(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6498514号
(P6498514)
(45)発行日　平成31年4月10日(2019.4.10)　(24)登録日　平成31年3月22日(2019.3.22)

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

請求項の数 3　(全 238 頁)

(21)出願番号　特願2015-93270(P2015-93270)
(22)出願日　平成27年4月30日(2015.4.30)
(65)公開番号　特開2016-209102(P2016-209102A)
(43)公開日　平成28年12月15日(2016.12.15)
審査請求日　平成28年10月19日(2016.10.19)
審判番号　不服2018-8084(P2018-8084/J1)
審判請求日　平成30年6月12日(2018.6.12)

(73)特許権者　598098526
株式会社ユニバーサルエンターテインメント
東京都江東区有明三丁目７番２６号　有明フロンティアビルＡ棟
(74)代理人　110001531
特許業務法人タス・マイスター
(72)発明者　藤井　大介
東京都江東区有明三丁目７番２６号
(72)発明者　清水　亮
東京都江東区有明三丁目７番２６号
(72)発明者　梶原　千寛
東京都江東区有明三丁目７番２６号

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技媒体が転動可能な遊技領域を有する遊技盤と、
前記遊技領域において遊技媒体が通過可能な通過領域と、
前記通過領域を遊技媒体が通過したことを条件として、相対的に有利な特定遊技状態に移行させるか否かを判定する特定遊技状態移行判定手段と、
前記特定遊技状態移行判定手段による判定結果に基づいて、識別情報を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示手段と、
前記識別情報表示手段において識別情報が特定の態様で停止表示された場合に、前記特定遊技状態に移行させる制御を行う遊技状態制御手段と、
前記識別情報表示手段において識別情報が変動表示しているときに、前記通過領域を遊技媒体が通過したことに基づいて識別情報の変動表示が保留された場合に、当該識別情報について前記特定の態様で停止表示されるか否かを示す情報を含む保留情報を、所定数を上限として記憶可能な保留情報記憶手段と、
前記保留情報記憶手段に記憶された保留情報に対応する複数の保留画像を表示可能な保留画像表示手段と、
前記保留画像表示手段に表示された複数の保留画像のいずれかと重なって覆い隠すように変位可能な保留表示役物と、を備え、
前記識別情報表示手段は、識別情報を停止表示していることを条件に、前記保留情報に基づいて識別情報の変動表示を開始することが可能であり、

前記保留画像表示手段は、前記識別情報表示手段により識別情報が変動表示されたことに基づいて、前記保留表示役物により覆い隠された保留画像を移動表示可能であり、
前記保留表示役物は、前記保留画像を覆い隠すように出現した状態から、覆い隠した保留画像が前記保留画像表示手段により移動表示された位置に、出現した状態のまま追従するように変位可能であり、当該変位後において移動表示後の当該保留画像と重なって覆い隠すことが可能であることを特徴とする、遊技機。
【請求項２】
前記保留表示役物により覆い隠された保留画像に対応する保留情報が、前記特定の態様で識別情報が停止表示されることを示す特定保留情報であるか否かに基づいて、当該保留表示役物の表示態様を決定可能な保留表示役物表示態様決定手段をさらに備え、
前記保留表示役物は、前記保留表示役物表示態様決定手段により決定された表示態様に基づいて表示を行うことが可能であることを特徴とする、請求項１に記載の遊技機。
【請求項３】
前記保留表示役物は、
第１位置と、当該第１位置とは異なる第２位置とに変動可能な可動部材を有し、
前記可動部材が前記第１位置から前記第２位置に変動することに関連して、前記保留表示役物表示態様決定手段により決定された表示態様に基づいて表示を行うことが可能であることを特徴とする、請求項２に記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技者にとって相対的に有利な特定遊技状態に移行可能なパチンコ遊技機などの遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
遊技機には、遊技盤に設けられた所定の通過領域に遊技球等の遊技媒体が入賞（通過）すると、遊技者にとって相対的に有利な特定遊技状態に移行させるか否かの判定を行い、当該判定結果が特定遊技状態に移行させることを示す場合に、表示装置において識別情報を変動表示させるとともに特定の態様で停止表示させ、当該識別情報の停止表示態様に基づいて特定遊技状態に移行させるものがある。
【０００３】
このような遊技機においては、識別情報の変動表示中に所定の通過領域を遊技球が通過した場合に、特定遊技状態に移行させるか否かを判定するための情報を保留情報として記憶し、変動表示中の識別情報が停止表示されたことを条件に、記憶された保留情報を用いて上述の判定を行い、当該判定結果に応じて識別情報を変動表示させるとともに停止表示させている。
【０００４】
また、この種の遊技機には、記憶された複数の保留情報に対応する複数の保留画像を表示するとともにキャラクタといった演出画像を表示し、この演出画像を用いて特定遊技状態の移行可能性を予告し得るものがある（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００５】
【特許文献１】特開２０１４－２３６３１号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００６】
しかしながら、上記特許文献１に記載の遊技機では、表示装置の画面上に保留画像とともに演出画像が表示されるだけにすぎず、画面上の画像変化にしか興味が持たせられないので、演出効果に乏しく単調であり、遊技の興趣を高めるために改善する余地があった。

【０００７】
本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、斬新で意外性のある演出ギミックを実現し、演出効果とともに遊技の興趣を高めることができる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】
【０００８】
上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。
【０００９】
本発明の一側面に係る遊技機は、
遊技媒体が転動可能な遊技領域を有する遊技盤と、
前記遊技領域において遊技媒体が通過可能な通過領域と、
前記通過領域を遊技媒体が通過したことを条件として、相対的に有利な特定遊技状態に移行させるか否かを判定する特定遊技状態移行判定手段と、
前記特定遊技状態移行判定手段による判定結果に基づいて、識別情報を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示手段と、
前記識別情報表示手段において識別情報が特定の態様で停止表示された場合に、前記特定遊技状態に移行させる制御を行う遊技状態制御手段と、
前記識別情報表示手段において識別情報が変動表示しているときに、前記通過領域を遊技媒体が通過したことに基づいて識別情報の変動表示が保留された場合に、当該識別情報について前記特定の態様で停止表示されるか否かを示す情報を含む保留情報を、所定数を上限として記憶可能な保留情報記憶手段と、
前記保留情報記憶手段に記憶された保留情報に対応する複数の保留画像を表示可能な保留画像表示手段と、
前記保留画像表示手段に表示された複数の保留画像のいずれかと重なって覆い隠すように変位可能な保留表示役物と、を備え、
前記識別情報表示手段は、識別情報を停止表示していることを条件に、前記保留情報に基づいて識別情報の変動表示を開始することが可能であり、
前記保留画像表示手段は、前記識別情報表示手段により識別情報が変動表示されたことに基づいて、前記保留表示役物により覆い隠された保留画像を移動表示可能であり、
前記保留表示役物は、前記保留画像を覆い隠すように出現した状態から、覆い隠した保留画像が前記保留画像表示手段により移動表示された位置に、出現した状態のまま追従するように変位可能であり、当該変位後において移動表示後の当該保留画像と重なって覆い隠すことが可能であることを特徴とする。

【００１０】
このような構成によれば、保留画像の移動表示だけでなく、保留画像と重なるように変位する保留表示役物の挙動にも興味や注目が集められるので、斬新で意外性のある演出ギミックを実現して演出効果を高めることができ、ひいては遊技の興趣を高めることができる。
【００１１】
本発明の好ましい実施の形態は、
前記保留表示役物により覆い隠された保留画像に対応する保留情報が、前記特定の態様で識別情報が停止表示されることを示す特定保留情報であるか否かに基づいて、当該保留表示役物の表示態様を決定可能な保留表示役物表示態様決定手段をさらに備え、
前記保留表示役物は、前記保留表示役物表示態様決定手段により決定された表示態様に基づいて表示を行うことが可能であることを特徴とする。
【００１２】
このような構成によれば、特定保留情報であるか否かに応じて保留表示役物の表示態様が異なり、いわゆる先読み予告として識別情報が特定の態様で停止表示することが強く印象付けられるので、先読み予告に係る演出ギミックとして演出効果を高めることができる

。
【００１３】
本発明の他の好ましい実施の形態は、
前記保留表示役物は、
第１位置と、当該第１位置とは異なる第２位置とに変動可能な可動部材を有し、
前記可動部材が前記第１位置から前記第２位置に変動することに関連して、前記保留表示役物表示態様決定手段により決定された表示態様に基づいて表示を行うことが可能であることを特徴とする。
【００１４】
このような構成によれば、保留表示役物の可動部材が変動するのに関連して保留表示役物の表示態様が異なり、いわゆる先読み予告として識別情報が特定の態様で停止表示されることが強く印象付けられるので、先読み予告に係る演出ギミックとして演出効果を高めることができる。
【発明の効果】
【００１５】
本発明によれば、斬新で意外性のある演出ギミックを実現し、演出効果とともに遊技の興趣を高めることができる遊技機を提供することができる。
【図面の簡単な説明】
【００１６】
【図１】本発明の第１実施形態に係る遊技機の外観斜視図である。
【図２】本発明の第１実施形態に係る遊技機の正面図である。
【図３】本発明の第１実施形態に係る遊技機における遊技盤の正面図である。
【図４】本発明の第１実施形態に係る遊技機における遊技盤の要部拡大斜視図である。
【図５】本発明の第１実施形態に係る遊技機におけるＬＥＤユニットの正面図である。
【図６】本発明の第１実施形態に係る遊技機の制御回路を示すブロック図である。
【図７】本発明の第１実施形態に係る遊技機のスペックを示す図である。
【図８】本発明の第１実施形態に係る遊技機の１ラウンド開閉パターンを示す図である。
【図９】本発明の第１実施形態に係る遊技機の大入賞口開閉パターン及びラウンド間インターバルを示す図である。
【図１０】本発明の第１実施形態に係る遊技機の大入賞口シャッタの仕様について説明するための図である。
【図１１】本発明の第１実施形態に係る遊技機の上乗せパターン選択テーブルを示す図である。
【図１２】本発明の第１実施形態に係る遊技機の上乗せパターンテーブルを示す図である。
【図１３】本発明の第１実施形態に係る遊技機の上乗せキャラクタ選択テーブルを示す図である。
【図１４】本発明の第１実施形態に係る遊技機の主制御回路によるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１５】本発明の第１実施形態に係る遊技機の主制御回路によるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１６】本発明の第１実施形態に係る遊技機のタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図１７】本発明の第１実施形態に係る遊技機のスイッチ入力処理を示すフローチャートである。
【図１８】本発明の第１実施形態に係る遊技機の特別図柄関連スイッチチェック処理を示すフローチャートである。
【図１９】本発明の第１実施形態に係る遊技機の第１始動口スイッチチェック処理を示すフローチャートである。
【図２０】本発明の第１実施形態に係る遊技機の第２始動口スイッチチェック処理を示す

フローチャートである。
【図２１】本発明の第１実施形態に係る遊技機の大入賞口スイッチチェック処理を示すフローチャートである。
【図２２】本発明の第１実施形態に係る遊技機の特別図柄制御処理を示すフローチャートである。
【図２３】本発明の第１実施形態に係る遊技機の特別図柄記憶チェック処理を示すフローチャートである。
【図２４】本発明の第１実施形態に係る遊技機の特別図柄決定処理を示すフローチャートである。
【図２５】本発明の第１実施形態に係る遊技機の特別図柄変動時間管理処理を示すフローチャートである。
【図２６】本発明の第１実施形態に係る遊技機の特別図柄表示時間管理処理を示すフローチャートである。
【図２７】本発明の第１実施形態に係る遊技機の当り開始インターバル管理処理を示すフローチャートである。
【図２８】本発明の第１実施形態に係る遊技機の大入賞口再開放前待ち時間管理処理を示すフローチャートである。
【図２９】本発明の第１実施形態に係る遊技機の大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図３０】本発明の第１実施形態に係る遊技機の当り終了インターバル管理処理を示すフローチャートである。
【図３１】本発明の第１実施形態に係る遊技機の特別図柄ゲーム終了処理を示すフローチャートである。
【図３２】本発明の第１実施形態に係る遊技機の副制御回路によるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３３】本発明の第１実施形態に係る遊技機のコマンド受信割込処理を示すフローチャートである。
【図３４】本発明の第１実施形態に係る遊技機のタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図３５】本発明の第１実施形態に係る遊技機のコマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図３６】本発明の第１実施形態に係る遊技機の当り演出パターン決定処理を示すフローチャートである。
【図３７】本発明の第１実施形態に係る遊技機のラウンド中演出処理を示すフローチャートである。
【図３８】本発明の第１実施形態に係る遊技機の当り終了演出処理を示すフローチャートである。
【図３９】本発明の第１実施形態に係る遊技機の大入賞口シャッタの動作を説明するための図である。
【図４０】本発明の第１実施形態に係る遊技機の大入賞口シャッタの動作を説明するための図である。
【図４１】本発明の第１実施形態に係る遊技機の大入賞口に関連する動作タイミングを説明するための図である。
【図４２】本発明の第１実施形態に係る遊技機の上乗せボーナスの画面表示例を示す図である。
【図４３】本発明の第１実施形態に係る遊技機の上乗せボーナスの画面表示例を示す図である。
【図４４】本発明の第１実施形態に係る遊技機の上乗せボーナスの画面表示例を示す図である。
【図４５】本発明の第２実施形態に係る遊技機のスペックを示す図である。

【図４６】本発明の第２実施形態に係る遊技機の１ラウンド開閉パターンを示す図である。
【図４７】本発明の第２実施形態に係る遊技機の大入賞口開閉パターン及びラウンド間インターバルを示す図である。
【図４８】本発明の第２実施形態に係る遊技機の上乗せパターン選択テーブルを示す図である。
【図４９】本発明の第２実施形態に係る遊技機の上乗せパターンテーブルを示す図である。
【図５０】本発明の第２実施形態に係る遊技機の上乗せキャラクタ選択テーブルを示す図である。
【図５１】本発明の第２実施形態に係る当り開始インターバル管理処理を示すフローチャートである。
【図５２】本発明の第２実施形態に係る遊技機の大入賞口再開放前待ち時間管理処理を示すフローチャートである。
【図５３】本発明の第２実施形態に係る遊技機の大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図５４】本発明の第２実施形態に係る遊技機の当り終了インターバル管理処理を示すフローチャートである。
【図５５】本発明の第２実施形態に係る遊技機の当り演出パターン決定処理を示すフローチャートである。
【図５６】本発明の第２実施形態に係る遊技機の当り終了演出処理を示すフローチャートである。
【図５７】本発明の第２実施形態に係る遊技機の大入賞口シャッタの動作を説明するための図である。
【図５８】本発明の第２実施形態に係る遊技機の大入賞口シャッタの動作を説明するための図である。
【図５９】本発明の第２実施形態に係る遊技機の動作タイミングを説明するための図である。
【図６０】本発明の第２実施形態に係る遊技機の上乗せボーナスの画面表示例を示す図である。
【図６１】本発明の第３実施形態に係る遊技機の１ラウンド開閉パターンを示す図である。
【図６２】本発明の第３実施形態に係る遊技機の大入賞口開閉パターン及びラウンド間インターバルを示す図である。
【図６３】本発明の第３実施形態に係る遊技機の上乗せボーナス演出パターン選択用テーブルを示す図である。
【図６４】大入賞口シャッタの第１変形例について説明するための図である。
【図６５】第１変形例に係る大入賞口シャッタの動作を説明するための図である。
【図６６】第１変形例に係る大入賞口シャッタの動作を説明するための図である。
【図６７】遊技盤及び可変入賞装置の第２変形例を示す正面図である。
【図６８】可変入賞装置の第３変形例を示す斜視図である。
【図６９】第３変形例に係る可変入賞装置の主要部を示す斜視図である。
【図７０】第３変形例に係る可変入賞装置を分解して示す分解斜視図である。
【図７１】第３変形例に係る可変入賞装置の内部構造を示す分解斜視図である。
【図７２】第３変形例に係る可変入賞装置を分解して別方向から示す分解斜視図である。
【図７３】第３変形例に係る可変入賞装置の内部構造を示す平面図である。
【図７４】第３変形例に係る可変入賞装置を示す右側面図である。
【図７５】第３変形例に係る可変入賞装置を示す左側面図である。
【図７６】第３変形例に係る可変入賞装置を示す断面図である。
【図７７】第３変形例に係る可変入賞装置を示す断面図である。

【図７８】第３変形例に係る可変入賞装置の駆動ユニットを示す斜視図である。
【図７９】第３変形例に係る可変入賞装置の駆動ユニットの一部を分解して示す分解斜視図である。
【図８０】第４変形例に係る可変入賞装置の主要部品を示す平面図である。
【図８１】第４変形例に係る可変入賞装置の主要部品を示す正面図である。
【図８２】第４変形例に係る可変入賞装置の開閉動作を説明するための図である。
【図８３】第４変形例の他の例に係る可変入賞装置の主要部品を示す平面図である。
【図８４】第４変形例の他の例に係る可変入賞装置の主要部品を示す平面図である。
【図８５】第４変形例の他の例に係る可変入賞装置の開閉動作を説明するための図である。
【図８６】第５変形例に係る可変入賞装置の主要部品を示す平面図である。
【図８７】第５変形例に係る可変入賞装置の開閉動作を説明するための図である。
【図８８】第５変形例の他の例に係る可変入賞装置の主要部品を示す平面図である。
【図８９】第５変形例の他の例に係る可変入賞装置の主要部品を示す平面図である。
【図９０】第５変形例の他の例に係る可変入賞装置の開閉動作を説明するための図である。
【図９１】本発明の第４実施形態に係る遊技機における遊技盤の正面図である。
【図９２】本発明の第４実施形態に係る遊技機における遊技盤に設けられた方向転換装置を示す図である。
【図９３】本発明の第５実施形態に係る遊技機における遊技盤の正面図である。
【図９４】本発明の第５実施形態に係る遊技機における遊技盤に設けられた始動口ユニットを示す斜視図である。
【図９５】始動口ユニットの分解斜視図である。
【図９６】始動口ユニットに含まれるクルーン装置の分解斜視図である。
【図９７】本発明の第５実施形態に係る遊技機の制御回路を示すブロック図である。
【図９８】本発明の第５実施形態に係る遊技機のスペックを示す図である。
【図９９】本発明の第５実施形態に係る遊技機の演出モードの遷移を説明するための図である。
【図１００】本発明の第５実施形態に係る遊技機の表示画面を説明するための図である。
【図１０１】本発明の第５実施形態に係る遊技機の動作タイミングを説明するための図である。
【図１０２】本発明の第５実施形態に係る遊技機の動作タイミングを説明するための図である。
【図１０３】本発明の第５実施形態に係る遊技機の動作タイミングを説明するための図である。
【図１０４】本発明の第５実施形態に係る遊技機の動作タイミングを説明するための図である。
【図１０５】本発明の第５実施形態に係る遊技機の動作タイミングを説明するための図である。
【図１０６】本発明の第５実施形態に係る遊技機の動作タイミングを説明するための図である。
【図１０７】本発明の第５実施形態に係る遊技機の動作タイミングを説明するための図である。
【図１０８】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第１特別図柄変動パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１０９】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第１特別図柄変動パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１１０】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第２特別図柄変動パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１１１】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第２特別図柄変動パターン決定用テー

ブルを示す図である。
【図１１２】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第１演出パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１１３】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第１演出パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１１４】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第１演出パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１１５】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第１演出パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１１６】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第１演出パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１１７】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第２演出パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１１８】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第２演出パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１１９】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第２演出パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１２０】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第２演出パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１２１】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第２演出パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１２２】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第２演出パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１２３】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第２演出パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１２４】本発明の第５実施形態に係る遊技機のワークＲＡＭの保留情報記憶領域を説明するための図である。
【図１２５】本発明の第５実施形態に係る遊技機のワークＲＡＭの宝石保留情報記憶領域を説明するための図である。
【図１２６】本発明の第５実施形態に係る遊技機の宝石保留表示パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１２７】本発明の第５実施形態に係る遊技機の保留情報表示パターン仮決定用テーブルを示す図である。
【図１２８】本発明の第５実施形態に係る遊技機の先読み予告実行判定用テーブルを示す図である。
【図１２９】本発明の第５実施形態に係る遊技機の先読み予告種別決定用テーブルを示す図である。
【図１３０】本発明の第５実施形態に係る遊技機の先読み予告対象保留情報決定用テーブルを示す図である。
【図１３１】本発明の第５実施形態に係る遊技機の保留情報表示役物最終表示色パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１３２】本発明の第５実施形態に係る遊技機の保留表示変化パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１３３】本発明の第５実施形態に係る遊技機の保留表示変化パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１３４】本発明の第５実施形態に係る遊技機の保留表示変化パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１３５】本発明の第５実施形態に係る遊技機の保留情報表示役物可動パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１３６】本発明の第５実施形態に係る遊技機の花火師最終表示人数決定用テーブルを

示す図である。
【図１３７】本発明の第５実施形態に係る遊技機の花火師初期表示人数決定用テーブルを示す図である。
【図１３８】本発明の第５実施形態に係る遊技機の花火師配色パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１３９】本発明の第５実施形態に係る遊技機の花火師減少パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１４０】本発明の第５実施形態に係る遊技機の花火師減少ガセパターン決定用テーブルを示す図である。
【図１４１】本発明の第５実施形態に係る遊技機の昇格タイミング数決定用テーブルを示す図である。
【図１４２】本発明の第５実施形態に係る遊技機の昇格実行可否決定用テーブルを示す図である。
【図１４３】本発明の第５実施形態に係る遊技機の昇格パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１４４】本発明の第５実施形態に係る遊技機の昇格パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１４５】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第１始動口スイッチチェック処理を示すフローチャートである。
【図１４６】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第２始動口スイッチチェック処理を示すフローチャートである。
【図１４７】本発明の第５実施形態に係る遊技機の特別図柄記憶チェック処理を示すフローチャートである。
【図１４８】本発明の第５実施形態に係る遊技機の特別図柄変動パターン決定処理を示すフローチャートである。
【図１４９】本発明の第５実施形態に係る遊技機の当り終了インターバル管理処理を示すフローチャートである。
【図１５０】本発明の第５実施形態に係る遊技機の副制御回路によるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１５１】本発明の第５実施形態に係る遊技機のコマンド受信割込処理を示すフローチャートである。
【図１５２】本発明の第５実施形態に係る遊技機のタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図１５３】本発明の第５実施形態に係る遊技機のタイマ更新処理を示すフローチャートである。
【図１５４】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第３始動口スイッチチェック処理を示すフローチャートである。
【図１５５】本発明の第５実施形態に係る遊技機のコマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図１５６】本発明の第５実施形態に係る遊技機のコマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図１５７】本発明の第５実施形態に係る遊技機のデモ表示制御処理を示すフローチャートである。
【図１５８】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第１保留情報更新処理を示すフローチャートである。
【図１５９】本発明の第５実施形態に係る遊技機の先読み予告処理を示すフローチャートである。
【図１６０】本発明の第５実施形態に係る遊技機の先読み予告パターン決定処理を示すフローチャートである。
【図１６１】本発明の第５実施形態に係る遊技機の保留情報表示役物先読み予告パターン

決定処理を示すフローチャートである。
【図１６２】本発明の第５実施形態に係る遊技機の花火師先読み予告パターン決定処理を示すフローチャートである。
【図１６３】本発明の第５実施形態に係る遊技機の演出パターン決定処理を示すフローチャートである。
【図１６４】本発明の第５実施形態に係る遊技機の通常モード演出パターン決定処理を示すフローチャートである。
【図１６５】本発明の第５実施形態に係る遊技機の花火師昇格パターン決定処理を示すフローチャートである。
【図１６６】本発明の第５実施形態に係る遊技機の特殊モード演出パターン決定処理を示すフローチャートである。
【図１６７】本発明の第５実施形態に係る遊技機のＳＴモード演出パターン決定処理を示すフローチャートである。
【図１６８】本発明の第５実施形態に係る遊技機の第２保留情報更新処理を示すフローチャートである。
【図１６９】本発明の第５実施形態に係る遊技機の先読み予告終了処理を示すフローチャートである。
【図１７０】本発明の第５実施形態に係る遊技機の装飾図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図１７１】本発明の第５実施形態に係る遊技機の演出モード移行処理を示すフローチャートである。
【図１７２】本発明の第５実施形態に係る遊技機のデモ表示（２）を説明するための図である。
【図１７３】本発明の第５実施形態に係る遊技機のデモ表示（３）を説明するための図である。
【図１７４】本発明の第５実施形態に係る遊技機のデモ表示（４）を説明するための図である。
【図１７５】本発明の第５実施形態に係る遊技機の疑似連を説明するための図である。
【図１７６】本発明の第５実施形態に係る遊技機の花火師先読み予告を説明するための図である。
【図１７７】本発明の第５実施形態に係る遊技機の花火師先読み予告を説明するための図である。
【図１７８】本発明の第５実施形態に係る遊技機の保留情報表示役物先読み予告を説明するための図である。
【図１７９】本発明の第５実施形態に係る遊技機の保留情報数変化先読み予告を説明するための図である。
【図１８０】本発明の第５実施形態の変形例に係る遊技機のスペックを示す図である。
【図１８１】本発明の第５実施形態の変形例に係る遊技機の第１特別図柄変動パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１８２】本発明の第５実施形態の変形例に係る遊技機の第１特別図柄変動パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１８３】本発明の第５実施形態の変形例に係る遊技機の第２特別図柄変動パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１８４】本発明の第５実施形態の変形例に係る遊技機の第２特別図柄変動パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１８５】本発明の第５実施形態の変形例に係る遊技機の第２特別図柄変動パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１８６】本発明の第５実施形態の変形例に係る遊技機の第２演出パターン決定用テーブルを示す図である。
【図１８７】本発明の第５実施形態の変形例に係る遊技機の第２演出パターン決定用テー

ブルを示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１７】
以下、本発明の実施の形態について、図面を参照して説明する。
【００１８】
図１及び図２は、本発明の第１実施形態に係る遊技機の外観斜視図及び正面図である。図３は、本実施形態の遊技機に用いられる遊技盤の正面図である。図４は、遊技盤の要部拡大斜視図である。図５は、遊技盤に設けられたＬＥＤユニットの正面図である。本実施形態の遊技機は、一例としてパチンコ遊技機に適用したものである。
【００１９】
［遊技機の構造］
まず、図１～図５を用いて、遊技機としてのパチンコ遊技機の概観について説明する。
【００２０】
図１及び図２に示すように、本実施形態に係るパチンコ遊技機は、遊技球が転動流下可能な遊技領域を有する遊技盤１（図３参照）が着脱可能に設けられた本体枠ベース板２ａ（本体枠ベースともいう）を備えた本体枠２と、遊技盤１を視認可能な開口部３ｈ（以下、表枠開口部という）が設けられた表枠ベース板３ａ（表枠ベースともいう）を備え、本体枠２の前方（遊技者側）において当該本体枠２により回動可能に支持された表枠３と、所定の演出表示を行うための液晶表示装置４（図３参照）が着脱可能に設けられた後枠ベース板（図示略）を備え、本体枠２の後方（反遊技者側）において当該本体枠２により回動可能に支持された後枠（図示略）とを備えている。
【００２１】
本実施形態に係るパチンコ遊技機は、外枠６を介して島設備（図示略）に取り付けられている。本体枠２は、本体枠ヒンジ２ｂを介して外枠６に回動可能に支持されている。なお、図１には、表枠３が本体枠２に対して閉じられているとともに、本体枠２が外枠６に対して閉じられた状態が示されており、かかる状態において、後枠は、外枠６内に収容されるため、図示されない。
【００２２】
表枠３は、表枠ベース板３ａと、表枠ベース板３ａに備えられる種々の表枠構成部材とを有している。表枠構成部材には、保護ガラス７、皿ユニット８、操作ユニット９、スピーカ１０ａ～１０ｂ、各種装飾部材（トップ飾り１４、右側装飾部材１５、左側装飾部材１６）などがある。なお、表枠構成部材は、これらに限定されるものではなく、表枠３を構成する部材が全て含まれるものである。また、皿ユニット８は、後述する係止構造を介して表枠ベース板３ａにそれぞれのカバー部材（上皿上部カバー８ａ、下皿カバー８ｂなど）が取り付けられている。
【００２３】
表枠３において、上記した表枠開口部３ｈには、透過性を有する保護ガラス７が設けられている。保護ガラス７は、表枠３に備えられた表枠ベース板３ａに設けた表枠開口部３ｈ（窓部）に対して、表枠ベース板３ａの裏面側（背面側）から着脱自在に取り付けられており、当該表枠３を本体枠２に対して閉じた状態において、遊技盤１の表面（前面）側に対向し、かつその表面（前面）側を覆うように構成されている。表枠３の上部には、表枠開口部３ｈの上方両側に、音による演出を行うためのスピーカ１０ａ,１０ｂが設けられている。
【００２４】
また、表枠３の表面（前面）には、表枠開口部３ｈを囲むように、美観を向上させるための装飾部材が設けられている。なお、装飾部材の一例として、表枠開口部３ｈの上側には、後述するパトランプ役物を内蔵したトップ飾り１４が設けられているとともに、表枠開口部３ｈの左右には、発光表示態様を変化させることが可能な右側装飾部材１５（例えば、右上レンズ１５ａ、右中レンズ１５ｂ、右パネルカバー１５ｃなど）と、左側装飾部材１６（例えば、左アウターレンズ１６ａなど）とが設けられている。

【００２５】
右側装飾部材１５および左側装飾部材１６の内方には、後述する副制御回路７０（図６参照）によって制御される発光手段（例えば、ランプ・ＬＥＤ２７等）が設けられている（図６参照）。ランプ・ＬＥＤ２７から発せられた光は、右側装飾部材１５および左側装飾部材１６を透過し、当該右側装飾部材１５および左側装飾部材１６から美観に優れた例えば放射光や拡散光などとして感知される。これにより、光による表示態様に変化を与えることができるため、遊技に対する興趣を向上させることができる。
【００２６】
さらに、表枠３の表面（前面）には、表枠ベース板３ａの表枠開口部３ｈの下側に、皿ユニット８が設けられている。皿ユニット８は、貸出球や賞球を貯留するための上皿１７と、上皿１７の下方側に設けられ、例えば上皿１７が満杯時に溢れた遊技球などを貯留可能な下皿１８とが設けられている。
【００２７】
下皿１８は、遊技球を貯留可能な下皿本体１８ｐと、下皿本体１８ｐの上部を覆うように取り付けられた下皿カバー８ｂとを備えている。一方、上皿１７は、遊技球を貯留可能な上皿本体１７ｐと、上皿本体１７ｐの上部を覆うように表枠ベース板３ａに対して着脱可能に取り付けられた上皿上部カバー８ａと、上皿１７の美観を向上させるための上皿装飾部材とを備えている。なお、上皿装飾部材の一例として、上皿本体１７ｐには、上皿上部カバー８ａを囲むように、上皿左飾り１７ａ、上皿前飾り１７ｃなどが設けられており、上皿前飾り１７ｃは、上皿上部カバー８ａの左側から前側を経由し、右側へ向かう途中から下皿１８に向けて屈曲した形状を成している。
【００２８】
表枠ベース板３ａには、遊技球を上皿１７に払い出すための払出口２０と、上皿１７に貯留された遊技球を表枠ベース板３ａの背面側に排出する排出口（図示略）と、排出口から排出された遊技球を下皿１８に供給する供給口２１とが設けられている。表枠ベース板３ａの背面側には、払出装置８３（図６参照）から払い出される遊技球の球通路や、排出口と供給口２１とを連通させて球通路を構成する球通路カバー（図示略）が設けられている。払出装置８３から遊技球が払い出されると、当該遊技球が払出口２０を介して上皿１７へと送られる一方、遊技球が払い出されるものの払出口２０付近に遊技球が滞留するほど上皿１７が満杯状態にあるときや、上皿上部カバー８ａに設けられた球抜きボタン２２が押されると、上皿１７に貯留された遊技球が排出口から球通路、供給口２１を介して下皿１８へと送られる。
【００２９】
本実施形態では、遊技機の前面の装飾にメッキ部材を使用しており、上皿１７の前面部分を装飾する上皿前飾り１７ｃにもメッキ部材１７ｂを使用している。このメッキ部材１７ｂの使用により遊技機外観デザインの装飾効果を高めて遊技者の興趣の向上を図っている。
【００３０】
上皿上部カバー８ａには、球貸しを受けるための球貸ボタン２３、図示しない遊技球を貸し出すためのカードユニット８４（図６参照）からカードを返却するための返却ボタン２４などのほか、所定の遊技中に遊技者が操作（押圧操作、回転操作）することで各種演出の表示態様に変化を与えるための操作ユニット９が設けられている。なお、操作ユニット９の配置構成（位置、向き）について、特に制限はないが、図面では一例として、上皿上部カバー８ａから垂直方向に押下操作ボタン９Ａが突出させられ、押下操作ボタン９Ａの外周にジョグダイヤル９Ｂが配置されるように構成された操作ユニット９が示されている。
【００３１】
なお、表枠３については、その表面（前面）のうち、遊技者側から向かって左側（すなわち、本体枠２に回動可能に支持されている側）における部分に、例えばピアノ線などの不正部材を侵入させ、その部分の裏側近傍における当該表枠３の裏面に構築された各種構

成に対して、当該不正部材による不正行為が行われる事態を想定することができる。
【００３２】
そこで、かかる不正行為を未然に防止するために、表枠３の裏面において、上記した不正部材による侵入行為が行われる部分には、配線保持機能付きカバー部材（図示略）が設けられている。配線保持機能付きカバー部材は、ハーネス等の配線を保持する配線保持部と、表枠３の裏面に構築された基板（図示しない）を被覆する基板被覆部と、例えばピアノ線等の不正部材の侵入を防止する不正防止部とを一体化させて構成されている。これによれば、配線保持、基板被覆部、不正防止の３つの機能を兼ね備えた単体の配線保持機能付きカバー部材を実現することができるため、これら各機能毎の部材をそれぞれ別個に用意する必要がなくなり、その分だけ低コスト化を図ることができる。
【００３３】
本体枠２は、本体枠ベース板２ａと、本体枠ベース板２ａに備えられる種々の本体枠構成部材を有する。本体枠構成部材には、発射装置２６、スピーカ１０ｃ、各種制御基板・中継基板などがある。本体枠構成部材は、これらに限定されるものではなく、本体枠２を構成する部材は全て含まれるものである。
【００３４】
本体枠２において、上記した表枠開口部３ｈに対向した本体枠ベース板２ａの所定位置には、当該表枠開口部３ｈとほぼ同形状を成した本体枠開口部（図示略）が設けられているとともに、当該本体枠ベース板２ａの表面（前面）において、本体枠開口部の右下側には、遊技球を発射するための発射装置２６が設けられている。
【００３５】
発射装置２６は、当該発射装置２６を本体枠ベース板２ａの表面右下側に配設するためのパネル体２６ａと、パネル体２６ａの前面側に配設された発射ハンドル２６ｂと、パネル体２６ａの背面側に対向した本体枠ベース板２ａの表面右下側に配設され、遊技球を発射するための発射駆動装置（図示略）とを備えて構成されている。
【００３６】
なお、表枠３の右下側には、発射装置２６（パネル体２６ａ、発射ハンドル２６ｂ）を遊技者側に露出させるための切り欠き３ｐが施されている。表枠３を本体枠２に対して閉じると、発射装置２６（パネル体２６ａ、発射ハンドル２６ｂ）は、当該表枠３の切り欠き３ｐを介して露出し、上記した皿ユニット８に隣接して位置付けられる。このような発射装置２６（パネル体２６ａ、発射ハンドル２６ｂ）と皿ユニット８とは、相互に連続して一体化されているかの如き美的外観を呈する。
【００３７】
発射ハンドル２６ｂは、支持部（図示略）と、支持部に対して回動自在に取り付けられ、時計回り・反時計回り方向に回動可能なハンドルグリップ２６ｄと、支持部内に備えられ、遊技球の発射を停止させる発射停止スイッチ（図示略）と、発射停止スイッチをＯＮ／ＯＦＦ操作する発射停止ボタン２６ｅ（操作部材ともいう）と、ハンドルグリップ２６ｄの開口上を覆うように配設されるハンドルキャップ２６ｈとを備えている。
【００３８】
発射ハンドル２６ｂのハンドルグリップ２６ｄを時計回り方向に回動させると、その回動量（回転角度）に応じて発射駆動装置の駆動力が増減変更され、そのときの駆動力によって、上皿１７に貯留されている遊技球が、遊技盤１の遊技領域１ｐ（図３参照）に向けて所定のタイミングで打ち出される。例えば、本実施形態では、発射駆動装置により１分当り９０．９個の遊技球を発射可能であり、略０．６６秒ごとに遊技球を１個ずつ発射することができる。このとき、発射停止ボタン２６ｅを操作すると、発射駆動装置が停止制御され、これにより、遊技球の発射を停止させることができる。
【００３９】
なお、本実施形態において、発射停止スイッチや発射ハンドル２６ｂの操作制御にあっては、主制御回路６０（図６参照）に接続されている払出・発射制御回路８２（図６参照）が行なう。発射装置２６の内部には、ハンドルグリップ２６ｄを、常時、反時計回り方

向に弾性的に付勢するためのバネ部材（図示略）が設けられており、遊技者は、このバネ部材の弾性に抗してハンドルグリップ２６ｄを時計回り方向に回動操作することにより遊技球を発射させる。

【００４０】

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

【００４１】

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

【００４２】

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

【００４３】

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

【００４４】

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

【００４５】

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

【００４６】

第２ガイドレール３０’は、遊技盤１に向かって右側上部から概ね右側下部へと延びる

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

【００４７】

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

【００４８】

発射装置２６によって発射された遊技球は、遊技盤１に打ち込まれた遊技釘（図示略）やステージ３１等との衝突により、その進行方向を変えながら遊技盤１の下方に向かって流下する。この過程において、遊技球は、第１始動口３２、第２始動口３３、大入賞口３７、一般入賞口４０のいずれかに入賞することで回収され、また、入賞しなかった場合や、通過ゲート３５を通過してその後入賞しなかった場合にアウト口４１から排出されることで回収される。

【００４９】

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

【００５０】

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

【００５１】

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

【００５２】

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

動口スイッチ３２０（図６参照）により検出される。
【００５３】
第２始動口３３は、第１始動口３２の直下に設けられている。第２始動口３３に遊技球が入賞すると、予め設定されている数の遊技球が払出口２０又は供給口２１を介して上皿１７又は下皿１８に払い出される。第２始動口３３は、普通電動役物としての羽根部材３４によって入賞困難性が決定される。第２始動口３３への遊技球の入賞は、第２始動口スイッチ３３０（図６参照）により検出される。
【００５４】
羽根部材３４は、遊技盤１の前後方向に前傾姿勢・後退姿勢をなすように開閉動作するものであり、第２始動口３３への遊技球の入賞を可能とする開放状態と、第２始動口３３への遊技球の入賞を不可能又は困難とする閉鎖状態とを切り替える、いわゆる普通電動役物である。羽根部材３４は、羽根部材ソレノイド３４０（図６参照）により駆動される。
【００５５】
なお、普通電動役物としては、羽根部材３４を前後方向に開閉するように動作させるものに限らず、例えば遊技盤１の左右方向に回動することで始動口を拡開するいわゆる電動チューリップ型のものや、遊技盤１の前後方向に水平移動することで始動口を開閉する舌状部材であってもよい。
【００５６】
通過ゲート３５は、第２始動口３３を開放する契機を与えるものである。通過ゲート３５への遊技球の入賞は、通過ゲートスイッチ３５０（図６参照）により検出される。なお、この通過ゲート３５に遊技球が入賞しても、賞球は発生しない。
【００５７】
大入賞口３７は、遊技者に有利な遊技状態である当り遊技状態（大当り遊技状態など）のときに開放されるものである。大入賞口３７は、遊技領域１ｐの右側下部にあって、第１始動口３２及び第２始動口３３の概ね右側に設けられている。なお、大入賞口３７が配置される位置については、上述した位置に限らず、遊技機の仕様などに応じて適宜変更することができる。
【００５８】
大入賞口３７は、複数の遊技球が同時に入賞し得るように比較的左右方向の寸法が大きい開口からなる。大入賞口３７は、大入賞口シャッタ３７Ａ及びカバー部材４３により形成される。大入賞口３７は、大入賞口シャッタ３７Ａが開放状態にある時、遊技盤１の前面とカバー部材４３との間に開放口として形成され、大入賞口シャッタ３７Ａが閉鎖状態にある時に閉鎖口となる。
【００５９】
大入賞口シャッタ３７Ａは、大入賞口３７を覆うように左右方向に沿う長手方向寸法が比較的大きい板状部材である。大入賞口シャッタ３７Ａの短手方向寸法は、遊技球の直径程度である。大入賞口シャッタ３７Ａは、遊技盤１の前後方向に突出・退避可能に設けられている。大入賞口シャッタ３７Ａは、遊技盤１の前方に突出した状態が大入賞口３７を閉鎖する閉鎖状態となり、遊技盤１の後方へと退避した状態が大入賞口３７を開放する開放状態となる。大入賞口シャッタ３７Ａの上面は、閉鎖状態において比較的緩やかな左下がり傾向の傾斜面になっている。大入賞口シャッタ３７Ａは、大入賞口シャッタソレノイド３７０Ａ（図６参照）により開閉可能に駆動される。
【００６０】
図４に示すように、カバー部材４３は、大入賞口シャッタ３７Ａに対して対向するように配置される。カバー部材４３は、閉鎖状態の大入賞口シャッタ３７Ａに連接する上面４３ａ、前端ガイド部４３ｂ、及び大入賞口３７に対応する開口部４３ｃを有する。カバー部材４３が遊技盤１に取り付けられた状態において、上面４３ａは、第２ガイドレール３０’の下端下方から大入賞口３７（開口部４３ｃ）の右端まで延びており、比較的緩やかな左下がり傾向の傾斜面をなす。上面４３ａは、第２ガイドレール３０’から放出された複数の遊技球を支持しつつ左端に位置する大入賞口３７（開口部４３ｃ）へと導くように

配置される。前端ガイド部４３ｂは、起立壁をなし、上面４３ａの右端から大入賞口３７（開口部４３ｃ）の左端へと延びるように形成されている。前端ガイド部４３ｂの内面には、遊技球に当接可能な複数の凸部４３ｄが所定の間隔で設けられている。また、前端ガイド部４３ｂに対向する遊技盤１の前面適部にも、遊技球に当接可能な複数の凸部１ｄが所定の間隔で設けられている。遊技盤１の凸部１ｄとカバー部材４３の凸部４３ｄとは、遊技球の進行方向に沿って互いにずれた位置で千鳥配列に配置されている。これにより、上面４３ａ及び前端ガイド部４３ｂに沿って転動する遊技球は、大入賞口３７（大入賞口シャッタ３７Ａ）の左端まで移動する間に繰り返し交互に凸部１ｄ，４３ｄに当接することで進行が抑制され、大入賞口３７（大入賞口シャッタ３７Ａ）を通り過ぎるまでに遊技球の進行速度が効果的に減速される。このような上面４３ａ、大入賞口シャッタ３７Ａ、及び前端ガイド部４３ｂは、大入賞口シャッタ３７Ａが閉鎖状態にある場合に遊技球が流入可能な通路をなし、流入した遊技球の進行を抑制する抑制部４３０を形成している。カバー部材４３が遊技盤１に取り付けられた状態において、開口部４３ｃは、大入賞口シャッタ３７Ａと対応する位置に配置され、大入賞口３７を形成する。このようなカバー部材４３の内部に位置する遊技盤１の箇所には、遊技球を回収するための球通路（図示略）や大入賞口カウントスイッチ３７０が設けられている。開放状態の大入賞口３７から落下した遊技球は、球通路を通って大入賞口カウントスイッチ３７０へと導かれ、この大入賞口カウントスイッチ３７０により入賞として検出される。その他、大入賞口３７に係る詳細な構成・動作については、後述する。

【００６１】

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

【００６２】

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

【００６３】

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

【００６４】

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

【００６５】
具体的にいうと、本実施形態では、大当り遊技状態の終了後、確変・時短遊技状態で１０回の特別図柄抽選（１０回の特別図柄の変動表示又は停止表示）が行われたことを契機に、非確変・非時短遊技状態に移行する。なお、大当り遊技状態の終了後、次の大当り遊技状態に移行するまで、確変・時短遊技状態を維持するようにしてもよい。以下の説明において、本実施形態のような所定回数の特別図柄抽選を行うことで終了する確変遊技状態のことを、ＳＴ（Ｓｐｅｃｉａ１　Ｔｉｍｅ）遊技状態とも記載する。
【００６６】
上側可動演出部材４２Ａ及び下側可動演出部材４２Ｂは、非作動時に遊技盤１の背後に退避した状態にあり、特定の演出を行うときに液晶表示装置４の表示領域４Ａの前方に出現するように配置されている。上側可動演出部材４２Ａは、特定の演出が行われる場合に表示領域４Ａの中央部の前方に出現し、回転動作及び発光を行う。下側可動演出部材４２Ｂは、特定の演出が行われる場合に表示領域４Ａの下部の前方に出現し、発光を行う。
【００６７】
ＬＥＤユニット５は、各遊技状態や抽選結果を遊技者に報知するものであり、図５に示すように、普通図柄表示部５１、普通図柄保留表示部５２、第１特別図柄表示部５３、第２特別図柄表示部５４、第１特別図柄保留表示部５５、第２特別図柄保留表示部５６、及びラウンド表示部５９を有している。なお、特に図示しないが、遊技盤１等に配置されたランプ・ＬＥＤ２７（図６参照）には、キャラクタ出現報知ランプに対応するものが含まれており、大当り遊技状態への移行が確定した通常遊技状態において特別図柄の変動時の一部や、大当り遊技状態中において液晶表示装置４の表示領域４Ａに後述する上乗せキャラクタが出現したときに点灯（又は点滅）するようになっている。
【００６８】
普通図柄表示部５１は、通過ゲート３５に遊技球が入賞したことを契機に普通電動役物としての羽根部材３４を駆動して第２始動口３３を開放するか否かを決定する「普通図柄ゲーム」に対する抽選結果を表示するものである。普通図柄表示部５１は、１つのＬＥＤランプ５１１を含んでいる。ＬＥＤランプ５１１は、例えば赤色の点灯及び青色の点灯が可能であり、普通図柄ゲームにおいて、当選の場合に赤色で点灯する一方、普通図柄ゲームにおいてハズレの場合に青色で点灯する。普通図柄表示部５１におけるＬＥＤランプ５１１の点灯態様として例えば赤色の点灯態様となったときには、羽根部材３４が所定のパターンで開閉駆動され、第２始動口３３への遊技球の入賞を許容する。なお、普通図柄ゲームの当選及びハズレに応じた点灯態様としては、他の点灯態様であってもよく、例えば当選の場合に点灯状態あるいは点滅状態になる一方、ハズレの場合に消灯状態となるようにしてもよい。
【００６９】
普通図柄保留表示部５２は、４つのＬＥＤランプ５２１，５２２，５２３，５２４の点灯又は消灯によって、普通図柄表示部５１が変動表示を行っている最中に新たな遊技球が通過ゲート３５に入賞した場合に次回以降の普通図柄表示部５１による変動表示を行うために保留された普通図柄の変動表示の実行可能回数を表示する。４つのＬＥＤランプ５２１，５２２，５２３，５２４は、普通図柄表示部５１の左側に位置し、ＬＥＤランプ５１１とともに列状に並んで配置されている。ＬＥＤランプ５２１，５２２，５２３，５２４による保留表示において、例えば保留数が「１」の場合には、ＬＥＤランプ５２１が点灯し、ＬＥＤランプ５２２，５２３，５２４が消灯する。保留数が「２」の場合には、ＬＥＤランプ５２１，５２２が点灯し、ＬＥＤランプ５２３，５２４が消灯する。保留数が「３」の場合には、ＬＥＤランプ５２１，５２２，５２３が点灯し、ＬＥＤランプ５２４が消灯する。保留数が「４」の場合には、ＬＥＤランプ５２１，５２２，５２３，５２４の全てが点灯する。
【００７０】
第１特別図柄表示部５３及び第２特別図柄表示部５４は、「特別図柄ゲーム」に対する当り抽選の結果を示すものであり、例えば、７セグメントＬＥＤを含んでいる。第１特別

図柄表示部５３は、第１始動口３２への遊技球の入賞を契機として識別情報となる図柄（以下において、「第１特別図柄」と称する）の変動表示を行うとともに、第１始動口３２への入賞に基づく当り抽選の結果を第１特別図柄に係る停止図柄として停止表示するものである。第２特別図柄表示部５４は、第２始動口３３への遊技球の入賞を契機として識別情報となる図柄（以下において、「第２特別図柄」と称する）の変動表示を行うとともに、第２始動口３３への入賞に基づく当り抽選の結果を第２特別図柄に係る停止図柄として停止表示するものである。

【００７１】

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

【００７２】

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

【００７３】

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

【００７４】

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

【００７５】

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

【００７６】

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

【００７７】

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

【００７８】

［遊技機の電気的構成］

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

【００７９】

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

【００８０】

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

【００８１】

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

【００８２】

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

【００８３】

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

【００８４】

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

【００８５】

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

【００８６】

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

【００８７】

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

【００８８】

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

【００８９】

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

【００９０】

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

【００９１】

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

【００９２】

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

【００９３】

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

【００９４】

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

【００９５】

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

【００９６】
第１特別図柄表示部５３における第１特別図柄ゲームの保留数が例えば４個まで保留される場合、変動中の第１特別図柄表示部５３に対応する特別図柄ゲームの情報は、メインＲＡＭ６３の第１特別図柄始動記憶領域（０）に始動記憶として記憶され、以降、保留数が４個分の特別図柄ゲームの情報は、メインＲＡＭ６３の第１特別図柄始動記憶領域（１）～（４）に始動記憶として順次記憶される。
【００９７】
第２特別図柄表示部５４における第２特別図柄ゲームについても同様に、第２特別図柄ゲームの保留数が例えば４個まで保留される場合、変動中の第２特別図柄表示部５４に対応する第２特別図柄ゲームの情報は、メインＲＡＭ６３の第２特別図柄始動記憶領域（０）に始動記憶として記憶され、以降、保留数が４個分の第２特別図柄ゲームの情報は、メインＲＡＭ６３の第２特別図柄始動記憶領域（１）～（４）に始動記憶として順次記憶される。
【００９８】
したがって、第１始動口３２及び第２始動口３３への入賞に伴う特別図柄ゲームに係る遊技球の保留数は、合計で最大８個となり、第１特別図柄保留表示部５４及び第２特別図柄保留表示部５５のＬＥＤ５５１～５５４及びＬＥＤ５６１～５６４による保留表示数もそれぞれ４個となる。
【００９９】
大入賞口シャッタ３７Ａによる大入賞口３７の開放状態は、大入賞口カウントスイッチ３７０によるカウント値（遊技球の入賞数）が所定数（本実施形態では入賞数１個）となるか、あるいは予め規定された後述の開放時間を経過するといったいずれか一方の条件を満たすまで維持される。遊技球の入賞数が所定数となった場合、又は大入賞口シャッタ３７Ａの開放時間が経過した場合は、大入賞口シャッタ３７Ａが大入賞口３７を閉鎖するように駆動される。
【０１００】
大当り遊技状態では、後述する予め設定された大入賞口開閉パターン（当りパターン）に基づき、大入賞口３７の開放状態と閉鎖状態とが繰り返される。大当り遊技状態において、大入賞口３７が後述する大入賞口開閉パターン（当りパターン）に基づいて複数回数にわたり開放状態及び閉鎖状態となる遊技は、「ラウンドゲーム（ラウンド遊技）」という。ラウンドゲーム（ラウンド遊技）は、単にラウンドという場合もある。１回のラウンドゲームにより大入賞口３７が閉鎖状態とされてから、次回のラウンドゲームとして大入賞口３７が開放状態となるまでの状態については、「ラウンド間ゲーム」又は「ラウンド間インターバル」あるいは単に「インターバル」ともいう。なお、本実施形態では、１回のラウンドにおいて大入賞口３７が１回だけ開放状態及び閉鎖状態となるが、他の例においては、１回のラウンドで大入賞口３７が複数回にわたり開放状態及び閉鎖状態となる場合もある。また、複数の大入賞口が設けられている場合は、１回のラウンドにおいて、複数の大入賞口の開閉状態を排他的に制御することも可能である。すなわち、１回のラウンドにおいては、一方の大入賞口が所定回数繰り返し開放状態となる間、その余の大入賞口が継続して閉鎖状態とされる。
【０１０１】
なお、本実施形態のパチンコ遊技機には、大当り遊技状態とは異なる性質の遊技状態として、いわゆる小当り遊技状態が設けられている。小当り遊技状態は、大当り遊技状態とは異なりラウンドゲームという概念によって規定されず、本実施形態の小当り遊技状態では、大入賞口３７が１回だけ開放状態とされるように規定されている。もちろん、小当り遊技状態においては、任意あるいは特定の大入賞口を複数回数にわたり繰り返し開放状態となるように制御してもよい。この小当り遊技状態とは、特別図柄抽選による小当りの当選を契機に移行する遊技状態である。小当り遊技状態に移行する前とその終了後においては、基本的に遊技状態が変化しない。例えば、非確変遊技状態において小当り当選となって小当り遊技状態に移行した場合、この小当り遊技状態の終了後の遊技状態は、小当り遊

技状態に移行する前の非確変遊技状態のままであり、確変遊技状態に移行することはない。同様に、確変遊技状態において小当り当選となって小当り遊技状態に移行した場合、この小当り遊技状態の終了後の遊技状態は、確変遊技状態のゲーム数が残存する限り、小当り遊技状態に移行する前の確変遊技状態のままであり、非確変遊技状態に移行することもない。

【０１０２】

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

【０１０３】

液晶表示装置４の表示領域４Ａには、第１特別図柄表示部５３及び第２特別図柄表示部５４において表示される特別図柄と関連する演出画像が表示される。例えば、第１特別図柄表示部５３及び第２特別図柄表示部５４で表示される特別図柄の変動表示中において、特定の場合を除いて、液晶表示装置４の表示領域４Ａには、数字からなる図柄（装飾図柄）、例えば、「０」、「１」、「２」・・・「７」のような数字が３列変動表示される。

【０１０４】

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

【０１０５】

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

【０１０６】

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

【０１０７】

上記したメインＣＰＵ６１の制御の具体例については、後述する。

【０１０８】

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

【０１０９】

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

【０１１０】

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

【０１１１】

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

【０１１２】

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

【０１１３】

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

【０１１４】

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

【０１１５】

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

【０１１６】

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

【０１１７】

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

【０１１８】

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

【０１１９】

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

【０１２０】

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

【０１２１】

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

【０１２２】

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

【０１２３】

メインＣＰＵ６１は、後述するメイン処理の実行中であっても、メイン処理を中断し割込処理としてのタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理は、所定時間（例えば、２ｍｓ）毎に発生する割込条件を契機として実行される。

【０１２４】

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

【０１２５】

副制御回路７０は、主制御回路６０から供給される各種のコマンドに応じて、各種の制御を行うものであり、サブＣＰＵ７１、プログラムＲＯＭ７２、ワークＲＡＭ７３、コマンド入力ポート７４、バックアップコンデンサ７５、表示制御回路７６、音声制御回路７７、ランプ制御回路７８、及び可動演出装置制御回路７９を有する。表示制御回路７６には、液晶表示装置４が接続されている。音声制御回路７７には、スピーカ１０ａ，１０ｂ，１０ｃが接続されている。ランプ制御回路７８には、ランプ・ＬＥＤ２７が接続されている。可動演出装置制御回路７９は、上側可動演出部材４２Ａ及び下側可動演出部材４２Ｂを駆動するモータや機構などを備えた可動演出装置４２が接続されている。

【０１２６】

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

【０１２７】

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

【０１２８】

上記したサブＣＰＵ７１の制御の具体例については、後述する。

【０１２９】

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

【０１３０】

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

【０１３１】

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

【０１３２】

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

【０１３３】

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

【０１３４】
表示制御回路７６は、サブＣＰＵ７１から供給される画像表示命令に応じて、液晶表示装置４の表示領域４Ａに表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納する。画像データとしては、例えば装飾図柄画像データ、背景画像データ、各種演出用画像データ、各種不正報知画像データ等が含まれる。
【０１３５】
また、表示制御回路７６は、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データをＤ／Ａコンバータに供給する。Ｄ／Ａコンバータは、画像データを画像信号として変換し、所定のタイミングで、この画像信号を液晶表示装置４に供給する。液晶表示装置４の表示領域４Ａには、Ｄ／Ａコンバータからの画像信号に基づいて画像が表示される。
【０１３６】
音声制御回路７７は、スピーカ１０ａ，１０ｂ，１０ｃから発生させる音声などに関する制御を行うためのものであり、例えば音声などに関する制御を行う音源ＩＣ、各種の音声データを記憶する音声データＲＯＭ、音声信号を増幅するための増幅器（ＡＭＰ）を含んでいる。なお、音声制御回路７７の構成も、あくまでも一例であり、これに限定されるものではない。
【０１３７】
音源ＩＣは、スピーカ１０ａ，１０ｂ，１０ｃから発生させる音声の制御を行うものであり、サブＣＰＵ７１から供給される音声発生命令に応じて、音声データＲＯＭに記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択することができる。
【０１３８】
また、音源ＩＣは、選択された音声データを音声データＲＯＭから読み出し、音声データを所定の音声信号に変換し、その音声信号を増幅器に供給する。なお、この増幅器は、音声信号を増幅させ、スピーカ１０ａ，１０ｂ，１０ｃから音声を発生させる。
【０１３９】
ランプ制御回路７８は、装飾ランプ等を含むランプ・ＬＥＤ２７の制御を行うためのものであり、ランプ制御信号を供給するためのドライブ回路、複数種類のランプ装飾パターンが記憶されている装飾データＲＯＭ等から構成されている。なお、ランプ制御回路７８の構成も、あくまでも一例であり、これに限定されるものではない。
【０１４０】
可動演出装置制御回路７９は、例えば、大当り遊技状態において、操作ユニット９に対する操作の有効期間中に押下操作ボタン９Ａの操作等によって上側可動演出部材４２Ａ及び下側可動演出部材４２Ｂを作動（揺動等でもよい）させる等の演出動作を制御する。
【０１４１】
［遊技機のスペック］
次に、図７を用いて、本実施形態に係るパチンコ遊技機の遊技特性に関するスペックについて説明する。
【０１４２】
図７に示すように、本実施形態において、大当り遊技状態となる特別図柄の大当り確率は、低確率時（非確変遊技状態）にあっては１／９９．７５（６５７／６５５３６）、高確率時（確変遊技状態）にあっては１／１３．０５（５０２０／６５５３６）となっている。小当り遊技状態となる特別図柄の小当り確率は、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれにおいても１／２９．９２（２１９０／６５５３６）となっている。第１特別図柄と第２特別図柄との消化順序は、第２特別図柄による抽選を優先して消化する。確率変動性能（確変遊技状態の仕様）としては、確変遊技状態がゲーム回数（特別図柄の変動回数）として最大１０回まで継続するＳＴ遊技状態が実装されている。
【０１４３】
特別図柄の振り分けについては、以下のようになっている。すなわち、第１特別図柄の大当り図柄「確変１」では、大入賞口開閉パターン（当りパターン）が当りパターン１と

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

【０１４４】

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

【０１４５】

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

【０１４６】

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

【０１４７】

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

【０１４８】

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

【０１４９】

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

【０１５０】

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

【０１５１】

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

【０１５２】

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

【０１５３】

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

予定賞球数を算出し、後述する上乗せ数の報知を行うようにすることができる。普通図柄に関しては、低確率時及び高確率時の当り確率が上記したものに限定されるものではない。例えば、普通図柄の当り確率は、高確率時の方が低確率時よりも当選し易い確率であればよく、例えば低確率時に当選するようにしてもよい。普通図柄の当り図柄数は、上記したものに限定されず、例えば２個以上としてもよい。２個以上の場合には、羽根部材の開放パターンがそれぞれ異なるように対応付けられることが好ましい。第２始動口の入賞カウント数は、上記したもの以外の値としてもよい。

【０１５４】

［１ラウンド開閉パターン］

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

【０１５５】

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

【０１５６】

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

【０１５７】

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

【０１５８】

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

【０１５９】

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

【０１６０】

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

。また、１ラウンド中に１回だけ開放するのではなく複数回にわたって開放するようにしてもよい。さらに、開閉パターンＡと開閉パターンＢとを同じ開放時間となるようにしてもよいし、開閉パターンＡよりも開閉パターンＢの方が長い開放時間になるようにしてもよい。開閉パターンＣについては、開放時間が０．１ｓではなく、例えば０．１ｓ未満あるいは０．１ｓを超える時間であってもよい。また、１ラウンド中に１回だけ開放するのではなく複数回にわたって開放するようにしてもよい。

【０１６１】

［大入賞口開閉パターン（当りパターン）及びラウンド間インターバル］

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

【０１６２】

図９に示すように、大入賞口開閉パターン（当りパターン）としては、複数の当りパターン１～８が規定されている。当りパターン１は、ノーマルボーナスに際して発生し、開放状態となるラウンドについて規定されたラウンド数（以下、「規定ラウンド数」と称する）と、大入賞口３７への入賞が可能となるロング開放やミドル開放を少なくとも含むラウンドに限って規定された実質ラウンド数が、７Ｒとして規定された当りパターンである。また、ラウンド間インターバルは、一のラウンドにおいて規定入賞数（１）の遊技球が大入賞口カウントスイッチ３７０により検出された直後から開始し、次のラウンドにおいて最初に開放状態となるまでの大入賞口３７が閉鎖状態となる区間に相当する。なお、ラウンド間インターバルは、一のラウンドにおいて大入賞口３７が完全に閉鎖状態となった直後に開始するものとしてもよい。同図に示すように、ラウンド間インターバルのパターンとしては、閉鎖状態となる時間（閉鎖時間）が０．３ｓとなるインターバルパターンａ、１．６５ｓとなるインターバルパターンｂ、２．３１ｓとなるインターバルパターンｃ、２．９７ｓとなるインターバルパターンｄが規定されている。当りパターン１は、全てのラウンド間インターバルがインターバルパターンａであり、１Ｒ目～７Ｒ目のラウンドにおいて大入賞口３７が開閉パターンＡになるとともに、８Ｒ目～１６Ｒ目のラウンドにおいて大入賞口３７が開閉パターンＣになるように規定されている。すなわち、当りパターン１は、実質ラウンドが１Ｒ目～７Ｒ目の７ラウンドであり、その余の８Ｒ目～１６Ｒ目の９ラウンドが非実質ラウンドとして実行されるように規定している。

【０１６３】

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

【０１６４】

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

【０１６５】

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

【０１６６】

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

【０１６７】

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

【０１６８】

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

【０１６９】

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

【０１７０】

なお、当りパターンとしては、次のような内容であってもよい。本実施形態においては、後述するように、遊技球が連続的に発射されている状態を前提として、ラウンド間インターバルの時間を上記のようなインターバルパターンａ～ｄとして規定しているが、遊技球の発射操作開始時点を基準としてラウンド間インターバルの時間を規定してもよい。例えば、本実施形態においては、発射操作開始によって複数の遊技球が続けて発射された場合、当該発射操作開始時点から例えば２個目の遊技球が大入賞口シャッタ３７Ａ上に到達し得るであろう２個目の想定最大到達時間が３．９９ｓ（３．３３ｓ＋０．６６ｓ）とな

っている。同様に、３個目の想定最大到達時間が４．６５ｓ（３．３３ｓ＋０．６６ｓ＋０．６６ｓ）、４個目の想定最大到達時間が５．３１ｓ（３．３３ｓ＋０．６６ｓ＋０．６６ｓ＋０．６６ｓ）、５個目の想定最大到達時間が５．９７ｓ（３．３３ｓ＋０．６６＋０．６６ｓ＋０．６６ｓ＋０．６６ｓ）となる。これにより、インターバルパターンｂとしては、そのような２個目の想定最大到達時間に対応する時間を規定してもよい。すなわち、インターバルパターンａ～ｄは、上記した時間以外でもよいが、インターバルパターンａは、２個目の想定最大到達時間未満の時間となることが好ましく、インターバルパターンｂは、３個目の想定最大到達時間未満の時間となることが好ましく、インターバルパターンｃは、４個目の想定最大到達時間未満の時間となることが好ましく、インターバルパターンｄは、５個目の想定最大到達時間未満の時間となることが好ましい。本実施形態においては、ラウンド間インターバルの最大時間となるインターバルパターンｄが、１ラウンドあたり４個入賞（３個オーバー入賞）を実現可能な時間として規定されているが、１ラウンドあたり５個以上の入賞が可能な時間であってもよい。ただし、５個以上の入賞を可能とする場合は、大入賞口シャッタ３７Ａの長手方向寸法を少なくとも５個の遊技球が同時に通過可能な長さとすることが好ましい。また、当りパターン１は、各ラウンドの全てに対して同じ開閉パターンを割り当てたものとしてもよく、あるいは一部のラウンドのみ開閉パターンが異なるものとしてもよい。さらに、当りパターン１は、一部のラウンド間インターバルのみインターバルパターンが異なるものとしてもよい。当りパターン２～７については、一部又は全てのラウンドにおいて開閉パターンが異なるものとしてもよい。また、当りパターン２～７は、一部のラウンド間インターバルのみインターバルパターンが異なるものとしてもよい。

【０１７１】

［大入賞口シャッタの仕様］

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

【０１７２】

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

【０１７３】

すなわち、本実施形態において、発射装置２６は、１分間あたりの発射数が９０．９０個／分であり、発射間隔が０．６６秒である。また、遊技球は、図示しない発射準備位置から第１ガイドレール３０及び第２ガイドレール３０’を通って大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に到達位置するまでの時間として概ね３．００～３．３３秒を要する。これにより、右打ちを継続して行っている状態では、一の遊技球が大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に到達した後、概ね０．３３～０．９９秒後に次の遊技球が大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に到達するようになっている。また、大入賞口シャッタ３７Ａは、長手方向

寸法Ｌが９４ｍｍであり、直径ｄ＝１１ｍｍの遊技球が最大８個まで一列になって同時に通過可能であるが、その上面は、遊技球が０．３３秒で１１ｍｍ進む程度、すなわち０．６６秒毎に２２ｍｍずつ進む程度の傾斜面になっているため、実質的には最大４個の遊技球が同時に通過可能とされる。そして、ラウンド間インターバルは、ラウンド遊技中に１個の遊技球の入賞を検出した時点から開始され、大入賞口シャッタ３７Ａが大入賞口３７を完全に閉鎖状態とする直前に開始される。また、大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に遊技球が到達した直後に大入賞口シャッタ３７Ａが開放状態となり、それから当該遊技球の入賞が大入賞口カウントスイッチ３７０に検出されるまでの時間については、０．１秒を要する。さらに、大入賞口シャッタ３７Ａが閉鎖位置から開放位置、あるいは開放位置から閉鎖位置へと移動する１回の開閉動作については、０．０１秒を要するとする。

