

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7016282号
(P7016282)

(45)発行日 令和4年2月4日(2022.2.4)

(24)登録日 令和4年1月27日(2022.1.27)

(51)国際特許分類 F I
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全200頁)

(21)出願番号	特願2018-72134(P2018-72134)	(73)特許権者	598098526 株式会社ユニバーサルエンターテインメント 東京都江東区有明三丁目7番26号 有明フロンティアビルA棟
(22)出願日	平成30年4月4日(2018.4.4)	(74)代理人	100140866 弁理士 佐藤 武史
(65)公開番号	特開2019-180573(P2019-180573 A)	(72)発明者	只野 勇生 東京都江東区有明3丁目7番26号
(43)公開日	令和1年10月24日(2019.10.24)	審査官	島田 英昭
審査請求日	令和3年3月3日(2021.3.3)		
早期審査対象出願			

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

所定の判定条件成立に基づいて遊技者に有利な特定遊技を付与するか否かを判定可能な特定遊技判定手段と、

識別情報を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示手段と、

演出を表示可能な演出表示手段と、

前記演出表示手段を制御可能な演出制御手段と、を具備し、

前記演出制御手段は、

第1の演出用キャラクタにより実行可能な演出内容を表示可能であり、

前記演出内容は、前記特定遊技への移行期待度が異なる複数の選択情報のうち少なくとも1の選択情報と対応し、

選択情報により前記特定遊技への移行期待度の示唆を行う報知演出において、前記第1の演出用キャラクタに関連する第2の演出用キャラクタによる演出の動作によって選択情報に変更された前記複数の選択情報を表示可能であり、選択情報の変更後は選択情報の変更前に比較して前記特定遊技への移行期待度が高い選択情報を表示可能であり、当該移行期待度が高い選択情報によって前記特定遊技への移行期待度を示唆可能であり、

前記複数の選択情報は、配置されるべき選択情報が異なる表示のパターンとして複数の配置パターンを有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、パチンコ遊技機などの遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当たり遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。

10

【０００３】

この種の遊技機においては、演出装置として回転役物を備え、回転役物が回転することによって照射された光の透過量を変化させる遊技機が提案されている（特許文献１参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００４】

【文献】特開２０１２－１１５２８７号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】

しかしながら、従来の遊技機においては、キャラクタ表示による演出効果と共に遊技の興趣を高めることができないおそれがあった。

20

【０００６】

本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、キャラクタ表示による演出効果と共に遊技の興趣を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００７】

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

本発明は、

所定の判定条件成立に基づいて遊技者に有利な特定遊技を付与するか否かを判定可能な特定遊技判定手段と、

30

識別情報を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示手段と、

演出を表示可能な演出表示手段と、

前記演出表示手段を制御可能な演出制御手段と、を具備し、

前記演出制御手段は、

第１の演出用キャラクタにより実行可能な演出内容を表示可能であり、

前記演出内容は、前記特定遊技への移行期待度が異なる複数の選択情報のうち少なくとも１の選択情報と対応し、

選択情報により前記特定遊技への移行期待度の示唆を行う報知演出において、前記第１の演出用キャラクタに関連する第２の演出用キャラクタによる演出の動作によって選択情報が変更された前記複数の選択情報を表示可能であり、選択情報の変更後は選択情報の変更前に比較して前記特定遊技への移行期待度が高い選択情報を表示可能であり、当該移行期待度が高い選択情報によって前記特定遊技への移行期待度を示唆可能であり、

40

前記複数の選択情報は、配置されるべき選択情報が異なる表示のパターンとして複数の配置パターンを有することを特徴とする遊技機。

【０００８】

本発明に係る遊技機は、

光を照射する複数の発光手段（例えば、ＬＥＤ基板２１３０のＬＥＤ２１３０ｂ）と、

前記発光手段から照射された光を透過可能な複数の透光部（例えば、回転部材２１１０のレンズ部２１１２の凸部２１１２ａ）と、

50

前記複数の透光部を回転させる回転手段（例えば、回転ユニット２１８０）と、を備え、前記複数の透光部は、回転方向（例えば、回転部材２１１０の回転方向）に沿って、所定角度（例えば、６０度）ごとに配置され、

前記複数の透光部は、

前記複数の発光手段のうち複数の発光手段から照射された光を透過可能に形成されており、所定位置（例えば、図１３４に示す初期位置）において複数の前記発光手段から照射された光を透過可能であり、

前記複数の発光手段は、

前記複数の透光部が前記所定位置以外の特定位置（例えば、図１３４に示す初期位置から図１３５に示す略９０度回転した位置）に回転した場合でも、照射した光を前記透光部に対して透過可能な位置に配置されており、

前記複数の透光部の回転方向に沿って、前記所定角度よりも小さい角度（例えば、３０度）ごとに配置されていることを特徴とする。

【０００９】

このような構成によれば、複数の透光部は回転方向に沿って所定角度ごとに配置されており、発光手段はこの所定角度よりも小さい角度ごとに配置されている。これにより、透光部は発光手段からの光が届く場所を回転するので、回転動作を行っても、複数の発光手段から光が届く場所を回転する。このため、透光部を回転動作させた場合、透光部が受光する光量の低下を防止できる。

これにより、複数の発光手段だけで、発光手段により光が照射される透光部は、回転しても、常にいずれかの発光手段により光が照射されるので、発光手段により照射された光が届かず、著しく暗くなるのを防止できる。

したがって、光が照射される移動役物が、回転動作を行った場合に、著しく暗くなるのを防止し、ひいては視覚的な演出効果を高めることが可能となる。

【発明の効果】

【００１０】

本発明によれば、キャラクタ表示による演出効果と共に遊技の興趣を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【００１１】

【図１】本発明の第１実施形態に係る遊技機の外観斜視図である。

【図２】本発明の第１実施形態に係る遊技機の正面図である。

【図３】本発明の第１実施形態に係る遊技機における遊技盤の正面図である。

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

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

【図６】本発明の第１実施形態に係る遊技機の制御回路を示すブロック図である。

【図７】本発明の第１実施形態に係る遊技機のスペックを示す図である。

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

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

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

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

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

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

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

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

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

10

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

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

【図 23】本発明の第 1 実施形態に係る遊技機の特別図柄記憶チェック処理を示すフローチャートである。

【図 24】本発明の第 1 実施形態に係る遊技機の特別図柄決定処理を示すフローチャートである。

【図 25】本発明の第 1 実施形態に係る遊技機の特別図柄変動時間管理処理を示すフローチャートである。

20

【図 26】本発明の第 1 実施形態に係る遊技機の特別図柄表示時間管理処理を示すフローチャートである。

【図 27】本発明の第 1 実施形態に係る遊技機の当り開始インターバル管理処理を示すフローチャートである。

【図 28】本発明の第 1 実施形態に係る遊技機の大入賞口再開放前待ち時間管理処理を示すフローチャートである。

【図 29】本発明の第 1 実施形態に係る遊技機の大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。

【図 30】本発明の第 1 実施形態に係る遊技機の当り終了インターバル管理処理を示すフローチャートである。

30

【図 31】本発明の第 1 実施形態に係る遊技機の特別図柄ゲーム終了処理を示すフローチャートである。

【図 32】本発明の第 1 実施形態に係る遊技機の副制御回路によるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 33】本発明の第 1 実施形態に係る遊技機のコマンド受信割込処理を示すフローチャートである。

【図 34】本発明の第 1 実施形態に係る遊技機のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 35】本発明の第 1 実施形態に係る遊技機のコマンド解析処理を示すフローチャートである。

40

【図 36】本発明の第 1 実施形態に係る遊技機の当り演出パターン決定処理を示すフローチャートである。

【図 37】本発明の第 1 実施形態に係る遊技機のラウンド中演出処理を示すフローチャートである。

【図 38】本発明の第 1 実施形態に係る遊技機の当り終了演出処理を示すフローチャートである。

【図 39】本発明の第 1 実施形態に係る遊技機の大入賞口シャッタの動作を説明するための図である。

【図 40】本発明の第 1 実施形態に係る遊技機の大入賞口シャッタの動作を説明するための図である。

50

【図４１】本発明の第１実施形態に係る遊技機の大入賞口に関連する動作タイミング説明するための図である。

【図４２】本発明の第１実施形態に係る遊技機の上乗せボーナスの画面表示例を示す図である。

【図４３】本発明の第１実施形態に係る遊技機の上乗せボーナスの画面表示例を示す図である。

【図４４】本発明の第１実施形態に係る遊技機の上乗せボーナスの画面表示例を示す図である。

【図４５】本発明の第２実施形態に係る遊技機の遊技盤を示す図である。

【図４６】本発明の第２実施形態に係る遊技機のスペックを示す図である。

10

【図４７】本発明の第２実施形態に係る遊技機の遊技状態の遷移を示す図である。

【図４８】本発明の第２実施形態に係る遊技機のモード背景（サブ状態）を示す図である。

【図４９】（ａ）本発明の第２実施形態に係る遊技機の表示例を示す図である。（ｂ）同じく、キャラ保留画像の表示例を示す図である。

【図５０】本発明の第２実施形態に係る遊技機の保留キャラの種類を示す図である。

【図５１】（ａ）本発明の第２実施形態に係る遊技機の保留キャラが登場した別の表示例を示す図である。（ｂ）同じく、保留キャラが登場した別の表示例を示す図である。

【図５２】（ａ）本発明の第２実施形態に係る遊技機のリーチ前演出（バトル演出）の表示例を示す図である。（ｂ）同じく、リーチ前演出の後、リーチが成立した状態の表示例を示す図である。

20

【図５３】（ａ）本発明の第２実施形態に係る遊技機の、リーチ前演出の後、リーチが成立した状態の別の表示例を示す図である。（ｂ）同じく、リーチ前演出の後、リーチが成立した状態の別の表示例を示す図である。

【図５４】（ａ）本発明の第２実施形態に係る遊技機のリーチ前演出（バトル演出）の後、リーチが成立した状態の別の表示例を示す図である。（ｂ）同じく、リーチ前演出の後、リーチが成立した状態の別の表示例を示す図である。

【図５５】本発明の第２実施形態に係る遊技機の当り乱数判定テーブルを示す図である。

【図５６】本発明の第２実施形態に係る遊技機の転落乱数判定テーブルを示す図である。

【図５７】（ａ）本発明の第２実施形態に係る遊技機の第１始動口用の図柄判定テーブルを示す図である。（ｂ）同じく、第２始動口用の図柄判定テーブルを示す図である。

30

【図５８】本発明の第２実施形態に係る遊技機の大当たり種類決定テーブルを示す図である。

【図５９】本発明の第２実施形態に係る遊技機の変動パターン決定テーブルを示す図である。

【図６０】本発明の第２実施形態に係る遊技機の変動パターン決定テーブルを示す図である。

【図６１】本発明の第２実施形態に係る遊技機の変動パターン決定テーブルを示す図である。

【図６２】本発明の第２実施形態に係る遊技機のサブ変動パターン決定テーブルを示す図である。

【図６３】本発明の第２実施形態に係る遊技機の保留キャラ決定テーブルを示す図である。

40

【図６４】本発明の第２実施形態に係る遊技機のステータス決定テーブルを示す図である。

【図６５】本発明の第２実施形態に係る遊技機のレベル決定テーブル及びその演出例を示す図である。

【図６６】本発明の第２実施形態に係る遊技機のレベル決定テーブル及びその演出例を示す図である。

【図６７】本発明の第２実施形態に係る遊技機のレベル決定テーブル及びその演出例を示す図である。

【図６８】（ａ）本発明の第２実施形態に係る遊技機のレベルアップ演出の表示例を示す図である。（ｂ）同じく、レベルアップ演出の表示例を示す図である。

【図６９】本発明の第２実施形態に係る遊技機の中ボスバトル先制演出決定テーブルを示

50

す図である。

【図 70】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の通常時の大ボスバトル演出の表示例を示す図である。

【図 71】(a) 本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の通常時の大ボスバトル演出の配置抽選テーブルにおける技選択リストを示す図である。(b) 同じく、通常時の大ボスバトル演出の配置抽選テーブルにおける配置種別を示す図である。

【図 72】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の通常時の大ボスバトル演出の配置抽選テーブルを示す図である。

【図 73】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の確変時短中のボスバトル演出のサポート決定テーブルを示す図である。

【図 74】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の確変時短中のボスバトル演出のサポート決定テーブルを示す図である。

【図 75】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の確変時短中ボス種類規定テーブルを示す図である。

【図 76】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機のランクアップ演出の表示例を示す図である。

【図 77】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機のランクアップ演出の表示例を示す図である。

【図 78】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の特別図柄チェック記憶処理を示すフローチャートである。

【図 79】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の転落判定処理を示すフローチャートである。

【図 80】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の当り終了インターバル処理を示すフローチャートである。

【図 81】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機のコマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 82】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機のコマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 83】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の始動入賞コマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【図 84】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の保留キャラ決定処理を示すフローチャートである。

【図 85】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機のステータス決定処理を示すフローチャートである。

【図 86】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機のレベル決定処理を示すフローチャートである。

【図 87】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の中ボスバトル先制演出決定処理を示すフローチャートである。

【図 88】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の大ボスバトル演出決定処理を示すフローチャートである。

【図 89】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の変動パターン指定コマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【図 90】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の、保留キャラの成長タイプがバランス型である場合のレベルアップ演出の具体的な表示例（第 1 表示例）を示す図である。

【図 91】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の、保留キャラの成長タイプがバランス型である場合のレベルアップ演出の具体的な表示例（第 1 表示例）を示す図である。

【図 92】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の、保留キャラの成長タイプがバランス型である場合のレベルアップ演出の具体的な表示例（第 2 表示例）を示す図である。

【図 93】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機のレベルアップ演出が行われる場合において、保留キャラの成長タイプに応じたレベルアップのタイミングの一例を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 9 4】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機のレベルアップ演出が行われる場合において、保留キャラの成長タイプに応じたレベルアップのタイミングの一例を示す図である。

【図 9 5】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機のレベルアップ演出が行われる場合において、保留キャラの成長タイプに応じたレベルアップのタイミングの一例を示す図である。

【図 9 6】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機のレベルアップ演出が行われる場合において、保留キャラの専用演出が行われる場合のレベルアップのタイミングの一例を示す図である。

【図 9 7】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の通常時の大ボスバトル演出の表示例を示す図である。

【図 9 8】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の通常時の大ボスバトル演出の表示例を示す図である。

10

【図 9 9】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の通常時の大ボスバトル演出の表示例を示す図である。

【図 1 0 0】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の確変時短中のボスバトル演出で行われるサポート演出の表示例を示す図である。

【図 1 0 1】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の確変時短中のボスバトル演出で行われるサポート演出の表示例を示す図である。

【図 1 0 2】本発明の第 2 実施形態の別例に係る遊技機のレベル引継キャラ決定テーブルを示す図である。

【図 1 0 3】本発明の第 2 実施形態の別例に係る遊技機のコマンド解析処理を示すフローチャートである。

20

【図 1 0 4】本発明の第 2 実施形態の別例に係る遊技機のコマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 5】本発明の第 2 実施形態の別例に係る遊技機の始動入賞コマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 6】本発明の第 2 実施形態の別例に係る遊技機の保留キャラ決定処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 7】本発明の第 2 実施形態の別例に係る遊技機の変動パターン指定コマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 8】本発明の第 2 実施形態の別例に係る遊技機のレベル引継ぎ演出の表示例を示す図である。

30

【図 1 0 9】本発明の第 2 実施形態の別例に係る遊技機のレベル引継ぎ演出の表示例を示す図である。

【図 1 1 0】本発明の第 2 実施形態の別例に係る遊技機のレベル引継ぎ演出の表示例を示す図である。

【図 1 1 1】本発明の第 2 実施形態の別例に係る遊技機のコンティニュー演出の表示例を示す図である。

【図 1 1 2】本発明の第 2 実施形態の別例に係る遊技機のコンティニュー演出の表示例を示す図である。

【図 1 1 3】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の遊技盤とその周辺部材を示す分解斜視図である。

40

【図 1 1 4】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の遊技盤におけるロゴユニットを示す斜視図である。

【図 1 1 5】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の遊技盤におけるロゴユニットを示す分解斜視図である。

【図 1 1 6】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の遊技盤におけるロゴユニットの背面側を示す分解斜視図である。

【図 1 1 7】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の遊技盤におけるロゴユニットを示す正面図である。

【図 1 1 8】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の遊技盤におけるロゴユニットの文字ブ

50

ロックを示す斜視図である。

【図１１９】本発明の第３実施形態に係る遊技機の遊技盤におけるロゴユニットの文字ブロックの背面側を示す斜視図である。

【図１２０】本発明の第３実施形態に係る遊技機の遊技盤におけるロゴユニットのＬＥＤ基板を示す正面図である。

【図１２１】本発明の第３実施形態に係る遊技機の待機状態の役物ユニットを示す斜視図である。

【図１２２】本発明の第３実施形態に係る遊技機の待機状態の役物ユニットを示す正面図である。

【図１２３】本発明の第３実施形態に係る遊技機の待機状態の役物ユニットを示す背面図である。

10

【図１２４】本発明の第３実施形態に係る遊技機の出現状態の役物ユニットを示す斜視図である。

【図１２５】本発明の第３実施形態に係る遊技機の出現状態の役物ユニットを示す正面図である。

【図１２６】本発明の第３実施形態に係る遊技機の出現状態の役物ユニットを示す背面図である。

【図１２７】本発明の第３実施形態に係る遊技機の役物ユニットの要部を示す要部斜視図である。

【図１２８】本発明の第３実施形態に係る遊技機の役物ユニットの要部を示す要部切り欠き背面図である。

20

【図１２９】本発明の第３実施形態に係る遊技機の役物ユニットにおけるレベル表示部を示す分解斜視図である。

【図１３０】本発明の第３実施形態に係る遊技機の役物ユニットにおける回転部材を示す分解斜視図である。

【図１３１】本発明の第３実施形態に係る遊技機の役物ユニットにおける回転部材に含まれる拡散レンズを示す平面図である。

【図１３２】本発明の第３実施形態に係る遊技機の役物ユニットにおけるレベル表示部を示す側面図である。

【図１３３】本発明の第３実施形態に係る遊技機の役物ユニットにおけるレベル表示部を示す正面図である。

30

【図１３４】本発明の第３実施形態に係る遊技機の役物ユニットにおけるレベル表示部のＬＥＤ基板を示す背面図である。

【図１３５】本発明の第３実施形態に係る遊技機の役物ユニットにおけるレベル表示部のＬＥＤ基板を示す背面図である。

【発明を実施するための形態】

【００１２】

以下、本発明の実施の形態について、図面を参照して説明する。

【００１３】

図１及び図２は、本発明の第１実施形態に係る遊技機の外観斜視図及び正面図である。図３は、本実施形態の遊技機に用いられる遊技盤の正面図である。図４は、遊技盤の要部拡大斜視図である。図５は、遊技盤に設けられたＬＥＤユニットの正面図である。本実施形態の遊技機は、一例としてパチンコ遊技機に適用したものである。

40

【００１４】

〔遊技機の構造〕

まず、図１～図５を用いて、遊技機としてのパチンコ遊技機の概観について説明する。

【００１５】

図１及び図２に示すように、本実施形態に係るパチンコ遊技機は、遊技球が転動流下可能な遊技領域を有する遊技盤１（図３参照）が着脱可能に設けられた本体枠ベース板２ａ（本体枠ベースともいう）を備えた本体枠２と、遊技盤１を視認可能な開口部３ｈ（以下、

50

表枠開口部という)が設けられた表枠ベース板3a(表枠ベースともいう)を備え、本体枠2の前方(遊技者側)において当該本体枠2により回動可能に支持された表枠3と、所定の演出表示を行うための液晶表示装置4(図3参照)が着脱可能に設けられた後枠ベース板(図示略)を備え、本体枠2の後方(反遊技者側)において当該本体枠2により回動可能に支持された後枠(図示略)とを備えている。

【0016】

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

【0017】

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

【0018】

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

【0019】

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

【0020】

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

【0021】

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

【0022】

下皿18は、遊技球を貯留可能な下皿本体18pと、下皿本体18pの上部を覆うように取り付けられた下皿カバー8bとを備えている。一方、上皿17は、遊技球を貯留可能な上皿本体17pと、上皿本体17pの上部を覆うように表枠ベース板3aに対して着脱可

10

20

30

40

50

能に取り付けられた上皿上部カバー 8 a と、上皿 1 7 の美観を向上させるための上皿装飾部材とを備えている。なお、上皿装飾部材の一例として、上皿本体 1 7 p には、上皿上部カバー 8 a を囲むように、上皿左飾り 1 7 a、上皿前飾り 1 7 c などが設けられており、上皿前飾り 1 7 c は、上皿上部カバー 8 a の左側から前側を経由し、右側へ向かう途中から下皿 1 8 に向けて屈曲した形状を成している。

【0023】

表枠ベース板 3 a には、遊技球を上皿 1 7 に払い出すための払出口 2 0 と、上皿 1 7 に貯留された遊技球を表枠ベース板 3 a の背面側に排出する排出口（図示略）と、排出口から排出された遊技球を下皿 1 8 に供給する供給口 2 1 とが設けられている。表枠ベース板 3 a の背面側には、払出装置 8 3（図 6 参照）から払い出される遊技球の球通路や、排出口と供給口 2 1 とを連通させて球通路を構成する球通路カバー（図示略）が設けられている。払出装置 8 3 から遊技球が払い出されると、当該遊技球が払出口 2 0 を介して上皿 1 7 へと送られる一方、遊技球が払い出されるものの払出口 2 0 付近に遊技球が滞留するほど上皿 1 7 が満杯状態にあるときや、上皿上部カバー 8 a に設けられた球抜きボタン 2 2 が押されると、上皿 1 7 に貯留された遊技球が排出口から球通路、供給口 2 1 を介して下皿 1 8 へと送られる。

【0024】

本実施形態では、遊技機の前面の装飾にメッキ部材を使用しており、上皿 1 7 の前面部分を装飾する上皿前飾り 1 7 c にもメッキ部材 1 7 b を使用している。このメッキ部材 1 7 b の使用により遊技機外観デザインの装飾効果を高めて遊技者の興趣の向上を図っている。

【0025】

上皿上部カバー 8 a には、球貸しを受けるための球貸ボタン 2 3、図示しない遊技球を貸し出すためのカードユニット 8 4（図 6 参照）からカードを返却するための返却ボタン 2 4 などのほか、所定の遊技中に遊技者が操作（押圧操作、回転操作）することで各種演出の表示態様に変化を与えるための操作ユニット 9 が設けられている。なお、操作ユニット 9 の配置構成（位置、向き）について、特に制限はないが、図面では一例として、上皿上部カバー 8 a から垂直方向に押下操作ボタン 9 A が突出させられ、押下操作ボタン 9 A の外周にジョグダイヤル 9 B が配置されるように構成された操作ユニット 9 が示されている。

【0026】

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

【0027】

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

【0028】

本体枠 2 は、本体枠ベース板 2 a と、本体枠ベース板 2 a に備えられる種々の本体枠構成部材を有する。本体枠構成部材には、発射装置 2 6、スピーカ 1 0 c、各種制御基板・中継基板などがある。本体枠構成部材は、これらに限定されるものではなく、本体枠 2 を構成する部材は全て含まれるものである。

【0029】

本体枠 2 において、上記した表枠開口部 3 h に対向した本体枠ベース板 2 a の所定位置には、当該表枠開口部 3 h とほぼ同形状を成した本体枠開口部（図示略）が設けられている

とともに、当該本体枠ベース板 2 a の表面（前面）において、本体枠開口部の右下側には、遊技球を発射するための発射装置 2 6 が設けられている。

【0030】

発射装置 2 6 は、当該発射装置 2 6 を本体枠ベース板 2 a の表面右下側に配設するためのパネル体 2 6 a と、パネル体 2 6 a の前面側に配設された発射ハンドル 2 6 b と、パネル体 2 6 a の背面側に対向した本体枠ベース板 2 a の表面右下側に配設され、遊技球を発射するための発射駆動装置（図示略）とを備えて構成されている。

【0031】

なお、表枠 3 の右下側には、発射装置 2 6（パネル体 2 6 a、発射ハンドル 2 6 b）を遊技者側に露出させるための切り欠き 3 p が施されている。表枠 3 を本体枠 2 に対して閉じると、発射装置 2 6（パネル体 2 6 a、発射ハンドル 2 6 b）は、当該表枠 3 の切り欠き 3 p を介して露出し、上記した皿ユニット 8 に隣接して位置付けられる。このような発射装置 2 6（パネル体 2 6 a、発射ハンドル 2 6 b）と皿ユニット 8 とは、相互に連続して一体化されているかの如き美的外観を呈する。

【0032】

発射ハンドル 2 6 b は、支持部（図示略）と、支持部に対して回動自在に取り付けられ、時計回り・反時計回り方向に回動可能なハンドルグリップ 2 6 d と、支持部内に備えられ、遊技球の発射を停止させる発射停止スイッチ（図示略）と、発射停止スイッチを ON / OFF 操作する発射停止ボタン 2 6 e（操作部材ともいう）と、ハンドルグリップ 2 6 d の開口上を覆うように配設されるハンドルキャップ 2 6 h とを備えている。

【0033】

発射ハンドル 2 6 b のハンドルグリップ 2 6 d を時計回り方向に回動させると、その回動量（回転角度）に応じて発射駆動装置の駆動力が増減変更され、そのときの駆動力によって、上皿 1 7 に貯留されている遊技球が、遊技盤 1 の遊技領域 1 p（図 3 参照）に向けて所定のタイミングで打ち出される。例えば、本実施形態では、発射駆動装置により 1 分当たり 90.9 個の遊技球を発射可能であり、略 0.66 秒ごとに遊技球を 1 個ずつ発射することができる。このとき、発射停止ボタン 2 6 e を操作すると、発射駆動装置が停止制御され、これにより、遊技球の発射を停止させることができる。

【0034】

なお、本実施形態において、発射停止スイッチや発射ハンドル 2 6 b の操作制御にあっては、主制御回路 6 0（図 6 参照）に接続されている払出・発射制御回路 8 2（図 6 参照）が行なう。発射装置 2 6 の内部には、ハンドルグリップ 2 6 d を、常時、反時計回り方向に弾性的に付勢するためのバネ部材（図示略）が設けられており、遊技者は、このバネ部材の弾性に抗してハンドルグリップ 2 6 d を時計回り方向に回動操作することにより遊技球を発射させる。

【0035】

また、遊技者が遊技を中断してハンドルグリップ 2 6 d から手を離すと、ハンドルグリップ 2 6 d は、バネ部材の弾性によって開始時点位置に戻される。このとき、ハンドルグリップ 2 6 d の突起（図示略）によって発射停止ボタン 2 6 e が押されることにより、遊技球の発射が停止される。

【0036】

なお、発射装置 2 6 における遊技球の発射強度を増減変更させる方法としては、発射ハンドル 2 6 b のハンドルグリップ 2 6 d の回動量（回転角度）に応じて、発射ボリューム（図示略）の抵抗値を変化させ、発射ソレノイド（図示略）に供給する電力を変化させることにより、遊技球の発射強度を増減変更させるようになっているが、他の発射装置としては、発射ハンドルのハンドルグリップの回動操作に連動する図示しない発射用ばねと、発射用ばねの巻き上げ（締め上げ）用ギヤ機構とを備えたものでもよい。このような発射装置においては、発射ハンドルのハンドルグリップの回動量によって巻き上げ用ギヤ機構の回動量が調整されて発射用ばねの巻き上げ（締め上げ）の程度を強めたり弱めたりすることにより、遊技球の発射強度を増減変更させることができる。

【0037】

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

【0038】

遊技盤1は、保護ガラス7の後方に位置するように、後枠（図示略）の前方に配設され、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域1p（図3参照）を有している。なお、遊技盤1は、透光性を有する材質（例えば、ポリカーボネート等）で形成されているが、例えば、ベニヤ板等のように透光性を有しない材質で形成されていてもよい。

10

【0039】

図3～図5に示すように、遊技盤1は、第1ガイドレール30、第2ガイドレール30'、ステージ31、第1始動口32、第2始動口33、第2始動口33を開閉する羽根部材34、通過ゲート35、大入賞口37、大入賞口37を開閉する大入賞口シャッタ37A、複数の一般入賞口40、アウト口41、上側可動演出部材42A、下側可動演出部材42B、カバー部材43、液晶表示装置4、及びLEDユニット5を備える。なお、本実施形態のパチンコ遊技機では、第1始動口32、第2始動口33、通過ゲート35、大入賞口37、及び一般入賞口40により遊技球が通過可能な通過領域が形成される。大入賞口シャッタ37Aは、通過領域（大入賞口37）に対して遊技球の通過が容易な開放状態になる第1態様と困難な閉鎖状態になる第2態様とに変位可能な変位部材に相当する。図3は、カバー部材43を取り外した状態を示している。大入賞口37、大入賞口シャッタ37A、及びカバー部材43は、可変入賞装置を構成する部品あるいは部位として設けられている。

20

【0040】

第1ガイドレール30は、遊技盤1に向かって左側から概ね中央上部へと延びるように配設され、外レール30Aと内レール30Bとによって構成されている。外レール30Aは、本体枠2に設けられており、遊技領域1p全体を囲むように配置されている。内レール30Bは、外レールとともに遊技球を遊技盤1の上部に案内するためのものであり、遊技盤1の左側において外レール30Aの内側に配設されている。なお、遊技盤1は、本体枠2に対してその背面側から取り付けられている。

30

【0041】

第2ガイドレール30'は、遊技盤1に向かって右側上部から概ね右側下部へと延びるように配設され、外レール30Cと内レール30Dとによって構成されている。外レール30C及び内レール30Dは、遊技盤1の右側上部から右側下部に配置された大入賞口37へと遊技球を案内するためのものである。外レール30C及び内レール30Dが互いに対向する面には、これら外レール30C及び内レール30Dの間を流下する遊技球に当接可能な複数の凸部30Eが所定の間隔で設けられている。これにより、第2ガイドレール30'を流下する遊技球は、第2ガイドレール30'の下端から放出されるまでの間に繰り返し凸部30Eに当接することで進行が抑制され、大入賞口37に至るまでに遊技球の進行速度が効果的に減速される。第2ガイドレール30'の下端は、カバー部材43の右側上部近傍に位置する（図4参照）。これにより、第2ガイドレール30'の下端から放出された遊技球は、後述するカバー部材43の上面43aに当接した後、その上面43aに沿って転動しつつ大入賞口37の方へと移動していく。なお、図3には、外レール30Cの凸部30Eと内レール30Dの凸部30Eとが互いに対向しつつ遊技球を案内する方向に沿って等間隔に配置された形態を示しているが、これらの凸部が遊技球を案内する方向に沿って互いにずれた位置で千鳥配列に配置された形態としてもよい。

40

【0042】

ステージ31は、遊技領域1pにおける遊技球の流化領域を振り分けるものであり、液晶表示装置4の下縁部に沿って配置されている。

【0043】

50

発射装置 2 6 によって発射された遊技球は、遊技盤 1 に打ち込まれた遊技釘（図示略）やステージ 3 1 等との衝突により、その進行方向を変えながら遊技盤 1 の下方に向かって流下する。この過程において、遊技球は、第 1 始動口 3 2、第 2 始動口 3 3、大入賞口 3 7、一般入賞口 4 0 のいずれかに入賞することで回収され、また、入賞しなかった場合や、通過ゲート 3 5 を通過してその後入賞しなかった場合にアウト口 4 1 から排出されることで回収される。

【 0 0 4 4 】

なお、入賞とは、遊技球が通過領域を通過すること、又は通過領域に入球することを意味する。具体的には、遊技球が通過領域を通過又は通過領域に入球することにより、遊技者にとって有利な状況（例えば、第 2 始動口 3 3 の開放、図柄抽選、賞球など）を付与することを意味する。この際、遊技球による通過領域の通過は、単なる通過を意味し、遊技球による通過領域の入球は、アウト口 4 1 とは別に遊技球を回収することを意味するが、何れの場合も後述するセンサスイッチにより遊技球が通過することで入賞が検出されることから、通過も入球も実質的には同義である。したがって、通過領域に対する遊技球の通過も入球も入賞につながるため、以下の説明においては、特に断りのある場合を除き、「入賞」で統一する。

【 0 0 4 5 】

発射ハンドル 2 6 b の回転角度が比較的小さい場合、遊技球に与えられる打ち出し力が総じて小さいため、遊技球は、主としてステージ 3 1 の左側を流下する。また、発射ハンドル 2 6 b の回転角度が比較的大きい場合、遊技球に与えられる打ち出し力が総じて大きい
ため、遊技球は、ステージ 3 1 の右側を流下し、あるいは第 2 ガイドレール 3 0 ' に沿って流下する。なお、一般に、ステージ 3 1 の左側に遊技球を流下させる打ち方は、「左打ち」と呼ばれ、ステージ 3 1 の右側や第 2 ガイドレール 3 0 ' に沿って遊技球を流下させる打ち方は、「右打ち」と呼ばれている。

【 0 0 4 6 】

第 1 始動口 3 2 及び第 2 始動口 3 3 は、遊技球が入賞（通過）することを条件に抽選の契機を与えるとともに、抽選の結果を L E D ユニット 5 や液晶表示装置 4 の表示領域 4 A に表示させる契機を与えるものである。

【 0 0 4 7 】

第 1 始動口 3 2 は、遊技盤 1 の中央で概ね下方位置に設けられている。第 1 始動口 3 2 に遊技球が入賞すると、予め設定されている数の遊技球が払出口 2 0 又は供給口 2 1 を介して上皿 1 7 又は下皿 1 8 に払い出される。第 1 始動口 3 2 への遊技球の入賞は、第 1 始動口スイッチ 3 2 0（図 6 参照）により検出される。

【 0 0 4 8 】

第 2 始動口 3 3 は、第 1 始動口 3 2 の直下に設けられている。第 2 始動口 3 3 に遊技球が入賞すると、予め設定されている数の遊技球が払出口 2 0 又は供給口 2 1 を介して上皿 1 7 又は下皿 1 8 に払い出される。第 2 始動口 3 3 は、普通電動役物としての羽根部材 3 4 によって入賞困難性が決定される。第 2 始動口 3 3 への遊技球の入賞は、第 2 始動口スイッチ 3 3 0（図 6 参照）により検出される。

【 0 0 4 9 】

羽根部材 3 4 は、遊技盤 1 の前後方向に前傾姿勢・後退姿勢をなすように開閉動作するものであり、第 2 始動口 3 3 への遊技球の入賞を可能とする開放状態と、第 2 始動口 3 3 への遊技球の入賞を不可能又は困難とする閉鎖状態とを切り替える、いわゆる普通電動役物である。羽根部材 3 4 は、羽根部材ソレノイド 3 4 0（図 6 参照）により駆動される。

【 0 0 5 0 】

なお、普通電動役物としては、羽根部材 3 4 を前後方向に開閉するように動作させるものに限らず、例えば遊技盤 1 の左右方向に回転することで始動口を拡開するいわゆる電動チューリップ型のものや、遊技盤 1 の前後方向に水平移動することで始動口を開閉する舌状部材であってもよい。

【 0 0 5 1 】

通過ゲート 3 5 は、第 2 始動口 3 3 を開放する契機を与えるものである。通過ゲート 3 5 への遊技球の入賞は、通過ゲートスイッチ 3 5 0（図 6 参照）により検出される。なお、この通過ゲート 3 5 に遊技球が入賞しても、賞球は発生しない。

【 0 0 5 2 】

大入賞口 3 7 は、遊技者に有利な遊技状態である当り遊技状態（大当り遊技状態など）のときに開放されるものである。大入賞口 3 7 は、遊技領域 1 p の右側下部にあって、第 1 始動口 3 2 及び第 2 始動口 3 3 の概ね右側に設けられている。なお、大入賞口 3 7 が配置される位置については、上述した位置に限らず、遊技機の仕様などに応じて適宜変更することができる。

【 0 0 5 3 】

大入賞口 3 7 は、複数の遊技球が同時に入賞し得るように比較的左右方向の寸法が大きい開口からなる。大入賞口 3 7 は、大入賞口シャッタ 3 7 A 及びカバー部材 4 3 により形成される。大入賞口 3 7 は、大入賞口シャッタ 3 7 A が開放状態にある時、遊技盤 1 の前面とカバー部材 4 3 との間に開口部として形成され、大入賞口シャッタ 3 7 A が閉鎖状態にある時に閉鎖口となる。

【 0 0 5 4 】

大入賞口シャッタ 3 7 A は、大入賞口 3 7 を覆うように左右方向に沿う長手方向寸法が比較的大きい板状部材である。大入賞口シャッタ 3 7 A の短手方向寸法は、遊技球の直径程度である。大入賞口シャッタ 3 7 A は、遊技盤 1 の前後方向に突出・退避可能に設けられている。大入賞口シャッタ 3 7 A は、遊技盤 1 の前方に突出した状態が大入賞口 3 7 を閉鎖する閉鎖状態となり、遊技盤 1 の後方へと退避した状態が大入賞口 3 7 を開放する開放状態となる。大入賞口シャッタ 3 7 A の上面は、閉鎖状態において比較的緩やかな左下がり傾向の傾斜面になっている。大入賞口シャッタ 3 7 A は、大入賞口シャッタソレノイド 3 7 0 A（図 6 参照）により開閉可能に駆動される。

【 0 0 5 5 】

図 4 に示すように、カバー部材 4 3 は、大入賞口シャッタ 3 7 A に対して対向するように配置される。カバー部材 4 3 は、閉鎖状態の大入賞口シャッタ 3 7 A に接続する上面 4 3 a、前端ガイド部 4 3 b、及び大入賞口 3 7 に対応する開口部 4 3 c を有する。カバー部材 4 3 が遊技盤 1 に取り付けられた状態において、上面 4 3 a は、第 2 ガイドレール 3 0 ' の下端下方から大入賞口 3 7（開口部 4 3 c）の右端まで延びており、比較的緩やかな左下がり傾向の傾斜面をなす。上面 4 3 a は、第 2 ガイドレール 3 0 ' から放出された複数の遊技球を支持しつつ左端に位置する大入賞口 3 7（開口部 4 3 c）へと導くように配置される。前端ガイド部 4 3 b は、起立壁をなし、上面 4 3 a の右端から大入賞口 3 7（開口部 4 3 c）の左端へと延びるように形成されている。前端ガイド部 4 3 b の内面には、遊技球に当接可能な複数の凸部 4 3 d が所定の間隔で設けられている。また、前端ガイド部 4 3 b に対向する遊技盤 1 の前面適部にも、遊技球に当接可能な複数の凸部 1 d が所定の間隔で設けられている。遊技盤 1 の凸部 1 d とカバー部材 4 3 の凸部 4 3 d とは、遊技球の進行方向に沿って互いにずれた位置で千鳥配列に配置されている。これにより、上面 4 3 a 及び前端ガイド部 4 3 b に沿って転動する遊技球は、大入賞口 3 7（大入賞口シャッタ 3 7 A）の左端まで移動する間に繰り返し交互に凸部 1 d、4 3 d に当接することで進行が抑制され、大入賞口 3 7（大入賞口シャッタ 3 7 A）を通り過ぎるまでに遊技球の進行速度が効果的に減速される。このような上面 4 3 a、大入賞口シャッタ 3 7 A、及び前端ガイド部 4 3 b は、大入賞口シャッタ 3 7 A が閉鎖状態にある場合に遊技球が流入可能な通路をなし、流入した遊技球の進行を抑制する抑制部 4 3 0 を形成している。カバー部材 4 3 が遊技盤 1 に取り付けられた状態において、開口部 4 3 c は、大入賞口シャッタ 3 7 A と対応する位置に配置され、大入賞口 3 7 を形成する。このようなカバー部材 4 3 の内部に位置する遊技盤 1 の箇所には、遊技球を回収するための球通路（図示略）や大入賞口カウントスイッチ 3 7 0 が設けられている。開放状態の大入賞口 3 7 から落下した遊技球は、球通路を通して大入賞口カウントスイッチ 3 7 0 へと導かれ、この大入賞口カウントスイッチ 3 7 0 により入賞として検出される。その他、大入賞口 3 7 に係る詳細な構成

10

20

30

40

50

・動作については、後述する。

【0056】

一般入賞口40は、遊技盤1の適宜位置に一つ以上設けられている。この一般入賞口40に遊技球が入賞すると、抽選が行われないものの、払出装置83（図6参照）により所定数の賞球が払い出される。一般入賞口40への遊技球の入賞は、一般入賞口スイッチ400A、400Bにより検出される。

【0057】

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

【0058】

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

【0059】

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

【0060】

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

【0061】

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

【0062】

LEDユニット5は、各遊技状態や抽選結果を遊技者に報知するものであり、図5に示すように、普通図柄表示部51、普通図柄保留表示部52、第1特別図柄表示部53、第2特別図柄表示部54、第1特別図柄保留表示部55、第2特別図柄保留表示部56、及びラウンド表示部59を有している。なお、特に図示しないが、遊技盤1等に配置されたランプ・LED27（図6参照）には、キャラクタ出現報知ランプに対応するものが含まれ

ており、大当たり遊技状態への移行が確定した通常遊技状態において特別図柄の変動時の一部や、大当たり遊技状態中において液晶表示装置 4 の表示領域 4 A に後述する上乗せキャラクタが出現したときに点灯（又は点滅）するようになっている。

【0063】

普通図柄表示部 5 1 は、通過ゲート 3 5 に遊技球が入賞したことを契機に普通電動役物としての羽根部材 3 4 を駆動して第 2 始動口 3 3 を開放するか否かを決定する「普通図柄ゲーム」に対する抽選結果を表示するものである。普通図柄表示部 5 1 は、1 つの LED ランプ 5 1 1 を含んでいる。LED ランプ 5 1 1 は、例えば赤色の点灯及び青色の点灯が可能であり、普通図柄ゲームにおいて、当選の場合に赤色で点灯する一方、普通図柄ゲームにおいてハズレの場合に青色で点灯する。普通図柄表示部 5 1 における LED ランプ 5 1 1 の点灯態様として例えば赤色の点灯態様となったときには、羽根部材 3 4 が所定のパターンで開閉駆動され、第 2 始動口 3 3 への遊技球の入賞を許容する。なお、普通図柄ゲームの当選及びハズレに応じた点灯態様としては、他の点灯態様であってもよく、例えば当選の場合に点灯状態あるいは点滅状態になる一方、ハズレの場合に消灯状態となるようにしてもよい。

【0064】

普通図柄保留表示部 5 2 は、4 つの LED ランプ 5 2 1, 5 2 2, 5 2 3, 5 2 4 の点灯又は消灯によって、普通図柄表示部 5 1 が変動表示を行っている最中に新たな遊技球が通過ゲート 3 5 に入賞した場合に次回以降の普通図柄表示部 5 1 による変動表示を行うために保留された普通図柄の変動表示の実行可能回数を表示する。4 つの LED ランプ 5 2 1, 5 2 2, 5 2 3, 5 2 4 は、普通図柄表示部 5 1 の左側に位置し、LED ランプ 5 1 1 とともに列状に並んで配置されている。LED ランプ 5 2 1, 5 2 2, 5 2 3, 5 2 4 による保留表示において、例えば保留数が「1」の場合には、LED ランプ 5 2 1 が点灯し、LED ランプ 5 2 2, 5 2 3, 5 2 4 が消灯する。保留数が「2」の場合には、LED ランプ 5 2 1, 5 2 2 が点灯し、LED ランプ 5 2 3, 5 2 4 が消灯する。保留数が「3」の場合には、LED ランプ 5 2 1, 5 2 2, 5 2 3 が点灯し、LED ランプ 5 2 4 が消灯する。保留数が「4」の場合には、LED ランプ 5 2 1, 5 2 2, 5 2 3, 5 2 4 の全てが点灯する。

【0065】

第 1 特別図柄表示部 5 3 及び第 2 特別図柄表示部 5 4 は、「特別図柄ゲーム」に対する当り抽選の結果を示すものであり、例えば、7 セグメント LED を含んでいる。第 1 特別図柄表示部 5 3 は、第 1 始動口 3 2 への遊技球の入賞を契機として識別情報となる図柄（以下において、「第 1 特別図柄」と称する）の変動表示を行うとともに、第 1 始動口 3 2 への入賞に基づく当り抽選の結果を第 1 特別図柄に係る停止図柄として停止表示するものである。第 2 特別図柄表示部 5 4 は、第 2 始動口 3 3 への遊技球の入賞を契機として識別情報となる図柄（以下において、「第 2 特別図柄」と称する）の変動表示を行うとともに、第 2 始動口 3 3 への入賞に基づく当り抽選の結果を第 2 特別図柄に係る停止図柄として停止表示するものである。

【0066】

第 1 特別図柄表示部 5 3 及び第 2 特別図柄表示部 5 4 による図柄の変動表示は、例えば、7 セグメント LED 等を用い、各セグメントが個別に点灯・消灯を繰り返すことにより行われる。当り抽選の結果は、第 1 特別図柄表示部 5 3 及び第 2 特別図柄表示部 5 4 の各セグメントの点灯・消灯によって形成されるセグメントパターン（図柄）によって表示される。この際、第 1 特別図柄で表示される複数の当り図柄と第 2 特別図柄で表示される複数の当り図柄とは、それぞれ異なる態様となっている。第 1 特別図柄の当り図柄としては、大当たり遊技状態への移行契機となる図柄であって、当該大当たり遊技状態終了後に確変遊技状態に移行することを示す「確変 1」といった名目の大当たり図柄がある（図 7 参照）。第 2 特別図柄の当り図柄としては、大当たり遊技状態への移行契機となる図柄であって、当該大当たり遊技状態終了後に確変遊技状態に移行することを示す「確変 1」～「確変 6」といった名目の大当たり図柄と、いわゆる小当たり遊技状態への移行契機となる「小当たり」とい

10

20

30

40

50

た名目の小当り図柄とがある（図 7 参照）。すなわち、第 1 特別図柄の当り図柄には、小当り遊技状態への移行契機となる小当り図柄がなく、第 2 特別図柄の当り図柄には、小当り遊技状態への移行契機となる小当り図柄がある。なお、第 1 特別図柄表示部 5 3 及び第 2 特別図柄表示部 5 4 は、7 セグメント L E D 等に限定されず、例えば 2 つ以上の L E D ランプの点灯・消灯の組み合わせによるものでもよい。

【 0 0 6 7 】

第 1 特別図柄保留表示部 5 5 は、4 つの L E D ランプ 5 5 1, 5 5 2, 5 5 3, 5 5 4 を含んでおり、これらの L E D ランプ 5 5 1, 5 5 2, 5 5 3, 5 5 4 の点灯又は消灯によって、第 1 特別図柄表示部 5 3 又は第 2 特別図柄表示部 5 4 が特別図柄ゲームに対する図柄の変動表示中に第 1 始動口 3 2 に新たな遊技球が入賞した場合の次回以降の特別図柄ゲームに対する第 1 特別図柄の変動表示のために保留された第 1 特別図柄表示部 5 3 の変動表示の実行可能回数（保留数）を表示する。第 2 特別図柄保留表示部 5 6 は、4 つの L E D ランプ 5 6 1, 5 6 2, 5 6 3, 5 6 4 を含んでおり、これらの L E D ランプ 5 6 1, 5 6 2, 5 6 3, 5 6 4 の点灯又は消灯によって、第 1 特別図柄表示部 5 3 又は第 2 特別図柄表示部 5 4 が特別図柄ゲームに対する図柄の変動表示中に第 2 始動口 3 3 に新たな遊技球が入賞した場合の次回以降の特別図柄ゲームに対する図柄の変動表示のために保留された第 2 特別図柄表示部 5 4 の変動表示の実行可能回数（保留数）を表示する。第 1 特別図柄保留表示部 5 5 及び第 2 特別図柄保留表示部 5 6 のそれぞれは、上下に並んで配置されており、普通図柄保留表示部 5 2 の上側に位置する。第 1 特別図柄保留表示部 5 5 及び第 2 特別図柄保留表示部 5 6 での保留数の表示態様は、普通図柄保留表示部 5 2 による保留数の表示態様と同一である。

【 0 0 6 8 】

第 1 特別図柄保留表示部 5 5 及び第 2 特別図柄保留表示部 5 6 は、第 1 特別図柄表示部 5 3 又は第 2 特別図柄表示部 5 4 が変動表示しているときに、第 1 始動口 3 2 へと通じる球通路に設けられた第 1 始動口スイッチ 3 2 0（図 6 参照）、又は第 2 始動口 3 3 へと通じる球通路に設けられた第 2 始動口スイッチ 3 3 0（図 6 参照）によって遊技球が検出された場合、第 1 特別図柄表示部 5 3 又は第 2 特別図柄表示部 5 4 の変動表示の実行（開始）を保留する。第 1 特別図柄表示部 5 3 又は第 2 特別図柄表示部 5 4 において変動表示されていた図柄が停止表示された場合は、保留されていた第 1 特別図柄表示部 5 3 又は第 2 特別図柄表示部 5 4 における図柄の変動表示が開始される。

【 0 0 6 9 】

ここで、第 1 特別図柄表示部 5 3 及び第 2 特別図柄表示部 5 4 の変動表示の実行が保留される回数には上限が設定されており、本実施形態においては、第 1 始動口 3 2 及び第 2 始動口 3 3 への遊技球の入賞による第 1 特別図柄表示部 5 3 及び第 2 特別図柄表示部 5 4 の変動表示の保留数は、それぞれ最大で 4 個としている。第 1 特別図柄表示部 5 3 に対する第 1 特別図柄ゲームが 4 回分保留されている場合には、変動中の第 1 特別図柄表示部 5 3 に対応する第 1 特別図柄ゲームの情報が、メイン R A M 6 3（図 6 参照）の第 1 特別図柄始動記憶領域（0）に始動記憶（始動記憶情報）として記憶され、保留されている 4 回分の第 1 特別図柄ゲームの情報は、第 1 特別図柄始動記憶領域（1）～第 1 特別図柄始動記憶領域（4）に始動記憶として記憶される。第 2 特別図柄ゲームについても同様に、4 回分保留されている場合には、変動中の第 2 特別図柄に対応する第 2 特別図柄ゲームの情報が、メイン R A M 6 3 の第 2 特別図柄始動記憶領域（0）に始動記憶として記憶され、保留されている 4 回分の第 2 特別図柄ゲームの情報は、第 2 特別図柄始動記憶領域（1）～第 2 特別図柄始動記憶領域（4）に始動記憶として記憶される。したがって、第 1 特別図柄表示部 5 3 及び第 2 特別図柄表示部 5 4 の双方、すなわち第 1 始動口 3 2 及び第 2 始動口 3 3 への入賞保留数は、合計で最大 8 個となる。

【 0 0 7 0 】

なお、第 1 特別図柄保留表示部 5 5 及び第 2 特別図柄保留表示部 5 6 に代えて、あるいは第 1 特別図柄保留表示部 5 5 及び第 2 特別図柄保留表示部 5 6 に加えて、液晶表示装置 4 において、第 1 始動口 3 2 への入賞の保留及び第 2 始動口 3 3 への入賞の保留を表示する

ようにしてもよい。

【0071】

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

10

【0072】

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

20

【0073】

〔遊技機の電氣的構成〕

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

30

【0074】

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

【0075】

主制御回路60は、メインCPU61、読み出し専用メモリであるメインROM62、読み書き可能メモリであるメインRAM63、初期リセット回路64、I/Oポート65、コマンド送信手段としてのコマンド出力ポート66、及びバックアップコンデンサ67を備えている。主制御回路60は、LEDユニット5を含む各種のデバイス（機器やスイッチ等）と接続されている。

40

【0076】

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

【0077】

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

【0078】

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

50

われる。

【0079】

これらの第1始動口スイッチ320及び第2始動口スイッチ330は、第1始動口32及び第2始動口33に遊技球が入球したことを検出した場合に入賞したとして、所定の検出信号を主制御回路60に供給する。

【0080】

主制御回路60には、通過ゲート35の後方に配置された通過ゲートスイッチ350が接続されている。通過ゲートスイッチ350によって遊技球が検出された場合、通過ゲート35に遊技球が入賞したとして、普通図柄抽選が行われる。この普通図柄抽選の結果は、普通図柄表示部51において表示される。なお、普通図柄表示部51において特定の図柄が停止表示された場合には、普通図柄抽選の結果が当選であることを遊技者に把握させる演出画像が液晶表示装置4の表示領域4Aに表示されるようにしてもよい。

10

【0081】

通過ゲートスイッチ350は、通過ゲート35を遊技球が通過したことを検出した場合に入賞したとして、所定の検出信号を主制御回路60に供給する。これにより、通過ゲートスイッチ350は、第2始動口33を開放する契機を与えるものである。

【0082】

主制御回路60には、遊技盤1の左側及び右側に位置する一般入賞口40の後方に配置された一般入賞口左スイッチ400A及び一般入賞口右スイッチ400Bが接続されている。一般入賞口左スイッチ400A及び一般入賞口右スイッチ400Bによって遊技球が検出されると、払出装置83により予め設定されている数の賞球が行われる。

20

【0083】

主制御回路60には、大入賞口37の下方に配置された大入賞口カウントスイッチ370が接続されている。大入賞口カウントスイッチ370は、大入賞口37への遊技球の入賞数をカウントするためのものである。大入賞口カウントスイッチ370により遊技球の入賞が検出されると、払出装置83は、予め設定されている数の遊技球を賞球として払出口20又は供給口21を介して上皿17又は下皿18に払い出しを行う。大入賞口カウントスイッチ370は、大入賞口37を遊技球が通過した場合に、所定の検出信号を主制御回路60に供給する。

【0084】

主制御回路60は、大入賞口37を開閉する大入賞口シャッタ37Aを駆動するための大入賞口シャッタソレノイド370Aを制御する。これにより、大入賞口シャッタ37Aは、大入賞口37への遊技球の入賞が可能な開放状態と、遊技球の入賞が不可能又は困難な閉鎖状態とに変化するように駆動される。このような大入賞口シャッタ37Aによる大入賞口37の開放駆動は、第1特別図柄表示部53又は第2特別図柄表示部54において特別図柄が特定の停止表示態様となって、大当たり遊技状態に移行された場合に行われる。

30

【0085】

主制御回路60は、羽根部材34を開閉する羽根部材ソレノイド340を制御する。これにより、普通図柄表示部51において所定の発光態様で普通図柄が停止表示されたときに、羽根部材34が所定の時間、所定の回数だけ開放状態となり、第2始動口33に遊技球を入り易くなる。

40

【0086】

例えば、本実施形態の普通図柄ゲームにおいて、時短遊技状態ではない遊技状態（本実施形態では「非確変・非時短遊技状態」）における普通図柄の当り確率は、0/257であり、羽根部材34が開放されることはない。一方、高確率状態（時短遊技状態）における普通図柄の当り確率は、例えば257/257であり、これに当選した場合に、羽根部材34が所定時間及び所定回数にわたり開放される。また、普通図柄ゲームにおいて当り図柄となる普通図柄の数は1個であり、第2始動口33の開放時に上限となる入賞カウント数は10カウント（10個）である。

【0087】

50

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

【0088】

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

【0089】

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

【0090】

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

【0091】

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

【0092】

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

【0093】

したがって、第1始動口32及び第2始動口33への入賞に伴う特別図柄ゲームに係る遊技球の保留数は、合計で最大8個となり、第1特別図柄保留表示部54及び第2特別図柄保留表示部56のLEDランプ551～554及びLEDランプ561～564による保留表示数もそれぞれ4個となる。

【0094】

大入賞口シャッタ37Aによる大入賞口37の開放状態は、大入賞口カウントスイッチ370によるカウント値（遊技球の入賞数）が所定数（本実施形態では入賞数1個）となるか、あるいは予め規定された後述の開放時間を経過するといったいずれか一方の条件を満

10

20

30

40

50

たすまで維持される。遊技球の入賞数が所定数となった場合、又は大入賞口シャッタ 3 7 A の開放時間が経過した場合は、大入賞口シャッタ 3 7 A が大入賞口 3 7 を閉鎖するように駆動される。

【0095】

大当り遊技状態では、後述する予め設定された大入賞口開閉パターン（当りパターン）に基づき、大入賞口 3 7 の開放状態と閉鎖状態とが繰り返される。大当り遊技状態において、大入賞口 3 7 が後述する大入賞口開閉パターン（当りパターン）に基づいて複数回にわたり開放状態及び閉鎖状態となる遊技は、「ラウンドゲーム（ラウンド遊技）」という。ラウンドゲーム（ラウンド遊技）は、単にラウンドという場合もある。1 回のラウンドゲームにより大入賞口 3 7 が閉鎖状態とされてから、次のラウンドゲームとして大入賞口 3 7 が開放状態となるまでの状態については、「ラウンド間ゲーム」又は「ラウンド間インターバル」あるいは単に「インターバル」ともいう。なお、本実施形態では、1 回のラウンドにおいて大入賞口 3 7 が 1 回だけ開放状態及び閉鎖状態となるが、他の例においては、1 回のラウンドで大入賞口 3 7 が複数回にわたり開放状態及び閉鎖状態となる場合もある。また、複数の大入賞口が設けられている場合は、1 回のラウンドにおいて、複数の大入賞口の開閉状態を排他的に制御することも可能である。すなわち、1 回のラウンドにおいては、一方の大入賞口が所定回数繰り返し開放状態となる間、その余の大入賞口が継続して閉鎖状態とされる。

【0096】

なお、本実施形態のパチンコ遊技機には、大当り遊技状態とは異なる性質の遊技状態として、いわゆる小当り遊技状態が設けられている。小当り遊技状態は、大当り遊技状態とは異なりラウンドゲームという概念によって規定されず、本実施形態の小当り遊技状態では、大入賞口 3 7 が 1 回だけ開放状態とされるように規定されている。もちろん、小当り遊技状態においては、任意あるいは特定の大入賞口を複数回にわたり繰り返し開放状態となるように制御してもよい。この小当り遊技状態とは、特別図柄抽選による小当りの当選を契機に移行する遊技状態である。小当り遊技状態に移行する前とその終了後においては、基本的に遊技状態が変化しない。例えば、非確変遊技状態において小当り当選となって小当り遊技状態に移行した場合、この小当り遊技状態の終了後の遊技状態は、小当り遊技状態に移行する前の非確変遊技状態のままであり、確変遊技状態に移行することはない。同様に、確変遊技状態において小当り当選となって小当り遊技状態に移行した場合、この小当り遊技状態の終了後の遊技状態は、確変遊技状態のゲーム数が残存する限り、小当り遊技状態に移行する前の確変遊技状態のままであり、非確変遊技状態に移行することもない。

【0097】

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

【0098】

液晶表示装置 4 の表示領域 4 A には、第 1 特別図柄表示部 5 3 及び第 2 特別図柄表示部 5 4 において表示される特別図柄と関連する演出画像が表示される。例えば、第 1 特別図柄表示部 5 3 及び第 2 特別図柄表示部 5 4 で表示される特別図柄の変動表示中において、特定の場合を除いて、液晶表示装置 4 の表示領域 4 A には、数字からなる図柄（装飾図柄）、例えば、「0」、「1」、「2」・・・「7」のような数字が 3 列変動表示される。

【0099】

一方、第1特別図柄表示部53及び第2特別図柄表示部54において変動表示されていた特別図柄が停止表示されると、液晶表示装置4の表示領域4Aにおいても装飾図柄が停止表示される。

【0100】

また、第1特別図柄表示部53及び第2特別図柄表示部54において、変動、停止された特別図柄が特定の停止表示態様である場合には、「大当たり」であることを遊技者に把握させる演出画像が液晶表示装置4の表示領域4Aにおいて表示される。

【0101】

具体的には、第1特別図柄表示部53及び第2特別図柄表示部54のいずれか一方において特別図柄が、例えば、多くの出球が獲得可能な「大当たり」に対応する特定の表示態様で停止表示された場合には、液晶表示装置4の表示領域4Aにおいて表示される演出用の装飾図柄の組み合わせが特定の表示態様（例えば、複数の図柄列のそれぞれに同一の図柄がすべて揃った状態で停止表示される態様）となり、さらに、大当たり用の演出画像が液晶表示装置4の表示領域4Aにおいて表示される。

【0102】

上記したメインCPU61の制御の具体例については、後述する。

【0103】

メインROM62は、後述する各種の処理をメインCPU61に実行させるためのプログラムや、各種テーブルを記憶している。

【0104】

メインRAM63は、メインCPU61の一時記憶領域として、種々のデータ（フラグ、カウンタ、タイマ、及び変数の値等）を記憶する機能を有する。メインCPU61の一時記憶領域としては、メインRAM63に代えて、他の読み書き可能な記憶媒体を用いることもできる。

【0105】

初期リセット回路64は、電源投入時においてリセット信号を生成するものであり、メインCPU61に接続されている。

【0106】

I/Oポート65は、各種のデバイスからの入力信号をメインCPU61に、メインCPU61からの出力信号を各種のデバイスに送信するものである。

【0107】

コマンド出力ポート66は、メインCPU61からの各種コマンドを副制御回路70に送信するものである。

【0108】

バックアップコンデンサ67は、電断時において、メインRAM63に対して速やかに電源を供給することにより、メインRAM63に記憶されている種々のデータを保持するためのものである。

【0109】

主制御回路60に接続される各種のデバイスには、大入賞口シャッタソレノイド370A、羽根部材ソレノイド340、及び外部端子板80が含まれる。

【0110】

外部端子板80は、ホール係員を呼び出す機能や大当たり回数を表示するといった機能を有する図示しない呼出装置、あるいはホールに設置された複数のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータ100等の外部機器との間でデータ通信するためのものである。

【0111】

主制御回路60に接続される各種のスイッチには、第1始動口スイッチ320、第2始動口スイッチ330、通過ゲートスイッチ350、大入賞口カウントスイッチ370、一般入賞口左スイッチ400A、一般入賞口右スイッチ400B、及びバックアップクリアスイッチ81が含まれる。

【0112】

バックアップクリアスイッチ 81 は、電断時等における主制御回路 60 及び後述する払出・発射制御回路 82 のバックアップデータを、ホール管理者の操作に応じてクリアするものである。

【0113】

また、主制御回路 60 には、払出・発射制御回路 82 を介して、発射装置 26、払出装置 83、及びカードユニット 84 が接続されている。

【0114】

主制御回路 60 は、払出・発射制御回路 82 に賞球制御コマンドを送信する。払出・発射制御回路 82 は、主として発射装置 26 及び払出装置 83 を制御するものであり、発射装置 26、払出装置 83、及びカードユニット 84 が接続されている。本実施形態のパチンコ遊技機において、払出・発射制御回路 82 及び払出装置 83 は、遊技価値付与手段を実現している。

【0115】

カードユニット 84 は、遊技者の操作に応じて遊技球の貸し出しを要求する信号を出力する球貸し操作パネル 85 と接続されており、この球貸し操作パネル 85 との間で信号を送受信可能である。

【0116】

払出・発射制御回路 82 は、主制御回路 60 から供給される賞球制御コマンドと、カードユニット 84 から供給される貸し球制御信号とを受け取り、払出装置 83 に対して所定の信号を送信することにより、払出装置 83 に遊技球を払い出させる。払出装置 83 は、例えば、第 1 始動口 32 又は第 2 始動口 33 への入賞 1 個あたり賞球数として 3 個の遊技球を払い出し、一般入賞口 40 への入賞 1 個あたり賞球数として 10 個の遊技球を払い出し、大入賞口 37 への入賞 1 個あたり賞球数として 15 個の遊技球を払い出す。

【0117】

払出・発射制御回路 82 は、発射装置 26 の発射ハンドル 26b が遊技者によって握持され、かつ、時計回りの方向へ回動操作された場合に、その回動量に応じて発射ソレノイド（図示略）に電力を供給し、遊技球を遊技領域 1p に向けて発射させる制御を行う。

【0118】

メイン CPU 61 は、後述するメイン処理の実行中であっても、メイン処理を中断し割込処理としてのタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理は、所定時間（例えば、2ms）毎に発生する割込条件を契機として実行される。

【0119】

副制御回路 70 は、主制御回路 60 に接続されており、主制御回路 60 からコマンドが供給されるように構成されている。

【0120】

副制御回路 70 は、主制御回路 60 から供給される各種のコマンドに応じて、各種の制御を行うものであり、サブ CPU 71、プログラム ROM 72、ワーク RAM 73、コマンド入力ポート 74、バックアップコンデンサ 75、表示制御回路 76、音声制御回路 77、ランプ制御回路 78、及び可動演出装置制御回路 79 を有する。表示制御回路 76 には、液晶表示装置 4 が接続されている。音声制御回路 77 には、スピーカ 10a、10b、10c が接続されている。ランプ制御回路 78 には、ランプ・LED 27 が接続されている。可動演出装置制御回路 79 は、上側可動演出部材 42A 及び下側可動演出部材 42B を駆動するモータや機構などを備えた可動演出装置 42 が接続されている。

【0121】

また、副制御回路 70 は、押下操作ボタン 9A に設けられた押下操作ボタンスイッチ 90A が接続されているとともに、ジョグダイヤル 9B に設けられたジョグダイヤルスイッチ 90B が接続されている。押下操作ボタンスイッチ 90A は、押下操作ボタン 9A の操作を検知するものであり、ジョグダイヤルスイッチ 90B は、ジョグダイヤル 9B の回転方向や回転角度を識別するものである。副制御回路 70 には、押下操作ボタンスイッチ 90A から押下操作信号が供給され、ジョグダイヤルスイッチ 90B から回転操作信号が供給

10

20

30

40

50

される。

【0122】

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

【0123】

上記したサブCPU71の制御の具体例については、後述する。

【0124】

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

10

【0125】

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

【0126】

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

【0127】

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

20

【0128】

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

【0129】

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

30

【0130】

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

【0131】

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

40

【0132】

音源ICは、スピーカ10a, 10b, 10cから発生させる音声の制御を行うものであり、サブCPU71から供給される音声発生命令に応じて、音声データROMに記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択することができる。

【0133】

また、音源ICは、選択された音声データを音声データROMから読み出し、音声データ

50

を所定の音声信号に変換し、その音声信号を増幅器に供給する。なお、この増幅器は、音声信号を増幅させ、スピーカ10a, 10b, 10cから音声を発生させる。

【0134】

ランプ制御回路78は、装飾ランプ等を含むランプ・LED27の制御を行うためのものであり、ランプ制御信号を供給するためのドライブ回路、複数種類のランプ装飾パターンが記憶されている装飾データROM等から構成されている。なお、ランプ制御回路78の構成も、あくまでも一例であり、これに限定されるものではない。

【0135】

可動演出装置制御回路79は、例えば、大当り遊技状態において、操作ユニット9に対する操作の有効期間中に押下操作ボタン9Aの操作等によって上側可動演出部材42A及び下側可動演出部材42Bを作動（揺動等でもよい）させる等の演出動作を制御する。

10

【0136】

〔遊技機のスペック〕

次に、図7を用いて、本実施形態に係るパチンコ遊技機の遊技特性に関するスペックについて説明する。

【0137】

図7に示すように、本実施形態において、大当り遊技状態となる特別図柄の大当り確率は、低確率時（非確変遊技状態）にあつては $1/99.75$ （ $657/65536$ ）、高確率時（確変遊技状態）にあつては $1/13.05$ （ $5020/65536$ ）となっている。小当り遊技状態となる特別図柄の小当り確率は、第1特別図柄及び第2特別図柄のいずれにおいても $1/29.92$ （ $2190/65536$ ）となっている。第1特別図柄と第2特別図柄との消化順序は、第2特別図柄による抽選を優先して消化する。確率変動性能（確変遊技状態の仕様）としては、確変遊技状態がゲーム回数（特別図柄の変動回数）として最大10回まで継続するST遊技状態が実装されている。

20

【0138】

特別図柄の振り分けについては、以下のようになっている。すなわち、第1特別図柄の大当り図柄「確変1」では、大入賞口開閉パターン（当りパターン）が当りパターン1となり、ラウンドゲームのラウンド数として16R（そのうち大入賞口に入賞容易な実質ラウンド数は7R）が付与され、大当り遊技状態の演出モード示すボーナス名としては「ノーマルボーナス」となり、ボーナス内容としては「7Rボーナス」となっている。この「ノーマルボーナス」は、大入賞口37への入賞について、1R目～7R目の推定入賞数が1個で8R目～16R目の推定入賞数が0個とされる。これにより、「ノーマルボーナス」では、予定賞球数が105個となっている。第1特別図柄の大当り図柄として「確変1」となる確率（突入率）は、 $100/100$ に設定されている。なお、本実施形態において「ボーナス」とは、賞球数に関係する報知演出を意味する。

30

【0139】

第2特別図柄の大当り図柄「確変1」では、当りパターン2となり、ラウンド数16R（実質ラウンド数も16R）が付与され、ボーナス名としては「大上乗せボーナス」となり、ボーナス内容としては「大上乗せボーナス」となっている。「大上乗せボーナス」は、大入賞口37への入賞について、1R目～7R目の推定入賞数が1個で8R目～16R目の推定入賞数が4個とされる。これにより、「大上乗せボーナス」では、予定賞球数が645個となっている。第2特別図柄の大当り図柄として「確変1」となる確率（突入率）は、 $35/100$ に設定されている。

40

【0140】

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

50

突入率)は、 $20/100$ に設定されている。

【0141】

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

10

【0142】

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

【0143】

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

20

【0144】

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

30

【0145】

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

【0146】

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

40

【0147】

時短性能(時短遊技状態の仕様)としては、高確率の間(確変遊技状態にある間)、時短

50

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

【0148】

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

【0149】

【1ラウンド開閉パターン】

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

【0150】

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

【0151】

開閉パターンAは、開放状態が10sにわたり継続する開閉パターンである。開閉パターンAは、最初に開放状態となってから最終的に閉鎖状態となるまでの間がラウンド区間として規定されている。ラウンド区間は、他の開閉パターンB，Cでも同様に、最初に開放状態となってから最終的に閉鎖状態となるまでの間として規定されている。開放状態が1

0 sとなる区間は、大入賞口37の開放状態が相対的に長いロング開放となる。すなわち、開閉パターンAは、ロング開放が1回発生するものであり、開閉パターンAの開放時間は、10 sとなる。

【0152】

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

【0153】

開閉パターンCは、開放状態が0.1 sとなるだけの開閉パターンである。開放状態が0.1 sとなる区間は、ミドル開放よりも相当短いショート開放となる。すなわち、開閉パターンCは、ショート開放が1回発生するだけのものであり、開閉パターンCの開放時間は、0.1 sとなる。

【0154】

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

【0155】

なお、1ラウンドの開閉パターンとしては、次のような内容であってもよい。開放パターンは、上記3種類に限られるものではなく、2種類以下あるいは4種類以上であってもよい。また、開閉パターンAについては、開放時間が10 sではなく、例えば10 s未満あるいは10 sを超える時間であってもよく、所定数の遊技球が入賞し得る時間であればよい。また、1ラウンド中に1回だけ開放するのではなく複数回にわたって開放するようにしてもよい。開閉パターンBについては、開放時間が5 sではなく、例えば5 s未満あるいは5 sを超える時間であってもよく、所定数の遊技球が入賞し得る時間であればよい。また、1ラウンド中に1回だけ開放するのではなく複数回にわたって開放するようにしてもよい。さらに、開閉パターンAと開閉パターンBとを同じ開放時間となるようにしてもよいし、開閉パターンAよりも開閉パターンBの方が長い開放時間になるようにしてもよい。開閉パターンCについては、開放時間が0.1 sではなく、例えば0.1 s未満あるいは0.1 sを超える時間であってもよい。また、1ラウンド中に1回だけ開放するのではなく複数回にわたって開放するようにしてもよい。

【0156】

〔大入賞口開閉パターン（当りパターン）及びラウンド間インターバル〕

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

【0157】

図9に示すように、大入賞口開閉パターン（当りパターン）としては、複数の当りパターン1～8が規定されている。当りパターン1は、ノーマルボーナスに際して発生し、開放状態となるラウンドについて規定されたラウンド数（以下、「規定ラウンド数」と称する）と、大入賞口37への入賞が可能となるロング開放やミドル開放を少なくとも含むラウンドに限って規定された実質ラウンド数が、7Rとして規定された当りパターンである。また、ラウンド間インターバルは、一のラウンドにおいて規定入賞数（1）の遊技球が大入賞口カウンスイッチ370により検出された直後から開始し、次のラウンドにおいて最初に開放状態となるまでの大入賞口37が閉鎖状態となる区間に相当する。なお、ラウンド間インターバルは、一のラウンドにおいて大入賞口37が完全に閉鎖状態となった直後に開始するものとしてもよい。同図に示すように、ラウンド間インターバルのパターンとしては、閉鎖状態となる時間（閉鎖時間）が0.3 sとなるインターバルパターンa、1.65 sとなるインターバルパターンb、2.31 sとなるインターバルパターンc、

10

20

30

40

50

2. 97sとなるインターバルパターンdが規定されている。当りパターン1は、全てのラウンド間インターバルがインターバルパターンaであり、1R目～7R目のラウンドにおいて大入賞口37が開閉パターンAになるとともに、8R目～16R目のラウンドにおいて大入賞口37が開閉パターンCになるように規定されている。すなわち、当りパターン1は、実質ラウンドが1R目～7R目の7ラウンドであり、その余の8R目～16R目の9ラウンドが非実質ラウンドとして実行されるように規定している。

【0158】

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

10

【0159】

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

20

【0160】

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

30

【0161】

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

40

【0162】

当りパターン6は、小上乗せボーナス2に際して発生し、規定ラウンド数及び実質ラウンド

50

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

【0163】

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

【0164】

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

【0165】

なお、当りパターンとしては、次のような内容であってもよい。本実施形態においては、後述するように、遊技球が連続的に発射されている状態を前提として、ラウンド間インターバルの時間を上記のようなインターバルパターンa～dとして規定しているが、遊技球の発射操作開始時点基準としてラウンド間インターバルの時間を規定してもよい。例えば、本実施形態においては、発射操作開始によって複数の遊技球が続けて発射された場合、当該発射操作開始時点から例えば2個目の遊技球が大入賞口シャッタ37A上に到達し得るであろう2個目の想定最大到達時間が3.99s(3.33s+0.66s)となっている。同様に、3個目の想定最大到達時間が4.65s(3.33s+0.66s+0.66s)、4個目の想定最大到達時間が5.31s(3.33s+0.66s+0.66s+0.66s)、5個目の想定最大到達時間が5.97s(3.33s+0.66s+0.66s+0.66s+0.66s)となる。これにより、インターバルパターンbとしては、そのような2個目の想定最大到達時間に対応する時間を規定してもよい。すなわち、インターバルパターンa～dは、上記した時間以外でもよいが、インターバルパターンaは、2個目の想定最大到達時間未満の時間となることが好ましく、インターバルパターンbは、3個目の想定最大到達時間未満の時間となることが好ましく、インターバルパターンcは、4個目の想定最大到達時間未満の時間となることが好ましく、インターバルパターンdは、5個目の想定最大到達時間未満の時間となることが好ましい。本実施形態においては、ラウンド間インターバルの最大時間となるインターバルパターンdが、1ラウンドあたり4個入賞(3個オーバー入賞)を実現可能な時間として規定されているが、1ラウンドあたり5個以上の入賞が可能な時間であってもよい。ただし、5個以上の入賞を可能とする場合は、大入賞口シャッタ37Aの長手方向寸法を少なくとも5個の遊技球が同時に通過可能な長さとするのが好ましい。また、当りパターン1は、各ラウンドの全てに対して同じ開閉パターンを割り当てたものとしてもよく、あるいは一部のラウンドのみ開閉パターンが異なるものとしてもよい。さらに、当りパターン1は、一部のラウンド間インターバルのみインターバルパターンが異なるものとしてもよい。当りパターン2～7については、一部又は全てのラウンドにおいて開閉パターンが異なるものとしてもよい。また、当りパターン2～7は、一部のラウンド間インターバルのみインターバルパターンが異なるものとしてもよい。

【0166】

[大入賞口シャッタの仕様]

10

20

30

40

50

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

【0167】

図10（A）に示すように、大入賞口シャッタ37Aは、図示しない遊技盤1の前後方向（図中白抜き矢印で示す方向）に移動可能とされる。大入賞口シャッタ37Aは、例えば遊技球の直径 d を11mmとした場合、長手方向寸法 L が $d \times 8 + a$ （6mm）= 94mm程度である。これにより、閉鎖状態にある大入賞口シャッタ37Aの上面には、最大8個の遊技球が同時に通過可能とされる。ただし、本実施形態においては、発射操作開始に応じて1個の遊技球が発射されてから次の1個の遊技球が発射されるまでの発射間隔や、1個の遊技球が発射されてから当該遊技球が大入賞口シャッタ37Aの右端部分（閉鎖状態の大入賞口シャッタ37Aにおける右端部分の上部領域）に位置するまでの到達時間を考慮することにより、図10（B）に示すように、想定上最大4個の遊技球が同時に通過可能となっている。なお、大入賞口シャッタ37Aの右端部分に到達した遊技球が、大入賞口カウントスイッチ370に検出されるまでの時間（ラウンド間インターバルが開始するまでの時間）は、0.1s程度である。また、大入賞口シャッタ37Aが大入賞口37を閉鎖状態とする位置及び開放状態とする位置のうち、いずれか一方の位置から他方の位置へと移動するのに要する時間は、0.01s程度である。

【0168】

すなわち、本実施形態において、発射装置26は、1分間あたりの発射数が90.90個／分であり、発射間隔が0.66秒である。また、遊技球は、図示しない発射準備位置から第1ガイドレール30及び第2ガイドレール30'を通過して大入賞口シャッタ37Aの右端部分に到達位置するまでの時間として概ね3.00～3.33秒を要する。これにより、右打ちを継続して行っている状態では、一の遊技球が大入賞口シャッタ37Aの右端部分に到達した後、概ね0.33～0.99秒後に次の遊技球が大入賞口シャッタ37Aの右端部分に到達するようになっている。また、大入賞口シャッタ37Aは、長手方向寸法 L が94mmであり、直径 $d = 11$ mmの遊技球が最大8個まで一列になって同時に通過可能であるが、その上面は、遊技球が0.33秒で11mm進む程度、すなわち0.66秒毎に22mmずつ進む程度の傾斜面になっているため、実質的には最大4個の遊技球が同時に通過可能とされる。そして、ラウンド間インターバルは、ラウンド遊技中に1個の遊技球の入賞を検出した時点から開始され、大入賞口シャッタ37Aが大入賞口37を完全に閉鎖状態とする直前に開始される。また、大入賞口シャッタ37Aの右端部分に遊技球が到達した直後に大入賞口シャッタ37Aが開放状態となり、それから当該遊技球の入賞が大入賞口カウントスイッチ370に検出されるまでの時間については、0.1秒を要する。さらに、大入賞口シャッタ37Aが閉鎖位置から開放位置、あるいは開放位置から閉鎖位置へと移動する1回の開閉動作については、0.01秒を要するとする。

【0169】

本実施形態においては、以上のような各種の時間などを前提とすることにより、大当たり遊技状態において右打ちを継続して行っている状態においては、1R目終了以降のラウンド間インターバルの時間がインターバルパターンdの2.97sであれば、1ラウンドあたり3個のオーバー入賞を含めた4個の入賞が可能となる。このようなインターバルパターンdの時間については、例えば1R目に入賞検出される遊技球が大入賞口シャッタ37Aの右端部分に到達した後、最大で0.99秒後に次の遊技球が大入賞口シャッタ37Aの右端部分に到達することからすると、この遊技球を含めて4個の遊技球が大入賞口シャッタ37Aの上面に位置するであろう時間が概ね $0.99s + 0.66s \times 3$ （個）= 2.97sになることから実証される。また、1R目終了以降のラウンド間インターバルの時間がインターバルパターンcの2.31sであれば、1ラウンドあたり2個のオーバー入賞を含めた3個の入賞が可能となる。これは、3個のオーバー入賞から2個のオーバー入賞に減少した状態として想定することができる。これにより、インターバルパターンcの時間については、3個の遊技球が大入賞口シャッタ37Aの上面に位置するであろう時間

