

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7104334号

(P7104334)

(45)発行日 令和4年7月21日(2022.7.21)

(24)登録日 令和4年7月12日(2022.7.12)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全255頁)

(21)出願番号	特願2019-180208(P2019-180208)	(73)特許権者	390031783
(22)出願日	令和1年9月30日(2019.9.30)		サミー株式会社
(65)公開番号	特開2021-53210(P2021-53210A)		東京都品川区西品川一丁目1番1号住友
(43)公開日	令和3年4月8日(2021.4.8)		不動産大崎ガーデンタワー
審査請求日	令和4年5月12日(2022.5.12)	(74)代理人	100092897
早期審査対象出願			弁理士 大西 正悟
		(74)代理人	100157417
			弁理士 並木 敏章
		(72)発明者	簀戸 彰
			東京都品川区西品川一丁目1番1号住友
			不動産大崎ガーデンタワー サミー株式
			会社内
		(72)発明者	長澤 俊介
			東京都品川区西品川一丁目1番1号住友
			不動産大崎ガーデンタワー サミー株式
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ぱちんこ遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技領域が形成された遊技盤と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な始動口と、

前記始動口への遊技球の入球を契機として当否判定を実行する当否判定手段と、

前記当否判定の結果を示す特別図柄が変動表示および停止表示される図柄表示装置と、

前記遊技領域に設けられ、前記当否判定の結果に応じて開放されて遊技球が入球可能な大入賞口と、

前記当否判定の結果が大当たりとなる場合に、前記大入賞口の開放を伴う特別遊技を実行し得る特別遊技実行手段と、

所定の演出が表示される演出表示装置と、

前記演出表示装置に表示させる演出を決定する演出決定手段とを備え、

演出表示装置には、当否判定の結果を演出的に示す図柄の表示として、第1図柄の変動表示および停止表示と、第2図柄の変動表示および停止表示とを表示可能であり、

特別図柄の変動表示中に第1図柄を仮停止表示可能であるが、当該第1図柄の仮停止表示中であっても第2図柄の変動表示を継続するよう構成され、

複数種類の演出ステージを有しており、演出ステージの種類に応じたBGMを出力可能に構成され、

少なくとも所定の演出ステージにおいては、特別図柄の変動表示の終了から次の特別図柄の変動表示の開始に亘って所定のBGMを途切れさせずに継続出力可能であり、

第1図柄を仮停止表示した後に再変動表示する際は、継続していた所定のBGMの出力を停止して、その後に所定のBGMを再度出力する又は当該所定のBGMとは異なるBGMを出力するよう構成されており、

第1図柄を仮停止表示した後に再変動表示し、当該再変動表示後に発展演出を実行する場合、当該発展演出に対応するBGMを出力可能であり、

第1図柄を仮停止表示する際に第1図柄の表示態様が所定態様へと変化可能である一方で、第2図柄の表示態様は所定態様へと変化せず、

特別図柄の変動表示中に発展演出を実行しない演出パターンである第1演出パターンと、特別図柄の変動表示中に発展演出を実行する演出パターンである第2演出パターンとを有し、

複数の図柄列のそれぞれに第1図柄を表示可能とすることで、複数の第1図柄の変動表示および停止表示を表示可能であり、

第1演出パターンにおいては、複数の第1図柄それぞれが所定態様へと変化可能である一方で、

第2演出パターンにおいては、複数の第1図柄のうちの一部の第1図柄は所定態様へと変化可能であるがそれ以外の第1図柄は所定態様へと変化しないよう構成されており、

演出ステージの種類に応じた演出表示を実行可能に構成され、

所定の演出ステージにおいて、当該所定の演出ステージに対応する演出表示を表示可能であり、

所定の演出ステージにおいて、第1図柄の再変動表示後に発展演出を実行する場合、当該発展演出の実行中に当該所定の演出ステージに対応する演出表示ではなく当該発展演出に対応する演出表示を表示可能であり、

所定の演出ステージにおいて、第1図柄の再変動表示後の発展演出の実行中に特殊演出が実行されることで当該発展演出が終了する場合、当該発展演出に対応する演出表示を終了して当該所定の演出ステージに対応する演出表示を当該発展演出が実行された変動表示中に再度表示可能であるが、当該発展演出が実行された変動表示中に当該所定の演出ステージに対応する演出表示が再度表示されている所定の状況であっても所定のBGMが出力されない一方で、当該発展演出が実行された変動表示が終了して次回の変動表示が開始される際には所定のBGMが最初から出力されることを特徴とする、ぱちんこ遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ぱちんこ遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

ぱちんこ遊技機は、一般的に、遊技球が始動口に入球したことを契機として抽選用の乱数値を取得して、これを作動保留球として所定の上限個数まで一時記憶する。このような作動保留球は予め定められた始動条件が成立する毎に1個ずつ順次消化され、大当りに該当するか否かの当否判定が実行される。当否判定の結果が大当りである場合には複数列からなる装飾図柄を変動表示させた後に該装飾図柄を予め定められた当選態様で停止表示して、通常時には閉状態である大入賞口を開状態とする特別遊技（大当り遊技）を成立させるようになっている（例えば、特許文献1を参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2019-150373号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

このような構成を採用するぱちんこ遊技機は、従来機種として既に存在しているため、従

10

20

30

40

50

来機種との差別化を図るには、更なる遊技の興趣性の向上が求められる。

【０００６】

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

【課題を解決するための手段】

【０００７】

このような目的達成のために、本発明に係るぱちんこ遊技機は、遊技領域が形成された遊技盤と、前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な始動口と、前記始動口への遊技球の入球を契機として当否判定を実行する当否判定手段と、前記当否判定の結果を示す特別図柄が変動表示および停止表示される図柄表示装置と、前記遊技領域に設けられ、前記当否判定の結果に応じて開放されて遊技球が入球可能な大入賞口と、前記当否判定の結果が大当たりとなる場合に、前記大入賞口の開放を伴う特別遊技を実行し得る特別遊技実行手段と、所定の演出が表示される演出表示装置と、前記演出表示装置に表示させる演出を決定する演出決定手段とを備え、演出表示装置には、当否判定の結果を演出的に示す図柄の表示として、第１図柄の変動表示および停止表示と、第２図柄の変動表示および停止表示とを表示可能であり、特別図柄の変動表示中に第１図柄を仮停止表示可能であるが、当該第１図柄の仮停止表示中であっても第２図柄の変動表示を継続するよう構成され、複数種類の演出ステージを有しており、演出ステージの種類に応じたＢＧＭを出力可能に構成され、少なくとも所定の演出ステージにおいては、特別図柄の変動表示の終了から次の特別図柄の変動表示の開始に亘って所定のＢＧＭを途切れさせずに継続出力可能であり、第１図柄を仮停止表示した後に再変動表示する際は、継続していた所定のＢＧＭの出力を停止して、その後所定のＢＧＭを再度出力する又は当該所定のＢＧＭとは異なるＢＧＭを出力するよう構成されており、第１図柄を仮停止表示した後に再変動表示し、当該再変動表示後に発展演出を実行する場合、当該発展演出に対応するＢＧＭを出力可能であり、第１図柄を仮停止表示する際に第１図柄の表示態様が所定態様へと変化可能である一方で、第２図柄の表示態様は所定態様へと変化せず、特別図柄の変動表示中に発展演出を実行しない演出パターンである第１演出パターンと、特別図柄の変動表示中に発展演出を実行する演出パターンである第２演出パターンとを有し、複数の図柄列のそれぞれに第１図柄を表示可能とすることで、複数の第１図柄の変動表示および停止表示を表示可能であり、第１演出パターンにおいては、複数の第１図柄それぞれが所定態様へと変化可能である一方で、第２演出パターンにおいては、複数の第１図柄のうちの一部の第１図柄は所定態様へと変化可能であるがそれ以外の第１図柄は所定態様へと変化しないよう構成されており、演出ステージの種類に応じた演出表示を実行可能に構成され、所定の演出ステージにおいて、当該所定の演出ステージに対応する演出表示を表示可能であり、所定の演出ステージにおいて、第１図柄の再変動表示後に発展演出を実行する場合、当該発展演出の実行中に当該所定の演出ステージに対応する演出表示ではなく当該発展演出に対応する演出表示を表示可能であり、所定の演出ステージにおいて、第１図柄の再変動表示後の発展演出の実行中に特殊演出が実行されることで当該発展演出が終了する場合、当該発展演出に対応する演出表示を終了して当該所定の演出ステージに対応する演出表示を当該発展演出が実行された変動表示中に再度表示可能であるが、当該発展演出が実行された変動表示中に当該所定の演出ステージに対応する演出表示が再度表示されている所定の状況であっても所定のＢＧＭが出力されない一方で、当該発展演出が実行された変動表示が終了して次の変動表示が開始される際には所定のＢＧＭが最初から出力されることを特徴とする。

【発明の効果】

【０００８】

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

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】本実施形態のぱちんこ遊技機の正面図である。

【図２】上記ぱちんこ遊技機の背面図である。

10

20

30

40

50

- 【図 3】上記ぱちんこ遊技機の制御ブロック図である。
- 【図 4】上記ぱちんこ遊技機の主制御基板及び演出制御基板の機能ブロック図である。
- 【図 5】特別図柄当否抽選テーブルを示す模式図である。
- 【図 6】（A）は第 1 特別図柄大当り図柄テーブルを示す模式図、（B）は第 2 特別図柄大当り図柄テーブルを示す模式図である。
- 【図 7】特別図柄の変動パターンテーブル 1 を示す模式図である。
- 【図 8】特別図柄の変動パターンテーブル 2 を示す模式図である。
- 【図 9】特別図柄の変動パターンテーブル 3 を示す模式図である。
- 【図 10】装飾図柄の図柄属性を示す模式図である。
- 【図 11】大当り種別と装飾図柄の大当り図柄組合せと大当り中演出パターンとの対応関係を示す模式図である。 10
- 【図 12】超寿大当り演出の概要を示す模式図である。
- 【図 13】寿大当り A 演出の概要を示す模式図である。
- 【図 14】寿大当り B 演出の概要を示す模式図である。
- 【図 15】喜大当り A 演出の概要を示す模式図である。
- 【図 16】喜大当り B 演出の概要を示す模式図である。
- 【図 17】ラウンド遊技中の基本画面を示す模式図である。
- 【図 18】入賞関連演出の構成を説明するための概念図である。
- 【図 19】オーバー入賞演出の演出例を示す模式図である。
- 【図 20】大入賞口カウントアップ演出の演出例を示す模式図である。 20
- 【図 21】オマケ入賞演出の演出例を示す模式図である。
- 【図 22】一般入賞口カウントアップ演出の演出例を示す模式図である。
- 【図 23】大入賞口カウントアップ演出の優先度の説明に供するタイムチャートである。
- 【図 24】強調演出の説明に供する模式図である。
- 【図 25】遊技機のエラー種別の説明に供する模式図である。
- 【図 26】大当り終了時のオーバー入賞演出の実行有無等を説明するためのタイムチャートである。
- 【図 27】大当り終了時のオマケ入賞演出の実行有無等を説明するためのタイムチャートである。
- 【図 28】タッチセンサの検出状態とオーバー入賞演出および一般入賞演出との関係を示すタイムチャートである。 30
- 【図 29】遊技開始準備演出の実行される遊技状態とオーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の実行される遊技状態との関係を示すタイムチャートである。
- 【図 30】音量調整画面を示す模式図である。
- 【図 31】オーバー入賞演出とオマケ入賞演出との重複実行の説明に供するタイムチャートである。
- 【図 32】所定期間内にオーバー入賞およびオマケ入賞がそれぞれ複数回発生した場合のタイムチャートである。
- 【図 33】一般入賞口に遊技球が入球した場合の賞球信号のタイムチャートである。
- 【図 34】大入賞口に遊技球が入球した場合の賞球信号のタイムチャートである。 40
- 【図 35】主制御側メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 36】主制御側メイン処理の図 35 に続く制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 37】主制御側タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 38】入賞監視処理を示すフローチャートである。
- 【図 39】始動口監視制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 40】特別図柄変動開始監視制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 41】特別図柄変動開始監視処理を示すフローチャートである。
- 【図 42】特別図柄制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 43】特別図柄制御汎用処理を示すフローチャートである。
- 【図 44】特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。 50

- 【図 4 5】 特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 6】 特別図柄停止図柄表示中処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 7】 特別電動役物制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 8】 特別電動役物制御処理の図 4 7 に続く制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 9】 リセット開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 0】 演出制御側メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 1】 コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 2】 入賞演出内容決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 3】 演出制御コマンド受信割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4】 演出制御側タイマ割込み処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 5 5】 画像制御コマンド送信割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 6】 第 2 実施形態の特別図柄当否抽選テーブルを模式的に示す図である。
- 【図 5 7】 第 2 実施形態の特別図柄大当り図柄テーブルを示す模式図である。
- 【図 5 8】 第 2 実施形態の遊技状態および演出モードの遷移図である。
- 【図 5 9】 第 2 実施形態の遊技状態設定テーブルを示す模式図である。
- 【図 6 0】 第 2 実施形態の特別図柄の変動時間の比較表である。
- 【図 6 1】 第 2 実施形態の普通図柄抽選の説明に供する模式図である。
- 【図 6 2】 第 2 実施形態の同時変動処理（変動中断処理、変動強制停止処理）を説明するための模式図である。
- 【図 6 3】 第 2 実施形態の変形例に係るぱちんこ遊技機の正面図である。 20
- 【図 6 4】 第 3 実施形態の大入賞口の構成を示す模式図である。
- 【図 6 5】 第 3 実施形態の特別図柄当否抽選テーブルを模式的に示す図である。
- 【図 6 6】 第 3 実施形態の特別図柄大当り図柄テーブルを示す模式図である。
- 【図 6 7】 第 3 実施形態の大入賞口作動パターンテーブルを示す模式図である。
- 【図 6 8】 第 3 実施形態の遊技状態および演出モードの遷移図である。
- 【図 6 9】 第 3 実施形態の遊技状態設定テーブルを示す模式図である。
- 【図 7 0】 第 3 実施形態の変動パターンテーブル 1 を示す模式図である。
- 【図 7 1】 第 3 実施形態の変動パターンテーブル 2 を示す模式図である。
- 【図 7 2】 第 3 実施形態の変動パターンテーブル 3 を示す模式図である。
- 【図 7 3】 第 3 実施形態の装飾図柄大当り出目テーブル 1 を示す模式図である。 30
- 【図 7 4】 第 3 実施形態の装飾図柄大当り出目テーブル 2 を示す模式図である。
- 【図 7 5】 第 3 実施形態の特別大当り出目が停止表示される場合の演出の流れを示す模式図である。
- 【図 7 6】 第 3 実施形態のラウンド演出パターンテーブルを示す模式図である。
- 【図 7 7】 第 3 実施形態の大当り開始デモ演出パターンテーブルを示す模式図である。
- 【図 7 8】 第 3 実施形態の大当り開始デモ演出の流れを示す模式図である。
- 【図 7 9】 第 3 実施形態の大当り終了デモ演出パターンテーブルを示す模式図である。
- 【図 8 0】 第 3 実施形態の大当り種別決定演出の流れを示す模式図である。
- 【図 8 1】 第 3 実施形態の第 1 報酬獲得演出の流れを示す模式図である。
- 【図 8 2】 第 3 実施形態の第 1 報酬獲得演出の実行タイミングと報酬の種類との対応関係を示す模式図である。 40
- 【図 8 3】 第 3 実施形態の第 2 報酬獲得演出の流れを示す模式図である。
- 【図 8 4】 第 3 実施形態の第 2 報酬獲得演出の報酬の種類を示す模式図である。
- 【図 8 5】 第 3 実施形態の第 2 報酬獲得演出の報酬組み合わせパターンテーブルを示す模式図である。
- 【図 8 6】 第 3 実施形態の第 2 報酬獲得演出（本編演出）の演出例を示す模式図である。
- 【図 8 7】 第 3 実施形態の特殊ボタン演出の流れを示す模式図である。
- 【図 8 8】 第 3 実施形態の特殊ボタン演出のボタン回数設定テーブルを示す模式図である。
- 【図 8 9】 第 4 実施形態の特別図柄大当り図柄テーブルを示す模式図である。
- 【図 9 0】 第 4 実施形態の大入賞口作動パターンテーブルを示す模式図である。 50

- 【図 9 1】第 4 実施形態の遊技状態設定テーブルを示す模式図である。
- 【図 9 2】第 4 実施形態の変動パターンテーブル 1 を示す模式図である。
- 【図 9 3】第 4 実施形態の変動パターンテーブル 2 を示す模式図である。
- 【図 9 4】第 4 実施形態の変動パターンテーブル 3 を示す模式図である。
- 【図 9 5】第 4 実施形態の特殊メータ演出の基本画面を示す模式図である。
- 【図 9 6】第 4 実施形態の特殊メータ演出の実行タイミングを示す模式図である。
- 【図 9 7】第 4 実施形態の保留内大当り示唆演出の演出パターンを示す模式図である。
- 【図 9 8】第 4 実施形態の保留内大当り示唆演出抽選テーブルを示す模式図である。
- 【図 9 9】第 5 実施形態の特別図柄当否抽選テーブルを模式的に示す図である。
- 【図 1 0 0】第 5 実施形態の大当り無抽選処理の説明に供する模式図である。 10
- 【図 1 0 1】第 5 実施形態の特別図柄大当り図柄テーブルおよび特別図柄小当り図柄テーブルを示す模式図である。
- 【図 1 0 2】第 5 実施形態の遊技状態および演出モードの遷移図である。
- 【図 1 0 3】第 5 実施形態の遊技状態設定テーブルを示す模式図である。
- 【図 1 0 4】第 5 実施形態の変動パターン選択状態テーブルを示す模式図である。
- 【図 1 0 5】第 5 実施形態の変動パターン選択状態遷移テーブルを示す模式図である。
- 【図 1 0 6】第 5 実施形態の変動パターンテーブル 0 を示す模式図である。
- 【図 1 0 7】第 5 実施形態の変動パターンテーブル 1 を示す模式図である。
- 【図 1 0 8】第 5 実施形態の変動パターンテーブル 2 を示す模式図である。
- 【図 1 0 9】第 5 実施形態の変動パターンテーブル 3 を示す模式図である。 20
- 【図 1 1 0】第 5 実施形態の変動パターンテーブル 4 を示す模式図である。
- 【図 1 1 1】第 5 実施形態の変動パターンテーブル 5 を示す模式図である。
- 【図 1 1 2】第 5 実施形態の変動パターンテーブル 6 を示す模式図である。
- 【図 1 1 3】第 5 実施形態の変動パターンテーブル 7 を示す模式図である。
- 【図 1 1 4】第 5 実施形態の変動パターンテーブル 8 を示す模式図である。
- 【図 1 1 5】第 5 実施形態の装飾図柄および補助図柄の変動表示領域を示す模式図である。
- 【図 1 1 6】第 5 実施形態の演出モードと装飾図柄および補助図柄の変動表示との対応関係を示す模式図である。
- 【図 1 1 7】第 5 実施形態の同時変動処理の説明に供する模式図である。
- 【図 1 1 8】第 5 実施形態の同時変動処理に用いられる判定フラグの説明に供する図である。 30
- 【図 1 1 9】第 5 実施形態のフラグ A 1、フラグ A 2、フラグ B、フラグ C の設定タイミングを示すタイムチャート 1 である。
- 【図 1 2 0】第 5 実施形態のフラグ A 1、フラグ A 2、フラグ B、フラグ C の設定タイミングを示すタイムチャート 2 である。
- 【図 1 2 1】第 5 実施形態のフラグ A 1、フラグ A 2、フラグ B、フラグ C の設定タイミングを示すタイムチャート 3 である。
- 【図 1 2 2】第 5 実施形態のフラグ A 1、フラグ A 2、フラグ B、フラグ C の設定タイミングを示すタイムチャート 4 である。
- 【図 1 2 3】第 5 実施形態のフラグ D 1、フラグ D 2 の設定タイミングを示すタイムチャート 1 である。 40
- 【図 1 2 4】第 5 実施形態のフラグ D 1、フラグ D 2 の設定タイミングを示すタイムチャート 2 である。
- 【図 1 2 5】第 5 実施形態の電サポ状態の終了タイミングを説明するためのタイムチャートである。
- 【図 1 2 6】第 5 実施形態の遊技状態が確変遊技状態であるときに、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示とが同時に行われた場合の状態遷移を示すタイムチャートである。
- 【図 1 2 7】第 5 実施形態の特殊対戦演出の流れを示す模式図である。
- 【図 1 2 8】第 5 実施形態の人数決定演出の基本画面の一例を示す模式図である。 50

【図 1 2 9】第 5 実施形態の特殊対戦演出の抽選処理を説明するための概念図である。
 【図 1 3 0】第 5 実施形態の乱戦シナリオテーブルを示す模式図である。
 【図 1 3 1】第 5 実施形態のキャラパターンテーブル抽選テーブルを示す模式図である。
 【図 1 3 2】第 5 実施形態の味方キャラパターンテーブル 1～3 を示す模式図である。
 【図 1 3 3】第 5 実施形態の敵キャラパターンテーブル 1～3 を示す模式図である。
 【図 1 3 4】第 5 実施形態のキャラデータ A～H の構造を説明するための模式図である。
 【図 1 3 5】第 5 実施形態の変換後キャラパターンテーブルを示す模式図である。
 【図 1 3 6】第 5 実施形態のキャラデータ A～H の配列の変換を説明するための模式図である。
 【図 1 3 7】第 5 実施形態の味方キャラクタおよび敵キャラクタの参戦順の決定方法を説明するための模式図である。
 【図 1 3 8】第 5 実施形態の台詞予告演出の流れを示す模式図である。
 【図 1 3 9】第 5 実施形態の台詞予告演出の演出例を示す模式図である。
 【図 1 4 0】第 5 実施形態の激熱カットイン演出の実行タイミングの一例を示すタイムチャートである。

10

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 0】

以下、本発明の好ましい実施形態について図面を参照しながら説明する。

【0 0 1 1】

【第 1 実施形態】

20

本実施形態に係る、ぱちんこ遊技機 P M の正面図及び背面図を図 1 及び図 2 に示しており、まず、この図を参照して、ぱちんこ遊技機 P M の全体構成について概要説明する。なお、本実施形態に係る、ぱちんこ遊技機 P M は、従来の第 1 種ぱちんこ遊技機に相当する機能を二つ混在した機種であり、第 1 の遊技（第 1 特別図柄遊技）と第 2 の遊技（第 2 特別図柄遊技）とを展開可能である。

【0 0 1 2】

<ぱちんこ遊技機の基本構成>

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

30

【0 0 1 3】

前枠 2 には、この前枠 2 の上部前面域に合わせた方形形状のガラス枠 5 が上下のヒンジ機構 3 を利用して横開き開閉および着脱可能に組み付けられ、施錠装置 4 を利用して常には前枠 2 の前面を覆う閉鎖状態に保持される。前枠 2 には、遊技盤 2 0 が着脱可能にセット保持され、常には閉鎖保持されるガラス枠 5 の複層ガラスを通して遊技盤 2 0 の正面の遊技領域 P A を視認可能に臨ませるようになっている。

40

【0 0 1 4】

ガラス枠 5 の前面側には、遊技の展開状況に応じて発光する枠ランプ（LED ランプ）1 0 や、遊技の展開状況に応じて効果音を発生するスピーカ 1 1 が設けられている。ガラス枠 5 の下部には遊技球を貯留する上下の球皿（上球皿 8 及び下球皿 9）が設けられており、上球皿 8 の正面中央には遊技者によって押圧操作される演出ボタン（演出スイッチ）1 5 が設けられ、下球皿 9 の正面右側には遊技球の発射操作を行う発射ハンドル 1 2 が設けられている。以下では、便宜上、演出用の操作入力手段を「演出ボタン 1 5」と称するが、本例における演出ボタン 1 5 とは、オン／オフ操作式のボタン型のスイッチ、操作入力方向に応じた出力を行う十字型のスイッチ（十字キー、十字ボタン）、傾動操作式のレバー型のスイッチ、回転操作式のダイヤルスイッチ、遊技者の手が近付いたとき又は接触

50

したときに出力を行う近接スイッチ、タッチセンサ、タッチパネルなど、あらゆる操作入力手段を含む概念で用いる。

【0015】

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

10

【0016】

遊技領域PAは、略中央のセンター飾り21を基準として、センター飾り21の左側の領域（左打ちに対応した盤面領域）である左側領域PA1と、センター飾り21の右側の領域（右打ちに対応した盤面領域）である右側領域PA2とに区画される。センター飾り21の上部には、外レール41と略上下方向に対向する天板部22が一体形成されており、上記の案内通路の延長上において、天板部22と外レール41との間で遊技球が右側領域PA2へ通過可能な連絡通路44が形成されている。本実施形態において、左側領域PA1を流下する遊技球は、主として、センター飾り21の下方に配置された第1始動口51、一般入賞口61～63のいずれかに入球可能である。一方、右側領域PA2を流下する遊技球は、主として、センター飾り21の右方に配置された作動ゲート53、一般入賞口64、第2始動口52、大入賞口54のいずれかに入球可能である。遊技領域PAの下端には各入賞口に入球せずに転動流下した遊技球を遊技盤20の裏側へ排出するアウト口29が設けられている。以下、遊技盤20に設けられた各構成要素を順番に説明する。

20

30

【0017】

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

【0018】

第2始動口52は、第2特別図柄遊技に対応する始動入賞口として設けられており、遊技球の入球を検出するための第2始動口スイッチ521を備えている。この第2始動口52は、右打ちに対応した盤面領域である右側領域PA2に配設され、主として右側領域PA2を流下する遊技球（右打ちした遊技球）が入球可能となっている。第2始動口52への遊技球の入球は、第2特別図柄抽選の契機となる。なお、本実施形態では、第2特別図柄表示装置72において変動表示又は停止表示される特別図柄を「第2特別図柄」と呼称する。この第2始動口52は、一般に電チューと称される普通電動役物522と、この普通電動役物522を開閉駆動させるための普通電動役物ソレノイド523とを備える。普通電動役物522は、遊技球が入球可能又は入球容易な開放状態と、遊技球が第2始動口52に入球不能又は入球困難な閉鎖状態とに変化する。つまり、普通電動役物522は、開放状態に変位しなければ遊技球が第2始動口52へ入球し難い構造となっており、後述の所定の契機（普通図柄抽選に当選する契機）で開放状態となると遊技球の入球容易性が高

40

50

くなる。この普通電動役物 5 2 2 は、第 2 始動口 5 2 を開閉するための前後スライド式の可動部材 5 2 4 を備えている。可動部材 5 2 4 は、第 2 始動口 5 2 を閉鎖して遊技球の入球を不能又は困難とする閉鎖位置（突出位置）と、第 2 始動口 5 2 を開放して遊技球の入球を可能又は容易とする開放位置（退避位置）との間で、前後方向（盤面と直交する方向）にスライド可能となっている。この可動部材 5 2 4 の上面は、前後方向に遊技球約 1 個分以上の通路幅を有して、正面視にて右側から左側へ向かって下り傾斜するように形成されている。そのため、可動部材 5 2 4 が閉鎖位置にある場合（第 2 始動口 5 2 が閉鎖状態である場合）は、遊技球が可動部材 5 2 4 の上面を誘導路として流下可能となり、当該誘導路上を右方から左方に流下して普通電動役物 5 2 2 の左端から落下する。

【0019】

作動ゲート 5 3 は、普通図柄遊技に対応する始動入賞口として設けられており、遊技球の通過を検出するための作動ゲートスイッチ 5 3 1 を備えている。なお、作動ゲート 5 3 への遊技球の通過は、第 2 始動口 5 2 を開放状態とするか否かを決定するための普通図柄抽選の契機となる。

【0020】

大入賞口 5 4 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の当否抽選結果が大当たり又は小当たりとなった場合に開放状態となる横長形状をなす入賞口として形成される。大入賞口 5 4 は、遊技球の入球を検出するための大入賞口スイッチ 5 4 1 と、一般にアタッカーと称される特別電動役物 5 4 2 と、この特別電動役物 5 4 2 を開閉駆動させるための大入賞口ソレノイド 5 4 3 とを備えている。特別電動役物 5 4 2 は、遊技球が入球可能又は入球容易な開放状態と、遊技球が大入賞口 5 4 に入球不能又は入球困難な閉鎖状態とに可変する。本例において大入賞口 5 4 は、遊技領域 P A における右側領域 P A 2 に設けられている。そのため、特別遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）においては、遊技球を発射する際に、右側領域 P A 2 を狙って打つ、いわゆる右打ちを行うことで、大入賞口 5 4 への入球が容易となっている。

【0021】

一般入賞口 6 1 ～ 6 3 は、左打ちに対応した盤面領域である左側領域 P A 1 に配設され、左側領域 P A 1 を流下した遊技球が入球可能である。一般入賞口 6 1 ～ 6 3 は、遊技球の入球を検出するための左一般入賞口スイッチ 6 1 1 を備えている。この左一般入賞口スイッチ 6 1 1 は、コスト低減等の観点から、三つの一般入賞口 6 1 ～ 6 3 の共通センサ（シングルセンサ）として構成されており、いずれの一般入賞口 6 1 ～ 6 3 への遊技球の入球も検出が可能である。

【0022】

一般入賞口 6 4 は、右打ちに対応した盤面領域である右側領域 P A 2 に配設され、右側領域 P A 2 を流下した遊技球が入球可能である。一般入賞口 6 4 は、遊技球の入球を検出するための右一般入賞口スイッチ 6 4 1 を備えている。なお、各一般入賞口 6 1 ～ 6 4 への遊技球の入球は特別図柄又は普通図柄の抽選の契機とはならないが、他の入賞口（作動ゲート 5 3 を除く）と同様に賞球獲得の契機となる。

【0023】

第 1 特別図柄表示装置 7 1 は、遊技球が第 1 始動口 5 1 に入球したことを契機として、第 1 特別図柄の変動表示および確定表示を行う。この第 1 特別図柄表示装置 7 1 は、例えば 8 個の LED ランプから構成され、第 1 特別図柄の変動表示は当該ランプの点滅パターンに従って表現され、当該ランプの点滅が停止して点灯表示に切り替わることで第 1 特別図柄が確定表示される。

【0024】

第 2 特別図柄表示装置 7 2 は、遊技球が第 2 始動口 5 2 に入球したことを契機として、第 2 特別図柄の変動表示および確定表示を行う。この第 2 特別図柄表示装置 7 2 は、例えば 8 個の LED ランプから構成され、第 2 特別図柄の変動表示は当該ランプの点滅パターンに従って表現され、当該ランプの点滅が停止して点灯表示に切り替わることで第 2 特別図柄が確定表示される。

【0025】

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

10

【0026】

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

【0027】

20

演出表示装置70は、主として、第1特別図柄又は第2特別図柄と連動して変動表示・停止表示する装飾図柄の変動演出や大当たりの期待度を予告的に示唆又は報知する予告演出を含む演出画像を表示するとともに、第1特別図柄および第2特別図柄の作動保留球に対応した保留表示を行う。具体的には、演出表示装置70の画面上に、装飾図柄の変動表示や予告演出表示などが実行される装飾図柄表示領域700と、第1特図保留ランプ73および第2特図保留ランプ74と同期して第1特別図柄および第2特別図柄の保留画像が表示される保留画像表示領域710と、当該変動表示に対応する変動中画像が表示される変動中画像表示領域720が設けられている。本実施形態では、演出表示装置70として、液晶表示装置を採用している。装飾図柄表示部700には、所定の有効ライン（不図示）上に、装飾図柄の変動表示領域となる三列の表示領域（左図柄表示領域Z1、中図柄表示領域Z2、右図柄表示領域Z3）が設けられており、左図柄表示領域Z1に対応して装飾図柄の左図柄、中図柄表示領域Z2に対応して装飾図柄の中図柄、右図柄表示領域Z3に対応して装飾図柄の右図柄がそれぞれ停止表示されるようになっている。保留画像表示部710には、第1特別図柄の作動保留球に対応する保留画像（保留アイコン）と、第2特別図柄の作動保留球に対応する保留画像（保留アイコン）とが表示される。保留画像は、特別図柄の作動保留球の発生順（入球順）に従って順番に表示され、第1特別図柄の保留画像として最大で4個、第2特別図柄の保留画像として最大で4個の表示が可能である。また、変動中画像表示領域720には、現在実行中の当該変動表示に対応する変動中画像（変動中アイコン）が表示される。

30

【0028】

40

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

【0029】

続いて、図2を参照しながら、ぱちんこ遊技機PMの背面側の基本構造を説明する。前枠2の背面側には、中央に前後連通する窓口を有して前枠2よりも幾分小型の矩形枠状に形

50

成された基枠体をベースとしてなる裏セット盤 30 が、上下のヒンジ機構 3 を介して前枠 2 後方に横開き開閉及び着脱が可能に連結されている。この裏セット盤 30 には、前面開放の矩形箱状をなす裏セットカバー 30C が着脱自在に装着されており、常には前枠 2 に取り付けられた遊技盤 20 の裏面側を覆って配設されている（これにより後述する主制御基板 100、演出制御基板 200、画像制御基板 300 が裏セットカバー 30C により覆われる）。

【0030】

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

10

【0031】

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

20

【0032】

<ぱちんこ遊技機の制御構成>

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

【0033】

主制御基板 100 は、遊技に関する各種の演算処理を行うメイン CPU 101 と、制御プログラムや各種データ等を記憶した ROM 102 と、一時記憶領域となるワークエリアやバッファメモリとして機能する RAM 103 と、周辺基板や各デバイスとの間の信号を出力する I/O ポート回路 104 とを備えて構成された主制御マイコン（ワンチップマイコン）110 を搭載しており、メイン CPU 101 が ROM 102 に記憶された制御プログラムに従って遊技進行に係る主要な制御を実行するように構成されている。その他、主制御基板 100 には、図示省略するが、水晶発振器からのクロック信号を分周して内部システムクロックを生成するクロック回路、メイン CPU 101 が誤動作や暴走状態となったときにリセットをかけて正常な状態に復帰させる WDT 回路、リアルタイム割込みの発生や時間計測を可能とする CTC 回路、メイン CPU 101 によるプログラム処理（ソフトウェア乱数）とは別系統として動作して所定の乱数（内蔵乱数）を生成する乱数生成回路などが搭載されており、これらが内部バスを介して相互に接続されている。

30

40

【0034】

メイン CPU 101 は、各スイッチからの検出情報などに基づき、ROM 102 に格納された各種の制御プログラムを読み出して演算処理を行うことで、遊技の主制御に係る各種処理を実行する。RAM 103 は、電源基板 500 において生成されるバックアップ電源によってバックアップされる不揮発性記憶手段としてのバックアップ RAM である。RAM 103 のバックアップ領域は、電源断が生じた場合、当該電源断時に保持していたスタックポインタや各レジスタ等のデータを記憶しておくためのエリアとなっており、電源投入時（電源断復帰時）には当該バックアップ領域の情報に基づいて遊技機の状態が電源断

50

前の状態に復帰されるようになっている。

【0035】

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

10

【0036】

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

20

【0037】

演出制御基板200は、主制御基板100からの演出制御コマンドに基づき遊技演出に関する各種の演算処理を行うサブメインCPU201、演出制御プログラムや各種データを記憶したROM202、一時記憶領域となるワークエリアやバッファメモリとして機能するRAM203と、周辺基板や各デバイスとの間の信号を入出力するI/Oポート回路204とを備えて構成された演出制御マイコン（ワンチップマイコン）210を搭載しており、サブメインCPU201がROM202に記憶された制御プログラムに従って遊技演出に係る主要な制御を実行するように構成されている。その他、演出制御基板200には、図示省略するが、水晶発振器からのクロック信号を分周して内部システムクロックを生成するクロック回路、サブメインCPU201が誤動作や暴走状態となったときにリセットをかけて正常な状態に復帰させるWDT回路、システムクロックに基づき各種信号を出力するTPU回路、TPU回路からの信号などに基づきタイマ割込み等の各種割込みを起動させる割込みコントローラ、シリアルデータを入出力するためのシリアル通信回路などが搭載されており、これらが内部バスを介して相互に接続されている。

30

【0038】

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

40

【0039】

また、演出制御基板200は、複数のLEDドライバを搭載したランプ接続基板91と電気接続されており、シリアル通信回路を介して、ランプ接続基板91を制御するためのラ

50

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

【0040】

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

【0041】

画像制御基板300は、演出制御基板200からの画像制御コマンドに基づき画像演出に関する各種の演算処理を行うサブサブCPU301と、画像制御プログラムや各種データ等を記憶したROM302と、一時記憶領域となるワークエリアやバッファメモリとして機能するRAM303と、周辺基板や各デバイスとの間の信号を入出力するI/Oポート回路304とを備えて構成された画像制御マイコン（ワンチップマイコン）310を搭載しており、サブサブCPU301がROM302に記憶された制御プログラムに従って画像演出に係る主要な制御を実行するように構成されている。その他、画像制御基板300には、図示省略するが、サブサブCPU301から取得した制御信号に基づき演出内容に沿った画像データを生成するVDPと、サブサブCPU301から取得した制御信号に基づき演出内容に沿った音響データを生成する音源ICとを搭載している。VDPは、いわゆる画像プロセッサであり、サブサブCPU301からの指示に応じて画像ROMに記憶された画像データを読み込み、これを画像処理して生成した映像信号（画像データ）を演出表示装置に送信する。このVDPには、画像ROMから読み出された画像データの展開・加工に使用される高速のVRAMが接続されている。音源ICは、サブサブCPU301からの指示に応じて音声ROMに記憶された音響データを読み込み、これを合成処理して生成した音響データを増幅器（デジタルアンプ）を介してスピーカ11に出力する。

【0042】

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

【0043】

電源基板500は、詳細図示を省略するが、遊技島の電源設備から供給される一次電源を基に、各制御基板で使用される通常時の電源を生成するための通常電源回路と、バックアップ電源を生成するためのバックアップ電源回路と、電圧低下による電源断を監視するための電源断監視回路と、を具備して構成され、各制御基板や遊技用機器等の電子・電気部品に必要な電源を供給する。電源基板500には、電源回路を起動させるための電源スイッチが接続されており、遊技島の電源装置から1次電源が供給されていることを前提として、該電源スイッチがオンになると、電源基板500の通常電源回路から各制御基板などに所定の電源が供給される。電源基板500は、遊技島の電源装置からの電源供給が遮断されたことを検出可能に構成されており、電源断の検出時にはその旨を報知する電源断信

10

20

30

40

50

号（NMI信号）を主制御基板100、演出制御基板200、払出制御基板400に送信する。なお、バックアップ電源回路は、遊技島の電源装置からぱちんこ遊技機PMに電源が供給されているときに充電される仕組みとなっている。また、電源基板500には、ぱちんこ遊技機PMの電源投入時に、主制御基板100のRAM103の一時記憶内容を一旦消去して初期値を設定するためのRAMクリアスイッチ（図示せず）が接続されている。なお、RAMクリアスイッチは、電源基板500ではなく、例えば主制御基板100に接続される構成であってもよい。

【0044】

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

【0045】

<ぱちんこ遊技機の基本動作>

以上のように構成される、ぱちんこ遊技機PMは、外枠1が遊技施設の遊技島に固定設置され、前枠2、ガラス枠5等が閉鎖施錠された状態で遊技に供され、上球皿8に遊技球を貯留させて発射ハンドル12を回動操作することにより遊技が開始される。発射ハンドル12が回動操作されると、上球皿8に貯留された遊技球が、ガラス枠5の背面側に配設される球送り機構13によって1球ずつ発射機構14に送り出され、該発射機構14により遊技領域PAに打ち出される。このとき、発射ハンドル12を所定量未満で操作したときは、遊技球は右側領域PA2へ到達せず、左側領域PA1を流下する。この左側領域PA1には、遊技球を第1始動口51や一般入賞口61～63へ向けて流下させるための左側流路が形成されている。一方、発射ハンドル12を所定量以上で操作したときは、遊技球は右側領域PA2に到達し、右側領域PA2を流下する。この右側領域PA2には、遊技球を作動ゲート53、一般入賞口64、第2始動口52、大入賞口54へ向けて流下させるための右側流路が形成されている。このように左側領域PA1又は右側領域PA2を流下する遊技球は、これら左側領域PA1又は右側領域PA1にて振り分けられた経路に応じて、第1始動口51、第2始動口52、作動ゲート53、大入賞口54、一般入賞口61～64のいずれかに入球し得る一方で、いずれの入賞口にも入球しなかった場合はアウト口29へ流下される。

【0046】

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

。また、第2始動口52は「1個」ではなく「3個」などとしてもよい。また、一般入賞口61～64は「3個」ではなく「5個」などとしてもよい。また、大入賞口は「15個」ではなく「10個」などとしてもよい。

【0047】

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

10

【0048】

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

20

【0049】

本実施形態では、所定の大当りに当選すると、大当り遊技の終了後から特別図柄の変動回数が所定の終期回数に達するまで、特別図柄の確率変動機能が作動する場合がある。特別図柄の確率変動機能が作動した場合には、特別図柄抽選の大当り確率が通常の高確率状態から低確率状態へ移行するため、新たな大当り（大当り遊技）が比較的早期に発生するようになる。なお、特別図柄の確率変動機能は、次回の大当りが発生するまで継続するものとしてもよい。また、上記所定の終期回数として、実質的に次回の大当り発生までの変動表示回数に相当する「10000回」を設定してもよい。

【0050】

また、大当り遊技が終了した後は、特別図柄の確率変動機能に付随して又は独立して、特別図柄の変動時間短縮機能が作動する場合がある。特別図柄の変動時間短縮機能が作動すると、特別図柄及び装飾図柄の平均的な変動時間が通常よりも短縮される傾向となり、単位時間当たりの特別図柄抽選回数が向上する（単位時間当たりの大当りの獲得容易性を高めることができる）。

30

【0051】

さらに、大当り遊技が終了した後は、特別図柄の変動時間短縮機能に付随して又は独立して、電チューサポート機能（単に「電サポ」とも呼称する）が作動する場合がある。電チューサポート機能は、普通図柄の確率変動機能、普通図柄の変動時間短縮機能、普通電動役物522の開放延長機能が作動することにより、第2始動口52への入球容易性が高められる状態（「電サポ状態」又は「入球容易状態」とも称する）である。なお、普通図柄の確率変動機能が作動すると、普通図柄の当選確率が通常状態よりも高まる状態となる。普通図柄の変動時間短縮機能が作動すると、普通図柄の変動時間が短縮される状態となる。普通電動役物522の開放延長機能が作動すると、普通電動役物522の開放時間が通常状態よりも延長された状態となる。この入球容易状態においては、一定時間あたりの普通図柄の変動回数が通常よりも増加する可能性が高まる上、第2始動口52への入球容易性も高まるため、第2始動口52への入球数が増加する可能性も向上する。したがって、電チューサポート機能の作動により、その期間中は第2始動口52への入球による賞球を得られる機会が増加する結果、持ち球をほとんど減らさずに遊技を継続することが可能となる。つまり、遊技球の発射球数に対する賞球数の割合である「ベース」が高くなる。以

40

50

下では、電チューサポート機能が作動している状態を「高ベース状態」、電チューサポート機能が作動していない状態を「低ベース状態」とも呼称する。

【0052】

＜ぱちんこ遊技機の主要な機能構成＞

次に、図4を追加参照しながら、本実施形態に係る、ぱちんこ遊技機PM（主として主制御基板100／演出制御基板200）の各種機能について説明する。なお、図4は本遊技機PM（主として主制御基板100／演出制御基板200）の機能ブロック図である。

【0053】

主制御基板100は、図4に示すように、入球判定手段110、遊技抽選乱数発生手段120、保留制御手段130、事前判定手段135、特別図柄抽選処理手段140、普通図柄抽選処理手段145、特別遊技制御手段150、図柄表示制御手段155、電動役物制御手段160、遊技状態制御手段165、エラー監視制御手段170、メイン情報記憶手段180、コマンド送受信手段190、を含む。なお、主制御基板100における上述の各手段は、主制御基板100上に設けられたメインCPU101、ROM102、RAM103、電子回路等のハードウェア及びROM102等に格納された制御プログラム等のソフトウェアにより構成されるものを機能的に表現したものである。

【0054】

入球判定手段110は、第1始動口スイッチ511、第2始動口スイッチ521、作動ゲートスイッチ531、大入賞口スイッチ541、一般入賞口スイッチ611、641などからの検出信号に基づき、各入賞口への遊技球の入球を判定する。入球判定手段110は、第1始動口スイッチ511にて遊技球の入球を検出した場合は、その旨を示す演出制御コマンド（「第1始動口入賞コマンド」と称する）を生成し、第2始動口スイッチ521にて遊技球の入球を検出した場合は、その旨を示す演出制御コマンド（「第2始動口入賞コマンド」と称する）を生成し、作動ゲートスイッチ531にて遊技球の通過を検出した場合は、その旨を示す演出制御コマンド（「作動ゲート入賞コマンド」と称する）を生成し、大入賞口スイッチ541にて遊技球の入球を検出した場合は、その旨を示す演出制御コマンド（「大入賞口入賞コマンド」と称する）を生成し、左一般入賞口スイッチ611にて遊技球の入球を検出した場合は、その旨を示す演出制御コマンド（「左一般入賞口入賞コマンド」と称する）を生成し、右一般入賞口スイッチ611にて遊技球の入球を検出した場合は、その旨を示す演出制御コマンド（「右一般入賞口入賞コマンド」と称する）を生成して、これをメイン情報記憶手段180のコマンド格納領域に一時記憶する。

【0055】

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

10

20

30

40

50

ープ処理中)も割込み周期の残余時間を利用して更新する。

【0056】

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

【0057】

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

10

【0058】

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

20

【0059】

また、特別図柄保留制御手段131は、第1特別図柄の作動保留球数をカウントするための第1特別図柄保留球数カウンタと、第2特別図柄の作動保留球数をカウントするための第2特別図柄保留球数カウンタとを有している。特別図柄保留制御手段131は、特別図柄の作動保留球数の更新処理として、特別図柄の作動保留球を1個取得するごとに対応するカウンタを1加算し、作動保留球が1個消化されるごとに対応するカウンタを1減算する。

30

【0060】

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

40

【0061】

普通図柄保留制御手段132は、作動ゲート53への遊技球の入球を契機として、普通図柄遊技に係る抽選乱数値である、普通図柄当り乱数値、普通図柄当り図柄乱数値、普通図柄変動パターン乱数値、を取得して、当該乱数値を普通図柄の作動保留球情報として管理する。普通図柄保留制御手段132は、普通図柄の作動保留球情報を所定の上限個数(4個)まで、当該保留球の入球順序と結合したかたちでメイン情報記憶手段180の普通図

50

柄保留格納領域に一時記憶する。また、普通図柄保留制御手段132は、普通図柄の作動保留球数をカウントするための普通図柄保留球数カウンタを有している。普通図柄保留制御手段132は、作動普通図柄の保留球数の更新処理として、普通図柄の作動保留球を1個取得することに対応するカウンタを1加算し、作動保留球が1個消化されることに対応するカウンタを1減算する。

【0062】

事前判定手段135は、所定の事前判定タイミングにて特別図柄の作動保留球を取得した場合、当該作動保留球を対象として先読み予告のための事前判定を実行する。上記の事前判定タイミングの一例としては、(1)当り待ち中、且つ、電チューサポート機能が未作動中に第1特別図柄の作動保留球を取得した場合、(2)当り待ち中、かつ、電チューサポート機能が作動中に第2特別図柄の作動保留球を取得した場合、(3)大当り中又は小当り中に第2特別図柄の作動保留球を取得した場合、のうちのいずれかの条件を満足するときである。なお、上記事前判定タイミングは一例であり、遊技機仕様に合わせて事前判定タイミングを変更(例えば、普通電動役物を有さない第2特別図柄に係る始動口を有し、通常時に8個保留が溜められる機種では上記(1)を第1特別図柄のみならず第2特別図柄も対象にする、等)したり、事前判定タイミングを設けずいつでも事前判定を行う仕様を採用したりしてもよい。また、各遊技状態において遊技の主体となる方の特別図柄の作動保留球のみを事前判定の対象としてもよく、例えば、通常遊技状態においては第1特別図柄の作動保留球のみを事前判定の対象とし、時短遊技状態、潜伏確変遊技状態、確変遊技状態においては第2特別図柄の作動保留球のみを事前判定の対象とすることが好適である。具体的には、事前判定手段135は、今回取得した作動保留球に対応する乱数値をメイン情報記憶手段180の第1特別図柄保留格納領域又は第2特別図柄保留格納領域から読み出して、当否の事前判定(当否事前判定)、図柄の事前判定(図柄事前判定)、変動パターンの事前判定(変動パターン事前判定)を順次実行する。各事前判定で用いられる事前判定テーブルは、図示省略するが、当否事前判定用テーブル、図柄事前判定用テーブル、変動パターン事前判定用テーブルのそれぞれが乱数の総数に相当する領域が複数の領域に区画され、この領域(判定置数)ごとに、抽選ID(事前判定の結果を示す番号(「事前判定番号」とも称する))が割り当てられている。そのため、この事前判定の結果は、後述の特別図柄抽選処理手段140による本抽選の結果(当否判定の結果、図柄判定の結果、変動パターン判定の結果)に準ずるものとなっている。なお、当否事前判定用テーブルや図柄事前判定用テーブルなどは、実際に変動を開始するときに抽選に使用する当否抽選テーブルや図柄抽選テーブルなどと同じものであってもよい。ここで、変動パターン事前判定用テーブルは、変動開始時の遊技状況(確変の有無、時短の有無、特殊テーブルを参照する限定頻度期間中か否か、保留球数など)が変化する可能性があることから、前述のように、複数の領域の何れに含まれるかを判定する方が望ましい。また、変形例として、上記の第1特別図柄保留格納領域又は第2特別図柄保留格納領域に格納する前に一時的に記憶されるメインCPU101上のレジスタ等の乱数値を事前判定するように構成してもよい。そして、事前判定手段135は、事前判定の結果(事前判定番号)の情報を含む演出制御コマンド(「事前判定コマンド」と称する)を順に生成して、これをメイン情報記憶手段180のコマンド格納領域に格納する。

【0063】

特別図柄抽選処理手段140は、特別図柄当否判定手段141、特別図柄停止図柄判定手段412、特別図柄変動パターン判定手段143、を含む。特別図柄抽選処理手段140は、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動開始条件が成立したとき、メイン情報記憶手段180における特別図柄保留格納領域の最先の記憶領域(保留1記憶領域)に格納された特別図柄当り乱数値、特別図柄当り図柄乱数値、特別図柄変動パターン乱数値を読み出して、これをメイン情報記憶手段180の特別図柄当否判定領域、特別図柄図柄判定領域、特別図柄変動パターン判定領域にそれぞれ格納する。ここで、「第1特別図柄の変動開始条件が成立する」とは、(A1)大当り中ではないこと、(A2)第1特別図柄および第2特別図柄が変動待機中であること、(A3)第1特別図柄の作動保留球が存在すること

、の全ての条件を満足したときである。また、「第2特別図柄の変動開始条件が成立する」とは、(B1)大当たり中ではないこと、(B2)第1特別図柄および第2特別図柄が変動待機中であること、(B3)第2特別図柄の作動保留球が存在すること、の全ての条件を満足したときである。なお、第1特別図柄の変動開始条件と第2特別図柄の変動開始条件とが同時に成立しているときは、前記の優先消化のもと、第2特別図柄の変動開始条件を優先的に処理する。

【0064】

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

【0065】

ここで、図5は、特別図柄当否抽選テーブルを模式的に示す図である。図5(A)は特別図柄の確率変動機能が作動していない遊技状態(低確率状態)において参照され、図5(B)は特別図柄の確率変動機能が作動している遊技状態(高確率状態)において参照される。特別図柄当否抽選テーブルには、特別図柄当り乱数値の乱数範囲と、特別図柄の当否判定の結果(大当たり、はずれ)とが対応付けられている。図5に示すように、特別図柄の当否判定において、特別図柄の確率変動機能が作動していない遊技状態(低確率状態)では、特別図柄当り乱数値が「0~204」の範囲に該当する場合に大当たりとなり、特別図柄の確率変動機能が作動している遊技状態(高確率状態)では、特別図柄当り乱数値が「0~1506」の範囲に該当する場合に大当たりとなる。つまり、特別図柄の確率変動機能が作動すると、大当たりの当選確率が低確率の「 $1/319.69$ 」から高確率の「 $1/43.49$ 」に変動する。このように大当たりの当選確率は遊技状態に応じて変化するが、第1特別図柄の当否判定と第2特別図柄の当否判定とで大当たりの当選確率は等しく設定されている。なお、本実施形態では、特別図柄の当否判定の結果として「小当たり」を設定していないが、特別図柄の当否判定の結果として「小当たり」を設定してもよい。小当たりの当選確率は、遊技状態(低確率状態、高確率状態)に関係なく、同じ当選確率に設定される。

【0066】

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

【0067】

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

【0068】

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

10

20

【0069】

本実施形態では、特別図柄の当否判定の結果が大当たりとなる場合、その大当たり遊技の終了後の遊技状態は、（１）大当たり種別（図柄群の種類）と、（２）大当たり当選時の遊技状態とに応じて決定される。なお、各遊技状態の継続回数（特別図柄の変動表示の回数）は、特別図柄の確率変動機能が作動する回数（「確率変動回数」と呼称する）と、特別図柄の変動時間短縮機能が作動する回数（「変動時間短縮回数」と呼称する）と、電チューサポート機能が作動する回数（「電サポ回数」と呼称する）とに応じて設定される。本実施形態では、特別図柄の変動時間短縮機能と電チューサポート機能は、同時に作動を開始して、同時に作動を終了するため、「変動時間短縮回数」と「電サポ回数」とは同一回数となる（そのため、図６では「変動時間短縮回数」と「電サポ作動回数」とを同一の欄に記載している）。

30

【0070】

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

40

【0071】

（４Ｒ特定大当たり：図柄群Ａ）

第１特別図柄の「４Ｒ特定大当たり（図柄群Ａ）」に当選した場合、確率変動回数「１００００回」、変動時間短縮回数「１００００回」、電サポ回数「１００００回」が設定され、大当たり遊技の終了後の遊技状態として確変遊技状態が設定される。この確変遊技状態は、その継続回数（確率変動回数、変動時間短縮回数、電サポ回数）として「１００００回」という膨大な回数が設定されており、該継続回数に到達するまで大当たり当選しないことは確率的（約１／４４で当選する）には有り得ないため、実質的に次の大当たりが発生するまで継続する。また、第１特別図柄の「４Ｒ特定大当たり（図柄群Ａ）」に当選した場合

50

、大当たり遊技の規定ラウンド数が「4ラウンド」で、1回のラウンド遊技における大入賞口54の最大開放時間は「29秒」である。

【0072】

(4R通常大当たり：図柄群B)

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

10

【0073】

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

20

【0074】

(16R特定大当たり：図柄群C)

第2特別図柄の「16R特定大当たり(図柄群C)」に当選した場合、確率変動回数「10000回」、変動時間短縮回数「10000回」、電サポ回数「10000回」が設定され、大当たり遊技の終了後の遊技状態として確変遊技状態が設定される。この確変遊技状態は、前述したとおり、その継続回数として「10000回」という膨大な回数が設定されており、実質的に次の大当たりが発生するまで継続する。また、第2特別図柄の「16R特定大当たり(図柄群C)」に当選した場合、大当たり遊技の規定ラウンド数が「4ラウンド」で、1回のラウンド遊技における大入賞口54の最大開放時間は「29秒」である。また、この16R特定大当たりは、第1特別図柄でも当選する仕様としてもよく、その場合には、第2特別図柄よりも当選しにくい(例としては、全大当たり図柄のうちの5%とし、第1特別図柄では、16R特定大当たりは5%、4R特定大当たりは60%、4R通常大当たりは35%とする)仕様とすることが好適である。

30

【0075】

(4R特定大当たり：図柄群D)

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

40

【0076】

(4R通常大当たり：図柄群E)

第2特別図柄の「4R通常大当たり(図柄群E)」に当選した場合、確率変動回数「0回」、変動時間短縮回数「100回」、電サポ回数「100回」が設定され、大当たり遊技の終了後の遊技状態として時短遊技状態が設定される。この時短遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が100回に到達するまで、又は、この100回以内に次の大当たりが発生するま

50

で継続する。特別図柄の変動表示回数が100回に到達することで時短遊技状態が終了する場合は、次の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。また、第2特別図柄の「4R通常大当たり（図柄群E）」に当選した場合、大当たり遊技の規定ラウンド数が「4ラウンド」で、1回のラウンド遊技における大入賞口54の最大開放時間は「29秒」である。

【0077】

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

【0078】

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

【0079】

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

ーサポート機能の全てが作動している遊技状態（確変遊技状態）に対応して設定される変動パターン選択状態である。

【0080】

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

10

【0081】

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

20

【0082】

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

【0083】

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

30

40

【0084】

（変動パターンテーブル1）

図7は、変動パターンテーブル1を示す模式図である。変動パターンテーブル1は、現在滞在中の変動パターン選択状態が通常選択状態である場合に設定される変動パターンテ

50

ブルである。変動パターンテーブル 1 は、特別図柄の当否判定の結果（大当たり、はずれ）に応じてテーブル内容が異なるようになっている。

【0085】

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

【0086】

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

【0087】

（変動パターンテーブル 2）

図 8 は、変動パターンテーブル 2 を示す模式図である。変動パターンテーブル 2 は、現在滞在中の変動パターン選択状態が時短選択状態である場合に設定される変動パターンテーブルである。変動パターンテーブル 2 は、特別図柄の当否判定の結果（大当たり、はずれ）に応じてテーブル内容が異なるようになっている。

【0088】

はずれ用の変動パターンテーブル 2 には、変動パターン PH 2-1（超短縮変動）、PH 2-2（通常変動）、PH 2-3（Nリーチ）、PH 2-4（SPリーチ B）が設定されている。ここで、第 1 特別図柄の当否判定の結果がはずれである場合は、第 1 特別図柄の作動保留球数（0 個／1～2 個／3 個）に依存することなく、変動パターン PH 2-2（通常変動）、PH 2-3（Nリーチ）、PH 2-4（SPリーチ A）のうちのいずれかが選択される。すなわち、第 1 特別図柄の当否判定の結果がはずれである場合は、第 1 特別図柄の作動保留球が何個存在していたとしても、変動パターン PH 2-1（超短縮変動）が選択されることはない。一方、第 2 特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、変動パターン PH 2-1（超短縮変動）、PH 2-2（通常変動）、PH 2-3（Nリーチ）、PH 2-4（SPリーチ B）のうちのいずれかが選択される。本実施形態では、第 2 特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合には、第 2 特別図柄の作動保留球数（0 個／1～2 個／3 個）に応じて参照先のテーブル内容が異なるように設定されており、取得した特別図柄変動パターン乱数値が同一であっても、異なる変動パターンが選択され得るようになっている。具体的には、第 2 特別図柄の作動保留球が存在していない場合は、変動パターン PH 2-1（超短縮変動）が選択されることはなく、第 2 特別図柄

の作動保留球が存在している場合には、第2特別図柄の作動保留球数が多いほど、変動パターンPH2-1（超短縮変動）が選択され易くなる傾向となる。

【0089】

大当り用の変動パターンテーブル2には、変動パターンPA2-1（Nリーチ）、PA2-2（SPリーチB）が設定されている。ここで、第1特別図柄の当否判定の結果が大当りである場合、大当り種別に依存することなく、変動パターンPA2-1（Nリーチ）又はPA2-2（SPリーチB）が選択される。同様に、第2特別図柄の当否判定の結果が大当りである場合、大当り種別に依存することなく、変動パターンPA2-1（Nリーチ）又はPA2-2（SPリーチB）が選択される。

【0090】

（変動パターンテーブル3）

図9は、変動パターンテーブル3を示す模式図である。変動パターンテーブル3は、現在滞在中の変動パターン選択状態が確変選択状態である場合に設定される変動パターンテーブルである。変動パターンテーブル3は、特別図柄の当否判定の結果（大当り、はずれ）に応じてテーブル内容が異なるようになっている。

【0091】

はずれ用の変動パターンテーブル3には、変動パターンPH3-1（超短縮変動）、PH3-2（通常変動）、PH3-3（SPリーチC）が設定されている。ここで、第1特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合、第1特別図柄の作動保留球数（0個／1～2個／3個）に依存せず、変動パターンPH3-2（通常変動）又はPH3-3（SPリーチC）が選択される。すなわち、第1特別図柄の当否判定の結果がはずれである場合は、第1特別図柄の作動保留球が何個存在していたとしても、変動パターンPH3-1（超短縮変動）が選択されることはない。一方、第2特別図柄の当否判定の結果がはずれである場合は、変動パターンPH3-1（超短縮変動）、PH3-2（通常変動）、PH3-3（SPリーチC）のいずれかが選択される。このとき、第2特別図柄の当否判定の結果がはずれである場合は、第2特別図柄の作動保留球数に応じて（詳しくは第2特別図柄の作動保留球の有無に応じて）参照先のテーブル内容が異なるように設定されており、取得した特別図柄変動パターン乱数値が同一であっても、異なる変動パターンが選択され得るようになっている。具体的には、第2特別図柄の作動保留球が存在していない場合は変動パターンPH3-1（超短縮変動）が選択されることはなく、第2特別図柄の作動保留球が存在している場合にのみ変動パターンPH3-1（超短縮変動）が選択され得るため、第2特別図柄の作動保留球が存在しない場合よりも、第2特別図柄の作動保留球が存在している場合の方が、相対的に変動時間の短い変動パターンが選択され易くなる傾向となる。

【0092】

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

【0093】

前述したとおり、変動パターンテーブル1～3には、各変動パターンに対して特別図柄の変動時間が規定されているが、いずれの変動パターンが選択された場合でも、特別図柄の確定停止時間（確定表示時間）は「0.5秒」が設定されている。なお、特別図柄の確定停止時間（確定表示時間）とは、特別図柄が確定的に停止表示される時間（完全に停止された状態が保持される時間）である。なお、本実施形態では、特別図柄の変動時間及び確定停止時間に対応して、装飾図柄の変動時間及び確定停止時間も設定されている。また、変動パターンテーブル1～3において、大当り時ははずれ時と同じ演出内容および変動時間となり得るが、大当り時とははずれ時とでは最終的な演出内容を異ならせることが好適で

10

20

30

40

50

ある。つまり、同じNリーチであっても大当り時は装飾図柄がゾロ目（例：「7・7・7」）になる一方ではずれ時は装飾図柄がリーチはずれの出目（例：「7・8・7」）になったり、同じSPリーチA～Cであっても大当り時は最終的な演出内容が成功を示す演出内容になり装飾図柄がゾロ目（例：味方キャラクタが敵キャラクタに勝利し、その後「7・7・7」が表示される）になる一方ではずれ時は最終的な演出内容が失敗を示す演出内容になり装飾図柄がリーチはずれの出目（例：味方キャラクタが敵キャラクタに敗北し、その後「7・8・7」が表示される）になったりすることが好適である。また、大当り時ははずれ時と比べて、同一の演出内容（同じSPリーチに発展した場合）であったとしても、変動時間（演出時間）が長時間となることが好適であり、例としては、大当り時のSPリーチA～Cは、はずれ時のSPリーチA～Cよりも、10秒長い変動時間（演出時間）とすることが好適である。

10

【0094】

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

20

【0095】

普通図柄抽選処理手段145は、普通図柄当否判定手段146と、普通図柄停止図柄判定手段147と、普通図柄変動パターン判定手段148とを有する。普通図柄抽選処理手段145は、普通図柄の変動開始条件が充足したとき、普通図柄保留格納領域における最先の記憶領域に格納された普通図柄当り乱数値、普通図柄変動パターン乱数値を読み出して、メイン情報記憶手段180の普通図柄当否判定領域、普通図柄変動パターン判定領域にそれぞれ格納する。ここで、「普通図柄の変動開始条件」とは、（1）普通図柄の変動待機中であること、（2）普通図柄の作動保留球が存在することである。この全ての条件を満足したときに、普通図柄が変動開始可能な状態（変動開始条件が成立した状態）であると判断される。

30

【0096】

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

40

【0097】

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

【0098】

普通図柄変動パターン判定手段148は、メイン情報記憶手段180の普通図柄変動パタ

50

ーン判定領域から普通図柄変動パターン乱数値を読み出すとともに、不図示の普通図柄変動パターンテーブルを参照して、普通図柄の変動パターン（変動時間）を決定する。普通図柄の変動時間は、電チューサポート機能（普通図柄の変動時間短縮機能）が作動していない場合は「0.6秒」に設定され、電チューサポート機能（普通図柄の変動時間短縮機能）が作動している場合は「0.2秒」に設定されている。いずれの普通図柄の変動パターンが選択された場合でも、普通図柄の確定停止時間（確定表示時間）は「0.1秒」が設定されている。普通図柄の確定停止時間（確定表示時間）とは、普通図柄が確定的に停止表示される時間（完全に停止された状態が保持される時間）である。なお、普通図柄の制御においては、主制御基板100の処理負荷の軽減のため、電チューサポート機能が作動していない場合は、普通図柄の当否判定の当り確率を「0」とし、普通図柄の変動時間を単一のものとする仕様を採用することも考えられる。

10

【0099】

また、普通図柄抽選処理手段145は、普通図柄の当否判定の結果などに応じて、普通電動役物522の開放パターン（開放時間）を決定する。普通図柄抽選処理手段145は、普通電動役物522の開放パターン（開放時間）を決定する際に参照される普通電動役物開放パターンテーブルを保持している。普通電動役物522の開放パターン（開放時間）は、電チューサポート機能（開放延長機能）が作動していない場合は「0.2秒」が設定され、電チューサポート機能（開放延長機能）が作動している場合は「5.8秒」が設定される。なお、普通電動役物522の開放パターンを、普通図柄の当り図柄の種類に応じて異なるものとしてもよい。例えば、普通電動役物522の開放パターンとして、電チューサポート機能（開放延長機能）が作動している場合に、普通図柄の当り図柄が図柄Aであれば「3秒開放×1回→2.8秒開放×1回（総開放時間5.8秒）」とし、普通図柄の当り図柄が図柄Bであれば「2.8秒開放×1回→3秒開放×1回（総開放時間5.8秒）」とする。

20

【0100】

特別遊技制御手段150は、特別図柄の当否判定の結果が大当りである場合、前記決定された大当り種別（図柄群）に応じて、大当り開始デモおよび大当り終了デモの実行時間（デモ時間）と、ラウンド遊技の実行時間（ラウンド時間）とを決定する。そして、特別遊技制御手段150は、演出制御基板200側に対して、大当り開始デモ演出の実行を指示する演出制御コマンド（「大当り開始デモコマンド」と称する）と、大当り終了デモ演出の実行を指示する演出制御コマンド（「大当り終了デモコマンド」と称する）を生成して、これをメイン情報記憶手段180のコマンド格納領域に格納する。なお、大当り開始デモコマンドは、演出制御基板200側において、大当り遊技中に展開される一連の大当り中演出（大当り開始デモ演出、ラウンド演出、大当り終了デモ演出）の内容を決定するための契機ともなる。また、特別遊技制御手段150は、大当り遊技中の各ラウンド遊技において、各ラウンド遊技に対応したラウンド演出の開始を指示するための演出制御コマンド（「ラウンド演出指定コマンド」と称する）を生成して、これをメイン情報記憶手段180のコマンド格納領域に格納する。このラウンド演出指定コマンドには、現在のラウンド数の情報および大入賞口54の開放や閉鎖の情報などが含まれる。なお、図11にて後述するように、本実施形態においては、大当り開始デモの実行時間は一律5秒、大当り終了デモの実行時間は一律20秒に設定されているが、大当り開始デモおよび大当り終了デモの実行時間（デモ時間）に関しては、大当り種別（図柄群）のみではなく、大当り当選時の遊技状態に応じて、同一の大当り種別（図柄群）であっても、大当り開始デモや大当り終了デモの実行時間（デモ時間）を異なるものとしてもよい。例えば、第1特別図柄でも16R特定大当りが当選する仕様を前提とし、4R通常大当りについては、低確率低ベース状態で大当りした場合は、大当り開始デモの実行時間は5秒（大当り開始デモ演出として、「通常大当り開始」と表示される演出A-1を実行）とし、大当り終了デモの実行時間は15秒（大当り終了デモ演出として、「時短モード突入」と表示される演出B-1およびプリペイドカード（※遊技用の遊技球を借りるために必要となる金額に関する情報が記憶された記憶媒体）の取り忘れに関する注意喚起を行う演出Cを実行）とする一方、

30

40

50

高確率高ベース状態又は低確率高ベース状態で大当たりした場合は、大当たり開始デモの実行時間は5秒（大当たり開始デモ演出として、演出A-1を実行）とし、大当たり終了デモの実行時間は10秒（大当たり終了デモ演出として、演出B-1を実行し、演出Cは実行されない）とし、16R特定大当たりおよび4R特定大当たりについては、低確率低ベース状態で大当たりした場合は、大当たり開始デモの実行時間は5秒（大当たり開始デモ演出として、「確変大当たり開始」と表示される演出A-2を実行）とし、大当たり終了デモの実行時間は20秒（大当たり終了デモ演出として、「確変モード突入」と表示される演出B-2および演出Cを実行）とする一方、高確率高ベース状態又は低確率高ベース状態で大当たりした場合は、大当たり開始デモの実行時間は5秒（大当たり開始デモ演出として、演出A-2を実行）とし、大当たり終了デモの実行時間は10秒（大当たり終了デモ演出として、「確変モード継続」と表示される演出B-3を実行し、演出Cは実行されない）としてもよい。その他、第1特別図柄でも16R特定大当たりが当選する仕様を前提とし、第1特別図柄での大当たりであれば、大当たり時の遊技状態問わず、大当たり開始デモの実行時間は5秒（16R特定大当たり、4R特定大当たり、4R通常大当たりの何れにおいても5秒とし、大当たり開始デモ演出として、演出A-1または演出A-2を実行）とし、大当たり終了デモの実行時間は30秒（16R特定大当たりおよび4R特定大当たりについては30秒で、大当たり終了デモ演出として、演出B-2および演出Cを実行、但し、4R通常大当たりについては15秒とし、大当たり終了デモ演出として、演出B-1および演出Cを実行）とする一方、第2特別図柄での大当たりであれば、大当たり時の遊技状態問わず、大当たり開始デモの実行時間は5秒（16R特定大当たり、4R特定大当たり、4R通常大当たりの何れにおいても5秒とし、大当たり開始デモ演出として、演出A-1または演出A-2を実行）とし、大当たり終了デモの実行時間は20秒（16R特定大当たりおよび4R特定大当たりについては20秒で、大当たり終了デモ演出として、演出B-3を実行し、演出Cを実行しない、但し、4R通常大当たりについては10秒とし、大当たり終了デモ演出として、演出B-1を実行し演出Cを実行しない）としてもよい。この時間値の関係性は一例であり、各状況での各デモ時間の大小関係が上記と同じであれば、この時間値に限定されることはない。また、上記のような仕様の何れにおいても、高確率高ベース状態又は低確率高ベース状態で大当たりした場合に演出Cは発生しないが、その大当たりに係る変動もしくは大当たり遊技中（特別遊技中）に電源断が発生し且つその変動中または大当たり遊技中に電断復帰した場合、例外的に演出Cを発生させてもよい。

【0101】

図柄表示制御手段155は、特別図柄表示制御手段156、普通図柄表示制御手段157を含む。特別図柄表示制御手段156は、第1特別図柄の変動パターン（変動時間）に従って、第1特別図柄を第1特別図柄表示装置71に変動表示させるとともに、該変動表示後に第1特別図柄を確定表示させる。また、特別図柄表示制御手段156は、第2特別図柄の変動パターン（変動時間）に従って、第2特別図柄を第2特別図柄表示装置72に変動表示させるとともに、該変動表示後に第2特別図柄を確定表示させる。特別図柄表示制御手段156は、第1特別図柄および第2特別図柄の表示に係る時間（変動時間、確定表示時間）を管理するための特別図柄遊技タイマを有している。第1特別図柄表示装置71および第2特別図柄表示装置72の動作状態は、メイン情報記憶手段180の特別図柄遊技ステータスに基づき監視される。特別図柄表示制御手段156は、特別図柄の変動停止の際に（すなわち、特別図柄遊技タイマの値が「0」となるタイミングで）、演出制御基板200に対して装飾図柄の確定表示を要求するための演出制御コマンド（「変動停止コマンド」と称する）を生成する。普通図柄表示制御手段157は、普通図柄の変動パターン（変動時間）に従って、普通図柄を普通図柄表示装置75に変動表示させるとともに、該変動表示後に普通図柄を確定表示させる。普通図柄表示制御手段157は、普通図柄の表示に係る時間（変動時間、確定表示時間）を管理するための普通図柄遊技タイマを有している。普通図柄表示装置75の動作状態は、メイン情報記憶手段180の普通図柄遊技ステータスに基づき監視される。

【0102】

また、特別図柄表示制御手段156は、遊技の中断状態が所定時間以上継続した場合に、

待機デモ演出（客待ちデモ演出）の実行契機となる演出制御コマンド（「待機デモコマンド」と称する）を生成して、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する。「遊技の中断状態が所定時間以上継続する」とは、特別図柄の作動保留球が存在せず、且つ、特別図柄の変動表示が行われていない期間が所定時間以上継続することを意味する。なお、遊技球が発射されていない期間が所定時間以上継続する場合や、遊技球が全ての入賞口に入球していない期間が所定時間以上継続する場合に、遊技の中断状態が所定時間以上継続する仕様としてもよい。

【０１０３】

電動役物制御手段１６０は、特別図柄の当否判定の結果が大当たりとなった場合、特別図柄の確定表示後に、大当たり遊技処理として、特別電動役物ソレノイド５４３に制御信号を出力し、特別電動役物５４２を所定の作動パターンに従って開閉制御する。大当たり遊技は、特別電動役物５４２の１回の開閉動作を１回のラウンド遊技（単位遊技）とし、当該ラウンド遊技を規定ラウンド数だけ連続して実行するものである。電動役物制御手段１６０は、特別電動役物５４２の作動回数（すなわち、実行中のラウンド数）を格納するための大入賞口開放カウンタを保持する。ここで、大当たり遊技における特別電動役物５４２の作動終了条件（単位遊技の終了条件）とは、大入賞口５４に規定カウント数（本実施形態では「１０個」）の遊技球が入球したこと、又は、大入賞口５４の開放時間が最大開放時間（本実施形態では「２９秒」）に到達したことである。

【０１０４】

また、電動役物制御手段１６０は、普通図柄の当否判定の結果が当りに該当する場合、普通電動役物ソレノイド５２３に制御信号を出力して、所定の開放時間だけ普通電動役物５２２（第２始動口５２）を開閉制御する。ここで、電動役物制御手段１６０は、前述したとおり、電チューサポート機能（開放延長機能）が作動していない低ベース状態において、普通電動役物５２２を０．２秒だけ開放させるのに対して、電チューサポート機能（開放延長機能）が作動している高ベース状態において、普通電動役物５２２を５．８秒だけ開放させる。ここで、普通電動役物５２２の作動終了条件とは、第２始動口５２に所定数（本実施形態では「１０個」）の遊技球が入球したこと、又は、第２始動口５２の開放時間が最大開放時間（本実施形態では「０．２秒」又は「５．８秒」）に到達したことである。

【０１０５】

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

【０１０６】

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

【０１０７】

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

【０１０８】

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

【0109】

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

【0110】

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

【0111】

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

【0112】

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

【0113】

演出統括手段220は、演出モード制御手段221、保留情報表示制御手段222、先読

10

20

30

40

50

み予告制御手段２２３、変動演出制御手段２２４、装飾図柄制御手段２２５、予告演出制御手段２２６、特別遊技演出制御手段２２７を含む。

【０１１４】

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

10

【０１１５】

保留情報表示制御手段２２２は、第１特別図柄の作動保留球数をカウントするための第１保留球数カウンタ、第２特別図柄の作動保留球数をカウントするための第２保留球数カウンタを有している。保留情報表示制御手段２２２は、主制御基板１００からの図柄記憶数コマンドを受信すると、このコマンドに含まれる作動保留球数の情報に基づき、対応するカウンタの値を更新（加算）する。一方、保留情報表示制御手段２２２は、主制御基板１００からの変動開始コマンドを受信すると、すなわち、作動保留球が消化されると、対応するカウンタの値を更新（減算）する。また、保留情報表示制御手段２２２は、第１保留球数カウンタおよび第２保留球数カウンタの値に基づいて、演出表示装置７０の保留画像表示部７１０に、第１特別図柄の作動保留球数に対応する数の保留画像と、第２特別図柄の作動保留球数に対応する数の保留画像とを表示する制御を行う。また、保留情報表示制御手段２２２は、演出表示装置７０の変動中画像表示領域７２０に、第１特別図柄又は第２特別図柄の作動保留球（最先の作動保留球）が消化されることで、この作動保留球に対応する保留画像に切り替わって表示される変動中画像を表示する制御を行う。本実施形態では、明示的に言及しない限り、第１特別図柄の保留画像と第２特別図柄の保留画像とを区別せずに単に「保留画像」と称し、第１特別図柄の変動中画像と第２特別図柄の変動中画像とを区別せずに単に「変動中画像」と称する場合がある。

20

30

【０１１６】

先読み予告制御手段２２３は、先読み予告演出の対象となる作動保留球に対して先読みの判定（「先読み抽選」と称する）を実行する。先読み予告演出は、先読み対象の作動保留球が消化される以前の一又は複数回の変動表示に亘って大当たり当選又は高期待度演出（例えばリーチ演出）発生の可能性を予告するいわゆる連続予告演出の一態様として発生される。このとき、先読み抽選は、主制御基板１００からの事前判定コマンドに含まれる事前判定結果の情報に基づき行われる。ここで、先読み予告制御手段２２３は、主制御基板１００からの事前判定コマンドを受信すると、第１特別図柄の事前判定結果の情報と第２特別図柄の事前判定結果の情報とを区別して、それぞれ所定の上限個数（４個）まで、作動保留球の入球順序と結合したかたちでサブメイン情報記憶手段２６０の先読み情報格納領域に一時記憶する。この先読み情報格納領域は、主制御基板１００の保留記憶領域と同様の構成となっており、各始動口５１，５２への入球順に、保留１記憶領域（１個目の保留記憶領域）、保留２記憶領域（２個目の保留記憶領域）、保留３記憶領域（３個目の保留記憶領域）、保留４記憶領域（４個目の保留記憶領域）がそれぞれ設けられている。各

40

50

保留記憶領域は、当否事前判定結果の情報、図柄事前判定結果の情報、変動パターン事前判定結果の情報を1組セットとしてそれぞれ記憶可能である。事前判定結果の情報は、保留1記憶領域、保留2記憶領域、保留3記憶領域、保留4記憶領域の順に格納される一方、保留1記憶領域、保留2記憶領域、保留3記憶領域、保留4記憶領域の順に消化される（先入れ先出しの原則）。また、保留1記憶領域の事前判定結果の情報が消化されると、保留2記憶領域、保留3記憶領域、保留4記憶領域に格納された事前判定結果の情報を下位の番号の記憶領域にそれぞれシフトするとともに、保留4記憶領域の内容をゼロクリアする。

【0117】

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

【0118】

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

【0119】

装飾図柄制御手段225は、主制御基板100からの変動開始コマンドに含まれる情報（停止図柄情報、遊技状態情報）と、変動演出制御手段224により決定された上記の変動演出パターンとに基づき、装飾図柄の最終的な停止図柄の組み合わせ（左図柄・中図柄・右図柄）を抽選により決定する。本例では、複数種類の装飾図柄を含む3つの図柄列が構成されており、この装飾図柄は例えば数字等からなる識別要素により形成される。また、装飾図柄制御手段225は、装飾図柄の停止図柄の組合せ（「停止図柄パターン」ともいう）を抽選で決定する際に参照される複数種の停止図柄パターンテーブルを保持している。この複数種のテーブルとしては、大当り用の停止図柄パターンテーブル、リーチはずれ用の停止図柄パターンテーブル、非リーチはずれ用の停止図柄パターンテーブルなどがある。装飾図柄の停止図柄は、3つの図柄の組み合わせとして形成され、「大当りを示す停止図柄（大当り図柄）」と、「はずれを示す停止図柄（はずれ図柄）」とを含む。特定大当り（確変大当り）を示す大当り図柄は、同一の奇数数字の図柄が3つ揃った停止態様の組合せ（例えば「7・7・7」）となる。通常大当り（非確変大当り）を示す大当り図柄は、同一の偶数数字の図柄が3つ揃った停止態様の組合せ（例えば、「2・2・2」）となる。はずれ図柄は、3つの図柄のうちの少なくとも1つが他の数字と異なる数字の図柄となる停止態様の組合せ（例えば「1・3・8」）となる。ここで、はずれ図柄のうちリーチはずれ図柄は、左図柄と右図柄とが一致している状態で中図柄のみが前後に数コマず

10

20

30

40

50

れた停止態様の組合せ（例えば「3・1・3」）となる。なお、小当り図柄や、大当り図柄であっても2R大当り図柄などの場合は、例えば「3・5・7」のような所定の停止態様の組み合わせとなる場合がある。また、抽選結果が非リーチはずれである場合には、いわゆる「チャンス目」と称される特定の出目（例えば、順目として「1・2・3」や「5・6・7」など、ズレ目として「2・2・3」や「5・5・6」など）が選択されることがある。更には、前述の擬似連続演出において、最終的な停止図柄を確定表示する前に仮停止表示および再変動表示させる演出を行う場合には、擬似連の発生を示唆する仮停止図柄として特殊図柄（擬似連図柄）が選択される。擬似連の発生を示唆する仮停止図柄を表示させる場合は、三列の装飾図柄の停止図柄のうち、少なくとも一つの停止図柄（典型的には中図柄）を「NEXT」などの文字を表示する特殊図柄（擬似連図柄）に差し替えて表示させる場合（例えば、「2・NEXT・3」など）がある。なお、装飾図柄を停止させるための停止順序は、次述の変動演出パターン毎に予め定められており、本実施形態では原則として、左図柄→右図柄→中図柄の順に停止させる。但し、変動時間が極短く設定された短縮変動の変動演出パターンである場合には、左図柄・中図柄・右図柄をほぼ同時に停止させ、特殊の変動演出パターンである場合には、右図柄→中図柄→左図柄の順に停止させることもでき、この場合は大当り期待度が相対的に高くなる傾向となる。また、いずれの停止順であったとしても、変動開始時は左図柄・右図柄・中図柄が同時に変動を開始することが望ましい。但し、こちらも特殊の変動演出パターンとして、左図柄・右図柄・中図柄の順で変動を開始してもよい。

【0120】

ここで、図10は、本実施形態における装飾図柄の図柄属性を示す模式図である。装飾図柄は、数字からなる識別要素と、該識別要素に付された色彩（表示色）との組合せにより形成されている。本実施形態では、識別要素として、「1」～「9」の数字の全9種類が設定されている（すなわち、全9種類の装飾図柄が存在する）。各装飾図柄は図柄列の配列に従って「1」～「9」の順に配置されており、演出表示装置70上では「1」～「9」の順序（又は「9」～「1」の順序）で各表示領域Z1、Z2、Z3にて巡回表示又はスクロール表示され、「9」のあとは再び「1」に戻る（又は「1」のあとは再び「9」に戻る）ようになっている。この仕様は他の実施形態においても同様である。各装飾図柄は、識別要素に付された色彩の種類により図柄属性が定められている。つまり、複数の装飾図柄が互いに異なる識別要素から構成されていても、同一の色彩が付されることにより、同一の図柄属性にグループ化されることになる。本例では、装飾図柄の色彩として「青色」、「赤色」、「金色」の3種類が設定されている。なお、図面上では、「青色」、「赤色」、「金色」の3種類の装飾図柄の表示態様を、「白抜き」、「斜線」、「塗り潰し」により表現する。具体的に、装飾図柄「2」、「4」、「6」、「8」は青色の図柄属性（青色属性）に分類され、装飾図柄「1」、「3」、「5」、「9」は赤色の図柄属性（赤色属性）に分類され、装飾図柄「7」は金色の図柄属性（金色属性）に分類される。本実施形態では、装飾図柄の図柄属性として、「青色」<「赤色」<「金色」の順に1段階ずつ、出玉獲得の期待度及び確変移行の期待度が高くなる。以下では、便宜上、青色属性の装飾図柄を「青図柄」、赤色属性の装飾図柄を「赤図柄」、金色属性の装飾図柄を「金図柄」とも称する。

【0121】

予告演出制御手段226は、変動演出制御手段224によって決定された変動演出パターンのシナリオに沿って装飾図柄の変動過程の各段階で実行される予告演出の内容を規定した予告演出パターンを抽選により決定する。予告演出パターンには、特定のキャラクタの画像、アニメーションなどを一時的又は段階的に画像表示させる演出パターンや、特定の音声を出力する演出パターン、可動役物を動作させる演出パターン等が含まれる。予告演出は、装飾図柄の変動表示と並行して実行され、その図柄変動が大当り態様にて停止する大当り信頼度が高いことを予告的に示唆するものである。予告演出には、装飾図柄の変動表示過程においてリーチ状態が発生する前（リーチ発生時を含む）に実行される予告演出と、リーチ状態が発生した後に実行される予告演出とがある。予告演出はそれぞれ大当り信

頼度が異なるものとなっており、基本的には、リーチ発生前に表示される予告演出よりも、リーチ発生後に表示される予告演出の方が相対的に大当たり期待度は高くなっている。予告演出制御手段226は、予告演出パターンを選択する際に参照される予告抽選テーブルを予告演出の種類別に保持しており、変動演出パターンのシナリオに沿って発生する予告演出の種類に応じた予告抽選テーブルを選択するようになっている。なお、具体的な予告演出の種類としては、例えば、コメント予告演出、背景予告演出、SU（ステップアップ）予告演出、ロゴ予告演出、ミニキャラ予告演出、群予告演出、役物予告演出などが用意されている。この予告演出は、基本的には、演出表示装置70での装飾図柄の変動表示に、1又は複数の予告演出の表示を合成することによって行われる。そのため、同一の変動演出パターンによる装飾図柄の変動表示であっても、1又は複数の予告演出との組み合わせによって多彩な演出態様を発生させることが可能となる。

10

【0122】

特別遊技演出制御手段227は、大当たり遊技中であることを報知する大当たり中演出の内容（大当たり演出パターン）を決定する。大当たり中演出は、大当たり遊技の開始を報知する大当たり開始デモ演出と、ラウンド遊技中であることを報知するラウンド演出と、大当たり遊技の終了を報知する大当たり終了デモ演出とを含む。特別遊技演出制御手段227は、主制御基板100から大当たり開始デモコマンドを受信した場合、サブメイン情報記憶手段260に格納された大当たり種別の情報などに基づき、大当たり中演出パターン（大当たり開始デモ演出パターン、ラウンド演出パターン、大当たり終了デモ演出パターン）を決定する。この大当たり演出パターンには、大当たり開始デモ演出時間と、ラウンド演出時間（大入賞口54の開放パターンに応じた演出時間）と、大当たり終了デモ演出時間とが設定されるとともに、その時間軸に沿って一連の演出内容が設定されている。また、特別遊技演出制御手段227は、大当たり演出パターンに従って、主制御基板100から大当たり開始デモコマンドを受信したことを契機として大当たり開始デモ演出を実行し、ラウンド演出指定コマンドを受信したことを契機として各ラウンド演出を実行し、大当たり終了デモコマンドを受信したことを契機として大当たり終了デモ演出を実行する。大当たり開始デモ演出では、例えば画面上に「大当たり開始」の文字が表示されて、大当たり遊技の開始が告げられる。また、ラウンド演出では、例えば画面上に現在実行中のラウンド数や獲得賞球数が表示されるとともに、大当たり遊技を盛り上げる各種画像（アニメーション画像など）が表示される。そして、大当たり終了デモ演出では、例えば画面上に「大当たり終了」の文字が表示されて、大当たり遊技の終了が告げられ、その後に移行する遊技状態（モード）を示す演出が表示される。

20

30

【0123】

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

【0124】

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

40

【0125】

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

【0126】

エラー演出制御手段250は、主制御基板100からエラー演出指定コマンドを受信した場合にエラー演出パターンを決定し、遊技機にエラー状態が発生したことを当該エラー演

50

出パターンに従って報知するように構成されている。

【0127】

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

10

【0128】

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

【0129】

また、コマンド送受信手段270は、演出統括手段220にて設定された演出内容（変動演出パターン情報、予告演出パターン情報、装飾図柄情報など）の実行を指示すべく、サブメイン情報記憶手段260に格納された画像制御コマンドをシリアル通信方式にて画像制御基板300へ送信する。画像制御コマンドは、原則として、サブメイン情報記憶手段260のコマンド格納領域にセットされた順番に従って所定の周期（本例では500μs）毎に送信される。これにより、画像制御基板300は、演出制御基板200から送信された各種の画像制御コマンドを解析し、変動演出パターンのシナリオに沿って演出表示装置70に装飾図柄を含む演出画像を変動表示させるとともに、変動表示過程の各段階で図柄変動の演出に重畳させるかたちで予告演出を表示させる。さらに、コマンド送受信手段270は、画像制御基板300から送信されたACKコマンドを受信し、このACKコマンドをサブメイン情報記憶手段260のACKコマンドバッファに格納するようになっている。

