

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2015-167608

(P2015-167608A)

(43) 公開日 平成27年9月28日(2015.9.28)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 O	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 1 5 A	2 C 3 3 3
	A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z	

審査請求 未請求 請求項の数 8 O L (全 208 頁)

(21) 出願番号 特願2014-42317 (P2014-42317)
 (22) 出願日 平成26年3月5日 (2014.3.5)

(71) 出願人 000154679
 株式会社平和
 東京都台東区東上野一丁目16番1号
 (74) 代理人 100120592
 弁理士 山崎 崇裕
 (74) 代理人 100184712
 弁理士 扇原 梢伸
 (72) 発明者 福原 啓貴
 東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
 式会社平和内
 (72) 発明者 千葉 徹
 東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
 式会社平和内

最終頁に続く

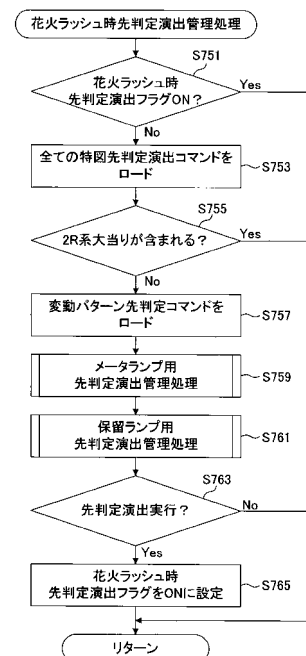
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 保留ランプによる演出の幅を広げ、遊技に対する興趣の低下を抑制することができる技術を提供する。

【解決手段】 確率変動状態において、当選した際の当選の種類によって大当り遊技において出球の個数が異なっていたり、大当り終了後に確率変動状態が終了してしまったり、遊技者にとって不利になる当選種類に該当してしまうことがある。そこで、確率変動状態中に、特別図柄の作動抽選が記憶された際に事前判定し、記憶されている作動抽選の中に不利になる当選種類に該当しているものが含まれているか否かを確認する。その結果、含まれていない場合、特別な先読み演出を実行する。

【選択図】 図113



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技中に所定の抽選契機が発生すると、所定の内部抽選に必要な抽選要素を取得する抽選要素取得手段と、

前記抽選要素取得手段により取得された前記抽選要素を所定の上限個数まで前記抽選要素が取得された順番に記憶する抽選要素記憶手段と、

所定の実行条件を満たすと、前記抽選要素記憶手段により記憶されている前記抽選要素を消費して前記内部抽選を実行する内部抽選実行手段と、

前記内部抽選実行手段により前記内部抽選が実行されると、所定の変動時間にわたって図柄を変動表示した後に、前記内部抽選の結果を表す態様で図柄を停止表示する図柄表示手段と、

前記内部抽選実行手段による前記内部抽選で得られる当選時の結果について、少なくとも特殊当選種類を含む複数の当選種類を予め規定する当選種類規定手段と、

前記内部抽選実行手段による前記内部抽選で当選の結果が得られた場合、合わせて前記当選種類規定手段により規定された複数の当選種類のいずれに該当するかを決定する当選種類決定手段と、

前記抽選要素記憶手段により前記抽選要素が新たに記憶された場合、前記所定の実行条件を満たされる前に記憶されている全ての前記抽選要素を用いて少なくとも前記内部抽選の結果を事前に判定する抽選結果先判定手段と、

前記抽選結果先判定手段により前記新たな抽選要素に対応した前記内部抽選の結果が事前に判定された結果が当選に該当した場合、合わせて前記当選種類規定手段により規定された複数の当選種類のいずれに該当するかを事前に判定する当選種類先判定手段と、

前記抽選結果先判定手段による前記全ての抽選要素に対する判定結果の中に当選が含まれなかった第 1 条件の場合、又は、前記抽選結果先判定手段による少なくとも 1 つの前記抽選要素に対する判定で得られた当選に対応して前記当選種類先判定手段による判定で前記特殊当選種類が得られなかった第 2 条件の場合、前記図柄表示手段により前記新たな抽選要素に係る事前の判定に対応した前記内部抽選の結果に基づいて変動表示が行われる図柄の停止表示が終了するまでの先判定期間のうち、少なくとも所定の期間にわたりに特別演出を実行する特別演出実行手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技機において、

前記図柄表示手段により当選を表す態様で図柄が停止表示されたことを契機として特別遊技を実行する特別遊技実行手段

をさらに備え、

前記当選種類規定手段は、

前記内部抽選実行手段による前記内部抽選で得られる当選時の結果について、前記特別遊技実行手段による前記特別遊技終了後に前記特別遊技前の状態と比較して遊技者にとって不利な状態が設定され、又は、他の当選種類と比較して遊技者にとって不利な前記特別遊技が実行される前記特殊当選種類を少なくとも含む複数の当選種類を予め規定し、

前記特別演出実行手段は、

前記抽選結果先判定手段による前記全ての抽選要素に対する判定結果の中に当選が含まれなかった場合、又は、前記抽選結果先判定手段による少なくとも 1 つの前記抽選要素に対する判定で得られた当選に対応して前記当選種類先判定手段による判定で前記特殊当選種類が得られなかった場合、前記先判定期間において、前記不利な状態が設定されない、又は、前記不利な特別遊技が実行されないことを教示する内容の前記特別演出を実行することを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 に記載の遊技機において、

図柄の変動表示の開始を可能とする所定の実行条件が満たされる前に前記抽選契機が発

10

20

30

40

50

生すると、前記抽選要素取得手段により取得された前記抽選要素の記憶数に関する情報を、所定の表示領域に表示する内部抽選記憶数表示演出実行手段をさらに備え、

前記特別演出実行手段は、

前記第1条件又は前記第2条件が満たされる場合に、前記抽選要素の記憶数に関する情報を、通常の通常表示態様とは異なる第1特別表示態様で行う前記特別演出を実行可能とし、

前記抽選結果先判定手段による前記抽選要素に対する判定で得られた当選に対応する前記当選種類先判定手段の判定において、前記特殊当選種類に対応して実行される特別遊技よりも遊技者にとって有利な特別遊技が実行される有利当選種類の判定であった場合に、前記通常表示態様及び前記第1特別表示態様とは異なる第2特別表示態様で行う前記特別演出を実行可能とすることを特徴とする遊技機。

10

【請求項4】

請求項2又は3に記載の遊技機において、

前記内部抽選実行手段による前記内部抽選の結果が得られた場合、合わせて当該結果に対応させると共に、前記所定の変動時間が異なる複数種類の中から図柄の変動表示の内容に係る変動表示パターンを決定する変動パターン決定手段を更に備え、

前記抽選結果先判定手段は、

前記第1条件となった場合、合わせて前記当選ではない判定結果と対応させて前記変動表示パターンを事前に判定し、

前記特別演出実行手段は、

前記複数種類の各変動表示パターンに対応付けられた設定について、複数種類規定されている前記特別演出の内容に対する設定差を、前記特別遊技が実行される可能性を表す信頼度の設定差よりも小さくしつつ、

前記第1条件に係る事前の判定がされたときの前記特別演出の実行比率を向上させていることを特徴とする遊技機。

20

【請求項5】

請求項1から4のいずれかに記載の遊技機において、

前記上限個数と同一個数で配列される発光体から構成され、前記抽選記憶手段により前記抽選要素が記憶されていると、その記憶された順番に対応する発光体が所定の点灯態様で点灯する記憶表示器と、

をさらに備え、

前記特別演出実行手段は、

前記先判定期間のうちの当該先判定期間中に前記新たな抽選要素とは別の抽選要素が消費された契機を少なくとも含む所定契機に、前記記憶表示器を構成する前記発光体を通常とは異なる点灯態様、又は、当該所定契機前とは異なる点灯態様で点灯させる前記特別演出を開始することを特徴とする遊技機。

30

【請求項6】

請求項1から5のいずれかに記載の遊技機において、

前記図柄表示手段による前記図柄の変動表示に際し、前記変動時間内に図柄の変動表示に対応させて、互いに組み合わせをなす複数の演出図柄を変動表示させる変動表示演出を実行した後、前記図柄表示手段による図柄の停止表示態様に対応させて複数の演出図柄の全てを停止表示状態で互いに組み合わせた態様の結果表示演出を実行する図柄演出実行手段と、

40

前記図柄演出実行手段とは別に複数の発光体を所定の領域内に配置して構成された特別演出表示器と

をさらに備え、

前記特別演出実行手段は、

前記先判定期間のうちの当該先判定期間中に前記新たな抽選要素とは別の抽選要素が消費された契機を少なくとも含む所定契機に、前記特別演出表示器を構成する前記発光体を通常とは異なる点灯態様、又は、当該所定契機前とは異なる点灯態様で点灯させる前記特

50

別演出を開始することを特徴とする遊技機。

【請求項 7】

請求項 6 に記載の遊技機において、

前記特別演出実行手段は、

前記新たな抽選要素が消費された際に、その消費時に前記特別演出表示器が点灯していた点灯色と同一の色を使用した特別予告演出を前記図柄演出実行手段に実行させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【請求項 8】

請求項 6 又は 7 に記載の遊技機において、

前記特別演出実行手段は、

前記新たな抽選要素が記憶された際に、前記先判定期間における前記複数の特別演出表示器の点灯態様を個々に設定し、その設定に基づいて前記特別演出を実行す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、遊技中に抽選契機が発生すると、図柄の変動表示を行った後に抽選の結果を表す態様で図柄を停止表示させる遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、この種の遊技機として、始動入賞口に遊技球が入賞すると内部抽選の実行に係る作動記憶（抽選要素）が記憶され、その作動記憶を消費して特別図柄の内部抽選が実行されることとなり、その抽選結果が大当りに該当すると大当り遊技が実行される。したがって、遊技者は始動入賞口に遊技球が入賞する様子を注目しながら遊技を進行することとなる。

【0003】

また、始動入賞口に遊技球が入賞すると、特別図柄の作動記憶が上限個数（例えば、4 個）まで記憶され、その記憶個数が保留ランプの点灯によって遊技者に表示される。この保留ランプの点灯態様について、赤色出現率、青色出現率などを異ならせ点灯色により現在の遊技状態が確変中であるのか否かを示唆する技術が知られている（例えば、特許文献 1）。他にも、現在の遊技状態が確変中であるのか否かにより、保留予告演出の実行比率を異ならせる技術が知られている（例えば、特許文献 2）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2013-13554 号公報

【特許文献 2】特開 2011-147571 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

このように、保留ランプを使用した技術が多数知られているが、遊技者にとって不利な状態が含まれているにも関わらず、保留ランプを使用して通常とは異なる特別な演出が行われることがあり、不利な状態になった際における遊技の興趣の低下を抑制することは困難であった。

【0006】

そこで本発明は、保留ランプによる演出の幅を広げ、遊技に対する興趣の低下を抑制することができる技術の提供を課題とするものである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明は、上記の課題を解決するため以下の解決手段を採用する。なお、以下の括弧書

10

20

30

40

50

中の文言はあくまで例示であり、本発明はこれに限定されるものではない。

解決手段1：本解決手段の遊技機は、遊技中に所定の抽選契機が発生すると、所定の内部抽選に必要な抽選要素を取得する抽選要素取得手段と、前記抽選要素取得手段により取得された前記抽選要素を所定の上限個数まで前記抽選要素が取得された順番に記憶する抽選要素記憶手段と、所定の実行条件を満たすと、前記抽選要素記憶手段により記憶されている前記抽選要素を消費して前記内部抽選を実行する内部抽選実行手段と、前記内部抽選実行手段により前記内部抽選が実行されると、所定の変動時間にわたって図柄を変動表示した後に、前記内部抽選の結果を表す態様で図柄を停止表示する図柄表示手段と、前記内部抽選実行手段による前記内部抽選で得られる当選時の結果について、少なくとも特殊当選種類を含む複数の当選種類を予め規定する当選種類規定手段と、前記内部抽選実行手段による前記内部抽選で当選の結果が得られた場合、合わせて前記当選種類規定手段により規定された複数の当選種類のいずれに該当するかを決定する当選種類決定手段と、前記抽選要素記憶手段により前記抽選要素が新たに記憶された場合、前記所定の実行条件が満たされる前に記憶されている全ての前記抽選要素を用いて少なくとも前記内部抽選の結果を事前に判定する抽選結果先判定手段と、前記抽選結果先判定手段により前記新たな抽選要素に対応した前記内部抽選の結果が事前に判定された結果が当選に該当した場合、合わせて前記当選種類規定手段により規定された複数の当選種類のいずれに該当するかを事前に判定する当選種類先判定手段と、前記抽選結果先判定手段による前記全ての抽選要素に対する判定結果の中に当選が含まれなかった第1条件の場合、又は、前記抽選結果先判定手段による少なくとも1つの前記抽選要素に対する判定で得られた当選に対応して前記当選種類先判定手段による判定で前記特殊当選種類が得られなかった第2条件の場合、前記図柄表示手段により前記新たな抽選要素に係る事前の判定に対応した前記内部抽選の結果に基づいて変動表示が行われる図柄の停止表示が終了するまでの先判定期間のうち、少なくとも所定の期間にわたりに特別演出を実行する特別演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機である。

10

20

【0008】

本発明の遊技機による遊技は、例えば以下に示される流れに沿って進行する。

(1) 遊技球の流下に係る遊技中に抽選契機が発生すると(始動入賞口に遊技球が入球すると)、内部抽選(特別図柄抽選)の実行に必要な抽選要素(大当り決定乱数)が取得される。内部抽選を実行するためには、その前提として抽選契機が発生していなければならない。抽選契機は無作為(又は偶発的、ランダム)に発生するものであり、抽選契機が無作為に発生すると、その都度、抽選要素が取得される。

30

【0009】

(2) 上記(1)による抽選要素の取得に付随して、図柄(特別図柄)の変動パターンを決定する際に必要となる変動パターン決定要素(変動パターン決定乱数)が取得される。変動パターン決定要素は、図柄の変動時間を決定する要素となる。

【0010】

(3) 上記(1)により取得された抽選要素及び上記(2)により取得された変動パターン決定要素が記憶される。ただし、記憶数には所定の上限(例えば1つの図柄につき4個)が設けられており、この上限を超えて記憶数が増えることはない。抽選要素と変動パターン決定要素とは同一の記憶領域に記憶してもよく、異なる記憶領域に記憶してもよいが、互いに紐付けされて(対応付けられて)記憶される。

40

【0011】

(4) 図柄の変動表示を開始するための始動条件(例えば図柄が変動中でなく、前回の変動が行われた場合は図柄の停止表示が確定しているという条件、又は、特別遊技中ではないという条件)が満たされると、上記(3)に記憶されている抽選要素を消費して内部抽選が実行される。

【0012】

(5) 上記(4)により内部抽選が実行されると、消費された抽選要素に対応する変動パターン決定要素に基づいて図柄の変動パターンが決定される。図柄の変動パターンについ

50

ては、複数の変動パターンが予め規定されている。変動パターンには、非リーチはずれ変動パターン、リーチ後はずれ変動パターン、リーチ後当り変動パターン等といった様々な変動パターンが含まれている。

【0013】

(6) 上記(5)により変動パターンが決定されると、決定された変動パターンに基づいて設定された変動時間にわたり図柄が変動表示され、内部抽選の結果を表す態様で図柄が停止表示される。

【0014】

(7) 上記(4)の内部抽選で得られる当選時の結果については、少なくとも特殊を含む複数の当選種類が予め規定されている。

10

(8) 上記(4)の内部抽選で当選の結果が得られた場合、上記(7)により規定された複数の当選種類のいずれに該当するかが決定される。

【0015】

(9) 上記(3)により抽選要素が新たに記憶されると、その新たな抽選要素を用いて内部抽選の結果が事前に判定される。これにより、新たな抽選要素が消費される前に内部抽選の結果(大当りか、小当りか、はずれかといった結果)が判明する。

【0016】

(10) 上記(9)による事前判定の結果が当選(大当り)であった場合、当選種類についても事前に判定される。

【0017】

20

(11) また、上記(3)により新たに特定の抽選要素が記憶された場合について、消費されずに記憶されている抽選要素についても上記(9)や(10)の事前判定が行われる。例えば、特定の抽選要素が記憶された際に3個の抽選要素が消費されずに記憶されていた場合、当該新たな抽選要素を含めた合計4個の抽選要素について事前判定が行われる。

【0018】

(12) 上記(11)の全ての抽選要素についての事前判定が行われた結果、当選(大当り)が含まれなかった場合(第1条件)、もしくは、事前判定の結果が当選(大当り)であり特殊当選種類が含まれていなかった場合(第2条件)、特定の抽選要素に対する図柄の変動表示が終了するまでの期間に特別演出(先判定演出)が実行される。

【0019】

30

このため、先判定演出が実行されている間、遊技者は、はずれに対応した抽選要素が記憶されている、もしくは、特殊当選以外の当選に対応した抽選要素が記憶されている、といったことを知ることができる。

【0020】

このように、本解決手段では、先判定演出により表現されるこれから実行される図柄の変動表示の結果を、予め知ることができることから、遊技の進行に伴う遊技に対する興趣の低下を抑制することができる。

【0021】

解決手段2: 本解決手段の遊技機は、解決手段1において、前記図柄表示手段により当選を表す態様で図柄が停止表示されたことを契機として特別遊技を実行する特別遊技実行手段をさらに備え、前記当選種類規定手段は、前記内部抽選実行手段による前記内部抽選で得られる当選時の結果について、前記特別遊技実行手段による前記特別遊技終了後に前記特別遊技前の状態と比較して遊技者にとって不利な状態が設定され、又は、他の当選種類と比較して遊技者にとって不利な前記特別遊技が実行される前記特殊当選種類を少なくとも含む複数の当選種類を予め規定し、前記特別演出実行手段は、前記抽選結果先判定手段による前記全ての抽選要素に対する判定結果の中に当選が含まれなかった場合、又は、前記抽選結果先判定手段による少なくとも1つの前記抽選要素に対する判定で得られた当選に対応して前記当選種類先判定手段による判定で前記特殊当選種類が得られなかった場合、前記先判定期間において、前記不利な状態が設定されない、又は、前記不利な特別遊技が実行されないことを教示する内容の前記特別演出を実行することを特徴とする遊技機

40

50

である。

【0022】

本解決手段の遊技機には、以下の特徴が追加される。

当選（大当り）を表す態様で図柄の変動表示が終了すると、当選種類に対応した特別遊技（大当り遊技）が実行される。そして、大当り遊技終了後には当選種類に対応した遊技状態が設定されることとなる。例えば、特別遊技としては、賞球数が多い大当り遊技や、賞球数が少ない大当り遊技などがあり、大当り遊技終了後の遊技状態としては、通常状態、確変状態（確率変動機能及び時間短縮機能が作動）、時間短縮状態（時間短縮機能のみが作動）の中のいずれかに設定される。

【0023】

ここで、当選種類の内の特殊当選種類に該当した場合、賞球数が少ない大当り遊技や、大当り遊技前の確率変動状態から大当り遊技終了後に通常状態や時間短縮状態に設定されたり（大当り遊技前の時間短縮状態から大当り遊技終了後に通常状態に設定されたりする。したがって、特殊当選種類に該当することは遊技者にとって不利な当選種類に該当することを表している。

【0024】

したがって、先判定演出において、特殊当選種類に該当しないことを遊技者に教示することによって、遊技者に安心感を与えることができ、遊技の進行に伴う遊技に対する興趣の低下を抑制することができる。

【0025】

解決手段3：本解決手段の遊技機は、解決手段1又は2において、図柄の変動表示の開始を可能とする所定の実行条件が満たされる前に前記抽選契機が発生すると、前記抽選要素取得手段により取得された前記抽選要素の記憶数に関する情報を、所定の表示領域に表示する内部抽選記憶数表示演出実行手段をさらに備え、前記特別演出実行手段は、前記第1条件又は前記第2条件が満たされる場合に、前記抽選要素の記憶数に関する情報を、通常の通常表示態様とは異なる第1特別表示態様で行う前記特別演出を実行可能とし、前記抽選結果先判定手段による前記抽選要素に対する判定で得られた当選に対応する前記当選種類先判定手段の判定において、前記特殊当選種類に対応して実行される特別遊技よりも遊技者にとって有利な特別遊技が実行される有利当選種類の判定であった場合に、前記通常表示態様及び前記第1特別表示態様とは異なる第2特別表示態様で行う前記特別演出を実行可能とすることを特徴とする遊技機である。

【0026】

本解決手段の遊技機には、以下の特徴が追加される。

内部抽選（特別図柄抽選）の実行に必要な抽選要素（大当り決定乱数）が記憶されると、その記憶したことや記憶数を遊技者に教示するために、例えば、演出図柄による変動表示演出が行われる液晶表示器において、数字や画像等を用いた演出が実行される。

【0027】

本解決手段によれば、先判定演出はこの表示装置を用いて行われ、具体的には、特定の抽選要素の記憶に対する表示態様を通常の抽選要素の記憶に対する態様と異ならせて行われる。例えば、通常時は白色で表示するのに対して、先判定演出では青色（第1特別表示態様）で表示する先判定演出が行われる。

【0028】

例えば、上記（11）の全ての抽選要素についての事前判定が行われた結果、当選（大当り）が含まれなかった場合（第1条件）、もしくは、事前判定の結果が当選（大当り）であり特殊当選種類が含まれていなかった場合（第2条件）に、液晶表示器において数字や画像等を用いた先判定演出において、数字が青色であったり、画像が青色で表現されたものであったりする先判定演出が実行される。

【0029】

また、これら第1条件や第2条件とは別に、特殊当選種類に対応して実行される大当り遊技よりも遊技者にとって有利な（例えば、出球数が多い、大当り遊技後の遊技状態が確

10

20

30

40

50

率変動状態や時間短縮状態に移行される) 大当り遊技に対応した別の種類の当選種類である場合(第3条件)、例えば、白色や青色とは異なる赤色や虹色といった大当り期待度の高い演出態様(所謂、熱い演出態様)(第2特別表示態様)で表示される先判定演出が実行される。

【0030】

これにより、表示装置が通常とは異なる表示態様であった場合、先判定演出が実行されていることを遊技者に教示することができる。さらに、特別な表示態様であった場合、有利者にとって有利な結果が得られるかも知れないと、大当り期待度が高いことを遊技者に教示ことができ、演出の幅を広げる共に、遊技の進行に伴う遊技に対する興趣の低下を抑制することができる。

10

【0031】

解決手段4: 本解決手段の遊技機は、解決手段2又は3において、前記内部抽選実行手段による前記内部抽選の結果が得られた場合、合わせて当該結果に対応させると共に、前記所定の変動時間が異なる複数種類の中から図柄の変動表示の内容に係る変動表示パターンを決定する変動パターン決定手段を更に備え、前記抽選結果先判定手段は、前記第1条件となった場合、合わせて前記当選ではない判定結果と対応させて前記変動表示パターンを事前に判定し、前記特別演出実行手段は、前記複数種類の各変動表示パターンに対応付けられた設定について、複数種類規定されている前記特別演出の内容に対する設定差を、前記特別遊技が実行される可能性を表す信頼度の設定差よりも小さくしつつ、前記第1条件に係る事前の判定がされたときの前記特別演出の実行比率を向上させていることを特徴とする遊技機である。

20

【0032】

本解決手段によれば、抽選要素を消費して内部抽選が行われると、その内部抽選の結果に紐付けられて、合わせて図柄の変動表示に関する変動パターンの抽選が行われる。また、新たな抽選要素に対する内部抽選の事前判定が行われると、その内部抽選の結果に紐付けられて、合わせて変動パターン抽選の事前判定が行われる。

【0033】

また、先判定演出について、第1変動表示パターンと第2変動表示パターンは、共に先判定演出の決定確率は高くなる。すなわち、複数の変動表示パターンのそれぞれは、大当り信頼度が低いということを表している。よって、先判定演出による保留変化率(不利な大当りに該当しない報知)を積極的に高めることができ、遊技に対する興趣の低下を抑制することができる。

30

【0034】

解決手段5: 本解決手段の遊技機は、解決手段1から4のいずれかにおいて、前記上限個数と同一個数で配列される発光体から構成され、前記抽選記憶手段により前記抽選要素が記憶されていると、その記憶された順番に対応する発光体が所定の点灯態様で点灯する記憶表示器と、をさらに備え、前記特別演出実行手段は、前記先判定期間のうちの当該先判定期間中に前記新たな抽選要素とは別の抽選要素が消費された契機を少なくとも含む所定契機に、前記記憶表示器を構成する前記発光体を通常とは異なる点灯態様、又は、当該所定契機前とは異なる点灯態様で点灯させる前記特別演出を開始することを特徴とする遊技機である。

40

【0035】

本解決手段の遊技機には、以下の特徴が追加される。

内部抽選(特別図柄抽選)の実行に必要な抽選要素(大当り決定乱数)が記憶されると、その記憶したことや記憶数を遊技者に教示するための表示装置が備えられている。この表示装置は、液晶表示器内で表示される画像であってもよく、液晶表示器とは別に設けられているランプ(保留ランプ)であってもよい。

【0036】

本解決手段によれば、先判定演出はこの表示装置を用いて行われ、具体的には、特定の抽選要素の記憶に対する表示態様を通常の抽選要素の記憶に対する態様と異ならせて行わ

50

れる。例えば、通常時は白色で表示するのに対して、先判定演出では赤色で表示する先判定演出が行われる。

【0037】

これにより、表示装置が通常とは異なる表示態様であった場合、先判定演出が実行されていることを遊技者に教示することができ、演出の幅を広げる共に、遊技の進行に伴う遊技に対する興趣の低下を抑制することができる。

【0038】

解決手段6：本解決手段の遊技機は、解決手段1から5のいずれかにおいて、前記図柄表示手段による前記図柄の変動表示に際し、前記変動時間内に図柄の変動表示に対応させて、互いに組み合わせをなす複数の演出図柄を変動表示させる変動表示演出を実行した後、前記図柄表示手段による図柄の停止表示態様に対応させて複数の演出図柄の全てを停止表示状態で互いに組み合わせた態様の結果表示演出を実行する図柄演出実行手段と、前記図柄演出実行手段とは別に複数の発光体を所定の領域内に配置して構成された特別演出表示器とをさらに備え、前記特別演出実行手段は、前記先判定期間のうちの当該先判定期間中に前記新たな抽選要素とは別の抽選要素が消費された契機を少なくとも含む所定契機に、前記特別演出表示器を構成する前記発光体を通常とは異なる点灯態様、又は、当該所定契機前とは異なる点灯態様で点灯させる前記特別演出を開始することを特徴とする遊技機である。

10

【0039】

本解決手段の遊技機には、以下の特徴が追加される。

20

演出図柄による変動表示演出が行われる液晶表示器や、上記の抽選要素の記憶を表す表示装置とは別に特別演出表示装置（メータランプ）が先判定演出で使用される。これにより、演出の幅を広げる共に、遊技の進行に伴う遊技に対する興趣の低下を抑制することができる。

【0040】

解決手段7：本解決手段の遊技機は、解決手段6において、前記特別演出実行手段は、前記新たな抽選要素が消費された際に、その消費時に前記特別演出表示器が点灯していた点灯色と同一の色を使用した特別予告演出を前記図柄演出実行手段に実行させる制御を行うことを特徴とする遊技機である。

【0041】

30

本解決手段によれば、特定の抽選要素に対応する図柄の変動表示が実行されると、特別演出表示器（メータランプ）の点灯色と同一の色による演出が液晶表示器内で行われる。これにより、特別演出表示器に注目していたとしても液晶表示器内でこれから行われる演出の見逃しを抑制することができる。

【0042】

解決手段8：本解決手段の遊技機は、解決手段6又は7において、前記特別演出実行手段は、前記新たな抽選要素が記憶された際に、前記先判定期間における前記複数の特別演出表示器の点灯態様を個々に設定し、その設定に基づいて前記特別演出を実行することを特徴とする遊技機である。

【0043】

40

本解決手段によれば、複数個から構成されている特別演出表示器（メータランプ）について、個々に点灯態様を設定している。したがって、例えば、図柄の変動表示の開始と共に1個ずつ順に点灯していくなどの制御を行うことができ、演出の幅を広げることができる。

【発明の効果】

【0044】

本発明によれば、保留ランプによる演出の実行に制限を設けつつ、保留ランプによる演出の幅を広げ、遊技に対する興趣の低下を抑制することができる。

【図面の簡単な説明】

【0045】

50

- 【図 1】パチンコ機の正面図である。
- 【図 2】パチンコ機の背面図である。
- 【図 3】遊技盤ユニットを単独で示す正面図である。
- 【図 4】遊技盤ユニットの一部を拡大して示す正面図である。
- 【図 5】パチンコ機に装備された各種の電子機器類を示すブロック図である。
- 【図 6】リセットスタート処理の手順例を示すフローチャート（1 / 2）である。
- 【図 7】リセットスタート処理の手順例を示すフローチャート（2 / 2）である。
- 【図 8】電源断発生チェック処理の手順例を具体的に示すフローチャートである。
- 【図 9】割込管理処理の手順例を示すフローチャートである。
- 【図 10】スイッチ入力イベント処理の手順例を示すフローチャートである。 10
- 【図 11】第 1 特別図柄記憶更新処理の手順例を示すフローチャートである。
- 【図 12】第 2 特別図柄記憶更新処理の手順例を示すフローチャートである。
- 【図 13】取得時演出判定処理の手順例を示すフローチャートである。
- 【図 14】特別図柄遊技処理の構成例を示すフローチャートである。
- 【図 15】特別図柄変動前処理の手順例を示すフローチャートである。
- 【図 16】はずれ時変動パターン選択テーブル（非時間短縮状態）の一例を示す図である。
- 【図 17】はずれ時変動パターン選択テーブル（低確率時間短縮状態）の一例を示す図である。
- 【図 18】はずれ時変動パターン選択テーブル（高確率時間短縮状態）の一例を示す図である。 20
- 【図 19】はずれ時変動パターン選択テーブル（特殊区間）の一例を示す図である。
- 【図 20】第 1 特別図柄大当たり時停止図柄選択テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 21】第 2 特別図柄大当たり時停止図柄選択テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 22】大当たり時変動パターン選択テーブル（非時間短縮状態）の一例を示す図である。
- 【図 23】大当たり時変動パターン選択テーブル（低確率時間短縮状態）の一例を示す図である。
- 【図 24】出球有り大当たり時変動パターン選択テーブル（高確率時間短縮状態）の一例を示す図である。 30
- 【図 25】出球有り大当たり時変動パターン選択テーブル（特殊区間）の一例を示す図である。
- 【図 26】出球無し大当たり時変動パターン選択テーブル（非時間短縮状態）の一例を示す図である。
- 【図 27】出球無し大当たり時変動パターン選択テーブル（低確率時間短縮状態）の一例を示す図である。
- 【図 28】出球無し大当たり時変動パターン選択テーブル（高確率時間短縮状態）の一例を示す図である。
- 【図 29】出球無し大当たり時変動パターン選択テーブル（特殊区間）の一例を示す図である。 40
- 【図 30】小当たり時変動パターン選択テーブル（非時間短縮状態）の一例を示す図である。
- 【図 31】小当たり時変動パターン選択テーブル（低確率時間短縮状態）の一例を示す図である。
- 【図 32】小当たり時変動パターン選択テーブル（高確率時間短縮状態）の一例を示す図である。
- 【図 33】小当たり時変動パターン選択テーブル（特殊区間）の一例を示す図である。
- 【図 34】はずれ時変動パターン決定処理の手順例を示すフローチャートである。
- 【図 35】大当たり時変動パターン決定処理の手順例を示すフローチャートである。
- 【図 36】出球有り大当たり時変動パターン決定処理の手順例を示すフローチャートである。 50

- 。
- 【図 3 7】出球無し大当たり時変動パターン決定処理の手順例を示すフローチャートである。
- 。
- 【図 3 8】小当たり時変動パターン決定処理の手順例を示すフローチャートである。
- 【図 3 9】特別図柄記憶エリアシフト処理の手順例を示すフローチャートである。
- 【図 4 0】特別図柄停止表示中処理の手順例を示すフローチャートである。
- 【図 4 1】特殊変動管理処理の手順例を示すフローチャートである。
- 【図 4 2】回数指定コマンド管理処理の手順例を示すフローチャートである。
- 【図 4 3】表示出力管理処理の構成例を示すフローチャートである。
- 【図 4 4】大当たり時可変入賞装置管理処理の構成例を示すフローチャートである。 10
- 【図 4 5】大当たり時大入賞口開放パターン設定処理の手順例を示すフローチャートである。
- 。
- 【図 4 6】大当たり時大入賞口開閉動作処理の手順例を示すフローチャートである。
- 【図 4 7】大当たり時大入賞口閉鎖処理の手順例を示すフローチャートである。
- 【図 4 8】大当たり時終了処理の手順例を示すフローチャートである。
- 【図 4 9】特殊変動設定処理の手順例を示すフローチャートである。
- 【図 5 0】小当たり時可変入賞装置管理処理の構成例を示すフローチャートである。
- 【図 5 1】小当たり時大入賞口開放パターン設定処理の手順例を示すフローチャートである。
- 。
- 【図 5 2】小当たり時大入賞口開閉動作処理の手順例を示すフローチャートである。 20
- 【図 5 3】小当たり時大入賞口閉鎖処理の手順例を示すフローチャートである。
- 【図 5 4】小当たり時終了処理の手順例を示すフローチャートである。
- 【図 5 5】パチンコ機において展開される非時間短縮状態でのゲームフローについて説明する図である。
- 【図 5 6】パチンコ機において展開される時間短縮状態でのゲームフローについて説明する図である。
- 【図 5 7】特別図柄の変動表示及び停止表示に対応させた演出画像の例を示す連続図である。
- 【図 5 8】「1 4 ラウンド通常図柄 1」等に該当した場合の大当たり（当選）時に実行されるリーチ演出の流れを示す連続図である。 30
- 【図 5 9】特別図柄の変動表示中に実行されるストーリーバトルリーチ演出の演出例を部分的に示す連続図である（1 / 7）。
- 【図 6 0】特別図柄の変動表示中に実行されるストーリーバトルリーチ演出の演出例を部分的に示す連続図である（2 / 7）。
- 【図 6 1】特別図柄の変動表示中に実行されるストーリーバトルリーチ演出の演出例を部分的に示す連続図である（3 / 7）。
- 【図 6 2】特別図柄の変動表示中に実行されるストーリーバトルリーチ演出の演出例を部分的に示す連続図である（4 / 7）。
- 【図 6 3】特別図柄の変動表示中に実行されるストーリーバトルリーチ演出の演出例を部分的に示す連続図である（5 / 7）。 40
- 【図 6 4】特別図柄の変動表示中に実行されるストーリーバトルリーチ演出の演出例を部分的に示す連続図である（6 / 7）。
- 【図 6 5】特別図柄の変動表示中に実行されるストーリーバトルリーチ演出の演出例を部分的に示す連続図である（7 / 7）。
- 【図 6 6】非時間短縮状態で「1 4 ラウンド通常図柄 1」等に該当した場合の大当たり遊技中に実行される大役中演出の例を部分的に示す連続図である。
- 【図 6 7】お宝チャレンジ演出の演出例を部分的に示す連続図である（1 / 5）。
- 【図 6 8】お宝チャレンジ演出の演出例を部分的に示す連続図である（2 / 5）。
- 【図 6 9】お宝チャレンジ演出の演出例を部分的に示す連続図である（3 / 5）。
- 【図 7 0】お宝チャレンジ演出の演出例を部分的に示す連続図である（4 / 5）。 50

- 【図 7 1】お宝チャレンジ演出の演出例を部分的に示す連続図である（5 / 5）。
- 【図 7 2】非時間短縮状態で「16 ラウンド確変図柄 1」に該当した場合の大当たり遊技中に実行される大役中演出の例を部分的に示す連続図である。
- 【図 7 3】非時間短縮状態にて「2 ラウンド大当たり」等に該当した場合に実行されるモード移行演出の演出例を示す連続図である（1 / 4）。
- 【図 7 4】非時間短縮状態にて「2 ラウンド大当たり」等に該当した場合に実行されるモード移行演出の演出例を示す連続図である（2 / 4）。
- 【図 7 5】非時間短縮状態にて「2 ラウンド大当たり」等に該当した場合に実行されるモード移行演出の演出例を示す連続図である（3 / 4）。
- 【図 7 6】非時間短縮状態にて「2 ラウンド大当たり」等に該当した場合に実行されるモード移行演出の演出例を示す連続図である（4 / 4）。
- 【図 7 7】花火ラッシュの演出例を示す連続図である。
- 【図 7 8】花火ラッシュでの入賞時に実行される第 1 演出例を示す連続図である（1 / 3）。
- 【図 7 9】花火ラッシュでの入賞時に実行される第 1 演出例を示す連続図である（2 / 3）。
- 【図 8 0】花火ラッシュでの入賞時に実行される第 1 演出例を示す連続図である（3 / 3）。
- 【図 8 1】花火ラッシュでの入賞時に実行される第 2 演出例を示す連続図である（1 / 3）。
- 【図 8 2】花火ラッシュでの入賞時に実行される第 2 演出例を示す連続図である（2 / 3）。
- 【図 8 3】花火ラッシュでの入賞時に実行される第 2 演出例を示す連続図である（3 / 3）。
- 【図 8 4】花火ラッシュでのリーチ発生時に実行される演出例を示す連続図である（1 / 7）。
- 【図 8 5】花火ラッシュでのリーチ発生時に実行される演出例を示す連続図である（2 / 7）。
- 【図 8 6】花火ラッシュでのリーチ発生時に実行される演出例を示す連続図である（3 / 7）。
- 【図 8 7】花火ラッシュでのリーチ発生時に実行される演出例を示す連続図である（4 / 7）。
- 【図 8 8】花火ラッシュでのリーチ発生時に実行される演出例を示す連続図である（5 / 7）。
- 【図 8 9】花火ラッシュでのリーチ発生時に実行される演出例を示す連続図である（6 / 7）。
- 【図 9 0】花火ラッシュでのリーチ発生時に実行される演出例を示す連続図である（7 / 7）。
- 【図 9 1】「16 ラウンド確変図柄 2」に該当した場合の大当たり遊技中に実行される大役中演出の例を部分的に示す連続図である。
- 【図 9 2】海岸モードの演出例を示す連続図である。
- 【図 9 3】ゾーン演出及び特殊マーカ演出の第 1 演出例について示す連続図である（1 / 4）。
- 【図 9 4】ゾーン演出及び特殊マーカ演出の第 1 演出例について示す連続図である（2 / 4）。
- 【図 9 5】ゾーン演出及び特殊マーカ演出の第 1 演出例について示す連続図である（3 / 4）。
- 【図 9 6】ゾーン演出及び特殊マーカ演出の第 1 演出例について示す連続図である（4 / 4）。
- 【図 9 7】ゾーン演出及び特殊マーカ演出の第 2 演出例について示す連続図である（1 /

4)。

【図 9 8】ゾーン演出及び特殊マーカ演出の第 2 演出例について示す連続図である (2 / 4)。

【図 9 9】ゾーン演出及び特殊マーカ演出の第 2 演出例について示す連続図である (3 / 4)。

【図 1 0 0】ゾーン演出及び特殊マーカ演出の第 2 演出例について示す連続図である (4 / 4)。

【図 1 0 1】ゾーン演出及び特殊マーカ演出の第 3 演出例について示す連続図である (1 / 5)。

【図 1 0 2】ゾーン演出及び特殊マーカ演出の第 3 演出例について示す連続図である (2 / 5)。

【図 1 0 3】ゾーン演出及び特殊マーカ演出の第 3 演出例について示す連続図である (3 / 5)。

【図 1 0 4】ゾーン演出及び特殊マーカ演出の第 3 演出例について示す連続図である (4 / 5)。

【図 1 0 5】ゾーン演出及び特殊マーカ演出の第 3 演出例について示す連続図である (5 / 5)。

【図 1 0 6】演出制御処理の手順例を示すフローチャートである。

【図 1 0 7】作動記憶演出管理処理の手順例を示すフローチャートである。

【図 1 0 8】作動記憶数増加時演出選択処理の手順例を示すフローチャートである。

【図 1 0 9】先判定演出管理処理の手順例を示すフローチャートである。

【図 1 1 0】ゾーン演出管理処理の手順例を示すフローチャートである。

【図 1 1 1】記憶マーカ演出管理処理の手順例を示すフローチャートである。

【図 1 1 2】特殊記憶マーカ選択テーブルの構成例を示す図である。

【図 1 1 3】花火ラッシュ時先判定演出管理処理の手順例を示すフローチャートである。

【図 1 1 4】メータランプ用先判定演出管理処理の手順例を示すフローチャートである。

【図 1 1 5】メータランプ用先判定演出シナリオパターン選択テーブル (保留ランプ 1 個目) の一例を示す図である。

【図 1 1 6】メータランプ用先判定演出シナリオパターン選択テーブル (保留ランプ 2 個目) の一例を示す図である。

【図 1 1 7】メータランプ用先判定演出シナリオパターン選択テーブル (保留ランプ 3 個目) の一例を示す図である。

【図 1 1 8】メータランプ用先判定演出シナリオパターン選択テーブル (保留ランプ 4 個目) の一例を示す図である。

【図 1 1 9】保留ランプ用先判定演出管理処理の手順例を示すフローチャートである。

【図 1 2 0】保留ランプ用先判定演出シナリオパターン選択テーブル (保留ランプ 1 個目) の一例を示す図である。

【図 1 2 1】保留ランプ用先判定演出シナリオパターン選択テーブル (保留ランプ 2 個目) の一例を示す図である。

【図 1 2 2】保留ランプ用先判定演出シナリオパターン選択テーブル (保留ランプ 3 個目) の一例を示す図である。

【図 1 2 3】保留ランプ用先判定演出シナリオパターン選択テーブル (保留ランプ 4 個目) の一例を示す図である。

【図 1 2 4】演出図柄管理処理の手順例を示すフローチャートである。

【図 1 2 5】演出図柄変動前処理の手順例を示すフローチャートである。

【図 1 2 6】大当たり時変動演出パターン選択処理の手順例を示すフローチャートである。

【図 1 2 7】はずれ時変動演出パターン選択処理の手順例を示すフローチャートである。

【図 1 2 8】モード演出管理処理の手順例を示すフローチャートである。

【図 1 2 9】可変入賞装置作動時処理の構成例を示すフローチャートである。

【図 1 3 0】可変入賞装置作動前処理の手順例を示すフローチャートである。

- 【図 1 3 1】第 1 特別図柄当選時処理の手順例を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 2】第 2 特別図柄当選時処理の手順例を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 3】変動表示演出中に実行される主要演出の一覧を示す図である。
- 【図 1 3 4】出球有り大当たりが確定する演出の組み合わせ一覧を示す図である。
- 【図 1 3 5】第 2 実施形態におけるメータランプ用先判定演出の演出例を示す連続図である（1 / 4）。
- 【図 1 3 6】第 2 実施形態におけるメータランプ用先判定演出の演出例を示す連続図である（2 / 4）。
- 【図 1 3 7】第 2 実施形態におけるメータランプ用先判定演出の演出例を示す連続図である（3 / 4）。
- 【図 1 3 8】第 2 実施形態におけるメータランプ用先判定演出の演出例を示す連続図である（4 / 4）。

10

【発明を実施するための形態】

【0046】

以下、本発明の実施形態について、図面を参照しながら説明する。

図 1 は、パチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」と略称する。）1 の正面図である。また、図 2 は、パチンコ機 1 の背面図である。パチンコ機 1 は、遊技球を遊技媒体として用いるものであり、遊技者は、遊技場運営者から遊技球を借り受けてパチンコ機 1 による遊技を行う。なお、パチンコ機 1 における遊技において、遊技球はその 1 個 1 個が遊技価値を有した媒体であり、遊技の成果として遊技者が享受する特典（利益）は、例えば遊技者が獲得した遊技球の数に基づいて遊技価値に換算することができる。以下、図 1 及び図 2 を参照しつつパチンコ機 1 の全体構成について説明する。

20

【0047】

〔全体構成〕

パチンコ機 1 は、その本体として主に外枠ユニット 2、一体扉ユニット 4 及び内枠アセンブリ 7（プラ枠、遊技機枠）を備えている。遊技者に相対する正面からみて、その最も前面側には一体扉ユニット 4 が位置している。一体扉ユニット 4 の背面側（奥側）には内枠アセンブリ 7 が位置しており、内枠アセンブリ 7 の外側を囲むようにして外枠ユニット 2 が配置されている。

【0048】

30

外枠ユニット 2 は、木材及び金属材を縦長の矩形状に組み合わせた構造体であり、この外枠ユニット 2 は、遊技場内の島設備（図示されていない）に対してねじ等の締結具を用いて固定されるものである。なお、縦長矩形状の外枠ユニット 2 において、上下の短辺に相当する部位には木材が用いられており、左右の長辺に相当する部位には金属材が用いられている。

【0049】

一体扉ユニット 4 は、その下部位置に受皿ユニット 6 が一体化された構造である。一体扉ユニット 4 及び内枠アセンブリ 7 は、外枠ユニット 2 を介して島設備に取り付けられ、これらはそれぞれ図示しないヒンジ機構を介して開閉式に動作する。図示しないヒンジ機構の開閉軸線は、パチンコ機 1 の正面からみて左側端部に沿って垂直方向に延びている。

40

【0050】

図 1 中の正面からみて内枠アセンブリ 7 の右側縁部（図 2 では左側縁部）には、その内側に統一錠ユニット 9 が設けられている。また、これに対応して一体扉ユニット 4 及び外枠ユニット 2 の右側縁部（裏側）にも、それぞれ図示しない施錠具が設けられている。図 1 に示されるように、外枠ユニット 2 に対して一体扉ユニット 4 及び内枠アセンブリ 7 が閉じた状態で、その裏側にある統一錠ユニット 9 は施錠具とともに一体扉ユニット 4 及び内枠アセンブリ 7 の開放を不能にしている。

【0051】

また、受け皿ユニット 6 の右側縁部には鍵穴付きのシリンダ錠 6 a が設けられている。例えば、遊技場の管理者が専用キーを鍵穴に差し込んでシリンダ錠 6 a を時計回りに捻る

50

と、統一錠ユニット 9 が作動して内枠アセンブリ 7 とともに一体扉ユニット 4 の開放が可能な状態となる。これら全体を外枠ユニット 2 から前面側へ開放する（扉のように動かす）と、前面側にてパチンコ機 1 の裏側が露出することになる。

【0052】

一方、シリンダ錠 6 a を反時計回りに捻ると、内枠アセンブリ 7 は施錠されたままで一体扉ユニット 4 の施錠だけが解除され、一体扉ユニット 4 が開放可能となる。一体扉ユニット 4 を前面側へ開放すると遊技盤ユニット 8 が直に露出し、この状態で遊技場の管理者が盤面内での球詰まり等の障害を取り除くことができる。また、一体扉ユニット 4 を開放すると、受け皿ユニット 6 も一緒に前面側へ開放される。

【0053】

また、パチンコ機 1 は、遊技用ユニットとして上記の遊技盤ユニット 8 を備えている。遊技盤ユニット 8 は、一体扉ユニット 4 の背後（内側）で上記の内枠アセンブリ 7 に支持されている。遊技盤ユニット 8 は、例えば一体扉ユニット 4 を前面側へ開放した状態で内枠アセンブリ 7 に対して着脱可能である。一体扉ユニット 4 には、その中央部に縦長円形状の窓 4 a が形成されており、この窓 4 a 内にガラスユニット（参照符号なし）が取り付けられている。ガラスユニットは、例えば窓 4 a の形状に合わせてカットされた 2 枚の透明板（ガラス板）を組み合わせたものである。ガラスユニットは、一体扉ユニット 4 の裏側に図示しない取り付け具を介して取り付けられる。遊技盤ユニット 8 の前面には遊技領域 8 a（盤面、遊技盤）が形成されており、この遊技領域 8 a は窓 4 a を通じて前面側から遊技者に視認可能である。一体扉ユニット 4 が閉じられると、ガラスユニットの内面と盤面との間に遊技球が流下できる空間が形成される。

【0054】

受け皿ユニット 6 は、全体的に一体扉ユニット 4 から前面側へ突出した形状をなしており、その上面に上皿 6 b が形成されている。この上皿 6 b には、遊技者に貸し出された遊技球（貸球）や入賞により獲得した遊技球（賞球）を貯留することができる。また、受け皿ユニット 6 には、上皿 6 b の下段位置に下皿 6 c が形成されている。この下皿 6 c には、上皿 6 b が満杯の状態ですらに払い出された遊技球が貯留される。なお、本実施形態のパチンコ機 1 はいわゆる CR 機（CR ユニットに接続する機種）であり、遊技者が借り受けた遊技球は、賞球とは別に裏側の払出装装置ユニット 172 から受け皿ユニット 6（上皿 6 b 又は下皿 6 c）に払い出される。

【0055】

受け皿ユニット 6 の上面には貸出操作部 14 が設けられており、この貸出操作部 14 には、球貸ボタン 10 及び返却ボタン 12 が配置されている。図示しない CR ユニットに有価媒体（例えば磁気記録媒体、記憶 IC 内蔵媒体等）を投入した状態で球貸ボタン 10 を遊技者が操作すると、予め決められた度数単位（例えば 5 度数）に対応する個数（例えば 125 個）分の遊技球が貸し出される。このため貸出操作部 14 の上面には度数表示部（図示されていない）が配置されており、この度数表示部には、CR ユニットに投入されている有価媒体の残存度数が表示される。なお、遊技者は、返却ボタン 12 を操作することで、度数が残存している有価媒体の返却を受けることができる。本実施形態では CR 機を例に挙げているが、パチンコ機 1 は CR 機とは別の現金機（CR ユニットに接続されない機種）であってもよい。

【0056】

また、受け皿ユニット 6 の上面には、上段位置にある上皿 6 b の手前に上皿球抜きボタン 6 d が設置されており、そして下皿 6 c の手前でその中央部には下皿球抜きレバー 6 e が設置されている。遊技者は上皿球抜きボタン 6 d を例えば押し込み操作することで、上皿 6 b に貯留された遊技球を下皿 6 c へ流下させることができる。また、遊技者は、下皿球抜きレバー 6 e を例えば左方向へスライドさせることで、下皿 6 c に貯留された遊技球を下方へ落下させて排出することができる。排出された遊技球は、例えば図示しない球受け箱等に受け止められる。

【0057】

10

20

30

40

50

受け皿ユニット6の右下部には、ハンドルユニット16が設置されている。遊技者はこのハンドルユニット16を操作することで発射制御基板セット174を作動させ、遊技領域8aに向けて遊技球を発射する（打ち込む）ことができる（球発射装置）。発射された遊技球は、遊技盤ユニット8の下縁部から左側縁部に沿って上昇し、図示しない外バンドに案内されて遊技領域8a内に放り込まれる。遊技領域8a内には多数の障害釘や風車（図中参照符号なし）等が配置されており、放り込まれた遊技球は障害釘や風車により誘導・案内されながら遊技領域8a内を流下する。なお、遊技領域8a内（盤面、遊技盤）の構成については、別の図面を参照しながらさらに後述する。

【0058】

〔枠前面の構成〕

一体扉ユニット4には、演出用の構成要素として左トップレンズユニット47及び右上電飾ユニット49が設置されている。このうち左トップレンズユニット47にはガラス枠トップランプ46及び左側のガラス枠装飾ランプ48が組み込まれており、右上電飾ユニット49には右側のガラス枠装飾ランプ50が組み込まれている。その他にも一体扉ユニット4には、左トップレンズユニット47及び右上電飾ユニット49の下方にそれぞれ連なるようにして左右のガラス枠装飾ランプ52が設置されており、これらガラス枠装飾ランプ52は、一体扉ユニット4の左右縁部から受皿ユニット6の前面部にまで回り込むようにして延びている。一体扉ユニット4においてガラス枠トップランプ46や左右のガラス枠装飾ランプ48、50、52等は、ガラスユニットを取り巻くようにして配置されている。

【0059】

上述した各種ランプ46、48、50、52は、例えば内蔵するLEDの発光（点灯や点滅、輝度階調の変化、色調の変化等）により演出を実行する。また、一体扉ユニット4の上部において、左トップレンズユニット47及び右上電飾ユニット49にはそれぞれガラス枠上スピーカ54、55が組み込まれている。一方、外枠ユニット2の左下位置には外枠スピーカ56が組み込まれている。これらスピーカ54、55、56は、効果音やBGM、音声等（音響全般）を出力して演出を実行するものである。

【0060】

また、受け皿ユニット6の中央には、上皿6bの手前位置に演出切替ボタン45が設置されている。演出切替ボタン45は、例えば押し込み式の円形状ボタンとその周囲に回転式のジョグリング（ジョグダイヤル）を組み合わせた形態である。遊技者は、この演出切替ボタン45を押し込み操作又は回転操作することで演出内容（例えば液晶表示器42に表示される背景画面）を切り替えたり、例えば図柄の変動中や大当りの確定表示中、あるいは大当り遊技中に何らかの演出（予告演出、確変昇格演出、大役中の昇格演出等）を発生させたりすることができる。

【0061】

〔裏側の構成〕

図2に示されているように、パチンコ機1の裏側には、電源制御ユニット162や主制御基板ユニット170、払出装置ユニット172、流路ユニット173、発射制御基板セット174、払出制御基板ユニット176、裏カバーユニット178等が設置されている。この他にパチンコ機1の裏側には、パチンコ機1の電源系統や制御系統を構成する各種の電子機器類（図示しない制御コンピュータを含む）や外部端子板160、電源コード（電源プラグ）164、アース線（アース端子）166、図示しない接続配線等が設置されている。

【0062】

上記の払出装置ユニット172は、例えば賞球タンク172a及び賞球ケース（参照符号なし）を有しており、このうち賞球タンク172aは内枠アセンブリ7の上縁部（裏側）に設置された状態で、図示しない補給経路から補給された遊技球を蓄えることができる。賞球タンク172aに蓄えられた遊技球は、図示しない上側賞球樋を通じて賞球ケースに導かれる。流路ユニット173は、払出装置ユニット172から送り出された遊技球を

前面側の受け皿ユニット 6 に向けて案内する。

【0063】

また、上記の外部端子板 160 は、パチンコ機 1 を外部の電子機器（例えばデータ表示装置、ホールコンピュータ等）に接続するためのものであり、この外部端子板 160 から、パチンコ機 1 の遊技進行状態やメンテナンス状態等を表す各種の外部情報信号（例えば賞球情報、扉開放情報、図柄確定回数情報、大当り情報、始動口情報等）が外部の電子機器に向けて出力されるものとなっている。

【0064】

電源コード 164 は、例えば遊技場の島設備に設置された電源装置（例えば AC 24V）に接続されることで、パチンコ機 1 の動作に必要な電源（電力）を確保するものである。また、アース線 166 は、同じく島設備に設置されたアース端子に接続されることで、パチンコ機 1 のアース（接地）を確保するものである。

【0065】

図 3 は、遊技盤ユニット 8 を単独で示した正面図である。遊技盤ユニット 8 は、ベースとなる遊技板 8b を備えており、この遊技板 8b の前面側に遊技領域 8a が形成されている。遊技板 8b は、例えば透明樹脂板で構成されており、遊技盤ユニット 8 が内枠アセンブリ 7 に固定された状態で、遊技板 8b の前面はガラスユニットに平行となる。遊技板 8b の前面には、略円形状に設置された発射レール（参照符号なし）の内側に上記の遊技領域 8a が形成されている。

【0066】

遊技領域 8a 内には、その中央位置に比較的大型の演出ユニット 40 が配置されており、この演出ユニット 40 を中心として遊技領域 8a が左側部分、右側部分及び下部分に大きく分かれている。遊技領域 8a の左側部分は、通常遊技状態（非時間短縮状態）で使用する第 1 遊技領域（左打ち領域）であり、遊技領域 8a の右側部分は、有利遊技状態（大当り遊技状態、小当り遊技状態、低確率時間短縮状態、高確率時間短縮状態等）で使用する第 2 遊技領域（右打ち領域）である。また、遊技領域 8a 内には、演出ユニット 40 の周辺に中始動入賞口 26、始動ゲート 20、普通入賞口 22、24、可変始動入賞装置 28、可変入賞装置 30 等が分布して設置されている。

【0067】

このうち中始動入賞口 26 は、遊技領域 8a の下部分の中央に配置されており、始動ゲート 20、可変入賞装置 30 及び可変始動入賞装置 28 は、遊技領域 8a の右側部分に上からこの順番で配置されている。また、左側の 3 つの普通入賞口 22 は遊技領域 8a の左側部分に配置されており、右側の 1 つの普通入賞口 24 は遊技領域 8a の右側部分に配置されている。

【0068】

遊技領域 8a 内に放り込まれた遊技球は、その流下の過程で始動ゲート 20 を通過したり、中始動入賞口 26、普通入賞口 22、24 に入球したり、あるいは、作動時の可変始動入賞装置 28 や開放動作時の可変入賞装置 30 に入球したりする。ここで、遊技領域 8a の左側領域を流下する遊技球は、主に中始動入賞口 26 に入球するか、普通入賞口 22 に入球する可能性がある。一方、遊技領域 8a の右側領域を流下する遊技球は、主に始動ゲート 20 を通過するか、普通入賞口 24 に入球するか、開放動作時の可変入賞装置 30 に入球するか、作動時の可変始動入賞装置 28 に入球する可能性がある。

【0069】

始動ゲート 20 を通過した遊技球は続けて遊技領域 8a 内を流下するが、中始動入賞口 26、普通入賞口 22、24、可変始動入賞装置 28、可変入賞装置 30 に入球した遊技球は遊技板（遊技盤ユニット 8 を構成する合板材、透明板等）に形成された貫通孔を通じて遊技盤ユニット 8 の裏側へ回収される。

【0070】

ここで、本実施形態では、遊技領域 8a（盤面）の構成上、中始動入賞口 26 や普通入賞口 22 に遊技球を入球させる場合は、遊技領域 8a 内の左側部分の領域（左打ち領域）

に遊技球を打ち込む（いわゆる「左打ち」を実行する）必要がある。

【0071】

一方、可変始動入賞装置28や可変入賞装置30、普通入賞口24に遊技球を入球させる場合は、遊技領域8a内の右側部分の領域（右打ち領域）に遊技球を打ち込む（いわゆる「右打ち」を実行する）必要がある。

【0072】

上記の可変始動入賞装置28は、所定の作動条件が満たされた場合（普通図柄が当りの状態で停止表示された場合）に作動し、それに伴って右始動入賞口（参照符号なし）への入球を可能にする（普通電動役物）。可変始動入賞装置28は、例えば1つの開閉部材28bを有しており、この開閉部材28bは、例えば図示しないソレノイドを用いたリンク機構の働きにより、盤面に沿って左右方向に往復動作する。すなわち、図3中に点線で示されるように、1つの開閉部材28bは先端が上を向いた状態で閉鎖位置（閉止位置）にあり、このとき右始動入賞口への入球は不能（遊技球が入球できる隙間がない状態）となっている。一方、可変始動入賞装置28が作動すると、開閉部材28bは閉鎖位置から開放位置に向けて変位（拡開）し、右側に開口幅を拡大して右始動入賞口を開放する。この間に可変始動入賞装置28は遊技球の入球が可能な状態となり、右始動入賞口への入球を発生させることができる（可変始動入賞手段）。なお、このとき開閉部材28bは右始動入賞口への遊技球の入球を案内する部材としても機能する。また、遊技盤ユニット8に設置されている障害釘の配列は、基本的に可変始動入賞装置28（開放時の右始動入賞口）へ向かう遊技球の流下を極端に阻害しない状態となっているが、遊技球が開放動作時の可変始動入賞装置28（右始動入賞口）に必ず入球するというわけではなく、あくまで入球は無作為に発生する。

【0073】

上記の可変入賞装置30は、規定の条件が満たされた場合（特別図柄が非当選以外の状態で停止表示された場合）に作動し、大入賞口（参照符号なし）への入球を可能にする（特別電動役物、特別入賞事象発生手段）。

【0074】

可変入賞装置30は、可変始動入賞装置28の上方に配置された装置であり、例えば1つの開閉部材30aを有している。この開閉部材30aは、例えば図示しないソレノイドを用いたリンク機構の働きにより、盤面に対して左右方向に往復動作する。図示のように1つの開閉部材30aは先端が上を向いた状態で閉鎖位置（閉止位置）にあり、このとき大入賞口への入球は不能（遊技球が入球できる隙間がない状態）となっている。一方、可変入賞装置30が作動すると、開閉部材30aは閉鎖位置から開放位置に向けて変位（拡開）し、右側に開口幅を拡大して大入賞口を開放する。この間に可変入賞装置30は遊技球の入球が可能な状態となり、大入賞口への入球を発生させることができる（可変入賞手段）。なお、このとき開閉部材30aは大入賞口への遊技球の入球を案内する部材としても機能する。また、遊技盤ユニット8に設置されている障害釘の配列は、基本的に可変入賞装置30（開放時の大入賞口）へ向かう遊技球の流下を極端に阻害しない状態となっているが、遊技球が開放動作時の可変入賞装置30に必ず入球するというわけではなく、あくまで入球は無作為に発生する。

【0075】

遊技盤ユニット8には、その中央位置から右側部分にかけて上記の演出ユニット40が設置されている。演出ユニット40は、その上縁部40aが遊技球の流下方向を変化させる案内部材として機能する他、その内側に各種の装飾部品40b、40c等を備えている。装飾部品40b、40cはその立体的な造形により遊技盤ユニット8の装飾性を高めるとともに、例えば内蔵された発光器（LED等）により透過光を発することで、演出的な動作をすることができる。また、演出ユニット40の内側には液晶表示器42（画像表示器）が設置されており、この液晶表示器42には特別図柄に対応させた演出図柄をはじめ、各種の演出画像が表示される。このように遊技盤ユニット8は、その盤面の構成や演出ユニット40の装飾性に基づいて、遊技者にパチンコ機1の特徴を印象付けている。また

、本実施形態のように遊技板 8 b が透明樹脂板（例えばアクリル板）である場合、前面側だけでなく遊技板 8 b の背後に配置された各種の装飾体（可動体や発光体を含む）による装飾性を付加することができる。

【0076】

その他に演出ユニット 40 の内部には、演出用の可動体 40 f（例えばスペードの形状の装飾物）とともに駆動源（例えばモータ、ソレノイド等）が付属している。演出用の可動体 40 f は、液晶表示器 42 による画像を用いた演出や発光器による演出に加えて、有形物の動作を伴う演出を実行することができる。これら可動体 40 f を用いた演出により、二次元の画像を用いた演出とは別の訴求力を発揮することができる。

【0077】

また、演出ユニット 40 の左側縁部には球案内通路 40 d が形成されており、その下流には転動ステージ 40 e が形成されている。球案内通路 40 d は遊技領域 8 a 内にて左斜め上方に開口しており、遊技領域 8 a 内を流下する遊技球が無作為に球案内通路 40 d 内に流入すると、その内部を通過して転動ステージ 40 e 上に放出される。転動ステージ 40 e の上面は滑らかな湾曲面を有しており、ここでは遊技球が左右方向に転動自在である。転動ステージ 40 e 上で転動した遊技球は、やがて下方の遊技領域 8 a 内に流下する。転動ステージ 40 e の中央位置には球放出路 40 k が形成されており、転動ステージ 40 e から球放出路 40 k に案内された遊技球は、その真下にある中始動入賞口 26 に流入しやすくなる。

【0078】

また、中始動入賞口 26 の下方には、保留ランプ 51 a ～ 51 d が備えられており、後述する第 2 特別図柄作動記憶ランプ 35 a に連動して、例えば消灯又は点灯の組み合わせで構成される表示態様により、0 ～ 4 個の第 2 特別図柄の作動記憶（抽選要素）の記憶数を表示する。例えば、2 つの保留ランプ 51 a、51 b をともに点灯させた表示態様では記憶数 2 個を表示するといった具合である。

【0079】

また、可変始動入賞装置 28 の下方には、矢印ランプ 51 e ～ 51 i が備えられており、第 2 特別図柄の作動記憶（抽選要素）が新たに記憶された際に、消灯又は点灯の組み合わせで演出が行われることとなる。

さらに、可変始動入賞装置 28 の周囲には、メータランプ 51 j ～ 51 n が備えられており、液晶表示器 42 による画像を用いた演出や発光器による演出に加えて、消灯又は点灯の組み合わせで演出を実行することができる。

【0080】

他にも、可変入賞装置 30 から普通入賞口 24 にわたる領域に、炎ランプ 51 p が備えられており、可変入賞装置 30 内に遊技球が入球した際に点灯する等の演出を実行することができる。

【0081】

その他、遊技領域 8 a 内にはアウト口 32 が形成されており、各種入賞口に入球（入賞）しなかった遊技球は最終的にアウト口 32 を通じて遊技盤ユニット 8 の裏側へ回収される。また、普通入賞口 22、24 や中始動入賞口 26、可変始動入賞装置 28（右始動入賞口）、可変入賞装置 30（大入賞口）に入球した遊技球も含めて、遊技領域 8 a 内に打ち込まれた全ての遊技球は遊技盤ユニット 8 の裏側へ回収される。回収された遊技球は、図示しないアウト通路アセンブリを通じてパチンコ機 1 の裏側から枠外へ排出され、さらに図示しない島設備の補給経路に合流する。

【0082】

図 4 は、遊技盤ユニット 8 の一部（窓 4 a 内の左下位置）を拡大して示す正面図である。すなわち遊技盤ユニット 8 には、例えば窓 4 a 内の左下位置に普通図柄表示装置 33 及び普通図柄作動記憶ランプ 33 a が設けられている他、第 1 特別図柄表示装置 34、第 2 特別図柄表示装置 35 及び遊技状態表示装置 38 が設けられている。このうち普通図柄表示装置 33 は、例えば 2 つのランプ（LED）を交互に点灯させて普通図柄を変動表示し

10

20

30

40

50

、そしてランプの点灯又は消灯により普通図柄を停止表示する。普通図柄作動記憶ランプ 3 3 a は、例えば 2 つのランプ (L E D) の消灯又は点灯、点滅の組み合わせによって 0 ～ 4 個の記憶数を表示する。例えば、2 つのランプをともに消灯させた表示態様では記憶数 0 個を表示し、1 つのランプを点灯させた表示態様では記憶数 1 個を表示し、同じ 1 つのランプを点滅させた表示態様では記憶数 2 個を表示し、1 つのランプの点滅に加えてもう 1 つのランプを点灯させた表示態様では記憶数 3 個を表示し、そして 2 つのランプをともに点滅させた表示態様では記憶数 4 個を表示する、といった具合である。なお、ここでは 2 つのランプ (L E D) を使用することとしているが、4 つのランプ (L E D) を使用して普通図柄作動記憶ランプ 3 3 a を構成してもよい。この場合、点灯するランプの個数で作動記憶数を表示することができる。

10

【0083】

普通図柄作動記憶ランプ 3 3 a は、上記の始動ゲート 2 0 を遊技球が通過すると、その都度、作動抽選の契機となる通過が発生したことを記憶する意味で 1 個ずつ増加後の表示態様へと変化していき (最大 4 個まで)、その通過を契機として普通図柄の変動が開始されるごとに 1 個ずつ減少後の表示態様へと変化していく。なお、本実施形態では、普通図柄作動記憶ランプ 3 3 a が未点灯 (記憶数が 0 個) の場合、普通図柄が既に変動開始可能な状態 (停止表示時) で始動ゲート 2 0 を遊技球が通過しても表示態様は変化しない。すなわち、普通図柄作動記憶ランプ 3 3 a の表示態様によって表される記憶数 (最大 4 個) は、その時点で未だ普通図柄の変動が開始されていない通過の回数を表している。

【0084】

20

また、第 1 特別図柄表示装置 3 4 及び第 2 特別図柄表示装置 3 5 は、例えばそれぞれ 7 セグメント L E D (ドット付き) により、対応する第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動状態と停止状態とを表示することができる (図柄表示手段)。なお、第 1 特別図柄表示装置 3 4 や第 2 特別図柄表示装置 3 5 は、複数のドット L E D を幾何学的 (例えば円形状) に配列した形態であってもよい。

【0085】

また、第 1 特別図柄作動記憶ランプ 3 4 a 及び第 2 特別図柄作動記憶ランプ 3 5 a は、例えばそれぞれ 2 つのランプ (L E D) の消灯又は点灯、点滅の組み合わせで構成される表示態様により、それぞれ 0 ～ 4 個の記憶数を表示する (記憶数表示手段)。例えば、2 つのランプをともに消灯させた表示態様では記憶数 0 個を表示し、1 つのランプを点灯させた表示態様では記憶数 1 個を表示し、同じ 1 つのランプを点滅させた表示態様では記憶数 2 個を表示し、1 つのランプの点滅に加えてもう 1 つのランプを点灯させた表示態様では記憶数 3 個を表示し、そして 2 つのランプをともに点滅させた表示態様では記憶数 4 個を表示する、といった具合である。

30

【0086】

第 1 特別図柄作動記憶ランプ 3 4 a は、中始動入賞口 2 6 に遊技球が流入するごとに、中始動入賞口 2 6 に遊技球が入球したことを記憶する意味で 1 個ずつ増加後の表示態様へと変化していき (最大 4 個まで)、その入球を契機として特別図柄の変動が開始されるごとに 1 個ずつ減少後の表示態様へと変化していく。また、第 2 特別図柄作動記憶ランプ 3 5 a は、可変始動入賞装置 2 8 に遊技球が入球するごとに、右始動入賞口に遊技球が入球したことを記憶する意味で 1 個ずつ増加後の表示態様へと変化し (最大 4 個まで)、その入球を契機として特別図柄の変動が開始されるごとに 1 個ずつ減少後の表示態様へと変化する。なお、本実施形態では、第 1 特別図柄作動記憶ランプ 3 4 a が未点灯 (記憶数が 0 個) の場合、第 1 特別図柄が既に変動開始可能な状態 (停止表示時) で中始動入賞口 2 6 に遊技球が入球しても表示態様は変化しない。また、第 2 特別図柄作動記憶ランプ 3 5 a が未点灯 (記憶数が 0 個) の場合、第 2 特別図柄が既に変動開始可能な状態 (停止表示時) で可変始動入賞装置 2 8 に遊技球が入球しても表示態様は変化しない。すなわち、各特別図柄作動記憶ランプ 3 4 a, 3 5 a の表示態様により表される記憶数 (最大 4 個) は、その時点で未だ第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動が開始されていない入球の回数を表している。

40

50

【0087】

また、遊技状態表示装置38には、例えば大当り種別表示ランプ38a、38b、38c、確率変動状態表示ランプ38d、時短状態表示ランプ38e、発射位置指定ランプ38fにそれぞれ対応する複数のLEDが含まれている。なお、本実施形態では、上述した普通図柄表示装置33や普通図柄作動記憶ランプ33a、第1特別図柄表示装置34、第2特別図柄表示装置35、第1特別図柄作動記憶ランプ34a、第2特別図柄作動記憶ランプ35a及び遊技状態表示装置38が1枚の統合表示基板89に実装された状態で遊技盤ユニット8に取り付けられている。

【0088】

〔制御上の構成〕

次に、パチンコ機1の制御に関する構成について説明する。図5は、パチンコ機1に装備された各種の電子機器類を示すブロック図である。パチンコ機1は、制御動作の中核となる主制御装置70（主制御用コンピュータ）を備えており、この主制御装置70は主に、パチンコ機1における遊技の進行を制御する機能を有している。なお、主制御装置70は、上記の主制御基板ユニット170に内蔵されている。

【0089】

また、主制御装置70には、中央演算処理装置である主制御CPU72を実装した回路基板（主制御基板）が装備されており、主制御CPU72は、図示しないCPUコアやレジスタとともにROM74、RAM（RWM）76等の半導体メモリを集積したLSIとして構成されている。また、主制御装置70には、乱数発生器75やサンプリング回路77が装備されている。このうち乱数発生器75は、特別図柄抽選の大当り判定用や普通図柄抽選の当り判定用にハードウェア乱数（例えば10進数表記で0～65535）を発生させるものであり、ここで発生された乱数は、サンプリング回路77を通じて主制御CPU72に入力される。その他にも主制御装置70には、入出力（I/O）ポート79や図示しないクロック発生回路、カウンタ／タイマ回路（CTC）等の周辺ICが装備されており、これらは主制御CPU72とともに回路基板上に実装されている。なお、回路基板上（又は内層部分）には、信号伝送経路や電源供給経路、制御用バス等が配線パターンとして形成されている。

【0090】

上述した始動ゲート20には、遊技球の通過を検出するためのゲートスイッチ78が一体的に設けられている。また、遊技盤ユニット8には、中始動入賞口26、可変始動入賞装置28、可変入賞装置30にそれぞれ対応して中始動入賞口スイッチ80、右始動入賞口スイッチ82及びカウントスイッチ84が装備されている。各始動入賞口スイッチ80、82は、中始動入賞口26、可変始動入賞装置28（右始動入賞口）への遊技球の入球を検出するためのものである。また、カウントスイッチ84は、可変入賞装置30（大入賞口）への遊技球の入球を検出し、その数をカウントするためのものである。同様に遊技盤ユニット8には、普通入賞口22、24への遊技球の入球を検出する入賞口スイッチ86が装備されている。なお、ここでは全ての普通入賞口22、24について共通の入賞口スイッチ86を用いる構成を例に挙げているが、例えば盤面の左右で別々の入賞口スイッチ86を設置し、左側の入賞口スイッチ86では盤面の左側に位置する普通入賞口22に対する遊技球の入球を検出し、右側の入賞口スイッチ86では盤面の右側に位置する普通入賞口24に対する遊技球の入球を検出することとしてもよい。

【0091】

いずれにしても、これらスイッチ類78～86の入賞検出信号は、図示しない入出力ドライバを介して主制御CPU72に入力される。なお、遊技盤ユニット8の構成上、本実施形態ではゲートスイッチ78、カウントスイッチ84及び入賞口スイッチ86からの入賞検出信号は、パネル中継端子板87を経由して送信され、パネル中継端子板87には、それぞれの入賞検出信号を中継するための配線パターンや接続端子等が設けられている。

【0092】

上述した普通図柄表示装置33や普通図柄作動記憶ランプ33a、第1特別図柄表示装

10

20

30

40

50

置 3 4、第 2 特別図柄表示装置 3 5、第 1 特別図柄作動記憶ランプ 3 4 a、第 2 特別図柄作動記憶ランプ 3 5 a 及び遊技状態表示装置 3 8 は、主制御 CPU 7 2 からの制御信号に基づいて表示動作を制御されている。主制御 CPU 7 2 は、遊技の進行状況に応じてこれら表示装置 3 3、3 4、3 5、3 8 及びランプ 3 3 a、3 4 a、3 5 a に対する制御信号を出力し、各 LED の点灯状態を制御している。また、これら表示装置 3 3、3 4、3 5、3 8 及びランプ 3 3 a、3 4 a、3 5 a は、上記のように 1 枚の統合表示基板 8 9 に実装された状態で遊技盤ユニット 8 に設置されており、この統合表示基板 8 9 には上記のパネル中継端子板 8 7 を中継して主制御 CPU 7 2 から制御信号が送信される。

【0093】

また、遊技盤ユニット 8 には、可変始動入賞装置 2 8 及び可変入賞装置 3 0 にそれぞれ対応して普通電動役物ソレノイド 8 8 及び大入賞口ソレノイド 9 0 が設けられている。これらソレノイド 8 8、9 0 は主制御 CPU 7 2 からの制御信号に基づいて動作（励磁）し、それぞれ可変始動入賞装置 2 8 及び可変入賞装置 3 0 を開閉動作（作動）させる。なお、これらソレノイド 8 8、9 0 についても上記のパネル中継端子板 8 7 を中継して主制御 CPU 7 2 から制御信号が送信される。

【0094】

その他に上記のガラス枠ユニット 4 にはガラス枠開放スイッチ 9 1 が設置されており、また、上記のプラ枠アセンブリ 7 にはプラ枠開放スイッチ 9 3 が設置されている。ガラス枠ユニット 4 が単独で開放されると、ガラス枠開放スイッチ 9 1 からの接点信号が主制御装置 7 0（主制御 CPU 7 2）に入力され、また、外枠アセンブリ 2 からプラ枠アセンブリ 7 が開放されると、プラ枠開放スイッチ 9 3 からの接点信号が主制御装置 7 0（主制御 CPU 7 2）に入力される。主制御 CPU 7 2 は、これら接点信号からガラス枠ユニット 4 やプラ枠アセンブリ 7 の開放状態を検出することができる。なお、主制御 CPU 7 2 は、ガラス枠ユニット 4 やプラ枠アセンブリ 7 の開放状態を検出すると、上記の外部情報信号として扉開放情報信号を生成する。

【0095】

パチンコ機 1 の裏側には、払出制御装置 9 2 が装備されている。この払出制御装置 9 2（払出制御コンピュータ）は、上述した払出装置ユニット 1 7 2 の動作を制御する。払出制御装置 9 2 には、払出制御 CPU 9 4 を実装した回路基板（払出制御基板）が装備されており、この払出制御 CPU 9 4 もまた、図示しない CPU コアとともに ROM 9 6、RAM 9 8 等の半導体メモリを集積した LSI として構成されている。払出制御装置 9 2（払出制御 CPU 9 4）は、主制御 CPU 7 2 からの賞球指示コマンドに基づいて払出装置ユニット 1 7 2 の動作を制御し、要求された個数の遊技球の払出動作を実行させる。なお、主制御 CPU 7 2 は賞球指示コマンドとともに、上記の外部情報信号として賞球情報信号を生成する。

【0096】

払出装置ユニット 1 7 2 の図示しない賞球ケース内には、払出モータ 1 0 2（例えばステッピングモータ）とともに払出装置基板 1 0 0 が設置されており、この払出装置基板 1 0 0 には払出モータ 1 0 2 の駆動回路が設けられている。払出装置基板 1 0 0 は、払出制御装置 9 2（払出制御 CPU 9 4）からの払出数指示信号に基づいて払出モータ 1 0 2 の回転角度を具体的に制御し、指示された数の遊技球を賞球ケースから払い出させる。払い出された遊技球は、流路ユニット 1 7 3 内の払出流路を通して上記の受け皿ユニット 6 に送られる。

【0097】

また、例えば賞球ケースの上流位置には払出路球切れスイッチ 1 0 4 が設置されている他、払出モータ 1 0 2 の下流位置には払出計数スイッチ 1 0 6 が設置されている。払出モータ 1 0 2 の駆動により実際に賞球が払い出されると、その都度、払出計数スイッチ 1 0 6 からの計数信号が払出装置基板 1 0 0 に入力される。また、賞球ケースの上流位置で球切れが発生すると、払出路球切れスイッチ 1 0 4 からの接点信号が払出装置基板 1 0 0 に入力される。払出装置基板 1 0 0 は、入力された計数信号や接点信号を払出制御装置 9 2

（払出制御CPU94）に送信する。払出制御CPU94は、払出装置基板100から受信した信号に基づき、実際の払出数や球切れ状態を検知することができる。

【0098】

また、パチンコ機1には、例えば下皿6cの内部（パチンコ機1の正面からみて奥の位置）に満タンスイッチ161が設置されている。実際に払い出された賞球（遊技球）は上記の流路ユニット173を通じて上皿6bに放出されるが、上皿6bが遊技球で満杯になると、それ以上に払い出された遊技球は上述したように下皿6cへ流れ込む。さらに、下皿6cが遊技球で満杯になると、それによって満タンスイッチ161がONになり、満タン検出信号が払出制御装置92（払出制御CPU94）に入力される。これを受けて払出制御CPU94は、主制御CPU72から賞球指示コマンドを受信してもそれ以上の賞球動作を一旦保留とし、未払出の賞球残数をRAM98に記憶させておく。なお、RAM98の記憶は電源断時にもバックアップが可能であり、遊技中に停電（瞬間的な停電を含む）が発生しても、未払出の賞球残数情報が消失してしまうことはない。

【0099】

また、パチンコ機1の裏側には、発射制御基板108とともに発射ソレノイド110が設置されている。また、受け皿ユニット6内には球送りソレノイド111が設けられている。これら発射制御基板108、発射ソレノイド110及び球送りソレノイド111は上述した発射制御基板セット174を構成しており、このうち発射制御基板108には発射ソレノイド110及び球送りソレノイド111の駆動回路が設けられている。このうち球送りソレノイド111は、受け皿ユニット6内に蓄えられた遊技球を1個ずつ、発射機ケース内で所定の発射位置に送り出す動作を行う。また、発射ソレノイド110は、発射位置に送り出された遊技球を打撃し、上記のように遊技領域8に向けて遊技球を1個ずつ連続的（間欠的）に打ち出す動作を行う。なお、遊技球の発射間隔は、例えば0.6秒程度の間隔（1分間で100個以内）である。

【0100】

一方、パチンコ機1の表側に位置する上記のグリップユニット16には、発射レバーボリューム112、タッチセンサ114及び発射停止スイッチ116が設けられている。このうち発射レバーボリューム112は、遊技者による発射ハンドルの操作量（いわゆるストローク）に比例したアナログ信号を生成する。また、タッチセンサ114は、静電容量の変化から遊技者の身体がグリップユニット16（発射ハンドル）に触れていることを検出し、その検出信号を出力する。そして、発射停止スイッチ116は、遊技者の操作に応じて発射停止信号（接点信号）を生成する。

【0101】

上記の受け皿ユニット6には発射中継端子板118が設置されており、発射レバーボリューム112やタッチセンサ114、発射停止スイッチ116からの各信号は、発射中継端子板118を経由して発射制御基板108に送信される。また、発射制御基板108からの駆動信号は、発射中継端子板118を経由して球送りソレノイド111に印加される。遊技者が発射ハンドルを操作すると、その操作量に応じて発射レバーボリューム112でアナログ信号（エンコードされたデジタル信号でもよい）が生成され、このときの信号に基づいて発射ソレノイド110が駆動される。これにより、遊技者の操作量に応じて遊技球を打ち出す強さが調整されるものとなっている。なお、発射制御基板108の駆動回路は、タッチセンサ114からの検出信号がオフ（ローレベル）の場合か、もしくは発射停止スイッチ116から発射停止信号が入力された場合は発射ソレノイド110の駆動を停止する。この他に、発射中継端子板118には遊技球等貸出装置接続端子板120が接続されており、この遊技球等貸出装置接続端子板120に上記のCRユニットが接続されていない場合、同じく発射制御基板108の駆動回路は発射ソレノイド110の駆動を停止する。

【0102】

また、受け皿ユニット6には度数表示基板122及び貸出及び返却スイッチ基板123が内蔵されている。このうち度数表示基板122には、上記の度数表示部の表示器（3桁

10

20

30

40

50

分の7セグメントLED)が設けられている。また、貸出及び返却スイッチ基板123には球貸ボタン10や返却ボタン12にそれぞれ接続されるスイッチモジュールが実装されており、球貸ボタン10又は返却ボタン12が操作されると、その操作信号が貸出及び返却スイッチ基板123から遊技球等貸出装置接続端子板120を経由してCRユニットに送信される。また、CRユニットからは、有価媒体の残り度数を表す度数信号が遊技球等貸出装置接続端子板120を経由して度数表示基板122に送信される。度数表示基板122上の図示しない表示回路は、度数信号に基づいて表示器を駆動し、有価媒体の残り度数を数値表示する。また、CRユニットに有価媒体が投入されていなかったり、あるいは投入された有価媒体の残り度数が0になったりした場合、度数表示基板122の表示回路は表示器を駆動してデモ表示(有価媒体の投入を促す表示)を行うこともできる。

10

【0103】

また、パチンコ機1は制御上の構成として、演出制御装置124(演出制御用コンピュータ)を備えている。この演出制御装置124は、パチンコ機1における遊技の進行に伴う演出の制御を行う。演出制御装置124にもまた、中央演算処理装置である演出制御CPU126を実装した回路基板(複合サブ制御基板)が装備されている。演出制御CPU126には、図示しないCPUコアとともにメインメモリとしてROM128やRAM130等の半導体メモリが内蔵されている。なお、演出制御装置124は、パチンコ機1の裏側で上記の裏カバーユニット178に覆われる位置に設けられている。

【0104】

また、演出制御装置124には、図示しない入出力ドライバや各種の周辺ICが装備されている他、ランプ駆動回路132や音響駆動回路134が装備されている。演出制御CPU126は、主制御CPU72から送信される演出用のコマンドに基づいて演出の制御を行い、ランプ駆動回路132や音響駆動回路134に指令を与えて各種ランプ46~52や盤面ランプ53を発光させたり、スピーカ54, 55, 56から実際に効果音や音声等を出力させたりする処理を行う。

20

【0105】

演出制御装置124と上記の主制御装置70とは、例えば図示しない通信用ハーネスを介して相互に接続されている。ただし、これらの間の通信は、主制御装置70から演出制御装置124への一方向のみで行われ、逆方向への通信は行われない。なお、通信用ハーネスには、主制御装置70から演出制御装置124に対して送信される各種コマンドのバス幅に応じてパラレル形式を採用してもよいし、それぞれのドライバIC(I/O)のハード構成に合わせてシリアル形式を採用してもよい。

30

【0106】

ランプ駆動回路132は、例えば図示しないPWM(パルス幅変調)ICやMOSFET等のスイッチング素子を備えており、このランプ駆動回路132は、LEDを含む各種ランプに印加する駆動電圧をスイッチング(又はデューティ切替)して、その発光・点滅等の動作を管理する。なお、各種ランプには、上記のガラス枠トップランプ46, 48やガラス枠サイドランプ50, 受け皿ランプ52の他に、遊技盤ユニット8に設置された装飾・演出用の盤面ランプ53が含まれる。盤面ランプ53は上記の演出ユニットに内蔵されるLEDや、可変始動入賞装置28、可変入賞装置30等に内蔵されるLEDに相当するものである。なお、ここでは受け皿ランプ52がガラス枠電飾基板136に接続されている例を挙げているが、受け皿ユニット6に受け皿電飾基板を設置し、受け皿ランプ52については受け皿電飾基板を介してランプ駆動回路132に接続される構成であってもよい。

40

【0107】

また、音響駆動回路134は、例えば図示しないサウンドROMや音響制御IC、アンプ等を内蔵したサウンドジェネレータであり、この音響駆動回路134は、上スピーカ54及び下スピーカ56を駆動して音響出力を行う。

【0108】

本実施形態ではガラス枠ユニット4の内面にガラス枠電飾基板136が設置されており

50

、ランプ駆動回路132や音響駆動回路134からの駆動信号はガラス枠電飾基板136を経由して各種ランプ46～52やスピーカ54, 55, 56に印加されている。また、ガラス枠電飾基板136には、上記の演出切替ボタン45が接続されており、遊技者が演出切替ボタン45を操作すると、その接点信号がガラス枠電飾基板136を通じて演出制御装置124に入力される。さらに、ガラス枠電飾基板136には、上記のジョグダイヤル45aが接続されており、遊技者がジョグダイヤル45aを回転させると、その回転信号がガラス枠電飾基板136を通じて演出制御装置124に入力される。なお、ここではガラス枠電飾基板136に演出切替ボタン45及びジョグダイヤル45aを接続した例を挙げているが、上記の受け皿電飾基板を設置する場合、演出切替ボタン45及びジョグダイヤル45aは受け皿電飾基板に接続されていてもよい。

10

【0109】

その他、遊技盤ユニット8にはパネル電飾基板138が設置されており、このパネル電飾基板138には盤面ランプ53の他に可動体モータ57が接続されている。可動体モータ57は、例えば図示しないリンク機構を介して上記の可動体40fを駆動する。ランプ駆動回路132からの駆動信号は、パネル電飾基板138を経由して盤面ランプ53及び可動体モータ57にそれぞれ印加される。

【0110】

上記の液晶表示器42は遊技盤ユニット8の裏側に設置されており、遊技盤ユニット8に形成された略矩形の開口を通じてその表示画面が視認可能となっている。また、遊技盤ユニット8の裏側にはインバータ基板158が設置されており、このインバータ基板158は液晶表示器42のバックライト（例えば冷陰極管）に印加される交流電源を生成している。さらに、遊技盤ユニット8の裏側には演出表示制御装置144が設置されており、液晶表示器42による表示動作は、演出表示制御装置144により制御されている。演出表示制御装置144には、汎用の中央演算処理装置である表示制御CPU146とともに、表示プロセッサであるVDP152を実装した回路基板（演出表示制御基板）が装備されている。このうち表示制御CPU146は、図示しないCPUコアとともにROM148、RAM150等の半導体メモリを集積したLSIとして構成されている。また、VDP152は、図示しないプロセッサコアとともに画像ROM154やVRAM156等の半導体メモリを集積したLSIとして構成されている。なお、VRAM156は、その記憶領域の一部をフレームバッファとして利用することができる。

20

30

【0111】

演出制御CPU126のROM128には、演出の制御に関する基本的なプログラムが格納されており、演出制御CPU126は、このプログラムに沿って演出の制御を実行する。演出の制御には、上記のように各種ランプ46～53等やスピーカ54, 55, 56を用いた演出の制御が含まれる他、液晶表示器42を用いた画像表示による演出の制御が含まれる。演出制御CPU126は、表示制御CPU146に対して演出に関する基本的な情報（例えば演出番号）を送信し、これを受け取った表示制御CPU146は、基本的な情報に基づいて具体的に演出用の画像を表示する制御を行う。

