決定用テーブル（特殊モード(3) 2回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第2段階 ボタン連打 扉開かず
h31	大当り変動パターン11	0～99	第2段階 役物振動後落下 扉開く 大当り

第2演出パターン決定用テーブル（特殊モード(3) 3回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第3段階 ボタン連打 扉開かず
h31	大当り変動パターン11	0～99	第3段階 役物振動後落下 扉開く 大当り

第2演出パターン決定用テーブル（特殊モード(3) 4回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第4段階 ボタン連打 扉開かず
h31	大当り変動パターン11	0～99	第4段階 役物振動後落下 扉開く 大当り

第2演出パターン決定用テーブル（特殊モード(3) 5回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第5段階 ボタン連打 扉開かず
h31	大当り変動パターン11	0～99	第5段階 役物振動後落下 扉開く 大当り

【図１２２】

第2演出パターン決定用テーブル（STモード(1)）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h35	ハズレ変動パターン9	0～99	ST中 通常変動2
h36	ハズレ変動パターン10	0～99	ST中 通常変動3
h37	ハズレ変動パターン11	0～99	ST中 通常変動4
h38	ハズレ変動パターン12	0～99	ST中 通常変動5
h39	リーチハズレ変動パターン7	0～9	一撃ボタンリーチ 大ボタン
		10～99	一撃ボタンリーチ 中ボタン
h40	リーチハズレ変動パターン8	0～9	三連ボタンリーチ 大ボタン
		10～99	三連ボタンリーチ 中ボタン
h41	リーチハズレ変動パターン9	0～99	ST中ノーマルリーチ
h42	大当り変動パターン13	0～99	全図柄同時停止 大当り
h43	大当り変動パターン14	0～99	役物落下 大当り
h44	大当り変動パターン15	0～49	一撃ボタンリーチ 大ボタン 大当り
		50～99	一撃ボタンリーチ 中ボタン 大当り
h45	大当り変動パターン16	0～49	三連ボタンリーチ 大ボタン 大当り
		50～99	三連ボタンリーチ 中ボタン 大当り
h46	大当り変動パターン17	0～89	ボタン+役物落下 大当り
		90～99	ST中ノーマルリーチ 大当り

第2演出パターン決定用テーブル（STモード(2)）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h35	ハズレ変動パターン9	0～99	ST中 通常変動2
h36	ハズレ変動パターン10	0～99	ST中 通常変動3
h37	ハズレ変動パターン11	0～99	ST中 通常変動4
h38	ハズレ変動パターン12	0～99	ST中 通常変動5
h47	リーチハズレ変動パターン10	0～19	花火師扉突破リーチ 扉赤
		20～99	花火師扉突破リーチ 扉青
h48	リーチハズレ変動パターン11	0～29	女性扉突破リーチ 扉赤
		30～99	女性扉突破リーチ 扉青
h49	リーチハズレ変動パターン12	0～39	動物扉突破リーチ 扉赤
		40～99	動物扉突破リーチ 扉青
h50	大当り変動パターン18	0～99	全員集合扉突破リーチ 扉金 大当り
h51	大当り変動パターン19	0～79	花火師扉突破リーチ 扉赤 大当り
		80～99	花火師扉突破リーチ 扉青 大当り
h52	大当り変動パターン20	0～59	女性扉突破リーチ 扉赤 大当り
		60～99	女性扉突破リーチ 扉青 大当り
h53	大当り変動パターン21	0～49	動物扉突破リーチ 扉赤 大当り
		50～99	動物扉突破リーチ 扉青 大当り

第2演出パターン決定用テーブル（STモード(3)-1）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h54	ハズレ変動パターン13	0～99	ST中 通常変動6
h55	大当り変動パターン22	0～99	扉突破リーチ 大当り

第2演出パターン決定用テーブル（STモード(3)-2）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h56	リーチハズレ変動パターン13	0～99	扉突破リーチ
h55	大当り変動パターン22	0～99	扉突破リーチ 大当り

【図１２３】

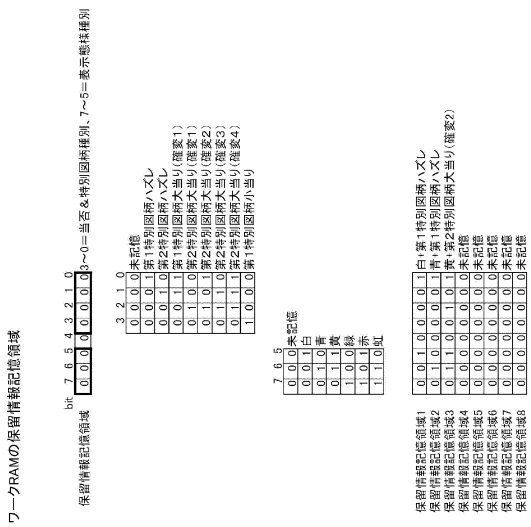
第2演出パターン決定用テーブル（確変時短　特定変動回数　高期待度演出未実行時）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h57	リーチハズレ変動パターン14	0～99	花火師扉突破リーチ　扉赤
h58	リーチハズレ変動パターン15	0～99	女性扉突破リーチ　扉赤
h51	大当り変動パターン19	0～99	花火師扉突破リーチ　扉赤　大当り
h52	大当り変動パターン20	0～99	女性扉突破リーチ　扉赤　大当り

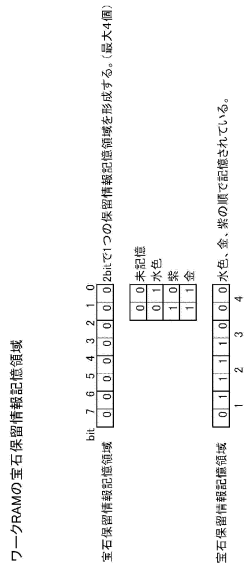
第2演出パターン決定用テーブル（確変時短　特定変動回数　高期待度演出実行済時）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h57	リーチハズレ変動パターン14	0～99	花火師扉突破リーチ　扉青
h58	リーチハズレ変動パターン15	0～99	女性扉突破リーチ　扉青
h51	大当り変動パターン19	0～99	花火師扉突破リーチ　扉赤　大当り
h52	大当り変動パターン20	0～99	女性扉突破リーチ　扉赤　大当り

【図１２４】



【図１２５】



【図１２６】

宝石保留表示パターン決定用テーブル（宝石保留数1～3）

判定結果	宝石保留表示パターン		
	水色	紫	金
第1・第2特別図柄ハズレ	61440	4096	0
第1特別図柄大当り（確変1）	49152	16384	0
第2特別図柄大当り（確変1）	32768	32768	0
第2特別図柄大当り（確変2～4）	49152	16384	0
第1特別図柄小当り	57344	8192	0

宝石保留表示パターン決定用テーブル（宝石保留数4）

判定結果	宝石保留表示パターン		
	水色	紫	金
第1・第2特別図柄ハズレ	61440	4096	0
第1特別図柄大当り（確変1）	49152	12288	4096
第2特別図柄大当り（確変1）	32768	16384	16384
第2特別図柄大当り（確変2～4）	49152	14336	2048
第1特別図柄小当り	49152	16384	0

【図１２７】

保留情報表示パターン仮決定用テーブル

判定結果	保留情報表示パターン					
	白	青	黄色	緑	赤	虹
第1・第2特別図柄ハズレ	61440	2048	1664	256	128	0
第1特別図柄大当り(確変1)	4096	14336	14336	14336	14336	4096
第2特別図柄大当り(確変1)	8192	8192	8192	8192	16384	16384
第2特別図柄大当り(確変2～4)	4096	14336	14336	14336	14336	4096
第1特別図柄小当り	49152	6096	6096	3096	1096	0

【図１２８】

先読み予告実行判定用テーブル(保留情報数2個)

判定結果	非当選	当選
第1特別図柄ハズレ	64881	655
第2特別図柄ハズレ	64336	1200
第1特別図柄大当り(確変1)	45876	19660
第2特別図柄大当り(確変1)	32768	32768
第2特別図柄大当り(確変2)	36045	29491
第2特別図柄大当り(確変3)	39322	26214
第2特別図柄大当り(確変4)	42599	22937
第1特別図柄小当り	49152	16384

先読み予告実行判定用テーブル(保留情報数3～4個)

判定結果	非当選	当選
第1特別図柄ハズレ	64336	1200
第2特別図柄ハズレ	64336	1200
第1特別図柄大当り(確変1)	42599	22937
第2特別図柄大当り(確変1)	32768	32768
第2特別図柄大当り(確変2)	36045	29491
第2特別図柄大当り(確変3)	39322	26214
第2特別図柄大当り(確変4)	42599	22937
第1特別図柄小当り	42599	22937

先読み予告実行判定用テーブル(保留情報数5～8個)

判定結果	非当選	当選
第1特別図柄ハズレ	62915	2621
第2特別図柄ハズレ	62260	3276
第1特別図柄大当り(確変1)	39322	26214
第2特別図柄大当り(確変1)	19661	45875
第2特別図柄大当り(確変2)	26215	39321
第2特別図柄大当り(確変3)	32768	32768
第2特別図柄大当り(確変4)	39322	26214
第1特別図柄小当り	41536	24000

【図１２９】

先読み予告種別決定用テーブル(保留情報数2個)

判定結果	花火師先読み予告(入賞保留情報対象)	花火師先読み予告(既存保留情報対象)	保留情報表示役物先読み予告	保留情報数変化先読み予告
第1特別図柄ハズレ	32768	0	32768	0
第2特別図柄ハズレ	32768	0	32768	0
第1特別図柄大当り(確変1)	25536	0	40000	0
第2特別図柄大当り(確変1)	25536	0	40000	0
第2特別図柄大当り(確変2)	25536	0	40000	0
第2特別図柄大当り(確変3)	25536	0	40000	0
第2特別図柄大当り(確変4)	25536	0	40000	0
第1特別図柄小当り	32768	0	32768	0

先読み予告種別決定用テーブル(保留情報数3～4個)

判定結果	花火師先読み予告(入賞保留情報対象)	花火師先読み予告(既存保留情報対象)	保留情報表示役物先読み予告	保留情報数変化先読み予告
第1特別図柄ハズレ	32768	16384	16384	0
第2特別図柄ハズレ	16384	32768	16384	0
第1特別図柄大当り(確変1)	25536	20000	20000	0
第2特別図柄大当り(確変1)	25536	20000	20000	0
第2特別図柄大当り(確変2)	25536	20000	20000	0
第2特別図柄大当り(確変3)	25536	20000	20000	0
第2特別図柄大当り(確変4)	25536	20000	20000	0
第1特別図柄小当り	16384	16384	32768	0

先読み予告種別決定用テーブル(保留情報数5～8個)

判定結果	花火師先読み予告(入賞保留情報対象)	花火師先読み予告(既存保留情報対象)	保留情報表示役物先読み予告	保留情報数変化先読み予告
第1特別図柄ハズレ	18432	18432	0	28672
第2特別図柄ハズレ	18432	18432	0	28672
第1特別図柄大当り(確変1)	20480	20480	0	24576
第2特別図柄大当り(確変1)	12288	12288	0	40960
第2特別図柄大当り(確変2)	24576	24576	0	16384
第2特別図柄大当り(確変3)	16384	32768	0	16384
第2特別図柄大当り(確変4)	32768	16384	0	16384
第1特別図柄小当り	16384	16384	0	32768

【図１３０】

先読み予告対象保留情報決定用テーブル(ハズレ保留のみ記憶)

保留個数	対象保留						
	1	2	3	4	5	6	7
1	65536	0	0	0	0	0	0
2	32768	32768	0	0	0	0	0
3	21845	21845	21846	0	0	0	0
4	16384	16384	16384	16384	0	0	0
5	13107	13107	13107	13107	13108	0	0
6	10922	10922	10922	10922	10922	10926	0
7	9362	9362	9362	9362	9362	9362	9364

先読み予告対象保留情報決定用テーブル(当り保留を記憶)

当り保留個数	対象保留						
	1	2	3	4	5	6	7
1	65536	0	0	0	0	0	0
2	32768	32768	0	0	0	0	0
3	21845	21845	21846	0	0	0	0
4	16384	16384	16384	16384	0	0	0
5	13107	13107	13107	13107	13108	0	0
6	10922	10922	10922	10922	10922	10926	0
7	9362	9362	9362	9362	9362	9362	9364

【図１３１】

保留情報表示役物最終表示色パターン決定用テーブル

判定結果	最終表示色パターン					
	白	青	黄	緑	赤	虹
第1特別図柄ハズレ	26624	16384	16384	4096	2048	0
第2特別図柄ハズレ	32768	12288	8192	8192	4096	0
第1特別図柄大当り(確変1)	8192	16384	12288	16384	8192	4096
第2特別図柄大当り(確変1)	4096	4096	16384	16384	16384	8192
第2特別図柄大当り(確変2)	4096	14336	14336	14336	14336	4096
第2特別図柄大当り(確変3)	4096	14336	14336	14336	14336	4096
第2特別図柄大当り(確変4)	4096	14336	14336	14336	14336	4096
第1特別図柄小当り	32768	12288	8192	8192	4096	0

【図１３２】

保留表示変化パターン決定用テーブル(2～4個目)

最終表示色パターン	現在色パターン	表示色変化パターン					
		白	青	黄	緑	赤	虹
白	白	65536	0	0	0	0	0
	青	0	0	0	0	0	0
	黄	0	0	0	0	0	0
	緑	0	0	0	0	0	0
	赤	0	0	0	0	0	0
	虹	0	0	0	0	0	0
青	白	49152	16384	0	0	0	0
	青	0	0	0	0	0	0
	黄	0	0	0	0	0	0
	緑	0	0	0	0	0	0
	赤	0	0	0	0	0	0
	虹	0	0	0	0	0	0
黄	白	40960	16384	8192	0	0	0
	青	0	0	0	0	0	0
	黄	0	0	0	0	0	0
	緑	0	0	0	0	0	0
	赤	0	0	0	0	0	0
	虹	0	0	0	0	0	0
緑	白	36864	16384	8192	4096	0	0
	青	0	0	0	0	0	0
	黄	0	0	0	0	0	0
	緑	0	0	0	0	0	0
	赤	0	0	0	0	0	0
	虹	0	0	0	0	0	0
赤	白	32768	16384	8192	4096	4096	0
	青	0	0	0	0	0	0
	黄	0	0	0	0	0	0
	緑	0	0	0	0	0	0
	赤	0	0	0	0	0	0
	虹	0	0	0	0	0	0
虹	白	26624	16384	8192	8192	4096	2048
	青	0	0	0	0	0	0
	黄	0	0	0	0	0	0
	緑	0	0	0	0	0	0
	赤	0	0	0	0	0	0
	虹	0	0	0	0	0	0

【図１３３】

保留表示変化パターン決定用テーブル(1個目)

最終表示色パターン	現在色パターン	表示色変化パターン					
		白	青	黄	緑	赤	虹
白	白	65536	0	0	0	0	0
	青	0	0	0	0	0	0
	黄	0	0	0	0	0	0
	緑	0	0	0	0	0	0
	赤	0	0	0	0	0	0
	虹	0	0	0	0	0	0
青	白	49152	16384	0	0	0	0
	青	0	65536	0	0	0	0
	黄	0	0	0	0	0	0
	緑	0	0	0	0	0	0
	赤	0	0	0	0	0	0
	虹	0	0	0	0	0	0
黄	白	40960	16384	8192	0	0	0
	青	0	49152	16384	0	0	0
	黄	0	0	65536	0	0	0
	緑	0	0	0	0	0	0
	赤	0	0	0	0	0	0
	虹	0	0	0	0	0	0
緑	白	36864	16384	8192	4096	0	0
	青	0	40960	16384	8192	0	0
	黄	0	0	49152	16384	0	0
	緑	0	0	0	65536	0	0
	赤	0	0	0	0	0	0
	虹	0	0	0	0	0	0
赤	白	32768	16384	8192	4096	4096	0
	青	0	36864	16384	8192	4096	0
	黄	0	0	40960	16384	8192	0
	緑	0	0	0	49152	16384	0
	赤	0	0	0	0	65536	0
	虹	0	0	0	0	0	0
虹	白	30000	32768	16384	10240	4096	2048
	青	0	32768	16384	8192	4096	4096
	黄	0	0	36864	16384	8192	4096
	緑	0	0	0	40960	16384	8192
	赤	0	0	0	0	49152	16384
	虹	0	0	0	0	0	65536

【図１３４】

保留表示変化パターン決定用テーブル(0個目)

最終表示色パターン	現在色パターン	表示色変化パターン					
		白	青	黄	緑	赤	虹
白	白	65536	0	0	0	0	0
	青	0	0	0	0	0	0
	黄	0	0	0	0	0	0
	緑	0	0	0	0	0	0
	赤	0	0	0	0	0	0
	虹	0	0	0	0	0	0
青	白	32768	32768	0	0	0	0
	青	0	65536	0	0	0	0
	黄	0	0	0	0	0	0
	緑	0	0	0	0	0	0
	赤	0	0	0	0	0	0
	虹	0	0	0	0	0	0
黄	白	16384	16384	32768	0	0	0
	青	0	32768	32768	0	0	0
	黄	0	0	65536	0	0	0
	緑	0	0	0	0	0	0
	赤	0	0	0	0	0	0
	虹	0	0	0	0	0	0
緑	白	16384	16384	16384	16384	0	0
	青	0	16384	16384	32768	0	0
	黄	0	0	32768	32768	0	0
	緑	0	0	0	65536	0	0
	赤	0	0	0	0	0	0
	虹	0	0	0	0	0	0
赤	白	8192	8192	16384	16384	16384	0
	青	0	16384	16384	16384	16384	0
	黄	0	0	16384	16384	32768	0
	緑	0	0	0	32768	32768	0
	赤	0	0	0	0	65536	0
	虹	0	0	0	0	0	0
虹	白	8192	8192	8192	8192	16384	16384
	青	0	8192	8192	16384	16384	16384
	黄	0	0	16384	16384	16384	16384
	緑	0	0	0	16384	16384	32768
	赤	0	0	0	0	32768	32768
	虹	0	0	0	0	0	65536

【図１３５】

保留情報表示役物可動パターン決定用テーブル（1～4個目）

表示色変化パターン	可動パターン		
	可動無し	上下揺動	左右揺動
変化無し	49152	16384	0
1段階変化	32768	16384	16384
2段階以上変化	0	32768	32768

保留情報表示役物可動パターン決定用テーブル（0個目）

表示色変化パターン	可動パターン		
	可動無し	上下揺動	羽根出現
変化無し	49152	16384	0
1段階変化	32768	16384	16384
2段階以上変化	0	32768	32768

【図１３６】

花火師最終表示人数決定用テーブル

判定結果	花火師最終人数				
	0	1	2	3	4
第1特別図柄ハズレ	49152	8192	4096	3072	1024
第2特別図柄ハズレ	49152	8192	4096	2048	2048
第1特別図柄大当り（確変1）	8192	8192	16384	16384	16384
第2特別図柄大当り（確変1）	0	8192	8192	16384	32768
第2特別図柄大当り（確変2）	4096	16384	16384	16384	12288
第2特別図柄大当り（確変3）	8192	16384	16384	16384	8192
第2特別図柄大当り（確変4）	8192	16384	16384	16384	8192
第1特別図柄小当り	8192	24576	12288	12288	8192

【図１３７】

花火師初期表示人数決定用テーブル（最終人数0）

判定結果	花火師初期人数			
	1	2	3	4
第1特別図柄ハズレ	32768	16384	8192	8192
第2特別図柄ハズレ	16384	32768	8192	8192
第1特別図柄大当り（確変1）	16384	16384	16384	16384
第2特別図柄大当り（確変1）	0	0	0	0
第2特別図柄大当り（確変2）	32768	8192	16384	8192
第2特別図柄大当り（確変3）	32768	8192	16384	8192
第2特別図柄大当り（確変4）	32768	8192	16384	8192
第1特別図柄小当り	16384	16384	16384	16384

花火師初期表示人数決定用テーブル（最終人数1）

判定結果	花火師初期人数			
	1	2	3	4
第1特別図柄ハズレ	32768	16384	16384	0
第2特別図柄ハズレ	32768	16384	16384	0
第1特別図柄大当り（確変1）	16384	0	32768	16384
第2特別図柄大当り（確変1）	8192	8192	16384	32768
第2特別図柄大当り（確変2）	16384	16384	32768	0
第2特別図柄大当り（確変3）	16384	16384	32768	0
第2特別図柄大当り（確変4）	16384	16384	32768	0
第1特別図柄小当り	32768	0	32768	0

花火師初期表示人数決定用テーブル（最終人数2）

判定結果	花火師初期人数			
	1	2	3	4
第1特別図柄ハズレ	0	49152	8192	8192
第2特別図柄ハズレ	0	49152	8192	8192
第1特別図柄大当り（確変1）	0	32768	24576	8192
第2特別図柄大当り（確変1）	0	32768	16384	16384
第2特別図柄大当り（確変2）	0	32768	24576	8192
第2特別図柄大当り（確変3）	0	32768	24576	8192
第2特別図柄大当り（確変4）	0	32768	24576	8192
第1特別図柄小当り	0	49152	8192	8192

花火師初期表示人数決定用テーブル（最終人数3）

判定結果	花火師初期人数			
	1	2	3	4
第1特別図柄ハズレ	0	0	32768	32768
第2特別図柄ハズレ	0	0	32768	32768
第1特別図柄大当り（確変1）	0	0	32768	32768
第2特別図柄大当り（確変1）	0	0	32768	32768
第2特別図柄大当り（確変2）	0	0	32768	32768
第2特別図柄大当り（確変3）	0	0	32768	32768
第2特別図柄大当り（確変4）	0	0	32768	32768
第1特別図柄小当り	0	0	32768	32768

花火師初期表示人数決定用テーブル（最終人数4）

判定結果	花火師初期人数			
	1	2	3	4
第1特別図柄ハズレ	0	0	0	65536
第2特別図柄ハズレ	0	0	0	65536
第1特別図柄大当り（確変1）	0	0	0	65536
第2特別図柄大当り（確変1）	0	0	0	65536
第2特別図柄大当り（確変2）	0	0	0	65536
第2特別図柄大当り（確変3）	0	0	0	65536
第2特別図柄大当り（確変4）	0	0	0	65536
第1特別図柄小当り	0	0	0	65536

【図１３８】

花火師配色パターン決定用テーブル

判定結果	最終人数	花火師配色パターン		
		白	赤	虹
第1特別図柄ハズレ	0	65536	0	0
	1～3	57344	8192	0
	4	49152	16384	0
第2特別図柄ハズレ	0	65536	0	0
	1～3	60000	5536	0
	4	57344	8192	0
第1特別図柄大当り（確変1）	0	65536	0	0
	1～3	49152	12288	4096
	4	49152	12288	4096
第2特別図柄大当り（確変1）	0	65536	0	0
	1～3	32768	16384	16384
	4	16384	32768	16384
第2特別図柄大当り（確変2）	0	65536	0	0
	1～3	32768	16384	16384
	4	32768	16384	16384
第2特別図柄大当り（確変3）	0	65536	0	0
	1～3	49152	12288	4096
	4	49152	12288	4096
第2特別図柄大当り（確変4）	0	65536	0	0
	1～3	49152	12288	4096
	4	49152	12288	4096
第1特別図柄小当り	0	65536	0	0
	1～3	57344	8192	0
	4	32768	32768	0

【図１３９】

花火師減少パターン決定用テーブル（対象保留５～８）

最終人数	現在人数	花火師減少数				
		0	−1	−2	−3	−4
0	1	61440	4096	0	0	0
	2	57344	6144	2048	0	0
	3	49152	10240	4096	2048	0
	4	40960	16384	4096	2048	2048
1	1	65536	0	0	0	0
	2	57344	8192	0	0	0
	3	49152	10240	6144	0	0
	4	40960	16384	6144	2048	0
2	1	0	0	0	0	0
	2	65536	0	0	0	0
	3	61440	4096	0	0	0
	4	61440	2048	2048	0	0
3	1	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0
	3	65536	0	0	0	0
	4	60000	5536	0	0	0
4	1	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0
	4	65536	0	0	0	0