20

30

【0130】

〔各種の演出〕

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

40

【0131】

〔大当たり中演出〕

大当たり中演出は、前述のとおり、大当たり開始デモ演出と、ラウンド演出と、大当たり終了デモ演出とを含む。図11は、大当たり種別（図柄群の種類）と、大当たり図柄組合せ（大当たり発生時の装飾図柄の組合せ）と、大当たり中演出パターンとの対応関係を示す模式図である。図中（A）は大当たり当選時の遊技状態が通常遊技状態である場合に参照され、図中（B

50

）は大当たり当選時の遊技状態が時短遊技状態又は確変遊技状態である場合に参照される。図11に示すように、大当たり図柄組合せの種類と大当たり中演出パターンの種類とは、特別図柄の抽選処理で選択された大当たり種別（図柄群）に応じて決定される。本実施形態では、大当たり種別が同一である場合でも、大当たり当選時の遊技状態に応じて、大当たり図柄組合せの種類と大当たり中演出パターンの種類とが異なり得るように構成されている。

【0132】

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

【0133】

金図柄組合せは、実質ラウンド数が「16ラウンド」であり、且つ、確変遊技状態への移行契機となる「特定大当たり」に当選していることを報知する大当たり図柄組合せである。すなわち、金図柄組合せは、複数種の大当たり種別のうち、遊技者にとって最も有利度合いの高い最有利大当たり（16R特定大当たり）に当選していることを確定的に報知する大当たり図柄組合せである。赤図柄組合せは、実質ラウンド数が「16ラウンド」および「4ラウンド」うちのいずれかであるのか不確定であるが、確変遊技状態への移行契機となる「特定大当たり」に当選していることを報知する大当たり図柄組合せである。青図柄組合せは、実質ラウンド数が「4ラウンド」であることは確定しているが、確変遊技状態への移行契機となる「特定大当たり」に当選しているのか、「時短遊技状態」への移行契機となる「通常大当たり」に当選しているのか不確定であることを報知する大当たり図柄組合せである。ここで、青図柄組合せであっても、実質ラウンド数が「16ラウンド」となる場合があるようにしてもよい（つまり、実質ラウンド数が「16ラウンド」の確変大当たりであっても、青図柄組合せ選択され得よう構成してもよい）が、赤図柄組合せのほうが実質ラウンド数が「16ラウンド」となる可能性が高いことが好適である。この場合、後述する「喜大当たり演出」の1つとして、確変昇格且つラウンド昇格となる「喜大当たりC演出」を備えてよい。

【0134】

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

【0135】

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

10

20

30

40

50

が選択された場合には、それに対応する大当たり中演出パターンとして「喜大当り B 演出」が選択される。また、第 1 特別図柄の「4 R 通常大当り」に当選した場合、大当たり図柄として「青図柄組合せ」が選択され、それに対応する大当たり中演出パターンとして「喜大当り A 演出」が選択される。また、第 2 特別図柄の「16 R 特定大当り」に当選した場合、大当たり図柄として「金図柄組合せ」が選択され、それに対応する大当たり中演出パターンとして「超寿大当り演出」が選択される。また、第 2 特別図柄の「4 R 特定大当り」に当選した場合、大当たり図柄組合せとして「赤図柄組合せ」が選択され、それに対応する大当たり中演出パターンとして「寿大当り A 演出」が選択される。また、第 2 特別図柄の「4 R 通常大当り」に当選した場合、大当たり図柄として「青図柄組合せ」が選択され、それに対応する大当たり中演出パターンとして「喜大当り A 演出」が選択される。

10

【0136】

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

20

30

【0137】

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

【0138】

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

40

【0139】

喜大当り A 演出および喜大当り B 演出は、実質ラウンド数が「4 ラウンド」であることは

50

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

10

【0140】

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

20

【0141】

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

【0142】

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

30

【0143】

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

40

【0144】

大当り終了デモの実行中は、現在実行中の大当り遊技の終了後に移行される演出モード（遊技状態）の内容が示唆され、遊技者に対していずれの演出モードに突入又は継続されるのかが示唆される。また、この大当り終了デモ期間に、後述の確変昇格演出又は保留連示

50

唆演出が行われる場合がある。なお、この大当り終了デモ期間に行われる保留連示唆演出には、後述の変形例においてオーバー入賞又はオマケ入賞が発生することを契機として行われる保留連示唆演出（オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出との兼用演出）は含まれない。つまり、後述の変形例に係る保留連示唆演出は、大当り終了デモ期間に行われる演出ではなく、インターバル期間に行われる演出である。なお、本実施形態の確変昇格演出および保留連示唆演出の詳細については後述する。本実施形態では、大当り終了デモの実行時間は、全ての大当りに共通して「20秒」に設定されている。なお、大当り開始デモと大当り終了デモについては、前述したように、初当り時の大当り遊技（つまり、低確率低ベース状態からの大当り）であるか、連荘中の大当り遊技（つまり、高確率高ベース状態または低確率高ベース状態からの大当り）であるかに応じて、各デモ時間が異なるように構成してもよい。具体的には、初当り時の大当り遊技である場合よりも、連荘中の大当り遊技である場合の方が、大当り前後における遊技の処理を迅速に進めるため（連荘中の遊技を迅速に進めるため）、各デモ時間が相対的に短時間に設定されていてもよい。また、前述したように、初当り時の大当り遊技でプリペイドカード取り忘れに関する注意喚起を行う演出を行う場合には、相対的に長時間に設定された大当り終了デモ期間内に行うのが好適であり、連荘中の大当り遊技でプリペイドカード取り忘れに関する注意喚起を行う演出を行う場合には、相対的に短時間に設定された大当り終了デモ期間ではなく、ラウンド遊技の実行期間に行うことが好適である。また、保留連示唆演出については、初当り時の大当り遊技（つまり、低確率低ベース状態からの大当り）では、保留内に大当り保留があっても実行しないもしくは実行確率を低くすることが好適であり、連荘中の大当り遊技（つまり、高確率高ベース状態または低確率高ベース状態からの大当り）では、保留内に大当り保留があっても実行しないもしくは実行確率を高くすることが好適である。更に、保留連示唆演出は、16R特定大当りに対応する特別遊技の実行中に行われることが好適であり、また、保留内の大当り保留が16R特定大当りに対応する大当り保留である場合に実行することが好適である（つまり、保留連示唆演出が表示される大当りおよび保留連示唆演出の実行契機となる保留内の大当り保留は、16R特定大当りのみが対象であり、4R特定／通常大当りは対象とならないようにすることが好適である）。

【0145】

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

【0146】

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

【0147】

画面の右打ち表示領域731には、遊技球を右側領域PA2に向けて発射すべきこと（右打ち）を遊技者に促す右打ち画像（発射指示演出とも称する）が表示される。なお、右打ちすべき状況（大当り中）であるにもかかわらず、これに反して、遊技球が左側領域PA1を流下して一般入賞口61～63に入球した場合、もしくは、第1始動口51に入球した場合、すなわち、遊技球が左側領域PA1へ向けて発射された場合は、遊技者が左打ちすることのないよう注意を喚起する演出（注意報知演出）が実行されるようにしてもよい。注意報知演出では、右打ちを指示するメッセージが画面上に表示される、或いは、演出ランプLPが特殊な発光態様で点灯（例えば高輝度で高速又は瞬間的に点滅）することで、遊技球を右側領域PA2へ向けて発射すべきこと（右打ち）が遊技者に報知される。なお、注意報知演出として、例えばスピーカ11から「右打ちして下さい」という音声（右

打ち指示音声)を出力させてもよい。この注意報知演出については、遊技者が明確に視認できるよう、目立つ位置(例えば、中央の表示領域)や大きさ(例えば、演出表示装置70の表示領域の大半を占めるなど)であることが望ましく、右打ち画像や、後述する賞球獲得表示領域732における表示内容、累積賞球数表示領域733における表示内容、強調演出、そしてラウンド表示領域730の表示内容が表示されている状況であっても表示され得るように構成することが好適である。但し、右打ち画像についても遊技者に明確に伝えるべき情報(適切な発射位置に関する情報)であるため、右打ち画像と注意報知演出とは重畳表示されないよう、それぞれ異なる表示領域に表示することが適切である。一方、注意報知演出の視認性を阻害しないように、後述する賞球獲得表示領域732における表示内容や、累積賞球数表示領域733における表示内容、強調演出、そしてラウンド表示領域730の表示内容よりも表示優先度が高い(つまり、重畳表示し得る一方で、その場合は注意報知演出のほうが前面にて表示される)よう構成することが望ましい。この発射指示演出については、大当たり中に一般入賞口61~63に入球した場合、もしくは、第1始動口51に入球した場合を表示条件として表示されるが、表示時間は10秒と設定されている。但し、この表示時間10秒が経過するまでに、再度表示条件充足した場合、そこから再度10秒が表示時間としてセットされる(つまり、表示時間が延長される)。また、右打ち画像および注意報知演出については、大当たり中だけでなく、高確率高ベース状態や低確率高ベース状態といった高ベース状態においても表示することが好適であり、右打ち画像は大当たり中から高ベース状態に亘って継続表示され、注意報知演出は大当たり終了まで10秒未満の際に表示された場合(例として、大当たり終了デモの終了5秒前など)は、大当たり中から高ベース状態に亘って継続表示されるように構成することが望ましい。

【0148】

画面の賞球獲得表示領域732には、所定の入賞(後述のオーバー入賞やオマケ入賞)が発生した場合に、該入賞が発生したことを報知すべく、該入賞に基づき付与される賞球数(単位賞球数)が表示される。この賞球獲得表示領域732は、オーバー入賞が発生したときに該オーバー入賞により獲得する賞球数(大入賞口54に遊技球が1個入賞した場合に獲得する単位賞球数)が表示される第1賞球獲得表示領域732Aと、オマケ入賞が発生したときに該オマケ入賞により獲得する賞球数(一般入賞口64に遊技球が1個入賞した場合に獲得する単位賞球数)が表示される第2賞球獲得表示領域732Bとを含む。例えば、オーバー入賞が発生した場合には、大入賞口54の単位賞球数(15個)に対応する「+15pt」が表示され、オマケ入賞が発生した場合には、一般入賞口64の単位賞球数(3個)に対応する「+3pt」が表示される。また、変形例として、第1賞球獲得表示領域732Aと第2賞球獲得表示領域732Bとを離れた位置としてもよい。

【0149】

画面の累積賞球数表示領域733には、連荘中の大当たり遊技において遊技球が大入賞口54又は一般入賞口64に入球したことに基づき現時点までに獲得した賞球数の累積値(「累積賞球数」と呼称する)が表示される。「連荘」とは、非特定遊技状態から特定遊技状態への移行契機となる初当たりの発生後、非特定遊技状態に戻ることなく、特定遊技状態が継続している状態(初当たり時を起点とし、その後、特定遊技状態での大当たりが連続して発生している状態)のことである。また、「特定遊技状態」とは、通常遊技状態(低確率低ベース状態)よりも、特別遊技への移行確率が高められた遊技状態であり、特別図柄の確率変動機能、特別図柄の変動時間短縮機能、電チューサポート機能のうちの少なくとも一の機能が作動した状態(高確率高ベース状態、低確率高ベース状態、高確率低ベース状態の少なくともいずれか)のことである。本実施形態では、少なくとも電チューサポート機能が作動している遊技状態(高ベース状態)が「特定遊技状態」に該当する。なお、この累積賞球数には、初当たりが発生したときの特別遊技にて大入賞口54又は一般入賞口64への遊技球の入球により獲得した賞球数も含まれる。なお、この累積賞球数は、後述のオーバー入賞により付与される賞球数を含むものであってもよいし、当該オーバー入賞により付与される賞球数を含まないものであってもよい。また、この累積賞球数には、後述のオマケ入賞により付与される賞球数を含むものであってもよいし、当該オマケ入賞により

付与される賞球数を含まないものであってもよい。後述するオーバー入賞演出は、大当たり中だからこそ実行される（大入賞口54が開放可能で入球可能な状況であるため実行可能である）ものであるが、一般入賞口64については、大当たり中であるか否かにかかわらず入球可能である。しかし、後述するオマケ入賞演出についても、大当たり中のみ実行するように構成されている。オマケ入賞について、大当たり中であれば、オマケ入賞演出を実行するが、低確率低ベース状態であれば、オマケ入賞とは異なる特殊演出（例として、「今はここに入れないで!」という台詞表示およびサウンドが発生する特殊演出、但し、1個の入球ではなく所定時間内（例として5秒内）に3個入球した場合などに発生させてもよい）が実行され、高確率高ベース状態や低確率高ベース状態であれば、オマケ入賞演出も特殊演出も実行しない（その際は、何も実行しなくてもいいが、その他演出として、演出表示装置70の枠周辺に赤い炎が一瞬発生する程度の演出を実行してもよい）。

10

【0150】

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

20

【0151】

また、図示省略するが、連荘中は、特定遊技状態において大当たりが連続する回数、または、その回数に初当たりを含めた回数（1回を加算した回数）である連荘回数を表示してもよい。例としては、初当たり後、特定遊技状態にて3回大当たりした場合は、大当たり中に「3連荘目」または「4連荘目」といった表示を行ってもよい。また、特別遊技の各ラウンドにおいて、擬似的な装飾図柄（以下、「擬似装飾図柄」と称する）を変動表示及び停止表示（仮停止表示、確定停止表示）させてもよい。この擬似装飾図柄は、非特別遊技中に変動表示される通常の装飾図柄とは異なる図柄態様（大当たり中専用の図柄）であることが好適である。具体的には、非特別遊技中に変動表示される装飾図柄が絵柄（キャラクタ）と数字で構成されているのであれば、特別遊技中では数字のみの装飾図柄となり、その大きさも縮小されている、もしくは、非特別遊技中に変動表示される装飾図柄が数字のみで構成されているのであれば、特別遊技中では同じ数字のみの装飾図柄であるがその大きさが縮小されている。更に、大当たり時に「7・7・7」などのゾロ目が揃った場合、どの装飾図柄で大当たりしたかさえ認識できればよいので、特別遊技中には「7・7・7」が表示されているわけではなく、「7」のみ（3つの装飾図柄である装飾図柄組合せではなく、1つの装飾図柄のみ）が表示されればよい。また、大当たり遊技（ラウンド遊技）の実行中は、本実施形態の特徴的な演出である「入賞関連演出」が実行される。

30

【0152】

〔入賞関連演出〕

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

40

【0153】

< A. 大入賞口入賞演出 >

大入賞口入賞演出は、特別遊技の実行中に遊技球が大入賞口54に入賞したことを契機として実行される演出である。大入賞口入賞演出は、大入賞口通常入賞演出と、大入賞口オーバー入賞演出と、大入賞口カウントアップ演出とを含む。なお、以下では、特段の場合を除き、（ア）遊技球が大入賞口54に入賞することと、（イ）遊技球が大入賞口54に

50

入球することと、(ウ)遊技球が大入賞口スイッチ541に検出されることと、(エ)主制御基板100から大入賞口入賞コマンドを受信することと、を同義の意味で使用する。

【0154】

《A-1. 大入賞口通常入賞演出》

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

【0155】

《A-2. 大入賞口オーバー入賞演出》

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

【0156】

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

載（オーバー入賞画像を非搭載）としてもよい。

【0157】

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

【0158】

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

【0159】

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

【0160】

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

10

20

30

40

50

は、保留内連荘が成立している又は成立している可能性が高い仕様としてよい)。また、上記変形例については、保留連示唆としてのオーバー入賞音Bについて説明したが、オーバー入賞音Bについては、確変示唆やラウンド数示唆の役割を持たせる仕様としてもよく、その場合、現在実行されている大当たりが通常大当たりであるか特定大当たり(確変大当たり)であるかに応じて、オーバー入賞音AおよびBの選択率を、通常大当たりの場合、オーバー入賞音Aの選択率は「100%」、オーバー入賞音Bの選択率は「0%」となる一方、特定大当たり(確変大当たり)の場合、オーバー入賞音Aの選択率は「0%」、オーバー入賞音Bの選択率は「100%」、または、オーバー入賞音Aの選択率は「80%」、オーバー入賞音Bの選択率は「20%」としてもよく、現在実行されている大当たりが4R大当たりなのか16R大当たりなのかに応じて、オーバー入賞音AおよびBの選択率を、4R大当たりの場合、オーバー入賞音Aの選択率は「100%」、オーバー入賞音Bの選択率は「0%」となる一方、16R大当たりの場合、オーバー入賞音Aの選択率は「0%」、オーバー入賞音Bの選択率は「100%」、または、オーバー入賞音Aの選択率は「80%」、オーバー入賞音Bの選択率は「20%」としてもよい。

【0161】

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

【0162】

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

【0163】

＜A-3. 大入賞口カウントアップ演出＞

大入賞口カウントアップ演出は、連荘中の特別遊技の実行中において遊技球が大入賞口54に入球した場合に、累積賞球数表示領域733に表示された累積賞球数の値に、該大入賞口への遊技球の入球に基づき払い出される賞球数(単位賞球数)の値を加算表示する演出である。本実施形態では、遊技球が大入賞口54に1個入球することで「15個」の賞

10

20

30

40

50

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

【0164】

図20は、大入賞口カウントアップ演出の連出例を示す模式図である。大入賞口カウントアップ演出は、図20に示すように、大入賞口54への遊技球の入球があった場合に、累積賞球数表示領域733に表示された累積賞球数に、この大入賞口54への遊技球の入球に基づき付与される賞球数が、「1」ずつカウントアップ形式で順に加算表示される演出である。図示例では、累積賞球数が「7000」→「7001」→・・・→「7014」→「7015」といったように1つずつカウントアップ表示されている。なお、図20はオーバー入賞が発生したときの大入賞口カウントアップ演出の流れを示しており、図中の（A）にてオーバー入賞演出が行われた後に、図中の（B）～（E）にて大入賞口カウントアップ演出が行われている。図20ではオーバー入賞演出が行われた場合の大入賞口カウントアップ演出について示したが、オーバー入賞時だけでなく、規定カウント数以内の遊技球の入球についても同様に大入賞口カウントアップ演出がなされる。また、規定カウント数以内の遊技球の入球に対応した大入賞口カウントアップ演出（特に、規定カウント数目である10カウント目に対応した大入賞口カウントアップ演出）が行われている最中であり未だ15球分のカウント分のカウントアップが完了していないときに、オーバー入賞が発生すると、未だ15球分のカウントアップが完了していない大入賞口カウントアップ演出のカウントアップが全て完了してから（15球分のカウントが行われてから）、該オーバー入賞に対応した大入賞口カウントアップ演出が開始されるよう構成されることが望ましい。ここで、該オーバー入賞がインターバル期間（検出猶予期間）の終了間際に検知された場合は、該オーバー入賞に対応した大入賞口カウントアップ演出自体は次のラウンド（インターバル期間経過後に開始される次のラウンド）の実行期間と重複することになるが、該次のラウンド（インターバル期間経過後に開始される次のラウンド）の実行中に行われる該オーバー入賞に対応した大入賞口カウントアップ演出の実行中に大入賞口54に入球があっても、その入球タイミングが該オーバー入賞に対応した大入賞口カウントアップ演出が行われている最中であり未だ15球分のカウントアップが完了していないときには、未だ15球分のカウントアップが完了していない大入賞口カウントアップ演出のカウントアップが全て完了してから（15球分のカウントが行われてから）、次のラウンドにおける大入賞口54の入賞に対応した大入賞口カウントアップ演出が開始されるよう構成されることが望ましい。

【0165】

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

【0166】

また、本実施形態の変形例として、初当りが発生する（通常遊技状態において第1特別図柄の当否判定の結果が大当たりとなる）ことで行われる特別遊技の実行中は、規定カウント数を超過するオーバー入賞が発生したとしても、オーバー入賞演出を実行しないように構

10

20

30

40

50

成してもよい。また、特別遊技の種類として、高利益特別遊技（例えば16R特別遊技）と低利益特別遊技（例えば4R特別遊技）とを有し、高利益特別遊技の実行中には規定カウント数を超過するオーバー入賞が発生することでオーバー入賞演出を実行し、低利益特別遊技の実行中には規定カウント数を超過するオーバー入賞が発生したとしてもオーバー入賞演出を実行しないように構成してもよい。また、ラウンド遊技の種類として、大入賞口54の最大開放時間が規定カウント数（フルカウント）の遊技球が入球可能又は入球容易な開放時間（例えば29秒）に設定された長開放ラウンド遊技と、大入賞口54の最大開放時間が規定カウント数（フルカウント）の遊技球が入球可能又は入球容易な開放時間（例えば2秒）に設定された短開放ラウンド遊技とを有し、長開放ラウンド遊技の実行中には規定カウント数を超過するオーバー入賞が発生することでオーバー入賞演出を実行し、短開放ラウンド遊技の実行中には規定カウント数を超過するオーバー入賞が発生したとしてもオーバー入賞演出を実行しないように構成してもよい。また、特定大当り（確変大当り）に当選した場合に行われる特別遊技の実行中には、規定カウント数を超過するオーバー入賞が発生することでオーバー入賞演出を実行し、通常大当り（非確変大当り）に当選した場合に行われる特別遊技の実行中には、規定カウント数を超過するオーバー入賞が発生したとしてもオーバー入賞演出を実行しないように構成してもよい。

10

【0167】

＜B．一般入賞口入賞演出＞

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

20

【0168】

＜＜B－1．一般入賞口通常入賞演出＞＞

一般入賞口通常入賞演出（「オマケ入賞演出」とも呼称する）は、遊技球が一般入賞口64に入賞したことを示唆又は報知する演出である。なお、以下では、特別遊技の実行中に遊技球が一般入賞口64に入賞することを「オマケ入賞」とも呼称するが、特別遊技の実行中以外（非特別遊技状態）に遊技球が一般入賞口64に入賞しても「オマケ入賞」とも呼称してもよい。

【0169】

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

30

【0170】

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

40

【0171】

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

【0172】

なお、本実施形態の変形例として、オマケ入賞演出の演出パターンを複数設けてもよい。

50

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

【0173】

より具体的には、本実施形態の変形例として、複数種のオマケ入賞音を設定して、オマケ入賞が発生したことに加えて、オマケ入賞音の種類に応じて保留内連荘が発生している可能性を示唆する構成を採用してもよい(つまり、オマケ入賞演出と保留連示唆演出とを兼用する)。本変形例では、複数種のオマケ入賞音として、オマケ入賞音A(「ピコン」という効果音)と、オマケ入賞音B(「ドカーン」という効果音)とを用意する。そして、オマケ入賞の発生時に大当たり保留が存在しない場合(保留内連荘が成立していない場合)、オマケ入賞音Aの選択率は「100%」、オマケ入賞音Bの選択率は「0%」となる。一方、オマケ入賞の発生時に大当たり保留が存在する場合(保留内連荘が成立している場合)、オマケ入賞音Aの選択率は「0%」、オマケ入賞音Bの選択率は「100%」となる。つまり、オマケ入賞音Aは、オマケ入賞が発生し、且つ、保留内連荘が成立していないことを示唆する通常態様の音声となる。オマケ入賞音Bは、オマケ入賞が発生し、且つ、保留内連荘が成立していることを示唆する特殊態様の音声となる。また、オマケ入賞の発生時に大当たり保留が存在する場合(保留内連荘が成立している場合)、オマケ入賞音Aの選択率は「80%」、オマケ入賞音Bの選択率は「20%」としてもよい。なお、変形例では、保留連示唆演出をオマケ入賞音出力演出に適用した場合を例示して説明したが、保留連示唆演出をオマケ入賞画像表示演出に適用してもよい(例えば、オマケ入賞画像表示演出として「+3 pt」が黒文字で表示されている場合は、保留内連荘が成立していない又は成立している可能性が低い、金文字で表示されている場合は、保留内連荘が成立している又は成立している可能性が高い仕様としてもよい)。また、上記変形例については、保留連示唆としてのオマケ入賞音Bについて説明したが、オマケ入賞音Bについては、確変示唆やラウンド数示唆の役割を持たせる仕様としてもよく、その場合、現在実行されている大当たりが通常大当たりであるか特定大当たり(確変大当たり)であるかに応じて、オマケ入賞音AおよびBの選択率を、通常大当たりの場合、オマケ入賞音Aの選択率は「100%」、オマケ入賞音Bの選択率は「0%」となる一方、特定大当たり(確変大当たり)の場合、オマケ入賞音Aの選択率は「0%」、オマケ入賞音Bの選択率は「100%」、または、オマケ入賞音Aの選択率は「80%」、オマケ入賞音Bの選択率は「20%」としてもよく、現在実行されている大当たりが4R大当たりなのか16R大当たりなのかに応じて、オマケ入賞音AおよびBの選択率を、4R大当たりの場合、オマケ入賞音Aの選択率は「100%」、オマケ入賞音Bの選択率は「0%」となる一方、16R大当たりの場合、オマケ入賞音Aの選択率は「0%」、オマケ入賞音Bの選択率は「100%」、または、オマケ入賞音Aの選択率は「80%」、オマケ入賞音Bの選択率は「20%」としてもよい。

【0174】

また、本実施形態では、第1特別図柄の作動保留球よりも第2特別図柄の作動保留球を優先的に消化する「特図2優先消化方式」を採用しており、保留内連荘の対象となる作動保留球として、第2特別図柄の作動保留球のみを対象としてもよい。また、特別遊技の実行契機となる大当たり発生時の遊技状態が特定遊技状態(高ベース状態)であり、且つ、特別遊技の終了後の遊技状態も特定遊技状態(高ベース状態)となる場合に、該特別遊技の実行中に発生したオマケ入賞を契機として保留連示唆演出を実行するようにしてもよい。また、先行の作動保留球が高利益大当たり(16R大当たり)となることを前提とし、後続の作

10

20

30

40

50

動保留球内に高利益大当り（１６Ｒ大当り）となる特定保留が最先の特定保留として含まれる場合に、該特別遊技の実行中に発生したオマケ入賞を契機として保留連示唆演出を実行するようにしてもよい。換言すれば、後続の作動保留内に大当り保留が存在していても、大当り保留（大当り保留が複数ある場合には最先の大当り保留）に係る大当り種別が低利益大当りである場合は、保留荘示唆演出を実行しないように構成してもよい。つまり、特別遊技の実行中に保留連示唆演出が発生した場合、高利益大当り（１６Ｒ大当り）で保留内連荘することが確定的となる。

【０１７５】

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

【０１７６】

＜一般入賞口カウントアップ演出＞

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

【０１７７】

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

【０１７８】

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

に関わらず（一般入賞口入賞演出を実行するか否かに関わらず）、一般入賞口 6 1 ～ 6 4 への遊技球の入賞に基づく賞球（3 個）は払い出される。

【0179】

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

10

【0180】

また、本実施形態では、一般入賞口 6 4 を第 2 始動口 5 1 よりも上流側に配置する盤面構成を採用しているが、この構成に限定されるものではなく、一般入賞口 6 4 を第 2 始動口 5 1 よりも下流側に配置する盤面構成を採用してもよい。その場合には、一般入賞口 6 4 を大入賞口 5 4 よりも上流側に配置してもよいし、一般入賞口 6 4 を大入賞口 5 4 よりも下流側に配置してもよい。

【0181】

また、本実施形態の変形例として、一般入賞口 6 4 を普通図柄抽選の実行契機となる作動口（作動ゲート 5 3）と兼用させてもよい。つまり、一般入賞口 6 4 に遊技球が入球することで、第 2 始動口 5 2 を開状態とするか否かを決定する普通図柄抽選が行われるとともに、所定個数（例えば 1 個又は 2 個）の賞球が払い出されるように構成してもよい。

20

【0182】

また、一般入賞口入賞演出（オマケ入賞演出、一般入賞口カウントアップ演出）は、前述のとおり、現在実行中の遊技状態が特別遊技状態である場合に一般入賞口 6 4 に遊技球が入球することを契機として行われる演出であるため、現在実行中の遊技状態が非特別遊技状態である場合に一般入賞口 6 4 に遊技球が入球したとしても一般入賞口入賞演出（オマケ入賞演出、一般入賞口カウントアップ演出）が行われることはない。つまり、現在実行中の遊技状態が第 1 特別図柄の変動表示を遊技の主体とする遊技状態（非電サポ状態）であっても、現在実行中の遊技状態が第 2 特別図柄の変動表示を遊技の主体とする遊技状態（電サポ状態）であっても、一般入賞口 6 4 への遊技球の入球を契機として一般入賞口入賞演出（オマケ入賞演出、一般入賞口カウントアップ演出）は行われず、現在実行中の遊技状態が第 2 特別図柄の変動表示を遊技の主体とする遊技状態（電サポ状態）である場合は、現在も連荘状態が継続していることを前提に、画面の累積賞球数表示領域 7 3 3 に、当該連荘中の特別遊技で獲得した累積賞球数（直近の特別遊技終了時の累積賞球数）が表示されるようになっている。但し、この電サポ状態では、連荘中の特別遊技で獲得した累積賞球数が表示されているだけで、一般入賞口 6 4 に遊技球が入球しても、その賞球数が累積賞球数に加算表示されず（一般入賞口カウントアップ演出は行われず）、累積賞球数の値は変化しない（直近の特別遊技終了時の累積賞球数が維持される）。

30

【0183】

また、初当たりが発生する（通常遊技状態において第 1 特別図柄の当否判定の結果が大当たりとなる）ことで行われる特別遊技の実行中は、一般入賞口 6 4 に遊技球が入球したとしても、オマケ入賞演出を実行しないように構成してもよい。また、特別遊技の種類として、高利益特別遊技（例えば 1 6 R 特別遊技）と低利益特別遊技（例えば 4 R 特別遊技）とを有し、高利益特別遊技の実行中には一般入賞口 6 4 に遊技球が入球することでオマケ入賞演出を実行し、低利益特別遊技の実行中には一般入賞口 6 4 に遊技球が入球してもオマケ入賞演出を実行しないように構成してもよい。また、ラウンド遊技の種類として、大入賞口 5 4 の最大開放時間が規定カウント数（フルカウント）の遊技球が入球可能又は入球容易な開放時間（例えば 2 9 秒）に設定された長開放ラウンド遊技と、大入賞口 5 4 の最大開放時間が規定カウント数（フルカウント）の遊技球が入球可能又は入球容易な開放時間

40

50

(例えば2秒)に設定された短開放ラウンド遊技とを有し、長開放ラウンド遊技の実行中には遊技球が一般入賞口64に入球することではオマケ入賞演出を実行し、短開放ラウンド遊技の実行中には遊技球が一般入賞口64に入球したとしてもオマケ入賞演出を実行しないように構成してもよい。また、特定大当り(確変大当り)に当選した場合に行われる特別遊技の実行中には、一般入賞口64に遊技球が入球することでオマケ入賞演出を実行し、通常大当り(非確変大当り)に当選した場合に行われる特別遊技の実行中には、一般入賞口64に遊技球が入球したとしてもオマケ入賞演出を実行しないように構成してもよい。

【0184】

<入賞関連演出のその他の特徴>

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

【0185】

<<カウントアップ演出時間>>

本実施形態では、賞球1個分のカウントアップの時間(「N」から「N+1」へのカウントアップに要する時間)は、「0.03秒」に設定されている。つまり、累積賞球数表示領域733に表示された累計賞球数の値は、「0.03秒」刻みでカウントアップされる。そのため、大入賞口カウントアップ演出の実行時間は、賞球1個分のカウントアップに要する時間値に、大入賞口54に遊技球が1個入球することで付与される賞球数(単位賞球数)の値を乗算することで導出され、大入賞口カウントアップ演出の実行時間は、「15(単位賞球数)×0.03秒(カウントアップの間隔)=0.45秒」となる。同様に、一般入賞口カウントアップ演出は、賞球1個分のカウントアップに要する時間値に、一般入賞口64に遊技球が1個入球することで付与される賞球数(単位賞球数)の値を乗算することで導出され、一般入賞口カウントアップ演出の実行時間は、「3(単位賞球数)×0.03秒(カウントアップの間隔)=0.09秒」となる。以下では、便宜上、大入賞口カウントアップ演出の実行時間(1回の大入賞口カウントアップ演出を開始してから終了するまでの時間値)を「カウントアップ演出時間A」、一般入賞口カウントアップ演出の実行時間(1回の一般入賞口カウントアップ演出を開始してから終了するまでの時間値)を「カウントアップ演出時間B」と略称する。ここで、大入賞口通常入賞演出、オーバー入賞演出、オマケ入賞演出は、特別遊技の実行中であっても、大当り開始デモの実行中および大当り終了デモの実行中には実行しないよう構成されており、そのため、大入賞口カウントアップ演出および一般入賞口カウントアップ演出についても、特別遊技の実行中であっても、大当り開始デモの実行中および大当り終了デモの実行中には実行しないよう構成されている。

【0186】

(カウントアップ演出時間Aの関係1)

カウントアップ演出時間Aは、各ラウンド遊技の終了後に設定されたインターバル時間(「インターバル期間」とも呼称する)よりも短く設定されている。インターバル時間とは、各ラウンド遊技の間又は最終回のラウンド遊技と大当り終了デモとの間に設定される待機時間であり大入賞口54の閉鎖動作開始から閉鎖が維持されている期間であるラウンド遊技待ち時間(単位遊技待ち時間)又は終了デモ待ち時間である。本実施形態では、インターバル時間は、全てのラウンド遊技に共通して、「2秒」に設定されている。本実施形態では、カウントアップ演出時間A(0.45秒)がインターバル時間(2秒)よりも短くなるように構成したことで、或るラウンド遊技の終了間際に遊技球が大入賞口54に入球することに基づき大入賞口カウントアップ演出が行われる場合であっても、該ラウンド遊技の終了後のインターバル時間内に大入賞口カウントアップ演出が完結することになる。そのため、大入賞口カウントアップ演出がインターバル期間を越えて次のラウンド遊

10

20

30

40

50

技又は大当り終了デモまでに跨って行われる可能性を低くすることができ（オーバー入賞した場合は、インターバル期間を超えてしまう可能性がある）、各ラウンド遊技の間の区切り又は最終回のラウンド遊技と大当り終了デモとの間の区切りを明確にすることができる。

【0187】

（カウントアップ演出時間 A の関係 2）

カウントアップ演出時間 A は、大当り終了デモの実行時間よりも短く設定されている。前述したとおり、カウントアップ演出時間 A は、「0.45 秒」に設定され、大当り終了デモの実行時間は、全ての大当り種別（大当り中演出）に共通して、「20 秒」に設定されている。大当り終了デモの実行時間とは、特別遊技における最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル時間が経過したときから、特別遊技が終了するまでの待機時間である。つまり、大当り終了デモの実行時間には、最終回のラウンド遊技の終了後に設定されたインターバル時間は含まれない。すなわち、最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル時間は、その時間内に大入賞口 54 への遊技球の入球が有効に検出（つまり、入賞球払出の対象として検出、不正入球と判定されない検出）される可能性のある該ラウンド遊技の残余時間（猶予時間）として設定されているが、大当り終了デモの実行時間は、その時間内に大入賞口 54 への遊技球の入球が有効に検出される可能性の無い、該ラウンド遊技と区切られた特別遊技終了後の遊技（演出モード）への準備時間として設定されている。本実施形態では、カウントアップ演出時間 A（0.45 秒）が、大当り終了デモの実行時間（20 秒）よりも短くなるように構成したことで、最終回のラウンド遊技の終了間際に遊技球が大入賞口 54 に入球することに基づき大入賞口カウントアップ演出が行われる場合であっても、更に言えば、最終回のラウンド遊技にてオーバー入賞が発生しても、最終回のラウンド遊技後である大入賞口 54 の閉鎖後であっても（大当り終了デモ期間であっても）大入賞口カウントアップ演出を行う仕様とした場合には、大当り終了デモ期間内に大入賞口カウントアップ演出が完結することになる。そのため、大入賞口カウントアップ演出が大当り終了デモ期間を越えて特別遊技終了後の変動表示までに跨って行われることがなく、特別遊技の終了時と 1 回転目の変動表示の開始時との区切りを明確にすることができる。変形例として、大当り終了デモの実行時間の少なくとも一部について、その時間内に大入賞口 54 への遊技球の入球が有効に検出されてもよい。

【0188】

（カウントアップ演出時間 A の関係 3）

本実施形態では、1 回のラウンド遊技において大入賞口 54 へ規定カウント数の遊技球が入球する場合、この 1 回のラウンド遊技における規定カウント数分のカウントアップ演出時間 A の合計時間（1 回のラウンド遊技にて獲得可能な賞球数分の大入賞口カウントアップ演出）は、大当り終了デモの実行時間よりも短くなるように構成されている。具体的には、規定カウント数分のカウントアップ演出時間 A の合計時間は、「0.45 秒（カウントアップ演出時間 A）× 10 球（規定カウント数）＝ 4.5 秒」となる。一方、大当り終了デモの実行時間は、前述したとおり、全ての大当り種別（大当り中演出）に共通して、「20 秒」に設定されている。本実施形態では、規定カウント数分のカウントアップ演出時間 A の合計時間（4.5 秒）が、大当り終了デモの実行時間（20 秒）よりも短くなるように構成したことで、最終回のラウンド遊技の終了間際に複数個の遊技球が大入賞口 54 に連続して入球することに基づき複数回の大入賞口カウントアップ演出が連続的に行われる場合であっても、最終回のラウンド遊技後である大入賞口 54 の閉鎖後であっても（大当り終了デモ期間であっても）大入賞口カウントアップ演出を行う仕様とした場合には、大当り終了デモ期間内に大入賞口カウントアップ演出が完結することになる。そのため、大入賞口カウントアップ演出が大当り終了デモ期間を越えて特別遊技終了後の変動表示までに跨って行われることがなく、特別遊技の終了時と 1 回転目の変動表示の開始時との区切りを明確にすることができる。

【0189】

なお、1 回のラウンド遊技において大入賞口 54 に遊技球が規定カウント数を超過して入

球する場合（オーバー入賞が発生する場合）についても、この1回のラウンド遊技における累計カウント数分（規定カウント数＋オーバー入賞数）のカウントアップ演出時間Aの合計時間が、大当り終了デモの実行時間よりも短く設定されていることが好適である。すなわち、1回のラウンド遊技における規定カウント数分のカウントアップ演出時間Aの合計時間とオーバー入賞数分のカウントアップ演出時間Aの合計時間とを足し合わせた時間が、そのラウンド遊技の終了後の大当り終了デモの実行時間よりも短く設定されることで、最終回のラウンド遊技後である大入賞口54の閉鎖後であっても（大当り終了デモ期間であっても）大入賞口カウントアップ演出を行う仕様とした場合には、オーバー入賞が発生した場合でも、大入賞口カウントアップ演出を大当り終了デモの実行時間内に終了させて、特別遊技の終了時と変動表示の開始時との区切りを明確にすることが好ましい。なお、オーバー入賞数は遊技の進行状況（遊技球の発射状況や遊技球の流下状況）に依存するため不定であるが、規定カウント数と同数である10球と想定した場合であっても、上記関係性を充足することが望ましく（その場合、1回のラウンド遊技における規定カウント数分のカウントアップ演出時間Aの合計時間とオーバー入賞数分のカウントアップ演出時間Aの合計時間とを足し合わせた時間が、4.5秒＋4.5秒の9秒となり、大当り終了デモの実行時間である20秒よりも短い）、そのように構成している。

【0190】

（カウントアップ演出時間Aの関係4）

本実施形態の変形例として、1回のラウンド遊技において大入賞口54へ規定カウント数の遊技球が入球する場合、この1回のラウンド遊技における規定カウント数分のカウントアップ演出時間Aの合計時間が、該ラウンド遊技の終了後のインターバル時間よりも短くなるように構成してもよい。本変形例では、規定カウント数分のカウントアップ演出時間Aの合計時間は、「0.45秒（カウントアップ演出時間A）×10球（規定カウント数）＝4.5秒」となる。一方、各ラウンド遊技の終了後のインターバル時間は、上記実施形態のインターバル時間（2秒）よりも長く、全てのラウンド遊技に共通して、「6秒」に設定されている。本変形例では、規定カウント数分のカウントアップ演出時間Aの合計時間（4.5秒）が、そのインターバル時間（6秒）よりも短くなるように構成したことで、或るラウンド遊技の終了間際に複数個の遊技球が大入賞口54に連続して入球することで、複数回の大入賞口カウントアップ演出が連続して行われる場合でも、該ラウンド遊技の終了後のインターバル時間内に大入賞口カウントアップ演出が完結することになる。そのため、大入賞口カウントアップ演出がインターバル期間を越えて次のラウンド遊技又は大当り終了デモまでに跨って行われることがなく、各ラウンド遊技の間の区切り又は最終回のラウンド遊技と大当り終了デモとの間の区切りを明確にすることができる。

【0191】

なお、1回のラウンド遊技において大入賞口54に遊技球が規定カウント数を超過して1個だけ入球する場合（1個だけオーバー入賞が発生する場合）についても、この1回のラウンド遊技における累計カウント数分（規定カウント数＋1個のオーバー入賞数）のカウントアップ演出時間Aの合計時間が、該ラウンド遊技の終了後のインターバル時間よりも短く設定されていることが好適である。すなわち、1回のラウンド遊技における規定カウント数分のカウントアップ演出時間Aの合計時間とオーバー入賞1個分のカウントアップ演出時間Aとを足し合わせた時間（4.5秒＋0.45秒＝4.95秒）が、そのラウンド遊技の終了後のインターバル時間（6秒）よりも短く設定されることで、オーバー入賞が発生した場合でも、大入賞口カウントアップ演出をインターバル期間内に終了させて、ラウンド遊技間の区切りを明確にすることが好ましい。

【0192】

（カウントアップ演出時間Aの関係5）

本実施形態の変形例として、1回の特別遊技の全てのラウンド遊技において大入賞口54へ規定カウント数（フルカウント）の遊技球が入球する場合、この特別遊技の実行中に発生するフルカウント数分（規定ラウンド数×規定カウント数）のカウントアップ演出時間Aの合計時間が、大当り終了デモの実行時間よりも短くなるように構成してもよい。本変

形例では、1回の特別遊技の規定ラウンド数が最高ラウンド数（16ラウンド）であるときに、全てのラウンド遊技において遊技球が大入賞口へ規定カウント数（10球）だけ入球した場合、合計160回の大入賞口カウントアップ演出が実行される。そのため、全カウント数分のカウントアップ演出時間Aの合計時間は、「0.45秒（カウントアップ演出時間A）×10球（規定カウント数）×16ラウンド（規定ラウンド数）＝7.2秒」である。一方、本変形例では、大当り終了デモの実行時間が、全ての大当り種別（大当り中演出）に共通して、「120秒」に設定されている。本変形例では、1回の特別遊技における全カウント数分のカウントアップ演出時間Aの合計時間（7.2秒）が、大当り終了デモの実行時間（120秒）よりも短くなるように構成したことで、最終回のラウンド遊技後である大入賞口54の閉鎖後であっても（大当り終了デモ期間であっても）大入賞口カ
10
ウントアップ演出を行う仕様とした場合には、大入賞口54への遊技球の連続入賞によりラウンド遊技中又はインターバル期間中に大入賞口カウントアップ演出の実行が渋滞したとしても、全ての大入賞口カウントアップ演出が少なくとも大当り終了デモの終了時まで
に完結することが保証されるため、大当り中演出を円滑に進めることが可能となる。

【0193】

《前後の大入賞口カウントアップ演出の優先度》

図23は、大入賞口カウントアップ演出の優先度の説明に供するタイムチャートである。図23に示すように、或るラウンド遊技の実行中に、複数の遊技球（図示例では2個の遊技球）が大入賞口54へ連続して入球した場合、該連続入賞に基づく2回の大入賞口カ
20
ウントアップ演出が実行されることになる。具体的には、1球目の遊技球が大入賞口54へ入球することで大入賞口カウントアップ演出の実行条件が成立すると、先の大入賞口カ
ウントアップ演出が実行される。同様に、2球目の遊技球が大入賞口54へ入賞することで大入賞口カウントアップ演出の実行条件が成立すると、後の大入賞口カウントアップ演出
が実行されることになる。大入賞口カウントアップ演出の実行条件とは、大入賞口カ
ウントアップ演出の実行を開始するための条件であり、特別遊技の実行中に遊技球が大入賞口
54に入球すること（大入賞口スイッチ541にて遊技球の入球が検出されたこと）を契
機として成立する。このとき、先の大入賞口カウントアップ演出の実行中に、後の大入賞
口カウントアップ演出の実行条件が成立する状況となった場合には、先の大入賞口カ
ウントアップ演出の実行を途中で打ち切ることなく、先の大入賞口カウントアップ演出の実行
が終了した後に、後の大入賞口カウントアップ演出の実行を開始するようになっている。
30
つまり、本実施形態では、前後2回の大入賞口カウントアップ演出のうち、後の大入賞口
カウントアップ演出の優先度よりも、先の大入賞口カウントアップ演出の優先度の方が
高く設定されており、先の大入賞口カウントアップ演出の実行が終了する前に、後の大入賞
口カウントアップ演出の実行が開始されることはなく、先の大入賞口カウントアップ演出
の実行が終了した後に、後の大入賞口カウントアップ演出の実行が開始されるように構成
されている。なお、先の大入賞口カウントアップ演出の実行が終了した後に、後の大入賞
口カウントアップ演出の実行を開始する場合には、先の大入賞口カウントアップ演出と後
の大入賞口カウントアップ演出とを連続的（シームレス）に繋げて、2回分の大入賞口カ
ウントアップを連続的に行うことが好適である。但し、変形例として、先の大入賞口カ
40
ウントアップ演出の実行が終了した後に、所定時間（微小時間）を経過してから、後の大入
賞口カウントアップ演出の実行を開始して、先の大入賞口カウントアップ演出と後の大入
賞口カウントアップ演出との間に明確な区切りを付けるようにしてもよい。ここでは大入
賞口カウントアップ演出について説明したが、一般入賞口カウントアップ演出も同様の仕
様としてよく、先の一般入賞口カウントアップ演出の実行中に、後の一般入賞口カ
ウントアップ演出の実行条件が成立する状況となった場合には、先の一般入賞口カ
ウントアップ演出の実行を途中で打ち切ることなく、先の一般入賞口カウントアップ演出の実行が終了
した後に、後の一般入賞口カウントアップ演出の実行を開始するよう構成することが好適
である。また、先の大入賞口カウントアップ演出の実行中に、後の一般入賞口カ
50
ウントアップ演出の実行条件が成立する状況となった場合には、先の大入賞口カ
ウントアップ演出の実行を途中で打ち切ることなく、先の大入賞口カウントアップ演出の実行が終了した後

に、後の一般入賞口カウントアップ演出の実行を開始するよう構成することが好適である。また、先の一般入賞口カウントアップ演出の実行中に、後の大入賞口カウントアップ演出の実行条件が成立する状況となった場合には、先の一般入賞口カウントアップ演出の実行を途中で打ち切ることなく、先の一般入賞口カウントアップ演出の実行が終了した後に、後の大入賞口カウントアップ演出の実行を開始するよう構成することが好適である。

【0194】

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

【0195】

（累積賞球数の強調演出）

図24は、本実施形態の強調演出の説明に供する模式図である。図中の（A）は強調演出の実行中にオーバー入賞演出が実行された場合を示し、図中の（B）は強調演出の実行中にオマケ入賞演出が実行された場合を示している。本実施形態では、特別遊技の実行中に大入賞口54又は一般入賞口64へ遊技球が入球することを契機として、連荘中の累積賞球数の値が予め定められた特定値に到達すると、累積賞球数が特定値に到達したことを報知する強調演出が実行されるよう構成されている。なお、特定値とは、所定賞球数（10000個）の倍数値である。すなわち、累積賞球数の現在値が所定賞球数の倍数値（10000個、20000個、30000個…）に到達するたびに、強調演出が行われることになる。そのため、強調演出は特定値到達演出と称してもよく、強調表示は特定値対応表示と称してもよい。なお、本実施形態では、オーバー入賞又はオマケ入賞を契機として累積賞球数が特定値に到達した場合でも、強調演出が実行されるようになっており、その場合には該強調演出とオーバー入賞演出又はオマケ入賞演出とが重複実行される。

【0196】

強調演出の種類には、図24に示すように、画面中央の強調表示領域735に、累積賞球数が到達した特定値（図示例では「20000 pt」）を拡大表示する強調表示演出と、スピーカ11から特殊音（図示例では「絶好調」という音声）を出力する強調音出力演出とがある。

【0197】

特定値の強調表示は、所定時間（例えば5秒間）継続して行われ、その間に大入賞口54又は一般入賞口64への遊技球の入球により累積賞球数表示が更新表示（加算表示）されたとしても、該強調表示が更新表示（加算表示）されることはない。このとき、各レイヤの表示の優先度は、「累積賞球数表示」＜「強調表示」＜「ラウンド表示」という順に高くなる。「レイヤ」とは、全体画像を構成する各画像の表示の優先度を規定する階層構造の各層を意味する。各レイヤは、表示の優先度が高いものほど上位のレイヤ（遊技者から

見て前方側)に配置され、表示の優先度が低いものほど下位のレイヤ(遊技者から見て後方側)に配置される。図24では、強調表示と累積賞球数表示が重畳表示しない形で示しているが、強調表示を更に強調するため表示領域を拡大し、重畳表示させてもよく、その場合は、上記優先度に従い、累積賞球数表示の前面に強調表示が表示される(累積賞球数表示の一部または全部を覆って強調表示が表示される)よう構成してもよい。

【0198】

また、図24に示すように、賞球獲得表示領域732と強調表示領域735とは別個独立した表示領域として設けられており、強調表示の実行中にオーバー入賞又はオマケ入賞が発生した場合には、強調画像とオーバー入賞画像又はオマケ入賞画像とを同時並行して表示する。なお、強調画像とオーバー入賞画像又はオマケ入賞画像とを同時に表示する場合には、オーバー入賞画像又はオマケ入賞画像よりも強調画像の表示の優先度を高くしても、強調画像よりもオーバー入賞画像又はオマケ入賞画像の表示の優先度を高くしてもよい。図24では、強調表示とオーバー入賞画像／オマケ入賞画像が重畳表示しない形で示しているが、強調表示を更に強調するため表示領域を拡大し、重畳表示させてもよく、その場合は、上記優先度に従い、オーバー入賞画像／オマケ入賞画像の前面に強調表示が表示される(オーバー入賞画像／オマケ入賞画像の一部または全部を覆って強調表示が表示される)よう構成してもよい。

【0199】

また、特殊音の出力中にオーバー入賞が発生した場合には、特殊音の出力中においてオーバー入賞音又はオマケ入賞音が重複して出力される。なお、特殊音とオーバー入賞音又はオマケ入賞音が重複する場合には、オーバー入賞音又はオマケ入賞音の音量を、優先度の高い特殊音の音量と比較して小さい音量としてよく、その逆で、特殊音の音声を、優先度の高いオーバー入賞音又はオマケ入賞音の音量と比較して小さい音量としてもよい。なお、その場合には、優先度の低い方の音量(小さいほうの音量)を実質「0」に設定してもよい。

【0200】

≪エラー発生時のオーバー入賞演出／オマケ入賞演出≫

本実施形態では、遊技機に各種のエラーが発生した場合、そのエラー種別に応じてオーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の実行可否を制御するように構成されている。図25は、遊技機のエラー種別の説明に供する模式図である。本実施形態では、遊技機に発生するエラー種別として、「扉・枠開放エラー」、「磁気センサエラー」、「電波センサエラー」、「断線短絡電源エラー」、「過剰入賞エラー」、「払出エラー」などが設定されている。なお、上記のエラー種別は一例であり、遊技機の仕様等に応じて様々なエラー種別が設けられてもよい。

【0201】

扉・枠開放エラーは、外枠1に対してガラス枠5、前枠2もしくは裏セット盤30が開いている場合、ガラス枠5の開放を検出する扉開放スイッチ、前枠2の開放を検出する枠開放スイッチ、裏セット盤30の開放を検出する裏セット開放スイッチに断線や故障が生じた場合などに発生するエラーである。この扉・枠開放エラーは、遊技機に異常がないかを確認し、ガラス枠5、前枠2および裏セット盤30を閉鎖した場合に解除される。

【0202】

磁気センサエラーおよび電波センサエラーは、磁気センサが磁気を検出した場合、電波センサが電波を検出した場合、および磁気センサや電波センサの断線、短絡、故障が生じた場合に発生するエラーである。磁気センサエラーおよび電波センサエラーは、遊技機に異常がないかを確認し、電源を再投入した場合に解除される。

【0203】

断線短絡電源エラーは、電波センサおよび遊技盤面に設けられた各種スイッチの断線、短絡、故障が生じた場合に発生するエラーである。断線短絡電源エラーは、遊技機に異常がないかを確認し、電源を再投入した場合に解除される。

【0204】

過剰入賞エラーは、各種入賞口に遊技球が過剰に入球した場合に発生するエラーである。過剰入賞エラーは、遊技機に異常がないかを確認し、電源を再投入した場合に解除される。ここで、過剰入賞エラーには、大入賞口54の過剰入賞エラー（「大入賞口過剰入賞エラー」とも呼称する）や、一般入賞口61～64の過剰入賞エラー（「一般入賞口過剰入賞エラー」とも呼称する）などが含まれる。例えば、大入賞口過剰入賞エラーは、1回のラウンド遊技の実行中に、遊技球が大入賞口54に所定数（例えば30球）入球した場合に発生するエラーである。一般入賞口過剰入賞エラーは、単位時間（例えば30秒）あたりに遊技球が一般入賞口61～63に所定数（例えば30球）入球した場合、又は、単位時間（例えば30秒）あたりに遊技球が一般入賞口64に特定数（例えば60球）入球した場合に発生するエラーである。一般入賞口61～63よりも一般入賞口64のほうが、遊技球が入球しやすい配置になっているため、一般入賞口64のほうが単位時間あたりの入球数に基づくエラー判定値（エラーと判定する遊技球数の値）として、余裕のある数値となっている。本実施形態では、大入賞口過剰入賞エラーが発生した場合、または、大入賞口54が開放していない状態（非特別遊技中）での大入賞口54への入球が発生した場合、つまりは大入賞口54に関する異常入賞が検知された場合（異常入賞と判定された場合）には、外部情報端子板600からエラーが発生した旨を示す外部情報信号（セキュリティ信号）を出力する。一方、一般入賞口過剰入賞エラーが発生した場合に、つまりは一般入賞口61～64に関する異常入賞が検知された場合（異常入賞と判定された場合）には、外部情報端子板600からエラーが発生したことを示す外部情報信号（セキュリティ信号）を出力しない。なお、外部情報端子板600が出力する外部情報信号（外端信号）については後述する。

10

20

【0205】

払出エラーは、賞球の払い出しに支障が生じる場合に発生するエラーである。この払出エラーには、下球皿9が遊技球で満タン状態（満タンスイッチがオン）となる満タンエラーや、賞球払出ユニット34の玉噛み／玉詰まりエラー、遊技島から遊技球を補給できずに不足する玉無しエラーなどが含まれる。満タンエラーが発生した場合、報知レベルは2段階に分けられる。報知レベル1は、満タンスイッチがオンとなってから、そのオン状態が30秒継続している状態におけるレベルである。報知レベル1においては、「球を抜いてください」との音声報知のみが実行される。この報知レベル1においては、大入賞口54や一般入賞口61～64への入球があっても、賞球払出が制限されることはない（賞球払出が停止することはない）。オン状態が30秒を超過すると、報知レベル2に移行し、「球を抜いてください」との音声報知だけでなく、演出表示装置70にて「下球皿の玉抜きを促す画像」を表示する画像報知もなされ、更には、大入賞口54や一般入賞口61～64への入球があっても、賞球払出が制限される（賞球払出が停止する）。変形例としては、報知レベル1では画像報知のみ、報知レベル2では画像報知と音声報知の両方が行われる仕様としてもよい。賞球払出ユニット34の玉噛み／玉詰まりエラー、遊技島から遊技球を補給できずに不足する玉無しエラーについては、大入賞口54や一般入賞口61～64への入球があっても、賞球払出が制限される（賞球払出が停止する）。

30

【0206】

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

40

【0207】

ここで、遊技機に上記エラーが発生した場合には、各種のエラー報知として、画像演出、

50

音声演出などが行われ、具体的には、演出表示装置 70 の画面上に当該エラーの内容が表示され、エラー用の音量にてスピーカ 11 からエラー報知音が出力される。なお、エラー報知の変形例として、演出ランプ LP がエラー用の輝度で点滅表示されるように構成してもよい。

【0208】

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

【0209】

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

【0210】

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

い出しは行われない。

【0211】

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

10

【0212】

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

20

【0213】

＜大当たり終了時のオーバー入賞演出＞

図26は、大当たり終了時のオーバー入賞演出の実行有無等を説明するためのタイムチャートである。各ラウンド遊技には、大入賞口スイッチ541による遊技球の検出を有効とする検出有効期間（大入賞口有効期間）が設定されている。この検出有効期間は、大入賞口54が閉鎖する直前に入球した遊技球が大入賞口スイッチ541に到達するまでに要する時間を考慮して設定されている。本実施形態では、各ラウンド遊技が開始されてから終了するまで（大入賞口54が開放してから閉鎖するまで）のラウンド期間と、該ラウンド遊技が終了してから（大入賞口54が閉鎖してから）所定時間が経過するまでのインターバル期間との全期間に跨って、大入賞口スイッチ541の検出有効期間が設定されている。この検出有効期間がラウンド期間～インターバル期間までに亘り設定されることで、ラウンド期間が終了した後のインターバル期間内において、大入賞口スイッチ541により遊技球が検出された場合でも、大入賞口54への遊技球の入賞が有効として扱われる（賞球の払い出しの対象となる）。つまり、「ラウンド遊技の実行期間（大入賞口開放期間）」と、前述した「検出猶予期間（インターバル期間）」とが連続した検出有効期間として設定されている。また、前述したとおり、インターバル期間と検出猶予期間とを異なる期間としてもよい。

30

【0214】

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

40

【0215】

具体的には、図26（A）に示すように、最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル期間内に、大入賞口スイッチ541にて規定カウント数を超過する遊技球（図示例では11個目の遊技球）が検出された場合、このインターバル期間内にオーバー入賞演出の実行タイミングが到来するときは、このインターバル期間内でのオーバー入賞演出の実行が許容されることになる。但し、オーバー入賞演出の演出時間（例えば0.5秒）が、オーバー入賞演出の実行開始タイミングからインターバル期間の終了タイミングまでの時間より

50

も長い場合、インターバル期間終了までにオーバー入賞演出の全てを実行することができないため、インターバル期間の終了に基づき、オーバー入賞演出をインターバル期間の終了タイミングにて強制的に中断することが望ましい。但し、オーバー入賞演出として、オーバー入賞画像とオーバー入賞音とを備える場合、オーバー入賞画像については中断（途中から非表示もしくは消去）、オーバー入賞音については中断せずに出力し切るようにしてもよい。また、オーバー入賞演出と同じく、大入賞口カウントアップ演出についても、インターバル期間内でのオーバー入賞を契機として実行してよく、その場合、大入賞口カウントアップ演出の実行開始タイミングからインターバル期間の終了タイミングまでの時間よりも長い場合、インターバル期間終了までに大入賞口カウントアップ演出の全てを実行することができないため、インターバル期間の終了に基づき、大入賞口カウントアップ演出をインターバル期間の終了タイミングにて強制的に中断することが望ましい。

10

【0216】

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

20

【0217】

なお、本実施形態の変形例として、大当たり終了デモ期間をオーバー入賞演出の実行が許容されるオーバー入賞演出許容期間として設定し、大当たり終了デモの実行中にオーバー入賞演出を実行するように構成してもよい。なお、その場合には、大当たり終了デモ期間のうち始めの所定時間のみをオーバー入賞演出許容期間として設定することが望ましい。一例として、大当たり終了デモ期間の20秒のうち、最初の5秒のみをオーバー入賞演出許容期間とし、その後の15秒をオーバー入賞演出禁止期間とすることが挙げられる。また、更なる変形例として、最終ラウンド後のインターバル期間内に、オーバー入賞演出許容期間とオーバー入賞演出禁止期間を設定してもよく、例として、インターバル期間2秒のうち、最初の1.5秒をオーバー入賞演出許容期間とし、その後の0.5秒をオーバー入賞演出禁止期間としてもよく、その後の大当たり終了デモ期間についてもオーバー入賞演出禁止期間としてもよい。また、更なる変形例として、大入賞口スイッチ541にて規定カウント数を超過する遊技球が検出されたタイミングと、オーバー入賞演出の実行タイミングとが同期していることを考えると、最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル期間内に、大入賞口スイッチ541にて規定カウント数を超過する遊技球が検出された場合は、必ずオーバー入賞演出を実行するよう構成し（インターバル期間の終期タイミングでの入球は除く）、その実行に際しては、前述したように、オーバー入賞演出の演出時間よりも、オーバー入賞演出の実行開始タイミングからインターバル期間の終了タイミングまでの時間よりも長い場合、インターバル期間の終了に基づき、オーバー入賞演出をインターバル期間の終了タイミングにて強制的に中断するよう構成する一方（但し、オーバー入賞演出として、オーバー入賞画像とオーバー入賞音とを備える場合、オーバー入賞画像については中断（途中から非表示もしくは消去）、オーバー入賞音については中断せずに出力し切るようにしてもよい）、大当たり終了デモ期間中に大入賞口54への遊技球の検出があった場合（大入賞口スイッチ541にて規定カウント数を超過する遊技球が検出された場合）は、オーバー入賞演出が実行されないよう構成してもよく、その場合、大入賞口カウントアップ演出についても、最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル期間内に大入賞口スイッチ541にて規定カウント数を超過する遊技球が検出された場合は必ず実行され（インターバル期間の終期タイミングでの入球は除く）、その実行に際しては、前述したように、大入賞口カウントアップ演出の演出時間よりも、大入賞口カウントアップ演出の実行開始タイミングからインターバル期間の終了タイミングまでの時間よりも長い場合、イ

30

40

50

ンターバル期間の終了に基づき、大入賞口カウントアップ演出をインターバル期間の終了タイミングにて強制的に中断するよう構成し、大当り終了デモ期間中に大入賞口54への遊技球の検出があった場合（大入賞口スイッチ541にて規定カウント数を超過する遊技球が検出された場合）は実行しないよう構成してもよい。

【0218】

《大当り終了時のオマケ入賞演出》

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

10

【0219】

具体的には、図27（A）に示すように、最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル期間内に、右一般入賞口スイッチ641にて遊技球が検出された場合に、このインターバル期間内にオマケ入賞演出の実行タイミングが到来するときは、このインターバル期間内でのオマケ入賞演出の実行が許容されることになる。但し、オマケ入賞演出の演出時間（例えば0.5秒）が、オマケ入賞演出の実行開始タイミングからインターバル期間の終了タイミングまでの時間よりも長い場合、インターバル期間終了までにオマケ入賞演出の全てを実行することができないため、インターバル期間の終了に基づき、オマケ入賞演出をインターバル期間の終了タイミングにて強制的に中断することが望ましい。但し、オマケ入賞演出として、オマケ入賞画像とオマケ入賞音とを備える場合、オマケ入賞画像については中断（途中から非表示もしくは消去）、オマケ入賞音については中断せずに出力し切るようにしてもよい。また、オマケ入賞演出と同じく、大入賞口カウントアップ演出についても、インターバル期間内でのオマケ入賞を契機として実行してよく、その場合、大入賞口カウントアップ演出の実行開始タイミングからインターバル期間の終了タイミングまでの時間よりも長い場合、インターバル期間終了までに大入賞口カウントアップ演出の全てを実行することができないため、インターバル期間の終了に基づき、大入賞口カウントアップ演出をインターバル期間の終了タイミングにて強制的に中断することが望ましい。

20

【0220】

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

30

【0221】

なお、本実施形態の変形例として、大当り終了デモ期間をオマケ入賞演出の実行が許容されるオマケ入賞演出許容期間として設定し、大当り終了デモの実行中にオマケ入賞演出を実行するよう構成してもよい。なお、その場合には、大当り終了デモ期間のうち始めの所定時間のみをオマケ入賞演出許容期間として設定することが望ましい。一例として、大当り終了デモ期間の20秒のうち、最初の5秒のみをオマケ入賞演出許容期間とし、その後の15秒をオマケ入賞演出禁止期間とすることが挙げられる。また、更なる変形例として、最終ラウンド後のインターバル期間内に、オマケ入賞演出許容期間とオマケ入賞演出禁止期間を設定してもよく、例として、インターバル期間2秒のうち、最初の1.5秒をオマケ入賞演出許容期間とし、その後の0.5秒をオマケ入賞演出禁止期間としてもよく、その後の大当り終了デモ期間についてもオマケ入賞演出禁止期間としてもよい。また、更なる変形例として、右一般入賞口スイッチ641にて遊技球が検出されたタイミングと、オマケ入賞演出の実行タイミングとが同期していることを考えると、最終回のラウンド

40

50

遊技の終了後のインターバル期間内に、右一般入賞口スイッチ 6 4 1 にて遊技球が検出された場合は、必ずオマケ入賞演出を実行するよう構成し（インターバル期間の終期タイミングでの入球は除く）、その実行に際しては、前述したように、オマケ入賞演出の演出時間よりも、オマケ入賞演出の実行開始タイミングからインターバル期間の終了タイミングまでの時間よりも長い場合、インターバル期間の終了に基づき、オマケ入賞演出をインターバル期間の終了タイミングにて強制的に中断するよう構成する一方（但し、オマケ入賞演出として、オマケ入賞画像とオマケ入賞音とを備える場合、オマケ入賞画像については中断（途中から非表示もしくは消去）、オマケ入賞音については中断せずに出力し切るようにしてもよい）、大当たり終了デモ期間中に右一般入賞口 6 4 への遊技球の検出があった場合（右一般入賞口スイッチ 6 4 1 にて遊技球が検出された場合）は、オマケ入賞演出が実行されないよう構成してもよく、その場合、一般入賞口カウントアップ演出についても、最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル期間内に右一般入賞口スイッチ 6 4 1 にて遊技球が検出された場合は必ず実行され（インターバル期間の終期タイミングでの入球は除く）、その実行に際しては、前述したように、一般入賞口カウントアップ演出の演出時間よりも、一般入賞口カウントアップ演出の実行開始タイミングからインターバル期間の終了タイミングまでの時間よりも長い場合、インターバル期間の終了に基づき、一般入賞口カウントアップ演出をインターバル期間の終了タイミングにて強制的に中断するよう構成し、大当たり終了デモ期間中に右一般入賞口 6 4 への遊技球の検出があった場合（右一般入賞口スイッチ 6 4 1 にて遊技球が検出された場合）は実行しないよう構成してもよい。

【0222】

一方、大当たり開始デモ期間の期間内は、理論上、遊技球が大入賞口 5 4 に入球することがないため（オーバー入賞が発生することはないため）、大当たり開始デモ期間中は、大入賞口入賞演出（オーバー入賞演出）が実行されることはない。大当たり開始デモ期間の期間内であっても、一般入賞口 6 4 へ入球することは可能であるが、一般入賞口 6 4 へ入球したとしても、大当たり開始デモ期間中に一般入賞口入賞演出（オマケ入賞演出）は実行せず、また、大当たり開始デモ期間中の入球であればいずれのタイミングで入球したとしても（特に、大当たり開始デモ期間の終盤に入球したとしても）、その入球に対応した一般入賞口入賞演出（オマケ入賞演出）が大当たり開始デモ終了後の初回のラウンド遊技にて行われることはなく、更に、その入球に対応した賞球（賞球数）については、累積賞球数表示における累積対象ではない。

【0223】

（発射ハンドル検知）

本遊技機 P M による遊技は、遊技者が発射ハンドル 1 2 を回動操作して、遊技球を遊技領域 P A に向けて発射することを前提として実行される。この発射ハンドル 1 2 には、遊技者が発射ハンドル 1 2 に触れていることを検知するタッチセンサ（図示せず）が設けられている。このタッチセンサは、遊技者が発射ハンドル 1 2 に触れたことによる静電容量の変化を検出する近接スイッチ等から構成されている。タッチセンサは、遊技者が発射ハンドル 1 2 に触れていることを検知すると、払出制御基板 3 0 0 に対して発射ソレノイドの通電を許可する検出信号を出力する。また、主制御基板 1 0 0 は、タッチセンサからの検出信号に基づき、発射ハンドルのタッチ状態を監視して、演出制御基板 2 0 0 に対して演出制御コマンド（ハンドル状態演出コマンド）を定期的に送信する。それにより、演出制御基板 2 0 0 は、遊技者が発射ハンドル 1 2 に触れているか否か（発射ハンドル 1 2 が操作されているか否か）を特定する。

【0224】

図 2 8 は、タッチセンサの検出状態とオーバー入賞演出および一般入賞演出との関係を示すタイムチャートである。演出統括手段 2 2 0 は、タッチセンサにより遊技者が発射ハンドル 1 2 に触れていることが検知されていない場合（遊技球の発射を停止させている場合）でも、それ以前に発射した遊技球が大入賞口 5 4 に入球することにより、規定カウント数を超過する遊技球（図示例では 1 1 個目の遊技球）が検出された場合（オーバー入賞が

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

【0225】

(遊技開始準備演出)

本実施形態では、現在実行中の遊技状態が通常遊技状態(非特別遊技状態)である場合に、遊技の中断状態が所定時間以上継続することを契機として、待機デモ演出(客待ちデモ演出)が実行される。「遊技の中断状態が所定時間以上継続する」とは、例えば、特別図柄の作動保留球が存在していない期間が所定時間以上継続すること、特別図柄の変動表示の行われない期間が所定時間以上継続すること、遊技球が特定の入賞口に入球又は通過しない期間が所定時間以上継続すること、遊技球が発射されていない期間が所定時間以上継続すること、などを意味する。この待機デモ演出の終了条件は、遊技の中断状態が解除されたとき(遊技が開始又は再開されたとき)であり、例えば、遊技者が発射ハンドル12に触れたこと(発射ハンドル12を操作したこと)がタッチセンサにより検出されたときや、特定の入賞口である第1始動口51もしくは第2始動口52への入球があったときが該当し、作動ゲート53への遊技球の通過や一般入賞口61~64への入球は該当しない(作動ゲート53への遊技球の通過や一般入賞口61~64への入球があっても、待機デモ演出は終了しない)。また、待機デモ演出中は、音量がゼロになる、つまり消音されている状態である、もしくは、待機デモ演出ではない状態(遊技中の状態)よりも音量が小さくなっている状態であるが、後述する音量調整画面の表示が可能であり、音量調整を行っても待機デモ演出は終了しないよう構成されている。つまり、遊技が中断されている状況では必要以上に演出を行う必要がないため、消音もしくは音量低減を行っているが、その状態であっても、待機デモ演出を維持しつつ(遊技が中断されていることを示しつつ)、待機デモ演出終了後(遊技進行中、つまりは図柄変動中)の演出に係る音量を待機デモ演出中にも視覚化したうえで調整可能としている。

【0226】

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

【0227】

本実施形態では、遊技開始準備演出が行われ得る遊技状態(非特別遊技状態)では、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出が実行されることはなく、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出が行われ得る遊技状態(特別遊技状態)では、遊技開始準備演出が行われることはない。つまり、遊技開始準備演出とオーバー入賞演出又はオマケ入賞演出とが、同一の

遊技状態において行われることはなく、当然ながら、同一のタイミングで重複して実行されることはない。

【0228】

(電源断復帰時のサウンド報知)

本実施形態では、特別遊技の実行中に電源断が発生した場合、この電源断からの復帰時に、電源断から復帰した旨を報知する電源復帰報知演出を実行する。この電源断復帰報知演出は、例えば、電源が復帰した旨を示す画像(電源復帰報知画像)を表示するとともに、スピーカ11から電源が復帰した旨を示す音声(電源復帰報知音声)を出力する演出である。本実施形態において、電源復帰演出の実行時間(電源復帰報知音の出力時間)は、1回のラウンド遊技(長開放ラウンド遊技)の最大時間である「29秒」よりも長時間となる「30秒」に設定されている。例えば、所定のラウンド遊技の途中で電源断が発生して、その所定のラウンド遊技の途中から電源断復帰した場合(所定のラウンド遊技の途中から再開した場合)、少なくとも当該ラウンド遊技の残り時間中は電源断復帰音が出力されることとなるため、遊技者にラウンド遊技が再開していることを確実に認識させることが可能となる。ここで、電源断復帰音と大当たり中演出音とが競合する場合、大当たり中演出音よりも電源断復帰音を優先する(例えば、大当たり中演出音よりも電源断復帰音を大きな音声レベルで出力する、又は、大当たり中演出音の出力を中止する)ことが好適である。また、電源断復帰音が出力されているときは、再開後のラウンド遊技においてオーバー入賞が発生したとしても、オーバー入賞音よりも電源断復帰音を優先する(例えば、オーバー入賞音よりも電源断復帰音を大きな音声レベルで出力する、又は、オーバー入賞音の出力を中止する)ように構成してもよい。また、大当たり中であることを認識できるよう、電源が復帰した旨を示す画像(電源復帰報知画像)の表示時間は、電源が復帰した旨を示す音声(電源復帰報知音声)の出力時間よりも短く構成することが望ましく、例えば、電源が復帰した旨を示す画像(電源復帰報知画像)の表示時間を15秒とし、電源が復帰した旨を示す音声(電源復帰報知音声)の出力時間は30秒とすることが望ましい。また、電源が復帰した旨を示す画像(電源復帰報知画像)が表示されている状況では、大当たり中の演出が表示されないため、累積賞球数表示や強調表示、オーバー入賞画像やオマケ入賞画像が表示されることはない。また、電源断復帰時においては、電源断前に保持していた累積賞球値に関する演出情報が消去されている状態となるため、電源断復帰時の電源が復帰した旨を示す画像(電源復帰報知画像)の表示が終了し大当たり中の演出が表示された場合、累積賞球数表示はゼロ(「0」)から再度開始することになり、強調表示の表示条件についても(特定値に到達するまでの条件についても)再設定されることになるため、電源断前の累積賞球数表示が後1個の大入賞口54への入球で特定値に到達する状況(例えば、10000個の手前の9999個)であっても、電源断が生じたうえで電源断復帰となった後の大当たり中においては、累積賞球数表示がゼロであるため、この状況で大入賞口54への入球が1個あったとしても、強調表示がなされないことになる。また、電源断復帰時の電源が復帰した旨を示す画像(電源復帰報知画像)の表示が終了し大当たり中の演出が表示される場合、電源が復帰した旨を示す画像(電源復帰報知画像)の表示中は、大入賞口54への入球や一般入賞口64への入球があった場合、その入球に対応する賞球払い出しは行われるが、電源が復帰した旨を示す画像(電源復帰報知画像)の表示中にオーバー入賞画像の表示、オマケ入賞画像の表示、累積賞球数表示、カウントアップ演出(大入賞口カウントアップ演出、一般入賞口カウントアップ演出)などは行われず、その際、(1)電源が復帰した旨を示す画像(電源復帰報知画像)の表示が終了して大当たり中演出に復帰した場合でも、累積賞球数表示はゼロからスタートするようにしてもよいし、(2)電源が復帰した旨を示す画像(電源復帰報知画像)の表示が終了して大当たり中演出に復帰した場合、累積賞球数表示は、電源が復帰した旨を示す画像(電源復帰報知画像)の表示中における大入賞口54への入球や一般入賞口64への入球に対応する賞球払い出し分の数値が加算された累積賞球数表示としてもよい。その他、電源断前にカウントアップ演出(大入賞口カウントアップ演出、一般入賞口カウントアップ演出)が実行中で未だカウントアップ演出が終了していない状況であり且つそのカウントアップ演出に対応した賞球の払い出

10

20

30

40

50

しも実行中で未だ完了していない場合（例として、300個の賞球に係るカウントアップ演出および払い出しの途中である場合）に電源断が発生した場合、電源が復帰したあとは、電源断発生前に実行されていたカウントアップ演出の残りを行うことはないが、未だ払い出していない賞球については払い出されるように構成されている。

【0229】

（右打ち報知画像）

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

【0230】

（音量調整画面）

図30は、本実施形態の音量調整画面を示す模式図である。本実施形態では、特別遊技の実行中に、遊技者により十字キーの左右キーが同時に操作されると、画面の音量調整画像表示領域736に複数段階の音量レベルを示す音量調整画像が横並びに表示される。音量調整画像は、現在の音量レベルを示すものであり、図示例では、現在の音量レベルに相当する3段階目の音量レベルに調整された表示態様となっている。そして、遊技者により左キー又は右キーが操作されることにより、スピーカ11から出力されるBGMや効果音などの音声の出力レベル（音量レベル）を調整することが可能となる。具体的には、音量調整画像の表示中は、右キーを操作すると音量レベルが上がり、左キーを操作すると音量レベルが下がる。

【0231】

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

整画面が表示される（強調表示の一部または全部が、音量調整画面で隠れた形で表示される）。

【0232】

《一般入賞口の過剰入賞エラー発生条件》

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

【0233】

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

【0234】

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

【0235】

一般入賞口64の過剰入賞エラー発生条件は、単位時間（30秒間）内における一般入賞口64への遊技球の入賞数（右一般入賞口スイッチ641による遊技球の検出個数）が第2規定数に到達した場合に成立する条件である。第2規定数は、例えば、「60個」に設定されている。つまり、30秒間に60個の遊技球が一般入賞口64に入球した場合に、一般入賞口64の過剰入賞エラー発生条件が成立することになる。

【0236】

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

【0237】

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

、出力開始から300秒経過など）、一旦電源断を行ってその後電源復帰させることなどが該当する。

【0238】

《オーバー入賞演出とオマケ入賞演出との重複実行》

図31は、オーバー入賞演出とオマケ入賞演出との重複実行の説明に供するタイムチャートである。本実施形態では、オーバー入賞とオマケ入賞とが略同一のタイミングで発生した場合には、オーバー入賞演出とオマケ入賞演出とが重複実行され得るように構成されている。オーバー入賞演出とオマケ入賞演出との重複実行とは、オーバー入賞演出の実行期間（又は実行タイミング）と、オマケ入賞演出の実行期間（又は実行タイミング）とが重なることであり、両演出の実行期間の全部が重なる場合と、両演出の実行期間の一部が重なる場合とが含まれる。図示例では、オーバー入賞演出の実行期間とオマケ入賞演出の実行期間とが一部重複する場合を示している。なお、オーバー入賞演出とオマケ入賞演出とが重複実行される場合、オーバー入賞画像が表示される第1賞球獲得表示領域732Aと、オマケ入賞画像が表示される第2賞球獲得表示領域732Bとは互いに別個独立した表示領域として設けられているため、オーバー入賞画像とオマケ入賞画像とが前後に重畳表示されないようになっている。一方、オーバー入賞音とオマケ入賞音とは重複して出力されてもよく、一方のみを出力してもよい。一方のみを出力する仕様とした場合、先の入賞を優先してもよい（つまり、先の入賞が大入賞口54への入賞であり、後の入賞が一般入賞口64への入賞である場合は、オーバー入賞音を優先し、先の入賞が一般入賞口64への入賞であり、後の入賞が大入賞口54への入賞である場合は、オマケ入賞音を優先する）、後の入賞を優先してもよい（つまり、先の入賞が大入賞口54への入賞であり、後の入賞が一般入賞口64への入賞である場合は、オマケ入賞音を優先し、先の入賞が一般入賞口64への入賞であり、後の入賞が大入賞口54への入賞である場合は、オーバー入賞音を優先する）。先の入賞を優先する場合、例えば、先の入賞に係る入賞音の出力中に後の入賞があった場合、先の入賞に係る入賞音を出力し切ってから後の入賞に係る入賞音を出力開始するようにしてもよいし、後の入賞に係る入賞音を一切出力しないようにしてもよい。後の入賞を優先する場合、例えば、先の入賞に係る入賞音の出力中に後の入賞があった場合、先の入賞に係る入賞音を後の入賞を契機に中断して、その後は後の入賞に係る入賞音を出力開始するようにしてもよい。

【0239】

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

【0240】

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

【0241】

（複数回のオーバー入賞）

図32は、所定期間内にオーバー入賞およびオマケ入賞がそれぞれ複数回発生した場合のタイムチャートである。本実施形態では、所定期間（図示例ではインターバル期間）内において複数回のオーバー入賞が発生した場合には、1回目のオーバー入賞（11個目の遊技球の入賞）に対してはオーバー入賞演出が行われるが、2回目以降のオーバー入賞（12個目以降の遊技球の入賞）に対してはオーバー入賞演出が行われずに構成されて

いる。つまり、所定期間内に複数回のオーバー入賞が発生した場合には、1回目のオーバー入賞演出の実行のみが許容され、2回目以降のオーバー入賞演出の実行は制限されている（規制されている）。但し、オーバー入賞による賞球払出は2回分行われ、オーバー入賞による大入賞口カウントアップ演出も2回分行われる（1回目の大入賞口カウントアップ演出を中断することなく2回分行われる）。一方、本実施形態では、所定期間（図示例ではインターバル期間）内において複数回のオマケ入賞が発生した場合は、各回のオマケ入賞のそれぞれに対して、オマケ入賞演出が行われ、オマケ入賞による賞球払出も2回分行われ、オマケ入賞による一般入賞口カウントアップ演出も2回分行われる（1回目の一般入賞口カウントアップ演出を中断することなく2回分行われる）ように構成されている。つまり、所定期間内に複数回のオマケ入賞が発生した場合には、複数回全てのオマケ入賞演出の実行が許容されている。変形例としては、所定期間内において複数回のオーバー入賞が発生した場合には、1回目のオーバー入賞（11個目の遊技球の入賞）に対してオーバー入賞演出が行われ、2回目以降のオーバー入賞（12個目以降の遊技球の入賞）に対してもオーバー入賞演出が行われるように構成する一方、1回目のオーバー入賞演出の実行中に2回目のオーバー入賞があった場合、（1）1回目のオーバー入賞演出が終了してから（完了し切ってから）、2回目のオーバー入賞演出の実行を開始する、もしくは、（2）1回目のオーバー入賞演出が途中でであっても2回目のオーバー入賞を契機として中断し、その後2回目のオーバー入賞演出の実行を開始するよう構成してもよい。その場合、（1）（2）のいずれであっても、オーバー入賞による賞球払出は2回分行われ、オーバー入賞による大入賞口カウントアップ演出も2回分行われる（1回目の大入賞口カウントアップ演出を中断することなく2回分行われる）ことが好適である。更に、所定期間内において複数回のオマケ入賞が発生した場合には、1回目のオマケ入賞に対してオマケ入賞演出が行われ、2回目以降のオマケ入賞に対してもオマケ入賞演出が行われるように構成する一方、1回目のオマケ入賞演出の実行中に2回目以降のオマケ入賞があった場合、（3）1回目のオマケ入賞演出が終了してから（完了し切ってから）、2回目のオマケ入賞演出の実行を開始する、もしくは、（4）1回目のオマケ入賞演出が途中でであっても2回目のオマケ入賞を契機として中断し、その後2回目のオマケ入賞演出の実行を開始するよう構成してもよい。その場合、（3）（4）のいずれであっても、オマケ入賞による賞球払出は2回分行われ、オマケ入賞による一般入賞口カウントアップ演出も2回分行われる（1回目の一般入賞口カウントアップ演出を中断することなく2回分行われる）ことが好適である。

【0242】

《外部情報信号》

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

【0243】

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

【0244】

（賞球信号）

賞球信号は、本遊技機から所定数（本実施形態では「10個」）の遊技球が払い出される

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

【0245】

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

【0246】

図34は、大入賞口54に遊技球が入球した場合の賞球信号のタイムチャートである。本実施形態では、遊技球が大入賞口54に1個入球することに基づき付与される賞球数（単位賞球数）は「15個」である。そのため、大入賞口スイッチ541にて遊技球の入球が検出されると、賞球払出ユニット34から15個の遊技球が払い出され、賞球個数カウンタの値に「15」が加算される。このとき、加算前の賞球個数カウンタの値が「0」～「4」までの範囲にある場合（図示例では「0」に相当）には、加算後の賞球個数カウンタの値が所定数に1回到達することで、賞球信号が1回出力されることとなる。一方、加算前の賞球個数カウンタの値が「5」～「9」までの範囲（図示例では「5」に相当）にある場合には、加算後の賞球個数カウンタの値が所定数に2回到達することで、賞球信号が2回出力されることとなる。よって、本実施形態では、大入賞口54に遊技球が1個入球することを契機（大入賞口通常入賞演出又は大入賞口オーバー入賞演出が1回実行されることを契機）として、賞球信号が1回出力される場合と、賞球信号が2回出力される場合とがある。

【0247】

<その他の大当たり中演出との関係>

次に、入賞関連演出（大入賞口入賞演出、一般入賞口入賞演出）と、その他の大当たり中演出との関係について説明する。以下では、その他の大当たり中演出として、（C）保留連示唆演出と、（D）昇格演出と、（E）特別演出とを例示する。

【0248】

《C．保留連示唆演出》

保留連示唆演出は、特別遊技の実行中に保留内連荘が成立していること（大当たり保留が存在すること）を示唆する演出である。「保留内連荘」とは、前述したとおり、或る先行の作動保留球が消化されることで行われた特別図柄の当否判定の結果が大当たりとなる場合に、当該作動保留球に係る特別図柄の当否判定が許可されてから当該大当たりを契機として実行される特別遊技の終了時までの間の所定タイミングにおいて存在する一以上の後続の作

10

20

30

40

50

動保留球内に、大当たりとなることが予定される作動保留球（「大当たり保留」とも称する）が含まれていることをいう。なお、本実施形態では、現在実行中の特別遊技の実行契機となる大当たり発生時の遊技状態が特定遊技状態（高ベース状態）であり、且つ、該特別遊技の終了後の遊技状態も特定遊技状態（高ベース状態）となる場合、すなわち、連荘の継続中である場合に、保留内に大当たり保留があれば、現在実行中の特別遊技にて保留連示唆演出が実行される。逆を言えば、現在実行中の特別遊技の実行契機となる大当たり発生時の遊技状態が通常遊技状態（低ベース状態）である場合には、例えば保留内に大当たり保留が存在しても、現在実行中の特別遊技にて保留連示唆演出が実行されない。また、現在実行中の特別遊技が第2特別図柄に係る当否判定結果に基づくものであることが好適であり、更に保留内の大当たり保留も第2特別図柄に係る保留であることが好適である。

10

【0249】

本実施形態では、保留連示唆演出の実行タイミングは、図12および図14に示すように、大当たり終了デモ期間に設定されている。保留連示唆演出の実行可否は、特別遊技実行開始時に行われ、特別遊技実行開始時に保留連示唆演出実行条件が成立している場合に抽選で決定される。変形例としては、大当たり終了デモの開始直前又は開始時に保留連示唆演出実行条件が成立していることを契機として行われた実行抽選にて当選した場合に、保留連示唆演出を実行してもよい。

【0250】

保留連示唆演出実行条件は、現在実行中の特別遊技の実行契機となった大当たりの種別が高利益大当たり（16R特定大当たり）であることを前提に、1又は複数の特別図柄の作動保留球内に高利益大当たり（16R特定大当たり）となる大当たり保留が含まれている場合に成立する条件である。換言すれば、特別図柄の作動保留球内に大当たり保留が存在していても、その大当たり保留に係る大当たり種別が高利益大当たりではない場合（4R特定大当たりまたは4R通常大当たりである場合）は、保留連示唆演出が実行されない。更に言えば、特別図柄の作動保留球内に大当たり保留が複数存在する状況において、先の大当たり保留に係る大当たり種別が低利益大当たりで、後の大当たり保留に係る大当たり種別が高利益大当たりである場合には、現在実行中の特別遊技にて保留連示唆演出を実行しない。従って、本実施形態では、特別遊技の実行中に保留連示唆演出が実行された場合、該特別遊技の終了後の所定回数（4回転）以内の変動表示にて高利益大当たり（16R大当たり）が発生することが確定的となるだけでなく、保留連示唆演出が実行された特別遊技の次の特別遊技が低利益大当たり（4R特定大当たりまたは4R通常大当たり）ではないことが確定的となる。なお、本実施形態では、第1特別図柄の作動保留球よりも第2特別図柄の作動保留球を優先的に消化する「特図2優先消化方式」を採用しており、保留内連荘の対象となる作動保留球は、第2特別図柄の作動保留球に限られる。

20

30

【0251】

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

【0252】

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

40

【0253】

本実施形態では、保留連示唆演出の実行中は、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出は実

50

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

【0254】

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

【0255】

なお、本実施形態では、保留内連荘演出を保留内連荘の成立を確定的に報知する「真実の演出」としてのみ実行されるが、その変形例として、実際には保留内連荘が成立していない「ガセの演出」を含めてもよい。なお、本例では、保留内連荘演出の実行条件の一つとして、先行の作動保留球が高利益大当り（16R大当り）の大当り保留であることを条件としているが、これに限定されるものではなく、先行の作動保留球は高利大当り（16R大当り）以外の大当り保留、すなわち、低利益大当り（4R大当り）に対応する大当り保留であってもよい。