【0112】

表示制御CPU146は、VDP152に対してさらに詳細な制御信号を出力する。これを受け取ったVDP152は、制御信号に基づいて画像ROM154にアクセスし、そこから必要な画像データを読み出してVRAM156に転送する。さらに、VDP152は、VRAM156上で画像データを1フレーム（単位時間あたりの静止画像）ごとにフレームバッファに展開し、ここでバッファされた画像データに基づき液晶表示器42の各画素（フルカラー画素）を個別に駆動する。

40

【0113】

その他、プラ枠アセンブリ7の裏側には電源制御ユニット162（電源制御手段）が装備されている。この電源制御ユニット162はスイッチング電源回路を内蔵し、電源コード164を通じて島設備から外部電力（例えばAC24V等）を取り込むと、そこから必要な電力（例えばDC+3.4V、+1.2V等）を生成することができる。電源制御ユニッ

50

ト 1 6 2 で生成された電力は、主制御装置 7 0 や払出制御装置 9 2、演出制御装置 1 2 4、インバータ基板 1 5 8 に分配されている。さらに、払出制御装置 9 2 を経由して発射制御基板 1 0 8 に電力が供給されている他、遊技球等貸出装置接続端子板 1 2 0 を経由して C R ユニットに電力が供給されている。なお、ロジック用の低電圧電力（例えば D C + 5 V）は、各装置に内蔵された電源用 I C（3 端子レギュレータ等）で生成される。また、上記のように電源制御ユニット 1 6 4 は、アース線 1 6 6 を通じて島設備にアース（接地）されている。

【 0 1 1 4 】

上記の外部端子板 1 6 0 は払出制御装置 9 2 に接続されており、主制御装置 7 0（主制御 C P U 7 2）にて生成された各種の外部情報信号は、払出制御装置 9 2 を経由して外部端子板 1 6 0 から外部に出力されるものとなっている。主制御装置 7 0（主制御 C P U 7 2）及び払出制御装置 9 2（払出制御 C P U 9 4）は、外部端子板 1 6 0 を通じてパチンコ機 1 の外部に向けて外部情報信号を出力することができる。外部端子板 1 6 0 から出力される信号は、例えば遊技場のホールコンピュータ（図示していない）で集計される。なお、ここでは払出制御装置 9 2 を経由する構成を例に挙げているが、主制御装置 7 0 からそのまま外部情報信号が外部端子板 1 6 0 に出力される構成であってもよい。

【 0 1 1 5 】

以上がパチンコ機 1 の制御に関する構成例である。続いて、主制御装置 7 0 の主制御 C P U 7 2 により実行される制御上の処理について説明する。

【 0 1 1 6 】

〔リセットスタート（メイン）処理〕

パチンコ機 1 に電源が投入されると、主制御 C P U 7 2 はリセットスタート処理を開始する。リセットスタート処理は、前回の電源遮断時に保存されたバックアップ情報を元に遊技状態を復旧（いわゆる復電）したり、逆にバックアップ情報をクリアしたりすることで、パチンコ機 1 の初期状態を整えるための処理である。また、リセットスタート処理は、初期状態の調整後にパチンコ機 1 の安定した遊技動作を保証するためのメイン処理（メイン制御プログラム）として位置付けられる。

【 0 1 1 7 】

図 6 及び図 7 は、リセットスタート処理の手順例を示すフローチャートである。以下、主制御 C P U 7 2 が行う処理について、各手順を追って説明する。

【 0 1 1 8 】

ステップ S 1 0 1：主制御 C P U 7 2 は、先ずスタックポインタにスタック領域の先頭アドレスをセットする。

【 0 1 1 9 】

ステップ S 1 0 2：続いて主制御 C P U 7 2 は、ベクタ方式の割込モード（モード 2）を設定し、デフォルトである R S T 方式の割込モード（モード 0）を修正する。これにより、以後、主制御 C P U 7 2 は任意のアドレス（ただし最下位ビットは 0）を割込ベクタとして参照し、指定の割込ハンドラを実行することができる。

【 0 1 2 0 】

ステップ S 1 0 3：主制御 C P U 7 2 は、ここでリセット時待機処理を実行する。この処理は、リセットスタート（例えば電源投入）時にある程度の待機時間（例えば数千 m s 程度）を確保しておき、その間に主電源断検出信号のチェックを行うためのものである。具体的には、主制御 C P U 7 2 は待機時間分のループカウンタをセットすると、ループカウンタの値をデクリメントしながら主電源断検出信号の入力ポートをビットチェックする。主電源断検出信号は、例えば周辺デバイスである電源監視 I C から入力される。そして、ループカウンタが 0 になる前に主電源断検出信号の入力を確認すると、主制御 C P U 7 2 は先頭から処理を再開する。これにより、例えば図示しない主電源スイッチの投入と切断の操作が短時間（1～2 秒程度）内に繰り返し行われた場合のシステム保護を図ることができる。

【 0 1 2 1 】

ステップ S 1 0 4 : 次に主制御 C P U 7 2 は、R A M 7 6 のワーク領域に対するアクセスを許可する。具体的には、ワーク領域の R A M プロテクト設定値をリセット (0 0 H) する。これにより、以後は R A M 7 6 のワーク領域に対するアクセスが許可された状態となる。

【 0 1 2 2 】

ステップ S 1 0 5 : また、主制御 C P U 7 2、割り込みマスクを設定するためにマスクレジスタの初期設定を行う。具体的には、C T C 割り込みを有効にする値をマスクレジスタに格納する。

【 0 1 2 3 】

ステップ S 1 0 6 : 主制御 C P U 7 2 は、先に退避しておいた R A M クリアスイッチからの入力信号を参照し、R A M クリアスイッチが操作 (スイッチ O N) されたか否かを確認する。R A M クリアスイッチが操作されていなければ (N o)、次にステップ S 1 0 7 を実行する。

【 0 1 2 4 】

ステップ S 1 0 7 : 次に主制御 C P U 7 2 は、R A M 7 6 にバックアップ情報が保存されているか否か、つまり、バックアップ有効判定フラグがセットされているか否かを確認する。前回の電源遮断処理でバックアップが正常に終了し、バックアップ有効判定フラグ (例えば「A 5 5 A H」) がセットされていれば (Y e s)、次に主制御 C P U 7 2 はステップ S 1 0 8 を実行する。

【 0 1 2 5 】

ステップ S 1 0 8 : 主制御 C P U 7 2 は、R A M 7 6 のバックアップ情報についてサムチェックを実行する。具体的には、主制御 C P U 7 2 は R A M 7 6 のワーク領域 (使用禁止領域及びスタック領域を含むユーザワーク領域) のうち、バックアップ有効判定フラグ及びサムチェックバッファを除く全ての領域をサムチェックする。サムチェックの結果が正常であれば (Y e s)、次に主制御 C P U 7 2 はステップ S 1 0 9 を実行する。

【 0 1 2 6 】

ステップ S 1 0 9 : 主制御 C P U 7 2 は、バックアップ有効判定フラグをリセット (例えば「0 0 0 0 H」) する。

ステップ S 1 1 0 : また、主制御 C P U 7 2 は、前回の電源断発生直前に送信待ちであったコマンドをクリアする。

【 0 1 2 7 】

ステップ S 1 1 1 : 次に主制御 C P U 7 2 は、演出制御コマンド生成処理を実行する。この処理では、主制御 C P U 7 2 は演出制御装置 1 2 4 に対して送信するための復帰用のコマンド (例えば機種指定コマンド、特別図柄確率状態指定コマンド、特図先判定演出コマンド、作動記憶数増加時演出コマンド、作動記憶数減少時演出コマンド、回数切りカウンタ残数コマンド、特別遊技状態指定コマンド、電源復帰指定コマンド、発射位置指定コマンド等) を生成する。なお、生成されたコマンドは後述する処理 (演出制御出力処理 : ステップ S 1 2 3) において演出制御装置 1 2 4 にポート出力される。これを受けて演出制御装置 1 2 4 は、前回の電源遮断時に実行中であった演出状態 (例えば、内部確率状態、演出図柄の表示態様、作動記憶数の演出表示態様、音響出力内容、各種ランプの発光状態等) を復帰させることができる。

【 0 1 2 8 】

ここで、電源復帰指定コマンドとは遊技機に電源が投入されて復帰されている状態を表すコマンド (例えば、8 1 0 0 H) である。また、機種指定コマンドとは、遊技機の機種情報を表すコマンド (例えば、9 x z z H (z z にはバックアップ情報を元に遊技状態を表す値が入力される)) であり、具体的には、演出内容は略同一のまま流用しつつ大当りの抽選確率などを異ならせた複数のタイプの遊技機が存在していた場合、使用している本遊技機がいずれのタイプの遊技機であるのかを機種情報として表すコマンド (例えば、マックスタイプ : 9 0 z z、ミドルタイプ : 9 1 z z、甘デジタイプ : 9 2 z z) である。発射位置指定コマンドとは、遊技者に有利となる遊技球の発射位置を表すコマンドである

10

20

30

40

50

(例えば、C 0 1 r H (1 r には左打ち時に 0 0、右打ち時に 0 1 が入力される))。

【 0 1 2 9 】

ステップ S 1 1 2 : 主制御 C P U 7 2 は、状態復帰処理を実行する。この処理では、主制御 C P U 7 2 はバックアップ情報を元に R A M 7 6 のワーク領域に各種の値をセットし、前回の電源遮断時に実行中であった遊技状態 (例えば、特別図柄の表示態様、内部確率状態、作動記憶内容、各種フラグ状態、乱数更新状態等) を復帰させる。また、主制御 C P U 7 2 は、バックアップされていた P C レジスタの値を復旧する。

【 0 1 3 0 】

一方、電源投入時に R A M クリアスイッチが操作されていた場合 (ステップ S 1 0 6 : Y e s) や、バックアップ有効判定フラグがセットされていなかった場合 (ステップ S 1 0 7 : N o)、あるいは、バックアップ情報が正常でなかった場合 (ステップ S 1 0 8 : N o)、主制御 C P U 7 2 はステップ S 1 1 3 に移行する。

【 0 1 3 1 】

ステップ S 1 1 3 : 主制御 C P U 7 2 は、R A M 7 6 の使用禁止領域以外の記憶内容をクリアする。これにより、R A M 7 6 のワーク領域及びスタックエリアは全て初期化され、有効なバックアップ情報が保存されていても、その内容は消去される。

ステップ S 1 1 4 : また、主制御 C P U 7 2 は、R A M 7 6 の初期設定を行う。

【 0 1 3 2 】

ステップ S 1 1 5 : 主制御 C P U 7 2 は、演出制御コマンド生成処理を実行する。この処理では、主制御 C P U 7 2 が初期設定後に演出制御装置 1 2 4 に送信すべきコマンド (演出制御に必要なコマンド) を生成する。例えば、R A M クリア報知コマンド (電源投入要因指定コマンド)、機種指定コマンド等が生成される。なお、生成されたコマンドは後述する処理 (演出制御出力処理 : ステップ S 1 2 3) において演出制御装置 1 2 4 にポート出力される。

【 0 1 3 3 】

ステップ S 1 1 5 a : 主制御 C P U 7 2 は、回数指定コマンド管理処理を実行する (高確率状態限度回数情報送信手段、時間短縮状態限度回数情報送信手段)。この処理では、主制御 C P U 7 2 は、回数切りカウンタに関するコマンドを管理する処理を実行する。具体的には、主制御 C P U 7 2 は、時短回数指定コマンド、特殊回数指定コマンド、S T 回数指定コマンドを生成する処理を実行する。

【 0 1 3 4 】

ここで、時短回数指定コマンドとは、時間短縮状態が終了するまでに行われる特別図柄の変動表示の回数を表すコマンドである (例えば、8 6 j j H (j j には対応する数値又は 0 が入力される))。特殊回数指定コマンドとは、特別な変動パターン選択テーブルの選択処理が終了するまでに行われる特別図柄の変動表示の回数を表すコマンドである (例えば、C 3 k k H (k k には対応する数値が入力される))。S T 回数指定コマンドとは、特別図柄に関する抽選確率が高確率である状態が終了するまでに行われる特別図柄の変動表示の回数を表すコマンドである (例えば、8 7 s s H (s s には対応する数値又は 1 2 7 (7 F H) が入力される))。

【 0 1 3 5 】

回数指定コマンド管理処理の具体的な処理の内容については、別のフローチャートを参照しながら後述する。また、ここで生成されたコマンドは後述する処理 (演出制御出力処理 : ステップ S 1 2 3) において演出制御装置 1 2 4 にポート出力される。

【 0 1 3 6 】

ステップ S 1 1 6 : 主制御 C P U 7 2 は、払出制御出力処理を実行する。この処理では、主制御 C P U 7 2 は払出制御装置 9 2 に対して、賞球の払い出しを開始するための指示コマンドを出力する。

【 0 1 3 7 】

ステップ S 1 1 7 : 主制御 C P U 7 2 は、C T C 初期設定処理を実行し、周辺デバイスである C T C (カウンタ / タイマ回路) の初期設定を行う。この処理では、主制御 C P U

10

20

30

40

50

72は割込ベクタレジスタを設定し、また、CTCに割り込みカウント値（例えば4ms）を設定する。これにより、次にCTC割り込みが発生すると、主制御CPU72はバックアップされていたPCレジスタのプログラムアドレスから処理を続行することができる。

【0138】

リセットスタート処理において以上の手順を実行すると、主制御CPU72は図7に示されるメインループに移行する（接続記号A→A）。

【0139】

ステップS118、ステップS119：主制御CPU72は割込を禁止した上で、電源断発生チェック処理を実行する。この処理では、主制御CPU72は主電源断検出信号の入力ポートをビットチェックし、電源遮断の発生（駆動電圧の低下）を監視する。電源遮断が発生すると、主制御CPU72は普通電動役物ソレノイド88や大入賞口ソレノイド90等に対応する出力ポートバッファをクリアすると、RAM76のワーク領域のうちバックアップ有効判定フラグ及びサムチェックバッファを除く全体の内容をバックアップし、サムチェックバッファにサム結果値を保存する。そして、主制御CPU72はバックアップ有効判定フラグ領域に上記の有効値（例えば「A55AH」）を格納し、RAM76のアクセスを禁止して処理を停止（NOP）する。一方、電源遮断が発生しなければ、主制御CPU72は次にステップS120を実行する。なお、このような電源断発生時の処理をマスク不能割込（NMI）処理としてCPUに実行させている公知のプログラミング例もある。

【0140】

ステップS120：主制御CPU72は、初期値更新乱数更新処理を実行する。この処理では、主制御CPU72は、各種のソフトウェア乱数の初期値を更新（変更）するための乱数をインクリメントする。本実施形態では、大当たり決定乱数（ハードウェア乱数）、及び普通図柄に対応する当り決定乱数（ハードウェア乱数）を除く各種の乱数（例えば、大当たり図柄乱数、リーチ判定乱数、変動パターン決定乱数等）をプログラム上で発生させている。これらソフトウェア乱数は、別の割込処理（図9中のステップS201）で所定範囲内のループカウンタにより更新されているが、この処理において乱数値が1巡するごとにループカウンタの初期値（全ての乱数が対象でなくてもよい）を変更している。初期値更新用乱数は、この初期値をランダムに変更するために用いられており、ステップS120では、その初期値更新用乱数の更新を行っている。なお、ステップS118で割込を禁止した後にステップS120を実行しているのは、別の割込管理処理（図9中のステップS202）でも同様の処理を実行するため、これとの重複（競合）を防止するためである。なお、上記のように、本実施形態において大当たり決定乱数及び当り決定乱数は乱数発生器75により発生されるハードウェア乱数であり、その更新周期はタイマ割込周期（例えば数ms）よりもさらに高速（例えば数μs）であるため、大当たり決定乱数及び当り決定乱数の初期値を更新する必要はない。

【0141】

ステップS123：主制御CPU72は、演出制御出力処理を実行する（高確率状態限度回数情報送信手段、時間短縮状態限度回数情報送信手段）。この処理では、コマンドバッファ内に主制御CPU72が演出制御装置124に送信するべきコマンド（演出制御に必要なコマンド）があるか否かを確認し、未送信コマンドがある場合は出力対象のコマンドをポート出力する。具体的には、RAM76の所定のバッファ（リングバッファ）にセットされたコマンドがあるか否かを確認し、バッファ内にコマンドがある場合に出力対象のコマンドをポート出力する。

【0142】

ステップS124：そして、主制御CPU72は、先の処理（ステップS123）でコマンドを演出制御装置124にポート出力した場合、その所定のバッファ（ポート出力要求バッファ）をクリアする。

【0143】

10

20

30

40

50

ステップ S 1 2 5, ステップ S 1 2 6 : 主制御 C P U 7 2 は割込を許可し、その他乱数更新処理を実行する。この処理で更新される乱数は、ソフトウェア乱数のうち当選種類（当り種別）の判定に関わらない乱数（リーチ判定乱数、変動パターン決定乱数等）である。この処理は、メインループの実行中にタイマ割込が発生し、主制御 C P U 7 2 が別の割込管理処理（図 9）を実行した場合の残り時間で行われる。なお、割込管理処理の内容については後述する。

【 0 1 4 4 】

〔電源断発生チェック処理〕

図 8 は、上記の電源断発生チェック処理の手順例を具体的に示すフローチャートである

。

ステップ S 1 3 0 : ここでは先ず、主制御 C P U 7 2 は、電源断発生チェックのための条件を設定する。このチェック条件は、例えば主電源断検出信号が継続して出力されていることを確認するためのオンカウンタ値として設定することができる。

【 0 1 4 5 】

ステップ S 1 3 2 : 次に主制御 C P U 7 2 は、主電源断検出スイッチ入力用ポートをリードし、主電源断検出信号が出力されているか否かを確認（特定のビットをチェック）する。特に図示していないが、主電源断検出スイッチは例えば主制御装置 7 0 に実装されており、この主電源断検出スイッチは、電源制御ユニット 1 6 2 から供給される駆動電圧を監視し、その電圧レベルが基準電圧を下回った場合に主電源断検出信号を出力する。なお、主電源断検出スイッチは電源制御ユニット 1 6 2 に内蔵されていてもよい。主制御 C P U 7 2 は、現時点で主電源断検出信号が出力されていないことを確認すると（N o）、この処理を抜けてリセットスタート処理に復帰する。一方、主電源断検出信号が出力されていることを確認した場合（Y e s）、主制御 C P U 7 2 は次のステップ S 1 3 4 に進む。

【 0 1 4 6 】

ステップ S 1 3 4 : 主制御 C P U 7 2 は、上記のチェック条件を満たすか否かを確認する。具体的には、先のステップ S 1 3 0 で設定したオンカウンタ値を例えば 1 減算し、その結果が 0 になったか否かを確認する。現時点で未だオンカウンタ値が 0 でなければ（N o）、主制御 C P U 7 2 はステップ S 1 3 2 に戻って主電源断検出スイッチ入力用ポートを改めて確認する。そして、ステップ S 1 3 4 からステップ S 1 3 2 へのループを繰り返してチェック条件が満たされると（ステップ S 1 3 4 : Y e s）、主制御 C P U 7 2 は次にステップ S 1 3 6 に進む。

【 0 1 4 7 】

ステップ S 1 3 6 : 主制御 C P U 7 2 は、上記のように普通電動役物ソレノイド 8 8 や大入賞口ソレノイド 9 0 に対応する出力ポートに加え、試験信号端子やコマンド制御信号に対応する出力ポートバッファをクリアする。

【 0 1 4 8 】

ステップ S 1 3 8, ステップ S 1 4 0 : 次に主制御 C P U 7 2 は、R A M 7 6 のワーク領域のうち、バックアップ有効判定フラグ及びサムチェックバッファを除く全体の内容を 1 バイト単位で加算し、全領域について加算を完了するまで繰り返す。

ステップ S 1 4 2 : 全領域についてサムの算出が完了すると（ステップ S 1 4 0 : Y e s）、主制御 C P U 7 2 はサムチェックバッファにサム結果値を保存する。

【 0 1 4 9 】

ステップ S 1 4 4 : 次に主制御 C P U 7 2 は、上記のようにバックアップ有効判定フラグ領域に有効値を格納する。

ステップ S 1 4 6 : また、主制御 C P U 7 2 は、R A M 7 6 のプロテクト値にアクセス禁止を表す「0 1 H」を格納し、R A M 7 6 のワーク領域（使用禁止領域及びスタック領域を含む）に対するアクセスを禁止する。

ステップ S 1 4 8 : そして、主制御 C P U 7 2 は待機ループに入り、主電源断の遮断に備えて他の処理を全て停止する。主電源断の発生後は、図示しないバックアップ電源回路（例えば主制御装置 7 0 に実装された容量素子を含む回路）からバックアップ用電力が供

10

20

30

40

50

給されるため、RAM 76 の記憶内容は主電源断後も消失することなく保持される。なお、バックアップ用電源回路は、例えば電源制御ユニット 162 に内蔵されていてもよい。

【0150】

以上の処理を通じて、バックアップ対象（サム加算対象）となる RAM 76 のワーク領域に記憶されていた情報は、全て主電源断の後も RAM 76 に記憶として保持されることになる。また、保持されていた記憶は、先のリセットスタート処理（図 6）でチェックサムの正常を確認した上で、電源断時のバックアップ情報として復元される。

【0151】

〔割込管理処理（タイマ割込処理）〕

次に、割込管理処理（タイマ割込処理）について説明する。図 9 は、割込管理処理の手順例を示すフローチャートである。主制御 CPU 72 は、カウンタ／タイマ回路からの割込要求信号に基づき、所定時間（例えば数 ms）ごとに割込管理処理を実行する。以下、各手順を追って説明する。

【0152】

ステップ S 200：先ず主制御 CPU 72 は、メインループの実行中に使用していたレジスタ（アキュムレータ A とフラグレジスタ F、汎用レジスタ B～L の各ペア）の値を RAM 76 の退避領域に退避させる。値を退避させた後のレジスタ（A～L）には、割込管理処理の中で別の値を書き込むことができる。

【0153】

ステップ S 201：次に主制御 CPU 72 は、抽選乱数更新処理を実行する。この処理では、主制御 CPU 72 は抽選用の各種乱数を発生させるためのカウンタの値を更新する。各カウンタの値は、RAM 76 のカウンタ領域にてインクリメントされ、それぞれ規定の範囲内でループする。各種乱数には、例えば大当り図柄乱数等が含まれる。

【0154】

ステップ S 202：主制御 CPU 72 は、ここでも初期値更新乱数更新処理を実行する。処理の内容は、先に述べたものと同じである。

【0155】

ステップ S 203：主制御 CPU 72 は、入力処理を実行する。この処理では、主制御 CPU 72 は入出力（I/O）ポート 79 から各種スイッチ信号を入力する。具体的には、ゲートスイッチ 78 からの通過検出信号や、中始動入賞口スイッチ 80、右始動入賞口スイッチ 82、カウントスイッチ 84、入賞口スイッチ 86 からの入賞検出信号の入力状態（ON/OFF）をリードする。

【0156】

ステップ S 204：次に主制御 CPU 72 は、スイッチ入力イベント処理を実行する。この処理では、先の入力処理で入力したスイッチ信号のうち、ゲートスイッチ 78、中始動入賞口スイッチ 80、右始動入賞口スイッチ 82 からの入賞検出信号に基づいて遊技中に発生した事象の判定を行い、それぞれ発生した事象に応じて、さらに別の処理を実行する。なお、スイッチ入力イベント処理の具体的な内容については、さらに別のフローチャートを用いて後述する。

【0157】

本実施形態では、中始動入賞口スイッチ 80 又は右始動入賞口スイッチ 82 から入賞検出信号（ON）が入力されると、主制御 CPU 72 はそれぞれ第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に対応した内部抽選の契機（抽選契機）となる事象が発生したと判定する。また、ゲートスイッチ 78 から通過検出信号（ON）が入力されると、主制御 CPU 72 は普通図柄に対応した抽選契機となる事象が発生したと判定する。いずれかの事象が発生したと判定すると、主制御 CPU 72 は、それぞれの発生事象に応じた処理を実行する。なお、中始動入賞口スイッチ 80 又は右始動入賞口スイッチ 82 から入賞検出信号が入力された場合に実行される処理については、さらに別のフローチャートを用いて後述する。

【0158】

ステップ S 205、ステップ S 206：主制御 CPU 72 は、割込管理処理中において

10

20

30

40

50

特別図柄遊技処理及び普通図柄遊技処理を実行する。これら処理は、パチンコ機 1 における遊技を具体的に進行させるためのものである。このうち特別図柄遊技処理（ステップ S 2 0 5）では、主制御 C P U 7 2 は先に述べた第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に対応する内部抽選の実行を制御したり、第 1 特別図柄表示装置 3 4 及び第 2 特別図柄表示装置 3 5 による変動表示や停止表示を制御したり、その表示結果に応じて可変入賞装置 3 0 の作動を制御したりする。なお、特別図柄遊技処理の詳細については、さらに別のフローチャートを用いて後述する。

【0159】

また、普通図柄遊技処理（ステップ S 2 0 6）では、主制御 C P U 7 2 は先に述べた普通図柄表示装置 3 3 による変動表示や停止表示を制御したり、その表示結果に応じて可変始動入賞装置 2 8 の作動を制御したりする。例えば、主制御 C P U 7 2 は先のスイッチ入力イベント処理（ステップ S 2 0 4）の中で始動ゲート 2 0 の通過を契機として取得した乱数（普通図柄当り決定乱数）を記憶しておき、この普通図柄遊技処理の中で記憶から乱数値を読み出し、所定の当り範囲内に該当するか否かの判定を行う（作動抽選実行手段）。乱数値が当り範囲内に該当する場合、普通図柄表示装置 3 3 により普通図柄を変動表示させて所定の当り態様で普通図柄の停止表示を行った後、主制御 C P U 7 2 は普通電動役物ソレノイド 8 8 を励磁して可変始動入賞装置 2 8 を作動させる（可動片作動手段）。一方、乱数値が当り範囲外であれば、主制御 C P U 7 2 は、変動表示の後にはずれの態様で普通図柄の停止表示を行う。

【0160】

ステップ S 2 0 7：次に主制御 C P U 7 2 は、賞球払出処理を実行する。この処理では、先の入力処理（ステップ S 2 0 3）において各種スイッチ 8 0, 8 2, 8 4, 8 6 から入力された入賞検出信号に基づき、払出制御装置 9 2 に対して賞球個数を指示する賞球指示コマンドを出力する。

【0161】

ステップ S 2 0 8：次に主制御 C P U 7 2 は、外部情報処理を実行する。この処理では、主制御 C P U 7 2 は外部端子板 1 6 0 を通じて遊技場のホールコンピュータに対して上記の外部情報信号（例えば賞球情報、扉開放情報、図柄確定回数情報、大当り情報、始動口情報等）をポート出力要求バッファに格納する。

【0162】

なお、本実施形態では、各種の外部情報信号のうち、例えば大当り情報として「大当り 1」～「大当り 5」を外部に出力することで、パチンコ機 1 に接続された外部の電子機器（データ表示器やホールコンピュータ）に対して多様な大当り情報を提供することができる（外部情報信号出力手段）。すなわち、大当り情報を複数の「大当り 1」～「大当り 5」に分けて出力することで、これらの組み合わせから大当りの種別（当選種類）を図示しないホールコンピュータで集計・管理したり、内部的な確率状態（低確率状態又は高確率状態）や図柄変動時間の短縮状態の変化を認識したり、非当選以外であっても「大当り」に分類されない小当り（条件装置が作動しない当り）の発生を集計・管理したりすることが可能となる。また、大当り情報に基づき、例えば図示しないデータ表示装置によりパチンコ機 1 の台ごとに過去数営業日以内の大当り発生回数を計数及び表示したり、台ごとに現在大当り中であるか否かを認識したり、あるいは台ごとに現在図柄変動時間の短縮状態であるか否かを認識したりすることができる。この外部情報処理において、主制御 C P U 7 2 は「大当り 1」～「大当り 5」のそれぞれの出力状態（ON 又は OFF のセット）を詳細に制御する。

【0163】

ステップ S 2 0 9：また、主制御 C P U 7 2 は、試験信号処理を実行する。この処理では、主制御 C P U 7 2 が自己の内部状態（例えば、普通図柄遊技管理状態、特別図柄遊技管理状態、大当り中、確率変動機能作動中、時間短縮機能作動中）を表す各種の試験信号を生成し、これらをポート出力要求バッファに格納する。この試験信号により、例えば主制御装置 7 0 の外部で主制御 C P U 7 2 の内部状態を試験することができる。

【0164】

ステップS210：次に主制御CPU72は、表示出力管理処理を実行する。この処理では、主制御CPU72は普通図柄表示装置33、普通図柄作動記憶ランプ33a、第1特別図柄表示装置34、第2特別図柄表示装置35、第1特別図柄作動記憶ランプ34a、第2特別図柄作動記憶ランプ35a、遊技状態表示装置38等の点灯状態を制御する。具体的には、先の特別図柄遊技処理（ステップS205）や普通図柄遊技処理（ステップS206）においてポート出力要求バッファに格納されている駆動信号をポート出力する。なお、駆動信号は、各LEDに対して印加するバイトデータとしてポート出力要求バッファに格納されている。これにより、各LEDが所定の表示態様（図柄の変動表示や停止表示、作動記憶数表示、遊技状態表示等を行う態様）で駆動されることになる。

10

【0165】

ステップS211：また、主制御CPU72は、出力管理処理を実行する。この処理では、主制御CPU72は先の外部情報処理（ステップS208）でポート出力要求バッファに格納された外部情報信号（バイトデータ）をポート出力する。また、主制御CPU72は、ポート出力要求バッファに格納されている普通電動役物ソレノイド88、大入賞口ソレノイド90の各駆動信号、試験信号等を合わせてポート出力する。

【0166】

なお、本実施形態では、ステップS205～ステップS211の処理（遊技制御プログラムモジュール）をタイマ割込処理として実行する例を挙げているが、これら処理をCPUのメインループ中に組み込んで実行している公知のプログラミング例もある。

20

【0167】

ステップS214：以上の処理を終えると、主制御CPU72は割込終了を指定する値（01H）を割込プログラムカウンタ内に格納し、CTC割込を終了する。

【0168】

ステップS215、ステップS216：そして、主制御CPU72は、退避しておいたレジスタ（A～L）の値を復帰し、次回のCTC割込を許可する。この後、主制御CPU72は、メインループ（スタックポインタで指示されるプログラムアドレス）に復帰する。

【0169】

〔スイッチ入力イベント処理〕

30

図10は、スイッチ入力イベント処理（図9中のステップS204）の手順例を示すフローチャートである。以下、各手順を追って説明する。

【0170】

ステップS10：主制御CPU72は、第1特別図柄に対応する中始動入賞口スイッチ80から入賞検出信号が入力（抽選契機が発生）されたか否かを確認する。この入賞検出信号の入力が確認された場合（Yes）、主制御CPU72は次のステップS12に進んで第1特別図柄記憶更新処理を実行する。具体的な処理の内容については、別のフローチャートを用いてさらに後述する。一方、入賞検出信号の入力がなかった場合（No）、主制御CPU72はステップS14に進む。

【0171】

40

ステップS14：次に主制御CPU72は、第2特別図柄に対応する右始動入賞口スイッチ82から入賞検出信号が入力（抽選契機が発生）されたか否かを確認する。この入賞検出信号の入力が確認された場合（Yes）、主制御CPU72は次のステップS16に進んで第2特別図柄記憶更新処理を実行する。ここでも同様に、具体的な処理の内容については別のフローチャートを用いてさらに後述する。一方、入賞検出信号の入力がなかった場合（No）、主制御CPU72はステップS18に進む。

【0172】

ステップS18：主制御CPU72は、可変入賞装置30の大入賞口に対応するカウントスイッチ84から入賞検出信号が入力されたか否かを確認する。この入賞検出信号の入力が確認された場合（Yes）、主制御CPU72は次のステップS20に進んで大入賞

50

口カウント処理を実行する。大入賞口カウント処理では、主制御CPU72は大当り遊技中に1ラウンドごとの可変入賞装置30への入賞球数をカウントする。一方、入賞検出信号の入力がなかった場合（No）、主制御CPU72はステップS22に進む。

【0173】

ステップS22：主制御CPU72は、普通図柄に対応するゲートスイッチ78から通過検出信号が入力されたか否かを確認する。この通過検出信号の入力が確認された場合（Yes）、主制御CPU72は次のステップS24に進んで普通図柄記憶更新処理を実行する。普通図柄記憶更新処理では、主制御CPU72は現在の普通図柄作動記憶数が上限数（例えば4個）未満であるか否かを確認し、上限数に達していなければ、普通図柄当り乱数を取得する。また、主制御CPU72は、普通図柄作動記憶数を1インクリメントする。そして、主制御CPU72は、取得した普通図柄当り乱数値をRAM76の乱数記憶領域に記憶させる。一方、入賞検出信号の入力がなかった場合（No）、主制御CPU72は割込管理処理（図9）に復帰する。

10

【0174】

〔第1特別図柄記憶更新処理〕

図11は、第1特別図柄記憶更新処理（図10中のステップS12）の手順例を示すフローチャートである。以下、第1特別図柄記憶更新処理の手順について順を追って説明する。

【0175】

ステップS30：ここでは先ず、主制御CPU72は第1特別図柄作動記憶数カウンタの値を参照し、作動記憶数が最大値（例えば4とする）未満であるか否かを確認する。作動記憶数カウンタは、RAM76の乱数記憶領域に記憶されている大当り決定乱数や大当り図柄乱数等の個数（組数）を表すものである。すなわち、RAM76の乱数記憶領域は各図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）別で4つのセクション（例えば各2バイト）に分けられており、各セクションには大当り決定乱数及び大当り図柄乱数を1個ずつセット（組）で記憶可能である。このとき、第1特別図柄に対応する作動記憶数カウンタの値が上限値に達していれば（No）、主制御CPU72はスイッチ入力イベント処理（図10）に復帰する。一方、作動記憶数カウンタの値が最大値未満であれば（Yes）、主制御CPU72は次のステップS31に進む。

20

【0176】

ステップS31：主制御CPU72は、第1特別図柄作動記憶数を1つ加算する。第1特別図柄作動記憶数カウンタは、例えばRAM76の作動記憶数領域に記憶されており、主制御CPU72はその値をインクリメント（+1）する。ここで加算されたカウンタの値に基づき、表示出力管理処理（図9中のステップS210）で第1特別図柄作動記憶ランプ34aの点灯状態が制御されることになる。

30

【0177】

ステップS32：そして、主制御CPU72は、サンプリング回路77を通じて乱数発生器75から第1特別図柄に対応する大当り決定乱数値を取得する（第1抽選要素の取得、抽選要素取得手段）。乱数値の取得は、乱数発生器75のピンアドレスを指定して行う。主制御CPU72が8ビット処理の場合、アドレスの指定は上位及び下位で1バイトずつ2回に分けて行われる。主制御CPU72は、指定したアドレスから大当り決定乱数値をリードすると、これを第1特別図柄に対応する大当り決定乱数として転送先のアドレスにセーブする。

40

【0178】

ステップS33：次に主制御CPU72は、RAM76の大当り図柄乱数カウンタ領域から第1特別図柄に対応する大当り図柄乱数値を取得する。この乱数値の取得もまた、大当り図柄乱数カウンタ領域のアドレスを指定して行う。主制御CPU72は、指定したアドレスから大当り図柄乱数値をリードすると、これを第1特別図柄に対応する大当り図柄乱数として転送先のアドレスにセーブする。

【0179】

50

ステップ S 3 4 : また、主制御 C P U 7 2 は、R A M 7 6 の変動用乱数カウンタ領域から、第 1 特別図柄の変動条件に関する乱数値として、リーチ判定乱数及び変動パターン決定乱数を順番に取得する（変動パターン決定要素取得手段）。これら乱数値の取得も同様に、変動用乱数カウンタ領域のアドレスを指定して行われる。そして、主制御 C P U 7 2 は、指定したアドレスからリーチ判定乱数及び変動パターン決定乱数をそれぞれ取得すると、これらを転送先のアドレスにセーブする。

【0180】

ステップ S 3 5 : 主制御 C P U 7 2 は、セーブした大当たり決定乱数、大当たり図柄乱数、リーチ判定乱数及び変動パターン決定乱数とともに第 1 特別図柄に対応する乱数記憶領域に転送し、これら乱数を領域内の空きセクションにセットで記憶させる（記憶手段）。複数のセクションには順番（例えば第 1 ～第 4）が設定されており、現段階で第 1 ～第 4 の全てのセクションが空きであれば、第 1 セクションから順に各乱数が記憶される。あるいは、第 1 セクションが既に埋まっており、その他の第 2 ～第 4 セクションが空きであれば、第 2 セクションから順に各乱数が記憶されていく。なお、乱数記憶領域の読み出しは F I F O（F i r s t I n F i r s t O u t）形式である。

【0181】

ステップ S 3 6 : 次に主制御 C P U 7 2 は、現在の特別遊技管理ステータス（遊技状態）が大当たり中であるか否かを確認する。大当たり中以外であれば（N o）、主制御 C P U 7 2 は次以降のステップ S 3 7, S 3 8 を実行する。大当たり中であれば（Y e s）、主制御 C P U 7 2 はステップ S 3 7, S 3 8 をスキップしてステップ S 3 8 a に進む。本実施形態においてこの判断を行っているのは、大当たり中に発生した入球については先読みによる演出を行わないためである。

【0182】

ステップ S 3 7 : 大当たり中以外の場合（ステップ S 3 6 : N o）、主制御 C P U 7 2 は第 1 特別図柄に関して取得時演出判定処理を実行する。この処理は、先のステップ S 3 2 ～S 3 4 でそれぞれ取得した第 1 特別図柄の大当たり決定乱数及び大当たり図柄乱数に基づいて、事前（変動開始前）に内部抽選の結果を判定し、それによって演出内容を判定（いわゆる「先読み」）するためのものである。なお、具体的な処理の内容については別のフローチャートを参照しながらさらに後述する。

【0183】

ステップ S 3 8 : 取得時演出判定処理から復帰すると、次に主制御 C P U 7 2 は、第 1 特別図柄に関して特図先判定演出コマンドの上位バイト分（例えば「B 8 H」）をセットする。この上位バイトデータは、コマンド種別が「第 1 特別図柄に関する特図先判定演出」であることを記述したものである。なお、特図先判定演出コマンドの下位バイト分は、先の取得時演出判定処理（ステップ S 3 7）においてセットされているので、ここでは下位バイトに上位バイトを合成することで例えば 1 ワード長のコマンドが生成されることになる。

【0184】

ステップ S 3 8 a : 次に主制御 C P U 7 2 は、第 1 特別図柄に関して作動記憶数増加時演出コマンドをセットする。具体的には、コマンドの種別を表す上位バイトの先行値（例えば「B B H」）に対し、増加後の作動記憶数（例えば「0 1 H」～「0 4 H」）を下位バイトに付加した 1 ワード長の演出コマンドを生成する。このとき下位バイトについては、デフォルトで第 2 の位を「0」とすることにより、その値が「作動記憶数の増加による結果（変化情報）」であることを表している。つまり、下位バイトが「0 1 H」であれば、それは前回までの作動記憶数「0 0 H」から 1 つ増加した結果、今回の作動記憶数が「0 1 H」となったことを表している。同様に、下位バイトが「0 2 H」～「0 4 H」であれば、それは前回までの作動記憶数「0 1 H」～「0 3 H」からそれぞれ 1 つ増加した結果、今回の作動記憶数が「0 2 H」～「0 4 H」となったことを表している。なお、上記の先行値「B B H」は、今回の演出コマンドが第 1 特別図柄についての作動記憶数コマンドであることを表す値である。

【0185】

ステップS39：そして、主制御CPU72は、第1特別図柄に関して演出コマンド出力設定処理を実行する。この処理は、先のステップS38で生成した特図先判定演出コマンドや、ステップS38aで生成した作動記憶数増加時演出コマンド、始動口入賞音制御コマンドを演出制御装置124に対して送信するためのものである（記憶数通知手段）。

【0186】

以上の手順を終えるか、もしくは第1特別図柄作動記憶数が4に達していた場合（ステップS30：No）、主制御CPU72はスイッチ入力イベント処理（図10）に復帰する。

【0187】

〔第2特別図柄記憶更新処理〕

次に図12は、第2特別図柄記憶更新処理（図10中のステップS16）の手順例を示すフローチャートである。以下、第2特別図柄記憶更新処理の手順について順を追って説明する。

【0188】

ステップS40：主制御CPU72は、第2特別図柄作動記憶数カウンタの値を参照し、作動記憶数が最大値未満であるか否かを確認する。第2特別図柄作動記憶数カウンタについても上記と同様に、RAM76の乱数記憶領域に記憶されている大当たり決定乱数や大当たり図柄乱数等の個数（組数）を表すものである。このとき第2特別図柄作動記憶数カウンタの値が最大値（例えば4とする）に達していれば（No）、主制御CPU72はスイッチ入力イベント処理（図10）に復帰する。一方、未だ第2特別図柄作動記憶数カウンタの値が最大値未満であれば（Yes）、主制御CPU72は次のステップS41以降に進む。

【0189】

ステップS41：主制御CPU72は、第2特別図柄作動記憶数を1つ加算（第2特別図柄作動記憶数カウンタの値をインクリメント）する。先のステップS31（図11）と同様に、ここで加算されたカウンタの値に基づき、表示出力管理処理（図9中のステップS210）で第2特別図柄作動記憶ランプ35aの点灯状態が制御されることになる。

【0190】

ステップS42：そして、主制御CPU72は、サンプリング回路77を通じて乱数発生器75から第2特別図柄に対応する大当たり決定乱数値を取得する（第2抽選要素の取得、抽選要素取得手段）。乱数値を取得する手法は、先に説明したステップS32（図11）と同様である。

【0191】

ステップS43：次に主制御CPU72は、RAM76の大当たり図柄乱数カウンタ領域から第2特別図柄に対応する大当たり図柄乱数値を取得する。乱数値を取得する方法は、先に説明したステップS33（図11）と同様である。

【0192】

ステップS44：また、主制御CPU72は、RAM76の変動用乱数カウンタ領域から、第2特別図柄の変動条件に関するリーチ判定乱数及び変動パターン決定乱数を順番に取得する（変動パターン決定要素取得手段）。これら乱数値の取得もまた、先に説明したステップS34（図11）と同様に行われる。

【0193】

ステップS45：主制御CPU72は、セーブした大当たり決定乱数、大当たり図柄乱数、リーチ判定乱数及び変動パターン決定乱数をともに第2特別図柄に対応する乱数記憶領域に転送し、これら乱数を領域内の空きセクションにセットで記憶させる（記憶手段）。記憶の手法は、先に説明したステップS35（図11）と同様である。

【0194】

ステップS45a：次に主制御CPU72は、現在の遊技管理ステータス（遊技状態）が大当たり中であるか否かを確認する。そして、大当たり中以外であれば（No）、主制御C

10

20

30

40

50

P U 7 2 は次以降のステップ S 4 6 , S 4 7 を実行する。逆に大当たり中であれば (Y e s) 、主制御 C P U 7 2 はステップ S 4 6 , S 4 7 をスキップしてステップ S 4 8 に進む。本実施形態においてこの判断を行っているのは、同じく大当たり中に発生した入球については先読みによる演出を行わないためである。

【 0 1 9 5 】

ステップ S 4 6 : 大当たり中以外である場合 (ステップ S 4 5 a : N o) 、次に主制御 C P U 7 2 は、第 2 特別図柄に関して取得時演出判定処理を実行する。この処理は、先のステップ S 4 2 ~ S 4 4 でそれぞれ取得した第 2 特別図柄の大当たり決定乱数及び大当たり図柄乱数に基づいて、事前 (変動開始前) に内部抽選の結果を判定し、それによって演出内容を判定するためのものである。なお、具体的な処理の内容は後述する。

10

【 0 1 9 6 】

ステップ S 4 7 : 取得時演出判定処理から復帰すると、次に主制御 C P U 7 2 は特図先判定演出コマンドの上位バイト分 (例えば「 B 9 H」) をセットする。この上位バイトデータは、コマンド種別が「第 2 特別図柄に関する特図先判定演出用」であることを記述したものである。ここでも同様に、特図先判定演出コマンドの下位バイト分は、先の取得時演出判定処理 (ステップ S 4 6) においてセットされているので、ここでは下位バイトに上位バイトを合成することで例えば 1 ワード長のコマンドが生成されることになる。

【 0 1 9 7 】

ステップ S 4 8 : 次に主制御 C P U 7 2 は、第 2 特別図柄に関して作動記憶数増加時演出コマンドをセットする。ここでは、コマンドの種別を表す上位バイトの先行値 (例えば「 B C H」) に対し、増加後の作動記憶数 (例えば「 0 1 H」 ~ 「 0 4 H」) を下位バイトに付加した 1 ワード長の演出コマンドを生成する。第 2 特別図柄についても同様に、デフォルトで下位バイトの第 2 の位を「 0」とすることにより、その値が「作動記憶数の増加による結果 (変化情報)」であることを表すことができる。なお、先行値「 B C H」は、今回の演出コマンドが第 2 特別図柄についての作動記憶数コマンドであることを表す値である。

20

【 0 1 9 8 】

ステップ S 4 9 : そして、主制御 C P U 7 2 は、第 2 特別図柄に関して演出コマンド出力設定処理を実行する。これにより、第 2 特別図柄に関して特図先判定演出コマンドや作動記憶数増加時演出コマンド、始動口入賞音制御コマンド等を演出制御装置 1 2 4 に対して送信する準備が行われる (記憶数通知手段) 。また、以上の手順を終えると、主制御 C P U 7 2 はスイッチ入力イベント処理 (図 1 0) に復帰する。

30

【 0 1 9 9 】

〔取得時演出判定処理〕

図 1 3 は、取得時演出判定処理の手順例を示すフローチャートである。主制御 C P U 7 2 は、先の第 1 特別図柄記憶更新処理及び第 2 特別図柄記憶更新処理 (図 1 1 中のステップ S 3 7 , 図 1 2 中のステップ S 4 6) においてこの取得時演出判定処理を実行する (先判定実行手段) 。上記のように、この処理は第 1 特別図柄 (中始動入賞口 2 6 への入球時) 、第 2 特別図柄 (可変始動入賞装置 2 8 への入球時) のそれぞれについて実行される。したがって以下の説明は、第 1 特別図柄に関する処理に該当する場合と、第 2 特別図柄に関する処理に該当する場合とがある。以下、各手順に沿って処理の内容を説明する。

40

【 0 2 0 0 】

ステップ S 5 0 : 主制御 C P U 7 2 は、特図先判定演出コマンド (先判定情報) の下位バイト分 (例えば「 0 0 H」) をセットする。なお、ここでセットしたバイトデータはコマンドの標準値 (はずれ時) を表すものとなる。

【 0 2 0 1 】

ステップ S 5 2 : 次に主制御 C P U 7 2 は、先判定用乱数値として大当たり決定乱数をロードする。ここでロードする乱数は、先の第 1 特別図柄記憶更新処理 (図 1 1 中のステップ S 3 5) 又は第 2 特別図柄記憶更新処理 (図 1 2 中のステップ S 4 5) で R A M 7 6 に記憶されているものである。

50

【0202】

ステップS54：そして、主制御CPU72は、ロードした乱数が当り値の範囲外（ここでは下限値以下）であるか否かを判定する（抽選結果先判定手段）。具体的には、主制御CPU72は比較値（下限値）をAレジスタにセットし、この比較値からロードした乱数値を減算する。なお、比較値（下限値）は、パチンコ機1における内部抽選の当選確率に応じて予め規定されている。次に主制御CPU72は、例えばフラグレジスタの値から演算結果が0又は正の値であるか否かを判別する。その結果、ロードした乱数が当り値の範囲外であれば（Yes）、主制御CPU72はステップS80に進む。

【0203】

ステップS80：次に主制御CPU72は、はずれ時変動パターン情報事前判定処理を実行する（変動パターン先判定手段）。この処理では、主制御CPU72は、はずれ時の変動時間について上述した変動パターン先判定コマンドを生成する。ここで生成される変動パターン先判定コマンドには、特に「時間短縮機能」の作動時における変動時間（又は変動パターン番号）に関する事前の判定情報が反映される。例えば、現在の状態が「時間短縮機能」の作動時であれば、主制御CPU72はロードしたリーチ判定乱数に基づいて、変動時間が「はずれリーチ変動（非短縮変動時間）」に対応するものであるか否かを判断する。その結果、変動時間が「はずれリーチ変動（非短縮変動時間）」に対応するものである場合、主制御CPU72は「時短中非短縮変動時間」に対応する変動パターン先判定コマンドを生成する。なお、リーチ変動の場合はさらに、リーチモード乱数から「リーチグループ（リーチの種類）」をも判断し、その結果から変動パターン先判定コマンドを生成することとしてもよい。一方、変動時間が「はずれリーチ変動（非短縮変動時間）」に対応するものでない場合、主制御CPU72は「時短中短縮変動時間」に対応する変動パターン先判定コマンドを生成する。あるいは、現在の状態が「時間短縮機能」の非作動時（低確率状態）であれば、主制御CPU72はロードしたリーチ判定乱数に基づいて、変動時間が「通常はずれリーチ変動」に対応するものであるか否かを判断する。その結果、変動時間が「通常はずれリーチ変動」に対応するものである場合、主制御CPU72は「通常はずれリーチ変動時間」に対応する変動パターン先判定コマンドを生成する。一方、変動時間が「通常はずれリーチ変動」に対応するものでない場合、主制御CPU72は「通常はずれ変動時間」に対応する変動パターン先判定コマンドを生成する。また、ここで生成された変動パターン先判定コマンドは、上記のように演出コマンド出力設定処理（ステップS39、S49）で送信バッファにセットされる。なお、この処理において、主制御CPU72は、小当り時の変動パターンについて、上述したはずれ時の処理と同様に変動パターン先判定コマンドを生成してもよい。

【0204】

以上の手順を実行すると、主制御CPU72はステップS82の判定結果管理処理を実行した後に取得時演出判定処理を終了し、呼び出し元の第1特別図柄記憶更新処理（図11）又は第2特別図柄記憶更新処理（図12）に復帰する。一方、先のステップS54の判断において、ロードした乱数が当り値の範囲外でなく、範囲内であれば（ステップS54：No）、主制御CPU72は次にステップS56に進む。

【0205】

ステップS56：主制御CPU72は、先判定結果による確率状態予定フラグがセットされているか否かを確認する。先判定結果による確率状態予定フラグは、未だ変動は開始されていないが、これまで記憶されている大当り決定乱数の中に当選値がある場合にセットされるものである。具体的には、これまでに記憶されている大当り決定乱数に当選値があった場合、これと組になる大当り図柄乱数が「確変図柄」に該当するものであれば、確率状態予定フラグに例えば「A0H」がセットされる。この値は、この大当り決定乱数よりも後に取得された大当り決定乱数の事前判定（先読み判定）に際して、高確率状態になることを予定として設定するためのフラグ値を表すものである。一方、これまでに記憶されている大当り決定乱数に当選値があった場合であって、これと組になる大当り図柄乱数が「非確変（通常）図柄」に該当するものであれば、確率状態予定フラグに例えば「01

H」がセットされる。この値は、この大当り決定乱数よりも後に取得された大当り決定乱数の事前判定（先読み判定）に際して、通常（低）確率状態になることを予定として設定するためのフラグ値を表すものである。なお、これまでに記憶されている大当り決定乱数に当選値が未だ存在しなければ、フラグ値はリセット（00H）されている。また、確率状態予定フラグの値は、例えばRAM76のフラグ領域に格納されている。なお、ここでは「確率状態予定フラグ」を用いて厳密に事前の当り判定を行う例を挙げているが、単純に現在の確率状態に基づいて事前の当り判定を行う場合、このステップS56と以降のステップS58、ステップS60、ステップS62、ステップS76等を省略してもよい。

【0206】

主制御CPU72は、未だ確率状態予定フラグがセットされていなければ（ステップS56：No）、次にステップS66を実行する。

【0207】

ステップS66：この場合、主制御CPU72は次に低確率時（通常時）用比較値をAレジスタにセットする。なお、低確率時用比較値もまた、パチンコ機1における低確率時の当選確率に応じて予め規定されている。

【0208】

ステップS68：次に主制御CPU72は、「現在の確率状態フラグ」をロードする。この確率状態フラグは、現在の内部状態が高確率（確変中）であるか否かを表すものであり、RAM76のフラグ領域内に記憶されているものである。現在の確率状態が高確率（確変中）であれば、状態フラグとして値「01H」がセットされており、低確率（通常中）であれば、状態フラグの値はリセットされている（「00H」）。

【0209】

ステップS70：そして、主制御CPU72は、ロードした現在の特別図柄確率状態フラグが高確率を表すものでない（≠01H）か否かを確認し、その結果、高確率を表すものであれば（No）、次にステップS64を実行する。

【0210】

ステップS64：主制御CPU72は、高確率時用比較値をセットする。これにより、先のステップS66でセットされた低確率時用比較値が書き換えられることになる。なお、高確率時用比較値は、パチンコ機1における高確率時の当選確率に応じて予め規定されている。

【0211】

このように、先判定結果による確率状態予定フラグが未だセットされていない場合であって、現在の内部状態が高確率の場合は、比較値を高確率時用に書き換えた上で次のステップS72を実行することになる。これに対し、先のステップS70で現在の確率状態フラグが高確率を表すものでないことを確認した場合（Yes）、主制御CPU72はステップS64をスキップして次のステップS72を実行する。

【0212】

ステップS72：主制御CPU72は、先のステップS52でロードした乱数が当り値の範囲外であるか否かを判定する（抽選結果先判定手段）。すなわち、主制御CPU72は状態別でセットした比較値から大当り決定乱数値を減算する。そして、主制御CPU72は、同様にフラグレジスタの値から演算結果が負の値（<0）であるか否かを判別し、その結果、ロードした乱数が当り値の範囲外であれば（Yes）、主制御CPU72は上記のはずれ時変動パターン情報事前判定処理（ステップS80）を実行する。これに対し、ロードした乱数が当り値の範囲外でなく、範囲内であれば（No）、主制御CPU72は次にステップS74に進む。

【0213】

ステップS74：主制御CPU72は、大当り図柄種別判定処理を実行する。この処理は、大当り決定乱数と組になっている大当り図柄乱数に基づいて、そのときの大当り種別（当選種類）を判定するためのものである。例えば、主制御CPU72は先の第1特別図柄記憶更新処理（図11中のステップS35）又は第2特別図柄記憶更新処理（図12中

10

20

30

40

50

のステップS 4 5) で記憶した図柄別の大当り図柄乱数をロードすると、上記のステップS 5 4と同様に比較値を用いた演算を実行し、その結果から大当り種別として「非確変(通常)図柄」又は「確変図柄」のいずれに該当するかを判別する。主制御CPU 7 2は、このときの判別結果を特別図柄先判定値として記憶し、次のステップS 7 6に進む。

【0 2 1 4】

ステップS 7 6:そして、主制御CPU 7 2は、先判定結果による確率状態予定フラグの値をセットする。具体的には、先のステップS 7 4で記憶した特別図柄先判定値が「非確変(通常)図柄」を表す場合、主制御CPU 7 2は確率状態予定フラグに値「0 1 H」をセットする。一方、特別図柄先判定値が「確変図柄」を表す場合、主制御CPU 7 2は確率状態予定フラグに値「A 0 H」をセットする。これにより、次回以降の処理ではステップS 5 6において「フラグセット済み」と判定されることになる。

10

【0 2 1 5】

ステップS 7 8:主制御CPU 7 2は、特図先判定演出コマンドの下位バイトとして、先のステップS 7 4で記憶した特別図柄先判定値をセットする。特別図柄先判定値は、例えば「非確変(通常)図柄」に該当する場合は「0 1 H」がセットされ、「確変図柄」に該当する場合は「A 0 H」がセットされる。いずれにしても、ここで下位バイト分のデータをセットすることにより、先のステップS 5 0でセットした標準の下位バイトデータ「0 0 H」が書き換えられることになる。

【0 2 1 6】

ステップS 7 9:次に主制御CPU 7 2は、大当り時変動パターン情報事前判定処理を実行する(変動パターン先判定手段)。この処理では、主制御CPU 7 2は大当り時の変動時間について、上述した変動パターン先判定コマンドを生成する。ここで生成される変動パターン先判定コマンドには、例えば大当り時のリーチ変動時間(又は変動パターン番号)に関する事前の判定情報が反映される。また、ここで生成された変動パターン先判定コマンドは、上記のように演出コマンド出力設定処理(ステップS 3 9, S 4 9)で送信バッファにセットされる。

20

【0 2 1 7】

以上は、先判定結果による確率状態予定フラグがセットされる前(内部初当り前)における手順である。これに対し、先のステップS 7 6を経て確率状態予定フラグがセットされた場合、以下の手順が実行される。ただし、上記のように現在の確率状態だけで事前の当り判定を行う場合、以下のステップS 5 6, ステップS 5 8, ステップS 6 0, ステップS 6 2、及びステップS 7 6を実行する必要はない。

30

【0 2 1 8】

ステップS 5 6:主制御CPU 7 2は、既に確率状態予定フラグに値がセットされていることを確認すると(Yes)、次にステップS 5 8を実行する。

【0 2 1 9】

ステップS 5 8:主制御CPU 7 2は、先ず低確率時(通常時)用比較値をAレジスタにセットする。

【0 2 2 0】

ステップS 6 0:次に主制御CPU 7 2は、「確率状態予定フラグ」をロードする。確率状態予定フラグは、上記のように直前の先判定結果に基づきそれ以降の先判定において確率状態を予定的に設定するためのものであり、RAM 7 6のフラグ領域内に記憶されているものである。直前の先判定結果に基づく確率状態が高確率(確変)に移行する予定であれば、上記のように確率状態予定フラグの値として「A 0 H」がセットされており、逆に直前の先判定結果に基づく確率状態が低確率(通常)に戻る予定であれば、確率状態予定フラグの値として「0 1 H」がセットされている。

40

【0 2 2 1】

ステップS 6 2:そして、主制御CPU 7 2は、ロードした確率状態予定フラグが高確率の予定を表すものでない(≠0 1 H)か否かを確認し、その結果、高確率の予定を表すものであれば(No)、次にステップS 6 4を実行し、高確率時用比較値をセットする。

50

【0222】

このように、先判定結果による確率状態予定フラグが既にセットされており、その値が高確率を予定するものである場合は、比較値を高確率時用に書き換えた上で次のステップS72以降を実行することになる。これに対し、先のステップS62で確率状態予定フラグが高確率の予定を表すものでなく、通常（低）確率の予定を表すものであることを確認した場合（Yes）、主制御CPU72はステップS64をスキップして次のステップS72以降を実行する。これにより本実施形態では、先判定結果に基づくその後の内部状態の変化（低確率状態→高確率状態、高確率状態→低確率状態）を考慮した上で、事前の当たり判定を行うことができる。

【0223】

以上の手順を終えると、主制御CPU72は第1特別図柄記憶更新処理（図11）又は第2特別図柄記憶更新処理（図12）に復帰する。

【0224】

〔特別図柄遊技処理〕

次に、割込管理処理（図9）の中で実行される特別図柄遊技処理の詳細について説明する。図14は、特別図柄遊技処理の構成例を示すフローチャートである。特別図柄遊技処理は、実行選択処理（ステップS1000）、特別図柄変動前処理（ステップS2000）、特別図柄変動中処理（ステップS3000）、特別図柄停止表示中処理（ステップS4000）、大当たり時可变入賞装置管理処理（ステップS5000）、小当たり時可变入賞装置管理処理（ステップS6000）のサブルーチン（プログラムモジュール）群を含む構成である。ここでは先ず、各処理に沿って特別図柄遊技処理の基本的な流れを説明する。

【0225】

ステップS1000：実行選択処理において、主制御CPU72は次に実行すべき処理（ステップS2000～ステップS5000のいずれか）のジャンプ先を「ジャンプテーブル」から選択する。例えば、主制御CPU72は次に実行すべき処理のプログラムアドレスをジャンプ先のアドレスとし、また、戻り先のアドレスとして特別図柄遊技処理の末尾をスタックポインタにセットする。

【0226】

いずれの処理を次のジャンプ先として選択するかは、これまでに行われた処理の進行状況（特別図柄遊技管理ステータス）によって異なる。例えば、未だ特別図柄が変動表示を開始していない状況であれば（特別図柄遊技管理ステータス：00H）、主制御CPU72は次のジャンプ先として特別図柄変動前処理（ステップS2000）を選択する。一方、既に特別図柄変動前処理が完了していれば（特別図柄遊技管理ステータス：01H）、主制御CPU72は次のジャンプ先として特別図柄変動中処理（ステップS3000）を選択し、特別図柄変動中処理まで完了していれば（特別図柄遊技管理ステータス：02H）、次のジャンプ先として特別図柄停止表示中処理（ステップS4000）を選択するといった具合である。なお、本実施形態ではジャンプ先のアドレスを「ジャンプテーブル」で指定して処理を選択しているが、このような選択手法とは別に、「プロセスフラグ」や「処理選択フラグ」等を用いてCPUが次に実行すべき処理を選択している公知のプログラミング例もある。このようなプログラミング例では、CPUが一通り各処理をCALLし、その先頭ステップで一々フラグを参照して条件分岐（継続／リターン）することになるが、本実施形態の選択手法では、主制御CPU72が各処理を一々呼び出す手間は不要である。

【0227】

ステップS2000：特別図柄変動前処理では、主制御CPU72は特別図柄の変動表示を開始するための条件を整える作業を行う。なお、具体的な処理の内容は、別のフローチャートを用いて後述する。

【0228】

ステップS3000：特別図柄変動中処理では、主制御CPU72は変動タイマをカウ

10

20

30

40

50

ントしつつ、第1特別図柄表示装置34又は第2特別図柄表示装置35の駆動制御を行う。具体的には、7セグメントLEDの各セグメント及びドット（0番～7番）に対してON又はOFFの駆動信号（1バイトデータ）を出力する。駆動信号のパターンは時間の経過に伴って変化し、それによって特別図柄の変動表示が行われる。

【0229】

ステップS4000：特別図柄停止表示中処理では、主制御CPU72は第1特別図柄表示装置34又は第2特別図柄表示装置35の駆動制御を行う。ここでも同様に、7セグメントLEDの各セグメント及びドットに対してON又はOFFの駆動信号を出力するが、駆動信号のパターンは一定であり、これにより特別図柄の停止表示が行われる。

【0230】

ステップS5000：大当たり時可変入賞装置管理処理は、先の特別図柄停止表示中処理において大当たりの態様で特別図柄が停止表示された場合に選択される。例えば、特別図柄が2ラウンド大当たりや14ラウンド大当たり、16ラウンド大当たりの態様で停止表示されると、それまでの通常状態から大当たり遊技状態（遊技者にとって有利な特別遊技状態）に移行する契機が発生する。大当たり遊技中は、先の実行選択処理（ステップS1000）においてジャンプ先が大当たり時可変入賞装置管理処理にセットされ、特別図柄の変動表示は行われない。大当たり時可変入賞装置管理処理においては、大入賞口ソレノイド90が一定時間（例えば29秒間若しくは0.1秒又は10個の遊技球の入球をカウントするまで）、予め設定された連続作動回数（例えば2回、14回、16回）にわたって励磁され、これにより可変入賞装置30が決まったパターンで開閉動作する（特別電動役物の連続作動）。この間に可変入賞装置30に対して遊技球を集中的に入賞させることで、遊技者には、まとまって多くの賞球を獲得する機会が与えられる（特別遊技実行手段、特殊遊技実行手段）。なお、このように大当たり時に可変入賞装置30が開閉動作することを「ラウンド」と称し、連続作動回数が全部で16回あれば、これらを「16ラウンド」と総称することがある。本実施形態では、大当たりの種類として16ラウンド大当たりだけでなく、その他に14ラウンド大当たりや2ラウンド大当たりが設けられているが、16ラウンド大当たりや14ラウンド大当たり、2ラウンド大当たりについては、その中に複数の当選種類（当選図柄）が設けられていてもよい。

【0231】

また、主制御CPU72は大当たり時可変入賞装置管理処理において大入賞口開放パターン（ラウンド数と1ラウンドごとの開閉動作の回数、開放時間等）を設定すると、1ラウンド分の可変入賞装置30の開閉動作を終了させるごとにラウンド数カウンタの値を1インクリメントする。ラウンド数カウンタの値は、例えば初期値を0としてRAM76のカウント領域に記憶されている。また、主制御CPU72は、ラウンド数カウンタの値を表すラウンド数コマンドを生成する。ラウンド数コマンドは、演出制御出力処理（図7中のステップS123）において演出制御装置124に送信される。ラウンド数カウンタの値が設定した連続作動回数に達すると、主制御CPU72はそのラウンド限りで大当たり遊技（大役）を終了する。

【0232】

そして、大当たり遊技を終了すると、主制御CPU72は遊技状態フラグ（確率変動機能作動フラグ、時間短縮機能作動フラグ）に基づいて大当たり遊技終了後の状態（高確率状態、時間短縮状態）を変化させる（高確率時間短縮状態移行手段）。「高確率状態」では確率変動機能が作動し、内部抽選での当選確率が通常よりも例えば10倍程度に高くなる（特定遊技状態移行手段、高確率状態移行手段、高確率状態設定手段）。また、「時間短縮状態」では時間短縮機能が作動し、上記のように普通図柄の作動抽選が高確率になり、また、普通図柄の変動時間が短縮されるとともに可変始動入賞装置28の開放時間が延長されて開放回数が増加する（いわゆる電チューサポートが行われる）。なお、「高確率状態」及び「時間短縮状態」については、制御上でいずれか一方だけに移行する場合もあれば、これら両方に合わせて移行する場合もある。

【0233】

ステップ S 6 0 0 0 : 小当たり時可変入賞装置管理処理は、先の特別図柄停止表示中処理において小当たりの態様で特別図柄が停止表示された場合に選択される。例えば、特別図柄が小当たりの態様で停止表示されると、それまでの通常状態から小当たり遊技状態に移行する契機が発生する。小当たり遊技中は、先の実行選択処理（ステップ S 1 0 0 0）においてジャンプ先が小当たり時可変入賞装置管理処理にセットされ、特別図柄の変動表示は行われな

【0 2 3 4】

〔複数の当選種類〕

本実施形態では、複数の当選種類として以下のものが用意されている。

【0 2 3 5】

1 4 ラウンド大当りは、以下の 8 種類である。

- (1) 「1 4 ラウンド通常大当り 1」
- (2) 「1 4 ラウンド通常大当り 2」
- (3) 「1 4 ラウンド通常大当り 3」
- (4) 「1 4 ラウンド確変大当り 1」
- (5) 「1 4 ラウンド確変大当り 2」
- (6) 「1 4 ラウンド確変大当り 3」
- (7) 「1 4 ラウンド確変大当り 4」
- (8) 「1 4 ラウンド確変大当り 5」

【0 2 3 6】

1 6 ラウンド大当りは、以下の 2 種類である。

- (9) 「1 6 ラウンド確変大当り 1」
- (10) 「1 6 ラウンド確変大当り 2」

【0 2 3 7】

2 ラウンド大当りは、以下の 5 種類である。

- (11) 「2 ラウンド通常大当り 1」
- (12) 「2 ラウンド通常大当り 2」
- (13) 「2 ラウンド通常大当り 3」
- (14) 「2 ラウンド確変大当り 1」
- (15) 「2 ラウンド確変大当り 2」

【0 2 3 8】

上記の当選種類は、当選時に停止表示される第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の種類に対応している。例えば、「1 4 ラウンド通常大当り 1」は「1 4 ラウンド通常図柄 1」の大当りに対応し、「1 4 ラウンド通常大当り 2」は「1 4 ラウンド通常図柄 2」の大当りに対応する。なお、その他の大当りに関しても同様の対応関係となる。このため以下では、「当選種類」のことを「当選図柄」として適宜呼称するものとする。

【0 2 3 9】

〔1 4 ラウンド通常図柄 1 ～ 3〕

上記の特別図柄停止表示中処理において、特別図柄が「1 4 ラウンド通常図柄 1 ～ 3」の態様で停止表示されると、それまでの通常状態から大当たり遊技状態に移行する契機が発生する（特別遊技実行手段）。この場合、1 ラウンド目から十分に長い時間（例えば最長で 29.0 秒の開放時間）をかけて大入賞口の開放が 1 回ずつ行われ、これが 4 ラウンドまで継続する。そして 5 ラウンド目から最終の 1 4 ラウンド目に関しては、極端に短い開放時間で終了する（高速開放）。このため、「1 4 ラウンド通常図柄 1 ～ 3」の大当たり遊技は、4 ラウンド分の出球（賞球）を遊技者に付与するものとなる。なお、大入賞口は、1 ラウンド内に規定回数（例えば 10 回＝遊技球 10 個）の入賞が発生すると、最長の開放時間の経過を待たずに閉止される。この場合、「確率変動機能」は作動されないため、「高確率状態」に移行する特典は遊技者に付与されないが、「時間短縮機能」が作動する

10

20

30

40

50

ため、「時間短縮状態」に移行する特典は遊技者に付与される。なお、「14ラウンド通常図柄1～3」の各図柄の相違点は、付与される時短回数が異なる点である（10回、20回又は30回）。

【0240】

〔14ラウンド確変図柄1～5〕

上記の特別図柄停止表示中処理において、特別図柄が「14ラウンド確変図柄1～5」の態様で停止表示されると、それまでの通常状態から大当たり遊技状態に移行する契機が発生する（特別遊技実行手段）。この場合、1ラウンド目から十分に長い時間（例えば最長で29.0秒の開放時間）をかけて大入賞口の開放が1回ずつ行われ、これが4ラウンドまで継続する。そして5ラウンド目から最終の14ラウンド目に関しては、極端に短い開放時間で終了する（高速開放）。このため、「14ラウンド確変図柄1～5」の大当たり遊技は、4ラウンド分の出球（賞球）を遊技者に付与するものとなる。この場合、「確率変動機能」及び「時間短縮機能」が作動するため、「高確率時間短縮状態」に移行する特典が遊技者に付与される。なお、「14ラウンド確変図柄1～5」の各図柄の相違点は、付与される時短回数が異なる点である（10回、20回、30回又は10000回）。このため、時短回数が比較的少ない「14ラウンド確変図柄1～3」での当選の場合（10回～30回）、「時間短縮状態」に移行する特典が遊技者に付与されたとしても、「時間短縮状態」が終了して「高確率非時間短縮状態（いわゆる潜伏確変状態）」に移行することもある。

【0241】

〔16ラウンド確変図柄1〕

上記の特別図柄停止表示中処理において、特別図柄が「16ラウンド確変図柄1」の態様で停止表示されると、それまでの通常状態から大当たり遊技状態に移行する契機が発生する（特別遊技実行手段）。この場合、1ラウンド目から十分に長い時間（例えば最長で29.0秒の開放時間）をかけて大入賞口の開放が1回ずつ行われ、これが4ラウンドまで継続する。そして5ラウンド目から最終の16ラウンド目に関しては、極端に短い開放時間で終了する（高速開放）。このため、「16ラウンド確変図柄1」の大当たり遊技は、4ラウンド分の出球（賞球）を遊技者に付与するものとなる。この場合、「確率変動機能」及び「時間短縮機能」が作動するため、「高確率時間短縮状態」に移行する特典が遊技者に付与される。なお、「16ラウンド確変図柄1」に該当した場合、付与される時短回数は10000回となるため、実質的に「高確率時間短縮状態」が終了することはない。

【0242】

〔16ラウンド確変図柄2〕

上記の特別図柄停止表示中処理において、特別図柄が「16ラウンド確変図柄2」の態様で停止表示されると、それまでの通常状態から大当たり遊技状態に移行する契機が発生する（特別遊技実行手段）。この場合、1ラウンド目から十分に長い時間（例えば最長で29.0秒の開放時間）をかけて大入賞口の開放が1回ずつ行われ、これが16ラウンドまで継続する。このため、「16ラウンド確変図柄2」の大当たり遊技は、16ラウンド分の出球（賞球）を遊技者に付与するものとなる。この場合、「確率変動機能」及び「時間短縮機能」が作動するため、「高確率時間短縮状態」に移行する特典が遊技者に付与される。なお、「16ラウンド確変図柄2」に該当した場合、付与される時短回数は10000回となるため、実質的に「高確率時間短縮状態」が終了することはない。

【0243】

〔2ラウンド通常図柄1～3〕

先の特別図柄停止表示中処理において、特別図柄が「2ラウンド通常図柄1～3」の態様で停止表示されると、それまでの通常状態から短期間の大当たり遊技状態に移行する契機が発生する（特殊遊技実行手段）。2ラウンドの大当たり遊技は、14ラウンドの大当たり遊技や16ラウンドの大当たり遊技に比較して極端に短時間で終了するため、大入賞口への入賞はほとんど発生することがない。したがって、「2ラウンド通常図柄1～3」の大当たり遊技は、実質的な出球（賞球）を遊技者に付与することなく短期間で終了する。そし

て、当選種類が「2ラウンド通常図柄1～3」に該当していた場合、大当たり遊技の終了後には、「時間短縮機能」は作動されるが「確率変動機能」は作動されない。このため、「2ラウンド通常図柄1～3」は、「高確率状態」を終了させる意義を有している。なお、「2ラウンド通常図柄1～3」の各図柄の相違点は、付与される時短回数が異なる点である（10回、20回又は30回）。

【0244】

〔2ラウンド確変図柄1，2〕

先の特別図柄停止表示中処理において、特別図柄が「2ラウンド確変図柄1，2」の態様で停止表示されると、それまでの通常状態から短期間の大当たり遊技状態に移行する契機が発生する（特殊遊技実行手段）。2ラウンドの大当たり遊技は、14ラウンドの大当たり遊技や16ラウンドの大当たり遊技に比較して極端に短時間で終了するため、大入賞口への入賞はほとんど発生することがない。したがって「2ラウンド確変図柄1，2」の大当たり遊技は、実質的な出球（賞球）を遊技者に付与することなく短期間で終了する。その代わり、当選種類が「2ラウンド確変図柄1，2」に該当していた場合、大当たり遊技の終了後に「確率変動機能」を作動させることで「高確率状態」に移行する特典が遊技者に付与される。なお、「2ラウンド確変図柄1」に該当した場合は、「時間短縮機能」が作動されないで、「高確率非時間短縮状態（いわゆる潜伏確変状態）」に移行するが、「2ラウンド確変図柄1」に該当した場合は、「時間短縮機能」が合わせて作動されるため、いわゆる突然確率変動状態となり、「高確率時間短縮状態」に移行する。

【0245】

いずれにしても、当選図柄が上記の「14ラウンド確変図柄1～5」、「16ラウンド確変図柄1，2」又は「2ラウンド確変図柄1，2」に該当すると、大当たり遊技終了後に内部状態を「高確率状態」に移行させる特典が遊技者に付与される。また、「高確率状態」において内部抽選に当選し、そのときの当選図柄が「14ラウンド確変図柄1～5」、「16ラウンド確変図柄1，2」又は「2ラウンド確変図柄1，2」に該当すると、その大当たり遊技終了後も「高確率状態」が継続（再開）される。一方、「高確率状態」で内部抽選に当選し、上記の「14ラウンド通常図柄1～3」又は「2ラウンド通常図柄1～3」に該当すると、大当たり遊技終了後に内部状態は低確率状態（通常確率状態）に復帰する。また、低確率状態で内部抽選に当選し、「14ラウンド通常図柄1～3」又は「2ラウンド通常図柄1～3」に該当すると、大当たり遊技終了後も内部状態は低確率状態に維持される。

【0246】

〔小当り〕

また、本実施形態では、非当選以外の当選種類として小当りが設けられている。小当りに当選すると、大当たり遊技とは別に小当り遊技が行われて可変入賞装置30が開閉動作する（特殊遊技実行手段）。すなわち、先の特別図柄停止表示中処理において、第1特別図柄が小当りの態様で停止表示されると、低確率状態又は高確率状態の中で小当り遊技（可変入賞装置30が作動する遊技）が実行される（なお、本実施形態では、第2特別図柄に関しては小当りを設定していない）。このような小当り遊技では可変入賞装置30が所定回数（例えば2回）だけ開閉動作するものの、大入賞口への入球はほとんど発生しない。また、小当り遊技が終了しても、「確率変動機能」が作動することはないで、また、「時間短縮機能」が作動することもないので、「高確率状態」や「時間短縮状態」へ移行する特典は付与されない（そのための前提条件とはならない。）。また、「高確率状態」で小当りに当選しても、その小当り遊技終了後に「高確率状態」が終了することはないし、「時間短縮状態」で小当りに当選しても、その小当り遊技終了後に「時間短縮状態」が終了することもない（上限回数に達した場合を除く。）。なお、本実施形態では、小当りを設定する遊技仕様としているが、小当りを設定しない遊技仕様とすることもできる。

【0247】

〔特別図柄変動前処理〕

図15は、特別図柄変動前処理の手順例を示すフローチャートである。以下、各手順に

沿って説明する。

【0248】

ステップS2100：先ず主制御CPU72は、第1特別図柄作動記憶数又は第2特別図柄作動記憶数が残存しているか（0より大であるか）否かを確認する。この確認は、RAM76に記憶されている作動記憶数カウンタの値を参照して行うことができる。第1特別図柄及び第2特別図柄の両方の作動記憶数が0であった場合（No）、主制御CPU72はステップS2500のデモ設定処理を実行する。

【0249】

ステップS2500：この処理では、主制御CPU72はデモ演出用コマンドを生成する。デモ演出用コマンドは、上記の演出制御出力処理（図7中のステップS123）において演出制御装置124に出力される。デモ設定処理を実行すると、主制御CPU72は特別図柄遊技処理に復帰する。なお、復帰時は、上記のように末尾アドレスに復帰する（以降も同様）。

【0250】

これに対し、第1特別図柄又は第2特別図柄のいずれかの作動記憶数カウンタの値が0より大きければ（Yes）、主制御CPU72は次にステップS2200を実行する。

【0251】

ステップS2200：主制御CPU72は、特別図柄記憶エリアシフト処理を実行する。この処理では、主制御CPU72はRAM76の乱数記憶領域に記憶されている抽選用乱数（大当り決定乱数、大当り図柄乱数）のうち、第2特別図柄に対応する方を優先的に読み出す。このとき2つ以上のセクションに乱数が記憶されていれば、主制御CPU72は先頭のセクションから順に乱数を読み出して消去（消費）した後、残った乱数を1つずつ前のセクションに移動（シフト）させる。読み出した乱数は、例えば別の一時記憶領域に保存される。第2特別図柄に対応する乱数が記憶されていない場合、主制御CPU72は第1特別図柄に対応する乱数を読み出して一時記憶領域に保存する。一時記憶領域に保存された各乱数は、次の大当り判定処理で内部抽選に使用される。その結果、本実施形態では第1特別図柄よりも第2特別図柄の変動表示が優先的に行われることになる。なお、このような特別図柄別の優先順位を設けることなく、単純に記憶された順番で乱数が読み出されるプログラムであってもよい。またこの処理において、主制御CPU72はRAM76に記憶されている作動記憶数カウンタ（第1特別図柄又は第2特別図柄のうち、乱数のシフトを行った方）の値を1つ減算し、減算後の値を「変動開始時作動記憶数」に設定する。これにより、上記の表示出力管理処理（図9中のステップS210）の中で第1特別図柄作動記憶ランプ34a又は第2特別図柄作動記憶ランプ35aによる記憶数の表示態様が変化（1減少）する。ここまでの手順を終えると、主制御CPU72は次にステップS2300を実行する。

【0252】

ステップS2300：主制御CPU72は、大当り判定処理（内部抽選）を実行する。この処理では、主制御CPU72は、先ず大当り値の範囲を設定し、この範囲内に読み出した乱数値が含まれるか否かを判断する（内部抽選実行手段）。このとき設定される大当り値の範囲は、低確率状態と高確率状態（確率変動機能作動時）とで異なり、高確率状態では低確率状態よりも大当り値の範囲が約10倍程度に拡大される。そして、このとき読み出した乱数値が大当り値の範囲内に含まれていれば、主制御CPU72は大当りフラグ（01H）をセットし、次にステップS2400に進む。

【0253】

上記の大当りフラグをセットしない場合、主制御CPU72は同じ大当り判定処理において、次に小当り値の範囲を設定し、この範囲内に読み出した乱数値が含まれるか否かを判断する（抽選実行手段）。ここでいう「小当り」は、非当選（はずれ）以外であるが、「大当り」とは異なる性質のものである。すなわち、「大当り」は上記の「高確率状態」や「時間短縮状態」に移行させる契機（遊技の節目）を発生させるものであるが、「小当り」はそのような契機を発生しない。ただし「小当り」は、「大当り」と同様に可変入賞

10

20

30

40

50

装置 30 を作動させる条件を満たすものとして位置付けられている。なお、このとき設定される小当り値の範囲は、低確率状態と高確率状態（確率変動機能作動時）とで異なってもよいし、同じでもよい。いずれにしても、読み出した乱数値が小当り値の範囲内に含まれていれば、主制御 CPU 72 は小当りフラグをセットし、次にステップ S 2400 に進む。このように、本実施形態では非当選以外に該当する当り範囲として、大当り値と小当り値の範囲が予めプログラム上で規定されているが、予め状態別の大当り判定テーブル、小当り判定テーブルをそれぞれ ROM 74 に書き込んでおき、これを読み出して乱数値と対比しながら大当り判定を行ってもよい。

【0254】

ステップ S 2400：主制御 CPU 72 は、先の大当り判定処理で大当りフラグに値（01H）がセットされたか否かを判断する。大当りフラグに値（01H）がセットされていなければ（No）、主制御 CPU 72 は次にステップ S 2402 を実行する。

【0255】

ステップ S 2402：主制御 CPU 72 は、先の大当り判定処理で小当りフラグに値（01H）がセットされたか否かを判断する。小当りフラグに値（01H）がセットされていなければ（No）、主制御 CPU 72 は次にステップ S 2404 を実行する。なお、主制御 CPU 72 は大当りフラグと小当りフラグとを別々に用意せずに、共通当りフラグの値によって大当り（例えば 01H を設定）又は小当り（例えば 0AH を設定）を判別してもよい。

【0256】

ステップ S 2404：主制御 CPU 72 は、はずれ時停止図柄決定処理を実行する。この処理では、主制御 CPU 72 は、第 1 特別図柄表示装置 34 又は第 2 特別図柄表示装置 35 によるはずれ時の停止図柄番号データをセットする。また、主制御 CPU 72 は、演出制御装置 124 に送信するための停止図柄コマンド及び抽選結果コマンド（はずれ時）を生成する。これらコマンドは、演出制御出力処理（図 7 中のステップ S 123）において演出制御装置 124 に送信される。

【0257】

なお、本実施形態では、第 1 特別図柄表示装置 34 や第 2 特別図柄表示装置 35 に 7 セグメント LED を用いているため、例えば、はずれ時の停止図柄の表示態様を常に 1 つのセグメント（中央のバー「—」）の点灯表示だけにしておき、停止図柄番号データを 1 つの値（例えば 64H）に固定することができる。この場合、プログラム上で使用する記憶容量を削減し、主制御 CPU 72 の処理負荷を軽減して処理速度を向上することができる。

【0258】

ステップ S 2405：次に主制御 CPU 72 は、はずれ時変動パターン決定処理を実行する。この処理では、主制御 CPU 72 は、特別図柄について、はずれ時の変動パターン番号を決定する（変動パターン選択手段）。変動パターン番号は、特別図柄の変動表示の種類（パターン）を区別したり、変動表示にかかる変動時間に対応したりするものである。はずれ時の変動時間は、上記の「時間短縮状態」であるか否かによって異なってくるため、この処理において主制御 CPU 72 は、遊技状態フラグをロードし、現在の状態が「時間短縮状態」であるか否かを確認する。「時間短縮状態」であれば、基本的にリーチ変動を行う場合を除き、はずれ時の変動時間は短縮された時間（例えば、2.0 秒程度）に設定される（短縮時変動時間決定手段）。また、「時間短縮状態」でなくとも、リーチ変動を行う場合を除き、はずれ時の変動時間は例えばステップ S 2200 で設定した「変動表示開始時作動記憶数（0 個～3 個）」に基づいて短縮される場合がある（例えば、変動表示開始時作動記憶数 0 個→12.5 秒程度、変動表示開始時作動記憶数 1 個→8 秒程度、変動表示開始時作動記憶数 2 個→5 秒程度、変動表示開始時作動記憶数 3 個→2.5 秒程度）。なお、はずれ時の図柄の停止表示時間は変動パターンに関わらず一定（例えば 0.5 秒程度）である。主制御 CPU 72 は、決定した変動時間（はずれ時）の値を変動タイマにセットするとともに、はずれ時の停止表示時間の値を停止図柄表示タイマにセット

する。

【0259】

本実施形態では、内部抽選の結果、非当選に該当した場合、演出上で例えば「リーチ演出」を発生させてはずれとしたり、「リーチ演出」を発生させずにはずれとしたりする制御を行うこととしている。そして、「はずれ時変動パターン選択テーブル」には、予め複数種類の演出、例えば「非リーチ演出」、「リーチ演出」に対応した変動パターンが規定されており、非当選に該当した場合は、その中からいずれかの変動パターンが選択されることになる。なお、リーチ演出には、ノーマルリーチ演出、ロングリーチ演出、スーパーリーチ演出、ストーリーバトルリーチ演出、バトルリーチ演出等といった様々なリーチ演出が含まれる。

10

【0260】

〔はずれ時変動パターン選択テーブルの例〕

図16は、はずれ時変動パターン選択テーブル（非時間短縮状態）の一例を示す図である。

この選択テーブルは、低確率又は高確率の非時間短縮状態でのはずれ時（非当選に該当した場合）に使用するテーブルである（変動パターン規定手段）。また、この選択テーブルは、例えばその先頭アドレスから順番に「比較値」、「変動パターン番号」をそれぞれ1バイトずつセットにして記憶する構造である。「比較値」には、例えば8つの段階的に異なる値「101」、「201」、「211」、「221」、「231」、「241」、「251」、「255（FFH）」が設けられており、それぞれの「比較値」に対して「変動パターン番号」の「1」～「8」が割り当てられている。

20

【0261】

変動パターン番号「1」～「5」は、リーチ演出が行われずに、はずれとなる変動パターンに対応しており、変動パターン番号「6」～「8」は、リーチ後にはずれとなる変動パターンに対応している。このうち、変動パターン番号「7」は、スーパーリーチ後にはずれとなる変動パターンに対応しており、変動パターン番号「8」は、ストーリーバトルリーチ後にはずれとなる変動パターン（特定のリーチ発生条件を満たす変動パターン）に対応している。なお、変動パターン選択テーブルは、変動開始時作動記憶数に応じて異なるテーブル内容としてもよい（以下、同様）。

【0262】

ここで、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンでは、設定される変動時間の長さが大きく異なっている。すなわち、「非リーチ変動パターン」は基本的に短い変動時間（例えば作動記憶数に応じて2.0秒～13.0秒程度）に対応するものであるのに対し、「リーチ変動パターン」はその倍以上の長い変動時間（例えば30秒～150秒程度）に対応するものである。

30

【0263】

そして、主制御CPU72は、取得した変動パターン決定乱数値を、上記の変動パターン選択テーブル中の「比較値」と順番に比較していき、乱数値が比較値以下であれば、その比較値に対応する変動パターン番号を選択する（変動パターン決定手段）。例えば、そのときの変動パターン決定乱数値が「190」であったとすると、最初の比較値「101」と比較すると、乱数値が比較値を超えているため、主制御CPU72は次の比較値「201」と乱数値を比較する。この場合、乱数値が比較値以下であるため、主制御CPU72は対応する変動パターン番号として「2」を選択する。

40

【0264】

図17は、はずれ時変動パターン選択テーブル（低確率時間短縮状態）の一例を示す図である。

この選択テーブルは、低確率時間短縮状態でのはずれ時（非当選に該当した場合）に使用するテーブルである（変動パターン規定手段）。また、この選択テーブルは、例えばその先頭アドレスから順番に「比較値」、「変動パターン番号」をそれぞれ1バイトずつセットにして記憶する構造である。「比較値」には、例えば8つの段階的に異なる値「10

50

「1」, 「201」, 「211」, 「221」, 「231」, 「241」, 「251」, 「255 (FFH)」が設けられており、それぞれの「比較値」に対して「変動パターン番号」の「21」～「28」が割り当てられている。

【0265】

変動パターン番号「21」～「25」は、リーチ演出が行われずに、はずれとなる変動パターンに対応しており、変動パターン番号「26」～「28」は、リーチ後にはずれとなる変動パターンに対応している。このうち、変動パターン番号「27」は、スーパーリーチ後にはずれとなる変動パターンに対応しており、変動パターン番号「28」は、バトルリーチ後にはずれとなる変動パターンに対応している。一方、変動パターン番号「21」～「25」は、時間短縮変動での非リーチ変動となるため、通常状態の変動時間として短縮した変動時間（例えば、2.0秒程度）が設定されている。

10

【0266】

主制御CPU72は、取得した変動パターン決定乱数値を、上記の変動パターン選択テーブル中の「比較値」と順番に比較していき、乱数値が比較値以下であれば、その比較値に対応する変動パターン番号を選択する（変動パターン決定手段）。例えば、そのときの変動パターン決定乱数値が「190」であったとすると、最初の比較値「101」と比較すると、乱数値が比較値を超えているため、主制御CPU72は次の比較値「201」と乱数値を比較する。この場合、乱数値が比較値以下であるため、主制御CPU72は対応する変動パターン番号として「22」を選択する。