花火師減少パターン決定用テーブル（対象保留２～４）

最終人数	現在人数	花火師減少数				
		0	−1	−2	−3	−4
0	1	57344	8192	0	0	0
	2	49152	8192	8192	0	0
	3	32768	16384	10240	6144	0
	4	20480	16384	16384	8192	4096
1	1	65536	0	0	0	0
	2	57344	8192	0	0	0
	3	49152	10240	6144	0	0
	4	40960	16384	6144	2048	0
2	1	0	0	0	0	0
	2	65536	0	0	0	0
	3	49152	16384	0	0	0
	4	40960	16384	8192	0	0
3	1	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0
	3	65536	0	0	0	0
	4	49152	16384	0	0	0
4	1	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0
	4	65536	0	0	0	0

花火師減少パターン決定用テーブル（対象保留１）

最終人数	現在人数	花火師減少数				
		0	−1	−2	−3	−4
0	1	0	65536	0	0	0
	2	0	0	65536	0	0
	3	0	0	0	65536	0
	4	0	0	0	0	65536
1	1	65536	0	0	0	0
	2	0	65536	0	0	0
	3	0	0	65536	0	0
	4	0	0	0	65536	0
2	1	0	0	0	0	0
	2	65536	0	0	0	0
	3	0	65536	0	0	0
	4	0	0	65536	0	0
3	1	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0
	3	65536	0	0	0	0
	4	0	65536	0	0	0
4	1	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0
	4	65536	0	0	0	0

【図１４０】

花火師減少ガセパターン決定用テーブル

判定結果	ガセパターン	
	当選	非当選
第１特別図柄ハズレ	16384	49152
第２特別図柄ハズレ	16384	49152
第１特別図柄大当り（確変１）	8192	57344
第２特別図柄大当り（確変１）	32768	32768
第２特別図柄大当り（確変２）	8192	57344
第２特別図柄大当り（確変３）	8192	57344
第２特別図柄大当り（確変４）	8192	57344
第１特別図柄小当り	16384	49152

【図１４１】

昇格タイミング数決定用テーブル

演出パターン	昇格タイミング数
通常変動、ノーマルリーチ（疑似連なし）、大連続予告	1回
ロングリーチ	2回
SPリーチ	4回
疑似連2	+1回
疑似連3	+2回
疑似連4	+3回

【図１４２】

昇格実行可否決定用テーブル

最終表示人数	当選（実行可）	非当選（実行不可）
1	16384	49152
2	24576	40960
3	28672	36864
4	32768	32768

【図１４３】

昇格パターン決定用テーブル（ハズレ疑似連時）

現時点での色	残数	保留数0パターン									
		白	青	黄	緑	赤	虹	白（NEXT）	青（NEXT）	黄（NEXT）	緑（NEXT）	赤（NEXT）
白	1	0	16384	2048	1024	256	0	47776	2048	0	0	0
	2	0	16384	2048	1024	512	0	48522	1024	0	0	0
	3	0	16512	512	0	0	0	50063	512	0	0	0
	4	0	5200	0	0	0	0	60800	256	0	0	0
青	1	0	0	16384	2048	512	0	0	46080	3592	0	0
	2	0	0	16512	2560	0	0	0	49080	1792	0	0
	3	0	0	5392	0	0	0	0	63080	768	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
黄	1	0	0	0	18000	1024	0	0	0	50000	2512	0
	2	0	0	0	5000	0	0	0	0	60000	768	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	65536	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
緑	1	0	0	0	0	4000	0	0	0	0	61000	4536
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	65536	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
赤	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

昇格パターン決定用テーブル（小当り疑似連時）

現時点での色	残数	保留数0パターン									
		白	青	黄	緑	赤	虹	白（NEXT）	青（NEXT）	黄（NEXT）	緑（NEXT）	赤（NEXT）
白	1	0	16384	2048	1024	256	0	47776	2048	0	0	0
	2	0	16384	2048	1024	512	0	48522	1024	0	0	0
	3	0	13012	512	0	0	0	50063	512	0	0	0
	4	0	4360	0	0	0	0	60800	256	0	0	0
青	1	0	0	16384	2048	1012	0	0	46080	3092	0	0
	2	0	0	13312	2560	0	0	0	49080	2304	0	0
	3	0	0	4560	0	0	0	0	63044	684	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
黄	1	0	0	0	18000	1024	0	0	0	50000	3312	0
	2	0	0	0	5000	0	0	0	0	60000	768	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	65536	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
緑	1	0	0	0	0	3800	0	0	0	0	61000	4536
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	65536	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
赤	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

昇格パターン決定用テーブル（大当り疑似連時）

現時点での色	残数	保留数0パターン									
		白	青	黄	緑	赤	虹	白（NEXT）	青（NEXT）	黄（NEXT）	緑（NEXT）	赤（NEXT）
白	1	0	16384	2048	1024	256	256	47464	2048	256	0	0
	2	0	16384	2048	1024	512	0	48230	1024	256	0	0
	3	0	13012	1012	0	0	0	50044	1012	256	0	0
	4	0	4360	0	0	0	0	60044	256	256	0	0
青	1	0	0	16384	2048	1012	256	0	47816	3092	256	0
	2	0	0	13312	2560	0	0	0	49824	2304	256	0
	3	0	0	4560	0	0	0	0	63044	684	256	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
黄	1	0	0	0	18000	1024	256	0	0	50488	3312	256
	2	0	0	0	5000	0	0	0	0	60224	768	256
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	65280	256	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
緑	1	0	0	0	0	3800	256	0	0	0	61048	4536
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	65280	256
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
赤	1	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0	65280
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

昇格パターン決定用テーブル（ハズレ・小当り・大当り疑似連時　イレギュラー時）

現時点での色	残数	保留数0パターン									
		白	青	黄	緑	赤	虹	白（NEXT）	青（NEXT）	黄（NEXT）	緑（NEXT）	赤（NEXT）
白	1	16384	8192	4096	2048	2048	0	16384	8192	4096	2048	2048
	2	8192	8192	8192	4096	4096	0	8192	8192	8192	4096	4096
	3	4096	4096	8192	8192	8192	0	4096	4096	8192	8192	8192
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
青	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
黄	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
緑	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
赤	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図１４４】

昇格パターン決定用テーブル（ハズレ非疑似連時）

現時点での色	残数	保留数0パターン									
		白	青	黄	緑	赤	虹	白（NEXT）	青（NEXT）	黄（NEXT）	緑（NEXT）	赤（NEXT）
白	1	0	49152	12290	3072	512	0	0	0	0	0	0
	2	0	53145	5398	1024	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	59000	6536	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	59536	0	0	0	0	0	0	0	0	0
青	1	0	0	50416	6233	1024	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	50300	9536	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	59536	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
黄	1	0	0	0	60000	6536	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	60000	6536	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
緑	1	0	0	0	0	0	0	65536	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
赤	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

昇格パターン決定用テーブル（小当り非疑似連時）

現時点での色	残数	保留数0パターン									
		白	青	黄	緑	赤	虹	白（NEXT）	青（NEXT）	黄（NEXT）	緑（NEXT）	赤（NEXT）
白	1	0	49152	14700	3572	1012	0	0	0	0	0	0
	2	0	54416	7086	2024	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	59000	6536	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	59536	0	0	0	0	0	0	0	0	0
青	1	0	0	59536	7280	2024	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	59536	9536	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	59536	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
黄	1	0	0	0	60000	6536	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	60000	6536	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
緑	1	0	0	0	0	0	0	65536	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
赤	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

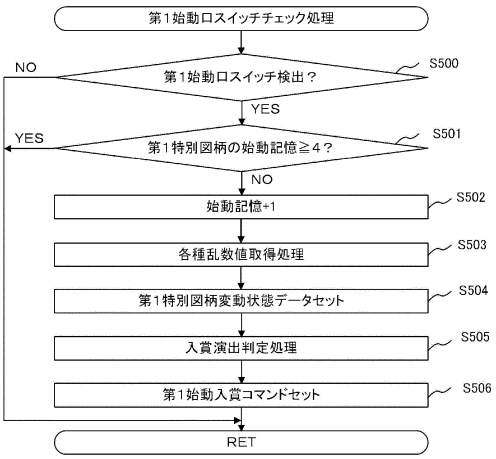
昇格パターン決定用テーブル（大当り非疑似連時）

現時点での色	残数	保留数0パターン									
		白	青	黄	緑	赤	虹	白（NEXT）	青（NEXT）	黄（NEXT）	緑（NEXT）	赤（NEXT）
白	1	0	49152	14850	3672	1212	0	0	0	0	0	0
	2	0	55002	10556	5122	1124	0	0	0	0	0	0
	3	0	59416	13098	3324	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	59900	13536	0	0	0	0	0	0	0	0
青	1	0	0	51456	10388	8224	1000	0	0	0	0	0
	2	0	0	59416	10388	8224	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	59836	8536	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	65536	0	0	0	0	0	0	0	0
黄	1	0	0	0	59303	8536	1000	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	59303	13638	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	60331	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
緑	1	0	0	0	0	0	0	59152	6364	0	0	0
	2	0	0	0	0	0	0	0	65536	0	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
赤	1	0	0	0	0	0	0	65536	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

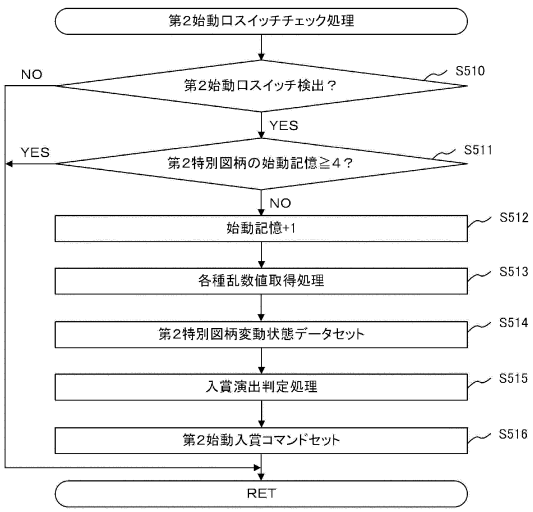
昇格パターン決定用テーブル（ハズレ・小当り・大当り疑似連時　イレギュラー時）

現時点での色	残数	保留数0パターン									
		白	青	黄	緑	赤	虹	白（NEXT）	青（NEXT）	黄（NEXT）	緑（NEXT）	赤（NEXT）
白	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2	49152	16384	4096	3072	1152	0	0	0	0	0	0
	3	49152	16384	16384	4096	2304	0	0	0	0	0	0
	4	16384	16384	16384	8192	8192	0	0	0	0	0	0
青	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
黄	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
緑	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
赤	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