【0256】

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

【0257】

＜D．昇格演出＞

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

【0258】

昇格演出の種類は、ラウンド昇格演出と、確変昇格演出とに大別される。ラウンド昇格演出は、大当り発生時に示唆又は報知された特別遊技の規定ラウンド数（仮の規定ラウンド数）が真実のラウンド数か虚偽のラウンド数か不確定な状態において、その仮のラウンド数以降においてもラウンド遊技が継続する可能性を示唆する演出である。このラウンド昇格演出には、単にラウンド昇格したことを示唆するものと、ラウンド昇格することだけでなく真の規定ラウンド数又は長開放ラウンド数までも示唆するものがある。確変昇格演出は、大当り発生時に示唆又は報知された大当り種別（仮の大当り種別）が真実の大当り

種別か虚偽の大当たり種別であるか不確定な状態（特定大当たりであるか否か不確定な状態）において、特別遊技の終了後に確変遊技状態に移行する可能性を示唆する演出である。本実施形態では、特別遊技の実行中に昇格演出（ラウンド昇格演出、確変昇格演出）が発生した時点で、昇格成功することが確定的となる。

【0259】

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

10

【0260】

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

20

【0261】

本実施形態では、ラウンド昇格演出は、現在実行中の特別遊技が「16R特別遊技（高利益特別遊技）」である場合にのみ実行され得るが、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出は、現在実行中の特別遊技が「16R特別遊技（高利益特別遊技）」、「4R特別遊技（低利益特別遊技）」のいずれであって実行され得るように構成されている。

30

【0262】

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

40

【0263】

また、本実施形態では、ラウンド昇格演出の実行中に、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出が重複実行され得るように構成されている。すなわち、ラウンド昇格演出は、第4ラウンドから該第4ラウンドのインターバル期間までに亘り実行されるため、該インターバ

50

ル期間内にオーバー入賞又はオマケ入賞が発生した場合には、ラウンド昇格演出の実行期間（実行タイミング）と、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出の実行期間（実行タイミング）とが重複し得ることとなる。また、ラウンド昇格演出の方が表示優先度が高く（オーバー入賞画像やオマケ入賞画像の表示を背面に表示する、または、非表示とする）、またラウンド昇格演出時の専用の効果音が発生する場合は、この専用の効果音を優先して出力する（オーバー入賞音やオマケ入賞音の音量を低減させる、または、出力しない）よう構成してよい。

【0264】

また、本実施形態では、ラウンド昇格演出の実行時間を、第4ラウンドの開始時からインターバル期間の終了時までの「31秒」に設定し、確変昇格演出の実行時間を、大当たり終了デモの開始時から終了時までの「20秒」に設定している。一方、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の実行時間は、それぞれ「0.5秒」に設定している。従って、ラウンド昇格演出の実行時間は、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の実行時間と比較して、長時間に設定されている。また、確変昇格演出の実行時間は、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の実行時間と比較して、長時間に設定されている。

【0265】

＜E. 特別演出＞

特別演出は、所定の連荘条件が成立した場合に実行される希少性の高い演出である。「所定の連荘条件」とは、大当たりの連荘回数が規定回数（本実施形態では20回）に到達し、且つ、少なくとも規定回数（本実施形態では20回目）の大当たりの種別が最高利益大当たり（16R特定大当たり）となる場合に成立する条件である。この特別演出は、規定回数（20回目）の大当たりが発生したことを契機として行われる特別遊技（16R特別遊技）の実行中に現出する。但し、この特別演出は、最終回（第16ラウンド目）のラウンド遊技で終了し、その後の終了デモ期間は含まれない（但し、最終回のインターバル期間を含むものでも、最終回のインターバル期間を含まないものでもよい）。また、この特別演出は、本機種種の希少性の高いプレミアムキャラクタを1カットずつ順番に表示する演出内容（スペシャルムービー）で構成されている。

【0266】

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

【0267】

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

【0268】

本実施形態では、特別演出の実行中には、オーバー入賞又はオマケ入賞が発生したとしても、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出が実行されないように構成されている。すなわち、特別演出の実行期間（実行タイミング）と、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出の

10

20

30

40

50

実行期間（実行タイミング）とが重複することはない。その理由としては、特別演出とオーバー入賞演出又はオマケ入賞演出とが競合する場合には、希少性の高い特別演出の実行（特別演出でしか見ることのできないプレミアキャラクタの表示）を優先する方が遊技者にとって満足の得られる結果となるからである。

【0269】

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

【0270】

本実施形態では、特別演出の実行時間を、大当たり開始デモの開始時から最終回（第16ラウンド）のラウンド遊技の終了時までの「499秒」に設定している。一方、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の実行時間は、それぞれ「0.5秒」に設定している。従って、特別演出の実行時間は、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の実行時間と比較して、長時間に設定されている。

【0271】

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

【0272】

<主制御基板側の処理>

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

【0273】

《主制御側メイン処理》

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

【0274】

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

【0275】

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

【0276】

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

【0277】

次に、電源断復帰設定処理において、RAM103における、電源投入正常情報の設定、各種エラーの初期設定、払出制御基板400との通信初期設定を順に行う（S12）。ここで、電源投入正常情報の設定としては、電源投入が正しく行われたことを保存するため、電源断情報フラグに電源投入正常データを格納するとともに、電源断発生 of 情報を初期化するため、電源断確認フラグをオフにする。次に、データ転送元アドレス、データ転送先アドレス、転送バイト数、をセットして、転送バイト数分のデータを転送する（S13）。そして、電源断時における特別図柄遊技ステータスの値を読み込んで、特別図柄遊技に係る電源断復帰処理を行う（S14）。

【0278】

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

【0279】

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

【0280】

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

【0281】

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

【0282】

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

【0283】

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

【0284】

《主制御側タイマ割込み処理》

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

【0285】

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

【0286】

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

【0287】

次に、入力処理を実行する（S53）。この入力処理では、主制御基板100に接続されている各種スイッチとして、RAMクリアスイッチ以外のスイッチの情報が読み込まれる。すなわち、第1始動口スイッチ511、第2始動口スイッチ521、作動ゲートスイッチ531、大入賞口スイッチ541、一般入賞口スイッチ611、641、扉開放スイッ

10

20

30

40

50

チ、枠開放スイッチ、裏セット開放スイッチ、磁気センサ、電波センサ、などの入力情報を読み込み、それらの状態判定を行ったうえで、これらの検出情報を格納する。

【0288】

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

10

【0289】

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

【0290】

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

20

【0291】

次に、タイマ減算処理を実行する（S57）。このタイマ減算処理では、ぱちんこ遊技機PMの遊技動作制御に用いる各種タイマの値を減算更新する。例えば、各種タイマの値を割込み周期（本例では4ms）ずつ減算する。なお、各種タイマには、特別図柄表示装置71, 72による変動表示および停止表示に係る時間（変動時間、確定表示時間）を管理するための特別図柄遊技タイマ、などが含まれる。特別図柄遊技タイマには、特別図柄の変動表示の開始時に規定の変動時間が設定され、その時間の経過に伴い減算される。なお、第1特別図柄および第2特別図柄のうち、一方の特別図柄の変動表示中に、他方の特別図柄の小当り遊技が実行された場合には、その小当り遊技の実行中は、一方の特別図柄の変動表示の計時が中断される。

30

【0292】

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

【0293】

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

40

【0294】

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

【0295】

50

次に、普通図柄作動ゲート監視処理を実行する（S 6 1）。この普通図柄作動ゲート監視処理では、遊技球の作動ゲート 5 3 への通過を監視し、作動ゲート 5 3 を通過していると判断した場合、普通図柄抽選に係る乱数を作動保留球情報として取得して、最大 4 個を限度として作動保留球数の更新を行うとともに、普通図柄抽選に係る乱数の記憶を行う。

【0 2 9 6】

次に、普通図柄制御処理を実行する（S 6 2）。この普通図柄制御処理では、普通図柄表示装置 7 5 又は普通電動役物 5 2 2 に係る一連の処理を行うため、普通図柄遊技ステータスの値に応じて、普通図柄変動中処理、普通図柄停止図柄表示中処理、普通電動役物作動中処理、普通電動役物作動終了デモ中処理、などを実行する。なお、普通図柄変動中処理では、普通図柄を変動表示又は確定表示させるべく、普通図柄の表示パターン番号データ

10

【0 2 9 7】

次に、普通図柄変動開始監視処理を実行する（S 6 3）。この普通図柄変動開始監視処理では、普通図柄の作動状態を監視して、普通図柄の変動開始条件を充足していると判断したとき、普通図柄作動保留球数を 1 個消化して、普通図柄の当否判定、図柄の判定、変動パターンの判定、変動時間の設定、などを順に行う。

【0 2 9 8】

次に、始動口監視制御処理を実行する（S 6 4）。この始動口監視制御処理では、遊技球の第 1 始動口 5 1 および第 2 始動口 5 2 への入賞を監視して、遊技球の入賞があった場合、保留球数の更新、特別図柄抽選に係る乱数記憶、先読み予告演出判定、図柄記憶数のコマンド要求、などを順に行う。

20

【0 2 9 9】

次に、特別図柄制御処理を実行する（S 6 5）。この特別図柄制御処理では、特別図柄表示装置 7 1, 7 2 に係る一連の処理として、特別図柄遊技ステータスの値に応じて、詳細後述する特別図柄変動開始処理（S 4 2 0）、特別図柄変動中処理（S 4 3 0）、特別図柄停止図柄表示中処理（S 4 4 0）、などを実行する。

【0 3 0 0】

次に、特別電動役物制御処理を実行する（S 6 6）。この処理では、特別図柄の抽選結果が「大当たり」又は「小当たり」となった場合に、特別電動役物 5 4 2 に係る動作処理として、特別電動役物 5 4 2 の作動開始および作動終了の設定、大入賞口 5 4 の開放時間および開放回数の更新、確率変動機能の作動開始設定、変動時間短縮機能の作動開始設定、変動パターン選択状態の設定、などを順に実行する。

30

【0 3 0 1】

次に、大入賞口有効期間設定処理を実行する（S 6 7）。この大入賞口有効期間設定処理では、大入賞口 5 4 の入賞有効期間および入賞無効期間を判定し、この判定結果として大入賞口 5 4 の有効期間データ又は無効期間データを設定する。

【0 3 0 2】

次に、特別図柄変動開始監視制御処理を実行する（S 6 8）。この特別図柄変動開始監視制御処理では、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の作動保留球が存在する場合、保留球数を 1 個消化して、図柄記憶数のコマンド要求、特別図柄の当否判定、特別図柄の図柄判定、確率変動機能の判定、時間短縮機能の判定、特別電動役物の作動パターンの設定、デモ演出時間の設定、などを順に行う。

40

【0 3 0 3】

次に、異常検知処理を実行する（S 6 9）。この異常検知処理では、前記入力処理（S 5 3）での入力情報に基づき、磁気センサによる磁気検知信号、断線短絡電源異常信号、電波センサによる電波検知信号、扉・枠開放信号などを順に検査して、遊技機がエラー状態であるか否かを判定する。エラー状態である場合には、演出制御基板 2 0 0 にエラー表示を要求すべく、当該エラー情報を含む演出制御コマンド（「エラー演出指定コマンド」）を生成する。

【0 3 0 4】

50

次に、入球通過時間異常検出処理を実行する（S 7 0）。この入球通過時間異常検出処理では、入賞検出スイッチのオン信号が連続して所定時間以上検出された場合に、入球通過時間異常を設定して、当該エラー情報を含む演出制御コマンド（「エラー演出指定コマンド」）の要求を行うとともに、外部端子へ出力するためのセキュリティ信号の出力要求を行う。

【0305】

次に、遊技状態表示処理を実行する（S 7 1）。この遊技状態表示処理では、特別電動役物 5 4 2 が連続して作動する回数（規定ラウンド数）、普通図柄および特別図柄の作動保留球数、などの表示データを作成する。また、前記の異常検知処理で検出したエラー状態の情報を主制御基板 1 0 0 の状態表示灯に表示させるための表示データを作成する。

10

【0306】

次に、LED 出力処理を実行する（S 7 2）。この LED 出力処理では、特別図柄および普通図柄の表示、保留球数の表示、特別電動役物が連続して作動する回数、エラーの表示などを行うべく、前記の特別図柄制御処理（S 6 5）、異常検知処理（S 6 9）、遊技状態表示処理（S 7 1）等で作成された表示データを、各特別図柄表示装置 7 1, 7 2、普通図柄表示装置 7 5、各特図保留ランプ 7 3, 7 4、普図保留ランプ 7 6、主制御基板 1 0 0 の状態表示灯などに出力するとともに、これら各種表示装置における表示の初期化を行う。

【0307】

次に、発射制御信号出力処理を実行する（S 7 3）。この発射制御信号出力処理では、払出制御基板 4 0 0 との通信異常又は断線短絡電源異常が検出されていない場合に、払出制御基板 4 0 0 に対して発射許可の信号を出力し、遊技球の発射を許可する。他方、払出制御基板 4 0 0 との通信異常又は断線短絡電源異常が検出されたいる場合には、払出制御基板 4 0 0 に対して発射禁止の信号を出力し、遊技球の発射を禁止する。

20

【0308】

次に、ソレノイド出力処理を実行する（S 7 4）このソレノイド出力処理では、各電動役物 5 4 2 を作動させるべく、前記の普通図柄制御処理（S 6 2）および特別電動役物制御処理（S 6 6）において取得した制御データに基づき、各電動役物ソレノイド 6 2 3, 6 4 3 に対して励磁信号を出力する。

【0309】

次に、演出制御コマンド送信処理を実行する（S 7 5）。この演出制御コマンド送信処理では、前記の処理でメイン情報記憶手段 1 8 0 のコマンド格納領域（リングバッファ）に格納された演出制御コマンドの中から、ポインタで指定された演出制御コマンドを読み出して、この演出制御コマンドを演出制御基板 2 0 0 に対して送信する。

30

【0310】

次に、外部情報出力処理を実行する（S 7 6）。この外部情報出力処理では、外部情報端子板 6 0 0 を介して、本遊技機 P M に係る遊技情報を外部情報信号としてホールコンピュータ等の外部装置に出力する。この外部情報信号としては、例えば、賞球信号、扉枠開放信号、磁気センサ異常信号、断線短絡電源異常信号、異常センサ検知（入球通過時間異常等）信号、大当たり信号、連荘中信号、図柄確定信号などがある。

40

【0311】

次に、退避していたレジスタの内容を復帰させて、メイン CPU 1 0 1 を割込み許可状態に設定する（S 7 7）。これにより、主制御側タイマ割込み処理を終了して上記主制御側メイン処理に戻り、次のタイマ割込みが発生するまで主制御側メイン処理を実行する。

【0312】

なお、主制御側メイン処理中又は割込み処理中に、主制御基板 1 0 0 が電源断（所定の閾値に基づき供給電圧の低下）を検出すると、ノンマスカブル割込みを発生させて、電源断確認フラグをオンにする。そして、元の処理に戻ったうえで、前述の電源断時処理（S 2 6 ～ S 3 2）を実行することとなる。

【0313】

50

《入賞監視処理》

次に、入賞監視処理（S 5 9）について説明する。図 3 8 は、入賞監視処理（S 5 9）の詳細を示すフローチャートである。

【0 3 1 4】

まず、第 1 始動口スイッチ入力処理を実行する（S 1 0 1）。第 1 始動口スイッチ入力処理では、第 1 始動口スイッチ 5 1 1 からの検出信号を入力したか否かを判定する。第 1 始動口スイッチ 5 1 1 からの検出信号を入力した場合は、遊技球が第 1 始動口 5 1 に入球したことを示す第 1 始動口入賞データをメイン情報記憶手段 1 8 0 の入賞情報格納領域に一時記憶するとともに、第 1 始動口入賞コマンドを生成して、これをメイン情報記憶手段 1 8 0 のコマンド格納領域に一時記憶する。一方、第 1 始動口スイッチ 5 1 1 からの検出信号の入力がなければ、そのまま次のステップに処理を移行する。

10

【0 3 1 5】

続いて、第 2 始動口スイッチ入力処理を実行する（S 1 0 2）。第 2 始動口スイッチ入力処理では、第 2 始動口スイッチ 5 2 1 からの検出信号を入力したか否かを判定する。第 2 始動口スイッチ 5 2 1 からの検出信号を入力した場合は、遊技球が第 2 始動口 5 2 に入球したことを示す第 2 始動口入賞データをメイン情報記憶手段 1 8 0 の入賞情報格納領域に一時記憶するとともに、第 2 始動口入賞コマンドを生成して、これをメイン情報記憶手段 1 8 0 のコマンド格納領域に一時記憶する。一方、第 2 始動口スイッチ 5 2 1 からの検出信号の入力がなければ、そのまま次のステップに処理を移行する。

20

【0 3 1 6】

次いで、作動ゲートスイッチ入力処理を実行する（S 1 0 3）。作動ゲートスイッチ入力処理では、作動ゲートスイッチ 5 3 1 からの検出信号を入力したか否かを判定する。作動ゲートスイッチ 5 3 1 からの検出信号を入力した場合は、遊技球が作動ゲート 5 3 を通過したことを示す作動ゲート入賞データをメイン情報記憶手段 1 8 0 の入賞情報格納領域に一時記憶するとともに、作動ゲート入賞コマンドを生成して、これをメイン情報記憶手段 1 8 0 のコマンド格納領域に一時記憶する。一方、作動ゲートスイッチ 5 3 1 からの検出信号の入力がなければ、そのまま次のステップに処理を移行する。

【0 3 1 7】

続いて、大入賞口スイッチ入力処理を実行する（S 1 0 4）。大入賞口スイッチ入力処理では、大入賞口スイッチ 5 4 1 からの検出信号を入力したか否かを判定する。大入賞口スイッチ 5 4 1 からの検出信号を入力した場合は、遊技球が大入賞口 5 4 に入球したことを示す大入賞口入賞データをメイン情報記憶手段 1 8 0 の入賞情報格納領域に一時記憶するとともに、大入賞口入賞コマンドを生成して、これをメイン情報記憶手段 1 8 0 のコマンド格納領域に一時記憶する。一方、大入賞口スイッチ 5 4 1 からの検出信号の入力がなければ、そのまま次のステップに処理を移行する。

30

【0 3 1 8】

続いて、左一般入賞口スイッチ処理を実行する（S 1 0 5）。左一般入賞口スイッチ入力処理では、左一般入賞口スイッチ 6 1 1 からの検出信号を入力したか否かを判定する。左一般入賞口スイッチ 6 1 1 からの検出信号を入力した場合は、遊技球が一般入賞口 6 1 ～ 6 3 のいずれかに入球したことを示す左一般入賞口入賞データをメイン情報記憶手段 1 8 0 の入賞データ格納領域に一時記憶するとともに、左一般入賞口入賞コマンドを生成して、これをメイン情報記憶手段 1 8 0 のコマンド格納領域に一時記憶する。一方、左一般入賞口スイッチ 6 1 1 からの検出信号の入力がなければ、今回の入賞監視処理を終了する。

40

【0 3 1 9】

続いて、右一般入賞口スイッチ処理を実行する（S 1 0 6）。右一般入賞口スイッチ入力処理では、右一般入賞口スイッチ 6 4 1 からの検出信号を入力したか否かを判定する。右一般入賞口スイッチ 6 4 1 からの検出信号を入力した場合は、遊技球が一般入賞口 6 4 に入球したことを示す右一般入賞口入賞データをメイン情報記憶手段 1 8 0 の入賞データ格納領域に一時記憶するとともに、右一般入賞口入賞コマンドを生成して、これをメイン情報記憶手段 1 8 0 のコマンド格納領域に一時記憶する。一方、右一般入賞口スイッチ 6 4

50

1からの検出信号の入力がなければ、今回の入賞監視処理を終了する。

【0320】

＜特別図柄遊技処理＞

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

【0321】

（始動口監視制御処理）

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

10

【0322】

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

【0323】

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

20

【0324】

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

30

【0325】

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

【0326】

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

40

【0327】

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

50

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

【０３２８】

（特別図柄変動開始監視制御処理）

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

【０３２９】

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

【０３３０】

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

【０３３１】

続いて、第２特別図柄の作動保留球数が「０」であるか否かを判定して（Ｓ３０３）、当該保留球数が「０」でない場合（Ｓ３０３：ＮＯ）には、第２特別図柄の変動開始条件が成立しているとみなし、第２特別図柄変動開始監視テーブルのアドレス（以降の処理で使用される各種テーブルのアドレスおよびＲＡＭ記憶領域のアドレス）を設定したうえで（Ｓ３０４）、第２特別図柄側の特別図柄変動開始監視処理（Ｓ３１０）に移行する。すなわち、本実施形態では、第２特別図柄の作動保留球が存在する場合には、第１特別図柄の作動保留球の存在の有無に拘わらず、第２特別図柄の作動保留球が優先的に消化されるようになっている。この特別図柄変動開始監視処理（Ｓ３１０）の詳細は図６８を用いて後述する。

【０３３２】

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

【０３３３】

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

【０３３４】

（特別図柄変動開始監視処理）

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

【０３３５】

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

10

20

30

40

50

にして説明する。

【0336】

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

10

【0337】

続いて、特別図柄当り判定処理を実行する(S320)。特別図柄当り判定処理(S320)では、まず、特別図柄当り抽選テーブルを取得する。このとき、遊技状態が特別図柄確変状態である場合は高確率の当り抽選テーブルを取得し、遊技状態が通常状態である場合は低確率の当り抽選テーブルを取得する。次いで、メイン情報記憶手段180の特別図柄当り判定領域から特別図柄当り乱数値を読み出す。そして、特別図柄当り抽選テーブルを参照して、特別図柄当り乱数値に基づき、特別図柄の当り判定を実行する。また、この当り判定結果に対応した値(大当りデータ「55H」、小当りデータ「33H」、はずれデータ「00H」)をメイン情報記憶手段180の特別図柄判定フラグに格納する。

20

【0338】

続いて、図柄判定処理を実行する(S330)。図柄判定処理(S330)では、当り判定の結果に応じて、特別図柄の停止図柄、キャラクタ演出番号(変動付加図柄情報)を決定する。そして、今回決定した特別図柄の停止図柄(図柄群)、キャラクタ演出番号をメイン情報記憶手段180の図柄格納領域に格納する。なお、キャラクタ演出番号は、決定された停止図柄(図柄群)の種類と、特別図柄および普通図柄の確率変動機能の作動状態(特別図柄の確変オン/特別図柄の確変オフ/普通図柄の確変オン/普通図柄の確変オフの4パターン)との組み合わせに基づき決定される。なお、当り判定の結果がはずれの場合には、キャラクタ演出番号「0」が決定される。

30

【0339】

続いて、特別図柄の当り判定の結果が大当りに該当するか否かを判定する(S342)。特別図柄の当り判定の結果がはずれである場合(S342:NO)は、S351に移行する。

【0340】

特別図柄の当り判定の結果が大当りである場合(S342:YES)は、上記S330で決定した図柄群の種類(大当り種別)と、大当り当選時の遊技状態とに基づき、大当り遊技の終了後において特別図柄の確率変動機能が作動する回数として、確率変動回数を決定する(S345)。また、上記S330で決定した図柄群の種類(大当り種別)と、大当り当選時の遊技状態とに基づき、大当り遊技の終了後において特別図柄の変動時間短縮機能が作動する回数として、変動時間短縮回数を決定する(S346)。さらに、上記S330で決定した図柄群の種類(大当り種別)と、大当り当選時の遊技状態とに基づき、大当り遊技の終了後において電チューサポート機能が作動する回数として、電サポ回数を決定する(S347)。この判定結果(確率変動回数、変動時間短縮回数、電サポ回数)は、メイン情報記憶手段180の時短回数格納領域および電サポ回数格納領域に記憶される。続いて、S330で決定した図柄群の種類(大当り種別)に基づき、大当り遊技(ラウンド遊技)中の特別電動役物542の作動パターンを設定する(S348)。具体的には、特別電動役物542の作動パターンとして、大当り遊技の規定ラウンド数、各ラウンド

40

50

における大入賞口 5 4 の開放パターン（最大開放時間）などを設定する。

【0341】

次いで、S 3 3 0 で決定された図柄群の種類と現在の遊技状態とに基づき、大当り遊技終了後又は小当り遊技後の変動パターン選択状態を設定する（S 3 4 9）。続いて、S 3 3 0 で決定された図柄群の種類に基づき、特別遊技（大当り遊技又は小当り遊技）のデモ演出時間（当り開始デモ時間および当り終了デモ時間）を設定する（S 3 5 0）。次いで、前述の特別図柄当否判定処理（S 3 2 0）および図柄判定処理（S 3 3 0）で使用したメイン情報記憶手段 1 8 0 の特別図柄当否判定領域および特別図柄図柄判定領域をクリアする（S 3 5 1）。そして、今回の変動対象となる特別図柄側の特別図柄遊技ステイタスを「0 0 H（待機中）」から「0 1 H（変動開始）」に遷移する（S 3 5 2）。

10

【0342】

（特別図柄制御処理）

次に、特別図柄制御処理（S 6 5）について説明する。図 4 2 は、特別図柄制御処理（S 6 5）の詳細を示すフローチャートである。

【0343】

まず、特別電動役物 5 4 2 が未作動中であるか否か、すなわち、特別電動役物遊技ステイタスが「0 0 H（当り待ち状態）」であるか否かを判定する（S 4 0 1）。続いて、特別電動役物 5 4 2 が未作動中である場合（S 4 0 1：YES）には、第 2 特別図柄遊技ステイタスが「0 0 H（待機中）」でないか否かを判定する（S 4 0 2）。

【0344】

第 2 特別図柄遊技ステイタスが「0 0 H（待機中）」でない場合（S 4 0 2：YES）には、第 2 特別図柄に係る処理を実行するため、第 2 特別図柄制御テーブル（以降の処理で使用される各種テーブルのアドレスおよび RAM 記憶領域のアドレス）を設定して（S 4 0 3）、特別図柄制御汎用処理（S 4 1 0）に移行する。他方、第 2 特別図柄遊技ステイタスが「0 0 H（待機中）」である場合（S 4 0 2：NO）には、第 1 特別図柄に係る処理を実行するため、第 1 特別図柄制御テーブル（以降の処理で使用される各種テーブルのアドレスおよび RAM 記憶領域のアドレス）を設定して（S 4 0 4）、特別図柄制御汎用処理（S 4 1 0）に移行する。

20

【0345】

なお、次述する特別図柄制御汎用処理（S 4 1 0）では、上述の S 4 0 3 又は S 4 0 4 で設定された第 1 特別図柄制御テーブル又は第 2 特別図柄制御テーブルを使用して、今回の変動の対象となる特別図柄側の処理が実行されることとなるが、第 1 特別図柄側と第 2 特別図柄側とで処理の仕方は共通するので、特段の場合を除き、第 1 特別図柄側の処理であるのか、第 2 特別図柄側の処理であるのかを区別せずに一纏めにして説明する。この特別図柄制御汎用処理（S 4 1 0）の詳細は図 4 3 を用いて後述する。

30

【0346】

（特別図柄制御汎用処理）

続いて、特別図柄制御汎用処理を実行する（S 4 0 4，S 4 0 7）。ここで、図 4 3 は、特別図柄制御汎用処理（S 4 0 4，S 4 0 7）の詳細を示すフローチャートである。

【0347】

この特別図柄制御汎用処理（S 4 0 4，S 4 0 7）では、特別図柄遊技ステイタスの値（「0 1 H」，「0 2 H」，「0 3 H」）に応じた処理に移行するための分岐処理（S 4 1 1～S 4 1 4）を実行する。まず、今回の変動の対象となる特別図柄側の特別図柄遊技ステイタスが 0 でないか否かを判定する（S 4 1 1）。特別図柄遊技ステイタスが「0 0 H」でない場合（S 4 1 1：YES）には、特別図柄遊技ステイタスが「0 1 H（変動開始）」であるか否かを判定する（S 4 1 2）。特別図柄遊技ステイタスが「0 1 H」である場合（S 4 1 2：YES）には、特別図柄変動開始処理（S 4 2 0）に移行する。この特別図柄変動開始処理（S 4 2 0）の詳細は図 4 4 を用いて後述する。一方、S 4 1 2 で NO の場合には、特別図柄遊技ステイタスが「0 2 H（変動中）」であるか否かを判定する（S 4 1 3）。特別図柄遊技ステイタスが「0 2 H」である場合（S 4 1 3：YES）に

40

50

は、特別図柄変動中処理（Ｓ４３０）に移行する。この特別図柄変動中処理（Ｓ４３０）の詳細は図４５を用いて後述する。Ｓ４１３でＮＯの場合には、特別図柄遊技ステイタスが「０３Ｈ（停止図柄表示中）」であるか否かを判定する（Ｓ４１４）。特別図柄遊技ステイタスが「０３Ｈ」である場合（Ｓ４１４：ＹＥＳ）には、特別図柄停止図柄表示中処理（Ｓ４４０）に移行する。この特別図柄停止図柄表示中処理（Ｓ４４０）の詳細は図４６を用いて後述する。

【０３４８】

（特別図柄変動開始処理）

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

10

【０３４９】

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

【０３５０】

次いで、今回選択された変動パターンに対応する変動時間を設定する（Ｓ４２４）。そして、特別図柄の変動開始の設定として、図柄表示制御手段１６５の特別図柄遊技タイマに変動時間を格納するとともに（Ｓ４２５）、演出制御基板２００への変動開始コマンドを生成する（Ｓ４２６）。変動開始コマンドとしては、演出表示装置７０における図柄変動演出を開始させるべく、通信検査コマンド、変動付加図柄情報指定コマンド、変動パターン指定コマンド、図柄指定コマンドを順に生成して、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に記憶する。

20

【０３５１】

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

【０３５２】

（特別図柄変動中処理）

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

30

【０３５３】

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

【０３５４】

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

40

【０３５５】

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

50

【0356】

(特別図柄停止図柄表示中処理)

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

【0357】

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

【0358】

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

【0359】

次いで、特別遊技の開始デモ設定処理として、開始デモ表示時間を設定するとともに、開始デモ演出の開始を指示する演出制御コマンド (大当たり開始デモコマンド) を生成する (S447)。続いて、変動パターン選択状態の実行回数 (変動パターン選択状態回数カウンタ) をゼロクリアする (S448)。また、特別電動役物遊技ステータスを「00H (当り待ち状態)」から「01H (特別遊技)」に遷移する (S449)。そして、当否判定フラグの内容をクリアするため、「00H」を設定する (S450)。

【0360】

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

【0361】

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

【0362】

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

10

20

30

40

50

ップして、S 4 6 3 に移行する。

【0363】

次いで、メイン情報記憶手段180の変動パターン選択状態回数カウンタを1減算する（S 4 6 3）。そして、変動パターン選択状態を更新する（S 4 6 4）。具体的には、メイン情報記憶手段180の変動パターン選択状態回数カウンタを参照し、現在の変動パターン選択状態の実行回数が予め設定された終了回数に達したか否かを判定し、終了回数に達している場合には、次に規定された変動パターン選択状態に切り替える。他方、終了回数に達していない場合には、現在の変動パターン選択状態を維持する。

【0364】

次いで、前述のS 4 5 1～S 4 6 4にて更新された現在の遊技状態情報および変動パターン選択状態情報を含む演出制御コマンド（遊技状態指定コマンド）を生成して、これをメイン情報記憶手段180のコマンド格納領域に格納する（S 4 6 5）。なお、演出制御基板200側では、この遊技状態指定コマンドの情報に基づき、演出モードの設定および更新を実行する。

【0365】

（特別電動役物制御処理）

次に、特別電動役物制御処理（S 6 6）について説明する。図47～図48は、電動役物制御処理（S 6 6）の詳細を示すフローチャートである。

【0366】

まず、特別電動役物遊技ステータスが「01H（特別遊技）」であるか否かを判定する（S 5 0 1）。特別電動役物遊技ステータスが「01H」である場合（S 5 0 1：YES）には、以降の処理において特別遊技処理を実行する。この特別遊技処理において、まず、特別電動役物542が作動中であるか否かを判定する（S 5 0 2）。特別電動役物542が作動していない場合（S 5 0 2：NO）には、特別電動役物542の作動開始時間であるか否かを判定する（S 5 0 3）。特別電動役物542の作動開始時間とは、各ラウンド遊技において特別電動役物542の作動を開始するタイミングである。

【0367】

特別電動役物542の作動開始時間である場合（S 5 0 3：YES）には、ラウンド演出を開始させるべく演出制御コマンド（ラウンド演出指定コマンド）を生成して、これをメイン情報記憶手段180のコマンド格納領域に格納する（S 5 0 4）。なお、演出制御基板200側では、このラウンド演出指定コマンドの情報（現在のラウンド数などの情報）に基づき、特別遊技中における各ラウンド遊技に対応したラウンド演出を実行する。そして、特別電動役物542の作動を開始して（S 5 0 5）、特別電動役物542の作動中の処理として、S 5 0 6～S 5 1 0の処理を実行する。

【0368】

特別電動役物542の作動中の処理として、大入賞口54に遊技球が規定カウント数（最大入賞数）だけ入賞したか否かを判定するとともに（S 5 0 6）、特別電動役物542の作動時間（開放時間）が経過したか否かを判定する（S 5 0 7）。このとき、大入賞口54に遊技球が規定カウント数（最大入賞数）だけ入賞した場合（S 5 0 6：YES）又は特別電動役物542の作動時間が経過した場合（S 5 0 7：YES）には、特別電動役物542の作動を停止させる（S 5 0 8）。そして、特別電動役物542の連続作動回数が予め定められた規定ラウンド数に達したか否かを判定する（S 5 0 9）。連続作動回数が規定ラウンド数に達していない場合（S 5 0 9：NO）には、特別電動役物542の連続作動回数を1インクリメントする（S 5 1 0）。

【0369】

他方、特別電動役物542の連続作動回数が規定ラウンド数に達している場合（S 5 0 9：YES）には、S 5 1 1に移行して、特別遊技の当り終了デモ設定処理として、終了デモ表示時間を設定するとともに、終了デモ演出の開始を指示する演出制御コマンド（大当り終了デモコマンド）を生成する（S 5 1 1）。

【0370】

10

20

30

40

50

続いて、変動時間短縮回数カウンタに、上記 S 3 4 6 で設定した変動時間短縮回数情報を格納する (S 5 1 2)。また、電サポ回数カウンタに、上記 S 3 4 7 で設定した電サポ回数情報を格納する (S 5 1 3)。

【0371】

続いて、上記 S 3 4 3 で設定された確率変動判定フラグの内容を参照して、条件装置の作動が特定図柄 (いわゆる確変図柄) による作動であるか否かを判定する (S 5 1 4)。特定図柄による条件装置の作動である場合 (S 5 1 4 : YES) には、メイン情報記憶手段 1 8 0 の確率変動回数カウンタに、上記 S 3 4 5 で設定した確率変動回数 (作動時データ) を格納して、特別図柄の確率変動機能の作動を開始する (S 5 1 5)。他方、特定図柄による条件装置の作動でない場合 (S 5 1 4 : NO) には、確率変動回数カウンタに未作動時データ「00H」を格納して、S 5 1 5 をスキップする。

10

【0372】

続いて、時短回数カウンタに記憶された変動時間短縮回数情報が変動時間短縮機能作動データ (「00H」以外のデータ) であるか否かを判定する (S 5 1 6)。変動時間短縮機能作動データである場合 (S 5 1 6 : YES) には、特別図柄の変動時間短縮機能の作動を開始する (S 5 1 7)。他方、変動時間短縮機能作動データでない場合 (S 5 1 6 : NO) には、S 5 1 7 をスキップする。

【0373】

続いて、電サポ回数カウンタに記憶された電サポ回数情報が電チューサポート機能作動データ (「00H」以外のデータ) であるか否かを判定する (S 5 1 8)。電チューサポート機能作動データである場合 (S 5 1 8 : YES) には、電チューサポート機能の作動を開始させる (S 5 1 9 ~ S 5 2 1)。すなわち、普通図柄の確率変動機能の作動開始 (S 5 1 9)、普通図柄の変動時間短縮機能の作動開始 (S 5 2 0)、普通電動役物 5 2 2 の開放延長機能の作動開始 (S 5 2 1)、を順に実行する。他方、電チューサポート機能作動データでない場合には、S 5 1 9 ~ S 5 2 1 をスキップする。

20

【0374】

次いで、上記 S 3 4 7 で決定した変動パターン選択状態に切り替える (S 5 2 2)。続いて、前述の S 5 1 2 ~ S 5 2 2 にて設定された特別遊技後の遊技状態情報および変動パターン選択状態情報を含む演出制御コマンド (遊技状態指定コマンド) を生成して、これをメイン情報記憶手段 1 8 0 のコマンド格納領域に格納する (S 5 2 3)。なお、演出制御基板 2 0 0 側では、この遊技状態指定コマンドの情報に基づき、特別遊技後の演出モードを設定する。そして、特別電動役物遊技ステータスを「01H (特別遊技)」から「00H (当り待ち状態)」に遷移する (S 5 2 4)。

30

【0375】

<演出制御基板側の処理>

次に、図 4 9 ~ 図 5 5 のフローチャートを参照しながら、演出制御基板 2 0 0 における動作処理の手順について説明する。演出制御基板 2 0 0 側の処理は、電源投入後などサブメイン CPU 2 0 1 がリセットされると実行されるリセット開始処理 (演出制御側メイン処理を含む) と、一定周期毎に起動される演出制御側タイマ割込み処理と、主制御基板 1 0 0 からのストロブ信号に起因して起動される演出制御コマンドの受信割込み処理と、変動演出パターンのタイムスケジュールに規定された所定の発生時期の到来を契機として起動されるランプ演出割込み処理と、一定周期毎に起動される画像制御コマンドの送信割込み処理とを含んで構成される。

40

【0376】

各割込み処理 (例外処理) には、複数の割込み処理が発生したときの優先度を示す優先レベルが設定されている。本例では、「電源リセットによるリセット開始処理：最優先」、「各種異常時によるリセット開始処理：最優先」→「演出制御コマンドの受信割込み処理：レベル 7」→「WDT (暴走検知時) によるリセット開始処理：レベル 3」→「画像制御コマンドの送信割込み処理：レベル 2」→「演出制御側タイマ割込み処理：レベル 1」などの順に、優先レベルの順位付けがされている。なお、「各種異常時によるリセット開

50

始処理」は、例えば、サブメインCPU201が不正な命令を実行したとき、サブメインCPU201が不正な領域又は不正な方法にてアクセスしようとしたとき、DMA (Direct Memory Access) 転送中のエラーが発生したときなどに起動する。本実施形態では、上記の複数種の割込み処理を例示しているが、実際にはその他の割込み処理も存在する。

【0377】

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

【0378】

《リセット開始処理》

まず、演出制御基板200のリセット開始処理について説明する。図49は演出制御基板200のリセット開始処理を示すフローチャートである。このリセット開始処理では、電源投入時のリセット、各種異常時を起因としたリセット、WDT（暴走検知時）を起因としたリセットのいずれかにより起動し、サブメインCPU201のセキュリティチェックが行われた後、プログラムがスタートして、S601以降の処理が開始される。

【0379】

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

【0380】

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

【0381】

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

【0382】

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

【0383】

《演出制御側メイン処理》

次に、演出制御基板 200 の演出制御側メイン処理 (S 609) について説明する。図 50 は演出制御側メイン処理 (S 609) を示すフローチャートである。

【0384】

まず、演出制御側メイン処理内で制御プログラムが RAM 203 で正確に展開されているか否かのチェックを開始するためのアドレス (プログラムが展開された先頭アドレス) を取得する (S 611)。続いて、全ての割込みを許可 (各種の割込み処理の起動を許可) する (S 612)。

【0385】

次いで、デバイスの初期化動作を実行する (S 613)。この初期化動作は、ぱちんこ遊技機 PM の電源投入時 (リセット開始時) に 1 度だけ実行される動作態様のことであり、モータ、ソレノイド等のデバイスによって可動役物 24 の動作を制御するために必要となる位置情報を確認することを目的として実行される。なお、初期化動作の終了時には、可動役物 24 は予め設定された初期位置 (基準位置) に復帰する。

【0386】

続いて、ウォッチドッグタイマをリスタートさせるべく、ウォッチドッグタイマをクリアする (S 614)。このとき、サブメイン CPU 201 がプログラムを正常に実行しているときは、予め設定されたタイムアウト時間内に、サブメイン CPU 201 の WDT クリアレジスタに、所定のクリアワードが書き込まれることで、ウォッチドッグタイマがクリアされてリスタートされる。他方、ウォッチドッグタイマがタイムアウトすると、ユーザリセットが発生する。

【0387】

続いて、入力ポートチェック処理を実行する (S 615)。この入力ポートチェック処理では、後述のタイマ割込み処理におけるポート入出力処理 S 912 での I/O ポート回路 204 (入力ポート) の読み込みを割込み発生毎に監視して、複数回 (例えば 4 回) の監視において入力ポートの状態が全て「1」の場合は信号レベルを「1 (H レベル)」、全て「0」の場合は信号レベルを「0 (L レベル)」、それ以外の場合は信号レベルを変化させない (これにより入力信号が確定される)。

【0388】

続いて、エラー演出管理処理を実行する (S 616)。このエラー演出管理処理では、後続のコマンド解析処理 (S 622) で設定されるエラー演出パターンに基づき、各種デバイスによるエラー演出を開始させる。さらに、エラー演出管理処理では、エラー管理タイマに初期値 (エラー演出時間) を設定して、エラー演出の進行を管理する。このエラー管理タイマは、演出制御側タイマ割込み処理のエラー管理タイマ更新処理 (S 920) にて 16 ms 周期で減算更新される。そして、エラー管理タイマがタイムアウトした場合は、当該エラー演出を終了させる。

【0389】

続いて、演出ボタン監視制御処理を実行する (S 617)。この演出ボタン監視制御処理では、図柄の変動変動中にボタン予告演出を組み込んでいる場合に、所定の操作有効時間内における演出ボタン 15 の入力状態を監視して、演出ボタン 15 の入力状態に関する情報を保持する。

【0390】

続いて、予告抽選管理処理を実行する (S 618)。この予告抽選管理処理では、後続のコマンド解析処理 (S 620) で選択される変動演出パターンのシナリオに沿って、装飾図柄の変動過程の各段階で発生する予告演出の内容を定めた予告演出パターンを抽選で決定する。ここで決定された予告演出パターン番号は、サブメイン情報記憶手段 260 の予告演出パターン格納領域に一時記憶される。また、この予告演出パターン番号を画像制御基板 300 側へ指定するための画像制御コマンドを生成して、これをサブメイン情報記憶手段 260 の画像制御コマンドバッファに設定する。このとき、予告演出パターンとして、役物予告演出パターンが選択された場合には、役物リクエストが発生し、後続のデバイス管理処理 (S 619) にて、可動役物 24 の駆動パターンが特定される。なお、本例で

10

20

30

40

50

は、装飾図柄の一変動内で発生する複数種の予告演出（予告演出パターン）の全てを、1回のメインループ処理内で抽選するのではなく、当該メインループ処理効率を向上させるため、予告演出の発生時期（例えば、変動開始段階、リーチ発生段階、変動停止段階）毎に分けて、複数回のメインループ処理に跨って抽選する構成となっている。その際、装飾図柄の変動開始段階で発生する予告演出については、装飾図柄の変動開始と同期をとる（画像制御コマンドを早急に送信する）必要があるので、先発のメインループ処理内で抽選を行うようになっている。

【0391】

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

【0392】

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

【0393】

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

【0394】

（コマンド解析処理）

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

【0395】

まず、サブメイン情報記憶手段260のコマンド格納領域に遊技状態指定コマンドが格納

10

20

30

40

50

されているか否かを判定する（S 6 3 1）。遊技状態指定コマンドが格納されている場合（ステップ S 6 3 1：YES）には、演出状態移行処理（S 6 3 2）へ移行する。演出状態移行処理（S 6 3 2）では、遊技状態指定コマンドに含まれる遊技状態情報および変動パターン選択状態情報に基づき、演出モードを遷移する処理を実行する。

【0396】

続いて、サブメイン情報記憶手段 2 6 0 のコマンド格納領域に保留関連コマンドが格納されているか否かを判定する（S 6 3 3）。ここで、保留関連コマンドには、図柄記憶数コマンド、事前判定コマンドが含まれる。この保留関連コマンドが格納されている場合（S 6 3 3：YES）には、保留情報管理処理（S 6 3 4）へ移行する。この保留情報管理処理（S 6 3 4）では、サブメイン情報記憶手段 2 6 0 から図柄記憶数コマンド又は事前判定コマンドを読み出して、事前判定結果の情報に基づき先読み判定を実行するとともに、演出表示装置 7 0 の保留画像表示部 7 1 0 に表示される保留画像の表示個数および表示態様（表示色など）を更新するための処理を行う。

10

【0397】

次いで、サブメイン情報記憶手段 2 6 0 のコマンド格納領域に図柄変動関連コマンドが格納されているか否かを判定する（S 6 3 5）。ここで、図柄変動関連コマンドには、変動開始コマンド、変動停止コマンドが含まれる。図柄変動関連コマンドが格納されている場合（ステップ S 6 3 5：YES）には、変動演出内容決定処理（S 6 3 6）へ移行する。この変動演出内容決定処理（S 6 3 6）では、受信した図柄変動関連コマンドが変動開始コマンドである場合には装飾図柄の変動演出を開始させるための処理を実行し、受信した図柄変動関連コマンドが変動停止コマンドである場合には装飾図柄の変動演出を終了させるための処理を実行する。

20

【0398】

続いて、サブメイン情報記憶手段 2 6 0 のコマンド格納領域に大当り演出関連コマンドが格納されているか否かを判定する（S 6 3 7）。ここで、大当り演出関連コマンドには、大当り開始デモ演出コマンド、ラウンド演出指定コマンド、大当り終了デモ演出コマンドが含まれる。大当り演出関連コマンドが格納されている場合（ステップ S 6 3 7：YES）には、大当り演出内容決定処理（S 6 3 8）へ移行する。この大当り演出内容決定処理（S 6 3 8）では、開始デモ演出、ラウンド演出、終了デモ演出を実行するための処理を行う。

30

【0399】

続いて、サブメイン情報記憶手段 2 6 0 のコマンド格納領域に小当り演出関連コマンドが格納されているか否かを判定する（S 6 3 9）。ここで、小当り演出関連コマンドには、小当り開始デモ演出コマンド、小当り終了デモ演出コマンドが含まれる。小当り演出関連コマンドが格納されている場合（ステップ S 6 3 9：YES）には、小当り演出内容決定処理（S 6 4 0）へ移行する。この小当り演出内容決定処理（S 6 4 0）では、小当り開始デモ演出、小当り終了デモ演出を実行するための処理を行う。

【0400】

続いて、サブメイン情報記憶手段 2 6 0 のコマンド格納領域に入賞口入賞関連コマンドが格納されているか否かを判定する（S 6 4 1）。ここで、この入賞口入賞関連コマンドには、第 1 始動口入賞コマンド、第 2 始動口入賞コマンド、作動ゲート入賞コマンド、大入賞口入賞コマンド、左一般入賞口入賞コマンド、右一般入賞口入賞コマンドなどが含まれる。この入賞口入賞関連コマンドが格納されている場合（S 6 4 1：YES）には、入賞演出内容決定処理（S 6 4 2）へ移行する。この入賞演出内容決定処理（S 6 4 2）の詳細は図 5 2 を用いて後述する。

40

【0401】

続いて、サブ情報記憶手段 2 8 0 のコマンド格納領域にエラー演出指定コマンドが格納されているか否かを判定する（S 6 4 3）。このエラー演出指定コマンドが格納されている場合（S 6 4 3：YES）には、エラー演出内容決定処理（S 6 4 4）へ移行する。このエラー演出内容決定処理（S 6 4 4）では、サブ情報記憶手段 2 8 0 からエラー演出指定

50

コマンドを読み出して、液晶表示装置 70 の画像表示、演出ランプ LP の点灯、スピーカ 11 の音声などによってエラー状態を報知するためのエラー演出パターンを決定する。

【0402】

なお、サブ情報記憶手段 280 のコマンド格納領域に演出制御コマンドが格納されていない場合（S631：NO、S633：NO、S635：NO、S637：NO、S639：NO、S641：NO、S643：NO）は、何もせずコマンド解析処理を終了する。

【0403】

（入賞演出内容決定処理）

次に、入賞演出内容決定処理（S642）について説明する。図 52 は、入賞演出内容決定処理（S642）の詳細を示すフローチャートである。

【0404】

まず、第 1 始動口入賞演出制御処理を実行する（S701）。この第 1 始動口入賞演出制御処理（S701）では、サブメイン情報記憶手段 260 のコマンド格納領域に、第 1 始動口入賞コマンドが格納されているか否かを判定し、第 1 始動口入賞コマンドが格納されていれば、所定の演出実行条件を充足していることを条件に、遊技球が第 1 始動口 51 に入球したことを報知する第 1 始動口入賞演出を実行する。

【0405】

続いて、第 2 始動口入賞演出制御処理を実行する（S702）。この第 2 始動口入賞演出制御処理（S702）では、サブメイン情報記憶手段 260 のコマンド格納領域に、第 2 始動口入賞コマンドが格納されているか否かを判定し、第 2 始動口入賞コマンドが格納されていれば、所定の演出実行条件を充足していることを条件に、遊技球が第 2 始動口 52 に入球したことを報知する第 2 始動口入賞演出を実行する。

【0406】

続いて、作動ゲート入賞演出制御処理を実行する（S703）。この作動ゲート入賞演出制御処理（S703）では、サブメイン情報記憶手段 260 のコマンド格納領域に、作動ゲート入賞コマンドが格納されているか否かを判定し、作動ゲート入賞コマンドが格納されていれば、所定の演出実行条件を充足していることを条件に、遊技球が作動ゲート 53 を通過したことを報知する作動ゲート入賞演出を実行する。

【0407】

続いて、大入賞口入賞演出制御処理を実行する（S704）。この大入賞口入賞演出制御処理（S704）では、サブメイン情報記憶手段 260 のコマンド格納領域に、大入賞口入賞コマンドが格納されているか否かを判定し、大入賞口入賞コマンドが格納されていれば、所定の演出実行条件を充足していることを条件に、遊技球が大入賞口 54 に入球したことを報知する大入賞口入賞演出を実行する。

【0408】

続いて、左一般入賞口入賞演出制御処理を実行する（S705）。この左一般入賞口入賞演出制御処理（S705）では、サブメイン情報記憶手段 260 のコマンド格納領域に、左一般入賞口入賞コマンドが格納されているか否かを判定し、左一般入賞口入賞コマンドが格納されていれば、所定の演出実行条件を充足していることを条件に、遊技球が一般入賞口 61～63 のいずれかに入球したことを報知する左一般入賞口入賞演出を実行する。

【0409】

続いて、右一般入賞口入賞演出制御処理を実行する（S706）。この右一般入賞口入賞演出制御処理（S706）では、サブメイン情報記憶手段 260 のコマンド格納領域に、右一般入賞口入賞コマンドが格納されているか否かを判定し、右一般入賞口入賞コマンドが格納されていれば、所定の演出実行条件を充足していることを条件に、遊技球が一般入賞口 64 に入球したことを報知する右一般入賞口入賞演出を実行する。

【0410】

《演出制御コマンドの受信割込み処理》

次に、演出制御コマンドの受信割込み処理を説明する。図 53 は、演出制御コマンドの受信割込み処理を示すフローチャートである。この演出制御コマンドの受信割込み処理では

10

20

30

40

50

、前述したように、主制御基板 100 からのストローブ信号の入力に基づいて割込みが発生することで開始され、この割込み処理において各種の演出制御コマンドが取得されるようになっている。なお、演出制御コマンドは、1 バイトの MODE データと、1 バイトの EVENT データとを含む構成となっており、主制御基板 100 から演出制御基板 200 へ、MODE データ、EVENT データの順に送信される。以下では、説明の便宜上、MODE データを「第 1 コマンド」、EVENT データを「第 2 コマンド」とも称する。

【0411】

まず、主制御基板 100 からのストローブ信号に基づく割込みが発生すると、演出制御コマンドの入力値が確定したか否かを判定する (S901)。具体的には、コマンドデータを最高 5 回まで読み込み、2 回連続で同じ値が読み込まれた時点で入力値が確定となる。これはノイズ等により演出制御コマンドの読み取りが失敗するおそれがあるためであり、2 回連続で同じ値が読み込まれるまでは入力値を確定とはしない。

【0412】

続いて、今回受信したコマンドが第 1 コマンド (MODE) であるか否か、換言すれば、第 1 コマンド (MODE) であるか第 2 コマンド (EVENT) であるかを判定する (S902)。今回受信したコマンドが第 1 コマンドである場合 (S902: YES) は、当該第 1 コマンドをテンポラリ領域に一時的に記憶する (S903)。そして、演出抽選乱数発生手段 210 から演出抽選乱数を取得して、この乱数情報をサブメイン情報記憶手段 260 の演出抽選乱数格納領域に一時記憶する (S904)。なお、演出抽選乱数の取得時期を、演出制御コマンドの受信時としているのは、演出制御コマンドは遊技球の始動入賞時や特別図柄の変動開始時など物理的に不規則なタイミングで送信されるため、それを契機とすることで取得時期に周期性を出さないようにするためである。このように演出抽選乱数の取得時期を不規則とすることで、各種の演出抽選においても、同一の演出が不自然に繰り返し選択されてしまう等の不都合が発生し難くなる。

【0413】

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

【0414】

《演出制御側タイマ割込み処理》

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

【0415】

タイマ割込みが発生すると、サブメイン CPU 201 内のレジスタの内容を RAM 203 のスタック領域に退避させた後、S911 以降の処理を順次実行する。このタイマ割込み処理内では、主制御基板 100 からの演出制御コマンド受信割込み、ウォッチドッグタイマ割込み等、優先レベル 2 以上の割込みを許可する (S911)。

【0416】

続いて、ポート入出力処理を実行する (S912)。このポート入出力処理では、I/O

10

20

30

40

50

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

【0417】

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

【0418】

次いで、演出用タイマ更新処理を実行する（S914）。この演出タイマ更新処理では、演出動作制御に用いる各種の演出用タイマの値を割込み周期（本実施形態では 1ms）ずつ減算更新する。演出用タイマには、装飾図柄の変動時間を管理するためのタイマ、予告演出の発生タイミングを管理するためのタイマなどが含まれる。この演出用タイマによって、変動演出パターンにおけるタイムスケジュールが管理され、その時間軸上で可動役物 24 の駆動タイミングや演出ランプ LP の点灯タイミング等の時間管理がされている。なお、演出用タイマは、この演出制御用タイマ割込み処理内のデバイス制御データ出力処理（S913）やランプデータ更新処理（S917）などにおいても利用される。

【0419】

続いて、ボタン制御タイマ更新処理を実行する（S915）。演出ボタン 15 の操作有効時間を管理するための有効時間管理タイマの値を割込み周期（本実施形態では 1ms）ずつ減算更新する。なお、操作有効時間とは、演出ボタン 15 の操作入力がある有効となる時間である。

【0420】

続いて、タスク制御カウンタ更新処理を実行する（S916）。このタスク制御カウンタ更新処理では、タイマ割込み毎にタスクカウンタの値（「0」～「15」）を更新する。具体的には、タスクカウンタの値が「0」～「14」であれば 1 インクリメントし、タスクカウンタの値が「15」となった場合には「0」に戻す。すなわち、このタスクカウンタは 16ms の循環周期を取り得る。そして、今回更新されたタスクカウンタの値に対応して各種のタスク（タスク処理）が割り当てられており、当該タスクカウンタの値に応じて、ランプ制御タスク（S917 のランプデータ更新処理）、暴走監視タスク（S918 の画像 CPU 暴走監視処理）、エラー管理タスク（S919 のエラー管理タイマ更新処理）などの各処理を実行する。本例では、タスクカウンタの値（「0」～「15」）のうち、或る 1 つの値がランプ制御タスクに割り当てられ、他の 2 つの値（互いに 8ms 間隔となる値）が暴走監視用タスクに割り当てられ、他の 1 つの値がエラー管理タスクに割り当てられている（その他のタスクの説明は省略する）。なお、前述のように、タスクカウンタの循環周期を 16ms に設定しているのは、演出ランプ LP の切り換え制御の最小単位（16ms）と一致させるためである。そして、この演出ランプ LP の切り換え制御の最小単位（16ms）は画像フレームの 1 フレーム時間と対応し、画像演出とランプ演出との同期を実現している。

【0421】

続いて、ランプデータ更新処理を実行する（S917）。このランプデータ更新処理では、前記のデバイス管理処理（S621）等で特定したランプパターンデータから所定時間分のランプデータを読み出して設定する。この処理で設定されるランプデータは、演出ランプ LP の切り換え制御の最小単位となる 16ms 間の点灯制御を示すデータである。ラ

10

20

30

40

50

ンプデータが設定されると、当該ランプデータが出力ポート（シリアルポート）からシリアル転送にてランプ接続基板 9 1 へ自動的に出力される。このランプデータの出力処理は、シリアル通信割込み処理として構成されており、シリアル通信回路の送信バッファにランプデータを順次書き込むことで実現される。シリアル通信回路は、送信バッファのランプデータを 1 バイト単位でシリアル変換して、シリアルクロックと同期したかたちで、1 ビット毎にランプ接続基板 9 1 に対して出力する。この処理では、送信バッファが空になるまで繰り返され、これにより送信バッファに格納された全てのランプデータ（全バイト）が出力されるようになっている。従って、このランプデータ更新処理では、ランプパターンに従ってランプデータが 1 フレーム時間（16 ms）毎に切り替えられるとともに、このランプデータがランプ接続基板 9 1 に対してシリアル転送にて出力される。

10

【0422】

続いて、画像 CPU 暴走監視処理を実行する（S918）。この画像 CPU 暴走監視処理では、画像制御基板 300 から入力されるトグル信号を監視して、当該トグル信号が 1600 ms（50～100 フレーム程度）の間、連続して変化しない場合に、画像制御基板 300 のサブサブ CPU 301 が暴走していると判定し、演出制御基板 200 から画像制御基板 300 に対してリセット信号を送信する。これにより、画像制御基板 300 側はサブサブ CPU 301 のリセット状態の発生によって、所定のリセット処理を実行する。なお、トグル信号とは、1 フレーム時間毎に H レベル / L レベルが交互に繰り返される波形の信号のことである。

20

【0423】

次いで、エラー管理タイマ処理を実行する（S919）。このエラー管理タイマ処理では、前記のエラー演出管理処理（S616）でセットされたエラー演出時間を管理するためのエラー演出タイマの値を減算更新する。そして、全ての割込みを許可した状態にするとともに、退避していたレジスタの内容を復帰させた後、演出制御側タイマ割込み処理を終了して、割込み発生前の元の処理に戻る。

【0424】

《画像制御コマンドの送信割込み処理》

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

30

【0425】

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

40

【0426】

以上、本実施形態において達成される主要な効果を整理すれば、下記ようになる。

【0427】

まず、本実施形態によれば、特別遊技の実行中に遊技球が大入賞口 54 に規定カウント数を超過して入球することを契機としてオーバー入賞演出が実行されることで、オーバー入

50

賞が発生したことを遊技者に明確に報知して、本来であれば得ることのできない特別な利益を享受できたことに対する遊技者の満足感および高揚感を高めることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【0428】

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

10

【0429】

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

【0430】

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

20

30

【0431】

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

40

【0432】

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

50

【0433】

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

10

【0434】

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

【0435】

また、本実施形態によれば、特別遊技の実行中に、右側領域PA2に配された一般入賞口64に遊技球が入球することを契機としてオマケ入賞演出を実行する一方で、左側領域PA1に配された一般入賞口61～63に遊技球が入球してもオマケ入賞演出を実行しないように構成したことで、オマケ入賞演出が無暗やたらに発生して、却ってオマケ入賞演出が単調になる（マンネリ化する）のを防止することができるとともに、大入賞口54への入賞を狙って遊技球を打ち出した結果、付随的に発生した一般入賞口64への入賞に対する喜びを一層高めることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

20

【0436】

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

30

【0437】

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

40

【0438】

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

50

【0439】

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

【0440】

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

10

【0441】

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

【0442】

【第2実施形態】

次に、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機について説明する。第2実施形態のぱちんこ遊技機は、基本的には、上述の第1実施形態のぱちんこ遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。つまり、以下の説明においては、特段の場合を除き、第1実施形態と共通の構成を適用することが可能である。

20

【0443】

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

【0444】

第2実施形態の特別図柄の当否判定について説明する。図56は、第2実施形態の特別図柄当否抽選テーブルを模式的に示す図である。図中、(A)は特別図柄の確率変動機能が作動していない遊技状態（低確率状態）において参照され、(B)は特別図柄の確率変動機能が作動している遊技状態（高確率状態）において参照される。この特別図柄当否抽選テーブルには、特別図柄当り乱数値の乱数範囲と、当否判定の結果（大当り、小当り、はずれ）とが対応付けられている。図56に示すように、特別図柄の当否判定において、特別図柄の確率変動機能が作動していない遊技状態（低確率状態）である場合は、特別図柄当り乱数値が「0～204」の範囲に該当する場合に大当りとなり、特別図柄の確率変動機能が作動している遊技状態（高確率状態）である場合は、特別図柄当り乱数値が「0～818」の範囲に該当する場合に大当りとなる。つまり、特別図柄の確率変動機能が作動すると、大当りの当選確率が低確率「1/320」から高確率「1/80」に変動する。このように大当りの当選確率は遊技状態に応じて変化するが、第1特別図柄の当否判定と第2特別図柄の当否判定とで大当りの当選確率は等しく設計されている。ここで、当否判定の結果が大当りに該当しなかった場合であっても、第2特別図柄の当否判定においては、相対的に高確率「1/1.1」で小当りに当選する。小当りの当選確率は、遊技状態（低確率状態、高確率状態）に関係なく、同じ当選確率に設計されている。この第2実施形態では、第2特別図柄の当否判定のみ小当りが設定されているが、例えば、第1特別図柄の当否判定にも小当りを設定して、第1特別図柄の当否判定よりも第2特別図柄の当否判定の方が高い確率で小当りに当選するように構成してもよい。

30

40

【0445】

50

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

10

【0446】

続いて、第2実施形態の大当たり種別（大当たり内訳）について説明する。この第2実施形態では、特別図柄の当否判定の結果が「大当たり」となる場合、図57に示す特別図柄大当たり図柄テーブルを参照して、大当たり種別（大当たり図柄、図柄群）を決定する。

20

【0447】

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

30

【0448】

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

40

50

は、大当たり遊技の規定ラウンド数が2ラウンドであり、1回のラウンド遊技における大入賞口54の開放時間（最大開放時間）が2秒である。

【0449】

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

10

【0450】

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

【0451】

続いて、第2実施形態の遊技状態について説明する。図58は、第2実施形態における遊技状態および演出モードの遷移図である。第2実施形態では、複数種の遊技状態として、「通常遊技状態」、「時短遊技状態」、「潜確遊技状態」、「確変遊技状態」が設定されている。その遊技状態の種類として、（1）特別図柄の確率変動機能、特別図柄の変動時間短縮機能および電チューサポート機能が作動する遊技状態を「確変状態」又は「確変遊技状態」と呼称し、（2）特別図柄の確率変動機能および特別図柄の変動時間短縮機能が作動して電チューサポート機能が作動しない遊技状態を「潜確遊技状態（潜伏確変遊技状態）」又は「潜伏確変状態」と呼称し、（3）特別図柄の確率変動機能が作動せずに特別図柄の変動時間短縮機能および電チューサポート機能が作動する遊技状態を「時短状態」又は「時短遊技状態」と呼称し、（4）全ての機能が作動していない状態を「通常状態」又は「通常遊技状態」と呼称する。ここで、「確変遊技状態」、「潜確遊技状態」および「時短遊技状態」は、いずれも「通常遊技状態」と比べて、遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。なお、各遊技状態は、特別図柄の確率変動機能の作動状態（高確率状態／低確率状態）と、電チューサポート機能の作動状態（高ベース状態／低ベース状態）との組み合わせにより、（1）確変遊技状態を「高確率高ベース状態」、（2）潜確遊技状態を「高確率低ベース状態」、（3）時短遊技状態を「低確率高ベース状態」、（4）通常遊技状態を「低確率低ベース状態」と表現することもできる。ここで、特別図柄の変動時間短縮機能については、第1特別図柄および第2特別図柄のうち、少なくともその遊技状態において遊技の主体となる方の特別図柄の変動時間が短縮されていればよい。つまり、特別図柄の変動時間短縮機能が作動していると言えるのは、第1特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（通常遊技状態）では第1特別図柄の変動時間が短縮され、第2特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（時短遊技状態、潜確遊技状態、確変遊技状態）では第2特別図柄の変動時間が短縮されていればよい。

20

30

40

【0452】

図59は、第2実施形態における遊技状態設定テーブルを示す模式図である。遊技状態設定テーブルには、各大当たり種別（図柄群の種類）に対して、その大当たり遊技の終了後に移行する遊技状態が設定されている。本実施形態において、特別図柄の当否判定の結果が大当たりとなる場合、その大当たり遊技の終了後の遊技状態は、（A）大当たり種別（図柄群の種類）と、（B）大当たり当選時の遊技状態とに応じて設定される。なお、各遊技状態の継続回数（特別図柄の変動表示の回数）は、特別図柄の確率変動機能が作動する確率変動回数（確変作動回数）と、特別図柄の変動時間短縮機能が作動する変動時間短縮回数（時短作

50

動回数)と、電チューサポート機能が作動する電サポ回数(電サポ作動回数)とに基づき設定される。なお、「ST」とは、大当たり確率が規定の変動表示回数まで高確率に設定された期間(スペシャルタイムの略称)である。つまり、規定の変動表示回数までは確変状態(確変遊技状態)を維持するが、その規定の変動表示回数内で大当たりが発生しなければ通常状態(通常遊技状態)に移行する回数区切り確変機を「ST機」と呼称する。その意味で、規定の変動表示回数を、以下では、「規定ST回数」又は「ST回数」とも呼称する。

【0453】

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

10

【0454】

第1特別図柄において「4R特定大当たり2(図柄群C)」に当選した場合は、大当たり当選時の遊技状態に関わらず、その大当たり遊技の終了後の遊技状態として確変遊技状態が設定される。大当たり遊技の終了後に確変遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「100回」、変動時間短縮回数「100回」、電サポ回数「100回」が設定される。この確変遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が規定ST回数(100回)に到達するまで、又は、この規定ST回数(100回)以内に次の大当たりが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が規定ST回数(100回)に到達することで確変遊技状態が終了する場合は、次の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。

20

【0455】

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

30

【0456】

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

40

50

規定ST回数（100回）に到達するまで、又は、この規定ST回数（100回）以内に次の大当たりが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が規定ST回数（100回）に到達することで潜確遊技状態が終了する場合は、次の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。

【0457】

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

10

【0458】

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

20

【0459】

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

30

【0460】

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

40

【0461】

基本的には、遊技状態が通常遊技状態であるときは「通常モード」が設定され、遊技状態が時短遊技状態であるときは「時短モード」が設定され、遊技状態が潜確遊技状態であるときは「潜確モード」が設定され、遊技状態が確変遊技状態であるときは「確変モード」が設定される。但し、非通常遊技状態（時短遊技状態、潜確遊技状態、確変遊技状態）が終了したことに基づき通常状態へ移行するときは、遊技状態が通常遊技状態へ移行した直後の所定回数の変動表示においては特殊演出モードが設定され、その所定回数の変動表示を終えたときに通常演出モードが設定される。所定回数とは、特別図柄の変動表示回数として「4回」である。これは第1特別図柄及び第2特別図柄の累計の変動表示回数が「4回」という意味である。つまり、特別図柄の変動表示回数が所定回数に到達するとは、第

50

1 特別図柄の変動表示回数と第2 特別図柄の変動表示回数との合計回数が「4 回」に到達したことを意味する。なお、その変形例としては、第1 特別図柄の変動表示回数のみが所定回数（4 回）に到達、又は、第2 特別図柄の変動表示回数のみが所定回数（4 回）に到達することを契機として、特殊モードを終了させてもよい（通常モードに移行させてもよい）。そして、いずれかの演出モードが設定されると、当該演出モードに滞在中であることを示唆する演出（変動演出）として、画面上において当該演出モード専用の背景画像（装飾図柄の背面表示となる背景画像）が表示され、また、当該演出モード専用のBGMがスピーカ11から出力される。このように背景画像およびBGMは演出モード毎に互いに異なるよう設定されているため、背景画像又はBGMの種類から、現在滞在中の演出モードがいずれであるかを遊技者が認識し得るようになっている。

10

【0462】

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

【0463】

図中の（A）には、遊技状態が通常遊技状態である場合の特別図柄の変動時間を表記している。第1 特別図柄の変動時間は、当否判定の結果がはずれである場合は「3 秒～6 0 秒」に設定され、当否判定の結果が大当たりである場合は「3 0 秒～9 0 秒」に設定されている。第2 特別図柄の変動時間は、当否判定の結果が小当たり又ははずれである場合は「1 0 0 0 秒」に設定され、当否判定の結果が大当たりである場合は「3 0 秒～9 0 秒」が設定されている。すなわち、第2 特別図柄の変動時間については、当否判定の結果が大当たりとなる場合を除き、他の変動時間と比較して極めて長い変動時間（1 0 0 0 秒）が設定されている。

20

【0464】

図中の（B）には、遊技状態が時短遊技状態、確変遊技状態、潜確遊技状態である場合の特別図柄の変動時間を表記している。第1 特別図柄の変動時間は、当否判定の結果がはずれである場合は「1 秒～6 0 秒」に設定され、当否判定の結果が大当たりである場合は「3 0 秒～6 0 秒」が設定されている。第2 特別図柄の変動時間は、当否判定の結果がはずれである場合は「1 秒～3 秒」に設定され、当否判定の結果が小当たりである場合は「0 . 5 秒」に設定され、当否判定の結果が大当たりである場合は「3 0 秒～6 0 秒」に設定されている。

30

【0465】

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

【0466】

普通図柄の当り確率は、図61（A）に示すように、電チューサポート機能（普通図柄の確率変動機能）が作動していない場合は「1 / 1 . 0 2」に設定され、電チューサポート機能（普通図柄の確率変動機能）が作動している場合は「1 / 1 . 0 1」に設定されている。そのため、第2 実施形態では、遊技状態が低ベース状態であるか高ベース状態であるかに関わらず、普通図柄の当否判定において極めて高確率で当りが導出される仕様となっている。

40

【0467】

普通図柄の変動時間は、図61（B）に示すように、電チューサポート機能（普通図柄の変動時間短縮機能）が作動していない場合は「0 . 5 秒」に設定され、電チューサポート機能（普通図柄の変動時間短縮機能）が作動している場合は「0 . 2 秒」に設定されている。つまり、本実施形態では、遊技状態が低ベース状態であるか高ベース状態であるかに

50

関わらず、普通図柄の変動時間が極めて短時間に設定されている。なお、いずれの普通図柄の変動パターンが選択された場合でも、普通図柄の確定停止時間（確定表示時間）は「0.1秒」が設定されている。なお、普通図柄の確定停止時間（確定表示時間）とは、普通図柄が確定的に停止表示される時間（完全に停止された状態が保持される時間）である。

【0468】

普通電動役物522の開放パターンは、図61（C）に示すように、電チューサポート機能（開放延長機能）が作動していない場合は「1秒の開放→2秒の閉鎖→1秒の開放→2秒の閉鎖→1秒の開放」に設定され、電チューサポート機能（開放延長機能）が作動している場合は「5.9秒の開放」に設定されている。すなわち、普通電動役物522の開放パターンとして、低ベース状態においては1秒の開放動作が3回にわたり行われるため総開放時間は「3秒」であり、高ベース状態においては5.9秒の開放動作が1回だけ行われるため総開放時間は「5.9秒」である。

【0469】

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

【0470】

（変動中断処理）

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

【0471】

（変動強制停止処理）

一方、第1特別図柄および第2特別図柄のうち、一方の特別図柄の変動表示が大当り変動表示であり、他方の特別図柄の変動表示が小当り変動表示又ははずれ変動表示である場合に、一方の特別図柄の大当り変動表示と他方の特別図柄の小当り変動表示又ははずれ変動表示とが並行して実行されている状況下において、他方の特別図柄の小当り変動表示又ははずれ変動表示が終了する前に、一方の特別図柄の大当り変動表示が終了したときは、他方の特別図柄の小当り変動表示又ははずれ変動表示の計測時間が予め設定された規定の変

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

【0472】

《小当りRUSHの遊技性》

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

【0473】

遊技状態が潜確遊技状態である場合、遊技球が作動ゲート53を通過すると、普通図柄の当否判定において極めて高確率（ $1/1.02$ ）で当りが導出される。この潜確遊技状態（低ベース状態）においては、普通図柄の当否判定に当選すると、普通電動役物522が1秒間の開放作動を3回行う。そのため、第2始動口52を狙って右打ちを行っていれば、普通電動役物522が開放状態となっている間に遊技球を第2始動口52に入球させることが可能又は容易である。また、この潜確遊技状態においては、第2特別図柄の当否判定における小当りの当選確率が極めて高確率（約 $1/1.1$ ）に設定されており、しかも小当りに当選したときの第2特別図柄の変動時間が極めて短時間（0.5秒）に設定されているため、第2始動口52への遊技球の入球に基づき小当りが頻繁に発生する可能性が高い。

【0474】

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

【0475】

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

【0476】

具体的には、遊技状態が時短遊技状態又は確変遊技状態である場合、遊技球が作動ゲート53を通過すると、普通図柄の当否判定において極めて高確率（ $1/1.01$ ）で当たりが導出される。この遊技状態（高ベース状態）においては、普通図柄の当否判定に当選すると、普通電動役物522が5.9秒間の1回の開放作動を行う。そのため、第2始動口52を狙って右打ちを行っていれば、普通電動役物522が開放状態となっている間に遊技球を第2始動口52に入球させることは極めて容易である。また、この時短遊技状態又は確変遊技状態においても、第2特別図柄の当否判定における小当りの当選確率が極めて高確率（約 $1/1.1$ ）に設定されており、しかも小当りに当選したときの第2特別図柄の変動時間が極めて短時間（0.5秒）に設定されているため、第2始動口52への遊技球の入球に基づき小当りが頻繁に発生する可能性が高い。

【0477】

ここで、普通電動役物522が5.9秒間の開放作動を行っている間に、遊技球がこの第2始動口52に入球して小当りに当選した場合は、第2特別図柄の変動表示が極めて短時間のうちに終了し、小当り遊技が即開始されることになる。このとき、普通電動役物522が開放作動を継続している間（第2始動口52が開放状態となっている間）に、小当り遊技が実行された場合には、右側領域PA2を流下する遊技球は、該開放中の普通電動役物522に極めて入球しやすく、大入賞口54に到達する可能性が著しく低くなる。一方、普通電動役物522が閉鎖作動した後（第2始動口52が閉鎖状態となった後）に、小当り遊技が実行された場合には、その後続の遊技球が作動ゲート53を通過してから普通電動役物522が開放作動するまでの時間が極めて短い時間（変動時間0.2秒+停止時間0.1秒）に設定されているため、この即開放された普通電動役物522に遊技球が入球し易くなっている。つまり、小当り遊技の実行中は、普通電動役物522（第2始動口52）がほぼ開きっ放しの状態となっており、右側領域PA2を流下する遊技球は、開放状態の普通電動役物522（第2始動口52）に極めて入球しやすく、その下流に配置された大入賞口54に入球させることは極めて困難である。従って、遊技状態が時短遊技状態又は確変遊技状態（高ベース状態）である場合は、たとえ第2特別図柄の当否判定にて小当りが頻出したとしても、遊技球が大入賞口54に到達する可能性が著しく低く、小当り遊技により出玉を増やすことは極めて困難である。

【0478】

また、遊技状態が通常遊技状態である場合にも、第2特別図柄の当否判定において小当りの当選確率が極めて高確率（約 $1/1.1$ ）に設定されているが、第2特別図柄の変動時間が極めて長時間（10分以上）に設定されているため、遊技者が遊技球を第2始動口52に入球させて小当りを狙った遊技を行ったとしても、第2特別図柄の消化の効率が非常に悪く、小当り遊技を頻発させることはできない。なお、通常遊技状態に移行した直後の所定回数の変動表示では、変動パターン選択状態として限定頻度選択状態が設定され、第2特別図柄の変動効率が相対的に高く設定されている（第2特別図柄の変動時間が極めて長時間となることはない）。つまり、通常遊技状態に移行した直後の所定回数の変動表示（4回転以内の変動表示）では、この所定回数の変動表示が終了した後の変動表示（5回転目以降の変動表示）よりも、第2特別図柄の変動時間（変動時間の平均値）が短縮化され、第2特別図柄の変動効率が高くなるように設定されている。

【0479】

ここで、第2実施形態では、小当りRUSH（潜確モード）の実行中は、画面の累積賞球

10

20

30

40

50

数表示領域 7 3 3 に累積賞球数が表示され、遊技者に累積賞球数を報知可能に構成されている。この小当り R U S H（潜確モード）の実行中に、遊技球が一般入賞口 6 4 に入球したときは、オマケ入賞演出は行われない一方で、累積賞球数の加算表示（一般入賞口カウントアップ演出）は行われるように構成されている。また、この小当り R U S H（潜確モード）の実行中に、第 2 特別図柄の当否判定の結果が小当りとなることで行われる小当り遊技において遊技球が大入賞口 5 4 に入球した場合には、累積賞球数の加算表示（大入賞口カウントアップ演出）が行われることが好適である。変形例としては、小当り R U S H（潜確モード）の実行中に、遊技球が一般入賞口 6 4 に入球しても、オマケ入賞演出も行われず、累積賞球数の加算表示（一般入賞口カウントアップ演出）も行われずに構成してもよい。

10

【0480】

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

【0481】

なお、第 2 実施形態の変形例として、第 2 始動口 5 2 を常時開放型の入賞口として構成してもよい。つまり、本変形例においては、第 1 始動口 5 1 および第 2 始動口 5 2 が非可変式の始動口（常時開放式の始動口）として構成されており、普通電動役物は搭載されていない。図 6 3 は、第 2 実施形態の変形例に係るぱちんこ遊技機の正面図である。図 6 3 に示すように、センター飾り 2 1 の右方の領域（右側領域 P A 2）には、第 2 始動口 5 2 が配置され、その左斜め下方には大入賞口 5 4 が配置されている。第 2 始動口 5 2 は、第 2 特別図柄遊技に対応する始動入賞口として設けられており、遊技球の入球を検出するための第 2 始動口スイッチ 5 2 1 を備えている。この第 2 始動口 5 2 は、上方に向けて開口された常時開放型の入賞口であり、主として右側領域 P A 2 を流下する遊技球（右打ちした遊技球）が入球可能となっている。つまり、第 2 始動口 5 2 は、右側領域 P A 2 を流下する遊技球が常時入球可能な一般入賞口 6 4 を兼用しており、特別遊技状態であっても、非特別遊技状態であっても、常に入球可能に構成されている。本変形例では、特別遊技の実行中に第 2 始動口 5 2（一般入賞口 6 4）に遊技球が入球することを契機として、オマケ入賞演出と累積賞球数の加算表示（一般入賞口カウントアップ演出）が行われる。なお、特別遊技の実行中に第 2 始動口 5 2（一般入賞口 6 4）に遊技球が入球したときに、累積賞球数の加算表示（一般入賞口カウントアップ演出）のみが行われ、オマケ入賞演出は行われずに構成してもよい。また、小当り R U S H（潜確モード）の実行中に、遊技球が第 2 始動口 5 2（一般入賞口 6 4）に入球しても、オマケ入賞演出も行われず、累積賞球数の加算表示（一般入賞口カウントアップ演出）も行われずに構成してもよい。

20

30

【0482】

【第 3 実施形態】

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

40

【0483】

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

【0484】

<盤面構成>

第 3 実施形態では、図 1 に示すように（前述の第 1 実施形態と同様に）、左側領域 P A 1

50

を流下する遊技球は、主として、センター飾り 2 1 の下方に配置された第 1 始動口 5 1、一般入賞口 6 1 ~ 6 3 のいずれかに入球可能である。一方、右側領域 P A 2 を流下する遊技球は、主として、センター飾り 2 1 の右方に配置された作動ゲート 5 3、一般入賞口 6 4、第 2 始動口 5 2、大入賞口 5 4 のいずれかに入球可能である。なお、第 3 実施形態の大入賞口 5 4 は、遊技球の入球が特別図柄の確率変動機能の作動契機となる特定領域（確変作動領域）を備えた、いわゆる V アタッカー（詳細後述）として構成されている。一方、遊技領域 P A の下端には各入賞口に入球せずに流下した遊技球を遊技盤 2 0 の裏側へ排出するアウト口 2 9 が設けられている。なお、各種の入賞口を備えた遊技領域 P A のうち、遊技球を左側領域 P A 1 に流下させるように遊技球を発射する打ち方と「左打ち」と呼称し、遊技球を右側領域 P A 2 に流下させるように遊技球を発射する打ち方を「右打ち」と呼称する。

10

【 0 4 8 5 】

< 賞球数 >

第 3 実施形態では、各入賞口に遊技球が 1 球入球したときに払い出される賞球数（単位賞球数）として、第 1 始動口 5 1 は「4 個」、第 2 始動口 5 2 は「1 個」、一般入賞口 6 1 ~ 6 4 は「3 個」、大入賞口 5 4 は「15 個」に設定されている。なお、単位賞球数は当該第 3 実施形態に例示したものに限定されず、他の単位賞球数を適用してもよい。

【 0 4 8 6 】

< 大入賞口 >

図 6 4 は、第 3 実施形態の大入賞口 5 4 の構成を示す模式図である。大入賞口 5 4 の内部には、前述の大入賞口スイッチ 5 4 1 の下流側に位置して、特別遊技（大当り遊技）の終了後の遊技状態を決定するための振分装置 5 4 4 が設けられている。振分装置 5 4 4 には、大入賞口 5 4 に入球した遊技球が振り分けられる特定領域 5 4 8 および非特定領域 5 4 9 が形成されている。また、振分装置 5 4 4 には、大入賞口 5 4 に入球した遊技球を特定領域 5 4 8 又は非特定領域 5 4 9 へ選択的に振り分ける可動部材 5 4 5 が設けられるとともに、可動部材 5 4 5 を開閉駆動するための特定領域ソレノイド 5 4 6 が設けられている。可動部材 5 4 5 が閉鎖位置にある状態では、特定領域 5 4 8 は可動部材 5 4 5 によって閉鎖され、遊技球は非特定領域 5 4 9 へ振り分けられる。一方、可動部材 5 4 5 が開放位置にある状態では、特定領域 5 4 8 が開放され、遊技球は特定領域 5 4 8 へ振り分けられる。この特定領域 5 4 8 内には、当該特定領域 5 4 8 への遊技球の通過を検出するための特定領域スイッチ 5 4 7 が設けられている。この特定領域スイッチ 5 4 7 は、特別遊技の終了後の遊技状態を高確率状態（特別図柄の確率変動機能が作動した状態）に設定するための確率変動機能作動スイッチとして機能する。

20

30

【 0 4 8 7 】

< 大当り抽選 >

次に、第 3 実施形態の特別図柄の当否判定について説明する。図 6 5 は、特別図柄当否抽選テーブルを模式的に示す図である。図 6 5 (A) は特別図柄の確率変動機能が作動していない遊技状態（低確率状態）において参照され、図 6 5 (B) は特別図柄の確率変動機能が作動している遊技状態（高確率状態）において参照される。特別図柄当否抽選テーブルには、特別図柄当り乱数値の乱数範囲と、特別図柄の当否判定の結果（大当り、はずれ）とが対応付けられている。図 6 5 に示すように、特別図柄の当否判定において、特別図柄の確率変動機能が作動していない遊技状態（低確率状態）では、特別図柄当り乱数値が「0 ~ 2 9 7」の範囲に該当する場合に大当りとなり、特別図柄の確率変動機能が作動している遊技状態（高確率状態）では、特別図柄当り乱数値が「0 ~ 6 9 8」の範囲に該当する場合に大当りとなる。つまり、特別図柄の確率変動機能が作動すると、大当りの当選確率が低確率の「1 / 2 1 9 . 9 2」から高確率の「1 / 9 3 . 7 6」に変動する。このように大当りの当選確率は遊技状態に応じて変化するが、第 1 特別図柄の当否判定と第 2 特別図柄の当否判定とで大当りの当選確率は等しく設定されている。なお、本実施形態では、特別図柄の当否判定の結果として「小当り」を設定していないが、特別図柄の当否判定の結果として「小当り」を設定してもよい。小当りの当選確率は、遊技状態（低確率状態

40

50

、高確率状態）に関係なく、同じ当選確率に設定される。

【0488】

<大当り種別>

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

10

【0489】

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

20

【0490】

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

30

【0491】

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

40

【0492】

ここで、図66（A）に示すように、第1特別図柄の抽選では、条件付き特定大当りの選択率が「1%」に設定され、条件付き通常大当りの選択率が「99%」に設定されている。一方、図66（B）に示すように、第2特別図柄の抽選では、条件付き特定大当りの選択率が「100%」に設定されている。すなわち、第2特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる場合は、その大当り種別として、常に条件付き特定大当りに当選することが確定的となる。そのため、第1特別図柄の大当りが発生する場合よりも、第2特別図柄の大当

50

りが発生する場合の方が、条件付き特定大当り（確変大当り相当）に当選する可能性が高く、大当り遊技の終了後に遊技者にとって有利な遊技状態（高確率状態）に移行し易くなっている。なお、以下では、第1特別図柄の大当り種別のうち、最も利益度の高い大当り種別となる4R条件付き特定大当りを「特図1最高利益大当り」とも呼称し、第2特別図柄の大当り種別のうち、最も利益度の高い大当り種別となる10R条件付き特定大当り1～3を「特図2最高利益大当り」とも呼称する。

【0493】

続いて、第3実施形態の大入賞口作動パターンについて説明する。図67は、第3実施形態の大入賞口作動パターンテーブルを示す模式図である。大入賞口作動パターンテーブルには、大当り種別ごとに、各ラウンドにおける大入賞口54および特定領域548の開放態様（開放パターン）が定められている。大入賞口54および特定領域548の開放態様は、該開放時間の長短に応じて、該開放時間が相対的に長時間に設定されたロング開放（長開放）と、該開放時間が相対的に短時間に設定されたショート開放（短開放）とに区別される。図中、各ラウンドにおける大入賞口54および特定領域548の開放態様として、「L」はロング開放を意味し、「S」はショート開放を意味する。大入賞口54のロング開放時間は、大入賞口54に規定カウント数（フルカウント）の遊技球を入球可能又は入球容易に設定された開放時間（例えば28秒）である。なお、この第3実施形態では、大入賞口54の開放態様として、いずれのラウンドにおいてもショート開放は設定されておらず、全てのラウンドにおいてロング開放が設定されている。但し、同一の大当り遊技中の所定のラウンド又は全てのラウンドで、大入賞口54の開放時間を例えば2秒と短くするショート開放を設けるようにして、大当り遊技のラウンド数が同一であっても、実質的に出玉の獲得できるラウンド数の異なる大当り（実質ラウンド数の異なる大当り）を有する構成を採用してもよい。一方、特定領域548のロング開放時間は、大入賞口54に入球した遊技球が特定領域548を通過可能又は通過容易に設定された開放時間（例えば28秒）である。また、特定領域548のショート開放時間は、大入賞口54に入球した遊技球が特定領域548を通過不能又は通過困難に設定された開放時間（例えば0.05秒）である。特定領域548の開放は、ロング開放又はショート開放いずれにおいても、大入賞口54の開放（第1ラウンドの開始）と同期する。つまり、第1ラウンドにおける大入賞口54の開放開始タイミングと同一のタイミング、又は、第1ラウンドにおける大入賞口54の開放開始タイミングから1秒経過した後のタイミングにて、特定領域548が開放する。また、これに限らず、大入賞口54への入球検知を契機に特定領域548を開放してもよく、1のラウンドにおける規定カウント数（最大入賞数）よりも少ないカウント数（例えば、規定カウント数が10カウントであれば、1カウント目）を検知することで、特定領域548を開放してもよい。このように構成する場合、条件付き特定大当りである場合は第1ラウンドにおける大入賞口54の1カウント目の検知によって特定領域548をロング開放し、条件付き通常大当りである場合は第1ラウンドにおける大入賞口54の1カウント目の検知によって特定領域548をショート開放することが好適である。

【0494】

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

10

20

30

40

50

【0495】

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

10

【0496】

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

20

【0497】

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

【0498】

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

30

【0499】

<遊技状態>

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

40

50

（第3実施形態であれば、「低確率低ベース状態」）では第1特別図柄の変動時間が短縮され、第2特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（第3実施形態であれば、「低確率高ベース状態」および「高確率高ベース状態」）では第2特別図柄の変動時間が短縮されていけばよい。