【0267】

20

図18は、はずれ時変動パターン選択テーブル（高確率時間短縮状態）の一例を示す図である。

この選択テーブルは、高確率時間短縮状態でのはずれ時（非当選に該当した場合）に使用するテーブルである（変動パターン規定手段）。また、この選択テーブルは、例えばその先頭アドレスから順番に「比較値」、「変動パターン番号」をそれぞれ1バイトずつセットにして記憶する構造である。「比較値」には、例えば8つの段階的に異なる値「101」, 「201」, 「211」, 「221」, 「231」, 「241」, 「251」, 「255 (FFH)」が設けられており、それぞれの「比較値」に対して「変動パターン番号」の「41」～「48」が割り当てられている。

【0268】

30

変動パターン番号「41」～「46」は、リーチ演出が行われずに、はずれとなる変動パターンに対応している。変動パターン番号「41」～「45」は、高確率時間短縮状態での高速変動を実現するために、通常状態の変動時間として極端に短縮した変動時間（例えば、0.5秒～5秒程度）が設定されている。また、変動パターン番号「46」は、変動パターン番号「41」～「45」よりも長い変動時間（例えば、18秒程度）が設定されている。一方、変動パターン「47」、「48」は、リーチ後（バトルリーチ後）にはずれとなる変動パターンに対応している。

【0269】

主制御CPU72は、取得した変動パターン決定乱数値を、上記の変動パターン選択テーブル中の「比較値」と順番に比較していき、乱数値が比較値以下であれば、その比較値に対応する変動パターン番号を選択する（変動パターン決定手段）。例えば、そのときの変動パターン決定乱数値が「190」であったとすると、最初の比較値「101」と比較すると、乱数値が比較値を超えているため、主制御CPU72は次の比較値「201」と乱数値を比較する。この場合、乱数値が比較値以下であるため、主制御CPU72は対応する変動パターン番号として「42」を選択する。

40

【0270】

図19は、はずれ時変動パターン選択テーブル（特殊区間）の一例を示す図である。

この選択テーブルは、高確率時間短縮状態又は低確率時間短縮状態の特殊区間で、非当選に該当した場合に使用するテーブルである（変動パターン規定手段）。なお、特殊区間とは、「14ラウンド通常図柄1～3」又は「14ラウンド確変図柄1～5」に該当した

50

場合の大当たり遊技終了後の１回目の特別図柄の変動区間をいう。

【０２７１】

ここで、高確率時間短縮状態又は低確率時間短縮状態の特殊区間でははずれ時の変動パターンは、後述するお宝チャレンジ演出を実現するため、すべて同一の変動パターン（変動時間は例えば６０秒程度）を設定しており、この選択テーブルでは、予め定められた１つの変動パターン（非リーチ特殊変動パターン５０）を選択するテーブル構成としている。

【０２７２】

したがって、主制御ＣＰＵ７２は、取得した変動パターン決定乱数値がいずれの値であっても、変動パターン番号として「５０」を選択する。なお、非リーチ特殊変動パターン５０は、変動時間が固定された特殊変動パターンであり、記憶数によって変動時間が短縮されることはない。

【０２７３】

〔図１５：特別図柄変動前処理を参照〕

以上のステップＳ２４０４、ステップＳ２４０５は、大当たり判定結果がはずれ時（非当選の場合）の制御手順であるが、判定結果が大当たり（ステップＳ２４００：Ｙｅｓ）又は小当たり（ステップＳ２４０２：Ｙｅｓ）の場合、主制御ＣＰＵ７２は以下の手順を実行する。先ず、大当たりの場合について説明する。

【０２７４】

ステップＳ２４１０：主制御ＣＰＵ７２は、大当たり時停止図柄決定処理を実行する（当選種類決定手段）。この処理では、主制御ＣＰＵ７２は大当たり図柄乱数に基づき、特別図柄別（第１特別図柄又は第２特別図柄）に今回の当選図柄の種類（大当たり時停止図柄番号）を決定する。大当たり図柄乱数値と当選図柄の種類との関係は、予め特別図柄判定データテーブルで規定されている（当選種類規定手段）。このため主制御ＣＰＵ７２は、大当たり時停止図柄決定処理において大当たり時停止図柄選択テーブルを参照し、その記憶内容から大当たり図柄乱数に基づいて当選図柄の種類を決定することができる。

【０２７５】

〔大当たり時の当選図柄〕

本実施形態では大当たり時に選択的に決定される当選図柄として、大きく分けて１５種類が用意されている。１５種類の内訳は、「１４ラウンド通常図柄１～３」、「１４ラウンド確変図柄１～５」、「１６ラウンド確変図柄１，２」、「２ラウンド通常図柄１～３」、「２ラウンド確変図柄１，２」である。なお、１５種類の当選図柄の各当選図柄は、さらに複数の当選図柄を含んでもよい。例えば「１４ラウンド通常図柄１」であれば、「１４ラウンド通常図柄１ａ」、「１４ラウンド通常図柄１ｂ」、「１４ラウンド通常図柄１ｃ」、・・・といった具合である。

【０２７６】

また、本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とでは、それぞれに対応する内部抽選の大当たり時に選択される当選図柄の選択比率が異なっている。このため主制御ＣＰＵ７２は、今回の大当たりの結果が第１特別図柄に対応するものであるか、第２特別図柄に対応するものであるかによって選択する当選図柄を区別している。

【０２７７】

〔第１特別図柄大当たり時停止図柄選択テーブル〕

図２０は、第１特別図柄大当たり時停止図柄選択テーブルの構成例を示す図である。主制御ＣＰＵ７２は、今回の大当たりの結果が第１特別図柄に対応する場合、この第１特別図柄大当たり時停止図柄選択テーブル（当選種類規定手段）を参照して当選図柄の種類を決定する。

【０２７８】

第１特別図柄大当たり時停止図柄選択テーブル中、左カラムには当選図柄別の振分値が示されており、各振分値「１２」、「６」、「２」、「１」、「１」、「１」、「７」、「５０」、「４」、「１５」、「１」は分母を１００とした場合の割合に相当する。また、

左から2番目のカラムには、各振分值に対応する「14ラウンド通常図柄1～3」、「14ラウンド確変図柄1～5」、「16ラウンド確変図柄1」、「2ラウンド確変図柄1, 2」が示されている。

【0279】

第1特別図柄に対応する大当たり時には、「14ラウンド通常図柄1」が選択される割合は100分の12(=12%)であり、「14ラウンド通常図柄2」が選択される割合は100分の6(=6%)である。また、「14ラウンド通常図柄3」が選択される割合は100分の2(=2%)であり、「14ラウンド確変図柄1～3」が選択される割合はそれぞれ100分の1(=1%)である。さらに、「14ラウンド確変図柄4」が選択される割合は100分の7(=7%)であり、「14ラウンド確変図柄5」が選択される割合はそれぞれ100分の50(=50%)である。さらにまた、「16ラウンド確変図柄1」が選択される割合は100分の4(=4%)であり、「2ラウンド確変図柄1」が選択される割合は100分の15(=15%)であり、「2ラウンド確変図柄2」が選択される割合は100分の1(=1%)である。

【0280】

各振分值の大きさは、大当たり図柄乱数を用いた当選図柄別の選択比率に相当する。したがって、全体として第1特別図柄についての確変図柄の選択比率は80%である。なお、第1特別図柄大当たり時停止図柄選択テーブルには、「16ラウンド確変図柄2」、「2ラウンド通常図柄1～3」についての振分值は設定されていない。

【0281】

いずれにしても、今回の大当たりの結果が第1特別図柄に対応する場合、主制御CPU72は大当たり図柄乱数に基づいて選択抽選を行い、第1特別図柄大当たり時停止図柄選択テーブルに示される選択比率で当選図柄を選択的に決定する。また、第1特別図柄大当たり時停止図柄選択テーブルには、左から3番目のカラムに示されるように当選時の停止図柄コマンドとして例えば2バイトのコマンドデータが規定されている。停止図柄コマンドは、例えばMODE値-EVENT値の組み合わせで記述されており、このうち上位バイトのMODE値「B1H」は、今回の当選図柄が第1特別図柄の大当たり時に選択されたものであることを表している。また、下位バイトのEVENT値「01H」～「0FH」は、それぞれ選択テーブル中で対応する当選図柄の種類を表している。このため例えば、今回の大当たりの結果が第1特別図柄に対応するものであり、当選図柄として「14ラウンド通常図柄2」が選択された場合、当選時の停止図柄コマンドは「B1H02H」で記述されることになる。

【0282】

以上のように、主制御CPU72は第1特別図柄大当たり時停止図柄選択テーブルから当選図柄を選択すると、そのときの停止図柄コマンドを生成する。生成した停止図柄コマンドは、例えば上記の演出制御出力処理において演出制御装置124に送信される。また、主制御CPU72は、選択した当選図柄に基づいて第1特別図柄についての大当たり時停止図柄番号を決定する。

【0283】

〔確変回数〕

第1特別図柄大当たり時停止図柄選択テーブルの右から4番目のカラムには、大当たり遊技の終了後に付与される確変回数(高確率状態で内部抽選を実行することができる限度回数)の値が示されている。

【0284】

本実施形態では、「14ラウンド通常図柄1～3」に該当した場合は、確変回数は付与されない(0回が付与される)。一方、「14ラウンド確変図柄1～5」、「16ラウンド確変図柄1」又は「2ラウンド確変図柄1, 2」のいずれかに該当した場合は、確変回数は10000回付与される。

【0285】

〔時短回数〕

第1特別図柄大当たり時停止図柄選択テーブルの右から3番目カラムには、大当たり遊技の終了後に付与される時短回数（時間短縮状態で内部抽選を実行することができる限度回数）の値が示されている。

【0286】

本実施形態では、「14ラウンド通常図柄1」又は「14ラウンド確変図柄1」に該当した場合は、時短回数は10回付与される。また、「14ラウンド通常図柄2」又は「14ラウンド確変図柄2」に該当した場合は、時短回数は20回付与される。さらに、「14ラウンド通常図柄3」又は「14ラウンド確変図柄3」に該当した場合は、時短回数は30回付与される。さらにまた、「14ラウンド確変図柄4, 5」、「16ラウンド確変図柄1」又は「2ラウンド確変図柄2」に該当した場合は、時短回数は10000回付与される。一方、「2ラウンド確変図柄2」に該当した場合は、時短回数は付与されない（0回が付与される）。なお、時短回数の付与に関しては、時間短縮状態の有無によって異なる値を設定してもよい。

10

【0287】

〔特殊変動回数〕

第1特別図柄大当たり時停止図柄選択テーブルの右から2番目のカラムには、大当たり遊技の終了後に実行される特殊変動回数（大当たり遊技の終了後に特殊変動を実行することができる限度回数）の値が示されている。

【0288】

本実施形態では、「14ラウンド通常図柄1～3」又は「14ラウンド確変図柄1～5」に該当した場合は、特殊変動回数は1回に設定される。一方、「16ラウンド確変図柄1」又は「2ラウンド確変図柄1, 2」に該当した場合は、特殊変動回数は0回に設定される。なお、特殊変動回数の設定に関しては、時間短縮状態の有無によって異なる値を設定してもよい。

20

【0289】

〔役割〕

第1特別図柄大当たり時停止図柄選択テーブルの右カラムには、各当選図柄が果たす遊技進行上の役割が示されている。

「14ラウンド通常図柄1～3」は、後述するお宝チャレンジ演出にて失敗演出を実行し、時短回数をそれぞれ10回、20回、30回付与する役割を持っている。この場合、時間短縮状態が終了すると、内部状態としては低確率非時間短縮状態に移行する。

30

【0290】

「14ラウンド確変図柄1～3」は、お宝チャレンジ演出にて失敗演出を実行し、時短回数をそれぞれ10回、20回、30回付与する役割を持っている。この場合、時間短縮状態が終了すると、内部状態としては高確率非時間短縮状態に移行する。

【0291】

「14ラウンド確変図柄4」は、お宝チャレンジ演出にて失敗演出を実行するが、次回大当たりまで時間短縮状態を終了させない役割を持っている。

「14ラウンド確変図柄5」は、お宝チャレンジ演出にて成功演出を実行し、次回大当たりまで時間短縮状態を終了させない役割を持っている。

40

【0292】

「16ラウンド確変図柄1」は、お宝チャレンジ演出を実行せずに、高確率時間短縮状態である花火ラッシュに直通させる役割を持っている。

「2ラウンド確変図柄1」は、モード移行演出を実行し、高確率非時間短縮状態（潜伏確変状態）に移行させる役割を持っている。

「2ラウンド確変図柄2」は、モード移行演出を実行し、高確率時間短縮状態に移行させる役割を持っている。

【0293】

〔第2特別図柄大当たり時停止図柄選択テーブル〕

図21は、第2特別図柄大当たり時停止図柄選択テーブルの構成例を示す図である。主制

50

御CPU72は、今回の大当りの結果が第2特別図柄に対応する場合、この第2特別図柄大当たり時停止図柄選択テーブル（当選種類規定手段）を参照して当選図柄の種類を決定する。

【0294】

第2特別図柄大当たり時停止図柄選択テーブルにおいても、その左カラムには当選図柄別の振分値が示されており、各振分値「76」、「16」、「3」、「1」、「4」は分母を100とした場合の割合に相当する。同様に左から2番目のカラムには、各振分値に対応する「16ラウンド確変図柄2」、「2ラウンド通常図柄1～3」、及び「2ラウンド確変図柄2」が示されている。

【0295】

第2特別図柄に対応する大当たり時においては、「16ラウンド確変図柄2」が選択される割合は100分の76（＝76％）であり、「2ラウンド通常図柄1」が選択される割合は100分の16（＝16％）である。また、「2ラウンド通常図柄2」が選択される割合は100分の3（＝3％）であり、「2ラウンド通常図柄3」が選択される割合は100分の1（＝1％）である。さらに、「2ラウンド確変図柄2」が選択される割合は100分の4（＝4％）である。したがって、第2特別図柄についても、全体として確変図柄の選択比率は80％である。なお、第2特別図柄大当たり時停止図柄選択テーブルには、「14ラウンド通常図柄1～3」、「14ラウンド確変図柄1～5」、「16ラウンド確変図柄1」、「2ラウンド確変図柄1」についての振分値は設定されていない。

【0296】

今回の大当りの結果が第2特別図柄に対応する場合、主制御CPU72は大当たり図柄乱数に基づいて選択抽選を行い、第2特別図柄大当たり時停止図柄選択テーブルに示される選択比率で当選図柄を選択的に決定する。同様に第2特別図柄大当たり時停止図柄選択テーブルにも、その左から3番目のカラムに示されるように当選時の停止図柄コマンドとして例えば2バイトのコマンドデータが規定されている。ここでも停止図柄コマンドは、上記のMODE値－EVENT値の組み合わせで記述されており、このうち上位バイトのMODE値「B2H」は、今回の当選図柄が第2特別図柄の大当たり時に選択されたものであることを表している。また、下位バイトのEVENT値「0AH」～「0FH」は、それぞれ選択テーブル中で対応する当選図柄の種類を表している。このため例えば、今回の大当りの結果が第2特別図柄に対応するものであり、当選図柄として「16ラウンド確変図柄2」が選択された場合、停止図柄コマンドは「B2H0AH」で記述されることになる。

【0297】

以上のように、主制御CPU72は第2特別図柄大当たり時停止図柄選択テーブルから当選図柄を選択すると、そのときの停止図柄コマンドを生成する。生成した停止図柄コマンドは、例えば上記の演出制御出力処理において演出制御装置124に送信される。また、主制御CPU72は、選択した当選図柄に基づいて第2特別図柄についての大当たり時停止図柄番号を決定する。

【0298】

〔確変回数〕

第2特別図柄大当たり時停止図柄選択テーブルの右から4番目のカラムには、大当たり遊技の終了後に付与される確変回数の値が示されている。

【0299】

本実施形態では、「16ラウンド確変図柄2」又は「2ラウンド確変図柄2」のいずれかに該当した場合は、確変回数は10000回付与される。一方、「2ラウンド通常図柄1～3」に該当した場合は、確変回数は付与されない（0回が付与される）。

【0300】

〔時短回数〕

第2特別図柄大当たり時停止図柄選択テーブルの右から3番目カラムには、大当たり遊技の終了後に付与される時短回数の値が示されている。

【0301】

本実施形態では、「16ラウンド確変図柄2」、「2ラウンド確変図柄2」に該当した場合は、時短回数は10000回付与される。

一方、「2ラウンド通常図柄1」に該当した場合は、時短回数は10回付与される。また、「2ラウンド通常図柄2」に該当した場合は、時短回数は20回付与される。さらに、「2ラウンド通常図柄3」に該当した場合は、時短回数は30回付与される。なお、時短回数の付与に関しては、時間短縮状態の有無によって異なる値を設定してもよい。

【0302】

〔特殊変動回数〕

第1特別図柄大当たり時停止図柄選択テーブルの右から2番目のカラムには、大当たり遊技の終了後に実行される特殊変動回数の値が示されている。

10

【0303】

本実施形態では、「16ラウンド通常図柄2」、「2ラウンド通常図柄1～3」又は「2ラウンド確変図柄2」に該当した場合は、特殊変動回数は0回に設定される。なお、特殊変動回数の設定に関しては、時間短縮状態の有無によって異なる値を設定してもよい。

【0304】

〔役割〕

第2特別図柄大当たり時停止図柄選択テーブルの右カラムには、各当選図柄が果たす遊技進行上の役割が示されている。

「16ラウンド確変図柄2」は、花火ラッシュ中のバトルリーチ演出にて勝利して16ラウンド大当たりを実行させる役割を持っている。この場合、大当たり遊技の終了後には、高確率時間短縮状態が継続する。

20

【0305】

「2ラウンド通常図柄1～3」は、花火ラッシュ中のバトルリーチ演出にて敗北して2ラウンド大当たりを実行し、時短回数をそれぞれ10回、20回、30回付与する役割を持っている。この場合、時間短縮状態が終了すると、内部状態としては低確率非時間短縮状態に移行する。

【0306】

「2ラウンド確変図柄2」は、花火ラッシュ中のバトルリーチ演出にて敗北して2ラウンド大当たりを実行し、時短回数を10000回付与する役割を持っている。この場合、低確率時間短縮状態であるとみせかけた海岸モードが30変動以上継続すると、高確率時間短縮状態である花火ラッシュに復帰する。

30

【0307】

なお、上記のように第1特別図柄と第2特別図柄とで、当選図柄の選択比率が異なっているのは、例えば以下の理由による。すなわち、「高確率状態」や「時間短縮状態」に移行した場合、通常時（時間短縮機能の非作動時）に比較して高頻度で可変始動入賞装置28が作動するため、第1特別図柄についての作動記憶よりも、第2特別図柄についての作動記憶の方が蓄積されやすくなっている。この場合、第2特別図柄について「16ラウンド確変図柄2」の選択比率を高めておけば、通常時よりも「16ラウンド確変図柄2」に該当しやすくなるため、それだけ遊技者の利益を高めることができるという利点があるからである。

40

【0308】

〔図15：特別図柄変動前処理を参照〕

ステップS2412：次に主制御CPU72は、大当たり時変動パターン決定処理を実行する。この処理では、主制御CPU72は先のステップS2200でシフトした変動パターン決定乱数に基づいて第1特別図柄又は第2特別図柄の変動パターン（変動時間と停止表示時間）を決定する。また、主制御CPU72は、決定した変動時間の値を変動タイマにセットするとともに、停止表示時間の値を停止図柄表示タイマにセットする。一般的に大当たりリーチ変動の場合、はずれ時よりも長い変動時間が決定される。

【0309】

本実施形態では、内部抽選の結果、14ラウンド大当たり等に該当した場合、演出上で例

50

えば「リーチ演出」を発生させて大当たりとする制御を行っている。そして、「大当たり時変動パターン選択テーブル」には、複数種類の「リーチ演出」に対応した変動パターンが規定されており、14ラウンド大当たり等に該当した場合は、その中からいずれかの変動パターンが選択されることになる。なお、リーチ演出には、ノーマルリーチ演出、ロングリーチ演出、スーパーリーチ演出、ストーリーバトルリーチ演出、バトルリーチ演出等といった様々なリーチ演出が含まれる。また、時間短縮機能が作動している状態での当選時には、長い変動時間を有する変動パターンを選択せずに、短い変動時間を有する変動パターン（リーチ演出を行わない変動パターン）を選択してもよい。

【0310】

また、本実施形態では、大当たりの種別（当選図柄）によって変動パターンを大きく分けて2種類に区別している。1つは、14ラウンド大当たりや16ラウンド大当たり等の出球有り大当たり時に選択される変動パターンであり、もう1つは、2ラウンド大当たり等の出球無し大当たり時に選択される変動パターンである。以下、順番に説明する。

【0311】

〔出球有り大当たり時変動パターン選択テーブルの例〕

図22は、出球有り大当たり時変動パターン選択テーブル（非時間短縮状態）の一例を示す図である。

この選択テーブルは、低確率又は高確率の非時間短縮状態での出球有り大当たり時に使用するテーブルである（変動パターン規定手段）。また、この選択テーブルは、例えばその先頭アドレスから順番に「比較値」、「変動パターン番号」をそれぞれ1バイトずつセットにして記憶する構造である。「比較値」には、例えば8つの段階的に異なる値「101」、「201」、「211」、「221」、「231」、「241」、「251」、「255（FFH）」が設けられており、それぞれの「比較値」に対して「変動パターン番号」の「61」～「68」が割り当てられている。

【0312】

変動パターン番号「61」～「68」は、いずれもリーチ演出が行われて当たりとなる変動パターンに対応している。このうち、変動パターン番号「61」～「64」は、ストーリーバトルリーチ後に当たりとなる変動パターン（特定のリーチ発生条件を満たす変動パターン）に対応しており、変動パターン番号「65」、「66」は、スーパーリーチ後に当たりとなる変動パターンに対応している。

【0313】

主制御CPU72は、取得した変動パターン決定乱数値を、上記の変動パターン選択テーブル中の「比較値」と順番に比較していき、乱数値が比較値以下であれば、その比較値に対応する変動パターン番号を選択する（変動パターン決定手段）。例えば、そのときの変動パターン決定乱数値が「190」であったとすると、最初の比較値「101」と比較すると、乱数値が比較値を超えているため、主制御CPU72は次の比較値「201」と乱数値を比較する。この場合、乱数値が比較値以下であるため、主制御CPU72は対応する変動パターン番号として「62」を選択する。

【0314】

図23は、出球有り大当たり時変動パターン選択テーブル（低確率時間短縮状態）の一例を示す図である。

この選択テーブルは、低確率時間短縮状態での出球有り大当たり時に使用するテーブルである（変動パターン規定手段）。また、この選択テーブルは、例えばその先頭アドレスから順番に「比較値」、「変動パターン番号」をそれぞれ1バイトずつセットにして記憶する構造である。「比較値」には、例えば8つの段階的に異なる値「101」、「201」、「211」、「221」、「231」、「241」、「251」、「255（FFH）」が設けられており、それぞれの「比較値」に対して「変動パターン番号」の「81」～「88」が割り当てられている。

【0315】

変動パターン番号「81」～「88」は、いずれもリーチ演出が行われて当たりとなる変

10

20

30

40

50

動パターンに対応している。このうち、変動パターン番号「81」～「84」は、バトルリーチ後に当りとなる変動パターンに対応しており、変動パターン番号「85」、「86」は、スーパーリーチ後に当りとなる変動パターンに対応している。なお、「ストーリーバトルリーチ」とは、非時間短縮状態で実行される対戦リーチであり、「バトルリーチ」とは、時間短縮状態で実行される対戦リーチである。

【0316】

主制御CPU72は、取得した変動パターン決定乱数値を、上記の変動パターン選択テーブル中の「比較値」と順番に比較していき、乱数値が比較値以下であれば、その比較値に対応する変動パターン番号を選択する（変動パターン決定手段）。例えば、そのときの変動パターン決定乱数値が「190」であったとすると、最初の比較値「101」と比較すると、乱数値が比較値を超えているため、主制御CPU72は次の比較値「201」と乱数値を比較する。この場合、乱数値が比較値以下であるため、主制御CPU72は対応する変動パターン番号として「82」を選択する。

10

【0317】

図24は、出球有り大当たり時変動パターン選択テーブル（高確率時間短縮状態）の一例を示す図である。

この選択テーブルは、高確率時間短縮状態での出球有り大当たり時に使用するテーブルである（変動パターン規定手段）。また、この選択テーブルは、例えばその先頭アドレスから順番に「比較値」、「変動パターン番号」をそれぞれ1バイトずつセットにして記憶する構造である。「比較値」には、例えば8つの段階的に異なる値「101」、「201」、「211」、「221」、「231」、「241」、「251」、「255（FFH）」が設けられており、それぞれの「比較値」に対して「変動パターン番号」の「101」～「108」が割り当てられている。

20

【0318】

変動パターン番号「101」～「108」は、いずれもリーチ演出が行われて当りとなる変動パターンに対応している。また、すべての変動パターン番号「101」～「108」は、バトルリーチ後に当りとなる変動パターンに対応している。なお、高確率時間短縮状態での当選時には、リーチ演出を実行せずに当りとなる変動パターンを設定してもよい。

【0319】

主制御CPU72は、取得した変動パターン決定乱数値を、上記の変動パターン選択テーブル中の「比較値」と順番に比較していき、乱数値が比較値以下であれば、その比較値に対応する変動パターン番号を選択する（変動パターン決定手段）。例えば、そのときの変動パターン決定乱数値が「190」であったとすると、最初の比較値「101」と比較すると、乱数値が比較値を超えているため、主制御CPU72は次の比較値「201」と乱数値を比較する。この場合、乱数値が比較値以下であるため、主制御CPU72は対応する変動パターン番号として「102」を選択する。

30

【0320】

図25は、出球有り大当たり時変動パターン選択テーブル（特殊区間）の一例を示す図である。

40

この選択テーブルは、高確率時間短縮状態又は低確率時間短縮状態の特殊区間で、出球有り大当たり該当した場合に使用するテーブルである（変動パターン規定手段）。

【0321】

ここで、高確率時間短縮状態又は低確率時間短縮状態の特殊区間での出球有り大当たり時の変動パターンは、後述するお宝チャレンジ演出にて特殊な当選時の演出を実現するため、すべて同一の変動パターン（変動時間は例えば60秒程度）を設定しており、この選択テーブルでは、予め定められた1つの変動パターン（非リーチ当り特殊変動パターン170）を選択するテーブル構成としている。

【0322】

したがって、主制御CPU72は、取得した変動パターン決定乱数値がいずれの値であ

50

っても、変動パターン番号として「170」を選択する。なお、非リーチ当り特殊変動パターン170は、変動時間が固定された特殊変動パターンであり、記憶数によって変動時間が短縮されることはない。

【0323】

〔出球無し大当り時変動パターン選択テーブルの例〕

図26は、出球無し大当り時変動パターン選択テーブル（非時間短縮状態）の一例を示す図である。

この選択テーブルは、低確率又は高確率の非時間短縮状態での出球無し大当り時に使用するテーブルである（変動パターン規定手段）。また、この選択テーブルは、例えばその先頭アドレスから順番に「比較値」、「変動パターン番号」をそれぞれ1バイトずつセットにして記憶する構造である。「比較値」には、例えば8つの段階的に異なる値「101」, 「201」, 「211」, 「221」, 「231」, 「241」, 「251」, 「255（FFH）」が設けられており、それぞれの「比較値」に対して「変動パターン番号」の「121」～「128」が割り当てられている。

【0324】

変動パターン番号「121」～「124」は、スーパーリーチ演出後に当りとなる変動パターンに対応しており、変動パターン番号「125」, 「126」は、リーチ演出後（ノーマルリーチ演出後）に当りとなる変動パターンに対応しており、変動パターン番号「127」, 「128」は、リーチ演出が実行されずに当りとなる変動パターンに対応している。このように、本実施形態において、出球無し大当りは、「スーパーリーチ演出後」、「リーチ演出後」又は「非リーチ後」に実行されるため、「ストーリーバトルリーチ演出後」に実行されることはない。このため、ストーリーバトルリーチ演出が実行された際には、「出球無し大当り」が否定されることになる。

【0325】

主制御CPU72は、取得した変動パターン決定乱数値を、上記の変動パターン選択テーブル中の「比較値」と順番に比較していき、乱数値が比較値以下であれば、その比較値に対応する変動パターン番号を選択する（変動パターン決定手段）。例えば、そのときの変動パターン決定乱数値が「190」であったとすると、最初の比較値「101」と比較すると、乱数値が比較値を超えているため、主制御CPU72は次の比較値「201」と乱数値を比較する。この場合、乱数値が比較値以下であるため、主制御CPU72は対応する変動パターン番号として「122」を選択する。

【0326】

図27は、出球無し大当り時変動パターン選択テーブル（低確率時間短縮状態）の一例を示す図である。

この選択テーブルは、低確率時間短縮状態での出球無し大当り時に使用するテーブルである（変動パターン規定手段）。また、この選択テーブルは、例えばその先頭アドレスから順番に「比較値」、「変動パターン番号」をそれぞれ1バイトずつセットにして記憶する構造である。「比較値」には、例えば8つの段階的に異なる値「101」, 「201」, 「211」, 「221」, 「231」, 「241」, 「251」, 「255（FFH）」が設けられており、それぞれの「比較値」に対して「変動パターン番号」の「141」～「148」が割り当てられている。

【0327】

変動パターン番号「141」～「144」は、スーパーリーチ演出後に当りとなる変動パターンに対応しており、変動パターン番号「145」, 「146」は、リーチ演出後（ノーマルリーチ演出後）に当りとなる変動パターンに対応しており、変動パターン番号「147」, 「148」は、リーチ演出が実行されずに当りとなる変動パターンに対応している。

【0328】

主制御CPU72は、取得した変動パターン決定乱数値を、上記の変動パターン選択テーブル中の「比較値」と順番に比較していき、乱数値が比較値以下であれば、その比較値

に対応する変動パターン番号を選択する（変動パターン決定手段）。例えば、そのときの変動パターン決定乱数値が「１９０」であったとすると、最初の比較値「１０１」と比較すると、乱数値が比較値を超えているため、主制御ＣＰＵ７２は次の比較値「２０１」と乱数値を比較する。この場合、乱数値が比較値以下であるため、主制御ＣＰＵ７２は対応する変動パターン番号として「１４２」を選択する。

【０３２９】

図２８は、出球無し大当たり時変動パターン選択テーブル（高確率時間短縮状態）の一例を示す図である。

この選択テーブルは、高確率時間短縮状態での出球無し大当たり時に使用するテーブルである（変動パターン規定手段）。また、この選択テーブルは、例えばその先頭アドレスから順番に「比較値」、「変動パターン番号」をそれぞれ１バイトずつセットにして記憶する構造である。「比較値」には、例えば８つの段階的に異なる値「１０１」，「２０１」，「２１１」，「２２１」，「２３１」，「２４１」，「２５１」，「２５５（ＦＦＨ）」が設けられており、それぞれの「比較値」に対して「変動パターン番号」の「１６１」～「１６８」が割り当てられている。

【０３３０】

変動パターン番号「１６１」～「１６８」は、いずれもリーチ演出が行われて当たりとなる変動パターンに対応している。また、すべての変動パターン番号「１６１」～「１６８」は、バトルリーチ後に当たりとなる変動パターンに対応している。

【０３３１】

主制御ＣＰＵ７２は、取得した変動パターン決定乱数値を、上記の変動パターン選択テーブル中の「比較値」と順番に比較していき、乱数値が比較値以下であれば、その比較値に対応する変動パターン番号を選択する（変動パターン決定手段）。例えば、そのときの変動パターン決定乱数値が「１９０」であったとすると、最初の比較値「１０１」と比較すると、乱数値が比較値を超えているため、主制御ＣＰＵ７２は次の比較値「２０１」と乱数値を比較する。この場合、乱数値が比較値以下であるため、主制御ＣＰＵ７２は対応する変動パターン番号として「１６２」を選択する。

【０３３２】

図２９は、出球無し大当たり時変動パターン選択テーブル（特殊区間）の一例を示す図である。

この選択テーブルは、高確率時間短縮状態又は低確率時間短縮状態の特殊区間で、出球無し大当たり該当した場合に使用するテーブルである（変動パターン規定手段）。

【０３３３】

ここで、高確率時間短縮状態又は低確率時間短縮状態の特殊区間での出球無し大当たり時の変動パターンは、後述するお宝チャレンジ演出を実現するため、すべて同一の変動パターン（変動時間は例えば６０秒程度）を設定しており、この選択テーブルでは、予め定められた１つの変動パターン（非リーチ当り特殊変動パターン１８０）を選択するテーブル構成としている。

【０３３４】

したがって、主制御ＣＰＵ７２は、取得した変動パターン決定乱数値がいずれの値であっても、変動パターン番号として「１８０」を選択する。なお、非リーチ当り特殊変動パターン１８０は、変動時間が固定された特殊変動パターンであり、記憶数によって変動時間が短縮されることはない。

【０３３５】

〔図１５：特別図柄変動前処理を参照〕

ステップＳ２４１４：次に主制御ＣＰＵ７２は、大当たり時その他設定処理を実行する。この処理では、主制御ＣＰＵ７２は先のステップＳ２４１０で決定した当選図柄の種類（大当たり時停止図柄番号）が「１４ラウンド確変図柄１～５」、「１６ラウンド確変図柄１，２」又は「２ラウンド確変図柄１，２」である場合、遊技状態フラグとして確率変動機能作動フラグの値（０１Ｈ）をＲＡＭ７６のフラグ領域にセットする（高確率状態設定手

10

20

30

40

50

段)。また、主制御CPU72は、先のステップS2410で決定した当選図柄の種類が「14ラウンド通常図柄1～3」又は「2ラウンド通常図柄1～3」である場合、遊技状態フラグとして確率変動機能作動フラグの値をリセットする（低確率状態設定手段）。

【0336】

また、主制御CPU72は、先のステップS2410で決定した当選図柄の種類（大当たり時停止図柄番号）が「14ラウンド確変図柄1～5」、「16ラウンド確変図柄1, 2」、「2ラウンド確変図柄2」、「14ラウンド通常図柄1～3」又は「2ラウンド通常図柄1～3」である場合、主制御CPU72は遊技状態フラグとして時間短縮機能作動フラグの値（01H）をRAM76のフラグ領域にセットする（時間短縮状態移行手段、時間短縮機能作動手段）。

10

【0337】

また、ステップS2414の処理において、主制御CPU72は大当たり時停止図柄番号に基づいて第1特別図柄表示装置34又は第2特別図柄表示装置35による停止図柄（大当たり図柄）の表示態様を決定する。合わせて主制御CPU72は、上記の停止図柄コマンド（大当たり時）とともに抽選結果コマンド（大当たり時）を生成する。これら停止図柄コマンド及び抽選結果コマンドもまた、演出制御出力処理において演出制御装置124に送信される。

【0338】

次に、小当り時の処理について説明する。

ステップS2407：主制御CPU72は、小当り時停止図柄決定処理を実行する。この処理では、主制御CPU72は大当たり図柄乱数に基づき、小当り時の当選図柄の種類（小当り時停止図柄番号）を決定する。ここでも同様に、大当たり図柄乱数値と小当り時の当選図柄の種類との関係が予め小当り時特別図柄選択テーブルで規定されている（当選種類規定手段）。なお、本実施形態では、主制御CPU72の負荷を軽減するために大当たり図柄乱数を用いて小当り時の当選図柄を決定しているが、別途専用の乱数を用いてもよい。

20

【0339】

〔小当り時の当選図柄〕

本実施形態では、小当り時の当選図柄は「2回開放小当り図柄」の1種類だけである。ただし、これ以外に例えば「1回開放小当り図柄」や「3回開放小当り図柄」等の別の種類が用意されていてもよい。上記のように内部抽選の結果としての「小当り」は、その後の状態が「高確率状態」や「時間短縮状態」に変化する契機とはならないため、この種のパチンコ機で必須となる「2ラウンド（2回開放）以上」の規定にとらわれることなく、「1回開放小当り図柄」を設けることができる。

30

【0340】

ステップS2408：次に主制御CPU72は、小当り時変動パターン決定処理を実行する。この処理では、主制御CPU72は先のステップS2200でシフトした変動パターン決定乱数に基づいて第1特別図柄又は第2特別図柄の変動パターン（変動時間と停止表示時間）を決定する（変動パターン選択手段）。また、主制御CPU72は、決定した変動時間の値を変動タイマにセットし、停止表示時間の値を停止図柄表示タイマにセットする。なお、本実施形態では小当りの場合にリーチ変動パターンを選択することもできるし、はずれ通常変動時と同等の変動パターンを選択することもできる。

40

【0341】

〔小当り時変動パターン選択テーブルの例〕

図30は、小当り時変動パターン選択テーブル（非時間短縮状態）の一例を示す図である。

この選択テーブルは、低確率又は高確率の非時間短縮状態での小当り時に使用するテーブルである（変動パターン規定手段）。また、この選択テーブルは、例えばその先頭アドレスから順番に「比較値」、「変動パターン番号」をそれぞれ1バイトずつセットにして記憶する構造である。「比較値」には、例えば8つの段階的に異なる値「101」、「201」、「211」、「221」、「231」、「241」、「251」、「255（F

50

F H)」が設けられており、それぞれの「比較値」に対して「変動パターン番号」の「191」～「198」が割り当てられている。

【0342】

変動パターン番号「191」～「194」は、スーパーリーチ演出後に小当たりとなる変動パターンに対応しており、変動パターン番号「195」,「196」は、リーチ演出後（ノーマルリーチ演出後）に小当たりとなる変動パターンに対応しており、変動パターン番号「197」,「198」は、リーチ演出が実行されずに小当たりとなる変動パターンに対応している。このように、本実施形態において、小当りは、「スーパーリーチ演出後」、「リーチ演出後」又は「非リーチ後」に実行されるため、「ストーリーバトルリーチ演出後」に実行されることはない。このため、ストーリーバトルリーチ演出が実行された際には、「小当たり」が否定されることになる。

10

【0343】

主制御CPU72は、取得した変動パターン決定乱数値を、上記の変動パターン選択テーブル中の「比較値」と順番に比較していき、乱数値が比較値以下であれば、その比較値に対応する変動パターン番号を選択する（変動パターン決定手段）。例えば、そのときの変動パターン決定乱数値が「190」であったとすると、最初の比較値「101」と比較すると、乱数値が比較値を超えているため、主制御CPU72は次の比較値「201」と乱数値を比較する。この場合、乱数値が比較値以下であるため、主制御CPU72は対応する変動パターン番号として「192」を選択する。

20

【0344】

図31は、小当たり時変動パターン選択テーブル（低確率時間短縮状態）の一例を示す図である。

この選択テーブルは、低確率時間短縮状態での小当たり時に使用するテーブルである（変動パターン規定手段）。また、この選択テーブルは、例えばその先頭アドレスから順番に「比較値」、「変動パターン番号」をそれぞれ1バイトずつセットにして記憶する構造である。「比較値」には、例えば8つの段階的に異なる値「101」,「201」,「211」,「221」,「231」,「241」,「251」,「255（FFH）」が設けられており、それぞれの「比較値」に対して「変動パターン番号」の「201」～「208」が割り当てられている。

30

【0345】

変動パターン番号「201」～「208」は、いずれも非リーチ変動の後に小当たりとなる変動パターンに対応している。

【0346】

主制御CPU72は、取得した変動パターン決定乱数値を、上記の変動パターン選択テーブル中の「比較値」と順番に比較していき、乱数値が比較値以下であれば、その比較値に対応する変動パターン番号を選択する（変動パターン決定手段）。例えば、そのときの変動パターン決定乱数値が「190」であったとすると、最初の比較値「101」と比較すると、乱数値が比較値を超えているため、主制御CPU72は次の比較値「201」と乱数値を比較する。この場合、乱数値が比較値以下であるため、主制御CPU72は対応する変動パターン番号として「202」を選択する。

40

【0347】

図32は、小当たり時変動パターン選択テーブル（高確率時間短縮状態）の一例を示す図である。

この選択テーブルは、高確率時間短縮状態での小当たり時に使用するテーブルである（変動パターン規定手段）。また、この選択テーブルは、例えばその先頭アドレスから順番に「比較値」、「変動パターン番号」をそれぞれ1バイトずつセットにして記憶する構造である。「比較値」には、例えば8つの段階的に異なる値「101」,「201」,「211」,「221」,「231」,「241」,「251」,「255（FFH）」が設けられており、それぞれの「比較値」に対して「変動パターン番号」の「211」～「218」が割り当てられている。

50

【0348】

変動パターン番号「211」～「216」は、リーチ演出が行われずに、小当たりとなる変動パターンに対応している。変動パターン番号「211」～「215」は、高確率時間短縮状態での高速変動を実現するために、通常状態の変動時間として極端に短縮した変動時間（例えば、0.5秒～5秒程度）が設定されている。また、変動パターン番号「216」は、変動パターン番号「211」～「215」よりも長い変動時間（例えば、18秒程度）が設定されている。一方、変動パターン「217」、「218」は、リーチ後（バトルリーチ後）に小当たりとなる変動パターンに対応している。

【0349】

主制御CPU72は、取得した変動パターン決定乱数値を、上記の変動パターン選択テーブル中の「比較値」と順番に比較していき、乱数値が比較値以下であれば、その比較値に対応する変動パターン番号を選択する（変動パターン決定手段）。例えば、そのときの変動パターン決定乱数値が「190」であったとすると、最初の比較値「101」と比較すると、乱数値が比較値を超えているため、主制御CPU72は次の比較値「201」と乱数値を比較する。この場合、乱数値が比較値以下であるため、主制御CPU72は対応する変動パターン番号として「212」を選択する。

【0350】

図33は、小当たり時変動パターン選択テーブル（特殊区間）の一例を示す図である。

この選択テーブルは、高確率時間短縮状態又は低確率時間短縮状態の特殊区間で、小当りに該当した場合に使用するテーブルである（変動パターン規定手段）。

【0351】

ここで、高確率時間短縮状態又は低確率時間短縮状態の特殊区間での小当たり時の変動パターンは、後述するお宝チャレンジ演出を実現するため、すべて同一の変動パターン（変動時間は例えば60秒程度）を設定しており、この選択テーブルでは、予め定められた1つの変動パターン（非リーチ小当たり特殊変動パターン220）を選択するテーブル構成としている。

【0352】

したがって、主制御CPU72は、取得した変動パターン決定乱数値がいずれの値であっても、変動パターン番号として「220」を選択する。なお、非リーチ小当たり特殊変動パターン220は、変動時間が固定された特殊変動パターンであり、記憶数によって変動時間が短縮されることはない。

【0353】

〔図15：特別図柄変動前処理を参照〕

ステップS2409：次に主制御CPU72は、小当たり時その他設定処理を実行する。この処理では、主制御CPU72は小当たり時停止図柄番号に基づき、第1特別図柄表示装置34又は第2特別図柄表示装置35による停止図柄（小当たり図柄）の表示態様を決定する。合わせて主制御CPU72は、演出制御装置124に送信する停止図柄コマンド及び抽選結果コマンド（小当たり時）を生成する。これら停止図柄コマンド及び抽選結果コマンドもまた、演出制御出力処理において演出制御装置124に送信される。

【0354】

ステップS2415：次に主制御CPU72は、特別図柄変動開始処理を実行する。この処理では、主制御CPU72は変動パターン番号（はずれ時／当り時）に基づいて変動パターンデータを選択する。合わせて主制御CPU72は、RAM76のフラグ領域に特別図柄の変動開始フラグをセットする。そして、主制御CPU72は、演出制御装置124に送信する変動開始コマンドを生成する。この変動開始コマンドもまた、上記の演出制御出力処理において演出制御装置124に送信される。以上の手順を終えると、主制御CPU72は特別図柄変動中処理（ステップS3000）を次のジャンプ先に設定し、特別図柄遊技処理に復帰する。

【0355】

〔図14：特別図柄変動中処理、特別図柄停止表示中処理〕

特別図柄変動中処理では、上記のように主制御CPU72は変動タイマの値をレジスタからタイマカウンタにロードし、その後、時間の経過（クロックパルスのカウント数又は割込カウンタの値）に応じてタイマカウンタの値をデクリメントする。そして、主制御CPU72は、タイマカウンタの値を参照しつつ、その値が0になるまで上記のように特別図柄の変動表示を制御する。そして、タイマカウンタの値が0になると、主制御CPU72は特別図柄停止表示中処理（ステップS4000）を次のジャンプ先に設定する。

【0356】

また、特別図柄停止表示中処理では、主制御CPU72は停止図柄決定処理（図15中のステップS2404、ステップS2407、ステップS2410）で決定した停止図柄に基づいて特別図柄の停止表示を制御する。また、主制御CPU72は、演出制御装置124に送信する図柄停止コマンドを生成する。図柄停止コマンドは、上記の演出制御出力処理において演出制御装置124に送信される。特別図柄停止表示中処理の中で停止図柄を所定時間にわたり表示させると、主制御CPU72は図柄変動中フラグを消去する。

【0357】

〔はずれ時変動パターン決定処理〕

図34は、上記のはずれ時変動パターン決定処理の手順例を示すフローチャートである。以下、各手順に沿って説明する。

【0358】

ステップS2600：主制御CPU72は、変動パターン選択用カウンタ値をRAM76からロードして、変動パターン選択用カウンタ値が「0」よりも大きいかなんを確認する。「変動パターン選択用カウンタ値」は、主制御CPU72で管理しているカウンタ値であり、特殊変動を実行する際に参照する変数である。なお、変動パターン選択用カウンタ値は、後述する特殊変動設定処理（図49）で設定される。

【0359】

その結果、変動パターン選択用カウンタ値が「0」よりも大きいことを確認した場合（Yes）、主制御CPU72はステップS2606を実行する。これに対して、変動パターン選択用カウンタ値が「0」よりも大きくないことを確認した場合、すなわち、変動パターン選択用カウンタ値が「0」であることを確認した場合（No）、主制御CPU72はステップS2602を実行する。

【0360】

なお、変動パターン選択用カウンタ値が「0」よりも大きい場合とは、特殊変動を実行することを意味しており、変動パターン選択用カウンタ値が「0」である場合とは、特殊変動を実行しないことを意味している。

【0361】

ステップS2602：主制御CPU72は、内部状態が高確率時間短縮状態であるか否かを確認する。内部状態は、確率変動機能作動フラグ及び時間短縮機能作動フラグにより確認することができる（以下、同様）。

【0362】

その結果、内部状態が高確率時間短縮状態であることを確認した場合（Yes）、主制御CPU72はステップS2608を実行する。これに対して、内部状態が高確率時間短縮状態であることを確認できない場合、主制御CPU72はステップS2604を実行する。

【0363】

ステップS2604：主制御CPU72は、内部状態が低確率時間短縮状態であるか否かを確認する。

【0364】

その結果、内部状態が低確率時間短縮状態であることを確認した場合（Yes）、主制御CPU72はステップS2610を実行する。これに対して、内部状態が低確率時間短縮状態であることを確認できない場合、主制御CPU72はステップS2612を実行する。

【0365】

ステップS2606：主制御CPU72は、特殊区間用のはずれ時変動パターン選択テーブル（図19）を参照して、変動パターンを決定する処理を実行する。

ステップS2608：主制御CPU72は、高確率時間短縮状態用のはずれ時変動パターン選択テーブル（図18）を参照して、変動パターンを決定する処理を実行する。

【0366】

ステップS2610：主制御CPU72は、低確率時間短縮状態用のはずれ時変動パターン選択テーブル（図17）を参照して、変動パターンを決定する処理を実行する。

ステップS2612：主制御CPU72は、非時間短縮状態用のはずれ時変動パターン選択テーブル（図16）を参照して、変動パターンを決定する処理を実行する。

以上の手順を終えると、主制御CPU72は特別図柄変動前処理（図15）に復帰する。

【0367】

〔大当たり時変動パターン決定処理〕

図35は、上記の大当たり時変動パターン決定処理の手順例を示すフローチャートである。以下、各手順に沿って説明する。

【0368】

ステップS2700：主制御CPU72は、今回の当選が出球有り大当りに該当するかどうかを確認する。当選種類は、大当たり時停止図柄番号によって確認することができる。なお、出球有り大当たりとは、「14ラウンド大当たり」又は「16ラウンド大当たり」を意味しており、出球無し大当たりとは、「2ラウンド大当たり」を意味している。

【0369】

その結果、今回の当選が出球有り大当りに該当することを確認した場合（Yes）、主制御CPU72はステップS2702を実行する。これに対して、今回の当選が出球有り大当りに該当することを確認できない場合（No）、すなわち、出球無し大当りに該当することを確認した場合、主制御CPU72はステップS2704を実行する。

【0370】

ステップS2702：主制御CPU72は、出球有り大当たり時変動パターン決定処理を実行する。この処理において、主制御CPU72は、「14ラウンド大当たり」又は「16ラウンド大当たり」に該当している場合の変動パターンを決定する処理を実行する。なお、具体的な理理の内容については、別の図面を参照しながら後述する。

【0371】

ステップS2704：主制御CPU72は、出球無し大当たり時変動パターン決定処理を実行する。この処理において、主制御CPU72は、「2ラウンド大当たり」に該当している場合の変動パターンを決定する処理を実行する。なお、具体的な理理の内容については、別の図面を参照しながら後述する。

以上の手順を終えると、主制御CPU72は特別図柄変動前処理（図15）に復帰する。

【0372】

〔出球有り大当たり時変動パターン決定処理〕

図36は、上記の出球有り大当たり時変動パターン決定処理の手順例を示すフローチャートである。以下、各手順に沿って説明する。

【0373】

ステップS2710：主制御CPU72は、変動パターン選択用カウンタ値をRAM76からロードして、変動パターン選択用カウンタ値が「0」よりも大きいか否かを確認する。

【0374】

その結果、変動パターン選択用カウンタ値が「0」よりも大きいことを確認した場合（Yes）、主制御CPU72はステップS2716を実行する。これに対して、変動パターン選択用カウンタ値が「0」よりも大きくないことを確認した場合、すなわち、変動パ

ターン選択用カウンタ値が「0」であることを確認した場合（No）、主制御CPU72はステップS2712を実行する。

【0375】

ステップS2712：主制御CPU72は、内部状態が高確率時間短縮状態であるか否かを確認する。

【0376】

その結果、内部状態が高確率時間短縮状態であることを確認した場合（Yes）、主制御CPU72はステップS2718を実行する。これに対して、内部状態が高確率時間短縮状態であることを確認できない場合、主制御CPU72はステップS2714を実行する。

10

【0377】

ステップS2714：主制御CPU72は、内部状態が低確率時間短縮状態であるか否かを確認する。

【0378】

その結果、内部状態が低確率時間短縮状態であることを確認した場合（Yes）、主制御CPU72はステップS2720を実行する。これに対して、内部状態が低確率時間短縮状態であることを確認できない場合、主制御CPU72はステップS2722を実行する。

【0379】

ステップS2716：主制御CPU72は、特殊区間用の出球有り大当たり時変動パターン選択テーブル（図25）を参照して、変動パターンを決定する処理を実行する。

20

ステップS2718：主制御CPU72は、高確率時間短縮状態用の出球有り大当たり時変動パターン選択テーブル（図24）を参照して、変動パターンを決定する処理を実行する。

【0380】

ステップS2720：主制御CPU72は、低確率時間短縮状態用の出球有り大当たり時変動パターン選択テーブル（図23）を参照して、変動パターンを決定する処理を実行する。

ステップS2720：主制御CPU72は、非時間短縮状態用の出球有り大当たり時変動パターン選択テーブル（図22）を参照して、変動パターンを決定する処理を実行する。

30

以上の手順を終えると、主制御CPU72は大当たり時変動パターン決定処理（図35）に復帰する。

【0381】

〔出球無し大当たり時変動パターン決定処理〕

図37は、上記の出球無し大当たり時変動パターン決定処理の手順例を示すフローチャートである。以下、各手順に沿って説明する。

【0382】

ステップS2730：主制御CPU72は、変動パターン選択用カウンタ値をRAM76からロードして、変動パターン選択用カウンタ値が「0」よりも大きいか否かを確認する。

40

【0383】

その結果、変動パターン選択用カウンタ値が「0」よりも大きいことを確認した場合（Yes）、主制御CPU72はステップS2736を実行する。これに対して、変動パターン選択用カウンタ値が「0」よりも大きくないことを確認した場合、すなわち、変動パターン選択用カウンタ値が「0」であることを確認した場合（No）、主制御CPU72はステップS2732を実行する。

【0384】

ステップS2732：主制御CPU72は、内部状態が高確率時間短縮状態であるか否かを確認する。

【0385】

50

その結果、内部状態が高確率時間短縮状態であることを確認した場合（Y e s）、主制御CPU72はステップS2738を実行する。これに対して、内部状態が高確率時間短縮状態であることを確認できない場合、主制御CPU72はステップS2734を実行する。

【0386】

ステップS2734：主制御CPU72は、内部状態が低確率時間短縮状態であるか否かを確認する。

【0387】

その結果、内部状態が低確率時間短縮状態であることを確認した場合（Y e s）、主制御CPU72はステップS2740を実行する。これに対して、内部状態が低確率時間短縮状態であることを確認できない場合、主制御CPU72はステップS2742を実行する。

10

【0388】

ステップS2736：主制御CPU72は、特殊区間用の出球無し大当たり時変動パターン選択テーブル（図29）を参照して、変動パターンを決定する処理を実行する。

ステップS2738：主制御CPU72は、高確率時間短縮状態用の出球無し大当たり時変動パターン選択テーブル（図28）を参照して、変動パターンを決定する処理を実行する。

【0389】

ステップS2740：主制御CPU72は、低確率時間短縮状態用の出球無し大当たり時変動パターン選択テーブル（図27）を参照して、変動パターンを決定する処理を実行する。

20

ステップS2742：主制御CPU72は、非時間短縮状態用の出球無し大当たり時変動パターン選択テーブル（図26）を参照して、変動パターンを決定する処理を実行する。

以上の手順を終えると、主制御CPU72は大当たり時変動パターン決定処理（図35）に復帰する。

【0390】

〔小当たり時変動パターン決定処理〕

図38は、上記の小当たり時変動パターン決定処理の手順例を示すフローチャートである。以下、各手順に沿って説明する。

30

【0391】

ステップS2800：主制御CPU72は、変動パターン選択用カウンタ値をRAM76からロードして、変動パターン選択用カウンタ値が「0」よりも大きいかなんかを確認する。

【0392】

その結果、変動パターン選択用カウンタ値が「0」よりも大きいことを確認した場合（Y e s）、主制御CPU72はステップS2806を実行する。これに対して、変動パターン選択用カウンタ値が「0」よりも大きくないことを確認した場合、すなわち、変動パターン選択用カウンタ値が「0」であることを確認した場合（N o）、主制御CPU72はステップS2802を実行する。

40

【0393】

ステップS2802：主制御CPU72は、内部状態が高確率時間短縮状態であるか否かを確認する。

【0394】

その結果、内部状態が高確率時間短縮状態であることを確認した場合（Y e s）、主制御CPU72はステップS2808を実行する。これに対して、内部状態が高確率時間短縮状態であることを確認できない場合、主制御CPU72はステップS2804を実行する。

【0395】

ステップS2804：主制御CPU72は、内部状態が低確率時間短縮状態であるか否

50

かを確認する。

【0396】

その結果、内部状態が低確率時間短縮状態であることを確認した場合（Yes）、主制御CPU72はステップS2810を実行する。これに対して、内部状態が低確率時間短縮状態であることを確認できない場合、主制御CPU72はステップS2812を実行する。

【0397】

ステップS2806：主制御CPU72は、特殊区間用の小当り時変動パターン選択テーブル（図33）を参照して、変動パターンを決定する処理を実行する。

ステップS2808：主制御CPU72は、高確率時間短縮状態用の小当り時変動パターン選択テーブル（図32）を参照して、変動パターンを決定する処理を実行する。

【0398】

ステップS2810：主制御CPU72は、低確率時間短縮状態用の小当り時変動パターン選択テーブル（図31）を参照して、変動パターンを決定する処理を実行する。

ステップS2812：主制御CPU72は、非時間短縮状態用の小当り時変動パターン選択テーブル（図30）を参照して、変動パターンを決定する処理を実行する。

以上の手順を終えると、主制御CPU72は特別図柄変動前処理（図15）に復帰する。

【0399】

〔特別図柄記憶エリアシフト処理〕

図39は、上記の特別図柄記憶エリアシフト処理の手順例を示すフローチャートである。先の特別図柄変動前処理において、第1特別図柄又は第2特別図柄に対応する作動記憶カウンタの値が「0」より大であった場合（図15中のステップS2100：Yes）、主制御CPU72はこの特別図柄記憶エリアシフト処理を実行する。以下、各手順に沿って説明する。

【0400】

ステップS2210：主制御CPU72は、優先して消費する方の第2特別図柄に対応する作動記憶カウンタの値が「0」であるか否かを確認する。このとき、第2特別図柄に対応する作動記憶カウンタの値が「1」以上であれば（No）、主制御CPU72は次にステップS2212に進む。

【0401】

ステップS2212：主制御CPU72は、記憶エリアをシフトする対象の特別図柄として第2特別図柄を指定する。この指定は、例えば対象図柄指定値として「02H」をセットすることで行われる。

【0402】

ステップS2214：一方、第2特別図柄に対応する作動記憶カウンタの値が「0」であった場合（ステップS2210：Yes）、主制御CPU72は記憶エリアをシフトする対象の特別図柄として第1特別図柄を指定する。この場合の指定は、例えば対象図柄指定値として「01H」をセットすることで行われる。

【0403】

ステップS2216：上記のステップS2212又はステップS2214のいずれかで指定した対象の特別図柄について、主制御CPU72はRAM76の乱数記憶領域をシフトする。なお、具体的な処理の内容については、先の特別図柄変動前処理において既に述べたとおりである。

【0404】

ステップS2218：次いで主制御CPU72は、対象の特別図柄について作動記憶カウンタの値を減算する。例えば、今回の記憶エリアをシフトする対象が第2特別図柄であれば、主制御CPU72は第2特別図柄に対応する作動記憶カウンタの値を減算（-1）する。

【0405】

ステップ S 2 2 2 0 :そして、主制御 C P U 7 2 は、減算後の作動記憶カウンタの値から「変動開始時作動記憶数」を設定する。なお、ここでは第 1 特別図柄と第 2 特別図柄の両方について、作動記憶カウンタの値を加算した上で「変動開始時作動記憶数」を設定してもよい。

【0406】

ステップ S 2 2 2 2 :また、主制御 C P U 7 2 は、今回の記憶エリアをシフトする対象の特別図柄が第 2 特別図柄であるか否かを確認する。

ステップ S 2 2 2 4 :対象が第 2 特別図柄であった場合（ステップ S 2 2 2 2 : Y e s）、主制御 C P U 7 2 は第 2 特別図柄に関して作動記憶数減少時演出コマンドをセットする。ここでセットされる演出コマンドもまた、1 ワード長のコマンドとして生成されるが、その構成は上述した「作動記憶数増加時演出コマンド」と対照的である。すなわち、作動記憶数減少時演出コマンドは、コマンド種別を表す上位バイトの先行値（例えば「B C H」）に対して、減少後の作動記憶数を表す下位バイトの値（例えば「0 0 H」～「0 3 H」）を付加するとともに、下位バイトの値については、「消費に伴う作動記憶数の減少」を意味する加算値（例えば「1 0 H」）をさらに付加（論理和）したものである。したがって下位バイトについては、加算値「1 0 H」を論理和することでその第 2 の位が「1」となり、この値によって「作動記憶数の減少による結果（変化情報）」であることを表したものとなる。つまり、コマンドの下位バイトが「1 3 H」であれば、それは前回までの作動記憶数「4」（コマンド表記は「1 4 H」）が 1 つ減少した結果、今回の作動記憶数が「3」（コマンド表記は「1 3 H」）となったことを表している。同様に、下位バイトが「1 2 H」～「1 0 H」であれば、それは前回までの作動記憶数「3」～「1」（コマンド表記は「1 3 H」～「1 1 H」）がそれぞれ 1 つ減少した結果、今回の作動記憶数が「2」～「0」（コマンド表記は「1 2 H」～「1 0 H」）となったことを表している。なお、上記の先行値「B C H」は、今回の演出コマンドが第 2 特別図柄についての作動記憶数コマンドであることを表す値である。

【0407】

ステップ S 2 2 2 6 :なお、今回の対象が第 1 特別図柄であった場合（ステップ S 2 2 2 2 : N o）、主制御 C P U 7 2 は第 1 特別図柄に関して作動記憶数減少時演出コマンドをセットする。この場合のコマンドは、先行値が第 1 特別図柄についての作動記憶数コマンドであることを表す値（例えば「B B H」）となる以外は上記と同じである。

【0408】

ステップ S 2 2 2 8 :そして、主制御 C P U 7 2 は、演出コマンド出力処理を実行する。この処理は、先のステップ S 2 2 2 4 又はステップ S 2 2 2 6 でセットした作動記憶数減少時演出コマンドを演出制御装置 1 2 4 に対して送信するためのものである（記憶数通知手段）。

以上の手順を終えると、主制御 C P U 7 2 は特別図柄変動前処理（図 1 5）に復帰する。

【0409】

〔特別図柄停止表示中処理〕

次に図 4 0 は、特別図柄停止表示中処理の手順例を示すフローチャートである。以下、各手順に沿って説明する。

【0410】

ステップ S 4 1 0 0 :主制御 C P U 7 2 は、停止図柄表示タイマの値を減算（割込周期分だけデクリメント）する。

【0411】

ステップ S 4 2 0 0 :そして、主制御 C P U 7 2 は、今回減算した停止図柄表示タイマの値に基づき、停止表示時間が終了したか否かを判断する。具体的には、停止図柄表示タイマの値が 0 以下でなければ、主制御 C P U 7 2 は未だ停止表示時間が終了していないと判断する（N o）。この場合、主制御 C P U 7 2 は特別図柄遊技処理に復帰し、次の割込周期においても実行選択処理（図 1 4 中のステップ S 1 0 0 0）からジャンプして特別図

柄停止表示中処理を繰り返し実行する。

【0412】

これに対し、停止図柄表示タイマの値が0以下であれば、主制御CPU72は停止表示時間が終了したと判断する（Yes）。この場合、主制御CPU72は次にステップS4250を実行する。

【0413】

ステップS4250：主制御CPU72は、図柄停止コマンド及び停止表示時間終了コマンドを生成する。図柄停止コマンド及び停止表示時間終了コマンドは、上記の演出制御出力処理において演出制御装置124に送信される。また、主制御CPU72は、ここで図柄変動中フラグを消去する。なお、「停止表示時間終了コマンド」とは、特別図柄の停止表示時間が終了（経過）したことを示すコマンドである。

10

【0414】

ステップS4300：ここで主制御CPU72は、大当たりフラグの値（01H）がセットされているか否かを確認する。大当たりフラグの値（01H）がセットされている場合（Yes）、主制御CPU72は次にステップS4350を実行する。

【0415】

〔当選時〕

ステップS4350：主制御CPU72は、ジャンプテーブルのジャンプ先を「大当たり時可変入賞装置管理処理」に設定する。なお、主制御CPU72は、本処理にて各種機能を非作動に設定する処理を実行する。具体的には、確率変動機能を非作動とし、時間短縮機能を非作動とする。これにより、特別遊技（大役）が開始される前には、低確率非時間短縮状態に移行されることになる。

20

【0416】

ステップS4400：そして、主制御CPU72は、制御上の内部状態フラグとして「大役開始（大当たり遊技中）」をセットする。また、主制御CPU72は、大当たり図柄の種類に応じて連続作動回数ステータスの値をセットする。例えば、大当たり図柄の種類が「2ラウンド大当たり」である場合、連続作動回数ステータスには「2ラウンド」に対応する値がセットされる。また、大当たり図柄の種類が「14ラウンド大当たり」である場合、連続作動回数ステータスには「14ラウンド」を表す値がセットされる。さらに、大当たり図柄の種類が「16ラウンド大当たり」である場合、連続作動回数ステータスには「16ラウンド」を表す値がセットされる。また、主制御CPU72は、大当たり中を表す状態コマンドを生成する。大当たり中を表す状態コマンドは、上記の演出制御出力処理において演出制御装置124に送信される。

30

【0417】

ステップS4500：そして、主制御CPU72は、連続作動回数コマンドを生成する。連続作動回数コマンドは、先の大当たり時停止図柄決定処理（図15中のステップS2410）で決定された大当たり図柄の種類（停止図柄番号）に基づいて生成することができる。例えば、大当たり図柄の種類が「2ラウンド大当たり」である場合、連続作動回数コマンドは「2ラウンド」を表す値として生成される。また、大当たり図柄の種類が「14ラウンド大当たり」である場合、連続作動回数コマンドは「14ラウンド」を表す値として生成される。さらに、大当たり図柄の種類が「16ラウンド大当たり」である場合、連続作動回数コマンドは「16ラウンド」を表す値として生成される。生成された連続作動回数コマンドは、上記の演出制御出力処理において演出制御装置124に送信される。

40

【0418】

大当たり時に以上の手順を終えると、主制御CPU72は特別図柄遊技処理に復帰する。

【0419】

〔非当選時〕

これに対し、大当たり時以外の場合は以下の手順が実行される。

すなわち主制御CPU72は、ステップS4300において大当たりフラグの値（01H）がセットされていないと判断した場合（No）、次にステップS4600を実行する。

50

【0420】

ステップS4600：主制御CPU72は、次に小当りフラグの値（01H）がセットされているか否かを確認する。そして、小当りフラグの値（01H）もセットされておらず、単純にはずれである場合（No）、主制御CPU72は次にステップS4602を実行する。

【0421】

ステップS4602：主制御CPU72は、ジャンプテーブルのジャンプ先アドレスとして特別図柄変動前処理のアドレスをセットする。

【0422】

ステップS4605：これに対し、小当りフラグの値（01H）がセットされていた場合（ステップS4600：Yes）、主制御CPU72はジャンプテーブルのジャンプ先アドレスとして小当り時可変入賞装置管理処理のアドレスをセットする。

10

【0423】

ステップS4606：そして、主制御CPU72は、制御上の内部状態フラグとして「小当り開始（小当り中）」をセットする。また、主制御CPU72は、小当り中を表す状態コマンドを生成する。小当り中を表す状態コマンドは、上記の演出制御出力処理において演出制御装置124に送信される。

【0424】

ステップS4608：主制御CPU72は、特殊変動管理処理を実行する。具体的には、主制御CPU72は、大当り遊技の終了後に実行される特殊変動を管理する処理を実行する。なお、特殊変動管理処理の内容については、別の図面を参照しながらさらに後述する。

20

【0425】

ステップ4610：次に主制御CPU72は、回数切りカウンタの値をロードする。「回数切りカウンタ」は、「高確率状態」や「時間短縮状態」においてそれぞれのカウンタ値がRAM76の確変カウント領域、時短カウント領域にセットされている。なお、ここでは「回数切り」としているが、「高確率状態」の場合の回数切りカウンタの値は、極端に膨大な値（例えば10000回以上）に設定することができる。このような膨大な値を設定することで、実質的に次の当選が得られるまで「高確率状態」が継続することを確率的に保障することができる。なお、「時間短縮状態」に関する回数切りカウンタは、当選図柄によって様々な数値（例えば10回、20回、30回、10000回等）が設定される。

30

【0426】

ステップS4620：主制御CPU72は、ロードしたカウンタ値が0であるか否かを確認する。このとき、既に回数切りカウンタ値が0であれば（Yes）、主制御CPU72は特別図柄遊技処理に復帰する。一方、回数切りカウンタ値が0でなかった場合（No）、回数切りカウンタ値コマンドを生成してから、主制御CPU72は次にステップS4630を実行する。

【0427】

ステップS4630：主制御CPU72は、回数切りカウンタ値をデクリメント（1減算）する（高確率状態限度回数管理手段、時間短縮状態限度回数管理手段）。

40

【0428】

ステップS4632：主制御CPU72は、回数指定コマンド管理処理を実行する（高確率状態限度回数情報送信手段、時間短縮状態限度回数情報送信手段）。この処理では、主制御CPU72は、回数切りカウンタに関するコマンドを管理する処理を実行する。具体的には、主制御CPU72は、時短回数指定コマンド、特殊回数指定コマンド、ST回数指定コマンドを生成する処理を実行する。なお、具体的な処理の内容については、別のフローチャートを参照しながら後述する。

【0429】

ステップS4640：そして、主制御CPU72は、ステップS4630の処理での減

50

算結果が0でないか否かを判断する。減算の結果、回数切りカウンタの値が0でなかった場合（Yes）、主制御CPU72は特別図柄遊技処理に復帰する。これに対し、回数切りカウンタの値が0になった場合（No）、主制御CPU72はステップS4650に進む。

【0430】

ステップS4650：ここで主制御CPU72は、回数切り機能作動時のフラグをリセットする。リセットされるのは、確率変動機能作動フラグ又は時間短縮機能作動フラグであるが、確変回数に消化不能値（例えば10000回）が設定されている場合、「高確率状態」で高確率状態用の回数切りカウンタの値が0になることは実質的にはないため、実用上でリセットされるのは時間短縮機能作動フラグである。一方、確変回数に消化可能値（例えば9回）が設定されている場合、「高確率状態」で高確率状態用の回数切りカウンタの値が規定の値（0）に到達すると、確率変動機能作動フラグがリセットされる。これにより、特別図柄の停止表示を経て時間短縮状態や高確率状態が終了する（低確率状態移行手段、非時間短縮状態移行手段）。以上の手順を終えると、特別図柄遊技処理に復帰する。

10

【0431】

〔特殊変動管理処理〕

図41は、上記の特殊変動管理処理の手順例を示すフローチャートである。以下、各手順に沿って説明する。

【0432】

ステップS4660：主制御CPU72は、変動パターン選択用カウンタ値をRAM76からロードして、変動パターン選択用カウンタ値が「0」よりも大きいかなんかを確認する。

20

【0433】

その結果、変動パターン選択用カウンタ値が「0」よりも大きいことを確認した場合（ステップS4660：Yes）、主制御CPU72はステップS4662を実行する。これに対して、変動パターン選択用カウンタ値が「0」よりも大きくないことを確認した場合、すなわち、変動パターン選択用カウンタ値が「0」である場合（ステップS4660：No）、主制御CPU72は特別図柄停止表示中処理（図40）に復帰する。

【0434】

ステップS4662：主制御CPU72は、変動パターン選択用カウンタ値をデクリメント（1減算）する処理を実行する。これにより、特殊変動を実行する特殊区間が終了する。

30

以上の手順を終えると、主制御CPU72は特別図柄停止表示中処理（図40）に復帰する。

【0435】

〔回数指定コマンド管理処理〕

図42は、回数指定コマンド管理処理の手順例を示すフローチャートである。以下、手順に沿って説明する。

【0436】

ステップS4700：主制御CPU72は、時短回数切りカウンタ（時間短縮状態に関する回数切りカウンタ）をロードする。

40

【0437】

ステップS4702：主制御CPU72は、時短回数指定コマンドを生成する。具体的には、先行値に時短回数指定コマンドであることを示す識別子（86H）をセットし、後続値にステップS4700の処理でロードした時短回数切りカウンタの値をセットする。これにより、時短回数指定コマンドが生成される。

【0438】

なお、後続値にセットする値は、原則として、ステップS4700の処理でロードした時短回数切りカウンタの値をセットすることにし、例外として、ステップS4700の処

50

理でロードした時短回数切りカウンタの値が127以上である場合には、0をセットすることにしてもよい。

【0439】

ステップS4704：主制御CPU72は、サブコマンドセット処理を実行する。具体的には、先のステップS4702で生成した時短回数指定コマンドをRAM76の送信用バッファにセットする処理を実行する。これにより、主制御装置70から演出制御装置124に対して時短回数指定コマンドが送信される。

【0440】

ステップS4706：主制御CPU72は、確変回数切りカウンタ（高確率状態に関する回数切りカウンタ）をロードする。

10

【0441】

ステップS4708：主制御CPU72は、比較値に特定の値（127=7FH）をセットする。

【0442】

ステップS4710：主制御CPU72は、ST回数指定コマンドの後続値に次回の大当たりまで高確率状態が継続することを示す情報（127=7FH）をセットする。

【0443】

ステップS4712：主制御CPU72は、確変回数が比較値未満（特定の値未満）であるか否かを確認する。

その結果、確変回数が比較値未満であることを確認した場合（Yes）、主制御CPU72は、ステップS4714を実行する。一方、確変回数が比較値未満であることを確認できない場合（No）、主制御CPU72は、ステップS4714を実行しないでステップS4716を実行する。

20

【0444】

ステップS4714：主制御CPU72は、ST回数指定コマンドの後続値にステップS4706の処理でロードした確変回数切りカウンタの値をセットする。

【0445】

ステップS4716：主制御CPU72は、ST回数指定コマンドを生成する。具体的には、先行値にST回数指定コマンドであることを示す識別子（87H）をセットする。なお、後続値に関しては、先のステップS4710又は先のステップS4714において既にセットされている。これにより、ST回数指定コマンドが生成される。

30

【0446】

ステップS4718：主制御CPU72は、サブコマンドセット処理を実行する。具体的には、先のステップS4716で生成したST回数指定コマンドをRAM76の送信用バッファにセットする処理を実行する。これにより、主制御装置70から演出制御装置124に対してST回数指定コマンドが送信される。

【0447】

ステップS4720：主制御CPU72は、変動パターン選択カウンタをロードする。変動パターン選択カウンタとは、大当たり遊技の終了時に設定される変数であり、RAM76に記憶されている。例えば大当たり遊技の終了後に1変動だけ特殊変動（記憶数に関わらず変動時間が固定された特殊な変動）を実行する場合には変動パターン選択カウンタに「1」が設定され、変動パターン選択カウンタは、変動停止時にデクリメントされる。一方、変動パターン選択カウンタに「0」が設定されている場合には、特殊変動パターンは選択されない。

40

【0448】

ステップS4722：主制御CPU72は、特殊回数指定コマンドを生成する。具体的には、先行値に特殊回数指定コマンドであることを示す識別子（88H）をセットし、後続値にステップS4720の処理でロードした特殊回数切りカウンタの値をセットする。これにより、特殊回数指定コマンドが生成される。

【0449】

50

ステップS 4 7 2 4：主制御CPU 7 2は、サブコマンドセット処理を実行する。具体的には、先のステップS 4 7 2 2で生成した特殊回数指定コマンドをRAM 7 6の送信用バッファにセットする処理を実行する。これにより、主制御装置7 0から演出制御装置1 2 4に対して特殊回数指定コマンドが送信される。

以上の処理を終えると、主制御CPU 7 2は、呼び出し元のリセットスタート処理（図6）、特別図柄停止表示中処理（図4 0）、大当たり時終了処理（図4 8）又は小当たり時終了処理（図5 4）に復帰する。

【0 4 5 0】

〔表示出力管理処理〕

次に図4 3は、割込管理処理の中で実行される表示出力管理処理（図9中のステップS 2 1 0）の構成例を示すフローチャートである。表示出力管理処理は、特別図柄表示設定処理（ステップS 1 2 0 0）、普通図柄表示設定処理（ステップS 1 2 1 0）、状態表示設定処理（ステップS 1 2 2 0）、作動記憶表示設定処理（ステップS 1 2 3 0）、連続作動回数表示設定処理（ステップS 1 2 4 0）のサブルーチン群を含む構成である。

【0 4 5 1】

このうち特別図柄表示設定処理（ステップS 1 2 0 0）と普通図柄表示設定処理（ステップS 1 2 1 0）、作動記憶表示設定処理（ステップS 1 2 3 0）、については、既に述べたように第1特別図柄表示装置3 4、第2特別図柄表示装置3 5、普通図柄表示装置3 3、普通図柄作動記憶ランプ3 3 a、第1特別図柄作動記憶ランプ3 4 a及び第2特別図柄作動記憶数表示ランプ3 5 aの各LEDに対して印加する駆動信号を生成及び出力する処理である。

【0 4 5 2】

状態表示設定処理（ステップS 1 2 2 0）及び連続作動回数表示設定処理（ステップS 1 2 4 0）については、遊技状態表示装置3 8の各LEDに対して印加する駆動信号を生成及び出力する処理である。先ず状態表示設定処理では、主制御CPU 7 2は、確率変動機能作動フラグ又は時間短縮機能作動フラグの値に応じてそれぞれ確率変動状態表示ランプ3 8 d、時短状態表示ランプ3 8 eの点灯を制御する。例えば、パチンコ機1の電源投入時において確率変動機能作動フラグに値（0 1 H）がセットされていれば、主制御CPU 7 2は確率変動状態表示ランプ3 8 dに対応するLEDに対して点灯信号を出力する。なお、確率変動状態表示ランプ3 8 dは、特別図柄に関する大当たり遊技が開始されるまで、もしくは、特別図柄の変動表示が規定回数行われた後に確率変動機能がOFFにされるまで点灯しつづけ、その後非表示に（消灯）切り替えられる。一方、時間短縮機能作動フラグに値（0 1 H）がセットされていれば、特に電源投入時であるか否かに関わらず、主制御CPU 7 2は時短状態表示ランプ3 8 eに対応するLEDに対して点灯信号を出力する。さらに、主制御CPU 7 2は、特別遊技管理ステータスに応じて発射位置指定ランプ3 8 fの点灯を制御する。例えば、大当たり遊技又は小当たり遊技により可変入賞装置3 0が作動状態となる場合、主制御CPU 7 2は発射位置指定ランプ3 8 fに対応するLEDに対して点灯信号を出力する。また、時間短縮機能作動フラグに値（0 1 H）がセットされていれば、主制御CPU 7 2は上記の時短状態表示ランプ3 8 eに加えて、発射位置指定ランプ3 8 fに対応するLEDに対しても点灯信号を出力する。なお、発射位置指定ランプ3 8 fは、大当たり遊技を経て「時間短縮状態」に移行する場合、大当たり遊技開始から「時間短縮状態」が終了するまで点灯し、「時間短縮状態」の終了により非点灯（OFF）となる。

【0 4 5 3】

また、主制御CPU 7 2は、連続作動回数表示設定処理において大当たり種別表示ランプ3 8 a, 3 8 b, 3 8 cの点灯を制御する。具体的には、主制御CPU 7 2は上記の連続作動回数ステータスの値に基づき、大当たり種別表示ランプ3 8 a, 3 8 b, 3 8 cのいずれかに対する点灯信号を出力する。このとき点灯信号を出力する対象となるのは、連続作動回数ステータスの値で指定された大当たり図柄に対応するいずれかの表示ランプ3 8 a, 3 8 b, 3 8 cである。例えば、連続作動回数ステータスの値が「2 ラウンド」を指定す

るものであれば、主制御CPU72は「2ラウンド(2R)」を表すランプ38aに対して点灯信号を出力する。連続作動回数ステータスの値が「14ラウンド」を指定するものであれば、主制御CPU72は「14ラウンド(14R)」を表すランプ38bに対して点灯信号を出力する。また、連続作動回数ステータスの値が「16ラウンド」を指定するものであれば、主制御CPU72は「16ラウンド(16R)」を表すランプ38cに対して点灯信号を出力する。

【0454】

〔大当たり時可変入賞装置管理処理〕

次に、大当たり時可変入賞装置管理処理の詳細について説明する。図44は、大当たり時可変入賞装置管理処理の構成例を示すフローチャートである。大当たり時可変入賞装置管理処理は、大当たり時遊技プロセス選択処理(ステップS5100)、大当たり時大入賞口開放パターン設定処理(ステップS5200)、大当たり時大入賞口開閉動作処理(ステップS5300)、大当たり時大入賞口閉鎖処理(ステップS5400)、大当たり時終了処理(ステップS5500)のサブルーチン群を含む構成である。

【0455】

ステップS5100：大当たり時遊技プロセス選択処理において、主制御CPU72は次に実行すべき処理(ステップS5200～ステップS5500のいずれか)のジャンプ先を選択する。すなわち主制御CPU72は、ジャンプテーブルから次に実行すべき処理のプログラムアドレスをジャンプ先のアドレスとして選択し、また、戻り先のアドレスとして大当たり時可変入賞装置管理処理の末尾をスタックポインタにセットする。いずれの処理を次のジャンプ先として選択するかは、これまでに行われた処理の進行状況によって異なる。例えば、未だ可変入賞装置30の作動(開閉動作)を開始していない状況であれば、主制御CPU72は次のジャンプ先として大当たり時大入賞口開放パターン設定処理(ステップS5200)を選択する。一方、既に大当たり時大入賞口開放パターン設定処理が完了していれば、主制御CPU72は次のジャンプ先として大当たり時大入賞口開閉動作処理(ステップS5300)を選択し、大当たり時大入賞口開閉動作処理まで完了していれば、次のジャンプ先として大当たり時大入賞口閉鎖処理(ステップS5400)を選択する。また、設定された連続作動回数(ラウンド数)にわたって大当たり時大入賞口開閉動作処理及び大当たり時大入賞口閉鎖処理が繰り返し実行されると、主制御CPU72は次のジャンプ先として大当たり時終了処理(ステップS5500)を選択する。以下、それぞれの処理についてさらに詳しく説明する。

【0456】

〔大当たり時大入賞口開放パターン設定処理〕

図45は、大当たり時大入賞口開放パターン設定処理の手順例を示すフローチャートである。この処理は、大当たり時に可変入賞装置30を開閉動作する回数や各開放の時間等の条件を設定するためのものである。以下、各手順に沿って説明する。

【0457】

ステップS5204：主制御CPU72は、図柄別開放パターン設定処理を実行する。この処理では、主制御CPU72は今回の該当する当選図柄に応じて大入賞口の開放パターン(ラウンドごとの開放回数及び各開放の時間)やラウンド間のインターバル時間、1ラウンド中のカウント数(最大入賞回数)を設定する。なお、当選図柄別の開放パターンについては、先の特別図柄遊技処理(図14)において「複数の当選種類」の項目で説明した通りである。また、ラウンド間のインターバル時間は、いずれの当選図柄であっても例えば1.4秒～2.5秒程度に設定されるものとする。なお、1ラウンド中のカウント数(最大入賞回数)は全ての当選図柄について例えば10個であるが、極端な短時間(0.1秒程度)の開放中に入賞が発生することはほとんどない(不能ではないが極めて困難である)。

【0458】

ステップS5206：主制御CPU72は、先の大当たり時停止図柄決定処理(図15中のステップS2410)で選択した大当たり時の当選図柄に基づき、今回の大当たり遊技にお

ける実行ラウンド数を設定する。具体的には、当選図柄として大分類の「2ラウンド大当り」を選択していれば、主制御CPU72は実行ラウンド数を2回に設定する。また、当選図柄として「14ラウンド大当り」を選択していれば、主制御CPU72は実行ラウンド数を14回に設定する。さらに、当選図柄として「16ラウンド大当り」を選択していれば、主制御CPU72は実行ラウンド数を16回に設定する。ここで設定した実行ラウンド数は、プログラム上で対応する値（2回なら「1」、14回なら「13」、16回なら「15」）として、例えばRAM76のバッファ領域に格納される。

【0459】

ステップS5208：次に主制御CPU72は、先のステップS5204で設定した大入賞口開放パターンに基づき、大当り時開放タイマを設定する。ここで設定したタイマの値は、可変入賞装置30を作動する際の1回あたりの開放時間となる。なお、大当り時開放タイマの値として29.0秒程度が設定されていれば、その開放時間は1回の開放中に大入賞口への入球が容易に発生する十分な時間（例えば発射制御基板セット174により遊技球が10個以上発射される時間、好ましくは6秒以上）となる。一方、大当り開放タイマの値として0.1秒が設定されていれば、その開放時間は1回の開放中に大入賞口への入球が不能ではなくとも、ほとんど発生しない（困難となる）短時間（例えば1秒より短い時間、好ましくは発射制御基板セット174による遊技球の発射間隔よりも短い時間）となる。

【0460】

ステップS5210：そして、主制御CPU72は、先のステップS5204で設定した大入賞口開放パターンに基づき、大当り時インターバルタイマを設定する。ここで設定したタイマの値は、大当り中のラウンド間での待機時間となる。

【0461】

ステップS5212：以上の手順を終えると、主制御CPU72は次のジャンプ先を大当り時大入賞口開閉動作処理に設定し、大当り時可変入賞装置管理処理（図44）に復帰する。

【0462】

〔大当り時大入賞口開閉動作処理〕

図46は、大当り時大入賞口開閉動作処理の手順例を示すフローチャートである。この処理は、大当り時に可変入賞装置30の開閉動作を制御するためのものである。以下、手順に沿って説明する。

【0463】

ステップS5301：主制御CPU72は、インターバルタイマがカウントダウン中であるか否かを確認する。具体的には、以下のステップS5314で設定するインターバルタイマが既に動作中であるか否かを確認することにより、インターバルタイマがカウントダウン中であるか否かを確認することができる。

【0464】

その結果、インターバルタイマがカウントダウン中であることを確認した場合（Yes）、主制御CPU72はステップS5314を実行する。一方、インターバルタイマがカウントダウン中であることを確認できない場合（No）、主制御CPU72はステップS5302を実行する。

【0465】

ステップS5302：主制御CPU72は、大入賞口を開放させる。具体的には、大入賞口ソレノイド90に対して印加する駆動信号を出力する。これにより、可変入賞装置30が作動して閉止状態から開放状態に移行する。

【0466】

ステップS5304：次に主制御CPU72は、開放タイマカウントダウン処理を実行する。この処理では、先の大当り時大入賞口開放パターン設定処理（図45中のステップS5208）で設定した開放タイマのカウントダウンを実行する。

【0467】

10

20

30

40

50

ステップ S 5 3 0 6 : 続いて主制御 C P U 7 2 は、開放時間が終了したか否かを確認する。具体的には、カウントダウン処理後の開放タイマの値が 0 以下であるか否かを確認し、未だ開放タイマの値が 0 以下になっていなければ (N o) 、主制御 C P U 7 2 は次にステップ S 5 3 0 8 を実行する。

【 0 4 6 8 】

ステップ S 5 3 0 8 : 主制御 C P U 7 2 は、入賞球数カウント処理を実行する。この処理では、開放時間内に可変入賞装置 3 0 (開放中の大入賞口) に入球した遊技球の個数をカウントする。具体的には、主制御 C P U 7 2 は開放時間内にカウントスイッチ 8 4 から入力された入賞検出信号に基づいて、カウント数の値をインクリメントする。

【 0 4 6 9 】

ステップ S 5 3 1 0 : 次に主制御 C P U 7 2 は、現在のカウント数が所定数 (1 0 個) 未満であるか否かを確認する。この所定数は、上記のように開放 1 回 (大当たり中の 1 ラウンド) あたりに許容する入賞球数の上限 (賞球数の上限) を定めたものである。未だカウント数が所定数に達していなければ (Y e s) 、主制御 C P U 7 2 は大当たり時可変入賞装置管理処理に復帰する。そして、次に大当たり時可変入賞装置管理処理を実行すると、現段階ではジャンプ先が大当たり時大入賞口開閉動作処理に設定されているので、主制御 C P U 7 2 は上記のステップ S 5 3 0 1 ~ ステップ S 5 3 1 0 の手順を繰り返し実行する。

【 0 4 7 0 】

上記のステップ S 5 3 0 6 で開放時間が終了したと判断するか (Y e s) 、もしくはステップ S 5 3 1 0 でカウント数が所定数に達したことを確認すると (N o) 、主制御 C P U 7 2 は次にステップ S 5 3 1 2 を実行する。

【 0 4 7 1 】

ステップ S 5 3 1 2 : 主制御 C P U 7 2 は、大入賞口を閉止させる。具体的には、大入賞口ソレノイド 9 0 に印加していた駆動信号の出力を停止する。これにより、可変入賞装置 3 0 が開放状態から閉止状態に復帰する。

【 0 4 7 2 】

ステップ S 5 3 1 4 : 次に主制御 C P U 7 2 は、インターバルタイマカウントダウン処理を実行する。この処理では、主制御 C P U 7 2 は上記の大当たり時大入賞口開放パターン設定処理 (図 4 5 中のステップ S 5 2 1 0) で設定したインターバルタイマのカウントダウンを実行する。

【 0 4 7 3 】

ステップ S 5 3 1 5 : 主制御 C P U 7 2 は、インターバル時間が終了したか否かを確認する。具体的には、カウントダウン処理後のインターバルタイマの値が 0 以下であるか否かを確認し、未だインターバルタイマの値が 0 以下になっていなければ (N o) 、主制御 C P U 7 2 は大当たり時可変入賞装置管理処理 (図 4 4) の末尾アドレスに復帰する。そして、次の呼び出しで大当たり時大入賞口開閉動作処理が実行されると、先頭のステップ S 5 3 0 1 からジャンプして直にステップ S 5 3 1 4 を実行する。一方、カウントダウン処理後のインターバルタイマの値が 0 以下になったことを確認した場合 (Y e s) 、主制御 C P U 7 2 はステップ S 5 3 1 8 を実行する。

【 0 4 7 4 】

ステップ S 5 3 1 8 : 主制御 C P U 7 2 は、開放回数カウンタの値をインクリメントする。なお、開放回数カウンタの値は、例えば初期値を 0 として R A M 7 6 のカウント領域に記憶されている。