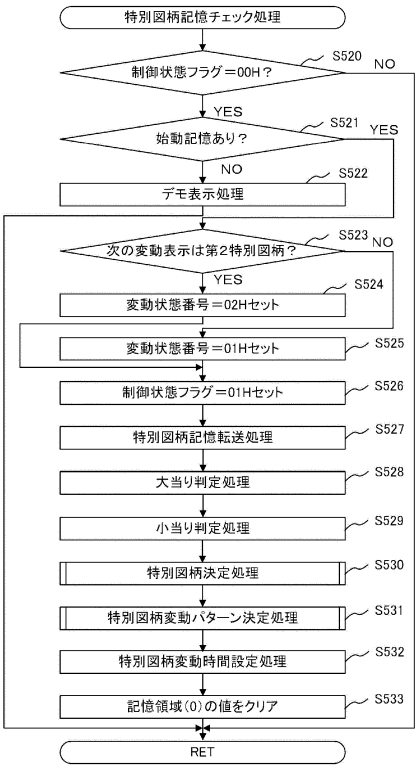
【図１４５】



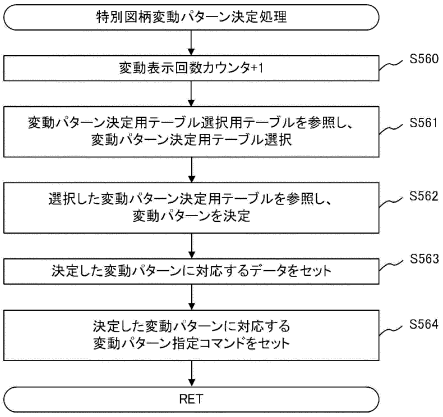
【図１４６】



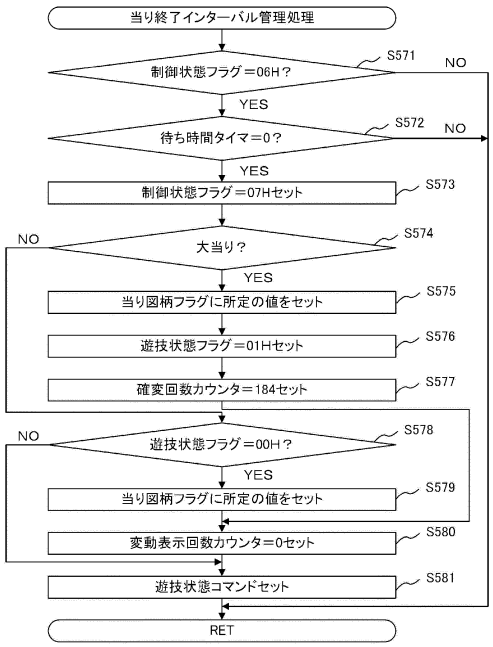
【図１４７】



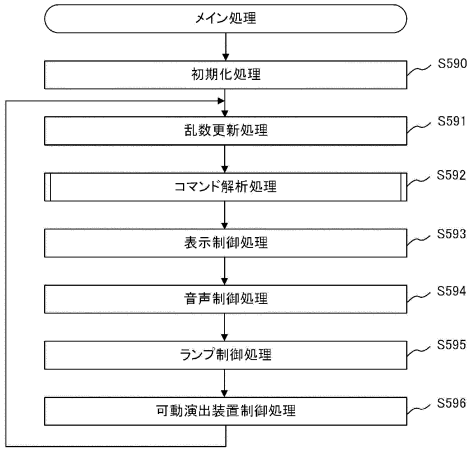
【図１４８】



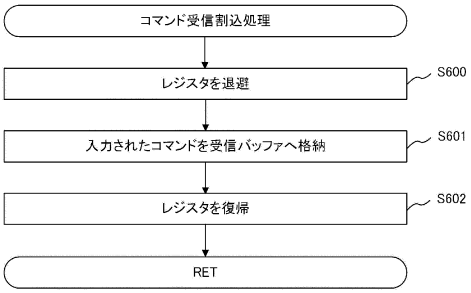
【図１４９】



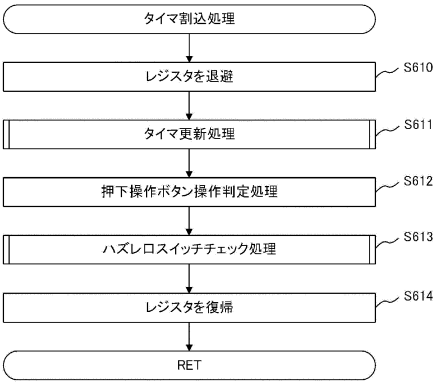
【図１５０】



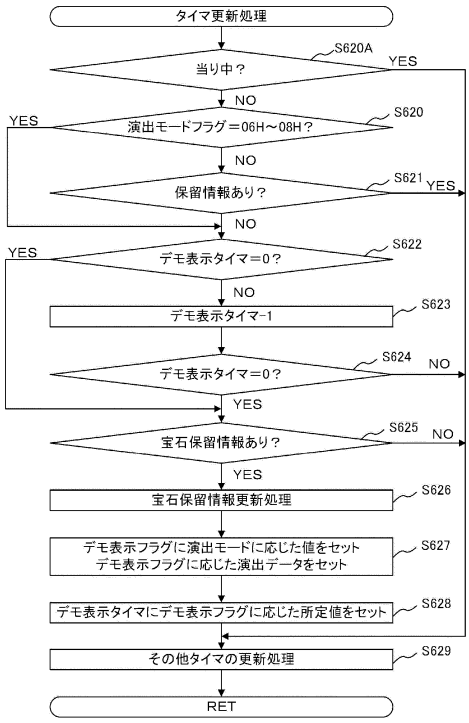
【図１５１】



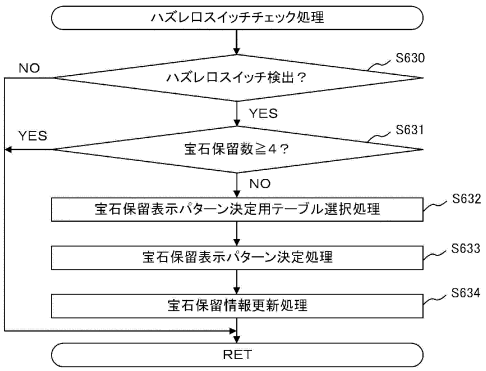
【図１５２】



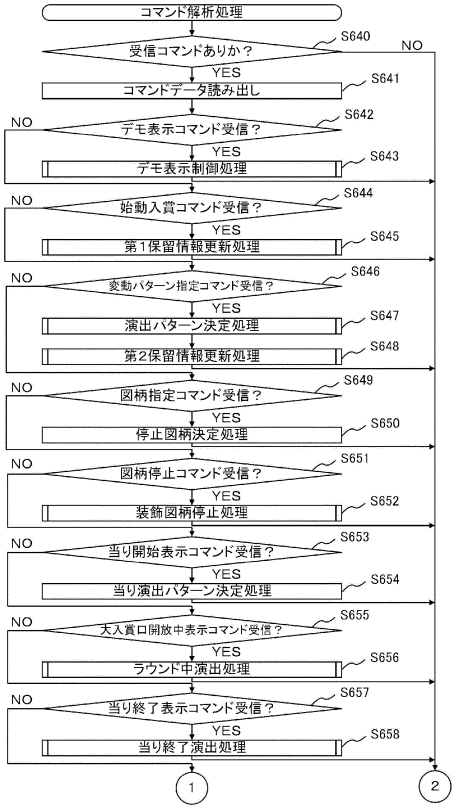
【図１５３】



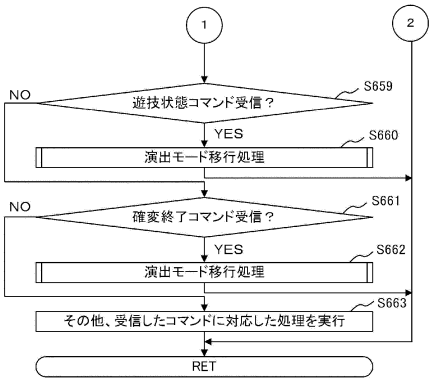
【図１５４】



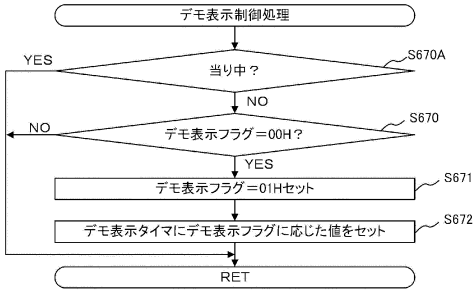
【図１５５】



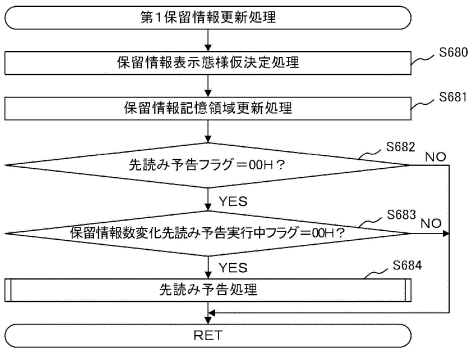
【図１５６】



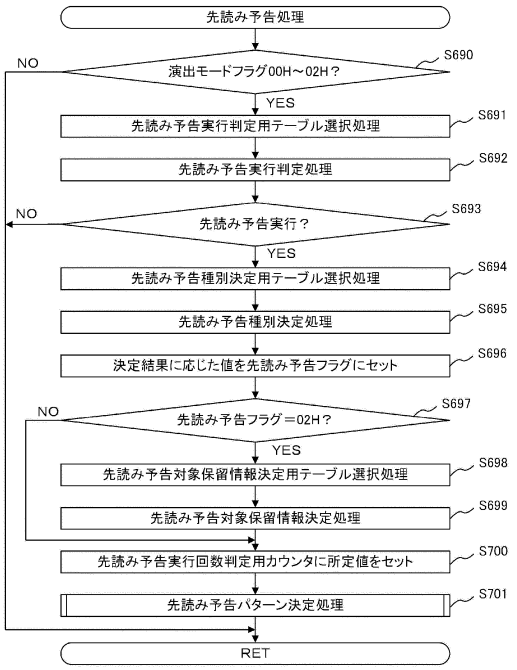
【図１５７】



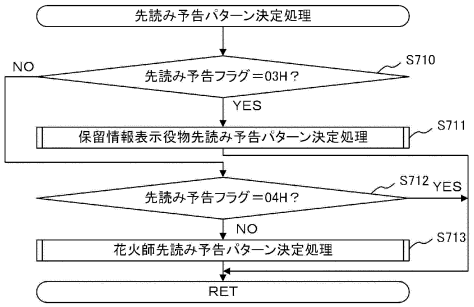
【図１５８】



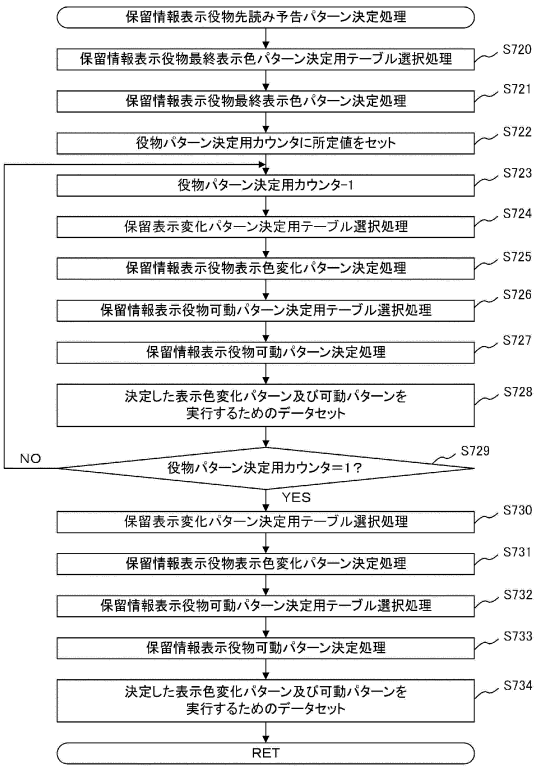
【図１５９】



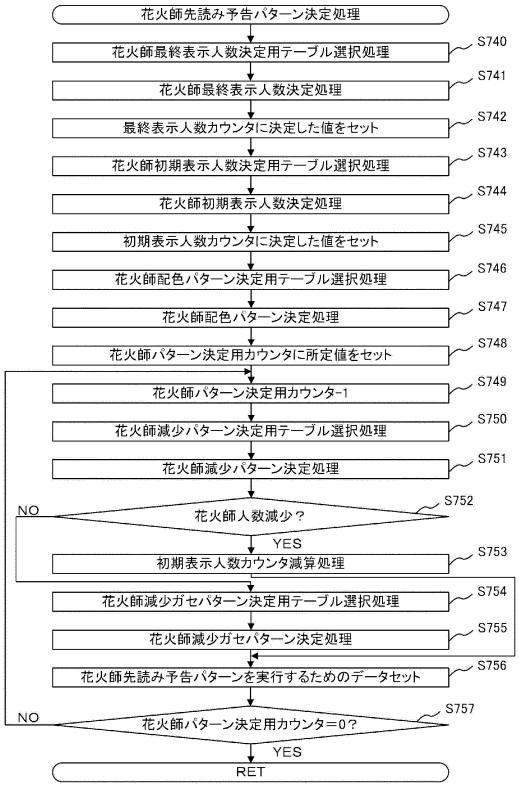
【図１６０】



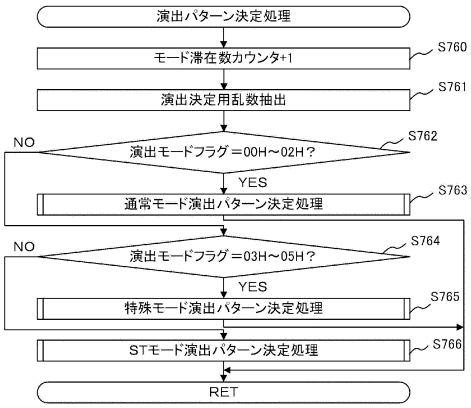
【図１６１】



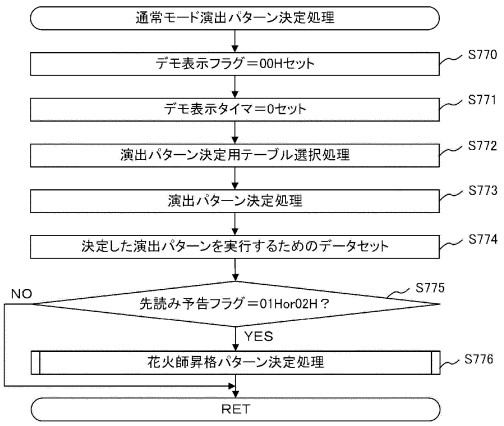
【図１６２】



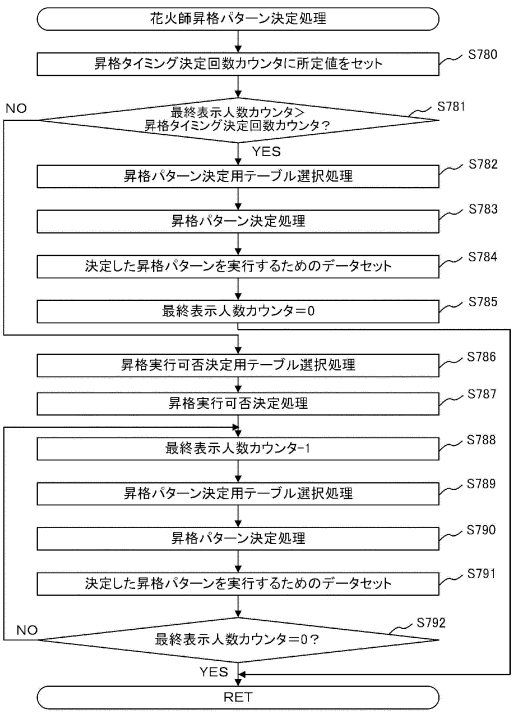
【図１６３】



【図１６４】



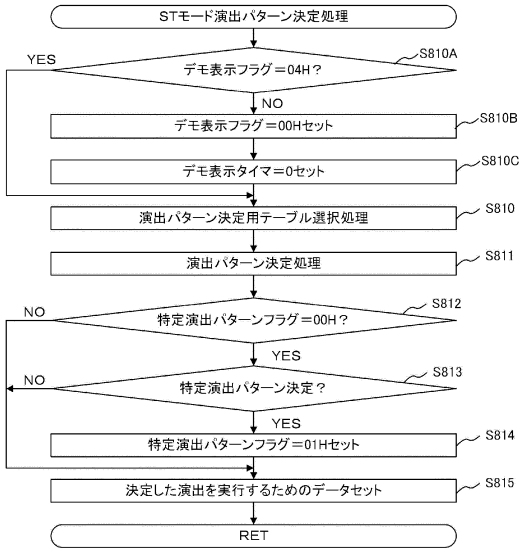
【図１６５】



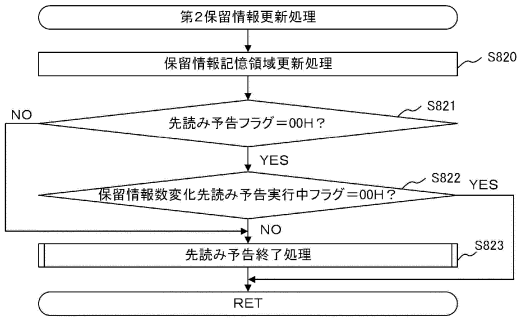
【図１６６】



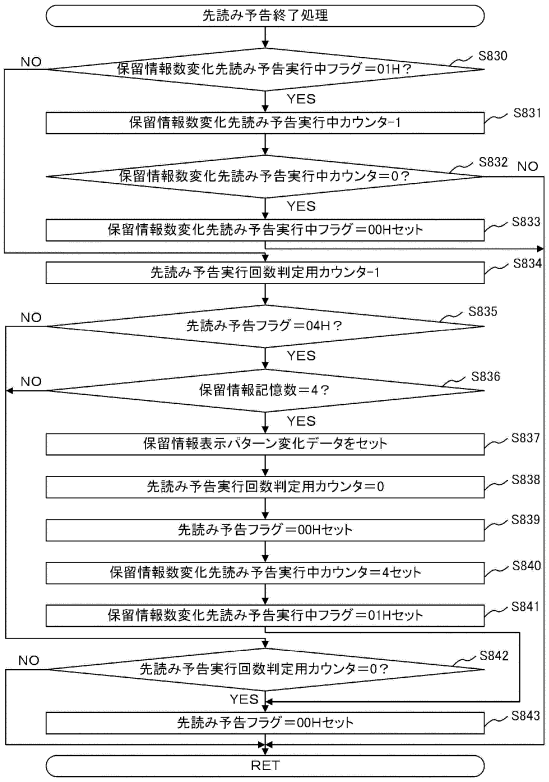
【図１６７】



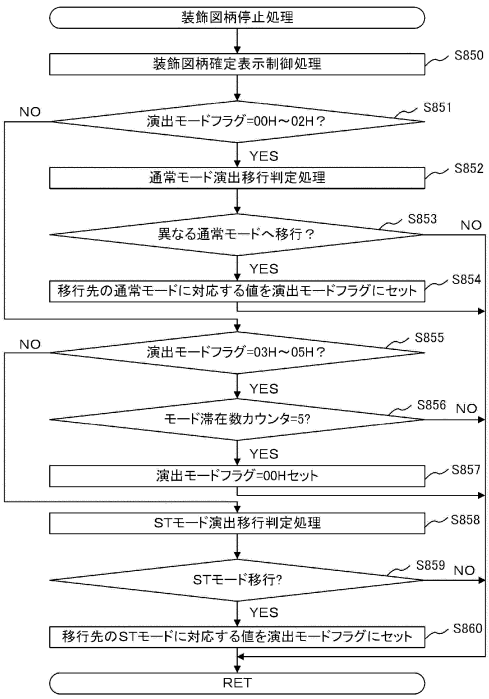
【図１６８】



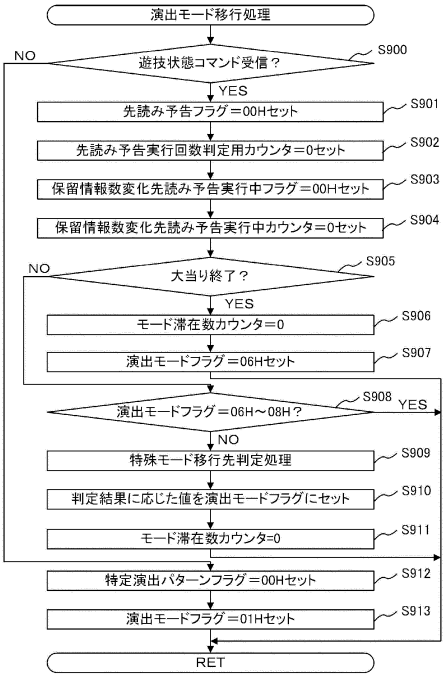
【図１６９】



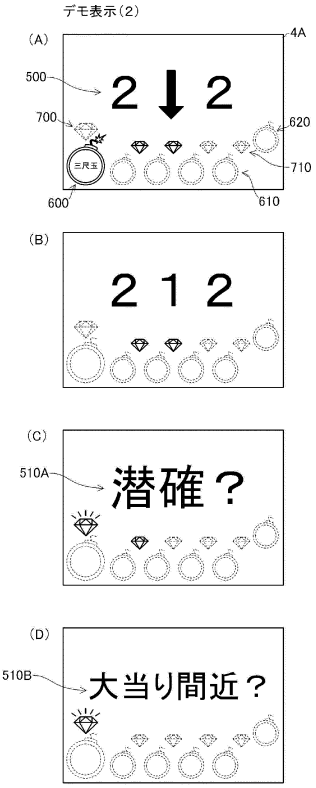
【図１７０】



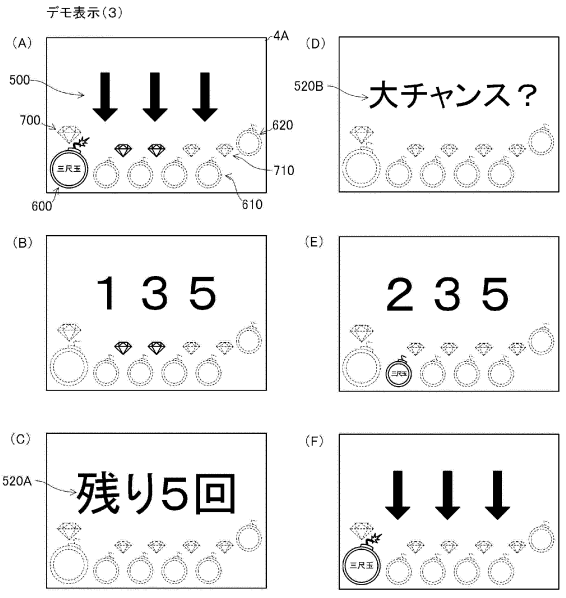
【図１７１】



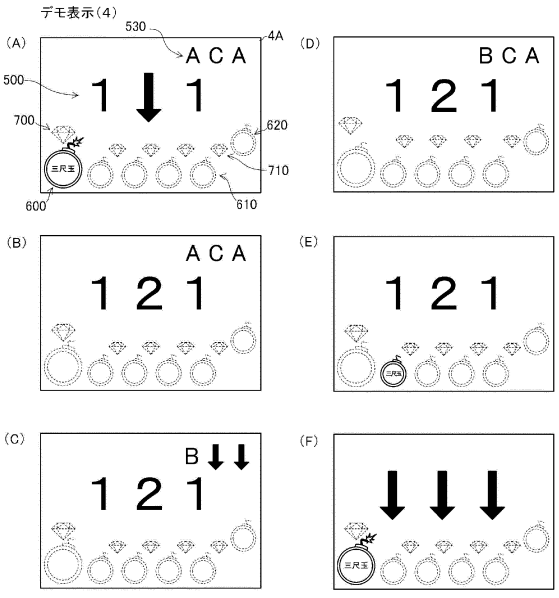
【図１７２】



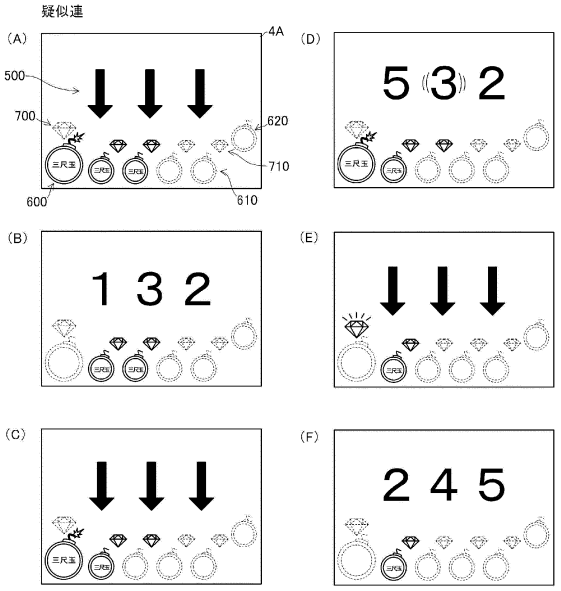
【図１７３】



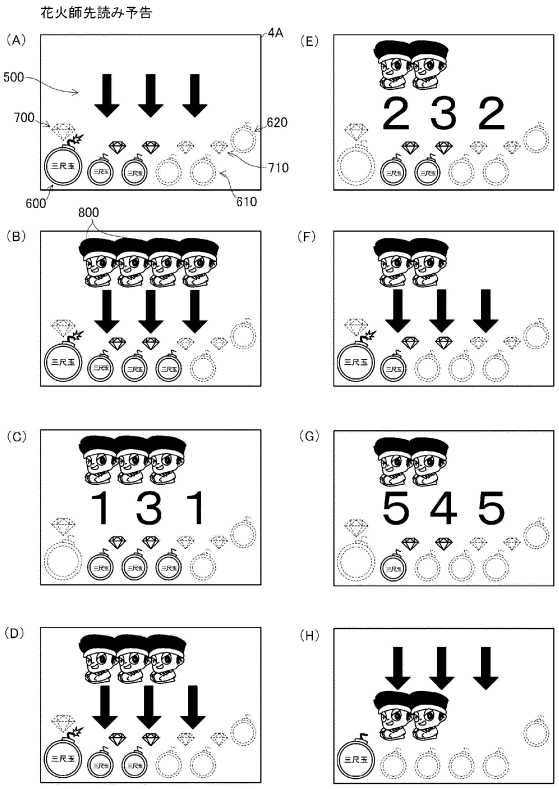
【図１７４】



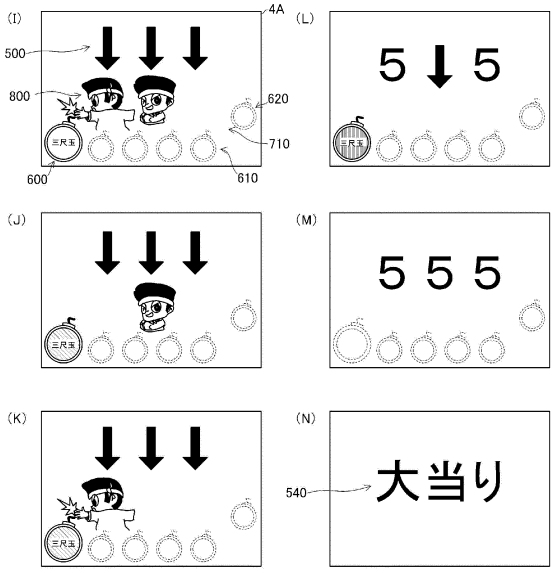
【図１７５】



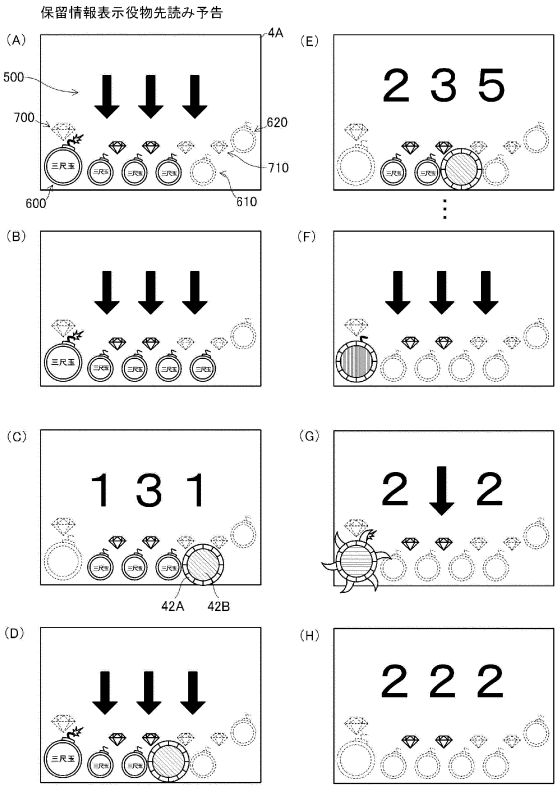
【図１７６】



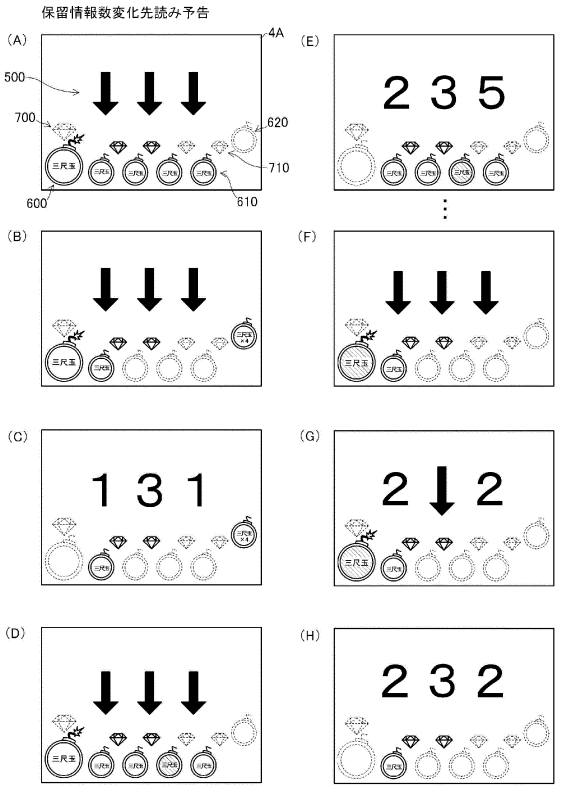
【図１７７】



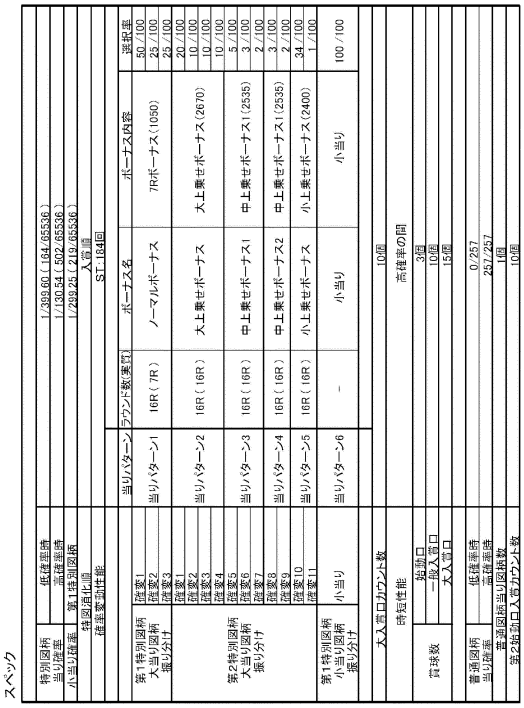
【図１７８】



【図１７９】



【図１８０】



【図１８１】

第1特別図柄変動パターン決定用テーブル（非確変非時短　保留数1～4）

判定結果	変動時間決定用乱数値	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～29	ハズレ変動パターン1	20.5秒	h1
	30～59	ハズレ変動パターン2	16.5秒	h2
	60～64	ハズレ変動パターン3	12秒	h3
	65～69	ハズレ変動パターン4	8秒	h4
	70～74	ハズレ変動パターン5	5秒	h5
	75～79	ハズレ変動パターン6	3秒	h6
	80～81	リーチハズレ変動パターン1	160秒	h7
	82～83	リーチハズレ変動パターン2	140秒	h8
	84～86	リーチハズレ変動パターン3	120秒	h9
	87～89	リーチハズレ変動パターン4	100秒	h10
	90～94	リーチハズレ変動パターン5	20.5秒	h11
	95～99	リーチハズレ変動パターン6	16.5秒	h12
小当り	0～7	小当り変動パターン1	220秒	h13
	8～37	小当り変動パターン2	200秒	h14
	38～67	小当り変動パターン3	180秒	h15
	68～97	小当り変動パターン4	160秒	h16
	98	小当り変動パターン5	20.5秒	h17
	99	小当り変動パターン6	16.5秒	h18
大当り（確変1～3）	0	大当り変動パターン1	240秒	h19
	1～10	大当り変動パターン2	220秒	h20
	11～20	大当り変動パターン3	200秒	h21
	21～30	大当り変動パターン4	180秒	h22
	31～37	大当り変動パターン5	160秒	h23
	38～57	大当り変動パターン6	140秒	h24
	58～77	大当り変動パターン7	120秒	h25
	78～97	大当り変動パターン8	100秒	h26
	98	大当り変動パターン9	20.5秒	h27
	99	大当り変動パターン10	16.5秒	h28

第1特別図柄変動パターン決定用テーブル（非確変非時短　保留数5～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～4	ハズレ変動パターン1	20.5秒	h1
	5～9	ハズレ変動パターン2	16.5秒	h2
	10～19	ハズレ変動パターン3	12秒	h3
	20～29	ハズレ変動パターン4	8秒	h4
	30～39	ハズレ変動パターン5	5秒	h5
	40～79	ハズレ変動パターン6	3秒	h6
	80～84	リーチハズレ変動パターン1	160秒	h7
	85～89	リーチハズレ変動パターン2	140秒	h8
	90～94	リーチハズレ変動パターン3	120秒	h9
	95～97	リーチハズレ変動パターン4	100秒	h10
	98	リーチハズレ変動パターン5	20.5秒	h11
	99	リーチハズレ変動パターン6	16.5秒	h12
小当り	0～7	小当り変動パターン1	220秒	h13
	8～37	小当り変動パターン2	200秒	h14
	38～67	小当り変動パターン3	180秒	h15
	68～97	小当り変動パターン4	160秒	h16
	98	小当り変動パターン5	20.5秒	h17
	99	小当り変動パターン6	16.5秒	h18
大当り（確変1～3）	0～4	大当り変動パターン1	240秒	h19
	5～15	大当り変動パターン2	220秒	h20
	16～25	大当り変動パターン3	200秒	h21
	26～35	大当り変動パターン4	180秒	h22
	36～45	大当り変動パターン5	160秒	h23
	46～65	大当り変動パターン6	140秒	h24
	66～80	大当り変動パターン7	120秒	h25
	81～97	大当り変動パターン8	100秒	h26
	98	大当り変動パターン9	20.5秒	h27
	99	大当り変動パターン10	16.5秒	h28

【図１８２】

第1特別図柄変動パターン決定用テーブル（小当り後　非確変非時短　保留数1～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～99	ハズレ変動パターン7	15秒	h29
小当り	0～99	小当り変動パターン7	15秒	h30
大当り（確変1～3）	0～99	大当り変動パターン11	20秒	h31

第1特別図柄変動パターン決定用テーブル（確変時短　保留数1～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～99	ハズレ変動パターン8	15秒	h32
小当り	0～99	小当り変動パターン8	15秒	h33
大当り（確変1～3）	0～99	大当り変動パターン12	20秒	h34

【図１８３】

第2特別図柄変動パターン決定用テーブル（非確変非時短　保留数1～5）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～29	ハズレ変動パターン1	20.5秒	h1
	30～59	ハズレ変動パターン2	16.5秒	h2
	60～64	ハズレ変動パターン3	12秒	h3
	65～69	ハズレ変動パターン4	8秒	h4
	70～74	ハズレ変動パターン5	5秒	h5
	75～79	ハズレ変動パターン6	3秒	h6
	80～81	リーチハズレ変動パターン1	160秒	h7
	82～83	リーチハズレ変動パターン2	140秒	h8
	84～86	リーチハズレ変動パターン3	120秒	h9
	87～89	リーチハズレ変動パターン4	100秒	h10
	90～94	リーチハズレ変動パターン5	20.5秒	h11
	95～99	リーチハズレ変動パターン6	16.5秒	h12
大当り(確変1～11)	0	大当り変動パターン1	240秒	h19
	1～10	大当り変動パターン2	220秒	h20
	11～20	大当り変動パターン3	200秒	h21
	21～30	大当り変動パターン4	180秒	h22
	31～37	大当り変動パターン5	160秒	h23
	38～57	大当り変動パターン6	140秒	h24
	58～77	大当り変動パターン7	120秒	h25
	78～97	大当り変動パターン8	100秒	h26
	98	大当り変動パターン9	20.5秒	h27
	99	大当り変動パターン10	16.5秒	h28

