

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-17845

(P2019-17845A)

(43) 公開日 平成31年2月7日(2019.2.7)

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

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 115 頁)

(21) 出願番号	特願2017-140676 (P2017-140676)	(71) 出願人	000154679
(22) 出願日	平成29年7月20日 (2017. 7. 20)		株式会社平和
			東京都台東区東上野一丁目16番1号
		(74) 代理人	100131303
			弁理士 吉村 徳人
		(74) 代理人	100070183
			弁理士 吉村 公一
		(72) 発明者	林 将仁
			東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
			式会社平和内
		Fターム(参考)	2C088 CA13
			2C333 AA11 CA06 CA44 CA79

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 遊技の興趣を向上する。

【解決手段】 パチンコ機1では、

また、パチンコ機1では、特図当落判定により大当たり遊技状態が生起されると判定される確率が、設定情報記憶領域に設定されている（設定値）に応じた確率とされる。特に、「特図高確率状態」の生起中において、特図変動パターン判定により「ノーマルリーチ変動」が選択される確率が、設定値に応じた確率となる。これによって、「特図高確率状態」の生起中において、「ノーマルリーチ変動」が選択される確率に基づいて、設定値を予測することが可能となる。

【選択図】 図4

設定情報	遊技状態	大当たり値の数 (大当たり確率)
1	特図低確率状態	205/65536 (1/319.69)
	特図高確率状態	2040/65536 (1/32.13)
2	特図低確率状態	210/65536 (1/312.08)
	特図高確率状態	2090/65536 (1/31.36)
3	特図低確率状態	215/65536 (1/304.82)
	特図高確率状態	2140/65536 (1/30.62)
4	特図低確率状態	220/65536 (1/297.89)
	特図高確率状態	2190/65536 (1/29.93)
5	特図低確率状態	225/65536 (1/291.27)
	特図高確率状態	2240/65536 (1/29.26)
6	特図低確率状態	230/65536 (1/284.94)
	特図高確率状態	2290/65536 (1/28.62)

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

操作手段の操作に応じて、複数の設定情報のうち、一の設定情報を設定する設定情報設定手段と、

特定遊技状態を生起させるか否かを判定する当落判定を実行する当落判定手段と、

変動態様を判定する変動態様判定を実行する変動態様判定手段と、を備え、

前記当落判定手段は、当落判定により特定遊技状態が生起されると判定される確率を、前記設定情報設定手段により設定された設定情報に応じた確率とし、

前記変動態様判定手段は、前記設定情報設定手段により設定された設定情報に応じて、変動態様を選択することを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

前記変動態様判定手段は、変動態様判定により特定の変動態様が選択される確率を、前記設定情報設定手段により設定された設定情報に応じた確率とすることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、特別図柄抽選の当選確率が、設定値に応じた確率とされる遊技機に関する。

20

【背景技術】

【0002】

従来、特別図柄抽選の当選確率が、設定値に応じた確率とされる遊技機が知られている（特許文献 1 参照）。

この遊技機では、設定値を選択するための設定スイッチが設けられている。そして、可変表示ゲームにおいて、設定スイッチの操作により設定された設定値に応じた乱数列が選択され、選択された乱数列より乱数の抽出が行われる。これによって、可変表示ゲームにおいて、設定値に応じた当り発生確率が設定される。

【先行技術文献】

【特許文献】

30

【0003】

【特許文献 1】特開平 5－285258 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、従来の遊技機では、遊技の興趣が低下する恐れがある。

すなわち、従来の遊技機では、遊技者において、当りが発生する頻度に基づいて、設定値を予測するしかなく、設定値の予測が困難となり、遊技の興趣が低下する恐れがある。

本発明の課題は、遊技の興趣を向上することにある。

【課題を解決するための手段】

40

【0005】

上記目的を達成するために、第一の発明に係る遊技機は、操作手段の操作に応じて、複数の設定情報のうち、一の設定情報を設定する設定情報設定手段と、特定遊技状態を生起させるか否かを判定する当落判定を実行する当落判定手段と、変動態様を判定する変動態様判定を実行する変動態様判定手段と、を備え、前記当落判定手段は、当落判定により特定遊技状態が生起されると判定される確率を、前記設定情報設定手段により設定された設定情報に応じた確率とし、前記変動態様判定手段は、前記設定情報設定手段により設定された設定情報に応じて、変動態様を選択することを特徴とする。

第一の発明に係る遊技機では、当落判定により特定遊技状態が生起されると判定される確率が、設定された設定情報に応じた確率とされる。特に、設定された設定情報に応じて

50

、変動態様が選択される。

これによって、遊技者は、変動態様に基づいて、設定された設定情報を予測することができる。

したがって、第一の発明に係る遊技機によれば、遊技の興趣を向上することが可能となる。

ここで、操作手段としては、後述する設定値選択スイッチ 112 が該当する。設定情報としては、後述する設定値が該当する。設定情報設定手段としては、後述する主制御回路 200（ステップ S116）が該当する。特定遊技状態としては、後述する大当り遊技状態が該当する。当落判定としては、後述する特図当落判定（事前特図当落判定）が該当する。当落判定手段としては、後述する主制御回路 200（ステップ S114）が該当する。変動態様判定としては、後述する特図変動態様判定が該当する。変動態様判定手段としては、後述する主制御回路 200（ステップ S117）が該当する。

【0006】

第二の発明に係る遊技機は、第一の発明に係る遊技機において、前記変動態様判定手段は、変動態様判定により特定の変動態様が選択される確率を、前記設定情報設定手段により設定された設定情報に応じた確率とすることを特徴とする。

第二の発明に係る遊技機では、遊技者は、特定の変動態様が選択される確率に基づいて、設定された設定情報を予測することが可能となる。

ここで、特定の変動態様としては、後述するノーマルリーチ変動が該当する。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、遊技の興趣を向上することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】パチンコ機の全体構成を示す斜視図である。

【図2】遊技盤の正面を示し、特に説明に必要な部分を模式的に示した図である。

【図3】パチンコ機の制御系の構成を示すブロック図である。

【図4】設定値に応じた大当り確率を示す図である。

【図5】CPU初期化処理を示すフローチャートである。

【図6】設定値変更処理を示すフローチャートである。

【図7】メインループ処理を示すフローチャートである。

【図8】電源遮断時退避処理を示すフローチャートである。

【図9】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図10】スイッチ管理処理を示すフローチャートである。

【図11】普図始動球検出処理を示すフローチャートである。

【図12】特図1始動球検出処理を示すフローチャートである。

【図13】特図2始動球検出処理を示すフローチャートである。

【図14】特別図柄乱数取得処理を示すフローチャートである。

【図15】特別遊技管理処理を示すフローチャートである。

【図16】特図変動待ち処理を示すフローチャートである。

【図17】特図変動中処理を示すフローチャートである。

【図18】特図停止中処理を示すフローチャートである。

【図19】大入賞口開放前処理を示すフローチャートである。

【図20】特別電役開閉切替処理を示すフローチャートである。

【図21】大入賞口開放制御処理を示すフローチャートである。

【図22】大入賞口閉鎖有効処理を示すフローチャートである。

【図23】大入賞口開放終了ウェイト処理を示すフローチャートである。

【図24】普通遊技管理処理を示すフローチャートである。

【図25】普図変動待ち処理を示すフローチャートである。

【図26】普図変動中処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図 27】 普通停止中処理を示すフローチャートである。
- 【図 28】 普通電動役物開放前処理を示すフローチャートである。
- 【図 29】 普通電動役物開閉切替処理を示すフローチャートである。
- 【図 30】 普通電動役物開放制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 31】 普通電動役物閉鎖有効処理を示すフローチャートである。
- 【図 32】 普通電動役物開放終了ウェイト処理を示すフローチャートである。
- 【図 33】 ベース比率算出処理を示すフローチャートである。
- 【図 34】 サブタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 35】 コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 36】 保留コマンド受信処理を示すフローチャートである。
- 【図 37】 先読みコマンド受信処理を示すフローチャートである。
- 【図 38】 変動コマンド受信処理を示すフローチャートである。
- 【図 39】 停止コマンド受信処理を示すフローチャートである。
- 【図 40】 オープニングコマンド受信処理を示すフローチャートである。
- 【発明を実施するための形態】

【0009】

以下、本発明の実施形態について図面を参照しながら説明する。

本実施形態では、本発明に係る遊技機を、パチンコ機 1 に適用している。

【0010】

(パチンコ機 1 の全体構成)

まず、パチンコ機 1 の全体構成を説明する。

図 1 は、パチンコ機 1 の全体構成を示す斜視図である。

図 1 に示すパチンコ機 1 は、矩形状の外枠 2 と、外枠 2 の前側に配設された内枠 3 と、内枠 3 の前側に配設された扉ユニット 4 と、を備えている。

【0011】

内枠 3 は、矩形状に形成され、外枠 2 に対して開閉することが可能となるように配設されている。内枠 3 の内側には、遊技盤ユニット 10 (図 2 参照) が取り付けられている。

扉ユニット 4 は、矩形の扉状に形成され、外枠 2 に対して開閉することが可能となるように配設されている。これによって、扉ユニット 4 は、内枠 3 に取り付けられた遊技盤ユニット 10 (後述する遊技盤 11) の正面側を開閉することが可能となっている。扉ユニット 4 は、略中央部に配設された透明板 4a と、透明板 4a の周囲に配設された装飾部 4b と、透明板 4a の下側に配設された受皿ユニット 5 と、受皿ユニット 5 の側方に配設された発射ハンドル 6 と、を備えている。

透明板 4a は、樹脂、ガラス等の透明な材料により平板状に形成され、内枠 3 に取り付けられた遊技盤ユニット 10 (遊技盤 11) の正面側に配設される。これによって、遊技者は、透明板 4a を介して、遊技盤ユニット 10 (遊技盤 11) を視認することが可能となっている。

装飾部 4b は、透明又は半透明の樹脂材料により形成され、前方に向かって膨出する形状を有している。装飾部 4b の上側の各角部には、その内部に音発生装置 (スピーカ) 22 (図 3 参照) が配設された音抜部 4c が設けられている。各音抜部 4c には、音発生装置 22 が出力する音声を通過させる複数の音抜孔が設けられている。また、装飾部 4b には、複数の枠ランプ 20 (図 3 参照) が配設されている。各枠ランプ 20 は、ダイナミック点灯制御により駆動される発光素子 (LED) を含んで構成されている。

【0012】

受皿ユニット 5 は、遊技球 (貸球及び賞球) を受ける受皿 5a と、受皿 5a の前側に配設された演出ボタン 5b 及び回転型セレクター 5c と、を有している。

演出ボタン 5b は、略円柱状に形成され、受皿ユニット 5 から上方に向かって突出するように配設されている。演出ボタン 5b は、遊技者による押下操作 (下方に向かって押し込む操作) が可能となっている。受皿ユニット 5 の内部には、演出ボタン 5b の押下操作を検出する第 1 操作検出スイッチ 24 (図 3 参照) が配設されている。第 1 操作検出ス

10

20

30

40

50

ッチ 2 4 は、演出ボタン 5 b が押下操作されるごとに、第 1 操作信号を演出制御回路 3 0 0 (図 3 参照) に対して出力する。

回転型セクター 5 c (いわゆる「ジョグダイヤル」) は、略円筒状に形成され、演出ボタン 5 b の周囲を囲むように配設されている。回転型セクター 5 c は、遊技者による回転操作 (円筒軸を中心に回転させる操作) が可能となっている。受皿ユニット 5 の内部には、回転型セクター 5 c の回転操作を検出する第 2 操作検出スイッチ 2 5 (図 3 参照) が配設されている。第 2 操作検出スイッチ 2 5 は、回転型セクター 5 c が所定角度 (例えば、6 0 [°]) 回転操作されるごとに、第 2 操作信号を演出制御回路 3 0 0 に対して出力する。

【0013】

また、受皿ユニット 5 の上面には、貸出操作部 7 が配設されている。貸出操作部 7 は、球貸ボタン 7 a と、返却ボタン 7 b と、度数表示装置 7 c と、を有している。

ここで、パチンコ機 1 は、プリペイドカードに記録されている情報の読出し及び更新を行うことが可能な CR ユニット 5 0 0 (図 3 参照) と通信可能に接続されている。そして、プリペイドカード (図示せず) が CR ユニット 5 0 0 に挿入されると、CR ユニット 5 0 0 に挿入されたプリペイドカードに記録されている有価媒体の残存度数が度数表示装置 7 c に表示される。

また、プリペイドカードが CR ユニット 5 0 0 に挿入されている状態で球貸ボタン 7 a が操作されると、所定数の遊技球が受皿 5 a に払い出される。この際、払い出された遊技球の数に応じてプリペイドカードに記録されている有価媒体の残存度数が更新されて、更新された有価媒体の残存度数が度数表示装置 7 c に表示される。

さらに、有価媒体の残存度数が残っているプリペイドカードが CR ユニット 5 0 0 に挿入されている状態で返却ボタン 7 b が操作されると、CR ユニット 5 0 0 からプリペイドカードが返却される。

ここで、プリペイドカードとしては、例えば、磁気記憶媒体、記憶 IC 内蔵媒体等が該当する。

発射ハンドル 6 は、遊技者による回転操作が可能となっている。発射ハンドル 6 の内部には、発射ハンドル 6 が回転操作された角度を検出する発射ボリューム (図示せず) が配設されている。発射ボリュームは、検出した角度に応じた検出信号を払出制御回路 4 0 0 (図 3 参照) に対して出力する。

【0014】

(遊技盤ユニット 1 0 の構成)

次に、遊技盤ユニット 1 0 の構成を説明する。

図 2 は、遊技盤の正面を示し、特に説明に必要な部分を模式的に示した図である。

図 2 に示すように、遊技盤ユニット 1 0 は、セット板 (図示せず) と、セット板に取り付けられた遊技盤 1 1 と、セット板に取り付けられた各種演出装置 (メイン画像表示装置 3 1、サブ画像表示装置 3 2 等) と、を備えている。

セット板は、正面側が開放された箱状に形成されている。セット板の背面板における略中央部には、貫通孔からなる開口部が設けられている。

遊技盤 1 1 は、セット板の正面側に取り付けられている。遊技盤 1 1 は、樹脂により、平板状に形成されている。遊技盤 1 1 の略中央部には、貫通孔からなる開口部 (図示せず) が設けられている。そして、遊技者は、遊技盤 1 1 に設けられた開口部及びセット板に設けられた開口部を介して、メイン画像表示装置 3 1 の表示画面 3 1 a を視認することが可能となっている。

遊技盤 1 1 の正面における開口部の周囲には、発射ハンドル 6 の回転操作に応じて打ち出された遊技球が流下する遊技領域 3 0 が形成されている。そして、遊技領域 3 0 には、遊技球が流下する経路として、メイン画像表示装置 3 1 の左側に形成された左側経路と、メイン画像表示装置 3 1 の右側に形成された右側経路と、が構成されている。

また、遊技盤 1 1 の遊技領域 3 0 には、複数の盤面ランプ 2 1 (図 3 参照) が配設されている。各盤面ランプ 2 1 は、ダイナミック点灯制御により駆動される発光素子 (LED

10

20

30

40

50

）を含んで構成されている。

【0015】

メイン画像表示装置31は、セット板の背面側に取り付けられている。メイン画像表示装置31は、液晶ディスプレイ、CRT（Cathode Ray Tube）ディスプレイ等の可変表示装置によって構成される。メイン画像表示装置31は、演出画像を表示することが可能な表示画面31aを有している。

表示画面31aには、第1演出図柄z1（図示せず）が表示される3つの第1演出図柄表示領域a1～a3（図示せず）と、第2演出図柄z2（図示せず）が表示される1つの第2演出図柄表示領域a4（図示せず）と、を構成することが可能となっている。

第1演出図柄z1は、数字、文字、記号、キャラクター等の識別情報（図柄）を含んで構成されている。各第1演出図柄表示領域a1～a3では、第1演出図柄z1の変動表示及び停止表示を行うことが可能となっている。第2演出図柄z2は、カラーバーから構成されている。第2演出図柄表示領域a4では、第2演出図柄z2の変動表示及び停止表示を行うことが可能となっている。

演出図柄z1、z2の変動表示とは、各第1演出図柄表示領域a1～a3において、第1演出図柄z1が移動（スクロール）され、かつ、第2演出図柄表示領域a4に表示されている第2演出図柄z2の種類が変更される（カラーバーが表す色が、順次、変更される）表示をいう。

演出図柄z1、z2の停止表示とは、各第1演出図柄表示領域a1～a3の抽選結果表示位置において、一の種類の第1演出図柄z1が停止され、かつ、第2演出図柄表示領域a4において、一の種類の第2演出図柄z2が表示される（カラーバーが所定の色を表す）表示をいう。

そして、3つの第1演出図柄表示領域a1～a3において停止表示された第1演出図柄z1と、第2演出図柄表示領域a4において停止表示された第2演出図柄z2と、の組み合わせによって、特別図柄抽選（第1特別図柄抽選又は第2特別図柄抽選）の結果が表示される。

また、表示画面31aには、保留図柄h（図示せず）が表示される保留図柄表示領域b1、b2（図示せず）を構成することが可能となっている。

保留図柄表示領域b1には、報知表示（特別図柄の変動表示及び停止表示）中の始動情報に対応する保留図柄hが表示される。保留図柄表示領域b2には、報知表示が保留されている始動情報に対応する保留図柄hが表示される。

【0016】

サブ画像表示装置32は、メイン画像表示装置31の正面側の位置に配設されている。

サブ画像表示装置32は、液晶ディスプレイ、CRTディスプレイ等の可変表示装置によって構成される。サブ画像表示装置32は、演出画像を表示することが可能な表示画面32aを有している。

サブ画像表示装置32は、図示しない駆動機構により、上下方向に沿って変位（移動）させることが可能となっている。具体的には、サブ画像表示装置32は、原点位置（図2参照）と、原点位置より下方の演出位置（図示せず）と、を含む所定範囲内において、変位させることが可能となっている。

そして、原点位置に配置（変位）されているサブ画像表示装置32は、メイン画像表示装置31の表示画面31aの上方に配置され、表示画面31aを被覆しない。一方、演出位置に配置（変位）されているサブ画像表示装置32は、メイン画像表示装置31の表示画面31aの正面側に配置され、表示画面31aの一部を被覆する。

【0017】

遊技領域30における表示画面31aの下方には、第1始動口51が設けられている。第1始動口51は、上向きに開口した入球口（いわゆる「ヘソ」）であり、常時、遊技球の入球が可能となっている。第1始動口51は、左側経路を流下する遊技球の入球が可能（右側経路を流下する遊技球の入球が不可能）となっている。

第1始動口51内には、特図1始動球検知センサ101（図3参照）が配設されている

。特図 1 始動球検知センサ 101 は、第 1 始動口 51 に入球した遊技球（第 1 始動口 51 への遊技球の入球）の検出に応じて、検出信号を主制御回路 200 に対して出力する。主制御回路 200 は、特図 1 始動球検知センサ 101 からの検出信号の入力に応じて、第 1 特別図柄抽選を実行する。

遊技領域 30 における第 1 始動口 51 の左方には、左上他入賞口 55 と、左中他入賞口 56 と、左下他入賞口 57 と、が設けられている。各他入賞口 55～57 は、上向きに開口した入球口であり、常時、遊技球の入球が可能となっている。各他入賞口 55～57 は、左側経路を流下する遊技球の入球が可能（右側経路を流下する遊技球の入球が不可能）となっている。

左上他入賞口 55 内には、左上他入賞球検知センサ 106（図 3 参照）が配設されている。左上他入賞球検知センサ 106 は、左上他入賞口 55 に入球した遊技球（左上他入賞口 55 への遊技球の入球）の検出に応じて、検出信号を主制御回路 200 に対して出力する。主制御回路 200 は、左上他入賞球検知センサ 106 からの検出信号の入力に応じて、遊技球払出装置 440 に賞球の払い出し動作を実行させる。

左中他入賞口 56 内には、左中他入賞球検知センサ 107（図 3 参照）が配設されている。左中他入賞球検知センサ 107 は、左中他入賞口 56 に入球した遊技球（左中他入賞口 56 への遊技球の入球）の検出に応じて、検出信号を主制御回路 200 に対して出力する。主制御回路 200 は、左中他入賞球検知センサ 107 からの検出信号の入力に応じて、遊技球払出装置 440 に賞球の払い出し動作を実行させる。

左下他入賞口 57 内には、左下他入賞球検知センサ 108（図 3 参照）が配設されている。左下他入賞球検知センサ 108 は、左下他入賞口 57 に入球した遊技球（左下他入賞口 57 への遊技球の入球）の検出に応じて、検出信号を主制御回路 200 に対して出力する。主制御回路 200 は、左下他入賞球検知センサ 108 からの検出信号の入力に応じて、遊技球払出装置 440 に賞球の払い出し動作を実行させる。

【0018】

遊技領域 30 における表示画面 31a の右方には、始動ゲート 41 が設けられている。始動ゲート 41 は、常時、遊技球による通過が可能となるように形成されている。始動ゲート 41 は、右側経路を流下する遊技球の通過が可能（左側経路を流下する遊技球の通過が不可能）となっている。

始動ゲート 41 には、普図始動球検知センサ 104（図 3 参照）が配設されている。普図始動球検知センサ 104 は、始動ゲート 41 を通過する遊技球（遊技球による始動ゲート 41 の通過）の検出に応じて、検出信号を主制御回路 200 に対して出力する。主制御回路 200 は、普図始動球検知センサ 104 からの検出信号の入力に応じて、普通図柄抽選を実行する。

遊技領域 30 における始動ゲート 41 の下方には、大入賞口 53 が設けられている。大入賞口 53 には、大入賞口 53 への遊技球の入球を不可能にする閉鎖状態と、大入賞口 53 への遊技球の入球を可能にする開放状態と、に変位することが可能な特別電動役物（特別電役）53a（いわゆる「アタッカー」）が設けられている。

特別電動役物 53a は、大入賞口ソレノイド 65（図 3 参照）によって開閉される。大入賞口 53 は、通常時は、特別電動役物 53a が閉鎖状態とされて、遊技球の入球が不可能となっているが、第 1 特別図柄抽選又は第 2 特別図柄抽選に当選して、大当たり遊技状態が生起された場合に、特別電動役物 53a が開放状態とされて、遊技球の入球が可能となる。大入賞口 53 は、右側経路を流下する遊技球の入球が可能（左側経路を流下する遊技球の入球が不可能）となっている。

大入賞口 53 内には、大入賞球検知センサ 103（図 3 参照）が配設されている。大入賞球検知センサ 103 は、大入賞口 53 に入球した遊技球（大入賞口 53 への遊技球の入球）の検出に応じて、検出信号を主制御回路 200 に対して出力する。主制御回路 200 は、大入賞球検知センサ 103 からの検出信号の入力に応じて、遊技球払出装置 440 に賞球の払い出し動作を実行させる。

【0019】

遊技領域 30 における大入賞口 53 の下方には、第 2 始動口 52 が設けられている。第 2 始動口 52 には、第 2 始動口 52 への遊技球の入球を不可能にする閉鎖状態と、第 2 始動口 52 への遊技球の入球を可能にする開放状態と、に変位することが可能な普通電動役物（普通電役）52a（いわゆる「電動チューリップ」）が設けられている。

普通電動役物 52a は、始動口ソレノイド 64（図 3 参照）によって開閉される。第 2 始動口 52 は、通常時は、普通電動役物 52a が閉鎖状態とされて、遊技球の入球が不可能となっているが、普通図柄抽選に当選した場合に、普通電動役物 52a が開放状態とされて、遊技球の入球が可能となる。第 2 始動口 52 は、右側経路を流下する遊技球の入球が可能（左側経路を流下する遊技球の入球が不可能）となっている。

第 2 始動口 52 内には、特図 2 始動球検知センサ 102（図 3 参照）が配設されている。特図 2 始動球検知センサ 102 は、第 2 始動口 52 に入球した遊技球（第 2 始動口 52 への遊技球の入球）の検出に応じて、検出信号を主制御回路 200 に対して出力する。主制御回路 200 は、特図 2 始動球検知センサ 102 からの検出信号の入力に応じて、第 2 特別図柄抽選を実行する。

遊技領域 30 における第 2 始動口 52 の下方には、右他入賞口 54 が設けられている。右他入賞口 54 は、上向きに開口した入球口であり、常時、遊技球の入球が可能となっている。右他入賞口 54 は、右側経路を流下する遊技球の入球が可能（左側経路を流下する遊技球の入球が不可能）となっている。

右他入賞口 54 内には、右他入賞球検知センサ 105（図 3 参照）が配設されている。右他入賞球検知センサ 105 は、右他入賞口 54 に入球した遊技球（右他入賞口 54 への遊技球の入球）の検出に応じて、検出信号を主制御回路 200 に対して出力する。主制御回路 200 は、右他入賞球検知センサ 105 からの検出信号の入力に応じて、遊技球払出装置 440 に賞球の払い出し動作を実行させる。

【0020】

遊技領域 30 における最下方の位置には、いずれの入賞口 51～57 にも入球（入賞）しなかった遊技球を排出するためのアウト口 58 が設けられている。

ここで、遊技盤 11 の背面側には、遊技領域 30 から排出された遊技球が通過する排出路（図示せず）が設けられている。そして、遊技盤 11 では、遊技領域 30 に打ち出された全ての遊技球（遊技領域 30 から排出された全ての遊技球）が、排出路を通過するように構成されている。すなわち、遊技領域 30 に打ち出された遊技球は、いずれかの入賞口 51～57 に入球することによって、又は、アウト口 58 を通過することによって、遊技領域 30 から排出される。

具体的には、各入賞口 51～57 に入球した遊技球は、当該入賞口内に配設された検知センサ 101～103，105～108 により検出された後に、排出路に誘導される。また、アウト口 58 から排出された遊技球は、排出路に誘導される。

排出路には、アウト球検知センサ 109（図 3 参照）が配設されている。アウト球検知センサ 109 は、排出路を通過する遊技球（遊技領域 30 から排出された遊技球）の検出に応じて、検出信号を主制御回路 200 に対して出力する。これによって、遊技領域 30 から排出された全ての遊技球は、アウト球検知センサ 109 によって検出される。

ここで、本実施形態では、アウト球検知センサ 109 が、アウト口 58 から排出された遊技球のみを検出する構成としても構わない。

さらに、遊技領域 30 には、各入賞口 51～57 や始動ゲート 41 に遊技球を導くように複数の釘（図示せず）が配置されている。

【0021】

遊技盤 11 における第 2 始動口 52 の下方には、状態表示装置 63 が設けられている。状態表示装置 63 は、LED 等によって構成されている。状態表示装置 63 には、特図 1 保留数表示器、特図 2 保留数表示器、普図保留数表示器、ラウンド数表示器、右打ち表示器等が含まれる。

特図 1 保留数表示器には、第 1 特別図柄抽選の抽選結果の表示が保留されている回数（特図 1 保留数）が表示される。特図 2 保留数表示器には、第 2 特別図柄抽選の抽選結果の

10

20

30

40

50

表示が保留されている回数（特図 2 保留数）が表示される。普図保留数表示器には、普通図柄抽選の抽選結果の表示が保留されている回数（普図保留数）が表示される。ラウンド数表示器には、大当たり遊技状態の種別（ラウンド遊技の実行回数）が表示される。右打ち表示器には、右側経路への遊技球の打ち出しの指示が表示される。

また、遊技盤 11 における状態表示装置 63 の下方には、普図表示装置 60 と、特図 1 表示装置 61 と、特図 2 表示装置 62 と、が設けられている。各表示装置 60, 61, 62 は、7 セグメント LED、ドットマトリクス LED 等によって構成されている。

普図表示装置 60 は、数字や図柄等からなる普通図柄の変動表示及び停止表示を行うことが可能となっている。そして、普図表示装置 60 では、停止表示された普通図柄によって、普通図柄抽選の結果が表示される。ここで、普図表示装置 60 に停止表示された普通図柄が特定の図柄となった場合には、遊技者に有利な遊技状態である普図当り遊技状態が生起される。

10

【0022】

特図 1 表示装置 61 は、数字や図柄等からなる第 1 特別図柄の変動表示及び停止表示を行うことが可能となっている。そして、特図 1 表示装置 61 では、停止表示された第 1 特別図柄によって、第 1 特別図柄抽選の結果が表示される。特図 2 表示装置 62 は、数字や図柄等からなる第 2 特別図柄の変動表示及び停止表示を行うことが可能となっている。そして、特図 2 表示装置 62 では、停止表示された第 2 特別図柄によって、第 2 特別図柄抽選の結果が表示される。

ここで、特図表示装置 61, 62 における特別図柄（第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄）の表示と、演出図柄表示領域 a1 ~ a4 における演出図柄 z1, z2 の表示とは、変動表示が開始される時期、停止表示が開始される時期及び停止表示された図柄が示す抽選結果のそれぞれについて対応付けられている。

20

そして、特図 1 表示装置 61 に停止表示された第 1 特別図柄（停止図柄）が特定の図柄となった場合、又は、特図 2 表示装置 62 において停止表示された第 2 特別図柄（停止図柄）が特定の図柄となった場合には、遊技者に有利な遊技状態である大当たり遊技状態が生起される。

また、パチンコ機 1 には、各種の異常状態を検出する各種異常検知センサ 110（図 3 参照）が配設されている。各種異常検知センサ 110 には、電波を検出する電波検知センサ、磁気を検出する磁気検知センサ、振動を検出する振動検知センサ、内枠 3 の開放を検出する内枠開放センサ、扉ユニット 4 の開放を検出するガラス枠開放センサ等が含まれている。そして、各種異常検知センサ 110 は、各種の異常状態の検出に応じて、当該異常状態に対応する検出信号を主制御回路 200 に対して出力する。

30

【0023】

（制御系の構成）

次に、パチンコ機 1 における制御系の構成を説明する。

図 3 は、パチンコ機の制御系の構成を示すブロック図である。

図 3 に示すように、パチンコ機 1 は、主制御回路 200 と、演出制御回路 300 と、払出制御回路 400 と、各制御回路 200, 300, 400 等に電源（電力）を供給する電源回路 600 と、を備えている。

40

各制御回路 200, 300, 400 は、CPU（Central Processing Unit）と、遊技の進行に係るプログラム及び遊技の進行に必要なデータを格納する ROM（Read Only Memory）と、CPU が ROM に格納されているプログラムに基づく処理を進行するために使用される一時記憶領域となる RAM（Random Access Memory）と、を備えるマイクロコンピュータである。主制御回路 200、演出制御回路 300 及び払出制御回路 400 は、それぞれ別々の基板に実装されている。

【0024】

主制御回路 200 は、CPU 210 と、ROM 220 と、RAM 230 と、入力ポート 240 と、出力ポート 250 と、周波数発生回路 260 と、ハード乱数発生回路 270 と

50

、を備える。

入力ポート240は、複数の入力ポート（本実施形態では、入力ポート0、入力ポート1、入力ポート2及び入力ポート3）から構成されている。

入力ポート0には、各種異常検知センサ110からの検出信号、RAMクリアスイッチからのRAMクリア信号、キー回転検出スイッチ111からの検出信号、設定値選択スイッチからの検出信号等が入力される。

入力ポート1には、大入賞球検知センサ103からの検出信号、右他入賞球検知センサ105からの検出信号、左上他入賞球検知センサ106からの検出信号、左中他入賞球検知センサ107からの検出信号、左下他入賞球検知センサ108からの検出信号、アウト球検知センサ109からの検出信号等が入力される。

入力ポート2には、特図1始動球検知センサ101からの検出信号、特図2始動球検知センサ102からの検出信号、普図始動球検知センサ104からの検出信号、電源遮断検出回路からの電源遮断予告信号等が入力される。

入力ポート3には、払出制御回路400からの制御コマンドが入力される。

各入力ポート（入力ポート0～入力ポート2）には、各信号（各検知センサ）に対応する受信記憶領域が設けられている。各受信記憶領域には、当該受信記憶領域に対応する信号の受信状態を示す1ビットのデータが設定される。具体的には、各受信記憶領域には、当該受信記憶領域に対応する信号が入力されているときには、「1」が設定され、当該受信記憶領域に対応する信号が入力されていないときには、「0」が設定される。

【0025】

出力ポート250は、複数の出力ポート（本実施形態では、出力ポート0、出力ポート1及び出力ポート2）から構成されている。

出力ポート0は、各表示装置60～63、66及び各ソレノイド64、65に対して制御信号を出力する。

出力ポート1は、演出制御回路300に対して制御コマンドを送信する。

出力ポート2は、払出制御回路400に対して制御コマンドを送信する。また、出力ポート2は、払出制御回路400及び外部端子基板420を介して、ホールコンピュータ450に対して外部情報（賞球の払い出しに関する情報、エラー（異常状態）の発生に関する情報等）を出力する。

【0026】

出力ポート1は、送信用データレジスタ（図示せず）と、FIFO（First In First Out）バッファ（図示せず）と、送信用シフトレジスタ（図示せず）と、を有している。

送信用データレジスタは、後述するサブコマンド送信処理（ステップS2-4）に基づいて入力された制御コマンドを、FIFOバッファに対して出力する。

FIFOバッファは、複数のレジスタから構成され、複数の制御コマンドを記憶することが可能となっている。そして、FIFOバッファは、送信用データレジスタから入力された制御コマンドを記憶するとともに、記憶している制御コマンドを入力された順番で送信用シフトレジスタに対して出力する。

送信用シフトレジスタは、FIFOバッファから入力された制御コマンドについて、パラレル-シリアル変換を行い、シリアルデータとして、演出制御回路300に対して送信する。

【0027】

ROM220には、遊技の進行に係るプログラム及び遊技の進行に必要なデータが格納されている。特に、ROM220には、遊技の進行に必要なデータとして、各種抽選を実行するための抽選テーブル、演出制御回路300を制御するために必要な各種制御コマンド等が格納されている。

具体的には、ROM220においては、CPU210が使用するメモリ領域（図示せず）として、使用領域m1と、使用外領域m2と、が規定されている。

使用領域m1には、遊技の進行を制御するためのプログラム及びデータが格納されてい

10

20

30

40

50

る。すなわち、使用領域m 1は、プログラム領域と、未使用領域と、データ領域と、を含んで構成されている。そして、プログラム領域には、遊技の進行を制御するためのプログラムが格納されている。データ領域には、遊技の進行を制御するためのデータが格納されている。

使用外領域m 2には、性能表示装置6 7の表示を制御（後述するベース比率を算出する制御を含む）するためのプログラム及びデータが格納されている。すなわち、使用外領域m 2は、プログラム領域と、未使用領域と、データ領域と、を含んで構成されている。そして、プログラム領域には、性能表示装置6 7の表示を制御するためのプログラムが格納されている。データ領域には、性能表示装置6 7の表示を制御するためのデータが格納されている。

10

【0028】

R A M 2 3 0には、主制御回路2 0 0における入出力データ、演算処理のためのデータ、各種カウンタ（乱数カウンタ、タイマカウンタ等）、抽選結果や遊技状態を管理するフラグ等が一時的に記憶される。

特に、R A M 2 3 0には、特図1始動球検知センサ1 0 1、特図2始動球検知センサ1 0 2及び普図始動球検知センサ1 0 4のそれぞれからの検出信号の入力を契機として取得される始動情報を記憶する領域が設けられている。ここで、始動情報とは、各検出信号の入力を契機として取得された各種乱数値等の情報をいう。

具体的には、R A M 2 3 0においては、C P U 2 1 0が使用するメモリ領域（図示せず）として、使用領域M 1と、使用外領域M 2と、未使用領域M 3と、が規定されている。

20

使用領域M 1には、遊技の進行を制御するためのプログラムに基づく処理の実行中に、各種データが、一時的に記憶される。具体的には、使用領域M 1は、ワーク領域と、未使用領域と、スタック領域と、を含んで構成されている。そして、ワーク領域は、遊技の進行を制御するためのプログラムに基づく処理の実行中に、各種データを一時的に記憶する領域として使用される。スタック領域は、遊技の進行を制御するためのプログラムに基づく処理の実行中に、各種データを一時的に退避させる領域として使用される。

使用外領域M 2は、性能表示装置6 7の表示を制御するためのプログラムに基づく処理の実行中に、各種データが、一時的に記憶される。具体的には、使用外領域M 2は、ワーク領域と、未使用領域と、スタック領域と、を含んで構成されている。そして、ワーク領域は、性能表示装置6 7の表示を制御するためのプログラムに基づく処理の実行中に、各種データを一時的に記憶する領域として使用される。スタック領域は、性能表示装置6 7の表示を制御するためのプログラムに基づく処理の実行中に、各種データを一時的に退避させる領域として使用される。

30

R A M 2 3 0では、使用領域M 1と使用外領域M 2との間に、所定バイト（4バイト以上）の未使用領域M 3が規定されている。これによって、使用領域M 1と使用外領域M 2との境界を明確化している。

【0029】

周波数発生回路2 6 0は、所定のクロック周波数（本実施形態では、1 2 [M H z]）でクロック（同期信号）を発生させて、このクロックをC P U 2 1 0及びハード乱数発生回路2 7 0のそれぞれに対して出力する。

40

ハード乱数発生回路2 7 0は、普通図柄抽選の当り乱数を発生させる第1ループカウンタと、第1特別図柄抽選の大当り乱数を発生させる第2ループカウンタと、第2特別図柄抽選の大当り乱数を発生させる第3ループカウンタと、リーチグループ乱数を発生させる第4ループカウンタと、を含んで構成されている。

第1ループカウンタは、周波数発生回路2 6 0から1クロックが入力されるごとに、ループカウンタの値を所定の範囲内（本実施形態では、0～6 5 5 3 5の範囲内）において1ずつ更新することによって、普通図柄抽選の当り乱数を発生させる。本実施形態では、第1ループカウンタの値は、0. 0 8 3 [μ s]（1 [s] / 1 2 [M H z] = 0. 0 8 3 [μ s]）ごとに更新される。

第2ループカウンタは、周波数発生回路2 6 0から1クロックが入力されるごとに、ル

50

ープカウンタの値を所定の範囲内（本実施形態では、0～65535の範囲内）において1ずつ更新することによって、第1特別図柄抽選の大当たり乱数を発生させる。本実施形態では、第2ループカウンタの値は、 $0.083[\mu s] (1[s] / 12[MHz] = 0.083[\mu s])$ ごとに更新される。

第3ループカウンタは、周波数発生回路260から1クロックが入力されるごとに、ループカウンタの値を所定の範囲内（本実施形態では、0～65535の範囲内）において1ずつ更新することによって、第2特別図柄抽選の大当たり乱数を発生させる。本実施形態では、第3ループカウンタの値は、 $0.083[\mu s] (1[s] / 12[MHz] = 0.083[\mu s])$ ごとに更新される。

第4ループカウンタは、周波数発生回路260から32クロックが入力されるごとに（クロック周波数の32分周で1回）、ループカウンタの値を所定の範囲内（本実施形態では、0～10006の範囲内）において1ずつ更新することによって、リーチグループ乱数を発生させる。本実施形態では、第4ループカウンタの値は、 $2.666[\mu s] (32[s] / 12[MHz] = 2.666[\mu s])$ ごとに更新される。

【0030】

また、主制御回路200（基板）には、設定値操作部（図示せず）が設けられている。設定値操作部は、キー回転検出スイッチ111と、設定値選択スイッチ112と、設定値表示装置66と、を有している。

キー回転検出スイッチ111は、設定許可状態と、設定禁止状態と、に切り替えることが可能な操作部を有している。そして、キー回転検出スイッチ111は、操作部が設定許可状態に切り替えられているときに、検出信号を主制御回路200に対して出力する。一方、キー回転検出スイッチ111は、操作部が設定禁止状態に切り替えられているときに、主制御回路200に対する検出信号の出力を停止する。

本実施形態では、キー回転検出スイッチ111の操作部には、専用の鍵が挿入される鍵穴が設けられている。そして、キー回転検出スイッチ111では、専用の鍵が鍵穴に挿入されることによって、操作部の状態（設定許可状態又は設定禁止状態）を切り替えることが可能となる。すなわち、キー回転検出スイッチ111では、専用の鍵が鍵穴に挿入されていないと、操作部の状態（設定許可状態又は設定禁止状態）を切り替えることができない。

また、キー回転検出スイッチ111では、操作部が設定禁止状態とされているときに、専用の鍵を鍵穴に挿入することが可能となり、また、鍵穴から専用の鍵を抜き出すことが可能となる。一方、キー回転検出スイッチ111では、操作部が設定許可状態とされているときに、専用の鍵を鍵穴に挿入することが不可能となり、また、鍵穴から専用の鍵を抜き出すことが不可能となる。

設定値選択スイッチ112は、押下操作することが可能な操作部を有している。そして、設定値選択スイッチ112は、操作部が押下操作されるごとに、検出信号を主制御回路200に対して出力する。

設定値表示装置66は、7セグメントLED等によって構成されている。設定値表示装置66には、後述する設定値が表示される。なお、設定値表示装置66は、遊技盤11の背面側に配置されていることによって、遊技者による視認が不可能となっている。

【0031】

ここで、パチンコ機1で設定される設定情報（設定値）を説明する。

「設定情報」は、特別図柄抽選（第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選）の当選確率（大当たり遊技状態に当選する確率）を指定する情報となっている。

主制御回路200のRAMには、設定情報記憶領域が設けられている。設定情報記憶領域には、設定情報として、「1」～「6」のうち、いずれか一の値が設定（記憶）される。そして、パチンコ機1では、特別図柄抽選の当選確率が、設定情報記憶領域に設定されている値に応じた確率とされる。

以下の説明では、設定情報記憶領域に記憶されている値を、「設定値」とする。

本実施形態では、各設定値に対応する特別図柄抽選の当選確率は、当選確率が高いもの

10

20

30

40

50

から順に、設定値＝「6」に対応する当選確率、設定値＝「5」に対応する当選確率、設定値＝「4」に対応する当選確率、設定値＝「3」に対応する当選確率、設定値＝「2」に対応する当選確率、設定値＝「1」に対応する当選確率（当選確率「高」→当選確率「低」）となる。

【0032】

特に、パチンコ機1では、電源投入時に、設定値を変更（選択）することが可能となっている。ここで、設定値の変更は、パチンコ機1の管理者（パチンコ機1が設置されている遊技場の従業員等）により実行される。

パチンコ機1では、キー回転検出スイッチ111の操作部が設定許可状態に変位されている状態で電源が投入されたことに応じて、設定値変更許可状態が開始される。

設定値変更許可状態中には、設定値表示装置66において、設定情報記憶領域に設定されている値（設定値）を示す値が表示される。

また、設定値変更許可状態中には、設定値選択スイッチ112が押下操作されるごとに、設定情報記憶領域に設定されている値（設定値）が変更される。この際、設定情報記憶領域に設定されている値（設定値）が変更された場合には、これに応じて、設定値表示装置66に表示されている値（設定値を示す値）も変更される。

これによって、パチンコ機1の管理者は、設定値変更許可状態中に、設定値選択スイッチ112を押下操作することで、設定値として、「1」～「6」のうち、所望の値を設定（選択）することができる。

そして、パチンコ機1では、キー回転検出スイッチ111の操作部が設定許可状態から設定禁止状態に切り替えられたことに応じて、設定値変更許可状態が終了される。これによって、設定情報記憶領域に設定されている値（設定値）の変更が不可能となる。また、設定値変更許可状態の終了に応じて、設定値表示装置66における設定値を示す値の表示が終了される。

【0033】

また、主制御回路200（主制御回路200が設けられている基板）には、性能表示装置67が設けられている。なお、性能表示装置67は、遊技盤11の背面側に配置されていることによって、遊技者による視認が不可能となっている。

性能表示装置67は、4つ（4桁）の表示部（図示せず）を有している。各表示部は、数字、記号等を表示することが可能な7セグメントLEDと、小数点等のドットを表示することが可能なドットセグメントLEDと、から構成されている。

主制御回路200は、所定の遊技状態の生起中（本実施形態では、特図低確率状態の生起中、かつ、時短制御の停止中）に、後述するベース比率を算出する。そして、算出したベース比率を、性能表示装置67において表示する。

「ベース比率」は、アウト球数に対する払出数の比率（百分率）となっている。主制御回路200は、所定区間（期間）ごとに、当該区間におけるベース比率を算出する。

本実施形態では、所定区間として、所定数（本実施形態では、60000[球]）のアウト球数が検出（排出）される区間が規定されている。すなわち、各区間は、前回の区間の終了に応じて開始され、今回の区間中に検出されたアウト球数が所定数（60000[球]）に達したことに応じて終了される。そして、主制御回路200は、各区間中に、ベース比率を、随時（リアルタイムで）算出する。

ここで、所定区間として、所定時間が規定されていても構わない。すなわち、主制御回路200が、所定時間ごとのベース比率を算出する構成としても構わない。

「アウト球数」は、アウト球の数をいう。「アウト球」は、遊技領域30から排出された遊技球をいう。本実施形態では、アウト球は、排出路を通過した遊技球（アウト球検知センサ109により検出された遊技球）をいう。

ここで、アウト口58から排出された遊技球を、アウト球としても構わない。具体的には、アウト球検知センサ109が、アウト口58から排出された遊技球のみを検出する構成とし、アウト球検知センサ109により検出された遊技球を、アウト球としても構わない。

10

20

30

40

50

「払出数」は、第1始動口51、第2始動口52及び他入賞口54～57への遊技球の入球に応じて払い出された賞球の合計をいう。

性能表示装置67には、第1のベース比率と、第2のベース比率とが、所定時間（本実施形態では、5.0[s]）ごとに、交互に表示される。

「第1のベース比率」は、現在の区間のベース比率（現在の区間の開始から現時点までの期間について算出されたベース比率）となっている。

「第2のベース比率」は、前回の区間のベース比率（前回の区間について算出された最終的なベース比率）となっている。

具体的には、性能表示装置67では、4桁の表示部のうち、上位2桁の表示部により、ベース比率の種別（第1のベース比率又は第2のベース比率）を識別するための情報が表示される。また、性能表示装置67では、4桁の表示部のうち、下位2桁の表示部により、ベース比率（百分率）が表示される。

【0034】

演出制御回路300は、CPUと、ROMと、RAMと、入力ポートと、出力ポートと、を備えている。

演出制御回路300は、主制御回路200から受信した制御コマンドに基づいて、各画像表示装置31、32における演出画像の表示、各ランプ20、21の点灯、音発生装置22による音の出力、各種可動体を駆動するモータ（図示せず）の駆動等を制御する。

演出制御回路300のROMには、演出の進行に係るプログラム、演出の進行に必要なデータ等が格納されている。

演出制御回路300のRAMには、主制御回路200から受信した制御コマンド、演算処理を行うためのデータ等が一時的に記憶される。

演出制御回路300のCPUは、主制御回路200から受信した制御コマンドに基づいて、実行する演出の内容を決定する。そして、決定した演出の内容に対応する演出プログラム（演出制御テーブル）にしたがって、表示制御データ、音制御データ、ランプ制御データ、モータ制御データ等を生成する。そして、生成した各制御データに基づく制御信号を、各画像表示装置31、32、音発生装置22、各ランプ20、21、各モータ等に対して出力する。

【0035】

払出制御回路400は、発射ボリュームから入力された検出信号に基づいて、遊技球発射装置430による遊技球の発射動作を制御する。

具体的には、払出制御回路400は、発射ボリュームから入力された検出信号に応じた強さで遊技球を遊技領域30に発射するように、遊技球発射装置430による遊技球の発射動作を制御する。

また、払出制御回路400は、主制御回路200から受信した制御コマンド及びCRユニット500から受信した球貸指示信号のそれぞれに基づいて、遊技球払出装置440による遊技球払出動作を制御する。

具体的には、球貸ボタン7aは、押下操作されたことに応じて、球貸操作信号を、接続基板410を介して、CRユニット500に対して送信する。そして、CRユニット500は、球貸操作信号を受信すると、挿入されているプリペイドカードに記録されている有価媒体の残存度数から所定数の貸球を払い出すために必要な度数を減算して、プリペイドカードにおける有価媒体の残存度数の記録を更新するとともに、所定数の遊技球の払い出しを指示する球貸指示信号を、接続基板410を介して、払出制御回路400に対して送信する。さらに、払出制御回路400は、球貸指示信号を受信すると、所定数の遊技球を払い出すように、遊技球払出装置440による遊技球の払出動作を制御する。

CRユニット500は、プリペイドカードが挿入されたとき及びプリペイドカードにおける有価媒体の残存度数の記録を更新したときのそれぞれにおいて、有価媒体の残存度数を示す度数信号を、接続基板410を介して、度数表示装置7cに対して送信する。そして、度数表示装置7cは、度数信号を受信すると、この度数信号が示す有価媒体の残存度数を表示する。

10

20

30

40

50

返却ボタン7bは、押下操作されたことに応じて、返却操作信号を、接続基板410を介して、CRユニット500に対して送信する。そして、CRユニット500は、返却操作信号を受信すると、有価媒体の残存度数が残っているプリペイドカードを返却（排出）する。

【0036】

（各種抽選について）

次に、パチンコ機1で実行される各種抽選について説明する。

図4は、設定値に応じた大当たり確率を示す図である。

パチンコ機1では、遊技球による始動ゲート41の通過を契機として、普通図柄抽選が実行される。そして、普通図柄抽選に当選した場合に、普図当り遊技状態が生起される。普図当り遊技状態では、普通電動役物52aが閉鎖状態から開放状態に変位（開放）されて、第2始動口52への遊技球の入球が可能となる。

本実施形態では、普通図柄抽選に当選した場合に生起される普図当り遊技状態の種別として、「普図当り」の1種類が設定されている。

【0037】

「普図当り」に当選（普通図柄抽選に当選）した場合には、普図表示装置60において、普通図柄を「普図当り図柄」で停止表示させるように制御する。

一方、普通図柄抽選に落選した場合には、普図表示装置60において、普通図柄を「はずれ図柄」で停止表示させるように制御する。

パチンコ機1では、遊技者に有利となる補助制御として、時短制御を実行することが可能となっている。

時短制御の実行中には、時短制御の停止中と比較して、特別図柄の変動表示を行う時間（以下、「変動時間」とする）が短縮される。本実施形態では、時短制御の実行中には、時短制御の停止中と比較して、普通図柄抽選の当選確率が向上されるとともに、普通図柄の変動表示を行う時間が短縮される。また、時短制御の実行中には、時短制御の停止中と比較して、普図当り遊技状態において、普通電動役物52aの開放回数が増加されるとともに、普通電動役物52aの開放時間が延長される。

「普図当り」に当選した場合には、普通電動役物52aの開放回数が、1[回]又は3[回]に設定され、各回における普通電動役物52aの開放時間が、0.5[s]又は2.0[s]に設定される。この際、時短制御の実行中には、普通電動役物52aの開放回数が、3[回]に設定されるとともに、各回における普通電動役物52aの開放時間が、2.0[s]に設定される。一方、時短制御の停止中には、普通電動役物52aの開放回数が、1[回]に設定されるとともに、各回における普通電動役物52aの開放時間が、0.5[s]に設定される。

【0038】

また、パチンコ機1では、第1始動口51への遊技球の入球を契機として、第1特別図柄抽選が実行され、第2始動口52への遊技球の入球を契機として、第2特別図柄抽選が実行される。そして、第1特別図柄抽選又は第2特別図柄抽選に当選した場合に、大当たり遊技状態が生起される。大当たり遊技状態では、特別電動役物53aが閉鎖状態から開放状態に変位されるラウンド遊技が実行されて、大入賞口53への遊技球の入球が可能な状態となる。

本実施形態では、第1特別図柄抽選に当選した場合に生起される大当たり遊技状態の種別として、「大当たり1」～「大当たり5」が設定され、第2特別図柄抽選に当選した場合に生起される大当たり遊技状態の種別として、「大当たり6」～「大当たり10」が設定されている。