【 0 4 7 5 】

ステップ S 5 3 2 0 : 主制御 C P U 7 2 は、インクリメント後の開放回数カウンタの値が現ラウンド内で設定した回数に達しているか否かを確認する。ここで、「現ラウンド内で設定した回数」を判断しているのは、例えば「大当たり中の 1 ラウンド内で可変入賞装置 3 0 を複数回にわたり開放動作させる」という開放パターンに対応するためである。なお、特にこのような開放パターンを採用していない場合には、「現ラウンド内で設定した回数」は、各ラウンドで 1 回ずつに設定されている。したがって、通常は 1 回の開閉動作で

10

20

30

40

50

カウンタ値が設定した回数に達するため（Ｙｅｓ）、主制御ＣＰＵ７２は次にステップＳ５３２２に進むことになる。

【０４７６】

なお、上記のように１ラウンド内で複数回の開閉動作を繰り返すパターンを採用した場合、１回の開放終了時に未だカウンタ値が設定した回数に達していないことになる（Ｎｏ）。この場合、主制御ＣＰＵ７２は大当たり時可変入賞装置管理処理に復帰すると、現段階ではジャンプ先が大当たり時大入賞口開閉動作処理に設定されているので、上記のステップＳ５３０１～ステップＳ５３２０までの手順を繰り返し実行する。その結果、ステップＳ５３１８で開放回数カウンタのインクリメントが進み、そして、カウンタ値が設定した回数に達すると（Ｙｅｓ）、主制御ＣＰＵ７２は次にステップＳ５３２２に進むことになる。

10

【０４７７】

ステップＳ５３２２：主制御ＣＰＵ７２は次のジャンプ先を大当たり時大入賞口閉鎖処理に設定し、大当たり時可変入賞装置管理処理に復帰する。そして、次に大当たり時可変入賞装置管理処理を実行すると、主制御ＣＰＵ７２は次に大当たり時大入賞口閉鎖処理を実行する。

【０４７８】

〔大当たり時大入賞口閉鎖処理〕

図４７は、大当たり時大入賞口閉鎖処理の手順例を示すフローチャートである。この大当たり時大入賞口閉鎖処理は、可変入賞装置３０の作動を継続したり、その作動を終了したりするためのものである。以下、手順に沿って説明する。

20

【０４７９】

ステップＳ５４０２：主制御ＣＰＵ７２は、上記のラウンド数カウンタをインクリメントする。これにより、例えば１ラウンド目が終了し、２ラウンド目に向かう段階でラウンド数カウンタの値は「１」となっている。

【０４８０】

ステップＳ５４０４：主制御ＣＰＵ７２は、インクリメント後のラウンド数カウンタの値が設定した実行ラウンド数に達しているか否かを確認する。具体的には、主制御ＣＰＵ７２はインクリメント後のラウンド数カウンタの値（１～１５）を参照し、その値が設定した実行ラウンド数（１減算後の１～１５）未満であれば（Ｎｏ）、次にステップＳ５４０５を実行する。

30

【０４８１】

ステップＳ５４０５：主制御ＣＰＵ７２は、現在のラウンド数カウンタの値からラウンド数コマンドを生成する。このコマンドは、上記のように演出制御出力処理において演出制御装置１２４に送信されるものである。演出制御装置１２４は、受信したラウンド数コマンドに基づいて現在のラウンド数を確認することができる。

【０４８２】

ステップＳ５４０６：主制御ＣＰＵ７２は、次のジャンプ先を大当たり時大入賞口開閉動作処理に設定する。

【０４８３】

40

ステップＳ５４０８：そして、主制御ＣＰＵ７２は、入賞球数カウンタをリセットし、大当たり時可変入賞装置管理処理に復帰する。

【０４８４】

主制御ＣＰＵ７２が次に大当たり時可変入賞装置管理処理を実行すると、大当たり時遊技プロセス選択処理（図４４中のステップＳ５１００）で主制御ＣＰＵ７２は次のジャンプ先である大当たり時大入賞口開閉動作処理を実行する。そして、大当たり時大入賞口開閉動作処理の実行後は大当たり時大入賞口閉鎖処理の実行を経て、主制御ＣＰＵ７２は再び大当たり時大入賞口閉鎖処理を実行し、上記のステップＳ５４０２～ステップＳ５４０８を繰り返し実行する。これにより、実際のラウンド数が設定した実行ラウンド数（２回、１４回又は１６回）に達するまでの間、可変入賞装置３０の開閉動作が連続して実行される。

50

【0485】

実際のラウンド数が設定した実行ラウンド数に達した場合（ステップS5404：Yes）、主制御CPU72は次にステップS5410を実行する。

【0486】

ステップS5410、ステップS5412：この場合、主制御CPU72はラウンド数カウンタをリセット（＝0）すると、次のジャンプ先を大当たり時終了処理に設定する。

【0487】

ステップS5408：そして、主制御CPU72は、入賞球数カウンタをリセットし、大当たり時可変入賞装置管理処理に復帰する。これにより、次に主制御CPU72が大当たり時可変入賞装置管理処理を実行すると、今度は大当たり時終了処理が選択されることになる。

10

【0488】

〔大当たり時終了処理〕

図48は、大当たり時終了処理の手順例を示すフローチャートである。この大当たり時終了処理は、大当たり時の可変入賞装置30の作動を終了する際の条件を整えるためのものである。以下、手順例に沿って説明する。

【0489】

ステップS5501：主制御CPU72は、大当たり時終了時間タイマカウントダウン処理を実行する。この処理では、主制御CPU72は大当たり時終了時間タイマに初期値を設定し、その後、時間の経過に伴って（本モジュールの呼び出しごとに）タイマをカウント

20

【0490】

ステップS5502：次に主制御CPU72は、大当たり時終了時間が経過したか否かを確認する。具体的には、大当たり時終了時間タイマの値が未だ0になっていなければ、主制御CPU72は大当たり時終了時間が経過していないと判断する（No）。この場合、主制御CPU72は本モジュールを終了して大当たり時可変入賞装置管理処理（図44）に復帰する。

【0491】

この後、時間の経過に伴って大当たり時終了時間タイマの値が0になると、主制御CPU72は大当たり時終了時間が経過したと判断し（Yes）、ステップS5503以降を実行

30

【0492】

ステップS5503、ステップS5504：主制御CPU72は大当たりフラグをリセット（00H）する。これにより、主制御CPU72の制御処理上で大当たり遊技状態は終了する。また、主制御CPU72は、ここで内部状態フラグから「大当たり中」を消去し、制御処理上で内部状態としての大役終了を宣言する。なお、主制御CPU72は連続作動回数ステータスの値をリセットする。

【0493】

ステップS5506：次に主制御CPU72は、確率変動機能作動フラグの値（01H）がセットされているか否かを確認する。このフラグは、先の特別図柄変動前処理中の大

40

【0494】

ステップS5508：確率変動機能作動フラグの値がセットされている場合（ステップS5506：Yes）、主制御CPU72は確率変動回数（例えば10000回程度）を設定する。設定した確率変動回数の値は、例えばRAM76の確変カウンタ領域に格納されて上記の回数切りカウンタ値となる（高確率状態限度回数管理手段）。ここで設定した確率変動回数は、これ以降の遊技で特別図柄の変動（内部抽選）を高確率状態で行う上限回数となる。ただし、上記のように10000回程度の膨大な回数を設定した場合、そこまで非当選が続くことは確率的にほとんどないので（高確率時の当選確率が例えば20分の1～39分の1程度）、実質的には次回の当選まで高確率状態が続くことになる。これ

50

とは逆に、高確率状態に実質的な上限を設ける場合、確率変動回数は現実的な回数（例えば9回程度）に設定される（いわゆる回数切り確変）。なお、確率変動機能作動フラグの値がセットされていなければ（ステップS5506：No）、主制御CPU72はステップS5508を実行しない。

【0495】

ステップS5510：次に主制御CPU72は、時間短縮機能作動フラグの値（01H）がセットされているか否かを確認する。このフラグもまた、先の特別図柄変動前処理中の大当たり時その他設定処理（図15中のステップS2414）でセットされるものである。

【0496】

ステップS5512：そして、時間短縮機能作動フラグの値がセットされている場合（ステップS5510：Yes）、主制御CPU72は時間短縮回数（例えば10000回、10回、20回、30回等）を設定する（時間短縮状態限度回数管理手段）。設定した時間短縮回数の値は、上記のようにRAM76の時短カウント領域に格納される。ここで設定した時間短縮回数は、これ以降の遊技で特別図柄の変動時間を短縮化する上限回数となる。なお、時間短縮機能作動フラグの値がセットされていなければ（ステップS5510：No）、主制御CPU72はステップS5512を実行しない。

【0497】

ステップS5514：そして、主制御CPU72は、各種のフラグに基づいて状態指定コマンドを生成する。具体的には、大当たりフラグのリセット又は大役終了に伴い、遊技状態として「通常中」を表す状態指定コマンドを生成する。また、高確率状態機能作動フラグがセットされていれば、内部状態として「高確率中」を表す状態指定コマンドを生成し、時間短縮機能作動フラグがセットされていれば、内部状態として「時間短縮中」を表す状態指定コマンドを生成する。これら状態指定コマンドは、演出制御出力処理において演出制御装置124に送信される。

【0498】

ステップS5514a：主制御CPU72は、特殊変動設定処理を実行する。具体的には、主制御CPU72は、当選図柄の種類に基づいて変動パターン選択用カウンタ値を設定する処理を実行する。なお、特殊変動設定処理の内容については、別の図面を参照しながらさらに後述する。

【0499】

ステップS5515：主制御CPU72は、回数指定コマンド管理処理を実行する（高確率状態限度回数情報送信手段、時間短縮状態限度回数情報送信手段）。この処理では、主制御CPU72は、回数切りカウンタに関するコマンドを管理する処理を実行する。具体的には、主制御CPU72は、時短回数指定コマンド、特殊回数指定コマンド、ST回数指定コマンドを生成する処理を実行する。なお、具体的な処理の内容については、既に説明した通りであるため、説明を省略する。

【0500】

ステップS5516：以上の手順を経ると主制御CPU72は次のジャンプ先を大当たり時大入賞口開放パターン設定処理に設定する。

【0501】

ステップS5518：そして、主制御CPU72は、特別図柄遊技処理の中の実行選択処理（図14中のステップS1000）でのジャンプ先を特別図柄変動前処理に設定する。以上の手順を終えると、主制御CPU72は大当たり時可変入賞装置管理処理に復帰する。

【0502】

〔特殊変動設定処理〕

図49は、上記の特殊変動設定処理の手順例を示すフローチャートである。以下、各手順に沿って説明する。

【0503】

ステップ S 5 6 0 0 : 主制御 C P U 7 2 は、今回の当選が「1 4 ラウンド通常図柄 1 ~ 3」又は「1 4 ラウンド確変図柄 1 ~ 5」のいずれかに該当するか否かを確認する。

【0 5 0 4】

その結果、今回の当選が「1 4 ラウンド通常図柄 1 ~ 3」又は「1 4 ラウンド確変図柄 1 ~ 5」のいずれかに該当することを確認した場合（ステップ S 5 6 0 0 : Y e s）、主制御 C P U 7 2 はステップ S 5 6 0 2 を実行する。これに対して、今回の当選が「1 4 ラウンド通常図柄 1 ~ 3」又は「1 4 ラウンド確変図柄 1 ~ 5」のいずれかに該当することを確認できない場合、主制御 C P U 7 2 は大当たり時終了処理（図 4 8）に復帰する。

【0 5 0 5】

ステップ S 5 6 0 2 : 主制御 C P U 7 2 は、変動パターン選択用カウンタ値に「1」をセットする。これにより、大当たり遊技の終了後には、特殊変動が 1 回実行されることになる。なお、セットされた変動パターン選択用カウンタ値は、特別図柄が 1 回停止表示されるたびに 1 ずつ減算される。そして、このような処理を通じて、主制御 C P U 7 2 は、選択される変動パターンを通常変動としたり、特殊変動としたりすることができる。

以上の手順を終えると、主制御 C P U 7 2 は大当たり時終了処理（図 4 8）に復帰する。

【0 5 0 6】

〔小当たり時可変入賞装置管理処理〕

次に、小当たり時可変入賞装置管理処理の詳細について説明する。図 5 0 は、小当たり時可変入賞装置管理処理の構成例を示すフローチャートである。小当たり時可変入賞装置管理処理は、小当たり時遊技プロセス選択処理（ステップ S 6 1 0 0）、小当たり時大入賞口開放パターン設定処理（ステップ S 6 2 0 0）、小当たり時大入賞口開閉動作処理（ステップ S 6 3 0 0）、小当たり時大入賞口閉鎖処理（ステップ S 6 4 0 0）、小当たり時終了処理（ステップ S 6 5 0 0）のサブルーチン群を含む構成である。

【0 5 0 7】

ステップ S 6 1 0 0 : 小当たり時遊技プロセス選択処理において、主制御 C P U 7 2 は次に実行すべき処理（ステップ S 6 2 0 0 ~ ステップ S 6 5 0 0 のいずれか）のジャンプ先を選択する。すなわち主制御 C P U 7 2 は、ジャンプテーブルから次に実行すべき処理のプログラムアドレスをジャンプ先のアドレスとして選択し、また、戻り先のアドレスとして小当たり時可変入賞装置管理処理の末尾をスタックポインタにセットする。いずれの処理を次のジャンプ先として選択するかは、これまでに行われた処理の進行状況によって異なる。例えば、未だ可変入賞装置 3 0 の作動（開閉動作）を開始していない状況であれば、主制御 C P U 7 2 は次のジャンプ先として小当たり時大入賞口開放パターン設定処理（ステップ S 6 2 0 0）を選択する。一方、既に小当たり時大入賞口開放パターン設定処理が完了していれば、主制御 C P U 7 2 は次のジャンプ先として小当たり時大入賞口開閉動作処理（ステップ S 6 3 0 0）を選択し、小当たり時大入賞口開閉動作処理まで完了していれば、次のジャンプ先として小当たり時大入賞口閉鎖処理（ステップ S 6 4 0 0）を選択する。また、設定された連続作動回数にわたって小当たり時大入賞口開閉動作処理及び小当たり時大入賞口閉鎖処理が繰り返し実行されると、主制御 C P U 7 2 は次のジャンプ先として小当たり時終了処理（ステップ S 6 5 0 0）を選択する。以下、それぞれの処理についてさらに詳しく説明する。

【0 5 0 8】

〔小当たり時大入賞口開放パターン設定処理〕

図 5 1 は、小当たり時大入賞口開放パターン設定処理の手順例を示すフローチャートである。この処理は、小当たり時に可変入賞装置 3 0 を開閉動作する回数や各開放の時間等の条件を設定するためのものである。以下、各手順に沿って説明する。

【0 5 0 9】

ステップ S 6 2 1 2 : 主制御 C P U 7 2 は、「小当たり時開放パターン」を設定する。本実施形態の場合、「小当たり時開放パターン」については、例えば 1 回目と 2 回目とでそれぞれ「0. 1 秒開放」の開放パターンが設定される。なお、「小当たり」については「ラウンド」という概念がないことから、「開放パターン」についても「1 回目の開放」、「2

10

20

30

40

50

回目の開放」といった表記となる。

【0510】

ステップS6214：主制御CPU72は、先のステップS6212で設定した大入賞口開放パターンに基づき、大入賞口の開放回数を例えば2回に設定する。ここで設定した開放回数は、例えばRAM76のバッファ領域に格納される。

【0511】

ステップS6216：次に主制御CPU72は、小当たり時開放タイマを設定する。ここで設定したタイマの値は、可変入賞装置30を作動する際の1回あたりの開放時間となる。なお、本実施形態では、上記のように小当たり時開放タイマの値として0.1秒が設定されており、このような開放時間は1回の開放中に大入賞口への入球がほとんど発生しない（困難となる）短時間（例えば1秒より短い時間、好ましくは発射装置ユニットによる遊技球の発射間隔よりも短い時間）となる。

10

【0512】

ステップS6218：主制御CPU72は、小当たり時インターバルタイマを設定する。ここで設定したタイマの値は、小当たり時に可変入賞装置30を複数回にわたり開閉動作させる際の1回ごとの待機時間となるが、このタイマ値は例えば2秒程度に設定される。

【0513】

ステップS6220：以上の手順を終えると、主制御CPU72は次のジャンプ先を小当たり時大入賞口開閉動作処理に設定し、小当たり時可変入賞装置管理処理（図50）に復帰する。そして、主制御CPU72は、次に小当たり時大入賞口開閉動作処理（ステップS6300）を実行する。

20

【0514】

〔小当たり時大入賞口開閉動作処理〕

図52は、小当たり時大入賞口開閉動作処理の手順例を示すフローチャートである。この処理は、小当たり時に可変入賞装置30の開閉動作を制御するためのものである。以下、手順に沿って説明する。

【0515】

ステップS6301：主制御CPU72は、インターバルタイマがカウントダウン中であるか否かを確認する。具体的には、以下のステップS6314で設定するインターバルタイマが既に動作中であるか否かを確認することにより、インターバルタイマがカウントダウン中であるか否かを確認することができる。

30

【0516】

その結果、インターバルタイマがカウントダウン中であることを確認した場合（Yes）、主制御CPU72はステップS6314を実行する。一方、インターバルタイマがカウントダウン中であることを確認できない場合（No）、主制御CPU72はステップS6302を実行する。

【0517】

ステップS6302：主制御CPU72は、大入賞口を開放させる。具体的には、大入賞口ソレノイド90に対して印加する駆動信号を出力する。これにより、可変入賞装置30が作動して閉止状態から開放状態に移行する。

40

【0518】

ステップS6304：次に主制御CPU72は、開放タイマカウントダウン処理を実行する。この処理では、先の小当たり時大入賞口開放パターン設定処理（図51中のステップS6216）で設定した開放タイマのカウントダウンを実行する。

【0519】

ステップS6306：続いて主制御CPU72は、開放時間が終了したか否かを確認する。具体的には、カウントダウン処理後の開放タイマの値が0以下であるか否かを確認し、未だ開放タイマの値が0以下になっていなければ（No）、主制御CPU72は次にステップS6308を実行する。

【0520】

50

ステップ S 6 3 0 8 : 主制御 C P U 7 2 は、入賞球数カウント処理を実行する。この処理では、開放時間内に可変入賞装置 3 0 (開放中の大入賞口)に入球した遊技球の個数をカウントする。具体的には、主制御 C P U 7 2 は開放時間内にカウントスイッチ 8 4 から入力された入賞検出信号に基づいて、カウント数の値をインクリメントする。

【 0 5 2 1 】

ステップ S 6 3 1 0 : 次に主制御 C P U 7 2 は、現在のカウント数が所定数 (1 0 個)未満であるか否かを確認する。この所定数は、上記のように開放 1 回 (小当たり時の開放 1 回)あたりに許容する入賞球数の上限 (賞球数の上限)を定めたものである。未だカウント数が所定数に達していなければ (Y e s)、主制御 C P U 7 2 は小当たり時可変入賞装置管理処理 (図 5 0)に復帰する。そして、次に小当たり時可変入賞装置管理処理を実行すると、現段階ではジャンプ先が小当たり時大入賞口開閉動作処理に設定されているので、主制御 C P U 7 2 は上記のステップ S 6 3 0 1 ~ステップ S 6 3 1 0 の手順を繰り返し実行する。

10

【 0 5 2 2 】

上記のステップ S 6 3 0 6 で開放時間が終了したと判断するか (Y e s)、もしくはステップ S 6 3 1 0 でカウント数が所定数に達したことを確認すると (N o)、主制御 C P U 7 2 は次にステップ S 6 3 1 2 を実行する。ここで、小当たり時の開放は、開放タイマの値が短時間に設定されているので、通常、主制御 C P U 7 2 はステップ S 6 3 1 0 でカウント数が所定数に達したことを確認するより先に、ステップ S 6 3 0 6 で開放時間が終了したと判断する場合がほとんどである。

20

【 0 5 2 3 】

ステップ S 6 3 1 2 : 主制御 C P U 7 2 は、大入賞口を閉止させる。具体的には、大入賞口ソレノイド 9 0 に印加していた駆動信号の出力を停止する。これにより、可変入賞装置 3 0 が開放状態から閉止状態に復帰する。

【 0 5 2 4 】

ステップ S 6 3 1 4 : 次に主制御 C P U 7 2 は、インターバルタイマカウントダウン処理を実行する。この処理では、主制御 C P U 7 2 は上記の小当たり時大入賞口開放パターン設定処理 (図 5 1 中のステップ S 6 2 1 8)で設定したインターバルタイマのカウントダウンを実行する。

【 0 5 2 5 】

ステップ S 6 3 1 5 : 主制御 C P U 7 2 は、インターバル時間が終了したか否かを確認する。具体的には、カウントダウン処理後のインターバルタイマの値が 0 以下であるか否かを確認し、未だインターバルタイマの値が 0 以下になっていなければ (N o)、主制御 C P U 7 2 は小当たり時可変入賞装置管理処理 (図 5 0)の末尾アドレスに復帰する。そして、次の呼び出しで小当たり時大入賞口開閉動作処理が実行されると、先頭のステップ S 6 3 0 1 からジャンプして直にステップ S 6 3 1 4 を実行する。一方、カウントダウン処理後のインターバルタイマの値が 0 以下になったことを確認した場合 (Y e s)、主制御 C P U 7 2 はステップ S 6 3 1 6 を実行する。

30

【 0 5 2 6 】

ステップ S 6 3 1 6 : 主制御 C P U 7 2 は次のジャンプ先を小当たり時大入賞口閉鎖処理に設定し、小当たり時可変入賞装置管理処理に復帰する。そして、次に小当たり時可変入賞装置管理処理を実行すると、主制御 C P U 7 2 は次に小当たり時大入賞口閉鎖処理を実行する。

40

【 0 5 2 7 】

〔小当たり時大入賞口閉鎖処理〕

図 5 3 は、小当たり時大入賞口閉鎖処理の手順例を示すフローチャートである。この小当たり時大入賞口閉鎖処理は、可変入賞装置 3 0 の作動を継続したり、その作動を終了したりするためのものである。以下、手順に沿って説明する。

【 0 5 2 8 】

ステップ S 6 4 1 2 : 主制御 C P U 7 2 は、開放回数カウンタの値をインクリメントす

50

る。

【0529】

ステップS6414：次に主制御CPU72は、インクリメント後の開放回数カウンタの値が設定した開放回数に達したか否かを確認する。開放回数は、先の大入賞口開放パターン設定処理（図51中のステップS6214）で設定したものである。未だ開放回数カウンタの値が設定した開放回数に達していなければ（No）、主制御CPU72はステップS6416を実行する。

【0530】

ステップS6416：主制御CPU72は、次のジャンプ先を小当たり時大入賞口開閉動作処理に設定する。

10

ステップS6430：そして、主制御CPU72は、入賞球数カウンタをリセットし、小当たり時可変入賞装置管理処理（図50）に復帰する。

【0531】

主制御CPU72が次に可変入賞装置管理処理を実行すると、小当たり時遊技プロセス選択処理（図50中のステップS6100）で主制御CPU72は次のジャンプ先である小当たり時大入賞口開閉動作処理を実行する。そして、小当たり時大入賞口開閉動作処理の実行後に、主制御CPU72は再び小当たり時大入賞口閉鎖処理を実行し、実際の開放回数が設定した開放回数（2回）に達するまでの間、可変入賞装置30の開閉動作が繰り返し実行される。

【0532】

20

小当たり時の実際の開放回数が設定した開放回数に達した場合（ステップS6414：Yes）、主制御CPU72は次にステップS6418を実行する。

【0533】

ステップS6418、ステップS6420：この場合、主制御CPU72は開放回数カウンタをリセット（=0）すると、次のジャンプ先を小当たり時終了処理に設定する。

【0534】

ステップS6430：そして、主制御CPU72は、入賞球数カウンタをリセットし、小当たり時可変入賞装置管理処理（図50）に復帰する。これにより、次に主制御CPU72が可変入賞装置管理処理を実行すると、今度は小当たり時終了処理が選択されることになる。

30

【0535】

〔小当たり時終了処理〕

図54は、小当たり時終了処理の手順例を示すフローチャートである。この小当たり時終了処理は、小当たり時の可変入賞装置30の作動を終了する際の条件を整えるためのものである。以下、手順例に沿って説明する。

【0536】

ステップS6502：主制御CPU72は、小当たり時終了時間タイマカウントダウン処理を実行する。この処理では、主制御CPU72は小当たり時終了時間タイマに初期値を設定し、その後、時間の経過に伴って（本モジュールの呼び出しごとに）タイマをカウントダウンする。

40

【0537】

ステップS6504：次に主制御CPU72は、小当たり時終了時間が経過したか否かを確認する。具体的には、小当たり時終了時間タイマの値が未だ0になっていなければ、主制御CPU72は小当たり時終了時間が経過していないと判断する（No）。この場合、主制御CPU72は本モジュールを終了して小当たり時可変入賞装置管理処理（図50）に復帰する。

【0538】

この後、時間の経過に伴って小当たり時終了時間タイマの値が0になると、主制御CPU72は小当たり時終了時間が経過したと判断し（Yes）、ステップS6506以降を実行する。

50

【0539】

ステップS6506、ステップS6508：主制御CPU72は小当りフラグの値をリセット（00H）し、また、内部状態フラグから「小当り中」を消去して小当り遊技を終了させる。なお、小当りの場合、特に内部的な条件装置は作動しないため、このような手順は単にフラグの消去を目的としたものである。

【0540】

ステップS6510：以上の手順を経ると主制御CPU72は次のジャンプ先を小当り時大入賞口開放パターン設定処理に設定する。

【0541】

ステップS6512：そして、主制御CPU72は、特別図柄遊技処理の中の実行選択処理（図14中のステップS1000）でのジャンプ先を特別図柄変動前処理に設定する。

10

【0542】

ステップS6514：主制御CPU72は、回数指定コマンド管理処理を実行する（高確率状態限度回数情報送信手段、時間短縮状態限度回数情報送信手段）。この処理では、主制御CPU72は、回数切りカウンタに関するコマンドを管理する処理を実行する。具体的には、主制御CPU72は、時短回数指定コマンド、特殊回数指定コマンド、ST回数指定コマンドを生成する処理を実行する。なお、具体的な処理の内容については、既に説明した通りであるため、説明を省略する。以上の手順を終えると、主制御CPU72は小当り時可変入賞装置管理処理に復帰する。

20

【0543】

〔非時間短縮状態でのゲームフロー〕

図55は、パチンコ機において展開される非時間短縮状態でのゲームフローについて説明する図である。

【0544】

パチンコ機で遊技を開始する場合、〔F0〕非時間短縮状態の〔F1〕通常モードから遊技が開始される。「通常モード」は、特別図柄の当選確率は「低確率状態」であり、かつ、普通図柄の当選確率は「低確率状態」である。このように、〔F1〕通常モードは、「低確率非時間短縮状態」となるので、中始動入賞口26に遊技球を入球させることにより、第1特別図柄が変動を開始して遊技が進行していく。

30

【0545】

〔F1〕通常モードにて、〔F2〕「2ラウンド確変図柄1」又は「小当り」に該当すると、2ラウンド大当り遊技又は小当り遊技とともにモード移行演出が実行され、〔F3〕祭りモードに移行する。〔F3〕祭りモードは、低確率又は高確率非時間短縮状態である。具体的には、「2ラウンド確変図柄1」に該当して〔F3〕祭りモードに移行した場合には、高確率非時間短縮状態となり、「小当り」に該当して〔F3〕祭りモードに移行した場合には、低確率非時間短縮状態となる。

【0546】

〔F3〕祭りモードにて、〔F4〕規定条件（例えば、低確率非時間短縮状態で特別図柄が30回変動したという条件）が満たされた場合、〔F1〕通常モードに移行する。

40

【0547】

〔F1〕通常モード又は〔F3〕祭りモードにて、〔F5〕「14ラウンド通常図柄1～3」又は「14ラウンド確変図柄1～3」に該当すると、〔F6〕14ラウンド大当り遊技（チャレンジボーナス）が実行され、〔F7〕お宝チャレンジ演出で〔F8〕失敗演出が実行されて、〔F9〕海岸モードに移行する。

【0548】

〔F7〕お宝チャレンジ演出は、大当り遊技の終了後における最初の1変動を用いて実行される確変ジャッジ演出である。

この場合の〔F9〕海岸モードは、時短回数が10回、20回又は30回に設定された高確率又は低確率時間短縮状態であり、当選の結果が得られずに〔F10〕特別図柄が規

50

定回数（１０回、２０回又は３０回）変動すると、〔Ｆ３〕祭りモードに移行する。

【０５４９】

〔Ｆ１〕通常モード又は〔Ｆ３〕祭りモードにて、〔Ｆ１１〕「１４ラウンド確変図柄４」に該当すると、〔Ｆ６〕１４ラウンド大当り遊技（チャレンジボーナス）が実行され、〔Ｆ７〕お宝チャレンジ演出で〔Ｆ１２〕失敗演出が実行されて、〔Ｆ９〕海岸モードに移行する。

【０５５０】

この場合の〔Ｆ９〕海岸モードは、時短回数が１００００回に設定された高確率時間短縮状態であるため、当選の結果が得られずに〔Ｆ１３〕特別図柄が規定回数（３０回）変動すると、〔Ｆ１４〕花火ラッシュに移行する。〔Ｆ１４〕花火ラッシュは、高確率時間短縮状態であり、次の大当りが確率的に保障されている。

10

【０５５１】

〔Ｆ１〕通常モード又は〔Ｆ３〕祭りモードにて、〔Ｆ１５〕「１４ラウンド確変図柄５」に該当すると、〔Ｆ６〕１４ラウンド大当り遊技（チャレンジボーナス）が実行され、〔Ｆ７〕お宝チャレンジ演出で〔Ｆ１６〕成功演出が実行されて、〔Ｆ１４〕花火ラッシュに移行する。

【０５５２】

〔Ｆ１〕通常モード又は〔Ｆ３〕祭りモードにて、〔Ｆ１７〕「１６ラウンド確変図柄１」に該当すると、〔Ｆ６〕１６ラウンド大当り遊技（スペシャルボーナス）が実行され、そのまま〔Ｆ１４〕花火ラッシュに移行する。この場合、〔Ｆ７〕お宝チャレンジ演出は実行されない。

20

【０５５３】

〔Ｆ１〕通常モード又は〔Ｆ３〕祭りモードにて、〔Ｆ１９〕「２ラウンド確変図柄２」に該当すると、２ラウンド大当り遊技とともにモード移行演出が実行され、そのまま〔Ｆ１４〕花火ラッシュに移行する。

【０５５４】

〔時間短縮状態でのゲームフロー〕

図５６は、パチンコ機において展開される時間短縮状態でのゲームフローについて説明する図である。

【０５５５】

〔Ｇ０〕時間短縮状態は、大きく分けて〔Ｇ１〕花火ラッシュ（高確率時間短縮状態）と、〔Ｇ２〕海岸モード（高確率又は低確率時間短縮状態）に分けられる。

30

【０５５６】

〔Ｇ１〕花火ラッシュ又は〔Ｇ２〕海岸モードにて、〔Ｇ３〕「１６ラウンド確変図柄２」に該当すると、〔Ｇ４〕バトルリーチ演出において〔Ｇ５〕勝利演出が実行され、〔Ｇ６〕１６ラウンド大当り遊技（ウルトラ花火ボーナス）の終了後に、〔Ｇ１〕花火ラッシュに移行する。

【０５５７】

一方、〔Ｇ１〕花火ラッシュ又は〔Ｇ２〕海岸モードにて、〔Ｇ７〕「２ラウンド通常図柄１～３」又は「２ラウンド確変図柄２」に該当すると、〔Ｇ４〕バトルリーチ演出において〔Ｇ８〕敗北演出が実行され、〔Ｇ９〕２ラウンド大当り遊技の終了後に、〔Ｇ２〕海岸モードに移行する。なお、「２ラウンド確変図柄２」に該当している場合は、〔Ｇ２〕海岸モードにて特別図柄が３０回変動すると〔Ｇ１〕花火ラッシュに移行する。

40

【０５５８】

また、〔Ｇ１〕花火ラッシュ又は〔Ｇ２〕海岸モードにて、〔Ｇ１０〕「リーチ演出が実行されるはずれ」又は「リーチ演出が実行される小当り」に該当すると、〔Ｇ４〕バトルリーチ演出において〔Ｇ１１〕引き分け演出が実行され、特別図柄の変動終了後、又は、小当り遊技の終了後に、〔Ｇ０〕時間短縮状態（花火ラッシュ又は海岸モード）が継続する。

【０５５９】

50

なお、以上のゲームフローに関しては、代表的なゲームフローの一例を示したものであり遊技の流れをすべて網羅しているものではない。

【0560】

〔演出画像の例〕

次に、パチンコ機1において実際に液晶表示器42に表示される演出画像について、いくつかの例を挙げて説明する。以上のように、パチンコ機1において大当りの内部抽選が行われると、主制御CPU72による制御の下で変動パターン（変動時間）を決定し、第1特別図柄や第2特別図柄による変動表示が行われる（図柄表示手段）。ただし、上記のように第1特別図柄や第2特別図柄そのものは7セグメントLEDによる点灯・点滅表示であるため、見た目上の訴求力に乏しい。そこでパチンコ機1では、演出図柄等を用いた変動表示演出を実行している。

10

【0561】

演出図柄には、例えば左演出図柄、中演出図柄、右演出図柄の3つが含まれており、これらは液晶表示器42の画面上で左・中・右に並んで表示される（図1参照）。各演出図柄は、例えば数字の「1」～「9」とともにキャラクターが付された絵札をデザインしたものである。ここで、左演出図柄、中演出図柄、及び右演出図柄は、いずれも数字が「9」～「1」の降順に並んだ図柄列を構成している。このような図柄列は、画面上の左領域・中領域・右領域でそれぞれ縦方向に流れる（スクロールする）ようにして変動表示される。

【0562】

20

図57は、特別図柄の変動表示及び停止表示に対応させた演出画像の例を示す連続図である。なお、ここでは非当選（はずれ）時の特別図柄の変動について、演出図柄を用いて行われる変動表示演出と停止表示演出（結果表示演出）の一例を表している。この変動表示演出は、特別図柄（ここでは第1特別図柄とするが、第2特別図柄でもよい。）が変動表示を開始してから、停止表示（確定停止を含む）するまでの間に行われる一連の演出に該当する。また、停止表示演出は、特別図柄が停止表示されたことと、そのときの内部抽選の結果を演出図柄の組み合わせとして表す演出である。ここでは先ず、制御処理の具体的な内容を説明する前に、本実施形態で採用されている変動1回ごとの変動表示演出と停止表示演出の基本的な流れについて説明する。

【0563】

30

〔変動表示前〕

図57中（A）：例えば、第1特別図柄が変動を開始する前の状態（デモ演出中でない状態）で、液晶表示器42の画面内には3本の演出図柄の列が大きく表示されている。このとき第1特別図柄又は第2特別図柄の停止表示に合わせて、演出図柄も停止表示された状態にある。

【0564】

また、液晶表示器42の画面下部には、第1特別図柄及び第2特別図柄それぞれの作動記憶数を表すマーカ（図中に参照符号M1、M2を付す）が表示されるものとなっている。これらマーカM1、M2は、それぞれの表示個数が対応する第1特別図柄、第2特別図柄の作動記憶数（第1特別図柄作動記憶ランプ34a、第2特別図柄作動記憶ランプ35aの表示数）を表しており、遊技中の作動記憶数の変化に連動して表示個数も増減する。また、マーカM1、M2は、視覚的な判別を容易にするため第1特別図柄に対応するマーカM1が例えば円（○）の図形で表示され、第2特別図柄に対応するマーカM2が例えばハートの図形で表示されている。なお、図57中（A）の例では、マーカM1が4つとも点灯表示されることで第1特別図柄の作動記憶数が4個であることを表し、マーカM2が全て非表示（破線で示す）になることで第2特別図柄の作動記憶数が0個であることを表している（記憶数表示演出実行手段）。なお、第2特別図柄の作動記憶数については、他にも後述する保留ランプ51a～51dを使用した表示方法があるため、マーカM2は使用しなくてもよい。

40

【0565】

50

また、演出図柄の変動表示中、例えば液晶表示器 4 2 の画面右上には第 4 図柄（図中に参照符号 Z 1, Z 2 を付す）が表示されている。この第 4 図柄 Z 1, Z 2 は、上記の左・中・右演出図柄に続く「第 4 の演出図柄」であり、演出図柄の変動表示中はこれに同期して変動表示されている。なお、第 4 図柄 Z 1, Z 2 は、単純なマーク（例えば「□」の図形）に色彩を付しただけのものであり、例えばその表示色を変化させることで変動表示を表現することができる。第 4 図柄 Z 1 は、第 1 特別図柄に対応しており、第 4 図柄 Z 2 は、第 2 特別図柄に対応している。

【0566】

また、第 4 図柄 Z 1, Z 2 については、はずれに対応する態様（例えば白表示色）で停止表示されている。これは、停止表示演出が正しく行われており、パチンコ機 1 が正常に動作しているということを客観的に明らかにするためのものである。したがって、「はずれ」ではなく、実際に内部抽選の結果が「14 ラウンド大当たり」や「16 ラウンド大当たり」であれば、それらに対応する態様（例えば青表示色や赤表示色等）や当選時で共通した態様（例えば、緑表示色のみ）で第 4 図柄 Z 1, Z 2 は停止表示される。

【0567】

〔変動表示演出開始〕

図 5 7 中（B）：例えば第 1 特別図柄の変動開始に同期して、液晶表示器 4 2 の表示画面上で 3 本の図柄列がスクロール変動することで変動表示演出が開始される（図柄演出実行手段、演出実行手段）。すなわち、第 1 特別図柄の変動開始に同期して、液晶表示器 4 2 の表示画面内で左演出図柄、中演出図柄、右演出図柄の列が縦方向にスクロールする（流れる）ようにして変動表示演出が開始される。なお、図中、演出図柄の変動表示は単に下向きの矢印で示されている。また、変動表示中、個々の演出図柄が透けた状態で表示（透過表示）されることにより、このとき表示画面内には演出図柄の背景となる画像（背景画像）が視認しやすい状態で表示されている。

【0568】

この場合の背景画像は、例えば浴衣を着こなした女性キャラクターが長椅子に腰掛け、夕涼みでもするかのようにリラックスしている風景を表現したものである。このような背景画像は、演出上での滞在モードが例えば「通常モード」であることを表現している。本実施形態において「通常モード」は、上記の変動時間短縮機能が非作動であり、また、確率変動機能も非作動である通常状態に対応するものとする。この他にも演出上で各種のモードが設けられており、モードごとに風景や情景の異なる背景画像が用意されている（状態表示演出実行手段）。これらモードの違いは、内部的な「時間短縮状態」に対応するものであったり、「高確率状態」に対応するものであったりする。なお、内部状態別に対応するモードについてはさらに後述する。ここでは特に図示していないが、この後、例えば表示画面内にキャラクターやアイテム等の画像を表示させることで、予告演出が行われる態様であってもよい。

【0569】

また、演出図柄の変動表示中、液晶表示器 4 2 の画面右上では第 4 図柄 Z 1 が変動表示されており、第 4 図柄 Z 1 は、その表示色を変化させることで変動表示を表現している。

【0570】

〔左図柄停止〕

図 5 7 中（C）：例えば、ある程度の時間（変動時間の半分程度）が経過すると、最初に左演出図柄が変動を停止する。この例では、画面の左側位置に数字の「8」を表す演出図柄が停止したことを表している。なお、ここでは背景画像の図示を省略している（これ以降も同様）。

【0571】

〔作動記憶数減少時の演出例〕

ここで、先の図 5 7 中（B）に示されているように、変動開始に伴って第 1 特別図柄の作動記憶数が 1 個分減少するため、それに連動してマーク M 1 の表示個数が 1 個分減少されている。例えば、それまでに作動記憶数が 4 個あったとすると、マーク M 1 において最

も以前（古い）の記憶数表示が1個だけ非表示となり、内部抽選によって消費される演出が合わせて行われる。これにより、第1特別図柄に関して作動記憶数が減少したことを演出上でも遊技者に教示することができる。

【0572】

そして、図57中（C）の例においては、記憶順で先頭にあった作動記憶が消費されて残りが3個になったため、画面上に残った3つのマークM1がそれぞれ1個分ずつ一方向（ここでは左方向）へずれていく演出が行われている。これにより、作動記憶数の変化の前後関係を正確に演出上で表現するとともに、遊技者に対して「作動記憶が消費されて1つ減った」ということを直感的に分かりやすく教示することができる。

【0573】

〔右演出図柄停止〕

図57中（D）：左演出図柄に続いて、その後に右演出図柄が変動を停止する。この例では、画面の右側位置に数字の「3」を表す演出図柄が停止したことを表している。この時点で既にリーチ状態が発生しないことは確定しているので、今回の変動が非リーチ（通常）変動であるということが見た目上ではほとんど明らかとなっている。なお、ここではすべりパターン等によるリーチ変動を除くものとする。「すべりパターン」とは、例えば一旦は数字の「7」を表す演出図柄が停止した後、図柄列が1図柄分すべて数字の「8」を表す演出図柄が停止し、それによってリーチに発展するというものである。あるいは、一旦は数字の「9」を表す演出図柄が停止した後、図柄列が逆向きに1図柄分すべて数字の「8」を表す演出図柄が停止し、それによってリーチに発展するパターンもある。また、その他にも例えば「5」等の全くかけ離れた数字を表す演出図柄が一旦停止した後、画面上にキャラクターが出現して右演出図柄列を再変動させると、数字の「8」を表す演出図柄が停止してリーチに発展するといったパターンもある。

【0574】

〔停止表示演出〕

図57中（E）：第1特別図柄の停止表示に同期して、最後の中演出図柄が停止する。今回の内部抽選の結果が非当選であって、第1特別図柄が非当選（はずれ）の態様で停止表示される場合、演出図柄も同様に非当選（はずれ）の態様で停止表示演出が行われる（演出実行手段）。すなわち、図示の例では、画面の中段位置に数字の「1」を表す演出図柄が停止したことを表しており、この場合、演出図柄の組み合わせは「8」－「1」－「3」のはずれ目であるため、今回の変動は通常の「はずれ」に該当したことが演出上で表現されている。このとき、第4図柄Z1は、はずれに対応する態様（例えば白表示色）で停止表示される。

【0575】

以上は、1回の変動ごとに演出図柄を用いて行われる変動表示演出と停止表示演出（非当選時）の一例である。このような演出を通じて、遊技者に当選に対する期待感を抱かせるとともに、最終的に内部抽選の結果を演出上で明確に教示することができる。

【0576】

また、上記の例は非当選時についてのものであるが、大当たり（当選）時には変動表示演出中にリーチ演出が実行された後、停止表示演出において演出図柄が大当たりの態様で停止表示される。このとき演出図柄の停止表示態様は、基本的には主制御CPU72によって内部的に選択された当選図柄（第1特別図柄表示装置34又は第2特別図柄表示装置35の停止表示態様）に対応させて選択される。

【0577】

〔大当たり時の演出例〕

図58は、「14ラウンド通常図柄1～3」又は「14ラウンド確変図柄1～5」に該当した場合の大当たり（当選）時に実行されるスーパーリーチ演出の流れを示す連続図である。ここではリーチ演出の他に、変動表示演出や停止表示演出及び予告演出が含まれるものとする。その他にも、変動表示演出中に実行される予告演出（リーチ発生前予告演出、リーチ発生後予告演出）の一例を説明する。

【0578】

以下のリーチ演出は、例えば第1特別図柄表示装置34において大当たり時の変動パターンによる変動表示が行われた後、第1特別図柄が「14ラウンド通常図柄1～3」又は「14ラウンド確変図柄1～5」のいずれかの態様（例えば7セグメントLEDの「己」、「ヨ」、「口」、「巳」、「F」、「E」、「L」、「Γ」等）で停止表示されるまでに実行される（リーチ演出実行手段）。なお、図58中、各演出図柄を数字のみに簡略化して示している。また、上記のマーカM1、M2及び第4図柄Z1、Z2については、ここでの図示を省略している。以下、演出の流れに沿って説明する。

【0579】

〔変動表示演出〕

図58中（A）：例えば、第1特別図柄の変動開始に略同期して、液晶表示器42の画面上で左演出図柄、中演出図柄、右演出図柄の列が縦方向（例えば上から下）にスクロールするようにして変動表示演出が開始される。

【0580】

〔リーチ発生前予告演出（1段階目）〕

図58中（B）：次に、変動表示演出の比較的初期において、キャラクターの絵柄画像（絵札）を用いた1段階目のリーチ発生前予告演出が行われる。このリーチ発生前予告演出は、予め定められた順序にしたがって1段階から複数段階（例えば2～5段階）まで、段階的に態様の変化が進行していく予告演出である。このリーチ発生前予告演出で用いられる絵柄画像は、画面上で変動表示されている演出図柄の手前に位置し、例えば画面の左端からひょっこりと出現するようにして表示される（その他の出現の態様でもよい。）。なお、ここでいう「リーチ発生前予告」とは、いずれかの演出図柄が停止表示される前にリーチの可能性や大当たりの可能性を予告するという意味である。このような「リーチ発生前予告演出」を実行することで、遊技者に対して「リーチに発展するかも知れない＝大当たりの可能性が高まる」という期待感を抱かせる効果が得られる。

【0581】

〔リーチ発生前予告演出（2段階目）〕

図58中（C）：リーチ発生前予告演出の1段階目の態様が実行された後、続いてリーチ発生前予告演出の態様の変化が2段階目に進行する。ここでは2段階目のリーチ発生前予告演出として、先とは違うキャラクターの絵柄画像を用いた演出が行われている。具体的には、画面の右端から別の絵柄画像が追加で出現し、先に表示されていた絵柄画像の前面に重なって表示される。また、このとき表示される絵柄画像は、先に表示されていた絵柄画像よりもサイズが大きい。そして、絵柄画像で表現されたキャラクターが台詞（例えば「リーチになるよ」等）を発するという、音響出力による演出もあわせて行われる。

【0582】

このような2つ目の絵柄画像を用いたリーチ発生前予告演出（2段階目）は、先の図58中（B）で行われたリーチ発生前予告演出（1段階目）からさらに一歩進んだ発展型である。このように発展していく「リーチ発生前予告演出」の態様を称して、一般的に「ステップアップ予告」等と表現することがある。ここではリーチ発生前予告演出で2段階目の絵柄画像が出現する例を挙げているが、3段階目、4段階目、5段階目の絵柄画像が次々と出現して表示される演出態様であってもよい。また、例えば3段階目、4段階目、5段階目の絵柄画像が次々と出現して表示されるごとに、そのサイズが拡大されるものとしてもよい。なお、この段階でも演出図柄の変動表示は継続されている。いずれにしても、リーチ発生前予告演出の態様の変化をより多くの段階まで進行させることにより、今回の変動で大当たりになる可能性（期待度）が高いことを遊技者に示唆することができる（例えば、5段階目まで進行すると最大の期待度を示唆する等。）。

【0583】

〔左演出図柄の停止〕

図58中（D）：変動表示演出の中期にさしかかり、やがて左演出図柄の変動表示が停止される。なお、この時点で画面の左側位置に数字の「5」を表す演出図柄が停止してい

る。

【0584】

〔リーチ状態の発生〕

図58中(E)：そして左演出図柄に続き、例えば右演出図柄の変動表示が停止される。この時点で、画面の右側位置に数字の「5」を表す演出図柄が停止していることから、「5」－「変動中」－「5」のリーチ状態が発生している。そして画面上には、リーチ状態となる1本のラインを強調する画像が合わせて表示される。また、合わせて「リーチ！」等の音声を出力する演出が行われる。さらに、この場合は数字の「5」が揃えば確率変動大当りの期待度が高くなる（確変確定ではない）ことから、単なる抽選の当否だけでなく、「確変期待度が高いか、単なるはずれか」という多様な緊張感を遊技者に抱かせることができる。

10

【0585】

リーチ状態の発生後、当選時のリーチ演出が実行される（ただし、この時点では未だ当選の結果は表出されていない。）。リーチ演出では、テンパイした数字（ここでは「5」）に対応する演出図柄だけが画面上に表示され、それ以外は表示されなくなる。なお、このとき演出図柄が画面の四隅にそれぞれ縮小された状態で表示される場合もある。

【0586】

〔リーチ発生後予告演出（1回目）〕

図58中(F)：リーチ状態が発生して暫くすると、例えば「ハート」の図形を表す画像が群をなして画面上を斜めに過ぎていくリーチ発生後予告演出（1回目）が行われる。この場合、突然、画面上に「ハート群」の画像が流れていくように表示されるため、これによって遊技者に対する視覚的な訴求力を高めることができる。このような視覚的に賑やかなリーチ予告発生後予告演出を実行することで、遊技者に対してさらに大きな期待感を抱かせる効果が得られる。

20

【0587】

〔スーパーリーチ演出の進行〕

図58中(G)：1回目のリーチ発生後予告演出に続いて、例えば数字の「2」～「6」を表す画像が画面上で立体的な列を構成した状態で表示され、列の先頭（手前）から「2」、「3」、「4」・・・という順番に画面から数字の画像が消去されていく演出が行われる。このような演出もまた、数字の「5」が最後まで消去されずに残ると「大当たり」であることを遊技者に示唆（暗示）したり、想起させたりする目的で行われる。また、数字の「4」まで消去されて「5」が画面手前に残ると「大当たり」であり、そして数字の「5」も消去されてしまうと「はずれ」であることを意味する。なお、はずれの場合、数字の「5」が消去された後の画面上に例えば数字の「6」が表示される。したがって、この間、数字の「2」、「3」、「4」と順番に画像が消去されていくに連れて、遊技者の緊張感や期待感も高まっていくことになる。そして、実際に画面上で数字の「4」まで消去され、数字の「5」が画面上に残った状態で演出が進行すると、「大当たり」の可能性が高まるため、そこで遊技者の緊張感も一気に高まる。

30

【0588】

〔リーチ発生後予告演出（2回目）〕

図58中(H)：スーパーリーチ演出が終盤に近付いたところで、突然、画面上にキャラクターの画像が大写しに割って入るようにして表示され、そのキャラクターが何らかの台詞を発するという内容（又は、無言で微笑むという内容でもよい）のリーチ発生後予告演出（2回目）が行われる。この時点で例えばリーチ演出の内容は、「数字の「5」が消去されずに残れば、そのまま「5」－「5」－「5」の大当りの可能性が高まる」という展開である。したがって、このタイミングで大きくキャラクターの画像を出現させることにより、遊技者に対して「大当たりになるかもしれない」という期待感を抱かせる効果が得られる。

40

【0589】

上記とは別のリーチ演出として、例えば「数字の「2」～「4」までが消去されてしま

50

い、最後に数字の「5」が消去されずに残れば、「5」－「5」－「5」の確変期待度が高い図柄で大当りになる」という展開もある。このようなタイミングでキャラクターの画像を出現させると、遊技者に対して「いよいよ確変大当りが近いかもしれない」という期待感を抱かせる効果が得られる。

【0590】

図58中(I)：そして、最後の中演出図柄が停止する。この例では、内部的には当選図柄が「14ラウンド通常図柄1～3」又は「14ラウンド確変図柄1～5」のいずれかに該当しているが、当選図柄の種類を非開示としつつ、演出上で例えば「5」を表す演出図柄を画面の中央に停止表示させることにより、今回は「通常大当り又は確変大当りのどちらか」に該当したことを遊技者に教示する演出が行われている。

10

【0591】

〔停止表示演出〕

図58中(J)：そして、例えば第1特別図柄の停止表示に略同期して、演出図柄としての停止表示演出が行われる。演出図柄の停止表示演出は、例えば左・中・右演出図柄をそれぞれ初期の大きさに復元した状態で行われる。このような停止表示演出を行うことで、最終的な当選種類が演出上で確定したことを遊技者に対して教示することができる。逆に言えば、演出上で不明確な停止表示演出を行うことにより、「確変大当りであるか、それとも通常（非確変）大当りであるか」を遊技者に対して非開示としておくことができる。

【0592】

20

なお、「14ラウンド通常図柄1～3」又は「14ラウンド確変図柄1～5」の場合は、大当り遊技終了後も当選種類を非開示とするが、「16ラウンド確変図柄1」の場合は、以下の演出手法を採用することができる。すなわち、内部的に「16ラウンド確変図柄1」に該当した場合、ひとまず偶数の演出図柄を停止表示させておき、再度の変動（例えば再抽選演出）によって「7」の演出図柄を停止表示させて「確変」に昇格させたり、あるいは停止表示演出では偶数の演出図柄を停止表示させておき、大当り遊技中の演出で「確変」に昇格させたりする演出が行われる。

【0593】

また、内部抽選の結果が非当選であれば、今回の変動対象である第1特別図柄がはずれ図柄で停止表示されるため、演出図柄も同様にはずれの態様で停止表示演出が行われる。この場合、画面の中央には「5」以外の数字「4」や「6」を表示することで、残念ながら今回の変動では大当りにならなかったことを知らせる演出が行われる。なお、このような演出は「はずれリーチ演出」として実行されるものである。

30

【0594】

〔ストーリーバトルリーチ演出〕

図59～図65は、特別図柄の変動表示中に実行されるストーリーバトルリーチ演出の演出例を部分的に示す連続図である。

ここで、「ストーリーバトルリーチ演出（特定リーチ演出）」とは、ストーリーバトルリーチに対応した変動パターンが選択された際に実行されるリーチ演出であり、味方キャラクターと敵キャラクターとが対戦し、味方キャラクターが勝利すれば大当りとなり、敗北すればはずれとなる。また、この「ストーリーバトルリーチ演出」は、時間短縮状態にて実行される「バトルリーチ演出」よりも長い時間にわたって実行される物語仕立てのリーチ演出となっている。以下、ストーリーバトルリーチ演出の流れについて説明する。

40

【0595】

〔変動表示演出〕

図59中(A)：第1特別図柄の変動開始に略同期して、液晶表示器42の画面上で左演出図柄、中演出図柄、右演出図柄の列が縦方向にスクロールするようにして変動表示演出が開始される。また、演出図柄の変動表示中、液晶表示器42の画面右上では第4図柄Z1が変動表示されており、第4図柄Z1は、その表示色を変化させることで変動表示を表現している。背景画像は、女性キャラクターが長椅子に腰掛けている「通常モード」の

50

背景画像となっている。

【0596】

〔段階進行予告演出（1段階目）〕

図59中（B）：次に、変動表示演出の実行中において、女性キャラクターの絵柄画像（参照符号SU1）を用いた1段階目の段階進行予告演出（リーチ発生前予告演出）が行われる。この段階進行予告演出は、予め定められた順序にしたがって1段階から複数段階（例えば2～5段階）まで、段階的に態様の変化が進行していく予告演出である。この段階進行予告演出で用いられる絵柄画像は、液晶画面の隅位置に突然出現する態様により表示される。なお、ここでいう「段階進行予告演出」は、演出の進行具合に応じて、演出図柄が当選の態様で停止表示される可能性があることを示唆する内容の予告演出である。

10

【0597】

〔段階進行予告演出（2段階目）〕

図59中（C）：1段階目の段階進行予告演出に続けて、2段階目の段階進行予告演出が実行される。図示の例では、画面の右下位置から別の女性キャラクターSU2が追加で出現し、先に表示されていた女性キャラクターSU1とともに画面上に表示されている。

【0598】

〔段階進行予告演出（3段階目）〕

図60中（D）：2段階目の段階進行予告演出に続けて、3段階目の段階進行予告演出が実行される。図示の例では、画面の左上位置から3番目の女性キャラクターSU3が追加で出現し、先に表示されていた女性キャラクターSU1, SU2とともに画面上に表示されている。

20

【0599】

〔段階進行予告演出（4段階目）〕

図60中（E）：3段階目の段階進行予告演出に続けて、4段階目の段階進行予告演出が実行される。図示の例では、画面の右上位置から4番目の女性キャラクターSU4が追加で出現し、先に表示されていた女性キャラクターSU1～SU3とともに画面上に表示されている。

【0600】

〔段階進行予告演出（5段階目）〕

図60中（F）：4段階目の段階進行予告演出に続けて、5段階目の段階進行予告演出が実行される。図示の例では、画面の中央位置に5番目の女性キャラクターSU5が大写しで登場し、先に表示されていた女性キャラクターSU1～SU4とともに画面上に表示されている。また、この時点では、画面の中段位置に数字の「1」を表す左演出図柄が停止表示されている。

30

【0601】

〔リーチ状態の発生〕

図61中（G）：左演出図柄に続いて、その後に右演出図柄が停止表示される。この時点では、画面の右位置に数字の「1」を表す右演出図柄が停止表示されている。右演出図柄が停止表示されることにより、画面上に横一線状（1本のライン上）に数字の「1」－「変動中」－「1」のリーチ状態が発生している。そして画面上には、リーチ状態となる1本のラインを強調する画像が合わせて表示される。

40

【0602】

〔リーチ発生後予告演出〕

図61中（H）：リーチ状態が発生して暫くすると、動物のキャラクター（例えば白熊）を表す画像が群をなして画面上を右から左に通過していくリーチ発生後予告演出（群予告演出）が行われる。この群予告演出は、先に説明したハートの画像を用いた群予告演出よりも、大当りに対する期待度が高い演出である。

【0603】

〔ストーリーバトルリーチ演出の開始〕

図61中（I）：リーチ後予告演出が実行された後もリーチ状態は継続しており、これ

50

以降はストーリーバトルリーチ演出に発展していく。図示の例では、女性キャラクターが車に乗って登場する発展演出が実行されている。なお、画面の左上隅位置では、演出図柄を縮小した状態で変動表示演出が実行されている（「1」－「変動中」－「1」）。

【0604】

図62中（J）：そして、車が停止する演出が実行され、その車の中から女性キャラクターが登場し、「私が相手よ！！」という台詞を発する演出が実行される。

【0605】

図62中（K）：これに続けて画面の左側に敵キャラクターとしての「かぼちゃのお化け」の画像が出現し、画面の右側に味方キャラクターとしての「女性キャラクター」の画像が出現し、画面の中央に「VS」の文字の画像が出現する演出が行われる。これにより、遊技者に対してこれからストーリーバトルリーチ演出が始まるということを教示することができる。

10

【0606】

図62中（L）：例えば「かぼちゃのお化け」が両腕を上方に持ち上げて女性キャラクターを追いかける演出が実行される。そして、女性キャラクターが驚いて逃げ出し、画面の右側へ消え去っていく演出が実行される。

【0607】

〔チャンスアップ演出〕

ストーリーバトルリーチ演出の最中には、チャンスアップ演出が実行される場合がある。チャンスアップ演出は、大当りの期待度を向上させる演出である。具体的には、仙人のキャラクターが画面左下に登場する演出が実行される。

20

【0608】

図63中（M）：今度は女性キャラクターが必殺の構えを実行し、女性キャラクターの体から炎（オーラ）が出現する演出が行われている。

【0609】

〔チャンスアップ演出の継続〕

ここでは、チャンスアップ演出が継続して実行されている。具体的には、仙人のキャラクターが「この変動はチャンスじゃ！」という台詞を発する演出が実行されている。

【0610】

図63中（N）：そして、「かぼちゃのお化け」が無数のパンチを繰り出し、「女性キャラクター」がチョップで応戦する演出が行われている。この状態で「女性キャラクター」が勝利すれば当たりとなる展開である。したがって、この局面はストーリーバトルリーチ演出の最終段階であり、遊技としても最も盛り上がる部分である。そのため、適宜カットイン予告や別の「女性キャラクター」が助けに入る助っ人登場予告等をこの場面で同時に行ってもよい。

30

【0611】

〔当選時演出〕

図63中（O）：「勝利！！」の文字とともに、「女性キャラクター」が大きく表示され、「提灯お化け」が小さく表示されると、当り（当選）であることを意味している。画面の左上隅位置では、演出図柄を縮小した状態で停止表示演出が実行されている（「1」－「1」－「1」）。ただし、三つ揃いしたすべての演出図柄は、左右に揺れて表示されており、演出図柄の変動は完全には停止していない。このとき、第1特別図柄は変動中の状態であり、第4図柄Z1も変動表示されている。

40

【0612】

なお、非当選時（はずれ時）は、「敗北・・・」の文字とともに、「提灯お化け」が大きく表示され、「女性キャラクター」が小さく表示され、画面の左上隅位置では、演出図柄を縮小した状態で停止表示演出が実行される（例えば「1」－「2」－「1」）。

【0613】

図64中（P）：そして、「女性キャラクター」が一方の腕を上方に突き上げ、「一丁あがり！！」という台詞を発する演出が実行される。これにより、遊技者に対して「かぼ

50

ちゃのお化けに勝利した」という余韻を感じさせることができ、遊技者の満足感を向上させることができる。なお、この時点でも、三つ揃いしたすべての演出図柄は、左右に揺れて表示されており、演出図柄の変動は完全には停止していない。このとき、第1特別図柄は変動中の状態であり、第4図柄Z1も変動表示されている。

【0614】

図64中(Q)：画面上では、女性キャラクターが乗ってきた車に再度乗り込む演出が実行される。ここでも、演出図柄の変動は完全には停止しておらず、第1特別図柄は変動中の状態であり、第4図柄Z1も変動表示されている。

【0615】

図64中(R)：図示の例では、女性キャラクターが車に乗り込み、その車が勢いよく発車して画面の左側に消え去っていく演出が実行される。この際、車の後方から煙が出現し、その煙の中に「再抽選」の文字が表示されている。これにより、遊技者に対してこれから再抽選演出が実行されるということを伝達することができる。ここでも、演出図柄の変動は完全には停止しておらず、第1特別図柄は変動中の状態であり、第4図柄Z1も変動表示されている。

10

【0616】

〔再抽選演出〕

図65中(S)：演出図柄が三つ揃いした場合、そこで大当たりということは確定しているが、大当たりの種類を最終的に伝達する再抽選演出が実行される。図示の例では、画面上部に「再抽選」の文字情報が表示されている。これにより、遊技者に対しては、これから再抽選演出が開始され、「1の演出図柄」から「7の演出図柄」に変化するかもしれないといった期待感を与えることができる。

20

【0617】

図65中(T)：三つ揃いした演出図柄が徐々に小さく表示されるとともに、三つ揃いした演出図柄が回転しながら画面上奥側に吸い込まれていく演出が実行される。

【0618】

図65中(U)：そして、3つの演出図柄がほとんど視認できなくなるほど小さくなり、その時点で、表示画面の下部に演出切替ボタン45の画像が表示され、演出切替ボタン45の押下を遊技者に対して促す演出が行われる。

【0619】

〔再抽選失敗演出〕

図65中(V)：再抽選演出に失敗する場合、すなわち、14ラウンド大当たりに該当している場合には、再抽選失敗演出が実行される。この場合、演出切替ボタン45の押下を契機として演出図柄が奥側から手前側に飛び出してくる演出が実行され、3つの演出図柄のすべてを表示しきれない程に演出図柄が拡大して表示されるが、この場合は演出図柄の数字は変更されない(「1」のまま)。

30

【0620】

図65中(W)：第1特別図柄の停止表示に略同期して、演出図柄についても停止表示演出が行われる。演出図柄の停止表示演出は、揺れを伴わないで演出図柄を完全に停止させた状態で行われる。また、第4図柄Z1については、実際に14ラウンド大当たりに対応する態様(例えば青表示色等)で停止表示される。そして、この後は14ラウンド大当たりに対応したチャレンジボーナス演出が実行される。

40

【0621】

〔再抽選成功演出〕

図65中(X)：一方、再抽選演出に成功する場合、すなわち、16ラウンド大当たりに該当している場合には、再抽選成功演出が実行される。この場合、演出切替ボタン45の押下を契機として可動体40fが落下する演出が実行される。

【0622】

図65中(Y)：そして、第1特別図柄の停止表示に略同期して、演出図柄についても停止表示演出が行われる(「7」-「7」-「7」)。演出図柄の停止表示演出は、揺れ

50

を伴わないで演出図柄を完全に停止させた状態で行われる。また、第4図柄Z1については、実際に16ラウンド大当りに対応する態様（例えば赤表示色等）で停止表示される。そして、この後は16ラウンド大当りに対応したスペシャルボーナス演出が実行される。

【0623】

〔大役中演出（チャレンジボーナス演出）〕

図66は、非時間短縮状態で「14ラウンド通常図柄1～3」又は「14ラウンド確変図柄1～5」に該当した場合の大当り遊技中に実行される大役中演出の例を部分的に示す連続図である。この大役中演出は、例えば上記の通常モードで「3, 7」以外の演出図柄が三つ揃いした場合に実行される。

【0624】

10

〔1ラウンド〕

図66中（A）：大当り遊技の1ラウンド目が開始されると、「大当たり中」という遊技の進行状況に対応した内容の大役中演出が実行される。大役中演出では、例えば画面内に「ROUND1」のラウンド数に対応する文字情報が表示される。また、画面の右下隅位置には、今回の当選図柄に対応した演出図柄（ここでは数字の「1」）が表示されている。このように、大当り遊技中も引き続き当選図柄（いわゆる「残し目」）を表示しておくことで、遊技者に対して「1の演出図柄で当選した」という情報を引き続き教示することができる。また、表示画面の下側の領域には、「チャレンジボーナス」の文字が表示され、画面の周囲には女性のキャラクターや馬のキャラクター等の画像が表示されている。

【0625】

20

〔4ラウンド〕

図66中（B）：この後、大当り遊技が順調に進行し、4ラウンドに移行すると、画面内には「ROUND4」のラウンド数に対応する文字情報が表示されるとともに、大当り遊技中に固有の演出画像が表示されている。なお、実際の大当り遊技は14ラウンドまで継続するが、5ラウンド目以降は、大入賞口が高速開放されるため、この4ラウンド目が実質的な最終ラウンドとなる。また、画面の右下隅位置には、上記の「残し目」としての演出図柄（数字の「1」）が引き続き表示されている。

【0626】

〔大役終了時〕

図66中（C）：大当り遊技が終了するタイミングにおいて、この後に実行される演出内容を伝達する大役終了演出が実行される。この例では、画面内に「お宝チャレンジ突入！」という文字情報が表示されている。このような大役終了演出を実行することにより、お宝チャレンジ演出に挑戦してみようという意欲を遊技者に与えることができる。

30

【0627】

〔お宝チャレンジ演出の演出例〕

図67～図71は、お宝チャレンジ演出の演出例を部分的に示す連続図である。

お宝チャレンジ演出は、「14ラウンド通常図柄1～3」又は「14ラウンド確変図柄1～5」に該当した場合の大当り遊技の終了後における最初の1変動を用いて実行される確変ジャッジ演出である。お宝チャレンジ演出では、馬のキャラクターがお宝を引っ張る演出が実行され、お宝を引き寄せることができれば花火ラッシュに突入する。以下、演出の流れについて順を追って説明する。

40

【0628】

図67中（A）：「14ラウンド通常図柄1～3」又は「14ラウンド確変図柄1～5」に該当した場合の大当り遊技の終了後、1回目の変動表示が行われることで、「お宝チャレンジ演出」が開始される。演出図柄は、画面の左上隅位置で縮小した状態で変動表示演出が実行されている（「変動中」－「変動中」－「変動中」）。また、液晶表示器42の画面右上では第4図柄Z1が変動表示されている。

【0629】

〔遊技説明演出〕

お宝チャレンジ演出が開始されると、まず遊技説明演出が実行される。図示の例では、

50

画面の左側に仙人のキャラクターが表示され、その仙人のキャラクターが「お宝を引き寄せれば花火ラッシュ突入じゃ！」という台詞を発する演出が実行されている。

【0630】

図67中(B)：遊技説明演出が終了すると、女性キャラクターがアイテムを提供するアイテム提供演出が実行される。具体的には、馬にまたがっている女性キャラクターがアイテム(餌)を取り出す演出が実行される。

【0631】

図67中(C)：そして、女性キャラクターが提供した餌を馬のキャラクターが食べる演出が実行される。このとき、例えば提供するアイテムの種類によって、お宝チャレンジ演出での成否の信頼度を異ならせることができる。

10

【0632】

図68中(D)：画面が切り替わり、馬のキャラクターの頭部が大きく表示され、画面の上部には「Ready」の文字が表示されている。

【0633】

図68中(E)：そして、画面の上部に「GO!」の文字が表示され、演出切替ボタン45の連打演出が開始されたことが教示される。また、表示画面の左下の領域には、演出切替ボタン45を簡略化したボタン画像が表示され、演出切替ボタン45の押下を遊技者に対して促す演出が行われる。そして、このボタン画像の周囲には、ボタン画像を取り囲むようにしてボタン有効時間の経過を示す時間メータが表示されており、ここではその1マスが約1秒に対応している。図示の例では8マスの時間メータが全て有色の画像で表示されているため、演出切替ボタン45の押下がこれから8秒間程度有効になる。なお、時間メータの各マスは、1秒経過するごとに1マスずつ減少していく。

20

【0634】

図68中(F)：演出切替ボタン45の押下を遊技者に対して促す演出を受けて、遊技者が演出切替ボタン45の連打を開始したものとする。すると、演出切替ボタン45の連打に応じて馬のキャラクターが足を踏み出し始め、少しずつ左側に進んでいく演出が実行される。この時点で時間メータのマスは、残り6マスとなっているため、演出切替ボタン45の残りの有効時間は6秒間程度であるということを遊技者に対して教示することができる。

【0635】

図69中(G)：遊技者により引き続き演出切替ボタン45の連打が継続されている。図示の例では、馬のキャラクターが中央付近まで到達している。この時点で時間メータのマスは、残り4マスとなっているため、演出切替ボタン45の残りの有効時間は4秒間程度であるということを遊技者に対して教示することができる。

30

【0636】

図69中(H)：遊技者により引き続き演出切替ボタン45の連打が継続されている。図示の例では、馬のキャラクターが画面左端まで到達している。この時点で時間メータのマスは、残り2マスとなっているため、演出切替ボタン45の残りの有効時間は2秒間程度であるということを遊技者に対して教示することができる。

【0637】

図69中(I)：演出切替ボタン45の連打演出が最終段階を迎えたところで、突然、画面上にキャラクターの画像が大写しに割って入るようには表示されるカットイン予告演出が実行される。図示の例では、画面上を斜めにカットされた領域の中に1人の女性キャラクターが表示され、その女性キャラクターが両手を合わせて祈りをささげている情景が表示されている。この時点で時間メータのマスは、残り1マスとなっているため、演出切替ボタン45の残りの有効時間は1秒間程度であるということを遊技者に対して教示することができる。

40

【0638】

〔14ラウンド確変図柄5当選時〕

図70中(J)：先の大当たりが「14ラウンド確変図柄5」に該当していた場合、お宝

50

チャレンジ演出での成功演出が実行される。具体的には、馬のキャラクターが引っ張っている紐の先に結び付けられたお宝が勢いよく飛び出してくる演出が実行される。

【0639】

図70中(K)：そして、画面の上方に「成功」の文字が表示され、仙人のキャラクターが「お見事！」という台詞を発する演出が実行される。なお、このような成功演出は、先の大当たりが「14ラウンド確変図柄5」に該当していた場合に該当している場合であって、ボタン有効時間内に1回のボタン押下時に実行される所定の乱数抽選（例えば1/10で当選する乱数抽選）で当選した場合、ボタン有効時間内に所定のノルマ回数（例えば40回）以上のボタン押下が実行された場合、又はボタン有効時間が経過した場合に実行される。

10

【0640】

〔変動終了時〕

図70中(L)：大当たり遊技終了後から1回目の変動（非当選時）が終了したことにより、すべての演出図柄が停止表示されている（「1」－「2」－「3」）。また、第4図柄Z1は、非当選の態様（例えば白表示色）で停止表示されている。

【0641】

また、このタイミングにおいて、この後に移行する内部状態を遊技者に対して教示する演出が実行される。図示の例では、画面内に「花火ラッシュ突入！」という文字情報が表示されている。このような演出を実行することにより、「高確率時間短縮状態」の花火ラッシュに移行することを遊技者に教示することができる。

20

【0642】

〔14ラウンド通常図柄1～3又は14ラウンド確変図柄1～4当選時〕

図71中(M)：一方、「14ラウンド通常図柄1～3」又は「14ラウンド確変図柄1～4」のいずれかでの当選の場合、お宝チャレンジ演出での失敗演出が実行される。具体的には、馬のキャラクターが引っ張っている紐が途中で切れてしまう演出が実行される。

【0643】

図71中(N)：そして、画面の上方に「失敗」の文字が表示され、仙人のキャラクターが「残念」という台詞を発する演出が実行される。

【0644】

30

〔変動終了時〕

図71中(O)：大当たり遊技終了後から1回目の変動（非当選時）が終了したことにより、すべての演出図柄が停止表示されている（「4」－「5」－「6」）。また、第4図柄Z1は、非当選の態様（例えば白表示色）で停止表示されている。

【0645】

また、このタイミングにおいて、この後に移行する内部状態を遊技者に対して教示する演出が実行される。図示の例では、画面内に「海岸モード突入！」という文字情報が表示されている。このような演出を実行することにより、「低確率又は高確率時間短縮状態」の海岸モードに移行することを遊技者に教示することができる。

【0646】

40

〔大役中演出（スペシャルボーナス演出）〕

図72は、非時間短縮状態で「16ラウンド確変図柄1」に該当した場合の大当たり遊技中に実行される大役中演出の例を部分的に示す連続図である。この大役中演出は、例えば上記の通常モードで「3」又は「7」の演出図柄が三つ揃いした場合に実行される。

【0647】

〔1ラウンド〕

図72中(A)：大当たり遊技の1ラウンド目が開始されると、「大当たり中」という遊技の進行状況に対応した内容の大役中演出が実行される。大役中演出では、例えば画面内に「ROUND1」のラウンド数に対応する文字情報が表示される。また、画面の右下隅位置には、今回の当選図柄に対応した演出図柄（ここでは数字の「7」）が表示されている

50

。このように、大当たり遊技中も引き続き当選図柄（いわゆる「残し目」）を表示しておくことで、遊技者に対して「7の演出図柄で当選した」という情報を引き続き教示することができる。また、表示画面の下側の領域には、「スペシャルボーナス」の文字が表示され、表示画面の中央の領域には、パンダと犬のキャラクターが表示されている。

【0648】

〔4ラウンド〕

図72中（B）：この後、大当たり遊技が順調に進行し、4ラウンドに移行すると、画面内には「ROUND 4」のラウンド数に対応する文字情報が表示されるとともに、スペシャルボーナス演出に固有のパンダと犬のキャラクターが表示されている。なお、実際の大当たり遊技は16ラウンドまで継続するが、5ラウンド目以降は、大入賞口が高速開放されるため、この4ラウンド目が実質的な最終ラウンドとなる。また、画面の右下隅位置には、上記の「残し目」としての演出図柄（数字の「7」）が引き続き表示されている。

10

【0649】

〔大役終了時〕

図72中（C）：大当たり遊技が終了するタイミングにおいて、この後に移行する内部状態を教示する内容の大役終了演出が実行される。この例では、例えば画面内に「花火ラッシュ突入！」という文字情報が表示されている。このような大役終了演出を実行することにより、大当たり遊技終了後の特典として高確率時間短縮状態の花火ラッシュに移行することを遊技者に教示することができる。

20

【0650】

〔モード移行演出の演出例〕

図73～図76は、非時間短縮状態にて「2ラウンド大当たり」や「小当たり」に該当した場合に実行されるモード移行演出の演出例を示す連続図である。モード移行演出は、内部状態を分かりにくくするための非開示演出である。なお、以下の説明では、上述した演出例と共通する事項については説明を省略する。

【0651】

〔変動表示演出開始前〕

図73中（A）：液晶表示器42の画面内には3本の演出図柄の列が大きく表示されている。演出図柄は、数字の「9」－「1」－「3」の組み合わせで停止表示されている。

【0652】

〔変動表示演出開始〕

図73中（B）：液晶表示器42の表示画面上で3本の図柄列がスクロール変動することで変動表示演出が開始される。また、液晶表示器42の画面右上では第4図柄Z1が変動表示されている。

30

【0653】

〔左演出図柄停止〕

図73中（C）：画面の左側位置に数字の「1」を表す左演出図柄が停止する。

【0654】

〔右演出図柄停止〕

図73中（D）：画面の右側位置に数字の「5」を表す右演出図柄が停止する。

40

【0655】

〔停止表示演出〕

図73中（E）：第1特別図柄の停止表示に同期して、最後の中演出図柄が停止する。通常、特別図柄がはずれ図柄で停止表示されていれば、演出図柄も同様にはずれの態様で停止表示演出が行われる。ただし、ここでは「2ラウンド確変図柄1」又は「小当たり」の態様で特別図柄が停止表示されており、画面の中央位置には、動物のキャラクターが大きく表示された特殊演出図柄が停止表示されている。これにより、以後の遊技において遊技者に「隠し確変（潜伏確変）」の状態に移行した可能性があることを想起させ、遊技意欲の減退を抑えることができる。また、第4図柄Z1については、「2ラウンド確変図柄1」又は「小当たり」に対応する態様（例えば黄表示色、橙表示色）で停止表示されている。

50

【0656】

上記の演出例は、リーチ演出を経由せずに特殊演出図柄が停止表示される例であるが、リーチ演出（例えばスーパーリーチ演出）を経由して特殊演出図柄が停止表示される場合は以下の演出例となる。

【0657】

図74中（F）：例えば、図58に示すスーパーリーチ演出が進行している。ここでは、「5」の演出図柄でリーチ状態が発生している。

【0658】

図74中（G）：そして、最後の中演出図柄が停止する。図示の例では、中演出図柄として「6」の演出図柄が停止されているため、遊技者に対しては「非当選となった」という印象を与えることができる。

10

【0659】

図74中（H）：「2ラウンド確変図柄1」又は「小当り」に該当している場合、モード移行示唆演出が実行される。図示の例では、画面の左上位置から動物のキャラクターが出現する演出が実行されている。

【0660】

〔停止表示演出〕

図74中（I）：第1特別図柄の停止表示に同期して、「6」の演出図柄の上に重ねて、動物のキャラクターが大きく表示された特殊演出図柄が停止表示されている。これにより、以後の遊技において遊技者に「隠し確変（潜伏確変）」の状態に移行した可能性があることを想起させ、遊技意欲の減退を抑えることができる。また、第4図柄Z1については、「2ラウンド確変図柄1」又は「小当り」に対応する態様（例えば黄表示色、橙表示色）で停止表示されている。

20

【0661】

〔モード移行演出（その1）〕

そして、画面の中央位置に特殊演出図柄が停止表示された場合には、モード移行演出が実行される。このモード移行演出は、「2ラウンド確変図柄1」に該当した場合の2ラウンド大当たり中、又は、「小当り」に該当した場合の小当り遊技中に実行される。

【0662】

〔扉閉演出〕

30

図75中（J）：「2ラウンド確変図柄1」又は「小当り」に該当してモード移行演出が開始されると、表示画面の両側から扉（襖）が出現し、中央でぴしゃりと閉じる扉閉演出が行われる。このような扉閉演出は、それまでの表示画面を一旦覆い隠すことで、遊技者の目を惹き付ける目的で行われる。

【0663】

〔扉開演出〕

図75中（K）：次に、閉じていた扉が表示画面の左右に素早く移動して、扉が大きく開かれる動作を表す扉開演出が行われる。このような扉開演出は、例えば遊技者に対して、扉が開いた先の結果に興味を抱かせる意味で行われる。

【0664】

40

〔モード移行（背景チェンジ）演出〕

図75中（L）：扉が開かれた段階で、例えば「祭りモード突入！」の文字情報とともに、背景画像が「祭りモード」を表す態様に変化する。「祭りモード」の背景画像は、祭りを深く印象付けるために、「太鼓」や「提灯」、「うちわ」等の画像をモチーフとした背景画像となっている。このようなモード移行演出を実行することにより、演出上で通常モードとは異なるモードに移行したことを遊技者に対して視覚的に訴求させることができ、それによって「高確率状態」の可能性を想起させ、次の当選が得られるまで（次の当選に向けて）遊技を継続しようとするモチベーションを維持させることができる。

【0665】

〔祭りモード中演出〕

50

図75中(M)：モード移行演出に続き、特別図柄の次変動が開始されると、演出図柄の変動表示演出が実行される。このときの背景画像は「祭りモード」の態様に切り替わっている。これにより扉の開閉動作を経て、演出上のモードが「祭りモード」に移行したことが遊技者に知らされる。なお、第1特別図柄による変動が開始されることにより、第4図柄Z1も変動表示されている。

【0666】

〔モード移行演出(その2)〕

ここまでの演出例は、「2ラウンド確変図柄1」又は「小当り」に該当した場合のモード移行例であるが、「2ラウンド確変図柄2」に該当した場合のモード移行例は、以下に示す態様となる。ただし、モード移行演出が開始されるまでの演出図柄の演出例は、図73及び図72と同様の演出であるため、ここでは図73中(E)又は図74中(I)以降に実行されるモード移行演出について説明する。

10

【0667】

〔扉閉演出〕

図76中(N)：「2ラウンド確変図柄2」に該当してモード移行演出が開始されると、表示画面の両側から扉(襖)が出現し、中央でぴしゃりと閉じる扉閉演出が行われる。このような扉閉演出は、それまでの表示画面を一旦覆い隠すことで、遊技者の目を惹き付ける目的で行われる。

【0668】

〔扉開演出〕

20

図76中(O)：次に、閉じていた扉が表示画面の左右に素早く移動して、扉が大きく開かれる動作を表す扉開演出が行われる。このような扉開演出は、例えば遊技者に対して、扉が開いた先の結果に興味を抱かせる意味で行われる。

【0669】

〔モード移行(背景チェンジ)演出〕

図76中(P)：扉が開かれた段階で、画面一杯に「高確率時間短縮状態」に対応する花火ラッシュの背景画像が表示される。この例では、花火ラッシュに対応した背景画像が表示されており、「花火ラッシュ突入!」という文字情報が表示されている。

【0670】

〔花火ラッシュ中演出〕

30

図76中(Q)：モード移行演出に続き、特別図柄の次変動が開始されると、演出図柄の変動表示演出が実行される。この時点では、「花火ラッシュ」の背景画像となっているため、今回の変動表示演出は「花火ラッシュ」中の変動として遊技者に認識される。

このように「2ラウンド確変図柄2」に当選した場合には、高確率状態に移行されるのみならず、時間短縮状態にも移行されるため(いわゆる突然確率変動)、これ以降の遊技においては、第2特別図柄による内部抽選の機会が得られやすい状態となる。

【0671】

〔花火ラッシュの演出例〕

図77は、花火ラッシュの演出例を示す連続図である。この花火ラッシュは、高確率時間短縮状態である。

40

花火ラッシュは、非時間短縮状態からの移行であると、お宝チャレンジ演出にて成功の結果が得られた場合、「2ラウンド確変図柄2」に該当した場合に移行する。また、時間短縮状態からの移行であると、「16ラウンド確変図柄2」に該当した場合、「14ラウンド確変図柄5」又は「2ラウンド確変図柄2」に該当して海岸モードに移行し、海岸モードにて当選の結果が得られずに特別図柄が30回変動した場合に移行する。以下、演出の流れについて順を追って説明する。

【0672】

図77中(A)：例えば、第2特別図柄の変動表示が行われることで、「花火ラッシュ」の状態で演出図柄の変動表示が行われている。花火ラッシュの背景画像は、遊技者に対して花火のモチーフを深く印象付けるために、「夜空に花火が打ち上げられる情景」とと

50

もに「女性キャラクターが花火を観賞している様子」が表現された背景画像となっている。また、液晶表示器 4 2 の画面右上では第 4 図柄 Z 2 が変動表示されている。

【0673】

図 7 7 中 (B) : そして、今回の変動 (非当選時) が終了したことにより、すべての演出図柄が停止表示されている (「3」-「1」-「7」)。また、第 4 図柄 Z 2 は、非当選の態様 (例えば白表示色) で停止表示されている。

【0674】

図 7 7 中 (C) : 次の第 2 特別図柄の変動が開始されると、演出図柄を用いた変動表示演出が再び開始される。また、高確率時間短縮状態の花火ラッシュでは、可変始動入賞装置 2 8 の作動が高頻度で行われるため、遊技者が右打ちを継続する限り、第 2 特別図柄の変動表示に伴う演出図柄の変動表示が行われることが多い。

【0675】

図 7 8 ~ 図 8 0 は、花火ラッシュでの入賞時に実行される演出例を示す連続図である。

以下の演出例は、花火ラッシュ中に普通図柄に関する作動抽選に当選して可変始動入賞装置 2 8 が作動している際に、遊技球が可変始動入賞装置 2 8 内に入賞する前後の演出例である。さらに具体的には、中始動入賞口 2 6 の下部に位置している第 2 特別図柄の作動記憶数を表す保留ランプ 5 1 a ~ 5 1 d、可変始動入賞装置 2 8 の下部に位置する矢印ランプ 5 1 e ~ 5 1 i、及び、可変始動入賞装置 2 8 の周囲に位置するメータランプ 5 1 j ~ 5 1 m を使用した演出例である。以下、演出の流れについて順を追って説明する。

【0676】

図 7 8 中 (A) : 例えば、花火ラッシュにおいて、現在の状態が第 2 特別図柄の変動表示中である状態を想定する。なお、高確率時間短縮状態の花火ラッシュでは、可変始動入賞装置 2 8 の作動が高頻度で行われるが、現在の状態は可変始動入賞装置 2 8 の開閉部材 2 8 b が閉鎖位置にある状態であり、遊技球が可変始動入賞装置 2 8 に入球できない状態を表している。

【0677】

また、第 2 特別図柄の作動記憶が 1 個すでに記憶されている状態を想定しており、その 1 個の作動記憶が記憶されていることを表すために右端の保留ランプ 5 1 a が白色態様で点灯している。

【0678】

また、矢印ランプ 5 1 e ~ 5 1 i やメータランプ 5 1 j ~ 5 1 n は全て消灯しており、これらのランプによる特別な演出が実行されていないことを表している。

【0679】

図 7 8 中 (B) : 第 2 特別図柄の変動表示中に普通図柄の作動抽選において当選した場合を想定する。この例では、その作動抽選において当選したことにより、可変始動入賞装置 2 8 が作動し、開閉部材 2 8 b が閉鎖位置から開放位置に向けて変位 (拡開) し、右側に開口幅を拡大して右始動入賞口を開放している。

【0680】

図 7 8 中 (C) : また、可変始動入賞装置 2 8 の作動中に、盤面右側の遊技領域を流下してきた遊技球が開閉部材 2 8 b 上に落下し、開閉部材 2 8 b に遊技球が案内されて右始動入賞口に入球することとなる。

【0681】

図 7 9 中 (D) : その後、右始動入賞口に入球した遊技球が可変始動入賞装置 2 8 内に備えられている右始動入賞口スイッチ 8 2 により検出される。これにより、第 2 特別図柄の作動記憶が新たに 1 個追加記憶されることとなる。この例では、右から 2 番目の保留ランプ 5 1 b が新たに白色態様で点灯し、保留ランプ 5 1 a とともに点灯していることから第 2 特別図柄の作動記憶が合計 2 個になったことを表している。なお、保留ランプ 5 1 a ~ 5 1 d の点灯色については基本的に白色態様であり、特別な演出の場合に青色態様、緑色態様、赤色態様、虹色態様 (時間と共に色が変化する態様) 等が使用されることがある。

。

10

20

30

40

50

【0682】

また、保留ランプ51bの点灯と同時期に右端の矢印ランプ51eも新たに点灯（例えば、白色態様）する。矢印ランプ51e～51iの点灯色については基本的に白色態様であるが、その他の態様であってもよく、例えば、青色態様、緑色態様、赤色態様、虹色態様（時間と共に色が変化する態様）等が使用されることがある。

【0683】

図79中（E）：その直後（例えば、100ms後）に、右端の矢印ランプ51eが消灯すると共に、右から2番目の矢印ランプ51fが点灯する。

また、この時、可変始動入賞装置28の開放時間が終了したことにより開閉部材28bが開放位置から閉鎖位置に向けて変位し、右始動入賞口が閉鎖される。これにより、次回
10の普通図柄の作動抽選に当選するまで可変始動入賞装置28に入球できない状態となる。

【0684】

図79中（F）：また、その直後（例えば、100ms後、保留ランプ51bの点灯から200ms後）に、右から2番目の矢印ランプ51fが消灯すると共に、右から3番目の矢印ランプ51gが点灯する。

【0685】

図80中（G）：さらに、その直後（例えば、100ms後、保留ランプ51bの点灯から300ms後）に、右から3番目の矢印ランプ51gが消灯すると共に、右から4番目の矢印ランプ51hが点灯する。

【0686】

図80中（H）：そして、その直後（例えば、100ms後、保留ランプ51bの点灯から400ms後）に、右から4番目の矢印ランプ51hが消灯すると共に、右から5番目の矢印ランプ51iが点灯する。
20

【0687】

図80中（I）：その後（例えば、100ms後、保留ランプ51bの点灯から500ms後）、右から5番目の矢印ランプ51iが消灯する。これにより、全ての矢印ランプ51e～51iが消灯することとなる。

【0688】

したがって、保留ランプ51bが点灯した時点からの矢印ランプ51e～51iによる一連の演出は、可変始動入賞装置28から保留ランプ51a～51dに向かって矢印ランプ51e～51iが1つずつ点灯する演出であることを表している。これにより、可変始動入賞装置28に入賞した遊技球があたかも保留ランプ51a～51dに向かって移動しているかのように遊技者に見せることができ、可変始動入賞装置28の入賞により第2特別図柄の作動記憶が新たに1つ追加記憶されたといったことを遊技者に直感的に分かりやすく伝達することができる。
30