第2特別図柄変動パターン決定用テーブル（非確変非時短　保留数6～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～4	ハズレ変動パターン1	20.5秒	h1
	5～9	ハズレ変動パターン2	16.5秒	h2
	10～19	ハズレ変動パターン3	12秒	h3
	20～29	ハズレ変動パターン4	8秒	h4
	30～39	ハズレ変動パターン5	5秒	h5
	40～79	ハズレ変動パターン6	3秒	h6
	80～84	リーチハズレ変動パターン1	160秒	h7
	85～89	リーチハズレ変動パターン2	140秒	h8
	90～94	リーチハズレ変動パターン3	120秒	h9
	95～97	リーチハズレ変動パターン4	100秒	h10
	98	リーチハズレ変動パターン5	20.5秒	h11
	99	リーチハズレ変動パターン6	16.5秒	h12
大当り(確変1～11)	0～4	大当り変動パターン1	240秒	h19
	5～15	大当り変動パターン2	220秒	h20
	16～25	大当り変動パターン3	200秒	h21
	26～35	大当り変動パターン4	180秒	h22
	36～45	大当り変動パターン5	160秒	h23
	46～65	大当り変動パターン6	140秒	h24
	66～80	大当り変動パターン7	120秒	h25
	81～97	大当り変動パターン8	100秒	h26
	98	大当り変動パターン9	20.5秒	h27
	99	大当り変動パターン10	16.5秒	h28

第2特別図柄変動パターン決定用テーブル（小当り後　非確変非時短　保留数1～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～99	ハズレ変動パターン7	15秒	h29
大当り(確変1～11)	0～99	大当り変動パターン11	20秒	h31

【図１８４】

第2特別図柄変動パターン決定用テーブル（ST1～100回　確変時短　保留数1～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～9	ハズレ変動パターン9	8秒	h35
	10～19	ハズレ変動パターン10	5秒	h36
	20～49	ハズレ変動パターン11	2秒	h37
	50～89	ハズレ変動パターン12	1秒	h38
	90～91	リーチハズレ変動パターン7	20秒	h39
	92～94	リーチハズレ変動パターン8	15秒	h40
	95～99	リーチハズレ変動パターン9	10秒	h41
大当り(確変1～4)	0～19	大当り変動パターン13	30秒	h42
	20～39	大当り変動パターン14	25秒	h43
	40～59	大当り変動パターン15	20秒	h44
	60～79	大当り変動パターン16	15秒	h45
	80～99	大当り変動パターン17	10秒	h46
大当り(確変5～11)	0～24	大当り変動パターン14	25秒	h43
	25～49	大当り変動パターン15	20秒	h44
	50～74	大当り変動パターン16	15秒	h45
	75～99	大当り変動パターン17	10秒	h46

第2特別図柄変動パターン決定用テーブル（ST101～174回　確変時短　保留数1～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～19	ハズレ変動パターン9	8秒	h35
	20～39	ハズレ変動パターン10	5秒	h36
	40～59	ハズレ変動パターン11	2秒	h37
	60～79	ハズレ変動パターン12	1秒	h38
	80～81	リーチハズレ変動パターン10	180秒	h47
	82～84	リーチハズレ変動パターン11	160秒	h48
	85～99	リーチハズレ変動パターン12	140秒	h49
大当り(確変1～4)	0～24	大当り変動パターン18	200秒	h50
	25～49	大当り変動パターン19	180秒	h51
	50～74	大当り変動パターン20	160秒	h52
	75～99	大当り変動パターン21	140秒	h53
大当り(確変5～7)	0～49	大当り変動パターン19	180秒	h51
	50～74	大当り変動パターン20	160秒	h52
	75～99	大当り変動パターン21	140秒	h53
大当り(確変8～11)	0～49	大当り変動パターン20	160秒	h52
	50～99	大当り変動パターン21	140秒	h53

第2特別図柄変動パターン決定用テーブル（ST175～184回　確変時短　保留数1～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～98	ハズレ変動パターン13	10秒	h54
	99	リーチハズレ変動パターン13	32.4秒	h56
大当り(確変1～11)	0～99	大当り変動パターン22	32.4秒	h55

【図１８５】

第2特別図柄変動パターン決定用テーブル（特定変動回数（ST1～100回）　確変時短　保留数1～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～89	リーチハズレ変動パターン16	20秒	h59
	90～99	リーチハズレ変動パターン17	15秒	h60
大当り(確変1～11)	0～89	大当り変動パターン15	20秒	h44
	90～99	大当り変動パターン16	15秒	h45

第2特別図柄変動パターン決定用テーブル（特定変動回数（ST101～174回）　確変時短　保留数1～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～89	リーチハズレ変動パターン14	180秒	h57
	90～99	リーチハズレ変動パターン15	160秒	h58
大当り(確変1～11)	0～89	大当り変動パターン19	180秒	h51
	90～99	大当り変動パターン20	160秒	h52

第2特別図柄変動パターン決定用テーブル（特定変動回数（ST175～184回）　確変時短　保留数1～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～99	リーチハズレ変動パターン18	32.4秒	h61
大当り(確変1～11)	0～99	大当り変動パターン22	32.4秒	h55

【図１８６】

第2演出パターン決定用テーブル（STモード(1)）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h35	ハズレ変動パターン9	0～99	ST中　通常変動2
h36	ハズレ変動パターン10	0～99	ST中　通常変動3
h37	ハズレ変動パターン11	0～99	ST中　通常変動4
h38	ハズレ変動パターン12	0～99	ST中　通常変動5
h39	リーチハズレ変動パターン7	0～9	一撃ボタンリーチ　大ボタン
		10～99	一撃ボタンリーチ　中ボタン
h40	リーチハズレ変動パターン8	0～9	三連ボタンリーチ　大ボタン
		10～99	三連ボタンリーチ　中ボタン
h41	リーチハズレ変動パターン9	0～99	ST中ノーマルリーチ
h42	大当り変動パターン13	0～99	全図柄同時停止　大当り
h43	大当り変動パターン14	0～99	役物落下　大当り
h44	大当り変動パターン15	0～49	一撃ボタンリーチ　大ボタン　大当り
		50～99	一撃ボタンリーチ　中ボタン　大当り
h45	大当り変動パターン16	0～49	三連ボタンリーチ　大ボタン　大当り
		50～99	三連ボタンリーチ　中ボタン　大当り
h46	大当り変動パターン17	0～89	ボタン+役物落下　大当り
		90～99	ST中ノーマルリーチ　大当り

第2演出パターン決定用テーブル（STモード(2)）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h35	ハズレ変動パターン9	0～99	ST中　通常変動2
h36	ハズレ変動パターン10	0～99	ST中　通常変動3
h37	ハズレ変動パターン11	0～99	ST中　通常変動4
h38	ハズレ変動パターン12	0～99	ST中　通常変動5
h47	リーチハズレ変動パターン10	0～19	花火師扉突破リーチ　扉赤
		20～99	花火師扉突破リーチ　扉青
h48	リーチハズレ変動パターン11	0～29	女性扉突破リーチ　扉赤
		30～99	女性扉突破リーチ　扉青
h49	リーチハズレ変動パターン12	0～39	動物扉突破リーチ　扉赤
		40～99	動物扉突破リーチ　扉青
h50	大当り変動パターン18	0～99	全員集合扉突破リーチ　扉金　大当り
h51	大当り変動パターン19	0～79	花火師扉突破リーチ　扉赤　大当り
		80～99	花火師扉突破リーチ　扉青　大当り
h52	大当り変動パターン20	0～59	女性扉突破リーチ　扉赤　大当り
		60～99	女性扉突破リーチ　扉青　大当り
h53	大当り変動パターン21	0～49	動物扉突破リーチ　扉赤　大当り
		50～99	動物扉突破リーチ　扉青　大当り

第2演出パターン決定用テーブル（STモード(3)）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h54	ハズレ変動パターン13	0～99	ST中　通常変動6
h56	リーチハズレ変動パターン13	0～2	扉突破リーチ
		3～99	ST中　ロングリーチ1
h55	大当り変動パターン22	0～99	扉突破リーチ　大当り

【図１８７】

第2演出パターン決定用テーブル（STモード(1) 特定変動回数 高期待度演出未実行時）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h45	リーチハズレ変動パターン16	0～99	一撃ボタンリーチ 大ボタン
h46	リーチハズレ変動パターン17	0～99	三連ボタンリーチ 大ボタン
h44	大当り変動パターン15	0～99	一撃ボタンリーチ 大ボタン 大当り
h45	大当り変動パターン16	0～99	三連ボタンリーチ 大ボタン 大当り

第2演出パターン決定用テーブル（STモード(1) 特定変動回数 高期待度演出実行済時）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h45	リーチハズレ変動パターン16	0～99	一撃ボタンリーチ 中ボタン
h46	リーチハズレ変動パターン17	0～99	三連ボタンリーチ 中ボタン
h44	大当り変動パターン15	0～99	一撃ボタンリーチ 大ボタン 大当り
h45	大当り変動パターン16	0～99	三連ボタンリーチ 大ボタン 大当り

第2演出パターン決定用テーブル（STモード(2) 特定変動回数 高期待度演出未実行時）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h47	リーチハズレ変動パターン14	0～99	花火師扉突破リーチ 扉赤
h48	リーチハズレ変動パターン15	0～99	女性扉突破リーチ 扉赤
h51	大当り変動パターン19	0～99	花火師扉突破リーチ 扉赤 大当り
h52	大当り変動パターン20	0～99	女性扉突破リーチ 扉赤 大当り

第2演出パターン決定用テーブル（STモード(2) 特定変動回数 高期待度演出実行済時）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h47	リーチハズレ変動パターン14	0～99	花火師扉突破リーチ 扉青
h48	リーチハズレ変動パターン15	0～99	女性扉突破リーチ 扉青
h51	大当り変動パターン19	0～99	花火師扉突破リーチ 扉赤 大当り
h52	大当り変動パターン20	0～99	女性扉突破リーチ 扉赤 大当り

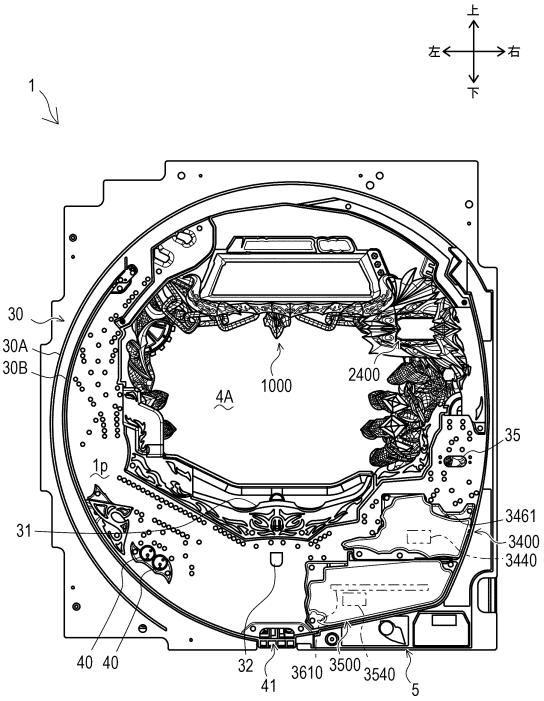
第2演出パターン決定用テーブル（STモード(3) 特定変動回数 高期待度演出未実行時）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h61	リーチハズレ変動パターン18	0～99	扉突破リーチ
h55	大当り変動パターン22	0～99	扉突破リーチ 大当り

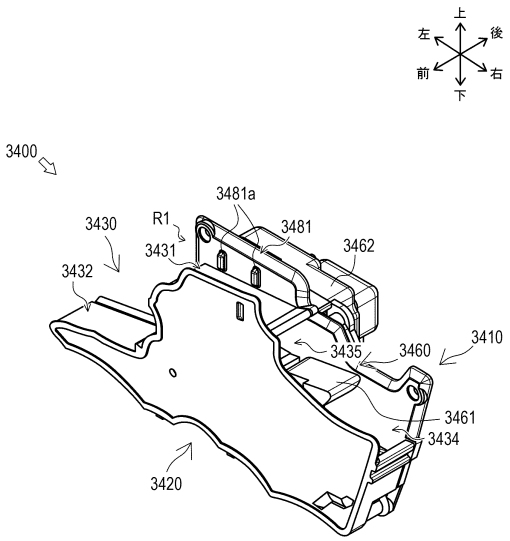
第2演出パターン決定用テーブル（STモード(3) 特定変動回数 高期待度演出実行済時）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h61	リーチハズレ変動パターン18	0～99	ST中 ロングリーチ1
h55	大当り変動パターン22	0～99	扉突破リーチ 大当り