について、上記した3個のオーバー入賞に対応するインターバルパターンdの2.97sから1個分の通過時間を差し引いたものと考えられ、 $2.97s - 0.66s = 2.31s$ となることから実証される。同様に、1R目終了以降のラウンド間インターバルの時間がインターバルパターンbの1.65sであれば、1ラウンドあたり1個のオーバー入賞を含めた2個の入賞が可能となる。これは、2個のオーバー入賞から1個のオーバー入賞に減少した状態として想定することができる。これにより、インターバルパターンbの時間については、2個の遊技球が大入賞口シャッタ37Aの上面に位置するであろう時間について、上記した2個のオーバー入賞に対応するインターバルパターンcの2.31sから1個分の通過時間を差し引いたものと考えられ、 $2.31s - 0.66s = 1.65s$ となることから実証される。さらに、1R目終了以降のラウンド間インターバルの時間がインターバルパターンaの0.3sであれば、1ラウンドあたりオーバー入賞が無く1個のみの入賞が可能となる。このようなインターバルパターンaの時間については、例えば1R目に入賞検出される遊技球が大入賞口シャッタ37Aの右端部分に到達した後、最短で0.33秒後に次の遊技球が大入賞口シャッタ37Aの右端部分に到達するため、そのような0.33秒よりも短い0.3sで次の遊技球が大入賞口シャッタ37Aの右端部分に到達する以前に開放状態となることから実証される。

【0170】

〔各種テーブル〕

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

【0171】

〔上乗せパターン選択テーブル〕

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

【0172】

当りパターン2に対応付けられた上乗せパターン選択テーブル（当りパターン2）によれば、大上乗せボーナスに対応する上乗せパターンとして、大上乗せパターン1～4が所定の選択率で選択される。当りパターン3に対応付けられた上乗せパターン選択テーブル（当りパターン3）によれば、中上乗せボーナス1に対応する上乗せパターンとして、中上乗せパターン1～4が所定の選択率で選択される。当りパターン4に対応付けられた上乗せパターン選択テーブル（当りパターン4）によれば、中上乗せボーナス2に対応する上乗せパターンとして、中上乗せパターン5～8が所定の選択率で選択される。当りパターン5に対応付けられた上乗せパターン選択テーブル（当りパターン5）によれば、小上乗せボーナス1に対応する上乗せパターンとして、小上乗せパターン1～4が所定の選択率で選択される。当りパターン6に対応付けられた上乗せパターン選択テーブル（当りパターン6）によれば、小上乗せボーナス2に対応する上乗せパターンとして、小上乗せパターン5～8が所定の選択率で選択される。当りパターン7に対応付けられた上乗せパターン選択テーブル（当りパターン7）によれば、上乗せ無しボーナスに対応する上乗せパターンとして、上乗せ無しパターン1が所定の選択率（本実施形態では100％）で選択される。

【0173】

なお、上乘せパターン選択テーブルにおいて決定事項となる上乘せパターンを振り分けるための選択率は、図 1 1 に示すものに限らない。上乘せパターン選択テーブル（当りパターン 7）以外の上乗せパターン選択テーブルは、それぞれ上乘せパターンを 4 つずつ規定しているが、3 以下あるいは 5 以上の上乗せパターンを規定したものでもよく、各上乘せパターン選択テーブルごとに規定されるパターン数が異なるようにしてもよい。上乘せパターン選択テーブル（パターン 7）においても、複数の上乘せパターンを規定してもよい。

【0174】

〔上乘せパターンテーブル〕

図 1 2 は、上乘せパターンテーブルを示す図である。この上乘せパターンテーブルは、後述するサブ CPU 7 1 のラウンド中演出処理（図 3 7 参照）において参照されるテーブルである。上乘せパターンテーブルは、上乘せパターンに応じて演出用の上乘せ数とその報知を行うラウンドを規定するためのテーブルである。上乘せパターンテーブルは、ボーナスの種類ごとに設けられており、参照項目となる上乘せパターン及びラウンド数と、決定事項となる上乘せ数とを規定している。なお、上乘せ数は、後述する上乘せキャラクタの出現と共に報知されるようになっている。

10

【0175】

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

20

【0176】

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

【0177】

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

30

【0178】

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

【0179】

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

40

【0180】

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

【0181】

50

なお、上乘せパターンテーブルにおいて上乘せ数を振り分ける数値は、図 1 2 に示すものに
限らず、賞球数と予定賞球数との差から得られた上乘せ数（4 0 5、2 7 0、1 3 5）
を適宜振り分けるようにすればよい。また、上記合計の上乗せ数を超える数値を上乗せ数
として報知した後、減算するように報知する数値を設定することにより、最終的には予め
定められた合計の上乗せ数となるようにしてもよい。また、初期値として例えば「2 1 0
」を規定し、必ず上乘せ数の報知がいずれかのラウンドで発生するようにしてもよい。

【0 1 8 2】

〔上乘せキャラクタ抽選テーブル〕

図 1 3 は、上乘せキャラクタ抽選テーブルを示す図である。上乘せキャラクタ抽選テー
ブルは、後述するサブ CPU 7 1 の当り演出パターン決定処理（図 3 6 参照）において参照
されるテーブルである。上乘せキャラクタ抽選テーブルは、上乘せパターンに応じて上乘
せボーナスの開始時や上乘せ数の報知時に出現させる上乘せキャラクタを抽選により選択
するためのテーブルである。上乘せキャラクタ抽選テーブルは、参照項目となる各種の上
乗せパターンと、決定事項となる上乘せキャラクタと、抽選により上乘せキャラクタを選
択する際の選択率（％）とを規定している。上乘せキャラクタとしては、「動物」、「女
性」、「花火師」が規定されている。

10

【0 1 8 3】

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

20

【0 1 8 4】

なお、上乘せキャラクタ抽選テーブルにおいて上乘せキャラクタを振り分けるための選択
率は、図 1 3 に示すものに限らない。各種の上乗せキャラクタについては、選択され得
ない上乘せパターンを規定してもよい。例えば、「動物」の上乗せキャラクタは、大上乘
せパターンでのみ選択され得ないものとし、「女性」の上乗せキャラクタは、上乘せ無
しパターンでのみ選択され得ないものとし、「花火師」の上乗せキャラクタは、中上乘
せパターン又は大上乘せパターンでのみ選択され得るように選択率を規定してもよい。

30

【0 1 8 5】

〔メイン CPU による制御〕

次に、図 1 4～3 1 を用いて、メイン CPU 6 1 により実行される処理について以下に説
明をする。

【0 1 8 6】

〔メイン CPU によるメイン処理〕

図 1 4 及び図 1 5 は、メイン CPU 6 1 により実行されるメイン処理を示すフローチャ
ートである。このメイン処理は、以下のステップ単位に実行される。図 1 4 に示すよう
に、S 1 0 において、メイン CPU 6 1 は、ウォッチドッグタイマのディセーブル設定処理
を行う。この処理を終了した場合、S 1 1 に処理を移す。

40

【0 1 8 7】

S 1 1 において、メイン CPU 6 1 は、入出力ポートの設定処理を行う。この処理を終
了した場合、S 1 2 に処理を移す。

【0 1 8 8】

S 1 2 において、メイン CPU 6 1 は、電断検出状態であるか否かを判定する処理を行う

50

。この処理において、メインCPU 61は、電断検出信号がHIGH（高レベル）であるか否かを判定する。電断検出信号がHIGHでない場合には電断検出状態であると判定してS12に処理を移し、電断検出信号がHIGHである場合には電断検出状態でないと判定してS13に処理を移す。

【0189】

S13において、メインCPU 61は、サブ制御受信受付ウェイト処理を行う。この処理において、メインCPU 61は、副制御回路70が信号を受け付けるようになるまで待機する処理を行う。この処理を終了した場合、S14に処理を移す。

【0190】

S14において、メインCPU 61は、メインRAM 63への書き込みを許可する処理を行う。この処理を終了した場合、S15に処理を移す。

10

【0191】

S15において、メインCPU 61は、バックアップクリアスイッチ81（図6参照）がONであるか否かを判定する処理を行う。この処理において、メインCPU 61は、バックアップクリアスイッチ81がONであると判定した場合には、S30（図15参照）に処理を移し、バックアップクリアスイッチ81がONでないと判定した場合には、S16に処理を移す。

【0192】

S16において、メインCPU 61は、電断検出フラグがあるか否かを判定する処理を行う。この処理において、メインCPU 61は、電断検出フラグがあると判定した場合には、S17に処理を移し、電断検出フラグがないと判定した場合には、S30（図15参照）に処理を移す。

20

【0193】

S17において、メインCPU 61は、作業領域の損傷チェックを行い、作業損傷チェック値を算出する処理を行う。この処理を終了した場合、S18に処理を移す。

【0194】

S18において、メインCPU 61は、作業損傷チェック値が正常値か否かを判定する処理を行う。この処理において、メインCPU 61は、作業損傷チェック値が正常値であると判定した場合には、S19に処理を移し、作業損傷チェック値が正常値でないと判定した場合には、S30に処理を移す。

30

【0195】

S19において、メインCPU 61は、スタックポインタに7FFEHを設定する処理を行う。この処理を終了した場合、S20に処理を移す。

【0196】

S20において、メインCPU 61は、復電時の作業領域の初期設定処理を行う。この処理を終了した場合、S21に処理を移す。

【0197】

S21において、メインCPU 61は、復電時の確変状態表示報知設定処理を行う。具体的に、メインCPU 61は、確変遊技状態の場合に、大当りの当選確率が高確率状態であることを報知する表示が行われるようにする。この処理を終了した場合、S22に処理を移す。なお、報知する表示は、電源投入後の最初の変動開始又は変動終了時に終了する構成としてもよい。

40

【0198】

S22において、メインCPU 61は、復電時のコマンドを送信する処理を行う。この処理において、メインCPU 61は、副制御回路70に、電断時の遊技状態に復帰させるためのコマンドを送信する処理を行う。この処理を終了した場合、S23に処理を移す。

【0199】

S23において、メインCPU 61は、メインCPU 61周辺のデバイスの初期設定を行う。この処理を終了した場合には、S24に処理を移し、電断前のアドレス、すなわちスタックエリアより復帰されたプログラムカウンタの示すプログラムアドレスへ復帰する。

50

【0200】

図15に示すように、S30において、メインCPU61は、スタックポインタに8000Hを設定する処理を行う。この処理を終了した場合、S31に処理を移す。

【0201】

S31において、メインCPU61は、当り判定関連の乱数の初期値を取得する処理を行う。この処理を終了した場合、S32に処理を移す。

【0202】

S32において、メインCPU61は、全作業領域クリア処理を行う。この処理を終了した場合、S33に処理を移す。

【0203】

S33において、メインCPU61は、当り判定関連の乱数の初期値を設定する処理を行う。この処理を終了した場合、S34に処理を移す。

【0204】

S34において、メインCPU61は、RAMの初期化時の作業領域の初期設定処理を行う。この処理を終了した場合、S35に処理を移す。

【0205】

S35において、メインCPU61は、メインRAM63の初期化時のコマンドを副制御回路70に送信する処理を行う。また、副制御回路70において、メインCPU61は、受信したコマンドに基づいて初期化が実行される。この処理を終了した場合、S36に処理を移す。

【0206】

S36において、メインCPU61は、メインCPU61周辺のデバイスの初期設定を行う。この処理を終了した場合、S37に処理を移す。

【0207】

S37において、メインCPU61は、割込禁止処理を行う。この処理において、メインCPU61は、割込処理を禁止する処理を行う。この処理を終了した場合、S38に処理を移す。

【0208】

S38において、メインCPU61は、初期値乱数更新処理を行う。この処理において、メインCPU61は、初期乱数カウンタ値を更新する処理を行う。この処理を終了した場合、S39に処理を移す。

【0209】

S39において、メインCPU61は、割込許可処理を行う。この処理において、メインCPU61は、割込処理を許可する処理を行う。この処理を終了した場合、S40に処理を移す。

【0210】

S40において、メインCPU61は、演出条件選択用乱数を更新する処理を行う。この処理において、メインCPU61は、演出用乱数カウンタ値を更新する処理を行う。この処理を終了した場合、S41に処理を移す。

【0211】

S41において、メインCPU61は、システムタイマ監視タイマ値が3以上であるか否かを判定する。この処理において、メインCPU61は、メインRAM63に記憶されるシステムタイマ監視タイマ値を参照し、システムタイマ監視タイマ値が3以上である場合には、S42に処理を移し、システムタイマ監視タイマ値が3以上でない場合には、S37に処理を移す。

【0212】

S42において、メインCPU61は、メインRAM63に記憶されるシステムタイマ監視タイマの値を3減算する処理を行う。この処理を終了した場合、S43に処理を移す。

【0213】

S43において、メインCPU61は、タイマ更新処理を行う。この処理において、メイ

10

20

30

40

50

ンCPU61は、主制御回路60と副制御回路70との同期をとるための待ち時間タイマ、大当り又は小当りが発生した際に開放する大入賞口37の開放時間を計測するための大入賞口開放時間タイマ、不正行為があったと検出された場合にメインCPU61から外部端子板80を介してホールコンピュータ100に出力されるセキュリティ信号の最低出力期間を計測するためのセキュリティ信号出力タイマ等、各種のタイマを更新する処理を実行する。この処理を終了した場合には、S44に処理を移す。

【0214】

S44において、メインCPU61は、特別図柄制御処理を行う。詳しくは後述するが、この処理において、メインCPU61は、特別図柄制御処理を行う。メインCPU61は、第1始動口スイッチ320、第2始動口スイッチ330からの検出信号に応じて、当り判定用乱数値と当り図柄決定用乱数値とを抽出し、メインROM62に記憶される大当り判定テーブル（図示略）を参照し、特別図柄抽選（大当り及び小当りの抽選）に当選したか否かを判定し、判定の結果をメインRAM63に記憶する処理を行う。なお、S44の特別図柄制御処理については、図22を用いて後述する。この処理を終了した場合、S45に処理を移す。

【0215】

S45において、メインCPU61は、普通図柄制御処理を行う。この処理において、メインCPU61は、通過ゲートスイッチ350からの検出信号に応じて、普通図柄判定用乱数値及び普通図柄決定用乱数値を抽出し、抽出した普通図柄判定用乱数値とメインROM62に記憶される普通図柄当選テーブル（図示略）とに基づいて、普通図柄抽選に当選したか否かを判定し、この判定の結果と普通図柄決定用乱数値とメインROM62に記憶される普通図柄決定テーブル（図示略）とに基づいて、ハズレ図柄及び当り図柄の何れにするかを判定し、判定の結果を記憶する処理を行う。なお、普通図柄抽選に当選した場合は当り図柄を示す判定の結果が記憶され、非当選の場合にはハズレ図柄を示す判定の結果が記憶される。当り図柄を示す判定の結果が記憶された場合、羽根部材34は、例えば1.3秒間で3回開放し、あるいは1.4秒間で4回開放し、若しくは1.8秒間で6回開放する。すなわち、普通図柄抽選に当選した場合、羽根部材34が開放するようになっており、羽根部材34が開放状態になると第2始動口33に遊技球が入賞し易くなる。この処理を終了した場合、S46に処理を移す。

【0216】

S46において、メインCPU61は、図柄表示装置制御処理を行う。この処理において、メインCPU61は、S44、S45でメインRAM63に記憶された特別図柄制御処理の結果と、普通図柄制御処理の結果に応じて、LEDユニット5を駆動するための制御信号をメインRAM63に記憶する処理を行う。メインCPU61は、制御信号をLEDユニット5に制御信号を送信する。LEDユニット5は、受信した制御信号に基づき第1特別図柄表示部53又は第2特別図柄表示部54にて第1特別図柄又は第2特別図柄を変動表示及び停止表示する。また、LEDユニット5の普通図柄表示部51は、受信した制御信号に基づき普通図柄を変動表示及び停止表示する。この処理を終了した場合、S47に処理を移す。

【0217】

S47において、メインCPU61は、遊技情報データ生成処理を行う。この処理において、メインCPU61は、台コンピュータ又はホールコンピュータ100に送信するための遊技情報信号に関するデータを生成し、メインRAM63に記憶する処理を行う。この処理を終了した場合、S48に処理を移す。

【0218】

S48において、メインCPU61は、図柄保留数データ生成処理を行う。この処理において、メインCPU61は、後述するタイマ割込処理における特別図柄関連スイッチチェック処理及び普通図柄関連スイッチチェック処理（図17のS71，S72）にて検出される第1始動口スイッチ320、第2始動口スイッチ330、及び通過ゲートスイッチ350からの検出信号や、特別図柄及び普通図柄の変動表示の実行に応じて更新されるメイ

10

20

30

40

50

ンRAM63に記憶された保留数データの更新結果に基づいて、第1特別図柄保留表示部55、第2特別図柄保留表示部56及び普通図柄保留表示部52を駆動するための制御信号をメインRAM63に記憶する処理を行う。この処理を終了した場合、S49に処理を移す。

【0219】

S49において、メインCPU61は、ポート出力処理を行う。この処理において、メインCPU61は、上記のステップなどでメインRAM63に記憶される制御信号を各ポートより出力する処理を行う。具体的には、メインCPU61は、外部端子板80を介したホールコンピュータ100へのセキュリティ信号の出力及びLED点灯のためのLED電源（コモン信号）や大入賞口シャッタ37Aの開閉や羽根部材34の開閉を行うソレノイド駆動のためのソレノイド電源の供給を行う。この処理を終了した場合、S50に処理を移す。

10

【0220】

S50において、メインCPU61は、入賞口関連コマンド制御処理を行う。この処理において、メインCPU61は、入賞口関連コマンドを制御する処理を行う。この処理を終了した場合には、S37に処理を移す。

【0221】

なお、本実施形態のパチンコ遊技機は、メインCPU61によるメイン処理のS38～S50における処理が遊技処理を構成する。

【0222】

20

【メインCPU61によるタイマ割込処理】

図16は、メインCPU61により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。このタイマ割込処理は、以下のステップ単位に実行される。メインCPU61は、メイン処理を実行している状態であっても、メイン処理を中断させ、タイマ割込処理を実行する場合がある。このタイマ割込処理は、図示しないクロックパルス発生回路から所定の周期（例えば、2ms）毎に発生されるクロックパルスに応じて行う処理である。なお、本実施形態のパチンコ遊技機は、メインCPU61によるタイマ割込処理が割込処理を構成する。

【0223】

図16に示すように、S60において、メインCPU61は、レジスタ退避処理を行う。この処理において、メインCPU61は、レジスタを退避させる処理を行う。この処理を終了した場合、S61に処理を移す。

30

【0224】

S61において、メインCPU61は、タイマ更新処理を行う。詳しくは後述するが、この処理において、メインCPU61は、メインRAM63に記憶されるシステムタイマ監視タイマの値を+1する処理を行う。なお、システムタイマ監視タイマは、所定の処理（特別図柄制御処理等）をタイマ割込処理の所定回数（3回）の起動を条件として実行させるための監視タイマである。この処理を終了した場合、S62に処理を移す。

【0225】

S62において、メインCPU61は、ウォッチドッグ出力データにクリアデータをセットする処理を行う。この処理において、メインCPU61は、ウォッチドッグ出力データにクリアデータをセットするとともに、ウォッチドッグ出力データに基づく制御信号を初期リセット回路64に送信する。初期リセット回路64は、受信した制御信号に基づいてコンデンサの電圧を開放する。なお、初期リセット回路64に設けられるウォッチドッグタイマがクリアされてから初期リセット回路64に接続されたコンデンサの容量で決定される所定時間（例えば、3100ms）が経過すると、初期リセット回路64からメインCPU61へとシステムリセット信号が出力される。メインCPU61は、この初期リセット回路64からシステムリセット信号が入力されるとシステムリセット状態となる。この処理を終了した場合、S63に処理を移す。

40

【0226】

50

S 6 3において、メインCPU 6 1は、乱数更新処理を行う。この処理において、メインCPU 6 1は、乱数を更新する処理を行う。例えば、メインCPU 6 1は、当り判定用乱数カウンタ、当り図柄決定用乱数カウンタ、普通図柄判定用乱数カウンタ、演出条件判定用乱数カウンタなどの乱数を更新する。なお、当り判定用乱数カウンタ、当り図柄決定用乱数カウンタは、カウンタ値の更新タイミングが不定であると、公正さに欠けるものになってしまうため、これを担保するために2ms毎の決まったタイミングで更新を行うようにしている。この処理を終了した場合、S 6 4に処理を移す。

【0227】

S 6 4において、メインCPU 6 1は、スイッチ入力処理を行う。詳しくは後述するが、この処理において、メインCPU 6 1は、各通過領域などに対応する各スイッチが、入賞を検出したか否かを判定する。メインCPU 6 1は、例えば入賞を検出した場合には、入賞があったと判定した通過領域に対応するbitを「1 (ON)」にする。S 6 4のスイッチ入力処理については、図17を用いて後述する。この処理を終了した場合、S 6 5に処理を移す。

10

【0228】

S 6 5において、メインCPU 6 1は、払出制御処理を行う。この処理において、メインCPU 6 1は、大入賞口37、第1始動口32、第2始動口33、一般入賞口40に遊技球が入賞したか否かのチェックを行い、入賞があった場合、それぞれに対応する払出要求コマンドを払出・発射制御回路82に送信する。すなわち、メインCPU 6 1は、遊技球の入賞に伴ってbitが「1 (ON)」となっている通過領域に対応する賞球を払出装置83から払い出すためのコマンドをセットするとともに、セットしたコマンドを払出・発射制御回路82に送信する処理を行う。また、このコマンドをセットした際には、コマンドセットの契機となった通過領域に対応するbitを「0 (OFF)」に制御する。この処理を終了した場合、S 6 6に処理を移す。

20

【0229】

S 6 6において、メインCPU 6 1は、コマンド送信制御処理を行う。この処理において、メインCPU 6 1は、セットした各コマンドをコマンド出力ポート66により副制御回路70のコマンド入力ポート74に送信する。この処理を終了した場合、S 6 7に処理を移す。

【0230】

S 6 7において、メインCPU 6 1は、レジスタ復帰処理を行う。この処理において、メインCPU 6 1は、割込処理前のアドレスにレジスタを復帰させる処理を行う。この処理を終了した場合には、このタイマ割込処理ルーチンを終了する。

30

【0231】

〔スイッチ入力処理〕

図17は、メインCPU 6 1により実行されるスイッチ入力処理を示すフローチャートである。このスイッチ入力処理は、以下のステップ単位に実行される。図17に示すように、S 7 0において、メインCPU 6 1は、不正検出スイッチチェック処理を行う。この処理において、メインCPU 6 1は、特に図示しない電波を検出可能な電波センサ、磁気を検出可能な磁気センサ、振動を検出可能な振動センサ等の検出状態を確認する。この処理を終了した場合には、S 7 1に処理を移す。なお、上記したいずれかのセンサが検出した状態にある場合は、エラー報知を行ってもよいし、その際に例えば大入賞口カウントスイッチが遊技球の入賞を検出しても当該入賞を無効とするようにしてもよい。

40

【0232】

S 7 1において、メインCPU 6 1は、特別図柄関連スイッチチェック処理を行う。この特別図柄関連スイッチチェック処理については、図18を用いて後述する。この処理を終了した場合には、S 7 2に処理を移す。

【0233】

S 7 2において、メインCPU 6 1は、普通図柄関連スイッチチェック処理を行う。この処理において、メインCPU 6 1は、通過ゲートスイッチ350の入力があったか否か、

50

言い換えれば遊技球を検知したか否かを判定し、入力があったと判定した場合には、保留個数が上限（例えば、4個）である否かを判定し、上限であると判定した場合には、この処理を終了する。上限でないと判定した場合には、普通図柄ゲームの当り判定用乱数カウンタから当り判定用乱数値を抽出し、さらに当り図柄決定用乱数カウンタから当り図柄決定用乱数値を抽出し、メインRAM63の普通図柄記憶領域に格納する処理を行う。この処理を終了した場合には、S73に処理を移す。

【0234】

S73において、メインCPU61は、賞球関連スイッチチェック処理を行う。この処理において、メインCPU61は、一般入賞口左スイッチ400A、一般入賞口右スイッチ400B、第1始動口スイッチ320、第2始動口スイッチ330の入力があったか否かを判定する処理を行う。一般入賞口左スイッチ400A又は一般入賞口右スイッチ400Bの入力があったと判定した場合には、一般入賞口賞球カウンタの値に1加算する処理を行い、第1始動口スイッチ320又は第2始動口スイッチ330の入力があったと判定した場合には、それぞれに対応する始動口入賞カウンタの値に1加算する処理を行う。この処理を終了した場合には、このスイッチ入力処理ルーチンを終了する。

【0235】

〔特別図柄関連スイッチチェック処理〕

図18は、メインCPU61により実行される特別図柄関連スイッチチェック処理を示すフローチャートである。この特別図柄関連スイッチチェック処理は、以下のステップ単位に実行される。図18に示すように、S80において、メインCPU61は、第1始動口スイッチチェック処理を行う。この処理については、図19を用いて後述する。この処理を終了した場合には、S81に処理を移す。

【0236】

S81において、メインCPU61は、第2始動口スイッチチェック処理を行う。この処理については、図20を用いて後述する。この処理を終了した場合には、S82に処理を移す。

【0237】

S82において、メインCPU61は、大入賞口スイッチチェック処理を行う。この処理については、図21を用いて後述する。この処理を終了した場合には、この特別図柄関連スイッチチェック処理ルーチンを終了する。

【0238】

〔第1始動口スイッチチェック処理〕

図19は、メインCPU61により実行される第1始動口スイッチチェック処理を示すフローチャートである。この第1始動口スイッチチェック処理は、以下のステップ単位に実行される。図19に示すように、S90において、メインCPU61は、第1始動口32への遊技球の入賞が検出されたか否かを、第1始動口スイッチ320からの検出信号に基づいて判定する処理を行う。この処理において、メインCPU61は、第1始動口スイッチ320からの検出信号に対応する第1始動口入賞検出カウンタのbitが「1(ON)」であるか否かを判定し、第1始動口入賞検出カウンタのbitが「1(ON)」である場合には、S91に処理を移し、第1始動口入賞検出カウンタのbitが「1(ON)」でない場合には、この第1始動口スイッチチェック処理ルーチンを終了する。

【0239】

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

【0240】

S92において、メインCPU61は、第1特別図柄の始動記憶の個数に「1」を加算する処理を行う。この処理において、メインCPU61は、メインRAM63に記憶されて

10

20

30

40

50

いる第1特別図柄の保留数の値に「1」を加算する処理を行う。この処理を終了した場合には、S93に処理を移す。

【0241】

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

【0242】

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

【0243】

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

【0244】

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

【0245】

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

【0246】

〔第2始動口スイッチチェック処理〕

図20は、メインCPU61により実行される第2始動口スイッチチェック処理を示すフローチャートである。この第2始動口スイッチチェック処理は、以下のステップ単位に実行される。図20に示すように、S100において、メインCPU61は、第2始動口33への遊技球の入賞が検出されたか否かを、第2始動口スイッチ330からの検出信号に基づいて判定する処理を行う。この処理において、メインCPU61は、第2始動口スイッチ330からの検出信号に対応する第2始動口入賞検出カウンタのbitが「1(ON)」であるか否かを判定し、第2始動口入賞検出カウンタのbitが「1(ON)」である場合には、S101に処理を移し、第2始動口入賞検出カウンタのbitが「1(ON)」でない場合には、この第2始動口スイッチチェック処理ルーチンを終了する。

【0247】

S101において、メインCPU61は、第2特別図柄の始動記憶の個数が4以上であるか否かを判定する処理を行う。この処理において、メインCPU61は、第2特別図柄の始動記憶の個数、すなわち保留数が4以上であるか否かを判定する。保留数が4以上であ

10

20

30

40

50

ると判定した場合には、この第2始動口スイッチチェック処理ルーチンを終了し、保留数が4以上でないと判定した場合には、S102に処理を移す。

【0248】

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

【0249】

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

【0250】

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

【0251】

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

【0252】

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

【0253】

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

【0254】

〔大入賞口スイッチチェック処理〕

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

【0255】

S111において、メインCPU61は、大入賞口入賞カウンタの値を1加算する処理を行う。大入賞口入賞カウンタは、1ラウンドにおいて検出された遊技球の入賞数が規定入賞数に達したか否かを判定するためのカウンタである。この処理を終了した場合には、S112に処理を移す。

【0256】

S112において、メインCPU61は、大入賞口入賞コマンドをメインRAM63の所

10

20

30

40

50

定領域にセットする。大入賞口入賞コマンドは、主制御回路60のメインCPU61から副制御回路70のサブCPU71に供給されることにより、副制御回路70が、大入賞口37への遊技球の入賞を認識するようになる。このような大入賞口入賞コマンドの受信を条件に、副制御回路70は、例えば上乗せボーナス中に表示される上乗せ数を後述の予定賞球数に加算する。この処理を終了した場合、大入賞口スイッチチェック処理ルーチンを終了する。

【0257】

〔特別図柄制御処理〕

図22は、メインCPU61により実行される特別図柄制御処理を示すフローチャートである。この特別図柄制御処理は、以下のステップ単位に実行される。なお、図22において、S121からS128の側方に示す数値は、それらのステップに対応する制御状態フラグを示し、メインRAM63における制御状態フラグの記憶領域に記憶されている。メインCPU61は、メインRAM63に記憶されている制御状態フラグの数値に応じて、その数値に対応する1つのステップを実行する。これにより、特別図柄ゲームが進行することになる。

【0258】

図22に示すように、最初のS120において、メインCPU61は、制御状態フラグをロードする処理を実行する。この処理において、メインCPU61は、制御状態フラグをメインRAM63から読み出す。この処理を終了した場合、S121に処理を移す。

【0259】

なお、後述するS121からS128において、メインCPU61は、制御状態フラグの値に基づいて、各ステップにおける各種の処理を実行するか否かを判定する。この制御状態フラグは、特別図柄ゲームの遊技の状態を示すものであり、S121からS128における処理のいずれかを実行可能にするものである。また、それに加えて、メインCPU61は、各ステップに対して設定された待ち時間タイマなどに応じて決定される所定のタイミングで各ステップにおける処理を実行する。なお、この所定のタイミングに至る前に、メインCPU61は、各ステップにおける処理を実行することなく終了することになり、他のサブルーチンを実行することになる。また、メインCPU61は、所定の周期でタイマ割込処理も実行する。

【0260】

S121において、メインCPU61は、特別図柄記憶チェック処理を実行する。なお、S121の詳細については、図23を用いて後述する。この処理を終了した場合、S122に処理を移す。

【0261】

S122において、メインCPU61は、特別図柄変動時間管理処理を実行する。この処理において、メインCPU61は、制御状態フラグが特別図柄変動時間管理を示す値(01H)であり、変動時間が経過した場合に、特別図柄表示時間管理を示す値(02H)を制御状態フラグにセットし、確定後待ち時間(例えば600ms)を待ち時間タイマにセットする。つまり、確定後待ち時間が経過した後、S123の処理を実行するように設定する。なお、このS122の詳細については、図25を用いて後述する。この処理を終了した場合、S123に処理を移す。

【0262】

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

10

20

30

40

50

り、S 1 2 8 の処理を実行するように設定する。なお、この S 1 2 3 の詳細については、図 2 6 を用いて後述する。この処理を終了した場合、S 1 2 4 に処理を移す。

【0 2 6 3】

S 1 2 4 において、メイン CPU 6 1 は、当り開始インターバル管理処理を実行する。この処理において、メイン CPU 6 1 は、制御状態フラグが当り開始インターバル管理を示す値（0 3 H）であり、その当り開始インターバルに対応する時間が経過した場合に、メイン ROM 6 2 から読み出された大入賞口シャッタ 3 7 A を開放させるためのデータをメイン RAM 6 3 に記憶する。そして、メイン CPU 6 1 は、図 1 5 の S 4 9 の処理において、メイン CPU 6 1 は、メイン RAM 6 3 に記憶された大入賞口シャッタ 3 7 A を開放させるためのデータを読み出し、大入賞口シャッタ 3 7 A を開放させる旨の信号を大入賞口シャッタソレノイド 3 7 0 A に供給する。これにより、メイン CPU 6 1 は、大入賞口 3 7 の開閉制御を行う。つまり、所定の有利遊技（インターバルの期間を経て大入賞口 3 7 が遊技球を受け入れ易い開放状態と受け入れ難い閉鎖状態とに変化するラウンドゲーム）を所定回繰り返し行う当り遊技状態が実行されることになる。なお、この場合には、大入賞口 3 7 が 1 回だけショート開放となる小当り遊技状態が実行されることもある。

10

【0 2 6 4】

さらに、メイン CPU 6 1 は、大入賞口開放中を示す値（0 4 H）を制御状態フラグにセットするとともに、開放上限時間（例えば、1 ラウンドあたりの開閉パターン A の 1 0 s）を大入賞口開放時間タイマにセットする。つまり、S 1 2 6 の処理を実行するように設定する。なお、この S 1 2 4 の詳細については、図 2 7 を用いて後述する。この処理を終了した場合、S 1 2 5 に処理を移す。

20

【0 2 6 5】

S 1 2 5 において、メイン CPU 6 1 は、大入賞口再開放前待ち時間管理処理を実行する。この処理において、メイン CPU 6 1 は、制御状態フラグが大入賞口再開放前待ち時間管理を示す値（0 5 H）であり、ラウンド間インターバル（インターバルパターン a ~ d）に対応する時間が経過した場合に、大入賞口開放回数カウンタを「1」増加するように記憶更新する。メイン CPU 6 1 は、大入賞口開放中を示す値（0 4 H）を制御状態フラグにセットする。メイン CPU 6 1 は、開放上限時間（例えば、1 ラウンドあたりの開閉パターン A の 1 0 s）を大入賞口開放時間タイマにセットする。つまり、S 1 2 6 の処理を実行するように設定する。なお、この S 1 2 5 の詳細については、図 2 8 を用いて後述する。この処理を終了した場合、S 1 2 6 に処理を移す。

30

【0 2 6 6】

S 1 2 6 において、メイン CPU 6 1 は、大入賞口開放中処理を実行する。この処理において、メイン CPU 6 1 は、制御状態フラグが大入賞口開放中を示す値（0 4 H）である場合に、大入賞口入賞カウンタが「1」以上であるという条件、開放上限時間を経過した（大入賞口開放時間タイマが「0」である）という条件のいずれかを満たすか否かを判定する。メイン CPU 6 1 は、いずれかの条件を満たした場合に、大入賞口 3 7 を閉鎖させるために、メイン RAM 6 3 に位置付けられた変数を更新する。そして、大入賞口開放回数カウンタが大入賞口開放回数最大値以上である（最終ラウンドである）という条件を満たすか否かを判定する。メイン CPU 6 1 は、最終ラウンドである場合に、当り終了インターバルを示す値（0 6 H）を制御状態フラグにセットする一方、最終ラウンドでない場合に、大入賞口再開放前待ち時間管理を示す値（0 5 H）を制御状態フラグにセットする。なお、この S 1 2 6 の詳細については、図 2 9 を用いて後述する。この処理を終了した場合、S 1 2 7 に処理を移す。

40

【0 2 6 7】

S 1 2 7 において、メイン CPU 6 1 は、当り終了インターバル管理処理を実行する。この処理において、メイン CPU 6 1 は、制御状態フラグが当り終了インターバルを示す値（0 6 H）であり、当り終了インターバルに対応する時間が経過した場合に、特別図柄ゲーム終了を示す値（0 7 H）を制御状態フラグにセットする。つまり、S 1 2 8 の処理を実行するように設定する。なお、この S 1 2 7 の詳細については、図 3 0 を用いて後述す

50

る。この処理を終了した場合には、S 1 2 8 に処理を移す。

【0 2 6 8】

S 1 2 8 において、メインCPU 6 1 は、特別図柄ゲーム終了処理を実行する。この処理において、メインCPU 6 1 は、制御状態フラグが特別図柄ゲーム終了を示す値（0 7 H）である場合に、特別図柄記憶チェックを示す値（0 0 H）をセットする。つまり、S 1 2 1 の処理を実行するように設定するのである。なお、このS 1 2 8 の詳細については、図3 1 を用いて後述する。この処理を終了した場合には、特別図柄制御処理ルーチンを終了する。

【0 2 6 9】

前述したように、制御状態フラグをセットすることにより、特別図柄ゲームが実行されることとなる。具体的には、メインCPU 6 1 は、大当り遊技状態又は小当り遊技状態ではない場合において、メインCPU 6 1 は、当り判定の結果がハズレであるときには、制御状態フラグを（0 0 H）、（0 1 H）、（0 2 H）、（0 7 H）と順にセットすることにより、図2 2 に示すS 1 2 1、S 1 2 2、S 1 2 3、S 1 2 8 の処理を所定のタイミングで実行することとなる。また、メインCPU 6 1 は、大当り遊技状態又は小当り遊技状態ではない場合において、メインCPU 6 1 は、当り判定の結果が大当り又は小当りであるときには、制御状態フラグを（0 0 H）、（0 1 H）、（0 2 H）と順にセットすることにより、図2 2 に示すS 1 2 1、S 1 2 2、S 1 2 3 の処理を所定のタイミングで実行し、大当り遊技状態又は小当り遊技状態への制御を実行することになる。さらに、メインCPU 6 1 は、大当り遊技状態又は小当り遊技状態への制御が実行された場合には、制御状態フラグを（0 3 H）、（0 4 H）、（0 5 H）と順にセットすることにより、図2 2 に示すS 1 2 4、S 1 2 6、S 1 2 5 の処理を所定のタイミングで実行し、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を実行することとなる。なお、大当り遊技状態又は小当り遊技状態の終了条件が成立した場合には、（0 4 H）、（0 6 H）、（0 7 H）と順にセットすることにより、図2 1 に示すS 1 2 5、S 1 2 7 からS 1 2 8 の処理を所定のタイミングで実行し、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を終了することになる。

【0 2 7 0】

〔特別図柄記憶チェック処理〕

図2 3 は、メインCPU 6 1 により実行される特別図柄記憶チェック処理を示すフローチャートである。この特別図柄記憶チェック処理は、以下のステップ単位に実行される。

【0 2 7 1】

図2 3 に示すように、S 1 3 0 において、メインCPU 6 1 は、制御状態フラグが特別図柄記憶チェックを示す値（0 0 H）であるか否かの判定を行う。メインCPU 6 1 は、制御状態フラグが特別図柄記憶チェックを示す値であると判定した場合、S 1 3 1 に処理を移す。一方、メインCPU 6 1 は、制御状態フラグが特別図柄記憶チェックを示す値（0 0 H）でないと判定した場合には、この特別図柄記憶チェック処理ルーチンを終了する。

【0 2 7 2】

S 1 3 1 において、メインCPU 6 1 は、始動記憶の有無を判定する処理を行う。この処理において、メインCPU 6 1 は、特別図柄ゲームの始動記憶がないと判定した場合、すなわち第1 特別図柄始動記憶領域（0）～第1 特別図柄始動記憶領域（4）又は第2 特別図柄始動記憶領域（0）～第2 特別図柄始動記憶領域（4）にデータが記憶されていない場合、S 1 3 2 に処理を移す。一方、メインCPU 6 1 は、始動記憶があると判定した場合、S 1 3 3 に処理を移す。

【0 2 7 3】

S 1 3 2 において、メインCPU 6 1 は、デモ表示処理を行う。この処理において、メインCPU 6 1 は、メインRAM 6 3 にデモ表示許可値をセットする処理を行う。さらに特別図柄ゲームの始動記憶（当り判定用乱数値が記憶されている第1 特別図柄始動記憶領域又は第2 特別図柄始動記憶領域）が「0」になった状態が所定時間（例えば、3 0 s）維持された場合、デモ表示許可値として、デモ表示の実行を許可する値をセットする。そして、メインCPU 6 1 は、デモ表示許可値が所定値であった場合に、デモ表示コマンドを

セットする処理を行う。このように記憶されたデモ表示コマンドは、主制御回路 60 のメイン CPU 61 から副制御回路 70 のサブ CPU 71 にデモ表示コマンドとして供給される。これにより、デモ表示が液晶表示装置 4 の表示領域 4A において実行されることとなる。この処理を終了した場合、特別図柄記憶チェック処理ルーチンを終了する。

【0274】

S133において、メイン CPU 61 は、第2特別図柄に対応する始動記憶が「0」より多いか否かを判定する処理を行う。この処理において、メイン CPU 61 は、第2特別図柄始動記憶領域(0)～第2特別図柄始動記憶領域(4)のデータの有無を判別し、第2特別図柄に対応する始動記憶が「0」より多い、すなわち、第2特別図柄始動記憶領域(0)～第2特別図柄始動記憶領域(4)にデータが記憶されていると判定した場合、S134に処理を移す。第2特別図柄に対応する始動記憶が「0」より多くない、すなわち、第2特別図柄始動記憶領域(0)～第2特別図柄始動記憶領域(4)にデータが記憶されていないと判定した場合、S135に処理を移す。

10

【0275】

S134において、メイン CPU 61 は、変動状態番号として第2特別図柄の変動であることを示す値(02H)をメイン RAM 63 の所定領域にセットする処理を実行する。この処理を終了した場合、S136に処理を移す。

【0276】

S135において、メイン CPU 61 は、変動状態番号として第1特別図柄の変動であることを示す値(01H)をメイン RAM 63 の所定領域にセットする処理を実行する。この処理を終了した場合、S136に処理を移す。

20

【0277】

S136において、メイン CPU 61 は、制御状態フラグとして特別図柄変動時間管理を示す値(01H)をセットする処理を実行する。この処理を終了した場合、S137に処理を移す。

【0278】

S137において、メイン CPU 61 は、特別図柄記憶転送処理を実行する。この処理において、メイン CPU 61 は、変動表示させる特別図柄が第1特別図柄の場合、第1特別図柄始動記憶領域(1)から第1特別図柄始動記憶領域(4)のデータのそれぞれを、第1特別図柄始動記憶領域(0)から第1特別図柄始動記憶領域(3)にシフト(記憶)する処理を実行し、変動表示させる特別図柄が第2特別図柄の場合、第2特別図柄始動記憶領域(1)から第2特別図柄始動記憶領域(4)のデータのそれぞれを、第2特別図柄始動記憶領域(0)から第2特別図柄始動記憶領域(3)にシフト(記憶)する処理を実行する。この処理を終了した場合、S138に処理を移す。

30

【0279】

S138において、メイン CPU 61 は、大当たり判定処理を実行する。この処理において、メイン CPU 61 は、遊技状態フラグが確変遊技状態を示しているか否かに応じて、大当たりとなる判定値(大当たり判定値)の数が異なる図示しない複数の大当たり判定テーブルから1つの大当たり判定テーブルを選択する。すなわち、遊技状態フラグが確変遊技状態を示す値である場合、大当たり判定値の数が大きい高確率用の大当たり判定テーブルが参照され、遊技状態フラグが確変遊技状態を示す値でない場合、大当たり判定値が少ない非確変遊技状態用の大当たり判定テーブルが参照される。このように、遊技状態フラグが確変遊技状態を示す値である場合、つまり遊技状態が特定遊技状態(大当たり遊技状態)に移行し易い特別遊技状態としての確変遊技状態である場合、大当たり遊技状態に移行する確率は、特別遊技状態としての確変遊技状態よりも特定遊技状態に移行し難い非特別遊技状態としての非確変遊技状態よりも向上することとなる。

40

【0280】

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

50

態及び時短遊技状態となる場合も含まれるようにしてもよい。

【0281】

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

【0282】

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

10

【0283】

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

【0284】

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

20

【0285】

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

【0286】

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

30

【0287】

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

【0288】

S141において、メインCPU61は、特別図柄変動パターン決定処理を実行する。この処理において、メインCPU61は、S140の処理において決定された特別図柄と、S138、S139の処理において決定された大当り判定及び小当り判定の結果と、確変回数カウンタの値と、に基づいて、異なる変動パターンを決定するための変動パターン決定テーブルを選択する。そして、メインCPU61は、演出条件判定用乱数カウンタから抽出した演出条件判定用乱数値と選択した変動パターン決定テーブルとに基づいて、変動パターンを決定し、メインRAM63の所定領域に記憶する。ここで、ST遊技状態、通常遊技状態では、それぞれ異なる変動パターン決定テーブルを有している。メインCPU61は、このような変動パターンが示すデータに基づいて、第1特別図柄表示部53又は第2特別図柄表示部54における特別図柄の変動表示態様を決定する。なお、この処理は、ST遊技状態中においても同様となっている。

40

50

【0289】

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

【0290】

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

【0291】

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

【0292】

[特別図柄決定処理]

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

【0293】

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

【0294】

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

【0295】

S152において、メインCPU61は、当り図柄決定用乱数値に基づいて、第1特別図柄の大当り図柄を決定する処理を行う。この処理において、メインCPU61は、大当り図柄決定用カウンタから抽出した当り図柄決定用乱数値と大当り判定テーブルに基づいて、第1特別図柄の大当り図柄(図7の第1特別図柄大当り図柄振り分けに示す確変1に該当する図柄)であるかを決定する処理を行う。この処理を終了した場合には、S153に処理を移す。

【0296】

S153において、メインCPU61は、決定した第1特別図柄の大当り図柄のデータセット及び大当り図柄のコマンドセットを行う。この処理において、メインCPU61は、大当り図柄のデータを、メインRAM63の所定領域にセットし、第1特別図柄表示部53に供給する。第1特別図柄表示部53は、第1特別図柄を変動表示させて、第1特別図柄の大当り図柄のデータに基づく態様で停止表示させる。また、メインCPU61は、第1特別図柄の大当り図柄のコマンドを、メインRAM63の所定領域にセットし、メインCPU61から副制御回路70のサブCPU71に特別図柄指定コマンドとして供給する。この副制御回路70の制御によって、識別図柄(装飾図柄)が大当り停止表示態様で液

10

20

30

40

50

晶表示装置 4 の表示領域 4 A に導出表示されることとなる。この処理を終了した場合には、S 1 5 9 に処理を移す。

【0 2 9 7】

S 1 5 4 において、メイン CPU 6 1 は、第 2 特別図柄の大当り図柄を決定する処理を行う。この処理において、メイン CPU 6 1 は、大当り図柄決定用カウンタから抽出した当り図柄決定用乱数値と大当り判定テーブルに基づいて、第 2 特別図柄の大当り図柄（図 7 の第 2 特別図柄大当り図柄振り分けに示す確変 1 ～確変 6 の何れに該当する図柄）であるかを決定する処理を行う。この処理を終了した場合には、S 1 5 5 に処理を移す。

【0 2 9 8】

S 1 5 5 において、メイン CPU 6 1 は、決定した第 2 特別図柄の大当り図柄のデータセット及び大当り図柄のコマンドセットを行う。この処理において、メイン CPU 6 1 は、大当り図柄のデータを、メイン RAM 6 3 の所定領域にセットし、第 2 特別図柄表示部 5 4 に供給する。第 2 特別図柄表示部 5 4 は、第 2 特別図柄を変動表示させて、第 2 特別図柄の大当り図柄のデータに基づく態様で停止表示させる。また、メイン CPU 6 1 は、第 2 特別図柄の大当り図柄のコマンドを、メイン RAM 6 3 の所定領域にセットし、メイン CPU 6 1 から副制御回路 7 0 のサブ CPU 7 1 に特別図柄指定コマンドとして供給する。この副制御回路 7 0 の制御によって、識別図柄（装飾図柄）が大当り停止表示態様で液晶表示装置 4 の表示領域 4 A に導出表示されることとなる。この処理を終了した場合には、S 1 5 9 に処理を移す。

【0 2 9 9】

S 1 5 6 において、メイン CPU 6 1 は、小当り判定処理（図 2 3 の S 1 3 9）で判定した結果が小当りの当選であるか否かを判定する。この処理において、メイン CPU 6 1 は、小当りの当選である場合には S 1 5 7 に処理を移す。一方、メイン CPU 6 1 は、小当りの当選でない場合には S 1 6 1 に処理を移す。

【0 3 0 0】

S 1 5 7 において、メイン CPU 6 1 は、第 2 特別図柄の小当り図柄を決定する処理を行う。この処理において、メイン CPU 6 1 は、大当り図柄決定用カウンタから抽出した当り図柄決定用乱数値と小当り判定テーブルに基づいて、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の小当り図柄（図 7 の第 1 ・第 2 特別図柄小当り図柄振り分けに示す小当りの図柄）であるかを決定する処理を行う。この処理を終了した場合には、S 1 5 8 に処理を移す。

【0 3 0 1】

S 1 5 8 において、メイン CPU 6 1 は、決定した第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の小当り図柄のデータセット及び小当り図柄のコマンドセットを行う。この処理において、メイン CPU 6 1 は、小当り図柄のデータを、メイン RAM 6 3 の所定領域にセットし、第 1 特別図柄表示部 5 3 又は第 2 特別図柄表示部 5 4 に供給する。第 1 特別図柄表示部 5 3 又は第 2 特別図柄表示部 5 4 は、特別図柄を変動表示させて、大当り図柄のデータに基づく態様で停止表示させる。また、メイン CPU 6 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の小当り図柄のコマンドを、メイン RAM 6 3 の所定領域にセットし、メイン CPU 6 1 から副制御回路 7 0 のサブ CPU 7 1 に特別図柄指定コマンドとして供給する。この副制御回路 7 0 の制御によって、識別図柄（装飾図柄）が小当り停止表示態様で液晶表示装置 4 の表示領域 4 A に導出表示されることとなる。この処理を終了した場合には、S 1 5 9 に処理を移す。

【0 3 0 2】

S 1 5 9 において、メイン CPU 6 1 は、当り図柄に対応する当り開始インターバル表示時間データセット処理を行う。この処理において、メイン CPU 6 1 は、大当り図柄又は小当り図柄に対応する当り開始インターバル表示時間データをメイン RAM 6 3 にセットする処理を行う。この処理を終了した場合、S 1 6 0 に処理を移す。

【0 3 0 3】

S 1 6 0 において、メイン CPU 6 1 は、大入賞口開放回数関連データセット処理を行う。この処理において、メイン CPU 6 1 は、大入賞口 3 7 の開放回数に関する大入賞口開

10

20

30

40

50

放回数関連データ、すなわち、第1特別図柄による確変1あるいは第2特別図柄による確変1～確変6、若しくは小当り図柄に対応するデータをメインRAM63にセットする処理を行う。この処理を終了した場合には、この特別図柄決定処理ルーチンを終了する。

【0304】

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

【0305】

〔特別図柄変動時間管理処理〕

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

【0306】

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

【0307】

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

【0308】

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

【0309】

S173において、メインCPU61は、図柄停止コマンドをセットする処理を行う。この処理において、メインCPU61は、図柄停止コマンドをメインRAM63にセット（記憶）する処理を行う。そして、図柄停止コマンドは、主制御回路60のメインCPU61から副制御回路70のサブCPU71に図柄停止コマンドとして供給されることにより、副制御回路70が図柄停止を認識するようになる。この処理を終了した場合には、S174に処理を移す。

【0310】

S174において、メインCPU61は、メインRAM63における待ち時間タイマとして機能する領域に、確定後待ち時間をセットする処理を行う。本実施形態においては、停止表示される図柄が大当り図柄又は小当り図柄であれば、確定後待ち時間として例えば1002msがセットされ、ハズレ図柄であれば、確定後待ち時間として例えば540msがセットされる。なお、当り図柄とハズレ図柄のいずれの場合においても同じ確定後待ち

10

20

30

40

50

時間としてもよいし、あるいはハズレ図柄の方が当り図柄の場合よりも確定後待ち時間が長くなるようにしてもよい。この処理を終了した場合には、特別図柄変動時間管理処理ルーチンを終了する。

【0311】

〔特別図柄表示時間管理処理〕

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

【0312】

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

【0313】

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

【0314】

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

【0315】

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

【0316】

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

【0317】

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

【0318】

S186において、メインCPU61は、再び確変回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。メインCPU61は、確変回数カウンタの値が「0」である場合にはS187に処理を移す。一方、メインCPU61は、確変回数カウンタの値が「0」でない場合には、S189に処理を移す。

【0319】

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

【0320】

S 1 8 8において、メインCPU 6 1は、遊技状態フラグをクリアする処理を行う。すなわち、メインCPU 6 1は、遊技状態フラグに通常遊技状態（非確変・非時短）を示す値（0 0 H）をセットする処理を実行する。この処理を終了した場合には、S 1 8 9に処理を移す。

【0 3 2 1】

S 1 8 9において、メインCPU 6 1は、小当りであるか否かを判定する処理を行う。メインCPU 6 1は、小当りであると判定した場合にはS 1 9 0に処理を移す。一方、メインCPU 6 1は、小当りでないと判定した場合にはS 1 9 4に処理を移す。

【0 3 2 2】

S 1 9 0において、メインCPU 6 1は、特別図柄に対応する当り開始インターバル時間としての待ち時間タイマの値を、メインRAM 6 3にセットする処理を行う。この処理を終了した場合には、S 1 9 1に処理を移す。なお、本実施形態において、第2特別図柄が「確変1」～「確変6」の大当り図柄である場合に対応する当り開始インターバル時間は、遊技球が発射されてから大入賞口シャッタ3 7 Aの右端部分に到達するまでの最短時間の3 0 0 0 m sよりも短い、例えば2 5 0 0 m sとなっている。

【0 3 2 3】

S 1 9 1において、メインCPU 6 1は、特別図柄に対応する当り開始表示コマンドをセットする処理を行う。この処理において、当り開始表示コマンドは、主制御回路6 0のメインCPU 6 1から副制御回路7 0のサブCPU 7 1に供給されることにより、副制御回路7 0が大当り遊技状態の開始又は小当り遊技状態の開始を認識ようになる。当り開始表示コマンドには、大当り遊技状態又は小当り遊技状態の開始を示すとともに、具体的な当りパターンを示すデータが含まれている。当り開始表示コマンドに含まれる当りパターンを示すデータにより、サブCPU 7 1は、大当り遊技状態又は小当り遊技状態における上乗せパターンなどの演出パターンを決定する。この処理を終了した場合には、S 1 9 2に処理を移す。

【0 3 2 4】

S 1 9 2において、メインCPU 6 1は、大入賞口開放回数カウンタの値をクリアする処理を行う。この処理を終了した場合には、S 1 9 3に処理を移す。

【0 3 2 5】

S 1 9 3において、メインCPU 6 1は、当り開始インターバル管理処理を示す値（0 3 H）をメインRAM 6 3の制御状態フラグにセットする処理を行う。この処理を終了した場合には、特別図柄表示時間管理処理ルーチンを終了する。

【0 3 2 6】

S 1 9 4において、メインCPU 6 1は、メインRAM 6 3の制御状態フラグとして特別図柄ゲームの終了処理を示す値（0 7 H）をセットする処理を行う。この処理を終了した場合には、特別図柄表示時間管理処理ルーチンを終了する。

【0 3 2 7】

〔当り開始インターバル管理処理〕

図2 7は、メインCPU 6 1により実行される当り開始インターバル管理処理を示すフローチャートである。この当り開始インターバル管理処理は、以下のステップ単位に実行される。

【0 3 2 8】

図2 7に示すように、S 2 0 0において、メインCPU 6 1は、制御状態フラグが当り開始インターバル管理処理を示す値（0 3 H）であるか否かを判定する処理を行う。メインCPU 6 1は、制御状態フラグが当り開始インターバル管理処理を示す値（0 3 H）であると判定した場合にはS 2 0 1に処理を移す。一方、メインCPU 6 1は、制御状態フラグが当り開始インターバル管理処理を示す値（0 3 H）でないと判定した場合には当り開始インターバル管理処理ルーチンを終了する。

【0 3 2 9】

S 2 0 1において、メインCPU 6 1は、当り開始インターバル時間としての待ち時間タ

10

20

30

40

50

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

【0330】

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

【0331】

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

【0332】

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

【0333】

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

【0334】

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

【0335】

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

【0336】

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

【0337】

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

【0338】

S210において、メインCPU61は、メインRAM63の所定領域に大入賞口開放中データをセットする処理を行う。この処理において、メインCPU61は、大入賞口37を開放させるために、メインROM62から読み出されたデータに基づいて、メインRAM63に位置付けられた変数を更新する。このように記憶された変数は、大入賞口シャッタソレノイド370Aを駆動して大入賞口37を開放状態とすることとなる。この処理を終了した場合には、当り開始インターバル管理処理ルーチンを終了する。なお、本実施形態では、大入賞口開放中データとして開閉パターンA～Cのいずれかに対応するものがセットされる。

【0339】

〔大入賞口再開放前待ち時間管理処理〕

10

20

30

40

50

図 28 は、メイン CPU 61 により実行される大入賞口再開放前待ち時間管理処理を示すフローチャートである。この大入賞口再開放前待ち時間管理処理は、以下のステップ単位に実行される。

【0340】

図 28 に示すように、S 220 において、メイン CPU 61 は、制御状態フラグが大入賞口再開放前待ち時間管理処理を示す値（05H）であるか否かを判定する処理を行う。メイン CPU 61 は、制御状態フラグが大入賞口再開放前待ち時間管理処理を示す値（05H）であると判定した場合には S 221 に処理を移す。一方、メイン CPU 61 は、制御状態フラグが大入賞口再開放前待ち時間管理処理を示す値（05H）でないと判定した場合には大入賞口再開放前待ち時間管理処理ルーチンを終了する。

10

【0341】

S 221 において、メイン CPU 61 は、ラウンド間インターバル表示時間としての待ち時間タイマの値が「0」であるか否かを判定する。メイン CPU 61 は、待ち時間タイマの値が「0」であると判定した場合には S 222 に処理を移す。一方、メイン CPU 61 は、待ち時間タイマの値が「0」でないと判定した場合には大入賞口再開放前待ち時間管理処理ルーチンを終了する。

【0342】

S 222 において、メイン CPU 61 は、メイン RAM 63 の大入賞口開放回数カウンタの値に「1」を加算する処理を行う。この処理を終了した場合には、S 223 に処理を移す。

20

【0343】

S 223 において、メイン CPU 61 は、メイン RAM 63 の所定領域に、大入賞口開放中表示コマンドをセット（記憶）する処理を行う。この場合の大入賞口開放中表示コマンドは、ラウンドゲームの開始を示すデータとなる。大入賞口開放中表示コマンドは、主制御回路 60 のメイン CPU 61 から副制御回路 70 のサブ CPU 71 に大入賞口開放中表示コマンドとして供給される。この処理を終了した場合には、S 224 に処理を移す。

【0344】

S 224 において、メイン CPU 61 は、メイン RAM 63 おける制御状態フラグとして機能する所定領域に、大入賞口開放中処理を示す値（04H）を制御状態フラグにセットする処理を行う。この処理を終了した場合には、S 225 に処理を移す。

30

【0345】

S 225 において、メイン CPU 61 は、メイン RAM 63 の大入賞口入賞カウンタの値をクリアする処理を行う。この処理を終了した場合には、S 226 に処理を移す。

【0346】

S 226 において、メイン CPU 61 は、大入賞口開放時間としての待ち時間タイマの値をメイン RAM 63 にセットする処理を行う。この処理を終了した場合には、S 227 に処理を移す。

【0347】

S 227 において、メイン CPU 61 は、メイン RAM 63 の所定領域に大入賞口開放中データをセットする処理を行う。この処理を終了した場合には、大入賞口再開放前待ち時間管理処理ルーチンを終了する。なお、この処理においても、大入賞口開放中データとして開閉パターン A～C のいずれかに対応するものがセットされる。

40

【0348】

〔大入賞口開放中処理〕

図 29 は、メイン CPU 61 により実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。この大入賞口開放中処理は、以下のステップ単位に実行される。

【0349】

図 29 に示すように、S 230 において、メイン CPU 61 は、制御状態フラグが大入賞口開放中処理を示す値（04H）であるか否かを判定する処理を行う。メイン CPU 61 は、制御状態フラグが大入賞口開放中処理を示す値（04H）であると判定した場合には

50

S 2 3 1に処理を移す。一方、メインCPU 6 1は、制御状態フラグが大入賞口開放中処理を示す値（0 4 H）でないと判定した場合には大入賞口開放中処理ルーチンを終了する。

【0 3 5 0】

S 2 3 1において、メインCPU 6 1は、大入賞口入賞カウンタの値が「1」以上であるか否かの判定を行う。この処理において、メインCPU 6 1は、大入賞口入賞カウンタの値が「1」以上であると判定した場合にはS 2 3 4に処理を移す。一方、メインCPU 6 1は、大入賞口入賞カウンタの値が「1」以上でないと判定した場合にはS 2 3 2に処理を移す。

【0 3 5 1】

S 2 3 2において、メインCPU 6 1は、大当りの種類と現在ラウンドとにおいて、セットしたラウンド毎の開閉パターンに応じた大入賞口開閉処理を実行し、S 2 3 3に処理を移す。なお、S 2 3 2においては、小当りに対応する開閉パターンに応じた大入賞口開閉処理も実行する。

【0 3 5 2】

S 2 3 3において、メインCPU 6 1は、大入賞口開放時間としての待ち時間タイマが「0」であるか否かの判定を行う。メインCPU 6 1は、待ち時間タイマが「0」であると判定した場合にはS 2 3 4に処理を移す。一方、メインCPU 6 1は、待ち時間タイマが「0」でないと判定した場合には大入賞口開放中処理ルーチンを終了する。

【0 3 5 3】

S 2 3 4において、メインCPU 6 1は、大入賞口閉鎖データをセットする処理を行う。この処理において、メインCPU 6 1は、大入賞口を閉鎖させるために、メインROM 6 2から読み出されたデータに基づいて、メインRAM 6 3に位置付けられた変数を更新する。このように記憶された変数は、大入賞口シャッタソレノイド3 7 0 Aを閉鎖状態とするものである。この処理を終了した場合には、S 2 3 5に処理を移す。

【0 3 5 4】

S 2 3 5において、メインCPU 6 1は、小当りであるか否かを判定する処理を行う。メインCPU 6 1は、小当りであると判定した場合にはS 2 4 0に処理を移す。一方、メインCPU 6 1は、小当りでないと判定した場合にはS 2 3 6に処理を移す。

【0 3 5 5】

S 2 3 6において、メインCPU 6 1は、大入賞口開放回数カウンタの値が大入賞口開放回数（ラウンド数）の上限値以上であるか否かの判定を行う。この処理において、メインCPU 6 1は、メインRAM 6 3に記憶されている大入賞口開放回数カウンタの値と大入賞口開放回数（ラウンド数）の上限値とを比較して、大入賞口開放回数カウンタの値が大入賞口開放回数の上限値以上であるか否かを判定する。本実施形態において、大入賞口開放回数の上限値は1 6（1 6 R）となる。メインCPU 6 1は、大入賞口開放回数カウンタの値が大入賞口開放回数の上限値以上であると判定した場合にはS 2 4 0に処理を移す。一方、メインCPU 6 1は、大入賞口開放回数カウンタの値が大入賞口開放回数の上限値以上でないと判定しなかった場合にはS 2 3 7に処理を移す。

【0 3 5 6】

S 2 3 7において、メインCPU 6 1は、ラウンド間インターバル表示時間としての待ち時間タイマの値をメインRAM 6 3にセットする処理を行う。なお、ラウンド間インターバル表示時間は、インターバルパターンa～dに対応する時間がセットされる。この処理を終了した場合には、S 2 3 8に処理を移す。

【0 3 5 7】

S 2 3 8において、メインCPU 6 1は、メインRAM 6 3における制御状態フラグとして機能する所定領域に、大入賞口再開放前待ち時間管理処理を示す値（0 5 H）をセットする処理を行う。この処理を終了した場合には、S 2 3 9に処理を移す。

【0 3 5 8】

S 2 3 9において、メインCPU 6 1は、メインRAM 6 3の所定領域に、ラウンド間表示コマンドをセットする処理を行う。ラウンド間表示コマンドは、主制御回路6 0のメイ

10

20

30

40

50

ンCPU61から副制御回路70のサブCPU71に供給される。この処理を終了した場合には、大入賞口開放中処理ルーチンを終了する。

【0359】

一方、S240において、メインCPU61は、当り終了インターバル表示時間としての待ち時間タイマの値をメインRAM63にセットする処理を行う。この処理を終了した場合には、S241に処理を移す。

【0360】

S241において、メインCPU61は、メインRAM63における制御状態フラグとして機能する所定領域に、当り終了インターバル管理処理を示す値(06H)を制御状態フラグにセットする処理を行う。この処理を終了した場合には、S242に処理を移す。

10

【0361】

S242において、メインCPU61は、メインRAM63の所定領域に、当り終了表示コマンドをセットする処理を行う。当り終了表示コマンドは、大当り遊技状態又は小当り遊技状態の終了を示すコマンドとして、主制御回路60のメインCPU61から副制御回路70のサブCPU71に供給される。この処理を終了した場合には、大入賞口開放中処理ルーチンを終了する。

【0362】

[当り終了インターバル管理処理]

図30は、メインCPU61により実行される当り終了インターバル管理処理を示すフローチャートである。この当り終了インターバル管理処理は、以下のステップ単位に実行される。

20

【0363】

図30に示すように、S250において、メインCPU61は、メインRAM63の制御状態フラグが当り終了インターバル管理処理を示す値(06H)であるか否かを判定する処理を行う。メインCPU61は、制御状態フラグが当り終了インターバル管理処理を示す値(06H)であると判定した場合には、S251に処理を移す。一方、メインCPU61は、制御状態フラグが当り終了インターバル管理処理を示す値(06H)でないと判定した場合には、当り終了インターバル管理処理ルーチンを終了する。

【0364】

S251において、メインCPU61は、当り終了インターバル表示時間としての待ち時間タイマの値が「0」であるか否かを判定する。この処理において、メインCPU61は、待ち時間タイマの値が「0」であると判定した場合にはS252に処理を移す。一方、メインCPU61は、待ち時間タイマの値が「0」でないと判定した場合には、当り終了インターバル管理処理ルーチンを終了する。

30

【0365】

S252において、メインCPU61は、メインRAM63の特別図柄ゲーム終了を示す値(07H)を特別図柄制御状態フラグにセットする。この処理を終了した場合には、S253に処理を移す。

【0366】

S253において、メインCPU61は、終了した当り遊技状態の種類が大当りであるか否かを判定する処理を行う。メインCPU61は、大当りであると判定した場合にはS254に処理を移す。一方、メインCPU61は、大当りでないと判定した場合にはS256に処理を移す。

40

【0367】

S254において、メインCPU61は、メインRAM63の遊技状態フラグに「01H」をセットする処理を行う。遊技状態フラグの「01H」は、確変遊技状態及び時短遊技状態を示す。なお、遊技状態フラグの「00H」は、非確変遊技状態及び非時短遊技状態を示す。この処理を終了した場合には、S255に処理を移す。

【0368】

S255において、メインCPU61は、メインRAM63の確変回数カウンタの値にS

50

T回数として「10」をセットする処理を行う。この処理を終了した場合には、当り終了インターバル管理処理ルーチンを終了する。

【0369】

S256において、メインCPU61は、遊技状態コマンドをセットし、当り終了インターバル管理処理ルーチンを終了する。遊技状態コマンドは、大当り遊技状態の終了後に制御される遊技状態を示す情報に加え、終了した当り遊技状態の種類（大当り、小当り）を示す情報を含むコマンドである。このような遊技状態コマンドは、主制御回路60のメインCPU61から副制御回路70のサブCPU71に供給される。

【0370】

〔特別図柄ゲーム終了処理〕

図31は、メインCPU61により実行される特別図柄ゲーム終了処理を示すフローチャートである。この特別図柄ゲーム終了処理は、以下のステップ単位に実行される。

【0371】

図31に示すように、S260において、メインCPU61は、メインRAM63の制御状態フラグが特別図柄ゲーム終了処理を示す値（07H）であるか否かを判定する処理を行う。メインCPU61は、制御状態フラグが特別図柄ゲーム終了処理を示す値（07H）であると判定した場合には、S261に処理を移す。一方、メインCPU61は、制御状態フラグが特別図柄ゲーム終了処理を示す値（07H）でないと判定した場合には、この特別図柄ゲーム終了処理ルーチンを終了する。

【0372】

S261において、メインCPU61は、制御状態フラグとして特別図柄記憶チェックを示す値（00H）をメインRAM63にセットする処理を行う。この処理を終了した場合には、特別図柄ゲーム終了処理ルーチンを終了する。

【0373】

〔サブCPUによる制御〕

次に、図32～38を用いて、サブCPU71により実行される処理について以下に説明をする。副制御回路70のサブCPU71は、主制御回路60からの各種コマンドを受信して、表示制御処理などの様々な処理を行う。

【0374】

〔サブCPUによるメイン処理〕

図32は、サブCPU71により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理は、以下のステップ単位に実行される。

【0375】

図32に示すように、S270において、サブCPU71は、電源投入に応じて初期化する処理を行う。この処理を終了した場合には、S271に処理を移す。

【0376】

S271において、サブCPU71は、ワークRAM73に記憶される乱数値（演出決定用乱数カウンタ値及び停止図柄決定用乱数カウンタ値等）を更新する処理を行う。この処理を終了した場合には、S272に処理を移す。

【0377】

S272において、サブCPU71は、コマンド解析処理を行う。この処理の詳細は後述するが、サブCPU71は、主制御回路60から受信してワークRAM73の受信バッファに格納されたコマンドを解析する処理を行う。この処理を終了した場合には、S273に処理を移す。なお、コマンド解析処理については、図35を用いて後述する。

【0378】

S273において、サブCPU71は、表示制御処理を行う。この処理において、サブCPU71は、液晶表示装置4の表示領域4Aにおいて表示を行うためのデータを表示制御回路76に送信する。VDP（Video Display Processor）を含む表示制御回路76は、サブCPU71からの演出画像を表示するためのデータに基づいて、識別図柄のデータ、背景画像データ、演出用画像データなど、各種の画像データを画像デ

10

20

30

40

50

ータROMから読み出し、重ね合わせて、液晶表示装置4の表示領域4Aに表示させる。
この処理を終了した場合には、S274に処理を移す。

【0379】

S274において、サブCPU71は、音声制御回路77を介してスピーカ10a, 10b, 10cから発生させる音を制御する音声制御処理を行う。この処理を終了した場合には、S275に処理を移す。

【0380】

S275において、サブCPU71は、ランプ制御回路78を介してランプ・LED27の発光（点灯・点滅）を制御するランプ制御処理を実行する。この処理を終了した場合には、S276に処理を移す。

10

【0381】

S276において、サブCPU71は、可動演出装置制御回路79を介して可動演出装置制御処理を行う。この処理において、サブCPU71は、上側可動演出部材42A及び下側可動演出部材42Bを駆動する可動演出装置42を制御する制御処理を実行する。この処理を終了した場合には、S271に処理を移し、以降、S271～S276の処理を繰り返し行う。

【0382】

一方、サブCPU71は、メイン処理を実行している状態であっても、このメイン処理を中断させ、コマンド受信割込処理やタイマ割込処理を実行する場合がある。以下、図33を用いてコマンド受信割込処理、図34を用いてタイマ割込処理について説明する。

20

【0383】

〔コマンド受信割込処理〕

図33は、サブCPU71により実行されるコマンド受信割込処理を示すフローチャートである。このコマンド受信割込処理は、以下のステップ単位に実行される。

【0384】

図33に示すように、S280において、サブCPU71は、レジスタを退避させる処理を行う。この処理において、サブCPU71は、各レジスタ（記憶領域）に記憶される実行中のプログラムを退避させる処理を行う。この処理を終了した場合には、S281に処理を移す。

【0385】

S281において、サブCPU71は、入力されたコマンドを受信バッファへ格納する処理を行う。この処理において、サブCPU71は、入力されたコマンドをワークRAM73の受信バッファ領域へ格納する処理を行う。例えば、サブCPU71は、主制御回路60から送信された各種のコマンドを受信する。この処理において、格納されたコマンドは、図35のコマンド解析処理にて解析される。この処理を終了した場合には、S282に処理を移す。

30

【0386】

S282において、サブCPU71は、レジスタを復帰させる処理を行う。この処理において、サブCPU71は、S280で退避したプログラムを各レジスタに復帰させる処理を行う。この処理を終了した場合には、コマンド受信割込処理ルーチンを終了する。

40

【0387】

〔タイマ割込処理〕

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

【0388】

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

【0389】

50

S 2 9 1において、サブCPU 7 1は、各種のタイマ更新処理を行う。この処理を終了した場合には、S 2 9 2に処理を移す。

【0 3 9 0】

S 2 9 2において、サブCPU 7 1は、押下操作ボタン操作判定処理を行う。この処理において、サブCPU 7 1は、押下操作ボタン9 Aの操作の有無を検出する処理を行う。この処理は、実際には判定処理となるが、割込処理であるためにここでは一つのルーチンとして説明する。この処理を終了した場合には、S 2 9 3に処理を移す。

【0 3 9 1】

S 2 9 3において、サブCPU 7 1は、レジスタを復帰させる処理を行う。この処理において、サブCPU 7 1は、S 2 9 0で退避したプログラムを各レジスタに復帰させる処理を行う。この処理を終了した場合には、タイマ割込処理ルーチンを終了する。

【0 3 9 2】

〔コマンド解析処理〕

図3 5は、サブCPU 7 1により実行されるコマンド解析処理を示すフローチャートである。このコマンド解析処理は、以下のステップ単位に実行される。

【0 3 9 3】

図3 5に示すように、S 3 0 0において、サブCPU 7 1は、コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。この処理において、サブCPU 7 1は、コマンドを受信したと判定した場合には、S 3 0 1に処理を移す。一方、サブCPU 7 1は、コマンドを受信していないと判定した場合には、このコマンド解析処理ルーチンを終了する。

【0 3 9 4】

S 3 0 1において、サブCPU 7 1は、受信したコマンドのデータを読み出し、そのコマンドのデータに応じた処理を以降のステップにて行う。サブCPU 7 1は、受信したコマンドのデータの読み出しが終了した場合には、S 3 0 2に処理を移す。

【0 3 9 5】

S 3 0 2において、サブCPU 7 1は、S 3 0 1で読み出したコマンドとして変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。サブCPU 7 1は、読み出したコマンドとして変動パターン指定コマンドを受信したと判定した場合には、S 3 0 3に処理を移す。一方、サブCPU 7 1は、読み出したコマンドとして変動パターン指定コマンドを受信していないと判定した場合には、S 3 0 4に処理を移す。

【0 3 9 6】

S 3 0 3において、サブCPU 7 1は、演出パターン決定処理を行う。この処理において、サブCPU 7 1は、受信した変動パターン指定コマンドに基づいて、装飾図柄の変動表示態様を含む演出パターンを決定する。サブCPU 7 1は、装飾図柄の変動表示態様が決定した場合、決定した演出パターンデータをワークRAM 7 3の所定の記憶領域にセットする。この処理を終了した場合には、コマンド解析処理ルーチンを終了する。

【0 3 9 7】

S 3 0 4において、サブCPU 7 1は、S 3 0 1で読み出したコマンドとして図柄指定コマンドを受信したか否かを判定する。サブCPU 7 1は、読み出したコマンドとして図柄指定コマンドを受信したと判定した場合には、S 3 0 5に処理を移す。一方、サブCPU 7 1は、読み出したコマンドとして図柄指定コマンドを受信していないと判定した場合には、S 3 0 6に処理を移す。

【0 3 9 8】

S 3 0 5において、サブCPU 7 1は、停止図柄決定処理を行う。この処理において、サブCPU 7 1は、メインCPU 6 1から受信した図柄指定コマンドに対応する停止装飾図柄を決定する。サブCPU 7 1は、停止装飾図柄が決定した場合、決定した停止装飾図柄データをワークRAM 7 3の所定の記憶領域にセットする。この処理を終了した場合には、コマンド解析処理ルーチンを終了する。

【0 3 9 9】

なお、液晶表示装置4の表示領域4 Aに表示する装飾図柄としては、例えば、数字の「1

10

20

30

40

50

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

【0400】

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

【0401】

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

【0402】

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

【0403】

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

【0404】

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

【0405】

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

【0406】

S312において、サブCPU71は、S301で読み出したコマンドとして当り終了表示コマンドを受信したか否かを判定する。サブCPU71は、読み出したコマンドとして

10

20

30

40

50

当り終了表示コマンドを受信したと判定した場合には、S 3 1 3 に処理を移す。一方、サブCPU 7 1 は、読み出したコマンドとして当り終了表示コマンドを受信していないと判定した場合には、S 3 1 4 に処理を移す。

【0 4 0 7】

S 3 1 3 において、サブCPU 7 1 は、当り終了演出処理を実行する。この当り終了演出処理については、図 3 8 を用いて後述する。この処理を終了した場合には、コマンド解析処理ルーチンを終了する。

【0 4 0 8】

S 3 1 4 において、サブCPU 7 1 は、その他、受信したコマンドに対応した処理を実行する。この処理を終了した場合には、コマンド解析処理ルーチンを終了する。

【0 4 0 9】

〔当り演出パターン決定処理〕

図 3 6 は、サブCPU 7 1 により実行される当り演出パターン決定処理を示すフローチャートである。この当り演出パターン決定処理は、大当り遊技状態における演出パターンとしての上乗せパターンなどを決定するための処理であり、以下のステップ単位に実行される。

【0 4 1 0】

図 3 6 に示すように、S 3 2 0 において、サブCPU 7 1 は、当り演出パターン種別決定処理を実行する。この処理において、サブCPU 7 1 は、受信した当り開始表示コマンドに含まれる特別図柄の停止図柄指定情報に応じて当り演出パターンフラグに「0 1 H」～「0 8 H」のいずれかをセットする。当り演出パターンフラグについて、「0 1 H」は、ノーマルボーナスに対応し、「0 2 H」～「0 7 H」のそれぞれは、大上乗せボーナス、中上乗せボーナス 1、2、小上乗せボーナス 1、2、上乗せ無しボーナスに対応し、「0 8 H」は、小当りに対応する。この処理を終了した場合には、S 3 2 1 に処理を移す。

【0 4 1 1】

S 3 2 1 において、サブCPU 7 1 は、当り演出パターンフラグの値が「0 2 H」～「0 7 H」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。すなわち、サブCPU 7 1 は、当り演出パターンフラグの値に基づいて上乗せボーナス又は上乗せ無しボーナスの開始であるか否かを判定する。当り演出パターンフラグの値が「0 2 H」～「0 7 H」のいずれかであると判定した場合には、S 3 2 2 に処理を移す。一方、当り演出パターンフラグの値が「0 2 H」～「0 7 H」のいずれでもないと判定した場合には、S 3 2 8 に処理を移す。

【0 4 1 2】

S 3 2 2 において、サブCPU 7 1 は、当り演出パターンフラグの値に応じて上乗せパターン選択テーブルを選択する処理を行う。この処理を終了した場合には、S 3 2 3 に処理を移す。

【0 4 1 3】

S 3 2 3 において、サブCPU 7 1 は、選択した上乗せパターン選択テーブルを参照して、いずれかの上乗せパターンを選択する処理を行う。このとき、例えば、演出決定用乱数値を用いていずれかの上乗せパターンを選択することができる。この処理を終了した場合には、S 3 2 4 に処理を移す。

【0 4 1 4】

S 3 2 4 において、サブCPU 7 1 は、選択した上乗せパターンに対応する値を上乗せパターンフラグにセットする処理を行う。本実施形態において、上乗せパターンとしては、2 1 パターン設けられており、大上乗せパターン 1～4、中上乗せパターン 1～8、小上乗せパターン 1～8、及び上乗せ無しパターン 1 のそれぞれには、上乗せパターンフラグの「0 1 H」～「1 5 H」が対応する。この処理を終了した場合には、S 3 2 5 に処理を移す。

【0 4 1 5】

S 3 2 5 において、サブCPU 7 1 は、上乗せキャラクタ選択テーブルを参照し、上乗せパターンフラグの値に応じて上乗せキャラクタを選択する処理を行う。このとき、例えば

10

20

30

40

50

、演出決定用乱数値を用いていずれかの上乗せキャラクタを選択することができる。上乗せキャラクタとしては、「動物」、「女性」、「花火師」の上乗せキャラクタが選択される。この処理を終了した場合には、S 3 2 6 に処理を移す。