【0689】

次に、矢印ランプ51e～51iによる一連の演出中に新たに第2特別図柄の作動記憶が記憶される場合、すなわち、矢印ランプ51e～51iによる一連の演出中に可変始動入賞装置28に入賞した場合について説明する。

【0690】

図81中（A）：例えば、第2特別図柄の作動記憶が1個すでに記憶されている状態で、可変始動入賞装置28が作動して、盤面右側の遊技領域を流下してきた遊技球が開閉部材28b上に落下し、開閉部材28bに遊技球が案内されて右始動入賞口に入球する。
40

【0691】

図81中（B）：そして、右始動入賞口に入球した遊技球が可変始動入賞装置28内に備えられている右始動入賞口スイッチ82により検出される。これにより、第2特別図柄の作動記憶が新たに1個追加記憶されることとなり、右から2番目の保留ランプ51bが新たに白色態様で点灯する。

【0692】

図81中（C）：その直後（例えば、100ms後）に、右端の矢印ランプ51eが消
50

灯すると共に、右から2番目の矢印ランプ51fが点灯する。

また、この時、盤面右側の遊技領域を流下してきた遊技球が開閉部材28b上に落下し、開閉部材28bに遊技球が案内されて右始動入賞口に入球することとなる。

【0693】

図82中(D)：さらに、その直後（例えば、保留ランプ51bの点灯から200ms後）に、右始動入賞口に入球した遊技球が可変始動入賞装置28内に備えられている右始動入賞口スイッチ82により検出される。これにより、第2特別図柄の作動記憶が新たに1個追加記憶されることとなる。この例では、右から3番目の保留ランプ51cが新たに点灯し、保留ランプ51a、51bとともに点灯していることから第2特別図柄の作動記憶が合計3個になったことを表している。

10

【0694】

なお、保留ランプ51cの点灯色については他の保留ランプ51aや51bの点灯色とは異なり赤色態様であり、特別な演出（保留ランプ用先判定演出）が実行されていることを表している。例えば、この保留ランプ51cに対応する第2特別図柄の作動記憶に関する内部抽選の結果が2R系大当り（花火ラッシュが終了する大当りに対応）ではなく出球有りの大当り（花火ラッシュが継続する大当りに対応）に対応していたり、はずれ時のリーチ演出が実行されるものに対応していたりといった特別な変動表示がこの作動記憶が消化される際に実行されることを示唆している。

【0695】

さらに、保留ランプ51cの点灯と同時期に、右から2番目の矢印ランプ51fが消灯すると共に、右端の矢印ランプ51eが点灯する。また、この右端の矢印ランプ51eは保留ランプ51cの点灯色と同様に赤色態様で点灯している。なお、保留ランプ51bの点灯による矢印ランプ51e～51iによる一連の演出は途中で終了することとなり、新たな保留ランプ51cの点灯による矢印ランプ51e～51iによる一連の演出が開始されることとなる。

20

【0696】

図82中(E)：そして、その後（例えば、保留ランプ51cの点灯から100ms後）に、右端の矢印ランプ51eが消灯すると共に、右から2番目の矢印ランプ51fが赤色態様で点灯する。

また、この時、可変始動入賞装置28の開放時間が終了したことにより開閉部材28bが開放位置から閉鎖位置に向けて変位し、右始動入賞口が閉鎖される。これにより、次の普通図柄の作動抽選に当選するまで可変始動入賞装置28に入球できない状態となる。

30

【0697】

図82中(F)：また、その直後（例えば、100ms後、保留ランプ51cの点灯から200ms後）に、右から2番目の矢印ランプ51fが消灯すると共に、右から3番目の矢印ランプ51gが赤色態様で点灯する。

【0698】

図83中(G)：さらに、その直後（例えば、100ms後、保留ランプ51cの点灯から300ms後）に、右から3番目の矢印ランプ51gが消灯すると共に、右から4番目の矢印ランプ51hが赤色態様で点灯する。

40

【0699】

図83中(H)：そして、その直後（例えば、100ms後、保留ランプ51cの点灯から400ms後）に、右から4番目の矢印ランプ51hが消灯すると共に、右から5番目の矢印ランプ51iが赤色態様で点灯する。

【0700】

図83中(I)：その後（例えば、100ms後、保留ランプ51cの点灯から500ms後）、右から5番目の矢印ランプ51iが消灯する。これにより、全ての矢印ランプ51e～51iが消灯することとなる。

【0701】

したがって、保留ランプ51bが点灯した時点からの矢印ランプ51e～51iによる

50

保留ランプ 5 1 b に対応する一連の演出は、その演出中に新たな保留ランプ 5 1 c の点灯により終了することとなり、新たな保留ランプ 5 1 c に対応する矢印ランプ 5 1 e ～ 5 1 i による一連の演出が開始される。また、保留ランプ 5 1 c が特別な演出（保留ランプ用先判定演出）により通常の白色態様とは異なる点灯色（例えば、赤色態様）で点灯していた場合、矢印ランプ 5 1 e ～ 5 1 i による一連の演出についても保留ランプ用先判定演出と同一の点灯色（赤色態様）で行われる。これにより、可変始動入賞装置 2 8 に入賞した遊技球があたかも保留ランプ 5 1 a ～ 5 1 d に向かって移動しているかのように遊技者に見せることができ、可変始動入賞装置 2 8 の入賞により第 2 特別図柄の作動記憶が新たに 1 つ追加記憶されたといったことを遊技者に直感的に分かりやすく伝達することができる。

【0702】

なお、この演出例では、保留ランプ 5 1 b に対応する一連の演出が途中で終了していたが、途中で終了することなく、保留ランプ 5 1 c に対応する一連の演出と同時に実行してもよい。

【0703】

図 8 4 ～ 図 9 0 は、花火ラッシュでのリーチ発生時に実行される演出例を示す連続図である。

以下の演出例は、花火ラッシュにて先判定演出及びバトルリーチ演出が実行され、16 ラウンド大当りに該当した場合、はずれに該当した場合、2 ラウンド大当りに該当した場合、小当りに該当した場合に実行される演出例である。以下、演出の流れについて順を追って説明する。なお、図 8 4 ～ 図 8 7 の演出例（先判定演出）は、16 ラウンド大当りに該当した場合やリーチ演出が行われるはずれ又は小当りに該当した場合に限定され、2 ラウンド大当りに該当した場合は実行されない。また、これら図 8 4 ～ 図 8 7 について、説明のために液晶表示器 4 2 に対して保留ランプ 5 1 a ～ 5 1 d やメータランプ 5 1 j ～ 5 1 n を大きく描写し、実際はメータランプ 5 1 j ～ 5 1 n の前面に位置している可変始動入賞装置 2 8 や右始動入賞口スイッチ 8 2 を破線で描写する（遊技球も同様に破線で描写する）。

【0704】

図 8 4 中（A）：例えば、花火ラッシュにおいて、現在の状態が第 2 特別図柄の変動表示中である状態を想定する。なお、高確率時間短縮状態の花火ラッシュでは、可変始動入賞装置 2 8 の作動が高頻度で行われるが、現在の状態は可変始動入賞装置 2 8 の開閉部材 2 8 b が閉鎖位置にある状態であり、遊技球が可変始動入賞装置 2 8 に入球できない状態を表している。

【0705】

また、第 2 特別図柄の作動記憶が 3 個すでに記憶されている状態を想定しており、その 3 個の作動記憶が記憶されていることを表すために右端の保留ランプ 5 1 a ～ 5 1 c が白色態様で点灯している。

【0706】

図 8 4 中（B）：第 2 特別図柄の変動表示中（左演出図柄が「5」で停止表示）に普通図柄の作動抽選において当選した場合を想定する。この例では、その作動抽選において当選したことにより、可変始動入賞装置 2 8 が作動し、開閉部材 2 8 b が閉鎖位置から開放位置に向けて変位（拡開）し、右側に開口幅を拡大して右始動入賞口を開放している。そして、その可変始動入賞装置 2 8 の作動中に、盤面右側の遊技領域を流下してきた遊技球が開閉部材 2 8 b 上に落下し、開閉部材 2 8 b に遊技球が案内されて右始動入賞口に入球することとなる。

【0707】

図 8 4 中（C）：その後、右始動入賞口に入球した遊技球が可変始動入賞装置 2 8 内に備えられている右始動入賞口スイッチ 8 2 により検出される。これにより、第 2 特別図柄の作動記憶が新たに 1 個追加記憶されることとなる。この例では、右から 4 番目の保留ランプ 5 1 d が新たに青色態様で点灯し、保留ランプ 5 1 a ～ 5 1 c とともに点灯していることから第 2 特別図柄の作動記憶が合計 4 個になったことを表している。また、同時期に

10

20

30

40

50

メータランプ 5 1 j ~ 5 1 n が白色態様で点灯する。

【0708】

つまり、今回新たに追加された第2特別図柄の作動記憶に対して、保留ランプ 5 1 d による特別な演出である保留ランプ用先判定演出と、メータランプ 5 1 j ~ 5 1 n による特別な演出であるメータランプ用先判定演出とが入賞時に開始されたことを表している。したがって、今回新たに追加された第2特別図柄の作動記憶に関する内部抽選の結果が2R系大当り（花火ラッシュが終了する大当りに対応）ではなく出球有りの大当り（花火ラッシュが継続する大当りに対応）に対応していたり、はずれ時のリーチ演出が実行されるものに対応していたりといった特別な変動表示がこの作動記憶が消化される際に実行されることを示唆している。なお、今回記憶された第2特別図柄の作動記憶に対応する変動を当該変動とし、その1つ前の第2特別図柄の変動を1変動前変動とし、その2つ前の第2特別図柄の変動を2変動前変動とし、その3つ前の第2特別図柄の変動を3変動前変動とする。

10

【0709】

図85中（D）：その後、ある程度時間が経過すると、第2特別図柄の変動表示が終了する。この例では、演出図柄の組み合わせは「5」－「2」－「6」のはずれ目であるため、今回の変動は通常の「はずれ」に該当したことが演出上で表現されている。また、第4図柄 Z 2 は、はずれに対応する態様（例えば白表示色）で停止表示される。

【0710】

なお、この時、保留ランプ用先判定演出については保留ランプ 5 1 a ~ 5 1 d が入賞時と同一の点灯色（順に、白、白、白、青色態様）で点灯したままであり、メータランプ用先判定演出についてもメータランプ 5 1 j ~ 5 1 n が入賞時と同一の点灯色（白色態様）で点灯している。

20

【0711】

〔3変動前変動開始〕

図85中（E）：第2特別図柄の3変動前変動が開始されると演出図柄の変動表示演出が実行される。また、記憶されている最古の第2特別図柄の作動記憶が消費されたことにより、保留ランプが1つつシフトすることとなる。具体的には、保留ランプ 5 1 b の点灯色が保留ランプ 5 1 a に移動し、保留ランプ 5 1 c の点灯色が保留ランプ 5 1 b に移動し、保留ランプ 5 1 d の点灯色が保留ランプ 5 1 c に移動することとなる。

30

【0712】

また、この時、保留ランプ用先判定演出については保留ランプ 5 1 a ~ 5 1 c が入賞時と同一の点灯色（順に、白、白、青色態様）でシフトして点灯し、メータランプ用先判定演出についてはメータランプ 5 1 j ~ 5 1 n が入賞時の白色態様から青色態様に变化して点灯している。

【0713】

〔3変動前変動終了〕

図85中（F）：その後、ある程度時間が経過すると、3変動前変動の第2特別図柄の変動表示が終了する。この例では、演出図柄の組み合わせは「6」－「3」－「4」のはずれ目であるため、今回の変動は通常の「はずれ」に該当したことが演出上で表現されている。また、第4図柄 Z 2 は、はずれに対応する態様（例えば白表示色）で停止表示される。

40

【0714】

なお、この時、保留ランプ用先判定演出については保留ランプ 5 1 a ~ 5 1 c が3変動前変動開始時と同一の点灯色（順に、白、白、青色態様）で点灯したままであり、メータランプ用先判定演出についてもメータランプ 5 1 j ~ 5 1 n が3変動前変動開始時と同一の点灯色（青色態様）で点灯している。

【0715】

〔2変動前変動開始〕

図86中（G）：第2特別図柄の2変動前変動が開始されると演出図柄の変動表示演出

50

が実行される。また、記憶されている最古の第2特別図柄の作動記憶が消費されたことにより、保留ランプが1つずつシフトすることとなる。具体的には、保留ランプ51bの点灯色が保留ランプ51aに移動し、保留ランプ51cの点灯色が保留ランプ51bに移動することとなる。

【0716】

また、この時、保留ランプ用先判定演出については保留ランプ51aが入賞時と同一の点灯色（白色態様）でシフトして点灯するのに対し、保留ランプ51bが入賞時の青色態様から緑色態様に変化して点灯し、メータランプ用先判定演出についてはメータランプ51j～51nが3変動前変動開始時の青色態様から緑色態様に変化して点灯している。

【0717】

〔2変動前変動終了〕

図86中（H）：その後、ある程度時間が経過すると、2変動前変動の第2特別図柄の変動表示が終了する。この例では、演出図柄の組み合わせは「3」－「1」－「5」のはずれ目であるため、今回の変動は通常の「はずれ」に該当したことが演出上で表現されている。また、第4図柄Z2は、はずれに対応する態様（例えば白表示色）で停止表示される。

【0718】

なお、この時、保留ランプ用先判定演出については保留ランプ51a～51bが2変動前変動開始時と同一の点灯色（順に、白、緑色態様）で点灯したままであり、メータランプ用先判定演出についてもメータランプ51j～51nが2変動前変動開始時と同一の点灯色（緑色態様）で点灯している。

【0719】

〔1変動前変動開始〕

図86中（I）：第2特別図柄の1変動前変動が開始されると演出図柄の変動表示演出が実行される。また、記憶されている最古の第2特別図柄の作動記憶が消費されたことにより、保留ランプが1つシフトすることとなる。具体的には、保留ランプ51bの点灯色が保留ランプ51aに移動することとなる。

【0720】

また、この時、保留ランプ用先判定演出については保留ランプ51aが2変動前変動開始時と同一の点灯色（緑色態様）で点灯したままであり、メータランプ用先判定演出についてはメータランプ51j～51nが2変動前変動開始時の緑色態様から赤色態様に変化して点灯している。

【0721】

〔1変動前変動終了〕

図87中（J）：その後、ある程度時間が経過すると、1変動前変動の第2特別図柄の変動表示が終了する。この例では、演出図柄の組み合わせは「9」－「3」－「2」のはずれ目であるため、今回の変動は通常の「はずれ」に該当したことが演出上で表現されている。また、第4図柄Z2は、はずれに対応する態様（例えば白表示色）で停止表示される。

【0722】

なお、この時、保留ランプ用先判定演出については保留ランプ51aが1変動前変動開始時と同一の点灯色（緑色態様）で点灯したままであり、メータランプ用先判定演出についてもメータランプ51j～51nが1変動前変動開始時と同一の点灯色（赤色態様）で点灯している。また、この第2特別図柄の変動表示中（1変動前変動中）に新たに第2特別図柄の作動記憶が1個記憶されたことにより、保留ランプ51bが通常の点灯色（白色態様）で点灯している。したがって、保留ランプ用先判定演出中（又はメータランプ用先判定演出中）に新たに第2特別図柄の作動記憶が記憶されたとしても、保留ランプは特別な態様（例えば、白色態様以外の青色態様、緑色態様、赤色態様、虹色態様など）で点灯しないことを表しており、その新たな作動記憶に対して保留ランプ用先判定演出中やメータランプ用先判定演出中が実行されないことを表している。

10

20

30

40

50

【0723】

〔当該変動開始〕

図87中(K)：そして、第2特別図柄の当該変動が開始されると演出図柄の変動表示演出が実行される。また、記憶されている最古の第2特別図柄の作動記憶が消費されたことにより、保留ランプが1つシフトすることとなる。具体的には、保留ランプ51bの点灯色が保留ランプ51aに移動することとなる。

【0724】

また、この時、保留ランプ用先判定演出については終了し、メータランプ用先判定演出についてはメータランプ51j～51nが1変動前変動開始時の赤色態様で数回程度点滅（もしくは、数秒程度点灯後消灯する）している。そして、メータランプ51j～51nの左上に位置していた液晶表示器42内においてリーチ演出が実行される期待度が高い演出（きっかけ予告演出）が実行される。この例では、からメータランプ51j～51nの点灯色と同一の色で液晶表示器42内にメータランプ51j～51nの位置から光が放射状に広がる演出が数秒間にわたり実行される。

【0725】

図87中(L)：その後、例えば女性キャラクターが「勝負よ！！」という台詞を発する演出が実行される。このような演出を実行することにより、遊技者に対して「これから何かしらの勝負が始まる」という印象を与えることができる。また、この時点からは、味方キャラクターと敵キャラクターとを対戦させる演出を画面一杯に表示させるため、演出図柄は、画面の左上隅位置で縮小した状態で変動表示演出が実行される（「2」－「変動中」－「変動中」）。

【0726】

図88中(M)：例えば画面の左側にパンダのキャラクター（敵キャラクター）が出現し、画面の右側に女性キャラクター（味方キャラクター）が出現し、画面の中央に「VS」の文字の画像が出現する演出が行われる。これにより、遊技者に対してこれからバトルリーチ演出が開始されるということを教示することができる。なお、画面の左上で変動表示されている演出図柄では、リーチ状態が発生している（「2」－「変動中」－「2」）。

【0727】

図88中(N)：そして、この後はバトルリーチ演出が具体的に進行する。図示の例では、パンダのキャラクターが女性キャラクターに向かっていく演出が行われる。そして、女性キャラクターが驚いて逃げ出し、画面の右側へ消え去っていく演出が行われる。

【0728】

図88中(O)：今度は女性キャラクターが必殺の構えを実行し、女性キャラクターの体から炎（オーラ）が出現する演出が行われている。そしてこの時点において、炎の色や大きさを変化させることにより、大当りの期待度を変化させることができる。

【0729】

図88中(P)：そして、女性キャラクターとパンダのキャラクターが対峙し、女性キャラクターが体勢を整える演出が実行される。

【0730】

〔攻撃演出〕

図89中(Q)：これに続けて、女性キャラクターの手のひらから衝撃波が発射される演出が実行される。この状態でパンダのキャラクターを倒すことができれば当たりとなる。

【0731】

〔2ラウンド大当たり当選時〕

図89中(R)：今回の特別図柄の変動が2ラウンド大当たり（「2ラウンド通常図柄1～3」又は「2ラウンド確変図柄2」）に該当している場合、パンダのキャラクターが盾を用いて衝撃波を弾き返す演出が実行される。なお、2ラウンド大当たりの場合は、上記の保留ランプ用先判定演出やメータランプ用先判定演出（図84中(C)～図87中(K)）は実行されない。

【0732】

図89中(S)：「敗北・・」の文字とともに、パンダのキャラクターが大きく表示され、女性キャラクターが小さく表示されると、2ラウンド大当りであることが遊技者に伝達される。そして、画面の左上隅位置では、演出図柄を縮小した状態で演出図柄が停止表示されている（「2」－「3」－「2」）。

【0733】

図89中(T)：この場合、特別図柄の停止表示に同期して、演出図柄としての停止表示演出が行われる。演出図柄の停止表示演出は、例えば左・中・右演出図柄をそれぞれ初期の大きさに復元した状態で行われる。また、第4図柄Z2については、実際に2ラウンド大当りに対応する態様（例えば黄表示色）で停止表示される。

10

【0734】

〔花火ラッシュ終了演出〕

そして、画面の下部には、「花火ラッシュ終了・・」の文字情報が表示され、これにて花火ラッシュが終了することが遊技者に伝達される。そして、2ラウンド分の高速開放は、花火ラッシュ終了演出の最中に実行される。この花火ラッシュ終了演出が終了した後は、低確率又は高確率の時間短縮状態である海岸モードに突入する。

【0735】

〔16ラウンド大当り当選時〕

図89中(U)：一方、今回の特別図柄の変動が16ラウンド大当り（16ラウンド図柄2）に該当している場合、パンダのキャラクターに衝撃波がぶつかり、それにより爆発が生じてパンダのキャラクターが遠くへ飛ばされていく演出が実行される。

20

【0736】

図89中(V)：「勝利！！」の文字とともに、女性キャラクターが大きく表示され、パンダのキャラクターが小さく表示されると、大当り（当選）であることが遊技者に伝達される。また、画面の左上隅位置では、演出図柄を縮小した状態で停止表示演出が実行されている（「2」－「2」－「2」）。ただし、三つ揃いしたすべての演出図柄は、左右に揺れて表示されており、演出図柄の変動は完全には停止していない。

【0737】

図89中(W)：そして、演出図柄は、左・中・右の演出図柄がそれぞれ初期の大きさに復元した状態に戻される。ただし、三つ揃いしたすべての演出図柄は、左右に揺れて表示されており、演出図柄の変動は完全には停止していない。このとき、特別図柄は変動中の状態であり、第4図柄Z2も変動中の状態である。

30

【0738】

図89中(X)：一方、今回の特別図柄の変動がはずれ（変動パターンがリーチ演出有り）、又は、小当りに該当している場合、パンダのキャラクターが衝撃波を避ける演出が実行される。

【0739】

図89中(Y)：そして、「引き分け」の文字とともに、女性キャラクターとパンダのキャラクターが同程度の大きさで表示される。これにより、勝利せずに大当りには該当しなかったが、敗北もせず花火ラッシュが終了しなかったといったことが遊技者に伝達される。また、画面の左上隅位置では、演出図柄を縮小した状態で停止表示演出が実行されている（「2」－「3」－「2」）。ただし、三つ揃いしたすべての演出図柄は、左右に揺れて表示されており、演出図柄の変動は完全には停止していない。

40

【0740】

図89中(Z)：この場合、特別図柄の停止表示に同期して、演出図柄としての停止表示演出が行われる。演出図柄の停止表示演出は、例えば左・中・右演出図柄をそれぞれ初期の大きさに復元した状態で行われる。また、第4図柄Z2については、実際にはずれに対応する態様（例えば白表示色）で停止表示される。

【0741】

〔昇格チャンス演出〕

50

図90中(a)：16ラウンド大当りに該当し、演出図柄が三つ揃いした場合、そこで大当たりということは確定しているが、大当たり遊技にて得られる利益(出球)の大小を左右する(ラウンド数を決定する)昇格チャンス演出が実行される。

図示の例では、画面に上部に「昇格チャンス」の文字情報が表示されている。これにより、遊技者に対しては、これから昇格チャンス演出が開始され、「2の演出図柄」から「7の演出図柄」に昇格するかもしれないといった期待感を与えることができる。

【0742】

図90中(b)：三つ揃いした演出図柄が徐々に小さく表示されるとともに、三つ揃いした演出図柄が回転しながら画面上奥側に吸い込まれていく演出が実行される。

【0743】

図90中(c)：そして、3つの演出図柄がほとんど視認できなくなるほど小さくなり、その時点で、表示画面の下部に演出切替ボタン45の画像が表示され、演出切替ボタン45の押下を遊技者に対して促す演出が行われる。

【0744】

〔昇格チャンス成功演出〕

図90中(d)：「16ラウンド確変図柄2」に該当している場合には、昇格チャンス成功演出が実行される。この場合、演出切替ボタン45の押下を契機として演出図柄が奥側から手前側に飛び出してくる演出が実行され、3つの演出図柄のすべてを表示しきれない程に演出図柄が拡大して表示され、演出図柄の数字は「2」から「7」に変更される。

【0745】

図90中(e)：特別図柄の停止表示に略同期して、演出図柄についても停止表示演出が行われる。演出図柄の停止表示演出は、揺れを伴わないで演出図柄を完全に停止させた状態で行われる。また、第4図柄Z2については、実際に「16ラウンド確変図柄2」に対応する態様(例えば赤表示色等)で停止表示される。そして、この後は16ラウンド大当りに対応するウルトラ花火ボーナス演出(大役中演出)が実行される。なお、本実施形態の第2特別図柄については、出球有りの大当たりが「16ラウンド確変図柄2」だけしかないので、演出図柄が三つ揃いすると必ず昇格成功演出が実行されるが、たまたま第1特別図柄抽選が行われて例えば「16ラウンド確変図柄1」に該当した場合には、演出図柄の数字は変更されない(「2」のままとなる)昇格失敗演出が実行され、その後に16ラウンド実質4ラウンド大当たり遊技が実行される。

【0746】

〔大役中演出(ウルトラ花火ボーナス演出)〕

図91は、「16ラウンド確変図柄2」に該当した場合の大当たり遊技中に実行される大役中演出の例を部分的に示す連続図である。この大役中演出は、例えば上記の花火ラッシュ中に「7」の演出図柄が三つ揃いした場合に実行される。

【0747】

〔1ラウンド〕

図91中(A)：大当たり遊技の1ラウンド目が開始されると、「大当たり中」という遊技の進行状況に対応した内容の大役中演出が実行される。大役中演出では、例えば画面内に「ROUND1」のラウンド数に対応する文字情報が表示される。また、画面の右下隅位置には、今回の当選図柄に対応した演出図柄(ここでは数字の「7」)が表示されている。このように、大当たり遊技中も引き続き当選図柄(いわゆる「残し目」)を表示しておくことで、遊技者に対して「7の演出図柄で当選した」という情報を引き続き教示することができる。また、表示画面の左下側の領域には、「ウルトラ花火ボーナス」の文字が表示され、表示画面の中央では、賑やかな花火に関する画像と複数の動物の画像とが表示されている。

【0748】

〔16ラウンド〕

図91中(B)：この後、大当たり遊技が順調に進行し、最終の16ラウンドに移行すると、画面内には「ROUND16」のラウンド数に対応する文字情報が表示されるととも

10

20

30

40

50

に、大当たり遊技中に固有の演出画像が表示されている。また、画面の右下隅位置には、上記の「残し目」としての演出図柄（数字の「7」）が引き続き表示されている。

【0749】

〔大役終了時〕

図91中（C）：大当たり遊技が終了するタイミングにおいて、この後に移行する内部状態を教示する内容の大役終了演出が実行される。この例では、例えば画面内に「花火ラッシュ突入！」という文字情報が表示されている。このような大役終了演出を実行することにより、大当たり遊技終了後の特典として高確率時間短縮状態の花火ラッシュに移行することを遊技者に教示することができる。

【0750】

〔海岸モードの演出例〕

図92は、海岸モードの演出例を示す連続図である。この海岸モードは、低確率又は高確率時間短縮状態である。

海岸モードは、非時間短縮状態からの移行であると、お宝チャレンジ演出にて失敗の結果が得られた場合に移行する。また、時間短縮状態からの移行であると、「2ラウンド通常図柄1～3」又は「2ラウンド確変図柄2」に該当した場合に移行する。以下、演出の流れについて順を追って説明する。

【0751】

図92中（A）：例えば、第2特別図柄の変動表示が行われることで、「海岸モード」の状態では演出図柄の変動表示が行われている。海岸モードの背景画像は、海岸モードのコンセプトである癒しの印象を表現するために、「砂浜」や「海」、「山」等の画像をモチーフとした背景画像となっている。また、液晶表示器42の画面右上では第4図柄Z2が変動表示されている。

【0752】

図92中（B）：そして、今回の変動（非当選時）が終了したことにより、すべての演出図柄が停止表示されている（「1」－「1」－「5」）。また、第4図柄Z2は、非当選の態様（例えば白表示色）で停止表示されている。

【0753】

図92中（C）：そして、次回の変動が開始される。この海岸モードは、低確率時間短縮状態である場合、当選の結果が得られずに特別図柄が10回、20回又は30回変動すると終了して通常モード又は祭りモードに移行する。また、時短回数が制限されている高確率時間短縮状態である場合、当選の結果が得られずに特別図柄が10回、20回又は30回変動すると終了して祭りモードに移行する。さらに、時短回数が実質的に制限されていない高確率時間短縮状態である場合（時短回数が10000回に設定されている場合）、当選の結果が得られずに特別図柄が30回変動すると海岸モードが終了して花火ラッシュに移行する。

【0754】

〔ゾーン演出及び特殊マーカ演出の第1演出例〕

図93～図96は、ゾーン演出及び特殊マーカ演出の第1演出例について示す連続図である。第1演出例は、当該変動の抽選要素が記憶された際に、すぐにゾーン演出が実行される例を示している。

【0755】

ここで、ゾーン演出とは、背景画像を変化させて大当たりの期待度を上昇させる期間演出であり、1回又は複数回の特別図柄の変動に跨って実行される。

また、特殊マーカ演出とは、記憶マーカの表示態様を変化させて大当たりの期待度を上昇させる演出であり、1回又は複数回の特別図柄の変動に跨って実行される。

【0756】

〔変動表示演出開始前〕

図93中（A）：液晶表示器42の画面内には3本の演出図柄の列が大きく表示されている（「2」－「5」－「8」）。図示の例では、マーカM1が3つ点灯表示されている

10

20

30

40

50

ため、第1特別図柄の作動記憶数が3個存在していることが表されている。ここでは、すべてのマークM1に、非リーチ（非R）に対応する抽選要素が記憶されているものとする。なお、図中の吹き出しの図形は、実際の遊技中の表示画面に表示されるものではなく、説明の便宜のために表示している。

【0757】

〔変動表示演出開始〕

図93中（B）：第1特別図柄の変動開始とともに、液晶表示器42の表示画面上で3本の図柄列がスクロール変動することで変動表示演出が開始される。このとき、第1特別図柄の作動記憶に対応するマークM1が1つ消去される。また、液晶表示器42の画面右上では第4図柄Z1が変動表示されている。

10

【0758】

また、図示の例では、浴衣を着こなした女性キャラクターが長椅子に腰掛けている背景画像が表示されている。このような演出により、演出上での滞在モードが通常モードであるということを遊技者に伝達することができる。

【0759】

〔左演出図柄停止〕

図93中（C）：変動開始からしばらくすると、画面の左側に数字の「1」を表す左演出図柄が停止する。

【0760】

〔右演出図柄停止〕

図93中（D）：左演出図柄の停止に続けて、画面の右側に数字の「4」を表す右演出図柄が停止する。

20

【0761】

〔特殊マーク演出〕

このとき、左から3つ目のマークM1に、ストーリーバトルリーチ演出に対応する抽選要素（SBR）が記憶されたものとする。この場合、マークM1としては、通常の柄とは異なる特殊な柄（例えば虎柄）の特殊マークが表示される。特殊マークは通常のマークよりも大きいマークとなっている。

【0762】

〔ゾーン演出開始〕

また、今回の変動は、リーチ演出が実行される変動ではないため、ストーリーバトルリーチ演出に対応する抽選要素（SBR）の入賞時に、通常モードの背景画像から動物ゾーンの背景画像に変化する。動物ゾーンの背景画像は、複数の動物が表示されたものとなっている。また、図示の例では、現在の状態がゾーン演出の実行中であることを示す帯状の画像（動物ゾーンの文字が表示された画像）が斜めに2列表示されている。そして、このようなゾーン演出を表示することにより、先読み演出が開始されたこと（大当たりの期待度が高いゾーン演出が開始されたこと）を遊技者に対して明確に伝達することができる。

30

【0763】

〔中演出図柄停止〕

図93中（E）：右演出図柄の停止に続けて、数字の「1」を表す中演出図柄が停止している。また、第4図柄Z1も、「はずれ」に対応する態様（例えば白表示色）で停止表示されている。そして、これ以降は当該変動までゾーン演出が継続される。

40

【0764】

〔変動表示演出開始〕

図94中（F）：第1特別図柄の変動開始とともに、液晶表示器42の表示画面上で3本の図柄列がスクロール変動することで変動表示演出が開始される。このとき、第1特別図柄の作動記憶に対応するマークM1が1つ消去される。また、液晶表示器42の画面右上では第4図柄Z1が変動表示されている。なお、ここでの第1特別図柄の変動は、非リーチはずれ変動パターンが選択されているものとする。

【0765】

50

〔左演出図柄停止〕

図 9 4 中 (G) : 表示画面の左側に数字の「1」を表す左演出図柄が停止表示されている。

【0766】

〔右演出図柄停止〕

図 9 4 中 (H) : 表示画面の右側に数字の「6」を表す右演出図柄が停止表示されている。

【0767】

〔停止表示演出〕

図 9 4 中 (I) : 第 1 特別図柄の停止表示に同期して、最後の中演出図柄が停止する。図示の例では、表示画面の中央に数字の「8」を表す中演出図柄が停止表示されている。このとき、第 4 図柄 Z 1 は、はずれに対応する態様（例えば白表示色）で停止表示される。

10

【0768】

〔変動表示演出開始〕

図 9 5 中 (J) : 第 1 特別図柄の変動開始とともに、液晶表示器 4 2 の表示画面上で 3 本の図柄列がスクロール変動することで変動表示演出が開始される。このとき、第 1 特別図柄の作動記憶に対応するマーク M 1 が 1 つ消去される。また、液晶表示器 4 2 の画面右上では第 4 図柄 Z 1 が変動表示されている。なお、ここでの第 1 特別図柄の変動は、非リーチはずれ変動パターンが選択されているものとする。

20

【0769】

〔左演出図柄停止〕

図 9 5 中 (K) : 表示画面の左側に数字の「3」を表す左演出図柄が停止表示されている。

【0770】

〔右演出図柄停止〕

図 9 5 中 (L) : 表示画面の右側に数字の「9」を表す右演出図柄が停止表示されている。

【0771】

〔停止表示演出〕

図 9 5 中 (M) : 第 1 特別図柄の停止表示に同期して、最後の中演出図柄が停止する。図示の例では、表示画面の中央に数字の「7」を表す中演出図柄が停止表示されている。このとき、第 4 図柄 Z 1 は、はずれに対応する態様（例えば白表示色）で停止表示される。

30

【0772】

〔変動表示演出開始〕

図 9 6 中 (N) : 第 1 特別図柄の変動開始とともに、液晶表示器 4 2 の表示画面上で 3 本の図柄列がスクロール変動することで変動表示演出が開始される。このとき、第 1 特別図柄の作動記憶に対応するマーク M 1 (特殊マーク) が 1 つ消去される。また、液晶表示器 4 2 の画面右上では第 4 図柄 Z 1 が変動表示されている。なお、ここでの第 1 特別図柄の変動は、ストーリーバトルリーチ演出に対応する変動パターンが選択されているものとする。

40

【0773】

〔左演出図柄停止〕

図 9 6 中 (O) : 表示画面の左側に数字の「8」を表す左演出図柄が停止表示されている。

【0774】

〔リーチ状態の発生〕

図 9 6 中 (P) : 左演出図柄に続いて、その後に右演出図柄が停止表示される。この時点では、表示画面の右側に数字の「8」を表す右演出図柄が停止表示されている。右演出

50

図柄が停止表示されることにより、画面上に横一線状（１本のライン上）に数字の「８」－「変動中」－「８」のリーチ状態が発生している。そして画面上には、リーチ状態となる１本のラインを強調する画像が合わせて表示される。

【０７７５】

〔リーチ発生後予告演出〕

図９６中（Ｑ）：リーチ状態が発生して暫くすると、例えば猫のキャラクターを表す画像が群をなして画面上を右から左に通過していくリーチ発生後予告演出（群予告演出）が行われる。このようなリーチ発生後予告演出を実行することで、遊技者に対して大きな期待感を抱かせる効果が得られる。そして、これ以降は上述したストーリーバトルリーチ演出が実行されて大当たりかはずれになるという演出が実行される。

10

【０７７６】

ただし、図示の例では、出球有り大当たり又はモード移行が確定する動物ゾーン演出と、モード移行を否定する虎柄のマーカ演出とが組み合わされて実行されているため、出球有り大当たりが確定する。

【０７７７】

また、第１演出例によれば、特定の抽選要素が記憶された段階で（始動入賞のタイミングで）ゾーン演出を実行しているため、長期間にわたってゾーン演出を継続させることができる。

【０７７８】

〔ゾーン演出及び特殊マーカ演出の第２演出例〕

20

図９７～図１００は、ゾーン演出及び特殊マーカ演出の第２演出例について示す連続図である。第２演出例は、当該変動の抽選要素が記憶された際に、すぐにゾーン演出を実行せずに、リーチ変動が終了した次の変動開始時にゾーン演出を実行する例を示している。

【０７７９】

〔変動表示演出開始前〕

図９７中（Ａ）：液晶表示器４２の画面内には３本の演出図柄の列が大きく表示されている（「１」－「４」－「７」）。図示の例では、マーカＭ１が３つ点灯表示されているため、第１特別図柄の作動記憶数が３個存在していることが表されている。ここでは、左から１つ目及び左から３つ目のマーカＭ１に、非リーチ（非Ｒ）に対応する抽選要素が記憶されているものとし、左から２つ目のマーカＭ１にノーマルリーチ（Ｒ）に対応する抽選要素が記憶されているものとする。

30

【０７８０】

〔変動表示演出開始〕

図９７中（Ｂ）：第１特別図柄の変動開始とともに、液晶表示器４２の表示画面上で３本の図柄列がスクロール変動することで変動表示演出が開始される。このとき、第１特別図柄の作動記憶に対応するマーカＭ１が１つ消去される。また、液晶表示器４２の画面右上では第４図柄Ｚ１が変動表示されている。なお、ここでの第１特別図柄の変動は、非リーチはずれ変動パターンが選択されているものとする。

【０７８１】

また、図示の例では、浴衣を着こなした女性キャラクターが長椅子に腰掛けている背景画像が表示されている。このような演出により、演出上での滞在モードが通常モードであるということを遊技者に伝達することができる。

40

【０７８２】

〔左演出図柄停止〕

図９７中（Ｃ）：表示画面の左側に数字の「９」を表す左演出図柄が停止表示されている。

【０７８３】

〔右演出図柄停止〕

図９７中（Ｄ）：表示画面の右側に数字の「６」を表す右演出図柄が停止表示されている。

50

【0784】

〔停止表示演出〕

図97中(E)：第1特別図柄の停止表示に同期して、最後の中演出図柄が停止する。図示の例では、表示画面の中央に数字の「1」を表す中演出図柄が停止表示されている。このとき、第4図柄Z1は、はずれに対応する態様（例えば白表示色）で停止表示される。

【0785】

〔変動表示演出開始〕

図98中(F)：第1特別図柄の変動開始とともに、液晶表示器42の表示画面上で3本の図柄列がスクロール変動することで変動表示演出が開始される。このとき、第2特別図柄の作動記憶に対応するマーカM1が1つ消去される。また、液晶表示器42の画面右上では第4図柄Z1が変動表示されている。なお、ここでの第1特別図柄の変動は、ノーマルリーチ後ははずれ変動パターンが選択されているものとする。

【0786】

〔予告演出の発生（1段階目）〕

図98中(G)：変動開始からしばらくすると、画面内に何らかのキャラクターを表示した絵柄画像が出現し、画面の中央に停止する態様で予告演出が実行される。この例では、例えば画面の左側から絵柄画像がひょっこりと出現し、そのまま画面の中央へバウンドするように移動していく態様で演出が行われている。

【0787】

〔予告演出の発生（2段階目）〕

図98中(H)：1段階目の予告演出に続けて、2段階目の予告演出が実行される。図示の例では、画面の右端から別の絵柄画像が追加で出現し、先に表示されていた絵柄画像の前面に重なって表示される。このような予告演出を実行することにより、遊技者に対してはリーチになるかもしれないという期待感を抱かせることができる。

【0788】

〔特殊マーカ演出〕

このとき、左から2つ目のマーカM1に、ストーリーバトルリーチ演出に対応する抽選要素（SBR）が記憶されたものとする。この場合、マーカM1としては、通常の柄とは異なる特殊な柄（例えば虎柄）の特殊マーカが表示される。特殊マーカは通常のマーカよりも大きいマーカとなっている。

【0789】

〔左演出図柄停止〕

図99中(I)：予告演出に続けて、表示画面の左側に数字の「2」を表す左演出図柄が停止表示されている。

【0790】

〔リーチ状態の発生〕

図99中(J)：左演出図柄に続いて、その後に右演出図柄が停止表示される。この時点では、表示画面の右側に数字の「2」を表す右演出図柄が停止表示されている。右演出図柄が停止表示されることにより、画面上に横一線状（1本のライン上）に数字の「2」ー「変動中」ー「2」のリーチ状態が発生している。そして画面上には、リーチ状態となる1本のラインを強調する画像が合わせて表示される。

【0791】

〔リーチ演出〕

図99中(K)：リーチ状態が発生した後は、リーチ演出が実行される。図示の例ではノーマルリーチ演出が実行されており、中演出図柄が変動速度を低下させてゆっくりとスクロールする演出が実行されている。

【0792】

〔リーチ演出の継続〕

図99中(L)：ここでは、「2」の演出図柄でリーチ状態となっているため、リーチ

10

20

30

40

50

ラインに「2」の中演出図柄が停止すれば当たりとなるが、図示の例では、「2」の中演出図柄がリーチラインを通り過ぎてしまっている。

【0793】

〔停止表示演出〕

図100中(M)：第1特別図柄の停止表示に同期して、最後の中演出図柄が停止する。図示の例では、表示画面の中央に数字の「3」を表す中演出図柄が停止表示されている。このとき、第4図柄Z1は、はずれに対応する態様（例えば白表示色）で停止表示される。このような演出により、遊技者に対してリーチ演出にてはずれとなったことを伝達することができる。

【0794】

〔変動表示演出開始〕

図100中(N)：液晶表示器42の表示画面上で3本の図柄列がスクロール変動することで変動表示演出が開始される。このとき、第1特別図柄の作動記憶に対応するマークM1が1つ消去される。また、液晶表示器42の画面右上では第4図柄Z1が変動表示されている。なお、ここでの第1特別図柄の変動は、非リーチはずれ変動パターンが選択されているものとする。

【0795】

〔ゾーン演出開始〕

また、今回の変動は、リーチ演出が実行される変動ではないため、ストーリーバトルリーチ演出に対応する抽選要素(SBR)が控えていることを根拠として、通常モードの背景画像から動物ゾーンの背景画像に変化する。

【0796】

〔左演出図柄停止〕

図100中(O)：変動開始からしばらくすると、画面の左側に「5」の左演出図柄が停止する。

【0797】

〔右演出図柄停止〕

図100中(P)：左演出図柄の停止に続けて、画面の右側に「2」の右演出図柄が停止する。

【0798】

〔中演出図柄停止〕

図100中(Q)：右演出図柄の停止に続けて、「6」の中演出図柄が停止している。また、第4図柄Z1も、「はずれ」に対応する態様（例えば白表示色）で停止表示されている。そして、このような動物ゾーンの演出は、次変動の当該変動まで継続される。

【0799】

この例の場合も、出球有り大当たり又はモード移行が確定する動物ゾーン演出と、モード移行を否定する虎柄のマーク演出とが組み合わされて実行されているため、出球有り大当たりが確定する。

【0800】

また、第2演出例によれば、将来的にストーリーバトルリーチ演出が実行される変動パターンが選択されるという状況であっても必ずゾーン演出を実行するのではなく、始動口入賞時にリーチ演出が実行されている場合には、次変動の開始時にゾーン演出を実行することになる。これにより、現在実行中のリーチ演出を遊技者に対してじっくりと見せた後にゾーン演出を実行することができる。

【0801】

〔ゾーン演出及び特殊マーク演出の第3演出例〕

図101～図105は、ゾーン演出及び特殊マーク演出の第3演出例について示す連続図である。第3演出例は、当該変動の抽選要素が記憶された際に、すぐにゾーン演出が実行される例を示しており、かつ、特殊マークとして金色の特殊マークが表示される例を示している。

10

20

30

40

50

【0802】

〔変動表示演出開始前〕

図101中(A)：液晶表示器42の画面内には3本の演出図柄の列が大きく表示されている(「3」-「6」-「9」)。図示の例では、マーカM1が3つ点灯表示されているため、第1特別図柄の作動記憶数が3個存在していることが表されている。ここでは、すべてのマーカM1に、非リーチ(非R)に対応する抽選要素が記憶されているものとする。

【0803】

〔変動表示演出開始〕

図101中(B)：第1特別図柄の変動開始とともに、液晶表示器42の表示画面上で3本の図柄列がスクロール変動することで変動表示演出が開始される。このとき、第1特別図柄の作動記憶に対応するマーカM1が1つ消去される。また、液晶表示器42の画面右上では第4図柄Z1が変動表示されている。

10

【0804】

また、図示の例では、浴衣を着こなした女性キャラクターが長椅子に腰掛けている背景画像が表示されている。このような演出により、演出上での滞在モードが通常モードであるということを遊技者に伝達することができる。

【0805】

〔左演出図柄停止〕

図101中(C)：変動開始からしばらくすると、画面の左側に数字の「2」を表す左演出図柄が停止する。

20

【0806】

〔右演出図柄停止〕

図101中(D)：左演出図柄の停止に続けて、画面の右側に数字の「5」を表す右演出図柄が停止する。

【0807】

〔特殊マーカ演出〕

このとき、左から3つ目のマーカM1に、ストーリーバトルリーチ演出又はモード移行演出に対応する抽選要素(SBRorMI)が記憶されたものとする。この場合、マーカM1としては、通常の色とは異なる特殊な色(例えば金色)の特殊マーカが表示される。特殊マーカは通常のマーカよりも大きいマーカとなっている。

30

【0808】

〔ゾーン演出開始〕

また、今回の変動は、リーチ演出が実行される変動ではないため、ストーリーバトルリーチ演出又はモード移行演出に対応する抽選要素(SBRorMI)の入賞時に、通常モードの背景画像から動物ゾーンの背景画像に変化する。

【0809】

〔中演出図柄停止〕

図101中(E)：右演出図柄の停止に続けて、数字の「1」を表す中演出図柄が停止している。また、第4図柄Z1も、「はずれ」に対応する態様(例えば白表示色)で停止表示されている。そして、これ以降は当該変動までゾーン演出が継続される。

40

【0810】

〔変動表示演出開始〕

図102中(F)：第1特別図柄の変動開始とともに、液晶表示器42の表示画面上で3本の図柄列がスクロール変動することで変動表示演出が開始される。このとき、第1特別図柄の作動記憶に対応するマーカM1が1つ消去される。また、液晶表示器42の画面右上では第4図柄Z1が変動表示されている。なお、ここでの第1特別図柄の変動は、非リーチはずれ変動パターンが選択されているものとする。

【0811】

〔左演出図柄停止〕

50

図102中(G)：表示画面の左側に数字の「1」を表す左演出図柄が停止表示されている。

【0812】

〔右演出図柄停止〕

図102中(H)：表示画面の右側に数字の「6」を表す右演出図柄が停止表示されている。

【0813】

〔停止表示演出〕

図102中(I)：第1特別図柄の停止表示に同期して、最後の中演出図柄が停止する。図示の例では、表示画面の中央に数字の「8」を表す中演出図柄が停止表示されている。このとき、第4図柄Z1は、はずれに対応する態様（例えば白表示色）で停止表示される。

10

【0814】

〔変動表示演出開始〕

図103中(J)：第1特別図柄の変動開始とともに、液晶表示器42の表示画面上で3本の図柄列がスクロール変動することで変動表示演出が開始される。このとき、第1特別図柄の作動記憶に対応するマーカM1が1つ消去される。また、液晶表示器42の画面右上では第4図柄Z1が変動表示されている。なお、ここでの第1特別図柄の変動は、非リーチはずれ変動パターンが選択されているものとする。

【0815】

20

〔左演出図柄停止〕

図103中(K)：表示画面の左側に数字の「3」を表す左演出図柄が停止表示されている。

【0816】

〔右演出図柄停止〕

図103中(L)：表示画面の右側に数字の「9」を表す右演出図柄が停止表示されている。

【0817】

〔停止表示演出〕

図103中(M)：第1特別図柄の停止表示に同期して、最後の中演出図柄が停止する。図示の例では、表示画面の中央に数字の「7」を表す中演出図柄が停止表示されている。このとき、第4図柄Z1は、はずれに対応する態様（例えば白表示色）で停止表示される。

30

【0818】

〔変動表示演出開始〕

図104中(N)：第1特別図柄の変動開始とともに、液晶表示器42の表示画面上で3本の図柄列がスクロール変動することで変動表示演出が開始される。このとき、第1特別図柄の作動記憶に対応するマーカM1（特殊マーカ）が1つ消去される。また、液晶表示器42の画面右上では第4図柄Z1が変動表示されている。なお、ここでの第1特別図柄の変動は、ストーリーバトルリーチ演出又はモード移行に対応する変動パターンが選択されているものとする。

40

【0819】

〔左演出図柄停止〕

図104中(O)：表示画面の左側に数字の「8」を表す左演出図柄が停止表示されている。

【0820】

〔リーチ状態の発生〕

図104中(P)：左演出図柄に続いて、その後に右演出図柄が停止表示される。この時点では、表示画面の右側に数字の「8」を表す右演出図柄が停止表示されている。右演出図柄が停止表示されることにより、画面上に横一線状（1本のライン上）に数字の「8

50

」－「変動中」－「8」のリーチ状態が発生している。そして画面上には、リーチ状態となる1本のラインを強調する画像が合わせて表示される。

【0821】

〔リーチ発生後予告演出〕

図104中(Q)：リーチ状態が発生して暫くすると、例えば女性のキャラクターが「チャンスよ！」という台詞を発するリーチ発生後予告演出(カットイン予告演出)が行われる。このようなリーチ発生後予告演出を実行することで、遊技者に対して大きな期待感を抱かせる効果が得られる。

【0822】

そして、これ以降は、上述したスーパーリーチ演出が実行されてモード移行演出に発展するか、スーパーリーチ演出が実行されてストーリーバトルリーチ演出に発展するか、直接ストーリーバトルリーチ演出が実行されることになる。

【0823】

図105中(R)：図示の例では、図58に示すスーパーリーチ演出に発展している。ここでは、「8」の演出図柄でリーチ状態が発生している。

【0824】

図105中(S)：そして、最後の中演出図柄が停止する。図示の例では、中演出図柄として「9」の演出図柄が停止されているため、遊技者に対しては「非当選となった」という印象を与えることができる。

【0825】

〔停止表示演出〕

図105中(T)：「2ラウンド確変図柄1」又は「小当り」に該当している場合、「9」の中演出図柄の上に重ねて、動物のキャラクターが大きく表示された特殊演出図柄が停止表示される。

【0826】

〔モード移行演出〕

図105中(U)：そして、2ラウンド大当り遊技又は小当り遊技の間に、扉が開閉するモード移行演出が実行される。

図105中(V)：この場合、次変動から祭りモードでの変動表示演出が開始される。

【0827】

〔発展演出〕

図105中(W)：一方、スーパーリーチ演出ではずれたと見せかけてストーリーバトルリーチ演出に発展する場合は、可動体40fが落下する発展演出が実行される。

図105中(X)：この場合、上述したストーリーバトルリーチ演出が開始される。

【0828】

図105中(Y)：そして、ストーリーバトルリーチ演出で女性キャラクターが勝利する演出が実行される。

図105中(Z)：第1特別図柄の停止表示に略同期して、演出図柄についても大当りに対応する停止表示演出が行われる。なお、スーパーリーチ演出を経由せずに直接ストーリーバトルリーチ演出に発展する場合は、図105中(R)(S)(W)を実行せずに、図105中(X)のストーリーバトルリーチ演出からリーチ演出が開始される。

【0829】

このように、第3演出例によれば、出球有り大当り又はモード移行が確定する動物ゾーン演出と、ストーリーバトルリーチ演出又はモード移行が確定する金色のマーカ演出とが組み合わされて実行されているため、モード移行が否定された段階で(ストーリーバトルリーチ演出に発展した段階で)、出球有り大当りが確定する。

【0830】

次に、以上の演出を具体的に実現するための制御手法の例について説明する。上述した変動表示演出やリーチ演出、リーチ発生前予告演出、記憶数表示演出、大役中演出、モード演出(ゾーン演出)、記憶マーカ演出(特殊マーカ演出)等は、いずれも以下の制御処

10

20

30

40

50

理を通じて制御されている。

【0831】

〔演出制御処理〕

図106は、演出制御CPU126により実行される演出制御処理の手順例を示すフローチャートである。この演出制御処理は、例えば図示しないリセットスタート（メイン）処理とは別にタイマ割込処理（割込管理処理）の中で実行される。演出制御CPU126は、リセットスタート処理の実行中に所定の割込周期（例えば数十 μ s～数ms周期）でタイマ割込を発生させ、タイマ割込処理を実行する。

【0832】

演出制御処理は、コマンド受信処理（ステップS400）、作動記憶演出管理処理（ステップS401）、演出図柄管理処理（ステップS402）、表示出力処理（ステップS404）、ランプ駆動処理（ステップS406）、音響駆動処理（ステップS408）、演出乱数更新処理（ステップS410）及びその他の処理（ステップS412）のサブルーチン群を含む構成である。以下、各処理に沿って演出制御処理の基本的な流れを説明する。

【0833】

ステップS400：コマンド受信処理において、演出制御CPU126は主制御CPU72から送信される演出用のコマンドを受信する。また、演出制御CPU126は受信したコマンドを解析し、それらを種類別にRAM130のコマンドバッファ領域に保存する。なお、主制御CPU72から送信される演出用のコマンドには、例えば特図先判定演出コマンド、（特別図柄）作動記憶数増加時演出コマンド、（特別図柄）作動記憶数減少時演出コマンド、始動口入賞音制御コマンド、デモ演出用コマンド、抽選結果コマンド、変動パターンコマンド、変動開始コマンド、停止図柄コマンド、図柄停止時コマンド、状態指定コマンド、ラウンド数コマンド、エラー通知コマンド、大当たり終了演出コマンド、回数切りカウンタ値コマンド、変動パターン先判定コマンド、停止表示時間終了コマンド、電源復帰指定コマンド、時短回数指定コマンド、特殊回数指定コマンド、ST回数指定コマンド、発射位置指定コマンド等がある。

【0834】

ステップS401：作動記憶演出管理処理では、演出制御CPU126は上述した記憶数表示演出や、マークM1、M2を用いた先読み予告演出の実行を制御する。なお、作動記憶演出管理処理の内容については、別の図面を参照しながらさらに後述する。

【0835】

ステップS402：演出図柄管理処理では、演出制御CPU126は内部抽選の結果に基づいて演出図柄を用いた変動表示演出や停止表示演出の内容を制御したり、可変入賞装置30の開閉動作時の演出内容を制御したりする（演出実行手段）。また、この処理において、演出制御CPU126は各種予告演出（リーチ発生前予告演出、リーチ発生後予告演出等）の演出パターンを選択する。なお、演出図柄管理処理の内容については、別の図面を参照しながらさらに後述する。

【0836】

ステップS404：表示出力処理では、演出制御CPU126は演出表示制御装置144（表示制御CPU146）に対して演出内容の基本的な制御情報（例えば、第1特別図柄及び第2特別図柄それぞれの作動記憶数、作動記憶演出パターン番号、先読み予告演出パターン番号、変動演出パターン番号、変動時予告演出番号、背景パターン番号等）を指示する。これにより、演出表示制御装置144（表示制御CPU146及びVDP152）は指示された演出内容に基づいて液晶表示器42による表示動作を制御する（演出実行手段）。

【0837】

ステップS406：ランプ駆動処理では、演出制御CPU126はランプ駆動回路132に対して制御信号を出力する。これを受けてランプ駆動回路132は、制御信号に基づいて各種ランプ46～52や盤面ランプ53等を駆動（点灯又は消灯、点滅、輝度階調変

10

20

30

40

50

化等)する。なお、後述する処理において各種ランプ46～52や盤面ランプ53等を点灯したり消灯したりする処理が記載されるが、実際には後述する処理においてこのランプ駆動処理において出力する制御信号を生成する処理を表している。

【0838】

ステップS408：次の音響駆動処理では、演出制御CPU126は音響駆動回路134に対して演出内容（例えば変動表示演出中やリーチ演出中、モード移行演出中、大当たり演出中のBGM、音声データ等）を指示する。これにより、スピーカ54, 55, 56から演出内容に応じた音出力される。

【0839】

ステップS410：演出乱数更新処理では、演出制御CPU126はRAM130のカウタ領域において各種の演出乱数を更新する。演出乱数には、例えば予告選択に用いられる乱数や通常背景チェンジ抽選（演出抽選）に用いられる乱数等がある。他にも、先判定演出に関する乱数として、メータランプ用先判定演出実行乱数、メータランプ用先判定演出シナリオパターン乱数、保留ランプ用先判定演出実行乱数、保留ランプ用先判定演出シナリオパターン乱数等がある。

【0840】

ステップS412：その他の処理では、例えば演出制御CPU126は可動体40fの駆動用ICに対して制御信号を出力する。可動体40fは可動体モータ57を駆動源として動作し、液晶表示器42による画像の表示と同期して、又は単独で演出を行う。

【0841】

以上の演出制御処理を通じて、演出制御CPU126はパチンコ機1における演出内容を統括的に制御することができる。次に、演出制御処理の中で実行される作動記憶演出管理処理の内容について説明する。

【0842】

〔作動記憶演出管理処理〕

図107は、作動記憶演出管理処理の手順例を示すフローチャートである。以下、手順例に沿って内容を説明する。

【0843】

ステップS700：先ず演出制御CPU126は、主制御CPU72から作動記憶数増加時演出コマンドを受信したか否かを確認する。具体的には、演出制御CPU126はRAM130のコマンドバッファ領域にアクセスし、作動記憶数増加時演出コマンドが保存されているか否かを確認する。作動記憶数増加時演出コマンドが保存されていることを確認した場合（ステップS700：Yes）、演出制御CPU126はステップS702及びステップS703を実行する。なお、作動記憶数増加時演出コマンドが保存されていることを確認できない場合（ステップS700：No）、演出制御CPU126はステップS702及びステップS703を実行しない。

【0844】

ステップS702：演出制御CPU126は、作動記憶数増加時演出選択処理を実行する。この処理では、演出制御CPU126は、第1特別図柄及び第2特別図柄に対応したマークM1, M2や保留ランプ51a～51dを表示させる演出を選択する。なお、保留ランプ51a～51dとマークM2とは同じ第2特別図柄の作動記憶を表すものであるため、マークM2は表示しなくてもよい。なお、具体的な処理の内容については、別の図面を参照しながらさらに後述する。

【0845】

ステップS703：演出制御CPU126は、先判定演出管理処理を実行する。この処理では、演出制御CPU126は、変動パターン先判定コマンド等を参照しながら各種先読み演出を実行するか否かについての判定処理を実行する。なお、具体的な処理の内容については、別の図面を参照しながらさらに後述する。

【0846】

ステップS704：演出制御CPU126は、主制御CPU72から作動記憶数減少時

10

20

30

40

50

演出コマンドを受信したか否かを確認する。具体的には、演出制御CPU126はRAM130のコマンドバッファ領域にアクセスし、作動記憶数減少時演出コマンドが保存されているか否かを確認する。作動記憶数減少時演出コマンドが保存されていることを確認した場合（ステップS704：Yes）、演出制御CPU126はステップS706を実行する。なお、作動記憶数減少時演出コマンドが保存されていることを確認できない場合（ステップS704：No）、演出制御CPU126はステップS706を実行しない。

【0847】

ステップS706：演出制御CPU126は、作動記憶数減少時演出選択処理を実行する。この処理では、演出制御CPU126は、第1特別図柄及び第2特別図柄に対応したマークM1、M2や保留ランプ51a～51dをスライドさせる演出、及び内部抽選により消費した抽選要素に対応するマークや保留ランプを消去する演出を選択する。

以上の手順を終えると、演出制御CPU126は、演出制御処理（図106）に復帰する。

【0848】

〔作動記憶数増加時演出選択処理〕

図108は、作動記憶数増加時演出選択処理の手順例を示すフローチャートである。以下、手順例に沿って内容を説明する。

【0849】

ステップS770：演出制御CPU126は、先の処理（ステップS700：図107）で保存が確認された作動記憶数増加時演出コマンドが左始動入賞口（第1特別図柄）に対応した作動記憶数増加時演出コマンドであるか否かを確認する。この確認の結果、左始動入賞口（第1特別図柄）に対応する作動記憶数増加時演出コマンドである場合（Yes）、演出制御CPU126は次にステップS772を実行する。一方、左始動入賞口（第1特別図柄）に対応する作動記憶数増加時演出コマンドではない場合（No）、演出制御CPU126は次にステップS774を実行する。

【0850】

ステップS772：演出制御CPU126は、記憶マーク増加時演出処理を実行する。具体的には、第1特別図柄に対応したマークM1を表示させる演出を実行する。演出制御CPU126は作動記憶演出管理処理（図107）に復帰する。

【0851】

ステップS774：演出制御CPU126は、保留ランプ増加時演出処理を実行する。この処理では、演出制御CPU126は第2特別図柄に対応した保留ランプ51a～51dのいずれかを新たに点灯する処理を実行する。ここで、実際に保留ランプ51a～51dを点灯させるのは上述したランプ駆動処理（ステップS406：図106）において行われ、この処理では保留ランプ51a～51dを点灯するための制御信号を生成する処理が行われる。なお、いずれの保留ランプを点灯するかは作動記憶数増加時演出コマンドの内容に基づいて行われる。また、保留ランプ51a～51dを点灯する際の点灯色は基本的に白色態様で行われ、後述する花火ラッシュ時先判定演出管理処理（ステップS716：図109）において別の点灯色（赤色態様など）に変更される場合もある。演出制御CPU126は次にステップS776を実行する。

【0852】

ステップS776：演出制御CPU126は、矢印ランプ演出管理処理を実行する。この処理では、演出制御CPU126は矢印ランプ51e～51iを順次1つずつ点灯する処理（制御信号を生成する処理）を実行する。なお、矢印ランプ51e～51iを点灯する順番は可変始動入賞装置28よりの右端の矢印ランプ51eから矢印ランプ51f、51g、51h、51iの順に行われる。また、矢印ランプ51e～51iの点灯の切り替えは、可変始動入賞装置28に入賞した遊技球の排出（球転動）の滑走速度よりも遅くした速度であり、人間の動体視力の能力に合わせた速度で行われ、例えば、約100ms毎に行われる。また、矢印ランプ51e～51iを点灯する際の点灯色は基本的に新たに点灯することとなる保留ランプ51a～51dと同じ点灯色（白色態様、赤色態様など）で

10

20

30

40

50

行われる。

【0853】

以上の手順を終えると、演出制御CPU126は作動記憶演出管理処理（図107）に復帰する。

【0854】

〔先判定演出管理処理〕

図109は、上記の先判定演出管理処理の手順例を示すフローチャートである。以下、手順例に沿って説明する。

【0855】

ステップS710：演出制御CPU126は、現在が花火ラッシュ中であるか否かを確認する。具体的には、後述するモード演出管理処理（ステップS616：図125）において設定されるモード（背景画像）が花火ラッシュに対応したものであるか否かを確認する。この確認の結果、現在が花火ラッシュ中である場合（Yes）、演出制御CPU126は次にステップS716を実行する。一方、現在が花火ラッシュ中ではない場合（No）、演出制御CPU126は次にステップS712を実行する。

10

【0856】

ステップS712：演出制御CPU126は、ゾーン演出管理処理を実行する（第1先判定演出実行手段）。この処理では、演出制御CPU126は、新たに記憶された抽選要素を先読みして動物ゾーンに移行させるか否かの判定処理を実行する。なお、具体的な処理の内容については、別の図面を参照しながらさらに後述する。演出制御CPU126は次にステップS714を実行する。

20

【0857】

ステップS714：演出制御CPU126は、記憶マーカ演出管理処理を実行する（第2先判定演出実行手段、第3先判定演出実行手段）。この処理では、演出制御CPU126は、新たに記憶された抽選要素を先読みして記憶マーカの表示態様を変化させるか否かの判定処理を実行する。なお、具体的な処理の内容については、別の図面を参照しながらさらに後述する。

【0858】

ステップS716：演出制御CPU126は、花火ラッシュ時先判定演出管理処理を実行する。この処理では、演出制御CPU126は、新たに記憶された抽選要素を先読みして、保留ランプ51a～51d、矢印ランプ51e～51i、メータランプ51j～51nを使用した特別な先判定演出を実行するか否かを判定し、実行する場合は対応した制御信号を生成する。なお、具体的な処理の内容については、別の図面を参照しながらさらに後述する。

30

【0859】

以上の手順を終えると、演出制御CPU126は、作動記憶演出管理処理（図107）に復帰する。

【0860】

〔ゾーン演出管理処理〕

図110は、上記のゾーン演出管理処理の手順例を示すフローチャートである。以下、手順例に沿って説明する。

40

【0861】

ステップS720：演出制御CPU126は、ゾーン演出が実行中であるか否かを確認する。この確認は、ゾーン演出実行フラグにより実行することができる。ゾーン演出実行フラグは、RAM130に記憶されており、ゾーン演出実行フラグがONである場合、演出制御CPU126は、ゾーン演出の実行中であると認識することができる。ゾーン演出実行フラグは、ゾーン演出が開始された際にONにされ、ゾーン演出が終了した際にOFFにされる。

【0862】

その結果、ゾーン演出が実行中であることを確認した場合（Yes）、演出制御CPU

50

126は先判定演出管理処理（図109）に復帰する。一方、ゾーン演出が実行中であることを確認できない場合（No）、演出制御CPU126はステップS722を実行する。

【0863】

ステップS722：演出制御CPU126は、変動パターン先判定コマンドをロードする。この処理では、演出制御CPU126はコマンド受信処理（ステップS400）で受信した変動パターン先判定コマンドの内容を確認する。これにより、演出制御CPU126は、新たに記憶された抽選要素が実際に消費される当該変動にて、どのような変動パターンが選択されるのかということと、当該変動での内部抽選の結果を把握することができる。

10

【0864】

ステップS724：演出制御CPU126は、ロードした変動パターン先判定コマンドに基づいて、今回増加した記憶が実際に変動表示される際に大当り変動パターン又は小当り変動パターンが選択されることになるか否かを判定する。なお、大当り変動パターンには、出球有り大当り変動パターンのみならず、出球無し大当り（2R大当り）変動パターンも含まれる。

【0865】

その結果、大当り変動パターン又は小当り変動パターンが選択されることを確認した場合（Yes）、演出制御CPU126はステップS726を実行する。一方、大当り変動パターン又は小当り変動パターンが選択されることを確認できない場合（No）、演出制御CPU126は先判定演出管理処理（図109）に復帰する。

20

【0866】

ステップS726：演出制御CPU126は、所定の乱数抽選（ゾーン演出実行抽選）に当選しているか否かを確認する。具体的には、演出乱数を用いて所定の抽選（例えば3分の1で当選する抽選）を実行する。

【0867】

その結果、所定の乱数抽選に当選していることを確認した場合（Yes）、演出制御CPU126はステップS728を実行する。一方、所定の乱数抽選に当選していることを確認できない場合（No）、演出制御CPU126は先判定演出管理処理（図109）に復帰する。

30

【0868】

ステップS728：演出制御CPU126は、現在の変動がリーチ変動中であるか否かを確認する。すなわち、現在の状態が特別図柄の変動中の状態であり、かつ、リーチ変動パターンが選択されているか否かを確認する。演出制御CPU126は、変動パターンコマンドを確認することにより現在の変動がリーチ変動中であるか否かを確認することができる。

【0869】

その結果、現在の変動がリーチ変動中であることを確認した場合（Yes）、演出制御CPU126はステップS732を実行する。一方、現在の変動がリーチ変動中であることを確認できない場合（No）、演出制御CPU126はステップS730を実行する。

40

【0870】

ステップS730：演出制御CPU126は、ゾーン演出選択処理を実行する。具体的には、演出制御CPU126は、動物ゾーンに対応する背景画像を表示する演出パターンを選択する処理を実行する。これにより始動口入賞時に、直ちにゾーン演出を開始させることができる。この処理を実行した場合、演出制御CPU126は、ゾーン演出実行フラグをONにする。

【0871】

ステップS732：演出制御CPU126は、次変動開始時ゾーン演出選択処理を実行する。具体的には、演出制御CPU126は、次変動開始時に、動物ゾーンに対応する背景画像を表示する演出パターンを選択する処理を実行する。これにより、現在のリーチ演

50

出の邪魔をせずに、次変動の変動開始時から円滑にゾーン演出を開始させることができる。なお、演出制御CPU126は、次変動の変動開始時に、ゾーン演出実行フラグをONにする。

以上の処理を終えると、演出制御CPU126は先判定演出管理処理（図109）に復帰する。

【0872】

〔記憶マーカ演出管理処理〕

図111は、上記の記憶マーカ演出管理処理の手順例を示すフローチャートである。以下、手順例に沿って説明する。

【0873】

ステップS740：演出制御CPU126は、変動パターン先判定コマンドをロードする。この処理では、演出制御CPU126はコマンド受信処理（ステップS400）で受信した変動パターン先判定コマンドの内容を確認する。これにより、演出制御CPU126は、新たに記憶された抽選要素が実際に消費される当該変動にて、どのような変動パターンが選択されるのかということと、当該変動での内部抽選の結果を把握することができる。

【0874】

ステップS742：演出制御CPU126は、ロードした変動パターン先判定コマンドに基づいて、今回増加した記憶が実際に変動表示される際に当選変動パターン又はリーチ変動パターンが選択されることになるか否かを判定する。なお、当選変動パターンには、大当たり変動パターンのみならず、小当たり変動パターンも含まれる。

【0875】

その結果、当選変動パターン又はリーチ変動パターンが選択されることを確認した場合（Yes）、演出制御CPU126はステップS744を実行する。一方、当選変動パターン又はリーチ変動パターンが選択されることを確認できない場合（No）、演出制御CPU126は先判定演出管理処理（図109）に復帰する。

【0876】

ステップS744：演出制御CPU126は、所定の乱数抽選（記憶マーカ変化演出実行抽選）に当選しているか否かを確認する。具体的には、演出乱数を用いて所定の抽選（例えば8分の1で当選する抽選）を実行する。

【0877】

その結果、所定の乱数抽選に当選していることを確認した場合（Yes）、演出制御CPU126はステップS746を実行する。一方、所定の乱数抽選に当選していることを確認できない場合（No）、演出制御CPU126は先判定演出管理処理（図109）に復帰する。

【0878】

ステップS730：演出制御CPU126は、特殊マーカ演出選択処理を実行する。具体的には、演出制御CPU126は、後述する特殊記憶マーカ選択テーブルに基づいて、実際に表示する特殊マーカの種類を決定する処理を実行する。このとき、演出制御CPU126は、ゾーン演出の実行中であるか否かに関わらず、特殊マーカ演出の実行条件が満たされた場合には、特殊マーカ演出選択処理を実行する（並行演出実行手段、特殊並行演出実行手段）。これにより、演出制御CPU126は、ゾーン演出と特殊マーカ演出とを同時に開始させたり、ゾーン演出の実行中に、特殊マーカ演出を開始させたりすることができる。

以上の処理を終えると、演出制御CPU126は先判定演出管理処理（図109）に復帰する。

【0879】

〔特殊記憶マーカ選択テーブル〕

図112は、特殊記憶マーカ選択テーブルの構成例を示す図である。

このテーブルは、特殊マーカ演出選択処理（図111のステップS746）にて特殊マ

10

20

30

40

50

ーカを選択する際に用いられるテーブルである。

【0880】

図中左カラムには、新たに記憶された抽選要素が実際に消費される当該変動にて選択される変動パターンの種類が表示されている。具体的には、上から順番に、「リーチ」、「スーパリーチ」、「ストーリーバトルリーチ」、「モード移行」が表示されている。

【0881】

リーチは、ノーマルリーチやロングリーチを含み、大当たり期待度が低いリーチである。

スーパリーチは、大当たり期待度が中程度のリーチである。

ストーリーバトルリーチは、大当たり期待度が最も高いリーチである。

モード移行は、2ラウンド大当たり又は小当たりに対応する変動パターンに対応している。

10

【0882】

一方、図中上段には、特殊な記憶マーカの種別が表示されている。具体的には、「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」、「虎柄」が表示されており、「青色」が最も大当たりの期待度が低く、右方向に進むにつれて大当たりの期待度が高くなり、「虎柄」が最も大当たりの期待度が高くなっている。

【0883】

〔リーチ〕

当該変動にて「リーチ変動パターン」が選択されることが予定されている場合、「青色の特殊記憶マーカ」が選択される割合は80%であり、「緑色の特殊記憶マーカ」が選択される割合は20%である。

20

【0884】

〔スーパリーチ〕

当該変動にて「スーパリーチ変動パターン」が選択されることが予定されている場合、「青色の特殊記憶マーカ」が選択される割合は10%であり、「緑色の特殊記憶マーカ」が選択される割合は40%であり、「赤色の特殊記憶マーカ」が選択される割合は50%である。

【0885】

〔ストーリーバトルリーチ〕

当該変動にて「ストーリーバトルリーチ変動パターン」が選択されることが予定されている場合、「赤色の特殊記憶マーカ」が選択される割合は30%であり、「金色の特殊記憶マーカ」が選択される割合は50%であり、「虎柄の特殊記憶マーカ」が選択される割合は20%である。

30

【0886】

〔モード移行〕

当該変動にて「モード移行変動パターン」が選択されることが予定されている場合、「青色の特殊記憶マーカ」が選択される割合は5%であり、「緑色の特殊記憶マーカ」が選択される割合は15%であり、「赤色の特殊記憶マーカ」が選択される割合は20%であり、「金色の特殊記憶マーカ」が選択される割合は60%である。

【0887】

このような選択テーブルを用いることにより、「虎柄の特殊記憶マーカ」を表示した際には、ストーリーバトルリーチ演出に発展することを確定させることができる。また、「金色の特殊記憶マーカ」を表示した際には、ストーリーバトルリーチ演出に発展するか、モード移行演出が実行されることを確定させることができる。

40

【0888】

図113は、花火ラッシュ時先判定演出管理処理の手順例を示すフローチャートである。以下、手順例に沿って内容を説明する。

【0889】

ステップS751：演出制御CPU126は、花火ラッシュ時先判定演出フラグがONであるか否かを確認する。具体的には、演出制御CPU126はRAM130に記憶されている花火ラッシュ時先判定演出フラグがONであるか否かを確認する。ここで、花火ラ

50

ッシュ時先判定演出フラグとは、花火ラッシュ中において先判定演出（保留ランプ用先判定演出やメータランプ用先判定演出：図 8 1～図 8 7）が実行されているか否かを表すフラグであり、その先判定演出が開始された際に ON に設定され、その先判定演出が実行されていた特別図柄の変動表示（演出図柄の変動表示演出）が終了した際に OFF に設定される。演出制御 CPU 1 2 6 は次にステップ S 7 5 3 を実行する。

【0890】

ステップ S 7 5 3：演出制御 CPU 1 2 6 は、全ての特図先判定演出コマンドをロードする。なお、全ての特図先判定演出コマンドは、第 2 特別図柄に対応する全ての特図先判定演出コマンドを表しており、第 1 特別図柄に対応するものは省かれる。ここで、特図先判定演出コマンドとは、入賞時に行われる特別図柄の内部抽選における結果を表しており、さらにその結果が大当りに該当していた場合はその当選種類（当選図柄、停止図柄）の種類を表している。

10

【0891】

この処理では、例えば、今回新たに第 2 特別図柄の作動記憶が記憶され、その作動記憶に対応する特図先判定演出をロードすると共に、消費されずに記憶され続けている第 2 特別図柄の作動記憶がある場合、その作動記憶に対応する特図先判定演出コマンドをロードする。すなわち、演出制御 CPU 1 2 6 は現在記憶されている全ての第 2 特別図柄に対応する特図先判定演出コマンドをロードする。演出制御 CPU 1 2 6 は次にステップ S 7 5 5 を実行する。

【0892】

ステップ S 7 5 5：演出制御 CPU 1 2 6 は、2 ラウンド系大当りが含まれているか否かを確認する。具体的には、演出制御 CPU 1 2 6 は先の処理（ステップ S 7 5 1）で確認した全ての第 2 特別図柄の特図先判定演出コマンドの中に 2 ラウンド系大当りに対応するコマンドが含まれているか否かを確認する。なお、具体的な 2 ラウンド系大当りに対応するコマンドは、2 ラウンド通常図柄 1～3 に対応する B 2 H 0 B H～B 2 H 0 D H や 2 ラウンド確変図柄に対応する B 2 H 0 F H である。この確認の結果、2 ラウンド系大当りが含まれている場合（Yes）、演出制御 CPU 1 2 6 は先判定演出管理処理（図 1 0 9）に復帰する。一方、2 ラウンド系大当りが含まれていない場合（No）、演出制御 CPU 1 2 6 は次にステップ S 7 5 7 を実行する。

20

【0893】

ステップ S 7 5 7：演出制御 CPU 1 2 6 は、変動パターン先判定コマンドをロードする。なお、変動パターン先判定コマンドは、最新の第 2 特別図柄に対応する変動パターン先判定コマンドを表している。また、変動パターン先判定コマンドとは、入賞時に行われる特別図柄の変動表示に関する変動パターンの種類（変動パターン番号）の選択結果を表している。

30

【0894】

この処理では、例えば、今回新たに第 2 特別図柄の作動記憶が記憶され、その作動記憶に対応する変動パターン先判定コマンドをロードすると共に、消費されずに記憶され続けている第 2 特別図柄の作動記憶がある場合、その作動記憶に対応する変動パターン先判定コマンドをロードする。すなわち、演出制御 CPU 1 2 6 は現在記憶されている全ての第 2 特別図柄に対応する変動パターン先判定コマンドをロードする。演出制御 CPU 1 2 6 は次にステップ S 7 5 9 を実行する。

40

【0895】

ステップ S 7 5 9：演出制御 CPU 1 2 6 は、メータランプ用先判定演出管理処理を実行する。この処理では、演出制御 CPU 1 2 6 はメータランプ 5 1 j～5 1 n を使用したメータランプ用先判定演出に関する処理を行う。なお、具体的な処理の内容については、別のフローチャートを参照しながらさらに後述する。演出制御 CPU 1 2 6 は次にステップ S 7 6 1 を実行する。

【0896】

ステップ S 7 6 1：演出制御 CPU 1 2 6 は、保留ランプ用先判定演出管理処理を実行

50

する。この処理では、演出制御CPU126は保留ランプ51a～51dを使用した保留ランプ用先判定演出に関する処理を行う。なお、具体的な処理の内容については、別のフローチャートを参照しながらさらに後述する。演出制御CPU126は次にステップS763を実行する。

【0897】

このように、当該変動も含め記憶されている第2特別図柄の作動記憶に関するそれぞれの内部抽選の結果に2ラウンド系大当りが含まれない場合、メータランプ用先判定演出や保留ランプ用先判定演出が実行される可能性があることを表している。なお、第2特別図柄の内部抽選の結果2ラウンド系大当りに該当すると、遊技者にとって有利な状態である花火ラッシュが終了して不利な状態に変更されることとなる。したがって、メータランプ用先判定演出や保留ランプ用先判定演出が実行されていると、その演出が終了するまで（当該変動が終了するまで）の特別な区間は、2ラウンド系大当りに該当せず花火ラッシュが終了しないことから、遊技者にとって有利な状態が継続する特別な区間であることを表している。なお、このような有利な状態が継続する特別な区間に行われる演出をセーフゾーン演出とすることもでき、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制することができる。

10

【0898】

ステップS763：演出制御CPU126は、先判定演出を実行するか否かを確認する。具体的には、先の処理（ステップS759、ステップS761）において、メータランプ用先判定演出を実行する設定が行われたか、又は、保留ランプ用先判定演出を実行する設定が行われたか否かを確認する。この確認の結果、先判定演出を実行する場合（Yes）、すなわち、メータランプ用先判定演出、保留ランプ用先判定演出の少なくとも一方が実行する設定が行われた場合、演出制御CPU126は次にステップS765を実行する。一方、先判定演出を実行しない場合（No）、すなわち、メータランプ用先判定演出、保留ランプ用先判定演出のいずれも実行する設定が行われなかった場合、演出制御CPU126は先判定演出管理処理（図109）に復帰する。

20

【0899】

ステップS765：演出制御CPU126は、花火ラッシュ時先判定演出フラグをONに設定する。具体的には、演出制御CPU126はRAM130の花火ラッシュ時先判定演出フラグをON（01H）に設定して記憶する。

【0900】

以上の手順を終えると、演出制御CPU126は先判定演出管理処理（図109）に復帰する。

30

【0901】

図114は、メータランプ用先判定演出管理処理の手順例を示すフローチャートである。以下、手順例に沿って内容を説明する。

【0902】

ステップS780：演出制御CPU126は、メータランプ用先判定演出実行抽選を実行する。具体的には、演出制御CPU126は先の処理（ステップS410：演出乱数更新処理）において更新したメータランプ用先判定演出実行乱数を取得し、その乱数が所定の数値範囲内であるか否かによって、メータランプ用先判定演出を実行するか否かを決定する。演出制御CPU126は次にステップS782を実行する。

40

【0903】

ステップS782：演出制御CPU126はメータランプ用先判定演出を実行するか否かを確認する。具体的には、演出制御CPU126は先の処理（ステップS780）においてメータランプ用先判定演出を実行するといった抽選結果が得られたか否かを確認する。この確認の結果、メータランプ用先判定演出を実行する場合（Yes）、演出制御CPU126は次にステップS784を実行する。一方、メータランプ用先判定演出を実行しない場合（No）、演出制御CPU126は花火ラッシュ時先判定演出管理処理（図113）に復帰する。

【0904】

50

ステップS784：演出制御CPU126は、メータランプ用シナリオパターン選択テーブルを参照する。具体的には、演出制御CPU126はROM128に記憶されているメータランプ用シナリオパターン選択テーブルを参照する。なお、具体的なテーブルの内容については、別の図を参照しながらさらに後述する。演出制御CPU126は次にステップS786を実行する。

【0905】

ステップS786：演出制御CPU126は、メータランプ用先判定演出シナリオパターン抽選を実行する。具体的には、演出制御CPU126は先の処理（ステップS410：演出乱数更新処理）において更新したメータランプ用先判定演出シナリオパターン乱数を取得し、その乱数と先の処理（ステップS757：図113）でロードした変動パターン先判定コマンド（変動パターン番号）を使用して先の処理（ステップS784）で参照したメータランプ用シナリオパターン選択テーブルに規定されている複数種類のメータランプ用シナリオパターンのいずれか1つを選択する。演出制御CPU126は次にステップS788を実行する。

【0906】

ステップS788：演出制御CPU126は、メータランプ用先判定演出を実行する設定を行う。具体的には、演出制御CPU126は先の処理（ステップS786）で選択したメータランプ用先判定演出シナリオパターンに基づいてメータランプ51j～51nを使用した先判定演出を実行する設定する（制御信号を生成する処理を行う）。これにより、上述したランプ駆動処理（ステップS406：図106）において、入賞時から当該変動が終了する（当該変動開始時における点灯の終了時）までに行われるメータランプ51j～51nによる点灯、消灯、点滅の先判定演出が実行されることとなる。

【0907】

以上の手順を終えると、演出制御CPU126は花火ラッシュ時先判定演出管理処理（図113）に復帰する。

【0908】

図115は、メータランプ用先判定演出シナリオパターン選択テーブル（保留ランプ1個目）の一例を示す図である。

この選択テーブルは、入賞時に第2特別図柄の作動記憶がない場合、すなわち、入賞時に保留ランプの1個目である保留ランプ51aが新たに点灯する場合に使用するテーブルである。また、この選択テーブルは、例えば、変動パターン先判定コマンドに対応する変動パターン番号別に選択可能なメータランプ用先判定演出シナリオパターンの振分値が示されている。

【0909】

また、この選択テーブルには、メータランプ用先判定演出シナリオパターンが複数種類規定されており、メータランプ用先判定演出シナリオパターン番号（以下、メータシナリオ番号とする）に対応して、異なる種類のメータランプ用先判定演出の演出内容が規定されている。具体的なメータランプ用先判定演出の演出内容は、入賞時においてメータランプ51j～51nを何色の点灯色で点灯させるのか、当該変動開始時に液晶表示器42内でリーチ演出が実行される期待度が高い演出（きっかけ予告演出）を実行するのか否かといった演出内容である。なお、メータランプ用先判定演出シナリオパターンの個数や内容については適宜変更可能である。

【0910】

さらに具体的には、メータシナリオ番号「1」は、入賞時に「白色態様（W）」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行しない（x）といった演出内容になっている。

メータシナリオ番号「2」は、入賞時に「青色態様（B）」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行しない（x）といった演出内容になっている。

メータシナリオ番号「3」は、入賞時に「青色態様（B）」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行する（o）といった演出内容になっている。

メータシナリオ番号「4」は、入賞時に「緑色態様（G）」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行する（○）といった演出内容になっている。

メータシナリオ番号「5」は、入賞時に「赤色態様（R）」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行する（○）といった演出内容になっている。

メータシナリオ番号「6」は、入賞時に「虹色態様（A）」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行する（○）といった演出内容になっている。

【0911】

したがって、当該変動の内部抽選の結果がはずれに該当していた場合、以下のはずれ時の変動パターン番号に対して、以下の振分値に基づいたメータシナリオ番号（演出内容）が1つ選択されることとなる。

例えば、変動パターン番号「41又は42」については、メータシナリオ番号「1」が選択される割合は100分の50（＝50％）であり、メータシナリオ番号「2」が選択される割合は100分の50（＝50％）である。

例えば、変動パターン番号「43又は44」については、メータシナリオ番号「1」が選択される割合は100分の50（＝50％）であり、メータシナリオ番号「2」が選択される割合は100分の40（＝40％）であり、メータシナリオ番号「3」が選択される割合は100分の10（＝10％）である。

例えば、変動パターン番号「45又は46」については、メータシナリオ番号「1」が選択される割合は100分の40（＝40％）であり、メータシナリオ番号「2」が選択される割合は100分の30（＝30％）であり、メータシナリオ番号「3」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「4」が選択される割合は100分の10（＝10％）である。

例えば、変動パターン番号「47又は48」については、メータシナリオ番号「1」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「2」が選択される割合は100分の30（＝30％）であり、メータシナリオ番号「3」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「4」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「5」が選択される割合は100分の10（＝10％）である。

【0912】

また、当該変動の内部抽選の結果が大当りに該当していた場合、以下の大当り時の変動パターン番号に対して、以下の振分値に基づいたメータシナリオ番号（演出内容）が1つ選択されることとなる。

例えば、変動パターン番号「101、102又は103」については、メータシナリオ番号「3」が選択される割合は100分の30（＝30％）であり、メータシナリオ番号「4」が選択される割合は100分の30（＝30％）であり、メータシナリオ番号「5」が選択される割合は100分の30（＝30％）であり、メータシナリオ番号「6」が選択される割合は100分の10（＝10％）である。

例えば、変動パターン番号「104、105又は106」については、メータシナリオ番号「3」が選択される割合は100分の40（＝40％）であり、メータシナリオ番号「4」が選択される割合は100分の30（＝30％）であり、メータシナリオ番号「5」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「6」が選択される割合は100分の10（＝10％）である。

例えば、変動パターン番号「107又は108」については、メータシナリオ番号「4」が選択される割合は100分の50（＝50％）であり、メータシナリオ番号「5」が選択される割合は100分の30（＝30％）であり、メータシナリオ番号「6」が選択される割合は100分の20（＝20％）である。

【0913】

また、当該変動の内部抽選の結果が小当りに該当していた場合、以下の小当り時の変動パターン番号に対して、以下の振分値に基づいたメータシナリオ番号（演出内容）が1つ選択されることとなる。

10

20

30

40

50

例えば、変動パターン番号「2 1 1 又は 2 1 2」については、メータシナリオ番号「1」が選択される割合は100分の50（＝50％）であり、メータシナリオ番号「2」が選択される割合は100分の50（＝50％）である。

例えば、変動パターン番号「2 1 3 又は 2 1 4」については、メータシナリオ番号「1」が選択される割合は100分の50（＝50％）であり、メータシナリオ番号「2」が選択される割合は100分の40（＝40％）であり、メータシナリオ番号「3」が選択される割合は100分の10（＝10％）である。

例えば、変動パターン番号「2 1 5 又は 2 1 6」については、メータシナリオ番号「1」が選択される割合は100分の40（＝40％）であり、メータシナリオ番号「2」が選択される割合は100分の30（＝30％）であり、メータシナリオ番号「3」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「4」が選択される割合は100分の10（＝10％）である。

例えば、変動パターン番号「2 1 7 又は 2 1 8」については、メータシナリオ番号「1」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「2」が選択される割合は100分の30（＝30％）であり、メータシナリオ番号「3」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「4」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「5」が選択される割合は100分の10（＝10％）である。

【0914】

図116は、メータランプ用先判定演出シナリオパターン選択テーブル（保留ランプ2個目）の一例を示す図である。

この選択テーブルは、入賞時に第2特別図柄の作動記憶が1個すでにある場合、すなわち、入賞時に保留ランプの2個目である保留ランプ51bが新たに点灯する場合に使用するテーブルである。また、この選択テーブルは、例えば、変動パターン先判定コマンドに対応する変動パターン番号別に選択可能なメータランプ用先判定演出シナリオパターンの振分值が示されている。