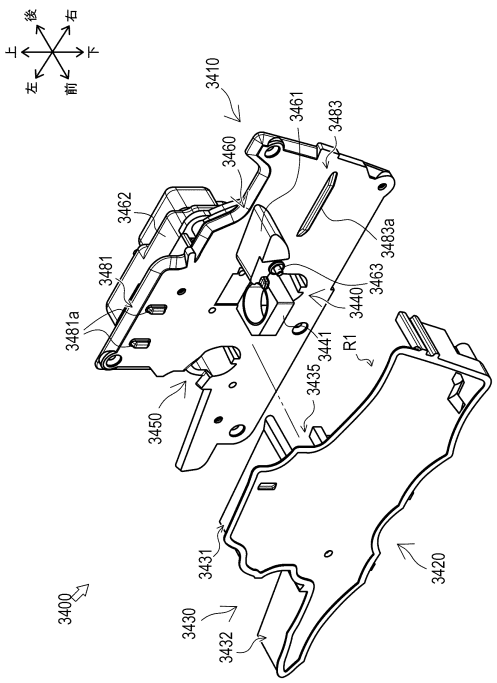
【図１８８】



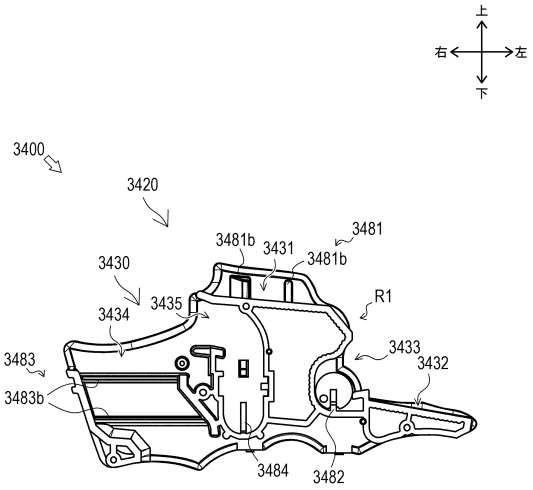
【図１８９】



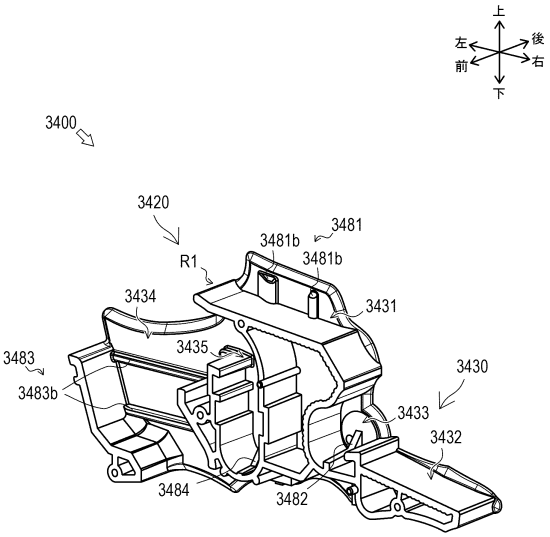
【図１９０】



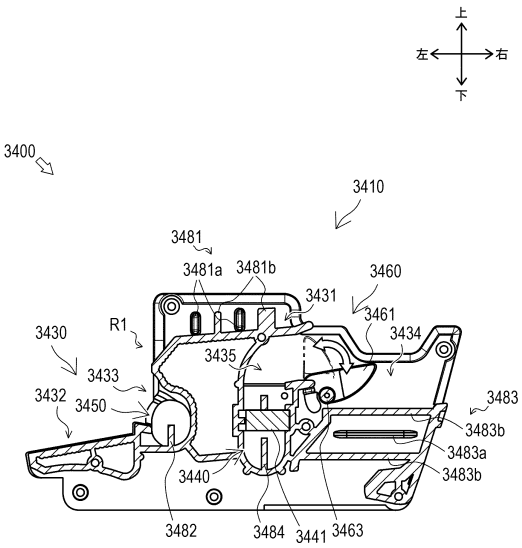
【図１９１】



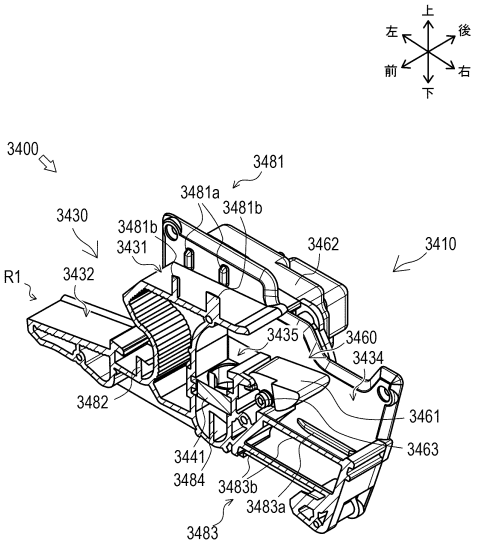
【図１９２】



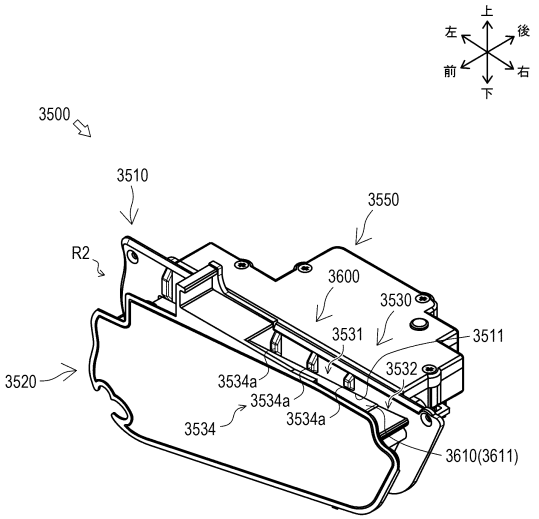
【図１９３】



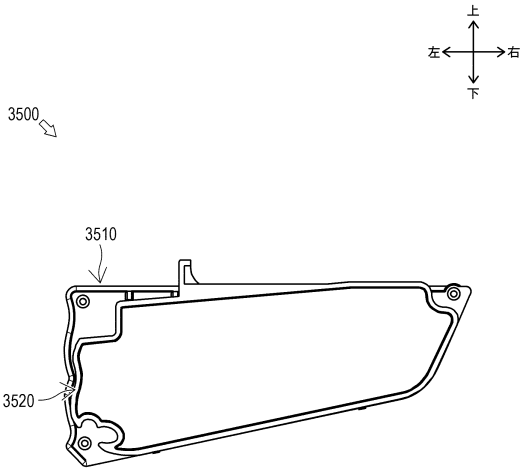
【図１９４】



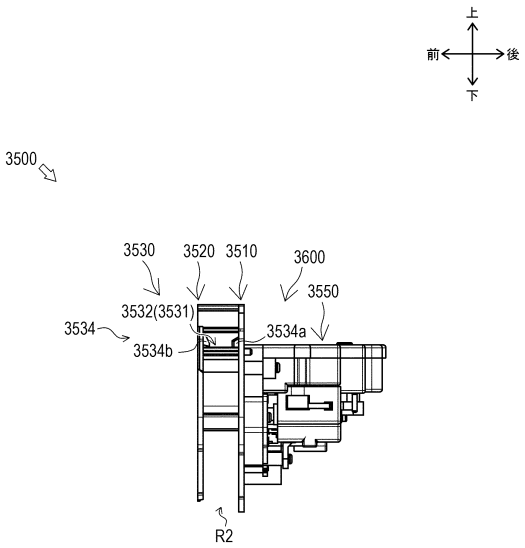
【図１９５】



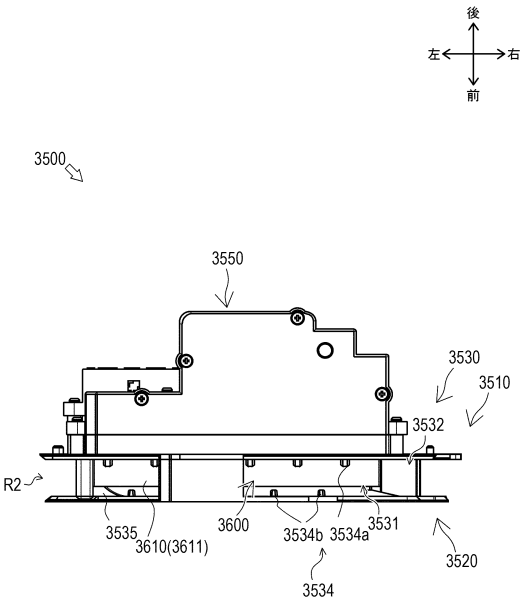
【図１９６】



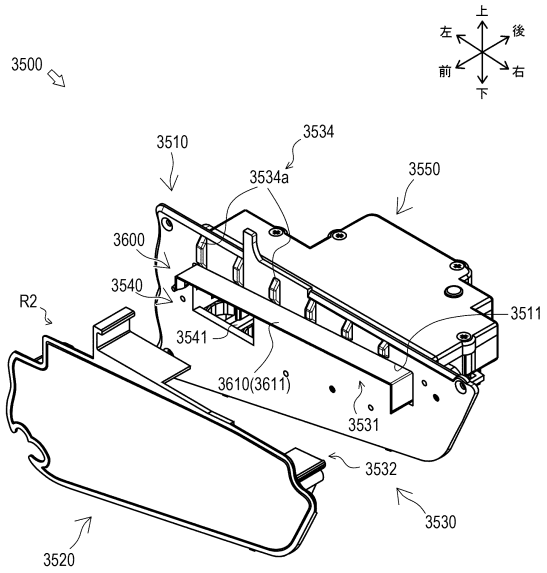
【図１９７】



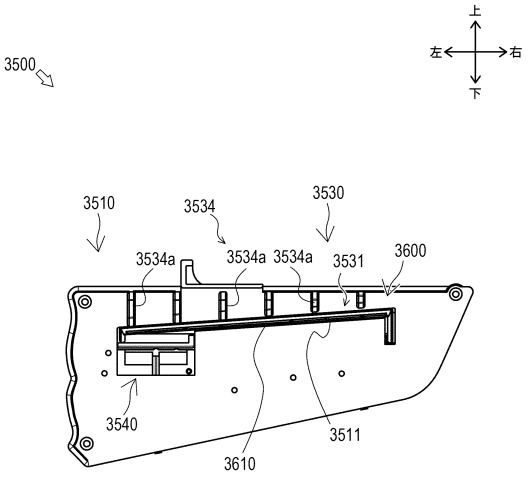
【図１９８】



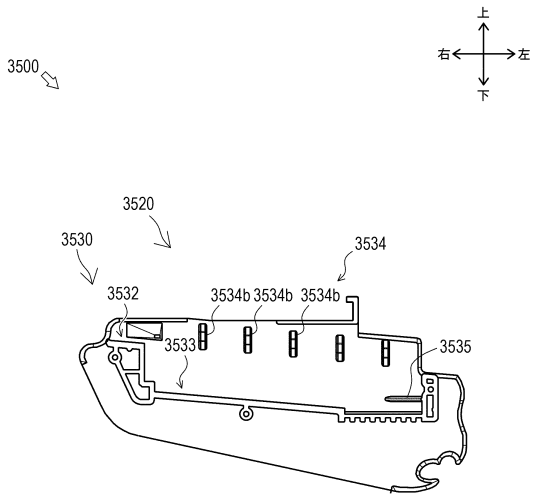
【図１９９】



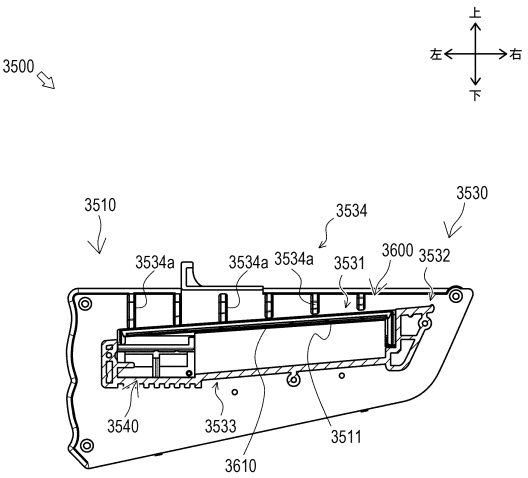
【図２００】



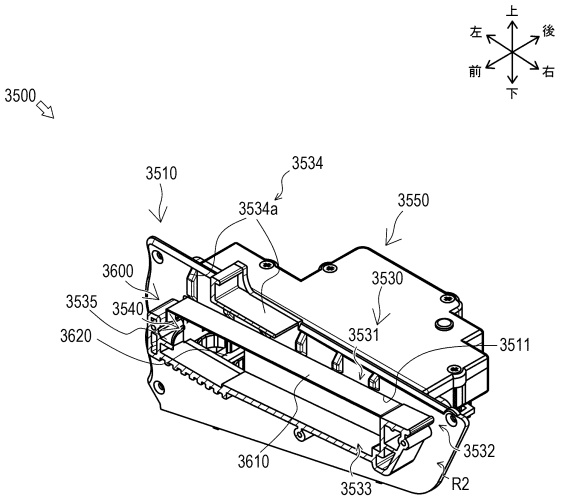
【図２０１】



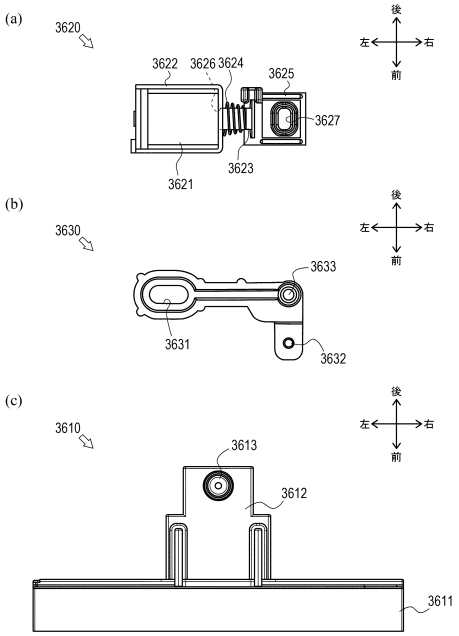
【図２０２】



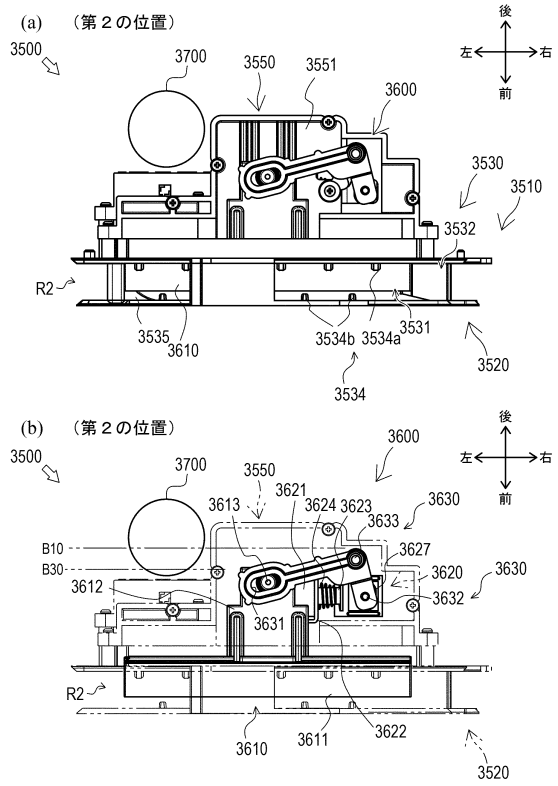
【図２０３】



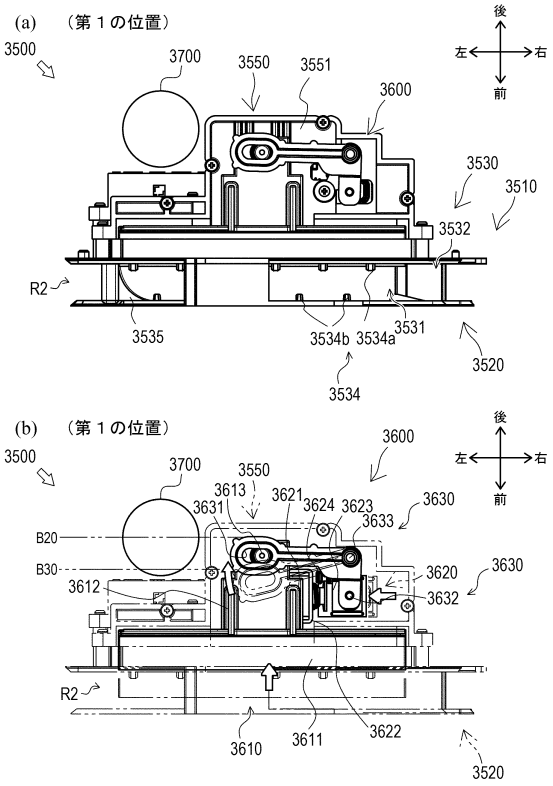
【図２０４】



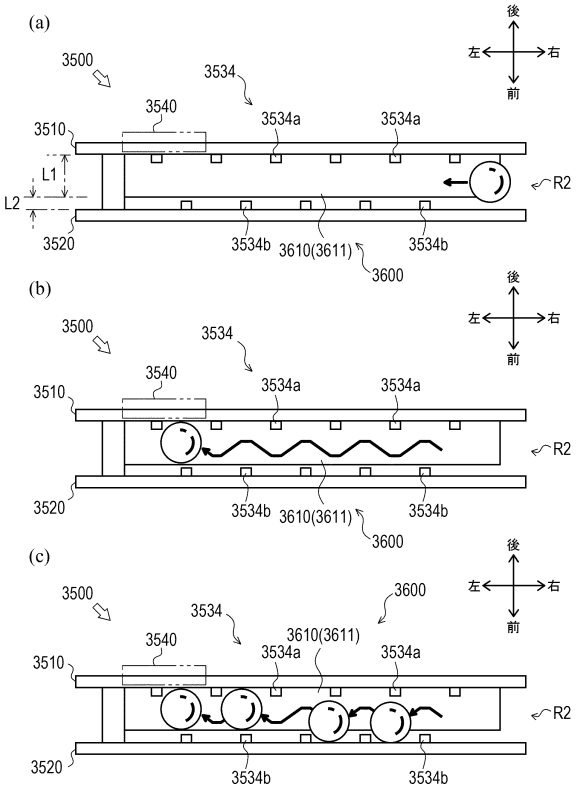
【図２０５】



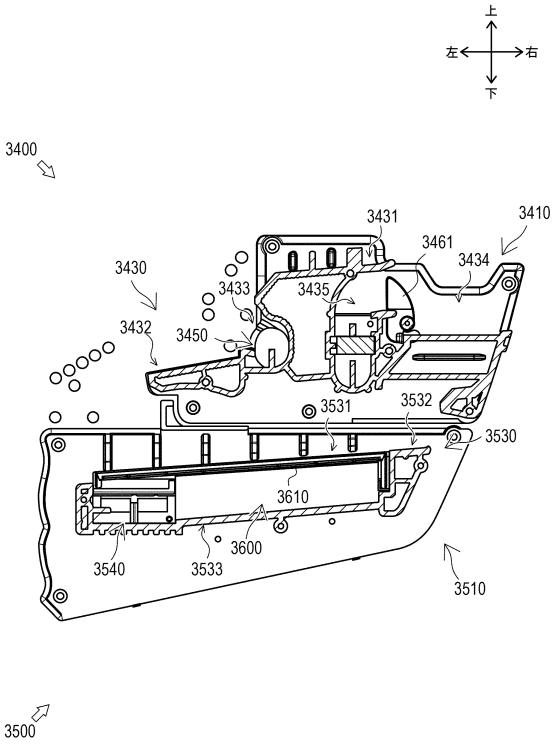
【図２０６】



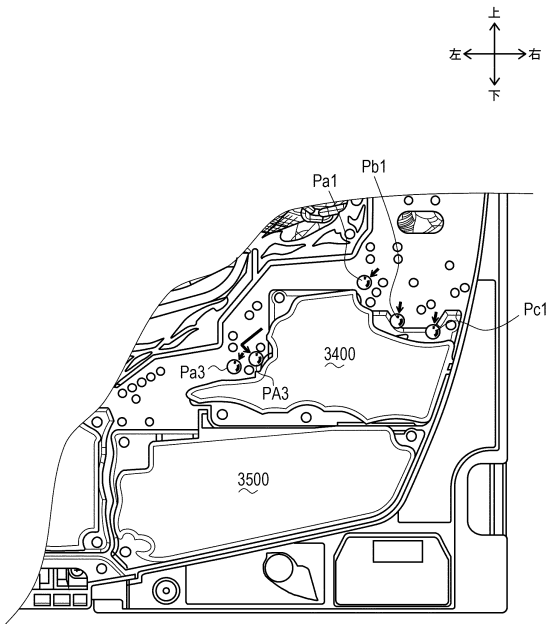
【図２０７】



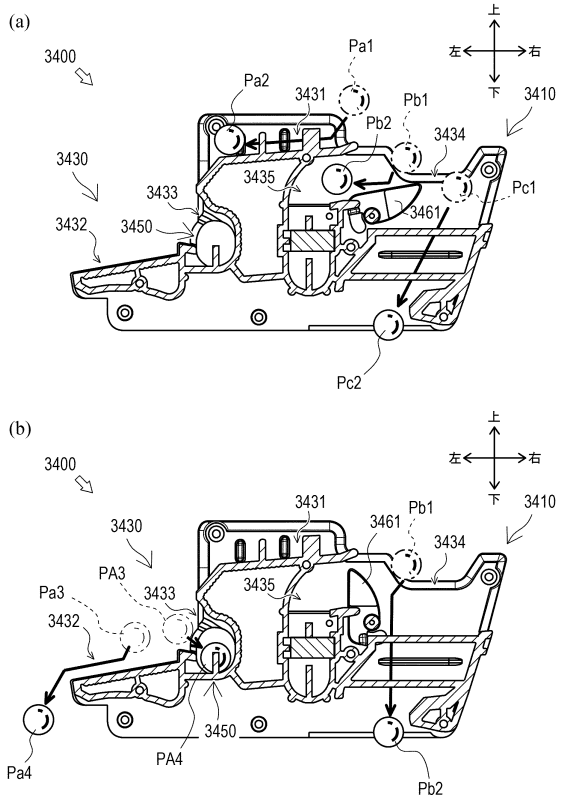
【図２０８】



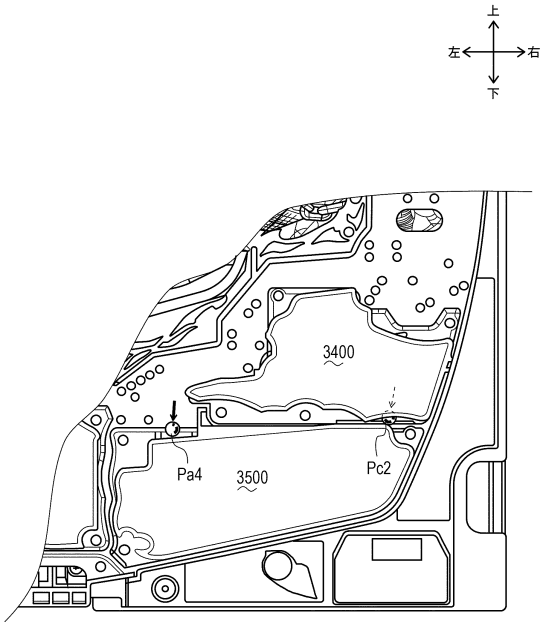
【図２０９】



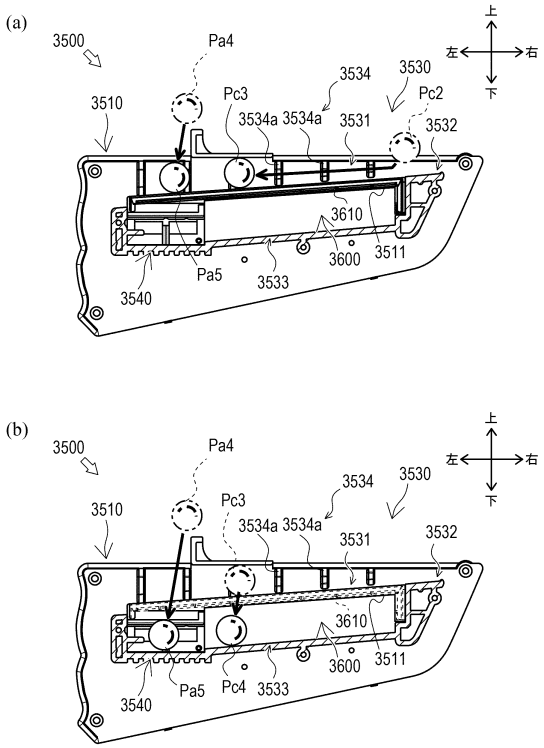
【図２１０】



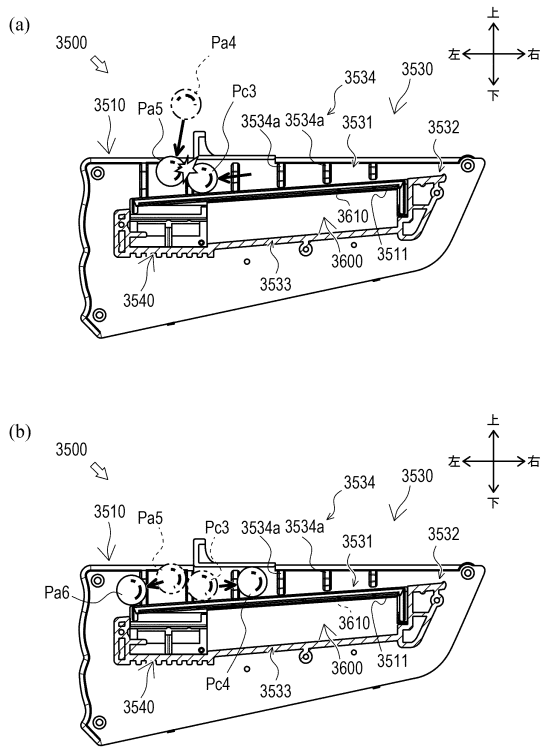
【図２１１】



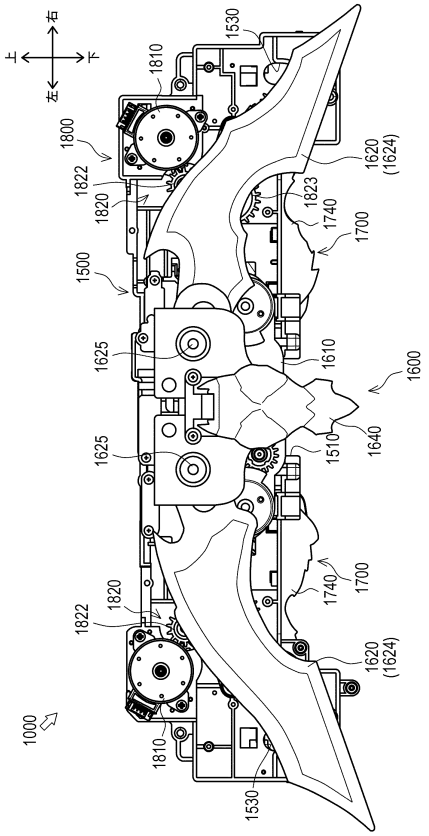
【図２１２】



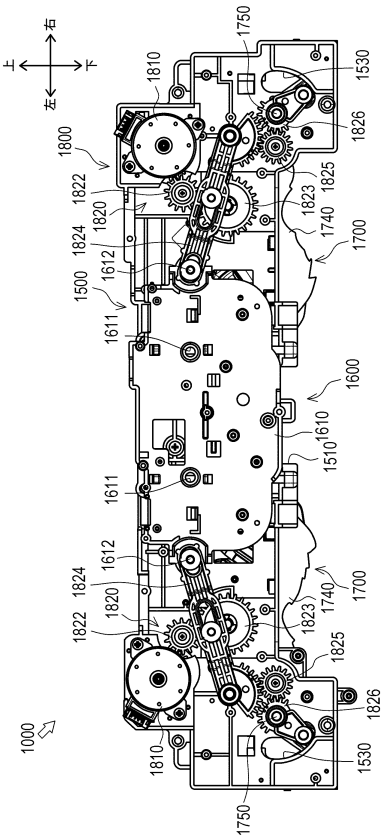
【図２１３】



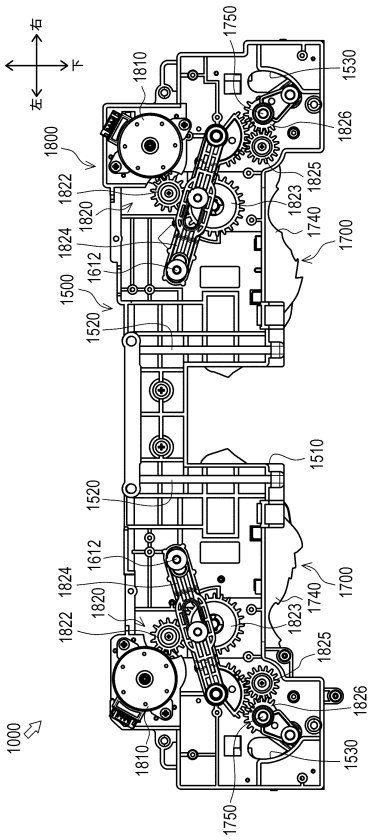
【図２１４】



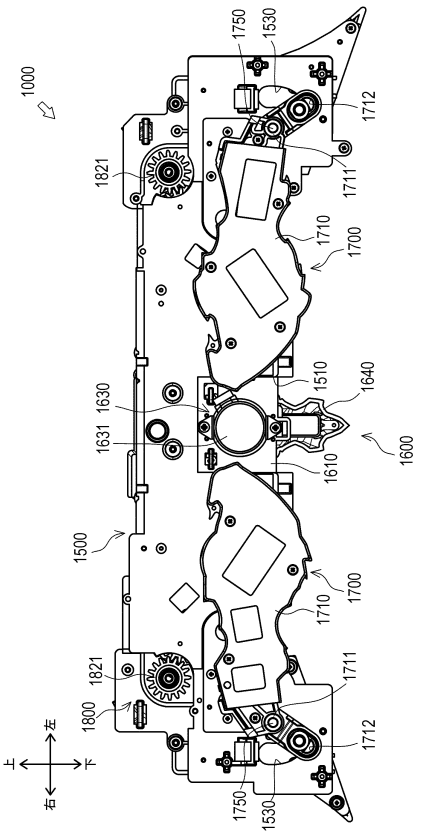
【図２１５】



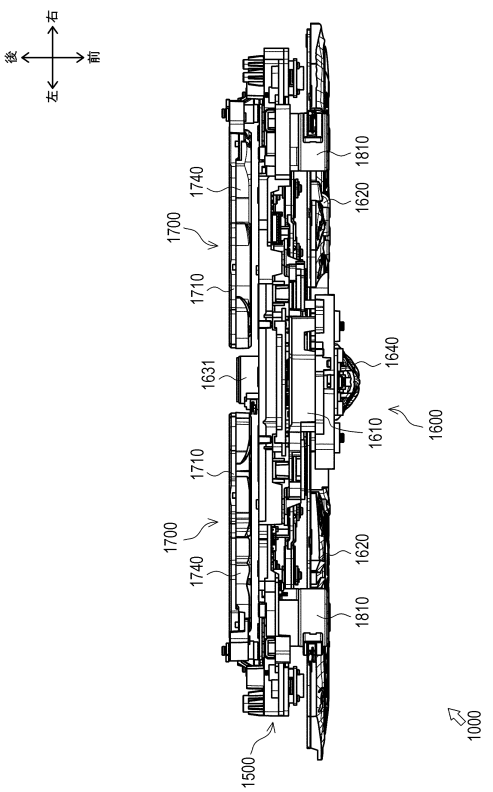
【図２１６】



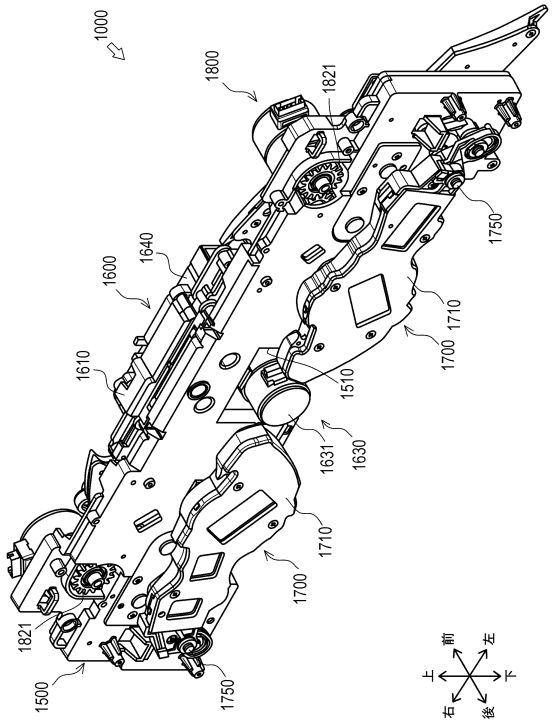
【図２１７】



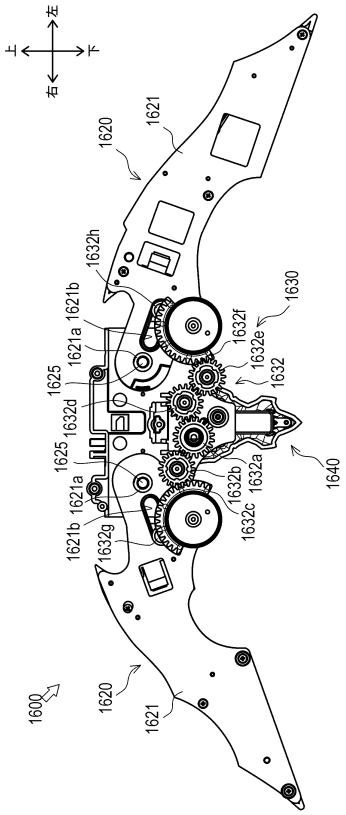
【図２１８】



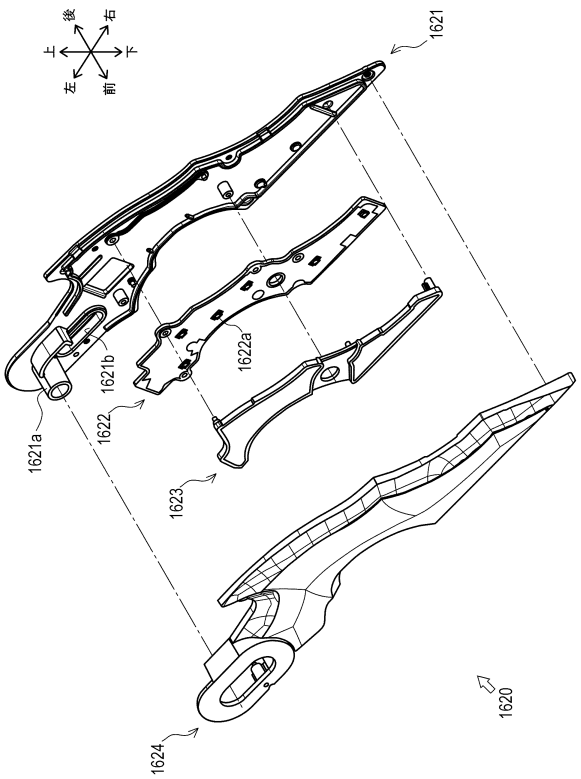
【図２１９】



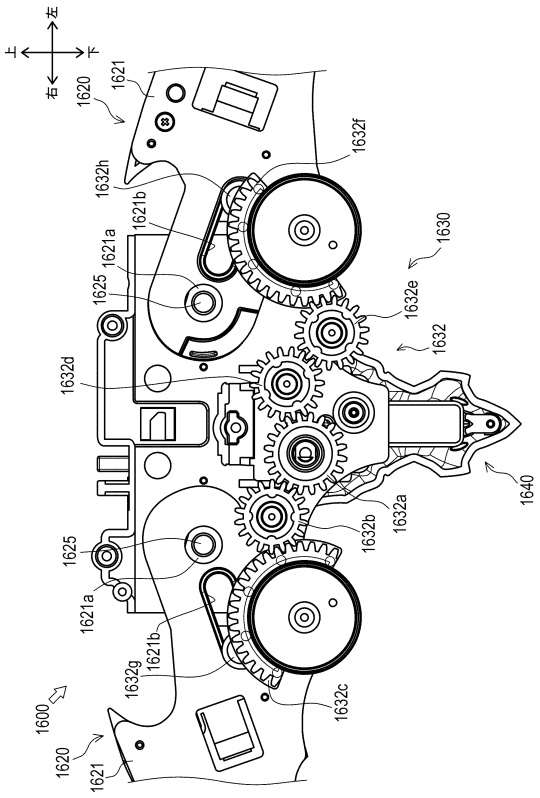
【図２２０】



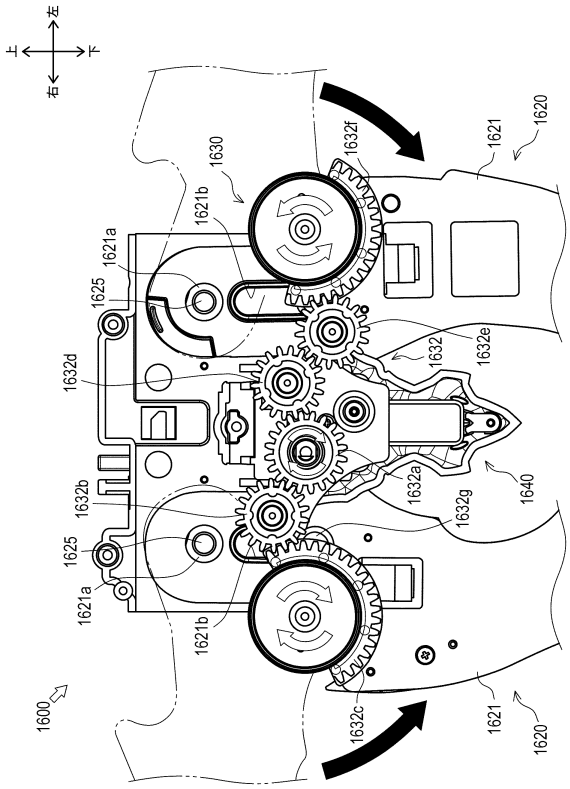
【図２２１】



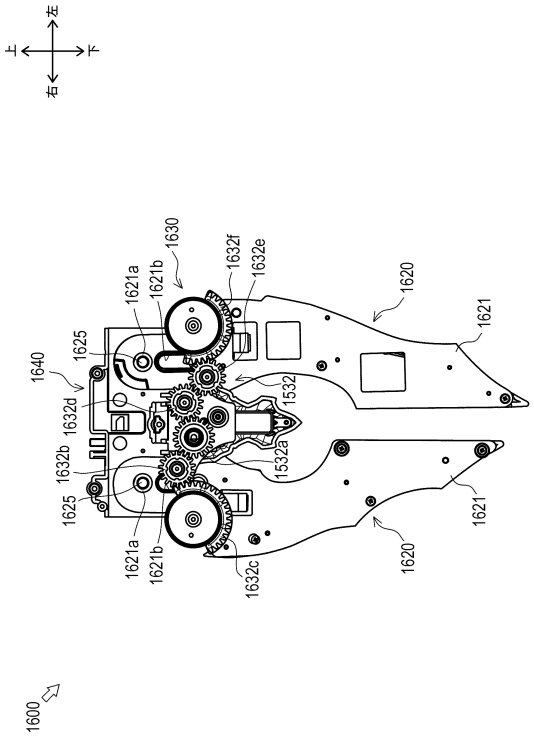
【図２２２】



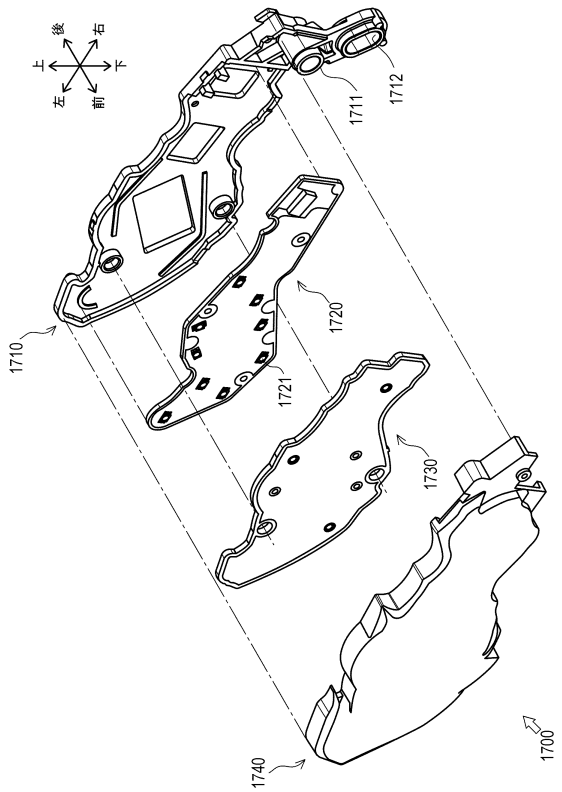
【図２２３】



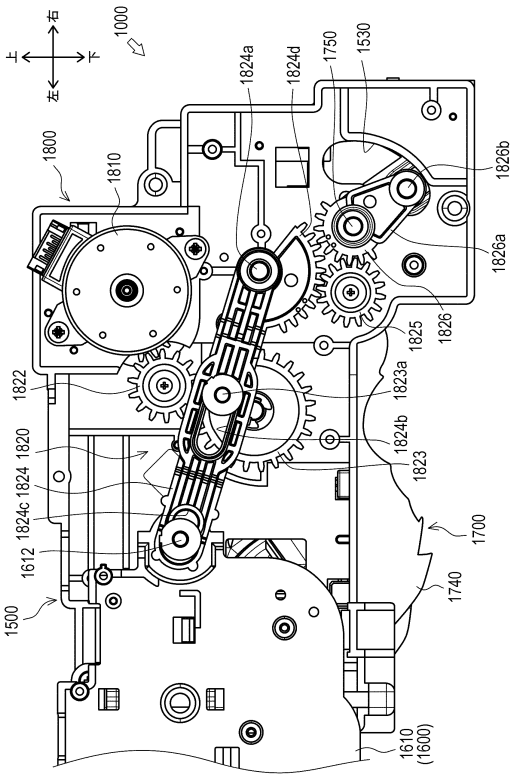
【図２２４】



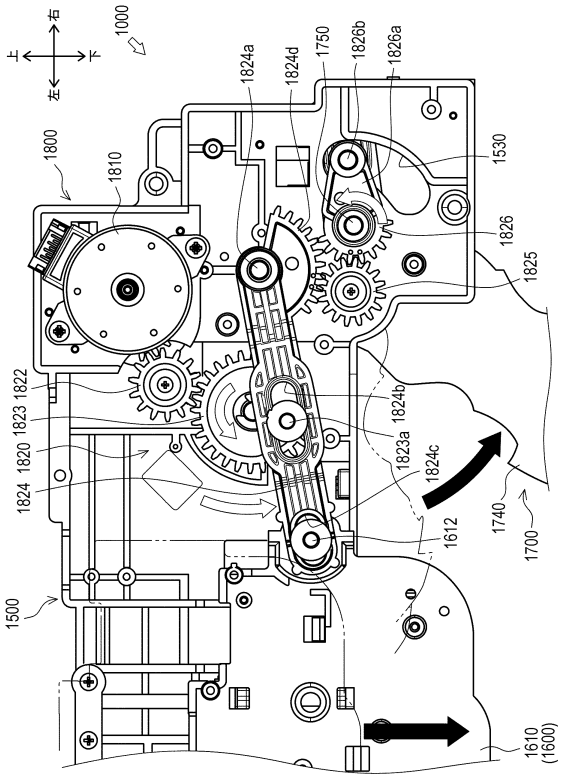
【図２２５】



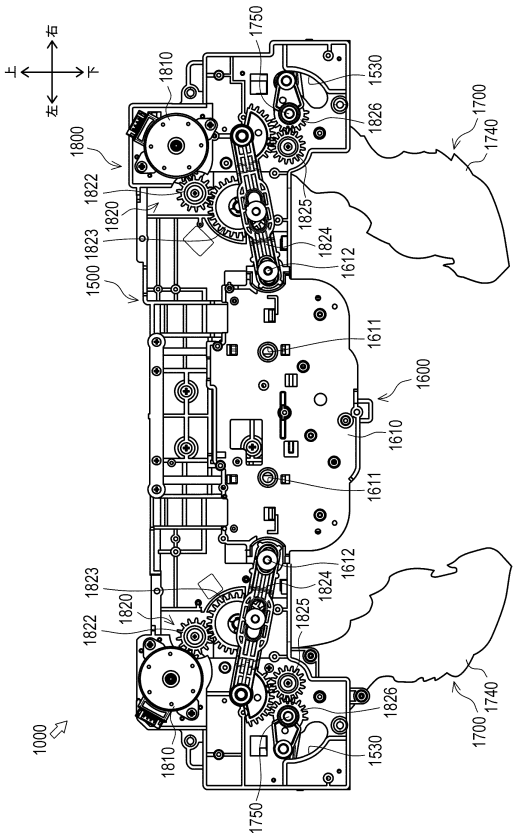
【図２２６】



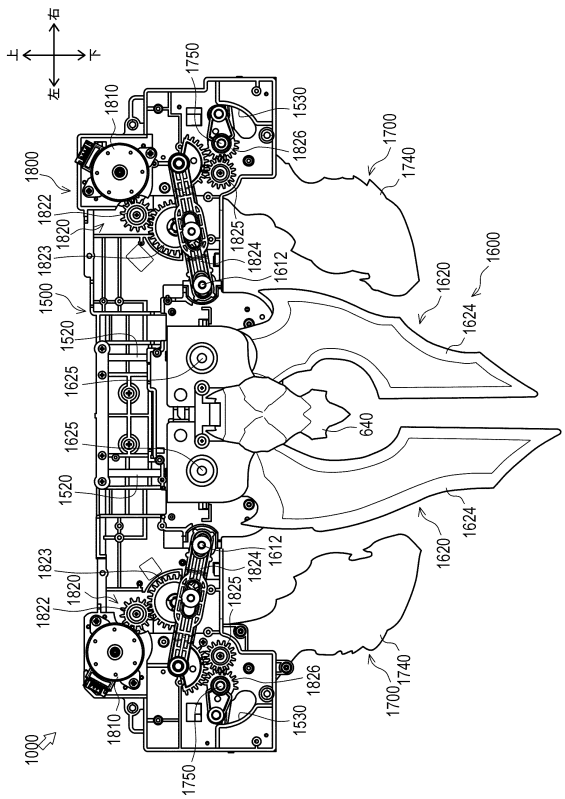
【図２２７】



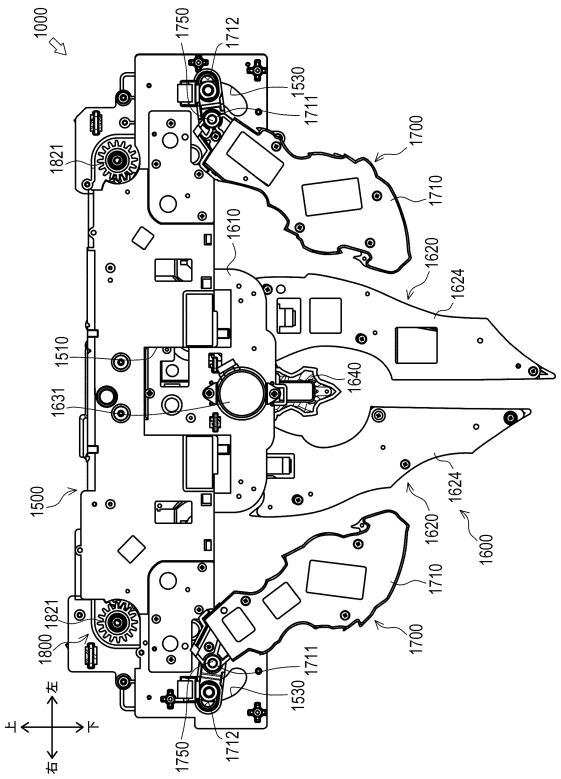
【図２２８】



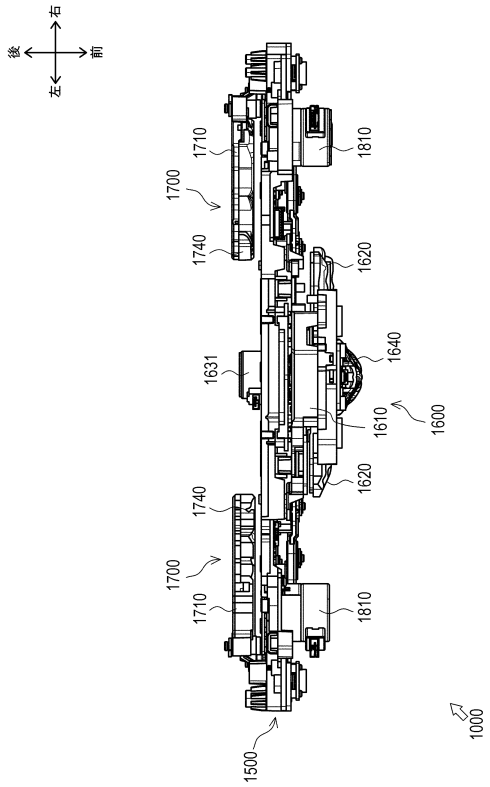
【図２２９】



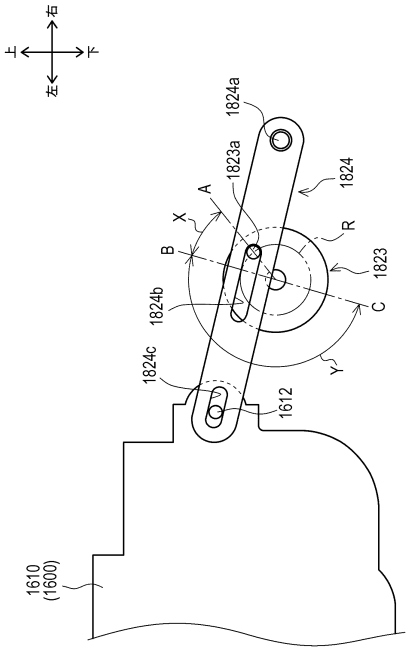
【図２３０】