【0039】

「大当たり1」に当選した場合には、特図1表示装置61において、特別図柄を「大当たり1図柄」で停止表示させるように制御する。この際、演出図柄表示領域a1～a4において、演出図柄z1、z2を「チャンス図柄」で停止表示させるように制御する。

ここで、「チャンス図柄」は、例えば、3つの第1演出図柄表示領域a1～a3の抽選

10

20

30

40

50

結果表示位置に停止表示された第1演出図柄z1（通常演出図柄）が、「6、6、6」等、所定の組み合わせとなるとともに、第2演出図柄表示領域a4に停止表示された第2演出図柄z2が所定色を示す態様とする。

「大当たり2」に当選した場合には、特図1表示装置61において、特別図柄を「大当たり2図柄」で停止表示させるように制御する。この際、演出図柄表示領域a1～a4において、演出図柄z1，z2を「チャンス図柄」で停止表示させるように制御する。

「大当たり3」に当選した場合には、特図1表示装置61において、特別図柄を「大当たり3図柄」で停止表示させるように制御する。この際、演出図柄表示領域a1～a4において、演出図柄z1，z2を「ボーナス図柄」で停止表示させるように制御する。

ここで、「ボーナス図柄」は、例えば、3つの第1演出図柄表示領域a1～a3の抽選結果表示位置に停止表示された第1演出図柄z1が、「1、1、1」等、所定の組み合わせとなるとともに、第2演出図柄表示領域a4に停止表示された第2演出図柄z2が所定色を示す態様とする。 10

「大当たり4」に当選した場合には、特図1表示装置61において、特別図柄を「大当たり4図柄」で停止表示させるように制御する。この際、演出図柄表示領域a1～a4において、演出図柄z1，z2を「ボーナス図柄」で停止表示させるように制御する。

「大当たり5」に当選した場合には、特図1表示装置61において、特別図柄を「大当たり5図柄」で停止表示させるように制御する。この際、演出図柄表示領域a1～a4において、演出図柄z1，z2を「ボーナス図柄」で停止表示させるように制御する。

「大当たり6」に当選した場合には、特図2表示装置62において、特別図柄を「大当たり6図柄」で停止表示させるように制御する。この際、演出図柄表示領域a1～a4において、演出図柄z1，z2を「潜伏図柄」で停止表示させるように制御する。 20

ここで、「潜伏図柄」は、例えば、3つの第1演出図柄表示領域a1～a3の抽選結果表示位置に停止表示された第1演出図柄z1が、「1、2、3」等、所定の組み合わせとなるとともに、第2演出図柄表示領域a4に停止表示された第2演出図柄z2が所定色を示す態様とする。

「大当たり7」に当選した場合には、特図2表示装置62において、特別図柄を「大当たり7図柄」で停止表示させるように制御する。この際、演出図柄表示領域a1～a4において、演出図柄z1，z2を「潜伏図柄」で停止表示させるように制御する。

「大当たり8」に当選した場合には、特図2表示装置62において、特別図柄を「大当たり8図柄」で停止表示させるように制御する。この際、演出図柄表示領域a1～a4において、演出図柄z1，z2を「確変図柄」で停止表示させるように制御する。 30

ここで、「確変図柄」は、例えば、3つの第1演出図柄表示領域a1～a3の抽選結果表示位置に停止表示された第1演出図柄z1が、「7、7、7」等、同一の奇数の数字を示す「数字図柄」で揃うとともに、第2演出図柄表示領域a4に停止表示された第2演出図柄z2が所定色を示す態様とする。

「大当たり9」に当選した場合には、特図2表示装置62において、特別図柄を「大当たり9図柄」で停止表示させるように制御する。この際、演出図柄表示領域a1～a4において、演出図柄z1，z2を「確変図柄」で停止表示させるように制御する。

「大当たり10」に当選した場合には、特図2表示装置62において、特別図柄を「大当たり10図柄」で停止表示させるように制御する。この際、演出図柄表示領域a1～a4において、演出図柄z1，z2を「確変図柄」で停止表示させるように制御する。 40

【0040】

一方、特別図柄抽選に落選した場合（「はずれ」の場合）には、表示装置61，62において特別図柄を「はずれ図柄」で停止表示させるように制御する。この際、演出図柄表示領域a1～a4において、演出図柄z1，z2を「はずれ図柄」で停止表示させるように制御する。

ここで、「はずれ図柄」は、例えば、3つの第1演出図柄表示領域a1～a3に停止表示された第1演出図柄z1が、「1、6、9」等、少なくとも一の領域に停止表示された「数字図柄」が示す数字が、他の領域に停止表示された「数字図柄」が示す数字と異なる 50

組み合わせとなるとともに、第2演出図柄表示領域a4に停止表示された第2演出図柄z2が所定色を示す態様とする。

【0041】

「大当たり1」～「大当たり10」に当選した場合には、大当たり遊技状態において、所定回数のラウンド遊技が実行される。

本実施形態では、「大当たり1」、「大当たり2」、「大当たり5」、「大当たり6」又は「大当たり7」に当選した場合には、ラウンド遊技の回数が4[回]に設定される。一方、「大当たり3」に当選した場合には、ラウンド遊技の回数が12[回]に設定される。一方、「大当たり4」に当選した場合には、ラウンド遊技の回数が8[回]に設定される。一方、「大当たり8」に当選した場合には、ラウンド遊技の回数が15[回]に設定される。一方、「大当たり9」に当選した場合には、ラウンド遊技の回数が10[回]に設定される。一方、「大当たり10」に当選した場合には、ラウンド遊技の回数が5[回]に設定される。

「大当たり1」～「大当たり10」に当選した場合には、各回のラウンド遊技における特別電動役物53aの最長開放時間が、所定時間（本実施形態では、29.0[s]）に設定される。そして、各回のラウンド遊技は、特別電動役物53aが開放状態とされてから設定された最長開放時間が経過したこと、及び、当該ラウンド遊技における大入賞口53への遊技球の入球数が所定上限数（本実施形態では、10[球]）に達したこと、のうちの成立に応じて終了される。

【0042】

また、パチンコ機1では、特別図柄抽選（第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選）の当選確率に係る遊技状態として、「特図低確率状態」と、「特図高確率状態」と、が規定されている。

「特図低確率状態」の生起中には、特別図柄抽選の当選確率が、第1の確率（以下、「低確率」とする）とされる。

「特図高確率状態」の生起中には、特別図柄抽選の当選確率が、第1の確率より高い第2の確率（以下、「高確率」とする）とされる。

なお、主制御回路200は、第1特別図柄抽選の当選確率と第2特別図柄抽選の当選確率とが同期するように、各抽選の当選確率を設定する。ここで、特別図柄抽選の当選確率とは、大当たり遊技状態が生起される「当り」（「大当たり1」～「大当たり10」）に当選する確率をいう。

特に、パチンコ機1では、特別図柄抽選の当選確率が、設定情報記憶領域に設定されている値（設定値）と、遊技状態（特図低確率状態又は特図高確率状態）と、の組み合わせに応じた確率となる。

具体的には、図4に示すように、設定値＝「1」、かつ、「特図低確率状態」の生起中には、特別図柄抽選の当選確率（大当たり確率）が、 $1/319.69$ となる。一方、設定値＝「1」、かつ、「特図高確率状態」の生起中には、特別図柄抽選の当選確率（大当たり確率）が、 $1/32.13$ となる。

一方、設定値＝「2」、かつ、「特図低確率状態」の生起中には、特別図柄抽選の当選確率（大当たり確率）が、 $1/312.08$ となる。一方、設定値＝「2」、かつ、「特図高確率状態」の生起中には、特別図柄抽選の当選確率（大当たり確率）が、 $1/31.36$ となる。

一方、設定値＝「3」、かつ、「特図低確率状態」の生起中には、特別図柄抽選の当選確率（大当たり確率）が、 $1/304.82$ となる。一方、設定値＝「3」、かつ、「特図高確率状態」の生起中には、特別図柄抽選の当選確率（大当たり確率）が、 $1/30.62$ となる。

一方、設定値＝「4」、かつ、「特図低確率状態」の生起中には、特別図柄抽選の当選確率（大当たり確率）が、 $1/297.89$ となる。一方、設定値＝「4」、かつ、「特図高確率状態」の生起中にあ、特別図柄抽選の当選確率（大当たり確率）が、 $1/29.93$ となる。

一方、設定値＝「5」、かつ、「特図低確率状態」の生起中には、特別図柄抽選の当選

確率（大当り確率）が、 $1/291.27$ となる。一方、設定値＝「5」、かつ、「特図高確率状態」の生起中には、特別図柄抽選の当選確率（大当り確率）が、 $1/29.26$ となる。

一方、設定値＝「6」、かつ、「特図低確率状態」の生起中には、特別図柄抽選の当選確率（大当り確率）が、 $1/284.94$ となる。一方、設定値＝「6」、かつ、「特図高確率状態」の生起中には、特別図柄抽選の当選確率（大当り確率）が、 $1/28.62$ となる。

【0043】

「大当り2」～「大当り5」又は「大当り7」に当選した場合には、当該大当り遊技状態の終了後から次回の大当り遊技状態の生起前までの期間において、「特図低確率状態」が生起される。

10

一方、「大当り1」、「大当り6」又は「大当り8」～「大当り10」に当選した場合には、当該大当り遊技状態の終了に応じて「特図高確率状態」が生起される。本実施形態では、「特図高確率状態」は、大当り遊技状態の終了に応じて開始され、次回の大当り遊技状態の開始（「大当り図柄」の停止表示の終了）に応じて終了される。

なお、「特図高確率状態」が、大当り遊技状態の終了に応じて開始され、当該「特図高確率状態」の生起中に実行された特別図柄抽選の回数が所定回数（例えば、10000回）に達したことに依りて終了される（「特図低確率状態」が生起される）構成としても構わない。

また、「大当り1」～「大当り10」に当選した場合には、当該大当り遊技状態の終了後に、時短制御が実行される。

20

時短制御は、大当り遊技状態の終了に応じて開始され、特別図柄抽選に当選したこと（「大当り図柄」が停止表示されたこと）、及び、所定時短回数（本実施形態では、70回）の特別図柄の報知表示（変動表示及び停止表示）が実行されたこと、のうち一方の成立に応じて終了される。

【0044】

（制御コマンドについて）

次に、主制御回路200から演出制御回路300に対して送信される制御コマンド、及び、主制御回路200と払出制御回路400との間で送受信される制御コマンドについて説明する。

30

主制御回路200と演出制御回路300とは、シリアル通信用のハーネスを介して互いに接続されている。ここで、主制御回路200と演出制御回路300との間における通信は、主制御回路200から演出制御回路300への一方向のみで行われ、演出制御回路300から主制御回路200への通信は行われない。

主制御回路200から演出制御回路300に対して送信される各制御コマンドは、制御コマンドの種類を示す1バイトの上位データと、制御コマンドの内容を示す1バイトの下位データと、から構成されている。

そして、主制御回路200は、シリアル通信によって、上位データ及び下位データから構成される制御コマンドを演出制御回路300に対して送信する。演出制御回路300では、主制御回路200から制御コマンドを受信すると、シリアル通信受信割込みが発生し、この割込み処理によって、制御コマンドのデータをRAMの所定領域に記憶する。

40

【0045】

パチンコ機1では、主制御回路200から演出制御回路300に対して送信される制御コマンドとして、図柄種別指定コマンド、変動モード指定コマンド、変動パターン指定コマンド、停止指定コマンド、遊技状態指定コマンド、保留数指定コマンド、オープニング指定コマンド、ラウンド開始指定コマンド、ラウンド終了指定コマンド、エンディング指定コマンド、第1先読み指定コマンド、第2先読み指定コマンド、第3先読み指定コマンド等が設定されている。

図柄種別指定コマンドは、特別図柄の停止図柄の種別（特別図柄抽選の抽選結果）を指定するコマンドである。図柄種別指定コマンドは、特別図柄の停止図柄の種別（一の停止

50

図柄番号)を指定する。図柄種別指定コマンドは、特別図柄の変動表示の開始時に送信される。本実施形態では、図柄種別指定コマンドは、第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選のそれぞれに対応するものが設定されている。

【0046】

変動モード指定コマンドは、変動モードの種別(変動モード番号)を指定するコマンドである。変動モード指定コマンドは、変動モード番号を指定することによって、当該変動モード番号に対応付けられている変動時間を指定する。変動モード指定コマンドは、特別図柄の変動表示(変動演出)のうち、前半期間の変動時間(変動演出の前半期間の態様)を指定する。

本実施形態では、変動モードの種別として、互いに異なる変動時間に対応付けられた、m(複数)種類のものが設定されている。そして、変動モード指定コマンドは、m種類の変動モードの種別(変動モード番号)のうちのもの(「変動モードm」)を指定する。

変動パターン指定コマンドは、変動パターンの種別(変動パターン番号)を指定するコマンドである。変動パターン指定コマンドは、変動パターン番号を指定することによって、当該変動パターン番号に対応付けられている変動時間を指定する。変動パターン指定コマンドは、特別図柄の変動表示(変動演出)のうち、後半期間の変動時間(変動演出の後半期間の態様)を指定する。

本実施形態では、変動パターンの種別として、互いに異なる変動時間に対応付けられた、n(複数)種類のものが設定されている。そして、変動パターン指定コマンドは、n種類の変動パターンの種別(変動パターン番号)のうちのもの(「変動パターンn」)を指定する。

変動モード指定コマンド及び変動パターン指定コマンドは、特別図柄の変動表示の開始時に送信される。

【0047】

停止指定コマンドは、特別図柄(演出図柄z1, z2)の停止表示を指定するコマンドである。停止指定コマンドは、特別図柄の停止表示の開始時に送信される。

遊技状態指定コマンドは、遊技状態(遊技状態オフセット値)を指定するコマンドである。

ここで、「遊技状態オフセット値」とは、遊技状態を指定する情報となっている。本実施形態では、遊技状態オフセット値として、時短制御フラグの値と、特図高確率状態フラグの値と、前回大当り図柄フラグの値と、大当り後回転数カウンタの値と、の組み合わせのそれぞれに対応する数値が設定されている。

そして、遊技状態指定コマンドは、一の遊技状態オフセット値を指定する。遊技状態指定コマンドは、電源投入時、後述する特別遊技フェーズの変更時等に送信される。

ここで、遊技状態オフセット値として、時短制御フラグの値と、特図高確率状態フラグの値と、前回大当り図柄フラグの値と、大当り後回転数カウンタの値と、設定情報記憶領域に記憶されている値(設定値)と、の組み合わせのそれぞれに対応する数値が設定されている構成としても構わない。そして、遊技状態指定コマンドを送信する際に、RAM230の所定領域に設定されている時短制御フラグの値と、特図高確率状態フラグの値と、前回大当り図柄フラグの値と、大当り後回転数カウンタの値と、設定情報記憶領域に記憶されている値と、を確認して、この確認結果に対応する遊技状態オフセット値を演算し、演算した遊技状態オフセット値を指定する遊技状態指定コマンドを、RAM230のサブコマンド出力要求バッファに記憶する(演出制御回路300に送信する)構成としても構わない。

【0048】

保留数指定コマンドは、保留数を指定するコマンドである。本実施形態では、保留数指定コマンドは、保留数(特図1保留数又は特図2保留数)が「1」増加したこと、保留数が「1」減少したこと、保留数等を指定する。

ここで、「特図1保留数」とは、特図1表示装置61における第1特別図柄の報知表示(変動表示及び停止表示)が保留されている数をいう。また、「特図2保留数」とは、特

図 2 表示装置 6 2 における第 2 特別図柄の報知表示（変動表示及び停止表示）が保留されている数をいう。

保留数指定コマンドは、電源投入時、始動情報の記憶時、特別図柄の変動表示の開始時等に送信される。本実施形態では、保留数指定コマンドとして、第 1 特別図柄抽選及び第 2 特別図柄抽選のそれぞれに対応するものが設定されている。

【0049】

オープニング指定コマンドは、オープニング期間の開始（大当り遊技状態の開始）を指定するコマンドである。オープニング指定コマンドは、開始する大当り遊技状態の種別（「大当り 1」～「大当り 10」のうち一の種別）を指定する。オープニング指定コマンドは、オープニング期間の開始時（大当り遊技状態の開始時）に送信される。

ラウンド開始指定コマンドは、ラウンド遊技の開始を指定するコマンドである。ラウンド開始指定コマンドは、ラウンド遊技の開始時に送信される。

ラウンド終了指定コマンドは、ラウンド遊技の終了を指定するコマンドである。ラウンド終了指定コマンドは、ラウンド遊技の終了時に送信される。

エンディング指定コマンドは、エンディング期間の開始を指定するコマンドである。エンディング指定コマンドは、エンディング期間の開始時に送信される。

【0050】

第 1 先読み指定コマンドは、特別図柄の停止図柄の種別（一の停止図柄番号）を指定するコマンドである。本実施形態では、第 1 先読み指定コマンドは、第 1 特別図柄抽選及び第 2 特別図柄抽選のそれぞれに対応するものが設定されている。

第 2 先読み指定コマンドは、変動モードの内容を指定するコマンドである。具体的には、第 2 先読み指定コマンドは、変動モードの種別が不定であること（「不定値」）、又は、m 種類の変動モード（変動モード番号）うち一のもの（「変動モード m」）を指定する。第 2 先読み指定コマンドは、始動情報記憶時に送信される。

第 3 先読み指定コマンドは、変動パターンの内容を指定するコマンドである。具体的には、第 3 先読み指定コマンドは、変動パターンの種別が不定であること（「不定値」）、又は、n 種類の変動パターン（変動パターン番号）うち一のもの（「変動パターン n」）を指定する。第 3 先読み指定コマンドは、始動情報記憶時に送信される。

【0051】

主制御回路 200 と払出制御回路 400 とは、シリアル通信用のハーネスを介して互いに接続されている。ここで、主制御回路 200 と払出制御回路 400 との間における通信は、双方向に行われる。主制御回路 200 と払出制御回路 400 との間において送受信される各制御コマンドは、1 バイトのデータから構成されている。

そして、主制御回路 200 は、シリアル通信によって、制御コマンドを払出制御回路 400 に対して送信する。払出制御回路 400 では、主制御回路 200 から制御コマンドを受信すると、シリアル通信受信割込みが発生し、この割込み処理によって、制御コマンドのデータを RAM の所定領域に記憶する。また、払出制御回路 400 は、シリアル通信によって、制御コマンドを主制御回路 200 に対して送信する。主制御回路 200 では、払出制御回路 400 から制御コマンドを受信すると、シリアル通信受信割込みが発生し、この割込み処理によって、制御コマンドのデータを RAM 230 の所定領域に記憶する。

パチンコ機 1 では、主制御回路 200 から払出制御回路 400 に対して送信される制御コマンドとして、賞球数指定コマンド等が設定されている。

賞球数指定コマンドは、払い出しを行う賞球数を指定するコマンドである。本実施形態では、賞球数指定コマンドは、n 個（n = 1 ~ 15）の賞球の払い出しを指定する。賞球数指定コマンドは、払出制御回路 400 による賞球の払い出し動作の実行時に送信される。

また、パチンコ機 1 では、払出制御回路 400 から主制御回路 200 に対して送信される制御コマンドとして、払出中エラーの発生・解除、満タンエラーの発生・解除、球詰まりエラーの発生・解除等のそれぞれを指定する制御コマンドが設定されている。各制御コマンドは、各種エラーの発生・解除の検出時に送信される。

【0052】

(主制御回路200で実行される処理)

次に、主制御回路200で実行される処理を説明する。

まず、主制御回路200に構成されているハードウェアの機能について説明する。

パチンコ機1に電源が投入されると、ハード乱数発生回路270は、ハード乱数更新処理を開始する。

ハード乱数更新処理では、周波数発生回路260から1クロックが入力されるごと(本実施形態では、0.083[μs]ごと)に、第1ループカウンタ~第3ループカウンタの値が、所定の範囲内(本実施形態では、0~65535の範囲内)において「1」ずつ更新される。

また、ハード乱数更新処理では、周波数発生回路260から32クロックが入力されるごと(本実施形態では、2.666[μs]ごと)に、第4ループカウンタの値が、所定の範囲内(本実施形態では、0~10006の範囲内)において「1」ずつ更新される。

そして、ハード乱数更新処理によって、普通図柄抽選の当り乱数、第1特別図柄抽選の大当り乱数、第2特別図柄抽選の大当り乱数、及び、リーチグループ乱数が、それぞれ、更新される。なお、ハード乱数更新処理は、ハード乱数発生回路270(ハードウェア)の機能として実行され、後述するCPU210がソフトウェアに基づいて実行する処理とは独立して実行される。

また、パチンコ機1に電源が投入されると、出力ポート1(出力ポート250)の送信用シフトレジスタは、FIFOバッファに記憶されている制御コマンドを演出制御回路300に対して送信する制御コマンド送信処理を開始する。なお、制御コマンド送信処理は、出力ポート1(ハードウェア)の機能として実行され、後述するCPU210がソフトウェアに基づいて実行する処理とは独立して実行される。

【0053】

次に、主制御回路200のCPU210がROM220に記憶されている遊技の進行に係るプログラム(ソフトウェア)に基づいて実行する遊技制御処理について説明する。

図5は、CPU初期化処理を示すフローチャートである。

パチンコ機1に電源が投入されると、CPU210は、図5に示すCPU初期化処理を開始する。CPU初期化処理が開始されると、まず、ステップS1-1に移行する。

ステップS1-1では、初期設定処理を実行し、ステップS1-2に移行する。初期設定処理では、ROM220から起動プログラムを読み込むとともに、各種処理を実行するために必要な設定を行う。

ステップS1-2では、ウェイト処理時間設定処理を実行し、ステップS1-3に移行する。ウェイト処理時間設定処理では、所定のウェイト処理時間を、タイマカウンタに設定する。そして、タイマカウンタによる設定したウェイト処理時間の計測を開始する。

ステップS1-3では、RAMクリア信号読込処理を実行し、ステップS1-4に移行する。RAMクリア信号読込処理では、RAMクリア信号の読み込みを行う。

ここで、パチンコ機1には、ラムクリアスイッチ(図示せず)が設けられている。そして、ラムクリアスイッチが押下操作されている状態で電源が投入されると、ラムクリア信号が入力ポート240(入力ポート0)に入力される。

RAMクリア信号読込処理では、入力ポート240のラムクリア信号に対応する受信記憶領域に設定されている値(「1」又は「0」)を読み込む。

【0054】

ステップS1-4では、ステップS1-2で設定したウェイト処理時間が経過したか否かを判定し、ウェイト処理時間が経過したと判定した場合(Yes)には、ステップS1-5に移行し、ウェイト処理時間が経過していないと判定した場合(No)には、ステップS1-4の処理を繰り返す。

ステップS1-5では、RAMアクセス許可処理を実行して、ステップS1-6に移行する。RAMアクセス許可処理では、RAM230のワーク領域へのアクセスを許可するために必要な処理を実行する。

10

20

30

40

50

具体的には、RAMアクセス許可処理では、RAM 230の所定領域において、RAMプロテクト値として、アクセス許可に対応する値を記憶する。これにより、CPU 210によるRAM 230に対するアクセスが許可された状態となる。

ステップS 1-6では、ステップS 1-3で読み込んだ値（ラムクリア信号に対応する受信記憶領域に設定されている値）に基づいて、ラムクリア信号が入力されているか否かを判定し、ラムクリア信号が入力されていないと判定した場合（No）には、ステップS 1-7に移行し、ラムクリア信号が入力されていると判定した場合（Yes）には、ステップS 1-17に移行する。

【0055】

ステップS 1-7では、RAM 230の電源遮断発生情報フラグ領域に電源遮断発生情報が保存されているか否かを判定し、電源遮断発生情報が保存されていると判定した場合（Yes）には、ステップS 1-8に移行し、電源遮断発生情報が保存されていないと判定した場合（No）には、ステップS 1-17に移行する。

ステップS 1-8では、チェックサム算出処理を実行し、ステップS 1-9に移行する。チェックサム算出処理では、バックアップ情報に基づいて、チェックサムを算出する。

本実施形態では、バックアップ情報には、使用領域M 1に記憶されている情報と、使用領域M 1に記憶されている情報と、が含まれている。

ステップS 1-9では、ステップS 1-8で算出したチェックサムが正常であるか否かを判定し、チェックサムが正常であると判定した場合（Yes）には、ステップS 1-10に移行し、チェックサムが正常でないと判定した場合（No）には、ステップS 1-17に移行する。

ここで、ステップS 1-8で算出したチェックサムの値が、チェックサムバッファ領域に保存されているチェックサムの値と一致している場合には、チェックサムが正常であると判定し、ステップS 1-8で算出したチェックサムの値が、チェックサムバッファ領域に保存されているチェックサムの値と一致していない場合には、チェックサムが正常でないと判定する。

【0056】

ステップS 1-10では、電源遮断発生情報解除処理を実行し、ステップS 1-11に移行する。電源遮断発生情報解除処理では、RAM 230の電源遮断発生情報フラグ領域に設定されている電源遮断発生情報を解除（消去）する。

ステップS 1-11では、電源復帰時初期化処理を実行し、ステップS 1-12に移行する。電源復帰時初期化処理では、RAM 230のうち、電源復帰時（電源遮断前のデータを維持するとき）に初期化（クリア）すべきデータを初期化する。

ステップS 1-12では、電源復帰時サブコマンド送信処理を実行し、ステップS 1-13に移行する。電源復帰時サブコマンド送信処理では、電源遮断から復帰したことを指定するサブコマンド（主制御回路200から演出制御回路300に対して送信される制御コマンド）を、RAM 230のサブコマンド出力要求バッファに記憶する。また、設定情報記憶領域に設定されている値を指定するサブコマンドを、RAM 230のサブコマンド出力要求バッファに記憶する。

ステップS 1-13では、電源復帰時払出コマンド送信処理を実行し、ステップS 1-14に移行する。電源復帰時払出コマンド送信処理では、電源遮断から復帰したことを指定する払出コマンド（主制御回路200から払出制御回路400に対して送信される制御コマンド）を、RAM 230の払出コマンド出力要求バッファに記憶する。

【0057】

ステップS 1-14では、演出復帰用サブコマンド送信処理を実行し、ステップS 1-15に移行する。演出復帰用サブコマンド送信処理では、演出復帰用のサブコマンド（電源復帰時フェーズ指定コマンド、遊技状態指定コマンド、電源復帰指定コマンド等）を、RAM 230のサブコマンド出力要求バッファに記憶する。

ここで、「電源復帰時フェーズ指定コマンド」は、演出を復帰する特別遊技フェーズを指定する制御コマンドである。

10

20

30

40

50

演出復帰用サブコマンド送信処理では、まず、RAM 230の所定領域に設定されている特別遊技フェーズフラグの値に基づいて、現在の特別遊技フェーズを確認する。そして、確認した特別遊技フェーズを指定する電源復帰時フェーズ指定コマンドを、RAM 230のサブコマンド出力要求バッファに記憶する。

また、現在の遊技状態に基づいて、遊技状態オフセット値を演算する。具体的には、RAM 230の所定領域に設定されている時短制御フラグの値と、特図高確率状態フラグの値と、前回大当り図柄フラグの値と、大当り後回転数カウンタの値と、を確認して、この確認結果に対応する遊技状態オフセット値を演算する。そして、演算した遊技状態オフセット値を指定する遊技状態指定コマンドを、RAM 230のサブコマンド出力要求バッファに記憶する。

10

ステップS1-15では、割込み設定処理を実行し、ステップS1-16に移行する。割込み初期設定処理では、周辺デバイスであるCTC（カウンタ／タイマ回路）の初期設定を行う。

具体的には、CPU 210は、割込みベクタレジスタを設定し、また、CTCに割込みカウント値（本実施形態では、4.0[m s]）を設定する。

【0058】

ステップS1-16では、設定値変更処理を実行し、メインループ処理（ステップS2-1）に移行する。設定値変更処理については、後述する。

ステップS1-17では、RAMクリア処理を実行し、ステップS1-18に移行する。RAMクリア処理では、RAM 230の初期化を行う。

20

具体的には、RAMクリア処理では、RAM 230に記憶されている情報をクリア（消去）する。これにより、RAM 230のワーク領域及びスタック領域は全て初期化され、有効なバックアップ情報が保存されていても、その内容は消去される。

すなわち、RAM 230の各種フラグ領域（時短制御フラグ領域、特図高確率状態フラグ領域、前回大当り図柄フラグ領域、特別遊技フェーズフラグ領域、普通遊技フェーズフラグ領域等）の値として、所定の初期値が設定される。また、各種カウンタ領域（時短カウンタ領域、大当り後回転数カウンタ領域等）の値として、所定の初期値（本実施形態では、「0」）が設定される。さらに、設定情報記憶領域において、所定の初期値（本実施形態では、「3」）が設定される。

ステップS1-18では、RAMクリア時サブコマンド送信処理を実行し、ステップS1-19に移行する。RAMクリア時サブコマンド送信処理では、RAMクリアを実行されたことを指定するサブコマンドを、RAM 230のサブコマンド出力要求バッファに記憶する。また、設定情報記憶領域に設定されている値（設定値＝「3」）を指定するサブコマンドを、RAM 230のサブコマンド出力要求バッファに記憶する。

30

ステップS1-19では、RAMクリア時払出コマンド送信処理を実行し、ステップS1-14に移行する。RAMクリア時払出コマンド送信処理では、RAMクリアを実行されたことを指定する払出コマンドを、RAM 230の払出コマンド出力要求バッファに記憶する。

【0059】

次に、ステップS1-16の設定値変更処理を説明する。

40

図6は、設定値変更処理を示すフローチャートである。

設定値変更処理は、ステップS1-16において実行されると、図6に示すように、まず、ステップS1-20に移行する。

ステップS1-20では、キー回転検出スイッチ111から検出信号が入力されているか否かを判定し、キー回転検出スイッチ111から検出信号が入力されていると判定した場合（Yes）には、ステップS1-21に移行し、キー回転検出スイッチ111から検出信号が入力されていないと判定した場合には、一連の処理を終了して、次の処理（ステップS2-1）に移行する。

ステップS1-21では、設定値表示開始処理を実行し、ステップS1-22に移行する。設定値表示開始処理では、設定値表示装置66における設定値の表示を開始する。

50

具体的には、設定値表示開始処理では、設定値表示カウンタに、設定情報記憶領域に設定されている値（設定値）と同一の値を設定する。これによって、設定値表示装置 66 を構成する所定数のセグメントのうち、設定値表示カウンタの値に対応するセグメントが点灯制御される。

ステップ S 1-22 では、設定値選択スイッチ 112 から検出信号が入力されているかを判定し、設定値選択スイッチ 112 から検出信号が入力されていると判定した場合（Yes）には、ステップ S 1-23 に移行し、設定値選択スイッチ 112 から検出信号が入力されていないと判定した場合（No）には、ステップ S 1-25 に移行する。

【0060】

ステップ S 1-23 では、設定値変更処理を実行し、ステップ S 1-24 に移行する。設定値変更処理では、設定情報記憶領域に設定されている値（設定値）を変更する。ここで、本実施形態では、設定値選択スイッチ 112 から検出信号が入力されるごとに、所定順序（例えば、設定値＝「1」、設定値＝「2」、設定値＝「3」、設定値＝「4」、設定値＝「5」、設定値＝「6」、設定値＝「1」、設定値＝「2」・・・）で、設定値が変更される。

ステップ S 1-24 では、設定値表示更新処理を実行し、ステップ S 1-25 に移行する。設定値表示更新処理では、設定値表示装置 66 における設定値の表示を更新する。

具体的には、設定値表示更新処理では、設定値表示カウンタに、設定情報記憶領域に設定されている値（変更後の設定値）と同一の値を設定する。これによって、設定値表示装置 66 を構成する所定数のセグメントのうち、設定値表示カウンタの値に対応するセグメントが点灯制御される。

ステップ S 1-25 では、キー回転検出スイッチ 111 から検出信号が入力されているかを判定し、キー回転検出スイッチ 111 から検出信号が入力されていると判定した場合（Yes）には、ステップ S 1-22 に移行し、キー回転検出スイッチ 111 から検出信号が入力されていないと判定した場合には、ステップ S 1-26 に移行する。

ステップ S 1-26 では、設定値表示終了処理を実行し、一連の処理を終了して、次の処理（ステップ S 2-1）に移行する。設定値表示終了処理では、設定値表示装置 66 における設定値の表示を終了する。また、設定情報記憶領域に設定されている値（設定値）を指定するサブコマンドを、RAM 230 のサブコマンド出力要求バッファに記憶する。

【0061】

次に、CPU 210 が実行するメインループ処理を説明する。

図 7 は、メインループ処理を示すフローチャートである。

CPU 210 は、図 5 に示す CPU 初期化処理（ステップ S 1-15）が終了すると、図 7 に示すメインループ処理を開始する。メインループ処理が開始されると、まず、ステップ S 2-1 に移行する。

ステップ S 2-1 では、割込み禁止処理を実行して、ステップ S 2-2 に移行する。割込み禁止処理では、他の処理の割込みを禁止する割込み禁止状態を設定する。これにより、割込み禁止状態が設定されている期間中には、後述する電源遮断時退避処理、タイマ割込み処理等の実行が禁止される。

ステップ S 2-2 では、初期値乱数更新処理を実行し、ステップ S 2-3 に移行する。初期値乱数更新処理では、初期値乱数を発生させるためのループカウンタの値を更新する。

ここで、「初期値乱数」とは、プログラム上で発生する乱数であるソフト乱数（当り図柄乱数、リーチモード乱数、変動パターン乱数等）の初期値及び終了値を決定するための乱数である。

すなわち、ソフト乱数を発生させるループカウンタの値は、予め設定された初期値から終了値までの範囲内において更新される。そして、ソフト乱数を発生させるループカウンタの初期値及び終了値は、ループカウンタの値が終了値に達するごとに更新される。この際、ループカウンタの初期値及び終了値は、初期値乱数に基づいて決定される。

【0062】

ステップ S 2 - 3 では、主コマンド解析処理を実行し、ステップ S 2 - 4 に移行する。主コマンド解析処理では、払出制御回路 4 0 0 から受信した主コマンド（払出制御回路 4 0 0 から主制御回路 2 0 0 に対して送信される制御コマンド）を解析し、解析結果に応じた処理を実行する。

ステップ S 2 - 4 では、サブコマンド送信処理を実行し、ステップ S 2 - 5 に移行する。サブコマンド送信処理では、R A M 2 3 0 のサブコマンド出力要求バッファに記憶されているサブコマンドを、出力ポート 2 5 0 （出力ポート 1 ）の送信用データレジスタに対して出力する。

これによって、送信用データレジスタに入力されたサブコマンドは、F I F O バッファに記憶（格納）される。そして、F I F O バッファに記憶されたサブコマンドは、送信用シフトレジスタによって、所定の順番で、演出制御回路 3 0 0 に対して送信される。

ステップ S 2 - 5 では、割込み許可処理を実行し、ステップ S 2 - 6 に移行する。割込み許可処理では、割込み禁止状態を解除する。これにより、ステップ S 2 - 5 の割込み許可処理が実行されてからステップ S 2 - 1 の割込み禁止処理が実行されるまでの期間中が、電源遮断時退避処理、タイマ割込み処理等の実行が許可された割込み許可期間となる。

ステップ S 2 - 6 では、その他乱数更新処理を実行し、ステップ S 2 - 1 に移行する。その他乱数更新処理では、ソフト乱数のうち当り図柄乱数を除いたもの（リーチモード乱数、変動パターン乱数等）の更新を行う。

【 0 0 6 3 】

次に、C P U 2 1 0 が実行する電源遮断時退避処理を説明する。

図 8 は、電源遮断時退避処理を示すフローチャートである。

電源回路 6 0 0 には、電源遮断検出回路（図示せず）が接続されている。そして、電源遮断検出回路は、電源回路 6 0 0 が供給する電源電圧を監視して、電源電圧の値が所定の基準値を下回った場合に、電源遮断予告信号を主制御回路 2 0 0 に対して出力する。

C P U 2 1 0 は、電源遮断予告信号を受信すると、メインループ処理の割込み許可期間中において、図 8 に示す電源遮断時退避処理を開始する。電源遮断時退避処理が開始されると、まず、ステップ S 3 - 1 に移行する。

ステップ S 3 - 1 では、レジスタ退避処理を実行し、ステップ S 3 - 2 に移行する。レジスタ退避処理では、メインループ処理の実行中に使用していたレジスタの値を R A M 2 3 0 の退避領域に退避させる。

ステップ S 3 - 2 では、電源遮断予告信号読込処理を実行し、ステップ S 3 - 3 に移行する。電源遮断予告信号読込処理では、電源遮断検出回路からの電源遮断予告信号の読み込みを行う。

具体的には、電源遮断予告信号読込処理では、入力ポート 2 4 0 の電源遮断予告信号に対応する受信記憶領域に設定されている値（「1」又は「0」）を読み込む。

ステップ S 3 - 3 では、ステップ S 3 - 2 で読み込んだ値（電源遮断予告信号に対応する受信記憶領域に設定されている値）に基づいて、電源遮断検出回路から電源遮断予告信号が入力されているか否かを判定（ビットチェック）し、電源遮断予告信号が入力されていると判定した場合（Y e s）には、ステップ S 3 - 4 に移行し、電源遮断予告信号が入力されていないと判定した場合（N o）には、ステップ S 3 - 1 3 に移行する。

【 0 0 6 4 】

ステップ S 3 - 4 では、出力ポート停止処理を実行し、ステップ S 3 - 5 に移行する。出力ポート停止処理では、出力ポート 2 5 0 （出力ポート 0 ～出力ポート 2 ）による制御信号及び制御コマンドの出力を停止する。また、入力ポート 2 4 0 （入力ポート 0 ～入力ポート 3 ）への検出信号の入力を停止する。

ステップ S 3 - 5 では、チェックサム保存処理を実行し、ステップ S 3 - 6 に移行する。チェックサム保存処理では、R A M 2 3 0 の使用領域 M 1 及び使用外領域 M 2 に記憶されている情報に基づいて、チェックサムを算出する。そして、算出したチェックサムの値を、チェックサムバッファ領域に保存する。

ステップ S 3 - 6 では、電源遮断発生情報設定処理を実行し、ステップ S 3 - 7 に移行

10

20

30

40

50

する。電源遮断発生情報設定処理では、R A M 2 3 0 の電源遮断発生情報フラグ領域において、電源遮断発生情報を設定（保存）する。

ステップ S 3 - 7 では、R A M アクセス禁止処理を実行し、ステップ S 3 - 8 に移行する。R A M アクセス禁止処理では、R A M 2 3 0 のワーク領域へのアクセスを禁止するための処理を実行する。

具体的には、R A M アクセス禁止処理では、R A M 2 3 0 の所定領域において、R A M プロテクト値として、アクセス禁止に対応する値を記憶する。これにより、C P U 2 1 0 による R A M 2 3 0 のワーク領域（使用禁止領域及びスタック領域を含む）に対するアクセスが禁止された状態となる。

【 0 0 6 5 】

ステップ S 3 - 8 では、ループカウンタ設定処理を実行し、ステップ S 3 - 9 に移行する。ループカウンタ設定処理では、復帰判定用ループカウンタの値として、所定の電源遮断予告信号読込回数を設定する。

ステップ S 3 - 9 では、電源遮断予告信号読込処理を実行し、ステップ S 3 - 1 0 に移行する。電源遮断予告信号読込処理では、電源遮断検出回路からの電源遮断予告信号の読み込みを行う。

具体的には、電源遮断予告信号読込処理では、入力ポート 2 4 0 の電源遮断予告信号に対応する受信記憶領域に設定されている値（「1」又は「0」）を読み込む。

ステップ S 3 - 1 0 では、ステップ S 3 - 9 で読み込んだ値（電源遮断予告信号に対応する受信記憶領域に設定されている値）に基づいて、電源遮断検出回路から電源遮断予告信号が入力されているか否かを判定し、電源遮断予告信号が入力されていないと判定した場合（N o）には、ステップ S 3 - 1 1 に移行し、電源遮断予告信号が入力されていると判定した場合（Y e s）には、ステップ S 3 - 8 に移行する。

ステップ S 3 - 1 1 では、ループカウンタ更新処理を実行し、ステップ S 3 - 1 2 に移行する。ループカウンタ更新処理では、復帰判定用ループカウンタに設定されている値から「1」を減算した値を、新たに復帰判定用ループカウンタに設定する。

ステップ S 3 - 1 2 では、復帰判定用ループカウンタの値が「0」であるか否かを判定し、復帰判定用ループカウンタの値が「0」と判定した場合（Y e s）には、C P U 初期化処理（ステップ S 1 - 1）に移行し、復帰判定用ループカウンタの値が「0」でないと判定した場合（N o）には、ステップ S 3 - 9 に移行する。

ステップ S 3 - 1 3 では、レジスタ復帰処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。レジスタ復帰処理では、ステップ S 3 - 1 で退避しておいたレジスタの値を復帰させる。そして、レジスタ復帰処理の終了後、メインループ処理（スタックポインタで指示されるプログラムアドレス）に復帰する。

【 0 0 6 6 】

次に、C P U 2 1 0 が実行するタイマ割込み処理を説明する。

図 9 は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

周波数発生回路 2 6 0 は、所定割込み周期（本実施形態では、4 . 0 [m s] ）ごとに、割込み要求信号を発生させる。

C P U 2 1 0 は、割込み要求信号の発生に応じて、メインループ処理の割込み許可期間中において、図 9 に示すタイマ割込み処理を開始する。タイマ割込み処理が開始されると、まず、ステップ S 4 - 1 に移行する。

ステップ S 4 - 1 では、レジスタ退避処理を実行し、ステップ S 4 - 2 に移行する。レジスタ退避処理では、メインループ処理の実行中に使用していた全てのレジスタの値を R A M 2 3 0 の退避領域に退避させる。

ステップ S 4 - 2 では、割込み許可処理を実行し、ステップ S 4 - 3 に移行する。割込み許可処理では、割込みを許可する。

ステップ S 4 - 3 では、ダイナミックポート出力処理を実行し、ステップ S 4 - 4 に移行する。ダイナミックポート出力処理では、各表示装置 6 0 ~ 6 3（各 L E D）に対して、制御信号を出力する。

10

20

30

40

50

具体的には、ダイナミックポート出力処理では、RAM 230のダイナミックポート出力要求バッファに設定されている駆動情報（駆動信号）を、出力ポート250（出力ポート0）に対して出力する。これによって、ダイナミックポート出力要求バッファに設定されている駆動信号に基づいて、各表示装置60～63、66、67（各LED）が、ダイナミック点灯方式により点灯制御される。

【0067】

ステップS4-4では、ポート入力処理を実行し、ステップS4-5に移行する。ポート入力処理では、最新のスイッチ状態を正確に取得する。

ここで、RAM 230には、入力ポート0状態フラグ領域と、入力ポート1状態フラグ領域と、入力ポート2状態フラグ領域と、が設定されている。

入力ポート0状態フラグ領域は、入力ポート0に入力される各信号（各検知センサ）に対応するスイッチ状態記憶領域を含んで構成されている。各スイッチ状態記憶領域には、当該スイッチ状態記憶領域に対応する信号（検知センサ）のスイッチ状態（信号が入力されている状態、又は、信号が入力されていない状態）を示す1ビットのデータ（「1」又は「0」）が設定される。具体的には、各スイッチ状態記憶領域には、当該スイッチ状態記憶領域に対応する信号が入力されているときには、「1」が設定され、当該スイッチ状態記憶領域に対応する信号が入力されていないときには、「0」が設定される。

本実施形態では、入力ポート0状態フラグ領域は、電波検知センサからの検出信号に対応するスイッチ状態記憶領域と、磁気検知センサからの検出信号に対応するスイッチ状態記憶領域と、振動検知センサからの検出信号に対応するスイッチ状態記憶領域と、内枠開放センサからの検出信号に対応するスイッチ状態記憶領域と、ガラス枠開放センサからの検出信号に対応するスイッチ状態記憶領域と、RAMクリアスイッチからのRAMクリア信号に対応するスイッチ状態記憶領域と、キー回転検出スイッチ111からの検出信号に対応するスイッチ状態記憶領域と、設定値選択スイッチからの検出信号に対応するスイッチ状態記憶領域と、を含んで構成されている。

【0068】

入力ポート1状態フラグ領域は、入力ポート1に入力される各信号（各検知センサ）に対応するスイッチ状態記憶領域を含んで構成されている。各スイッチ状態記憶領域には、当該スイッチ状態記憶領域に対応する信号のスイッチ状態を示す1ビットのデータ（「1」又は「0」）が設定される。具体的には、各スイッチ状態記憶領域には、当該スイッチ状態記憶領域に対応する信号が入力されているときには、「1」が設定され、当該スイッチ状態記憶領域に対応する信号が入力されていないときには、「0」が設定される。

本実施形態では、入力ポート1状態フラグ領域は、左上他入賞球検知センサ106からの検出信号に対応するスイッチ状態記憶領域と、左中他入賞球検知センサ107からの検出信号に対応するスイッチ状態記憶領域と、左下他入賞球検知センサ108からの検出信号に対応するスイッチ状態記憶領域と、右他入賞球検知センサ105からの検出信号に対応するスイッチ状態記憶領域と、大入賞球検知センサ103からの検出信号に対応するスイッチ状態記憶領域と、アウト球検知センサ109からの検出信号に対応するスイッチ状態記憶領域と、を含んで構成されている。

【0069】

入力ポート2状態フラグ領域は、入力ポート2に入力される各信号（各検知センサ）に対応するスイッチ状態記憶領域を含んで構成されている。各スイッチ状態記憶領域には、当該スイッチ状態記憶領域に対応する信号のスイッチ状態を示す1ビットのデータ（「1」又は「0」）が設定される。具体的には、各スイッチ状態記憶領域には、当該スイッチ状態記憶領域に対応する信号が入力されているときには、「1」が設定され、当該スイッチ状態記憶領域に対応する信号が入力されていないときには、「0」が設定される。

本実施形態では、入力ポート2状態フラグ領域は、特図1始動球検知センサ101からの検出信号に対応するスイッチ状態記憶領域と、特図2始動球検知センサ102からの検出信号に対応するスイッチ状態記憶領域と、普図始動球検知センサ104からの検出信号に対応するスイッチ状態記憶領域と、電源遮断検出回路からの電源遮断予告信号に対応す

10

20

30

40

50

るスイッチ状態記憶領域と、を含んで構成されている。

【0070】

また、RAM230には、入力ポート1オン検出フラグ領域と、入力ポート2オン検出フラグ領域と、が設定されている。

入力ポート1オン検出フラグ領域は、入力ポート1に入力される各信号（各検知センサ）に対応するオン状態記憶領域を含んで構成されている。各オン状態記憶領域には、当該オン状態記憶領域に対応する信号についてオン状態を検出したか否かを示す1ビットのデータ（「1」又は「0」）が設定される。具体的には、各オン状態記憶領域には、当該オン状態記憶領域に対応する信号についてオン状態を検出したときには、「1」が設定され、当該オン状態記憶領域に対応する信号についてオン状態を検出していないときには、「0」が設定される。

10

ここで、「オン状態」とは、当該信号が入力されていない状態から当該信号が入力されている状態に変化した状態をいう。

本実施形態では、入力ポート1オン検出フラグ領域は、左上他入賞球検知センサ106からの検出信号に対応するオン状態記憶領域と、左中他入賞球検知センサ107からの検出信号に対応するオン状態記憶領域と、左下他入賞球検知センサ108からの検出信号に対応するオン状態記憶領域と、右他入賞球検知センサ105からの検出信号に対応するオン状態記憶領域と、大入賞球検知センサ103からの検出信号に対応するオン状態記憶領域と、アウト球検知センサ109からの検出信号に対応するオン状態記憶領域と、を含んで構成されている。

20

【0071】

以下の説明では、左上他入賞球検知センサ106からの検出信号に対応するオン状態記憶領域に設定（格納）されている値を「左上他入賞口スイッチビットデータ」とし、左中他入賞球検知センサ107からの検出信号に対応するオン状態記憶領域に設定されている値を「左中他入賞口スイッチビットデータ」とし、左下他入賞球検知センサ108からの検出信号に対応するオン状態記憶領域に設定されている値を「左下他入賞口スイッチビットデータ」とし、右他入賞球検知センサ105からの検出信号に対応するオン状態記憶領域に設定されている値を「右他入賞口スイッチビットデータ」とし、大入賞球検知センサ103からの検出信号に対応するオン状態記憶領域に設定されている値を「大入賞口スイッチビットデータ」とし、アウト球検知センサ109からの検出信号に対応するオン状態記憶領域に設定されている値を「アウトスイッチビットデータ」とする。

30

すなわち、入力ポート1オン検出フラグ（入力ポート1オン検出フラグ領域に設定されている値）は、左上他入賞口スイッチビットデータと、左中他入賞口スイッチビットデータと、左下他入賞口スイッチビットデータと、右他入賞口スイッチビットデータと、大入賞口スイッチビットデータと、アウトスイッチビットデータと、を含んで構成されている。

【0072】

入力ポート2オン検出フラグ領域は、入力ポート2に入力される各信号（各検知センサ）に対応するオン状態記憶領域を含んで構成されている。各オン状態記憶領域には、当該オン状態記憶領域に対応する信号についてオン状態を検出したか否かを示す1ビットのデータ（「1」又は「0」）が設定される。具体的には、各オン状態記憶領域には、当該オン状態記憶領域に対応する信号についてオン状態を検出したときには、「1」が設定され、当該オン状態記憶領域に対応する信号についてオン状態を検出していないときには、「0」が設定される。

40

本実施形態では、入力ポート2オン検出フラグ領域は、特図1始動球検知センサ101からの検出信号に対応するオン状態記憶領域と、特図2始動球検知センサ102からの検出信号に対応するオン状態記憶領域と、普図始動球検知センサ104からの検出信号に対応するオン状態記憶領域と、電源遮断検出回路からの電源遮断予告信号に対応するオン状態記憶領域と、を含んで構成されている。

【0073】

50

以下の説明では、特図 1 始動球検知センサ 101 からの検出信号に対応するオン状態記憶領域に設定（格納）されている値を「第 1 始動口スイッチビットデータ」とし、特図 2 始動球検知センサ 102 からの検出信号に対応するオン状態記憶領域に設定されている値を「第 2 始動口スイッチビットデータ」とし、普図始動球検知センサ 104 からの検出信号に対応するオン状態記憶領域に設定されている値を「ゲートスイッチビットデータ」とし、電源遮断検出回路からの電源遮断予告信号に対応するオン状態記憶領域に設定されている値を「電源遮断スイッチビットデータ」とする。

すなわち、入力ポート 2 オン検出フラグ（入力ポート 2 オン検出フラグ領域に設定されている値）は、第 1 始動口スイッチビットデータと、第 2 始動口スイッチビットデータと、ゲートスイッチビットデータと、電源遮断スイッチビットデータと、を含んで構成されている。

10

【0074】

ポート入力処理では、まず、入力ポート 0 の各信号に対応する受信記憶領域に設定されている値（「1」又は「0」）を読み込む。そして、読み込んだ値に基づいて、入力ポート 0 状態フラグ領域の各スイッチ状態記憶領域の値を更新する。

具体的には、各信号に対応する受信記憶領域において「1」が設定されている場合には、当該信号に対応するスイッチ状態記憶領域において「1」を設定し、当該信号に対応する受信記憶領域において「0」が設定されている場合には、当該信号に対応するスイッチ状態記憶領域において「0」を設定する。

【0075】

20

次に、入力ポート 1 の各信号に対応する受信記憶領域に設定されている値（「1」又は「0」）を読み込む。そして、読み込んだ値と、入力ポート 1 状態フラグ領域の各スイッチ状態記憶領域に設定されている値（前回のステップ S 4-4 に係る処理で設定した値）と、に基づいて、入力ポート 1 オン検出フラグ領域の各オン状態記憶領域の値（各スイッチビットデータ）を更新する。