【0915】

また、この選択テーブルには、メータランプ用先判定演出シナリオパターンが複数種類規定されており、メータランプ用先判定演出シナリオパターン番号（以下、メータシナリオ番号とする）に対応して、異なる種類のメータランプ用先判定演出の演出内容が規定されている。具体的なメータランプ用先判定演出の演出内容は、入賞時や当該変動までに行われる変動開始時（以下、当該変動の1変動前の変動開始時を1変動前開始時とする）において、メータランプ51j～51nを何色の点灯色で点灯させるのか、当該変動開始時に液晶表示器42内でリーチ演出が実行される期待度が高い演出（きっかけ予告演出）を実行するのか否かといった演出内容である。なお、メータランプ用先判定演出シナリオパターンの個数や内容については適宜変更可能である。

【0916】

さらに具体的には、メータシナリオ番号「11」は、入賞時には点灯せず（N）、1変動前開始時に「白色態様（W）」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行しない（x）といった演出内容になっている。

メータシナリオ番号「12」は、入賞時に「白色態様（W）」で点灯し、1変動前開始時に「白色態様（W）」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行しない（x）といった演出内容になっている。

メータシナリオ番号「13」は、入賞時に「白色態様（W）」で点灯し、1変動前開始時に「青色態様（B）」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行しない（x）といった演出内容になっている。

メータシナリオ番号「14」は、入賞時に「白色態様（W）」で点灯し、1変動前開始時に「青色態様（B）」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行する（o）といった演出内容になっている。

メータシナリオ番号「15」は、入賞時に「青色態様（B）」で点灯し、1変動前開始

10

20

30

40

50

時に「青色態様（Ｂ）」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行する（○）
といった演出内容になっている。

メータシナリオ番号「１６」は、入賞時に「白色態様（Ｗ）」で点灯し、１変動前開始時に「緑色態様（Ｇ）」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行する（○）
といった演出内容になっている。

【０９１７】

メータシナリオ番号「１７」は、入賞時に「青色態様（Ｂ）」で点灯し、１変動前開始時に「緑色態様（Ｇ）」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行する（○）
といった演出内容になっている。

メータシナリオ番号「１８」は、入賞時に「青色態様（Ｂ）」で点灯し、１変動前開始時に「赤色態様（Ｒ）」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行する（○）
といった演出内容になっている。

メータシナリオ番号「１９」は、入賞時に「緑色態様（Ｇ）」で点灯し、１変動前開始時に「赤色態様（Ｒ）」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行する（○）
といった演出内容になっている。

メータシナリオ番号「２０」は、入賞時に「青色態様（Ｂ）」で点灯し、１変動前開始時に「虹色態様（Ａ）」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行する（○）
といった演出内容になっている。

メータシナリオ番号「２１」は、入賞時に「緑色態様（Ｇ）」で点灯し、１変動前開始時に「虹色態様（Ａ）」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行する（○）
といった演出内容になっている。

メータシナリオ番号「２２」は、入賞時に「赤色態様（Ｒ）」で点灯し、１変動前開始時に「虹色態様（Ａ）」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行する（○）
といった演出内容になっている。

【０９１８】

したがって、当該変動の内部抽選の結果がはずれに該当していた場合、以下のはずれ時の変動パターン番号に対して、以下の振分値に基づいたメータシナリオ番号（演出内容）が１つ選択されることとなる。

例えば、変動パターン番号「４１又は４２」については、メータシナリオ番号「１１」が選択される割合は１００分の５０（＝５０％）であり、メータシナリオ番号「１２」が選択される割合は１００分の５０（＝５０％）である。

例えば、変動パターン番号「４３又は４４」については、メータシナリオ番号「１１」が選択される割合は１００分の４０（＝４０％）であり、メータシナリオ番号「１２」が選択される割合は１００分の４０（＝４０％）であり、メータシナリオ番号「１３」が選択される割合は１００分の１０（＝１０％）であり、メータシナリオ番号「１４」が選択される割合は１００分の１０（＝１０％）である。

例えば、変動パターン番号「４５又は４６」については、メータシナリオ番号「１２」が選択される割合は１００分の３０（＝３０％）であり、メータシナリオ番号「１３」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、メータシナリオ番号「１４」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、メータシナリオ番号「１５」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、メータシナリオ番号「１６」が選択される割合は１００分の１０（＝１０％）である。

例えば、変動パターン番号「４７又は４８」については、メータシナリオ番号「１３」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、メータシナリオ番号「１４」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、メータシナリオ番号「１５」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、メータシナリオ番号「１６」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、メータシナリオ番号「１７」が選択される割合は１００分の１０（＝１０％）であり、メータシナリオ番号「１８」が選択される割合は１００分の１０（＝１０％）である。

【０９１９】

また、当該変動の内部抽選の結果が大当りに該当していた場合、以下の大当り時の変動パターン番号に対して、以下の振分値に基づいたメータシナリオ番号（演出内容）が1つ選択されることとなる。

例えば、変動パターン番号「101又は102」については、メータシナリオ番号「14」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「15」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「16」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「17」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「18」が選択される割合は100分の20（＝20％）である。

例えば、変動パターン番号「103又は104」については、メータシナリオ番号「15」が選択される割合は100分の10（＝10％）であり、メータシナリオ番号「16」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「17」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「18」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「19」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「20」が選択される割合は100分の10（＝10％）である。

例えば、変動パターン番号「105又は106」については、メータシナリオ番号「16」が選択される割合は100分の10（＝10％）であり、メータシナリオ番号「17」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「18」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「19」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「20」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「21」が選択される割合は100分の10（＝10％）である。

例えば、変動パターン番号「107又は108」については、メータシナリオ番号「18」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「19」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「20」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「21」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「22」が選択される割合は100分の20（＝20％）である。

【0920】

また、当該変動の内部抽選の結果が小当りに該当していた場合、以下の小当り時の変動パターン番号に対して、以下の振分値に基づいたメータシナリオ番号（演出内容）が1つ選択されることとなる。

例えば、変動パターン番号「211又は212」については、メータシナリオ番号「11」が選択される割合は100分の50（＝50％）であり、メータシナリオ番号「12」が選択される割合は100分の50（＝50％）である。

例えば、変動パターン番号「213又は214」については、メータシナリオ番号「11」が選択される割合は100分の40（＝40％）であり、メータシナリオ番号「12」が選択される割合は100分の40（＝40％）であり、メータシナリオ番号「13」が選択される割合は100分の10（＝10％）であり、メータシナリオ番号「14」が選択される割合は100分の10（＝10％）である。

例えば、変動パターン番号「215又は216」については、メータシナリオ番号「12」が選択される割合は100分の30（＝30％）であり、メータシナリオ番号「13」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「14」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「15」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「16」が選択される割合は100分の10（＝10％）である。

例えば、変動パターン番号「217又は218」については、メータシナリオ番号「13」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「14」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「15」

10

20

30

40

50

が選択される割合は100分の20(=20%)であり、メータシナリオ番号「16」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、メータシナリオ番号「17」が選択される割合は100分の10(=10%)であり、メータシナリオ番号「18」が選択される割合は100分の10(=10%)である。

【0921】

図117は、メータランプ用先判定演出シナリオパターン選択テーブル(保留ランプ3個目)の一例を示す図である。

この選択テーブルは、入賞時に第2特別図柄の作動記憶が2個すでにある場合、すなわち、入賞時に保留ランプの3個目である保留ランプ51cが新たに点灯する場合に使用するテーブルである。また、この選択テーブルは、例えば、変動パターン先判定コマンドに対応する変動パターン番号別に選択可能なメータランプ用先判定演出シナリオパターンの振分值が示されている。

10

【0922】

また、この選択テーブルには、メータランプ用先判定演出シナリオパターンが複数種類規定されており、メータランプ用先判定演出シナリオパターン番号(以下、メータシナリオ番号とする)に対応して、異なる種類のメータランプ用先判定演出の演出内容が規定されている。具体的なメータランプ用先判定演出の演出内容は、入賞時や当該変動までに行われる変動開始時(以下、当該変動の1変動前の変動開始時を1変動前開始時とし、当該変動の2変動前の変動開始時を2変動前開始時とする)において、メータランプ51j~51nを何色の点灯色で点灯させるのか、当該変動開始時に液晶表示器42内でリーチ演出が実行される期待度が高い演出(きっかけ予告演出)を実行するのか否かといった演出内容である。なお、メータランプ用先判定演出シナリオパターンの個数や内容については適宜変更可能である。

20

【0923】

さらに具体的には、メータシナリオ番号「31」は、入賞時には点灯せず(N)、2変動前開始時に「白色態様(W)」で点灯し、1変動前開始時に「白色態様(W)」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行しない(x)といった演出内容になっている。

メータシナリオ番号「32」は、入賞時に「白色態様(W)」で点灯し、2変動前開始時に「白色態様(W)」で点灯し、1変動前開始時に「青色態様(B)」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行しない(x)といった演出内容になっている。

30

メータシナリオ番号「33」は、入賞時に「白色態様(W)」で点灯し、2変動前開始時に「青色態様(B)」で点灯し、1変動前開始時に「青色態様(B)」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行しない(x)といった演出内容になっている。

メータシナリオ番号「34」は、入賞時に「白色態様(W)」で点灯し、2変動前開始時に「青色態様(B)」で点灯し、1変動前開始時に「青色態様(B)」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行する(o)といった演出内容になっている。

メータシナリオ番号「35」は、入賞時に「青色態様(B)」で点灯し、2変動前開始時に「青色態様(B)」で点灯し、1変動前開始時に「青色態様(B)」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行する(o)といった演出内容になっている。

40

メータシナリオ番号「36」は、入賞時に「白色態様(W)」で点灯し、2変動前開始時に「青色態様(B)」で点灯し、1変動前開始時に「緑色態様(G)」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行する(o)といった演出内容になっている。

【0924】

メータシナリオ番号「37」は、入賞時に「青色態様(B)」で点灯し、2変動前開始時に「青色態様(B)」で点灯し、1変動前開始時に「緑色態様(G)」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行する(o)といった演出内容になっている。

メータシナリオ番号「38」は、入賞時に「青色態様(B)」で点灯し、2変動前開始時に「緑色態様(G)」で点灯し、1変動前開始時に「赤色態様(R)」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行する(o)といった演出内容になっている。

50

メータシナリオ番号「39」は、入賞時に「緑色態様（G）」で点灯し、2変動前開始時に「緑色態様（G）」で点灯し、1変動前開始時に「赤色態様（R）」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行する（○）といった演出内容になっている。

メータシナリオ番号「40」は、入賞時に「青色態様（B）」で点灯し、2変動前開始時に「緑色態様（G）」で点灯し、1変動前開始時に「虹色態様（A）」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行する（○）といった演出内容になっている。

メータシナリオ番号「41」は、入賞時に「緑色態様（G）」で点灯し、2変動前開始時に「赤色態様（R）」で点灯し、1変動前開始時に「虹色態様（A）」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行する（○）といった演出内容になっている。

メータシナリオ番号「42」は、入賞時に「赤色態様（R）」で点灯し、2変動前開始時に「赤色態様（R）」で点灯し、1変動前開始時に「虹色態様（A）」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行する（○）といった演出内容になっている。

【0925】

したがって、当該変動の内部抽選の結果がはずれに該当していた場合、以下のはずれ時の変動パターン番号に対して、以下の振分値に基づいたメータシナリオ番号（演出内容）が1つ選択されることとなる。

例えば、変動パターン番号「41又は42」については、メータシナリオ番号「31」が選択される割合は100分の50（＝50％）であり、メータシナリオ番号「32」が選択される割合は100分の50（＝50％）である。

例えば、変動パターン番号「43又は44」については、メータシナリオ番号「31」が選択される割合は100分の40（＝40％）であり、メータシナリオ番号「32」が選択される割合は100分の40（＝40％）であり、メータシナリオ番号「33」が選択される割合は100分の10（＝10％）であり、メータシナリオ番号「34」が選択される割合は100分の10（＝10％）である。

例えば、変動パターン番号「45又は46」については、メータシナリオ番号「32」が選択される割合は100分の30（＝30％）であり、メータシナリオ番号「33」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「34」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「35」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「36」が選択される割合は100分の10（＝10％）である。

例えば、変動パターン番号「47又は48」については、メータシナリオ番号「33」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「34」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「35」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「36」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「37」が選択される割合は100分の10（＝10％）であり、メータシナリオ番号「38」が選択される割合は100分の10（＝10％）である。

【0926】

また、当該変動の内部抽選の結果が大当りに該当していた場合、以下の大当たり時の変動パターン番号に対して、以下の振分値に基づいたメータシナリオ番号（演出内容）が1つ選択されることとなる。

例えば、変動パターン番号「101又は102」については、メータシナリオ番号「34」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「35」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「36」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「37」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「38」が選択される割合は100分の20（＝20％）である。

例えば、変動パターン番号「103又は104」については、メータシナリオ番号「35」が選択される割合は100分の10（＝10％）であり、メータシナリオ番号「36」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、メータシナリオ番号「37」

10

20

30

40

50

が選択される割合は100分の20(=20%)であり、メータシナリオ番号「38」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、メータシナリオ番号「39」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、メータシナリオ番号「40」が選択される割合は100分の10(=10%)である。

例えば、変動パターン番号「105又は106」については、メータシナリオ番号「36」が選択される割合は100分の10(=10%)であり、メータシナリオ番号「37」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、メータシナリオ番号「38」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、メータシナリオ番号「39」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、メータシナリオ番号「40」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、メータシナリオ番号「41」が選択される割合は100分の10(=10%)である。

例えば、変動パターン番号「107又は108」については、メータシナリオ番号「38」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、メータシナリオ番号「39」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、メータシナリオ番号「40」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、メータシナリオ番号「41」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、メータシナリオ番号「42」が選択される割合は100分の20(=20%)である。

【0927】

また、当該変動の内部抽選の結果が小当りに該当していた場合、以下の小当り時の変動パターン番号に対して、以下の振分值に基づいたメータシナリオ番号(演出内容)が1つ選択されることとなる。

例えば、変動パターン番号「211又は212」については、メータシナリオ番号「31」が選択される割合は100分の50(=50%)であり、メータシナリオ番号「32」が選択される割合は100分の50(=50%)である。

例えば、変動パターン番号「213又は214」については、メータシナリオ番号「31」が選択される割合は100分の40(=40%)であり、メータシナリオ番号「32」が選択される割合は100分の40(=40%)であり、メータシナリオ番号「33」が選択される割合は100分の10(=10%)であり、メータシナリオ番号「34」が選択される割合は100分の10(=10%)である。

例えば、変動パターン番号「215又は216」については、メータシナリオ番号「32」が選択される割合は100分の30(=30%)であり、メータシナリオ番号「33」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、メータシナリオ番号「34」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、メータシナリオ番号「35」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、メータシナリオ番号「36」が選択される割合は100分の10(=10%)である。

例えば、変動パターン番号「217又は218」については、メータシナリオ番号「33」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、メータシナリオ番号「34」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、メータシナリオ番号「35」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、メータシナリオ番号「36」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、メータシナリオ番号「37」が選択される割合は100分の10(=10%)であり、メータシナリオ番号「38」が選択される割合は100分の10(=10%)である。

【0928】

図118は、メータランプ用先判定演出シナリオパターン選択テーブル(保留ランプ4個目)の一例を示す図である。

この選択テーブルは、入賞時に第2特別図柄の作動記憶が3個すでにある場合、すなわち、入賞時に保留ランプの4個目である保留ランプ51dが新たに点灯する場合に使用するテーブルである。また、この選択テーブルは、例えば、変動パターン先判定コマンドに対応する変動パターン番号別に選択可能なメータランプ用先判定演出シナリオパターンの振分值が示されている。

【0929】

また、この選択テーブルには、メータランプ用先判定演出シナリオパターンが複数種類規定されており、メータランプ用先判定演出シナリオパターン番号（以下、メータシナリオ番号とする）に対応して、異なる種類のメータランプ用先判定演出の演出内容が規定されている。具体的なメータランプ用先判定演出の演出内容は、入賞時や当該変動までに行われる変動開始時（以下、当該変動の1変動前の変動開始時を1変動前開始時とし、当該変動の2変動前の変動開始時を2変動前開始時とし、当該変動の3変動前の変動開始時を3変動前開始時とする）において、メータランプ51j～51nを何色の点灯色で点灯させるのか、当該変動開始時に液晶表示器42内でリーチ演出が実行される期待度が高い演出（きっかけ予告演出）を実行するの可否かといった演出内容である。なお、メータランプ用先判定演出シナリオパターンの個数や内容については適宜変更可能である。

10

【0930】

さらに具体的には、メータシナリオ番号「51」は、入賞時には点灯せず（N）、3変動前開始時にも点灯せず（N）、2変動前開始時に「白色態様（W）」で点灯し、1変動前開始時に「白色態様（W）」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行しない（x）といった演出内容になっている。

メータシナリオ番号「52」は、入賞時に「白色態様（W）」で点灯し、3変動前開始時に「白色態様（W）」で点灯し、2変動前開始時に「白色態様（W）」で点灯し、1変動前開始時に「青色態様（B）」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行しない（x）といった演出内容になっている。

20

メータシナリオ番号「53」は、入賞時に「白色態様（W）」で点灯し、3変動前開始時に「青色態様（B）」で点灯し、2変動前開始時に「青色態様（B）」で点灯し、1変動前開始時に「青色態様（B）」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行しない（x）といった演出内容になっている。

メータシナリオ番号「54」は、入賞時に「白色態様（W）」で点灯し、3変動前開始時に「青色態様（B）」で点灯し、2変動前開始時に「青色態様（B）」で点灯し、1変動前開始時に「青色態様（B）」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行する（o）といった演出内容になっている。

メータシナリオ番号「55」は、入賞時に「青色態様（B）」で点灯し、3変動前開始時に「青色態様（B）」で点灯し、2変動前開始時に「青色態様（B）」で点灯し、1変動前開始時に「青色態様（B）」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行する（o）といった演出内容になっている。

30

メータシナリオ番号「56」は、入賞時に「白色態様（W）」で点灯し、3変動前開始時に「青色態様（B）」で点灯し、2変動前開始時に「青色態様（B）」で点灯し、1変動前開始時に「緑色態様（G）」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行する（o）といった演出内容になっている。

【0931】

メータシナリオ番号「57」は、入賞時に「白色態様（W）」で点灯し、3変動前開始時に「青色態様（B）」で点灯し、2変動前開始時に「緑色態様（G）」で点灯し、1変動前開始時に「緑色態様（G）」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行する（o）といった演出内容になっている。

40

メータシナリオ番号「58」は、入賞時に「白色態様（W）」で点灯し、3変動前開始時に「青色態様（B）」で点灯し、2変動前開始時に「緑色態様（G）」で点灯し、1変動前開始時に「赤色態様（R）」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行する（o）といった演出内容になっている。

メータシナリオ番号「59」は、入賞時に「青色態様（B）」で点灯し、3変動前開始時に「緑色態様（G）」で点灯し、2変動前開始時に「緑色態様（G）」で点灯し、1変動前開始時に「赤色態様（R）」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行する（o）といった演出内容になっている。

メータシナリオ番号「60」は、入賞時に「白色態様（W）」で点灯し、3変動前開始

50

時に「青色態様（Ｂ）」で点灯し、２変動前開始時に「緑色態様（Ｇ）」で点灯し、１変動前開始時に「虹色態様（Ａ）」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行する（○）といった演出内容になっている。

メータシナリオ番号「６１」は、入賞時に「青色態様（Ｂ）」で点灯し、３変動前開始時に「緑色態様（Ｇ）」で点灯し、２変動前開始時に「赤色態様（Ｒ）」で点灯し、１変動前開始時に「虹色態様（Ａ）」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行する（○）といった演出内容になっている。

メータシナリオ番号「６２」は、入賞時に「緑色態様（Ｇ）」で点灯し、３変動前開始時に「赤色態様（Ｒ）」で点灯し、２変動前開始時に「赤色態様（Ｒ）」で点灯し、１変動前開始時に「虹色態様（Ａ）」で点灯し、当該変動開始時にきっかけ予告演出を実行する（○）といった演出内容になっている。

10

【０９３２】

したがって、当該変動の内部抽選の結果がはずれに該当していた場合、以下のはずれ時の変動パターン番号に対して、以下の振分値に基づいたメータシナリオ番号（演出内容）が１つ選択されることとなる。

例えば、変動パターン番号「４１又は４２」については、メータシナリオ番号「５１」が選択される割合は１００分の５０（＝５０％）であり、メータシナリオ番号「５２」が選択される割合は１００分の５０（＝５０％）である。

例えば、変動パターン番号「４３又は４４」については、メータシナリオ番号「５１」が選択される割合は１００分の４０（＝４０％）であり、メータシナリオ番号「５２」が選択される割合は１００分の４０（＝４０％）であり、メータシナリオ番号「５３」が選択される割合は１００分の１０（＝１０％）であり、メータシナリオ番号「５４」が選択される割合は１００分の１０（＝１０％）である。

20

例えば、変動パターン番号「４５又は４６」については、メータシナリオ番号「５２」が選択される割合は１００分の３０（＝３０％）であり、メータシナリオ番号「５３」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、メータシナリオ番号「５４」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、メータシナリオ番号「５５」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、メータシナリオ番号「５６」が選択される割合は１００分の１０（＝１０％）である。

例えば、変動パターン番号「４７又は４８」については、メータシナリオ番号「５３」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、メータシナリオ番号「５４」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、メータシナリオ番号「５５」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、メータシナリオ番号「５６」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、メータシナリオ番号「５７」が選択される割合は１００分の１０（＝１０％）であり、メータシナリオ番号「５８」が選択される割合は１００分の１０（＝１０％）である。

30

【０９３３】

また、当該変動の内部抽選の結果が大当りに該当していた場合、以下の大当たり時の変動パターン番号に対して、以下の振分値に基づいたメータシナリオ番号（演出内容）が１つ選択されることとなる。

40

例えば、変動パターン番号「１０１又は１０２」については、メータシナリオ番号「５４」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、メータシナリオ番号「５５」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、メータシナリオ番号「５６」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、メータシナリオ番号「５７」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、メータシナリオ番号「５８」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）である。

例えば、変動パターン番号「１０３又は１０４」については、メータシナリオ番号「５５」が選択される割合は１００分の１０（＝１０％）であり、メータシナリオ番号「５６」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、メータシナリオ番号「５７」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、メータシナリオ番号「５８」が

50

選択される割合は100分の20(=20%)であり、メータシナリオ番号「59」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、メータシナリオ番号「60」が選択される割合は100分の10(=10%)である。

例えば、変動パターン番号「105又は106」については、メータシナリオ番号「56」が選択される割合は100分の10(=10%)であり、メータシナリオ番号「57」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、メータシナリオ番号「58」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、メータシナリオ番号「59」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、メータシナリオ番号「60」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、メータシナリオ番号「61」が選択される割合は100分の10(=10%)である。

10

例えば、変動パターン番号「107又は108」については、メータシナリオ番号「58」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、メータシナリオ番号「59」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、メータシナリオ番号「50」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、メータシナリオ番号「61」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、メータシナリオ番号「62」が選択される割合は100分の20(=20%)である。

【0934】

また、当該変動の内部抽選の結果が小当りに該当していた場合、以下の小当り時の変動パターン番号に対して、以下の振分値に基づいたメータシナリオ番号(演出内容)が1つ選択されることとなる。

20

例えば、変動パターン番号「211又は212」については、メータシナリオ番号「51」が選択される割合は100分の50(=50%)であり、メータシナリオ番号「52」が選択される割合は100分の50(=50%)である。

例えば、変動パターン番号「213又は214」については、メータシナリオ番号「51」が選択される割合は100分の40(=40%)であり、メータシナリオ番号「52」が選択される割合は100分の40(=40%)であり、メータシナリオ番号「53」が選択される割合は100分の10(=10%)であり、メータシナリオ番号「54」が選択される割合は100分の10(=10%)である。

例えば、変動パターン番号「215又は216」については、メータシナリオ番号「52」が選択される割合は100分の30(=30%)であり、メータシナリオ番号「53」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、メータシナリオ番号「54」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、メータシナリオ番号「55」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、メータシナリオ番号「56」が選択される割合は100分の10(=10%)である。

30

例えば、変動パターン番号「217又は218」については、メータシナリオ番号「53」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、メータシナリオ番号「54」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、メータシナリオ番号「55」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、メータシナリオ番号「56」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、メータシナリオ番号「57」が選択される割合は100分の10(=10%)であり、メータシナリオ番号「58」が選択される割合は100分の10(=10%)である。

40

【0935】

図119は、保留ランプ用先判定演出管理処理の手順例を示すフローチャートである。以下、手順例に沿って内容を説明する。

【0936】

ステップS790:演出制御CPU126は、保留ランプ用先判定演出実行抽選を実行する。具体的には、演出制御CPU126は先の処理(ステップS410:演出乱数更新処理)において更新した保留ランプ用先判定演出実行乱数を取得し、その乱数が所定の数値範囲内であるか否かによって、保留ランプ用先判定演出を実行するか否かを決定する。演出制御CPU126は次にステップS792を実行する。

50

【0937】

ステップS792：演出制御CPU126は保留ランプ用先判定演出を実行するか否かを確認する。具体的には、演出制御CPU126は先の処理（ステップS790）において保留ランプ用先判定演出を実行するといった抽選結果が得られたか否かを確認する。この確認の結果、保留ランプ用先判定演出を実行する場合（Yes）、演出制御CPU126は次にステップS794を実行する。一方、保留ランプ用先判定演出を実行しない場合（No）、演出制御CPU126は花火ラッシュ時先判定演出管理処理（図113）に復帰する。

【0938】

ステップS794：演出制御CPU126は、保留ランプ用シナリオパターン選択テーブルを参照する。具体的には、演出制御CPU126はROM128に記憶されている保留ランプ用シナリオパターン選択テーブルを参照する。なお、具体的なテーブルの内容については、別の図を参照しながらさらに後述する。演出制御CPU126は次にステップS796を実行する。

【0939】

ステップS796：演出制御CPU126は、保留ランプ用先判定演出シナリオパターン抽選を実行する。具体的には、演出制御CPU126は先の処理（ステップS410：演出乱数更新処理）において更新した保留ランプ用先判定演出シナリオパターン乱数を取得し、その乱数と先の処理（ステップS757：図113）でロードした変動パターン先判定コマンド（変動パターン番号）を使用して先の処理（ステップS794）で参照した保留ランプ用シナリオパターン選択テーブルに規定されている複数種類の保留ランプ用シナリオパターンのいずれか1つを選択する。演出制御CPU126は次にステップS798を実行する。

【0940】

ステップS798：演出制御CPU126は、保留ランプ用先判定演出を実行する設定を行う。具体的には、演出制御CPU126は先の処理（ステップS796）で選択した保留ランプ用先判定演出シナリオパターンに基づいて保留ランプ51a～51dを使用した先判定演出を実行する設定する（制御信号を生成する処理を行う）。これにより、上述したランプ駆動処理（ステップS406：図106）において、入賞時から当該変動が終了する（当該変動開始時における点灯の終了時）までに行われる保留ランプ51a～51dによる点灯、消灯、点滅の先判定演出が実行されることとなる。

【0941】

以上の手順を終えると、演出制御CPU126は花火ラッシュ時先判定演出管理処理（図113）に復帰する。

【0942】

図120は、保留ランプ用先判定演出シナリオパターン選択テーブル（保留ランプ1個目）の一例を示す図である。

この選択テーブルは、入賞時に第2特別図柄の作動記憶がない場合、すなわち、入賞時に保留ランプの1個目である保留ランプ51aが新たに点灯する場合に使用するテーブルである。また、この選択テーブルは、例えば、変動パターン先判定コマンドに対応する変動パターン番号別に選択可能な保留ランプ用先判定演出シナリオパターンの振分値が示されている。

【0943】

また、この選択テーブルには、保留ランプ用先判定演出シナリオパターンが複数種類規定されており、保留ランプ用先判定演出シナリオパターン番号（以下、保留シナリオ番号とする）に対応して、異なる種類の保留ランプ用先判定演出の演出内容が規定されている。具体的な保留ランプ用先判定演出の演出内容は、入賞時において保留ランプ51aを何色の点灯色で点灯させるのかといった演出内容である。なお、保留ランプ用先判定演出シナリオパターンの個数や内容については適宜変更可能である。

【0944】

さらに具体的には、保留シナリオ番号「1」は、入賞時に「青色態様（B）」で点灯するといった演出内容になっている。

保留シナリオ番号「2」は、入賞時に「緑色態様（B）」で点灯するといった演出内容になっている。

保留シナリオ番号「3」は、入賞時に「赤色態様（R）」で点灯するといった演出内容になっている。

保留シナリオ番号「4」は、入賞時に「虹色態様（A）」で点灯するといった演出内容になっている。

【0945】

したがって、当該変動の内部抽選の結果がはずれに該当していた場合、以下のはずれ時の変動パターン番号に対して、以下の振分值に基づいた保留シナリオ番号（演出内容）が1つ選択されることとなる。

10

例えば、変動パターン番号「41又は42」については、保留シナリオ番号「1」が選択される割合は100分の100（＝100％）である。

例えば、変動パターン番号「43又は44」については、保留シナリオ番号「1」が選択される割合は100分の100（＝50％）である。

例えば、変動パターン番号「45又は46」については、保留シナリオ番号「1」が選択される割合は100分の70（＝70％）であり、保留シナリオ番号「2」が選択される割合は100分の30（＝30％）である。

例えば、変動パターン番号「47又は48」については、保留シナリオ番号「1」が選択される割合は100分の70（＝70％）であり、保留シナリオ番号「2」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、保留シナリオ番号「3」が選択される割合は100分の10（＝10％）である。

20

【0946】

また、当該変動の内部抽選の結果が大当りに該当していた場合、以下の大当り時の変動パターン番号に対して、以下の振分值に基づいた保留シナリオ番号（演出内容）が1つ選択されることとなる。

例えば、変動パターン番号「101又は102」については、保留シナリオ番号「2」が選択される割合は100分の60（＝60％）であり、保留シナリオ番号「3」が選択される割合は100分の40（＝40％）である。

30

例えば、変動パターン番号「103又は104」については、保留シナリオ番号「2」が選択される割合は100分の50（＝50％）であり、保留シナリオ番号「3」が選択される割合は100分の30（＝30％）であり、保留シナリオ番号「4」が選択される割合は100分の20（＝20％）である。

例えば、変動パターン番号「105又は106」については、保留シナリオ番号「2」が選択される割合は100分の40（＝40％）であり、保留シナリオ番号「3」が選択される割合は100分の30（＝30％）であり、保留シナリオ番号「4」が選択される割合は100分の30（＝30％）である。

例えば、変動パターン番号「107又は108」については、保留シナリオ番号「2」が選択される割合は100分の30（＝30％）であり、保留シナリオ番号「3」が選択される割合は100分の30（＝30％）であり、保留シナリオ番号「4」が選択される割合は100分の40（＝40％）である。

40

【0947】

また、当該変動の内部抽選の結果が小当りに該当していた場合、以下の小当り時の変動パターン番号に対して、以下の振分值に基づいた保留シナリオ番号（演出内容）が1つ選択されることとなる。

例えば、変動パターン番号「211又は212」については、保留シナリオ番号「1」が選択される割合は100分の100（＝100％）である。

例えば、変動パターン番号「213又は214」については、保留シナリオ番号「1」が選択される割合は100分の100（＝50％）である。

50

例えば、変動パターン番号「215又は216」については、保留シナリオ番号「1」が選択される割合は100分の70（＝70％）であり、保留シナリオ番号「2」が選択される割合は100分の30（＝30％）である。

例えば、変動パターン番号「217又は218」については、保留シナリオ番号「1」が選択される割合は100分の70（＝70％）であり、保留シナリオ番号「2」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、保留シナリオ番号「3」が選択される割合は100分の10（＝10％）である。

【0948】

図121は、保留ランプ用先判定演出シナリオパターン選択テーブル（保留ランプ2個目）の一例を示す図である。

この選択テーブルは、入賞時に第2特別図柄の作動記憶が1個すでにある場合、すなわち、入賞時に保留ランプの2個目である保留ランプ51bが新たに点灯する場合に使用するテーブルである。また、この選択テーブルは、例えば、変動パターン先判定コマンドに対応する変動パターン番号別に選択可能な保留ランプ用先判定演出シナリオパターンの振分值が示されている。

【0949】

また、この選択テーブルには、保留ランプ用先判定演出シナリオパターンが複数種類規定されており、保留ランプ用先判定演出シナリオパターン番号（以下、保留シナリオ番号とする）に対応して、異なる種類の保留ランプ用先判定演出の演出内容が規定されている。具体的な保留ランプ用先判定演出の演出内容は、入賞時や当該変動までに行われる変動開始時（以下、当該変動の1変動前の変動開始時を1変動前開始時とする）において保留ランプ51b（入賞時）や保留ランプ51a（1変動前開始時）をそれぞれ何色の点灯色で点灯させるのか、といった演出内容である。なお、保留ランプ用先判定演出シナリオパターンの個数や内容については適宜変更可能である。

【0950】

さらに具体的には、保留シナリオ番号「11」は、入賞時に「白色態様（W）」で点灯し、1変動前開始時に「青色態様（B）」で点灯するといった演出内容になっている。

保留シナリオ番号「12」は、入賞時に「白色態様（W）」で点灯し、1変動前開始時に「緑色態様（G）」で点灯するといった演出内容になっている。

保留シナリオ番号「13」は、入賞時に「青色態様（B）」で点灯し、1変動前開始時に「青色態様（B）」で点灯するといった演出内容になっている。

保留シナリオ番号「14」は、入賞時に「青色態様（B）」で点灯し、1変動前開始時に「緑色態様（G）」で点灯するといった演出内容になっている。

保留シナリオ番号「15」は、入賞時に「緑色態様（G）」で点灯し、1変動前開始時に「緑色態様（G）」で点灯するといった演出内容になっている。

【0951】

保留シナリオ番号「16」は、入賞時に「青色態様（B）」で点灯し、1変動前開始時に「赤色態様（R）」で点灯するといった演出内容になっている。

保留シナリオ番号「17」は、入賞時に「緑色態様（G）」で点灯し、1変動前開始時に「赤色態様（R）」で点灯するといった演出内容になっている。

保留シナリオ番号「18」は、入賞時に「青色態様（B）」で点灯し、1変動前開始時に「虹色態様（A）」で点灯するといった演出内容になっている。

保留シナリオ番号「19」は、入賞時に「緑色態様（G）」で点灯し、1変動前開始時に「虹色態様（A）」で点灯するといった演出内容になっている。

保留シナリオ番号「20」は、入賞時に「赤色態様（R）」で点灯し、1変動前開始時に「虹色態様（A）」で点灯するといった演出内容になっている。

【0952】

したがって、当該変動の内部抽選の結果がはずれに該当していた場合、以下のはずれ時の変動パターン番号に対して、以下の振分值に基づいた保留シナリオ番号（演出内容）が1つ選択されることとなる。

10

20

30

40

50

例えば、変動パターン番号「4 1 又は 4 2」については、保留シナリオ番号「1 1」が選択される割合は100分の100（＝100％）である。

例えば、変動パターン番号「4 3 又は 4 4」については、保留シナリオ番号「1 1」が選択される割合は100分の80（＝80％）であり、保留シナリオ番号「1 2」が選択される割合は100分の20（＝20％）である。

例えば、変動パターン番号「4 5 又は 4 6」については、保留シナリオ番号「1 1」が選択される割合は100分の40（＝40％）であり、保留シナリオ番号「1 2」が選択される割合は100分の30（＝30％）であり、保留シナリオ番号「1 3」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、保留シナリオ番号「1 4」が選択される割合は100分の10（＝10％）である。

10

例えば、変動パターン番号「4 7 又は 4 8」については、保留シナリオ番号「1 1」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、保留シナリオ番号「1 2」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、保留シナリオ番号「1 3」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、保留シナリオ番号「1 4」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、保留シナリオ番号「1 5」が選択される割合は100分の10（＝10％）であり、保留シナリオ番号「1 6」が選択される割合は100分の10（＝10％）である。

【0953】

また、当該変動の内部抽選の結果が大当りに該当していた場合、以下の大当り時の変動パターン番号に対して、以下の振分値に基づいた保留シナリオ番号（演出内容）が1つ選択されることとなる。

20

例えば、変動パターン番号「1 0 1 又は 1 0 2」については、保留シナリオ番号「1 2」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、保留シナリオ番号「1 3」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、保留シナリオ番号「1 4」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、保留シナリオ番号「1 5」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、保留シナリオ番号「1 6」が選択される割合は100分の20（＝20％）である。

例えば、変動パターン番号「1 0 3 又は 1 0 4」については、保留シナリオ番号「1 3」が選択される割合は100分の10（＝10％）であり、保留シナリオ番号「1 4」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、保留シナリオ番号「1 5」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、保留シナリオ番号「1 6」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、保留シナリオ番号「1 7」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、保留シナリオ番号「1 8」が選択される割合は100分の10（＝10％）である。

30

例えば、変動パターン番号「1 0 5 又は 1 0 6」については、保留シナリオ番号「1 4」が選択される割合は100分の10（＝10％）であり、保留シナリオ番号「1 5」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、保留シナリオ番号「1 6」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、保留シナリオ番号「1 7」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、保留シナリオ番号「1 8」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、保留シナリオ番号「1 9」が選択される割合は100分の10（＝10％）である。

40

例えば、変動パターン番号「1 0 7 又は 1 0 8」については、保留シナリオ番号「1 6」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、保留シナリオ番号「1 7」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、保留シナリオ番号「1 8」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、保留シナリオ番号「1 9」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、保留シナリオ番号「2 0」が選択される割合は100分の20（＝20％）である。

【0954】

また、当該変動の内部抽選の結果が小当りに該当していた場合、以下の小当り時の変動パターン番号に対して、以下の振分値に基づいた保留シナリオ番号（演出内容）が1つ選

50

択されることとなる。

例えば、変動パターン番号「2 1 1 又は 2 1 2」については、保留シナリオ番号「1 1」が選択される割合は100分の100（＝100％）である。

例えば、変動パターン番号「2 1 3 又は 2 1 4」については、保留シナリオ番号「1 1」が選択される割合は100分の80（＝80％）であり、保留シナリオ番号「1 2」が選択される割合は100分の20（＝20％）である。

例えば、変動パターン番号「2 1 5 又は 2 1 6」については、保留シナリオ番号「1 1」が選択される割合は100分の40（＝40％）であり、保留シナリオ番号「1 2」が選択される割合は100分の30（＝30％）であり、保留シナリオ番号「1 3」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、保留シナリオ番号「1 4」が選択される割合は100分の10（＝10％）である。

例えば、変動パターン番号「2 1 7 又は 2 1 8」については、保留シナリオ番号「1 1」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、保留シナリオ番号「1 2」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、保留シナリオ番号「1 3」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、保留シナリオ番号「1 4」が選択される割合は100分の20（＝20％）であり、保留シナリオ番号「1 5」が選択される割合は100分の10（＝10％）であり、保留シナリオ番号「1 6」が選択される割合は100分の10（＝10％）である。

【0955】

図122は、保留ランプ用先判定演出シナリオパターン選択テーブル（保留ランプ3個目）の一例を示す図である。

この選択テーブルは、入賞時に第2特別図柄の作動記憶が2個すでにある場合、すなわち、入賞時に保留ランプの3個目である保留ランプ51cが新たに点灯する場合に使用するテーブルである。また、この選択テーブルは、例えば、変動パターン先判定コマンドに対応する変動パターン番号別に選択可能な保留ランプ用先判定演出シナリオパターンの振分值が示されている。

【0956】

また、この選択テーブルには、保留ランプ用先判定演出シナリオパターンが複数種類規定されており、保留ランプ用先判定演出シナリオパターン番号（以下、保留シナリオ番号とする）に対応して、異なる種類の保留ランプ用先判定演出の演出内容が規定されている。具体的な保留ランプ用先判定演出の演出内容は、入賞時や当該変動までに行われる変動開始時（以下、当該変動の1変動前の変動開始時を1変動前開始時とし、当該変動の2変動前の変動開始時を2変動前開始時とする）において保留ランプ51c（入賞時）、保留ランプ51b（2変動前開始時）や保留ランプ51a（1変動前開始時）をそれぞれ何色の点灯色で点灯させるのか、といった演出内容である。なお、保留ランプ用先判定演出シナリオパターンの個数や内容については適宜変更可能である。

【0957】

さらに具体的には、保留シナリオ番号「3 1」は、入賞時に「白色態様（W）」で点灯し、2変動前開始時に「白色態様（W）」で点灯し、1変動前開始時に「青色態様（B）」で点灯するといった演出内容になっている。

保留シナリオ番号「3 2」は、入賞時に「白色態様（W）」で点灯し、2変動前開始時に「青色態様（B）」で点灯し、1変動前開始時に「青色態様（B）」で点灯するといった演出内容になっている。

保留シナリオ番号「3 3」は、入賞時に「白色態様（W）」で点灯し、2変動前開始時に「青色態様（B）」で点灯し、1変動前開始時に「緑色態様（G）」で点灯するといった演出内容になっている。

保留シナリオ番号「3 4」は、入賞時に「青色態様（B）」で点灯し、2変動前開始時に「青色態様（B）」で点灯し、1変動前開始時に「青色態様（B）」で点灯するといった演出内容になっている。

保留シナリオ番号「3 5」は、入賞時に「青色態様（B）」で点灯し、2変動前開始時

に「青色態様（Ｂ）」で点灯し、１変動前開始時に「緑色態様（Ｇ）」で点灯するといった演出内容になっている。

【０９５８】

保留シナリオ番号「３６」は、入賞時に「白色態様（Ｗ）」で点灯し、２変動前開始時に「青色態様（Ｂ）」で点灯し、１変動前開始時に「赤色態様（Ｒ）」で点灯するといった演出内容になっている。

保留シナリオ番号「３７」は、入賞時に「青色態様（Ｂ）」で点灯し、２変動前開始時に「緑色態様（Ｇ）」で点灯し、１変動前開始時に「赤色態様（Ｒ）」で点灯するといった演出内容になっている。

保留シナリオ番号「３８」は、入賞時に「緑色態様（Ｇ）」で点灯し、２変動前開始時に「緑色態様（Ｇ）」で点灯し、１変動前開始時に「赤色態様（Ｒ）」で点灯するといった演出内容になっている。

保留シナリオ番号「３９」は、入賞時に「青色態様（Ｂ）」で点灯し、２変動前開始時に「緑色態様（Ｇ）」で点灯し、１変動前開始時に「虹色態様（Ａ）」で点灯するといった演出内容になっている。

保留シナリオ番号「４０」は、入賞時に「緑色態様（Ｇ）」で点灯し、２変動前開始時に「赤色態様（Ｒ）」で点灯し、１変動前開始時に「虹色態様（Ａ）」で点灯するといった演出内容になっている。

保留シナリオ番号「４１」は、入賞時に「赤色態様（Ｒ）」で点灯し、２変動前開始時に「赤色態様（Ｒ）」で点灯し、１変動前開始時に「虹色態様（Ａ）」で点灯するといった演出内容になっている。

【０９５９】

したがって、当該変動の内部抽選の結果がはずれに該当していた場合、以下のはずれ時の変動パターン番号に対して、以下の振分値に基づいた保留シナリオ番号（演出内容）が１つ選択されることとなる。

例えば、変動パターン番号「４１又は４２」については、保留シナリオ番号「３１」が選択される割合は１００分の１００（＝１００％）である。

例えば、変動パターン番号「４３又は４４」については、保留シナリオ番号「３１」が選択される割合は１００分の６０（＝６０％）であり、保留シナリオ番号「３２」が選択される割合は１００分の３０（＝３０％）であり、保留シナリオ番号「３３」が選択される割合は１００分の１０（＝１０％）である。

例えば、変動パターン番号「４５又は４６」については、保留シナリオ番号「３１」が選択される割合は１００分の３０（＝３０％）であり、保留シナリオ番号「３２」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、保留シナリオ番号「３３」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、保留シナリオ番号「３４」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、保留シナリオ番号「３５」が選択される割合は１００分の１０（＝１０％）である。

例えば、変動パターン番号「４７又は４８」については、保留シナリオ番号「３２」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、保留シナリオ番号「３３」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、保留シナリオ番号「３４」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、保留シナリオ番号「３５」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、保留シナリオ番号「３６」が選択される割合は１００分の１０（＝１０％）であり、保留シナリオ番号「３７」が選択される割合は１００分の１０（＝１０％）である。

【０９６０】

また、当該変動の内部抽選の結果が大当りに該当していた場合、以下の大当たり時の変動パターン番号に対して、以下の振分値に基づいた保留シナリオ番号（演出内容）が１つ選択されることとなる。

例えば、変動パターン番号「１０１又は１０２」については、保留シナリオ番号「３３」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、保留シナリオ番号「３４」が

10

20

30

40

50

選択される割合は100分の20(=20%)であり、保留シナリオ番号「35」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、保留シナリオ番号「36」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、保留シナリオ番号「37」が選択される割合は100分の20(=20%)である。

例えば、変動パターン番号「103又は104」については、保留シナリオ番号「34」が選択される割合は100分の10(=10%)であり、保留シナリオ番号「35」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、保留シナリオ番号「36」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、保留シナリオ番号「37」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、保留シナリオ番号「38」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、保留シナリオ番号「39」が選択される割合は100分の10(=10%)である。

例えば、変動パターン番号「105又は106」については、保留シナリオ番号「35」が選択される割合は100分の10(=10%)であり、保留シナリオ番号「36」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、保留シナリオ番号「37」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、保留シナリオ番号「38」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、保留シナリオ番号「39」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、保留シナリオ番号「40」が選択される割合は100分の10(=10%)である。

例えば、変動パターン番号「107又は108」については、保留シナリオ番号「37」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、保留シナリオ番号「38」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、保留シナリオ番号「39」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、保留シナリオ番号「40」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、保留シナリオ番号「41」が選択される割合は100分の20(=20%)である。

【0961】

また、当該変動の内部抽選の結果が小当りに該当していた場合、以下の小当り時の変動パターン番号に対して、以下の振分値に基づいた保留シナリオ番号(演出内容)が1つ選択されることとなる。

例えば、変動パターン番号「211又は212」については、保留シナリオ番号「31」が選択される割合は100分の100(=100%)である。

例えば、変動パターン番号「213又は214」については、保留シナリオ番号「31」が選択される割合は100分の60(=60%)であり、保留シナリオ番号「32」が選択される割合は100分の30(=30%)であり、保留シナリオ番号「33」が選択される割合は100分の10(=10%)である。

例えば、変動パターン番号「215又は216」については、保留シナリオ番号「31」が選択される割合は100分の30(=30%)であり、保留シナリオ番号「32」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、保留シナリオ番号「33」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、保留シナリオ番号「34」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、保留シナリオ番号「35」が選択される割合は100分の10(=10%)である。

例えば、変動パターン番号「217又は218」については、保留シナリオ番号「32」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、保留シナリオ番号「33」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、保留シナリオ番号「34」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、保留シナリオ番号「35」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、保留シナリオ番号「36」が選択される割合は100分の10(=10%)であり、保留シナリオ番号「37」が選択される割合は100分の10(=10%)である。

【0962】

図123は、保留ランプ用先判定演出シナリオパターン選択テーブル(保留ランプ4個目)の一例を示す図である。

10

20

30

40

50

この選択テーブルは、入賞時に第2特別図柄の作動記憶が3個すでにある場合、すなわち、入賞時に保留ランプの4個目である保留ランプ51dが新たに点灯する場合に使用するテーブルである。また、この選択テーブルは、例えば、変動パターン先判定コマンドに対応する変動パターン番号別に選択可能な保留ランプ用先判定演出シナリオパターンの振分值が示されている。

【0963】

また、この選択テーブルには、保留ランプ用先判定演出シナリオパターンが複数種類規定されており、保留ランプ用先判定演出シナリオパターン番号（以下、保留シナリオ番号とする）に対応して、異なる種類の保留ランプ用先判定演出の演出内容が規定されている。具体的な保留ランプ用先判定演出の演出内容は、入賞時や当該変動までに行われる変動開始時（以下、当該変動の1変動前の変動開始時を1変動前開始時とし、当該変動の2変動前の変動開始時を2変動前開始時とし、当該変動の3変動前の変動開始時を3変動前開始時とする）において保留ランプ51d（入賞時）、保留ランプ51c（3変動前開始時）、保留ランプ51b（2変動前開始時）や保留ランプ51a（1変動前開始時）をそれぞれ何色の点灯色で点灯させるのか、といった演出内容である。なお、保留ランプ用先判定演出シナリオパターンの個数や内容については適宜変更可能である。

【0964】

さらに具体的には、保留シナリオ番号「51」は、入賞時に「白色態様（W）」で点灯し、3変動前開始時に「白色態様（W）」で点灯し、2変動前開始時に「青色態様（B）」で点灯し、1変動前開始時に「青色態様（B）」で点灯するといった演出内容になっている。

保留シナリオ番号「52」は、入賞時に「白色態様（W）」で点灯し、3変動前開始時に「青色態様（B）」で点灯し、2変動前開始時に「青色態様（B）」で点灯し、1変動前開始時に「青色態様（B）」で点灯するといった演出内容になっている。

保留シナリオ番号「53」は、入賞時に「白色態様（W）」で点灯し、3変動前開始時に「青色態様（B）」で点灯し、2変動前開始時に「青色態様（B）」で点灯し、1変動前開始時に「緑色態様（G）」で点灯するといった演出内容になっている。

保留シナリオ番号「54」は、入賞時に「白色態様（W）」で点灯し、3変動前開始時に「青色態様（B）」で点灯し、2変動前開始時に「緑色態様（G）」で点灯し、1変動前開始時に「緑色態様（G）」で点灯するといった演出内容になっている。

保留シナリオ番号「55」は、入賞時に「青色態様（B）」で点灯し、3変動前開始時に「青色態様（B）」で点灯し、2変動前開始時に「青色態様（B）」で点灯し、1変動前開始時に「緑色態様（G）」で点灯するといった演出内容になっている。

【0965】

保留シナリオ番号「56」は、入賞時に「青色態様（B）」で点灯し、3変動前開始時に「青色態様（B）」で点灯し、2変動前開始時に「緑色態様（G）」で点灯し、1変動前開始時に「緑色態様（G）」で点灯するといった演出内容になっている。

保留シナリオ番号「57」は、入賞時に「青色態様（B）」で点灯し、3変動前開始時に「青色態様（B）」で点灯し、2変動前開始時に「緑色態様（G）」で点灯し、1変動前開始時に「赤色態様（R）」で点灯するといった演出内容になっている。

保留シナリオ番号「58」は、入賞時に「青色態様（B）」で点灯し、3変動前開始時に「緑色態様（G）」で点灯し、2変動前開始時に「緑色態様（G）」で点灯し、1変動前開始時に「赤色態様（R）」で点灯するといった演出内容になっている。

保留シナリオ番号「59」は、入賞時に「青色態様（B）」で点灯し、3変動前開始時に「青色態様（B）」で点灯し、2変動前開始時に「緑色態様（G）」で点灯し、1変動前開始時に「虹色態様（A）」で点灯するといった演出内容になっている。

保留シナリオ番号「60」は、入賞時に「青色態様（B）」で点灯し、3変動前開始時に「緑色態様（G）」で点灯し、2変動前開始時に「赤色態様（R）」で点灯し、1変動前開始時に「虹色態様（A）」で点灯するといった演出内容になっている。

保留シナリオ番号「61」は、入賞時に「緑色態様（G）」で点灯し、3変動前開始時

に「赤色態様（Ｒ）」で点灯し、２変動前開始時に「赤色態様（Ｒ）」で点灯し、１変動前開始時に「虹色態様（Ａ）」で点灯するといった演出内容になっている。

【０９６６】

したがって、当該変動の内部抽選の結果がはずれに該当していた場合、以下のはずれ時の変動パターン番号に対して、以下の振分値に基づいたメータシナリオ番号（演出内容）が１つ選択されることとなる。

例えば、変動パターン番号「４１又は４２」については、保留シナリオ番号「５１」が選択される割合は１００分の１００（＝１００％）である。

例えば、変動パターン番号「４３又は４４」については、保留シナリオ番号「５１」が選択される割合は１００分の６０（＝６０％）であり、保留シナリオ番号「５２」が選択される割合は１００分の３０（＝３０％）であり、保留シナリオ番号「５３」が選択される割合は１００分の１０（＝１０％）である。

例えば、変動パターン番号「４５又は４６」については、保留シナリオ番号「５１」が選択される割合は１００分の３０（＝３０％）であり、保留シナリオ番号「５２」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、保留シナリオ番号「５３」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、保留シナリオ番号「５４」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、保留シナリオ番号「５５」が選択される割合は１００分の１０（＝１０％）である。

例えば、変動パターン番号「４７又は４８」については、保留シナリオ番号「５２」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、保留シナリオ番号「５３」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、保留シナリオ番号「５４」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、保留シナリオ番号「５５」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、保留シナリオ番号「５６」が選択される割合は１００分の２０（＝１０％）であり、保留シナリオ番号「５７」が選択される割合は１００分の２０（＝１０％）である。

【０９６７】

また、当該変動の内部抽選の結果が大当りに該当していた場合、以下の大当たり時の変動パターン番号に対して、以下の振分値に基づいた保留シナリオ番号（演出内容）が１つ選択されることとなる。

例えば、変動パターン番号「１０１又は１０２」については、保留シナリオ番号「５３」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、保留シナリオ番号「５４」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、保留シナリオ番号「５５」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、保留シナリオ番号「５６」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、保留シナリオ番号「５７」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）である。

例えば、変動パターン番号「１０３又は１０４」については、保留シナリオ番号「５４」が選択される割合は１００分の１０（＝１０％）であり、保留シナリオ番号「５５」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、保留シナリオ番号「５６」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、保留シナリオ番号「５７」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、保留シナリオ番号「５８」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、保留シナリオ番号「５９」が選択される割合は１００分の１０（＝１０％）である。

例えば、変動パターン番号「１０５又は１０６」については、保留シナリオ番号「５５」が選択される割合は１００分の１０（＝１０％）であり、保留シナリオ番号「５６」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、保留シナリオ番号「５７」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、保留シナリオ番号「５８」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、保留シナリオ番号「５９」が選択される割合は１００分の２０（＝２０％）であり、保留シナリオ番号「６０」が選択される割合は１００分の１０（＝１０％）である。

例えば、変動パターン番号「１０７又は１０８」については、保留シナリオ番号「５７

10

20

30

40

50

」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、保留シナリオ番号「58」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、保留シナリオ番号「59」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、保留シナリオ番号「60」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、保留シナリオ番号「61」が選択される割合は100分の20(=20%)である。

【0968】

また、当該変動の内部抽選の結果が小当りに該当していた場合、以下の小当り時の変動パターン番号に対して、以下の振分値に基づいた保留シナリオ番号(演出内容)が1つ選択されることとなる。

例えば、変動パターン番号「211又は212」については、保留シナリオ番号「51」が選択される割合は100分の100(=100%)である。 10

例えば、変動パターン番号「213又は214」については、保留シナリオ番号「51」が選択される割合は100分の60(=60%)であり、保留シナリオ番号「52」が選択される割合は100分の30(=30%)であり、保留シナリオ番号「53」が選択される割合は100分の10(=10%)である。

例えば、変動パターン番号「215又は216」については、保留シナリオ番号「51」が選択される割合は100分の30(=30%)であり、保留シナリオ番号「52」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、保留シナリオ番号「53」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、保留シナリオ番号「54」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、保留シナリオ番号「55」が選択される割合は100分の10(=10%)である。 20

例えば、変動パターン番号「217又は218」については、保留シナリオ番号「52」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、保留シナリオ番号「53」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、保留シナリオ番号「54」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、保留シナリオ番号「55」が選択される割合は100分の20(=20%)であり、保留シナリオ番号「56」が選択される割合は100分の20(=10%)であり、保留シナリオ番号「57」が選択される割合は100分の20(=10%)である。

【0969】

以上のように、演出制御CPU126は花火ラッシュ時先判定演出管理処理(図113)中のメータランプ用先判定演出管理処理(ステップS759)や保留ランプ用先判定演出管理処理(ステップS761)において、それぞれの先判定演出を実行する場合(実行抽選で当選した場合)にシナリオパターン選択テーブルから1つのシナリオパターン(シナリオパターン番号)を選択し、その選択したシナリオパターンに対応する演出内容を実行する(制御信号を生成する)こととなる。 30

【0970】

なお、メータランプ用先判定演出シナリオパターンと保留ランプ用先判定演出シナリオパターンとはそれぞれ独立して別の乱数を用いて選択されるため、同一の演出内容(点灯色が同一)が選択されることもあるが、異なる演出内容(点灯色が異なる)のメータランプ用先判定演出と保留ランプ用先判定演出が実行されることもある。 40

【0971】

例えば、図82～図83で示した演出例では、入賞時に赤色態様で点灯する保留ランプ用先判定演出(例えば、保留シナリオ番号41)が実行されているのに対し、メータランプ用先判定演出は実行されていない。これは、花火ラッシュ時先判定演出管理処理(図113)中のメータランプ用先判定演出管理処理(ステップS759)において、メータランプ用先判定演出を実行するか否か抽選で当選しなかったのに対し、保留ランプ用先判定演出管理処理(ステップS761)において、保留ランプ用先判定演出を実行するか否かの抽選で当選したからである。

【0972】

他にも、図84～図87で示した演出例では、保留シナリオ番号56に対応する保留ラ 50

ンプ用先判定演出と、メータシナリオ番号 58 に対応するメータランプ用先判定演出がそれぞれ実行されており、それぞれ異なる点灯色（例えば、入賞時において、保留ランプ 51 d が青色態様（B）、メータランプ 51 j ～ 51 n が白色態様（W））で点灯することもある。

【0973】

〔演出図柄管理処理〕

図 124 は、演出図柄管理処理の手順例を示すフローチャートである。演出図柄管理処理は、実行選択処理（ステップ S500）、演出図柄変動前処理（ステップ S502）、演出図柄変動中処理（ステップ S504）、演出図柄停止表示中処理（ステップ S506）及び可変入賞装置作動時処理（ステップ S508）のサブルーチン群を含む構成である。以下、各処理に沿って演出図柄管理処理の基本的な流れを説明する。

10

【0974】

ステップ S500：実行選択処理において、演出制御 CPU 126 は次に実行すべき処理（ステップ S502～ステップ S508 のいずれか）のジャンプ先を選択する。例えば、演出制御 CPU 126 は次に実行すべき処理のプログラムアドレスをジャンプ先のアドレスとし、また、戻り先のアドレスとして演出図柄管理処理の末尾を「ジャンプテーブル」にセットする。いずれの処理を次のジャンプ先として選択するかは、これまでに行われた処理の進行状況によって異なる。例えば、未だ変動表示演出を開始していない状況であれば、演出制御 CPU 126 は次のジャンプ先として演出図柄変動前処理（ステップ S502）を選択する。一方、既に演出図柄変動前処理が完了していれば、演出制御 CPU 126 は次のジャンプ先として演出図柄変動中処理（ステップ S504）を選択し、演出図柄変動中処理まで完了していれば、次のジャンプ先として演出図柄停止表示中処理（ステップ S506）を選択する。また、可変入賞装置作動時処理（ステップ S508）は、主制御 CPU 72 において大当たり時可変入賞装置管理処理（図 14 中のステップ S5000）が選択された場合や小当たり時可変入賞装置管理処理（図 14 中のステップ S6000）が選択された場合にジャンプ先として選択される。この場合、ステップ S502～ステップ S506 は実行されない。

20

【0975】

ステップ S502：演出図柄変動前処理では、演出制御 CPU 126 は演出図柄を用いた変動表示演出を開始するための条件を整える作業を行う。また、この処理において、演出制御 CPU 126 は各種の条件（抽選結果、当選種類、変動パターン等）に応じてリーチ演出の内容を選択したり、予告演出についての演出パターン（先読み予告演出パターン以外のリーチ発生前予告パターン、リーチ発生後予告パターン等）を選択したりする。その他にも演出制御 CPU 126 は、パチンコ機 1 がいわゆる客待ち状態である場合のデモ演出の制御も行う。なお、具体的な処理の内容は、別のフローチャートを用いて後述する。

30

【0976】

ステップ S504：演出図柄変動中処理では、演出制御 CPU 126 は必要に応じて演出表示制御装置 144（表示制御 CPU 146）に指示する制御情報を生成する。例えば、演出図柄を用いた変動表示演出を実行中に演出切替ボタン 45 を用いた演出（お宝チャレンジ演出）を行う場合、遊技者による演出ボタンの操作の有無を演出制御 CPU 126 が監視するとともに、その結果に応じた演出内容（ボタン演出）の制御情報を表示制御 CPU 146 に対して指示する。

40

【0977】

ステップ S506：演出図柄停止表示中処理では、演出制御 CPU 126 は内部抽選の結果に応じた態様で演出図柄や動画像を用いた停止表示演出の内容を制御する。すなわち、演出制御 CPU 126 は演出表示制御装置 144（表示制御 CPU 146）に対して変動表示演出の終了と停止表示演出の実行を指示する。これを受けて演出表示制御装置 144（表示制御 CPU 146）は、実際に液晶表示器 42 の表示画面内でそれまで実行していた変動表示演出を終了させ、停止表示演出を実行する。これにより、特別図柄の停止表

50

示に略同期して停止表示演出が実行され、遊技者に対して内部抽選の結果を演出的に教示（開示、告知、報知等）することができる（図柄演出実行手段）。ただし本実施形態において、小当たり時には、はずれと同様か近似した態様で停止表示演出を実行する。

【0978】

ステップS508：可変入賞装置作動時処理では、演出制御CPU126は小当たり中又は大当たり中の演出内容を制御する。この処理において、演出制御CPU126は各種の条件（例えば当選種類）に応じて大役中演出の内容を選択する。例えば16ラウンド大当たりの場合、演出制御CPU126は液晶表示器42に表示する演出内容として、16ラウンド大当たりの大役中演出パターンを選択し、これを演出表示制御装置144（表示制御CPU146）に対して指示する。これにより、液晶表示器42の表示画面では大役中演出の画像が表示されるとともに、ラウンドの進行に伴って演出内容が変化していくことになる。

10

【0979】

〔演出図柄変動前処理〕

図125は、上記の演出図柄変動前処理の手順例を示すフローチャートである。以下、手順例に沿って説明する。

【0980】

ステップS600：演出制御CPU126は、主制御CPU72からデモ演出用コマンドを受信したか否かを確認する。具体的には、演出制御CPU126はRAM130のコマンドバッファ領域にアクセスし、デモ演出用コマンドが保存されているか否かを確認する。その結果、デモ演出用コマンドが保存されていることを確認した場合（Yes）、演出制御CPU126はステップS602を実行する。

20

【0981】

ステップS602：演出制御CPU126は、デモ選択処理を実行する。この処理では、演出制御CPU126はデモ演出パターンを選択する。デモ演出パターンは、パチンコ機1がいわゆる客待ち状態であることを表す演出の内容を規定したものである。

【0982】

以上の手順を終えると、演出制御CPU126は演出図柄管理処理の末尾のアドレスに復帰する。そして演出制御CPU126はそのまま演出制御処理に復帰し、続く表示出力処理（図106中のステップS404）、ランプ駆動処理（図106中のステップS406）においてデモ演出パターンに基づいてデモ演出の内容を制御する。

30

【0983】

一方、ステップS600においてデモ演出用コマンドが保存されていないことを確認すると（No）、演出制御CPU126は次にステップS604を実行する。

【0984】

ステップS604：演出制御CPU126は、今回の変動がはずれ（非当選）であるか否かを確認する。具体的には、演出制御CPU126はRAM130のコマンドバッファ領域にアクセスし、非当選時の抽選結果コマンドが保存されているか否かを確認する。その結果、非当選時の抽選結果コマンドが保存されていることを確認した場合（Yes）、演出制御CPU126はステップS612を実行する。逆に、非当選時の抽選結果コマンドが保存されていないことを確認した場合（No）、演出制御CPU126はステップS606を実行する。なお、今回の変動がはずれか否かの確認は、抽選結果コマンドの他に変動パターンコマンドや停止図柄コマンドに基づいて行うことも可能である。すなわち、今回の変動パターンコマンドがはずれ通常変動又ははずれリーチ変動に該当していれば、今回の変動がはずれであると判定することができる。あるいは、今回の停止図柄コマンドが非当選の図柄を指定するものであれば、今回の変動がはずれであると判定することができる。

40

【0985】

ステップS606：抽選結果コマンドが非当選（はずれ）以外であれば（ステップS604：No）、次に演出制御CPU126は、今回の変動が大当たりであるか否かを確認す

50

る。具体的には、演出制御CPU126はRAM130のコマンドバッファ領域にアクセスし、大当たり時の抽選結果コマンドが保存されているか否かを確認する。その結果、大当たり時の抽選結果コマンドが保存されていることを確認した場合（Yes）、演出制御CPU126はステップS610を実行する。逆に、大当たり時の抽選結果コマンドが保存されていないことを確認した場合（No）、残るは小当たり時の抽選結果コマンドだけであるので、この場合、演出制御CPU126はステップS608を実行する。なお、今回の変動が大当たりであるか否かの確認もまた、変動パターンコマンドや停止図柄コマンドに基づいて行うことも可能である。すなわち、今回の変動パターンコマンドが大当たり変動に該当していれば、今回の変動が大当たりであると判定することができる。また、今回の停止図柄コマンドが大当たり図柄に該当していれば、今回の変動が大当たりであると判定することができる。

10

【0986】

ステップS608：演出制御CPU126は、小当たり時変動演出パターン選択処理を実行する。この処理では、演出制御CPU126は主制御CPU72から受信した変動パターンコマンド（例えば、「C0H00H」～「D0H7FH」）に基づいて、そのときの演出パターン番号を決定する。演出パターン番号は、変動パターンコマンドに対応して予め用意されており、演出制御CPU126は図示しない演出パターン選択テーブルを参照して、そのときの変動パターンコマンドに対応した演出パターン番号を選択することができる。なお、演出パターン番号は、変動パターンコマンドと対になって用意されていてもよく、1つの変動パターンコマンドに対して複数のものが用意されていてもよい。

20

【0987】

また、演出パターン番号を選択すると、演出制御CPU126は図示しない演出テーブルを参照し、そのときの変動演出パターン番号に対応する演出図柄の変動スケジュール（変動時間やリーチの種類とリーチ発生タイミング）、停止表示の態様等を決定する。なお、ここで決定される演出図柄の種類は、全て「小当たり時の図柄の組み合わせ」に該当するものとなっている。

【0988】

以上の手順は「小当たり」に該当した場合であるが、大当たり該当した場合、演出制御CPU126はステップS606で「大当たり」であることを確認する（Yes）。この場合、演出制御CPU126はステップS610を実行する。

30

【0989】

ステップS610：演出制御CPU126は、大当たり時変動演出パターン選択処理を実行する。この処理では、演出制御CPU126は主制御CPU72から受信した変動パターンコマンド（例えば、「E0H00H」～「F0H7FH」）に基づいて、そのときの演出パターン番号を決定する。大当たり時演出パターン選択処理の中では、さらに大当たり時停止図柄別に処理を分岐させてもよい。なお、具体的な処理の内容については、別のフローチャートを用いてさらに後述する。

【0990】

また、非当選時の場合は以下の手順が実行される。すなわち、演出制御CPU126はステップS604ではずれであることを確認すると（Yes）、次にステップS612を実行する。

40

【0991】

ステップS612：演出制御CPU126は、はずれ時変動演出パターン選択処理を実行する。この処理では、演出制御CPU126は主制御CPU72から受信した変動パターンコマンド（例えば、「A0H00H」～「A6H7FH」）に基づいて、はずれ時の演出パターン番号を決定する。はずれ時の演出パターン番号は、「はずれ通常変動」や「時短はずれ変動」、「はずれリーチ変動」等に分類されており、さらに「はずれリーチ変動」には細かいリーチ変動パターンが規定されている。なお、演出制御CPU126がいずれの演出パターン番号を選択するかは、主制御CPU72から送信された変動パターンコマンドによって決まる。

50

【0992】

はずれ時の演出パターン番号を選択すると、演出制御CPU126は図示しない演出テーブルを参照し、そのときの変動演出パターン番号に対応する演出図柄の変動スケジュール（変動時間やリーチ発生の有無、リーチ発生の場合はリーチ種類とリーチ発生タイミング）、停止表示の態様（例えば「7」-「2」-「4」等）を決定する。なお、具体的な処理の内容については、別のフローチャートを用いてさらに後述する。

【0993】

以上のステップS608、ステップS610、ステップS612のいずれかの処理を実行すると、演出制御CPU126は次にステップS614を実行する。

【0994】

ステップS614：演出制御CPU126は、予告選択処理を実行する（予告演出実行手段）。この処理では、演出制御CPU126は今回の変動表示演出中に実行すべき予告演出の内容を抽選によって選択する。予告演出の内容は、例えば内部抽選の結果（当選又は非当選）や現在の内部状態（通常状態、高確率状態、時間短縮状態）に基づいて決定される。上記のように予告演出は、変動表示演出中にリーチ状態が発生する可能性を遊技者に予告したり、最終的に大当りになる可能性があることを予告したりするものである。したがって、非当選時には予告演出の選択比率は低く設定されているが、当選時には遊技者の期待感を高めるため、予告演出の選択比率は比較的高く設定されている。

【0995】

ステップS616：演出制御CPU126は、モード演出管理処理を実行する。この処理において、演出制御CPU126は、滞在モードに応じた背景画像を選択する処理を実行する。なお、具体的な処理の内容については、別の図面を参照しながらさらに後述する。

【0996】

以上の手順を終えると、演出制御CPU126は演出図柄管理処理（末尾アドレス）に復帰する。これにより、その後の演出図柄変動中処理（図124中のステップS504）において、実際に選択された変動演出パターンに基づいて変動表示演出及び停止表示演出が実行されるとともに（演出実行手段）、各種予告演出パターンに基づいて予告演出が実行される。その他、ここで選択された背景（滞在）モードパターンに基づいて、各種の滞在モード演出が実行される（演出実行手段）。

【0997】

〔大当り時変動演出パターン選択処理〕

図126は、上記の大当り時変動演出パターン選択処理の手順例を示すフローチャートである。以下、手順例に沿って説明する。

【0998】

ステップS800：演出制御CPU126は、RAM130のコマンドバッファ領域にアクセスし、変動パターンコマンドをロードする。これにより、今回の変動がどのような種類の大当り変動パターンであるかを確認することができる。

【0999】

ステップS802：演出制御CPU126は、ロードした変動パターンが特殊変動パターンであるか否かを確認する。

【1000】

その結果、今回の変動パターンが特殊変動パターンであることを確認した場合（Yes）、演出制御CPU126はステップS806を実行し、今回の変動パターンが特殊変動パターンであることを確認できない場合（No）、演出制御CPU126はステップS804を実行する。

【1001】

ステップS804：演出制御CPU126は、ロードした変動パターンがリーチ後当り変動パターンであるか否かを確認する。

【1002】

10

20

30

40

50

その結果、今回の変動パターンがリーチ後当り変動パターンであることを確認した場合（Ｙｅｓ）、演出制御ＣＰＵ１２６はステップＳ８０６を実行し、今回の変動パターンがリーチ後当り変動パターンであることを確認できない場合（Ｎｏ）、演出制御ＣＰＵ１２６はステップＳ８０８を実行する。

【１００３】

ステップＳ８０６：演出制御ＣＰＵ１２６は、特殊変動パターン当り演出選択処理を実行する。この処理では、演出制御ＣＰＵ１２６は主制御ＣＰＵ７２から受信した変動パターンコマンドに基づいて、そのときの演出パターン番号を決定する。具体的には、演出制御ＣＰＵ１２６は、お宝チャレンジにて大当りとなる演出パターンを選択する。

【１００４】

ステップＳ８０８：演出制御ＣＰＵ１２６は、リーチ後当り演出選択処理を実行する。この処理では、演出制御ＣＰＵ１２６は主制御ＣＰＵ７２から受信した変動パターンコマンドに基づいて、そのときの演出パターン番号を決定する。具体的には、演出制御ＣＰＵ１２６は、変動パターンの種類（変動時間の長短）に応じてノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、ストーリーバトルリーチ演出、バトルリーチ演出に対応する演出パターンを選択する（特定リーチ演出実行手段）。

【１００５】

ステップＳ８１０：演出制御ＣＰＵ１２６は、非リーチ当り演出選択処理を実行する。この処理では、演出制御ＣＰＵ１２６は主制御ＣＰＵ７２から受信した変動パターンコマンドに基づいて、そのときの演出パターン番号を決定する。具体的には、演出制御ＣＰＵ１２６は、リーチ演出を実行せずに突発的に当りとなる演出パターンを選択する。例えば、演出制御ＣＰＵ１２６は、図７３等に示す演出図柄の当選時演出を選択する処理を実行する。

そして、ステップＳ８０６、ステップＳ８０８又はステップＳ８１０のいずれかの処理を終え、演出制御ＣＰＵ１２６は、演出図柄変動前処理（図１２５）に復帰する。

【１００６】

〔はずれ時変動演出パターン選択処理〕

図１２７は、上記のはずれ時変動演出パターン選択処理の手順例を示すフローチャートである。以下、手順例に沿って説明する。

【１００７】

ステップＳ８２０：演出制御ＣＰＵ１２６は、ＲＡＭ１３０のコマンドバッファ領域にアクセスし、変動パターンコマンドをロードする。これにより、今回の変動がどのような種類のはずれ変動パターンであることを確認することができる。

【１００８】

ステップＳ８２２：演出制御ＣＰＵ１２６は、ロードした変動パターンが特殊変動パターンであるか否かを確認する。

【１００９】

その結果、今回の変動パターンが特殊変動パターンであることを確認した場合（Ｙｅｓ）、演出制御ＣＰＵ１２６はステップＳ８２６を実行し、今回の変動パターンが特殊変動パターンであることを確認できない場合（Ｎｏ）、演出制御ＣＰＵ１２６はステップＳ８２４を実行する。

【１０１０】

ステップＳ８２４：演出制御ＣＰＵ１２６は、ロードした変動パターンがリーチ後はずれ変動パターンであるか否かを確認する。

【１０１１】

その結果、今回の変動パターンがリーチ後はずれ変動パターンであることを確認した場合（Ｙｅｓ）、演出制御ＣＰＵ１２６はステップＳ８２８を実行し、今回の変動パターンがリーチ後はずれ変動パターンであることを確認できない場合（Ｎｏ）、演出制御ＣＰＵ１２６はステップＳ８３０を実行する。

【１０１２】

ステップ S 8 2 6 : 演出制御 C P U 1 2 6 は、特殊変動パターンはずれ演出選択処理を実行する。具体的には、演出制御 C P U 1 2 6 は、特別図柄の変動中にお宝チャレンジ演出を実行し、前回の当選図柄の種類に基づいて花火ラッシュに移行させたり、海岸モードに突入させたりする演出パターンを選択する。

【 1 0 1 3 】

ステップ S 8 2 8 : 演出制御 C P U 1 2 6 は、リーチ後はずれ演出選択処理を実行する。具体的には、演出制御 C P U 1 2 6 は、リーチ演出を実行してはずれとなる演出パターンを選択する。この処理では、演出制御 C P U 1 2 6 は主制御 C P U 7 2 から受信した変動パターンコマンドに基づいて、リーチ後はずれ時の演出パターン番号を決定する。

【 1 0 1 4 】

ステップ S 8 3 0 : 演出制御 C P U 1 2 6 は、非リーチはずれ演出選択処理を実行する。具体的には、演出制御 C P U 1 2 6 は、リーチ演出を実行しないではずれとなる演出パターンを選択する。この処理では、演出制御 C P U 1 2 6 は主制御 C P U 7 2 から受信した変動パターンコマンドに基づいて、非リーチはずれ時の演出パターン番号を決定する。

そして、ステップ S 8 2 6、ステップ S 8 2 8 又はステップ S 8 3 0 のいずれかの処理を終えると、演出制御 C P U 1 2 6 は、演出図柄変動前処理 (図 1 2 5) に復帰する。

【 1 0 1 5 】

〔モード演出管理処理〕

図 1 2 8 は、上記のモード演出管理処理の手順例を示すフローチャートである。以下、手順例に沿って説明する。

【 1 0 1 6 】

ステップ S 8 5 0 : 演出制御 C P U 1 2 6 は、内部状態が時間短縮状態であるか否かを確認する。具体的には、演出制御 C P U 1 2 6 は R A M 1 3 0 のコマンドバッファ領域にアクセスし、状態指定コマンドを確認して内部状態が時間短縮状態であるか否かを確認する。

【 1 0 1 7 】

その結果、内部状態が時間短縮状態であることを確認できない場合 (N o)、演出制御 C P U 1 2 6 はステップ S 8 5 2 を実行する。これに対して、内部状態が時間短縮状態であることを確認した場合 (Y e s)、演出制御 C P U 1 2 6 はステップ S 8 5 4 を実行する。

【 1 0 1 8 】

ステップ S 8 5 2 : 演出制御 C P U 1 2 6 は、ゾーン演出が実行中であるか否かを確認する。この確認は、ゾーン演出実行フラグにより実行することができる。

【 1 0 1 9 】

その結果、ゾーン演出が実行中であることを確認できない場合 (N o)、演出制御 C P U 1 2 6 はステップ S 8 6 0 を実行する。一方、ゾーン演出が実行中であることを確認した場合 (Y e s)、演出制御 C P U 1 2 6 は演出図柄変動前処理 (図 1 2 5) に復帰する。

【 1 0 2 0 】

ステップ S 8 5 4 : 演出制御 C P U 1 2 6 は、今回の変動が特殊変動パターンに該当する変動パターンであるか否かを確認する。この確認は、変動パターンコマンドを確認することにより実行することができる。

【 1 0 2 1 】

その結果、今回の変動が特殊変動パターンに該当する変動パターンであることを確認した場合 (Y e s)、演出制御 C P U 1 2 6 はステップ S 8 6 2 を実行する。一方、今回の変動が特殊変動パターンに該当する変動パターンであることを確認できない場合 (N o)、演出制御 C P U 1 2 6 はステップ S 8 5 6 を実行する。

【 1 0 2 2 】

ステップ S 8 5 6 : 演出制御 C P U 1 2 6 は、前回の当選図柄が「 1 4 ラウンド確変図柄 5」、「 1 6 ラウンド確変図柄 1, 2」又は「 2 ラウンド確変図柄 2」のいずれかであ

10

20

30

40

50

るかを確認する。なお、「2ラウンド確変図柄2」については、非時間短縮状態での当選に限る。前回の当選図柄がいずれの図柄に該当していたか、また前回の内部状態がいずれの状態であったかについての確認は、前回の当選時に当選図柄に関する情報や内部状態に関する情報をRAM130に記憶しておくことにより実現することができる。

【1023】

その結果、前回の当選図柄が「14ラウンド確変図柄5」、「16ラウンド確変図柄1, 2」又は「2ラウンド確変図柄2」のいずれかであることを確認した場合（Yes）、演出制御CPU126はステップS864を実行する。これに対して、前回の当選図柄が「14ラウンド確変図柄5」、「16ラウンド確変図柄1, 2」又は「2ラウンド確変図柄2」のいずれかであることを確認できない場合（No）、演出制御CPU126はステップS858を実行する。

10

【1024】

ステップS858：演出制御CPU126は、大当り遊技終了後の特別図柄の変動回数が31回以上であるか否かを確認する。変動回数の確認は、大当り遊技が終了した後の特別図柄の変動回数をRAM130でカウントしておくことにより実現することができる。

【1025】

その結果、大当り遊技終了後の特別図柄の変動回数が31回以上であることを確認した場合（Yes）、演出制御CPU126はステップS864を実行する。これに対して、大当り遊技終了後の特別図柄の変動回数が31回以上であることを確認できない場合（No）、演出制御CPU126はステップS866を実行する。

20

【1026】

ステップS860：演出制御CPU126は、非時間短縮状態に対応する背景画像を選択する処理を実行する。具体的には、演出制御CPU126は、「通常モード」の背景画像又は「祭りモード」の背景画像を選択する処理を実行する。例えば、演出制御CPU126は、低確率非時間短縮状態において、基本的には「通常モード」の背景画像を選択する処理を実行する。一方、演出制御CPU126は、モード移行後や海岸モード後は、「祭りモード」の背景画像を選択し、低確率非時間短縮状態で特別図柄が30回変動した場合には、「通常モード」の背景画像を選択する処理を実行する。演出制御CPU126は、「祭りモード」の背景画像を表示することにより、「2ラウンド大当り」又は「小当り」のいずれに該当したかを演出上で非開示とすることができる（非開示演出実行手段）。

30

【1027】

ステップS862：演出制御CPU126は、お宝チャレンジ用の背景画像を選択する処理を実行する。具体的には、演出制御CPU126は、図67中（A）に示すダイヤの画像や「お宝チャレンジ」という文字情報を含む背景画像を選択する処理を実行する。

【1028】

ステップS864：演出制御CPU126は、花火ラッシュ用の背景画像を選択する処理を実行する。具体的には、演出制御CPU126は、図77中（A）に示す背景画像を選択する処理を実行する。

【1029】

ステップS866：演出制御CPU126は、海岸モード用の背景画像を選択する処理を実行する。具体的には、演出制御CPU126は、図92中（A）に示す背景画像を選択する処理を実行する。

40

【1030】

そして、ステップS860、ステップS862、ステップS864又はステップS866の処理を終えると、演出制御CPU126は演出図柄変動前処理（図125）に復帰する。

【1031】

〔可変入賞装置作動時処理〕

図129は、可変入賞装置作動時処理の構成例を示すフローチャートである。可変入賞装置作動時処理は、実行選択処理（ステップS752）、可変入賞装置作動前処理（ステ

50

ップ S 7 5 4)、可変入賞装置作動中処理(ステップ S 7 5 6)、可変入賞装置作動後処理(ステップ S 7 5 8)のサブルーチン(プログラムモジュール)群を含む構成である。ここでは先ず、各処理に沿って可変入賞装置作動時処理の基本的な流れを説明する。

【1032】

ステップ S 7 5 2: 実行選択処理において、演出制御 CPU 1 2 6 は次に実行すべき処理(ステップ S 7 5 4~ステップ S 7 5 8 のいずれか)のジャンプ先を「ジャンプテーブル」から選択する。例えば、演出制御 CPU 1 2 6 は次に実行すべき処理のプログラムアドレスをジャンプ先のアドレスとし、また戻り先のアドレスとして可変入賞装置作動時処理の末尾をスタックポインタにセットする。

【1033】

いずれの処理を次のジャンプ先として選択するかは、これまでに行われた処理の進行状況によって異なる。例えば、未だ可変入賞装置作動前処理を開始していない状況であれば、演出制御 CPU 1 2 6 は次のジャンプ先として可変入賞装置作動前処理(ステップ S 7 5 4)を選択する。また、既に可変入賞装置作動前処理が完了していれば、演出制御 CPU 1 2 6 は次のジャンプ先として可変入賞装置作動中処理(ステップ S 7 5 6)を選択する。さらに、可変入賞装置作動中処理が完了していれば、演出制御 CPU 1 2 6 は次のジャンプ先として可変入賞装置作動後処理(ステップ S 7 5 8)を選択する。

【1034】

ステップ S 7 5 4: 可変入賞装置作動前処理では、演出制御 CPU 1 2 6 は大当り遊技中や小当り遊技中に実行する演出の内容を選択する処理を実行する。

【1035】

ステップ S 7 5 6: 可変入賞装置作動中処理では、演出制御 CPU 1 2 6 は必要に応じて演出表示制御装置 1 4 4 (表示制御 CPU 1 4 6)に指示する制御情報を生成する。例えば、大当り演出の実行中に演出切替ボタン 4 5 を用いた演出を行う場合、遊技者による演出ボタンの操作の有無を演出制御 CPU 1 2 6 が監視するとともに、その結果に応じた演出内容(ボタン演出)の制御情報を表示制御 CPU 1 4 6 に対して指示する。

【1036】

ステップ S 7 5 8: 可変入賞装置作動後処理では、演出制御 CPU 1 2 6 は、可変入賞装置の終了時間の間に移行先のモードを遊技者に対して伝達する演出を実行する。

【1037】

例えば、演出制御 CPU 1 2 6 は、「1 4 ラウンド通常図柄 1~3」又は「1 4 ラウンド確変図柄 1~5」での当選の場合には、お宝チャレンジに突入することを示す演出(図 6 6 中(C)等)に示す演出)を選択する処理を実行し、「1 6 ラウンド確変図柄 1, 2」又は「2 ラウンド確変図柄 2」での当選の場合には、花火ラッシュに突入することを示す演出(図 7 2 中(C)等)に示す演出)を選択する処理を実行する。

【1038】

また、演出制御 CPU 1 2 6 は、「2 ラウンド確変図柄 1」又は「小当り」での当選の場合には、祭りモードに突入することを示す演出(図 7 5 中(L)等)に示す演出)を選択する処理を実行し、「2 ラウンド通常図柄 1~3」での当選の場合には、海岸モードに突入することを示す演出を選択する処理を実行する。

そして、以上の処理を終えると、演出制御 CPU 1 2 6 は、演出図柄管理処理(図 1 2 4)に復帰する。

【1039】

〔可変入賞装置作動前処理〕

図 1 3 0 は、上記の可変入賞装置作動前処理の手順例を示すフローチャートである。以下、手順例に沿って説明する。

【1040】

ステップ S 9 0 0: 先ず演出制御 CPU 1 2 6 は、今回の当選が「第 1 特別図柄」に基づくものであるか否かを確認する。具体的には、演出制御 CPU 1 2 6 は RAM 1 3 0 のコマンドバッファ領域にアクセスして、停止図柄コマンドを確認し今回の当選が「第 1 特

10

20

30

40

50

別図柄」に基づくものであるか否かを確認する。

【1041】

その結果、今回の当選が「第1特別図柄」に基づくものであることを確認した場合（Yes）、演出制御CPU126はステップS902を実行する。一方、今回の当選が「第1特別図柄」に基づくものであることを確認できない場合（No）、すなわち、今回の当選が「第2特別図柄」に基づくものであることを確認した場合、演出制御CPU126はステップS904を実行する。

【1042】

ステップS902：演出制御CPU126は、第1特別図柄当選時処理を実行する。なお、具体的な制御の内容については、さらに別のフローチャートを用いて後述する。

ステップS904：演出制御CPU126は、第2特別図柄当選時処理を実行する。なお、具体的な制御の内容については、さらに別のフローチャートを用いて後述する。

以上の処理を終えると、演出制御CPU126は可変入賞装置作動時処理（図129）に復帰する。

【1043】

〔第1特別図柄当選時処理〕

図131は、上記の第1特別図柄当選時処理の手順例を示すフローチャートである。以下、手順例に沿って説明する。

【1044】

ステップS910：演出制御CPU126は、今回の当選図柄が「16ラウンド確変図柄1」に該当するか否かを確認する。具体的には、演出制御CPU126はRAM130のコマンドバッファ領域にアクセスして、停止図柄コマンドを確認し当選図柄が「16ラウンド確変図柄1」に該当するか否かを確認する。

【1045】

その結果、今回の当選図柄が「16ラウンド確変図柄1」に該当することを確認した場合（Yes）、演出制御CPU126はステップS914を実行する。これに対して、今回の当選図柄が「16ラウンド確変図柄1」に該当することを確認できない場合（No）、演出制御CPU126はステップS912を実行する。

【1046】

ステップS912：演出制御CPU126は、今回の当選図柄が「2ラウンド確変図柄1，2」又は「小当り」に該当するか否かを確認する。具体的には、演出制御CPU126はRAM130のコマンドバッファ領域にアクセスして、停止図柄コマンドを確認し当選図柄が「2ラウンド確変図柄1，2」又は「小当り」に該当するか否かを確認する。

【1047】

その結果、今回の当選図柄が「2ラウンド確変図柄1，2」又は「小当り」に該当することを確認した場合（Yes）、演出制御CPU126はステップS916を実行する。これに対して、今回の当選図柄が「2ラウンド確変図柄1，2」又は「小当り」に該当することを確認できない場合（No）、演出制御CPU126はステップS918を実行する。

【1048】

ステップS914：演出制御CPU126は、スペシャルボーナス演出選択処理を実行する。具体的には、演出制御CPU126は、図72中（A）（B）に示す演出を選択する処理を実行する。

【1049】

ステップS916：演出制御CPU126は、モード移行演出選択処理を実行する。具体的には、演出制御CPU126は、「2ラウンド確変図柄1」又は「小当り」に該当している場合には図75中（J）～（H）に示す演出を選択する処理を実行し、「2ラウンド確変図柄2」に該当している場合には図75中（N）～（P）に示す演出を選択する処理を実行する。

【1050】

ステップS 9 1 8：演出制御C P U 1 2 6は、チャレンジボーナス演出選択処理を実行する。具体的には、演出制御C P U 1 2 6は、図6 6に示す演出を選択する処理を実行する。

そして、以上の処理を終えると、演出制御C P U 1 2 6は可変入賞装置作動前処理（図1 3 0）に復帰する。

【1 0 5 1】

〔第2特別図柄当選時処理〕

図1 3 2は、上記の第2特別図柄当選時処理の手順例を示すフローチャートである。以下、手順例に沿って説明する。

【1 0 5 2】

ステップS 9 3 0：演出制御C P U 1 2 6は、今回の当選図柄が「1 6ラウンド確変図柄2」に該当するか否かを確認する。具体的には、演出制御C P U 1 2 6はR A M 1 3 0のコマンドバッファ領域にアクセスして、停止図柄コマンドを確認し当選図柄が「1 6ラウンド確変図柄2」に該当するか否かを確認する。