【０１７４】

本実施形態においては、以上のような各種の時間などを前提とすることにより、大当り遊技状態において右打ちを継続して行っている状態においては、１Ｒ目終了以降のラウンド間インターバルの時間がインターバルパターンｄの２．９７ｓであれば、１ラウンドあたり３個のオーバー入賞を含めた４個の入賞が可能となる。このようなインターバルパターンｄの時間については、例えば１Ｒ目に入賞検出される遊技球が大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に到達した後、最大で０．９９秒後に次の遊技球が大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に到達することからすると、この遊技球を含めて４個の遊技球が大入賞口シャッタ３７Ａの上面に位置するであろう時間が概ね０．９９ｓ+０．６６ｓ×３（個）＝２．９７ｓになることから実証される。また、１Ｒ目終了以降のラウンド間インターバルの時間がインターバルパターンｃの２．３１ｓであれば、１ラウンドあたり２個のオーバー入賞を含めた３個の入賞が可能となる。これは、３個のオーバー入賞から２個のオーバー入賞に減少した状態として想定することができる。これにより、インターバルパターンｃの時間については、３個の遊技球が大入賞口シャッタ３７Ａの上面に位置するであろう時間について、上記した３個のオーバー入賞に対応するインターバルパターンｄの２．９７ｓから１個分の通過時間を差し引いたものと考えられ、２．９７ｓ－０．６６ｓ＝２．３１ｓとなることから実証される。同様に、１Ｒ目終了以降のラウンド間インターバルの時間がインターバルパターンｂの１．６５ｓであれば、１ラウンドあたり１個のオーバー入賞を含めた２個の入賞が可能となる。これは、２個のオーバー入賞から１個のオーバー入賞に減少した状態として想定することができる。これにより、インターバルパターンｂの時間については、２個の遊技球が大入賞口シャッタ３７Ａの上面に位置するであろう時間について、上記した２個のオーバー入賞に対応するインターバルパターンｃの２．３１ｓから１個分の通過時間を差し引いたものと考えられ、２．３１ｓ－０．６６ｓ＝１．６５ｓとなることから実証される。さらに、１Ｒ目終了以降のラウンド間インターバルの時間がインターバルパターンａの０．３ｓであれば、１ラウンドあたりオーバー入賞が無く１個のみの入賞が可能となる。このようなインターバルパターンａの時間については、例えば１Ｒ目に入賞検出される遊技球が大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に到達した後、最短で０．３３秒後に次の遊技球が大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に到達するため、そのような０．３３秒よりも短い０．３ｓで次の遊技球が大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に到達する以前に開放状態となることから実証される。

【０１７５】

［各種テーブル］

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

【０１７６】

［上乗せパターン選択テーブル］

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

【０１７７】

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

【０１７８】

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

【０１７９】

［上乗せパターンテーブル］

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

【０１８０】

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

【０１８１】

中上乗せボーナス１に対応する上乗せパターンテーブル（中上乗せボーナス１）によれば、上乗せパターンとしての中上乗せパターン１～４ごとにラウンド数と報知される上乗せ数とが規定されている。例えば、中上乗せパターン１では、２Ｒ目に上乗せ数として「

３０」が報知され、４Ｒ目に上乗せ数として「１０５」が報知され、７Ｒ目に上乗せ数として「１３５」が報知される。これらを合計した上乗せ数は、「２７０」となる。

【０１８２】

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

【０１８３】

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

【０１８４】

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

【０１８５】

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

【０１８６】

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

【０１８７】

［上乗せキャラクタ抽選テーブル］

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

【０１８８】

例えば、大上乗せパターン１～４では、総じて、「動物」の上乗せキャラクタよりも「女性」の上乗せキャラクタの選択率が高く、「女性」の上乗せキャラクタよりも「花火師」の上乗せキャラクタの選択率が高くなるように規定されている。中上乗せパターン１～８では、総じて「動物」の上乗せキャラクタよりも「女性」や「花火師」の上乗せキャラクタの選択率が高くなるように規定されている。小上乗せパターン１～８では、総じて「女性」や「花火師」の上乗せキャラクタよりも「動物」の上乗せキャラクタの選択率が高くなるように規定されている。上乗せ無しパターン１では、「動物」の上乗せキャラクタの選択率が最も高くなるように規定されている。このような上乗せキャラクタ抽選テーブ

ルに基づいて出現する上乗せキャラクタによれば、ボーナスの種類が示唆されることとなり、また、上乗せキャラクタの出現と同時に報知される上乗せ数からも賞球に対する期待度を高めることができる。

【０１８９】

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

【０１９０】

［メインＣＰＵによる制御］

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

【０１９１】

［メインＣＰＵによるメイン処理］

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

【０１９２】

Ｓ１１において、メインＣＰＵ６１は、入出力ポートの設定処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ１２に処理を移す。

【０１９３】

Ｓ１２において、メインＣＰＵ６１は、電断検出状態であるか否かを判定する処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、電断検出信号がＨＩＧＨ（高レベル）であるか否かを判定する。電断検出信号がＨＩＧＨでない場合には電断検出状態であると判定してＳ１２に処理を移し、電断検出信号がＨＩＧＨである場合には電断検出状態でないと判定してＳ１３に処理を移す。

【０１９４】

Ｓ１３において、メインＣＰＵ６１は、サブ制御受信受付ウェイト処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、副制御回路７０が信号を受け付けるようになるまで待機する処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ１４に処理を移す。

【０１９５】

Ｓ１４において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３への書き込みを許可する処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ１５に処理を移す。

【０１９６】

Ｓ１５において、メインＣＰＵ６１は、バックアップクリアスイッチ８１（図６参照）がＯＮであるか否かを判定する処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、バックアップクリアスイッチ８１がＯＮであると判定した場合には、Ｓ３０（図１５参照）に処理を移し、バックアップクリアスイッチ８１がＯＮでないと判定した場合には、Ｓ１６に処理を移す。

【０１９７】

Ｓ１６において、メインＣＰＵ６１は、電断検出フラグがあるか否かを判定する処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、電断検出フラグがあると判定した場合には、Ｓ１７に処理を移し、電断検出フラグがないと判定した場合には、Ｓ３０（図１５参照）に処理を移す。

【０１９８】

Ｓ１７において、メインＣＰＵ６１は、作業領域の損傷チェックを行い、作業損傷チェック値を算出する処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ１８に処理を移す。

【０１９９】
Ｓ１８において、メインＣＰＵ６１は、作業損傷チェック値が正常値か否かを判定する処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、作業損傷チェック値が正常値であると判定した場合には、Ｓ１９に処理を移し、作業損傷チェック値が正常値でないと判定した場合には、Ｓ３０に処理を移す。
【０２００】
Ｓ１９において、メインＣＰＵ６１は、スタックポインタに７ＦＦＥＨを設定する処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ２０に処理を移す。
【０２０１】
Ｓ２０において、メインＣＰＵ６１は、復電時の作業領域の初期設定処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ２１に処理を移す。
【０２０２】
Ｓ２１において、メインＣＰＵ６１は、復電時の確変状態表示報知設定処理を行う。具体的に、メインＣＰＵ６１は、確変遊技状態の場合に、大当りの当選確率が高確率状態であることを報知する表示が行われるようにする。この処理を終了した場合、Ｓ２２に処理を移す。なお、報知する表示は、電源投入後の最初の変動開始又は変動終了時に終了する構成としてもよい。
【０２０３】
Ｓ２２において、メインＣＰＵ６１は、復電時のコマンドを送信する処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、副制御回路７０に、電断時の遊技状態に復帰させるためのコマンドを送信する処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ２３に処理を移す。
【０２０４】
Ｓ２３において、メインＣＰＵ６１は、メインＣＰＵ６１周辺のデバイスの初期設定を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ２４に処理を移し、電断前のアドレス、すなわちスタックエリアより復帰されたプログラムカウンタの示すプログラムアドレスへ復帰する。
【０２０５】
図１５に示すように、Ｓ３０において、メインＣＰＵ６１は、スタックポインタに８０００Ｈを設定する処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ３１に処理を移す。
【０２０６】
Ｓ３１において、メインＣＰＵ６１は、当り判定関連の乱数の初期値を取得する処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ３２に処理を移す。
【０２０７】
Ｓ３２において、メインＣＰＵ６１は、全作業領域クリア処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ３３に処理を移す。
【０２０８】
Ｓ３３において、メインＣＰＵ６１は、当り判定関連の乱数の初期値を設定する処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ３４に処理を移す。
【０２０９】
Ｓ３４において、メインＣＰＵ６１は、ＲＡＭの初期化時の作業領域の初期設定処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ３５に処理を移す。
【０２１０】
Ｓ３５において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の初期化時のコマンドを副制御回路７０に送信する処理を行う。また、副制御回路７０において、メインＣＰＵ６１は、受信したコマンドに基づいて初期化が実行される。この処理を終了した場合、Ｓ３６に処理を移す。
【０２１１】
Ｓ３６において、メインＣＰＵ６１は、メインＣＰＵ６１周辺のデバイスの初期設定を行う。この処理を終了した場合、Ｓ３７に処理を移す。
【０２１２】

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

【０２１３】

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

【０２１４】

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

【０２１５】

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

【０２１６】

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

【０２１７】

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

【０２１８】

Ｓ４３において、メインＣＰＵ６１は、タイマ更新処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、主制御回路６０と副制御回路７０との同期をとるための待ち時間タイマ、大当り又は小当りが発生した際に開放する大入賞口３７の開放時間を計測するための大入賞口開放時間タイマ、不正行為があったと検出された場合にメインＣＰＵ６１から外部端子板８０を介してホールコンピュータ１００に出力されるセキュリティ信号の最低出力期間を計測するためのセキュリティ信号出力タイマ等、各種のタイマを更新する処理を実行する。この処理を終了した場合には、Ｓ４４に処理を移す。

【０２１９】

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

【０２２０】

Ｓ４５において、メインＣＰＵ６１は、普通図柄制御処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、通過ゲートスイッチ３５０からの検出信号に応じて、普通図柄判定用乱数値及び普通図柄決定用乱数値を抽出し、抽出した普通図柄判定用乱数値とメインＲＯＭ６２に記憶される普通図柄当選テーブル（図示略）とに基づいて、普通図柄抽選に当選したか否かを判定し、この判定の結果と普通図柄決定用乱数値とメインＲＯＭ６２に記憶される普通図柄決定テープル（図示略）とに基づいて、ハズレ図柄及び当り図柄の何れにするかを判定し、判定の結果を記憶する処理を行う。なお、普通図柄抽選に当選した場

合は当り図柄を示す判定の結果が記憶され、非当選の場合にはハズレ図柄を示す判定の結果が記憶される。当り図柄を示す判定の結果が記憶された場合、羽根部材３４は、例えば１．３秒間で３回開放し、あるいは１．４秒間で４回開放し、若しくは１．８秒間で６回開放する。すなわち、普通図柄抽選に当選した場合、羽根部材３４が開放するようになっており、羽根部材３４が開放状態になると第２始動口３３に遊技球が入賞し易くなる。この処理を終了した場合、Ｓ４６に処理を移す。

【０２２１】

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

【０２２２】

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

【０２２３】

Ｓ４８において、メインＣＰＵ６１は、図柄保留数データ生成処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、後述するタイマ割込処理における特別図柄関連スイッチチェック処理及び普通図柄関連スイッチチェック処理（図１７のＳ７１，Ｓ７２）にて検出される第１始動口スイッチ３２０、第２始動口スイッチ３３０、及び通過ゲートスイッチ３５０からの検出信号や、特別図柄及び普通図柄の変動表示の実行に応じて更新されるメインＲＡＭ６３に記憶された保留数データの更新結果に基づいて、第１特別図柄保留表示部５５、第２特別図柄保留表示部５６及び普通図柄保留表示部５２を駆動するための制御信号をメインＲＡＭ６３に記憶する処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ４９に処理を移す。

【０２２４】

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

【０２２５】

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

【０２２６】

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

【０２２７】

［メインＣＰＵ６１によるタイマ割込処理］

図１６は、メインＣＰＵ６１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。このタイマ割込処理は、以下のステップ単位に実行される。メインＣＰＵ６１は、

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

【０２２８】

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

【０２２９】

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

【０２３０】

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

【０２３１】

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

【０２３２】

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

【０２３３】

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

の処理を終了した場合、Ｓ６６に処理を移す。
【０２３４】
Ｓ６６において、メインＣＰＵ６１は、コマンド送信制御処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、セットした各コマンドをコマンド出力ポート６６により副制御回路７０のコマンド入力ポート７４に送信する。この処理を終了した場合、Ｓ６７に処理を移す。
【０２３５】
Ｓ６７において、メインＣＰＵ６１は、レジスタ復帰処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、割込処理前のアドレスにレジスタを復帰させる処理を行う。この処理を終了した場合には、このタイマ割込処理ルーチンを終了する。
【０２３６】
［スイッチ入力処理］
図１７は、メインＣＰＵ６１により実行されるスイッチ入力処理を示すフローチャートである。このスイッチ入力処理は、以下のステップ単位に実行される。図１７に示すように、Ｓ７０において、メインＣＰＵ６１は、不正検出スイッチチェック処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、特に図示しない電波を検出可能な電波センサ、磁気を検出可能な磁気センサ、振動を検出可能な振動センサ等の検出状態を確認する。この処理を終了した場合には、Ｓ７１に処理を移す。なお、上記したいずれかのセンサが検出した状態にある場合は、エラー報知を行ってもよいし、その際に例えば大入賞口カウントスイッチが遊技球の入賞を検出しても当該入賞を無効とするようにしてもよい。
【０２３７】
Ｓ７１において、メインＣＰＵ６１は、特別図柄関連スイッチチェック処理を行う。この特別図柄関連スイッチチェック処理については、図１８を用いて後述する。この処理を終了した場合には、Ｓ７２に処理を移す。
【０２３８】
Ｓ７２において、メインＣＰＵ６１は、普通図柄関連スイッチチェック処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、通過ゲートスイッチ３５０の入力があったか否か、言い換えれば遊技球を検知したか否かを判定し、入力があったと判定した場合には、保留個数が上限（例えば、４個）である否かを判定し、上限であると判定した場合には、この処理を終了する。上限でないと判定した場合には、普通図柄ゲームの当り判定用乱数カウンタから当り判定用乱数値を抽出し、さらに当り図柄決定用乱数カウンタから当り図柄決定用乱数値を抽出し、メインＲＡＭ６３の普通図柄記憶領域に格納する処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ７３に処理を移す。
【０２３９】
Ｓ７３において、メインＣＰＵ６１は、賞球関連スイッチチェック処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、一般入賞口左スイッチ４００Ａ、一般入賞口右スイッチ４００Ｂ、第１始動入賞口スイッチ３２０、第２始動入賞口スイッチ３３０の入力があったか否かを判定する処理を行う。一般入賞口左スイッチ４００Ａ又は一般入賞口右スイッチ４００Ｂの入力があったと判定した場合には、一般入賞口賞球カウンタの値に１加算する処理を行い、第１始動入賞口スイッチ３２０又は第２始動入賞口スイッチ３３０の入力があったと判定した場合には、それぞれに対応する始動口入賞カウンタの値に１加算する処理を行う。この処理を終了した場合には、このスイッチ入力処理ルーチンを終了する。
【０２４０】
［特別図柄関連スイッチチェック処理］
図１８は、メインＣＰＵ６１により実行される特別図柄関連スイッチチェック処理を示すフローチャートである。この特別図柄関連スイッチチェック処理は、以下のステップ単位に実行される。図１８に示すように、Ｓ８０において、メインＣＰＵ６１は、第１始動口スイッチチェック処理を行う。この処理については、図１９を用いて後述する。この処理を終了した場合には、Ｓ８１に処理を移す。

【０２４１】
Ｓ８１において、メインＣＰＵ６１は、第２始動口スイッチチェック処理を行う。この処理については、図２０を用いて後述する。この処理を終了した場合には、Ｓ８２に処理を移す。
【０２４２】
Ｓ８２において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口スイッチチェック処理を行う。この処理については、図２１を用いて後述する。この処理を終了した場合には、この特別図柄関連スイッチチェック処理ルーチンを終了する。
【０２４３】
［第１始動口スイッチチェック処理］
図１９は、メインＣＰＵ６１により実行される第１始動口スイッチチェック処理を示すフローチャートである。この第１始動口スイッチチェック処理は、以下のステップ単位に実行される。図１９に示すように、Ｓ９０において、メインＣＰＵ６１は、第１始動口３２への遊技球の入賞が検出されたか否かを、第１始動口スイッチ３２０からの検出信号に基づいて判定する処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、第１始動口スイッチ３２０からの検出信号に対応する第１始動口入賞検出カウンタのｂｉｔが「１（ＯＮ）」であるか否かを判定し、第１始動口入賞検出カウンタのｂｉｔが「１（ＯＮ）」である場合には、Ｓ９１に処理を移し、第１始動口入賞検出カウンタのｂｉｔが「１（ＯＮ）」でない場合には、この第１始動口スイッチチェック処理ルーチンを終了する。
【０２４４】
Ｓ９１において、メインＣＰＵ６１は、第１特別図柄の始動記憶の個数が４以上であるか否かを判定する処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、第１特別図柄の始動記憶の個数、すなわち保留数が４以上であるか否かを判定する。保留数が４以上であると判定した場合には、この第１始動口スイッチチェック処理ルーチンを終了し、保留数が４以上でないと判定した場合には、Ｓ９２に処理を移す。
【０２４５】
Ｓ９２において、メインＣＰＵ６１は、第１特別図柄の始動記憶の個数に「１」を加算する処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３に記憶されている第１特別図柄の保留数の値に「１」を加算する処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ９３に処理を移す。
【０２４６】
Ｓ９３において、メインＣＰＵ６１は、各種乱数値取得処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、いわゆる特別図柄抽選により当り判定用乱数カウンタから特別図柄ゲームの当り判定用乱数値を抽出し、さらに、当り図柄決定用乱数カウンタから当り図柄決定用乱数値を抽出し、演出条件判定用乱数カウンタから演出条件判定用乱数値を抽出して、メインＲＡＭ６３の第１特別図柄始動記憶領域に格納する処理を行う。
【０２４７】
本実施形態において、第１特別図柄始動記憶領域は、第１特別図柄始動記憶領域（０）～第１特別図柄始動記憶領域（４）まであり、第１特別図柄始動記憶領域（０）に記憶された当り判定用乱数に基づく判定結果が、第１特別図柄によって導出表示され、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動中に第１始動口３２に遊技球が入賞したことによって取得した各種の乱数値は、始動記憶として第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に順次記憶される。この処理を終了した場合、Ｓ９４に処理を移す。
【０２４８】
Ｓ９４において、メインＣＰＵ６１は、第１特別図柄変動状態データをセットする処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の所定領域に第１特別図柄変動状態データをセットする処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ９５に処理を移す。
【０２４９】
Ｓ９５において、メインＣＰＵ６１は、入賞演出判定処理を行う。この処理において、

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

【０２５０】

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

【０２５１】

［第２始動口スイッチチェック処理］

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

【０２５２】

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

【０２５３】

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

【０２５４】

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

【０２５５】

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

【０２５６】

Ｓ１０４において、メインＣＰＵ６１は、第２特別図柄変動状態データをセットする処

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

【０２５７】

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

【０２５８】

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

【０２５９】

［大入賞口スイッチチェック処理］

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

【０２６０】

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

【０２６１】

Ｓ１１２において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口入賞コマンドをメインＲＡＭ６３の所定領域にセットする。大入賞口入賞コマンドは、主制御回路６０のメインＣＰＵ６１から副制御回路７０のサブＣＰＵ７１に供給されることにより、副制御回路７０が、大入賞口３７への遊技球の入賞を認識するようになる。このような大入賞口入賞コマンドの受信を条件に、副制御回路７０は、例えば上乗せボーナス中に表示される上乗せ数を後述の予定賞球数に加算する。この処理を終了した場合、大入賞口スイッチチェック処理ルーチンを終了する。

【０２６２】

［特別図柄制御処理］

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

【０２６３】

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

【０２６４】

なお、後述するＳ１２１からＳ１２８において、メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグの値に基づいて、各ステップにおける各種の処理を実行するか否かを判定する。この制御

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

【０２６５】

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

【０２６６】

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

【０２６７】

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

【０２６８】

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

【０２６９】

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

【０２７０】

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

【０２７１】

Ｓ１２６において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口開放中処理を実行する。この処理において、メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが大入賞口開放中を示す値（０４Ｈ）である場合に、大入賞口入賞カウンタが「１」以上であるという条件、開放上限時間を経過した（大入賞口開放時間タイマが「０」である）という条件のいずれかを満たすか否かを判定する。メインＣＰＵ６１は、いずれかの条件を満たした場合に、大入賞口３７を閉鎖させるために、メインＲＡＭ６３に位置付けられた変数を更新する。そして、大入賞口開放回数カウンタが大入賞口開放回数最大値以上である（最終ラウンドである）という条件を満たすか否かを判定する。メインＣＰＵ６１は、最終ラウンドである場合に、当り終了インターバルを示す値（０６Ｈ）を制御状態フラグにセットする一方、最終ラウンドでない場合に、大入賞口再開放前待ち時間管理を示す値（０５Ｈ）を制御状態フラグにセットする。なお、このＳ１２６の詳細については、図２９を用いて後述する。この処理を終了した場合、Ｓ１２７に処理を移す。

【０２７２】

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

【０２７３】

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

【０２７４】

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

態又は小当り遊技状態を実行することとなる。なお、大当り遊技状態又は小当り遊技状態の終了条件が成立した場合には、（０４Ｈ）、（０６Ｈ）、（０７Ｈ）と順にセットすることにより、図２１に示すＳ１２５、Ｓ１２７からＳ１２８の処理を所定のタイミングで実行し、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を終了することになる。

【０２７５】

［特別図柄記憶チェック処理］

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

【０２７６】

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

【０２７７】

Ｓ１３１において、メインＣＰＵ６１は、始動記憶の有無を判定する処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、特別図柄ゲームの始動記憶がないと判定した場合、すなわち第１特別図柄始動記憶領域（０）～第１特別図柄始動記憶領域（４）又は第２特別図柄始動記憶領域（０）～第２特別図柄始動記憶領域（４）にデータが記憶されていない場合、Ｓ１３２に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、始動記憶があると判定した場合、Ｓ１３３に処理を移す。

【０２７８】

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

【０２７９】

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

【０２８０】

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

【０２８１】

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

【０２８２】
Ｓ１３６において、メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグとして特別図柄変動時間管理を示す値（０１Ｈ）をセットする処理を実行する。この処理を終了した場合、Ｓ１３７に処理を移す。
【０２８３】
Ｓ１３７において、メインＣＰＵ６１は、特別図柄記憶転送処理を実行する。この処理において、メインＣＰＵ６１は、変動表示させる特別図柄が第１特別図柄の場合、第１特別図柄始動記憶領域（１）から第１特別図柄始動記憶領域（４）のデータのそれぞれを、第１特別図柄始動記憶領域（０）から第１特別図柄始動記憶領域（３）にシフト（記憶）する処理を実行し、変動表示させる特別図柄が第２特別図柄の場合、第２特別図柄始動記憶領域（１）から第２特別図柄始動記憶領域（４）のデータのそれぞれを、第２特別図柄始動記憶領域（０）から第２特別図柄始動記憶領域（３）にシフト（記憶）する処理を実行する。この処理を終了した場合、Ｓ１３８に処理を移す。
【０２８４】
Ｓ１３８において、メインＣＰＵ６１は、大当り判定処理を実行する。この処理において、メインＣＰＵ６１は、遊技状態フラグが確変遊技状態を示しているか否かに応じて、大当りとなる判定値（大当り判定値）の数が異なる図示しない複数の大当り判定テーブルから１つの大当り判定テーブルを選択する。すなわち、遊技状態フラグが確変遊技状態を示す値である場合、大当り判定値の数が多い高確率用の大当り判定テーブルが参照され、遊技状態フラグが確変遊技状態を示す値でない場合、大当り判定値が少ない非確変遊技状態用の大当り判定テーブルが参照される。このように、遊技状態フラグが確変遊技状態を示す値である場合、つまり遊技状態が特定遊技状態（大当り遊技状態）に移行し易い特別遊技状態としての確変遊技状態である場合、大当り遊技状態に移行する確率は、特別遊技状態としての確変遊技状態よりも特定遊技状態に移行し難い非特別遊技状態としての非確変遊技状態よりも向上することとなる。
【０２８５】
なお、特別遊技状態は確変・時短遊技状態であり、非特別遊技状態は基本的に非確変・非時短遊技状態であるが、特別遊技状態は、確変遊技状態及び時短遊技状態のうち少なくともいずれか一方の遊技状態であるものとしてもよい。非特別遊技状態には、非確変遊技状態及び時短遊技状態となる場合も含まれるようにしてもよい。
【０２８６】
そして、メインＣＰＵ６１は、遊技球の入賞時に抽出され、第１特別図柄始動記憶領域（０）と第２特別図柄始動記憶領域（０）において先にセットされた特別図柄始動記憶領域の当り判定用乱数値と、選択された大当り判定テーブルとを参照する。そして、メインＣＰＵ６１は、当り判定用乱数値と大当り判定値が一致している場合、大当りであると判定する。つまり、メインＣＰＵ６１は、遊技者に有利な大当り遊技状態とするか否かの判定を行うこととなる。
【０２８７】
このように、Ｓ１３８の処理では、特別図柄ゲームの結果として大当り、ハズレのいずれかが決定される。この処理を終了した場合、Ｓ１３９に処理を移す。
【０２８８】
Ｓ１３９において、メインＣＰＵ６１は、Ｓ１３８の大当り判定処理において大当りに当選していないと判定された場合に、小当り判定処理を実行する。この処理において、メインＣＰＵ６１は、遊技状態フラグに関係なく小当りとなる判定値（小当り判定値）を規定した小当り判定テーブルを選択する。
【０２８９】
そして、メインＣＰＵ６１は、遊技球の入賞時に抽出され、第１特別図柄始動記憶領域（０）又は第２特別図柄始動記憶領域（０）においてセットされた特別図柄始動記憶領域の当り判定用乱数値と、選択された小当り判定テーブルとを参照する。そして、メインＣＰＵ６１は、当り判定用乱数値と小当り判定値が一致している場合、小当りであると判定

する。
【０２９０】
なお、小当りは、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれでも発生し得るため、第１特別図柄始動記憶領域（０）又は第２特別図柄始動記憶領域に記憶されている当り判定用乱数値に基づいて小当り判定処理が行われるが、いずれか一方の特別図柄始動記憶領域に記憶されている当り判定用乱数値のみに基づいて小当り判定処理を行うようにしてもよい。
【０２９１】
このように、Ｓ１３９の処理では、特別図柄ゲームの結果として小当り、ハズレのいずれかが決定され、Ｓ１３８の大当り判定処理及びＳ１３９の小当り判定処理の双方において当選していない場合に、特別図柄ゲームの判定結果としてハズレが決定されることとなる。この処理を終了した場合、Ｓ１４０に処理を移す。
【０２９２】
Ｓ１４０において、メインＣＰＵ６１は、特別図柄決定処理を実行する。この処理において、メインＣＰＵ６１は、大当り判定の結果が大当り当選の場合、大当り図柄を決定し、小当り判定の結果が小当り当選の場合、小当り図柄を決定し、大当り及び小当りのいずれについてもハズレの場合、ハズレ図柄を決定する処理を行う。なお、このＳ１４０の詳細については、図２４を用いて後述する。この処理を終了した場合、Ｓ１４１に処理を移す。
【０２９３】
Ｓ１４１において、メインＣＰＵ６１は、特別図柄変動パターン決定処理を実行する。この処理において、メインＣＰＵ６１は、Ｓ１４０の処理において決定された特別図柄と、Ｓ１３８，Ｓ１３９の処理において決定された大当り判定及び小当り判定の結果と、確変回数カウンタの値と、に基づいて、異なる変動パターンを決定するための変動パターン決定テーブルを選択する。そして、メインＣＰＵ６１は、演出条件判定用乱数カウンタから抽出した演出条件判定用乱数値と選択した変動パターン決定テーブルとに基づいて、変動パターンを決定し、メインＲＡＭ６３の所定領域に記憶する。ここで、ＳＴ遊技状態、通常遊技状態では、それぞれ異なる変動パターン決定テーブルを有している。メインＣＰＵ６１は、このような変動パターンが示すデータに基づいて、第１特別図柄表示部５３又は第２特別図柄表示部５４における特別図柄の変動表示態様を決定する。なお、この処理は、ＳＴ遊技状態中においても同様となっている。
【０２９４】
このように記憶された変動パターンを示すデータは、ＬＥＤユニット５の第１特別図柄表示部５３又は第２特別図柄表示部５４に供給される。これによって、第１特別図柄表示部５３又は第２特別図柄表示部５４に、特別図柄が決定した変動パターンで変動表示することとなる。また、このように記憶された変動パターンを示すデータは、主制御回路６０のメインＣＰＵ６１から副制御回路７０のサブＣＰＵ７１に変動パターン指定コマンドとして供給される。副制御回路７０のサブＣＰＵ７１は、受信した変動パターン指定コマンドに応じた演出表示を実行することとなる。この処理を終了した場合、Ｓ１４２に処理を移す。
【０２９５】
Ｓ１４２において、メインＣＰＵ６１は、特別図柄変動時間設定処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、決定した特別図柄の変動パターンに対応する変動時間を待ち時間タイマにセットし、今回の変動表示に用いられた記憶領域をクリアする処理を実行する。この処理を終了した場合、Ｓ１４３に処理を移す。
【０２９６】
そして、Ｓ１４３において、メインＣＰＵ６１は、今回の変動表示に用いられた記憶領域（０）の値をクリアする処理を実行する。この処理を終了した場合には、特別図柄記憶チェック処理ルーチンを終了する。
【０２９７】
［特別図柄決定処理］

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

【０２９８】

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

【０２９９】

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

【０３００】

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

【０３０１】

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

【０３０２】

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

【０３０３】

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

【０３０４】
Ｓ１５６において、メインＣＰＵ６１は、小当り判定処理（図２３のＳ１３９）で判定した結果が小当りの当選であるか否かを判定する。この処理において、メインＣＰＵ６１は、小当りの当選である場合にはＳ１５７に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、小当りの当選でない場合にはＳ１６１に処理を移す。
【０３０５】
Ｓ１５７において、メインＣＰＵ６１は、第２特別図柄の小当り図柄を決定する処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、大当り図柄決定用カウンタから抽出した当り図柄決定用乱数値と小当り判定テーブルに基づいて、第１特別図柄又は第２特別図柄の小当り図柄（図７の第１・第２特別図柄小当り図柄振り分けに示す小当りの図柄）であるかを決定する処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ１５８に処理を移す。
【０３０６】
Ｓ１５８において、メインＣＰＵ６１は、決定した第１特別図柄又は第２特別図柄の小当り図柄のデータセット及び小当り図柄のコマンドセットを行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、小当り図柄のデータを、メインＲＡＭ６３の所定領域にセットし、第１特別図柄表示部５３又は第２特別図柄表示部５４に供給する。第１特別図柄表示部５３又は第２特別図柄表示部５４は、特別図柄を変動表示させて、大当り図柄のデータに基づく態様で停止表示させる。また、メインＣＰＵ６１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の小当り図柄のコマンドを、メインＲＡＭ６３の所定領域にセットし、メインＣＰＵ６１から副制御回路７０のサブＣＰＵ７１に特別図柄指定コマンドとして供給する。この副制御回路７０の制御によって、識別図柄（装飾図柄）が小当り停止表示態様で液晶表示装置４の表示領域４Ａに導出表示されることとなる。この処理を終了した場合には、Ｓ１５９に処理を移す。
【０３０７】
Ｓ１５９において、メインＣＰＵ６１は、当り図柄に対応する当り開始インターバル表示時間データセット処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、大当り図柄又は小当り図柄に対応する当り開始インターバル表示時間データをメインＲＡＭ６３にセットする処理を行う。この処理を終了した場合、Ｓ１６０に処理を移す。
【０３０８】
Ｓ１６０において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口開放回数関連データセット処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口３７の開放回数に関する大入賞口開放回数関連データ、すなわち、第１特別図柄による確変１あるいは第２特別図柄による確変１～確変６、若しくは小当り図柄に対応するデータをメインＲＡＭ６３にセットする処理を行う。この処理を終了した場合には、この特別図柄決定処理ルーチンを終了する。
【０３０９】
一方、Ｓ１６１において、メインＣＰＵ６１は、Ｓ１５０において大当りでなく、Ｓ１５６において小当りでもない、すなわち、ハズレであると判断した場合には、ハズレ図柄のデータセット及びハズレ図柄のコマンドセットを行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、ハズレ図柄のデータを、メインＲＡＭ６３の所定領域にセットし、第１特別図柄表示部５３又は第２特別図柄表示部５４に供給する。第１特別図柄表示部５３又は第２特別図柄表示部５４は、特別図柄を変動表示させて、特別図柄をハズレ図柄のデータに基づく態様で停止表示させる。また、メインＣＰＵ６１は、ハズレ図柄のコマンドを、メインＲＡＭ６３の所定領域にセットし、主制御回路６０のメインＣＰＵ６１から副制御回路７０のサブＣＰＵ７１に特別図柄指定コマンドとして供給する。この副制御回路７０の制御によって、識別図柄（装飾図柄）がハズレ停止表示態様で液晶表示装置４の表示領域４Ａに導出表示されることとなる。この処理を終了した場合には、この特別図柄決定処理ルーチンを終了する。
【０３１０】
［特別図柄変動時間管理処理］
図２５は、メインＣＰＵ６１により実行される特別図柄変動時間管理処理を示すフロー

チャートである。この特別図柄変動時間管理処理は、以下のステップ単位に実行される。
【０３１１】
図２５に示すように、Ｓ１７０において、メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが特別図柄変動時間管理を示す値（特別図柄記憶チェック処理でセットされた値：０１Ｈ）であるか否かの判定を行う。メインＣＰＵ６１は、特別図柄変動時間管理を示す値（０１Ｈ）であると判定した場合には、Ｓ１７１に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、特別図柄変動時間管理を示す値（０１Ｈ）でないと判定した場合には、特別図柄変動時間管理処理ルーチンを終了する。
【０３１２】
Ｓ１７１において、メインＣＰＵ６１は、特別図柄記憶チェック処理でセットされた待ち時間タイマが「０」であるか否かの判定を行う。メインＣＰＵ６１は、待ち時間タイマが「０」であると判定した場合には、Ｓ１７２に処理を移す。待ち時間タイマが「０」でないと判定した場合には、特別図柄変動時間管理処理ルーチンを終了する。
【０３１３】
Ｓ１７２において、メインＣＰＵ６１は、特別図柄表示時間管理を示す値（０２Ｈ）を特別図柄制御状態フラグにセット（記憶）する処理を行い、Ｓ１７３に処理を移す。このとき、メインＣＰＵ６１は、図柄表示装置制御処理にて図柄停止を認識し、特別図柄決定処理により決定された図柄で表示結果を導出する。
【０３１４】
Ｓ１７３において、メインＣＰＵ６１は、図柄停止コマンドをセットする処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、図柄停止コマンドをメインＲＡＭ６３にセット（記憶）する処理を行う。そして、図柄停止コマンドは、主制御回路６０のメインＣＰＵ６１から副制御回路７０のサブＣＰＵ７１に図柄停止コマンドとして供給されることにより、副制御回路７０が図柄停止を認識するようになる。この処理を終了した場合には、Ｓ１７４に処理を移す。
【０３１５】
Ｓ１７４において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３における待ち時間タイマとして機能する領域に、確定後待ち時間をセットする処理を行う。本実施形態においては、停止表示される図柄が大当り図柄又は小当り図柄であれば、確定後待ち時間として例えば１００２ｍｓがセットされ、ハズレ図柄であれば、確定後待ち時間として例えば５４０ｍｓがセットされる。なお、当り図柄とハズレ図柄のいずれの場合においても同じ確定後待ち時間としてもよいし、あるいはハズレ図柄の方が当り図柄の場合よりも確定後待ち時間が長くなるようにしてもよい。この処理を終了した場合には、特別図柄変動時間管理処理ルーチンを終了する。
【０３１６】
［特別図柄表示時間管理処理］
図２６は、メインＣＰＵ６１により実行される特別図柄表示時間管理処理を示すフローチャートである。この特別図柄表示時間管理処理は、以下のステップ単位に実行される。
【０３１７】
図２６に示すように、Ｓ１８０において、メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが特別図柄表示時間管理処理を示す値（０２Ｈ）であるか否かを判定する処理を行う。メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが特別図柄表示時間管理処理を示す値（０２Ｈ）であると判定した場合には、Ｓ１８１に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが特別図柄表示時間管理処理を示す値（０２Ｈ）でないと判定した場合には、特別図柄表示時間管理処理ルーチンを終了する。
【０３１８】
Ｓ１８１において、メインＣＰＵ６１は、特別図柄表示管理処理に対応する待ち時間タイマの値が「０」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ６１は、待ち時間タイマの値が「０」である場合にはＳ１８２に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、待ち時間タイマの値が「０」でない場合には、特別図柄表示時間管理処理ルーチンを終了する。

【０３１９】
Ｓ１８２において、メインＣＰＵ６１は、大当りであるか否かを判定する処理を行う。メインＣＰＵ６１は、大当りであると判定した場合にはＳ１８３に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、大当りでないと判定した場合にはＳ１８４に処理を移す。
【０３２０】
Ｓ１８３において、メインＣＰＵ６１は、遊技状態フラグをクリアする処理を行う。すなわち、メインＣＰＵ６１は、遊技状態フラグに通常遊技状態（非確変・非時短）を示す値（００Ｈ）をセットする処理を実行する。この処理を終了した場合には、Ｓ１９０に処理を移す。
【０３２１】
Ｓ１８４において、メインＣＰＵ６１は、確変回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定する。確変回数カウンタは、確変遊技状態における残りのゲーム回数（図柄変動回数）を計数するためのカウンタである。メインＣＰＵ６１は、確変回数カウンタの値が「０」である場合にはＳ１８９に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、確変回数カウンタの値が「０」でない場合には、Ｓ１８５に処理を移す。
【０３２２】
Ｓ１８５において、メインＣＰＵ６１は、確変回数カウンタの値を１減算する処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ１８６に処理を移す。
【０３２３】
Ｓ１８６において、メインＣＰＵ６１は、再び確変回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ６１は、確変回数カウンタの値が「０」である場合にはＳ１８７に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、確変回数カウンタの値が「０」でない場合には、Ｓ１８９に処理を移す。
【０３２４】
Ｓ１８７において、メインＣＰＵ６１は、確変終了コマンドをセットする処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、確変遊技状態の終了を示す確変終了コマンドをメインＲＡＭ６３にセット（記憶）する処理を行う。そして、確変終了コマンドは、主制御回路６０のメインＣＰＵ６１から副制御回路７０のサブＣＰＵ７１に遊技状態を示すコマンドとして供給されることにより、副制御回路７０が確変遊技状態の終了を認識するようになる。この処理を終了した場合には、Ｓ１８８に処理を移す。
【０３２５】
Ｓ１８８において、メインＣＰＵ６１は、遊技状態フラグをクリアする処理を行う。すなわち、メインＣＰＵ６１は、遊技状態フラグに通常遊技状態（非確変・非時短）を示す値（００Ｈ）をセットする処理を実行する。この処理を終了した場合には、Ｓ１８９に処理を移す。
【０３２６】
Ｓ１８９において、メインＣＰＵ６１は、小当りであるか否かを判定する処理を行う。メインＣＰＵ６１は、小当りであると判定した場合にはＳ１９０に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、小当りでないと判定した場合にはＳ１９４に処理を移す。
【０３２７】
Ｓ１９０において、メインＣＰＵ６１は、特別図柄に対応する当り開始インターバル時間としての待ち時間タイマの値を、メインＲＡＭ６３にセットする処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ１９１に処理を移す。なお、本実施形態において、第２特別図柄が「確変１」～「確変６」の大当り図柄である場合に対応する当り開始インターバル時間は、遊技球が発射されてから大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に到達するまでの最短時間の３０００ｍｓよりも短い、例えば２５００ｍｓとなっている。
【０３２８】
Ｓ１９１において、メインＣＰＵ６１は、特別図柄に対応する当り開始表示コマンドをセットする処理を行う。この処理において、当り開始表示コマンドは、主制御回路６０のメインＣＰＵ６１から副制御回路７０のサブＣＰＵ７１に供給されることにより、副制御

回路７０が大当り遊技状態の開始又は小当り遊技状態の開始を認識するようになる。当り開始表示コマンドには、大当り遊技状態又は小当り遊技状態の開始を示すとともに、具体的な当りパターンを示すデータが含まれている。当り開始表示コマンドに含まれる当りパターンを示すデータにより、サブＣＰＵ７１は、大当り遊技状態又は小当り遊技状態における上乗せパターンなどの演出パターンを決定する。この処理を終了した場合には、Ｓ１９２に処理を移す。

【０３２９】

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

【０３３０】

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

【０３３１】

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

【０３３２】

［当り開始インターバル管理処理］

図２７は、メインＣＰＵ６１により実行される当り開始インターバル管理処理を示すフローチャートである。この当り開始インターバル管理処理は、以下のステップ単位に実行される。

【０３３３】

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

【０３３４】

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

【０３３５】

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

【０３３６】

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

【０３３７】

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

【０３３８】

Ｓ２０５において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の所定領域に、大当り図柄又は小当り図柄の種類に応じた大入賞口開閉パターンを示す当りパターンデータをセット（記憶）する処理を行う。メインＣＰＵ６１は、このＳ２０５において決定された大当り図柄又は小当り図柄に対応した、図９に示す当りパターン（大入賞口開閉パターン）に基

づいてラウンド制御を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ２０６に処理を移す。
【０３３９】
Ｓ２０６において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の所定領域に、大入賞口開放中表示コマンドをセット（記憶）する処理を行う。この場合の大入賞口開放中表示コマンドは、ラウンドゲームの開始を示すデータとなる。大入賞口開放中表示コマンドは、主制御回路６０のメインＣＰＵ６１から副制御回路７０のサブＣＰＵ７１に供給される。この処理を終了した場合には、Ｓ２０７に処理を移す。
【０３４０】
Ｓ２０７において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３おける制御状態フラグとして機能する所定領域に、大入賞口開放中処理を示す値（０４Ｈ）を制御状態フラグにセットする処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ２０８に処理を移す。
【０３４１】
Ｓ２０８において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の大入賞口入賞カウンタの値をクリアする処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ２０９に処理を移す。
【０３４２】
Ｓ２０９において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口開放時間としての待ち時間タイマの値をメインＲＡＭ６３にセットする処理を行う。待ち時間タイマの値は、大入賞口開放回数カウンタの値（ラウンド数）に応じた時間、例えば、第１特別図柄の大当り図柄が「確変１」であれば、１０ｓとしてセットされる。この処理を終了した場合には、Ｓ２１０に処理を移す。
【０３４３】
Ｓ２１０において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の所定領域に大入賞口開放中データをセットする処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口３７を開放させるために、メインＲＯＭ６２から読み出されたデータに基づいて、メインＲＡＭ６３に位置付けられた変数を更新する。このように記憶された変数は、大入賞口シャッタソレノイド３７０Ａを駆動して大入賞口３７を開放状態とすることとなる。この処理を終了した場合には、当り開始インターバル管理処理ルーチンを終了する。なお、本実施形態では、大入賞口開放中データとして開閉パターンＡ～Ｃのいずれかに対応するものがセットされる。
【０３４４】
［大入賞口再開放前待ち時間管理処理］
図２８は、メインＣＰＵ６１により実行される大入賞口再開放前待ち時間管理処理を示すフローチャートである。この大入賞口再開放前待ち時間管理処理は、以下のステップ単位に実行される。
【０３４５】
図２８に示すように、Ｓ２２０において、メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが大入賞口再開放前待ち時間管理処理を示す値（０５Ｈ）であるか否かを判定する処理を行う。メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが大入賞口再開放前待ち時間管理処理を示す値（０５Ｈ）であると判定した場合にはＳ２２１に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが大入賞口再開放前待ち時間管理処理を示す値（０５Ｈ）でないと判定した場合には大入賞口再開放前待ち時間管理処理ルーチンを終了する。
【０３４６】
Ｓ２２１において、メインＣＰＵ６１は、ラウンド間インターバル表示時間としての待ち時間タイマの値が「０」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ６１は、待ち時間タイマの値が「０」であると判定した場合にはＳ２２２に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、待ち時間タイマの値が「０」でないと判定した場合には大入賞口再開放前待ち時間管理処ルーチンを終了する。
【０３４７】
Ｓ２２２において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の大入賞口開放回数カウンタの値に「１」を加算する処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ２２３に処理を

移す。
【０３４８】
Ｓ２２３において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の所定領域に、大入賞口開放中表示コマンドをセット（記憶）する処理を行う。この場合の大入賞口開放中表示コマンドは、ラウンドゲームの開始を示すデータとなる。大入賞口開放中表示コマンドは、主制御回路６０のメインＣＰＵ６１から副制御回路７０のサブＣＰＵ７１に大入賞口開放中表示コマンドとして供給される。この処理を終了した場合には、Ｓ２２４に処理を移す。
【０３４９】
Ｓ２２４において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３おける制御状態フラグとして機能する所定領域に、大入賞口開放中処理を示す値（０４Ｈ）を制御状態フラグにセットする処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ２２５に処理を移す。
【０３５０】
Ｓ２２５において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の大入賞口入賞カウンタの値をクリアする処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ２２６に処理を移す。
【０３５１】
Ｓ２２６において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口開放時間としての待ち時間タイマの値をメインＲＡＭ６３にセットする処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ２２７に処理を移す。
【０３５２】
Ｓ２２７において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の所定領域に大入賞口開放中データをセットする処理を行う。この処理を終了した場合には、大入賞口再開放前待ち時間管理処理ルーチンを終了する。なお、この処理においても、大入賞口開放中データとして開閉パターンＡ～Ｃのいずれかに対応するものがセットされる。
【０３５３】
［大入賞口開放中処理］
図２９は、メインＣＰＵ６１により実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。この大入賞口開放中処理は、以下のステップ単位に実行される。
【０３５４】
図２９に示すように、Ｓ２３０において、メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが大入賞口開放中処理を示す値（０４Ｈ）であるか否かを判定する処理を行う。メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが大入賞口開放中処理を示す値（０４Ｈ）であると判定した場合にはＳ２３１に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが大入賞口開放中処理を示す値（０４Ｈ）でないと判定した場合には大入賞口開放中処理ルーチンを終了する。
【０３５５】
Ｓ２３１において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口入賞カウンタの値が「１」以上であるか否かの判定を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口入賞カウンタの値が「１」以上であると判定した場合にはＳ２３４に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、大入賞口入賞カウンタの値が「１」以上でないと判定した場合にはＳ２３２に処理を移す。
【０３５６】
Ｓ２３２において、メインＣＰＵ６１は、大当りの種類と現在ラウンドとにおいて、セットしたラウンド毎の開閉パターンに応じた大入賞口開閉処理を実行し、Ｓ２３３に処理を移す。なお、Ｓ２３２においては、小当りに対応する開閉パターンに応じた大入賞口開閉処理も実行する。
【０３５７】
Ｓ２３３において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口開放時間としての待ち時間タイマが「０」であるか否かの判定を行う。メインＣＰＵ６１は、待ち時間タイマが「０」であると判定した場合にはＳ２３４に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、待ち時間タイマが「０」でないと判定した場合には大入賞口開放中処理ルーチンを終了する。

【０３５８】
Ｓ２３４において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口閉鎖データをセットする処理を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口を閉鎖させるために、メインＲＯＭ６２から読み出されたデータに基づいて、メインＲＡＭ６３に位置付けられた変数を更新する。このように記憶された変数は、大入賞口シャッタソレノイド３７０Ａを閉鎖状態とするものである。この処理を終了した場合には、Ｓ２３５に処理を移す。
【０３５９】
Ｓ２３５において、メインＣＰＵ６１は、小当りであるか否かを判定する処理を行う。メインＣＰＵ６１は、小当りであると判定した場合にはＳ２４０に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、小当りでないと判定した場合にはＳ２３６に処理を移す。
【０３６０】
Ｓ２３６において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口開放回数カウンタの値が大入賞口開放回数（ラウンド数）の上限値以上であるか否かの判定を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３に記憶されている大入賞口開放回数カウンタの値と大入賞口開放回数（ラウンド数）の上限値とを比較して、大入賞口開放回数カウンタの値が大入賞口開放回数の上限値以上であるか否かを判定する。本実施形態において、大入賞口開放回数の上限値は１６（１６Ｒ）となる。メインＣＰＵ６１は、大入賞口開放回数カウンタの値が入賞口開放回数の上限値以上であると判定した場合にはＳ２４０に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、大入賞口開放回数カウンタの値が大入賞口開放回数の上限値以上であると判定しなかった場合にはＳ２３７に処理を移す。
【０３６１】
Ｓ２３７において、メインＣＰＵ６１は、ラウンド間インターバル表示時間としての待ち時間タイマの値をメインＲＡＭ６３にセットする処理を行う。なお、ラウンド間インターバル表示時間は、インターバルパターンａ～ｄに対応する時間がセットされる。この処理を終了した場合には、Ｓ２３８に処理を移す。
【０３６２】
Ｓ２３８において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３おける制御状態フラグとして機能する所定領域に、大入賞口再開放前待ち時間管理処理を示す値（０５Ｈ）をセットする処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ２３９に処理を移す。
【０３６３】
Ｓ２３９において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の所定領域に、ラウンド間表示コマンドをセットする処理を行う。ラウンド間表示コマンドは、主制御回路６０のメインＣＰＵ６１から副制御回路７０のサブＣＰＵ７１に供給される。この処理を終了した場合には、大入賞口開放中処理ルーチンを終了する。
【０３６４】
一方、Ｓ２４０において、メインＣＰＵ６１は、当り終了インターバル表示時間としての待ち時間タイマの値をメインＲＡＭ６３にセットする処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ２４１に処理を移す。
【０３６５】
Ｓ２４１において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３おける制御状態フラグとして機能する所定領域に、当り終了インターバル管理処理を示す値（０６Ｈ）を制御状態フラグにセットする処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ２４２に処理を移す。
【０３６６】
Ｓ２４２において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の所定領域に、当り終了表示コマンドをセットする処理を行う。当り終了表示コマンドは、大当り遊技状態又は小当り遊技状態の終了を示すコマンドとして、主制御回路６０のメインＣＰＵ６１から副制御回路７０のサブＣＰＵ７１に供給される。この処理を終了した場合には、大入賞口開放中処理ルーチンを終了する。
【０３６７】
［当り終了インターバル管理処理］

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

【０３６８】

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

【０３６９】

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

【０３７０】

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

【０３７１】

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

【０３７２】

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

【０３７３】

Ｓ２５５において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の確変回数カウンタの値にＳＴ回数として「１０」をセットする処理を行う。この処理を終了した場合には、当り終了インターバル管理処理ルーチンを終了する。

【０３７４】

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

【０３７５】

［特別図柄ゲーム終了処理］

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

【０３７６】

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

この特別図柄ゲーム終了処理ルーチンを終了する。
【０３７７】
Ｓ２６１において、メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグとして特別図柄記憶チェックを示す値（００Ｈ）をメインＲＡＭ６３にセットする処理を行う。この処理を終了した場合には、特別図柄ゲーム終了処理ルーチンを終了する。
【０３７８】
［サブＣＰＵによる制御］
次に、図３２～３８を用いて、サブＣＰＵ７１により実行される処理について以下に説明をする。副制御回路７０のサブＣＰＵ７１は、主制御回路６０からの各種コマンドを受信して、表示制御処理などの様々な処理を行う。
【０３７９】
［サブＣＰＵによるメイン処理］
図３２は、サブＣＰＵ７１により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理は、以下のステップ単位に実行される。
【０３８０】
図３２に示すように、Ｓ２７０において、サブＣＰＵ７１は、電源投入に応じて初期化する処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ２７１に処理を移す。
【０３８１】
Ｓ２７１において、サブＣＰＵ７１は、ワークＲＡＭ７３に記憶される乱数値（演出決定用乱数カウンタ値及び停止図柄決定用乱数カウンタ値等）を更新する処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ２７２に処理を移す。
【０３８２】
Ｓ２７２において、サブＣＰＵ７１は、コマンド解析処理を行う。この処理の詳細は後述するが、サブＣＰＵ７１は、主制御回路６０から受信してワークＲＡＭ７３の受信バッファに格納されたコマンドを解析する処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ２７３に処理を移す。なお、コマンド解析処理については、図３５を用いて後述する。
【０３８３】
Ｓ２７３において、サブＣＰＵ７１は、表示制御処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、液晶表示装置４の表示領域４Ａにおいて表示を行うためのデータを表示制御回路７６に送信する。ＶＤＰ（Ｖｉｄｅｏ　Ｄｉｓｐｌａｙ　Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）を含む表示制御回路７６は、サブＣＰＵ７１からの演出画像を表示するためのデータに基づいて、識別図柄のデータ、背景画像データ、演出用画像データなど、各種の画像データを画像データＲＯＭから読み出し、重ね合わせて、液晶表示装置４の表示領域４Ａに表示させる。この処理を終了した場合には、Ｓ２７４に処理を移す。
【０３８４】
Ｓ２７４において、サブＣＰＵ７１は、音声制御回路７７を介してスピーカ１０ａ，１０ｂ，１０ｃから発生させる音を制御する音声制御処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ２７５に処理を移す。
【０３８５】
Ｓ２７５において、サブＣＰＵ７１は、ランプ制御回路７８を介してランプ・ＬＥＤ２７の発光（点灯・点滅）を制御するランプ制御処理を実行する。この処理を終了した場合には、Ｓ２７６に処理を移す。
【０３８６】
Ｓ２７６において、サブＣＰＵ７１は、可動演出装置制御回路７９を介して可動演出装置制御処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、上側可動演出部材４２Ａ及び下側可動演出部材４２Ｂを駆動する可動演出装置４２を制御する制御処理を実行する。この処理を終了した場合には、Ｓ２７１に処理を移し、以降、Ｓ２７１～Ｓ２７６の処理を繰り返し行う。
【０３８７】
一方、サブＣＰＵ７１は、メイン処理を実行している状態であっても、このメイン処理

を中断させ、コマンド受信割込処理やタイマ割込処理を実行する場合がある。以下、図３３を用いてコマンド受信割込処理、図３４を用いてタイマ割込処理について説明する。

【０３８８】

［コマンド受信割込処理］

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

【０３８９】

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

【０３９０】

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

【０３９１】

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

【０３９２】

［タイマ割込処理］

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

【０３９３】

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

【０３９４】

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

【０３９５】

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

【０３９６】

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

【０３９７】

［コマンド解析処理］

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

【０３９８】

図３５に示すように、Ｓ３００において、サブＣＰＵ７１は、コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、コマンドを受信したと

判定した場合には、Ｓ３０１に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、コマンドを受信していないと判定した場合には、このコマンド解析処理ルーチンを終了する。

【０３９９】

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

【０４００】

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

【０４０１】

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

【０４０２】

Ｓ３０４において、サブＣＰＵ７１は、Ｓ３０１で読み出したコマンドとして図柄指定コマンドを受信したか否かを判定する。サブＣＰＵ７１は、読み出したコマンドとして図柄指定コマンドを受信したと判定した場合には、Ｓ３０５に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、読み出したコマンドとして図柄指定コマンドを受信していないと判定した場合には、Ｓ３０６に処理を移す。

【０４０３】

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

【０４０４】

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

【０４０５】

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

【０４０６】

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

【０４０７】

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

【０４０８】

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

【０４０９】

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

【０４１０】

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

【０４１１】

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

【０４１２】

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

【０４１３】

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

【０４１４】

［当り演出パターン決定処理］

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

【０４１５】

図３６に示すように、Ｓ３２０において、サブＣＰＵ７１は、当り演出パターン種別決

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

【０４１６】

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

【０４１７】

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

【０４１８】

Ｓ３２３において、サブＣＰＵ７１は、選択した上乗せパターン選択テーブルを参照して、いずれかの上乗せパターンを選択する処理を行う。このとき、例えば、演出決定用乱数値を用いていずれかの上乗せパターンを選択することができる。この処理を終了した場合には、Ｓ３２４に処理を移す。

【０４１９】

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

【０４２０】

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

【０４２１】

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

【０４２２】

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

【０４２３】
Ｓ３２８において、サブＣＰＵ７１は、当り演出パターンフラグの値に応じた当り開始インターバル中の演出データをセットする処理を行う。すなわち、サブＣＰＵ７１は、ノーマルボーナスあるいは小当りに対応するラウンド遊技開始までの演出データをセットする。この処理を終了した場合には、当り演出パターン決定処理ルーチンを終了する。
【０４２４】
［ラウンド中演出処理］
図３７は、サブＣＰＵ７１により実行されるラウンド中演出処理を示すフローチャートである。このラウンド中演出処理は、ラウンドごとに上乗せ数の報知を行うか否かを決定するための処理であり、以下のステップ単位に実行される。
【０４２５】
図３７に示すように、Ｓ３３０において、サブＣＰＵ７１は、ラウンドカウンタの値に１加算する処理を行う。ラウンドカウンタは、１回のラウンド遊技が実行されるごとに（大入賞口開放中表示コマンドを受信するごとに）１加算されるカウンタであり、現在実行中のラウンド数（実行されたラウンド遊技の回数）を示すためのカウンタであり、メインＣＰＵ６１に用いられる大入賞口開放回数カウンタと基本的に同一の値を計数している。この処理を終了した場合には、Ｓ３３１に処理を移す。
【０４２６】
Ｓ３３１において、サブＣＰＵ７１は、当り演出パターンフラグの値に基づいて、上乗せボーナス（上乗せ無しボーナスを含む）の実行中であるか否かを判定する処理を行う。当り演出パターンフラグの値が「０２Ｈ」～「０７Ｈ」のいずれかに該当し、上乗せボーナスの実行中であると判定した場合には、Ｓ３３２に処理を移す。一方、当り演出パターンフラグの値が「０２Ｈ」～「０７Ｈ」のいずれでもなく、上乗せボーナスの実行中でないと判定した場合には、Ｓ３３６に処理を移す。
【０４２７】
Ｓ３３２において、サブＣＰＵ７１は、当り演出パターンフラグの値に応じて上乗せパターンテーブルを選択する処理を行う。この処理を終了した場合には、Ｓ３３３に処理を移す。
【０４２８】
Ｓ３３３において、サブＣＰＵ７１は、選択した上乗せパターンテーブルを参照して、上乗せパターンフラグの値（上乗せパターン）と、ラウンド数カウンタの示す値（ラウンド数）とに基づいて、上乗せ数の報知を行うラウンドであるか否かを判定する処理を行う。上乗せ数の報知を行うラウンドであると判定した場合には、Ｓ３３４に処理を移す。一方、上乗せ数の報知を行うラウンドでないと判定した場合には、Ｓ３３６に処理を移す。
【０４２９】
Ｓ３３４において、サブＣＰＵ７１は、上乗せパターンテーブルに基づいて上乗せ数の報知を行うためのデータをセットする処理を行う。これにより、該当するラウンド中の表示領域４Ａには、選択された上乗せキャラクタと共に上乗せ数が表示される。この処理を終了した場合には、Ｓ３３５に処理を移す。
【０４３０】
Ｓ３３５において、サブＣＰＵ７１は、賞球数カウンタに上乗せ数に対応する値を加算する処理を行う。これにより、賞球数カウンタにおいては、初期値である「２４０」から上乗せパターンテーブルに基づいて規定された上乗せ数が加算され、その加算ごとに予定賞球数までカウンタ値が増えることとなる。例えば、大上乗せパターン４の場合、１Ｒ目、４Ｒ目、７Ｒ目において上乗せ数の「１３５」が加算され、最終的に初期値の「２４０」と合わせた予定賞球数の「６４５」が表示されることとなる。なお、予定賞球数は、賞球数カウンタの値に基づいて表示されるが、この賞球数カウンタに対する加算直後に予定賞球数が表示されるわけではなく、上乗せに応じた演出の実行後に加算表示されるようになっている。この処理を終了した場合には、Ｓ３３６に処理を移す。
【０４３１】

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

【０４３２】

［当り終了演出処理］

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

【０４３３】

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

【０４３４】

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

【０４３５】

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

【０４３６】

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

【０４３７】

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

【０４３８】

［オーバー入賞が発生する際の動作例］

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

【０４３９】

図３９及び図４０は、オーバー入賞が発生する際の大入賞口シャッタ３７Ａの動作を説明するための図である。なお、図３９及び図４０は、大入賞口シャッタ３７Ａ（大入賞口３７）と大入賞口カウントスイッチ３７０との位置関係について、便宜上、図３などとは異なるものとして模式的に示し、大上乗せボーナスにおける当り開始インターバルの開始時から１Ｒ目を経て２Ｒ目終了後のラウンド間インターバルまでの挙動を模式的に示しているが、便宜上、１Ｒ目と２Ｒ目との間のラウンド間インターバルとしては、先述した図

９に示すものとは異なり、インターバルパターンｄを適用している。また、遊技球は、当り開始インターバルの開始直後から連続的に発射され、一律３．１ｓ経過後に大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分（開放状態の場合は対応する大入賞口３７の右端部位）に到達するものとする。各遊技球には、発射順に（０）、（１）、…というように順番を付す。

【０４４０】

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

【０４４１】

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

【０４４２】

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

【０４４３】

その後、図３９（Ｄ）に示すように、遊技球（０）は、開放状態となった大入賞口３７を通過して下方へと落下し、大入賞口カウントスイッチ３７０により入賞が検出される。すなわち、規定入賞数「１」に達する入賞が検出されることで１Ｒ目が終了となり、２Ｒ目開始前のラウンド間インターバルが開始されることとなる。このとき、当り開始インターバルの開始からその直後に発射された遊技球（０）の入賞が検出されるまでの時間は、概ね３．２ｓとなる。

【０４４４】

次に、図３９（Ｅ）に示すように、ラウンド間インターバルの開始に伴い、大入賞口シャッタ３７Ａは、大入賞口３７を再び閉鎖状態とすべく白抜き矢印の方向に突出する動きを開始する。このとき、大入賞口シャッタ３７Ａは、開位置から閉位置へと突出する動作を０．０１ｓ程度で完了する。また、遊技球の発射間隔が０．６６ｓであることから、次の遊技球（１）は、閉鎖状態へと移行中の大入賞口３７の右端近傍まで到達している。

【０４４５】

そして、図３９（Ｆ）に示すように、２Ｒ目開始前のラウンド間インターバル中において、大入賞口シャッタ３７Ａが大入賞口３７を完全に閉鎖状態とすると、遊技球（１）は、大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に到達する。このような位置に遊技球（１）が到達する時間は、発射から略３．１ｓ経過後であり、ラウンド間インターバルの開始時点（図３９（Ｄ）の時点）から起算すると、概ね０．５６ｓ経過後となる。

【０４４６】

その後、図４０（Ｇ）～（Ｉ）に示すように、大入賞口シャッタ３７Ａは、ラウンド間インターバルとして規定された時間、例えばインターバルパターンｄの２．９７ｓが経過するまで大入賞口３７を閉鎖状態とする。その間、大入賞口シャッタ３７Ａの上面においては、遊技球（１）～（４）が一列に並んだ状態で右側から左側へと通過していく。このとき、遊技球（１）～（４）は、概ね０．６６秒毎に大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に順次到達し、さらに０．６６秒毎に２２ｍｍ進む程度の速度で転動していく。これにより、４個の遊技球（１）～（４）は、大入賞口シャッタ３７Ａの上面において概ね１個分程度の間隔をあけつつ位置した状態とされる。なお、ラウンド間インターバルの開始時点（図３９（Ｄ）の時点）から起算すると、図４０（Ｇ）の状態に至る時間は、略１．２２ｓ経過後となり、図４０（Ｈ）の状態に至る時間は、略１．８８ｓ経過後となり、図４０

（Ｉ）の状態に至る時間は、略２．５４ｓ経過後となる。

【０４４７】

その後、図４０（Ｊ）に示すように、インターバルパターンｄの２．９７ｓが経過すると、ラウンド間インターバルが終了して２Ｒ目が開始し、大入賞口シャッタ３７Ａは、０．０１ｓ程度の動作時間で白抜き矢印の方向に退避することによって大入賞口３７を再び開放状態とする。このとき、大入賞口シャッタ３７Ａの上面においては、未だ遊技球（１）～（４）が比較的低速度で通過中の状態にある。これにより、４個の遊技球（１）～（４）は、開放状態となった大入賞口３７を一斉に通過して下方へと落下し、大入賞口カウントスイッチ３７０により４個分の入賞が検出される。すなわち、ラウンド間インターバルが終了した２Ｒ目の開始直後には、４個から規定入賞数の１個の入賞に加えて３個分のオーバー入賞が検出される。同様に、インターバルパターンｃの２．３１ｓであれば、１＋２個分のオーバー入賞が検出され、インターバルパターンｂの１．６５ｓであれば、１＋１個分のオーバー入賞が検出され、インターバルパターンａの０．３ｓであれば、規定入賞数に相当する１個分の入賞が検出されるだけでオーバー入賞が検出されないことが容易に理解できる。

【０４４８】

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

【０４４９】

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

【０４５０】

図４１は、大入賞口に関連する各種の動作タイミングを説明するための図であり、図３９及び図４０に応じた大上乗せボーナスにおける動作タイミングを示している。なお、図４１においても、便宜上、１Ｒ目と２Ｒ目との間や２Ｒ目終了後のラウンド間インターバルとしては、先述した図９に示すものとは異なり、インターバルパターンｄを適用している。「発射状態」は、発射操作が行われない又は発射停止操作が行われている状態を「未発射」として示し、発射操作が行われている状態を「発射」として示す。「遊技状態」は、大当り遊技状態におけるラウンド遊技及びインターバルを示す。「所要時間」は、ラウンド遊技及びインターバルに要する時間を示す。「大入賞口」は、大入賞口３７の閉鎖状態あるいは開放状態を示す。「シャッタ上の球数」は、大入賞口シャッタ３７Ａの上面に沿って位置する遊技球の個数を示す。「シャッタ上の球数変化後経過時間」は、大入賞口シャッタ３７Ａの上面における遊技球の個数が変化した場合の経過時間を示す。「図示状態」は、図３９（Ａ）～図４０（Ｌ）の末尾の記号を示す。なお、図示状態として示す（Ｅ）、（Ｋ）は、大入賞口３７が完全な閉鎖状態ではないので「※」を付記する。