【0500】

図69は、第3実施形態の遊技状態設定テーブルを示す模式図である。遊技状態設定テーブルには、各大当り種別（図柄群の種類）に対して、その大当り遊技の終了後に移行する遊技状態が設定されている。この第3実施形態において、特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる場合、その大当り遊技の終了後の遊技状態は、（A）大当り種別（図柄群の種類）と、（B）大当り当選時の遊技状態と、（C）大当り遊技の実行中における特定領域548への遊技球の入球の有無（V入賞の有無）とに応じて択一的に設定される。なお、各遊技状態の継続回数（特別図柄の変動表示の回数）は、特別図柄の確率変動機能が作動する確率変動回数（確変作動回数）と、特別図柄の変動時間短縮機能が作動する変動時間短縮回数（時短作動回数）と、電チューサポート機能が作動する電サポ回数（電サポ作動回数）とに基づき設定される。なお、「ST」とは、大当り確率が規定の変動表示回数まで高確率に設定された期間（スペシャルタイムの略称）を意味する。つまり、特別図柄の変動表示回数が規定の変動表示回数に到達するまでは確変遊技状態（高確率高ベース状態）を維持する一方で、その規定の変動表示回数以内で大当りが発生しなければ通常遊技状態（低確率低ベース状態）に移行する回数区切り確変機を「ST機」と呼称する。その意味で、規定の変動表示回数を、以下では、「規定ST回数」又は「ST回数」とも呼称する。

【0501】

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

【0502】

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

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

10

【０５０３】

第２特別図柄の「１０Ｒ条件付き特定大当たり１（図柄群Ｃ）」、「１０Ｒ条件付き特定大当たり２（図柄群Ｄ）」、「１０Ｒ条件付き特定大当たり３（図柄群Ｅ）」、「７Ｒ条件付き特定大当たり（図柄群Ｆ）」もしくは「３Ｒ条件付き特定大当たり（図柄群Ｇ）」に当選した場合は、その大当たり遊技の実行中に遊技球を特定領域５４８に入球させることが可能又は容易な状態となるため、基本的には、大当たり当選時の遊技状態に依存することなく、遊技球を特定領域５４８に入球させることを条件に、その大当たり遊技の終了後の遊技状態として確変遊技状態が設定される。大当たり遊技の終了後に確変遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「１３５回」、変動時間短縮回数「１３５回」、電サポ回数「１３５回」が設定される。この確変遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１３５回）に到達するまで、又は、この規定ＳＴ回数（１３５回）以内に次の大当たりが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１３５回）に到達することで確変遊技状態が終了する場合は、次の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。なお、遊技球を特定領域５４８に入球させることが可能又は容易な状態であったにも関わらず、実際には遊技球を特定領域５４８に入球させることができなかった場合は、大当たり当選時の遊技状態に依存することなく、その大当たり遊技の終了後の遊技状態として時短遊技状態が設定される。大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「０回」、変動時間短縮回数「１００回」、電サポ回数「１００回」が設定される。この時短遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が規定時短回数（１００回）に到達するまで、又は、この規定時短回数（１００回）以内に次の大当たりが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が規定時短回数（１００回）に到達することで時短遊技状態が終了する場合は、次の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。

20

30

【０５０４】

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

40

【０５０５】

<演出モード>

50

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

【0506】

基本的には、遊技状態が通常遊技状態であるときは「通常モード」が設定され、遊技状態が時短遊技状態であるときは「チャンスモード」が設定され、遊技状態が確変遊技状態であるときは「ラッシュモード」が設定される。いずれかの演出モードが設定されると、当該演出モードに滞在中であることを示唆する演出（変動演出）として、画面上において当該演出モード専用の背景画像（装飾図柄の背面表示となる背景画像）が表示され、また、当該演出モード専用のBGMがスピーカ11から出力される。このように背景画像およびBGMは演出モード毎に互いに異なるよう設定されているため、背景画像又はBGMの種類から、現在滞在中の演出モードがいずれであるかを遊技者が認識し得るようになっている。具体的には、「通常モード」については「ステージA」、「ステージB」、「ステージC」、「先読みステージ」の4つのステージを備え、20変動以上の経過又はSPリーチがはずれることを契機に、「ステージA」から「ステージB」へ移行、「ステージB」から「ステージC」へ移行、「ステージC」から「ステージA」へ移行し、先読み予告演出判定にて「先読みステージ」の実行（移行）に当選した場合は、現在滞在中のステージから「先読みステージ」へ移行する（「先読みステージ」に移行した時点でSPリーチの実行が確定し、大当たりする場合は「先読みステージ」にてゾロ目が表示され、はずれる場合は「先読みステージ」にてゾロ目以外が表示され、次の変動で「先読みステージ」移行前のステージに復帰する）。「ステージA」、「ステージB」、「ステージC」、「先読みステージ」のそれぞれについてBGM（ステージBGM）が異なる（「チャンスモード」のステージBGMとも、「ラッシュモード」のステージBGMとも異なる）が、「ステージA」においては、非リーチはずれの変動停止（確定停止）を契機にステージBGMが途切れ（終了し）、次変動開始を契機にステージBGMが最初から開始され、「ステージB」、「ステージC」、「先読みステージ」においては、非リーチはずれの変動停止（確定停止）となってもステージBGMが途切れることはなく（終了することはない）、次変動に継続してステージBGMが出力される（「チャンスモード」および「ラッシュモード」についても、同様に継続出力する構成である）。ここで、「ステージA」、「ステージB」、「ステージC」、「先読みステージ」のいずれにおいても、擬似連演出を実行可能であるが、いずれのステージにおいても、擬似連演出における仮停止時（中図柄として所定の擬似連図柄（例えば「NEXT」という文字の図柄）が所定の仮停止位置の近傍に変動表示されたうえで仮停止表示される際には、ステージBGMが出力されず（途切れ）、再変動表示を契機にステージBGMが最初から開始される、もしくは、再変動表示前とは異なる特定のBGMへと切り替わる。その後、「ステージA」、「ステージB」、「ステージC」、「先読みステージ」においてSPリーチへ発展する場合、各ステージ（滞在中のステージ）の背景画像からSPリーチ演出の背景画像へと切り替わり（それとともにSPリーチ専用のBGMへと切り替わり）、SPリーチ実行中はステージBGMが出力されず、SPリーチにてはずれを示す演出が表示されることで、SPリーチが実行された変動表示内で再度各ステージの背景画像（SPリーチ発展前に表示していたステージの背景画像）へと切り替わるが、その状況においては、次の変動表示が開始するまで、ステージの背景画像が表示されていても、ステージBGMは出力されず、SPリーチ専用のBGMも出力されない（無音である、もしくは、ステージBGMともSPリーチ専用BGMとも異なる特定のBGMが出力される）。よって、非リーチはずれの変動停止（確定停止）となってもステージBGMが途切れることはなく（終了することはない）、次変動に継続してステージBGMが出力される「ステージB」、「ステージC」、「先読みステージ」であっても（そうではない「ステージA」であっても）、SPリーチを経由してははずれとなった場合は、変動停止（確定停止）よりも前にステージBGMが途切れることな

10

20

30

40

50

り、次変動開始を契機にステージ B G M が最初から開始される。なお、「チャンスモード」および「ラッシュモード」においては擬似連演出が実行されない。ここで、擬似連演出が実行されることを示唆する特殊演出（例えば、継続台詞予告であり、以降の擬似連演出の実行が確定する「継続するよ!」、以降の擬似連演出の実行が確定しない「継続するかも?」などの演出）が実行されることで、以降に擬似連演出（再変動表示）が行われることが示唆されるが、この特殊演出は、「ステージ A」および「ステージ C」でのみ表示され、「ステージ B」および「先読みステージ」では表示されない。つまり、事前に擬似連演出が実行される可能性を察知できるステージと察知できないステージの両方を用意し、そのステージ間でステージ遷移を繰り返すことで、遊技者に対して飽きさせないような演出を実現している。なお、「ステージ A」では、キャラクタ A をモチーフとした特殊演出を実行するが、「ステージ C」では、キャラクタ B をモチーフとした特殊演出を実行する。また、特殊演出とは異なる演出であり、発生するだけで以降に擬似連演出が実行されることが確定する擬似連確定演出（例えば、キャラクタ C が出現すると必ず「継続確定!」との台詞が表示される演出）も設けられ、更に、特殊演出とも擬似連確定演出とも異なる演出であり、発生するだけで以降に擬似連演出が実行されず S P リーチに発展することが確定する発展確定演出（例えば、キャラクタ D が出現すると必ず「発展確定!」との台詞が表示される演出）も設けられる。この擬似連確定演出および発展確定演出は、「ステージ A」、「ステージ B」、「ステージ C」、「先読みステージ」のいずれにおいても実行可能である。このように、擬似連演出が行われる場合および擬似連演出が行われない場合、特殊演出、擬似連確定演出、発展確定演出を 1 以上組み合わせることで、擬似連演出の実行期待度、S P リーチへの発展期待度を多様化させることができる。なお、1 回の変動表示中において、特殊演出、擬似連確定演出、発展確定演出の全てが実行されてもよく、その場合、ある再変動表示中（例えば、後述の擬似 2 変動表示や擬似 3 変動表示）においては、特殊演出が実行されるパターン、擬似連確定演出が実行されるパターン、発展確定演出が実行されるパターンを備えてもよく、ここで、ある再変動表示中（例えば、後述の擬似 2 変動表示や擬似 3 変動表示）において特殊演出が実行されるパターンでは、当該ある再変動表示中において特殊演出が実行された後に当該ある再変動表示中に擬似連確定演出が更に実行されてもよい。

【0507】

<変動パターン>

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

共通の変動パターンテーブルを使用しないことが望ましい、つまり大当りの変動パターンを選択する際には変動パターンの選択傾向が第1特別図柄と第2特別図柄とで異ならせることが望ましい。所定の限定頻度期間中（特殊な変動パターンテーブルを参照する状態であり、特に高確率高ベース状態や低確率高ベース状態における最終回の変動表示の変動パターンを選択する期間）においてこのように構成した場合、第1特別図柄の変動パターン抽選において第1特別図柄の作動保留球数（保留消化後の作動保留球の個数）がいずれであっても、そして、第2特別図柄の変動パターン抽選において第2特別図柄の作動保留球数（保留消化後の作動保留球の個数）がいずれであっても、共通の変動パターンテーブルを使用することが望ましい、つまり、はずれの変動パターンを選択する際には変動パターンの選択傾向が第1特別図柄と第2特別図柄とで保留数に関係なく共通とすることが望ましく、大当りの変動パターンを選択する場合には変動パターンの選択傾向が第1特別図柄と第2特別図柄とで異なり共通の変動パターンテーブルを使用しないが、第1特別図柄の変動パターンの選択傾向は第1特別図柄の作動保留球数に関係なく共通であり且つ第2特別図柄の変動パターンの選択傾向は第2特別図柄の作動保留球数に関係なく共通であることが望ましい。また、ここで言う「共通の変動パターンテーブルを使用」とは、1つの変動パターンテーブルを第1特別図柄と第2特別図柄のいずれに対しても使用するという意味でもよいし、第1特別図柄と第2特別図柄とで変動パターンテーブルは分かれているがお互いの変動パターンテーブルの内容（選択される変動パターン候補やその選択率など）が同じであるという意味でもよい。

【0508】

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

【0509】

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

【0510】

「SPリーチ（スーパリーチ）」は、上記のNリーチよりも相対的に大当り期待度の高いリーチ演出であり、Nリーチから発展して、例えばアニメや実写等の静止画・動画などが表示されるリーチ演出である。この第3実施形態では、複数種のSPリーチとして、「SPリーチA」、「SPリーチB」、「SPリーチC」が用意されている。SPリーチAは、現在実行中の演出モードが通常モードである場合に実行され得るSPリーチである。一方、SPリーチBおよびSPリーチCは、現在実行中の演出モードがいずれの演出モードである場合でも実行され得るSPリーチである。この第3実施形態では、「SPリーチA」<「SPリーチB」<「SPリーチC」の順に、大当り期待度が高いことを示す。つまり、「SPリーチA」→「SPリーチB」→「SPリーチC」の順に発展するほど、大当り期待度が高いことになる。ここで、演出モードが通常モードである場合、基本的に、SPリーチAはノーマルリーチから発展する1段階目のSPリーチであり、SPリーチBはSPリーチAから発展する2段階目のSPリーチであり、SPリーチCはSPリーチBから発展する3段階目のSPリーチである。一方、演出モードがチャンスモード又はラッシュモードである場合、基本的に、SPリーチBはノーマルリーチから発展するSPリーチであり、SPリーチCはNリーチから発展又はSPリーチBから発展するSPリーチで

ある。なお、SPリーチCは、「END」と呼ばれる特定キャラクタ（特定要素）が登場するリーチ演出であり、以降の説明では、このSPリーチCをその名前に因んで「ENDリーチ」と呼称する場合がある。この特定要素（特定キャラクタ）は、本遊技機にて行われる予告演出や先読み演出などの他の演出においても現出することのある大当り期待度の高い演出要素となっている。

【0511】

「擬似連」は、装飾図柄の1回の変動表示の間に、装飾図柄を仮停止（擬似停止、一旦停止）および再変動表示させることにより、擬似的に複数回の変動表示が行われたように見える演出（擬似連演出、擬似変動演出、擬似連続変動演出）である。擬似連演出は、3列の装飾図柄の全てが変動又は再変動を開始した後に仮停止又は確定停止する擬似変動を複数回実行する所定の演出（所定演出）である。以下では、擬似変動の回数を「擬似連回数」とも呼称する。擬似連回数が2回の変動表示では、装飾図柄が変動を開始してから仮停止するまでが1回目の擬似変動（「擬似1変動」と呼称する）であり、この仮停止した装飾図柄が再変動を開始してから確定停止するまでが2回目の擬似変動（「擬似2変動」と呼称する）である。擬似連回数が3回の変動表示では、装飾図柄が変動を開始してから仮停止するまでが1回目の擬似変動（「擬似1変動」と呼称する）であり、この仮停止した装飾図柄が再変動を開始してから仮停止するまでが2回目の擬似変動（「擬似2変動」と呼称する）であり、さらにこの仮停止した装飾図柄が再変動を開始してから確定停止するまでが3回目の擬似変動（「擬似3変動」と呼称する）である。なお、擬似連に発展しない変動表示においても、説明の便宜上、装飾図柄が変動を開始してから確定停止するまでを1回目の擬似変動と擬制して「擬似1変動」と呼称する場合がある。この擬似連回数が多いほど、大当り期待度の高いSPリーチに発展する可能性が高いことを示す。また、3列の装飾図柄のうち、左列および右列の装飾図柄がリーチ状態（テンパイ）にて仮停止する場合の方が、左列および右列の装飾図柄が非リーチ状態で仮停止する場合よりも、大当り期待度が高くなる。また、左列および右列の装飾図柄が非リーチ状態又リーチ状態で仮停止する場合には、左列の装飾図柄の種類に応じて、大当り期待度が高くなる。例として、「2」、「4」、「6」の装飾図柄よりも、「1」、「5」の装飾図柄の方が大当り期待度は高く、「1」、「5」の装飾図柄よりも、「3」の装飾図柄の方が大当り期待度は高く、「3」の装飾図柄よりも、「7」の装飾図柄の方が大当り期待度が高くなる。なお、擬似連回数が1回目から2回目、2回目から3回目と増えることを「擬似連が継続する」とも呼称する。

【0512】

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

【0513】

「全回転リーチ」は、三列の装飾図柄を全て揃えた状態（大当りを報知する装飾図柄組み合わせ態様）で変動表示させる演出である。本実施例では、三列の装飾図柄を「1・1・1」→「3・3・3」→「7・7・7」→「1・1・1」→「3・3・3」→「7・7・

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

10

【0514】

（変動パターンテーブル1）

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

【0515】

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

20

30

【0516】

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

40

50

はずれの場合よりも所定時間長い変動時間としてもよい（例えば、ＳＰリーチＡで大当たりとなる場合は、ＳＰリーチＡではずれとなる場合の７０秒よりも１０秒長い８０秒の変動時間としてもよい）。

【０５１７】

（変動パターンテーブル２）

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

【０５１８】

はずれ用の変動パターンテーブル２には、６種類の変動パターンＰＨ２－１～ＰＨ２－６が設定されている。第１特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、第１特別図柄の作動保留球数（０個／１～２個／３個）や、特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンＰＨ２－３（通常変動）のみが選択される。一方、第２特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、特別図柄変動パターン乱数値に応じて、６種類の変動パターンＰＨ２－１～ＰＨ２－６のうちのいずれかが選択される。なお、第２特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合には、第２特別図柄の作動保留球数（０個／１～２個／３個）に応じて参照先のテーブル内容が異なるように設定されており、特別図柄変動パターン乱数値が同じであっても、第２特別図柄の作動保留球数に応じて、異なる種類の変動パターンが選択され得ようになっている。具体的には、第２特別図柄の作動保留球数が１個以上であると、第２特別図柄の変動時間が相対的に短く設定された変動パターンＰＨ２－１（超短縮変動）、ＰＨ２－２（短縮変動）が選択されやすく、第２特別図柄の作動保留球数が０個であると、第１特別図柄の変動時間が相対的に長く設定された変動パターンＰＨ２－３（通常変動）が選択されやすい。

【０５１９】

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

【０５２０】

（変動パターンテーブル３）

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

【0521】

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

10

【0522】

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

20

30

【0523】

<装飾図柄>

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

40

【0524】

装飾図柄大当り出目テーブルには、図73～図74に示すように、各大当り種別に対して

50

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

【0525】

図73は、遊技状態が通常遊技状態（非電サボ状態）である場合に参照される装飾図柄大当たり出目テーブル1である。まず、遊技状態が通常遊技状態であるとき、第1特別図柄の「4R条件付き特定大当たり」に当選した場合は、大当たり出目として「7」のゾロ目のみが選択される。また、第1特別図柄の「4R条件付き通常大当たり」に当選した場合は、大当たり出目として「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」のゾロ目のうちのいずれかが選択される。従って、通常遊技状態において第1特別図柄の大当たりを引いた場合には、その大当たり出目が「7」のゾロ目（特別大当たり出目）であったとしても、特図1最高利益大当たり（4R条件付き特定大当たり）に当選しているか否か不確定である。一方、第2特別図柄の「10R条件付き特定大当たり1」又は「10R条件付き特定大当たり2」に当選した場合は、大当たり出目として「7」のゾロ目のみが選択される。また、第2特別図柄の「10R条件付き特定大当たり3」又は「7R条件付き特定大当たり」に当選した場合は、大当たり出目として「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」のゾロ目のうちのいずれかが選択される。また、第2特別図柄の「3R条件付き特定大当たり」に当選した場合は、大当たり出目として「1」、「2」、「4」、「5」、「6」のゾロ目のうちのいずれかが選択される。従って、通常遊技状態において第2特別図柄の大当たりを引くことは稀であるが、その大当たり出目が「7」のゾロ目（特別大当たり出目）となった場合には、特図2最高利益大当たり（10R条件付き特定大当たり）に当選していることが確定的となる。なお、変形例として、遊技状態が通常遊技状態（非電サボ状態）である場合に第2特別図柄の大当たりを引いた場合には、大当たりの種類によらず、大当たり出目を「7」のゾロ目（特別大当たり出目）としてもよい。

【0526】

ここで、図75は、通常遊技状態において遊技の主体となる第1特別図柄の変動表示に対応する装飾図柄の変動表示で特別大当たり出目（「7」のゾロ目）が停止表示される場合の演出の流れを示す模式図である。本実施例では、通常遊技状態で第1特別図柄の大当たりを引いた場合、図中（A）に示すように、当該変動表示において全回転リーチを経由して特別大当たり出目が停止表示される場合と、図中（B）に示すように、当該変動表示においてSPリーチを経由して特別大当たり出目が停止表示される場合とがある。ここで、通常遊技状態用の特別図柄の変動パターンテーブル1（図70を参照）に示すように、第1特別図柄の4R条件付き特定大当たり（全回転リーチ）に当選した場合は、第1特別図柄の変動パターンPA1-10（全回転リーチ）が選択される可能性がある一方で、第1特別図柄の4R条件付き通常大当たり（全回転リーチ）に当選した場合は、第1特別図柄の変動パターンPA1-10（全回転リーチ）が選択される可能性はない。従って、図中（A）に示すように、第1特別図柄の変動表示に対応する装飾図柄の変動表示において全回転リーチが行われた後、特別大当たり出目が停止表示される場合には、4R条件付き特定大当たり（特図1最高利益大当たり）に当選したこ

10

20

30

40

50

とが確定する。一方、通常遊技状態用の特別図柄の変動パターンテーブル1（図70を参照）に示すように、第1特別図柄の「4R条件付き特定大当り」に当選した場合でも、第1特別図柄の「4R条件付き通常大当り」に当選した場合でも、第1特別図柄の変動パターンPA1-1～PA1-9（SPリーチ）のうちのいずれかが選択される可能性がある。従って、図中（B）に示すように、第1特別図柄の変動表示に対応する装飾図柄の変動表示においてSPリーチが行われた後、特別大当り出目が停止表示される場合には、4R条件付き特定大当り（特図1最高利益大当り）に当選したのか、それとも4R条件付き通常大当りに当選したのかは不確定である。なお、変形例として、第1特別図柄の変動表示に対応する装飾図柄の変動表示においてSPリーチが行われた後、特別大当り出目が停止表示される場合には、4R条件付き特定大当り（特図1最高利益大当り）の当選が否定される、すなわち、4R条件付き通常大当りに当選していることが確定する仕様としてもよい。また、更なる変形例として、第1特別図柄の「4R条件付き特定大当り」に当選した場合に、SPリーチを経由して、「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」のゾロ目のうちのいずれかが停止表示する（つまり、非特別大当り出目が選択される）よう構成してもよく、このように構成した場合、当該変動表示においてSPリーチを経由して特別大当り出目（「7」のゾロ目）または非特別大当り出目（「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」のゾロ目）が停止表示した場合、その後に実行される特別遊技の開始時（大当り開始デモ）では「4R条件付き特定大当り」であることを報知しないが、特別遊技の実行中（ラウンド遊技又は大当り終了デモ）にて「4R条件付き特定大当り」であることを報知するよう構成してもよい（当該変動表示において全回転リーチを経由して特別大当り出目が停止表示される場合は、その後に実行される特別遊技の開始時（大当り開始デモ）から「4R条件付き特定大当り」であることを報知する）。

【0527】

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

【0528】

なお、三列の装飾図柄のうち、左列および右列の装飾図柄がリーチ目で停止する場合には、このリーチ目の種類（左列および右列の装飾図柄の種類）に応じて、大当り期待度が異なる。例として、「2」、「4」、「6」のリーチ目よりも、「1」、「5」のリーチ目の方が大当り期待度は高く、「1」、「5」のリーチ目よりも、「3」のリーチ目の方が大当り期待度は高く、「3」のリーチ目よりも、「7」のリーチ目（「7テンパイ」と呼称する）の方が大当り期待度は高くなる。つまり、三列の装飾図柄のうち二つが揃いあと

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

10

【0529】

＜大当たり中演出＞

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

【0530】

＜ラウンド演出＞

20

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

【0531】

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

30

40

【0532】

＜大当たり開始デモ演出＞

続いて、大当たり開始デモ演出パターンについて説明する。図77は、大当たり開始デモ演出パターンテーブルを示す模式図である。大当たり開始デモ演出パターンテーブルには、大当

50

り種別（図柄群の種類）と、大当り開始デモ演出パターンとの対応関係が設定されている。本実施例では、大当り開始デモ演出パターンテーブルを参照して、複数種の大当り開始デモ演出パターンの中から、大当り種別（図柄群の種類）に対応する1の大当り開始デモ演出パターンが決定される。

【0533】

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

10

【0534】

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

【0535】

大当り種別が「4R条件付き通常大当り（図柄群B）」である場合は、大当り開始デモ演出パターンとして「喜ボーナス開始」が選択される。この「喜ボーナス開始」は、「喜ボーナス」に基づくラウンド遊技が開始されることを示唆する大当り開始デモ演出パターンであり、実行時間として「12秒」が設定されている。

20

【0536】

大当り種別が「10R条件付き特定大当り1（図柄群C）」又は「10R条件付き特定大当り2（図柄群D）」である場合は、大当り開始デモ演出パターンとして「超寿ボーナス」が選択される。「超寿ボーナス開始」は、「超寿ボーナス」に基づくラウンド遊技が開始されることを示唆する大当り開始デモ演出パターンであり、実行時間として「64.5秒」が設定されている。

【0537】

大当り種別が「10R条件付き特定大当り3（図柄群E）」又は「7R条件付き特定大当り（図柄群F）」である場合は、大当り開始デモ演出パターンとして「寿ボーナス開始」が選択される。「寿ボーナス開始」は、「寿ボーナス」に基づくラウンド遊技が開始されることを示唆する大当り開始デモ演出パターンであり、実行時間として「52.5秒」が設定されている。

30

【0538】

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

【0539】

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

40

【0540】

50

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

【0541】

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

【0542】

＜大当たり終了デモ演出＞

続いて、大当たり終了デモ演出パターンについて説明する。図79は、大当たり終了デモ演出パターンテーブルを示す模式図である。大当たり終了デモ演出パターンテーブルには、大当たり種別（図柄群の種類）と、大当たり当選時の遊技状態と、大当たり遊技の実行中における特定領域548への遊技球の入球の有無（V入賞の有無）と、大当たり終了デモ演出パターンとの対応関係が設定されている。本実施例では、大当たり終了デモ演出パターンテーブルを参照して、複数種の大当たり開始デモ演出パターンの中から、大当たり種別（図柄群の種類）と、大当たり当選時の遊技状態と、大当たり遊技の実行中における特定領域548への遊技球の入球の有無とに対応する1の大当たり終了デモ演出パターンが決定される。

【0543】

大当たり終了デモ演出パターンテーブルには、5種類の大当たり終了デモ演出パターンとして、「チャンス突入A」、「チャンス突入B」、「ラッシュ突入A」、「ラッシュ突入B」、「ラッシュ継続」が設定されている。また、大当たり終了デモ演出パターンテーブルには、各大当たり終了デモ演出パターンに対応する大当たり終了デモ演出の実行時間が格納されている。なお、大当たり終了デモ演出の実行時間（大当たり終了デモ時間）とは、最終回のラウンド遊技の実行終了から特別遊技の実行終了までの間に設定される時間である。ここで、最終回のラウンド遊技の実行終了時とは、最終回のラウンド遊技が終了した後（大入賞口54の閉鎖動作が開始された後）であって、その最終回のラウンド遊技の後に設定されるインターバル時間（終了デモ待ち時間）が経過したときである。つまり、大当たり終了デモ演出の実行時間（大当たり終了デモ時間）は、最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル時間が経過したときから計時される実行時間である。なお、インターバル時間とは、前述したとおり、各ラウンド遊技の間、又は、最終回のラウンド遊技と大当たり終了デモとの間に設定される待機時間（大入賞口閉鎖時間）である。本実施形態では、インターバル時間（ラウンド遊技待ち時間、大当たり終了デモ待ち時間）として、例えば2秒が設定されている。なお、各ラウンド遊技の間に設定されるインターバル時間（ラウンド遊技待ち時間）と、最終回のラウンド遊技と大当たり終了デモとの間に設定されるインターバル時間（大当たり終了デモ待ち時間）とを異なる時間に設定してもよい。

【0544】

（V入賞時）

まず、大当たり遊技中に遊技球を特定領域548に入球させることができた場合には、その大当たり種別（図柄群の種類）に依存することなく、大当たり当選時の遊技状態に応じた大当

り終了デモ演出パターンが設定される。具体的には、大当たり当選時の遊技状態が通常遊技状態であれば「ラッシュ突入A」が設定され、大当たり当選時の遊技状態が時短遊技状態であれば「ラッシュ突入B」が設定され、大当たり当選時の遊技状態が確変遊技状態であれば「ラッシュ継続」が設定される。「ラッシュ突入A」は、通常モード（通常遊技状態）の大当たりを契機として大当たり遊技の終了後にラッシュモードに突入することを示唆する演出であり、実行時間として「8秒」が設定されている。「ラッシュ突入B」は、チャンスモード（時短遊技状態）の大当たりを契機として大当たり遊技の終了後にラッシュモードに突入することを示唆する演出であり、実行時間として「9秒」が設定されている。「ラッシュ継続」は、ラッシュモード（確変遊技状態）の大当たりを契機として大当たり遊技の終了後に再びラッシュモードに移行することを示唆する演出であり、実行時間として「10秒」が設定されている。なお、「ラッシュ突入A」および「ラッシュ突入B」は、ラッシュモードに突入することを示唆するラッシュ突入画面が表示される点で共通するが、「ラッシュ突入A」は、プリペイドカードの取り忘れや盗難を防止すべく、その注意を喚起するためのプリペイドカード注意喚起表示がラッシュモード突入画面に重畳したかたちで表示される点で相違する。そのため、「ラッシュ突入A」の実行時間は、「ラッシュ突入B」の実行時間よりも、相対的に長時間に設定されている。なお、「ラッシュ継続」においても、プリペイドカード注意喚起表示は表示されない。変形例としては、「ラッシュ突入A」だけでなく「ラッシュ突入B」でもプリペイドカード注意喚起表示を表示してもよいが、その場合でも「ラッシュ継続」においてはプリペイドカード注意喚起表示を表示しないよう構成することが好適である。

【0545】

（非V入賞時）

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

【0546】

〔各種の演出〕

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

【0547】

＜大当たり種別決定演出＞

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

【0548】

大当たり種別決定演出にて再抽選の対象となる第2特別図柄の大当たり種別は、10R大当たり（10R条件付き特定大当たり1～3）と、7R大当たり（7R条件付き特定大当たり）と、3

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

10

【0549】

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

【0550】

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

20

【0551】

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

30

【0552】

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

40

【0553】

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

【0554】

本実施形態では、大当り種別決定演出の演出ルートとして複数種の演出ルート1～4が設

50

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

【0555】

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

10

20

30

40

50

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

【0556】

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

10

20

30

40

50

【0557】

＜第1報酬獲得演出＞

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

10

【0558】

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

【0559】

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

20

【0560】

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

30

40

【0561】

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

50

演出をガセの情報として提示する場合（後述の失敗報知演出を行う場合）には、変動演出パターン（サブ変動パターン）のシナリオに規定されていない高期待度演出を報酬として提示してもよい（遊技結果と演出結果との間に齟齬が生じない）。

【0562】

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

【0563】

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

【0564】

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

【0565】

さらに、擬似変動表示の実行中に第1報酬獲得演出が行われる場合には、擬似1変動表示又は擬似2変動表示の実行中よりも擬似3変動表示の実行中の方が、第1報酬獲得演出が実行され易くなっている。このとき、実行タイミングが擬似1変動表示又は擬似2変動表示の実行中となる場合に報酬として提示される特定高期待度演出の種類数の傾向と、実行タ

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

10

【0566】

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

20

【0567】

なお、第1報酬獲得演出は、選択されたサブ変動パターン（変動演出パターン）のシナリオに応じて、それまでの弱い展開を強い展開へと覆す演出として発生する場合と、それまでの強い展開を更に強い展開へと発展させる演出として発生する場合とがある。例えば、擬似2変動表示中に第1報酬獲得演出が実行されるサブ変動パターン（変動演出パターン）として、複数種のサブ変動パターンP1、P2を有する場合を考える。このとき、いずれのサブ変動パターンP1、P2についても、擬似2変動表示の実行中に第1報酬獲得演出が行われ、その報酬として同一の特定高期待度演出（例えば金保留変化演出）を獲得できるものとする。例えば、サブ変動パターンP1では、当該変動表示の序盤は大当り期待度が低そうな展開である弱い展開（例えば、特定高期待度演出と同じ演出傾向（演出種別）の演出の1つであるが赤保留変化演出や金保留変化演出よりは低期待度の青保留変化演出が行われる展開や、特定高期待度演出とは異なる演出傾向（演出種別）の演出であるコメント予告演出の中でも低期待度の青色コメント予告演出が行われる展開）となるが、第1報酬獲得演出が実行されて大当り期待度の高い特定高期待度演出（例えば金保留変化演出）を獲得することで、一気に大当り期待度が高そうな展開である強い展開へと逆転するシナリオとなる。一方、サブ変動パターンP2では、当該変動表示の序盤から強い展開（例えば、特定高期待度演出と同じ演出傾向（演出種別）の演出の1つであり青保留変化演出よりも高期待度の赤保留変化演出が行われる展開や、特定高期待度演出とは異なる演出傾向（演出種別）の演出であるコメント予告演出の中でも高期待度の赤色コメント予告演出が行われる展開）となり、第1報酬獲得演出が実行されて大当り期待度の高い特定高期待度演出（例えば金保留変化演出）を獲得することで、さらに強い展開へと発展するシナリオとなる。ここで、第1報酬獲得演出は、本来的には、それまでの弱い展開を強い展開へと覆す意外性のある演出となることを意図して設計されている。一方で、その王道的な演出を固守し過ぎると、強い展開で第1報酬獲得演出を行うことができず、あるいは、強い展開で第1報酬獲得演出を行う場合には全てガセの演出としなければならない、その後の展開が遊技者に先バレするおそれがあるという問題が生じる。そのため、弱い展開を覆す

30

40

50

王道的な演出パターン（例えば、前述したように、保留変化演出などの同じ演出傾向（演出種別）の演出を成り上げるパターン、又は、特定高期待度演出とは異なる演出傾向（演出種別）の低期待度の演出を先に実行したうえで特定高期待度演出を実行するパターン）の他に、強い展開からさらに強い展開へと発展する演出パターン（例えば、前述したように、保留変化演出などの同じ演出傾向（演出種別）の演出を成り上げるパターン、又は、特定高期待度演出とは異なる演出傾向（演出種別）の低期待度の演出を先に実行したうえで特定高期待度演出を実行するパターン）も用意して、それまでの演出展開を問わず、その時点で遊技者にとって熱いと感じる報酬を勝ち取ることのできる仕様としている。つまり、サブ変動パターンP1のみならず、サブ変動パターンP2を設けることで、サブ変動パターンP1，P2のいずれが選択されたか応じて、強い展開へと発展させる場合の演出の傾向を異ならせるよう構成している（例えば、メイン変動パターンPH1-14が選択されて且つ第1報酬獲得演出を実行すると決定された場合に、サブ変動パターンP1とサブ変動パターンP2が選択される割合を3：1にすれば、弱い展開を覆す王道的な演出パターンにて擬似連3回とSPリーチA～Cの演出を実行するパターンを75%、強い展開からさらに強い展開へと発展する演出パターンにて擬似連3回とSPリーチA～Cの演出を実行するパターンを25%とすることができ、擬似連3回とSPリーチA～Cと第1報酬獲得演出が実行される演出パターンの4回に1回は、強い展開からさらに強い展開へと発展する演出パターンとすることができる）。

10

【0568】

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

20

【0569】

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

30

【0570】

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

【0571】

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

40

【0572】

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

【0573】

50

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

10

【0574】

また、成功報知演出が行われた後の遊技展開は、図81に示すように、この第1報酬獲得演出が行われた実行タイミングに応じて異なるようになっている。まず、第1報酬獲得演出の実行タイミングが擬似変動前半であった場合には、成功報知演出の終了後に、装飾図柄がテンパイする（装飾図柄がリーチ状態となる）、又は、擬似連継続演出が実行されることになる。擬似連継続演出とは、例えば擬似連図柄（NEXT図柄）を仮停止表示させて、擬似変動が継続すること（次の擬似変動が行われること）を示唆する演出である。また、第1報酬獲得演出に実行タイミングが擬似変動後半であった場合には、成功報知演出の終了後に、次の擬似変動が開始されるときに擬似変動開始時演出、又は、キャラリーチ発展演出が実行されることになる。キャラリーチ発展演出は、ノーマルリーチ後に移行して、キャラクタリーチ（SPリーチA）に発展することを報知する演出である。また、第1報酬獲得演出の実行タイミングがSPリーチAであった場合には、成功報知演出の終了後に、キャラリーチ継続演出が実行されることになる。キャラリーチ継続演出は、キャラクタリーチ（SPリーチA）が継続することを報知する演出である。

20

【0575】

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

30

【0576】

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

40

【0577】

<第2報酬獲得演出>

次に、第2報酬獲得演出について説明する。図83は、第2報酬獲得演出の流れを示す模式図である。第2報酬獲得演出は、当該変動表示の実行中に遊技者に対して付与される報

50

酬として特定の予告演出が発生することを事前に報知する演出である。この第2報酬獲得演出は、遊技状態が通常遊技状態（低確率低ベース状態）である場合の変動表示において実行可能であり、当該変動表示の開始時からいきなり突入するようになっている。以下、第2報酬獲得演出において報酬の対象となる特定の予告演出を「特定予告演出」とも呼称する。

【0578】

第2報酬獲得演出は、前述した複数種の変動パターンのうち、擬似連3回の変動パターンに対応する変動表示にて実行される。つまり、本実施形態では、特別図柄の変動パターンとして、擬似連3回の変動パターンが選択された場合にのみ、予告抽選処理で第2報酬獲得演出の実行可否が決定される。このとき、第2報酬獲得演出は、3回の擬似変動表示のうち、擬似1変動表示の開始時から擬似2変動表示の終了時までの時間尺を利用して実行される。すなわち、擬似1変動表示の開始時に第2報酬獲得演出が開始され、擬似2変動表示の終了時に第2報酬獲得演出が終了する。但し、第2報酬獲得演出は、擬似1変動～擬似2変動までの時間尺を利用しているというだけで、その期間中は装飾図柄の擬似変動（擬似1変動～擬似2変動）は実際には行われず、装飾図柄は画面の端の方で小図柄として変動表示される。そして、第2報酬獲得演出が終了した後に（擬似1変動～擬似2変動までの時間尺が経過した後に）、擬似3変動（残余の擬似連演出）が開始されるようになっている。つまり、擬似連3回の変動パターンが選択されたとしても、この第2報酬獲得演出が行われる場合には、実際に擬似連演出として行われるのは擬似3変動のみであり、擬似1変動～擬似2変動までの期間は第2報酬獲得演出の時間尺としてのみ利用されるものとなる。なお、第2報酬獲得演出が終了した後、擬似3変動表示が開始された場合には、この擬似3変動表示において当該擬似連回数（擬似連の実行回数）を報知する画像（例えば「×3」）を表示する擬似連回数報知演出が実行される。ここで、第2報酬獲得演出を実行せずに擬似3変動表示を行う場合、擬似1変動表示では当該擬似連回数（擬似連の実行回数）を報知する画像を表示する擬似連回数報知演出が実行されず、擬似2変動表示においては当該擬似連回数（擬似連の実行回数）を報知する画像（例えば「×2」）を表示する擬似連回数報知演出が実行され、擬似3変動表示においても当該擬似連回数（擬似連の実行回数）を報知する画像（例えば「×3」）を表示する擬似連回数報知演出が実行される。

【0579】

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

【0580】

ここで、報酬の対象となる特定予告演出の内容を順に説明する。なお、特定予告演出の一部は、前述の特定高期待度演出の一部と重複しているが、理解を容易にするため、再度説明しておく。青保留変化演出は、変動中画像（変動中画像表示領域720に表示された変動中画像）の表示態様が青色に変化する演出である。緑保留変化演出は、変動中画像の表示態様が緑色に変化する演出である。赤保留変化演出は、変動中画像の表示態様が赤色に変化する演出である。金保留変化演出は、変動中画像の表示態様が金色に変化する演出である。虹保留変化演出は、変動中画像の表示態様が虹色に変化する演出である。本実施例では、青保留変化演出<緑保留変化演出<赤保留変化演出<金保留変化演出<虹保留変化演出の順に、大当り期待度が1段階ずつ高くなる。なお、虹保留変化演出は、大当り確定

のプレミア演出である。緑枠予告演出は、緑枠（緑色の枠）で囲まれた画像をカットインする演出である。赤枠予告演出は、赤枠（赤色の枠）で囲まれた画像をカットインする演出である。金枠予告演出は、金枠（金色の枠）で囲まれた画像をカットインする演出である。本実施例では、緑枠予告演出＜赤枠予告演出＜金枠予告演出の順に、大当り期待度が1段階ずつ高くなる。タイマ予告演出は、当該変動表示において所定の予告演出（高期待度演出であり、例えば、SPリーチC、次回予告演出など）が開始されるまでの残り時間をカウントダウンする演出である。ルーレット予告演出は、ルーレットを模した画像を回転表示させて、該ルーレットの停止位置に応じて、複数の選択肢の中からいずれかを演出結果として導出する（その後の遊技の展開を示唆又は報知する）演出である（例えば、「SPリーチC」・「次回予告演出」・「麒麟演出」の選択肢を表示していずれかを選択し、その後選択された演出が実行されるよう構成する演出である）。各パーツチャージ演出は、前述したとおり、パーツを7個全て取得することで高期待度リーチに発展することが確定する演出である。パーツチャージ×2は、全パーツのうちの2個のパーツを取得する演出である。パーツチャージ×4は、全パーツのうちの4個のパーツを取得する演出である。パーツチャージMAXは、全パーツ（7個のパーツ）を取得する演出である。そのため、パーツチャージMAXが実行されると、全てのパーツが一度に集まるため、高期待度リーチに発展することが確定するが、パーツチャージ×2およびパーツチャージ×4が実行されても、他のパーツチャージ演出にて残りのパーツを取得しないと、高期待度リーチに発展することが確定しない。緑ロゴ予告演出は、ロゴ役物が緑色に発光する演出である。赤ロゴ予告演出は、ロゴ役物が赤色に発光する演出である。金ロゴ予告演出は、ロゴ役物が金色に発光する演出である。本実施例では、緑ロゴ予告演出＜赤ロゴ予告演出＜金ロゴ予告演出の順に、大当り期待度が1段階ずつ高くなる。当り確定予告演出は、大当り確定を事前に報知するいわゆる一発告知をなすプレミア演出である。なお、第2報酬獲得演出は、前述したとおり、擬似連3回の変動表示において、擬似1変動表示～擬似2変動表示までの時間尺を使用して行われる演出であるため、これから擬似連が発生する（擬似変動表示が行われる）ことを示唆する予告演出は報酬の対象とはなり得ない。

【0581】

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

【0582】

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

【0583】

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

【0584】

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

【0585】

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

【0586】

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

【0587】

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

【0588】

図85は、報酬組み合わせパターンテーブルを示す模式図である。報酬組み合わせパターンテーブルには、合計42通りの報酬組み合わせパターンが規定されている。報酬組み合わせパターンは、計18個の報酬の中から選出した5個の報酬（1個目から5個目までの報酬）の組み合わせ態様を定めた演出パターンである。つまり、この報酬組み合わせパターンには、1個目の報酬、2個目の報酬、3個目の報酬、4個目の報酬、5個目の報酬が規定されている。なお、図中の縦の欄には、報酬組み合わせパターン番号を示し、図中の横の欄には、左から順に1個目の報酬（特定予告演出）、2個目の報酬（特定予告演出）、3個目の報酬（特定予告演出）、4個目の報酬（特定予告演出）、5個目の報酬（特定予告演出）を示す。例えば、報酬組み合わせパターン1には、1個目の報酬として「青保留変化演出」、2個目の報酬として「パーツチャージMAX」、3個目の報酬として「赤枠予告演出」、4個目の報酬として「緑保留変化演出」、5個目の報酬として「赤ロゴ予告演出」が設定されている。

【0589】

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

【0590】

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

【0591】

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

【0592】

また、図中には、前述の通常宝箱と特別宝箱とを区別するために、特別宝箱から出現する報酬には星印「☆」を付しており、通常宝箱から出現する報酬には星印「☆」を付していない。各報酬組み合わせパターンに割り当てられた5個の宝箱のうち、少なくとも1個の宝箱は特別宝箱であり、残りの宝箱は通常宝箱である。なお、本実施形態の変形例として、特別宝箱の出現する個数が所定個数以上となった場合に、所定期待度以上の特定予告演出の出現が確定する仕様としてもよい。例えば、特別宝箱が2個以上となると、金色の表示態様となる特定予告演出が1個出現することが確定し、特別宝箱が3個以上となると、金色の表示態様となる特定予告演出が3個以上出現することが確定し、特別宝箱が5個になると、報酬の内容に関わらず大当たり確定となることで、特別宝箱の出現する個数に応じて、間接的に大当たり期待度を示唆又は報知するように構成してもよい。

【0593】

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

【0594】

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

【0595】

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

【0596】

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

【0597】

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

【0598】

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

10

20

30

40

50

アイコン)に、今回出現した特定予告演出(金保留変化演出)に対応する報酬アイコン(ランクの高いアイコン)が重なることで、その報酬アイコンが上書き表示される。

【0599】

図中(F)に示すように、5個目の宝箱が開封されると、「金ロゴ」という文字が表示された報酬アイコンが出現して、5個目の報酬として金ロゴ予告演出を獲得したことが報知される。画面上の複数の報酬アイコンは、各報酬アイコンに対応する特定予告演出が発生するまでの間、ストックされた状態で表示される。それにより、遊技者はこれから実行される特定予告演出の種類を認識することができる。そして、特定予告演出が実行される毎に、それに対応する報酬アイコンが1個ずつ消去される(当該変動表示の終了時には全ての報酬アイコンが消去される)。なお、第2報酬獲得演出を実行する際は、上述したとおり、装飾図柄を小図柄として表示する(つまり、表示サイズを変更して表示する)よう構成しているが、装飾図柄を非表示としてもよく、その場合、常に表示(変動表示および停止表示)される常駐図柄を設けてもよい。この常駐図柄は、画面上の左上に小さく表示され、特別図柄が変動している最中は変動表示を行い、特別図柄が停止している最中は停止表示を行うものであり、装飾図柄と同じく、3つの図柄が変動表示および停止表示するものである。この常駐図柄を設けることで、装飾図柄を小さくしたい又は非表示としたいような状況(例えば、第2報酬獲得演出を実行する場合、SPリーチを実行する場合、キャラクタ役物による演出を行って画面の中央が隠れる場合など)であっても、変動中であること(換言すれば、当否結果が確定していないこと)を報知することができる。つまり、この常駐図柄は、表示担保用の(装飾図柄の表示状態を補償するための)図柄であると言える。なお、この常駐図柄が変動表示する場合、特別図柄の変動開始から停止表示を行うまで、常に変動表示を継続することが好適である、つまり、装飾図柄が途中で仮停止を行う場合(例えば疑似連演出を実行するに際し、「NEXT」などの文字を表示する特殊な装飾図柄を仮停止する場合)であっても常駐図柄は途中で仮停止を行うことがないように構成することが好適であり(そのため、常駐図柄については、「NEXT」などの文字を表示する特殊な図柄を設けてない)、更に、はずれ変動である場合は大当たりであるとの誤認を防ぐよう、大当たり変動である場合は事前に大当たりであることを察知されないよう、はずれ変動であっても大当たり変動であっても、遊技者に対してはずれを示す図柄組み合わせを維持した状態で変動表示する(例えば、「1・2・3」→「2・3・4」→「3・4・5」→「4・5・6」→「5・6・7」→「6・7・1」→「7・1・2」→「1・2・3」→・・・のように変動表示する)ことが好適である。これ以外にも、常駐図柄については、以下のような特徴を有することで、装飾図柄と明確に役割を差別化することができる。

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

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

(3) 装飾図柄の表示態様は第1演出モード(例えば、通常モード、もしくは通常モードにおけるステージA)であるか第2演出モード(例えば、ラッシュモード、もしくは通常モードにおけるステージB)であるかに応じて異なる表示態様にすることで、演出モードに応じて装飾図柄での演出の多様性を実現できる。例えば、第1演出モードでは数字の装

10

20

30

40

50

飾図柄のみで装飾図柄が構成され（「1」、「2」、・・・、「7」といった装飾図柄）、第2演出モードでは数字の装飾図柄と味方キャラクタの装飾図柄とを組み合わせで装飾図柄が構成される（「1」+「キャラクタa」、「2」+「キャラクタb」、・・・、「7」+「キャラクタg」といった装飾図柄）。一方で、常駐図柄は装飾図柄の表示状態を補償する役割さえ果たせば良いので、第1演出モードであるか第2演出モードであるかにかかわらず、同一の表示態様のみ、例えば数字の装飾図柄のみで常駐図柄を構成し余計な開発設計を行わずに済ませることが好適である。

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

10

（5）装飾図柄は変動状況（例えば、変動開始時点なのか、変動途中なのか、変動終了間際なのか、など）に応じて変動速度が低速、中速、高速、超高速などに可変することで、装飾図柄の演出に多様性を持たせることができる。一方で、常駐図柄は装飾図柄の表示状態を補償する役割さえ果たせば良いので、常駐図柄の変動速度は可変しない、もしくは可変する段階を少なくする（例えば、低速と高速のみにする）ことで余計な開発設計を行わずに済ませることが好適である。また、変動方向についても、装飾図柄は、上から下への変動のみならず下から上への変動を可能とする（複数方向の変動を可能とする）一方で、常駐図柄は、上から下への変動のみとすることが好適である。

20

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

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

30

40

（8）特別遊技中においては、装飾図柄は組み合わせ表示ではなく、1つのみの表示としてよい。例えば、「7・7・7」が確定停止したうえで特別遊技が実行された場合は、特別遊技中には「7」が表示され、「2・2・2」が確定停止したうえで特別遊技が実行された場合は、特別遊技中には「2」が表示される。これにより、どの装飾図柄で大当たりしたかを特別遊技中に認識することができる。変形例として、有利度が高い大当たりに対応し

50

た装飾図柄（例えば、7 R 以上の大当たりまたは10 R の大当たりであることを示す「3・3・3」、「5・5・5」、「7・7・7」など）のみ、特別遊技中に表示してもよい。このように特別遊技中に表示される1つの装飾図柄を表示する表示領域は、特別遊技中の他の表示領域であるラウンド表示領域、右打ち表示領域、賞球獲得表示領域、累積賞球数表示領域とは重複しない、つまり重畳表示しないよう構成することが望ましい（但し、強調表示とは重畳表示してもよく、その場合、強調表示の方が表示優先度は高い）。また、常駐図柄については、特別遊技中には非表示とすることが好適であるが（特別遊技中は変動表示が行われなため）、特別遊技中に表示してもよく、そのように構成する場合、特別遊技中の他の表示領域であるラウンド表示領域、右打ち表示領域、賞球獲得表示領域、累積賞球数表示領域とは重複しない、つまり重畳表示しないよう構成することが望ましく、強調表示とも重畳表示しないことが望ましい。

10

（9）装飾図柄においては、変動（例えば、上から下への移動）を行う以外にも、変動開始時、仮停止直後、リーチ成立後、仮停止中などにおいては、所定の動作を伴った表示を行ってもよい（それぞれの状況における動作を、変動開始時動作、仮停止時動作、リーチ成立時動作、揺れ動作と称してもよい）。例えば、非リーチとなる場合（確定停止時において、装飾図柄および常駐図柄が「6・2・4」と表示される場合）、変動開始時は、装飾図柄における左図柄、中図柄、右図柄の全てが拡大するような動作を行ったうえで変動を開始し、その後、左図柄が仮停止する際に、跳ねるような動作を行ったうえで「6」が仮停止してから揺れ動作を継続し、その後、右図柄が仮停止する際に、跳ねるような動作を行ったうえで「4」が仮停止してから揺れ動作を継続し、その後、中図柄が仮停止する際に、跳ねるような動作を行ったうえで「2」が仮停止し揺れ動作を少しだけ行い、その後、確定停止タイミングにて、左図柄、中図柄、右図柄の全ての動作を終了させる。この場合においては、常駐図柄は、各動作を一切行わない。また、ノーマルリーチとなる場合（確定停止時において、装飾図柄および常駐図柄が「2・1・2」と表示される場合）、変動開始時は、装飾図柄における左図柄、中図柄、右図柄の全てが拡大するような動作を行ったうえで変動を開始し、その後、左図柄が仮停止する際に、跳ねるような動作を行ったうえで「2」が仮停止してから揺れ動作を継続し、その後、右図柄が仮停止する際に、跳ねるような動作を行ったうえで「2」が仮停止してから揺れ動作を継続し、その後、リーチであることを報知するために左図柄と右図柄が回転動作を行ったうえで再度揺れ動作を継続し、その後、中図柄が仮停止する際に、跳ねるような動作を行ったうえで「1」が仮停止し揺れ動作を少しだけ行い、その後、確定停止タイミングにて、左図柄、中図柄、右図柄の全ての動作を終了させる（中図柄は回転動作を行わない）。この場合においては、常駐図柄は、各動作を一切行わない。また、SPリーチとなる場合（確定停止時において、装飾図柄および常駐図柄が「2・3・2」と表示される場合）、変動開始時は、装飾図柄における左図柄、中図柄、右図柄の全てが拡大するような動作を行ったうえで変動を開始し、その後、左図柄が仮停止する際に、跳ねるような動作を行ったうえで「2」が仮停止してから揺れ動作を継続し、その後、右図柄が仮停止する際に、跳ねるような動作を行ったうえで「2」が仮停止してから揺れ動作を継続し、その後、リーチであることを報知するために左図柄と右図柄が回転動作を行ったうえで再度揺れ動作を継続し、その後、左図柄と右図柄とが揺れ動作を行っている最中に中図柄が変動し（この際、中図柄が拡大した状態で上から下へ変動しており、それまでは重複していなかったまたは重複割合が少なかった左右の図柄に対して、重複しているまたは重複割合が高くなっている）、その後、SPリーチ演出を実行するために通常背景からリーチ背景へと移行し、はずれの結果であることがSPリーチ演出にて報知されるとリーチ背景から通常背景へと移行し、移行後、左図柄、中図柄、右図柄が所定時間揺れ動作を継続し、その後、確定停止タイミングにて、左図柄、中図柄、右図柄の全ての動作を終了させる（中図柄は跳ねる動作も回転動作も行わない）。この場合においては、常駐図柄は、各動作を一切行わない。このように構成することで、装飾図柄の演出に多様性を持たせることができる一方で、常駐図柄は装飾図柄の表示状態を補償する役割さえ果たせば良いので、常駐図柄については、特に動作を行わないよう構成し、余計な開発設計を行わずに済ませることが好適である。また、変

20

30

40

50

動停止してから待機デモ演出が表示されるまでの間であっても、変動停止してから所定時間経過後（例えば、10秒後）には装飾図柄が揺れ動作を行ってもよいが、この状況においても、常駐図柄は一切動作を行わないことが好適である。このように構成することで、遊技待機中（図柄停止中）であっても、遊技意欲をかきたてることができるとともに、常駐図柄は揺れ動作を行わないことで、遊技待機中であることの報知を担保できる。その他、待機デモ演出が表示された場合、装飾図柄は非表示となるが、常駐図柄は表示が継続されることが好適である。こうすることで、待機デモ演出画面の表示を強調しつつも、どのような図柄が停止しているかの表示を担保することができる。但し、待機デモ演出中であれば、遊技が行われていないため、常駐図柄についても非表示としてもよい。また、装飾図柄の中でも特定の図柄（例えば、中図柄の「7」）については、その他図柄と比べて、所定の動作を行わないまたは行う確率が低くなるよう構成してもよい。この所定の動作は、例えば前述した仮停止時動作（跳ねるような動作）であってよい（特に、リーチ成立後の中図柄の「7」について）。このように構成することで、特定の図柄における動作の希少性を高めることができる。

【0600】

＜特殊ボタン演出＞

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

【0601】

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

【0602】

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

【0603】

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

【0604】

操作結果報知演出は、演出ボタン15が1回操作（単発操作）される毎に行われる演出で

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

【0605】

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

【0606】

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

【0607】

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

【0608】

（大当り時の実行率）

まず、当否判定の結果が「大当り」に該当する場合には、演出ボタン15の操作可能回数に応じて設定された実行率（図中の実行率）に基づき、当り確定演出の実行可否が決定される。具体的には、操作可能回数が5～9回の場合は「1／操作可能回数」の実行率、操作可能回数が10～15回の場合は「1／（操作可能回数－2）」の実行率、操作可能回数が16～19回の場合は「1／（操作可能回数－4）」の実行率、操作可能回数が20

10

20

30

40

50

～25回の場合は「 $1 / (\text{操作可能回数} - 6)$ 」の実行率で、当り確定演出が実行される。なお、操作可能回数が100回の場合は「 $\text{操作可能回数} / \text{操作可能回数}$ 」の実行率（ $100 / 100$ の実行率）、すなわち100%の確率で当り確定演出が実行される。この当り確定演出の実行率は、操作可能回数分の各操作に対して同一の確率に設定されている。例えば、操作可能回数が5回である場合には、この5回分の各操作に対して、「 $1 / 5$ （ $= 1 / \text{操作可能回数}$ ）」の実行率で当り確定演出が実行可能となる。また、操作可能回数が100回（「特別回数」とも呼称する）である場合には、この100回分の各操作に対して、「100%」の確率で当り確定演出が実行される（つまり、最初の操作で必ず当り確定演出が実行される）。

【0609】

（はずれ時の実行率）

一方、当否判定の結果が「はずれ」に該当する場合には、演出ボタン15の操作可能回数に依存することなく、当り確定演出の実行率は「0」に設定されている。つまり、当該変動表示がはずれとなる場合は、操作結果報知演出として、当り確定演出が実行されることはなく、失敗報知演出のみが実行される。その理由としては、当該変動表示がはずれとなる場合に、当り確定演出が発生してしまうと、当否判定の結果と特殊ボタン演出の演出結果との間に齟齬が生じるからである。そのため、当該変動表示がはずれに該当する場合には、当り確定演出の実行率が100%となる「100回」という操作可能回数（特別回数）が選択されることはない。

【0610】

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

【0611】

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

【0612】

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

10

20

30

40

50

なるよう構成してもよい。

【0613】

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

10

【0614】

続いて、特殊ボタン演出の特徴的作用について説明する。以下において「演出ボタン15の操作が可能」又は「演出ボタン15の操作が有効」とは、演出ボタン15が操作された場合に、演出制御基板200により演出ボタン15の操作が有効に受け付けられて、その有効な操作に基づき所定の処理が行われることを意味する。なお、所定の処理とは、操作結果報知演出の処理（演出ボタン15の操作を契機として成功報知演出又は失敗報知演出を行うなどの処理）が該当する。

【0615】

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

20

【0616】

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

30

40

【0617】

前述の特殊ボタン演出では、当該変動表示が大当りの変動表示である場合に、演出ボタン15の各回の操作に対して当り確定演出の実行可否が所定の抽選にてランダムに決定されていたが、この構成に限定されるものではなく、演出ボタン15の操作可能回数ごとに一又は複数種の演出パターンを有し、その演出パターンのシナリオに当り確定演出の実行可否が予め定められていてもよい。例えば、演出ボタン15の操作可能回数が所定回数（例えば10回）となる演出パターンとして、演出ボタン15の操作回数が操作可能回数（上限回数）に達するまで、演出ボタン15の操作が可能となる演出パターンAと、演出ボタン15の操作回数が操作可能回数（上限回数）に達する以前に、演出ボタン15の操作が不能となる演出パターンBとを有する。ここで、演出パターンAは、演出ボタン15の操

50

作回数が操作可能回数に達するまで、演出ボタン１５の操作が可能となるため、操作可能回数に達する以前（上限回数の１回前まで）に当り確定演出が実行されない演出パターンとなる。そのため、演出パターンＡには、最終回の操作にて当り確定演出が実行される演出パターンＡ１と、最終回の操作でも当り確定演出が実行されない演出パターンＡ２とに分かれる。一方、演出パターンＢは、演出ボタン１５の操作回数が操作可能回数に達する以前に、演出ボタン１５の操作が不能となるため、操作可能回数に達する以前（上限回数の１回前まで）に当り確定演出が行われることが定められた演出パターンとなる。更なる変形例としては、大当りである場合は、操作可能回数を決定するだけでなく、その操作可能回数の何回目で当り確定演出を実行するかを予め決定してもよい。このように構成する場合、操作可能回数はあくまで見た目上の回数であり、当り確定演出が実際に実行される操作回数が実際の操作可能回数となり、その一方で、大当りである場合に当り確定演出を実行しないと決定した場合は、表示される操作可能回数は見た目上の回数ではなく実際の操作回数となる（大当りである場合に当り確定演出を実行しないと決定した場合、演出ボタン１５の最終回の操作が行われることを契機として、前述したような当該変動表示にて大当りとなる期待度を示唆する最終回演出を実行するように構成してもよい）。このように構成する場合、はずれである場合であっても、演出ボタン１５の最終回の操作が行われることを契機として、前述したような当該変動表示にて大当りとなる期待度を示唆する最終回演出を実行することが好適である。

10

【０６１８】

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

20

30

【０６１９】

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

【０６２０】

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

40

【０６２１】

また、第３実施形態によれば、当該変動表示中に高期待度演出が発生することを遊技者に対する報酬として事前に提示して、この報酬を獲得できるか否かを煽ることで、この報酬（高期待度演出の発生）に対する遊技者の期待感を向上させることができるとともに、報酬を事前提示するタイミングに応じて、その報酬となる高期待度演出の傾向を異ならせて、そのタイミングで遊技者が熱いと感じる効果的な演出の発生を予告することができるため、演出の多様性とともな遊技展開と演出とのバランスを図ることができ、その結果、遊

50

技の興趣性を向上させることが可能となる。また、遊技者のボタン操作により報酬（高期待度演出）を自力で勝ち取った感覚が得られるため、その高期待度演出が発生したときの遊技者の満足感や達成感を一層高めることが可能となる。

【0622】

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

10

【0623】

また、第3実施形態によれば、当該変動表示における擬似1変動表示～擬似2変動表示までの時間尺を用いて二以上の予告演出の発生を遊技者に対する報酬として事前に報知し、その後、擬似3変動表示に移行してから事前報知した各予告演出を順に発生させることで、擬似3変動表示～リーチ発展までの展開状況に適した報酬を遊技者に対して明確に教示して、当該変動表示の中途の段階であるにも関わらず、リーチ発展の前後を勘案した総合的な大当り期待度（信頼度）を推察することができるようになるとともに、これから行われる演出の流れや筋道を遊技者が事前に把握することができるようになり、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

20

【0624】

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

【0625】

30

【第4実施形態】

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

【0626】

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

40

【0627】

<盤面構成>

第4実施形態では、図1に示すように（前述の第1実施形態と同様に）、左側領域PA1を流下する遊技球は、主として、センター飾り21の下方に配置された第1始動口51、一般入賞口61～63のいずれかに入球可能である。一方、右側領域PA2を流下する遊技球は、主として、センター飾り21の右方に配置された作動ゲート53、一般入賞口64、第2始動口52、大入賞口54のいずれかに入球可能である。なお、第4実施形態の大入賞口54は、前述の第3実施形態と同様に、遊技球の入球が特別図柄の確率変動機能の作動契機となる特定領域（確変作動領域）548を備えた、いわゆるVアタッカーとし

50

て構成されている。なお、この大入賞口54（Vアタッカー）の構成については、前述の第3実施形態において図64を用いて既に説明しているため、ここでは重複説明を省略する。一方、遊技領域PAの下端には各入賞口に入球せずに流下した遊技球を遊技盤20の裏側へ排出するアウト口29が設けられている。

【0628】

<賞球数>

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

10

【0629】

<当否判定>

第4実施形態の特別図柄の当否判定について説明する。第4実施形態の特別図柄の当否判定においては、前述の図56に示したように、特別図柄の確率変動機能が作動していない遊技状態（低確率状態）である場合は、大当りの確率が「1/320」に設定され、特別図柄の確率変動機能が作動している遊技状態（高確率状態）である場合は、大当りの確率が「1/80」に設定されている。また、第1特別図柄の当否判定では、大当りに当選しなかった場合には、一義的にはずれとなるが、第2特別図柄の当否判定においては、大当りに当選しなかった場合でも、「1/1.1」という高確率で小当りに当選する。小当りの確率は、遊技状態（低確率状態、高確率状態）に依存することなく、同じ当選確率に設定されている。

20

【0630】

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

【0631】

<大当たり種別>

30

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

【0632】

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

40

【0633】

図89（B）は、第2特別図柄大当たり図柄テーブルを模式的に示す図である。この第2特別図柄大当たり図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、図柄群、大当たり種別が対応付けられている（本例では、便宜上、停止図柄の記載を省略する）。第2特別図柄大当たり図柄テーブルには、2種類の大当たり種別（図柄群）として、10R条件付き特定大

50

当り3（図柄群D）と、10R条件付き特定大当り4（図柄群E）とが設定されている。具体的には、10R条件付き特定大当り3（図柄群D）が50%の選択率、10R条件付き特定大当り4（図柄群E）が50%の選択率で振り分けられる。

【0634】

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

【0635】

続いて、第4実施形態の大入賞口作動パターンについて説明する。図90は、第4実施形態の大入賞口作動パターンテーブルを示す模式図である。大入賞口作動パターンテーブルには、大当り種別ごとに、各ラウンドにおける大入賞口54および特定領域548の開放態様（開放パターン）が定められている。大入賞口54および特定領域548の開放態様は、該開放時間の長短に応じて、該開放時間が相対的に長時間に設定されたロング開放（長開放）と、該開放時間が相対的に短時間に設定されたショート開放（短開放）とに区別される。図中、各ラウンドにおける大入賞口54および特定領域548の開放態様として、「L」はロング開放を意味し、「S」はショート開放を意味する。大入賞口54のロング開放時間は、大入賞口54に規定カウント数（フルカウント）の遊技球を入球可能又は入球容易に設定された開放時間（例えば28秒）である。なお、この第3実施形態では、大入賞口54の開放態様として、いずれのラウンドにおいてもショート開放は設定されておらず、全てのラウンドにおいてロング開放が設定されている。但し、同一の大当り遊技中の所定のラウンド又は全てのラウンドで、大入賞口54の開放時間を例えば2秒と短くするショート開放を設けるようにして、大当り遊技のラウンド数が同一であっても、実質的に出玉の獲得できるラウンド数の異なる大当り（実質ラウンド数の異なる大当り）を有する構成を採用してもよい。一方、特定領域548のロング開放時間は、大入賞口54に入球した遊技球が特定領域548を通過可能又は通過容易に設定された開放時間（例えば28秒）である。また、特定領域548のショート開放時間は、大入賞口54に入球した遊技球が特定領域548を通過不能又は通過困難に設定された開放時間（例えば0.05秒）である。なお、大当り遊技における大入賞口54の閉鎖条件（大当り遊技の終了条件）とは、大入賞口54に規定カウント数（本実施形態では「10個」）の遊技球が入球したこと、又は、大入賞口54の開放時間が開放限度時間（本実施形態では「28秒」）に到達したことである。特定領域548の開放は、ロング開放又はショート開放いずれにおいても、大入賞口54の開放（第1ラウンドの開始）と同期する。つまり、第1ラウンドにおける大入賞口54の開放開始タイミングと同一のタイミング、又は、第1ラウンドにおける大入賞口54の開放開始タイミングから1秒経過した後のタイミングにて、特定領域548が開放する。また、これに限らず、大入賞口54への入球検知を契機に特定領域548を開放してもよく、1のラウンドにおける規定カウント数（最大入賞数）よりも少ないカウント数（例えば、規定カウント数が10カウントであれば、1カウント目）を検知することで、特定領域548を開放してもよい。このように構成する場合、条件付き特定大当りである場合は第1ラウンドにおける大入賞口54の1カウント目の検知によって特定領域548をロング開放し、条件付き通常大当りである場合は第1ラウンドにおける大入賞口54の1カウント目の検知によって特定領域548をショート開放することが好適である。

【0636】

第4実施形態では、いずれの大当り種別に該当する場合でも、その特別遊技の特定ラウンドにおいて、遊技球が特定領域548に入球するか否かに基づき、該特別遊技の終了後の

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

10

【0637】

図90に示すように、大当たり種別が第1特別図柄の「10R条件付き特定大当たり1（図柄群A）」又は「10R条件付き特定大当たり2（図柄群B）」である場合は、大当たり遊技の規定ラウンド数が10ラウンドで、全てのラウンドにおいて大入賞口54の開放態様がロング開放となる。なお、「10R条件付き特定大当たり1（図柄群A）」、「10R条件付き特定大当たり2（図柄群B）」のいずれの大当たり種別でも、特定ラウンド（第1ラウンド）において特定領域548がロング開放されるため、当該ラウンドにおいて特定領域548への遊技球の入球は可能又は容易である。

【0638】

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

20

【0639】

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

30

【0640】

なお、図示省略するが、特別図柄の当否判定の結果が「小当たり」に該当する場合は、大入賞口54を短時間（例えば1.8秒）だけ開放させるラウンド遊技を1回だけ実行する。すなわち、小当たり遊技は、1回のラウンド遊技で構成される点で、複数回のラウンド遊技で構成される大当たり遊技とは区別される。また、小当たり遊技は、特定領域548を開放させる契機とはならない特別遊技である点で、特定領域548を開放させる契機となる特別遊技である大当たり遊技とは区別される。なお、小当たり遊技における大入賞口54の閉鎖条件（小当たり遊技の終了条件）とは、大入賞口54に規定カウント数（本実施形態では「10個」）の遊技球が入球したこと、又は、大入賞口54の開放時間が開放限度時間（本実施形態では「1.8秒」）に到達したことである。ここで、変形例として、小当たり遊技であっても特定領域548を開放させるよう構成してもよいが、特定領域548に入球しても確変移行しないよう制御することが好適である。

40

【0641】

<遊技状態>

続いて、第4実施形態の遊技状態について説明する。第4実施形態では、複数種の遊技状態として、「通常遊技状態」、「時短遊技状態」、「潜確遊技状態」、「確変遊技状態」が設定されている。その遊技状態の種類として、（1）特別図柄の確率変動機能、特別図

50

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

【0642】

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

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

【0643】

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

【0644】

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

、実際には遊技球を特定領域 5 4 8 に入球させることができなかった場合には、大当たり当選時の遊技状態に依存することなく、その大当たり遊技の終了後の遊技状態として時短遊技状態が設定される。大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「0 回」、変動時間短縮回数「1 0 0 回」、電サポ回数「1 0 0 回」が設定される。

【0 6 4 5】

第 1 特別図柄の「6 R 条件付き通常大当たり」に当選した場合は、その大当たり遊技の実行中に遊技球を特定領域 5 4 8 に入球させることが実質的に不可能又は困難な状態となるため、基本的には、大当たり当選時の遊技状態に依存することなく、遊技球を特定領域 5 4 8 に入球させることができなかったことを条件に、その大当たり遊技の終了後の遊技状態として時短遊技状態が設定される。大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「0 回」、変動時間短縮回数「1 0 0 回」、電サポ回数「1 0 0 回」が設定される。なお、遊技球を特定領域 5 4 8 に入球させることが実質的に不可能又は困難な状態であったにも関わらず、実際には遊技球を特定領域 5 4 8 に入球させることができた場合は、大当たり当選時の遊技状態に依存することなく、その大当たり遊技の終了後の遊技状態として確変遊技状態が設定される。大当たり遊技の終了後に確変遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「1 3 0 回」、変動時間短縮回数「1 3 0 回」、電サポ回数「1 3 0 回」が設定される。

【0 6 4 6】

第 2 特別図柄の「1 0 R 条件付き特定大当たり 3（図柄群 D）」に当選した場合は、その大当たり遊技の実行中に遊技球を特定領域 5 4 8 に入球させることが可能又は容易な状態となるため、基本的には、大当たり当選時の遊技状態に依存することなく、遊技球を特定領域 5 4 8 に入球させることを条件に、その大当たり遊技の終了後の遊技状態として潜確遊技状態が設定される。大当たり遊技の終了後に潜確遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「1 3 0 回」、変動時間短縮回数「1 3 0 回」、電サポ回数「0 回」が設定される。なお、遊技球を特定領域 5 4 8 に入球させることが可能又は容易な状態であったにも関わらず、実際には遊技球を特定領域 5 4 8 に入球させることができなかった場合は、大当たり当選時の遊技状態に依存することなく、その大当たり遊技の終了後の遊技状態として時短遊技状態が設定される。大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「0 回」、変動時間短縮回数「1 0 0 回」、電サポ回数「1 0 0 回」が設定される。

【0 6 4 7】

第 2 特別図柄の「1 0 R 条件付き特定大当たり 4（図柄群 E）」に当選した場合は、その大当たり遊技の実行中に遊技球を特定領域 5 4 8 に入球させることが可能又は容易な状態となるため、基本的には、遊技球を特定領域 5 4 8 に入球させることを条件に、大当たり遊技の終了後の遊技状態として確変遊技状態又は潜確遊技状態が設定されることになるが、この大当たり遊技の終了後の遊技状態は、大当たり当選時の遊技状態に応じて選択的に定まる。すなわち、大当たり当選時の遊技状態が通常遊技状態、時短遊技状態又は確変遊技状態であれば、大当たり遊技の終了後の遊技状態として確変遊技状態が設定され、大当たり当選時の遊技状態が潜確遊技状態であれば、大当たり遊技の終了後の遊技状態として潜確遊技状態が設定される。大当たり遊技の終了後に確変遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「1 3 0 回」、変動時間短縮回数「1 3 0 回」、電サポ回数「1 3 0 回」が設定される。一方、大当たり遊技の終了後に潜確遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「1 3 0 回」、変動時間短縮回数「1 3 0 回」、電サポ回数「0 回」が設定される。なお、遊技球を特定領域 5 4 8 に入球させることが可能又は容易な状態であったにも関わらず、実際には遊技球を特定領域 5 4 8 に入球させることができなかった場合は、大当たり当選時の遊技状態に依存することなく、その大当たり遊技の終了後の遊技状態として時短遊技状態が設定される。大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「0 回」、変動時間短縮回数「1 0 0 回」、電サポ回数「1 0 0 回」が設定される。

【0 6 4 8】

なお、前述したとおり、大当たりの発生は遊技状態の移行契機となり得るが、小当たりの発生は遊技状態の移行契機とはならない。すなわち、特別図柄の当否判定の結果が小当たりとな

10

20

30

40

50

る場合は、遊技状態の終了条件となる最終回の変動表示（例えば、確変遊技状態又は潜確遊技状態の130回転目の変動表示、時短遊技状態の100回転目の変動表示）を除き、小当たり当選時の遊技状態がそのまま継続され、小当たり当選を契機として遊技状態は移行されない。つまり、小当たり発生前の遊技状態が通常遊技状態であれば、小当たり遊技の実行中および小当たり遊技の終了後の遊技状態も通常遊技状態となり、小当たり発生前の遊技状態が時短遊技状態であれば、小当たり遊技の実行中および小当たり遊技の終了後の遊技状態も時短遊技状態となり、小当たり発生前の遊技状態が確変遊技状態であれば、小当たり遊技の実行中および小当たり遊技の終了後の遊技状態も確変遊技状態となり、小当たり発生前の遊技状態が潜確遊技状態であれば、小当たり遊技の実行中および小当たり遊技の終了後の遊技状態も潜確遊技状態となる。

10

【0649】

<変動パターン選択状態>

次に、第4実施形態の変動パターン選択状態について説明する。変動パターン選択状態とは、前述したとおり、特別図柄の変動パターン（変動パターンテーブル）を選択する際に参照される選択条件の一つである。本実施例では、複数種の変動パターン選択状態として、「選択状態1」、「選択状態2」、「選択状態3」が設定されている。選択状態1は、遊技状態が通常遊技状態（低確率低ベース状態）である場合に設定される変動パターン選択状態である。また、この選択状態1は、演出モードが後述の「通常モード」であるときの変動表示に対応して設定される。選択状態2は、遊技状態が時短遊技状態（低確率高ベース状態）である場合に設定される変動パターン選択状態である。また、この選択状態2は、演出モードが後述の「時短モード」であるときの変動表示に対応して設定される。選択状態3は、遊技状態が潜確遊技状態（高確率低ベース状態）又は確変遊技状態（高確率高ベース状態）である場合に設定される変動パターン選択状態である。また、この選択状態3は、演出モードが後述の「潜確モード」又は「確変モード」であるときの変動表示に対応して設定される。本実施例では、遊技状態や特別図柄の変動表示回数などに応じて、複数種の変動パターン選択状態のうちのいずれかが択一的に設定され、該設定された変動パターン選択状態に応じた変動パターンテーブルが選択される。

20

【0650】

<演出モード>

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

30

【0651】

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

40

【0652】

<変動パターン>

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

50

【0653】

(変動パターンテーブル1)

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

【0654】

はずれ用の変動パターンテーブル1には、5種類の変動パターンPH1-1～PH1-5が設定されている。第1特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、特別図柄変動パターン乱数値に応じて、4種類の変動パターンPH1-1～PH1-4のうちのいずれかが選択される。本実施形態では、第1特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合には、第1特別図柄の作動保留球数（0個／1～2個／3個）に応じて参照先のテーブル内容が異なるように設定されており、特別図柄変動パターン乱数値が同じであっても、第1特別図柄の作動保留球数に応じて、異なる種類の変動パターンが選択され得ようになっている。具体的には、第1特別図柄の作動保留球数が多いほど、第1特別図柄の変動時間が相対的に短く設定された変動パターンが選択されやすく、第1特別図柄の作動保留球数が少ないほど、第1特別図柄の変動時間が相対的に長く設定された変動パターンが選択されやすい。一方、第2特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、第2特別図柄の作動保留球数（0個／1～2個／3個）や、特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンPH1-5（超ロング変動）のみが選択される。つまり、第2特別図柄の当否判定の結果がはずれとなる場合には、第2特別図柄の変動時間が極めて長い時間（10分）に設定された変動パターンPH1-5（長ロング変動）のみが選択される。

【0655】

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

【0656】

(変動パターンテーブル2)

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

【0657】

はずれ用の変動パターンテーブル2には、4種類の変動パターンPH2-1～PH2-4が設定されている。第1特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、第1特別図柄の作動保留球数（0個／1～2個／3個）に依存することなく、特別図柄変動パターン乱数値に応じて、2種類の変動パターンPH2-3，PH2-4のうちのいずれかが選択される。一方、第2特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、特別図柄変動パターン乱数値に応じて、4種類の変動パターンPH2-1，PH2-2，PH2-3，PH2-4のうちのいずれかが選択される。本実施例では、第2特別図柄の当否判定の

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

【0658】

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

【0659】

（変動パターンテーブル3）

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

【0660】

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

【0661】

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

【0662】

ここで、第4実施形態では、複数種のSPリーチとして、ENDリーチA、ENDリーチB、ENDリーチCが用意されている。「ENDリーチ」とは、遊技演出を構成する複数種の演出要素のうち、少なくとも特定の演出要素（「特定要素」を呼称する）を含むリーチ演出である。ENDリーチA、B、Cは、それぞれ同一の特定要素を含む一方で、他の演出要素の少なくとも一部が異なる演出として構成されている。本実施形態では、例えば「END」と呼ばれる敵キャラクタが特定要素に該当し、この特定要素が出現するリーチ演出をENDリーチと呼称する。このENDリーチは、味方キャラクタが敵キャラクタ（END）と対戦した結果（勝敗）に応じて、特別図柄の当否判定の結果を示唆又は報知するバトル演出である。基本的には、このバトル演出に勝利すると「大当たり」となることが確定し、バトル演出に敗北すると「はずれ」となることが確定する。本実施形態では、「ENDリーチA」<「ENDリーチB」<「ENDリーチC」という順に、大当たり期待度が1段階ずつ高くなるように設定されている。なお、ENDリーチA、B、Cの変動時間は、全て60秒に設定されているが、上記大当たり期待度に応じて、「ENDリーチA」<「ENDリーチB」<「ENDリーチC」という順に、変動時間が長くなるように設定してもよい。また、ENDリーチA、B、Cの全て又は一部については、該ENDリーチが実行されて大当たりとなった場合には、その時点で潜確遊技状態（小当たりRUSH）に移行することが確定する仕様としてもよい。また、ENDリーチA、B、Cが実行される場合には、「ENDリーチA」<「ENDリーチB」<「ENDリーチC」という順に、潜確遊技状態（小当たりRUSH）への移行期待度が高くなるように構成してもよい。

10

20

【0663】

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

【0664】

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

30

40

50

あり、潜確遊技状態（小当りRUSHモード）への移行率は10%となる。

【0665】

一方、遊技状態が確変遊技状態であるときに、当該遊技状態にて遊技の主体となる第2特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる場合は、大当り種別に依存することなく、変動パターンPA3-2（ENDリーチA）、PA3-3（ENDリーチB）、PA3-4（ENDリーチC）のうちのいずれかが選択される。一方、遊技状態が確変遊技状態であるときに、当該遊技状態にて第1特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる場合は、大当り種別に依存することなく、変動パターンPA3-1（即当り）のみが選択される。そのため、遊技状態が確変遊技状態であるときの変動表示においてENDリーチが行われるのは、当該遊技状態で遊技の主体となる第2特別図柄の変動表示に限られる。ここで、第2特別図柄の大当り種別が「10R条件付き特定大当り3」である場合には、前述したとおり、大当り遊技の実行中に遊技球を特定領域548に入球させることが可能又は容易であり、基本的には、大当り遊技の終了後の遊技状態は潜確遊技状態が設定される。また、第2特別図柄の大当り種別が「10R条件付き特定大当り4」である場合には、前述したとおり、大当り遊技の実行中に遊技球を特定領域548に入球させることが可能又は容易であり、基本的には、大当り遊技の終了後の遊技状態は確変遊技状態が設定される。このとき、第2特別図柄の大当り種別の内訳としては、図89（B）に示すように、「10R条件付き特定大当り3」が50%の選択率、「10R条件付き特定大当り4」が50%の選択率で振り分けられる。従って、遊技状態が確変遊技状態であるときに、第2特別図柄の変動表示においてENDリーチが実行されて大当りとなることで、大当り遊技の終了後に潜確遊技状態（小当りRUSHモード）に移行するのは、大当り種別が「10R条件付き特定大当り3」である場合のみであり、潜確遊技状態（小当りRUSHモード）への移行率は50%となる。

【0666】

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

【0667】

<普通図柄抽選>

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

【0668】

普通図柄の当り確率は、図61（A）に示すように、電チューサポート機能（普通図柄の確率変動機能）が作動していない場合は「1/1.02」に設定され、電チューサポート機能（普通図柄の確率変動機能）が作動している場合は「1/1.01」に設定されている。そのため、第2実施形態では、遊技状態が低ベース状態であるか高ベース状態であるかに関わらず、普通図柄の当否判定において極めて高確率で当りが導出される仕様となっている。

【0669】

普通図柄の変動時間は、図61(B)に示すように、電チューサポート機能（普通図柄の変動時間短縮機能）が作動していない場合は「0.5秒」に設定され、電チューサポート機能（普通図柄の変動時間短縮機能）が作動している場合は「0.2秒」に設定されている。つまり、本実施形態では、遊技状態が低ベース状態であるか高ベース状態であるかに関わらず、普通図柄の変動時間が極めて短時間に設定されている。なお、いずれの普通図柄の変動パターンが選択された場合でも、普通図柄の確定停止時間（確定表示時間）は「0.1秒」が設定されている。なお、普通図柄の確定停止時間（確定表示時間）とは、普通図柄が確定的に停止表示される時間（完全に停止された状態が保持される時間）である。

【0670】

普通電動役物522の開放パターンは、図61(C)に示すように、電チューサポート機能（開放延長機能）が作動していない場合は「1秒の開放→2秒の閉鎖→1秒の開放→2秒の閉鎖→1秒の開放」に設定され、電チューサポート機能（開放延長機能）が作動している場合は「5.9秒の開放」に設定されている。すなわち、普通電動役物522の開放パターンとして、低ベース状態においては1秒の開放動作が3回にわたり行われるため総開放時間は「3秒」であり、高ベース状態においては5.9秒の開放動作が1回だけ行われるため総開放時間は「5.9秒」である。

【0671】

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

【0672】

（変動中断処理）

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

【0673】

（変動強制停止処理）

一方、第1特別図柄および第2特別図柄のうち、一方の特別図柄の変動表示が大当たり変動表示であり、他方の特別図柄の変動表示が小当たり変動表示又ははずれ変動表示である場合

10

20

30

40

50

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

【0674】

〔遊技の流れ〕

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

【0675】

<通常遊技状態>

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

【0676】

<時短遊技状態>

遊技状態が時短遊技状態（低確率高ベース状態）に移行すると、電チューサポート機能が作動することで、第2始動口52への遊技球の入球容易性が高まるため、右打ち（右側領域PA2を狙って遊技球を発射させること）により遊技球を第2始動口52に入球させて、第2特別図柄の当否判定（第2特別図柄の変動表示）を主体的に実行する遊技性となる。この時短遊技状態は、特別図柄の当否判定において大当りに当選する確率は通常遊技状態と変わらず低確率であるが、電チューサポート機能が作動した高ベース状態となり、持ち球の減少を抑えながら遊技を進めすることができる。この時短遊技状態に滞在しているとき、演出モードは時短モードに制御される。この時短遊技状態において、第2特別図柄の当否判定の結果が大当りに該当すると、その大当り種別として、「10R条件付き特定大当り1」が50%、「10R条件付き特定大当り2」が50%の当選確率で発生する。大当り種別が「10R特定大当り1」である場合には、大当り遊技の実行中に遊技球を特定領域548に入球させることを条件に、その大当り遊技の終了後に、潜伏確変遊技状態へ移行する。一方、大当り種別が「10R条件付き特定大当り2」である場合には、大当り遊技の実行中に遊技球を特定領域548に入球させることを条件に、その大当り遊技の終了後に、確変遊技状態に移行する。なお、この時短遊技状態は、大当り遊技の終了後から起算して、特別図柄の変動表示回数が100回に達するまで継続する。そのため、時短遊技状態において次の大当りが発生せずに特別図柄の変動表示回数が100回に到達すると、この時短遊技状態が終了して、通常遊技状態に転落する。

【0677】

<確変遊技状態>

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

【0678】

<潜伏確変遊技状態>

遊技状態が潜伏確変遊技状態（高確率低ベース状態）に移行すると、電チューサポート機能が作動しなくなるため、本来であれば第1始動口51を狙った左打ちが推奨されるところであるが、本実施形態では、この低ベース状態においても第2始動口52の入球頻度が相対的に高く設定されており、この第2始動口52への遊技球の入球を契機として小当り遊技が頻発するという特徴的な遊技（小当りRUSH）が行われることで、左打ちにより遊技球を第1始動口51に入球させるよりも、右打ちにより遊技球を第2始動口52に入球させる方が得策となり、その結果、第2特別図柄の当否判定（第2特別図柄の変動表示）を主体的に実行する遊技性となる。この潜伏確変遊技状態に滞在しているとき、演出モードは潜確モードに制御される。この潜伏確変遊技状態において、第2特別図柄の当否判定の結果が大当りに該当すると、その大当り種別として、「10R条件付き特定大当り3

」が50%、「10R条件付き特定大当たり4」が50%の当選確率で発生する。大当たり種別が「10R条件付き特定大当たり3」又は「10R条件付き特定大当たり4」である場合には、大当たり遊技の実行中に遊技球を特定領域548に入球させることを条件に、その大当たり遊技の終了後に、潜確遊技状態に移行する。なお、この潜確遊技状態は、大当たり遊技の終了後から起算して、特別図柄の変動表示回数が130回に達するまで継続する。そのため、潜伏確変遊技状態において次の大当たりが発生せずに特別図柄の変動表示回数が130回に到達すると、この潜伏確変遊技状態が終了して、通常遊技状態に転落する。ここで、遊技状態が潜確遊技状態である場合には、第2特別図柄の当否判定において小当たりが頻出し且つ小当たり遊技中に遊技球が大入賞口54に入球容易となることで、小当たり遊技により出玉を増加させることを狙う遊技（小当たりRUSH）が可能となる。この小当たりRUSHの遊技性については次述する。

10

【0679】

<小当たりRUSH>

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

【0680】

遊技状態が潜確遊技状態である場合、遊技球が作動ゲート53を通過すると、普通図柄の当否判定において極めて高確率（1/1.02）で当たりが導出される。この潜確遊技状態（低ベース状態）においては、普通図柄の当否判定に当選すると、普通電動役物522が1秒間の開放作動を3回行う。そのため、第2始動口52を狙って右打ちを行っていれば、普通電動役物522が開放状態となっている間に遊技球を第2始動口52に入球させることが可能又は容易である。また、この潜確遊技状態においては、第2特別図柄の当否判定における小当たりの当選確率が極めて高確率（約1/1.1）に設定されており、しかも小当たりに当選したときの第2特別図柄の変動時間が極めて短時間（0.5秒）に設定されているため、第2始動口52への遊技球の入球に基づき小当たりが頻繁に発生する可能性が高い。