具体的には、各信号について、当該信号に対応するスイッチ状態記憶領域に設定されている値（前回のステップ S 4-4 に係る処理で設定した値）と、当該信号に対応する受信記憶領域に設定されている値と、を確認する。そして、各信号について、当該信号に対応するスイッチ状態記憶領域に「0」が設定されており、かつ、当該信号に対応する受信記憶領域に「1」が設定されている場合には、当該信号に対応するオン状態記憶領域において「1」を設定し、その他の場合には、当該信号に対応するオン状態記憶領域において「0」を設定する。

30

ここで、「その他の場合」とは、当該信号に対応するスイッチ状態記憶領域に「0」が設定されており、かつ、当該信号に対応する受信記憶領域に「0」が設定されている場合、当該信号に対応するスイッチ状態記憶領域に「1」が設定されており、かつ、当該信号に対応する受信記憶領域に「0」が設定されている場合、及び、当該信号に対応するスイッチ状態記憶領域に「1」が設定されており、かつ、当該信号に対応する受信記憶領域に「1」が設定されている場合をいう。

次に、読み込んだ値（入力ポート 1 の各信号に対応する受信記憶領域に設定されている値）に基づいて、入力ポート 1 状態フラグ領域の各スイッチ状態記憶領域の値を更新する。

40

具体的には、各信号に対応する受信記憶領域において「1」が設定されている場合には、当該信号に対応するスイッチ状態記憶領域において「1」を設定し、当該信号に対応する受信記憶領域において「0」が設定されている場合には、当該信号に対応するスイッチ状態記憶領域において「0」を設定する。

以上によって、各信号について、前回のステップ S 4-4 でスイッチ状態記憶領域に設定された値が「0」であり、かつ、今回のステップ S 4-4 でスイッチ状態記憶領域に設定される値が「1」である場合には、今回のステップ S 4-4 でオン状態記憶領域に「1」が設定される（オン状態が検出される）。

【0076】

50

次に、入力ポート 2 の各信号に対応する受信記憶領域に設定されている値（「1」又は「0」）を読み込む。そして、読み込んだ値と、入力ポート 2 状態フラグ領域の各スイッチ状態記憶領域に設定されている値（前回のステップ S 4-4 に係る処理で設定した値）と、に基づいて、入力ポート 2 オン検出フラグ領域の各オン状態記憶領域の値（スイッチビットデータ）を更新する。

具体的には、各信号について、当該信号に対応するスイッチ状態記憶領域に設定されている値（前回のステップ S 4-4 に係る処理で設定した値）と、当該信号に対応する受信記憶領域に設定されている値と、を確認する。そして、各信号について、当該信号に対応するスイッチ状態記憶領域に「0」が設定されており、かつ、当該信号に対応する受信記憶領域に「1」が設定されている場合には、当該信号に対応するオン状態記憶領域において「1」を設定し、その他の場合には、当該信号に対応するオン状態記憶領域において「0」を設定する。

10

ここで、「その他の場合」とは、当該信号に対応するスイッチ状態記憶領域に「0」が設定されており、かつ、当該信号に対応する受信記憶領域に「0」が設定されている場合、当該信号に対応するスイッチ状態記憶領域に「1」が設定されており、かつ、当該信号に対応する受信記憶領域に「0」が設定されている場合、及び、当該信号に対応するスイッチ状態記憶領域に「1」が設定されており、かつ、当該信号に対応する受信記憶領域に「1」が設定されている場合をいう。

次に、読み込んだ値（入力ポート 2 の各信号に対応する受信記憶領域に設定されている値）に基づいて、入力ポート 2 状態フラグ領域の各スイッチ状態記憶領域の値を更新する。

20

具体的には、各信号に対応する受信記憶領域において「1」が設定されている場合には、当該信号に対応するスイッチ状態記憶領域において「1」を設定し、当該信号に対応する受信記憶領域において「0」が設定されている場合には、当該信号に対応するスイッチ状態記憶領域において「0」を設定する。

以上によって、各信号について、前回のステップ S 4-4 でスイッチ状態記憶領域に設定された値が「0」であり、かつ、今回のステップ S 4-4 でスイッチ状態記憶領域に設定される値が「1」である場合には、今回のステップ S 4-4 でオン状態記憶領域に「1」が設定される（オン状態が検出される）。

【0077】

30

ステップ S 4-5 では、タイマ更新処理を実行し、ステップ S 4-6 に移行する。タイマ更新処理では、各種タイマを更新する。具体的には、タイマ更新処理では、各種タイマカウンタ（特別遊技タイマ、普通遊技タイマ、外部情報タイマ等）の値を更新する。

ステップ S 4-6 では、初期値乱数更新処理を実行し、ステップ S 4-7 に移行する。ステップ S 4-6 の初期値乱数更新処理は、ステップ S 2-2 の初期値乱数更新処理と同一の処理となっている。具体的には、初期値乱数更新処理では、初期値乱数を発生させるためのループカウンタの値を更新する。

ステップ S 4-7 では、当り図柄乱数更新処理を実行し、ステップ S 4-8 に移行する。当り図柄乱数更新処理では、ソフト乱数のうち、当り図柄乱数を発生させるためのループカウンタの値を更新する。

40

ステップ S 4-8 では、スイッチ管理処理を実行し、ステップ S 4-9 に移行する。スイッチ管理処理では、各始動球検知センサ 101, 102, 104 の状態（オン状態の検出の有無）に応じた処理（各種乱数の取得等）を実行する。スイッチ管理処理については、後述する。

ステップ S 4-9 では、特別遊技管理処理を実行し、ステップ S 4-10 に移行する。特別遊技管理処理では、特図表示装置 61, 62 の動作及び特別電動役物 53a の動作を管理する。特別遊技管理処理については、後述する。

ステップ S 4-10 では、普通遊技管理処理を実行し、ステップ S 4-11 に移行する。普通遊技管理処理では、普図表示装置 60 の動作及び普通電動役物 52a の動作を管理する。普通遊技管理処理については、後述する。

50

【0078】

ステップS4-11では、エラー管理処理を実行し、ステップS4-12に移行する。エラー管理処理では、各種エラー（異常状態）を判定し、判定結果に応じた設定を行う。

ステップS4-12では、入賞口スイッチ処理を実行し、ステップS4-13に移行する。入賞口スイッチ処理では、各検知センサ101～103、105～109の状態（オン状態の検出の有無）に応じた処理（各種カウンタの更新等）を実行する。

ステップS4-13では、払出制御管理処理を実行し、ステップS4-14に移行する。払出制御管理処理では、ステップS4-12で設定された賞球制御カウンタの値に基づいて、払出コマンドを生成し、生成した払出コマンドを送信する。

本実施形態では、賞球制御カウンタとして、大入賞口53に入球した球技球の数が格納される賞球制御カウンタ1と、右他入賞口54に入球した球技球の数が格納される賞球制御カウンタ2と、左上・左中・左下他入賞口55～57に入球した球技球の数が格納される賞球制御カウンタ3と、第1始動口51に入球した球技球の数が格納される賞球制御カウンタ4と、第2始動口52に入球した球技球の数が格納される賞球制御カウンタ5と、が設定されている。

【0079】

そして、払出制御管理処理では、まず、賞球制御カウンタ1の値が「1」以上であるか否かを判定する。そして、賞球制御カウンタ1の値が「1」以上であると判定した場合には、所定数（本実施形態では、15〔球〕）の賞球の払い出しを指定する払出コマンドを生成し、生成した払出コマンドを、RAM230の払出コマンド出力要求バッファに記憶する。これによって、所定数の賞球の払い出しを指定する払出コマンドが、払出制御回路400に対して送信される。その後、払出制御回路400は、遊技球払出装置440による当該賞球の払い出しが完了すると、当該払い出しの完了を指定する主コマンドを、主制御回路200に対して送信する。そして、当該払い出しの完了を指定する主コマンドの受信に応じて、賞球制御カウンタ1の値から「1」が減算される。

次に、賞球制御カウンタ2の値が「1」以上であるか否かを判定する。そして、賞球制御カウンタ2の値が「1」以上であると判定した場合には、所定数（本実施形態では、10〔球〕）の賞球の払い出しを指定する払出コマンドを生成し、生成した払出コマンドを、RAM230の払出コマンド出力要求バッファに記憶する。これによって、所定数の賞球の払い出しを指定する払出コマンドが、払出制御回路400に対して送信される。その後、当該払い出しの完了を指定する主コマンドの受信に応じて、賞球制御カウンタ2の値から「1」が減算される。

次に、賞球制御カウンタ3の値が「1」以上であるか否かを判定する。そして、賞球制御カウンタ3の値が「1」以上であると判定した場合には、所定数（本実施形態では、10〔球〕）の賞球の払い出しを指定する払出コマンドを生成し、生成した払出コマンドを、RAM230の払出コマンド出力要求バッファに記憶する。これによって、所定数の賞球の払い出しを指定する払出コマンドが、払出制御回路400に対して送信される。その後、当該払い出しの完了を指定する主コマンドの受信に応じて、賞球制御カウンタ3の値から「1」が減算される。

次に、賞球制御カウンタ4の値が「1」以上であるか否かを判定する。そして、賞球制御カウンタ4の値が「1」以上であると判定した場合には、所定数（本実施形態では、3〔球〕）の賞球の払い出しを指定する払出コマンドを生成し、生成した払出コマンドを、RAM230の払出コマンド出力要求バッファに記憶する。これによって、所定数の賞球の払い出しを指定する払出コマンドが、払出制御回路400に対して送信される。その後、当該払い出しの完了を指定する主コマンドの受信に応じて、賞球制御カウンタ4の値から「1」が減算される。

次に、賞球制御カウンタ5の値が「1」以上であるか否かを判定する。そして、賞球制御カウンタ5の値が「1」以上であると判定した場合には、所定数（本実施形態では、1〔球〕）の賞球の払い出しを指定する払出コマンドを生成し、生成した払出コマンドを、RAM230の払出コマンド出力要求バッファに記憶する。これによって、所定数の賞球

10

20

30

40

50

の払い出しを指定する払出コマンドが、払出制御回路400に対して送信される。その後、当該払い出しの完了を指定する主コマンドの受信に応じて、賞球制御カウンタ5の値から「1」が減算される。

【0080】

ステップS4-14では、発射位置指定管理処理を実行し、ステップS4-15に移行する。発射位置指定管理処理では、発射位置の指定に関する処理を実行する。

具体的には、発射位置指定管理処理では、左側経路への遊技球の打ち出しを指定する状態から右側経路への遊技球の打ち出しを指定する状態への変更時（大当り遊技状態の開始時等）に、右側経路への遊技球の打ち出しを指定するサブコマンドを、RAM230のサブコマンド出力要求バッファに記憶する。これによって、右側経路への遊技球の打ち出しを指定するサブコマンドが、演出制御回路300に対して送信される。

10

ステップS4-15では、外部情報管理処理を実行し、ステップS4-16に移行する。外部情報管理処理では、ホールコンピュータ450に対して出力する外部情報（外部信号）を設定する。

具体的には、外部情報管理処理では、外部情報用始動口カウンタの値が所定値（本実施形態では、1〔球〕）に達しているか否かを判定する。そして、外部情報用始動口カウンタの値が所定値に達していると判定した場合には、始動口51、52への入球数が所定数に達したことを示す外部情報を、RAM230のポート出力要求バッファに記憶する。その後、外部情報用始動口カウンタの値から所定値（本実施形態では、1〔球〕）を減算する。

20

次に、外部情報用アウトスイッチカウンタの値が所定値に達しているか否かを判定する。そして、外部情報用アウトスイッチカウンタの値が所定値に達していると判定した場合には、アウト球検知センサ109による遊技球の検出数が所定数に達したことを示す外部情報を、RAM230のポート出力要求バッファに記憶する。その後、外部情報用アウトスイッチカウンタの値から所定値を減算する。

次に、外部情報タイマ（タイマカウンタ）の値が「1」以上であるか否かを判定する。外部情報タイマの値が「1」以上であると判定した場合には、異常状態の発生を示す外部情報を、RAM230のポート出力要求バッファに記憶する。

【0081】

ステップS4-16では、試験信号管理処理を実行し、ステップS4-17に移行する。試験信号管理処理では、試験用の情報（試験信号）を設定する。

30

具体的には、試験信号管理処理では、内部状態（大当り遊技状態、時短制御の実行状態、特別図柄抽選の確率状態等）を示す試験用の情報を、RAM230のポート出力要求バッファに記憶する。

ステップS4-17では、ベース比率算出処理を実行し、ステップS4-18に移行する。ベース比率算出処理については、後述する。

ステップS4-18では、LED表示設定処理を実行し、ステップS4-19に移行する。LED表示設定処理では、各表示装置60～63、66、67（各LED）を点灯制御するための駆動情報（駆動信号）を、RAM230のダイナミックポート出力要求バッファに設定する。

40

ステップS4-19では、ソレノイドデータ設定処理を実行し、ステップS4-20に移行する。ソレノイドデータ設定処理では、各ソレノイド64、65に対して出力する駆動情報（駆動信号）を、RAM230のポート出力要求バッファに記憶する。

【0082】

ステップS4-20では、ポート出力処理を実行し、ステップS4-21に移行する。ポート出力処理では、ホールコンピュータ450、各ソレノイド64、65等に対して、各種信号を出力する。

具体的には、ポート出力処理では、ポート出力要求バッファに設定されている各種情報（外部信号、制御信号等）を、出力ポート250（出力ポート0）に対して出力する。これによって、ポート出力要求バッファに設定されている外部信号が、払出制御回路400

50

及び外部端子基板 420 を介して、ホールコンピュータ 450 に対して出力される。また、ポート出力要求バッファに設定されている駆動信号に基づいて、各ソレノイド 64、65 が駆動制御される。

ステップ S4-21 では、レジスタ復帰処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰する。レジスタ復帰処理では、ステップ S4-1 で退避しておいたレジスタの値を復帰させる。そして、レジスタ復帰処理の終了後、メインループ処理（スタックポインタで指示されるプログラムアドレス）に復帰する。

【0083】

次に、ステップ S4-8 のスイッチ管理処理を説明する。

図 10 は、スイッチ管理処理を示すフローチャートである。

10

スイッチ管理処理は、ステップ S4-8 において実行されると、図 10 に示すように、まず、ステップ S5-1 に移行する。

ステップ S5-1 では、普図始動球検知センサ 104 のオン状態を検出したか否かを判定し、普図始動球検知センサ 104 のオン状態を検出したと判定した場合（Yes）には、ステップ S5-2 に移行し、普図始動球検知センサ 104 のオン状態を検出していないと判定した場合（No）には、ステップ S5-3 に移行する。

ここで、普図始動球検知センサ 104 の検出信号に対応するオン状態記憶領域において「1」が設定されている場合（入力ポート 2 オン検出フラグのゲートスイッチビットデータが「1」である場合）には、普図始動球検知センサ 104 のオン状態を検出したと判定し、普図始動球検知センサ 104 の検出信号に対応するオン状態記憶領域において「0」が設定されている場合（入力ポート 2 オン検出フラグのゲートスイッチビットデータが「0」である場合）には、普図始動球検知センサ 104 のオン状態を検出していないと判定する。

20

ステップ S5-2 では、普図始動球検出処理を実行し、ステップ S5-3 に移行する。普図始動球検出処理については、後述する。

【0084】

ステップ S5-3 では、特図 1 始動球検知センサ 101 のオン状態を検出したか否かを判定し、特図 1 始動球検知センサ 101 のオン状態を検出したと判定した場合（Yes）には、ステップ S5-4 に移行し、特図 1 始動球検知センサ 101 のオン状態を検出していないと判定した場合（No）には、ステップ S5-5 に移行する。

30

ここで、特図 1 始動球検知センサ 101 の検出信号に対応するオン状態記憶領域において「1」が設定されている場合（入力ポート 2 オン検出フラグの第 1 始動口スイッチビットデータが「1」である場合）には、特図 1 始動球検知センサ 101 のオン状態を検出したと判定し、特図 1 始動球検知センサ 101 の検出信号に対応するオン状態記憶領域において「0」が設定されている場合（入力ポート 2 オン検出フラグの第 1 始動口スイッチビットデータが「0」である場合）には、特図 1 始動球検知センサ 101 のオン状態を検出していないと判定する。

ステップ S5-4 では、特図 1 始動球検出処理を実行し、ステップ S5-5 に移行する。特図 1 始動球検出処理については、後述する。

ステップ S5-5 では、特図 2 始動球検知センサ 102 のオン状態を検出したか否かを判定し、特図 2 始動球検知センサ 102 のオン状態を検出したと判定した場合（Yes）には、ステップ S5-6 に移行し、特図 2 始動球検知センサ 102 のオン状態を検出していないと判定した場合（No）には、一連の処理を終了して次の処理（ステップ S4-9）に移行する。

40

ここで、特図 2 始動球検知センサ 102 の検出信号に対応するオン状態記憶領域において「1」が設定されている場合（入力ポート 2 オン検出フラグの第 2 始動口スイッチビットデータが「1」である場合）には、特図 2 始動球検知センサ 102 のオン状態を検出したと判定し、特図 2 始動球検知センサ 102 の検出信号に対応するオン状態記憶領域において「0」が設定されている場合（入力ポート 2 オン検出フラグの第 2 始動口スイッチビットデータが「0」である場合）には、特図 2 始動球検知センサ 102 のオン状態を検出

50

していないと判定する。

ステップ S 5－6 では、特図 2 始動球検出処理を実行し、一連の処理を終了して次の処理（ステップ S 4－9）に移行する。特図 2 始動球検出処理については、後述する。

【0085】

次に、ステップ S 5－2 の普図始動球検出処理を説明する。

図 1 1 は、普図始動球検出処理を示すフローチャートである。

普図始動球検出処理は、ステップ S 5－2 において実行されると、図 1 1 に示すように、まず、ステップ S 6－1 に移行する。

ステップ S 6－1 では、普図乱数取得処理を実行し、ステップ S 6－2 に移行する。普図乱数取得処理では、当り乱数（乱数値）を、普通図柄抽選に対応するループカウンタから取得（ロード）する。

ステップ S 6－2 では、普図保留数カウンタの値が上限値（本実施形態では、「1」）であるか否かを判定し、普図保留数カウンタの値が上限値でないと判定した場合（No）には、ステップ S 6－3 に移行し、普図保留数カウンタの値が上限値であると判定した場合（Yes）には、一連の処理を終了して次の処理（ステップ S 5－3）に移行する。

ステップ S 6－3 では、普図保留数カウンタ更新処理を実行し、ステップ S 6－4 に移行する。普図保留数カウンタ更新処理では、普図保留数カウンタに設定されている値に「1」を加算した値を、新たに普図保留数カウンタに設定する。

ステップ S 6－4 では、普図乱数保存処理を実行し、一連の処理を終了して次の処理（ステップ S 5－3）に移行する。普図乱数保存処理では、ステップ S 6－1 で取得した当り乱数を、普図始動情報として、RAM 230 の普図始動情報記憶領域に記憶する。

【0086】

次に、ステップ S 5－4 の特図 1 始動球検出処理を説明する。

図 1 2 は、特図 1 始動球検出処理を示すフローチャートである。

特図 1 始動球検出処理は、ステップ S 5－4 において実行されると、図 1 2 に示すように、まず、ステップ S 7－1 に移行する。

ステップ S 7－1 では、特別図柄識別値設定処理を実行し、ステップ S 7－2 に移行する。特別図柄識別値設定処理では、RAM 230 の特別図柄識別値設定領域において、第 1 特別図柄抽選に対応する特別図柄識別値を設定する。

ステップ S 7－2 では、保留数カウンタアドレス設定処理を実行し、ステップ S 7－3 に移行する。保留数カウンタアドレス設定処理では、RAM 230 の保留数カウンタアドレス設定領域において、特図 1 保留数カウンタのアドレスを設定する。

ステップ S 7－3 では、特別図柄乱数取得処理を実行し、一連の処理を終了して次の処理（ステップ S 5－5）に移行する。特別図柄乱数取得処理については、後述する。

【0087】

次に、ステップ S 5－6 の特図 2 始動球検出処理を説明する。

図 1 3 は、特図 2 始動球検出処理を示すフローチャートである。

特図 2 始動球検出処理は、ステップ S 5－6 において実行されると、図 1 3 に示すように、まず、ステップ S 8－1 に移行する。

ステップ S 8－1 では、特別図柄識別値設定処理を実行し、ステップ S 8－2 に移行する。特別図柄識別値設定処理では、RAM 230 の特別図柄識別値設定領域において、第 2 特別図柄抽選に対応する特別図柄識別値を設定する。

ステップ S 8－2 では、保留数カウンタアドレス設定処理を実行し、ステップ S 8－3 に移行する。保留数カウンタアドレス設定処理では、RAM 230 の保留数カウンタアドレス領域において、特図 2 保留数カウンタのアドレスを設定する。

ステップ S 8－3 では、特別図柄乱数取得処理を実行し、一連の処理を終了して次の処理（ステップ S 4－9）に移行する。特別図柄乱数取得処理については、後述する。

【0088】

次に、ステップ S 7－3，S 8－3 の特別図柄乱数取得処理を説明する。

図 1 4 は、特別図柄乱数取得処理を示すフローチャートである。

特別図柄乱数取得処理は、ステップ S 7-3, S 8-3 において実行されると、図 14 に示すように、まず、ステップ S 9-1 に移行する。

ステップ S 9-1 では、特別図柄識別値取得処理を実行し、ステップ S 9-2 に移行する。特別図柄識別値取得処理では、RAM 230 の特別図柄識別値設定領域に設定されている特別図柄識別値を取得（ロード）する。

ステップ S 9-2 では、特図保留数取得処理を実行し、ステップ S 9-3 に移行する。特図保留数取得処理では、保留数カウンタアドレス領域に設定されているアドレスにより特定される特図保留数カウンタ（特図 1 保留数カウンタ又は特図 2 保留数カウンタ）の値（特図 1 保留数又は特図 2 保留数）を取得（ロード）する。

ステップ S 9-3 では、特図乱数取得処理を実行し、ステップ S 9-4 に移行する。特図乱数取得処理では、大当り乱数、大当り図柄乱数、リーチグループ乱数、リーチモード乱数、変動パターン乱数等の各種乱数（乱数値）を、各抽選に対応するループカウンタから取得（ロード）する。この際、ステップ S 9-1 で取得した特別図柄識別値に基づいて、対応するループカウンタを選択する。

ステップ S 9-4 では、ステップ S 9-2 で取得した特図保留数（特図 1 保留数又は特図 2 保留数）が上限値（本実施形態では、「4」）であるか否かを判定し、特図保留数が上限値でないと判定した場合（No）には、ステップ S 9-5 に移行し、特図保留数が上限値であると判定した場合（Yes）には、一連の処理を終了して次の処理（ステップ S 4-9 又は S 5-5）に移行する。

ステップ S 9-5 では、特図保留数カウンタ更新処理を実行し、ステップ S 9-6 に移行する。特図保留数カウンタ更新処理では、保留数カウンタアドレス領域に設定されているアドレスにより特定される特図保留数カウンタ（特図 1 保留数カウンタ又は特図 2 保留数カウンタ）に設定されている値に「1」を加算した値を、新たに当該特図保留数カウンタに設定する。

【0089】

ステップ S 9-6 では、特図乱数保存処理を実行し、ステップ S 9-7 に移行する。特図乱数保存処理では、ステップ S 9-3 で取得した各種乱数を、特図始動情報（特図 1 始動情報又は特図 2 始動情報）として、RAM 230 の特図始動情報記憶領域（特図 1 始動情報記憶領域又は特図 2 始動情報記憶領域）に記憶する。

具体的には、RAM 230 は、特別図柄の報知表示の実行中の始動情報が記憶される変動中始動情報記憶領域と、始動判定が保留されている特図 1 始動情報が記憶される特図 1 始動情報記憶領域と、始動判定が保留されている特図 2 始動情報記憶領域と、を含んで構成されている。

特図 1 始動情報記憶領域は、特図 1 始動情報を記憶することが可能な記憶部として、第 1 記憶部～第 4 記憶部を含んで構成されている。第 1 記憶部～第 4 記憶部には、互いに異なる優先順位が規定されている。すなわち、各記憶部の優先順位は、優先順位が高いものから順に、第 1 記憶部、第 2 記憶部、第 3 記憶部、第 4 記憶部（上位→下位）となるように規定されている。そして、特図 1 始動情報記憶領域に記憶されている特図 1 始動情報は、優先順位が上位の記憶部に記憶されている特図 1 始動情報から順に、始動判定が実行される。

特図 2 始動情報記憶領域は、特図 2 始動情報を記憶することが可能な記憶部として、第 1 記憶部～第 4 記憶部を含んで構成されている。第 1 記憶部～第 4 記憶部には、互いに異なる優先順位が規定されている。すなわち、各記憶部の優先順位は、優先順位が高いものから順に、第 1 記憶部、第 2 記憶部、第 3 記憶部、第 4 記憶部（上位→下位）となるように規定されている。そして、特図 2 始動情報記憶領域に記憶されている特図 2 始動情報は、優先順位が上位の記憶部に記憶されている特図 2 始動情報から順に、始動判定が実行される。

そして、ステップ S 9-1 で取得した特別図柄識別値が、第 1 特別図柄抽選に対応する値である場合には、ステップ S 9-3 で取得した各種乱数を、特図 1 始動情報として、特図 1 始動情報記憶領域に記憶する。この際、ステップ S 9-3 で取得した各種乱数を、空

10

20

30

40

50

いている記憶部のうち、優先順位が最も上位の記憶部に記憶する。具体的には、現在の特図1保留数カウンタの値＝「1」である場合には、ステップS9-3で取得した各種乱数を、第1記憶部に記憶する。一方、現在の特図1保留数カウンタの値＝「2」である場合には、ステップS9-3で取得した各種乱数を、第2記憶部に記憶する。現在の特図1保留数カウンタの値＝「3」である場合には、ステップS9-3で取得した各種乱数を、第3記憶部に記憶する。現在の特図1保留数カウンタの値＝「4」である場合には、ステップS9-3で取得した各種乱数を、第4記憶部に記憶する。

一方、ステップS9-1で取得した特別図柄識別値が、第2特別図柄抽選に対応する値である場合には、ステップS9-3で取得した各種乱数を、特図2始動情報として、特図2始動情報記憶領域に記憶する。この際、ステップS9-3で取得した各種乱数を、空いている記憶部のうち、優先順位が最も上位の記憶部に記憶する。具体的には、現在の特図2保留数カウンタの値＝「1」である場合には、ステップS9-3で取得した各種乱数を、第1記憶部に記憶する。一方、現在の特図2保留数カウンタの値＝「2」である場合には、ステップS9-3で取得した各種乱数を、第2記憶部に記憶する。現在の特図2保留数カウンタの値＝「3」である場合には、ステップS9-3で取得した各種乱数を、第3記憶部に記憶する。現在の特図2保留数カウンタの値＝「4」である場合には、ステップS9-3で取得した各種乱数を、第4記憶部に記憶する。

【0090】

ステップS9-7では、保留数指定コマンド設定処理を実行し、ステップS9-8に移行する。保留数指定コマンド設定処理では、特図保留数（特図1保留数又は特図2保留数）が「1」増加したことを指定する保留数指定コマンドを、RAM230のサブコマンド出力要求バッファに記憶する。この際、ステップS9-1で取得した特別図柄識別値が、第1特別図柄抽選に対応する値である場合には、特図1保留数が「1」増加したことを指定する保留数指定コマンドを、RAM230のサブコマンド出力要求バッファに記憶し、第2特別図柄抽選に対応する値である場合には、特図2保留数が「1」増加したことを指定する保留数指定コマンドを、RAM230のサブコマンド出力要求バッファに記憶する。

【0091】

ステップS9-8では、事前判定処理を実行し、一連の処理を終了して次の処理（ステップS4-9又はS5-5）に移行する。事前判定処理では、ステップS9-6で特図始動情報記憶領域（特図1始動情報記憶領域又は特図2始動情報記憶領域）に保存（記憶）した始動情報（特図1始動情報又は特図2始動情報）（以下、「事前判定始動情報」とする）に基づいて、各種抽選結果を事前判定する。

本実施形態では、全ての始動情報（特図1始動情報及び特図2始動情報）について、各種抽選結果の事前判定が実行される。

なお、大当り遊技状態の生起中に取得（記憶）された始動情報については、各種抽選結果の事前判定が実行されない構成としても構わない。また、時短制御の停止中に取得（記憶）された特図2始動情報については、各種抽選結果の事前判定が実行されず、時短制御の実行中に取得（記憶）された特図1始動情報については、各種抽選結果の事前判定が実行されずない構成としても構わない。

【0092】

事前判定処理では、まず、事前特図当落判定処理を実行する。

事前特図当落判定処理では、特別図柄抽選の結果（「大当り」又は「はずれ」）を判定（事前特図当落判定）する。

ROM220には、特別図柄抽選の大当り値が登録された特図当落抽選テーブルが格納されている。また、特図当落抽選テーブルとして、設定値（「1」～「6」）と、遊技状態（「特図低確率状態」又は「特図高確率状態」）と、の組み合わせのそれぞれに対応する特図当落抽選テーブルと、が格納されている。

具体的には、特図当落抽選テーブルとして、「設定値1低確時特図当落抽選テーブル」と、「設定値1高確時特図当落抽選テーブル」と、「設定値2低確時特図当落抽選テーブル」と、

10

20

30

40

50

択される。そして、「設定値 5 低確時特図当落抽選テーブル」では、大当たり乱数「0」～「6 5 5 3 5」のうち、「0」～「2 2 9」が、大当たり値として登録されている。

「設定値 6 高確時特図当落抽選テーブル」は、設定値＝「6」、かつ、特図高確率状態フラグ領域に「1」が設定されている（「特図高確率状態」の生起中である）場合に、選択される。そして、「設定値 6 高確時特図当落抽選テーブル」では、大当たり乱数「0」～「6 5 5 3 5」のうち、「0」～「2 2 8 9」が、大当たり値として登録されている。

【0095】

以上によって、「特図低確率状態」の生起中には、大当たり乱数「2 2 5」～「2 2 9」については、設定値＝「6」の場合にのみ、大当たり値となる。

また、「特図低確率状態」の生起中には、大当たり乱数「2 2 0」～「2 2 4」については、設定値＝「6」又は「5」の場合にのみ、大当たり値となる。

また、「特図低確率状態」の生起中には、大当たり乱数「2 1 5」～「2 1 9」については、設定値＝「6」、「5」又は「4」の場合にのみ、大当たり値となる。

また、「特図低確率状態」の生起中には、大当たり乱数「2 1 0」～「2 1 4」については、設定値＝「6」、「5」、「4」又は「3」の場合にのみ、大当たり値となる。

また、「特図低確率状態」の生起中には、大当たり乱数「2 0 5」～「2 0 9」については、設定値＝「6」、「5」、「4」、「3」又は「2」の場合にのみ、大当たり値となる。

また、「特図低確率状態」の生起中には、大当たり乱数「0」～「2 0 4」については、設定値に関わらず、大当たり値となる。

【0096】

一方、「特図高確率状態」の生起中には、大当たり乱数「2 2 4 0」～「2 2 8 9」については、設定値＝「6」の場合にのみ、大当たり値となる。

また、「特図高確率状態」の生起中には、大当たり乱数「2 1 9 0」～「2 2 3 9」については、設定値＝「6」又は「5」の場合にのみ、大当たり値となる。

また、「特図高確率状態」の生起中には、大当たり乱数「2 1 4 0」～「2 1 8 9」については、設定値＝「6」、「5」又は「4」の場合にのみ、大当たり値となる。

また、「特図高確率状態」の生起中には、大当たり乱数「2 0 9 0」～「2 1 3 9」については、設定値＝「6」、「5」、「4」又は「3」の場合にのみ、大当たり値となる。

また、「特図高確率状態」の生起中には、大当たり乱数「2 0 4 0」～「2 0 8 9」については、設定値＝「6」、「5」、「4」、「3」又は「2」の場合にのみ、大当たり値となる。

また、「特図高確率状態」の生起中には、大当たり乱数「0」～「2 0 3 9」については、設定値に関わらず、大当たり値となる。

【0097】

さらに、「特図低確率状態」の生起中には、大当たり乱数「2 0 5」～「2 0 9」については、設定値＝「1」の場合にのみ、はずれ値（大当たり値ではない値）となる。

また、「特図低確率状態」の生起中には、大当たり乱数「2 1 0」～「2 1 4」については、設定値＝「1」又は「2」の場合にのみ、はずれ値となる。

また、「特図低確率状態」の生起中には、大当たり乱数「2 1 5」～「2 1 9」については、設定値＝「1」、「2」又は「3」の場合にのみ、はずれ値となる。

また、「特図低確率状態」の生起中には、大当たり乱数「2 2 0」～「2 2 4」については、設定値＝「1」、「2」、「3」又は「4」の場合にのみ、はずれ値となる。

また、「特図低確率状態」の生起中には、大当たり乱数「2 2 5」～「2 2 9」については、設定値＝「1」、「2」、「3」、「4」又は「5」の場合にのみ、はずれ値となる。

また、「特図低確率状態」の生起中には、大当たり乱数「2 3 0」～「6 5 5 3 5」については、設定値に関わらず、はずれ値となる。

【0098】

一方、「特図高確率状態」の生起中には、大当たり乱数「2 0 4 0」～「2 0 8 9」につ

いては、設定値＝「1」の場合にのみ、はずれ値となる。

また、「特図高確率状態」の生起中には、大当たり乱数「2090」～「2139」については、設定値＝「1」又は「2」の場合にのみ、はずれ値となる。

また、「特図高確率状態」の生起中には、大当たり乱数「2140」～「2189」については、設定値＝「1」、「2」又は「3」の場合にのみ、はずれ値となる。

また、「特図高確率状態」の生起中には、大当たり乱数「2190」～「2239」については、設定値＝「1」、「2」、「3」又は「4」の場合にのみ、はずれ値となる。

また、「特図高確率状態」の生起中には、大当たり乱数「2240」～「2289」については、設定値＝「1」、「2」、「3」、「4」又は「5」の場合にのみ、はずれ値となる。

また、「特図高確率状態」の生起中には、大当たり乱数「2290」～「65535」については、設定値に関わらず、はずれ値となる。

【0099】

事前特図当落判定処理では、設定情報記憶領域に設定されている値（設定値）と、現在の遊技状態（「特図高確率状態」又は「特図低確率状態」）と、を確認して、この確認結果に対応する特図当落抽選テーブルを読み出す。

そして、事前判定始動情報に含まれる大当たり乱数と、読み出した特図当落抽選テーブルと、に基づいて、特別図柄抽選の結果が「大当たり」であるか否かを判定（事前特図当落判定）する。

具体的には、事前判定始動情報に含まれる大当たり乱数の値が、読み出した特図当落抽選テーブルに登録されている大当たり値と一致している場合には、特別図柄抽選の結果を「大当たり」（当選）と判定する。

一方、事前判定始動情報に含まれる大当たり乱数の値が、読み出した特図当落抽選テーブルに登録されている大当たり値と一致していない場合（はずれ値と一致している場合）には、特別図柄抽選の結果を「はずれ」（落選）と判定する。

【0100】

事前判定処理では、次に、事前特図停止図柄判定を実行する。事前特図停止図柄判定処理では、特別図柄の停止図柄の種別（停止図柄番号）を判定（事前特図停止図柄判定）する。

本実施形態では、第1特別図柄抽選に対応する「大当たり図柄」の種別として、5種類（「大当たり1図柄」～「大当たり5図柄」）が規定されている。また、第2特別図柄抽選に対応する「大当たり図柄」の種別として、5種類（「大当たり6図柄」～「大当たり10図柄」）が設定されている。

そして、「大当たり1図柄」に属する「大当たり図柄」（停止図柄番号）として、50通りの「大当たり図柄」が規定されている。また、「大当たり2図柄」に属する「大当たり図柄」（停止図柄番号）として、20通りの「大当たり図柄」が規定されている。また、「大当たり3図柄」に属する「大当たり図柄」（停止図柄番号）として、5通りの「大当たり図柄」が規定されている。また、「大当たり4図柄」に属する「大当たり図柄」（停止図柄番号）として、10通りの「大当たり図柄」が規定されている。「大当たり5図柄」に属する「大当たり図柄」（停止図柄番号）として、15通りの「大当たり図柄」が規定されている。

これによって、第1特別図柄抽選が実行された場合には、50%の確率で、大当たり遊技状態の終了後の遊技状態が「特図低確率状態」となる「大当たり図柄」（具体的には、「大当たり1図柄」）が選択され、50%の確率で、大当たり遊技状態の終了後の遊技状態が「特図高確率状態」となる「大当たり図柄」（具体的には、「大当たり2図柄」～「大当たり5図柄」）が選択される。

一方、「大当たり6図柄」に属する「大当たり図柄」（停止図柄番号）として、20通りの「大当たり図柄」が規定されている。また、「大当たり7図柄」に属する「大当たり図柄」（停止図柄番号）として、50通りの「大当たり図柄」が規定されている。また、「大当たり8図柄」に属する「大当たり図柄」（停止図柄番号）として、15通りの「大当たり図柄」が規定されている。また、「大当たり9図柄」に属する「大当たり図柄」（停止図柄番号）として、

10

20

30

40

50

10通りの「大当り図柄」が規定されている。「大当り10図柄」に属する「大当り図柄」(停止図柄番号)として、5通りの「大当り図柄」が規定されている。

これによって、第1特別図柄抽選が実行された場合には、50%の確率で、大当り遊技状態の終了後の遊技状態が「特図低確率状態」となる「大当り図柄」(具体的には、「大当り7図柄」)が選択され、50%の確率で、大当り遊技状態の終了後の遊技状態が「特図高確率状態」となる「大当り図柄」(具体的には、「大当り6図柄」、「大当り8図柄」～「大当り10図柄」)が選択される。

【0101】

ROM220には、当り図柄乱数の値と、停止図柄番号(「大当り図柄」に対応する停止図柄番号)と、の対応が登録された大当り図柄抽選テーブルが格納されている。

また、大当り図柄抽選テーブルとして、第1特別図柄抽選に対応する大当り図柄抽選テーブルと、第2特別図柄抽選に対応する大当り図柄抽選テーブルと、が格納されている。

そして、第1特別図柄抽選に対応する大当り図柄抽選テーブルには、停止図柄番号として、「大当り1図柄」～「大当り5図柄」に対応する停止図柄番号が登録されている。一方、第2特別図柄抽選に対応する大当り図柄抽選テーブルには、停止図柄番号として、「大当り6図柄」～「大当り10図柄」に対応する停止図柄番号が登録されている。

事前特図停止図柄判定処理では、事前特図当落判定により「大当り」(当選)と判定された場合には、大当り図柄の種別(停止図柄番号)を判定(事前特図停止図柄判定)する。

具体的には、事前判定始動情報が特図1始動情報である場合には、事前判定始動情報に含まれる当り図柄乱数と、第1特別図柄抽選に対応する大当り図柄抽選テーブルと、に基づいて、大当り図柄の種別(停止図柄番号)を判定する。一方、事前判定始動情報が特図2始動情報である場合には、事前判定始動情報に含まれる当り図柄乱数と、第2特別図柄抽選に対応する大当り図柄抽選テーブルと、に基づいて、大当り図柄の種別(停止図柄番号)を判定する。

一方、事前特図停止図柄判定処理では、事前特図当落判定により「はずれ」(落選)と判定された場合には、停止図柄の種別(停止図柄番号)として、「はずれ図柄」(「はずれ図柄」に対応する停止図柄番号)を判定(事前特図停止図柄判定)する。

【0102】

事前判定処理では、次に、第1先読み指定コマンド設定処理を実行する。

第1先読み指定コマンド設定処理では、事前特図停止図柄判定により判定された停止図柄の種別(停止図柄番号)を指定する第1先読み指定コマンドを、RAM230のサブコマンド出力要求バッファに記憶する。

【0103】

事前判定処理では、次に、事前特図当落判定により「大当り」(当選)と判定されたか否かを判定する。

そして、事前特図当落判定により「大当り」(当選)と判定されたと判定した場合には、当選時事前特図変動態様判定処理を実行する。

一方、事前特図当落判定により「はずれ」(落選)と判定されたと判定した場合には、落選時事前特図変動態様判定処理を実行する。

【0104】

当選時事前特図変動態様判定処理では、まず、変動モードの種別(変動モード番号)を判定(当選時事前変動モード判定)する。

ROM220には、リーチモード乱数と、変動モードの種別(変動モード番号)と、の対応が登録された当選時変動モード判定テーブルが格納されている。

また、当選時変動モード判定テーブルとして、大当り乱数の値(「0」～「65535」)と、大当り図柄の種別(「大当り1図柄」～「大当り10図柄」)と、遊技状態(「特図高確率状態」又は「特図低確率状態」)と、の組み合わせに対応する当選時変動モード判定テーブルが格納されている。

本実施形態では、当選時変動モード判定テーブルとして、「当選時変動モード判定テ

10

20

30

40

50

ブル 1」～「当選時変動モード判定テーブル 1 2」が格納（規定）されている。

【0105】

「当選時変動モード判定テーブル 1」は、「特図低確率状態」の生起中、かつ、事前特図停止図柄判定により「大当り 1 図柄」～「大当り 1 0 図柄」が判定され、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「2 2 5」～「2 2 9」である場合に選択される。これによって、「当選時変動モード判定テーブル 1」は、設定値＝「6」の場合に選択される。

「当選時変動モード判定テーブル 2」は、「特図低確率状態」の生起中、かつ、事前特図停止図柄判定により「大当り 1 図柄」～「大当り 1 0 図柄」が判定され、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「2 2 0」～「2 2 4」である場合に選択される。これによって、「当選時変動モード判定テーブル 2」は、設定値＝「6」又は「5」の場合に選択される。

10

「当選時変動モード判定テーブル 3」は、「特図低確率状態」の生起中、かつ、事前特図停止図柄判定により「大当り 1 図柄」～「大当り 1 0 図柄」が判定され、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「2 1 5」～「2 1 9」である場合に選択される。これによって、「当選時変動モード判定テーブル 3」は、設定値＝「6」、「5」又は「4」の場合に選択される。

「当選時変動モード判定テーブル 4」は、「特図低確率状態」の生起中、かつ、事前特図停止図柄判定により「大当り 1 図柄」～「大当り 1 0 図柄」が判定され、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「2 1 0」～「2 1 4」である場合に選択される。これによって、「当選時変動モード判定テーブル 4」は、設定値＝「6」、「5」、「4」又は「3」の場合に選択される。

20

「当選時変動モード判定テーブル 5」は、「特図低確率状態」の生起中、かつ、事前特図停止図柄判定により「大当り 1 図柄」～「大当り 1 0 図柄」が判定され、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「2 0 5」～「2 0 9」である場合に選択される。これによって、「当選時変動モード判定テーブル 5」は、設定値＝「6」、「5」、「4」、「3」又は「2」の場合に選択される。

「当選時変動モード判定テーブル 6」は、「特図低確率状態」の生起中、かつ、事前特図停止図柄判定により「大当り 1 図柄」～「大当り 1 0 図柄」が判定され、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「0」～「2 0 4」である場合に選択される。これによって、「当選時変動モード判定テーブル 6」は、設定値に関わらず選択される。

30

【0106】

「当選時変動モード判定テーブル 7」は、「特図高確率状態」の生起中、かつ、事前特図停止図柄判定により「大当り 1 図柄」～「大当り 1 0 図柄」が判定され、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「2 2 4 0」～「2 2 8 9」である場合に選択される。これによって、「当選時変動モード判定テーブル 7」は、設定値＝「6」の場合に選択される。

「当選時変動モード判定テーブル 8」は、「特図高確率状態」の生起中、かつ、事前特図停止図柄判定により「大当り 1 図柄」～「大当り 1 0 図柄」が判定され、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「2 1 9 0」～「2 2 3 9」である場合に選択される。これによって、「当選時変動モード判定テーブル 8」は、設定値＝「6」又は「5」の場合に選択される。

40

「当選時変動モード判定テーブル 9」は、「特図高確率状態」の生起中、かつ、事前特図停止図柄判定により「大当り 1 図柄」～「大当り 1 0 図柄」が判定され、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「2 1 4 0」～「2 1 8 9」である場合に選択される。これによって、「当選時変動モード判定テーブル 9」は、設定値＝「6」、「5」又は「4」の場合に選択される。

「当選時変動モード判定テーブル 1 0」は、「特図高確率状態」の生起中、かつ、事前特図停止図柄判定により「大当り 1 図柄」～「大当り 1 0 図柄」が判定され、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「2 0 9 0」～「2 1 3 9」である場合に選択

50

される。これによって、「当選時変動モード判定テーブル10」は、設定値＝「6」、「5」、「4」又は「3」の場合に選択される。

「当選時変動モード判定テーブル11」は、「特図高確率状態」の生起中、かつ、事前特図停止図柄判定により「大当たり1図柄」～「大当たり10図柄」が判定され、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当たり乱数の値が「2040」～「2089」である場合に選択される。これによって、「当選時変動モード判定テーブル11」は、設定値＝「6」、「5」、「4」、「3」又は「2」の場合に選択される。

「当選時変動モード判定テーブル12」は、「特図高確率状態」の生起中、かつ、事前特図停止図柄判定により「大当たり1図柄」～「大当たり10図柄」が判定され、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当たり乱数の値が「0」～「2039」である場合に選択される。これによって、「当選時変動モード判定テーブル12」は、設定値に関わらず選択される。

10

【0107】

本実施形態では、変動モードの種別（変動モード番号）として、「擬似連なし変動」と、「擬似連2変動」と、「擬似連3変動」と、「擬似連4変動」と、が規定されている。

また、「擬似連なし変動」に属する変動モード（変動パターン番号）として、互いに異なる変動時間が対応付けられた複数の変動モード（変動パターン番号）が規定されている。

各種別の期待度は、期待度が高いものから順に、「擬似連4変動」、「擬似連3変動」、「擬似連2変動」、「擬似連なし変動」に属する種別（期待度高→期待度低）となるように規定されている。

20

「期待度」とは、当該変動モードの種別が選択された場合に、大当たり遊技状態が生起される可能性（度合い）をいう。

【0108】

そして、「当選時変動モード判定テーブル1」～「当選時変動モード判定テーブル5」には、変動モードの種別（変動パターン番号）として、「擬似連2変動」と、「擬似連3変動」と、が登録されている（「擬似連なし変動」及び「擬似連4変動」が登録されていない）。

一方、「当選時変動モード判定テーブル6」には、変動モードの種別（変動パターン番号）として、「擬似連2変動」と、「擬似連3変動」と、「擬似連4変動」と、が登録されている（「擬似連なし変動」が登録されていない）。

30

すなわち、「擬似連4変動」は、「当選時変動モード判定テーブル1」～「当選時変動モード判定テーブル6」のうち、「当選時変動モード判定テーブル6」においてのみ登録されている。

これによって、「特図低確率状態」の生起中において、当選時の変動モードの種別として「擬似連4変動」が選択された場合には、設定値＝「6」であることが示唆される。

【0109】

また、「当選時変動モード判定テーブル7」～「当選時変動モード判定テーブル12」には、変動モードの種別（変動パターン番号）として、「擬似連2変動」と、「擬似連3変動」と、「擬似連4変動」と、が登録されている（「擬似連なし変動」が登録されていない）。

40

特に、「当選時変動モード判定テーブル7」～「当選時変動モード判定テーブル12」では、「擬似連2変動」の選択確率が、互いに異なっている。

具体的には、各当選時変動モード判定テーブルにおける「擬似連2変動」の選択確率は、選択確率が高いものから順に、「当選時変動モード判定テーブル7」、「当選時変動モード判定テーブル8」、「当選時変動モード判定テーブル9」、「当選時変動モード判定テーブル10」、「当選時変動モード判定テーブル11」、「当選時変動モード判定テーブル12」（選択確率高→選択確率低）となるように規定されている。

これによって、「特図高確率状態」の生起中には、設定値が上位の値であるほど、当選時の変動モードの種別として「擬似連2変動」が選択される確率（可能性）が高くなる。

50

したがって、当選時の変動モードの種別として「擬似連2変動」が選択される頻度に応じて、設定値を示唆することができる。

ここで、本実施形態では、設定値「1」～「6」のうち、特別図柄抽選の当選確率がより高くなる値ほど、上位の設定値と表現する。すなわち、各設定値の順位は、上位のものから順に、「6」、「5」、「4」、「3」、「2」、「1」（上位→下位）となる。

【0110】

当選時事前変動モード判定では、まず、事前判定始動情報に含まれる大当たり乱数の値と、事前特図停止図柄判定により判定された大当たり図柄の種別（停止図柄番号）と、遊技状態（「特図高確率状態」又は「特図低確率状態」）と、を確認して、この確認結果に対応する当選時変動モード判定テーブルを読み出す。

10

そして、事前判定始動情報に含まれるリーチモード乱数と、読み出した当選時変動モード判定テーブルと、に基づいて、変動モードの種別（変動モード番号）を判定する。

【0111】

当選時事前特図変動態様判定処理では、次に、第2先読み指定コマンド設定処理を実行する。

第2先読み指定コマンド設定処理では、当選時事前変動モード判定により判定された変動モードの種別（変動モード番号）を指定する第2先読み指定コマンドを、RAM230のサブコマンド出力要求バッファに記憶する。

【0112】

当選時事前特図変動態様判定処理では、次に、変動パターンの種別（変動パターン番号）を判定（当選時事前変動パターン判定）する。

20

ROM220には、変動パターン乱数と、変動パターンの種別（変動パターン番号）と、の対応が登録された当選時変動パターン判定テーブルが格納されている。

また、当選時変動パターン判定テーブルとして、大当たり乱数の値（「0」～「65535」）と、大当たり図柄の種別（「大当たり1図柄」～「大当たり10図柄」）と、遊技状態（「特図高確率状態」又は「特図低確率状態」）と、変動モードの種別と、の組み合わせに対応する当選時変動パターン判定テーブルが格納されている。

本実施形態では、当選時変動パターン判定テーブルとして、「当選時変動パターン判定テーブル1」～「当選時変動パターン判定テーブル12」が格納されている。

【0113】

30

「当選時変動パターン判定テーブル1」は、「特図低確率状態」の生起中、かつ、事前特図停止図柄判定により「大当たり1図柄」～「大当たり10図柄」が判定され、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当たり乱数の値が「225」～「229」である場合に選択される。これによって、「当選時変動パターン判定テーブル1」は、設定値＝「6」の場合に選択される。

「当選時変動パターン判定テーブル2」は、「特図低確率状態」の生起中、かつ、事前特図停止図柄判定により「大当たり1図柄」～「大当たり10図柄」が判定され、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当たり乱数の値が「220」～「224」である場合に選択される。これによって、「当選時変動パターン判定テーブル2」は、設定値＝「6」又は「5」の場合に選択される。

40

「当選時変動パターン判定テーブル3」は、「特図低確率状態」の生起中、かつ、事前特図停止図柄判定により「大当たり1図柄」～「大当たり10図柄」が判定され、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当たり乱数の値が「215」～「219」である場合に選択される。これによって、「当選時変動パターン判定テーブル3」は、設定値＝「6」、「5」又は「4」の場合に選択される。

「当選時変動パターン判定テーブル4」は、「特図低確率状態」の生起中、かつ、事前特図停止図柄判定により「大当たり1図柄」～「大当たり10図柄」が判定され、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当たり乱数の値が「210」～「214」である場合に選択される。これによって、「当選時変動パターン判定テーブル4」は、設定値＝「6」、「5」、「4」又は「3」の場合に選択される。

50

「当選時変動パターン判定テーブル5」は、「特図低確率状態」の生起中、かつ、事前特図停止図柄判定により「大当たり1図柄」～「大当たり10図柄」が判定され、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当たり乱数の値が「205」～「209」である場合に選択される。これによって、「当選時変動パターン判定テーブル5」は、設定値＝「6」、「5」、「4」、「3」又は「2」の場合に選択される。