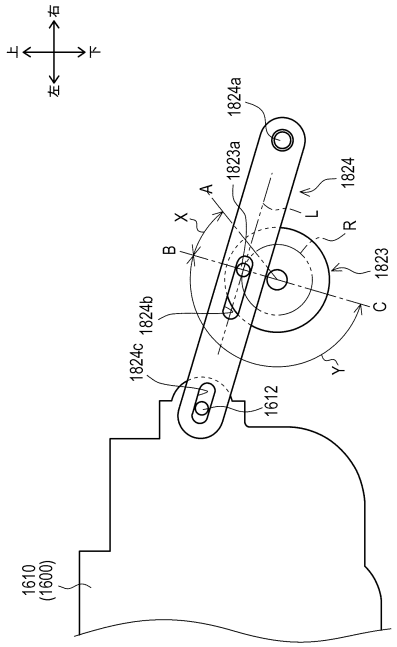
【図２３１】



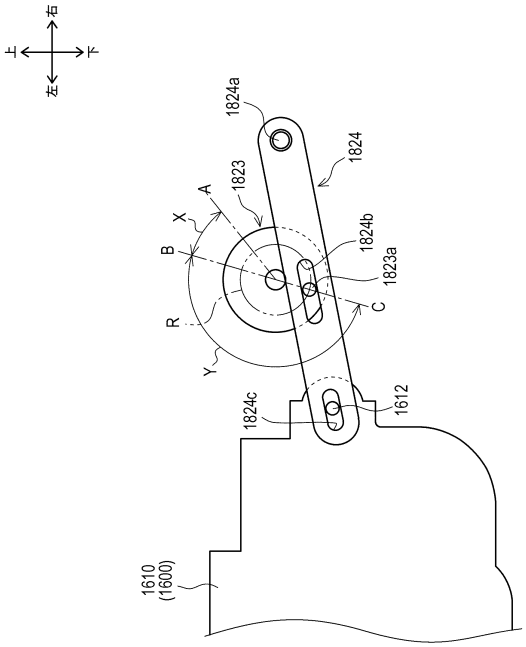
【図２３２】



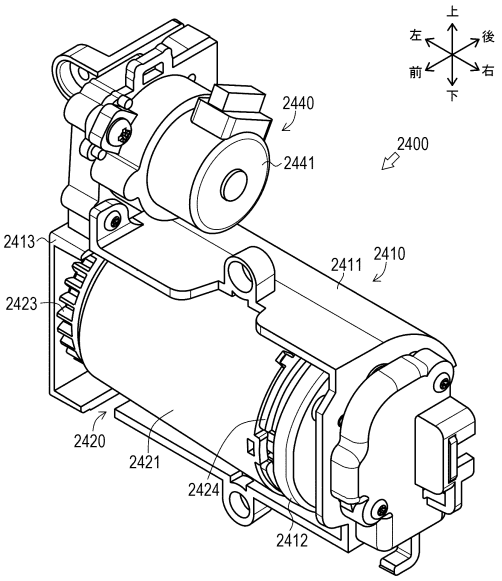
【図２３３】



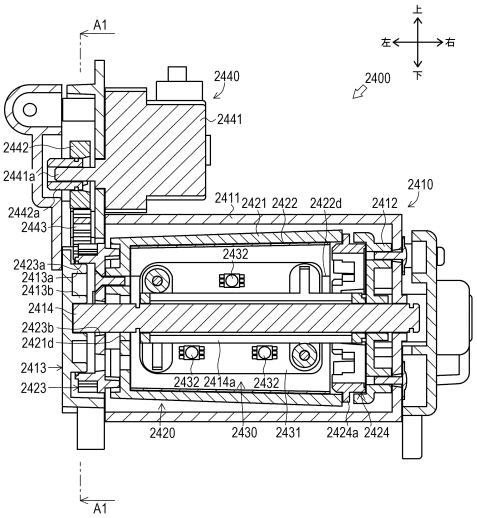
【図２３４】



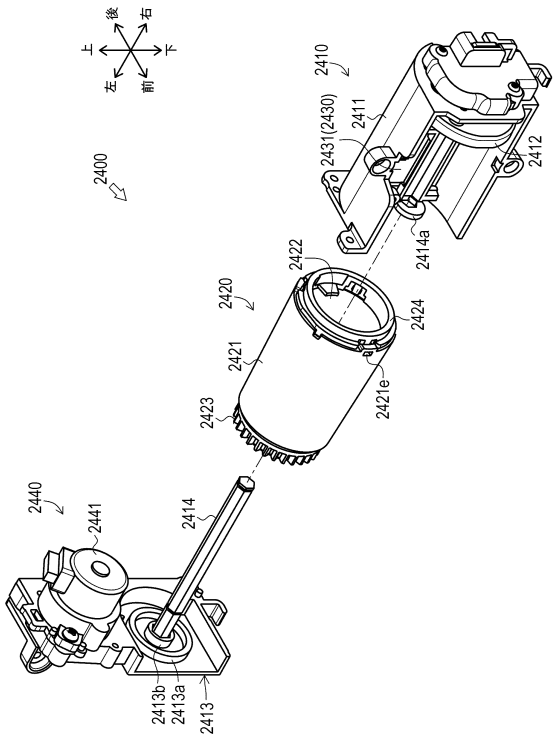
【図２３５】



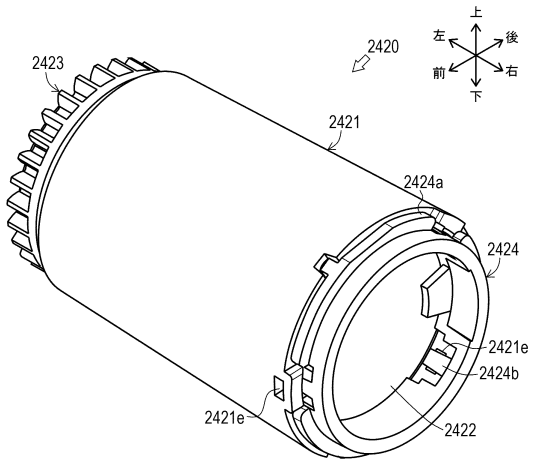
【図２３６】



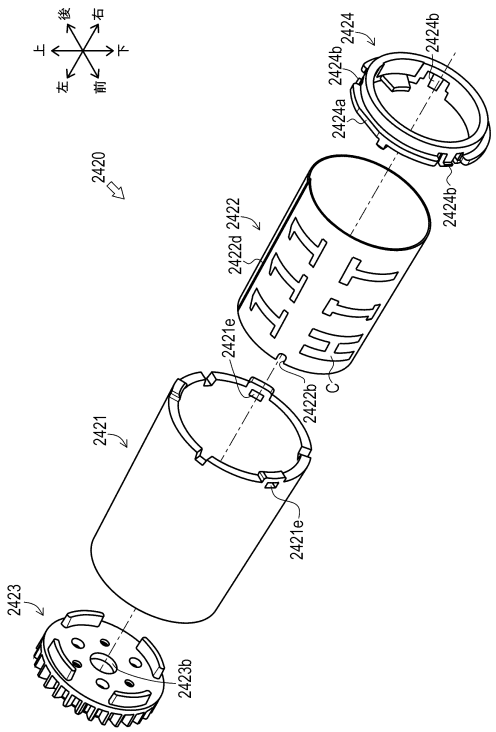
【図２３７】



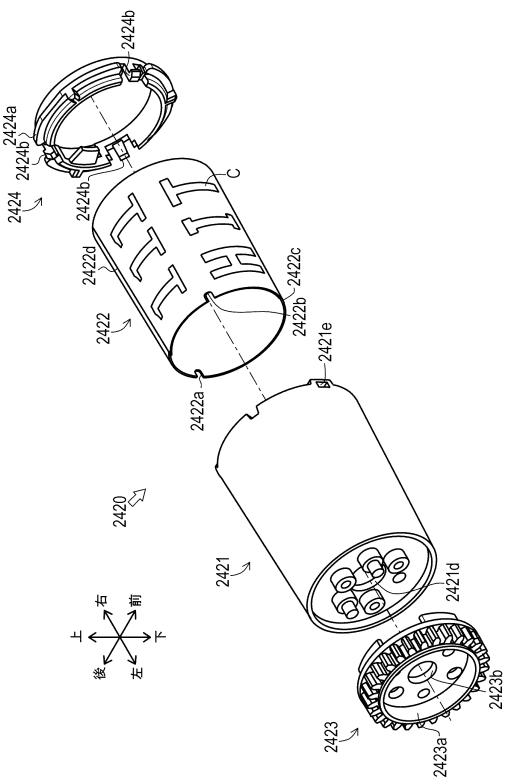
【図２３８】



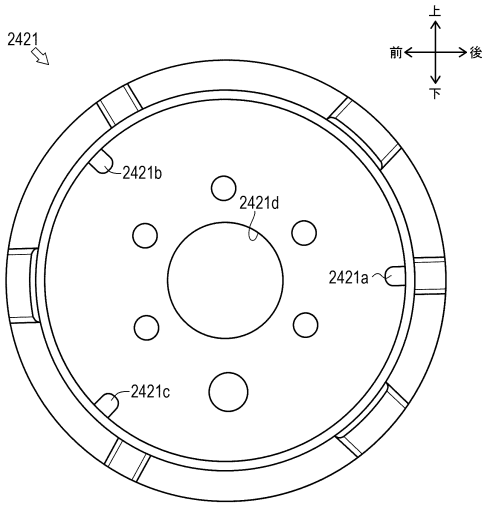
【図２３９】



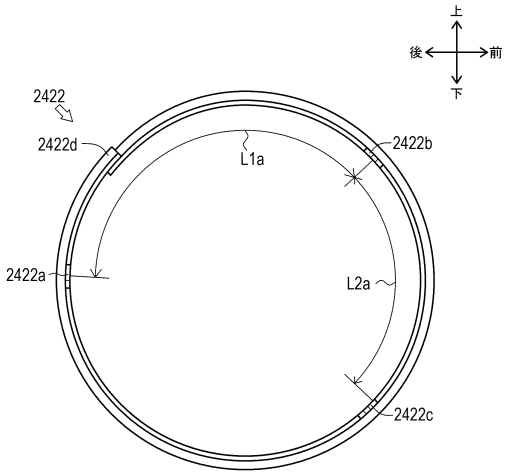
【図２４０】



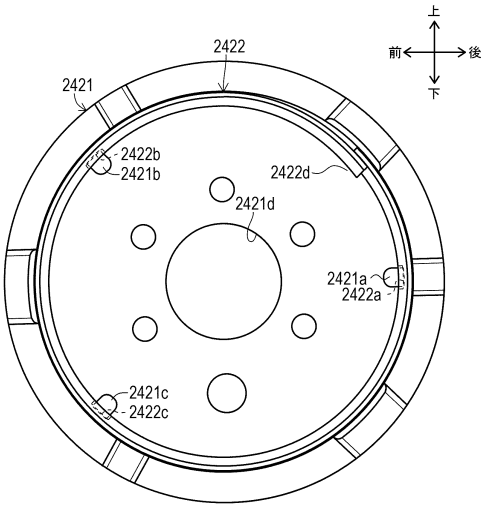
【図２４１】



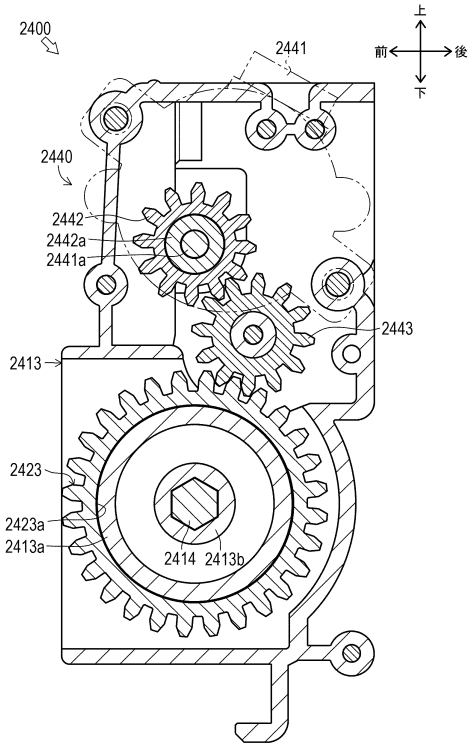
【図２４２】



【図２４３】



【図２４４】



【図２４５】

大当り炎上先読み予告演出パターン決定テーブル

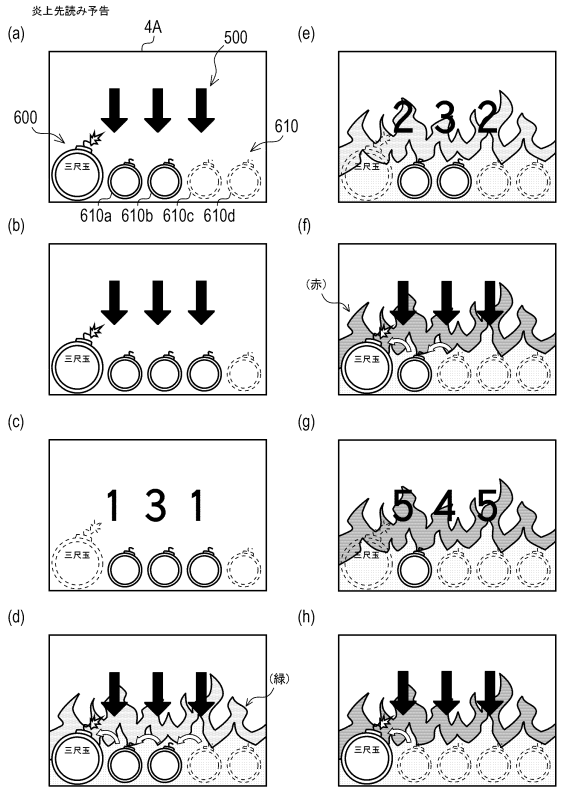
	保留変化	炎の色				選択確率
		当該第三尺玉保留表示領域	第1三尺玉保留表示第2領域	第1三尺玉保留表示第3領域	第1三尺玉保留表示第4領域	
大当り炎上先読み予告演出パターン1	虹	変化無し	変化無し			100%
大当り炎上先読み予告演出パターン2	青	青	青	変化無し		10%
大当り炎上先読み予告演出パターン3	赤	緑	緑	変化無し		20%
大当り炎上先読み予告演出パターン4	金	緑	緑	変化無し		30%
大当り炎上先読み予告演出パターン5	虹	赤	赤	変化無し		40%
大当り炎上先読み予告演出パターン6	青	青	青	変化無し	変化無し	10%
大当り炎上先読み予告演出パターン7	赤	緑	緑	変化無し	変化無し	20%
大当り炎上先読み予告演出パターン8	金	緑	緑	青	変化無し	30%
大当り炎上先読み予告演出パターン9	虹	赤	赤	緑	変化無し	40%
大当り炎上先読み予告演出パターン10	青	青	青	変化無し	変化無し	10%
大当り炎上先読み予告演出パターン11	赤	緑	緑	青	変化無し	20%
大当り炎上先読み予告演出パターン12	金	緑	緑	青	変化無し	30%
大当り炎上先読み予告演出パターン13	虹	赤	赤	緑	変化無し	40%

【図２４６】

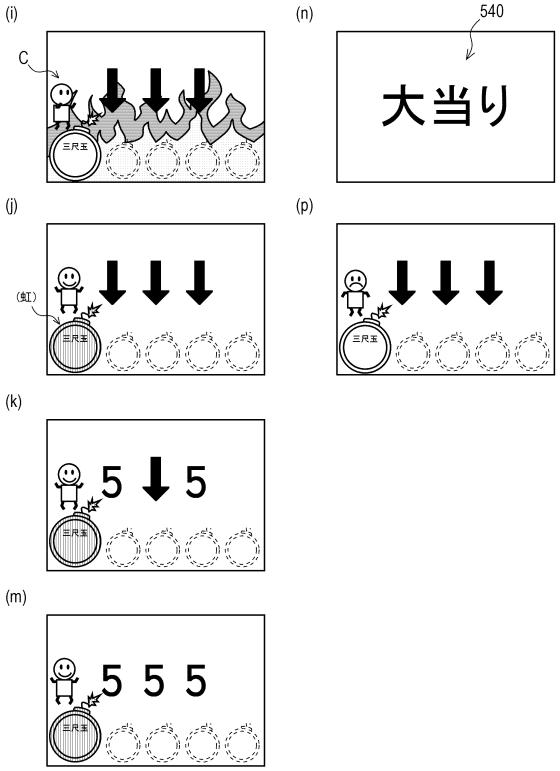
ハズレ炎上先読み予告演出パターン決定テーブル

	保留変化	炎の色				選択確率
		当該第三尺玉保留表示領域	第1三尺玉保留表示第2領域	第1三尺玉保留表示第3領域	第1三尺玉保留表示第4領域	
ハズレ炎上先読み予告演出パターン1	青	変化無し	変化無し			100%
ハズレ炎上先読み予告演出パターン2	青	青	青	変化無し		40%
ハズレ炎上先読み予告演出パターン3	赤	緑	緑	変化無し		30%
ハズレ炎上先読み予告演出パターン4	金	緑	緑	変化無し		20%
ハズレ炎上先読み予告演出パターン5	虹	赤	赤	変化無し		10%
ハズレ炎上先読み予告演出パターン6	青	青	青	変化無し	変化無し	40%
ハズレ炎上先読み予告演出パターン7	赤	緑	緑	変化無し	変化無し	30%
ハズレ炎上先読み予告演出パターン8	金	緑	緑	青	変化無し	20%
ハズレ炎上先読み予告演出パターン9	虹	赤	赤	緑	変化無し	10%
ハズレ炎上先読み予告演出パターン10	青	青	青	変化無し	変化無し	40%
ハズレ炎上先読み予告演出パターン11	赤	緑	緑	青	変化無し	30%
ハズレ炎上先読み予告演出パターン12	金	緑	緑	青	変化無し	20%
ハズレ炎上先読み予告演出パターン13	虹	赤	赤	緑	変化無し	10%

【図２４７】



【図２４８】



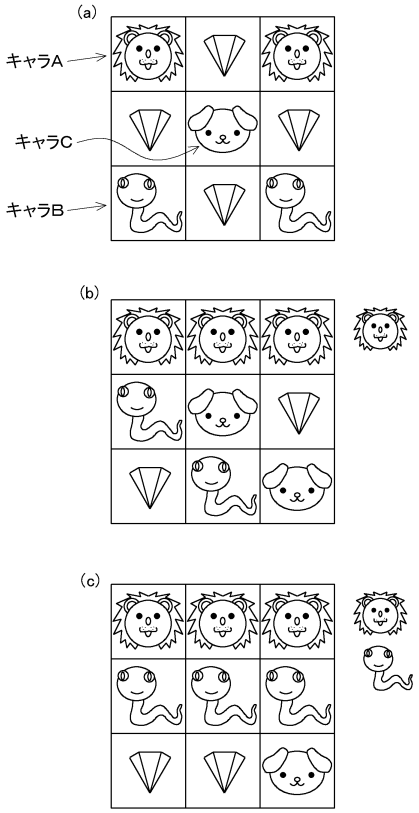
【図２４９】



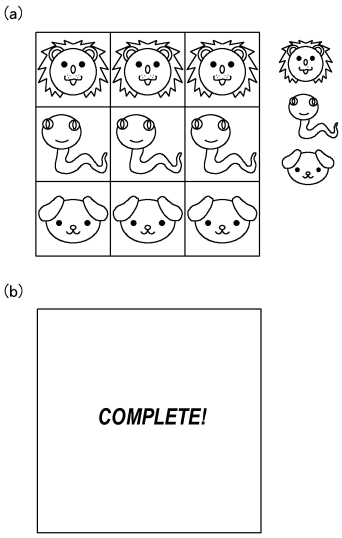
【図２５０】

ミッション種別	ミッション達成条件(原則5ゲーム以内)	ストック概念
ミッションM1	キャラA、キャラB、キャラCの3キャラクタを全てスロット風ミニゲームで揃えること	あり
ミッションM2	キャラBが登場し、演出ボタン操作に基づいて役物ギミックを完成させること	なし
ミッションM3	キャラAが登場し、ミニリールギミックを止めること	なし
ミッションM4	キャラA、キャラB、キャラCの順番で登場するキャラクタを全て撃破すること	あり