【０４５１】

図４１に示すように、大当りが確定して（大当りが開始して）その略０．１ｓ経過後に発射操作を開始したとすると、実際に遊技球が発射されるまでの時間が概ね０．６６ｓを要し、そうして発射された遊技球が大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に到達するまでの時間は、概ね３．１ｓを要する。一方、大当りが確定してから当り開始インターバルとして２．５ｓが経過した時点では、大入賞口３７が開放状態にある。これにより、大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に相当する位置に到達していた遊技球は、概ね０．１ｓを要して大入賞口カウントスイッチ３７０により検出される。すなわち、大当りが確定してから発射操作を開始し、そうして発射された最初の遊技球が大入賞口カウントスイッチ３７０により検出されるまでの時間は、０．１＋０．６６＋３．１＋０．１＝３．９６ｓとなる

。この時間から当り開始インターバルの時間２．５ｓを差し引いた時間１．４６ｓが１Ｒの開放時間となる。

【０４５２】

その後、１Ｒ目終了後のラウンド間インターバルが開始し、大入賞口３７が再び閉鎖状態とされる。このとき、大入賞口３７は、インターバルパターンｄの２．９７ｓにわたり閉鎖状態となる。そして、閉鎖状態にある大入賞口シャッタ３７Ａにおいては、その上面に位置する遊技球が概ね０．６６ｓ毎に１つずつ増加し、大入賞口３７が再び開放状態となる２Ｒ目の開始までに４個の遊技球が大入賞口シャッタ３７Ａに支持される。そのため、２Ｒ目が開始されて大入賞口３７が開放状態となると、４個の遊技球の入賞が検出される。そのうち１個の遊技球の入賞が略０．１ｓ経過後に最初に検出されると、大入賞口３７が閉鎖状態となり、２Ｒ目終了後のラウンド間インターバルが開始され、図示しない３Ｒ目においても４個の遊技球の入賞が検出されることとなる。このように、ラウンド間インターバルの時間をインターバルパターンｄの２．９７ｓとすれば、１＋３個のオーバー入賞を実現することができる。同様に、インターバルパターンｃの２．３１ｓとすれば、１＋２個のオーバー入賞を実現することができ、インターバルパターンｂの１．６５ｓとすれば、１＋１個のオーバー入賞を実現することができる。

【０４５３】

［上乗せボーナスの画面表示例］

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

【０４５４】

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

【０４５５】

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

【０４５６】
次に、図４２（Ｃ）に示すように、２Ｒ目が開始されると、大上乗せパターン１では２Ｒ目に上乗せ数「３０」が表示されるように規定されているため（図１２参照）、表示領域４Ａの画面中央には、上乗せキャラクタ７０２Ａが表示された後、「＋３０」の上乗せ数７０３Ａが表示される。
【０４５７】
次に、図４２（Ｄ）に示すように、３Ｒ目が開始されると、表示欄７０５には、前ラウンドで表示された「＋３０」の上乗せ数７０３Ａを加えた予定賞球数「２７０」が加算表示される。また、大上乗せパターン１では、３Ｒ目に上乗せ数が表示されないように規定されているため（図１２参照）、３Ｒ目においては、画面中央に上乗せキャラクタ７０２Ａや上乗せ数が表示されない。
【０４５８】
次に、図４２（Ｅ）に示すように、４Ｒ目が開始されると、大上乗せパターン１では４Ｒ目に上乗せ数「１０５」が表示されるように規定されているため（図１２参照）、表示領域４Ａの画面中央には、上乗せキャラクタ７０２Ａが表示された後、「＋１０５」の上乗せ数７０３Ｂが表示される。
【０４５９】
次に、図４２（Ｆ）に示すように、５Ｒ目が開始されると、表示欄７０５には、前ラウンドで表示された「＋１０５」の上乗せ数７０３Ｂを加えた予定賞球数「３７５」が加算表示される。また、大上乗せパターン１では、５Ｒ目に上乗せ数が表示されないように規定されているため（図１２参照）、５Ｒ目においては、画面中央に上乗せキャラクタ７０２Ａや上乗せ数が表示されない。
【０４６０】
次に、図４２（Ｇ）に示すように、６Ｒ目が開始されると、表示欄７０５には、前ラウンドと同じ予定賞球数「３７５」が継続表示される。また、大上乗せパターン１では、６Ｒ目に上乗せ数が表示されないように規定されているため（図１２参照）、６Ｒ目においては、画面中央に上乗せキャラクタ７０２Ａや上乗せ数が表示されない。
【０４６１】
次に、図４２（Ｈ）に示すように、７Ｒ目が開始されると、大上乗せパターン１では７Ｒ目に上乗せ数「２７０」が表示されるように規定されているため（図１２参照）、表示領域４Ａの画面中央には、上乗せキャラクタ７０２Ａが表示された後、「＋２７０」の上乗せ数７０３Ｃが表示される。
【０４６２】
次に、図４２（Ｉ）に示すように、８Ｒ目が開始されると、表示欄７０５には、前ラウンドで表示された「＋２７０」の上乗せ数７０３Ｃを加えた予定賞球数「６４５」が加算表示される。また、図４２（Ｉ）及び図４２（Ｊ）に示すように、８Ｒ目～１６Ｒ目の表示欄７０６には、「賞球増加ゾーン」が表示される。さらに、大上乗せパターン１では、８Ｒ目～１６Ｒ目まで上乗せ数が表示されないように規定されているため（図１２参照）、８Ｒ目～１６Ｒ目においては、画面中央に上乗せキャラクタ７０２Ａや上乗せ数が表示されず、表示欄７０５には、最終的に予定賞球数が「６４５」となったことが表示される。このような上乗せ数や予定賞球数の一連の表示により、遊技者は、前半ラウンドにおいて実質上オーバー入賞を発生させることができないものの、加算表示された予定賞球数を目安にして後半ラウンドでのオーバー入賞に期待しながら遊技を進めることができ、演出効果と共に遊技の興趣を高めることができる。
【０４６３】
また、図４３（Ａ）に示すように、上乗せボーナスとして当りパターン６に応じた小上乗せボーナス２が決定され、上乗せパターンとして小上乗せパターン５が選択された場合、当り開始インターバルにおける表示領域４Ａの画面上には、上乗せボーナスの開始を示す画像７００が表示されるとともに、右打ちを促す画像７０１が表示される。このとき、画面上には、抽選により選択された例えば「動物」の上乗せキャラクタ７０２Ｂが出現し

、その後、予定賞球数の初期値「＋２４０」を示す画像７０３が表示される。
【０４６４】
次に、図４３（Ｂ）に示すように、１Ｒ目が開始されると、表示領域４Ａの画面上には、表示欄７０４～７０６が表示される。この１Ｒ目において、表示欄７０４には、上乗せキャラクタ７０２Ｂに対応する「動物」が表示される。小上乗せパターン５においても、１Ｒ目に上乗せ数が表示されないように規定されているため（図１２参照）、１Ｒ目においては、表示欄７０５に初期値の「２４０」が表示されるだけで画面中央に上乗せ数が表示されない。
【０４６５】
また、図４３（Ｂ）及び図４３（Ｃ）に示すように、１Ｒ目～７Ｒ目の表示欄７０６には、「上乗せ特化ゾーン」が表示される。さらに、小上乗せパターン５では、１Ｒ目～７Ｒ目まで上乗せ数が表示されないように規定されているため（図１２参照）、１Ｒ目～７Ｒ目においては、画面中央に上乗せキャラクタ７０２Ｂや上乗せ数が表示されず、表示欄７０５には、予定賞球数が初期値「２４０」から変化することなく継続表示される。
【０４６６】
その後、図４３（Ｄ）に示すように、８Ｒ目が開始されると、表示欄７０６には、「上乗せボーナス」が表示される。また、小上乗せパターン５では、８Ｒ目に上乗せ数「１３５」が表示されるように規定されているため（図１２参照）、表示領域４Ａの画面中央には、上乗せキャラクタ７０２Ｂが表示された後、「＋１３５」の上乗せ数７０３Ｄが表示される。
【０４６７】
次に、図４３（Ｅ）に示すように、９Ｒ目が開始されると、表示欄７０６には、「賞球増加ゾーン」が表示される。また、表示欄７０５には、前ラウンドで表示された「＋１３５」の上乗せ数７０３Ｄを加えた予定賞球数「３７５」が加算表示される。さらに、小上乗せパターン５では、９Ｒ目以降に上乗せ数が表示されないように規定されているため（図１２参照）、９Ｒ目以降においては、画面中央に上乗せキャラクタ７０２Ａや上乗せ数が表示されず、表示欄７０５には、最終的に予定賞球数が「３７５」となったことが表示される。このような上乗せ数や予定賞球数の一連の表示によっても、遊技者は、後半ラウンドの一部まで（１Ｒ目～１３Ｒ目まで）実質上オーバー入賞を発生させることができないものの、加算表示された予定賞球数を目安にして最終ラウンド（１６Ｒ）に至るまでオーバー入賞に期待しながら遊技を進めることができ、演出効果と共に遊技の興趣を高めることができる。
【０４６８】
また、図４４（Ａ）に示すように、上乗せボーナスとして当りパターン７に応じた上乗せ無しボーナスが決定され、上乗せパターンとして上乗せ無しパターン１が選択された場合、当り開始インターバルにおける表示領域４Ａの画面上には、上乗せボーナスの開始を示す画像７００が表示されるとともに、右打ちを促す画像７０１が表示される。このとき、画面上には、抽選により選択された例えば「女性」の上乗せキャラクタ７０２Ｃが出現し、その後、予定賞球数の初期値「＋２４０」を示す画像７０３が表示される。
【０４６９】
次に、図４４（Ｂ）に示すように、１Ｒ目が開始されると、表示領域４Ａの画面上には、表示欄７０４～７０６が表示される。この１Ｒ目において、表示欄７０４には、上乗せキャラクタ７０２Ｃに対応する「女性」が表示される。上乗せ無しパターン１では、１Ｒ目を含むすべてのラウンドにおいて上乗せ数が表示されないように規定されているため（図１２参照）、１Ｒ目においては、表示欄７０５に初期値の「２４０」が表示されるだけで画面中央に上乗せ数が表示されない。
【０４７０】
すなわち、図４４（Ｂ）～（Ｄ）に示すように、１Ｒ目～１６Ｒ目においては、画面中央に上乗せキャラクタ７０２Ｂや上乗せ数が表示されず、表示欄７０５には、予定賞球数が初期値「２４０」から変化することなく継続表示される。なお、図４４（Ｃ）及び図４

４（Ｄ）に示すように、８Ｒ目以降の表示欄７０６には、単に「上乗せボーナス」が表示される。

【０４７１】

なお、上乗せキャラクタについては、演出ボタンの操作に応じて出現させ、その出現後に上乗せ数を表示するようにしてもよい。また、８Ｒ目以降に出現する上乗せキャラクタと、７Ｒ目以前に出現する上乗せキャラクタとについては、例えば同じ人物でも恰好などが異なる態様としてもよい。表示する数値としては、大入賞口に遊技球が入賞した場合、賞球数分の「＋１５」を表示し、払出数又は払出予定数を累積的に表示するようにしてもよい。また、予定賞球数については、想定される数値を直接的に表示せず、間接的に例えば光や音などで示唆するようにしてもよい。「上乗せボーナス」においては、予定賞球数の加算表示を、上乗せ数を表示したラウンドの次のラウンドで行うようにしているが、同一のラウンドで予定賞球数の加算表示と上乗せ数の表示とを行うようにしてもよいし、上乗せ数を表示したラウンドの次々回のラウンドで予定賞球数の加算表示を行うようにしてもよい。

【０４７２】

［第１実施形態の遊技機による効果］

第１実施形態のパチンコ遊技機によれば、以下の効果が得られる。

【０４７３】

本実施形態のパチンコ遊技機によれば、大入賞口３７を閉鎖状態とするラウンド間インターバルの時間は、次のラウンド遊技において規定入賞数を超える数の遊技球が抑制部４３０（大入賞口シャッタ３７Ａの上面）へと流入する時間となるように制御される。具体的に、インターバルパターンｂ～ｄでは、大入賞口シャッタ３７Ａの上面を同時に２個以上の遊技球が通過し得る時間に制御される。これにより、大入賞口シャッタ３７Ａがラウンド間インターバルの閉鎖状態からラウンド遊技の開始に応じて開放状態になると、その閉鎖状態において大入賞口シャッタ３７Ａ上に流入した規定入賞数より多い数の遊技球が大入賞口３７へと導かれるので、所定のラウンド遊技においてオーバー入賞を実現することができ、大当り遊技状態に対する興趣を高めることができる。

【０４７４】

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

【０４７５】

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

【０４７６】

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

【０４７７】

＜第２実施形態＞
次に、図４５～６０を用いて、本発明の第２実施形態について説明する。なお、先述した第１実施形態によるものと同一又は類似の構成要素については、同一符号を付してその説明を省略する。
【０４７８】
［遊技機のスペック］
まず、図４５を用いて、本実施形態に係るパチンコ遊技機のスペックについて説明する。図４５に示すように、大当り遊技状態となる特別図柄の大当り確率は、低確率時（非確変遊技状態）にあっては１／３９９．６０（１６４／６５５３６）、高確率時（確変遊技状態）にあっては１／１３０．５４（５０２／６５５３６）となっている。小当り遊技状態となる特別図柄の小当り確率は、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれにおいても１／２９９．２５（２１９／６５５３６）となっている。第１特別図柄と第２特別図柄との消化順序は、第２特別図柄による抽選を優先して消化する。確率変動性能（確変遊技状態の仕様）としては、確変遊技状態が最大１８０回まで継続するＳＴ遊技状態が実装されている。
【０４７９】
特別図柄の振り分けについては、以下のようになっている。第１特別図柄の大当り図柄「確変１」では、当りパターン１となり、ラウンドゲームのラウンド数として１６Ｒ（そのうち大入賞口に入賞容易な実質ラウンド数は７Ｒ）が付与され、大当り遊技状態の演出モード示すボーナス名としては「ノーマルボーナス」となり、ボーナス内容としては「７Ｒボーナス」となっている。この「ノーマルボーナス」は、大入賞口３７への入賞について、１Ｒ目～７Ｒ目の推定入賞数が１０個で８Ｒ目～１６Ｒ目の推定入賞数が０個とされる。これにより、「ノーマルボーナス」では、予定賞球数が１０５０個となっている。第１特別図柄の大当り図柄として「確変１」となる確率（突入率）は、１００／１００に設定されている。
【０４８０】
第２特別図柄の大当り図柄「確変１」では、当りパターン２となり、ラウンド数１６Ｒ（実質ラウンド数も１６Ｒ）が付与され、ボーナス名としては「大上乗せボーナス」となり、ボーナス内容としては「大上乗せボーナス」となっている。この「大上乗せボーナス」は、１Ｒ目～７Ｒ目の推定入賞数が１０個で８Ｒ目～１６Ｒ目の推定入賞数が１２個とされる。これにより、「大上乗せボーナス」では、予定賞球数が２６７０個となっている。第２特別図柄の大当り図柄として「確変１」となる確率（突入率）は、５０／１００に設定されている。
【０４８１】
第２特別図柄の大当り図柄「確変２」では、当りパターン３となり、ラウンド数１６Ｒ（実質ラウンド数も１６Ｒ）が付与され、ボーナス名としては「中上乗せボーナス１」となり、ボーナス内容としては「中上乗せボーナス１」となっている。「中上乗せボーナス１」は、１Ｒ目～７Ｒ目の推定入賞数が１０個で８Ｒ目～１６Ｒ目の推定入賞数が１１個とされる。これにより、「中上乗せボーナス１」では、予定賞球数が２５３５個となっている。第２特別図柄の大当り図柄として「確変２」となる確率（突入率）は、１０／１００に設定されている。
【０４８２】
第２特別図柄の大当り図柄「確変３」では、当りパターン４となり、ラウンド数１６Ｒ（実質ラウンド数も１６Ｒ）が付与され、ボーナス名としては「中上乗せボーナス２」となり、ボーナス内容としては「中上乗せボーナス２」となっている。「中上乗せボーナス２」は、１Ｒ目～１１Ｒ目の推定入賞数が１０個、１２Ｒ目の推定入賞数が１１個、１３Ｒ目～１６Ｒ目の推定入賞数が１２個とされる。これにより、「中上乗せボーナス２」では、予定賞球数が２５３５個となっている。第２特別図柄の大当り図柄として「確変３」となる確率（突入率）は、５／１００に設定されている。
【０４８３】

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

【０４８４】

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

【０４８５】

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

【０４８６】

時短性能、始動口や各入賞口に対応する賞球数、普通図柄の当り確率、普通図柄の当り図柄数、第２始動口入賞カウント数については，第１実施形態と同一になっている。

【０４８７】

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

【０４８８】

［１ラウンド開閉パターン］

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

【０４８９】

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

【０４９０】

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

【０４９１】

開閉パターンＣは、最初に開放状態が５．２１ｓとなり、その後、閉鎖状態が１．９８ｓとなり、次に開放状態が３．００ｓとなった後に最終的に閉鎖状態となる開閉パターンである。開閉パターンＣも、最初に開放状態となってから最終的に閉鎖状態となるまでの間がラウンド区間として規定されている。このような開閉パターンＣも、２回のミドル開放がラウンド中インターバルを挟んで発生するものであるが、開閉パターンＢよりもラウンド中インターバルの時間が短くなっている。開閉パターンＣの合計開放時間は、開閉パターンＢと同じ８．２１ｓとなっている。

【０４９２】

開閉パターンＤは、最初に開放状態が５．２１ｓとなり、その後、閉鎖状態が１．３２ｓとなり、次に開放状態が３．００ｓとなった後に最終的に閉鎖状態となる開閉パターンである。開閉パターンＤも、最初に開放状態となってから最終的に閉鎖状態となるまでの間がラウンド区間として規定されている。このような開閉パターンＤも、２回のミドル開放がラウンド中インターバルを挟んで発生するものであるが、開閉パターンＣよりもラウンド中インターバルの時間が短くなっている。開閉パターンＤの合計開放時間は、開閉パターンＢや開閉パターンＣと同じ８．２１ｓとなっている。

【０４９３】

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

【０４９４】

なお、１ラウンドの開閉パターンとしては、次のような内容であってもよい。開放パターンは、上記５種類に限られるものではなく、４種類以下あるいは６種類以上であってもよい。また、開閉パターンＡについては、開放時間が１０ｓではなく、例えば１０ｓ未満あるいは１０ｓを超える時間であってもよく、所定数の遊技球が入賞し得る時間であればよい。また、本実施形態では、開閉パターンＢ～Ｄの場合に１ラウンド中に２回開放するようになっているが、３回以上開放するようにしてもよい。開閉パターンＢ～Ｄにおけるミドル開放の時間は、所定数の遊技球が入賞し得る時間であればよい。さらに、開閉パターンＢ～Ｄについては、ミドル開放の時間を互いに異なるようにしてもよい。ミドル開放

の開放時間については、ラウンド間インターバル及びラウンド中インターバルの時間に応じて適宜設定することができる。開閉パターンＥについては、開放時間が０．１ｓではなく、例えば０．１ｓ未満あるいは０．１ｓを超える時間であってもよい。また、１ラウンド中に１回だけ開放するのではなく複数回にわたって開放するようにしてもよい。

【０４９５】

［大入賞口開閉パターン（当りパターン）及びラウンド間インターバル］

次に、図４７を用いて、大当り遊技状態及び小当り遊技状態における大入賞口開閉パターン（当りパターン）及びラウンド間インターバルについて説明する。

【０４９６】

図４７に示すように、大入賞口開閉パターン（当りパターン）としては、複数の当りパターン１～６が規定されている。ラウンド間インターバルのパターンとしては、閉鎖時間が０．３ｓとなるインターバルパターンａのみが規定されている。当りパターン１は、ノーマルボーナスに際して発生し、規定ラウンド数が１６Ｒで実質ラウンド数が７Ｒとして規定された当りパターンである。当りパターン１は、１Ｒ目～７Ｒ目のラウンドにおいて大入賞口３７が開閉パターンＡになるとともに、８Ｒ目～１６Ｒ目のラウンドにおいて大入賞口３７が開閉パターンＥになるように規定されている。すなわち、当りパターン１は、実質ラウンドが１Ｒ目～７Ｒ目の７ラウンドであり、その余の８Ｒ目～１６Ｒ目の９ラウンドが非実質ラウンドとして実行されるように規定している。

【０４９７】

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

【０４９８】

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

【０４９９】

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

において上乗せ数として報知されるようになっている。

【０５００】

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

【０５０１】

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

【０５０２】

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

【０５０３】

［上乗せパターン選択テーブル］

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

【０５０４】
当りパターン２に対応付けられた上乗せパターン選択テーブル（当りパターン２）によれば、大上乗せボーナスに対応する上乗せパターンとして、大上乗せパターン１～４が所定の選択率で選択される。当りパターン３に対応付けられた上乗せパターン選択テーブル（当りパターン３）によれば、中上乗せボーナス１に対応する上乗せパターンとして、中上乗せパターン１～４が所定の選択率で選択される。当りパターン４に対応付けられた上乗せパターン選択テーブル（当りパターン４）によれば、中上乗せボーナス２に対応する上乗せパターンとして、中上乗せパターン５～９が所定の選択率で選択される。当りパターン５に対応付けられた上乗せパターン選択テーブル（当りパターン５）によれば、小上乗せボーナスに対応する上乗せパターンとして、小上乗せパターン１～４が所定の選択率で選択される。

【０５０５】
なお、上乗せパターン選択テーブルにおいて決定事項となる上乗せパターンを振り分けるための選択率は、図４８に示すものに限らない。上乗せパターン選択テーブルは、上乗せパターンのパターン数が全て同数となるようにしてもよいし、全て異なるようにしてもよい。

【０５０６】
［上乗せパターンテーブル］
図４９は、上乗せパターンテーブルを示す図である。この上乗せパターンテーブルは、先述したサブＣＰＵ７１のラウンド中演出処理（図３７参照）において参照されるテーブルである。上乗せパターンテーブルは、上乗せパターンに応じて演出用の上乗せ数とその報知を行うラウンドを規定するためのテーブルである。上乗せパターンテーブルは、ボーナスの種類ごとに設けられており、参照項目となる上乗せパターン及びラウンド数と、決定事項となる上乗せ数とを規定している。なお、本実施形態においても、上乗せ数は、後述する上乗せキャラクタの出現と共に報知されるようになっている。

【０５０７】
大上乗せボーナスに対応する上乗せパターンテーブル（大上乗せボーナス）によれば、上乗せパターンとしての大上乗せパターン１～４ごとにラウンド数と報知される上乗せ数とが規定されている。例えば、大上乗せパターン１では、１Ｒ目、３Ｒ目、５Ｒ目の夫々において上乗せ数として「１００」が報知され、７Ｒ目に上乗せ数として「２７０」が報知される。これらを合計した上乗せ数は、「５７０」となる。

【０５０８】
中上乗せボーナス１に対応する上乗せパターンテーブル（中上乗せボーナス１）によれば、上乗せパターンとしての中上乗せパターン１～４ごとにラウンド数と報知される上乗せ数とが規定されている。例えば、中上乗せパターン１では、１Ｒ目、３Ｒ目、５Ｒ目の夫々において上乗せ数として「１００」が報知され、７Ｒ目に上乗せ数として「１３５」が報知される。これらを合計した上乗せ数は、「４３５」となる。

【０５０９】
中上乗せボーナス２に対応する上乗せパターンテーブル（中上乗せボーナス２）によれば、上乗せパターンとしての中上乗せパターン５～９ごとにラウンド数と報知される上乗せ数とが規定されている。例えば、中上乗せパターン５では、１Ｒ目、３Ｒ目、５Ｒ目の夫々において上乗せ数として「１００」が報知され、８Ｒ目～１０Ｒ目の夫々において上乗せ数として「３０」が報知され、１１Ｒ目に上乗せ数として「４５」が報知される。これらを合計した上乗せ数は、「４３５」となる。

【０５１０】
小上乗せボーナスに対応する上乗せパターンテーブル（小上乗せボーナス）によれば、上乗せパターンとしての小上乗せパターン１～４ごとにラウンド数と報知される上乗せ数とが規定されている。例えば、小上乗せパターン１では、１Ｒ目、３Ｒ目、５Ｒ目の夫々において上乗せ数として「１００」が報知される。これらを合計した上乗せ数は、「３００」となる。

【０５１１】
なお、上乗せパターンテーブルにおいて上乗せ数を振り分ける数値は、図４９に示すものに限らず、予定賞球数と初期値との差から得られた上乗せ数（５７０、４３５、３００）を適宜振り分けるようにすればよい。また、上記合計の上乗せ数を超える数値を上乗せ数として報知した後、減算するように報知する数値を設定することにより、最終的には予め定められた合計の上乗せ数となるようにしてもよい。
【０５１２】
［上乗せキャラクタ抽選テーブル］
図５０は、上乗せキャラクタ抽選テーブルを示す図である。上乗せキャラクタ抽選テーブルは、後述するサブＣＰＵ７１の当り演出パターン決定処理（図５５参照）において参照されるテーブルである。上乗せキャラクタ抽選テーブルは、上乗せパターンに応じて上乗せボーナスの開始時や上乗せ数の報知時に出現させる上乗せキャラクタを抽選により選択するためのテーブルである。上乗せキャラクタ抽選テーブルは、参照項目となる各種の上乗せパターンと、決定事項となる上乗せキャラクタと、抽選により上乗せキャラクタを選択する際の選択率（％）とを規定している。上乗せキャラクタとしては、「動物」、「女性」、「花火師」が規定されている。
【０５１３】
例えば、大上乗せパターン１～４では、「花火師」の上乗せキャラクタの選択率が最も高くなるように規定されている。中上乗せパターン１～９では、「女性」及び「花火師」の上乗せキャラクタの選択率が総じて高く、「動物」の上乗せキャラクタの選択率が総じて低くなるように規定されている。小上乗せパターン１～４では、「動物」の上乗せキャラクタの選択率が高く、次に「女性」の上乗せキャラクタの選択率が高く、「花火師」の上乗せキャラクタの選択率が総じて低くなるように規定されている。このような上乗せキャラクタ抽選テーブルに基づいて出現する上乗せキャラクタによれば、ボーナスの種類が示唆されることとなり、また、上乗せキャラクタの出現と同時に報知される上乗せ数からも賞球に対する期待度を高めることができる。
【０５１４】
なお、上乗せキャラクタ抽選テーブルにおいて上乗せキャラクタを振り分けるための選択率は、図５０に示すものに限らない。各種の上乗せキャラクタについては、選択され得ない上乗せパターンを規定してもよい。例えば、「動物」の上乗せキャラクタは、大上乗せパターンでのみ選択され得ないものとし、「花火師」の上乗せキャラクタは、中上乗せパターン又は大上乗せパターンでのみ選択され得るように選択率を規定してもよい。
【０５１５】
［メインＣＰＵ及びサブＣＰＵによる制御］
次に、図５１～５６を用いて、メインＣＰＵ６１及びサブＣＰＵ７１により実行される処理について以下に説明をする。なお、第１実施形態によるものと同様の処理については、図番及びステップ番号などを適宜記載するのみで詳細な説明を省略する。
【０５１６】
本実施形態におけるメインＣＰＵ６１の処理としては、メイン処理、タイマ割込処理、スイッチ入力処理、特別図柄関連スイッチチェック処理、第１始動口スイッチチェック処理、第２始動口スイッチチェック処理、大入賞口スイッチチェック処理、特別図柄制御処理、特別図柄記憶チェック処理、特別図柄決定処理、特別図柄変動時間管理処理、特別図柄表示時間管理処理、特別図柄ゲーム終了処理が、第１実施形態による図１４～２６、図３１に示すものと同様であるため、その説明を省略する。
【０５１７】
［当り開始インターバル管理処理］
図５１は、メインＣＰＵ６１により実行される当り開始インターバル管理処理を示すフローチャートである。この当り開始インターバル管理処理は、第１実施形態による図２７に示すＳ２００～Ｓ２１０と同様の処理として、Ｓ３５０～Ｓ３６０の処理を行う。なお、本実施形態では、Ｓ３６０において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口開放中データとし

て開閉パターンＡ～Ｅのいずれかに対応するものをセットする。
【０５１８】
［大入賞口再開放前待ち時間管理処理］
図５２は、メインＣＰＵ６１により実行される大入賞口再開放前待ち時間管理処理を示すフローチャートである。この大入賞口再開放前待ち時間管理処理は、第１実施形態による図２８に示すＳ２２０～Ｓ２２７と同様の処理として、Ｓ３７０～Ｓ３７７の処理を行う。なお、本実施形態では、Ｓ３７７において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口開放中データとして開閉パターンＡ～Ｅのいずれかに対応するものをセットする。
【０５１９】
［大入賞口開放中処理］
図５３は、メインＣＰＵ６１により実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。この大入賞口開放中処理は、第１実施形態による図２９に示すＳ２３０～Ｓ２４２と概ね同様の処理として、Ｓ３８０～Ｓ３９２の処理を行う。なお、本実施形態では、Ｓ３８１、Ｓ３８２、Ｓ３８７の処理が以下のようになっている。
【０５２０】
Ｓ３８１において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口入賞カウンタの値が「１０」以上であるか否かの判定を行う。この処理において、メインＣＰＵ６１は、大入賞口入賞カウンタの値が「１０」以上であると判定した場合にはＳ３８４に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、大入賞口入賞カウンタの値が「１０」以上でないと判定した場合にはＳ３８２に処理を移す。
【０５２１】
Ｓ３８２において、メインＣＰＵ６１は、大当りの種類と現在ラウンドとにおいて、セットしたラウンド毎の開閉パターンに応じた大入賞口開閉処理を実行する。この処理によれば、開閉パターンＢ～Ｄがセットされている場合、ラウンド中に閉鎖状態となるラウンド中インターバルが発生する。これにより、ラウンド中インターバルを利用して規定入賞数よりも実際の入賞数が多くなるオーバー入賞が実現される。なお、Ｓ３８２においては、小当りに対応する開閉パターンに応じた大入賞口開閉処理も実行する。
【０５２２】
Ｓ３８７において、メインＣＰＵ６１は、ラウンド間インターバル表示時間としての待ち時間タイマの値をメインＲＡＭ６３にセットする処理を行う。本実施形態において、ラウンド間インターバル表示時間は、インターバルパターンａに対応する時間が常にセットされることとなる。
【０５２３】
［当り終了インターバル管理処理］
図５４は、メインＣＰＵ６１により実行される当り終了インターバル管理処理を示すフローチャートである。この当り終了インターバル管理処理は、第１実施形態による図３０に示すＳ２５０～Ｓ２５６と概ね同様の処理として、Ｓ４００～Ｓ４０６の処理を行う。ただし、Ｓ４０５において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の確変回数カウンタの値にＳＴ回数として「１８０」をセットする処理を行うようになっている。
【０５２４】
本実施形態におけるサブＣＰＵ７１の処理としては、メイン処理、コマンド受信割込処理、タイマ割込処理、コマンド解析処理、ラウンド中演出処理が、第１実施形態による図３２～３５、図３７に示すものと同様であるため、その説明を省略する。
【０５２５】
［当り演出パターン決定処理］
図５５は、サブＣＰＵ７１により実行される当り演出パターン決定処理を示すフローチャートである。この当り演出パターン決定処理は、第１実施形態による図３６に示すＳ３２０～Ｓ３２８と概ね同様の処理として、Ｓ４１０～Ｓ４１８の処理を行う。なお、本実施形態では、Ｓ４１０、Ｓ４１１、Ｓ４１４、Ｓ４１７の処理が以下のようになっている。

【０５２６】
Ｓ４１０において、サブＣＰＵ７１は、当り演出パターン種別決定処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ７１は、受信した当り開始表示コマンドに含まれる特別図柄の停止図柄指定情報に応じて当り演出パターンフラグに「０１Ｈ」～「０６Ｈ」のいずれかをセットする。当り演出パターンフラグについて、「０１Ｈ」は、ノーマルボーナスに対応し、「０２Ｈ」～「０５Ｈ」のそれぞれは、大上乗せボーナス、中上乗せボーナス１，２、小上乗せボーナスに対応し、「０６Ｈ」は、小当りに対応する。この処理を終了した場合には、Ｓ４１１に処理を移す。
【０５２７】
Ｓ４１１において、サブＣＰＵ７１は、当り演出パターンフラグの値が「０２Ｈ」～「０５Ｈ」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。すなわち、サブＣＰＵ７１は、当り演出パターンフラグの値に基づいて上乗せボーナスであるか否かを判定する。当り演出パターンフラグの値が「０２Ｈ」～「０５Ｈ」のいずれかであると判定した場合には、Ｓ４１２に処理を移す。一方、当り演出パターンフラグの値が「０２Ｈ」～「０５Ｈ」のいずれでもないと判定した場合には、Ｓ４１８に処理を移す。
【０５２８】
Ｓ４１４において、サブＣＰＵ７１は、選択した上乗せパターンに対応する値を上乗せパターンフラグにセットする処理を行う。本実施形態において、上乗せパターンとしては、１７パターン設けられており、大上乗せパターン１～４、中上乗せパターン１～９、小上乗せパターン１～４のそれぞれには、上乗せパターンフラグの「０１Ｈ」～「１１Ｈ」が対応する。この処理を終了した場合には、Ｓ４１５に処理を移す。
【０５２９】
Ｓ４１７において、サブＣＰＵ７１は、賞球数カウンタに「２１００」をセットする処理を行う。この「２１００」という値は、１６Ｒのラウンド遊技のうちの１４Ｒに応じて払い出されるであろう賞球数に相当し、当り開始インターバルにおいて予定賞球数の初期値として表示される。この処理を終了した場合には、当り演出パターン決定処理ルーチンを終了する。
【０５３０】
［当り終了演出処理］
図５６は、サブＣＰＵ７１により実行される当り終了演出処理を示すフローチャートである。この当り終了演出処理は、第１実施形態による図３８に示すＳ３４０～Ｓ３４４と概ね同様の処理として、Ｓ４２０～Ｓ４２４の処理を行う。なお、本実施形態では、Ｓ４２０、Ｓ４２２の処理が以下のようになっている。
【０５３１】
Ｓ４２０において、サブＣＰＵ７１は、当り演出パターンフラグの値が「０２Ｈ」～「０５Ｈ」のいずれかであるか否かを判定する処理を行う。すなわち、サブＣＰＵ７１は、当り演出パターンフラグの値に基づいて上乗せボーナスの終了であるか否かを判定する。当り演出パターンフラグの値が「０２Ｈ」～「０５Ｈ」のいずれかであると判定した場合には、Ｓ４２１に処理を移す。一方、当り演出パターンフラグの値が「０２Ｈ」～「０５Ｈ」のいずれでもないと判定した場合には、Ｓ４２２に処理を移す。
【０５３２】
Ｓ４２２において、サブＣＰＵ７１は、当り演出パターンフラグの値に応じた終了演出データをセットする処理を行う。すなわち、サブＣＰＵ７１は、ラウンド遊技終了時の演出データをセットする。このとき、終了演出データとしては、ノーマルボーナス、上乗せボーナス、小当りのいずれかに応じて異なる演出内容のデータがセットされる。この処理を終了した場合には、Ｓ４２３に処理を移す。
【０５３３】
［オーバー入賞が発生する際の動作例］
次に、図５７～５９を参照し、大入賞口３７においてオーバー入賞が発生する際の動作例について説明する。

【０５３４】
図５７及び図５８は、オーバー入賞が発生する際の大入賞口シャッタ３７Ａの動作を説明するための図である。なお、図５７及び図５８は、大入賞口シャッタ３７Ａ（大入賞口３７）と大入賞口カウントスイッチ３７０との位置関係について、便宜上、図３などとは異なるものとして模式的に示し、大上乗せボーナスにおける７Ｒ直前のラウンド間インターバルから７Ｒ目となり、この７Ｒ目終了後に再びラウンド間インターバルを経て８Ｒ目に至るまでの挙動を模式的に示している。また、遊技球は、連続的に発射されており、一律３．１ｓ経過後に大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分（開放状態の場合は対応する大入賞口３７の右端部位）に到達するものとする。各遊技球には、発射順に（１）、（２）、…あるいは（１’）、（２’）、…というように順番を付すが、便宜上、ラウンドが切り替わると改めて（１）あるいは（１’）から順に順番を付している。

【０５３５】
まず、図５７（Ａ）に示すように、大入賞口シャッタ３７Ａは、７Ｒ目開始直前のラウンド間インターバルにおいて大入賞口３７を閉鎖状態としている。ラウンド間インターバルの時間は、大入賞口シャッタ３７Ａが閉鎖状態なってから最初に遊技球が大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に到達する大凡発射間隔に相当する時間０．６６ｓよりも短い時間（本実施形態では０．３ｓ）であるため、遊技球は、大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に到達していない。

【０５３６】
次に、図５７（Ｂ）に示すように、ラウンド間インターバルの時間が経過すると７Ｒ目が開始し、大入賞口シャッタ３７Ａは、白抜き矢印の方向に退避することによって大入賞口３７を開放状態とする。この時点においても、遊技球は、大入賞口３７の右端に到達していない。

【０５３７】
その後、図５７（Ｃ）に示すように、例えばラウンド間インターバルにおいて発射された遊技球（１）は、図示しないカバー部材４３の上面４３ａに沿って開放状態となった大入賞口３７の右端近傍まで転動してくる。

【０５３８】
その後、図５７（Ｄ）に示すように、遊技球（１）は、開放状態となった大入賞口３７を通過して下方へと落下し、大入賞口カウントスイッチ３７０により入賞が検出される。すなわち、規定入賞数「１０」の最初に該当する入賞が検出される。さらにその後、図示しない遊技球（２）～（９）は、発射間隔の０．６６ｓごとに大入賞口３７を通過して下方へと落下し、大入賞口カウントスイッチ３７０により入賞が順次検出されることとなる。

【０５３９】
そして、図５７（Ｅ）に示すように、次の遊技球（１０）も、開放状態となった大入賞口３７を通過して下方へと落下し、大入賞口カウントスイッチ３７０により入賞が検出されることとなる。これにより、規定入賞数「１０」の最後に該当する入賞が検出されることで７Ｒ目が終了となり、８Ｒ目開始前のラウンド間インターバルが開始されることとなる。このとき、遊技球（１）の発射操作開始から概ね９．８ｓが経過している。この９．８ｓという時間は、最初の遊技球（１）が大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に相当する部位まで到達する時間３．１ｓと、この遊技球（１）が大入賞口カウントスイッチ３７０により検出される時間０．１ｓと、１０個の遊技球（１）～（１０）の発射に要する時間として発射間隔０．６６ｓ×１０との総和から求められる。したがって、最長で１０ｓの間にわたり開放状態となる７Ｒ目においては、１０個の遊技球（１）～（１０）の入賞が十分検出可能とされる。

【０５４０】
次に、図５８（Ｆ）に示すように、再びラウンド間インターバルが開始されることにより、大入賞口シャッタ３７Ａは、白抜き矢印の方向に突出することで大入賞口３７を再び閉鎖状態とする。このとき、遊技球の発射間隔が０．６６ｓであることから、次の遊技球

（１’）は、閉鎖状態となった大入賞口３７の右端近傍まで到達している。
【０５４１】
そうしてラウンド間インターバルの時間０．３ｓが経過すると８Ｒ目が開始し、図５８（Ｇ）に示すように、大入賞口シャッタ３７Ａは、白抜き矢印の方向に退避することによって大入賞口３７を開放状態とする。この時点において、遊技球（１’）は、大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に相当する部位まで到達しているため、遊技球（１’）は、開放状態となった大入賞口３７を通過して下方へと落下し、大入賞口カウントスイッチ３７０により入賞が検出される。
【０５４２】
その後、図５８（Ｈ）に示すように、図示しない遊技球（２’）～（７’）と遊技球（８’）は、発射間隔の０．６６ｓごとに大入賞口３７を通過して下方へと落下し、大入賞口カウントスイッチ３７０により入賞が順次検出されることとなる。この遊技球（８’）が検出される時点は、８Ｒ目の開始時点から起算すると、最初の遊技球（１’）が大入賞口カウントスイッチ３７０により検出される時間を０．２６ｓとし、７個の遊技球（２’）～（８’）の発射に要する時間を発射間隔０．６６ｓ×７とすることにより、概ね４．８８ｓ経過後となる。すなわち、８Ｒ目においては、最初のミドル開放となる時間（５．２１ｓ）内に大凡８個の遊技球（１’）～（８’）の入賞が検出される。
【０５４３】
このような８Ｒ目において、最初のミドル開放となる時間５．２１ｓが経過すると、図５８（Ｉ）に示すように、ラウンド中インターバルとなることで大入賞口シャッタ３７Ａが大入賞口３７を一旦閉鎖状態とする。そして、図５８（Ｈ）の状態から０．６６ｓ経過した時点、すなわち８Ｒ目開始時点から起算して略５．５４ｓ経過した時点になると、次の遊技球（９’）は、大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に到達する。
【０５４４】
その後、図５８（Ｊ）に示すように、大入賞口シャッタ３７Ａは、８Ｒ目のラウンド中インターバルとして規定された時間である２．６４ｓが経過するまで大入賞口３７を閉鎖状態とする。その間、大入賞口シャッタ３７Ａの上面においては、遊技球（９’）～（１２’）が一列に並んだ状態で右側から左側へと通過していく。このとき、遊技球（９’）～（１２’）は、概ね０．６６秒毎に大入賞口シャッタ３７Ａの右端部分に順次到達し、さらに０．６６秒毎に２２ｍｍ進む程度の速度で転動していく。これにより、４個の遊技球（９’）～（１２’）は、大入賞口シャッタ３７Ａの上面において概ね１個分程度の間隔をあけつつ位置した状態とされる。要するに、図５８（Ｈ）の状態時点から起算すると、図５８（Ｊ）の状態は、略２．６４ｓ経過後となり、８Ｒ目開始時点から起算して略７．５２ｓ経過した時点になる。すなわち、８Ｒ目のラウンド中インターバルにおいては、その終了までに４個の遊技球（９’）～（１２’）が大入賞口シャッタ３７Ａの上面に十分存在し得ることとなる。
【０５４５】
そして、図５８（Ｋ）に示すように、８Ｒ目のラウンド中インターバルが終了すると、２回目のミドル開放となり、大入賞口シャッタ３７Ａは、白抜き矢印の方向に退避することによって大入賞口３７を再び開放状態とする。このとき、大入賞口シャッタ３７Ａの上面においては、未だ遊技球（９’）～（１２’）が比較的低速度で通過中の状態にある。これにより、４個の遊技球（９’）～（１２’）は、開放状態となった大入賞口３７を一斉に通過して下方へと落下し、大入賞口カウントスイッチ３７０により４個分の入賞が検出される。すなわち、１回のラウンド遊技における最初のミドル開放では、８個分の入賞が検出され、その後、同じラウンド遊技におけるラウンド中インターバル直後のミドル開放では、４個分の入賞が検出される。これにより、規定入賞数の１０個を２個超えるオーバー入賞が発生することとなる。同様に、ラウンド中インターバルの時間を、例えば１．９８ｓとすると、１２＋１個分のオーバー入賞が発生し、１．３２ｓであれば、オーバー入賞が発生しないことが容易に理解できる。
【０５４６】

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

【０５４７】

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

【０５４８】

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

【０５４９】

そして、８Ｒ目が開始し、最初のミドル開放が開始すると、規定された５．２１ｓの時間内に概ね８個の遊技球（１’）～（８’）の入賞が検出される。これは、８Ｒ目開始の時点から最初の遊技球（１’）が大入賞口カウントスイッチ３７０により検出される時間が略０．２６ｓであり、その次の７個の遊技球（２）～（８）の発射に要する時間が発射間隔０．６６ｓ×７＝４．６２ｓであることから、これらの総和となる時間からも明らかである。

【０５５０】

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

【０５５１】

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

【０５５２】

［上乗せボーナスの画面表示例］

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

【０５５３】

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

【０５５４】

次に、図６０（Ｂ）に示すように、１Ｒ目が開始されると、表示領域４Ａの画面上には、上乗せキャラクタの種類を示す表示欄７０４、上乗せ数の加算ごとに予定賞球数を加算表示するための表示欄７０５、及び前半ラウンドの期間を「上乗せ特化ゾーン」とし、後半ラウンドを「賞球増加ゾーン」として表示するための表示欄７０６が表示される。このような表示欄７０４～７０６は、１６ラウンドが終了するまで表示されており、例えば、表示欄７０４には、上乗せキャラクタ７０２Ａに対応する「花火師」が１６ラウンド終了まで表示される。一方、表示欄７０５には、画面中央に上乗せ数が表示された後、その上乗せ数を加えた予定賞球数が加算表示される。大上乗せパターン１では、１Ｒ目に上乗せ数「１００」が表示されるように規定されているため（図４９参照）、表示領域４Ａの画面中央には、上乗せキャラクタ７０２Ａが表示された後、「＋１００」の上乗せ数７０３Ａが表示される。また、表示欄７０６には、基本的に、１Ｒ目～７Ｒ目までは「上乗せ特化ゾーン」が表示され、８Ｒ目以降は「賞球増加ゾーン」が表示される。これにより、１Ｒ目の表示欄７０６には、「上乗せ特化ゾーン」が表示される。

【０５５５】

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

【０５５６】

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

【０５５７】

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

【０５５８】

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

【０５５９】

次に、図６０（Ｇ）に示すように、６Ｒ目が開始されると、表示欄７０５には、前ラウンドで表示された「＋１００」の上乗せ数７０３Ｃを加えた予定賞球数「２４００」が加算表示される。また、大上乗せパターン１では、６Ｒ目に上乗せ数が表示されないように規定されているため（図４９参照）、６Ｒ目においては、画面中央に上乗せキャラクタ７

０２Ａや上乗せ数が表示されない。
【０５６０】
次に、図６０（Ｈ）に示すように、７Ｒ目が開始されると、大上乗せパターン１では７Ｒ目に上乗せ数「２７０」が表示されるように規定されているため（図４９参照）、表示領域４Ａの画面中央には、上乗せキャラクタ７０２Ａが表示された後、「＋２７０」の上乗せ数７０３Ｄが表示される。
【０５６１】
次に、図６０（Ｉ）に示すように、８Ｒ目が開始されると、表示欄７０５には、前ラウンドで表示された「＋２７０」の上乗せ数７０３Ｄを加えた予定賞球数「２６７０」が加算表示される。また、図６０（Ｉ）及び図６０（Ｊ）に示すように、８Ｒ目～１６Ｒ目の表示欄７０６には、「賞球増加ゾーン」が表示される。さらに、大上乗せパターン１では、８Ｒ目～１６Ｒ目まで上乗せ数が表示されないように規定されているため（図４９参照）、８Ｒ目～１６Ｒ目においては、画面中央に上乗せキャラクタ７０２Ａや上乗せ数が表示されず、表示欄７０５には、最終的に予定賞球数が「２６７０」となったことが表示される。このような上乗せ数や予定賞球数の一連の表示により、遊技者は、前半ラウンドにおいて実質上オーバー入賞を発生させることができないものの、加算表示された予定賞球数を目安にして後半ラウンドでのオーバー入賞に期待しながら遊技を進めることができ、演出効果と共に遊技の興趣を高めることができる。
【０５６２】
［第２実施形態の遊技機による効果］
第２実施形態のパチンコ遊技機によれば、第１実施形態によるものと同様の効果が得られるのに加え、以下の効果も得られる。
【０５６３】
本実施形態のパチンコ遊技機では、所定のラウンド遊技において、大入賞口３７を開放状態とする最初のミドル開放の時間を、規定入賞数（１０個）未満の遊技球が発射されて大入賞口シャッタ３７Ａを通過するために必要な時間、具体的には８個の遊技球について入賞が検出される時間となるように制御し、次に大入賞口３７を一旦閉鎖状態とするラウンド中インターバルの時間を、先の８個分を踏まえてオーバー入賞となる３個分あるいは４個分の遊技球が抑制部４３０（大入賞口シャッタ３７Ａの上面）へと流入する時間となるように制御している。
【０５６４】
これにより、当該ラウンド遊技において、次に２回目のミドル開放となると、その前のミドル開放の場合と合わせて規定入賞数より多い最大１２個分の遊技球が大入賞口シャッタ３７Ａの上面から大入賞口３７へと導かれることになる。したがって、所定のラウンド遊技においてオーバー入賞を実現することができ、大当り遊技状態に対する興趣を高めることができる。
【０５６５】
また、所定のラウンド遊技においては、大入賞口３７を複数回にわたり開放状態及び閉鎖状態とし、そのうち一旦閉鎖状態とするラウンド中インターバルの時間を適切に制御することにより、オーバー入賞数を適宜に調整することができる。
【０５６６】
また、オーバー入賞が可能なラウンド遊技としては、例えば大入賞口シャッタ３７Ａを最初にミドル開放とする時間を変化させずとも、ラウンド中インターバルの時間について、相対的に短い時間の開閉パターンＤを含む当りパターン５の大当り遊技状態と、相対的に長い時間の開閉パターンＢや開閉パターンＣを含む当りパターン２，３の大当り遊技状態と設けることで、ラウンド中インターバルの時間に応じてオーバー入賞数に基づき払い出される賞球数を相異させることができ、複数の大当り遊技状態についてラウンド中インターバルの時間を適宜設定するだけで有利度合いに差を付けることができる。
【０５６７】
また、大入賞口３７に遊技球が入賞するごとに付与される賞球数と、ラウンド遊技の実

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

【０５６８】

＜第３実施形態＞

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

【０５６９】

［１ラウンド開閉パターン］

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

【０５７０】

図６１に示すように、大入賞口３７の１ラウンド開閉パターンとしては、３種類の開閉パターンＡ～Ｃが規定されている。本実施形態の開閉パターンＡ及び開閉パターンＢは、第１実施形態の開閉パターンＡ及び開閉パターンＢと同一である。本実施形態の開閉パターンＣは、第２実施形態の開閉パターンＣに類似するが、最初に開放状態が０．６ｓとなり、その後、閉鎖状態が１．９８ｓとなり、次に開放状態が３．００ｓとなった後に最終的に閉鎖状態となる開閉パターンである。この開閉パターンＣも、最初に開放状態となってから最終的に閉鎖状態となるまでの間がラウンド区間として規定されている。このような開閉パターンＣは、最初にショート開放となり、その後ラウンド中インターバルを挟んで２回目の開放がミドル開放として発生するものである。開閉パターンＣの合計開放時間は、３．６ｓとなっている。大当り遊技状態における実質ラウンド遊技は、上述した開閉パターンＡ～Ｃの全てが対応する。

【０５７１】

［大入賞口開閉パターン（当りパターン）及びラウンド間インターバル］

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

【０５７２】

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

【０５７３】

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

いては、１Ｒ目において規定入賞数に等しい２個の入賞が検出される一方、２Ｒ目開始前及び３Ｒ目開始前のラウンド間インターバルが比較的長い時間のインターバルパターンｂとされることから、２Ｒ目及び３Ｒ目において２＋２個のオーバー入賞が検出される。これにより、当りパターン２の上乗せボーナスＢでは、予定賞球数が１５０になる。

【０５７４】

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

【０５７５】

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

【０５７６】

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

【０５７７】

［上乗せボーナス演出パターン選択用テーブル］

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

理において、上乗せパターン、上乗せキャラクタ、及び上乗せ数が決定されるようになっている。

【０５７８】

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

【０５７９】

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

【０５８０】

上乗せボーナスＣに対応付けられた上乗せボーナス演出パターン選択用テーブル（上乗せボーナスＣ）によれば、上乗せボーナスＣに対応する上乗せパターンＣ－１～Ｃ－６、「花火師」、「女性」、「動物」の上乗せキャラクタ、及びラウンド数毎に報知される上乗せ数が所定の選択率で選択される。例えば、上乗せパターンＣ－１で「花火師」の上乗せキャラクタが選択された場合は、１Ｒ目において上乗せ数「３０」が報知され、２Ｒ目において上乗せ数「１０」が報知され、３Ｒ目において上乗せ数「５０」が報知される。このようにして報知された上乗せ数と初期値の「６０」とを合計した数値「１５０」が予定入賞数となる。

【０５８１】

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

【０５８２】

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

【０５８３】

［第３実施形態の遊技機による効果］

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

【０５８４】

本実施形態のパチンコ遊技機では、ラウンド中インターバルの時間を制御することでオ

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

【０５８５】

＜大入賞口シャッタの第１変形例＞

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

【０５８６】

［第１変形例に係る大入賞口シャッタの仕様］

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

【０５８７】

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

【０５８８】

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

【０５８９】

［オーバー入賞が発生する際の動作例］

次に、図６５及び図６６を参照し、大入賞口シャッタ３７Ｂを適用した場合においてオ

ーバー入賞が発生する際の動作例について説明する。

【０５９０】

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

【０５９１】

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

【０５９２】

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

【０５９３】

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

【０５９４】

その後、図６５（Ｄ）に示すように、遊技球（１）は、開放状態となった大入賞口３７を通過して下方へと落下し、大入賞口カウントスイッチ３７０により入賞が検出される。このとき、１Ｒ目の入賞数が規定入賞数「３」に未だ達していないので、大入賞口３７は、開放状態が継続される。

【０５９５】

そして、図６５（Ｄ）の状態から概ね１．３２ｓ経過すると、図６５（Ｅ）に示すように、３個目の遊技球（３）が大入賞口シャッタ３７Ｂの右端部分に相当する部位に到達する。これにより、遊技球（３）の入賞が大入賞口カウントスイッチ３７０により検出され、それに応じて大入賞口シャッタ３７Ｂが大入賞口３７を閉鎖状態とし、２Ｒ目開始前のラウンド間インターバルが開始する。

【０５９６】

その後、図６５（Ｆ）に示すように、２Ｒ目開始前のラウンド間インターバル中において、大入賞口シャッタ３７Ｂが大入賞口３７を完全に閉鎖した状態にあるとき、遊技球（４），（５）は、大入賞口シャッタ３７Ｂの右端部分に到達し、大入賞口シャッタ３７Ｂの上面に沿って右側から左側へと転動していく。このような図６５（Ｆ）の状態は、ラウンド間インターバルの開始から概ね１．３２ｓ経過後となる。

【０５９７】

その後、図６５（Ｇ）に示すように、２Ｒ目が開始すると、大入賞口シャッタ３７Ｂは、大入賞口３７を開放状態とする。このとき、大入賞口シャッタ３７Ｂの上面においては、遊技球（４），（５）が通過中の状態にあったので、２個の遊技球（４），（５）は、開放状態となった大入賞口３７を一斉に通過して下方へと落下し、大入賞口カウントスイッチ３７０により２個分の入賞が検出される。さらに、次の遊技球（６）は、開放状態となった大入賞口３７の右端近傍まで転動してきており、この遊技球（６）もまた、間もなく入賞が検出される。これにより、大入賞口シャッタ３７Ｂが大入賞口３７を再び閉鎖状態とし、３Ｒ目開始前のラウンド間インターバルが開始する。このような図６５（Ｇ）の状態は、ラウンド間インターバルの開始から概ね１．７２ｓ経過後となり、２Ｒ目開始から起算すると０．４ｓ経過後となる。

【０５９８】

その後、図６６（Ｈ）に示すように、３Ｒ目開始前のラウンド間インターバル中において、大入賞口シャッタ３７Ｂが大入賞口３７を完全に閉鎖した状態にあるとき、遊技球（７）～（１２）は、大入賞口シャッタ３７Ｂの右端部分に到達し、大入賞口シャッタ３７Ｂの上面に沿って右側から左側へと転動していく。このような図６６（Ｈ）の状態は、ラウンド間インターバルの開始から概ね３．７６ｓ経過後となり、図６５（Ｇ）の状態から起算すると４．０２ｓ経過後となる。このように、大入賞口シャッタ３７Ｂの上面に６個の遊技球（７）～（１２）が存在する状態を発生させるために、３Ｒ目開始前のラウンド間インターバルの時間は、余裕をもって略３．９６ｓ程度に設定されている。

【０５９９】

その後、図６６（Ｉ）に示すように、３Ｒ目が開始すると、大入賞口シャッタ３７Ｂは、大入賞口３７を開放状態とする。このとき、大入賞口シャッタ３７Ｂの上面においては、遊技球（７）～（１２）が存在する状態にあったので、これら６個の遊技球（７）～（１２）は、開放状態となった大入賞口３７を一斉に通過して下方へと落下し、大入賞口カウントスイッチ３７０により６個分の入賞が検出される。すなわち、ラウンド間インターバルが終了した３Ｒ目の開始直後には、３＋３個分のオーバー入賞が検出される。このような図６６（Ｉ）の状態は、大入賞口シャッタ３７Ｂの開閉動作に要する時間０．０１ｓを加えて、ラウンド間インターバルの開始から略３．９７ｓ経過後となる。

【０６００】

その後、図６６（Ｊ）に示すように、大入賞口シャッタ３７Ｂが大入賞口３７を再び閉鎖状態とし、４Ｒ目開始前のラウンド間インターバルが開始する。その後、大入賞口シャッタ３７Ｂの右端部分には、遊技球（１３）が到達する。このような図６６（Ｊ）の状態は、ラウンド間インターバルの開始から概ね０．０６ｓ経過後となる。

【０６０１】

さらにその後、図６６（Ｋ）に示すように、４Ｒ目開始前のラウンド間インターバル中において、大入賞口シャッタ３７Ｂが大入賞口３７を完全に閉鎖した状態にあるとき、遊技球（１３）～（１８）は、大入賞口シャッタ３７Ｂの右端部分に到達し、大入賞口シャッタ３７Ｂの上面に沿って右側から左側へと転動していく。このような図６６（Ｋ）の状態は、ラウンド間インターバルの開始から概ね３．３６ｓ経過後となる。

【０６０２】

その後、図６６（Ｌ）に示すように、４Ｒ目が開始すると、大入賞口シャッタ３７Ｂは、大入賞口３７を開放状態とする。このとき、大入賞口シャッタ３７Ｂの上面においては、遊技球（１３）が左端から外方へと進むことで大入賞口３７に落下しない一方、次に続く遊技球（１４）～（１８）が存在する状態にあるとともに、ちょうど大入賞口シャッタ３７Ｂの右端部分に到達した遊技球（１９）があるため、これら６個の遊技球（１４）～（１９）は、開放状態となった大入賞口３７を一斉に通過して下方へと落下し、大入賞口カウントスイッチ３７０により６個分の入賞が検出される。すなわち、ラウンド間インターバルが終了した４Ｒ目の開始直後においても、３＋３個分のオーバー入賞が検出される。このような図６６（Ｌ）の状態は、４Ｒ目の開始から大入賞口シャッタ３７Ｂの開閉動作に要する時間０．０１ｓ経過後であり、ラウンド間インターバルの開始から略３．９７ｓ経過後となる。

【０６０３】

［第１変形例の遊技機による効果］

このように、大入賞口シャッタ３７Ｂを用いて規定入賞数やラウンド間インターバルの時間を適宜設定することによっても、オーバー入賞を実現することができる。なお、例えば図６６（Ｇ）の状態から遊技球（６）の入賞が可能となるある程度の時間が経過するまでは、大入賞口３７が開放状態となるが、図６６（Ｇ）の状態から即座に閉鎖状態となるようにし、具体的にはラウンド開始から０．１ｓ程度で閉鎖状態とし、その後、ラウンド中インターバルとして所定時間にわたり大入賞口３７を一旦閉鎖状態とし、その後再び開放状態とするようにしてもよい。このとき、例えば、ラウンド中インターバルの時間が１．３２ｓ程度であれば、その間に大入賞口シャッタ３７Ｂの上面に２個の遊技球を位置さ

せることができ、２＋２個のオーバー入賞を実現することができる。ラウンド中インターバルの時間が１．９８ｓ程度であれば、その間に大入賞口シャッタ３７Ｂの上面に３個の遊技球を位置させることができ、２＋３個のオーバー入賞を実現することができる。ラウンド中インターバルの時間が２．６４ｓ程度であれば、その間に大入賞口シャッタ３７Ｂの上面に４個の遊技球を位置させることができ、２＋４個のオーバー入賞を実現することができる。もちろん、ラウンド中インターバルを設けずにラウンド間インターバルの時間を調整するだけでオーバー入賞を実現するようにしてもよい。

【０６０４】

＜遊技盤及び可変入賞装置の第２変形例＞

次に、図６７を用いて、遊技盤及び可変入賞装置の第２変形例について説明する。なお、先述した第１実施形態などによるものと同一又は類似の構成要素については、同一符号を付してその説明を省略する。

【０６０５】

［遊技盤］

図６７に示すように、遊技盤１は、先述した第１実施形態などの大入賞口と同様にオーバー入賞が可能な第２大入賞口３７を備えるほか、オーバー入賞が困難な既知の第１大入賞口３６を備える。第１大入賞口３６は、遊技領域１ｐの上部に設けられている。第１大入賞口３６には、これを開閉するための第１大入賞口シャッタ３６Ａが設けられている。第１大入賞口シャッタ３６Ａは、前後方向に傾動することで第１大入賞口３６を開閉するように構成されている。このような第１大入賞口シャッタ３６Ａは、通過領域（第１大入賞口３６）に対して遊技球の通過が容易な開放状態になる第１態様と困難な閉鎖状態になる第２態様とに変動可能な変動部材を実現している。このような第１大入賞口３６も、遊技者に有利な遊技状態である大当り遊技状態のときに開放される。

【０６０６】

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

【０６０７】

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

【０６０８】
第２大入賞口シャッタ３７Ａは、先述した第１実施形態などによるものと同様の寸法に形成されているが、その上面が閉鎖状態において比較的緩やかな右下がり傾向の傾斜面になっている。カバー部材４３の上面４３ａ（図６７には図示せず）は、閉鎖状態の第２大入賞口シャッタ３７Ａの左端に連接し、第２大入賞口シャッタ３７Ａと同程度の右下がり傾向の傾斜面になっている。この上面４３ａは、第２大入賞口シャッタ３７Ａの上面に沿って移動してきた複数の遊技球を減速させる効果をもつ。すなわち、第２大入賞口シャッタ３７Ａの上面及びカバー部材４３の上面４３ａにおいては、右下がりの傾斜面とされることで遊技球が左方向へと進む速度が効果的に減速され、これらの上面に沿って進行する全ての遊技球は、当初は左向きに進行するものの途中で右向きに転じることとなり、第２大入賞口シャッタ３７Ａの右端から外方へと導かれる。第２大入賞口シャッタ３７Ａの右側下方には、アウト口４１Ａが設けられている。これにより、第２大入賞口シャッタ３７Ａの右端から外方へと導かれた遊技球は、アウト口４１を通じて回収される。なお、特に図示しないが、カバー部材４３には、前端ガイド部４３ｂや複数の凸部４３ｄが設けられており、これによっても遊技球の進行速度が効果的に減速されるようになっている。このようなカバー部材４３の上面４３ａや第２大入賞口シャッタ３７Ａは、抑制部４３０を形成している。また、第２大入賞口シャッタ及びカバー部材については、これらに沿って進行する遊技球のうち、一部の遊技球が大入賞口シャッタの右端から外方へと導かれる一方、その余の遊技球がカバー部材の上面の左端から外方へと導かれるように、上面の傾斜角を適当な角度となるように設定してもよい。

【０６０９】
［第２変形例の遊技機による効果］
このような第２変形例の遊技機によれば、第２大入賞口シャッタ３７Ａが閉鎖状態にあるとき、その上面において遊技球が渋滞を起こしやすく、より多くの遊技球を第２大入賞口シャッタ３７Ａの上面に滞留させることができるので、遊技球の行方に興味を持たせつつオーバー入賞に対する期待度を高めることができる。

【０６１０】
また、第２変形例の遊技機によれば、オーバー入賞の可能性があるラウンド遊技と、オーバー入賞の可能性がないラウンド遊技とを、開放状態となった第２大入賞口３７あるいは第１大入賞口３６を確認するだけで容易に認識することができる。要するに、例えば１Ｒ目～７Ｒ目の前半ラウンドにおいて第１大入賞口３６のみを開閉させることでオーバー入賞を困難とする一方、８Ｒ目～１６Ｒ目の後半ラウンドにおいて第２大入賞口３７のみを開閉させることでオーバー入賞を可能とすることができる。そうした場合、大当り遊技状態においては、第１大入賞口シャッタ３６Ａが開放状態となってオーバー入賞が困難な時期と第２大入賞口シャッタ３７Ａが開放状態となってオーバー入賞が可能な時期とを明確に見分けることができるので、例えば、大当り遊技状態の前半においては上乗せボーナスの演出表示に専念させることができる一方、大当り遊技状態の後半にはオーバー入賞を発生させることで遊技の興趣をより一層高めることができる。

【０６１１】
＜可変入賞装置の第３変形例＞
次に、図６８～７９を用いて、可変入賞装置の第３変形例について説明する。なお、先述した第１実施形態などによるものと同一又は類似の構成要素については、同一符号を付してその説明を省略する。また、以下の説明においては、特に説示しない限り、大入賞口が閉鎖状態にあるときの形態などをいうものとする。第３変形例に係る可変入賞装置は、図３に示す遊技盤１や図６７に示す遊技盤１にも適用することができる。

【０６１２】
図６８～７９に示すように、第３変形例では、可変入賞装置９０が先述した実施形態や変形例によるものとは異なる。可変入賞装置９０は、基本的な構成部品として、カバー部材９１と、開閉ユニット９２とを備える。開閉ユニット９２は、前面台板９２０、裏ベース部材９２１、メインステージ９２２、上段ステージ９２３、上蓋９２４、及び駆動ユニ

ット９２５などを有する。メインステージ９２２の前部９２２ａには、大入賞口シャッタに相当する部位として、若干左下がり傾向のシャッタ面９２２ｂが形成されている。前面台板９２０、並びにメインステージ９２２の前部９２２ａ及びシャッタ面９２２ｂは、遊技盤１の前面側に位置する一方、裏ベース部材９２１、メインステージ９２２の他部、上段ステージ９２３、上蓋９２４の一部、及び駆動ユニット９２５は、遊技盤１の裏面側に配置される。

【０６１３】

カバー部材９１は、第１実施形態によるものと概ね同様に前端ガイド部９１ｂや複数の凸部９１ｄを有する一方、上部の右側と左側に右上面９１ａ及び左上面９１ａ’を有する。右上面９１ａと左上面９１ａ’と間には、大入賞口３７となる開口部９１ｃが形成される。右上面９１ａの上方には、後述する導入部９２０ｃが位置するため、上面９１ａに対して遊技球Ｂがほとんど当接することがないようになっている。

【０６１４】

前面台板９２０は、遊技盤１において遊技領域１ｐからその裏面に達するように設けられた貫通部１ｃに設けられている。前面台板９２０は、中央に開口部９２０ａを有し、この開口部９２０ａ及び貫通部１ｃを通じてメインステージ９２２の前部９２２ａが露出している。また、開口部９２０ａの右端中央には、後述するメインステージ９２２の階段面９２２ｃに沿って前方へと導かれてきた遊技球Ｂを閉鎖状態のシャッタ面９２２ｂ上や開放状態の大入賞口３７に排出可能な排出部９２０ｂが設けられている。開口部９２０ａの右端上部には、流下してきた遊技球Ｂを後述する上蓋９２４の誘導路９２４ｂへと導くための導入部９２０ｃが設けられている。このような前面台板９２０は、遊技盤１の付属部品も兼ねる。