【0 4 1 6】

S 3 2 6 において、サブCPU 7 1 は、上乗せパターンフラグの値に対応する当り開始インターバル中の演出データをセットする処理を行う。すなわち、サブCPU 7 1 は、上乗せキャラクタ選択テーブルに基づいて決定された上乗せキャラクタの表示や、初期値としての上乗せ数の表示を含む、ラウンド遊技開始までの演出データをセットする。この処理を終了した場合には、S 3 2 7 に処理を移す。

【0 4 1 7】

S 3 2 7 において、サブCPU 7 1 は、賞球数カウンタに「2 4 0」をセットする処理を行う。この「2 4 0」という値は、1 6 R のラウンド遊技において少なくとも払い出されるであろう賞球数に相当し、当り開始インターバルにおいて予定賞球数の初期値として表示される。上乗せ数の報知が全く行われなかった場合、すなわち上乗せ無しボーナスの場合は、初期値としての「2 4 0」が各ラウンドにわたり加算されることなくそのまま継続表示されることとなる。この処理を終了した場合には、当り演出パターン決定処理ルーチンを終了する。

【0 4 1 8】

S 3 2 8 において、サブCPU 7 1 は、当り演出パターンフラグの値に応じた当り開始インターバル中の演出データをセットする処理を行う。すなわち、サブCPU 7 1 は、ノーマルボーナスあるいは小当りに対応するラウンド遊技開始までの演出データをセットする。この処理を終了した場合には、当り演出パターン決定処理ルーチンを終了する。

【0 4 1 9】

〔ラウンド中演出処理〕

図 3 7 は、サブCPU 7 1 により実行されるラウンド中演出処理を示すフローチャートである。このラウンド中演出処理は、ラウンドごとに上乗せ数の報知を行うか否かを決定するための処理であり、以下のステップ単位に実行される。

【0 4 2 0】

図 3 7 に示すように、S 3 3 0 において、サブCPU 7 1 は、ラウンドカウンタの値に 1 加算する処理を行う。ラウンドカウンタは、1 回のラウンド遊技が実行されるごとに（大入賞口開放中表示コマンドを受信するごとに）1 加算されるカウンタであり、現在実行中のラウンド数（実行されたラウンド遊技の回数）を示すためのカウンタであり、メインCPU 6 1 に用いられる大入賞口開放回数カウンタと基本的に同一の値を計数している。この処理を終了した場合には、S 3 3 1 に処理を移す。

【0 4 2 1】

S 3 3 1 において、サブCPU 7 1 は、当り演出パターンフラグの値に基づいて、上乗せボーナス（上乗せ無しボーナスを含む）の実行中であるか否かを判定する処理を行う。当り演出パターンフラグの値が「0 2 H」～「0 7 H」のいずれかに該当し、上乗せボーナスの実行中であると判定した場合には、S 3 3 2 に処理を移す。一方、当り演出パターンフラグの値が「0 2 H」～「0 7 H」のいずれでもなく、上乗せボーナスの実行中でないと判定した場合には、S 3 3 6 に処理を移す。

【0 4 2 2】

S 3 3 2 において、サブCPU 7 1 は、当り演出パターンフラグの値に応じて上乗せパターンテーブルを選択する処理を行う。この処理を終了した場合には、S 3 3 3 に処理を移す。

【0 4 2 3】

S 3 3 3 において、サブCPU 7 1 は、選択した上乗せパターンテーブルを参照して、上乗せパターンフラグの値（上乗せパターン）と、ラウンド数カウンタの示す値（ラウンド数）とに基づいて、上乗せ数の報知を行うラウンドであるか否かを判定する処理を行う。上乗せ数の報知を行うラウンドであると判定した場合には、S 3 3 4 に処理を移す。一方

10

20

30

40

50

、上乗せ数の報知を行うラウンドでないと判定した場合には、S 3 3 6 に処理を移す。

【0 4 2 4】

S 3 3 4 において、サブCPU 7 1 は、上乗せパターンテーブルに基づいて上乗せ数の報知を行うためのデータをセットする処理を行う。これにより、該当するラウンド中の表示領域 4 A には、選択された上乗せキャラクタと共に上乗せ数が表示される。この処理を終了した場合には、S 3 3 5 に処理を移す。

【0 4 2 5】

S 3 3 5 において、サブCPU 7 1 は、賞球数カウンタに上乗せ数に対応する値を加算する処理を行う。これにより、賞球数カウンタにおいては、初期値である「2 4 0」から上乗せパターンテーブルに基づいて規定された上乗せ数が加算され、その加算ごとに予定賞球数までカウンタ値が増えることとなる。例えば、大上乗せパターン 4 の場合、1 R 目、4 R 目、7 R 目において上乗せ数の「1 3 5」が加算され、最終的に初期値の「2 4 0」と合わせた予定賞球数の「6 4 5」が表示されることとなる。なお、予定賞球数は、賞球数カウンタの値に基づいて表示されるが、この賞球数カウンタに対する加算直後に予定賞球数が表示されるわけではなく、上乗せに応じた演出の実行後に加算表示されるようになっている。この処理を終了した場合には、S 3 3 6 に処理を移す。

【0 4 2 6】

S 3 3 6 において、サブCPU 7 1 は、ラウンド数カウンタの値に応じたラウンド中演出データをセットする処理を行う。例えば、サブCPU 7 1 は、上乗せボーナスの場合、1 R 目～7 R 目と、8 R 目～1 6 R 目とで背景画像などを含む異なる演出を表示するためのデータをセットする。なお、ノーマルボーナス及び小当りの場合は、いずれのラウンドにおいても常に同じ演出データがセットされる。この処理を終了した場合には、ラウンド中演出処理ルーチンを終了する。

【0 4 2 7】

〔当り終了演出処理〕

図 3 8 は、サブCPU 7 1 により実行される当り終了演出処理を示すフローチャートである。この当り終了演出処理は、大当り又は小当りの終了時となる当り終了インターバルにおける演出内容を決定するための処理であり、以下のステップ単位に実行される。

【0 4 2 8】

図 3 8 に示すように、S 3 4 0 において、サブCPU 7 1 は、当り演出パターンフラグの値が「0 2 H」～「0 7 H」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。すなわち、サブCPU 7 1 は、当り演出パターンフラグの値に基づいて上乗せボーナス又は上乗せ無しボーナスであるか否かを判定する。当り演出パターンフラグの値が「0 2 H」～「0 7 H」のいずれかであると判定した場合には、S 3 4 1 に処理を移す。一方、当り演出パターンフラグの値が「0 2 H」～「0 7 H」のいずれでもない判定した場合には、S 3 4 2 に処理を移す。

【0 4 2 9】

S 3 4 1 において、サブCPU 7 1 は、賞球数カウンタの値に「0」をセットし、カウンタ値をリセットする処理を行う。なお、予定賞球数は、賞球数カウンタの値に基づいて表示されるが、この賞球数カウンタのリセット直後に予定賞球数が 0 として表示されるわけではなく、所定時間経過後に演出と共に予定賞球数の表示が切り替えられるようになっている。また、賞球数カウンタの値がリセットされた場合に、予定賞球数が「0」と表示されるのではなく、予定賞球数の表示自体を非表示とするようにしてもよい。この処理を終了した場合には、S 3 4 2 に処理を移す。

【0 4 3 0】

S 3 4 2 において、サブCPU 7 1 は、当り演出パターンフラグの値に応じた終了演出データをセットする処理を行う。すなわち、サブCPU 7 1 は、当り遊技状態終了時の演出データをセットする。このとき、終了演出データとしては、ノーマルボーナス、上乗せボーナス（上乗せ無しボーナスを含む）、小当りのいずれかに応じて異なる演出内容のデータがセットされる。この処理を終了した場合には、S 3 4 3 に処理を移す。

10

20

30

40

50

【0431】

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

【0432】

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

【0433】

〔オーバー入賞が発生する際の動作例〕

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

【0434】

図39及び図40は、オーバー入賞が発生する際の大入賞口シャッタ37Aの動作を説明するための図である。なお、図39及び図40は、大入賞口シャッタ37A（大入賞口37）と大入賞口カウントスイッチ370との位置関係について、便宜上、図3などとは異なるものとして模式的に示し、大上乗せボーナスにおける当り開始インターバルの開始時から1R目を経て2R目終了後のラウンド間インターバルまでの挙動を模式的に示しているが、便宜上、1R目と2R目との間のラウンド間インターバルとしては、先述した図9に示すものとは異なり、インターバルパターンdを適用している。また、遊技球は、当り開始インターバルの開始直後から連続的に発射され、一律3.1s経過後に大入賞口シャッタ37Aの右端部分（開放状態の場合は対応する大入賞口37の右端部位）に到達するものとする。各遊技球には、発射順に（0）、（1）、…というように順番を付す。

【0435】

まず、図39（A）に示すように、大入賞口シャッタ37Aは、当り開始インターバル時間となる例えば2.5sを経過するまで大入賞口37を閉鎖状態としている。すなわち、当り開始インターバル時間は、遊技球を発射してから当該遊技球が大入賞口シャッタ37Aの右端部分まで到達するのに要する最短時間3sよりも短い時間であるため、当り開始インターバルの開始直後に右打ちによる遊技球の発射操作を開始しても、当該遊技球は、大入賞口37を閉鎖状態とする大入賞口シャッタ37Aの右端部分に到達しない。

【0436】

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

【0437】

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

【0438】

その後、図39（D）に示すように、遊技球（0）は、開放状態となった大入賞口37を通過して下方へと落下し、大入賞口カウントスイッチ370により入賞が検出される。すなわち、規定入賞数「1」に達する入賞が検出されることで1R目が終了となり、2R目開始前のラウンド間インターバルが開始されることとなる。このとき、当り開始インターバルの開始からその直後に発射された遊技球（0）の入賞が検出されるまでの時間は、概ね3.2sとなる。

【0439】

次に、図39（E）に示すように、ラウンド間インターバルの開始に伴い、大入賞口シャッタ37Aは、大入賞口37を再び閉鎖状態とすべく白抜き矢印の方向に突出する動きを開始する。このとき、大入賞口シャッタ37Aは、開位置から閉位置へと突出する動作を0.01s程度で完了する。また、遊技球の発射間隔が0.66sであることから、次の遊技球（1）は、閉鎖状態へと移行中の大入賞口37の右端近傍まで到達している。

【0440】

そして、図39(F)に示すように、2R目開始前のラウンド間インターバル中において、大入賞口シャッタ37Aが大入賞口37を完全に閉鎖状態とすると、遊技球(1)は、大入賞口シャッタ37Aの右端部分に到達する。このような位置に遊技球(1)が到達する時間は、発射から略3.1s経過後であり、ラウンド間インターバルの開始時点(図39(D)の時点)から起算すると、概ね0.56s経過後となる。

【0441】

その後、図40(G)～(I)に示すように、大入賞口シャッタ37Aは、ラウンド間インターバルとして規定された時間、例えばインターバルパターンdの2.97sが経過するまで大入賞口37を閉鎖状態とする。その間、大入賞口シャッタ37Aの上面においては、遊技球(1)～(4)が一行に並んだ状態で右側から左側へと通過していく。このとき、遊技球(1)～(4)は、概ね0.66秒毎に大入賞口シャッタ37Aの右端部分に順次到達し、さらに0.66秒毎に22mm進む程度の速度で転動していく。これにより、4個の遊技球(1)～(4)は、大入賞口シャッタ37Aの上面において概ね1個分程度の間隔をあけつつ位置した状態とされる。なお、ラウンド間インターバルの開始時点(図39(D)の時点)から起算すると、図40(G)の状態に至る時間は、略1.22s経過後となり、図40(H)の状態に至る時間は、略1.88s経過後となり、図40(I)の状態に至る時間は、略2.54s経過後となる。

【0442】

その後、図40(J)に示すように、インターバルパターンdの2.97sが経過すると、ラウンド間インターバルが終了して2R目が開始し、大入賞口シャッタ37Aは、0.01s程度の動作時間で白抜き矢印の方向に退避することによって大入賞口37を再び開放状態とする。このとき、大入賞口シャッタ37Aの上面においては、未だ遊技球(1)～(4)が比較的低速度で通過中の状態にある。これにより、4個の遊技球(1)～(4)は、開放状態となった大入賞口37を一斉に通過して下方へと落下し、大入賞口カウントスイッチ370により4個分の入賞が検出される。すなわち、ラウンド間インターバルが終了した2R目の開始直後には、4個から規定入賞数の1個の入賞に加えて3個分のオーバー入賞が検出される。同様に、インターバルパターンcの2.31sであれば、1+2個分のオーバー入賞が検出され、インターバルパターンbの1.65sであれば、1+1個分のオーバー入賞が検出され、インターバルパターンaの0.3sであれば、規定入賞数に相当する1個分の入賞が検出されるだけでオーバー入賞が検出されないことが容易に理解できる。

【0443】

その後、図40(K)に示すように、大入賞口カウントスイッチ370の位置に最初に到達した遊技球(同図においては図外の遊技球(4))の入賞が検出されることで2R目が終了となり、3R目開始前のラウンド間インターバルが開始される。このとき、次の遊技球(5)は、閉鎖状態へと移行中の大入賞口37の右端近傍に位置している。

【0444】

そして、図40(L)に示すように、3R目開始前のラウンド間インターバルにおいて、大入賞口シャッタ37Aが大入賞口37を再び完全に閉鎖状態とすると、遊技球(5)は、大入賞口シャッタ37Aの右端部分に到達することとなる。このような一連の動作タイミングをインターバルパターンb～dに基づいて制御することにより、2R目以降の所定のラウンドにおいて1～3個のオーバー入賞が実現される。

【0445】

図41は、大入賞口に関連する各種の動作タイミングを説明するための図であり、図39及び図40に応じた大上乗せボーナスにおける動作タイミングを示している。なお、図41においても、便宜上、1R目と2R目との間や2R目終了後のラウンド間インターバルとしては、先述した図9に示すものとは異なり、インターバルパターンdを適用している。「発射状態」は、発射操作が行われない又は発射停止操作が行われている状態を「未発射」として示し、発射操作が行われている状態を「発射」として示す。「遊技状態」は、

10

20

30

40

50

大当たり遊技状態におけるラウンド遊技及びインターバルを示す。「所要時間」は、ラウンド遊技及びインターバルに要する時間を示す。「大入賞口」は、大入賞口 37 の閉鎖状態あるいは開放状態を示す。「シャッタ上の球数」は、大入賞口シャッタ 37 A の上面に沿って位置する遊技球の個数を示す。「シャッタ上の球数変化後経過時間」は、大入賞口シャッタ 37 A の上面における遊技球の個数が変化した場合の経過時間を示す。「図示状態」は、図 39 (A) ～図 40 (L) の末尾の記号を示す。なお、図示状態として示す (E)、(K) は、大入賞口 37 が完全な閉鎖状態ではないので「※」を付記する。

【0446】

図 41 に示すように、大当たりが確定して（大当たりが開始して）その略 0.1 s 経過後に発射操作を開始したとすると、実際に遊技球が発射されるまでの時間が概ね 0.66 s を要し、そうして発射された遊技球が大入賞口シャッタ 37 A の右端部分に到達するまでの時間は、概ね 3.1 s を要する。一方、大当たりが確定してから当り開始インターバルとして 2.5 s が経過した時点では、大入賞口 37 が開放状態にある。これにより、大入賞口シャッタ 37 A の右端部分に相当する位置に到達していた遊技球は、概ね 0.1 s を要して大入賞口カウンスイッチ 370 により検出される。すなわち、大当たりが確定してから発射操作を開始し、そうして発射された最初の遊技球が大入賞口カウンスイッチ 370 により検出されるまでの時間は、 $0.1 + 0.66 + 3.1 + 0.1 = 3.96$ s となる。この時間から当り開始インターバルの時間 2.5 s を差し引いた時間 1.46 s が 1 R の開放時間となる。

【0447】

その後、1 R 目終了後のラウンド間インターバルが開始し、大入賞口 37 が再び閉鎖状態とされる。このとき、大入賞口 37 は、インターバルパターン d の 2.97 s にわたり閉鎖状態となる。そして、閉鎖状態にある大入賞口シャッタ 37 A においては、その上面に位置する遊技球が概ね 0.66 s 毎に 1 つずつ増加し、大入賞口 37 が再び開放状態となる 2 R 目の開始までに 4 個の遊技球が大入賞口シャッタ 37 A に支持される。そのため、2 R 目が開始されて大入賞口 37 が開放状態となると、4 個の遊技球の入賞が検出される。そのうち 1 個の遊技球の入賞が略 0.1 s 経過後に最初に検出されると、大入賞口 37 が閉鎖状態となり、2 R 目終了後のラウンド間インターバルが開始され、図示しない 3 R 目においても 4 個の遊技球の入賞が検出されることとなる。このように、ラウンド間インターバルの時間をインターバルパターン d の 2.97 s とすれば、1 + 3 個のオーバー入賞を実現することができる。同様に、インターバルパターン c の 2.31 s とすれば、1 + 2 個のオーバー入賞を実現することができ、インターバルパターン b の 1.65 s とすれば、1 + 1 個のオーバー入賞を実現することができる。

【0448】

〔上乗せボーナスの画面表示例〕

図 42 ～ 44 は、上乗せボーナスの画面表示例を示す図である。図 42 は、大上乗せパターン 1 に対応する上乗せボーナスの画面表示例であり、図 43 は、小上乗せパターン 5 に対応する上乗せボーナスの画面表示例であり、図 44 は、上乗せ無しパターン 1 に対応する上乗せボーナスの画面表示例である。

【0449】

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

【0450】

次に、図 42 (B) に示すように、1 R 目が開始されると、表示領域 4 A の画面上には、上乗せキャラクタの種類を示す表示欄 704、上乗せ数の加算ごとに予定賞球数を加算表示するための表示欄 705、及び前半ラウンドの期間を「上乗せ特化ゾーン」とし、後半

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

10

【0451】

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

20

【0452】

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

【0453】

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

30

【0454】

次に、図 42 (F) に示すように、5 R 目が開始されると、表示欄 705 には、前ラウンドで表示された「+105」の上乗せ数 703 B を加えた予定賞球数「375」が加算表示される。また、大上乗せパターン 1 では、5 R 目に上乗せ数が表示されないように規定されているため（図 12 参照）、5 R 目においては、画面中央に上乗せキャラクタ 702 A や上乗せ数が表示されない。

【0455】

40

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

【0456】

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

【0457】

50

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

10

【０４５８】

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

【０４５９】

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

20

【０４６０】

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

30

【０４６１】

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

【０４６２】

次に、図４３（Ｅ）に示すように、９Ｒ目が開始されると、表示欄７０６には、「賞球増加ゾーン」が表示される。また、表示欄７０５には、前ラウンドで表示された「＋１３５」の上乗せ数７０３Ｄを加えた予定賞球数「３７５」が加算表示される。さらに、小上乗せパターン５では、９Ｒ目以降に上乗せ数が表示されないように規定されているため（図１２参照）、９Ｒ目以降においては、画面中央に上乗せキャラクタ７０２Ａや上乗せ数が表示されず、表示欄７０５には、最終的に予定賞球数が「３７５」となったことが表示される。このような上乗せ数や予定賞球数の一連の表示によっても、遊技者は、後半ラウンドの一部まで（１Ｒ目～１３Ｒ目まで）実質上オーバー入賞を発生させることができないものの、加算表示された予定賞球数を目安にして最終ラウンド（１６Ｒ）に至るまでオーバー入賞に期待しながら遊技を進めることができ、演出効果と共に遊技の興趣を高めることができる。

40

【０４６３】

50

また、図 4 4 (A) に示すように、上乗せボーナスとして当りパターン 7 に応じた上乗せ無しボーナスが決定され、上乗せパターンとして上乗せ無しパターン 1 が選択された場合、当り開始インターバルにおける表示領域 4 A の画面上には、上乗せボーナスの開始を示す画像 7 0 0 が表示されるとともに、右打ちを促す画像 7 0 1 が表示される。このとき、画面上には、抽選により選択された例えば「女性」の上乗せキャラクタ 7 0 2 C が出現し、その後、予定賞球数の初期値「+ 2 4 0」を示す画像 7 0 3 が表示される。

【 0 4 6 4 】

次に、図 4 4 (B) に示すように、1 R 目が開始されると、表示領域 4 A の画面上には、表示欄 7 0 4 ~ 7 0 6 が表示される。この 1 R 目において、表示欄 7 0 4 には、上乗せキャラクタ 7 0 2 C に対応する「女性」が表示される。上乗せ無しパターン 1 では、1 R 目を
10
含むすべてのラウンドにおいて上乗せ数が表示されないように規定されているため(図 1 2 参照)、1 R 目においては、表示欄 7 0 5 に初期値の「2 4 0」が表示されるだけで画面中央に上乗せ数が表示されない。

【 0 4 6 5 】

すなわち、図 4 4 (B) ~ (D) に示すように、1 R 目 ~ 1 6 R 目においては、画面中央に上乗せキャラクタ 7 0 2 B や上乗せ数が表示されず、表示欄 7 0 5 には、予定賞球数が初期値「2 4 0」から変化することなく継続表示される。なお、図 4 4 (C) 及び図 4 4 (D) に示すように、8 R 目以降の表示欄 7 0 6 には、単に「上乗せボーナス」が表示される。

【 0 4 6 6 】

なお、上乗せキャラクタについては、演出ボタンの操作に応じて出現させ、その出現後に上乗せ数を表示するようにしてもよい。また、8 R 目以降に出現する上乗せキャラクタと、7 R 目以前に出現する上乗せキャラクタとについては、例えば同じ人物でも恰好などが異なる態様としてもよい。表示する数値としては、大入賞口に遊技球が入賞した場合、賞球数分の「+ 1 5」を表示し、払出数又は払出予定数を累積的に表示するようにしてもよい。また、予定賞球数については、想定される数値を直接的に表示せず、間接的に例えば光や音などで示唆するようにしてもよい。「上乗せボーナス」においては、予定賞球数の加算表示を、上乗せ数を表示したラウンドの次のラウンドで行うようにしているが、同一のラウンドで予定賞球数の加算表示と上乗せ数の表示とを行うようにしてもよいし、上乗せ数を表示したラウンドの次々回のラウンドで予定賞球数の加算表示を行うようにしても
20
30
よい。

【 0 4 6 7 】

〔第 1 実施形態の遊技機による効果〕

第 1 実施形態のパチンコ遊技機によれば、以下の効果が得られる。

【 0 4 6 8 】

本実施形態のパチンコ遊技機によれば、大入賞口 3 7 を閉鎖状態とするラウンド間インターバルの時間は、次のラウンド遊技において規定入賞数を超える数の遊技球が抑制部 4 3 0 (大入賞口シャッタ 3 7 A の上面) へと流入する時間となるように制御される。具体的に、インターバルパターン b ~ d では、大入賞口シャッタ 3 7 A の上面を同時に 2 個以上の遊技球が通過し得る時間に制御される。これにより、大入賞口シャッタ 3 7 A がラウンド間インターバルの閉鎖状態からラウンド遊技の開始に応じて開放状態になると、その閉鎖状態において大入賞口シャッタ 3 7 A 上に流入した規定入賞数より多い数の遊技球が大入賞口 3 7 へと導かれるので、所定のラウンド遊技においてオーバー入賞を実現することができ、大当たり遊技状態に対する興味を高めることができる。

【 0 4 6 9 】

また、大入賞口シャッタ 3 7 A の開放時間を変化させずとも、所望とするラウンド遊技とラウンド遊技との間で大入賞口 3 7 を閉鎖状態とするラウンド間インターバルの時間を適切に制御することにより、オーバー入賞数を適宜に調整することができる。すなわち、具体的には、ラウンド間インターバルについて、比較的短い時間(インターバルパターン a) とする当りパターン 7 の大当たり遊技状態と、それよりも長い時間(インターバルパター
40
50

ンb～d)とする当りパターン2～6の大当り遊技状態とを設けることで、ラウンド間インターバルの時間に応じてオーバー入賞に基づき付与される賞球数を相異させることができ、複数の大当り遊技状態についてこれらの有利度合いに差を付けることができる。

【0470】

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

10

【0471】

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

【0472】

<第2実施形態>

次に、図45～図112を用いて、本発明の第2実施形態について説明する。なお、先述した第1実施形態によるものと同一又は類似の構成要素については、同一符号を付してその説明を省略する。

20

【0473】

[遊技盤]

まず、本実施形態(第2実施形態)で用いられる遊技盤1について説明する。

【0474】

図45に示す遊技盤1は、図3に示した遊技盤1の別例である。図45に示す遊技盤1において、図3に示した遊技盤1と大きく異なる点は、(1)第2始動口33及び当該第2始動口33を開閉する羽根部材34の代わりに、普通電動役物ユニット3400を具備する点と、(2)大入賞口37、大入賞口シャッタ37A、及びカバー部材43等を具備する可変入賞装置の代わりに、アタッカユニット3500を具備する点と、(3)上側可動演出部材42A及び下側可動演出部材42B等を備えた可動演出装置42の代わりに、演出用の役物ユニット2000(図113参照)を具備する点と、(4)遊技盤1の上部にロゴユニット1000を具備する点である。

30

【0475】

普通電動役物ユニット3400は、通過ゲート35の下方に位置する。普通電動役物ユニット3400の下方には、一般入賞口40が位置し、当該一般入賞口40の下方には、アタッカユニット3500が位置する。普通電動役物ユニット3400は、第2始動口3440及び普通電動役物(より詳細には羽根部材3461)を具備する。なお、第2始動口3440は、図3に示した遊技盤1の第2始動口33に対応する。普通電動役物(羽根部材3461)は、図3に示した遊技盤1の羽根部材34に対応する。

40

【0476】

第2始動口3440は、普通電動役物ユニット3400の内部に設けられている。第2始動口3440に遊技球が入賞すると、予め設定されている数の遊技球が払出口20又は供給口21を介して上皿17又は下皿18に払い出される。第2始動口3440は、普通電動役物としての羽根部材3461の姿勢変化によって入賞困難性が変化する。第2始動口3440への遊技球の入賞は、第2始動口スイッチ330(図6参照)により検出される。

【0477】

羽根部材3461は、羽根状に形成された部材であり、いわゆる普通電動役物である。羽根部材3461は、前後方向へ突出された回動軸を介して、普通電動役物ユニット3400の誘導路に回動自在に支持される。こうして、羽根部材3461は、誘導路の入り口を

50

開閉可能としている。羽根部材 3 4 6 1 が誘導路の入り口を開けた場合、当該羽根部材 3 4 6 1 の先端側は誘導路内に進入する。こうして、羽根部材 3 4 6 1 が誘導路の入り口を開けた場合、第 2 始動口 3 4 4 0 へと続く誘導路内へと遊技球が案内される。羽根部材 3 4 6 1 は、羽根部材ソレノイド 3 4 0（図 6 参照）により駆動される。

【0 4 7 8】

アタッカユニット 3 5 0 0 は、一般入賞口 4 0 の下方にあって第 1 始動口 3 2 の右側に位置する。アタッカユニット 3 5 0 0 は、大入賞口 3 5 4 0 及び特別電動役物（より詳細にはシャッタ 3 6 1 0）を具備する。なお、大入賞口 3 5 4 0 は、図 3 に示した遊技盤 1 の大入賞口 3 7 に対応する。特別電動役物（シャッタ 3 6 1 0）は、図 3 に示した遊技盤 1 の大入賞口シャッタ 3 7 A に対応する。

【0 4 7 9】

大入賞口 3 5 4 0 は、アタッカユニット 3 5 0 0 の内部に設けられており、遊技者に有利な遊技状態である当り遊技状態（大当り遊技状態など）のときに開放される。大入賞口 3 5 4 0 への遊技球の入賞は、大入賞口カウントスイッチ 3 7 0（図 6 参照）により検出される。なお、大入賞口 3 5 4 0 が配置される位置については、上述した位置に限らず、遊技機の仕様などに応じて適宜変更することができる。

【0 4 8 0】

アタッカユニット 3 5 0 0 の上部には、遊技球の進入可能なスリット（図示略）が形成されている。このスリットは、正面視で右方から左方へと緩やかに傾斜しながら延びる略直線状に形成される。スリットには、シャッタ 3 6 1 0 が配置される。

【0 4 8 1】

シャッタ 3 6 1 0 は、いわゆる特別電動役物に相当し、スリットを介して前後方向に進退可能に構成される。このようなシャッタ 3 6 1 0 が前方に進出した場合に大入賞口 3 5 4 0 に遊技球が進入不可能な第一誘導路が形成される。このような第一誘導路は、それに沿って移動する遊技球の移動速度を減少可能とし、当該第一誘導路上に複数の遊技球が比較的低速で移動している状況を作り出すことができる。このように、第一誘導路上に複数の遊技球が移動している状況になった場合、シャッタ 3 6 1 0 が 1 回開けられるだけで、複数の遊技球を下方へと案内し、大入賞口 3 5 4 0 に入賞させることができる。すなわち、大当り遊技におけるラウンド消化を素早く行うことができる。また、シャッタ 3 6 1 0 の開放時間が短くても、シャッタ 3 6 1 0 上に多くの遊技球が滞留していれば、多くの入賞を発生させることができる。また、一度に多くの遊技球を入賞させることができるため、大当り遊技の 1 回のラウンドにおける入賞可能数以上の入賞（いわゆるオーバー入賞）を発生させやすい。このようなシャッタ 3 6 1 0 は、大入賞口シャッタソレノイド 3 7 0 A（図 6 参照）により駆動される。このような構成のアタッカユニット 3 5 0 0 においては、移動してきた遊技球を誘導路によって所定方向へ適宜誘導可能である。

【0 4 8 2】

役物ユニット 2 0 0 0 は、液晶表示装置 4 の表示領域 4 A の前方に出現するように配置されている。役物ユニット 2 0 0 0 は、特定の演出が行われる場合に表示領域 4 A の中央部の前方に出現し、所定の動作や発光を行う。この役物ユニット 2 0 0 0 については、後述する第 3 実施形態に係る遊技機にも適用されるものとして、図 1 2 1 ～ 1 3 5 を参照して後に詳述する。また、液晶表示装置 4 の表示領域 4 A の前方上部には、機種名などを示すロゴユニット 1 0 0 0 が配置されている。ロゴユニット 1 0 0 0 は、文字ごとに発光可能とされる。このロゴユニット 1 0 0 0 についても、後述する第 3 実施形態に係る遊技機にも適用されるものとして、図 1 1 4 ～ 1 2 0 を参照して後に詳述する。

【0 4 8 3】

役物ユニット 2 0 0 0 は、表示領域 4 A の中央前方にレベル表示部 2 1 0 0 を有する。レベル表示部 2 1 0 0 は、所定の演出（具体的には、後述する保留キャラのレベルを表示する演出）に使用される。レベル表示部 2 1 0 0 は、表示領域 4 A の下方に配置される。レベル表示部 2 1 0 0 は、7 セグメント LED を有する。レベル表示部 2 1 0 0 は、表示制御回路 7 6（図 6 参照）によって、「0 1」～「9 9」の数値（保留キャラのレベル）を

10

20

30

40

50

7セグメントLEDに表示可能に構成される。

【0484】

なお、本実施形態において、レベル表示部2100は、7セグメントLEDに数値を表示するものであるが、7セグメントLEDを用いずに、表示領域4Aに表示するものであってもよい。また、レベル表示部2100は、液晶表示装置4とは別体の役物ユニット2000の表示装置として設けられるが、液晶表示装置4と一体に設けられるものとしてもよい。

【0485】

〔遊技機のスペック〕

まず、図46を用いて、本実施形態（第2実施形態）に係る遊技機の遊技特性に関するスペックについて説明する。

10

【0486】

図46に示すように、本実施形態において、大当り遊技状態となる特別図柄の大当り確率は、低確率時（非確変遊技状態）にあっては $1/319.688$ 、高確率時（確変遊技状態）にあっては $1/68.634$ となっている。確率変動性能（確変遊技状態の仕様）としては、確変大当り遊技状態終了後、転落抽選に当選するまで確変遊技状態が継続する。転落抽選の当選確率は、 $1/275.361$ となっている。

【0487】

また、大当り遊技状態終了後には、時短遊技状態となる。時短遊技状態においては、普通図柄の当り確率が高確率となることにより、羽根部材3461のサポートによって第2始動口3440への入賞が容易となる状態（電サポ状態）となる。電サポ状態は、大当り遊技状態終了後、遊技状態を問わず（確変遊技状態又は非確変遊技状態の何れの遊技状態であっても）最低30回のゲーム回数（特別図柄の変動回数）が保障されている。また、電サポ状態は、確変遊技状態である場合には、30回を経過しても継続される。そしてその後転落抽選に当選した場合に確変遊技状態と同じタイミングで時短遊技状態も終了となる。

20

【0488】

特別図柄は、第1特別図柄においては3種類の大当り図柄、第2特別図柄においては7種類の大当り図柄に振り分けられる。

【0489】

具体的には、第1特別図柄の大当り図柄「確変1」では、ラウンドゲームのラウンド数として11R（そのうち大入賞口に入賞容易な実質ラウンド数は6R）が付与される。また、第1特別図柄の大当り図柄「確変1」では、予定賞球数が900個となっている。また、第1特別図柄の大当り図柄として「確変1」となる確率（突入率）は、 $43/100$ に設定されている。なお、入賞困難なラウンド数を設けずに実質ラウンド数と同じラウンド数を決定するようにしてもよい。

30

【0490】

また、第1特別図柄の大当り図柄「確変2」では、ラウンドゲームのラウンド数として10R（そのうち実質ラウンド数は6R）が付与される。また、第1特別図柄の大当り図柄「確変2」では、予定賞球数が900個となっている。また、第1特別図柄の大当り図柄として「確変2」となる確率（突入率）は、 $37/100$ に設定されている。

40

【0491】

また、第1特別図柄の大当り図柄「通常1」では、ラウンドゲームのラウンド数として10R（そのうち実質ラウンド数は6R）が付与される。また、第1特別図柄の大当り図柄「通常1」では、予定賞球数が900個となっている。また、第1特別図柄の大当り図柄として「通常1」となる確率（突入率）は、 $20/100$ に設定されている。

【0492】

このように、大当りが第1始動口32への入賞を契機とした大当り判定の結果である場合には、大当り遊技終了後に $80/100$ の確率で確変遊技状態となり、 $20/100$ の確率で通常遊技状態（非確変遊技状態）となる。

【0493】

50

また、第2特別図柄の大当たり図柄「確変3」では、ラウンドゲームのラウンド数として16R（そのうち実質ラウンド数は16R）が付与される。また、第2特別図柄の大当たり図柄「確変3」では、予定賞球数が2400個となっている。また、第2特別図柄の大当たり図柄として「確変3」となる確率（突入率）は、50/100に設定されている。

【0494】

また、第2特別図柄の大当たり図柄「確変4」では、ラウンドゲームのラウンド数として9R（そのうち実質ラウンド数は9R）が付与される。また、第2特別図柄の大当たり図柄「確変4」では、予定賞球数が1350個となっている。また、第2特別図柄の大当たり図柄として「確変4」となる確率（突入率）は、6/100に設定されている。

【0495】

また、第2特別図柄の大当たり図柄「確変5」では、ラウンドゲームのラウンド数として6R（そのうち実質ラウンド数は6R）が付与される。また、第2特別図柄の大当たり図柄「確変5」では、予定賞球数が900個となっている。また、第2特別図柄の大当たり図柄として「確変5」となる確率（突入率）は、10/100に設定されている。

【0496】

また、第2特別図柄の大当たり図柄「確変6」では、ラウンドゲームのラウンド数として3R（そのうち実質ラウンド数は3R）が付与される。また、第2特別図柄の大当たり図柄「確変6」では、予定賞球数が450個となっている。また、第2特別図柄の大当たり図柄として「確変6」となる確率（突入率）は、14/100に設定されている。

【0497】

また、第2特別図柄の大当たり図柄「通常2」では、ラウンドゲームのラウンド数として9R（そのうち実質ラウンド数は9R）が付与される。また、第2特別図柄の大当たり図柄「通常2」では、予定賞球数が1350個となっている。また、第2特別図柄の大当たり図柄として「通常2」となる確率（突入率）は、2/100に設定されている。

【0498】

また、第2特別図柄の大当たり図柄「通常3」では、ラウンドゲームのラウンド数として6R（そのうち実質ラウンド数は6R）が付与される。また、第2特別図柄の大当たり図柄「通常3」では、予定賞球数が900個となっている。また、第2特別図柄の大当たり図柄として「通常3」となる確率（突入率）は、5/100に設定されている。

【0499】

また、第2特別図柄の大当たり図柄「通常4」では、ラウンドゲームのラウンド数として3R（そのうち実質ラウンド数は3R）が付与される。また、第2特別図柄の大当たり図柄「通常4」では、予定賞球数が450個となっている。また、第2特別図柄の大当たり図柄として「通常4」となる確率（突入率）は、13/100に設定されている。

【0500】

このように、大当たりが第2始動口3440への入賞を契機とした大当たり判定の結果である場合には、大当たり遊技終了後に80/100の確率で確変遊技状態となり、20/100の確率で通常遊技状態（非確変遊技状態）となる。こうして、本実施形態においては、大当たり図柄として確変図柄が連続する確率（確変連チャン率）が、80/100に設定されている。

【0501】

大入賞口カウント数は、1ラウンドにおいて大入賞口3540を開放状態から閉鎖状態とする際の一契機となる規定入賞数に該当し、本実施形態では、大入賞口カウント数（規定入賞数）が「10」に設定されている。すなわち、1ラウンドにおいて大入賞口3540への入賞が10個計数されると、シャッタ3610が開放状態から閉鎖状態とされる。

【0502】

〔遊技機の遊技状態の遷移〕

次に、図47を用いて、遊技機の遊技状態の遷移について、簡単に説明する。

【0503】

図47に示すように、遊技機の遊技状態の遷移は、当該遊技状態中に行われる演出（演出

10

20

30

40

50

モード)と互いに関連しながら行われる。本実施形態において、演出モードとしては、通常モードと、大当たりラウンド(大当たり中モード)と、ボスバトルモード(高確or時短モード)との、大きく3つに分けることができる。

【0504】

具体的には、まず遊技が開始されると、遊技状態が通常遊技状態(より詳細には、非確変・非時短遊技状態)となり、演出モードが通常モードとなる。通常モードにおいては、通常遊技状態に基づいた演出(通常モード演出)が行われる。また、通常モードにおいて大当たりとなると、遊技状態が通常遊技状態から大当たり遊技状態に移行し、ラウンド遊技が開始され、演出モードが大当たりラウンドとなる。大当たりラウンドにおいては、大当たり遊技状態に基づいた演出(大当たり中演出)が行われる。なお、以下の説明において、通常モードでの大当たりとは通常モードにおいて基本的に変動が行われる第1特別図柄での大当たりのことを示し、ボスバトルモードでの大当たりとはボスバトルモードにおいて基本的に変動が行われる第2特別図柄での大当たりのことを示す。

【0505】

大当たり遊技状態では、ラウンド遊技が行われる。なお、ラウンド遊技を行う場合、特別図柄の大当たり図柄に基づいて実質ラウンド数(以下では、実質ラウンド数を単に「ラウンド数」と称する)が決定(付与)される。例えば、通常モードにおいて大当たりとなった場合には、必ず実質ラウンド数として6Rが付与される。こうして、いわゆる初当たりの場合には、必ず6Rのラウンド遊技が行われる。また、ボスバトルモード(高確or時短モード)において大当たりとなった場合(ボスバトルモードから大当たりラウンドとなった場合)には、実質ラウンド数として3R、6R、9R又は16Rが付与される。こうして、電サポ中に大当たりとなった場合には、3R、6R、9R又は16Rの何れかのラウンド遊技が行われる。

【0506】

また、ラウンド遊技には、実質ラウンド数を予め遊技者に報知するラウンド遊技(確定型のラウンド遊技)と、実質ラウンド数を予め遊技者に報知しないラウンド遊技(ランクアップ型のラウンド遊技)と、が設けられている。本実施形態においては、確定型のラウンド遊技として、16Rのラウンド遊技が設けられている。また、ランクアップ型のラウンド遊技(ランクアップ遊技)として、3R、6R、9R及び16Rのラウンド遊技が設けられている。ランクアップ型のラウンド遊技が開始されると、大当たり中演出として、例えば3R目でラウンド遊技が終了するか、又は、4R目以降に継続(ランクアップ)するか等の、ラウンド遊技が継続するか否かを煽るような演出(いわゆる「RUSH」又は「ランクアップ演出」)が行われる。こうして、ランクアップ型のラウンド遊技は、RUSHが行われ、最短で3Rで終了し、最長で16Rまで継続する。

【0507】

また、大当たりラウンドにおいて、ラウンド遊技が終了すると、遊技状態が大当たり遊技状態から確変・時短遊技状態又は非確変・時短遊技状態の何れかに移行し、演出モードがボスバトルモード(高確or時短モード)となる。ボスバトルモードには、遊技状態が確変・時短遊技状態又は非確変・時短遊技状態である場合に行われるボスバトル1モードと、遊技状態が確変・時短遊技状態である場合に行われるボスバトル2モードと、が設けられている。こうして、ボスバトルモードにおいては、ボスバトル1モード又はボスバトル2モードに基づいた演出(ボスバトルモード演出)が行われる。このように、本実施形態においては、ボスバトルモードとして、ボスバトル1モード又はボスバトル2モードの何れのモードとなっても、時短遊技状態(すなわち電サポ状態)となる。

【0508】

ボスバトル1モードにおいては、遊技状態が確変遊技状態であっても、確変遊技状態であることを遊技者が認識し難いように設定される。これに対して、ボスバトル2モードにおいては、確変遊技状態であることを遊技者が認識し易いように設定される。また、ボスバトル1モードにおいては、ゲーム回数(特別図柄の変動回数)が10及び20回目に所定の抽選が行われ、当該抽選に当選した場合には特定の演出と共にボスバトル2モードにモ

10

20

30

40

50

ードが変更される。これによって、実際には遊技状態は確変遊技状態のままで変更されていないが、あたかも非確変遊技状態から確変遊技状態へと遊技状態が変更（昇格）したかのような印象を遊技者に与えることができる。

【0509】

また、ボスバトル1モードにおいては、遊技状態が確変遊技状態である場合にゲーム回数（特別図柄の変動回数）が30回目に到達すると、前記所定の抽選を行うことなく、31回目からボスバトル2モードにモードが変更される。

【0510】

また、ボスバトル1モード及びボスバトル2モードにおいて、遊技状態が確変遊技状態である場合には、特別図柄の変動毎に転落抽選が行われる。転落抽選に当選すると、遊技状態が確変遊技状態から非確変遊技状態に変更される。なお、時短遊技状態（電サポ状態）は、確変遊技状態の転落抽選の結果とは関係なく、大当たり遊技終了後に最低30回の特別図柄の変動回数が保障されている。また、時短遊技状態（電サポ状態）は、遊技状態が確変遊技状態である場合には、特別図柄の変動回数が30回を経過しても継続される。

【0511】

このように、遊技機においては、遊技状態の遷移に応じて、演出モードで通常モード演出が行われたり、大当たりラウンドで大当たり中演出が行われたり、ボスバトルモード（ボスバトル1モード及びボスバトル2モード）でボスバトルモード演出が行われたりする。なおこれらの演出は、保留画像が示すキャラクタ（保留キャラ）が表示領域4Aに登場することにより行われる場合がある。

【0512】

例えば、ボスバトル1モード及びボスバトル2モードにおいては、ボスバトルモード演出として、保留キャラが敵キャラ（ボス）とバトルを行う演出（ボスバトル演出）が行われる。ボスバトル演出において、保留キャラが敵キャラに勝利した場合には、大当たりであることが遊技者に報知され、遊技状態が大当たり遊技状態へ移行する。一方、ボスバトル演出において、保留キャラが敵キャラに敗北した場合には、ハズレであることが遊技者に報知される。

【0513】

なお、遊技状態が非確変・時短遊技状態である場合において特別図柄の変動回数が30回に到達した場合、及び、特別図柄の変動回数が31回以降である場合に転落抽選に当選した場合には、必ずボスバトル演出が行われる。このような場合に、大当たり判定がハズレであれば、遊技状態が非確変・非時短遊技状態へ移行し、ボスバトルモード（ボスバトル1モード又はボスバトル2モード）が通常モードに変更される。

【0514】

〔モード背景〕

また、遊技機において、液晶表示装置4に表示される背景画像（モード背景）は、演出モードに対応して表示される。こうして、モード毎に対応したモード背景を液晶表示装置4に表示することにより、現在の遊技状態（サブ状態）を遊技者に報知（又は、示唆）することができる。以下では、モード背景について説明する。

【0515】

図48に示すように、演出モードが通常モードである場合には、モード背景として、通常1（町）、通常2（外）、通常3（ダンジョン1F）、通常4（ダンジョン2F）、又は、通常5（通常ボス）の何れかが液晶表示装置4に表示される。また、演出モードがボスバトルモードのうち、ボスバトル1モードである場合には、モード背景として、ボスバトル1が表示される。また、演出モードがボスバトルモードのうち、ボスバトル2モードである場合には、モード背景として、ボスバトル2が表示される。また、演出モードが大当たりラウンドである場合には、モード背景として、大当たりが表示される。これらのモード背景には、それぞれ1～8の番号が対応付けられている。

【0516】

モード背景1の通常1（町）は、背景画像として、例えば城壁に囲まれた町並みが表示さ

10

20

30

40

50

れる。また、モード背景2の通常2（外）は、背景画像として、例えば城壁の外が表示される。また、モード背景3の通常3（ダンジョン1F）は、背景画像として、例えば洞窟の地下1Fが表示される。また、モード背景4の通常4（ダンジョン2F）は、背景画像として、例えば洞窟の地下2Fが表示される。また、モード背景5の通常5（通常ボス）は、背景画像として、例えば敵キャラとのバトルの背景が表示される。なお、モード背景1～5は、通常モードのモード背景であるため、確変フラグの値が「0」であって、時短フラグの値（電サポ状態）が「0」である場合に表示される。

【0517】

モード背景1～5は、擬似連が行われた場合に、擬似連の回数（仮停止表示後の変動表示の回数）が増えるに従って順次移行していく。モード背景1～5においては、例えばモード背景1（通常1（町））が最も基本的なパターンとなる。例えば、モード背景1（通常1（町））で合計4回の擬似連が開始されると、モード背景2（通常2（外））が擬似連1回目（擬似1）に表示される。また、モード背景3（通常3（ダンジョン1F））が擬似連2回目（擬似2）に表示される。また、モード背景4（通常4（ダンジョン2F））が擬似連3回目（擬似3）に表示される。また、モード背景5（通常5（通常ボス））が擬似連4回目（擬似4）に表示される。このようにモード背景（演出ステージ）は、大当りの期待度に応じて、モード背景5・4・3・2・1と順位付けられている。すなわち、モード背景（演出ステージ）は、大当りの期待度を表示（示唆）するものである。こうして、モード背景（演出ステージ）は、擬似連が実行されることにより、前記順位における上位のモード背景（演出ステージ）へと変更して表示されることができる。

【0518】

なお、本実施形態において、擬似連が開始されるモード背景、及び、モード背景1～5が移行する順番は、上述の如き例に限定するものではなく、種々に設定されている。また、モード背景移行は擬似連実行時に限定されず、擬似連を実行しない場合においても移行するようにしてもよい。

【0519】

また、本実施形態においては、擬似連が開始されると、モード背景の移行に応じて、後述するレベルアップ演出が行われる。また、擬似連により移行した最終のモード背景がモード背景4（最終到達背景が、通常4（ダンジョン2F））である場合には、味方キャラが敵キャラ（中ボス）とバトルを行う演出（後述する中ボスバトル演出）が行われる。また、擬似連により移行した最終のモード背景がモード背景5（最終到達背景が、通常5（通常ボス））である場合には、味方キャラが敵キャラ（大ボス）とバトルを行う演出（後述する大ボスバトル演出）が行われる。

【0520】

モード背景6のボスバトル1及びモード背景7のボスバトル2は、背景画像として、例えば敵キャラとのバトルの背景が表示される。モード背景6のボスバトル1は、ボスバトルモードのうち、ボスバトル1モードのモード背景であるため、確変フラグの値が「0」又は「1」であって、時短フラグの値（電サポ状態）が「1」である場合に表示される。また、モード背景7のボスバトル2は、ボスバトルモードのうち、ボスバトル2モードのモード背景であるため、確変フラグの値が「1」であって、時短フラグの値（電サポ状態）が「1」である場合に表示される。なお、モード背景6のボスバトル1は、確変フラグの値が「1」である場合に所定の抽選に当選すると、モード背景7のボスバトル2に変更される。なお、ボスバトル2は確変フラグ及び時短フラグの値が「1」である場合に表示されることとしたが、例外的にボスバトル2実行中の変動開始時に転落抽選に当選した場合にはその時点で確変フラグ及び時短フラグの値が「0」に設定され、その変動においては確変フラグ及び時短フラグの値が「0」に設定された状態でボスバトル2が実行されることとなる。

【0521】

モード背景8の大当りは、背景画像として、大当中演出が表示される。なお、モード背景8の大当りは、大当りラウンドのモード背景であるため、確変フラグの値が「0」であ

って、時短フラグの値（電サポ状態）が「0」である場合に表示される。また、大当たり中演出はその種別によって演出内容が変化するがここでは省略する。

【0522】

〔遊技機の画面表示例〕

本実施形態に係る遊技機においては、液晶表示装置4の表示領域4A及びレベル表示部2100を用いて、リーチ前演出や、リーチ演出、装飾図柄500の変動表示等の各種の演出が行われる。

【0523】

図49(a)は、液晶表示装置4（表示領域4A及びレベル表示部2100）の表示例を示している。図49(a)に示すように、表示領域4Aの右上部には、3つの装飾図柄500が変動表示及び停止表示される。変動表示とは、3つの装飾図柄500のうちいずれかが完全に停止することなく上下に流れるように表示されたり順次拡大表示されるような状態を意味する。停止表示は、変動表示されていた3つ全ての装飾図柄500が停止し、これら図柄の組み合わせを示す状態を意味する。以下の説明においては、装飾図柄500及び特別図柄に関する停止表示を「確定表示」と称する場合がある。装飾図柄500の変動表示及び確定表示は、擬似連の場合を除き、特別図柄の変動表示及び確定表示に同調する。

【0524】

表示領域4Aの下部には、当該キャラ表示領域600及び保留キャラ表示領域610が表示される。当該キャラ表示領域600及び保留キャラ表示領域610には、第1特別図柄及び第2特別図柄の始動記憶に応じてワークRAM73に記憶された保留情報に基づいて保留画像（キャラ保留画像）が表示される。以下の説明において、キャラ保留画像に係る保留情報は、単に「保留情報」と称する。具体的にいうと、保留情報は、「当り判定用乱数値」、「当り図柄決定用乱数値」等が情報として含まれるものであるが、便宜上、これらに乱数値に基づいて当り種別の判定結果が保留情報に含まれるものとする。以下の説明では、キャラ保留画像が示すキャラクタ（保留キャラ）の画像を、単にキャラクタの名称（例えば、「保留キャラA」）で称する場合もある。このように、表示領域4Aは、キャラ保留画像を表示する領域（当該キャラ表示領域600及び保留キャラ表示領域610）と、当該キャラ表示領域600及び保留キャラ表示領域610とは異なる領域（装飾図柄500の変動表示や保留キャラによる各種の演出を表示する領域（変動表示領域））と、に分けることができる。

【0525】

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

【0526】

当該キャラ表示領域600は、装飾図柄500の変動表示中（擬似連の場合は最初の変動表示中）に、その基になる始動記憶に応じた保留情報をキャラ保留画像の画像として表示するための領域であり、表示領域4Aの下部左端に位置する。また、装飾図柄500が最終的に確定表示された場合にあって、保留キャラ表示領域610に少なくとも1つのキャラ保留画像が表示されている場合は、保留キャラ表示領域610から当該キャラ表示領域600へと1つのキャラ保留画像が移動するように表示される。

【0527】

保留キャラ表示領域 6 1 0 は、1 ～ 4 番目までの始動記憶に対応する保留情報をキャラ保留画像の画像として個々に並べて表示するための領域であり、当該キャラ表示領域 6 0 0 の右方に位置する。保留キャラ表示領域 6 1 0 においては、最も以前に記憶された 1 番目の保留情報が左端のキャラ保留画像として表示され、2 ～ 4 番目の保留情報が左端のキャラ保留画像の右側に順次並ぶ複数のキャラ保留画像により表示される。保留キャラ表示領域 6 1 0 においては、基本的に、1 番目の保留情報を示す左端のキャラ保留画像が消去される毎に当該キャラ表示領域 6 0 0 に移動表示され、その余の 2 ～ 4 番目の保留情報を示すキャラ保留画像がある場合は、それぞれ左隣りにシフトするように移動表示される。

【0528】

なお以下では、保留キャラ表示領域 6 1 0 のうち、1 番目の保留情報がキャラ保留画像として表示される領域を「第 1 保留キャラ表示領域 6 1 0 a」、2 番目の保留情報がキャラ保留画像として表示される領域を「第 2 保留キャラ表示領域 6 1 0 b」、3 番目の保留情報がキャラ保留画像として表示される領域を「第 3 保留キャラ表示領域 6 1 0 c」、4 番目の保留情報がキャラ保留画像として表示される領域を「第 4 保留キャラ表示領域 6 1 0 d」と、それぞれ称する場合がある。

【0529】

レベル表示部 2 1 0 0 には、当該キャラ表示領域 6 0 0 に表示されたキャラ保留画像が示す保留キャラのレベルが表示される。ここで、保留キャラのレベルとは、この保留キャラの強さ（例えば、敵キャラとのバトルにおける勝利の期待度）を数値化したものであり、ひいては大当りの期待度を示すものである。保留キャラのレベルは、「0 1」～「9 9」の数値で表示され、値の大きい方が保留キャラが強いこと（勝利の期待度が高いこと）、すなわち大当り期待度が高いことを示している。なお、図 4 9（a）においては、保留キャラ A のレベルが「1 0」であることを示している。なお、保留キャラのレベルは、変動中の演出内容や疑似連が行われた場合に、レベルアップ演出によって上がる場合がある。

【0530】

【キャラ保留画像】

図 4 9（b）は、表示領域 4 A に表示された保留画像（キャラ保留画像）の表示例を示している。本実施形態においては、このキャラ保留画像が示す保留キャラが、リーチ前演出や、リーチ演出、装飾図柄 5 0 0 の変動表示等の各種の演出に登場する。キャラ保留画像は、保留キャラの顔画像と、保留キャラの名称（特徴）と、保留キャラの現在の状態及び能力（ステータス）と、を表示している。

【0531】

具体的には、キャラ保留画像のうち、左下部の領域 A P 1 に、当該キャラ保留画像が示す保留キャラの顔画像が表示される。このように、キャラ保留画像に保留キャラを表示することにより、保留キャラ表示領域 6 1 0 に表示されている場合であっても（当該キャラ表示領域 6 0 0 に移動する前であっても）、装飾図柄 5 0 0 の変動開始時に登場するキャラクタを示唆することができる。

【0532】

また、キャラ保留画像のうち、右上部の領域 A P 2 には、保留キャラのステータスとして、「HP」（ヒットポイント）が表示される。「HP」は、保留キャラの体力を数値化したものである。本実施形態においては、「HP」は、「1」～「9 9 9」の数値で表示され、値の大きい方が体力があることを示している。「HP」は、保留キャラに応じて通常よりも高く表示されると、大当り期待度が高いことが示唆される。また、「HP」は、保留キャラの特徴に応じて、そろ目や順目、逆目等で大当りの期待度を高くすることができる。

【0533】

また、キャラ保留画像のうち、領域 A P 2 の下方の領域 A P 3 には、保留キャラのステータスとして、「MP」（マジックポイント）が表示される。「MP」は、保留キャラの魔力（魔法の強さ）を数値化したものである。本実施形態においては、「MP」は、「1」～「9 9 9」の数値で表示され、値の大きい方が魔力が強いことを示している。「MP」

は、保留キャラに応じて通常よりも高く表示されると、大当たり期待度が高いことが示唆される。また、「MP」は、保留キャラの特徴に応じて、そろ目や順目、逆目等で大当たりの期待度を高くすることができる。

【0534】

また、キャラ保留画像のうち、領域AP3の下方の領域AP4には、保留キャラの名称（特徴）が表示される。こうして、遊技者に領域AP1に表示されている保留キャラの名称（特徴）を報知することができる。なお領域AP4には単にキャラクタ名称（ここではA）を表示するようにしてもよい。

【0535】

このように、本実施形態においては、キャラ保留画像によって、「HP」及び「MP」の数値や保留キャラの名称（特徴）を表示することにより、敵キャラとのバトルにおける勝利の期待度、すなわち大当たりの期待度を報知することができる。

【0536】

また、本実施形態においては、「HP」又は「MP」に数値の組み合わせにより「315」（最高）等の語呂合わせが表示されている場合に、大当たりの期待度を高くすることもできる。これによって、希少性を有する演出により大当たりの期待度を報知することができるため、遊技者の興味を高めることができる。

【0537】

図50は、キャラ保留画像が示す保留キャラの種類を示している。図50に示すように、本実施形態においては、キャラ保留画像が示す保留キャラとして、複数（本実施形態においては、9種類）のキャラクタが設けられている。複数の保留キャラには、特徴と、成長タイプと、ステータス期待度と、が規定されている。特徴とは、職業やキャラクタ自身の種別等を示すものである。また、ステータス期待度とは、保留キャラに応じて大当たりの期待度を示唆する「HP」及び「MP」の状態を規定したものである。

【0538】

また、成長タイプとは、レベルアップ演出において、保留キャラのレベルの上がり方を分類化したものである。成長タイプとしては、保留キャラのレベルが、所定の期間の中盤で上がる傾向にあるものを「中盤型」、後半で上がる傾向にあるものを「後半型」、前半から後半に亘って平均的に上がる傾向にあるものを「バランス型」と規定している。また、大当たりが確定しているものを「確定型」、これら（中盤型、後半型、バランス型及び確定型）以外のものを「特殊型」と規定している。

【0539】

本実施形態において、複数（9種類）の保留キャラとして、保留キャラA、保留キャラB、保留キャラC、保留キャラD、保留キャラE、保留キャラF、保留キャラG、保留キャラH及び保留キャラIが設けられている。

【0540】

保留キャラAは、戦士であって、成長タイプがバランス型である。保留キャラAは、「HP」が高いとチャンスであり、大当たりの期待度が高くなるように規定されている。また、保留キャラBは、魔法使いであって、成長タイプが中盤型である。保留キャラBは、「MP」が高いとチャンスであり、大当たりの期待度が高くなるように規定されている。また、保留キャラCは、武闘家であって、成長タイプが後半型である。保留キャラCは、「HP」が高いとチャンスであり、大当たりの期待度が高くなるように規定されている。また、保留キャラDは、僧侶であって、成長タイプがバランス型である。保留キャラDは、「MP」が高いとチャンスであり、大当たりの期待度が高くなるように規定されている。また、保留キャラEは、騎士であって、成長タイプが中盤型である。保留キャラEは、「HP」と「MP」との値が近いとチャンスであり、大当たりの期待度が高くなるように規定されている。また、保留キャラFは、ゾンビであって、成長タイプが後半型である。保留キャラFは、「HP」が低いとチャンスであり、大当たりの期待度が高くなるように規定されている。また、保留キャラGは、賢者であって、成長タイプが特殊型である。保留キャラGは、「HP」及び「MP」の状態を問わずチャンスであり、大当たりの期待度が高くなるように規

10

20

30

40

50

定されている。また、保留キャラHは、勇者であって、成長タイプが特殊型である。保留キャラHは、「HP」及び「MP」の状態を問わずチャンスであり、大当りの期待度が高くなるように規定されている。また、保留キャラIは、神であって、成長タイプが確定型である。保留キャラIは、「HP」及び「MP」の値が共に「777」のまま固定され、大当りの場合にのみ表示されるように規定されている。

【0541】

なお、保留キャラG及び保留キャラHは、大当りの期待度が高い場合に表示され易く設定されている。したがって、以下では、保留キャラG及び保留キャラHを「チャンスキャラ」、保留キャラA、保留キャラB、保留キャラC、保留キャラD、保留キャラE及び保留キャラFを「通常キャラ」と、それぞれ称する場合がある。また、保留キャラIは、大当りの場合にのみ選択されるように設定されている。したがって、以下では、保留キャラIを「確定キャラ」と称する場合がある。

10

【0542】

このように、保留キャラは複数設けられ、当該保留キャラ毎に異なる特徴を有するように規定されている。こうして、表示領域4Aに保留キャラが表示される場合には、当該保留キャラの特徴に応じて異なる表示態様とすることができる。

【0543】

例えば、図49(a)に示すように、表示領域4Aに表示された保留キャラが保留キャラAであれば、戦士であるために剣を装備して登場している。また、例えば、図51(a)に示すように、表示領域4Aに表示された保留キャラが保留キャラBであれば、魔法使いであるために魔法の杖を装備して登場している。また、例えば、図51(b)に示すように、表示領域4Aに表示された保留キャラが保留キャラCであれば、武闘家であるために弓矢を装備して登場している。このように、表示領域4Aに表示される保留キャラは、当該保留キャラに応じた表示態様(外見)を有しているため、遊技者の興味を高めることができる。

20

【0544】

なお、当該キャラ表示領域600及び保留キャラ表示領域610に表示されるキャラ保留画像は、一のキャラ保留画像が示す保留キャラが、他のキャラ保留画像が示す保留キャラクタと、互いに重複しないように設定されている。具体的には、例えば当該キャラ表示領域600に保留キャラA(戦士)を示すキャラ保留画像が表示されている場合、その他の表示領域(保留キャラ表示領域610)に保留キャラA(戦士)を示すキャラ保留画像が表示されない。

30

【0545】

このように、本実施形態においては、キャラ保留画像が示す保留キャラを液晶表示装置4に登場させ、リーチ前演出や、リーチ演出、装飾図柄500の変動表示等の各種の演出を行う。以下では、図52から図54を用いて、液晶表示装置4に登場させた保留キャラを用いた演出の表示例について簡単に説明する。

【0546】

なお、図52(a)に示す表示例においては、当該キャラ表示領域600に保留キャラAを示すキャラ保留画像が表示されることにより、表示領域4Aに保留キャラAが登場しているものとする。また、リーチ前演出が行われている(3つの装飾図柄500が変動表示している)ものとする。

40

【0547】

こうして、リーチ前演出が開始されると、表示領域4Aに「敵キャラを撃破せよ!撃破でリーチ!!」とのメッセージが表示されると共に、保留キャラAの前方に敵キャラが登場する。これによって、保留キャラAと敵キャラとのバトル(バトル演出)が開始される。そして、図52(b)に示すように、バトル演出において保留キャラAが敵キャラに勝利した(敵キャラを撃破した場合)場合には、「撃破!!」のメッセージが表示されると共に、2つの装飾図柄が共に「7」(同じ数字)で停止表示されてリーチとなる。一方、保留キャラAが敵キャラに敗北した場合には、当該変動においてはリーチとならずに3つの

50

装飾図柄が停止表示される（不図示）。

【0548】

なお、図52においては、保留キャラA（戦士）は剣を装備しており、剣を振り下ろして敵キャラを撃破している。しかしながら、上述の如く、表示領域4Aに保留キャラが表示される場合には、当該保留キャラの特徴に応じて異なる表示態様としている。例えば、図53（a）においては、当該キャラ表示領域600に保留キャラBを示すキャラ保留画像が表示されることにより、表示領域4Aに保留キャラBが登場している。このような場合には、保留キャラB（魔法使い）は魔法の杖を装備しており、杖から電撃を飛ばして敵キャラを撃破している。また、図53（b）においては、当該キャラ表示領域600に保留キャラCを示すキャラ保留画像が表示されることにより、表示領域4Aに保留キャラCが登場している。このような場合には、保留キャラC（武闘家）は弓矢を装備しており、矢を飛ばして敵キャラを撃破している。このように、液晶表示装置4では、保留キャラの特徴に応じて、当該保留キャラの特徴を生かした演出が行われる。

10

【0549】

なお、表示領域4Aに表示される保留キャラは、一人に限らない。なお、図54（a）は、後述するボスバトル演出の表示例を示している。このように、ボスバトル演出においては、「BOSSを撃破せよ！」のメッセージが表示されると共に、複数（図54（a）においては、3人）の保留キャラが表示領域4Aに登場している。なお、複数の保留キャラが登場される場合、この複数の保留キャラとは、当該キャラ表示領域600に表示されたキャラ保留画像が示す保留キャラと、保留キャラ表示領域610に表示されたキャラ保留画像が示す保留キャラ（より詳細には、保留キャラ表示領域610に表示されたキャラ保留画像が示す保留キャラのうち、少なくとも1人以上の保留キャラ）との組み合わせとなる。すなわち、複数の保留キャラが登場する場合には、当該キャラ表示領域600に表示されたキャラ保留画像が示す保留キャラが必ず含まれる。なお以下では、表示領域4Aに表示された複数の保留キャラを「パーティー」と総称する場合もある。

20

【0550】

こうして、複数の保留キャラが登場する場合には、当該キャラ表示領域600に表示されたキャラ保留画像が示す保留キャラが、パーティーリーダーとなる。すなわち、図54（a）においては、保留キャラAが、パーティーリーダーとなる。パーティーリーダーは、ボスバトル演出において、勝利か敗北かを決する最後の攻撃を行う等の、中心的な役割を担うこととなる。また、保留キャラ表示領域610に表示されたキャラ保留画像が示す保留キャラが、パーティーメンバーとなる。図54（a）においては、パーティーメンバーとして、保留キャラB及び保留キャラCが登場している。

30

【0551】

このようなパーティーが表示された場合には、パーティーリーダー（保留キャラA）は、パーティーの真ん中（保留キャラBと保留キャラCとの間）に表示される。こうして、パーティーリーダー（以下では単に「リーダー」と称する）がどの保留キャラであるかを、遊技者に把握し易くしている。

【0552】

なお、図54（b）は、当該キャラ表示領域600に表示されたキャラ保留画像が示す保留キャラが、保留キャラBである場合の表示例を示している。このように、当該キャラ表示領域600に表示されたキャラ保留画像が示す保留キャラが保留キャラBである場合には、リーダーが保留キャラBとなる。

40

【0553】

〔各種テーブル〕

次に、主制御回路60のメインROM62に記憶されている各種テーブルについて説明する。

【0554】

〔当り乱数判定テーブル〕

図55に示す当り乱数判定テーブルは、第1始動口32又は第2始動口3440の入賞に

50

基づく乱数値（大当り判定用乱数値）が抽出された場合に参照される。当り乱数判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態か非確変状態かを示す確変フラグ毎に、所定の幅が設定された大当り判定用乱数値に、判定値データが対応付けられている。大当り判定用乱数値は、大当り判定用乱数カウンタの乱数値であって、大当りであるか否かを判定するための（特別図柄の抽選結果を示すための）乱数値を示す。大当りであるか否かは、第1始動口32又は第2始動口3440への入賞を契機とした抽選の結果である。大当り判定用乱数値は、「0」～「65535」の範囲で規定されている。

【0555】

また、確変フラグは、メインRAM63に記憶され、大当り遊技状態終了後の遊技状態として確変状態が選択されるか否かを示すフラグであると共に、確変状態であるか否かを示すフラグである。例えば、確変フラグの値が「0（オフ）」である場合、確変状態でないこと（非確変状態）を示し、確変フラグの値が「1（オン）」である場合、確変状態であることを示す。また、確変状態であるか否かは、主制御回路60によってフラグ管理されており、図55に示すように、確変状態であるか否かによって、大当り確率が異なるように規定されている。なお、図55に示す選択率は、該当する判定値データが選択される確率を表す。

10

【0556】

より具体的には、大当り乱数判定テーブルは、確変フラグ「0」（非確変状態）である場合、大当り判定用乱数値「0」～「204」（幅205）に大当り判定値データが対応付けられ、これ以外の乱数値にハズレ判定値データが対応付けられている。また、大当り乱数判定テーブルは、確変フラグ「1」（確変状態）である場合、大当り判定用乱数値「0」～「954」（幅955）に大当り判定値データが対応付けられ、これ以外の乱数値にハズレ判定値データが対応付けられている。

20

【0557】

このように、本実施形態では、非確変状態で、第1始動口32又は第2始動口3440に入賞した場合、大当りとなる確率（以下、大当り確率とも称する）は約 $1/319$ である。一方、確変状態で、第1始動口32又は第2始動口3440に入賞した場合、大当り確率は約 $1/68$ である。また、本実施形態では、メインROM62に普通図柄当選テーブル（図示せず）が記憶されている。普通図柄当選テーブルでは、普通図柄抽選に当選する確率が、低確時（非時短状態）は $1/100$ 、高確時（時短状態）は $1/1$ となるように普通図柄判定用乱数値が規定されている。

30

【0558】

〔転落乱数判定テーブル〕

図56に示す転落乱数判定テーブルは、確変状態で、第1始動口32又は第2始動口3440の入賞に基づく乱数値（転落判定用乱数値）が抽出された場合に参照される。転落乱数判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態を示す確変フラグでの、所定の幅が設定された転落判定用乱数値に、判定値データが対応付けられている。転落判定用乱数値は、転落判定用カウンタの乱数値であって、転落するか否かを判定するための乱数値を示す。転落するか否かは、第1始動口32又は第2始動口3440への入賞を契機とした抽選の結果である。転落判定用乱数値は、「0」～「65535」の範囲で規定されている。

40

【0559】

なお、転落乱数判定テーブルは、遊技状態が確変状態である場合にのみ参照されるものである。したがって、転落乱数判定テーブルは、確変フラグ「1」（確変状態）である場合の転落乱数値だけに、転落判定値データ又は非転落判定値データが対応付けられている。

【0560】

より具体的には、転落乱数判定テーブルは、確変フラグ「1」（確変状態）である場合、転落用乱数値「0」～「237」（幅238）に転落判定値データが対応付けられ、これ以外の乱数値に非転落判定値データが対応付けられている。

【0561】

このように、本実施形態では、確変状態で、第1始動口32又は第2始動口3440に入

50

賞した場合、転落確率は $1/275$ である。

【0562】

〔図柄判定テーブル〕

図57(a)に示す図柄判定テーブルは、第1始動口32の入賞に基づく乱数値（図柄乱数値）が抽出された場合に参照される。図57(b)に示す図柄判定テーブルは、第2始動口3440の入賞に基づく乱数値（図柄乱数値）が抽出された場合に参照される。図柄判定テーブルにおいては、大当たりか否かの判定値データ毎に、所定の幅が設定された図柄乱数値に、当り時選択図柄コマンドと図柄指定コマンドとが対応付けられている。図柄乱数値は、図柄判定用乱数カウンタの乱数値であって、抽選の結果に対応する図柄を決定するための乱数値を示す。また、当り時選択図柄コマンドは、図柄乱数値に対応したコマンド

10

【0563】

なお、図柄判定テーブルには、第1始動口32の入賞に基づく乱数値が抽出された場合に参照される第1始動口用のテーブルと、第2始動口3440の入賞に基づく乱数値が抽出された場合に参照される第2始動口用のテーブルと、が含まれる。

【0564】

より具体的には、第1始動口用の図柄判定テーブルは、大当たり判定値データにおいて、図柄乱数値「0」～「42」に当り時選択図柄コマンド「z0」が対応付けられると共に、図柄指定コマンド「zA0」が対応付けられている。また、図柄乱数値「43」～「79」に当り時選択図柄コマンド「z1」が対応付けられると共に、図柄指定コマンド「zA1」が対応付けられている。また、図柄乱数値「80」～「99」に当り時選択図柄コマンド「z2」が対応付けられると共に、図柄指定コマンド「zA2」が対応付けられている。このように、本実施形態では、第1始動口32に入賞して大当たり当選した場合、当り時選択図柄コマンド「z0」が選択される確率は $43/100$ であり、当り時選択図柄コマンド「z1」が選択される確率は $37/100$ であり、当り時選択図柄コマンド「z2」が選択される確率は $20/100$ である。

20

【0565】

なお、図柄指定コマンド「zA0」は、第1特別図柄の大当たり図柄「確変1」に対応するコマンドである。また、図柄指定コマンド「zA1」は、第1特別図柄の大当たり図柄「確変2」に対応するコマンドである。また、図柄指定コマンド「zA2」は、第1特別図柄の大当たり図柄「通常1」に対応するコマンドである。

30

【0566】

また、第1始動口用の図柄判定テーブルは、ハズレ判定値データにおいて、図柄乱数値「0」～「99」に図柄指定コマンド「zA3」が対応付けられている。

【0567】

また、第2始動口用の図柄判定テーブルは、大当たり判定値データにおいて、図柄乱数値「0」～「50」に当り時選択図柄コマンド「z3」が対応付けられると共に、図柄指定コマンド「zA4」が対応付けられている。また、図柄乱数値「50」～「55」に当り時選択図柄コマンド「z4」が対応付けられると共に、図柄指定コマンド「zA5」が対応付けられている。また、図柄乱数値「56」～「65」に当り時選択図柄コマンド「z5」が対応付けられると共に、図柄指定コマンド「zA6」が対応付けられている。また、図柄乱数値「66」～「79」に当り時選択図柄コマンド「z6」が対応付けられると共に、図柄指定コマンド「zA7」が対応付けられている。また、図柄乱数値「80」～「81」に当り時選択図柄コマンド「z7」が対応付けられると共に、図柄指定コマンド「zA8」が対応付けられている。また、図柄乱数値「82」～「86」に当り時選択図柄コマンド「z8」が対応付けられると共に、図柄指定コマンド「zA9」が対応付けられている。また、図柄乱数値「87」～「99」に当り時選択図柄コマンド「z9」が対応付けられると共に、図柄指定コマンド「zA10」が対応付けられている。

40

50

【0568】

このように、本実施形態では、第2始動口3440に入賞して大当りに当選した場合、当り時選択図柄コマンド「z3」が選択される確率は50/100であり、当り時選択図柄コマンド「z4」が選択される確率は6/100であり、当り時選択図柄コマンド「z5」が選択される確率は10/100であり、当り時選択図柄コマンド「z6」が選択される確率は14/100であり、当り時選択図柄コマンド「z7」が選択される確率は2/100であり、当り時選択図柄コマンド「z8」が選択される確率は5/100であり、当り時選択図柄コマンド「z9」が選択される確率は13/100である。

【0569】

なお、図柄指定コマンド「zA4」は、第2特別図柄の大当り図柄「確変3」に対応するコマンドである。また、図柄指定コマンド「zA5」は、第2特別図柄の大当り図柄「確変4」に対応するコマンドである。また、図柄指定コマンド「zA6」は、第2特別図柄の大当り図柄「確変5」に対応するコマンドである。また、図柄指定コマンド「zA7」は、第2特別図柄の大当り図柄「確変6」に対応するコマンドである。また、図柄指定コマンド「zA8」は、第2特別図柄の大当り図柄「通常2」に対応するコマンドである。また、図柄指定コマンド「zA9」は、第2特別図柄の大当り図柄「通常3」に対応するコマンドである。また、図柄指定コマンド「zA10」は、第2特別図柄の大当り図柄「通常4」に対応するコマンドである。

【0570】

また、第2始動口用の図柄判定テーブルは、ハズレ判定値データにおいて、図柄乱数値「0」～「99」に図柄指定コマンド「zA11」が対応付けられている。

【0571】

[大当り種類決定テーブル]

図58に示す大当り種類決定テーブルは、大当り種類を決定するためのテーブルである。大当り種類決定テーブルにおいては、当り時選択図柄コマンド毎に、大当り種類としてラウンド数、確変フラグ、時短フラグ及び時短回数に対応付けられている。

【0572】

より具体的には、大当り種類決定テーブルは、当り時選択図柄コマンド「z0」である場合、ラウンド数として6ラウンドが対応付けられると共に、確変フラグ「1」及び時短フラグ「1」が対応付けられている。また、当り時選択図柄コマンド「z1」である場合、ラウンド数として6ラウンドが対応付けられると共に、確変フラグ「1」及び時短フラグ「1」が対応付けられている。また、当り時選択図柄コマンド「z2」である場合、ラウンド数として6ラウンドが対応付けられると共に、確変フラグ「0」及び時短フラグ「1」が対応付けられている。また、当り時選択図柄コマンド「z3」である場合、ラウンド数として16ラウンドが対応付けられると共に、確変フラグ「1」及び時短フラグ「1」が対応付けられている。また、当り時選択図柄コマンド「z4」である場合、ラウンド数として9ラウンドが対応付けられると共に、確変フラグ「1」及び時短フラグ「1」が対応付けられている。また、当り時選択図柄コマンド「z5」である場合、ラウンド数として6ラウンドが対応付けられると共に、確変フラグ「1」及び時短フラグ「1」が対応付けられている。また、当り時選択図柄コマンド「z6」である場合、ラウンド数として3ラウンドが対応付けられると共に、確変フラグ「1」及び時短フラグ「1」が対応付けられている。また、当り時選択図柄コマンド「z7」である場合、ラウンド数として9ラウンドが対応付けられると共に、確変フラグ「0」及び時短フラグ「1」が対応付けられている。また、当り時選択図柄コマンド「z8」である場合、ラウンド数として6ラウンドが対応付けられると共に、確変フラグ「0」及び時短フラグ「1」が対応付けられている。また、当り時選択図柄コマンド「z9」である場合、ラウンド数として3ラウンドが対応付けられると共に、確変フラグ「0」及び時短フラグ「1」が対応付けられている。

【0573】

このように、本実施形態では、当り時選択図柄コマンドが、「z0」・「z1」・「z3」・「z4」・「z5」・「z6」である場合、大当り遊技状態終了後の遊技状態として

確変状態が選択される。なお、本実施形態では、確変状態は、大当りに当選した場合、又は転落判定に当選した場合に終了し、遊技状態として確変状態から非確変状態に移行される。

【0574】

なお、時短フラグは、メインRAM63に記憶され、大当り遊技状態終了後の遊技状態として時短状態が選択されるか否かを示すフラグであると共に、時短状態であるか否かを示すフラグである。例えば、時短フラグの値が「0（オフ）」である場合、時短状態でないこと（非時短状態）を示し、時短フラグの値が「1（オン）」である場合、時短状態であることを示す。時短状態であるか否かは、主制御回路60によってフラグ管理されている。なお、図58に示すように、本実施形態では、全ての当り時選択図柄コマンドに時短フラグ「1」が対応付けられているため、大当り遊技状態終了後に必ず（100／100の確率で）遊技状態として、時短回数が30回となる時短状態が選択される。

【0575】

ここで、時短回数は、大当り遊技状態の終了後に開始される時短状態における特別図柄の変動回数の上限值を示す。なお、本実施形態では、時短状態は、確変状態が終了した場合、大当りに当選した場合、又は、当り種類決定テーブルに示された時短回数分の特別図柄の変動があった場合には終了し、遊技状態として時短状態から非時短状態に移行する。なお、確変状態に移行した後、転落判定に当選して確変状態から非確変状態に移行した場合であっても、30回は時短状態（すなわち電サポ状態）が継続する。すなわち、大当り遊技状態終了後には、確変状態又は非確変状態を問わず、30回の電サポ状態が保障される。また、大当り遊技状態終了後に確変状態へ移行した後、転落判定に当選せずに30回を経過した場合には、電サポ状態もそのまま（31回以降も）継続する。また、電サポ状態が31回目以降も継続した場合、その後転落判定に当選すると、遊技状態が確変・時短状態から非確変・非時短状態に移行して電サポ状態が終了する。

【0576】

〔変動パターン決定テーブル〕

図59から図61に示す変動パターン決定テーブルは、変動パターン種別及び変動パターンを決定するためのテーブルである。変動パターン決定テーブルにおいては、当否（当否種別、すなわち大当りに当選したか否か）、特図種別（特別図柄の抽選結果は第1始動口32又は第2始動口3440の何れの入賞を契機としているか）、状態（遊技状態）及び変動回数（大当り遊技状態の終了後に開始される時短状態における特別図柄の変動回数）に基づいて、変動パターン種別を選択し、選択した変動パターン種別に基づいて最終的な変動パターンが選択される。なお、変動パターンは、当該変動パターンの前半部分のパターンと、当該変動パターンの後半部分のパターンと、により構成される。