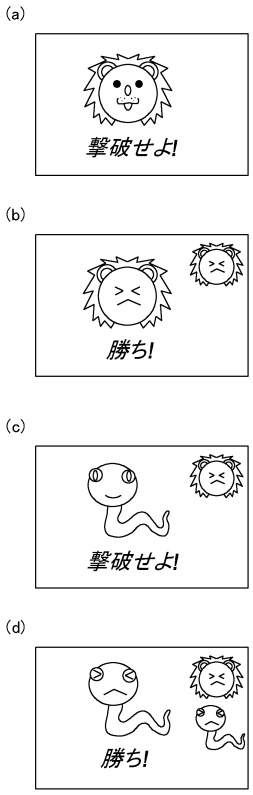
【図２５１】



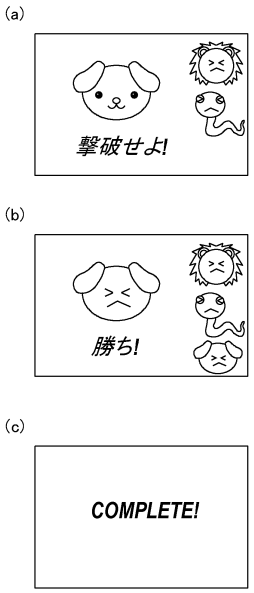
【図２５２】



【図２５３】



【図２５４】



【図２５５】

(a)

ミッション発生抽選テーブル

	当選	ハズレ
小当り	48	80

乱数範囲：0～127

(b)

ミッション種別抽選テーブル

ミッション種別	抽選データ
ミッションM1	32
ミッションM2	32
ミッションM3	32
ミッションM4	32

乱数範囲：0～127

【図２５６】

(a)

ミッションM1　キャラ停止態様抽選テーブル
（小当り時）

演出パターン	ゲーム数					抽選データ
	1	2	3	4	5	
1	-	-	-	-	-	42
2	-	A	-	-	-	18
3	A	-	-	-	-	18
4	-	-	A	B	-	10
5	-	A	B	-	-	10
6	A	-	B	-	-	10
7	A	B	-	-	-	10
8	A	-	B	-	-	10

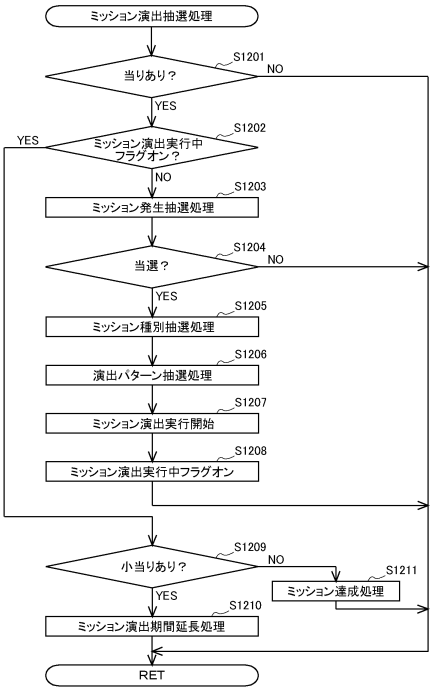
乱数範囲：0～127

(b)

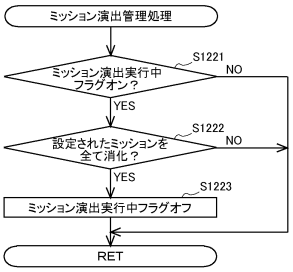
ミッションM1　キャラ停止態様追加テーブル
（ミッション中の小当り時）

演出パターン	ゲーム数				
	1(6)	2(7)	3(8)	4(9)	5(10)
1	A	-	B	-	-
2	-	B	-	-	-
3	-	-	-	B	-
4	-	-	-	-	-
5	-	-	-	-	-
6	-	-	-	-	-
7	-	-	-	-	-
8	-	-	-	-	-

【図２５７】



【図２５８】



【図２５９】

(a)

ミッションM1⇔ミッションM4移行抽選テーブル
（ミッション中の小当り時）

	抽選データ
移行あり	38
移行なし	90

乱数範囲：0～127

(b)

ミッションM1⇔ミッションM4移行抽選テーブル
（ミッション中の大当り時）

	抽選データ
移行あり	97
移行なし	31

乱数範囲：0～127

【図２６０】

(a) ミッションM1からミッションM4への移行抽選当選時演出内容変更テーブル
（ミッション中の小当り時）

表示済キャラ	演出パターン	ゲーム数					抽選データ
		1(6)	2(7)	3(8)	4(9)	5(10)	
なし	a	A（○）	-	-	-	-	32
	b	A（○）	-	B（×）	-	-	32
	c	A（○）	-	-	B（○）	-	32
	d	A（○）	-	-	B（○）	-	32
Aまで	e	B（×）	-	-	-	-	-
Bまで	f	-	-	-	-	-	-

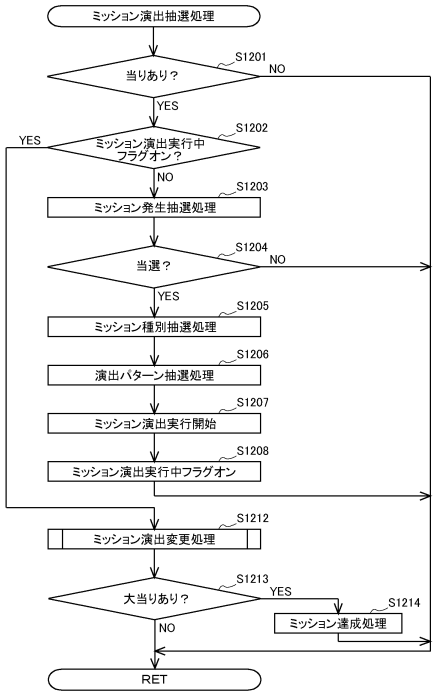
（○）：勝ち （×）負け

(b) ミッションM1からミッションM4への移行抽選ハズレ時演出内容変更テーブル
（ミッション中の小当り時）

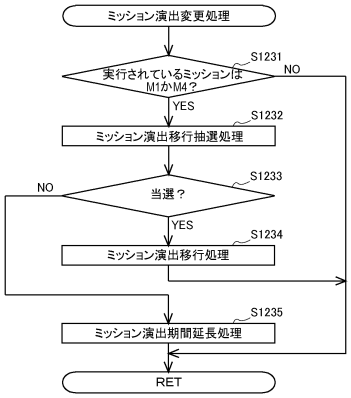
表示済キャラ	演出パターン	ゲーム数					抽選データ
		1(6)	2(7)	3(8)	4(9)	5(10)	
なし	a	A	-	-	-	-	32
	b	A	-	B	-	-	32
	c	A	-	-	B	-	32
	d	A	-	-	B	-	32
Aまで	e	B	-	-	-	-	-
Bまで	f	-	-	-	-	-	-

乱数範囲：0～127

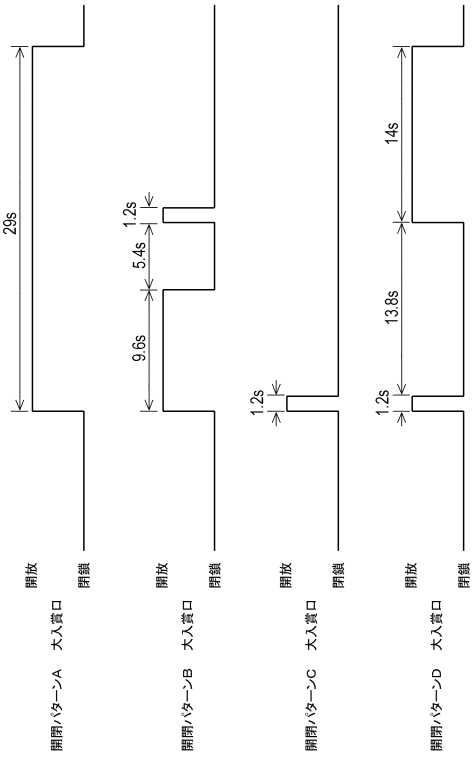
【図２６１】



【図２６２】



【図２６３】

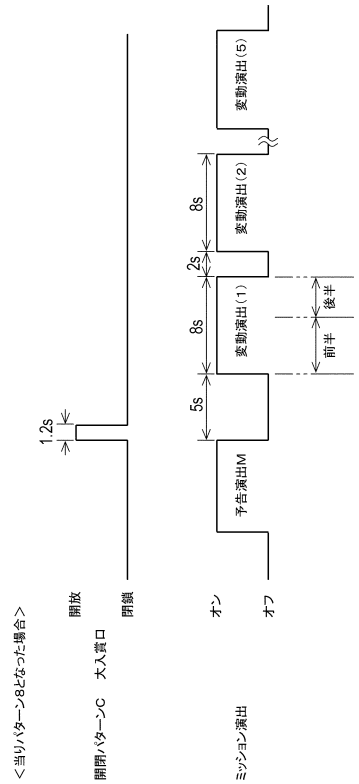


【図２６４】

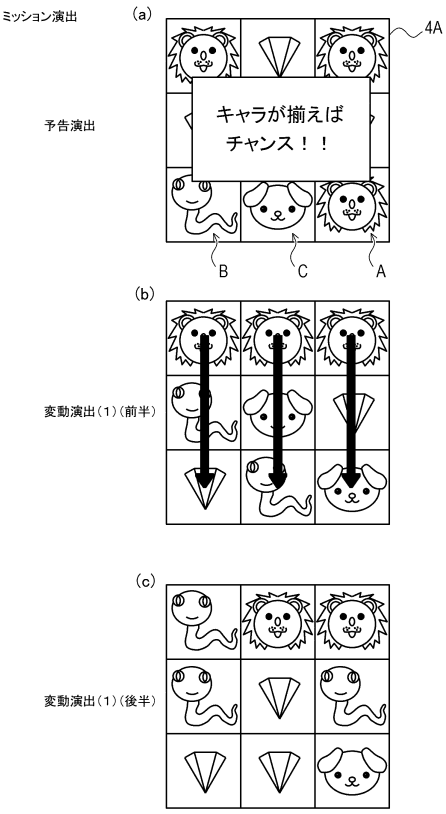
当りパターン	大入賞口開閉パターン																			ラウンド	カテゴリ
	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	16R					
当りパターン1	A	a	A	a	A	a	A	a	A	a	C	a	C	a	C	a	C			16	ノーマルボーナス
当りパターン2	B	a	B	a	B	a	B	a	B	a	B	a	B	a	B	a	B			16	大上乗せボーナス
当りパターン3	A	a	A	a	A	a	A	a	B	a	B	a	B	a	B	a	B			16	中上乗せボーナス
当りパターン4	D	a	A	a	A	a	B	a	A	a	A	a	A	a	A	a	A			16	小上乗せボーナス
当りパターン5	A	a	A	a	A	a	B	a	A	a	A	a	A	a	A	a	A			8	小上乗せボーナス
当りパターン6	B	a	B	a	B	a	C	a	C	a	C	a	C	a	C	a	C			8	小上乗せボーナス
当りパターン7	C	a	B	a	B	a	C	a	C	a	C	a	C	a	C	a	C			8	小上乗せボーナス
当りパターン8	C																				