【０６１５】

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

【０６１６】

メインステージ９２２は、前部９２２ａ、シャッタ面９２２ｂ、及び階段面９２２ｃを有する。階段面９２２ｃの前端には、カバー部材９１に対向するように起立状の前部９２２ａが形成され、前部９２２ａには、シャッタ面９２２ｂが形成されるほか、遊技球Ｂに当接可能な複数の凸部９２２ｄが所定の間隔で設けられている。階段面９２２ｃは、後方から前方へと進むに従い低くなる段差を有するように複数段形成されている。各段の階段面９２２ｃは、若干前下がり傾向の傾斜面であるとともに、上段から中段を経て下段へと進むに従い互い違いに右下がり、左下がり、右下がりとなる傾斜面でもある。このような階段面９２２ｃによれば、遊技球Ｂを左右に蛇行させつつ上段から中段を経て下段へと導く通路が形成される。シャッタ面９２２ｂが閉鎖状態にある場合、階段面９２２ｃの下段に達した遊技球Ｂは、排出部９２０ｂを通じてシャッタ面９２２ｂ上へと導かれるほか、回収口９２１ｃを通じて直接回収される。各段の階段面９２２ｃの段差部分にも、遊技球Ｂに当接可能な複数の凸部９２２ｅが所定の間隔で設けられている。このようなメインステージ９２２は、図７６及び図７７に示すように、駆動ユニット９２５により前後方向に

傾動可能とされる。すなわち、図７７に示すように、メインステージ９２２が前下がりの傾斜した姿勢になると、階段面９２２ｃも前下がりの比較的急傾斜な姿勢となり、前部９２２ａ及びシャッタ面９２２ｂは、開口部９２０ａの下方へと移動する。これにより、開口部９２０ａの上端と前部９２２ａとの隙間が拡大し、この隙間を通じて階段面９２２ｃ上にあった複数の遊技球Ｂが一斉に大入賞口３７へと導かれることとなる。

【０６１７】

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

【０６１８】

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

【０６１９】

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

【０６２０】

従動ギア９２５ｅ，９２５ｆには、円筒状の周壁が形成されており、各周壁には、押上パイプ９２５ｇ，９２５ｈに形成された半螺旋状のカム面９２５０ｇ，９２５０ｈに当接する内向きの突片９２５０ｅ，９２５０ｆが設けられている。また、一方の従動ギア９２５ｅの周壁には、所定の回転位置で回転位置センサ９２５ｊ，９２５ｋに検出されるように外向きの２つの突片９２５１ｅ，９２５２ｅが設けられている。押上パイプ９２５ｇ，９２５ｈは、バネ９２５ｍ，９２５ｎを介して常に上方に付勢された状態で従動ギア９２５ｅ，９２５ｆに内挿されている。押上パイプ９２５ｇ，９２５ｈの上部には、カムカバー９２５ｐが設けられており、このカムカバー９２５ｐがメインステージ９２２の下部に常に当接している。図７８に実線で示すように、突片９２５１ｅが回転位置センサ９２５

ｋに検出される回転位置では、突片９２５０ｅ，９２５０ｆがカム面９２５０ｇ，９２５０ｈの最上部に当接するので、図７７に示すように、押上パイプ９２５ｇ，９２５ｈがバネ９２５ｍ，９２５ｎの付勢力に抗して低位置に維持される。これにより、メインステージ９２２は、傾斜した姿勢となり、大入賞口３７が開放状態となる。一方、図７８の矢印の方向に従動ギア９２５ｅ，９２５ｆが略１８０度回転することで、同図に仮想線で示すように、突片９２５２ｅが回転位置センサ９２５ｊに検出される回転位置にくる。この状態において、突片９２５０ｅ，９２５０ｆがカム面９２５０ｇ，９２５０ｈの最下部に当接するので、図７６に示すように、押上パイプ９２５ｇ，９２５ｈが高位置に維持される。これにより、メインステージ９２２は、非傾斜姿勢となり、大入賞口３７が閉鎖状態となる。さらに、大入賞口３７が閉鎖状態となった後、再び開放状態となる際には、従動ギア９２５ｅ，９２５ｆが図７８の矢印の方向に略１８０度回転することで、突片９２５０ｅ，９２５０ｆがカム面９２５０ｇ，９２５０ｈに当接しつつ当該カム面９２５０ｇ，９２５０ｈを押し下げながら回転する。これにより、再び図７７に示すような状態となり、大入賞口３７が開放状態となる。すなわち、メインステージ９２２は、従動ギア９２５ｅ，９２５ｆを一方向に略１８０度回転させるごとに傾斜姿勢及び非傾斜姿勢となり、これに応じて大入賞口３７が開放状態及び閉鎖状態とされる。

【０６２１】

［第３変形例の遊技機による効果］

このような第３変形例の遊技機によれば、メインステージ９２２を傾動させる以外にこれとは別の部材を動作させずとも抑制部９３０に遊技球Ｂを導いてその進行速度を効果的に減速・抑制することができ、シャッタ面９２２ｂを開放状態とするのに伴い抑制部９３０に抑制された複数の遊技球Ｂを大入賞口３７へと一斉に導くことができる。これにより、貯留装置などを別途備えなくても大入賞口３７に対する遊技球Ｂの通過数を調整することができ、部品点数の増加やコストアップを抑えるとともに、遊技盤周辺の熱問題をも解消することができる。

【０６２２】

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

【０６２３】

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

【０６２４】

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

【０６２５】

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

【０６２６】

また、抑制部９３０において進行を抑制された遊技球Ｂの全てが大入賞口３７へと導かれるわけではなく、その一部が回収口９２０ｃを通じて遊技領域１ｐ外へと導かれるので、大入賞口３７に対して過度に遊技球Ｂが通過する状態を防ぐことができる。

【０６２７】

＜可変入賞装置の第４変形例＞

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

【０６２８】

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

【０６２９】

図８２に実線で示すように、シャッタ面９２２ｂが閉鎖状態にある場合、階段面９２２ｃの下段に達した遊技球Ｂは、図示しない排出部９２０ｂを通じてシャッタ面９２２ｂ上へと導かれる。このようなメインステージ９２２の底部には、傾斜支持面９２２ｆが設けられており、この傾斜支持面９２２ｆに対して前後方向に往復移動可能なスライド板９２６が接触している。このスライド板９２６によりメインステージ９２２の底部が支持されている。スライド板９２６は、図示しない駆動ユニット９２５によって前後方向に移動させられる。

【０６３０】

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

【０６３１】

［第４変形例の遊技機による効果］

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

【０６３２】

＜第４変形例の他の例＞

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

【０６３３】

図８３に示すメインステージ９２２は、上段ステージと一体に形成されている。このメインステージ９２２も、左右方向に沿って凹凸状あるいは波状に形成されており、若干前下がり傾向の傾斜面からなる階段面９２２ｃを有する。階段面９２２ｃの前端（前部）９

２２ａには、シャッタ面９２２ｂが一体に形成されている。階段面９２２ｃ及びシャッタ面９２２ｂは、左右方向に同一寸法となるように形成されている。図８４に示す上部ユニット９２４’は、先述の上蓋９２４に類するものであるが、閉鎖状態にある階段面９２２ｃの全面に対向する板状部材を有さず、導入部９２０ｃからメインステージ９２２の後端上方へと回り込み、階段面９２２ｃの上段へと遊技球Ｂを導くための誘導路９２４ｂを有する。誘導路９２４ｂの後端部分９２４ｆは、メインステージ９２２の後端上方に配置されており、この後端部分９２４ｆのさらに後方には、メインステージ９２２の後端に通じる連通空間部９２４ｇが開設されている。これにより、誘導路９２４ｂの後端部分９２４ｆへと導かれてきた遊技球Ｂは、連通空間部９２４ｇを通ってメインステージ９２２の後端部分に落下する。階段面９２２ｃの前端９２２ａと図示しない開口部９２０ａの上端との間には、メインステージ９２２が開放状態だけでなく閉鎖状態にあるときでも、階段面９２２ｃから前端９２２ａを経てシャッタ面９２２ｂへと遊技球Ｂが通過可能な比較的大きい隙間が設けられている。これにより、メインステージ９２２が閉鎖状態であっても、抑制部９３０の階段面９２２ｃからシャッタ面９２２ｂへとスムーズに支障なく遊技球Ｂを導くことができる。

【０６３４】

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

【０６３５】

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

【０６３６】

＜可変入賞装置の第５変形例＞

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

【０６３７】

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

【０６３８】

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

【０６３９】

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

【０６４０】

［第５変形例の遊技機による効果］

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

【０６４１】

＜第５変形例の他の例＞

次に、図８８～９０を用いて第５変形例の他の例に係る可変入賞装置について説明する。なお、先述した第５変形例によるものと同一又は類似の構成要素については、同一符号を付してその説明を省略する。図８８は、メインステージ９２２を示す平面図であり、図８４は、上部ユニット９２４’を示す平面図であり、図８５は、メインステージ９２２の開閉動作を模式的に説明するための図である。図８８及び図８９においては、可変入賞装置の構成部品（メインステージ９２２、上部ユニット９２４’）が遊技盤１の貫通部１ｃに隙間なく設けられている形態を示す。実際には、可変入賞装置の構成部品がある程度の隙間をあけて遊技盤１の貫通部１ｃに設けられる。

【０６４２】

図８８に示すメインステージ９２２は、先述した第５変形例によるものと概ね同様に平板状に形成された部材であり、その上面が前下がりの傾斜面９２２ｃ’として配置され、傾斜面９２２ｃ’の先端部分がシャッタ面９２２ｂとして用いられる。図８９に示す上部ユニット９２４’も、傾斜面９２２ｃ’の全面に対向する板状部材を有さず、導入部９２０ｃからメインステージ９２２の後端上方へと回り込み、傾斜面９２２ｃ’の上端適部へと遊技球Ｂを導くための誘導路９２４ｂを有する。また、上部ユニット９２４’は、傾斜面９２２ｃ’と対向する部位に複数の仕切り壁９２４ｃ’を有する。切り壁９２４ｃ’は、メインステージ９２２が閉鎖状態にあるとき、傾斜面９２２ｃ’に沿って上方から下方へと遊技球Ｂが移動する際に蛇行させるための左右に曲折した通路９３０’を形成している。仕切り壁９２４ｃ’には、遊技球Ｂに当接可能な複数の凸部９２４ｅが所定の間隔で設けられている。このような通路９３０’により、傾斜面９２２ｃ’に沿って下方へと遊技球Ｂを左右に蛇行させつつ進行速度を減速・抑制するようにして導く抑制部が形成される。通路９３０’の出口部９３０ａ’と図示しない開口部９２０ａの上端との間には、メインステージ９２２が開放状態だけでなく閉鎖状態にあるときでも、傾斜面９２２ｃ’の前端側へと導かれてきた遊技球Ｂが通過可能な比較的大きい隙間が設けられている。これにより、メインステージ９２２が閉鎖状態であっても、通路９３０’に沿って傾斜面９２２ｃ’からシャッタ面９２２ｂへとスムーズに支障なく遊技球Ｂを導くことができる。

【０６４３】

図９０（Ａ）に示すように、メインステージ９２２が閉鎖状態にある場合、傾斜面９２２ｃ’上の遊技球Ｂは、通路９３０’に沿って上方から下方へと蛇行するように移動し、最終的に図示しない開口部９２０ａを通り抜けてシャッタ面９２２ｂ上へと導かれる。このようなメインステージ９２２は、先述した第３変形例による駆動ユニット９２５と同様の機構によって傾動させられる。メインステージ９２２は、その後端部が裏ベース部材９２１の縦長孔９２１ｄに挿入された軸９２１ａを介して支持されされており、この軸９２１ａ周りに回動することで傾動可能となっている。なお、メインステージを傾動させる装置としては、例えばソレノイドを用いた他の駆動ユニットでもよい。

【０６４４】

すなわち、図９０（Ｂ）に示すように、メインステージ９２２は、その中央部が駆動ユニット９２５によって下降させられると、縦長孔９２１ｄに沿って下方に変位した軸９２１ａ周りに傾動することで比較的急な前下がりの傾斜した姿勢となる。すなわち、傾斜面９２２ｃ’も、図９０（Ａ）の状態よりも急傾斜となる姿勢となり、シャッタ面９２２ｂは、図示しない開口部９２０ａの下方へと移動する。これにより、傾斜面９２２ｃ’上にあった複数の遊技球Ｂが仕切り壁９２４ｃ’から離れ、通路９３０’が解消されることから、傾斜面９２２ｃ’に沿って複数の遊技球Ｂが一斉に大入賞口３７へと導かれることとなる。このようなメインステージ９２２と上部ユニット９２４’を備えた可変入賞装置によっても、先述した第５変形例によるものと同様の効果を得ることができる。

【０６４５】

＜第４実施形態＞

次に、図９１及び図９２を用いて、本発明の第４実施形態について説明する。なお、先述した第１実施形態等によるものと同一又は類似の構成要素については、同一符号を付してその説明を省略する。

【０６４６】

［方向転換装置］

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

【０６４７】

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

【０６４８】

シーソー機構１１２は、遊技盤１に沿う概ね鉛直面内にて両端側が揺動可能となるように中間部が、遊技盤１に突出する支軸１１３を介して支持され、一端側にクルーン１１１が配置されたアーム１１２Ａと、このアーム１１２Ａにおいてクルーン１１１が配置された一端側とは反対側の他端側に設けられたバランスウェイト１１２Ｂとを有する。バランスウェイト１１２Ｂの重さは、例えば遊技球４個分よりも重い一方、規定個数となる遊技球５個分よりも軽くなっている。シーソー機構１１２は、クルーン１１１に規定個数（例えば５個）以上の遊技球が受け入れられていない状態において、当該クルーン１１１を遊技球の受け入れ可能な水平姿勢に保ちつつアーム１１２Ａの一端側に支持する。このとき

、クルーン１１１に規定個数以上の遊技球が受け入れられるまでは、クルーン１１１の内部に受け入れられた遊技球は、クルーン１１１の内周壁に沿って回転しつつ底部の方へと導かれ、最終的に排出口１１１Ｂからクルーン１１１の下方へと排出される。排出口１１１Ｂから排出された遊技球は、閉鎖状態の大入賞口シャッタ３７Ａの上面あるいは大入賞口シャッタ３７Ａが開放状態の場合は大入賞口３７へと導かれる。

【０６４９】

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

【０６５０】

＜第５実施形態＞

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

【０６５１】

［始動口ユニット］

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

【０６５２】

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

【０６５３】

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

３２０が設けられている。これにより、第１始動口２１１を通過した遊技球は、第１始動口スイッチ３２０により検出される。

【０６５４】

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

【０６５５】

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

【０６５６】

図９５に示すように、振り分け片２３３が右側に所定角度傾いた姿勢にある場合、導通口２２１を通り抜けた遊技球は、左翼片２３４Ｌに当接した後、導入口２１２へと導かれる。このとき、遊技球の衝撃によって左翼片２３４Ｌが所定角度反時計回りに回転させられることにより、振り分け片２３３が左側に所定角度傾いた姿勢となる。その後、振り分け片２３３が左側に所定角度傾いた姿勢にある場合、次に導通口２２１を通り抜けた遊技球は、右翼片２３４Ｒに当接した後、第１始動口２１１に続く球通路へと導かれる。このとき、遊技球の衝撃によって右翼片２３４Ｒが所定角度時計回りに回転させられることにより、振り分け片２３３が右側に所定角度傾いた姿勢となる。すなわち、遊技球が導通口２２１を通り抜けるごとに、振り分け片２３３が右側及び左側に交互に傾いた姿勢となり、遊技球は、第１始動口２１１に続く球通路及び導入口２１２へと交互に振り分けられる。

【０６５７】

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

【０６５８】

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

【０６５９】

球通路押さえ部材２６０は、クルーン２４０の下部にクルーン球通路部材２５０を固定するとともに、第２始動口スイッチ３３０及びハズレ口スイッチ３８０を保持するための

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

【０６６０】

［可動演出装置］

図９３に示すように、可動演出装置４２に含まれる可動演出部材４２Ａは、通常は遊技者にとって視認困難となるステージ３１の背後に位置し、特定の演出を行うときに遊技者にとって視認容易な位置へと移動することで視認液晶表示装置４の表示領域４Ａの前方下部に出現し、左右方向に移動可能に構成されている。また、可動演出部材４２Ａは、上下あるいは左右に小さく揺動したり、外周に羽根が突出するように構成されている。可動演出部材４２Ａは、表示領域４Ａの下部に表示される後述の当該三尺玉表示領域６００の全体及び第１三尺玉保留表示領域６１０の一部と重なるように発光レンズ４２Ｂを有する。発光レンズ４２Ｂは、複数色に発光し得る。これにより、当該三尺玉表示領域６００及び第１三尺玉保留表示領域６１０に画像として表示される後述の三尺玉は、可動演出部材４２Ａの発光レンズ４２Ｂが発光して重なると視認し得ない状態になる一方、可動演出部材４２Ａが表示領域４Ａの下方に退避すると、正面から視認し得るようになる。なお、表示領域に対して発光レンズが重なった状態でも、表示領域の画像を発光レンズを通して視認可能としてもよい。

【０６６１】

［遊技機の電気的構成］

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

【０６６２】

［遊技機のスペック］

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

【０６６３】

なお、本実施形態のスペックも、次のような内容であってもよい。例えば、小当りとなる特別図柄は、第２始動口に対応する第２特別図柄のみ、あるいは第１特別図柄及び第２特別図柄の双方としてもよい。特別図柄については、低確率時及び高確率時の大当り確率

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

【０６６４】

［演出モードの遷移］

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

【０６６５】

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

【０６６６】

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

【０６６７】

ＳＴモード（１）～（３）は、確変遊技状態において副制御回路７０により制御される演出モードである。本実施形態においては、大当り遊技状態の終了後にＳＴモード（１）

となり、例えばＳＴモード（１）において１００ゲームが消化されると、ＳＴモード（２）に移行し、当該ＳＴモード（２）において７４ゲームが消化されると、ＳＴモード（３）に移行する。さらにＳＴモード（３）において１０ゲームが消化されると、確変遊技状態が終了し、通常モード（２）に移行する。ＳＴモード（１）～（３）において、大当りに当選した場合は、大当りの演出モードに移行する。

【０６６８】

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

【０６６９】

［遊技機の表示画面例］

図１００に示すように、表示領域４Ａの中央部には、３つの装飾図柄５００が変動表示及び停止表示される。変動表示とは、３つの装飾図柄５００のうちいずれかが完全に停止することなく上下に流れるように表示されたり順次拡大表示されるような状態を意味する。停止表示は、変動表示されていた３つ全ての装飾図柄５００が停止し、これら図柄の組み合わせを示す状態を意味する。以下の説明においては、装飾図柄５００及び特別図柄に関する停止表示を「確定表示」と称する場合がある。装飾図柄５００の変動表示及び確定表示は、後述するいわゆる疑似連の場合を除き、特別図柄の変動表示及び確定表示に同調する。表示領域４Ａの下部には、当該三尺玉表示領域６００、第１三尺玉保留表示領域６１０、第２三尺玉保留表示領域６２０、当該宝石表示領域７００、宝石保留表示領域７１０が表示される。当該三尺玉表示領域６００、第１三尺玉保留表示領域６１０、及び第２三尺玉保留表示領域６２０には、第１特別図柄及び第２特別図柄の始動記憶に応じてワークＲＡＭ７３に記憶された保留情報に基づいて三尺玉の画像が表示される。以下の説明において、三尺玉に係る保留情報は、単に「保留情報」あるいは「三尺玉保留情報」と称する。具体的にいうと、保留情報は、「当り判定用乱数値」、「当り図柄決定用乱数値」等が情報として含まれるものであるが、便宜上、これらに乱数値に基づいて当り種別の判定結果が保留情報に含まれるものとする。なお、「変動パターン決定用乱数値」は、本実施形態では保留情報に含まれないが、「変動パターン決定用乱数値」に基づいて変動パターンの種類が保留情報に含まれるものとしてもよい。また、「当り判定用乱数値」、「当り図柄決定用乱数値」、及び「変動パターン決定用乱数値」（始動口への入賞に応じて抽出される各種乱数値）等が始動記憶（始動記憶情報）を構成しているため、主制御回路（メインＣＰＵ）が始動記憶に基づいて、後述する副制御回路（サブＣＰＵ）により実行される先読み予告に係る各種処理を行うようにしてもよい。この場合、三尺玉に係る保留情報を始動記憶として取り扱われる。三尺玉の画像は、単に「三尺玉」と称する場合もある。当該宝石表示領域７００及び宝石保留表示領域７１０には、ハズレ口２４２における遊技球の通過に応じてワークＲＡＭ７３に記憶された保留情報に基づいて宝石の画像が表示される。以下の説明において、宝石に係る保留情報は、「宝石保留情報」と称する。宝石の画像は、単に「宝石」と称する場合もある。表示領域４Ａの上部には、例えば花火師のキャラクタ画像８００が最大４つまで表示される。花火師のキャラクタ画像８００は、単に「花火師」と称する場合もある。

【０６７０】

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

装飾図柄５００は、変動表示の次に仮停止表示の状態となり、その後、変動表示を経て再び仮停止表示の状態となり、そうした後に最終的に変動表示を経て確定表示される。疑似連４の場合、装飾図柄５００は、変動表示の次に仮停止表示の状態となり、その後、変動表示を経て再び仮停止表示の状態となり、その後、さらに変動表示を経て再び仮停止表示の状態となり、そうした後に最終的に変動表示を経て確定表示される。

【０６７１】

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

【０６７２】

第１三尺玉保留表示領域６１０は、１～４番目までの始動記憶に対応する保留情報を三尺玉の画像として個々に並べて表示するための領域であり、当該三尺玉表示領域６００の右方に位置する。第１三尺玉保留表示領域６１０においては、最も以前に記憶された１番目の保留情報が左端の三尺玉として表示され、２～４番目の保留情報が左端の三尺玉の右側に順次並ぶ複数の三尺玉により表示される。第１三尺玉保留表示領域６１０においては、基本的に、１番目の保留情報を示す左端の三尺玉が消去される毎に当該三尺玉表示領域６００に移動表示され、その余の２～４番目の保留情報を示す三尺玉がある場合は、それぞれ左隣りにシフトするように移動表示される。第１三尺玉保留表示領域６１０においては、大当りの期待度を示す複数の表示色のいずれかによって三尺玉の画像が表示可能とされる。

【０６７３】

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

【０６７４】

当該宝石表示領域７００は、例えば一部の疑似連（演出パターンの「疑似連変動１　疑似連２」等）により装飾図柄５００を変動表示させる際又はデモ表示に際して、その基となる宝石保留情報を宝石により表示するための領域であり、当該三尺玉表示領域６００の

上方に位置する。例えば一部の疑似連における当該宝石表示領域７００においては、疑似連による装飾図柄５００の停止表示に伴って宝石の表示が消去される。なお、装飾図柄の仮停止表示に伴って宝石の表示が消去されるとしてもよい。装飾図柄５００が停止表示あるいは仮停止表示された場合にあって、宝石保留表示領域７１０に少なくとも一の宝石が表示されている場合は、宝石保留表示領域７１０から当該宝石表示領域７００へと一の宝石が移動するように表示される。当該宝石表示領域７００においては、大当りの期待度を示す複数の表示色のいずれかによって宝石の画像が表示可能とされる。

【０６７５】

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

【０６７６】

キャラクタ画像８００は、先読み予告演出の一種として花火師の残り人数などに応じて先読み予告を行うためのものであり、装飾図柄５００の上方あるいは背景等に花火師として表示されるものである。キャラクタ画像８００は、基本的に所定のゲーム回数を消化すると、当初表示された数から減少又は維持するように表示されるが、ガセパターンにより見かけ上は減少したように表示されるものの、その後復帰することで内部的には維持される場合がある。

【０６７７】

［遊技機の動作タイミング］

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

【０６７８】

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

【０６７９】

なお、本実施形態において、装飾図柄５００が仮停止表示又は確定表示となる直前の所定期間（例えば１ｓ程度の期間）は、装飾図柄５００が変動表示中にあっても例えば比較

的低速で変動したり一時的に拡大表示されるようになっている。また、本実施形態においては、宝石保留情報の有無に関係なく、通常モードにおいて疑似連を含む演出パターンが決定された場合のみ、装飾図柄５００の変動表示に際して疑似連が発生するようになっているが、通常モード以外のモードにおいて疑似連が発生したり、宝石保留情報が存在することを条件に疑似連を発生させるようにしてもよい。

【０６８０】

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

【０６８１】

その後、図１０２に示すように、三尺玉保留情報が無くなって宝石保留情報が存在する後半部分においては、特別図柄が変動表示されない非変動状態となる一方、非時短非確変時の限定デモによる演出として、宝石保留情報を用いたデモ表示（２）が行われる。このデモ表示（２）においては、宝石保留情報に基づく宝石の画像が宝石保留表示領域７１０から当該宝石表示領域７００に移動して表示される毎に、例えば「潜確？」、「大当り間近？」、「高期待度？」等といった遊技者に有利な状態を印象付けるようなメッセージが表示される。このようなデモ表示（２）は、複数の宝石保留情報が存在する場合、１つの宝石保留情報につき例えば８ｓ程度の時間で繰り返し行われる。

【０６８２】

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

【０６８３】

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

【０６８４】

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

【０６８５】

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

【０６８６】
　その後、図１０３に示すように、三尺玉保留情報が無くなって宝石保留情報が存在する状態になると、特別図柄が変動表示されない非変動状態となる一方、小当り後の非時短非確変時限定デモによる演出として、宝石保留情報を用いた特殊モード専用演出のデモ表示（３）が行われる。このデモ表示（３）においては、宝石の画像が非表示とされる一方、先述したような特殊モードの残り回数や有利な状態を印象付けるメッセージが表示される。このようなデモ表示（３）は、宝石保留情報単位に異なるメッセージを示すように表示される。
【０６８７】
　さらにその後、図１０３に示すように、デモ表示（３）の実行中に三尺玉保留情報（始動記憶）が成立した状態になると、例えばハズレ変動パターン７に基づいて特別図柄が変動表示され、それに伴い三尺玉保留情報を用いた演出パターン（第２段階　花火師　発見できず）に基づく演出として、装飾図柄５００が変動表示され、その後確定表示される（確定表示については図示略）。このときにおいても、装飾図柄５００の変動表示から確定表示までは、終始一貫して三尺玉保留情報が対象保留として用いられ、当該三尺玉保留情報に基づく三尺玉の画像が第１三尺玉保留表示領域６１０から当該三尺玉表示領域６００に移動して表示される。
【０６８８】
　なお、特殊モード時においては、三尺玉保留情報が無くなると、宝石保留情報の有無に関係なく、デモ表示（３）を行うようにしてもよい。
【０６８９】
　また、図１０４に示すように、ＳＴモード時においては、デモ表示（４）としてＳＴモード専用演出が行われる場合がある。このデモ表示（４）は、デモ表示（１）～（３）とは異なり、宝石保留情報が用いられるものの宝石の画像が非表示とされ、装飾図柄５００に代わってアルファベットからなる演出図柄、例えば、「Ａ」、「Ｂ」、「Ｃ」・・・「Ｅ」のような数字が３列変動表示されるものである。なお、デモ表示（４）は、羽根部材３４の開放タイミングを報知あるいは示唆するような演出としてもよい。
【０６９０】
　図１０４の上段から中段に一例として示すように、三尺玉保留情報（１），（２）が記憶されている場合は、最初に、リーチハズレ変動パターン７に基づいて特別図柄が変動表示される際に、三尺玉保留情報（１）を用いた演出パターン（一撃ボタンリーチ　中ボタン）に基づく演出として、変動表示中の装飾図柄５００と重なるように押下操作ボタン９Ａの押下を促す画像が表示される。そして、押下操作ボタン９Ａの押下に関係なく所定時間が経過すると、装飾図柄５００が確定表示される。このとき、装飾図柄５００の変動表示から確定表示までは、終始一貫して三尺玉保留情報（１）が対象保留として用いられ、当該三尺玉保留情報（１）に基づく三尺玉の画像が第１三尺玉保留表示領域６１０から当該三尺玉表示領域６００に移動して表示される。
【０６９１】
　その次に、リーチハズレ変動パターン８に基づいて特別図柄が変動表示される際は、三尺玉保留情報（２）を用いた演出パターン（三連ボタンリーチ　中ボタン）に基づく演出として、変動表示中の装飾図柄５００と重なるように押下操作ボタン９Ａの３回連続押下を促す画像が表示される。そして、押下操作ボタン９Ａの押下に関係なく所定時間が経過すると、装飾図柄５００が確定表示される。このとき、装飾図柄５００の変動表示から確定表示までは、終始一貫して三尺玉保留情報（２）が対象保留として用いられ、当該三尺玉保留情報（２）に基づく三尺玉の画像が第１三尺玉保留表示領域６１０から当該三尺玉表示領域６００に移動して表示される。なお、例えば三尺玉保留情報（１），（２）が記憶されている場合にあって宝石保留情報も記憶されている場合には、三尺玉保留情報（１），（２）が消化されるか否かに関わらず宝石保留情報が消化される。
【０６９２】
　一方、図１０４の下段に一例として示すように、三尺玉保留情報が無くなって複数の宝

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

【０６９３】

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

【０６９４】

図１０５（１）に示すように、「通常変動」、リーチを伴わない「疑似連」、「ノーマルリーチ」に係る演出パターンでは、装飾図柄５００の変動開始から変動終了までの間に１回の保留昇格タイミングがある。保留昇格とは、三尺玉保留情報に係る三尺玉の表示色変更によって大当りの期待度を示唆するような演出を意味する。ただし、保留昇格タイミングは、表示色変更の可能性がある時点を意味するにすぎず、保留昇格タイミングでも、表示色が変更される場合もあれば変更されない場合もある。保留昇格タイミングは、単に「昇格タイミング」とも称する。

【０６９５】

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

【０６９６】

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

【０６９７】
なお、昇格タイミングは、図１０５に一例として示す回数に限らず、仕様に応じて適宜変更することができる。また、本実施形態では、全ての演出パターンが図１０５（１）～（３）のいずれかに対応する。例えば、図１０５（３）に示すパターンで変動時間が１０ｓと指定された演出パターンの場合は、第１変動期間、第２変動期間、及び第３変動期間がちょうど３ｓ、１ｓ、６ｓとなるが、変動期間の時間に余りが生じる場合（３：１：６で割り当てられない場合）は、その余りとなる時間を第３変動期間、あるいはその他の変動期間に割り当てるようにしてもよい。また、第３変動期間の後にさらに第４変動期間等を設け、当該第４変動期間等に保留昇格タイミングを規定するようにしてもよい。
【０６９８】
図１０６（１）に示すように、「疑似連」がない演出パターンでは、第１変動期間に１回の保留昇格タイミングがある。一方、図１０６（２）～（４）に示すように、リーチを伴う「疑似連」が２回、３回、４回と規定された演出パターンでは、第１変動期間が「疑似連」の回数で割った複数の区間に分けられ、各区間において対応する回の「疑似連」による変動表示や仮停止表示が行われる。このような各回の「疑似連」に対応する区間には、それぞれ１回の保留昇格タイミングがある。すなわち、リーチを伴う「疑似連」に基づいて装飾図柄５００が変動表示される際には、少なくとも疑似連の回数分に相当する保留昇格タイミングがあり、疑似連の回数に応じて表示色変更の可能性とともに大当りの期待度が高められる。
【０６９９】
なお、リーチを伴う「疑似連」には、第１変動期間における所定の区間に複数の昇格タイミングが規定されたものもあり、疑似連の回数よりも保留昇格タイミングが多い場合もある。また、図１０１に示すような宝石保留情報を用いた疑似連の演出にも、複数の昇格タイミングが規定されたものがある。また、例えば、図１０６（２）～（４）に示すパターンでは、第１変動期間が「疑似連」の回数に応じて複数の区間に均等に分けられるが、各区間の時間に余りが生じる場合は、その余りとなる時間を最後の区間、あるいはその他の区間に割り当てるようにしてもよい。
【０７００】
図１０７は、特殊モード時及びＳＴモード時における装飾図柄５００の変動パターンを示している。同図に示すように、特殊モード時及びＳＴモード時の「リーチ」を伴う演出パターンでは、装飾図柄５００の変動開始から変動終了までの期間が、変動前半となる第１変動期間と変動後半となる第２変動期間とに区分される。第１変動期間においては、「通常変動」に係る演出パターンと同様の態様で装飾図柄５００の変動表示が行われ、第２変動期間においては、「リーチ」に係る特有の態様で装飾図柄５００の変動表示が行われる。第１変動期間及び第２変動期間は、通常モード時の時間比とは異なる時間比となるように規定されている。このような特殊モード時及びＳＴモード時の第１変動期間及び第２変動期間においても、保留昇格タイミングを規定したり、疑似連を実行するようにしてもよい。
【０７０１】
次に、図１０８～１４４を用いて、本実施形態の遊技機にて用いる各種のテーブル及び記憶領域について説明する。
【０７０２】
［特別図柄変動パターン決定用テーブル］
図１０８～１１１は、メインＣＰＵ６１に参照される特別図柄変動パターン決定用テーブルを示している。図１０８及び図１０９は、第１特別図柄変動パターン決定用テーブルを示し、図１１０及び図１１１は、第２特別図柄変動パターン決定用テーブルを示している。第１特別図柄変動パターン決定用テーブルは、非確変非時短遊技状態で保留数（始動記憶の数）が１～４個の場合に対応するものと、非確変非時短遊技状態で保留数が５～８個の場合に対応するものと、小当り後の非確変非時短遊技状態で保留数が１～８個の場合に対応するものと、確変時短遊技状態で保留数が１～８個の場合に対応するものとに振り

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

【０７０３】

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

【０７０４】

例えば、図１０８に示す第１特別図柄変動パターン決定用テーブル（非確変非時短　保留数１～４）では、当り種別の判定結果が「ハズレ」で、変動時間決定用乱数「９０」～「９４」のいずれかが抽出された場合に、第１特別図柄の変動パターンとして変動時間が２０．５秒である「リーチハズレ変動パターン５」が決定され、その旨を示す変動パターン指定コマンド「ｈ１１」が生成される。また、図１０９に示す第１特別図柄変動パターン決定用テーブル（小当り後　非確変非時短　保留数１～８）では、当り種別の判定結果が「ハズレ」で、変動時間決定用乱数「０」～「９９」のいずれかが抽出された場合に、第１特別図柄の変動パターンとして変動時間が１５秒である「ハズレ変動パターン７」が決定され、その旨を示す変動パターン指定コマンド「ｈ２９」が生成される。図１０９に示す第１特別図柄変動パターン決定用テーブル（確変時短　保留数１～８）では、当り種別の判定結果が「大当り（確変１）」で、変動時間決定用乱数「０」～「９９」のいずれかが抽出された場合に、第１特別図柄の変動パターンとして変動時間が２０秒である「大当り変動パターン１２」が決定され、その旨を示す変動パターン指定コマンド「ｈ３４」が生成される。このようにして生成された変動パターン指定コマンド「ｈ１」～「ｈ３４」は、主制御回路６０のメインＣＰＵ６１から副制御回路７０のサブＣＰＵ７１へと送信される。

【０７０５】

また、図１１０に示す第２特別図柄変動パターン決定用テーブル（非確変非時短　保留数１～５）では、当り種別の判定結果が「ハズレ」で、変動時間決定用乱数「９０」～「９４」のいずれかが抽出された場合に、第２特別図柄の変動パターンとして変動時間が２０．５秒である「リーチハズレ変動パターン５」が決定され、その旨を示す変動パターン指定コマンド「ｈ１１」が生成される。また、図１１１に示す第２特別図柄変動パターン決定用テーブル（ＳＴ１０１～１７４回　確変時短　保留数１～８）では、当り種別の判定結果が「大当り（確変１）」で、変動時間決定用乱数「２５」～「４９」のいずれかが抽出された場合に、第２特別図柄の変動パターンとして変動時間が１８０秒である「大当り変動パターン１９」が決定され、その旨を示す変動パターン指定コマンド「ｈ５１」が生成される。さらに、図１１１に示す第２特別図柄変動パターン決定用テーブル（特定変動回数　確変時短　保留数１～８）では、当り種別の判定結果が「ハズレ」で、変動時間決定用乱数「０」～「８９」のいずれかが抽出された場合に、第２特別図柄の変動パターンとして変動時間が１８０秒である「リーチハズレ変動パターン１４」が決定され、その

旨を示す変動パターン指定コマンド「ｈ５７」が生成される。このようにして生成された変動パターン指定コマンド「ｈ１」～「ｈ５８」は、主制御回路６０のメインＣＰＵ６１から副制御回路７０のサブＣＰＵ７１へと送信される。

【０７０６】

なお、特別図柄変動パターン決定用テーブルとしては、保留数（始動記憶数）によって振り分けられない一つのテーブルとしてもよい。また、第１特別図柄変動パターン決定用テーブルと第２特別図柄変動パターン決定用テーブルとを一つにまとめて構築し、第１特別図柄の変動パターンあるいは第２特別図柄の変動パターンを決定する際には、一つの特別図柄変動パターン決定用テーブルを参照するようにしてもよい。また、一部の遊技状態あるいは全ての遊技状態について保留数１～８の夫々に対応する複数の特別図柄変動パターン決定用テーブルを設け、保留数ごとに参照するテーブルを異ならせるようにしてもよい。当り種別の判定結果に応じて決定される変動パターンは、図１０８～１１１に一例として示す種類や数に限らず、仕様に応じて適宜変更することができる。変動時間についても、仕様に応じて適宜変更することができる。ＳＴモード（３）においては、ゲーム回数に応じて、第２特別図柄変動パターン決定用テーブル（ＳＴ１７５～１８３回　確変時短　保留数１～８）が用いられる場合と、第２特別図柄変動パターン決定用テーブル（ＳＴ１８４回　確変時短　保留数１～８）が用いられる場合とがあるが、ゲーム回数に応じて振り分けることなく一つのテーブルを用いるようにしてもよい。第２特別図柄変動パターン決定用テーブル（特定変動回数　確変時短　保留数１～８）は、確変時短遊技状態に移行する前の大当り遊技状態を決定付けた当り図柄の種類に応じて決定される特定変動回数において、第２特別図柄が変動表示する場合に用いられる可能性があるテーブルである。特定変動回数は、当り図柄の種類が「第１特別図柄大当り（確変１）」の場合に「１７０」に決定され、「第２特別図柄大当り（確変１）」の場合に「１３０」に決定され、「第２特別図柄大当り（確変２）」の場合に「１４０」に決定され、「第２特別図柄大当り（確変３）」の場合に「１５０」に決定され、「第２特別図柄大当り（確変４）」の場合に「１６０」に決定される。第１特別図柄変動パターン決定用テーブル（小当り後　非確変非時短　保留数１～８）及び第２特別図柄変動パターン決定用テーブル（小当り後　非確変非時短　保留数１～８）は、小当り後の非確変非時短遊技状態で特別図柄の変動回数が１～５回となるまでに用いられるテーブルである。

【０７０７】

［演出パターン決定用テーブル］

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

決定用テーブルは、プログラムＲＯＭ７２に記憶されている。
【０７０８】
図１１２～１１６に示すように、第１演出パターン決定用テーブルは、第１特別図柄の変動表示及び停止表示に連動して装飾図柄５００の変動表示及び停止表示やその他の画像表示等を行うための演出パターンを決定するためのテーブルであり、変動パターン指定コマンド（ｈ１～ｈ３４）と、各種の変動パターンと、演出決定用乱数（０～９９）と、各種の演出パターンとを規定している。図１１７～１２３に示すように、第２演出パターン決定用テーブルは、第２特別図柄の変動表示及び停止表示に連動して装飾図柄５００の変動表示及び停止表示やその他の画像表示等を行うための演出パターンを決定するためのテーブルであり、変動パターン指定コマンド（ｈ１～ｈ１２、ｈ１９～ｈ２９、ｈ３１～ｈ５８）と、各種の変動パターンと、演出決定用乱数（０～９９）と、各種の演出パターンとを規定している。
【０７０９】
例えば、図１１２に示す第１演出パターン決定用テーブル（通常モード（１）～（３）宝石保留無）では、変動パターン指定コマンド「ｈ１１」により「リーチハズレ変動パターン５」が指定された場合に、演出決定用乱数「０」～「８９」のいずれかが抽出された場合は、演出パターンとして「ロングリーチ」が決定され、演出決定用乱数「９０」～「９９」のいずれかが抽出された場合は、演出パターンとして「ロングリーチ　疑似連２」が決定される。
【０７１０】
また、図１２２に示す第２演出パターン決定用テーブル（ＳＴモード（２））では、変動パターン指定コマンド「ｈ４７」により「リーチハズレ変動パターン１０」が指定された場合に、演出決定用乱数「０」～「１９」のいずれかが抽出された場合は、演出パターンとして「花火師扉突破リーチ　扉赤」が決定され、演出決定用乱数「２０」～「９９」のいずれかが抽出された場合は、演出パターンとして「花火師扉突破リーチ　扉青」が決定される。この「花火師扉突破リーチ　扉赤」のほか、「女性扉突破リーチ　扉赤」の演出パターンは、大当りの期待度が相対的に高くなる、いわゆる激熱の演出パターン（「特定演出パターン」とも称する）に相当する。「花火師扉突破リーチ　扉赤」及び「女性扉突破リーチ　扉赤」といった激熱の演出パターンは、第２演出パターン決定用テーブル（ＳＴモード（２））に規定されているほか、図１２３に示す第２演出パターン決定用テーブル（特定変動回数　確変時短　高期待度演出未実行時）にも規定されている。
【０７１１】
「リーチ」を含む演出パターンでは、「全回転リーチ　大当り」を除き、基本的に３つの装飾図柄５００のうち２つが揃った状態で１つのみが変動表示されるリーチ態様となり、このリーチ態様を経た後に３つの装飾図柄５００がハズレ図柄、小当り図柄、あるいは大当り図柄として確定表示される。「疑似連２」、「疑似連３」、「疑似連４」とは、装飾図柄５００の仮停止表示を含む疑似連の演出である。例えば「疑似連２」の場合は、特別図柄が変動表示を開始してから確定表示されるのまでの間に、装飾図柄５００の変動表示が２回行われるとともに、仮停止表示が１回行われ、最終的に確定表示が行われる。「疑似連３」の場合は、装飾図柄５００の変動表示が３回行われるとともに、仮停止表示が２回行われ、最終的に確定表示が行われる。「疑似連４」の場合は、装飾図柄５００の変動表示が４回行われるとともに、仮停止表示が３回行われ、最終的に確定表示が行われる。「大連続予告疑似連」を含む演出パターンでは、特別図柄の変動表示及び確定表示に連動して装飾図柄５００の変動表示及び確定表示が行われるが、その変動表示中に、例えば「氷」、「稲妻」、あるいは「炎」といった所定の画像が複数回にわたり表示される。例えば、「大連続予告疑似連　３回」の演出パターンでは、「氷」、「稲妻」、及び「炎」のうちのいずれかが３回表示される。このような所定の画像の出現パターンに応じて大当りの期待度を異ならせるようにすることができる。例えば、全回にわたり同一の所定の画像を出現させた場合は、大当りが確定していることを示唆するものとすることができる。特殊モードにおいては、特殊モード（１）～（３）のそれぞれに対応付けて予め規定された演出

パターンに基づいて、変動表示の１～５回転目までストーリー性のある演出を実行することができる。なお、「全回転リーチ」とは、遊技者が変動中の装飾図柄を視認可能な速度とし、かつ、３つの図柄が同じ図柄で揃った状態で変動し、そのまま３つの同じ図柄が揃った状態で確定表示されるものを意味する。また、小当り図柄は、リーチハズレ態様で仮停止表示された後、再変動して例えば「１３５」という図柄で確定表示されるものを意味する。

【０７１２】

大当りの期待度は、第２演出パターン決定用テーブル（ＳＴモード（１））についてみると、例えば「一撃ボタンリーチ　大ボタン」では、「リーチハズレ変動パターン７」に基づきハズレとなる確率が１０／１００となり、「大当り変動パターン１５」に基づき大当りとなる確率が５０／１００となることから、これらの相対的な割合として大当りの期待度を算出すると８３％程度となる。同様に、第２演出パターン決定用テーブル（ＳＴモード（２））についてみると、例えば「花火師扉突破リーチ　扉赤」では、「リーチハズレ変動パターン１０」に基づきハズレとなる確率が２０／１００となり、「大当り変動パターン１９」に基づき大当りとなる確率が８０／１００となることから、これらの相対的な割合として大当りの期待度を算出すると８０％となる。このようにハズレの可能性があるものの大当りの期待度が概ね６０％以上となる演出パターンは、先述した激熱の演出パターン（特定演出パターン）に該当し、「高期待度演出」とも称される。例えば、「花火師扉突破リーチ　扉青」では、「リーチハズレ変動パターン１０」に基づきハズレとなる確率が８０／１００となり、「大当り変動パターン１９」に基づき大当りとなる確率が２０／１００となることから、これらの相対的な割合として大当りの期待度を算出すると２０％となる。そのため、「花火師扉突破リーチ　扉青」は、「高期待度演出」（特定演出パターン）に該当しない。このような高期待度演出が特定変動回数に至るまでに全く実行されていなければ、特定変動回数において第２演出パターン決定用テーブル（特定変動回数　確変時短　高期待度演出未実行時）が用いられる。その一方、高期待度演出が特定変動回数に至るまでに少なくとも１回実行されていれば、特定変動回数において第２演出パターン決定用テーブル（特定変動回数　確変時短　高期待度演出実行済時）が用いられる。これにより、ＳＴモードにおいて特定変動回数までには、高期待度演出が必ず実行されることとなる。なお、大当りの期待度は、大当り時における演出決定用乱数の数を、大当り及びハズレ時における演出決定用乱数の合計数で除算することにより算出される。

【０７１３】

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

【０７１４】

［保留情報記憶領域］

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

【０７１５】

図１２４に示すように、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域は、８ビットにより構成され、上位３ビット（５～７ビット目）と下位４ビット（０～３ビット目）とが互いに異なる属性を示すものとして用いられる。本実施形態においては、４ビット目を未使用としているが、仕様に応じて全ビットを使用することができる。下位４ビットには、三尺玉保留情報に含まれるパラメータとして、特別図柄の種類（第１特別図柄又は第２特別図柄）

、「ハズレ」、「小当り」、「大当り」の種類（確変１～４）が記憶される。上位３ビットには、三尺玉保留情報に含まれるパラメータとして、三尺玉の表示色を示す色情報（白、青、黄、緑、赤、虹）が記憶される。三尺玉の表示色は、大当りの期待度を示唆しており、期待度が低いものから高い順に並べると、白、青、黄、緑、赤、虹の順となる。三尺玉保留情報は、最古のものから最新の順に保留情報記憶領域１～８に記憶される。図１２４に一例として示す保留情報記憶領域１～８においては、保留情報記憶領域１に表示色が白色で第１特別図柄がハズレとなる保留情報が記憶され、保留情報記憶領域２に表示色が青色で第１特別図柄がハズレとなる保留情報が記憶され、保留情報記憶領域３に表示色が黄色で第２特別図柄が大当り（確変２）となる保留情報が記憶されており、その他の保留情報記憶領域４～８が未記憶となっている。

【０７１６】

このような保留情報記憶領域１の保留情報を用いて装飾図柄５００が変動表示される際には、保留情報記憶領域１の保留情報が図示しない当該保留情報記憶領域に転送されるとともに、保留情報記憶領域２～８の保留情報が保留情報記憶領域１～７にシフトさせられる。新たな保留情報は、保留情報記憶領域１～８のうち未記憶の状態にあって記憶アドレスの小さい領域から順に記憶される。これにより、当該保留情報記憶領域の保留情報は、当該三尺玉表示領域６００に三尺玉を表示させるためのリソースとして用いられる。また、保留情報記憶領域１～４までに保留情報が記憶されている場合、これらの保留情報は、第１三尺玉保留表示領域６１０に１～４番目までの三尺玉を表示させるためのリソースとして用いられる。保留情報記憶領域１～４に加えて保留情報記憶領域５～８に保留情報が記憶されている場合、すなわち５個以上の保留情報が記憶されている場合、最新のものから数えて４個分の保留情報は、第２三尺玉保留表示領域６２０に三尺玉を表示させるためのリソースとして用いられ、その余の保留情報は、第１三尺玉保留表示領域６１０に三尺玉を表示させるためのリソースとして用いられる。要するに、保留情報の個数が４個以下の場合と５個以上の場合とで第１三尺玉保留表示領域６１０及び第２三尺玉保留表示領域６２０による三尺玉の保留表示態様が切り替えられるが、この保留表示態様の切り替えに応じてリソースとなる保留情報の記憶アドレスが書き換えられることはなく、いわゆるＦＩＦＯ方式により保留情報が効率よく読み書きされる。

【０７１７】

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

【０７１８】

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

【０７１９】

［宝石保留表示パターン決定用テーブル］
図１２６は、サブＣＰＵ７１に参照される宝石保留表示パターン決定用テーブルを示している。宝石保留表示パターン決定用テーブルは、宝石保留数が１～３となる場合に対応するものと、宝石保留数が４となる場合に対応するものとに振り分けられている。これらの宝石保留表示パターン決定用テーブルは、プログラムＲＯＭ７２に記憶されている。
【０７２０】
図１２６に示すように、宝石保留表示パターン決定用テーブルは、宝石保留表示パターンとして宝石の表示色を決定するためのテーブルであり、三尺玉保留情報に含まれる図柄及び当りの判定結果と、宝石の表示色（水色、紫、金）と、これらの表示色に係る演出決定用乱数（６５５３６個）とを規定している。なお、判定結果は、記憶順が１番目となる保留情報記憶領域１の三尺玉保留情報から取得される。また、保留情報記憶領域１に三尺玉保留情報が無い（記憶されていない）場合は、判定結果が第１・第２特別図柄ハズレとみなされる。
【０７２１】
例えば、図１２６に示す宝石保留表示パターン決定用テーブル（宝石保留数１～３）では、ハズレ口２４２への入球により宝石保留情報記憶領域における宝石保留情報の個数が１～３個となるときに、保留情報記憶領域１の三尺玉保留情報に含まれる判定結果が「第１・第２特別図柄ハズレ」であると、ハズレ口２４２への入球に応じて宝石保留情報に基づき宝石保留表示領域７１０に新たに表示される宝石の表示色は、６１４４０／６５５３６の確率で水色に決定され、４０９６／６５５３６の確率で紫に決定され、０／６５５３６の確率で金に決定される。また、宝石保留表示パターン決定用テーブル（宝石保留数４）では、ハズレ口２４２への入球により宝石保留情報記憶領域における宝石保留情報の個数が４個となるときに、保留情報記憶領域１の三尺玉保留情報に含まれる判定結果が「第２特別図柄大当り（確変２～４）」であると、ハズレ口２４２への入球に応じて宝石保留情報に基づき宝石保留表示領域７１０に新たに表示される宝石の表示色は、４９１５２／６５５３６の確率で水色に決定され、１４３３６／６５５３６の確率で紫に決定され、２０４８／６５５３６の確率で金に決定される。これにより、宝石の表示色を用いた先読み予告演出が行われ、遊技者は、宝石の表示色に応じて大当りに対する期待度を高めることができる。
【０７２２】
なお、宝石保留表示パターン決定用テーブルは、宝石保留数によって振り分けられない一つのテーブルでもよい。表示色に係る演出決定用乱数の範囲は、判定結果となる図柄及び当りの種別毎に規定してもよい。宝石保留表示パターンは、図示するものに限らず、仕様に応じて適宜設定することができる。例えば、５個以上の宝石保留情報を記憶可能としてもよく、その場合は、５個以上の宝石保留数に応じた宝石保留表示パターン決定用テーブルを選択可能としてもよい。また、本実施形態においては、保留情報記憶領域１の判定結果のみに基づき宝石保留表示パターンを決定するようにしているが、保留情報が記憶されている保留情報記憶領域の中から抽選でいずれにするかを決定し、決定された保留情報記憶領域において示される判定結果に基づいて宝石保留表示パターンを決定するようにしてもよい。また、宝石保留情報記憶領域の末尾の数字が同一となる保留情報記憶領域において示される判定結果に基づいて、宝石保留表示パターンを決定するようにしてもよい。
【０７２３】
［保留情報表示パターン仮決定用テーブル］
図１２７は、サブＣＰＵ７１に参照される保留情報表示パターン仮決定用テーブルを示している。保留情報表示パターン仮決定用テーブルは、プログラムＲＯＭ７２に記憶されている。
【０７２４】
図１２７に示すように、保留情報表示パターン仮決定用テーブルは、三尺玉に係る保留情報表示パターンとして三尺玉の表示色を仮決定するためのテーブルであり、三尺玉保留情報に含まれる図柄及び当りの判定結果と、三尺玉の表示色（白、青、黄色、緑、赤、虹

）と、これらの表示色に係る演出決定用乱数（６５５３６個）とを規定している。
【０７２５】
例えば、図１２７に示す保留情報表示パターン仮決定用テーブルでは、第１始動口２１１又は第２始動口２４１における遊技球の入賞（通過）を検出した際に、それに応じて生成された三尺玉保留情報から判定結果が取得され、その判定結果が「第１・第２特別図柄ハズレ」であると、当該三尺玉保留情報に対応して第１三尺玉保留表示領域６１０に表示される三尺玉の表示色は、６１４４０／６５５３６の確率で白に仮決定され、２０４８／６５５３６の確率で青に仮決定され、１６６４／６５５３６の確率で黄色に仮決定され、２５６／６５５３６の確率で緑に仮決定され、１２８／６５５３６の確率で赤に仮決定され、０／６５５３６の確率で虹に仮決定される。また、保留情報表示パターン仮決定用テーブルでは、三尺玉保留情報に含まれる判定結果が「第２特別図柄大当り（確変２～４）」であると、当該三尺玉保留情報に対応して第１三尺玉保留表示領域６１０に表示される三尺玉の表示色は、４０９６／６５５３６の確率で白に仮決定され、１４３３６／６５５３６の確率で青に仮決定され、１４３３６／６５５３６の確率で黄色に仮決定され、１４３３６／６５５３６の確率で緑に仮決定され、１４３３６／６５５３６の確率で赤に仮決定され、４０９６／６５５３６の確率で虹に仮決定される。これにより、三尺玉の表示色を用いた先読み予告演出が行われ、遊技者は、そのような三尺玉の表示色に応じて大当りに対する期待度を高めることができる。
【０７２６】
本実施形態において、保留情報表示パターン仮決定用テーブルは、後述する保留情報数変化先読み予告に際して用いられ、このテーブルを用いて決定された保留情報表示パターンが直ちに三尺玉の表示色として反映されるものではない。すなわち、保留情報表示パターン仮決定用テーブルを用いて保留情報表示パターンが仮決定されている場合、対応する三尺玉は、第１三尺玉保留表示領域６１０から第２三尺玉保留表示領域６２０へと移行する前に保留情報表示パターンに応じた表示色として表示されない一方、第２三尺玉保留表示領域６２０へと移行した後、再び第１三尺玉保留表示領域６１０に移行した際に保留情報表示パターンに応じた表示色として表示されることとなる。なお、本実施形態においては、ＳＴモード以外の通常モードにおいて対応する三尺玉が第１三尺玉保留表示領域６１０に表示される場合や、演出モードに関係なく対応する三尺玉が第２三尺玉保留表示領域６２０に表示される場合に、保留情報表示パターンが直ちに表示色として反映されないが、演出モードや表示領域に関係なく先読み予告の対象となる三尺玉が表示される限りは、直ちに保留情報表示パターンに応じた表示色で表示させるようにしてもよい。また、三尺玉に係る保留情報表示パターンは、主制御回路のメインＣＰＵにより決定されるようにしてもよい。
【０７２７】
［先読み予告実行判定用テーブル］
図１２８は、サブＣＰＵ７１に参照される先読み予告実行判定用テーブルを示している。先読み予告実行判定用テーブルは、三尺玉に係る保留情報数が２個となる場合に対応するものと、３～４個となる場合に対応するものと、５～８個となる場合に対応するものとに振り分けられている。先読み予告実行判定用テーブルは、プログラムＲＯＭ７２に記憶されており、本実施形態においては通常モード時に用いられる。
【０７２８】
図１２８に示すように、先読み予告実行判定用テーブルは、通常モード時に各種の先読み予告演出を行うか否かを決定するためのテーブルであり、三尺玉保留情報に含まれる図柄及び当りの判定結果と、先読み予告演出の実行可否を決定付ける乱数抽選結果（非当選／当選）と、非当選／当選に係る演出決定用乱数（６５５３６個）とを規定している。なお、判定結果は、最も近時に記憶された最新の三尺玉保留情報から取得される。
【０７２９】
例えば、図１２８に示す先読み予告実行判定用テーブル（保留情報数２個）では、三尺玉保留情報から判定結果が取得され、その判定結果が「第１特別図柄大当り（確変１）」

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

【０７３０】

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

【０７３１】

［先読み予告種別決定用テーブル］

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

【０７３２】

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

【０７３３】

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

【０７３４】

なお、本実施形態においては、保留情報数（三尺玉保留情報の個数）によっては選択されない先読み予告演出の種別が存在するが、保留情報数がいずれの個数でも先読み予告演出の全ての種別が決定される可能性があるようにしてもよい。また、保留情報数に応じて先読み予告演出の特定の種別しか決定されないようにしてもよい。さらに、本実施形態の先読み予告種別決定用テーブルにおいては、判定結果に応じて先読み予告演出の各種別の当選率が異なるように規定されているが、各種別の当選率を同一としてもよい。

【０７３５】

［先読み予告対象保留情報決定用テーブル］

図１３０は、サブＣＰＵ７１に参照される先読み予告対象保留情報決定用テーブルを示している。先読み予告対象保留情報決定用テーブルは、先読み予告演出として花火師先読み予告（既存保留情報対象）が選択された場合に用いられるテーブルであり、三尺玉保留情報としてハズレの保留情報のみが記憶されている場合に対応するものと、当りの保留情報が記憶されている場合に対応するものとに振り分けられている。先読み予告対象保留情報決定用テーブルは、プログラムＲＯＭ７２に記憶されている。

【０７３６】

図１３０に示すように、先読み予告対象保留情報決定用テーブルは、通常モード時における花火師先読み予告（既存保留情報対象）の対象となる三尺玉保留情報を決定するためのテーブルであり、三尺玉保留情報が記憶される時点においてそれ以外の既存の三尺玉保留情報に係る保留個数（１～７）と、先読み予告の対象として決定される三尺玉保留情報の順位（１～７）と、これらの順位ごとに演出決定用乱数（６５５３６個）とを規定している。三尺玉保留情報の順位は、最古のものから新しい順に１，２，３，…となるように割り振られている。

【０７３７】

例えば、先読み予告対象保留情報決定用テーブル（ハズレ保留のみ記憶）では、既存の保留個数が３個の場合、２１８４５／６５５３６の確率で順位「１」の三尺玉保留情報が先読み予告の対象として決定され、２１８４５／６５５３６の確率で順位「２」の三尺玉保留情報が先読み予告の対象として決定され、２１８４６／６５５３６の確率で順位「３

」の三尺玉保留情報が先読み予告の対象として決定される。また、先読み予告対象保留情報決定用テーブル（当り保留を記憶）では、判定結果として当りを示す保留情報をベースに先読み予告の対象が決定され、例えば、当り保留個数が１個の場合で当該保留情報の順位が３番目であれば、当り保留個数「１」に対応する行を参照して先読み予告の順位を決める。また、当り保留個数が２個の場合で当該保留情報の順位が３番目及び４番目であれば、当り保留個数「２」に対応する行を参照して先読み予告の順位を決める。このような先読み予告対象保留情報決定用テーブル（当り保留を記憶）では、当り保留個数に応じて「対象保留」の若い番号の列から当該列に示される乱数範囲を当てはめることで対象保留が決定される。例えば、大当りの当選を示す保留情報が３番目、４番目、６番目にあって当り保留個数が３個の場合、「対象保留１」の乱数範囲を３番目に割り当て、「対象保留２」の乱数範囲を４番目に割り当て、「対象保留３」の乱数範囲を６番目に割り当てることにより、いずれの順番にある保留情報を対象保留とするかが抽選される。これにより、花火師先読み予告（既存保留情報対象）が決定された場合は、先読み予告の対象として既存の三尺玉保留情報が用いられる可能性がある。

【０７３８】

［保留情報表示役物最終表示色パターン決定用テーブル］

図１３１は、サブＣＰＵ７１に参照される保留情報表示役物最終表示色パターン決定用テーブルを示している。保留情報表示役物最終表示色パターン決定用テーブルは、先読み予告演出として保留情報表示役物先読み予告が選択された場合に用いられるテーブルであり、プログラムＲＯＭ７２に記憶されている。

【０７３９】

図１３１に示すように、保留情報表示役物最終表示色パターン決定用テーブルは、可動演出部材４２Ａを当該三尺玉表示領域６００と重なるように出現させる際に、可動演出部材４２Ａの発光レンズ４２Ｂによる発光色（「表示色」ともいう）を決定するためのテーブルであり、先読み予告の対象となる三尺玉保留情報に含まれる図柄及び当りの判定結果と、発光レンズ４２Ｂの最終表示色パターン（白、青、黄、緑、赤、虹）と、この最終表示色パターンごとに演出決定用乱数（６５５３６個）とを規定している。なお、可動演出部材４２Ａが出現した際には背後の三尺玉の視認が困難となるが、この際の三尺玉も発光レンズ４２Ｂと同色の表示色として表示される。このとき、発光レンズ４２Ｂは、背後を視認可能であるため、当該発光レンズ４２Ｂを発光させないことで、背後に表示された三尺玉の表示色を発光レンズ４２Ｂを通して視認することができるようにしてもよい。

【０７４０】

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

【０７４１】

なお、保留情報表示役物最終表示色パターン決定用テーブルを用いて決定される最終表示色パターンは、当該三尺玉表示領域６００において最終的に表示され得る三尺玉の表示色や発光レンズ４２Ｂの表示色を示しているにすぎず、第１三尺玉保留表示領域６１０に

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

【０７４２】

［保留表示変化パターン決定用テーブル］

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

【０７４３】

保留表示変化パターン決定用テーブルは、保留情報表示役物最終表示色パターン決定用テーブルを用いて決定された最終表示色パターンに基づき、第１三尺玉保留表示領域６１０及び当該三尺玉表示領域６００に先読み予告の対象として表示される三尺玉やこれと重なる際の発光レンズ４２Ｂの発光色の保留表示変化パターンを決定するためのテーブルである。保留表示変化パターン決定用テーブルは、決定された最終表示色パターンと、対応する現時点の三尺玉や発光レンズ４２Ｂの表示色を示す現在色パターン（白、青、黄、緑、赤、虹）と、現時点から次に変化する表示色を示す表示色変化パターン（白、青、黄、緑、赤、虹）と、これらの表示色変化パターンごとに演出決定用乱数（６５５３６個）とを規定している。なお、第１三尺玉保留表示領域６１０において発光レンズ４２Ｂと重なる先読み予告対象の三尺玉も、発光レンズ４２Ｂと同色の表示色として表示される。

【０７４４】

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

るものであるが、一旦変化させてから元に戻すことで表示色を維持するようにしてもよい。

【０７４５】

なお、保留表示変化パターン決定用テーブルは、先読み予告の対象となる保留情報がワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域１～４や当該保留情報記憶領域に記憶される際に表示色変化パターンを決定するために用いられるものともいえる。また、本実施形態においては、表示色変化パターンの前提として、三尺玉及び発光レンズ４２Ｂが最初に表示される際の表示色は、必ず「白」となるように規定されている。これにより、例えば第１三尺玉保留表示領域６１０の１～４番目のいずれの表示位置において三尺玉や発光レンズ４２Ｂが最初に表示されるとしても、これらの最初の表示色は「白」で表示され、当該位置において最初に「白」から他の色に変化するかあるいは維持される。その後は、表示位置が移動するごとに表示色が変化させられるか維持されることとなる。なお、必ず最終表示色パターンとなるようにすべく、最終表示色パターンとなるまで繰り返し判定処理を行い、当該三尺玉保留領域において表示色を複数回変化させるようにしてもよい。例えば、最終表示色パターンが「赤」の場合にあって現在表示色パターンが「青」の場合に、保留表示変化パターン決定用テーブルを用いて表示色変化パターンの判定処理を行い、表示色変化パターンとして「黄」に変化する旨が決定された場合は、現在表示色パターンを一時的に「黄」としつつも保留表示変化パターン決定用テーブルを再び用いて表示色変化パターンの判定処理を行う。さらに、表示色変化パターンとして「緑」に変化する旨が決定された場合は、現在表示色パターンを「緑」として保留表示変化パターン決定用テーブルを再び用いて表示色変化パターンの判定処理を行い、最終的に表示色変化パターンとして「赤」に変化する旨が決定されるまで判定処理を行うようにすることができる。この場合、当該三尺玉表示領域においては、例えば三尺玉及び発光レンズ４２Ｂの表示色が「青」→「黄」→「緑」→「赤」の順に３回変化することとなる。表示色変化パターンは、図示するものに限らず、仕様に応じて適宜設定することができる。

【０７４６】

［保留情報表示役物可動パターン決定用テーブル］

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

【０７４７】

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

Ａが左右方向に細かく揺れ動くことを意味し、「羽根出現」は、可動演出部材４２Ａの羽根が放射状に出現することを意味する。

【０７４８】

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

【０７４９】

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

【０７５０】

［花火師最終表示人数決定用テーブル］

図１３６は、サブＣＰＵ７１に参照される花火師最終表示人数決定用テーブルを示している。花火師最終表示人数決定用テーブルは、先読み予告演出として花火師先読み予告が選択された場合に用いられるテーブルであり、プログラムＲＯＭ７２に記憶されている。

【０７５１】

図１３６に示すように、花火師最終表示人数決定用テーブルは、先述した保留昇格の演出上の実行主体となる花火師の最終的な残り人数を決定するためのテーブルであり、先読み予告の対象となる三尺玉保留情報に含まれる図柄及び当りの判定結果と、花火師最終人数（０～４）と、これら花火師最終人数ごとに演出決定用乱数（６５５３６個）とを規定している。なお、花火師の最終人数は、最終表示人数という場合もある。

【０７５２】

例えば、花火師最終表示人数決定用テーブルでは、先読み予告対象の三尺玉保留情報に含まれる判定結果が「第２特別図柄大当り（確変１）」である場合、花火師最終人数が、０／６５５３６の確率で「０」に決定され、８１９２／６５５３６の確率で「１」に決定され、８１９２／６５５３６の確率で「２」に決定され、１６３８４／６５５３６の確率で「３」に決定され、３２７６８／６５５３６の確率で「４」に決定される。このようにして決定された花火師の最終人数に基づき、基本的に最終人数分に相当する回数の保留昇格が行われることとなる。具体的にいうと、保留昇格では、花火師の最終人数から一人ずつ当該三尺玉表示領域６００に表示された三尺玉に火をつけてその表示色を変化させるような演出が行われる。ただし、保留昇格によっても、必ずしも三尺玉の表示色が大当り期待度がより高い上位の色に変化するとは限らない。また、保留昇格においては、花火師の最終人数全てが当該三尺玉表示領域６００の三尺玉に火をつけて表示色を変化させるような演出が行われる場合もある。なお、花火師最終人数は、「０」に決定されないようにしてもよい。