【1 0 5 3】

その結果、今回の当選図柄が「1 6ラウンド確変図柄2」に該当することを確認した場合（Y e s）、演出制御C P U 1 2 6はステップS 9 3 2を実行する。これに対して、今回の当選図柄が「1 6ラウンド確変図柄2」に該当することを確認できない場合（N o）、演出制御C P U 1 2 6はステップS 9 3 4を実行する。

【1 0 5 4】

ステップS 9 3 2：演出制御C P U 1 2 6は、ウルトラ花火ボーナス演出選択処理を実行する。具体的には、演出制御C P U 1 2 6は、図9 1に示す演出を選択する処理を実行する。

【1 0 5 5】

ステップS 9 3 4：演出制御C P U 1 2 6は、花火ラッシュ終了演出選択処理を実行する。具体的には、演出制御C P U 1 2 6は、図8 9中（J）に示す演出を選択する処理を実行する。

そして、以上の処理を終えると、演出制御C P U 1 2 6は可変入賞装置作動前処理（図1 3 0）に復帰する。

【1 0 5 6】

図1 3 3は、変動表示演出中に実行される主要演出の一覧を示す図である。

図中左カラムには「演出種別」が示されており、図中右カラムには演出上の「役割」が示されている。

【1 0 5 7】

動物ゾーン演出（第1先判定演出）が実行された場合、出球有り大当たり（1 4ラウンド大当たり又は1 6ラウンド大当たり）又はモード移行（2ラウンド大当たり又は小当たり）となる。

青色の記憶マークが表示された場合、ノーマルリーチ以上となる。

緑色の記憶マークが表示された場合、ロングリーチ以上となる。

赤色の記憶マークが表示された場合、スーパーリーチ以上となる。

【1 0 5 8】

金色の記憶マーク（第3先判定演出）が表示された場合、ストーリーバトルリーチ又はモード移行となる。

虎柄の記憶マーク（第2先判定演出）が表示された場合、ストーリーバトルリーチが確定する。なお、第1先判定演出、第2先判定演出及び第3先判定演出は、記憶マークが1つだけしか存在しない場合にも実行することができるが、記憶マークが2つ以上ある場合（記憶が複数ある場合）に限って実行する演出とすることもできる。

ストーリーバトルリーチが実行された場合、出球有り大当たり又ははずれとなる。このため、ストーリーバトルリーチは、モード移行を否定することになる。

その他のリーチ（ノーマルリーチやスーパーリーチ等）が実行された場合、出球有り大

10

20

30

40

50

当り、はずれ又はモード移行となる。

【1059】

図134は、出球有り大当りが確定する演出の組み合わせ一覧を示す図である。

出球有り大当りが確定する演出の組み合わせは、様々なものがあるが、図示の例では、主な演出例の組み合わせを2つ示してある。

【1060】

〔第1例〕

第1例は、動物ゾーンの演出中に、虎柄の記憶マークが表示される例である。

この場合、動物ゾーンは、出球有り大当り又はモード移行が確定するという役割があり、虎柄の記憶マークは、モード移行を否定するという役割がある。このため、このような組み合わせにより、出球有り大当りが確定することになる。第1例では、動物ゾーン演出の実行中という早い段階で出球有り大当りが分かるという効果がある。

【1061】

〔第2例〕

第2例は、動物ゾーンの演出中に、金色の記憶マークが表示される例である。

この場合、動物ゾーンは、出球有り大当り又はモード移行が確定するという役割があり、金色の記憶マークは、ストーリーバトルリーチ又はモード移行が確定するという役割がある。このため、この時点では、出球有り大当りが確定するわけではない。ただし、ストーリーバトルリーチは、モード移行を否定する役割を持っているため、ストーリーバトルリーチに発展した時点で、出球有り大当りが確定することになる。第2例では、ゾーン演出実行後の図柄確定前に、出球有り大当りが分かるという効果がある。

【1062】

以上説明したように、本実施形態によれば、動物ゾーン演出により表現される出球有り大当り又はモード移行という結果を、モード移行を否定する虎柄の記憶マーク又はストーリーバトルリーチによって出球有り大当りだけに絞り込ませることができ、その結果として、特別図柄の変動中に、出球有り大当りとなることを確定させることができる。これにより、出球有り大当りであることを示す確定演出を実行しなくても、出球有り大当りが確定していることを推測する機会を遊技者に与えることができ、先判定演出（先読み演出）の演出の幅を広げることができる。

【1063】

また、花火ラッシュ（高確率時間短縮状態）における先判定演出について、保留ランプ用先判定演出やメータランプ用先判定演出が実行されることもある。そして、これら保留ランプ用先判定演出又はメータランプ用先判定演出の少なくとも一方が実行されると、その演出が終了するまでの特別な区間は花火ラッシュが終了しないことを表しているため、遊技者の遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【1064】

他にも、花火ラッシュ中には保留ランプや矢印ランプを使用することにより、可変始動入賞装置28に遊技球が入賞したことを直感的に遊技者にわかりやすく伝達することができる。

【1065】

本発明は上述した一実施形態に制約されることなく、種々に変形して実施することができる。一実施形態で挙げた演出の態様は例示であり、上述した演出の態様に限定されるものではない。

【1066】

その他の演出例であげた画像はあくまで一例であり、これらは適宜に変形することができる。また、パチンコ機1の構造や盤面構成、具体的な数値等は図示のものも含めて好ましい例示であり、これらを適宜に変形可能であることはいうまでもない。

【1067】

例えば、メータランプ用先判定演出の別の実施形態について説明する。

図135～図138は、第2実施形態におけるメータランプ用先判定演出の演出例を示

す連続図である。なお、これら図135～図138について、説明のために液晶表示器42に対して保留ランプ51a～51dやメータランプ51j～51nを大きく描写し、実際はメータランプ51j～51nの前面に位置している可変始動入賞装置28や右始動入賞口スイッチ82を破線で描写する（遊技球も同様に破線で描写する）。

【1068】

図135中（A）：例えば、花火ラッシュにおいて、現在の状態が第2特別図柄の変動表示中である状態を想定する。なお、高確率時間短縮状態の花火ラッシュでは、可変始動入賞装置28の作動が高頻度で行われるが、現在の状態は可変始動入賞装置28の開閉部材28bが閉鎖位置にある状態であり、遊技球が可変始動入賞装置28に入球できない状態を表している。

10

【1069】

また、第2特別図柄の作動記憶が3個すでに記憶されている状態を想定しており、その3個の作動記憶が記憶されていることを表すために右端の保留ランプ51a～51cが白色態様で点灯している。

【1070】

図135中（B）：第2特別図柄の変動表示中（左演出図柄が「5」で停止表示）に普通図柄の作動抽選において当選した場合を想定する。この例では、その作動抽選において当選したことにより、可変始動入賞装置28が作動し、開閉部材28bが閉鎖位置から開放位置に向けて変位（拡開）し、右側に開口幅を拡大して右始動入賞口を開放している。そして、その可変始動入賞装置28の作動中に、盤面右側の遊技領域を流下してきた遊技球が開閉部材28b上に落下し、開閉部材28bに遊技球が案内されて右始動入賞口に入球することとなる。

20

【1071】

図135中（C）：その後、右始動入賞口に入球した遊技球が可変始動入賞装置28内に備えられている右始動入賞口スイッチ82により検出される。これにより、第2特別図柄の作動記憶が新たに1個追加記憶されることとなる。この例では、右から4番目の保留ランプ51dが新たに青色態様で点灯し、保留ランプ51a～51cとともに点灯していることから第2特別図柄の作動記憶が合計4個になったことを表している。また、同時期に1個のメータランプ51jが白色態様で点灯する。なお、その他のメータランプ51k～51nは消灯したままである。

30

【1072】

つまり、今回新たに追加された第2特別図柄の作動記憶に対して、保留ランプ51dによる特別な演出である保留ランプ用先判定演出と、メータランプ51jによる特別な演出であるメータランプ用先判定演出とが入賞時に開始されたことを表している。したがって、今回新たに追加された第2特別図柄の作動記憶に関する内部抽選の結果が2R系大当り（花火ラッシュが終了する大当りに対応）ではなく出球有りの大当り（花火ラッシュが継続する大当りに対応）に対応していたり、はずれ時のリーチ演出が実行されるものに対応していたりといった特別な変動表示がこの作動記憶が消化される際に実行されることを示唆している。なお、今回記憶された第2特別図柄の作動記憶に対応する変動を当該変動とし、その1つ前の第2特別図柄の変動を1変動前変動とし、その2つ前の第2特別図柄の変動を2変動前変動とし、その3つ前の第2特別図柄の変動を3変動前変動とする。また、それら1変動前変動、2変動前変動、3変動前変動についても同様に、内部抽選の結果が2R系大当りに該当しないといったことを表すこととなる。

40

【1073】

図136中（D）：その後、ある程度時間が経過すると、第2特別図柄の変動表示が終了する。この例では、演出図柄の組み合わせは「5」－「2」－「6」のはずれ目であるため、今回の変動は通常の「はずれ」に該当したことが演出上で表現されている。また、第4図柄Z2は、はずれに対応する態様（例えば白表示色）で停止表示される。

【1074】

なお、この時、保留ランプ用先判定演出については保留ランプ51a～51dが入賞時

50

と同一の点灯色（順に、白、白、白、青色態様）で点灯したままであり、メータランプ用先判定演出についても1個のメータランプ51jが入賞時と同一の点灯色（白色態様）で点灯している。

【1075】

〔3変動前変動開始〕

図136中（E）：第2特別図柄の3変動前変動が開始されると演出図柄の変動表示演出が実行される。また、記憶されている最古の第2特別図柄の作動記憶が消費されたことにより、保留ランプが1つずつシフトすることとなる。具体的には、保留ランプ51bの点灯色が保留ランプ51aに移動し、保留ランプ51cの点灯色が保留ランプ51bに移動し、保留ランプ51dの点灯色が保留ランプ51cに移動することとなる。

10

【1076】

また、この時、保留ランプ用先判定演出については保留ランプ51a～51cが入賞時と同一の点灯色（順に、白、白、青色態様）でシフトして点灯し、メータランプ用先判定演出については新たに1個追加され2個のメータランプ51j、51kが入賞時の白色態様から青色態様に変化して点灯している。なお、その他のメータランプ51l～51nは消灯したままである。

【1077】

〔3変動前変動終了〕

図136中（F）：その後、ある程度時間が経過すると、3変動前変動の第2特別図柄の変動表示が終了する。この例では、演出図柄の組み合わせは「6」－「3」－「4」のはずれ目であるため、今回の変動は通常の「はずれ」に該当したことが演出上で表現されている。また、第4図柄Z2は、はずれに対応する態様（例えば白表示色）で停止表示される。

20

【1078】

なお、この時、保留ランプ用先判定演出については保留ランプ51a～51cが3変動前変動開始時と同一の点灯色（順に、白、白、青色態様）で点灯したままであり、メータランプ用先判定演出についても2個のメータランプ51j、51kが3変動前変動開始時と同一の点灯色（青色態様）で点灯している。

【1079】

〔2変動前変動開始〕

図137中（G）：第2特別図柄の2変動前変動が開始されると演出図柄の変動表示演出が実行される。また、記憶されている最古の第2特別図柄の作動記憶が消費されたことにより、保留ランプが1つずつシフトすることとなる。具体的には、保留ランプ51bの点灯色が保留ランプ51aに移動し、保留ランプ51cの点灯色が保留ランプ51bに移動することとなる。

30

【1080】

また、この時、保留ランプ用先判定演出については保留ランプ51aが入賞時と同一の点灯色（白色態様）でシフトして点灯するのに対し、保留ランプ51bが入賞時の青色態様から緑色態様に変化して点灯し、メータランプ用先判定演出については新たに1個追加され3個のメータランプ51j～51lが3変動前開始時の青色態様から緑色態様に変化して点灯している。なお、その他のメータランプ51m、51nは消灯したままである。

40

【1081】

〔2変動前変動終了〕

図137中（H）：その後、ある程度時間が経過すると、2変動前変動の第2特別図柄の変動表示が終了する。この例では、演出図柄の組み合わせは「3」－「1」－「5」のはずれ目であるため、今回の変動は通常の「はずれ」に該当したことが演出上で表現されている。また、第4図柄Z2は、はずれに対応する態様（例えば白表示色）で停止表示される。

【1082】

なお、この時、保留ランプ用先判定演出については保留ランプ51a～51bが2変動

50

前変動開始時と同一の点灯色（順に、白、緑色態様）で点灯したままであり、メータランプ用先判定演出についても3個のメータランプ51j～51lが2変動前変動開始時と同一の点灯色（緑色態様）で点灯している。

【1083】

〔1変動前変動開始〕

図137中（I）：第2特別図柄の1変動前変動が開始されると演出図柄の変動表示演出が実行される。また、記憶されている最古の第2特別図柄の作動記憶が消費されたことにより、保留ランプが1つシフトすることとなる。具体的には、保留ランプ51bの点灯色が保留ランプ51aに移動することとなる。

【1084】

また、この時、保留ランプ用先判定演出については保留ランプ51aが2変動前変動開始時と同一の点灯色（緑色態様）で点灯したままであり、メータランプ用先判定演出については新たに1個追加され4個のメータランプ51j～51mが2変動前開始時の緑色態様から赤色態様に変化して点灯している。なお、その他のメータランプ51nは消灯したままである。

【1085】

〔1変動前変動終了〕

図138中（J）：その後、ある程度時間が経過すると、1変動前変動の第2特別図柄の変動表示が終了する。この例では、演出図柄の組み合わせは「9」－「3」－「2」のはずれ目であるため、今回の変動は通常の「はずれ」に該当したことが演出上で表現されている。また、第4図柄Z2は、はずれに対応する態様（例えば白表示色）で停止表示される。

【1086】

なお、この時、保留ランプ用先判定演出については保留ランプ51aが1変動前変動開始時と同一の点灯色（緑色態様）で点灯したままであり、メータランプ用先判定演出についても4個のメータランプ51j～51mが1変動前変動開始時と同一の点灯色（赤色態様）で点灯している。また、この第2特別図柄の変動表示中（1変動前変動中）に新たに第2特別図柄の作動記憶が1個記憶されたことにより、保留ランプ51bが通常の点灯色（白色態様）で点灯している。

【1087】

〔当該変動開始〕

図138中（K）：そして、第2特別図柄の当該変動が開始されると演出図柄の変動表示演出が実行される。また、記憶されている最古の第2特別図柄の作動記憶が消費されたことにより、保留ランプが1つシフトすることとなる。具体的には、保留ランプ51bの点灯色が保留ランプ51aに移動することとなる。

【1088】

また、この時、保留ランプ用先判定演出については終了し、メータランプ用先判定演出については新たに1個追加され全てのメータランプ51j～51nが1変動前変動開始時の赤色態様で数回程度点滅（もしくは、数秒程度点灯後消灯する）している。そして、メータランプ51j～51nの左上に位置していた液晶表示器42内においてリーチ演出が実行される期待度が高い演出（きっかけ予告演出）が実行される。この例では、からメータランプ51j～51nの点灯色と同一の色で液晶表示器42内にメータランプ51j～51nの位置から光が放射状に広がる演出が数秒間にわたり実行される。

【1089】

図138中（L）：その後、リーチ演出が実行されることとなる。例えば女性キャラクターが「勝負よ！！」という台詞を発する演出が実行され、味方キャラクターと敵キャラクターとが対戦するバトルリーチ演出が実行されることとなる。

【1090】

このように、メータランプ用先判定演出において、入賞時や当該変動前の特別図柄の変動開始時において予め定めた順番で連続的にメータランプ51j～51nを点灯させるこ

10

20

30

40

50

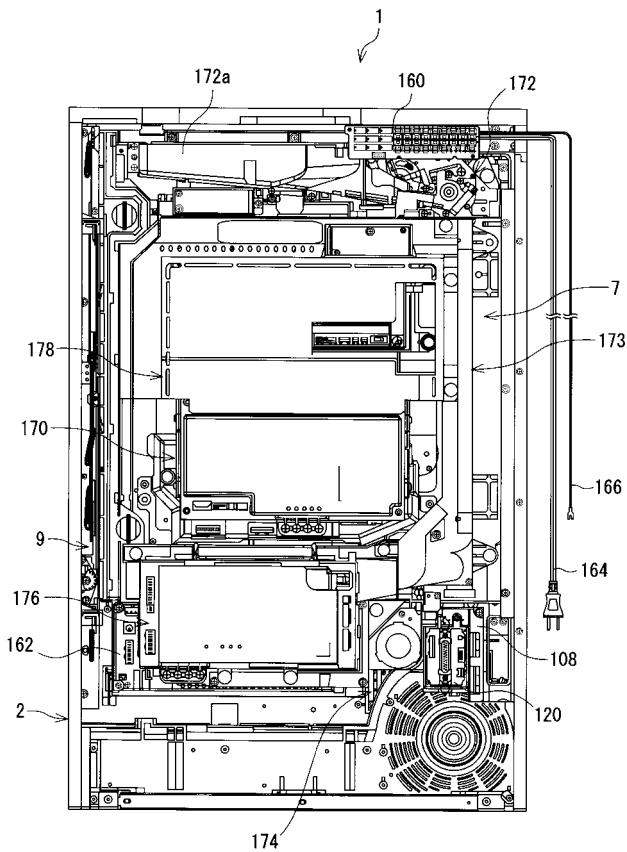
とによって、さらにメータランプ用先判定演出の幅を広げることができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制することができる。なお、メータランプ 5 1 j ~ 5 1 の点灯順などについては、上記で説明したメータランプ用先判定演出シナリオパターンとは別の点灯順シナリオパターンに基づいて行ってもよい。具体的には、その点灯順シナリオパターン選択テーブルを新たに規定し、点灯色に関するシナリオパターンを選択する抽選処理とは別の抽選処理で点灯順に関するシナリオパターンを 1 つ選択してもよい。

【符号の説明】

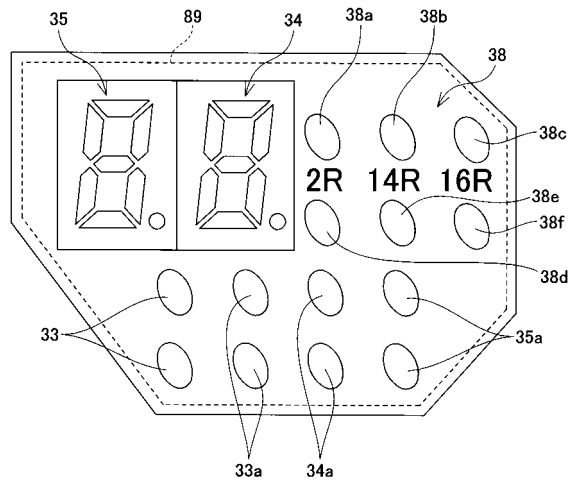
【 1 0 9 1 】

1	パチンコ機	
8	遊技盤ユニット	10
8 a	遊技領域	
2 0	始動ゲート	
2 8	可変始動入賞装置	
3 3	普通図柄表示装置	
3 3 a	普通図柄作動記憶ランプ	
3 4	第 1 特別図柄表示装置	
3 5	第 2 特別図柄表示装置	
3 4 a	第 1 特別図柄作動記憶ランプ	
3 5 a	第 2 特別図柄作動記憶ランプ	
3 8	遊技状態表示装置	20
4 2	液晶表示器	
4 5	演出切替ボタン	
7 0	主制御装置	
7 2	主制御 C P U	
7 4	R O M	
7 6	R A M	
1 2 4	演出制御装置	
1 2 6	演出制御 C P U	

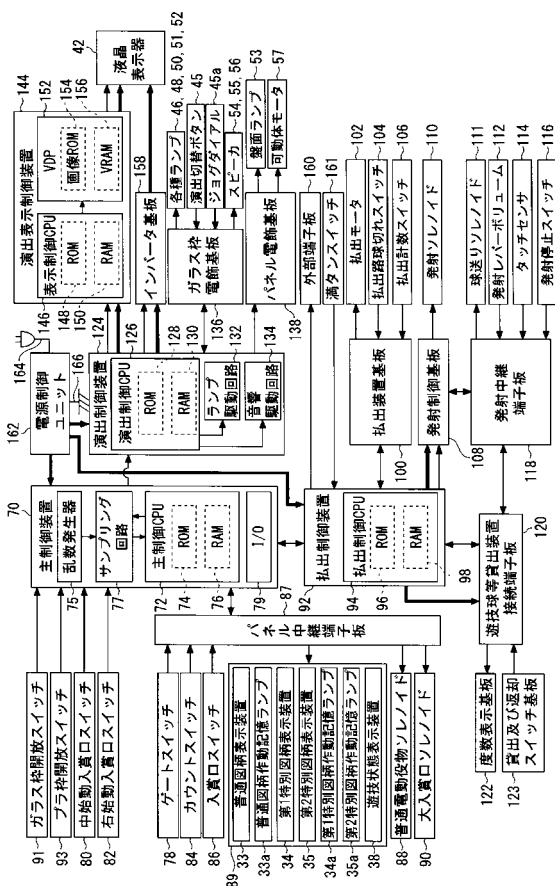
【図 2】



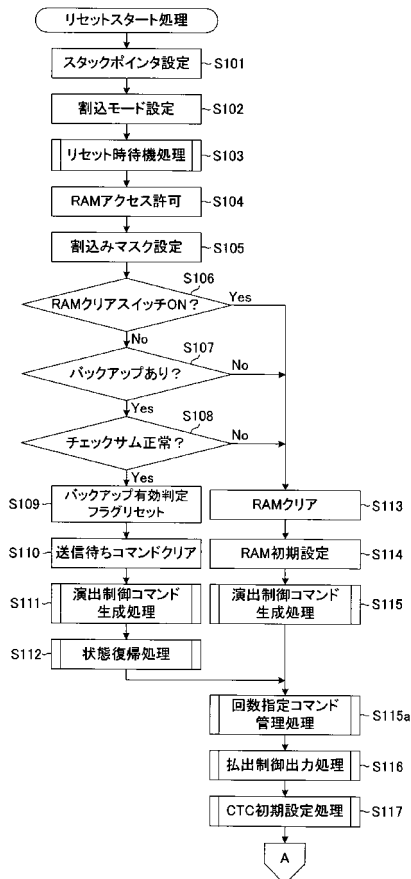
【図 4】



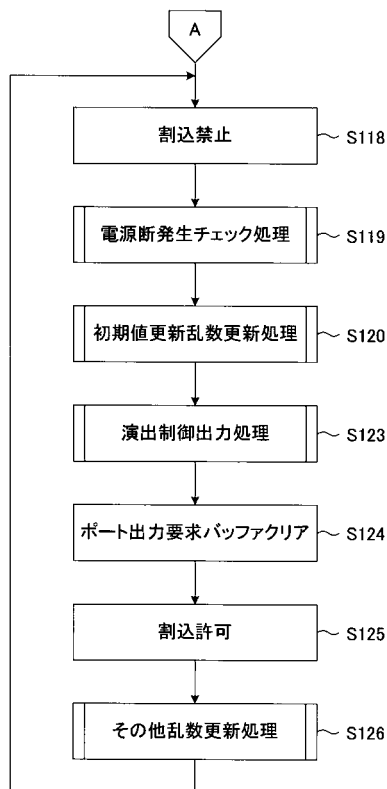
【図 5】



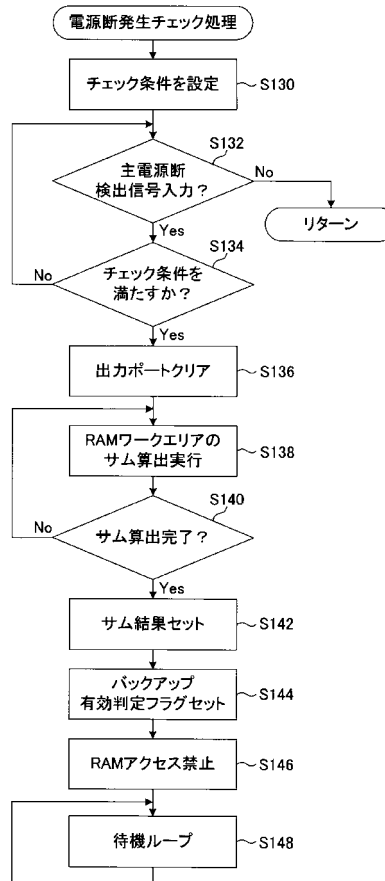
【図 6】



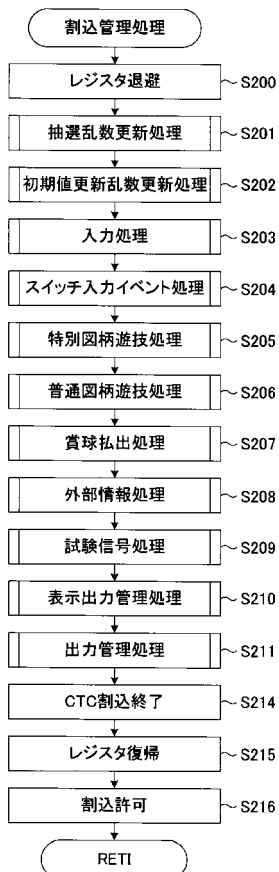
【図 7】



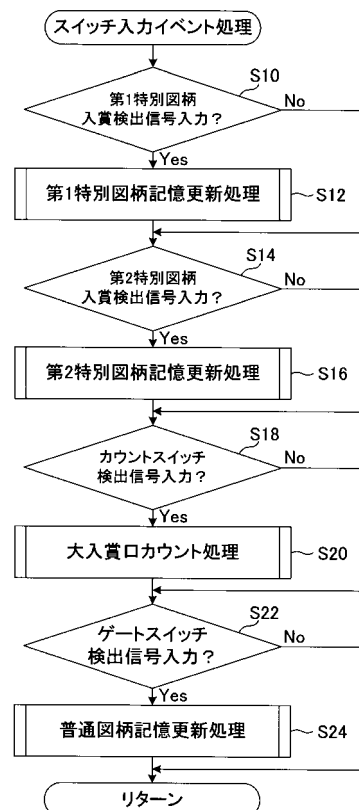
【図 8】



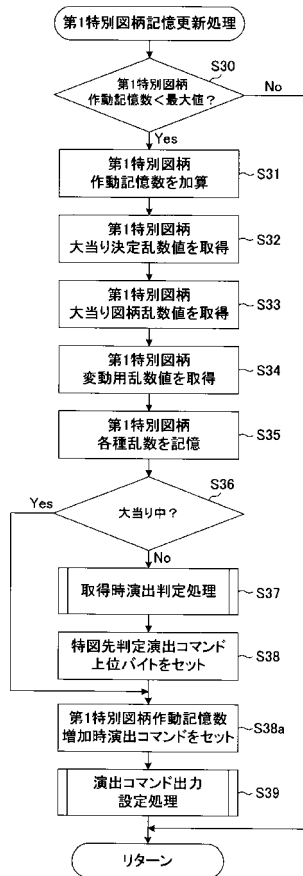
【図 9】



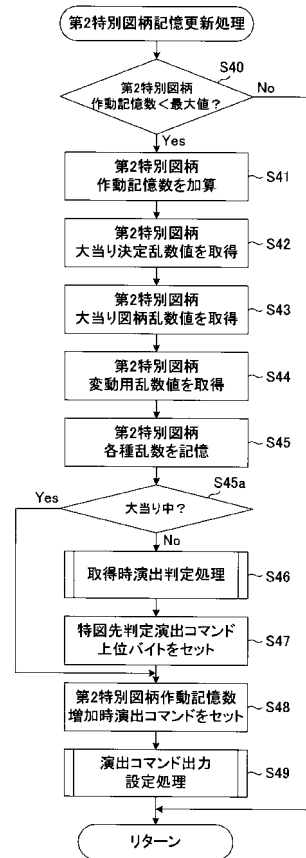
【図 10】



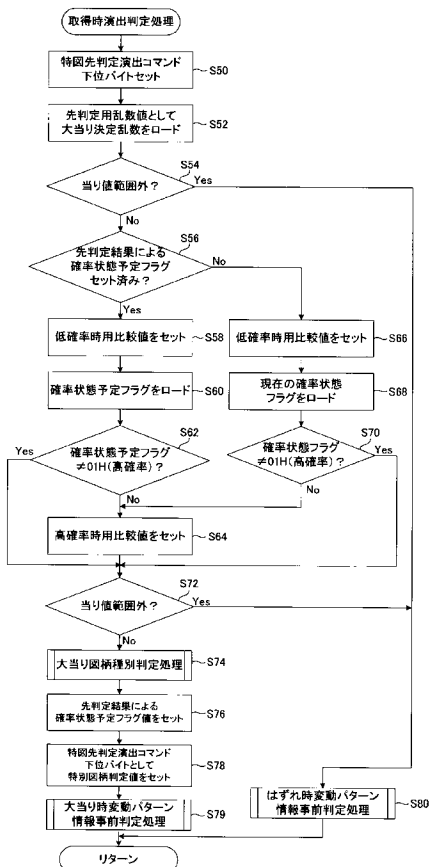
【図 1 1】



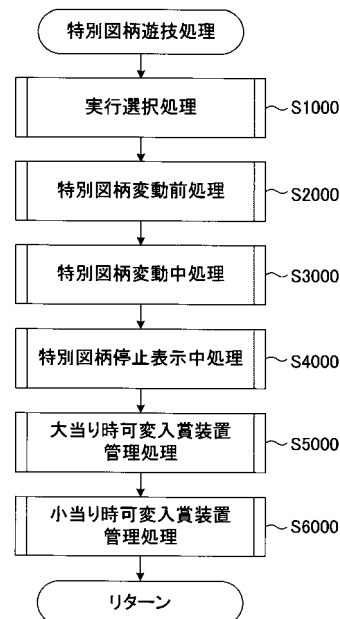
【図 1 2】



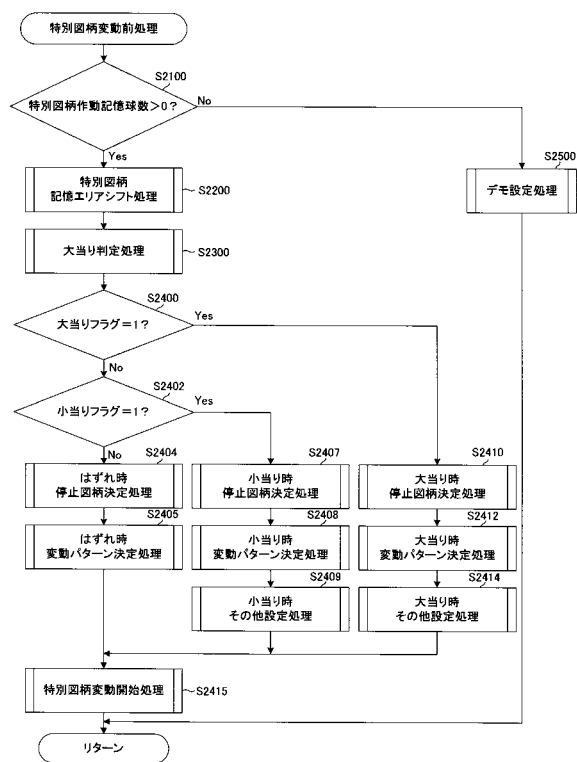
【図 1 3】



【図 1 4】



【図 1 5】



【図 1 6】

はずれ時変動パターン選択テーブル(非時間短縮状態)

比較値	変動パターン
101 (0～101)	1 (非リーチ変動パターン1)
201 (102～201)	2 (非リーチ変動パターン2)
211 (202～211)	3 (非リーチ変動パターン3)
221 (212～221)	4 (非リーチ変動パターン4)
231 (222～231)	5 (非リーチ変動パターン5)
241 (232～241)	6 (リーチ後ははずれ変動パターン6)
251 (242～251)	7 (スーパーリーチ後ははずれ変動パターン7)
255 (FFH) (252～255)	8 (ストーリーバトルリーチ後ははずれ変動パターン8)

【図 1 7】

はずれ時変動パターン選択テーブル(低確率時間短縮状態)

比較値	変動パターン
101 (0～101)	21 (非リーチ変動パターン21)
201 (102～201)	22 (非リーチ変動パターン22)
211 (202～211)	23 (非リーチ変動パターン23)
221 (212～221)	24 (非リーチ変動パターン24)
231 (222～231)	25 (非リーチ変動パターン25)
241 (232～241)	26 (リーチ後ははずれ変動パターン26)
251 (242～251)	27 (スーパーリーチ後ははずれ変動パターン27)
255 (FFH) (252～255)	28 (バトルリーチ後ははずれ変動パターン28)

【図 1 8】

はずれ時変動パターン選択テーブル(高確率時間短縮状態)

比較値	変動パターン
101 (0～101)	41 (非リーチ変動パターン41)
201 (102～201)	42 (非リーチ変動パターン42)
211 (202～211)	43 (非リーチ変動パターン43)
221 (212～221)	44 (非リーチ変動パターン44)
231 (222～231)	45 (非リーチ変動パターン45)
241 (232～241)	46 (非リーチ変動パターン46)
251 (242～251)	47 (リーチ後ははずれ変動パターン47)
255 (FFH) (252～255)	48 (リーチ後ははずれ変動パターン48)

【図 1 9】

はずれ時変動パターン選択テーブル(特殊区間)

比較値	変動パターン
255(FFH) (0～255)	50 (非リーチ特殊変動パターン50)

【図 2 0】

第1特別図柄大当たり時停止図柄選択テーブル						
振分値 (× 1/100)	当選図柄	停止図柄コマンド		確変回数	時短回数	特殊変動 回数
		MODE値	EVENT値			
12	14ラウンド通常図柄1(実質4R)	B1H	01H	0	10	1
6	14ラウンド通常図柄2(実質4R)		02H	0	20	1
2	14ラウンド通常図柄3(実質4R)		03H	0	30	1
1	14ラウンド通常図柄1(実質4R)		04H	10000	10	1
1	14ラウンド通常図柄2(実質4R)		05H	10000	20	1
1	14ラウンド通常図柄3(実質4R)		06H	10000	30	1
7	14ラウンド通常図柄4(実質4R)		07H	10000	10000	1
50	14ラウンド通常図柄5(実質4R)		08H	10000	10000	1
4	16ラウンド通常図柄1(実質4R)		09H	10000	10000	0
-	16ラウンド通常図柄2		-	-	-	-
-	2ラウンド通常図柄1		-	-	-	-
-	2ラウンド通常図柄2		-	-	-	-
-	2ラウンド通常図柄3		-	-	-	-
15	2ラウンド通常図柄1		0EH	10000	0	0
1	2ラウンド通常図柄2		0FH	10000	10000	0
						役割
						失敗時短10
						失敗時短20
						失敗時短30
						失敗確変時短10
						失敗確変時短20
						失敗確変時短30
						失敗確変
						成功確変
						ラッシュ直通
						モード移行潜伏
						モード移行突確

【図 2 2】

比較値	変動パターン
101 (0～101)	61 (ストーリーバトルリーチ後当り変動パターン61)
201 (102～201)	62 (ストーリーバトルリーチ後当り変動パターン62)
211 (202～211)	63 (ストーリーバトルリーチ後当り変動パターン63)
221 (212～221)	64 (ストーリーバトルリーチ後当り変動パターン64)
231 (222～231)	65 (スーパリーチ後当り変動パターン65)
241 (232～241)	66 (スーパリーチ後当り変動パターン66)
251 (242～251)	67 (リーチ後当り変動パターン67)
255 (FFH) (252～255)	68 (リーチ後当り変動パターン68)

【図 2 1】

第2特別図柄大当たり時停止図柄選択テーブル						
振分値 (× 1/100)	当選図柄	停止図柄コマンド		確変回数	時短回数	特殊変動 回数
		MODE値	EVENT値			
-	14ラウンド通常図柄1(実質4R)	B2H	-	-	-	-
-	14ラウンド通常図柄2(実質4R)		-	-	-	-
-	14ラウンド通常図柄3(実質4R)		-	-	-	-
-	14ラウンド通常図柄1(実質4R)		-	-	-	-
-	14ラウンド通常図柄2(実質4R)		-	-	-	-
-	14ラウンド通常図柄3(実質4R)		-	-	-	-
-	14ラウンド通常図柄4(実質4R)		-	-	-	-
-	14ラウンド通常図柄5(実質4R)		-	-	-	-
-	16ラウンド通常図柄1(実質4R)		-	-	-	-
76	16ラウンド通常図柄2		0AH	10000	10000	0
16	2ラウンド通常図柄1		0BH	0	10	0
3	2ラウンド通常図柄2		0CH	0	20	0
1	2ラウンド通常図柄3		0DH	0	30	0
-	2ラウンド通常図柄1		-	-	-	-
4	2ラウンド通常図柄2		0FH	10000	10000	0
						役割
						バトル勝利
						バトル敗北時短10
						バトル敗北時短20
						バトル敗北時短30
						バトル
						敗北ラッシュ継続

【図 2 3】

比較値	変動パターン
101 (0～101)	81 (バトルリーチ後当り変動パターン81)
201 (102～201)	82 (バトルリーチ後当り変動パターン82)
211 (202～211)	83 (バトルリーチ後当り変動パターン83)
221 (212～221)	84 (バトルリーチ後当り変動パターン84)
231 (222～231)	85 (スーパリーチ後当り変動パターン85)
241 (232～241)	86 (スーパリーチ後当り変動パターン86)
251 (242～251)	87 (リーチ後当り変動パターン87)
255 (FFH) (252～255)	88 (リーチ後当り変動パターン88)

【図 2 4】

出球有り大当たり時変動パターン選択テーブル(高確率時間短縮状態)

比較値	変動パターン
101 (0~101)	101 (バトルリーチ後当り変動パターン101)
201 (102~201)	102 (バトルリーチ後当り変動パターン102)
211 (202~211)	103 (バトルリーチ後当り変動パターン103)
221 (212~221)	104 (バトルリーチ後当り変動パターン104)
231 (222~231)	105 (バトルリーチ後当り変動パターン105)
241 (232~241)	106 (バトルリーチ後当り変動パターン106)
251 (242~251)	107 (バトルリーチ後当り変動パターン107)
255 (FFH) (252~255)	108 (バトルリーチ後当り変動パターン108)

【図 2 6】

出球無し大当たり時変動パターン選択テーブル(非時間短縮状態)

比較値	変動パターン
101 (0~101)	121 (スーパーリーチ後当り変動パターン121)
201 (102~201)	122 (スーパーリーチ後当り変動パターン122)
211 (202~211)	123 (スーパーリーチ後当り変動パターン123)
221 (212~221)	124 (スーパーリーチ後当り変動パターン124)
231 (222~231)	125 (リーチ後当り変動パターン125)
241 (232~241)	126 (リーチ後当り変動パターン126)
251 (242~251)	127 (非リーチ当り変動パターン127)
255 (FFH) (252~255)	128 (非リーチ当り変動パターン128)

【図 2 5】

出球有り大当たり時変動パターン選択テーブル(特殊区間)

比較値	変動パターン
255(FFH) (0~255)	170 (非リーチ当り特殊変動パターン170)

【図 2 7】

出球無し大当たり時変動パターン選択テーブル(低確率時間短縮状態)

比較値	変動パターン
101 (0~101)	141 (スーパーリーチ後当り変動パターン141)
201 (102~201)	142 (スーパーリーチ後当り変動パターン142)
211 (202~211)	143 (スーパーリーチ後当り変動パターン143)
221 (212~221)	144 (スーパーリーチ後当り変動パターン144)
231 (222~231)	145 (リーチ後当り変動パターン145)
241 (232~241)	146 (リーチ後当り変動パターン146)
251 (242~251)	147 (非リーチ当り変動パターン147)
255 (FFH) (252~255)	148 (非リーチ当り変動パターン148)

【図 2 8】

出球無し大当たり時変動パターン選択テーブル(高確率時間短縮状態)

比較値	変動パターン
101 (0~101)	161 (バトルリーチ後当り変動パターン161)
201 (102~201)	162 (バトルリーチ後当り変動パターン162)
211 (202~211)	163 (バトルリーチ後当り変動パターン163)
221 (212~221)	164 (バトルリーチ後当り変動パターン164)
231 (222~231)	165 (バトルリーチ後当り変動パターン165)
241 (232~241)	166 (バトルリーチ後当り変動パターン166)
251 (242~251)	167 (バトルリーチ後当り変動パターン167)
255 (FFH) (252~255)	168 (バトルリーチ後当り変動パターン168)

【図 2 9】

出球無し大当たり時変動パターン選択テーブル(特殊区間)

比較値	変動パターン
255(FFH) (0~255)	180 (非リーチ当り特殊変動パターン180)

【図 30】

小当り時変動パターン選択テーブル(非時間短縮状態)

比較値	変動パターン
101 (0~101)	191 (スーパーリーチ後小当り変動パターン191)
201 (102~201)	192 (スーパーリーチ後小当り変動パターン192)
211 (202~211)	193 (スーパーリーチ後小当り変動パターン193)
221 (212~221)	194 (スーパーリーチ後小当り変動パターン194)
231 (222~231)	195 (リーチ後小当り変動パターン195)
241 (232~241)	196 (リーチ後小当り変動パターン196)
251 (242~251)	197 (非リーチ小当り変動パターン197)
255 (FFH) (252~255)	198 (非リーチ小当り変動パターン198)

【図 31】

小当り時変動パターン選択テーブル(低確率時間短縮状態)

比較値	変動パターン
101 (0~101)	201 (非リーチ小当り変動パターン201)
201 (102~201)	202 (非リーチ小当り変動パターン202)
211 (202~211)	203 (非リーチ小当り変動パターン203)
221 (212~221)	204 (非リーチ小当り変動パターン204)
231 (222~231)	205 (非リーチ小当り変動パターン205)
241 (232~241)	206 (非リーチ小当り変動パターン206)
251 (242~251)	207 (非リーチ小当り変動パターン207)
255 (FFH) (252~255)	208 (非リーチ小当り変動パターン208)

【図 32】

小当り時変動パターン選択テーブル(高確率時間短縮状態)

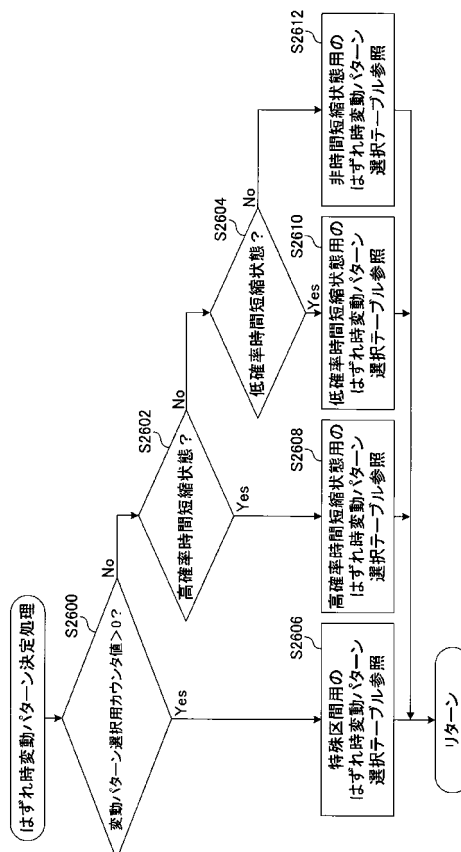
比較値	変動パターン
101 (0~101)	211 (非リーチ小当り変動パターン211)
201 (102~201)	212 (非リーチ小当り変動パターン212)
211 (202~211)	213 (非リーチ小当り変動パターン213)
221 (212~221)	214 (非リーチ小当り変動パターン214)
231 (222~231)	215 (非リーチ小当り変動パターン215)
241 (232~241)	216 (非リーチ小当り変動パターン216)
251 (242~251)	217 (リーチ後小当り変動パターン217)
255 (FFH) (252~255)	218 (リーチ後小当り変動パターン218)

【図 33】

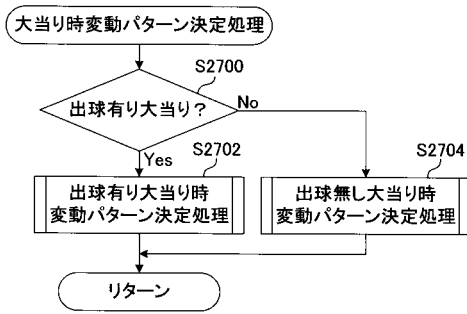
小当り時変動パターン選択テーブル(特殊区間)

比較値	変動パターン
255 (FFH) (0~255)	220 (非リーチ小当り特殊変動パターン220)