20

【0681】

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

30

40

【0682】

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

50

る。

【0683】

具体的には、遊技状態が時短遊技状態又は確変遊技状態である場合、遊技球が作動ゲート53を通過すると、普通図柄の当否判定において極めて高確率（ $1/1.01$ ）で当たりが導出される。この遊技状態（高ベース状態）においては、普通図柄の当否判定に当たると、普通電動役物522が5.9秒間の1回の開放作動を行う。そのため、第2始動口52を狙って右打ちを行ってれば、普通電動役物522が開放状態となっている間に遊技球を第2始動口52に入球させることは極めて容易である。また、この時短遊技状態又は確変遊技状態においても、第2特別図柄の当否判定における小当りの当選確率が極めて高確率（約 $1/1.1$ ）に設定されており、しかも小当りに当選したときの第2特別図柄の変動時間が極めて短時間（0.5秒）に設定されているため、第2始動口52への遊技球の入球に基づき小当りが頻繁に発生する可能性が高い。

10

【0684】

ここで、普通電動役物522が5.9秒間の開放作動を行っている間に、遊技球がこの第2始動口52に入球して小当りに当選した場合は、第2特別図柄の変動表示が極めて短時間のうちに終了し、小当り遊技が即開始されることになる。このとき、普通電動役物522が開放作動を継続している間（第2始動口52が開放状態となっている間）に、小当り遊技が実行された場合には、右側領域PA2を流下する遊技球は、該開放中の普通電動役物522に極めて入球しやすく、大入賞口54に到達する可能性が著しく低くなる。一方、普通電動役物522が閉鎖作動した後（第2始動口52が閉鎖状態となった後）に、小当り遊技が実行された場合には、その後続の遊技球が作動ゲート53を通過してから普通電動役物522が開放作動するまでの時間が極めて短い時間（変動時間0.2秒+停止時間0.1秒）に設定されているため、この即開放された普通電動役物522に遊技球が入球し易くなっている。つまり、小当り遊技の実行中は、普通電動役物522（第2始動口52）がほぼ開き放しの状態となっており、右側領域PA2を流下する遊技球は、開放状態の普通電動役物522（第2始動口52）に極めて入球しやすく、その下流に配置された大入賞口54に入球させることは極めて困難である。従って、遊技状態が時短遊技状態又は確変遊技状態（高ベース状態）である場合は、たとえ第2特別図柄の当否判定にて小当りが頻出したとしても、遊技球が大入賞口54に到達する可能性が著しく低く、小当り遊技により出玉を増やすことは極めて困難である。

20

30

【0685】

また、遊技状態が通常遊技状態である場合にも、第2特別図柄の当否判定において小当りの当選確率が極めて高確率（約 $1/1.1$ ）に設定されているが、第2特別図柄の変動時間が極めて長時間（10分以上）に設定されているため、遊技者が遊技球を第2始動口52に入球させて小当りを狙った遊技を行ったとしても、第2特別図柄の消化の効率が非常に悪く、小当り遊技を頻発させることはできない。

【0686】

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

40

【0687】

〔各種の演出〕

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

【0688】

<特殊メータ演出>

50

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

10

【0689】

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

20

【0690】

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

30

【0691】

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

40

【0692】

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

50

始時又は終了時にゼロクリアされる（リセットされる）。

【0693】

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

10

【0694】

<保留内大当り示唆演出>

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

20

【0695】

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

30

【0696】

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

40

【0697】

図98は、保留内大当り示唆演出抽選テーブルを示す模式図である。保留内大当り示唆演出抽選テーブルには、保留内大当り示唆演出の実行可否及びその演出パターンが定められ

50

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

【0698】

保留内大当り示唆演出の実行可否及びその演出パターンは、保留内大当り示唆演出パターンテーブルに基づき、先読み抽選の対象となる第2特別図柄の作動保留球（1個目～4個目の作動保留球）の事前判定結果（大当り保留球の有無）に応じて抽選で決定される。この保留内大当り示唆演出パターンテーブルには、事前判定結果（大当り保留球の有無）に対して、保留内大当り示唆演出を実行しないことに対応した「実行なし」、保留内大当り示唆演出を実行することに対応した「実行あり」のいずれかを選択可能、且つ、「実行あり」が選択された場合には、その演出パターンの種類（「非確定演出パターン」、「確定演出パターン」）を選択可能なように選択率（判定置数）が割り振られている。具体的には、事前判定結果として大当り保留球が存在する場合には、「実行なし」が20%、「非確定演出パターン」が50%、「確定演出パターン」が30%の選択率で割り振られている。一方、事前判定結果として大当り保留球が存在しない場合には、「実行なし」が70%、「非確定演出パターン」が30%、「確定演出パターン」が0%の選択率で割り振られている。

【0699】

保留内大当り示唆演出は、演出モードが潜確モード（小当りRUSH）に移行した後、所定の実行条件（「確定演出実行条件」と呼称する）が成立するまで、確定演出パターンの実行が禁止される。確定演出実行条件とは、潜確モードが開始されてから起算して（大当り遊技の終了後から起算して）、特別図柄の変動表示回数が規定回数に到達することである。特別図柄の変動表示回数が規定回数に到達するとは、第1特別図柄の変動表示が第1実行回数だけ行われたこと（第1条件）、又は、第2特別図柄の変動表示が第2実行回数だけ行われたこと（第2条件）である（少なくとも、第1条件か第2条件が設定される）。第1特別図柄の変動表示が第1実行回数（本実施形態では4回）だけ行われたときとは、潜確モードの開始時に残存する第1特別図柄の作動保留球の上限数（4個）に対応する回数（4回）の第1特別図柄の変動表示が行われたこと、すなわち、潜確モードの開始時に残存する第1特別図柄の作動保留球が全て消化されたことを意味する。変形例としては、イレギュラーな入球（遊技者が誤って右打ちではなく左打ちをしてしまった場合の入球）を考慮し、第1特別図柄の作動保留球の上限数（4個）よりも多い回数（例えば、5回）を設定してもよい。また、第2特別図柄の変動表示が第2実行回数（本実施形態では10回）だけ行われたときとは、第2特別図柄の変動表示を主体として遊技が行われていること、すなわち、潜確モードの開始時に残存する第1特別図柄の作動保留球が全て消化されて、潜確モードにおいて遊技の主体となる第2特別図柄の変動表示が定常的に行われていることを意味する。つまり、確定演出実行条件は、潜確モードの開始時に残存する第1特別図柄の作動保留球が全て消化されたことを意味する。そのため、演出モードが潜確モードに移行した直後（大当り遊技が終了した直後）から起算して第1実行回数（1回転目～4回転目）又は第2実行回数（1回転目～10回転目）のいずれかの変動表示においては、確定演出実行条件を充足せず、当該変動表示の終了後に小当り遊技が実行されて大入賞口54が開放又は大入賞口54に遊技球が入球したとしても、確定演出パターンは実行されない。ここで、潜確モードにおける第2実行回数分の第2特別図柄の小当り変動および小当り遊技の実行に要する時間（変動表示時間については潜確モードにおける最も短い第2特別図柄の変動表示時間にて算出、本実施形態においては0.5秒、小当り遊技の実行時間は、小当り開始デモ時間および小当り終了デモに要する時間も含め、本実施形態においては5秒、つまり、第2実行回数である10回分については5.5秒）のほうが、潜確モードにおける第1実行回数分の第1特別図柄のはずれ変動に要する時間（変動表示時間について、潜確モードにおける第1特別図柄の変動表示時間にて算出、本実施例において

10

20

30

40

50

は10秒、つまり、第1実行回数である4回分については40秒)よりも長時間となるよう構成することが好適であり、そのように構成することで、第2実行回数分の小当りに係る第2特別図柄の変動表示が終了した状況では、少なくとも潜確モードの開始時に残存する第1特別図柄の作動保留球が全て消化されたことが想定される。確定演出実行条件を設定した理由としては、潜確モードにおいて第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが同時並行して実行されるとき、第1特別図柄の作動保留球が全て消化されるまでの間に、保留内大当り示唆演出(確定報知演出パターン)にて第2特別図柄の作動保留球内に大当り保留球が存在することを報知すると、この第2特別図柄の大当り保留球よりも先に消化される第1特別図柄の大当り保留球が存在した場合に、第2特別図柄の大当り保留球は当否判定処理にて「はずれ」に差し替えられる可能性があるため、保留内大当り示唆演出の演出結果(大当り確定)と実際の遊技結果(はずれ差し替え)との間に齟齬が生じてしまうからである。より詳細には、第1特別図柄での大当りとなるため、大当りであることには間違いないが、この保留内大当り示唆演出は、第2特別図柄での大当りを対象としているため、保留内大当り示唆演出が実行されたうえで第1特別図柄での大当りが発生してしまうと、齟齬が生じてしまう。それだけでなく、第1特別図柄での大当りは、「6R条件付き通常大当り」を含んでいるため、保留内大当り示唆演出が実行されたにもかかわらず、潜確モードが終了する可能性が高い大当りとなってしまう可能性があるため(遊技者にとっては嬉しくない事象であるため)、確定演出実行条件を設定することが望ましい。

10

【0700】

20

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

30

【0701】

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

40

50

入賞口54に遊技球が入球した場合よりも、確定演出パターンの実行確率が相対的に低くなるように構成してもよい。

【0702】

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

【0703】

第4実施形態によれば、第1の関門として通常遊技状態にて第1特別図柄の大当たり（条件付き特定大当たり）を引くことで確変遊技状態に移行し、第2の関門として確変遊技状態にて第2特別図柄の大当たり（条件付き特定大当たり）を引くことで潜確遊技状態（小当たりRUSH）に移行するという、複数段階の関門突破を条件とした従来にない新規な小当たりRUSHスペックを実現するとともに、現在滞在中の遊技状態に応じて同一の演出（ENDリーチ）の役割を差別化することで、各関門を突破するときの演出が単調となるのを防止して、当該演出の出現による期待感の持ち方に多様性を持たせることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

10

【0704】

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

20

【0705】

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

30

【0706】

また、上述の第4実施形態では、遊技状態が潜確遊技状態であるときの変動パターンテーブルと、遊技状態が確変遊技状態であるときの変動パターンテーブルとを共通の変動パターンテーブル（図94の変動パターンテーブル3）として構成したが、この構成に限定されるものではなく、両者の変動パターンテーブルを個別の変動パターンテーブルとして構成してもよい。このとき、潜確遊技状態における変動パターンテーブルでは、第1特別図柄の変動パターンは相対的に長時間の変動パターン（特に、はずれの変動表示が超ロング変動）が選択され易く構成し、確変遊技状態における変動パターンテーブルでは、第1特別図柄の変動パターンは相対的に短時間の変動パターン（特に、はずれの変動表示が超短縮変動）が選択され易く構成することが好適である。このとき、潜確遊技状態においては、第1特別図柄の1回分の変動時間（変動時間の平均値）は、第2特別図柄の所定回数分の変動時間（変動時間の平均値）よりも長時間に設定されていることが望ましい。「所定回数」とは、潜確遊技状態（高確率状態）における特別図柄の大当たり確率の分母に対応する変動表示回数である。すなわち、第4実施形態では、前述したとおり、特別図柄の大当たり確率が「1/80」に設定されており、その大当たり確率の分母（80）に対応する「80回」の変動表示回数が所定回数に該当する。つまり、現在の遊技状態が潜確遊技状態（小当たりRUSH）であるときは、第1特別図柄の変動表示が1回だけ行われる時間（平均時間）の方が、第2特別図柄の変動表示回数が大当たり確率の分母に対応する80回に到達

40

50

するまでの第2特別図柄の変動時間（平均値）の合算時間よりも、長時間に設定されていることが好ましい。すなわち、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが同時並行して行われる並列機において、この第2特別図柄の変動表示回数が所定回数（80回）に到達するまでに大当たりとなる確率は約64%であり、これは第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが同時に行われたときに、第1特別図柄の変動表示が終了するまでに、第2特別図柄の変動表示にて大当たりとなる確率とも言える。従って、上記の所定回数を規定ST回数（130回）に変更することで、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが同時に行われたときに、第1特別図柄の変動表示が終了するまでに、第2特別図柄の変動表示にて大当たりとなる確率を向上させることができる。変形例として、潜確遊技状態においては、第1特別図柄の1回分の変動時間（変動時間の平均値）は、第2特別図柄の所定回数分の変動時間（変動時間の平均値）に所定回数分の小当たり遊技の実行時間を加えた時間よりも長時間に設定されてもよい。また、その他変形例としては、所定回数を規定ST回数と同じ回数としてもよく、そのように構成した場合も、現在の遊技状態が潜確遊技状態（小当たりRUSH）であるときは、第1特別図柄の変動表示が1回だけ行われる時間（平均時間）の方が、第2特別図柄の変動表示回数が大当たり確率の規定ST回数に対応する130回に到達するまでの第2特別図柄の変動時間（平均値）の合算時間よりも（又は、規定ST回数に対応する130回に到達するまでの第2特別図柄の変動時間（平均値）の合算時間に規定ST回数分の小当たり遊技の実行時間を加えた時間よりも）、長時間に設定されていることが好ましい。

【0707】

〔第5実施形態〕

次に、第5実施形態に係るぱちんこ遊技機について説明する。第5実施形態のぱちんこ遊技機は、基本的には、上述の第2実施形態又は第4実施形態のぱちんこ遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。つまり、以下の説明においては、特段の場合を除き、第2実施形態又は第4実施形態と共通の構成を適用することが可能である。

【0708】

以下、第5実施形態のぱちんこ遊技機の基本構成について順番に説明する。なお、第5実施形態のぱちんこ遊技機は、前述の第2実施形態又は第4実施形態と同様に、遊技状態が潜確遊技状態（高確率低ベース状態）である場合に、小当たり遊技が頻発する遊技となる小当たりRUSHを採用している。

【0709】

＜盤面構成＞

第5実施形態では、図1に示すように（前述の実施形態と同様に）、左側領域PA1を流下する遊技球は、主として、センター飾り21の下方に配置された第1始動口51、一般入賞口61～63のいずれかに入球可能である。一方、右側領域PA2を流下する遊技球は、主として、センター飾り21の右方に配置された作動ゲート53、一般入賞口64、第2始動口52、大入賞口54のいずれかに入球可能である。第5実施形態では、前述の実施形態と同様に、右側領域PA2を流下する遊技球は、極めて高確率（ほぼ100%でも良い）で第2始動口52（普通電動役物522）に向かって流下する盤面設計（ゲージ設計）となっており、第2始動口52が閉鎖状態であれば、遊技球は普通電動役物522の可動部材524の上面に誘導されて大入賞口54に向かって流下する一方で、第2始動口52が開放状態であれば、遊技球は第2始動口52に入球して大入賞口54まで到達しないように構成されている。一方、遊技領域PAの下端には各入賞口に入球せずに流下した遊技球を遊技盤20の裏側へ排出するアウト口29が設けられている。

【0710】

＜賞球数＞

第5実施形態では、各入賞口に遊技球が1球入球したときに払い出される賞球数（単位賞球数）として、第1始動口51は「3個」、第2始動口52は「1個」、一般入賞口61～64は「5個」、大入賞口54は「15個」に設定されている。なお、単位賞球数は当

該第5実施形態に例示したものに限定されず、他の単位賞球数を適用してもよい。

【0711】

<当否判定>

第5実施形態の特別図柄の当否判定について説明する。図99は、第5実施形態の特別図柄当否抽選テーブルを模式的に示す図である。図中、(A)は特別図柄の確率変動機能が作動していない遊技状態(低確率状態)において参照され、(B)は特別図柄の確率変動機能が作動している遊技状態(高確率状態)において参照される。この特別図柄当否抽選テーブルには、特別図柄当り乱数値の乱数範囲と、当否判定の結果(大当り、小当り、はずれ)とが対応付けられている。図99に示すように、特別図柄の当否判定において、特別図柄の確率変動機能が作動していない遊技状態(低確率状態)である場合は、特別図柄当り乱数値が「0～327」の範囲に該当する場合に大当りとなり、特別図柄の確率変動機能が作動している遊技状態(高確率状態)である場合は、特別図柄当り乱数値が「0～1849」の範囲に該当する場合に大当りとなる。つまり、特別図柄の確率変動機能が作動すると、大当りの当選確率が低確率「 $1/199.80$ 」から高確率「 $1/35.42$ 」に変動する。このように大当りの当選確率は遊技状態に応じて変化するが、第1特別図柄の当否判定と第2特別図柄の当否判定とで大当りの当選確率は等しく設計されている。ここで、当否判定の結果が大当りに該当しなかった場合であっても、第2特別図柄の当否判定においては、相対的に高確率「 $1/1.05$ 」で小当りに当選する。小当りの当選確率は、遊技状態(低確率状態、高確率状態)に関係なく、同じ当選確率に設計されている。この第5実施形態では、第2特別図柄の当否判定のみ小当りが設定されているが、例えば、第1特別図柄の当否判定にも小当りを設定して、第1特別図柄の当否判定よりも第2特別図柄の当否判定の方が高い確率で小当りに当選するように構成してもよい。

【0712】

<大当り無抽選処理>

ここで、特別図柄の当否判定処理として、大当り無抽選処理について説明する。図100は、大当り無抽選処理の説明に供する模式図である。図中(A)では、第1特別図柄が「大当り」又は「はずれ」の変動表示中である場合に、第2特別図柄の当否判定の結果として導出可能な結果を「○」、導出不可能な結果を「×」で示している。図中(B)では、第2特別図柄が「大当り」、「小当り」又は「はずれ」の変動表示中である場合に、第1特別図柄の当否判定の結果として導出可能な結果を「○」、導出不可能な結果を「×」で示している。なお、第5実施形態においては、前述したとおり第2特別図柄の当否判定のみ小当りが設定されているため、図中(B)における第1特別図柄の当否判定の結果の「小当り」には、如何なる状況であっても導出されないため(第1特別図柄の当否判定の結果として「小当り」となることはないため)、「-」で示している。

【0713】

第5実施形態では、図100に示すように、第1特別図柄および第2特別図柄のうち、一方の特別図柄の当否判定の結果が大当りとなり、その特別図柄の変動表示中(大当りの変動表示中)に、他方の特別図柄の当否判定が実行される場合は、他方の特別図柄の当否判定の結果として当り(大当り又は小当り)を導出することが禁止され、一義的にはずれのみが導出される。そのため、他方の特別図柄の当否判定の結果が大当り又は小当りに該当する場合は、該当否判定の結果が大当り又は小当りからはずれに強制的に差し替えられる。なお、その変形例としては、上記の特別図柄当否抽選テーブルの他に、特別図柄の当否判定の結果として大当りの判定値(乱数範囲)を含まない大当り無抽選用のテーブルを用意して、一方の特別図柄の大当りの変動表示中は、上記の特別図柄当否抽選テーブルの代わりに大当り無抽選処理専用のテーブルを参照して、又は、特別図柄の当否判定自体を行わずに、即時はずれを決定する方法を採用してもよい。また、更なる変形例として、第1特別図柄および第2特別図柄のうち、一方の特別図柄の当否判定の結果が大当りとなり、その特別図柄の変動表示中(大当りの変動表示中)に、他方の特別図柄の当否判定が実行される場合は、他方の特別図柄の当否判定の結果として大当りを導出することが禁止され、小当り又ははずれが導出されるように構成してもよい(小当りの導出は許容される)。

【0714】

＜大当り種別・小当り種別＞

第5実施形態の特別図柄の大当り種別および小当り種別について説明する。図101は、特別図柄大当り図柄テーブルおよび特別図柄小当り図柄テーブルを示す模式図である。第5実施形態では、特別図柄の当否判定の結果が「大当り」又は「小当り」となる場合、この特別図柄大当り図柄テーブル又は特別図柄小当り図柄テーブルを参照して、大当り種別又は小当り種別を決定する。なお、第5実施形態においても、各大当り種別は、大当り遊技の終了後に高確率状態へ移行する契機となる「特定大当り」と、大当り遊技の終了後に高確率状態へ移行する契機とはならない「通常大当り」とに大別される。また、各小当り種別は、詳細は後述するが、現在の遊技状態が確変遊技状態であるときに小当り遊技の開始時に電サポ状態が終了する契機となる「小当りA」と、現在の遊技状態などに依存することなく電サポ状態が終了する契機とはならない「小当りB」とに大別される。

10

【0715】

図101(A)は、第1特別図柄大当り図柄テーブルを模式的に示す図である。この第1特別図柄大当り図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、図柄群、大当り種別、大当り遊技の規定ラウンド数、各ラウンドの大入賞口54の開放時間（最大開放時間）が対応付けられている（本例では、便宜上、停止図柄の記載を省略する）。第1特別図柄大当り図柄テーブルには、2種類の大当り種別（図柄群）として、5R特定大当り（図柄群A）と、5R通常大当り1（図柄群B）とが設定されている。具体的には、5R特定大当り（図柄群A）が50%の選択率、5R通常大当り1（図柄群B）が50%の選択率

20

【0716】

図101(B)は、第2特別図柄大当り図柄テーブルを模式的に示す図である。この第2特別図柄大当り図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、図柄群、大当り種別、大当り遊技の規定ラウンド数、各ラウンドの大入賞口54の開放時間（最大開放時間）が対応付けられている（本例では、便宜上、停止図柄の記載を省略する）。第2特別図柄大当り図柄テーブルには、2種類の大当り種別（図柄群）として、10R特定大当り（図柄群C）と、5R通常大当り2（図柄群D）とが設定されている。具体的には、10R特定大当り（図柄群C）が50%の選択率、5R通常大当り2（図柄群D）が50%の選択率で振り分けられる。10R特定大当り（図柄群C）は、大当り遊技の規定ラウンド数が10ラウンドであり、1回のラウンド遊技における大入賞口54の開放時間（最大開放時間）が28秒である。5R通常大当り2（図柄群D）は、大当り遊技の規定ラウンド数が5ラウンドであり、1回のラウンド遊技における大入賞口54の開放時間（最大開放時間）が28秒である。

30

【0717】

ここで、第5実施形態では、全ての大当り種別が、大当り遊技中の各ラウンド遊技として、大入賞口54がロング開放（長時間開放）するラウンド遊技（長開放ラウンド遊技）が実行される契機となる大当り種別である。この長開放ラウンド遊技は、大入賞口54の開放時間（最大開放時間）が、大入賞口54に規定カウント数（フルカウント＝10球）の遊技球を入球可能又は入球容易に設定されたラウンド遊技である。なお、第5実施形態では、各ラウンド遊技における大入賞口54の最大開放時間を「28秒」という固定時間に設定しているが（全てのラウンド遊技を「長開放ラウンド遊技」としているが）、同一の大当り遊技中の所定のラウンド遊技又は全てのラウンド遊技で、大入賞口54の最大開放時間を「2秒」という短時間に設定する「短開放ラウンド遊技」を設けて、大当り遊技のラウンド数が同一であっても、実質ラウンド数（実質的に出玉の獲得できるラウンド数）の異なる大当り種別を有する構成を採用してもよい。なお、短開放ラウンド遊技は、大入賞口54の開放時間（最大開放時間）が、大入賞口54に規定カウント数（フルカウント＝10球）の遊技球を入球不能又は入球困難に設定されたラウンド遊技である。

40

50

【0718】

また、第5実施形態では、前述したとおり、5R大当り（5R特定大当り、5R通常大当り1、5R通常大当り2）と、10R大当り（10R特定大当り）とが設けられている。特別遊技における賞球獲得の期待値（賞球獲得期待値）は、5R大当り（5R特定大当り、5R通常大当り1、5R通常大当り2）＜10R大当り（10R特定大当り）となっている。このとき、図101（A）に示すように、第1特別図柄の抽選では、5R大当り（5R特定大当り、5R通常大当り1）の選択率が100％に設定されている。一方、図101（B）に示すように、第2特別図柄の抽選では、10R大当り（10R特定大当り）の選択率が50％に設定され、5R大当り（5R通常大当り2）の選択率が50％に設定されている。そのため、第1特別図柄で大当りを引くよりも、第2特別図柄で大当りを引く方が、賞球獲得期待値が高くなる（特別遊技で多くの出玉を獲得できる）点で、遊技者にとって有利となっている。なお、以下では、第1特別図柄および第2特別図柄の大当り種別のうち、最も利益度（賞球獲得期待値）の高い大当り種別となる10R特定大当りを「最高利益大当り」とも呼称する。

10

【0719】

図101（C）は、第2特別図柄小当り図柄テーブルを模式的に示す図である。この第2特別図柄小当り図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、図柄群、小当り種別、小当り遊技における大入賞口54の開放回数、1回の大入賞口54の開放時間（最大開放時間）が対応付けられている（本例では、便宜上、停止図柄の記載を省略する）。第2特別図柄小当り図柄テーブルには、2種類の小当り種別（図柄群）として、小当りA（図柄群K1）と、小当りB（図柄群K2）とが設定されている。具体的には、小当りA（図柄群K1）が3％の選択率、小当りB（図柄群K2）が97％の選択率で振り分けられる。小当りA（図柄群K1）、小当りB（図柄群K2）は、いずれも小当り遊技における大入賞口54の開放回数が2回であり、1回の大入賞口54の開放時間（最大開放時間）が0.748秒である。より詳細には、小当りA（図柄群K1）および小当りB（図柄群K2）に当選した場合には、その小当り遊技において、0.748秒の開放→0.3秒の閉鎖→0.748秒の開放→0.008秒の閉鎖、という順に大入賞口54が開閉動作する。つまり、第5実施形態では、小当り種別として、小当りAおよび小当りBのいずれに当選した場合でも、その小当り遊技における大入賞口54の開閉態様（開閉パターン）は同一に設定されており、小当り遊技において遊技者の獲得できる利益は同じである。なお、変形例として、小当り種別に応じて大入賞口54の開閉態様（開閉パターン）を異ならせてもよく、そのように構成する場合、（1）小当りAでは0.748秒の開放→0.3秒の閉鎖とし、小当りBでは0.748秒の開放→0.3秒の閉鎖→0.748秒の開放→0.008秒の閉鎖とする、もしくは、（2）小当りAでは0.748秒の開放→0.3秒の閉鎖→0.748秒の開放→0.008秒の閉鎖とし、小当りBでは0.748秒の開放→0.3秒の閉鎖とするよう構成してもよい。

20

30

【0720】

<遊技状態>

続いて、第5実施形態の遊技状態について説明する。図102は、第5実施形態の遊技状態および演出モードの遷移図である。第5実施形態では、複数種の遊技状態として、「通常遊技状態」、「時短遊技状態」、「潜確遊技状態」、「確変遊技状態」が設定されている。その遊技状態の種類として、（1）特別図柄の確率変動機能が、特別図柄の変動時間短縮機能および電チューサポート機能が作動する遊技状態を「確変状態」又は「確変遊技状態」と呼称し、（2）特別図柄の確率変動機能および特別図柄の変動時間短縮機能が作動して電チューサポート機能が作動しない遊技状態を「潜確遊技状態（潜伏確変遊技状態）」又は「潜伏確変状態」と呼称し、（3）特別図柄の確率変動機能が作動せずに特別図柄の変動時間短縮機能および電チューサポート機能が作動する遊技状態を「時短状態」又は「時短遊技状態」と呼称し、（4）全ての機能が作動していない状態を「通常状態」又は「通常遊技状態」と呼称する。ここで、「確変遊技状態」、「潜確遊技状態」および「時短遊技状態」は、いずれも「通常遊技状態」と比べて、遊技者にとって有利な遊技状態で

40

50

あるといえる。なお、各遊技状態は、特別図柄の確率変動機能の作動状態（高確率状態／低確率状態）と、電チューサポート機能の作動状態（高ベース状態／低ベース状態）との組み合わせにより、（１）確変遊技状態を「高確率高ベース状態」、（２）潜確遊技状態を「高確率低ベース状態」、（３）時短遊技状態を「低確率高ベース状態」、（４）通常遊技状態を「低確率低ベース状態」と表現することもできる。ここで、特別図柄の変動時間短縮機能については、第１特別図柄および第２特別図柄のうち、少なくともその遊技状態において遊技の主体となる方の特別図柄の変動時間が短縮されていればよい。つまり、特別図柄の変動時間短縮機能が作動していると言えるのは、第１特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（通常遊技状態）では第１特別図柄の変動時間が短縮され、第２特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（時短遊技状態、潜確遊技状態、確変遊技状態）では第２特別図柄の変動時間が短縮されていればよい。

【０７２１】

図１０３は、第５実施形態における遊技状態設定テーブルを示す模式図である。遊技状態設定テーブルには、各大当り種別（図柄群の種類）に対して、その大当り遊技の終了後における特別図柄の確率変動機能、変動時間短縮機能および電チューサポート機能の作動回数が設定されている。本実施形態では、特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる場合、その大当り遊技の終了後の遊技状態は、（１）大当り種別（図柄群の種類）と、（２）大当り当選時の遊技状態とに応じて決定される。なお、各遊技状態の継続回数（特別図柄の変動表示の回数）は、特別図柄の確率変動機能が作動する回数（「確率変動回数」と呼称する）と、特別図柄の変動時間短縮機能が作動する回数（「変動時間短縮回数」と呼称する）と、電チューサポート機能が作動する回数（「電サポ回数」と呼称する）とに応じて設定される。なお、特別図柄の変動表示回数は、特段の場合を除き、第１特別図柄および第２特別図柄の変動表示回数の合算回数を意味する。この特別図柄の変動表示回数は、第１特別図柄の変動表示又は第２特別図柄の変動表示が開始されることを契機として「１」加算される。なお、変形例として、特別図柄の変動表示回数を、第１特別図柄の変動表示又は第２特別図柄の変動表示が終了することを契機として「１」加算される構成としてもよい。なお、図１０３における「－」は、新たに遊技状態を設定する（各遊技状態の継続回数を設定する）のではなく、現在の遊技状態が維持されることを意味している（例えば、時短遊技状態の２０回転目に小当りＡに当選しても、時短遊技状態が維持され、次の変動は時短遊技状態の２１回転目になる）。

【０７２２】

（特図１―５Ｒ特定大当り）

第１特別図柄の５Ｒ特定大当りに当選した場合、その大当り当選時の遊技状態が通常遊技状態、時短遊技状態又は確変遊技状態であるときは、確率変動回数「１００００回」、変動時間短縮回数「１００００回」、電サポ回数「１００回」が設定され、大当り遊技の終了後の遊技状態として確変遊技状態が設定される。確変遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が１００回に到達するまで、又は、この１００回以内に次の大当りが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が１００回に到達することで確変遊技状態が終了する場合は、該１００回転目の変動表示の開始時に潜確遊技状態へ移行する。また、第１特別図柄の５Ｒ特定大当りに当選した場合、その大当り当選時の遊技状態が潜確遊技状態であるときは、確率変動回数「１００００回」、変動時間短縮回数「１００００回」、電サポ回数「０回」が設定され、大当り遊技の終了後の遊技状態として再び潜確遊技状態が設定される（潜確遊技状態をループする）。潜確遊技状態は、その継続回数（確率変動回数、変動時間短縮回数）として「１００００回」という膨大な回数が設定されており、該継続回数に到達するまで大当りに当選しないことは確率的（大当り確率＝約１／３５）にはほぼ起こり得ないため、実質的に次の大当りが発生するまで継続する。

【０７２３】

（特図１―５Ｒ通常大当り１）

第１特別図柄の５Ｒ通常大当り１に当選した場合、その大当り当選時の遊技状態に依存することなく、確率変動回数「０回」、変動時間短縮回数「３０回」、電サポ回数「３０回

」が設定され、大当たり遊技の終了後の遊技状態として時短遊技状態が設定される。時短遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が30回に到達するまで、又は、この30回以内に次の大当たりが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が30回に到達することで時短遊技状態が終了する場合は、該30回転目の変動表示の開始時に通常遊技状態へ移行する。
【0724】

（特図2__10R特定大当たり）

第2特別図柄の10R特定大当たりに当選した場合、その大当たり当選時の遊技状態が通常遊技状態、時短遊技状態又は確変遊技状態であるときは、確率変動回数「10000回」、変動時間短縮回数「10000回」、電サポ回数「100回」が設定され、大当たり遊技の終了後の遊技状態として確変遊技状態が設定される。確変遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が100回に到達するまで、又は、この100回以内に次の大当たりが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が100回に到達することで確変遊技状態が終了する場合は、該100回転目の変動表示の開始時に潜確遊技状態へ移行する。また、第2特別図柄の10R特定大当たりに当選した場合、その大当たり当選時の遊技状態が潜確遊技状態であるときは、確率変動回数「10000回」、変動時間短縮回数「10000回」、電サポ回数「0回」が設定され、大当たり遊技の終了後の遊技状態として再び潜確遊技状態が設定される（潜確遊技状態をループする）。潜確遊技状態は、前述したとおり、その継続回数（確率変動回数、変動時間短縮回数）として「10000回」という膨大な回数が設定されており、該継続回数に到達するまで大当たりに当選しないことは確率的（大当たり確率＝約1／35）にはほぼ起こり得ないため、実質的に次の大当たりが発生するまで継続する。

【0725】

（特図2__5R通常大当たり2）

第2特別図柄の5R通常大当たり2に当選した場合、その大当たり当選時の遊技状態に依存することなく、確率変動回数「0回」、変動時間短縮回数「30回」、電サポ回数「30回」が設定され、大当たり遊技の終了後の遊技状態として時短遊技状態が設定される。時短遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が30回に到達するまで、又は、この30回以内に次の大当たりが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が30回に到達することで時短遊技状態が終了する場合は、該30回転目の変動表示の開始時に通常遊技状態へ移行する。
【0726】

なお、詳細は後述するが、遊技状態が電サポ状態（時短遊技状態、確変遊技状態）であるときに、特別図柄の変動表示回数が電サポ回数（30回又は100回）に到達することを契機に電サポ状態が終了する場合には、この電サポ回数に到達する契機となった変動表示が開始された直後に、電サポ状態が終了する。つまり、電サポ回数（30回又は100回）の最終回の変動表示となる30回転目又は100回転目の変動表示の開始時に、電サポ状態が終了する（30回転目又は100回転目の変動開始時まででは電サポ状態であるため、30回転目又は100回転目の変動開始時までではあるが、30回又は100回まで電サポ状態が継続することになる）。

【0727】

<変動パターン選択状態>

続いて、第5実施形態の変動パターン選択状態について説明する。図104は、第5実施形態の変動パターン選択状態テーブルを示す模式図である。変動パターン選択状態は、特別図柄の変動パターン（変動パターンテーブル）を選択する際に参照される選択条件の一つである。本実施形態では、9種類の変動パターン選択状態として、「選択状態0」、「選択状態1」、「選択状態2」、「選択状態3」、「選択状態4」、「選択状態5」、「選択状態6」、「選択状態7」、「選択状態8」が設定されている。

【0728】

選択状態0は、遊技状態が通常遊技状態（但し、電サポ状態終了後の10回転の変動表示を除く）であるときに設定される変動パターン選択状態である。また、この選択状態0は、演出モードが後述の通常モードであるときの変動表示（電サポ状態終了後の10回転の変動表示を除く）に対応して設定される。

【0729】

選択状態1は、遊技状態が通常遊技状態（但し、電サポ状態終了後の10回転の変動表示に限る）であるときに設定される変動パターン選択状態である。また、この選択状態1は、演出モードが後述の通常モードであるときの変動表示（但し、電サポ状態終了後の10回転の変動表示に限る）に対応して設定される。

【0730】

選択状態2は、遊技状態が時短遊技状態（但し、時短遊技状態の2～29回転目の変動表示に限る）であるときに設定される変動パターン選択状態である。また、この選択状態2は、演出モードが後述のチャンスモードであるときの2～29回転目の変動表示に対応して設定される。

10

【0731】

選択状態3は、遊技状態が時短遊技状態（但し、時短遊技状態の30回転目の変動表示に限る）であるときに設定される変動パターン選択状態である。また、この選択状態3は、演出モードが後述のチャンスモードの30回転目の変動表示（電サポ状態の最終回の変動表示が大当たりであるときの変動表示）、又は、リザルトモードであるときの変動表示（電サポ状態の最終回の変動表示がはずれであるときの変動表示）に対応して設定される。なお、図102にてチャンスモードは30回継続することを示したが、正確には、電サポ状態の最終回の変動表示（30回転目）が大当たりであるときは30回継続する（電サポ状態の最終回の変動表示まで継続する）ことになり、電サポ状態の最終回の変動表示（30回転目）がハズレまたは小当たりであるときは29回継続する（電サポ状態の最終回の変動表示はチャンスモードではなくリザルトモードとなる）ことを補足しておく。

20

【0732】

選択状態4は、遊技状態が潜確遊技状態であるときに設定される変動パターン選択状態である。また、この選択状態4は、演出モードが大將決戦モードであるときの変動表示に対応して設定される。

【0733】

選択状態5は、遊技状態が確変遊技状態（但し、確変遊技状態の2～99回転目の変動表示に限る）であるときに設定される変動パターン選択状態である。また、この選択状態5は、演出モードが頂上決戦モードであるときの2～99回転目の変動表示に対応して設定される。

30

【0734】

選択状態6は、遊技状態が時短遊技状態（但し、時短遊技状態の1回転目の変動表示に限る）であるときに設定される変動パターン選択状態である。また、この選択状態6は、演出モードがチャンスモードであるときの1回転目の変動表示に対応して設定される。

【0735】

選択状態7は、遊技状態が確変遊技状態（但し、確変遊技状態の1回転目の変動表示に限る）であるときに設定される変動パターン選択状態である。また、この選択状態7は、演出モードが頂上決戦モードであるときの1回転目の変動表示に対応して設定される。

【0736】

選択状態8は、遊技状態が確変遊技状態（但し、確変遊技状態の100回転目の変動表示に限る）であるときに設定される変動パターン選択状態である。また、この選択状態8は、演出モードが頂上決戦モードであるときの100回転目の変動表示（最終回の変動表示）に対応して設定される。

40

【0737】

続いて、変動パターン選択状態の遷移の順序について説明する。図105は、変動パターン選択状態遷移テーブルを示す模式図である。この変動パターン選択状態遷移テーブルには、大当たり種別と、大当たり当選時の遊技状態と、変動パターン選択状態（選択状態0～8）の遷移の順序との対応関係が規定されている。

【0738】

第5実施形態では、変動パターン選択状態の遷移の順序を規定した遷移パターンとして、

50

変動パターン選択状態が「選択状態 7 (1 回) → 選択状態 5 (9 8 回) → 選択状態 8 (1 回) → 選択状態 4」という順に遷移するパターン (遷移パターン A) と、変動パターン選択状態が「選択状態 4」のみに固定されるパターン (遷移パターン B) と、変動パターン選択状態が「選択状態 6 (1 回) → 選択状態 2 (2 8 回) → 選択状態 3 (1 回) → 選択状態 1 (1 0 回) → 選択状態 0」という順に遷移するパターン (遷移パターン C) とが設定されている。なお、選択状態 0 および選択状態 4 は、次の大当たりが発生するまで継続するため、この選択状態 0 および選択状態 4 の継続回数 (実行回数) は不定的な回数となる。

【0739】

(特図 1 __ 5 R 特定大当たり)

第 1 特別図柄の 5 R 特定大当たり に 当選した場合、その大当たり 当選時の遊技状態が通常遊技状態、時短遊技状態又は確変遊技状態であるときは (すなわち、大当たり遊技の終了後に確変遊技状態に移行するときは)、変動パターン選択状態は、その大当たり遊技の終了後において、「選択状態 7 (1 回) → 選択状態 5 (9 8 回) → 選択状態 8 (1 回) → 選択状態 4」という順に遷移する (遷移パターン A)。また、第 1 特別図柄の 5 R 特定大当たり に 当選した場合、その大当たり 当選時の遊技状態が潜確遊技状態であるときは (すなわち、大当たり遊技の終了後の遊技状態が潜確遊技状態であるときは)、変動パターン選択状態は、その大当たり遊技の終了後において、「選択状態 4」に固定される (遷移パターン B)。

【0740】

(特図 1 __ 5 R 通常大当たり 1)

第 1 特別図柄の 5 R 通常大当たり 1 に 当選した場合、その大当たり 当選時の遊技状態に依存することなく、変動パターン選択状態は、その大当たり遊技の終了後において、「選択状態 6 (1 回) → 選択状態 2 (2 8 回) → 選択状態 3 (1 回) → 選択状態 1 (1 0 回) → 選択状態 0」という順に遷移する (遷移パターン C)。

【0741】

(特図 2 __ 1 0 R 特定大当たり)

第 2 特別図柄の 1 0 R 特定大当たり に 当選した場合、その大当たり 当選時の遊技状態が通常遊技状態、時短遊技状態又は確変遊技状態であるときは (すなわち、大当たり遊技の終了後に確変遊技状態に移行するときは)、変動パターン選択状態は、その大当たり遊技の終了後において、「選択状態 7 (1 回) → 選択状態 5 (9 8 回) → 選択状態 8 (1 回) → 選択状態 4」という順に遷移する (遷移パターン A)。また、第 2 特別図柄の 1 0 R 特定大当たり に 当選した場合、その大当たり 当選時の遊技状態が潜確遊技状態であるときは (すなわち、大当たり遊技の終了後の遊技状態が潜確遊技状態であるときは)、変動パターン選択状態は、その大当たり遊技の終了後において、「選択状態 4」に固定される (遷移パターン B)。

【0742】

(特図 2 __ 5 R 通常大当たり 2)

第 2 特別図柄の 1 0 R 通常大当たり 2 に 当選した場合、その大当たり 当選時の遊技状態に依存することなく、変動パターン選択状態は、その大当たり遊技の終了後において、「選択状態 6 (1 回) → 選択状態 2 (2 8 回) → 選択状態 3 (1 回) → 選択状態 1 (1 0 回) → 選択状態 0」という順に遷移する (遷移パターン C)。

【0743】

変動パターン選択状態は、当該選択状態 (現在滞在中の演出モードに対応する選択状態) の最終回の変動表示が開始されたことを契機として (最終回の変動表示が開始された直後に)、次の選択状態 (次の演出モードに対応する選択状態) へと切り替えられる。すなわち、本実施形態では、変動パターン選択状態の移行契機となる当該選択状態の最終回の変動表示が終了したことを契機として、当該選択状態から次の選択状態へと切り替わるのではなく、変動パターン選択状態の移行契機となる当該選択状態の最終回の変動表示が開始されたことを契機として、当該選択状態から次の選択状態へと切り替わることになる。その理由として、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示とが同時並行して実行される並列機において、一方の特別図柄の変動表示が当該選択状態の最終回の変動表示として行われている最中に、他方の特別図柄の変動表示が開始された場合、該最終回の変動

10

20

30

40

50

表示の開始時に変動パターン選択状態を切り替えておかないと、該最終回の変動表示中に行われた他方の特別図柄の変動表示が当該選択状態において処理されることとなり、変動パターン選択状態が実質的に規定の回数を超えて継続されてしまうからである。そのため、当該選択状態の最終回の変動表示の開始時に、次の選択状態へと事前に切り替えておくことで、この最終回の変動表示中に他方の特別図柄の変動表示が開始されたとしても、この他方の特別図柄の変動表示を次の選択状態にて処理することが可能となり、変動パターン選択状態の実質的な延長を防止することができる。

【0744】

<演出モード>

第5実施形態の演出モードについて説明する。第5実施形態では、図102に示すように、複数種の演出モードとして、通常モード、チャンスモード、頂上決戦モード、大将決戦モード、リザルトモードが設定されており、遊技状態又は変動パターン選択状態等に応じて、複数種の演出モードのうちのいずれかが択一的に設定され、該設定された演出モードに応じた変動演出が実行される。基本的には、遊技状態が通常遊技状態であるときは通常モードが設定され、遊技状態が時短遊技状態であるときはチャンスモードが設定され、遊技状態が確変遊技状態であるときは頂上決戦モードが設定され、遊技状態が潜確遊技状態であるときは大将決戦モードが設定される。なお、時短遊技状態の最終回の変動表示がはずれの変動表示となる場合には、演出モードがチャンスモードからリザルトモードに切り替わる。一方、時短遊技状態の最終回の変動表示が大当りの変動表示となる場合は、演出モードがチャンスモードからリザルトモードに切り替わることなく、そのままチャンスモードが継続する。すなわち、時短遊技状態の最終回の変動表示がはずれの変動表示となることで電サポ状態が終了する場合に、該最終回の変動表示においてリザルトモードが設定される。このリザルトモードが終了すると、演出モードが通常モードに切り替わる。

【0745】

なお、変形例として、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示との動作状態に応じて、演出モードの遷移の順序を変更してもよい。例えば、時短遊技状態の最終回の変動表示が第1特別図柄のはずれの変動表示である場合、該第1特別図柄の変動表示（最終回の変動表示）の開始時に第2特別図柄の変動表示（29回転目の変動表示）が実行中であるときは、そのままチャンスモードが継続し、該第1特別図柄の変動表示（最終回の変動表示）の開始時に第2特別図柄の変動表示が停止しているときは、チャンスモードからリザルトモードに移行する。一方、時短遊技状態の最終回の変動表示が第2特別図柄のはずれの変動表示である場合、第1特別図柄の変動表示に依存することなく、チャンスモードからリザルトモードに移行する。

【0746】

<変動パターン>

次に、第5実施形態の特別図柄の変動パターンについて説明する。図106～図114は、第5実施形態の特別図柄の変動パターンテーブルを示す模式図である。特別図柄の変動パターンテーブルは、図106～図114に示すように、第1特別図柄用と第2特別図柄用とで参照する欄が相違しており、同一の特別図柄変動パターン乱数値を取得したとしても、互いに異なる変動パターンが選択され得るようになっている。各図に記載されている作動保留球の個数（「保留0個」、「保留1～2個」、「保留3個」）は、第1特別図柄の変動パターン抽選であれば、第1特別図柄の作動保留球数（保留消化後の作動保留球の個数）を意味し、第2特別図柄の変動パターン抽選であれば、第2特別図柄の作動保留球数（保留消化後の作動保留球の個数）を意味する。この作動保留球の個数は、変動パターンの抽選時（当該変動表示の開始時／保留消化後）に存在する作動保留球の個数である（当該変動表示により消化された作動保留球は含まない）。なお、その変形例としては、第1特別図柄及び第2特別図柄の作動保留球数の合算値を使用してもよい。また、所定の限定頻度期間中（特殊な変動パターンテーブルを参照する状態であり、特に高確率高ベース状態や低確率高ベース状態における最終回の変動表示の変動パターンを選択する期間）においては、第1特別図柄、第2特別図柄に関係なく、共通の変動パターンテーブルを使用

してもよく、その場合には特に、はずれの変動パターンを選択する際に共通の変動パターンテーブルを使用することが望ましい、つまり、はずれの変動パターンを選択する際には変動パターンの選択傾向が第1特別図柄と第2特別図柄とで共通とすることが望ましく、大当りの変動パターンを選択する場合は、第1特別図柄、第2特別図柄に応じて、実行され得る特別遊技の種別が異なり得るため、特別遊技の種類に対応した変動パターンを選択すべく、共通の変動パターンテーブルを使用しないことが望ましい、つまり大当りの変動パターンを選択する際には変動パターンの選択傾向が第1特別図柄と第2特別図柄とで異ならせることが望ましい。所定の限定頻度期間中（特殊な変動パターンテーブルを参照する状態であり、特に高確率高ベース状態や低確率高ベース状態における最終回の変動表示の変動パターンを選択する期間）においてこのように構成した場合、第1特別図柄の変動パターン抽選において第1特別図柄の作動保留球数（保留消化後の作動保留球の個数）がいずれであっても、そして、第2特別図柄の変動パターン抽選において第2特別図柄の作動保留球数（保留消化後の作動保留球の個数）がいずれであっても、共通の変動パターンテーブルを使用することが望ましい、つまり、はずれの変動パターンを選択する際には変動パターンの選択傾向が第1特別図柄と第2特別図柄とで保留数に関係なく共通とすることが望ましく、大当りの変動パターンを選択する場合には変動パターンの選択傾向が第1特別図柄と第2特別図柄とで異なり共通の変動パターンテーブルを使用しないが、第1特別図柄の変動パターンの選択傾向は第1特別図柄の作動保留球数に関係なく共通であり且つ第2特別図柄の変動パターンの選択傾向は第2特別図柄の作動保留球数に関係なく共通であることが望ましい。また、ここで言う「共通の変動パターンテーブルを使用」とは、1つの変動パターンテーブルを第1特別図柄と第2特別図柄のいずれに対しても使用するという意味でもよいし、第1特別図柄と第2特別図柄とで変動パターンテーブルは分かれているがお互いの変動パターンテーブルの内容（選択される変動パターン候補やその選択率など）が同じであるという意味でもよい。

【0747】

この特別図柄の変動表示と連動して行われる装飾図柄の変動演出は、特別図柄の変動パターンの種別（変動時間）などにに基づき決定される。図106～図114には、参考として、各変動パターン（変動時間）に対応して設定される変動演出の内容も記載している。図中、「超短縮変動」、「短縮変動」、「通常変動」は、3列の装飾図柄が変動して、一度もリーチ状態を経由せずに、いわゆるバラケ目で「はずれ」となる演出である。以下では、超短縮変動、短縮変動及び通常変動をまとめて「非リーチはずれ」とも称する。この非リーチはずれでは、通常変動よりも短縮変動、短縮変動よりも超短縮変動の方が短い時間で変動表示が停止する点で相互に変動態様が異なる。

【0748】

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

【0749】

「SPリーチ（スーパリーチ）」は、上記のNリーチよりも相対的に大当り期待度の高いリーチ演出であり、Nリーチから発展して、例えばアニメや実写等の静止画・動画などが表示されるリーチ演出である。本実施形態では、SPリーチの種類として、SPリーチA、SPリーチB、SPリーチC、乱戦リーチ、一騎掛けリーチ、総攻撃リーチ、特殊ミッションリーチなどが用意されている。

【0750】

「超ロング変動」は、変動時間が極めて長時間に設定された演出である。「即当り」は、変動時間が極めて短時間に設定され、当該変動表示の開始直後、リーチ状態を経由することなく即時に「大当り」又は「小当り」となる演出である。

【0751】

「イレギュラー当り演出」は、現在実行中の遊技状態（演出モード）において遊技の主体ではない方の特別図柄（通常遊技状態であれば第2特別図柄が、時短遊技状態・確変遊技状態・潜確遊技状態であれば第1特別図柄）の当否判定の結果が大当り（イレギュラー当り）となったことを示唆又は報知する演出である。このイレギュラー当り演出は、現在滞在中の演出モードの背景画像を切り替えて、特殊背景（イレギュラー背景）を表示する演出である（詳細後述）。

【0752】

「リザルト演出」は、時短遊技状態（電サポ状態）の最終回の変動表示中に、該電サポ状態（連荘状態）が終了することを示唆する演出である。このリザルト演出の実行中は、連荘回数情報や連荘中の累積賞球数情報などが表示される。連荘回数情報は、連荘中における大当りの連続回数の情報である。累積賞球数情報は、連荘中に獲得できた賞球数の累積値の情報である。より具体的には、連荘中に発生した特別遊技の実行中における大入賞口54への入球及び／又は一般入賞口64への入球によって獲得できた賞球数であり、連荘中に発生した特別遊技の実行中における一般入賞口61～63や第1始動口51や第2始動口52への入球によって獲得できた賞球数は含まず、また、連荘中における特別遊技が実行されていない状態における大入賞口54への入球及び／又は一般入賞口64への入球によって獲得できた賞球数も含まず、加えて、連荘中における特別遊技が実行されていない状態における一般入賞口61～63や第1始動口51や第2始動口52への入球によって獲得できた賞球数も含まない。なお、連荘（連荘状態）とは、非特別遊技状態中の遊技状態として、非特定遊技状態から特定遊技状態への移行契機となる初当りの発生後、非特定遊技状態に戻ることなく、特定遊技状態が継続している状態（初当り時を起点とし、その後、特定遊技状態での大当りが連続して発生している状態）のことを言う。また、特定遊技状態とは、通常遊技状態よりも特別遊技への移行確率が高められた遊技状態であり、広義には、特別図柄の確率変動機能、特別図柄の変動時間短縮機能および電チューサポート機能のうちの何れかの機能が作動している遊技状態のことである。なお、本例において、特定遊技状態とは、少なくとも電チューサポート機能が作動している遊技状態（第2特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態）を意味する。なお、変形例として、連荘中に獲得できた賞球数の累積値の情報は、前述した賞球数のみを対象とせず、小当り遊技にて獲得した賞球数を含めてもよく、そのように構成した場合、潜確遊技状態にて当選した小当り遊技にて獲得した賞球数のみを含めることが好適である（時短遊技状態や確変遊技状態にて当選した小当り遊技にて獲得した賞球数を含めないことが好適である）。

【0753】

「人数決定演出」、「乱戦リーチ」、「一騎掛けリーチ」、「総攻撃リーチ」、「特殊ミッションリーチ」は、現在実行中の演出モードが頂上決戦モードであるときに行われる演出である（詳細後述）。なお、特殊ミッションリーチは、演出モードが頂上決戦モードから大将決戦モード（小当りRUSH）に突入することを示唆する演出である（詳細後述）。

【0754】

なお、図中には特に明示していないが、擬似連（擬似連演出）が行われる場合がある。「擬似連」は、装飾図柄の1回の変動表示の間に、装飾図柄を仮停止（擬似停止、一旦停止）および再変動表示させることにより、擬似的に複数回の変動表示が行われたように見せる演出（擬似連演出、擬似変動演出、擬似連続変動演出、再変動演出）である。この擬似連演出では、3列の装飾図柄の全てが変動又は再変動を開始した後に仮停止又は確定停止する擬似変動を複数回実行する。この擬似変動の回数を「擬似連回数」とも呼称する。そして、この擬似連回数が多いほど、大当り期待度の高いSPリーチに発展する可能性が高いことを示す。また、3列の装飾図柄のうち、左列および右列の装飾図柄がリーチ状態（テンパイ）にて仮停止した後に再変動する場合の方が、左列および右列の装飾図柄が非リーチ状態で仮停止した後に再変動する場合よりも、大当り期待度が高くなる。

【0755】

（変動パターンテーブル0）

図106は、変動パターンテーブル0を示す模式図である。変動パターンテーブル0は、

現在滞在中の変動パターン選択状態が選択状態0である場合に設定される変動パターンテーブルである。変動パターンテーブル0は、特別図柄の当否判定の結果（大当たり、小当たり、はずれ）に応じてテーブル内容が異なるようになっている。

【0756】

はずれ用の変動パターンテーブル0には、5種類の変動パターンPH0-1～PH0-5が設定されている。第1特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、特別図柄変動パターン乱数値に応じて、4種類の変動パターンPH0-1～PH0-4のうちのいずれかが選択される。本実施形態では、第1特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合には、第1特別図柄の作動保留球数（0個／1～2個／3個）に応じて参照先のテーブル内容が異なるように設定されており、特別図柄変動パターン乱数値が同じであっても、第1特別図柄の作動保留球数に応じて、異なる種類の変動パターンが選択され得ようになっている。具体的には、第1特別図柄の作動保留球数が多いほど、第1特別図柄の変動時間が相対的に短く設定された変動パターンが選択されやすく、第1特別図柄の作動保留球数が少ないほど、第1特別図柄の変動時間が相対的に長く設定された変動パターンが選択されやすい。一方、第2特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、第2特別図柄の作動保留球数（0個／1～2個／3個）や、特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンPH0-5（超ロング変動）のみが選択される。変形例として、このPH0-5（超ロング変動）を、複数種類設けてもよく、そのように構成した場合、10種類のPH0-5（超ロング変動）を設け、それぞれの変動時間を10分、11分、・・・19分といったように異ならせることが好適である。

【0757】

大当たり用の変動パターンテーブル0には、3種類の変動パターンPA0-1～PA0-3が設定されている。第1特別図柄の当否判定の結果が「大当たり」である場合は、大当たり種別や特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンPA0-1（SPリーチA）のみが選択される。一方、第2特別図柄の当否判定の結果が「大当たり」である場合は、大当たり種別や特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンPA0-2（イレギュラー当り演出）のみが選択される。また、第2特別図柄の当否判定の結果が「小当たり」である場合は、小当たり種別や特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンPA0-3（超ロング変動）のみが選択される。変形例として、このPA0-3（超ロング変動）を、複数種類設けてもよく、そのように構成した場合、10種類のPA0-3（超ロング変動）を設け、それぞれの変動時間を10分、11分、・・・19分といったように異ならせることが好適である。

【0758】

（変動パターンテーブル1）

図107は、変動パターンテーブル1を示す模式図である。変動パターンテーブル1は、現在滞在中の変動パターン選択状態が選択状態1である場合に設定される変動パターンテーブルである。変動パターンテーブル1は、特別図柄の当否判定の結果（大当たり、小当たり、はずれ）に応じてテーブル内容が異なるようになっている。

【0759】

はずれ用の変動パターンテーブル1には、2種類の変動パターンPH1-1～PH1-2が設定されている。第1特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、第1特別図柄の作動保留球数（0個／1～2個／3個）や、特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンPH1-1（通常変動）のみが選択される。一方、第2特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、第2特別図柄の作動保留球数（0個／1～2個／3個）や、特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンPH1-2（超ロング変動）のみが選択される。変形例として、このPH1-2（超ロング変動）を、複数種類設けてもよく、そのように構成した場合、10種類のPH1-2（超ロング変動）を設け、それぞれの変動時間を10分、11分、・・・19分といったように異ならせることが好適である。

【0760】

大当り用の変動パターンテーブル 1 には、3 種類の変動パターン P A 1 - 1 ~ P A 1 - 3 が設定されている。第 1 特別図柄の当否判定の結果が「大当り」である場合は、大当り種別や特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターン P A 1 - 1 (S P リーチ A) のみが選択される。一方、第 2 特別図柄の当否判定の結果が「大当り」である場合は、大当り種別や特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターン P A 1 - 2 (イレギュラー当り演出) のみが選択される。また、第 2 特別図柄の当否判定の結果が「小当り」である場合は、小当り種別や特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターン P A 1 - 3 (超ロング変動) のみが選択される。変形例として、この P A 1 - 3 (超ロング変動) を、複数種類設けてもよく、そのように構成した場合、10 種類の P A 1 - 3 (超ロング変動) を設け、それぞれの変動時間を 10 分、11 分、・・・19 分といったように異ならせることが好適である。

10

【0761】

(変動パターンテーブル 2)

図 108 は、変動パターンテーブル 2 を示す模式図である。変動パターンテーブル 2 は、現在滞在中の変動パターン選択状態が選択状態 2 である場合に設定される変動パターンテーブルである。変動パターンテーブル 2 は、特別図柄の当否判定の結果 (大当り、小当り、はずれ) に応じてテーブル内容が異なるようになっている。

【0762】

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

20

30

【0763】

大当り用の変動パターンテーブル 2 には、3 種類の変動パターン P A 2 - 1 ~ P A 2 - 3 が設定されている。第 1 特別図柄の当否判定の結果が「大当り」である場合は、大当り種別や特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターン P A 2 - 2 (イレギュラー当り演出) のみが選択される。一方、第 2 特別図柄の当否判定の結果が「大当り」である場合は、大当り種別や特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターン P A 2 - 1 (S P リーチ B) のみが選択される。また、第 2 特別図柄の当否判定の結果が「小当り」である場合は、小当り種別や特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターン P A 2 - 3 (即当り) のみが選択される。

40

【0764】

(変動パターンテーブル 3)

図 109 は、変動パターンテーブル 3 を示す模式図である。変動パターンテーブル 3 は、現在滞在中の変動パターン選択状態が選択状態 3 である場合に設定される変動パターンテーブルである。変動パターンテーブル 3 は、特別図柄の当否判定の結果 (大当り、小当り、はずれ) に応じてテーブル内容が異なるようになっている。

【0765】

はずれ用の変動パターンテーブル 3 には、1 種類の変動パターン P H 3 - 1 のみが設定されている。第 1 特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、第 1 特別図柄の作

50

動保留球数（0個／1～2個／3個）や、特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンPH3-1（リザルト演出）のみが選択される。同じく、第2特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、第2特別図柄の作動保留球数（0個／1～2個／3個）や、特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンPH3-1（リザルト演出）のみが選択される。

【0766】

大当り用の変動パターンテーブル3には、3種類の変動パターンPA3-1～PA3-3が設定されている。第1特別図柄の当否判定の結果が「大当り」である場合は、大当り種別や特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンPA3-2（イレギュラー当り演出）のみが選択される。一方、第2特別図柄の当否判定の結果が「大当り」である場合は、大当り種別や特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンPA3-1（SPリーチB）のみが選択される。また、第2特別図柄の当否判定の結果が「小当り」である場合は、小当り種別や特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンPA3-3（リザルト演出）のみが選択される。

【0767】

（変動パターンテーブル4）

図110は、変動パターンテーブル4を示す模式図である。変動パターンテーブル4は、現在滞在中の変動パターン選択状態が選択状態4である場合に設定される変動パターンテーブルである。変動パターンテーブル4は、特別図柄の当否判定の結果（大当り、小当り、はずれ）に応じてテーブル内容が異なるようになっている。

【0768】

はずれ用の変動パターンテーブル4には、3種類の変動パターンPH4-1～PH4-3が設定されている。第1特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、第1特別図柄の作動保留球数（0個／1～2個／3個）や、特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンPH4-2（通常変動）のみが選択される。一方、第2特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、第2特別図柄の作動保留球数（0個／1～2個／3個）に依存することなく、特別図柄変動パターン乱数値に応じて、変動パターンPH4-1（超短縮変動）又はPH4-3（SPリーチC：引分け）が選択される。

【0769】

大当り用の変動パターンテーブル4には、4種類の変動パターンPA4-1～PA4-4が設定されている。第1特別図柄の当否判定の結果が「大当り」である場合は、大当り種別や特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンPA4-3（イレギュラー当り演出）のみが選択される。一方、第2特別図柄の当否判定の結果が「大当り」である場合は、大当り種別が「10R特定大当り」であれば、変動パターンPA4-1（SPリーチC：勝利）が選択され、大当り種別が「5R通常大当り」であれば、変動パターンPA4-2（SPリーチC：敗北）が選択される。また、第2特別図柄の当否判定の結果が「小当り」である場合は、小当り種別や特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンPA4-4（即当り）のみが選択される。なお、この変動パターンPA4-4（即当り）に対応した演出として、小当りに当選したことを示す特殊な演出（例えば、第2特別図柄の変動停止時に中列の装飾図柄として「小当り」と記載された装飾図柄が停止する演出や、小当り遊技の開始時に味方キャラクタが一瞬登場する演出、小当り遊技中に大入賞口54へ遊技球がN個入球することで「N個入球！」と表示する演出など）を有するが、その他の即当りの変動パターン（変動パターンテーブル4以外の変動パターンテーブルにおける小当り当選時の即当り変動パターン）では、この特殊な演出は実行されない。

【0770】

なお、図中の「SPリーチC」は、大将決戦モード（小当りRUSH）において味方キャラクタの大将と敵キャラクタの大将とが対戦するバトル演出（大将同士のバトル演出）として構成される。図中、「SPリーチC（勝利）」は、味方キャラクタの大将が敵キャラ

10

20

30

40

50

クタの大將に勝利することで、当該変動表示において大当たりが確定し、その大当たり種別が特定大当たりに当選したことを示唆又は報知する演出展開となる。「SPリーチC（敗北）」は、味方キャラクタの大將が敵キャラクタの大將に敗北することで、当該変動表示において大当たりが確定し、その大当たり種別が通常大当たりに当選したことを示唆又は報知する演出展開となる。「SPリーチC（引分け）」は、味方キャラクタの大將が敵キャラクタの大將と引き分けることで、当該変動表示においてはずれが確定したことを示唆又は報知する演出展開となる。

【0771】

（変動パターンテーブル5）

図111は、変動パターンテーブル5を示す模式図である。変動パターンテーブル4は、現在滞在中の変動パターン選択状態が選択状態5である場合に設定される変動パターンテーブルである。変動パターンテーブル5は、特別図柄の当否判定の結果（大当たり、小当たり、はずれ）に応じてテーブル内容が異なるようになっている。

10

【0772】

はずれ用の変動パターンテーブル5には、8種類の変動パターンPH5-1～PH5-8が設定されている。第1特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、第1特別図柄の作動保留球数（0個／1～2個／3個）や、特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンPH5-3（通常変動）のみが選択される。一方、第2特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、第2特別図柄の作動保留球数（0個／1～2個／3個）に依存することなく、特別図柄変動パターン乱数値に応じて、8種類の変動パターンPH5-1～PH5-8のうちのいずれかが選択される。

20

【0773】

大当たり用の変動パターンテーブル5には、7種類の変動パターンPA5-1～PA5-7が設定されている。第1特別図柄の当否判定の結果が「大当たり」である場合は、大当たり種別や特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンPA5-4（イレギュラー当り演出）のみが選択される。一方、第2特別図柄の当否判定の結果が「大当たり」である場合は、大当たり種別が「10R特定大当たり」であれば、変動パターンPA5-1（人数決定演出→乱戦リーチ→一騎掛けリーチ→勝利）又はPA5-2（人数決定演出→乱戦リーチ→総攻撃リーチ→成功）が選択され、大当たり種別が「5R通常大当たり」であれば、変動パターンPA5-3（人数決定演出→乱戦リーチ→一騎掛けリーチ→敗北）が選択される。また、第2特別図柄の当否判定の結果が「小当たり」である場合は、小当たり種別が「小当たりA」であれば、変動パターンPA5-5（特殊ミッションリーチ：成功）又はPA5-6（人数決定演出→特殊ミッションリーチ：成功）が選択され、大当たり種別が「小当たりB」であれば、変動パターンPA5-7（即当り）が選択される。

30

【0774】

（変動パターンテーブル6）

図112は、変動パターンテーブル6を示す模式図である。変動パターンテーブル6は、現在滞在中の変動パターン選択状態が選択状態6である場合に設定される変動パターンテーブルである。変動パターンテーブル6は、特別図柄の当否判定の結果（大当たり、小当たり、はずれ）に応じてテーブル内容が異なるようになっている。

40

【0775】

はずれ用の変動パターンテーブル6には、2種類の変動パターンPH6-1～PH6-2が設定されている。第1特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、第1特別図柄の作動保留球数（0個／1～2個／3個）や、特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンPH6-1（通常変動）のみが選択される。一方、第2特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、第2特別図柄の作動保留球数（0個／1～2個／3個）に依存することなく、特別図柄変動パターン乱数値に応じて、変動パターンPH6-1（通常変動）又はPH6-2（SPリーチB）が選択される。

【0776】

大当たり用の変動パターンテーブル6には、3種類の変動パターンPA6-1～PA6-3

50

が設定されている。第1特別図柄の当否判定の結果が「大当たり」である場合は、大当たり種別や特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンPA6-2（イレギュラー当り演出）のみが選択される。一方、第2特別図柄の当否判定の結果が「大当たり」である場合は、大当たり種別や特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンPA6-1（SPリーチB）のみが選択される。また、第2特別図柄の当否判定の結果が「小当たり」である場合は、小当たり種別や特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンPA6-3（即当り）のみが選択される。

【0777】

（変動パターンテーブル7）

図113は、変動パターンテーブル7を示す模式図である。変動パターンテーブル7は、現在滞在中の変動パターン選択状態が選択状態7である場合に設定される変動パターンテーブルである。変動パターンテーブル7は、特別図柄の当否判定の結果（大当たり、小当たり、はずれ）に応じてテーブル内容が異なるようになっている。

【0778】

はずれ用の変動パターンテーブル7には、6種類の変動パターンPH7-1～PH7-6が設定されている。第1特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、第1特別図柄の作動保留球数（0個／1～2個／3個）や、特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンPH7-1（通常変動）のみが選択される。一方、第2特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、第2特別図柄の作動保留球数（0個／1～2個／3個）に依存することなく、特別図柄変動パターン乱数値に応じて、6種類の変動パターンPH7-1～PH7-6のうちのいずれかが選択される。

【0779】

大当たり用の変動パターンテーブル7には、7種類の変動パターンPA7-1～PA7-7が設定されている。第1特別図柄の当否判定の結果が「大当たり」である場合は、大当たり種別や特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンPA7-4（イレギュラー当り演出）のみが選択される。一方、第2特別図柄の当否判定の結果が「大当たり」である場合は、大当たり種別が「10R特定大当たり」であれば、変動パターンPA7-1（人数決定演出→乱戦リーチ→一騎掛けリーチ→勝利）又はPA7-2（人数決定演出→乱戦リーチ→総攻撃リーチ→成功）が選択され、大当たり種別が「5R通常大当たり」であれば、変動パターンPA7-3（人数決定演出→乱戦リーチ→一騎掛けリーチ→敗北）が選択される。また、第2特別図柄の当否判定の結果が「小当たり」である場合は、小当たり種別が「小当たりA」であれば、変動パターンPA7-5（特殊ミッションリーチ：成功）又はPA7-6（人数決定演出→特殊ミッションリーチ：成功）が選択され、大当たり種別が「小当たりB」であれば、変動パターンPA7-7（即当り）が選択される。

【0780】

（変動パターンテーブル8）

図114は、変動パターンテーブル8を示す模式図である。変動パターンテーブル8は、現在滞在中の変動パターン選択状態が選択状態8である場合に設定される変動パターンテーブルである。変動パターンテーブル8は、特別図柄の当否判定の結果（大当たり、小当たり、はずれ）に応じてテーブル内容が異なるようになっている。

【0781】

はずれ用の変動パターンテーブル8には、2種類の変動パターンPH8-1～PH8-2が設定されている。第1特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、第1特別図柄の作動保留球数（0個／1～2個／3個）や、特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンPH8-1（通常変動）のみが選択される。一方、第2特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、第2特別図柄の作動保留球数（0個／1～2個／3個）や、特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターンPH8-2（特殊ミッションリーチ（成功））のみが選択される。変形例として、第1特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合であっても、第2特別図柄と同様に、第1特別図柄の作動保留球数（0個／1～2個／3個）や、特別図柄変動パターン

乱数値に依存することなく、固定の変動パターン P H 8 - 2（特殊ミッションリーチ（成功））のみが選択されるよう構成してもよい。

【0782】

大当り用の変動パターンテーブル 8 には、4 種類の変動パターン P A 8 - 1 ~ P A 8 - 4 が設定されている。第 1 特別図柄の当否判定の結果が「大当り」である場合は、大当り種別や特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターン P A 8 - 3（イレギュラー当り演出）のみが選択される。一方、第 2 特別図柄の当否判定の結果が「大当り」である場合は、大当り種別が「10R 特定大当り」であれば、変動パターン P A 8 - 1（人数決定演出→乱戦リーチ→一騎掛けリーチ→勝利）が選択され、大当り種別が「5R 通常大当り」であれば、変動パターン P A 8 - 2（人数決定演出→乱戦リーチ→一騎掛けリーチ→敗北）が選択される。また、第 2 特別図柄の当否判定の結果が「小当り」である場合は、小当り種別や特別図柄変動パターン乱数値に依存することなく、固定の変動パターン P A 8 - 4（特殊ミッションリーチ（成功））のみが選択される。

10

【0783】

ここで、図 111、図 113、図 114 において、「一騎掛けリーチ→勝利」および「総攻撃リーチ→勝利」は、いずれも味方キャラクタが敵キャラクタに勝利することで、当該変動表示において大当りが確定し、その大当り種別が特定大当りに当選したことを示唆又は報知する演出展開となる。「一騎掛けリーチ→敗北」は、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北することで、当該変動表示において大当りが確定し、その大当り種別が通常大当りに当選したことを示唆又は報知する演出展開となる。「一騎掛けリーチ→引分け」および「総攻撃リーチ→引分け」は、味方キャラクタが敵キャラクタと引き分けることで、当該変動表示においてはずれが確定したことを示唆又は報知する演出展開となる。そのため、総攻撃リーチに発展した時点で、「特定大当り」又は「はずれ」となることが確定する（換言すると「通常大当り」となることを否定する）。なお、一騎掛けリーチおよび総攻撃リーチの詳細は後述する。

20

【0784】

また、図 111、図 113、図 114 において、「特殊ミッションリーチ（成功）」および「特殊ミッションリーチ（失敗）」は、いずれも大将決戦モード（小当り R U S H）に移行するための擬似的な条件として、その演出結果が特定の態様を呈すべきことを内容とする所定の指令を遊技者に提示する特殊ミッションリーチである。この特殊ミッションリーチは、演出モードが頂上決戦モードである場合に行われて、大将決戦モード（小当り R U S H）に移行することを示唆する演出である。「特殊ミッションリーチ（成功）」は、ミッション（所定の指令）に成功して、当該変動表示の終了後に大将決戦モードに突入することを示唆する演出である。「特殊ミッションリーチ（失敗）」は、ミッション（所定の指令）に失敗して、当該変動表示の終了後も現在の演出モード（頂上決戦モード）が継続することを示唆する演出である。本実施形態では、所定の指令として、味方キャラクタの大将が敵キャラクタの大将と出会うことができるかという指令が命じられる。つまり、特殊ミッションリーチでは、所定の指令を達成できた場合（両大将が出会うことができた場合）には、ミッション成功となることで、大将決戦モードに移行し、所定の指令を達成できない場合（両大将が出会うことができなかった場合）には、ミッション失敗となることで、当該変動表示が終了して「はずれ」となる。本実施形態では、演出モードが頂上決戦モードであるときに、特別図柄の当否判定の結果が「小当り」となり、その小当り種別として「小当り A」が選択された場合、又は、特別図柄の変動表示回数が規定回数（100）回に到達した場合（電サボ状態の最終回の変動表示に到達した場合）に、特殊ミッションリーチ（成功演出）が実行される。一方、演出モードが頂上決戦モードであるときに、特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」となる場合には、ガセの演出として、特殊ミッションリーチ（失敗演出）が実行され得るようになっている。なお、特別図柄の当否判定の結果が「大当り」となる場合には、その大当り種別に依存することなく、特殊ミッションリーチ（成功演出、失敗演出）は実行されない。

30

40

【0785】

50

なお、この特殊ミッションリーチは、後述の人数決定演出が実行されたことを契機として行われる場合がある（前述の変動パターンPH5-8，PA5-6，PH7-6，PA7-6のうちのいずれかが選択された場合に、人数決定演出の終了後に、特殊ミッションリーチが実行される）。すなわち、その場合には、人数決定演出において、味方キャラクタの大將と敵キャラクタの大將とが同時に参戦することを契機として、特殊ミッションリーチに移行することが確定する。つまり、演出の流れとしては、人数決定演出において味方の大將と敵の大將とが参戦すると、この人数決定演出の終了後に特殊ミッションリーチに移行して、味方の大將と敵の大將とが出会うことができるかどうかを所定の指令とするミッション演出が進展する。なお、この特殊ミッションリーチが成功演出となった場合には、次回の変動表示の開始時に大將決戦モードに移行することが確定する。そして、この大將決戦モードにおける変動表示において、上述のSPリーチCに発展すると、味方の大將と敵の大將とが勝敗を決する大將決戦演出（最終決戦演出）が実行される。一方、特殊ミッションリーチは、人数決定演出を介さずに実行される場合がある（前述の変動パターンPH5-7，PA5-5，PH7-5，PA7-5，PH8-2，PA8-4のうちのいずれかが選択された場合に、人数決定演出を介さずに、特殊ミッションリーチが実行される）。その場合には、この特殊ミッションリーチは、所定の予告演出（後述の台詞予告演出）にて特定表示態様の演出が行われることを契機として実行される。具体的には、この台詞予告演出において、特定のキャラクタ（味方キャラクタの大將、敵キャラクタの大將）が表示された場合に、特殊ミッションリーチに発展することが確定する。

【0786】

なお、本実施形態では、特別図柄の停止表示時間（図柄固定時間）として、0.5秒が設定されている。特別図柄の停止表示時間（以下「図柄固定時間」とも呼称する）は、特別図柄の変動表示が終了して特別図柄が確定的に停止表示される時間（完全に停止表示された状態が保持される時間）である。本実施形態では、特別図柄の変動時間および停止表示時間（図柄固定時間）に対応して、装飾図柄の変動時間および停止表示時間（図柄固定時間）が設定されている。そのため、以下において、「停止表示時間（図柄固定時間）」という用語を使用した場合には、特段の場合を除き、特別図柄の停止表示時間（図柄固定時間）と装飾図柄の停止表示時間（図柄固定時間）との両方を指すものとする。

【0787】

<普通図柄抽選>

続いて、第5実施形態の普通図柄抽選について説明する。なお、第5実施形態の普通図柄抽選については、第2実施形態の普通図柄抽選と同様に、前述の図61を参照して説明する。

【0788】

普通図柄の当り確率は、図61（A）に示すように、電チューサポート機能（普通図柄の確率変動機能）が作動していない場合は「1/1.02」に設定され、電チューサポート機能（普通図柄の確率変動機能）が作動している場合は「1/1.01」に設定されている。そのため、第2実施形態では、遊技状態が低ベース状態であるか高ベース状態であるかに関わらず、普通図柄の当否判定において極めて高確率で当りが導出される仕様となっている。

【0789】

普通図柄の変動時間は、図61（B）に示すように、電チューサポート機能（普通図柄の変動時間短縮機能）が作動していない場合は「0.5秒」に設定され、電チューサポート機能（普通図柄の変動時間短縮機能）が作動している場合は「0.2秒」に設定されている。つまり、本実施形態では、遊技状態が低ベース状態であるか高ベース状態であるかに関わらず、普通図柄の変動時間が極めて短時間に設定されている。なお、いずれの普通図柄の変動パターンが選択された場合でも、普通図柄の確定停止時間（確定表示時間）は「0.1秒」が設定されている。なお、普通図柄の確定停止時間（確定表示時間）とは、普通図柄が確定的に停止表示される時間（完全に停止された状態が保持される時間）である。

【0790】

普通電動役物 5 2 2 の開放パターンは、図 6 1 (C) に示すように、電チューサポート機能（開放延長機能）が作動していない場合は「1 秒の開放→2 秒の閉鎖→1 秒の開放→2 秒の閉鎖→1 秒の開放」に設定され、電チューサポート機能（開放延長機能）が作動している場合は「5. 9 秒の開放」に設定されている。すなわち、普通電動役物 5 2 2 の開放パターンとして、低ベース状態においては 1 秒の開放動作が 3 回にわたり行われるため総開放時間は「3 秒」であり、高ベース状態においては 5. 9 秒の開放動作が 1 回だけ行われるため総開放時間は「5. 9 秒」である。変形例として、第 2 始動口 5 2（普通電動役物 5 2 2）以外にも第 2 特別図柄に対応した 2 つ目の第 2 始動口（遊技盤 2 0 の右側であり大入賞口 5 4 の上流もしくは下流側に配置され、普通電動役物を設けず、常時遊技球の受け入れが可能であるが、高ベース状態における普通電動役物 5 2 2 の開放時における第 2 始動口 5 2 よりは単位時間当たりの入球期待値が低い 2 つ目の第 2 始動口）を設けてもよく、そのように構成した場合、普通図柄の当り確率を、電チューサポート機能（普通図柄の確率変動機能）が作動していない場合は「1 / 1 0 0 0」や「0（当りなし）」に設定し、電チューサポート機能（普通図柄の確率変動機能）が作動している場合は「1 / 1. 0 1」に設定し、電チューサポート機能（普通図柄の確率変動機能）が作動していない場合、つまり通常遊技状態や潜確遊技状態である場合には、第 2 始動口 5 2（普通電動役物 5 2 2）への入球を困難にする一方で、代わりに 2 つ目の第 2 始動口への入球を可能としてもよい。このように構成することで、第 2 始動口 5 2（普通電動役物 5 2 2）の下流側に大入賞口 5 4 が配置されている場合において、電チューサポート機能（普通図柄の確率変動機能）が作動していない場合の一部、つまり小当り遊技を頻発させて遊技球を獲得する遊技性となる潜確遊技状態である場合に、普通電動役物 5 2 2 の開放によって大入賞口 5 4 への入球が阻害される（大入賞口 5 4 へ到達する前に第 2 始動口 5 2 へ入球してしまう）ことを防止することができる。なお、電チューサポート機能（普通図柄の確率変動機能）が作動していない場合の一部である通常遊技状態においては、第 2 特別図柄の変動表示は相対的に長時間となる（前述したとおり、超ロング変動になる）ため、通常遊技状態にて 2 つ目の第 2 始動口を狙って小当り遊技の獲得を狙う行為を抑制させることができる（時間効率が非常に悪いため）。逆に、電チューサポート機能（普通図柄の確率変動機能）が作動している場合、つまり時短遊技状態や確変遊技状態である場合は、普通電動役物 5 2 2 の開放によって大入賞口 5 4 への入球が阻害される（大入賞口 5 4 へ到達する前に第 2 始動口 5 2 へ入球する）ため、小当り遊技による賞球獲得を抑制することができる、つまり、時短遊技状態や確変遊技状態における過剰な賞球獲得を防止することができる。

【0 7 9 1】

<装飾図柄／補助図柄>

次に、第 5 実施形態の装飾図柄について説明する。図 1 1 5 は、装飾図柄および補助図柄の変動表示領域を示す模式図である。本実施形態では、前述したように、装飾図柄の変動表示領域として、三列の表示領域（左表示領域 Z 1、中表示領域 Z 2、右表示領域 Z 3）が設けられており、左表示領域 Z 1 に対応して左列の装飾図柄（左図柄）、中表示領域 Z 2 に対応して中列の装飾図柄（中図柄）、右表示領域 Z 3 に対応して右列の装飾図柄（右図柄）が変動表示および停止表示されるようになっている。本実施例の装飾図柄は、数字からなる識別要素と、該識別要素に付された色彩（表示色）との組み合わせにより構成される。装飾図柄の識別要素には、「1」～「7」の 7 種類の数字が設定されている（すなわち、全 7 種類の装飾図柄が存在する）。各装飾図柄は図柄列の配列に従って「1」～「7」の順に配置されており、画面上では「1」～「7」の順序（又は「7」～「1」の順序）で各表示領域 Z 1、Z 2、Z 3 にて巡回表示又はスクロール表示され、「7」のあとは再び「1」に戻る（又は「1」のあとは再び「7」に戻る）。以下では、演出表示装置 7 0 の画面上に停止表示（仮停止又は確定停止）される 3 つの装飾図柄の組み合わせを「出目」又は「停止出目」とも呼称する。なお、本実施形態において、単に「停止表示」と記載している場合は、仮停止又は確定停止の少なくともいずれかを指すことを補足しておく。

【0 7 9 2】

また、本実施形態では、特別図柄の変動表示を演出的に示す演出図柄の変動表示として、装飾図柄の変動表示とは別に、補助図柄の変動表示が用意されている。本実施形態では、第1特別図柄に対応する補助図柄である第1補助図柄と、第2特別図柄に対応する補助図柄である第2補助図柄とがある。ここで、画面の左上には、補助図柄の変動表示領域として、第1補助図柄を変動表示および停止表示するための第1補助図柄表示領域Z4と、第2補助図柄を変動表示および停止表示するための第2補助図柄表示領域Z5とが設けられている。第1補助図柄の変動表示は、第1特別図柄の変動表示に対応して行われ、第2補助図柄の変動表示は、第2特別図柄の変動表示に対応して行われる。各補助図柄は、「1」、「8」および「9」の3種類の数字の識別要素により構成される（すなわち、全3種類の補助図柄が存在する）。各補助図柄は図柄列の配列に従って「1」、「8」、「9」の順に配置されており、画面上では「1」、「8」、「9」の順序（又は「9」、「8」、「1」の順序）で巡回表示又はスクロール表示され、「9」のあとは再び「1」に戻る（又は「1」のあとは再び「9」に戻る）。補助図柄が「1」で停止表示されると「小当り」であることが確定報知され、補助図柄が「8」で停止表示されると「はずれ」であることが確定報知され、補助図柄が「9」で停止表示されると「大当り」であることが報知される。つまり、「1」は小当りに対応する補助図柄、「8」ははずれに対応する補助図柄、「9」は大当りに対応する補助図柄である。

【0793】

ここで、図116は、演出モードと演出図柄（装飾図柄、補助図柄）の変動表示との対応関係を示す模式図である。図116には、演出モードの種類に応じて、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示に対応して行われる演出図柄（装飾図柄、補助図柄）の変動表示の有無が定められている。まず、装飾図柄の変動表示は、基本的に、現在滞在中の演出モードにおいて第1特別図柄および第2特別図柄のうち遊技の主体となる方の特別図柄の変動表示に対応して実行される。演出モードが通常モードである場合（第1特別図柄の変動表示が遊技の主体となる場合）には、第1特別図柄の変動表示に対応して装飾図柄の変動表示が行われ、第2特別図柄の変動表示に対応して装飾図柄の変動表示は行われない。演出モードがチャンスモード、頂上決戦モード、大将決戦モードである場合（第2特別図柄の変動表示が遊技の主体となる場合）には、第2特別図柄の変動表示に対応して装飾図柄の変動表示が行われ、第1特別図柄の変動表示に対応して装飾図柄の変動表示は行われない。但し、演出モードがリザルトモードである場合には、電サポ状態中の遊技の結果（リザルト画面）を表示するため、第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示に対応して装飾図柄の変動表示は行われない（装飾図柄の変動表示は一切行われない）。

【0794】

一方、第1補助図柄および第2補助図柄の変動表示は、現在滞在中の演出モードに依存することなく、常に第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示に対応して実行される。つまり、第1補助図柄および第2補助図柄の変動表示は、基本的には、遊技状態が非特別遊技状態（本実施例では、通常遊技状態、時短遊技状態、確変遊技状態、潜確遊技状態）であれば、装飾図柄の変動表示の有無に依存することなく、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示と同期的に実行される。なお、現在滞在中の演出モードにおいて遊技の主体ではない方の特別図柄の変動表示において大当りとなった場合（イレギュラー当りが発生した場合）は、前述したとおり、該演出モードに対応する背景画像が特殊背景画像（イレギュラー当りの発生を示唆又は報知する背景画像）に切り替えられる。つまり、イレギュラー当りの変動表示中は、装飾図柄の変動表示や予告演出、先読み演出などが実行されることなく、特殊背景画像のみが表示される（但し、補助図柄の変動表示は行われる）。なお、図116において「-」で示すように、リザルトモードにて大当りする場合は装飾図柄も補助図柄も表示しないよう構成しているが、変形例として、第1特別図柄であれば第1補助図柄（または第1補助図柄と特殊背景画像）を表示し、第2特別図柄であれば第2補助図柄（または第2補助図柄と特殊背景画像）を表示するよう構成してもよい。

【0795】

<同時変動処理>

続いて、第1特別図柄および第2特別図柄の同時変動処理（変動中断処理、変動強制停止処理）について説明する。図117は、同時変動処理の説明に供する模式図である。第5実施形態では、第1特別図柄の変動開始条件の判定と、第2特別図柄の変動開始条件の判定とを別個独立して実行することで、第1特別図柄表示装置71による第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄表示装置72による第2特別図柄の変動表示とを同時並行して実行する仕様（いわゆる並列機と呼ばれるスペック）を採用している。つまり、第1特別図柄の作動保留球と第2特別図柄の作動保留球とを別個独立して消化することで、第1特別図柄および第2特別図柄について、それぞれに対応する当否抽選や変動表示等を並行して行う構成となっている。そのため、第1特別図柄および第2特別図柄のうち、一方の特別図柄の変動表示が長時間にわたり行われたとしても、この一方の特別図柄の変動表示と並行して他方の特別図柄の変動表示が行われるため、一方の特別図柄の変動表示の実行中に、他方の特別図柄の変動表示が滞ることがない。なお、以下では、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示について、大当りの変動表示を「大当り変動表示」と呼称し、小当りの変動表示を「小当り変動表示」と呼称し、はずれの変動表示を「はずれ変動表示」と呼称する。なお、図117（A）において、第1特別図柄が先に大当り停止する際は、第2特別図柄が大当り変動となることがないため、第1特別図柄の「大当り停止時」における第2特別図柄の「大当り変動表示中」については「－」にて示している。また、図117（B）において、第2特別図柄が先に大当り停止する際は、第1特別図柄が大当り変動となることがないため、第2特別図柄の「大当り停止時」における第1特別図柄の「大当り変動表示中」については「－」にて示している。また、図117（B）において、第1特別図柄は小当り変動表示となることがないため、第1特別図柄の「小当り変動表示中」については全て「－」にして示している。

10

20

【0796】

（変動中断処理）

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

30

【0797】

（変動強制停止処理）

一方、第1特別図柄および第2特別図柄のうち、一方の特別図柄の変動表示が大当り変動表示であり、他方の特別図柄の変動表示が小当り変動表示又ははずれ変動表示である場合に、一方の特別図柄の大当り変動表示と他方の特別図柄の小当り変動表示又ははずれ変動表示とが並行して実行されている状況下において、他方の特別図柄の小当り変動表示又ははずれ変動表示が終了する前に、一方の特別図柄の大当り変動表示が終了したときは、他方の特別図柄の小当り変動表示又ははずれ変動表示の計測時間が予め設定された規定の変動時間（設計値通りの変動時間）に到達する前であっても、一方の特別図柄の大当り変動表示の終了時に、それと連動又は同期させて、他方の特別図柄の小当り変動表示又ははずれ変動表示を強制的に終了させる。なお、第1特別図柄および第2特別図柄のうち、一方の特別図柄の変動表示が大当り変動表示として開始した場合、それより後から変動開始する他方の特別図柄の変動表示ははずれの変動表示とする（つまり、他方の特別図柄の当否判定の結果が大当りだった場合は、該当否判定結果を強制的にはずれに差し替え、はずれ