【0577】

より具体的には、当否がはずれである場合において、特別図柄の抽選結果が第1始動口32又は第2始動口3440の何れの入賞を契機としているかを問わず、遊技状態が通常（非確変状態及び非時短状態）である場合に、変動パターン種別として、通常変動（コード「00H」と、擬似1～擬似2ノーマルリーチ（コード「01H」と、擬似1～擬似2SP（コード「02H」と、擬似3～擬似4SP（コード「03H」という、4種類の変動パターン種別が対応付けられている。これらの変動パターン種別は、所定の抽選によって何れか1種類の変動パターン種別が選択される。なお、詳細な図示は省略しているが、これらの変動パターン種別は、コード「00H」、コード「01H」、コード「02H」、コード「03H」の順番に選択され易く設定されている。

【0578】

また、当否がはずれである場合において、特別図柄の抽選結果が第1始動口32又は第2始動口3440の何れの入賞を契機としているかを問わず、遊技状態が確変時短（確変状態及び時短状態）である場合であって、変動回数が10・20・30回目以外である場合には、変動パターン種別として、通常変動（コード「04H」と、はずれバトル変動（コード「05H」という、2種類の変動パターン種別が対応付けられている。これらの

変動パターン種別は、所定の抽選によって何れか1種類の変動パターン種別が選択される。なお、詳細な図示は省略しているが、これらの変動パターン種別は、コード「04H」、コード「05H」の順番に選択され易く設定されている。

【0579】

また、当否がはずれである場合において、特別図柄の抽選結果が第1始動口32又は第2始動口3440の何れの入賞を契機としているかを問わず、遊技状態が確変時短（確変状態及び時短状態）である場合であって、変動回数が10・20・30回目である場合には、変動パターン種別として、特殊バトル変動（コード「06H」）という変動パターン種別が対応付けられている。

【0580】

また、当否がはずれである場合において、特別図柄の抽選結果が第1始動口32又は第2始動口3440の何れの入賞を契機としているかを問わず、遊技状態が時短（非確変状態及び時短状態）である場合であって、変動回数が10・20・30回目以外である場合には、変動パターン種別として、通常変動（コード「04H」）と、はずれバトル変動（コード「05H」）という、2種類の変動パターン種別が対応付けられている。これらの変動パターン種別は、所定の抽選によって何れか1種類の変動パターン種別が選択される。なお、詳細な図示は省略しているが、これらの変動パターン種別は、コード「04H」、コード「05H」の順番に選択され易く設定されている。

【0581】

また、当否がはずれである場合におい、特別図柄の抽選結果が第1始動口32又は第2始動口3440の何れの入賞を契機としているかを問わず、遊技状態が時短（非確変状態及び時短状態）である場合であって、変動回数が10・20・30回目である場合には、変動パターン種別として、特殊バトル変動（コード「06H」）という変動パターン種別が対応付けられている。

【0582】

また、当否がはずれである場合において、特別図柄の抽選結果が第1始動口32又は第2始動口3440の何れの入賞を契機としているかを問わず、遊技状態が転落（確変状態において転落判定に当選した状態）である場合には、変動パターン種別として、特殊バトル変動（コード「06H」）という変動パターン種別が対応付けられている。

【0583】

また、当否が当り（大当り）である場合において、特別図柄の抽選結果が第1始動口32の入賞を契機としている場合であって、遊技状態が通常（非確変状態及び非時短状態）である場合に、変動パターン種別として、通常変動当り（コード「07H」）と、擬似1～擬似4当り（コード「08H」）という、2種類の変動パターン種別が対応付けられている。これらの変動パターン種別は、所定の抽選によって何れか1種類の変動パターン種別が選択される。なお、詳細な図示は省略しているが、これらの変動パターン種別は、コード「08H」、コード「07H」の順番に選択され易く設定されている。

【0584】

また、当否が当りである場合において、特別図柄の抽選結果が第1始動口32の入賞を契機としている場合であって、遊技状態が確変時短（確変状態及び時短状態）、時短（非確変状態及び時短状態）又は転落（確変状態において転落判定に当選した状態）である場合であって、変動回数が10・20・30・31回目～以外である場合には、変動パターン種別として、当りバトル変動（コード「09H」）という変動パターン種別が対応付けられている。

【0585】

また、当否が当りである場合において、特別図柄の抽選結果が第1始動口32の入賞を契機としている場合であって、遊技状態が確変時短（確変状態及び時短状態）、時短（非確変状態及び時短状態）又は転落（確変状態において転落判定に当選した状態）である場合であって、変動回数が10・20・30・31回目～である場合には、変動パターン種別として、特殊バトル変動当り（コード「0AH」）という変動パターン種別が対応付けら

10

20

30

40

50

れている。

【0586】

また、当否が当り（大当り）である場合において、特別図柄の抽選結果が第2始動口3440の入賞を契機としている場合であって、遊技状態が通常（非確変状態及び非時短状態）である場合に、変動パターン種別として、通常変動当り（コード「07H」）と、擬似1～擬似4当り（コード「08H」）という、2種類の変動パターン種別が対応付けられている。これらの変動パターン種別は、所定の抽選によって何れか1種類の変動パターン種別が選択される。なお、詳細な図示は省略しているが、これらの変動パターン種別は、コード「08H」、コード「07H」の順番に選択され易く設定されている。

【0587】

また、当否が当りである場合において、特別図柄の抽選結果が第2始動口3440の入賞を契機としている場合であって、遊技状態が確変時短（確変状態及び時短状態）、時短（非確変状態及び時短状態）又は転落（確変状態において転落判定に当選した状態）である場合であって、変動回数が10・20・30・31回目～以外である場合には、変動パターン種別として、当りバトル変動（コード「09H」）という変動パターン種別が対応付けられている。

【0588】

また、当否が当りである場合において、特別図柄の抽選結果が第2始動口3440の入賞を契機としている場合であって、遊技状態が確変時短（確変状態及び時短状態）、時短（非確変状態及び時短状態）又は転落（確変状態において転落判定に当選した状態）である場合であって、変動回数が10・20・30・31回目～である場合には、変動パターン種別として、特殊バトル変動当り（コード「0AH」）という変動パターン種別が対応付けられている。

【0589】

こうして、変動パターン決定テーブルにおいて、大当り当否、特図種別、状態及び変動回数に基づいて選択された変動パターン種別には、最終的な変動パターン（前半部分のパターン及び後半部分のパターン）が対応付けられている。

【0590】

より具体的には、変動パターン種別が通常変動（コード「00H」）である場合には、変動パターンとして、前半部分のパターン「00H」と、後半部分のパターン「00H」～「01H」と、が対応付けられている。なお、後半部分のパターンは、所定の抽選によって何れか1種類のパターンが選択される。なお、詳細な図示は省略しているが、後半部分のパターンは、パターン「00H」、パターン「01H」の順番に選択され易く設定されている。

【0591】

また、変動パターン種別が擬似1～擬似2ノーマルリーチ（コード「01H」）である場合には、変動パターンとして、前半部分のパターン「01H」～「02H」と、後半部分のパターン「02H」と、が対応付けられている。なお、前半部分のパターンは、所定の抽選によって何れか1種類のパターンが選択される。なお、詳細な図示は省略しているが、前半部分のパターンは、パターン「01H」、パターン「02H」の順番に選択され易く設定されている。

【0592】

また、変動パターン種別が擬似1～擬似2SP（コード「02H」）である場合には、変動パターンとして、前半部分のパターン「01H」～「02H」と、後半部分のパターン「03H」と、が対応付けられている。なお、前半部分のパターンは、所定の抽選によって何れか1種類のパターンが選択される。なお、詳細な図示は省略しているが、前半部分のパターンは、パターン「01H」、パターン「02H」の順番に選択され易く設定されている。

【0593】

また、変動パターン種別が擬似3～擬似4SP（コード「03H」）である場合には、変

10

20

30

40

50

動パターンとして、前半部分のパターン「03H」～「04H」と、後半部分のパターン「03H」と、が対応付けられている。なお、前半部分のパターンは、所定の抽選によって何れか1種類のパターンが選択される。なお、詳細な図示は省略しているが、前半部分のパターンは、パターン「03H」、パターン「04H」の順番に選択され易く設定されている。

【0594】

また、変動パターン種別が通常変動（コード「04H」）である場合には、変動パターンとして、前半部分のパターン「00H」と、後半部分のパターン「04H」～「05H」と、が対応付けられている。なお、後半部分のパターンは、所定の抽選によって何れか1種類のパターンが選択される。なお、詳細な図示は省略しているが、後半部分のパターンは、パターン「04H」、パターン「05H」の順番に選択され易く設定されている。

10

【0595】

また、変動パターン種別がはずれバトル変動（コード「05H」）である場合には、変動パターンとして、前半部分のパターン「01H」～「04H」と、後半部分のパターン「06H」～「07H」と、が対応付けられている。なお、前半部分及び後半部分のパターンは、所定の抽選によってそれぞれ何れか1種類のパターンが選択される。なお、詳細な図示は省略しているが、前半部分のパターンは、パターン「01H」、パターン「02H」、パターン「03H」、パターン「04H」の順番に選択され易く設定されている。また、後半部分のパターンは、パターン「06H」、パターン「07H」の順番に選択され易く設定されている。

20

【0596】

また、変動パターン種別が特殊バトル変動（コード「06H」）である場合には、変動パターンとして、前半部分のパターン「01H」～「04H」と、後半部分のパターン「08H」と、が対応付けられている。なお、前半部分のパターンは、所定の抽選によって何れか1種類のパターンが選択される。なお、詳細な図示は省略しているが、前半部分のパターンは、パターン「01H」、パターン「02H」、パターン「03H」、パターン「04H」の順番に選択され易く設定されている。

【0597】

また、変動パターン種別が通常変動当り（コード「07H」）である場合には、変動パターンとして、前半部分のパターン「00H」と、後半部分のパターン「0CH」と、が対応付けられている。

30

【0598】

また、変動パターン種別が擬似1～擬似4当り（コード「08H」）である場合には、変動パターンとして、前半部分のパターン「01H」～「04H」と、後半部分のパターン「09H」～「0BH」と、が対応付けられている。なお、前半部分及び後半部分のパターンは、所定の抽選によってそれぞれ何れか1種類のパターンが選択される。なお、詳細な図示は省略しているが、前半部分のパターンは、パターン「04H」、パターン「03H」、パターン「02H」、パターン「01H」の順番に選択され易く設定されている。また、後半部分のパターンは、パターン「0BH」、パターン「0AH」、パターン「09H」の順番に選択され易く設定されている。

40

【0599】

また、変動パターン種別が当りバトル変動（コード「09H」）である場合には、変動パターンとして、前半部分のパターン「01H」～「04H」と、後半部分のパターン「0DH」～「10H」と、が対応付けられている。なお、前半部分及び後半部分のパターンは、所定の抽選によってそれぞれ何れか1種類のパターンが選択される。なお、詳細な図示は省略しているが、前半部分のパターンは、パターン「04H」、パターン「03H」、パターン「02H」、パターン「01H」の順番に選択され易く設定されている。また、後半部分のパターンは、パターン「10H」、パターン「0FH」、パターン「0EH」、パターン「0DH」の順番に選択され易く設定されている。

【0600】

50

また、変動パターン種別が特殊バトル変動当り（コード「0AH」）である場合には、変動パターンとして、前半部分のパターン「01H」～「04H」と、後半部分のパターン「11H」と、が対応付けられている。なお、前半部分のパターンは、所定の抽選によって何れか1種類のパターンが選択される。なお、詳細な図示は省略しているが、前半部分のパターンは、パターン「04H」、パターン「03H」、パターン「02H」、パターン「01H」の順番に選択され易く設定されている。

【0601】

このように、変動パターンにおける前半部分のパターンは、上述の如く、パターン「00H」～「04H」に分けられる。パターン「00H」～「04H」には、前半部分の変動パターン種別の内容と、変動時間（ms）と、がそれぞれ対応付けられている。

10

【0602】

より具体的には、前半部分のパターン「00H」には、変動時間0msが対応付けられている。また、前半部分のパターン「01H」には、前半部分の変動パターン種別の内容として擬似1と、変動時間11000msと、が対応付けられている。また、前半部分のパターン「02H」には、前半部分の変動パターン種別の内容として擬似2と、変動時間32000msと、が対応付けられている。また、前半部分のパターン「03H」には、前半部分の変動パターン種別の内容として擬似3と、変動時間50000msと、が対応付けられている。また、前半部分のパターン「04H」には、前半部分の変動パターン種別の内容として擬似4と、変動時間67000msと、が対応付けられている。

【0603】

20

また、変動パターンにおける後半部分のパターンは、上述の如く、パターン「00H」～「11H」に分けられる。パターン「00H」～「11H」には、後半部分の変動パターン種別の内容と、変動時間（ms）と、がそれぞれ対応付けられている。

【0604】

より具体的には、後半部分のパターン「00H」には、後半部分の変動パターン種別の内容として低確の変動（1）と、変動時間4000msが対応付けられている。また、後半部分のパターン「01H」には、後半部分の変動パターン種別の内容として低確の変動（2）と、変動時間8000msが対応付けられている。また、後半部分のパターン「02H」には、後半部分の変動パターン種別の内容としてノーマルリーチはずれと、変動時間10000msが対応付けられている。また、後半部分のパターン「03H」には、後半部分の変動パターン種別の内容としてSPリーチはずれと、変動時間40000msが対応付けられている。また、後半部分のパターン「04H」には、後半部分の変動パターン種別の内容として確変時短の変動（1）と、変動時間1300msが対応付けられている。また、後半部分のパターン「05H」には、後半部分の変動パターン種別の内容として確変時短の変動（2）と、変動時間3000msが対応付けられている。また、後半部分のパターン「06H」には、後半部分の変動パターン種別の内容として確変時短のバトルハズレ1と、変動時間40000msが対応付けられている。また、後半部分のパターン「07H」には、後半部分の変動パターン種別の内容として確変時短のバトルハズレ2と、変動時間60000msが対応付けられている。また、後半部分のパターン「08H」には、後半部分の変動パターン種別の内容として確変時短の特殊バトルリーチはずれと、変動時間65000msが対応付けられている。

30

40

【0605】

また、後半部分のパターン「09H」には、後半部分の変動パターン種別の内容としてSPリーチ当りと、変動時間75000msが対応付けられている。また、後半部分のパターン「0AH」には、後半部分の変動パターン種別の内容としてSPリーチはずれ→SSPリーチ当りと、変動時間183000msが対応付けられている。また、後半部分のパターン「0BH」には、後半部分の変動パターン種別の内容として通常変動→SSPリーチ当りと、変動時間114000msが対応付けられている。また、後半部分のパターン「0CH」には、後半部分の変動パターン種別の内容として直当りと、変動時間8000msが対応付けられている。また、後半部分のパターン「0DH」には、後半部分の変動

50

パターン種別の内容としてバトル序盤当りと、変動時間 3 1 0 0 0 m s が対応付けられている。また、後半部分のパターン「0 E H」には、後半部分の変動パターン種別の内容としてバトル中盤当りと、変動時間 4 2 0 0 0 m s が対応付けられている。また、後半部分のパターン「0 F H」には、後半部分の変動パターン種別の内容としてバトル終盤当りと、変動時間 9 4 0 0 0 m s が対応付けられている。また、後半部分のパターン「1 0 H」には、後半部分の変動パターン種別の内容としてバトル逆転当りと、変動時間 1 1 0 0 0 m s が対応付けられている。また、後半部分のパターン「1 1 H」には、後半部分の変動パターン種別の内容として特殊バトルリーチ当りと、変動時間 6 6 0 0 0 m s が対応付けられている。なお、これら変動パターンは一例であり、変動パターンを前半後半に分けなくてもよい。また、前半後半の各種パターンの種類はこれ以上であってもよいしこれ以下であってもよい。変動パターンを前半後半に分ける理由としては変動パターンの種別を分けない場合に比較して少ないデータ量でより多くの種類を持てるからである。

10

【0 6 0 6】

次に、副制御回路 7 0 のプログラム R O M 7 2 に記憶されている各種テーブルについて説明する。

【0 6 0 7】

[サブ変動パターン決定テーブル]

図 6 2 に示すサブ変動パターン決定テーブルは、メイン C P U 6 1 により決定された変動パターン種別及び変動パターン（メイン変動パターン）に基づいて、サブ変動パターン番号を決定するためのテーブルである。サブ変動パターン決定テーブルにおいては、サブ C P U 7 1 がメイン C P U 6 1 から受信した変動パターンコマンド（コード）毎に、サブ変動パターン番号が対応付けられている。

20

【0 6 0 8】

より具体的には、メインの変動パターン種別が「0 0 H」～「0 3 H」の場合、すなわちメインの変動パターンの種別が通常遊技状態（非確変・非時短遊技状態）であって、当否がはずれである場合には、サブ変動パターン番号として「1」～「8」が対応付けられている。

【0 6 0 9】

また、メインの変動パターン種別が「0 4 H」～「0 6 H」の場合、すなわちメインの変動パターンの種別が確変・時短遊技状態、非確変・時短遊技状態、又は、転落抽選に当選した状態（換言すれば、少なくとも確変遊技状態）であって、当否がはずれである場合には、サブ変動パターン番号として「9」～「2 2」が対応付けられている。

30

【0 6 1 0】

こうして、バトル系のリーチ演出が行われる場合であって、当否がはずれである場合には、サブ変動パターン番号として「1 1」～「2 2」が選択される。

【0 6 1 1】

また、メインの変動パターン種別が「0 7 H」～「0 8 H」の場合、すなわちメインの変動パターンの種別が通常遊技状態（非確変・非時短遊技状態）であって、当否が当りである場合には、サブ変動パターン番号として「2 3」～「3 5」が対応付けられている。

【0 6 1 2】

また、メインの変動パターン種別が「0 9 H」～「0 A H」の場合、すなわちメインの変動パターンの種別が確変・時短遊技状態、非確変・時短遊技状態、又は、転落抽選に当選した状態（換言すれば、少なくとも確変遊技状態）であって、当否が当りである場合には、サブ変動パターン番号として「3 6」～「5 5」が対応付けられている。

40

【0 6 1 3】

こうして、バトル系のリーチ演出が行われる場合であって、当否が当りである場合には、サブ変動パターン番号として「3 6」～「5 5」が選択される。

【0 6 1 4】

[保留キャラ決定テーブル]

図 6 3 に示す保留キャラ決定テーブルは、通常遊技状態（非確変・非時短遊技状態）にお

50

いて、第1特別図柄の始動記憶に応じてキャラ保留画像（保留画像）が表示される場合に、当該キャラ保留画像が示すキャラクタ（保留キャラ）を決定するためのテーブルである。保留キャラ決定テーブルにおいては、サブ変動パターン決定テーブルを参照して決定されたサブ変動パターン番号毎に、決定される保留キャラ（決定キャラ）と、所定の乱数範囲（「0」～「99」）から抽出（抽選）した抽選値に基づいて決定キャラを決定付けるための抽選値情報と、が規定されている。

【0615】

なお、決定キャラとしては、まず所定の抽選によって、通常キャラ、チャンスキャラ、又は、確定キャラの何れかが決定される。

【0616】

こうして、決定キャラとして、通常キャラが決定された場合には、当該通常キャラ（保留キャラA、保留キャラB、保留キャラC、保留キャラD、保留キャラE及び保留キャラF）のうち、現在保留キャラ表示領域610及び当該キャラ表示領域600に表示されたキャラ保留画像が示す保留キャラと重複しない一つの保留キャラが、所定の抽選によりランダムに決定される。

【0617】

また、決定キャラとして、チャンスキャラが決定された場合には、当該チャンスキャラ（保留キャラG及び保留キャラH）のうち、現在保留キャラ表示領域610及び当該キャラ表示領域600に表示されたキャラ保留画像が示す保留キャラと重複しない一つの保留キャラが、所定の抽選によりランダムに決定される。なお、現在保留キャラ表示領域610又は当該キャラ表示領域600に保留キャラG及び保留キャラHを示すキャラ保留画像が表示されている場合（すなわち、保留キャラG及び保留キャラHの両方が表示されている場合）には、チャンスキャラの決定が取り消されて、決定キャラとして、通常キャラが決定される。

【0618】

また、決定キャラとして、確定キャラ（保留キャラI）が選択された場合であって、現在保留キャラ表示領域610又は当該キャラ表示領域600に保留キャラIを示すキャラ保留画像が表示されている場合には、確定キャラ（保留キャラI）の決定が取り消されて、決定キャラとして、通常キャラが決定される。

【0619】

また、保留キャラ決定テーブルにおいては、決定された一つの保留キャラに、番号（決定キャラ番号）が対応付けられている。なお、決定キャラ番号は、サブ変動パターン番号の値とキャラクタの名称とを組み合わせたものとして規定されている。

【0620】

より具体的には、サブ変動パターン番号1の場合には、抽選によって100/100の確率で、決定キャラとして通常キャラが決定され、決定キャラ番号として「1A」～「1F」の何れかが決定される。また、サブ変動パターン番号2の場合には、抽選によって100/100の確率で、決定キャラとして通常キャラが決定され、決定キャラ番号として「2A」～「2F」の何れかが決定される。また、サブ変動パターン番号3の場合には、抽選によって100/100の確率で、決定キャラとして通常キャラが決定され、決定キャラ番号として「3A」～「3F」の何れかが決定される。また、サブ変動パターン番号4の場合には、抽選によって100/100の確率で、決定キャラとして通常キャラが決定され、決定キャラ番号として「4A」～「4F」の何れかが決定される。また、サブ変動パターン番号5の場合には、抽選によって99/100の確率で、決定キャラとして通常キャラが決定され、決定キャラ番号として「5A」～「5F」の何れかが決定されると共に、1/100の確率で、決定キャラとしてチャンスキャラが決定され、決定キャラ番号として「5G」～「5H」の何れかが決定される。また、サブ変動パターン番号6の場合には、抽選によって95/100の確率で、決定キャラとして通常キャラが決定され、決定キャラ番号として「6A」～「6F」の何れかが決定されると共に、5/100の確率で、決定キャラとしてチャンスキャラが決定され、決定キャラ番号として「6G」～「6

10

20

30

40

50

H」の何れかが決定される。また、サブ変動パターン番号7の場合には、抽選によって90/100の確率で、決定キャラとして通常キャラが決定され、決定キャラ番号として「7A」～「7F」の何れかが決定されると共に、10/100の確率で、決定キャラとしてチャンスキャラが決定され、決定キャラ番号として「7G」～「7H」の何れかが決定される。また、サブ変動パターン番号8の場合には、抽選によって75/100の確率で、決定キャラとして通常キャラが決定され、決定キャラ番号として「8A」～「8F」の何れかが決定されると共に、25/100の確率で、決定キャラとしてチャンスキャラが決定され、決定キャラ番号として「8G」～「8H」の何れかが決定される。

【0621】

また、サブ変動パターン番号23の場合には、抽選によって50/100の確率で、決定キャラとして通常キャラが決定され、決定キャラ番号として「23A」～「23F」の何れかが決定されると共に、30/100の確率で、決定キャラとしてチャンスキャラが決定され、決定キャラ番号として「23G」～「23H」の何れかが決定されると共に、20/100の確率で、決定キャラとして確定キャラが決定され、決定キャラ番号として「23I」が決定される。また、サブ変動パターン番号24の場合には、抽選によって90/100の確率で、決定キャラとして通常キャラが決定され、決定キャラ番号として「24A」～「24F」の何れかが決定されると共に、10/100の確率で、決定キャラとしてチャンスキャラが決定され、決定キャラ番号として「24G」～「24H」の何れかが決定される。また、サブ変動パターン番号25の場合には、抽選によって85/100の確率で、決定キャラとして通常キャラが決定され、決定キャラ番号として「25A」～「25F」の何れかが決定されると共に、15/100の確率で、決定キャラとしてチャンスキャラが決定され、決定キャラ番号として「25G」～「25H」の何れかが決定される。また、サブ変動パターン番号26の場合には、抽選によって80/100の確率で、決定キャラとして通常キャラが決定され、決定キャラ番号として「26A」～「26F」の何れかが決定されると共に、20/100の確率で、決定キャラとしてチャンスキャラが決定され、決定キャラ番号として「26G」～「26H」の何れかが決定される。

【0622】

また、サブ変動パターン番号27の場合には、抽選によって90/100の確率で、決定キャラとして通常キャラが決定され、決定キャラ番号として「27A」～「27F」の何れかが決定されると共に、10/100の確率で、決定キャラとしてチャンスキャラが決定され、決定キャラ番号として「27G」～「27H」の何れかが決定される。また、サブ変動パターン番号28の場合には、抽選によって85/100の確率で、決定キャラとして通常キャラが決定され、決定キャラ番号として「28A」～「28F」の何れかが決定されると共に、15/100の確率で、決定キャラとしてチャンスキャラが決定され、決定キャラ番号として「28G」～「28H」の何れかが決定される。また、サブ変動パターン番号29の場合には、抽選によって80/100の確率で、決定キャラとして通常キャラが決定され、決定キャラ番号として「29A」～「29F」の何れかが決定されると共に、20/100の確率で、決定キャラとしてチャンスキャラが決定され、決定キャラ番号として「29G」～「29H」の何れかが決定される。

【0623】

また、サブ変動パターン番号30の場合には、抽選によって50/100の確率で、決定キャラとして通常キャラが決定され、決定キャラ番号として「30A」～「30F」の何れかが決定されると共に、30/100の確率で、決定キャラとしてチャンスキャラが決定され、決定キャラ番号として「30G」～「30H」の何れかが決定されると共に、20/100の確率で、決定キャラとして確定キャラが決定され、決定キャラ番号として「30I」が決定される。また、サブ変動パターン番号31の場合には、抽選によって50/100の確率で、決定キャラとして通常キャラが決定され、決定キャラ番号として「31A」～「31F」の何れかが決定されると共に、30/100の確率で、決定キャラとしてチャンスキャラが決定され、決定キャラ番号として「31G」～「31H」の何れかが決定されると共に、20/100の確率で、決定キャラとして確定キャラが決定され、

10

20

30

40

50

決定キャラ番号として「31I」が決定される。また、サブ変動パターン番号32の場合には、抽選によって50/100の確率で、決定キャラとして通常キャラが決定され、決定キャラ番号として「32A」～「32F」の何れかが決定されると共に、30/100の確率で、決定キャラとしてチャンスキャラが決定され、決定キャラ番号として「32G」～「32H」の何れかが決定されると共に、20/100の確率で、決定キャラとして確定キャラが決定され、決定キャラ番号として「32I」が決定される。

【0624】

また、サブ変動パターン番号33の場合には、抽選によって20/100の確率で、決定キャラとして通常キャラが決定され、決定キャラ番号として「33A」～「33F」の何れかが決定されると共に、75/100の確率で、決定キャラとしてチャンスキャラが決定され、決定キャラ番号として「33G」～「33H」の何れかが決定されると共に、5/100の確率で、決定キャラとして確定キャラが決定され、決定キャラ番号として「33I」が決定される。また、サブ変動パターン番号34の場合には、抽選によって20/100の確率で、決定キャラとして通常キャラが決定され、決定キャラ番号として「34A」～「34F」の何れかが決定されると共に、75/100の確率で、決定キャラとしてチャンスキャラが決定され、決定キャラ番号として「34G」～「34H」の何れかが決定されると共に、5/100の確率で、決定キャラとして確定キャラが決定され、決定キャラ番号として「34I」が決定される。また、サブ変動パターン番号35の場合には、抽選によって20/100の確率で、決定キャラとして通常キャラが決定され、決定キャラ番号として「35A」～「35F」の何れかが決定されると共に、75/100の確率で、決定キャラとしてチャンスキャラが決定され、決定キャラ番号として「35G」～「35H」の何れかが決定されると共に、5/100の確率で、決定キャラとして確定キャラが決定され、決定キャラ番号として「35I」が決定される。

【0625】

〔ステータス決定テーブル〕

図64に示すステータス決定テーブルは、通常遊技状態（非確変・非時短遊技状態）において、第1特別図柄の始動記憶に応じてキャラ保留画像（保留画像）が表示される場合に、当該キャラ保留画像が示す保留キャラのステータスを決定するためのテーブルである。ステータス決定テーブルにおいては、保留キャラ決定テーブルを参照して決定された決定キャラ番号毎に、「HP」（ヒットポイント）及び「MP」（マジックパワー）の値が対応付けられている。

【0626】

より具体的には、決定キャラ番号が、サブ変動パターン番号の値と保留キャラAの名称とが組み合わされたものである場合（すなわち、キャラ保留画像が示す保留キャラが保留キャラAである場合）において、「1A」、「2A」、「3A」又は「5A」である場合には、「HP」の値として「1」～「300」の何れかが（所定の抽選により）ランダムに決定されると共に、「MP」の値として「0」が決定される。また、「4A」又は「6A」である場合には、「HP」の値として「100」～「500」の何れかがランダムに決定されると共に、「MP」の値として「0」が決定される。また、「7A」又は「8A」である場合には、「HP」の値として「200」～「700」の何れかがランダムに決定されると共に、「MP」の値として「0」が決定される。また、「23A」である場合には、「HP」の値として「777」が決定されると共に、「MP」の値として「777」が決定される。また、「24A」、「25A」又は「26A」である場合には、「HP」の値として「1」～「300」の何れかがランダムに決定されると共に、「MP」の値として「0」が決定される。また、「27A」、「28A」又は「29A」である場合には、「HP」の値として「100」～「500」の何れかがランダムに決定されると共に、「MP」の値として「0」が決定される。また、「30A」、「31A」又は「32A」である場合には、「HP」の値として「200」～「700」の何れかがランダムに決定されると共に、「MP」の値として「0」が決定される。また、「33A」、「34A」又は「35A」である場合には、「HP」の値として「500」～「999」の何れかが

ランダムに決定されると共に、「MP」の値として「0」が決定される。

【0627】

このように、通常遊技状態（非確変・非時短遊技状態）において、キャラ保留画像が示す保留キャラが保留キャラA（すなわち、戦士）である場合には、「HP」の値が大きいほど、大当りの期待度が高いリーチ演出が行われるように規定されている。また、（一部の例外を除いて）「MP」の値は、リーチ演出の内容に関係なく、「0」となるように規定されている。また、「HP」として「700」よりも大きい値は、大当りである場合にのみ表示されるように規定されている。こうして、キャラ保留画像が示す保留キャラが戦士である場合には「HP」の値に基づいて大当りの期待度を示唆することができ、遊技者の興趣を高めることができる。

10

【0628】

また、キャラ保留画像が示す保留キャラが戦士である場合に、「HP」及び「MP」の値が共に「777」である場合には、各種のリーチ演出を経ずに大当りが報知される、いわゆる直当りとなる。こうして、「HP」及び「MP」の値が共に「777」である場合には、希少性を有する演出が行われるため、遊技者の興趣を高めることができる。

【0629】

また、決定キャラ番号が、サブ変動パターン番号の値と保留キャラBの名称とが組み合わせられたものである場合（すなわち、キャラ保留画像が示す保留キャラが保留キャラBである場合）において、「1B」、「2B」、「3B」又は「5B」である場合には、「HP」の値として「1」～「100」の何れかが（所定の抽選により）ランダムに決定されると共に、「MP」の値として「1」～「300」の何れかがランダムに決定される。また、「4B」又は「6B」である場合には、「HP」の値として「1」～「100」の何れかがランダムに決定されると共に、「MP」の値として「100」～「500」の何れかがランダムに決定される。また、「7B」又は「8B」である場合には、「HP」の値として「1」～「100」の何れかがランダムに決定されると共に、「MP」の値として「200」～「700」の何れかがランダムに決定される。また、「23B」である場合には、「HP」の値として「777」が決定されると共に、「MP」の値として「777」が決定される。また、「24B」、「25B」又は「26B」である場合には、「HP」の値と「1」～「100」の何れかがランダムに決定されると共に、「MP」の値として「1」～「300」の何れかがランダムに決定される。また、「27B」、「28B」又は「29B」である場合には、「HP」の値として「1」～「100」の何れかがランダムに決定されると共に、「MP」の値として「100」～「500」の何れかがランダムに決定される。また、「30B」、「31B」又は「32B」である場合には、「HP」の値として「1」～「100」の何れかがランダムに決定されると共に、「MP」の値として「200」～「700」の何れかがランダムに決定される。また、「33B」、「34B」又は「35B」である場合には、「HP」の値として「1」～「100」の何れかがランダムに決定されると共に、「MP」の値として「500」～「999」の何れかがランダムに決定される。

20

30

【0630】

このように、通常遊技状態（非確変・非時短遊技状態）において、キャラ保留画像が示す保留キャラが保留キャラB（すなわち、魔法使い）である場合には、「MP」の値が大きいほど、大当りの期待度が高いリーチ演出が行われるように規定されている。また、（一部の例外を除いて）「HP」の値は、リーチ演出の内容に関係なく、「1」～「100」の何れか（すなわち、非常に小さい値）となるように規定されている。また、「MP」として「700」よりも大きい値は、大当りである場合にのみ表示されるように規定されている。こうして、キャラ保留画像が示す保留キャラが魔法使いである場合には「MP」の値に基づいて大当りの期待度を示唆することができ、遊技者の興趣を高めることができる。

40

【0631】

また、キャラ保留画像が示す保留キャラが魔法使いである場合に、「HP」及び「MP」の値が共に「777」である場合には、各種のリーチ演出を経ずに大当りが報知される、

50

いわゆる直当りとなる。こうして、「HP」及び「MP」の値が共に「777」である場合には、希少性を有する演出が行われるため、遊技者の興味を高めることができる。

【0632】

また、決定キャラ番号が、サブ変動パターン番号の値と保留キャラCの名称とが組み合わされたものである場合（すなわち、キャラ保留画像が示す保留キャラが保留キャラCである場合）において、「1C」、「2C」、「3C」又は「5C」である場合には、「HP」の値として「1」～「300」の何れかが（所定の抽選により）ランダムに決定されると共に、「MP」の値として「0」が決定される。また、「4C」又は「6C」である場合には、「HP」の値として「100」～「500」の何れかがランダムに決定されると共に、「MP」の値として「0」が決定される。また、「7C」又は「8C」である場合には、「HP」の値として「200」～「700」の何れかがランダムに決定されると共に、「MP」の値として「0」が決定される。また、「23C」である場合には、「HP」の値として「777」が決定されると共に、「MP」の値として「777」が決定される。また、「24C」、「25C」又は「26C」である場合には、「HP」の値として「1」～「300」の何れかがランダムに決定されると共に、「MP」の値として「0」が決定される。また、「27C」、「28C」又は「29C」である場合には、「HP」の値として「100」～「500」の何れかがランダムに決定されると共に、「MP」の値として「0」が決定される。また、「30C」、「31C」又は「32C」である場合には、「HP」の値として「200」～「700」の何れかがランダムに決定されると共に、「MP」の値として「0」が決定される。また、「33C」、「34C」又は「35C」である場合には、「HP」の値として「500」～「999」の何れかがランダムに決定されると共に、「MP」の値として「0」が決定される。

【0633】

このように、通常遊技状態（非確変・非時短遊技状態）において、キャラ保留画像が示す保留キャラが保留キャラC（すなわち、武闘家）である場合には、「HP」の値が大きいほど、大当りの期待度が高いリーチ演出が行われるように規定されている。また、（一部の例外を除いて）「MP」の値は、リーチ演出の内容に関係なく、「0」となるように規定されている。また、「HP」として「700」よりも大きい値は、大当りである場合にのみ表示されるように規定されている。こうして、キャラ保留画像が示す保留キャラが武闘家である場合には「HP」の値に基づいて大当りの期待度を示唆することができ、遊技者の興味を高めることができる。

【0634】

また、キャラ保留画像が示す保留キャラが武闘家である場合に、「HP」及び「MP」の値が共に「777」である場合には、各種のリーチ演出を経ずに大当りが報知される、いわゆる直当りとなる。こうして、「HP」及び「MP」の値が共に「777」である場合には、希少性を有する演出が行われるため、遊技者の興味を高めることができる。

【0635】

また、決定キャラ番号が、サブ変動パターン番号の値と保留キャラDの名称とが組み合わされたものである場合（すなわち、キャラ保留画像が示す保留キャラが保留キャラDである場合）において、「1D」、「2D」、「3D」又は「5D」である場合には、「HP」の値として「1」～「100」の何れかが（所定の抽選により）ランダムに決定されると共に、「MP」の値として「1」～「300」の何れかがランダムに決定される。また、「4D」又は「6D」である場合には、「HP」の値として「1」～「100」の何れかがランダムに決定されると共に、「MP」の値として「100」～「500」の何れかがランダムに決定される。また、「7D」又は「8D」である場合には、「HP」の値として「1」～「100」の何れかがランダムに決定されると共に、「MP」の値として「200」～「700」の何れかがランダムに決定される。また、「23D」である場合には、「HP」の値として「777」が決定されると共に、「MP」の値として「777」が決定される。また、「24D」、「25D」又は「26D」である場合には、「HP」の値と「1」～「100」の何れかがランダムに決定されると共に、「MP」の値として

「1」～「300」の何れかがランダムに決定される。また、「27D」、「28D」又は「29D」である場合には、「HP」の値として「1」～「100」の何れかがランダムに決定されると共に、「MP」の値として「100」～「500」の何れかがランダムに決定される。また、「30D」、「31D」又は「32D」である場合には、「HP」の値として「1」～「100」の何れかがランダムに決定されると共に、「MP」の値として「200」～「700」の何れかがランダムに決定される。また、「33D」、「34D」又は「35D」である場合には、「HP」の値として「1」～「100」の何れかがランダムに決定されると共に、「MP」の値として「500」～「999」の何れかがランダムに決定される。

【0636】

このように、通常遊技状態（非確変・非時短遊技状態）において、キャラ保留画像が示す保留キャラが保留キャラD（すなわち、僧侶）である場合には、「MP」の値が大きいほど、大当りの期待度が高いリーチ演出が行われるように規定されている。また、（一部の例外を除いて）「HP」の値は、リーチ演出の内容に関係なく、「1」～「100」の何れか（すなわち、非常に小さい値）となるように規定されている。また、「MP」として「700」よりも大きい値は、大当りである場合にのみ表示されるように規定されている。こうして、キャラ保留画像が示す保留キャラが僧侶である場合には「MP」の値に基づいて大当りの期待度を示唆することができ、遊技者の興味を高めることができる。

【0637】

また、キャラ保留画像が示す保留キャラが僧侶である場合に、「HP」及び「MP」の値が共に「777」である場合には、各種のリーチ演出を経ずに大当りが報知される、いわゆる直当たりとなる。こうして、「HP」及び「MP」の値が共に「777」である場合には、希少性を有する演出が行われるため、遊技者の興味を高めることができる。

【0638】

また、決定キャラ番号が、サブ変動パターン番号の値と保留キャラEの名称とが組み合わされたものである場合（すなわち、キャラ保留画像が示す保留キャラが保留キャラEである場合）において、「1E」、「2E」、「3E」又は「5E」である場合には、「HP」の値として「300」～「900」の何れかが（所定の抽選により）ランダムに決定されると共に、「MP」の値として「1」～「300」の何れかがランダムに決定される。また、「4E」又は「6E」である場合には、「HP」の値として「200」～「700」の何れかがランダムに決定されると共に、「MP」の値として「100」～「500」の何れかがランダムに決定される。また、「7E」又は「8E」である場合には、「HP」の値として「300」～「500」の何れかがランダムに決定されると共に、「MP」の値として「300」～「500」の何れかがランダムに決定される。また、「23E」である場合には、「HP」の値として「777」が決定されると共に、「MP」の値として「777」が決定される。また、「24E」、「25E」又は「26E」である場合には、「HP」の値と「200」～「700」の何れかがランダムに決定されると共に、「MP」の値として「100」～「500」の何れかがランダムに決定される。また、「27E」、「28E」又は「29E」である場合には、「HP」の値として「200」～「700」の何れかがランダムに決定されると共に、「MP」の値として「100」～「500」の何れかがランダムに決定される。また、「30E」、「31E」又は「32E」である場合には、「HP」の値として「300」～「500」の何れかがランダムに決定されると共に、「MP」の値として「300」～「500」の何れかがランダムに決定される。また、「33E」、「34E」又は「35E」である場合には、「HP」の値として「800」～「900」の何れかがランダムに決定されると共に、「MP」の値として「800」～「900」の何れかがランダムに決定される。

【0639】

このように、通常遊技状態（非確変・非時短遊技状態）において、キャラ保留画像が示す保留キャラが保留キャラE（すなわち、騎士）である場合には、「HP」及び「MP」の値が近いほど、大当りの期待度が高いリーチ演出が行われるように規定されている。

10

20

30

40

50

【0640】

例えば、決定キャラ番号3E（擬似1ハズレ）の場合には、「HP」は「300」～「900」の値の範囲から決定される一方、「MP」は（「HP」の「300」～「900」の値の範囲とは異なる）「0」～「300」の値の範囲から決定される。これに対して、決定キャラ番号33E（擬似4当り）の場合には、「HP」は「800」～「900」の値の範囲から決定される一方、「MP」は（「HP」の「800」～「900」の値の範囲と同一の）「800」～「900」の値の範囲から決定される。

【0641】

このような「HP」及び「MP」の値の範囲設定によれば、擬似1における「HP」及び「MP」の互いの値の差（擬似1の値の差）と、擬似4における「HP」及び「MP」の互いの値の差（擬似4の値の差）と、を比較すると、擬似4の値の差は擬似1の値の差よりも小さくなり易い。すなわち、換言すると、大当りの期待度の高いリーチ演出が行われる場合の「HP」及び「MP」の互いの値の差は、大当りの期待度の小さいリーチ演出が行われる場合の「HP」及び「MP」の互いの値の差よりも小さくなり易い。

【0642】

こうして、キャラ保留画像が示す保留キャラが騎士である場合には「HP」及び「MP」の互いの値の差（互いの値の近さ）に基づいて大当りの期待度を示唆することができ、遊技者の興味を高めることができる。

【0643】

また、キャラ保留画像が示す保留キャラが騎士である場合に、「HP」及び「MP」の値が共に「777」である場合には、各種のリーチ演出を経ずに大当りが報知される、いわゆる直当りとなる。こうして、「HP」及び「MP」の値が共に「777」である場合には、希少性を有する演出が行われるため、遊技者の興味を高めることができる。

【0644】

また、決定キャラ番号が、サブ変動パターン番号の値と保留キャラFの名称とが組み合わせられたものである場合（すなわち、キャラ保留画像が示す保留キャラが保留キャラFである場合）において、「1F」、「2F」、「3F」又は「5F」である場合には、「HP」の値として「50」～「500」の何れかが（所定の抽選により）ランダムに決定されると共に、「MP」の値として「0」が決定される。また、「4F」又は「6F」である場合には、「HP」の値として「30」～「400」の何れかがランダムに決定されると共に、「MP」の値として「0」が決定される。また、「7F」又は「8F」である場合には、「HP」の値として「1」～「250」の何れかがランダムに決定されると共に、「MP」の値として「0」が決定される。また、「23F」である場合には、「HP」の値として「777」が決定されると共に、「MP」の値として「777」が決定される。また、「24F」、「25F」又は「26F」である場合には、「HP」の値として「1」～「500」の何れかがランダムに決定されると共に、「MP」の値として「0」が決定される。また、「27F」、「28F」又は「29F」である場合には、「HP」の値として「1」～「400」の何れかがランダムに決定されると共に、「MP」の値として「0」が決定される。また、「30F」、「31F」又は「32F」である場合には、「HP」の値として「1」～「300」の何れかがランダムに決定されると共に、「MP」の値として「0」が決定される。また、「33F」、「34F」又は「35F」である場合には、「HP」の値として「1」～「200」の何れかがランダムに決定されると共に、「MP」の値として「0」が決定される。

【0645】

このように、通常遊技状態（非確変・非時短遊技状態）において、キャラ保留画像が示す保留キャラが保留キャラF（すなわち、ゾンビ）である場合には、「HP」の値が小さいほど、大当りの期待度が高いリーチ演出が行われるように規定されている。また、（一部の例外を除いて）「MP」の値は、リーチ演出の内容に関係なく、「0」となるように規定されている。こうして、キャラ保留画像が示す保留キャラがゾンビである場合には「HP」の値に基づいて大当りの期待度を示唆することができ、遊技者の興味を高めることが

10

20

30

40

50

できる。

【0646】

また、キャラ保留画像が示す保留キャラがゾンビである場合に、「HP」及び「MP」の値が共に「777」である場合には、各種のリーチ演出を経ずに大当たりが報知される、いわゆる直当たりとなる。こうして、「HP」及び「MP」の値が共に「777」である場合には、希少性を有する演出が行われるため、遊技者の興味を高めることができる。

【0647】

また、決定キャラ番号が、サブ変動パターン番号の値と保留キャラGの名称とが組み合わされたものである場合（すなわち、キャラ保留画像が示す保留キャラが保留キャラGである場合）において、「1G」～「8G」である場合には、「HP」の値として「100」～「899」の何れかが（所定の抽選により）ランダムに決定されると共に、「MP」の値として「100」～「899」の何れかがランダムに決定される。また、「23G」である場合には、「HP」の値として「777」が決定されると共に、「MP」の値として「777」が決定される。また、「24G」～「35G」である場合には、「HP」の値として「1」～「999」の何れかがランダムに決定されると共に、「MP」の値として「1」～「999」の何れかがランダムに決定される。

【0648】

このように、通常遊技状態（非確変・非時短遊技状態）において、キャラ保留画像が示す保留キャラが保留キャラG（すなわち、賢者）である場合には、「HP」及び「MP」の値が大きいほど、大当たりの期待度が高いリーチ演出が行われるように規定されている。また、保留キャラGは、はずれの場合には選択され難いように設定されている。すなわち、キャラ保留画像が示す保留キャラが賢者である場合には、「HP」及び「MP」の値の大きさを問わず、大当たりとなる可能性が高いことを示唆することができ、遊技者の興味を高めることができる。

【0649】

また、キャラ保留画像が示す保留キャラが賢者である場合に、「HP」及び「MP」の値が共に「777」である場合には、各種のリーチ演出を経ずに大当たりが報知される、いわゆる直当たりとなる。こうして、「HP」及び「MP」の値が共に「777」である場合には、希少性を有する演出が行われるため、遊技者の興味を高めることができる。

【0650】

また、決定キャラ番号が、サブ変動パターン番号の値と保留キャラHの名称とが組み合わされたものである場合（すなわち、キャラ保留画像が示す保留キャラが保留キャラHである場合）において、「1H」～「8H」である場合には、「HP」の値として「100」～「899」の何れかが（所定の抽選により）ランダムに決定されると共に、「MP」の値として「100」～「899」の何れかがランダムに決定される。また、「23H」である場合には、「HP」の値として「777」が決定されると共に、「MP」の値として「777」が決定される。また、「24H」～「35H」である場合には、「HP」の値として「1」～「999」の何れかがランダムに決定されると共に、「MP」の値として「1」～「999」の何れかがランダムに決定される。

【0651】

このように、通常遊技状態（非確変・非時短遊技状態）において、キャラ保留画像が示す保留キャラが保留キャラH（すなわち、勇者）である場合には、「HP」及び「MP」の値が大きいほど、大当たりの期待度が高いリーチ演出が行われるように規定されている。また、保留キャラHは、はずれの場合には選択され難いように設定されている。すなわち、キャラ保留画像が示す保留キャラが勇者である場合には、「HP」及び「MP」の値の大きさを問わず、大当たりとなる可能性が高いことを示唆することができ、遊技者の興味を高めることができる。

【0652】

また、キャラ保留画像が示す保留キャラが勇者である場合に、「HP」及び「MP」の値が共に「777」である場合には、各種のリーチ演出を経ずに大当たりが報知される、いわ

10

20

30

40

50

ゆる直当りとなる。こうして、「HP」及び「MP」の値が共に「777」である場合には、希少性を有する演出が行われるため、遊技者の興趣を高めることができる。

【0653】

また、決定キャラ番号が、サブ変動パターン番号の値と保留キャラIの名称とが組み合わされたものである場合（すなわち、キャラ保留画像が示す保留キャラが保留キャラIである場合）において、「23I」～「35I」である場合には、「HP」の値として「777」が決定されると共に、「MP」の値として「777」が決定される。すなわち、換言すれば、キャラ保留画像が示す保留キャラが保留キャラIである場合には、「HP」及び「MP」の値として必ず「777」が決定される。

【0654】

このように、通常遊技状態（非確変・非時短遊技状態）において、キャラ保留画像が示す保留キャラが保留キャラI（すなわち、神）である場合には、「HP」及び「MP」の値が共に「777」となり、大当りとなる。こうして、キャラ保留画像が示す保留キャラが神である場合には、大当りが確定したことを示唆することができ、遊技者の興趣を高めることができる。

【0655】

なお、決定キャラ番号がどの番号であっても、はずれである場合に、「HP」の値がそろ目（例えば、「111」等）となった場合や、「MP」の値と同一となった場合には、再度抽選を行って新たに「HP」の値を決定する。これにより、大当りの期待感を与えたにもかかわらず、はずれとなることにより遊技者の興趣を損ねるのを防止することができる。また、大当りである場合に、「HP」の値がそろ目となった場合には、（はずれの場合とは異なり）、そのままの値を「HP」として決定する。

【0656】

以上のように、本実施形態に係る遊技機においては、キャラ保留画像（保留画像）が示すキャラクタ毎に、当該キャラクタの特徴（職業やキャラクタ自身の種別等）に基づいて、決定される「HP」及び「MP」の値の傾向を異ならせると共に、大当りの期待度を示す条件を異ならせている（例えば、戦士であれば「HP」の値が大きいほど大当りの期待度が高く、一方、魔法使いであれば「MP」の値が大きいほど大当りの期待度が高い等）。こうして、キャラ保留画像が示す保留キャラとして、どのキャラクタが表示されるかに基づいて、演出の態様を種々の見せ方とすることができ、遊技者の興趣を高めることができる。

【0657】

〔レベル決定テーブル・レベルアップ演出〕

図65から図67は、紙面左側にレベル決定テーブルと、紙面右側に当該レベル決定テーブルを参照して決定された事項に基づいて行われた演出例と、を示している。レベル決定テーブルは、擬似連と共に行われるレベルアップ演出において、演出ステージ番号及び最終レベルを決定するためのテーブルである。なお、演出ステージ番号とは、モード背景1～5のうち擬似連と共に表示されるモード背景及びその順番を規定したものである。また、最終レベルとは、キャラ保留画像が示す保留キャラのレベルが上がった場合に、最終的に表示されるレベルである。なお、保留キャラのレベルは、液晶表示装置4のレベル表示部2100に表示される。保留キャラのレベルが上がっていく様子は、液晶表示装置4のレベル表示部2100に表示された数値が増加していくことにより表示される。

【0658】

レベルアップ演出とは、通常遊技状態（非確変・非時短遊技状態）において、第1特別図柄の始動記憶に応じてキャラ保留画像（保留画像）が表示される場合に、当該キャラ保留画像が示す保留キャラのレベルを所定のタイミングで上げる演出（保留キャラをレベルアップさせる演出）である。レベルアップ演出は、上述の如く擬似連と共に行われる。また、レベルを上げる所定のタイミングは、演出モードが通常モードである場合に表示されるモード背景1～5の移行に応じて設定される。

【0659】

レベルを上げる所定のタイミングは、合計9回設けられている。具体的には、レベルを上げる所定のタイミングとして、モード背景1（通常1（町））が表示されている間（モード背景1実行中）と、モード背景1からモード背景2（通常2（外））へ移行途中（モード背景1から2移行時）と、モード背景2が表示されている間（モード背景2実行中）と、モード背景2からモード背景3（通常3（ダンジョン1F））へ移行途中（モード背景2から3移行時）と、モード背景3が表示されている間（モード背景3実行中）と、モード背景3からモード背景4（通常4（ダンジョン2F））へ移行途中（モード背景3から4移行時）と、モード背景4が表示されている間（モード背景4実行中）と、モード背景4からモード背景5へ移行途中（モード背景4から5移行時）と、モード背景5（通常5（通常ボス））が表示されている間（モード背景5実行中）と、が設けられている。

10

【0660】

これらの合計9回のタイミングにおいて、具体的にどのような態様（タイミング及びレベルの上げ方）でレベルを上げるかについては、レベル決定テーブルを参照して決定される演出ステージ番号と、キャラ保留画像が示す保留キャラの成長タイプ（バランス型、中盤型、後半型、特殊型又は確定型）と、に応じて決定される。

【0661】

レベル決定テーブルにおいては、サブ変動パターン決定テーブルを参照して決定されたサブ変動パターン番号毎に、演出ステージ番号及び最終レベルと、所定の乱数範囲（「0」～「99」）から抽出（抽選）した抽選値に基づいて演出ステージ番号及び最終レベルを決定付けるための抽選値情報と、が規定されている。こうして、レベル決定テーブルを参照することにより、キャラ保留画像が示す保留キャラの演出ステージ番号及び最終レベルが決定される。

20

【0662】

具体的には、サブ変動パターン番号1（通常変動）の場合に、 $99/100$ の確率で、演出ステージとしてモード背景1が決定され、最終レベルとして「1」～「10」の何れかが所定の抽選によりランダムに決定される。また、 $1/100$ の確率で、演出ステージとしてモード背景5が決定され、最終レベルとして「1」が決定される。

【0663】

また、サブ変動パターン番号2（通常変動）の場合に、 $99/100$ の確率で、演出ステージとしてモード背景1が決定され、最終レベルとして「1」～「10」の何れかがランダムに決定される。また、 $1/100$ の確率で、演出ステージとしてモード背景5が決定され、最終レベルとして「1」が決定される。

30

【0664】

また、サブ変動パターン番号3（擬似1ノーマルハズレ）の場合に、 $100/100$ の確率で、演出ステージとしてモード背景1、2（なお、この数値の並び順番（具体的には、1と2は、モード背景が移行する順番を示している。以下同様。））が決定され、最終レベルとして「20」～「39」の何れかがランダムに決定される。

【0665】

また、サブ変動パターン番号4（擬似2ノーマルハズレ）の場合に、 $100/100$ の確率で、演出ステージとしてモード背景1、2、3が決定され、最終レベルとして「40」～「59」の何れかがランダムに決定される。

40

【0666】

また、サブ変動パターン番号5（擬似1SPハズレ）の場合に、 $90/100$ の確率で、演出ステージとしてモード背景1、2が決定され、最終レベルとして「20」～「39」の何れかがランダムに決定される。また、 $10/100$ の確率で、演出ステージとしてモード背景2、3が決定され、最終レベルとして「40」～「59」の何れかがランダムに決定される。

【0667】

また、サブ変動パターン番号6（擬似2SPハズレ）の場合に、 $80/100$ の確率で、演出ステージとしてモード背景1、2、3が決定され、最終レベルとして「40」～「5

50

9」の何れかがランダムに決定される。また、20/100の確率で、演出ステージとしてモード背景2、3、4が決定され、最終レベルとして「60」～「79」の何れかがランダムに決定される。

【0668】

また、サブ変動パターン番号7（擬似3SPハズレ）の場合に、50/100の確率で、演出ステージとしてモード背景1、2、3、4が決定され、最終レベルとして「60」～「79」の何れかがランダムに決定される。また、50/100の確率で、演出ステージとしてモード背景2、3、4、5が決定され、最終レベルとして「80」～「98」の何れかがランダムに決定される。なお、最終レベルとして「77」が決定（当選）した場合には、再度抽選を行って新たな最終レベルを決定する。これにより、最終レベルが大当りを示唆するような数値となって大当りの期待感を与えたにもかかわらず、はずれとなることにより遊技者の興趣を損ねるのを防止することができる。

10

【0669】

また、サブ変動パターン番号8（擬似4SPハズレ）の場合に、100/100の確率で、演出ステージとしてモード背景1、2、3、4、5が決定され、最終レベルとして「80」～「98」の何れかがランダムに決定される。なお、最終レベルとして「77」が決定（当選）した場合には、再度抽選を行って新たな最終レベルを決定する。これにより、最終レベルが大当りを示唆するような数値となって大当りの期待感を与えたにもかかわらず、はずれとなることにより遊技者の興趣を損ねるのを防止することができる。

20

【0670】

また、サブ変動パターン番号23（直当り）の場合に、80/100の確率で、演出ステージとしてモード背景5が決定され、最終レベルとして「1」が決定される。また、10/100の確率で、演出ステージとしてモード背景5が決定され、最終レベルとして「77」が決定される。また、10/100の確率で、演出ステージとしてモード背景5が決定され、最終レベルとして「99」が決定される。

【0671】

また、サブ変動パターン番号24（擬似1SP当り）の場合に、90/100の確率で、演出ステージとしてモード背景1、2が決定され、最終レベルとして「20」～「49」の何れかがランダムに決定される。また、10/100の確率で、演出ステージとしてモード背景2、3が決定され、最終レベルとして「40」～「69」の何れかがランダムに決定される。

30

【0672】

また、サブ変動パターン番号25（擬似1SPハズレSSP当り）の場合に、85/100の確率で、演出ステージとしてモード背景1、2が決定され、最終レベルとして「20」～「49」の何れかがランダムに決定される。また、15/100の確率で、演出ステージとしてモード背景2、3が決定され、最終レベルとして「40」～「69」の何れかがランダムに決定される。

【0673】

また、サブ変動パターン番号26（擬似1通常SSP当り）の場合に、80/100の確率で、演出ステージとしてモード背景1、2が決定され、最終レベルとして「20」～「49」の何れかがランダムに決定される。また、20/100の確率で、演出ステージとしてモード背景2、3が決定され、最終レベルとして「40」～「69」の何れかがランダムに決定される。

40

【0674】

また、サブ変動パターン番号27（擬似2SP当り）の場合に、90/100の確率で、演出ステージとしてモード背景1、2、3が決定され、最終レベルとして「40」～「69」の何れかがランダムに決定される。また、10/100の確率で、演出ステージとしてモード背景2、3、4が決定され、最終レベルとして「60」～「89」の何れかがランダムに決定される。

【0675】

50

また、サブ変動パターン番号28（擬似2SPハズレSSP当り）の場合に、85／100の確率で、演出ステージとしてモード背景1、2、3が決定され、最終レベルとして「40」～「69」の何れかがランダムに決定される。また、15／100の確率で、演出ステージとしてモード背景2、3、4が決定され、最終レベルとして「60」～「89」の何れかがランダムに決定される。

【0676】

また、サブ変動パターン番号29（擬似2通常SSP当り）の場合に、80／100の確率で、演出ステージとしてモード背景1、2、3が決定され、最終レベルとして「40」～「69」の何れかがランダムに決定される。また、20／100の確率で、演出ステージとしてモード背景2、3、4が決定され、最終レベルとして「60」～「89」の何れかがランダムに決定される。

10

【0677】

また、サブ変動パターン番号30（擬似3SP当り）の場合に、50／100の確率で、演出ステージとしてモード背景1、2、3、4が決定され、最終レベルとして「60」～「89」の何れかがランダムに決定される。また、49／100の確率で、演出ステージとしてモード背景2、3、4、5が決定され、最終レベルとして「80」～「98」の何れかがランダムに決定される。また、1／100の確率で、演出ステージとしてモード背景1、2、3、4が決定され、最終レベルとして「77」が決定される。

【0678】

また、サブ変動パターン番号31（擬似3SPハズレSSP当り）の場合に、50／100の確率で、演出ステージとしてモード背景1、2、3、4が決定され、最終レベルとして「60」～「89」の何れかがランダムに決定される。また、49／100の確率で、演出ステージとしてモード背景2、3、4、5が決定され、最終レベルとして「80」～「98」の何れかがランダムに決定される。また、1／100の確率で、演出ステージとしてモード背景1、2、3、4が決定され、最終レベルとして「77」が決定される。

20

【0679】

また、サブ変動パターン番号32（擬似3通常SSP当り）の場合に、50／100の確率で、演出ステージとしてモード背景1、2、3、4が決定され、最終レベルとして「60」～「79」の何れかがランダムに決定される。また、49／100の確率で、演出ステージとしてモード背景2、3、4、5が決定され、最終レベルとして「80」～「98」の何れかがランダムに決定される。また、1／100の確率で、演出ステージとしてモード背景1、2、3、4が決定され、最終レベルとして「77」が決定される。

30

【0680】

また、サブ変動パターン番号33（擬似4SP当り）の場合に、99／100の確率で、演出ステージとしてモード背景1、2、3、4、5が決定され、最終レベルとして「80」～「99」の何れかがランダムに決定される。また、1／100の確率で、演出ステージとしてモード背景5、4、3、2、1が決定され、最終レベルとして「99」が決定される。

【0681】

また、サブ変動パターン番号34（擬似4SPハズレSSP当り）の場合に、99／100の確率で、演出ステージとしてモード背景1、2、3、4、5が決定され、最終レベルとして「80」～「99」の何れかがランダムに決定される。また、1／100の確率で、演出ステージとしてモード背景5、4、3、2、1が決定され、最終レベルとして「99」が決定される。

40

【0682】

また、サブ変動パターン番号35（擬似4通常当り）の場合に、99／100の確率で、演出ステージとしてモード背景1、2、3、4、5が決定され、最終レベルとして「80」～「99」の何れかがランダムに決定される。また、1／100の確率で、演出ステージとしてモード背景5、4、3、2、1が決定され、最終レベルとして「99」が決定される。

50

【0683】

このように、保留キャラの演出ステージ番号が決定されると、具体的にどのタイミング（より詳細には、レベルを上げる具体的なモード背景及びレベルを上げる合計回数）が決定される。

【0684】

例えば、演出ステージとして、モード背景1が決定された場合には、モード背景1実行中に（すなわち、1回だけ）レベルを上げることが決定される。また、モード背景1、2が決定された場合には、モード背景1実行中と、モード1から2移行時と、モード背景2実行中と、に（すなわち、合計3回）レベルを上げることが決定される。また、モード背景1、2、3が決定された場合には、モード背景1実行中と、モード1から2移行時と、モード背景2実行中と、モード2から3移行時と、モード背景3実行中と、に（すなわち、合計5回）レベルを上げることが決定される。また、モード背景1、2、3、4が決定された場合には、モード背景1実行中と、モード1から2移行時と、モード背景2実行中と、モード2から3移行時と、モード背景3実行中と、モード3から4移行時と、モード背景4実行中と、に（すなわち、合計7回）レベルを上げることが決定される。また、モード背景1、2、3、4、5が決定された場合には、モード背景1実行中と、モード1から2移行時と、モード背景2実行中と、モード2から3移行時と、モード背景3実行中と、モード3から4移行時と、モード背景4実行中と、モード4から5移行時と、モード背景5実行中と、に（すなわち、合計9回の）レベルを上げることが決定される。こうして、演出ステージ番号が決定されると、当該決定されたモード背景が実行されている間、及び、モード背景の移行途中のそれぞれでレベルが上げられる。なお、すべてのレベル上昇タイミングでレベルを必ず上昇させないようにしてもよい。例えばモード背景1、2が決定された場合にモード背景1実行中はレベルが上がるか上がらないかの演出を実行して上がらない結果が表示され、モード1から2移行時にレベルが上がり、モード背景2実行中にも上がり、合計2回レベルが上がるようにしてもよい。最終的に決定された最終レベルを表示すればレベルの上がるタイミングは適宜設計可能である。

【0685】

このように、保留キャラの演出ステージ番号が決定されると、保留キャラのレベルを上げる具体的なモード背景及びレベルを上げる合計回数が決定される。

【0686】

また、保留キャラのレベルを上げる具体的なモード背景及びレベルを上げる合計回数が決定されると、具体的なレベルの上げ方が、キャラ保留画像が示す保留キャラの成長タイプ（バランス型、中盤型、後半型、特殊型又は確定型）に応じて決定される。なお、保留キャラの成長タイプに関する情報は、保留キャラ決定テーブルを参照して決定される保留キャラ毎に予め設定されている。具体的には、保留キャラA（戦士）及び保留キャラD（僧侶）は、成長タイプがバランス型として設定されている。また、保留キャラB（魔法使い）及び保留キャラE（騎士）は、成長タイプが中盤型として設定されている。また、保留キャラC（武闘家）及び保留キャラF（ゾンビ）は、成長タイプが後半型として設定されている。また、保留キャラG（賢者）及び保留キャラH（勇者）は、成長タイプが特殊型として設定されている。また、保留キャラI（神）は、成長タイプが確定型として設定されている。

【0687】

なお以下では、成長タイプに応じた保留キャラの具体的なレベルの上げ方について、図65から図67の紙面右側に示す演出例のうち、サブ変動パターン番号26の場合を取り上げて説明を行う。なお、この場合においては、所定の抽選によって、演出ステージとしてモード背景1、2（すなわち、レベルを上げる合計回数が3回）が決定され、最終レベルとして「48」が決定されたものとする。

【0688】

この例において、成長タイプとしてバランス型の保留キャラ（保留キャラA又は保留キャラD）が決定されている場合には、具体的なレベルの上げ方として、モード背景1実行中

と、モード1から2移行時と、モード背景2実行中と、の合計3回のタイミングに亘って平均的にレベルを上げて最終レベル「48」に到達させる。すなわち、最終レベルの数値48を、レベルを上げる合計回数3で除算して得られた数値16が、1回のタイミングに上げるレベルとなる。その結果、この例においては、モード1実行中にレベルが上がって「16」となり、モード1から2移行時にレベルが更に上がって「32」となり、モード背景2実行中にレベルが更に上がって「48」（すなわち、最終レベル）となる。

【0689】

なお上記例においては、合計3回のタイミングにおいて、1回あたりに上げるレベルの数値が同一であったが、異なるものであってもよい。すなわち、成長タイプとしてバランス型の保留キャラは、所定回数のタイミングにおいて、平均的にレベルが上がるような設定であればよい。

10

【0690】

次に成長タイプとして中盤型の保留キャラ（保留キャラB及び保留キャラE）が決定されている場合には、具体的なレベルの上げ方として、モード背景1実行中と、モード1から2移行時と、モード背景2実行中と、の合計3回のタイミングの中盤でレベルを上げて最終レベル「48」に到達させる。すなわち、合計3回のタイミングのうち、2回目のタイミング（モード1から2移行時）にレベルが上がって「48」（すなわち、最終レベル）となる。

【0691】

なお上記例においては、合計3回のタイミングにおいて、2回目のタイミング（中盤のタイミング）だけレベルが上がるものであったが、1回目や3回目のタイミングで少しレベルを上げるものであってもよい。

20

【0692】

次に成長タイプとして後半型の保留キャラ（保留キャラC及び保留キャラF）が決定されている場合には、具体的なレベルの上げ方として、モード背景1実行中と、モード1から2移行時と、モード背景2実行中と、の合計3回のタイミングの後半でレベルを上げて最終レベル「48」に到達させる。すなわち、合計3回のタイミングのうち、3回目のタイミング（モード背景2実行中）にレベルが上がって「48」（すなわち、最終レベル）となる。

【0693】

なお上記例においては、合計3回のタイミングにおいて、3回目のタイミング（後半のタイミング）だけレベルが上がるものであったが、1回目や2回目のタイミングで少しレベルを上げるものであってもよい。

30

【0694】

なお、成長タイプとして特殊型の保留キャラ（保留キャラG及び保留キャラH）が決定されている場合には、本実施形態においては、具体的なレベルの上げ方がバランス型の保留キャラと同様となっている。なお、特殊型の保留キャラが決定されている場合には、レベルの数値にかかわらず、大当りの期待度が高く設定されている。このように、特殊型の保留キャラの具体的なレベルの上げ方は、特に限定するものはない。

【0695】

次に、成長タイプに応じた保留キャラのうち、成長タイプとして確定型の保留キャラの具体的なレベルの上げ方について、図65から図67の紙面右側に示す演出例のうち、サブ変動パターン番号31の場合を取り上げて説明を行う。なお、この場合においては、所定の抽選によって、演出ステージとしてモード背景1、2、3、4が決定され、最終レベルとして「77」が決定されたものとする。

40

【0696】

この例においては、具体的なレベルの上げ方として、レベルを上げることが可能な全てのタイミングに亘って最終レベル「77」が表示される。こうして、大当りが確定していることを報知することができ、ひいては遊技者の興味を高めることができる。なお、このように、レベルが「77」と表示された場合には、遊技者が大当りであると認識する可能性

50

がある。したがって、確定型の保留キャラ以外の他の保留キャラにおいては、大当たり以外の場合に、レベル「77」等のそろ目の数値が表示されないように設定されている。

【0697】

次に、演出として、いきなりボスバトル演出が行われる場合の、保留キャラの具体的なレベルの上げ方について、図65から図67の紙面右側に示す演出例のうち、サブ変動パターン番号1及びサブ変動パターン番号23の場合を取り上げて説明を行う。なお、サブ変動パターン番号1においては、所定の抽選によって、演出ステージとしてモード背景5が決定され、最終レベルとして「1」が決定されたものとする。また、サブ変動パターン番号23においては、所定の抽選によって、演出ステージとしてモード背景5が決定され、最終レベルとして「1」が決定されたものとする。

10

【0698】

このような場合、サブ変動パターン番号1及びサブ変動パターン番号23は、共に演出ステージとしてモード背景5のみが表示され、リーチ演出としてボスバトル演出が行われる。また、サブ変動パターン番号1及びサブ変動パターン番号23は共にレベルが「1」のまま上がらない。このように、サブ変動パターン番号1及びサブ変動パターン番号23は、共に演出内容が同様であるが、ハズレとなるか、大当たりとなるかで異なっている。そのため、ボスバトル演出が終了するまで大当たりか否かを遊技者が認識し難くなっているため、当該遊技者の興味を高めることができる。

【0699】

次に、図65から図67の紙面右側に示す演出例のうち、サブ変動パターン番号31の場合の具体的なレベルの上げ方について説明を行う。なお、この場合においては、所定の抽選によって、演出ステージとしてモード背景1、2、3、4が決定され、最終レベルとして「77」が決定されたものとする。

20

【0700】

この例においては、具体的なレベルの上げ方として、レベルを上げることが可能な全てのタイミングに亘って最終レベル「77」が表示される。こうして、大当たりが確定していることを報知することができ、ひいては遊技者の興味を高めることができる。なお、このように、レベルが「77」と表示された場合には、遊技者が大当たりであると認識する可能性がある。したがって、確定型の保留キャラ以外の他の保留キャラにおいては、大当たり以外の場合に、レベル「77」等のそろ目の数値が表示されないように設定されている。

30

【0701】

次に、図65から図67の紙面右側に示す演出例のうち、サブ変動パターン番号35の場合の具体的なレベルの上げ方について説明を行う。なお、この場合においては、所定の抽選によって、演出ステージとしてモード背景5、4、3、2、1が決定され、最終レベルとして「99」が決定されたものとする。

【0702】

この例においては、具体的なレベルの上げ方として、レベルを上げることが可能な全てのタイミングに亘って最終レベル「99」が表示される。こうして、大当たりが確定していることを報知することができる。また、モード背景の移行の順番が、通常とは逆の順番となっている。こうして、大当たりが確定している場合に、希少性を有する演出が行われるため、遊技者の興味を高めることができる。

40

【0703】

なお、本実施形態においては、レベル決定テーブルに示すように、（最終レベルが「77」や「99」等になる一部の例外を除いて）サブ変動パターン番号の種類を問わず、モード背景4が表示されている間（モード背景4実行中）には、レベルが「60」以上となっている。また、モード背景5（通常5（通常ボス））が表示されている間（モード背景5実行中）には、レベルが「80」以上となっている。

【0704】

また、本実施形態においては、成長タイプとしてバランス型の保留キャラが選択された場合には、予め設定された所定のレベルに到達しなければ、モード背景が移行しないように

50

規定されている。具体的には、モード背景 2 へ移行する場合にはモード背景 1 から 2 移行時の時点でレベルが「20」以上となる必要がある。また、モード背景 3 へ移行する場合にはモード背景 2 から 3 移行時の時点でレベルが「40」以上となる必要がある。また、モード背景 4 へ移行する場合にはモード背景 3 から 4 移行時の時点でレベルが「60」以上となる必要がある。また、モード背景 5 へ移行する場合にはモード背景 4 から 5 移行時の時点でレベルが「80」以上となる必要がある。

【0705】

ここで、図 68 (a) 及び (b) は、レベルアップ演出の表示例を示している。なお、図 68 (a) においては、モード背景 1 (通常 1 (町)) から擬似連が開始されたものとする。また、当該キャラ表示領域 600 には、保留キャラ A を示すキャラ保留画像が表示されており、当該保留キャラ A が表示領域 4 A に登場しているものとする。また、保留キャラ A の現在のレベルは「10」であるものとする。なお、上述の如く、保留キャラ A の成長タイプは、バランス型に設定されている。

【0706】

図 68 (a) に示すように、表示領域 4 A には、現在のモード背景 (「通常 1 (町)」) の名称が表示されると共に、「Lv 20 以上でステージ昇格!」のメッセージ (ミッション) が表示されている。こうして、現在のレベルが「10」であることから、レベルを「20」以上に上げた場合に、現在の通常 1 (町) から次の通常 2 (外) にモード背景が変更することが (ステージが昇格することが)、遊技者に報知される。

【0707】

なお、本実施形態においては、保留キャラは、種々の方法やタイミングでレベルを上げることができる。例えば、レベルを上げる方法の一つには、敵キャラを撃破することが含まれる。すなわち、保留キャラは、敵キャラとバトルを行って撃破した場合に、経験値を獲得することによってレベルを上げることができる。図 68 (a) に示す表示例においては、保留キャラ A は、敵キャラを撃破して経験値を獲得している。このように、保留キャラは、敵キャラを撃破して獲得した経験値分だけ、レベルの値がカウントアップされていく。

【0708】

こうして、図 68 (a) に示す表示例においては、保留キャラ A は、敵キャラを撃破して経験値を獲得している。これにより、図 68 (b) に示すように、保留キャラ A のレベルは「10」から「20」へと上がる。すなわち、保留キャラ A は、「Lv 20 以上でステージ昇格!」のミッションを達成したこととなる。こうして、保留キャラ A がミッションを達成すると、保留キャラ A の背景に炎の画像が表示される等、レベルアップに関する画像 (演出) が表示される。また、保留キャラ A の背景画像には「Lv 20 突破!」のメッセージが表示され、当該保留キャラ A のモード背景は通常 2 (外) へ移行 (ステージ移行) することとなる。なお、保留キャラ A のレベルが「20」に到達しなかった場合には、ステージ移行は行われず、3 つの装飾図柄がハズレで停止表示される。

【0709】

〔中ボスバトル先制演出決定テーブル・中ボスバトル先制演出〕

図 69 は、中ボスバトル先制演出が行われる場合に、中ボスバトル先制演出の演出内容を決定するための中ボスバトル先制演出決定テーブルを示している。

【0710】

中ボスバトル先制演出とは、通常遊技状態 (非確変・非時短遊技状態) において、擬似連により移行した最終のモード背景がモード背景 4 (最終到達背景が、通常 4 (ダンジョン 2 F)) である場合に行われるリーチ演出である。具体的には、中ボスバトル先制演出とは、保留キャラが敵キャラ (中ボス) とバトルを行う演出 (中ボスバトル演出) が開始された場合に、当該中ボスに対して先制攻撃を仕掛ける演出である。こうして、中ボスバトル先制演出においては、保留キャラの先制攻撃が成功した場合に、敵キャラ (中ボス) がダメージを受けた様子が表示される。すなわち、あと少しで敵キャラ (中ボス) を撃破できる印象 (保留キャラが敵キャラ (中ボス) に勝利する印象) を遊技者に与え、ひいては大当りの期待度を高めることができる。

【0711】

このように、中ボスバトル先制演出では、保留キャラが敵キャラに対して先制攻撃を仕掛ける画像が表示領域4Aに表示される。そして、この先制攻撃が敵キャラに与えるダメージの度合い（ダメージの種別）に応じて大当りの期待度が報知される。具体的には、ダメージの度合いとしては、「ダメージ無」、「ダメージ小」、「ダメージ中」、「ダメージ大」、「撃破」とが設定されている。これらは、ダメージの度合いが小さいものから順番に、ダメージ無、ダメージ小、ダメージ中、ダメージ大、撃破となっており、ダメージの度合いが大きくなると大当りの期待度が高くなる。なお、撃破とは、先制攻撃によって敵キャラに勝利したこと、すなわち大当りが確定したことを報知する。

【0712】

なお、中ボスバトル先制演出において、敵キャラ（中ボス）とバトルを行う保留キャラとしては、当該キャラ表示領域600に表示されたキャラ保留画像が示す保留キャラが選択される。また、当該キャラ表示領域600だけでなく、保留キャラ表示領域610にキャラ保留画像が表示されている場合には、当該キャラ表示領域600に表示されたキャラ保留画像が示す保留キャラだけでなく、保留キャラ表示領域610に表示されたキャラ保留画像が示す保留キャラも同時に選択される。すなわち、敵キャラ（中ボス）とバトルを行う保留キャラとしては、当該キャラ表示領域600及び保留キャラ表示領域610に表示されたキャラ保留画像に基づいて、1又は複数の保留キャラが選択される。

【0713】

中ボスバトル先制演出決定テーブルにおいては、当否（ハズレか大当り）のそれぞれにおいて、モード背景4の実行時のレベル（実行時レベル）毎に、決定されるダメージ種別（ダメージの度合い）と、所定の乱数範囲（「0」～「99」）から抽出（抽選）した抽選値に基づいてダメージ種別を決定付けるための抽選値情報と、が規定されている。

【0714】

より具体的には、当否がハズレにおいて、実行時レベルが「60」～「64」である場合には、50/100の確率でダメージ種別としてダメージ無が決定され、45/100の確率でダメージ種別としてダメージ小が決定され、5/100の確率でダメージ種別としてダメージ中が決定される。

【0715】

また、当否がハズレにおいて、実行時レベルが「65」～「69」である場合には、50/100の確率でダメージ種別としてダメージ小が決定され、45/100の確率でダメージ種別としてダメージ中が決定され、5/100の確率でダメージ種別としてダメージ大が決定される。

【0716】

また、当否がハズレにおいて、実行時レベルが「70」～「74」である場合には、50/100の確率でダメージ種別としてダメージ中が決定され、50/100の確率でダメージ種別としてダメージ大が決定される。

【0717】

また、当否がハズレにおいて、実行時レベルが「75」～「79」である場合には、100/100の確率でダメージ種別としてダメージ大が決定される。

【0718】

また、当否が大当りにおいて、実行時レベルが「60」～「64」である場合には、30/100の確率でダメージ種別としてダメージ無が決定され、45/100の確率でダメージ種別としてダメージ小が決定され、25/100の確率でダメージ種別としてダメージ中が決定される。

【0719】

また、当否が大当りにおいて、実行時レベルが「65」～「69」である場合には、30/100の確率でダメージ種別としてダメージ小が決定され、45/100の確率でダメージ種別としてダメージ中が決定され、25/100の確率でダメージ種別としてダメージ大が決定される。

10

20

30

40

50

【0720】

また、当否が大当りにおいて、実行時レベルが「70」～「74」である場合には、50／100の確率でダメージ種別としてダメージ中が決定され、45／100の確率でダメージ種別としてダメージ大が決定され、5／100の確率でダメージ種別として撃破が決定される。

【0721】

また、当否が大当りにおいて、実行時レベルが「75」～「79」である場合には、90／100の確率でダメージ種別としてダメージ大が決定され、10／100の確率でダメージ種別として撃破が決定される。

【0722】

また、当否が大当りにおいて、実行時レベルが「80」～「89」である場合には、50／100の確率でダメージ種別としてダメージ大が決定され、50／100の確率でダメージ種別として撃破が決定される。