【０７５３】

なお、花火師最終表示人数決定用テーブルは、遊技者にとって最も有利な「第２特別図柄大当り（確変１）」の判定結果である場合、他の判定結果の場合に比べて相対的に花火師最終人数が多く決定されるように規定することが好ましい。

【０７５４】
［花火師初期表示人数決定用テーブル］
図１３７は、サブＣＰＵ７１に参照される花火師初期表示人数決定用テーブルを示している。花火師初期表示人数決定用テーブルは、花火師先読み予告にあたって花火師の最初の人数を決定するためのテーブルであり、決定された花火師最終人数（１～４）ごとに振り分けられ、プログラムＲＯＭ７２に記憶されている。
【０７５５】
図１３７に示すように、花火師初期表示人数決定用テーブルは、先読み予告の対象となる三尺玉保留情報に含まれる図柄及び当りの判定結果と、花火師初期人数（１～４）と、これら花火師初期人数ごとに演出決定用乱数（６５５３６個）とを規定している。
【０７５６】
例えば、花火師初期表示人数決定用テーブル（最終人数１）では、先読み予告対象の三尺玉保留情報に含まれる判定結果が「第２特別図柄大当り（確変１）」である場合、花火師初期人数が、８１９２／６５５３６の確率で「１」に決定され、８１９２／６５５３６の確率で「２」に決定され、１６３８４／６５５３６の確率で「３」に決定され、３２７６８／６５５３６の確率で「４」に決定される。このようにして決定された花火師初期人数から花火師最終人数へと所定のタイミングで花火師の人数が変化させられる。すなわち、先読み予告対象の三尺玉が当該三尺玉表示領域６００に表示される際は、花火師初期人数から減少あるいは維持された花火師最終人数をもって花火師が表示され、最終的に表示された花火師の残り人数多いほど大当りの期待度が高められる。
【０７５７】
［花火師配色パターン決定用テーブル］
図１３８は、サブＣＰＵ７１に参照される花火師配色パターン決定用テーブルを示している。花火師配色パターン決定用テーブルは、初期人数から最終人数に至るまで表示される花火師全ての配色を決定するためのテーブルであり、プログラムＲＯＭ７２に記憶されている。
【０７５８】
図１３８に示すように、花火師配色パターン決定用テーブルは、先読み予告の対象となる三尺玉保留情報に含まれる図柄及び当りの判定結果と、花火師最終人数（１～４）と、決定される花火師配色パターン（白、赤、虹）と、これら花火師配色パターンごとに演出決定用乱数（６５５３６個）とを規定している。花火師配色パターンは、大当りの期待度を示唆しており、概ね期待度が低いものから高い順に並べると、白、赤、虹の順となる。また、花火師最終人数が多いほど、花火師配色パターンとして「赤」あるいは「虹」が確率的に選択され易くなっている。
【０７５９】
例えば、花火師配色パターン決定用テーブルでは、先読み予告対象の三尺玉保留情報に含まれる判定結果が「第２特別図柄大当り（確変１）」の場合であって花火師最終人数が「４」である場合、花火師配色パターンとしては、３２７６８／６５５３６の確率で「白」に決定され、１６３８４／６５５３６の確率で「赤」に決定され、１６３８４／６５５３６の確率で「虹」に決定される。このようにして決定された花火師配色パターンに応じて花火師の配色が表示される。これにより、表示された花火師の配色が「白」よりも「赤」、「赤」よりも「虹」の場合に大当りの期待度が高められる。
【０７６０】
なお、花火師配色パターンの色数は、仕様に応じて適宜変更することができる。また、花火師が当初表示される際の配色について最終的に表示される配色とは別に決定するようにしてもよい。さらに、花火師最終人数に対応する花火師のみ「白」以外の配色が選択されるようにしたり、あるいは花火師最終人数に対応する花火師について、その他の花火師よりも「赤」あるいは「虹」の配色が選択される確率を相対的に高くするようにしてもよい。
【０７６１】

［花火師減少パターン決定用テーブル］
図１３９は、サブＣＰＵ７１に参照される花火師減少パターン決定用テーブルを示している。花火師減少パターン決定用テーブルは、花火師初期人数から花火師最終人数に至るまでの花火師の減少パターンを決定するためのテーブルであり、先読み予告の対象となる三尺玉保留情報が、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域５～８に記憶される場合に対応するものと、保留情報記憶領域２～４に記憶される場合に対応するものと、保留情報記憶領域１に記憶される場合に対応するものとに振り分けられ、プログラムＲＯＭ７２に記憶されている。
【０７６２】
図１３９に示すように、花火師減少パターン決定用テーブルは、先述の花火師最終表示人数決定用テーブルから決定される花火師の最終人数（０～４）と、現在人数（１～４）と、決定される花火師減少数（－４～０）と、花火師減少数ごとに演出決定用乱数（６５５３６個）とを規定している。ここで、「現在人数」とは、花火師減少数の決定に際して減少させる前の花火師の人数を意味する。
【０７６３】
例えば、花火師減少パターン決定用テーブル（対象保留５～８）では、先読み予告の対象となる保留情報が保留情報記憶領域６に記憶される場合にあって、最終人数が「３」であるとともに現在人数が「４」である場合、花火師減少数としては、６００００／６５５３６の確率で「０」に決定され、５５３６／６５５３６の確率で「－１」に決定される。このとき、花火師減少数として「－１」が決定されると、先読み予告の対象となる保留情報が保留情報記憶領域５に記憶される場合の花火師減少数としては、最終人数が「３」であって現在人数が「３」になることから、６５５３６／６５５３６の確率で「０」に決定される。このように現在人数が最終人数に一致するまで保留情報の記憶アドレスがシフトされるごとに花火師減少数が順次決定されることとなる。このようにして決定された花火師減少数に応じて先読み予告の対象となる三尺玉が移動表示されるごとに花火師の人数が減少される可能性がある。
【０７６４】
なお、花火師減少パターン決定用テーブルの振り分け方は、仕様に応じて適宜変更することができる。例えば、先読み予告の対象となる保留情報数ごとにテーブルを設けてもよいし、保留情報数ごとに分けずに全て同一内容のテーブルとしてもよい。
【０７６５】
［花火師減少ガセパターン決定用テーブル］
図１４０は、サブＣＰＵ７１に参照される花火師減少ガセパターン決定用テーブルを示している。花火師減少ガセパターン決定用テーブルは、花火師の人数が減少するかのように見せかけて復帰させるといった演出に関するガセパターンを決定するためのテーブルであり、プログラムＲＯＭ７２に記憶されている。このような花火師減少ガセパターン決定用テーブルは、花火師減少パターン決定用テーブルに基づいて花火師減少数が「０」と決定された場合に限って参照されることとなる。
【０７６６】
図１４０に示すように、花火師減少ガセパターン決定用テーブルは、先読み予告の対象となる三尺玉保留情報に含まれる図柄及び当りの判定結果と、ガセパターンの当選及び非当選と、これらの当選及び非当選ごとに演出決定用乱数（６５５３６個）とを規定している。
【０７６７】
例えば、花火師減少ガセパターン決定用テーブルでは、先読み予告の対象となる三尺玉保留情報に含まれる図柄及び当りの判定結果が「第２特別図柄大当り（確変１）」である場合に、花火師が減少するかのように見せかけるガセパターンが３２７６８／６５５３６の確率で当選として決定される。このようなガセパターンによれば、花火師の人数が単に減少するだけでなく増加したようにも見える演出を行うことができる。
【０７６８】

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

【０７６９】

［昇格タイミング数決定用テーブル］

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

【０７７０】

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

【０７７１】

［昇格実行可否決定用テーブル］

図１４２は、サブＣＰＵ７１に参照される昇格実行可否決定用テーブルを示している。昇格実行可否決定用テーブルは、花火師の最終表示人数に応じて花火師昇格（保留昇格）の演出について実行可否を決定するためのテーブルであり、プログラムＲＯＭ７２に記憶されている。

【０７７２】

図１４２に示すように、昇格実行可否決定用テーブルでは、花火師の最終表示人数が例えば「４」の場合、花火師昇格の演出について実行可とする旨が３２７６８／６５５３６の確率で決定され、実行不可とする旨が３２７６８／６５５３６の確率で決定される。このような昇格実行可否決定用テーブルは、花火師の最終表示人数よりも先述した昇格タイミング数の方が多い場合に用いられる。例えば、最終表示人数が「４」で昇格タイミング数が「７」の場合、昇格タイミング７回のうち４回分の当選（実行可）が得られるまで昇格実行可否決定用テーブルが用いられる。

【０７７３】

すなわち、サブＣＰＵ７１は、昇格実行可否決定用テーブルに基づいて昇格タイミングの１回目から花火師昇格の演出を実行するか否かについて判定処理を行う。このとき、例えば、昇格タイミングの１～４回目の夫々が花火師昇格の演出について当選（実行可）となった場合、その余の昇格タイミングとなる５～７回目については、昇格実行可否決定用テーブルを用いることなく花火師昇格の演出が実行不可とされる。一方、例えば、昇格タイミングの１回目及び２回目が花火師昇格の演出について当選（実行可）となり、３～５回目が非当選（実行不可）となった場合、その余の昇格タイミングとなる６回目及び７回目に関しては、昇格実行可否決定用テーブルを用いることなく花火師昇格の演出が強制的に実行可とされる。

【０７７４】

なお、昇格実行可否決定用テーブルは、図示するものに限らず、仕様に応じて適宜設定することができ、例えば最終表示人数に関わらず花火師昇格の演出実行可否についての当選確率を一義的に規定したものでもよい。また、最終表示人数が少ないほど当選確率が高

くなるように規定したものでもよい。
【０７７５】
［昇格パターン決定用テーブル］
図１４３及び図１４４は、サブＣＰＵ７１に参照される昇格パターン決定用テーブルを示している。昇格パターン決定用テーブルは、保留昇格の演出内容となる保留表示パターンを決定するためのテーブルであり、大きく分類すると、図１４３に示す疑似連時に対応するものと、図１４４に示す非疑似連時に対応するものとに振り分けられ、プログラムＲＯＭ７２に記憶されている。具体的に、昇格パターン決定用テーブルとしては、図１４３に示すように、「ハズレ疑似連時」に対応するもの、「小当り疑似連時」に対応するもの、「大当り疑似連時」に対応するもの、「ハズレ・小当り・大当り疑似連時　イレギュラー時」に対応するものが設けられ、図１４４に示すように、「ハズレ非疑似連時」に対応するもの、「小当り非疑似連時」に対応するもの、「大当り非疑似連時」に対応するもの、「ハズレ・小当り・大当り非疑似連時　イレギュラー時」に対応するものが設けられている。なお、「イレギュラー時」とは、昇格タイミング数よりも花火師の最終表示人数が多いときを意味する。
【０７７６】
図１４３及び図１４４に示すように、昇格パターン決定用テーブルは、判定処理に際して認識される現時点での三尺玉の表示色（白、青、黄、緑、赤）と、その際の花火師の残数（１～４）と、保留表示パターンとして決定され得る三尺玉の表示色（白、青、黄、緑、赤、虹、白（ＮＥＸＴ）、青（ＮＥＸＴ）、黄（ＮＥＸＴ）、緑（ＮＥＸＴ）、赤（ＮＥＸＴ））と、これらの保留表示パターンごとに演出決定用乱数（６５５３６個）とを規定している。なお、「ＮＥＸＴ」とは、疑似連実行時に特殊な疑似連図柄として「ＮＥＸＴ」という文字画像が装飾図柄５００の一部や当該三尺玉表示領域６００の三尺玉とともに表示され、疑似連実行後における再変動表示に際して当該文字画像が消えて三尺玉の表示色が対応する色になることを意味し、疑似連時に対応するテーブルのみに有意な演出決定用乱数と対応付けて規定されている。なお、「ＮＥＸＴ」の場合は、元の色に戻るようにしてもよい。
【０７７７】
例えば、図１４３に示す昇格パターン決定用テーブル（大当り疑似連時）は、大当り図柄となる装飾図柄５００が疑似連として変動表示される場合に、当該三尺玉表示領域６００における三尺玉の表示色を保留昇格により変化させるための保留表示パターンを決定するために用いられる。また、例えば、図１４４に示す昇格パターン決定用テーブル（大当り非疑似連時）は、大当り図柄となる装飾図柄５００が変動表示される場合にあって所定の昇格タイミングに該当する際に、当該三尺玉表示領域６００における三尺玉の表示色を保留昇格により変化させるための保留表示パターンを決定するために用いられる。さらに、図１４３及び図１４４に示すイレギュラー時に対応する昇格パターン決定用テーブルは、花火師の最終表示人数をまとめて消化する際に、当該三尺玉表示領域６００における三尺玉の表示色を保留昇格により変化させるための保留表示パターンを決定するために用いられる。要するに、図１０６の（２）、（３）、（４）に示す保留昇格タイミングで昇格パターンを決定する際には、「疑似連」に対応する図１４３のテーブルが参照され、それ以外の保留昇格タイミングで昇格パターンを決定する際には、「非疑似連」に対応する図１４４のテーブルが参照される。
【０７７８】
例えば、昇格パターン決定用テーブル（大当り疑似連時）によれば、一例として現時点での色が「白」で花火師の残数が「４」の場合、保留表示パターンとして三尺玉の表示色を「青」に変化させる旨が４２８０／６５５３６の確率で決定される。この次の保留表示パターンは、昇格パターン決定用テーブル（大当り疑似連時）又は昇格パターン決定用テーブル（大当り非疑似連時）を用いて、現時点での色が「青」で花火師の残数が「３」の場合に対応するものが決定され、その後、残数が「０」になるまで同様の処理を繰り返すことで最終表示人数分の保留表示パターンが決定される。

【０７７９】
　また、昇格パターン決定用テーブル（大当り疑似連時）によれば、一例として現時点での色が「白」で花火師の残数が「４」の場合、保留表示パターンとして、三尺玉の表示色等を「白（ＮＥＸＴ）」とする旨が６０２４４／６５５３６の確率で決定され、「青（ＮＥＸＴ）」に変化させる旨が７５６／６５５３６の確率で決定され、「黄（ＮＥＸＴ）」に変化させる旨が２５６／６５５３６の確率で決定される。この次の保留表示パターンも、昇格パターン決定用テーブル（大当り疑似連時）又は昇格パターン決定用テーブル（大当り非疑似連時）を用いて、現時点での色が「白」で花火師の残数が「３」の場合に対応するものが決定され、その後、残数が「０」になるまで同様の処理を繰り返すことで最終表示人数分の保留表示パターンが決定される。
【０７８０】
　さらに、図１４４に示すイレギュラー時に対応する昇格パターン決定用テーブル（ハズレ・小当り・大当り非疑似連時　イレギュラー時）によれば、一例として現時点での色が「白」で花火師の最終表示人数（残数）が「４」の場合、その最終表示人数全てを用いて保留昇格が行われる際の保留表示パターンとして、三尺玉の表示色を「白」に維持する旨が１６３８４／６５５３６の確率で決定され、三尺玉の表示色を「青」に変化させる旨が１６３８４／６５５３６の確率で決定され、「黄」に変化させる旨が１６３８４／６５５３６の確率で決定され、「緑」に変化させる旨が８１９２／６５５３６の確率で決定され、「赤」に変化させる旨が８１９２／６５５３６の確率で決定され、「虹」に変化させる旨が確率０で決定されない。この場合、最終表示人数より昇格タイミング数が少ない場合、すなわち最終表示人数分をまとめて保留昇格を行う場合に応じた保留表示パターンが決定されることとなり、昇格タイミングの１回目に保留表示パターンに基づいて三尺玉の表示色が変化あるいは維持される。
【０７８１】
［メインＣＰＵによる制御］
　次に、図１４５～１４９を用いて、本実施形態のメインＣＰＵ６１により実行される処理について以下に説明をする。なお、本実施形態のメインＣＰＵ６１により実行される処理は、先述した他の実施形態によるものと概ね同様であるため、同一又は類似の処理については説明を省略する。
【０７８２】
［第１始動口スイッチチェック処理］
　図１４５は、本実施形態のメインＣＰＵ６１により実行される第１始動口スイッチチェック処理を示すフローチャートである。この第１始動口スイッチチェック処理は、図１９に示すものと概ね同様であるが、第１始動口２１１における遊技球の入賞（通過）を検出した際に一連の処理が実行されるものであり、Ｓ５０５の入賞演出判定処理において、メインＣＰＵ６１は、１００％の確率で入賞演出を行う旨を判定するようになっている。これにより、メインＣＰＵ６１により先読み予告に係る演出の実行が規制されることなく、始動入賞コマンドに応じてサブＣＰＵ７１により先読み予告に係る演出が実行可能とされる。なお、第１始動口スイッチチェック処理に含まれる入賞演出判定処理においては、入賞演出として先読み予告に係る演出を実行する否かを判定し、実行する旨の判定結果が得られた場合に、サブＣＰＵがさらに先読み予告を実行するか否かを判定するようにしてもよい。また、メインＣＰＵの入賞演出判定処理において先読み予告に係る演出を実行する否かとともに先読み予告の種類を決定する処理を行い、その判定結果や決定結果に基づいてサブＣＰＵに先読み予告を実行させるようにしてもよい。あるいは、メインＣＰＵにより先読み予告を実行する旨の判定結果が得られた場合に、サブＣＰＵに先読み予告の種類を決定させ、その決定結果に基づいてサブＣＰＵに先読み予告を実行させるようにしてもよい。
【０７８３】
［第２始動口スイッチチェック処理］
　図１４６は、本実施形態のメインＣＰＵ６１により実行される第２始動口スイッチチェ

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

【０７８４】

［特別図柄記憶チェック処理］

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

【０７８５】

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

【０７８６】

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

【０７８７】

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

【０７８８】

［特別図柄変動パターン決定処理］

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

【０７８９】

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

【０７９０】
Ｓ５６１において、メインＣＰＵ６１は、特別図柄変動パターン決定用テーブルを選択するためのテーブル（図示略）を参照し、変動対象となる特別図柄の種類、遊技状態、始動記憶数（保留数）、変動表示回数カウンタの値、当り図柄フラグに応じた特別図柄変動パターン決定用テーブル（図１０８～１１１参照）を選択する。当り図柄フラグは、大当りの終了又は非確変非時短遊技状態での小当りの終了に応じてセットされるものである。本実施形態における当り図柄フラグは、「第１特別図柄大当り（確変１）」の場合に「０１Ｈ」、「第２特別図柄大当り（確変１）」の場合に「０２Ｈ」、「第２特別図柄大当り（確変２）」の場合に「０３Ｈ」、「第２特別図柄大当り（確変３）」の場合に「０４Ｈ」、「第２特別図柄大当り（確変４）」の場合に「０５Ｈ」、非確変非時短遊技状態における「第１特別図柄小当り」の場合に「０６Ｈ」がセットされる。当り図柄フラグの「０１Ｈ」～「０５Ｈ」には、異なる特定変動回数が対応付けられており、「０１Ｈ」では特定変動回数が「１７０」、「０２Ｈ」では特定変動回数が「１３０」、「０３Ｈ」では特定変動回数が「１４０」、「０４Ｈ」では特定変動回数が「１５０」、「０５Ｈ」では特定変動回数が「１６０」となる。また、当り図柄フラグの「０６Ｈ」には、特殊モードに関する特殊変動回数として「１～５」が対応付けられている。
【０７９１】
例えば、確変時短遊技状態において変動させる特別図柄が第２特別図柄であり、当り図柄フラグが「０２Ｈ」で変動表示回数カウンタの値が「１３０」の場合、第２特別図柄変動パターン決定用テーブル（特定変動回数　確変時短　保留数１～８）が選択され、当り図柄フラグが「０２Ｈ」で変動表示回数カウンタの値が「１５０」の場合、第２特別図柄変動パターン決定用テーブル（ＳＴ１０１～１７４回　確変時短　保留数１～８）が選択される。また、非確変非時短遊技状態において変動させる特別図柄が第１特別図柄であり、当り図柄フラグが「０６Ｈ」で変動表示回数カウンタの値が「５」以下の場合、第１特別図柄変動パターン決定用テーブル（小当り後　非確変非時短　保留数１～８）が選択される。
【０７９２】
Ｓ５６２において、メインＣＰＵ６１は、選択した特別図柄変動パターン決定用テーブルを参照し、特別図柄の変動パターンを決定する。その後、メインＣＰＵ６１は、Ｓ５６３に処理を移す。
【０７９３】
Ｓ５６３において、メインＣＰＵ６１は、決定した変動パターンに対応するデータをメインＲＡＭ６３の所定領域にセットする処理を行う。この変動パターンに対応するデータに基づいて特別図柄が変動表示及び停止表示される。その後、メインＣＰＵ６１は、Ｓ５６４に処理を移す。
【０７９４】
Ｓ５６４において、メインＣＰＵ６１は、Ｓ５６２の処理で決定した変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドをメインＲＡＭ６３の所定領域にセットする処理を行う。その後、メインＣＰＵ６１は、特別図柄変動パターン決定処理ルーチンを終了する。こうしてセットされた変動パターン指定コマンドは、メインＣＰＵ６１からサブＣＰＵ７１に送信される。
【０７９５】
［当り終了インターバル管理処理］
図１４９は、本実施形態のメインＣＰＵ６１により実行される当り終了インターバル管理処理を示すフローチャートである。この当り終了インターバル管理処理は、図３０あるいは図５４に示すものと類似するものであり、以下のステップ単位に実行される。
【０７９６】
図１４９に示すように、Ｓ５７１において、メインＣＰＵ６１は、メインＲＡＭ６３の制御状態フラグが当り終了インターバル管理処理を示す値（０６Ｈ）であるか否かを判定する処理を行う。メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが当り終了インターバル管理処理

を示す値（０６Ｈ）であると判定した場合（Ｓ５７１：ＹＥＳ）、Ｓ５７２に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６１は、制御状態フラグが当り終了インターバル管理処理を示す値（０６Ｈ）でないと判定した場合（Ｓ５７１：ＮＯ）、当り終了インターバル管理処理ルーチンを終了する。

【０７９７】

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

【０７９８】

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

【０７９９】

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

【０８００】

Ｓ５７５において、メインＣＰＵ６１は、当り図柄フラグに所定の値をセットする処理を行う。このとき、所定の値としては、終了した大当り遊技状態の当り図柄に対応する「０１Ｈ」～「０５Ｈ」のいずれかがセットされる。この処理を終了した場合、メインＣＰＵ６１は、Ｓ５７６に処理を移す。

【０８０１】

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

【０８０２】

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

【０８０３】

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

【０８０４】

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

【０８０５】

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

【０８０６】
Ｓ５８１において、メインＣＰＵ６１は、遊技状態コマンドをセットし、当り終了インターバル管理処理ルーチンを終了する。この遊技状態コマンドは、メインＣＰＵ６１からサブＣＰＵ７１に送信される。
【０８０７】
［サブＣＰＵによる制御］
次に、図１５０～１７４を用いて、本実施形態のサブＣＰＵ７１により実行される処理について以下に説明をする。サブＣＰＵ７１は、メインＣＰＵ６１からの各種コマンドを受信して様々な処理を行う。
【０８０８】
［サブＣＰＵによるメイン処理］
図１５０は、サブＣＰＵ７１により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理は、図３２に示すものと概ね同様であるが、Ｓ５９６の可動演出装置制御処理が一部異なる。
【０８０９】
Ｓ５９６において、サブＣＰＵ７１は、可動演出装置制御回路７９を介して可動演出装置制御処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、可動演出部材４２Ａを第１三尺玉保留表示領域６１０から当該三尺玉表示領域６００へと移動させたり、可動演出部材４２Ａを上下あるいは左右に揺動させたり、可動演出部材４２Ａの発光レンズ４２Ｂを発光させたり、可動演出部材４２Ａの外周に羽根を突出させたりするための制御処理を実行する。この処理を終了した場合、サブＣＰＵ７１は、Ｓ５９１に処理を移し、以降、Ｓ５９１～Ｓ５９６の処理を繰り返し行う。
【０８１０】
［コマンド受信割込処理］
図１５１は、サブＣＰＵ７１により実行されるコマンド受信割込処理を示すフローチャートである。このコマンド受信割込処理は、図３３に示すものと同様であるため、その説明を省略する。
【０８１１】
［タイマ割込処理］
図１５２は、サブＣＰＵ７１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。このタイマ割込処理は、図３４に示すものと概ね同様であるが、Ｓ６１１のタイマ更新処理が異なるとともに、Ｓ６１３のハズレ口スイッチチェック処理が追加されている。Ｓ６１１のタイマ更新処理については、図１５３を用いて後述し、Ｓ６１３のハズレ口スイッチチェック処理については、図１５４を用いて後述する。
【０８１２】
［タイマ更新処理］
図１５３は、サブＣＰＵ７１により実行されるタイマ更新処理を示すフローチャートである。このタイマ更新処理は、以下のステップ単位に実行される。
【０８１３】
Ｓ６２０Ａにおいて、サブＣＰＵ７１は、当り開始表示コマンドを受信してから遊技状態コマンドを受信するまで「当り中」であるか否かを判定する処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、「当り中」であると判定した場合（Ｓ６２０Ａ：ＹＥＳ）、Ｓ６２９に処理を移す。一方、「当り中」でないと判定した場合（Ｓ６２０Ａ：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ６２０に処理を移す。
【０８１４】
Ｓ６２０において、サブＣＰＵ７１は、演出モードフラグが「０６Ｈ」～「０８Ｈ」のいずれかに該当するか否かを判定する処理を行う。演出モードフラグは、演出モードの種類（通常モード（１）～（３）、特殊モード（１）～（３）、ＳＴモード（１）～（３））を示すものであり、通常モード（１）が「００Ｈ」、通常モード（２）が「０１Ｈ」、通常モード（３）が「０２Ｈ」、特殊モード（１）が「０３Ｈ」、特殊モード（２）が「

０４Ｈ」、特殊モード（３）が「０５Ｈ」、ＳＴモード（１）が「０６Ｈ」、ＳＴモード（２）が「０７Ｈ」、ＳＴモード（３）が「０８Ｈ」となる。演出モードフラグが「０６Ｈ」～「０８Ｈ」のいずれかに該当する場合（Ｓ６２０：ＹＥＳ）、すなわちＳＴモードである場合、サブＣＰＵ７１は、Ｓ６２２に処理を移す。一方、演出モードフラグが「０６Ｈ」～「０８Ｈ」のいずれにも該当しない場合（Ｓ６２０：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、ＳＴモード以外の演出モードと認識した上でＳ６２２に処理を移す。

【０８１５】

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

【０８１６】

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

【０８１７】

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

【０８１８】

Ｓ６２４において、サブＣＰＵ７１は、再びデモ表示タイマが「０」であるか否かの判定を行う。サブＣＰＵ７１は、デモ表示タイマが「０」であると判定した場合（Ｓ６２４：ＹＥＳ）、Ｓ６２５に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、デモ表示タイマが「０」でないと判定した場合（Ｓ６２４：ＮＯ）、Ｓ６２９に処理を移す。

【０８１９】

Ｓ６２５において、サブＣＰＵ７１は、宝石保留情報記憶領域のブロック１～４に宝石保留情報が記憶されているか否かを判定する。サブＣＰＵ７１は、宝石保留情報が記憶されていると判定した場合（Ｓ６２５：ＹＥＳ）、Ｓ６２６に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、宝石保留情報が記憶されていないと判定した場合（Ｓ６２５：ＮＯ）、Ｓ６２９に処理を移す。

【０８２０】

Ｓ６２６において、サブＣＰＵ７１は、宝石保留情報更新処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、宝石保留情報記憶領域のブロック１に記憶されている宝石保留情報を当該宝石保留情報記憶領域（図示略）に転送し、その余の宝石保留情報記憶領域のブロック２～４に記憶されている宝石保留情報をブロック１～３にシフトさせる。これにより、当該宝石表示領域７００には、当該宝石保留情報記憶領域に記憶された宝石保留情報に基づいて宝石が表示される。ちなみに、当該宝石保留情報記憶領域に記憶されていた宝石保留情報は、デモ表示の終了や宝石を用いた疑似連における装飾図柄５００の確定表示に応じて消去されることとなる。この処理を終了した場合、サブＣＰＵ７１は、Ｓ６２７に処理を移す。

【０８２１】

Ｓ６２７において、サブＣＰＵ７１は、デモ表示フラグに演出モードの種類に応じた値をセットするとともに、デモ表示フラグに応じた演出データをワークＲＡＭ７３の所定の記憶領域にセットする処理を行う。デモ表示フラグは、デモ表示コマンド等に基づいて実行されるデモ表示の種類を示すものであり、演出モードの種類に関係なく宝石保留情報が無い場合にデモ表示（１）に対応する「０１Ｈ」、宝石保留情報がある通常モードの場合にデモ表示（２）に対応する「０２Ｈ」、宝石保留情報がある特殊モードの場合にデモ表示（３）に対応する「０３Ｈ」、宝石保留情報があるＳＴモードの場合にデモ表示（４）

に対応する「０４Ｈ」としてセットされる。ちなみに、デモ表示（１）～（４）以外の非デモ表示状態においては、デモ表示フラグが「００Ｈ」となる。これにより、デモ表示フラグに基づいてデモ表示（１）～（４）に応じた演出画像が表示される。この処理を終了した場合、サブＣＰＵ７１は、Ｓ６２８に処理を移す。

【０８２２】

Ｓ６２８において、サブＣＰＵ７１は、デモ表示タイマにデモ表示フラグに応じた所定値をセットする処理を行う。例えば、デモ表示フラグが「０１Ｈ」の場合、デモ表示タイマには、通常デモに係るデモ表示（１）を行う時間として、２０ｓに相当する値がセットされる。デモ表示フラグが「０２Ｈ」の場合、デモ表示タイマには、通常モードにおいて宝石を用いたデモ表示（２）を行う時間として、８ｓに相当する値がセットされる。デモ表示フラグが「０３Ｈ」の場合、デモ表示タイマには、特殊モードにおいてデモ表示（３）を行う時間として、１０ｓに相当する値がセットされる。デモ表示フラグが「０４Ｈ」の場合、デモ表示タイマには、ＳＴモードにおいてデモ表示（４）を行う時間として、３ｓに相当する値がセットされる。この処理を終了した場合、サブＣＰＵ７１は、Ｓ６２９に処理を移す。なお、デモ表示タイマにセットされる値は、仕様に応じて適宜変更することができる。

【０８２３】

Ｓ６２９において、サブＣＰＵ７１は、その他のタイマについての更新処理を行い、タイマ更新処理ルーチンを終了する。

【０８２４】

［ハズレ口スイッチチェック処理］

図１５４は、サブＣＰＵ７１により実行されるハズレ口スイッチチェック処理を示すフローチャートである。このハズレ口スイッチチェック処理は、以下のステップ単位に実行される。

【０８２５】

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

【０８２６】

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

【０８２７】

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

【０８２８】

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

【０８２９】

Ｓ６３４において、サブＣＰＵ７１は、宝石保留情報更新処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、決定した宝石保留表示パターンに基づいて最新の宝石保留情報を

宝石保留情報記憶領域の空きブロックに記憶する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、ハズレ口スイッチチェック処理ルーチンを終了する。

【０８３０】

［コマンド解析処理］

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

【０８３１】

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

【０８３２】

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

【０８３３】

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

【０８３４】

Ｓ６４３において、サブＣＰＵ７１は、デモ表示制御処理を実行する。このデモ表示制御処理については、図１５７を用いて後述する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、コマンド解析処理ルーチンを終了する。

【０８３５】

Ｓ６４４において、サブＣＰＵ７１は、受信コマンドとして始動入賞コマンドを受信したか否かを判定する。サブＣＰＵ７１は、始動入賞コマンドを受信したと判定した場合（Ｓ６４４：ＹＥＳ）、Ｓ６４５に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、始動入賞コマンドを受信していないと判定した場合（Ｓ６４４：ＮＯ）、Ｓ６４６に処理を移す。

【０８３６】

Ｓ６４５において、サブＣＰＵ７１は、第１保留情報更新処理を実行する。この第１保留情報更新処理については、図１５８を用いて後述する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、コマンド解析処理ルーチンを終了する。

【０８３７】

Ｓ６４６において、サブＣＰＵ７１は、変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。サブＣＰＵ７１は、変動パターン指定コマンドを受信したと判定した場合（Ｓ６４６：ＹＥＳ）、Ｓ６４７に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、変動パターン指定コマンドを受信していないと判定した場合（Ｓ６４６：ＮＯ）、Ｓ６４９に処理を移す。

【０８３８】

Ｓ６４７において、サブＣＰＵ７１は、演出パターン決定処理を実行する。この演出パターン決定処理については、図１６３を用いて後述する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ６４８に処理を移す。

【０８３９】

Ｓ６４８において、サブＣＰＵ７１は、第２保留情報更新処理を実行する。この第２保留情報更新処理については、図１６８を用いて後述する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、コマンド解析処理ルーチンを終了する。

【０８４０】

Ｓ６４９において、サブＣＰＵ７１は、受信コマンドとして図柄指定コマンドを受信し

たか否かを判定する。サブＣＰＵ７１は、図柄指定コマンドを受信したと判定した場合（Ｓ６４９：ＹＥＳ）、Ｓ６５０に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、図柄指定コマンドを受信していないと判定した場合（Ｓ６４９：ＮＯ）、Ｓ６５１に処理を移す。

【０８４１】

Ｓ６５０において、サブＣＰＵ７１は、停止図柄決定処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ７１は、メインＣＰＵ６１から受信した図柄指定コマンドに対応する装飾図柄の停止図柄を決定する。サブＣＰＵ７１は、停止図柄が決定した場合、決定した停止図柄データをワークＲＡＭ７３の所定の記憶領域にセットする。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、コマンド解析処理ルーチンを終了する。

【０８４２】

Ｓ６５１において、サブＣＰＵ７１は、受信コマンドとして図柄停止コマンドを受信したか否かを判定する。サブＣＰＵ７１は、図柄停止コマンドを受信したと判定した場合（Ｓ６５１：ＹＥＳ）、Ｓ６５２に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、図柄停止コマンドを受信していないと判定した場合（Ｓ６５１：ＮＯ）、Ｓ６５３に処理を移す。

【０８４３】

Ｓ６５２において、サブＣＰＵ７１は、装飾図柄停止処理を実行する。この装飾図柄停止処理については、図１７０を用いて後述する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、コマンド解析処理ルーチンを終了する。

【０８４４】

Ｓ６５３において、サブＣＰＵ７１は、受信コマンドとして当り開始表示コマンドを受信したか否かを判定する。サブＣＰＵ７１は、当り開始表示コマンドを受信したと判定した場合（Ｓ６５３：ＹＥＳ）、Ｓ６５４に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、当り開始表示コマンドを受信していないと判定した場合（Ｓ６５３：ＮＯ）、Ｓ６５５に処理を移す。

【０８４５】

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

【０８４６】

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

【０８４７】

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

【０８４８】

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

【０８４９】

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

【０８５０】
図１５６に示すように、Ｓ６５９において、サブＣＰＵ７１は、受信コマンドとして遊技状態コマンドを受信したか否かを判定する。サブＣＰＵ７１は、遊技状態コマンドを受信したと判定した場合（Ｓ６５９：ＹＥＳ）、Ｓ６６０に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、遊技状態コマンドを受信していないと判定した場合（Ｓ６５９：ＮＯ）、Ｓ６６１に処理を移す。
【０８５１】
Ｓ６６０において、サブＣＰＵ７１は、演出モード移行処理を実行する。この演出モード移行処理については、図１７１を用いて後述する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、コマンド解析処理ルーチンを終了する。
【０８５２】
Ｓ６６１において、サブＣＰＵ７１は、受信コマンドとして確変終了コマンドを受信したか否かを判定する。サブＣＰＵ７１は、確変終了コマンドを受信したと判定した場合（Ｓ６６１：ＹＥＳ）、Ｓ６６２に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、確変終了コマンドを受信していないと判定した場合（Ｓ６６１：ＮＯ）、Ｓ６６３に処理を移す。
【０８５３】
Ｓ６６２において、サブＣＰＵ７１は、演出モード移行処理を実行する。この演出モード移行処理も、Ｓ６６０と同様であり、図１７１を用いて後述する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、コマンド解析処理ルーチンを終了する。
【０８５４】
Ｓ６６３において、サブＣＰＵ７１は、その他、受信したコマンドに対応した処理を実行する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、コマンド解析処理ルーチンを終了する。
【０８５５】
［デモ表示制御処理］
図１５７は、サブＣＰＵ７１により実行されるデモ表示制御処理を示すフローチャートである。デモ表示制御処理は、以下のステップ単位に実行される。
【０８５６】
Ｓ６７０Ａにおいて、サブＣＰＵ７１は、当り開始表示コマンドを受信してから遊技状態コマンドを受信するまで「当り中」であるか否かを判定する処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、「当り中」であると判定した場合（Ｓ６７０Ａ：ＹＥＳ）、デモ表示制御処理ルーチンを終了する。一方、「当り中」でないと判定した場合（Ｓ６７０Ａ：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ６７０に処理を移す。
【０８５７】
Ｓ６７０において、サブＣＰＵ７１は、デモ表示フラグが非デモ表示状態を示す「００Ｈ」であるか否かの判定を行う。サブＣＰＵ７１は、デモ表示フラグが「００Ｈ」であると判定した場合（Ｓ６７０：ＹＥＳ）、Ｓ６７１に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、デモ表示フラグが「００Ｈ」でないと判定した場合（Ｓ６７０：ＮＯ）、デモ表示制御処理ルーチンを終了する。
【０８５８】
Ｓ６７１において、サブＣＰＵ７１は、デモ表示コマンドに基づいてデモ表示フラグに「０１Ｈ」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ６７２に処理を移す。
【０８５９】
Ｓ６７２において、サブＣＰＵ７１は、デモ表示タイマにデモ表示フラグに応じた値をセットする処理を行う。これにより、デモ表示タイマには、デモ表示（１）に応じた２０ｓに相当する値がセットされる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、デモ表示制御処理ルーチンを終了する。
【０８６０】
［第１保留情報更新処理］

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

【０８６１】

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

【０８６２】

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

【０８６３】

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

【０８６４】

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

【０８６５】

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

【０８６６】

［先読み予告処理］

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

【０８６７】

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

【０８６８】

Ｓ６９１において、サブＣＰＵ７１は、先読み予告実行判定用テーブル選択処理を行う

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

【０８６９】

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

【０８７０】

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

【０８７１】

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

【０８７２】

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

【０８７３】

Ｓ６９６において、サブＣＰＵ７１は、Ｓ６９５の決定結果に応じた値を先読み予告フラグにセットする処理を行う。このとき、先読み予告フラグは、花火師先読み予告（入賞保留情報対象）を実行する旨の決定結果が得られた場合に「０１Ｈ」としてセットされ、花火師先読み予告（既存保留情報対象）を実行する旨の決定結果が得られた場合に「０２Ｈ」としてセットされ、保留情報表示役物先読み予告を実行する旨の決定結果が得られた場合に「０３Ｈ」としてセットされ、保留情報数変化先読み予告を実行する旨の決定結果が得られた場合に「０４Ｈ」としてセットされる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ６９７に処理を移す。

【０８７４】

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

【０８７５】

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

【０８７６】

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

【０８７７】

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

【０８７８】

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

【０８７９】

［先読み予告パターン決定処理］

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

【０８８０】

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

【０８８１】

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

【０８８２】

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

【０８８３】

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

【０８８４】

［保留情報表示役物先読み予告パターン決定処理］

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

【０８８５】

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

と、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７２１に処理を移す。
【０８８６】
Ｓ７２１において、サブＣＰＵ７１は、保留情報表示役物最終表示色パターン決定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、選択した保留情報表示役物最終表示色パターン決定用テーブルを参照し、先読み予告の対象となる保留情報に係る判定結果に基づいて保留情報表示役物先読み予告における最終表示色パターンを乱数抽選により決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７２２に処理を移す。
【０８８７】
Ｓ７２２において、サブＣＰＵ７１は、先読み予告の対象となる保留情報の現時点での順番に１を加えた値を所定値として役物パターン決定用カウンタにセットする処理を行う。役物パターン決定用カウンタは、可動演出部材４２Ａを用いた先読み予告の実行回数を計数するための減算カウンタである。このカウンタに所定値がセットされることにより、第１三尺玉保留表示領域６１０から当該三尺玉表示領域６００へと三尺玉が移動して表示されるまで可動演出部材４２Ａを用いた先読み予告が行われる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７２３に処理を移す。
【０８８８】
Ｓ７２３において、サブＣＰＵ７１は、役物パターン決定用カウンタの値を１減算する処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７２４に処理を移す。
【０８８９】
Ｓ７２４において、サブＣＰＵ７１は、保留表示変化パターン決定用テーブル選択処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、対象となる三尺玉を当該三尺玉保留表示領域６００及び第１三尺玉保留表示領域６１０に表示させる何個目かを示す順番に応じて保留表示変化パターン決定用テーブル（図１３２～１３４参照）を選択する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７２５に処理を移す。
【０８９０】
Ｓ７２５において、サブＣＰＵ７１は、保留情報表示役物表示色変化パターン決定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、選択した保留表示変化パターン決定用テーブルを参照し、最終表示色パターン及び現在色パターンに基づいて、対象となる三尺玉や発光レンズ４２Ｂを次に表示させるべき表示色変化パターンを乱数抽選により決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７２６に処理を移す。
【０８９１】
Ｓ７２６において、サブＣＰＵ７１は、保留情報表示役物可動パターン決定用テーブル選択処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、対象となる三尺玉や可動演出部材４２Ａを当該三尺玉保留表示領域６００（０個目）及び第１三尺玉保留表示領域６１０（１～４個目）のうちいずれに表示させるかに応じて保留情報表示役物可動パターン決定用テーブル（図１３５参照）を選択する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７２７に処理を移す。
【０８９２】
Ｓ７２７において、サブＣＰＵ７１は、保留情報表示役物可動パターン決定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、選択した保留情報表示役物可動パターン決定用テーブルを参照し、表示色変化パターンに基づいて可動演出部材４２Ａの可動パターンを乱数抽選により決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７２８に処理を移す。
【０８９３】
Ｓ７２８において、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７２５及びＳ７２７で決定した表示色変化パターン及び可動パターンを実行するためのデータをワークＲＡＭ７３の所定領域にセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７２９に処理を移す。
【０８９４】
Ｓ７２９において、サブＣＰＵ７１は、役物パターン決定用カウンタの値が１であるか否かを判定する処理を行う。すなわち、サブＣＰＵ７１は、第１三尺玉保留表示領域６１

０において対象となる三尺玉を表示させる際の表示色変化パターン及び可動パターンの全てを決定したか否かを判定する。役物パターン決定用カウンタの値が１である場合（Ｓ７２９：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７３０に処理を移す。一方、役物パターン決定用カウンタの値が１でない場合（Ｓ７２９：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、第１三尺玉保留表示領域６１０におけるその余の表示色変化パターン及び可動パターンを決定すべく、Ｓ７２３に処理を移す。

【０８９５】

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

【０８９６】

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

【０８９７】

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

【０８９８】

Ｓ７３３において、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７２７と同様に、保留情報表示役物可動パターン決定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、選択した保留情報表示役物可動パターン決定用テーブル（０個目）を参照し、表示色変化パターンに基づいて当該三尺玉保留表示領域６００に対象となる三尺玉を表示させる際の可動演出部材４２Ａの可動パターンを乱数抽選により決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７３４に処理を移す。

【０８９９】

Ｓ７３４において、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７３１及びＳ７３３で決定した表示色変化パターン及び可動パターンを実行するためのデータをワークＲＡＭ７３の所定領域にセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、保留情報表示役物先読み予告パターン決定処理ルーチンを終了する。このような保留情報表示役物先読み予告パターン決定処理によれば、可動演出部材４２Ａを用いた先読み予告が行われる。可動演出部材４２Ａを用いた先読み予告では、先読み予告の対象となる三尺玉と重なるように可動演出部材４２Ａが出現し、その対象となる保留情報に基づく装飾図柄５００の変動表示が終了するまで、可動演出部材４２Ａが三尺玉と重なり続ける。そのため、可動演出部材４２Ａは、一度対象となる三尺玉と重なると、その後に三尺玉が移動表示されるのに伴って移動することとなる。なお、三尺玉の移動表示と可動演出部材の移動を同期させて表示領域上に可動演出部材を出現した後は、三尺玉の視認を困難又は不可能にしてもよい。また、保留画像が移動した後に可動演出部材が移動することにより、三尺玉が視認可能となる期間があってもよい。

【０９００】

［花火師先読み予告パターン決定処理］

図１６２は、サブＣＰＵ７１により実行される花火師先読み予告パターン決定処理を示すフローチャートである。花火師先読み予告パターン決定処理は、以下のステップ単位に

実行される。
【０９０１】
Ｓ７４０において、サブＣＰＵ７１は、花火師最終表示人数決定用テーブル選択処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、対象となる三尺玉を当該三尺玉保留表示領域６００に表示させる際の花火師の最終人数を決定するための花火師最終表示人数決定用テーブル（図１３６参照）を選択する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７４１に処理を移す。
【０９０２】
Ｓ７４１において、サブＣＰＵ７１は、花火師最終表示人数決定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、選択した花火師最終表示人数決定用テーブルを参照し、先読み予告対象の保留情報に含まれる判定結果に基づいて、それに対応する三尺玉が当該三尺玉保留表示領域６００に表示させる際の花火師先読み予告による花火師の最終人数を乱数抽選により決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７４２に処理を移す。
【０９０３】
Ｓ７４２において、サブＣＰＵ７１は、最終表示人数カウンタにＳ７４１で決定した値をセットする処理を行う。最終表示人数カウンタは、花火師の最終表示人数分に相当する保留昇格の実行回数を計数するための減算カウンタである。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７４３に処理を移す。
【０９０４】
Ｓ７４３において、サブＣＰＵ７１は、花火師初期表示人数決定用テーブル選択処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７４１で決定した最終人数に応じて花火師先読み予告による花火師の初期人数を決定するための花火師初期表示人数決定用テーブル（図１３７参照）を選択する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７４４に処理を移す。
【０９０５】
Ｓ７４４において、サブＣＰＵ７１は、花火師初期表示人数決定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、選択した花火師初期表示人数決定用テーブルを参照し、先読み予告対象の保留情報に含まれる判定結果に基づいて、花火師先読み予告による花火師の初期人数を乱数抽選により決定する。なお、本実施形態では、花火師先読み予告において基本的に花火師の人数が減少するか維持されることになるため、初期表示人数が最終表示人数以上の数として決定される。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７４５に処理を移す。
【０９０６】
Ｓ７４５において、サブＣＰＵ７１は、初期表示人数カウンタに決定した値をセットする処理を行う。初期表示人数カウンタは、花火師の初期表示人数分に相当する数を指定するためのカウンタである。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７４６に処理を移す。
【０９０７】
Ｓ７４６において、サブＣＰＵ７１は、花火師配色パターン決定用テーブル選択処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、花火師先読み予告における花火師の配色パターンを決定するための花火師配色パターン決定用テーブル（図１３８参照）を選択する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７４７に処理を移す。
【０９０８】
Ｓ７４７において、サブＣＰＵ７１は、花火師配色パターン決定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、選択した花火師配色パターン決定用テーブルを参照し、先読み予告対象の保留情報に含まれる判定結果及び花火師の最終表示人数に基づいて、花火師先読み予告における花火師の配色パターンを乱数抽選により決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７４８に処理を移す。
【０９０９】

Ｓ７４８において、サブＣＰＵ７１は、花火師パターン決定用カウンタに対象となる保留情報の順番に応じた値を所定値としてセットする処理を行う。花火師パターン決定用カウンタは、対象となる保留情報の順番ごとに先読み予告の演出パターンを決定するために用いられるカウンタである。例えば、対象となる保留情報の順番が４番目である場合の演出パターンを決定する際は、所定値として「４」がセットされる。の処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７４９に処理を移す。

【０９１０】

Ｓ７４９において、サブＣＰＵ７１は、花火師パターン決定用カウンタの値を１減算する処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７５０に処理を移す。

【０９１１】

Ｓ７５０において、サブＣＰＵ７１は、花火師減少パターン決定用テーブル選択処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、対象となる保留情報の順番に応じて花火師先読み予告における花火師の減少パターンを決定するための花火師減少パターン決定用テーブル（図１３９参照）を選択する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７５１に処理を移す。

【０９１２】

Ｓ７５１において、サブＣＰＵ７１は、花火師減少パターン決定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、選択した花火師減少パターン決定用テーブルを参照し、花火師の最終表示人数及び現時点で減少前となる現在人数に応じて花火師の減少数を乱数抽選により決定する。この現在人数は、初期表示人数カウンタの値として示され、このカウンタから取得される。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７５２に処理を移す。

【０９１３】

Ｓ７５２において、サブＣＰＵ７１は、花火師の人数を現在人数から減少させることになるか否かを判定する処理を行う。花火師の人数を現在人数から減少させると判定した場合（Ｓ７５２：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７５３に処理を移す。一方、花火師の人数を現在人数から減少させずに維持すると判定した場合（Ｓ７５２：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７５４に処理を移す。

【０９１４】

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

【０９１５】

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

【０９１６】

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

【０９１７】

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

【０９１８】

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

【０９１９】

［演出パターン決定処理］

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

【０９２０】

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

【０９２１】

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

【０９２２】

Ｓ７６２において、サブＣＰＵ７１は、演出モードフラグが「００Ｈ」～「０２Ｈ」のいずれかに該当するか否かの判定を行う。すなわち、サブＣＰＵ７１は、演出モードが通常モードであるか否かを判定する。演出モードフラグが「００Ｈ」～「０２Ｈ」のいずれかに該当する場合（Ｓ７６２：ＹＥＳ）、すなわち通常モードである場合、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７６３に処理を移す。一方、演出モードフラグが「００Ｈ」～「０２Ｈ」のいずれにも該当しない場合（Ｓ６９０：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、通常モード以外の演出モードと認識することでＳ７６４に処理を移す。

【０９２３】

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

【０９２４】

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

【０９２５】

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

【０９２６】

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

【０９２７】

［通常モード演出パターン決定処理］
図１６４は、サブＣＰＵ７１により実行される通常モード演出パターン決定処理を示すフローチャートである。通常モード演出パターン決定処理は、以下のステップ単位に実行される。
【０９２８】
Ｓ７７０において、サブＣＰＵ７１は、デモ表示フラグに「００Ｈ」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７７１に処理を移す。
【０９２９】
Ｓ７７１において、サブＣＰＵ７１は、デモ表示タイマに０をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７７２に処理を移す。
【０９３０】
Ｓ７７２において、サブＣＰＵ７１は、演出パターン決定用テーブル選択処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、通常モードにおける演出パターンを決定するための演出パターン決定用テーブル（図１１２、１１３、１１７、１１８参照）を選択する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７７３に処理を移す。
【０９３１】
Ｓ７７３において、サブＣＰＵ７１は、演出パターン決定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、選択した通常モードに対応する演出パターン決定用テーブルを参照し、変動パターン指定コマンドに基づいて通常モードにおいて実行すべき演出パターンをＳ７６１で抽出した演出決定用乱数に基づいて決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７７４に処理を移す。
【０９３２】
Ｓ７７４において、サブＣＰＵ７１は、決定した演出パターンを実行するためのデータをワークＲＡＭ７３の所定領域にセットする処理を行う。ここでセットされたデータは、デモ表示を終了させるデータとなる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７７５に処理を移す。
【０９３３】
Ｓ７７５において、サブＣＰＵ７１は、先読み予告フラグが「０１Ｈ」又は「０２Ｈ」であるか否かの判定を行う。すなわち、花火師先読み予告である否かを判定する。先読み予告フラグが「０１Ｈ」又は「０２Ｈ」であって花火師先読み予告と判定した場合（Ｓ７７５：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７７６に処理を移す。一方、先読み予告フラグが「０１Ｈ」及び「０２Ｈ」のいずれでもないと判定した場合（Ｓ７７５：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、通常モード演出パターン決定処理ルーチンを終了する。
【０９３４】
Ｓ７７６において、サブＣＰＵ７１は、花火師昇格パターン決定処理を行う。この花火師昇格パターン決定処理については、図１６５を用いて後述する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、通常モード演出パターン決定処理ルーチンを終了する。
【０９３５】
［花火師昇格パターン決定処理］
図１６５は、サブＣＰＵ７１により実行される花火師昇格パターン決定処理を示すフローチャートである。花火師昇格パターン決定処理は、以下のステップ単位に実行される。
【０９３６】
Ｓ７８０において、サブＣＰＵ７１は、昇格タイミング決定回数カウンタに所定値をセットする処理を行う。昇格タイミング決定回数カウンタは、保留昇格タイミングの回数（昇格タイミング数）を計数するためのものであり、所定値としては、昇格タイミング数決定用テーブル（図１４１参照）を用いて演出パターンに対応するタイミング数（１～７）がセットされる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７８１に処理を移す。
【０９３７】
Ｓ７８１において、サブＣＰＵ７１は、最終表示人数カウンタの値が昇格タイミング決定回数カウンタの値よりも大きいか否かの判定を行う。すなわち、サブＣＰＵ７１は、最

終表示人数分に相当する保留昇格の実行回数が昇格タイミング数よりも大きいか否かを判別する。最終表示人数カウンタの値が昇格タイミング決定回数カウンタの値よりも大きい場合（Ｓ７８１：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７８２に処理を移す。一方、最終表示人数カウンタの値が昇格タイミング決定回数カウンタの値と等しいかそれよりも小さい場合（Ｓ７８１：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７８６に処理を移す。

【０９３８】

Ｓ７８２において、サブＣＰＵ７１は、昇格パターン決定用テーブル選択処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、演出パターンに応じて三尺玉に係る昇格パターン（保留表示パターン）を決定するための昇格パターン決定用テーブル（図１４３、１４４参照）を選択する。このとき、保留昇格の実行回数が昇格タイミング数よりも多いイレギュラーになるため、昇格パターン決定用テーブルとしては、イレギュラー時に対応するものが選択される。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７８３に処理を移す。

【０９３９】

Ｓ７８３において、サブＣＰＵ７１は、昇格パターン決定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、選択した昇格パターン決定用テーブルを参照し、対象となる三尺玉の現時点での色と花火師の残数とに基づいて、次の表示色を示す昇格パターン（保留表示パターン）を乱数抽選により決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７８４に処理を移す。

【０９４０】

Ｓ７８４において、サブＣＰＵ７１は、決定した昇格パターンを実行するためのデータをワークＲＡＭ７３の所定領域にセットする処理を行う。このとき、ここでセットされたデータは、イレギュラー時の昇格パターンに対応するものであり、この昇格パターンに対応するデータによれば、花火師の最終表示人数全てが昇格タイミングの１回目の時点で同時に当該三尺玉表示領域６００の三尺玉に火をつけつつ消え去るとともに、その三尺玉の表示色を昇格パターン（保留表示パターン）で定められた色に変化するような演出が行われることとなる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７８５に処理を移す。

【０９４１】

Ｓ７８５において、サブＣＰＵ７１は、最終表示人数カウンタに「０」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、花火師昇格パターン決定処理ルーチンを終了する。

【０９４２】

Ｓ７８６において、サブＣＰＵ７１は、昇格実行可否決定用テーブル選択処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、花火師の最終表示人数に等しい回数の保留昇格を実行するもののその実行回数よりも昇格タイミング数が多くなる場合があるために、昇格タイミングごとに保留昇格を実行するか否を決定するための昇格実行可否決定用テーブル（図１４２参照）を選択する。なお、昇格実行可否決定用テーブルは、保留昇格の実行可否について未決として残る昇格タイミングの残存数が、花火師の最終表示人数（保留昇格の実行回数）と同数となった場合には例外として使用されない。この場合、昇格タイミングの残存数全ては、保留昇格を実行するものとして抽選によることなく決定される。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７８７に処理を移す。

【０９４３】

Ｓ７８７において、サブＣＰＵ７１は、昇格実行可否決定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、上記した例外となる場合を除き、選択した昇格実行可否決定用テーブルを参照し、花火師の最終表示人数に基づいて昇格タイミングごとに保留昇格を実行するか否かを乱数抽選により決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７８８に処理を移す。

【０９４４】

Ｓ７８８において、サブＣＰＵ７１は、最終表示人数カウンタの値を１減算する処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７８９に処理を移す。

【０９４５】

Ｓ７８９において、サブＣＰＵ７１は、昇格パターン決定用テーブル選択処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、演出パターンに応じて三尺玉に係る昇格パターン（保留表示パターン）を決定するための昇格パターン決定用テーブル（図１４３、１４４参照）を選択する。すなわち、保留昇格を実行する旨が決定付けられた一の昇格タイミングにおける昇格パターンを決定するために昇格パターン決定用テーブルが選択される。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７９０に処理を移す。

【０９４６】

Ｓ７９０において、サブＣＰＵ７１は、昇格パターン決定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、選択した昇格パターン決定用テーブルを参照し、対象となる三尺玉の現時点での色と花火師の残数（最終表示人数カウンタの値）とに基づいて、次の表示色を示す昇格パターン（保留表示パターン）を乱数抽選により決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７９１に処理を移す。

【０９４７】

Ｓ７９１において、サブＣＰＵ７１は、決定した昇格パターンを実行するためのデータをワークＲＡＭ７３の所定領域にセットする処理を行う。このとき、ここでセットされたデータは、一の昇格タイミングにおいて実行される保留昇格の昇格パターンに対応するものであり、この昇格パターンに対応するデータによれば、花火師の１人が昇格タイミングの所定回数の時点で当該三尺玉表示領域６００の三尺玉に火をつけつつ消え去るとともに、その三尺玉の表示色を昇格パターン（保留表示パターン）で定められた色に変化するような演出が行われることとなる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７９２に処理を移す。

【０９４８】

Ｓ７９２において、サブＣＰＵ７１は、最終表示人数カウンタの値が０であるか否かを判定する処理を行う。すなわち、サブＣＰＵ７１は、最終表示人数分（保留昇格の実行回数分）の昇格パターンを決定したか否かを判定する。最終表示人数カウンタの値が０である場合（Ｓ７９２：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、花火師昇格パターン決定処理ルーチンを終了する。一方、最終表示人数カウンタの値が０でない場合（Ｓ７９２：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ７８８に処理を移す。

【０９４９】

［特殊モード演出パターン決定処理］

図１６６は、サブＣＰＵ７１により実行される特殊モード演出パターン決定処理を示すフローチャートである。特殊モード演出パターン決定処理は、以下のステップ単位に実行される。

【０９５０】

Ｓ８００において、サブＣＰＵ７１は、デモ表示フラグに「００Ｈ」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８０１に処理を移す。

【０９５１】

Ｓ８０１において、サブＣＰＵ７１は、デモ表示タイマに「０」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８０１に処理を移す。

【０９５２】

Ｓ８０２において、サブＣＰＵ７１は、演出パターン決定用テーブル選択処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、特殊モードにおける演出パターンを決定するための演出パターン決定用テーブル（図１１４～１１６、図１１９～１２１参照）を選択する。このとき、サブＣＰＵ７１は、モード滞在数カウンタの値に応じて異なる演出パターン決定用テーブルを選択する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８０３に処理を移す。

【０９５３】

Ｓ８０３において、サブＣＰＵ７１は、演出パターン決定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、選択した特殊モードに対応する演出パターン決定用テーブルを参照し、変動パターン指定コマンドに基づいて特殊モードにおいて実行すべき演出パターン

をＳ７６１で抽出した演出決定用乱数に基づいて決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８０４に処理を移す。

【０９５４】

Ｓ８０４において、サブＣＰＵ７１は、決定した演出パターンを実行するためのデータをワークＲＡＭ７３の所定領域にセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、特殊モード演出パターン決定処理ルーチンを終了する。

【０９５５】

［ＳＴモード演出パターン決定処理］

図１６７は、サブＣＰＵ７１により実行されるＳＴモード演出パターン決定処理を示すフローチャートである。ＳＴモード演出パターン決定処理は、以下のステップ単位に実行される。

【０９５６】

Ｓ８１０Ａにおいて、サブＣＰＵ７１は、デモ表示フラグがデモ表示（４）を示す「０４Ｈ」であるか否かの判定を行う。サブＣＰＵ７１は、デモ表示フラグが「０４Ｈ」であると判定した場合（Ｓ８１０Ａ：ＹＥＳ）、Ｓ８１０に処理を移す。一方、サブＣＰＵ７１は、デモ表示フラグが「０４Ｈ」でないと判定した場合（Ｓ８１０Ａ：ＮＯ）、Ｓ８１０Ｂに処理を移す。

【０９５７】

Ｓ８１０Ｂにおいて、サブＣＰＵ７１は、デモ表示フラグに「００Ｈ」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８１０Ｃに処理を移す。

【０９５８】

Ｓ８１０Ｃにおいて、サブＣＰＵ７１は、デモ表示タイマに「０」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８１０に処理を移す。

【０９５９】

Ｓ８１０において、サブＣＰＵ７１は、演出パターン決定用テーブル選択処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、ＳＴモードにおける演出パターンを決定するための演出パターン決定用テーブル（図１１６、図１２２～１２３参照）を選択する。このとき、サブＣＰＵ７１は、モード滞在数カウンタの値に応じて異なる演出パターン決定用テーブルを選択する。また、モード滞在数カウンタの値が特定変動回数に合致する場合、サブＣＰＵ７１は、後述する特定演出パターンフラグの値に応じて高期待度演出未実行時又は高期待度演出実行済時に対応する演出パターン決定用テーブルを選択する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８１１に処理を移す。

【０９６０】

Ｓ８１１において、サブＣＰＵ７１は、演出パターン決定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、選択したＳＴモードに対応する演出パターン決定用テーブルを参照し、変動パターン指定コマンドに基づいてＳＴモードにおいて実行すべき演出パターンをＳ７６１で抽出した演出決定用乱数に基づいて決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８１２に処理を移す。

【０９６１】

Ｓ８１２において、サブＣＰＵ７１は、特定演出パターンフラグが「００Ｈ」であるか否かの判定を行う。特定演出パターンフラグは、特定変動回数に至るまでに高期待度演出に該当する特定演出パターン（本実施形態では、「花火師扉突破リーチ　扉赤」、「女性扉突破リーチ　扉赤」、「一撃ボタンリーチ　大ボタン」、「三連ボタンリーチ　大ボタン」）が実行されたか否かを示すものであり、特定演出パターンが実行されていなければ「００Ｈ」であり、実行されている場合は「０１Ｈ」となる。特定演出パターンフラグが「００Ｈ」の場合（Ｓ８１２：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８１３に処理を移す。一方、特定演出パターンフラグが「０１Ｈ」の場合（Ｓ８１２：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８１５に処理を移す。

【０９６２】

Ｓ８１３において、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８１１の処理において特定演出パターンが決

定されたか否かを判定する処理を行う。特定演出パターンが決定されたと判定した場合（Ｓ８１３：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８１４に処理を移す。一方、特定演出パターンが未だ決定されていないと判定した場合（Ｓ８１３：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８１５に処理を移す。

【０９６３】

Ｓ８１４において、サブＣＰＵ７１は、特定演出パターンフラグに「０１Ｈ」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８１５に処理を移す。

【０９６４】

Ｓ８１５において、サブＣＰＵ７１は、決定した演出パターンを実行するためのデータをワークＲＡＭ７３の所定領域にセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、ＳＴモード演出パターン決定処理ルーチンを終了する。

【０９６５】

［第２保留情報更新処理］

図１６８は、サブＣＰＵ７１により実行される第２保留情報更新処理を示すフローチャートである。第２保留情報更新処理は、以下のステップ単位に実行される。

【０９６６】

Ｓ８２０において、サブＣＰＵ７１は、保留情報記憶領域更新処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、変動パターン指定コマンドに基づいてワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域１に記憶された保留情報を当該保留情報記憶領域に転送するとともに、保留情報記憶領域１～８の保留情報を一つずつシフトさせる。これにより、当該三尺玉表示領域６００には、当該保留情報記憶領域の保留情報に基づいて三尺玉が表示される。そして、装飾図柄５００が確定表示されると、当該保留情報記憶領域の保留情報が消去されるとともに、当該三尺玉表示領域６００に表示された三尺玉も消去される。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８２１に処理を移す。

【０９６７】

Ｓ８２１において、先読み予告フラグが「００Ｈ」であるか否かの判定を行う。先読み予告フラグが「００Ｈ」であると判定した場合（Ｓ８２１：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８２２に処理を移す。一方、先読み予告フラグが「００Ｈ」でないと判定した場合（Ｓ８２１：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８２３に処理を移す。

【０９６８】

Ｓ８２２において、サブＣＰＵ７１は、保留情報数変化先読み予告実行中フラグが「００Ｈ」であるか否かの判定を行う。保留情報数変化先読み予告実行中フラグが「００Ｈ」であると判定した場合（Ｓ８２２：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、第２保留情報更新処理ルーチンを終了する。一方、保留情報数変化先読み予告実行中フラグが「００Ｈ」でなく「０１Ｈ」と判定した場合（Ｓ８２２：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８２３に処理を移す。

【０９６９】

Ｓ８２３において、サブＣＰＵ７１は、先読み予告終了処理を実行する。この先読み予告終了処理については、図１６９を用いて後述する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、第２保留情報更新処理ルーチンを終了する。

【０９７０】

［先読み予告終了処理］

図１６９は、サブＣＰＵ７１により実行される先読み予告終了処理を示すフローチャートである。先読み予告終了処理は、以下のステップ単位に実行される。

【０９７１】

Ｓ８３０において、サブＣＰＵ７１は、保留情報数変化先読み予告実行中フラグが「０１Ｈ」であるか否かの判定を行う。保留情報数変化先読み予告実行中フラグが「０１Ｈ」であると判定した場合（Ｓ８３０：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８３１に処理を移す。一方、保留情報数変化先読み予告実行中フラグが「０１Ｈ」でなく「００Ｈ」と判定した場合（Ｓ８３０：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８３４に処理を移す。