「当選時変動パターン判定テーブル6」は、「特図低確率状態」の生起中、かつ、事前特図停止図柄判定により「大当たり1図柄」～「大当たり10図柄」が判定され、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当たり乱数の値が「0」～「204」である場合に選択される。これによって、「当選時変動パターン判定テーブル6」は、設定値に関わらず選択される。

10

【0114】

「当選時変動パターン判定テーブル7」は、「特図高確率状態」の生起中、かつ、事前特図停止図柄判定により「大当たり1図柄」～「大当たり10図柄」が判定され、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当たり乱数の値が「2240」～「2289」である場合に選択される。これによって、「当選時変動パターン判定テーブル7」は、設定値＝「6」の場合に選択される。

「当選時変動パターン判定テーブル8」は、「特図高確率状態」の生起中、かつ、事前特図停止図柄判定により「大当たり1図柄」～「大当たり10図柄」が判定され、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当たり乱数の値が「2190」～「2239」である場合に選択される。これによって、「当選時変動パターン判定テーブル8」は、設定値＝「6」又は「5」の場合に選択される。

20

「当選時変動パターン判定テーブル9」は、「特図高確率状態」の生起中、かつ、事前特図停止図柄判定により「大当たり1図柄」～「大当たり10図柄」が判定され、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当たり乱数の値が「2140」～「2189」である場合に選択される。これによって、「当選時変動パターン判定テーブル9」は、設定値＝「6」、「5」又は「4」の場合に選択される。

「当選時変動パターン判定テーブル10」は、「特図高確率状態」の生起中、かつ、事前特図停止図柄判定により「大当たり1図柄」～「大当たり10図柄」が判定され、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当たり乱数の値が「2090」～「2139」である場合に選択される。これによって、「当選時変動パターン判定テーブル10」は、設定値＝「6」、「5」、「4」又は「3」の場合に選択される。

30

「当選時変動パターン判定テーブル11」は、「特図高確率状態」の生起中、かつ、事前特図停止図柄判定により「大当たり1図柄」～「大当たり10図柄」が判定され、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当たり乱数の値が「2040」～「2089」である場合に選択される。これによって、「当選時変動パターン判定テーブル11」は、設定値＝「6」、「5」、「4」、「3」又は「2」の場合に選択される。

「当選時変動パターン判定テーブル12」は、「特図高確率状態」の生起中、かつ、事前特図停止図柄判定により「大当たり1図柄」～「大当たり10図柄」が判定され、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当たり乱数の値が「0」～「2039」である場合に選択される。これによって、「当選時変動パターン判定テーブル12」は、設定値に関わらず選択される。

40

【0115】

本実施形態では、変動パターンの種別（変動パターン番号）として、「リーチなし変動」と、「ノーマルリーチ変動」と、「スーパリーチ変動」と、が規定されている。

また、「リーチなし変動」に属する変動パターン（変動パターン番号）として、互いに異なる変動時間に対応付けられた複数の変動パターン（変動パターン番号）が規定されている。

また、「ノーマルリーチ変動」に属する変動パターン（変動パターン番号）として、互いに異なる変動時間に対応付けられた複数の変動パターン（変動パターン番号）が規定されている。

50

また、「スーパーリーチ変動」に属する変動パターン（変動パターン番号）として、互いに異なる変動時間に対応付けられた複数の変動パターン（変動パターン番号）が規定されている。

本実施形態では、「スーパーリーチ変動」に属する変動パターン（変動パターン番号）として、「スーパーリーチ変動1」と、「スーパーリーチ変動2」と、「スーパーリーチ変動3」と、「スーパーリーチ変動4」と、「スーパーリーチ変動5」と、が規定されている。

各種別の期待度は、期待度が高いものから順に、「スーパーリーチ変動」、「ノーマルリーチ変動」、「リーチなし変動」（期待度高→期待度低）となるように規定されている。

また、「スーパーリーチ変動」に属する各変動パターンの期待度は、期待度が高いものから順に、「スーパーリーチ変動5」、「スーパーリーチ変動4」、「スーパーリーチ変動3」、「スーパーリーチ変動2」、「スーパーリーチ変動1」（期待度高→期待度低）となるように規定されている。

「期待度」とは、当該変動パターンの種別が選択された場合に、大当たり遊技状態が生起される可能性（度合い）をいう。

【0116】

そして、「当選時変動パターン判定テーブル1」～「当選時変動パターン判定テーブル12」には、変動パターンの種別（変動パターン番号）として、「ノーマルリーチ変動」と、「スーパーリーチ変動」と、が登録されている（「リーチなし変動」が登録されていない）。

特に、「当選時変動パターン判定テーブル1」～「当選時変動パターン判定テーブル5」には、「スーパーリーチ変動」に属する変動パターン（変動パターン番号）として、「スーパーリーチ変動1」と、「スーパーリーチ変動2」と、「スーパーリーチ変動3」と、「スーパーリーチ変動4」と、が登録されている（「スーパーリーチ変動5」が登録されていない）。

一方、「当選時変動パターン判定テーブル6」には、「スーパーリーチ変動」に属する変動パターン（変動パターン番号）として、「スーパーリーチ変動1」と、「スーパーリーチ変動2」と、「スーパーリーチ変動3」と、「スーパーリーチ変動4」と、「スーパーリーチ変動5」と、が登録されている。

すなわち、「スーパーリーチ変動5」は、「当選時変動パターン判定テーブル1」～「当選時変動パターン判定テーブル6」のうち、「当選時変動パターン判定テーブル6」にのみ登録されている。

これによって、「特図低確率状態」の生起中において、当選時の変動パターンの種別として「スーパーリーチ変動5」が選択された場合には、設定値＝「6」であることが示唆される。

【0117】

また、「当選時変動パターン判定テーブル7」～「当選時変動パターン判定テーブル12」では、「ノーマルリーチ変動」の選択確率が、互いに異なっている。

具体的には、各当選時変動パターン判定テーブルにおける「ノーマルリーチ変動」の選択確率は、選択確率が高いものから順に、「当選時変動パターン判定テーブル7」、「当選時変動パターン判定テーブル8」、「当選時変動パターン判定テーブル9」、「当選時変動パターン判定テーブル10」、「当選時変動パターン判定テーブル11」、「当選時変動パターン判定テーブル12」（選択確率高→選択確率低）となるように規定されている。

これによって、「特図高確率状態」の生起中には、設定値が上位の値であるほど、当選時の変動パターンの種別として「ノーマルリーチ変動」が選択される確率（可能性）が高くなる。したがって、当選時の変動パターンの種別として「ノーマルリーチ変動」が選択される頻度に応じて、設定値を示唆することができる。

【0118】

10

20

30

40

50

当選時事前変動パターン判定では、まず、事前判定始動情報に含まれる大当たり乱数の値と、事前特図停止図柄判定により判定された大当たり図柄の種別（停止図柄番号）と、遊技状態（「特図高確率状態」又は「特図低確率状態」）と、当選時事前変動モード判定により判定された変動モードの種別（変動モード番号）と、を確認して、この確認結果に対応する当選時変動パターン判定テーブルを読み出す。

そして、事前判定始動情報に含まれる変動パターン乱数と、読み出した当選時変動パターン判定テーブルと、に基づいて、変動パターンの種別（変動パターン番号）を判定する。

【0119】

当選時事前特図変動態様判定処理では、次に、第3先読み指定コマンド設定処理を実行する。

第3先読み指定コマンド設定処理では、当選時事前変動パターン判定により判定された変動パターンの種別（変動パターン番号）を指定する第3先読み指定コマンドを、RAM 230のサブコマンド出力要求バッファに記憶する。

【0120】

一方、落選時事前特図変動態様判定処理では、まず、事前判定始動情報に含まれるリーチグループ乱数の種別（「不定値」又は「固定値」）を判定（事前乱数種別判定）する。

本実施形態では、リーチグループ乱数の種別として、「不定値」と、「固定値」と、が規定されている。

「不定値」とは、始動情報（特図1始動情報又は特図2始動情報）の取得（記憶）時には、変動モードの種別（変動モード番号）及び変動パターンの種別（変動パターン番号）が決定されず、当該始動情報に基づく特別図柄の変動表示の開始時（ステップS11-7の実行時）に、その時の保留数（特図1保留数又は特図2保留数）等に基づいて、変動モードの種別（変動モード番号）及び変動パターンの種別（変動パターン番号）が決定される種別となっている。

「固定値」とは、特別図柄の変動表示の開始時（ステップS11-7の実行時）における保留数等に関わらず、始動情報（特図1始動情報又は特図2始動情報）の取得（記憶）時（ステップS9-8の実行時）に、変動モードの種別（変動モード番号）及び変動パターンの種別（変動パターン番号）が決定される種別となっている。

本実施形態では、リーチグループ乱数の値は、「0」～「10006」の範囲内で更新される。そして、「0」～「10006」のうち、「0」～「8499」が「不定値」とされ、「8500」～「10006」が「固定値」とされている。

したがって、事前乱数種別判定では、事前判定始動情報に含まれるリーチグループ乱数の値が「8500」未満である場合には、「不定値」と判定し、事前判定始動情報に含まれるリーチグループ乱数の値が「8500」以上である場合には、「固定値」と判定する。

【0121】

落選時事前特図変動態様判定処理では、事前乱数種別判定により「固定値」と判定された場合には、更に、事前リーチグループ判定及び落選時事前変動モード判定を実行する。

一方、落選時事前特図変動態様判定処理では、事前乱数種別判定により「不定値」と判定された場合には、事前リーチグループ判定及び落選時事前変動モード判定を実行しない。

事前リーチグループ判定では、リーチグループの種別（リーチグループ番号）を判定する。

ROM 220には、リーチモード乱数と、リーチグループの種別（リーチグループ番号）と、の対応が登録されたリーチグループ判定テーブルが格納されている。

また、リーチグループ判定テーブルとして、不定値用リーチグループ判定テーブルと、固定値用リーチグループ判定テーブルと、が格納されている。

本実施形態では、リーチグループの種別として、「リーチグループ1」と、「リーチグループ2」と、「リーチグループ3」と、が規定されている。

10

20

30

40

50

そして、不定値用リーチグループ判定テーブルには、リーチグループの種別として、「リーチグループ1」のみが登録されている（「リーチグループ2」及び「リーチグループ3」が登録されていない）。

一方、固定値用リーチグループ判定テーブルには、リーチグループの種別として、「リーチグループ2」及び「リーチグループ3」のみが登録されている（「リーチグループ1」が登録されていない）。

上記のように、事前リーチグループ判定は、事前乱数種別判定により「固定値」と判定された場合にのみ実行される。

事前リーチグループ判定では、固定値用リーチグループ判定テーブルを読み出す。そして、事前判定始動情報に含まれるリーチグループ乱数と、読み出した固定値用リーチグループ判定テーブルと、に基づいて、リーチグループの種別を判定する。

10

【0122】

落選時事前変動モード判定では、変動モードの種別（変動モード番号）を判定する。

ROM220には、リーチモード乱数と、変動モードの種別（変動モード番号）と、の対応が登録された落選時変動モード判定テーブルが格納されている。

また、落選時変動モード判定テーブルとして、「リーチグループ1」に対応する「落選時変動モード判定テーブル1」と、「リーチグループ2」に対応する「落選時変動モード判定テーブル2」と、「リーチグループ3」に対応する「落選時変動モード判定テーブル3」と、が格納されている。

さらに、「落選時変動モード判定テーブル1」として、保留数（特図1保留数又は特図2保留数）と、時短制御の実行状況（実行中又は停止中）と、の組み合わせのそれぞれに対応する「落選時変動モード判定テーブル1」が格納されている。

20

【0123】

そして、「落選時変動モード判定テーブル1」には、変動モードの種別（変動パターン番号）として、「擬似連なし変動」のみが登録されている（「擬似連2変動」、「擬似連3変動」及び「擬似連4変動」が登録されていない）。

また、保留数が多いほど、短い変動時間に係る変動モードの種別（変動モード番号）が選択されるように、各保留数に対応する「落選時変動モード判定テーブル1」の内容が設定されている。

「落選時変動モード判定テーブル2」には、変動モードの種別（変動パターン番号）として、「擬似連2変動」と、「擬似連3変動」と、が登録されている（「擬似連なし変動」及び「擬似連4変動」が登録されていない）。

30

「落選時変動モード判定テーブル3」には、変動モードの種別（変動パターン番号）として、「擬似連2変動」と、「擬似連3変動」と、が登録されている（「擬似連なし変動」及び「擬似連4変動」が登録されていない）。

【0124】

上記のように、落選時事前変動モード判定は、事前乱数種別判定により「固定値」と判定された場合にのみ実行される。

落選時事前変動モード判定では、まず、事前リーチグループ判定により判定されたリーチグループの種別を確認して、この確認結果に対応する落選時変動モード判定テーブルを読み出す。

40

そして、事前判定始動情報に含まれるリーチモード乱数と、読み出した落選時変動モード判定テーブルと、に基づいて、変動モードの種別（変動モード番号）を判定する。

【0125】

落選時事前特図変動態様判定処理では、次に、第2先読み指定コマンド設定処理を実行する。

第2先読み指定コマンド設定処理では、事前乱数種別判定により「固定値」と判定された場合には、落選時事前変動モード判定により判定された変動モードの種別（変動モード番号）を指定する第2先読み指定コマンドを、RAM230のサブコマンド出力要求バッファに記憶する。

50

一方、事前乱数種別判定により「不定値」と判定された場合には、「不定値」を指定する第2先読み指定コマンドを、RAM 230のサブコマンド出力要求バッファに記憶する。

【0126】

落選時事前特図変動態様判定処理では、事前乱数種別判定により「固定値」と判定された場合には、更に、落選時事前変動パターン判定が実行される。

一方、落選時事前特図変動態様判定処理では、事前乱数種別判定により「不定値」と判定された場合には、落選時事前変動パターン判定が実行されない。

落選時事前変動パターン判定では、変動パターンの種別（変動パターン番号）を判定する。

10

ROM 220には、変動パターン乱数と、変動変動パターンの種別（変動パターン番号）と、の対応が登録された落選時変動パターン判定テーブルが格納されている。

また、落選時変動パターン判定テーブルとして、「リーチグループ1」に対応する「落選時変動パターン判定テーブル1」と、「リーチグループ2」に対応する「落選時変動パターン判定テーブル2」と、「リーチグループ3」に対応する「落選時変動パターン判定テーブル3」と、が格納されている。

さらに、「落選時変動パターン判定テーブル1」として、保留数（特図1保留数又は特図2保留数）と、時短制御の実行状況（実行中又は停止中）と、の組み合わせのそれぞれに対応する「落選時変動パターン判定テーブル1」が格納されている。

【0127】

20

そして、「落選時変動パターン判定テーブル1」には、変動パターンの種別（変動パターン番号）として、「リーチなし変動」のみが登録されている（「ノーマルリーチ変動」及び「スーパーリーチ変動」が登録されていない）。

また、保留数が多いほど、短い変動時間に係る変動パターンの種別（変動パターン番号）が選択されるように、各保留数に対応する「落選時変動パターン判定テーブル1」の内容が設定されている。

「落選時変動パターン判定テーブル2」には、変動パターンの種別（変動パターン番号）として、「ノーマルリーチ変動」のみが登録されている（「擬似連なし変動」及び「スーパーリーチ変動」が登録されていない）。

「落選時変動パターン判定テーブル3」には、変動パターンの種別（変動パターン番号）として、「スーパーリーチ変動」のみが登録されている（「擬似連なし変動」及び「ノーマルリーチ変動」が登録されていない）。なお、「落選時変動パターン判定テーブル3」には、「スーパーリーチ5」が登録されていない。

30

【0128】

上記のように、落選時事前変動パターン判定は、事前乱数種別判定により「固定値」と判定された場合にのみ実行される。

落選時事前変動パターン判定では、まず、事前リーチグループ判定により判定されたリーチグループの種別を確認して、この確認結果に対応する落選時変動パターン判定テーブルを読み出す。

そして、事前判定始動情報に含まれる変動パターン乱数と、読み出した当選時変動パターン判定テーブルと、に基づいて、変動パターンの種別（変動パターン番号）を判定する。

40

【0129】

落選時事前特図変動態様判定処理では、次に、第3先読み指定コマンド設定処理を実行する。

第3先読み指定コマンド設定処理では、事前乱数種別判定により「固定値」と判定された場合には、落選時事前変動パターン判定により判定された変動パターンの種別（変動パターン番号）を指定する第3先読み指定コマンドを、RAM 230のサブコマンド出力要求バッファに記憶する。

一方、事前乱数種別判定により「不定値」と判定された場合には、「不定値」を指定す

50

る第3先読み指定コマンドを、RAM230のサブコマンド出力要求バッファに記憶する。

【0130】

以上により、事前判定始動情報に含まれるリーチグループ乱数の値が「固定値」である場合には、変動モードの種別（変動モード番号）及び変動パターンの種別（変動パターン番号）が判定されて、判定された変動モードの種別及び変動パターンの種別を指定する第2、第3先読み指定コマンドが、演出制御回路300に対して送信される。

一方、事前判定始動情報に含まれるリーチグループ乱数の値が「不定値」である場合には、変動モードの種別（変動モード番号）及び変動パターンの種別（変動パターン番号）が判定されることなく、「不定値」を指定する第2、第3先読み指定コマンドが、演出制御回路300に対して送信される。

10

【0131】

次に、ステップS4-9の特別遊技管理処理を説明する。

図15は、特別遊技管理処理を示すフローチャートである。

本実施形態では、特別図柄抽選に基づいて実行される遊技（以下、「特別遊技」とする）の局面・段階（以下、「特別遊技フェーズ」とする）として、「特図変動待ち状態」、「特図変動中状態」、「特図停止図柄表示状態」、「大入賞口開放前状態」、「大入賞口開放制御状態」、「大入賞口閉鎖有効状態」及び「大入賞口開放終了ウェイト状態」の7つが規定されている。

そして、RAM230の特別遊技フェーズフラグ領域において、7つの特別遊技フェーズのうちのものに対応する値（特別遊技フェーズフラグ）が設定される。

20

また、ROM220には、特別遊技を制御（実行）するための特別遊技制御モジュール（プログラム）として、各特別遊技フェーズに対応する特別遊技制御モジュールが格納されている。

そして、特別遊技管理処理では、RAM230の特別遊技フェーズフラグ領域に設定されている値に対応する特別遊技制御モジュールが選択され、選択された特別遊技制御モジュールに基づく処理が実行される。

【0132】

具体的には、特別遊技管理処理は、ステップS4-9において実行されると、図15に示すように、まず、ステップS10-1に移行する。

30

ステップS10-1では、特別遊技フェーズ取得処理を実行し、ステップS10-2に移行する。特別遊技フェーズ取得処理では、RAM230の特別遊技フェーズフラグ領域に設定されている値（特別遊技フェーズ）を取得（ロード）する。

ステップS10-2では、特別遊技制御モジュール取得処理を実行し、ステップS10-3に移行する。特別遊技制御モジュール取得処理では、ステップS10-1で取得した値（特別遊技フェーズ）に対応する特別遊技制御モジュールを読み出す。

ステップS10-3では、特別遊技制御モジュール実行処理を実行し、一連の処理を終了して次の処理（ステップS4-10）に移行する。特別遊技制御モジュール実行処理では、ステップS10-2で読み出した特別遊技制御モジュールに基づく処理を開始する。

具体的には、ステップS10-1で取得した値が、「特図変動待ち状態」に対応する値である場合には、後述する特図変動待ち処理が開始され、「特図変動中状態」に対応する値である場合には、後述する特図変動中処理が開始され、「特図停止図柄表示状態」に対応する値である場合には、後述する特図停止中処理が開始され、「大入賞口開放前状態」に対応する値である場合には、後述する大入賞口開放前処理が開始され、「大入賞口開放制御状態」に対応する値である場合には、後述する大入賞口開放制御処理が開始され、「大入賞口閉鎖有効状態」に対応する値である場合には、後述する大入賞口閉鎖有効処理が開始され、「大入賞口開放終了ウェイト状態」に対応する値である場合には、後述する大入賞口開放終了ウェイト処理が開始される。

40

【0133】

次に、ステップS10-3で実行される特図変動待ち処理を説明する。

50

図16は、特図変動待ち処理を示すフローチャートである。

特図変動待ち処理は、ステップS10-3において実行されると、図16に示すように、まず、ステップS11-1に移行する。

ステップS11-1では、特図2保留数カウンタの値が「1」以上であるか否かを判定し、特図2保留数カウンタの値が「1」以上でないと判定した場合（No）には、ステップS11-2に移行し、特図2保留数カウンタの値が「1」以上であると判定した場合（Yes）には、ステップS11-3に移行する。

ステップS11-2では、特図1保留数カウンタの値が「1」以上であるか否かを判定し、特図1保留数カウンタの値が「1」以上であると判定した場合（Yes）には、ステップS11-3に移行し、特図1保留数カウンタの値が「1」以上でないと判定した場合（Yes）には、一連の処理を終了して次の処理（ステップS4-10）に移行する。

10

【0134】

ステップS11-3では、特図保留数更新処理を実行し、ステップS11-4に移行する。特図保留数更新処理では、特図保留数（特図1保留数又は特図2保留数）を更新する。

具体的には、特図保留数更新処理では、まず、RAM230の始動情報記憶領域（特図1始動情報記憶領域及び特図2始動情報記憶領域）に記憶されている始動情報（特図1始動情報及び特図2始動情報）のうち一の始動情報を、判定始動情報として選択する。

本実施形態では、特図2始動情報記憶領域に記憶されている特図2始動情報について、特図1始動情報記憶領域に記憶されている特図1始動情報に対して優先して、始動判定（特図当落判定、特図停止図柄判定、特図変動パターン判定等）を実行する。

20

したがって、特図2始動情報記憶領域において1つ以上の特図2始動情報が記憶されている場合には、特図2始動情報記憶領域に記憶されている特図2始動情報のうち、最も先に取得（記憶）されたものが、判定始動情報として選択される。すなわち、特図2始動情報記憶領域の第1記憶部に記憶されている特図2始動情報が、判定始動情報として選択される。

一方、特図2始動情報記憶領域において特図2始動情報が記憶されていない場合には、特図1始動情報記憶領域に記憶されている特図1始動情報のうち、最も先に取得（記憶）されたものが、判定始動情報として選択される。すなわち、特図1始動情報記憶領域の第1記憶部に記憶されている特図1始動情報が、判定始動情報として選択される。

30

次に、特図保留数カウンタ（特図1保留数カウンタ又は特図2保留数カウンタ）の値を更新する。

具体的には、特図1始動情報が判定始動情報とされた場合には、特図1保留数カウンタに設定されている値から「1」を減算した値を、新たに特図1保留数カウンタに設定する。

一方、特図2始動情報が判定始動情報とされた場合には、特図2保留数カウンタに設定されている値から「1」を減算した値を、新たに特図2保留数カウンタに設定する。

次に、判定始動情報の記憶領域を、始動情報記憶領域（特図1始動情報記憶領域又は特図2始動情報記憶領域）から変動中始動情報記憶領域に変更（シフト）する。

具体的には、特図2始動情報が判定始動情報とされた場合には、特図2始動情報記憶領域の第1記憶部に記憶されている特図2始動情報（判定始動情報）を、変動中始動情報記憶領域に記憶（シフト）する。また、特図2始動情報記憶領域の第2記憶部～第4記憶部において特図2始動情報が記憶されている場合には、各記憶部に記憶されている特図2始動情報を、当該記憶部に対して優先順位が1つ上位の記憶部に記憶（シフト）する。

40

一方、特図1始動情報が判定始動情報とされた場合には、特図1始動情報記憶領域の第1記憶部に記憶されている特図1始動情報（判定始動情報）を、変動中始動情報記憶領域に記憶（シフト）する。また、特図1始動情報記憶領域の第2記憶部～第4記憶部において特図1始動情報が記憶されている場合には、各記憶部に記憶されている特図1始動情報を、当該記憶部に対して優先順位が1つ上位の記憶部に記憶（シフト）する。

【0135】

50

ステップ S 1 1 - 4 では、特図当落判定処理を実行し、ステップ S 1 1 - 5 に移行する。特図当落判定処理では、特別図柄抽選の結果を判定（特図当落判定）する。

特図当落判定処理では、設定情報記憶領域に設定されている値（設定値）と、現在の遊技状態（「特図高確率状態」又は「特図低確率状態」）と、を確認して、この確認結果に対応する特図当落抽選テーブルを読み出す。

そして、判定始動情報に含まれる大当り乱数と、読み出した特図当落抽選テーブルと、に基づいて、特別図柄抽選の結果が「大当り」であるか否かを判定（特図当落判定）する。

具体的には、判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が、読み出した特図当落抽選テーブルに登録されている大当り値と一致している場合には、特別図柄抽選の結果を「大当り」（当選）と判定する。

一方、判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が、読み出した特図当落抽選テーブルに登録されている大当り値と一致していない場合（はずれ値と一致している場合）には、特別図柄抽選の結果を「はずれ」（落選）と判定する。

【 0 1 3 6 】

ステップ S 1 1 - 5 では、特図停止図柄判定処理を実行し、ステップ S 1 1 - 6 に移行する。特図停止図柄判定処理では、特別図柄の停止図柄の種別（停止図柄番号）を判定（特図停止図柄判定）する。

特図停止図柄判定処理では、特図当落判定により「大当り」（当選）と判定された場合には、大当り図柄の種別（停止図柄番号）を判定（特図停止図柄判定）する。

具体的には、始動情報が特図 1 始動情報である場合には、判定始動情報に含まれる当り図柄乱数と、第 1 特別図柄抽選に対応する大当り図柄抽選テーブルと、に基づいて、大当り図柄の種別（停止図柄番号）を判定する。一方、判定始動情報が特図 2 始動情報である場合には、判定始動情報に含まれる当り図柄乱数と、第 2 特別図柄抽選に対応する大当り図柄抽選テーブルと、に基づいて、大当り図柄の種別（停止図柄番号）を判定する。

一方、特図停止図柄判定処理では、特図当落判定により「はずれ」（落選）と判定された場合には、停止図柄の種別（停止図柄番号）として、「はずれ図柄」（「はずれ図柄」に対応する停止図柄番号）を判定（特図停止図柄判定）する。

特図停止図柄判定処理では、次に、決定した停止図柄の種別（停止図柄番号）を、R A M 2 3 0 の停止図柄記憶領域に記憶する。

ステップ S 1 1 - 6 では、図柄種別指定コマンド設定処理を実行し、ステップ S 1 1 - 7 に移行する。図柄種別指定コマンド設定処理では、ステップ S 1 1 - 5 で判定した停止図柄の種別（停止図柄番号）を指定する図柄種別指定コマンドを、サブコマンド出力要求バッファに格納する。

【 0 1 3 7 】

ステップ S 1 1 - 7 では、特図変動パターン判定処理を実行し、ステップ S 1 1 - 8 に移行する。特図変動パターン判定処理では、特別図柄の変動態様（変動モードの種別及び変動パターンの種別）を判定する。

具体的には、特図変動パターン判定処理では、特図当落判定により「大当り」（当選）と判定されたか否かを判定する。そして、特図当落判定により「大当り」（当選）と判定された場合と判定した場合には、当選時特図変動態様判定処理を実行する。一方、特図当落判定により「はずれ」（落選）と判定された場合と判定した場合には、落選時特図変動態様判定処理を実行する。

【 0 1 3 8 】

当選時特図変動態様判定処理では、まず、変動モードの種別（変動モード番号）を判定（当選時変動モード判定）する。

当選時変動モード判定では、判定始動情報に含まれる大当り乱数の値と、特図停止図柄判定により判定された大当り図柄の種別（停止図柄番号）と、遊技状態（「特図高確率状態」又は「特図低確率状態」）と、を確認して、この確認結果に対応する当選時変動モード判定テーブルを読み出す。

10

20

30

40

50

そして、判定始動情報に含まれるリーチモード乱数と、読み出した当選時変動モード判定テーブルと、に基づいて、変動モードの種別（変動モード番号）を判定する。

当選時特図変動態様判定処理では、次に、変動パターンの種別（変動パターン番号）を判定（当選時変動パターン判定）する。

当選時変動パターン判定では、判定始動情報に含まれる大当たり乱数の値と、特図停止図柄判定により判定された大当たり図柄の種別（停止図柄番号）と、遊技状態（「特図高確率状態」又は「特図低確率状態」）と、当選時変動モード判定により判定された変動モードの種別（変動モード番号）と、を確認して、この確認結果に対応する当選時変動パターン判定テーブルを読み出す。

そして、判定始動情報に含まれる変動パターン乱数と、読み出した当選時変動パターン判定テーブルと、に基づいて、変動パターンの種別（変動パターン番号）を判定する。

10

【0139】

一方、落選時特図変動態様判定処理では、まず、判定始動情報に含まれるリーチグループ乱数の種別（「不定値」又は「固定値」）を判定（乱数種別判定）する。

乱数種別判定では、判定始動情報に含まれるリーチグループ乱数の値が「8500」未満である場合には、「不定値」と判定し、判定始動情報に含まれるリーチグループ乱数の値が「8500」以上である場合には、「固定値」と判定する。

落選時特図変動態様判定処理では、次に、リーチグループの種別（リーチグループ番号）を判定（リーチグループ判定）する。

リーチグループ判定では、乱数種別判定により「固定値」と判定された場合には、固定値用リーチグループ判定テーブルを読み出す。そして、判定始動情報に含まれるリーチグループ乱数と、読み出した固定値用リーチグループ判定テーブルと、に基づいて、リーチグループの種別を判定する。

20

一方、乱数種別判定により「不定値」と判定された場合には、不定値用リーチグループ判定テーブルを読み出す。そして、判定始動情報に含まれるリーチグループ乱数と、読み出した不定値用リーチグループ判定テーブルと、に基づいて、リーチグループの種別を判定する。

落選時特図変動態様判定処理では、次に、変動モードの種別（変動モード番号）を判定（落選時変動モード判定）する。

落選時変動モード判定では、乱数種別判定により「固定値」と判定された場合には、リーチグループ判定により判定されたリーチグループの種別を確認して、この確認結果に対応する落選時変動モード判定テーブルを読み出す。そして、判定始動情報に含まれるリーチモード乱数と、読み出した落選時変動モード判定テーブルと、に基づいて、変動モードの種別（変動モード番号）を判定する。

30

一方、乱数種別判定により「不定値」と判定された場合には、リーチグループ判定により判定されたリーチグループの種別と、保留数（特図1保留数又は特図2保留数）と、時短制御の実行状況（実行中又は停止中）と、を確認して、この確認結果に対応する落選時変動モード判定テーブルを読み出す。そして、判定始動情報に含まれるリーチモード乱数と、読み出した落選時変動モード判定テーブルと、に基づいて、変動モードの種別（変動モード番号）を判定する。

40

落選時特図変動態様判定処理では、次に、変動パターンの種別（変動パターン番号）を判定（落選時変動パターン判定）する。

落選時変動パターン判定では、乱数種別判定により「固定値」と判定された場合には、リーチグループ判定により判定されたリーチグループの種別を確認して、この確認結果に対応する落選時変動パターン判定テーブルを読み出す。そして、判定始動情報に含まれる変動パターン乱数と、読み出した落選時変動パターン判定テーブルと、に基づいて、変動パターンの種別（変動パターン番号）を判定する。

一方、乱数種別判定により「不定値」と判定された場合には、リーチグループ判定により判定されたリーチグループの種別と、保留数（特図1保留数又は特図2保留数）と、時短制御の実行状況（実行中又は停止中）と、を確認して、この確認結果に対応する落選時

50

変動パターン判定テーブルを読み出す。そして、判定始動情報に含まれる変動パターン乱数と、読み出した落選時変動パターン判定テーブルと、に基づいて、変動パターンの種別（変動パターン番号）を判定する。

【0140】

ステップS11-8では、変動パターンコマンド設定処理を実行し、ステップS11-9に移行する。変動パターンコマンド設定処理では、ステップS11-7で判定した変動モードの種別（変動パターン番号）を指定する変動モード指定コマンドを、サブコマンド出力要求バッファに格納する。また、ステップS11-7で判定した変動パターンの種別（変動パターン番号）を指定する変動パターン指定コマンドを、サブコマンド出力要求バッファに格納する。

10

ステップS11-9では、特図変動時間設定処理を実行し、ステップS11-10に移行する。特図変動時間設定処理では、ステップS11-7で判定した変動モードの種別（変動モード番号）に対応する変動時間（以下、「変動時間1」とする）を取得する。また、ステップS11-7で判定した変動パターンの種別（変動パターン番号）に対応する変動時間（以下、「変動時間2」とする）を取得する。そして、取得した変動時間1と変動時間2との合計時間を算出する。そして、算出した合計時間を、特別遊技タイマに設定する。

【0141】

ステップS11-10では、特図変動表示データ設定処理を実行し、ステップS11-11に移行する。特図変動表示データ設定処理では、特図表示装置61、62の変動表示を制御するためのデータを設定する。

20

具体的には、特図変動表示データ設定処理では、まず、特図表示タイマに、所定表示時間を設定する。

次に、判定始動情報が特図1始動情報である場合には、特図1表示装置61に対応する特図表示図柄カウンタに、所定の初期値を設定する。これによって、特図1表示装置61を構成する所定数のセグメントのうち、特図表示図柄カウンタの値に対応するセグメントが点灯制御される。

一方、判定始動情報が特図2始動情報である場合には、特図2表示装置62に対応する特図表示図柄カウンタに所定の初期値を設定する。これによって、特図2表示装置62を構成する所定数のセグメントのうち、特図表示図柄カウンタの値に対応するセグメントが点灯制御される。

30

【0142】

ステップS11-11では、保留数指定コマンド設定処理を実行し、ステップS11-12に移行する。保留数指定コマンド設定処理では、特図保留数（特図1保留数又は特図2保留数）が「1」減少したことを指定する保留数指定コマンドを、RAM230のサブコマンド出力要求バッファに記憶する。この際、判定始動情報が特図1始動情報である場合には、特図1保留数が「1」減少したことを指定する保留数指定コマンドを、RAM230のサブコマンド出力要求バッファに記憶し、判定始動情報が特図2始動情報である場合には、特図2保留数が「1」減少したことを指定する保留数指定コマンドを、RAM230のサブコマンド出力要求バッファに記憶する。

40

ステップS11-12では、特別遊技フェーズ更新処理を実行し、一連の処理を終了して次の処理（ステップS4-10）に移行する。特別遊技フェーズ更新処理では、RAM230の特別遊技フェーズフラグ領域において、「特図変動中状態」に対応する値を設定する。

【0143】

次に、ステップS10-3で実行される特図変動中処理を説明する。

図17は、特図変動中処理を示すフローチャートである。

特図変動中処理は、ステップS10-3において実行されると、図17に示すように、まず、ステップS12-1に移行する。

ステップS12-1では、特別遊技タイマの値が「0」であるか否かを判定し、特別遊

50

技タイマの値が「0」でないと判定した場合（No）には、ステップS12-2に移行し、特別遊技タイマの値が「0」であると判定した場合（Yes）には、ステップS12-4に移行する。

ステップS12-2では、特図表示タイマの値が「0」であるか否かを判定し、特図表示タイマの値が「0」であると判定した場合（Yes）には、ステップS12-3に移行し、特図表示タイマの値が「0」でないと判定した場合（No）には、一連の処理を終了して次の処理（ステップS4-10）に移行する。

ステップS12-3では、特図変動表示データ更新処理を実行し、一連の処理を終了して次の処理（ステップS4-10）に移行する。特図変動表示データ更新処理では、特図表示装置61、62の変動表示を制御するためのデータを更新する。

具体的には、特図変動表示データ更新処理では、特図表示図柄カウンタの値に「1」を加算した値を、新たに特図表示図柄カウンタに設定する。

【0144】

ステップS12-4では、特図停止表示データ設定処理を実行し、ステップS12-5に移行する。特図停止表示データ設定処理では、特図表示装置61、62の停止表示を制御するためのデータを設定する。

具体的には、特図停止表示データ設定処理では、RAM230の停止図柄記憶領域に記憶されている停止図柄の種別（停止図柄番号）を取得する。

次に、第1特別図柄の変動表示を終了する場合には、特図1表示装置61に対応する特図表示図柄カウンタに、取得した停止図柄の種別（停止図柄番号）に対応する値を設定する。これによって、特図1表示装置61を構成する所定数のセグメントのうち、特図表示図柄カウンタの値に対応するセグメントが点灯制御（停止表示）される。

一方、第2特別図柄の変動表示を終了する場合には、特図2表示装置62に対応する特図表示図柄カウンタに、取得した停止図柄の種別（停止図柄番号）に対応する値を設定する。これによって、特図2表示装置62を構成する所定数のセグメントのうち、特図表示図柄カウンタの値に対応するセグメントが点灯制御（停止表示）される。

ステップS12-5では、特図停止時間設定処理を実行し、ステップS12-6に移行する。特図停止時間設定処理では、所定の停止時間を、特別遊技タイマに設定する。

ステップS12-6では、停止指定コマンド設定処理を実行し、ステップS12-7に移行する。停止指定コマンド設定処理では、停止指定コマンドを、サブコマンド出力要求バッファに格納する。

ステップS12-7では、特別遊技フェーズ更新処理を実行し、一連の処理を終了して次の処理（ステップS4-10）に移行する。特別遊技フェーズ更新処理では、RAM230の特別遊技フェーズフラグ領域において、「特図停止図柄表示状態」に対応する値を設定する。

【0145】

次に、ステップS10-3で実行される特図停止中処理を説明する。

図18は、特図停止中処理を示すフローチャートである。

特図停止中処理は、ステップS10-3において実行されると、図18に示すように、まず、ステップS13-1に移行する。

ステップS13-1では、特別遊技タイマの値が「0」であるか否かを判定し、特別遊技タイマの値が「0」であると判定した場合（Yes）には、ステップS13-2に移行し、特別遊技タイマの値が「0」でないと判定した場合（No）には、一連の処理を終了して次の処理（ステップS4-10）に移行する。

ステップS13-2では、停止図柄が「大当り図柄」（「大当り図柄」に対応する停止図柄番号）であるか否かを判定し、停止図柄が「大当り図柄」でないと判定した場合（No）には、ステップS13-3に移行し、停止図柄が「大当り図柄」であると判定した場合（Yes）には、ステップS13-6に移行する。

ステップS13-3では、時短制御の実行中であるか否かを判定し、時短制御の実行中であると判定した場合（Yes）には、ステップS13-4に移行し、時短制御の実行中

10

20

30

40

50

でないと判定した場合（No）には、ステップS 1 3－5に移行する。

ここで、RAM 2 3 0の時短制御フラグ領域において、「1」が設定されている場合には、時短制御の実行中であると判定し、「0」が設定されている場合には、時短制御の実行中でないと判定する。

【0 1 4 6】

ステップS 1 3－4では、時短制御管理処理を実行し、ステップS 1 3－5に移行する。時短制御管理処理では、時短制御を終了するか否かを判定する。

具体的には、時短制御管理処理では、まず、時短カウンタの値から「1」を減算した値を、新たに時短カウンタの値として設定する。

次に、時短カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。そして、時短カウンタの値が「0」であると判定した場合（Yes）には、RAM 2 3 0の時短制御フラグ領域に「0」を設定する（時短制御を停止する）。一方、時短カウンタの値が「0」でないと判定した場合には、RAM 2 3 0の時短制御フラグ領域に「1」が設定されている状態を維持する（時短制御が実行されている状態を維持する）。 10

ステップS 1 3－5では、特別遊技フェーズ更新処理を実行し、一連の処理を終了して次の処理（ステップS 4－1 0）に移行する。特別遊技フェーズ更新処理では、RAM 2 3 0の特別遊技フェーズフラグ領域において、「特図変動待ち状態」に対応する値を設定する。

ステップS 1 3－6では、遊技状態更新処理を実行し、ステップS 1 3－7に移行する。遊技状態更新処理では、遊技状態を更新する。 20

具体的には、遊技状態更新処理では、RAM 2 3 0の特図高確率状態フラグ領域に「0」を設定する。また、RAM 2 3 0の時短制御フラグ領域に「0」を設定する。

【0 1 4 7】

ステップS 1 3－7では、特別電役制御データ設定処理を実行し、ステップS 1 3－8に移行する。特別電役制御データ設定処理では、特別電動役物5 3 aを開閉制御するための制御データを設定する。

ROM 2 2 0には、各種類の「大当たり図柄」（各停止図柄番号）に対応する特別電役制御テーブルが格納されている。そして、各特別電役制御テーブルには、大入賞口閉鎖有効時間、大入賞口閉鎖時間、ラウンド遊技回数、各回のラウンド遊技に対応する開閉切替回数、各回の開閉切替に対応する制御データ（ソレノイド制御データ、制御時間データ）等 30

特別電役制御データ設定処理では、ステップS 1 1－5で判定された「大当たり図柄」（停止図柄番号）に対応する特別電役制御テーブルを読み出し、読み出した特別電役制御テーブルを、RAM 2 3 0の特別電役制御テーブル領域に設定する。

次に、特別電役連続作動回数カウンタに「0」を設定する。

【0 1 4 8】

ステップS 1 3－8では、オープニング時間設定処理を実行し、ステップS 1 3－9に移行する。オープニング時間設定処理では、RAM 2 3 0の特別電役制御テーブル領域に設定されている特別電役制御テーブルを参照して、所定のオープニング時間を、特別遊技タイマに設定する。 40

ステップS 1 3－9では、オープニング指定コマンド設定処理を実行し、ステップS 1 3－1 0に移行する。オープニング指定コマンド設定処理では、ステップS 1 1－5で判定された「大当たり図柄」（停止図柄番号）を指定するオープニング指定コマンドを、サブコマンド出力要求バッファに格納する。

ステップS 1 3－1 0では、特別遊技フェーズ更新処理を実行し、一連の処理を終了して次の処理（ステップS 4－1 0）に移行する。特別遊技フェーズ更新処理では、RAM 2 3 0の特別遊技フェーズフラグ領域において、「大入賞口開放前状態」に対応する値を設定する。

【0 1 4 9】

次に、ステップS 1 0－3で実行される大入賞口開放前処理を説明する。 50

図19は、大入賞口開放前処理を示すフローチャートである。

大入賞口開放前処理は、ステップS10-3において実行されると、図19に示すように、まず、ステップS14-1に移行する。

ステップS14-1では、特別遊技タイマの値が「0」であるか否かを判定し、特別遊技タイマの値が「0」であると判定した場合（Yes）には、ステップS14-2に移行し、特別遊技タイマの値が「0」でないと判定した場合（No）には、一連の処理を終了して次の処理（ステップS4-10）に移行する。

ステップS14-2では、特別電役連続作動回数カウンタ更新処理を実行し、ステップS14-3に移行する。特別電役連続作動回数カウンタ更新処理では、特別電役連続作動回数カウンタに設定されている値に「1」を加算した値を、新たに特別電役連続作動回数カウンタに設定する。

ステップS14-3では、ラウンド開始指定コマンド設定処理を実行し、ステップS14-4に移行する。ラウンド開始指定コマンド設定処理では、ラウンド開始指定コマンドを、サブコマンド出力要求バッファに格納する。

【0150】

ステップS14-4では、特別電役開閉切替回数設定処理を実行し、ステップS14-5に移行する。特別電役開閉切替回数設定処理では、RAM230の特別電役制御テーブル領域に設定されている特別電役制御テーブルを参照して、特別電役連続作動回数カウンタの値に対応する開閉切替回数を読み出す。そして、読み出した開閉切替回数を、特別電役開閉切替回数カウンタに設定する。

次に、特別電役入賞数カウンタの値として「0」を設定する。

ステップS14-5では、特別電役開閉切替処理を実行し、ステップS14-6に移行する。特別電役開閉切替処理については、後述する。

ステップS14-6では、特別遊技フェーズ更新処理を実行し、一連の処理を終了して次の処理（ステップS4-10）に移行する。特別遊技フェーズ更新処理では、RAM230の特別遊技フェーズフラグ領域において、「大入賞口開放制御状態」に対応する値を設定する。

【0151】

次に、ステップS14-5、S16-3の特別電役開閉切替処理を説明する。

図20は、特別電役開閉切替処理を示すフローチャートである。

特別電役開閉切替処理は、ステップS14-5、S16-3において実行されると、図20に示すように、まず、ステップS15-1に移行する。

ステップS15-1では、特別電役開閉切替回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し、特別電役開閉切替回数カウンタの値が「0」でないと判定した場合（No）には、ステップS15-2に移行し、特別電役開閉切替回数カウンタの値が「0」であると判定した場合（Yes）には、一連の処理を終了して次の処理（ステップS14-6又はS16-4）に移行する。

ステップS15-2では、特別電役制御データ設定処理を実行し、ステップS15-3に移行する。特別電役制御データ設定処理では、特別電動役物53aを開放状態又は閉鎖状態に制御するための制御データを設定する。

具体的には、特別電役制御データ設定処理では、RAM230の特別電役制御テーブル領域に設定されている特別電役制御テーブルを参照して、特別電役開閉切替回数カウンタの値に対応するソレノイド制御データを読み出す。そして、読み出したソレノイド制御データ（通電又は通電停止を指定する制御データ）を、RAM230の所定領域に設定する。これによって、設定されたソレノイドデータに基づく大入賞口ソレノイド65の制御が開始され、特別電動役物53aが開放状態又は閉鎖状態に制御される。

【0152】

ステップS15-3では、特別電役制御時間設定処理を実行し、ステップS15-4に移行する。特別電役制御時間設定処理では、ステップS15-2で設定したソレノイド制御データに基づく制御を継続する制御時間を設定する。

具体的には、特別電役制御時間設定処理では、RAM 230の特別電役制御テーブル領域に設定されている特別電役制御テーブルを参照して、特別電役開閉切替回数カウンタの値に対応する制御時間を読み出す。そして、読み出した制御時間を、特別遊技タイマに設定する。

ステップS15-4では、特別電役開閉切替回数カウンタ更新処理を実行し、一連の処理を終了して次の処理（ステップS14-6又はS16-4）に移行する。特別電役開閉切替回数カウンタ更新処理では、特別電役開閉切替回数カウンタに設定されている値から「1」を減算した値を、新たに特別電役開閉切替回数カウンタに設定する。

【0153】

次に、ステップS10-3で実行される大入賞口開放制御処理を説明する。

10

図21は、大入賞口開放制御処理を示すフローチャートである。

大入賞口開放制御処理は、ステップS10-3において実行されると、図21に示すように、まず、ステップS16-1に移行する。

ステップS16-1では、特別遊技タイマの値が「0」であるか否かを判定し、特別遊技タイマの値が「0」であると判定した場合（Yes）には、ステップS16-2に移行し、特別遊技タイマの値が「0」でないと判定した場合（No）には、ステップS16-4に移行する。

ステップS16-2では、特別電役開閉切替回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し、特別電役開閉切替回数カウンタの値が「0」でないと判定した場合（No）には、ステップS16-3に移行し、特別電役開閉切替回数カウンタの値が「0」であると判定した場合（Yes）には、ステップS16-5に移行する。

20

ステップS16-3では、特別電役開閉切替処理（図20参照）を実行し、ステップS16-4に移行する。

ステップS16-4では、特別電役入賞数カウンタの値が所定の上限値（本実施形態では、10〔球〕）に達しているか否かを判定し、特別電役入賞数カウンタの値が所定の上限値に達していると判定した場合（Yes）には、ステップS16-5に移行し、特別電役入賞数カウンタの値が所定の上限値に達していないと判定した場合（No）には、一連の処理を終了して次の処理（ステップS4-10）に移行する。

【0154】

ステップS16-5では、大入賞口開放制御終了処理を実行し、ステップS16-6に移行する。大入賞口開放制御終了処理では、通電停止を指定するソレノイド制御データを、RAM 230の所定領域に設定する。これによって、特別電動役物53aが閉鎖状態に制御される。

30

ステップS16-6では、大入賞口閉鎖有効時間設定処理を実行し、ステップS16-7に移行する。大入賞口閉鎖有効時間設定処理では、RAM 230の特別電役制御テーブル領域に設定されている特別電役制御テーブルを参照して、所定の大入賞口閉鎖有効時間（インターバル時間）を、特別遊技タイマに設定する。

ステップS16-7では、ラウンド終了指定コマンド設定処理を実行し、ステップS16-8に移行する。ラウンド終了指定コマンド設定処理では、ラウンド終了指定コマンドを、サブコマンド出力要求バッファに格納する。

40

ステップS16-8では、特別遊技フェーズ更新処理を実行し、一連の処理を終了して次の処理（ステップS4-10）に移行する。特別遊技フェーズ更新処理では、RAM 230の特別遊技フェーズフラグ領域において、「大入賞口閉鎖有効状態」に対応する値を設定する。

【0155】

次に、ステップS10-3で実行される大入賞口閉鎖有効処理を説明する。

図22は、大入賞口閉鎖有効処理を示すフローチャートである。

大入賞口閉鎖有効処理は、ステップS10-3において実行されると、図22に示すように、まず、ステップS17-1に移行する。

ステップS17-1では、特別遊技タイマの値が「0」であるか否かを判定し、特別遊

50

技タイマの値が「0」であると判定した場合（Yes）には、ステップS17-2に移行し、特別遊技タイマの値が「0」でないと判定した場合（No）には、一連の処理を終了して次の処理（ステップS4-10）に移行する。

ステップS17-2では、特別電役連続作動回数カウンタの値が規定値に達しているかを判定し、特別電役連続作動回数カウンタの値が規定値に達していないと判定した場合（No）には、ステップS17-3に移行し、特別電役連続作動回数カウンタの値が規定値に達していると判定した場合（Yes）には、ステップS17-5に移行する。

ここで、RAM230の特別電役制御テーブル領域に設定されている特別電役制御テーブルを参照して、当該特別電役制御テーブルに規定されているラウンド遊技回数を規定値として取得して判定を行う。

ステップS17-3では、大入賞口閉鎖時間設定処理を実行し、ステップS17-4に移行する。大入賞口閉鎖時間設定処理では、RAM230の特別電役制御テーブル領域に設定されている特別電役制御テーブルを参照して、所定の大入賞口閉鎖時間を、特別遊技タイマに設定する。

ステップS17-4では、特別遊技フェーズ更新処理を実行し、一連の処理を終了して次の処理（ステップS4-10）に移行する。特別遊技フェーズ更新処理では、RAM230の特別遊技フェーズフラグ領域において、「大入賞口開放前状態」に対応する値を設定する。

【0156】

ステップS17-5では、エンディング時間設定処理を実行し、ステップS17-6に移行する。エンディング時間設定処理では、RAM230の特別電役制御テーブル領域に設定されている特別電役制御テーブルを参照して、所定のエンディング時間を、特別遊技タイマに設定する。

ステップS17-6では、エンディング指定コマンド設定処理を実行し、ステップS17-7に移行する。エンディング指定コマンド設定処理では、エンディング指定コマンドを、サブコマンド出力要求バッファに格納する。

ステップS17-7では、特別遊技フェーズ更新処理を実行し、一連の処理を終了して次の処理（ステップS4-10）に移行する。特別遊技フェーズ更新処理では、RAM230の特別遊技フェーズフラグ領域において、「大入賞口開放終了ウェイト状態」に対応する値を設定する。

【0157】

次に、ステップS10-3で実行される大入賞口開放終了ウェイト処理を説明する。

図23は、大入賞口開放終了ウェイト処理を示すフローチャートである。

大入賞口開放終了ウェイト処理は、ステップS10-3において実行されると、図23に示すように、まず、ステップS18-1に移行する。

ステップS18-1では、特別遊技タイマの値が「0」であるかを判定し、特別遊技タイマの値が「0」であると判定した場合（Yes）には、ステップS18-2に移行し、特別遊技タイマの値が「0」でないと判定した場合（No）には、一連の処理を終了して次の処理（ステップS4-10）に移行する。