【0723】

このように、中ボスバトル先制演出は、当否がハズレよりも大当りの方が敵キャラ（中ボス）に大きなダメージを与えることができる。また、実行時のレベルが高いほど、敵キャラ（中ボス）に大きなダメージを与えることができる。こうして、中ボスバトル先制演出においては、保留キャラの先制攻撃が敵キャラに与えるダメージの度合いに応じて大当りの期待度を報知することができ、ひいては遊技者の興趣を高めることができる。

【0724】

【配置抽選テーブル・通常時の大ボスバトル演出】

図70及び図71は、通常時の大ボスバトル演出の表示例を示している。また、図71及び図72は、通常時の大ボスバトル演出が行われる場合に、当該大ボスバトル演出の演出内容を決定するための配置抽選テーブルを示している。

【0725】

通常時の大ボスバトル演出とは、通常遊技状態（非確変・非時短遊技状態）において、擬似連により移行した最終のモード背景がモード背景5（最終到達背景が、通常5（通常ボス））である場合に行われるリーチ演出である。具体的には、通常時の大ボスバトル演出とは、保留キャラが敵キャラ（大ボス）とバトルを行う演出である。通常時の大ボスバトル演出において、保留キャラは、必殺技の攻撃を敵キャラに仕掛ける。こうして、保留キャラが敵キャラに勝利すると、大当りが報知される。

【0726】

なお、通常時の大ボスバトル演出においては、敵キャラ（大ボス）とバトルを行う保留キャラとして、当該キャラ表示領域600に表示されたキャラ保留画像が示す保留キャラが選択される。また、当該キャラ表示領域600だけでなく、保留キャラ表示領域610にキャラ保留画像が表示されている場合には、保留キャラ表示領域610に表示されたキャラ保留画像が示す保留キャラも同時に選択される場合がある。すなわち、通常時の大ボスバトル演出においては、当該キャラ表示領域600及び保留キャラ表示領域610に表示されたキャラ保留画像に基づいて、1又は複数の保留キャラ（パーティー）が選択される。なお、上述の如く、パーティーにおいては、当該キャラ表示領域600に表示されたキャラ保留画像が示す保留キャラが、リーダーとなる。

【0727】

また、通常時の大ボスバトル演出においては、1又は複数の保留キャラが敵キャラ（大ボス）に対して1又は複数回の攻撃（小攻撃）を行い、最後に当該キャラ表示領域600に表示されたキャラ保留画像が示す保留キャラ（リーダー）が必殺技を用いて攻撃（大攻撃）を行う。こうして、リーダーの必殺技を用いた攻撃により敵キャラに勝利した場合には、大当りが確定する（大当りが報知される）。また、リーダーの必殺技を用いた攻撃により敵キャラに勝利しなかった場合（敵キャラに敗北した場合）には、ハズレが確定する（ハズレが報知される）。なお、敗北した後に復活して大当りを報知する態様を備えるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0728】

図70に示す通常時の大ボスバトル演出の表示例においては、敵キャラ（大ボス）とバトルを行う保留キャラとして、保留キャラA（戦士）及び保留キャラB（魔法使い）が表示されている。なお、この表示例において、保留キャラA（戦士）は、当該キャラ表示領域600に表示されたキャラ保留画像が示す保留キャラである。また、保留キャラB（魔法使い）は、保留キャラ表示領域610に表示されたキャラ保留画像が示す保留キャラである。なお、当該キャラ表示領域600及び保留キャラ表示領域610に表示されたキャラ保留画像は、大ボスバトル演出が開始されると、演出の邪魔とならないよう、大きさが小さく変化される（図示省略）。

【0729】

図70に示すように、通常時の大ボスバトル演出が開始されると、表示領域4Aの右下部の領域BP1に、技選択リストが表示される。技選択リストとは、リーダー（この表示例においては、保留キャラA）が最後に行う必殺技を選択するためのリストである。技選択リストは、横長の矩形状のフレームが6つの区画に分割され、各区画に選択の可能性がある技の名称が記載されている。こうして、各区画に記載された技のうち一つの技が最終的な大攻撃の技として選択される。具体的には、例えば6つの区画のうち一つの区画が点滅した状態となり、当該点滅した状態が6つの区画を反時計回りに順次移行していく。その後、遊技者が押下操作ボタン9Aを操作することにより点滅した状態の移行が停止し、当該停止した区画に記載された技が最後に行う必殺技として選択される。

【0730】

大攻撃の技としては、勝利し易さを基準として、複数種類の技が設定されている。表示例においては、大攻撃の技として、勝利し易さの順に、ランクA技と、ランクB技と、ランクC技とが、技選択リストに表示されている。技選択リストに、どのような種類の技が表示されるかは、保留キャラのレベル等に基づいて決定される。具体的には、保留キャラのレベルが高い方が、勝利し易い技が選択され易く設定されている。また、技選択リストにおいては、6つの区画のうち互いに異なる区画に、同じ技が表示される場合がある。こうして、同じ技が6つの区画のうち多くの区画に表示されると、この技が最後の必殺技として選択され易い印象（ひいては、大当りの期待度が高い印象）を遊技者に与えることができる。

【0731】

また、表示領域4Aの下部においてレベル表示部2100の左方の領域BP2に、最後に必殺技を用いた攻撃を行う保留キャラ（リーダー）の顔画像が表示されている。こうして、複数の保留キャラが表示されている場合に、どの保留キャラが最後に攻撃を行うのかを遊技者に報知している。

【0732】

また、表示領域4Aの左下部の領域BP3には、敵キャラ（大ボス）の名前が表示されている。また、領域BP3の下方の領域BP4には、最後に行われる必殺技の名称が表示されている。なお、表示例においては、まだ必殺技が決定されていないため、「待機中」と表示されている。また、領域BP4の下方の領域BP5には、最後に攻撃を行う保留キャラ（リーダー）の名称が表示されている。

【0733】

また、技選択リストに表示された合計6つの技は、保留キャラの大ボスへの小攻撃が成功した場合に、勝利し易い技に変更される（各区画に記載された技がランクアップする）。こうして、保留キャラの小攻撃が成功する毎に、勝利し易い技が増えていくため、大当りの期待度が高くなるような印象を遊技者に与えることができる。なお、技のランクアップの具体的な態様は、配置抽選テーブルに規定されている。

【0734】

図71(a)は、領域BP1に表示される技選択リストの各区画に、対応付けた番号を示している。具体的には、技選択リストの上下2段のうち、上段の左側の区画を「区画1」、真ん中の区画を「区画3」、右側の区画を「区画5」と対応付けている。また、下段の

10

20

30

40

50

左側の区画を「区画 2」、真ん中の区画を「区画 4」、右側の区画を「区画 6」と対応付けている。

【0735】

図 7 1 (b) は、技選択リストの区画 1～区画 6 に表示される技の種類が規定された複数のパターン（配置パターン）を示している。本実施形態においては、複数の配置パターンとして、6つのパターン（配置パターン 1～配置パターン 6）が規定されている。なお、配置パターン 1～配置パターン 5 は、最後に大攻撃の技を行う保留キャラ（リーダー）が保留キャラ A～H である場合に選択される。また、配置パターン 6 は、最後に大攻撃の技を行う保留キャラ（リーダー）が保留キャラ I である場合（すなわち、大当たりが確定したことが遊技者に報知される場合）に選択される。

10

【0736】

なお、技の種類としては、大ボスに勝利し易い順番に、ランク S 技、ランク A 技、ランク B 技、ランク C 技、4つの技が規定されている。

【0737】

より具体的には、配置パターン 1 には、区画 1 及び 2 にランク B 技、区画 3 及び 4 にランク A 技、区画 5 及び 6 にランク C 技が規定されている。また、配置パターン 2 には、区画 1、2 及び 5 にランク B 技、区画 3 及び 4 にランク A 技、区画 6 にランク C 技が規定されている。また、配置パターン 3 には、区画 1 及び 5 にランク B 技、区画 2、3 及び 4 にランク A 技、区画 6 にランク C 技が規定されている。また、配置パターン 4 には、区画 1 及び 2 にランク B 技、区画 3 及び 4 にランク A 技、区画 5 及び 6 にランク C 技が規定されている。また、配置パターン 5 には、区画 1～6（すなわち、全ての区画）にランク A 技が規定されている。また、配置パターン 6 には、区画 1～6（すなわち、全ての区画）にランク S 技が規定されている。このように、配置パターンは、配置パターン 1～配置パターン 6 の順番に、技選択リストの 6つの区画に、大ボスに勝利し易い技の占める割合が多くなるように規定されている。

20

【0738】

なお、本実施形態においては、技選択リストは 6つに区画されるが（選択肢が 6つであるが）、複数であれば選択肢はいくつであってもよい。

【0739】

配置抽選テーブルにおいては、当否（ハズレか大当たり）のそれぞれにおいて、モード背景 5 の開始時のレベル（開始時レベル）毎に、決定される最終配置と昇格回数と初期配置と、所定の乱数範囲（「0」～「99」）から抽出（抽選）した抽選値に基づいて前記決定される最終配置等を決定付けるための抽選値情報と、が規定されている。

30

【0740】

ここで、初期配置とは、大ボスバトル演出が開始された時点における、技選択リストに表示される配置パターンである。また、最終配置とは、大ボスバトル演出が終了する場合、すなわち当該キャラ表示領域 600 に表示されたキャラ保留画像が示す保留キャラ（リーダー）が最後に大攻撃に行う場合における技選択リストに表示される配置パターンである。なお、初期配置と最終配置とが異なる場合は、初期配置が表示された後に配置パターンが変更（昇格）したことを示している。

40

【0741】

また、昇格回数とは、初期配置から最終配置までに、配置パターンが変更（昇格）した回数である。なお、本実施形態においては、初期配置が表示された後、リーダー以外の保留キャラ（他のパーティメンバー）が、大ボスに攻撃を仕掛ける画像が表示される。こうして、他のパーティメンバーの攻撃が成功すると、配置パターンが昇格される。

【0742】

より具体的には、当否がハズレであってリーダーが保留キャラ A～H である場合においては、開始時レベルが「80」～「90」である場合に、抽選値に応じて合計 10 の変化パターンが規定されている。この場合においては、40 / 100 の確率で最終配置として配置パターン 1 が選択される。また、20 / 100 の確率で最終配置として配置パターン 2

50

が選択される。また、30/100の確率で最終配置として配置パターン3が選択される。また、10/100の確率で最終配置として配置パターン4が選択される。

【0743】

また、当否がハズレであってリーダーが保留キャラA～Hである場合においては、開始時レベルが「90」～「98」である場合に、抽選値に応じて合計10の変化パターンが規定されている。この場合においては、10/100の確率で最終配置として配置パターン1が選択される。また、20/100の確率で最終配置として配置パターン2が選択される。また、30/100の確率で最終配置として配置パターン3が選択される。また、40/100の確率で最終配置として配置パターン4が選択される。

【0744】

このように、当否がハズレであってリーダーが保留キャラA～Hである場合においては、開始レベルが高いほうが、最終配置として大ボスに勝利し易い技の占める割合が多い配置パターンが選択される。

【0745】

また、当否が大当たりであってリーダーが保留キャラA～Hである場合においては、開始時レベルが「80」～「90」である場合に、抽選値に応じて合計15の変化パターンが規定されている。この場合においては、5/100の確率で最終配置として配置パターン1が選択される。また、15/100の確率で最終配置として配置パターン2が選択される。また、30/100の確率で最終配置として配置パターン3が選択される。また、40/100の確率で最終配置として配置パターン4が選択される。また、10/100の確率で最終配置として配置パターン5が選択される。

【0746】

また、当否が大当たりであってリーダーが保留キャラA～Hである場合においては、開始時レベルが「90」～「98」である場合に、抽選値に応じて合計15の変化パターンが規定されている。この場合においては、3/100の確率で最終配置として配置パターン1が選択される。また、13/100の確率で最終配置として配置パターン2が選択される。また、29/100の確率で最終配置として配置パターン3が選択される。また、25/100の確率で最終配置として配置パターン4が選択される。また、30/100の確率で最終配置として配置パターン5が選択される。

【0747】

また、当否が大当たりであってリーダーが保留キャラA～Hである場合においては、開始時レベルが「99」である場合に、抽選値にかかわらず1つの変化パターンが規定されている。すなわち、100/100の確率で最終配置として配置パターン6が選択される。

【0748】

また、当否が大当たりであってリーダーが保留キャラIである場合においては、開始時レベルが「99」である場合に、抽選値にかかわらず1つの変化パターンが規定されている。すなわち、100/100の確率で最終配置として配置パターン6が選択される。

【0749】

このように、当否が大当たりである場合においては、開始レベルが高いほうが、最終配置として大ボスに勝利し易い技の占める割合が多い配置パターンが選択される。また、当否がハズレである場合と大当たりである場合とを比較すると、大当たりである場合のほうが、最終配置として大ボスに勝利し易い技の占める割合が多い配置パターンが選択される。

【0750】

また、大ボスバトル演出においては、上述の如く、初期配置が表示された後、パーティーメンバー（保留キャラ表示領域610に表示されたキャラ保留画像が示す保留キャラ）が大ボスに攻撃を仕掛け、この攻撃が成功すると配置パターンが昇格されるものである。なお、パーティーメンバーの攻撃は、当該パーティーメンバーのうち同じメンバーが繰り返し大ボスに攻撃を仕掛けないように設定される。このような場合には、保留キャラ表示領域610に表示されたキャラ保留画像の数（変動時保留個数）が必要な昇格回数よりも少ない場合に、初期配置から最終配置に昇格し切れない（昇格回数が不足する）こととなる。

10

20

30

40

50

【0751】

そこで、配置抽選テーブルを参照して最終配置と昇格回数と初期配置とが決定した場合には、保留キャラ表示領域610に表示されたキャラ保留画像の数（変動開始時の保留個数）と昇格回数との比較が行われる。そして、保留キャラ表示領域610に表示されたキャラ保留画像の数が必要な昇格回数よりも少ない場合には、初期配置の変更が行われる。

【0752】

具体的には、例えば保留キャラ表示領域610に表示されたキャラ保留画像の数（変動時保留個数）が1である場合において、初期配置が配置パターン1、昇格回数が2、最終配置が配置パターン3に決定された場合には、昇格回数が1回不足するため、初期配置を配置パターン1から配置パターン2に変更する。このような変更によれば、初期配置から最終配置までに必要な昇格回数が1回となるため（すなわち、変動時保留個数と同一となるため）、昇格回数が不足するのを回避することができる。なお、保留個数が昇格回数よりも少ない場合は初期配置パターンを変更して対応するようにしたが、パーティーメンバーの攻撃に替えてリーダーが技選択リストの中の技とは異なる攻撃を行い、その回数に応じて昇格させるようにしてもよい。

【0753】

〔サポート決定テーブル・確変時短中のボスバトル演出（サポート演出）〕

図73及び図74は、確変・時短遊技状態において、保留キャラが敵キャラ（ボス）とバトルを行う演出（確変時短中のボスバトル演出）が実行される場合、サポート演出が行われる否か、及びサポート演出が行われる場合には当該サポート演出の演出内容を決定するためのサポート決定テーブルを示している。

【0754】

なお、確変時短中のボスバトル演出においては、敵キャラ（ボス）とバトルを行う保留キャラとして、当該キャラ表示領域600に表示されたキャラ保留画像が示す保留キャラが選択される。また、サポート演出が行われると、当該キャラ表示領域600だけではなく、保留キャラ表示領域610に表示されたキャラ保留画像が示す保留キャラも同時に選択される。すなわち、確変時短中のボスバトル演出においては、当該キャラ表示領域600に表示されたキャラ保留画像が示す保留キャラの敵キャラとのバトルに、保留キャラ表示領域610に表示されたキャラ保留画像が示す保留キャラがサポート（スキル演出を実行）する場合がある。こうして、確変時短中のボスバトル演出においては、保留キャラが敵キャラ（ボス）に勝利した場合に、大当たりが確定する（大当たりが報知される）。また、保留キャラが敵キャラ（ボス）に勝利しなかった場合（敵キャラに敗北した場合）には、ハズレが確定する（ハズレが報知される）。なお、敗北した後復活して大当たりを報知する態様を備えるようにしてもよい。また、確変時短中のボスバトルにおいて表示するバトルを行うキャラクタは保留に基づかないキャラクタであってもよい。

【0755】

サポート演出とは、このような確変時短中のボスバトル演出で行われる演出である。具体的には、サポート演出が行われると、当該キャラ表示領域600に表示されたキャラ保留画像が示す保留キャラ（以下では便宜上「メイン保留キャラ」と称する場合がある）の敵キャラとのバトルに、保留キャラ表示領域610に表示されたキャラ保留画像が示す保留キャラ（以下では便宜上「サポート保留キャラ」と称する場合がある）がサポートを行う。なお、サポートを行う保留キャラは、保留キャラ表示領域610に表示されたキャラ保留画像が示す保留キャラの中から所定の抽選により選択される。

【0756】

また、サポート保留キャラのサポートとは、敵キャラに攻撃を行ったり、敵キャラからの攻撃を防いだり、敵キャラとのバトルに有利となるような行動全般を示す。なお、サポートの具体的な内容は、保留キャラ毎に当該保留キャラの特徴に応じて設定されている。また、サポート演出において、1人のサポート保留キャラは、サポートを1回だけ行うことができる。すなわち、1人のサポート保留キャラが、何度もサポートを行うことはできない。

【0757】

サポート決定テーブルにおいては、サブ変動パターン決定テーブルを参照して決定されたサブ変動パターン番号毎に、サポート演出の有無と、サポート演出が有る場合のサポート回数（上限）と、所定の乱数範囲（「0」～「99」）から抽出（抽選）した抽選値に基づいてサポート演出の有無及びサポート回数を決定付けるための抽選値情報と、が規定されている。こうして、サポート決定テーブルを参照することにより、サポート演出の有無及びサポート回数が決定される。

【0758】

なお、サポート演出は、1回の擬似連に最大で1回行われるものである。すなわち、サポート演出は、擬似連1の場合に、サポート回数の上限が1回となる。また、サポート演出は、擬似連2の場合に、サポート回数の上限が2回となる。また、サポート演出は、擬似連3の場合に、サポート回数の上限が3回となる。また、サポート演出は、擬似連4の場合に、サポート回数の上限が4回となる。なお、1回の擬似連において、サポートが行われるタイミングは、複数種類設定されており、所定の抽選によってランダムに決定される。

【0759】

また、確変・時短遊技状態においては、サブ変動パターン番号9～22、36～55が選択されている。

【0760】

より具体的には、サブ変動パターン番号9及び10の場合に、100／100の確率で、サポート演出が無いことが決定される。なお、サブ変動パターン番号9及び10の場合には、時短通常変動となるため確変時短中のボスバトル演出が行われない。すなわち、確変時短中のボスバトル演出が行われない場合（敵キャラとのバトルが行われない場合）には、当然にサポート演出も行われない。これに対して、サブ変動パターン番号11～22、36～55は、確変時短中のボスバトル演出が行われるため、サポート演出が行われる可能性があるものである。

【0761】

サブ変動パターン番号11の場合に、100／100の確率で、サポート演出が無いことが決定される。

【0762】

また、サブ変動パターン番号12の場合に、10／100の確率でサポート演出が無いことが決定され、90／100の確率でサポート回数が1回のサポート演出が有ることが決定される。

【0763】

また、サブ変動パターン番号13の場合に、10／100の確率でサポート演出が無いことが決定され、90／100の確率でサポート回数が1回のサポート演出が有ることが決定される。

【0764】

また、サブ変動パターン番号14の場合に、85／100の確率でサポート演出が無いことが決定され、15／100の確率でサポート回数が1回のサポート演出が有ることが決定される。

【0765】

また、サブ変動パターン番号15の場合に、80／100の確率でサポート演出が無いことが決定され、15／100の確率でサポート回数が1回のサポート演出が有ることが決定され、5／100の確率でサポート回数が2回のサポート演出が有ることが決定される。

【0766】

また、サブ変動パターン番号16の場合に、75／100の確率でサポート演出が無いことが決定され、15／100の確率でサポート回数が1回のサポート演出が有ることが決定され、10／100の確率でサポート回数が2回のサポート演出が有ることが決定される。

【0767】

また、サブ変動パターン番号17の場合に、70/100の確率でサポート演出が無いことが決定され、20/100の確率でサポート回数が1回のサポート演出が有ることが決定され、9/100の確率でサポート回数が2回のサポート演出が有ることが決定され、1/100の確率でサポート回数が3回のサポート演出が有ることが決定される。

【0768】

また、サブ変動パターン番号18の場合に、60/100の確率でサポート演出が無いことが決定され、20/100の確率でサポート回数が1回のサポート演出が有ることが決定され、19/100の確率でサポート回数が2回のサポート演出が有ることが決定され、1/100の確率でサポート回数が3回のサポート演出が有ることが決定される。

【0769】

また、サブ変動パターン番号19～22の場合に、100/100の確率で、サポート演出が無いことが決定される。

【0770】

また、サブ変動パターン番号36の場合に、100/100の確率で、サポート演出が無いことが決定される。

【0771】

また、サブ変動パターン番号37の場合に、85/100の確率でサポート演出が無いことが決定され、15/100の確率でサポート回数が1回のサポート演出が有ることが決定される。

【0772】

また、サブ変動パターン番号38の場合に、85/100の確率でサポート演出が無いことが決定され、15/100の確率でサポート回数が1回のサポート演出が有ることが決定される。

【0773】

また、サブ変動パターン番号39及び40の場合に、100/100の確率で、サポート演出が無いことが決定される。

【0774】

また、サブ変動パターン番号41の場合に、75/100の確率でサポート演出が無いことが決定され、25/100の確率でサポート回数が1回のサポート演出が有ることが決定される。

【0775】

また、サブ変動パターン番号42の場合に、70/100の確率でサポート演出が無いことが決定され、28/100の確率でサポート回数が1回のサポート演出が有ることが決定され、2/100の確率でサポート回数が2回のサポート演出が有ることが決定される。

【0776】

また、サブ変動パターン番号43及び44の場合に、100/100の確率で、サポート演出が無いことが決定される。

【0777】

また、サブ変動パターン番号45の場合に、70/100の確率でサポート演出が無いことが決定され、20/100の確率でサポート回数が1回のサポート演出が有ることが決定され、8/100の確率でサポート回数が2回のサポート演出が有ることが決定され、2/100の確率でサポート回数が3回のサポート演出が有ることが決定される。

【0778】

また、サブ変動パターン番号46の場合に、60/100の確率でサポート演出が無いことが決定され、25/100の確率でサポート回数が1回のサポート演出が有ることが決定され、10/100の確率でサポート回数が2回のサポート演出が有ることが決定され、5/100の確率でサポート回数が3回のサポート演出が有ることが決定される。

【0779】

また、サブ変動パターン番号47及び48の場合に、100/100の確率で、サポート演出が無いことが決定される。

【0780】

また、サブ変動パターン番号49の場合に、30／100の確率でサポート演出が無いことが決定され、20／100の確率でサポート回数が1回のサポート演出が有ることが決定され、30／100の確率でサポート回数が2回のサポート演出が有ることが決定され、15／100の確率でサポート回数が3回のサポート演出が有ることが決定され、5／100の確率でサポート回数が4回のサポート演出が有ることが決定される。

【0781】

また、サブ変動パターン番号50の場合に、20／100の確率でサポート演出が無いことが決定され、20／100の確率でサポート回数が1回のサポート演出が有ることが決定され、30／100の確率でサポート回数が2回のサポート演出が有ることが決定され、20／100の確率でサポート回数が3回のサポート演出が有ることが決定され、10／100の確率でサポート回数が4回のサポート演出が有ることが決定される。

10

【0782】

また、サブ変動パターン番号51～55の場合に、100／100の確率で、サポート演出が無いことが決定される。

【0783】

このように、当否がハズレ及び大当りのそれぞれにおいて、大当りの期待度が高いリーチ演出（擬似連の回数が多い演出）のほうが、サポート演出が行われ易く、またサポート回数も多くなるように規定されている。また、当否がハズレよりも大当りの方が、サポート演出が行われ易く、またサポート回数も多くなるように規定されている。

20

【0784】

ここで、サポート演出は、保留キャラ表示領域610に表示されたキャラ保留画像が示す保留キャラ（サポート保留キャラ）によってサポートが行われるものである。また、1人のサポート保留キャラは、何度もサポートを行うことができない。したがって、サポート決定テーブルを参照してサポート回数を決定した場合に、当該決定したサポート回数が、保留キャラ表示領域610に表示されたキャラ保留画像の数（変動時保留個数）よりも多い場合には、サポート回数が不足することとなる。

【0785】

そこで、サポート決定テーブルを参照してサポート演出が行われること、及び、サポート回数が決定した場合には、保留キャラ表示領域610に表示されたキャラ保留画像の数（変動時保留個数）とサポート回数との比較が行われる。そして、保留キャラ表示領域610に表示されたキャラ保留画像の数（変動時保留個数）が、必要なサポート回数よりも少ない場合には、決定したサポート回数の変更が行われる。

30

【0786】

具体的には、例えば保留キャラ表示領域610に表示されたキャラ保留画像の数（変動時保留個数）が1である場合において、サポート回数が2に決定された場合には、必要なサポート回数が1回不足するため、決定したサポート回数を2から1に変更する。このような変更によれば、必要なサポート回数が1回となるため（すなわち、変動時保留個数と同一となるため）、サポート回数が不足するのを回避することができる。またサポート回数が不足した場合における擬似連演出はサポート演出を行わず、メイン保留キャラが敵の攻撃を避けるなどの演出を行うようにしてもよい。また、決定された回数の擬似連を実行しないようにしてもよい。その際には変動時間は変更できないため、予めサポート回数不足時の演出パターンを持たせるようにしてもよい。

40

【0787】

また、サブ変動パターン番号49及び50に示すように、サポート回数が4回となるのは、当否が大当りの場合のみである。すなわち、サポートメンバーが4名である場合（保留キャラ表示領域610に表示されたキャラ保留画像の数（変動時保留個数）が上限である場合）には、大当りが確定することとなる。こうして、サポートメンバーの人数によって大当りが確定したことが報知されるため、遊技者の興趣を高めることができる。

【0788】

50

また、演出内容が特殊バトルである場合（サブ変動パターン番号19～22、52～55）には、大当り遊技終了後であって、遊技状態が確変遊技状態である場合に、ゲーム回数（特別図柄の変動回数）が10、20、30回目になると、必ず確変時短中のボスバトル演出が行われる。こうして、確変時短中のボスバトル演出が行われた10、20回目に所定の抽選に当選した場合、及び、30回目において転落抽選に当選していない場合には、特殊演出が行われ、ボスバトル1モードからボスバトル2モードにモードが変更される。また、30回目において転落抽選に当選した場合には、ボスバトル1モード（ボスバトルモード）から通常モードにモードが変更される。なお、特殊演出が行われると、サポート保留キャラのサポートによって、例えば敵キャラ（ボス）の弱点が露出される様子が表示される。

10

【0789】

また、31回目以降において転落抽選に当選した場合、又は、大当りに当選した場合には、必ず敵キャラ（ボス）とバトル（特殊バトル）を行う様子が表示され、バトルの結果に応じて大当りラウンド又は通常モードへとモードが変更される。具体的には、敵キャラ（ボス）に勝利した場合には、大当りラウンドへ移行する。これに対して、敵キャラ（ボス）に敗北した場合には、通常モードへ移行する。なお、31回転目以降において転落抽選に当選した場合にはそのタイミングで時短も終了するため、電チューサポートが発生しなくなる。遊技者は電チューサポートが発生していないことを確認することで確変転落していることを認識可能である。転落時にあまり長い時間変動を行うと電チューに遊技球が入賞せず遊技者は大きな損失を被る可能性がある。その対応策として、図59における変動パターン決定テーブルのうち、はずれであって転落時の変動パターン（06H）、当りであって31回転目以降の転落時の変動パターン（0AH）を専用の変動パターン（例えば0BH）とし、前半00H（0ms）、後半12H（20000ms）など他のバトル時の変動パターンよりも短い固定変動パターンとし、遊技者に損失感を与えないようにしてもよい。はずれ時と大当り時とで同じ変動パターンとしているため、転落抽選当選と同時に大当りに当選していることに対する期待感を持たせることも可能となる。

20

【0790】

また、本実施形態においては、演出内容が特殊バトルである場合（サブ変動パターン番号19～22、52～55）は、サポート演出が行われないものとしたが、サポート演出が行われるものであってもよい。また、その場合は、大当りの確定を報知するものであってもよい。

30

【0791】

〔確変時短中ボス種類規定テーブル〕

図75は、確変・時短遊技状態において、敵キャラ（ボス）の種類を決定するための確変時短中ボス種類規定テーブルを示している。

【0792】

敵キャラ（ボス）は複数種類（本実施形態においては、6種類）設けられ、それぞれ番号が対応付けられている。具体的には、本実施形態においては、敵キャラ（ボス）として、ボス1～ボス6が設けられている。

【0793】

まず、初当り後に通常モードから確変・時短遊技状態に移行すると、ボス1が登場することとなる。こうして、ボス1が登場している状態でリーチとなると、確変時短中のボスバトル演出が開始され、保留キャラとボス1とのバトルが行われる。こうして、確変時短中のボスバトル演出において保留キャラがボス1に勝利して16Rの大当りとなった場合（確定型のラウンド遊技が開始された場合）には、16Rのラウンド遊技の終了後にボス2が登場することとなる。このように、確変時短中のボスバトル演出を行って16Rの大当りとなった場合（確定型のラウンド遊技が開始された場合）には、現在のボスの番号に1加算した番号のボスが登場する。例えば、確変時短中のボスバトル演出において保留キャラがボス2に勝利して16Rの大当りとなった場合（確定型のラウンド遊技が開始された場合）には、現在のボスの番号「2」に1加算した番号のボスとして、ボス3が登場する

40

50

こととなる。

【0794】

これに対して、確変中ボスバトル演出において味方キャラがボス1に勝利して3R、6R、9R又は16Rの大当たりとなった場合（ランクアップ型のラウンド遊技が開始された場合）には、ラウンド遊技中にボス2が登場し、RUSHを継続させるか否かを遊技者に煽るために当該ボス2とバトルを行うような演出が行われる。このように、確変中ボスバトル演出において3R、6R、9R又は16Rの大当たりとなった場合（ランクアップ型のラウンド遊技が開始された場合）には、現在のボスの番号に1加算した番号のボスがラウンド遊技中に登場することとなる。なお、このラウンド遊技が終了した後も、当該現在のボスの番号に1加算した番号のボス（前記ボス2）が登場することとなる。なお、ラウンド遊技中はボス2ではなく図76に示すように通常の敵（ザコ敵）を出現させ、ラウンド継続か否かの演出に失敗したときに大当たり終了インターバルにおいてボス2が表示されその後の変動からボス2と対峙するようにしてもよい。また、ラウンド中にボス2が登場する場合であって、大当たりが確変大当たりである場合の一部において、大当たり終了直後からボスバトル2の開始を実行するようにし、ラウンド中にその旨を報知するようにしてもよい。その際にはラウンド遊技中に上述した特殊演出（サポート保留キャラのサポートによって、例えば敵キャラ（ボス）の弱点が露出される演出）が実行され、大当たり中に大当たり終了直後からボスバトル2からスタートである旨を報知するようにする。また、ランクアップ型のラウンド遊技中にボス2とバトルを行う演出を実行する際にランクアップ型のラウンドが16Rであった場合にはボス2を撃破する演出を実行し、終了後にボス3を登場させ、その後の変動においてボス3と対峙するようにさせてもよい。

10

20

【0795】

また、ボス5は、いわゆるラスボスである。ボス5が登場した状態において大当たりとなった場合には、ボス1～4の場合とは異なり、保留キャラ表示領域610が表示されたキャラ保留画像に係る保留情報に応じて演出が行われる。具体的には、保留情報に16Rの大当たりが含まれており、且つ、16Rの大当たりとなった場合（すなわち、大当たりとなった場合において、保留キャラ表示領域に残っている保留画像の何れかが16Rの大当たりである場合）には、保留キャラがボス5とのバトルに勝利する。こうして保留キャラがボス5に勝利すると、大当たり遊技終了後の電サポ状態において、いわゆるエンディング演出を転落抽選に当選するまで実行する特殊状態となる。これに対して、上述の如き以外の場合には、保留キャラのボス5とのバトルは引き分けとなった後（すなわち、ボス5との勝敗が決しないまま）、大当たりラウンドへ移行する。すなわち、ボス5が登場し続ける。

30

【0796】

なお、ボス6は、特殊ボス（保留連確定ザコボス）である。保留キャラ表示領域610が表示されたキャラ保留画像に係る保留情報に16Rの大当たりがあり、且つ3R、6R、9R又は16Rの大当たりとなった場合（ランクアップ型のラウンド遊技が開始された場合）に、当該ランクアップ型のラウンド遊技中に登場する。こうして、ラウンド遊技中に勝利し易いボス6を登場させることにより、いわゆる保留連が確定したことを遊技者に報知することができる。

【0797】

以下では、図76及び図77を用いて、確変・時短遊技状態において登場する敵キャラ（ボス）を用いた演出（ランクアップ演出）の表示例について説明する。この表示例はランクアップ型のラウンド遊技において次のボスではなくザコ敵と味方キャラが戦う演出例を記載する。次のボスを表示する場合はザコ敵を次のボスに表示を変更することで実現することができる。

40

【0798】

ここで、ランクアップ演出とは、ランクアップ型のラウンド遊技（3R、6R、9R及び16Rのラウンド遊技）において、例えば3R目でラウンド遊技が終了するか、又は、4R目以降に継続（ランクアップ）するか等の、ラウンド遊技が継続するか否かを煽るような演出である。

50

【0799】

図76(a)においては、図柄3が揃った状態で停止表示され、大当たりであることが遊技者に報知されている。なお、本実施形態においては、図柄7以外で大当たりした場合には、ランクアップ型の何れかの大当たりとなる。

【0800】

次に、図76(b)においては、ラウンド遊技中(3R目)を示している。ラウンド遊技中は、味方キャラ(この表示例においては、保留キャラA)が登場すると共に、敵キャラが登場している。こうして、ラウンド遊技中は、味方キャラと敵キャラとが、バトルを行う様子が表示される。また、大入賞口に遊技球が入賞するごとに、「HIT15」の表示がなされ、敵キャラにダメージを与えている様子が表示される。

10

【0801】

ここで、ランクアップ型のラウンド遊技においては、図76(c)に示すように、3R、6R及び9Rのラウンド終了時(すなわち、ラウンド遊技が継続するか否かの分岐の際)に、扉が閉まる様子が表示される。こうして、表示領域4Aの全ての領域に亘って扉が表示される。また、扉が閉まる様子が表示されると、ボタンの画像が表示される。このように、扉を開けるため、遊技者に押下操作ボタン9Aの操作を促している。

【0802】

なお、扉が開けられると、ラウンド遊技が継続するのか、又は終了するのかに関する情報が表示される。

【0803】

図76(d)は、扉が開けられた場合におけるラウンド遊技が継続する場合の表示例である。図76(d)に示すように、ラウンド遊技が継続する場合、扉が開けられると味方キャラ(ここでは、保留キャラB)が表示されると共に、「RUSH継続!」とのメッセージが表示される。これにより、遊技者はラウンド遊技が継続されることを容易に認識することができる。

20

【0804】

これに対して、図77(d)は、扉が開けられた場合におけるラウンド遊技が終了する場合の表示例である。図77(d)に示すように、ラウンド遊技が終了する場合、扉が開けられるとボスキャラが表示されると共に、「Go to Boss Battle」とのメッセージが表示される。これにより、遊技者はラウンド遊技が終了することを容易に認識することができる。

30

【0805】

また、ボスキャラが表示された後、図77(e)に示すように、当該ボスキャラが武器を振り回して、表示領域4Aの画面を砕く様子が表示される。

【0806】

次に、図77(f)に示すように、表示領域4Aの画面を砕く様子が表示されると、大当たりラウンドからボスバトルモードへとモードが変更される。こうして、ボスバトルモードにおいて、味方キャラとボスキャラとのバトルが行われる。

【0807】

ここで、上述の如く、大当たりラウンドからボスバトルモードへとモードが変更されているが、表示されているボスキャラは同一のボスキャラである。すなわち、本実施形態においては、ボスバトルモードにおいて、ラウンド遊技の終了を報知したボスキャラとバトルを行うこととなる。このように、ラウンド遊技の終了を報知するためのボスキャラの登場は、ボスバトルモードでバトルを行う対戦相手の報知を兼ねている。

40

【0808】

このように、ランクアップ演出においては、どこまで継続するのかが遊技者に分かり難いランクアップ型のラウンド遊技において、大当たりの終了の報知と、大当たりの終了後の対戦相手を同時に報知することで、ボスバトルモードへとモードが変更された場合(電サポ状態移行時)に、対戦相手の報知を行う必要がなくなり、電サポ状態の移行をスムーズに行うことができる。

50

【0809】

次に、メインCPU61により実行される処理について以下に説明を行う。

【0810】

なお、先述した第1実施形態によるものと同一又は類似の処理については、適宜その説明を省略する。

【0811】

〔特別図柄記憶チェック処理〕

図78は、本実施形態（第2実施形態）のメインCPU61により実行される特別図柄記憶チェック処理を示すフローチャートである。この特別図柄記憶チェック処理は、図23に示すものと概ね同様であるが、S2009の転落判定処理、S2010の大当たり判定処理、S2011の特別図柄決定処理、S2012の特別図柄変動パターン決定処理が異なる。また、この特別図柄記憶チェック処理においては、図67に示す小当たり判定処理が行われない。

【0812】

S2009において、メインCPU61は、転落判定処理を実行する。この処理において、メインCPU61は、転落抽選を行う。転落抽選は、転落判定用カウンタから乱数値を抽出して転落の当選又は非当選を決定する抽選である。なお、転落判定処理の詳細については、図79を用いて後述する。メインCPU61は、S2009の転落判定処理を実行した場合、S2010に処理を移す。

【0813】

S2010において、メインCPU61は、大当たり判定処理を実行する。この処理において、メインCPU61は、図55に示す当り乱数判定テーブルを参照する。これにより、遊技状態フラグが確変遊技状態を示す値である（確変フラグがオンである）場合、大当たり判定値の数が多く高確率用のテーブルが参照され、遊技状態フラグが確変遊技状態を示す値でない（確変フラグがオフである）場合、大当たり判定値が少ない非確変遊技状態用の大当たり判定テーブルが参照されることとなる。このように、遊技状態フラグが確変遊技状態を示す値である（確変フラグがオンである）場合、つまり遊技状態が特定遊技状態（大当たり遊技状態）に移行し易い特別遊技状態としての確変遊技状態である場合、大当たり遊技状態に移行する確率は、特別遊技状態としての確変遊技状態よりも特定遊技状態に移行し難い非特別遊技状態としての非確変遊技状態よりも向上することとなる。

【0814】

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

【0815】

具体的には、メインCPU61は、遊技球の入賞時に抽出され、第1特別図柄始動記憶領域（0）と第2特別図柄始動記憶領域（0）において先にセットされた特別図柄始動記憶領域の当り判定用乱数値と、図55に示す当り乱数判定テーブルと、を参照する。そして、メインCPU61は、当り判定用乱数値（大当たり判定用乱数値）と大当たり判定値（大当たり判定値データ）が一致している場合、大当たりであると判定する。

【0816】

このように、S2010の処理では、特別図柄ゲームの結果として大当たり、ハズレのいずれかが決定される。メインCPU61は、この処理を終了した場合、S2011に処理を移す。

【0817】

S2011において、メインCPU61は、特別図柄決定処理を実行する。この処理において、メインCPU61は、大当たり判定の結果が大当たり当選の場合、大当たり図柄を決定し、大当たりがハズレの場合、ハズレ図柄を決定する処理を行う。この処理において、大当たりが第1特別図柄の変動である場合には、図57（a）に示す図柄判定テーブルを参照する。

また、大当たりが第2特別図柄の変動である場合には、図57(b)に示す図柄判定テーブルを参照する。

【0818】

具体的には、メインCPU61は、大当たり図柄決定用カウンタから抽出した当たり図柄乱数値と、参照される図柄判定テーブルに基づいて、当たり選時の当たり種類に応じて定められる当たり図柄を指定する当たり時選択図柄コマンド、及び、変動停止時に表示される特別図柄を指定する図柄指定コマンドを決定する。メインCPU61は、これらのコマンドのセットをメインRAM63の所定領域にセットする。メインCPU61は、この処理を終了した場合、S2012に処理を移す。

【0819】

S2012において、メインCPU61は、特別図柄変動パターン決定処理を実行する。この処理において、メインCPU61は、図59から図61に示す変動パターン決定テーブルを参照する。S2011の処理において決定された特別図柄と、S2010の処理において決定された大当たり判定の結果と、図59から図61に示す変動パターン決定テーブルとに基づいて、変動パターンを決定し、メインRAM63の所定領域に記憶する。

【0820】

このように記憶された変動パターンを示すデータは、LEDユニット5の第1特別図柄表示部53又は第2特別図柄表示部54に供給される。これによって、第1特別図柄表示部53又は第2特別図柄表示部54に、特別図柄が決定した変動パターンで変動表示することとなる。また、このように記憶された変動パターンを示すデータは、主制御回路60のメインCPU61から副制御回路70のサブCPU71に変動パターン指定コマンドとして供給される。副制御回路70のサブCPU71は、受信した変動パターン指定コマンドに応じた演出表示を実行することとなる。メインCPU61は、この処理を終了した場合、S2012に処理を移す。

【0821】

〔転落判定処理〕

次に、特別図柄記憶チェック処理で実行されるS2009の転落判定処理について、図79を参照して説明する。

【0822】

まず、S2101において、メインCPU61は、遊技状態が確変遊技状態であるか否かを判定する。メインCPU61は、遊技状態は確変遊技状態ではないと判定した場合(S2011:NO)には、転落判定処理を終了し、処理を特別図柄記憶チェック処理に移す。一方、メインCPU61は、遊技状態が確変遊技状態であると判定した場合(S2011:YES)には、S2102に処理を移す。

【0823】

S2102において、メインCPU61は、転落抽選を行い、転落抽選の結果が転落に当選したか否かを判定する。

【0824】

この処理において、メインCPU61は、図56に示す転落乱数判定テーブルを参照する。具体的には、メインCPU61は、遊技球の入賞時に抽出され、第1特別図柄始動記憶領域(0)と第2特別図柄始動記憶領域(0)において先にセットされた特別図柄始動記憶領域の転落判定用乱数値と、図56に示す転落乱数判定テーブルと、を参照する。そして、メインCPU61は、転落判定用乱数値と転落判定値(転落判定値データ)が一致している場合、転落に当選したと判定する。

【0825】

こうして、メインCPU61は、転落抽選の結果が転落に当選していないと判定した場合(S2102:NO)には、転落判定処理を終了し、処理を特別図柄記憶チェック処理に移す。一方、メインCPU61は、転落抽選の結果が転落に当選したと判定した場合(S2102:YES)には、S2103に処理を移す。

【0826】

10

20

30

40

50

S 2 1 0 3において、メインCPU 6 1は、時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。メインCPU 6 1は、時短回数カウンタの値が「0」ではないと判定した場合（S 2 1 0 3：NO）には、S 2 1 0 5に処理を移す。一方、メインCPU 6 1は、時短回数カウンタの値が「0」であると判定した場合（S 2 1 0 3：YES）には、S 2 1 0 4に処理を移す。なお、時短回数カウンタの値は、1遊技終了後に1減算される。

【0827】

S 2 1 0 4において、メインCPU 6 1は、確変遊技状態フラグをクリアし、通常遊技状態フラグをセットする。メインCPU 6 1は、この処理を終了した場合、S 2 1 0 5に処理を移す。

【0828】

また、S 2 1 0 3にて時短回数カウンタの値が「0」ではないと判定された場合（S 2 1 0 3：NO）に移行するS 2 1 0 5において、確変遊技状態フラグをクリアし、時短遊技状態フラグをセットする。メインCPU 6 1は、この処理を終了した場合、S 2 0 1 6に処理を移す。

【0829】

なお、確変遊技状態において時短回数カウンタの値が「0」のときは、確変遊技状態で31回目の特別図柄ゲームを開始したこととなる。したがって、1回目の特別図柄ゲームから30回目の特別図柄ゲームまでに転落に当選した場合には、遊技状態は確変遊技状態（より詳細には、確変・時短遊技状態）から時短遊技状態（非確変・時短遊技状態）に移行する（S 2 1 0 3：NO、S 2 1 0 5）。また、31回目の特別図柄ゲームで転落に当選した場合には、遊技状態が確変遊技状態（より詳細には、確変・時短遊技状態）から通常遊技状態（より詳細には、非確変・非時短遊技状態）に移行する。

【0830】

また、S 2 1 0 4及びS 2 1 0 5の処理後に移行するS 2 1 0 6において、メインCPU 6 1は、遊技状態移行コマンドをメインRAM 6 3にセットする。メインRAM 6 3にセットされた遊技状態移行コマンドは、主制御回路60のメインCPU 6 1から副制御回路70のサブCPU 7 1に送信される。副制御回路70のサブCPU 7 1は、受信した遊技状態移行コマンドに基づいて、遊技状態を認識し、その遊技状態に応じた演出を実行させる。メインCPU 6 1は、この処理を終了した場合、転落判定処理を終了し、処理を特別図柄記憶チェック処理に移す。

【0831】

〔当り終了インターバル処理〕

図80は、本実施形態（第2実施形態）のメインCPU 6 1により実行される当り終了インターバル管理処理を示すフローチャートである。

【0832】

S 2 2 0 1において、メインCPU 6 1は、制御状態フラグが当り終了インターバル処理を示す値である「06H」であるか否かを判定する。メインCPU 6 1は、制御状態フラグが「06H」ではないと判定した場合（S 2 2 0 1：NO）には、当り終了インターバル処理を終了し、処理を特別図柄制御処理に移す。一方、メインCPU 6 1は、制御状態フラグが「06H」であると判定した場合（S 2 2 0 1：YES）には、S 2 2 0 1に処理を移す。

【0833】

S 2 2 0 2において、メインCPU 6 1は、待ち時間タイマの値が「0」であるか否かを判定する。すなわち、メインCPU 6 1は、待ち時間タイマにセットされた当り終了インターバル時間を消化したか否かを判定する。メインCPU 6 1は、待ち時間タイマの値が「0」ではないと判定した場合（S 2 2 0 2：NO）には、当り終了インターバル処理を終了し、処理を特別図柄制御処理に移す。一方、メインCPU 6 1は、待ち時間タイマの値が「0」であると判定した場合（S 2 2 0 2：YES）には、S 2 2 0 3に処理を移す。

【0834】

S 2 2 0 3において、メインCPU 6 1は、特別図柄ゲーム終了処理を示す値（「07H

10

20

30

40

50

」) をセットする。メインCPU61は、この処理を終了した場合、S2204に処理を移す。

【0835】

S2204において、メインCPU61は、当り図柄及び当選時の遊技状態に応じた制御データをメインRAM63にセットする。この処理において、メインCPU61は、図58に示す大当り種類決定テーブルを参照し、当り時選択図柄コマンドの種別に基づいて、確変フラグ及び時短フラグの値をセットする。こうして、メインCPU61は、確変遊技状態フラグ又は時短遊技状態フラグを制御データとしてセットする。こうして、確変遊技状態フラグが制御データとしてセットされると、遊技状態は、大当り遊技状態から確変遊技状態（より詳細には、確変・時短遊技状態）に移行される。また、時短遊技状態フラグが制御データとしてセットされると、遊技状態は、大当り遊技状態から時短遊技状態（より詳細には、非確変・時短遊技状態）に移行される。また、メインCPU61は、確変遊技状態フラグ又は時短遊技状態フラグを制御データとしてセットした場合には、時短回数カウンタに「30」をセットする。

10

【0836】

S2204の処理の後、メインCPU61は、当り終了インターバル処理を終了し、処理を特別図柄制御処理に移す。

【0837】

次に、サブCPU71により実行される処理について以下に説明を行う。

【0838】

なお、先述した第1実施形態によるものと同一又は類似の処理については、適宜その説明を省略する。

20

【0839】

【コマンド解析処理】

図81及び図82は、本実施形態（第2実施形態）のサブCPU71により実行されるコマンド解析処理を示すフローチャートである。このコマンド解析処理は、図35に示すものと概ね同様であり、以下のステップ単位に実行される。

【0840】

S2301において、サブCPU71は、受信コマンドがあるか否かを判定する処理を行う。この処理において、サブCPU71は、受信コマンドがあると判定した場合（S2301：YES）、S2302に処理を移す。一方、サブCPU71は、受信コマンドがないと判定した場合（S2301：NO）、このコマンド解析処理ルーチンを終了する。

30

【0841】

S2302において、サブCPU71は、受信コマンドのデータを読み出し、そのデータに応じた処理を以降のステップにて行う。サブCPU71は、受信コマンドのデータの読み出しが終了すると、S2303に処理を移す。

【0842】

S2303において、サブCPU71は、受信コマンドとしてデモ表示コマンドを受信したか否かを判定する。サブCPU71は、デモ表示コマンドを受信したと判定した場合（S2303：YES）、S2304に処理を移す。一方、サブCPU71は、デモ表示コマンドを受信していないと判定した場合（S2303：NO）、S2305に処理を移す。

40

【0843】

S2304において、サブCPU71は、デモ表示制御処理を実行する。この処理を終了すると、サブCPU71は、コマンド解析処理ルーチンを終了する。

【0844】

S2305において、サブCPU71は、受信コマンドとして始動入賞コマンドを受信したか否かを判定する。サブCPU71は、始動入賞コマンドを受信したと判定した場合（S2305：YES）、S2306に処理を移す。一方、サブCPU71は、始動入賞コマンドを受信していないと判定した場合（S2305：NO）、S2307に処理を移す。

【0845】

50

S 2 3 0 6において、サブCPU 7 1は、始動入賞コマンド受信時処理を実行する。この始動入賞コマンド受信時処理については、図 8 3を用いて後述する。この処理を終了すると、サブCPU 7 1は、コマンド解析処理ルーチンを終了する。

【0 8 4 6】

S 2 3 0 7において、サブCPU 7 1は、変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。サブCPU 7 1は、変動パターン指定コマンドを受信したと判定した場合（S 2 3 0 7：YES）、S 2 3 0 8に処理を移す。一方、サブCPU 7 1は、変動パターン指定コマンドを受信していないと判定した場合（S 2 3 0 7：NO）、S 2 3 1 0に処理を移す。

【0 8 4 7】

S 2 3 0 8において、サブCPU 7 1は、変動パターン指定コマンド受信時処理を実行する。この変動パターン指定コマンド受信時処理については、図 8 4を用いて後述する。この処理を終了すると、サブCPU 7 1は、S 2 3 0 9に処理を移す。

【0 8 4 8】

S 2 3 0 9において、サブCPU 7 1は、保留情報更新処理を実行する。この処理を終了すると、サブCPU 7 1は、コマンド解析処理ルーチンを終了する。

【0 8 4 9】

S 2 3 1 0において、サブCPU 7 1は、受信コマンドとして図柄指定コマンドを受信したか否かを判定する。サブCPU 7 1は、図柄指定コマンドを受信したと判定した場合（S 2 3 1 0：YES）、S 2 3 1 1に処理を移す。一方、サブCPU 7 1は、図柄指定コマンドを受信していないと判定した場合（S 2 3 1 0：NO）、S 2 3 1 2に処理を移す。

【0 8 5 0】

S 2 3 1 1において、サブCPU 7 1は、停止図柄決定処理を実行する。この処理において、サブCPU 7 1は、メインCPU 6 1から受信した図柄指定コマンドに対応する装飾図柄の停止図柄を決定する。サブCPU 7 1は、停止図柄が決定した場合、決定した停止図柄データをワークRAM 7 3の所定の記憶領域にセットする。この処理を終了すると、サブCPU 7 1は、コマンド解析処理ルーチンを終了する。

【0 8 5 1】

S 2 3 1 2において、サブCPU 7 1は、受信コマンドとして図柄停止コマンドを受信したか否かを判定する。サブCPU 7 1は、図柄停止コマンドを受信したと判定した場合（S 2 3 1 2：YES）、S 2 3 1 3に処理を移す。一方、サブCPU 7 1は、図柄停止コマンドを受信していないと判定した場合（S 2 3 1 2：NO）、S 2 3 1 4に処理を移す。

【0 8 5 2】

S 2 3 1 3において、サブCPU 7 1は、装飾図柄停止処理を実行する。この処理を終了すると、サブCPU 7 1は、コマンド解析処理ルーチンを終了する。

【0 8 5 3】

S 2 3 1 4において、サブCPU 7 1は、受信コマンドとして当り開始表示コマンドを受信したか否かを判定する。サブCPU 7 1は、当り開始表示コマンドを受信したと判定した場合（S 2 3 1 4：YES）、S 2 3 1 5に処理を移す。一方、サブCPU 7 1は、当り開始表示コマンドを受信していないと判定した場合（S 2 3 1 4：NO）、S 2 3 1 6に処理を移す。

【0 8 5 4】

S 2 3 1 5において、サブCPU 7 1は、当り演出パターン決定処理を実行する。この当り演出パターン決定処理は、デモ表示タイマに「0」をセットする処理や、デモ表示フラグに「0 0 H」をセットする処理をさらに行っている。この処理を終了すると、サブCPU 7 1は、コマンド解析処理ルーチンを終了する。

【0 8 5 5】

S 2 3 1 6において、サブCPU 7 1は、受信コマンドとして大入賞口開放中表示コマンドを受信したか否かを判定する。サブCPU 7 1は、大入賞口開放中表示コマンドを受信したと判定した場合（S 2 3 1 6：YES）、S 2 3 1 7に処理を移す。一方、サブCPU

10

20

30

40

50

U 7 1 は、大入賞口開放中表示コマンドを受信していないと判定した場合（S 2 3 1 6 : NO）、S 2 3 1 8 に処理を移す。

【0 8 5 6】

S 2 3 1 7 において、サブCPU 7 1 は、ラウンド中演出処理を実行する。この処理を終了すると、サブCPU 7 1 は、コマンド解析処理ルーチンを終了する。

【0 8 5 7】

S 2 3 1 8 において、サブCPU 7 1 は、受信コマンドとして当り終了表示コマンドを受信したか否かを判定する。サブCPU 7 1 は、当り終了表示コマンドを受信したと判定した場合（S 2 3 1 8 : YES）、S 2 3 1 9 に処理を移す。一方、サブCPU 7 1 は、当り終了表示コマンドを受信していないと判定した場合（S 2 3 1 8 : NO）、S 2 3 2 0 に処理を移す。

10

【0 8 5 8】

S 2 3 1 9 において、サブCPU 7 1 は、当り終了演出処理を実行する。この処理を終了すると、サブCPU 7 1 は、コマンド解析処理ルーチンを終了する。

【0 8 5 9】

S 2 3 2 0 において、サブCPU 7 1 は、受信コマンドとして遊技状態コマンドを受信したか否かを判定する。サブCPU 7 1 は、遊技状態コマンドを受信したと判定した場合（S 2 3 2 0 : YES）、S 2 3 2 1 に処理を移す。一方、サブCPU 7 1 は、遊技状態コマンドを受信していないと判定した場合（S 2 3 2 0 : NO）、S 2 3 2 2 に処理を移す。

20

【0 8 6 0】

S 2 3 2 1 において、サブCPU 7 1 は、演出モード移行処理を実行する。この処理を終了すると、サブCPU 7 1 は、コマンド解析処理ルーチンを終了する。

【0 8 6 1】

S 2 3 2 2 において、サブCPU 7 1 は、受信コマンドとして確変終了コマンドを受信したか否かを判定する。サブCPU 7 1 は、確変終了コマンドを受信したと判定した場合（S 2 3 2 2 : YES）、S 2 3 2 3 に処理を移す。一方、サブCPU 7 1 は、確変終了コマンドを受信していないと判定した場合（S 2 3 2 2 : NO）、S 2 3 2 4 に処理を移す。

【0 8 6 2】

S 2 3 2 3 において、サブCPU 7 1 は、演出モード移行処理を実行する。この処理を終了すると、サブCPU 7 1 は、コマンド解析処理ルーチンを終了する。

30

【0 8 6 3】

S 2 3 2 4 において、サブCPU 7 1 は、その他、受信したコマンドに対応した処理を実行する。この処理を終了すると、サブCPU 7 1 は、コマンド解析処理ルーチンを終了する。

【0 8 6 4】

〔始動入賞コマンド受信時処理〕

図 8 3 は、サブCPU 7 1 により実行される始動入賞コマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【0 8 6 5】

まず、S 2 4 0 1 において、サブCPU 7 1 は、サブ変動パターン番号を特定する。なお、本実施形態においては、始動入賞コマンドに、メインCPU 6 1 により決定される（メイン）変動パターン種別及び変動パターンコマンドの情報が含まれているものとする。この処理において、サブCPU 7 1 は、図 6 2 に示すサブ変動パターン決定テーブルを参照する。こうして、サブCPU 7 1 は、始動入賞コマンドを受信することにより、変動パターン種別及び変動パターンコマンドの情報を取得した場合には、所定の乱数値と遊技状態及び当否に応じて、サブ変動パターン番号を特定する。サブCPU 7 1 は、この処理を終了した後、S 2 4 0 2 に処理を移す。

40

【0 8 6 6】

S 2 4 0 2 において、サブCPU 7 1 は、保留キャラ決定処理を実行する。なお、保留キャラ決定処理の詳細については、図 8 4 を用いて後述する。サブCPU 7 1 は、S 2 4 0

50

2 の処理を実行した場合、S 2 4 0 3 に処理を移す。

【0 8 6 7】

S 2 4 0 3 において、サブCPU 7 1 は、遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する。サブCPU 7 1 は、遊技状態が通常遊技状態ではない場合、すなわち通常遊技状態フラグがオフである場合（S 2 4 0 3：NO）には、S 2 4 0 8 に処理を移す。一方、サブCPU 7 1 は、遊技状態が通常遊技状態である場合、すなわち通常遊技状態フラグがオンである場合（S 2 4 0 3：YES）には、S 2 4 0 4 に処理を移す。

【0 8 6 8】

S 2 4 0 4 において、サブCPU 7 1 は、ステータス決定処理を実行する。なお、ステータス決定処理の詳細については、図 8 5 を用いて後述する。サブCPU 7 1 は、S 2 4 0 4 の処理を実行した場合、S 2 4 0 5 に処理を移す。

10

【0 8 6 9】

S 2 4 0 5 において、サブCPU 7 1 は、レベル決定処理を実行する。レベル決定処理においては、レベルアップ演出を実行する場合の演出ステージ番号及び最終レベルを決定する。なお、レベル実行処理の詳細については、図 8 6 を用いて後述する。サブCPU 7 1 は、S 2 4 0 5 の処理を実行した場合、S 2 4 0 6 に処理を移す。

【0 8 7 0】

S 2 4 0 6 において、サブCPU 7 1 は、中ボスバトル先制演出決定処理を実行する。中ボスバトル演出決定処理においては、中ボスバトル先制演出の演出内容（より詳細には、中ボスのダメージ度合い）を決定する。なお、中ボスバトル先制演出決定処理の詳細については、図 8 7 を用いて後述する。サブCPU 7 1 は、S 2 4 0 6 の処理を実行した場合、S 2 4 0 7 に処理を移す。

20

【0 8 7 1】

S 2 4 0 7 において、サブCPU 7 1 は、大ボスバトル演出決定処理を実行する。大ボスバトル演出決定処理においては、大ボスバトル演出の演出内容（より詳細には、保留キャラの必殺技）を決定する。なお、大ボスバトル演出決定処理の詳細については、図 8 8 を用いて後述する。サブCPU 7 1 は、S 2 4 0 7 の処理を実行した場合、始動入賞コマンド受信時処理を終了し、処理をコマンド解析処理に移す。

【0 8 7 2】

また、S 2 4 0 3 にて遊技状態が通常遊技状態ではない場合、すなわち通常遊技状態フラグがオフである場合（S 2 4 0 3：NO）に移行する S 2 4 0 8 においては、遊技状態は、確変遊技状態（より詳細には、確変・時短遊技状態）である。そこで、S 2 4 0 8 において、サブCPU 7 1 は、確変時短中のボスバトル演出において実行可能であるサポート演出の有無、及び、サポート回数の決定を行うための処理を実行する。

30

【0 8 7 3】

この処理において、サブCPU 7 1 は、図 7 3 及び図 7 4 に示すサポート決定テーブルを参照する。具体的には、サブCPU 7 1 は、図 7 3 及び図 7 4 に示すサポート決定テーブルを参照し、S 2 4 0 1 にて特定したサブ変動パターン番号に基づいて、乱数抽選によりサポート演出の有無及びサポート回数を決定する。サブCPU 7 1 は、S 2 4 0 8 の処理を実行した場合、始動入賞コマンド受信時処理を終了し、処理をコマンド解析処理に移す。なお、この処理において決定されたサポート回数は、仮のものとなる。最終的なサポート回数は、後述する変動パターン指定コマンド受信時処理にて決定される。

40

【0 8 7 4】

なお、始動入賞コマンド受信時処理においては、上述の如く、ステータス決定処理、レベル決定処理、中ボスバトル先制演出決定処理、及び、大ボスバトル演出決定処理は、それぞれ始動入賞コマンド受信時処理において実行されるものとしたが、後述する変動パターン指定コマンド受信時処理において実行されるものとしてもよい。

【0 8 7 5】

〔保留キャラ決定処理〕

次に、始動入賞コマンド受信時処理で実行される S 2 4 0 2 の保留キャラ決定処理につい

50

て、図 8 4 を用いて説明する。

【0876】

S 2 5 0 1 において、サブ CPU 7 1 は、遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する。サブ CPU 7 1 は、遊技状態が通常遊技状態ではない場合、すなわち通常遊技状態フラグがオフである場合（S 2 5 0 1：NO）には、S 2 5 0 4 に処理を移す。一方、サブ CPU 7 1 は、遊技状態が通常遊技状態である場合、すなわち通常遊技状態フラグがオンである場合（S 2 5 0 1：YES）には、S 2 5 0 2 に処理を移す。

【0877】

S 2 5 0 2 において、サブ CPU 7 1 は、図 6 3 に示す保留キャラ決定テーブルに基づいて、決定キャラ番号（決定された保留キャラに対応づけられた番号）を決定するための抽選を行う。この処理において、サブ CPU 7 1 は、図 6 3 に示す保留キャラ決定テーブルを参照し、サブ変動パターン番号に基づいて、乱数抽選により決定キャラ番号の決定を行う。サブ CPU 7 1 は、S 2 5 0 2 の処理を実行した場合、S 2 5 0 3 に処理を移す。

【0878】

S 2 5 0 3 において、サブ CPU 7 1 は、決定した決定キャラ番号のうち、現在表示中のキャラクタ以外のキャラクタから保留キャラを決定する。ここで、本実施形態においては、当該キャラ表示領域 6 0 0 及び保留キャラ表示領域 6 1 0 に表示されるキャラ保留画像は、当該キャラ保留画像が示す保留キャラが、他の表示領域に表示されるキャラ保留画像が示す保留キャラクタと、互いに重複しないように設定されている。したがって、S 2 5 0 2 にて決定した決定キャラ番号の保留キャラのうち、現在保留キャラ表示領域 6 1 0 及び当該キャラ表示領域 6 0 0 に表示されたキャラ保留画像が示す保留キャラと重複しない一つの保留キャラが、所定の抽選によりランダムに決定される。サブ CPU 7 1 は、S 2 5 0 3 の処理を実行した場合、保留キャラ決定処理を終了し、処理を始動入賞コマンド処理に移す。

【0879】

また、S 2 5 0 1 にて遊技状態が通常遊技状態ではない場合、すなわち通常遊技状態フラグがオフである場合（S 2 5 0 1：NO）に移行する S 2 5 0 4 においては、遊技状態は、確変遊技状態（より詳細には、確変・時短遊技状態、又は、非確変・時短遊技状態）であることが想定される。このような場合、サブ CPU 7 1 は、現在の最終保留キャラに基づいて、その次の保留キャラを決定する。

【0880】

ここで、現在の最終保留キャラとは、当該キャラ表示領域 6 0 0 及び保留キャラ表示領域 6 1 0 に表示されるキャラ保留画像のうち最も新しい保留画像（すなわち、最も右側に表示された保留画像）が示す保留キャラである。また、サブ CPU 7 1 は、確変遊技状態においては、保留キャラの登場に対して、保留キャラ A ～ 保留キャラ F の順番を設定している。

【0881】

こうして、例えば現在の最終保留キャラが、第 1 保留キャラ表示領域 6 1 0 a に表示された保留キャラ A である場合には、次の保留キャラ（第 2 保留キャラ表示領域 6 1 0 b に表示される保留キャラ）として、保留キャラ B が決定される。また、例えば現在の最終保留キャラが、第 2 保留キャラ表示領域 6 1 0 b に表示された保留キャラ B である場合には、次の保留キャラ（第 3 保留キャラ表示領域 6 1 0 c に表示される保留キャラ）として、保留キャラ C が決定される。なお、通常遊技状態と同様に保留キャラを抽選により決定するようにしてもよい。

【0882】

サブ CPU 7 1 は、S 2 5 0 4 の処理を実行した場合、保留キャラ決定処理を終了し、処理を始動入賞コマンド受信時処理に移す。

【0883】

〔ステータス決定処理〕

次に、始動入賞コマンド受信時処理で実行される S 2 4 0 4 のステータス決定処理につい

10

20

30

40

50

て、図 8 5 を用いて説明する。

【0884】

S 2 6 0 1 において、サブ CPU 7 1 は、図 8 5 に示すステータス決定テーブルに基づいて、保留キャラのステータス（「HP」及び「MP」）を決定するための抽選を行う。この処理において、サブ CPU 7 1 は、図 8 5 に示すステータス決定テーブルを参照し、決定キャラ番号に基づいて、所定の抽選により「HP」及び「MP」の決定を行う。サブ CPU 7 1 は、S 2 6 0 1 の処理を実行した場合、S 2 6 0 2 に処理を移す。

【0885】

S 2 6 0 2 において、サブ CPU 7 1 は、S 2 6 0 1 で決定された「HP」及び「MP」の何れか値がそろ目であるか、又は、「HP」及び「MP」の値が同一であるかを判定する。サブ CPU 7 1 は、S 2 6 0 1 で決定された「HP」及び「MP」の何れかの値がそろ目である、又は、「HP」及び「MP」の値が同一であると判定した場合（S 2 6 0 2 : YES）には、S 2 6 0 3 に処理を移す。一方、サブ CPU 7 1 は、S 2 6 0 1 で決定された「HP」及び「MP」の両方とも値がそろ目ではなく、且つ、「HP」及び「MP」の値が同一ではないと判定した場合（S 2 6 0 2 : NO）には、ステータス決定処理を終了し、処理を始動入賞コマンド受信時処理に移す。

【0886】

S 2 6 0 3 において、サブ CPU 7 1 は、大当たり判定の抽選結果がハズレであるか否かを判定する。サブ CPU 7 1 は、大当たり判定の抽選結果がハズレであると判定した場合（S 2 6 0 3 : YES）には、S 2 6 0 4 に処理を移す。

【0887】

一方、サブ CPU 7 1 は、大当たり判定の抽選結果が大当たりであると判定した場合（S 2 6 0 3 : NO）には、ステータス決定処理を終了し、処理を始動入賞コマンド受信時処理に移す。この場合、S 2 6 0 1 で決定された「HP」及び「MP」の何れかの値がそろ目である、又は、「HP」及び「MP」の値が同一であれば、意図せず大当たりの期待感を遊技者に与えることとなるが、大当たり判定の抽選結果も大当たりであるため、遊技者の興味を損なうことがない。そのため、S 2 6 0 1 で決定された「HP」及び「MP」を、最終的な「HP」及び「MP」として決定する。

【0888】

S 2 6 0 4 において、サブ CPU 7 1 は、S 2 6 0 1 で決定された「HP」及び「MP」の何れかの値がそろ目である、又は、「HP」及び「MP」の値が同一である状態が解消されるまで、再抽選を行う。こうして、サブ CPU 7 1 は、S 2 6 0 4 において「HP」及び「MP」の何れかの値がそろ目である、又は、「HP」及び「MP」の値が同一である状態が解消されると（S 2 6 0 4 の処理を実行した場合には）、ステータス決定処理を終了し、処理を始動入賞コマンド受信時処理に移す。

【0889】

〔レベル決定処理〕

次に、始動入賞コマンド受信時処理で実行される S 2 4 0 5 のレベル決定処理について、図 8 6 を用いて説明する。

【0890】

S 2 7 0 1 において、サブ CPU 7 1 は、図 6 5 から図 6 7 に示すレベル決定テーブルに基づいて、レベルアップ演出を行う場合の演出ステージ及び最終レベルを決定するための抽選を行う。この処理において、サブ CPU 7 1 は、レベル決定テーブルを参照し、サブ変動パターン番号に基づいて、乱数抽選により演出ステージ及び最終レベルの決定を行う。サブ CPU 7 1 は、S 2 7 0 1 の処理を実行した場合、S 2 7 0 2 に処理を移す。

【0891】

S 2 7 0 2 において、サブ CPU 7 1 は、決定した最終レベルが「77」であるかを判定する。サブ CPU 7 1 は、決定した最終レベルが「77」ではないと判定した場合（S 2 7 0 2 : NO）には、S 2 7 0 6 に処理を移す。一方、サブ CPU 7 1 は、決定した最終レベルが「77」であると判定した場合（S 2 7 0 2 : YES）には、S 2 7 0 3 に処理

10

20

30

40

50

を移す。

【0892】

S2703において、サブCPU71は、大当たり判定の抽選結果がハズレであるか否かを判定する。サブCPU71は、大当たり判定の抽選結果がハズレであると判定した場合（S2703：YES）には、S2704に処理を移す。

【0893】

一方、サブCPU71は、大当たり判定の抽選結果が大当たりであると判定した場合（S2703：NO）には、レベル決定処理を終了し、処理を始動入賞コマンド受信時処理に移す。この場合、S2701で決定された最終レベルが「77」であるため、意図せず大当たりの期待感を与えることとなるが、大当たり判定の抽選結果も大当たりであるため、遊技者の興趣を損なうことがない。そのため、S2701で決定された「77」を、最終的な最終レベルとして決定する。

10

【0894】

S2704において、サブCPU71は、決定した最終レベルが「77」以外の値となるまで、所定のレベル範囲内で再抽選を行う。こうして、サブCPU71は、決定した最終レベルが「77」以外の値となった場合（S2704の処理を実行した場合）には、S2705に処理を移す。

【0895】

S2705において、サブCPU71は、決定した最終レベル及び保留キャラの成長タイプに応じて演出内容を決定する。具体的には、サブCPU71は、演出内容として、レベル決定テーブルを参照して決定される演出ステージ番号と、キャラ保留画像が示す保留キャラの成長タイプ（バランス型、中盤型、後半型、特殊型又は確定型）と、に応じて、具体的なレベルの上げ方（タイミングや1回あたりに上げるレベルの数値）を決定する。サブCPU71は、S2705の処理を実行した場合、S2706に処理を移す。

20

【0896】

S2706において、サブCPU71は、決定した演出内容について、最終レベルまでのレベルアップの途中段階（最終レベルの前で、レベルの数値を上げたいずれかのタイミング）で、レベルが「77」となっているか否かを判定する。サブCPU71は、最終レベルまでのレベルアップの途中段階で、レベルが「77」となっていないと判定した場合（S2706：NO）には、レベル決定処理を終了し、処理を始動入賞コマンド受信時処理に移す。一方、サブCPU71は、最終レベルまでのレベルアップの途中段階で、レベルが「77」となっていると判定した場合（S2706：YES）には、S2707に処理を移す。

30

【0897】

S2707において、サブCPU71は、大当たり判定の抽選結果がハズレであるか否かを判定する。サブCPU71は、大当たり判定の抽選結果がハズレであると判定した場合（S2707：YES）には、S2708に処理を移す。

【0898】

一方、サブCPU71は、大当たり判定の抽選結果が大当たりであると判定した場合（S2707：NO）には、レベル決定処理を終了し、処理を始動入賞コマンド受信時処理に移す。この場合、最終レベルまでのレベルアップの途中段階でレベルが「77」となっているため、意図せず大当たりの期待感を与えることとなるが、大当たり判定の抽選結果も大当たりであるため、遊技者の興趣を損なうことがない。そのため、S2701で決定されたレベルを、最終的な最終レベルとして決定する。

40

【0899】

S2708において、サブCPU71は、最終レベルまでのレベルアップの途中段階で全てのレベルが「77」以外の値となるまで、所定のレベル範囲内で再抽選を行う。こうして、サブCPU71は、レベルアップの途中段階で全てのレベルが「77」以外の値となった場合（S2708の処理を実行した場合）には、レベル決定処理を終了し、処理を始動入賞コマンド受信時処理に移す。

50

【0900】

〔中ボスバトル先制演出決定処理〕

次に、始動入賞コマンド受信時処理で実行されるS2406の中ボスバトル先制演出決定処理について、図87を用いて説明する。

【0901】

S2801において、サブCPU71は、決定した演出が中ボスバトル演出であるか否かを判定する。サブCPU71は、決定した演出が中ボスバトル演出ではないと判定した場合（S2801：NO）には、中ボスバトル先制演出決定処理を終了し、処理を始動入賞コマンド受信時処理に移す。一方、サブCPU71は、決定した演出が中ボスバトル演出であると判定した場合（S2801：YES）には、S2802に処理を移す。

10

【0902】

S2802において、サブCPU71は、図87に示す中ボスバトル先制演出決定テーブルに基づいて、先制ダメージ（ダメージ種別）を決定するための抽選を行う。この処理において、サブCPU71は、中ボスバトル先制演出決定テーブルを参照し、当否（当たりかハズレか）及び中ボスバトル開始時の保留キャラのレベル（実行時レベル）に基づいて、乱数抽選によりダメージ種別の決定を行う。サブCPU71は、S2802の処理を実行した場合、中ボスバトル先制演出決定処理を終了し、処理を始動入賞コマンド受信時処理に移す。

【0903】

〔大ボスバトル演出決定処理〕

次に、始動入賞コマンド受信時処理で実行されるS2407の大ボスバトル演出決定処理について、図88を用いて説明する。

20

【0904】

S2901において、サブCPU71は、決定した演出が大ボスバトル演出であるか否かを判定する。サブCPU71は、決定した演出が大ボスバトル演出ではないと判定した場合（S2901：NO）には、大ボスバトル演出決定処理を終了し、処理を始動入賞コマンド受信時処理に移す。一方、サブCPU71は、決定した演出が大ボスバトル演出であると判定した場合（S2901：YES）には、S2902に処理を移す。

【0905】

S2902において、サブCPU71は、図71及び図72に示す配置抽選テーブルに基づいて、大ボスバトル演出に表示される技選択リストの最終配置、昇格回数、初期配置を決定するための抽選を行う。この処理において、サブCPU71は、配置抽選テーブルを参照し、当否（当たりかハズレか）、保留キャラ、大ボスバトル開始時の保留キャラのレベル（開始時レベル）に基づいて、乱数抽選により最終配置、昇格回数、初期配置の決定を行う。なお、初期配置は、後述するように、変動開始時の保留数（変動時保留個数）を参照して決定される。

30

【0906】

こうして、サブCPU71は、S2902の処理を実行した場合、大ボスバトル演出決定処理を終了し、処理を始動入賞コマンド受信時処理に移す。

【0907】

〔変動パターン指定コマンド受信時処理〕

図89は、サブCPU71により実行される変動パターン指定コマンド受信時処理を示すフローチャートである。

40

【0908】

S3001において、サブCPU71は、確変時短中のボスバトル演出であって、サポート演出が有るか否かを判定する。サブCPU71は、確変時短中のボスバトル演出であって、サポート演出があると判定した場合（S3001：YES）には、S3002に処理を移す。一方、サブCPU71は、確変時短中のボスバトル演出ではない、又は、サポート演出が無いと判定した場合（S3001：NO）には、S3005に処理を移す。

【0909】

50

S 3 0 0 2において、サブCPU 7 1は、現在の保留個数が、始動入賞コマンド受信時処理のS 2 4 0 8にて決定したサポート回数以上であるか否かを判定する。なお、本実施形態において、現在の保留回数とは、変動表示の開始時の保留回数を示すものとする。サブCPU 7 1は、現在の保留個数がサポート回数以上であると判定した場合（S 3 0 0 2：YES）には、S 3 0 0 3に処理を移す。一方、サブCPU 7 1は、現在の保留個数がサポート回数以上ではないと判定した場合（S 3 0 0 2：NO）には、S 3 0 0 4に処理を移す。

【0910】

S 3 0 0 3において、サブCPU 7 1は、始動入賞コマンド受信時処理のS 2 4 0 8にて決定したサポート回数を最終のサポート回数（上限）に決定し、保留キャラに応じたサポート演出の演出データをセットする処理を行う。サブCPU 7 1は、S 3 0 0 3の処理を実行した場合、変動パターン指定コマンド受信時処理を終了し、コマンド解析処理に移す。

【0911】

S 3 0 0 4において、サブCPU 7 1は、現在の保留個数と同一回数を最終のサポート回数（上限）に決定し、保留キャラに応じたサポート演出の演出データをセットする処理を行う。サブCPU 7 1は、S 3 0 0 4の処理を実行した場合、変動パターン指定コマンド受信時処理を終了し、コマンド解析処理に移す。なお、本実施形態においては、現在の保留回数とは、変動表示の開始時の保留回数を示すものとしたが、リーチとなった時点の保留回数を示すものとしてもよい。その際にはリーチ時にコマンドは送信されないため、サブCPU 7 1において、決定した変動時間及び演出内容に基づいて変動開始からリーチ実行時までの時間を計測し、その間に受信した始動入賞コマンドの回数に基づいてリーチ時における保留数を算出して実行するようにする。

【0912】

また、S 3 0 0 1にて確変時短中のボスバトル演出ではない、又は、サポート演出が無いと判定した場合（S 3 0 0 1：NO）に移行するS 3 0 0 5において、サブCPU 7 1は、通常時の大ボスバトル演出であるか否かを判定する。サブCPU 7 1は、通常時の大ボスバトル演出ではないと判定した場合（S 3 0 0 5：NO）には、S 3 0 0 9に処理を移す。一方、サブCPU 7 1は、通常時の大ボスバトル演出であると判定した場合（S 3 0 0 5：YES）には、S 3 0 0 6に処理を移す。

【0913】

S 3 0 0 6において、サブCPU 7 1は、現在の保留個数が、大ボスバトル演出決定処理のS 2 9 0 1にて決定した昇格回数以上であるか否かを判定する。なお、本実施形態において、現在の保留回数とは、変動表示の開始時の保留回数を示すものとする。サブCPU 7 1は、現在の保留個数が昇格回数以上であると判定した場合（S 3 0 0 6：YES）には、S 3 0 0 7に処理を移す。一方、サブCPU 7 1は、現在の保留個数が昇格回数以上ではないと判定した場合（S 3 0 0 6：NO）には、S 3 0 0 8に処理を移す。なお、本実施形態においては、現在の保留回数とは、変動表示の開始時の保留回数を示すものとしたが、リーチとなった時点の保留回数を示すものとしてもよい。

【0914】

S 3 0 0 7において、サブCPU 7 1は、大ボスバトル演出決定処理のS 2 9 0 1にて決定した初期配置を最終の初期配置に決定し、演出データをセットする処理を行う。サブCPU 7 1は、S 3 0 0 7の処理を実行した場合、変動パターン指定コマンド受信時処理を終了し、コマンド解析処理に移す。

【0915】

S 3 0 0 8において、サブCPU 7 1は、現在の保留個数に基づいて、昇格回数が現在の保留個数と同一回数となるように最終の初期配置を決定し、演出データをセットする処理を行う。サブCPU 7 1は、S 3 0 0 8の処理を実行した場合、変動パターン指定コマンド受信時処理を終了し、コマンド解析処理に移す。