【０９７２】
　Ｓ８３１において、サブＣＰＵ７１は、保留情報数変化先読み予告実行中カウンタの値を１減算する処理を行う。保留情報数変化先読み予告実行中カウンタは、保留情報数変化先読み予告の実行回数を計数するための減算カウンタである。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８３２に処理を移す。
【０９７３】
　Ｓ８３２において、サブＣＰＵ７１は、保留情報数変化先読み予告実行中カウンタの値が「０」であるか否かを判定する処理を行う。保留情報数変化先読み予告実行中カウンタの値が「０」である場合（Ｓ８３２：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８３３に処理を移す。一方、保留情報数変化先読み予告実行中カウンタの値が「０」でない場合（Ｓ８３２：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、先読み予告終了処理ルーチンを終了する。
【０９７４】
　Ｓ８３３において、サブＣＰＵ７１は、保留情報数変化先読み予告実行中フラグの値に「００Ｈ」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、先読み予告終了処理ルーチンを終了する。
【０９７５】
　Ｓ８３４において、サブＣＰＵ７１は、先読み予告実行回数判定用カウンタの値を１減算する処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８３５に処理を移す。
【０９７６】
　Ｓ８３５において、サブＣＰＵ７１は、先読み予告フラグの値が「０４Ｈ」であるか否か、すなわち保留情報数変化先読み予告であるか否かを判定する処理を行う。先読み予告フラグの値が「０４Ｈ」である場合（Ｓ８３５：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８３６に処理を移す。一方、先読み予告フラグの値が「０４Ｈ」でない場合（Ｓ８３５：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８４２に処理を移す。
【０９７７】
　Ｓ８３６において、サブＣＰＵ７１は、保留情報の記憶数が「４」である否か、すなわち第２三尺玉保留表示領域６２０から第１三尺玉保留表示領域６１０へと三尺玉を移動表示させる場合か否かを判定する処理を行う。保留情報の記憶数が「４」である場合（Ｓ８３６：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８３７に処理を移す。一方、保留情報の記憶数が「４」でない場合（Ｓ８３６：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８４２に処理を移す。
【０９７８】
　Ｓ８３７において、サブＣＰＵ７１は、第２三尺玉保留表示領域６２０から第１三尺玉保留表示領域６１０へと三尺玉を移動表示させるべく、保留情報表示パターンを変化させるためのデータをワークＲＡＭ７３の所定領域にセットする処理を行う。すなわち、このデータによれば、保留情報表示パターン仮決定用テーブル（図１２７参照）を用いて仮決定されていた保留情報表示パターンに応じて先読み予告の対象となる三尺玉が第１三尺玉保留表示領域６１０に表示されることとなる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８３８に処理を移す。
【０９７９】
　Ｓ８３８において、サブＣＰＵ７１は、先読み予告実行回数判定用カウンタに「０」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８３９に処理を移す。
【０９８０】
　Ｓ８３９において、サブＣＰＵ７１は、先読み予告フラグに「００Ｈ」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８４０に処理を移す。
【０９８１】
　Ｓ８４０において、サブＣＰＵ７１は、保留情報数変化先読み予告実行中カウンタに「４」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８４１に処理を移す。
【０９８２】

Ｓ８４１において、サブＣＰＵ７１は、保留情報数変化先読み予告実行中フラグに「０１Ｈ」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８４３に処理を移す。

【０９８３】

Ｓ８４２において、サブＣＰＵ７１は、先読み予告実行回数判定用カウンタの値が「０」であるか否かを判定する処理を行う。先読み予告実行回数判定用カウンタの値が「０」である場合（Ｓ８４２：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８４３に処理を移す。一方、先読み予告実行回数判定用カウンタの値が「０」でない場合（Ｓ８４２：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、読み予告終了処理ルーチンを終了する。

【０９８４】

Ｓ８４３において、サブＣＰＵ７１は、先読み予告フラグに「００Ｈ」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、読み予告終了処理ルーチンを終了する。

【０９８５】

［装飾図柄停止処理］

図１７０は、サブＣＰＵ７１により実行される装飾図柄停止処理を示すフローチャートである。装飾図柄停止処理は、以下のステップ単位に実行される。

【０９８６】

Ｓ８５０において、サブＣＰＵ７１は、装飾図柄確定表示制御処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、図柄停止コマンドに応じて変動表示中にある装飾図柄５００を確定表示させるための処理を行う。この処理を終了すると、Ｓ８５１に処理を移す。

【０９８７】

Ｓ８５１において、サブＣＰＵ７１は、演出モードフラグが「００Ｈ」～「０２Ｈ」のいずれかに該当するか否かの判定を行う。演出モードフラグが「００Ｈ」～「０２Ｈ」のいずれかに該当する場合（Ｓ８５１：ＹＥＳ）、すなわち通常モードである場合、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８５２に処理を移す。一方、演出モードフラグが「００Ｈ」～「０２Ｈ」のいずれにも該当しない場合（Ｓ８５１：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８５５に処理を移す。

【０９８８】

Ｓ８５２において、サブＣＰＵ７１は、通常モード演出移行判定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、メイン処理におけるＳ５９１の乱数更新処理で更新される所定の乱数を用いて、例えば１／１２８の確率で移行抽選に当選した場合に現時点とは異なる種類の通常モードにそれぞれ１／２の確率で移行させる旨を決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８５３に処理を移す。

【０９８９】

Ｓ８５３において、サブＣＰＵ７１は、異なる種類の通常モードに移行させるか否かを判定する処理を行う。異なる種類の通常モードに移行させる場合（Ｓ８５３：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８５４に処理を移す。一方、異なる種類の通常モードに移行させな場合（Ｓ８５３：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、装飾図柄停止処理ルーチンを終了する。

【０９９０】

Ｓ８５４において、サブＣＰＵ７１は、移行先の通常モードに対応する値を演出モードフラグにセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、装飾図柄停止処理ルーチンを終了する。

【０９９１】

Ｓ８５５において、サブＣＰＵ７１は、演出モードフラグが「０３Ｈ」～「０５Ｈ」のいずれかに該当するか否かの判定を行う。演出モードフラグが「０３Ｈ」～「０５Ｈ」のいずれかに該当する場合（Ｓ８５５：ＹＥＳ）、すなわち特殊モードである場合、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８５６に処理を移す。一方、演出モードフラグが「０３Ｈ」～「０５Ｈ」のいずれにも該当しない場合（Ｓ８５５：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８５８に処理を移す。

【０９９２】
　Ｓ８５６において、サブＣＰＵ７１は、モード滞在数カウンタの値が「５」であるか否かを判定する処理を行う。モード滞在数カウンタの値が「５」である場合（Ｓ８５６：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、特殊モードの終了と判断してＳ８５７に処理を移す。一方、モード滞在数カウンタの値が「５」でない場合（Ｓ８５６：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、特殊モードの実行中と判断して装飾図柄停止処理ルーチンを終了する。
【０９９３】
　Ｓ８５７において、サブＣＰＵ７１は、演出モードフラグに「００Ｈ」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、装飾図柄停止処理ルーチンを終了する。
【０９９４】
　Ｓ８５８において、サブＣＰＵ７１は、ＳＴモード演出移行判定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、演出モードフラグの値とモード滞在数カウンタの値とに基づいて、演出モードとして滞在中のＳＴモードとは異なるＳＴモードに移行させるか否かを判定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８５９に処理を移す。
【０９９５】
　Ｓ８５９において、サブＣＰＵ７１は、滞在中のＳＴモードとは異なるＳＴモードに移行させるか否かを判定する処理を行う。異なるＳＴモードに移行させる場合（Ｓ８５９：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ８６０に処理を移す。一方、異なるＳＴモードに移行させない場合（Ｓ８５９：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、装飾図柄停止処理ルーチンを終了する。
【０９９６】
　Ｓ８６０において、サブＣＰＵ７１は、移行先のＳＴモードに対応する値を演出モードフラグにセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、装飾図柄停止処理ルーチンを終了する。
【０９９７】
［演出モード移行処理］
　図１７１は、サブＣＰＵ７１により実行される演出モード移行処理を示すフローチャートである。演出モード移行処理は、以下のステップ単位に実行される。
【０９９８】
　Ｓ９００において、サブＣＰＵ７１は、遊技状態コマンドを受信したか否かを判定する処理を行う。遊技状態コマンドを受信したと判定した場合（Ｓ９００：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ９０１に処理を移す。一方、遊技状態コマンドを受信していないと判定した場合（Ｓ９００：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ９１２に処理を移す。
【０９９９】
　Ｓ９０１において、サブＣＰＵ７１は、先読み予告フラグに「００Ｈ」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ９０２に処理を移す。
【１０００】
　Ｓ９０２において、サブＣＰＵ７１は、先読み予告実行回数判定用カウンタに「０」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ９０３に処理を移す。
【１００１】
　Ｓ９０３において、サブＣＰＵ７１は、保留情報数変化先読み予告実行中フラグに「００Ｈ」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ９０４に処理を移す。
【１００２】
　Ｓ９０４において、サブＣＰＵ７１は、保留情報数変化先読み予告実行中カウンタに「０」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ９０５に処理を移す。
【１００３】

Ｓ９０５において、サブＣＰＵ７１は、受信した遊技状態コマンドに基づいて大当り遊技状態の終了か否かを判定する処理を行う。大当り遊技状態の終了と判定した場合（Ｓ９０５：ＹＥＳ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ９０６に処理を移す。一方、大当り遊技状態の終了ではなく小当り遊技状態の終了と判定した場合（Ｓ９０５：ＮＯ）、サブＣＰＵ７１は、Ｓ９０６に処理を移す。

【１００４】

Ｓ９０６において、サブＣＰＵ７１は、モード滞在数カウンタに「０」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ９０７に処理を移す。

【１００５】

Ｓ９０７において、サブＣＰＵ７１は、演出モードフラグに「０６Ｈ」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、演出モード移行処理ルーチンを終了する。

【１００６】

Ｓ９０８において、サブＣＰＵ７１は、演出モードフラグの値が「０６Ｈ」～「０８Ｈ」のいずれかに該当するか否かを判定する処理を行う。演出モードフラグが「０６Ｈ」～「０８Ｈ」のいずれかに該当する場合（Ｓ９０８：ＹＥＳ）、すなわちＳＴモードである場合、サブＣＰＵ７１は、ＳＴモード中に特殊モードに移行させないため、演出モード移行処理ルーチンを終了する。一方、演出モードフラグが「０６Ｈ」～「０８Ｈ」のいずれにも該当しない場合（Ｓ９０８：ＮＯ）、すなわち通常モード又は特殊モードである場合、サブＣＰＵ７１は、特殊モードに移行先を決定するためにＳ９０９に処理を移す。

【１００７】

Ｓ９０９において、サブＣＰＵ７１は、特殊モード移行先判定処理を行う。この処理において、サブＣＰＵ７１は、特殊モード（１）～（３）のうちいずれの特殊モードに移行させるかについて判定処理を行う。本実施形態では、例えば特殊モード（１）～（３）のそれぞれについて移行させる確率が１／３となっており、メイン処理におけるＳ５９１の乱数更新処理で更新される所定の乱数を用いて移行先となる特殊モードが決定される。なお、これより前の処理においていずれの特殊モードに移行させるかについて決定しておき、小当り当選前の装飾図柄の変動表示中などにおいていずれの特殊モードに移行するのかを示唆するようにしてもよい。また、先読み予告の判定結果に応じて移行する特殊モードを決めておいてもよい。例えば、小当り遊技状態終了後において消化される保留情報に大当り当選を示す保留情報がある場合、特殊モード（１）よりも特殊モード（３）に移行し易いようにしてもよい。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ９１０に処理を移す。

【１００８】

Ｓ９１０において、サブＣＰＵ７１は、Ｓ９０９の判定結果に応じた値を演出モードフラグにセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ９１１に処理を移す。

【１００９】

Ｓ９１１において、サブＣＰＵ７１は、モード滞在数カウンタに「０」をセットする処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、演出モード移行処理ルーチンを終了する。

【１０１０】

Ｓ９１２において、サブＣＰＵ７１は、特定演出パターンフラグに「００Ｈ」をセットする処理を行う。なお、大当り遊技状態の終了毎にこの処理を実行し、ＳＴモード中に必ず１回は特定演出パターンが実行されるようにしてもよい。この処理を終了すると、サブＣＰＵ７１は、Ｓ９１３に処理を移す。

【１０１１】

Ｓ９１３において、サブＣＰＵ７１は、演出モードフラグに「０１Ｈ」をセットする処理を行う。この処理は、確変時短遊技状態の終了を示す遊技状態コマンドを受信した時のみに実行されることとなり、演出モードフラグとしては、通常モード（２）に対応する「

０１Ｈ」がセットされる。なお、この処理において演出モードフラグの値をセットする際は、抽選により通常モード（１）～（３）のいずれかに対応する値をセットするようにしてもよい。

【１０１２】

次に、図１７２～１７９を用いて、各種演出の例について説明する。

【１０１３】

［デモ表示（２）］

図１７２は、本実施形態の遊技機によるデモ表示（２）を説明するための図である。図１７２（Ａ）に示すように、通常モードにおいて、当該三尺玉表示領域６００に三尺玉が表示され、装飾図柄５００が変動表示中にあるとき、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域に記憶された三尺玉保留情報が０個になると、第１三尺玉保留表示領域６１０には、三尺玉が表示されなくなる。このとき、宝石保留情報が１個以上あると、宝石保留表示領域７１０には、１個以上の宝石が表示される。

【１０１４】

次に、図１７２（Ｂ）に示すように、装飾図柄５００がハズレ図柄として確定表示されると、三尺玉保留情報が新たに記憶されない限り、当該三尺玉表示領域６００においても、三尺玉が表示されなくなる。

【１０１５】

次に、図１７２（Ｃ）に示すように、宝石保留表示領域７１０においては、宝石が左方向に１つシフトするように表示され、それに伴い当該宝石表示領域７００においては、１つの宝石が移動してきたかのように表示される。そして、表示領域４Ａの中央部には、装飾図柄５００の表示に代えて、例えば「潜確？」といったメッセージ画像５１０Ａが表示される。「潜確」とは、確変非時短遊技状態を指すものである。このようなメッセージ画像５１０Ａの表示は、宝石保留情報を用いたデモ表示（２）として実行され、本実施形態では、例えば８ｓ程度が経過するまで継続される。デモ表示（２）が終了すると、メッセージ画像５１０Ａの表示が消去されるとともに、当該宝石表示領域７００における宝石の表示も消去される。なお、このようなメッセージ表示中には、停止表示した装飾図柄を表示領域の隅部（例えば左上隅部）に表示するようにしてもよい。

【１０１６】

さらに、図１７２（Ｄ）に示すように、三尺玉保留情報が新たに記憶されない場合は、宝石保留表示領域７１０における１つの宝石が当該宝石表示領域７００へと移動したように表示され、表示領域４Ａの中央部には、先のメッセージ画像５１０Ａとは異なる、例えば「大当り間近？」といったメッセージ画像５１０Ｂが表示される。このようなメッセージ画像５１０Ｂの表示も、宝石保留情報を用いたデモ表示（２）として実行される。三尺玉保留情報が新たに記憶されることなく宝石保留情報も無い場合、デモ表示（２）の終了から所定時間（例えば本実施形態では３０ｓ程度）が経過すると、通常デモとしてデモ表示（１）が実行されることとなる。なお、デモ表示（１），（２）の実行中に三尺玉保留情報が新たに記憶された場合は、デモ表示（１），（２）が強制的に終了され、三尺玉保留情報に基づいて装飾図柄５００の変動表示が開始されることとなる。なお、このようなメッセージ表示中においても、停止表示した装飾図柄を表示領域の隅部（例えば左上隅部）に表示するようにしてもよい。

【１０１７】

［デモ表示（３）］

図１７３は、本実施形態の遊技機によるデモ表示（３）を説明するための図である。図１７３（Ａ）に示すように、通常モードにおいて、当該三尺玉表示領域６００に三尺玉が表示され、装飾図柄５００が変動表示中にあるとき、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域に記憶された三尺玉保留情報が０個になると、第１三尺玉保留表示領域６１０には、三尺玉が表示されなくなる。このとき、宝石保留情報が１個以上あると、宝石保留表示領域７１０には、１個以上の宝石が表示される。

【１０１８】

次に、図１７３（Ｂ）に示すように、装飾図柄５００が小当り図柄を示す特定出目の「１３５」として確定表示されると、通常モードから特殊モードに移行し、特に図示しないが、小当り遊技状態に応じた演出画像が表示される。このとき、表示領域４Ａにおいては、三尺玉保留情報が新たに記憶されない限り、当該三尺玉表示領域６００に三尺玉が表示されない。

【１０１９】

その後、図１７３（Ｃ）に示すように、特殊モード時の表示領域４Ａにおいては、当該宝石表示領域７００及び宝石保留表示領域７１０において宝石が表示されなくなる。このように、宝石保留情報が記憶されている場合や、宝石保留情報を用いたデモ表示を実行している場合であっても、宝石が表示されないこととなる。このとき、ワークＲＡＭ７３の宝石保留情報記憶領域においては、宝石保留情報が１つシフトするとともに、ワークＲＡＭ７３の当該宝石保留情報記憶領域に１つの宝石保留情報が格納される。そして、表示領域４Ａの中央部には、当該宝石保留情報記憶領域の宝石保留情報に基づき、装飾図柄５００の表示に代えて、例えば特殊モードの残りゲーム回数を示す「残り５回？」といったメッセージ画像５２０Ａが表示される。このようなメッセージ画像５２０Ａの表示は、宝石保留情報を用いたデモ表示（３）として実行され、本実施形態では、例えば１０ｓ程度が経過するまで継続される。デモ表示（３）が終了すると、メッセージ画像５２０Ａの表示が消去される。なお、このようなメッセージ画像５２０Ａは、特殊モードの残りゲーム回数が１～４回となる場合であっても、三尺玉保留情報がない状態で宝石保留情報があれば、宝石保留情報に基づいて表示されることとなる。

【１０２０】

さらに、図１７３（Ｄ）に示すように、特殊モード時において、当該宝石表示領域７００及び宝石保留表示領域７１０には、宝石が表示されない状態が継続される。そして、ワークＲＡＭ７３の当該宝石保留情報記憶領域には、次順の宝石保留情報が格納されることとなる。これにより、表示領域４Ａの中央部には、２個目の宝石保留情報に基づき、先のメッセージ画像５２０Ａとは異なる、例えば「大チャンス？」といったメッセージ画像５２０Ｂが表示される。このようなメッセージ画像５２０Ｂの表示も、宝石保留情報を用いたデモ表示（３）として実行される。

【１０２１】

次に、図１７３（Ｅ）に示すように、特殊モード時において、三尺玉保留情報が新たに記憶されると、第１三尺玉保留表示領域６１０に三尺玉が表示される一方、当該宝石表示領域７００及び宝石保留表示領域７１０においては、宝石が表示されない状態が継続され、装飾図柄５００が例えばハズレ図柄として確定表示される。なお、三尺玉保留情報が新たに記憶されることなく宝石保留情報も無い場合、デモ表示（３）の終了から所定時間（例えば本実施形態では３０ｓ程度）が経過すると、通常デモとしてデモ表示（１）が実行されることとなる。

【１０２２】

その後、図１７３（Ｆ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、第１三尺玉保留表示領域６１０から当該三尺玉表示領域６００に三尺玉が移動表示され、この三尺玉に対応する保留情報に基づいて装飾図柄５００が再び変動表示される。すなわち、この例では、特殊モードの１回目が実行されることとなる。なお、デモ表示（３）の終了後には、特殊モードの２～５回目、あるいは再び通常モードが実行される場合もある。また、デモ表示（３）の実行中に三尺玉保留情報が新たに記憶された場合は、デモ表示（３）が強制的に終了され、三尺玉保留情報に基づいて装飾図柄５００の変動表示が開始されることとなる。

【１０２３】

［デモ表示（４）］

図１７４は、本実施形態の遊技機によるデモ表示（４）を説明するための図である。図１７４（Ａ）に示すように、ＳＴモードにおいて、当該三尺玉表示領域６００に三尺玉が表示され、装飾図柄５００が変動表示中にあるとき、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域に記憶された三尺玉保留情報が０個になると、第１三尺玉保留表示領域６１０には、三

尺玉が表示されなくなる。また、ＳＴモード時の表示領域４Ａにおいても、特殊モード時と同様に宝石が表示されなくなる。なお、ＳＴモードにおいては、表示領域４Ａの右上隅部にアルファベットからなる演出図柄５３０が変動表示及び停止表示可能に表示される。

【１０２４】

次に、図１７４（Ｂ）に示すように、装飾図柄５００がハズレ図柄として確定表示されると、三尺玉保留情報が新たに記憶されない限り、当該三尺玉表示領域６００においても、三尺玉が表示されなくなる。

【１０２５】

そして、図１７４（Ｃ）に示すように、ＳＴモード時の表示領域４Ａにおいては、装飾図柄５００とは異なるものとして、当該宝石保留情報記憶領域の宝石保留情報に基づき、右上隅部に表示された演出図柄５３０の変動表示が開始される。このとき、ワークＲＡＭ７３の宝石保留情報記憶領域においては、宝石保留情報が１つシフトするとともに、ワークＲＡＭ７３の当該宝石保留情報記憶領域に１つの宝石保留情報が格納される。このような演出図柄５３０の変動表示は、宝石保留情報を用いたデモ表示（４）として実行され、本実施形態では、例えば３ｓ程度が経過するまで継続される。

【１０２６】

その後、図１７４（Ｄ）に示すように、ＳＴモード時の表示領域４Ａにおいては、デモ表示（４）として規定された時間が経過すると、右上隅部における演出図柄５３０の変動表示が終了して停止表示される。なお、このときにＳＴモードの残りゲーム回数を示すような画像を表示するようにしてもよい。

【１０２７】

その後、図１７４（Ｅ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、右上隅部における演出図柄５３０が消去され、三尺玉保留情報が新たに記憶されると、第１三尺玉保留表示領域６１０に三尺玉が表示される。なお、三尺玉保留情報が新たに記憶されることなく宝石保留情報も無い場合、デモ表示（４）の終了から所定時間（例えば本実施形態では３０ｓ程度）が経過すると、通常デモとしてデモ表示（１）が実行されることとなる。

【１０２８】

次に、図１７４（Ｆ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、第１三尺玉保留表示領域６１０から当該三尺玉表示領域６００に三尺玉が移動表示され、この三尺玉に対応する保留情報に基づいて装飾図柄５００が再び変動表示される。なお、演出図柄５３０を用いたデモ表示（４）の実行中に三尺玉保留情報が新たに記憶された場合は、デモ表示（４）が強制的に終了されることで演出図柄５３０の表示が消去され、三尺玉保留情報に基づいて装飾図柄５００の変動表示が開始されることとなる。

【１０２９】

［疑似連］

図１７５は、本実施形態の遊技機による疑似連（宝石保留情報に基づいて実行される疑似連）を説明するための図である。図１７５（Ａ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、当該三尺玉表示領域６００に三尺玉が表示され、装飾図柄５００が変動表示中にあるとき、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域に記憶された三尺玉保留情報が一例として２個であり、これに応じて第１三尺玉保留表示領域６１０に２つの三尺玉が表示されているとする。また、宝石保留情報が一例として２個あり、宝石保留表示領域７１０には、２つの宝石が表示されているとする。また、演出パターンとしては、「疑似連変動１　疑似連２」が決定されているとする。なお、本実施形態において、宝石保留情報に基づいて疑似連に係る演出が実行される演出パターンとしては、「疑似連変動１　疑似連２」、「疑似連変動２　疑似連２」、「疑似連変動１　疑似連２　小当り」、「疑似連変動２　疑似連２　小当り」、「疑似連変動１　疑似連２　大当り」、「疑似連変動２　疑似連２　大当り」がある。

【１０３０】

その後、図１７５（Ｂ）に示すように、装飾図柄５００がハズレ図柄として確定表示されると、当該三尺玉表示領域６００における三尺玉の表示が消去される。

【１０３１】
その後、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域においては、三尺玉保留情報が１つずつシフトするとともに、ワークＲＡＭ７３の当該保留情報記憶領域に１つの三尺玉保留情報が格納される。このとき、三尺玉保留情報に含まれる図柄及び当りの判定結果に基づいて、「疑似連２」を含む演出パターンが決定されているとする。この場合、図１７５（Ｃ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、当該三尺玉表示領域６００に三尺玉が表示されるとともに、決定された演出パターンに基づいて装飾図柄５００の１回目の変動表示が開始される。
【１０３２】
その後、図１７５（Ｄ）に示すように、所定時間が経過すると、装飾図柄５００の１回目の変動表示が終了することで装飾図柄５００が仮停止表示される。このとき、変動パターンに基づく変動時間には未だ達していない。
【１０３３】
次に、図１７５（Ｅ）に示すように、「疑似連２」を含む演出パターンが実行されることから、宝石保留表示領域７１０においては、宝石が左方向に１つシフトするように表示され、それに伴い当該宝石表示領域７００においては、１つの宝石が移動してきたかのように表示される。このとき、当該三尺玉表示領域６００の三尺玉は消去される。そして、表示領域４Ａにおいては、その演出パターンに基づいて装飾図柄５００の２回目の変動表示が開始される。このとき、宝石保留表示領域７１０から当該宝石表示領域７００へと移動するように表示される宝石は、ハズレ口２４２の通過時に宝石保留表示パターン決定用テーブル（図１２６参照）を用いて決定された表示色を呈する。この宝石の表示色は、宝石保留情報の成立時において次に消化される保留情報に応じた期待度を示すものとなる。
【１０３４】
その後、図１７５（Ｆ）に示すように、変動パターンに基づく変動時間が経過すると、当該三尺玉表示領域６００における三尺玉の表示が消去されるとともに、当該宝石表示領域７００における宝石の表示が消去され、装飾図柄５００の２回目の変動表示が終了することで装飾図柄５００が確定表示される。すなわち、疑似連２の演出表示が終了する。このように、「疑似連２」を含む演出パターンでは、１つの宝石を消化しつつ装飾図柄５００の変動表示及び停止表示が疑似的に２回行われる。なお、本実施形態においては、宝石保留情報を用いない疑似連に係る演出も設けられている。例えば、「…リーチ　疑似連…」という名称で規定された演出パターン（「花火リーチ　疑似連２」等）は、宝石保留情報を用いない疑似連に係る演出に該当する。この演出の実行時には、装飾図柄の仮停止表示時に中央図柄が特殊な「疑似連図柄」（例えば「ＮＥＸＴ」という文字画像）として仮停止表示されるようになっている。
【１０３５】
［花火師先読み予告］
図１７６及び図１７７は、本実施形態の遊技機による花火師先読み予告を説明するための図である。図１７６（Ａ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、当該三尺玉表示領域６００に三尺玉が表示され、装飾図柄５００が変動表示中にあるとき、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域に記憶された三尺玉保留情報が一例として２個であり、これに応じて第１三尺玉保留表示領域６１０に２つの三尺玉が表示されているとする。
【１０３６】
このとき、始動入賞に応じて三尺玉保留情報が新たに記憶されると、図１７６（Ｂ）に示すように、第１三尺玉保留表示領域６１０の左から３番目の位置（保留順が３番目の位置）にその三尺玉保留情報に対応する三尺玉が追加表示される。なお、この例においては、当該始動入賞に基づく演出パターンの決定時に、三尺玉保留情報に対応する演出として、花火師先読み予告（入賞保留情報対象）を実行する旨が決定されるものとする。以下の説明においては、花火師先読み予告（入賞保留情報対象）の内容として、花火師の最終表示人数（本例では２人）、初期表示人数（本例では４人）、三尺玉の保留順に応じた花火師減少パターン（本例では「－１」→「－１」→「０」となる減少パターン）などが決定

されるものとする。そのため、この最新の三尺玉保留情報が成立した際には、初期表示人数となる４人の花火師８００が表示される。その他には、花火師減少ガセパターンを実行するか否かや花火師の配色、さらには昇格パターンについても決定される。なお、花火師先読み予告（既存保留情報対象）を実行する旨が決定された場合は、現時点での始動入賞に応じて記憶されるよりも前に記憶された既存の三尺玉保留情報が対象とされ、上記と同様に演出の内容が決定される。

【１０３７】

その後、図１７６（Ｃ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、装飾図柄５００が確定表示され、当該三尺玉表示領域６００における三尺玉の表示が消去される。このような三尺玉の表示が消去されるまでに、花火師減少パターンに応じて初期表示人数の４人の花火師８００が１人減少したように表示される。

【１０３８】

次に、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域においては、三尺玉保留情報が１つずつシフトするとともに、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域１に記憶されていた１つの三尺玉保留情報が当該保留情報記憶領域に記憶される。これにより、図１７６（Ｄ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、当該三尺玉表示領域６００に三尺玉が表示されるとともに、これに対応する三尺玉保留情報に基づいて装飾図柄５００の変動表示が開始される。また、第１三尺玉保留表示領域６１０においては、三尺玉保留情報が新たに記憶されない限り、三尺玉が１つずつ左に移動して減少したように表示される。このとき、先読み予告の対象となる三尺玉は、保留順として第１三尺玉保留表示領域６１０の２番目に位置する。

【１０３９】

その後、図１７６（Ｅ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、装飾図柄５００が確定表示され、当該三尺玉表示領域６００における三尺玉の表示が消去される。このような三尺玉の表示が消去されるまでに、３人であった花火師８００は、花火師減少パターンに基づいてさらに１人減少することにより、２人が表示される。なお、このように花火師８００の人数が減少しても、花火師減少ガセパターンに応じて見かけ上減少したように表示された可能性があり、このような場合は、次回以降の装飾図柄５００の変動表示に際して減少した人数分の花火師が復帰するような表示が行われる。

【１０４０】

次に、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域においては、三尺玉保留情報が１つシフトするとともに、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域１に記憶されていた１つの三尺玉保留情報が当該保留情報記憶領域に記憶される。これにより、図１７６（Ｆ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、当該三尺玉表示領域６００に三尺玉が表示されるとともに、これに対応する三尺玉保留情報に基づいて装飾図柄５００の変動表示が開始される。また、第１三尺玉保留表示領域６１０においては、三尺玉保留情報が新たに記憶されない限り、三尺玉が１つ左に移動して減少したように表示される。このとき、先読み予告の対象となる三尺玉は、保留順として第１三尺玉保留表示領域６１０の１番目に位置する。

【１０４１】

その後、図１７６（Ｇ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、装飾図柄５００が確定表示され、当該三尺玉表示領域６００における三尺玉の表示が消去される。このとき、前回２人であった花火師８００は、減少パターンに基づいて１人も減少しないことから、そのまま最終表示人数となる２人が表示される。

【１０４２】

次に、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域１に先読み予告の対象として残る三尺玉保留情報は、当該保留情報記憶領域に転記される。これにより、図１７６（Ｈ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、第１三尺玉保留表示領域６１０の三尺玉が無くなって当該三尺玉表示領域６００に三尺玉が表示されるとともに、これに対応する三尺玉保留情報に基づいて装飾図柄５００の変動表示が開始される。また、第１三尺玉保留表示領域６１０においては、三尺玉保留情報が新たに記憶されない限り三尺玉が追加表示されない。この

とき、先読み予告の対象となる三尺玉は、当該三尺玉表示領域６０に位置する。そして、最終表示人数となる２人が残存表示された花火師８００は、保留昇格に係る演出の主体として注視されることとなる。

【１０４３】

こうして、先読み予告の対象となる三尺玉保留情報に基づいて装飾図柄５００の変動表示が開始されると、花火師８００の最終表示人数分からなる保留昇格が実行される。すなわち、図１７７（Ｉ）及び（Ｊ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、最終的に表示された花火師の最初の１人が当該三尺玉表示領域６００の三尺玉に火をつけてその表示色を変化させるような演出が行われる。図１７７（Ｊ）においては、昇格パターン決定用テーブルを用いて決定された昇格パターンに基づき、一例として三尺玉の表示色が白から緑に変化した様子が示される。

【１０４４】

さらに、図１７７（Ｋ）及び（Ｌ）に示すように、先読み予告の対象となる三尺玉保留情報に基づいて装飾図柄５００の変動表示中、表示領域４Ａにおいては、最終的に表示された花火師の最後に残る１人が当該三尺玉表示領域６００の三尺玉にさらに火をつけてその表示色を変化させるような演出が行われる。図１７７（Ｌ）においては、装飾図柄５００の変動表示態様がリーチ態様になるとともに、昇格パターン決定用テーブルを用いて決定された昇格パターンに基づき、一例として三尺玉の表示色が緑から赤に変化した様子が示される。なお、昇格パターンによっては三尺玉の表示色が変化しないこともある。

【１０４５】

その後、図１７７（Ｍ）に示すように、装飾図柄５００が大当り図柄を示す出目の例えば「５５５」として確定表示されると、大当り遊技状態となり、図１７７（Ｎ）に示すように、表示領域４Ａには、装飾図柄５００に代わって大当りの開始を示す「大当り」の画像５４０が表示されることとなる。このような花火師先読み予告によれば、花火師の最終表示人数が多いほど保留昇格の実行回数が多くなり、ひいては保留昇格によって三尺玉の表示色がより上位の色に変化する可能性が高まるので、花火師の人数や三尺玉の表示色に応じて大当りに対する期待度を高めることができる。

【１０４６】

［保留情報表示役物先読み予告］

図１７８は、本実施形態の遊技機による保留情報表示役物先読み予告を説明するための図である。図１７８（Ａ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、当該三尺玉表示領域６００に三尺玉が表示され、装飾図柄５００が変動表示中にあるとき、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域に記憶された三尺玉保留情報が一例として３個であり、これに応じて第１三尺玉保留表示領域６１０に３つの三尺玉が表示されているとする。なお、保留情報表示役物先読み予告も、先述した花火師先読み予告（入賞保留情報対象）と同様に、始動入賞時から反映されることとなる。

【１０４７】

このとき、始動入賞に応じて三尺玉保留情報が新たに記憶されると、図１７８（Ｂ）に示すように、第１三尺玉保留表示領域６１０の左から４番目の位置（保留順が４番目の位置）にその三尺玉保留情報に対応する三尺玉が追加表示される。また、この例においては、始動入賞に応じた三尺玉保留情報に対応する演出として、保留情報表示役物先読み予告を実行する旨が決定され、その内容として、三尺玉の最終表示色（本例では赤）や保留表示変化パターン（本例では「白」→「緑」→「赤」→「虹」となる保留表示変化パターン）、保留情報表示役物可動パターンなどが決定される。これにより、三尺玉の最初の表示色は、「白」となる。なお、本実施形態においては、可動演出部材４２Ａの羽根が突出する場合、必ず表示色が変化するようになっている。

【１０４８】

その後、図１７８（Ｃ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、装飾図柄５００が確定表示され、当該三尺玉表示領域６００における三尺玉の表示が消去される。このとき、先読み予告の対象となる三尺玉は、保留順として第１三尺玉保留表示領域６１０の４番目

に位置する。そして、この４番目の三尺玉と重なるように可動演出部材４２Ａが出現し、可動演出部材４２Ａの発光レンズ４２Ｂは、保留表示変化パターンに基づいて緑色に発光することとなる。このとき、先読み予告の対象となる４番目の三尺玉も、保留表示変化パターンに基づいて表示色が緑色に変化させられるが、可動演出部材４２Ａによって表示色が視認困難な状態とされる。また、可動演出部材４２Ａは、保留情報表示役物可動パターンに基づいて上下あるいは左右に揺動する場合もある。なお、三尺玉の表示色は、可動演出部材４２Ａが退避してこれと重ならない状態になることで視認可能としてもよい。また、可動演出部材４２Ａが全く出現せずに三尺玉の表示色のみが変化するようにしてもよい。

【１０４９】

次に、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域においては、三尺玉保留情報が１つずつシフトするとともに、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域１に記憶されていた１番目の三尺玉保留情報が当該保留情報記憶領域に記憶される。これにより、図１７８（Ｄ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、当該三尺玉表示領域６００に三尺玉が表示されるとともに、これに対応する三尺玉保留情報に基づいて装飾図柄５００の変動表示が開始される。また、第１三尺玉保留表示領域６１０においては、三尺玉保留情報が新たに記憶されない限り、三尺玉が１つずつ左に移動して減少したように表示される。このとき、先読み予告の対象となる三尺玉は、保留順として第１三尺玉保留表示領域６１０の３番目に位置する。そして、この３番目の三尺玉と重なるように可動演出部材４２Ａが出現した状態のまま左方向に移動する。このとき、可動演出部材４２Ａの発光レンズ４２Ｂは、保留表示変化パターンに基づいて緑色に発光しており、先読み予告の対象となる３番目の三尺玉も、特に図示しないが、保留表示変化パターンに基づいて表示色が緑色となっている。

【１０５０】

その後、図１７８（Ｅ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、装飾図柄５００が確定表示され、当該三尺玉表示領域６００における三尺玉の表示が消去される。このときも、可動演出部材４２Ａは、先読み予告の対象となる三尺玉（３番目）と重なった状態にある。なお、このときに、可動演出部材４２Ａを退避させることで三尺玉の表示色を視認化可能としてもよい。また、三尺玉の表示色は、基本的に保留昇格によって上位の色に変化させられるが、下位の色に変化させられる場合もあるようにしてもよい。

【１０５１】

このようにして、図１７８（Ｆ）に示すように、当該三尺玉表示領域６００に先読み予告の対象となる三尺玉が表示され、それに応じて装飾図柄５００が変動表示すると、最終的には、この三尺玉と重なるように可動演出部材４２Ａが当該三尺玉表示領域６００の位置へと移動し、可動演出部材４２Ａの発光レンズ４２Ｂが保留表示変化パターンに基づいて最終的な色として赤色に発光する。このときにおいて、先読み予告の対象となる三尺玉は、保留表示変化パターンに基づいて表示色が発光レンズ４２Ｂと同色の赤色に変化させられる。

【１０５２】

その後、図１７８（Ｇ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、装飾図柄５００の変動表示態様がリーチ態様になる。このとき、可動演出部材４２Ａは、当該三尺玉表示領域６００に重なった状態で保留情報表示役物可動パターンに基づいて上下に揺動したり羽根を突出させ、最終表示色パターンに基づいて虹色に変化した状態になる。図１７８（Ｇ）には、可動演出部材４２Ａが羽根を突出させて虹色に変化した状態を示している。なお、この場合において、可動演出部材が退避することで三尺玉を視認可能とし、この三尺玉の表示色が発光レンズの発光色とは異なる色を呈するようにしてもよい。また、可動演出部材４２Ａが出現せずに三尺玉の表示色のみが変化するようにしてもよい。

【１０５３】

その後、図１７８（Ｈ）に示すように、装飾図柄５００が大当り図柄を示す出目の例えば「２２２」として確定表示されると、大当り遊技状態となり、特に図示しないが、表示領域４Ａにおいては、装飾図柄５００に代わって大当りの開始を示す「大当り」の画像が

表示されることとなる。このような保留情報表示役物先読み予告によれば、保留情報の個数が多くて可動演出部材４２Ａの出現回数が多いほど、発光レンズ４２Ｂや三尺玉の表示色がより上位の色に変化する可能性が高まるので、これらの表示色に応じて大当りに対する期待度を高めることができる。なお、保留情報表示役物先読み予告の実行中では、保留情報が５個以上になった場合でも、第１三尺玉保留表示領域に４個の三尺玉を個別表示する状態が維持され、５～８個目までの三尺玉がその個数に応じて第２三尺玉保留表示領域に表示されるようになっている。

【１０５４】

［保留情報数変化先読み予告］

図１７９は、本実施形態の遊技機による保留情報数変化先読み予告を説明するための図である。図１７９（Ａ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、当該三尺玉表示領域６００に三尺玉が表示され、装飾図柄５００が変動表示中にあるとき、始動入賞に応じて三尺玉保留情報が新たに記憶されることにより、第１三尺玉保留表示領域６１０の左から４番目の位置（保留順が４番目の位置）にその三尺玉保留情報に対応する三尺玉が追加表示される。この例においては、始動入賞に応じた三尺玉保留情報に対応する演出として、保留情報数変化先読み予告を実行する旨が決定され、その内容として、三尺玉の最終表示色（本例では赤）や保留表示変化パターン（本例では「白」→「緑」となる保留表示変化パターン）などが決定される。なお、先読み予告の対象となる三尺玉が最初に第１三尺玉保留表示領域６１０に表示される際は、その表示色が必ず白とされる。

【１０５５】

そして、装飾図柄５００が変動表示中に、さらに始動入賞に応じて三尺玉保留情報が新たに記憶されると、図１７９（Ｂ）に示すように、第１三尺玉保留表示領域６１０の左から２番目～４番目の位置まで三尺玉の表示が消去され、新たに記憶された分も含めてこれらに対応する三尺玉がまとめて第２三尺玉保留表示領域６２０に表示される。すなわち、先読み予告の対象となる三尺玉は、第２三尺玉保留表示領域６２０に４個分まとめて表示された三尺玉に含まれることとなる。

【１０５６】

その後、図１７９（Ｃ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、装飾図柄５００が確定表示され、当該三尺玉表示領域６００における三尺玉の表示が消去される。

【１０５７】

そうなると、三尺玉保留情報が新たに記憶されない限り、当該三尺玉表示領域６００において次に表示される三尺玉に応じた三尺玉保留情報を除き、ワークＲＡＭ７３の保留情報記憶領域に記憶された三尺玉保留情報の個数が５個未満の４個となる。これにより、図１７９（Ｄ）に示すように、第２三尺玉保留表示領域６２０における三尺玉４個分の一括表示が消去されるとともに、その４個分の三尺玉が第１三尺玉保留表示領域６１０に再表示される。そして、当該三尺玉表示領域６００には、次の三尺玉が表示され、これに対応する三尺玉保留情報に基づいて装飾図柄５００の変動表示が開始される。このとき、先読み予告の対象となる三尺玉は、保留順として第１三尺玉保留表示領域６１０の３番目に位置することとなり、この３番目の三尺玉が当初白色で表示されていたが、第２三尺玉保留表示領域６２０から第１三尺玉保留表示領域６１０へと移動したように再表示されると、保留表示変化パターンに基づいて三尺玉の表示色が緑色に変化させられる。なお、第２三尺玉保留表示領域に三尺玉が表示されている状態において、１つの三尺玉が消去された際に、第２三尺玉保留表示領域の三尺玉が消去されなくても、第１三尺玉保留表示領域に表示される三尺玉がある場合は、当該三尺玉の表示色を変化させるようにしてもよい。

【１０５８】

その後、図１７９（Ｅ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、装飾図柄５００が確定表示され、当該三尺玉表示領域６００における三尺玉の表示が消去される。

【１０５９】

このような動作が繰り返し行われ、図１７９（Ｆ）に示すように、当該三尺玉表示領域６００に先読み予告の対象となる三尺玉が表示されると、最終的には、この三尺玉の表示

色は、保留表示変化パターンに基づいて緑色に変化させられる。なお、三尺玉の表示色は、第２三尺玉保留表示領域から第１三尺玉保留表示領域へと移動したように再表示された場合に限って１回だけ変化するようになっているが、表示色が２回以上変化するようにしてもよい。

【１０６０】

その後、図１７９（Ｇ）に示すように、表示領域４Ａにおいては、装飾図柄５００の変動表示態様がリーチ態様になる。これにより、遊技者は、三尺玉の表示色が最終的に緑色に変化した状態を視認しつつ装飾図柄５００の確定表示を待つことができる。

【１０６１】

その後、図１７９（Ｈ）に示すように、装飾図柄５００が例えばハズレ図柄として確定表示されると、特に図示しないが、さらに次の三尺玉が当該三尺玉表示領域６００に移動表示され、再び装飾図柄５００の変動表示が開始されることとなる。このような保留情報数変化先読み予告によれば、第１三尺玉保留表示領域６１０に三尺玉が当初表示された際はその表示色の変化が起きないものの、第１三尺玉保留表示領域６１０から第２三尺玉保留表示領域６２０を経て再び第１三尺玉保留表示領域６１０に移動表示されると、三尺玉の表示色が白色から異なる色に変化する可能性があるので、遊技者は、保留情報数が５個以上となることを目標としつつ遊技を行うことができる。また、保留情報数が５個以上から４個に減少して第１三尺玉保留表示領域６１０に三尺玉が移動表示された場合でも、その三尺玉の表示色が変化することに期待させられ、表示色が変化することによって大当りに対する期待度を高めることができる。

【１０６２】

＜第５実施形態の変形例＞

上記第５実施形態の変形例について以下に説明する。なお、先述したものと同一又は類似の点については、その説明を省略する。

【１０６３】

［遊技機のスペック］

図１８０に示すように、第５実施形態の変形例に係るスペックは、図９８に示すものと概ね同様であるが、以下の点において異なる。すなわち、当りパターン１～６は、図９８に示すものと同種類同数であるが、当りパターン１～５の夫々には、複数種類の大当り図柄や確変パターンが対応付けられている。このような複数種類の大当り図柄や確変パターンを設けた場合は、次のような特別図柄変動パターン決定用テーブルや演出パターン決定用テーブルが構築される。

【１０６４】

［特別図柄変動パターン決定用テーブル］

図１８１～１８５は、特別図柄変動パターン決定用テーブルの変形例を示している。図１８１及び図１８２は、第１特別図柄変動パターン決定用テーブルを示し、図１８３～１８５は、第２特別図柄変動パターン決定用テーブルを示している。ここで、図１８４及び図１８５に示すように、確変時短遊技状態（保留数が１～８個の場合）に対応する第２特別図柄変動パターン決定用テーブルは、特別図柄の変動表示回数（以下「ＳＴ」と記す）が１～１００回に対応するものと、ＳＴ１０１～１７４回に対応するものと、ＳＴ１７５～１８４回に対応するもののほか、特定変動回数がＳＴ１～１００回の間に発生した場合に対応するものと、特定変動回数がＳＴ１０１～１７４回の間に発生した場合に対応するものと、特定変動回数がＳＴ１７５～１８４回の間に発生した場合に対応するものとに振り分けられている。

【１０６５】

図１８１及び図１８２に示すように、第１特別図柄変動パターン決定用テーブルは、当り種別の判定結果（ハズレ、小当り、大当り（確変１～３））と、変動時間決定用乱数（０～９９）と、各種の変動パターンと、変動時間と、変動パターン指定コマンド（ｈ１～ｈ３４）とを規定している。図１８３～図１８５に示すように、第２特別図柄変動パターン決定用テーブルは、当り種別の判定結果（ハズレ、小当り、大当り（確変１～１１））

と、変動時間決定用乱数（０～９９）と、各種の変動パターンと、変動時間と、変動パターン指定コマンド（ｈ１～ｈ６１）とを規定している。

【１０６６】

例えば、図１８４に示す第２特別図柄変動パターン決定用テーブル（ＳＴ１０１～１７４回　確変時短　保留数１～８）では、当り種別の判定結果が「大当り（確変１～４）」で、変動時間決定用乱数「２５」～「４９」のいずれかが抽出された場合に、第２特別図柄の変動パターンとして変動時間が１８０秒である「大当り変動パターン１９」が決定され、その旨を示す変動パターン指定コマンド「ｈ５１」が生成される。また、図１８５に示す第２特別図柄変動パターン決定用テーブル（特定変動回数（ＳＴ１０１～１７４回）確変時短　保留数１～８）では、当り種別の判定結果が「ハズレ」で、変動時間決定用乱数「０」～「８９」のいずれかが抽出された場合に、第２特別図柄の変動パターンとして変動時間が１８０秒である「リーチハズレ変動パターン１４」が決定され、その旨を示す変動パターン指定コマンド「ｈ５７」が生成される。

【１０６７】

このような第２特別図柄変動パターン決定用テーブルは、確変時短遊技状態の序盤（１～１００回）に用いられるものと、中盤（１０１～１７４回）に用いられるものと、終盤（１７５～１８４回））に用いられるものとに基本的に分けられ、序盤では平均的に変動時間が短く、中盤では平均的に変動時間が長く、終盤では平均的に序盤よりは変動時間が長くなるものの中盤より短くなるように決定される。また、第２特別図柄変動パターン決定用テーブルとしては、序盤、中盤、終盤のそれぞれにおける特定変動回数に際して異なるものが用いられ、いずれにおいても総じて長くなるようになっている。要するに、確変時短遊技状態の序盤、中盤、終盤にいずれにおいても、特定変動回数に該当するか否かが判定され、特定変動回数に該当する場合は、変動時間が必然的に長くなることとなる。

【１０６８】

［演出パターン決定用テーブル］

図１８６及び及び図１８７は、ＳＴモードにおいて用いられる第２演出パターン決定用テーブルを示している。ＳＴモードに応じた第２演出パターン決定用テーブルは、ＳＴモード（１），（２），（３）のそれぞれに対応するものと、ＳＴモード（１）の特定変動回数で高期待度演出未実行時及び高期待度演出実行済時の夫々に対応するものと、ＳＴモード（２）の特定変動回数で高期待度演出未実行時及び高期待度演出実行済時の夫々に対応するものと、ＳＴモード（３）の特定変動回数で高期待度演出未実行時及び高期待度演出実行済時の夫々に対応するものとに振り分けられている。ここで、ＳＴモード（１）は、特別図柄の変動表示回数が１～１００回に対応するものを意味し、ＳＴモード（２）は、特別図柄の変動表示回数が１０１～１７４回に対応するものを意味し、ＳＴモード（３）は、特別図柄の変動表示回数が１７５～１８４回に対応するものを意味する。

【１０６９】

例えば、図１８６に示す第２演出パターン決定用テーブル（ＳＴモード（２））では、変動パターン指定コマンド「ｈ４７」により「リーチハズレ変動パターン１０」が指定された場合に、演出決定用乱数「０」～「１９」のいずれかが抽出された場合は、特定演出パターンとして「花火師扉突破リーチ　扉赤」が決定され、演出決定用乱数「２０」～「９９」のいずれかが抽出された場合は、特定演出パターンに該当しない演出パターンとして「花火師扉突破リーチ　扉青」が決定される。特定演出パターンとしては、「女性扉突破リーチ　扉赤」も該当する。また、特定演出パターンは、ＳＴモード（１）及びＳＴモード（３）に対応する第２演出パターン決定用テーブルにも規定されている。ＳＴモード（１）では、「一撃ボタンリーチ　大ボタン」及び「三連ボタンリーチ　大ボタン」が特定演出パターンに該当し、ＳＴモード（３）では、「扉突破リーチ」が特定演出パターンに該当する。さらに、特定演出パターンは、図１８７に示すＳＴモード（１）～（３）の特定変動回数で高期待度演出未実行時に対応する第２演出パターン決定用テーブルにも規定されている。大当りの期待度は、先述したように、大当り時における演出決定用乱数の数を、大当り及びハズレ時における演出決定用乱数の合計数で除算することにより算出さ

れる。これにより、例えば「一撃ボタンリーチ　大ボタン」では、「リーチハズレ変動パターン７」に基づきハズレとなる確率が１０／１００となり、「大当り変動パターン１５」に基づき大当りとなる確率が５０／１００となることから、これらの相対的な割合として大当りの期待度を算出すると８３％程度となる。また、「花火師扉突破リーチ　扉赤」では、「リーチハズレ変動パターン１０」に基づきハズレとなる確率が２０／１００となり、「大当り変動パターン１９」に基づき大当りとなる確率が８０／１００となることから、これらの相対的な割合として大当りの期待度を算出すると８０％となる。したがって、「一撃ボタンリーチ　大ボタン」や「花火師扉突破リーチ　扉赤」の演出パターンは、「高期待度演出」（特定演出パターン）に該当する。一方、「花火師扉突破リーチ　扉青」では、「リーチハズレ変動パターン１０」に基づきハズレとなる確率が８０／１００となり、「大当り変動パターン１９」に基づき大当りとなる確率が２０／１００となることから、これらの相対的な割合として大当りの期待度を算出すると２０％となる。そのため、「花火師扉突破リーチ　扉青」の演出パターンは、「高期待度演出」（特定演出パターン）に該当しない。このように、変形例に係る第２演出パターン決定用テーブルでも、大当りの期待度が概ね６０％以上となる演出パターンが「高期待度演出」（特定演出パターン）として規定されている。

【１０７０】

要するに、確変時短遊技状態の序盤、中盤、終盤ごとに各々対応する特定変動回数が決定され、各特定変動回数となった際には、図１８７に示すような第２演出パターン決定用テーブルが用いられることにより、ＳＴモード（１）～（３）の夫々において特定変動回数に至るまでに特定演出パターンが一度も実行されていなければ、特定変動回数において特定演出パターンが必ず実行されることとなる。特定変動回数としては、例えば次のようになっている。本実施形態においては、当り図柄フラグと特定変動回数との関係が予め規定されており、「第１特別図柄大当り確変１（０１Ｈ）」の場合に特定変動回数「１」、「第１特別図柄大当り確変２（０２Ｈ）」の場合に特定変動回数「５０」、「第１特別図柄大当り確変３（０３Ｈ）」の場合に特定変動回数「１００」、「第２特別図柄大当り確変１（０４Ｈ）」の場合に特定変動回数「３０」、「第２特別図柄大当り確変２（０５Ｈ）」の場合に特定変動回数「７０」、「第２特別図柄大当り確変３（０６Ｈ）」の場合に特定変動回数「１１０」、「第２特別図柄大当り確変４（０７Ｈ）」の場合に特定変動回数「１８４」、「第２特別図柄大当り確変５（０８Ｈ）」の場合に特定変動回数「５０」、「第２特別図柄大当り確変６（０９Ｈ）」の場合に特定変動回数「１２０」、「第２特別図柄大当り確変７（０ＡＨ）」の場合に特定変動回数「１８０」、「第２特別図柄大当り確変８（０ＢＨ）」の場合に特定変動回数「６０」、「第２特別図柄大当り確変９（０ＣＨ）」の場合に特定変動回数「７０」、「第２特別図柄大当り確変10（０ＤＨ）」の場合に特定変動回数「１３０」、「第２特別図柄大当り確変11（０ＥＨ）」の場合に特定変動回数「１４０」となる。

【１０７１】

このような第５実施形態の変形例に係るものによれば、高期待度演出に係る特定演出パターンがＳＴモード（１）～（３）のいずれにおいても実行されるので、ＳＴモードで一度も特定演出パターンが実行されずに喪失感が増すようなことはなく、演出効果によって遊技に対する興趣を高めることができる。また、大当り図柄の種類がより多くなっているので、当りパターンに着目しても特定演出パターンの実行タイミングを分かり難くすることができ、これによっても遊技の興趣を高めることができる。

【１０７２】

なお、本発明は、上述の実施形態に限定されるものではない。

【１０７３】

第５実施形態によるものでは、花火師先読み予告や保留情報表示役物先読み予告が対象となる保留情報の成立時から実行可能とされるが、対象となる保留情報が成立した後、これより先順の例えば１つの保留情報が消化されることを条件として、花火師先読み予告や保留情報表示役物先読み予告が実行されるようにしてもよい。また、花火師先読み予告や

保留情報表示役物先読み予告は、対象となる保留情報の成立時から時間的に実行することができない場合、これらの先読み予告に係る演出の実行を次の保留情報成立時に実行するようにしてもよい。例えば、特別図柄の変動表示終了直前に保留情報が成立した場合、花火師が減少する様子の演出や、可動演出部材を動作させたり表示色を変化させる演出を時間的に実行することができないので、その保留情報成立時にはこれらの演出を実行完了した時点の態様とし、次の保留情報消化後に通常通りの態様で演出を実行するようにしてもよい。また、「花火師先読み予告」及び「保留情報表示役物先読み予告」は、先読み予告の対象となる保留情報の成立時から第１時間（例えば１秒）経過後に、第２時間（例えば、「花火師先読み予告」では３秒、「保留情報表示役物先読み予告」では４秒）にわたって実行されるものとし、保留情報成立時において、これら第１時間と第２時間とを合わせた時間の方が、保留情報成立時における変動表示中の図柄の残り変動時間よりも長い場合は、先読み予告の態様を所定期間後の態様とするようにしてもよい。例えば、「花火師先読み予告」において花火師の表示人数が減少する場合には、演出のショートカットとして、時間的な条件から減少後の表示人数に応じた花火師が表示され、「保留情報表示役物先読み予告」において表示色が変化する場合には、始動入賞成立直後に表示色が変化した状態で、可動演出部材が対象となる保留画像と重なるようにしてもよい。また、先読み予告が実行される各変動時でも、上記変動時間として決定された変動パターンに基づく演出を実行するが、当該演出を実行できる時間が変動時間を超える場合には、同様の演出ショートカットを行うようにしてもよい。このような先読み予告は、第５実施形態によるものだけでなく、第４実施形態によるものにも適用することができる。

【１０７４】

また、第５実施形態によるものでは、複数種類の先読み予告について、いずれか一の先読み予告を実行している場合に、他の先読み予告が実行されないようになっているが、例えば２種類あるいは３種類以上の先読み予告を複合的に実行させるようにしてもよい。複合パターンとしては、以下のような例が考えられる。

【１０７５】

（複合パターン１）

例えば、「花火師先読み予告」と「保留情報表示役物先読み予告」とを複合的に実行する場合は、先読み予告の対象となる三尺玉に可動演出部材が重なるように移動し、この三尺玉が当該保留表示領域に表示されると、その三尺玉に対して花火師がアクションを行うような保留昇格に係る演出表示動作を行い、その演出表示動作ごとに可動演出部材が当該保留表示領域に重なるように出現して変形等の動作を行うようにすることができる。

【１０７６】

（複合パターン２）

また、「花火師先読み予告」と「保留情報数変化先読み予告」とを複合的に実行する場合は、保留情報の個数が４個以下になったことを条件に花火師を出現させ、この花火師の人数を減少させるなどして花火師先読み予告を実行することができる。この場合、保留情報の個数が４個以下になることなく先読み予告の対象となる三尺玉が当該保留表示領域に表示されるといった状況も考えられるが、そのような状況となった際は、花火師先読み予告をキャンセルとして実行させないことが望ましい。

【１０７７】

（複合パターン３）

さらに、「保留情報表示役物先読み予告」と「保留情報数変化先読み予告」とを複合的に実行する場合は、保留情報の個数が４個以下になったことを条件に先読み予告の対象となる三尺玉に可動演出部材が重なるように移動させることができる。

【１０７８】

（複合パターン４）

さらにまた、「花火師先読み予告」、「保留情報表示役物先読み予告」、及び「保留情報数変化先読み予告」といった全ての先読み予告を複合的に実行するようにしてもよい。この場合、例えば、保留情報の個数が４個以下になったことを条件に、花火師を出現させ

るとともに、先読み予告の対象となる三尺玉に可動演出部材が重なるように移動させればよい。

【１０７９】

また、先読み予告の複合パターンとしては、複数の複合パターンで大当りに対する期待度が異なるようにしてもよい。例えば、大当りに対する期待度は、複合パターン４＞複合パターン３＞複合パターン２＞複合パターン１となる順に変化するものとしてもよい。

【１０８０】

先読み予告の実行態様としては、一の先読み予告を実行している途中で、他の異なる種類の先読み予告に変更して実行することができるようにしてもよい。この場合、例えば、先読み予告の対象となる保留情報が大当り確定に対応する場合に限り、異なる種類の先読み予告に変更される可能性があるとすることが好ましい。

【１０８１】

また、先読み予告の実行態様としては、先読み予告の実行中、この先読み予告を途中で終了させるか否かを決定するための抽選を保留情報の消化ごとに行い、抽選結果に応じて先読み予告の実行途中に終了させるようにしてもよい。この場合、先読み予告の対象となる保留情報が大当りを示すものである場合は、上記抽選に当選しないようにして先読み予告を完遂させることが好ましい。

【１０８２】

「花火師先読み予告」については、実行中の演出（演出パターン）を異なる演出に昇格させるようにしてよい。

【１０８３】

演出パターンは、その名称が異なるごとに少なくとも一部の演出態様が異なるものであるが、例えば表示態様が異なりつつ音声や光の態様は同一としてもよい。

【１０８４】

宝石保留情報に基づく疑似連は、２回以上の仮停止表示（３回以上の変動表示）を行うようにしてもよい。

【１０８５】

特別図柄が１つしか設けていないものにも、「保留情報数変化先読み予告」を適用することができる。例えば、保留上限数が４個の場合、保留画像を２個まで第１保留表示領域に個別表示し、保留情報が３個以上になると、それに応じた保留画像を第２保留表示領域で表示するようにし、第２保留表示領域では例えば「×２」といった表記を伴う保留画像を表示するようにし、保留情報が３個以上の状態において１個減ったことを条件に、仮決定していた表示態様で保留画像を表示するようにしてもよい。

【１０８６】

可動演出部材に重なる保留画像の大きさは、可動演出部材の外形よりも大きくてもあるいは小さくてもよく、さらには同じ大きさであってもよい。

【１０８７】

演出パターンの名称に「ボタン」が含まれる演出パターンは、押下操作ボタン等の操作に応じて装飾図柄が仮表示停止されるようにしてもよい。

【１０８８】

「先読み予告」は、保留情報の成立から当該保留情報に基づく装飾図柄の変動表示中まで実行されるものであるが、保留情報の成立から当該保留情報に基づく装飾図柄の変動表示開始前まで実行されるものとしてもよい。

【１０８９】

どのような演出モードでも、デモ表示（１）～（４）を実行可能としてもよい。

【１０９０】

例えば、外周に「１」、「２」、「３」等の数字が付されたリールを有する役物（リール役物）を備え、１回の特別図柄の変動中において、リールを複数回停止表示させるとともに停止表示された数字の履歴を液晶表示装置に表示可能とし、当該履歴の態様に応じて当該変動の当り期待度を示唆するようにしてもよい。

【１０９１】
また、複数回（例えば３回）のボタン操作が可能な演出パターンを設け、この演出パターンでは、遊技者がボタン操作を行う毎に、例えば（Ａ）画像、（Ｂ）画像、（Ｃ）画像といった複数の画像のうちいずれかの画像を表示するようにし、３回表示された画像の組み合わせにより大当りの期待度を示唆するようにしてもよい。
【１０９２】
上記実施形態において、大入賞口シャッタあるいはシャッタ面は、前後方向に突出・退避したり、前後方向に傾動するが、左右方向にスライドすることで大入賞口を開閉したり、あるいは鉛直軸周りに旋回することで大入賞口を開閉したり、あるいは２つの大入賞口シャッタを平行に配置し、開放時に２つの大入賞口シャッタの間隔を拡大させることで大入賞口を開閉可能とするようにしてもよい。
【１０９３】
また、大入賞口シャッタあるいはシャッタ面などの表面形状としては、鋸歯状の粗面、凹凸面、波状面としてもよく、あるいは表面全体に複数の凸部を離散的に配置した形状としてもよい。これによれば、遊技球の進行速度をより効果的に減速させることができる。
【１０９４】
また、上記実施形態では、大入賞口に関して特徴的な構成を有するが、例えば上述した大入賞口シャッタあるいはシャッタ面と同様のものを普通電動役物としての羽根部材に適用し、始動口においてオーバー入賞やこれに対応する制御を可能とするようにしてもよい。
【１０９５】
上記実施形態の説明において表現した遊技球の進行速度について「減速」とは、遊技球が停止することも含む意味である。
【１０９６】
上記第３変形例～第５変形例の他の例としては、ステージを構成する部材（上段ステージ及びメインステージ等）で覆われる全領域を大入賞口としてもよい。
【１０９７】
複数の大入賞口を設けた場合には、大入賞口毎に規定入賞数を異ならせたり、賞球数を異ならせてもよい。例えば、第２変形例の他の例として、第１大入賞口については、１ラウンドあたりの規定入賞数を５個、入賞１個あたりの賞球数を５個等とし、第２大入賞口については、１ラウンド当りの規定入賞数を１０個、入賞１個あたりの賞球数を１５個等としてもよい。
【１０９８】
ラウンド中インターパルによって規定入賞数を超える入賞を実現する場合、例えば、最初の開放時における推定入賞数と、ラウンド中閉鎖後の開放時における推定入賞数とを変化させた次のような開閉パターンを設けてもよい。具体的には、１ラウンドあたり規定入賞数が１０個の場合、最初の開放時に推定入賞数が８個で、後の開放時に推定入賞数が４個となるような開閉パターンと、最初の開放時に推定入賞数が６個で、後の開放時に推定入賞数が６個となるような開閉パターンとを設けてもよい。このような開閉パターンによれば、オーバー入賞数は同一ながらもオーバー入賞自体のプロセスが異なる仕様を実現することができる。
【１０９９】
また、最も入賞数が見込める発射タイミングを、ラウンド遊技実行前の大入賞口閉鎖時において、毎回報知するようにしてもよい。これにより、大当り遊技状態において途中で発射操作を止めてしまっても、オーバー入賞を実現できずに遊技者が不利になるといったことを防止することできる。
【１１００】
また、予定付与数量の報知については、１回の大当り遊技状態において複数の大入賞口が開放する場合、大入賞口毎に対応する数を報知するようにしてもよい。例えば、予定付与数量の合計が「２５００」であって、第１大入賞口への入賞に基づく予定賞球数が「１

５００」であり、第２大入賞口への入賞に基づく予定賞球数が「１０００」である場合には、第１大入賞口に係る予定賞球数を「１５００」、第２大入賞口に係る予定賞球数を「１０００」と表示するような報知を行うことができる。

【１１０１】

小当り確率の変形例としては、例えば第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれか一方が他方よりも高確率としてもよい。この場合、小当り確率が低い方は、小当りに当選しないもの（当選確率０％）も含むものとする。また、小当り確率が高い方については、小当りに当選しない可能性がなく、大当りの当選以外は全て小当りの当選になるような確率としてもよい。例えば、当り判定用乱数値の更新範囲を０～２５５とした場合、大当り確率を１／２５６とするとともに、小当り確率を２５５／２５６としてもよい。

【１１０２】

第２始動口の開放に係る抽選（普通図柄ゲームの抽選）の変形例としては、非時短遊技状態及び時短遊技状態のうち、いずれか一方又は両方の状態において、通過ゲートスイッチにより遊技球が検出されても、その開放に係る抽選を行うことなく、一義的に開放するか否かのいずれか一方を決定するようにしてもよい。例えば、非時短遊技状態では無抽選で必ず非開放とし、時短遊技状態では無抽選で必ず開放とするようにしてもよい。なお、非時短遊技状態及び時短遊技状態のうちいずれか一方のみが無抽選とされた場合において、無抽選に該当する方が非時短遊技状態である場合には、時短遊技状態において抽選により開放となる場合を設け、無抽選に該当する方が時短遊技状態である場合には、非時短遊技状態において抽選で非開放となる場合を設ければよい。すなわち、相対的に時短遊技状態の方が非時短遊技状態よりも開放となる確率が高くなればよい。また、羽根部材の開放パターンについて、例えば１秒間×１回開放や、２秒間×２回開放等のように２種類以上設け、開放に係る抽選が無抽選であっても、複数の開放パターンのうちいずれの開放パターンとするかについて抽選を行うようにしてもよい。

【１１０３】

上述した小当り確率及び第２始動口の開放に係る抽選の変形例を、先述した各実施形態に適用した場合、例えば小当りにおける規定入賞数が２個であれば、大入賞口開放前のラウンド間インターバル又は大入賞口開放間におけるラウンド中インターバルにより、小当りにおいても規定入賞数を超える３個以上のオーバー入賞を実現することができる。例えば、第２特別図柄の大当り確率を１／２５６、小当り確率を２５５／２５６とし、且つ、非時短遊技状態では無抽選で非開放とする一方、時短遊技状態では無抽選で開放状態となるようにした場合、時短遊技状態においては、小当りによって多数の賞球を得ることができることとなり、遊技性をより発展させることができる。また、第１特別図柄の大当り確率を１／２５６、小当り確率を１／２５６、ハズレの確率を２５４／２５６とした場合は、大入賞口開放前のラウンド間インターバル又は大入賞口開放間におけるラウンド中インターバルにより、頻度が少ない小当りでも規定入賞数を超える３個以上のオーバー入賞が可能となる。