ステップS18-2では、遊技状態設定処理を実行し、ステップS18-3に移行する。遊技状態設定処理では、遊技状態を設定する。

具体的には、遊技状態設定処理では、停止図柄（大当たり図柄）の種別に応じて、RAM230の特図高確率状態フラグの値を設定する。この際、停止図柄の種別が「大当たり1図柄」、「大当たり6図柄」又は「大当たり8図柄」～「大当たり10図柄」である場合には、RAM230の特図高確率状態フラグ領域に「1」を設定する。一方、停止図柄の種別が「大当たり2図柄」～「大当たり5図柄」又は「大当たり7図柄」である場合には、RAM230の特図高確率状態フラグ領域に「0」を設定する。

次に、所定の時短回数（本実施形態では、70〔回〕）を、時短カウンタに設定する。また、RAM230の時短制御フラグ領域に「1」を設定する。

次に、RAM230の前回大当たり図柄フラグ領域に、大当たり図柄の種別に対応する値を

10

20

30

40

50

設定する。

ステップ S 1 8 - 3 では、特別遊技フェーズ更新処理を実行し、一連の処理を終了して次の処理（ステップ S 4 - 1 0）に移行する。特別遊技フェーズ更新処理では、R A M 2 3 0 の特別遊技フェーズフラグ領域において、「特図変動待ち状態」に対応する値を設定する。

【 0 1 5 8 】

次に、ステップ S 4 - 1 0 の普通遊技管理処理を説明する。

図 2 4 は、普通遊技管理処理を示すフローチャートである。

ここで、本実施形態では、普通図柄抽選に基づいて実行される遊技（以下、「普通遊技」とする）の局面・段階（以下、「普通遊技フェーズ」とする）として、「普図変動待ち状態」、「普図変動中状態」、「普図停止図柄表示状態」、「普図電動役物開放前状態」、「普図電動役物開放制御状態」、「普図電動役物閉鎖有効状態」及び「普図電動役物開放終了ウェイト状態」の 7 つが規定されている。

そして、R A M 2 3 0 の普通遊技フェーズフラグ領域において、7 つの普通遊技フェーズのうちのものに対応する値（普通遊技フェーズフラグ）が設定される。

また、R O M 2 2 0 には、普通遊技を制御（実行）するための普通遊技制御モジュール（プログラム）として、各普通遊技フェーズに対応する普通遊技制御モジュールが格納されている。

そして、普通遊技管理処理では、R A M 2 3 0 の普通遊技フェーズフラグ領域に設定されている値に対応する普通遊技制御モジュールが選択され、選択された普通遊技制御モジュールに基づく処理が実行される。

【 0 1 5 9 】

具体的には、普通遊技管理処理は、ステップ S 4 - 1 0 において実行されると、図 2 4 に示すように、まず、ステップ S 1 9 - 1 に移行する。

ステップ S 1 9 - 1 では、普通遊技フェーズ取得処理を実行し、ステップ S 1 9 - 2 に移行する。普通遊技フェーズ取得処理では、R A M 2 3 0 の普通遊技フェーズフラグ領域に設定されている値（普通遊技フェーズ）を取得（ロード）する。

ステップ S 1 9 - 2 では、普通遊技制御モジュール取得処理を実行し、ステップ S 1 9 - 3 に移行する。普通遊技制御モジュール取得処理では、ステップ S 1 9 - 1 で取得した値（普通遊技フェーズ）に対応する普通遊技制御モジュールを読み出す。

ステップ S 1 9 - 3 では、普通遊技制御モジュール実行処理を実行し、一連の処理を終了して次の処理（ステップ S 4 - 1 1）に移行する。普通遊技制御モジュール実行処理では、ステップ S 1 9 - 2 で読み出した普通遊技制御モジュールに基づく処理を開始する。

具体的には、ステップ S 1 9 - 1 で取得した値が、「普図変動待ち状態」に対応する値である場合には、後述する普図変動待ち処理が開始され、「普図変動中状態」に対応する値である場合には、後述する普図変動中処理が開始され、「普図停止図柄表示状態」に対応する値である場合には、後述する普図停止中処理が開始され、「普通電動役物開放前状態」に対応する値である場合には、後述する普通電動役物開放前処理が開始され、「普通電動役物開放制御状態」に対応する値である場合には、後述する普通電動役物開放制御処理が開始され、「普通電動役物閉鎖有効状態」に対応する値である場合には、後述する普通電動役物閉鎖有効処理が開始され、「普通電動役物開放終了ウェイト状態」に対応する値である場合には、後述する普通電動役物開放終了ウェイト処理が開始される。

【 0 1 6 0 】

次に、ステップ S 1 9 - 3 で実行される普図変動待ち処理を説明する。

図 2 5 は、普図変動待ち処理を示すフローチャートである。

普図変動待ち処理は、ステップ S 1 9 - 3 において実行されると、図 2 5 に示すように、まず、ステップ S 2 0 - 1 に移行する。

ステップ S 2 0 - 1 では、普図保留数カウンタの値が「1」以上であるか否かを判定し、普図保留数カウンタの値が「1」以上であると判定した場合（Y e s）には、ステップ S 2 0 - 2 に移行し、普図保留数カウンタの値が「1」以上でないと判定した場合（N o

）には、一連の処理を終了して次の処理（ステップS 4－1 1）に移行する。

ステップS 2 0－2では、普図保留数更新処理を実行し、ステップS 2 0－3に移行する。普図保留数更新処理では、普図保留数を更新する。

具体的には、普図保留数更新処理では、R A M 2 3 0の普図始動情報記憶領域に記憶されている普図始動情報のうちの始動情報を、判定始動情報として選択する。

本実施形態では、普図始動情報記憶領域に記憶されている普図始動情報のうち、最も先に取得（記憶）された普図始動情報が、判定始動情報として選択される。

【0 1 6 1】

ステップS 2 0－3では、普図当落判定処理を実行し、ステップS 2 0－4に移行する。普図当落判定処理では、普通図柄抽選の結果を判定（普図当落判定）する。

R O M 2 2 0には、普通図柄抽選の当り値が登録された普図当落抽選テーブルが格納されている。また、普図当落抽選テーブルとして、時短制御の実行中に対応する普図当落抽選テーブルと、時短制御の停止中に対応する普図当落抽選テーブルと、が格納されている。

時短制御の停止中に対応する普図当落抽選テーブルでは、当選確率が第1の確率（本実施形態では、 $1/99$ ）となるように、当り値が登録されている。一方、時短制御の実行中に対応する普図当落抽選テーブルでは、当選確率が第1の確率より高い第2の確率（本実施形態では、 $1/1$ ）となるように、当り値が登録されている。

そして、普図当落判定処理では、判定始動情報に含まれる当り乱数と、現在の時短制御の実行状況（実行中又は停止中）に対応する普図当落抽選テーブルと、に基づいて、普図当落判定を実行する。

具体的には、判定始動情報に含まれる当り乱数の値が当り値と一致している場合には、普通図柄抽選の結果を「当り」（当選）と判定する。

一方、判定始動情報に含まれる当り乱数の値が当り値と一致していない場合には、普通図柄抽選の結果を「はずれ」（落選）と判定する。

【0 1 6 2】

ステップS 2 0－4では、普図停止図柄判定処理を実行し、ステップS 2 0－5に移行する。普図停止図柄判定処理では、普通図柄の停止図柄の種別（停止図柄番号）を判定（普図停止図柄判定）する。

具体的には、普図停止図柄判定処理では、普図当落判定により「当り」（当選）と判定された場合には、停止図柄の種別（停止図柄番号）として、「普図当り図柄」を判定する。

一方、普図当落判定により「はずれ」（落選）と判定された場合には、停止図柄の種別（停止図柄番号）として、「はずれ図柄」を判定する。

次に、決定した停止図柄の種別（停止図柄番号）を、R A M 2 3 0の停止図柄記憶領域に記憶する。

ステップS 2 0－5では、普図変動パターン判定処理を実行し、ステップS 2 0－6に移行する。普図変動パターン判定処理では、普通図柄の変動パターンの種別（変動パターン番号）を判定（普図変動パターン判定）する。

具体的には、普図変動パターン判定処理では、時短制御を停止中である場合には、普図変動パターンの種別（変動パターン番号）として、第1の種別（本実施形態では、2. 0 [s]の変動時間に対応する種別）を判定する。

一方、時短制御を実行中である場合には、普図変動パターンの種別（変動パターン番号）として、第2の種別（本実施形態では、0. 5 [s]の変動時間に対応する種別）を判定する。

【0 1 6 3】

ステップS 2 0－6では、普図変動時間設定処理を実行し、ステップS 2 0－7に移行する。普図変動時間設定処理では、ステップS 2 0－6で判定した普図変動パターンの種別（変動パターン番号）に対応する変動時間を取得する。そして、取得した変動時間を、普通遊技タイマに設定する。

10

20

30

40

50

ステップ S 2 0 - 7 では、普図変動表示データ設定処理を実行し、ステップ S 2 0 - 8 に移行する。普図変動表示データ設定処理では、普図表示装置 6 0 の変動表示を制御するためのデータを設定する。

具体的には、普図変動表示データ設定処理では、まず、普図表示タイマに、所定表示時間を設定する。

次に、普図表示図柄カウンタに、所定の初期値を設定する。これによって、普図表示装置 6 0 を構成する所定数のセグメントのうち、普図表示図柄カウンタの値に対応するセグメントが点灯制御される。

ステップ S 2 0 - 8 では、普通遊技フェーズ更新処理を実行し、一連の処理を終了して次の処理（ステップ S 4 - 1 1）に移行する。普通遊技フェーズ更新処理では、R A M 2 3 0 の普通遊技フェーズフラグ領域において、「普図変動中状態」に対応する値を設定する。

10

【 0 1 6 4 】

次に、ステップ S 1 9 - 3 で実行される普図変動中処理を説明する。

図 2 6 は、普図変動中処理を示すフローチャートである。

普図変動中処理は、ステップ S 1 9 - 3 において実行されると、図 2 6 に示すように、まず、ステップ S 2 1 - 1 に移行する。

ステップ S 2 1 - 1 では、普通遊技タイマの値が「0」であるか否かを判定し、普通遊技タイマの値が「0」でないと判定した場合（N o）には、ステップ S 2 1 - 2 に移行し、普通遊技タイマの値が「0」であると判定した場合（Y e s）には、ステップ S 2 1 - 4 に移行する。

20

ステップ S 2 1 - 2 では、普図表示タイマの値が「0」であるか否かを判定し、普図表示タイマの値が「0」であると判定した場合（Y e s）には、ステップ S 2 1 - 3 に移行し、普図表示タイマの値が「0」でないと判定した場合（N o）には、一連の処理を終了して次の処理（ステップ S 4 - 1 1）に移行する。

ステップ S 2 1 - 3 では、普図変動表示データ更新処理を実行し、一連の処理を終了して次の処理（ステップ S 4 - 1 1）に移行する。普図変動表示データ更新処理では、普図表示装置 6 0 の変動表示を制御するためのデータを更新する。

具体的には、普図変動表示データ更新処理では、普図表示図柄カウンタの値に「1」を加算した値を、新たに普図表示図柄カウンタに設定する。

30

【 0 1 6 5 】

ステップ S 2 1 - 4 では、普図停止表示データ設定処理を実行し、ステップ S 2 1 - 5 に移行する。普図停止表示データ設定処理では、普図表示装置 6 0 の停止表示を制御するためのデータを設定する。

具体的には、普図停止表示データ設定処理では、R A M 2 3 0 の停止図柄記憶領域に記憶されている停止図柄の種別（停止図柄番号）を取得する。

次に、普図表示図柄カウンタに、取得した停止図柄の種別（停止図柄番号）に対応する値を設定する。これによって、普図表示装置 6 0 を構成する所定数のセグメントのうち、普図表示図柄カウンタの値に対応するセグメントが点灯制御（停止表示）される。

ステップ S 2 1 - 5 では、普図停止時間設定処理を実行し、ステップ S 2 1 - 6 に移行する。普図停止時間設定処理では、所定の停止時間を、普通遊技タイマに設定する。

40

ステップ S 2 1 - 6 では、普通遊技フェーズ更新処理を実行し、一連の処理を終了して次の処理（ステップ S 4 - 1 1）に移行する。普通遊技フェーズ更新処理では、R A M 2 3 0 の普通遊技フェーズフラグ領域において、「普図停止図柄表示状態」に対応する値を設定する。

【 0 1 6 6 】

次に、ステップ S 1 9 - 3 で実行される普図停止中処理を説明する。

図 2 7 は、普図停止中処理を示すフローチャートである。

普図停止中処理は、ステップ S 1 9 - 3 において実行されると、図 2 7 に示すように、まず、ステップ S 2 2 - 1 に移行する。

50

ステップS 2 2 - 1では、普通遊技タイマの値が「0」であるか否かを判定し、普通遊技タイマの値が「0」であると判定した場合（Y e s）には、ステップS 2 2 - 2に移行し、普通遊技タイマの値が「0」でないと判定した場合（N o）には、一連の処理を終了して次の処理（ステップS 4 - 1 1）に移行する。

ステップS 2 2 - 2では、停止図柄が「普図当り図柄」であるか否かを判定し、停止図柄が「普図当り図柄」でないと判定した場合（N o）には、ステップS 2 2 - 3に移行し、停止図柄が「普図当り図柄」であると判定した場合（Y e s）には、ステップS 2 2 - 4に移行する。

ステップS 2 2 - 3では、普通遊技フェーズ更新処理を実行し、一連の処理を終了して次の処理（ステップS 4 - 1 1）に移行する。普通遊技フェーズ更新処理では、R A M 2 3 0の普通遊技フェーズフラグ領域において、「普図変動待ち状態」に対応する値を設定する。

ステップS 2 2 - 4では、普通電役制御データ設定処理を実行し、ステップS 2 2 - 5に移行する。普通電役制御データ設定処理では、普通電動役物5 2 aを開閉制御するための制御データを設定する。

R O M 2 2 0には、時短制御の実行状況（実行中又は停止中）に対応する普通電役制御テーブルが格納されている。そして、各普通電役制御テーブルには、普通電役開放前時間、普通電役閉鎖有効時間、開放終了ウェイト時間、開閉切替回数、各回の開閉切替に対応する制御データ（ソレノイド制御データ、制御時間データ）等が規定されている。

普通電役制御データ設定処理では、時短制御の実行状況（実行中又は停止中）に対応する普通電役制御テーブルを読み出し、読み出した普通電役制御テーブルを、R A M 2 3 0の普通電役制御テーブル領域に設定する。

次に、R A M 2 3 0の普通電役制御テーブル領域に設定されている普通電役制御テーブルを参照して、開閉切替回数を読み出す。そして、読み出した開閉切替回数を、普通電役開閉切替回数カウンタに設定する。また、普通電役入賞数カウンタの値として「0」を設定する。

【0 1 6 7】

ステップS 2 2 - 5では、普通電役開放前時間設定処理を実行し、ステップS 2 2 - 6に移行する。普通電役開放前時間設定処理では、R A M 2 3 0の普通電役制御テーブル領域に設定されている普通電役制御テーブルを参照して、所定の普通電役開放前時間を、普通遊技タイマに設定する。

ステップS 2 2 - 6では、普通遊技フェーズ更新処理を実行し、一連の処理を終了して次の処理（ステップS 4 - 1 1）に移行する。普通遊技フェーズ更新処理では、R A M 2 3 0の普通遊技フェーズフラグ領域において、「普通電動役物開放前状態」に対応する値を設定する。

【0 1 6 8】

次に、ステップS 1 9 - 3で実行される普通電動役物開放前処理を説明する。

図 2 8 は、普通電動役物開放前処理を示すフローチャートである。

普通電動役物開放前処理は、ステップS 1 9 - 3において実行されると、図 2 8 に示すように、まず、ステップS 2 3 - 1に移行する。

ステップS 2 3 - 1では、普通遊技タイマの値が「0」であるか否かを判定し、普通遊技タイマの値が「0」であると判定した場合（Y e s）には、ステップS 2 3 - 2に移行し、普通遊技タイマの値が「0」でないと判定した場合（N o）には、一連の処理を終了して次の処理（ステップS 4 - 1 1）に移行する。

ステップS 2 3 - 2では、普通電役開閉切替処理を実行し、ステップS 2 3 - 3に移行する。普通電役開閉切替処理については、後述する。

ステップS 2 3 - 3では、普通遊技フェーズ更新処理を実行し、一連の処理を終了して次の処理（ステップS 4 - 1 1）に移行する。普通遊技フェーズ更新処理では、R A M 2 3 0の普通遊技フェーズフラグ領域において、「普通電動役物開放制御状態」に対応する値を設定する。

【0169】

次に、ステップS23-2、S25-3の普通電役開閉切替処理を説明する。

図29は、普通電役開閉切替処理を示すフローチャートである。

普通電役開閉切替処理は、ステップS23-2、S25-3において実行されると、図29に示すように、まず、ステップS24-1に移行する。

ステップS24-1では、普通電役開閉切替回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し、普通電役開閉切替回数カウンタの値が「0」でないと判定した場合（No）には、ステップS24-2に移行し、普通電役開閉切替回数カウンタの値が「0」であると判定した場合（Yes）には、一連の処理を終了して次の処理（ステップS23-3又はS25-4）に移行する。

ステップS24-2では、普通電役制御データ設定処理を実行し、ステップS24-3に移行する。普通電役制御データ設定処理では、普通電動役物52aを開放状態又は閉鎖状態に制御するための制御データを設定する。

具体的には、普通電役制御データ設定処理では、RAM230の普通電役制御テーブル領域に設定されている普通電役制御テーブルを参照して、普通電役開閉切替回数カウンタの値に対応するソレノイド制御データを読み出す。そして、読み出したソレノイド制御データ（通電又は通電停止を指定する制御データ）を、RAM230の所定領域に設定する。これによって、設定されたソレノイドデータに基づく始動口ソレノイド64の制御が開始され、普通電動役物52aが開放状態又は閉鎖状態に制御される。

【0170】

ステップS24-3では、普通電役制御時間設定処理を実行し、ステップS24-4に移行する。普通電役制御時間設定処理では、ステップS24-2で設定したソレノイド制御データに基づく制御を継続する制御時間を設定する。

具体的には、普通電役制御時間設定処理では、RAM230の普通電役制御テーブル領域に設定されている普通電役制御テーブルを参照して、普通電役開閉切替回数カウンタの値に対応する制御時間を読み出す。そして、読み出した制御時間を、普通遊技タイマに設定する。

ステップS24-4では、普通電役開閉切替回数カウンタ更新処理を実行し、一連の処理を終了して次の処理（ステップS23-3又はS25-4）に移行する。普通電役開閉切替回数カウンタ更新処理では、普通電役開閉切替回数カウンタに設定されている値から「1」を減算した値を、新たに普通電役開閉切替回数カウンタに設定する。

【0171】

次に、ステップS19-3で実行される普通電動役物開放制御処理を説明する。

図30は、普通電動役物開放制御処理を示すフローチャートである。

普通電動役物開放制御処理は、ステップS19-3において実行されると、図30に示すように、まず、ステップS25-1に移行する。

ステップS25-1では、普通遊技タイマの値が「0」であるか否かを判定し、普通遊技タイマの値が「0」であると判定した場合（Yes）には、ステップS25-2に移行し、普通遊技タイマの値が「0」でないと判定した場合（No）には、ステップS25-4に移行する。

ステップS25-2では、普通電役開閉切替回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し、普通電役開閉切替回数カウンタの値が「0」でないと判定した場合（No）には、ステップS25-3に移行し、普通電役開閉切替回数カウンタの値が「0」であると判定した場合（Yes）には、ステップS25-5に移行する。

ステップS25-3では、普通電役開閉切替処理（図29参照）を実行し、ステップS25-4に移行する。

ステップS25-4では、普通電役入賞数カウンタの値が所定の上限値（本実施形態では、3〔球〕）に達しているか否かを判定し、普通電役入賞数カウンタの値が所定の上限値に達していると判定した場合（Yes）には、ステップS25-5に移行し、普通電役入賞数カウンタの値が所定の上限値に達していないと判定した場合（No）には、一連の

処理を終了して次の処理（ステップ S 4－1 1）に移行する。

【0 1 7 2】

ステップ S 2 5－5では、普通電役開放制御終了処理を実行し、ステップ S 2 5－6に移行する。普通電役開放制御終了処理では、通電停止を指定するソレノイド制御データを、R A M 2 3 0の所定領域に設定する。これによって、普通電動役物 5 2 aが閉鎖状態に制御される。

ステップ S 2 5－6では、普通電役閉鎖有効時間設定処理を実行し、ステップ S 2 5－7に移行する。普通電役閉鎖有効時間設定処理では、R A M 2 3 0の普通電役制御テーブル領域に設定されている普通電役制御テーブルを参照して、所定の普通電役閉鎖有効時間を、普通遊技タイマに設定する。

ステップ S 2 5－7では、普通遊技フェーズ更新処理を実行し、一連の処理を終了して次の処理（ステップ S 4－1 1）に移行する。普通遊技フェーズ更新処理では、R A M 2 3 0の普通遊技フェーズフラグ領域において、「普通電動役物閉鎖有効状態」に対応する値を設定する。

【0 1 7 3】

次に、ステップ S 1 9－3で実行される普通電動役物閉鎖有効処理を説明する。

図 3 1は、普通電動役物閉鎖有効処理を示すフローチャートである。

普通電動役物閉鎖有効処理は、ステップ S 1 9－3において実行されると、図 3 1に示すように、まず、ステップ S 2 6－1に移行する。

ステップ S 2 6－1では、普通遊技タイマの値が「0」であるか否かを判定し、普通遊技タイマの値が「0」であると判定した場合（Y e s）には、ステップ S 2 6－2に移行し、普通遊技タイマの値が「0」でないと判定した場合（N o）には、一連の処理を終了して次の処理（ステップ S 4－1 1）に移行する。

ステップ S 2 6－2では、開放終了ウェイト時間設定処理を実行し、ステップ S 2 6－3に移行する。開放終了ウェイト時間設定処理では、R A M 2 3 0の普通電役制御テーブル領域に設定されている普通電役制御テーブルを参照して、所定の開放終了ウェイト時間を、普通遊技タイマに設定する。

ステップ S 2 6－3では、普通遊技フェーズ更新処理を実行し、一連の処理を終了して次の処理（ステップ S 4－1 1）に移行する。普通遊技フェーズ更新処理では、R A M 2 3 0の普通遊技フェーズフラグ領域において、「普通電動役物開放終了ウェイト状態」に対応する値を設定する。

【0 1 7 4】

次に、ステップ S 1 9－3で実行される普通電動役物開放終了ウェイト処理を説明する。

図 3 2は、普通電動役物開放終了ウェイト処理を示すフローチャートである。

普通電動役物開放終了ウェイト処理は、ステップ S 1 9－3において実行されると、図 3 2に示すように、まず、ステップ S 2 7－1に移行する。

ステップ S 2 7－1では、普通遊技タイマの値が「0」であるか否かを判定し、普通遊技タイマの値が「0」であると判定した場合（Y e s）には、ステップ S 2 7－2に移行し、普通遊技タイマの値が「0」でないと判定した場合（N o）には、一連の処理を終了して次の処理（ステップ S 4－1 1）に移行する。

ステップ S 2 7－2では、普通遊技フェーズ更新処理を実行し、一連の処理を終了して次の処理（ステップ S 4－1 1）に移行する。普通遊技フェーズ更新処理では、R A M 2 3 0の普通遊技フェーズフラグ領域において、「普図変動待ち状態」に対応する値を設定する。

【0 1 7 5】

次に、ステップ S 4－1 7のベース比率算出処理を説明する。

図 3 3は、ベース比率算出処理を示すフローチャートである。

ベース比率算出処理は、ステップ S 4－1 7で実行されると、図 3 3に示すように、ステップ S 2 8－1に移行する。

ステップ S 2 8 - 1 では、所定の遊技状態であるか否かを判定し、所定の遊技状態であると判定した場合（Y e s）には、ステップ S 2 8 - 2 に移行し、所定の遊技状態でないと判定した場合（N o）には、一連の処理を終了して次の処理（ステップ S 4 - 1 8）に移行する。

本実施形態では、「特図低確率状態」の生起中、かつ、時短制御の停止中である場合には、所定の遊技状態であると判定する。一方、「特図高確率状態」の生起中であること、及び、時短制御の実行中であること、のうち少なくとも一方の条件を満たす場合には、所定の遊技状態でないと判定する。

【0176】

ステップ S 2 8 - 2 では、アウト球検知センサ 1 0 9 のオン状態を検出したか否かを判定し、アウト球検知センサ 1 0 9 のオン状態を検出したと判定した場合（Y e s）には、ステップ S 2 8 - 3 に移行し、アウト球検知センサ 1 0 9 のオン状態を検出していないと判定した場合（N o）には、ステップ S 2 8 - 4 に移行する。

ここで、アウト球検知センサ 1 0 9 の検出信号に対応するオン状態記憶領域において「1」が設定されている場合には、アウト球検知センサ 1 0 9 のオン状態を検出したと判定し、アウト球検知センサ 1 0 9 の検出信号に対応するオン状態記憶領域において「0」が設定されている場合には、アウト球検知センサ 1 0 9 のオン状態を検出していないと判定する。

ステップ S 2 8 - 3 では、アウト球数カウンタ更新処理を実行し、ステップ S 2 8 - 4 に移行する。アウト球数カウンタ更新処理では、アウト球数カウンタの値に「1」を加算する。

【0177】

ステップ S 2 8 - 4 では、他入賞球検知センサ 1 0 5 ~ 1 0 8 のオン状態を検出したか否かを判定し、他入賞球検知センサ 1 0 5 ~ 1 0 8 のオン状態を検出したと判定した場合（Y e s）には、ステップ S 2 8 - 5 に移行し、他入賞球検知センサ 1 0 5 ~ 1 0 8 のオン状態を検出していないと判定した場合（N o）には、ステップ S 2 8 - 6 に移行する。

ここで、他入賞球検知センサ 1 0 5 ~ 1 0 8 の検出信号に対応するオン状態記憶領域において「1」が設定されている場合には、他入賞球検知センサ 1 0 5 ~ 1 0 8 のオン状態を検出したと判定し、他入賞球検知センサ 1 0 5 ~ 1 0 8 の検出信号に対応するオン状態記憶領域において「0」が設定されている場合には、他入賞球検知センサ 1 0 5 ~ 1 0 8 のオン状態を検出していないと判定する。

ステップ S 2 8 - 5 では、払出数カウンタ更新処理を実行し、ステップ S 2 8 - 6 に移行する。払出数カウンタ更新処理では、払出数カウンタの値に、他入賞口 5 4 ~ 5 7 への遊技球の入球に応じて払い出される賞球数である「10」を加算する。

【0178】

ステップ S 2 8 - 6 では、特図 1 始動球検知センサ 1 0 1 のオン状態を検出したか否かを判定し、特図 1 始動球検知センサ 1 0 1 のオン状態を検出したと判定した場合（Y e s）には、ステップ S 2 8 - 7 に移行し、特図 1 始動球検知センサ 1 0 1 のオン状態を検出していないと判定した場合（N o）には、ステップ S 2 8 - 8 に移行する。

ここで、特図 1 始動球検知センサ 1 0 1 の検出信号に対応するオン状態記憶領域において「1」が設定されている場合には、特図 1 始動球検知センサ 1 0 1 のオン状態を検出したと判定し、特図 1 始動球検知センサ 1 0 1 の検出信号に対応するオン状態記憶領域において「0」が設定されている場合には、特図 1 始動球検知センサ 1 0 1 のオン状態を検出していないと判定する。

ステップ S 2 8 - 7 では、払出数カウンタ更新処理を実行し、ステップ S 2 8 - 8 に移行する。払出数カウンタ更新処理では、払出数カウンタの値に、第 1 始動口 5 1 への遊技球の入球に応じて払い出される賞球数である「3」を加算する。

【0179】

ステップ S 2 8 - 8 では、特図 2 始動球検知センサ 1 0 2 のオン状態を検出したか否かを判定し、特図 2 始動球検知センサ 1 0 2 のオン状態を検出したと判定した場合（Y e s

10

20

30

40

50

）には、ステップS 2 8－9に移行し、特図2始動球検知センサ1 0 2のオン状態を検出していないと判定した場合（N o）には、ステップS 2 8－1 0に移行する。

ここで、特図2始動球検知センサ1 0 2の検出信号に対応するオン状態記憶領域において「1」が設定されている場合には、特図2始動球検知センサ1 0 2のオン状態を検出したと判定し、特図2始動球検知センサ1 0 2の検出信号に対応するオン状態記憶領域において「0」が設定されている場合には、特図2始動球検知センサ1 0 2のオン状態を検出していないと判定する。

ステップS 2 8－9では、払出数カウンタ更新処理を実行し、ステップS 2 8－1 0に移行する。払出数カウンタ更新処理では、払出数カウンタの値に、第2始動口5 2への遊技球の入球に応じて払い出される賞球数である「1」を加算する。

10

【0 1 8 0】

ステップS 2 8－1 0では、アウト球数カウンタの値が基準値に達しているか否かを判定し、アウト球数カウンタの値が基準値に達していると判定した場合（Y e s）には、ステップS 2 8－1 1に移行し、アウト球数カウンタの値が基準値に達していないと判定した場合（N o）には、ステップS 2 8－1 3に移行する。

本実施形態では、基準値＝6 0 0 0 0×n（n＝整数）となっている。なお、「n」は、現在の区間を示す値であり、初期値として「1」が設定される。

ステップS 2 8－1 1では、ベース比率保存処理を実行し、ステップS 2 8－1 2に移行する。ベース比率保存処理では、前回のベース比率演算処理（ステップS 2 8－1 3）で演算されたベース比率を、前回の区間の最終的なベース比率として、R A M 2 3 0の所定領域に保存（記憶）する。また、払出数カウンタの値をリセットする（払出カウンタの値として「0」を設定する）。

20

ステップS 2 8－1 2では、基準値更新処理を実行し、ステップS 2 8－1 3に移行する。基準値更新処理では、現在の区間を示す値（n）に、「1」を加算する。これによって、基準値が更新される。

【0 1 8 1】

ステップS 2 8－1 3では、ベース比率演算処理を実行し、ステップS 2 8－1 4に移行する。ベース比率演算処理では、アウト球数カウンタの値と、払出数カウンタの値と、に基づいて、ベース比率を算出する。

ステップS 2 8－1 4では、ベース比率表示更新処理を実行し、一連の処理を終了して次の処理（ステップS 4－1 8）に移行する。

30

ベース比率表示更新処理では、性能表示装置6 7において、ベース比率を表示するための表示制御データを設定する。この際、性能表示装置6 7において、ステップS 2 8－1 3で算出されたベース比率（現在の区間の現時点のベース比率）と、ステップS 2 8－1 1で保存されたベース比率（前回の区間の最終的なベース比率）とが、所定時間ごとに、交互に表示されるように、現在の区間の現時点のベース比率に対応する表示制御データと、前回の区間の最終的なベース比率に対応する表示制御データとが、所定時間ごとに、交互に設定される。

【0 1 8 2】

（演出制御回路3 0 0で実行される処理）

40

次に、演出制御回路3 0 0のC P Uが実行する処理について説明する。

まず、演出制御回路3 0 0のC P Uが実行するC P U初期化処理を説明する。

演出制御回路3 0 0には、リセット回路（図示せず）が配設されている。リセット回路は、パチンコ機1に電源が投入されると、リセット信号を発生する。

演出制御回路3 0 0のC P Uは、リセット回路によるリセット信号の発生に応じて、C P U初期化処理（図示せず）を開始する。

C P U初期化処理が開始されると、まず、各種レジスタ、各種タイマ（フレームタイマ、フェーズタイマ等）、クロックパルス発振器、各種R A M等が初期化される。次に、各種演出用乱数を更新する演出用乱数更新処理が実行される。その後、後述する各種の割込み処理が実行されるまで、演出用乱数更新処理が繰り返し実行される。

50

【0183】

次に、演出制御回路300のCPUが実行するコマンド受信割込み処理を説明する。

演出制御回路300のCPUは、主制御回路200からの制御コマンドの受信に応じて、コマンド受信割込み処理（図示せず）を実行する。

コマンド受信割込み処理では、主制御回路200から受信した制御コマンドが、演出制御回路300のRAMの受信バッファ領域に記憶（格納）される。

【0184】

次に、演出制御回路300のCPUが実行するサブタイマ割込み処理を説明する。

図34は、サブタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

演出制御回路300は、クロックパルス発生回路を含んで構成されている。クロックパルス発生回路は、所定周期毎に、クロックパルス信号を発生させる。

演出制御回路300のCPUは、クロックパルス発生回路によるクロックパルスの発生に基づいて、所定周期毎に、図34に示すサブタイマ割込み処理を開始する。サブタイマ割込み処理が開始されると、まず、ステップS31-1に移行する。

ステップS31-1では、レジスタ退避処理を実行し、ステップS31-2に移行する。レジスタ退避処理では、レジスタの値をRAMの退避領域に退避させる。

ステップS31-2では、タイマ更新処理を実行し、ステップS31-3に移行する。タイマ更新処理では、演出制御回路300が備える各種タイマを更新する。

ステップS31-3では、コマンド解析処理を実行し、ステップS31-4に移行する。コマンド解析処理では、演出制御回路300のRAMの受信バッファに格納されている制御コマンドを解析し、受信した制御コマンドに応じた処理を実行する。コマンド解析処理については、後述する。

【0185】

ステップS31-4では、タイムスケジュール管理処理を実行し、ステップS31-5に移行する。タイムスケジュール管理処理では、各演出の進行を管理する。

ここで、演出制御回路300のROMには、各演出（変動演出の各態様、停止演出の各態様、予告演出の各態様、先読み予告演出の各態様、保留演出の各態様等）に対応する演出制御テーブルが格納されている。

「演出制御テーブル」は、演出（表示演出、音演出、ランプ演出、可動体演出等）の進行を規定する情報となっている。

各演出制御テーブルには、複数のプロセスデータが、時系列に沿って登録されている。各プロセスデータには、一又は複数の指令情報が含まれている。各指令情報は、所定の演出（表示演出、音演出、ランプ演出又は可動体演出）の開始を指定する処理となっている。特に、各指令情報には、開始する演出の内容（表示演出番号、音演出番号、ランプ演出番号又は可動体演出番号）を指定する情報が含まれている。

【0186】

タイムスケジュール管理処理では、演出制御回路300のRAMの所定領域に設定されている各演出に対応する演出制御テーブルと、当該演出に対応する演出管理タイマ（当該演出の経過時間を計測する演出管理タイマ）の値と、に基づいて、当該演出の進行を管理する。

具体的には、各演出について、演出制御テーブルに登録されているプロセスデータのうち、現在の演出管理タイマの値に対応するプロセスデータに基づく処理を実行する。これによって、当該プロセスデータに含まれる指令情報が、演出制御回路300のRAMの所定領域に記憶（格納）される。

【0187】

ステップS31-5では、レジスタ復帰処理を実行し、サブタイマ割込み処理を終了する。レジスタ復帰処理では、ステップS31-1で退避しておいたレジスタの値を復帰させる。

【0188】

次に、パチンコ機1において実行される保留演出（保留表示）を説明する。

パチンコ機 1 では、始動情報記憶領域（特図 1 始動情報記憶領域及び特図 2 始動情報記憶領域）に記憶されている各始動情報（特図 1 始動情報又は特図 2 始動情報）を対象として保留演出が実行される。

保留演出は、当該保留演出の対象とされている始動情報（以下、「保留演出対象始動情報」とする）に基づく特別図柄の報知表示（始動判定）が保留されていること、又は、保留演出対象始動情報に基づく特別図柄の報知表示の実行中であること、を示唆（報知）する演出となっている。

保留演出では、保留図柄表示領域 b 1 ～ b 3 において、保留演出対象始動情報に対応する保留図柄 h が表示される。

【0189】

具体的には、保留図柄表示領域 b 2 には、保留図柄 h が表示される表示位置（表示部）として、特図 1 始動情報記憶領域の 4 つの記憶部（第 1 記憶部～第 4 記憶部）のそれぞれに対応する表示位置が規定されている。

また、保留図柄表示領域 b 3 には、保留図柄 h が表示される表示位置（表示部）として、特図 2 始動情報記憶領域の 4 つの記憶部（第 1 記憶部～第 4 記憶部）のそれぞれに対応する表示位置が規定されている。

そして、特図 1 始動情報を対象保留演出対象始動情報とする保留演出では、保留図柄表示領域 b 1, b 2 において、保留演出対象始動情報に対応する保留図柄 h が表示される。

すなわち、保留演出対象始動情報が特図 1 始動情報記憶領域（第 1 記憶部～第 4 記憶部）に記憶されている期間中（保留演出対象始動情報の取得後から、保留演出対象始動情報に基づく始動判定の実行前までの期間中）には、保留図柄表示領域 b 2 において、保留演出対象始動情報に対応する保留図柄 h が表示される。

この際、保留演出対象始動情報が記憶されている記憶部（第 1 記憶部～第 4 記憶部）に対応する表示位置において、保留演出対象始動情報に対応する保留図柄 h が表示される。

一方、保留演出対象始動情報が変動中始動情報記憶領域に記憶されている期間中（保留演出対象始動情報に基づく始動判定の実行後から、保留演出対象始動情報に基づく特別図柄の報知表示の終了までの期間中）には、保留図柄表示領域 b 1 において、保留演出対象始動情報に対応する保留図柄 h が表示される。

一方、特図 2 始動情報を保留演出対象始動情報とする保留演出では、保留図柄表示領域 b 1, b 3 において、保留演出対象始動情報に対応する保留図柄 h が表示される。

すなわち、保留演出対象始動情報が特図 2 始動情報記憶領域（第 1 記憶部～第 4 記憶部）に記憶されている期間中（保留演出対象始動情報の取得後から、保留演出対象始動情報に基づく始動判定の実行前までの期間中）には、保留図柄表示領域 b 3 において、保留演出対象始動情報に対応する保留図柄 h が表示される。

この際、保留演出対象始動情報が記憶されている記憶部（第 1 記憶部～第 4 記憶部）に対応する表示位置において、保留演出対象始動情報に対応する保留図柄 h が表示される。

一方、保留演出対象始動情報が変動中始動情報記憶領域に記憶されている期間中（保留演出対象始動情報に基づく始動判定の実行後から、保留演出対象始動情報に基づく特別図柄の報知表示の終了までの期間中）には、保留図柄表示領域 b 1 において、保留演出対象始動情報に対応する保留図柄 h が表示される。

【0190】

例えば、ステップ S 9-3 で取得された各種乱数が、特図 1 始動情報として、特図 1 始動情報記憶領域の第 3 記憶部に記憶され、当該特図 1 始動情報を対象とする保留演出が実行される場合には、保留演出の開始に応じて、保留演出対象始動情報に対応する保留図柄 h が、保留図柄表示領域 b 2 の第 3 記憶部に対応する表示位置に表示される。

その後、保留演出対象始動情報を記憶する記憶領域が、第 3 記憶部から、第 2 記憶部に変更（シフト）されたことに伴って、保留演出対象始動情報に対応する保留図柄 h の表示領域が、第 3 記憶部に対応する表示位置から、第 2 記憶部に対応する表示位置に変更（シフト）される。

また、保留演出対象始動情報を記憶する記憶領域が、第 2 記憶部から、第 1 記憶部に変

10

20

30

40

50

更（シフト）されたことに応じて、保留演出対象始動情報に対応する保留図柄 h の表示領域が、第 2 記憶部に対応する表示位置から、第 1 記憶部に対応する表示位置に変更（シフト）される。

さらに、保留演出対象始動情報を記憶する記憶領域が、特図 1 始動情報記憶領域（第 1 記憶部）から、変動中始動情報記憶領域に変更（シフト）されたことに応じて、保留演出対象始動情報に対応する保留図柄 h の表示領域が、保留図柄表示領域 b 2（第 1 記憶部に対応する表示位置）から、保留図柄表示領域 b 1 に変更（シフト）される。

そして、保留演出対象始動情報に基づく特別図柄の報知表示の終了に応じて、保留図柄表示領域 b 1 における保留演出対象始動情報に対応する保留図柄 h の表示が終了され、これによって、保留演出が終了する。

10

【0191】

本実施形態では、保留演出の種別として、通常保留演出と、保留予告演出と、が規定されている。

「通常保留演出」は、保留演出対象始動情報に基づく事前判定（ステップ S 9 - 8）の結果を示唆しない保留演出の種別となっている。

本実施形態では、保留図柄 h の色（種別）として、「白色」と、「青色」と、「緑色」と、「赤色」と、「金色」と、が規定されている。

通常保留演出では、保留演出対象始動情報に対応する保留図柄 h として、「白色」の保留図柄 h が表示される。そして、通常保留演出では、保留演出対象始動情報に対応する保留図柄 h の色が、「白色」のまま、変化しない。

20

通常保留演出は、保留演出対象始動情報（特図 1 始動情報又は特図 2 始動情報）が始動情報記憶領域（特図 1 始動情報記憶領域又は特図 2 始動情報記憶領域）に記憶されたことに応じて開始され、保留演出対象始動情報に基づく特別図柄の報知表示の終了に応じて終了される。

【0192】

「保留予告演出」は、後述する先読み予告演出の一種となっている。すなわち、保留予告演出は、保留演出対象始動情報（先読み対象保留情報に対応する始動情報）に基づく事前判定（ステップ S 9 - 8）の結果を示唆する保留演出の種別となっている。

本実施形態では、保留予告演出は、保留演出対象始動情報に基づく事前特図停止図柄判定の結果（具体的には、「大当たり図柄」である可能性）を示唆する演出となっている。

30

なお、保留予告演出が、保留演出対象始動情報に基づく事前特図変動パターン判定の結果（具体的には、「スーパーリーチ変動」である可能性）を示唆する構成としても構わない。

以下の説明では、保留予告演出の対象とされている保留演出対象始動情報に対応する保留図柄 h を、「予告対象保留図柄 h y」とする。

保留予告演出では、予告対象保留図柄 h y の色が変化する。すなわち、保留予告演出では、予告対象保留図柄 h y の色が、「青色」、「緑色」、「赤色」及び「金色」のうち、いずれかの色に変化する。そして、保留予告演出では、最終的に変化する予告対象保留図柄 h y の色によって、保留演出対象始動情報に基づいて大当たり遊技状態が生起される期待度が示唆される。

40

ここで、保留図柄 h（予告対象保留図柄 h y）の各色の期待度は、期待度が高いものから順に、「金色」、「赤色」、「緑色」、「青色」、「白色」（期待度高→期待度低）となるように規定されている。

すなわち、保留図柄 h（予告対象保留図柄 h y）の各色は、期待度を基準として、予め段階付け（順位付け）がなされている。この際、保留図柄 h の各色の段階（順位）は、段階（順位）が高いものから順に、「金色」（第 5 段階）、「赤色」（第 4 段階）、「緑色」（第 3 段階）、「青色」（第 2 段階）、「白色」（第 1 段階）（段階高→段階低）となるように規定されている。

「期待度」とは、保留図柄 h（予告対象保留図柄 h y）の最終色として、当該色が選択された場合に、大当たり遊技状態が生起される可能性（度合い）をいう。

50

【0193】

また、保留予告演出が実行される場合には、一回又は複数回の保留変化契機と、各回の保留変化契機に対応する保留変化内容と、が設定される。そして、保留予告演出では、各回の保留変化契機の到来に応じて、当該保留変化契機に対応する保留変化内容にしたがって、予告対象保留図柄 h_y の色が変化する。

「保留変化契機」は、予告対象保留図柄 h_y の色が変化する契機となっている。また、「保留変化内容」は、予告対象保留図柄 h_y の色が変化する内容となっている。

本実施形態では、保留変化契機として、先読み対象保留情報（保留演出対象始動情報）の取得時（記憶時）、後述する先行保留情報に係る変動演出の開始時、先読み対象保留情報（保留演出対象始動情報）に係る変動演出の開始時、先読み対象保留情報に係る変動演出に含まれる各回の擬似変動演出の開始時（特に、初回の擬似変動演出の開始時）、先読み対象保留情報に係る変動演出に含まれる各回の擬似変動演出の終了時（特に、2 回目の擬似変動演出の終了時）等が規定されている。そして、保留予告演出が実行されるときには、これらの保留変化契機のうちから、一回又は複数回の保留変化契機が設定される。

具体的には、先読み対象保留情報（保留演出対象始動情報）が示す変動モードの種別が「擬似連なし変動」に属する種別である場合には、先読み対象保留情報の取得時（記憶時）と、先行保留情報に係る変動演出の開始時（複数の先行保留情報が記憶されている場合には、各先行保留情報に係る変動演出の開始時）と、先読み対象保留情報に係る変動演出の開始時と、のうちから、一回又は複数回の保留変化契機が設定される。

一方、先読み対象保留情報（保留演出対象始動情報）が示す変動モードの種別が「擬似連2変動」、「擬似連3変動」又は「擬似連4変動」である場合には、先読み対象保留情報の取得時（記憶時）と、先行保留情報に係る変動演出の開始時（複数の先行保留情報が記憶されている場合には、各先行保留情報に係る変動演出の開始時）と、先読み対象保留情報に係る変動演出の開始時と、先読み対象保留情報に係る変動演出に含まれる各回の擬似変動演出の開始時と、先読み対象保留情報に係る変動演出に含まれる各回の擬似変動演出の終了時と、のうちから、一回又は複数回の保留変化契機が設定される。

本実施形態では、保留予告演出は、特図1始動情報及び特図2始動情報のうち、特図1始動情報のみを対象として実行される。

そして、保留予告演出は、先読み対象保留情報（先読み対象保留情報に対応する始動情報）に係る変動演出が開始される前に開始される。具体的には、保留予告演出は、予告対象保留図柄 h_y の表示の開始（保留演出対象始動情報の記憶）に応じて開始され、当該予告対象保留図柄 h_y に対応する始動情報に基づく変動演出の終了に応じて終了される。

【0194】

次に、パチンコ機1において実行される変動演出を説明する。

パチンコ機1では、特別図柄の変動表示の実行中に、変動演出として、第1変動演出と、第2変動演出と、が連続して実行される。

本実施形態では、第1変動演出の態様（変動演出番号）として、変動モードの各種別（各変動モード番号）に対応する態様が規定されている。また、第2変動演出の態様（変動演出番号）として、変動パターンの各種別（各変動パターン番号）に対応する態様が規定されている。

以下の説明では、第1演出図柄表示領域 a_1 において表示される第1演出図柄 z_1 を「左図柄」とし、第1演出図柄表示領域 a_2 において表示される第1演出図柄 z_1 を「中図柄」とし、第1演出図柄表示領域 a_3 において表示される第1演出図柄 z_1 を「右図柄」とする。

【0195】

まず、変動モードの各種別に対応する第1変動演出の態様を説明する。

パチンコ機1では、変動モードの種別として「擬似連変動」（「擬似連2変動」、「擬似連3変動」又は「擬似連4変動」）が選択（指定）された場合に、第1変動演出として「擬似連続変動演出」が選択される。

本実施形態では、擬似連続変動演出の態様（変動演出番号）として、「擬似連2変動」

に対応する「擬似連 2 変動演出」と、「擬似連 3 変動」に対応する「擬似連 3 変動演出」と、「擬似連 4 変動」に対応する「擬似連 4 変動演出」と、が規定されている。

「擬似連続変動演出」は、1 回の特別図柄の変動表示の実行中において、第 1 演出図柄 z 1 の変動表示が、擬似的に、複数回実行される演出となっている。具体的には、擬似連続変動演出は、複数回の擬似変動演出を含んで構成されている。

本実施形態では、「擬似連 2 変動演出」は、2 回の擬似変動演出を含んで構成されている。一方、「擬似連 3 変動演出」は、3 回の擬似変動演出を含んで構成されている。一方、「擬似連 4 変動演出」は、4 回の擬似変動演出を含んで構成されている。

以下の説明では、擬似連続変動演出に含まれる擬似変動演出のうち、最終回の擬似変動演出を、「最終回擬似変動演出」とする。また、擬似連続変動演出に含まれる擬似変動演出のうち、最終回擬似変動演出を除く、各回の擬似変動演出を、「途中回擬似変動演出」とする。

【0196】

各回の擬似変動演出（途中回擬似変動演出及び最終回擬似変動演出）は、通常変動演出と、通常リーチ変動演出と、擬似連演出と、を含んで構成されている。

「通常変動演出」は、3 つの第 1 演出図柄表示領域 a 1 ~ a 3 において、第 1 演出図柄 z 1 が通常変動表示される表示演出をいう。具体的には、通常変動演出では、左図柄、中図柄及び右図柄が通常変動表示される。

「通常変動表示」は、第 1 演出図柄表示領域 a 1 ~ a 3 の抽選結果表示位置に表示される第 1 演出図柄 z 1 の種類が、順次、入れ替わる表示をいう。

「抽選結果表示位置」とは、後述する停止演出において、第 1 演出図柄 z 1 が停止表示される位置をいう。

「通常リーチ変動演出」は、3 つの第 1 演出図柄表示領域 a 1 ~ a 3 のうち、2 以上の領域において、第 1 演出図柄 z 1 が仮停止表示され、かつ、2 以上の領域において仮停止表示されている第 1 演出図柄 z 1 の組み合わせが、「大当たり図柄」に含まれる組み合わせとなる表示演出をいう。

以下の説明では、通常リーチ変動演出（または、後述する縮小リーチ変動演出）において、「大当たり図柄」に含まれる組み合わせで仮停止表示される第 1 演出図柄 z 1 を、「リーチ状態を形成する第 1 演出図柄 z 1」という。

具体的には、通常リーチ変動演出では、左図柄及び右図柄により、リーチ状態が形成される。すなわち、通常リーチ変動演出では、左図柄及び右図柄が仮停止表示され、仮停止表示された左図柄及び右図柄が、互いに同一の種別となる。なお、通常リーチ変動演出では、中図柄は、通常変動表示される。

「仮停止表示」は、第 1 演出図柄表示領域 a 1 ~ a 3 の抽選結果表示位置において、一の種類の第 1 演出図柄 z 1 が、所定態様で移動（揺動、回転等）されている状態で、所定時間継続して留まる表示をいう。

【0197】

「擬似連演出」は、次回の擬似変動演出が実行されるか否かを煽る演出となっている。

「擬似連演出」は、擬似連継続図柄が仮停止表示されるか否かにより、次回の擬似変動演出が実行されるか否かを煽る（示唆する）擬似連演出の種別となっている。

「擬似連継続図柄」は、次回の擬似変動演出の実行を煽る情報（本実施形態では、「NEXT」の文字）を含んで構成されている。

本実施形態では、「擬似連演出」として、「擬似連継続演出」と、「擬似連終了演出」と、が規定されている。

「擬似連継続演出」は、次回の擬似変動演出が実行されるか否かを煽った後に、次回の擬似変動演出が実行されることを示唆する演出となっている。

具体的には、「擬似連継続演出」では、中図柄として、擬似連継続図柄（中図柄）が出現し、当該擬似連継続図柄が、抽選結果表示位置に向かって移動する。この際、擬似連継続図柄の移動速度は、通常変動表示における第 1 演出図柄 z 1 の移動速度と比較して、遅くなっている。そして、「擬似連継続演出」では、擬似連継続図柄が仮停止表示される。

これによって、次回の擬似変動演出が実行されることが示唆される。

「擬似連終了演出」は、次回の擬似変動演出が実行されるか否かを煽った後に、次回の擬似変動演出が実行されないことを示唆する演出となっている。

具体的には、「擬似連終了演出」では、擬似連継続演出と同様に、中図柄として、擬似連継続図柄（中図柄）が出現し、当該擬似連継続図柄が、抽選結果表示位置に向かって移動する。この際、擬似連継続図柄の移動速度は、通常変動表示における第1演出図柄Z1の移動速度と比較して、遅くなっている。そして、「擬似連終了演出」では、擬似連継続図柄が、仮停止表示されずに、抽選結果表示位置を通過する。これによって、次回の擬似変動演出が実行されないことが示唆される。