【0916】

具体的には、配置抽選テーブルを参照して最終配置と昇格回数と初期配置とが決定した場

10

20

30

40

50

合に、変動開始時の保留個数と昇格回数置との比較が行われる。ここで、保留回数（変動開始時において、保留キャラ表示領域 6 1 0 に表示されたキャラ保留画像の数、すなわち変動時保留個数）が必要な昇格回数よりも少ない場合に、初期配置から最終配置に昇格し切れない（昇格回数が不足する）こととなる。そこで、このような場合には、昇格回数（すなわち、初期配置）が再度抽選される。

【0917】

また、S 3 0 0 5 にて通常遊技状態中のボスバトル演出ではないと判定した場合（S 3 0 0 5 : NO）に移行する S 3 0 0 9 において、サブ CPU 7 1 は、その他変動パターン指定コマンドに応じた演出の演出データをセットする処理を行う。サブ CPU 7 1 は、S 3 0 0 9 の処理を実行した場合、変動パターン指定コマンド受信時処理を終了し、コマンド解析処理に移す。

【0918】

以下では、図 9 0 及び図 9 1 を用いて、保留キャラの成長タイプがバランス型である場合の、レベルアップ演出の具体的な表示例（第 1 表示例）について説明する。

【0919】

なお、図 9 0 及び図 9 1 においては、モード背景 1（通常 1（町））から擬似連が開始されたものとする。また、当該キャラ表示領域 6 0 0 には、保留キャラ A を示すキャラ保留画像が表示されており、当該保留キャラ A が表示領域 4 A に登場しているものとする。また、保留キャラ A の現在のレベルは「1 0」であるものとする。なお、保留キャラ A の成長タイプは、バランス型に設定されている。

【0920】

図 9 0（a）においては、現在のモード背景が通常 1（町）となっている。保留キャラ A は、レベルを上げてステージの昇格を図るため、敵キャラに勝利して経験値を獲得する様子（予告）が表示されている。こうして、保留キャラ A は、次のステージに昇格するために必要な経験値（レベル）を獲得している。なお、図 9 0（a）は、レベルを上げるタイミングのうち「モード 1 実行中」を示している。

【0921】

次に、図 9 0（b）においては、保留キャラ A は、経験値を獲得してレベルが「2 0」となった様子が表示されている。また、保留キャラ A がパワーアップしている様子が表示されている。また、レベル表示部 2 1 0 0 に表示された数値が、1 0 から 2 0 に加算されている。なお、図 9 0（b）は、レベルを上げるタイミングのうち「モード 1 から 2 移行時」を示している。

【0922】

次に、図 9 0（c）においては、モード背景が通常 1（町）から移行し、通常 2（外）となっている。保留キャラ A は、レベルを上げてステージの昇格を図るため、敵キャラに勝利して経験値を獲得する様子が表示されている。こうして、保留キャラ A は、次のステージに昇格するために必要な経験値（レベル）を獲得している。なお、図 9 0（c）は、レベルを上げるタイミングのうち「モード 2 実行中」を示している。

【0923】

次に、図 9 0（d）においては、保留キャラ A は、経験値を獲得してレベルが「4 0」となった様子が表示されている。また、保留キャラ A がパワーアップしている様子が表示されている。また、レベル表示部 2 1 0 0 に表示された数値が、2 0 から 4 0 に加算されている。なお、図 9 0（d）は、レベルを上げるタイミングのうち「モード 2 から 3 移行時」を示している。

【0924】

次に、図 9 1（e）においては、順番にステージが昇格したため（具体的には、通常 2（外）から通常 3（ダンジョン 1 F）に移行し、その後、通常 3（ダンジョン 1 F）から通常 4（ダンジョン 2 F）に移行したため）モード背景が通常 4（ダンジョン 2 F）となっているものとする。保留キャラ A は、敵キャラに敗北したため（具体的には、卵を破壊できなかったため）、落ち込んでいる様子が表示されている。こうして、図 9 1（e）にお

10

20

30

40

50

いては、保留キャラAは、次のステージに昇格するために必要な経験値（レベル）を獲得することができなかった。そのため、レベル表示部2100に表示された数値も、次のステージに昇格するために必要な80とならず、60となっている。なお、図91（e）は、レベルを上げるタイミングのうち「モード4実行中」を示している。

【0925】

次に、図91（f）においては、ステージの昇格ができなかったため、モード背景が通常4（ダンジョン2F）のままとなっている。このように、ステージの昇格ができなかった場合、現在のステージ（次のステージの昇格に失敗したステージ）に対応するリーチが開始されることとなる。こうして、図91（f）においては、通常4に対応する中ボスバトルリーチ（中ボスバトル演出）が開始され、敵キャラ（中ボス）が登場してくる様子が表示されている。

10

【0926】

次に、図91（g）においては、「BATTLE開始！」のメッセージが表示され、中ボスバトル演出が行われている。また、敵キャラ（中ボス）とバトルを行うための保留キャラとして、（当該キャラ表示領域600にキャラ保留画像が表示されている）保留キャラAだけでなく、保留キャラ表示領域610にキャラ保留画像が表示されている保留キャラB及び保留キャラCも登場している様子が表示されている。こうして、図91（g）に示す中ボスバトル演出においては、複数の保留キャラクタによりパーティーが組まれている様子が表示されている。

【0927】

このように、保留キャラの成長タイプがバランス型である場合にレベルアップ演出が行われると、ステージ毎に現在のステージの昇格を図るために、保留キャラが敵キャラを倒す演出が行われる。そして、保留キャラが敵キャラを倒すことができると、ステージが昇格する。こうして、大当たり期待度が、徐々に高くすることができる。一方、保留キャラが敵キャラを倒すことができないと、ステージを昇格させることができず、現在のステージに応じたリーチ演出が行われる。

20

【0928】

なお、上記の表示例（第1表示例）においては、1つずつステージを昇格するものであったが、例えば保留キャラのレベルを獲得した経験値に応じて「10」から「40」に一気に上げて、モード背景を通常1（町）から通常3（ダンジョン1F）へと移行させるものであってもよい。このような演出によって、大当たりの期待度が一気に高まったような印象を遊技者に与えることができる。このように、ステージの昇格（モード背景の移行）やレベルアップは上述の如き表示例に限定するものではない。

30

【0929】

また、上記の表示例（第1表示例）においては、保留キャラが滞在しているステージにおいて、1回の予告（一人の敵キャラに勝利して経験値を獲得する予告）が表示されるものであったが、複数の予告が表示されるものであってもよい。例えば、1回目の予告でレベル「10」を獲得し、2回目の予告でレベル「10」を獲得するものであってもよい。

【0930】

以下では、図92を用いて、保留キャラの成長タイプがバランス型である場合の、レベルアップ演出の具体的な表示例（第2表示例）について説明する。

40

【0931】

なお、図92に示す表示例（第2表示例）は、図90及び図91で示した表示例（第1表示例）と、途中まで同一の表示（演出）が行われた後に表示されるものである。具体的には、図92に示す表示例（第2表示例）は、図90（d）まで同一の表示が行われた後に表示されるものである。したがって、以下では、図90（d）が示す表示例までの説明を省略するものとする。

【0932】

図90（d）の後、図92（e）においては、保留キャラAは、レベルを上げてステージの昇格を図るため、敵キャラに勝利して（卵を破壊して）経験値を獲得する様子が表示さ

50

れている。こうして、保留キャラ A は、次のステージに昇格するために必要な経験値（レベル）を獲得している。なお、図 9 2（e）は、レベルを上げるタイミングのうち「モード 4 実行中」を示している。

【0933】

次に、図 9 2（f）においては、保留キャラ A は、経験値を獲得してレベルが「80」となった様子が表示されている。また、保留キャラ A がパワーアップしている様子が表示されている。また、レベル表示部 2100 に表示された数値が、60 から 80 に加算されている。なお、図 9 2（f）は、レベルを上げるタイミングのうち「モード 4 から 5 移行時」を示している。

【0934】

次に、図 9 2（f）においては、モード背景が通常 4（ダンジョン 2 F）から移行し、通常 5（通常ボス）となっている。こうして、最終ステージへと昇格することができたため、最終ステージに対応するリーチが開始されることとなる。すなわち、図 9 2（g）に示すように、通常 5 に対応する大ボスバトルリーチ（通常時の大ボスバトル演出）が開始され、敵キャラ（大ボス）が登場してくる様子が表示されている。

【0935】

次に、図 9 2（h）においては、「BATTLE 開始！」のメッセージが表示され、通常時の大ボスバトル演出が行われている。また、敵キャラ（大ボス）とバトルを行うための保留キャラとして、（当該キャラ表示領域 600 にキャラ保留画像が表示されている）保留キャラ A だけでなく、保留キャラ表示領域 610 にキャラ保留画像が表示されている保留キャラ B 及び保留キャラ C も登場している様子が表示されている。こうして、図 9 2（h）に示す通常時の大ボスバトル演出においては、複数の保留キャラクタによりパーティーが組まれている様子が表示されている。

【0936】

このように、保留キャラの成長タイプがバランス型である場合にレベルアップ演出が行われた場合であって、（図 9 0 及び図 9 1 に示す第 1 表示例とは異なり）最終ステージに昇格した場合には、通常時の大ボスバトル演出が開始される。通常時の大ボスバトル演出は比較的大当りの期待度が高い演出であるため、遊技者の興味を高めることができる。

【0937】

以下では、図 9 3 から図 9 5 を用いて、レベルアップ演出が行われる場合の、保留キャラの成長タイプに応じたレベルアップのタイミングについて、各成長タイプを比較して説明する。なお便宜上、レベルアップは、レベル「10」からレベル「60」まで上がるものとする。

【0938】

図 9 3 は、リーチ前予告以降において、保留キャラの成長タイプがバランス型である場合の、レベルアップのタイミングを示している。

【0939】

まず、図 9 3（a）に示すように、リーチ前演出において、保留キャラ A は、経験値を獲得している様子が表示されている。こうして、保留キャラ A は、レベルが上がった様子が表示されている。また、レベル表示部 2100 に表示された数値が、（10 から）20 に加算されている。

【0940】

そして、図 9 3（b）に示すように、リーチ前演出の後、ノーマルリーチ中において、保留キャラ A は、経験値を獲得している様子が表示されている。こうして、保留キャラ A は、レベルが上がった様子が表示されている。また、レベル表示部 2100 に表示された数値が、20 から 40 に加算されている。

【0941】

そして、図 9 3（c）に示すように、ノーマルリーチの後、SPリーチ発展前において、保留キャラ A は、経験値を獲得している様子が表示されている。こうして、保留キャラ A は、レベルが上がった様子が表示されている。また、レベル表示部 2100 に表示された

10

20

30

40

50

数値が、40から60に加算されている。

【0942】

このように、保留キャラの成長タイプがバランス型である場合には、レベルアップが満遍なく（タイミングが偏らずに）レベルアップする演出が行われている。

【0943】

次に、図94は、リーチ前予告以降において、保留キャラ（図94においては、保留キャラB）の成長タイプが中盤型である場合の、レベルアップのタイミングを示している。

【0944】

まず、図94（a）に示すように、リーチ前演出において、保留キャラBは、経験値を獲得していない。また、レベル表示部2100に表示された数値は、10のまま加算されていない。

10

【0945】

そして、図94（b）に示すように、リーチ前演出の後、ノーマルリーチ中において、保留キャラBは、経験値を獲得している様子が表示されている。こうして、保留キャラBは、レベルが上がった様子が表示されている。また、レベル表示部2100に表示された数値が、10から40に加算されている。

【0946】

そして、図94（c）に示すように、ノーマルリーチの後、SPリーチ発展前において、保留キャラBは、経験値を獲得している様子が表示されている。こうして、保留キャラBは、レベルが上がった様子が表示されている。また、レベル表示部2100に表示された数値が、40から60に加算されている。

20

【0947】

このように、保留キャラの成長タイプが中盤型である場合には、リーチ前に経験値が獲得されず、ノーマルリーチ中に多くの経験値を獲得する演出が行われる。

【0948】

次に、図95は、リーチ前予告以降において、保留キャラ（図95においては、保留キャラC）の成長タイプが後半型である場合の、レベルアップのタイミングを示している。

【0949】

まず、図95（a）に示すように、リーチ前演出において、保留キャラCは、経験値を獲得していない。また、レベル表示部2100に表示された数値は、10のまま加算されていない。

30

【0950】

そして、図95（b）に示すように、リーチ前演出の後、ノーマルリーチ中において、保留キャラCは、経験値を獲得していない。また、レベル表示部2100に表示された数値は、10のまま加算されていない。

【0951】

そして、図95（c）に示すように、ノーマルリーチの後、SPリーチ発展前において、保留キャラCは、経験値を獲得している様子が表示されている。こうして、保留キャラCは、レベルが上がった様子が表示されている。また、レベル表示部2100に表示された数値が、10から60に加算されている。

40

【0952】

このように、保留キャラの成長タイプが後半型である場合には、リーチ前及びノーマルリーチ中に経験値が獲得されず、ノーマルリーチ後のSPリーチ発展前に多くの経験値を獲得する演出が行われる。

【0953】

こうして、レベルアップ演出が行われる場合には、最終レベルが同一であっても、保留キャラの成長タイプに応じてレベルアップのタイミングが異なっている。こうして、遊技者に多様なレベルアップの態様を表示することができるため、当該遊技者の興味を高めることができる。

【0954】

50

なお、レベルアップのタイミングは、保留キャラの成長タイプに応じて設定されるものであるが（すなわち、レベルアップのタイミングは、例えば保留キャラが異なるキャラクターであっても、成長タイプが同一であれば、同一になるものであるが）、これに限定するものではない。例えば、各保留キャラに当該保留キャラのみが行う専用演出を設けて、この専用演出を行う場合には、成長タイプとは別のタイミングでレベルを上げるものであってもよい。

【0955】

図96は、各保留キャラに当該保留キャラのみが行う専用演出の一例を示している。

【0956】

図96においては、成長タイプが後半型である保留キャラCが登場している。このような場合、レベルアップ演出が行われると、通常であれば図95に示すようなタイミングでレベルが上がる。しかし、図96においては、保留キャラCの専用演出（ズレ目で停止するほど、経験値を獲得できるような演出）が行われている。このような場合には、図95に示すようなタイミングとは異なるタイミングで、保留キャラCのレベルが上がることとなる。

10

【0957】

具体的には、図96（a）に示すように、リーチ前演出において、3つの装飾図柄はズレ目で表示（仮停止）されている。また、保留キャラCは、経験値を獲得している様子が表示されている。こうして、保留キャラCは、レベルが上がった様子が表示されている。また、レベル表示部2100に表示された数値が、（10から）20に加算されている。

20

【0958】

そして、図96（b）に示すように、リーチ前演出の後、ノーマルリーチ中において、3つの装飾図柄はズレ目で表示（仮停止）されている。また、保留キャラCは、経験値を獲得している様子が表示されている。こうして、保留キャラCは、レベルが上がった様子が表示されている。また、レベル表示部2100に表示された数値が、20から40に加算されている。

【0959】

そして、図96（c）に示すように、ノーマルリーチの後、SPリーチ発展前において、3つの装飾図柄はズレ目で表示（仮停止）されている。保留キャラCは、経験値を獲得している様子が表示されている。こうして、保留キャラCは、レベルが上がった様子が表示されている。また、レベル表示部2100に表示された数値が、40から60に加算されている。

30

【0960】

このように、専用演出が行われる場合には、保留キャラの成長タイプとは異なるタイミングでレベルが上がるため、遊技者の興味を高めることができる。なお、専用演出は、保留キャラ毎に設けられている。すなわち、専用演出が行われた場合には、保留キャラに応じてレベルが上がるタイミングが異なっている。

【0961】

以下では、図97から図99を用いて、通常時の大ボスバトル演出の具体的な表示例について説明する。

40

【0962】

なお、図97から図99においては、敵キャラ（大ボス）とバトルを行う保留キャラとして、保留キャラA、保留キャラB及び保留キャラCが表示されるものとする。この表示例において、当該キャラ表示領域600に表示された保留キャラ（すなわち、リーダー）は、保留キャラAであるとする。また、保留キャラB及び保留キャラCは、保留キャラ表示領域610に表示された保留キャラ（サポートメンバー）であるものとする。なお、図97から図99において、当該キャラ表示領域600及び保留キャラ表示領域610に表示されたキャラ保留画像は、図示を省略している。

【0963】

図97（a）に示すように、大ボスが登場して通常時の大ボスバトル演出が開始されると

50

、図97(b)に示すように、大ボスバトル演出の演出内容を示す各種の情報が表示される。具体的には、表示領域4Aの右下部の領域BP1に、技選択リストが表示される。また、表示領域4Aの下部の領域BP2に、最後に必殺技を用いた攻撃を行う保留キャラ(リーダー)の顔画像が表示される。また、表示領域4Aの左下部の領域BP3には、敵キャラ(大ボス)の名前が表示される。また、領域BP3の下方の領域BP4には、最後に行われる必殺技の名称が表示される。なお、図97(b)においては、まだ必殺技が決定されていないため、「待機中」と表示されている。また、領域BP4の下方の領域BP5には、最後に攻撃を行う保留キャラ(リーダー)の名称が表示される。

【0964】

次に、図98(c)においては、リーダー以外の保留キャラCが、敵キャラを攻撃(小攻撃)している様子が表示されている。また、保留キャラCが行った攻撃が成功し、敵キャラがダメージを受けている様子が表示されている。また、敵キャラがダメージを受けたため、技選択リストに表示された合計6つの技のうち、右上部の区画(区画5)に示された技が、ランクC技からランクB技に変更されている。こうして、技選択リストに示された技が、昇格して(ランクアップして)勝利し易い技に変更されている。

10

【0965】

次に、図98(d)においては、さらにリーダー以外の保留キャラBが、敵キャラを攻撃(小攻撃)している様子が表示されている。また、保留キャラBが行った攻撃が成功し、敵キャラがダメージを受けている様子が表示されている。また、敵キャラがダメージを受けたため、技選択リストに表示された合計6つの技のうち、左下部の区画(区画2)に示された技が、ランクB技からランクA技に変更されている。こうして、技選択リストに示された技が、昇格して勝利し易い技に変更されている。

20

【0966】

次に、図99(e)においては、技選択リストから最終的に攻撃に用いられる技(必殺技)を選択する様子が表示されている。具体的には、6つの区画のうち一つの区画が点減した状態となり、当該点減した状態が6つの区画を時計回りに反順次移行していく様子(点減回転状態)が表示されている。なお、図99(e)においては、6つの区画のうち左上部の区画(区画1)が点減した状態を示している。また、表示領域4Aに、「PUSH!」等のメッセージや、ボタンの画像が表示されている。こうして、押下操作ボタン9Aを操作することにより、技選択リストの点減回転状態を停止させること(技を選択すること)を遊技者に促している。

30

【0967】

次に、図99(f)は、遊技者により押下操作ボタン9Aが操作された後の表示を示している。図99(f)においては、技選択リストの点減回転状態が停止し、中央下部の区画(区画4)が点減した状態となって、ランクA技が選択されている。こうして、リーダーが行う攻撃の必殺技として、ランクA技が選択されたことが遊技者に報知される。また、必殺技が決定したため、領域BP4に「ランクA技」が表示されている。そして、保留キャラA(リーダー)の必殺技(ランクA技)を用いた攻撃により敵キャラに勝利した様子が表示されている。こうして、保留キャラAが敵キャラに勝利したことにより、3つの装飾図柄が当り図柄で停止表示され、大当りが報知されている。なお、保留キャラAの必殺技(ランクA技)を用いた攻撃が外れた場合には、ハズレが報知される。

40

【0968】

このように、通常時の大ボスバトル演出においては、1人の保留キャラ(リーダー)だけでなく、前記他の保留キャラ(サポートメンバー)も敵キャラに攻撃を行い、技選択リストから必殺技を選択し、当該必殺技を用いた攻撃による敵キャラを撃破するものである。これらの演出によって、遊技者の大当りの期待度を高めることができ、遊技者の興味を高めることができる。また、前記他の保留キャラの攻撃によって技選択リストに示す技がランクアップするので、大当りの期待度が高まったことを遊技者が即座に視認することができる。

【0969】

50

以下では、図100及び図101を用いて、確変時短中のボスバトル演出で行われたサポート演出の具体的な表示例について説明する。

【0970】

なお、図100及び図101においては、敵キャラ（ボス）とバトルを行う保留キャラとして、保留キャラAが表示されるものとする。

【0971】

図100（a）においては、3つの装飾図柄の変動が開始され、敵キャラ（ボス）が登場している様子が表示されている。また、「図柄テンパイでバトル開始！」とのメッセージが表示されることにより、リーチとなれば確変時短中のボスバトル演出が開始されることが遊技者に報知されている。なお、当該変動表示の開始時において、保留キャラ表示領域610に表示されたキャラ保留画像は、保留キャラBを示すものだけであったとする。

10

【0972】

次に、図100（b）においては、リーチ（図柄テンパイ）となったため、確変時短中のボスバトル演出が開始された様子が表示されている。なお、この時点において、保留キャラAを示す保留キャラ情報は当たりとの保留情報を有すると共に、サポート演出を行うことが決定されているものとする。

【0973】

なお、図100（b）に示す時点においては、保留個数が増えて、保留キャラ表示領域610には、キャラ保留画像として、保留キャラC、保留キャラD及び保留キャラEを示すものが表示されている。このような場合であっても、サポート演出においてサポートを行う保留キャラは、変動表示の開始時の保留キャラ情報に基づいて決定される。すなわち、この表示例においては、サポート（スキル演出）を行う保留キャラとして保留キャラBが決定される。こうして、サポートを行う保留キャラとして保留キャラBが決定されると、当該保留キャラBに対応したサポートが行われることが決定される。

20

【0974】

次に、図100（c）においては、「DANGER」とのメッセージが表示されると共に、敵キャラが保留キャラAを攻撃する様子が表示されている。こうして、敵キャラの攻撃が保留キャラAに到達した場合、保留キャラAがダメージを受けて敗北する可能性がある（すなわち、ハズレが報知される可能性がある）。

【0975】

30

次に、図100（d）においては、（サポートを行う保留キャラとして決定された）保留キャラBが登場すると共に、敵キャラからの攻撃をはじき返す様子が表示されている。こうして、保留キャラBがサポート（スキル演出）を行うことにより、保留キャラAが敗北するのが回避される。

【0976】

次に、図101（e）においては、保留キャラAの攻撃により敵キャラに勝利した様子が表示されている。こうして、保留キャラAが敵キャラに勝利したことにより、3つの装飾図柄が当り図柄で停止表示され、大当たりが報知されている。

【0977】

このように、確変時短中のボスバトル演出で行われたサポート演出においては、（当該キャラ表示領域600に表示されたキャラ保留画像の）保留キャラだけでなく、他の保留キャラからのサポートにより敵キャラに勝利することができるため、保留キャラが敗北する可能性があっても当たりの期待が残るため、遊技者の興味を高めることができる。

40

【0978】

<第2実施形態の別例>

以下では、図102～図112を用いて、本発明の第2実施形態の別例について説明する。なお、先述した第1実施形態及び第2実施形態によるものと同一又は類似の構成要素については、同一符号を付してその説明を省略する。

【0979】

[レベル引継キャラ決定テーブル・レベル引継ぎ演出]

50

まず、副制御回路 70 のプログラム ROM 72 に配置されているレベル引継キャラ決定テーブルについて説明する。

【0980】

図 102 は、通常遊技状態において、レベル引継ぎ演出が行われるか否か、及びレベル引継ぎ演出が行われる場合には当該引継ぎ演出の演出内容を決定するためのレベル引継キャラ決定テーブルを示している。

【0981】

レベル引継ぎ演出は、いわゆる先読み予告演出である。レベル引継ぎ演出とは、具体的には、レベル引継ぎ演出が行われることが決定した場合には、新たに入賞した保留キャラ画像が示す保留キャラ（以下では「新たな保留キャラ」と称する）が決定すると、それ以前に表示されている（すなわち、既に当該キャラ表示領域 600 又は／及び保留キャラ表示領域 610 に表示されている）保留キャラ画像が示す保留キャラ（以下では「既存の保留キャラ」と称する）を当該新たな保留キャラに変化させる。そして、新たな保留キャラは、既存の保留キャラから変化された新たな保留キャラのレベルを引継いで、変動表示が開始される時点で比較的高いレベルから演出を行う。なお、レベルの引継ぎとは、前の保留キャラのレベルを、次の保留キャラのレベルに加算することを示す。

【0982】

例えば、既存の保留キャラとして保留キャラ B 及び保留キャラ C が表示されている場合に、新たな保留キャラとして保留キャラ A が決定されると、保留キャラ B 及び保留キャラ C が保留キャラ A に変化される。そして、変化された保留キャラ A（元が保留キャラ B）が獲得したレベルは、変化された保留キャラ A（元が保留キャラ C）に引継がれる。また、変化された保留キャラ A（元が保留キャラ C）が獲得したレベルは、新たな保留キャラ A に引継がれる。こうして、新たな保留キャラ A は、表示領域 4 A に表示された場合、すでに比較的高いレベルから演出を行うことができる。

【0983】

レベル引継キャラ決定テーブルにおいては、サブ変動パターン決定テーブルを参照して決定されたサブ変動パターン番号毎に、レベル引継ぎ演出の有無と、レベル引継ぎ演出が有る場合の引継回数（最大）と、所定の乱数範囲（「0」～「99」）から抽出（抽選）した抽選値に基づいてレベル引継ぎ演出の有無及び引継回数を決定付けるための抽選値情報と、が規定されている。こうして、レベル引継キャラ決定テーブルを参照することにより、レベル引継ぎ演出の有無及び引継回数が決定される。

【0984】

なお、レベル引継ぎ演出は、当該キャラ表示領域 600 及び保留キャラ表示領域 610 に表示されている保留キャラ画像が示す保留キャラが、変化される保留キャラ（すなわち、レベルを引き渡す側の保留キャラ）となる。したがって、レベル引継ぎ演出が行われる場合も、引継可能な最大個数は、当該キャラ表示領域 600 の 1 個と、保留キャラ表示領域 610 の 4 個のうち 3 個と、を合算した 4 個となる。

【0985】

より具体的には、サブ変動パターン番号 1～4 の場合に、100／100 の確率で、レベル引継ぎ演出が無いことが決定される。

【0986】

また、サブ変動パターン番号 5 の場合に、99／100 の確率でレベル引継ぎ演出が無いことが決定され、1／100 の確率で引継回数が 1 回のレベル引継ぎ演出が有ることが決定される。

【0987】

また、サブ変動パターン番号 6 の場合に、95／100 の確率でレベル引継ぎ演出が無いことが決定され、5／100 の確率で引継回数が 1 回のレベル引継ぎ演出が有ることが決定される。

【0988】

また、サブ変動パターン番号 7 の場合に、90／100 の確率でレベル引継ぎ演出が無い

10

20

30

40

50

ことが決定され、10/100の確率で引継回数が2回のレベル引継ぎ演出が有ることが決定される。

【0989】

また、サブ変動パターン番号8の場合に、95/100の確率でレベル引継ぎ演出が無いことが決定され、5/100の確率で引継回数が3回のレベル引継ぎ演出が有ることが決定される。

【0990】

また、サブ変動パターン番号23の場合に、100/100の確率で、レベル引継ぎ演出が無いことが決定される。

【0991】

また、サブ変動パターン番号24の場合に、80/100の確率でレベル引継ぎ演出が無いことが決定され、10/100の確率で引継回数が1回のレベル引継ぎ演出が有ることが決定され、10/100の確率で引継回数が2回のレベル引継ぎ演出が有ることが決定される。

【0992】

また、サブ変動パターン番号25の場合に、75/100の確率でレベル引継ぎ演出が無いことが決定され、15/100の確率で引継回数が1回のレベル引継ぎ演出が有ることが決定され、10/100の確率で引継回数が2回のレベル引継ぎ演出が有ることが決定される。

【0993】

また、サブ変動パターン番号26の場合に、70/100の確率でレベル引継ぎ演出が無いことが決定され、20/100の確率で引継回数が1回のレベル引継ぎ演出が有ることが決定され、10/100の確率で引継回数が2回のレベル引継ぎ演出が有ることが決定される。

【0994】

また、サブ変動パターン番号27の場合に、80/100の確率でレベル引継ぎ演出が無いことが決定され、10/100の確率で引継回数が1回のレベル引継ぎ演出が有ることが決定され、10/100の確率で引継回数が2回のレベル引継ぎ演出が有ることが決定される。

【0995】

また、サブ変動パターン番号28の場合に、75/100の確率でレベル引継ぎ演出が無いことが決定され、15/100の確率で引継回数が1回のレベル引継ぎ演出が有ることが決定され、10/100の確率で引継回数が2回のレベル引継ぎ演出が有ることが決定される。

【0996】

また、サブ変動パターン番号29の場合に、70/100の確率でレベル引継ぎ演出が無いことが決定され、20/100の確率で引継回数が1回のレベル引継ぎ演出が有ることが決定され、10/100の確率で引継回数が2回のレベル引継ぎ演出が有ることが決定される。

【0997】

また、サブ変動パターン番号30の場合に、50/100の確率でレベル引継ぎ演出が無いことが決定され、30/100の確率で引継回数が2回のレベル引継ぎ演出が有ることが決定され、20/100の確率で引継回数が3回のレベル引継ぎ演出が有ることが決定される。

【0998】

また、サブ変動パターン番号31の場合に、50/100の確率でレベル引継ぎ演出が無いことが決定され、30/100の確率で引継回数が2回のレベル引継ぎ演出が有ることが決定され、20/100の確率で引継回数が3回のレベル引継ぎ演出が有ることが決定される。

【0999】

10

20

30

40

50

また、サブ変動パターン番号32の場合に、50/100の確率でレベル引継ぎ演出が無いことが決定され、30/100の確率で引継回数が2回のレベル引継ぎ演出が有ることが決定され、20/100の確率で引継回数が3回のレベル引継ぎ演出が有ることが決定される。

【1000】

また、サブ変動パターン番号33の場合に、20/100の確率でレベル引継ぎ演出が無いことが決定され、30/100の確率で引継回数が3回のレベル引継ぎ演出が有ることが決定され、50/100の確率で引継回数が4回のレベル引継ぎ演出が有ることが決定される。

【1001】

また、サブ変動パターン番号34の場合に、20/100の確率でレベル引継ぎ演出が無いことが決定され、30/100の確率で引継回数が3回のレベル引継ぎ演出が有ることが決定され、50/100の確率で引継回数が4回のレベル引継ぎ演出が有ることが決定される。

【1002】

また、サブ変動パターン番号35の場合に、20/100の確率でレベル引継ぎ演出が無いことが決定され、30/100の確率で引継回数が3回のレベル引継ぎ演出が有ることが決定され、50/100の確率で引継回数が4回のレベル引継ぎ演出が有ることが決定される。

【1003】

このように、当否がハズレ及び大当りのそれぞれにおいて、大当りの期待度が高いリーチ演出（擬似連の回数が多い演出）のほうが、レベル引継ぎ連出が行われ易く、また引継回数も多くなるように規定されている。また、当否がハズレよりも大当りの方が、レベル引継ぎ連出が行われ易く、また引継回数も多くなるように規定されている。

【1004】

ここで、レベル引継ぎ演出は、当該キャラ表示領域600及び保留キャラ表示領域610に表示されている保留キャラ画像が示す保留キャラからレベルを引継ぐものである。したがって、レベル引継ぎキャラ決定テーブルを参照して引継個数を決定した場合に、引継個数がキャラ保留画像の数よりも多い場合には、引継回数が不足することとなる。

【1005】

そこで、レベル引継ぎキャラ決定テーブルを参照してレベル引継ぎ演出が行われること、及び、引継回数が決定した場合には、当該キャラ表示領域600及び保留キャラ表示領域610に表示されている保留キャラ画像と、引継回数との比較が行われる。そして、引継個数がキャラ保留画像の数よりも多い場合には、決定した引継回数の変更が行われる。

【1006】

具体的には、例えば当該キャラ表示領域600及び保留キャラ表示領域610に表示されたキャラ保留画像の数が2である場合において、引継回数が3に決定された場合には、必要な引継回数が1回不足するため、決定した引継個数を3から2に変更する。このような変更によれば、決定した引継個数に対してキャラ保留画像の数が不足するのを回避することができる。

【1007】

以下では、サブCPU71により実行される処理について以下に説明を行う。

【1008】

なお、先述した第2実施形態によるものと同一又は類似の処理については、同一のステップ数を付する等により、適宜その説明を省略する。

【1009】

〔コマンド解析処理〕

図103及び図104は、本実施形態（第2実施形態の別例）のサブCPU71により実行されるコマンド解析処理を示すフローチャートである。このコマンド解析処理は、図81及び図82に示すものと概ね同様である。具体的には、本実施形態（第2実施形態の別

10

20

30

40

50

例)において、第2実施形態と異なる点は、S4306の始動入賞コマンド受信時処理と、S4308の変動パターン指定コマンド受信時処理である。以下では、これらの処理について説明する。

【1010】

〔始動入賞コマンド受信時処理〕

図105は、本実施形態（第2実施形態の別例）のサブCPU71により実行される始動入賞コマンド受信時処理を示すフローチャートである。この始動入賞コマンド受信時処理は、図83に示すものと概ね同様である。具体的には、本実施形態（第2実施形態の別例）において、第2実施形態と異なる点は、S4402の保留キャラ決定処理である。以下では、この処理について説明する。

10

【1011】

〔保留キャラ決定処理〕

次に、始動入賞コマンド受信時処理で実行される保留キャラ決定処理について、図106を用いて説明する。

【1012】

S5001において、サブCPU71は、遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する。サブCPU71は、遊技状態が通常遊技状態ではない場合、すなわち通常遊技状態フラグがオフである場合（S5001：NO）には、S5012に処理を移す。一方、サブCPU71は、遊技状態が通常遊技状態である場合、すなわち通常遊技状態フラグがオンである場合（S5001：YES）には、S5002に処理を移す。

20

【1013】

S5002において、サブCPU71は、図63に示す保留キャラ決定テーブルに基づいて、決定キャラ番号（決定された保留キャラに対応づけられた番号）を決定するための抽選を行う。この処理において、サブCPU71は、図63に示す保留キャラ決定テーブルを参照し、サブ変動パターン番号に基づいて、乱数抽選により決定キャラ番号の決定を行う。サブCPU71は、S5002の処理を実行した場合、S5003に処理を移す。

【1014】

S5003において、サブCPU71は、決定した決定キャラ番号のうち、現在表示中のキャラクタ以外のキャラクタから保留キャラを決定する。なお、この処理は、図84のS2503の処理とほぼ同様である。サブCPU71は、S5003の処理を実行した場合、S5004に処理を移す。

30

【1015】

S5004において、サブCPU71は、レベル引継ぎ演出の有無と、レベル引継ぎ演出が有る場合の引継ぎ回数（最大）と、を決定する。具体的には、サブCPU71は、図102に示すレベル引継ぎキャラ決定テーブルを参照し、サブ変動パターン番号に基づいて、乱数抽選によりレベル引継ぎ演出の有無と、レベル引継ぎ演出が有る場合の引継ぎ回数（最大）と、を決定する。サブCPU71は、S5004の処理を実行した場合、処理をS5005に移す。なお、変動中でない場合には当然引継ぎ対象のキャラがないため、引継ぎ演出は無しとなる。

【1016】

S5005において、サブCPU71は、S5004の処理の結果、レベル引継ぎ演出が有るか否かを判定する。サブCPU71は、レベル引継ぎ演出が有ると判定した場合（S5005：YES）には、S5006に処理を移す。一方、サブCPU71は、レベル引継ぎ演出が無いと判定した場合（S5005：NO）には、保留キャラ決定処理を終了し、処理を始動入賞コマンド処理に移す。

40

【1017】

S5006において、サブCPU71は、引継ぎフラグをオンにする。なお、引継ぎフラグは、レベル引継ぎ演出が有るか無いかを示すフラグである。サブCPU71は、S5006の処理を実行した場合、S5007に処理を移す。

【1018】

50

S5007において、サブCPU71は、現在の保留個数が引継個数（最大）以上であるか否かを判定する。サブCPU71は、現在の保留個数が引継個数（最大）以上ではないと判定した場合（S5007：NO）には、S5011に処理を移す。一方、サブCPU71は、現在の保留個数が引継個数（最大）以上であると判定した場合（S5007：YES）には、S5008に処理を移す。

【1019】

S5008において、サブCPU71は、引継個数分の保留キャラ画像を、決定した保留キャラを示すものに変更する。例えば、決定した保留キャラが保留キャラAである場合には、引継個数分の保留キャラ画像を保留キャラAを示すものに変更する。サブCPU71は、S5008の処理を実行した場合、S5009に処理を移す。

10

【1020】

S5009において、サブCPU71は、引継個数が4であるか否かを判定する。サブCPU71は、引継個数が4であると判定した場合（S5009：YES）には、S5010に処理を移す。一方、サブCPU71は、引継個数が4ではないと判定した場合（S5009：NO）には、保留キャラ決定処理を終了し、処理を始動入賞コマンド処理に移す。

【1021】

S5010において、サブCPU71は、現在変動中の保留キャラを決定した保留キャラに変更するフラグをセットする。すなわち、引継個数が4である場合には、保留キャラ表示領域610に表示された保留キャラ画像が示す保留キャラを変更するだけでは足りないため、当該キャラ表示領域600に表示された保留キャラ画像が示す保留キャラを変更することとなる。なお、当該キャラ表示領域600に表示された保留キャラ画像が示す保留キャラは、演出の状況（タイミング）によっては変更できない場合があるため、このようにフラグをセットすることにより、演出内容に応じて変更するようにしている。サブCPU71は、S5010の処理を実行した場合、処理を始動入賞コマンド処理に移す。

20

【1022】

S5007において現在の保留個数が引継個数（最大）以上ではないと判定した場合（S5007：NO）に移行したS5011において、サブCPU71は、決定した保留キャラに変更する保留キャラ画像の個数（すなわち、保留キャラ画像が示す保留キャラの個数）を、現在の保留個数に基づいて決定する。こうして、最終的に決定する引継回数に不足が生じないようにしている。なお、例えば保留個数が0であれば、引継個数も0に設定される。すなわち、この場合には、保留キャラの変更は行われない。サブCPU71は、S5011の処理を実行した場合、処理を始動入賞コマンド処理に移す。

30

【1023】

S5001において遊技状態が通常遊技状態ではないと判定した場合（S5001：NO）に移行したS5012においては、遊技状態は、確変遊技状態（より詳細には、確変・時短遊技状態、又は、非確変・時短遊技状態）であることが想定される。このような場合、サブCPU71は、現在の最終保留キャラに基づいて、その次の保留キャラを決定する。サブCPU71は、S5012の処理を実行した場合、処理を始動入賞コマンド処理に移す。

【1024】

【変動パターン指定コマンド受信時処理】

次に、コマンド解析処理で実行される変動パターン指定コマンド受信時処理について、図107を用いて説明する。

40

【1025】

S5101において、サブCPU71は、引継ぎフラグがオンであるか否かを判定する。サブCPU71は、引継ぎフラグがオンであると判定した場合（S5101：YES）には、S5102に処理を移す。一方、サブCPU71は、引継ぎフラグがオフであると判定した場合（S5101：NO）には、S5110に処理を移す。

【1026】

S5102において、サブCPU71は、引継保留（レベルを引き渡す側の保留キャラ）

50

が残っているか否かを判定する。サブCPU71は、引継保留（レベルを引き渡す側の保留キャラ）が残っていると判定した場合（S5102：YES）には、S5104に処理を移す。一方、サブCPU71は、引継保留（レベルを引き渡す側の保留キャラ）が残っていないと判定した場合（S5102：NO）には、S5103に処理を移す。

【1027】

S5103において、サブCPU71は、引継ぎフラグをオフにする。サブCPU71は、S5103の処理を実行した場合、S5104に処理を移す。

【1028】

S5104において、サブCPU71は、前回の保留キャラのレベルの値を、今回の保留キャラの初期レベル（最初に表示されるレベル）の値として設定すると共に、今回の保留キャラの最終のレベルの値に加算する。なお、「前回の保留キャラ」とは、当該キャラ表示領域600に表示され、レベルアップが終了した保留キャラ画像が示す保留キャラを示す。また、「今回の保留キャラ」とは、保留キャラ表示領域610から当該キャラ表示領域600に移行する保留キャラ画像が示す保留キャラであって、これからレベルアップが行われる保留キャラを示す。

【1029】

例えば、前回の保留キャラのレベルの値が「20」であったとする。また、今回の保留キャラは、初期レベルの値が「10」であり、最終レベルの値が「40」であったとする。このような場合には、S5104の処理を行うことによって、今回の保留キャラの初期レベルの値は、「10」ではなく、「20」に設定される。また、今回の保留キャラの最終レベルは、「40」に「20」を加算した「60」となる。

【1030】

サブCPU71は、S5104の処理を実行した場合、S5105に処理を移す。

【1031】

S5105において、サブCPU71は、今回の保留キャラの最終レベル（より詳細には、前回の保留キャラからレベルを引継いだ場合の最終レベル）が、レベル「99」を超えるか否かを判定する。サブCPU71は、今回の保留キャラの最終レベルが、レベル「99」を超えると判定した場合（S5105：YES）には、S5106に処理を移す。一方、サブCPU71は、今回の保留キャラの最終レベルが、レベル「99」を超えないと判定した場合（S5105：NO）には、S5109に処理を移す。

【1032】

S5106において、サブCPU71は、大当たり判定の抽選結果が当たりであるか否かを判定する。サブCPU71は、大当たり判定の抽選結果が当たりであると判定した場合（S5106：YES）には、S5108に処理を移す。一方、サブCPU71は、大当たり判定の抽選結果がハズレであると判定した場合（S5106：NO）には、S5107に処理を移す。

【1033】

S5107において、サブCPU71は、最終レベルを「98」にセットする。すなわち、大当たり判定がはずれであっても、レベルを引継ぐことにより、最終レベルが「99」に到達するおそれがある。ここで、最終レベル「99」とは、大当たりを確定するものである。したがって、S5107の処理を行うことによって、最終レベルが大当たりを示唆するような数値となって大当たりの期待感を与えたにもかかわらず、はずれとなることにより遊技者の興趣を損ねるのを防止することができる。サブCPU71は、S5107の処理を実行した場合、S5109に処理を移す。

【1034】

S5108において、サブCPU71は、最終レベルを「99」にセットする。すなわち、レベルを引継ぐことにより、引継ぎが行われた後の最終レベルが「99」よりも大きな値となるおそれがある。ここで、本実施形態においては、大当たりである場合であっても、最終レベルの上限値は「99」となっている。したがって、S5108の処理を行うことによって、最終レベルの上限値よりも大きな値が決定されないようにしている。サブCP

10

20

30

40

50

U 7 1 は、S 5 1 0 8 の処理を実行した場合、S 5 1 0 9 に処理を移す。

【1 0 3 5】

S 5 1 0 9 において、サブCPU 7 1 は、最終レベル値に応じた演出の演出データをセットする処理を行う。サブCPU 7 1 は、S 5 1 0 9 の処理を実行した場合、変動パターン指定コマンド受信時処理を終了し、コマンド解析処理に移す。

【1 0 3 6】

また、S 5 1 1 0 において、サブCPU 7 1 は、その他変動パターン指定コマンドに応じた演出の演出データをセットする処理を行う。サブCPU 7 1 は、S 5 1 1 0 の処理を実行した場合、変動パターン指定コマンド受信時処理を終了し、コマンド解析処理に移す。

【1 0 3 7】

以下では、図1 0 8 から図1 1 0 を用いて、レベル引継ぎ演出の具体的な表示例について説明する。

【1 0 3 8】

なお、図1 0 8 (a) においては、当該キャラ表示領域6 0 0 に、保留キャラAを示すキャラ保留画像が表示されているものとする。また、保留キャラ表示領域6 1 0 のうち、第1 保留キャラ表示領域6 1 0 a に、保留キャラBを示すキャラ保留画像が表示されているものとする。また、第2 保留キャラ表示領域6 1 0 b に、保留キャラCを示すキャラ保留画像が表示されているものとする。また、モード背景は、通常1 (町) であるものとする。また、保留キャラAのレベルは、「1 0」であるものとする。

【1 0 3 9】

次に、図1 0 8 (b) において、新たに保留情報が取得され、引継回数が2 回のレベル引継ぎ演出を行うことが決定したものとする。また、新たな保留キャラ (レベルを引継ぐ保留キャラ) として、保留キャラDが決定されたものとする。

【1 0 4 0】

こうして、新たな保留情報 (保留キャラDを示すキャラ保留画像) が第3 保留キャラ表示領域6 1 0 c に表示されている。また、引継回数が2 回であるため、第3 保留キャラ表示領域6 1 0 c から1 個前及び2 個前の保留キャラ表示領域 (第1 保留キャラ表示領域6 1 0 a 及び第2 保留キャラ表示領域6 1 0 b) の保留キャラが、それぞれ保留キャラDに変更されている。こうして、第1 保留キャラ表示領域6 1 0 a 及び第2 保留キャラ表示領域6 1 0 b の変更された保留キャラDが、第3 保留キャラ表示領域6 1 0 c の保留キャラDにレベルを引き渡すこととなる。なお、この例では各引継ぎ対象保留キャラが新たな保留キャラの表示と同時に変更されているが、変動中の演出によること、又は保留が減算された場合等に実行してもよく、この例に限定されるものではない。また、図1 0 8 (b) においてレベル引継ぎ対象となっている第3 保留キャラ表示領域6 1 0 c の保留キャラDを強調表示するようにしているが強調表示を実行するしない、強調表示の態様は適宜変更可能である。

【1 0 4 1】

次に、図1 0 8 (c) に示すように、全てのキャラ保留画像が、左隣りにシフトするように移動表示される。また、シフトに合わせて引継ぎ対象保留である第2 保留キャラ表示領域6 1 0 b の保留キャラDの強調表示もシフトしている。こうして、第1 保留キャラ表示領域6 1 0 a に表示されていたキャラ保留画像が当該キャラ表示領域6 0 0 に表示され、当該キャラ保留画像に基づいて装飾図柄の変動表示が開始されている。また、当該キャラ表示領域6 0 0 に表示されたキャラ保留画像が示す保留キャラDは、表示領域4 A において経験値を獲得し、レベルが「1 0」から「2 0」に昇格している。

【1 0 4 2】

次に、図1 0 8 (d) に示すように、全てのキャラ保留画像が、左隣りにシフトするように移動表示される。また、シフトに合わせて引継ぎ対象保留である第1 保留キャラ表示領域6 1 0 a の保留キャラDの強調表示もシフトしている。こうして、第1 保留キャラ表示領域6 1 0 a に表示されていたキャラ保留画像が当該キャラ表示領域6 0 0 に表示され、当該キャラ保留画像に基づいて装飾図柄の変動表示が開始されている。なおこの際、新た

10

20

30

40

50

に当該キャラ表示領域 6 0 0 に表示されたキャラ保留画像が示す保留キャラ D（新たな保留キャラ D）は、前回の保留キャラ D の最終レベルである「2 0」を引継いでいる（すなわち、レベル「1 0」に戻らない）。また、新たな保留キャラ D は、図 6 5 及び図 6 6 のレベル決定テーブルに基づいて最終レベル 2 0 が決定されているため、初期レベルである「2 0」に決定された最終レベルである「2 0」を加算した「4 0」が引継ぎ後の最終レベルとして決定され、表示領域 4 A において経験値を獲得し、レベルが「4 0」まで上がって変動が終了している。

【1 0 4 3】

次に、図 1 0 9（e）に示すように、全てのキャラ保留画像が、左隣りにシフトするように移動表示される。こうして、引継ぎ演出を開始させたキャラ保留画像が当該キャラ表示領域 6 0 0 に表示され、当該キャラ保留画像に基づいて装飾図柄の変動表示が開始されている。また、シフトに合わせて引継ぎ対象保留である当該キャラ表示領域 6 0 0 のキャラ D の強調表示もシフトしている。なおこの際、新たな保留キャラ D は、前回の保留キャラ B の最終レベルであるレベル「4 0」を引継いでいる。また、新たな保留キャラ D は、図 6 5 及び図 6 6 のレベル決定テーブルに基づいて最終レベル 2 0 が決定されているため、初期レベルである「4 0」に決定された最終レベルである「2 0」を加算した「6 0」が引継ぎ後の最終レベルとして決定され、表示領域 4 A において経験値を獲得し、レベルが「6 0」まで上がっている。こうして、この表示例においては、引継ぎ演出が成功し、引継ぎの対象となった全てのレベルが最後の保留キャラ D に引継ぐことができている。こうして、図 1 0 9（f）に示すように、モード背景に応じて大当りの期待度の高いリーチ演出が行われる。

【1 0 4 4】

なお、レベル引継ぎ演出を実行すると見せかけて失敗する演出（引継ぎ失敗演出）を実行するようにしてもよい。図 1 1 0（e）においては、図 1 0 8（d）に示す状態からレベルが上がっておらず、新たな保留キャラ D は、前回の保留キャラ D のレベルを引継ぐことに失敗している。このようにレベル引継ぎ演出において、レベルの引継ぎに失敗すると、引継ぎの対象となった全てのレベルを最後の保留キャラ D に引継ぐことができていない。このような場合には、図 1 1 0（f）に示すように、モード背景に応じて大当り期待度の低いリーチ演出が行われる。

【1 0 4 5】

ここで、本実施形態の別例においては、図 1 1 0（e）に示すように、レベル引継ぎ演出においてレベルの引継ぎに失敗した場合であっても、再度レベルの引継ぎを図るような演出（以下では「コンティニュー演出」）を行うことができる。

【1 0 4 6】

以下では、図 1 1 0 から図 1 1 2 を用いて、コンティニュー演出の具体的な表示例について説明する。

【1 0 4 7】

なお、図 1 1 1 は、図 1 1 0（e）に示す状態の続きを示したものとする。なお、図 1 1 0（e）においては、新たな保留情報が取得され、コンティニュー演出を行うことが決定したものとする。なお、コンティニュー演出とは、上述の如く、再度レベルの引継ぎを図る演出である。したがって、レベルの引継ぎを受ける保留キャラは、レベル引継ぎ演出でレベルの引継ぎを行っていた保留キャラと同一（すなわち、この表示例においては、保留キャラ D）である必要がある。

【1 0 4 8】

また、図 1 1 0（e）においては、新たな保留情報（キャラ保留画像）は、保留キャラ表示領域 6 1 0 のうち、第 3 保留キャラ表示領域 6 1 0 c に表示されている。すなわち、引継ぎ演出を開始させたキャラ保留画像（図 1 1 0（e）においては、当該キャラ表示領域 6 0 0 に表示されているキャラ保留画像）と、コンティニュー演出を開始させるキャラ保留画像との間には、保留キャラ A 及び保留キャラ C を示す 2 個のキャラ表示画像が表示されている。このように、一見すると、当該キャラ表示領域 6 0 0 に表示されているキャラ

保留画像と、コンティニュー演出を開始させるキャラ保留画像とは、演出に関して何ら関係性が無いように表示されている。なお、コンティニュー演出においては上記のような強調表示を実行しない方が望ましい。

【1049】

また、図111(g)に示すように、全てのキャラ保留画像が、左隣りにシフトするように移動表示される。図111(g)に示す状態においては、コンティニュー演出を開始させるキャラ保留画像は、第2保留キャラ表示領域610bに表示されている(まだ当該キャラ表示領域600に表示されていない)。また、この状態においては、モード背景は基本パターンの通常1(町)になっている。また、この状態においては、表示領域4Aに「コンティニュー?」のメッセージが表示されている。こうして、遊技者にコンティニュー演出が行われ、レベルの引継ぎが行われる可能性があることを報知している。

10

【1050】

こうして、図111(h)は、コンティニュー演出を開始されるキャラ保留画像が、当該キャラ表示領域600に表示された状態を示している。この状態においては、図110(e)に示した状態、すなわちレベル引継ぎ演出においてレベルの引継ぎに失敗した場合が表示領域4Aに再び表示される。また、モード背景も、この前の変動表示においては、通常1(町)であったが、この状態においては、レベルの引継ぎに失敗した際の通常4(ダンジョン2)になっている。さらに、レベル表示部2100には、レベル引継ぎ演出でレベルの引継ぎに失敗した際の、リーチ演出で表示されていたレベルの値(この表示例においては、レベル「40」)が表示される。こうして、現在、当該キャラ表示領域600に表示されているキャラ保留画像が、前回の引継ぎに失敗したレベル引継ぎ演出と関係性を有していることが遊技者に報知される。

20

【1051】

また、図111(h)に示すように、表示領域4Aに「コンティニュー?」のメッセージや、ボタンの画像が表示されている。こうして、押下操作ボタン9Aを操作することにより、コンティニュー演出を行うこと(すなわち、再度レベルの引継ぎを図ること)を遊技者に促している。

【1052】

次に、図111(i)は、遊技者により押下操作ボタン9Aが操作され、コンティニュー演出に成功した状態を示している。図111(i)においては、保留キャラBがパワーアップしている様子が表示されている。また、表示領域4Aに「コンティニュー成功!」のメッセージが表示されている。

30

【1053】

こうして、図111(j)に示すように、図110(e)の続きが表示される。すなわち、図110(e)の状態のレベルの値が維持され、モード背景も通常4(ダンジョン2F)となっている。また、保留キャラDは、表示領域4Aにおいて経験値を獲得している。

【1054】

こうして、図112(k)に示すように、保留キャラDのレベルが「60」まで上がり、モード背景も、通常5(通常ボス)へと移行する。こうして、大ボスが登場することにより、通常時の大ボスバトル演出が開始される。また、図112(l)に示すように、通常時の大ボスバトルで保留キャラDが大ボスに勝利すると、大当たりが確定し、大当たりを報知する演出が行われる。

40

【1055】

このように、本実施形態の別例においては、レベル引継ぎ演出においてレベルの引継ぎに失敗した場合であっても、再度レベルの引継ぎを図るコンティニュー演出を行うことができる。こうして、レベル引継ぎ演出に失敗したにもかかわらず、あたかも復活演出のような大当たりの期待度が高い演出が行われることによって、遊技者の興味を高めることができる。

【1056】

なお、コンティニュー演出は、引継ぎ演出失敗が決定され、その引継ぎ演出を含む先読み

50

演出を実行中に、間に大当たりとならない保留が存在し、その後入賞した保留が特定の変動パターンであって図示しない所定確率によりコンティニュー演出実行抽選に当選した場合に、実行することが可能となる。また、コンティニュー演出は、引継ぎ演出を開始させたキャラ保留画像が当該キャラ表示領域 600 に表示されている間に、保留キャラ表示領域 610 に表示されているキャラ保留画像によって行われる。

【1057】

また、コンティニュー演出は、モード背景が、通常 1（町）又は通常 2（外）で発生した場合は通常 1（町）から再開され、通常 3（ダンジョン 1 F）で発生した場合は通常 3（ダンジョン 1 F）から再開され、通常 4（ダンジョン 2 F）で発生した場合には通常 4（ダンジョン 2 F）から再開することが可能である。こうして、通常 4（ダンジョン 2 F）で発生した場合には、必ずボスリーチ以上に発展することとなるので、大当たりの期待度が非常に高い（激アツ）演出となる。また、コンティニュー演出の実行条件、実行時の演出内容は適宜設定可能である。

【1058】

また、上記引継ぎ失敗演出が決定されるのは主に引継ぎ演出を実行する保留がハズレの場合である。しかしながら、大当たりとなる変動の一部において、引継ぎ失敗演出を実行後その変動内でボスに勝利し大当たりとなるようにしてもよい。その場合であってもレアケースとして選択率を定義し、引継ぎ成功時の方が大当たり期待度が高くなるように選択率を設定することが望ましい。もちろん引継ぎ失敗時はその変動ではハズレが確定する（大当たり時は選択されない）ようにしてその後のコンティニュー演出に期待感を持たせるようにしてもよい。

【1059】

また、本第 2 実施形態も遊技機の例としてパチンコ遊技機を例示したが、本発明はこれに限るものではなく、例えばパチスロ遊技機や各種封入式遊技機等他の遊技機であってもよい。例えばパチスロ遊技機に適用する場合、大当たりに当選した場合は自動的に大当たりが開始するが、パチスロ遊技機において大当たりに対応するボーナスや ART といった遊技は当選後所定図柄が表示されることにより自動的に開始するものでなくても良い。また、大当たり抽選を開始する条件として遊技媒体であるメダルを規定数投入し、スタートレバーを操作するという条件であってもよい。また、本実施形態で示した数値や情報、構成要素などは、あくまで一例にすぎず、本発明の範囲内において適宜変更することができるのはいうまでもない。

【1060】

<第 3 実施形態>

次に、図 113～115 を用いて、本発明の第 3 実施形態について説明する。なお、先述した第 1 実施形態あるいは第 2 実施形態によるものと同一又は類似の構成要素については、同一符号を付してその説明を省略する。

【1061】

[遊技盤及び周辺部材]

図 113 は、本実施形態（第 3 実施形態）に係る遊技機の遊技盤 1 とその周辺部材を示す分解斜視図である。図 113 に示すように、遊技盤 1 は、前枠 11 と後枠 12 とを有し、これらが一体となって構成される。前枠 11 には、先述したガイドレール 30、30' や普通電動役物ユニット 3400、アタッカユニット 3500 などが設けられており、これらの内側中央に液晶表示装置 4 の表示領域 4A を前方に露出させるための開口 11A が形成されている。後枠 12 には、前枠 11 の開口 11A の周縁上部に位置するようにロゴユニット 1000 が設けられるとともに、開口 11A の周縁に沿って一部が露出するように装飾部材 1500 が設けられている。

【1062】

後枠 12 の背後には、役物ユニット 2000 が配置される。役物ユニット 2000 は、レベル表示部 2100 とシャッタ装置 2200 とを有して構成される。レベル表示部 2100 及びシャッタ装置 2200 は、非動作時に前枠 11 の開口 11A の周縁に沿って一部が

露出するように配置されており、動作時には開口 1 1 A の中央の方へと移動可能になっている。遊技盤 1 の前枠 1 1 及び後枠 1 2、並びに役物ユニット 2 0 0 0 は、後枠ベース板 3 b に取り付けられる。後枠ベース板 3 b の中央には、表示領域 4 A を前方に露出させるように液晶表示装置 4 が配置される。

【1 0 6 3】

〔ロゴユニット〕

次に、図 1 1 4～図 1 2 0 を用いて、本実施形態に係る遊技機の遊技盤 1 におけるロゴユニット 1 0 0 0 について説明する。図 1 1 4 は、ロゴユニット 1 0 0 0 の斜視図である。図 1 1 5 は、ロゴユニット 1 0 0 0 の分解斜視図である。図 1 1 6 は、ロゴユニット 1 0 0 0 の背面側を示す分解斜視図である。図 1 1 7 は、ロゴユニット 1 0 0 0 の正面図である。図 1 1 8 は、ロゴユニット 1 0 0 0 の文字ブロック 1 2 0 0 を示す斜視図である。図 1 1 9 は、ロゴユニット 1 0 0 0 の文字ブロック 1 2 0 0 の背面側を示す斜視図である。図 1 2 0 は、ロゴユニット 1 0 0 0 の LED 基板 1 1 0 0 を示す正面図である。

【1 0 6 4】

図 1 1 5 に示すように、ロゴユニット 1 0 0 0 は、主として、LED 基板 1 1 0 0、各々独立した複数の文字ブロック 1 2 0 0、前面カバー 1 3 0 0 を有して構成される。LED 基板 1 1 0 0 は、前面カバー 1 3 0 0 と文字ブロック 1 2 0 0 の背後に配置される。複数の文字ブロック 1 2 0 0 は、文字が形成された主要部分が前面カバー 1 3 0 0 から前方に露出・突出するように配置される。前面カバー 1 3 0 0 は、遊技盤 1 の後枠 1 2 の上部に固定される。なお、文字ブロック 1 2 0 0 は、正面から見て文字種を識別し得る立体的な文字形状に形成されるが、便宜上、文字種を識別し得ない立体形状をなすように図示している。

【1 0 6 5】

図 1 2 0 に示すように、LED 基板 1 1 0 0 の前面には、文字ブロック 1 2 0 0 と夫々対応するように複数の LED 1 1 1 0 が設けられる。各文字ブロック 1 2 0 0 に対応する複数の LED 1 1 1 0 は、正面から見て文字ブロック 1 2 0 0 の周部に沿うように、上下左右の端部に配置されている。例えば、左端の文字ブロック 1 2 0 0 に着目すると、当該文字ブロック 1 2 0 0 の上端部に対応するように 1 つの LED 1 1 1 0 a が配置され、当該文字ブロック 1 2 0 0 の左端部に対応するように 2 つの LED 1 1 1 0 b, 1 1 1 0 c が配置され、当該文字ブロック 1 2 0 0 の下端部に対応するように 1 つの LED 1 1 1 0 d が配置され、当該文字ブロック 1 2 0 0 の右端部に対応するように 2 つの LED 1 1 1 0 e, 1 1 1 0 f が配置される。これらの LED 1 1 1 0 a～1 1 1 0 f は、図 1 2 0 に破線で示すように、例えば文字ブロック 1 2 0 0 の上端部及び左端部に対応する LED 1 1 1 0 a～1 1 1 0 c が第 1 グループに属する LED としてサブ CPU 7 1 により点灯制御可能とされ、文字ブロック 1 2 0 0 の下端部及び右端部に対応する LED 1 1 1 0 d～1 1 1 0 f が第 2 グループに属する LED としてサブ CPU 7 1 により点灯制御可能とされる。他の文字ブロック 1 2 0 0 に対応する複数の LED 1 1 1 0 も、同様に第 1 グループと第 2 グループとに分けて点灯制御可能とされる。なお、文字ブロック 1 2 0 0 によっては、左端部あるいは右端部に 1 つの LED 1 1 1 0 のみに対応するように配置されているものがあるが、いずれの文字ブロック 1 2 0 0 においても上下左右の各端部には、少なくとも 1 つの LED 1 1 1 0 が対応するように配置されている。

【1 0 6 6】

このような LED 1 1 1 0 の配置によれば、1 つの文字ブロック 1 2 0 0 について第 1 グループの LED 1 1 1 0 a～1 1 1 0 c 及び第 2 グループの LED 1 1 1 0 d～1 1 1 0 f を同時に点灯させた場合、当該文字ブロック 1 2 0 0 の全体を均一に発光させることができる。また、例えば、第 1 グループの LED 1 1 1 0 a～1 1 1 0 c のみを点灯させた場合には、文字ブロック 1 2 0 0 の上半分を発光させることができる一方、第 2 グループの LED 1 1 1 0 d～1 1 1 0 f のみを点灯させた場合には、文字ブロック 1 2 0 0 の下半分を発光させることができ、文字ブロック 1 2 0 0 による文字の発光態様を変化させることで視覚的な演出効果を高めることが可能となる。さらに、文字ブロック 1 2 0 0 を 1

つつつ順番に、第1グループ及び第2グループのうちいずれかのLED1110を点灯させたり、第1グループ及び第2グループのLED1110を交互に点灯させたり、あるいは第1グループ及び第2グループのLED1110を同時にまとめて点灯させることにより、変化に富む発光態様で文字を順番に発光させ、ロゴなどが明確に読み取れるように見せることができる。なお、LED1110a~1110fのグループ分けは、単体の文字ブロック1200ごとに分けるものではなく、複数の文字ブロック1200にわたってグループ分けするようにしてもよい。

【1067】

図118及び図119に示すように、文字ブロック1200は、光透過性の透明素材により箱状に形成されている。文字ブロック1200は、前面カバー1300から前方に突出する部分として文字部1211、縁取り部1212、側壁部1220を有するとともに、背面側の部分として凹状の空洞部1230、仕切り部1240を有し、さらに、側壁部1220よりも後方であって下方に延出するように固定用の取付部1250を有する。取付部1250には、位置合わせ用の複数のピンホール1260と、ネジ止め用のネジ孔1270とが形成されている。図117に示すように、文字ブロック1200の隣り合う側壁部1220と側壁部1220との間には、後述する前面カバー1300の上部1310の外表面が正面から視て視認し得るように隙間が形成される。

【1068】

文字部1211は、縁取り部1212よりも前方に突出した凸状に形成されている。文字部1211の表面には、非光透過性の材料により印刷等の二次加工で文字が描かれている。縁取り部1212は、概ね文字の輪郭に沿うように形成され、文字部1211よりも後方に若干窪むように形成されている。この縁取り部1212の表面には、印刷等の二次加工が施されていない。そのため、LED1110からの光は、縁取り部1212の表面を透過して外方に照射される。側壁部1220は、LED1110からの光を縁取り部1212へと導く導光部分として機能するとともに、表面からも光を外方に向けて照射可能な部分として機能する。側壁部1220の表面には、印刷等の二次加工が施されておらず、これにより、側壁部1220の表面からもLED1110からの光が外方に照射される。なお、文字種によっては、文字部1211の平面視内側部分にも縁取り部1212が形成されているが（図示略）、このような縁取り部1212からも光が外方に照射される。また、文字ブロック1200の文字部1211は、文字以外の図形やキャラクタなどの所定形状でもよい。

【1069】

空洞部1230は、1つの文字ブロック1200について仕切り部1240により左右2つに分けられるものもあれば、文字種によっては仕切り部1240が設けられずに1つだけのものもある。仕切り部1240は、文字部1211の平面視内側部分に形成された縁取り部1212（図示略）へとLED1110からの光を導く導光部分として主に機能する。仕切り部1240は、文字ブロック1200の構造的な補強部分としても機能する。LED1110からの光は、空洞部1230にも導かれて文字部1211の裏面へと達するが、文字部1211の表面加工によって文字部1211からは光が外方に漏れない。その一方、空洞部1230からその周囲を形成する側壁部1220や仕切り部1240へと入射した光は、縁取り部1212へと導かれて達することとなり、この縁取り部1212から外方へと照射される。なお、文字部1211は、表面加工によって光が外方に漏れるようにしてもよい。また、1つの文字ブロック1200に複数の仕切り部1240を設け、空洞部1230を2つより多く区画するようにしてもよい。

【1070】

取付部1250は、後述する前面カバー1300の上部1310の背面に設けられた2つのピン1312がピンホール1260に挿通されることで位置合わせされ、さらに、前面カバー1300の下部1320の裏面に設けられたネジ孔1321にネジ孔1270を合わせてネジ締結により固定される。このような取付部1250の固定部分は、前面カバー1300の下部1320によって外方から見えないように覆い隠される。

【1071】

図119に示すように、文字ブロック1200の背面側には、一对の凸部1280、凹部1281、突起状の凸部1282、ボタン状の凸部1283、下方に突出する凸部1284が形成されている。仕切り部1240の中間部には、斜面部1241が形成されている。一对の凸部1280は、文字ブロック1200の背面の上部に左右に並ぶように位置し、LED基板1100の凹部（図示略）に対して位置決めされる。凹部1281は、取付部1250の上部に位置し、LED基板1100に対する位置決めの目印として用いられる。凸部1282は、凹部1281の側方に位置し、LED基板1100の下端に設けられた切り欠き凹部（図示略）に対して位置決めされる。凸部1283は、凹部1281とネジ孔1270との間に位置し、ネジ孔1270に対する位置決めの目印として用いられる。凸部1284は、取付部1250の下端に位置し、LED基板1100などとは別部材に設けられた凹部（図示略）に対して位置決めされる。斜面部1241は、LED1110からの光を効率よく縁取り部1212へと配光するように形成されている。なお、斜面部1241は、空洞部1230の形状に応じて、複数箇所に設けてもよいし、設けなくてもよい。

10

【1072】

このような文字ブロック1200によれば、隣り合う側壁部1220と側壁部1220との間に隙間を形成しつつ互いに独立して前面カバー1300から突出するように設けられるので、前面カバー1300に描かれた装飾デザインなどの視認性を妨げることなく夫々の文字を発光させることができる。

20

【1073】

また、文字部1211が光を透過せず、この文字部1211の周辺部分（縁取り部1212及び側壁部1220）が発光するように見えるので、文字部1211に形成された文字が鮮明に浮かび上がって見えるようにすることができ、装飾による視覚効果を向上することが可能となる。

【1074】

図114～117に示すように、前面カバー1300は、外表面に装飾デザインが施された光透過性を有する上部1310と、タイトルなどが外表面に描かれた非光透過性の下部1320とを有する。上部1310には、文字ブロック1200の文字部1211などを前方に向けて突出させるための開口部1311が形成され、この開口部1311の背面側下方に位置合わせ用の一对のピン1312が形成されている。下部1320の背面には、文字ブロック1200の取付部1250を固定するためのネジ止め用のネジ孔1321が形成されている。

30

【1075】

このような前面カバー1300によれば、隣り合う文字ブロック1200と文字ブロック1200との隙間からも側壁部1220から漏れる光によって装飾デザインを視認し得るようにすることができ、視覚的な演出効果を高めることが可能となる。また、前面カバー1300の下部1320の背面側には、文字ブロック1200の取付部1250が固定され、その固定された取付部1250が非光透過性の下部1320によって外方から見えないように工夫されているので、上部1310の装飾デザインや文字ブロック1200の美観を損ねることなくロゴユニット1000のデザイン性を向上することが可能となる。

40

【1076】

〔役物ユニット〕

次に、図121～135を用いて、本実施形態に係る遊技機の役物ユニット2000について説明する。図121は、待機状態の役物ユニット2000の斜視図である。図122は、待機状態の役物ユニット2000の正面図である。図123は、待機状態の役物ユニット2000の背面図である。図124は、出現状態の役物ユニット2000の斜視図である。図125は、出現状態の役物ユニット2000の正面図である。図126は、出現状態の役物ユニット2000の背面図である。図127は、役物ユニット2000の要部を示す要部斜視図である。図128は、役物ユニット2000の要部を示す要部切り欠き

50

背面図である。図129は、役物ユニット2000におけるレベル表示部2100の分解斜視図である。図130は、役物ユニット2000における回転部材2110を示す分解斜視図である。図131は、役物ユニット2000における回転部材2110に含まれる拡散レンズ2113を示す平面図である。図132は、役物ユニット2000におけるレベル表示部2100を示す側面図である。図133は、役物ユニット2000におけるレベル表示部2100の正面図である。図134及び図135は、役物ユニット2000におけるレベル表示部2100のLED基板2130を示す背面図である。なお、図124～127は、役物ユニット2000におけるシャッタ装置2200が動作した状態を示している。

【1077】

図121及び図122、図124及び図125に示すように、役物ユニット2000は、主としてレベル表示部2100とシャッタ装置2200とを有して構成される。図113に示すように、レベル表示部2100及びシャッタ装置2200は、遊技盤1（後枠12）の背後にあって後枠ベース板3bに取り付けられる。図45に示すように、レベル表示部2100は、その上部の一部が待機状態（非動作状態）において液晶表示装置4の表示領域4Aと重なって見えるように配置されており、特に図示しないが、動作時には駆動機構によって中央の方へと移動するように構成されている。シャッタ装置2200は、その一部又は全部が待機状態（非動作状態）において液晶表示装置4の表示領域4Aと重なって見えないように配置されており、出現状態（動作時）においては、後述する第1可動ユニット2220及び第2可動ユニット2230が表示領域4Aの中央の方へと移動するように構成されている。

【1078】

【シャッタ装置】

まず、図121～128を用いて、シャッタ装置2200について説明する。シャッタ装置2200は、主として、下側及び上側のベース部材2210A、2210B、第1可動ユニット2220、第2可動ユニット2230、第1可動ユニット2220及び第2可動ユニット2230をそれぞれ駆動するための駆動ユニット2240A、2240Bを有して構成される。

【1079】

下側のベース部材2210Aは、後枠ベース板3b（図113参照）の下部の左右両側に固定され、第1可動ユニット2220と駆動ユニット2240Aとを連結した状態で支持している。上側のベース部材2210Bは、後枠ベース板3b（図113参照）の上部に固定され、第2可動ユニット2230と駆動ユニット2240Bとを連結した状態で支持している。第1可動ユニット2220は、左右一対で構成されており、第1可動ユニット2220どうしの間には、動作時に第2可動ユニット2230を配置可能な所定間隔の空間が形成される。第2可動ユニット2230も、左右一対で構成されており、第1可動ユニット2220の動作に連動して第1可動ユニット2220どうしの間に位置する。

【1080】

図122及び図123、図125及び図126に示すように、下側のベース部材2210Aには、第1可動ユニット2220を左右方向に移動案内するためのガイドレール2211Aが設けられる。ガイドレール2211Aは、左右両端部から中央部へと進むに従い高さが所定寸法だけ低位となるように形成されており、中間部において下降傾斜している。また、下側のベース部材2210Aには、駆動ユニット2240Aのほか、レベル表示部2100を駆動するための駆動ユニット2190が組み込まれる。

【1081】

上側のベース部材2210Bには、駆動ユニット2240Bが組み込まれる。また、ベース部材2210Bの左右両側には、第1可動ユニット2220を左右方向に移動案内するためのガイドレール2211Bが設けられる。このガイドレール2211Bは、下部に開放面を有する長矩形の箱形状に形成されている。なお、ガイドレール2211Bは、内側が空洞になっていればよく、長矩形に限定されるものではない。また、第1可動ユニット

２２２０は、左右方向に限らず、例えば、上下方向等の任意の方に移動させてもよい。この場合、ガイドレール２２１１Ｂの開放面は、下部に限らず、第１可動ユニット２２２０の移動方向に応じた位置であれば、下部以外に設けてもよい。ガイドレール２２１１Ｂについては、図１２７及び図１２８を参照して後述する。

【１０８２】

左右一對の第１可動ユニット２２２０は、互いに左右対称の形態をなすように設けられている。第１可動ユニット２２２０は、装飾部材、装飾部材を支持する可動部材、及び可動部材を左右移動可能に駆動ユニット２２４０Ａと連結するリンク機構を有し、可動部材が上下両側のガイドレール２２１１Ａ，２２１１Ｂに沿って左右方向に移動可能となるように支持されている。

10

【１０８３】

駆動ユニット２２４０Ａは、モータ及び減速ギアなどで構成され、第１可動ユニット２２２０のリンク機構に連結してベース部材２２１０Ａに配置される。駆動ユニット２２４０Ａが所定方向に作動すると、第１可動ユニット２２２０が表示領域４Ａの左右両端側から表示領域４Ａの前方となる中央側へと移動させられ、その所定方向とは逆に作動すると、第１可動ユニット２２２０が表示領域４Ａの前方となる中央側から表示領域４Ａの左右両端側へと移動させられる。

【１０８４】

左右一對の第２可動ユニット２２３０は、互いに左右対称の形態をなすように設けられている。第２可動ユニット２２３０は、装飾部材、装飾部材を支持する可動部材、及び可動部材を揺動可能に駆動ユニット２２４０Ｂと連結するリンク機構を有し、可動部材の下端部が左右両側から中央下方向に移動可能となるように支持されている。

20

【１０８５】

駆動ユニット２２４０Ｂは、モータ及び減速ギアなどで構成され、第２可動ユニット２２３０のリンク機構に連結してベース部材２２１０Ｂに配置される。駆動ユニット２２４０Ｂが所定方向に作動すると、表示領域４Ａの上方左右両端側から表示領域４Ａの前方となる中央側へと第２可動ユニット２２３０が下降移動させられ、その所定方向とは逆に作動すると、表示領域４Ａの前方となる中央側から表示領域４Ａの上方左右両端側へと第２可動ユニット２２３０が上昇移動させられる。

【１０８６】

図１２７及び図１２８に示すように、本実施形態のガイドレール２２１１Ｂは、下部の面として開放面２２１２を有する中空の箱形状に形成され、この開放面２２１２を通じて第１可動ユニット２２２０の上端部２２２１が左右方向に摺動可能に支持する。上端部２２２１には、ガイドレール２２１１Ｂの平滑な内側面２２１３に当接する凸部２２２２が形成されている。上端部２２２１は、凸部２２２２が内側面２２１３に接しつつガイドレール２２１１Ｂにおける左右両側の側壁部２２１４に突き当たるまで左右方向に沿って移動可能とされる。なお、上端部２２２１は、左右方向以外の方向に移動可能、例えば前後方向に移動可能としてもよい。また、可動部材は、上端部２２２１以外に、下端部、左右両側に位置する端部、あるいは前後両側に位置する端部がガイドレール２２１１Ｂに沿って移動可能としてもよい。

30

【１０８７】

ガイドレール２２１１Ｂの上部内壁面には、左右両側の側壁部２２１４の間に並んで開放面２２１２に向けて突出するように複数のリブ２２１５が形成されている。これらのリブ２２１５は、第１可動ユニット２２２０の上端部２２２１が左右方向に移動する際に支障とならない程度の高さに形成されている。隣り合うリブ２２１５どうしの間隔Ｐ１は、上端部２２２１の幅Ｗよりも狭くなっている。また、ガイドレール２２１１Ｂの側壁部２２１４とそれに最も近い位置のリブ２２１５との間隔Ｐ２も、上端部２２２１の幅Ｗよりも狭くなっている。これにより、例えば遊技機の搬送時、第１可動ユニット２２２０の可動部材に対して強い振動や衝撃が与えられた場合であっても、その可動部材の上端部２２２１がガイドレール２２１１Ｂの上部裏面に直接突き当たることのないので、箱状のガイド

40

50

レール 2 2 1 1 B であっても破損するおそれがない。また、リブ 2 2 1 5 は、ガイドレール 2 2 1 1 B 全体の補強構造としても機能するので、ガイドレール 2 2 1 1 B を堅牢なものとすることができる。

【1088】

このようなシャッタ装置 2 2 0 0 によれば、第 1 可動ユニット 2 2 2 0 が左右両側から中央の方向に移動する際、第 2 可動ユニット 2 2 3 0 が同時に中央の方向へと下降し、これら第 1 可動ユニット 2 2 2 0 及び第 2 可動ユニット 2 2 3 0 が表示領域 4 A の前方に出現する。これにより、表示領域 4 A に表示された装飾図柄などを隠すように第 1 可動ユニット 2 2 2 0 及び第 2 可動ユニット 2 2 3 0 が合体するような形態を形成することができ、シャッタ装置 2 2 0 0 として動的な演出効果を発揮することができる。

10

【1089】

〔レベル表示部〕

次に、図 1 2 9 ～ 1 3 5 を用いて、レベル表示部 2 1 0 0 について説明する。レベル表示部 2 1 0 0 は、回転部材 2 1 1 0、基板カバー 2 1 2 0、LED 基板 2 1 3 0、リフレクタ 2 1 4 0、光透過性シート 2 1 5 0、前面レンズ 2 1 6 0、前枠装飾部材 2 1 7 0、回転ユニット 2 1 8 0、駆動ユニット 2 1 9 0 を有して構成される。