【１１０４】

大入賞口シャッタ及び入賞に関する表示としては、例えばその左端付近及び右端付近に球検知センサを設けることにより、１ラウンドあたりの入賞見込み数や実際の入賞数を棒グラフ状のメータ表示や数値表示によって報知するようにしてもよい。例えば、大入賞口が開放するまでの所定期間においては、右端側の球検知センサにより遊技球が検知されると入賞見込み数がメータ表示や数値表示によって加算更新される一方、左端側の球検知センサにより遊技球が検知されると入賞見込み数がメータ表示や数値表示によって減算更新されるようにし、大入賞口の開放時になると、最終的に更新された数値を提示しつつその数値に応じて、例えば「最大入賞！！」、「中入賞！」、あるいは「小入賞」といった表示態様の演出を行うようにしてもよい。

【１１０５】

1つの大入賞口には、複数のステージ部材（上段ステージ及びメインステージ等）を設けてもよい。

【１１０６】
大入賞口には、その内部に特定の領域を設け、大当り遊技状態において当該特定の領域に遊技球が通過した場合に、確変遊技状態に移行するようにしてもよい。
【１１０７】
遊技機としては、パチスロ機やルーレット機、あるいはスロットマシンを含むゲーミングマシンにも適用することができる。
【１１０８】
また、上記実施形態及び変形例によるものを適宜組み合わせることができるのはいうまでもない。
【１１０９】
以上の実施形態あるいは変形例に基づき、本発明の基本的な構成及び作用効果を以下に付記として列挙する。
【１１１０】
（付記Ａ１）
本発明の一側面に係る遊技機は、
遊技媒体（例えば、遊技球）が転動可能な遊技領域（例えば、遊技領域１ｐ）を有する遊技盤（例えば、遊技盤１）と、
前記遊技領域において遊技媒体の転動方向を転換可能な方向転換装置（例えば、方向転換装置１１０）と、を備え、
前記方向転換装置は、
複数の遊技媒体を受け入れてこれらの転動方向を変化させるとともに、受け入れた複数の遊技媒体を所定数ずつ第１排出領域（例えば、排出口１１１Ｂ）を通じて排出することが可能な受容体（例えば、クルーン１１１）と、
前記受容体の姿勢を遊技媒体の受け入れ個数に応じて変化させ、当該受容体に受け入れられた複数の遊技媒体を第２排出領域（例えば、上面開口１１１Ｃ）を通じて排出可能とする姿勢変化機構（例えば、シーソー機構１１２）と、
を有することを特徴とする。
【１１１１】
このような構成によれば、クルーン１１１に複数の遊技球を受け入れるとともに、排出口１１１Ｂを通じて遊技球を所定数ずつ排出する状態と、上面開口１１１Ｃを通じて複数の遊技球をまとめて排出する状態とを生じさせることができるので、遊技球の挙動変化に富み、遊技球の動向に興味をもたせやすくすることができる。
【１１１２】
（付記Ａ２）
本発明の好ましい実施の形態は、
前記受容体は、凹状の内部を有する本体部（例えば、本体部１１１Ａ）を有し、
前記第１排出領域は、前記本体部の内部から外部へと貫通するように形成され、
前記第２排出領域は、前記第１排出領域とは異なる領域であって、前記本体部の内部から外部へと複数の遊技媒体を排出可能に形成され、
前記姿勢変化機構は、
一端側に前記受容体が設けられるとともに、他端側に重り部材（例えば、バランスウェイト１１２Ｂ）が設けられた姿勢変化部材（例えば、アーム１１２Ａ）と、
前記姿勢変化部材の前記一端側が第１位置と当該第１位置よりも低位の第２位置とに変位可能となるように当該姿勢変化部材を支持する支持部材（例えば、支軸１１３）と、
を有し、
前記姿勢変化部材は、
前記受容体に遊技媒体が受け入れられていない場合、前記重り部材の重さにより前記一端側が前記第１位置に位置するように支持され、
前記受容体に規定個数以上の遊技媒体が受け入れられた場合、当該遊技媒体の重さにより前記一端側が前記第２位置に位置するように支持され、

前記受容体は、
前記一端側が前記第１位置に位置する場合、前記本体部の内部に受け入れた遊技媒体を当該内部で転動可能としつつ前記第１排出領域を通じて排出可能であり、
前記一端側が前記第２位置に位置する場合、前記本体部の内部に受け入れた遊技媒体を前記第２排出領域を通じて排出可能であることを特徴とする。
【１１１３】
このような構成によれば、モーター等の駆動手段を用いずに簡単な機構で遊技球の挙動変化に富んだ遊技を実現可能であるとともに、受け入れた遊技球の重さとバランスウェイト１１２Ｂの重さとに応じてアーム１１２Ａの支持姿勢が変化し、その一端側が高い位置から低い位置へと変位すると、クルーン１１１から多くの遊技球が排出されるということに興味を持たせることができ、遊技球の挙動変化に富む斬新なギミックを実現することができる。
【１１１４】
（付記Ａ３）
本発明の好ましい実施の形態は、
前記遊技領域に設けられ、遊技媒体が通過可能な通過領域（例えば、大入賞口３７）と、
前記通過領域を遊技媒体が通過したことを条件に、遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、払出装置８３）と、を備え、
前記受容体は、前記姿勢変化機構により姿勢を変化させられた際に、前記第２排出領域を前記通過領域に向けて複数の遊技媒体を排出可能な姿勢になることを特徴とする。
【１１１５】
このような構成によれば、クルーン１１１から上面開口１１１Ｃを通じて複数の遊技球がまとめて排出されると、これらの遊技球が大入賞口３７へと導かれ、ひいてはより多くの遊技球が付与される可能性が高まるので、遊技者にとって有利な状況の発生に寄与することができ、ひいては遊技の興趣をより高めることができる。
【１１１６】
（付記Ｂ１）
本発明の一側面に係る遊技機は、
遊技媒体（例えば、遊技球）が転動可能な遊技領域（例えば、遊技領域１ｐ）を有する遊技盤（例えば、遊技盤１）と、
前記遊技領域において遊技媒体が通過可能な通過領域（例えば、第１始動口２１１、第２始動口２４１）と、
前記通過領域を遊技媒体が通過したことを条件として、相対的に有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行させるか否かを判定する特定遊技状態移行判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、
前記特定遊技状態移行判定手段による判定結果に基づいて、識別情報（例えば、特別図柄）を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示手段（例えば、ＬＥＤユニット５）と、
前記識別情報表示手段において識別情報が特定の態様（例えば、大当り図柄）で停止表示された場合に、前記特定遊技状態に移行させる制御を行う遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、
前記識別情報表示手段において識別情報が変動表示しているときに、前記通過領域を遊技媒体が通過したことに基づいて識別情報の変動表示が保留された場合に、当該識別情報について前記特定の態様で停止表示されるか否かを示す情報を含む保留情報（例えば、始動記憶、三尺玉保留情報）を、所定数を上限として記憶可能な保留情報記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６３、ワークＲＡＭ７３）と、
前記保留情報記憶手段に記憶されている前記保留情報に対応する画像として保留画像（例えば、三尺玉）を表示可能な保留画像表示手段（例えば、液晶表示装置４）と、
前記保留情報記憶手段に記憶される保留情報が、前記特定の態様で識別情報が停止表示されることを示す特定保留情報であるか否かに基づいて、当該保留情報に対応する保留画

像の表示態様を、特別表示態様（例えば、有色表示色）を含む複数の表示態様の中からいずれかに仮決定可能な保留画像表示態様仮決定手段（例えば、サブＣＰＵ７１）と、を備え、
前記識別情報表示手段は、識別情報を停止表示していることを条件に、前記保留情報に基づいて識別情報の変動表示を開始することが可能であり、
前記保留情報記憶手段は、記憶した保留情報に基づいて前記識別情報表示手段により識別情報が変動表示される際に、当該保留情報を消去することで保留情報の記憶数が減少する場合があり、
前記保留画像表示手段は、
前記保留情報記憶手段における保留情報の記憶数が特定数（例えば、４個）以下の場合に、当該特定数以下の保留情報に対応する保留画像を第１表示領域（例えば、第１三尺玉保留表示領域６１０）に表示可能であり、
前記保留情報記憶手段における保留情報の記憶数が前記特定数よりも多い場合に、少なくとも当該特定数の保留情報に対応する保留画像を第２表示領域（例えば、第２三尺玉保留表示領域６２０）に表示可能であり、
前記保留情報の記憶数が前記特定数よりも多い状態において当該記憶数が減少した後、前記第１表示領域に保留画像を表示可能な状態にある場合は、前記保留画像表示態様仮決定手段により前記特別表示態様として仮決定された保留画像がある場合、当該保留画像を当該特別表示態様で前記第１表示領域に表示可能であり、
前記保留情報の記憶数が前記特定数よりも多い状態において当該記憶数が減少することがない場合、前記保留画像表示態様仮決定手段により前記特別表示態様として仮決定された保留画像があっても、当該保留画像を当該特別表示態様とは異なる表示態様（例えば、白の表示色）で前記第１表示領域に表示可能であることを特徴とする。
【１１１７】
このような構成によれば、第２三尺玉保留表示領域６２０に保留画像（三尺玉）が表示されている場合において、保留情報の記憶数が減少すると、特別表示態様として有色表示色が仮決定された保留画像があれば、当該保留画像が特別表示態様となる有色表示色で第１三尺玉保留表示領域６１０に表示される一方、保留情報の記憶数が特定数よりも多い状態で減少することがなければ、特別表示態様として有色表示色が仮決定された保留画像があっても、当該保留画像が特別表示態様とは異なる表示態様の白色表示色で第１三尺玉保留表示領域６１０に表示されることとなる。これにより、保留画像が特別表示態様で表示されるパターンの規則性が崩れるので、このような保留画像を用いた先読み予告を斬新で意外性のあるものとすることができ、ひいては遊技の興趣を高めることができる。
【１１１８】
（付記Ｂ２）
本発明の好ましい実施の形態は、
前記通過領域は、
第１通過領域（例えば、第１始動口２１１）と、
前記第１通過領域とは異なる第２通過領域（例えば、第２始動口２４１）と、を含み、
前記特定遊技状態移行判定手段は、
前記第１通過領域を遊技媒体が通過したことを条件として、前記特定遊技状態に移行させるか否かを判定する第１特定遊技状態移行判定手段と、
前記第２通過領域を遊技媒体が通過したことを条件として、前記特定遊技状態に移行させるか否かを判定する第２特定遊技状態移行判定手段と、を含み、
前記識別情報表示手段は、
前記第１特定遊技状態移行判定手段による判定結果に基づいて、第１識別情報（例えば、第１特別図柄）を変動表示及び停止表示可能な第１識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示部５３）と、
前記第２特定遊技状態移行判定手段による判定結果に基づいて、第２識別情報（例えば、第２特別図柄）を変動表示及び停止表示可能な第２識別情報表示手段（例えば、第２特

別図柄表示部５４）と、を含み、
前記遊技状態制御手段は、前記第１識別情報表示手段又は前記第２識別情報表示手段において第１識別情報又は第２識別情報が前記特定の態様で停止表示された場合に、前記特定遊技状態に移行させる制御を行うことが可能であり、
前記保留情報記憶手段は、
前記第１識別情報表示手段において第１識別情報が変動表示しているとき、又は前記第２識別情報表示手段において第２識別情報が変動表示しているときに、前記第１通過領域を遊技媒体が通過したことに基づいて第１識別情報の変動表示が保留された場合に、当該第１識別情報について前記特定の態様で停止表示されるか否かを示す情報を含む第１保留情報を、第１所定数を上限として記憶可能な第１保留情報記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６３の第１特別図柄始動記憶領域）と、
前記第１識別情報表示手段において第１識別情報が変動表示しているとき、又は前記第２識別情報表示手段において第２識別情報が変動表示しているときに、前記第２通過領域を遊技媒体が通過したことに基づいて第２識別情報の変動表示が保留された場合に、当該第２識別情報について前記特定の態様で停止表示されるか否かを示す情報を含む第２保留情報を、第２所定数を上限として記憶可能な第２保留情報記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６３の第２特別図柄始動記憶領域）と、を含み、
前記第１識別情報表示手段は、第１識別情報を停止表示していること、及び前記第２識別情報表示手段が第２識別情報を停止表示していることを条件に、前記第１保留情報に基づいて第１識別情報の変動表示を開始することが可能であり、
前記第２識別情報表示手段は、第２識別情報を停止表示していること、及び前記第１識別情報表示手段が第１識別情報を停止表示していることを条件に、前記第２保留情報に基づいて第２識別情報の変動表示を開始することが可能であり、
前記第１保留情報記憶手段は、記憶した第１保留情報に基づいて前記第１識別情報表示手段により第１識別情報が変動表示される際に、当該第１保留情報を消去することで第１保留情報の記憶数が減少する場合があり、
前記第２保留情報記憶手段は、記憶した第２保留情報に基づいて前記第２識別情報表示手段により第２識別情報が変動表示される際に、当該第２保留情報を消去することで第２保留情報の記憶数が減少する場合があり、
前記保留画像表示態様仮決定手段は、
前記第１保留情報記憶手段に記憶される第１保留情報が、前記特定の態様で第１識別情報が停止表示されることを示す第１特定保留情報であるか否かに基づいて、当該第１保留情報に対応する保留画像の表示態様を、前記特別表示態様を含む複数の表示態様の中からいずれかに決定可能であり、
前記第２保留情報記憶手段に記憶される第２保留情報が、前記特定の態様で第２識別情報が停止表示されることを示す第２特定保留情報であるか否かに基づいて、当該第２保留情報に対応する保留画像の表示態様を、前記特別表示態様を含む複数の表示態様の中からいずれかに決定可能であり、
前記保留画像表示手段は、
前記第１保留情報記憶手段及び前記第２保留情報記憶手段に記憶されている前記第１保留情報及び前記第２保留情報に対応する画像として保留画像を表示可能であり、
前記第１保留情報記憶手段における第１保留情報の記憶数及び前記第２保留情報記憶手段における第２保留情報の記憶数の合計が前記特定数以下の場合に、当該特定数以下の第１保留情報及び第２保留情報に対応する保留画像を前記第１表示領域に表示可能であり、
前記第１保留情報記憶手段における第１保留情報の記憶数及び前記第２保留情報記憶手段における第２保留情報の記憶数の合計が前記特定数よりも多い場合に、少なくとも当該特定数の第１保留情報及び第２保留情報に対応する保留画像を前記第２表示領域に表示可能であり、
前記第１保留情報の記憶数及び前記第２保留情報の記憶数の合計が前記特定数よりも多い状態において当該記憶数の合計が減少した後、前記第１表示領域に保留画像を表示可能

な状態にある場合は、前記保留画像表示態様仮決定手段により前記特別表示態様として仮決定された保留画像がある場合、当該保留画像を当該特別表示態様で前記第１表示領域に表示可能であり、
前記第１保留情報の記憶数及び前記第２保留情報の記憶数の合計が前記特定数よりも多い状態において当該記憶数の合計が減少することがない場合、前記保留画像表示態様仮決定手段により前記特別表示態様として仮決定された保留画像があっても、当該保留画像を当該特別表示態様とは異なる表示態様で前記第１表示領域に表示可能であり、
前記特定数は、前記第１所定数以上でかつ前記第２所定数以上であることを特徴とする。
【１１１９】
このような構成によれば、第２三尺玉保留表示領域６２０に保留画像（三尺玉）が表示されている場合において、１個でも第１保留情報及び第２保留情報の記憶数の合計が減少すると、特別表示態様として有色表示色が仮決定された保留画像があれば、当該保留画像が特別表示態様の有色表示色で第１三尺玉保留表示領域６１０に表示される一方、第１保留情報及び第２保留情報の記憶数の合計が特定数よりも多い状態で減少することがなければ、特別表示態様として有色表示色が仮決定された保留画像があっても、当該保留画像が特別表示態様とは異なる表示態様の白色表示色で第１三尺玉保留表示領域６１０に表示されることとなる。このような特定数（４個）は、第１保留情報の記憶可能数となる第１所定数（４個）以上で、かつ第２保留情報の記憶可能数となる第２所定数（４個）以上である。そのため、第１保留情報及び第２保留情報の記憶数の合計が特定数よりも多くなる場合は、第１保留情報及び第２保留情報の双方が必ず記憶されていることとなる。これにより、第１保留情報及び第２保留情報の双方の記憶数に応じて、これらの保留情報に対応する保留画像が特別表示態様の有色表示色で表示されるパターンの規則性が崩れるので、このような保留画像を用いた先読み予告を斬新で意外性のあるものとすることができ、ひいては遊技の興趣を高めることができる。
【１１２０】
（付記Ｂ３）
本発明の他の好ましい実施の形態は、
前記保留画像表示手段は、
前記第１表示領域において、前記保留情報記憶手段に記憶されている保留情報に対して、保留画像を個別に表示することが可能であり、
前記第２表示領域において、前記保留情報記憶手段に記憶されている前記特定数の保留情報に対して、１つの保留画像を表示することが可能であり、
前記第２表示領域に前記１つの保留画像を表示しなくなったことを条件に、前記第１表示領域に該当する保留画像を前記特別表示態様で表示することが可能であることを特徴とする。
【１１２１】
このような構成によれば、第２三尺玉保留表示領域６２０に１つの保留画像が表示された状態から表示されなくなると、第１三尺玉保留表示領域６１０に該当する保留画像が特別表示態様の有色表示色で個別に表示されるので、第２三尺玉保留表示領域６２０から第１三尺玉保留表示領域６１０に保留画像の表示位置が切り替わる際に、特別表示態様として有色表示色で表示される保留画像を他のものと区別して明確に見分けることができ、いわゆる先読み予告を認識し易くすることができる。
【１１２２】
（付記Ｃ１）
本発明の一側面に係る遊技機は、
遊技媒体（例えば、遊技球）が転動可能な遊技領域（例えば、遊技領域１ｐ）を有する遊技盤（例えば、遊技盤１）と、
前記遊技領域において遊技媒体が通過可能な通過領域（例えば、第１始動口２１１、第２始動口２４１）と、

前記通過領域を遊技媒体が通過したことを条件として、相対的に有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行させるか否かを判定する特定遊技状態移行判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、
前記特定遊技状態移行判定手段による判定結果に基づいて、識別情報（例えば、特別図柄）を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示部５３、第２特別図柄表示部５４）と、
前記識別情報表示手段において識別情報が特定の態様（例えば、大当り図柄）で停止表示された場合に、前記特定遊技状態に移行させる制御を行う遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、
前記識別情報表示手段において識別情報が変動表示しているときに、前記通過領域を遊技媒体が通過したことに基づいて識別情報の変動表示が保留された場合に、当該識別情報について前記特定の態様で停止表示されるか否かを示す情報を含む保留情報（例えば、始動記憶、三尺玉保留情報）を、所定数を上限として記憶可能な保留情報記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６３、ワークＲＡＭ７３）と、
前記保留情報記憶手段に記憶される保留情報が、前記特定の態様で識別情報が停止表示されることを示す特定保留情報であるか否かに基づいて、特定演出（例えば、花火師先読み予告に係る演出）を実行するか否かを決定可能な特定演出決定手段（例えば、サブＣＰＵ７１）と、
前記特定演出決定手段により前記特定演出の実行が決定された場合に、当該特定演出を実行することが可能な演出実行手段（例えば、液晶表示装置４）と、を備え、
前記識別情報表示手段は、識別情報を停止表示していることを条件に、前記保留情報に基づいて識別情報の変動表示を開始することが可能であり、
前記特定演出は、特定画像（例えば、花火師のキャラクタ画像８００）の表示数を更新可能な演出であり、
前記演出実行手段は、
前記特定演出決定手段により所定の前記保留情報に基づいて前記特定演出の実行が決定された場合、少なくとも当該所定の保留情報に基づいて識別情報が変動表示される前に、当該特定演出を実行可能であり、
前記識別情報表示手段において前記所定の保留情報に基づく識別情報が変動表示中となる少なくとも一部の期間（例えば、保留昇格タイミング）に、複数の識別情報変動中演出（例えば、昇格パターンに基づく演出）のうちのいずれかを実行可能であり、
前記所定の保留情報に基づいて前記特定演出を実行した場合、当該所定の保留情報に基づく識別情報の変動表示中にあっても、前記特定画像を表示可能であり、
前記所定の保留情報に基づく識別情報の変動表示中において実行する識別情報変動中演出を、特定画像の表示数に基づいて異なる識別情報変動中演出に変更可能であることを特徴とする。
【１１２３】
このような構成によれば、先読み予告の対象となる所定の保留情報に基づいて識別情報（特別図柄、装飾図柄）が変動表示される前に特定画像（花火師）の数が更新される特定演出として花火師先読み予告に係る演出が実行され、特定演出においては、所定の保留情報に基づく識別情報が変動表示中となる少なくとも一部期間に、特定画像となる花火師の表示数に応じて複数の識別情報変動中演出（昇格パターンに基づく演出）のうちいずれかが実行される。そして、所定の保留情報に基づく識別情報の変動表示中にあっても、特定画像が残存表示される場合があり、その変動表示中には、特定画像の残存表示数に基づいて実行中の識別情報変動中演出を異なるものに変更する場合がある。これにより、所定の保留情報に基づく識別情報の変動表示中に実行される識別情報変動中演出の変更に関わる特定演出を行うことができるため、所定の保留情報を対象とした斬新で意外性のある先読み予告を実現することができ、ひいては遊技の興趣を高めることができる。
【１１２４】
（付記Ｃ２）

本発明の好ましい実施の形態は、
前記演出実行手段は、
前記保留情報に対応する保留画像を表示するとともに、当該保留情報に基づいて識別情報が変動表示する際に、この保留情報に対応する保留画像を現使用保留画像（例えば、当該三尺玉表示領域６００の三尺玉）として表示可能であり、
前記識別情報表示手段において識別情報が変動表示中となる少なくとも一部の期間に、複数の異なる表示態様（例えば、表示色）で前記現使用保留画像を表示可能であり、
前記所定の保留情報に基づく識別情報の変動表示中に、前記特定画像の表示数に基づいて前記現使用保留画像の表示態様を変更可能であり、
前記現使用保留画像の表示態様により、変動表示中の識別情報について前記特定の態様で停止表示される可能性を示唆可能であることを特徴とする。
【１１２５】
このような構成によれば、先読み予告の対象となる所定の保留情報に基づく識別情報の変動表示中に、特定画像（花火師）の残存表示数に基づいて現使用保留画像（当該三尺玉表示領域６００の三尺玉）の表示色が変更され、この現使用保留画像の表示色により、変動表示中の識別情報について特定の態様で停止表示される可能性、すなわち大当りの期待度が示唆されるので、先読み予告の対象となる所定の保留情報に基づく識別情報の変動表示中には、特定画像の残存表示数だけでなく現使用保留画像の表示色にも注目させることができ、演出効果を高めることできる。
【１１２６】
（付記Ｃ３）
本発明の他の好ましい実施の形態は、
前記遊技領域において遊技媒体が通過可能な特定領域（例えば、ハズレ口２４２）と、
前記特定領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、演出用保留情報（例えば、宝石保留情報）を、所定数を上限として記憶可能な演出用保留情報記憶手段（例えば、ワークＲＡＭ７３）と、
前記通過領域を遊技媒体が通過したことを条件に遊技価値を付与することが可能である一方、前記特定領域を遊技媒体が通過しても遊技価値を付与しない遊技価値付与手段（例えば、払出装置８３）と、を備え、
前記演出実行手段は、前記演出用保留情報記憶手段に記憶された前記演出用保留情報に対応する演出用保留画像（例えば、当該宝石表示領域７００及び宝石保留表示領域７１０の宝石）を表示可能であり、
前記保留情報記憶手段に記憶された保留情報が前記特定保留情報であるか否かに基づいて、前記演出用保留画像の表示態様（例えば、表示色）を決定する演出用保留画像決定手段（例えば、サブＣＰＵ７１）をさらに備えることを特徴とする。
【１１２７】
このような構成によれば、演出用保留情報（宝石保留情報）が遊技価値（遊技球）の付与に寄与しないものの、この演出用保留情報に対応する演出用保留画像（当該宝石表示領域７００及び宝石保留表示領域７１０の宝石）が表示され、特定保留情報に基づいて演出用保留画像の表示態様（表示色）を決定することができるので、過度に遊技価値が付与される状況を防止しつつ演出用保留画像の表示態様にも注目させることができ、ひいては演出効果をより高めることができる。
【１１２８】
（付記Ｄ１）
本発明の一側面に係る遊技機は、
遊技媒体（例えば、遊技球）が転動可能な遊技領域を有する遊技盤（例えば、遊技領域１ｐ）と、
前記遊技領域において遊技媒体が通過可能な通過領域（例えば、第１始動口２１１、第２始動口２４１）と、
前記通過領域を遊技媒体が通過したことを条件として、相対的に有利な特定遊技状態（

例えば、大当り遊技状態）に移行させるか否かを判定する特定遊技状態移行判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、
前記特定遊技状態移行判定手段による判定結果に基づいて、識別情報（例えば、特別図柄）を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示部５３、第２特別図柄表示部５４）と、
前記識別情報表示手段において識別情報が特定の態様（例えば、大当り図柄）で停止表示された場合に、前記特定遊技状態に移行させる制御を行う遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、
前記識別情報表示手段において識別情報が変動表示しているときに、前記通過領域を遊技媒体が通過したことに基づいて識別情報の変動表示が保留された場合に、当該識別情報について前記特定の態様で停止表示されるか否かを示す情報を含む保留情報（例えば、始動記憶、三尺玉保留情報）を、所定数を上限として記憶可能な保留情報記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６３、ワークＲＡＭ７３）と、
前記識別情報表示手段において識別情報が変動表示しているときに、前記通過領域を遊技媒体が通過したことに基づいて記憶される所定の保留情報よりも前に記憶された他の保留情報が、前記特定の態様で識別情報が停止表示されることを示す特定保留情報であるか否かに基づいて、特定演出（例えば、花火師先読み予告に係る演出）を実行するか否かを決定可能な特定演出決定手段（例えば、サブＣＰＵ７１）と、
前記特定演出決定手段により前記特定演出の実行が決定された場合に、当該特定演出を実行することが可能な演出実行手段（例えば、液晶表示装置４）と、を備え、
前記特定遊技状態移行判定手段は、前記識別情報表示手段において識別情報が停止表示されていることを条件に、前記保留情報記憶手段に記憶されている保留情報に基づいて特定遊技状態に移行させるか否かを判定することが可能であり、
前記演出実行手段は、前記特定演出決定手段により前記他の保留情報に基づいて前記特定演出の実行が決定された場合、少なくとも当該他の保留情報に基づいて前記特定遊技状態移行判定手段により特定遊技状態に移行するか否かが判定される前に、前記特定演出を実行可能であることを特徴とする。
【１１２９】
このような構成によれば、見かけ上、新たに所定の保留情報が記憶された際に、特定演出が実行されるものの、内部的には既存の他の保留情報に基づいて特定遊技状態の移行判定結果が得られる前に特定演出（花火師先読み予告）が実行されるので、このような特定演出により斬新で意外性のある先読み予告を実現することができ、ひいては遊技の興趣を高めることができる。
【１１３０】
（付記Ｄ２）
本発明の好ましい実施の形態は、
前記特定演出は、特定画像（例えば、花火師のキャラクタ画像８００）の表示数を更新可能な演出であり、
前記演出実行手段は、
前記識別情報表示手段において識別情報が変動表示中となる少なくとも一部の期間（例えば、保留昇格タイミング）に、複数の識別情報変動中演出（例えば、花火師減少パターンに基づく演出）のうちのいずれかを実行可能であり、
前記他の保留情報に基づいて前記特定演出を実行した場合、当該他の保留情報に基づく識別情報の変動表示後にあっても、前記特定画像を表示可能であり、
前記他の保留情報に基づく識別情報の変動表示中において実行する識別情報変動中演出を、特定画像の表示数に基づいて異なる識別情報変動中演出に変更可能であることを特徴とする。
【１１３１】
このような構成によれば、既存保留情報対象の花火師先読み予告に係る特定演出においては、識別情報（装飾図柄５００）が変動表示中となる少なくとも一部期間（保留昇格タ

イミング）に、特定画像となる花火師の表示数に応じて複数の識別情報変動中演出（昇格パターンに基づく演出）のうちいずれかが実行される。そして、既存の他の保留情報に基づく識別情報の変動表示中にあっても、特定画像が残存表示される場合があり、その変動表示中には、特定画像の残存表示数に基づいて実行中の識別情報変動中演出を異なるものに変更する場合がある。これにより、他の保留情報に基づく識別情報の変動表示中に実行される識別情報変動中演出の変更に関わる特定演出を行うことができるため、他の保留情報を対象とした斬新で意外性のある先読み予告を実現することができ、ひいては遊技の興趣を高めることができる。

【１１３２】

（付記Ｄ３）

本発明の他の好ましい実施の形態は、

前記演出実行手段は、

前記保留情報に対応する保留画像を表示するとともに、当該保留情報に基づいて識別情報が変動表示する際に、この保留情報に対応する保留画像を現使用保留画像（例えば、当該三尺玉表示領域６００の三尺玉）として表示可能であり、

前記他の保留情報に基づく識別情報の変動表示中に、前記特定画像の表示数に基づいて前記現使用保留画像の表示態様（例えば、表示色）を変更可能であり、

前記現使用保留画像の表示態様により、変動表示中の識別情報について前記特定の態様で停止表示される可能性を示唆可能であることを特徴とする。

【１１３３】

このような構成によれば、既存の他の保留情報に基づく識別情報（装飾図柄５００）の変動表示中に、特定画像（花火師８００）の表示数に基づいて現使用保留画像（当該三尺玉表示領域６００の三尺玉）の表示態様（表示色）が変更され、この現使用保留画像の表示態様により、変動表示中の識別情報について特定の態様（大当り図柄）で停止表示される可能性が示唆されるので、先読み予告の対象となる他の保留情報に基づく識別情報の変動表示中には、特定画像の表示数だけでなく現使用保留画像の表示態様にも注目させることができ、演出効果を高めることできる。

【１１３４】

（付記Ｅ１）

本発明の一側面に係る遊技機は、

遊技媒体（例えば、遊技球）が転動可能な遊技領域（例えば、遊技領域１ｐ）を有する遊技盤（例えば、遊技盤１）と、

前記遊技領域において遊技媒体が通過可能な通過領域（例えば、第１始動口２１１、第２始動口２４１）と、

前記通過領域を遊技媒体が通過したことを条件として、相対的に有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行させるか否かを判定する特定遊技状態移行判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、

前記特定遊技状態移行判定手段による判定結果に基づいて、識別情報（例えば、特別図柄）を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示部５３、第２特別図柄表示部５４）と、

前記識別情報表示手段において識別情報が特定の態様（例えば、大当り図柄）で停止表示された場合に、前記特定遊技状態に移行させる制御を行う遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、

前記識別情報表示手段において識別情報が変動表示しているときに、前記通過領域を遊技媒体が通過したことに基づいて識別情報の変動表示が保留された場合に、当該識別情報について前記特定の態様で停止表示されるか否かを示す情報を含む保留情報（例えば、始動記憶、三尺玉保留情報）を、所定数を上限として記憶可能な保留情報記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６３、ワークＲＡＭ７３）と、

前記保留情報記憶手段に記憶された保留情報に対応する保留画像（例えば、第１三尺玉保留表示領域６１０の三尺玉）を表示可能な保留画像表示手段（例えば、液晶表示装置４

）と、
前記保留画像表示手段に表示された保留画像に少なくとも一部が重なるように変位可能な保留表示役物（例えば、可動演出部材４２Ａ）と、を備え、
前記識別情報表示手段は、識別情報を停止表示していることを条件に、前記保留情報に基づいて識別情報の変動表示を開始することが可能であり、
前記保留画像表示手段は、前記識別情報表示手段により識別情報が変動表示されたことに基づいて、前記保留表示役物の少なくとも一部が重なる保留画像を移動表示可能であり、
前記保留表示役物は、少なくとも一部が重なる保留画像が前記保留画像表示手段により移動表示されたことに基づいて変位可能であり、当該変位後において移動表示後の当該保留画像に少なくとも一部が重なることが可能であることを特徴とする。
【１１３５】
このような構成によれば、保留画像（三尺玉）の移動表示だけでなく、保留画像と重なるように変位する保留表示役物（可動演出部材４２Ａ）の挙動にも興味や注目が集められるので、斬新で意外性のある演出ギミックを実現して演出効果を高めることができ、ひいては遊技の興趣を高めることができる。
【１１３６】
（付記Ｅ２）
本発明の好ましい実施の形態は、
前記保留表示役物の少なくとも一部が重なる保留画像に対応する保留情報が、前記特定の態様で識別情報が停止表示されることを示す特定保留情報であるか否かに基づいて、当該保留表示役物の表示態様（発光色）を決定可能な保留表示役物表示態様決定手段をさらに備え、
前記保留表示役物は、前記保留表示役物表示態様決定手段により決定された表示態様に基づいて表示を行うことが可能であることを特徴とする。
【１１３７】
このような構成によれば、先読み予告の対象となる保留情報が特定保留情報であるか否かに応じて保留表示役物の表示態様（発光レンズ４２Ｂの発光色）が異なり、いわゆる先読み予告として識別情報（装飾図柄）が特定の態様（大当り図柄）で停止表示することが強く印象付けられるので、先読み予告に係る演出ギミックとして演出効果を高めることができる。
【１１３８】
（付記Ｅ３）
本発明の他の好ましい実施の形態は、
前記保留表示役物は、
第１位置（非突出位置）と、当該第１位置とは異なる第２位置（突出位置）とに変動可能な可動部材（例えば、羽根）を有し、
前記可動部材が前記第１位置から前記第２位置に変動することに関連して、前記保留表示役物表示態様決定手段により決定された表示態様に基づいて表示を行うことが可能であることを特徴とする。
【１１３９】
このような構成によれば、保留表示役物（可動演出部材４２Ａ）の可動部材（羽根）が突出するのに関連して保留表示役物の表示態様が異なり、いわゆる先読み予告として識別情報（装飾図柄）が特定の態様（大当り図柄）で停止表示されることが強く印象付けられるので、先読み予告に係る演出ギミックとして演出効果を高めることができる。
【１１４０】
（付記Ｆ１）
本発明の一側面に係る遊技機は、
遊技媒体（例えば、遊技球）が転動可能な遊技領域（例えば、遊技領域１ｐ）を有する遊技盤（例えば、遊技盤１）と、

前記遊技領域において遊技媒体が通過可能な通過領域（例えば、第１始動口２１１、第２始動口２４１）と、
前記通過領域を遊技媒体が通過したことを条件として、相対的に有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行させるか否かを判定する特定遊技状態移行判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、
前記特定遊技状態移行判定手段による判定結果に基づいて、識別情報（例えば、特別図柄）の変動表示パターン（例えば、変動パターン）を決定可能な変動表示パターン決定手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、
前記変動表示パターン決定手段により決定された変動表示パターンに基づいて、識別情報の変動表示を行う識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示部５３、第２特別図柄表示部５４）と、
前記変動表示パターン決定手段により決定された変動表示パターンに基づいて、演出パターンを決定する演出パターン決定手段（例えば、サブＣＰＵ７１）と、
前記演出パターン決定手段により決定された演出パターンに基づいて、前記識別情報表示手段における識別情報の変動表示に伴い演出を実行可能な演出実行手段（例えば、液晶表示装置４）と、
前記特定遊技状態移行判定手段による判定結果に基づいて識別情報が特定の態様（例えば、大当り図柄）で停止表示された場合に、前記特定遊技状態に移行させる制御を行う遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、
前記特定遊技状態の終了後から識別情報の変動表示回数が所定回数（例えば、１８４回）に達するまで、非特別遊技状態（例えば、非確変非時短遊技状態）よりも相対的に有利な特別遊技状態（例えば、確変時短遊技状態）に制御可能な特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、を備え、
前記変動表示パターン決定手段は、前記特定遊技状態の終了後からの識別情報の変動表示回数が特定回数（例えば、特定変動回数）に達する場合、当該識別情報の変動表示を実行する際の変動表示パターンとして、特定変動表示パターン（例えば、リーチハズレ変動パターン１４，１５）を決定可能であり、
前記演出パターン決定手段は、前記変動表示パターン決定手段により前記特定変動表示パターンが決定された場合において、
前記特別遊技状態において特定の演出パターン（例えば、「花火師扉突破リーチ　扉赤」、「女性扉突破リーチ　扉赤」）を決定していなければ、当該特定の演出パターンを決定可能であり、
前記特別遊技状態において前記特定の演出パターンを決定していれば、当該特定の演出パターンとは異なる特殊な演出パターン（例えば、「花火師扉突破リーチ　扉青」、「女性扉突破リーチ　扉青」）を決定可能であり、
前記演出実行手段は、
前記演出パターン決定手段により前記特定の演出パターンが決定された場合、識別情報の変動表示に伴う前記演出として特定演出を実行し、
前記演出パターン決定手段により前記特殊な演出パターンが決定された場合、識別情報の変動表示に伴う前記演出として特殊演出を実行することを特徴とする。

【１１４１】

このような構成によれば、特別遊技状態（確変時短遊技状態）において、識別情報の変動表示回数が特定回数（特定変動回数）に達する際の変動表示パターン（変動パターン）として特定変動表示パターン（リーチハズレ変動パターン１４，１５）が決定された場合、特定の演出パターン（「花火師扉突破リーチ　扉赤」、「女性扉突破リーチ　扉赤」）が決定されていなければ、その特定回数において特定の演出パターンが決定される一方、特定の演出パターンが決定されていれば、特定回数において特定の演出パターンとは異なる特殊な演出パターン（「花火師扉突破リーチ　扉青」、「女性扉突破リーチ　扉青」）が決定される。すなわち、特別遊技状態においては、特定の演出パターンに基づく特定演出を特定回数までに実行しつつも、その実行回数をできる限り少なくすることができるの

で、特定演出に対する注目度やその有用性を高めつつも、特定演出による演出上の効果を有効に発揮させることができる。

【１１４２】

（付記Ｆ２）

本発明の好ましい実施の形態は、

前記演出パターン決定手段により前記特定の演出パターンが決定された場合の方が、前記特殊な演出パターンが決定された場合よりも、前記識別情報表示手段において前記特定の態様で識別情報が停止表示する確率が高いことを特徴とする。

【１１４３】

このような構成によれば、特定の演出パターン（「花火師扉突破リーチ　扉赤」、「女性扉突破リーチ　扉赤」）に基づいて特定演出が実行された場合の方が、特殊な演出パターン（「花火師扉突破リーチ　扉青」、「女性扉突破リーチ　扉青」）に基づいて特殊演出が実行された場合よりも、識別情報（特別図柄）が特定の態様（大当り図柄）で停止表示する確率が高くなる、すなわち、特定遊技状態（大当り遊技状態）に対する期待度が高められるので、特別遊技状態（確変時短遊技状態）において特定演出に対する期待感を高めさせることができ、特別遊技状態における興趣の低下を効果的に防ぐことができる。

【１１４４】

（付記Ｆ３）

本発明の他の好ましい実施の形態は、

前記特定回数は、第１の特定回数と、当該第１の特定回数とは異なる第２の特定回数とを含み、

前記特定の態様は、第１の特定の態様と、当該第１の特定の態様とは異なる第２の特定の態様とを含み、

前記変動表示パターン決定手段は、

前記第１の特定態様で識別情報が停止表示されたことに基づいて移行した特定遊技状態の終了後に、識別情報の変動表示回数が前記第１の特定回数に達する際の変動表示パターンとして、前記特定変動表示パターンを決定可能であり、

前記第２の特定態様で識別情報が停止表示されたことに基づいて移行した特定遊技状態の終了後に、識別情報の変動表示回数が前記第２の特定回数に達する際の変動表示パターンとして、前記特定変動表示パターンを決定可能であることを特徴とする。

【１１４５】

このような構成によれば、特定遊技状態（大当り遊技状態）終了後の特別遊技状態（確変時短遊技状態）において特定変動表示パターン（リーチハズレ変動パターン１４，１５）が決定される特定回数（特定変動回数）は、その特別遊技状態に移行する前の特定遊技状態への移行が決定付けられた識別情報（特別図柄）の停止表示態様が第１の特定態様か第２の特定態様かに応じて異なることとなる。すなわち、特別遊技状態においては、識別情報の変動表示回数が第１の特定回数に達する際に特定演出が実行される場合もあれば、第２の特定回数に達する際に特定演出が実行される場合もあり、特定演出を不規則的に実行することができるので、そのような特定演出の実行タイミングを捉え難く、あたかも偶発的に特定演出が実行されたように感じさせることができる。

【１１４６】

（付記Ｇ１）

本発明の一側面に係る遊技機は、

遊技媒体（例えば、遊技球）が転動可能な遊技領域（例えば、遊技領域１ｐ）を有する遊技盤（例えば、遊技盤１）と、

前記遊技領域において遊技媒体が転動可能な転動領域（例えば、導通口２２１）と、

前記転動領域を経た遊技媒体を第１通路（例えば、第１始動口２１１へと続く球通路）と第２通路（例えば、導入口２１２へと続く球通路）とを含む複数の通路のいずれかに振り分け可能な振り分け部材（例えば、振り分けクランク２３０）と、

前記振り分け部材により前記第１通路へと振り分けられて当該第１通路を経た遊技媒体

が通過可能な第１通過領域（例えば、第１始動口２１１）と、
前記振り分け部材により前記第２通路へと振り分けられて当該第２通路を経た遊技媒体を受け入れるとともに、受け入れた遊技媒体が通過可能な第２通過領域（例えば、第２始動口２４１）及び第３通過領域（例えば、ハズレ口２４２）を含む複数の通過領域を有する転動部材（例えば、クルーン２４０）と、
前記第１通過領域又は前記第２通過領域を遊技媒体が通過したことを条件に、遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、払出装置８３）と、を備えていることを特徴とする。
【１１４７】
このような構成によれば、振り分け部材（振り分けクランク２３０）により第１通路及び第２通路のいずれか一方に遊技球が振り分けられ、さらに第２通路へと振り分けられた遊技球については、転動部材（クルーン２４０）に受け入れられた後、遊技価値（遊技球）が付与される第２通過領域（第２始動口２４１）を通過するか、あるいは第３通過領域（ハズレ口２４２）を通過することになるので、遊技球の挙動変化に富み、遊技球の動向に興味をもたせやすくすることができる。
【１１４８】
（付記Ｇ２）
本発明の好ましい実施の形態は、
前記第１通過領域又は前記第２通過領域を遊技媒体が通過したことを条件として、相対的に有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行させるか否かを判定する特定遊技状態移行判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、
前記特定遊技状態移行判定手段により特定遊技状態に移行すると判定されたことに基づいて、前記遊技価値付与手段により付与される遊技価値が相対的に少なくなるように規定された第１特定遊技状態（例えば、第１特別図柄大当り（確変１）と、前記遊技価値付与手段により付与される遊技価値が相対的に多くなるように規定された第２特定遊技状態（例えば、第２特別図柄大当り（確変１～４））とを含む複数の特定遊技状態のうち、いずれかに移行させる制御を行う遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、を備え、
前記遊技状態制御手段は、前記第１通過領域を遊技媒体が通過したことに基づいて前記特定遊技状態移行判定手段により特定遊技状態に移行すると判定された場合よりも、前記第２通過領域を遊技媒体が通過したことに基づいて前記特定遊技状態移行判定手段により特定遊技状態に移行すると判定された場合の方が、前記第２特定遊技状態に移行させる制御を行い易く、
前記遊技価値付与手段は、前記第３通過領域を遊技媒体が通過しても遊技価値を付与しないことを特徴とする。
【１１４９】
このような構成によれば、遊技球が第１通過領域（第１始動口２１１）を通過するよりも第２通過領域（第２始動口２４１）を通過した場合の方が相対的に付与される遊技価値（遊技球）が多くなる第２特定遊技状態（第２特別図柄大当り（確変１～４））に移行し易いことから、第１通路よりも第２通路へと振り分けられ、さらに第３通過領域（ハズレ口２４２）よりも第２通過領域を遊技球が通過することに期待が高められるので、遊技球の動向により興味をもたせやすくすることができる。また、第１通路に振り分けられた場合は第１通過領域へ、第２通路に振り分けられた場合は、第２通過領域又は第３通過領域を遊技球が通過するため、第２通路に振り分けられた場合には、遊技価値が付与されないことがあるものの、第１通過領域を遊技球が通過した場合よりも、第２通過領域を遊技球が通過した場合の方が、遊技価値の多い第２特定遊技状態に移行し易いため、第１通路に振り分けられた場合と第２通路に振り分けられた場合とで、極端に優劣がつかないようにバランスをとることができる。これより、遊技に対する興趣の低下を防止することができる。
【１１５０】

（付記Ｇ３）
本発明の他の好ましい実施の形態は、
前記第１通過領域又は前記第２通過領域への遊技媒体の通過のみに基づき第１演出（例えば、装飾図柄５００の変動表示等）を実行可能であるとともに、前記第３通過領域への遊技媒体の通過のみに基づき第２演出（例えば、デモ表示（２）～（４））を実行可能な演出実行手段（例えば、液晶表示装置４）を備え、
前記演出実行手段は、前記第１通過領域又は前記第２通過領域への遊技媒体の通過、及び前記第３通過領域への遊技媒体の通過の双方に基づいて、第３演出（例えば、装飾図柄５００による疑似連の演出）を実行可能であることを特徴とする。
【１１５１】
このような構成によれば、第１通過領域（第１始動口２１１）又は第２通過領域（第２始動口２４１）への遊技球の通過と、第３通過領域（ハズレ口２４２）への遊技球の通過との双方に基づいて、これらのいずれか一方のみの通過に基づく第１演出（装飾図柄５００の変動表示等）や第２演出（デモ表示（２）～（４））とは異なる第３演出（疑似連に係る演出）を実行することができるので、遊技球を通過させた通過領域に応じて演出が異なるように多種多様に複数の演出を実行することができ、ひいては遊技の興趣を高めることができる。
【１１５２】
（付記Ｈ１）
本発明の一側面に係る遊技機は、
遊技媒体（例えば、遊技球）が転動可能な遊技領域（例えば、遊技領域１ｐ）を有する遊技盤（例えば、遊技盤１）と、
前記遊技領域において遊技媒体が通過可能な第１通過領域（例えば、第１始動口２１１、第２始動口２４１）と、
前記第１通過領域を遊技媒体が通過したことを条件として、相対的に有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行させるか否かを判定する特定遊技状態移行判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、
前記特定遊技状態移行判定手段による判定結果に基づいて、識別情報（例えば、特別図柄）を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示部５３、第２特別図柄表示部５４）と、
前記特定遊技状態移行判定手段による判定結果に基づいて、前記識別情報の変動表示パターン（例えば、変動パターン）を決定可能な変動表示パターン決定手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、
前記変動表示パターン決定手段により決定された変動表示パターンに基づいて、前記識別情報表示手段に識別情報を変動表示させる制御を行う識別情報表示制御手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、
前記変動表示パターン決定手段により決定された変動表示パターンに基づいて前記識別情報が変動表示した後、当該識別情報が特定の態様（例えば、大当り図柄）で停止表示したことに基づいて、前記特定遊技状態に移行させる制御を行う遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、
前記識別情報表示手段において識別情報が変動表示しているときに、前記第１通過領域を遊技媒体が通過したことに基づいて識別情報の変動表示が保留された場合に、当該識別情報について前記特定の態様で停止表示されるか否かを示す情報を含む保留情報を、所定数を上限として記憶可能な保留情報記憶手段（例えば、メインＲＡＭ６３、ワークＲＡＭ７３）と、
前記遊技領域において遊技媒体が通過可能な第２通過領域（例えば、ハズレ口２４２）と、
前記第２通過領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、前記変動表示パターンを決定可能な変動表示パターン決定用情報（例えば、宝石保留情報）を、所定数を上限として記憶可能な変動表示パターン決定用情報記憶手段（例えば、ワークＲＡＭ７３）と、

前記第１通過領域を遊技媒体が通過した場合に遊技価値を付与可能である一方、前記第２通過領域を遊技媒体が通過しても遊技価値を付与しない遊技価値付与手段（例えば、払出装置８３）と、を備え、

前記特定遊技状態移行判定手段は、前記保留情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、前記特定遊技状態に移行させるか否かを判定することが可能であり、

前記変動表示パターン決定手段は、前記変動表示パターン決定用情報記憶手段に変動表示パターン決定用情報が記憶されていることを条件に、前記特定遊技状態移行判定手段による判定結果及び当該変動表示パターン決定用情報に基づいて、変動表示パターンを決定可能であることを特徴とする。

【１１５３】

このような構成によれば、第１通過領域（第１始動口２１１、第２始動口２４１）を遊技球が通過することで識別情報（特別図柄、装飾図柄）が変動表示されるとともに、第２通過領域（ハズレ口２４２）を遊技球が通過した場合には、それに応じて記憶された変動表示パターン決定用情報（宝石保留情報）に基づいて識別情報（装飾図柄）の変動表示パターンが決定されることがある。すなわち、第１通過領域及び第２通過領域の双方の通過に基づく識別情報の変動表示に関連性がもたせられ、その変動表示に興味や注目が集められるので、斬新で意外性のある演出として装飾図柄の変動表示を実現するとともに演出効果を高めることができ、ひいては遊技の興趣を高めることができる。また、第１通過領域及び第２通過領域といった複数の通過領域を遊技球が通過することによっても遊技価値（遊技球）が過度に付与されることがないので、装飾図柄の変動表示に対する注目度を希釈することなく、その演出効果を高めることができる。

【１１５４】

（付記Ｈ２）

本発明の他の好ましい実施の形態は、

前記識別情報表示手段において識別情報が停止表示されているとともに、前記保留情報記憶手段に保留情報が記憶されておらず、かつ、前記変動表示パターン決定用情報記憶手段に変動表示パターン決定用情報が記憶されている場合に、当該変動表示パターン決定用情報に基づいて所定の演出（例えば、デモ表示（２）～（４））を実行可能な演出実行手段を備えることを特徴とする。

【１１５５】

このような構成によれば、保留情報の記憶数及び変動表示パターン決定用情報（宝石保留情報）に基づいて所定の演出（デモ表示（２）～（４））が実行されることから、第１通過領域（第１始動口２１１、第２始動口２４１）及び第２通過領域（ハズレ口２４２）を遊技球が通過することに興味をもたせやすくすることができ、遊技の興趣を高めることができる。また、保留情報の有無に応じて変動表示パターン決定用情報の用途を異ならせることができ、多種多様にデモ表示に係る演出を実行することができるので、これによっても遊技の興趣を高めることができる。

【１１５６】

（付記Ｈ３）

本発明の他の好ましい実施の形態は、

前記演出実行手段は、前記識別情報表示手段において識別情報が停止表示されているとともに、前記保留情報記憶手段に保留情報が記憶されておらず、かつ、前記変動表示パターン決定用情報記憶手段に変動表示パターン決定用情報が記憶されていない場合に、所定の条件が成立したことに基づいて、前記所定の演出とは異なる特定の演出（例えば、デモ表示（１））を実行可能であることを特徴とする。

【１１５７】

このような構成によれば、保留情報及び変動表示パターン決定用情報（宝石保留情報）のいずれも記憶されていない場合に、所定の条件として例えば所定時間が経過すると、所定の演出とは異なる特定の演出（デモ表示（１））に切り替えられるので、演出効果を高めることができる。

【１１５８】
（付記Ｈ４）
本発明の他の好ましい実施の形態は、
前記遊技状態制御手段は、特別遊技状態（例えば、確変時短遊技状態）と、当該特別遊技状態よりも相対的に不利な遊技状態である非特別遊技状態（例えば、非確変非時短遊技状態）と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかの遊技状態に制御可能であり、
前記演出実行手段は、
前記非特別遊技状態中に、前記識別情報表示手段において識別情報が停止表示されているとともに、前記保留情報記憶手段に保留情報が記憶されておらず、かつ、前記変動表示パターン決定用情報記憶手段に変動表示パターン決定用情報が記憶されている場合に、当該変動表示パターン決定用情報に基づいて所定の演出（例えば、デモ表示（２）、（３））を実行可能であり、
前記特別遊技状態中に、前記識別情報表示手段において識別情報が変動表示されているか否かに関わらず、前記変動表示パターン決定用情報記憶手段に変動表示パターン決定用情報が記憶されている場合に、当該変動表示パターン決定用情報に基づいて所定の演出（例えば、デモ表示（４））を実行可能であることを特徴とする。
【１１５９】
このような構成によれば、非特別遊技状態（非確変非時短遊技状態）中あるいは特別遊技状態（確変時短遊技状態）中のいずれにあっても、条件に応じて変動表示パターン決定用情報（宝石保留情報）に基づく所定の演出（デモ表示）を実行することができるので、第２通過領域（ハズレ口２４２）への遊技球の通過に応じて記憶された変動表示パターン決定用情報を所定の演出に反映させることができ、これにより、演出効果や遊技の興趣を高めることができる。また、非特別遊技状態においては、保留情報（三尺玉保留情報）が無ければ変動表示パターン決定用情報（宝石保留情報）に基づいて所定の演出（デモ表示（２）、（３））が実行される場合がある一方、特別遊技状態においては、識別情報（特別図柄）が変動表示されているか否かに関係なく、変動表示パターン決定用情報のみに基づいて所定の演出（疑似連、デモ表示（４））を実行させることができるので、遊技者は、所定の演出が実行された場合における、識別情報の表示状態と保留情報及び変動表示パターン決定用情報の有無とを判断することにより、特別遊技状態であるか否かを容易に認識することができる。
【１１６０】
（付記Ｉ１）
本発明の一側面に係る遊技機は、
遊技媒体（例えば、遊技球）が転動可能な遊技領域（例えば、遊技領域１ｐ）を有する遊技盤（例えば、遊技盤１）と、
前記遊技領域において遊技媒体が通過可能な第１通過領域（例えば、第１始動口２１１、第２始動口２４１）と、
前記第１通過領域を遊技媒体が通過したことを条件として、相対的に有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行させるか否かを判定する特定遊技状態移行判定手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、
前記特定遊技状態移行判定手段による判定結果に基づいて、識別情報（例えば、特別図柄）を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示部５３、第２特別図柄表示部５４）と、
前記識別情報表示手段において識別情報が特定の態様（例えば、大当り図柄）で停止表示された場合に、前記特定遊技状態に移行させる制御を行う遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ６１）と、
前記識別情報表示手段において識別情報が変動表示しているときに、前記第１通過領域を遊技媒体が通過したことに基づいて識別情報の変動表示が保留された場合に、当該識別情報について前記特定の態様で停止表示されるか否かを示す情報を含む第１保留情報（例えば、三尺玉保留情報）を、所定数を上限として記憶可能な第１保留情報記憶手段（例え

ば、メインＲＡＭ６３、ワークＲＡＭ７３）と、
前記遊技領域において遊技媒体が通過可能な第２通過領域（例えば、ハズレ口２４２）と、
前記第２通過領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、第２保留情報（例えば、宝石保留情報）を、所定数を上限として記憶可能な第２保留情報記憶手段（例えば、ワークＲＡＭ７３）と、
前記第１通過領域を遊技媒体が通過した場合に遊技価値を付与可能である一方、前記第２通過領域を遊技媒体が通過しても遊技価値を付与しない遊技価値付与手段（例えば、払出装置８３）と、
所定の演出を実行可能な演出実行手段（例えば、液晶表示装置４）と、を備え、
前記識別情報表示手段は、識別情報を停止表示していることを条件に、前記第１保留情報に基づいて識別情報の変動表示を開始することが可能であり、
前記演出実行手段は、前記識別情報表示手段において識別情報が停止表示されているとともに、前記第１保留情報記憶手段に第１保留情報が記憶されておらず、かつ、前記第２保留情報記憶手段に第２保留情報が記憶されている場合に、当該第２保留情報に基づいて所定の演出（例えば、デモ表示（２）～（４））を実行可能であることを特徴とする。
【１１６１】
このような構成によれば、遊技価値（遊技球）の付与に寄与しない第２保留情報（宝石保留情報）の有無に応じて、所定の演出（デモ表示（２）～（４））を不確定的なタイミングで実行することができるので、斬新で意外性のある演出を実現し、演出効果とともに遊技の興趣を高めることができる。
【１１６２】
（付記Ｉ２）
本発明の好ましい実施の形態は、
前記遊技状態制御手段は、特別遊技状態（例えば、確変時短遊技状態）と、当該特別遊技状態よりも相対的に不利な遊技状態である非特別遊技状態（例えば、非確変非時短遊技状態）と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかの遊技状態に制御可能であり、
前記演出実行手段は、
前記非特別遊技状態中に、前記識別情報表示手段において識別情報が停止表示されているとともに、前記第１保留情報記憶手段に第１保留情報が記憶されておらず、かつ、前記第２保留情報記憶手段に第２保留情報が記憶されている場合に、当該第２保留情報に基づく所定の演出（例えば、デモ表示（２）、（３））を実行可能であり、
前記特別遊技状態中に、前記識別情報表示手段において識別情報が変動表示されているか否かに関わらず、前記第２保留情報記憶手段に第２保留情報が記憶されている場合に、当該第２保留情報に基づく所定の演出（例えば、疑似連、デモ表示（４））を実行可能であることを特徴とする。
【１１６３】
このような構成によれば、非特別遊技状態（非確変非時短遊技状態）においては、第１保留情報（三尺玉保留情報）が無ければ第２保留情報（宝石保留情報）に基づいて所定の演出（デモ表示（２）、（３））が実行される場合がある一方、特別遊技状態（確変時短遊技状態）においては、識別情報（特別図柄）が変動表示されているか否かに関係なく、第２保留情報のみに基づいて所定の演出（疑似連、デモ表示（４））を実行させることができるので、遊技者は、所定の演出が実行された場合における、識別情報の表示状態と第１保留情報及び第２保留情報の有無とを判断することにより、特別遊技状態であるか否かを容易に認識することができる。
【１１６４】
（付記Ｉ３）
本発明の他の好ましい実施の形態は、
前記遊技状態制御手段は、
特別遊技状態（例えば、確変時短遊技状態）と、当該特別遊技状態よりも相対的に不利

な遊技状態である非特別遊技状態（例えば、非確変非時短遊技状態）と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかの遊技状態に制御可能であり、
前記非特別遊技状態中において、前記識別情報表示手段に特別の態様（小当り図柄）で識別情報が停止表示された場合、特定遊技状態（例えば、小当り遊技状態）に移行させることが可能であるとともに、当該特定遊技状態の終了後に、非特別遊技状態に制御可能であり、
前記演出実行手段は、
前記非特別遊技状態中における所定期間（例えば、特殊モード）に、前記識別情報表示手段において識別情報が停止表示されているとともに、前記第１保留情報記憶手段に第１保留情報が記憶されておらず、かつ、前記第２保留情報記憶手段に第２保留情報が記憶されている場合に、当該第２保留情報に基づく第１の所定の演出（例えば、デモ表示（３））を実行可能であり、
前記所定期間の経過後であって前記非特別遊技状態中（例えば、非確変非時短遊技状態における通常モード中）に、前記識別情報表示手段において識別情報が停止表示されているとともに、前記第１保留情報記憶手段に第１保留情報が記憶されておらず、かつ、前記第２保留情報記憶手段に第２保留情報が記憶されている場合に、当該第２保留情報に基づいて前記第１の所定の演出とは異なる第２の所定の演出（例えば、デモ表示（２））を実行可能であることを特徴とする。

【１１６５】

このような構成によれば、非特別遊技状態（非確変非時短遊技状態）中において識別情報の停止態様が特別の態様（小当り図柄）で移行した特定遊技状態（小当り遊技状態）の終了後は非特別遊技状態であるが、当該特定遊技状態終了後における所定期間（特殊モード）中に第２保留情報（宝石保留情報）に基づいて実行される所定の演出（デモ表示（３））と、当該所定期間終了後において第２保留情報に基づいて実行される所定の演出（デモ表示（２））との演出態様が異なるため、所定期間は有利な遊技状態に移行したかのような印象を与えることができ、ひいては遊技の興趣を高めることができる。

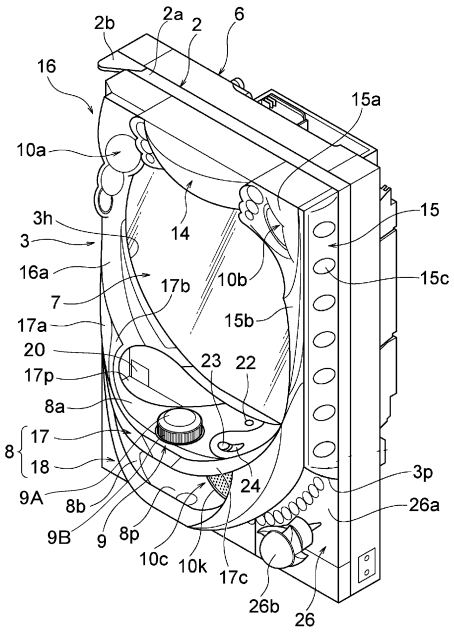
【符号の説明】

【１１６６】

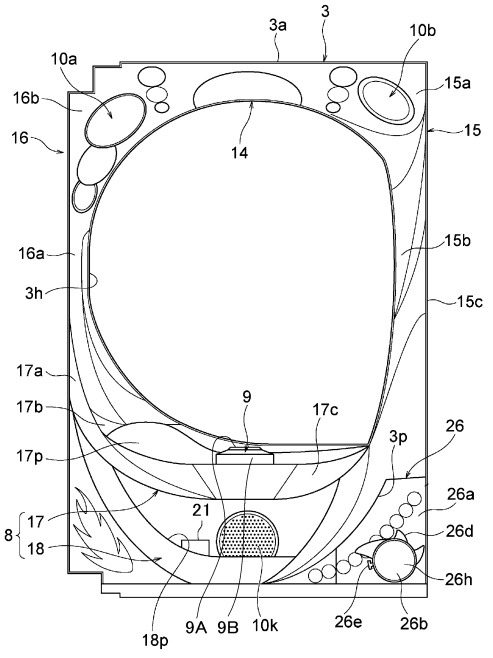
１　遊技盤
１ｐ　遊技領域
４　液晶表示装置
５　ＬＥＤユニット
２６　発射装置
３２　第１始動口
３３　第２始動口
３４　羽根部材
３５　通過ゲート
３６　第１大入賞口
３７　大入賞口、第２大入賞口
４２Ａ　可動演出部材
４２Ｂ　発光レンズ
５３　第１特別図柄表示部
５４　第２特別図柄表示部
６１　メインＣＰＵ
６３　メインＲＡＭ
７１　サブＣＰＵ
７３　ワークＲＡＭ
８３　払出装置
１１０　方向転換装置
１１１　クルーン

１１１Ａ　本体部
１１１Ｂ　排出口
１１１Ｃ　上面開口
１１２　シーソー機構
１１２Ａ　アーム
１１２Ｂ　バランスウェイト
１１３　支軸
２１１　第１始動口
２２１　導通口
２３０　振り分けクランク
２４０　クルーン
２４１　第２始動口
２４２　ハズレ口
５００　装飾図柄
６１０　第１三尺玉保留表示領域
６２０　第２三尺玉保留表示領域
６００　当該三尺玉表示領域
６１０　第１三尺玉保留表示領域
６２０　第２三尺玉保留表示領域
７００　当該宝石表示領域
７１０　宝石保留表示領域
８００　キャラクタ画像（花火師）

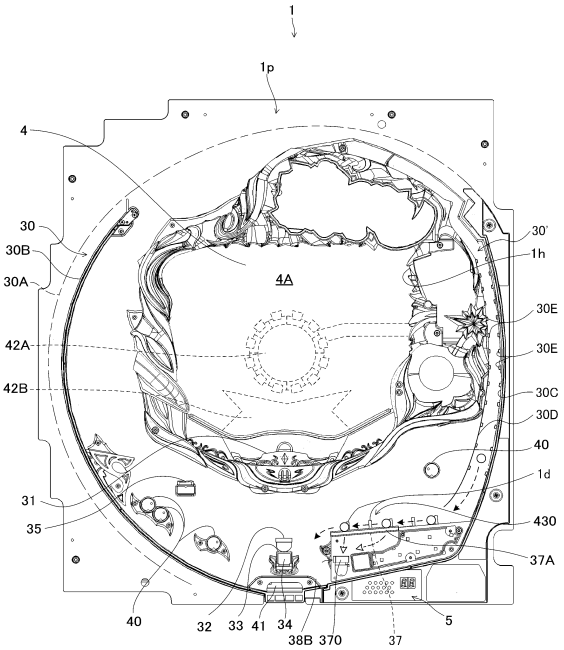
【図１】



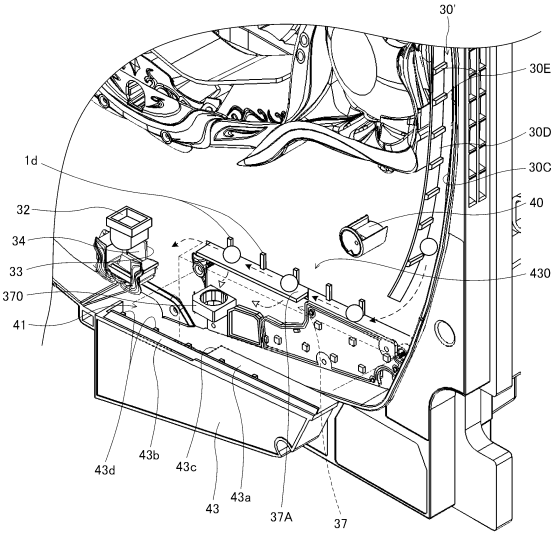
【図２】



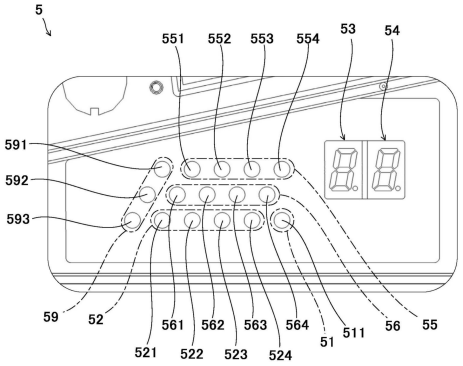
【図３】


1
1p
4
30
30B
30A
42A
42B
31
35
40
4A
30'
1h
30E
30E
30C
30D
40
1d
430
37A
5
32
33
41
34
38B
370
37