40

50

変動表示とする)。

【0798】

＜同時変動処理の判定フラグ＞

続いて、同時変動処理の判定フラグについて説明する。図118は、同時変動処理に用いられる判定フラグの説明に供する図である。演出制御基板200のRAMには、第1特別図柄および第2特別図柄の同時変動（並列変動）を演出的に制御するための複数種の判フラグA1、A2、B、C、D1、D2が格納されている。

【0799】

まず、複数種の判定フラグのうち、フラグA1、フラグA2、フラグB、フラグCについて説明する。フラグA1、フラグA2、フラグB、フラグCは、電サポ状態の終了を契機として（遊技の主体となる特別図柄が第2特別図柄から第1特別図柄へと切り替わることを契機として）オン／オフされる判定フラグである。

【0800】

図119～図122は、フラグA1、フラグA2、フラグB、フラグCの設定タイミングを示すタイムチャートである。以下では、電サポ状態の終了時として、時短遊技状態の終了時を例示して説明する。この電サポ状態（時短遊技状態）は、前述したとおり、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示回数が30回に到達することを契機として終了する。電サポ状態の1～29回転目の変動表示では、演出モードがチャンスモードに設定され、電サポ状態の30回転目の変動表示（最終回の変動表示）では、演出モードがリザルトモードに設定される（但し、最終回の当否判定結果がはずれの場合）。そして、30回転目の変動表示（最終回の変動表示）が終了することを契機に、演出モードが通常モードに移行可能となる。本実施例では、そのときの演出モードの切り替え、背景画像の切り替え、装飾図柄の表示主体となる特別図柄の切り替えなどを、フラグA1、フラグA2、フラグB、フラグCのオン／オフ制御により実現している。なお、本実施例（フラグ制御）の技術的意義をより明瞭に把握し易くするために、本実施例に開示された技術的思想を以下に追記する。ここで、以下に示す用語として、「情報A」はフラグA1、A2に対応し、「情報B」はフラグBに対応し、「情報C」はフラグCに対応する。

本実施例に開示された技術的思想を例示する態様として、

第1図柄（第1特別図柄）の変動表示及び第2図柄（第2特別図柄）の変動表示を同時並行にて実行可能であり、

演出表示装置には、第1図柄又は第2図柄に対応する装飾図柄が変動表示および停止表示可能であり、

遊技状態が低確率状態且つ通常入球状態である場合に第1図柄に対応する装飾図柄を変動表示可能である一方で、遊技状態が低確率状態且つ入球容易状態である場合に第2図柄に対応する装飾図柄を変動表示可能であり、

低確率状態且つ入球容易状態に移行してから第1図柄および第2図柄の変動表示回数の合計回数が所定回数に達することを契機として、低確率状態且つ通常入球状態へ移行するように構成され、

低確率状態且つ入球容易状態に移行してから第1図柄および第2図柄の変動表示回数の合計回数が所定回数に達したときの当該所定回数目の変動表示が、第1図柄の変動表示および第2図柄の変動表示のうちいずれであるかを示す情報Aを当該所定回数目の変動表示中に設定し、

前記所定回数目の変動表示が終了することを契機として、演出モードを切り替え可能な状態であることを示す情報Bを設定可能であり、

第2図柄の変動表示中に第1図柄の変動表示が当該所定回数目の変動表示として開始され、当該第2図柄の変動表示よりも当該所定回数目の変動表示の方が先に終了する場合には、当該所定回数目の変動表示が終了することを契機として情報Bを設定せず、当該第2図柄の変動表示が終了することを契機として情報Bを設定し、

当該所定回数目の変動表示が終了した後、当該所定回数目の変動表示の終了後に開始される第1図柄の変動表示が開始されたことを契機として、情報Bを設定解除可能であり、

10

20

30

40

50

第2図柄の変動表示中に第1図柄の変動表示が当該所定回数目の変動表示として開始され、当該第2図柄の変動表示よりも当該所定回数目の変動表示の方が先に終了する場合には、当該第2図柄の変動表示が終了した後、当該第2図柄の変動表示の終了後に開始される第1図柄の変動表示が開始されたことを契機として、情報Bを設定解除するように構成される。

【0801】

(フラグA1)

フラグA1は、電サポ状態の最終回の変動表示が第1特別図柄の変動表示であることを示す判定フラグである。図119に示すように、電サポ状態の最終回の変動表示が第1特別図柄の変動表示である場合、該最終回の変動表示が開始したときにフラグA1がオンに設定され、該最終回の変動表示が終了したときにフラグA1がオフに設定される。つまり、フラグA1は、電サポ状態の最終回の変動表示中(第1特別図柄の変動表示中)にオンとなる判定フラグである。

10

【0802】

(フラグA2)

フラグA2は、電サポ状態の最終回の変動表示が第2特別図柄の変動表示であることを示す判定フラグである。図120に示すように、電サポ状態の最終回の変動表示が第2特別図柄の変動表示である場合、該最終回の変動表示が開始したときにフラグA2がオンに設定され、該最終回の変動表示が終了したときにフラグA2がオフに設定される。つまり、フラグA2は、電サポ状態の最終回の変動表示中(第2特別図柄の変動表示中)にオンとなる判定フラグである。なお、図121に示すように、29回転目の変動表示が第2特別図柄の変動表示であり、且つ、最終回の変動表示が第1特別図柄の変動表示であるときに、第1特別図柄の変動表示よりも第2特別図柄の変動表示の方が後に終了する場合には、例外的に、第1特別図柄の変動表示が開始したときにフラグA1がオンに設定され、第1特別図柄の変動表示が終了したときにフラグA1がオフ且つフラグA2がオンに設定され、第2特別図柄の変動表示が終了したときにフラグA2がオフに設定される。つまり、最終回の第1特別図柄の変動表示が終了するときに、29回転目の第2特別図柄の変動表示が実行途中の場合には、フラグA1をオフにする代わりに、フラグA2をオンにして、電サポ状態の30回転全ての変動表示が完結していないこと、そして、電サポ状態にて変動開始した第2特別図柄の変動表示(電サポ状態にて主体となる変動表示)が終了していないことを示す。つまり、フラグA1、A2は、それぞれのオンオフ状況にて、電サポ状態中に開始された30回転全ての変動表示が完結したこと／完結していないことを示す判定フラグであるとも言える。

20

30

【0803】

(フラグB)

フラグBは、電サポ状態が終了することを契機に、演出モードを通常モードに切替え可能な状態であることを示す判定フラグである。図119および図120に示すように、フラグBは、電サポ状態の最終回の変動表示が終了したときにオンに設定され、該最終回の変動表示が終了した後(電サポ状態から非電サポ状態である通常遊技状態に移行した後)、新たな第1特別図柄の変動表示(非電サポ状態である通常遊技状態にて主体となる第1特別図柄の変動表示)が開始したときにオフに設定される。なお、図121に示すように、29回転目の変動表示が第2特別図柄の変動表示であり、且つ、最終回の変動表示が第1特別図柄の変動表示であるときに、最終回の変動表示よりも29回転目の変動表示の方が後に終了する場合には、例外的に、最終回の変動表示が終了したときではなく、29回転目の変動表示が終了したときに、フラグBがオンに設定される。つまり、電サポ状態中に開始された30回転全ての変動表示が完結したこと(電サポ状態にて変動開始した第2特別図柄の変動表示(電サポ状態にて主体となる変動表示)が終了したこと)を契機に、フラグBをオンに設定する。

40

【0804】

(フラグC)

50

フラグCは、装飾図柄の変動表示が遊技の主体となる方の特別図柄の変動表示に対応して行われることを前提に、電サポ状態の最終回の変動表示が終了した後に行われる装飾図柄の変動表示が、第1特別図柄の変動表示に対応するのか、第2特別図柄の変動表示に対応するのかを示す判定フラグである。フラグCに「1」が設定されている場合は、装飾図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示に対応することを示す。フラグCに「2」が設定されている場合は、装飾図柄の変動表示が第2特別図柄の変動表示に対応することを示す。なお、フラグCに「0」が設定されている場合、装飾図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示のいずれにも対応していないこと（装飾図柄の変動表示が制限された状態又は装飾図柄の変動表示が行われない状態であること）を示す。図119および図120に示すように、フラグCは、電サポ状態の最終回の変動表示が終了したときに「1」に設定される。つまり、このフラグCは、フラグBがオンに設定されたことに同期して「1」に設定され、新たな第1特別図柄の変動表示が行われることを契機に、通常モードへ移行可能であること、および、その通常モードにおいて装飾図柄の変動表示を第1特別図柄の変動表示に対応して実行することを示す。但し、図122に示すように、最終回の変動表示が第1特別図柄の変動表示であり、該最終回の第1特別図柄の変動表示の開始時に、29回転目の第2特別図柄の変動表示が行われていない場合は、該最終回の第1特別図柄の変動表示が開始されたときにフラグCが「1」に設定される（フラグBと同期しない）。すなわち、最終回の第1特別図柄の変動表示の開始時に、29回転目の第2特別図柄の変動表示が行われていないということは、その時点で既に第2特別図柄の作動保留球が全て消化されているということになり、最終回の第1特別図柄の変動表示が開始された以降は、実質的に第1特別図柄の変動表示が遊技の主体となるはずであるため、フラグCを「1」に設定するタイミングを前倒することで、演出モードの切り替え制御を円滑に進めることを可能としている。但し、最終回の第1特別図柄の変動表示については、変動表示中におけるフラグCが「1」に設定されていても、変動開始前にはフラグCが「1」に設定されていないため、第1特別図柄の変動表示に対応した装飾図柄の変動表示は行われず、装飾図柄が非表示となっている。なお、本実施形態の変形例として、フラグCを非特別遊技状態において常時使用される判定フラグとして構成してもよい。つまり、現在実行中の遊技状態又は演出モードなどに応じて、装飾図柄の変動表示を第1特別図柄の変動表示に対応させるのか第2特別図柄に対応させるのかを示す判定フラグとして構成してもよい。また、電サポ状態の1～29回転目（第1特別図柄および第2特別図柄の累積回数）においては第2特別図柄の変動表示に対応した装飾図柄の変動表示を行うため、電サポ状態の1回転目が開始する前である特別遊技終了時（特別遊技終了後）から電サポ状態の29回転目の開始時（開始直後）まではフラグCが「2」に設定され、電サポ状態の30回転目（第1特別図柄および第2特別図柄の累積回数）においては装飾図柄を表示させないようにするため、電サポ状態の29回転目の開始時（開始した以降）にフラグCが「0」に設定される（フラグCを「2」から「0」へ変更する）よう構成してもよい。

【0805】

続いて、フラグD1、フラグD2について説明する。フラグD1、フラグD2は、現在滞在中の遊技状態において遊技の主体とならない方の特別図柄の当否判定の結果が大当たり（「イレギュラー当たり」と呼称する）となったときにオン／オフされる判定フラグである。

【0806】

図123～図124は、フラグD1、フラグD2の設定タイミングを示すタイムチャートである。ここで、図123は、第1特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（通常遊技状態）において第2特別図柄の大当たりを引いた場合を示し、図124は、第2特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（特定遊技状態：時短遊技状態、確変遊技状態、潜確遊技状態）において第1特別図柄の大当たりを引いた場合を示す。

【0807】

（フラグD1）

フラグD1は、現在滞在中の遊技状態において遊技の主体となる方の特別図柄が第2特別

図柄となる場合に、遊技の主体とならない方の第1特別図柄の当否判定の結果が大当たり（イレギュラー当り）となることを契機にオンに設定される。つまり、フラグD1は、現在の遊技状態が特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態もしくは確変遊技状態）であるときに、第1特別図柄の当否判定の結果が大当たりとなった場合にオンに設定される判定フラグであり、イレギュラー当りの変動表示（第1特別図柄の変動表示）が開始したときにオンに設定される判定フラグである。フラグD1がオンに設定されている場合には、該イレギュラー当りの変動表示（第1特別図柄の変動表示）が終了したときに、フラグD1がオフに設定される。なお、該イレギュラー当りの変動表示（第1特別図柄の変動表示）と、第2特別図柄の変動表示とが同時に行われている場合、該イレギュラー当りの変動表示が終了する前に、第2特別図柄の変動表示が終了したとしても、フラグD1をオフに設定せず、該イレギュラー当りの変動表示（第1特別図柄の変動表示）が終了したときに、フラグD1をオフに設定する。なお、フラグD1がオンに設定されている状況下（第1特別図柄のイレギュラー当りの変動表示の実行中に）、第2特別図柄の変動表示が開始された場合（フラグD1がオンに設定されている最中に第2特別図柄が変動表示を開始する場合）には、該第2特別図柄の変動表示に対応する装飾図柄の変動表示を実行しない（装飾図柄の変動表示を非表示とする）。但し、フラグD1がオンに設定される以前（第1特別図柄のイレギュラー当りの変動表示が開始される以前）に、第2特別図柄の変動表示が開始され、このフラグD1がオンに設定された以降も、該第2特別図柄の変動表示が継続している場合（フラグD1がオンに設定される際に該第2特別図柄が変動表示中である場合）には、該第2特別図柄の変動表示に対応する装飾図柄の変動表示を実行する（装飾図柄の変動表示を非表示とはしない）。なお、前述したとおり、装飾図柄の動作状態（表示／非表示）に依存することなく、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示に連動して、常に補助図柄の変動表示は実行される。

【0808】

（フラグD2）

フラグD2は、現在滞在中の遊技状態において遊技の主体となる方の特別図柄が第1特別図柄となる場合に、遊技の主体とならない方の第2特別図柄の当否判定の結果が大当たり（イレギュラー当り）となることを契機にオンに設定される。つまり、フラグD2は、現在の遊技状態が通常遊技状態であるときに、第2特別図柄の当否判定の結果が大当たりとなった場合にオンに設定される判定フラグであり、イレギュラー当りの変動表示（第2特別図柄の変動表示）が開始したときにオンに設定される判定フラグである。フラグD2がオンに設定されている場合には、該イレギュラー当りの変動表示（第2特別図柄の変動表示）が終了したときに、フラグD2がオフに設定される。なお、該イレギュラー当りの変動表示（第2特別図柄の変動表示）と、第1特別図柄の変動表示とが同時に行われている場合、該イレギュラー当りの変動表示が終了する前に、第1特別図柄の変動表示が終了したとしても、フラグD2をオフに設定せず、該イレギュラー当りの変動表示（第2特別図柄の変動表示）が終了したときに、フラグD2をオフに設定する。なお、フラグD2がオンに設定されている状況下（第2特別図柄のイレギュラー当りの変動表示の実行中に）、第1特別図柄の変動表示が開始された場合（フラグD2がオンに設定されている最中に第1特別図柄が変動表示を開始する場合）には、該第1特別図柄の変動表示に対応する装飾図柄の変動表示を実行しない（装飾図柄の変動表示を非表示とする）。但し、フラグD2がオンに設定される以前（第2特別図柄のイレギュラー当りの変動表示が開始される以前）に、第1特別図柄の変動表示が開始され、このフラグD2がオンに設定された以降も、該第1特別図柄の変動表示が継続している場合（フラグD2がオンに設定される際に該第1特別図柄が変動表示中である場合）には、該第1特別図柄の変動表示に対応する装飾図柄の変動表示を実行する（装飾図柄の変動表示を非表示とはしない）。なお、前述したとおり、装飾図柄の動作状態（表示／非表示）に依存することなく、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示に連動して、常に補助図柄の変動表示は実行される。

【0809】

本実施形態では、図123～図124に示すように、フラグD1又はフラグD2がオンに

設定された場合には、先読み実行中フラグおよび先読み実行予定フラグをオフに設定して、現在実行中の先読み演出をキャンセル（中止）する、もしくは、現在先読み演出が実行されていなくても先読み演出が実行予定である場合（例えば、先読み実行予定フラグがオンに設定されている場合）にはその予定をキャンセル（中止）する（例えば、先読み実行予定フラグをオフに設定する）とともに、予告抽選全般（先読み抽選を含む）を実行しない。すなわち、フラグD1又はフラグD2がオンに設定された場合（イレギュラー当りが発生した場合）には、フラグD1又はフラグD2がオフに設定されるまでの間、先読み演出および予告演出の実行を制限する。「先読み実行中フラグ」は、先読み演出を実行中であること（現に先読み演出が実行されていること）を示す判定フラグである。つまり、先読み演出が開始されるときに先読み実行中フラグがオンに設定され、先読み演出が終了するときには先読み実行中フラグがオフに設定される。本実施形態では、複数種の先読み演出に対応する複数種の先読み実行中フラグが用意されており、複数種の先読み演出と複数種の先読み実行中フラグとがそれぞれ1対1の関係で対応付けられている。「先読み実行予定フラグ」は、先読み演出を実行予定であること（先読み抽選により先読み演出の実行が決定されたこと）を示す判定フラグである。つまり、先読み抽選により先読み演出の実行が決定されたときに先読み実行予定フラグがオンに設定され、先読み演出の実行が開始されたときに先読み実行予定フラグがオフに設定される。本実施形態では、複数種の先読み演出に対応する複数種の先読み実行予定フラグが用意されており、複数種の先読み演出と複数種の先読み実行予定フラグとがそれぞれ1対1の関係で対応付けられている。このように第1特別図柄又は第2特別図柄のイレギュラー当りが発生した場合には、そのイレギュラー当りの変動表示が開始されるときに、背景画像が特殊背景画像（例えば、7つの星が輝く画面が徐々に光で覆われる画面、イレギュラー当りでない場合の特別遊技における大当たり終了デモにて表示される画面など）に切り替わり、その画面が変動表示の終了時まで継続的に表示され、それ以外の他の演出（先読み演出、予告演出）の実行が制限されることとなる。特殊背景画像として、例えば、画面上に「大好機状態」という大きな文字を表示してもよい。なお、この特殊背景画像は、滞在中の演出モードの種類に依存することなく、第1特別図柄のイレギュラー当りであっても、第2特別図柄のイレギュラー当りであっても、共通の画像（画面）となっている。ここで、他の演出を制限する理由としては、イレギュラー当りが発生すると、その変動表示の実行中は、イレギュラー当りの発生を示唆又は報知する特殊背景画像を表示するため、予告演出や先読み演出を実行したとしても、その演出効果を十分に発揮することができず、却って纏まりのない演出となり兼ねないからである。なお、一方の特別図柄のイレギュラー当りが発生した場合、その変動表示の開始時に動作中の可動役物（他方の特別図柄の変動表示に対して動作している可動役物）がある場合、その可動役物の動作を中断して初期位置（基準位置）に復帰させる。

【0810】

〔ゲームフロー〕

次に、第5実施形態のゲームフローについて説明する。図102は、前述したとおり、第5実施形態における遊技状態および演出モードの遷移図である。本実施形態では、複数種の演出モードとして、通常モード、チャンスモード、リザルトモード、頂上決戦モード、大将決戦モードが設定されている。

【0811】

<通常モード>

まず、RAMクリアスイッチを押下したうえでの電源投入時のぱちんこ遊技機PMは、電源投入前の演出モードの種類にかかわらず、演出モードが通常モードに設定され、この通常モードから遊技が開始される。なお、RAMクリアスイッチを押下せずの電源投入時のぱちんこ遊技機PMは、電源投入前の演出モードと同じ演出モードが設定される。通常モードは、通常遊技状態（低確率低ベース状態）に対応する演出モードである。演出モードが通常モードである場合、第2始動口52への遊技球の入球頻度よりも第1始動口51への遊技球の入球頻度の方が高く設定されているため、左打ち（左側領域PA1を狙って遊技球を発射させること）により遊技球を第1始動口51に入球させて、第1特別図柄の当

否判定（第1特別図柄の変動表示）を主体的に実行する遊技性となる。この通常モードにおいて、第1特別図柄の当否判定の結果が大当りに該当すると、第1特別図柄の大当り種別として、「5R特定大当り」が50%、「5R通常大当り1」が50%の当選確率で発生する。大当り種別が「5R特定大当り」である場合は、その大当り遊技の終了後に、演出モードが頂上決戦モードに移行する。一方、大当り種別が「5R通常大当り1」である場合は、その大当り遊技の終了後に、演出モードがチャンスモードに移行する。そのため、この通常モードにおいて、第1特別図柄の大当りを引くと、50%の確率で頂上決戦モードに移行し、50%の確率でチャンスモードに移行する。

【0812】

<チャンスモード>

チャンスモードは、時短遊技状態（低確率高ベース状態）に対応する演出モード、すなわち、電チューサポート機能が作動した高ベース状態に対応する演出モードである。演出モードがチャンスモードに移行すると、電チューサポート機能が作動することで、第2始動口52への遊技球の入球容易性が高まるため、右打ち（右側領域PA2を狙って遊技球を発射させること）により遊技球を第2始動口52に入球させて、第2特別図柄の当否判定（第2特別図柄の変動表示）を主体的に実行する遊技性となる。このチャンスモードにおいて、第2特別図柄の当否判定の結果が大当りに該当すると、第2特別図柄の大当り種別として、「10R特定大当り」が50%の当選確率、「5R通常大当り2」が50%の当選確率で発生する。大当り種別が「10R特定大当り」である場合は、その大当り遊技の終了後に、演出モードが頂上決戦モードに移行する。一方、大当り種別が「5R通常大当り2」である場合は、その大当り遊技の終了後に、演出モードが再びチャンスモードに移行する。そのため、このチャンスモードにおいて、第2特別図柄の大当りを引くと、50%の確率で頂上決戦モードに移行し、50%の確率でチャンスモードに移行する。

【0813】

なお、チャンスモードは、基本的には、大当り遊技の終了後から起算して、特別図柄の変動表示回数が29回に達するまで継続する。そして、このチャンスモードにおいて次の大当りが発生することなく、特別図柄の変動表示回数が29回に達すると、次回の変動表示（30回転目の変動表示）の開始時に、リザルトモードに移行又はチャンスモードが継続する。すなわち、30回転目の変動表示がはずれ又は小当りの変動表示である場合には、リザルトモードに移行する。一方、30回転目の変動表示が大当りの変動表示である場合には、チャンスモードが継続することになる。

【0814】

<リザルトモード>

リザルトモードは、時短遊技状態（低確率高ベース状態）に対応する演出モード、すなわち、電チューサポート機能が作動した高ベース状態に対応する演出モードである。このリザルトモードには、電サポ状態の最終回の変動表示（電サポ状態の30回転目の変動表示）の1回転限定で滞在する。リザルトモードの滞在中は、前述したとおり、連荘中の遊技の結果（リザルト画面）が表示され、装飾図柄の変動表示は非表示となる。このリザルトモードは、該電サポ状態の最終回の変動表示がはずれとなる場合に、チャンスモードから移行する演出モードであるため、リザルトモードに滞在中に大当りが発生することはない（電サポ状態の30回転目に大当りが発生する場合はチャンスモードからリザルトモードへ移行しないためである、但し、電サポ状態の30回転目以降に第1特別図柄の変動表示が行われないため、低確率低ベース状態であるが、見た目上は通常モードに移行せずリザルトモードに滞在し続けている際に、第2特別図柄にて大当りとなる場合においては、例外的にリザルトモード中にイレギュラー当たり演出が行われることになる）。そして、該電サポ状態の最終回の変動表示が終了すると、通常モードに転落することになる。なお、通常モードに移行した後の10回転の変動表示（開幕10変動表示）では、変動パターン選択状態として「選択状態1」が設定され、「選択状態0」が設定されている場合と比べて、相対的に変動時間の長い変動パターン（通常変動）が選択されやすくなる。この10回転の変動表示（開幕10変動表示）が終了すると、通常モードに滞在したままで、変動

10

20

30

40

50

パターン選択状態が「選択状態 0」に切り替わる。なお、本実施形態の変形例として、通常遊技状態に移行した後（電サポ状態終了後）の 10 回転の変動表示（開幕 10 変動表示）は、通常モードとは異なる演出モード（特殊モード）に滞在するように構成してもよい。

【0815】

<頂上決戦モード>

頂上決戦モードは、確変遊技状態（高確率高ベース状態）に対応する演出モードである。演出モードが頂上決戦モードに移行すると、電チューサポート機能が作動することで、第 2 始動口 5 2 への遊技球の入球容易性が高まるため、右打ち（右側領域 PA 2 を狙って遊技球を発射させること）により遊技球を第 2 始動口 5 2 に入球させて、第 2 特別図柄の当否判定（第 2 特別図柄の変動表示）を主体的に実行する遊技性となる。この頂上決戦モードにおいて、第 2 特別図柄の当否判定の結果が大当りに該当すると、第 2 特別図柄の大当り種別として、「10R 特定大当り」が 50% の当選確率、「5R 通常大当り 2」が 50% の当選確率で発生する。大当り種別が「10R 特定大当り」である場合は、その大当り遊技の終了後に、演出モードが再び頂上決戦モードに移行する。一方、大当り種別が「5R 通常大当り 2」である場合は、その大当り遊技の終了後に、演出モードがチャンスモードに移行する。そのため、この頂上決戦モードにおいて、第 2 特別図柄の大当りを引くと、50% の確率で頂上決戦モードに移行し、50% の確率でチャンスモードに移行する。

【0816】

なお、頂上決戦モードは、基本的には、大当り遊技の終了後から起算して、特別図柄の変動表示回数が 100 回に達するまで継続する。そして、この頂上決戦モードにおいて次の大当りが発生することなく、特別図柄の変動表示回数が 100 回に達すると、該 100 回転目の変動表示の開始時に電サポ状態が終了して、大將決戦モードに移行する。また、この頂上決戦モードに滞在中に、第 2 特別図柄の当否判定の結果が小当りに該当すると、小当り種別として、「小当り A」が 3% の当選確率、「小当り B」が 97% の当選確率で発生する。小当り種別が「小当り A」である場合は、その小当り遊技の開始時に電サポ状態が終了して、大將決戦モードに移行する。

【0817】

<大將決戦モード>

大將決戦モードは、潜確遊技状態（高確率低ベース状態）に対応する演出モードである。演出モードが大將決戦モードに移行すると、電チューサポート機能が作動しなくなるため、本来であれば、第 1 始動口 5 1 を狙った左打ちが推奨されるところであるが、本実施形態では、この低ベース状態においても第 2 始動口 5 2 の入球頻度が相対的に高く設定されており、この第 2 始動口 5 2 への遊技球の入球を契機として小当り遊技が頻発する遊技（小当り RUSH）が行われることで、左打ちにより遊技球を第 1 始動口 5 1 に入球させるよりも、右打ちにより遊技球を第 2 始動口 5 2 に入球させる方が得策となり、その結果、第 2 特別図柄の当否判定（第 2 特別図柄の変動表示）を主体的に実行する遊技性となる。この大將決戦モードにおいて、第 2 特別図柄の当否判定の結果が大当りに該当すると、第 2 特別図柄の大当り種別として、「10R 特定大当り」が 50% の当選確率、「5R 通常大当り 2」が 50% の当選確率で発生する。大当り種別が「10R 特定大当り」である場合は、その大当り遊技の終了後に、演出モードが再び大將決戦モードに移行する。一方、大当り種別が「5R 通常大当り 2」である場合は、その大当り遊技の終了後に、演出モードがチャンスモードに移行する。そのため、この頂上決戦モードにおいて、第 2 特別図柄の大当りを引くと、50% の確率で大將決戦モードに移行し、50% の確率でチャンスモードに移行する。なお、この大將決戦モード（小当り RUSH）の遊技性については、次述する。

【0818】

<小当り RUSH の遊技性>

次に、大將決戦モード（小当り RUSH）の遊技性について説明する。大將決戦モード（小当り RUSH）は、第 2 始動口 5 2 に遊技球を入球させることを契機として第 2 特別図柄の当否判定において小当りを頻出させて、大当りに当選するまでの間、小当り遊技を連

続的且つ集中的に発生させることを目指す遊技である。

【0819】

演出モードが大將決戦モード（潜確遊技状態）である場合、遊技球が作動ゲート53を通過すると、普通図柄の当否判定において極めて高確率（ $1/1.02$ ）で当りが導出される。この潜確遊技状態（低ベース状態）においては、普通図柄の当否判定に当選すると、普通電動役物522が1秒間の開放作動を3回行う。そのため、第2始動口52を狙って右打ちを行ってれば、普通電動役物522が開放状態となっている間に遊技球を第2始動口52に入球させることが可能又は容易である。また、この潜確遊技状態においては、第2特別図柄の当否判定における小当りの当選確率が極めて高確率（約 $1/1.05$ ）に設定されており、しかも小当りに当選したときの第2特別図柄の変動時間が極めて短時間（0.5秒）に設定されているため、第2始動口52への遊技球の入球に基づき小当りが頻繁に発生する可能性が高い。

10

【0820】

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

20

【0821】

一方、演出モードがチャンスモード又は頂上決戦モード（時短遊技状態又は確変遊技状態）である場合においても、第2特別図柄の当否判定において、小当りの当選確率が極めて高く、しかも小当りの変動時間が極めて短く設定されているため、小当り遊技が頻繁に発生しやすくなっている。しかしながら、小当りRUSHの遊技性を大將決戦モード（潜確遊技状態）のみに限定し、該大將決戦モード以外の演出モードについては、該小当り遊技による持ち球の増加を抑制するため、以下のような対策が講じられている。

30

【0822】

具体的には、演出モードがチャンスモード又は頂上決戦モード（時短遊技状態又は確変遊技状態）である場合、遊技球が作動ゲート53を通過すると、普通図柄の当否判定において極めて高確率（ $1/1.01$ ）で当りが導出される。この遊技状態（高ベース状態）においては、普通図柄の当否判定に当選すると、普通電動役物522が5.9秒間の1回の開放作動を行う。そのため、第2始動口52を狙って右打ちを行ってれば、普通電動役物522が開放状態となっている間に遊技球を第2始動口52に入球させることは極めて容易である。また、この時短遊技状態又は確変遊技状態においても、第2特別図柄の当否判定における小当りの当選確率が極めて高確率（約 $1/1.05$ ）に設定されており、しかも小当りに当選したときの第2特別図柄の変動時間が極めて短時間（0.5秒）に設定されているため、第2始動口52への遊技球の入球に基づき小当りが頻繁に発生する可能性が高い。

40

【0823】

ここで、普通電動役物522が5.9秒間の開放作動を行っている間に、遊技球がこの第

50

2 始動口 5 2 に入球して小当りに当選した場合は、第 2 特別図柄の変動表示が極めて短時間のうちに終了し、小当り遊技が即開始されることになる。このとき、普通電動役物 5 2 2 が開放作動を継続している間（第 2 始動口 5 2 が開放状態となっている間）に、小当り遊技が実行された場合には、右側領域 P A 2 を流下する遊技球は、該開放中の普通電動役物 5 2 2 に極めて入球しやすく、大入賞口 5 4 に到達する可能性が著しく低くなる。一方、普通電動役物 5 2 2 が閉鎖作動した後（第 2 始動口 5 2 が閉鎖状態となった後）に、小当り遊技が実行された場合には、その後続の遊技球が作動ゲート 5 3 を通過してから普通電動役物 5 2 2 が開放作動するまでの時間が極めて短い時間（変動時間 0.2 秒 + 停止時間 0.1 秒）に設定されているため、この即開放された普通電動役物 5 2 2 に遊技球が入球し易くなっている（換言すれば、第 2 始動口 5 2 が閉鎖状態となっている期間が短い

10

【0824】

なお、演出モードが通常モード（通常遊技状態）である場合にも、第 2 特別図柄の当否判定において小当りの当選確率が極めて高確率（約 1 / 1.05）に設定されているが、第 2 特別図柄の変動時間が極めて長時間（本実施例では 10 分）に設定されているため、遊技者が遊技球を第 2 始動口 5 2 に入球させて小当りを狙った遊技を行ったとしても、第 2 特別図柄の消化の効率が非常に悪く、小当り遊技を頻発させることはできない。

20

【0825】

<電サポ状態の終了タイミング>

次に、電サポ状態の終了タイミングについて説明する。図 125 は、電サポ状態の終了タイミングを説明するためのタイムチャートである。本実施形態においては、電サポ状態に対応する遊技状態として、時短遊技状態と確変遊技状態とが設けられているが、以下では、電サポ状態の終了タイミングとして、確変遊技状態の終了タイミングを例示して説明する。

30

【0826】

本実施形態では、現在実行中の遊技状態が確変遊技状態である場合、小当り A に当選することを契機に電サポ状態が終了する場合と、特別図柄の変動表示回数が所定回数（100 回）に到達することを契機に電サポ状態が終了する場合とがある。このとき、本実施形態においては、小当り A に当選することを契機に電サポ状態が終了するタイミングと、特別図柄の変動表示回数が所定回数（100 回）に到達することを契機に電サポ状態が終了するタイミングとが異なるように構成されている。

【0827】

（小当り当選を契機とする電サポ終了タイミング）

図 125（A）は、小当り A に当選することを契機として電サポ状態が終了するときのタイムチャートである。図 125（A）に示すように、遊技状態が確変遊技状態であるときに、第 2 特別図柄の当否判定の結果が小当りとなり、その小当り種別として小当り A が選択された場合には、該第 2 特別図柄の小当り変動表示が終了した後に行われる小当り遊技の開始時に電サポ状態が終了する。つまり、小当り A に当選した場合には、小当り変動表示が終了した後の図柄固定時間の終了時、すなわち、小当り遊技の開始時に電サポ状態が終了して、潜確遊技状態に移行する。そのため、小当り A の当選時の遊技状態は確変遊技状態（電サポ状態）であるが、小当り遊技中の遊技状態は潜確遊技状態（非電サポ状態）となる。なお、演出モードが切り替わるタイミングは、遊技状態が切り替わるタイミング

40

50

と同期しているため、演出モードが大將決戦モード（小当り R U S H）に切り替わるのは、内部的には小当り遊技の開始時であるが、大將決戦モード（小当り R U S H）に突入したことを報知するのは、小当り遊技の終了後の 1 回転目の変動表示の開始時である。つまり、実質的には、小当り遊技終了後の次の変動表示から大將決戦モードが開始されることになる。（画面上では、小当り遊技の終了後に行われる 1 回転目の変動表示が開始されることを契機として、大將決戦モード（小当り R U S H）の演出が開始される）。なお、小当り遊技の開始時に電サポ状態を終了させる理由は、仮に小当り変動表示の開始時に電サポ状態を終了させるとすると、該小当り変動表示中に第 2 始動口 5 2 の開放態様（開放頻度、開放時間など）を確認することで、電サポ状態が終了していること、すなわち、小当り A に当選していることが判明し、該小当り変動表示中に特殊ミッションリーチに発展することが先バレしてしまうからである。なお、変形例として、小当り A に当選したことを契機として電サポ状態を終了する場合、その電サポ状態の終了タイミングを、例えば、該小当り変動表示の停止時、該小当り変動表示の図柄固定時間の開始時、小当り遊技の終了時などのタイミングとしてもよい。

【0828】

（回数消化を契機とする電サポ終了タイミング）

図 1 2 5（B）は、特別図柄の変動表示回数が所定回数（100 回）に到達することを契機に電サポ状態が終了するときのタイムチャートである。図 1 2 5（B）に示すように、遊技状態が確変遊技状態であるときに、該確変遊技状態に移行してから起算して特別図柄の変動表示回数が所定回数（100 回）に到達した場合には、この 100 回転目の変動表示の開始時に電サポ状態が終了する。そのため、この 100 回転目の変動表示中は、遊技状態が潜確遊技状態となる。なお、演出モードが切り替わるタイミングは、遊技状態が切り替わるタイミングと同期しているため、演出モードが大將決戦モード（小当り R U S H）に切り替わるのは、内部的には 100 回転目の変動表示の開始時であるが、大將決戦モード（小当り R U S H）に突入したことを報知するのは、該 100 回転目の変動表示の終了時又は次の変動表示の開始時である。つまり、実質的には次の変動表示から大將決戦モードが開始される（画面上では、100 回転目の変動表示の終了後、次の変動表示が開始されることを契機として、大將決戦モード（小当り R U S H）の演出が開始される）。なお、この 100 回転目の変動表示が、小当り A の変動表示である場合であっても、この 100 回転目の変動表示（小当り A の変動表示）の開始時に電サポ状態が終了することになる。ここで、100 回転目の変動表示の開始時に電サポ状態を終了させる理由は、仮に 100 回転目の変動表示の終了時に電サポ状態を終了させるとすると、この 100 回転目の変動表示中は電サポ状態が継続することとなり、当該変動表示中に他方の特別図柄の変動表示が開始されると、この他方の特別図柄の変動表示が電サポ状態での変動処理となり、電サポ状態の実行期間が実質的に延長されてしまうからである（電サポ状態の実行回数が 101 回転目まで延長されてしまうからである）。

【0829】

＜並列変動時の遊技状態の遷移＞

次に、確変遊技状態における並列変動時の遊技状態の遷移について説明する。図 1 2 6 は、遊技状態が確変遊技状態であるときに、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示とが同時に行われた場合の状態遷移を示すタイムチャートである。

【0830】

（第 1 特別図柄：特定大当り、第 2 特別図柄：小当り A）

図 1 2 6（A）は、第 2 特別図柄の小当り A の変動表示中に第 1 特別図柄の特定大当りの変動表示が開始された場合の状態遷移を示す。遊技状態が確変遊技状態であるとき、第 2 特別図柄の小当り A の変動表示中に、第 1 特別図柄の特定大当りの変動表示が開始して、先に第 2 特別図柄の小当り A の変動表示が終了する場合には、その小当り遊技の開始時に電サポ状態が終了して潜確遊技状態（小当り R U S H）に移行する。この潜確遊技状態において、小当り遊技の実行中は、前述の変動中断処理により、第 1 特別図柄の特定大当りの変動表示が中断され、小当り遊技が終了したときに、第 1 特別図柄の特定大当りの変動

表示が再開される。また、この第1特別図柄の特定大当りの変動表示中は、前述の大当り無抽選処理により、第2特別図柄の当否判定の結果として「はずれ」のみが導出される（小当りは発生しない）。それにより、潜確遊技状態（小当りRUSH）において行われる特定大当りの変動表示中に、第2特別図柄の小当りが頻発して出玉が増加する事態を防止することができ、遊技者が得るべき利益の適正化を図ることができる（イレギュラー事象による遊技者と遊技店との利益のバランスを図る）。そして、第1特別図柄の特定大当りの変動表示が終了すると、大当り遊技に移行する（大当り遊技中の遊技状態は低確率低ベース状態となる）。このとき、この第1特別図柄の特定大当りについては、その大当り当選時（変動開始時）の遊技状態は確変遊技状態であるため、その大当り遊技の終了後の遊技状態として、再び確変遊技状態が設定されることになる。つまり、第2特別図柄の小当りAを引くことで、その小当り遊技の開始時に潜確遊技状態（最有利遊技状態）へ突入したとしても、この小当りAの変動表示中に第1特別図柄の特定大当りを引いていた場合には、その大当り遊技の開始時に潜確遊技状態は終了し、その大当り遊技の終了後に確変遊技状態に移行することになる。

【0831】

（第1特別図柄：通常大当り、第2特別図柄：小当りA）

図126（B）は、第2特別図柄の小当りAの変動表示中に第1特別図柄の通常大当りの変動表示が開始された場合の状態遷移を示す。遊技状態が確変遊技状態であるとき、第2特別図柄の小当りAの変動表示中に、第1特別図柄の通常大当りの変動表示が開始して、先に第2特別図柄の小当りAの変動表示が終了する場合には、その小当り遊技の開始時に電サポ状態が終了して潜確遊技状態（小当りRUSH）に移行する。この潜確遊技状態において、小当り遊技の実行中は、前述の変動中断処理により、第1特別図柄の通常大当りの変動表示は中断され、小当り遊技が終了したときに、第1特別図柄の通常大当りの変動表示が再開される。この第1特別図柄の通常大当りの変動表示中は、前述の大当り無抽選処理により、第2特別図柄の当否判定の結果として「はずれ」のみが導出される（小当りは発生しない）。それにより、潜確遊技状態（小当りRUSH）において行われる通常大当りの変動表示中に、第2特別図柄の小当りが頻発して出玉が増加する事態を防止することができ、遊技者が得るべき利益の適正化を図ることができる（イレギュラー事象による遊技者と遊技店との利益のバランスを図る）。そして、第1特別図柄の通常大当りの変動表示が終了すると、大当り遊技に移行する（大当り遊技中の遊技状態は低確率低ベース状態となる）。この大当り遊技の終了後の遊技状態は、大当り当選時（変動開始時）の遊技状態に依存することなく、時短遊技状態が設定されることになる。つまり、第2特別図柄の小当りAを引くことで、その小当り遊技の開始時に潜確遊技状態（最有利遊技状態）へ突入したとしても、この小当りAの変動表示中に第1特別図柄の通常大当りを引いていた場合には、その大当り遊技の開始時に潜確遊技状態は終了し、その大当り遊技の終了後に時短遊技状態に移行することになる。

【0832】

ところで、本実施形態において、遊技機の電源断が復帰するときには、前述したとおり、主制御基板100から演出制御基板200へ電源断復帰コマンドが送信される。この電源断復帰コマンドには、電源断時の遊技情報として、該電源断時の遊技状態および変動パターン選択状態などの各種情報が格納されている。この電源断復帰コマンドは、電源断時に特別遊技状態および非特別遊技状態のいずれに滞在している場合でも送信される。そのため、変動表示中に電源断が発生した場合に限らず、大当り遊技中又は小当り遊技中に電源断が発生した場合でも、その電源断の復帰時には、電源断復帰コマンドが送信されることになる。このとき、大当り遊技中の電源断復帰の場合には、電源断復帰コマンドに格納される遊技情報として、遊技状態が「低確率低ベース状態」であること、および変動パターン選択状態が「選択状態0」であることを指定する情報が付加される。一方、小当り遊技中の電源断復帰の場合には、電源断復帰コマンドに格納される遊技情報として、電源断時に滞在する遊技状態および変動パターン選択状態を指定する情報が付加される。すなわち、大当り遊技中は、遊技状態および変動パターン選択状態がデフォルトの状態に切り替わ

10

20

30

40

50

るが、小当り遊技中は、該小当り遊技の開始時の遊技状態および変動パターン選択状態を維持する。ここで、本実施形態では、遊技状態が確変遊技状態である場合、小当りAに当選することを契機として電サポ状態が終了する（潜確遊技状態に移行する）仕様であるため、その小当り遊技中の遊技状態は「高確率低ベース状態」で、変動パターン選択状態は「選択状態7」となる。従って、該小当り遊技中の電源断復帰の場合には、電源断復帰コマンドに格納される遊技情報として、遊技状態が「高確率低ベース状態」であること、および変動パターン選択状態が「選択状態7」であることを指定する情報が付加される。なお、本実施形態では、低確率低ベース状態に対応する変動パターン選択状態として「選択状態0」と「選択状態1」とがあるが、大当り遊技中の電源断復帰コマンドには必ず「選択状態0」が指定される。なお、大当り遊技中の電源断復帰の場合には、いずれの遊技状態で大当りした場合であっても、電源断復帰コマンドに格納される遊技情報として、遊技状態が「低確率低ベース状態」であること、および変動パターン選択状態が「選択状態0」であることを指定する情報が付加される一方で、小当り遊技中の電源断復帰の場合には、いずれの遊技状態で小当りしたのかに応じて、遊技状態および変動パターン選択状態を指定する情報としていずれの情報が付加されるかが異なるよう構成される。具体的には、小当り当選時の遊技状態が確変遊技状態である場合は、前述したとおり、電源断復帰コマンドに格納される遊技情報として、遊技状態が「高確率低ベース状態」であること、および変動パターン選択状態が「選択状態7」であることを指定する情報が付加されるが、小当り当選時の遊技状態が確変遊技状態以外の遊技状態である場合は、その遊技状態であること（例えば、時短遊技状態で小当りした場合は遊技状態が「低確率高ベース状態」であること）を指定する情報が、そして、その遊技状態に対応した変動パターン選択状態であること（例えば、時短遊技状態の3回転目で小当りした場合は変動パターン選択状態が「選択状態2」であること）を指定する情報が付加される。

【0833】

〔各種の演出〕

かかる構成の第5実施形態のぱちんこ遊技機PMでは、前述したように、遊技の進行状況等に応じて、各種の遊技演出が演出制御基板200および画像制御基板300により制御されて実行されるように構成されている。以下では、各種の遊技演出のうち、「特殊対戦演出」、「台詞予告演出」、「特殊カットイン演出」について説明する。

【0834】

＜特殊対戦演出＞

まず、特殊対戦演出について説明する。図127は、特殊対戦演出の流れを示す模式図である。この特殊対戦演出は、演出モードが頂上決戦モードである場合に行われて、複数人の味方キャラクタと複数人の敵キャラクタとが対戦するバトル演出が実行される演出である。

【0835】

特殊対戦演出は、図127に示すように、人数決定演出と、乱戦リーチと、発展演出（総攻撃リーチ、一騎掛けリーチ）とを含み、基本的には、人数決定演出→乱戦リーチ→発展演出の順に演出が進展する。

【0836】

（人数決定演出）

人数決定演出は、味方キャラ決定演出と、敵キャラ決定演出とを含む。味方キャラ決定演出は、全8人の味方キャラクタ（X1～X8）の中から乱戦リーチに参戦する味方キャラクタとその人数を決定する演出である。敵キャラ決定演出は、全8人の敵キャラクタ（Y1～Y8）の中から乱戦リーチに参戦する敵キャラクタとその人数を決定する演出である。味方キャラクタの参戦人数（乱戦リーチに参戦する人数）は、3人～7人の範囲で決定される。同じく、敵キャラクタの参戦人数（乱戦リーチに参戦する人数）も、3人～7人の範囲で決定される。この味方キャラクタの参戦人数と敵キャラクタの参戦人数との組合せは、同じ人数となる組合せもあれば、異なる人数となる組合せもある。なお、8人の味方キャラクタ（X1～X8）のうち、特定の味方キャラクタ（X8）が味方側の大将とし

て設定されている。また、8人の敵キャラクタ（Y1～Y8）のうち、特定の敵キャラクタ（Y8）が敵側の大将として設定されている。本実施形態では、乱戦リーチが実行される場合には、人数決定演出において味方の大将（X8）と敵の大将（Y8）とが同時に参戦しないように禁則が掛けられている。つまり、乱戦リーチの参戦メンバーとして、味方の大将（X8）と敵の大将（Y8）とが同時に選択されないようになっている。その理由として、本実施形態では、人数決定演出において味方の大将と敵の大将とが同時に参戦した場合には、乱戦リーチに発展することなく、前述の特殊ミッションリーチに発展することが確定する仕様となっているからである（換言すれば、乱戦リーチに発展すると見せかけて特殊ミッションリーチに発展する場合には、味方の大将（X8）と敵の大将（Y8）とが同時に選択されるような特殊演出が実行される仕様となっている）。そのため、この乱戦リーチの実行契機となる人数決定演出では、味方の大将と敵の大将とが同時に参戦しないように禁則を掛けて、特殊ミッションリーチ演出に発展しないこと（乱戦リーチに発展すること）を担保している。なお、本実施形態では、人数決定演出において味方キャラクタおよび敵キャラクタはリーチ前（乱戦リーチ前）にのみ参戦するように構成されるが、変形例として、味方キャラクタおよび敵キャラクタがリーチ前（乱戦リーチ前）、リーチ成立直前（乱戦リーチ開始直前）、リーチ後（乱戦リーチの途中）の最大3タイミングで参戦するように構成してもよい。

【0837】

図128は、人数決定演出の基本画面を示す模式図である。画面上には、8人の味方キャラクタ（X1～X8）のアイコンを表示する味方キャラ表示領域751と、8人の敵キャラクタ（Y1～Y8）のアイコンを表示する敵キャラ表示領域752とが設けられている。各アイコンは、予め消灯状態に設定されている。そして、味方キャラ決定演出が開始されると、乱戦リーチに参戦する味方キャラクタのアイコンがその参戦順に従って1つずつ点灯状態に切り替わり、乱戦リーチに参戦する味方キャラクタとその人数とが遊技者に報知される。同様に、敵キャラ決定演出が開始されると、乱戦リーチに参戦する敵キャラクタのアイコンがその参戦順に従って1つずつ点灯状態に切り替わり（明転表示され）、乱戦リーチに参戦する敵キャラクタとその人数とが遊技者に報知される。図中では、ハッチングを施したアイコンが点灯状態であることを示し、ハッチングを施していないアイコンが消灯状態であることを示す。そのため、図示例では、4人の味方キャラ（X1, X3, X5, X6）と、3人の敵キャラクタ（Y2, Y4, Y8）とが参戦している状態を示す。これらの味方キャラクタおよび敵キャラクタのアイコンは、乱戦リーチの実行中も継続して表示され、乱戦リーチ（バトル演出）にて敗北したキャラクタのアイコンは、点灯状態から消灯状態に変化する（暗転表示される）。なお、味方キャラクタおよび敵キャラクタの参戦順は、後述のキャラクタパターン抽選によって決定される。

【0838】

（乱戦リーチ）

乱戦リーチは、人数決定演出が行われた後に発展するリーチ演出である。この乱戦リーチは、味方キャラクタと敵キャラクタとが対戦する複数回のバトル演出を含む。各回のバトル演出は、該乱戦リーチに参戦した味方キャラクタの1人と、該乱戦リーチに参戦した敵キャラクタの1人とが1対1の勝負をする演出である。このバトル演出の対戦ルールは、1回のバトル演出ごとに勝敗を決定して、勝利したキャラクタはそのまま次のバトル演出にも登場する一方で、負けたキャラクタは次のバトル演出には登場せず、負けた側の次のキャラクタに交代する、いわゆる勝ち抜き方式である。この勝ち抜き戦のもとで、味方キャラクタもしくは敵キャラクタの一方が1人になるまで、バトル演出は継続する。そして、味方キャラクタもしくは敵キャラクタが1人になった時点で、乱戦リーチは終了する。この乱戦リーチが終了すると、発展演出として、一騎掛けリーチ又は総攻撃リーチに分岐する。なお、本実施形態では、参戦開始時人数および参戦終了時人数に依存することなく、乱戦リーチ（複数回のバトル演出）における演出尺（実行時間）は同一時間に設定されている（例えば、乱戦開始時人数が「3-4」よりも多い「6-7」であっても、「6-7」であればバトル演出の時間を短くしたり、複数人を一気に倒したりすることで、後

10

20

30

40

50

述する発展演出に移行するまでの演出尺を、「3-4」である場合と同一時間となるよう構成する)。

【0839】

(発展演出)

発展演出は、総攻撃リーチおよび一騎掛けリーチを含む。本実施形態では、乱戦リーチの演出結果に応じて、一騎掛けリーチ又は総攻撃リーチに発展する。この乱戦リーチの演出結果とは、乱戦リーチの終了時の味方キャラクタの人数と敵キャラクタの人数との組合せ(乱戦リーチに最後まで残った敵と味方の人数)である。つまり、後述する「乱戦終了時人数」が、乱戦リーチの演出結果に対応している。ここで、乱戦リーチの演出結果として、味方キャラクタが1人で、敵キャラクタが複数人となる場合には、該乱戦リーチの実行後に、一騎掛けリーチへと発展する。一方、乱戦リーチの演出結果として、味方キャラクタが複数人で、敵キャラクタが1人になる場合には、該乱戦リーチの実行後、総攻撃リーチに発展する。

【0840】

一騎掛けリーチは、乱戦リーチに残った1人の味方キャラクタと複数人の敵キャラクタとが対戦するリーチ演出である。つまり、一騎掛けリーチは、味方キャラクタが1人になったときに分岐するリーチ演出である。この一騎掛けリーチの対戦結果に応じて、当該変動表示における当否判定の結果が示唆される。すなわち、一騎掛けリーチにおいて、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利すると「特定大当り」に当選したことが確定し、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北すると「通常大当り」に当選したことが確定し、味方キャラクタと敵キャラクタとが引き分けになると「はずれ」が確定する。

【0841】

総攻撃リーチは、乱戦リーチに残った複数人の味方キャラクタと1人の敵キャラクタとが対戦するリーチ演出である。つまり、総攻撃リーチは、敵キャラクタが1人になったときに分岐するリーチ演出である。この総攻撃リーチの対戦結果に応じて、当該変動表示における当否判定の結果が示唆される。すなわち、味方キャラクタが勝利すると「特定大当り」に当選したことが確定し、味方キャラクタと敵キャラクタとが引き分けになると「はずれ」が確定する。なお、前述したとおり、確変遊技状態(大将決戦モード)において特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる場合、図111等々に示すように、大当り種別が「特定大当り」となるときは、総攻撃リーチの変動パターンが選択され得るが、大当り種別が「通常大当り」となるときは、総攻撃リーチの変動パターンが選択されることがない。そのため、当該変動表示の実行中に総攻撃リーチに発展した時点(敵キャラクタが1人になった時点)で、「通常大当り」に当選していることが否定される。

【0842】

なお、本実施形態の変形例として、乱戦リーチの終了時に2人以上の味方キャラクタが残った場合に、この複数人の味方キャラクタの組合せが特定組合せであるときは、総攻撃リーチに発展せずに、特別リーチ(例えば、総攻撃リーチよりも「特定大当り」である可能性が高いが大当り確定ではない高期待度リーチ)に発展するように構成してもよい。「特定組合せ」とは、例えば、特定の味方キャラクタ同士の組合せをいう。一例としては、特定の味方キャラクタX5~X8のうちの2人以上のキャラクタで構成される組合せである。また、別の変形例として、乱戦リーチの終了時の味方キャラクタと敵キャラクタとの組合せが所定組合せである場合や、乱戦リーチ途中の味方キャラクタと敵キャラクタとの組合せ(バトル組合せ)が所定組合せである場合に、一騎掛けリーチおよび総攻撃リーチに発展することなく、特別リーチ(例えば、大当り確定演出であるプレミアリーチ)に発展するように構成してもよい。「所定組合せ」とは、例えば、特別な因縁を持つ味方キャラクタと敵キャラクタとが含まれる組合せである。一例としては、味方キャラクタX1と敵キャラクタY1とが含まれる組合せや、味方キャラクタX2と敵キャラクタY2とが含まれる組合せである。なお、このプレミアリーチに発展した時点で、10R特定大当り(最高利益大当り)に当選したことが確定する仕様とすることが好適である。

【0843】

《特殊対戦演出の抽選処理》

続いて、特殊対戦演出の抽選処理について説明する。図129は、特殊対戦演出の抽選処理を説明するための概念図である。本実施形態では、(1)乱戦シナリオ抽選→(2)勝敗順抽選→(3)キャラパターンテーブル抽選→(4)キャラパターン抽選(対戦順抽選)→(5)参戦順抽選、という順に抽選処理が実行されることで、特殊対戦演出の具体的な内容(演出態様)が決定される。

【0844】

(1. 乱戦シナリオ抽選)

まず、特殊対戦演出のシナリオを規定した乱戦シナリオを決定する。図130は、乱戦シナリオテーブルを示す模式図である。この乱戦シナリオテーブルには、乱戦リーチのシナリオ(乱戦シナリオ)として、乱戦開始時人数と、乱戦終了時人数とが規定されている。本実施形態では、この乱戦シナリオテーブルを参照して、複数種の乱戦シナリオ(乱戦開始時人数と乱戦終了時人数との組合せ)の中から、1つの乱戦シナリオ(乱戦開始時人数と乱戦終了時人数との組合せ)が抽選で選択される。

【0845】

乱戦開始時人数とは、乱戦リーチ開始時の味方キャラクタの人数と敵キャラクタの人数との組合せである。例えば、図中の乱戦開始時人数として「5-3」は、乱戦リーチ開始時の味方キャラクタの人数が5人、敵キャラクタの人数が3人であることを表す。乱戦終了後人数は、乱戦リーチ終了時の味方キャラクタの人数と敵キャラクタの人数との組合せである。例えば、図中の乱戦終了時人数として「4-1」は、乱戦リーチ終了時の味方キャラクタの人数が4人、敵キャラクタの人数が1人であることを表す。乱戦開始時人数は、基本的には、「3-3」～「7-7」の範囲で決定される。つまり、乱戦リーチ開始時の味方キャラクタの参戦人数は「3人～7人」の範囲の中から選択され、乱戦リーチ開始時の敵キャラクタの参戦人数も「3人～7人」の範囲の中から選択される。なお、本実施形態では、味方キャラクタ又は敵キャラクタの参戦開始時人数が「3人」～「7人」となる場合には、必ず、味方キャラクタの大將又は敵キャラクタの大將が選択されないように構成されている(詳細後述)。一方、乱戦終了時人数は、味方キャラクタ又は敵キャラクタのいずれか一方が「1人」となる組合せが設定されている。これは、乱戦終了時人数(味方キャラクタ又は敵キャラクタのいずれが1人になったか)に応じて、発展演出の分岐先を決定するためである。

【0846】

なお、この特殊対戦演出の抽選処理とは異なり、特殊ミッションリーチの実行契機として行われる人数決定演出の抽選処理では、乱戦開始時人数として、「5-1」、「7-2」、「8-3」、「1-4」、「2-7」、「3-8」のみが設定されている。つまり、特殊ミッションリーチを実行する場合には、味方キャラクタ又は敵キャラクタの参戦人数として、「1人」、「2人」もしくは「8人」を選択し、後述の抽選処理(勝敗順抽選、キャラパターン抽選、参戦順抽選)を通さずに、別の抽選処理にて味方キャラクタの大將と敵キャラクタの大將とが選択されるようになっている。なお、本実施形態では、味方キャラクタ又は敵キャラクタの参戦開始時人数が「1人」、「2人」もしくは「8人」となる場合には、必ず、味方キャラクタの大將又は敵キャラクタの大將が選択されるように構成されている(詳細後述)。

【0847】

(2. 勝敗順抽選)

続いて、乱戦シナリオ抽選で決定された乱戦開始時人数および乱戦終了時人数に基づき、乱戦リーチにおける味方キャラクタの勝敗順(勝敗の順序)を抽選で決定する。この勝敗順は、不図示の勝敗順テーブルを参照して、乱戦開始時人数と乱戦終了時人数との差分(乱戦開始時人数-乱戦終了時人数)に基づき決定される。「差分」とは、乱戦リーチにおける味方キャラクタの敗北回数および勝利回数(乱戦リーチにおける味方キャラクタおよび敵キャラクタの減算人数)を意味する。例えば、乱戦開始時人数が「5-3」で、乱戦終了時人数が「4-1」である場合、両者の差分は「1-2」となる。つまり、この差分

は、合計3回のバトル演出が発生して、味方キャラクタの敗北回数が「1回」で勝利回数が「2回」であること（味方キャラクタの1人が敗北により減算され、敵キャラクタの2人が敗北により減算されること）を意味する。この場合、味方キャラクタの勝敗順は、「勝利→勝利→敗北」、「勝利→敗北→勝利」、「敗北→勝利→勝利」のうちのいずれかとなり、この3通りの勝敗順（選択候補）の中からいずれかが抽選にて選択される。すなわち、不図示の勝敗順テーブルには、乱戦開始時人数と乱戦終了時人数との差分ごとに、味方キャラクタの勝敗順の選択候補が規定されており、その選択候補となる一又は複数種の勝敗順の中から、1つの勝敗順が抽選で選択されるようになっている。

【0848】

（3．キャラパターンテーブル抽選）

続いて、味方キャラパターンテーブルおよび敵キャラパターンテーブルを決定する。図131は、キャラパターンテーブル抽選テーブルを示す模式図である。

【0849】

キャラパターンテーブル抽選テーブルには、複数種の味方キャラパターンテーブル1～3と複数種の敵キャラパターンテーブル1～3との対応関係が規定されており、その中から1つの味方キャラパターンテーブルと敵キャラパターンテーブルとの組合せが抽選で決定される。このキャラパターンテーブル抽選テーブルは、後述のキャラパターン抽選において参照される味方キャラパターンテーブルおよび敵キャラパターンテーブルを選択するための抽選テーブルである。

【0850】

味方キャラパターンテーブル1～3は、味方キャラパターン（乱戦リーチに参戦する味方キャラクタとその対戦順序）を決定するための抽選テーブルである（図132を参照）。各味方キャラパターンテーブル1～3には、複数種の味方キャラパターンが設定されている。詳細は後述するが、味方キャラパターンテーブル1は、味方の大將が不参戦となる形式の味方キャラパターンのみが設定された抽選テーブルである。つまり、この味方キャラパターンテーブル1は、乱戦リーチに味方の大將を参戦させないことを担保するための抽選テーブルである。味方キャラパターンテーブル2は、味方の大將が参戦するか否か不定となる形式の味方キャラパターンのみが設定された抽選テーブルである。味方キャラパターンテーブル3は、味方の大將が参戦する形式のキャラパターンのみが設定された抽選テーブルである。つまり、この味方キャラパターンテーブル3は、乱戦リーチに味方の大將を参戦させることを担保するための抽選テーブルである。

【0851】

敵キャラパターンテーブル1～3は、敵キャラパターン（乱戦リーチに参戦する敵キャラクタとその対戦順序）を決定するための抽選テーブルである（図133を参照）。各敵キャラパターンテーブル1～3には、複数種の敵キャラパターンが設定されている。詳細は後述するが、敵キャラパターンテーブル1は、敵の大將が不参戦となる形式の敵キャラパターンのみが設定された抽選テーブルである。つまり、この敵キャラパターンテーブル1は、乱戦リーチに敵の大將を参戦させないことを担保するための抽選テーブルである。敵キャラパターンテーブル2は、敵の大將が参戦するか否か不定となる形式の敵キャラパターンのみが設定された抽選テーブルである。敵キャラパターンテーブル3は、敵の大將が参戦する形式のキャラパターンのみが設定された抽選テーブルである。つまり、この敵キャラパターンテーブル3は、乱戦リーチに敵の大將を参戦させることを担保するための抽選テーブルである。

【0852】

本実施形態では、図131に示すように、味方キャラパターンテーブルと敵キャラパターンテーブルとの組合せとして、「味方キャラパターンテーブル1－敵キャラパターンテーブル1」、「味方キャラパターンテーブル1－敵キャラパターンテーブル2」、「味方キャラパターンテーブル1－敵キャラパターンテーブル3」、「味方キャラパターン2－敵キャラパターンテーブル1」、「味方キャラパターンテーブル3－敵キャラパターンテーブル1」のうちのいずれかが抽選で選択される。つまり、上記のキャラパターンテーブル

10

20

30

40

50

の組合せは、味方の大将と敵の大将とが同時に選択されることのない組合せである。よって、一方がキャラパターンテーブル2で、他方がキャラパターンテーブル3となる組合せ（「味方キャラパターンテーブル2－敵キャラパターンテーブル3」、「味方キャラパターンテーブル3－敵キャラパターンテーブル2」）は、味方の大将と敵の大将とが同時に選択される可能性のある組合せであり、キャラパターンテーブル3同士の組合せ（「味方キャラパターンテーブル3－敵キャラパターンテーブル3」）は、味方の大将と敵の大将とが必ず同時に選択される組合せであるため、これらの組合せは選択候補から除外されている。その理由としては、乱戦リーチに発展する場合には、前述したとおり、両方の大将同士が同時に参戦することがないようにしており、両方の大将同士が選択される可能性のあるキャラパターンテーブルの組合せが選択されないように禁則を掛ける必要があるからである。

10

【0853】

なお、特殊ミッションリーチを実行する場合には、本抽選とは異なる別の抽選により、味方の大将と敵の大将とが必ず参戦するためのキャラパターンテーブルの組合せとして、キャラパターンテーブル3同士の組合せ（「味方キャラパターンテーブル3－敵キャラパターンテーブル3」）が選択される。

【0854】

（4．キャラパターン抽選）

続いて、前記選択された味方キャラパターンテーブルおよび敵キャラパターンテーブルを参照して、味方キャラパターンおよび敵キャラパターンを抽選で選択し、乱戦リーチに参戦する味方キャラクタおよび敵キャラクタとその対戦順（乱戦順）を決定する。対戦順（乱戦順）とは、乱戦リーチに参戦した味方キャラクタ又は敵キャラクタがバトル演出で戦う順番である。この対戦順（乱戦順）は、基本的には、前述の参戦順とは異なる順序であり、必ずしも乱戦リーチに参戦した順番通りに、バトル演出で戦うことになるとは限らない（本実施形態では、詳細後述するが、参戦順と対戦順とを入れ替える処理をする）。

20

【0855】

（味方キャラパターン）

味方キャラパターンテーブル1～3には、複数種の味方キャラパターンがそれぞれ設定されている。図132は、味方キャラパターンテーブル1～3を示す模式図である。本実施形態では、前述のキャラパターンテーブル抽選において選択された味方キャラパターンテーブル1～3を参照して、複数種の味方キャラパターンの中から1つの味方キャラパターンを抽選で選択する。そして、該選択された味方キャラパターンを用いて、乱戦リーチに参戦する味方キャラクタとその対戦順（バトル演出で対戦する順番）を決定する。

30

【0856】

味方キャラパターンは、左から順に、キャラデータA、キャラデータB、キャラデータC、キャラデータD、キャラデータE、キャラデータF、キャラデータG、キャラデータH、という順に並んだ8個のキャラデータにより構成されている。この8個のキャラデータA～Hには、8人の味方キャラクタ（X1～X8）がそれぞれ割り当てられている。つまり、味方キャラパターンには、8個のキャラデータA～Hと、8人の味方キャラクタ（X1～X8）とが1対1の関係で対応付けられている。

40

【0857】

図134は、キャラデータA～Hの構造を説明するための模式図である。キャラデータA～Hの配列は、図134に示すように、味方キャラクタ（X1～X8）の対戦順と関係しており、基本的には、左から右へ順に、キャラデータAに割り当てられた味方キャラクタ→キャラデータBに割り当てられた味方キャラクタ→キャラデータCに割り当てられた味方キャラクタ→キャラデータDに割り当てられた味方キャラクタ→・・・→キャラデータHに割り当てられた味方キャラクタ、という順に、味方キャラクタ（X1～X8）の対戦順が定められている。

【0858】

本実施形態では、乱戦開始時人数に対応する数の味方キャラクタが乱戦リーチに参戦する

50

ため、上記キャラデータA～Hの配列に従って、該人数分の味方キャラクタが参戦メンバーとして選択され、その対戦順が決定される。具体的には、8個のキャラデータA～Hのうち、乱戦開始時人数に対応する数のキャラデータA～Hを右側から順に選択して、そのキャラデータA～Hに割り当てられた仲間キャラクタを乱戦リーチに参戦する参戦メンバーとして決定する。この参戦メンバー（味方キャラクタ）の対戦順は、前述したとおり、8個のキャラデータA～Hのうち、左側のキャラデータに割り当てられた味方キャラクタであるほど対戦順が早く、右側のキャラデータに割り当てられた味方キャラクタであるほど対戦順が遅くなるように設定されている。例えば、味方キャラクタの乱戦開始時人数が5人である場合には、その人数に対応する5個のキャラデータD～Hが右側から順に選択され、このキャラデータD～Hに割り当てられた仲間キャラクタが乱戦リーチに参戦するメンバーとなる。そして、この参戦メンバーの対戦順は、このキャラデータD～Hの配列に従って、キャラデータDに割り当てられた仲間キャラクタ→キャラデータEに割り当てられた仲間キャラクタ→キャラデータFに割り当てられた仲間キャラクタ→キャラデータGに割り当てられた仲間キャラクタ→キャラデータHに割り当てられた仲間キャラクタ、という順番となる。

【0859】

なお、前述したとおり、乱戦開始時の味方キャラクタの人数は、3人～7人の範囲で選択されるため、参戦メンバーの選択候補となるのは、右から1～7番目のキャラデータB～Hに割り当てられた味方キャラクタとなる。また、参戦メンバーの人数は少なくとも3人以上となるため、右から1～2番目のキャラデータF～Hに割り当てられた味方キャラクタは、乱戦開始時人数に依存することなく、必ず、参戦メンバーとして選択される。また、参戦メンバーの人数は最大7人であるため、いずれのキャラパターンが選択される場合でも、右から8番目のキャラデータAに割り当てられた味方キャラクタが参戦メンバーとして選択されることはない。

【0860】

従って、キャラデータAに味方の大将（味方キャラクタX8）が割り当てられた味方キャラパターンは、参戦メンバーとして該味方の大将（味方キャラクタX8）が選択されることのないキャラパターンとなる。そのため、味方キャラパターンテーブル1には、キャラデータAに味方の大将（味方キャラクタX8）が割り当てられた味方キャラパターンのみを設定することで、味方の大将（味方キャラクタX8）が不参戦となることを担保している。一方、キャラデータG又はHに味方の大将（味方キャラクタX8）が割り当てられた味方キャラパターンは、参戦メンバーとして味方の大将（味方キャラクタX8）が必ず選択されるキャラパターンとなる。そのため、味方キャラパターンテーブル3には、キャラデータG又はHに味方の大将（味方キャラクタX8）が割り当てられた味方キャラパターンのみを設定することで、味方の大将（味方キャラクタX8）が参戦することを担保している。一方、味方キャラパターンテーブル2には、キャラデータAに味方の大将（味方キャラクタX8）が割り当てられた味方キャラパターンと、キャラデータB～Fのいずれかに味方の大将（味方キャラクタX8）が割り当てられた味方キャラパターンと、キャラデータG又はHに味方の大将（味方キャラクタX8）が割り当てられた味方キャラパターンとが混在しており、参戦メンバーとして味方の大将（味方キャラクタX8）が選択されるか否か不定となる。

【0861】

（敵キャラパターン）

敵キャラパターンテーブル1～3には、複数種の敵キャラパターンがそれぞれ設定されている。図133は、敵キャラパターンテーブル1～3を示す模式図である。本実施形態では、前述のキャラパターンテーブル抽選において選択された敵キャラパターンテーブル1～3を参照して、複数種の敵キャラパターンの中から1つの敵キャラパターンを抽選で選択する。そして、該選択された敵キャラパターンを用いて、乱戦リーチに参戦する敵キャラクタとその対戦順（バトル演出で対戦する順番）を決定する。

【0862】

敵キャラパターンは、左から順に、キャラデータA、キャラデータB、キャラデータC、キャラデータD、キャラデータE、キャラデータF、キャラデータG、キャラデータH、という順に並んだ8個のキャラデータにより構成されている。この8個のキャラデータA～Hには、8人の敵キャラクタ（Y1～Y8）がそれぞれ割り当てられている。つまり、敵キャラパターンには、8個のキャラデータA～Hと、8人の敵キャラクタ（Y1～Y8）とが1対1の関係で対応付けられている。

【0863】

キャラデータA～Hの配列は、前述の図134に示すように、敵キャラクタ（Y1～Y8）の対戦順と関係しており、基本的には、左から右へ順に、キャラデータAに割り当てられた敵キャラクタ→キャラデータBに割り当てられた敵キャラクタ→キャラデータCに割り当てられた敵キャラクタ→キャラデータDに割り当てられた敵キャラクタ→・・・→キャラデータHに割り当てられた敵キャラクタ、という順に、敵キャラクタ（Y1～Y8）の対戦順が定められている。

【0864】

本実施形態では、乱戦開始時人数に対応する数の敵キャラクタが乱戦リーチに参戦するため、上記キャラデータA～Hの配列に従って、該人数分の敵キャラクタが参戦メンバーとして選択され、その対戦順が決定される。具体的には、8個のキャラデータA～Hのうち、乱戦開始時人数に対応する数のキャラデータA～Hを右側から順に選択して、そのキャラデータA～Hに割り当てられた敵キャラクタを乱戦リーチに参戦する参戦メンバーとして決定する。この参戦メンバー（敵キャラクタ）の対戦順は、前述したとおり、8個のキャラデータA～Hのうち、左側のキャラデータに割り当てられた敵キャラクタであるほど対戦順が早く、右側のキャラデータに割り当てられた敵キャラクタであるほど対戦順が遅くなるように設定されている。例えば、敵キャラクタの乱戦開始時人数が5人である場合には、その人数に対応する5個のキャラデータD～Hが右側から順に選択され、このキャラデータD～Hに割り当てられた敵キャラクタが乱戦リーチに参戦するメンバーとなる。そして、この参戦メンバーの対戦順は、このキャラデータD～Hの配列に従って、キャラデータDに割り当てられた敵キャラクタ→キャラデータEに割り当てられた敵キャラクタ→キャラデータFに割り当てられた敵キャラクタ→キャラデータGに割り当てられた敵キャラクタ→キャラデータHに割り当てられた敵キャラクタ、という順番となる。

【0865】

なお、前述したとおり、乱戦開始時の敵キャラクタの人数は、3人～7人の範囲で選択されるため、参戦メンバーの選択候補となるのは、右から1～7番目のキャラデータB～Hに割り当てられた敵キャラクタとなる。また、参戦メンバーの人数は少なくとも3人以上となるため、右から1～2番目のキャラデータF～Hに割り当てられた敵キャラクタは、乱戦開始時人数に依存することなく、必ず、参戦メンバーとして選択される。また、参戦メンバーの人数は最大7人であるため、いずれのキャラパターンが選択される場合でも、右から8番目のキャラデータAに割り当てられた敵キャラクタが参戦メンバーとして選択されることはない。

【0866】

従って、キャラデータAに敵の大将（敵キャラクタY8）が割り当てられた敵キャラパターンは、参戦メンバーとして該敵の大将（敵キャラクタY8）が選択されることのないキャラパターンとなる。そのため、敵キャラパターンテーブル1には、キャラデータAに敵の大将（敵キャラクタY8）が割り当てられた敵キャラパターンのみを設定することで、敵の大将（敵キャラクタY8）が不参戦となることを担保している。一方、キャラデータG又はHに敵の大将（敵キャラクタY8）が割り当てられた敵キャラパターンは、参戦メンバーとして敵の大将（敵キャラクタY8）が必ず選択されるキャラパターンとなる。そのため、敵キャラパターンテーブル3には、キャラデータG又はHに敵の大将（敵キャラクタY8）が割り当てられた敵キャラパターンのみを設定することで、敵の大将（敵キャラクタY8）が参戦することを担保している。一方、敵キャラパターンテーブル2には、キャラデータAに敵の大将（敵キャラクタY8）が割り当てられた敵キャラパターンと、

キャラデータB～Fのいずれかに敵の大將（敵キャラクタY8）が割り当てられた敵キャラパターンと、キャラデータG又はHに敵の大將（敵キャラクタY8）が割り当てられた敵キャラパターンとが混在しており、参戦メンバーとして敵の大將（敵キャラクタY8）が選択されるか否か不定となる。

【0867】

（5．参戦順抽選）

続いて、味方キャラクタおよび敵キャラクタの参戦順を抽選にて決定する。ここで、図135は、変換後キャラパターンテーブルを示す模式図である。本実施形態では、この変換後キャラパターンテーブルを参照して、乱戦リーチにおける味方キャラクタおよび敵キャラクタの参戦順を決定する。図中、縦の欄には「ID番号（変換後キャラパターン番号）」が示され、横の欄には「変換後のキャラデータa～h」が示されている。なお、変換後キャラパターンテーブルは、味方キャラクタ用と敵キャラクタ用とで兼用され、味方キャラクタ側と敵キャラクタ側とで処理の方法は共通するため、以下の説明では、特段の場合を除き、味方キャラクタ側の処理であるのか、敵キャラクタ側の処理であるのかを区別せずに一纏めにして説明する。

【0868】

変換後キャラパターンテーブルには、図135に示すように、複数種の変換後キャラパターン0～58が設定されている。この変換後キャラパターンテーブルは、前記選択されたキャラパターンを対象に、そのキャラデータA～Hの配列を変換して、新しいキャラデータA～Hの配列を作成するための抽選テーブルである。なお、「配列」とは、8個のキャラデータA～Hが左の欄から右の欄へ向けて並んだ所定の順序を示すものである。

【0869】

変換後キャラパターンは、図135に示すように、8個のキャラデータa～hにより構成される。このキャラデータa～hは、変換後のキャラデータA～H（配列を入れ替えた後のキャラデータA～H）に対応している。すなわち、本実施形態では、変換前のキャラデータA～Hの配列を入れ替えた変換後のキャラデータA～Hの配列を、新しいキャラデータa～hの配列として取り扱う。ここで、前述したとおり、変換前のキャラデータA～Hの配列は、該キャラデータA～Hに割り当てられたキャラクタの対戦順を規定するものであるが、この変換後のキャラデータA～H（キャラデータa～h）の配列は、該キャラデータa～hに割り当てられたキャラクタの参戦順を規定するものである。

【0870】

本実施形態では、変換後キャラパターンテーブルに設定された複数種の変換後キャラパターンの中から1つの変換後キャラパターンが抽選で選択され、該選択された変換後キャラパターンを参照して、変換前キャラデータA～Hの配列を入れ替える。ここで、変換後キャラパターン0は、8個のキャラデータA～Hの配列を変換しない（キャラデータA～Hの配列を維持する）抽選パターンである。一方、変換後キャラパターン1～58は、8個のキャラデータA～Hのうちの少なくとも2個のキャラデータの配列を変換する抽選パターンである。具体的に、変換後キャラパターン1は、2個のキャラデータG～H（g～h）の配列が変換の対象であり、変換後キャラパターン2は、3個のキャラデータF～H（f～h）の配列が変換の対象であり、変換後キャラパターン3～11は、4個のキャラデータE～H（e～h）の配列が変換の対象であり、変換後キャラパターン12～25は、5個のキャラデータD～H（d～h）が配列の変換の対象であり、変換後キャラパターン26～41は、6個のキャラデータC～H（c～h）が配列の変換の対象であり、変換後キャラパターン42～58は、7個のキャラデータB～H（b～h）の配列が変換の対象である。従って、変換後キャラパターン0が選択されると、キャラデータA～Hの配列は変換されることなく、変換の前後でキャラデータA～Hの配列はそのまま維持されるが、変換後キャラパターン1～58のうちのいずれかが選択されると、キャラデータA～Hの配列が変換される。換言すると、変換後キャラパターン0が選択されると、各キャラクタの参戦順と対戦順が同一の順序となるが、変換後キャラクタ1～58のうちのいずれかが選択されると、各キャラクタの参戦順と対戦順とが異なる順序となる。

【0871】

このとき、変換前の8個のキャラデータA～Hのうち、実際に配列の変換の対象となるのは、乱戦リーチに参戦するキャラクタが割り当てられたキャラデータ（乱戦開始時人数に対応した数のキャラデータ）である。つまり、キャラデータA～Hの配列を変換するのは、キャラクタ（参戦メンバー）の参戦順と対戦順とを入れ替えることが目的であるため、該参戦メンバーに対応したキャラデータ（参戦開始時人数に対応する数のキャラデータ）の配列を変換できれば良く、逆に、参戦開始時人数を超える数のキャラデータの配列を変換すると、変換の前後で、参戦するキャラクタと参戦しないキャラクタとが入れ替わってしまい、乱戦リーチのシナリオに矛盾が生じるおそれがあるからである。そのため、本実施形態では、参戦開始時人数に応じて選択候補となる変換後キャラパターンの種類が異なり、参戦開始時人数が3人である場合は変換後キャラパターン0～2（変換の対象が3個以下）が選択候補となり、参戦開始時人数が4人である場合は変換後キャラパターン0～11（変換の対象が4個以下）が選択候補となり、参戦開始時人数が5人である場合は変換後キャラパターン0～25（変換の対象が5個以下）が選択候補となり、参戦開始時人数が6人である場合は変換後キャラパターン0～41（変換の対象が6個以下）が選択候補となり、参戦開始時人数が7人である場合は、変換後キャラパターン0～58（変換の対象が7個以下）が選択候補となる。

10

【0872】

続いて、キャラデータa～hの配列について説明する。図136は、キャラデータA～Hの配列の変換を説明するための模式図である。各キャラパターンに定められた8個のキャラデータA～Hの配列は、選択された変換後キャラパターンに応じて、新しい配列へと変換される。例えば、変換後キャラパターン11が選択された場合には、左から右へ順に、「キャラデータA→キャラデータB→キャラデータC→キャラデータD→キャラデータE→キャラデータF→キャラデータG→キャラデータH」という順序の配列が、「キャラデータA→キャラデータB→キャラデータC→キャラデータD→キャラデータH→キャラデータG→キャラデータE→キャラデータF」という順序の配列に変換される。つまり、変換後キャラパターン11が選択された場合には、4個のキャラデータE～Hの配列が入れ替わることになる（「E→F→G→H」が「H→G→E→F」に入れ替わる）。そして、この変換後の配列を、左から右へ順に、「キャラデータa→キャラデータb→キャラデータc→キャラデータd→キャラデータe→キャラデータf→キャラデータg→キャラデータh」という新しいキャラデータa～hの配列として取り扱う。なお、キャラデータA～Hの配列が入れ替わったとしても、各キャラデータA～Hに割り当てられたキャラクタの種類に異同はない（つまり、キャラデータA～Hの配列が入れ替わると、このキャラデータA～Hに紐付けられたかたちで、各キャラデータA～Hに割り当てられたキャラクタも入れ替わることになる）。

20

30

【0873】

続いて、味方キャラクタおよび敵キャラクタの参戦順の決定方法について説明する。図137は、味方キャラクタおよび敵キャラクタの参戦順の決定方法を説明するための模式図である。本実施形態では、乱戦シナリオ抽選で決定された参戦開始時人数と、キャラパターン抽選で決定された乱戦リーチに参戦するキャラクタ（参戦メンバー）と、前記選択された変換後キャラパターンのキャラデータa～hの配列とにより、各キャラクタの参戦順を決定する。具体的には、変換後キャラパターンの8個のキャラデータa～hのうち、乱戦開始時人数に対応する個数のキャラデータ（参戦メンバーに対応するキャラデータ）を右側から順に抽出して、そのキャラデータの配列に従って、各キャラクタの参戦順を決定する。このキャラクタの参戦順は、キャラデータa～hの配列（a→b→c→・・・→g→h）に従って、左側のキャラデータに割り当てられたキャラクタであるほど参戦順が早く、右側のキャラデータに割り当てられたキャラクタであるほど参戦順が遅くなるように設定されている。例えば、乱戦シナリオにて決定された参戦開始時人数が「4人」である場合に、変換後キャラパターン11が選択されたときは、その参戦開始時人数（4人）に対応する4つのキャラデータe，f，g，h（H，G，E，F）を抽出し、その配列に

40

50

従って、キャラデータ e (H) に割り当てられたキャラクタ→キャラデータ f (G) に割り当てられたキャラクタ→キャラデータ g (E) に割り当てられたキャラクタ→キャラデータ h (F) に割り当てられたキャラクタという順に、キャラクタの参戦順が決定する。つまり、変換前のキャラデータ E～H の配列 (E→F→G→H) はキャラクタの対戦順に対応し、変換後のキャラデータ e～h の配列 (H→G→E→F) はキャラクタの参戦順に対応する。なお、各キャラデータ E～H に割り当てられたキャラクタは、変換の前後を問わず、同一のキャラクタ (前記キャラパターン抽選にて選択されたキャラパターンのキャラデータ E～H に割り当てられたキャラクタ) となる。

【0874】

以上の抽選処理の結果、乱戦シナリオ (乱戦開始時人数、乱戦終了時人数)、乱戦リーチに参戦する味方キャラクタおよび敵キャラクタの種類、その参戦順および対戦順が決定され、該シナリオに沿って特殊対戦演出が実行される。

【0875】

<台詞予告演出>

次に、台詞予告演出について説明する。図138は、台詞予告演出の流れを示す模式図であり、図139は、台詞予告演出の演出例を示す模式図である。台詞予告演出は、当該変動表示の実行中に、演出ボタン15が操作されることを契機に所定のキャラクタが台詞を発することで大当たり期待度を示唆する予告演出である。

【0876】

台詞予告演出は、ボタン出現煽り演出と、操作指示演出 (ボタン演出) と、台詞表示演出とを含み、基本的には、ボタン出現煽り演出→操作指示演出→台詞表示演出の順に演出が進展する。この台詞予告演出が終了した後は、人数決定演出に移行する場合と、特殊ミッションリーチに移行する場合と、そのまま変動表示が終了して「はずれ」となる場合とがある。

【0877】

ボタン出現煽り演出は、操作指示演出 (ボタン演出) が開始されるか否かを煽る演出である。このボタン出現煽り演出では、画面上に演出ボタン15のシルエットを表すシルエット画像761を事前に表示することで、その後に演出ボタン15を模したボタン画像762が出現すること (すなわち、操作指示演出が開始されること) を期待させる演出となる。このボタン出現煽り演出にて、演出ボタン15のシルエット画像761がボタン画像762へと徐々に変化すると煽り成功演出となる。一方、このボタン出現煽り演出にて、演出ボタン15のシルエット画像761が画面からフェードアウトすると煽り失敗となる。なお、ボタン画像762を表示する場合、このようなボタン出現煽り演出を必ず実行する必要はなく、ボタン出現煽り演出を経由せずにいきなりボタン画像762を表示させてもよい。ここで、このボタン出現煽り演出については、表示態様を複数種類備えてもよく、そのように構成した場合、例えば、青いエフェクトを伴うボタン出現煽り演出よりも、赤いエフェクトを伴うボタン出現煽り演出のほうが、ボタン画像762へと変化する可能性が高くなるよう構成してもよい。また、その他変形例として、ボタン出現煽り演出が実行されると、必ずボタン画像762へと変化するようにしてもよく、そのように構成した場合、青いエフェクトを伴うボタン出現煽り演出よりも、赤いエフェクトを伴うボタン出現煽り演出のほうが、大当たり期待度が高くなるよう構成してもよいし、ボタン画像762を複数種類備え (青色ボタン画像と赤色ボタン画像などを備え、青色ボタン画像よりも赤色ボタン画像のほうが高期待度の予告演出が実行されやすく、例えば、青色の台詞予告演出よりも赤色の台詞予告演出が実行されやすい)、青いエフェクトを伴うボタン出現煽り演出よりも、赤いエフェクトを伴うボタン出現煽り演出のほうが、特定のボタン画像 (例えば、赤色ボタン画像) となるよう構成してもよい。ボタン出現煽り演出が実行されると、必ずボタン画像762へと変化するようにした場合、上記以外にも、短時間 (例えば、2秒) のボタン出現煽り演出よりも、長時間 (例えば、4秒) のボタン出現煽り演出のほうが、大当たり期待度が高くなるよう構成してもよいし、短時間 (例えば、2秒) のボタン出現煽り演出よりも、長時間 (例えば、4秒) のボタン出現煽り演出のほうが、特定のボタ

10

20

30

40

50

ン画像（例えば、赤色ボタン画像）となるよう構成してもよい。また、ボタン出現煽り演出の表示態様を複数種類備えるよう構成する場合、変動表示中の前半部（リーチ前の所定タイミング）よりも、変動表示中の後半部（リーチ後の特定タイミング）のほうが、期待度の高いボタン出現煽り演出が実行されやすくなるよう構成してもよい、もしくは、変動表示中の前半部（リーチ前の所定タイミング）ではボタン出現煽り演出を実行させず、変動表示中の後半部（リーチ後の特定タイミング）のみボタン出現煽り演出を実行可能なよう構成してもよい。

【0878】

操作指示演出は、遊技者に対して演出ボタン15を操作することを指示する演出である。この操作指示演出の実行中は、演出ボタン15の操作が有効となる操作有効期間が設定される。操作有効期間とは、演出ボタン15が操作された場合に、該操作を有効に受け付ける期間である。「演出ボタン15の操作を有効に受け付ける」とは、演出ボタン15が操作された場合に、演出制御基板200により演出ボタン15の操作が有効に受け付けられて、その有効な操作に基づき所定の処理が行われることを意味する。なお、所定の処理とは、演出ボタン15が操作されたことを契機として台詞表示演出を進行する処理が該当する。この操作有効期間中は、演出ボタン15（該演出ボタン15に内蔵されたLED素子）を発光表示するとともに、画面上に演出ボタン15を模したボタン画像762や操作有効期間の残余期間を視覚的に示すインジケータ画像763を表示して、該演出ボタン15の操作が有効であること又は操作入力を促すための報知が行われる。また、画面上には、ボタン画像762の周囲に、火花を発する円環形のエフェクト画像（「特定画像」と呼称する）764が表示される。この特定画像764は、操作有効期間が経過するとともに徐々に拡大していく。そして、操作有効期間中に演出ボタン15が操作されると、台詞表示演出へと進展する。なお、演出ボタン15が操作されると、特定画像764の表示態様が最終表示態様へと強制的に変化する。特定画像764の最終表示態様とは、特定画像764が最大限に拡大表示されたときの表示態様である。なお、この操作指示演出（ボタン演出）は、ボタン画像762およびインジケータ画像763の表示中（操作有効期間中）に特定画像764が表示される演出（ボタン演出パターンA）であるが、本実施例のその他のボタン演出（該操作指示演出以外のボタン演出）は、ボタン画像762およびインジケータ画像763の表示中（操作有効期間中）に特定画像764が表示されない演出（ボタン演出パターンB）である。