【1090】

図 1 3 0 に示すように、回転部材 2 1 1 0 は、全体的に円形放射状に形成されており、回転ユニット 2 1 8 0 に駆動されることで回転可能である。回転部材 2 1 1 0 は、装飾部 2 1 1 1、レンズ部 2 1 1 2、拡散レンズ 2 1 1 3、ベース部 2 1 1 4 を有して構成される。装飾部 2 1 1 1 は、回転部材 2 1 1 0 の前面を形成し、等間隔に放射状に形成された複数の突出部 2 1 1 1 a と、突出部 2 1 1 1 a と突出部 2 1 1 1 a との間に形成された非発光部 2 1 1 1 b とを有する。各々の突出部 2 1 1 1 a 及び非発光部 2 1 1 1 b は、光を外方に不透過とする部分として形成される。図 1 3 4 に示すように、複数の突出部 2 1 1 1 a は、配置間隔 R が概ね 60 度間隔で放射状に配置される。レンズ部 2 1 1 2 は、光透過性を有する部材で放射リング状に形成され、装飾部 2 1 1 1 の背面側に配置される。レンズ部 2 1 1 2 は、装飾部 2 1 1 1 の非発光部 2 1 1 1 b に対応して放射状に形成された複数の凸部 2 1 1 2 a と、装飾部 2 1 1 1 の突出部 2 1 1 1 a に対応して凸部 2 1 1 2 a と凸部 2 1 1 2 a との間に形成された複数の中間部 2 1 1 2 b とを有する。複数の中間部 2 1 1 2 b のうち、回転動作の初期位置において最上部に位置する中間部 2 1 1 2 b には、平坦部分 2 1 1 2 c が形成され、その余の中間部 2 1 1 2 b には、凹部分 2 1 1 2 d が形成されている。拡散レンズ 2 1 1 3 は、光拡散性を有する部材でレンズ部 2 1 1 2 と同形状の放射リング状に形成され、レンズ部 2 1 1 2 の背面側に配置される。拡散レンズ 2 1 1 3 は、レンズ部 2 1 1 2 の凸部 2 1 1 2 a に対応する複数の凸部 2 1 1 3 a と、レンズ部 2 1 1 2 の中間部 2 1 1 2 b に対応する複数の中間部 2 1 1 3 b とを有する。図 1 3 1 に示すように、複数の中間部 2 1 1 3 b のうち、回転動作の初期位置において最上部に位置する中間部 2 1 1 3 b には、平坦部分 2 1 1 2 c に対応する位置に平坦部分 2 1 1 3 c が形成され、その余の中間部 2 1 1 3 b には、凹部分 2 1 1 2 d に対応する位置に凹部分 2 1 1 3 d が形成されている。これにより、レンズ部 2 1 1 2 の背面側に拡散レンズ 2 1 1 3 を適正な姿勢で配置することができる。ベース部 2 1 1 4 は、中央部に後述する基板カバー 2 1 2 0 を固定するための開口 2 1 1 4 a を有し、装飾部 2 1 1 1 との間にレンズ部 2 1 1 2 及び拡散レンズ 2 1 1 3 を収容した状態で装飾部 2 1 1 1 と一体化される。図 1 3 2 に示すように、ベース部 2 1 1 4 の裏面には、回転部材 2 1 1 0 を回転させるためのギア 2 1 2 2 と噛合するように内周ギア 2 1 1 4 b が形成されている。回転ユニット 2 1 8 0 の回転駆動力によってギア 2 1 2 2 が回転すると、ベース部 2 1 1 4 が回転し、これにより回転部材 2 1 1 0 が所定方向に回転することとなる。図 1 3 2 に示すように、回転部材 2 1 1 0 は、前面レンズ 2 1 6 0 や前枠装飾部材 2 1 7 0 よりも後方に位置して回転する。

20

30

40

【1091】

このような回転部材 2 1 1 0 によれば、例えば回転する際にレンズ部 2 1 1 2 の凸部 2 1

50

12aに対してLED基板2130の最も近接するLED2130bと所定方向に位置するLED2130bとの光のみが外方へと透過させられ、回転するレンズ部2112全体を発光させられる。なお、回転部材2110は、図133及び図134に示す状態が回転動作の初期位置（所定位置）であり、この状態から図135に示すように所定方向へと回転する。図135は、回転部材2110が図134の初期位置から例えば略90度回転した状態を示している。

【1092】

基板カバー2120は、回転部材2110の内側中央に位置し、回転可能な回転部材2110に対して静止状態を維持するようにベース部2114の開口2114aを介して固定される。基板カバー2120には、LED基板2130からの熱を後方に逃がすための複数のスリット2121が形成されている。

【1093】

LED基板2130は、図129に示すように、前面側の表面に7セグメント表示用の複数のLED2130aを有し、図134及び図135に示すように、裏面の周縁部に沿って回転部材2110におけるレンズ部2112を発光させるための複数のLED2130bを有する。また、LED基板2130は、7セグメント表示用のLED2130aを左右に分けるための隔壁部材2131を有する。隔壁部材2131は、左右両側のLED2130aが互いに影響なくそれぞれ個別に数字などが表示可能となるように設けられる。7セグメント表示用のLED2130aが所定のパターンで点灯すると、前面レンズ2160の外方から数字などが発光して見える。

【1094】

レンズ部2112を発光させるためのLED2130b（LED2130ba～2130bl）は、配置間隔rが、レンズ部2112の凸部2112aの配置間隔Rよりも狭小な（例えば、概ね1/2）概ね30度間隔で円周に沿うように配置される。このようなレンズ部2112の凸部2112aとLED2130bとの配置関係によっても、図134及び図135に示すように、発光部としてのレンズ部2112の凸部2112a及び非発光部としての装飾部2111の突出部2111aが例えば略90度といった配置間隔R+R/2（移動距離L+L/2）だけ回転（移動）しても、例えば初期位置にてLED2130ba～2130bcにより発光させられたレンズ部2112の凸部2112aは、回転位置（移動位置）に対応するLED2130bd～2130bfにより発光させられることとなり、初期位置の光量と回転位置（移動位置）の光量とに大きな変化が生じないので、回転する回転部材2110の全体が均一に発光させられる。

【1095】

なお、例えば直線的に複数の発光部を移動させるものであっても、発光部の背後に発光部どうしの間隔よりも狭小な間隔でLEDを配置することにより、移動する発光部の全体を発光させることができる。例えば、複数の発光部を直線状に等間隔に配置して所定の移動方向にまっすぐ移動させる場合、これら複数の発光部の配置間隔よりも狭小な（例えば、概ね1/2の間隔）配置間隔で移動方向に沿うように複数のLEDを発光部の背後に配置するようにすればよい。この場合、複数の発光部は、前面レンズ2160や前枠装飾部材2170よりも後方に位置して所定の方向に直線移動することとなる。

【1096】

図129に示すように、リフレクタ2140は、LED基板2130の表面と光透過性シート2150との間に配置される。リフレクタ2140は、セグメントごとにLED2130aからの光を前方へと導くための導光部2141を有する。

【1097】

光透過性シート2150は、リフレクタ2140と前面レンズ2160との間に配置される。光透過性シート2150は、リフレクタ2140の導光部2141を通じて導かれてきた光をセグメントごとに前面レンズ2160へと均一に拡散させる。

【1098】

前面レンズ2160は、前枠装飾部材2170を介してリフレクタ2140に固定される

10

20

30

40

50

。前面レンズ 2160 は、LED 2130a からリフレクタ 2140 などを通じて導かれた光を前方へと透過させることにより、7 セグメント方式で数字などを表示する。

【1099】

前枠装飾部材 2170 は、前面レンズ 2160 の周部を囲うように固定される。前枠装飾部材 2170 は、前面レンズ 2160 などと一体となって静止した状態で回転する回転部材 2110 を引き立てる。図 132 に示すように、前面レンズ 2160 及び前枠装飾部材 2170 は、回転部材 2110 よりも前方に位置する。

【1100】

回転ユニット 2180 は、モータ及び減速ギアなどで構成され、回転部材 2110 を所定方向に回転可能とすべく回転部材 2110 のベース部 2114 の背後に配置される。回転ユニット 2180 のモータが所定方向に回転すると、その回転駆動力がギア 2122 及び内周ギア 2114b を介してベース部 2114 に伝えられ、これにより回転部材 2110 が回転させられる。このとき、LED 基板 2130 や前面レンズ 2160 などは、回転部材 2110 の内側において静止した状態とされる。これにより、回転部材 2110 が回転しながら前面レンズ 2160 に数字などを表示させることができる。

【1101】

駆動ユニット 2190 は、モータ及び減速ギアなどで構成され、回転部材 2110 や前面レンズ 2160 などが一体となったレベル表示部 2100 の主要部とリンク機構を介してベース部材 2210A に配置される。駆動ユニット 2190 が所定方向に作動すると、レベル表示部 2100 の主要部が表示領域 4A の下側から表示領域 4A の中央側へと上昇させられ、その所定方向とは逆に作動すると、レベル表示部 2100 の主要部が表示領域 4A の中央側から表示領域 4A の下側へと移動させられる。

【1102】

このようなレベル表示部 2100 によれば、キャラクタのレベルを表示する際に発光や移動・回転動作によって視覚的な演出効果を十分向上することが可能となる。

【1103】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に付記として列挙する。

【1104】

【付記 1】

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当たり遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。

【1105】

この種の遊技機においては、演出装置として回転役物を備え、回転役物が回転することによって照射された光の透過量を変化させる遊技機が提案されている（特開 2012-115287 号公報）。

【1106】

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、従来の遊技機においては、回転役物が回転する際に均一な明るさで発光させることができず、いわゆる発光ムラによって視覚的な演出効果が減じられるおそれがあった。

【1107】

本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、光が照射される移動役物が、移動動作を行った場合に、著しく暗くなるのを防止し、ひいては視覚的な演出効果を高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【1108】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【1109】

本発明に係る遊技機は、

光を照射する複数の発光手段（例えば、LED基板2130のLED2130b）と、前記発光手段から照射された光を透過可能な複数の透光部（例えば、回転部材2110のレンズ部2112の凸部2112a）と、

前記複数の透光部を移動させる移動手段（例えば、回転ユニット2180）と、を備え、前記複数の発光手段は、前記複数の透光部の移動方向（例えば、回転部材2110の回転方向）に沿って配置され、

前記複数の透光部は、

前記複数の発光手段のうち複数の発光手段から照射された光を透過可能に形成されており、所定位置（例えば、図134に示す初期位置）において複数の前記発光手段から照射された光を透過可能であり、

前記複数の発光手段は、前記複数の透光部が前記所定位置以外の特定位置（例えば、図134に示す初期位置から図135に示す略90度回転した位置）に移動した場合でも、照射した光を前記透光部に対して透過可能な位置に配置されていることを特徴とする。

【1110】

このような構成によれば、複数の透光部が移動しても所定位置と同じ個数の発光手段からの光が照射されることになり、複数の透光部は、移動中において所定位置にあったときよりも著しく光量が少なくなることがない。

したがって、光が照射される移動役物が、移動動作を行った場合に、著しく暗くなるのを防止し、ひいては視覚的な演出効果を高めることが可能となる。

【1111】

〔発明の効果〕

本発明によれば、光が照射される移動役物が、移動動作を行った場合に、著しく暗くなるのを防止し、ひいては視覚的な演出効果を高めることが可能となる。

【1112】

〔付記1-1〕

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当たり遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。

【1113】

この種の遊技機においては、演出装置として回転役物を備え、回転役物が回転することによって照射された光の透過量を変化させる遊技機が提案されている（特開2012-115287号公報）。

【1114】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、従来の遊技機においては、回転役物が回転する際に均一な明るさで発光させることができず、いわゆる発光ムラによって視覚的な演出効果が減じられるおそれがあった。

【1115】

本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、光が照射される移動役物が、移動動作を行った場合に、著しく暗くなるのを防止し、ひいては視覚的な演出効果を高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【1116】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

〔1117〕

本発明に係る遊技機は、

光を照射する複数の発光手段（例えば、LED基板2130のLED2130b）と、
前記発光手段から照射された光を透過可能な複数の透光部（例えば、回転部材2110の
レンズ部2112の凸部2112a）と、

前記複数の透光部の前面側に配置された装飾部（例えば、前枠装飾部材2170）と、
前記複数の透光部を移動させる移動手段（例えば、回転ユニット2180）と、を備え、
前記複数の透光部は、移動方向（例えば、回転部材2110の回転方向）に沿って所定間
隔（例えば、60度間隔）で配置され、

前記複数の透光部は、

前記複数の発光手段のうち複数の発光手段から照射された光を透過可能に形成されており、
所定位置（例えば、図134に示す初期位置）において複数の前記発光手段から照射され
た光を透過可能であり、

前記複数の発光手段は、

前記複数の透光部が前記装飾部の背面側を移動し、前記所定位置以外の特定位置（例えば
、図134に示す初期位置から図135に示す略90度回転した位置）に移動した場合で
も、照射した光を前記透光部に対して透過可能な位置に配置されており、

前記複数の透光部の移動方向に沿って、前記所定間隔よりも狭い間隔（例えば、30度間
隔）で配置されていることを特徴とする。

〔1118〕

このような構成によれば、複数の透光部は装飾部の背面側を移動可能でその移動方向に沿
って所定間隔に配置されており、複数の発光手段はこの所定間隔よりも間隔で配置されて
いる。これにより、複数の透光部が移動しても所定位置と同じ個数の発光手段からの光が
照射されることになり、複数の透光部は、移動中において所定位置にあったときよりも著
しく光量が少なくなることがなく、複数の透光部と装飾部とが一体となった演出を行うこ
とができる。

したがって、光が照射される移動役物が、移動動作を行った場合に、著しく暗くなるのを
防止し、ひいては視覚的な演出効果を高めることが可能となる。

〔1119〕

〔発明の効果〕

本発明によれば、光が照射される移動役物が、移動動作を行った場合に、著しく暗くなる
のを防止し、ひいては視覚的な演出効果を高めることが可能となる。

〔1120〕

〔付記1-2〕

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が回転可能な遊技領域
に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立によ
り、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて
、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合
せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当たり遊技状態に移行するよう
にしたものが提供されている。

〔1121〕

この種の遊技機においては、演出装置として回転役物を備え、回転役物が回転することによ
って照射された光の透過量を変化させる遊技機が提案されている（特開2012-11
5287号公報）。

〔1122〕

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、従来の遊技機においては、回転役物が回転する際に均一な明るさで発光さ

10

20

30

40

50

せることができず、いわゆる発光ムラによって視覚的な演出効果が減じられるおそれがあった。

【1123】

本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、回転する部材を均一な明るさで発光させることができ、ひいては視覚的な演出効果を高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【1124】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【1125】

本発明に係る遊技機は、

光を照射する複数の発光手段（例えば、LED基板2130のLED2130b）と、前記発光手段から照射された光を透過可能な複数の透光部（例えば、回転部材2110のレンズ部2112の凸部2112a）と、

前記複数の透光部を回転させる回転手段（例えば、回転ユニット2180）と、を備え、前記複数の透光部は、回転方向（例えば、回転部材2110の回転方向）に沿って、所定角度（例えば、60度）ごとに配置され、

前記複数の透光部は、

前記複数の発光手段のうち複数の発光手段から照射された光を透過可能に形成されており、所定位置（例えば、図134に示す初期位置）において複数の前記発光手段から照射された光を透過可能であり、

前記複数の発光手段は、

前記複数の透光部が前記所定位置以外の特定位置（例えば、図134に示す初期位置から図135に示す略90度回転した位置）に回転した場合でも、照射した光を前記透光部に対して透過可能な位置に配置されており、

前記複数の透光部の回転方向に沿って、前記所定角度よりも小さい角度（例えば、30度）ごとに配置されていることを特徴とする。

【1126】

このような構成によれば、複数の透光部は回転方向に沿って所定角度ごとに配置されており、発光手段はこの所定角度よりも小さい角度ごとに配置されている。これにより、透光部は発光手段からの光が届く場所を回転するので、回転動作を行っても、複数の発光手段から光が届く場所を回転する。このため、透光部を回転動作させた場合、透光部が受光する光量の低下を防止できる。

これにより、複数の発光手段だけで、発光手段により光が照射される透光部は、回転しても、常にいずれかの発光手段により光が照射されるので、発光手段により照射された光が届かず、著しく暗くなるのを防止できる。

したがって、光が照射される移動役物が、回転動作を行った場合に、著しく暗くなるのを防止し、ひいては視覚的な演出効果を高めることが可能となる。

【1127】

〔発明の効果〕

本発明によれば、光が照射される移動役物が、回転動作を行った場合に、著しく暗くなるのを防止し、ひいては視覚的な演出効果を高めることが可能となる。

【1128】

〔付記2〕

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当たり遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。

10

20

30

40

50

【1129】

この種の遊技機においては、ロゴの文字を立体的に表示させる構造を有する遊技機が提案されている（特開2014-221124号公報）。

【1130】

[発明の概要]

[発明が解決しようとする課題]

しかしながら、従来の遊技機においては、ロゴを構成する複数の文字が一体となって1つの部材に形成されるので、文字と文字との間から背景を視認し得るようにすることができず、これでは装飾による視覚効果が高められないおそれがあった。

【1131】

本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、文字と文字との間から背景を視認可能とし、装飾による視覚効果を向上することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【1132】

[課題を解決するための手段]

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【1133】

本発明に係る遊技機は、

複数の開口部（例えば、開口部1311）を備えた装飾部材（例えば、前面カバー1300）と、

前記装飾部材の前記開口部から突出し、所定方向から視て所定形状（例えば、文字形状）を形成する複数の突出部（例えば、文字ブロック1200の文字部1211）と、を備え、前記複数の突出部は、互いに隙間を空けて、前記装飾部材の前記開口部からそれぞれ突出し、

前記複数の突出部の背面側は、

空洞空間（例えば、空洞部1230）と、

前記空洞空間を仕切る仕切り部（例えば、仕切り部1240）と、を備えることを特徴とする。

【1134】

これにより、例えば文字形状を形成する突出部と突出部との間から装飾部材の前面に描かれた背景などを視認することが可能となる。また、突出部により突出した所定形状を形成しつつ、仕切り部により突出部の強度を向上することが可能となる。

したがって、例えば文字と文字との間から背景を視認可能とし、装飾による視覚効果を向上することが可能となる。

【1135】

[発明の効果]

本発明によれば、文字と文字との間から背景を視認可能とし、装飾による視覚効果を向上することが可能となる。

【1136】

[付記2-1]

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当たり遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。

【1137】

この種の遊技機においては、ロゴの文字を立体的に表示させる構造を有する遊技機が提案されている（特開2014-221124号公報）。

【1138】

[発明の概要]

〔発明が解決しようとする課題〕

【１１３９】

しかしながら、従来の遊技機においては、ロゴを構成する複数の文字が一体となって１つの部材に形成されるので、文字を１つずつ鮮明に見えるようにすることができず、これでは装飾による視覚効果が高められないおそれがあった。

【１１４０】

本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、文字を１つずつ鮮明に視認可能とし、装飾による視覚効果を向上することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１１４１】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【１１４２】

本発明に係る遊技機は、

複数の開口部（例えば、開口部１３１１）を備えた装飾部材（例えば、前面カバー１３００）と、

前記装飾部材の前記開口部から突出し、所定方向から視て所定形状（例えば、文字形状）を形成する複数の突出部（例えば、文字ブロック１２００の文字部１２１１）と、を備え、前記装飾部材は、光を透過する透過部（例えば、前面カバー１３００の上部１３１０）と、光を透過しない不透過部（例えば、前面カバー１３００の下部１３２０）と、を有し、前記複数の突出部は、

前記装飾部材の前記透過部において、互いに隙間を空けて、前記装飾部材の前記開口部からそれぞれ突出し、

前記装飾部材の前記不透過部において、前記開口部の背面側にそれぞれ固定され、

前記複数の突出部の背面側は、

空洞空間（例えば、空洞部１２３０）と、

前記空洞空間を仕切る仕切り部（例えば、仕切り部１２４０）と、を備えることを特徴とする。

【１１４３】

このような構成によれば、例えば文字形状を形成する複数の突出部は、装飾部材の光を透過する透過部において、互いに隙間を空けて、装飾部材の開口部からそれぞれ突出し、装飾部材の不透過部において、開口部の背面側に固定されている。

これにより、例えば文字形状を形成する突出部と突出部との間から装飾部材の前面に描かれた背景などを視認することが可能となるとともに、突出部と装飾部材との接続位置から光の漏れを極力防ぐことが可能となり、例えば文字を１つずつ鮮明に示すことが可能となる。

したがって、文字を１つずつ鮮明に視認可能とし、装飾による視覚効果を向上することが可能となる。

【１１４４】

〔発明の効果〕

本発明によれば、文字を１つずつ鮮明に視認可能とし、装飾による視覚効果を向上することが可能となる。

【１１４５】

〔付記２－２〕

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当たり遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。

【１１４６】

10

20

30

40

50

この種の遊技機においては、ロゴの文字を立体的に表示させる構造を有する遊技機が提案されている（特開 2014-221124 号公報）。

【1147】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、従来の遊技機においては、ロゴを構成する複数の文字が一体となって 1 つの部材に形成されるので、文字を 1 つずつ鮮明に見えるようにすることができず、これでは装飾による視覚効果が高められないおそれがあった。

【1148】

本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、文字を 1 つずつ鮮明に視認可能とし、装飾による視覚効果を向上することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【1149】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【1150】

本発明に係る遊技機は、

複数の開口部（例えば、開口部 1311）を備えた装飾部材（例えば、前面カバー 1300）と、

前記装飾部材の前記開口部から突出し、所定方向から視て所定形状（例えば、文字形状）を形成する複数の突出部（例えば、文字ブロック 1200 の文字部 1211、縁取り部 1212、及び側壁部 1220）と、を備え、

前記複数の突出部は、前記所定方向に立設する側壁部（例えば、側壁部 1220）と、前記側壁部の前記所定方向の端部に配置された先端部（例えば、文字部 1211 及び縁取り部 1212）と、を有し、

前記先端部は、所定形状に形成された表示部（例えば、文字部 1211）と、当該表示部を囲む縁取り部（例えば、縁取り部 1212）と、を有し、

前記表示部は、光を透光することが困難であり、

前記側壁部及び前記縁取り部は、光を透光することが容易であることを特徴とする。

【1151】

このような構成によれば、例えば文字形状を形成する複数の突出部は、表示部が光を透光困難な例えば不透明に形成され、側壁部及び縁取り部が光を透光容易な例えば透明に形成されている。

これにより、表示部を不透光としつつ、側壁部及び縁取り部から光を透過させて文字を浮かび上がらせるように見せることが可能となる。

したがって、文字を 1 つずつ鮮明に視認可能とし、装飾による視覚効果を向上することが可能となる。

【1152】

本発明の好ましい実施の形態としては、

前記複数の突出部の背面側は、

空洞空間（例えば、空洞部 1230）と、

前記空洞空間を仕切る仕切り部（例えば、仕切り部 1240）と、を備えることを特徴とする。

【1153】

このような構成によれば、装飾部材の開口部から突出した突出部を形成しつつ、この突出部の強度を仕切り部によって向上させることが可能となる。

【1154】

〔発明の効果〕

本発明によれば、文字を 1 つずつ鮮明に視認可能とし、装飾による視覚効果を向上することが可能となる。

【1155】

10

20

30

40

50

〔付記３〕

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当たり遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。

〔１１５６〕

この種の遊技機においては、可動部（可動役物）に対して規制部材を強制的に動かして接触させることにより、可動部が所定の位置から移動しないように構成された遊技機が提案されている（特開２０１６－４９２０５号公報）。

〔１１５７〕

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、従来の遊技機においては、規制部材を可動部に接触させるように工夫しても、可動部に対する強い振動や衝撃によっては、可動部が規制部材を壊して所定方向に動いてしまい、外部に飛び出してしまうおそれがあった。

〔１１５８〕

本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、可動部に対する強い振動や衝撃によっても、可動部を定位置に保持することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

〔１１５９〕

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

〔１１６０〕

本発明に係る遊技機は、

所定方向（例えば、左右方向）に移動可能な可動部（例えば、第１可動ユニット２２２０の可動部材）と、

前記可動部の第１端部（例えば、第１可動ユニット２２２０の可動部材の下端部）を移動させる移動手段（例えば、駆動ユニット２２４０Ａ）と、

前記所定方向に延び、少なくとも前記可動部の第２端部（例えば、第１可動ユニット２２２０の可動部材の上端部２２２１）を挿入可能な面が開放されている開放面（例えば、ガイドレール２２１１Ｂの開放面２２１２）を有する箱形状に形成され、前記可動部の前記第２端部を移動自在に支持する案内部（例えば、ガイドレール２２１１Ｂ）と、を備え、前記案内部は、内部において、前記開放面側に突出する突出部（例えば、リブ２２１５）が形成されており、

前記可動部の前記第２端部は、前記所定方向以外に突出する突出片（例えば、凸部２２２２）を備えていることを特徴とする。

〔１１６１〕

このような構成によれば、開放面を有する箱形状に形成され、可動部の第２端部を移動自在に支持する案内部は、内部において、開放面側に突出する突出部が形成され、可動部の第２端部には、移動方向以外に突出する突出片が形成されている。

これにより、案内部の強度を向上可能とし、可動部に対する強い振動や衝撃によっても、可動部の第２端部を接触させずに案内部の内部に保持することが可能となり、可動部全体としても簡単な構造で定位置に保持することが可能となる。

したがって、可動部に対する強い振動や衝撃によっても、可動部を定位置に保持することが可能となる。

〔１１６２〕

〔発明の効果〕

本発明によれば、可動部に対する強い振動や衝撃によっても、可動部を定位置に保持することが可能となる。

【1163】

〔付記3-1〕

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当たり遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。

【1164】

この種の遊技機においては、可動部（可動役物）に対して規制部材を強制的に動かして接触させることにより、可動部が所定の位置から移動しないように構成された遊技機が提案されている（特開2016-49205号公報）。

【1165】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、従来の遊技機においては、規制部材を可動部に接触させるように工夫しても、可動部に対する強い振動や衝撃によっては、可動部が規制部材を壊して所定方向に動いてしまい、外部に飛び出してしまうおそれがあった。

【1166】

本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、可動部に対する強い振動や衝撃によっても、可動部を定位置に保持することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【1167】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【1168】

本発明に係る遊技機は、

所定方向（例えば、左右方向）に移動可能な可動部（例えば、第1可動ユニット2220の可動部材）と、

前記可動部の第1端部（例えば、第1可動ユニット2220の可動部材の下端部）を移動させる移動手段（例えば、駆動ユニット2240A）と、

前記所定方向に延び、少なくとも前記可動部の第2端部（例えば、第1可動ユニット2220の可動部材の上端部2221）を挿入可能な面が開放されている開放面（例えば、ガイドレール2211Bの開放面2212）を有する箱形状に形成され、前記可動部の前記第2端部を移動自在に支持する案内部（例えば、ガイドレール2211B）と、を備え、前記可動部の前記第2端部は、所定寸法の幅（例えば、幅W）で形成され、前記案内部は、内部において、前記開放面側に突出する突出部（例えば、リブ2215）が前記所定寸法より狭い間隔（例えば、間隔P1）で複数形成されており、前記可動部の前記第2端部は、前記所定方向以外に突出する突出片（例えば、凸部2222）を備えていることを特徴とする。

【1169】

このような構成によれば、開放面を有する箱形状に形成され、可動部の第2端部を移動自在に支持する案内部は、内部において、開放面側に突出する突出部が、可動部の第2端部の幅より狭い間隔で複数形成され、可動部の第2端部には、移動方向以外に突出する突出片が形成されている。

これにより、案内部の強度を向上可能とし、可動部に対する強い振動や衝撃によっても、案内部の複数の突出部が、可動部の第2端部の幅より狭い間隔で形成されているので、可動部の第2端部を接触させずに案内部の内部に保持することができ、可動部全体としても簡単な構造で定位置に保持することが可能となる。

したがって、可動部に対する強い振動や衝撃によっても、可動部を定位置に保持することが可能となる。

10

20

30

40

50

【1170】

〔発明の効果〕

本発明によれば、可動部に対する強い振動や衝撃によっても、可動部を定位置に保持することが可能となる。

【1171】

〔付記3-2〕

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当たり遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。

10

【1172】

この種の遊技機においては、可動部（可動役物）に対して規制部材を強制的に動かして接触させることにより、可動部が所定の位置から移動しないように構成された遊技機が提案されている（特開2016-49205号公報）。

【1173】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、従来の遊技機においては、規制部材を可動部に接触させるように工夫しても、可動部に対する強い振動や衝撃によっては、可動部が規制部材を壊して所定方向に動いてしまい、外部に飛び出してしまうおそれがあった。

20

【1174】

本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、可動部に対する強い振動や衝撃によっても、可動部を定位置に保持することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【1175】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【1176】

本発明に係る遊技機は、

30

所定方向（例えば、左右方向）に移動可能な可動部（例えば、第1可動ユニット2220の可動部材）と、

前記可動部の第1端部（例えば、第1可動ユニット2220の可動部材の下端部）を移動させる移動手段（例えば、駆動ユニット2240A）と、

前記所定方向に延び、少なくとも前記可動部の第2端部（例えば、第1可動ユニット2220の可動部材の上端部2221）を挿入可能な面が開放されている開放面（例えば、ガイドレール2211Bの開放面2212）を有する箱形状に形成され、前記可動部の前記第2端部を移動自在に支持する案内部（例えば、ガイドレール2211B）と、を備え、前記可動部の前記第2端部は、所定寸法の幅（例えば、幅W）で形成され、

前記案内部は、

40

内部において、前記開放面側に突出する突出部（例えば、リブ2215）が複数形成され、

前記所定方向の端部に側壁（例えば、側壁部2214）が形成され、

互いに隣接する前記複数の突出部の間隔（例えば、間隔P1）、及び、前記側壁と当該側壁に隣接する前記突出部との間隔（例えば、間隔P2）が、前記所定寸法より狭い間隔であり、

前記可動部の前記第2端部は、前記所定方向以外に突出する突出片（例えば、凸部2222）を備えていることを特徴とする。

【1177】

このような構成によれば、開放面を有する箱形状に形成され、可動部の第2端部を移動自在に支持する案内部は、内部において、開放面側に突出する複数の突出部の互いの間隔、

50

及び、案内部の側壁と当該側壁に隣接する突出部との間隔が、可動部の第2端部の幅より狭い。

これにより、案内部の強度を向上可能とし、可動部に対する強い振動や衝撃によっても、案内部の複数の突出部の互いの間隔や、案内部の側壁と突出部との間隔が、可動部の第2端部の幅より狭いので、可動部の第2端部を接触させずに案内部の内部に保持することができ、可動部全体としても簡単な構造で定位置に保持することが可能となる。

したがって、可動部に対する強い振動や衝撃によっても、可動部を定位置に保持することが可能となる。

【1178】

〔発明の効果〕

本発明によれば、可動部に対する強い振動や衝撃によっても、可動部を定位置に保持することが可能となる。

【符号の説明】

【1179】

1200 文字ブロック

1211 文字部

1212 縁取り部

1220 側壁部

1230 空洞部

1240 仕切り部

1300 前面カバー

1310 上部

1311 開口部

1320 下部

2110 回転部材

2111 装飾部

2111a 発光部

2111b 非発光部

2112 レンズ部

2112a 凸部

2113 拡散レンズ

2114 ベース部

2130 LED基板

2130b (2130ba ~ 2130bl) LED

2170 前枠装飾部材

2180 回転ユニット

2211B ガイドレール

2212 開放面

2214 側壁部

2215 リブ

2220 第1可動ユニット

2221 上端部

2222 凸部

2240A 駆動ユニット

P1 間隔

P2 間隔

W 幅

10

20

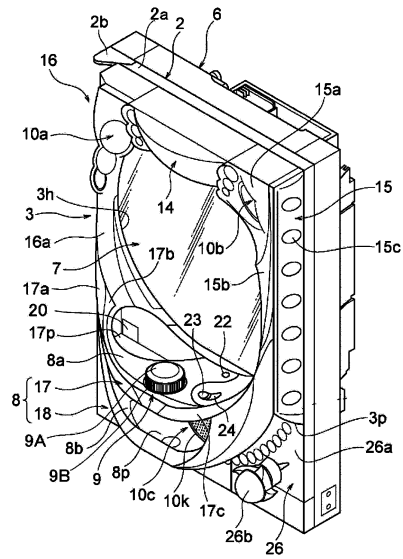
30

40

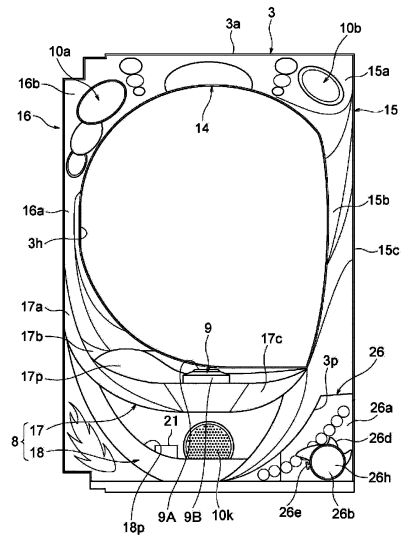
50

【図面】

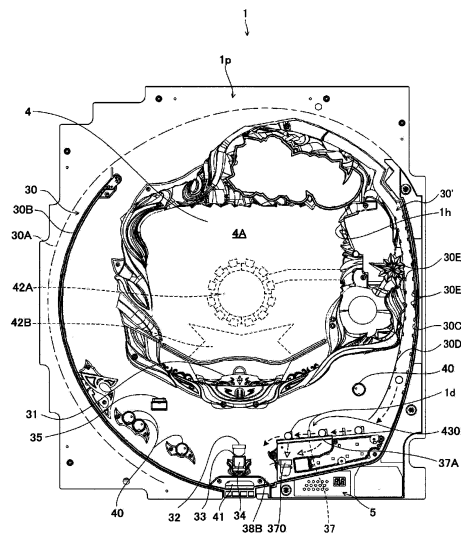
【図 1】



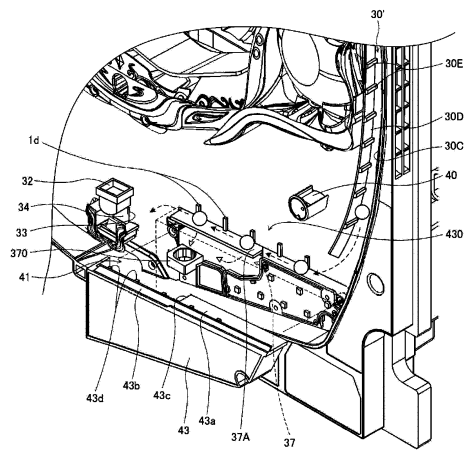
【図 2】



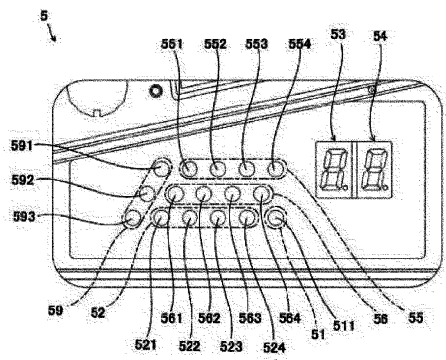
【図 3】



【図 4】



【図 5】



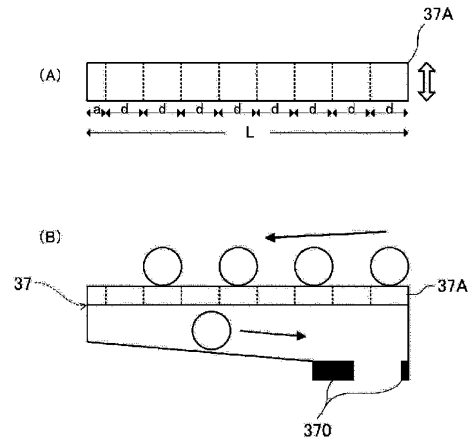
【図 9】

大入賞口開閉パターン(当りパターン)															
大入賞口開閉パターン															
当りパターン	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R
当りパターン1	A	A	A	A	A	A	A	A	C	C	C	C	C	C	C
当りパターン2	B	B	B	B	B	B	B	B	C	C	C	C	C	C	C
当りパターン3	B	B	B	B	B	B	B	B	C	C	C	C	C	C	C
当りパターン4	B	B	B	B	B	B	B	B	C	C	C	C	C	C	C
当りパターン5	B	B	B	B	B	B	B	B	C	C	C	C	C	C	C
当りパターン6	B	B	B	B	B	B	B	B	C	C	C	C	C	C	C
当りパターン7	B	B	B	B	B	B	B	B	C	C	C	C	C	C	C
当りパターン8	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C

ラウンド間インターバル(瞬間時間)

インターバルパターン	瞬間時間(s)
インターバルパターンa	0.3
インターバルパターンb	1.65
インターバルパターンc	2.31
インターバルパターンd	2.97

【図 10】



【図 11】

上乗せパターン選択テーブル(当りパターン2)

上乗せパターン	選択率
大上乗せパターン1	20 %
大上乗せパターン2	20 %
大上乗せパターン3	30 %
大上乗せパターン4	30 %

上乗せパターン選択テーブル(当りパターン3)

上乗せパターン	選択率
中上乗せパターン1	25 %
中上乗せパターン2	25 %
中上乗せパターン3	25 %
中上乗せパターン4	25 %

上乗せパターン選択テーブル(当りパターン4)

上乗せパターン	選択率
中上乗せパターン5	40 %
中上乗せパターン6	10 %
中上乗せパターン7	40 %
中上乗せパターン8	10 %

上乗せパターン選択テーブル(当りパターン5)

上乗せパターン	選択率
小上乗せパターン1	30 %
小上乗せパターン2	30 %
小上乗せパターン3	30 %
小上乗せパターン4	10 %

上乗せパターン選択テーブル(当りパターン6)

上乗せパターン	選択率
小上乗せパターン5	30 %
小上乗せパターン6	30 %
小上乗せパターン7	30 %
小上乗せパターン8	10 %

上乗せパターン選択テーブル(当りパターン7)

上乗せパターン	選択率
上乗せ無しパターン1	100 %

【図 12】

上乗せパターン選択テーブル(大上乗せパターン2)															
上乗せパターン	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R
大上乗せパターン1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
大上乗せパターン2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
大上乗せパターン3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
大上乗せパターン4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

上乗せパターン選択テーブル(中上乗せパターン3)															
上乗せパターン	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R
中上乗せパターン1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
中上乗せパターン2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
中上乗せパターン3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
中上乗せパターン4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

上乗せパターン選択テーブル(中上乗せパターン4)															
上乗せパターン	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R
中上乗せパターン5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
中上乗せパターン6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
中上乗せパターン7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
中上乗せパターン8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

上乗せパターン選択テーブル(小上乗せパターン5)															
上乗せパターン	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R
小上乗せパターン1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
小上乗せパターン2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
小上乗せパターン3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
小上乗せパターン4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

上乗せパターン選択テーブル(小上乗せパターン6)															
上乗せパターン	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R
小上乗せパターン5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
小上乗せパターン6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
小上乗せパターン7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
小上乗せパターン8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

上乗せパターン選択テーブル(上乗せ無しパターン)															
上乗せパターン	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R
上乗せ無しパターン1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

10

20

30

40

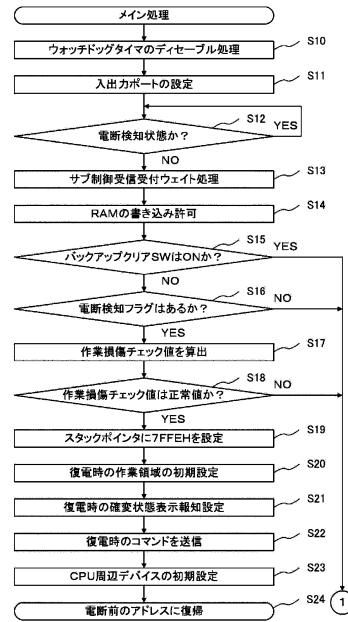
50

【図 13】

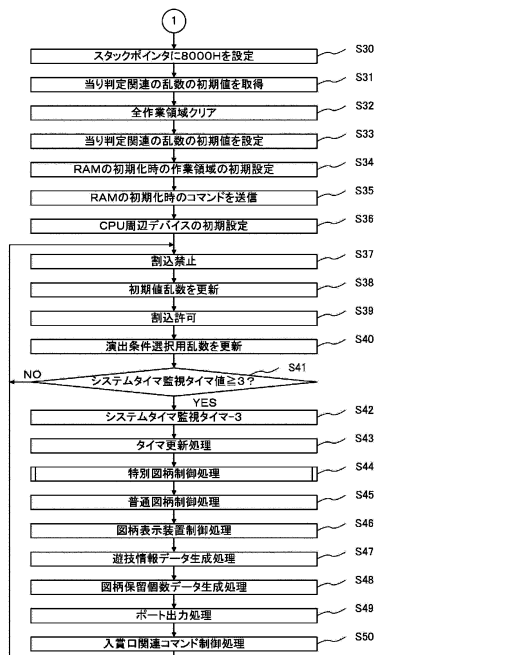
上乗せキャラクタ選択テーブル

上乗せパターン	動物(%)	女性(%)	花火師(%)
大上乗せパターン1	10	30	60
大上乗せパターン2	10	20	70
大上乗せパターン3	10	10	80
大上乗せパターン4	0	0	100
中上乗せパターン1	20	40	40
中上乗せパターン2	30	30	40
中上乗せパターン3	30	30	40
中上乗せパターン4	0	0	100
中上乗せパターン5	20	50	30
中上乗せパターン6	20	50	30
中上乗せパターン7	20	50	30
中上乗せパターン8	20	50	30
小上乗せパターン1	50	40	10
小上乗せパターン2	50	30	20
小上乗せパターン3	50	40	10
小上乗せパターン4	90	10	0
小上乗せパターン5	60	30	10
小上乗せパターン6	60	30	10
小上乗せパターン7	60	30	10
小上乗せパターン8	60	30	10
上乗せ無しパターン1	90	10	0

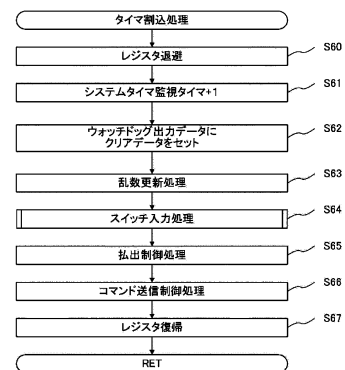
【図 14】



【図 15】



【図 16】



10

20

30

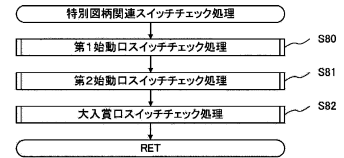
40

50

【図 17】



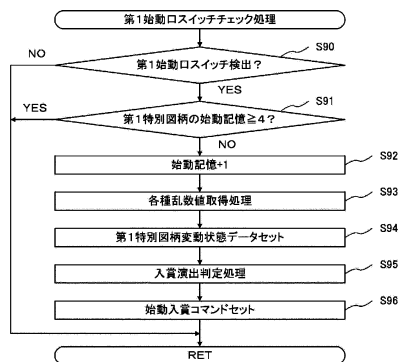
【図 18】



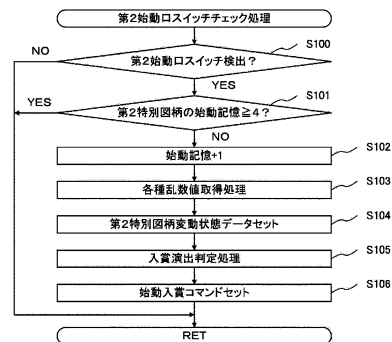
10

20

【図 19】



【図 20】

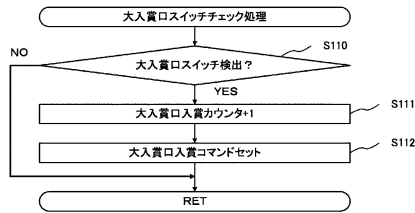


30

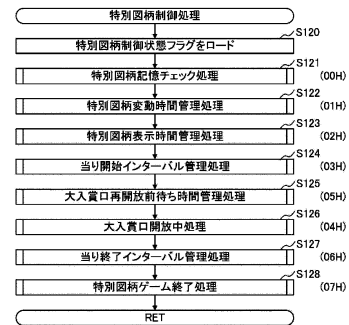
40

50

【図 2 1】



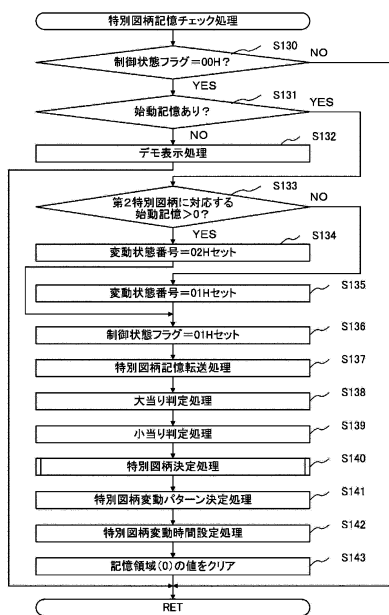
【図 2 2】



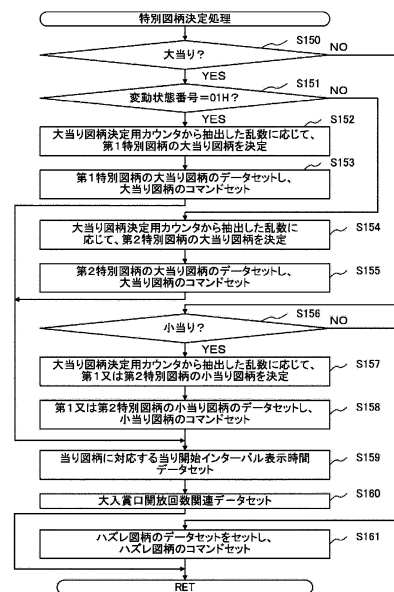
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

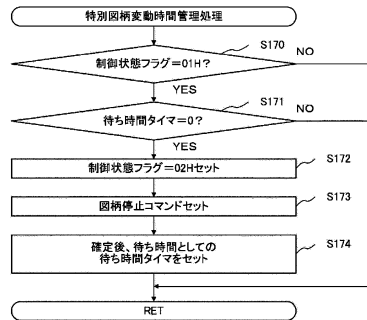


30

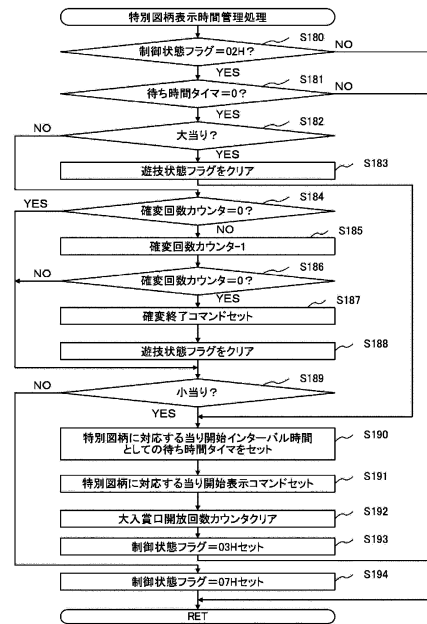
40

50

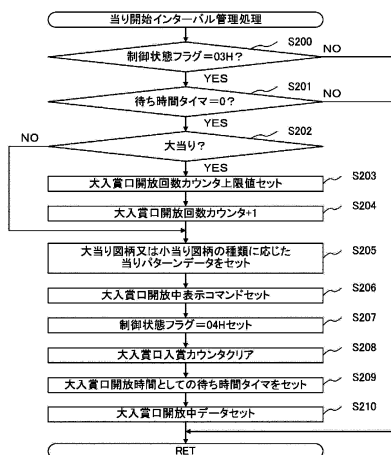
【図 25】



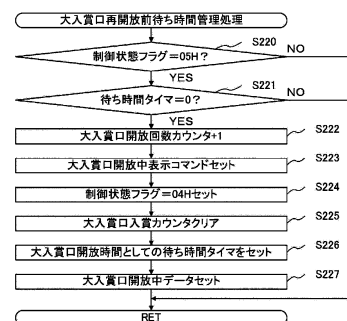
【図 26】



【図 27】



【図 28】



10

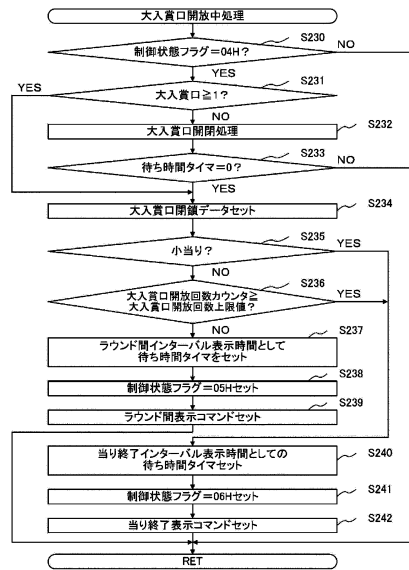
20

30

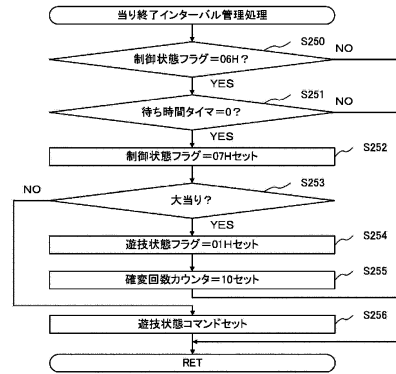
40

50

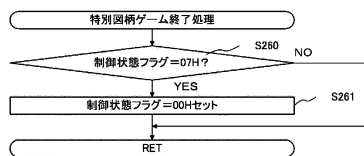
【図 29】



【図 30】



【図 31】



【図 32】



10

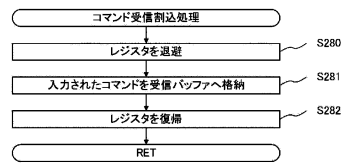
20

30

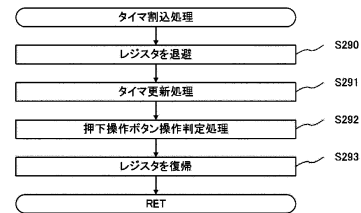
40

50

【図 3 3】



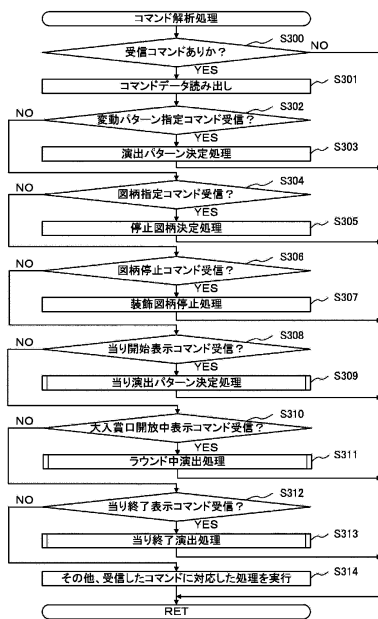
【図 3 4】



10

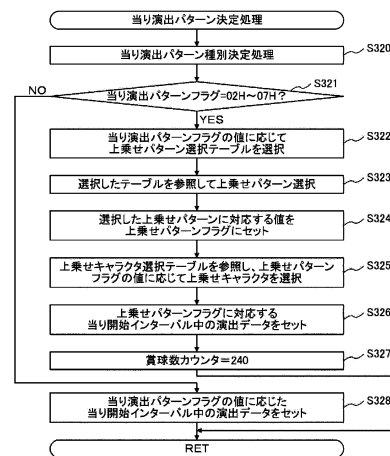
20

【図 3 5】



30

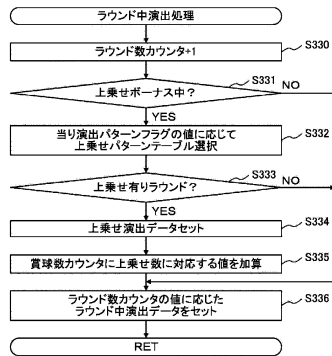
【図 3 6】



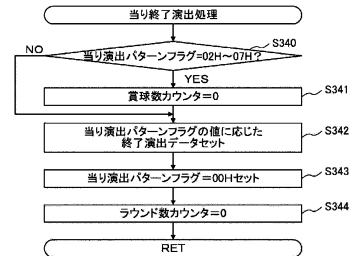
40

50

【図 37】



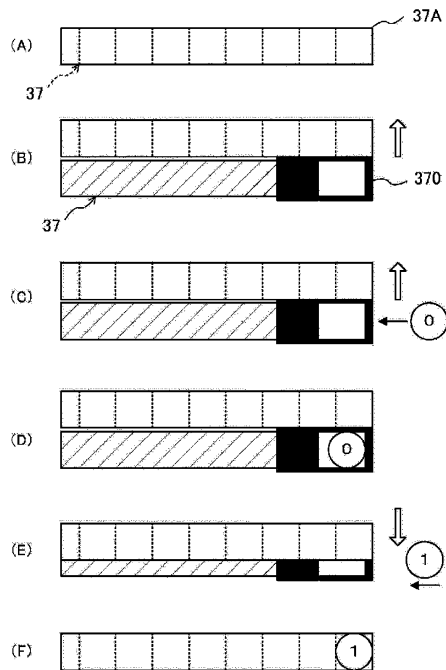
【図 38】



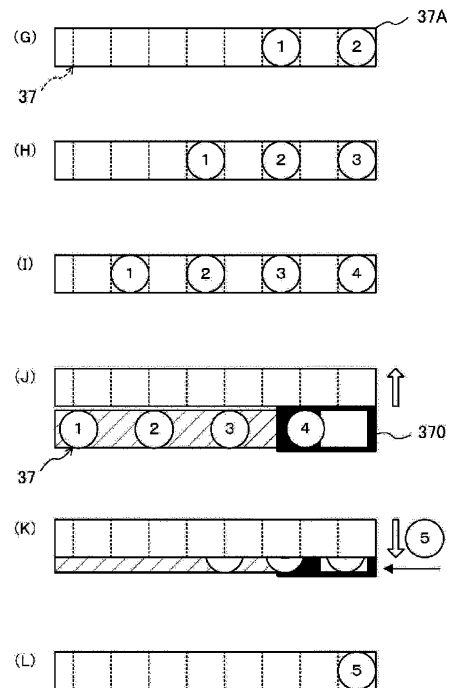
10

20

【図 39】



【図 40】

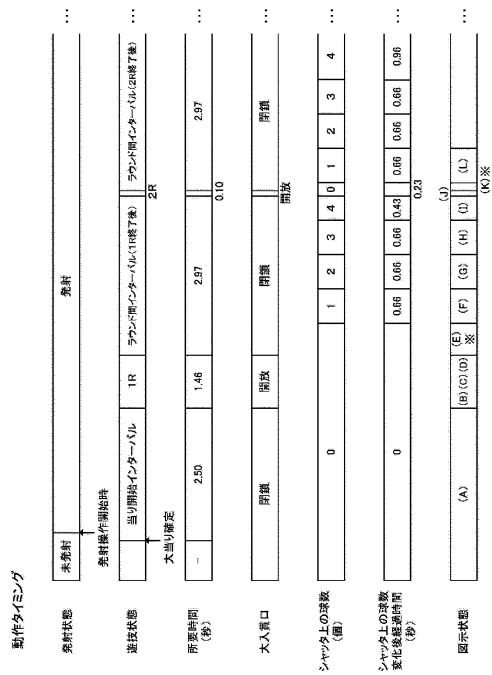


30

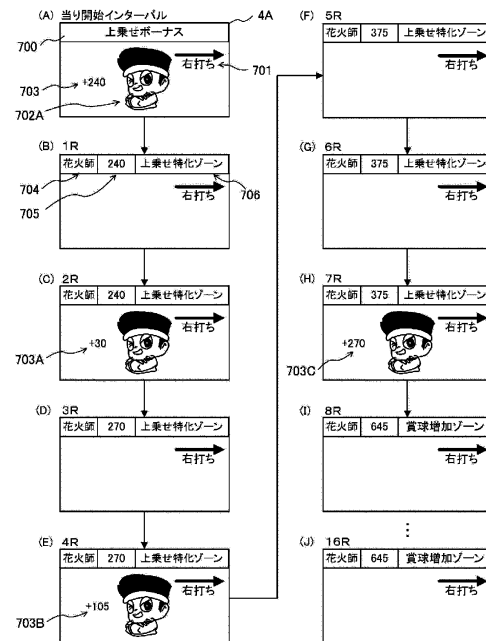
40

50

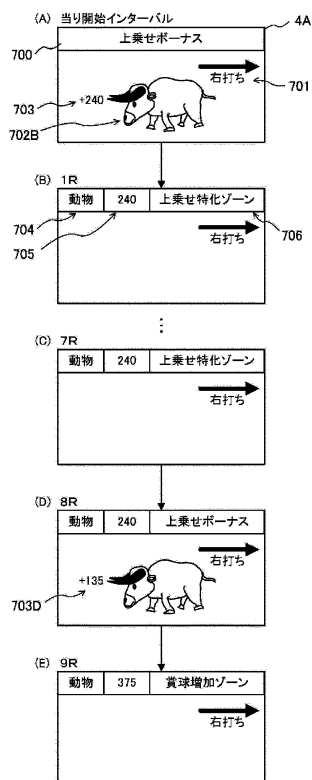
【図 4 1】



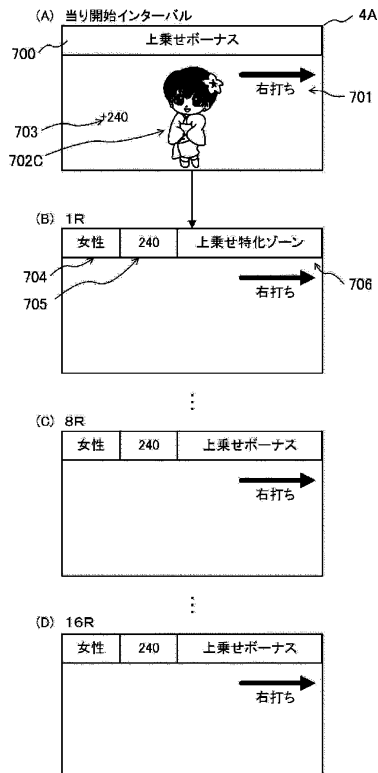
【図 4 2】



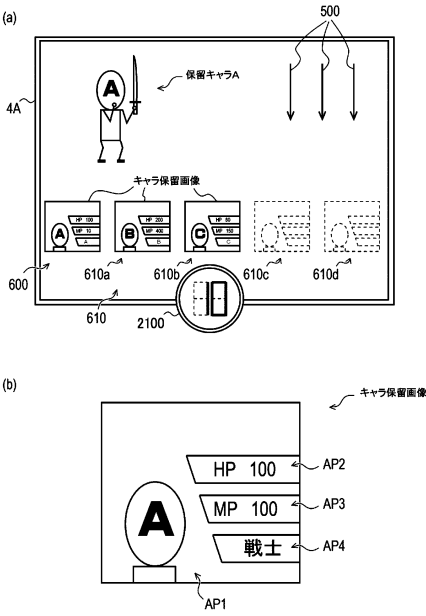
【圖 4 3】



【図 4 4】



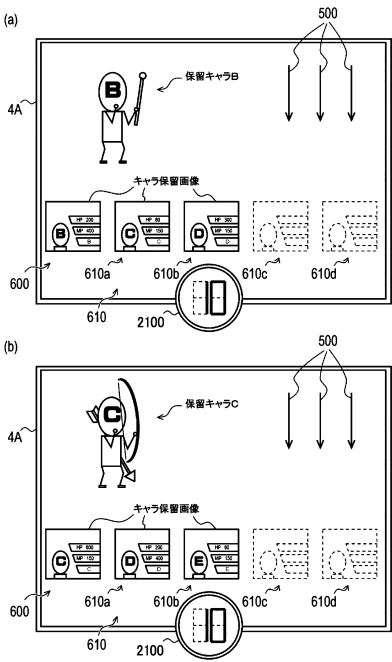
【図 49】



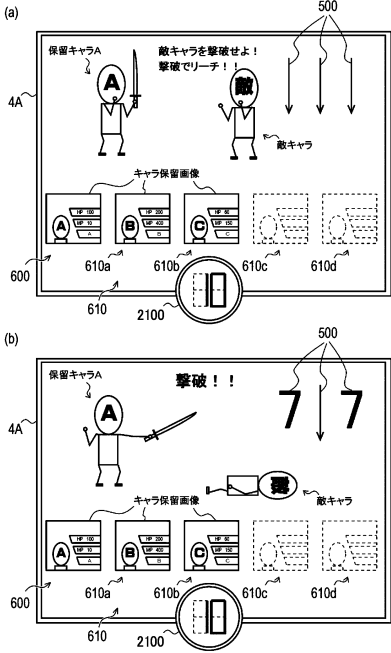
【図 50】

保留キャラの属性	ステータス調整値	成長タイプ	特徴
	HPが高いとチャンス	バランスタイプ	戦士
	MPが高いとチャンス	中量型	魔法使い
	HPが高いとチャンス	軽量型	武闘家
	MPが高いとチャンス	バランスタイプ	僧侶
	HPとMPの両方高いとチャンス	中量型	戦士
	HPが高いとチャンス	軽量型	弓手
	何でもチャンス	特殊型	賢者
	何でもチャンス	特殊型	勇者
	大当たり確定 ステータスはHP・MPとも777固定	確定型	神

【図 51】



【図 52】



10

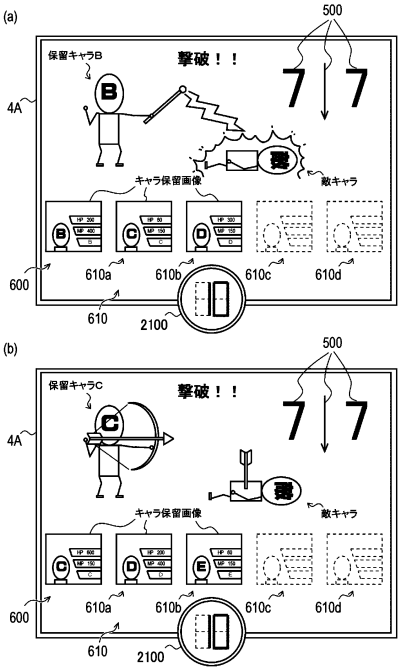
20

30

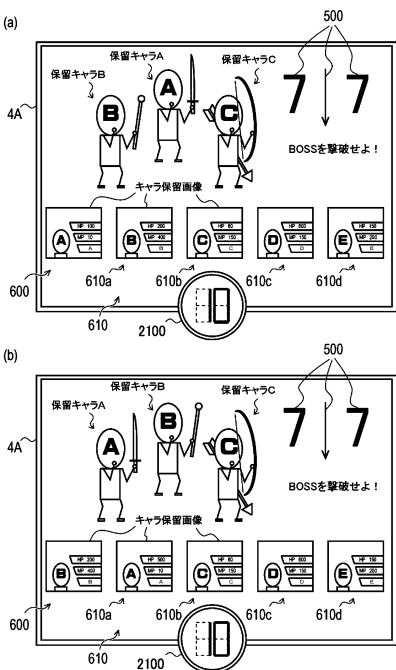
40

50

【図 5 3】



【図 5 4】



10

【図 5 5】

当り乱数判定テーブルA(第1/第2乱数口共通)			
種別フラグ	大当り乱数判定範囲	選別率	判定値データ
0(オフ)	655360~655351	約1/218	大当り判定値データ
	655352~655353	-	ハズレ判定値データ
1(オン)	655354~655355	約1/68	大当り判定値データ
	655356~655357	-	ハズレ判定値データ

【図 5 6】

転送乱数判定テーブルA(第1/第2乱数口共通)			
種別フラグ	転送乱数判定範囲	選別率	判定値データ
1(オン)	655360~655351	1/275	転送判定値データ
	655352~655353	-	非転送判定値データ

30

40

50

(a) 図柄特定テーブル(第1給数口)

特定値データ	図柄組数値 (0~99)	選り手	図柄特定コマンド
大当り特定値データ	0~42 43~79 80~99	42/100 37/100 20/100	ZA0 ZA1 ZA2
ハズレ特定値データ	0~99	100/100	ZA3

(b) 図柄特定テーブル(第2給数口)

特定値データ	図柄組数値 (0~99)	選り手	図柄特定コマンド
大当り特定値データ	0~40 41~55 56~65 66~79 80~83 84~99	50/100 6/100 10/100 14/100 2/100 5/100	ZA4 ZA5 ZA6 ZA7 ZA8 ZA9
	0~99	100/100	ZA10
	0~99	100/100	ZA11
ハズレ特定値データ	0~99	100/100	ZA11

変動/ラウンド決定テーブル

当否	特図識別	状態	変動回数	コード	変動/ラウンド種類	前半	後半
はずれ	特図1・2 共通	通常	-	00H	通常変動	00H	00H ~ 01H
				01H	図柄1~図柄2 ノーマルリーチ	01H ~ 03H	03H
				02H	図柄1~図柄2 SP	01H ~ 03H	03H
				03H	図柄3~図柄4 SP	03H ~ 04H	03H
				04H	通常変動	00H	04H ~ 05H
				05H	はずれノル変動	01H ~ 04H	04H ~ 07H
		増賞時短	下記以外	06H	特図ノル変動	01H ~ 04H	06H
				07H	通常変動	00H	04H ~ 05H
				08H	はずれノル変動	01H ~ 04H	06H ~ 07H
		特図	下記以外	09H	特図ノル変動	01H ~ 04H	06H
				10H	通常変動	00H	04H ~ 05H
				11H	特図ノル変動	01H ~ 04H	06H
当り	特図1・2 共通	通常	-	00H	通常変動	00H	00H
				01H	図柄1~図柄4 当り	01H ~ 04H	00H ~ 08H
				02H	当りノル変動	01H ~ 04H	00H ~ 10H
				03H	特図ノル変動 当り	01H ~ 04H	11H
				04H	通常変動	00H	00H
				05H	図柄1~図柄4 当り	01H ~ 04H	00H ~ 08H
		増賞時短	下記以外	06H	当りノル変動	01H ~ 04H	00H ~ 10H
				07H	通常変動	00H	00H
				08H	特図ノル変動	01H ~ 04H	11H
		特図	10・20・30・31~	09H	通常変動	00H	00H
				10H	図柄1~図柄4 当り	01H ~ 04H	00H ~ 10H
				11H	特図ノル変動	01H ~ 04H	11H

変動/ラウンド決定テーブル

前半変動		変動時間 (ms)
00H	なし	0
01H	図柄1	11000
02H	図柄2	32000
03H	図柄3	50000
04H	図柄4	67000

大当り確率決定テーブル

品出時 選り手特定コマンド	ラウンド数	種差フラグ	時間フラグ	時間回数	図柄特定コマンド
ZA0	6	1	1	30 ※	ZA1
ZA1	6	1	1	30 ※	ZA2
ZA2	6	0	1	30	ZA3
ZA3	16	1	1	30 ※	ZA4
ZA4	6	1	1	30 ※	ZA5
ZA5	6	1	1	30 ※	ZA6
ZA6	3	1	1	30 ※	ZA7
ZA7	9	0	1	30	ZA8
ZA8	6	0	1	30	ZA9
ZA9	3	0	1	30	ZA10
ZA10	3	0	1	30	ZA11

※ 種差中は図柄回転数として30回・30回を超えても種差転出していなければ電リ付は継続し、転差と同時に終了。

【図 6 1】

変動時間		後半変動	
通気 通気変動	0041	伝導 伝導変動 (1.000)	4000
	0114	伝導 伝導変動 (1.000)	8000
	0204	ノイズ1ーチはなし	10000
	0304	SP1ーチはなし	40000
	0404	通気 通気変動 (1.130)	1300
	0504	通気 通気変動 (2.130)	3000
	0604	通気 通気変動 (3.130)	6000
	0704	通気 通気変動 (4.130)	10000
	0804	通気 通気変動 (5.130)	15000
	0904	通気 通気変動 (6.130)	20000
通気 ノイズはなし	0041	通気 通気変動 (7.130)	25000
	0114	通気 通気変動 (8.130)	30000
	0204	SP1ーチはなし	70000
	0304	通気 通気変動 (9.130)	90000
	0404	通気 通気変動 (10.130)	100000
	0504	通気 通気変動 (11.130)	110000
	0604	通気 通気変動 (12.130)	120000
	0704	通気 通気変動 (13.130)	130000
	0804	通気 通気変動 (14.130)	140000
	0904	通気 通気変動 (15.130)	150000
通気 ノイズはなし	0041	通気 通気変動 (16.130)	160000
	0114	通気 通気変動 (17.130)	170000
	0204	通気 通気変動 (18.130)	180000
	0304	通気 通気変動 (19.130)	190000
	0404	通気 通気変動 (20.130)	200000
	0504	通気 通気変動 (21.130)	210000
	0604	通気 通気変動 (22.130)	220000
	0704	通気 通気変動 (23.130)	230000
	0804	通気 通気変動 (24.130)	240000
	0904	通気 通気変動 (25.130)	250000
通気 通気変動	0041	通気 通気変動 (26.130)	260000
	0114	通気 通気変動 (27.130)	270000
	0204	通気 通気変動 (28.130)	280000
	0304	通気 通気変動 (29.130)	290000
	0404	通気 通気変動 (30.130)	300000
	0504	通気 通気変動 (31.130)	310000
	0604	通気 通気変動 (32.130)	320000
	0704	通気 通気変動 (33.130)	330000
	0804	通気 通気変動 (34.130)	340000
	0904	通気 通気変動 (35.130)	350000
通気 ノイズはなし	0041	通気 通気変動 (36.130)	360000
	0114	通気 通気変動 (37.130)	370000
	0204	通気 通気変動 (38.130)	380000
	0304	通気 通気変動 (39.130)	390000
	0404	通気 通気変動 (40.130)	400000
	0504	通気 通気変動 (41.130)	410000
	0604	通気 通気変動 (42.130)	420000
	0704	通気 通気変動 (43.130)	430000
	0804	通気 通気変動 (44.130)	440000
	0904	通気 通気変動 (45.130)	450000
通気 通気変動	0041	通気 通気変動 (46.130)	460000
	0114	通気 通気変動 (47.130)	470000
	0204	通気 通気変動 (48.130)	480000
	0304	通気 通気変動 (49.130)	490000
	0404	通気 通気変動 (50.130)	500000
	0504	通気 通気変動 (51.130)	510000
	0604	通気 通気変動 (52.130)	520000
	0704	通気 通気変動 (53.130)	530000
	0804	通気 通気変動 (54.130)	540000
	0904	通気 通気変動 (55.130)	550000
通気 ノイズはなし	0041	通気 通気変動 (56.130)	560000
	0114	通気 通気変動 (57.130)	570000
	0204	通気 通気変動 (58.130)	580000
	0304	通気 通気変動 (59.130)	590000
	0404	通気 通気変動 (60.130)	600000
	0504	通気 通気変動 (61.130)	610000
	0604	通気 通気変動 (62.130)	620000
	0704	通気 通気変動 (63.130)	630000
	0804	通気 通気変動 (64.130)	640000
	0904	通気 通気変動 (65.130)	650000
通気 通気変動	0041	通気 通気変動 (66.130)	660000
	0114	通気 通気変動 (67.130)	670000
	0204	通気 通気変動 (68.130)	680000
	0304	通気 通気変動 (69.130)	690000
	0404	通気 通気変動 (70.130)	700000
	0504	通気 通気変動 (71.130)	710000
	0604	通気 通気変動 (72.130)	720000
	0704	通気 通気変動 (73.130)	730000
	0804	通気 通気変動 (74.130)	740000
	0904	通気 通気変動 (75.130)	750000
通気 ノイズはなし	0041	通気 通気変動 (76.130)	760000
	0114	通気 通気変動 (77.130)	770000
	0204	通気 通気変動 (78.130)	780000
	0304	通気 通気変動 (79.130)	790000
	0404	通気 通気変動 (80.130)	800000
	0504	通気 通気変動 (81.130)	810000
	0604	通気 通気変動 (82.130)	820000
	0704	通気 通気変動 (83.130)	830000
	0804	通気 通気変動 (84.130)	840000
	0904	通気 通気変動 (85.130)	850000
通気 通気変動	0041	通気 通気変動 (86.130)	860000
	0114	通気 通気変動 (87.130)	870000
	0204	通気 通気変動 (88.130)	880000
	0304	通気 通気変動 (89.130)	890000
	0404	通気 通気変動 (90.130)	900000
	0504	通気 通気変動 (91.130)	910000
	0604	通気 通気変動 (92.130)	920000
	0704	通気 通気変動 (93.130)	930000
	0804	通気 通気変動 (94.130)	940000
	0904	通気 通気変動 (95.130)	950000
通気 ノイズはなし	0041	通気 通気変動 (96.130)	960000
	0114	通気 通気変動 (97.130)	970000
	0204	通気 通気変動 (98.130)	980000
	0304	通気 通気変動 (99.130)	990000
	0404	通気 通気変動 (100.130)	1000000
	0504	通気 通気変動 (101.130)	1010000
	0604	通気 通気変動 (102.130)	1020000
	0704	通気 通気変動 (103.130)	1030000
	0804	通気 通気変動 (104.130)	1040000
	0904	通気 通気変動 (105.130)	1050000
通気 通気変動	0041	通気 通気変動 (106.130)	1060000
	0114	通気 通気変動 (107.130)	1070000
	0204	通気 通気変動 (108.130)	1080000
	0304	通気 通気変動 (109.130)	1090000
	0404	通気 通気変動 (110.130)	1100000
	0504	通気 通気変動 (111.130)	1110000
	0604	通気 通気変動 (112.130)	1120000
	0704	通気 通気変動 (113.130)	1130000
	0804	通気 通気変動 (114.130)	1140000
	0904	通気 通気変動 (115.130)	1150000
通気 ノイズはなし	0041	通気 通気変動 (116.130)	1160000
	0114	通気 通気変動 (117.130)	1170000
	0204	通気 通気変動 (118.130)	1180000
	0304	通気 通気変動 (119.130)	1190000
	0404	通気 通気変動 (120.130)	1200000
	0504	通気 通気変動 (121.130)	1210000
	0604	通気 通気変動 (122.130)	1220000
	0704	通気 通気変動 (123.130)	1230000
	0804	通気 通気変動 (124.130)	1240000
	0904	通気 通気変動 (125.130)	1250000
通気 通気変動	0041	通気 通気変動 (126.130)	1260000
	0114	通気 通気変動 (127.130)	1270000
	0204	通気 通気変動 (128.130)	1280000
	0304	通気 通気変動 (129.130)	1290000
	0404	通気 通気変動 (130.130)	1300000
	0504	通気 通気変動 (131.130)	1310000
	0604	通気 通気変動 (132.130)	1320000
	0704	通気 通気変動 (133.130)	1330000
	0804	通気 通気変動 (134.130)	1340000
	0904	通気 通気変動 (135.130)	1350000
通気 ノイズはなし	0041	通気 通気変動 (136.130)	1360000
	0114	通気 通気変動 (137.130)	1370000
	0204	通気 通気変動 (138.130)	1380000
	0304	通気 通気変動 (139.130)	1390000
	0404	通気 通気変動 (140.130)	1400000
	0504	通気 通気変動 (141.130)	1410000
	0604	通気 通気変動 (142.130)	1420000
	0704	通気 通気変動 (143.130)	1430000
	0804	通気 通気変動 (144.130)	1440000
	0904	通気 通気変動 (145.130)	1450000
通気 通気変動	0041	通気 通気変動 (146.130)	1460000
	0114	通気 通気変動 (147.130)	1470000
	0204	通気 通気変動 (148.130)	1480000
	0304	通気 通気変動 (149.130)	1490000
	0404	通気 通気変動 (150.130)	1500000
	0504	通気 通気変動 (151.130)	1510000
	0604	通気 通気変動 (152.130)	1520000
	0704	通気 通気変動 (153.130)	1530000
	0804	通気 通気変動 (154.130)	1540000
	0904	通気 通気変動 (155.130)	1550000
通気 ノイズはなし	0041	通気 通気変動 (156.130)	1560000
	0114	通気 通気変動 (157.130)	1570000
	0204	通気 通気変動 (158.130)	1580000
	0304	通気 通気変動 (159.130)	1590000
	0404	通気 通気変動 (160.130)	1600000
	0504	通気 通気変動 (161.130)	1610000
	0604	通気 通気変動 (162.130)	1620000
	0704	通気 通気変動 (163.130)	1630000
	0804	通気 通気変動 (164.130)	1640000
	0904	通気 通気変動 (165.130)	1650000
通気 通気変動	0041	通気 通気変動 (166.130)	1660000
	0114	通気 通気変動 (167.130)	1670000
	0204	通気 通気変動 (168.130)	1680000
	0304	通気 通気変動 (169.130)	1690000
	0404	通気 通気変動 (170.130)	1700000
	0504	通気 通気変動 (171.130)	1710000
	0604	通気 通気変動 (172.130)	1720000
	0704	通気 通気変動 (173.130)	1730000
	0804	通気 通気変動 (174.130)	1740000
	0904	通気 通気変動 (175.130)	1750000
通気 ノイズはなし	0041	通気 通気変動 (176.130)	1760000
	0114	通気 通気変動 (177.130)	1770000
	0204	通気 通気変動 (178.130)	1780000
	0304	通気 通気変動 (179.130)	1790000
	0404	通気 通気変動 (180.130)	1800000
	0504	通気 通気変動 (181.130)	1810000
	0604	通気 通気変動 (182.130)	1820000
	0704	通気 通気変動 (183.130)	1830000
	0804	通気 通気変動 (184.130)	1840000
	0904	通気 通気変動 (185.130)	1850000
通気 通気変動	0041	通気 通気変動 (186.130)	1860000
	0114	通気 通気変動 (187.130)	1870000
	0204	通気 通気変動 (188.130)	1880000
	0304	通気 通気変動 (189.130)	1890000
	0404	通気 通気変動 (190.130)	1900000
	0504	通気 通気変動 (191.130)	1910000
	0604	通気 通気変動 (192.130)	1920000
	0704	通気 通気変動 (193.130)	1930000
	0804	通気 通気変動 (194.130)	1940000
	0904	通気 通気変動 (195.130)	1950000
通気 ノイズはなし	0041	通気 通気変動 (196.130)	1960000
	0114	通気 通気変動 (197.130)	1970000
	0204	通気 通気変動 (198.130)	1980000
	0304	通気 通気変動 (199.130)	1990000
	0404	通気 通気変動 (200.130)	2000000
	0504	通気 通気変動 (201.130)	2010000
	0604	通気 通気変動 (202.130)	2020000
	0704	通気 通気変動 (203.130)	2030000
	0804	通気 通気変動 (204.130)	2040000
	0904	通気 通気変動 (205.130)	2050000
通気 通気変動	0041	通気 通気変動 (206.130)	2060000
	0114	通気 通気変動 (207.130)	2070000
	0204	通気 通気変動 (208.130)	2080000
	0304	通気 通気変動 (209.130)	2090000
	0404	通気 通気変動 (210.130)	2100000
	0504	通気 通気変動 (211.130)	2110000
	0604	通気 通気変動 (212.130)	2120000
	0704	通気 通気変動 (213.130)	2130000
	0804	通気 通気変動 (214.130)	2140000
	0904	通気 通気変動 (215.130)	2150000
通気 ノイズはなし	0041	通気 通気変動 (216.130)	2160000
	0114	通気 通気変動 (217.130)	2170000
	0204	通気 通気変動 (218.130)	2180000
	0304	通気 通気変動 (219.130)	2190000
	0404	通気 通気変動 (220.130)	2200000
	0504	通気 通気変動 (221.130)	2210000
	0604	通気 通気変動 (222.130)	2220000
	0704	通気 通気変動 (223.130)	2230000
	0804	通気 通気変動 (224.130)	2240000
	0904	通気 通気変動 (225.130)	2250000
通気 通気変動	0041	通気 通気変動 (226.130)	2260000
	0114	通気 通気変動 (227.130)	2270000
	0204	通気 通気変動 (228.130)	2280000
	0304	通気 通気変動 (229.130)	2290000
	0404	通気 通気変動 (230.130)	2300000
	0504	通気 通気変動 (231.130)	2310000
	0604	通気 通気変動 (232.130)	2320000
	0704	通気 通気変動 (233.130)	2330000
	0804	通気 通気変動 (234.130)	2340000
	0904	通気 通気変動 (235.130)	2350000
通気 ノイズはなし	0041	通気 通気変動 (236.130)	2360000
	0114	通気 通気変動 (237.130)	2370000
	0204	通気 通気変動 (238.130)	2380000
	0304	通気 通気変動 (239.130)	2390000
	0404	通気 通気変動 (240.130)	2400000
	0504	通気 通気変動 (241.130)	2410000
	0604	通気 通気変動 (242.130)	2420000
	0704	通気 通気変動 (243.130)	2430000
	0804	通気 通気変動 (244.130)	2440000
	0904	通気 通気変動 (245.130)	2450000
通気 通気変動	0041	通気 通気変動 (246.130)	2460000
	0114	通気 通気変動 (247.130)	2470000
	0204	通気 通気変動 (248.130)	2480000
	0304	通気 通気変動 (249.130)	2490000
	0404	通気 通気変動 (250.130)	2500000
	0504	通気 通気変動 (251.130)	2510000
	0604	通気 通気変動 (252.130)	2520000
	0704	通気 通気変動 (253.130)	2530000
	0804	通気 通気変動 (254.130)	2540000
	0904	通気 通気変動 (255.130)	2550000
通気 ノイズはなし	0041	通気 通気変動 (256.130)	2560000
	0114	通気 通気変動 (257.130)	2570000
	0204	通気 通気変動 (258.130)	2580000
	0304	通気 通気変動 (259.130)	2590000
	0404	通気 通気変動 (260.130)	2600000
	0504	通気 通気変動 (261.130)	2610000
	0604	通気 通気変動 (262.130)	2620000
	0704	通気 通気変動 (263.130)	2630000
	0804	通気 通気変動 (264.130)	2640000
	0904	通気 通気変動 (265.130)	2650000
通気 通気変動	0041	通気 通気変動 (266.130)	2660000
	0114	通気 通気変動 (267.130)	2670000
	0204	通気 通気変動 (268.130)	2680000
	0304	通気 通気変動 (269.130)	2690000
	0404	通気 通気変動 (270.130)	2700000
	0504	通気 通気変動 (271.130)	2710000
	0604	通気 通気変動 (272.130)	2720000
	0704		