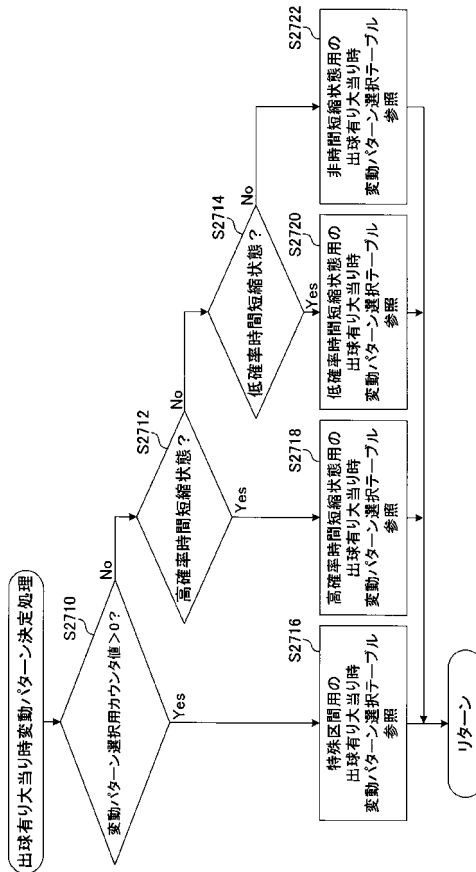
【図 34】



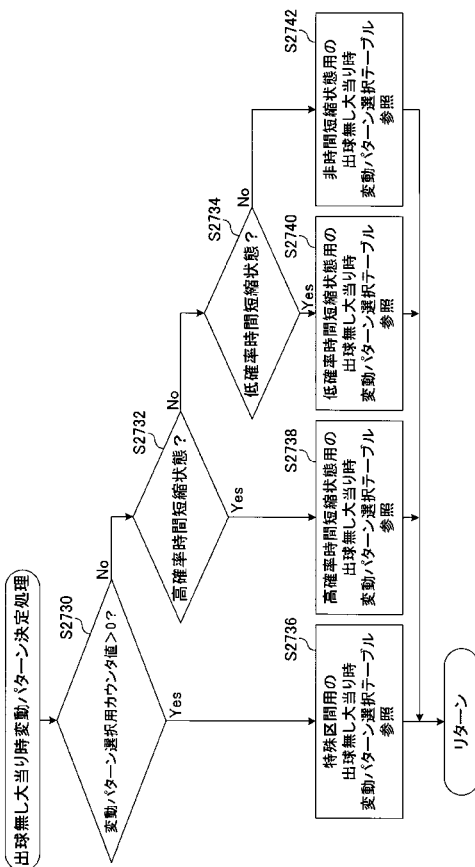
【図 35】



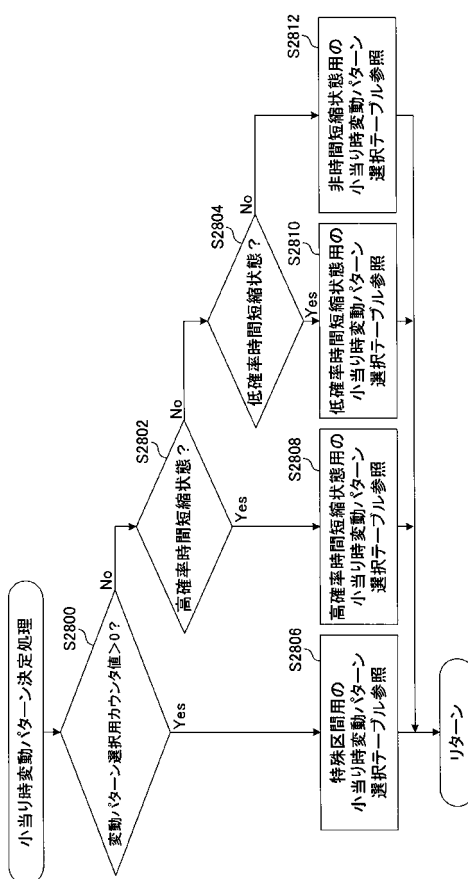
【図 36】



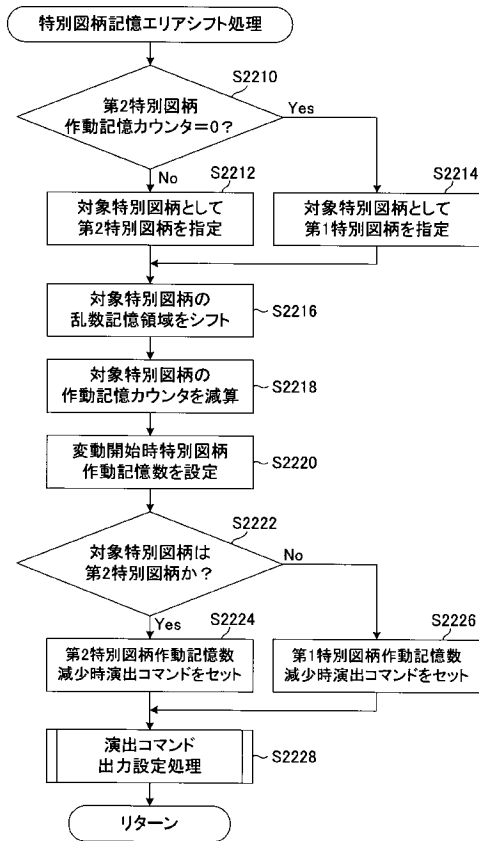
【図 37】



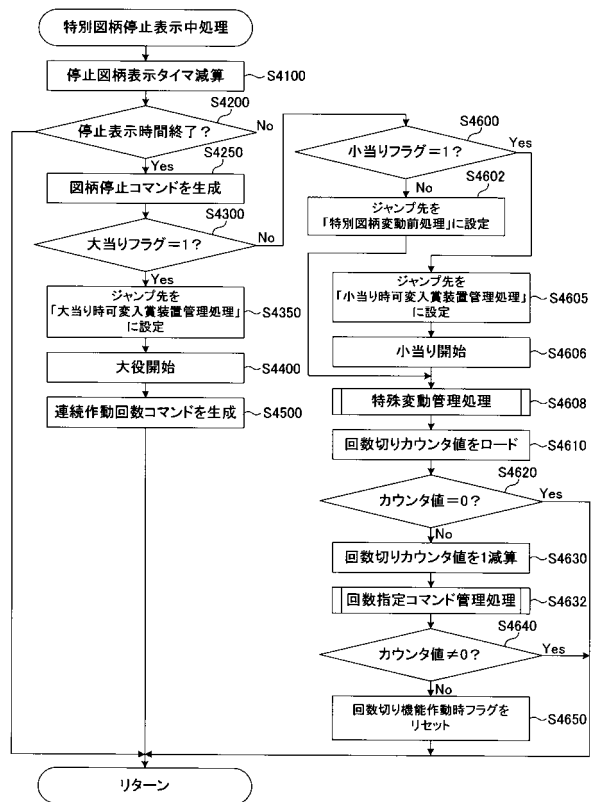
【図 38】



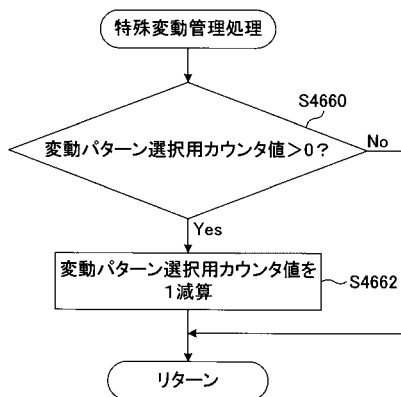
【図 39】



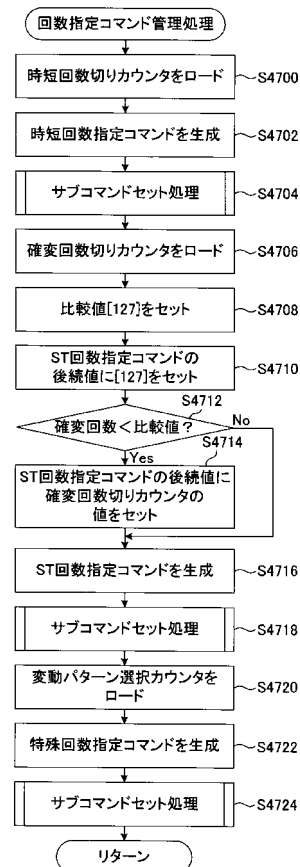
【図 40】



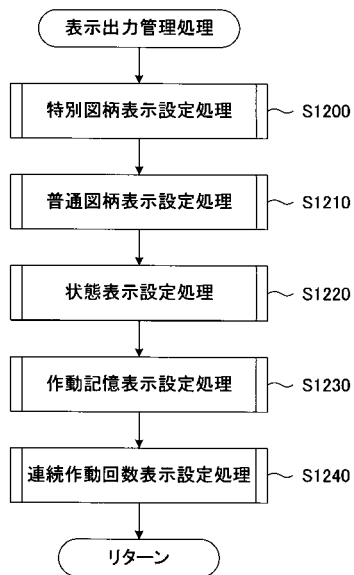
【図 41】



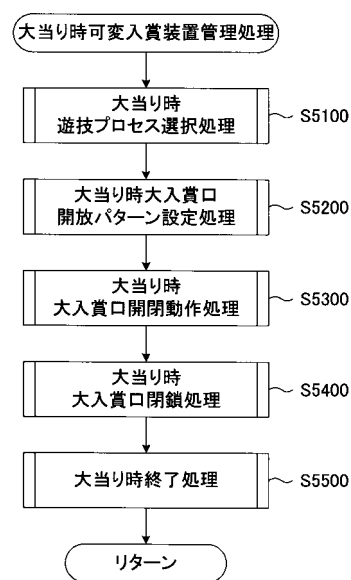
【図 42】



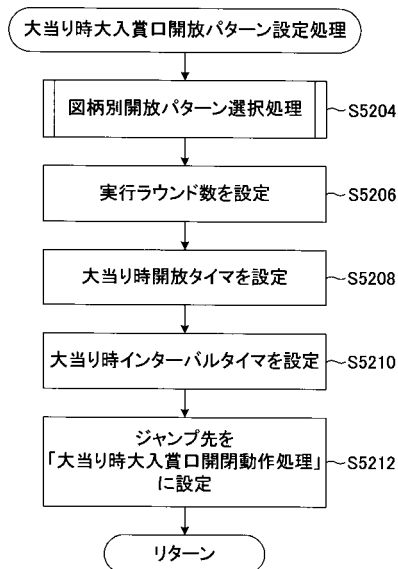
【図 4 3】



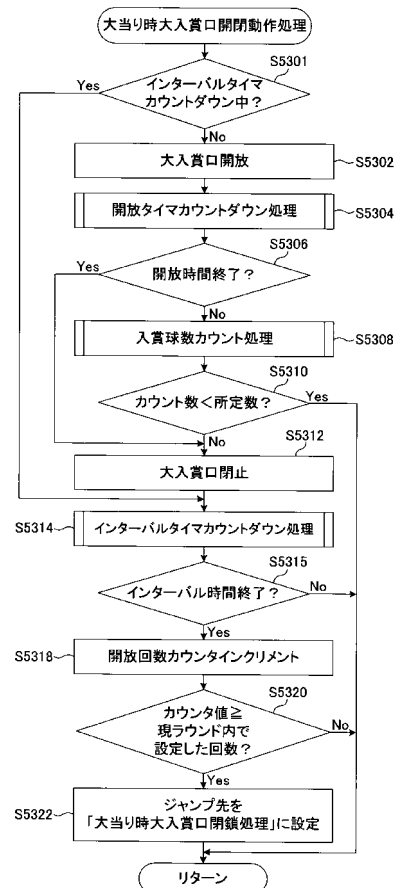
【図 4 4】



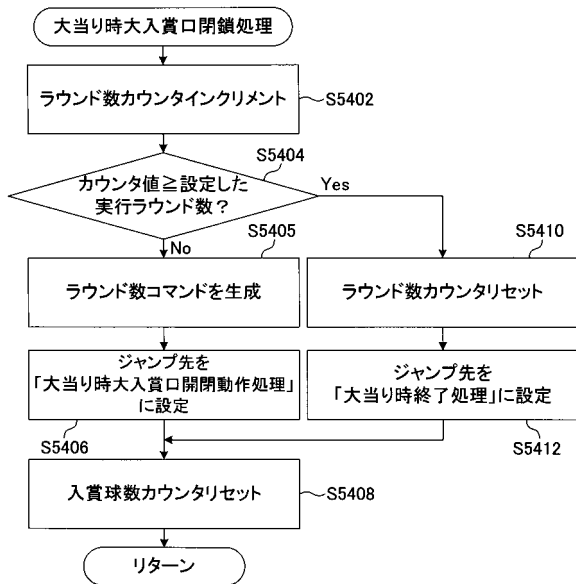
【図 4 5】



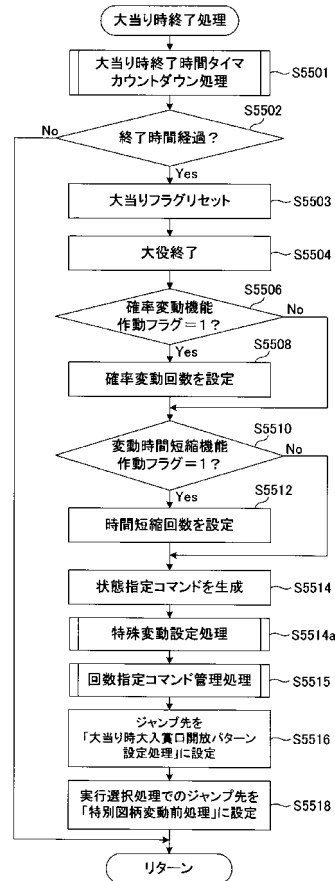
【図 4 6】



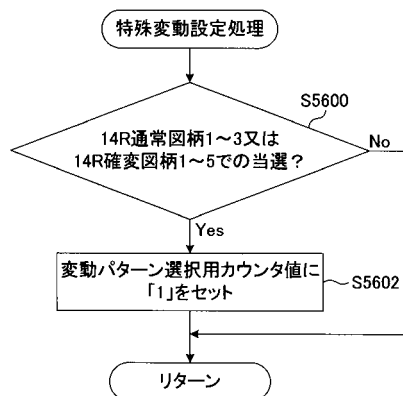
【図 47】



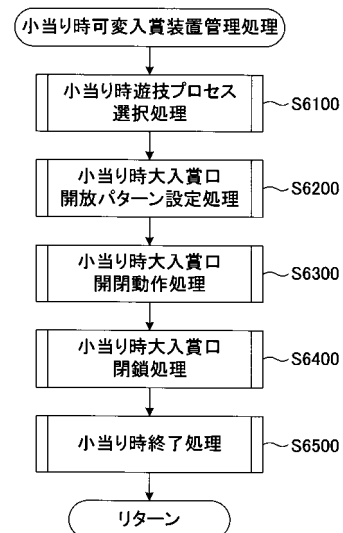
【図 48】



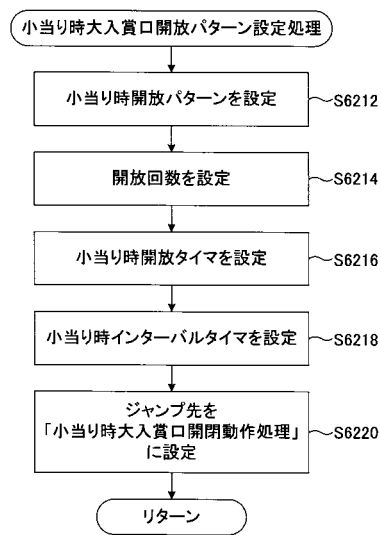
【図 49】



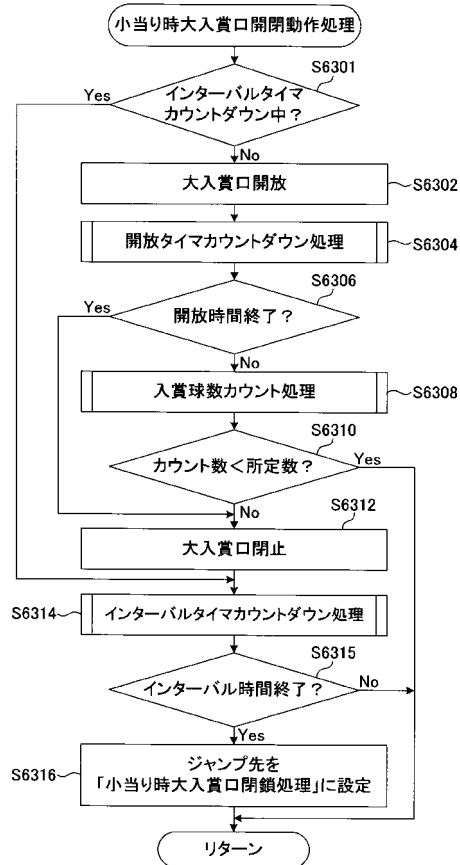
【図 50】



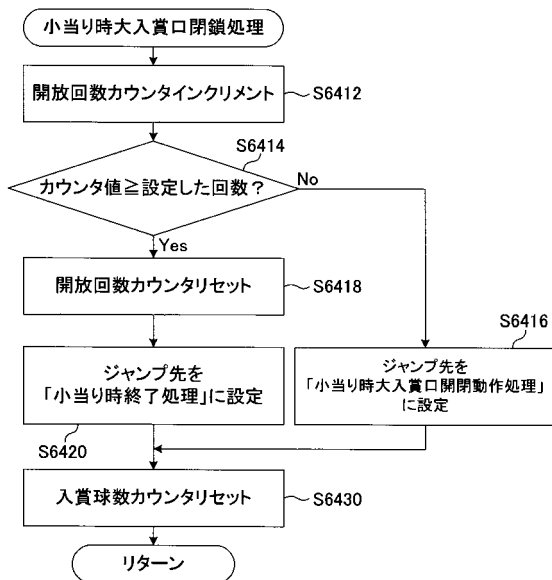
【図 5 1】



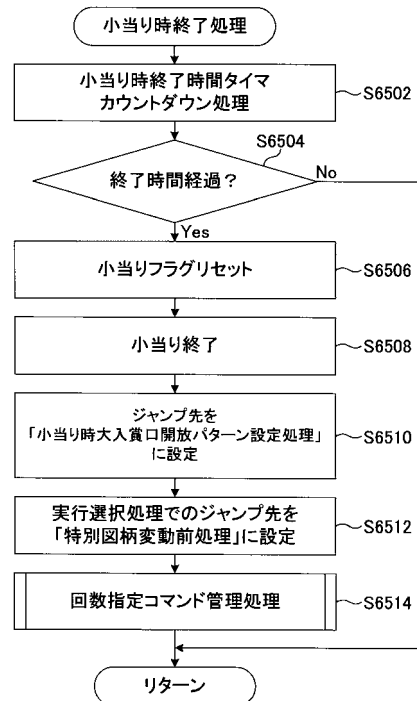
【図 5 2】



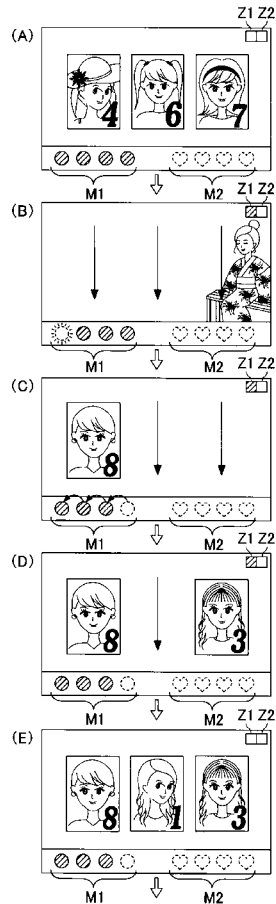
【図 5 3】



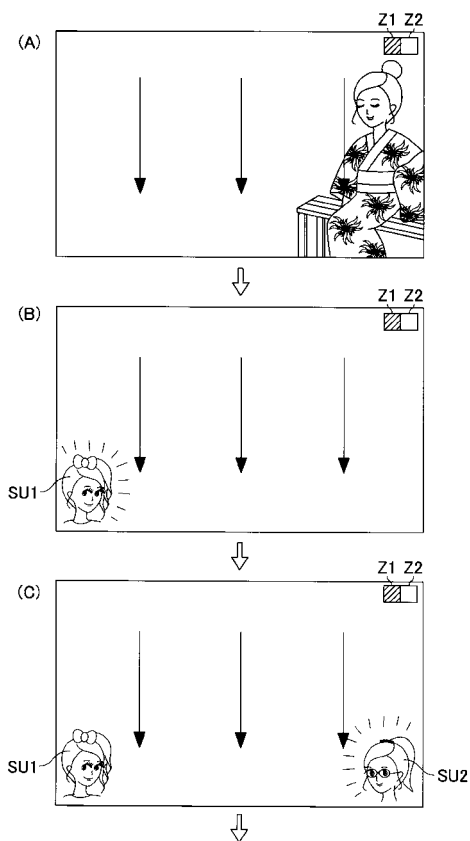
【図 5 4】



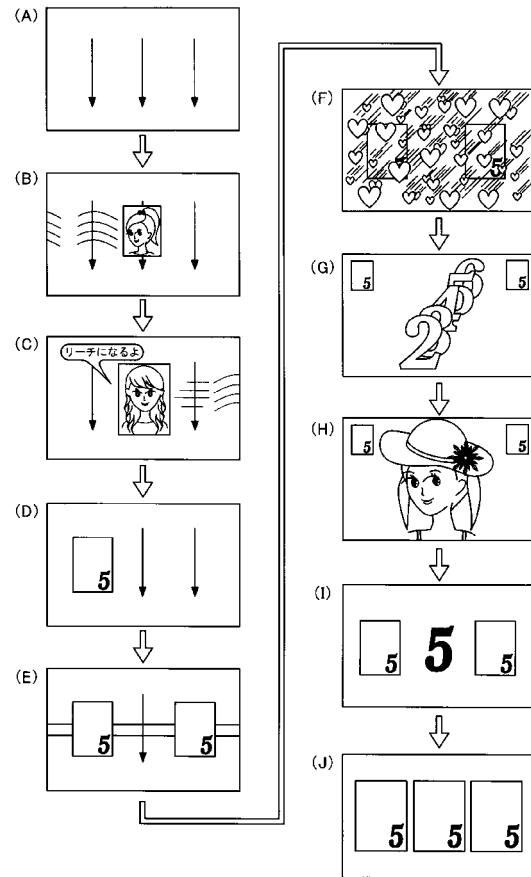
【図 57】



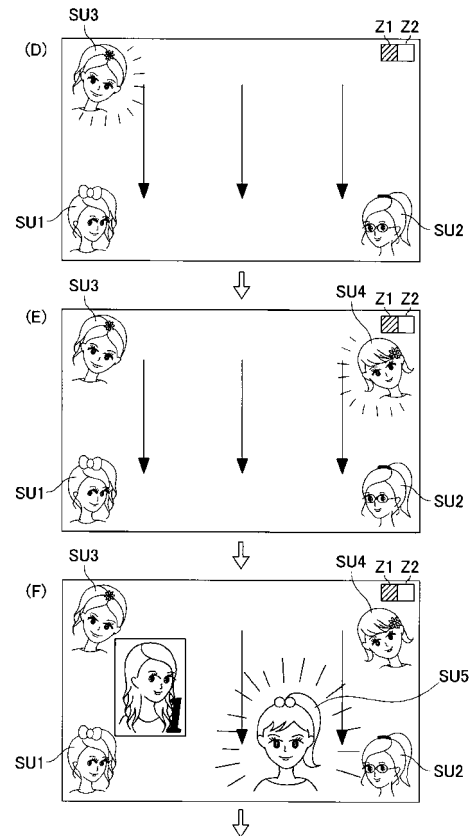
【図 59】



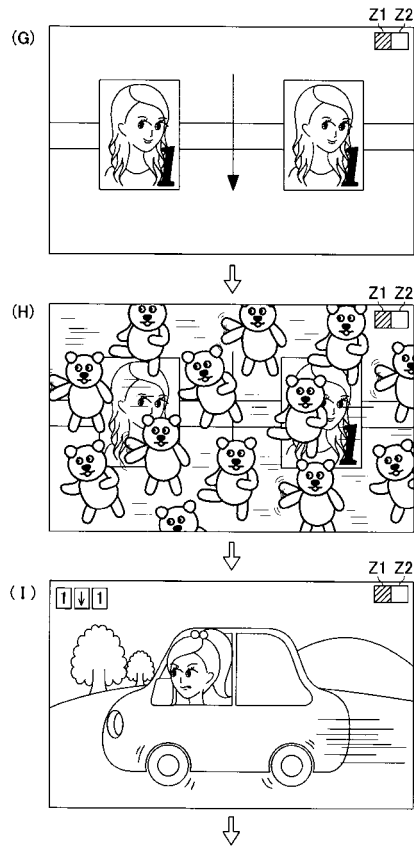
【図 58】



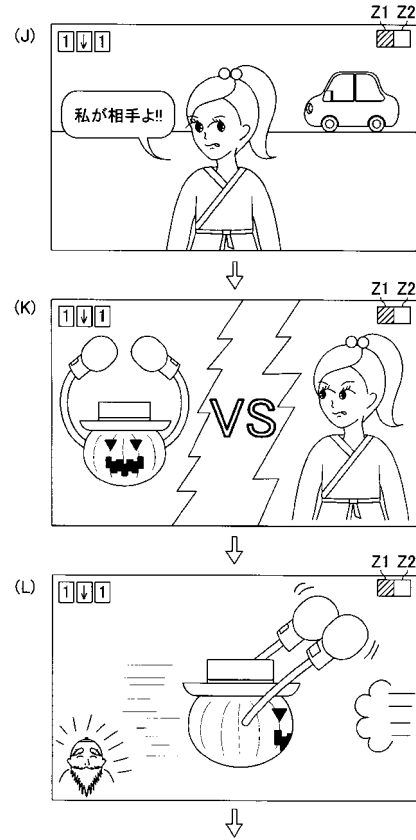
【図 60】



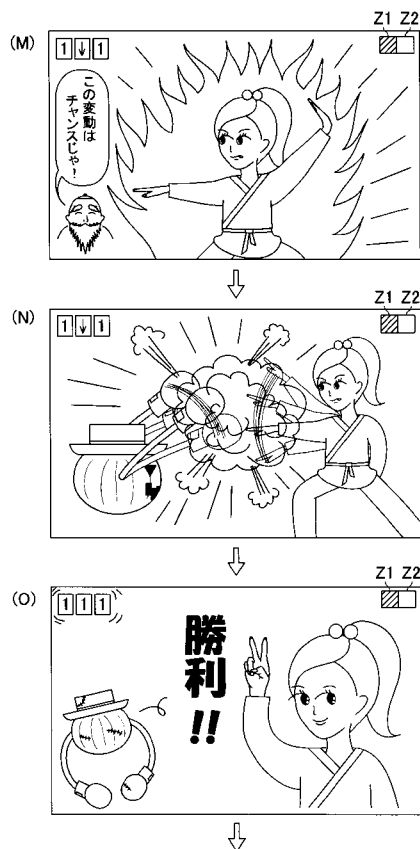
【図 6 1】



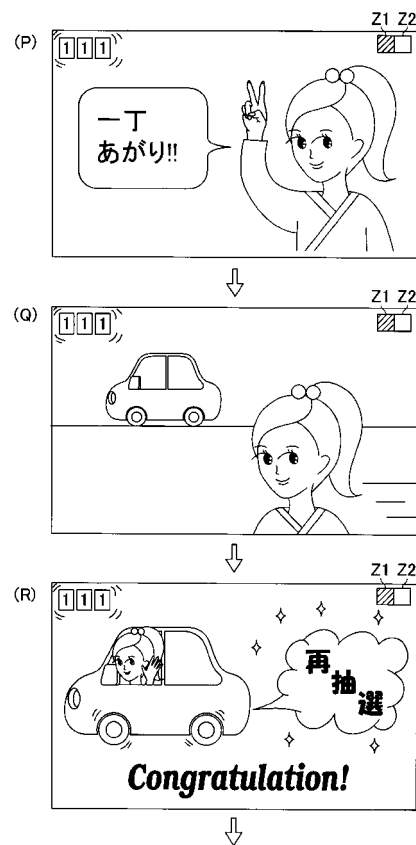
【図 6 2】



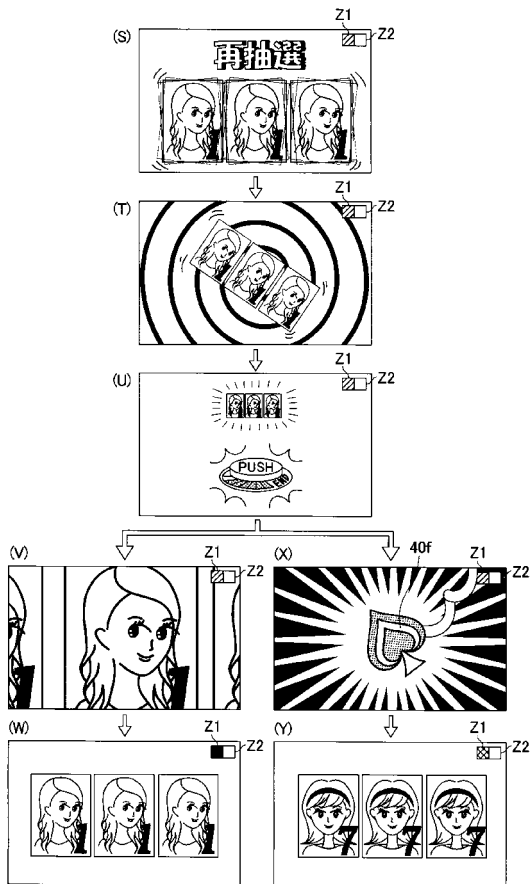
【図 6 3】



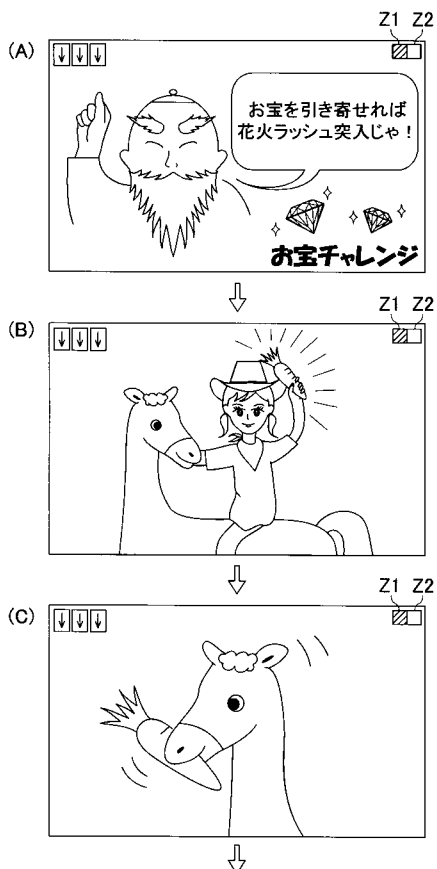
【図 6 4】



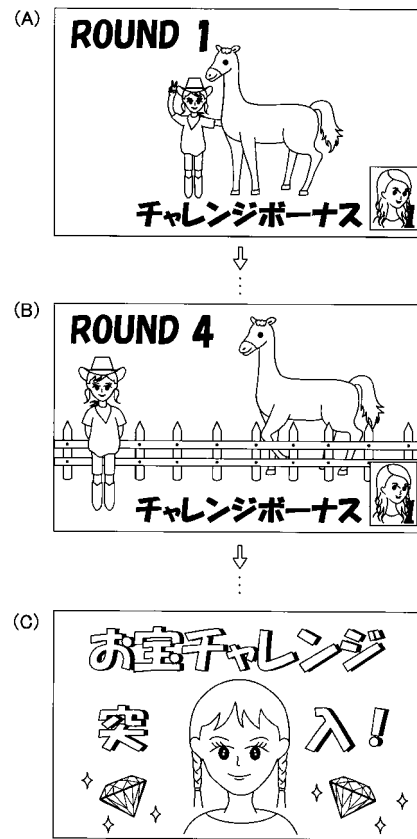
【図 65】



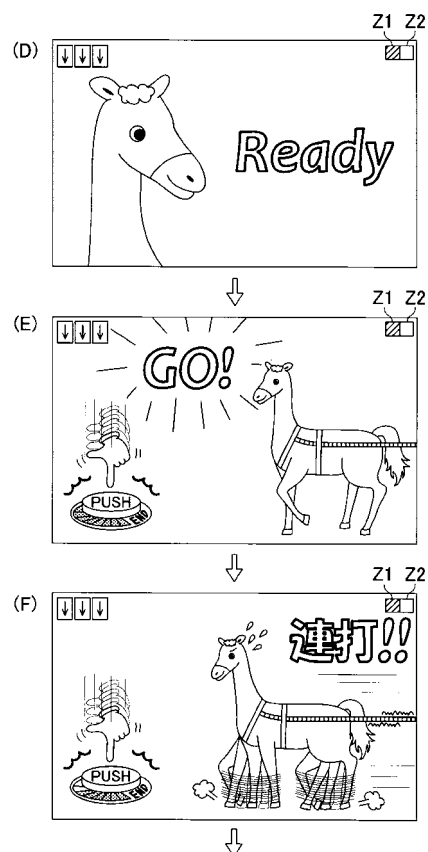
【図 67】



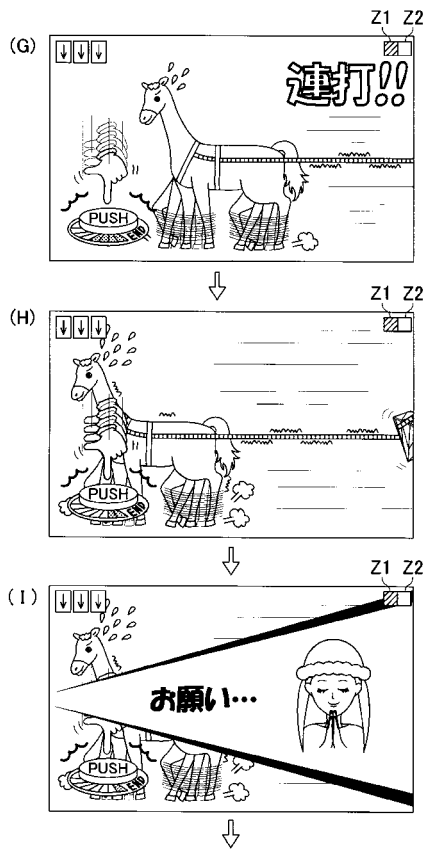
【図 66】



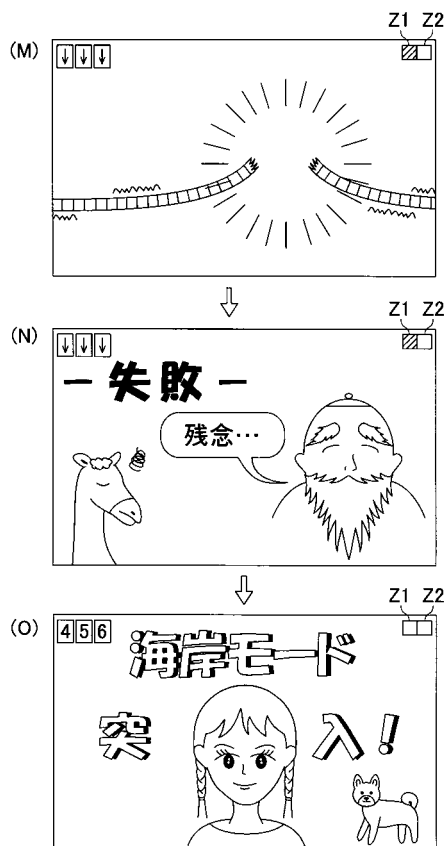
【図 68】



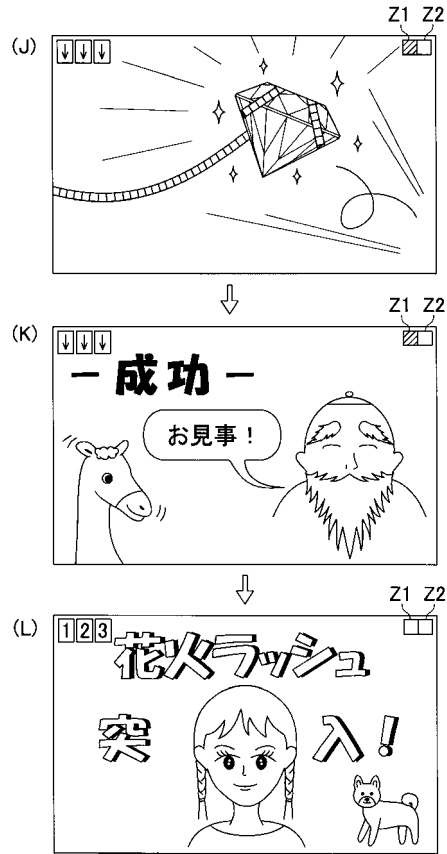
【図 69】



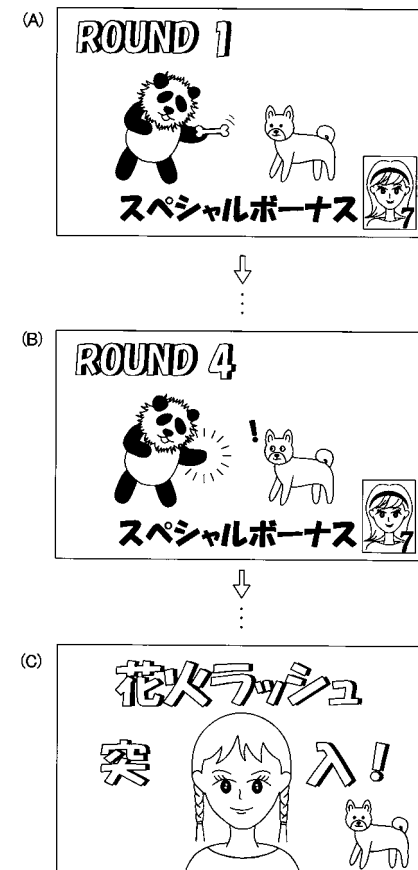
【図 71】



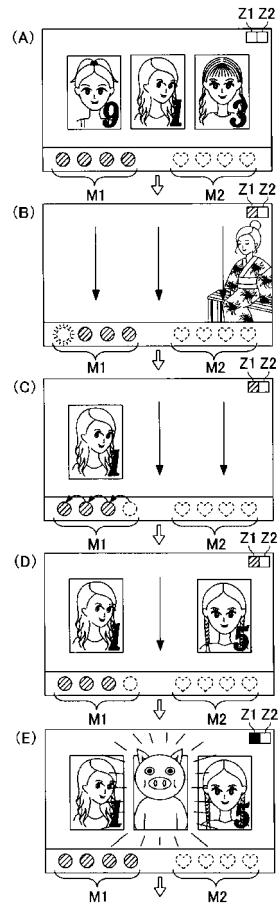
【図 70】



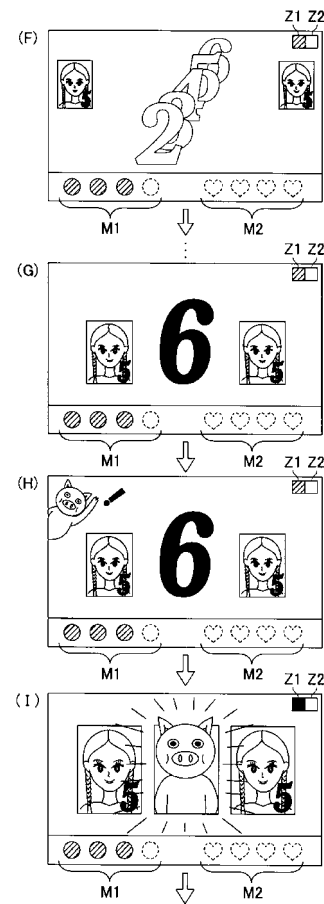
【図 72】



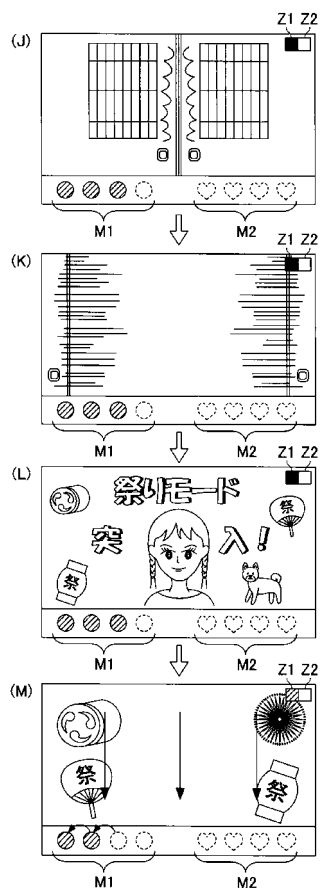
【図 7 3】



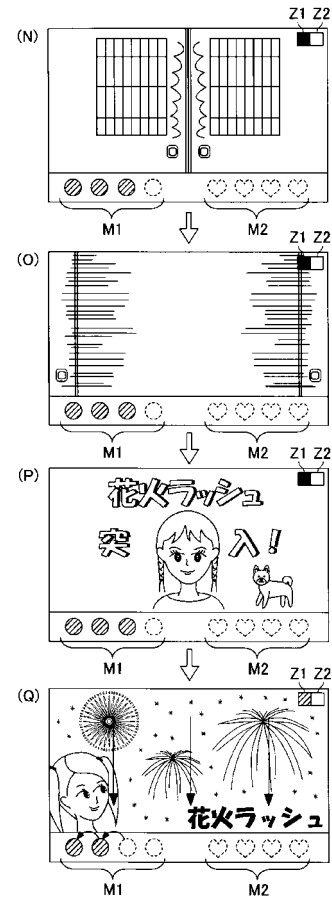
【図 7 4】



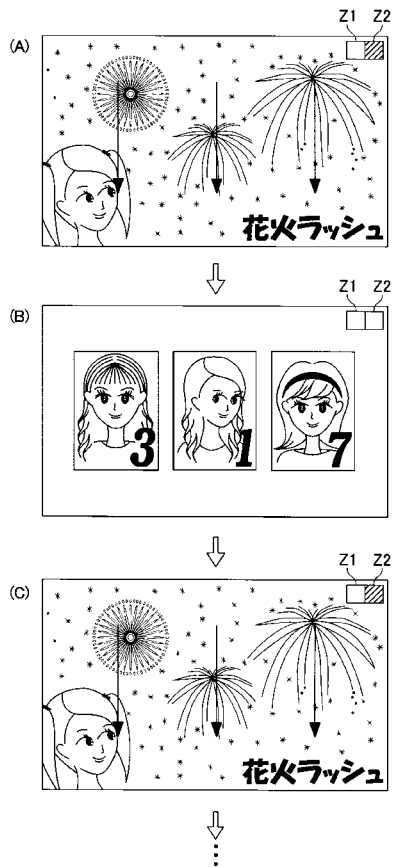
【図 7 5】



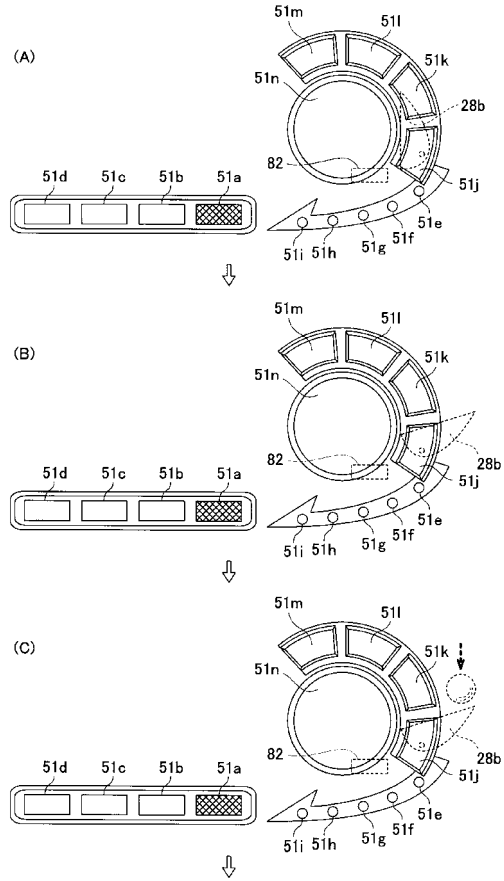
【図 7 6】



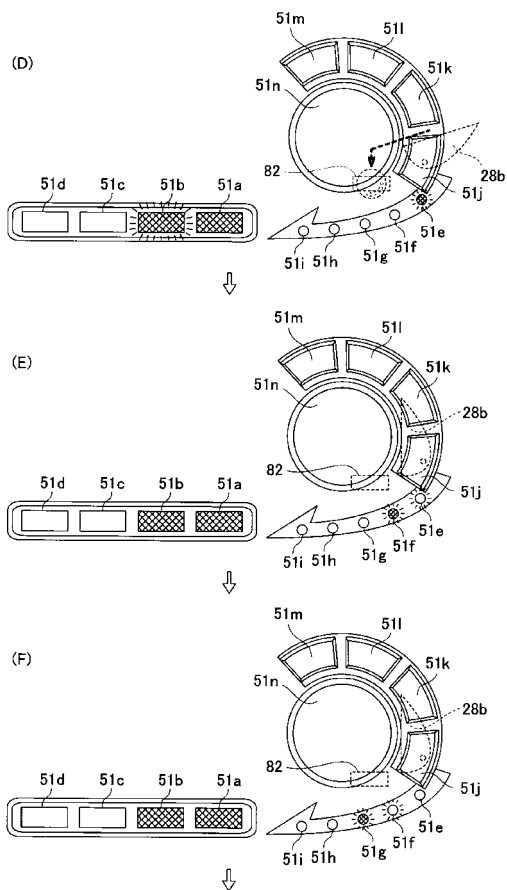
【図 77】



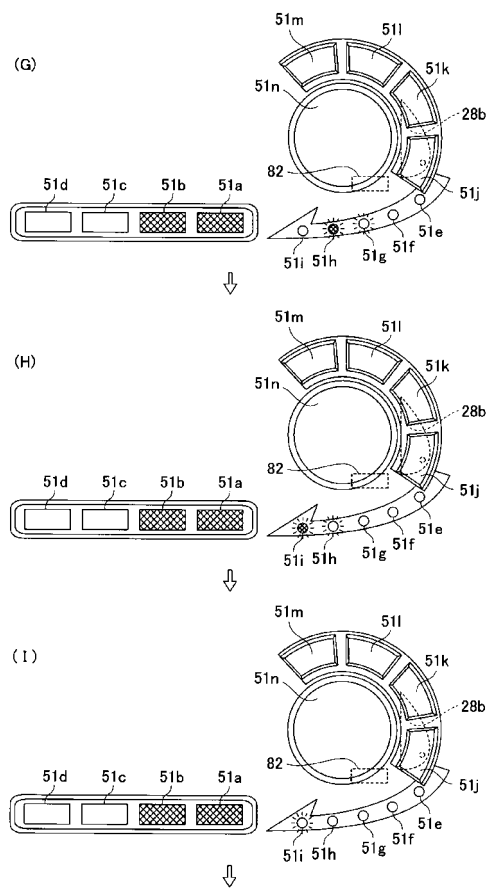
【図 78】



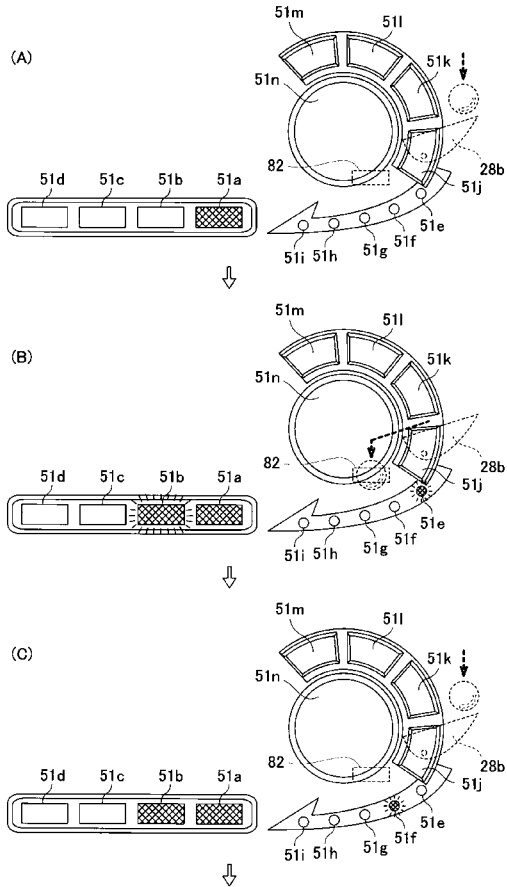
【図 79】



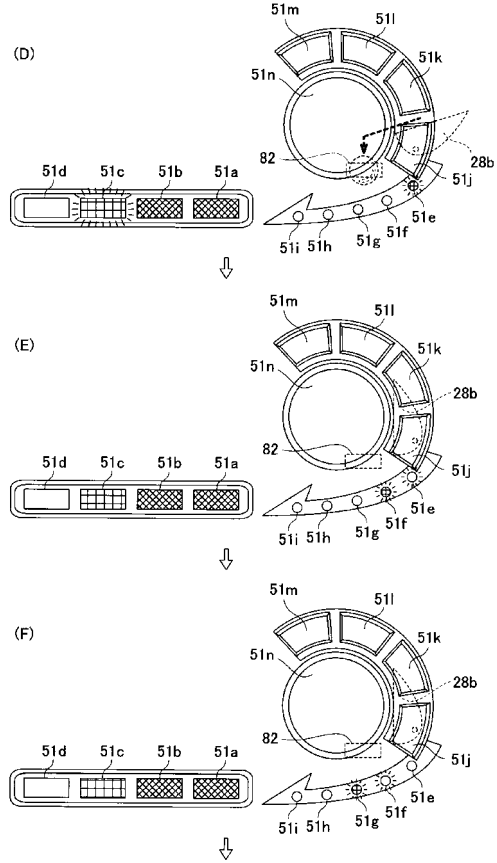
【図 80】



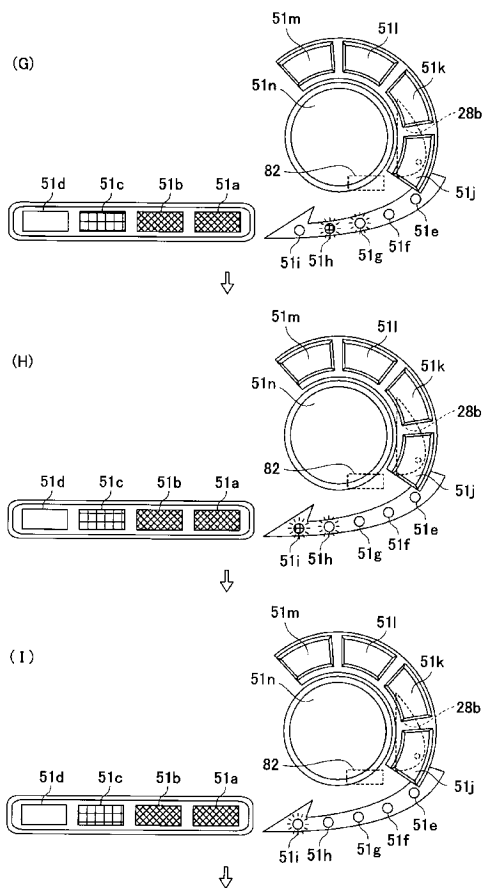
【図 8 1】



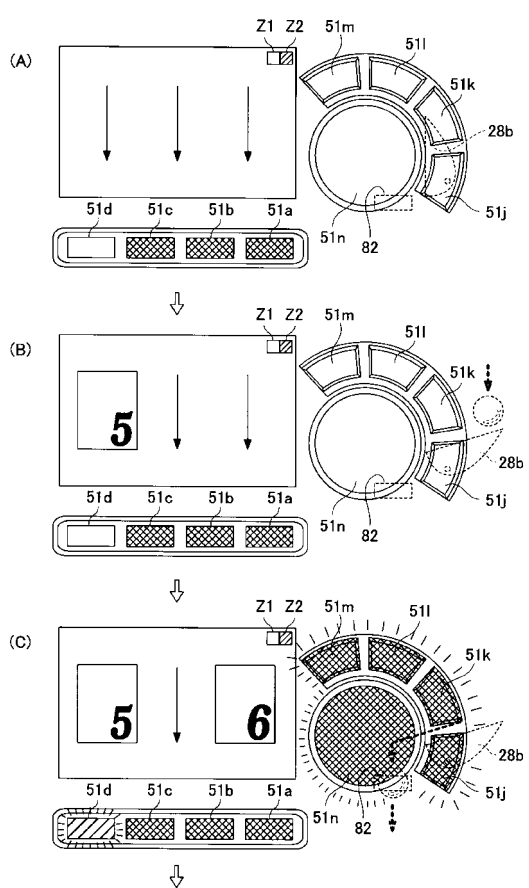
【図 8 2】



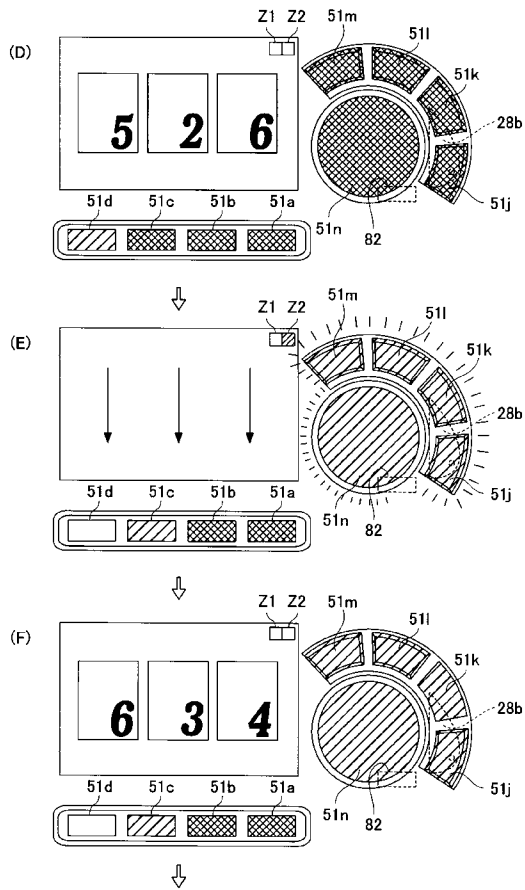
【図 8 3】



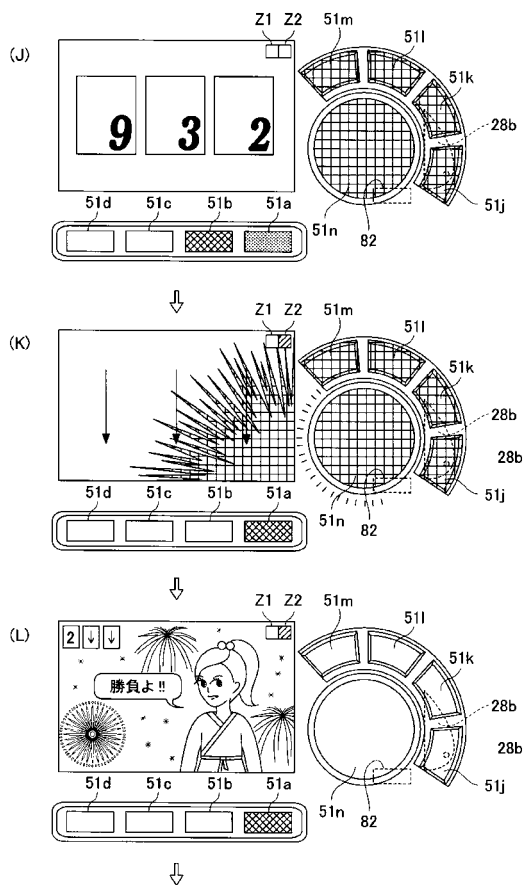
【図 8 4】



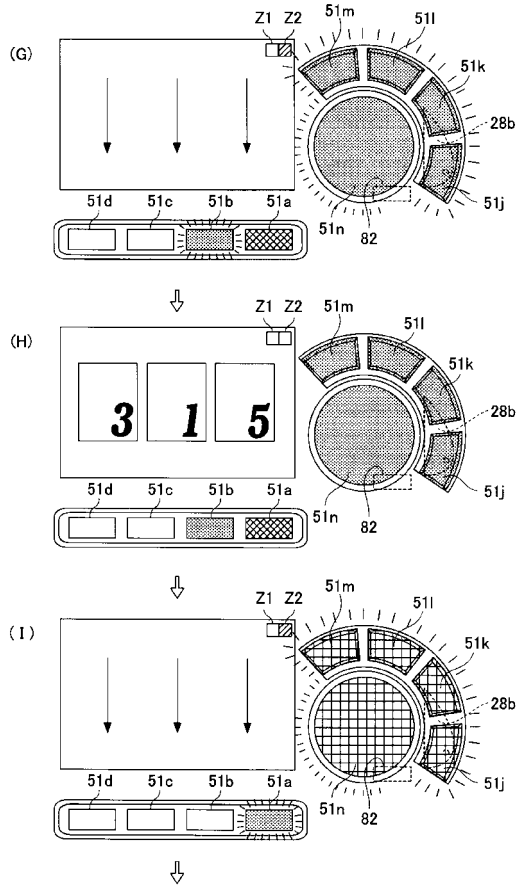
【図 85】



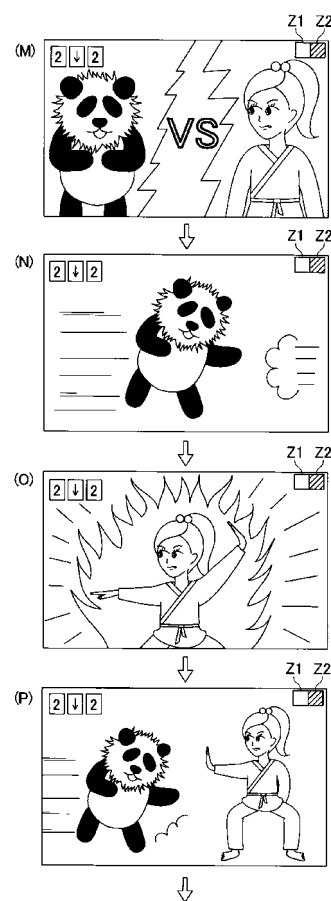
【図 87】



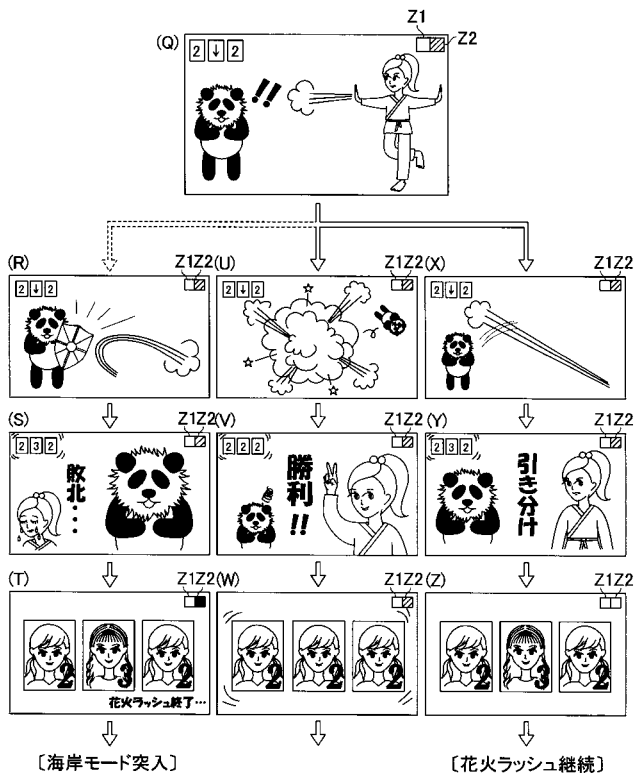
【図 86】



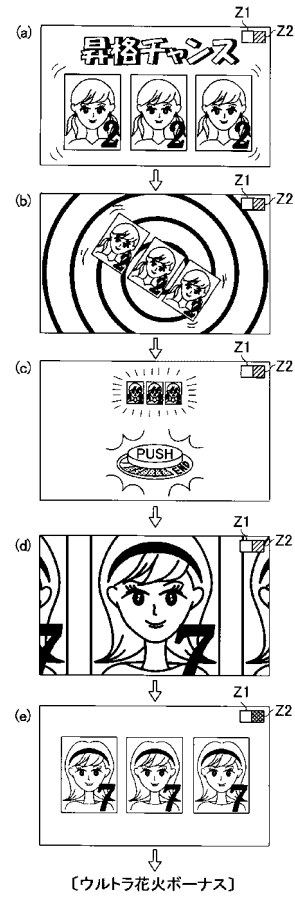
【図 88】



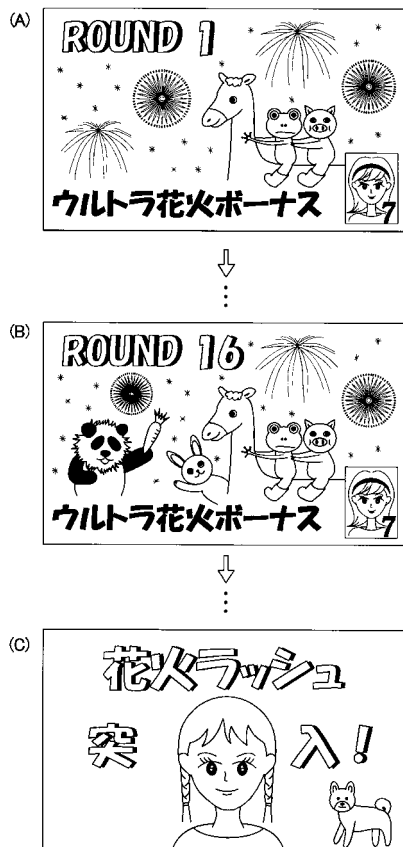
【図 89】



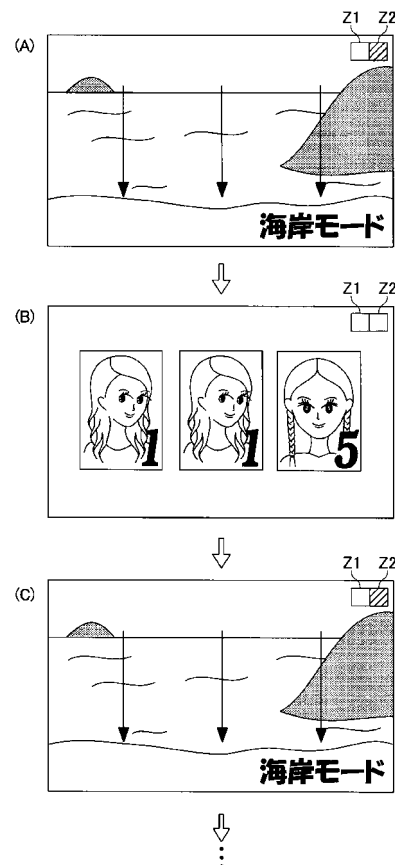
【図 90】



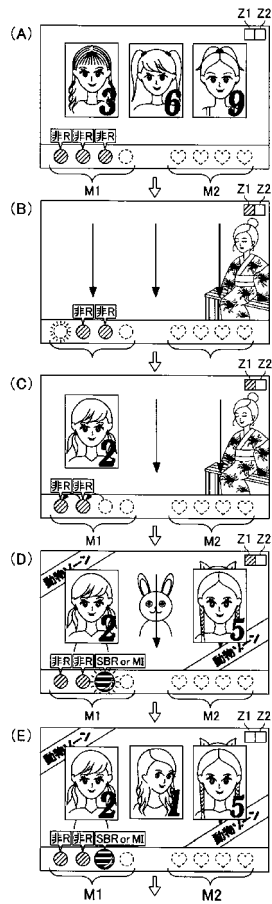
【図 91】



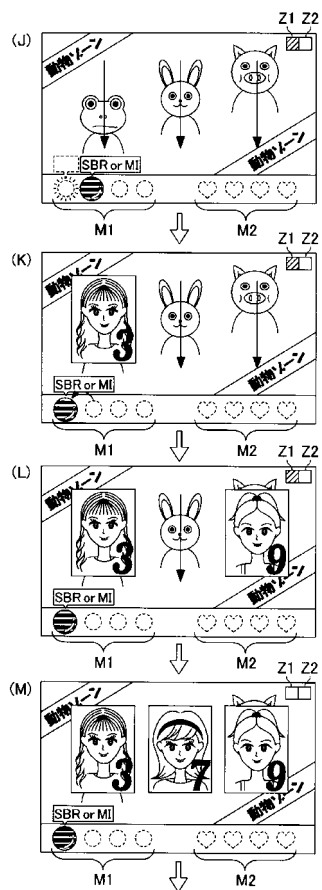
【図 92】



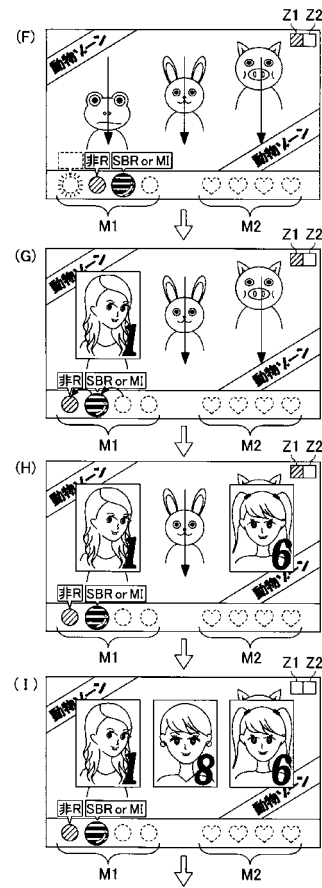
【図 101】



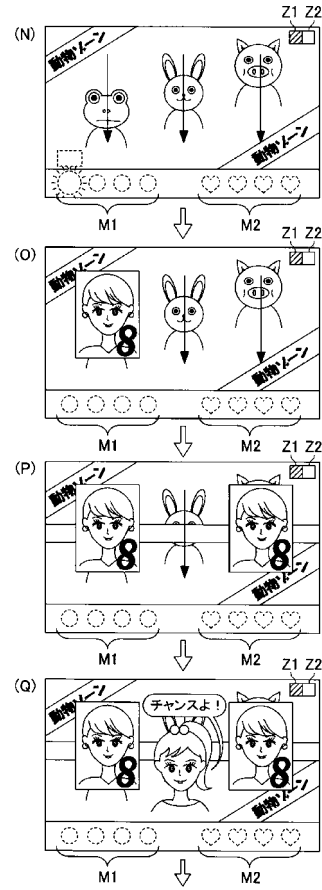
【図 103】



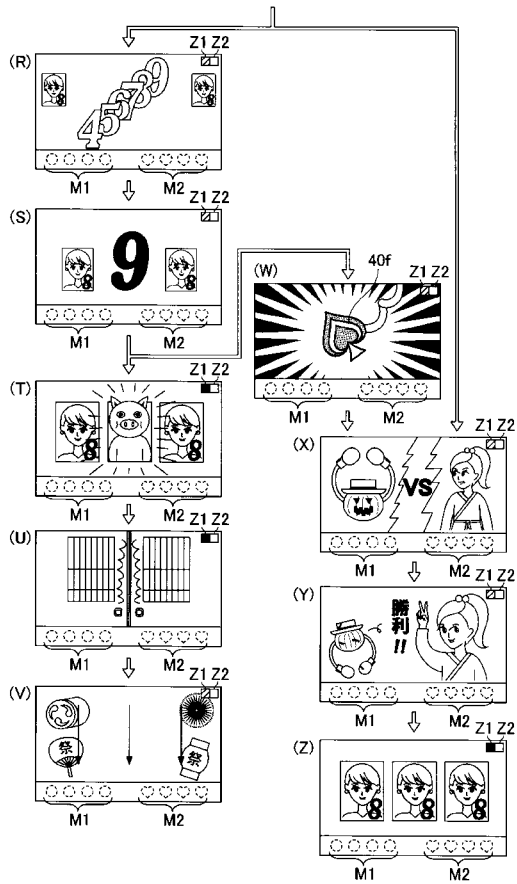
【図 102】



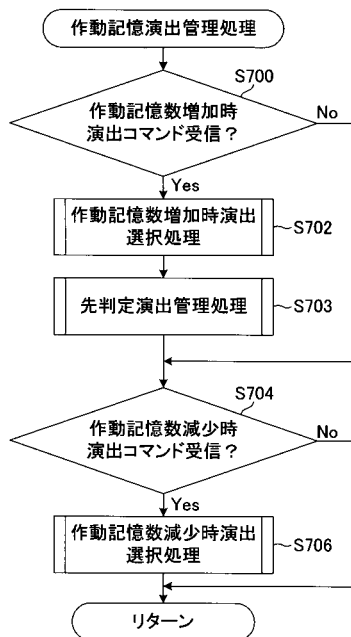
【図 104】



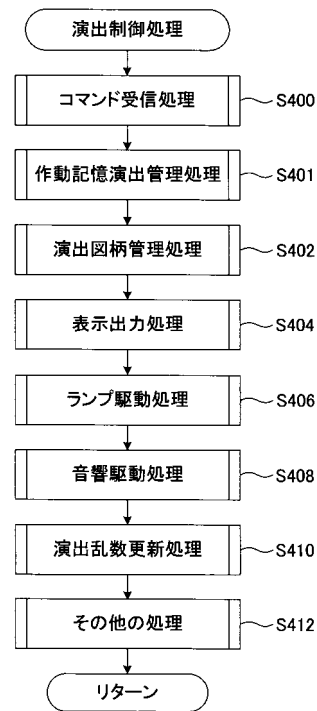
【図 105】



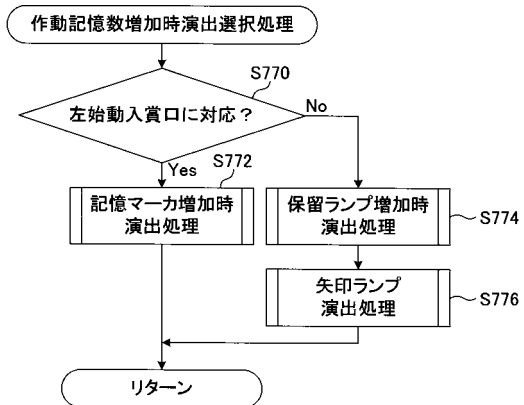
【図 107】



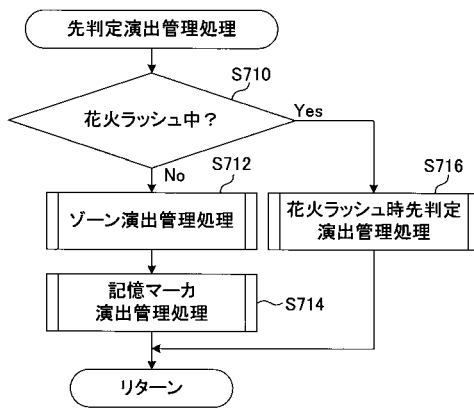
【図 106】



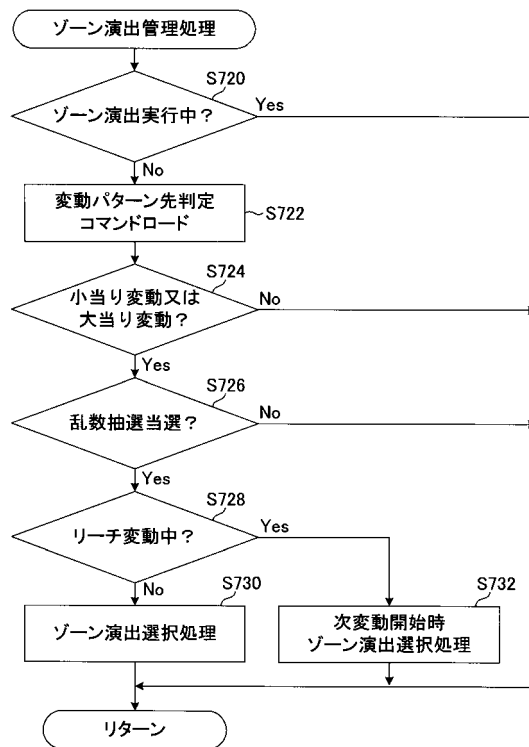
【図 108】



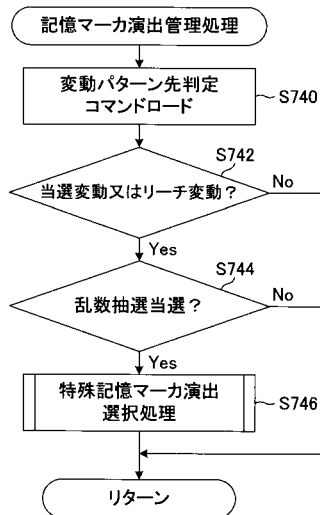
【図 1 0 9】



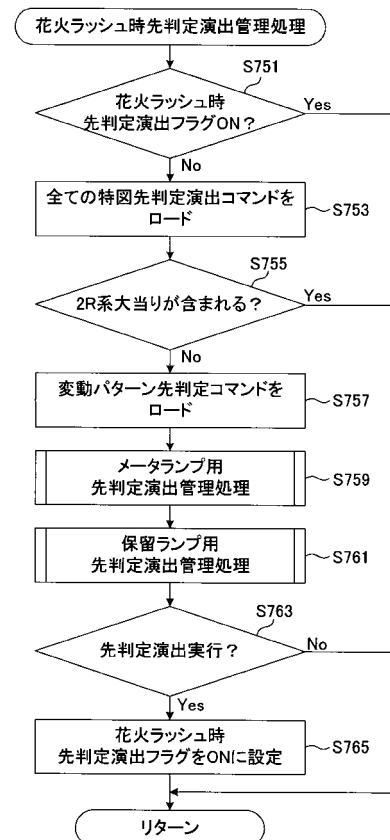
【図 1 1 0】



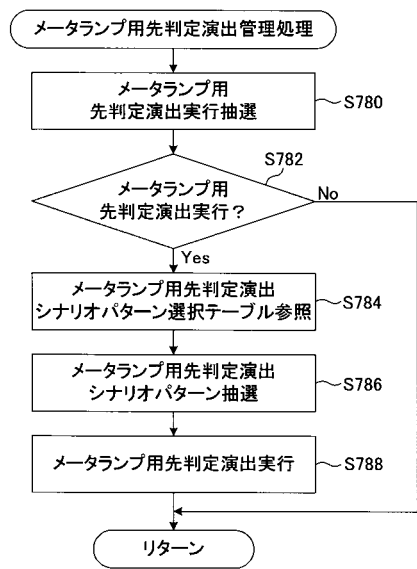
【図 1 1 1】



【図 1 1 3】



【図 1 1 4】



【図 1 1 5】

メータランプ用先判定演出シナリオパターン選択テーブル(保留ランプ1個目)

変動パターン番号	1 (Wx)	2 (Bx)	3 (Bo)	4 (Go)	5 (Ro)	6 (Ao)
41,42	50	50	-	-	-	-
43,44	50	40	10	-	-	-
45,46	40	30	20	10	-	-
47,48	20	30	20	20	10	-
101,102,103	-	-	30	30	30	10
104,105,106	-	-	40	30	20	10
107,108	-	-	-	50	30	20
211,212	50	50	-	-	-	-
213,214	50	40	10	-	-	-
215,216	40	30	20	10	-	-
217,218	20	30	20	20	10	-

【図 1 1 6】

メータランプ用先判定演出シナリオパターン選択テーブル(保留ランプ2個目)

変動パターン番号	11 (NWx)	12 (WWx)	13 (WBx)	14 (WBo)	15 (BBx)	16 (WGo)	17 (BGo)	18 (BBo)	19 (GBo)	20 (BBo)	21 (GBo)	22 (RAo)
41,42	50	50	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
43,44	40	40	10	10	-	-	-	-	-	-	-	-
45,46	-	30	20	20	20	10	-	-	-	-	-	-
47,48	-	-	20	20	20	20	10	10	-	-	-	-
101,102	-	-	-	20	20	20	20	20	-	-	-	-
103,104	-	-	-	-	10	20	20	20	20	10	-	-
105,106	-	-	-	-	-	10	20	20	20	20	10	-
107,108	-	-	-	-	-	-	-	20	20	20	20	20
211,212	50	50	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
213,214	40	40	10	10	-	-	-	-	-	-	-	-
215,216	-	30	20	20	20	10	-	-	-	-	-	-
217,218	-	-	20	20	20	20	10	10	-	-	-	-

【図 1 1 7】

メータランプ用先判定演出シナリオパターン選択テーブル(保留ランプ3個目)

変動パターン番号	31 (NWWx)	32 (WWBx)	33 (WBBx)	34 (WBBo)	35 (BBBo)	36 (WBBGo)	37 (BBGo)	38 (BBoGo)	39 (GGBo)	40 (BBoGo)	41 (GBoGo)	42 (RRBo)
41,42	50	50	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
43,44	40	40	10	10	-	-	-	-	-	-	-	-
45,46	-	30	20	20	20	10	-	-	-	-	-	-
47,48	-	-	20	20	20	20	10	10	-	-	-	-
101,102	-	-	-	20	20	20	20	20	-	-	-	-
103,104	-	-	-	-	10	20	20	20	20	10	-	-
105,106	-	-	-	-	-	10	20	20	20	20	10	-
107,108	-	-	-	-	-	-	-	20	20	20	20	20
211,212	50	50	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
213,214	40	40	10	10	-	-	-	-	-	-	-	-
215,216	-	30	20	20	20	10	-	-	-	-	-	-
217,218	-	-	20	20	20	20	10	10	-	-	-	-

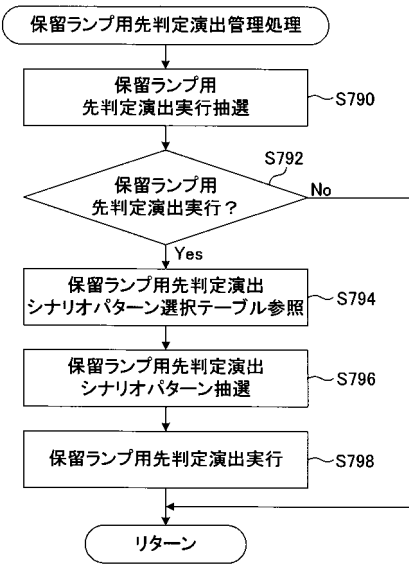
【図 1 1 8】

メータランプ用先判定演出シナリオパターン選択テーブル(保留ランプ4個目)													
変動パターン番号	51 (NNWWW)	52 (WWBBX)	53 (WBBBX)	54 (WBBBx)	55 (BBBBo)	56 (WBBGo)	57 (WBBGo)	58 (WBBGo)	59 (BGGRo)	60 (WBGGo)	61 (BGRGo)	62 (GRRGo)	
41,42	50	50	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
43,44	40	40	10	10	-	-	-	-	-	-	-	-	-
45,46	-	30	20	20	20	10	-	-	-	-	-	-	-
47,48	-	-	20	20	20	20	10	10	-	-	-	-	-
101,102	-	-	-	20	20	20	20	20	-	-	-	-	-
103,104	-	-	-	-	10	20	20	20	20	10	-	-	-
105,106	-	-	-	-	-	10	20	20	20	20	10	-	-
107,108	-	-	-	-	-	-	-	20	20	20	20	20	20
211,212	50	50	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
213,214	40	40	10	10	-	-	-	-	-	-	-	-	-
215,216	-	30	20	20	20	10	-	-	-	-	-	-	-
217,218	-	-	20	20	20	20	10	10	-	-	-	-	-

【図 1 2 0】

変動パターン番号	1 (B)	2 (G)	3 (R)	4 (A)
41,42	100	-	-	-
43,44	100	-	-	-
45,46	70	30	-	-
47,48	70	20	10	-
101,102	-	60	40	-
103,104	-	50	30	20
105,106	-	40	30	30
107,108	-	30	30	40
211,212	100	-	-	-
213,214	100	-	-	-
215,216	70	30	-	-
217,218	70	20	10	-

【図 1 1 9】



【図 1 2 1】

変動パターン番号	11 (WB)	12 (WG)	13 (BB)	14 (BG)	15 (GG)	16 (BR)	17 (GR)	18 (BA)	19 (GA)	20 (RA)
41,42	100	-	-	-	-	-	-	-	-	-
43,44	80	20	-	-	-	-	-	-	-	-
45,46	40	30	20	10	-	-	-	-	-	-
47,48	20	20	20	20	10	10	-	-	-	-
101,102	-	20	20	20	20	20	-	-	-	-
103,104	-	-	10	20	20	20	20	10	-	-
105,106	-	-	-	10	20	20	20	20	10	-
107,108	-	-	-	-	-	20	20	20	20	20
211,212	100	-	-	-	-	-	-	-	-	-
213,214	80	20	-	-	-	-	-	-	-	-
215,216	40	30	20	10	-	-	-	-	-	-
217,218	20	20	20	20	10	10	-	-	-	-

【図 1 2 2】

保留ランプ用先判定演出シナリオパターン選択テーブル(保留ランプ3個目)

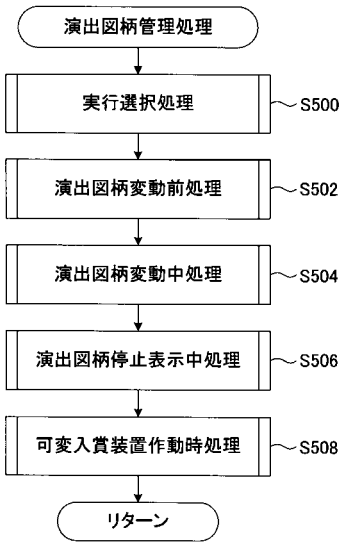
変動パターン 番号	31 (WWB)	32 (WBB)	33 (WBG)	34 (BBB)	35 (BBG)	36 (WBR)	37 (BGR)	38 (GGR)	39 (BGA)	40 (GRA)	41 (RRA)
41,42	100	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
43,44	60	30	10	-	-	-	-	-	-	-	-
45,46	30	20	20	20	10	-	-	-	-	-	-
47,48	-	20	20	20	20	10	10	-	-	-	-
101,102	-	-	20	20	20	20	20	-	-	-	-
103,104	-	-	-	10	20	20	20	20	10	-	-
105,106	-	-	-	-	10	20	20	20	20	10	-
107,108	-	-	-	-	-	-	20	20	20	20	20
211,212	100	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
213,214	60	30	10	-	-	-	-	-	-	-	-
215,216	30	20	20	20	10	-	-	-	-	-	-
217,218	-	20	20	20	20	10	10	-	-	-	-

【図 1 2 3】

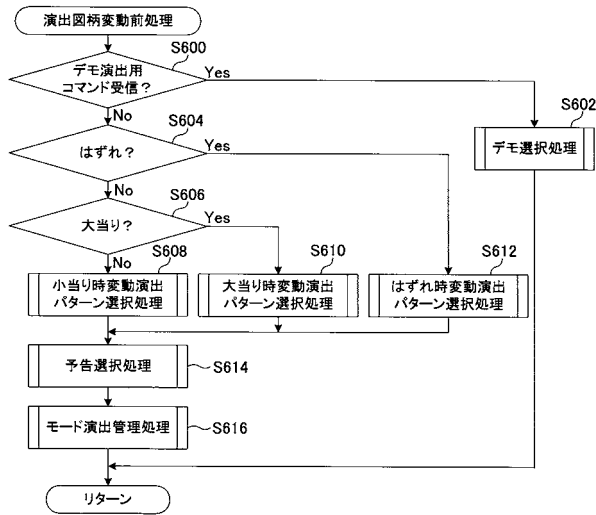
保留ランプ用先判定演出シナリオパターン選択テーブル(保留ランプ4個目)

変動パターン 番号	51 (WWBB)	52 (WBBB)	53 (WBBG)	54 (WBGG)	55 (BBBG)	56 (BBGG)	57 (BBGR)	58 (BGGR)	59 (BBGA)	60 (BGBA)	61 (GGBA)
41,42	100	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
43,44	60	30	10	-	-	-	-	-	-	-	-
45,46	30	20	20	20	10	-	-	-	-	-	-
47,48	-	20	20	20	20	10	10	-	-	-	-
101,102	-	-	20	20	20	20	20	-	-	-	-
103,104	-	-	-	10	20	20	20	20	10	-	-
105,106	-	-	-	-	10	20	20	20	20	10	-
107,108	-	-	-	-	-	-	20	20	20	20	20
211,212	100	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
213,214	60	30	10	-	-	-	-	-	-	-	-
215,216	30	20	20	20	10	-	-	-	-	-	-
217,218	-	20	20	20	20	10	10	-	-	-	-

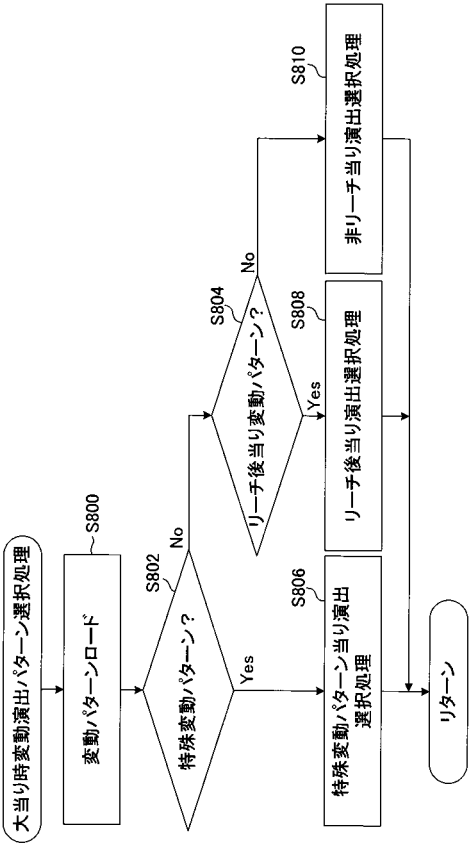
【図 1 2 4】



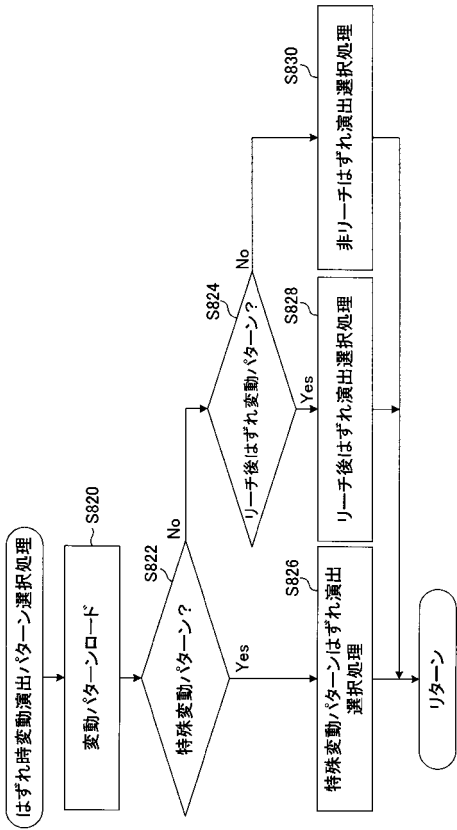
【図 1 2 5】



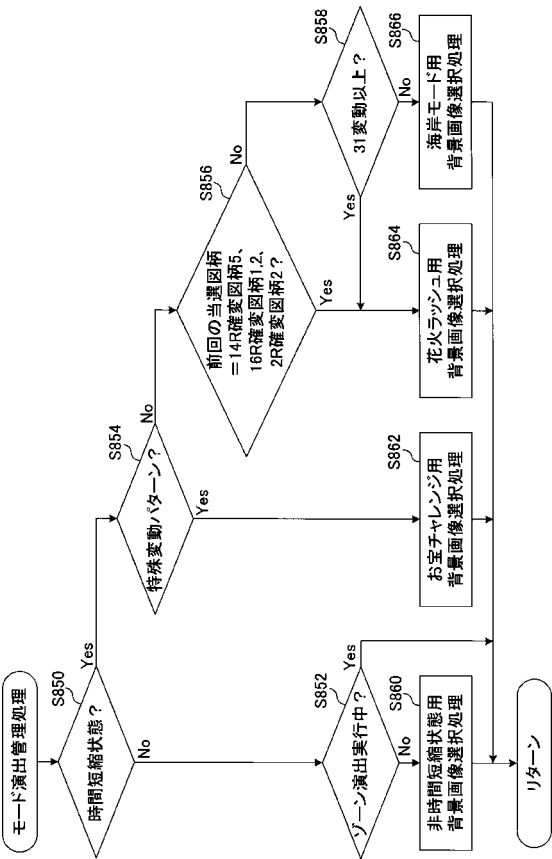
【図 1 2 6】



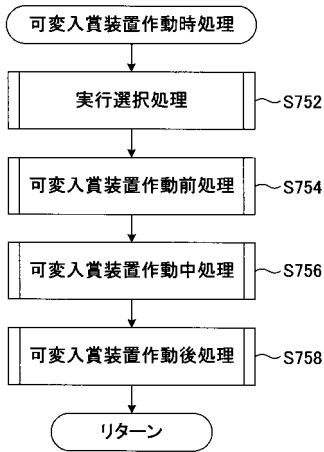
【図 1 2 7】



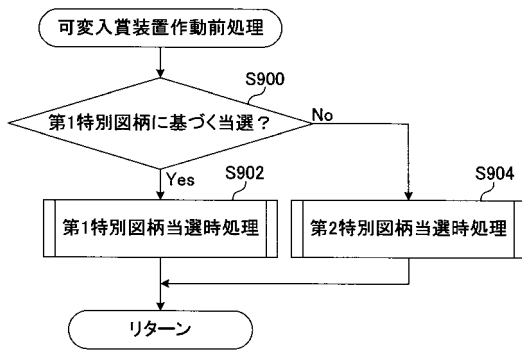
【図 1 2 8】



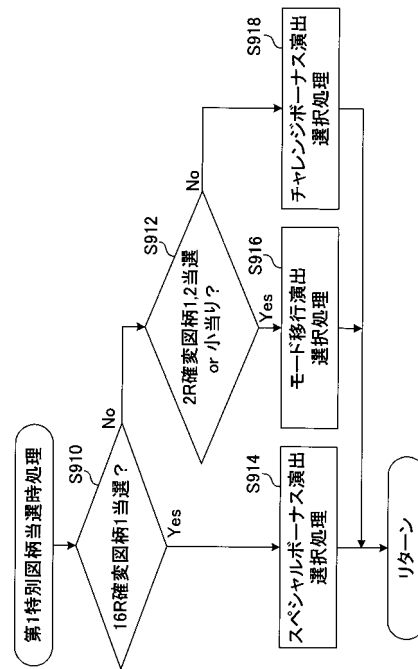
【図 1 2 9】



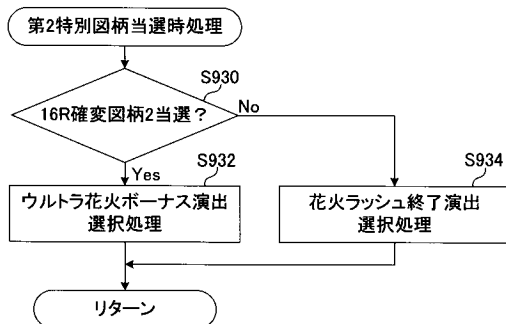
【図 130】



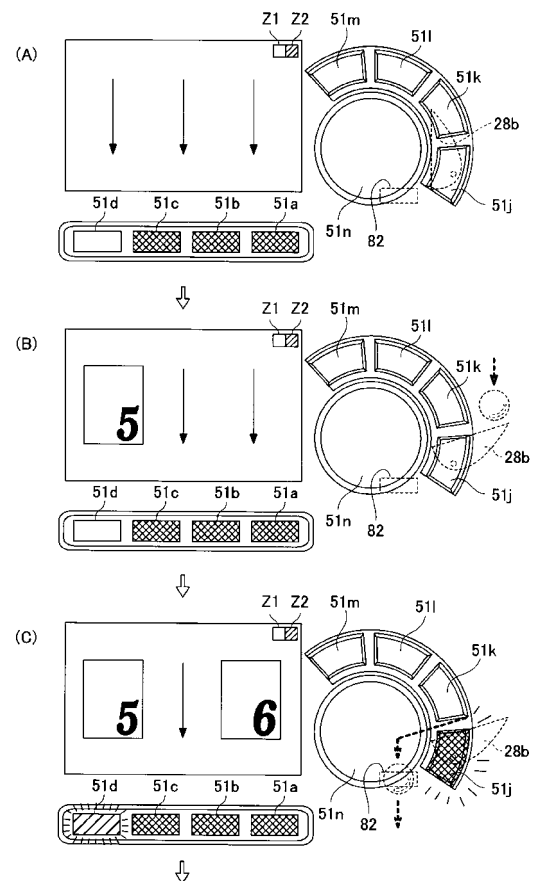
【図 131】



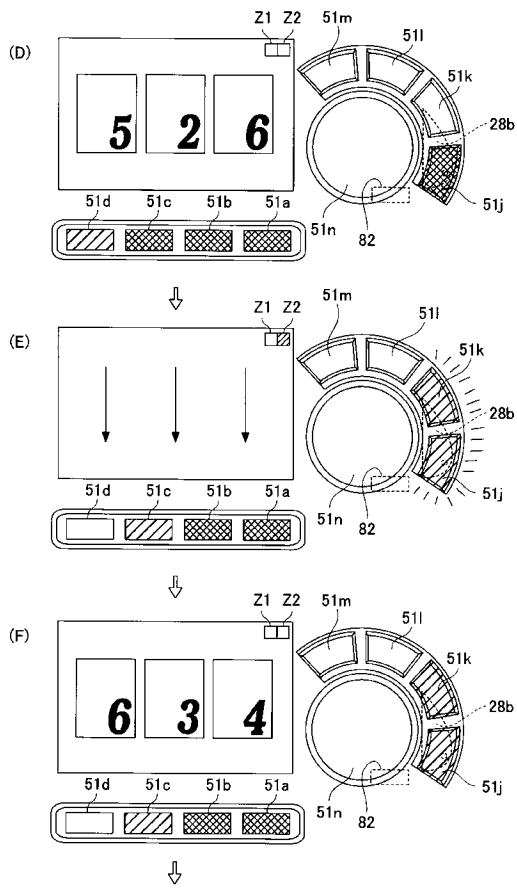
【図 132】



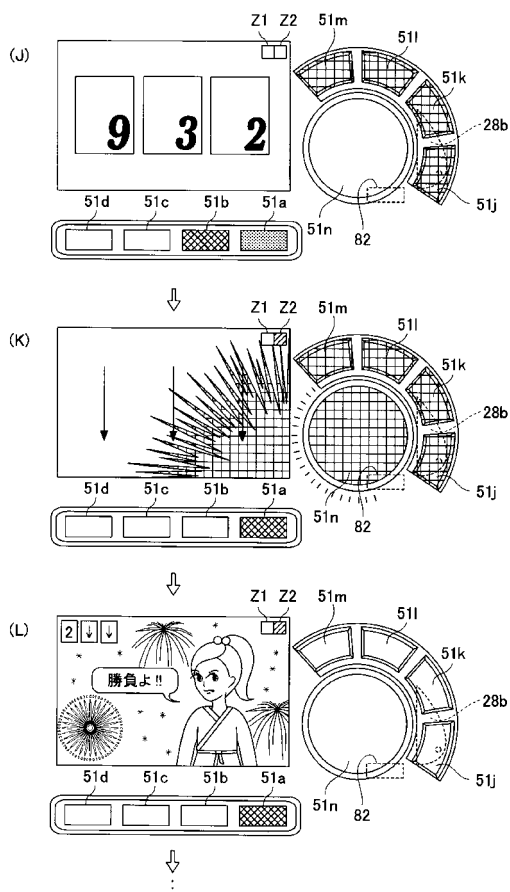
【図 135】



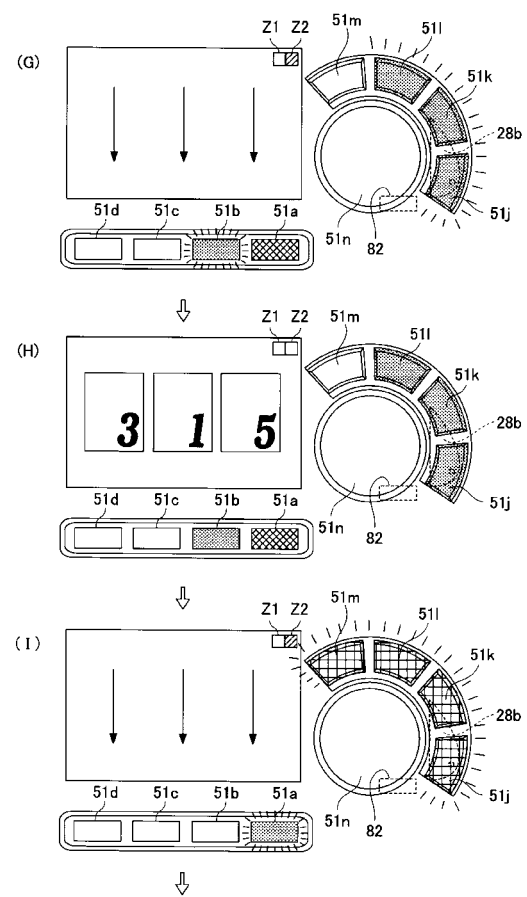
【図 136】



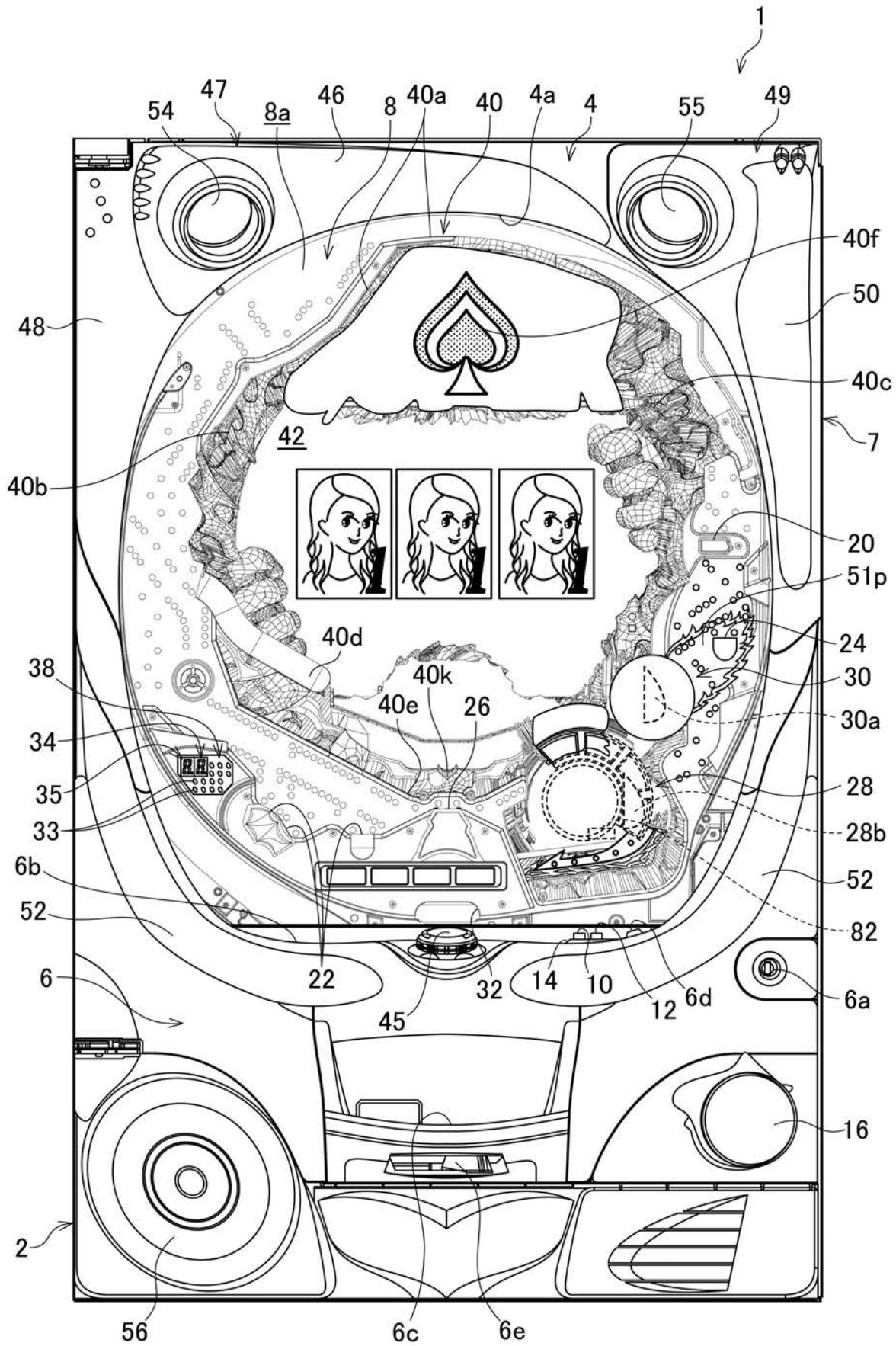
【図 138】



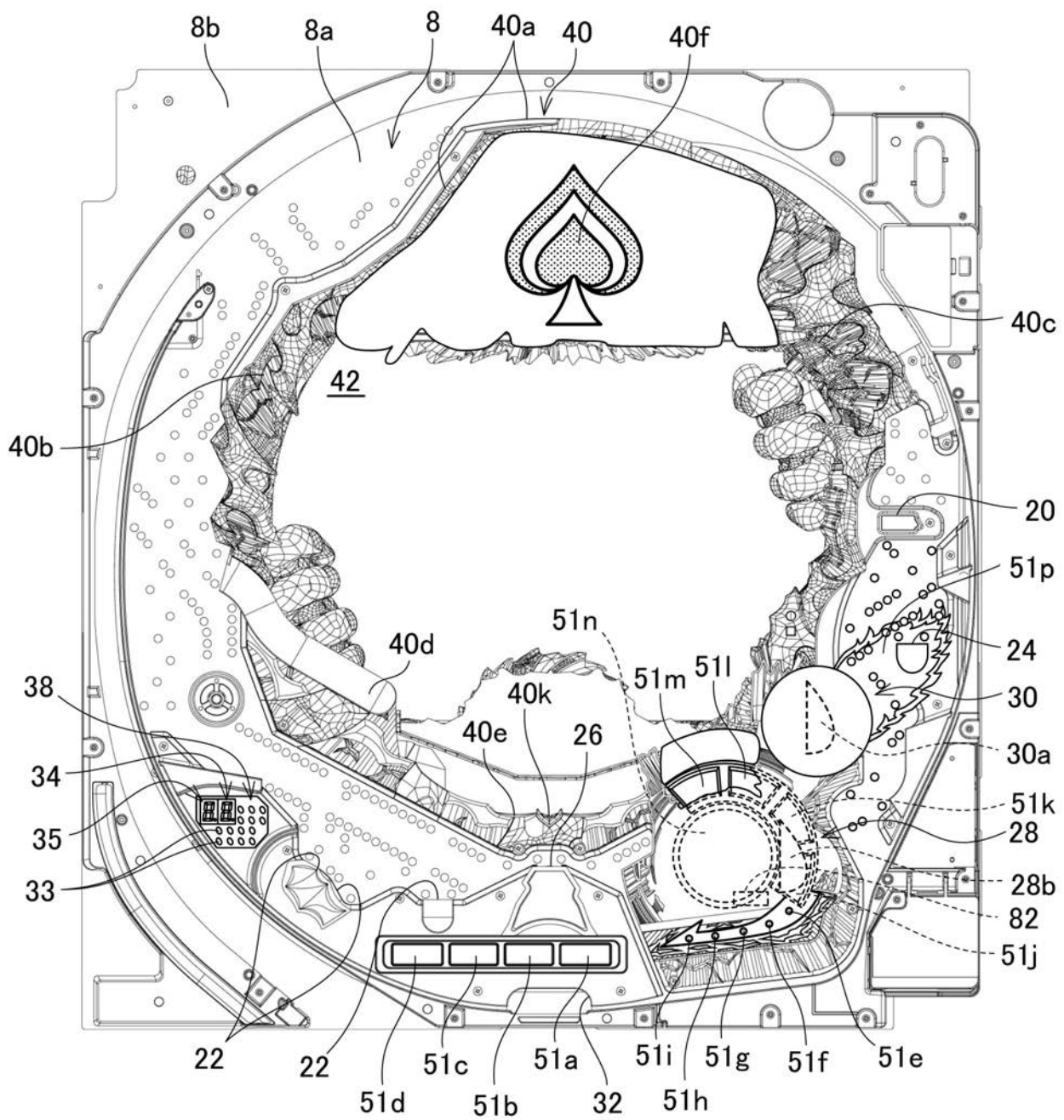
【図 137】



【図 1】



【図 3】



The flowchart illustrates the game system's logic, starting with a **非時間短縮状態** (Non-time shortening state) at the top. It branches into two main modes:

- 通常モード (低確率非時間短縮状態)** (Normal Mode, Low probability non-time shortening state): This path leads to a **2R確変図柄1 小当り 当選** (2R variable symbol 1 Small hit Win) and then to a **規定条件** (Specified conditions) box.
- 祭りモード (低確率又は高確率非時間短縮状態)** (Festival Mode, Low probability or high probability non-time shortening state): This path leads to a **2R確変図柄2 当選** (2R variable symbol 2 Win).

Both modes converge at the **規定条件** box, which then leads to a series of selection boxes based on different symbols (14R and 16R). These boxes lead to either a **チャレンジボーナス** (Challenge Bonus) or a **スペシャルボーナス** (Special Bonus) screen, both labeled **ROUND 1**.

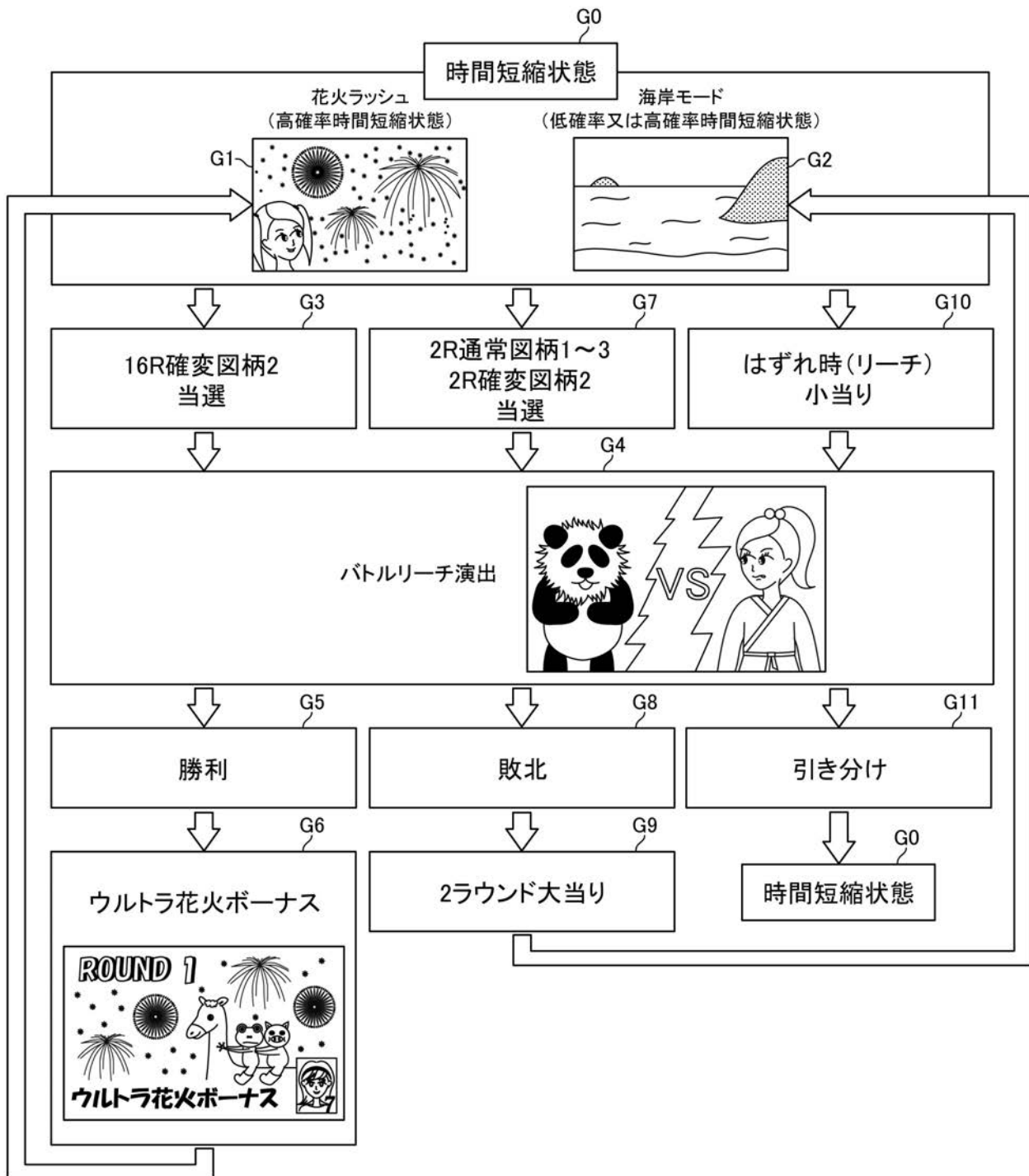
The **チャレンジボーナス** screen leads to an **お宝チャレンジ (1変動限定)** (Treasure Challenge, 1 variation limit) screen. This screen has three possible outcomes: **失敗** (Failure), **失敗** (Failure), or **成功** (Success). The **成功** outcome leads to the **花火ラッシュ** (Fireworks Rush) screen.

The **花火ラッシュ** screen leads to a **規定回数** (Specified number of times) box, which then leads to the **祭りモード** (Festival Mode) screen. The **祭りモード** screen is labeled **祭りモード (低確率又は高確率非時間短縮状態)**.

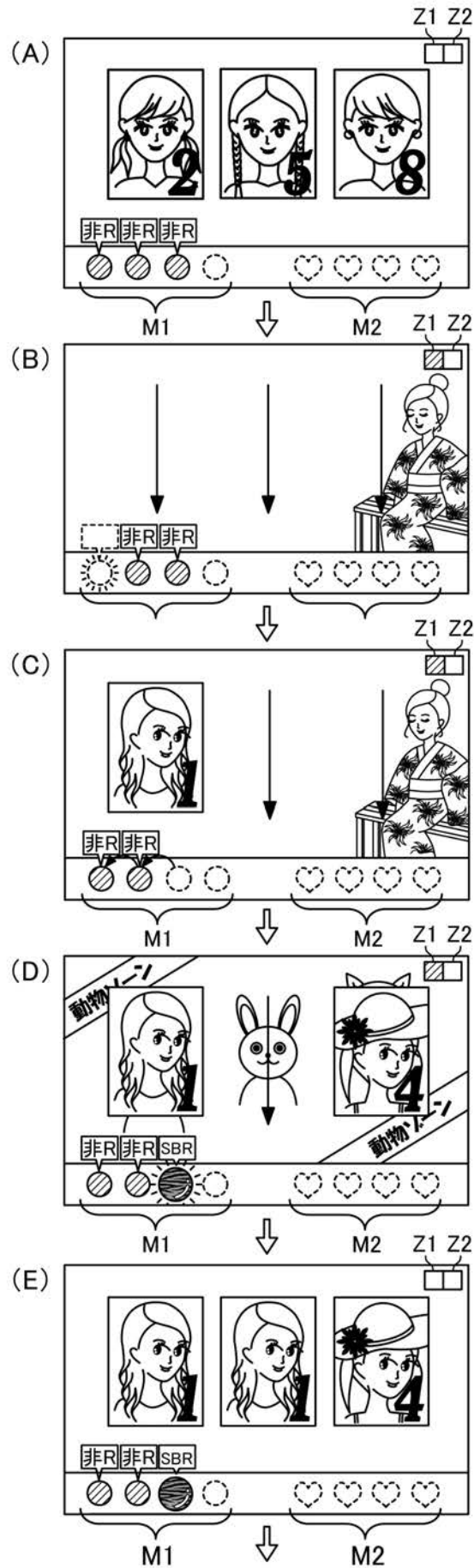
The flowchart also includes a **非時間短縮状態** (Non-time shortening state) box at the top, which is connected to the **祭りモード** screen. The **祭りモード** screen is also connected to the **花火ラッシュ** screen.

The flowchart includes various symbols and icons, such as a person in a kimono, a horse, a cat, and fireworks, representing different game elements and bonuses.

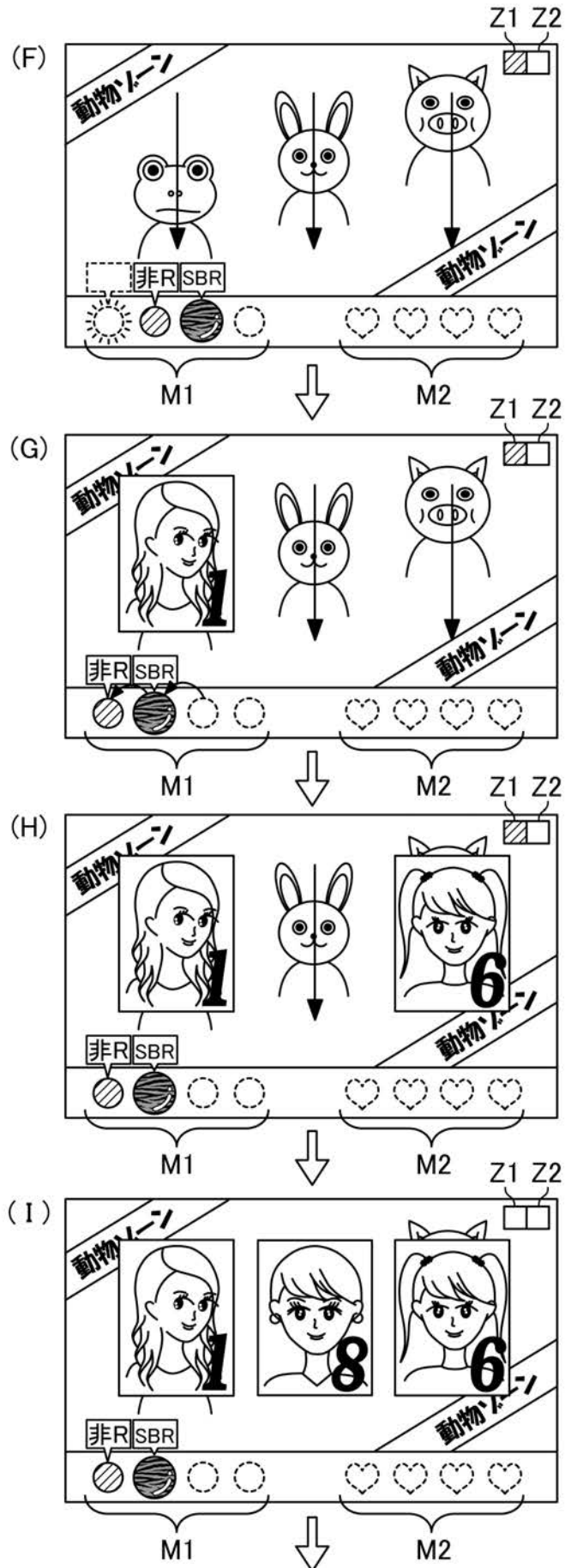
【図 56】



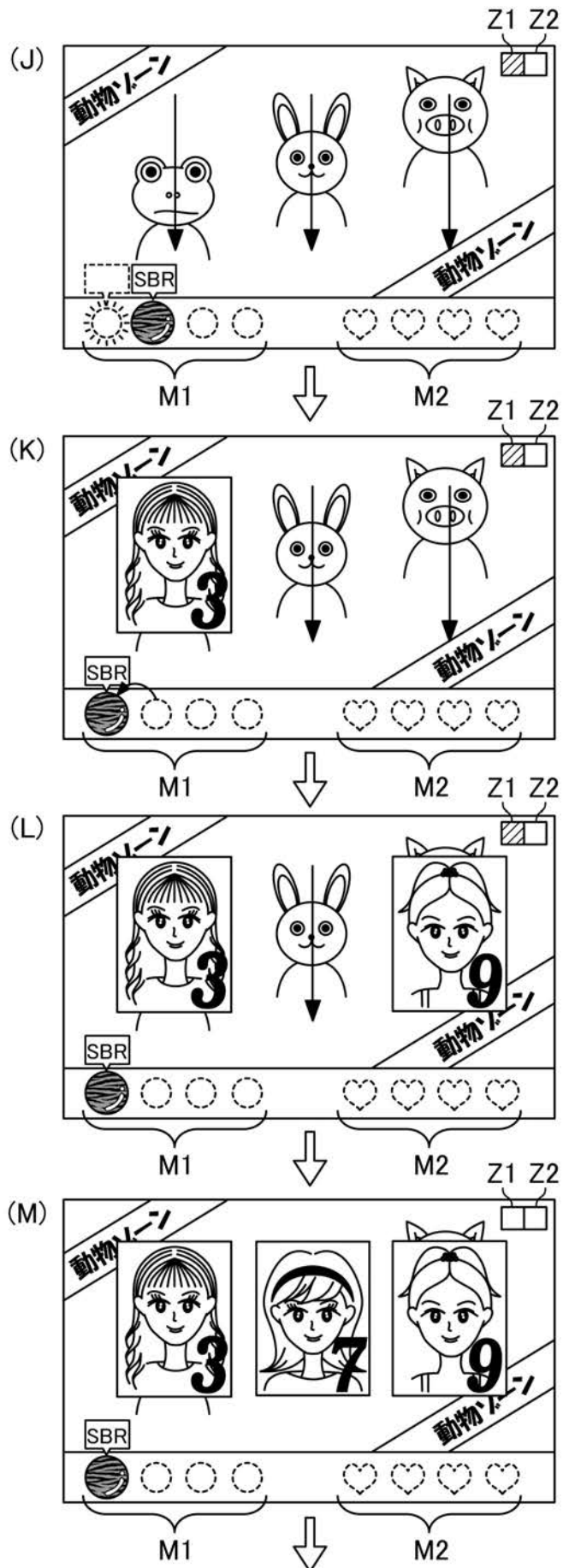
【図 9 3】



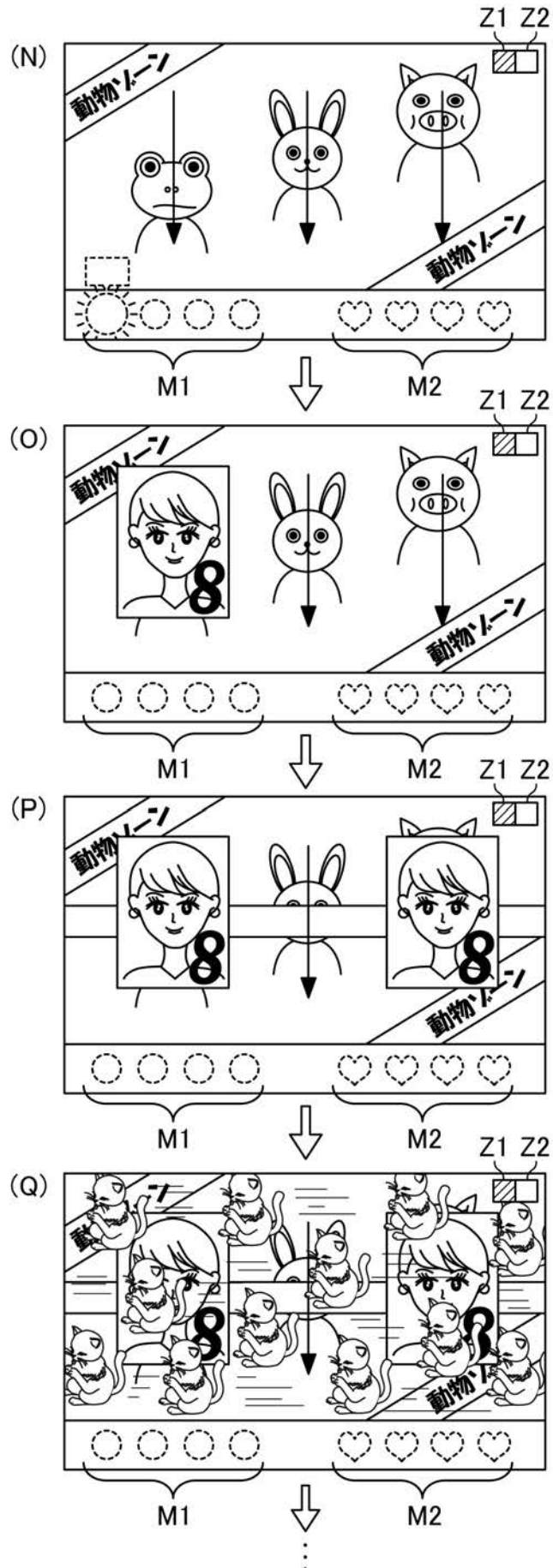
【図 9 4】



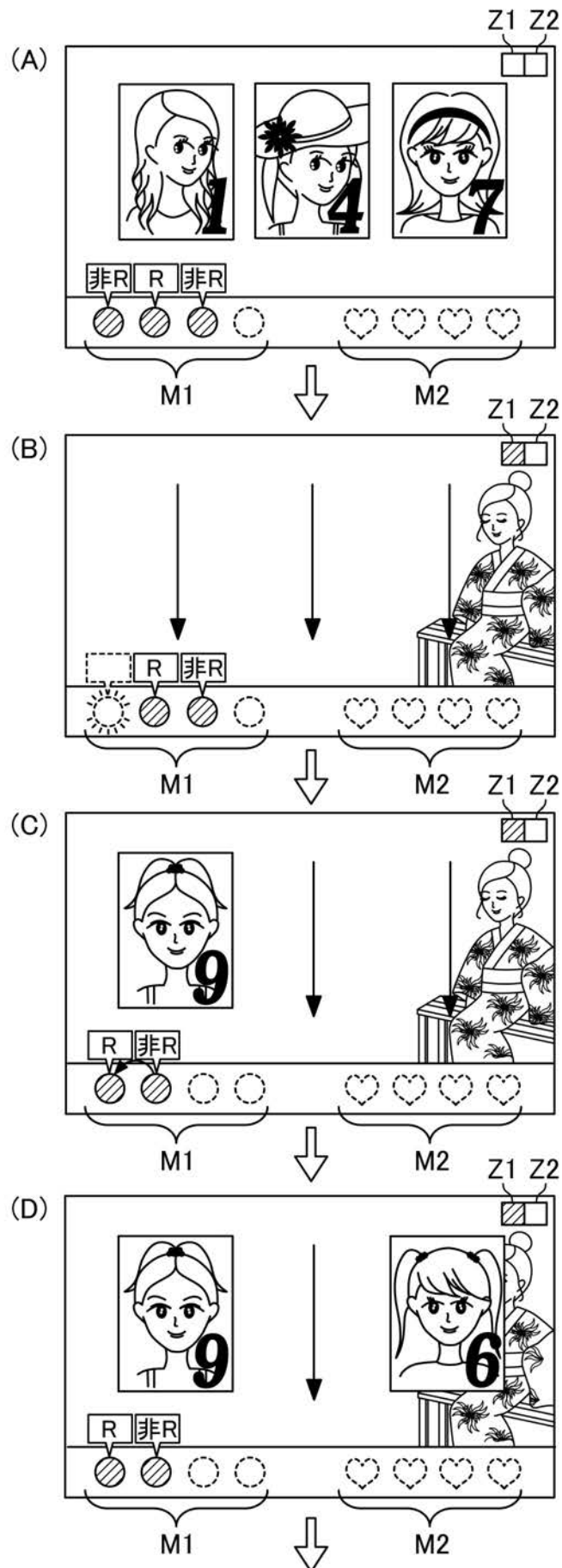
【図 95】



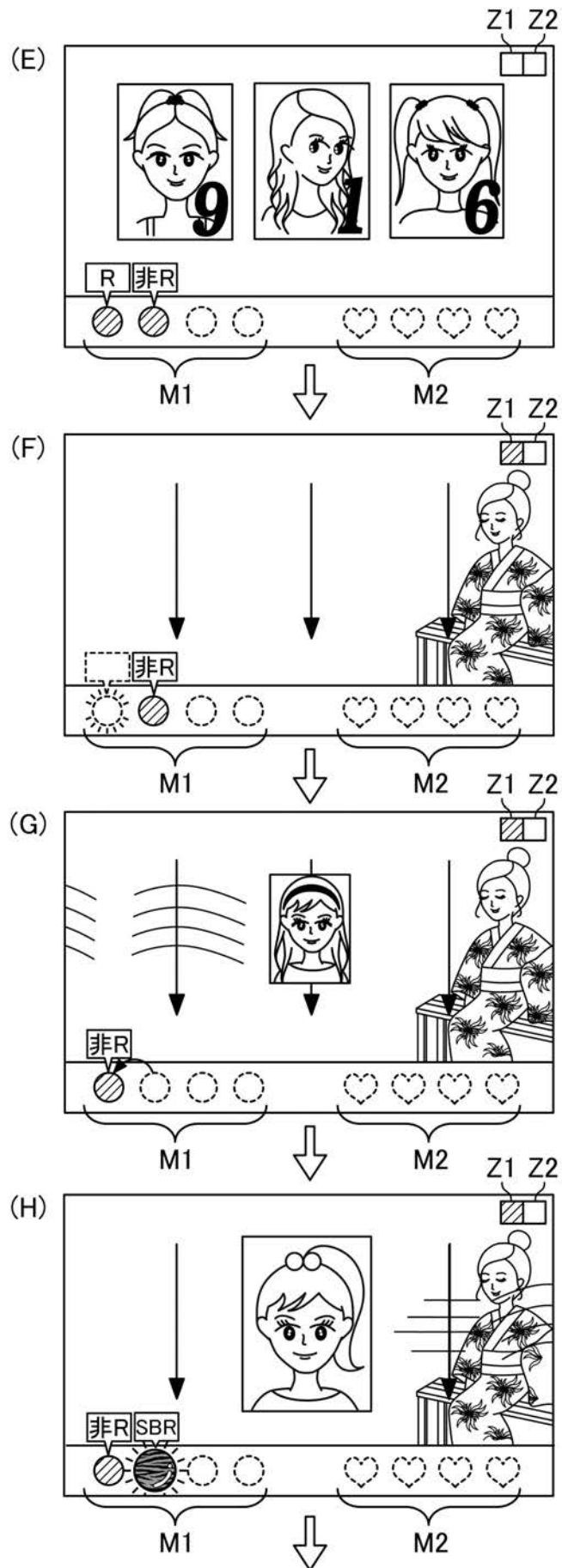
【図 96】



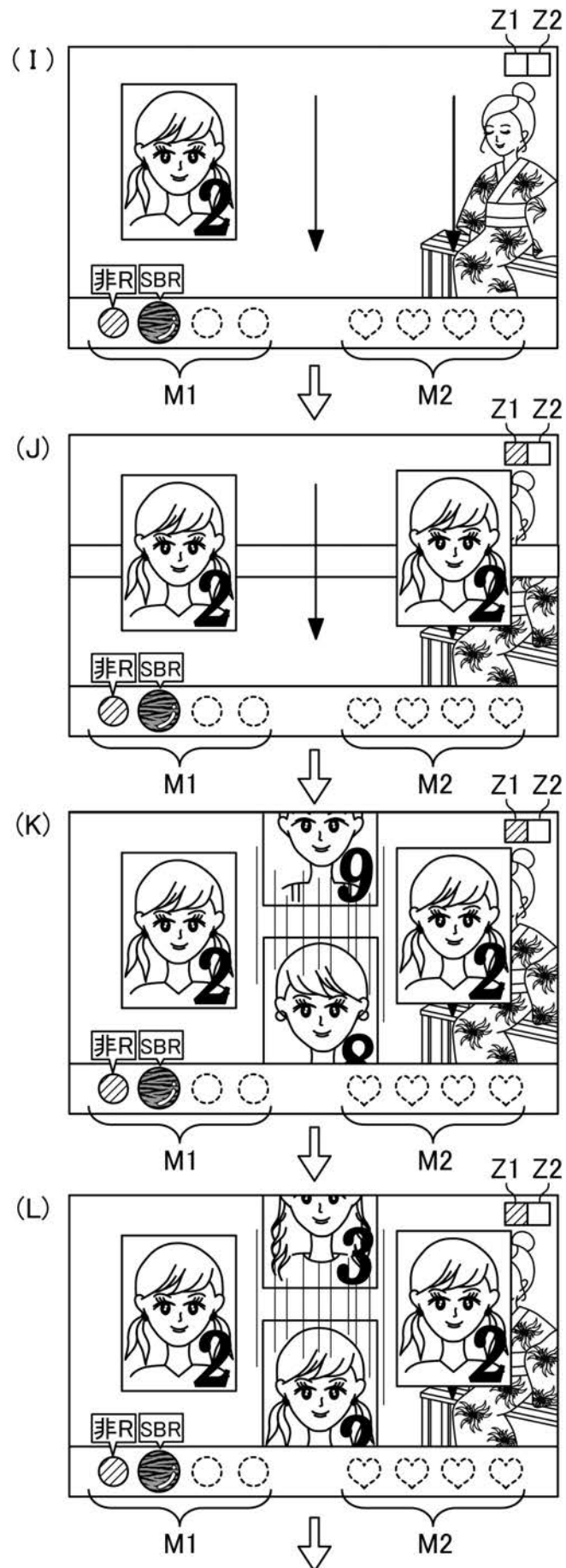
【図 97】



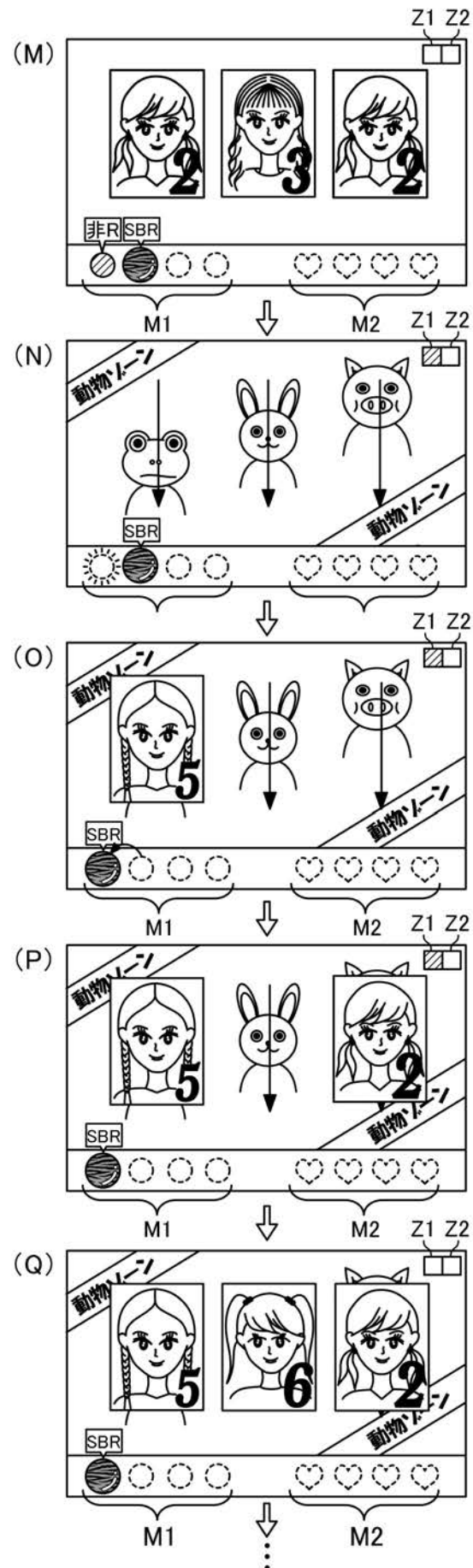
【図 98】



【図 99】



【図 100】



【図 1 1 2】

特殊記憶マーカ選択テーブル

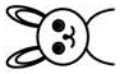
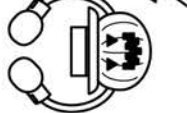
記憶マーカ種別 変動パターン	 (青色)	 (緑色)	 (赤色)	 (金色)	 (虎柄)
リーチ	80	20	-	-	-
スーパリーチ	10	40	50	-	-
ストーリー バトルリーチ	-	-	30	50	20
モード移行	5	15	20	60	-

【図 1 3 3】

主要演出一覧

演出種別	役割
 (動物ゾーン)	出球有り大当り or モード移行
 (青色)	ノーマルリーチ以上
 (緑色)	ロングリーチ以上
 (赤色)	スーパーリーチ以上
 (金色)	ストーリーバトルリーチ or モード移行
 (虎柄)	ストーリーバトルリーチ確定
 (ストーリーバトルリーチ)	出球有り大当り or はずれ (モード移行否定)
 (その他のリーチ)	出球有り大当り or はずれ or モード移行

【図 1 3 4】

出球有り大当り確定演出組み合わせ一覧					
第1例	(動物ゾーン) ハイ・大当り  ハイ・大当り 出球有り大当り or モード移行	+	(虎柄)  モード移行否定	=	 出球有り大当り確定
第2例	(動物ゾーン) ハイ・大当り  ハイ・大当り 出球有り大当り or モード移行	+	(金色)  ストーリーバトルリーチ or モード移行	=	 出球有り大当り確定
		+	 ストーリーバトルリーチ発展 モード移行否定		

フロントページの続き

(72)発明者 齋藤 雅

東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社平和内

Fターム(参考) 2C088 AA33 AA42 BC18 BC22

2C333 AA11 AA15 CA09 CA49 CA50 CA51 CA58 CA75 CA76 CA77

EA04 EA10 GA05