【0879】

台詞表示演出は、複数のキャラクタ（前述の味方キャラクタおよび敵キャラクタ）のうちのいずれかのキャラクタ765が登場して、所定の台詞766を発する演出である。このキャラクタ765の周囲には、特定画像764が最終表示態様にて継続表示される。この台詞表示演出では、キャラクタ765が発する台詞766の表示態様（表示色）に応じて、大当たり期待度が示唆される。本実施形態では、台詞766の表示色として、「青」、「赤」、「麒麟柄」の3種類が設定されており、「青」＜「赤」＜「麒麟柄」の順に、大当たり期待度が1段階ずつ高くなる。なお、台詞表示演出が開始されると（演出ボタン15が操作されると）、ボタン画像762およびインジケータ画像763は非表示となるが、特定画像764は継続的に表示される。なお、本実施形態の変形例として、台詞表示演出をステップアップ形式の演出として構成してもよい。このステップアップ演出は、予め定められた順番に従って演出態様（キャラクタと台詞）を段階的に変化させる発展型の演出であり、その発展する段階数に応じて大当たり期待度の高さを示唆又は報知する。例えば、ステップアップ演出を、2段階の演出ステップ（SU1，SU2）にて構成して、1段階目の演出ステップSU1にて表示される演出態様（キャラクタと台詞）と、2段階目の演出ステップSU2にて表示される演出態様（キャラクタと台詞）とを異ならせてもよい。なお、このステップアップ演出の2段階のステップにおいて、味方キャラクタの大将と敵キャラクタの大将との両方が表示された場合に、前述の特殊ミッションリーチに発展するように構成してもよい。

【0880】

続いて、台詞予告演出の演出例について図139を参照して説明する。図示例では、台詞予告演出が行われると、(A)→(B)→(C)→(D)の順に演出が進展する。

【0881】

図中(A)に示すように、ボタン出現煽り演出が開始されると、画面上に演出ボタン15のシルエットを表すシルエット画像761が表示される。このシルエット画像761がボタン画像へと徐々に変化して煽り成功となると、操作指示演出が開始される。

【0882】

図中(B)に示すように、操作指示演出が開始されると、演出ボタン15の操作有効期間が設定され、演出ボタン15が発光表示されるとともに、演出ボタン15を模したボタン画像762と、該操作有効期間の残期間を視覚的に示すインジケータ画像763とが画面に表示される。また、ボタン画像762の周囲には、火花を発する円環状の特定画像(エフェクト画像)764が表示される。そして、そのような表示によって、ボタン操作有効期間内に演出ボタン15を操作することが促される。

【0883】

図中(C)に示すように、ボタン操作有効期間の経過とともに、インジケータ画像763の表示態様(残期間)が変化するとともに、ボタン画像762の周囲において特定画像764が拡大表示されていく。このとき、操作有効期間内に演出ボタン15が操作されると、操作指示演出から台詞表示演出に切り替わる。このとき、ボタン画像762とインジケータ画像763とは非表示となる。一方、エフェクト画像764は、強制的に最終表示態様に変化して、そのまま継続して表示される。

【0884】

図中(D)に示すように、台詞表示演出が開始されると、画面上にキャラクタ765と「大チャンスだよ」という台詞766が表示され、該台詞766の表示色により大当たり期待度が示唆される。キャラクタ765および台詞766の周囲には、特定画像764が最終表示態様で継続表示される。このように特定画像764を操作指示演出と台詞表示演出とに跨って表示することで、演出ボタン15を操作することを契機に台詞表示演出が発生することを遊技者に示唆することができる(今回のボタン演出が台詞予告演出であることが示唆される)。

【0885】

なお、上述の実施形態の変形例として、ボタン出現煽り演出の実行可否を抽選で決定して、ボタン出現煽り演出が実行されない場合よりも、ボタン出現煽り演出が実行される場合の方が、当該変動表示における大当たり期待度が相対的に高くなるように構成してもよい。また、ボタン出現煽り演出の実行時間(上記シルエット画像の表示時間)が長いほど、当該変動表示における大当たり期待度が相対的に高くなる、或いは、ボタン操作を契機として大当たりか否かを示す確度の高い演出が発生するように構成してもよい。そのとき、台詞予告演出(ボタン出現煽り演出)を当落分岐のタイミング(前述した変動表示中の後半部であるリーチ後の特定タイミング)にて実行する場合には、ボタン出現煽り演出の演出時間(上記シルエット画像の表示時間)は、演出ボタン15の操作有効期間よりも長時間に設定されていることが好適である。なお、その構成とは逆に、ボタン出現煽り演出の演出時間(上記シルエット画像の表示時間)を、演出ボタン15の操作有効期間よりも短時間に設定してもよい。また、その他の変形例として、ボタン画像の表示態様として、複数種の表示態様(例えば、青色ボタン画像、赤色ボタン画像、虹色ボタン画像、大型ボタン画像、小型ボタン画像など)を用意してもよい。その場合には、ボタン出現煽り演出の実行可否および実行された場合の演出時間を、その後に実行予定のボタン画像の表示態様に応じて異ならせてもよい。また、更なる変形例として、先読み対象の作動保留球が消化される以前の一又は複数回の変動表示(先読み変動表示)の実行中においても台詞予告演出を実行可能且つボタン画像を表示可能とし、該先読み変動表示の実行中の方が、この先読み対象の作動保留球が消化されたときの変動表示(当該変動表示)の実行中よりも、ボタン出現煽り演出が実行される可能性を低くしてもよいし、該先読み変動表示の実行中の方が、この先読み対象の作動保留球が消化されたときの変動表示(当該変動表示)の実行中より

10

20

30

40

50

も、高期待度のボタン出現煽り演出（前述したような赤いエフェクトを伴うボタン出現煽り演出や長時間（例えば、4秒）のボタン出現煽り演出など）が実行される可能性を低くしてもよい。その他変形例として、変動表示中の前半部（リーチ前の所定タイミング）でボタン出現煽り演出を実行させず（もしくは、高期待度のボタン出現煽り演出を実行させず低期待度のボタン出現煽り演出を実行させ）、変動表示中の後半部（リーチ後の特定タイミング）でボタン出現煽り演出を実行させる（もしくは、低期待度のボタン出現煽り演出ではなく高期待度のボタン出現煽り演出を実行させる）場合、変動表示中の前半部であるリーチ前の所定タイミングと、変動表示中の後半部であるリーチ後の特定タイミングとの期間が長いほど（例えば、60秒よりも90秒であるほうが）、大当たり期待度が高くなるよう構成してもよいし、変動表示中の後半部であるリーチ後の特定タイミングにおけるボタン画像762が高期待度の画像となりやすく（例えば、青色ボタン画像ではなく赤色ボタン画像となりやすく）なるよう構成してもよい。また、変動表示中の前半部（リーチ前の所定タイミング）においては、ボタン演出パターンAとし、変動表示中の後半部（リーチ後の特定タイミング）においては、ボタン演出パターンBとするよう構成してもよい。また、詳細は後述するが、変動表示中の前半部であるリーチ前の所定タイミングにおけるボタン画像762を表示するための計時は、変動表示の開始時を起点として開始され、変動表示中の後半部であるリーチ後の特定タイミングにおけるボタン画像762を表示するための計時は、特定演出（Nリーチ演出やSPリーチ演出）の開始時を起点として開始され、変動表示中の前半部であるリーチ前の所定タイミングにおけるボタン画像762を表示するための計時時間よりも、変動表示中の後半部であるリーチ後の特定タイミングにおけるボタン画像762を表示するための計時時間のほうが長時間となるよう構成してもよい。

【0886】

＜激熱カットイン演出＞

続いて、激熱カットイン演出について説明する。図140は、激熱カットイン演出の実行タイミングの一例を示すタイムチャートである。

【0887】

激熱カットイン演出は、当該変動表示の実行中に、「激熱」という文字がカットインされる高期待度の予告演出（いわゆる激熱予告演出）である。

【0888】

激熱カットイン演出の実行タイミングには、リーチ前（リーチ状態が形成される前）、リーチ後（リーチ状態が形成された後）など、複数種のタイミングが設定されており、当該変動表示中のいずれかのタイミングにて実行可能となっている。つまり、激熱カットイン演出は、リーチ前予告又はリーチ後予告として実行される。リーチ前の実行タイミングには、擬似1変動、擬似2変動、擬似3変動などの擬似連の実行中が含まれる。リーチ後の実行タイミングには、SPリーチ発展時や、当落分岐時などが含まれる。

【0889】

本実施形態では、激熱カットイン演出の実行期間が、ボタン演出の実行期間と重複する場合がある。以下において、「実行期間が重複する」とは、一方の実行期間（実行タイミング）と、他方の実行期間（実行タイミング）とが重なることであり、両者の実行期間（又は実行タイミング）の全部が重なる場合と、両者の実行期間（又は実行タイミング）の一部が重なる場合とを含む概念で用いている。本実施形態では、激熱カットイン演出の実行期間（実行タイミング）を、ボタン演出の実行期間（実行タイミング）と重複させて、激熱カットイン演出を遊技者の意表を突く意外性のある特殊な状況にて実行可能としている。なお、激熱カットイン演出の実行期間を、ボタン演出の実行期間と重複させる条件としては、激熱カットイン演出の方がボタン演出よりも大当たり期待度が相対的に高いこと、又は、ボタン演出を実行する場合よりも激熱カットイン演出を実行の方が遊技者に対して演出効果の高い場面であることを条件とする。そのため、激熱カットイン演出の実行期間は、SPリーチの当落分岐時に行われるボタン演出の実行期間とは重複しない。すなわち、上記当落分岐時に行われるボタン演出は、該ボタン操作によって当否を決する重要な場

10

20

30

40

50

面であるため、激熱カットイン演出を割り込ませると、該場面を楽しみに待っていた遊技者の期待感を減殺することになり兼ねないからである。

【0890】

本実施形態では、激熱カットイン演出の実行期間が、ボタン演出の実行期間と重複する場合、ボタン演出の一部を制限するようになっている。つまり、ボタン演出の実行期間中に激熱カットイン演出を実行する場合には、ボタン画像およびインジケータ画像を表示して、演出ボタン15の操作を遊技者に促す一方で、演出ボタン15の発光表示を制限するとともに、操作有効期間を設定せずに、演出ボタン15が操作されたとしても有効に受け付けない（つまり、フェイクのボタン演出となる）。そのため、本来の操作有効期間中に演出ボタン15が操作されたとしても、そのボタン操作を契機として演出が進展することはない。なお、演出ボタン15の操作有効期間は設定されないが、時間の経過に応じて、インジケータ画像は減算表示されて、ガセの残時間が遊技者に報知される。

10

【0891】

演出ボタン15の操作有効期間は、演出制御基板200の演出統括手段220に設けられた演出時間タイマの計時値に基づき管理される。この演出時間タイマは、ボタン演出に関するタイムスケジュールを管理するものであり、ボタン画像およびインジケータ画像を表示するタイミングなども管理している。この演出時間タイマは、変動表示の開始時、又は、特定演出（Nリーチ演出やSPリーチ演出）の開始時を契機として、計時を開始する。すなわち、ボタン演出がリーチ前予告として実行される場合には、当該変動表示の開始時を起点として演出時間タイマの計時を開始する。一方、ボタン演出がリーチ後予告として実行される場合には、特定演出（Nリーチ演出やSPリーチ演出）の開始時を起点として演出時間タイマの計時を開始する。ここで、1回の変動表示中において複数回のボタン演出が実行される場合があるが、その場合には、リーチ前予告（前述した変動表示中の前半部であるリーチ後の所定タイミングでの予告）として行われるボタン演出の方が、リーチ後予告（前述した変動表示中の後半部であるリーチ後の特定タイミングでの予告）として行われるボタン演出よりも、演出時間タイマの計時時間が短時間でタイムアップする（計時が開始されてから操作有効期間が開始されるまで又は操作有効期間が終了するまでの計時時間が短い）。そのため、操作有効期間が開始又は終了するまでの計時時間が長いほど、高期待度のボタン演出（大当たり確定演出）が実行される確率が相対的に高く、操作有効期間が開始又は終了するまでの計時時間が短いほど、高期待度のボタン演出（大当たり確定演出）が実行される確率が相対的に低くなる。なお、演出時間タイマの計時の起点となる特定演出として、擬似連演出（擬似変動演出）を採用してもよい。その場合には、擬似連の回数に応じて、擬似1変動の開始時、擬似2変動の開始時、擬似3変動の開始時など、演出時間タイマの計時に起点を適宜に設定してもよい。

20

30

【0892】

続いて、激熱カットイン演出の実行タイミングがボタン演出の実行タイミングと重複する場合の処理について説明する。ここで、図140（A）は、ボタン演出のみが実行される場合のタイムチャート、図140（B）は、ボタン演出の実行タイミングが激熱演出の実行タイミングと重複する場合のタイムチャートである。以下では、ボタン演出（演出ボタンを用いる演出）の一例として、前述の台詞予告演出を例示して説明する。なお、台詞予告演出以外の他のボタン演出を適用しても、同様の処理となる。

40

【0893】

まず、図中（A）に示すように、台詞予告演出（ボタン演出）の実行タイミングが到来すると、通常であれば、操作有効期間が設定され、画面にボタン画像およびインジケータ画像が一組となって表示されるとともに、演出ボタン15（該演出ボタン15に内蔵されたLED素子）が発光表示される。

【0894】

一方、図中（B）に示すように、台詞予告演出（ボタン演出）の実行タイミングが到来したとしても、激熱コメント演出の実行が予定されている場合には、画面上にボタン画像およびインジケータ画像は表示されるが、演出ボタン15の操作を有効に受け付けるための

50

操作有効期間が設定されず、ボタン画像の表示中に演出ボタン15が操作されたとしても、該操作が有効に受け付けられることはない。つまり、演出ボタン15が操作されても、台詞表示演出が発生することはない（キャラクタも台詞も表示されることはない）、ボタン演出として何ら演出が進展することがない。さらには、ボタン画像の表示中には、それと同期して演出ボタン15の発光表示は行われず、このような通常時とは異なる特別な状況（ボタン操作しても何も起こらない状況）が発生することにより、高期待度演出（激熱台詞演出）が実行されるかもしれないことを遊技者に意識させることが可能となっている。そして、ボタン画像の表示中に、激熱カットイン演出の実行タイミングが到来すると、画面上に「激熱」という文字のカットイン画像が出現する。変形例として、ボタン画像の表示中に、それと同期して演出ボタン15の発光表示を行ってもよい。

10

【0895】

なお、上述の実施形態では、カットイン画像の種類は1種類のみであったが、カットイン画像の種類は2種類以上であってもよく、適宜変更可能である。例えば、「激熱」という文字の色や大きさの異なる複数種のカットイン画像を用意して、カットイン画像の種類に応じて大当たり期待度を示唆するようにする。それによれば、激熱カットイン演出が行われた場合に、遊技者にカットイン画像の種類にも注目させることができる。

【0896】

以上、第5実施形態において達成される主要な効果を整理すれば、下記ようになる。

【0897】

まず、第5実施形態によれば、遊技状態が確変遊技状態であるときに特定の小当たり種別（小当たりA）に当選することを契機として電サポ状態が終了して潜確遊技状態に移行する構成としたことで、大当たり当選時や規定回数の変動消化時以外にも小当たりRUSHへ突入する機会を付与して、小当たりRUSHへの突入契機にバリエーションを持たせることができるとともに、小当たりRUSHへの突入タイミングが不定（不規則）となるため、毎回の変動表示に対して小当たりAに当選することへの遊技者の期待感が持続されるようになり、従来にない複雑且つ多様性のある遊技性を創出することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

20

【0898】

また、第5実施形態によれば、小当たり当選を契機として電サポ状態を終了する場合と、規定回数の変動消化を契機として電サポ状態を終了する場合とで、その契機に応じて電サポ状態の終了タイミングを異ならせて、実際のスペックに応じた齟齬や先バレのない、適切な遊技の進行を可能とすることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。すなわち、小当たり当選を契機として小当たりRUSHに突入する場合に、該小当たりの変動表示の開始時に電サポ状態を終了させると、該小当たりの変動表示中に第2始動口（普通電動役物）の開閉動作の回数や開放態様を確認することで、小当たりに当選していることが先バレしてしまうおそれがあるため、小当たり遊技の開始時に電サポ状態を終了する。一方、規定回数の変動消化で小当たりRUSHに突入する場合は、該規定回数目の変動表示の開始時に電サポ状態を終了させないと、該規定回数目の変動表示中は常に電サポ状態が継続することとなり（つまり、該規定回数目の変動表示中に他方の特別図柄の変動表示が開始されると、この他方の特別図柄の変動表示は電サポ状態での変動表示となり）、電サポ状態の実行期間が実質的に延長されてしまうため、規定回数目の変動表示の開始時に電サポ状態を終了する。

30

40

【0899】

また、第5実施形態によれば、乱戦リーチを1対1のバトル演出ではなく、多対多のバトル演出として構成することで、遊技者の関心がバトル演出の単純な勝ち負け（結果）だけに注がれることなく、最終的な敵味方の組合せに至るまでの演出過程や、その組合せに応じて発展する展開など、各回のバトル演出が開始されてから終了するまでの全期間に対して期待感を持つことができるようになり、従来にない斬新な遊技演出を創出することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【0900】

50

また、第5実施形態によれば、ボタン演出が他の高期待度演出と競合しない適切な状況において、該ボタン演出に係る一連の処理（ボタン画像表示→操作有効期間発生→ボタン操作を契機とする演出発生）を完結する構成としたことで、遊技者に対して演出ボタンの操作を適切に促すことができるとともに、他の高期待度演出との競合により両者の演出効果が希薄化されるのを防止することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。一方、激熱カットイン演出の実行タイミングをボタン演出の実行タイミングと被らせる場合には、ボタン画像を表示したとしても、それに応じて操作有効期間を設定せず、演出ボタンが操作されたとしても該操作入力を有効に受け付けない特殊な状況（変則的な状況）を創出することで、遊技者に対して違和感を抱かせる、いわゆる違和感演出を実現することができ、遊技演出の実行タイミングや演出態様にバリエーションが付与されるとともに、その激熱カットイン演出が発生したときの遊技者の満足感や達成感を一層高めることが可能となる。

10

【0901】

また、第5実施形態によれば、多対多による対戦形式のバトル演出において、該バトル演出のシナリオを複数段階の階層に分けて順に抽選する仕様としたことで、該バトル演出の過程や結果が遊技者に簡単に悟られることなく、従来のような出来レース感のある演出シナリオとなるのを防止することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。また、キャラクタの参戦順および対戦順を演出のシナリオに沿って関連性を持たせながらも相互に入れ替えることで、バトル演出終了時に残るキャラクタの人数を予測困難にして、バトル演出の終了時まで遊技者の関心を惹き付けることができる。

20

【0902】

また、第5実施形態によれば、一方の特別図柄の当否判定結果が「大当たり」となる場合に、他方の特別図柄の当否判定の結果を一義的に「はずれ」とすることで、小当たりRUSHの実行中において、一方の特別図柄の大当たりの変動表示中に他方の特別図柄の小当たりが頻発することで出玉が増大してしまうのを未然に防止することができ、遊技者が得べき利益の適正化を図り（イレギュラー事象による遊技者と遊技店との利益のバランスを図り）、遊技機のスペックを一脱しない公正且つ公平な遊技を実現することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。また、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが同時並行して行われる場合でも、遊技状態の切り替えタイミングと演出モードの切り替えタイミングとを適正化することで、互いに齟齬のない遊技状態と演出モードとの関係性を維持することが可能となる。

30

【0903】

また、第5実施形態によれば、遊技の主体となる特別図柄種別が第2特別図柄から第1特別図柄へと特定回数の変動消化で切り替わる場合、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが同時並行して行われる状況を加味したうえ、その状況に適したタイミングで演出モード（ステージ）を切り替えるよう制御することで、遊技者に違和感や不信感を抱かせることなく、遊技や演出の進行処理を円滑に行うことができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。また、それを実現するために、第1特別図柄および第2特別図柄の並列変動に対して、複数の判定フラグを同期的に相互管理することで、常に各特別図柄の動作状態を特定する必要がなくなり、制御の処理負担の軽減を図ることが可能となる。

40

【0904】

また、第5実施形態によれば、並列スペックの遊技機において、現在の遊技状態に応じて主体となる特別図柄種別を特定する仕様とする場合、イレギュラー当りが発生した際に、現在実行中又は実行予定の先読み演出や予告抽選をキャンセルすることで、一方の特別図柄のイレギュラー当りの報知と、他方の特別図柄の先読み演出又は予告演出による大当たり期待度の報知とが競合することなく（つまり、現在の遊技状況（何が起きているのか）を理解できなくなったり、遊技者に違和感や不信感を抱かせたりすることがなく）、並列スペックにおける適切な表示制御を実現することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

50

【0905】

また、第5実施形態によれば、演出ボタンの操作を促すボタン画像と、高期待度演出（台詞表示演出）の一部を構成する特定画像とを同時に表示することにより、このボタン画像がいずれの演出に対応したものであるのか（ボタン操作がいずれの演出を現出させるための契機となるのか）を事前に察知或いは直感的に認識することができるようになるため、その高期待度演出（台詞予告演出）が発生したときの遊技者の満足感や達成感を一層高めることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。また、特定画像の表示態様が操作有効期間の時間経過と同期して変化することで、特定画像に対する遊技者の認識度（特定画像がいずれの演出に対応しているのかを遊技者が認識できる可能性）を徐々に高めることができる（つまり、はじめはボタン画像と同時に特定画像が表示されている意味合いが分からなくても、特定画像が徐々に拡大表示されていくことで（台詞予告演出の演出態様の一部を踏襲したかたちで表示されることで）、この特定画像が台詞予告演出のときに表示されている画像（エフェクト画像又はオブジェクト画像）であることを認識できる）。

10

【0906】

〔共通変形例〕

次に、上記第1～第5実施形態の変形例について説明する。この変形例に係る遊技機は、基本的には、上記第1～第5実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

20

【0907】

＜共通変形例1＞

上記第1実施形態、上記2実施形態および上記第5実施形態では、特別図柄の当否判定の結果が大当たりとなる場合、特別図柄の停止図柄（大当たり図柄）に基づき確変移行の有無を判定するノーマル確変遊技機を採用しているが、この構成に限定されるものではなく、特別図柄の当否判定の結果が大当たりとなる場合、その大当たり遊技の実行中に遊技球が特定領域に入球するか否かに応じて確変移行の有無を判定するV確変遊技機を採用してもよい。逆に、上記第3実施形態および第4実施形態では、V確変遊技機を採用しているが、この構成に限定されるものではなく、ノーマル確変遊技機を採用してもよい。また、上記実施形態の遊技機の変形例として、予め設定されたりミット回数（上限回数）を限度として、第1特別図柄又は第2特別図柄で大当たりとなることを契機として付与される確変遊技状態又は潜確遊技状態の連続回数を制限するためのリミッタ機能を備えた遊技機を採用してもよい。また、上記第1実施形態では、特別図柄の確率変動機能が大当たり遊技の終了後から次の大当たりが発生するまでの間、継続する確変遊技機として構成したが、特別図柄の確率変動機能が規定ST回数（例えば100回）だけ継続して作動する確変遊技機（回数切り確変機、ST機）として構成してもよい。逆に、上記第2実施形態から上記第4実施形態では、特別図柄の確率変動機能が規定ST回数だけ継続して作動する確変遊技機（回数切り確変機、ST機）として構成したが、特別図柄の確率変動機能が大当たり遊技の終了後から次の大当たりが発生するまでの間、継続する確変遊技機として構成してもよい。

30

【0908】

＜共通変形例2＞

上記実施形態では、遊技領域に大入賞口を1つのみ搭載した機種を例示して説明したが、これに限定されるものではなく、遊技領域に複数の大入賞口を搭載した機種を適用してもよい。また、複数の大入賞口を搭載した機種を採用する場合、上記のV確変遊技機として、特別図柄の確率変動機能の作動契機となる特定領域（確率変動機能作動領域、V領域）を備えた第1の大入賞口と、この特定領域（確率変動機能作動領域、V領域）を備えていない第2の大入賞口との、2つ以上の大入賞口を搭載するものでよい。その盤面配置例としては、遊技領域の右側領域に第1の大入賞口と第2の大入賞口とを略上下又は略左右に並べて配置してもよいし、第1の大入賞口が配置される盤面領域と、第2の大入賞口が配置される盤面領域とを異なる領域としてもよい。なお、その場合には遊技球が第1の大入

40

50

賞口に入球した場合に払い出される賞球数（単位賞球数）と、遊技球が第2の大入賞口に入球した場合に払い出される賞球数（単位賞球数）とを同数としても相違するものとしてもよい。また、二つの大入賞口のうち、第1大入賞口（又は第2大入賞口）を小当り遊技用の大入賞口、第2大入賞口（又は第1大入賞口）を大当り遊技用の大入賞口として構成してもよい。その場合には、小当り遊技用の大入賞口の賞球数（単位賞球数）は10個、大当り遊技用の大入賞口の賞球数（単位賞球数）は15個などとしてもよい。

【0909】

＜共通変形例3＞

上述の実施形態では、複数種の遊技状態のうち、潜伏確変遊技状態を特別図柄の確率変動機能および特別図柄の変動時間短縮機能が作動し、電チューサポート機能が作動していない遊技状態として定義したが、これに限定されるものではなく、潜伏確変遊技状態を特別図柄の確率変動機能のみが作動し、特別図柄の変動時間短縮機能および電チューサポート機能が作動していない遊技状態と定義してもよい。また、特別図柄の変動時間短縮機能を、第1特別図柄の変動時間短縮機能と第2特別図柄の変動時間短縮機能とに機能分割して、潜伏確変遊技状態を特別図柄の確率変動機能および第2特別図柄の変動時間短縮機能が作動し、電チューサポート機能が作動していない遊技状態として規定してもよい。また、電チューサポート機能は、特別図柄の変動時間短縮機能（第2特別図柄の変動時間短縮機能）と同期して作動するものでも、特別図柄の変動時間短縮機能（第2特別図柄の変動時間短縮機能）と独立して作動するものでもよい。

【0910】

次に、上記実施形態および変形例の技術的意義をより明瞭に把握し易くするために、上記実施形態および変形例に対応する課題について概説しておく。

【0911】

従来機種のぱちんこ遊技機では、特定の遊技状態において、上記当否判定の結果が小当りとなることで大当り遊技よりも獲得利益が相対的に低く設定された小当り遊技が頻発することで、遊技者の持ち球を徐々に増やしていくことのできる構成が知られている（例えば、「特開2017-104177号公報」を参照）。

【0912】

また、従来機種のぱちんこ遊技機では、装飾図柄の変動表示と連動して、特別遊技への移行期待度（大当り期待度）の高さを予告的に示唆するリーチ演出や予告演出などを実行するものが知られている（例えば、「特開2014-138834号公報」又は「特開2015-16106号公報」を参照）。

【0913】

また、従来機種のぱちんこ遊技機では、第1の始動口に遊技球が入球することを契機に行われる第1の遊技と、第2の始動口に遊技球が入球することを契機に行われる第2の遊技とを同時並行的に実行可能とする並列機と呼ばれる機種が知られている（例えば、「特開2019-150373号公報」を参照）。

【0914】

また、従来機種のぱちんこ遊技機では、遊技者が操作可能なボタン等の操作手段を搭載し、装飾図柄の変動表示中に操作手段の操作を促す画像を表示して、遊技者を積極的に遊技に参加させるように構成したものが知られている（例えば、「特開2009-172216号公報」を参照）。

【0915】

そこで、上記実施形態および変形例に係るぱちんこ遊技機では、遊技の興趣性の向上を図ることを目的として、上記のような構成を採用し、上記のような作用効果を達成している。

【0916】

なお、本発明は、上記実施形態および変形例に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲であれば適宜改良可能である。また、上記実施形態および変形例に記載された各構成要素を適宜組み合わせたもの、あるいは、上記実施形態および変形例に記載された各構成要素のうち一部を削除又は周知・慣用技術等で転換したものについても、本発

10

20

30

40

50

明の範囲に含まれるものである。

【符号の説明】

【0917】

P M ぱちんこ遊技機

P A 遊技領域

P A 1 左側領域

P A 2 右側領域

1 外枠

2 前枠

5 ガラス枠

1 5 演出ボタン

2 0 遊技盤

5 1 第1始動口

5 2 第2始動口

5 3 作動ゲート

5 4 大入賞口

6 4 一般入賞口

7 0 演出表示装置

7 1 第1特別図柄表示装置

7 2 第2特別図柄表示装置

1 0 0 主制御基板

2 0 0 演出制御基板

2 2 0 演出統括手段

3 0 0 画像制御基板

4 0 0 払出制御基板

5 0 0 電源基板

10

20

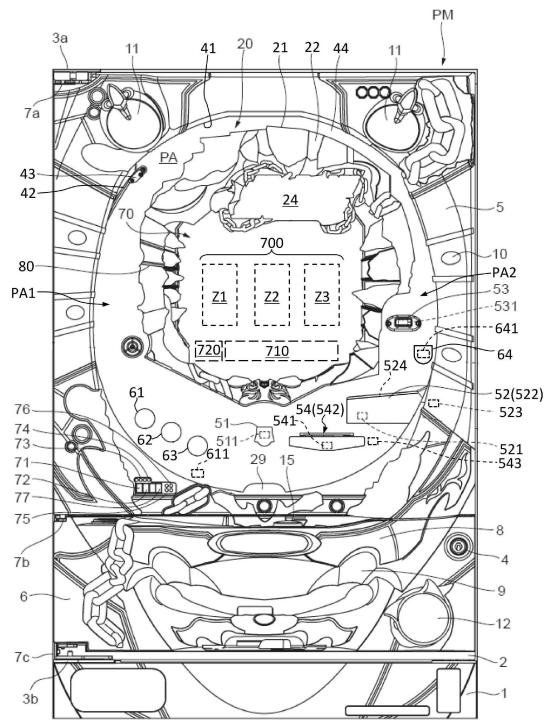
30

40

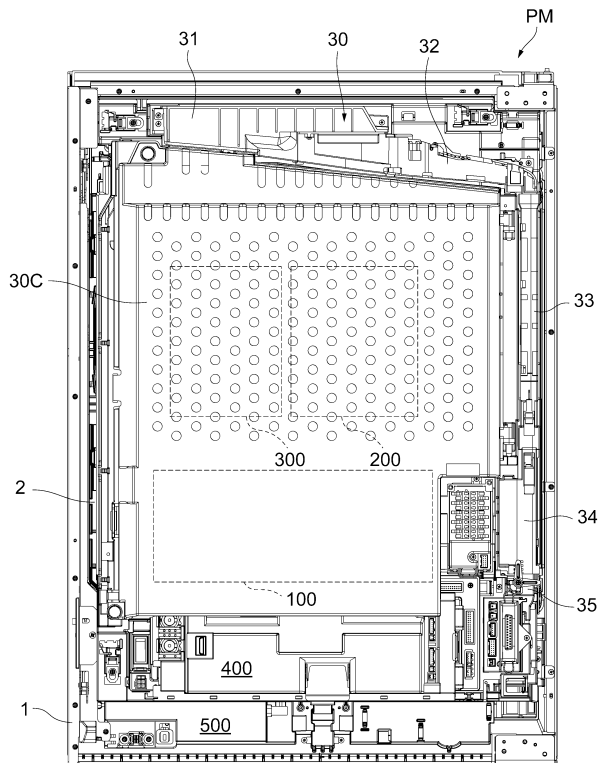
50

【図面】

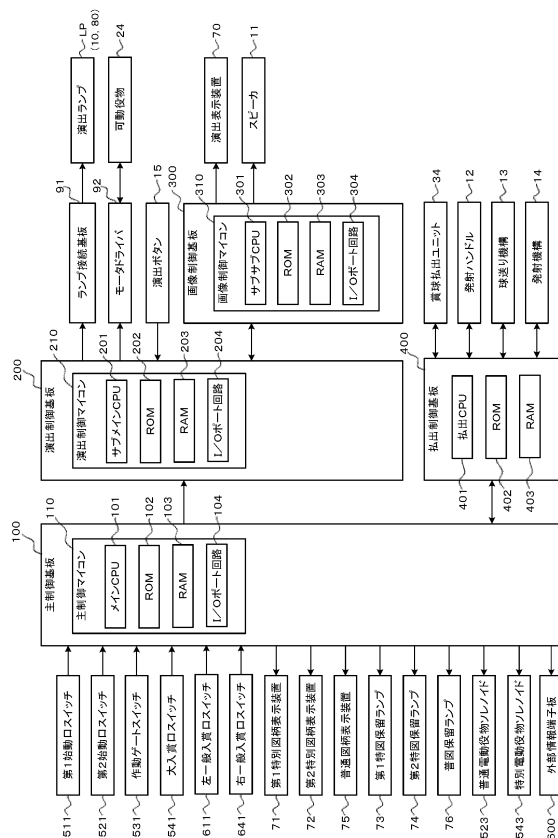
【図 1】



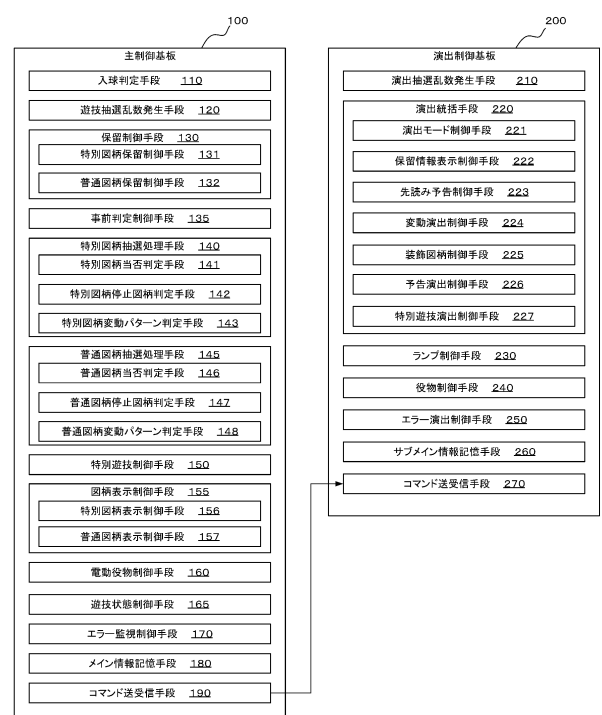
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

20

30

40

50

【図 5】

特別図柄当否抽選テーブル

(A) 低確率状態

大当り確率 $\approx 1/319.69$

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

(B) 高確率状態

大当り確率 $\approx 1/43.49$

特別図柄当り乱数値	第1特別図柄抽選	第2特別図柄抽選
0 ～ 1506	大当り	大当り
1507 ～ 65535	はずれ	はずれ

【図 7】

[変動パターンテーブル1]

- ・遊技状態 = 通常遊技状態
- ・変動パターン選択状態 = 通常選択状態
- ・演出モード = 通常演出モード

当落	変動 パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				保留0	保留1～2	保留3	保留0	保留1～2	保留3
はずれ	PH1-1	3秒	短縮変動	0	20	40	50	50	50
	PH1-2	7秒	通常変動	80	60	40	50	50	50
	PH1-3	20秒	Nリーチ	15	15	15	0	0	0
	PH1-4	40秒	SPリーチA	5	5	5	0	0	0

当落	変動 パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				4R特定大当り	4R通常大当り	-	16R特定大当り	4R特定大当り	4R通常大当り
大当り	PA1-1	20秒	Nリーチ	10	10	-	10	10	10
	PA1-2	40秒	SPリーチA	90	90	-	90	90	90

【図 6】

(A) 第1特別図柄大当り図柄テーブル

特別図柄 当り図柄乱数	振分け	図柄群 (大当り図柄)	大当り種別	確率変動回数	変動時間短縮回数 (電サボ回数)	規定ラウンド数	大入賞口 開放時間
0～649	65%	A	4R特定大当り	10000回	10000回	4R	29秒
650～999	35%	B	4R通常大当り	0回	100回	4R	29秒

(B) 第2特別図柄大当り図柄テーブル

特別図柄 当り図柄乱数	振分け	図柄群 (大当り図柄)	大当り種別	確率変動回数	変動時間短縮回数 (電サボ回数)	規定ラウンド数	大入賞口 開放時間
0～499	50%	C	16R特定大当り	10000回	10000回	16R	29秒
500～649	15%	D	4R特定大当り	10000回	10000回	4R	29秒
650～999	35%	E	4R通常大当り	0回	100回	4R	29秒

【図 8】

[変動パターンテーブル2]

- ・遊技状態 = 時短遊技状態
- ・変動パターン選択状態 = 時短選択状態
- ・演出モード = 時短演出モード

当落	変動 パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				保留0	保留1～2	保留3	保留0	保留1～2	保留3
はずれ	PH2-1	1秒	短縮変動	0	0	0	0	40	60
	PH2-2	7秒	通常変動	80	80	80	80	40	20
	PH2-3	20秒	Nリーチ	15	15	15	15	15	15
	PH2-4	50秒	SPリーチB	5	5	5	5	5	5

当落	変動 パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				4R特定大当り	4R通常大当り	-	16R特定大当り	4R特定大当り	4R通常大当り
大当り	PA2-1	20秒	Nリーチ	10	10	-	10	10	10
	PA2-2	50秒	SPリーチB	90	90	-	90	90	90

10

20

30

40

50

【図 9】

[変動パターンテーブル 3]
・遊技状態 = 確変遊技状態
・変動パターン選択状態 = 確変選択状態
・演出モード = 確変演出モード

当落	変動 パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				保留0	保留1～2	保留3	保留0	保留1～2	保留3
はずれ	PH3-1	1秒	超短給変動	0	0	0	0	80	80
	PH3-2	7秒	通常変動	95	95	95	95	15	15
	PH3-3	80秒	SPリーチC	5	5	5	5	5	5

当落	変動 パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				4R特定大当り	4R通常大当り	-	16R特定大当り	4R特定大当り	4R通常大当り
大当り	PA3-1	80秒	SPリーチC	100	100	-	100	100	100

【図 1 0】

図柄属性	装飾図柄			
青色属性	2	4	6	8
赤色属性	1	3	5	9
金色属性	7			

10

【図 1 1】

(A)

大当り当選時の 遊技状態	大当り種別		図柄群	装飾図柄の 大当り図柄組合せ	大当り中演出パターン
通常遊技状態	特図1	4R特定大当り	A	赤図柄	寿大当りA演出
		4R通常大当り		青図柄	喜大当りB演出 (確変昇格)
	特図2	16R特定大当り	C	金図柄	超寿大当り演出
		4R特定大当り	D	赤図柄	寿大当りA演出
		4R通常大当り	E	青図柄	喜大当りA演出

(B)

大当り当選時の 遊技状態	大当り種別		図柄群	装飾図柄の 大当り図柄組合せ	大当り中演出パターン
時短遊技状態 or 確変遊技状態	特図1	4R特定大当り	A	赤図柄	寿大当りA演出
		4R通常大当り	B	青図柄	喜大当りA演出
	特図2	16R特定大当り	C	金図柄	超寿大当り演出
				赤図柄	寿大当りB演出 (ラウンド昇格)
		4R特定大当り	D	赤図柄	寿大当りA演出
				青図柄	喜大当りB演出 (確変昇格)
		4R通常大当り	E	青図柄	喜大当りA演出

【図 1 2】

超寿大当り演出(金図柄組合せ)			
タイミング	大入賞口	時間(秒)	演出内容
大当り開始デモ	—	5	◆超寿大当り開始
1R	長開放	29	◆超寿大当りラウンド
⇄	インターバル	2	↓
2R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
3R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
4R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
5R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
6R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
7R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
8R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
9R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
10R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
11R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
12R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
13R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
14R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
15R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
16R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
大当り終了デモ	—	20	◆確変演出モード突入 (保留連示境演出)

20

30

40

50

【図 1 3】

寿大当りA演出(赤図柄組合せ)			
タイミング	大入賞口	時間(秒)	演出内容
大当り開始デモ	—	5	◆寿大当り開始
1R	長開放	29	◆寿大当りラウンド
⇄	インターバル	2	↓
2R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
3R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
4R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
大当り終了デモ	—	20	◆確変演出モード突入

【図 1 4】

寿大当りB演出(赤図柄組合せ)			
タイミング	大入賞口	時間(秒)	演出内容
大当り開始デモ	—	5	◆寿大当り開始
1R	長開放	29	◆寿大当りラウンド
⇄	インターバル	2	↓
2R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
3R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
4R	長開放	29	◆ラウンド昇格演出
⇄	インターバル	2	↓
5R	長開放	29	◆超寿大当りラウンド
⇄	インターバル	2	↓
6R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
7R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
8R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
9R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
10R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
11R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
12R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
13R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
14R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
15R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
16R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
大当り終了デモ	—	20	◆確変演出モード突入 (保留連示唆演出)

10

20

【図 1 5】

喜大当りA演出(青図柄組合せ)			
タイミング	大入賞口	時間(秒)	演出内容
大当り開始デモ	—	5	◆喜大当り開始
1R	長開放	29	◆喜大当りラウンド
⇄	インターバル	2	↓
2R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
3R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
4R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
大当り終了デモ	—	20	◆時短演出モード突入

【図 1 6】

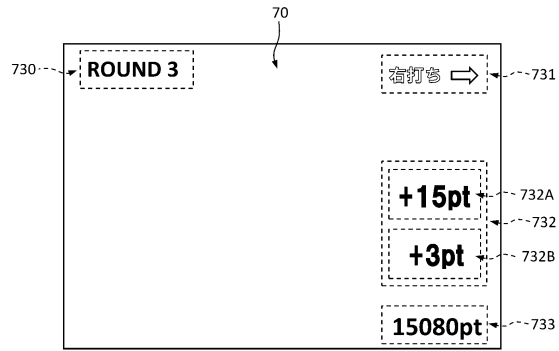
喜大当りB演出(青図柄組合せ)			
タイミング	大入賞口	時間(秒)	演出内容
大当り開始デモ	—	5	◆喜大当り開始
1R	長開放	29	◆喜大当りラウンド
⇄	インターバル	2	↓
2R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
3R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
4R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
大当り終了デモ	—	20	◆確変昇格演出→確変演出モード突入

30

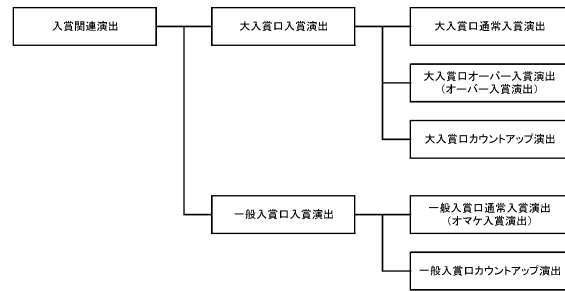
40

50

【図 17】



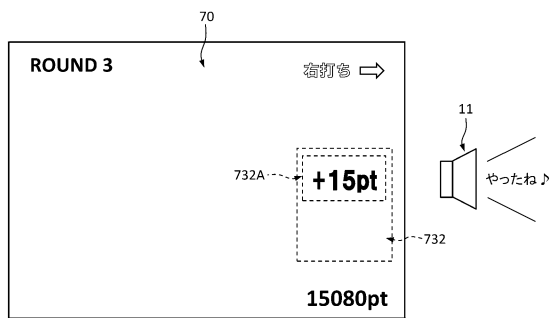
【図 18】



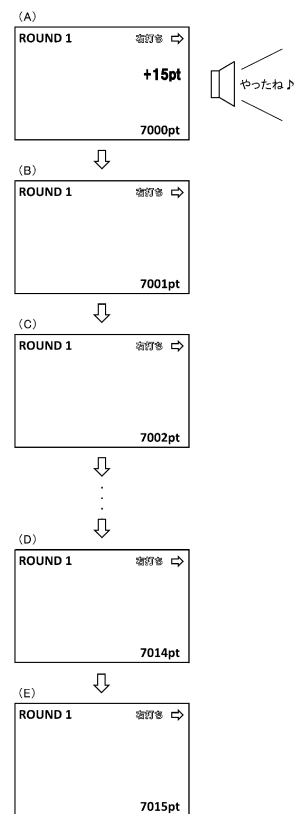
10

【図 19】

(オーバー入賞演出)



【図 20】



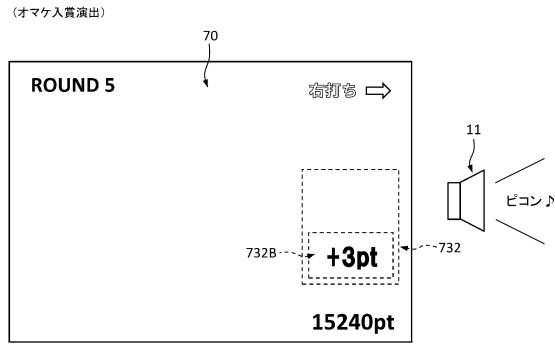
20

30

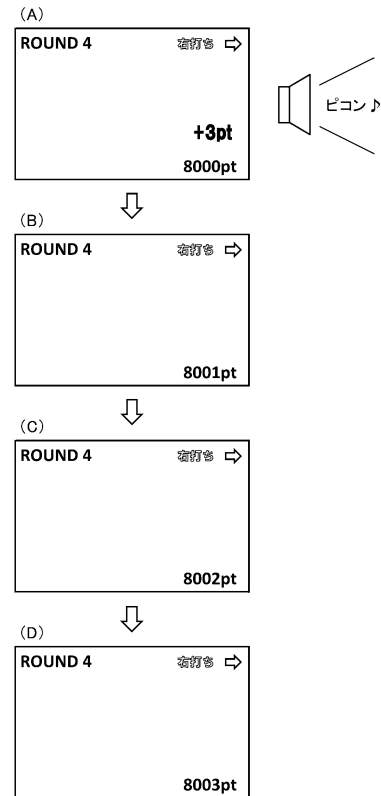
40

50

【図 2 1】



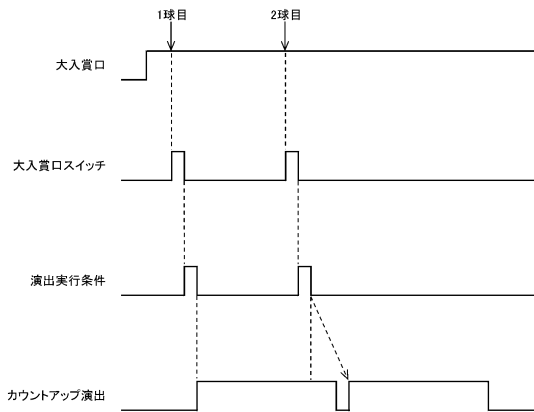
【図 2 2】



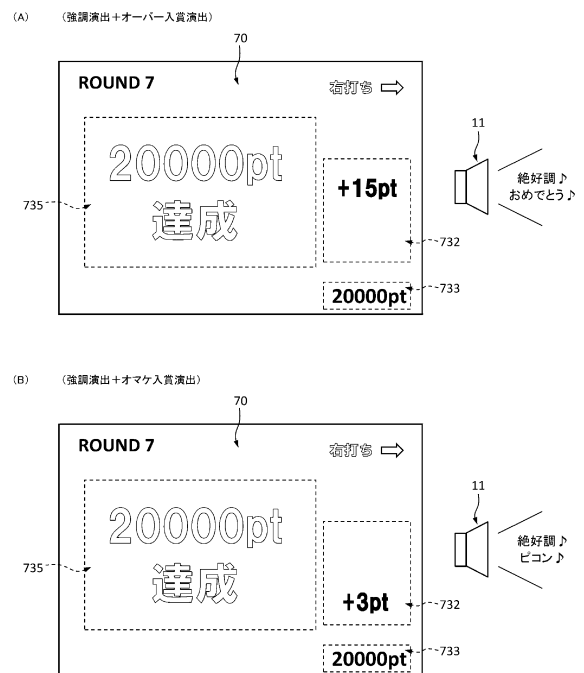
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】



30

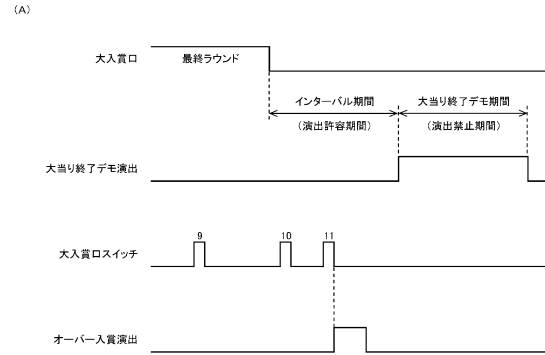
40

50

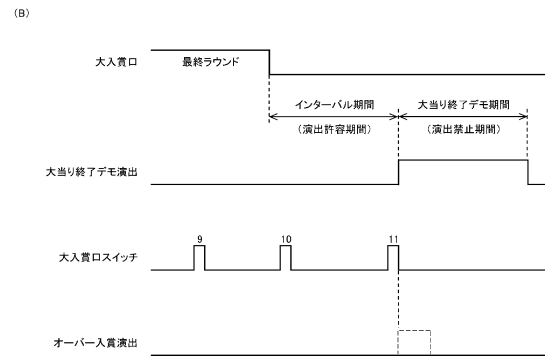
【図 25】

エラー名称	エラー種別	エラー優先度	オーバー入賞演出		オマケ入賞演出		賞球払出
			画像	音	画像	音	
扉・枠開放エラー	第1エラー	中	実行	非実行	実行	非実行	実行
磁気センサエラー	第2エラー	高	非実行	非実行	非実行	非実行	実行
電波センサエラー	第2エラー	高	非実行	非実行	非実行	非実行	実行
断線短絡電源エラー	第2エラー	高	非実行	非実行	非実行	非実行	実行
過剰入賞エラー	第2エラー	高	非実行	非実行	非実行	非実行	実行
払出エラー	第3エラー	低	実行	実行	実行	実行	非実行

【図 26】

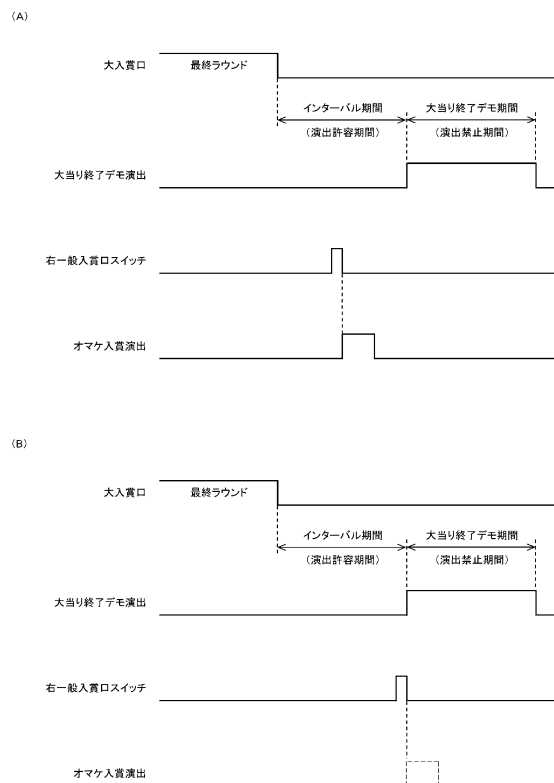


10

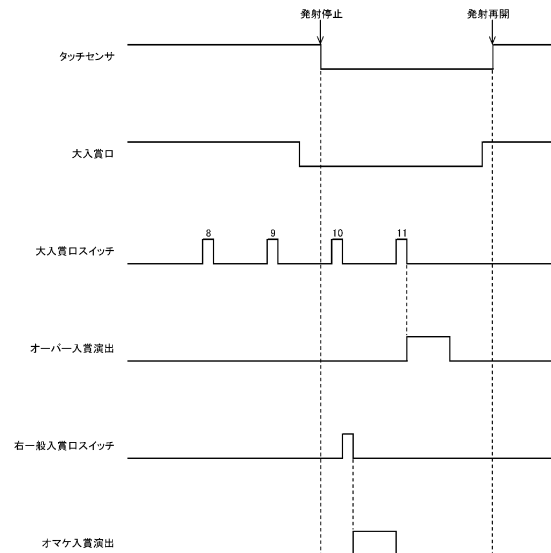


20

【図 27】



【図 28】

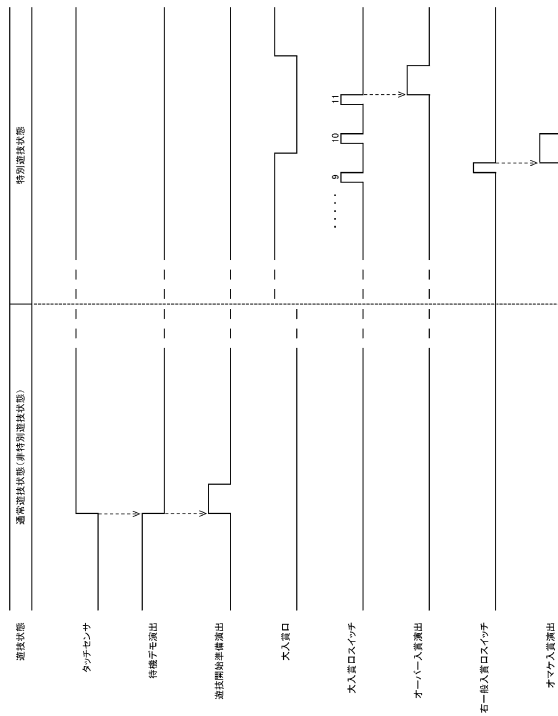


30

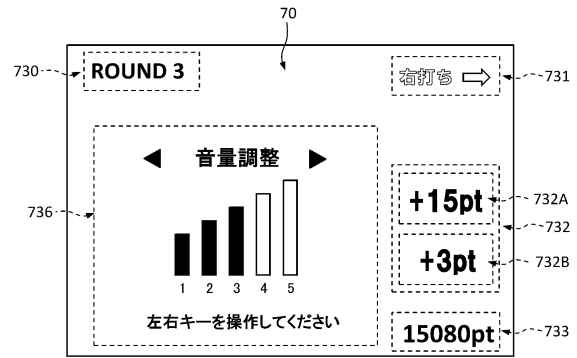
40

50

【図 29】



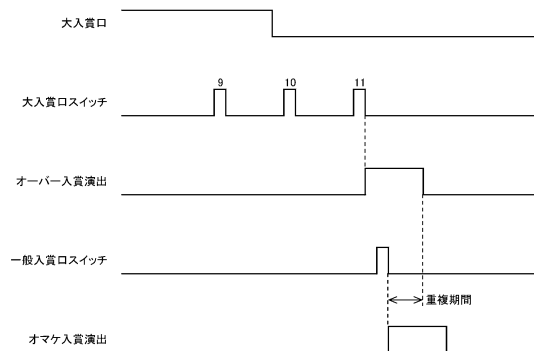
【図 30】



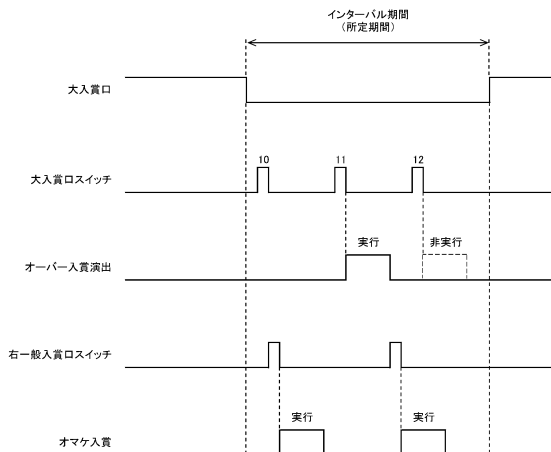
10

20

【図 31】



【図 32】



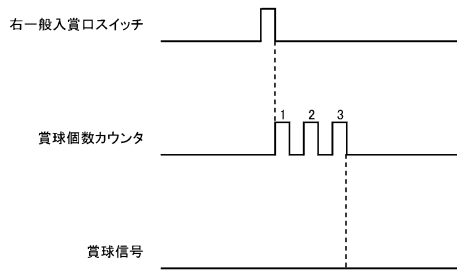
30

40

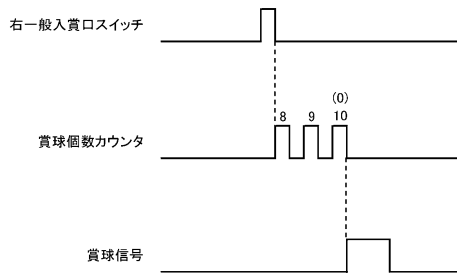
50

【図 3 3】

(A) 賞球信号が出力されない場合

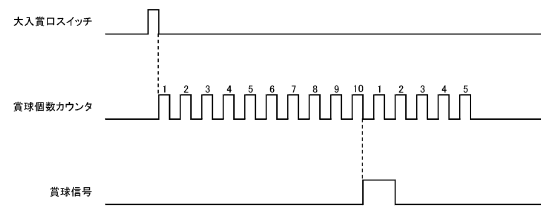


(B) 賞球信号が1回出力される場合

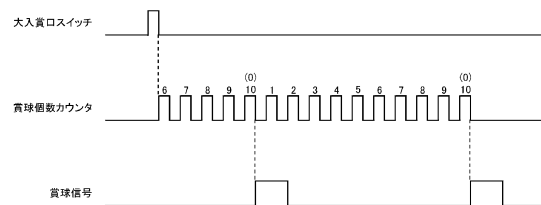


【図 3 4】

(A) 賞球信号が1回出力される場合



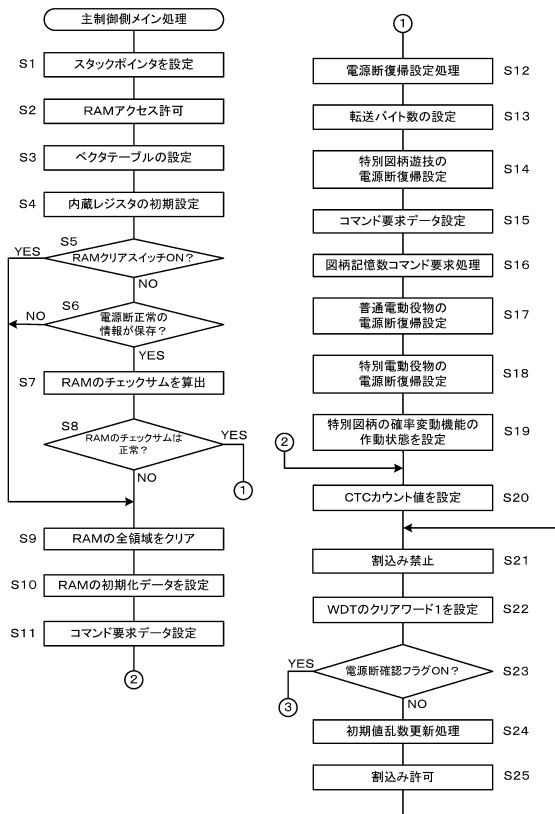
(B) 賞球信号が2回出力される場合



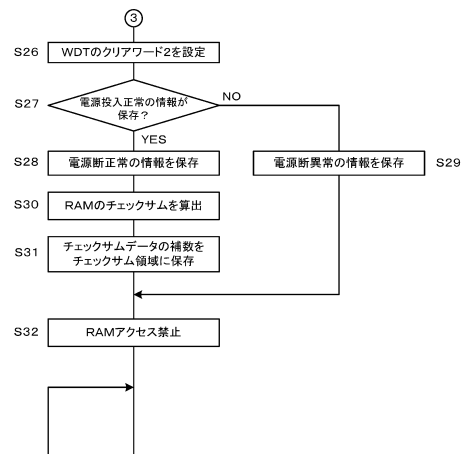
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】

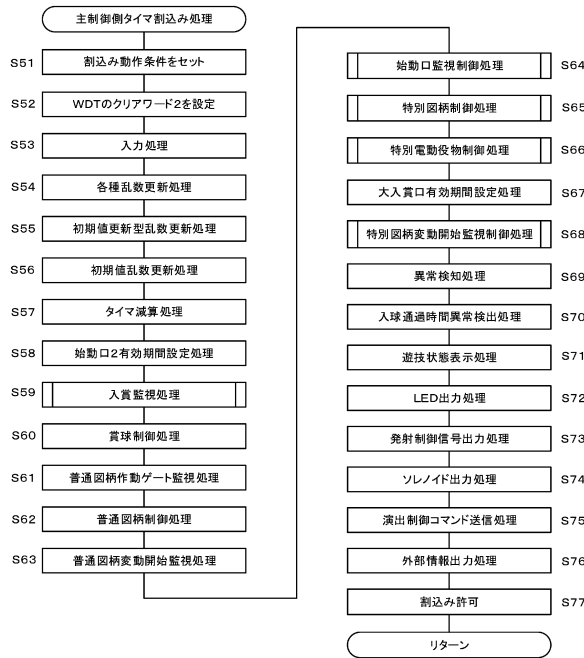


30

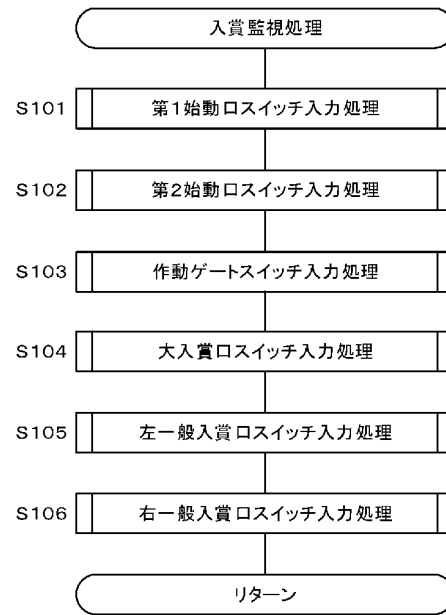
40

50

【図 37】



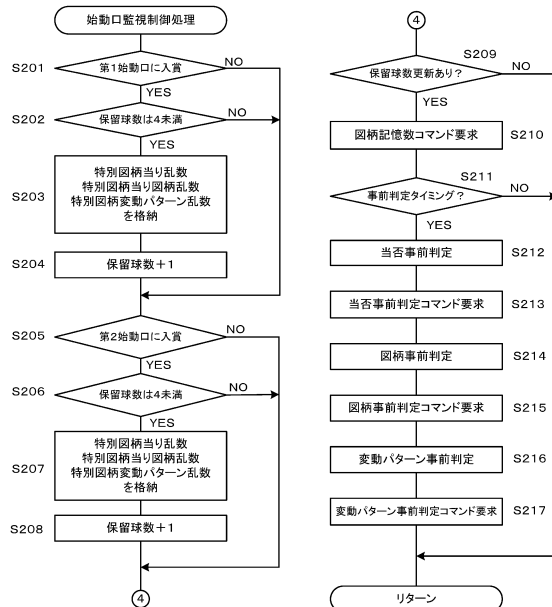
【図 38】



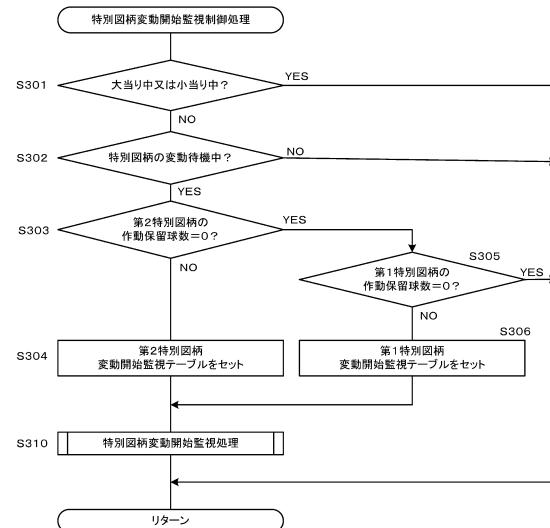
10

20

【図 39】



【図 40】

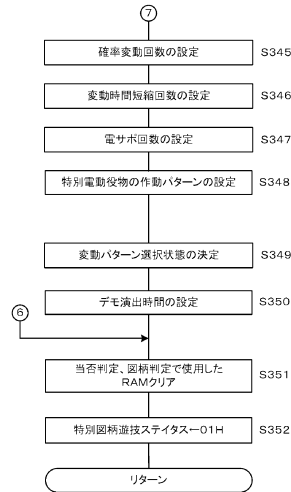
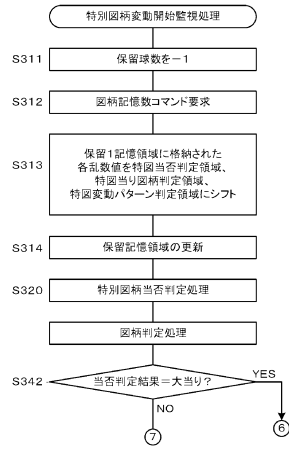


30

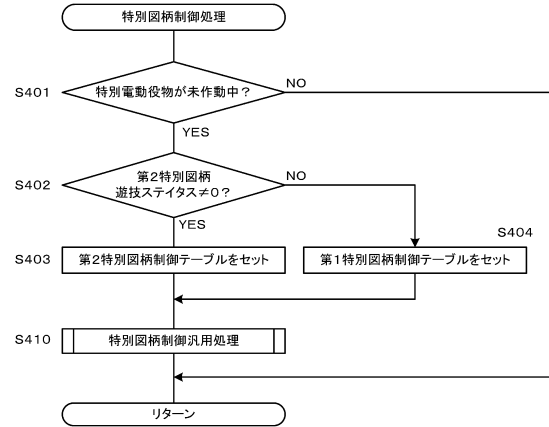
40

50

【図 4 1】



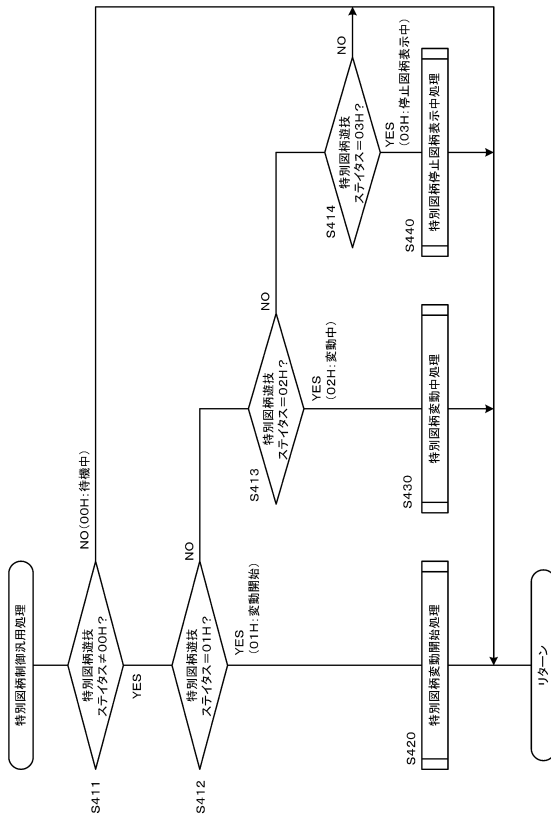
【図 4 2】



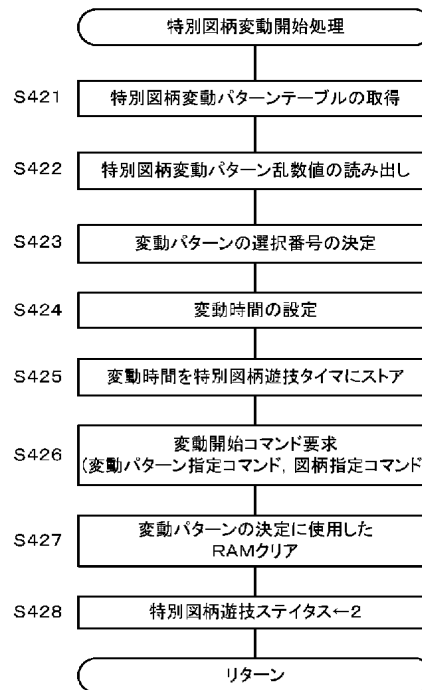
10

20

【図 4 3】



【図 4 4】

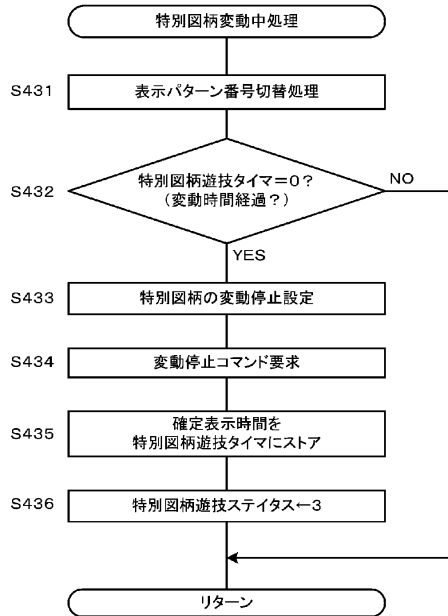


30

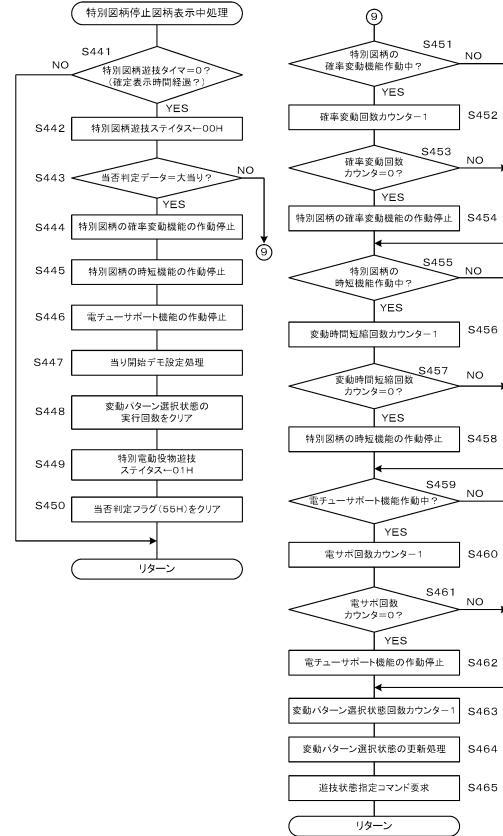
40

50

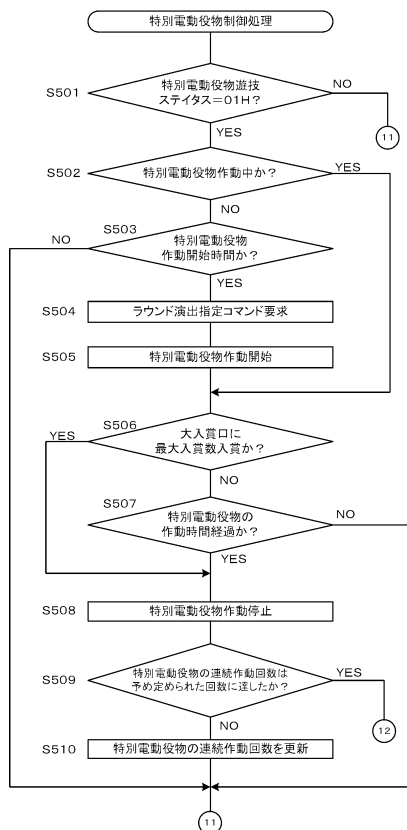
【図 4 5】



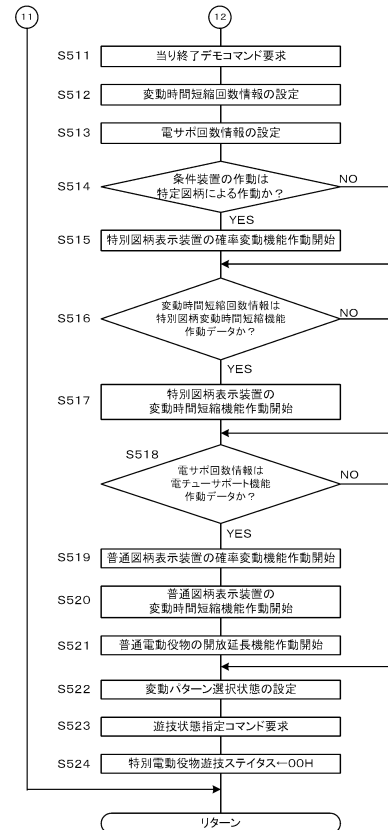
【図 4 6】



【図 4 7】



【図 4 8】



10

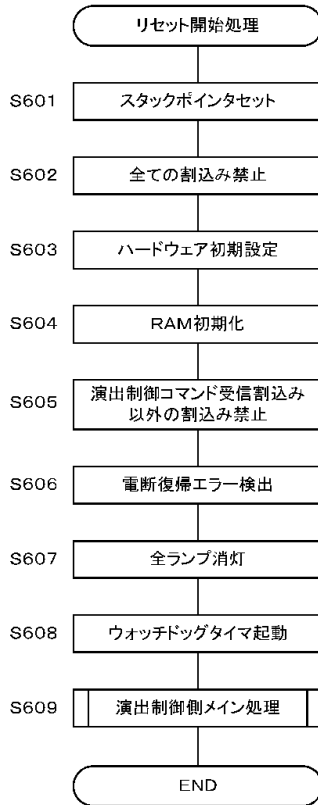
20

30

40

50

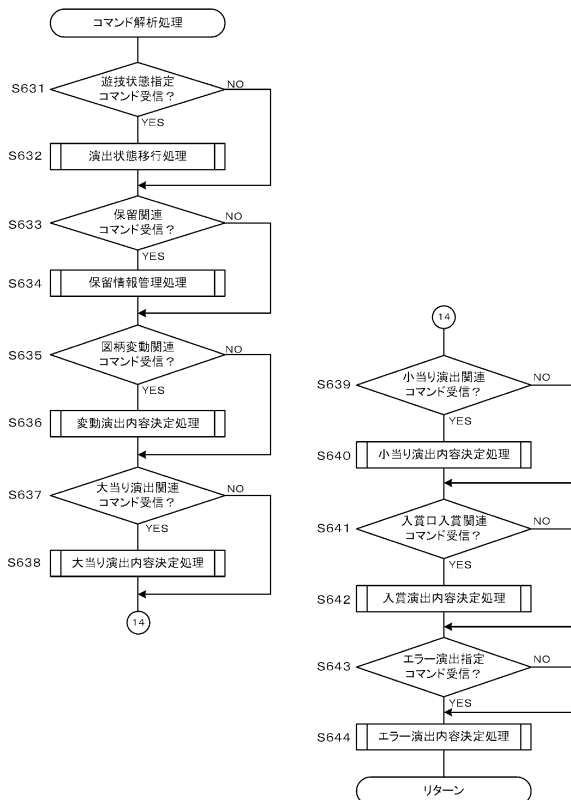
【図 49】



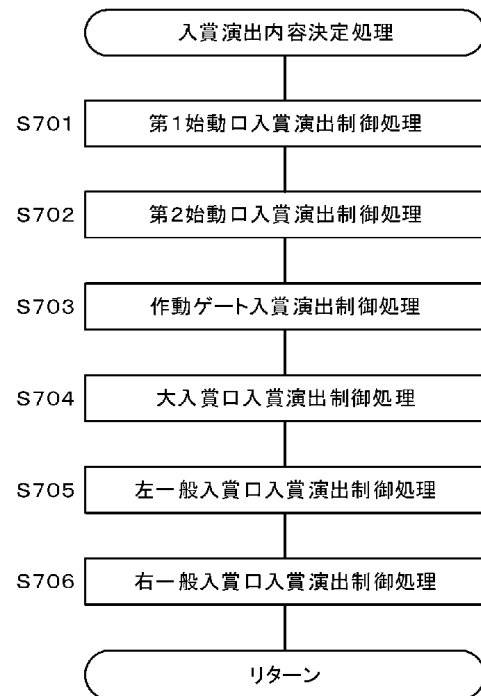
【図 50】



【図 51】



【図 52】



10

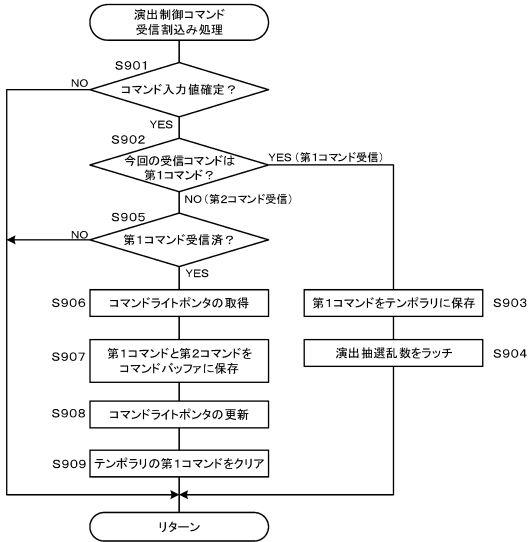
20

30

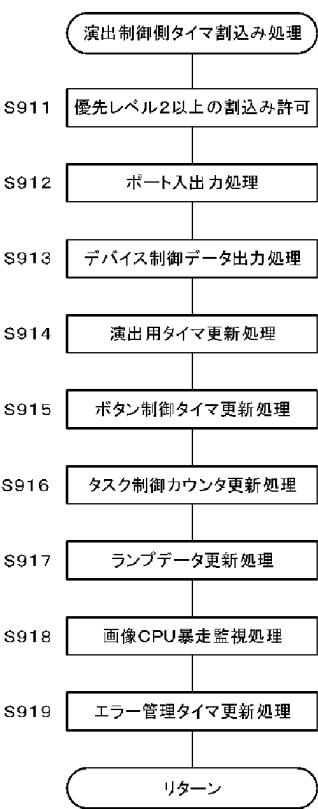
40

50

【図 5 3】



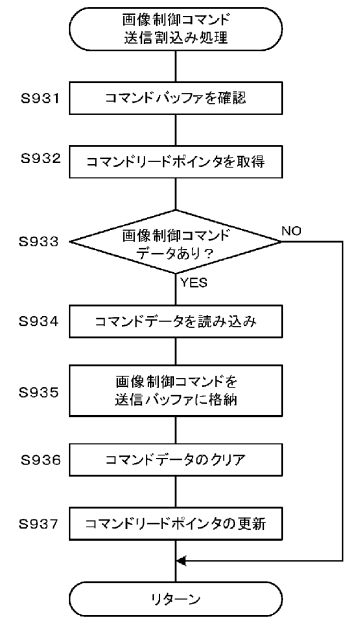
【図 5 4】



10

20

【図 5 5】



【図 5 6】

特別図柄当否抽選テーブル

(A) 低確率状態

大当り確率 ≒ 1/320 , 小当り確率 ≒ 1/1.1

特別図柄当り乱数値	第1特別図柄抽選	第2特別図柄抽選
0 ~ 204	大当り	大当り
205 ~ 6000	はずれ	はずれ
6001 ~ 65535		小当り

30

(B) 高確率状態

大当り確率 ≒ 1/80 , 小当り確率 ≒ 1/1.1

特別図柄当り乱数値	第1特別図柄抽選	第2特別図柄抽選
0 ~ 818	大当り	大当り
819 ~ 6000	はずれ	はずれ
6001 ~ 65535		小当り

40

50

【図 5 7】

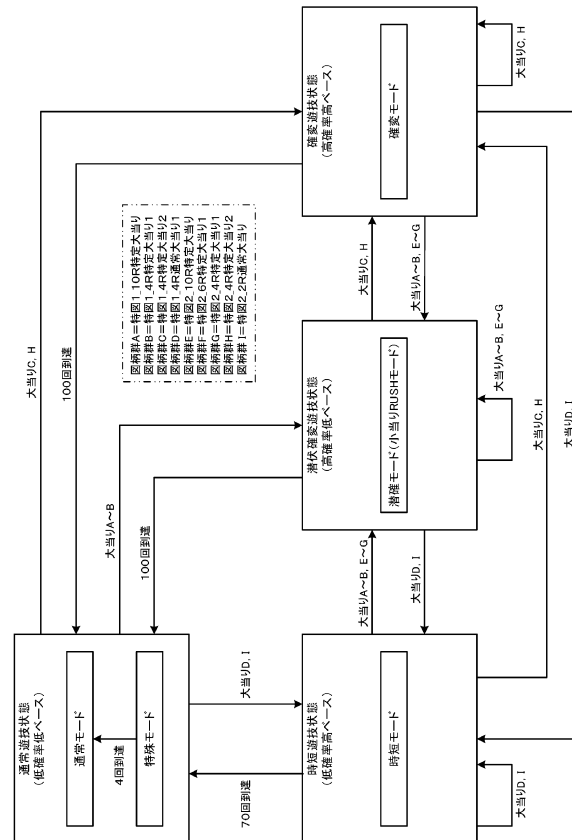
(A) 第1特別図柄大当り図柄テーブル

特別図柄 大当り図柄乱数	振分け	図柄群	大当り種別	規定ラウンド数	大入賞口 開放時間
0～9	10%	A	10R特定大当り	10R	28秒
10～29	20%	B	4R特定大当り1	4R	28秒
30～64	35%	C	4R特定大当り2	4R	28秒
65～99	35%	D	4R通常大当り	4R	28秒

(B) 第2特別図柄大当り図柄テーブル

特別図柄 大当り図柄乱数	振分け	図柄群	大当り種別	規定ラウンド数	大入賞口 開放時間
0～29	30%	E	10R特定大当り	10R	28秒
30～39	10%	F	6R特定大当り	6R	28秒
40～49	10%	G	4R特定大当り1	4R	28秒
50～64	15%	H	4R特定大当り2	4R	28秒
65～99	35%	I	2R通常大当り	2R	2秒

【図 5 8】



10

20

【図 5 9】

遊技状態設定テーブル

図柄群 (大当り種別)			大当り当選時の遊技状態			
			通常状態	時短状態	潜伏確変状態	確変状態
特図1	A (10R特定大当り)	遊技状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態
		確率変動回数	100回	100回	100回	100回
		変動時間短縮回数	100回	100回	100回	100回
		電サポ回数	0回	0回	0回	0回
	B (4R特定大当り1)	遊技状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態
		確率変動回数	100回	100回	100回	100回
		変動時間短縮回数	100回	100回	100回	100回
		電サポ回数	0回	0回	0回	0回
	C (4R特定大当り2)	遊技状態	確変状態	確変状態	確変状態	確変状態
		確率変動回数	100回	100回	100回	100回
		変動時間短縮回数	100回	100回	100回	100回
		電サポ回数	100回	100回	100回	100回
特図2	D (4R通常大当り)	遊技状態	時短状態	時短状態	時短状態	時短状態
		確率変動回数	0回	0回	0回	0回
		変動時間短縮回数	70回	70回	70回	70回
		電サポ回数	70回	70回	70回	70回
	E (10R特定大当り)	遊技状態	確変状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態
		確率変動回数	100回	100回	100回	100回
		変動時間短縮回数	100回	100回	100回	100回
		電サポ回数	100回	0回	0回	0回
	F (6R特定大当り)	遊技状態	確変状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態
		確率変動回数	100回	100回	100回	100回
		変動時間短縮回数	100回	100回	100回	100回
		電サポ回数	100回	0回	0回	0回
	G (4R特定大当り1)	遊技状態	確変状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態
		確率変動回数	100回	100回	100回	100回
		変動時間短縮回数	100回	100回	100回	100回
		電サポ回数	100回	0回	0回	0回
	H (4R特定大当り2)	遊技状態	確変状態	確変状態	確変状態	確変状態
		確率変動回数	100回	100回	100回	100回
		変動時間短縮回数	100回	100回	100回	100回
		電サポ回数	100回	100回	100回	100回
	I (2R通常大当り)	遊技状態	時短状態	時短状態	時短状態	時短状態
		確率変動回数	0回	0回	0回	0回
		変動時間短縮回数	70回	70回	70回	70回
		電サポ回数	70回	70回	70回	70回

【図 6 0】

特別図柄の変動時間比較表

(A) 通常遊技状態

	ハズレ	小当り	大当り
第1特別図柄	3秒 ～ 60秒	—	30秒 ～ 90秒
第2特別図柄	1000秒	1000秒	30秒 ～ 90秒

(B) 時短遊技状態、確変遊技状態、潜確遊技状態

	ハズレ	小当り	大当り
第1特別図柄	1秒 ～ 60秒	—	30秒 ～ 60秒
第2特別図柄	1秒 ～ 3秒	0.5秒	30秒 ～ 60秒

30

40

50

【図 6 1】

(A) 普通図柄当否抽選テーブル

状態	当選確率
非電サボ状態(低ベース)	1/1.02
電サボ状態(高ベース)	1/1.01

(B) 普通図柄変動パターンテーブル

状態	普通図柄の変動時間
非電サボ状態(低ベース)	0.5秒
電サボ状態(高ベース)	0.2秒

(C) 普通電動役物開放パターンテーブル

状態	開放時間
非電サボ状態(低ベース)	3秒(1秒×3回)
電サボ状態(高ベース)	5.9秒(5.9秒×1回)

【図 6 2】

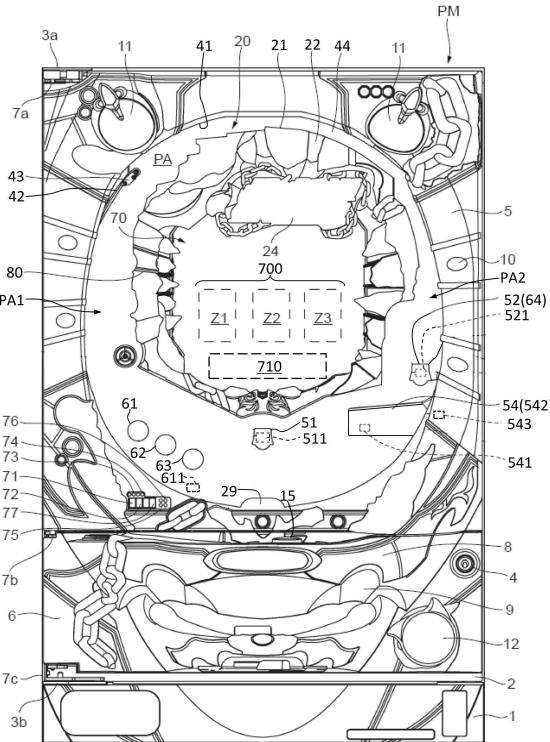
(A)

第1特別図柄	第2特別図柄		
	大当り変動表示中	小当り変動表示中	はずれ変動表示中
大当り停止時	—	変動表示を強制停止 (はずれ差し替え)	変動表示を強制停止
はずれ停止時	変動表示を継続	変動表示を継続	変動表示を継続

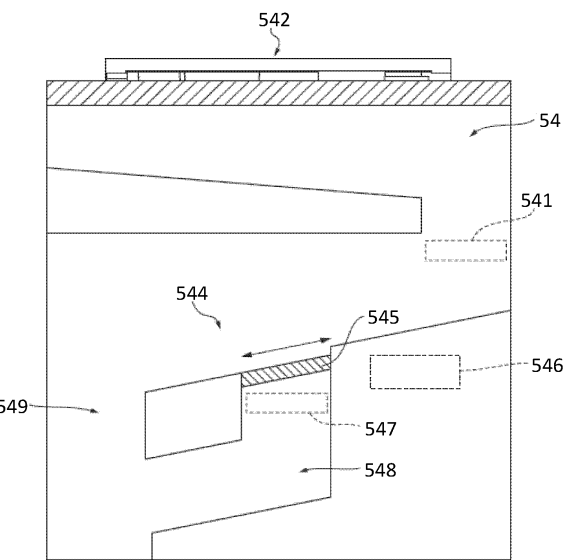
(B)

第2特別図柄	第1特別図柄		
	大当り変動表示中	小当り変動表示中	はずれ変動表示中
大当り停止時	—	—	変動表示を強制停止
小当り停止時	変動表示を中断 (小当り遊技中)	—	変動表示を中断 (小当り遊技中)
はずれ停止時	変動表示を継続	—	変動表示を継続

【図 6 3】



【図 6 4】



【図 6 5】

特別図柄当否抽選テーブル

(A) 低確率状態

大当り確率 ≒ 1/219.92

特別図柄当り乱数値	第1特別図柄抽選	第2特別図柄抽選
0 ～ 297	大当り	大当り
298 ～ 65535	はずれ	はずれ

(B) 高確率状態

大当り確率 ≒ 1/93.76

特別図柄当り乱数値	第1特別図柄抽選	第2特別図柄抽選
0 ～ 698	大当り	大当り
699 ～ 65535	はずれ	はずれ

【図 6 6】

(A) 第1特別図柄大当り図柄テーブル

特別図柄 当り図柄乱数	振分け	図柄群	大当り種別
0～9	1%	A	4R条件付き特定大当り
10～999	99%	B	4R条件付き通常大当り

(B) 第2特別図柄大当り図柄テーブル

特別図柄 当り図柄乱数	振分け	図柄群	大当り種別
0～319	32%	C	10R条件付き特定大当り1
320～419	10%	D	10R条件付き特定大当り2
420～499	8%	E	10R条件付き特定大当り3
500～749	25%	F	7R条件付き特定大当り
750～999	25%	G	3R条件付き特定大当り