変動パターン決定テーブル

【圖 6 2】

サブ変動パターン決定テーブル

パイプ番号 パイプ名称	管種 パイプコメント	規格	長さ(m)	重量(kg)	合計(m)	サブ重量(トン)
00H	0000H	基本管束	0	6 4000	4000	1
	0001H	基本管束	0	6 8000	8000	2
01H	0020H	管束1/20m間隔	11000	10000	21000	3
	0021H	管束2/20m間隔	30000	15000	40000	6
02H	0030H	管束3/30m間隔	11000	40000	22000	4
	0031H	管束4/30m間隔	30000	40000	70000	8
03H	0032H	管束5/30m間隔	50000	40000	100000	7
	0033H	管束6/30m間隔	50000	40000	150000	10
04H	0040H	管束7/40m間隔	1200	1300	1300	0
	0041H	管束8/40m間隔	0	6 3000	3000	10
05H	0050H	管束9/50m間隔	11000	40000	51000	11
	0051H	管束10/50m間隔	30000	40000	80000	15
06H	0060H	管束11/60m間隔	50000	40000	100000	15
	0061H	管束12/60m間隔	50000	40000	150000	18
07H	0070H	管束13/70m間隔	87000	40000	127000	17
	0071H	管束14/70m間隔	87000	40000	170000	18
08H	0080H	管束15/80m間隔	11000	8000	19000	3
	0081H	管束16/80m間隔	30000	65000	95000	20
09H	0090H	管束17/90m間隔	30000	65000	135000	21
	0091H	管束18/90m間隔	57000	65000	192000	26
10H	0100H	管束19/100m間隔	0	8 8000	8000	23
	0101H	管束20/100m間隔	11000	75000	86000	24
11H	0110H	管束21/110m間隔	11000	14000	25000	25
	0111H	管束22/110m間隔	30000	114000	125000	26
12H	0120H	管束23/120m間隔	30000	75000	105000	27
	0121H	管束24/120m間隔	57000	114000	171000	28
13H	0130H	管束25/130m間隔	30000	114000	144000	29
	0131H	管束26/130m間隔	57000	114000	171000	30
14H	0140H	管束27/140m間隔	50000	75000	125000	31
	0141H	管束28/140m間隔	87000	75000	162000	32
15H	0150H	管束29/150m間隔	87000	130000	210000	33
	0151H	管束30/150m間隔	87000	130000	250000	34
16H	0160H	管束31/160m間隔	11000	31000	42000	36
	0161H	管束32/160m間隔	11000	42000	53000	37
17H	0170H	管束33/170m間隔	11000	42000	53000	38
	0171H	管束34/170m間隔	11000	110000	121000	39
18H	0180H	管束35/180m間隔	30000	21000	51000	40
	0181H	管束36/180m間隔	57000	21000	78000	41
19H	0190H	管束37/190m間隔	30000	94000	124000	42
	0191H	管束38/190m間隔	57000	94000	151000	43
20H	0200H	管束39/200m間隔	30000	11000	31000	44
	0201H	管束40/200m間隔	57000	11000	68000	45
21H	0210H	管束41/210m間隔	30000	94000	124000	46
	0211H	管束42/210m間隔	57000	94000	151000	47
22H	0220H	管束43/220m間隔	87000	42000	129000	48
	0221H	管束44/220m間隔	87000	42000	171000	51
23H	0230H	管束45/230m間隔	11000	54000	65000	52
	0231H	管束46/230m間隔	11000	54000	110000	55
24H	0240H	管束47/240m間隔	30000	68000	98000	53
	0241H	管束48/240m間隔	57000	68000	125000	54
25H	0250H	管束49/250m間隔	30000	68000	98000	55
	0251H	管束50/250m間隔	57000	68000	125000	56

【図 6 3】

【図 6 4】

保留キャラ決定テーブル

サブ変動 タイプ	種別	抽選範囲 (0～99)	決定キャラ	決定キャラ番号
1	通常変動	0～99	通常キャラ	1A～1F
2	通常変動	0～99	通常キャラ	2A～2F
3	変種1ノーマルハズレ	0～99	通常キャラ	3A～3F
4	変種2ノーマルハズレ	0～99	通常キャラ	4A～4F
5	変種1SPハズレ	0～99 99	通常キャラ チャンスキャラ	5A～5F 50～5H
6	変種2SPハズレ	0～94 95～99	通常キャラ チャンスキャラ	6A～6F 60～6H
7	変種3SPハズレ	0～89 90～99	通常キャラ チャンスキャラ	7A～7F 70～7H
8	変種4SPハズレ	0～74 75～99	通常キャラ チャンスキャラ	8A～8F 80～8H
23	賞目1	0～49 50～79 80～99	通常キャラ チャンスキャラ 確変キャラ	23A～23F 230～23H 23I
24	変種1SPハズリ	0～89 90～99	通常キャラ チャンスキャラ	24A～24F 240～24H
25	変種1SPハズレ&SPハズリ	0～84 85～99	通常キャラ チャンスキャラ	25A～25F 250～25H
26	変種1通常&SPハズリ	0～79 80～99	通常キャラ チャンスキャラ	26A～26F 260～26H
27	変種2SPハズリ	0～89 90～99	通常キャラ チャンスキャラ	27A～27F 270～27H
28	変種2SPハズレ&SPハズリ	0～84 85～99	通常キャラ チャンスキャラ	28A～28F 280～28H
29	変種2通常&SPハズリ	0～79 80～99	通常キャラ チャンスキャラ	29A～29F 290～29H
30	変種3SPハズリ	0～49 50～79 80～99	通常キャラ チャンスキャラ 確変キャラ	30A～30F 300～30H 30I
31	変種3SPハズレ&SPハズリ	0～49 50～79 80～99	通常キャラ チャンスキャラ 確変キャラ	31A～31F 310～31H 31I
32	変種3通常&SPハズリ	0～49 50～79	通常キャラ チャンスキャラ	32A～32F 320～32H
33	変種4SPハズリ	0～94 95～99	通常キャラ 確変キャラ	33I 33I
34	変種4SPハズレ&SPハズリ	0～19 20～94 95～99	通常キャラ チャンスキャラ 確変キャラ	34A～34F 340～34H 34I
35	変種4通常&SPハズリ	0～19 20～94	通常キャラ チャンスキャラ	35A～35F 350～35H

ステータス決定テーブル

演奏番号と番号	備考	MP (全奏時間) で示すプログラム	MP (全奏時間) で示すプログラム	そのほかのMP/MP一同
1A, 2A, 3A, 5A	通奏、鍵盤ハズレ	1-300	0	両手演奏
4A, 5A	通奏、鍵盤ハズレ	100-500	0	両手演奏
7A, 8A	通奏、鍵盤ハズレ	777	777	—
23A	通奏、鍵盤ハズレ	777	777	—
24A, 25A, 26A	通奏、鍵盤ハズレ	1-300	0	その右の手演奏
27A, 28A, 29A	通奏、鍵盤ハズレ	100-500	0	その右の手演奏
30A, 31A, 32A	通奏、鍵盤ハズレ	500-700	0	その右の手演奏
33A, 34A, 35A	通奏、鍵盤ハズレ	500-999	0	その右の手演奏
36A, 37A, 38A	通奏、鍵盤ハズレ	1-300	1-300	両手演奏
39A, 40A, 41A	通奏、鍵盤ハズレ	1-100	100-100	両手演奏
42A, 43A	通奏、鍵盤ハズレ	1-100	100-700	両手演奏
44A, 45A	通奏、鍵盤ハズレ	777	777	—
23B	通奏、鍵盤ハズレ	777	777	—
24B, 25B, 26B	通奏、鍵盤ハズレ	1-300	1-300	その右の手演奏
27B, 28B, 29B	通奏、鍵盤ハズレ	1-100	100-500	その右の手演奏
30B, 31B, 32B	通奏、鍵盤ハズレ	1-100	500-700	その右の手演奏
33B, 34B, 35B	通奏、鍵盤ハズレ	1-100	700-999	その右の手演奏
36B, 37B, 38B	通奏、鍵盤ハズレ	1-100	—	その右の手演奏
39B, 40B, 41B	通奏、鍵盤ハズレ	1-300	0	両手演奏
42B, 43B	通奏、鍵盤ハズレ	100-500	0	両手演奏
44B, 45B	通奏、鍵盤ハズレ	500-700	0	両手演奏
23C	通奏、鍵盤ハズレ	777	777	—
24C, 25C, 26C	通奏、鍵盤ハズレ	1-300	0	その右の手演奏
27C, 28C, 29C	通奏、鍵盤ハズレ	1-100	1-300	その右の手演奏
30C, 31C, 32C	通奏、鍵盤ハズレ	500-700	0	その右の手演奏
33C, 34C, 35C	通奏、鍵盤ハズレ	500-999	0	その右の手演奏
36C, 37C, 38C	通奏、鍵盤ハズレ	1-100	1-300	両手演奏
39C, 40C	通奏、鍵盤ハズレ	1-100	100-500	両手演奏
41C, 42C	通奏、鍵盤ハズレ	1-100	500-700	両手演奏
43C, 44C	通奏、鍵盤ハズレ	777	777	—
45C, 46C	通奏、鍵盤ハズレ	1-300	—	その右の手演奏
47C, 48C	通奏、鍵盤ハズレ	1-100	100-100	その右の手演奏
49C, 50C	通奏、鍵盤ハズレ	1-100	100-500	その右の手演奏
51C, 52C, 53C	通奏、鍵盤ハズレ	1-100	500-999	その右の手演奏
54C, 55C, 56C	通奏、鍵盤ハズレ	500-900	0-300	両手演奏
57C, 58C	通奏、鍵盤ハズレ	200-300	100-500	両手演奏
59C, 60C	通奏、鍵盤ハズレ	777	777	—
23D	通奏、鍵盤ハズレ	777	777	—
24D, 25D, 26D	通奏、鍵盤ハズレ	200-300	100-500	その右の手演奏
27D, 28D, 29D	通奏、鍵盤ハズレ	300-500	0-300	その右の手演奏
30D, 31D, 32D	通奏、鍵盤ハズレ	500-700	0-300	その右の手演奏
33D, 34D, 35D	通奏、鍵盤ハズレ	700-900	0-300	その右の手演奏
36D, 37D, 38D	通奏、鍵盤ハズレ	800-900	300-500	その右の手演奏
39D, 40D, 41D	通奏、鍵盤ハズレ	900-999	0-300	その右の手演奏
42D, 43D	通奏、鍵盤ハズレ	100-500	0	両手演奏
44D, 45D	通奏、鍵盤ハズレ	500-700	0	両手演奏
23E	通奏、鍵盤ハズレ	777	777	—
24E, 25E, 26E	通奏、鍵盤ハズレ	200-300	100-500	その右の手演奏
27E, 28E, 29E	通奏、鍵盤ハズレ	300-500	0-300	その右の手演奏
30E, 31E, 32E	通奏、鍵盤ハズレ	500-700	0-300	その右の手演奏
33E, 34E, 35E	通奏、鍵盤ハズレ	700-900	0-300	その右の手演奏
36E, 37E, 38E	通奏、鍵盤ハズレ	800-900	300-500	その右の手演奏
39E, 40E, 41E	通奏、鍵盤ハズレ	900-999	0-300	その右の手演奏
42E, 43E	通奏、鍵盤ハズレ	100-500	0	両手演奏
44E, 45E	通奏、鍵盤ハズレ	500-700	0	両手演奏
23F	通奏、鍵盤ハズレ	777	777	—
24F, 25F, 26F	通奏、鍵盤ハズレ	200-300	100-500	その右の手演奏
27F, 28F, 29F	通奏、鍵盤ハズレ	300-500	0-300	その右の手演奏
30F, 31F, 32F	通奏、鍵盤ハズレ	500-700	0-300	その右の手演奏
33F, 34F, 35F	通奏、鍵盤ハズレ	700-900	0-300	その右の手演奏
36F, 37F, 38F	通奏、鍵盤ハズレ	800-900	300-500	その右の手演奏
39F, 40F, 41F	通奏、鍵盤ハズレ	900-999	0-300	その右の手演奏
42F, 43F	通奏、鍵盤ハズレ	100-500	0-999	両手演奏
44F, 45F	通奏、鍵盤ハズレ	777	777	—
23G	通奏、鍵盤ハズレ	777	777	—
24G, 25G	通奏、鍵盤ハズレ	1-999	1-999	その右の手演奏
26G, 27G	通奏、鍵盤ハズレ	100-999	100-999	その右の手演奏
28G	通奏、鍵盤ハズレ	777	777	—
29G, 30G	通奏、鍵盤ハズレ	1-999	1-999	その右の手演奏
31G	通奏、鍵盤ハズレ	777	777	—
29H	通奏、鍵盤ハズレ	777	777	—

【図 6 5】

レベル別敵キャラクター
(通常ステージ用)

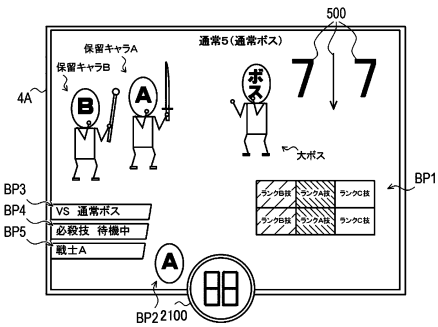
敵名	属性	HP	攻撃力	防御力	スピード	特殊能力	出現数
1. 敵キャラクターA	炎	100	10	5	10	炎属性ダメージ	10
2. 敵キャラクターB	氷	120	12	8	12	氷属性ダメージ	10
3. 敵キャラクターC	雷	150	15	10	15	雷属性ダメージ	10
4. 敵キャラクターD	風	180	18	12	18	風属性ダメージ	10
5. 敵キャラクターE	毒	200	20	15	20	毒属性ダメージ	10
6. 敵キャラクターF	重力	220	22	18	22	重力属性ダメージ	10
7. 敵キャラクターG	炎	250	25	20	25	炎属性ダメージ	10
8. 敵キャラクターH	氷	280	28	22	28	氷属性ダメージ	10
9. 敵キャラクターI	雷	300	30	25	30	雷属性ダメージ	10
10. 敵キャラクターJ	風	320	32	28	32	風属性ダメージ	10
11. 敵キャラクターK	毒	350	35	30	35	毒属性ダメージ	10
12. 敵キャラクターL	重力	380	38	32	38	重力属性ダメージ	10
13. 敵キャラクターM	炎	400	40	35	40	炎属性ダメージ	10
14. 敵キャラクターN	氷	420	42	38	42	氷属性ダメージ	10
15. 敵キャラクターO	雷	450	45	40	45	雷属性ダメージ	10
16. 敵キャラクターP	風	480	48	42	48	風属性ダメージ	10
17. 敵キャラクターQ	毒	500	50	45	50	毒属性ダメージ	10
18. 敵キャラクターR	重力	520	52	48	52	重力属性ダメージ	10
19. 敵キャラクターS	炎	550	55	50	55	炎属性ダメージ	10
20. 敵キャラクターT	氷	580	58	52	58	氷属性ダメージ	10
21. 敵キャラクターU	雷	600	60	55	60	雷属性ダメージ	10
22. 敵キャラクターV	風	620	62	58	62	風属性ダメージ	10
23. 敵キャラクターW	毒	650	65	60	65	毒属性ダメージ	10
24. 敵キャラクターX	重力	680	68	62	68	重力属性ダメージ	10
25. 敵キャラクターY	炎	700	70	65	70	炎属性ダメージ	10
26. 敵キャラクターZ	氷	720	72	68	72	氷属性ダメージ	10
27. 敵キャラクターAA	雷	750	75	70	75	雷属性ダメージ	10
28. 敵キャラクターAB	風	780	78	72	78	風属性ダメージ	10
29. 敵キャラクターAC	毒	800	80	75	80	毒属性ダメージ	10
30. 敵キャラクターAD	重力	820	82	78	82	重力属性ダメージ	10
31. 敵キャラクターAE	炎	850	85	80	85	炎属性ダメージ	10
32. 敵キャラクターAF	氷	880	88	82	88	氷属性ダメージ	10
33. 敵キャラクターAG	雷	900	90	85	90	雷属性ダメージ	10
34. 敵キャラクターAH	風	920	92	88	92	風属性ダメージ	10
35. 敵キャラクターAI	毒	950	95	90	95	毒属性ダメージ	10
36. 敵キャラクターAJ	重力	980	98	92	98	重力属性ダメージ	10
37. 敵キャラクターAK	炎	1000	100	95	100	炎属性ダメージ	10
38. 敵キャラクターAL	氷	1020	102	98	102	氷属性ダメージ	10
39. 敵キャラクターAM	雷	1050	105	100	105	雷属性ダメージ	10
40. 敵キャラクターAN	風	1080	108	102	108	風属性ダメージ	10
41. 敵キャラクターAO	毒	1100	110	105	110	毒属性ダメージ	10
42. 敵キャラクターAP	重力	1120	112	108	112	重力属性ダメージ	10
43. 敵キャラクターAQ	炎	1150	115	110	115	炎属性ダメージ	10
44. 敵キャラクターAR	氷	1180	118	112	118	氷属性ダメージ	10
45. 敵キャラクターAS	雷	1200	120	115	120	雷属性ダメージ	10
46. 敵キャラクターAT	風	1220	122	118	122	風属性ダメージ	10
47. 敵キャラクターAU	毒	1250	125	120	125	毒属性ダメージ	10
48. 敵キャラクターAV	重力	1280	128	122	128	重力属性ダメージ	10
49. 敵キャラクターAW	炎	1300	130	125	130	炎属性ダメージ	10
50. 敵キャラクターAX	氷	1320	132	128	132	氷属性ダメージ	10
51. 敵キャラクターAY	雷	1350	135	130	135	雷属性ダメージ	10
52. 敵キャラクターAZ	風	1380	138	132	138	風属性ダメージ	10
53. 敵キャラクターBA	毒	1400	140	135	140	毒属性ダメージ	10
54. 敵キャラクターBB	重力	1420	142	138	142	重力属性ダメージ	10
55. 敵キャラクターBC	炎	1450	145	140	145	炎属性ダメージ	10
56. 敵キャラクターBD	氷	1480	148	142	148	氷属性ダメージ	10
57. 敵キャラクターBE	雷	1500	150	145	150	雷属性ダメージ	10
58. 敵キャラクターBF	風	1520	152	148	152	風属性ダメージ	10
59. 敵キャラクターBG	毒	1550	155	150	155	毒属性ダメージ	10
60. 敵キャラクターBH	重力	1580	158	152	158	重力属性ダメージ	10
61. 敵キャラクターBI	炎	1600	160	155	160	炎属性ダメージ	10
62. 敵キャラクターBJ	氷	1620	162	158	162	氷属性ダメージ	10
63. 敵キャラクターBK	雷	1650	165	160	165	雷属性ダメージ	10
64. 敵キャラクターBL	風	1680	168	162	168	風属性ダメージ	10
65. 敵キャラクターBM	毒	1700	170	165	170	毒属性ダメージ	10
66. 敵キャラクターBN	重力	1720	172	168	172	重力属性ダメージ	10
67. 敵キャラクターBO	炎	1750	175	170	175	炎属性ダメージ	10
68. 敵キャラクターBP	氷	1780	178	172	178	氷属性ダメージ	10
69. 敵キャラクターBQ	雷	1800	180	175	180	雷属性ダメージ	10
70. 敵キャラクターBR	風	1820	182	178	182	風属性ダメージ	10
71. 敵キャラクターBS	毒	1850	185	180	185	毒属性ダメージ	10
72. 敵キャラクターBT	重力	1880	188	182	188	重力属性ダメージ	10
73. 敵キャラクターBU	炎	1900	190	185	190	炎属性ダメージ	10
74. 敵キャラクターBV	氷	1920	192	188	192	氷属性ダメージ	10
75. 敵キャラクターBW	雷	1950	195	190	195	雷属性ダメージ	10
76. 敵キャラクターBX	風	1980	198	192	198	風属性ダメージ	10
77. 敵キャラクターBY	毒	2000	200	195	200	毒属性ダメージ	10
78. 敵キャラクターBZ	重力	2020	202	198	202	重力属性ダメージ	10
79. 敵キャラクターCA	炎	2050	205	200	205	炎属性ダメージ	10
80. 敵キャラクターCB	氷	2080	208	202	208	氷属性ダメージ	10
81. 敵キャラクターCC	雷	2100	210	205	210	雷属性ダメージ	10
82. 敵キャラクターCD	風	2120	212	208	212	風属性ダメージ	10
83. 敵キャラクターCE	毒	2150	215	210	215	毒属性ダメージ	10
84. 敵キャラクターCF	重力	2180	218	212	218	重力属性ダメージ	10
85. 敵キャラクターCG	炎	2200	220	215	220	炎属性ダメージ	10
86. 敵キャラクターCH	氷	2220	222	218	222	氷属性ダメージ	10
87. 敵キャラクターCI	雷	2250	225	220	225	雷属性ダメージ	10
88. 敵キャラクターCJ	風	2280	228	222	228	風属性ダメージ	10
89. 敵キャラクターCK	毒	2300	230	225	230	毒属性ダメージ	10
90. 敵キャラクターCL	重力	2320	232	228	232	重力属性ダメージ	10
91. 敵キャラクターCM	炎	2350	235	230	235	炎属性ダメージ	10
92. 敵キャラクターCN	氷	2380	238	232	238	氷属性ダメージ	10
93. 敵キャラクターCO	雷	2400	240	235	240	雷属性ダメージ	10
94. 敵キャラクターCP	風	2420	242	238	242	風属性ダメージ	10
95. 敵キャラクターCQ	毒	2450	245	240	245	毒属性ダメージ	10
96. 敵キャラクターCR	重力	2480	248	242	248	重力属性ダメージ	10
97. 敵キャラクターCS	炎	2500	250	245	250	炎属性ダメージ	10
98. 敵キャラクターCT	氷	2520	252	248	252	氷属性ダメージ	10
99. 敵キャラクターCU	雷	2550	255	250	255	雷属性ダメージ	10
100. 敵キャラクターCV	風	2580	258	252	258	風属性ダメージ	10
101. 敵キャラクターCW	毒	2600	260	255	260	毒属性ダメージ	10
102. 敵キャラクターCX	重力	2620	262	258	262	重力属性ダメージ	10
103. 敵キャラクターCY	炎	2650	265	260	265	炎属性ダメージ	10
104. 敵キャラクターCZ	氷	2680	268	262	268	氷属性ダメージ	10
105. 敵キャラクターDA	雷	2700	270	265	270	雷属性ダメージ	10
106. 敵キャラクターDB	風	2720	272	268	272	風属性ダメージ	10
107. 敵キャラクターDC	毒	2750	275	270	275	毒属性ダメージ	10
108. 敵キャラクターDD	重力	2780	278	272	278	重力属性ダメージ	10
109. 敵キャラクターDE	炎	2800	280	275	280	炎属性ダメージ	10
110. 敵キャラクターDF	氷	2820	282	278	282	氷属性ダメージ	10
111. 敵キャラクターDG	雷	2850	285	280	285	雷属性ダメージ	10
112. 敵キャラクターDH	風	2880	288	282	288	風属性ダメージ	10
113. 敵キャラクターDI	毒	2900	290	285	290	毒属性ダメージ	10
114. 敵キャラクターDJ	重力	2920	292	288	292	重力属性ダメージ	10
115. 敵キャラクターDK	炎	2950	295	290	295	炎属性ダメージ	10
116. 敵キャラクターDL	氷	2980	298	292	298	氷属性ダメージ	10
117. 敵キャラクターDM	雷	3000	300	295	300	雷属性ダメージ	10
118. 敵キャラクターDN	風	3020	302	298	302	風属性ダメージ	10
119. 敵キャラクターDO	毒	3050	305	300	305	毒属性ダメージ	10
120. 敵キャラクターDP	重力	3080	308	302	308	重力属性ダメージ	10
121. 敵キャラクターDQ	炎	3100	310	305	310	炎属性ダメージ	10
122. 敵キャラクターDR	氷	3120	312	308	312	氷属性ダメージ	10
123. 敵キャラクターDS	雷	3150	315	310	315	雷属性ダメージ	10
124. 敵キャラクターDT	風	3180	318	312	318	風属性ダメージ	10
125. 敵キャラクターDU	毒	3200	320	315	320	毒属性ダメージ	10
126. 敵キャラクターDV	重力	3220	322	318	322	重力属性ダメージ	10
127. 敵キャラクターDW	炎	3250	325	320	325	炎属性ダメージ	10
128. 敵キャラクターDX	氷	3280	328	322	328	氷属性ダメージ	10
129. 敵キャラクターDY	雷	3300	330	325	330	雷属性ダメージ	10
130. 敵キャラクターDZ	風	3320	332	328	332	風属性ダメージ	10
131. 敵キャラクターEA	毒	3350	335	330	335	毒属性ダメージ	10
132. 敵キャラクターEB	重力	3380	338	332	338	重力属性ダメージ	10
133. 敵キャラクターEC	炎	3400	340	335	340	炎属性ダメージ	10
134. 敵キャラクターED	氷	3420	342	338	342	氷属性ダメージ	10
135. 敵キャラクターEE	雷	3450	345	340	345	雷属性ダメージ	10
136. 敵キャラクターEF	風	3480	348	342	348	風属性ダメージ	10
137. 敵キャラクターEG	毒	3500	350	345	350	毒属性ダメージ	10
138. 敵キャラクターEH	重力	3520	352	348	352	重力属性ダメージ	10
139. 敵キャラクターEI	炎	3550	355	350	355	炎属性ダメージ	10
140. 敵キャラクターEJ	氷	3580	358	352	358	氷属性ダメージ	10
141. 敵キャラクターEK	雷	3600	360	355	360	雷属性ダメージ	10
142. 敵キャラクターEL	風	3620	362	358	362	風属性ダメージ	10
143. 敵キャラクターEM	毒	3650	365	360	365	毒属性ダメージ	10
144. 敵キャラクターEN	重力	3680	368	362	368	重力属性ダメージ	10
145. 敵キャラクターEO	炎	3700	370	365	370	炎属性ダメージ	10
146. 敵キャラクターEP	氷	3720	372	368	372	氷属性ダメージ	10
147. 敵キャラクターEQ	雷	3750	375	370	375	雷属性ダメージ	10
148. 敵キャラクターER	風	3780	378	372	378	風属性ダメージ	10
149. 敵キャラクターES	毒	3800	380	375	380	毒属性ダメージ	10
150. 敵キャラクターET	重力	3820	382	378	382	重力属性ダメージ	10
151. 敵キャラクターEU	炎	3850	385	380	385	炎属性ダメージ	10
152. 敵キャラクターEV	氷	3880	388	382	388	氷属性ダメージ	10
153. 敵キャラクターEW	雷	3900	390	385	390	雷属性ダメージ	10
154. 敵キャラクターEX	風	3920	392	388	392	風属性ダメージ	10
155. 敵キャラクターEY	毒	3950	395	390	395	毒属性ダメージ	10
156. 敵キャラクターEZ	重力	3980	398	392	398	重力属性ダメージ	10
157. 敵キャラクターFA	炎	4000	400	395	400	炎属性ダメージ	10
158. 敵キャラクターFB	氷	4020	402	398	402	氷属性ダメージ	10
159. 敵キャラクターFC	雷	4050	405	400	405	雷属性ダメージ	10
160. 敵キャラクターFD	風	4080	408	402	408	風属性ダメージ	10
161. 敵キャラクターFE	毒	4100	410	405	410	毒属性ダメージ	10
162. 敵キャラクターFF	重力	4120	412	408	412	重力属性ダメージ	10
163. 敵キャラクターFG	炎	4150	415	410	415	炎属性ダメージ	10
164. 敵キャラクターFH	氷	4180	418	412	418	氷属性ダメージ	10
165. 敵キャラクターFI	雷	4200	420	415	420	雷属性ダメージ	10
166. 敵キャラクターFJ	風	4220	422	418	422	風属性ダメージ	10
167. 敵キャラクターFK	毒	4250	425	420	425	毒属性ダメージ	10
168. 敵キャラクターFL	重力	4280	428	422	428	重力属性ダメージ	10
169. 敵キャラクターFM	炎	4300	430	425	430	炎属性ダメージ	10
170. 敵キャラクターFN	氷	4320	432	428	432	氷属性ダメージ	10
171. 敵キャラクターFO	雷	4350	435	430	435	雷属性ダメージ	10
172. 敵キャラクターFP	風	4380	438	432	438	風属性ダメージ	10
173. 敵キャラクターFQ	毒	4400	440	435	440	毒属性ダメージ	10
174. 敵キャラクターFR	重力	4420	442	438	442	重力属性ダメージ	10
175. 敵キャラクターFS	炎	4450	445	44			

【図 6 9】

中ボス/バトル先制演出決定テーブル
通常④(ダンジョン2F)が最終到達の場合の先制攻撃

当否	④実行時レベル	抽選値 (0~99)	ダメージ種別
ハズレ	60~64	0~49	ダメージ無
		50~94	ダメージ小
		95~99	ダメージ中
	65~69	0~49	ダメージ小
		50~94	ダメージ中
		95~99	ダメージ大
	70~74	0~49	ダメージ中
		50~99	ダメージ大
		0~99	ダメージ大
大当たり	60~64	0~29	ダメージ無
		30~74	ダメージ小
		75~99	ダメージ大
	65~69	0~29	ダメージ小
		30~74	ダメージ中
		75~99	ダメージ大
	70~74	0~49	ダメージ中
		50~94	ダメージ大
		95~99	撃破
	75~79	0~69	ダメージ大
		90~99	撃破
		0~49	ダメージ大
	80~89	0~49	ダメージ大
		50~99	撃破
		0~99	撃破

【図 7 0】



10

20

【図 7 1】

通常⑤(ボス/バトル)が最終到達の場合の初期表示と最終表示
配置抽選テーブル

①	③	⑤
②	④	⑥

種別NO.	キャラ	①	②	③	④	⑤	⑥
1	A~H	B	B	A	A	C	C
2	A~H	B	B	A	A	B	C
3	A~H	B	A	A	A	B	C
4	A~H	B	B	A	A	B	B
5	A~H	A	A	A	A	A	A
6	I	S	S	S	S	S	S

【図 7 2】

通常⑤(ボス/バトル)が最終到達の場合の初期表示と最終表示
配置抽選テーブル

当否	キャラ	⑤開始時レベル	抽選値 (0~99)	最終配置	昇格回数	初期配置
ハズレ	A~H	60~69	0~39	1	0	1
			40~49	2	0	2
			50~59	3	1	1
			60~69	3	0	3
			70~79	3	1	2
			80~89	3	2	4
			90~99	4	0	4
			94~99	4	1	3
			97~99	4	2	2
			99	4	3	1
			0~9	1	0	1
			10~19	2	0	2
			20~29	2	1	1
			30~39	3	0	3
			40~49	3	1	2
大当たり	A~H	60~69	50~59	3	2	1
			60~69	4	0	4
			70~79	4	1	3
			80~89	4	2	2
			90~99	4	3	1
			94~99	5	0	1
			97~99	5	1	1
			99	5	2	0
			0~9	2	0	2
			10~19	2	1	1
			20~29	3	0	3
			30~39	3	1	2
			40~49	3	2	1
			50~59	4	0	4
			60~69	4	1	3
			70~79	4	2	2
			80~89	4	3	1
			90~99	5	0	5
			93~94	5	1	4
			95~96	5	2	3
			97~98	5	3	2
			99	5	4	1
			0~2	1	0	1
			3~8	2	0	2
			9~15	2	1	1
			16~25	3	0	3
			26~35	3	1	2
			36~45	3	2	1
			46~55	4	0	4
			56~60	4	1	3
			61~65	4	2	2
			66~70	4	3	1
			71~77	5	0	5
			78~84	5	1	4
			85~90	5	2	3
			91~95	5	3	2
			96~99	5	4	1
			99	6	0	6
			0~99	6	0	6

30

40

50

【図 7 3】

サポート決定テーブル(確変中ボス(トル演出))

サブ変動 パターン	種別	抽選値 (0~99)	サポート演出有無	サポート回数 (上限)
9	時短通常変動	0~99	x	—
10	時短通常変動	0~99	x	—
11	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
12	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
13	確変1/1トルハズレ	90~99	○	1
14	確変1/1トルハズレ	0~99	○	1
15	確変1/1トルハズレ	0~94	x	—
16	確変1/1トルハズレ	95~99	○	2
17	確変1/1トルハズレ	0~74	x	—
18	確変1/1トルハズレ	75~99	○	1
19	確変1/1トルハズレ	90~99	○	2
20	確変1/1トルハズレ	0~69	x	—
21	確変1/1トルハズレ	70~99	○	1
22	確変1/1トルハズレ	90~99	○	2
23	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
24	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
25	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
26	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
27	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
28	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
29	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
30	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
31	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
32	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
33	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
34	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
35	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
36	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
37	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
38	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
39	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
40	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
41	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
42	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
43	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
44	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
45	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
46	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
47	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
48	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
49	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
50	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
51	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
52	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
53	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
54	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
55	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—

【図 7 4】

サポート決定テーブル(確変中ボス(トル演出))

サブ変動 パターン	種別	抽選値 (0~99)	サポート演出有無	サポート回数 (上限)
36	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
37	確変1/1トルハズレ	0~94	x	—
38	確変1/1トルハズレ	95~99	○	1
39	確変1/1トルハズレ	0~94	x	—
40	確変1/1トルハズレ	95~99	○	1
41	確変1/1トルハズレ	0~74	x	—
42	確変1/1トルハズレ	75~99	○	1
43	確変1/1トルハズレ	0~69	x	—
44	確変1/1トルハズレ	70~99	○	1
45	確変1/1トルハズレ	90~99	○	2
46	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
47	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
48	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
49	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
50	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
51	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
52	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
53	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
54	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—
55	確変1/1トルハズレ	0~99	x	—

10

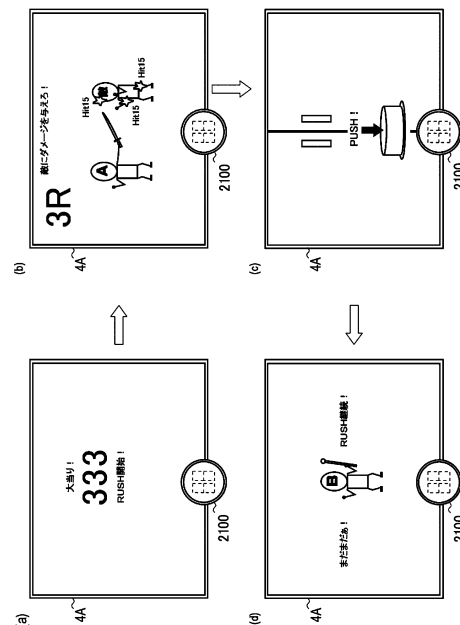
20

【図 7 5】

確変時短中ボス種類規定テーブル

種類	特徴
1	確変突入時のボス
2	2番目のボス
3	3番目のボス
4	4番目のボス
5	ラストボス
6	保留連確定ザコボス

【図 7 6】

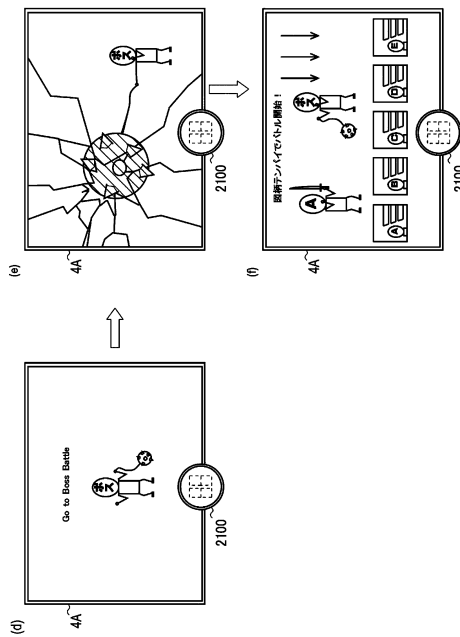


30

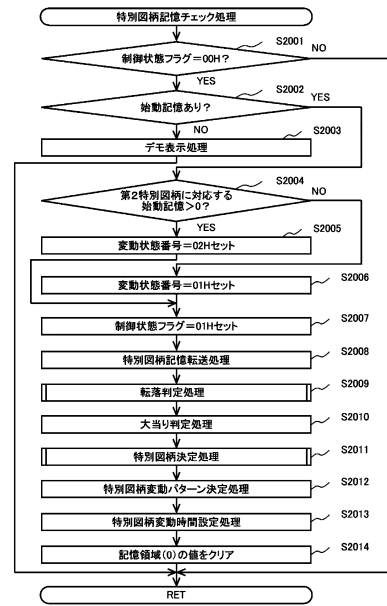
40

50

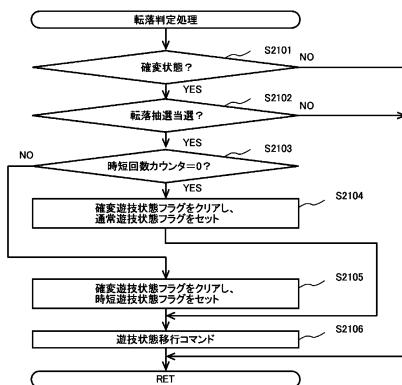
【図 77】



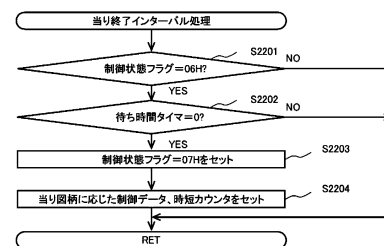
【図 78】



【図 79】



【図 80】



10

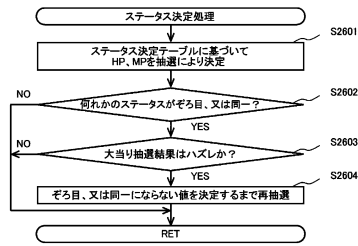
20

30

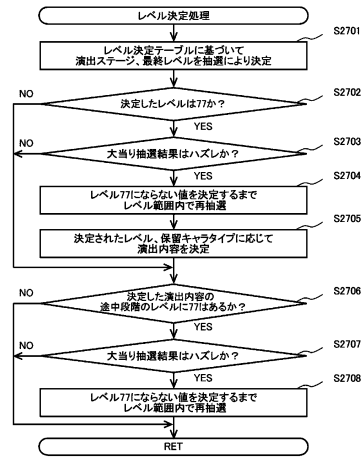
40

50

【図 8 5】



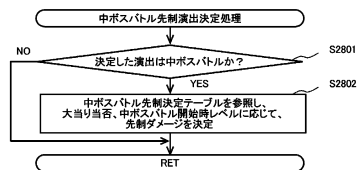
【図 8 6】



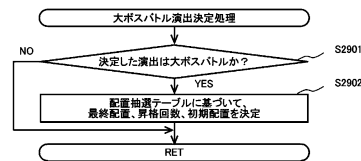
10

20

【図 8 7】



【図 8 8】

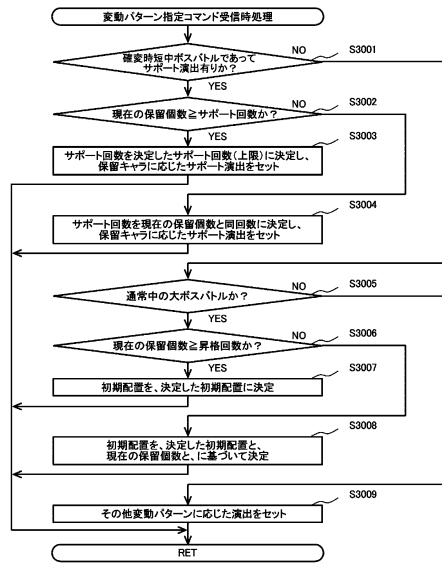


30

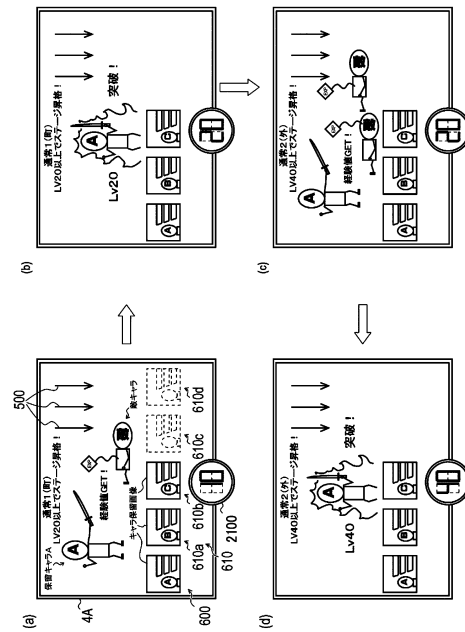
40

50

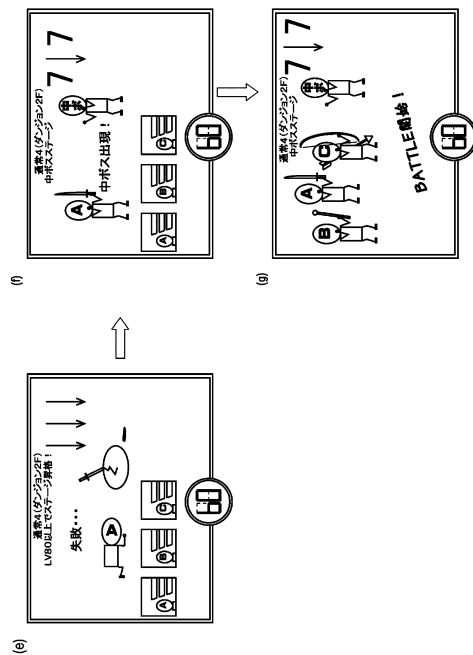
【図 89】



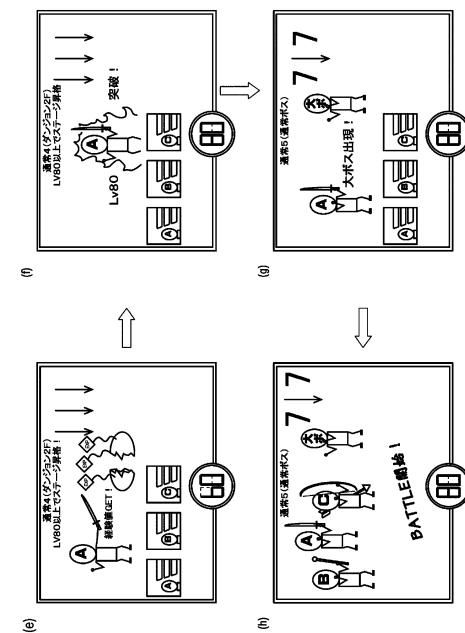
【図 90】



【図 91】



【図 92】



10

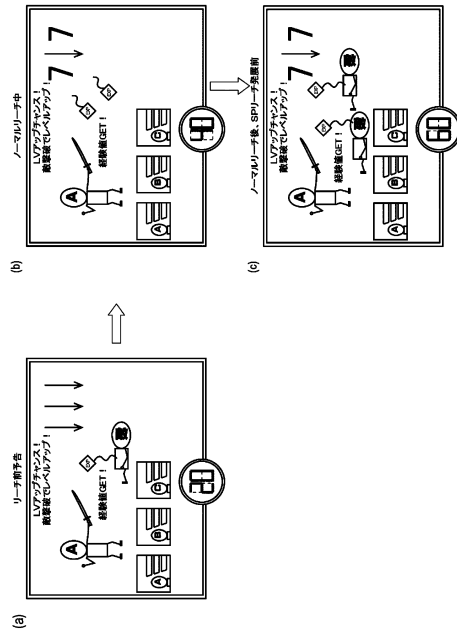
20

30

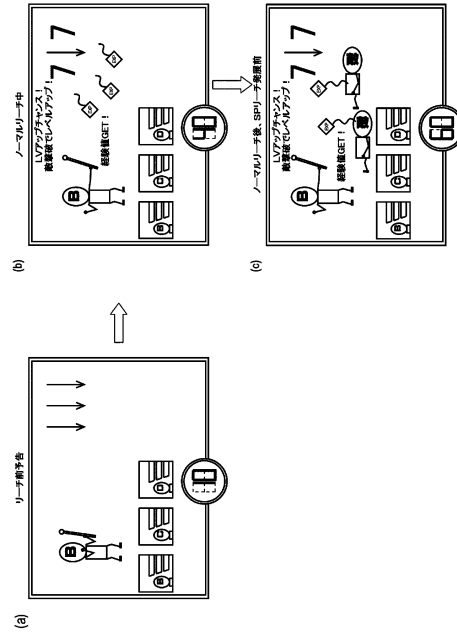
40

50

【図 9 3】



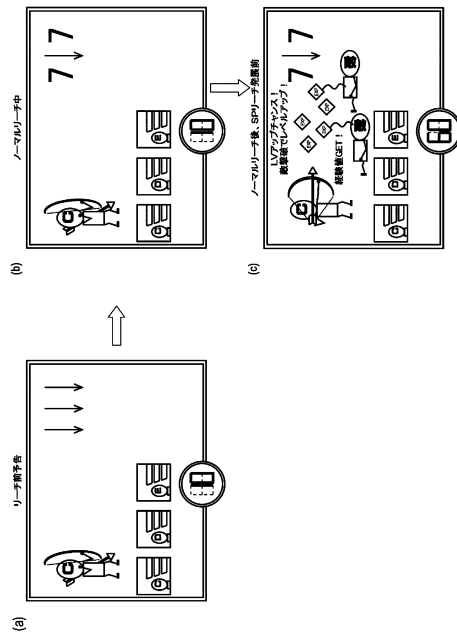
【図 9 4】



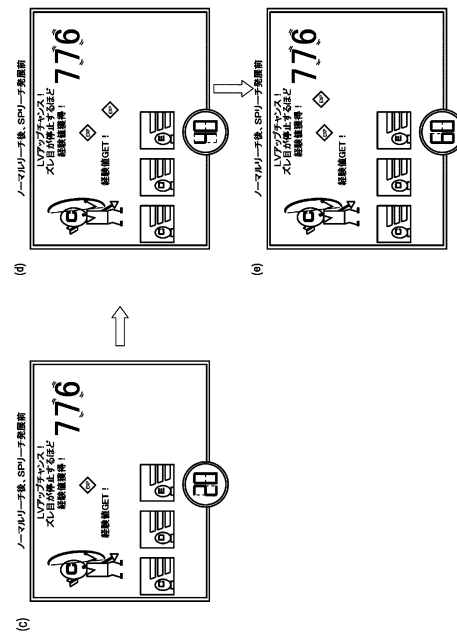
10

20

【図 9 5】



【図 9 6】

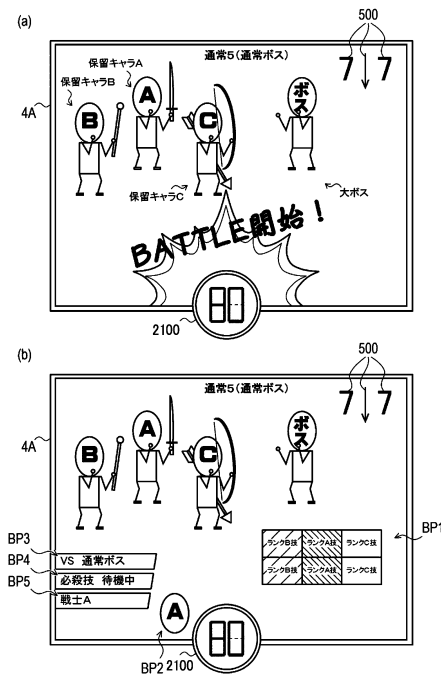


30

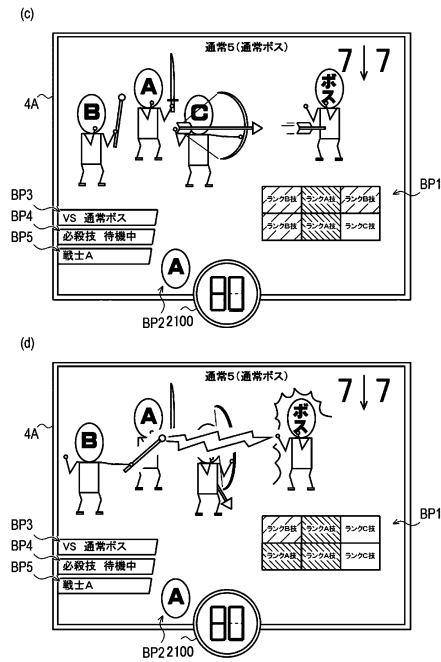
40

50

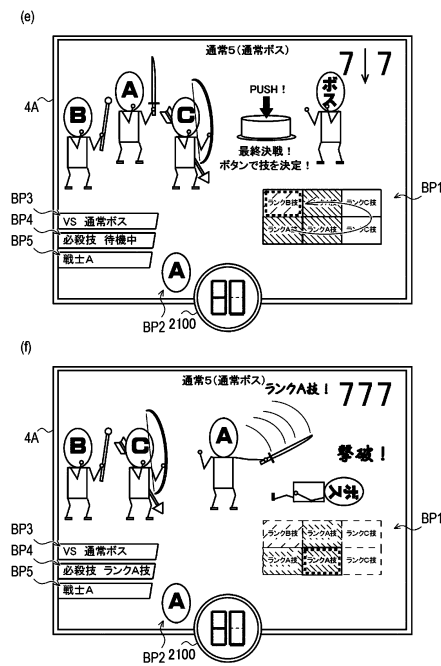
【図 97】



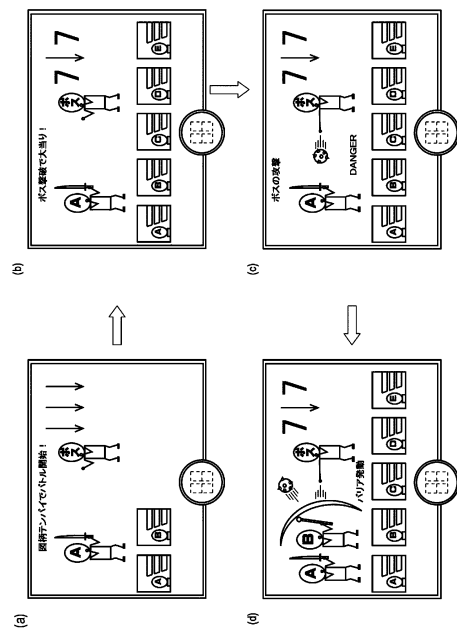
【図 98】



【図 99】



【図 100】



10

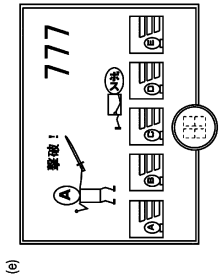
20

30

40

50

【図 1 0 1】

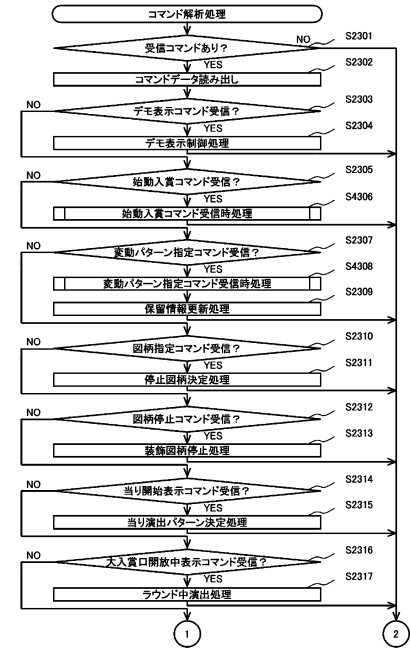


【図 1 0 2】

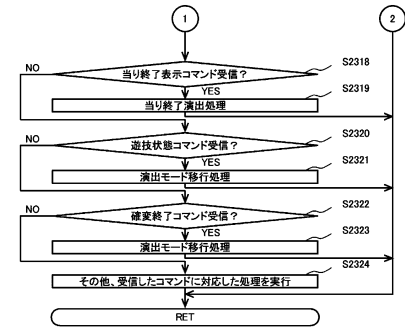
レベル引継キャラ決定テーブル

サブ変動 パターン	種別	抽選値 (0~99)	引継演出有無	引継回数(最大)
1	通常変動	0~99	×	—
2	通常変動	0~99	×	—
3	擬似1ノーマルハズレ	0~99	×	—
4	擬似2ノーマルハズレ	0~99	×	—
5	擬似1SPハズレ	0~99	×	—
6	擬似2SPハズレ	0~99	×	—
7	擬似3SPハズレ	0~99	×	—
8	擬似4SPハズレ	0~99	×	—
23	通常演出	0~99	×	—
24	擬似1SP当り	0~99	×	—
25	擬似1SPハズレSP当り	0~99	×	—
26	擬似1通常SSP当り	0~99	×	—
27	擬似2SP当り	0~99	×	—
28	擬似2SPハズレSP当り	0~99	×	—
29	擬似2通常SSP当り	0~99	×	—
30	擬似3SP当り	0~99	×	—
31	擬似3SPハズレSP当り	0~99	×	—
32	擬似3通常SSP当り	0~99	×	—
33	擬似4SP当り	0~99	×	—
34	擬似4SPハズレSP当り	0~99	×	—
35	擬似4通常SSP当り	0~99	×	—

【図 1 0 3】



【図 1 0 4】



10

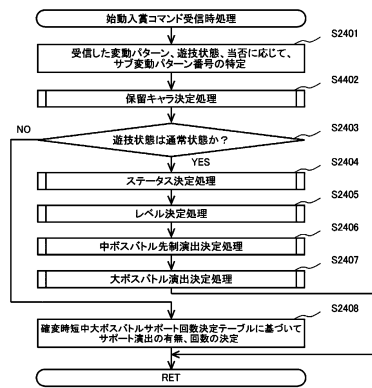
20

30

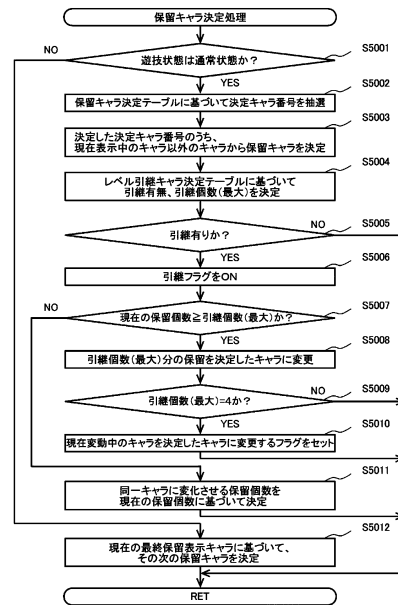
40

50

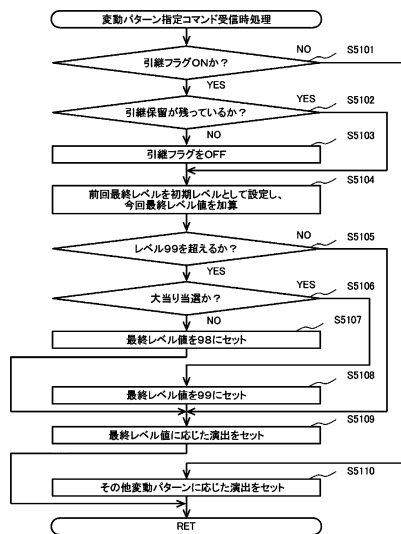
【図 105】



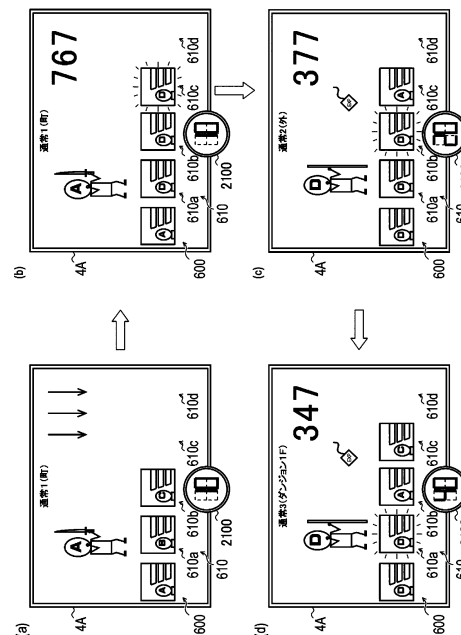
【図 106】



【図 107】



【図 108】



10

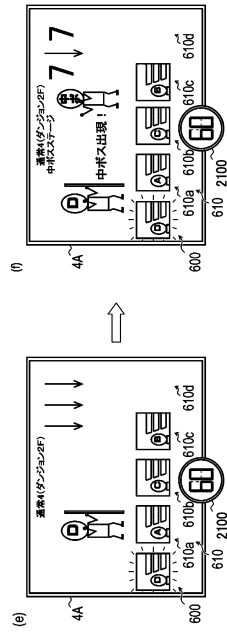
20

30

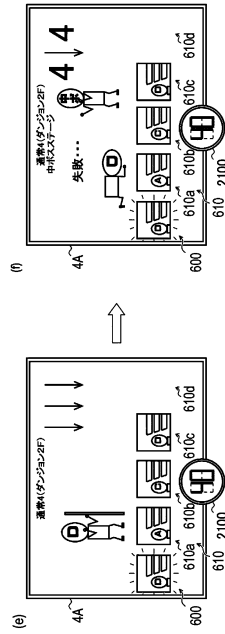
40

50

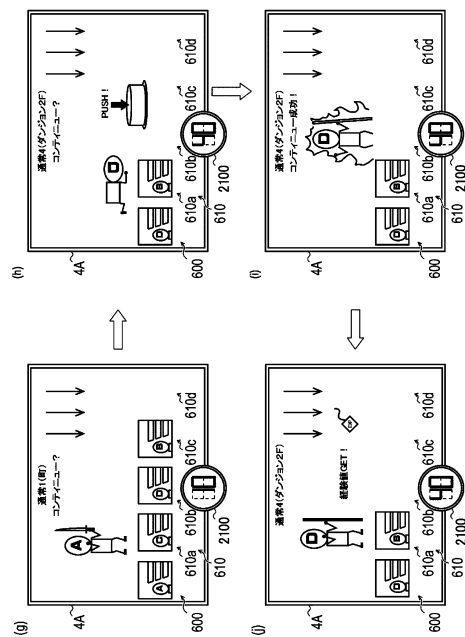
【図 1 0 9】



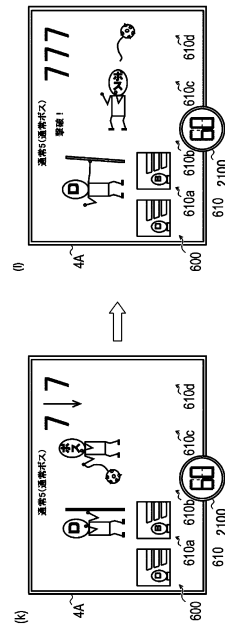
【図 1 1 0】



【図 1 1 1】



【図 1 1 2】



10

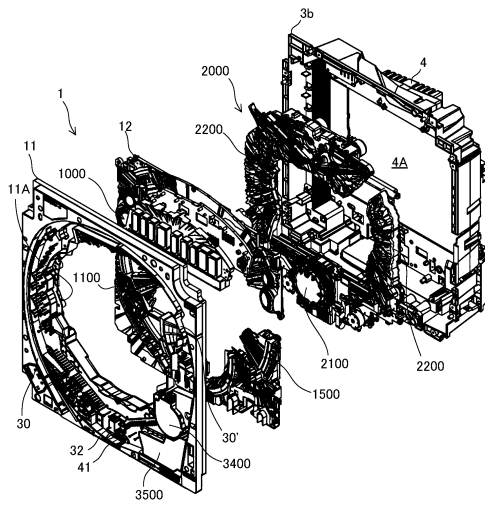
20

30

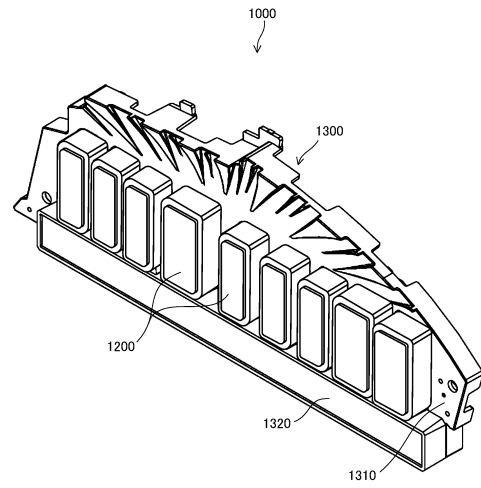
40

50

【図 1 1 3】



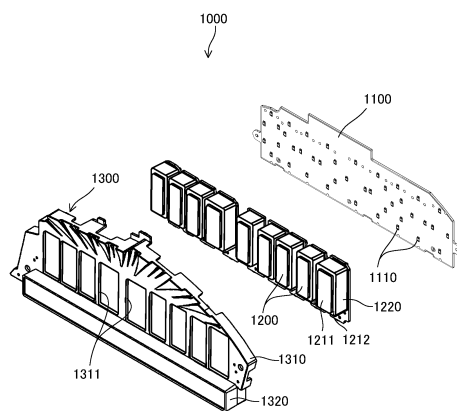
【図 1 1 4】



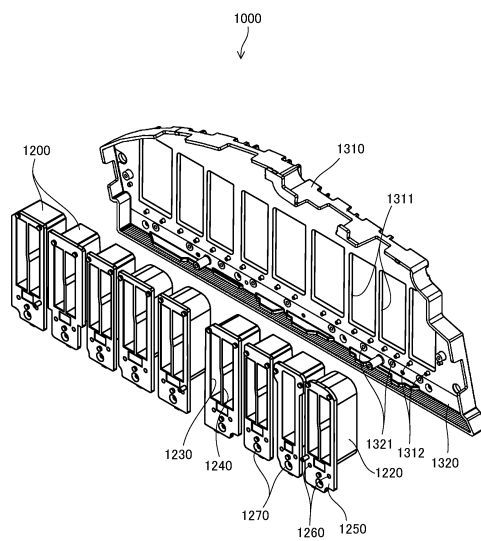
10

20

【図 1 1 5】



【図 1 1 6】

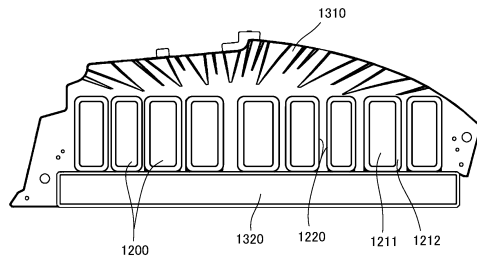


30

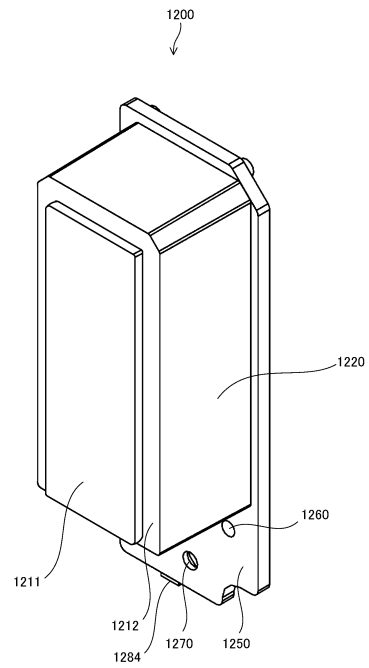
40

50

【図 1 1 7】



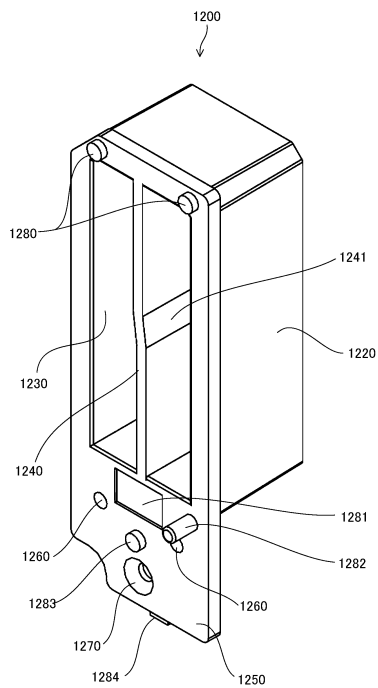
【図 1 1 8】



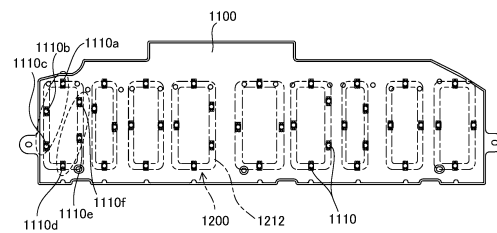
10

20

【図 1 1 9】



【図 1 2 0】

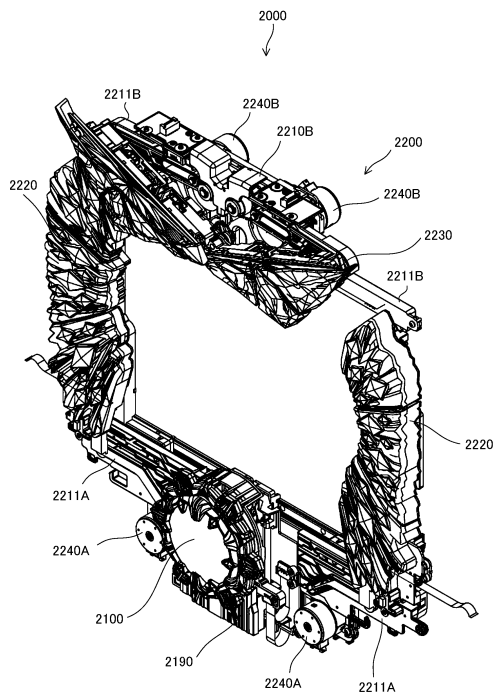


30

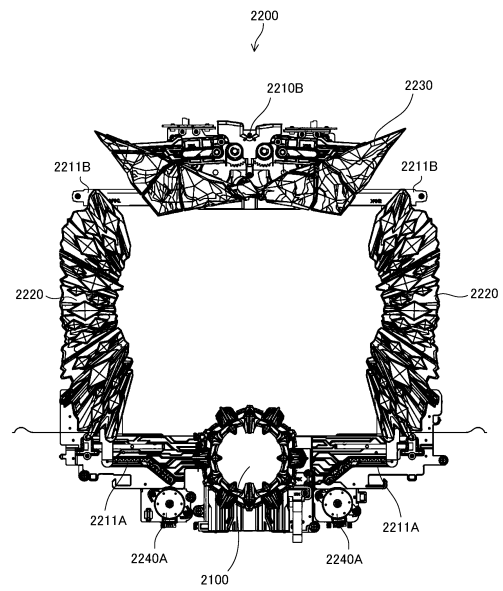
40

50

【図 1 2 1】



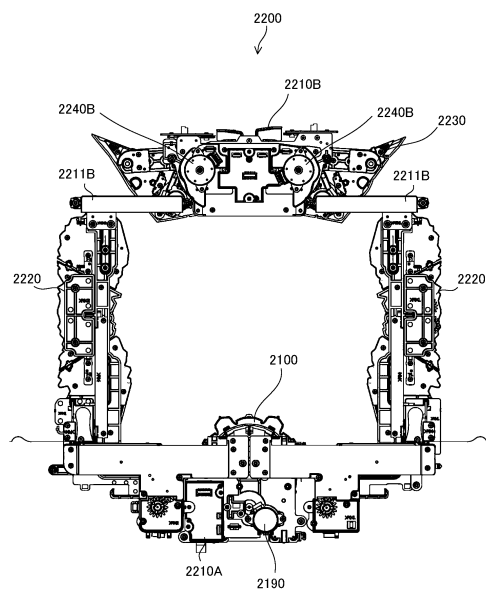
【図 1 2 2】



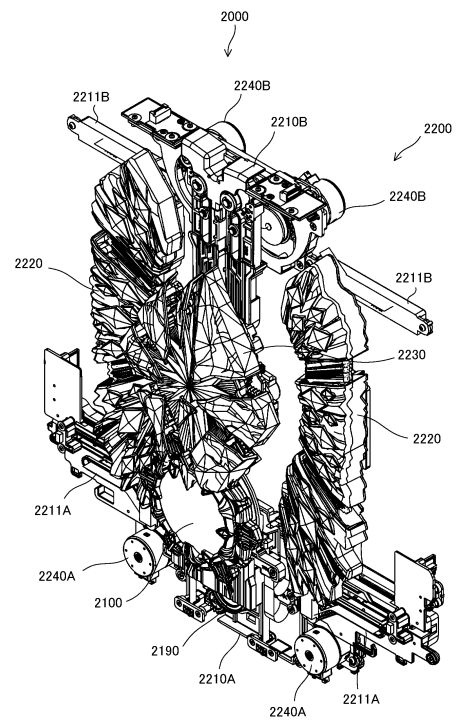
10

20

【図 1 2 3】



【図 1 2 4】

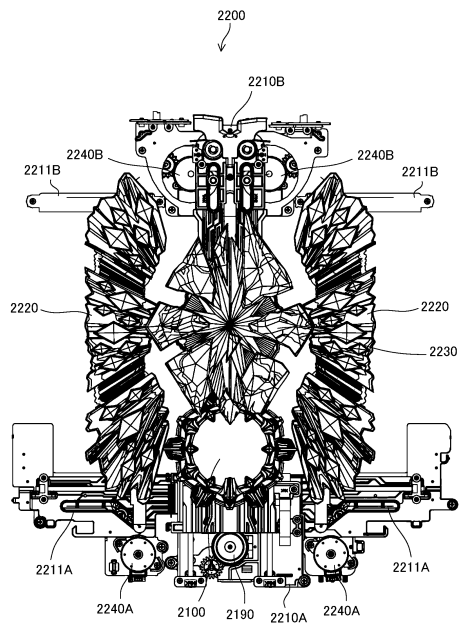


30

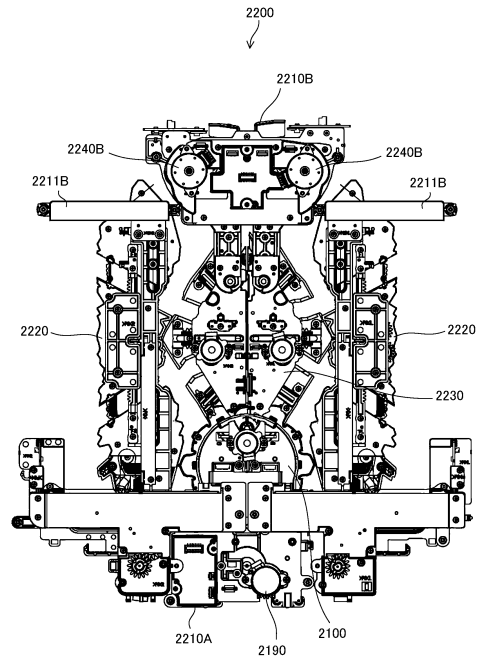
40

50

【図 1 2 5】



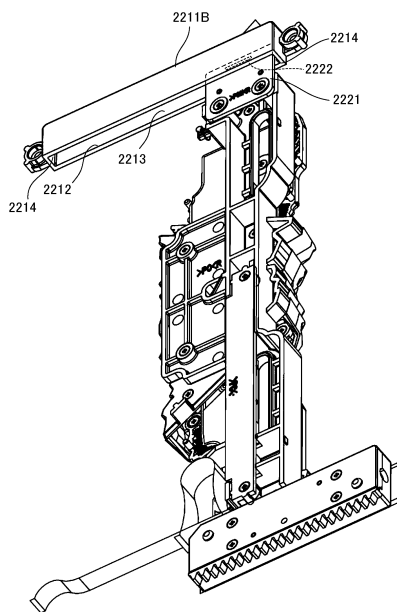
【図 1 2 6】



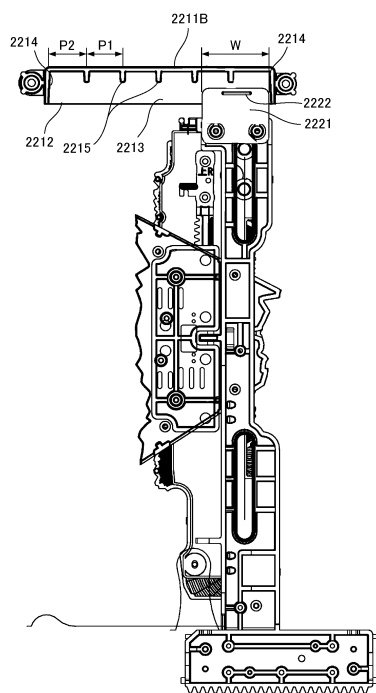
10

20

【図 1 2 7】



【図 1 2 8】

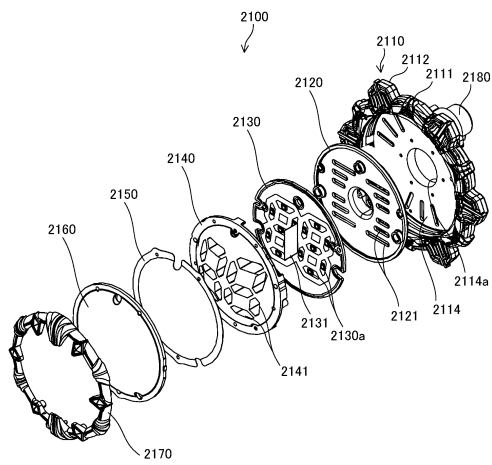


30

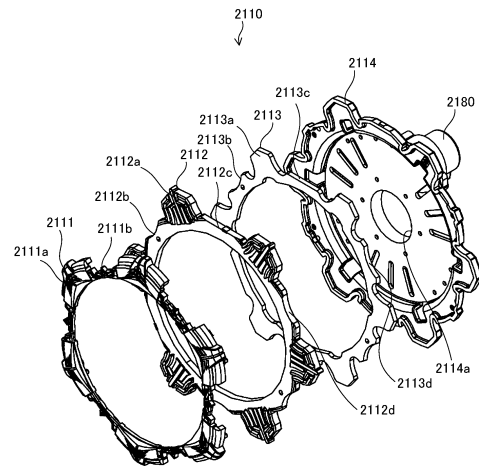
40

50

【図 1 2 9】



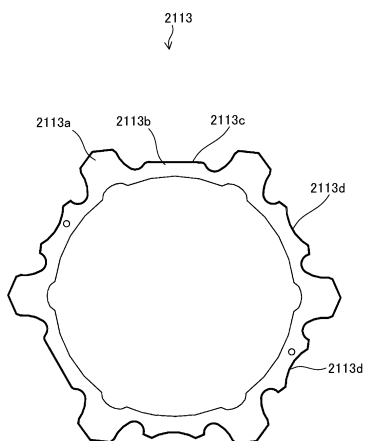
【図 1 3 0】



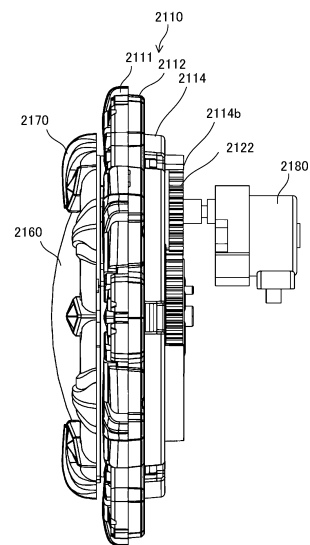
10

20

【図 1 3 1】



【図 1 3 2】

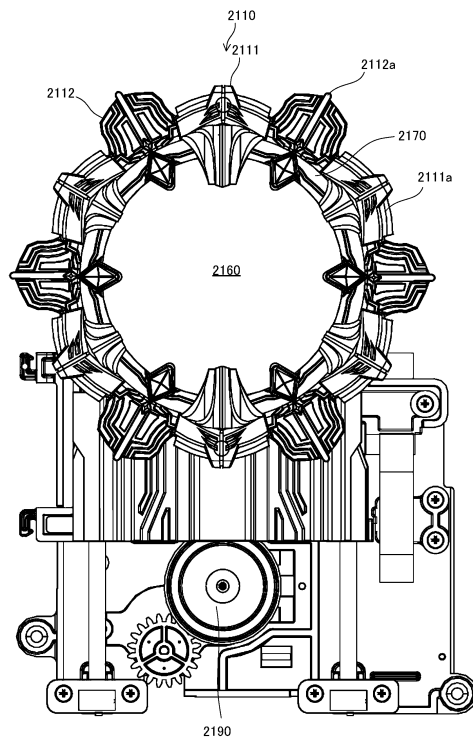


30

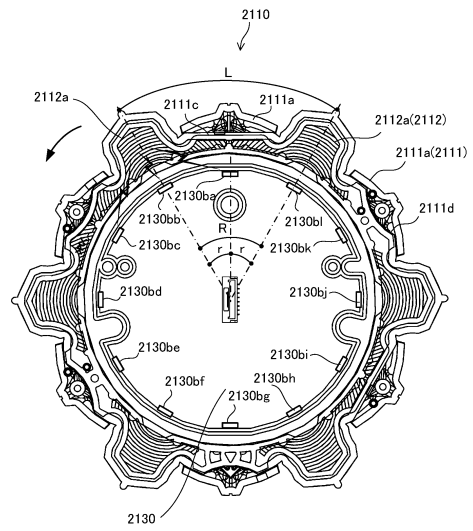
40

50

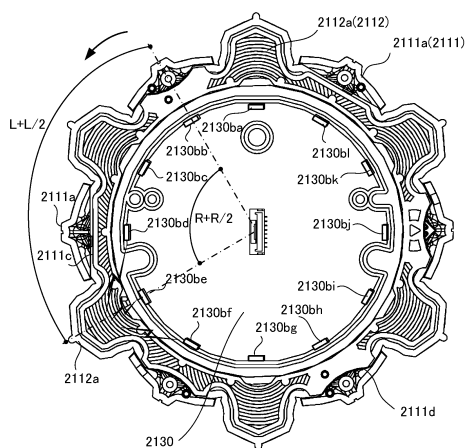
【図 1 3 3】



【図 1 3 4】



【図 1 3 5】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 3 - 2 0 2 1 9 3 (J P , A)
 特開 2 0 1 7 - 0 5 6 3 6 2 (J P , A)
 特許第 6 2 4 9 3 8 3 (J P , B 1)
 CR野薔薇物語Hガーデンルーレット, YouTube [Online] [video], 2007年07月01日, 〈URL
 : <https://www.youtube.com/watch?v=Dp6s4V4g7tE>〉, 主に 0 : 1 4 ~ 0 : 4 5 を参照, [
 2 0 2 1 年 9 月 1 7 日 検 索]
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
 A 6 3 F 7 / 0 2