【0198】

10

具体的には、各回の途中回擬似変動演出では、その開始に応じて、通常変動演出が実行された後に、リーチ変動演出が実行される。すなわち、左図柄、中図柄及び右図柄が通常変動表示された後に、左図柄及び右図柄が仮停止表示され、右図柄及び左図柄によりリーチ状態が形成される。そして、リーチ変動演出の実行中（リーチ状態の形成中）に、擬似連継続演出が実行される。

各回の途中回擬似変動演出は、擬似連継続演出の終了に応じて終了される。そして、途中回擬似変動演出の終了に応じて、次回の擬似変動演出が開始される。

各回の最終回擬似変動演出では、その開始に応じて、通常変動演出が実行された後に、リーチ変動演出が実行される。すなわち、左図柄、中図柄及び右図柄が通常変動表示された後に、左図柄及び右図柄が仮停止表示され、右図柄及び左図柄によりリーチ状態が形成される。そして、リーチ変動演出の実行中（リーチ状態の形成中）に、擬似連終了演出が実行される。

20

各回の最終回擬似変動演出は、擬似連終了演出の終了に応じて終了される。そして、最終回擬似変動演出の終了に応じて、第2変動演出（ノーマルリーチ変動演出又はスーパーリーチ変動演出）が開始される。

【0199】

一方、パチンコ機1では、変動モードの種別として「擬似連なし変動」が選択（指定）された場合に、変動演出として「擬似連なし変動演出」が選択される。

本実施形態では、「擬似連なし変動演出」の態様（変動演出番号）として、「擬似連なし変動」の各種別（各変動パターン番号）に対応する態様が規定されている。

30

「擬似連なし変動演出」は、通常変動演出を含んで構成されている。

具体的には、「擬似連なし変動演出」では、その開始に応じて、「通常変動演出」が開始される。すなわち、左図柄、中図柄及び右図柄の通常変動表示が開始される。

そして、「擬似連なし変動演出」では、左図柄、中図柄及び右図柄の通常変動表示（「通常変動演出」）が、当該「擬似連なし変動演出」の終了まで継続される。

なお、擬似連なし変動演出では、擬似変動演出（通常擬似変動演出又は特殊擬似変動演出）が実行されない。

【0200】

次に、変動パターンの各種別に対応する第2変動演出の態様を説明する。

パチンコ機1では、変動パターンの種別として「スーパーリーチ変動」が選択（指定）された場合に、第2変動演出として「スーパーリーチ変動演出」が選択される。

40

本実施形態では、「スーパーリーチ変動演出」の態様（変動演出番号）として、「スーパーリーチ変動」の各種別（各変動パターン番号）に対応する態様が規定されている。

具体的には、「スーパーリーチ変動演出」の態様として、「スーパーリーチ変動1」に対応する「スーパーリーチ変動演出1」と、「スーパーリーチ変動2」に対応する「スーパーリーチ変動演出2」と、「スーパーリーチ変動3」に対応する「スーパーリーチ変動演出3」と、「スーパーリーチ変動4」に対応する「スーパーリーチ変動演出4」と、「スーパーリーチ変動5」に対応する「スーパーリーチ変動演出5」と、が規定されている。

これによって、「スーパーリーチ変動演出」の各態様の期待度は、期待度が高いものか

50

ら順に、「スーパーリーチ変動演出5」、「スーパーリーチ変動演出4」、「スーパーリーチ変動演出3」、「スーパーリーチ変動演出2」、「スーパーリーチ変動演出1」（期待度高→期待度低）となる。

【0201】

「スーパーリーチ変動演出」（「スーパーリーチ変動演出1」～「スーパーリーチ変動演出5」）は、リーチ変動演出と、縮小リーチ変動演出と、発展リーチ演出と、を含んで構成されている。

「縮小リーチ変動演出」は、リーチ状態を形成する第1演出図柄z1が、縮小表示（仮停止表示）される表示演出をいう。特に、縮小リーチ変動演出では、リーチ状態を形成する第1演出図柄z1のみが表示され、リーチ状態を形成していない第1演出図柄z1の表示が省略される。具体的には、縮小リーチ変動表示では、リーチ状態を形成する右図柄及び左図柄が、縮小された状態で、仮停止表示され、中図柄については表示されない。

【0202】

「発展リーチ演出」は、演出図柄表示領域a1～a4において「大当たり図柄」が停止表示されることを煽る演出となっている。発展リーチ演出は、リーチ変動演出中に実行される。

本実施形態では、発展リーチ演出の種別として、互いに異なる内容の「発展リーチ演出1」～「発展リーチ演出5」が規定されている。

そして、「スーパーリーチ変動演出1」では、発展リーチ演出として、「発展リーチ演出1」が実行される。「発展リーチ演出1」は、表示画面31aにおける「発展リーチ演出画像1」の表示を含んで構成されている。「発展リーチ演出画像1」は、「キャラクターA」による演出画像となっている。

一方、「スーパーリーチ変動演出2」では、発展リーチ演出として、「発展リーチ演出2」が実行される。「発展リーチ演出2」は、表示画面31aにおける「発展リーチ演出画像2」の表示を含んで構成されている。「発展リーチ演出画像2」は、「キャラクターB」による演出画像となっている。

一方、「スーパーリーチ変動演出3」では、発展リーチ演出として、「発展リーチ演出3」が実行される。「発展リーチ演出3」は、表示画面31aにおける「発展リーチ演出画像3」の表示を含んで構成されている。「発展リーチ演出画像3」は、「キャラクターC」による演出画像となっている。

一方、「スーパーリーチ変動演出4」では、発展リーチ演出として、「発展リーチ演出4」が実行される。「発展リーチ演出4」は、表示画面31aにおける「発展リーチ演出画像4」の表示を含んで構成されている。「発展リーチ演出画像4」は、「キャラクターD」による演出画像となっている。

一方、「スーパーリーチ変動演出5」では、発展リーチ演出として、「発展リーチ演出5」が実行される。「発展リーチ演出5」は、表示画面31aにおける「発展リーチ演出画像5」の表示を含んで構成されている。「発展リーチ演出画像5」は、「キャラクターE」による演出画像となっている。

【0203】

具体的には、「スーパーリーチ変動演出1」～「スーパーリーチ変動演出5」では、その開始に応じて、通常リーチ変動演出が実行された後に、縮小リーチ変動演出が実行される。

すなわち、左図柄及び右図柄がリーチ状態を形成している状態から、リーチ状態を形成する左図柄及び右図柄が縮小され、縮小された左図柄が表示画面31aの左上端部に移動され、縮小された右図柄が表示画面31aの右上端部に移動され、また、中図柄の表示が消滅する。この際、予め決定された停止演出番号に係る停止演出において停止表示される左図柄及び右図柄によりリーチ状態が形成される。

そして、「スーパーリーチ変動演出1」～「スーパーリーチ変動演出5」では、縮小リーチ変動演出が実行されている期間中に、「発展リーチ演出」（「発展リーチ演出1」～「発展リーチ演出5」）が実行される。

すなわち、縮小リーチ変動演出の開始から所定時間が経過したことに応じて、「発展リーチ演出」が開始される。「発展リーチ演出」は、その開始から所定時間が経過したことに応じて終了される。

「スーパーリーチ変動演出 1」～「スーパーリーチ変動演出 5」は、「発展リーチ演出」の終了に応じて終了される。そして、「スーパーリーチ変動演出 1」～「スーパーリーチ変動演出 5」の終了に応じて、停止演出が開始される。

【0204】

一方、パチンコ機 1 では、変動パターンの種別として「ノーマルリーチ変動」が選択（指定）された場合に、第 2 変動演出として「ノーマルリーチ変動演出」が選択される。

本実施形態では、「ノーマルリーチ変動演出」の態様（変動演出番号）として、「ノーマルリーチ変動」の各種別（各変動パターン番号）に対応する態様が規定されている。

「ノーマルリーチ変動演出」は、通常リーチ変動演出を含んで構成されている。

具体的には、「ノーマルリーチ変動演出」では、その開始に応じて、通常リーチ変動演出が実行される。すなわち、左図柄及び右図柄がリーチ状態を形成する。通常リーチ変動演出は、その開始から所定時間が経過したことに応じて終了される。

「ノーマルリーチ変動演出」は、通常リーチ変動演出の終了に応じて終了される。そして、「ノーマルリーチ変動演出」の終了に応じて、停止演出が開始される。

なお、ノーマルリーチ変動演出では、発展リーチ演出が実行されない。

【0205】

一方、パチンコ機 1 では、変動パターンの種別として「リーチなし変動」が選択（指定）された場合に、第 2 変動演出として「リーチなし変動演出」が選択される。

本実施形態では、「リーチなし変動演出」の態様（変動演出番号）として、「リーチなし変動」の各種別（各変動パターン番号）に対応する態様が規定されている。

「リーチなし変動演出」は、通常変動演出を含んで構成されている。

具体的には、「リーチなし変動演出」では、その開始に応じて、「通常変動演出」が実行される。すなわち、左図柄、中図柄及び右図柄の通常変動表示が開始される。

そして、「リーチなし変動演出」では、左図柄、中図柄及び右図柄の通常変動表示（「通常変動演出」）が、当該「リーチなし変動演出」の終了まで継続される。そして、「リーチなし変動演出」の終了に応じて、停止演出が開始される。

なお、リーチなし変動演出では、リーチ変動演出及び発展リーチ演出が実行されない。

【0206】

次に、パチンコ機 1 において実行されるメイン予告演出を説明する。

パチンコ機 1 では、変動演出の実行中に、メイン予告演出が実行される。

「メイン予告演出」とは、変動演出中に実行される演出であって、当該変動演出に係る始動判定（特図当落判定、特図停止図柄判定、特図変動パターン判定等）の結果を示唆する演出となっている。

本実施形態では、メイン予告演出は、第 1 変動演出中に実行される。そして、メイン予告演出は、特図変動パターン判定の結果（具体的には、変動パターンの種別が「スーパーリーチ変動」である可能性）を示唆する。

本実施形態では、メイン予告演出の種別として、「辻斬り予告」が規定されている。

【0207】

「辻斬り予告」は、その演出態様（後述する辻斬り予告画像の内容）により、第 2 変動演出の態様（具体的には、第 2 変動演出の態様が「スーパーリーチ変動演出」である可能性（期待度））を示唆する。

辻斬り予告は、表示画面 31a における辻斬り予告画像の表示を含んで構成されている。辻斬り予告画像は、画面が切り裂かれて、所定の文字が出現する演出画像となっている。

本実施形態では、辻斬り予告の種別（態様）として、「辻斬り予告 1」～「辻斬り予告 5」が規定されている。

「辻斬り予告 1」では、辻斬り予告画像として、「辻斬り予告画像 1」が表示される。

辻斬り予告画像 1 では、画面が切り裂かれて、「チャンス! ?」なる文字が表示される。

「辻斬り予告 2」では、辻斬り予告画像として、「辻斬り予告画像 2」が表示される。
辻斬り予告画像 2 では、画面が切り裂かれて、「大チャンス! ?」なる文字が表示される。

「辻斬り予告 3」では、辻斬り予告画像として、「辻斬り予告画像 3」が表示される。
辻斬り予告画像 3 では、画面が切り裂かれて、「激熱! ?」なる文字が表示される。

「辻斬り予告 4」では、辻斬り予告画像として、「辻斬り予告画像 4」が表示される。
辻斬り予告画像 4 では、画面が切り裂かれて、「超熱! ?」なる文字が表示される。

「辻斬り予告 5」では、辻斬り予告画像として、「辻斬り予告画像 5」が表示される。
辻斬り予告画像 5 では、画面が切り裂かれて、「乱舞!!」なる文字が表示される。

辻斬り予告の各種別の期待度は、期待度が高いものから順に、「辻斬り予告 5」、「辻斬り予告 4」、「辻斬り予告 3」、「辻斬り予告 2」、「辻斬り予告 1」（期待度高→期待度低）となるように規定されている。

【0208】

特に、パチンコ機 1 では、メイン予告演出によって、設定値が示唆される。

すなわち、「特図高確率状態」の生起中には、設定値が上位の値であるほど、辻斬り予告の演出強度として、「辻斬り予告強度 1」～「辻斬り予告強度 5」が選択される確率が高くなっている。これによって、「特図高確率状態」の生起中には、設定値が上位の値であるほど、辻斬り予告が実行される確率が高くなる。

したがって、「特図高確率状態」の生起中には、辻斬り予告が実行される頻度に応じて、設定値が示唆される。

また、変動パターンの種別（変動パターン番号）として、「スーパーリーチ変動 5」が選択された場合には、辻斬り予告の種別として、必ず、「辻斬り予告 5」が選択される。

これによって、「特図低確率状態」の生起中において、当選時のメイン予告演出として「辻斬り予告 5」が実行された場合には、設定値＝「6」であることが示唆される。

【0209】

次に、パチンコ機 1 において実行されるサブ予告演出を説明する。

パチンコ機 1 では、変動演出の実行中に、サブ予告演出が実行される。

「サブ予告演出」とは、変動演出中に実行される演出であって、当該変動演出に係る始動判定（特図当落判定、特図停止図柄判定、特図変動パターン判定等）の結果を示唆する演出となっている。

本実施形態では、サブ予告演出は、特図当落判定の結果（具体的には、「大当たり」である可能性）を示唆する。

本実施形態では、サブ予告演出の種別として、「キャラクター予告」が規定されている。

【0210】

「キャラクター予告」は、その演出態様（後述するキャラクター予告画像の内容）により、特図当落判定の結果（期待度）を示唆する。

キャラクター予告は、表示画面 31a におけるキャラクター予告画像の表示を含んで構成されている。

本実施形態では、キャラクター予告の種別（態様）として、「キャラクター予告 1」～「キャラクター予告 5」が規定されている。

「キャラクター予告 1」では、キャラクター予告画像として、「キャラクター予告画像 1」が表示される。キャラクター予告画像 1 では、「キャラクター A」が表示される。

「キャラクター予告 2」では、キャラクター予告画像として、「キャラクター予告画像 2」が表示される。キャラクター予告画像 2 では、「キャラクター B」が表示される。

「キャラクター予告 3」では、キャラクター予告画像として、「キャラクター予告画像 3」が表示される。キャラクター予告画像 3 では、「キャラクター C」が表示される。

「キャラクター予告 4」では、キャラクター予告画像として、「キャラクター予告画像 4」が表示される。キャラクター予告画像 4 では、「キャラクター D」が表示される。

「キャラクター予告5」では、キャラクター予告画像として、「キャラクター予告画像5」が表示される。キャラクター予告画像5では、「キャラクターE」が表示される。

【0211】

特に、パチンコ機1では、サブ予告演出によって、設定値が示唆される。

すなわち、設定値が上位の値であるほど、キャラクター予告の演出強度として、「キャラクター予告強度1」～「キャラクター予告強度5」が選択される確率が高くなっている。これによって、設定値が上位の値であるほど、キャラクター予告が実行される確率が高くなる。

したがって、キャラクター予告が実行される頻度に応じて、設定値が示唆される。

また、「キャラクター予告5」は、設定値＝「5」又は「6」である場合にのみ選択される。

10

これによって、サブ予告演出として「キャラクター予告5」が実行された場合には、設定値＝「5」又は「6」であることが示唆される。

【0212】

次に、パチンコ機1において実行される大当たり演出を説明する。

パチンコ機1では、大当たり遊技状態の生起中に、大当たり演出が実行される。

「大当たり演出」とは、大当たり遊技状態の生起中に実行される演出であって、当該大当たり遊技状態の種別（当該大当たり遊技状態の生起中に実行されるラウンド遊技の回数、当該大当たり遊技状態の終了後の遊技状態（「特図高確率状態」又は「特図低確率状態」）、当該大当たり遊技状態の終了後の時短回数等）を示唆する演出となっている。

20

「大当たり演出」は、その演出態様（後述する大当たり演出画像の内容）により、大当たり遊技状態の種別を示唆する。

大当たり演出は、オープニング期間中に実行されるオープニング演出と、インターバル期間中に実行されるインターバル演出と、ラウンド遊技中に実行されるラウンド演出と、エンディング期間中に実行されるエンディング演出と、を含んで構成されている。

「オープニング期間」は、大当たり遊技状態の開始からオープニング時間が経過するまでの期間をいう。「インターバル期間」は、オープニング期間の終了から1回目のラウンド遊技の開始までの期間、または、各回のラウンド遊技の終了から次のラウンド遊技の開始までの期間をいう。エンディング期間は、最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル期間の終了からエンディング時間が経過するまでの期間をいう。

30

大当たり演出は、表示画面31aにおける大当たり演出画像の表示を含んで構成されている。

【0213】

本実施形態では、大当たり演出の種別（態様）として、「大当たり演出1」と、「大当たり演出2」と、「大当たり演出3」と、「大当たり演出4」と、「大当たり演出5」と、「大当たり演出6」と、「大当たり演出7」と、「大当たり演出8」と、「大当たり演出9」と、「大当たり演出10」と、が規定されている。

「大当たり演出1」は、「大当たり1図柄」が停止表示された場合に選択される。「大当たり演出2」は、「大当たり2図柄」が停止表示された場合に選択される。「大当たり演出3」は、「大当たり3図柄」が停止表示された場合に選択される。「大当たり演出4」は、「大当たり4図柄」が停止表示された場合に選択される。「大当たり演出5」は、「大当たり5図柄」が停止表示された場合に選択される。

40

「大当たり演出6」は、「大当たり6図柄」が停止表示された場合に選択される。「大当たり演出7」は、「大当たり7図柄」が停止表示された場合に選択される。「大当たり演出8」は、「大当たり8図柄」が停止表示された場合に選択される。「大当たり演出9」は、「大当たり9図柄」が停止表示された場合に選択される。「大当たり演出10」は、「大当たり10図柄」が停止表示された場合に選択される。

【0214】

特に、「大当たり演出8」の態様として、「通常ボーナス演出」と、「プレミアムボーナス演出」と、が規定されている。

50

「通常ボーナス演出」は、設定値に関わらず選択される。一方、「プレミアムボーナス演出」は、設定値＝「5」又は「6」である場合にのみ選択され得る。

これによって、大当たり演出として「プレミアムボーナス演出」が実行された場合には、設定値＝「5」又は「6」であることが示唆される。

さらに、「大当たり8」の当選時において、設定値＝「5」又は「6」である場合には、抽選により、「大当たり演出8」の態様として、「通常ボーナス演出」及び「プレミアムボーナス演出」のうち、一方の態様が選択される。

この際、「大当たり8」の開始時に、保留内連チャン状態が発生している場合には、保留内連チャン状態が発生していない場合と比較して、「大当たり演出8」の態様として「プレミアムボーナス演出」が選択される確率が高くなる。

これによって、「プレミアムボーナス演出」が実行された場合には、設定値＝「5」又は「6」であることが示唆されるとともに、保留内連チャン状態が発生している可能性が高いことが示唆される。

「保留内連チャン状態」は、所定の判定時（大当たり遊技状態の開始時、エンディング期間の開始時等）において、始動情報記憶領域に記憶されている始動情報に、「大当たり」に当選したことを示す始動情報が含まれている状態をいう。

【0215】

次に、ステップS31-3のコマンド解析処理を説明する。

図35は、コマンド解析処理を示すフローチャートである。

コマンド解析処理は、ステップS31-3で実行されると、図35に示すように、ステップS32-1に移行する。

ステップS32-1では、設定値コマンド受信処理を実行し、ステップS32-2に移行する。

設定値コマンド受信処理では、設定値を指定するサブコマンドを受信したか否かを判定する。そして、設定値を指定するサブコマンドを受信したと判定した場合には、当該サブコマンドが指定する設定値を、演出制御回路300のRAMの所定領域に保存（記憶）する。

ステップS32-2では、遊技状態コマンド受信処理を実行し、ステップS32-3に移行する。

遊技状態コマンド受信処理では、遊技状態指定コマンドを受信したか否かを判定する。そして、遊技状態指定コマンドを受信したと判定した場合には、各種演出フラグの設定を行う。

ステップS32-3では、保留コマンド受信処理を実行し、ステップS32-4に移行する。保留コマンド受信処理については、後述する。

ステップS32-4では、先読みコマンド受信処理を実行し、ステップS32-5に移行する。先読みコマンド受信処理については、後述する。

ステップS32-5では、変動コマンド受信処理を実行し、ステップS32-6に移行する。変動コマンド受信処理については、後述する。

ステップS32-6では、停止コマンド受信処理を実行し、ステップS32-7に移行する。停止コマンド受信処理については、後述する。

ステップS32-7では、オープニングコマンド受信処理を実行し、一連の処理を終了して次の処理（ステップS31-4）に移行する。オープニングコマンド受信処理については、後述する。

【0216】

次に、ステップS32-3の保留コマンド受信処理を説明する。

図36は、保留コマンド受信処理を示すフローチャートである。

保留コマンド受信処理は、ステップS32-3で実行されると、図36に示すように、ステップS36-1に移行する。

ステップS36-1では、保留数指定コマンドを受信したか否かを判定し、保留数指定コマンドを受信したと判定した場合（Yes）には、ステップS36-2に移行し、保留

10

20

30

40

50

数指定コマンドを受信していないと判定した場合（N o）には、一連の処理を終了して次の処理（ステップS 3 2－4）に移行する。

ステップS 3 6－2では、保留数指定コマンドが保留数の増加（保留数が「1」増加したこと）を指定しているか否かを判定し、保留数指定コマンドが保留数の増加を指定していると判定した場合（Y e s）には、ステップS 3 6－3に移行し、保留数指定コマンドが保留数の増加を指定していない（保留数が「1」減少したことを指定している）と判定した場合（N o）には、ステップS 3 6－4に移行する。

【0 2 1 7】

ステップS 3 6－3では、保留数加算処理を実行し、ステップS 3 6－4に移行する。

保留数加算処理では、まず、保留数指定コマンドが特図1 保留数の増加を指定しているか否かを判定する。

そして、保留数指定コマンドが特図1 保留数の増加を指定していると判定した場合には、特図1 保留数カウンタに設定されている値に「1」を加算した値を、新たに特図1 保留数カウンタに設定する。また、新たに取得（記憶）された特図1 始動情報に対応する通常保留演出を設定する。

これには、通常保留演出に対応する演出制御テーブルを読み出し、読み出した演出制御テーブルを、演出制御回路3 0 0のR A Mの所定領域に設定する。この際、保留図柄hを表示する表示領域として、保留図柄表示領域b 2に含まれる4つの表示位置のうち、新たに取得された特図1 始動情報が記憶されている記憶部（第1記憶部～第4記憶部）に対応する表示位置が設定される。ここで、新たに取得された特図1 始動情報が記憶されている記憶部（第1記憶部～第4記憶部）は、特図1 保留数カウンタの値に基づいて判定する。

一方、保留数指定コマンドが特図2 保留数の増加を指定していると判定した場合には、特図2 保留数カウンタに設定されている値に「1」を加算した値を、新たに特図2 保留数カウンタに設定する。また、新たに取得（記憶）された特図2 始動情報に対応する通常保留演出を設定する。

これには、通常保留演出に対応する演出制御テーブルを読み出し、読み出した演出制御テーブルを、演出制御回路3 0 0のR A Mの所定領域に設定する。この際、保留図柄hを表示する表示領域として、保留図柄表示領域b 3に含まれる4つの表示位置のうち、新たに取得された特図2 始動情報が記憶されている記憶部（第1記憶部～第4記憶部）に対応する表示位置が設定される。ここで、新たに取得された特図2 始動情報が記憶されている記憶部（第1記憶部～第4記憶部）は、特図2 保留数カウンタの値に基づいて判定する。

【0 2 1 8】

ステップS 3 6－4では、保留数減算処理を実行し、一連の処理を終了して次の処理（ステップS 3 2－4）に移行する。

保留数減算処理では、まず、保留数指定コマンドが特図1 保留数の減算を指定しているか否かを判定する。

そして、保留数指定コマンドが特図1 保留数の減算を指定していると判定した場合には、特図1 保留数カウンタに設定されている値から「1」を減算した値を、新たに特図1 保留数カウンタに設定する。また、保留図柄表示領域b 2に表示されている各保留図柄hの表示位置を変更（シフト）する。

具体的には、保留図柄表示領域b 1に表示されている保留図柄hに対応する保留演出を終了する。これによって、終了された保留演出に対応する保留図柄hの表示が終了される。

また、保留図柄表示領域b 2における第1記憶部に対応する表示位置に保留図柄hが表示されている場合には、当該保留図柄hの表示位置を、保留図柄表示領域b 2（第1記憶部に対応する表示位置）から保留図柄表示領域b 1に変更（シフト）する。

また、保留図柄表示領域b 2における第2記憶部に対応する表示位置に保留図柄hが表示されている場合には、当該保留図柄hの表示位置を、第2記憶部に対応する表示位置から第1記憶部に対応する表示位置に変更（シフト）する。

また、保留図柄表示領域b 2における第3記憶部に対応する表示位置に保留図柄hが表

10

20

30

40

50

示されている場合には、当該保留図柄 h の表示位置を、第 3 記憶部に対応する表示位置から第 2 記憶部に対応する表示位置に変更（シフト）する。

また、保留図柄表示領域 b 2 における第 4 記憶部に対応する表示位置に保留図柄 h が表示されている場合には、当該保留図柄 h の表示位置を、第 4 記憶部に対応する表示位置から第 2 記憶部に対応する表示位置に変更（シフト）する。

【0219】

一方、保留数指定コマンドが特図 2 保留数の減算を指定していると判定した場合には、特図 2 保留数カウンタに設定されている値から「1」を減算した値を、新たに特図 2 保留数カウンタに設定する。また、保留図柄表示領域 b 3 に表示されている各保留図柄 h の表示位置を変更（シフト）する。

具体的には、保留図柄表示領域 b 1 に表示されている保留図柄 h に対応する保留演出を終了する。これによって、終了された保留演出に対応する保留図柄 h の表示が終了される。

また、保留図柄表示領域 b 3 における第 1 記憶部に対応する表示位置に保留図柄 h が表示されている場合には、当該保留図柄 h の表示位置を、保留図柄表示領域 b 3（第 1 記憶部に対応する表示位置）から保留図柄表示領域 b 1 に変更（シフト）する。

また、保留図柄表示領域 b 3 における第 2 記憶部に対応する表示位置に保留図柄 h が表示されている場合には、当該保留図柄 h の表示位置を、第 2 記憶部に対応する表示位置から第 1 記憶部に対応する表示位置に変更（シフト）する。

また、保留図柄表示領域 b 3 における第 3 記憶部に対応する表示位置に保留図柄 h が表示されている場合には、当該保留図柄 h の表示位置を、第 3 記憶部に対応する表示位置から第 2 記憶部に対応する表示位置に変更（シフト）する。

また、保留図柄表示領域 b 3 における第 4 記憶部に対応する表示位置に保留図柄 h が表示されている場合には、当該保留図柄 h の表示位置を、第 4 記憶部に対応する表示位置から第 2 記憶部に対応する表示位置に変更（シフト）する。

【0220】

次に、ステップ S 3 2 - 4 の先読みコマンド受信処理を説明する。

図 3 7 は、先読みコマンド受信処理を示すフローチャートである。

先読みコマンド受信処理は、ステップ S 3 2 - 4 で実行されると、図 3 7 に示すように、ステップ S 3 3 - 1 に移行する。

ステップ S 3 3 - 1 では、先読み指定コマンド（第 1 先読み指定コマンド、第 2 先読み指定コマンド及び第 3 先読み指定コマンド）を受信したか否かを判定し、先読み指定コマンドを受信したと判定した場合（Yes）には、ステップ S 3 3 - 2 に移行し、先読み指定コマンドを受信していないと判定した場合（No）には、一連の処理を終了して次の処理（ステップ S 3 2 - 5）に移行する。

【0221】

ステップ S 3 3 - 2 では、先読み情報解析処理を実行し、ステップ S 3 3 - 3 に移行する。先読み情報解析処理では、先読み指定コマンドが指定する情報を、保留情報として、演出制御回路 3 0 0 の RAM の所定領域に記憶する。

演出制御回路 3 0 0 の RAM には、保留情報を記憶することが可能な保留情報記憶領域が設定されている。また、保留情報記憶領域として、第 1 特別図柄抽選（RAM 2 3 0 の特図 1 始動情報記憶領域）に対応する第 1 保留情報記憶領域と、第 2 特別図柄抽選（RAM 2 3 0 の特図 2 始動情報記憶領域）に対応する第 2 保留情報記憶領域と、が設定されている。

第 1 保留情報記憶領域は、保留情報を記憶することが可能な記憶部として、第 1 記憶部～第 4 記憶部を含んで構成されている。そして、第 1 保留情報記憶領域には、特図 1 始動情報記憶領域に記憶されている特図 1 始動情報に対応する保留情報が記憶される。すなわち、第 1 保留情報記憶領域の第 1 記憶部に記憶されている保留情報は、特図 1 始動情報記憶領域の第 1 記憶部に記憶されている特図 1 始動情報に対応している。また、第 1 保留情報記憶領域の第 2 記憶部に記憶されている保留情報は、特図 1 始動情報記憶領域の第 2 記

10

20

30

40

50

憶部に記憶されている特図1始動情報に対応している。また、第1保留情報記憶領域の第3記憶部に記憶されている保留情報は、特図1始動情報記憶領域の第3記憶部に記憶されている特図1始動情報に対応している。また、第1保留情報記憶領域の第4記憶部に記憶されている保留情報は、特図1始動情報記憶領域の第4記憶部に記憶されている特図1始動情報に対応している。

第2保留情報記憶領域は、保留情報を記憶することが可能な記憶部として、第1記憶部～第4記憶部を含んで構成されている。そして、第2保留情報記憶領域には、特図2始動情報記憶領域に記憶されている特図2始動情報に対応する保留情報が記憶される。すなわち、第2保留情報記憶領域の第1記憶部に記憶されている保留情報は、特図2始動情報記憶領域の第1記憶部に記憶されている特図1始動情報に対応している。また、第2保留情報記憶領域の第2記憶部に記憶されている保留情報は、特図2始動情報記憶領域の第2記憶部に記憶されている特図1始動情報に対応している。また、第2保留情報記憶領域の第3記憶部に記憶されている保留情報は、特図2始動情報記憶領域の第3記憶部に記憶されている特図1始動情報に対応している。また、第2保留情報記憶領域の第4記憶部に記憶されている保留情報は、特図2始動情報記憶領域の第4記憶部に記憶されている特図1始動情報に対応している。

各保留情報は、停止図柄の種別を示す図柄情報と、変動モードの内容（「変動モード番号」又は「不定値」）を示す第1変動情報と、変動パターンの内容（「変動パターン番号」又は「不定値」）を示す第2変動情報と、を含んでなる。

【0222】

先読み情報解析処理では、まず、受信した第1先読み指定コマンドが第1特別図柄抽選に対応するものであるか否かを判定する。

そして、受信した第1先読み指定コマンドが第1特別図柄抽選に対応するものであると判定した場合には、第1先読み指定コマンドが指定する停止図柄の種別（「はずれ図柄」又は「大当たりp図柄」）と、第2先読み指定コマンドが指定する変動モードの内容（「変動モードm」又は「不定値」）と、第3先読み指定コマンドが指定する変動パターンの内容（「変動パターンn」又は「不定値」）と、を解析して、解析した停止図柄の種別に対応する図柄情報と、解析した変動モードの内容に対応する第1変動情報と、解析した変動パターンの内容に対応する第2変動情報と、を含む保留情報を生成する。そして、生成した保留情報を、第1保留情報記憶領域に記憶（保存）する。

一方、受信した第1先読み指定コマンドが第2特別図柄抽選に対応するものであると判定した場合には、第1先読み指定コマンドが指定する停止図柄の種別（「はずれ図柄」又は「大当たりp図柄」）と、第2先読み指定コマンドが指定する変動モードの内容（「変動モードm」又は「不定値」）と、第3先読み指定コマンドが指定する変動パターンの内容（「変動パターンn」又は「不定値」）と、を解析して、解析した停止図柄の種別に対応する図柄情報と、解析した変動モードの内容に対応する第1変動情報と、解析した変動パターンの内容に対応する第2変動情報と、を含む保留情報を生成する。そして、生成した保留情報を、第2保留情報記憶領域に記憶（保存）する。

以下の説明では、ステップS33-2で保留情報記憶領域に記憶された保留情報を、「先読み対象保留情報」とする。また、第1保留情報記憶領域に記憶されている保留情報のうち、先読み対象保留情報より先に報知表示（変動表示及び停止表示）が実行される保留情報を、「先行保留情報」とする。

【0223】

ステップS33-3では、先読み予告演出を実行中であるか否かを判定し、先読み予告演出を実行中でないと判定した場合（No）には、ステップS33-4に移行し、先読み予告演出を実行中であると判定した場合（Yes）には、一連の処理を終了して次の処理（ステップS32-5）に移行する。

本実施形態では、先読み予告演出の実行中には、演出制御回路300のRAMの先読み予告演出中フラグ領域に「1」が設定される。したがって、ステップS33-3では、演出制御回路300のRAMの先読み予告演出中フラグ領域に「1」が設定されているか否

かに基づいて、先読み予告演出を実行中であるか否かを判定する。

ステップS 3 3 - 4では、先読み予告演出実行条件を満たすか否かを判定し、先読み予告演出実行条件を満たすと判定した場合（Y e s）には、ステップS 3 3 - 5に移行し、先読み予告演出実行条件を満たさないと判定した場合（N o）には、一連の処理を終了して次の処理（ステップS 3 2 - 5）に移行する。

本実施形態では、（１）先読み対象保留情報が、特図１始動情報に対応する保留情報であること、（２）所定数（本実施形態では、「２」）以上の先行保留情報が記憶されていること、（３）変動パターンの種別として「ノーマルリーチ変動」又は「スーパーリーチ変動」に属する種別（変動パターン番号）を示す先行保留情報が存在しないこと、（４）時短制御の停止中であること、（５）大当り遊技状態の生起中でないこと、の全ての条件を満たす場合に、先読み予告演出実行条件を満たすと判定される。

なお、先読み予告演出実行条件の内容は、適宜、変更することが可能である。すなわち、上記（１）～（５）の全ての条件ではなく、上記（１）～（５）のうち一又は複数の条件を満たす場合に、先読み予告演出実行条件を満たすと判定される構成としても構わない。また、先読み予告演出実行条件として、上記（１）～（５）の条件とは異なる他の条件が含まれていても構わない。

【０２２４】

ステップS 3 3 - 5では、先読み予告演出抽選処理を実行し、ステップS 3 3 - 6に移行する。先読み予告演出抽選処理では、先読み予告演出を実行するか否かを決定するための先読み予告演出抽選を実行する。

演出制御回路３００のＲＯＭには、先読み予告演出抽選の当り値が登録された先読み予告演出抽選テーブルが格納されている。

先読み予告演出抽選処理では、まず、所定の乱数カウンタから先読み予告演出抽選乱数を取得する。そして、取得した先読み予告演出抽選乱数と、先読み予告演出抽選テーブルと、に基づいて、先読み予告演出を実行するか否かを判定する。

ステップS 3 3 - 6では、ステップS 3 3 - 5で実行された先読み予告演出抽選に当選したか否かを判定し、先読み予告演出抽選に当選したと判定した場合（Y e s）には、ステップS 3 3 - 7に移行し、先読み予告演出抽選に落選したと判定した場合（N o）には、一連の処理を終了して次の処理（ステップS 3 2 - 5）に移行する。

【０２２５】

ステップS 3 3 - 7では、先読み予告演出設定処理を実行し、一連の処理を終了して次の処理（ステップS 3 2 - 5）に移行する。先読み予告演出設定処理では、先読み予告演出（保留予告演出）の内容を設定する。

具体的には、先読み予告演出設定処理では、まず、保留予告演出強度設定処理を実行する。保留予告演出強度設定処理では、保留予告演出の演出強度を設定する。

本実施形態では、保留予告演出の演出強度として、「保留予告強度１」と、「保留予告強度２」と、「保留予告強度３」と、「保留予告強度４」と、が規定されている。

そして、各演出強度の期待度は、期待度が高いものから順に、「保留予告強度４」、「保留予告強度３」、「保留予告強度２」、「保留予告強度１」（期待度高→期待度低）となるように規定されている。

演出制御回路３００のＲＯＭには、演出強度抽選乱数と、保留予告演出の演出強度（「保留予告強度４」～「保留予告強度１」）と、の対応が登録された保留予告演出強度抽選テーブルが格納されている。

また、保留予告演出強度抽選テーブルとして、変動モードの種別と、変動パターンの種別と、停止図柄の種別と、の組み合わせのそれぞれに対応する保留予告演出強度抽選テーブルが格納されている。

保留予告演出強度設定処理では、まず、所定の乱数カウンタから演出強度抽選乱数を取得する。また、先読み対象保留情報が示す変動モードの種別と、先読み対象保留情報が示す変動パターンの種別と、先読み対象保留情報が示す停止図柄の種別と、を確認して、この確認結果に対応する保留予告演出強度抽選テーブルを読み出す。そして、取得した演出

10

20

30

40

50

強度抽選乱数と、読み出した保留予告演出強度抽選テーブルと、に基づいて、保留予告演出の演出強度を決定（判定）する。

先読み予告演出設定処理では、保留予告演出の演出強度を決定すると、次に、最終色設定処理に移行する。

【0226】

最終色設定処理では、最終色を設定する。

以下の説明では、先読み対象保留情報に対応する保留図柄hを、「先読み対象保留図柄」とする。

「最終色」とは、保留予告演出において最終的に変化する先読み対象保留図柄の色をいう。

本実施形態では、保留予告演出の演出強度として「保留予告強度4」が決定された場合には、最終色として「金色」を決定（判定）する。

一方、保留予告演出の演出強度として「保留予告強度3」が決定された場合には、最終色として「赤色」を決定（判定）する。

一方、保留予告演出の演出強度として「保留予告強度2」が決定された場合には、最終色として「緑色」を決定（判定）する。

一方、保留予告演出の演出強度として「保留予告強度1」が決定された場合には、最終色として「青色」を決定（判定）する。

先読み予告演出設定処理では、最終色を決定すると、次に、保留変化契機設定処理に移行する。

ここで、保留予告演出の態様により、設定値を示唆する構成としても構わない。

具体的には、所定条件が成立した場合に、最終色として、設定値に応じた色が選択される構成としても構わない。

すなわち、保留図柄hの色（種別）として、「白色」、「青色」、「緑色」、「赤色」及び「金色」に加えて、特殊色（例えば、「虹色」）を規定する。そして、演出制御回路300のRAMの所定領域に保存されている設定値を考慮して、最終色を決定する。

例えば、保留予告演出の演出強度として「保留予告強度4」が決定され、かつ、演出制御回路300のRAMの所定領域に保存されている設定値＝「6」又は「5」である場合に、最終色として、「金色」及び「虹色」のうち、一方の色が決定される構成とする。この際、抽選により、「金色」及び「虹色」のうち、一方の色を決定する。

なお、保留予告演出の演出強度として「保留予告強度3」～「保留予告強度1」が決定された場合には、最終色として「虹色」が決定されることがない。また、演出制御回路300のRAMの所定領域に保存されている設定値＝「4」～「1」である場合には、最終色として「虹色」が決定されることがない。

これによって、保留予告演出の態様（保留図柄hの色）により、設定値を示唆することが可能となる。

【0227】

保留変化契機設定処理では、保留変化契機を設定する。

演出制御回路300のROMには、保留変化契機抽選乱数と、保留変化契機の組み合わせと、の対応が登録された保留変化契機抽選テーブルが格納されている。

また、保留変化契機抽選テーブルとして、特図1保留数（「3」又は「4」）と、変動モードの種別と、最終色と、の組み合わせのそれぞれに対応する保留変化契機抽選テーブルが格納されている。

先読み対象保留情報が示す変動モードの種別が「擬似連なし変動」である場合に対応する保留変化契機抽選テーブルには、保留変化契機の組み合わせとして、先読み対象保留情報の取得時（記憶時）、各回の先行保留情報に係る変動演出の開始時、及び、先読み対象保留情報に係る変動演出の開始時のうち、少なくとも一の保留変化契機を含む組み合わせが登録されている。

一方、先読み対象保留情報が示す変動モードの種別が「擬似連2変動」～「擬似連4変動」である場合に対応する保留変化契機抽選テーブルには、保留変化契機の組み合わせと

10

20

30

40

50

して、先読み対象保留情報の取得時（記憶時）、各回の先行保留情報に係る変動演出の開始時、先読み対象保留情報に係る変動演出の開始時、先読み対象保留情報に係る変動演出に含まれる各回の擬似変動演出の開始時、先読み対象保留情報に係る変動演出に含まれる各回の擬似変動演出の終了時のうち、少なくとも一の保留変化契機を含む組み合わせが登録されている。

保留変化契機設定処理では、まず、所定の乱数カウンタから保留変化契機抽選乱数を取得する。また、特図 1 保留数と、先読み対象保留情報が示す変動モードの種別と、最終色設定処理で決定された最終色と、を確認して、この確認結果に対応する保留変化契機抽選テーブルを読み出す。そして、取得した保留変化契機抽選乱数と、読み出した保留変化契機抽選テーブルと、に基づいて、保留変化契機の組み合わせを決定（判定）する。そして、決定した保留変化契機の組み合わせにしたがって、当該保留予告演出に係る一回又は複数回の保留変化契機を設定する。

先読み予告演出設定処理では、保留変化契機を設定すると、次に、保留変化内容設定処理に移行する。

【0228】

保留変化内容設定処理では、各回の保留変化契機に対応する保留変化内容を設定する。

具体的には、保留変化内容設定処理では、保留変化内容として、変化前の先読み対象保留の色と、変化後の先読み対象保留図柄の色と、が設定される。

本実施形態では、保留変化契機設定処理で設定された 1 回又は複数回の保留変化契機のうち、後に到来する保留変化契機（後の回の保留変化契機）から順に、各回の保留変化契機に対応する保留変化内容が決定される。

例えば、保留変化契機設定処理で 3 回の保留変化契機が設定された場合には、3 回目（最終回）の保留変化契機、2 回目の保留変化契機、1 回目の保留変化契機の順に、各回の保留変化契機に対応する保留変化内容が決定される。

また、各回の保留変化契機に対応する保留変化内容を決定する際には、まず、変化後の先読み対象保留図柄の色が決定され、次に、変化前の先読み対象保留図柄の色が決定される。この際、変化前の先読み対象保留図柄の色として、変化後の先読み対象保留図柄の色と比較して、期待度が低い色が決定される。これによって、各回の保留変化契機の到来に応じて、先読み対象保留図柄の色が、期待度が高い色に変化（昇格）する。

演出制御回路 300 の ROM には、保留変化内容抽選乱数と、変化前の先読み対象保留図柄の色と、の対応が登録された保留変化内容抽選テーブルが格納されている。

また、保留変化内容抽選テーブルとして、保留図柄 h の各色（変化後の先読み対象保留図柄の色）に対応する保留変化内容抽選テーブルが格納されている。

そして、保留図柄 h の各色（変化後の先読み対象保留図柄の色）に対応する保留変化内容抽選テーブルでは、変化前の先読み対象保留図柄の色として、変化後の先読み対象保留図柄の色と比較して、期待度が低い色のみが登録されている。

保留変化内容設定処理では、まず、保留変化契機設定処理で設定された保留変化契機のうち、最終回の保留変化契機について、保留変化内容を決定する。これには、まず、最終回の保留変化契機に係る変化後の先読み対象保留図柄の色を決定する。この際、最終回の保留変化契機に係る変化後の先読み対象保留図柄の色として、最終色設定処理で決定された最終色を決定する。次に、最終回の保留変化契機に係る変化前の先読み対象保留図柄の色を決定する。これには、まず、所定の乱数カウンタから保留変化内容抽選乱数を取得する。また、最終回の保留変化契機について決定された変化後の先読み対象保留図柄の色に対応する保留変化内容抽選テーブルを読み出す。そして、取得した保留変化内容抽選乱数と、読み出した保留変化内容抽選テーブルと、に基づいて、最終回の保留変化契機に係る変化前の先読み対象保留図柄の色を決定する。

保留変化内容設定処理では、次に、保留変化契機設定処理で設定された保留変化契機のうち、最終回の保留変化契機を除いた、各回の保留変化契機について、保留変化内容を決定する。この際、後に到来する保留変化契機から順に、各回の保留変化契機に対応する保留変化内容を決定する。

各回の保留変化契機に対応する保留変化内容を決定するには、まず、当該保留変化契機に係る変化後の先読み対象保留図柄の色を決定する。この際、今回の保留変化契機に係る変化後の先読み対象保留図柄の色として、次回の保留変化契機について決定された変化前の先読み対象保留図柄の色を決定する。次に、今回の保留変化契機に係る変化前の先読み対象保留図柄の色を決定する。これには、まず、所定の乱数カウンタから保留変化内容抽選乱数を取得する。また、今回の保留変化契機について決定された変化後の先読み対象保留図柄の色に対応する保留変化内容抽選テーブルを読み出す。そして、取得した保留変化内容抽選乱数と、読み出した保留変化内容抽選テーブルと、に基づいて、今回の保留変化契機に係る変化前の先読み対象保留図柄の色を決定する。

保留変化内容設定処理では、次に、各回の保留変化契機について決定された保留変化内容を、当該保留変化契機に対応付けて設定する。これによって、各回の保留変化契機の到来に応じて、当該保留変化契機について設定されている保留変化内容にしたがって、先読み対象保留図柄の色が変化（昇格）する。

【0229】

先読み予告演出設定処理では、次に、演出制御回路300のRAMの先読み予告演出中フラグ領域に「1」を設定する。

以上によって、初回の保留変化契機の到来に応じて、保留予告演出が開始される。

なお、図示しない処理によって、保留予告演出の終了に応じて、演出制御回路300のRAMの先読み予告演出中フラグ領域に「0」が設定される。

【0230】

次に、ステップS32-5の変動コマンド受信処理を説明する。

図38は、変動コマンド受信処理を示すフローチャートである。

変動コマンド受信処理は、ステップS32-5で実行されると、図38に示すように、ステップS34-1に移行する。

ステップS34-1では、所定の制御コマンドを受信したか否かを判定し、所定の制御コマンドを受信したと判定した場合（Yes）には、ステップS34-2に移行し、所定の制御コマンドを受信していないと判定した場合（No）には、一連の処理を終了して次の処理（ステップS32-6）に移行する。

ここで、所定の制御コマンドは、図柄種別指定コマンド、変動モード指定コマンド及び変動パターン指定コマンドをいう。

ステップS34-2では、停止演出決定処理を実行し、ステップS34-3に移行する。停止演出決定処理では、停止演出の態様（停止演出番号）を決定する。

具体的には、停止演出決定処理では、図柄種別指定コマンドが指定する停止図柄の種別に基づいて、停止演出の態様（停止演出番号）を決定する。そして、決定した停止演出番号を、演出制御回路300のRAMの所定領域に保存する。

ここで、停止演出の態様により、設定値を示唆する構成としても構わない。

具体的には、所定条件が成立した場合に、停止演出の態様として、設定値に応じた態様が選択される構成としても構わない。

すなわち、第1演出図柄z1の態様（種別）として、通常演出図柄と、特殊演出図柄と、を規定する。そして、演出制御回路300のRAMの所定領域に保存されている設定値を考慮して、停止演出において停止表示される第1演出図柄z1の態様を決定する。

例えば、演出制御回路300のRAMの所定領域に保存されている設定値＝「6」又は「5」である場合に、停止演出において停止表示される演出図柄z1の態様として、通常演出図柄及び特殊演出図柄のうち、一方の態様が決定される構成とする。この際、抽選により、通常演出図柄及び特殊演出図柄のうち、一方の態様を決定する。

なお、演出制御回路300のRAMの所定領域に保存されている設定値＝「4」～「1」である場合には、停止演出において停止表示される第1演出図柄z1の態様として特殊演出図柄が決定されることがない。

これによって、停止演出において停止表示される第1演出図柄z1の態様により、設定値を示唆することが可能となる。

10

20

30

40

50

【0231】

ステップS34-3では、変動演出決定処理を実行し、ステップS34-4に移行する。変動演出決定処理では、変動演出の態様（変動演出番号）を決定する。

具体的には、変動演出決定処理では、まず、第1変動演出の態様（変動演出番号）を決定する第1変動演出決定処理を実行する。

演出制御回路300のROMには、変動モードの種別（変動モード番号）と、第1変動演出の態様（変動演出番号）と、の対応が登録された第1変動演出抽選テーブルが格納されている。

第1変動演出決定処理では、まず、第1変動演出抽選テーブルを読み出す。そして、第1変動演出抽選テーブルに登録されている第1変動演出の態様（変動演出番号）のうち、変動モード指定コマンドが指定する変動モードの種別（変動モード番号）に対応する第1変動演出の態様を決定（選択）する。

10

【0232】

変動演出決定処理では、次に、第2変動演出の態様（変動演出番号）を決定する第2変動演出決定処理を実行する。

演出制御回路300のROMには、変動パターンの種別（変動パターン番号）と、第2変動演出の態様（変動演出番号）と、の対応が登録された第2変動演出抽選テーブルが格納されている。

第2変動演出決定処理では、まず、第2変動演出抽選テーブルを読み出す。そして、第2変動演出抽選テーブルに登録されている第2変動演出の態様（変動演出番号）のうち、変動パターン指定コマンドが指定する変動パターンの種別（変動パターン番号）に対応する第2変動演出の態様を決定（選択）する。

20

【0233】

変動演出決定処理では、次に、第1変動演出の態様（変動演出番号）として「擬似連変動演出」（「擬似連2変動演出」、「擬似連3変動演出」又は「擬似連4変動演出」）が決定されたか否かを判定する。そして、第1変動演出の態様（変動演出番号）として「擬似連変動演出」が決定されたと判定した場合には、当該「擬似連変動演出」に含まれる各回の「擬似連継続演出」の態様と、当該「擬似連変動演出」に含まれる「擬似連終了演出」の態様と、を決定する。

ここで、「擬似連演出」（「擬似連継続演出」又は「擬似連終了演出」）の態様により、設定値を示唆する構成としても構わない。

30

具体的には、所定条件が成立した場合に、「擬似連演出」の態様として、設定値に応じた態様を選択される構成としても構わない。

すなわち、「擬似連演出」の態様として、通常態様と、特殊態様と、を規定する。通常態様に係る「擬似連演出」では、「擬似連継続図柄」として、通常擬似連継続図柄が表示される。一方、特殊態様に係る「擬似連演出」では、「擬似連継続図柄」として、特殊擬似連継続図柄が表示される。そして、演出制御回路300のRAMの所定領域に保存されている設定値を考慮して、「擬似連演出」の態様を決定する。

例えば、変動モードの種別として「擬似連4変動」が決定され（第1変動演出の態様として、「擬似連4変動演出」が決定され）、かつ、演出制御回路300のRAMの所定領域に保存されている設定値＝「6」又は「5」である場合に、「擬似連演出」の態様として、通常態様及び特殊態様のうち、一方の態様が決定される構成とする。この際、抽選により、通常態様及び特殊態様のうち、一方の態様を決定する。

40

なお、変動モードの種別として「擬似連2変動」又は「擬似連3変動」が決定された場合（第1変動演出の態様として、「擬似連2変動演出」又は「擬似連3変動演出」が決定された場合）には、「擬似連演出」の態様として、特殊態様が決定されることがない。また、演出制御回路300のRAMの所定領域に保存されている設定値＝「4」～「1」である場合には、「擬似連演出」の態様として、特殊態様が決定されることがない。

これによって、「擬似連演出」の態様（擬似連継続図柄の態様）により、設定値を示唆することが可能となる。

50

【0234】

ステップS34-4では、予告演出決定処理を実行し、ステップS34-5に移行する。予告演出決定処理では、メイン予告演出及びサブ予告演出の態様を決定する。

上記のように、本実施形態では、メイン予告演出として、辻斬り予告が実行され、サブ予告演出として、キャラクター予告が実行される。

予告演出決定処理では、まず、辻斬り予告（メイン予告演出）の演出強度（辻斬り予告を実行するか否か）を決定する。

本実施形態では、辻斬り予告の演出強度として、「辻斬り予告強度0」～「辻斬り予告強度5」が規定されている。

そして、辻斬り予告の演出強度として、「辻斬り予告強度0」が決定された場合には、辻斬り予告が実行されない。一方、辻斬り予告の演出強度として、「辻斬り予告強度1」～「辻斬り予告強度5」が決定された場合には、辻斬り予告が実行される。