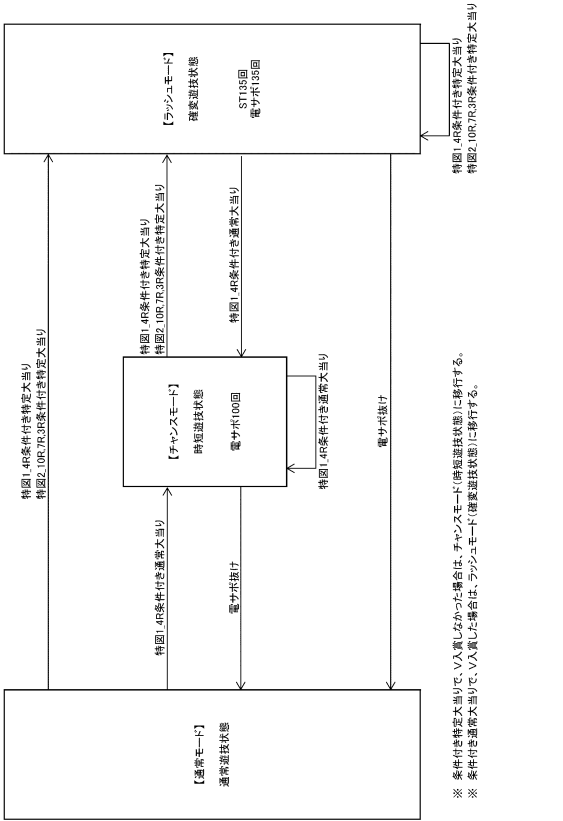
【図 6 7】

[大入賞口作動パターン]

図柄群(大当り種別)		条件抽選	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R
特図1	A (4R条件付き特定大当り)	大入賞口	L	L	L	L						
		特定領域	L									
	B (4R条件付き通常大当り)	大入賞口	L	L	L	L						
		特定領域	S									
特図2	C (10R条件付き特定大当り1)	大入賞口	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L
		特定領域	L									
		大入賞口	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L
	D (10R条件付き特定大当り2)	特定領域	L									
		大入賞口	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L
		特定領域	L									
	E (10R条件付き特定大当り3)	大入賞口	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L
		特定領域	L									
		大入賞口	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L
	F (7R条件付き特定大当り)	特定領域	L									
		大入賞口	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L
		特定領域	L									
	G (3R条件付き特定大当り)	大入賞口	L	L	L	L						
		特定領域	L									

※ 「L」はロング開放(28.000秒)を意味し、「S」はショート開放(0.052秒)を意味する。

【図 6 8】



※ 条件付き特定大当りで、V/S賞しなかった場合は、チャンスモード(抽選状態)に移行する。
※ 条件付き通常大当りで、V/S賞しなかった場合は、ラッシュモード(抽選状態)に移行する。

【図 6 9】

[illegible]

【圖 7 1】

- ・ 遊技状態 = 短延遊技状態
- ・ 変動パターン選択状態 = 選択状態2
- ・ 演出モード = チャンスモード

当落	変動 パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				保留0	保留1～2	保留3	保留0	保留1～2	保留3
はずれ	PH2-1	3秒	超短縮変動	0	0	0	0	80	80
	PH2-2	5秒	短縮変動	0	0	0	0	10	10
	PH2-3	10秒	通常変動	100	100	100	90	0	0
	PH2-4	70秒	SPリーチB	0	0	0	8	8	8
	PH2-5	80秒	SPリーチC	0	0	0	1	1	1
	PH2-6	90秒	SPリーチB→SPリーチC	0	0	0	1	1	1

当落	変動 パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				4R特定	4R通常	10R特定1	10R特定2	10R特定3	10R特定3R特定
大当り	PA2-1	70秒	SPリーチB	40	40	40	20	40	40
	PA2-2	80秒	SPリーチC	30	30	30	20	30	30
	PA2-3	90秒	SPリーチB→SPリーチC	30	30	30	30	30	30
	PA2-4	50秒	全図転リーチ	0	0	0	30	0	0

【図 7 0】

- ・ 遊技状態 = 通常遊技状態
- ・ 変動ボタン選択状態 = 選択状態!
- ・ 演出モード = 通常モード

当落	変動 パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特賞1			特賞2		
				保留0	保留1-2	保留3	保留0	保留1-2	保留3
はずれ	PHI-1	5秒	短縮変動	0	20	40	100	100	100
	PHI-2	10秒	通常変動	40	20	0	0	0	0
	PHI-3	30秒	擬似(振り)(失敗)	20	20	20	0	0	0
	PHI-4	40秒	擬似(振り)(成功) → 擬似2変動 → 擬似2振り(失敗)	12	12	12	0	0	0
	PHI-5	20秒	N/リ→	10	10	10	0	0	0
	PHI-6	70秒	SPリ→A	3	3	3	0	0	0
	PHI-7	90秒	SPリ→A→SPリ→B	3	3	3	0	0	0
	PHI-8	100秒	SPリ→A→SPリ→B→SP→SPリ→C	3	3	3	0	0	0
	PHI-9	110秒	擬似(振り)(成功) → 擬似2変動 → SPリ→A	2	2	2	0	0	0
	PHI-10	120秒	擬似(振り)(成功) → 擬似2変動 → SPリ→A→SPリ→A→SPリ→B	2	2	2	0	0	0
	PHI-11	130秒	擬似(振り)(成功) → 擬似2変動 → SPリ→A→SPリ→A→SPリ→B→SPリ→C	2	2	2	0	0	0
	PHI-12	140秒	擬似(振り)(成功) → 擬似2変動 → 擬似2振り(成功) → 擬似3変動 → SPリ→A	1	1	1	0	0	0
	PHI-13	150秒	擬似(振り)(成功) → 擬似2変動 → 擬似2振り(成功) → 擬似3変動 → SPリ→A→SPリ→B	1	1	1	0	0	0
	PHI-14	160秒	擬似(振り)(成功) → 擬似2変動 → 擬似2振り(成功) → 擬似3変動 → SPリ→A→SPリ→A→SPリ→C	1	1	1	0	0	0

10

当番	変動 パターン	変動時間	演出内容	遅延率(%)						
				特図1		特図2				
				4R待機	4R直来	10R待機	10R待機2	10R待機3	7R特定3	
大当り	PA1-1	70秒	SP1リーチA	3	3	100	100	100	100	
	PA1-2	90秒	SP1リーチA→SP1リーチB	7	7	0	0	0	0	
	PA1-3	100秒	SP1リーチA→SP1リーチB→SP1リーチC	16	16	0	0	0	0	
	PA1-4	110秒	擬似1周(成功)→擬似2変動→SP1リーチA	4	4	0	0	0	0	
	PA1-5	120秒	擬似1周(成功)→擬似2変動→SP1リーチA→SP1リーチC	9	9	0	0	0	0	
	PA1-6	130秒	擬似1周(成功)→擬似2変動→SP1リーチA→SP1リーチB→SP1リーチC	18	18	0	0	0	0	
	PA1-7	140秒	擬似1周(成功)→擬似2変動→擬似2周(成功)→擬似3変動→SP1リーチA	5	5	0	0	0	0	
	PA1-8	150秒	擬似1周(成功)→擬似2変動→擬似2周(成功)→擬似3変動→SP1リーチA→SP1リーチC	12	12	0	0	0	0	
	PA1-9	160秒	擬似1周(成功)→擬似2変動→擬似2周(成功)→擬似3変動→SP1リーチA→SP1リーチB→SP1リーチC	21	26	0	0	0	0	
	PA1-10	50秒	全図回リーチ	5	0	0	0	0	0	

20

【圖 7 2】

【 変動パターンテーブル3 】

- ・ 遊技状態 = 確変遊技状態
- ・ 変動パターン選択状態 = 選択状態3
- ・ 演出モード = ラッシュモード

当番	変動 1/9～	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				保額0	保額1～2	保額3	保額0	保額1～2	保額3
はずれ	PH3-1	3秒	超短縮変動	0	0	0	0	90	90
	PH3-2	10秒	通常変動	100	100	100	90	0	0
	PH3-3	70秒	SPリーチB	0	0	0	9	9	9
	PH3-4	90秒	SPリーチB→SPリーチC	0	0	0	1	1	1

当番	変動 1/9～	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				4R特定	4R通常	10R特定1	10R特定2	10R特定3	7R特定 3R特定
大当り	PA3-1	70秒	SPリーチB	50	50	50	50	50	50
	PA3-2	90秒	SPリーチB→SPリーチC	50	50	50	20	50	50
	PA3-3	50秒	金回転リーチ	0	0	0	30	0	0

30

40

50

【図 7 3】

[装飾図柄大当り出目テーブル1]
・遊技状態＝通常遊技状態
・演出モード＝通常モード

大当り種別	左図柄	中図柄	右図柄
特図1__4R条件付き特定大当り	7	7	7

大当り種別	左図柄	中図柄	右図柄
特図1__4R条件付き通常大当り	1	1	1
	2	2	2
	3	3	3
	4	4	4
	5	5	5
	6	6	6
	7	7	7

大当り種別	左図柄	中図柄	右図柄
特図2__10R条件付き特定大当り1	7	7	7
特図2__10R条件付き特定大当り2			

大当り種別	左図柄	中図柄	右図柄
特図2__10R条件付き特定大当り3 特図2__7R条件付き特定大当り	1	1	1
	2	2	2
	3	3	3
	4	4	4
	5	5	5
	6	6	6

大当り種別	左図柄	中図柄	右図柄
特図2__3R条件付き特定大当り	1	1	1
	2	2	2
	4	4	4
	5	5	5
	6	6	6

【図 7 4】

[装飾図柄大当り出目テーブル2]
・遊技状態＝時短遊技状態 or 確変遊技状態
・演出モード＝時短モード or 確変モード

大当り種別	左図柄	中図柄	右図柄
特図1__4R条件付き特定大当り	3	3	3
	5	5	5

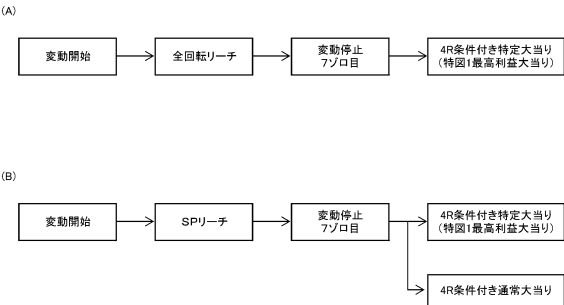
大当り種別	左図柄	中図柄	右図柄
特図1__4R条件付き通常大当り	1	1	1
	2	2	2
	4	4	4
	6	6	6

大当り種別	左図柄	中図柄	右図柄
特図2__10R条件付き特定大当り1	7	7	7
特図2__10R条件付き特定大当り2			

大当り種別	左図柄	中図柄	右図柄
特図2__10R条件付き特定大当り3	3	3	3
特図2__7R条件付き特定大当り	5	5	5

大当り種別	左図柄	中図柄	右図柄
特図2__3R条件付き特定大当り	1	1	1
	2	2	2
	4	4	4
	6	6	6

【図 7 5】



【図 7 6】

大当り種別	ラウンド演出パターン
特図1__4R条件付き特定大当り	大喜ボーナス
特図1__4R条件付き通常大当り	喜ボーナス
特図2__10R条件付き特定大当り1	超寿ボーナス
特図2__10R条件付き特定大当り2	超寿ボーナス
特図2__10R条件付き特定大当り3	寿ボーナス(10R)
特図2__7R条件付き特定大当り	寿ボーナス(7R)
特図2__3R条件付き特定大当り	祝ボーナス

10

20

30

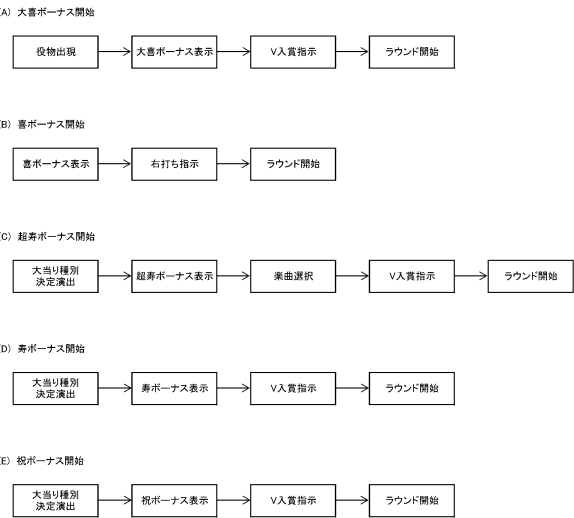
40

50

【図 7 7】

大当り種別	大当り開始デモ演出パターン
特図1__4R条件付き特定大当り	大喜ボーナス開始 15.000秒
特図1__4R条件付き通常大当り	喜ボーナス開始 12.000秒
特図2__10R条件付き特定大当り1	超寿ボーナス開始 64.500秒
特図2__10R条件付き特定大当り2	超寿ボーナス開始 64.500秒
特図2__10R条件付き特定大当り3	寿ボーナス開始 52.500秒
特図2__7R条件付き特定大当り	寿ボーナス開始 52.500秒
特図2__3R条件付き特定大当り	祝ボーナス開始 40.000秒

【図 7 8】

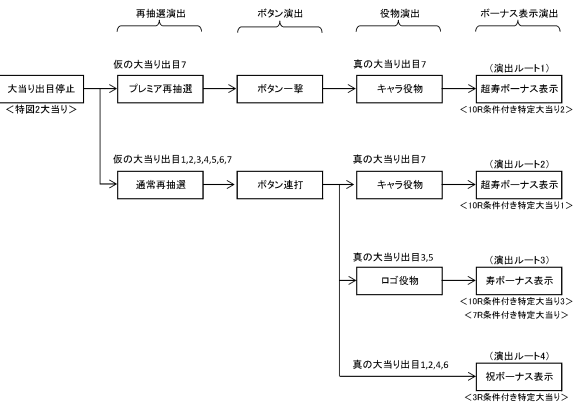


10

【図 7 9】

大当り種別	V入賞時		再V入賞時	
	通常演出状態	時間経過状態	通常演出状態	時間経過状態
特図1__4R条件付き特定大当り	ラッシュ突入A 8.000秒	ラッシュ継続 10.000秒	チャンス突入B 12.000秒	チャンス突入B 12.000秒
特図1__4R条件付き通常大当り	ラッシュ突入A 8.000秒	ラッシュ継続 10.000秒	チャンス突入B 12.000秒	チャンス突入B 12.000秒
特図2__10R条件付き特定大当り1	ラッシュ突入A 8.000秒	ラッシュ継続 10.000秒	チャンス突入B 12.000秒	チャンス突入B 12.000秒
特図2__10R条件付き特定大当り2	ラッシュ突入A 8.000秒	ラッシュ継続 10.000秒	チャンス突入B 12.000秒	チャンス突入B 12.000秒
特図2__10R条件付き特定大当り3	ラッシュ突入A 8.000秒	ラッシュ継続 10.000秒	チャンス突入B 12.000秒	チャンス突入B 12.000秒
特図2__7R条件付き特定大当り	ラッシュ突入A 8.000秒	ラッシュ継続 10.000秒	チャンス突入B 12.000秒	チャンス突入B 12.000秒
特図2__3R条件付き特定大当り	ラッシュ突入A 8.000秒	ラッシュ継続 10.000秒	チャンス突入B 12.000秒	チャンス突入B 12.000秒

【図 8 0】



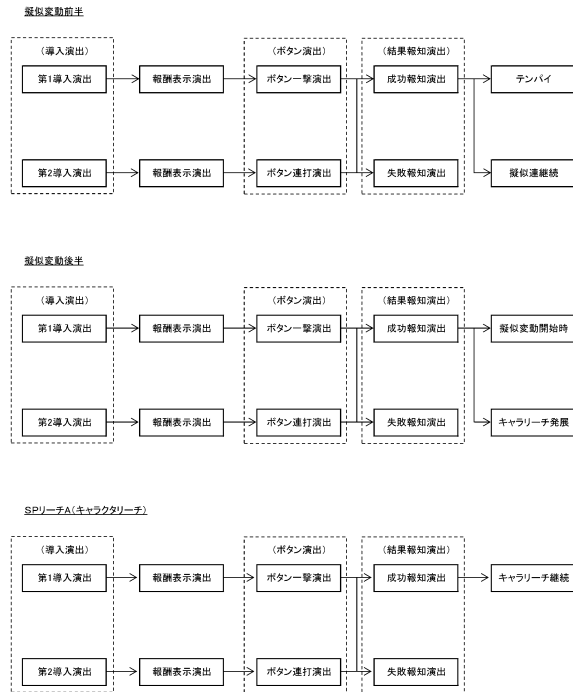
20

30

40

50

【図 8 1】



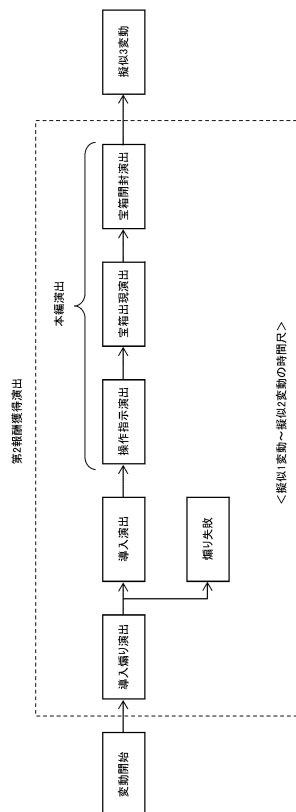
【図 8 2】

No.	報酬 (特定高所得者出演)	実行区間A				実行区間B		実行区間C
		擬似1変動		擬似2変動		擬似3変動		SPリーチA
		前半	後半	前半	後半	前半	後半	
1	赤保留変化演出	○	○	○	○	—	—	—
2	金保留変化演出	○	○	○	○	—	—	—
3	特殊ゾーン演出	—	○	—	○	—	—	○
4	7テンパイ演出	—	—	—	—	○	—	—
5	バーンチャージMAX	○	○	○	○	—	—	—
6	ENDリーチ(SPリーチC)	○	○	○	○	—	—	—
7	次回予告	—	—	—	—	—	○	—
		複合しない					複合しない	

10

20

【図 8 3】



【圖 8 4】

No.	報酬 (特定予告演出)	演出種別
1	青保留変化演出	保留変化演出
2	緑保留変化演出	
3	赤保留変化演出	
4	金保留変化演出	
5	虹保留変化演出	
6	緑枠予告演出	枠予告演出
7	赤枠予告演出	
8	金枠予告演出	
9	タイマ予告演出	タイマ予告演出
10	ルーレット予告演出	ルーレット予告演出
11	パーツチャージ×2	パーツチャージ予告演出
12	パーツチャージ×4	
13	パーツチャージMAX	
14	緑ロゴ予告演出	ロゴ予告演出
15	赤ロゴ予告演出	
16	金ロゴ予告演出	
17	特殊ゾーン予告演出	ゾーン予告演出
18	当り確定予告演出	当り確定予告演出

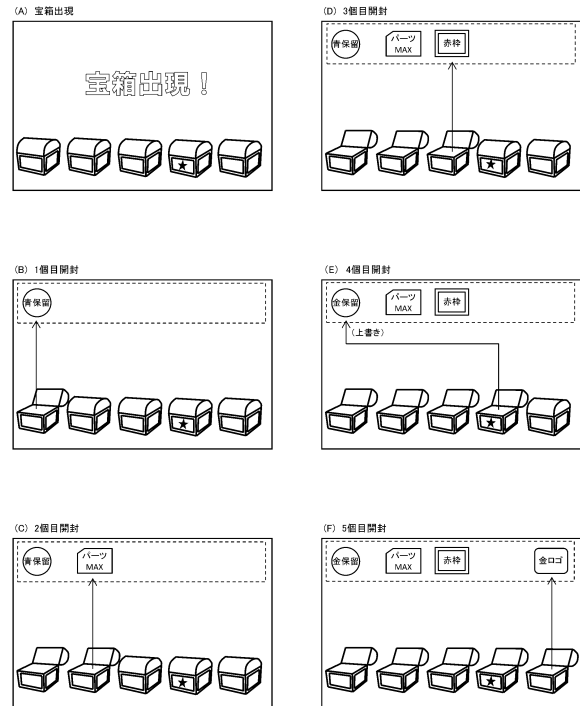
30

40

【図 8 5】

報酬組合せ パターン	1個目	2個目	3個目	4個目	5個目
0	青保留変化演出	☆ パーツチャージMAX	赤枠予告演出	緑保留変化演出	赤ロゴ予告演出
1	☆ 赤枠予告演出	パーツチャージ×2	青保留変化演出	緑保留変化演出	パーツチャージMAX
2	赤ロゴ予告演出	特殊ゾーン予告演出	パーツチャージ×4	緑枠予告演出	☆ 赤枠予告演出
3	パーツチャージ×2	緑枠予告演出	☆ 赤ロゴ予告演出	緑保留変化演出	特殊ゾーン演出
4	特殊ゾーン予告演出	赤ロゴ予告演出	パーツチャージ×2	☆ 赤ロゴ予告演出	緑枠予告演出
5	パーツチャージ×4	☆ パーツチャージMAX	赤ロゴ予告演出	赤枠予告演出	赤ロゴ予告演出
6	青保留変化演出	パーツチャージMAX	赤枠予告演出	☆ 赤保留変化演出	赤ロゴ予告演出
7	金枠予告演出	パーツチャージ×2	青保留変化演出	緑保留変化演出	☆ パーツチャージMAX
8	赤ロゴ予告演出	特殊ゾーン予告演出	緑枠予告演出	☆ 赤枠予告演出	☆ 金枠予告演出
9	パーツチャージ×2	緑枠予告演出	☆ 赤ロゴ予告演出	緑保留変化演出	特殊ゾーン予告演出
10	☆ 特殊ゾーン予告演出	赤ロゴ予告演出	パーツチャージ×2	☆ 赤ロゴ予告演出	緑枠予告演出
11	パーツチャージ×4	☆ ルーレット予告演出	赤ロゴ予告演出	赤枠予告演出	赤ロゴ予告演出
12	青保留変化演出	緑保留変化演出	☆ 赤枠予告演出	赤ロゴ予告演出	金枠予告演出
13	赤ロゴ予告演出	☆ 特殊ゾーン予告演出	パーツチャージ×4	赤枠予告演出	☆ 赤ロゴ予告演出
14	パーツチャージ×2	緑枠予告演出	赤ロゴ予告演出	☆ 赤保留変化演出	特殊ゾーン予告演出
15	☆ 特殊ゾーン予告演出	赤ロゴ予告演出	パーツチャージ×2	パーツチャージMAX	ルーレット予告演出
16	パーツチャージ×4	☆ パーツチャージMAX	赤ロゴ予告演出	赤枠予告演出	金枠予告演出
17	青保留変化演出	パーツチャージMAX	赤枠予告演出	赤保留変化演出	☆ 赤ロゴ予告演出
18	☆ 金枠予告演出	パーツチャージ×2	青保留変化演出	緑保留変化演出	ルーレット予告演出
19	赤ロゴ予告演出	☆ 特殊ゾーン予告演出	緑枠予告演出	赤枠予告演出	☆ 金枠予告演出
20	パーツチャージ×2	緑枠予告演出	☆ 赤ロゴ予告演出	緑保留変化演出	特殊ゾーン予告演出
21	☆ 特殊ゾーン予告演出	赤ロゴ予告演出	パーツチャージ×2	赤ロゴ予告演出	☆ 金枠予告演出
22	パーツチャージ×4	ルーレット予告演出	赤ロゴ予告演出	☆ 金枠予告演出	赤ロゴ予告演出
23	青保留変化演出	赤保留変化演出	赤枠予告演出	☆ 赤ロゴ予告演出	☆ 金枠予告演出
24	赤枠予告演出	パーツチャージ×2	緑保留変化演出	☆ タイマ予告演出	特殊ゾーン予告演出
25	赤ロゴ予告演出	☆ 特殊ゾーン予告演出	☆ ルーレット予告演出	赤枠予告演出	赤ロゴ予告演出
26	パーツチャージ×2	金枠予告演出	赤ロゴ予告演出	☆ 赤保留変化演出	特殊ゾーン予告演出
27	緑保留変化演出	☆ 特殊ゾーン予告演出	パーツチャージ×2	パーツチャージMAX	ルーレット予告演出
28	パーツチャージ×4	パーツチャージMAX	☆ 赤ロゴ予告演出	赤枠予告演出	金枠予告演出
29	青保留変化演出	パーツチャージMAX	赤枠予告演出	☆ 金保留変化演出	赤ロゴ予告演出
30	☆ 金枠予告演出	パーツチャージ×2	青保留変化演出	赤保留変化演出	☆ ルーレット予告演出
31	赤ロゴ予告演出	☆ 特殊ゾーン予告演出	緑枠予告演出	ルーレット予告演出	金枠予告演出
32	パーツチャージ×2	緑枠予告演出	☆ 赤保留変化演出	☆ 特殊ゾーン予告演出	
33	特殊ゾーン予告演出	赤ロゴ予告演出	パーツチャージ×2	☆ 赤ロゴ予告演出	☆ 赤枠予告演出
34	パーツチャージ×4	ルーレット予告演出	金保留変化演出	☆ 金枠予告演出	赤ロゴ予告演出
35	☆ 青保留変化演出	緑保留変化演出	赤枠予告演出	赤ロゴ予告演出	☆ 赤保留変化演出
36	赤枠予告演出	☆ パーツチャージ×2	緑保留変化演出	タイマ予告演出	☆ 赤保留変化演出
37	赤ロゴ予告演出	特殊ゾーン予告演出	パーツチャージ×4	赤枠予告演出	☆ 赤保留変化演出
38	☆ パーツチャージ×2	緑枠予告演出	赤ロゴ予告演出	赤保留変化演出	☆ 赤保留変化演出
39	特殊ゾーン予告演出	赤ロゴ予告演出	☆ パーツチャージ×2	パーツチャージMAX	☆ 赤保留変化演出
40	パーツチャージ×4	パーツチャージMAX	赤ロゴ予告演出	赤枠予告演出	☆ 赤保留変化演出
41					

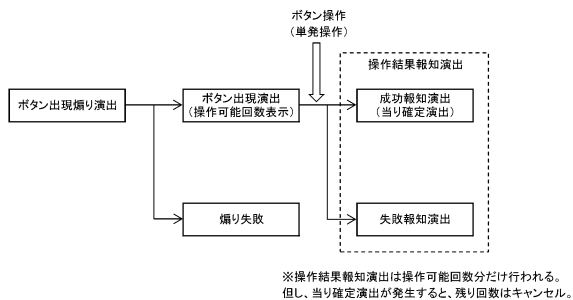
【図 8 6】



10

20

【図 8 7】



【図 8 8】

操作可能回数 (初期表示回数)	当否結果				備考
	大当り		はずれ		
	当り確定演出の実行率	選択率(%)	当り確定演出の実行率	選択率(%)	
5	1／操作可能回数	2.0	0	8.2	大当り確定
6	1／操作可能回数	2.2	0	8.0	
7	1／操作可能回数	2.4	0	0.0	
8	1／操作可能回数	2.6	0	7.6	
9	1／操作可能回数	2.8	0	7.4	
10	1／(操作可能回数-2)	3.0	0	7.0	
11	1／(操作可能回数-2)	3.2	0	6.8	
12	1／(操作可能回数-2)	3.4	0	6.6	
13	1／(操作可能回数-2)	3.6	0	6.4	
14	1／(操作可能回数-2)	3.8	0	6.2	
15	1／(操作可能回数-2)	4.0	0	6.0	
16	1／(操作可能回数-4)	5.0	0	5.0	
17	1／(操作可能回数-4)	5.2	0	4.6	
18	1／(操作可能回数-4)	5.4	0	4.2	
19	1／(操作可能回数-4)	5.6	0	3.8	
20	1／(操作可能回数-6)	6.0	0	3.0	
21	1／(操作可能回数-6)	6.4	0	2.6	
22	1／(操作可能回数-6)	6.8	0	2.4	
23	1／(操作可能回数-6)	7.2	0	1.8	
24	1／(操作可能回数-6)	8.2	0	1.4	
25	1／(操作可能回数-6)	9.2	0	1.0	
100	操作可能回数/操作可能回数	2.0	0	0.0	大当り確定

30

40

50

【図 8 9】

(A) 第1特別図柄大当り図柄テーブル

特別図柄 当り図柄乱数	振分け	図柄群	大当り種別
0～99	10%	A	10R条件付き特定大当り1
100～499	40%	B	10R条件付き特定大当り2
500～999	50%	C	6R条件付き通常大当り

(B) 第2特別図柄大当り図柄テーブル

特別図柄 当り図柄乱数	振分け	図柄群	大当り種別
0～499	50%	D	10R条件付き特定大当り3
500～999	50%	E	10R条件付き特定大当り4

【図 9 0】

[大入賞口作動パターン]

図柄群(大当り種別)		条件設置	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R
特図1	A (10R条件付き特定大当り1)	大入賞口	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L
	B (10R条件付き特定大当り2)	特定領域	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L
	C (6R条件付き通常大当り)	大入賞口	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L
	D (10R条件付き特定大当り3)	特定領域	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L
	E (10R条件付き特定大当り4)	大入賞口	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L
特図2		特定領域	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L

※ 「L」はロング開放(28.000秒)を意味し、「S」はショート開放(0.052秒)を意味する。

【図 9 1】

[変換状態設定テーブル]

図柄群 (大当り種別)	割合	作動回数	V入賞時				非V入賞時			
			大当り近接時の選抜状態				大当り近接時の選抜状態			
			通常選抜状態 低賞／低ベース	通常選抜状態 低賞／低ベース	通常選抜状態 低賞／低ベース	通常選抜状態 低賞／低ベース	通常選抜状態 低賞／低ベース	通常選抜状態 低賞／低ベース	通常選抜状態 低賞／低ベース	通常選抜状態 低賞／低ベース
A (10R条件付き特定大当り1)	10%	通常変動回数	130回	130回	130回	130回	130回	130回	130回	130回
		変動時間短縮回数	0回	0回	0回	0回	0回	0回	0回	0回
		電サポ回数	0回	0回	0回	0回	0回	0回	0回	0回
		通常変動回数	130回	130回	130回	130回	130回	130回	130回	130回
		変動時間短縮回数	0回	0回	0回	0回	0回	0回	0回	0回
B (10R条件付き特定大当り2)	40%	通常変動回数	130回	130回	130回	130回	130回	130回	130回	130回
		変動時間短縮回数	0回	0回	0回	0回	0回	0回	0回	0回
		電サポ回数	0回	0回	0回	0回	0回	0回	0回	0回
		通常変動回数	130回	130回	130回	130回	130回	130回	130回	130回
		変動時間短縮回数	0回	0回	0回	0回	0回	0回	0回	0回
C (6R条件付き通常大当り)	50%	通常変動回数	130回	130回	130回	130回	130回	130回	130回	130回
		変動時間短縮回数	0回	0回	0回	0回	0回	0回	0回	0回
		電サポ回数	0回	0回	0回	0回	0回	0回	0回	0回
		通常変動回数	130回	130回	130回	130回	130回	130回	130回	130回
		変動時間短縮回数	0回	0回	0回	0回	0回	0回	0回	0回
D (10R条件付き特定大当り3)	50%	通常変動回数	130回	130回	130回	130回	130回	130回	130回	130回
		変動時間短縮回数	0回	0回	0回	0回	0回	0回	0回	0回
		電サポ回数	0回	0回	0回	0回	0回	0回	0回	0回
		通常変動回数	130回	130回	130回	130回	130回	130回	130回	130回
		変動時間短縮回数	0回	0回	0回	0回	0回	0回	0回	0回
E (10R条件付き特定大当り4)	50%	通常変動回数	130回	130回	130回	130回	130回	130回	130回	130回
		変動時間短縮回数	0回	0回	0回	0回	0回	0回	0回	0回
		電サポ回数	0回	0回	0回	0回	0回	0回	0回	0回
		通常変動回数	130回	130回	130回	130回	130回	130回	130回	130回
		変動時間短縮回数	0回	0回	0回	0回	0回	0回	0回	0回

【図 9 2】

[変動パターンテーブル1]

・遊技状態 = 通常遊技状態

・変動パターン選択状態 = 選択状態1

・演出モード = 通常モード

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				保留0回	保留1～2回	保留3回	保留0回	保留1～2回	保留3回
はずれ	PHI-1	5秒	短縮変動	15	35	65	0	0	0
	PHI-2	10秒	通常変動	70	50	20	0	0	0
	PHI-3	15秒	N'リーチ	10	10	10	0	0	0
	PHI-4	60秒	SPリーチ(ENDINGリーチA)	5	5	5	0	0	0
	PHI-5	10分	超ロング変動	0	0	0	100	100	100
大当り 小当り	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				10R特定1	10R特定2	6R通常	10R特定3	10R特定4	小当り
大当り 小当り	PAI-1	60秒	SPリーチ(ENDINGリーチA)	100	100	100	0	0	0
	PAI-2	10分	超ロング変動	0	0	0	100	100	100

10

20

30

40

50

【図 9 3】

[変動パターンテーブル2]

- ・遊技状態 = 時短遊技状態
- ・変動パターン選択状態 = 選択状態2
- ・演出モード = 時短モード

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				保留0個	保留1~2個	保留3個	保留0個	保留1~2個	保留3個
はずれ	PH2-1	1秒	短縮変動	0	0	0	0	60	60
	PH2-2	5秒	短縮変動	0	0	0	0	35	35
	PH2-3	10秒	通常変動	95	95	95	95	0	0
	PH2-4	60秒	SPリーチ(ENDリーチB)	5	5	5	5	5	5

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				10R特定1	10R特定2	6R通常	10R特定3	10R特定4	小当り
大当り 小当り	PA2-1	1秒	即当り	100	100	100	0	0	100
	PA2-2	60秒	SPリーチ(ENDリーチB)	0	0	0	100	100	0

【図 9 4】

[変動パターンテーブル3]

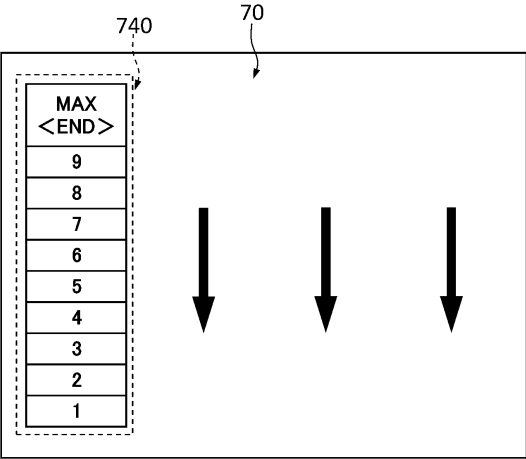
- ・遊技状態 = 潜確遊技状態 or 確変遊技状態
- ・変動パターン選択状態 = 選択状態3
- ・演出モード = 潜確モード(小当りRUSH) or 確変モード

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				保留0個	保留1~2個	保留3個	保留0個	保留1~2個	保留3個
はずれ	PH3-1	1秒	短縮変動	0	0	0	97	97	97
	PH3-2	10秒	通常変動	100	100	100	0	0	0
	PH3-3	60秒	SPリーチ(ENDリーチA)	0	0	0	1	1	1
	PH3-4	60秒	SPリーチ(ENDリーチB)	0	0	0	1	1	1
	PH3-5	60秒	SPリーチ(ENDリーチC)	0	0	0	1	1	1

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				10R特定1	10R特定2	6R通常	10R特定3	10R特定4	小当り
大当り 小当り	PA3-1	0.5秒	即当り	100	100	100	0	0	100
	PA3-2	60秒	SPリーチ(ENDリーチA)	0	0	0	10	10	0
	PA3-3	60秒	SPリーチ(ENDリーチB)	0	0	0	30	30	0
	PA3-4	60分	SPリーチ(ENDリーチC)	0	0	0	60	60	0

10

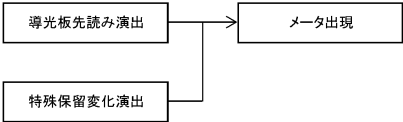
【図 9 5】



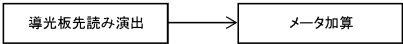
【図 9 6】

< 先読み変動時 >

(A) メータ出現前



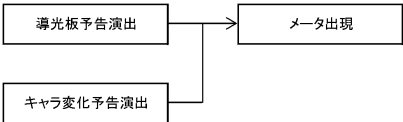
(B) メータ出現後



20

< 当該変動時 >

(C) メータ出現前



(D) メータ出現後



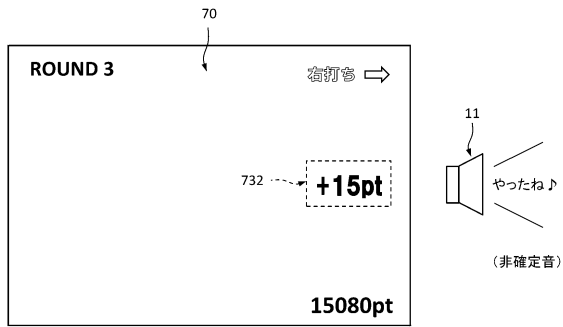
30

40

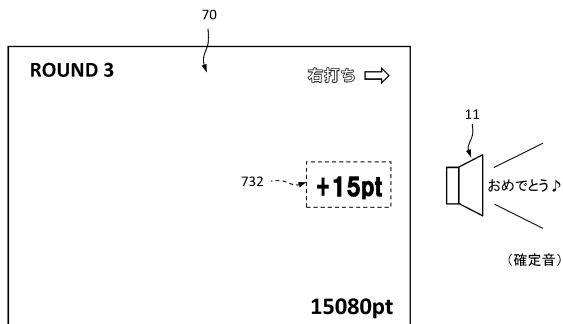
50

【図 9 7】

(A) 保留内大当り示唆演出の非確定演出パターン



(B) 保留内大当り示唆演出の確定演出パターン



【図 9 8】

[保留内大当り示唆演出抽選テーブル]

ID	実行可否	保留内大当り示唆演出パターン	選択率 (%)	
			事前判定結果	
			特図2大当り保留球あり	特図2大当り保留球なし
0	実行なし	—	20	70
1	実行あり	非確定演出パターン	50	30
2	実行あり	確定演出パターン	30	0

10

【図 9 9】

特別図柄当否抽選テーブル

(A) 低確率状態

大当り確率 $\approx 1/199.80$ 、小当り確率 $\approx 1/1.05$

特別図柄当り乱数値	第1特別図柄抽選	第2特別図柄抽選
0 ~ 327	大当り	大当り
328 ~ 62327	はずれ	小当り
62328 ~ 65535		はずれ

(B) 高確率状態

大当り確率 $\approx 1/35.42$ 、小当り確率 $\approx 1/1.05$

特別図柄当り乱数値	第1特別図柄抽選	第2特別図柄抽選
0 ~ 1849	大当り	大当り
1850 ~ 63849	はずれ	小当り
63850 ~ 65535		はずれ

【図 1 0 0】

(A) 第1特別図柄の変動表示中に第2特別図柄の当否判定を実行する場合

第1特別図柄	第2特別図柄		
	当否判定結果		
	大当り	小当り	はずれ
大当り変動表示中	×	×	○
はずれ変動表示中	○	○	○

30

(B) 第2特別図柄の変動表示中に第1特別図柄の当否判定を実行する場合

第2特別図柄	第1特別図柄		
	当否判定結果		
	大当り	小当り	はずれ
大当り変動表示中	×	—	○
小当り変動表示中	○	—	○
はずれ変動表示中	○	—	○

40

50

【図 1 0 1】

(A) 第1特別図柄大当り図柄テーブル

特別図柄 当り図柄乱数	振分け	図柄群	大当り種別	大当り遊技	
				規定ラウンド数	大入賞口開放時間
0～499	50%	A	5R特定大当り	5R	28秒
500～999	50%	B	5R通常大当り1	5R	28秒

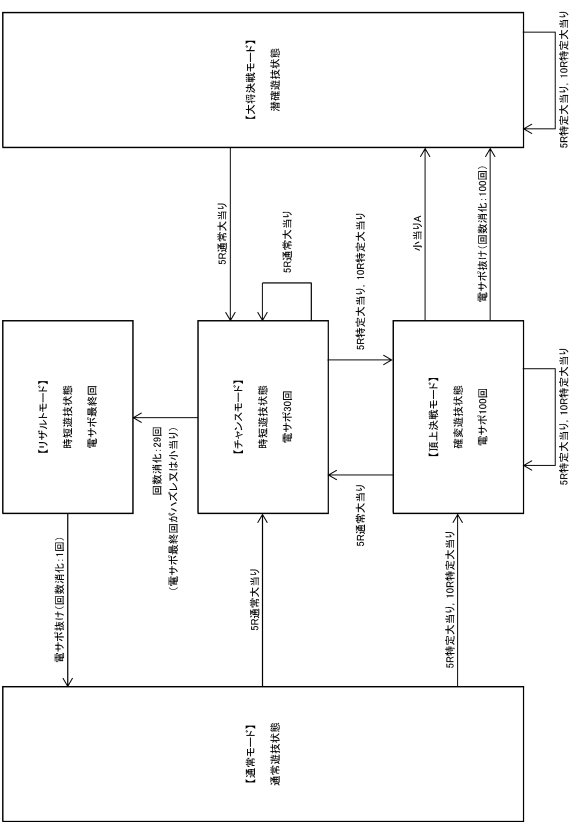
(B) 第2特別図柄大当り図柄テーブル

特別図柄 当り図柄乱数	振分け	図柄群	大当り種別	大当り遊技	
				規定ラウンド数	大入賞口開放時間
0～499	50%	C	10R特定大当り	10R	28秒
500～999	50%	D	5R通常大当り2	5R	28秒

(C) 第2特別図柄小当り図柄テーブル

特別図柄 当り図柄乱数	振分け	図柄群	小当り種別	小当り遊技	
				大入賞口開放回数	大入賞口開放時間
0～29	3%	K1	小当りA	2回	0.748秒
30～999	97%	K2	小当りB	2回	0.748秒

【図 1 0 2】



10

20

【図 1 0 3】

〔遊技状態設定テーブル〕

図柄群 (大当り種別)		割合	作用回数	大当り当選時/小当り当選時の遊技状態			
				通常遊技状態	時短遊技状態	潜確遊技状態	確変遊技状態
				低確率/低ベース	低確率/高ベース	高確率/低ベース	高確率/高ベース
特図1	A (5R特定大当り)	50%	確率変動回数	10000回	10000回	10000回	10000回
			変動時間短縮回数	10000回	10000回	10000回	10000回
			電サポ回数	100回	100回	0回	100回
	B (5R通常大当り1)	50%	確率変動回数	0回	0回	0回	0回
			変動時間短縮回数	30回	30回	30回	30回
			電サポ回数	30回	30回	30回	30回
特図2	C (10R特定大当り)	50%	確率変動回数	10000回	10000回	10000回	10000回
			変動時間短縮回数	10000回	10000回	10000回	10000回
			電サポ回数	100回	100回	0回	100回
	D (5R通常大当り2)	50%	確率変動回数	0回	0回	0回	0回
			変動時間短縮回数	30回	30回	30回	30回
			電サポ回数	30回	30回	30回	30回
	K1 (小当りA)	3%	確率変動回数	-	-	-	※
			変動時間短縮回数	-	-	-	-
			電サポ回数	-	-	-	-
	K2 (小当りB)	97%	確率変動回数	-	-	-	-
			変動時間短縮回数	-	-	-	-
			電サポ回数	-	-	-	-

※ 確変遊技状態(高確率/高ベース)で「特図2_小当りA(K1)」に当選した場合、当該小当り遊技の開始時に電サポを終了して潜確遊技状態に移行。

【図 1 0 4】

〔変動パターン選択状態テーブル〕

変動パターン選択状態	遊技状態	演出モード
選択状態0	通常遊技状態	通常モード
選択状態1	通常遊技状態	通常モード(電サポ抜け後の10回転)
選択状態2	時短遊技状態	チャンスモード(2～29回転目)
選択状態3	時短遊技状態	リザルトモード(電サポ最終回), チャンスモード(30回転目)
選択状態4	潜確遊技状態	大当り決戦モード
選択状態5	確変遊技状態	頂上決戦モード(2～99回転目)
選択状態6	時短遊技状態	チャンスモード(1回転目)
選択状態7	確変遊技状態	頂上決戦モード(1回転目)
選択状態8	確変遊技状態	頂上決戦モード(100回転目)

30

40

50

【図 1 0 5】

※不定回数 (次の大当りまで)

大当り連発時の遊技状態									
図柄群 (大当り種別)	通常遊技状態			短時間遊技状態			増設遊技状態		
	低確率ノルベース	低確率ノルベース	低確率ノルベース	低確率ノルベース	低確率ノルベース	低確率ノルベース	増設率ノルベース	増設率ノルベース	増設率ノルベース
特図1	遊技状態	1回→66回→1回→※	7→5→8→4	1回→66回→1回→※	6→2→3→1→0	6→2→3→1→0	7→5→8→4	1回→66回→1回→※	6→2→3→1→0
	(SR特定大当り)	限定回数		限定回数	1回→26回→1回→10回→※	1回→26回→1回→10回→※	4	1回→66回→1回→※	6→2→3→1→0
	(SR通常大当り)	遊技状態	6→2→3→1→0	遊技状態	1回→26回→1回→10回→※	1回→26回→1回→10回→※	4	1回→66回→1回→※	6→2→3→1→0
		限定回数	7→5→8→4	限定回数	1回→66回→1回→※	1回→66回→1回→※	※	1回→66回→1回→※	6→2→3→1→0
特図2	遊技状態	1回→66回→1回→※	6→2→3→1→0	遊技状態	6→2→3→1→0	6→2→3→1→0	7→5→8→4	1回→66回→1回→※	6→2→3→1→0
	(SR特定大当り)	限定回数		限定回数	1回→26回→1回→10回→※	1回→26回→1回→10回→※	4	1回→66回→1回→※	6→2→3→1→0
	(SR通常大当り)	遊技状態	6→2→3→1→0	遊技状態	1回→26回→1回→10回→※	1回→26回→1回→10回→※	4	1回→66回→1回→※	6→2→3→1→0
		限定回数	7→5→8→4	限定回数	1回→66回→1回→※	1回→66回→1回→※	※	1回→66回→1回→※	6→2→3→1→0

【図 1 0 7】

- 〔 変動パターンテーブル1 〕
- ・遊技状態 = 通常遊技状態
 - ・変動パターン選択状態 = 選択状態1
 - ・演出モード = 通常モード (画面10変動)

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				保留0個	保留1～2個	保留3個	保留0個	保留1～2個	保留3個
はずれ	PH1-1	10秒	通常変動	100	100	100	0	0	0
	PH1-2	10分	超ロング変動	0	0	0	100	100	100

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				SR特定	SR通常1	10R特定	SR通常2	小当りA	小当りB
大当り 小当り	PA1-1	60秒	SPリーチA	100	100	0	0	0	0
	PA1-2	30秒	イレギュラー当り演出	0	0	100	100	0	0
	PA1-3	10分	超ロング変動	0	0	0	0	100	100

【図 1 0 6】

- 〔 変動パターンテーブル0 〕
- ・遊技状態 = 通常遊技状態
 - ・変動パターン選択状態 = 選択状態0
 - ・演出モード = 通常モード

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				保留0個	保留1～2個	保留3個	保留0個	保留1～2個	保留3個
はずれ	PH0-1	5秒	短縮変動	0	40	60	0	0	0
	PH0-2	10秒	通常変動	80	40	0	0	0	0
	PH0-3	15秒	Nリーチ	15	15	15	0	0	0
	PH0-4	60秒	SPリーチA	5	5	5	0	0	0
	PH0-5	10分	超ロング変動	0	0	0	100	100	100

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				SR特定	SR通常1	10R特定	SR通常2	小当りA	小当りB
大当り 小当り	PA0-1	60秒	SPリーチA	100	100	0	0	0	0
	PA0-2	30秒	イレギュラー当り演出	0	0	100	100	0	0
	PA0-3	10分	超ロング変動	0	0	0	0	100	100

【図 1 0 8】

- 〔 変動パターンテーブル2 〕
- ・遊技状態 = 時短遊技状態
 - ・変動パターン選択状態 = 選択状態2
 - ・演出モード = チャンスモード

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				保留0個	保留1～2個	保留3個	保留0個	保留1～2個	保留3個
はずれ	PH2-1	3秒	超短縮変動	0	0	0	0	60	60
	PH2-2	5秒	短縮変動	0	0	0	0	35	35
	PH2-3	15秒	通常変動	100	100	100	95	0	0
	PH2-4	120秒	SPリーチB	0	0	0	5	5	5

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				SR特定	SR通常1	10R特定	SR通常2	小当りA	小当りB
大当り 小当り	PA2-1	120秒	SPリーチB	0	0	100	100	0	0
	PA2-2	30秒	イレギュラー当り演出	100	100	0	0	0	0
	PA2-3	3秒	即当り	0	0	0	0	100	100

【図 1 0 9】

〔 変動パターンテーブル3 〕

- ・遊技状態 = 時短遊技状態
- ・変動パターン選択状態 = 選択状態3
- ・演出モード = リザルトモード(※大当りの場合はチャンスモードに換算)

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				保留0個	保留1～2個	保留3個	保留0個	保留1～2個	保留3個
はずれ	PH3-1	10秒	リザルト演出	100	100	100	100	100	100

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				SR特定	SR通常1	10R特定	SR通常2	小当りA	小当りB
大当り 小当り	PA3-1	120秒	SPリーチB	0	0	100	100	0	0
	PA3-2	30秒	イレギュラー当り演出	100	100	0	0	0	0
	PA3-3	10秒	リザルト演出	0	0	0	0	100	100

【図 1 1 1】

〔 変動パターンテーブル5 〕

- ・遊技状態 = 確変遊技状態
- ・変動パターン選択状態 = 選択状態5
- ・演出モード = 頂上決戦モード

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				保留0個	保留1～2個	保留3個	保留0個	保留1～2個	保留3個
はずれ	PH15-1	3秒	超短縮変動	0	0	0	70	70	70
	PH15-2	5秒	短縮変動	0	0	0	10	10	10
	PH15-3	15秒	通常変動	100	100	100	5	5	5
	PH15-4	25秒	人数決定演出	0	0	0	5	5	5
	PH15-5	100秒	人数決定演出→乱戦リーチ→総掛けリーチ→引分け	0	0	0	3	3	3
	PH15-6	100秒	人数決定演出→乱戦リーチ→総攻撃リーチ→引分け	0	0	0	3	3	3
	PH15-7	40秒	特殊ミッションリーチ(失敗)	0	0	0	2	2	2
	PH15-8	80秒	人数決定演出→特殊ミッションリーチ(失敗)	0	0	0	2	2	2

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				SR特定	SR通常1	10R特定	SR通常2	小当りA	小当りB
大当り 小当り	PA5-1	100秒	人数決定演出→乱戦リーチ→総掛けリーチ→勝利	0	0	40	0	0	0
	PA5-2	100秒	人数決定演出→乱戦リーチ→総攻撃リーチ→勝利	0	0	60	0	0	0
	PA5-3	100秒	人数決定演出→乱戦リーチ→総掛けリーチ→敗北	0	0	0	100	0	0
	PA5-4	30秒	イレギュラー当り	100	100	0	0	0	0
	PA5-5	40秒	特殊ミッションリーチ(成功)	0	0	0	0	40	0
	PA5-6	80秒	人数決定演出→特殊ミッションリーチ(成功)	0	0	0	0	60	0
	PA5-7	3秒	即当り	0	0	0	0	0	100

【図 1 1 0】

〔 変動パターンテーブル4 〕

- ・遊技状態 = 確確遊技状態
- ・変動パターン選択状態 = 選択状態4
- ・演出モード = 大得決戦モード(小当りRUSHモード)

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				保留0個	保留1～2個	保留3個	保留0個	保留1～2個	保留3個
はずれ	PH4-1	3秒	超短縮変動	0	0	0	95	95	95
	PH4-2	10秒	通常変動	100	100	100	0	0	0
	PH4-3	90秒	SPリーチC(引き分け)	0	0	0	5	5	5

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				SR特定	SR通常1	10R特定	SR通常2	小当りA	小当りB
大当り 小当り	PA4-1	90秒	SPリーチC(勝利)	0	0	100	0	0	0
	PA4-2	90秒	SPリーチC(敗北)	0	0	0	100	0	0
	PA4-3	30秒	イレギュラー当り演出	100	100	0	0	0	0
	PA4-4	1秒	即当り	0	0	0	0	100	100

【図 1 1 2】

〔 変動パターンテーブル6 〕

- ・遊技状態 = 時短遊技状態
- ・変動パターン選択状態 = 選択状態6
- ・演出モード = チャンスモード(1回限定)

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				保留0個	保留1～2個	保留3個	保留0個	保留1～2個	保留3個
はずれ	PH6-1	15秒	通常変動	100	100	100	95	95	95
	PH6-2	120秒	SPリーチB	0	0	0	5	5	5

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				SR特定	SR通常1	10R特定	SR通常2	小当りA	小当りB
大当り 小当り	PA6-1	120秒	SPリーチB	0	0	100	100	0	0
	PA6-2	30秒	イレギュラー当り	100	100	0	0	0	0
	PA6-3	3秒	即当り	0	0	0	0	100	100

10

20

30

40

50

【図 1 1 3】

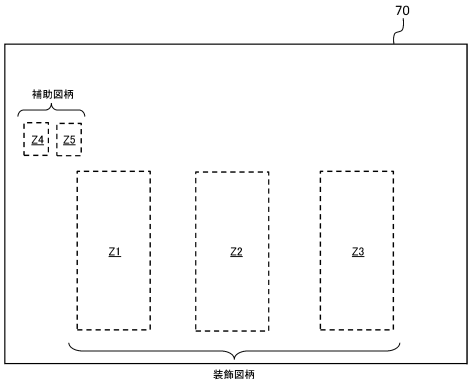
[変動パターンテーブル 1]

- ・遊技状態 = 確変遊技状態
- ・変動パターン選択状態 = 選択状態7
- ・演出モード = 頂上決戦モード(1回結局)

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				保留0個	保留1~2個	保留3個	保留0個	保留1~2個	保留3個
はずれ	PH7-1	15秒	通常変動	100	100	100	80	80	80
	PH7-2	35秒	人数決定演出 →一騎勝ちリーチ→引分け	0	0	0	10	10	10
	PH7-3	100秒	人数決定演出→乱戦リーチ →総攻撃リーチ→引分け	0	0	0	2	2	2
	PH7-4	100秒	人数決定演出→乱戦リーチ →総攻撃リーチ→引分け	0	0	0	2	2	2
	PH7-5	40秒	特殊ミッションリーチ(失敗)	0	0	0	3	3	3
	PH7-6	80秒	人数決定演出→ 特殊ミッションリーチ(失敗)	0	0	0	3	3	3

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				5R特定	5R通常1	10R特定	5R通常2	小当りA	小当りB
大当り 小当り	PA7-1	100秒	人数決定演出→乱戦リーチ →一騎勝ちリーチ→勝利	0	0	40	0	0	0
	PA7-2	100秒	人数決定演出→乱戦リーチ →総攻撃リーチ→勝利	0	0	60	0	0	0
	PA7-3	100秒	人数決定演出→乱戦リーチ →一騎勝ちリーチ→敗北	0	0	0	100	0	0
	PA7-4	30秒	イレギュラー当り	100	100	0	0	0	0
	PA7-5	40秒	特殊ミッションリーチ(成功)	0	0	0	0	40	0
	PA7-6	80秒	人数決定演出→ 特殊ミッションリーチ(成功)	0	0	0	0	60	0
	PA7-7	3秒	即当り	0	0	0	0	0	100

【図 1 1 5】



装飾図柄
1
2
3
4
5
6
7

Z1 : 左図柄
Z2 : 中図柄
Z3 : 右図柄

補助図柄	当落
1	小当り
8	はずれ
9	大当り

Z4 : 第1補助図柄(特図1対応)
Z5 : 第2補助図柄(特図2対応)

【図 1 1 4】

[変動パターンテーブル 4]

- ・遊技状態 = 確変遊技状態
- ・変動パターン選択状態 = 選択状態8
- ・演出モード = 頂上決戦モード(100回結局)

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				保留0個	保留1~2個	保留3個	保留0個	保留1~2個	保留3個
はずれ	PH8-1	15秒	通常変動	100	100	100	0	0	0
	PH8-2	40秒	特殊ミッションリーチ(成功)	0	0	0	100	100	100

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				5R特定	5R通常1	10R特定	5R通常2	小当りA	小当りB
大当り 小当り	PA8-1	100秒	人数決定演出→乱戦リーチ →一騎勝ちリーチ→勝利	0	0	100	0	0	0
	PA8-2	100秒	人数決定演出→乱戦リーチ →一騎勝ちリーチ→敗北	0	0	0	100	0	0
	PA8-3	30秒	イレギュラー当り	100	100	0	0	0	0
	PA8-4	40秒	特殊ミッションリーチ(成功)	0	0	0	0	100	100

【図 1 1 6】

演出モード	演出図柄	大当り発生モード	頂上決戦モード	リザルトモード	チャンスモード	通常モード	演出モード
		遊技状態	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)
特図1	はずれ	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)
	大当り	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)
	はずれ・小当り	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)
	大当り	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)
特図2	はずれ	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)
	大当り	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)
	はずれ・小当り	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)
	大当り	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)	遊技状態(低/高)

10

20

30

40

50

【図 1 1 7】

(A)

第1特別図柄	第2特別図柄		
	大当り変動表示中	小当り変動表示中	はずれ変動表示中
大当り停止時	—	変動表示を強制停止	変動表示を強制停止
はずれ停止時	変動表示を継続	変動表示を継続	変動表示を継続

(B)

第2特別図柄	第1特別図柄		
	大当り変動表示中	小当り変動表示中	はずれ変動表示中
大当り停止時	—	—	変動表示を強制停止
小当り停止時	変動表示を中断 (小当り遊技中)	—	変動表示を中断 (小当り遊技中)
はずれ停止時	変動表示を継続	—	変動表示を継続

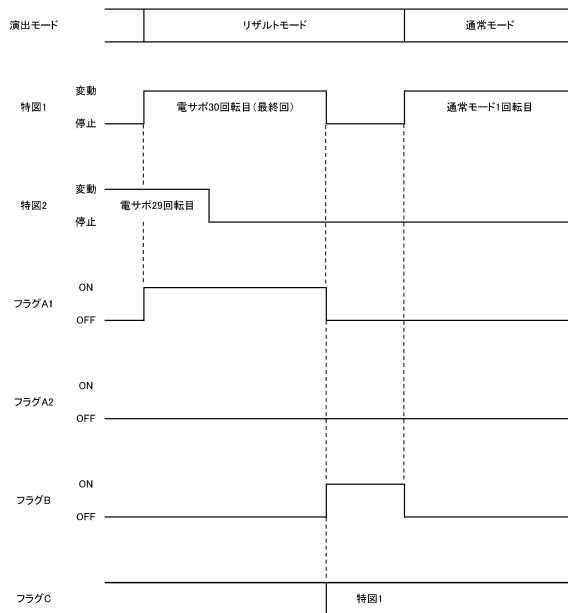
【図 1 1 8】

[同時変動処理の判定フラグ]

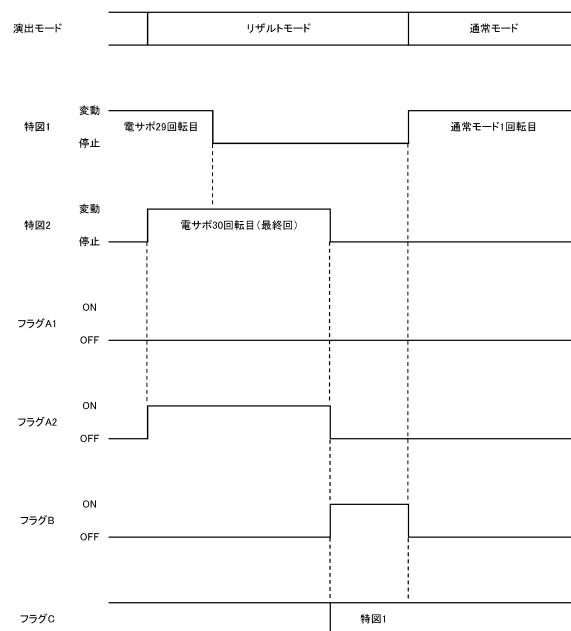
フラグの種類	フラグの内容	フラグ設定値
フラグA1	電サポ最終変動＝特図1変動	0:オフ 1:オン
フラグA2	電サポ最終変動＝特図2変動	0:オフ 1:オン
フラグB	演出モード切替可能	0:オフ 1:オン
フラグC	遊技主体の特別図柄の種類	0:対応なし 1:特図1 2:特図2
フラグD1	イレギュラー当り＝特図1大当り	0:オフ 1:オン
フラグD2	イレギュラー当り＝特図2大当り	0:オフ 1:オン

10

【図 1 1 9】



【図 1 2 0】



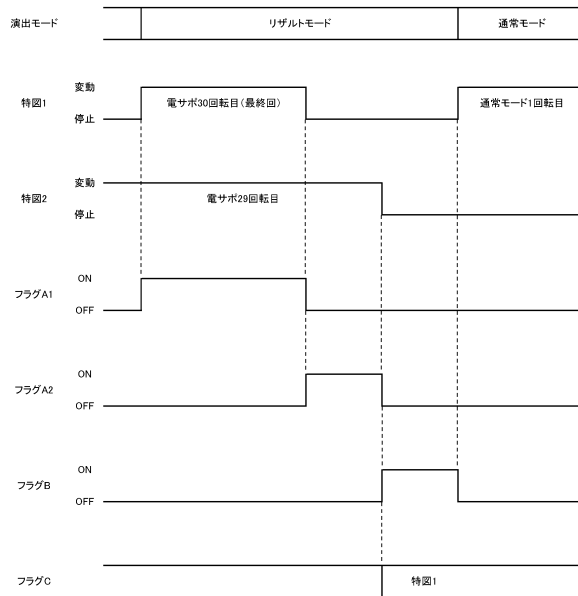
20

30

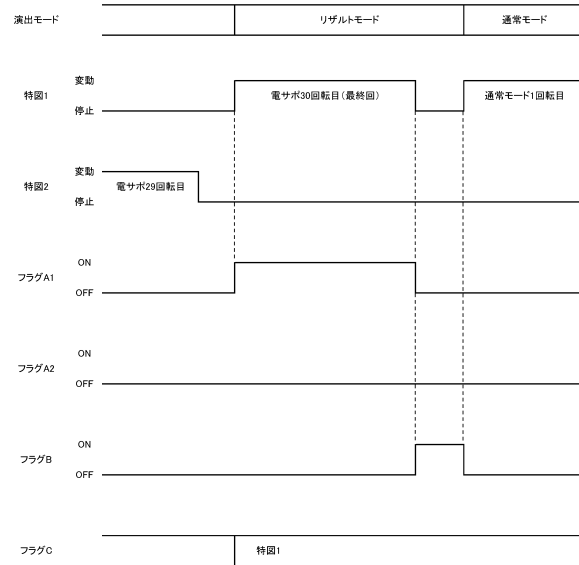
40

50

【図 1 2 1】

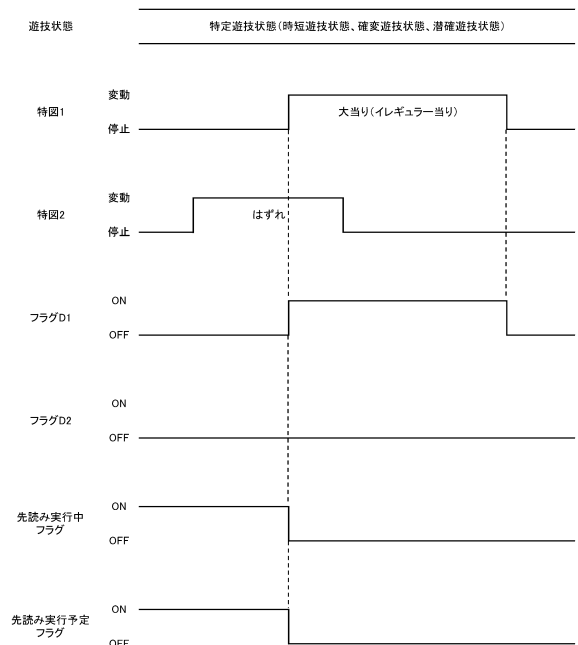


【図 1 2 2】

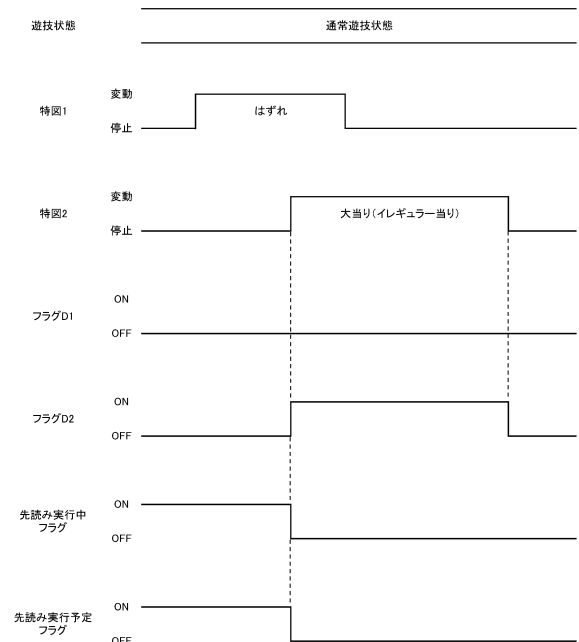


10

【図 1 2 3】



【図 1 2 4】



20

30

40

50

【図 1 2 5】

(A) 小当りAを契機として電サポ状態が終了する場合

遊技状態	確変状態(高/高)		潜確状態(高/低)	
	待機 or 変動	待機 or 中断	待機 or 変動	
特図1	待機 or 変動	待機 or 中断	待機 or 変動	
特図2	小当り変動(小当りA)	小当り遊技	待機 or 変動	
各種演出				

小当り遊技の開始時に電サポ終了

特殊ミッションリーチ(成功)

【図 1 2 6】

(A) 特図2の小当りA変動中に特図1の特定大当り変動が開始された場合

遊技状態	確変状態 (高/高)		潜確状態 (高/低)		低/低	確変遊技状態 (高/高)
	待機 or 変動	大当り変動 (特定大当り)	中断	大当り変動 (特定大当り)	大当り遊技	待機 or 変動
特図1						
特図2	小当り変動(小当りA)	小当り遊技	待機 or 変動		待機	待機 or 変動
各種演出						

小当り遊技の開始時に電サポ終了

大当り時は確変状態のため、大当り後も確変状態に移行

(B) 特図2の小当りA変動中に特図1の通常大当り変動が開始された場合

遊技状態	確変状態(高/高)		潜確状態(高/低)		低/低	特短遊技状態(低/高)
	待機 or 変動	大当り変動 (通常大当り)	中断	大当り変動 (通常大当り)	大当り遊技	待機 or 変動
特図1	待機 or 変動	大当り変動 (通常大当り)	中断	大当り変動 (通常大当り)	大当り遊技	待機 or 変動
特図2	小当り変動(小当りA)		小当り遊技	待機 or 変動	待機	待機 or 変動
小当り遊技の開始時に電サポ終了						

(B) 回数消化を契機として電サポ状態が終了する場合

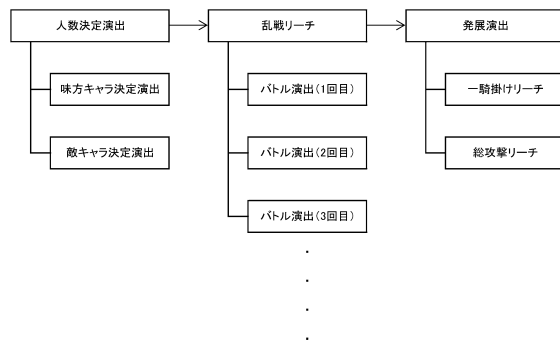
変動回数	99回転	100回転	101回転目
	確変状態(高/高)	潜確状態(高/低)	
遊技状態	確変状態(高/高)	潜確状態(高/低)	
特図1or2	変動	変動	変動
各種演出			

100回転目の変動開始時に電サポ終了

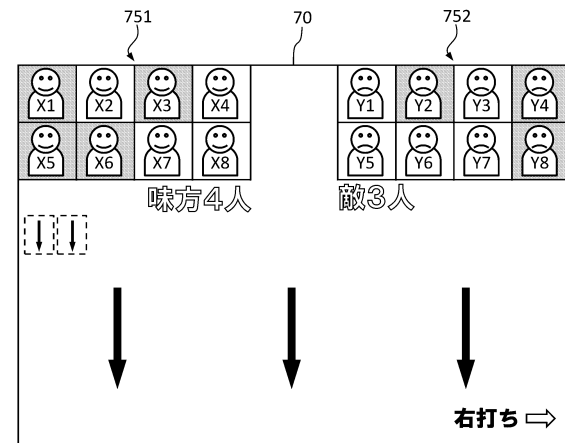
特殊ミッションリーチ(成功)

【図 1 2 7】

[特殊対戦演出]



【図 1 2 8】



10

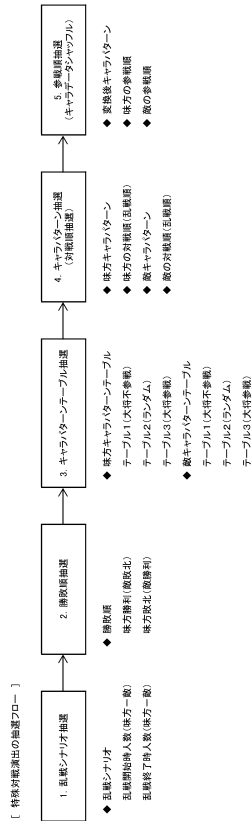
20

30

40

50

【図 1 2 9】



【図 1 3 0】

〔 乱戦シナリオテーブル 〕

No	乱戦開始時人数 (味方一般)
1	3-3
2	4-3
3	5-3
4	6-3
5	7-3
6	3-4
7	4-4
8	5-4
9	6-4
10	7-4
11	3-5
12	4-5
13	5-5
14	6-5
15	7-5
16	3-6
17	4-6
18	5-6
19	6-6
20	7-6
21	3-7
22	4-7
23	5-7
24	6-7
25	7-7

No	乱戦終了時人数 (味方一般)
1	1-2
2	1-3
3	1-4
4	2-1
5	3-1
6	4-1

< 例 >

乱戦開始時人数 5-3
乱戦終了時人数 4-1

の場合: 差分人数=1-2 (味方減算数=1 敵減算数=2)



バトル回数=3回
味方の敗北回数=1回
味方の勝利回数=2回

【図 1 3 1】

〔 キャラバターンテーブル抽選テーブル 〕

No	味方キャラバターンテーブル種別	敵キャラバターンテーブル種別	備考
1	味方キャラバターンテーブル1	敵キャラバターンテーブル1	味方の大将不在を担保
2	味方キャラバターンテーブル1	敵キャラバターンテーブル2	味方の大将不在を担保
3	味方キャラバターンテーブル1	敵キャラバターンテーブル3	味方の大将不在を担保
4	味方キャラバターンテーブル2	敵キャラバターンテーブル1	敵の大将不在を担保
5	味方キャラバターンテーブル3	敵キャラバターンテーブル1	敵の大将不在を担保

【図 1 3 2】

〔 味方キャラバターンテーブル1 〕

ID	A	B	C	D	E	F	G	H
0	X8	X1	X6	X3	X7	X2	X5	X4
1	X8	X7	X1	X6	X4	X5	X2	X3
2	X8	X4	X3	X1	X5	X6	X3	X7
3	X8	X2	X3	X5	X1	X4	X7	X6
4	X8	X5	X7	X6	X3	X1	X4	X2
5	X8	X6	X5	X4	X2	X3	X1	X7
6	X8	X3	X4	X2	X6	X5	X7	X1
7	X8	X1	X6	X2	X7	X4	X3	X5
8	X8	X5	X1	X3	X2	X7	X6	X4
9	X8	X6	X4	X1	X3	X5	X7	X2
10	X8	X4	X3	X5	X1	X6	X2	X7
11	X8	X7	X2	X5	X4	X3	X1	X6
12	X8	X3	X5	X7	X6	X2	X4	X1
13	X8	X2	X4	X7	X6	X3	X1	X5

〔 味方キャラバターンテーブル2 〕

ID	A	B	C	D	E	F	G	H
14	X1	X8	X2	X4	X5	X6	X3	X7
15	X5	X7	X8	X6	X3	X1	X4	X2
16	X7	X6	X5	X8	X2	X4	X1	X3
17	X3	X4	X2	X5	X7	X8	X6	X1
18	X6	X5	X3	X1	X2	X7	X8	X4
19	X2	X1	X6	X3	X4	X5	X7	X8
20	X8	X6	X4	X2	X5	X1	X3	X7
21	X1	X8	X3	X5	X4	X7	X6	X2
22	X6	X1	X8	X7	X6	X2	X5	X4
23	X4	X3	X1	X8	X2	X5	X7	X6
24	X5	X7	X6	X4	X8	X3	X2	X1
25	X7	X4	X5	X6	X1	X8	X2	X3
26	X3	X5	X1	X2	X7	X6	X4	X8
27	X8	X6	X5	X1	X7	X2	X3	X4
28	X1	X8	X6	X5	X2	X4	X7	X3
29	X5	X3	X8	X2	X1	X7	X4	X6
30	X7	X2	X4	X8	X3	X6	X1	X5
31	X4	X6	X2	X7	X8	X3	X5	X1
32	X2	X4	X3	X1	X4	X8	X6	X7
33	X6	X5	X7	X3	X4	X1	X2	X8

〔 味方キャラバターンテーブル3 〕

ID	A	B	C	D	E	F	G	H
34	X4	X5	X2	X7	X3	X6	X1	X8
35	X3	X2	X5	X4	X6	X1	X7	X8
36	X7	X3	X6	X5	X1	X2	X4	X8
37	X6	X7	X4	X1	X5	X3	X2	X8
38	X2	X4	X1	X3	X6	X7	X5	X8
39	X7	X1	X3	X2	X4	X5	X6	X8
40	X1	X7	X5	X6	X2	X4	X3	X8
41	X5	X3	X4	X7	X2	X6	X1	X8
42	X2	X7	X5	X3	X1	X4	X6	X8
43	X3	X5	X1	X6	X4	X7	X2	X8
44	X6	X1	X3	X4	X5	X2	X7	X8
45	X1	X4	X2	X6	X7	X5	X3	X8
46	X5	X4	X3	X2	X6	X1	X8	X7
47	X2	X3	X6	X5	X1	X7	X8	X4
48	X3	X7	X1	X6	X2	X4	X8	X5
49	X7	X6	X5	X4	X3	X2	X8	X1
50	X1	X7	X4	X3	X5	X6	X8	X2
51	X7	X1	X2	X5	X4	X3	X8	X6
52	X3	X5	X2	X4	X6	X1	X8	X7
53	X6	X4	X3	X7	X1	X5	X8	X2
54	X2	X7	X5	X6	X3	X4	X8	X1
55	X5	X3	X4	X1	X7	X2	X8	X6
56	X1	X6	X5	X3	X2	X7	X8	X4
57	X4	X1	X7	X2	X5	X3	X8	X6

10

20

30

40

50

【図 1 3 3】

敵キャラパターンテーブル1								
ID	A	B	C	D	E	F	G	H
0	Y8	Y1	Y6	Y3	Y7	Y2	Y5	Y4
1	Y8	Y7	Y1	Y6	Y4	Y5	Y2	Y3
2	Y8	Y4	Y3	Y1	Y5	Y6	Y3	Y7
3	Y8	Y2	Y3	Y5	Y4	Y7	Y7	Y6
4	Y8	Y5	Y7	Y6	Y3	Y1	Y4	Y2
5	Y8	Y6	Y5	Y4	Y2	Y3	Y1	Y7
6	Y8	Y3	Y4	Y2	Y6	Y5	Y7	Y1
7	Y8	Y1	Y6	Y2	Y7	Y4	Y3	Y5
8	Y8	Y5	Y1	Y3	Y2	Y7	Y6	Y4
9	Y8	Y6	Y4	Y1	Y3	Y5	Y7	Y2
10	Y8	Y4	Y3	Y5	Y1	Y6	Y2	Y7
11	Y8	Y7	Y2	Y5	Y4	Y3	Y1	Y6
12	Y8	Y3	Y5	Y7	Y6	Y2	Y4	Y1
13	Y8	Y2	Y4	Y7	Y6	Y3	Y1	Y5

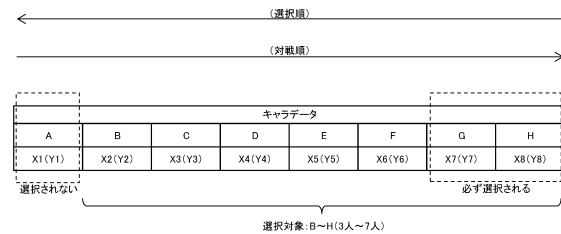
敵キャラパターンテーブル2								
ID	A	B	C	D	E	F	G	H
14	Y1	Y8	Y2	Y4	Y5	Y6	Y3	Y7
15	Y5	Y7	Y6	Y6	Y3	Y1	Y6	Y2
16	Y7	Y6	Y5	Y8	Y2	Y4	Y1	Y3
17	Y3	Y4	Y2	Y5	Y7	Y8	Y6	Y1
18	Y6	Y5	Y3	Y1	Y2	Y7	Y8	Y4
19	Y2	Y1	Y6	Y3	Y4	Y5	Y7	Y8
20	Y8	Y6	Y4	Y2	Y5	Y1	Y3	Y7
21	Y1	Y8	Y3	Y5	Y4	Y7	Y6	Y2
22	Y3	Y1	Y8	Y7	Y6	Y2	Y5	Y4
23	Y4	Y3	Y1	Y8	Y2	Y5	Y7	Y6
24	Y5	Y7	Y6	Y4	Y8	Y3	Y2	Y1
25	Y7	Y4	Y5	Y6	Y1	Y8	Y2	Y3
26	Y3	Y5	Y1	Y2	Y7	Y6	Y4	Y8
27	Y8	Y6	Y6	Y1	Y7	Y2	Y3	Y4
28	Y1	Y8	Y6	Y5	Y2	Y4	Y7	Y3
29	Y5	Y3	Y8	Y2	Y1	Y7	Y4	Y6
30	Y7	Y2	Y4	Y8	Y3	Y6	Y1	Y5
31	Y4	Y6	Y2	Y7	Y8	Y3	Y5	Y1
32	Y2	Y4	Y3	Y1	Y4	Y8	Y6	Y7
33	Y6	Y5	Y7	Y3	Y4	Y1	Y2	Y8

敵キャラパターンテーブル3								
ID	A	B	C	D	E	F	G	H
34	Y4	Y5	Y2	Y7	Y3	Y6	Y1	Y8
35	Y3	Y2	Y5	Y4	Y6	Y1	Y7	Y8
36	Y7	Y3	Y6	Y5	Y1	Y2	Y4	Y8
37	Y6	Y7	Y4	Y1	Y5	Y3	Y2	Y8
38	Y2	Y6	Y3	Y6	Y7	Y5	Y8	Y8
39	Y7	Y1	Y3	Y2	Y4	Y5	Y6	Y8
40	Y1	Y7	Y5	Y6	Y2	Y4	Y3	Y8
41	Y5	Y3	Y4	Y7	Y2	Y6	Y1	Y8
42	Y2	Y7	Y3	Y1	Y4	Y8	Y6	Y8
43	Y3	Y5	Y1	Y6	Y4	Y7	Y2	Y8
44	Y6	Y1	Y3	Y4	Y5	Y2	Y7	Y8
45	Y1	Y4	Y2	Y6	Y7	Y5	Y3	Y8
46	Y5	Y4	Y3	Y2	Y6	Y1	Y8	Y7
47	Y2	Y3	Y6	Y5	Y1	Y7	Y8	Y4
48	Y3	Y7	Y1	Y6	Y2	Y4	Y8	Y5
49	Y7	Y6	Y5	Y4	Y3	Y2	Y8	Y1
50	Y1	Y7	Y4	Y3	Y5	Y6	Y8	Y2
51	Y7	Y1	Y2	Y5	Y4	Y3	Y8	Y6
52	Y3	Y5	Y2	Y4	Y6	Y1	Y8	Y7
53	Y6	Y4	Y3	Y7	Y1	Y5	Y8	Y2
54	Y2	Y7	Y6	Y3	Y4	Y8	Y1	Y1
55	Y5	Y3	Y4	Y1	Y7	Y2	Y8	Y6
56	Y1	Y6	Y5	Y3	Y2	Y7	Y8	Y4
57	Y4	Y1	Y7	Y2	Y5	Y3	Y8	Y6

【図 1 3 5】

変換後キャラパターンテーブル									備考
ID	a	b	c	d	e	f	g	h	
0	A	B	C	D	E	F	G	H	開始時3人以上
1	A	B	C	D	E	F	G	H	
2	A	B	C	D	E	F	G	H	
3	A	B	C	D	F	E	H	G	開始時4人以上
4	A	B	C	D	F	G	H	E	
5	A	B	C	D	F	H	G	E	
6	A	B	C	D	G	H	F	E	開始時5人以上
7	A	B	C	D	G	H	F	E	
8	A	B	C	D	G	H	F	E	
9	A	B	C	D	H	E	F	G	開始時6人以上
10	A	B	C	D	H	F	G	E	
11	A	B	C	D	H	G	E	F	
12	A	B	C	E	D	G	F	H	開始時7人以上
13	A	B	C	E	D	H	G	F	
14	A	B	C	E	D	H	G	F	
15	A	B	C	E	G	F	H	D	開始時8人以上
16	A	B	C	E	H	G	F	D	
17	A	B	C	E	D	H	E	G	
18	A	B	C	F	E	H	D	G	開始時9人以上
19	A	B	C	F	G	H	D	E	
20	A	B	C	F	H	E	D	G	
21	A	B	C	G	F	D	E	H	開始時10人以上
22	A	B	C	G	H	E	D	F	
23	A	B	C	H	E	D	F	G	
24	A	B	C	H	F	D	G	E	開始時11人以上
25	A	B	C	H	G	D	F	E	
26	A	B	C	H	E	D	F	G	
27	A	B	D	C	H	F	G	E	開始時12人以上
28	A	B	D	E	C	G	F	H	
29	A	B	D	E	G	C	H	F	
30	A	B	D	E	H	F	G	O	開始時13人以上
31	A	B	D	G	C	H	E	F	
32	A	B	D	G	F	C	H	E	
33	A	B	E	C	D	G	F	H	開始時14人以上
34	A	B	E	C	D	H	G	F	
35	A	B	E	F	C	G	H	D	
36	A	B	E	F	H	D	C	G	開始時15人以上
37	A	B	G	E	C	F	D	H	
38	A	B	G	E	D	C	F	H	
39	A	B	H	C	F	D	E	G	開始時16人以上
40	A	B	H	D	C	G	E	F	
41	A	B	H	F	D	E	C	G	
42	A	C	B	D	E	G	H	F	開始時17人以上
43	A	C	B	E	F	D	G	H	
44	A	C	B	G	H	F	E	D	
45	A	C	D	B	G	H	E	F	開始時18人以上
46	A	C	D	E	B	G	F	H	
47	A	C	F	D	G	H	E	B	
48	A	C	H	D	B	G	F	E	開始時19人以上
49	A	D	C	G	F	E	H	B	
50	A	D	F	E	H	C	O	B	
51	A	D	H	F	E	G	S	C	開始時20人以上
52	A	E	C	D	F	G	H	B	
53	A	E	H	B	C	G	F	D	
54	A	F	D	G	C	O	E	B	開始時21人以上
55	A	F	H	G	C	B	E	D	
56	A	G	C	B	E	H	F	D	
57	A	H	C	F	B	D	E	G	開始時22人以上
58	A	H	D	G	B	F	O	E	
59	A	H	D	G	B	F	O	E	

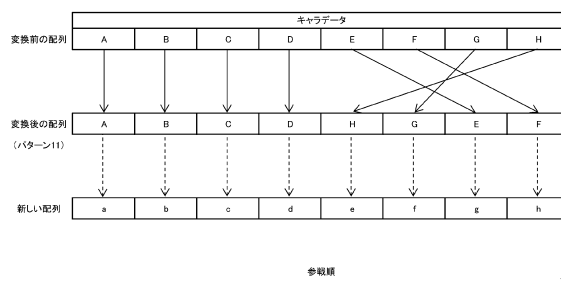
【図 1 3 4】



(例) 乱戦開始時人数が「5人」である場合

D	E	F	G	H
X4(Y4)	X5(Y5)	X6(Y6)	X7(Y7)	X8(Y8)
(対戦1番目)	(対戦2番目)	(対戦3番目)	(対戦4番目)	(対戦5番目)

【図 1 3 6】



10

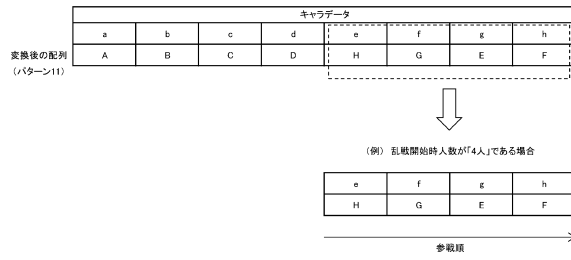
20

30

40

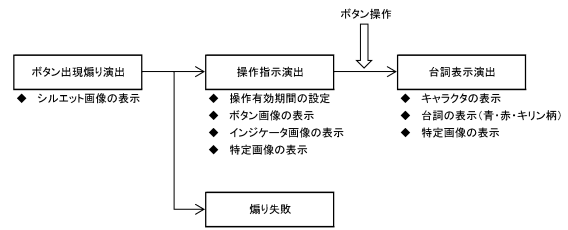
50

【図 137】



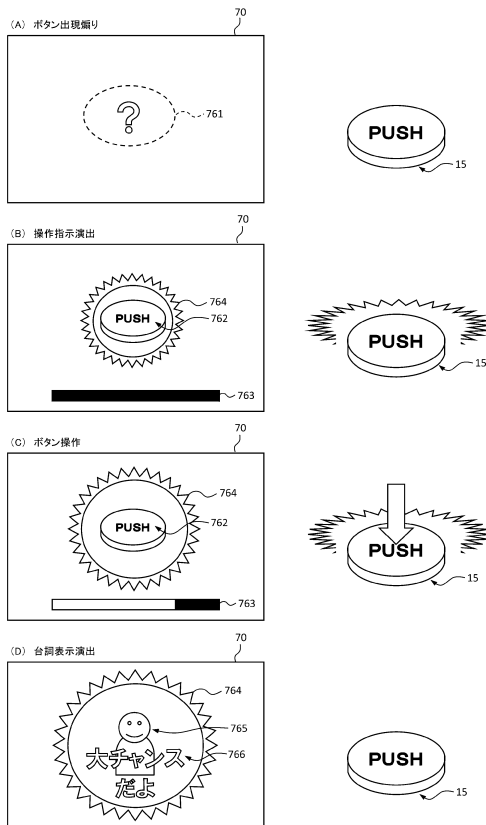
【図 138】

〔台詞予告演出〕



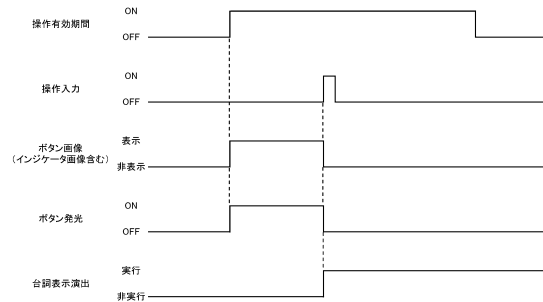
10

【図 139】



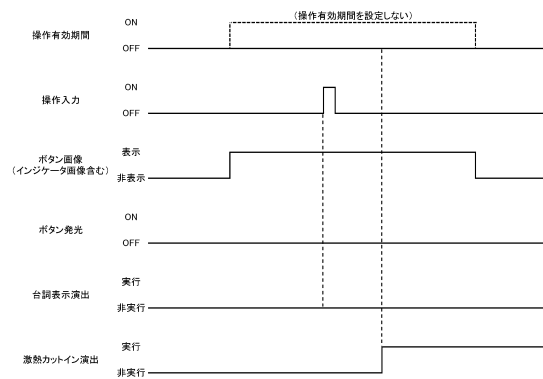
【図 140】

(A) ボタン演出が単独で実行される場合



20

(B) 激熱カットイン演出の実行タイミングがボタン演出の実行タイミングと重複する場合



30

40

50

フロントページの続き

会社内

審査官 金子 和孝

(56)参考文献 特開 2019-013553 (JP, A)

特開 2017-164037 (JP, A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A63F 7/02