開閉パターン　A　a　インターバルパターン

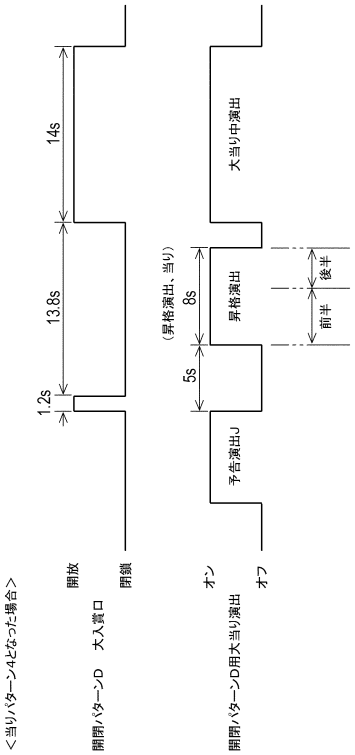
【図２６５】



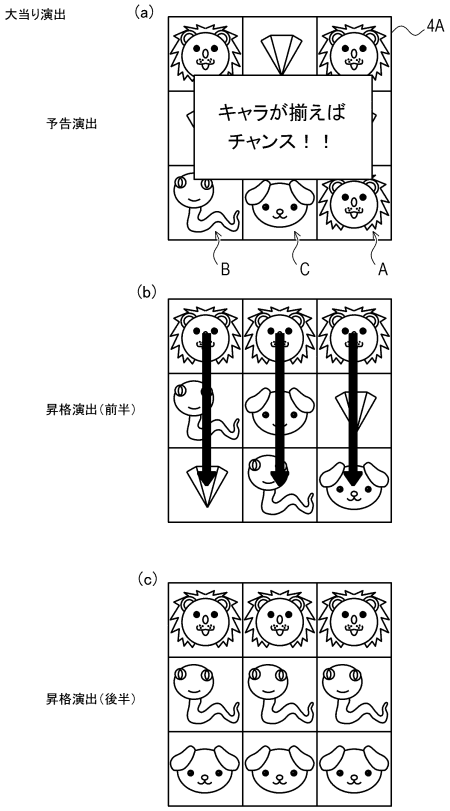
【図２６６】



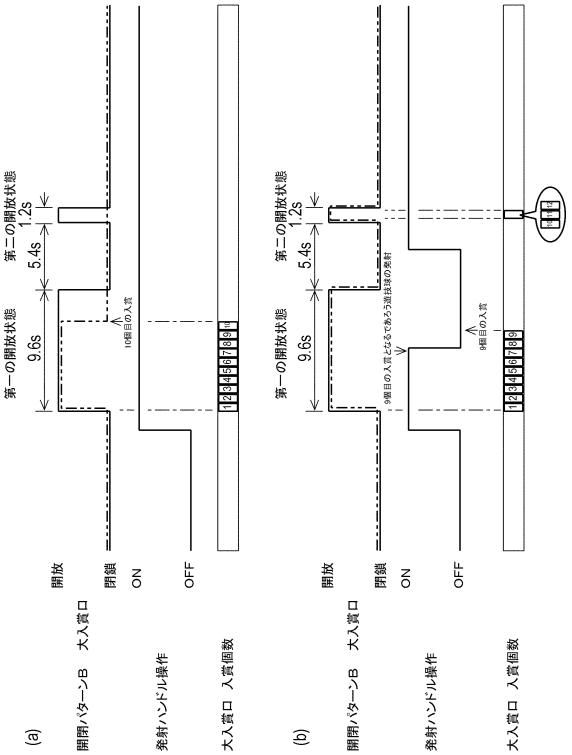
【図２６７】



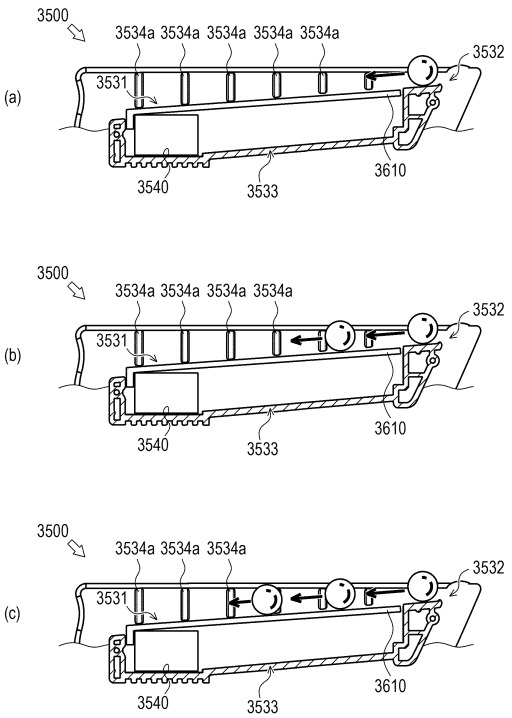
【図２６８】



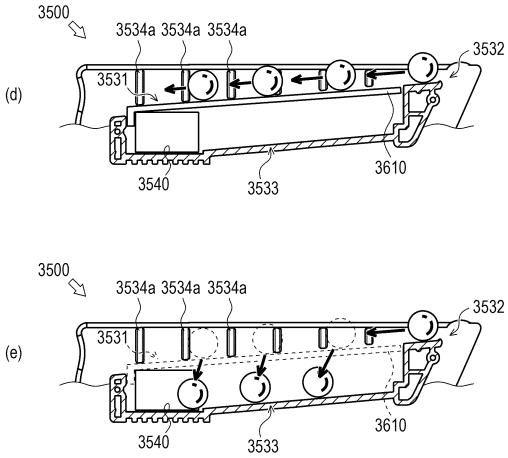
【図２６９】



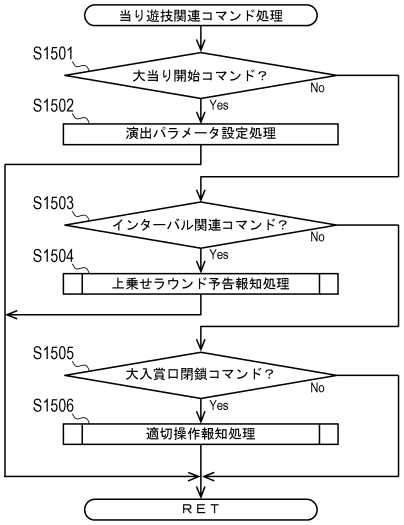
【図２７０】



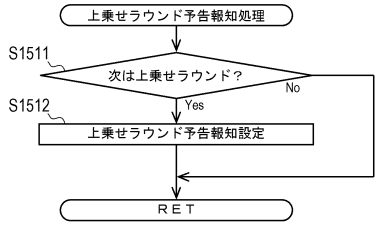
【図２７１】



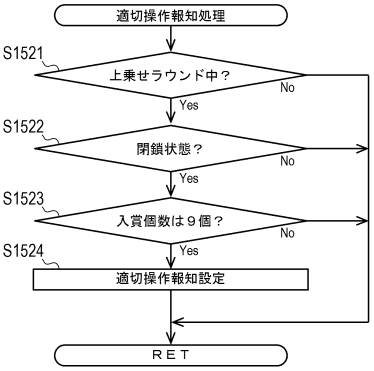
【図２７２】



【図２７３】

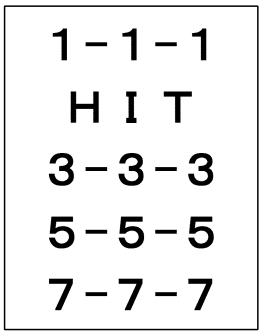


【図２７４】



【図２７５】

リールの表示（リールシート2422の展開図）



【図２７６】

上乗せラウンド予告報知演出パターンテーブル

上乗せラウンド予告報知演出パターン	リールの表示	備考
上乗せラウンド予告報知演出パターン1	1－1－1	ノーマルボーナスの開始時に表示
上乗せラウンド予告報知演出パターンH	ＨＩＴ	開閉パターンBが最初に開始されるラウンド前に表示
上乗せラウンド予告報知演出パターン3	3－3－3	開閉パターンBが2－4回目のラウンド前に表示
上乗せラウンド予告報知演出パターン5	5－5－5	開閉パターンBが5－6回目のラウンド前に表示
上乗せラウンド予告報知演出パターン7	7－7－7	開閉パターンが7回目以降のラウンド前に表示

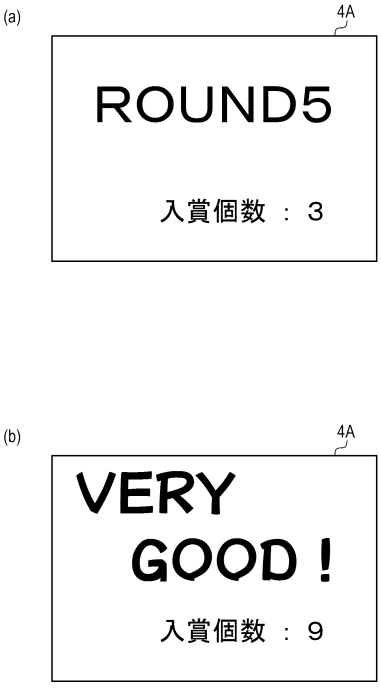
【図２７７】

大入賞口開閉パターン（当りパターン）（上乗せラウンド予告報知演出パターン決定用テーブル）

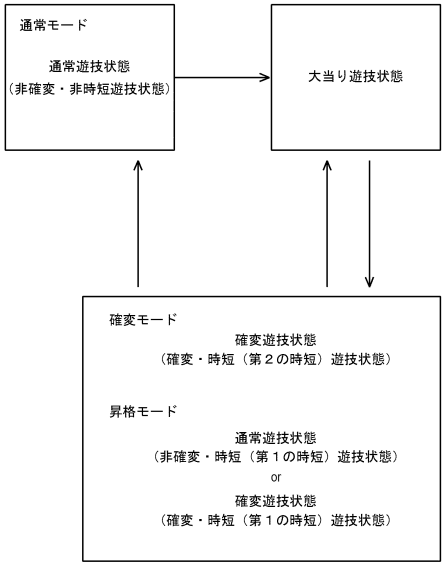
当りパターン	大入賞口開閉パターン 1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	16R	ラウンド	カテゴリ
当りパターン1	I	A	A	A	A	A											6	ノーマルボーナス
当りパターン2		A	A	A	A	A	H	B	B								9	小上乗せボーナス
当りパターン3	I	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A					12	ノーマルボーナス
当りパターン4		A	A	A	A	A	A	A	A	H	B	B	B				12	小上乗せボーナス
当りパターン5		A	A	A	A	A	H	B	B	B	B	B					12	小上乗せボーナス
当りパターン6	I	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	16	ノーマルボーナス
当りパターン7		A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	H	B	B	B	16	小上乗せボーナス
当りパターン8		A	A	A	A	A	A	A	A	H	B	B	B	B	B	B	16	小上乗せボーナス
当りパターン9		A	A	A	A	A	H	B	B	B	B	B	B	B	B	B	16	中上乗せボーナス
当りパターン10	H	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	16	大上乗せボーナス
小当り	C																	

開閉パターン
H B
上乗せラウンド予告報知演出パターン

【図２７８】



【図２７９】

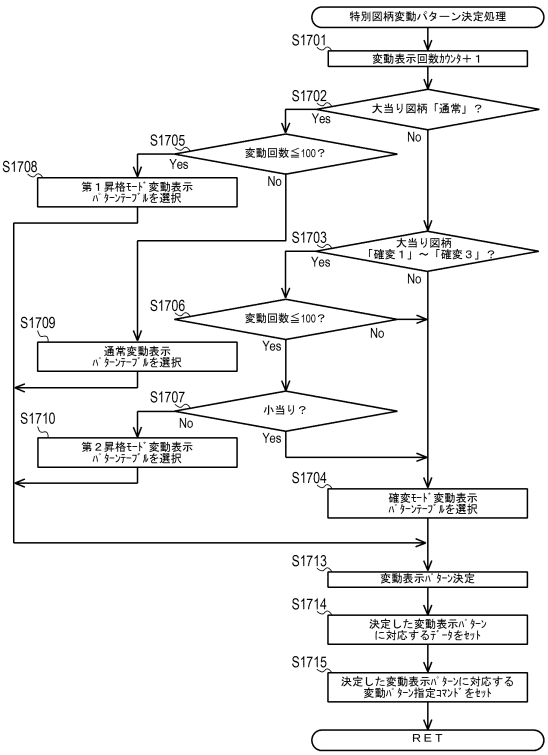


【図２８０】

変動表示パターンテーブル

特別図柄	大当り図柄	変動表示パターンテーブル	変動表示パターン	備考
第１特別図柄		通常モード変動表示パターンテーブル	変動表示パターンＣ	
第１特別図柄	通常	第１昇格モード変動表示パターンテーブル	変動表示パターンＡ	変動表示パターンＢの変動時間＜変動表示パターンＡの変動時間
第１特別図柄	確変	第２昇格モード変動表示パターンテーブル	変動表示パターンＡ	
第２特別図柄	通常	第１昇格モード変動表示パターンテーブル	変動表示パターンＡ	
第２特別図柄	確変１－３	第２昇格モード変動表示パターンテーブル	変動表示パターンＡ	
第２特別図柄	確変４－６	確変モード変動表示パターンテーブル	変動表示パターンＢ	
第２特別図柄	小当り	確変モード変動表示パターンテーブル	変動表示パターンＢ	

【図２８１】



【図２８２】

無敵ゾーン演出突入抽選テーブル

保留数	大当り終了後	転落から15回転まで	転落から16回転以降
1	2	0	1
2	10	0	5
3	10	0	5
4	10	0	5

乱数範囲：0～127

【図２８３】

無敵ゾーン演出転落抽選テーブル

保留数	突入後7回転まで	突入後8回転以降
共通	5	12

乱数範囲：0～127

【図２８４】

無敵ゾーン演出突入タイミングテーブル（大当り終了後用）

パターン	当該第三尺玉保留表示領域	第1第三尺玉保留表示領域	第1第三尺玉保留表示領域	第1第三尺玉保留表示領域	第1第三尺玉保留表示領域
0	－	－	－	－	－
1	通常→無敵ゾーン	変化無し	通常→無敵ゾーン	－	－
2	無敵ゾーン	無敵ゾーン	変化無し	－	－
3	無敵ゾーン	無敵ゾーン	無敵ゾーン	変化無し	－
4	無敵ゾーン	無敵ゾーン	無敵ゾーン	通常→無敵ゾーン	変化無し

【図２８５】

無敵ゾーン演出突入タイミングテーブル（転落から16回転以降用）

パターン	当該第三尺玉保留表示領域	第1第三尺玉保留表示領域	第1第三尺玉保留表示領域	第1第三尺玉保留表示領域	第1第三尺玉保留表示領域
0	－	－	－	－	－
1	通常	無敵ゾーン→通常	変化無し	－	－
2	無敵ゾーン→通常	無敵ゾーン	変化無し	－	－
3	通常	無敵ゾーン→通常	変化無し	－	－
4	通常	無敵ゾーン→通常	無敵ゾーン	変化無し	－
5	無敵ゾーン→通常	無敵ゾーン	無敵ゾーン	変化無し	－
6	通常	通常	無敵ゾーン	無敵ゾーン→通常	変化無し
7	通常	無敵ゾーン→通常	無敵ゾーン	無敵ゾーン	変化無し
8	通常	無敵ゾーン→通常	無敵ゾーン	無敵ゾーン	変化無し
9	無敵ゾーン→通常	無敵ゾーン	無敵ゾーン	無敵ゾーン	変化無し
10	無敵ゾーン→通常	無敵ゾーン	無敵ゾーン	無敵ゾーン	変化無し

【図２８６】

無敵ゾーン演出転落タイミングテーブル（突入から7回転まで用）

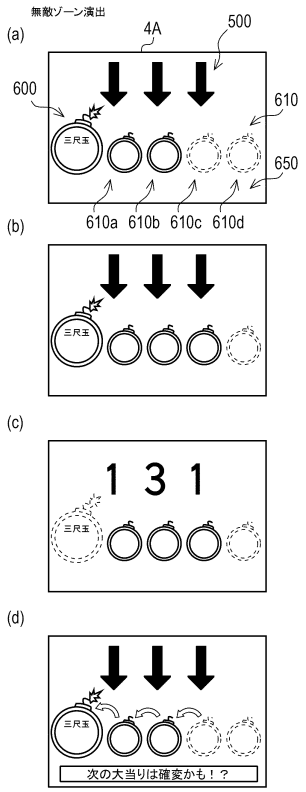
パターン	当該第三尺玉保留表示領域	第1第三尺玉保留表示領域	第1第三尺玉保留表示領域	第1第三尺玉保留表示領域	第1第三尺玉保留表示領域
0	－	－	－	－	－
1	無敵ゾーン→通常	変化無し	－	－	－
2	通常	無敵ゾーン→通常	変化無し	－	－
3	無敵ゾーン→通常	無敵ゾーン	変化無し	－	－
4	通常	無敵ゾーン→通常	変化無し	－	－
5	通常	無敵ゾーン→通常	無敵ゾーン	変化無し	－
6	無敵ゾーン→通常	無敵ゾーン	無敵ゾーン	変化無し	－
7	通常	通常	無敵ゾーン→通常	無敵ゾーン	変化無し
8	通常	通常	無敵ゾーン→通常	無敵ゾーン	変化無し
9	通常	無敵ゾーン→通常	無敵ゾーン	無敵ゾーン	変化無し
10	無敵ゾーン→通常	無敵ゾーン	無敵ゾーン	無敵ゾーン	変化無し

【図２８７】

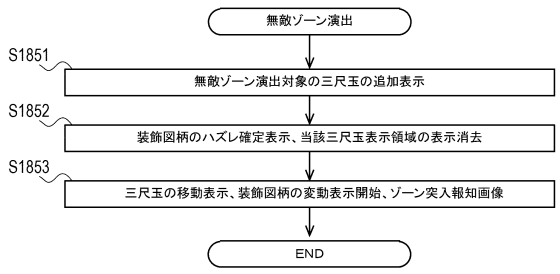
無敵ゾーン演出転落タイミングテーブル（突入後8回転以降用）

パターン	当該第三尺玉保留表示領域	第1三尺玉保留表示領域	第1三尺玉保留表示領域	第1三尺玉保留表示領域
		第1三尺玉保留表示領域	第1三尺玉保留表示領域	第1三尺玉保留表示領域
0	—	—	—	—
1	無敵ゾーン→通常	変化無し	—	—
2	通常	無敵ゾーン→通常	変化無し	—
3	無敵ゾーン→通常	無敵ゾーン	変化無し	—
4	通常	通常	無敵ゾーン→通常	変化無し
5	通常	無敵ゾーン→通常	無敵ゾーン	変化無し
6	無敵ゾーン→通常	無敵ゾーン	無敵ゾーン	変化無し
7	通常	通常	通常	無敵ゾーン→通常
8	通常	通常	無敵ゾーン→通常	無敵ゾーン
9	通常	無敵ゾーン→通常	無敵ゾーン	無敵ゾーン
10	無敵ゾーン→通常	無敵ゾーン	無敵ゾーン	無敵ゾーン

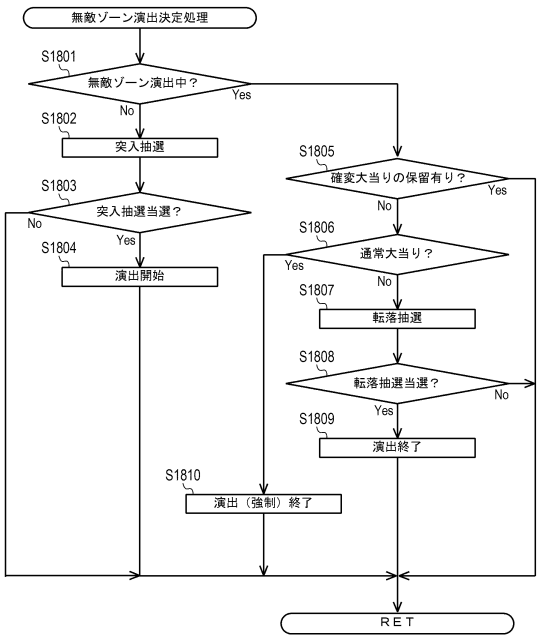
【図２８８】



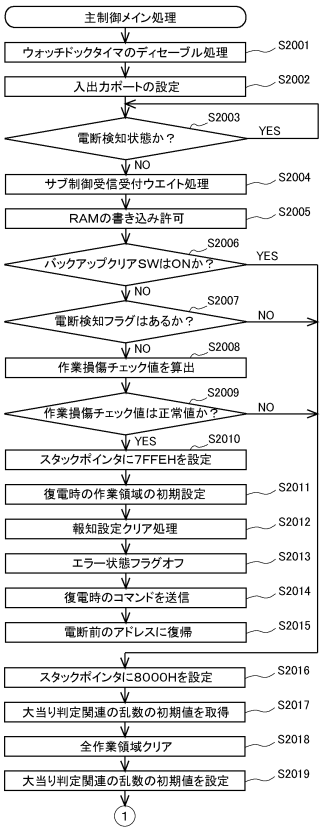
【図２８９】



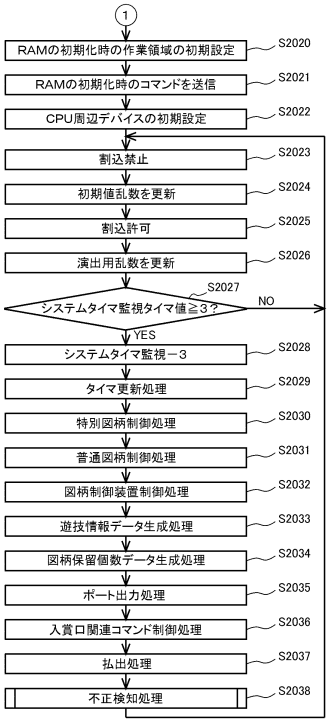
【図２９０】



【図２９１】



【図２９２】

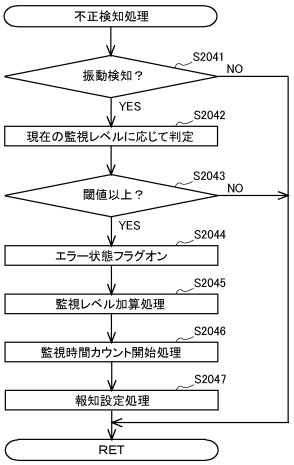


【図２９３】

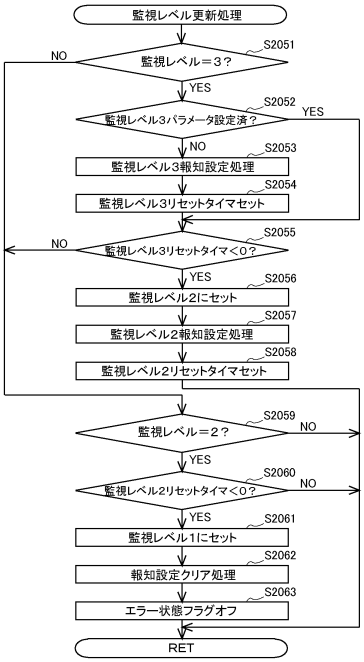
エラー判定テーブル

監視レベル	監視時間（m）	判定閾値（回）	報知態様	エラー認識
1（通常状態）	30	3	—	報知なし
2（要注意状態）	30	1	外端出力（ホルコンのみ認識）	店員のみわかる
3（要警戒状態）	60	1	外端出力+枠LED点滅	店員のみわかる（一部遊技者）
4（確定状態）	—	—	外端出力+枠LED点滅+液晶	遊技者にも店員にもわかる

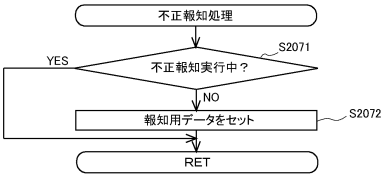
【図２９４】



【図２９５】

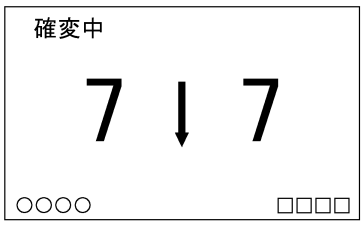


【図２９６】

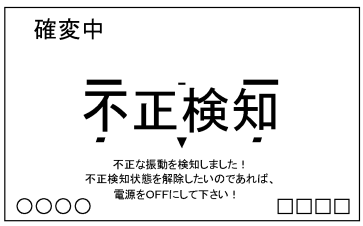


【図２９７】

(a)



(b)



フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１５－０７３６４５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１０－２４６６８７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１０－１４２４６５（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２