辻斬り予告の各演出強度の期待度は、期待度が高いものから順に、「辻斬り予告強度5」、「辻斬り予告強度4」、「辻斬り予告強度3」、「辻斬り予告強度2」、「辻斬り予告強度1」（期待度高→期待度低）となるように規定されている。

演出制御回路300のROMには、演出強度抽選乱数と、辻斬り予告の演出強度（「辻斬り予告強度0」～「辻斬り予告強度5」）と、の対応が登録された辻斬り予告演出強度抽選テーブルが格納されている。

また、辻斬り予告演出強度抽選テーブルとして、「特図高確率状態」に対応する高確時辻斬り予告演出強度抽選テーブルと、「特図低確率状態」に対応する高確時辻斬り予告演出強度抽選テーブルと、が格納されている。

さらに、高確時辻斬り予告演出強度抽選テーブルとして、変動パターンの種別と、停止図柄の種別と、設定値（「1」～「6」）と、の組み合わせに対応する高確時辻斬り予告演出強度抽選テーブルが格納されている。

また、低確時辻斬り予告演出強度抽選テーブルとして、変動パターンの種別と、停止図柄の種別と、設定値（「1」～「6」）と、の組み合わせに対応する低確時辻斬り予告演出強度抽選テーブルが格納されている。

そして、上位の設定値に対応する高確時辻斬り予告演出強度抽選テーブルほど、辻斬り予告の演出強度として、「辻斬り予告強度1」～「辻斬り予告強度5」が選択される確率が高くなっている。換言すると、上位の設定値に対応する高確時辻斬り予告演出強度抽選テーブルほど、辻斬り予告の演出強度として、「辻斬り予告強度0」が選択される確率が低くなっている。

これによって、「特図高確率状態」の生起中には、演出制御回路300のRAMの所定領域に保存されている設定値が上位の値であるほど、辻斬り予告が実行される確率が高くなる。

また、「スーパーリーチ変動5」に対応する低確時辻斬り予告演出強度抽選テーブルには、辻斬り予告の演出強度として、「辻斬り予告強度5」のみが登録されている（「辻斬り予告強度0」～「辻斬り予告強度4」が登録されていない）。

ここで、上記のように、「特図低確率状態」の生起中において、「スーパーリーチ変動5」が実行されて、「大当たり図柄」が停止表示された場合には、設定値＝「6」であることが示唆される。

したがって、「特図低確率状態」の生起中において、「辻斬り予告強度5」に対応する種別の辻斬り予告（後述する「辻斬り予告5」）が実行されて、「大当たり図柄」が停止表示された場合には、設定値＝「6」であることが示唆される。

ここで、設定値「6」に対応する低確時辻斬り予告演出強度抽選テーブルには、辻斬り予告の演出強度として、「辻斬り予告強度0」～「辻斬り予告強度5」が登録されており、設定値「1」～「5」に対応する低確時辻斬り予告演出強度抽選テーブルには、辻斬り予告の演出強度として、「辻斬り予告強度0」～「辻斬り予告強度4」が登録されている（「辻斬り予告強度5」が登録されていない）構成としても構わない。

かかる構成によって、「特図低確率状態」の生起中において、「辻斬り予告強度5」に

10

20

30

40

50

対応する種別の辻斬り予告（後述する「辻斬り予告5」）が実行された場合には、設定値＝「6」であることが示唆される。

辻斬り予告の演出強度を決定するには、まず、所定の乱数カウンタから演出強度抽選乱数を取得する。また、現在の遊技状態（「特図高確率状態」又は「特図低確率状態」）と、変動パターン指定コマンドが指定する変動パターンの種別（変動パターン番号）と、停止図柄指定コマンドが指定する停止図柄の種別（停止図柄番号）と、演出制御回路300のRAMの所定領域に保存されている設定値と、を確認して、この確認結果に対応する辻斬り予告演出強度抽選テーブルを読み出す。そして、取得した演出強度抽選乱数と、読み出した辻斬り予告演出強度抽選テーブルと、に基づいて、辻斬り予告の演出強度を決定（判定）する。

10

【0235】

辻斬り予告の演出強度として、「辻斬り予告強度1」～「辻斬り予告強度5」のうち、いずれかの演出強度が決定された場合には、辻斬り予告の種別を決定する。

本実施形態では、辻斬り予告の演出強度として「辻斬り予告強度1」が決定された場合には、辻斬り予告の種別として「辻斬り予告1」を決定する。

一方、辻斬り予告の演出強度として「辻斬り予告強度2」が決定された場合には、辻斬り予告の種別として「辻斬り予告2」を決定する。

一方、辻斬り予告の演出強度として「辻斬り予告強度3」が決定された場合には、辻斬り予告の種別として「辻斬り予告3」を決定する。

一方、辻斬り予告の演出強度として「辻斬り予告強度4」が決定された場合には、辻斬り予告の種別として「辻斬り予告4」を決定する。

20

一方、辻斬り予告の演出強度として「辻斬り予告強度5」が決定された場合には、辻斬り予告の種別として「辻斬り予告5」を決定する。

【0236】

予告演出決定処理では、次に、キャラクター予告（サブ予告演出）の演出強度（サブ予告を実行するか否か）を決定する。

本実施形態では、キャラクター予告の演出強度として、「キャラクター予告強度0」～「キャラクター予告強度5」が規定されている。

そして、キャラクター予告の演出強度として、「キャラクター予告強度0」が決定された場合には、キャラクター予告が実行されない。一方、キャラクター予告の演出強度として、「キャラクター予告強度1」～「キャラクター予告強度5」が決定された場合には、キャラクター予告が実行される。

30

キャラクター予告の各演出強度の期待度は、期待度が高いものから順に、「キャラクター予告強度5」、「キャラクター予告強度4」、「キャラクター予告強度3」、「キャラクター予告強度2」、「キャラクター予告強度1」（期待度高→期待度低）となるように規定されている。

演出制御回路300のROMには、演出強度抽選乱数と、キャラクター予告の演出強度（「キャラクター予告強度0」～「キャラクター予告強度5」）と、の対応が登録されたキャラクター予告演出強度抽選テーブルが格納されている。

また、キャラクター予告演出強度抽選テーブルとして、変動パターンの種別と、停止図柄の種別と、設定値（「1」～「6」）と、の組み合わせに対応するキャラクター予告演出強度抽選テーブルが格納されている。

40

そして、上位の設定値に対応するキャラクター予告演出強度抽選テーブルほど、キャラクター予告の演出強度として、「キャラクター予告強度1」～「キャラクター予告強度5」が選択される確率が高くなっている。換言すると、上位の設定値に対応するキャラクター予告演出強度抽選テーブルほど、キャラクター予告の演出強度として、「キャラクター予告強度0」が選択される確率が低くなっている。

これによって、演出制御回路300のRAMの所定領域に保存されている設定値が上位の値であるほど、キャラクター予告が実行される確率が高くなる。

また、設定値「6」又は「5」に対応するキャラクター予告演出強度抽選テーブルには

50

、キャラクター予告の演出強度として、「キャラクター予告強度 0」～「キャラクター予告強度 5」が登録されている。

一方、設定値「1」～「4」に対応するキャラクター予告演出強度抽選テーブルには、キャラクター予告の演出強度として、「キャラクター予告強度 0」～「キャラクター予告強度 4」が登録されている（「キャラクター予告強度 5」が登録されていない）。

これによって、「キャラクター予告強度 5」に対応する種別のキャラクター予告（後述する「キャラクター予告 5」）が実行された場合には、設定値＝「6」又は「5」であることが示唆される。

キャラクター予告の演出強度を決定するには、まず、所定の乱数カウンタから演出強度抽選乱数を取得する。また、変動パターン指定コマンドが指定する変動パターンの種別（変動パターン番号）と、停止図柄指定コマンドが指定する停止図柄の種別（停止図柄番号）と、演出制御回路 300 の RAM の所定領域に保存されている設定値と、を確認して、この確認結果に対応するキャラクター予告演出強度抽選テーブルを読み出す。そして、取得した演出強度抽選乱数と、読み出したキャラクター予告演出強度抽選テーブルと、に基づいて、キャラクター予告の演出強度を決定（判定）する。

【0237】

キャラクター予告の演出強度として、「キャラクター予告強度 1」～「キャラクター予告強度 5」のうち、いずれかの演出強度が決定された場合には、キャラクター予告の種別を決定する。

本実施形態では、キャラクター予告の演出強度として「キャラクター予告強度 1」が決定された場合には、キャラクター予告の種別として「キャラクター予告 1」を決定する。

一方、キャラクター予告の演出強度として「キャラクター予告強度 2」が決定された場合には、キャラクター予告の種別として「キャラクター予告 2」を決定する。

一方、キャラクター予告の演出強度として「キャラクター予告強度 3」が決定された場合には、キャラクター予告の種別として「キャラクター予告 3」を決定する。

一方、キャラクター予告の演出強度として「キャラクター予告強度 4」が決定された場合には、キャラクター予告の種別として「キャラクター予告 4」を決定する。

一方、キャラクター予告の演出強度として「キャラクター予告強度 5」が決定された場合には、キャラクター予告の種別として「キャラクター予告 5」を決定する。

【0238】

ステップ S 3 4 - 5 では、変動演出設定処理を実行し、一連の処理を終了して次の処理（ステップ S 3 2 - 6）に移行する。変動演出設定処理では、変動演出の演出制御テーブルを設定する。

具体的には、変動演出設定処理では、ステップ S 3 4 - 3 で決定した第 1 変動演出の態様（変動演出番号）に対応する演出制御テーブルと、ステップ S 3 4 - 3 で決定した第 2 変動演出の態様（変動演出番号）に対応する演出制御テーブルと、を読み出す。

次に、読み出した演出制御テーブルを合成して、変動演出に係る演出制御テーブルを生成する。そして、生成した演出制御テーブルを、演出制御回路 300 の RAM の所定領域に設定する。これによって、変動演出が開始される。

また、第 1 変動演出の態様（変動演出番号）として「擬似連変動演出」（「擬似連 2 変動演出」、「擬似連 3 変動演出」又は「擬似連 4 変動演出」）が決定された場合には、当該「擬似連変動演出」に含まれる各回の「擬似連継続演出」の種別として、ステップ S 3 4 - 3 で決定された種別を設定する、また、当該「擬似連変動演出」に含まれる「擬似連終了演出」の種別として、ステップ S 3 4 - 3 で決定された種別を設定する。

また、ステップ S 3 4 - 4 において、辻斬り予告の演出強度として、「辻斬り予告強度 1」～「辻斬り予告強度 5」が決定された場合（辻斬り予告が実行される場合）には、ステップ S 3 4 - 4 で決定された辻斬り予告の種別に対応する演出制御テーブルを読み出す。そして、読み出した演出制御テーブルを、演出制御回路 300 の RAM の所定領域に設定する。これによって、変動演出の実行中における所定のタイミングで、辻斬り予告が開始される。

さらに、ステップ S 3 4-4 において、キャラクター予告の演出強度として、「キャラクター予告強度 1」～「キャラクター予告強度 5」が決定された場合（キャラクター予告が実行される場合）には、ステップ S 3 4-4 で決定されたキャラクター予告の種別に対応する演出制御テーブルを読み出す。そして、読み出した演出制御テーブルを、演出制御回路 3 0 0 の R A M の所定領域に設定する。これによって、変動演出の実行中における所定のタイミングで、キャラクター予告が開始される。

【0 2 3 9】

次に、ステップ S 3 2-6 の停止コマンド受信処理を説明する。

図 3 9 は、停止コマンド受信処理を示すフローチャートである。

停止コマンド受信処理は、ステップ S 3 2-6 で実行されると、図 3 9 に示すように、ステップ S 3 5-1 に移行する。

ステップ S 3 5-1 では、停止指定コマンドを受信したか否かを判定し、停止指定コマンドを受信したと判定した場合（Y e s）には、ステップ S 3 5-2 に移行し、停止指定コマンドを受信していないと判定した場合（N o）には、一連の処理を終了して次の処理（ステップ S 3 2-7）に移行する。

ステップ S 3 5-2 では、停止演出設定処理を実行し、一連の処理を終了して次の処理（ステップ S 3 2-7）に移行する。停止演出設定処理では、停止演出の演出制御テーブルを設定する。

具体的には、停止演出設定処理では、ステップ S 3 4-2 で決定した停止演出番号に対応する演出制御テーブルを読み出す。そして、読み出した演出制御テーブルを、演出制御回路 3 0 0 の R A M の所定領域に設定する。これによって、停止演出が開始される。

ここで、停止演出では、変動演出の終了時に仮停止表示されていた左図柄、中図柄及び右図柄が、停止表示される。

【0 2 4 0】

次に、ステップ S 3 2-7 のオープニングコマンド受信処理を説明する。

図 4 0 は、オープニングコマンド受信処理を示すフローチャートである。

オープニングコマンド受信処理は、ステップ S 3 2-7 で実行されると、図 4 0 に示すように、ステップ S 3 7-1 に移行する。

ステップ S 3 7-1 では、オープニング指定コマンドを受信したか否かを判定し、オープニング指定コマンドを受信したと判定した場合（Y e s）には、ステップ S 3 7-2 に移行し、オープニング指定コマンドを受信していないと判定した場合（N o）には、一連の処理を終了して次の処理（ステップ S 3 1-4）に移行する。

ステップ S 3 7-2 では、オープニング指定コマンドが指定する大当たり遊技状態の種別が「大当たり 8」であるか否かを判定し、「大当たり 8」であると判定した場合（Y e s）には、ステップ S 3 7-3 に移行し、「大当たり 8」でないと判定した場合（N o）には、ステップ S 3 7-6 に移行する。

ステップ S 3 7-3 では、保留内連チャン状態が発生しているか否かを判定し、保留内連チャン状態が発生していると判定した場合（Y e s）には、ステップ S 3 7-4 に移行し、保留内連チャン状態が発生していないと判定した場合（N o）には、ステップ S 3 7-6 に移行する。

ここで、保留情報記憶領域（始動情報記憶領域）に記憶されている保留情報（始動情報）に、「大当たり」に当選したことを指定（「大当たり図柄」を指定）する保留情報（始動情報）が含まれている場合には、保留内連チャン状態が発生していると判定し、保留情報記憶領域（始動情報記憶領域）に記憶されている保留情報（始動情報）に、「大当たり」に当選したことを指定する保留情報（始動情報）が含まれていない場合には、保留内連チャン状態が発生していないと判定する。

【0 2 4 1】

ステップ S 3 7-4 では、保留連時大当たり演出抽選処理を実行し、ステップ S 3 7-5 に移行する。保留連時大当たり演出抽選処理では、「大当たり演出 8」の種別（態様）を決定する。

演出制御回路 300 の ROM には、大当り演出種別抽選乱数と、大当り演出種別と、の対応が登録された大当り演出種別抽選テーブルが格納されている。

また、大当り演出種別抽選テーブルとして、「大当り 1」～「大当り 10」のそれぞれに対応する大当り演出種別抽選テーブルが格納されている。

そして、「大当り 1」に対応する大当り演出種別抽選テーブルには、大当り演出の種別として、「大当り演出 1」が登録されている。また、「大当り 2」に対応する大当り演出種別抽選テーブルには、大当り演出の種別として、「大当り演出 2」が登録されている。また、「大当り 3」に対応する大当り演出種別抽選テーブルには、大当り演出の種別として、「大当り演出 3」が登録されている。また、「大当り 4」に対応する大当り演出種別抽選テーブルには、大当り演出の種別として、「大当り演出 4」が登録されている。また、「大当り 5」に対応する大当り演出種別抽選テーブルには、大当り演出の種別として、「大当り演出 5」が登録されている。

また、「大当り 6」に対応する大当り演出種別抽選テーブルには、大当り演出の種別として、「大当り演出 6」が登録されている。また、「大当り 7」に対応する大当り演出種別抽選テーブルには、大当り演出の種別として、「大当り演出 7」が登録されている。また、「大当り 8」に対応する大当り演出種別抽選テーブルには、大当り演出の種別として、「大当り演出 8」が登録されている。また、「大当り 9」に対応する大当り演出種別抽選テーブルには、大当り演出の種別として、「大当り演出 9」が登録されている。また、「大当り 10」に対応する大当り演出種別抽選テーブルには、大当り演出の種別として、「大当り演出 10」が登録されている。

【0242】

特に、「大当り 8」に対応する大当り演出種別抽選テーブル（以下、「大当り演出 8 種別抽選テーブル」とする）として、各設定値（「1」～「6」）に対応する大当り演出 8 種別抽選テーブルが格納されている。

そして、設定値＝「1」～「4」に対応する大当り演出 8 種別抽選テーブル（以下、「低設定時大当り演出 8 種別抽選テーブル」とする）には、大当り演出の種別として、「通常ボーナス演出」のみが登録されている（「プレミアムボーナス演出」が登録されていない）。

一方、設定値＝「5」又は「6」に対応する大当り演出 8 種別抽選テーブル（以下、「高設定時大当り演出 8 種別抽選テーブル」とする）には、大当り演出の種別として、「通常ボーナス演出」及び「プレミアムボーナス演出」が登録されている。

さらに、高設定時大当り演出 8 種別抽選テーブルとして、保留内連チャン状態が発生している場合に対応する保留連・高設定時大当り演出 8 種別抽選テーブルと、保留内連チャン状態が発生していない場合に対応する通常・高設定時大当り演出 8 種別抽選テーブルと、が格納されている。

そして、保留連・高設定時大当り演出 8 種別抽選テーブルでは、通常・高設定時大当り演出 8 種別抽選テーブルと比較して、「プレミアムボーナス演出」が選択される確率が高くなっている。

【0243】

保留連時大当り演出抽選処理では、まず、所定の乱数カウンタから大当り演出種別抽選乱数を取得する。また、演出制御回路 300 の RAM の所定領域に保存されている設定値と、ステップ S 37-3 の判定結果（保留内連チャン状態が発生しているか否か）と、を確認し、この確認結果に対応する大当り演出 8 種別抽選テーブルを読み出す。そして、取得した大当り演出種別抽選乱数と、読み出した大当り演出 8 種別抽選テーブルと、に基づいて、「大当り演出 8」の種別（大当り演出番号）を決定（判定）する。

【0244】

ステップ S 37-5 では、大当り演出設定処理を実行し、一連の処理を終了して次の処理（ステップ S 31-4）に移行する。大当り演出設定処理では、大当り演出の演出制御テーブルを設定する。

具体的には、大当り演出設定処理では、ステップ S 37-4 又はステップ S 37-6 で

決定した大当り演出番号に対応する演出制御テーブルを読み出す。そして、読み出した演出制御テーブルを、演出制御回路 300 の RAM の所定領域に設定する。これによって、大当り演出が開始される。

【0245】

ステップ S 37-6 では、通常時大当り演出抽選処理を実行し、ステップ S 37-5 に移行する。通常時大当り演出抽選処理では、大当り演出の種別（態様）を決定する。

通常時大当り演出抽選処理では、まず、所定の乱数カウンタから大当り演出種別抽選乱数を取得する。また、オープニング指定コマンドが指定する大当り遊技状態の種別と、演出制御回路 300 の RAM の所定領域に保存されている設定値と、ステップ S 37-3 の判定結果（保留内連チャン状態が発生しているか否か）と、を確認し、この確認結果に対応する大当り演出種別抽選テーブルを読み出す。そして、取得した大当り演出種別抽選乱数と、読み出した大当り演出種別抽選テーブルと、に基づいて、大当り演出の種別（大当り演出番号）を決定（判定）する。

【0246】

（パチンコ機 1 の動作）

次に、パチンコ機 1 の動作を説明する。

パチンコ機 1 では、始動口（第 1 始動口 51 又は第 2 始動口 52）への遊技球の入球を契機として、大当り乱数、大当り図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数等の各種乱数が取得されて（ステップ S 9-3）、取得された各種乱数が、始動情報（特図 1 始動情報又は特図 2 始動情報）として、RAM 230 の始動情報記憶領域（特図 1 始動情報記憶領域又は特図 2 始動情報記憶領域）に記憶される（ステップ S 9-6）。

そして、パチンコ機 1 では、始動情報記憶領域に記憶されている始動情報について、所定の順序で、特別図柄抽選の結果を判定する特図当落判定（ステップ S 11-4）と、特別図柄の停止図柄の種別（停止図柄番号）を判定する特図停止図柄判定（ステップ S 11-5）と、特別図柄の変動態様（変動モード番号及び変動パターン番号）を判定する特図変動態様判定（ステップ S 11-7）と、を含む始動判定が実行される。

始動判定が実行されると、特図表示装置 61、62 において、特図変動態様判定により判定された変動態様（変動モード番号及び変動パターン番号）に応じて、特別図柄の変動表示が実行された後に、特図停止図柄判定により判定された停止図柄の種別（停止図柄番号）に応じて、特別図柄の停止表示が実行される。

また、特別図柄の変動表示の開始に応じて、表示画面 31a において、演出図柄 z1、z2 の変動表示が開始される。

また、始動判定が実行されると、演出制御回路 300 では、特図変動態様判定により決定された変動態様（変動モード番号及び変動パターン番号）に基づいて、変動演出の態様（変動演出番号）が決定されるとともに、特図停止図柄判定により決定された停止図柄の種別に基づいて、停止演出の態様（停止演出番号）が決定される。

そして、特別図柄の変動表示に同期して、演出図柄表示領域 a1～a4 において、決定された態様に応じた変動演出（演出図柄 z1、z2 の変動表示）が実行される。また、特別図柄の停止表示に同期して、決定された態様に応じた停止演出（演出図柄 z1、z2 の停止表示）が実行される。この際、停止演出では、特図停止図柄判定により決定された停止図柄の種別に応じた態様で、演出図柄 z1、z2 が停止表示される。

【0247】

また、パチンコ機 1 では、キー回転検出スイッチ 111 の操作部が設定許可状態に変位されている状態で電源が投入された場合に、設定情報記憶領域に設定されている値（設定値）を変更することが可能となっている。

そして、特図当落判定では、設定情報記憶領域に設定されている値（設定値）に対応する特図当落抽選テーブルに基づいて、特別図柄抽選の結果（「当選」又は「落選」）が判定される。

本実施形態では、設定情報記憶領域において、「1」～「6」のうち、いずれか一の値が設定（記憶）される。そして、一の遊技状態（「特図低確率状態」又は「特図高確率状

10

20

30

40

50

態」)の生起中には、設定値＝「6」、設定値＝「5」、設定値＝「4」、設定値＝「3」、設定値＝「2」、設定値＝「1」の順(当選確率「高」→当選確率「低」)に、特別図柄抽選の当選確率が高くなる。

【0248】

特に、パチンコ機1では、「特図低確率状態」の生起中には、大当たり乱数「225」～「229」については、設定値＝「6」の場合にのみ、大当たり値となる。

また、「特図低確率状態」の生起中には、大当たり乱数「220」～「224」については、設定値＝「6」又は「5」の場合にのみ、大当たり値となる。

また、「特図低確率状態」の生起中には、大当たり乱数「215」～「219」については、設定値＝「6」、「5」又は「4」の場合にのみ、大当たり値となる。

また、「特図低確率状態」の生起中には、大当たり乱数「210」～「214」については、設定値＝「6」、「5」、「4」又は「3」の場合にのみ、大当たり値となる。

また、「特図低確率状態」の生起中には、大当たり乱数「205」～「209」については、設定値＝「6」、「5」、「4」、「3」又は「2」の場合にのみ、大当たり値となる。

。

また、「特図低確率状態」の生起中には、大当たり乱数「0」～「204」については、設定値に関わらず、大当たり値となる。

【0249】

一方、「特図高確率状態」の生起中には、大当たり乱数「2240」～「2289」については、設定値＝「6」の場合にのみ、大当たり値となる。

また、「特図高確率状態」の生起中には、大当たり乱数「2190」～「2239」については、設定値＝「6」又は「5」の場合にのみ、大当たり値となる。

また、「特図高確率状態」の生起中には、大当たり乱数「2140」～「2189」については、設定値＝「6」、「5」又は「4」の場合にのみ、大当たり値となる。

また、「特図高確率状態」の生起中には、大当たり乱数「2090」～「2139」については、設定値＝「6」、「5」、「4」又は「3」の場合にのみ、大当たり値となる。

また、「特図高確率状態」の生起中には、大当たり乱数「2040」～「2089」については、設定値＝「6」、「5」、「4」、「3」又は「2」の場合にのみ、大当たり値となる。

また、「特図高確率状態」の生起中には、大当たり乱数「0」～「2039」については、設定値に関わらず、大当たり値となる。

【0250】

そして、パチンコ機1では、特別図柄抽選に当選した場合に、判定始動情報に含まれる大当たり乱数の値に応じて、当選時変動モード判定テーブルと、当選時変動パターン判定テーブルと、が選択される。

具体的には、パチンコ機1では、当選時変動モード判定テーブルとして、「当選時変動モード判定テーブル1」～「当選時変動モード判定テーブル12」が格納されている。

そして、「当選時変動モード判定テーブル1」は、「特図低確率状態」の生起中、かつ、判定始動情報に含まれる大当たり乱数の値が「225」～「229」である場合に選択される。これによって、「当選時変動モード判定テーブル1」は、設定値＝「6」の場合に選択される。

一方、「当選時変動モード判定テーブル2」は、「特図低確率状態」の生起中、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当たり乱数の値が「220」～「224」である場合に選択される。これによって、「当選時変動モード判定テーブル2」は、設定値＝「6」又は「5」の場合に選択される。

一方、「当選時変動モード判定テーブル3」は、「特図低確率状態」の生起中、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当たり乱数の値が「215」～「219」である場合に選択される。これによって、「当選時変動モード判定テーブル3」は、設定値＝「6」、「5」又は「4」の場合に選択される。

一方、「当選時変動モード判定テーブル4」は、「特図低確率状態」の生起中、かつ、

10

20

30

40

50

事前判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「210」～「214」である場合に選択される。これによって、「当選時変動モード判定テーブル4」は、設定値＝「6」、「5」、「4」又は「3」の場合に選択される。

一方、「当選時変動モード判定テーブル5」は、「特図低確率状態」の生起中、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「205」～「209」である場合に選択される。これによって、「当選時変動モード判定テーブル5」は、設定値＝「6」、「5」、「4」、「3」又は「2」の場合に選択される。

一方、「当選時変動モード判定テーブル6」は、「特図低確率状態」の生起中、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「0」～「204」である場合に選択される。これによって、「当選時変動モード判定テーブル6」は、設定値に関わらず選択される。

10

【0251】

そして、「当選時変動モード判定テーブル1」～「当選時変動モード判定テーブル5」には、変動モードの種別（変動パターン番号）として、「擬似連2変動」と、「擬似連3変動」と、が登録されている（「擬似連4変動」が登録されていない）。

一方、「当選時変動モード判定テーブル6」には、変動モードの種別（変動パターン番号）として、「擬似連2変動」と、「擬似連3変動」と、「擬似連4変動」と、が登録されている。

これによって、「特図低確率状態」の生起中において、「擬似連4変動」が実行されて、「大当り図柄」が停止表示された場合には、設定値＝「6」であることが示唆される。

20

【0252】

また、「当選時変動モード判定テーブル7」は、「特図高確率状態」の生起中、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「2240」～「2289」である場合に選択される。これによって、「当選時変動モード判定テーブル7」は、設定値＝「6」の場合に選択される。

一方、「当選時変動モード判定テーブル8」は、「特図高確率状態」の生起中、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「2190」～「2239」である場合に選択される。これによって、「当選時変動モード判定テーブル8」は、設定値＝「6」又は「5」の場合に選択される。

一方、「当選時変動モード判定テーブル9」は、「特図高確率状態」の生起中、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「2140」～「2189」である場合に選択される。これによって、「当選時変動モード判定テーブル9」は、設定値＝「6」、「5」又は「4」の場合に選択される。

30

一方、「当選時変動モード判定テーブル10」は、「特図高確率状態」の生起中、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「2090」～「2139」である場合に選択される。これによって、「当選時変動モード判定テーブル10」は、設定値＝「6」、「5」、「4」又は「3」の場合に選択される。

一方、「当選時変動モード判定テーブル11」は、「特図高確率状態」の生起中、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「2040」～「2089」である場合に選択される。これによって、「当選時変動モード判定テーブル11」は、設定値＝「6」、「5」、「4」、「3」又は「2」の場合に選択される。

40

一方、「当選時変動モード判定テーブル12」は、「特図高確率状態」の生起中、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「0」～「2039」である場合に選択される。これによって、「当選時変動モード判定テーブル12」は、設定値に関わらず選択される。

【0253】

そして、「当選時変動モード判定テーブル7」～「当選時変動モード判定テーブル12」には、変動モードの種別（変動パターン番号）として、「擬似連2変動」と、「擬似連3変動」と、「擬似連4変動」と、が登録されている。

特に、「当選時変動モード判定テーブル7」～「当選時変動モード判定テーブル12」

50

では、「擬似連2変動」の選択確率が、互いに異なっている。

具体的には、各当選時変動モード判定テーブルにおける「擬似連2変動」の選択確率は、選択確率が高いものから順に、「当選時変動モード判定テーブル7」、「当選時変動モード判定テーブル8」、「当選時変動モード判定テーブル9」、「当選時変動モード判定テーブル10」、「当選時変動モード判定テーブル11」、「当選時変動モード判定テーブル12」（選択確率高→選択確率低）となるように規定されている。

これによって、「特図高確率状態」の生起中には、設定値が上位の値であるほど、当選時の変動モードの種別として「擬似連2変動」が選択される確率（可能性）が高くなる。したがって、当選時の変動モードの種別として「擬似連2変動」が選択される頻度に応じて、設定値を示唆することができる。

10

【0254】

また、パチンコ機1では、当選時変動パターン判定テーブルとして、「当選時変動パターン判定テーブル1」～「当選時変動パターン判定テーブル12」が格納されている。

そして、「当選時変動パターン判定テーブル1」は、「特図低確率状態」の生起中、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「225」～「229」である場合に選択される。これによって、「当選時変動パターン判定テーブル1」は、設定値＝「6」の場合に選択される。

一方、「当選時変動パターン判定テーブル2」は、「特図低確率状態」の生起中、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「220」～「224」である場合に選択される。これによって、「当選時変動パターン判定テーブル2」は、設定値＝「6」又は「5」の場合に選択される。

20

一方、「当選時変動パターン判定テーブル3」は、「特図低確率状態」の生起中、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「215」～「219」である場合に選択される。これによって、「当選時変動パターン判定テーブル3」は、設定値＝「6」、「5」又は「4」の場合に選択される。

一方、「当選時変動パターン判定テーブル4」は、「特図低確率状態」の生起中、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「210」～「214」である場合に選択される。これによって、「当選時変動パターン判定テーブル4」は、設定値＝「6」、「5」、「4」又は「3」の場合に選択される。

一方、「当選時変動パターン判定テーブル5」は、「特図低確率状態」の生起中、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「205」～「209」である場合に選択される。これによって、「当選時変動パターン判定テーブル5」は、設定値＝「6」、「5」、「4」、「3」又は「2」の場合に選択される。

30

一方、「当選時変動パターン判定テーブル6」は、「特図低確率状態」の生起中、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「0」～「204」である場合に選択される。これによって、「当選時変動パターン判定テーブル6」は、設定値に関わらず選択される。

【0255】

そして、「当選時変動パターン判定テーブル1」～「当選時変動パターン判定テーブル5」には、「スーパーリーチ変動」に属する変動パターン（変動パターン番号）として、「スーパーリーチ変動1」と、「スーパーリーチ変動2」と、「スーパーリーチ変動3」と、「スーパーリーチ変動4」と、が登録されている（「スーパーリーチ変動5」が登録されていない）。

40

一方、「当選時変動パターン判定テーブル6」には、「スーパーリーチ変動」に属する変動パターン（変動パターン番号）として、「スーパーリーチ変動1」と、「スーパーリーチ変動2」と、「スーパーリーチ変動3」と、「スーパーリーチ変動4」と、「スーパーリーチ変動5」と、が登録されている。

これによって、「特図低確率状態」の生起中において、「スーパーリーチ変動5」が実行されて、「大当り図柄」が停止表示された場合には、設定値＝「6」であることが示唆される。

50

【0256】

また、「当選時変動パターン判定テーブル7」は、「特図高確率状態」の生起中、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「2240」～「2289」である場合に選択される。これによって、「当選時変動パターン判定テーブル7」は、設定値＝「6」の場合に選択される。

一方、「当選時変動パターン判定テーブル8」は、「特図高確率状態」の生起中、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「2190」～「2239」である場合に選択される。これによって、「当選時変動パターン判定テーブル8」は、設定値＝「6」又は「5」の場合に選択される。

一方、「当選時変動パターン判定テーブル9」は、「特図高確率状態」の生起中、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「2140」～「2189」である場合に選択される。これによって、「当選時変動パターン判定テーブル9」は、設定値＝「6」、「5」又は「4」の場合に選択される。

一方、「当選時変動パターン判定テーブル10」は、「特図高確率状態」の生起中、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「2090」～「2139」である場合に選択される。これによって、「当選時変動パターン判定テーブル10」は、設定値＝「6」、「5」、「4」又は「3」の場合に選択される。

一方、「当選時変動パターン判定テーブル11」は、「特図高確率状態」の生起中、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「2040」～「2089」である場合に選択される。これによって、「当選時変動パターン判定テーブル11」は、設定値＝「6」、「5」、「4」、「3」又は「2」の場合に選択される。

一方、「当選時変動パターン判定テーブル12」は、「特図高確率状態」の生起中、かつ、事前判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「0」～「2039」である場合に選択される。これによって、「当選時変動パターン判定テーブル12」は、設定値に関わらず選択される。

【0257】

そして、「当選時変動パターン判定テーブル7」～「当選時変動パターン判定テーブル12」には、変動パターンの種別（変動パターン番号）として、「ノーマルリーチ変動」と、「スーパーリーチ変動」と、が登録されている。

特に、「当選時変動パターン判定テーブル7」～「当選時変動パターン判定テーブル12」では、「ノーマルリーチ変動」の選択確率が、互いに異なっている。

具体的には、各当選時変動パターン判定テーブルにおける「ノーマルリーチ変動」の選択確率は、選択確率が高いものから順に、「当選時変動パターン判定テーブル7」、「当選時変動パターン判定テーブル8」、「当選時変動パターン判定テーブル9」、「当選時変動パターン判定テーブル10」、「当選時変動パターン判定テーブル11」、「当選時変動パターン判定テーブル12」（選択確率高→選択確率低）となるように規定されている。

これによって、「特図高確率状態」の生起中には、設定値が上位の値であるほど、当選時の変動パターンの種別として「ノーマルリーチ変動」が選択される確率（可能性）が高くなる。したがって、当選時の変動パターンの種別として「ノーマルリーチ変動」が選択される頻度に応じて、設定値を示唆することができる。

【0258】

また、パチンコ機1では、メイン予告演出によって、設定値が示唆される。

具体的には、「特図高確率状態」の生起中には、設定値が上位の値であるほど、辻斬り予告の演出強度として、「辻斬り予告強度1」～「辻斬り予告強度5」が選択される確率が高くなっている。これによって、「特図高確率状態」の生起中には、設定値が上位の値であるほど、辻斬り予告が実行される確率が高くなる。

したがって、「特図高確率状態」の生起中には、辻斬り予告が実行される頻度に応じて、設定値が示唆される。

また、変動パターンの種別（変動パターン番号）として、「スーパーリーチ変動5」が

選択された場合には、辻斬り予告の種別として、必ず、「辻斬り予告 5」が選択される。

これによって、「特図低確率状態」の生起中において、当選時のメイン予告演出として「辻斬り予告 5」が実行された場合には、設定値＝「6」であることが示唆される。

また、パチンコ機 1 では、サブ予告演出によって、設定値が示唆される。

具体的には、遊技状態に関わらず、設定値が上位の値であるほど、キャラクター予告の演出強度として、「キャラクター予告強度 1」～「キャラクター予告強度 5」が選択される確率が高くなっている。これによって、設定値が上位の値であるほど、キャラクター予告が実行される確率が高くなる。

したがって、キャラクター予告が実行される頻度に応じて、設定値が示唆される。

また、「キャラクター予告 5」は、設定値＝「5」又は「6」である場合にのみ選択される。

10

これによって、サブ予告演出として「キャラクター予告 5」が実行された場合には、設定値＝「5」又は「6」であることが示唆される。

【0259】

さらに、パチンコ機 1 では、大当たり演出によって、設定値が示唆される。

具体的には、「大当たり演出 8」の態様として、「通常ボーナス演出」と、「プレミアムボーナス演出」と、が規定されている。

そして、「通常ボーナス演出」は、設定値に関わらず選択される。一方、「プレミアムボーナス演出」は、設定値＝「5」又は「6」である場合にのみ選択され得る。

これによって、大当たり演出として「プレミアムボーナス演出」が実行された場合には、設定値＝「5」又は「6」であることが示唆される。

20

特に、「大当たり 8」の当選時において、設定値＝「5」又は「6」である場合には、抽選により、「大当たり演出 8」の態様として、「通常ボーナス演出」及び「プレミアムボーナス演出」のうち、一方の態様が選択される。

この際、「大当たり 8」の開始時に、保留内連チャン状態が発生している場合には、保留内連チャン状態が発生していない場合と比較して、「大当たり演出 8」の態様として「プレミアムボーナス演出」が選択される確率が高くなる。

これによって、「プレミアムボーナス演出」が実行された場合には、設定値＝「5」又は「6」であることが示唆されるとともに、保留内連チャン状態が発生している可能性が高いことが示唆される。

30

以上のように、パチンコ機 1 では、各種演出の態様によって、設定値が示唆される。したがって、遊技者において、演出の態様に基づいて、設定値を予測させることができ、遊技の興趣を向上することが可能となる。

【0260】

(パチンコ機 1 の作用)

次に、パチンコ機 1 の作用について説明する。

パチンコ機 1 では、特図当落判定により大当たり遊技状態が生起されると判定される確率が、設定値に応じた確率とされる。特に、変動態様（変動モードの種別及び変動パターンの種別）が、設定値に応じて選択される。

これによって、遊技者は、（変動モードの種別及び変動パターンの種別）に基づいて、設定値を予測することができる。したがって、遊技の興趣を向上することが可能となる。

40

特に、パチンコ機 1 では、「特図高確率状態」の生起中において、特図変動パターン判定により「ノーマルリーチ変動」が選択される確率が、設定値に応じた確率となる。

これによって、遊技者は、「特図高確率状態」の生起中に、「ノーマルリーチ変動」が選択される確率に基づいて、設定値を予測することが可能となる。

【0261】

(変形例 1)

以上、本発明の実施形態について説明したが、上記実施形態では、種々の変更を行うことが可能である。

例えば、上記実施形態では、判定始動情報に含まれる大当たり乱数の値に応じて、「大当

50

り図柄」の種別が選択される構成としても構わない。

具体的には、第1特別図柄抽選に対応する「大当り図柄」のグループとして、「大当り図柄グループ1」～「大当り図柄グループ6」を規定する。

また、第1特別図柄抽選に対応する各グループ（「大当り図柄グループ1」～「大当り図柄グループ6」のそれぞれ）に属する「大当り図柄」として、「大当り1図柄」（50通り）と、「大当り2図柄」（20通り）と、「大当り3図柄」（5通り）と、「大当り4図柄」（10通り）と、「大当り5図柄」（15通り）と、を規定する。

すなわち、第1特別図柄抽選に対応する「大当り図柄」として、600通り（100通り×6グループ＝600通り）の「大当り図柄」を規定する。

一方、第2特別図柄抽選に対応する「大当り図柄」のグループとして、「大当り図柄グループ7」～「大当り図柄グループ12」を規定する。

また、第2特別図柄抽選に対応する各グループ（「大当り図柄グループ7」～「大当り図柄グループ12」のそれぞれ）に属する「大当り図柄」として、「大当り6図柄」（20通り）と、「大当り7図柄」（50通り）と、「大当り8図柄」（15通り）と、「大当り9図柄」（10通り）と、「大当り10図柄」（5通り）と、を規定する。

すなわち、第2特別図柄抽選に対応する「大当り図柄」として、600通り（100通り×6グループ＝600通り）の「大当り図柄」を規定する。

そして、合計1200通り（600通り（第1特別図柄抽選に対応する「大当り図柄」）＋600通り（第2特別図柄抽選に対応する「大当り図柄」）＝1200通り）の「大当り図柄」について、互いに異なる停止図柄番号を付与する。これによって、停止図柄番号に基づいて、各「大当り図柄」が属するグループ（「大当り図柄グループ1」～「大当り図柄グループ12」）を特定することができる。

【0262】

また、大当り図柄抽選テーブルとして、「大当り図柄抽選テーブル1」～「大当り図柄抽選テーブル12」を格納（規定）する。

そして、「大当り図柄抽選テーブル1」には、「大当り図柄グループ1」に属する100通りの「大当り図柄」を登録する。すなわち、「大当り図柄抽選テーブル1」が選択された場合には、「大当り図柄グループ1」に属する100通りの「大当り図柄」のうち、一の「大当り図柄」（停止図柄番号）が選択される。

一方、「大当り図柄抽選テーブル2」には、「大当り図柄グループ2」に属する100通りの「大当り図柄」を登録する。すなわち、「大当り図柄抽選テーブル2」が選択された場合には、「大当り図柄グループ2」に属する100通りの「大当り図柄」のうち、一の「大当り図柄」（停止図柄番号）が選択される。

一方、「大当り図柄抽選テーブル3」には、「大当り図柄グループ3」に属する100通りの「大当り図柄」を登録する。すなわち、「大当り図柄抽選テーブル3」が選択された場合には、「大当り図柄グループ3」に属する100通りの「大当り図柄」のうち、一の「大当り図柄」（停止図柄番号）が選択される。

一方、「大当り図柄抽選テーブル4」には、「大当り図柄グループ4」に属する100通りの「大当り図柄」を登録する。すなわち、「大当り図柄抽選テーブル4」が選択された場合には、「大当り図柄グループ4」に属する100通りの「大当り図柄」のうち、一の「大当り図柄」（停止図柄番号）が選択される。

一方、「大当り図柄抽選テーブル5」には、「大当り図柄グループ5」に属する100通りの「大当り図柄」を登録する。すなわち、「大当り図柄抽選テーブル5」が選択された場合には、「大当り図柄グループ5」に属する100通りの「大当り図柄」のうち、一の「大当り図柄」（停止図柄番号）が選択される。

一方、「大当り図柄抽選テーブル6」には、「大当り図柄グループ6」に属する100通りの「大当り図柄」を登録する。すなわち、「大当り図柄抽選テーブル6」が選択された場合には、「大当り図柄グループ6」に属する100通りの「大当り図柄」のうち、一の「大当り図柄」（停止図柄番号）が選択される。

一方、「大当り図柄抽選テーブル7」には、「大当り図柄グループ7」に属する100

10

20

30

40

50

通りの「大当り図柄」を登録する。すなわち、「大当り図柄抽選テーブル7」が選択された場合には、「大当り図柄グループ7」に属する100通りの「大当り図柄」のうち、一の「大当り図柄」（停止図柄番号）が選択される。

一方、「大当り図柄抽選テーブル8」には、「大当り図柄グループ8」に属する100通りの「大当り図柄」を登録する。すなわち、「大当り図柄抽選テーブル8」が選択された場合には、「大当り図柄グループ8」に属する100通りの「大当り図柄」のうち、一の「大当り図柄」（停止図柄番号）が選択される。

一方、「大当り図柄抽選テーブル9」には、「大当り図柄グループ9」に属する100通りの「大当り図柄」を登録する。すなわち、「大当り図柄抽選テーブル9」が選択された場合には、「大当り図柄グループ9」に属する100通りの「大当り図柄」のうち、一の「大当り図柄」（停止図柄番号）が選択される。

10

一方、「大当り図柄抽選テーブル10」には、「大当り図柄グループ10」に属する100通りの「大当り図柄」を登録する。すなわち、「大当り図柄抽選テーブル10」が選択された場合には、「大当り図柄グループ10」に属する100通りの「大当り図柄」のうち、一の「大当り図柄」（停止図柄番号）が選択される。

一方、「大当り図柄抽選テーブル11」には、「大当り図柄グループ11」に属する100通りの「大当り図柄」を登録する。すなわち、「大当り図柄抽選テーブル11」が選択された場合には、「大当り図柄グループ11」に属する100通りの「大当り図柄」のうち、一の「大当り図柄」（停止図柄番号）が選択される。

一方、「大当り図柄抽選テーブル12」には、「大当り図柄グループ12」に属する100通りの「大当り図柄」を登録する。すなわち、「大当り図柄抽選テーブル12」が選択された場合には、「大当り図柄グループ12」に属する100通りの「大当り図柄」のうち、一の「大当り図柄」（停止図柄番号）が選択される。

20

【0263】

そして、第1特別図柄抽選が実行され（「特図低確率状態」の生起中）、かつ、判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「225」～「229」である場合には、特図停止図柄判定において、大当り図柄抽選テーブルとして、「大当り図柄抽選テーブル1」を選択する。これによって、「大当り図柄グループ1」に属する「大当り図柄」は、設定値＝「6」の場合に選択される。

一方、第1特別図柄抽選が実行され（「特図低確率状態」の生起中）、かつ、判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「220」～「224」である場合には、特図停止図柄判定において、大当り図柄抽選テーブルとして、「大当り図柄抽選テーブル2」を選択する。これによって、「大当り図柄グループ2」に属する「大当り図柄」は、設定値＝「6」又は「5」の場合に選択される。

30

一方、第1特別図柄抽選が実行され（「特図低確率状態」の生起中）、かつ、判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「215」～「219」である場合には、特図停止図柄判定において、大当り図柄抽選テーブルとして、「大当り図柄抽選テーブル3」を選択する。これによって、「大当り図柄グループ3」に属する「大当り図柄」は、設定値＝「6」、「5」又は「4」の場合に選択される。

一方、第1特別図柄抽選が実行され（「特図低確率状態」の生起中）、かつ、判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「210」～「214」である場合には、特図停止図柄判定において、大当り図柄抽選テーブルとして、「大当り図柄抽選テーブル4」を選択する。これによって、「大当り図柄グループ4」に属する「大当り図柄」は、設定値＝「6」、「5」、「4」又は「3」の場合に選択される。

40

一方、第1特別図柄抽選が実行され（「特図低確率状態」の生起中）、かつ、判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「205」～「209」である場合には、特図停止図柄判定において、大当り図柄抽選テーブルとして、「大当り図柄抽選テーブル5」を選択する。これによって、「大当り図柄グループ5」に属する「大当り図柄」は、設定値＝「6」、「5」、「4」、「3」又は「2」の場合に選択される。

一方、第1特別図柄抽選が実行され（「特図低確率状態」の生起中）、かつ、判定始動

50

情報に含まれる大当たり乱数の値が「0」～「204」である場合には、特図停止図柄判定において、大当たり図柄抽選テーブルとして、「大当たり図柄抽選テーブル6」を選択する。これによって、「大当たり図柄グループ6」に属する「大当たり図柄」は、設定値に関わらず選択される。

【0264】

一方、第2特別図柄抽選が実行され（「特図高確率状態」の生起中）、かつ、判定始動情報に含まれる大当たり乱数の値が「2240」～「2289」である場合には、特図停止図柄判定において、大当たり図柄抽選テーブルとして、「大当たり図柄抽選テーブル7」を選択する。これによって、「大当たり図柄グループ7」に属する「大当たり図柄」は、設定値＝「6」の場合に選択される。

10

一方、第2特別図柄抽選が実行され（「特図高確率状態」の生起中）、かつ、判定始動情報に含まれる大当たり乱数の値が「2190」～「2239」である場合には、特図停止図柄判定において、大当たり図柄抽選テーブルとして、「大当たり図柄抽選テーブル8」を選択する。これによって、「大当たり図柄グループ8」に属する「大当たり図柄」は、設定値＝「6」又は「5」の場合に選択される。

一方、第2特別図柄抽選が実行され（「特図高確率状態」の生起中）、かつ、判定始動情報に含まれる大当たり乱数の値が「2140」～「2189」である場合には、特図停止図柄判定において、大当たり図柄抽選テーブルとして、「大当たり図柄抽選テーブル9」を選択する。これによって、「大当たり図柄グループ9」に属する「大当たり図柄」は、設定値＝「6」、「5」又は「4」の場合に選択される。

20

一方、第2特別図柄抽選が実行され（「特図高確率状態」の生起中）、かつ、判定始動情報に含まれる大当たり乱数の値が「2090」～「2139」である場合には、特図停止図柄判定において、大当たり図柄抽選テーブルとして、「大当たり図柄抽選テーブル10」を選択する。これによって、「大当たり図柄グループ10」に属する「大当たり図柄」は、設定値＝「6」、「5」、「4」又は「3」の場合に選択される。

一方、第2特別図柄抽選が実行され（「特図高確率状態」の生起中）、かつ、判定始動情報に含まれる大当たり乱数の値が「2040」～「2089」である場合には、特図停止図柄判定において、大当たり図柄抽選テーブルとして、「大当たり図柄抽選テーブル11」を選択する。これによって、「大当たり図柄グループ11」に属する「大当たり図柄」は、設定値＝「6」、「5」、「4」、「3」又は「2」の場合に選択される。

30

一方、第2特別図柄抽選が実行され（「特図高確率状態」の生起中）、かつ、判定始動情報に含まれる大当たり乱数の値が「0」～「2039」である場合には、特図停止図柄判定において、大当たり図柄抽選テーブルとして、「大当たり図柄抽選テーブル12」を選択する。これによって、「大当たり図柄グループ12」に属する「大当たり図柄」は、設定値に関わらず選択される。

【0265】

そして、停止図柄（停止図柄番号）として「大当たり図柄グループ1」に属する「大当たり図柄」（停止図柄番号）が選択された場合には、当選時変動モード判定において、当選時変動モード判定テーブルとして「当選時変動モード判定テーブル1」を選択するとともに、当選時変動パターン判定において、当選時変動パターン判定テーブルとして「当選時変動パターン判定テーブル1」を選択する。

40

一方、停止図柄（停止図柄番号）として「大当たり図柄グループ2」に属する「大当たり図柄」（停止図柄番号）が選択された場合には、当選時変動モード判定において、当選時変動モード判定テーブルとして「当選時変動モード判定テーブル2」を選択するとともに、当選時変動パターン判定において、当選時変動パターン判定テーブルとして「当選時変動パターン判定テーブル2」を選択する。

一方、停止図柄（停止図柄番号）として「大当たり図柄グループ3」に属する「大当たり図柄」（停止図柄番号）が選択された場合には、当選時変動モード判定において、当選時変動モード判定テーブルとして「当選時変動モード判定テーブル3」を選択するとともに、当選時変動パターン判定において、当選時変動パターン判定テーブルとして「当選時変動

50

一方、停止図柄（停止図柄番号）として「大当り図柄グループ４」に属する「大当り図柄」（停止図柄番号）が選択された場合には、当選時変動モード判定において、当選時変動モード判定テーブルとして「当選時変動モード判定テーブル４」を選択するとともに、当選時変動パターン判定において、当選時変動パターン判定テーブルとして「当選時変動パターン判定テーブル４」を選択する。

10

20

20

30

30

40

40

50

かかる構成によって、停止図柄番号に基づいて、当選時変動モード判定テーブル及び当選時変動パターン判定テーブルを選択することが可能となる。

また、特別図柄抽選に当選した場合に、演出制御回路300において、停止図柄指定コ

マンドにより指定される停止図柄番号に基づいて、設定値を把握することが可能となる。

特に、停止図柄指定コマンドが指定する停止図柄番号（把握した設定値）に応じて、予告演出（メイン予告演出及びサブ予告演出）の出現頻度・態様を選択することで、予告演出（メイン予告演出及びサブ予告演出）の出現頻度・態様により、設定値を示唆することが可能となる。

【0267】

具体的には、辻斬り予告演出強度抽選テーブルとして、「大当たり図柄グループ7」又は「大当たり図柄グループ8」に属する「大当たり図柄」（停止図柄番号）が指定された場合に選択される第1辻斬り予告演出強度抽選テーブルと、「大当たり図柄グループ9」～「大当たり図柄グループ12」に属する「大当たり図柄」（停止図柄番号）が指定された場合に選択される第2辻斬り予告演出強度抽選テーブルと、を格納する。

10

そして、第1辻斬り予告演出強度抽選テーブルでは、第2辻斬り予告演出強度抽選テーブルと比較して、「辻斬り予告強度1」～「辻斬り予告強度5」が選択される確率を高くする（「辻斬り予告強度0」が選択される確率を低くする）。

これによって、「特図高確率状態」の生起中において、設定値＝「5」又は「6」である場合は、設定値＝「1」～「4」である場合と比較して、特別図柄抽選の当選時に、辻斬り予告が実行される確率が高くなる。

【0268】

また、キャラクター予告演出強度抽選テーブルとして、「大当たり図柄グループ1」、「大当たり図柄グループ2」、「大当たり図柄グループ7」又は「大当たり図柄グループ8」に属する「大当たり図柄」（停止図柄番号）が指定された場合に選択される第1キャラクター予告演出強度抽選テーブルと、「大当たり図柄グループ3」～「大当たり図柄グループ6」又は「大当たり図柄グループ9」～「大当たり図柄グループ12」に属する「大当たり図柄」（停止図柄番号）が指定された場合に選択される第2キャラクター予告演出強度抽選テーブルと、を格納する。

20

そして、第1キャラクター予告演出強度抽選テーブルでは、第2キャラクター予告演出強度抽選テーブルと比較して、「キャラクター予告強度1」～「キャラクター予告強度5」が選択される確率を高くする（「キャラクター予告強度0」が選択される確率を低くする）。

これによって、遊技状態に関わらず、設定値＝「5」又は「6」である場合は、設定値＝「1」～「4」である場合と比較して、特別図柄抽選の当選時に、キャラクター予告が実行される確率が高くなる。

30

また、第1キャラクター予告演出強度抽選テーブルには、「キャラクター予告強度0」～「キャラクター予告強度5」を登録する。一方、第2キャラクター予告演出強度抽選テーブルには、「キャラクター予告強度0」～「キャラクター予告強度4」を登録する（「キャラクター予告強度5」を登録しない）。

これによって、特別図柄抽選の当選時に、「キャラクター予告5」が実行された場合には、設定値＝「5」又は「6」であることが示唆される。

【0269】

さらに、停止図柄指定コマンドが指定する停止図柄番号（把握した設定値）に応じて、大当たり演出の種別（態様）を選択することで、大当たり演出の種別により、設定値を示唆することが可能となる。

40

具体的には、「大当たり演出8種別抽選テーブル」として、「大当たり図柄グループ7」又は「大当たり図柄グループ8」に属する「大当たり8図柄」（停止図柄番号）が指定された場合に選択される第1大当たり演出8種別抽選テーブルと、「大当たり図柄グループ9」～「大当たり図柄グループ12」に属する「大当たり8図柄」（停止図柄番号）が指定された場合に選択される第2大当たり演出8種別抽選テーブルと、を格納する。

そして、第1大当たり演出8種別抽選テーブルには、大当たり演出の種別として、「通常ボーナス演出」及び「プレミアムボーナス演出」を登録する。一方、第2大当たり演出8種別抽選テーブルには、大当たり演出の種別として、「通常ボーナス演出」の

50

みを登録する（「プレミアムボーナス演出」を登録しない）。

これによって、大当たり演出として「プレミアムボーナス演出」が実行された場合には、設定値＝「5」又は「6」であることが示唆される。

【0270】

（変形例2）

または、上記実施形態では、「大当たり図柄」の種別として、「大当たり1図柄」～「大当たり10図柄」が規定されている。

しかしながら、「大当たり図柄」の種別として、設定値を示唆するための「特定大当たり図柄」が規定されていても構わない。

例えば、第1特別図柄抽選に対応する「大当たり図柄」の種別として、「特定大当たり図柄1」～「特定大当たり図柄12」が含まれ、第2特別図柄抽選に対応する「大当たり図柄」の種別として、「特定大当たり図柄13」～「特定大当たり図柄24」が含まれる構成とする。

また、「特定大当たり図柄1」～「特定大当たり図柄6」又は「特定大当たり図柄13」～「特定大当たり図柄18」が選択された場合には、大当たり遊技状態の終了後の遊技状態を、「特図低確率状態」とする。

一方、「特定大当たり図柄7」～「特定大当たり図柄12」又は「特定大当たり図柄19」～「特定大当たり図柄24」が選択された場合には、大当たり遊技状態の終了後の遊技状態を、「特図高確率状態」とする。

また、大当たり図柄抽選テーブルとして、「大当たり図柄抽選テーブル1」～「大当たり図柄抽選テーブル12」を格納（規定）する。

そして、「大当たり図柄抽選テーブル1」には、「特定大当たり図柄1」及び「特定大当たり図柄7」のみを登録する。なお、「特定大当たり図柄1」及び「特定大当たり図柄7」は、他の大当たり図柄抽選テーブルには登録されていない。

一方、「大当たり図柄抽選テーブル2」には、「特定大当たり図柄2」及び「特定大当たり図柄8」のみを登録する。なお、「特定大当たり図柄2」及び「特定大当たり図柄8」は、他の大当たり図柄抽選テーブルには登録されていない。

一方、「大当たり図柄抽選テーブル3」には、「特定大当たり図柄3」及び「特定大当たり図柄9」のみを登録する。なお、「特定大当たり図柄3」及び「特定大当たり図柄9」は、他の大当たり図柄抽選テーブルには登録されていない。

一方、「大当たり図柄抽選テーブル4」には、「特定大当たり図柄4」及び「特定大当たり図柄10」のみを登録する。なお、「特定大当たり図柄4」及び「特定大当たり図柄10」は、他の大当たり図柄抽選テーブルには登録されていない。

一方、「大当たり図柄抽選テーブル5」には、「特定大当たり図柄5」及び「特定大当たり図柄11」のみを登録する。なお、「特定大当たり図柄5」及び「特定大当たり図柄11」は、他の大当たり図柄抽選テーブルには登録されていない。

一方、「大当たり図柄抽選テーブル6」には、「特定大当たり図柄6」及び「特定大当たり図柄12」のみを登録する。なお、「特定大当たり図柄6」及び「特定大当たり図柄12」は、他の大当たり図柄抽選テーブルには登録されていない。

一方、「大当たり図柄抽選テーブル7」には、「特定大当たり図柄13」及び「特定大当たり図柄19」のみを登録する。なお、「特定大当たり図柄13」及び「特定大当たり図柄19」は、他の大当たり図柄抽選テーブルには登録されていない。

一方、「大当たり図柄抽選テーブル8」には、「特定大当たり図柄14」及び「特定大当たり図柄20」のみを登録する。なお、「特定大当たり図柄14」及び「特定大当たり図柄20」は、他の大当たり図柄抽選テーブルには登録されていない。

一方、「大当たり図柄抽選テーブル9」には、「特定大当たり図柄15」及び「特定大当たり図柄21」のみを登録する。なお、「特定大当たり図柄15」及び「特定大当たり図柄21」は、他の大当たり図柄抽選テーブルには登録されていない。

一方、「大当たり図柄抽選テーブル10」には、「特定大当たり図柄16」及び「特定大当たり図柄22」のみを登録する。なお、「特定大当たり図柄16」及び「特定大当たり図柄22」は、他の大当たり図柄抽選テーブルには登録されていない。

10

20

30

40

50

一方、「大当り図柄抽選テーブル 1 1」には、「特定大当り図柄 1 7」及び「特定大当り図柄 2 3」のみを登録する。なお、「特定大当り図柄 1 7」及び「特定大当り図柄 2 3」は、他の大当り図柄抽選テーブルには登録されていない。

一方、「大当り図柄抽選テーブル 1 2」には、「特定大当り図柄 1 8」及び「特定大当り図柄 2 4」のみを登録する。なお、「特定大当り図柄 1 8」及び「特定大当り図柄 2 4」は、他の大当り図柄抽選テーブルには登録されていない。

【0 2 7 1】

そして、第 1 特別図柄抽選が実行され（「特図低確率状態」の生起中）、かつ、判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「2 2 5」～「2 2 9」である場合には、特図停止図柄判定において、大当り図柄抽選テーブルとして、「大当り図柄抽選テーブル 1」を選択する。これによって、「特定大当り図柄 1」及び「特定大当り図柄 7」は、設定値＝「6」の場合に選択される。

10

一方、第 1 特別図柄抽選が実行され（「特図低確率状態」の生起中）、かつ、判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「2 2 0」～「2 2 4」である場合には、特図停止図柄判定において、大当り図柄抽選テーブルとして、「大当り図柄抽選テーブル 2」を選択する。これによって、「特定大当り図柄 2」及び「特定大当り図柄 8」は、設定値＝「6」又は「5」の場合に選択される。

一方、第 1 特別図柄抽選が実行され（「特図低確率状態」の生起中）、かつ、判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「2 1 5」～「2 1 9」である場合には、特図停止図柄判定において、大当り図柄抽選テーブルとして、「大当り図柄抽選テーブル 3」を選択する。これによって、「特定大当り図柄 3」及び「特定大当り図柄 9」は、設定値＝「6」、「5」又は「4」の場合に選択される。

20

一方、第 1 特別図柄抽選が実行され（「特図低確率状態」の生起中）、かつ、判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「2 1 0」～「2 1 4」である場合には、特図停止図柄判定において、大当り図柄抽選テーブルとして、「大当り図柄抽選テーブル 4」を選択する。これによって、「特定大当り図柄 4」及び「特定大当り図柄 1 0」は、設定値＝「6」、「5」、「4」又は「3」の場合に選択される。

一方、第 1 特別図柄抽選が実行され（「特図低確率状態」の生起中）、かつ、判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「2 0 5」～「2 0 9」である場合には、特図停止図柄判定において、大当り図柄抽選テーブルとして、「大当り図柄抽選テーブル 5」を選択する。これによって、「特定大当り図柄 5」及び「特定大当り図柄 1 1」は、設定値＝「6」、「5」、「4」、「3」又は「2」の場合に選択される。

30

一方、第 1 特別図柄抽選が実行され（「特図低確率状態」の生起中）、かつ、判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「0」～「2 0 4」である場合には、特図停止図柄判定において、大当り図柄抽選テーブルとして、「大当り図柄抽選テーブル 6」を選択する。これによって、「特定大当り図柄 6」及び「特定大当り図柄 1 2」は、設定値に関わらず選択される。

【0 2 7 2】

一方、第 2 特別図柄抽選が実行され（「特図高確率状態」の生起中）、かつ、判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「2 2 4 0」～「2 2 8 9」である場合には、特図停止図柄判定において、大当り図柄抽選テーブルとして、「大当り図柄抽選テーブル 7」を選択する。これによって、「特定大当り図柄 1 3」及び「特定大当り図柄 1 9」は、設定値＝「6」の場合に選択される。

40

一方、第 2 特別図柄抽選が実行され（「特図高確率状態」の生起中）、かつ、判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「2 1 9 0」～「2 2 3 9」である場合には、特図停止図柄判定において、大当り図柄抽選テーブルとして、「大当り図柄抽選テーブル 8」を選択する。これによって、「特定大当り図柄 1 4」及び「特定大当り図柄 2 0」は、設定値＝「6」又は「5」の場合に選択される。

一方、第 2 特別図柄抽選が実行され（「特図高確率状態」の生起中）、かつ、判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「2 1 4 0」～「2 1 8 9」である場合には、特図停止

50

図柄判定において、大当り図柄抽選テーブルとして、「大当り図柄抽選テーブル 9」を選択する。これによって、「特定大当り図柄 1 5」及び「特定大当り図柄 2 1」は、設定値＝「6」、「5」又は「4」の場合に選択される。

一方、第 2 特別図柄抽選が実行され（「特図高確率状態」の生起中）、かつ、判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「2 0 9 0」～「2 1 3 9」である場合には、特図停止図柄判定において、大当り図柄抽選テーブルとして、「大当り図柄抽選テーブル 1 0」を選択する。これによって、「特定大当り図柄 1 6」及び「特定大当り図柄 2 2」は、設定値＝「6」、「5」、「4」又は「3」の場合に選択される。

一方、第 2 特別図柄抽選が実行され（「特図高確率状態」の生起中）、かつ、判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「2 0 4 0」～「2 0 8 9」である場合には、特図停止図柄判定において、大当り図柄抽選テーブルとして、「大当り図柄抽選テーブル 1 1」を選択する。これによって、「特定大当り図柄 1 7」及び「特定大当り図柄 2 3」は、設定値＝「6」、「5」、「4」、「3」又は「2」の場合に選択される。

一方、第 2 特別図柄抽選が実行され（「特図高確率状態」の生起中）、かつ、判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「0」～「2 0 3 9」である場合には、特図停止図柄判定において、大当り図柄抽選テーブルとして、「大当り図柄抽選テーブル 1 2」を選択する。これによって、「特定大当り図柄 1 8」及び「特定大当り図柄 2 4」は、設定値に関わらず選択される。

【0 2 7 3】

そして、停止図柄（停止図柄番号）として「特定大当り図柄 1」又は「特定大当り図柄 7」が選択された場合には、当選時変動モード判定において、当選時変動モード判定テーブルとして「当選時変動モード判定テーブル 1」を選択するとともに、当選時変動パターン判定において、当選時変動パターン判定テーブルとして「当選時変動パターン判定テーブル 1」を選択する。

一方、停止図柄（停止図柄番号）として「特定大当り図柄 2」又は「特定大当り図柄 8」が選択された場合には、当選時変動モード判定において、当選時変動モード判定テーブルとして「当選時変動モード判定テーブル 2」を選択するとともに、当選時変動パターン判定において、当選時変動パターン判定テーブルとして「当選時変動パターン判定テーブル 2」を選択する。

一方、停止図柄（停止図柄番号）として「特定大当り図柄 3」又は「特定大当り図柄 9」が選択された場合には、当選時変動モード判定において、当選時変動モード判定テーブルとして「当選時変動モード判定テーブル 3」を選択するとともに、当選時変動パターン判定において、当選時変動パターン判定テーブルとして「当選時変動パターン判定テーブル 3」を選択する。

一方、停止図柄（停止図柄番号）として「特定大当り図柄 4」又は「特定大当り図柄 1 0」が選択された場合には、当選時変動モード判定において、当選時変動モード判定テーブルとして「当選時変動モード判定テーブル 4」を選択するとともに、当選時変動パターン判定において、当選時変動パターン判定テーブルとして「当選時変動パターン判定テーブル 4」を選択する。

一方、停止図柄（停止図柄番号）として「特定大当り図柄 5」又は「特定大当り図柄 1 1」が選択された場合には、当選時変動モード判定において、当選時変動モード判定テーブルとして「当選時変動モード判定テーブル 5」を選択するとともに、当選時変動パターン判定において、当選時変動パターン判定テーブルとして「当選時変動パターン判定テーブル 5」を選択する。

一方、停止図柄（停止図柄番号）として「特定大当り図柄 6」又は「特定大当り図柄 1 2」が選択された場合には、当選時変動モード判定において、当選時変動モード判定テーブルとして「当選時変動モード判定テーブル 6」を選択するとともに、当選時変動パターン判定において、当選時変動パターン判定テーブルとして「当選時変動パターン判定テーブル 6」を選択する。

一方、停止図柄（停止図柄番号）として「特定大当り図柄 1 3」又は「特定大当り図柄

10

20

30

40

50

19」が選択された場合には、当選時変動モード判定において、当選時変動モード判定テーブルとして「当選時変動モード判定テーブル7」を選択するとともに、当選時変動パターン判定において、当選時変動パターン判定テーブルとして「当選時変動パターン判定テーブル7」を選択する。

一方、停止図柄（停止図柄番号）として「特定大当り図柄14」又は「特定大当り図柄20」が選択された場合には、当選時変動モード判定において、当選時変動モード判定テーブルとして「当選時変動モード判定テーブル8」を選択するとともに、当選時変動パターン判定において、当選時変動パターン判定テーブルとして「当選時変動パターン判定テーブル8」を選択する。

一方、停止図柄（停止図柄番号）として「特定大当り図柄15」又は「特定大当り図柄21」が選択された場合には、当選時変動モード判定において、当選時変動モード判定テーブルとして「当選時変動モード判定テーブル9」を選択するとともに、当選時変動パターン判定において、当選時変動パターン判定テーブルとして「当選時変動パターン判定テーブル9」を選択する。

一方、停止図柄（停止図柄番号）として「特定大当り図柄16」又は「特定大当り図柄22」が選択された場合には、当選時変動モード判定において、当選時変動モード判定テーブルとして「当選時変動モード判定テーブル10」を選択するとともに、当選時変動パターン判定において、当選時変動パターン判定テーブルとして「当選時変動パターン判定テーブル10」を選択する。

一方、停止図柄（停止図柄番号）として「特定大当り図柄17」又は「特定大当り図柄23」が選択された場合には、当選時変動モード判定において、当選時変動モード判定テーブルとして「当選時変動モード判定テーブル11」を選択するとともに、当選時変動パターン判定において、当選時変動パターン判定テーブルとして「当選時変動パターン判定テーブル11」を選択する。

一方、停止図柄（停止図柄番号）として「特定大当り図柄18」又は「特定大当り図柄24」が選択された場合には、当選時変動モード判定において、当選時変動モード判定テーブルとして「当選時変動モード判定テーブル12」を選択するとともに、当選時変動パターン判定において、当選時変動パターン判定テーブルとして「当選時変動パターン判定テーブル12」を選択する。

【0274】

かかる構成によって、停止図柄番号に基づいて、当選時変動モード判定テーブル及び当選時変動パターン判定テーブルを選択することが可能となる。

また、特別図柄抽選に当選した場合に、演出制御回路300において、停止図柄指定コマンドにより指定される停止図柄番号に基づいて、設定値を把握することが可能となる。

特に、停止図柄指定コマンドが指定する停止図柄番号（把握した設定値）に応じて、予告演出（メイン予告演出及びサブ予告演出）の出現頻度・態様を選択することで、予告演出（メイン予告演出及びサブ予告演出）の出現頻度・態様により、設定値を示唆することが可能となる。

【0275】

（変形例3）

また、上記実施形態では、判定始動情報に含まれる大当り乱数の値に応じて、「はずれ図柄」の種別が選択される構成としても構わない。

具体的には、上記実施形態では、「特図低確率状態」の生起中には、大当り乱数「205」～「209」については、設定値＝「1」の場合にのみ、はずれ値（大当り値ではない値）となる。

また、「特図低確率状態」の生起中には、大当り乱数「210」～「214」については、設定値＝「1」又は「2」の場合にのみ、はずれ値となる。

また、「特図低確率状態」の生起中には、大当り乱数「215」～「219」については、設定値＝「1」、「2」又は「3」の場合にのみ、はずれ値となる。

また、「特図低確率状態」の生起中には、大当り乱数「220」～「224」について

10

20

30

40

50

は、設定値＝「1」、「2」、「3」又は「4」の場合にのみ、はずれ値となる。

また、「特図低確率状態」の生起中には、大当り乱数「225」～「229」については、設定値＝「1」、「2」、「3」、「4」又は「5」の場合にのみ、はずれ値となる。

また、「特図低確率状態」の生起中には、大当り乱数「230」～「65535」については、設定値に関わらず、はずれ値となる。

そこで、「特図低確率状態」の生起中に選択され得る「はずれ図柄」の種別として、「はずれ図柄1」～「はずれ図柄6」を規定する。

また、ROM220において、はずれ図柄乱数の値と、停止図柄番号（「はずれ図柄」に対応する停止図柄番号）と、の対応が登録されたはずれ図柄抽選テーブルを格納する。

さらに、「特図低確率状態」の生起中に対応するはずれ図柄抽選テーブルとして、「はずれ図柄抽選テーブル1」～「はずれ図柄抽選テーブル6」を規定する。

また、「はずれ図柄抽選テーブル1」には、「はずれ図柄1」のみを登録する。一方、「はずれ図柄抽選テーブル2」には、「はずれ図柄2」のみを登録する。一方、「はずれ図柄抽選テーブル3」には、「はずれ図柄3」のみを登録する。一方、「はずれ図柄抽選テーブル4」には、「はずれ図柄4」のみを登録する。一方、「はずれ図柄抽選テーブル5」には、「はずれ図柄5」のみを登録する。一方、「はずれ図柄抽選テーブル6」には、「はずれ図柄6」のみを登録する。

そして、特図当落判定により「はずれ」（落選）と判定され、かつ、「特図低確率状態」の生起中に実行される特図停止図柄判定において、判定始動情報に含まれる大当り乱数の値に対応するはずれ図柄抽選テーブルを用いて、「はずれ図柄」の種別を判定する。

すなわち、第1特別図柄抽選が実行され（「特図低確率状態」の生起中）、かつ、判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「205」～「209」である場合には、特図停止図柄判定において、はずれ図柄抽選テーブルとして、「はずれ図柄抽選テーブル1」を選択する。これによって、「はずれ図柄1」は、設定値＝「1」の場合に選択される。

一方、第1特別図柄抽選が実行され（「特図低確率状態」の生起中）、かつ、判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「210」～「214」である場合には、特図停止図柄判定において、はずれ図柄抽選テーブルとして、「はずれ図柄抽選テーブル2」を選択する。これによって、「はずれ図柄2」は、設定値＝「1」又は「2」の場合に選択される。

一方、第1特別図柄抽選が実行され（「特図低確率状態」の生起中）、かつ、判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「215」～「219」である場合には、特図停止図柄判定において、はずれ図柄抽選テーブルとして、「はずれ図柄抽選テーブル3」を選択する。これによって、「はずれ図柄3」は、設定値＝「1」、「2」又は「3」の場合に選択される。

一方、第1特別図柄抽選が実行され（「特図低確率状態」の生起中）、かつ、判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「220」～「224」である場合には、特図停止図柄判定において、はずれ図柄抽選テーブルとして、「はずれ図柄抽選テーブル4」を選択する。これによって、「はずれ図柄4」は、設定値＝「1」、「2」、「3」又は「4」の場合に選択される。

一方、第1特別図柄抽選が実行され（「特図低確率状態」の生起中）、かつ、判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「225」～「229」である場合には、特図停止図柄判定において、はずれ図柄抽選テーブルとして、「はずれ図柄抽選テーブル5」を選択する。これによって、「はずれ図柄5」は、設定値＝「1」、「2」、「3」、「4」又は「5」の場合に選択される。

一方、第1特別図柄抽選が実行され（「特図低確率状態」の生起中）、かつ、判定始動情報に含まれる大当り乱数の値が「230」～「65535」である場合には、特図停止図柄判定において、はずれ図柄抽選テーブルとして、「はずれ図柄抽選テーブル6」を選択する。これによって、「はずれ図柄6」は、設定値に関わらず選択される。

【0276】

10

20

30

40

50

さらに、特図停止図柄判定により判定されたはずれ図柄の種別に応じて、リーチグループを選択する。

すなわち、固定値用リーチグループ判定テーブルとして、「はずれ図柄 1」～「はずれ図柄 6」のそれぞれに対応する固定値用リーチグループ判定テーブルを格納する。

そして、「はずれ図柄 1」に対応する固定値用リーチグループ判定テーブル、「はずれ図柄 2」に対応する固定値用リーチグループ判定テーブル、「はずれ図柄 3」に対応する固定値用リーチグループ判定テーブル、「はずれ図柄 4」に対応する固定値用リーチグループ判定テーブル、「はずれ図柄 5」に対応する固定値用リーチグループ判定テーブル、「はずれ図柄 6」に対応する固定値用リーチグループ判定テーブルの順（選択確率高→選択確率低）に、「リーチグループ 2」が選択される確率を高く設定する（換言すると、「リーチグループ 3」が選択される確率を低く設定する）。

10

かかる構成によって、変動パターンの種別として「ノーマルリーチ変動」が選択される頻度（変動パターンの種別として「スーパーリーチ変動」が選択される頻度）により、設定値を示唆することが可能となる。

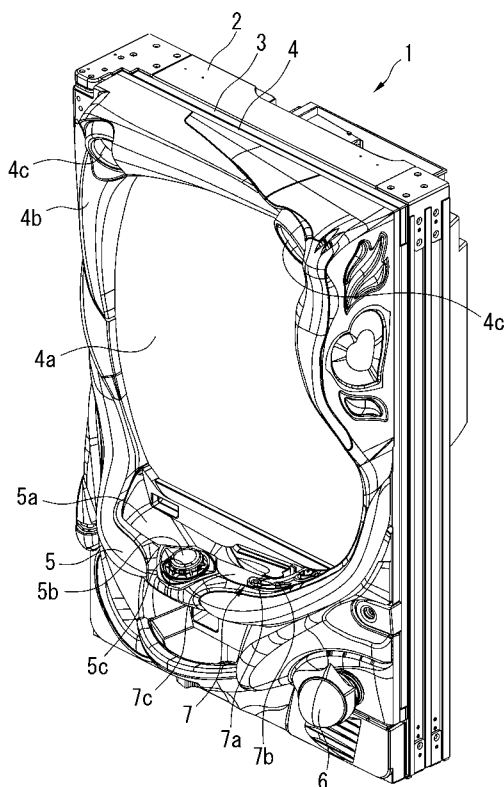
【符号の説明】

【0277】

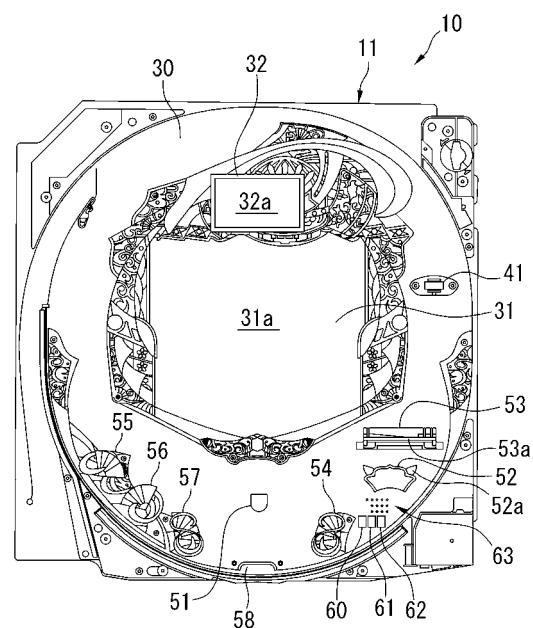
1	パチンコ機
1 1	遊技盤
3 1	メイン画像表示装置
3 1 a	表示画面
2 0 0	主制御回路
3 0 0	演出制御回路

20

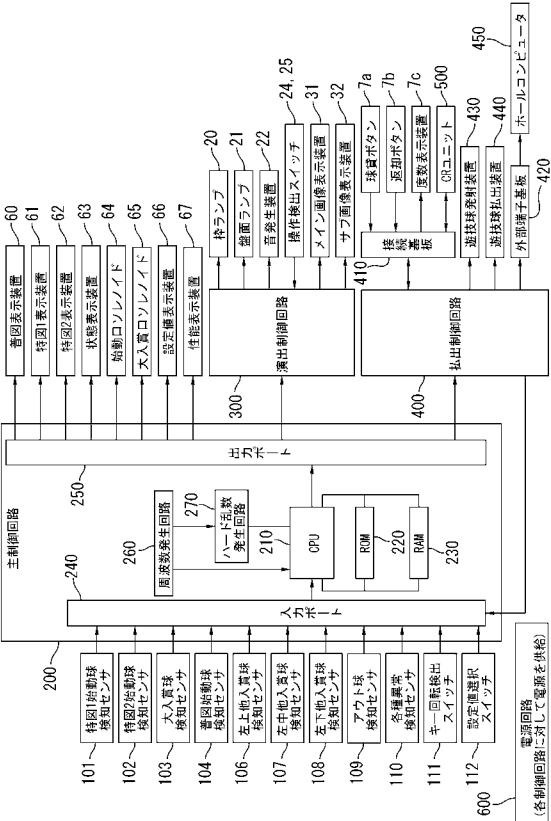
【図 1】



【図 2】



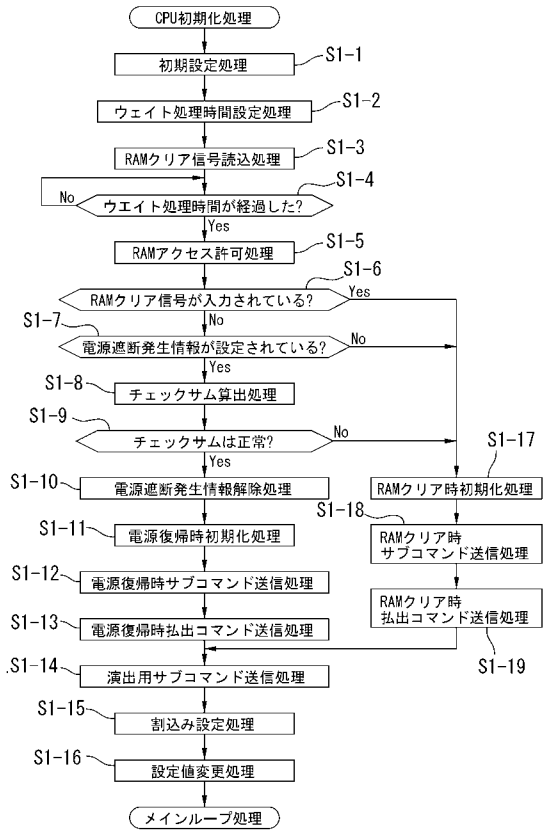
【図 3】



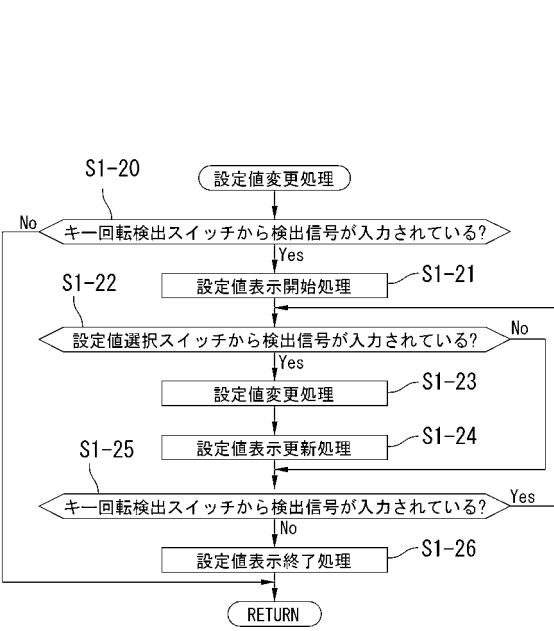
【図 4】

設定情報	遊技状態	大当たり値の数 (大当たり確率)
1	特図低確率状態	205/65536 (1/319.69)
	特図高確率状態	2040/65536 (1/32.13)
2	特図低確率状態	210/65536 (1/312.08)
	特図高確率状態	2090/65536 (1/31.36)
3	特図低確率状態	215/65536 (1/304.82)
	特図高確率状態	2140/65536 (1/30.62)
4	特図低確率状態	220/65536 (1/297.89)
	特図高確率状態	2190/65536 (1/29.93)
5	特図低確率状態	225/65536 (1/291.27)
	特図高確率状態	2240/65536 (1/29.26)
6	特図低確率状態	230/65536 (1/284.94)
	特図高確率状態	2290/65536 (1/28.62)

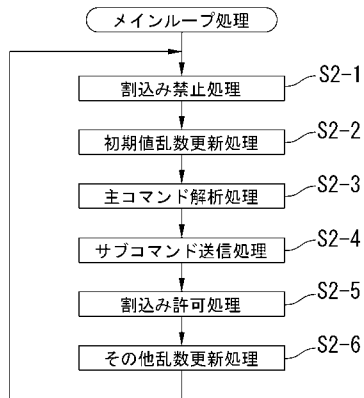
【図 5】



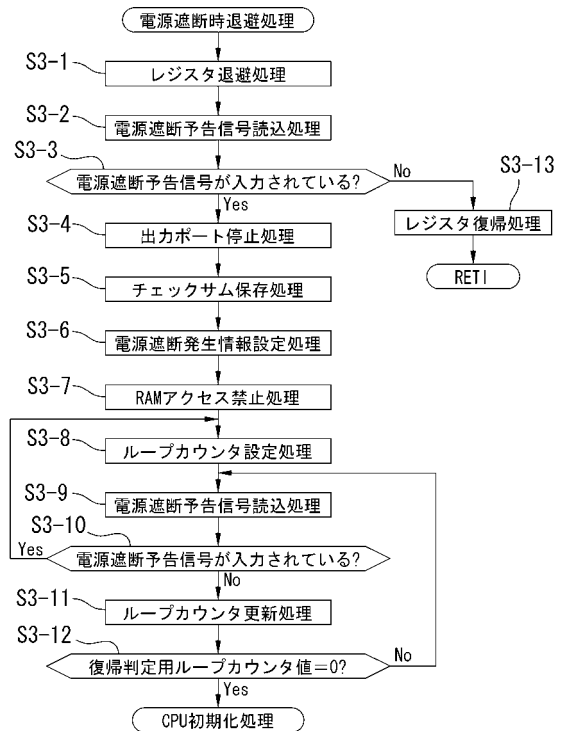
【図 6】



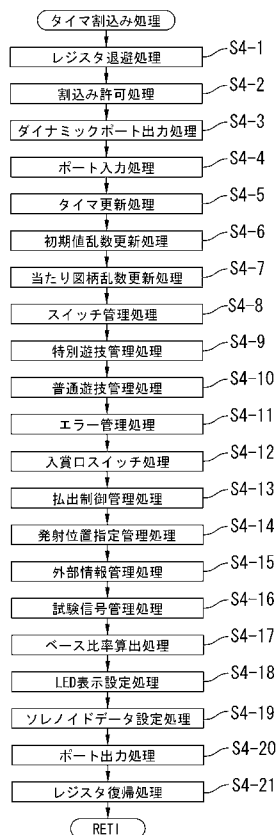
【図 7】



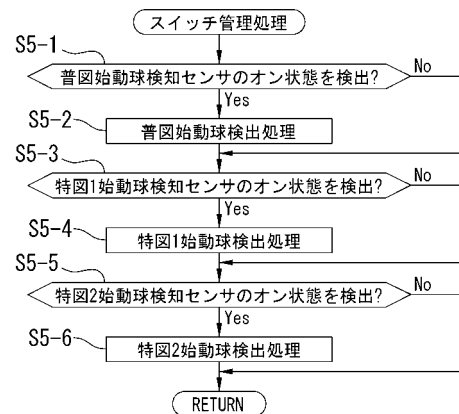
【図 8】



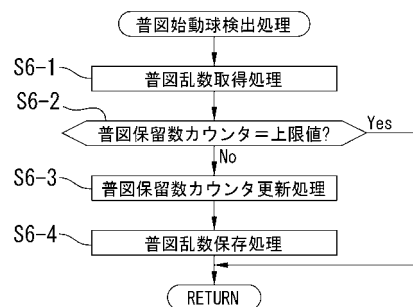
【図 9】



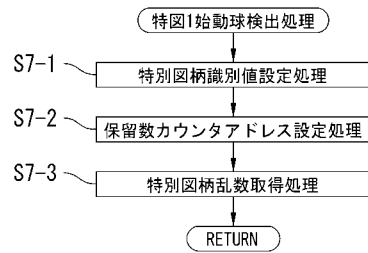
【図 10】



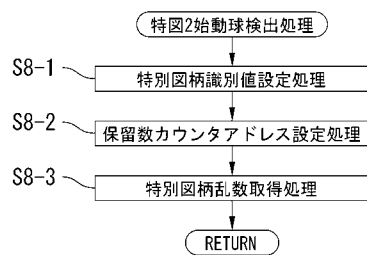
【図 11】



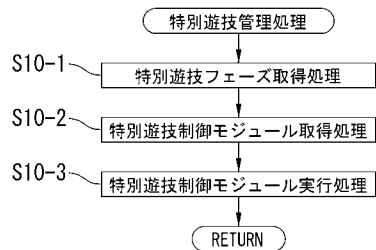
【図 1 2】



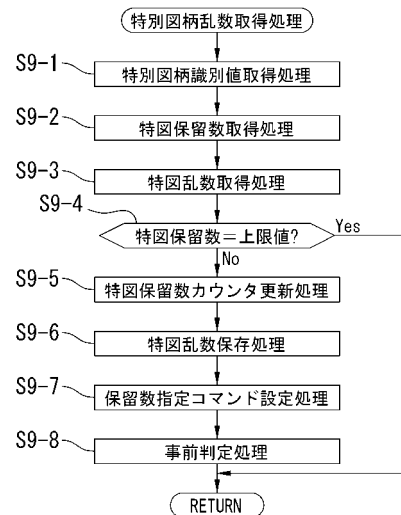
【図 1 3】



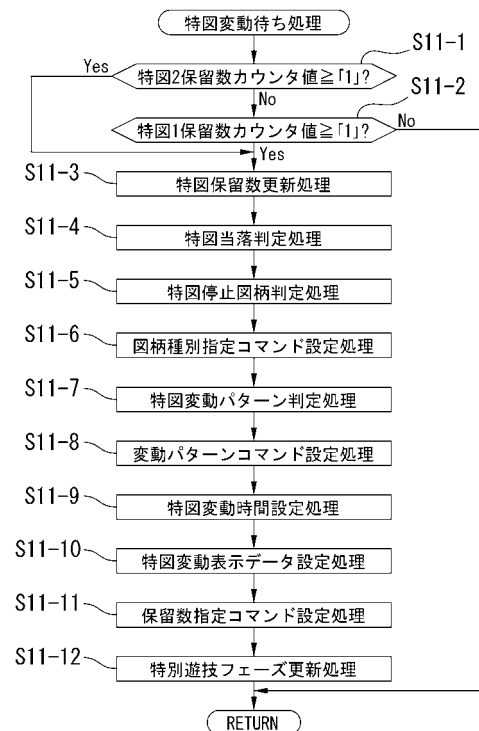
【図 1 5】



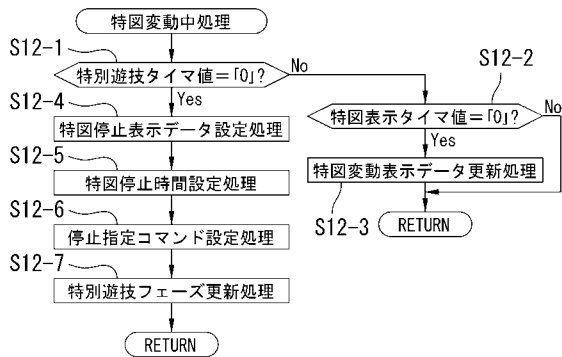
【図 1 4】



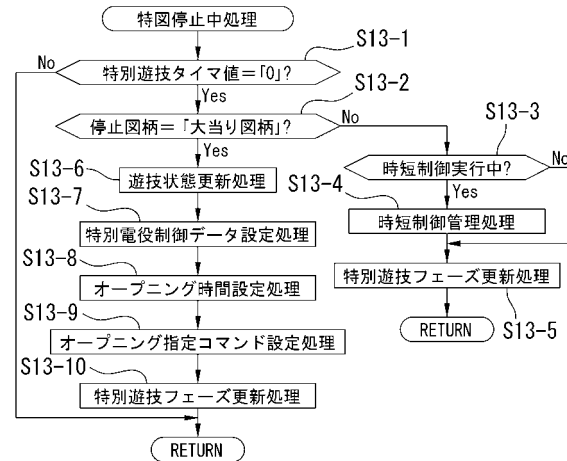
【図 1 6】



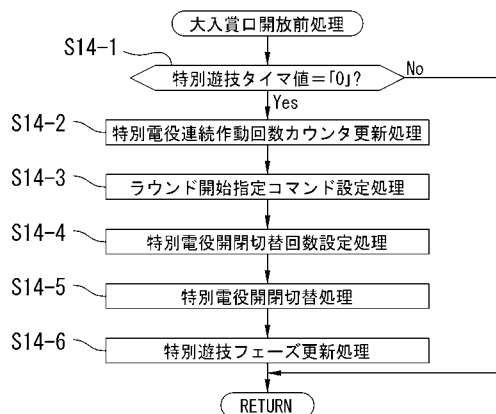
【図 17】



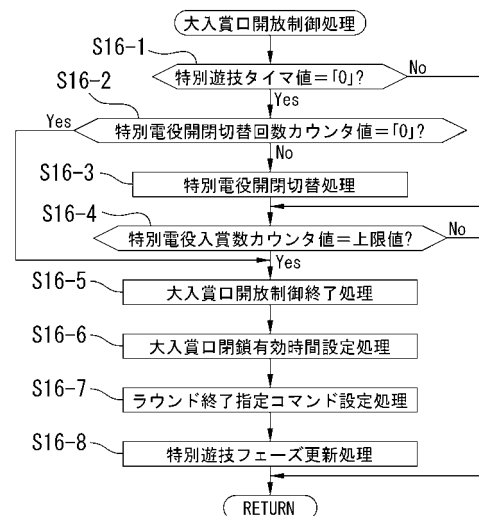
【図 18】



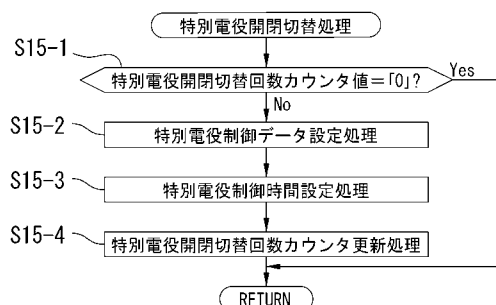
【図 19】



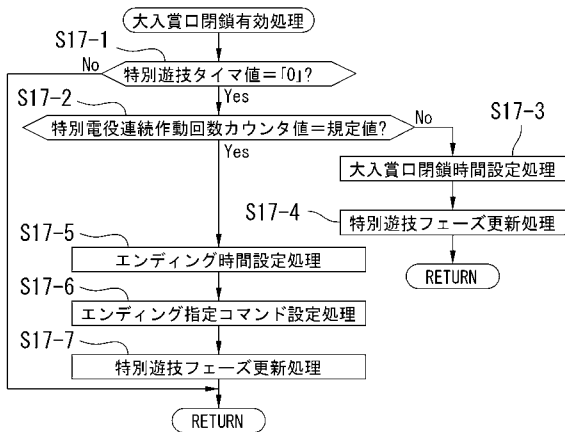
【図 21】



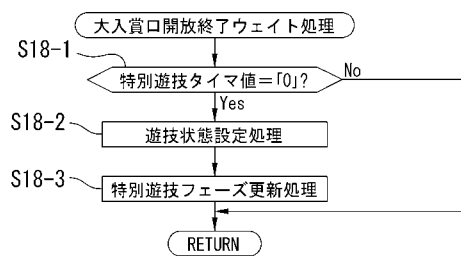
【図 20】



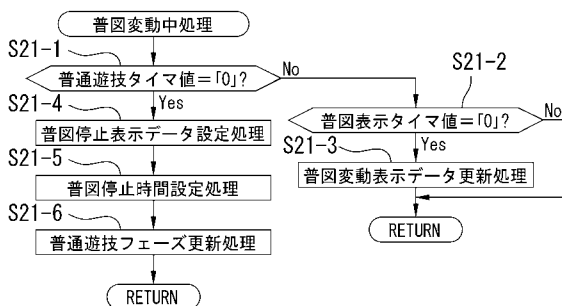
【図 2 2】



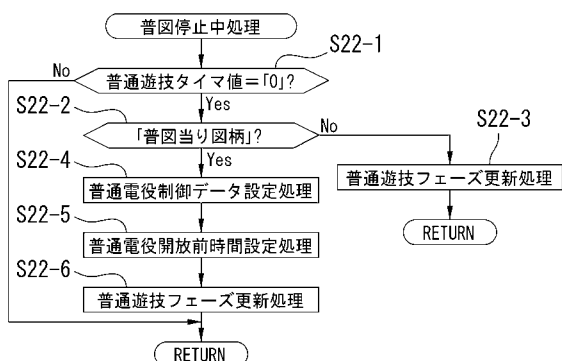
【図 2 3】



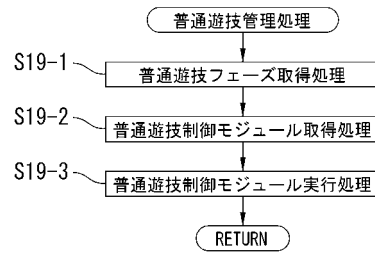
【図 2 6】



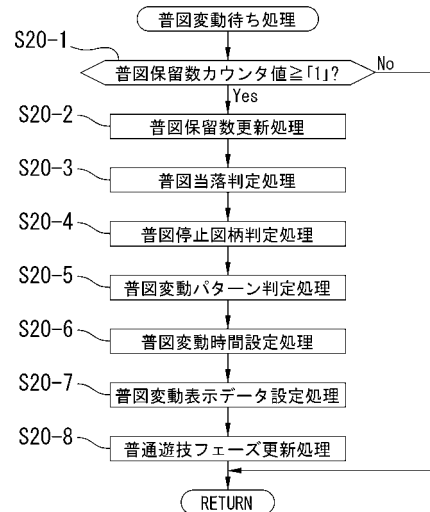
【図 2 7】



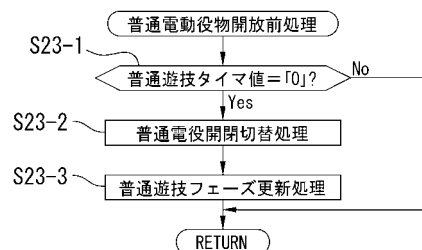
【図 2 4】



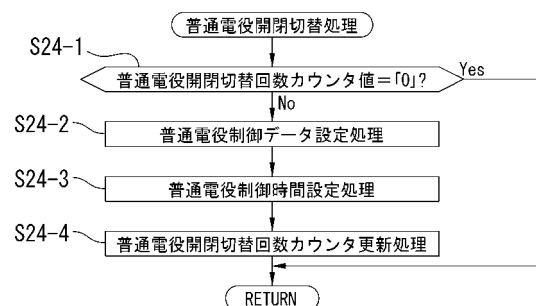
【図 2 5】



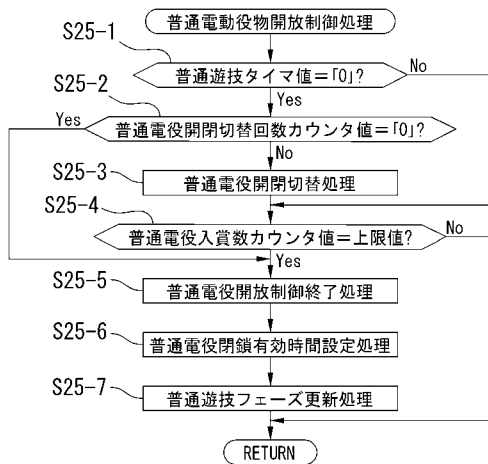
【図 2 8】



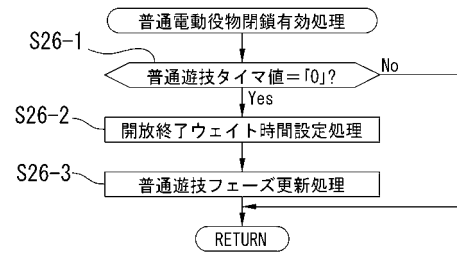
【図 2 9】



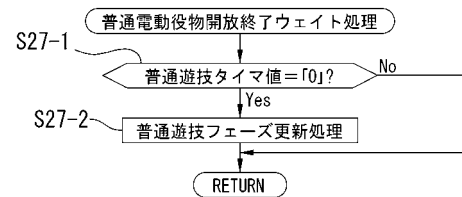
【図 30】



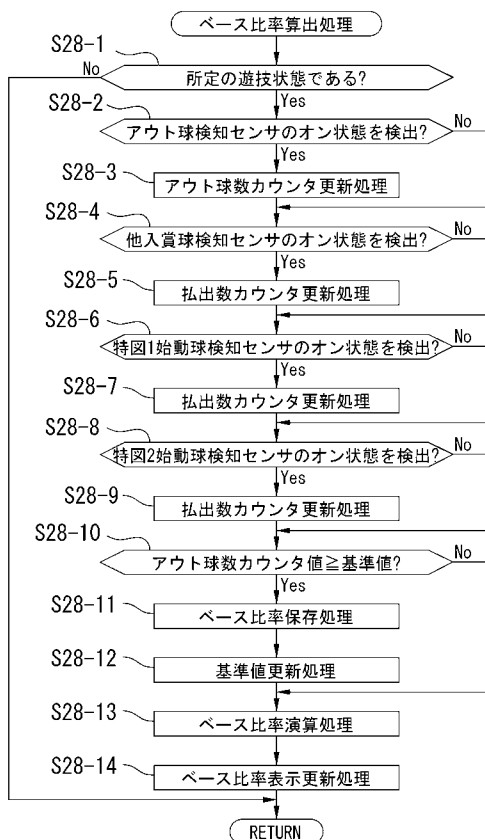
【図 31】



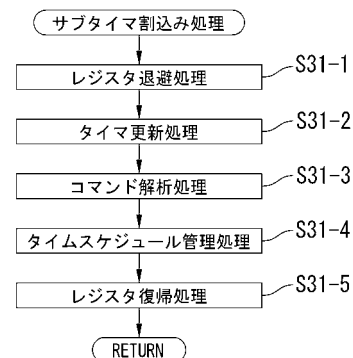
【図 32】



【図 33】



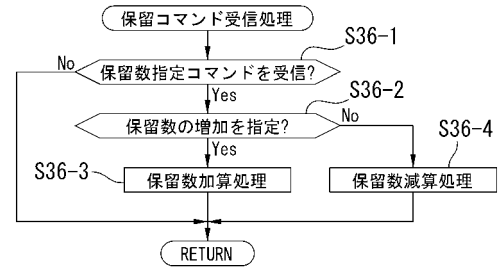
【図 34】



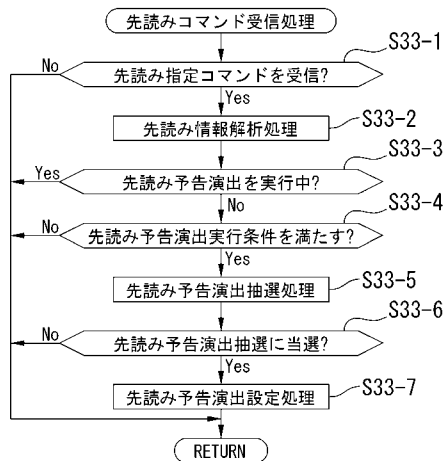
【図 3 5】



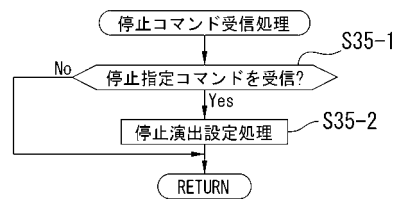
【図 3 6】



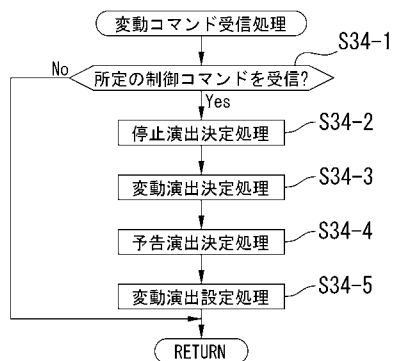
【図 3 7】



【図 3 9】



【図 3 8】



【図 40】