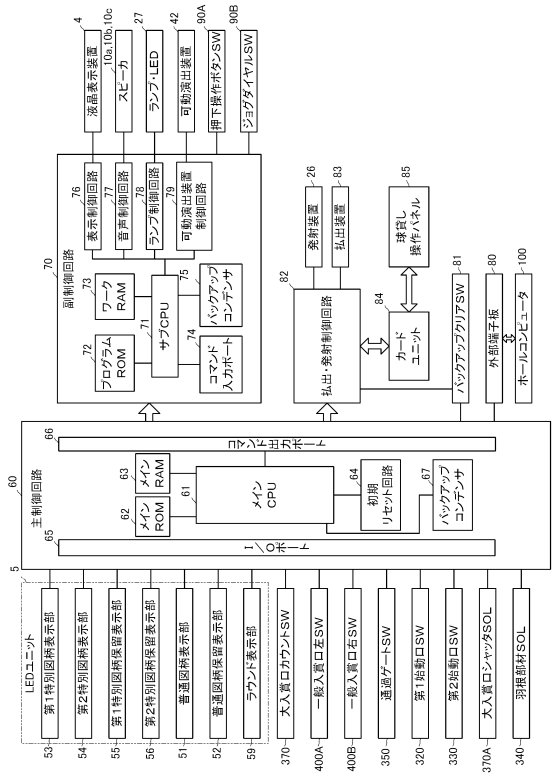
【図４】


30'
30E
30D
30C
40
430
1d
32
34
33
370
41
43d
43b
43c
43a
43
37A
37

【図５】


5
551
552
553
554
53
54
591
592
593
59
52
521
561
522
562
523
563
524
564
51
511
56
55

【図６】


液晶表示装置
スピーカ
ランプ・LED
可動演出装置
押下操作ボタンSW
ジョグダイヤルSW
表示制御回路
音声制御回路
ランプ制御回路
可動演出装置制御回路
副制御回路
ワークRAM
プログラムROM
サブCPU
バックアップコンデンサ
コマンド入力ポート
発射装置
払出装置
払出・発射制御回路
球貸し操作パネル
カードユニット
バックアップクリアSW
外部端子板
ホールコンピュータ
主制御回路
メインRAM
メインROM
メインCPU
初期リセット回路
バックアップコンデンサ
LEDユニット
第1特別図柄表示部
第2特別図柄表示部
第1特別図柄保留表示部
第2特別図柄保留表示部
普通図柄表示部
普通図柄保留表示部
ラウンド表示部
大入賞口カウントSW
一般入賞口左SW
一般入賞口右SW
通過ゲートSW
第1始動口SW
第2始動口SW
大入賞口シャッタSOL
羽根部材SOL

【図７】

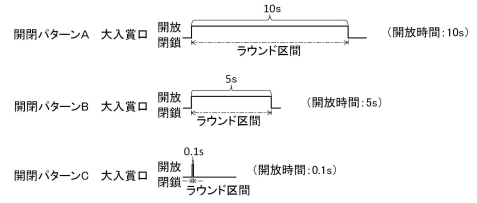
スペック

特別図柄 当り確率	低確確率	1/99.75（657/65536）
	高確確率	1/13.05（5020/65536）
小当り確率	第1特別図柄	1/29.92（2190/65536）
	第2特別図柄	1/29.92（2190/65536）
特図進化値		第2特別図柄優先進化
確変変動性能		ST 10回

		当りパターン	ラウンド数(実質)	ボーナス名	ボーナス内容(予定賞球数)	選択率
第1特別図柄 大当り図柄 振り分け	確変1	当りパターン1	16R（7R）	ノーマルボーナス	7Rボーナス(105)	100/100
第2特別図柄 大当り図柄 振り分け	確変1	当りパターン2	16R（16R）	大上乗せボーナス	大上乗せボーナス(645)	35/100
	確変2	当りパターン3	16R（16R）	中上乗せボーナス1	中上乗せボーナス1(510)	20/100
	確変3	当りパターン4	16R（16R）	中上乗せボーナス2	中上乗せボーナス2(510)	10/100
	確変4	当りパターン5	16R（16R）	小上乗せボーナス1	小上乗せボーナス1(375)	15/100
	確変5	当りパターン6	16R（16R）	小上乗せボーナス2	小上乗せボーナス2(375)	10/100
	確変6	当りパターン7	16R（16R）	上乗せ無しボーナス	上乗せ無しボーナス(240)	10/100
第1・第2特別図柄 小当り図柄 振り分け	小当り	当りパターン8	-	小当り	小当り	100/100

大入賞口カウント数	1個
時短性能	高確率の間
賞球数 始動口	3個
賞球数 一般入賞口	10個
賞球数 大入賞口	15個
普通図柄 低確確率	0/257
普通図柄 高確確率	257/257
普通図柄当り図柄数	1個
第2始動口入賞カウント数	10個

【図８】



【図９】

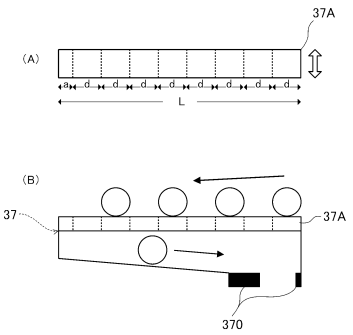
大入賞口開閉パターン（当りパターン）

当りパターン	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	16R	ラウンド	備考
当りパターン1	A	a	A	a	A	a	A	a	C	a	C	a	C	a	C	a	C	16	ノーマルボーナス
当りパターン2	B	a	B	a	B	a	B	a	d	B	d	B	d	B	d	B	d	16	大上乗せボーナス(645)上乗せ405)
当りパターン3	B	a	B	a	B	a	B	a	B	c	B	c	B	c	B	c	B	16	中上乗せボーナス1(510)上乗せ270)
当りパターン4	B	a	B	a	B	a	B	a	B	b	B	c	B	d	B	d	B	16	中上乗せボーナス2(510)上乗せ270)
当りパターン5	B	a	B	a	B	a	B	a	B	b	B	b	B	b	B	b	B	16	小上乗せボーナス1(375)上乗せ135)
当りパターン6	B	a	B	a	B	a	B	a	B	a	B	a	B	a	B	d	B	16	小上乗せボーナス2(375)(後上乗せ135)
当りパターン7	B	a	B	a	B	a	B	a	B	a	B	a	B	a	B	a	B	16	上乗せ無しボーナス(240)(上乗せなし)
当りパターン8	C																-	小当り

ラウンド間インターバル(開錠時間)

インターバルパターン	開錠時間(s)
インターバルパターンa	0.3
インターバルパターンb	1.65
インターバルパターンc	2.31
インターバルパターンd	2.97

【図１０】



【図１１】

上乗せパターン選択テーブル（当りパターン2）

上乗せパターン	選択率
大上乗せパターン1	20 %
大上乗せパターン2	20 %
大上乗せパターン3	30 %
大上乗せパターン4	30 %

上乗せパターン選択テーブル（当りパターン3）

上乗せパターン	選択率
中上乗せパターン1	25 %
中上乗せパターン2	25 %
中上乗せパターン3	25 %
中上乗せパターン4	25 %

上乗せパターン選択テーブル（当りパターン4）

上乗せパターン	選択率
中上乗せパターン5	40 %
中上乗せパターン6	10 %
中上乗せパターン7	40 %
中上乗せパターン8	10 %

上乗せパターン選択テーブル（当りパターン5）

上乗せパターン	選択率
小上乗せパターン1	30 %
小上乗せパターン2	30 %
小上乗せパターン3	30 %
小上乗せパターン4	10 %

上乗せパターン選択テーブル（当りパターン6）

上乗せパターン	選択率
小上乗せパターン5	30 %
小上乗せパターン6	30 %
小上乗せパターン7	30 %
小上乗せパターン8	10 %

上乗せパターン選択テーブル（当りパターン7）

上乗せパターン	選択率
上乗せ無しパターン1	100 %

【図１２】

上乗せパターンテーブル（大上乗せボーナス）

上乗せパターン	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	16R
大上乗せパターン1	-	80	-	105	-	-	270	-	-	-	-	-	-	-	-	-
大上乗せパターン2	-	-	-	-	135	-	270	-	-	-	-	-	-	-	-	-
大上乗せパターン3	15	-	35	-	-	-	200	-	-	-	-	-	-	-	-	-
大上乗せパターン4	135	-	-	135	-	-	135	-	-	-	-	-	-	-	-	-

上乗せパターンテーブル（中上乗せボーナス1）

上乗せパターン	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	16R
中上乗せパターン1	-	80	-	105	-	-	135	-	-	-	-	-	-	-	-	-
中上乗せパターン2	-	-	-	-	135	-	135	-	-	-	-	-	-	-	-	-
中上乗せパターン3	15	-	35	-	-	-	165	-	-	-	-	-	-	-	-	-
中上乗せパターン4	135	-	-	135	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

上乗せパターンテーブル（中上乗せボーナス2）

上乗せパターン	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	16R
中上乗せパターン5	-	-	-	-	-	-	-	135	135	60	65	70	65	40	-	-
中上乗せパターン6	15	-	30	-	-	-	-	60	135	70	105	65	65	40	-	-
中上乗せパターン7	-	-	-	-	-	-	-	-	105	70	105	65	65	40	-	-
中上乗せパターン8	10	-	10	10	10	10	10	20	20	25	15	40	40	40	-	-

上乗せパターンテーブル（小上乗せボーナス1）

上乗せパターン	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	16R
小上乗せパターン1	-	30	-	105	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
小上乗せパターン2	-	-	-	-	135	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
小上乗せパターン3	15	-	35	-	-	-	30	-	-	-	-	-	-	-	-	-
小上乗せパターン4	135	-	-	135	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

上乗せパターンテーブル（小上乗せボーナス2）

上乗せパターン	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	16R
小上乗せパターン5	-	-	-	-	-	-	-	135	135	60	-	-	-	-	-	-
小上乗せパターン6	15	-	30	-	-	-	-	60	135	60	-	-	-	-	-	-
小上乗せパターン7	-	-	-	-	-	-	-	-	105	25	-	-	-	-	-	-
小上乗せパターン8	10	-	10	10	10	10	10	20	20	25	-	-	-	-	-	-

上乗せパターンテーブル（上乗せ無しボーナス）

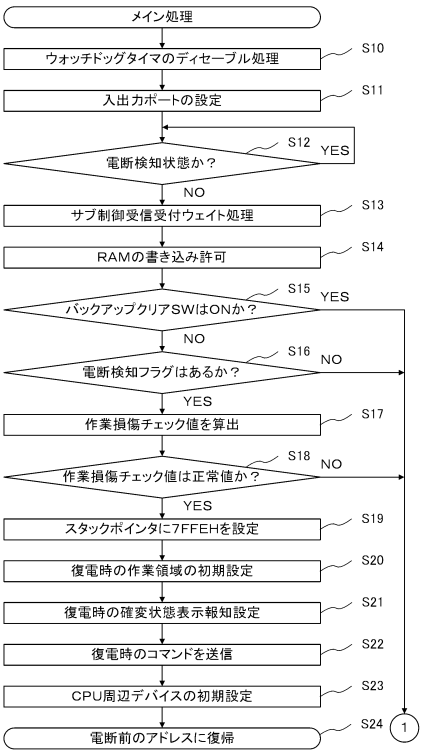
上乗せパターン	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	16R
上乗せ無しパターン1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

【図１３】

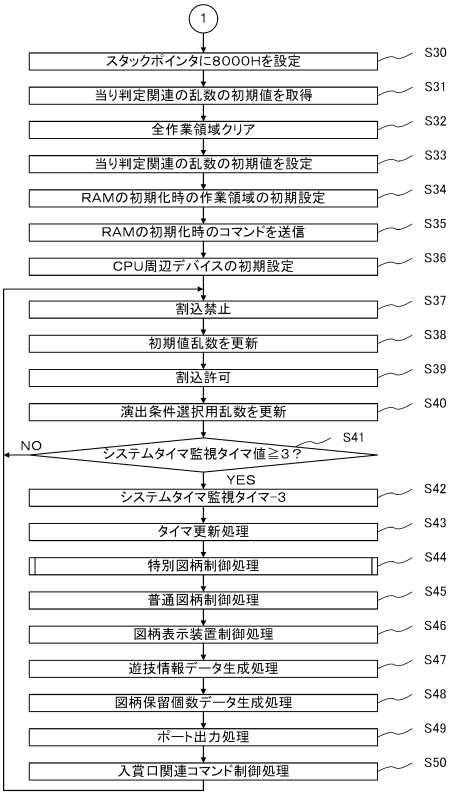
上乗せキャラクタ選択テーブル

上乗せパターン	上乗せキャラクタ		
	動物（%）	女性（%）	花火師（%）
大上乗せパターン1	10	30	60
大上乗せパターン2	10	20	70
大上乗せパターン3	10	10	80
大上乗せパターン4	0	0	100
中上乗せパターン1	20	40	40
中上乗せパターン2	30	30	40
中上乗せパターン3	30	30	40
中上乗せパターン4	0	0	100
中上乗せパターン5	20	50	30
中上乗せパターン6	20	50	30
中上乗せパターン7	20	50	30
中上乗せパターン8	20	50	30
小上乗せパターン1	50	40	10
小上乗せパターン2	50	30	20
小上乗せパターン3	50	40	10
小上乗せパターン4	90	10	0
小上乗せパターン5	60	30	10
小上乗せパターン6	60	30	10
小上乗せパターン7	60	30	10
小上乗せパターン8	80	20	0
上乗せ無しパターン1	90	10	0

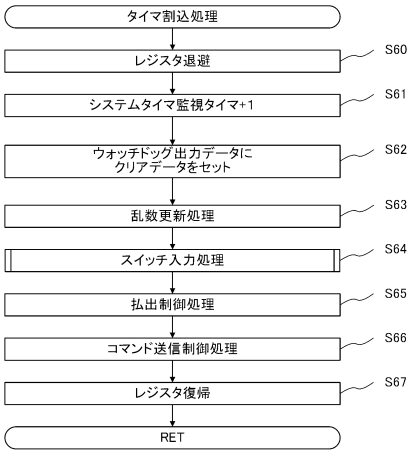
【図１４】



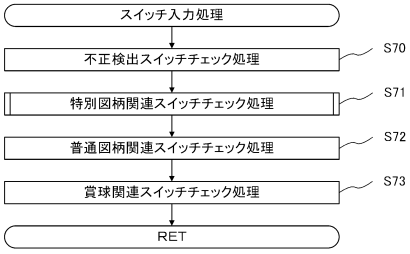
【図１５】



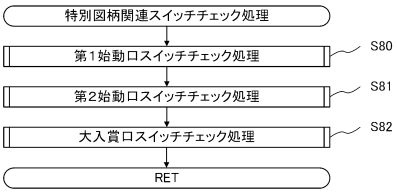
【図１６】



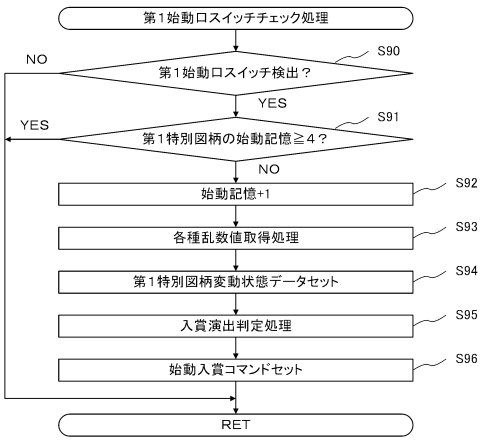
【図１７】



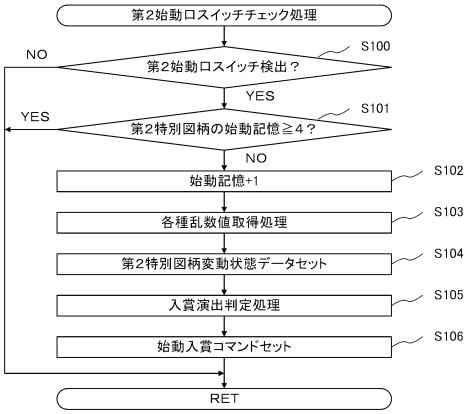
【図１８】



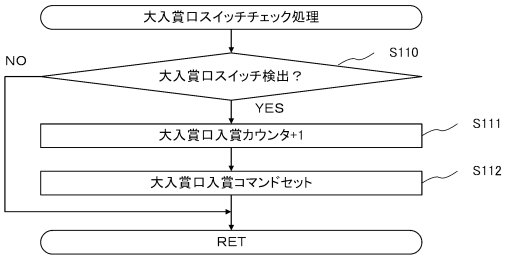
【図１９】



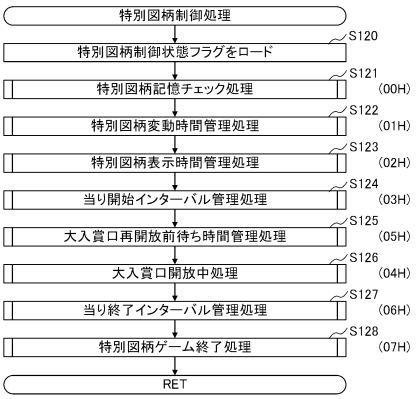
【図２０】



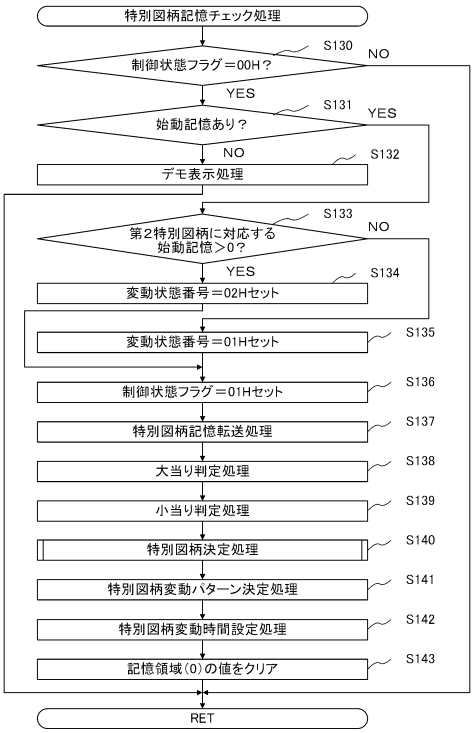
【図２１】



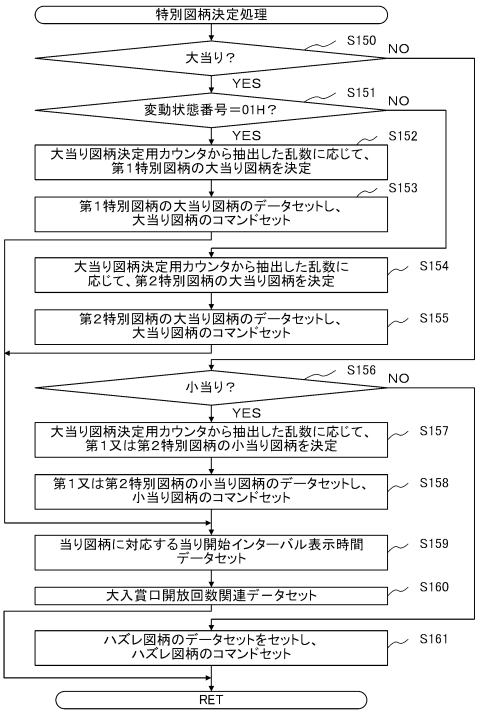
【図２２】



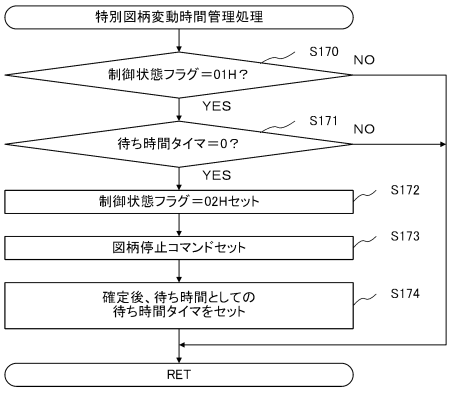
【図２３】



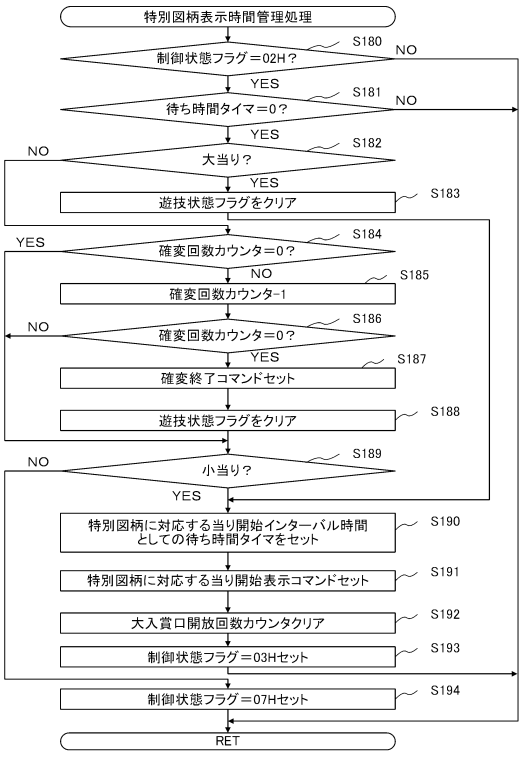
【図２４】



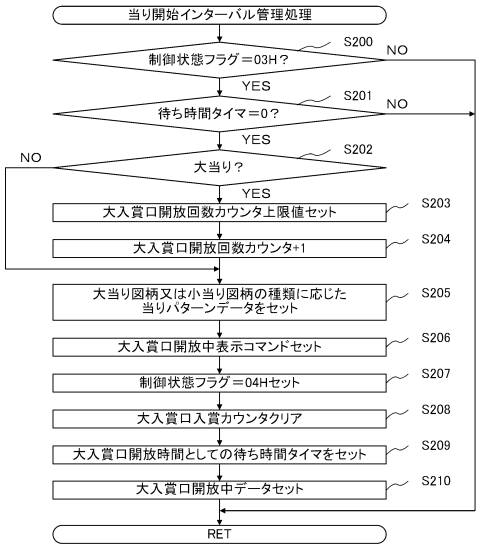
【図２５】



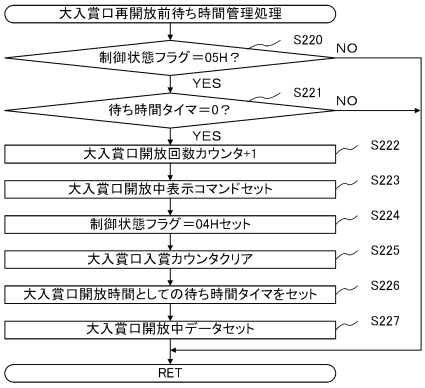
【図２６】



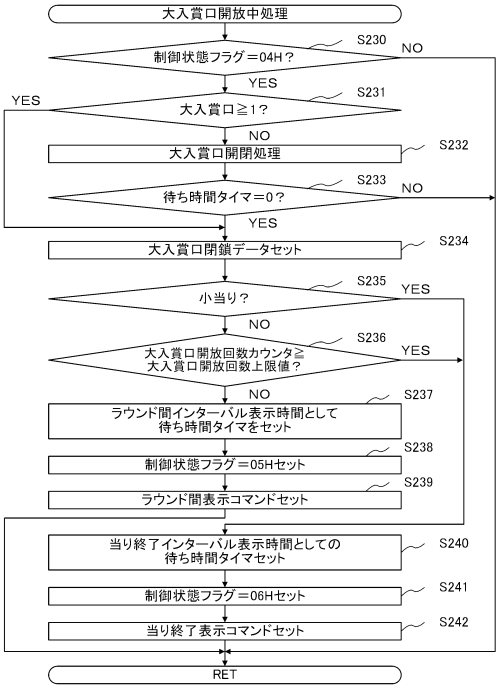
【図２７】



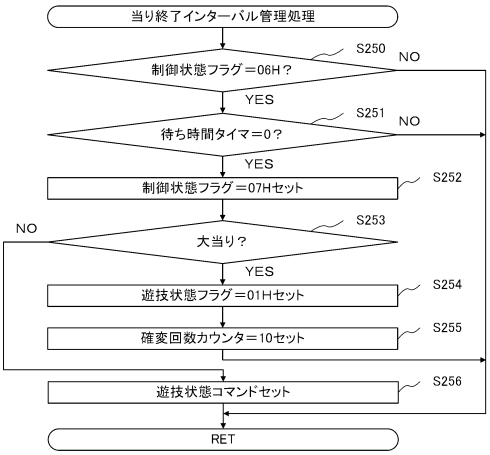
【図２８】



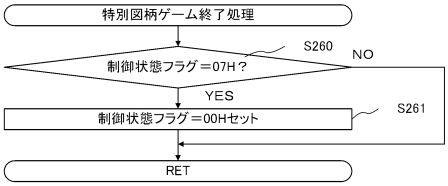
【図２９】



【図３０】



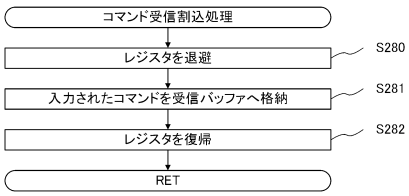
【図３１】



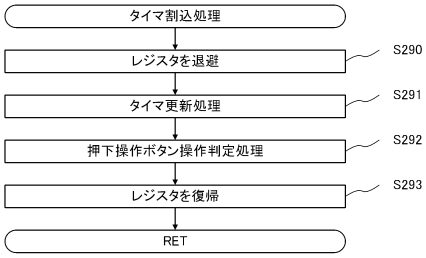
【図３２】



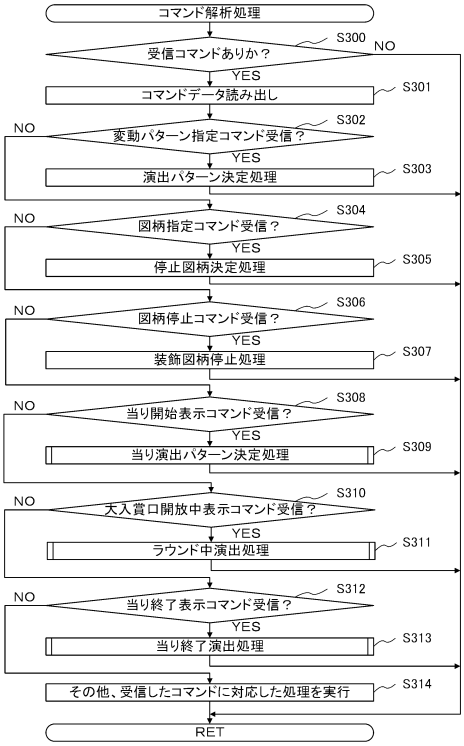
【図３３】



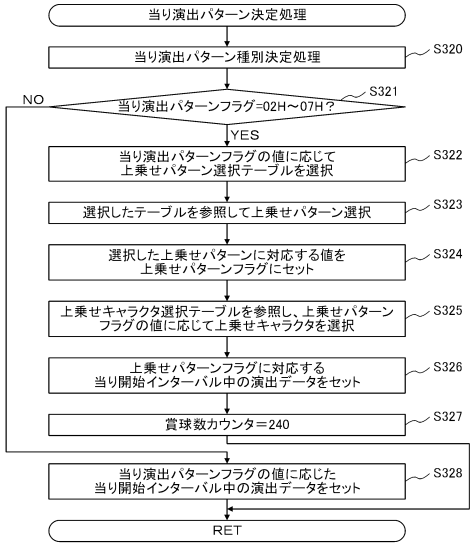
【図３４】



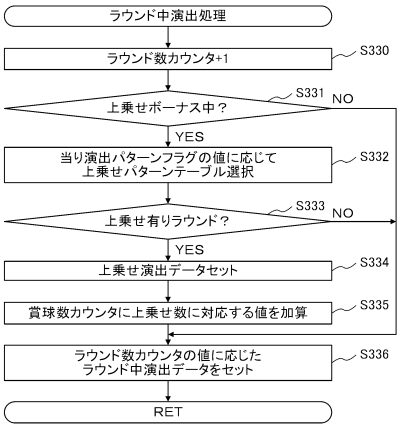
【図３５】



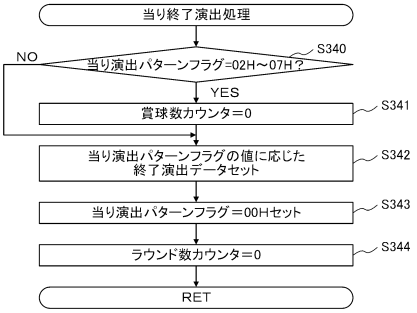
【図３６】



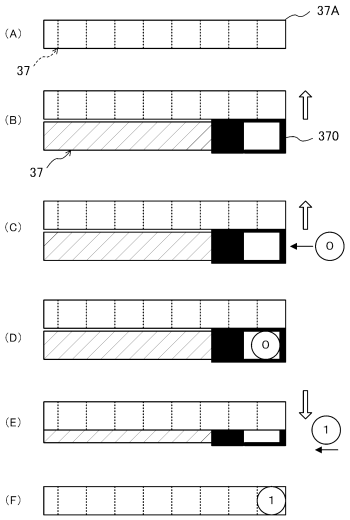
【図３７】



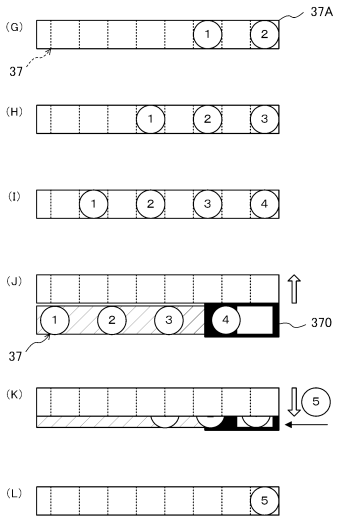
【図３８】



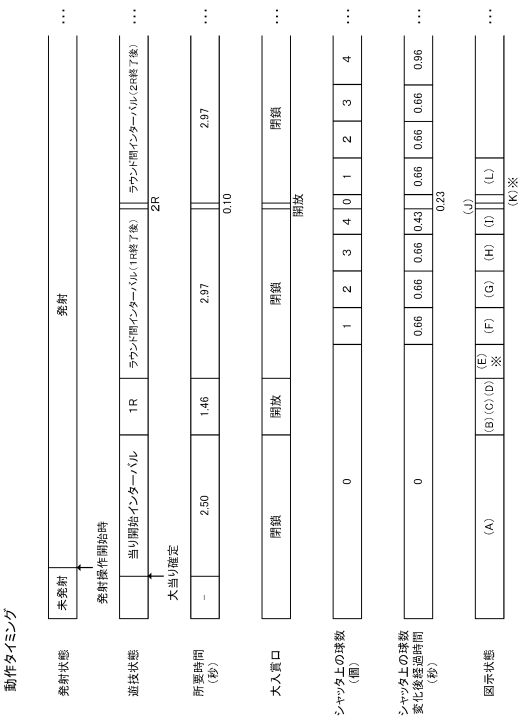
【図３９】



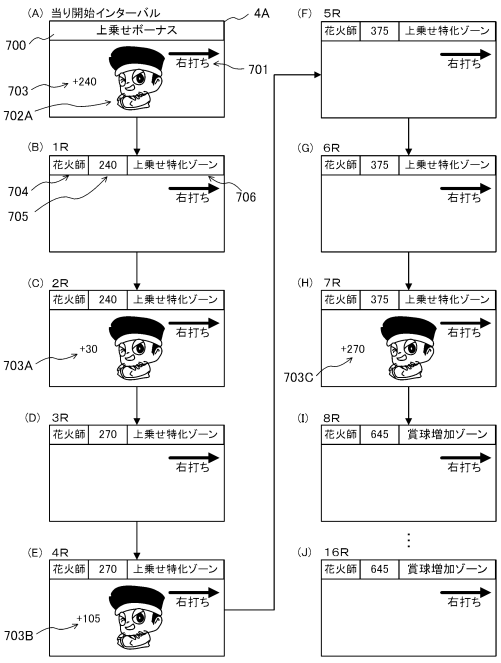
【図４０】



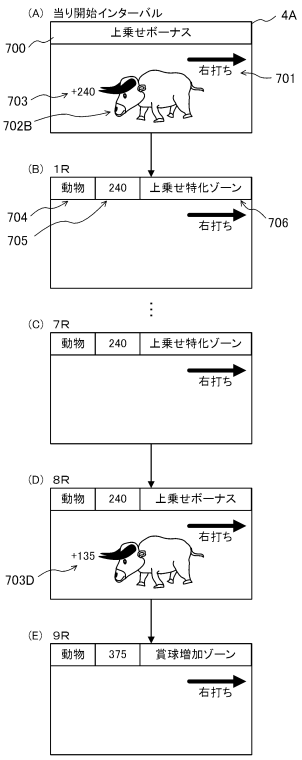
【図４１】



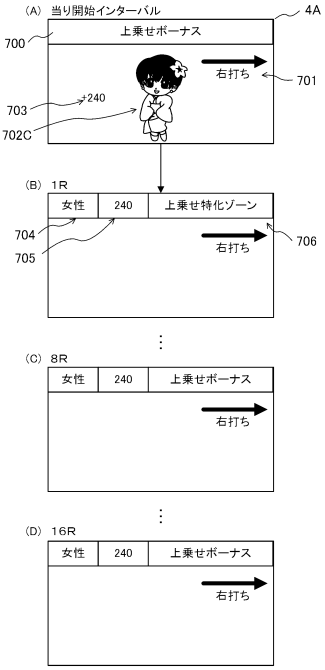
【図４２】



【図４３】



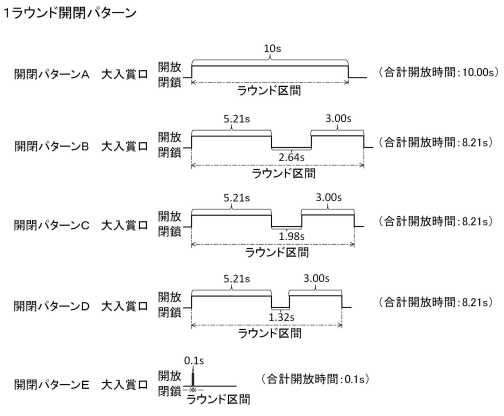
【図４４】



【図４５】

スペック						
特別図柄 当り確率	低確率時	1/399.60（164/65536）				
	高確率時	1/130.54（502/65536）				
小当り確率	第1特別図柄	1/299.25（219/65536）				
	第2特別図柄	1/299.25（219/65536）				
特図消化順		第2特別図柄優先消化				
確率変動性能		ST:180回				
		当りパターン	ラウンド数(実質)	ボーナス名	ボーナス内容(予定賞球数)	選択率
第1特別図柄 大当り図柄 振り分け	確変1	当りパターン1	16R（7R）	ノーマルボーナス	7Rボーナス(1050)	100/100
第2特別図柄 大当り図柄 振り分け	確変1	当りパターン2	16R（16R）	大上乗せボーナス	大上乗せボーナス(2670)	50/100
	確変2	当りパターン3	16R（16R）	中上乗せボーナス1	中上乗せボーナス1(2535)	10/100
	確変3	当りパターン4	16R（16R）	中上乗せボーナス2	中上乗せボーナス2(2535)	5/100
	確変4	当りパターン5	16R（16R）	小上乗せボーナス	小上乗せボーナス(2400)	35/100
第1・第2特別図柄 小当り図柄 振り分け	小当り	当りパターン6	-	小当り	小当り	100/100
大入賞口カウント数		10個				
時短性能		高確率の間				
賞球数	始動口	3個				
	一般入賞口	10個				
	大入賞口	15個				
普通図柄 当り確率	低確率時	0/257				
	高確率時	257/257				
普通図柄当り図柄数		1個				
第2始動口入賞カウント数		10個				

【図４６】



【図４７】

大入賞口開閉パターン(当りパターン)

当りパターン	大入賞口開閉パターン																ラウンド	備考
	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	16R		
当りパターン1	A	a	A	a	A	a	A	a	E	a	E	a	E	a	E	a	16	ノーマルボーナス
当りパターン2	A	a	A	a	A	a	A	a	B	a	B	a	B	a	B	a	16	大上乗せボーナス2670(上乗せ570)
当りパターン3	A	a	A	a	A	a	A	a	C	a	C	a	C	a	C	a	16	中上乗せボーナス1.2535(上乗せ435)
当りパターン4	A	a	A	a	A	a	A	a	D	a	D	a	D	a	B	a	16	中上乗せボーナス2.2535(後上乗せ435)
当りパターン5	A	a	A	a	A	a	A	a	D	a	D	a	D	a	D	a	16	小上乗せボーナス.2400(上乗せ300)
当りパターン6	E																-	小当り

ラウンド間インターバル(開錠時間)

インターバルパターン	開錠時間(s)
インターバルパターンa	0.3

【図４８】

上乗せパターン選択テーブル(当りパターン2)

上乗せパターン	選択率
大上乗せパターン1	20 %
大上乗せパターン2	20 %
大上乗せパターン3	30 %
大上乗せパターン4	30 %

上乗せパターン選択テーブル(当りパターン3)

上乗せパターン	選択率
中上乗せパターン1	25 %
中上乗せパターン2	25 %
中上乗せパターン3	25 %
中上乗せパターン4	25 %

上乗せパターン選択テーブル(当りパターン4)

上乗せパターン	選択率
中上乗せパターン5	40 %
中上乗せパターン6	10 %
中上乗せパターン7	30 %
中上乗せパターン8	10 %
中上乗せパターン9	10 %

上乗せパターン選択テーブル(当りパターン5)

上乗せパターン	選択率
小上乗せパターン1	30 %
小上乗せパターン2	30 %
小上乗せパターン3	30 %
小上乗せパターン4	10 %

【図４９】

上乗せパターンテーブル(大上乗せボーナス)

上乗せパターン	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	16R
大上乗せパターン1	100	-	100	-	100	-	270	-	-	-	-	-	-	-	-	-
大上乗せパターン2	-	100	-	100	-	100	235	-	-	-	-	-	-	-	-	-
大上乗せパターン3	-	-	100	-	100	-	370	-	-	-	-	-	-	-	-	-
大上乗せパターン4	-	-	-	100	-	-	570	-	-	-	-	-	-	-	-	-

上乗せパターンテーブル(中上乗せボーナス1)

上乗せパターン	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	16R
中上乗せパターン1	100	-	100	-	100	-	135	-	-	-	-	-	-	-	-	-
中上乗せパターン2	-	100	-	100	-	100	100	-	-	-	-	-	-	-	-	-
中上乗せパターン3	-	-	100	-	100	-	235	-	-	-	-	-	-	-	-	-
中上乗せパターン4	-	-	-	100	-	-	435	-	-	-	-	-	-	-	-	-

上乗せパターンテーブル(中上乗せボーナス2)

上乗せパターン	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	16R
中上乗せパターン1	100	-	100	-	100	-	-	30	30	30	45	-	-	-	-	-
中上乗せパターン2	-	100	-	100	-	100	-	-	-	-	135	-	-	-	-	-
中上乗せパターン3	-	-	100	-	100	-	100	-	135	135	-	-	-	-	-	-
中上乗せパターン4	-	-	-	100	-	-	300	-	-	-	435	-	-	-	-	-

上乗せパターンテーブル(小上乗せボーナス)

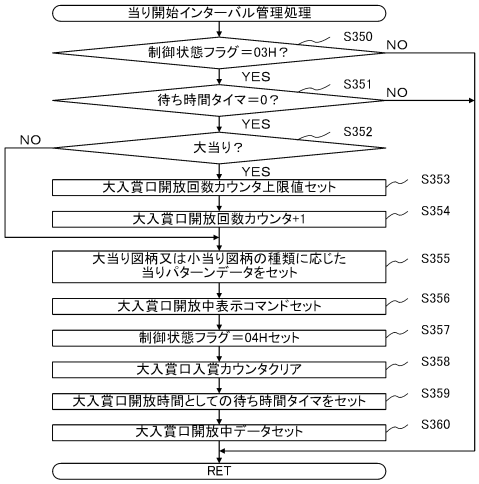
上乗せパターン	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	16R
小上乗せパターン1	100	-	100	-	100	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
小上乗せパターン2	-	100	-	100	-	100	100	-	-	-	-	-	-	-	-	-
小上乗せパターン3	-	-	100	-	100	-	300	-	-	-	-	-	-	-	-	-
小上乗せパターン4	-	-	-	100	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

【図５０】

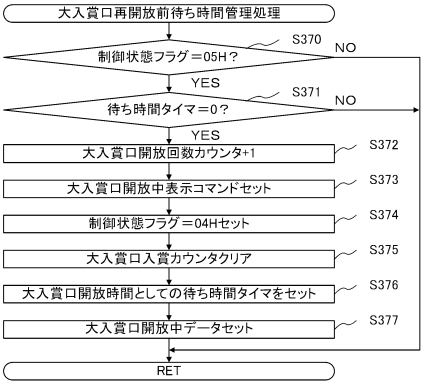
上乗せキャラクタ選択テーブル

上乗せパターン	上乗せキャラクタ		
	動物(%)	女性(%)	花火師(%)
大上乗せパターン1	10	30	60
大上乗せパターン2	10	20	70
大上乗せパターン3	10	10	80
大上乗せパターン4	0	0	100
中上乗せパターン1	20	40	40
中上乗せパターン2	30	30	40
中上乗せパターン3	30	30	40
中上乗せパターン4	0	0	100
中上乗せパターン5	20	50	30
中上乗せパターン6	20	50	30
中上乗せパターン7	20	50	30
中上乗せパターン8	20	50	30
中上乗せパターン9	0	100	0
小上乗せパターン1	50	40	10
小上乗せパターン2	50	30	20
小上乗せパターン3	50	40	10
小上乗せパターン4	90	10	0

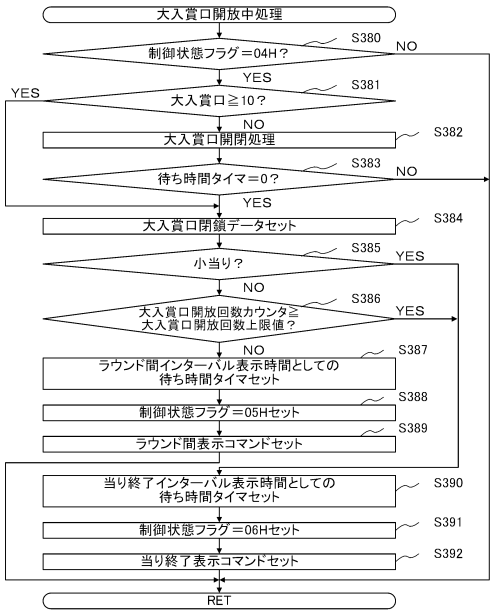
【図５１】



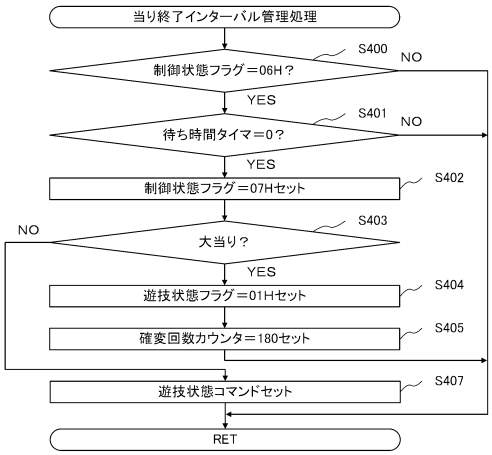
【図５２】



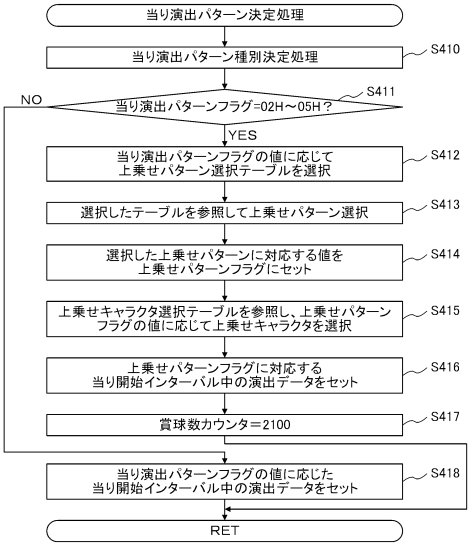
【図５３】



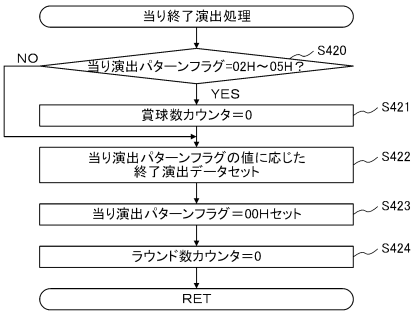
【図５４】



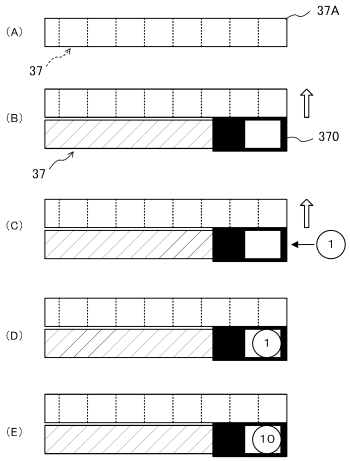
【図５５】



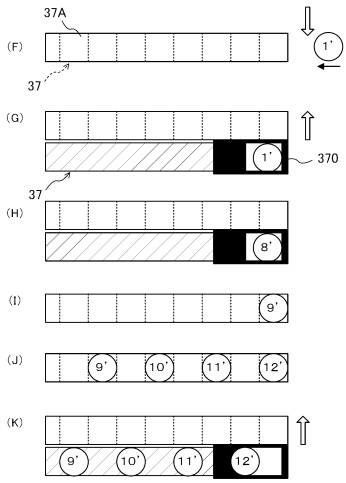
【図５６】



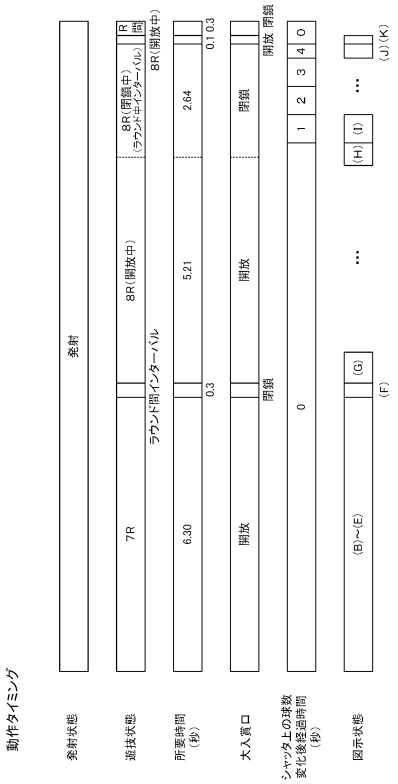
【図５７】



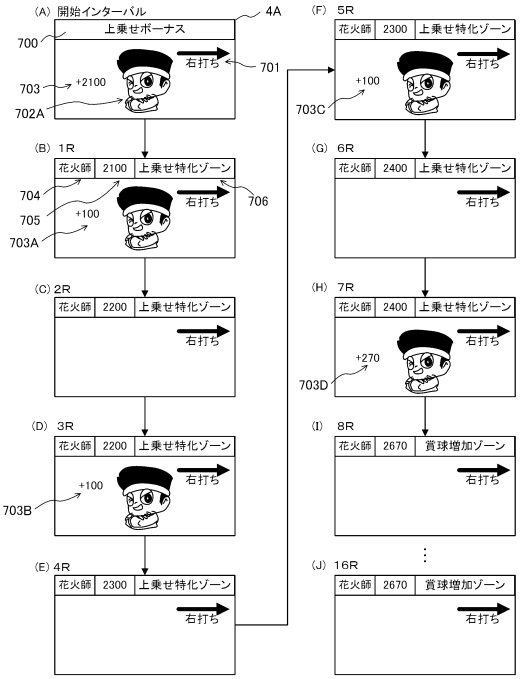
【図５８】



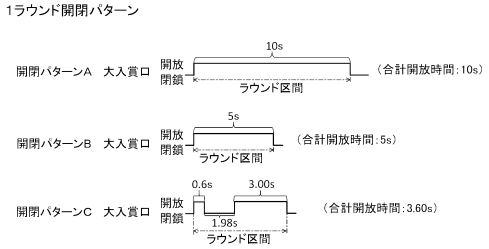
【図５９】



【図６０】



【図６１】



【図６２】

大入賞口開閉パターン（当りパターン）

当りパターン	大入賞口開閉パターン 1R		2R		3R	ラウンド	備考
当りパターン1	A	a	A	a	A	3	オール2カウント（90）（上乗せボーナスA）
当りパターン2	A	b	B	b	B	3	2R及び3R＝4カウント（R間インターバル：150）（上乗せボーナスB）
当りパターン3	A	a	C	a	C	3	2R及び3R＝4カウント（R中インターバル：150）（上乗せボーナスC）
当りパターン4	A	b	B	a	C	3	2R（R間インターバル）及び3R（R中インターバル：150）＝4カウント（上乗せボーナスD）

ラウンド間インターバル（閉鎖時間）

インターバルパターン	閉鎖時間（s）
インターバルパターンa	0.3
インターバルパターンb	2.97

【図６３】

上乗せボーナス演出パターン選択用テーブル（上乗せボーナスA）

上乗せパターン	上乗せキャラクタ	1R	2R	3R	選択率
上乗せパターンA-1	女性	30	0	0	10%
上乗せパターンA-2		0	0	30	10%
上乗せパターンA-3	動物	30	0	0	35%
上乗せパターンA-4		0	30	0	35%

上乗せボーナス演出パターン選択用テーブル（上乗せボーナスB）

上乗せパターン	上乗せキャラクタ	1R	2R	3R	選択率
上乗せパターンB-1	花火師	30	30	30	35%
上乗せパターンB-2		0	0	90	35%
上乗せパターンB-3	女性	30	15	45	15%
上乗せパターンB-4		0	45	45	15%

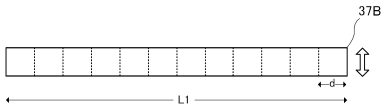
上乗せボーナス演出パターン選択用テーブル（上乗せボーナスC）

上乗せパターン	上乗せキャラクタ	1R	2R	3R	選択率
上乗せパターンC-1	花火師	30	10	50	15%
上乗せパターンC-2		0	90	0	15%
上乗せパターンC-3	女性	30	25	35	20%
上乗せパターンC-4		0	0	90	20%
上乗せパターンC-5	動物	30	0	60	15%
上乗せパターンC-6		0	15	75	15%

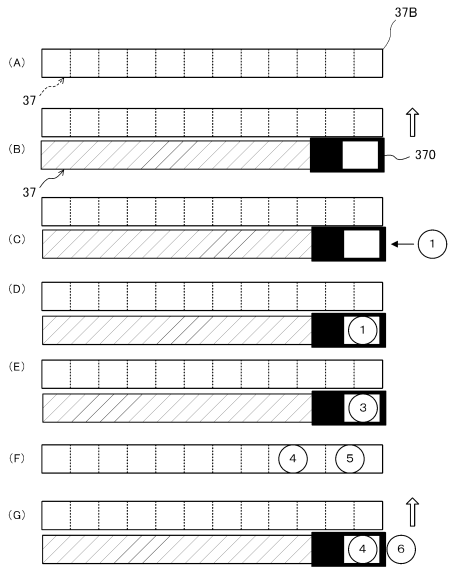
上乗せボーナス演出パターン選択用テーブル（上乗せボーナスD）

上乗せパターン	上乗せキャラクタ	1R	2R	3R	選択率
上乗せパターンD-1	花火師	30	40	20	5%
上乗せパターンD-2		0	30	60	5%
上乗せパターンD-3	女性	30	5	55	10%
上乗せパターンD-4		0	85	5	10%
上乗せパターンD-5	動物	30	30	30	35%
上乗せパターンD-6		0	60	30	35%

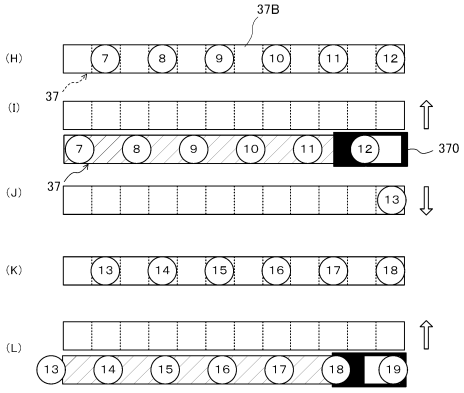
【図６４】



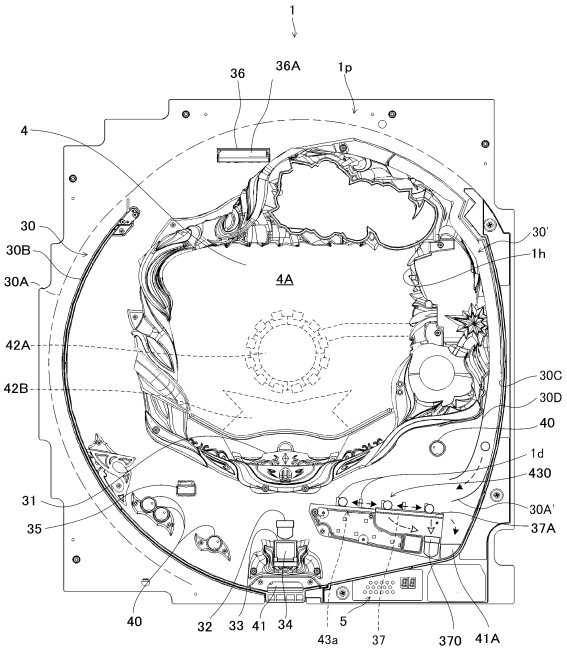
【図６５】



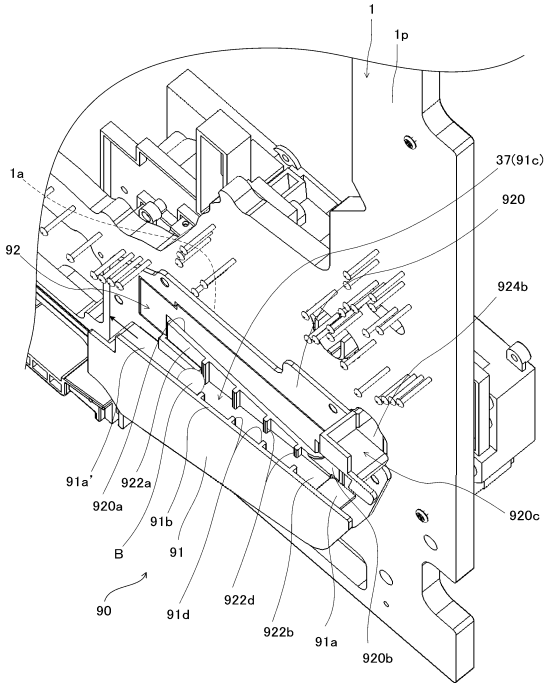
【図６６】



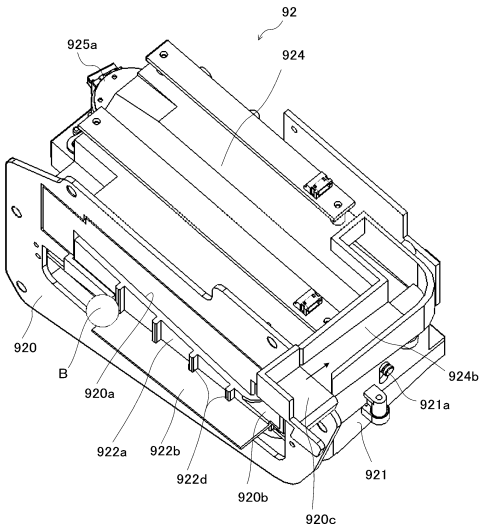
【図６７】



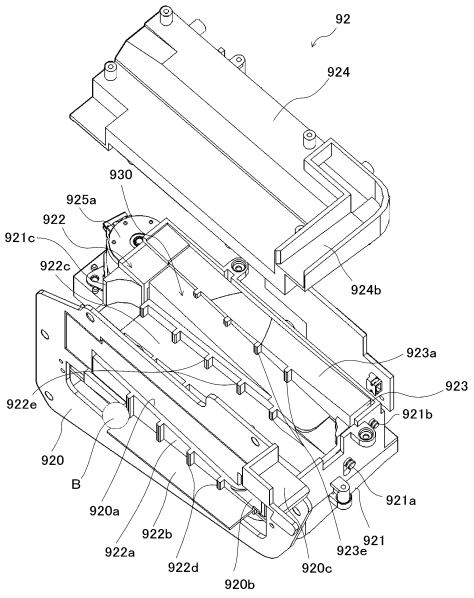
【図６８】



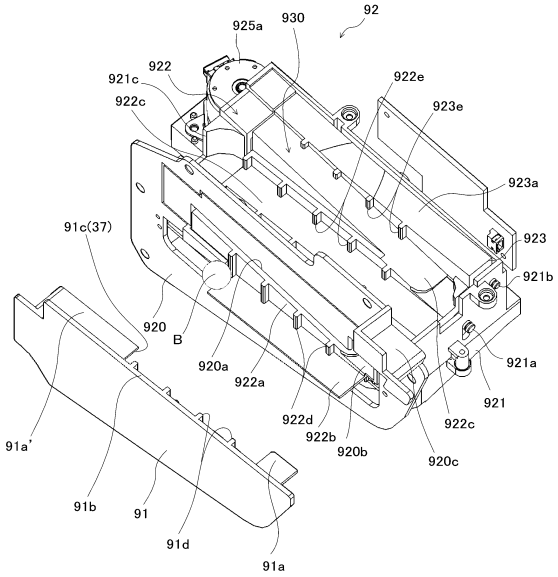
【図６９】



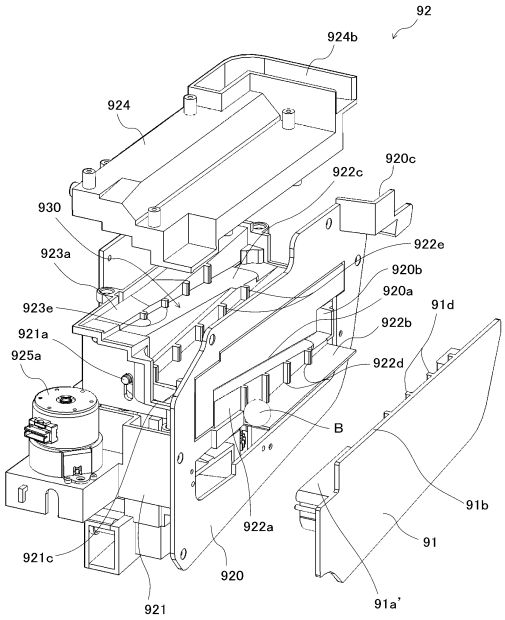
【図７０】



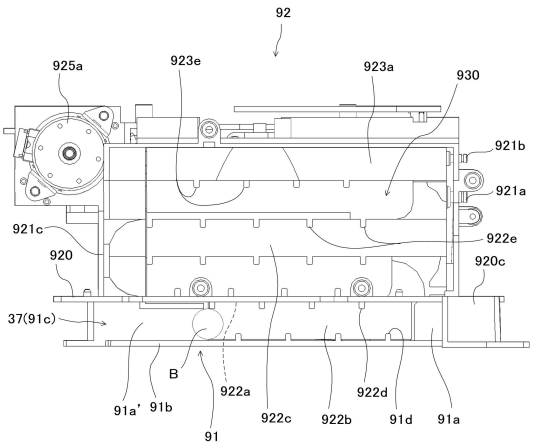
【図７１】



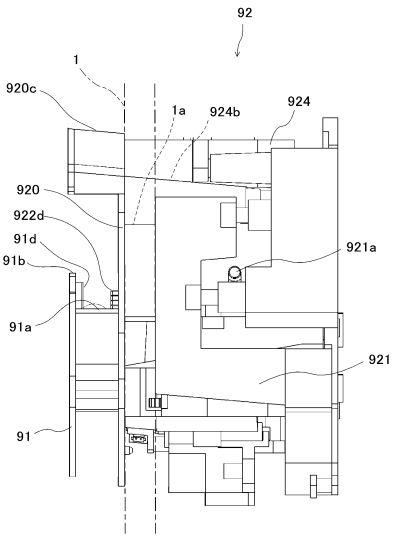
【図７２】



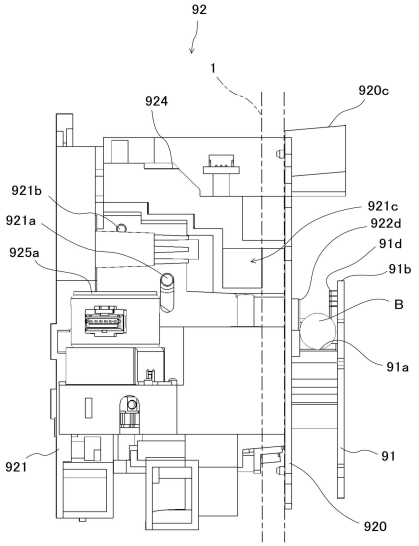
【図７３】



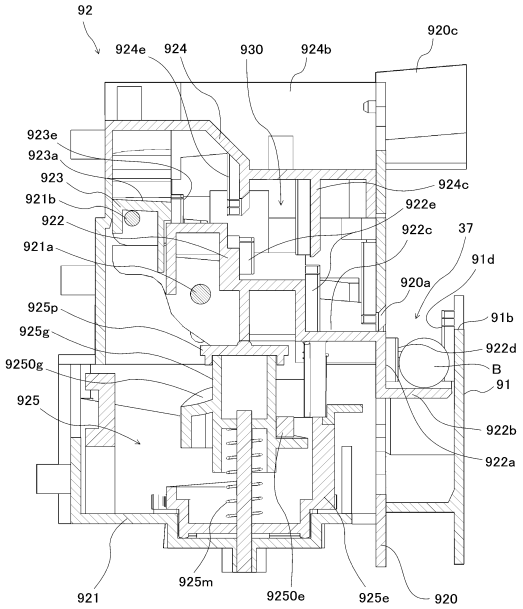
【図７４】



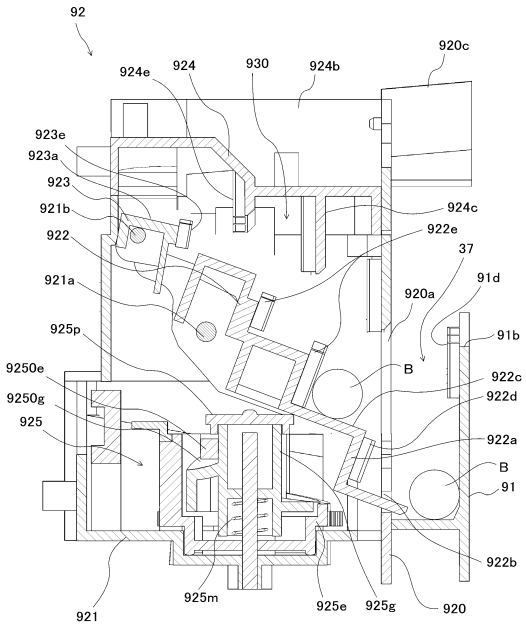
【図７５】



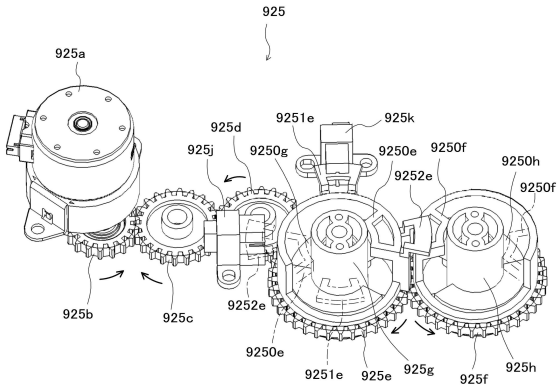
【図７６】



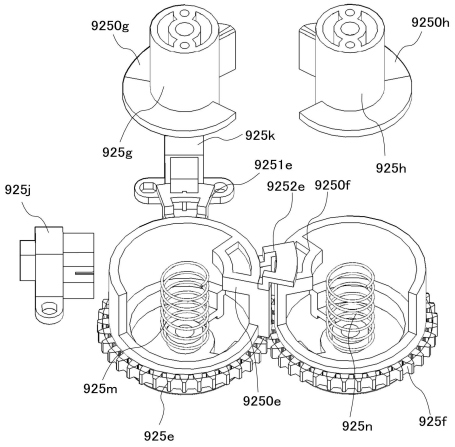
【図７７】



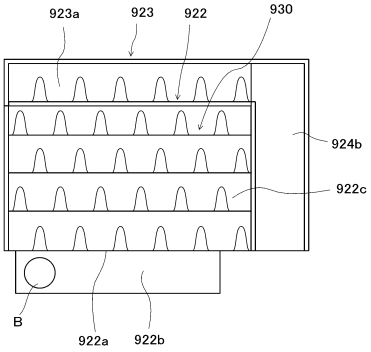
【図７８】



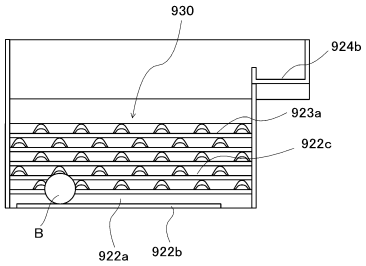
【図７９】



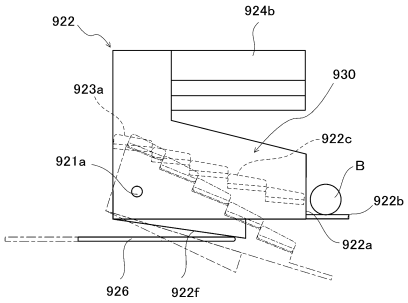
【図８０】



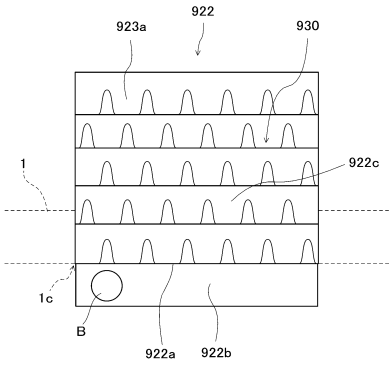
【図８１】



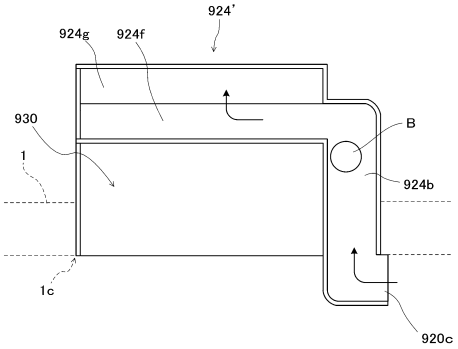
【図８２】



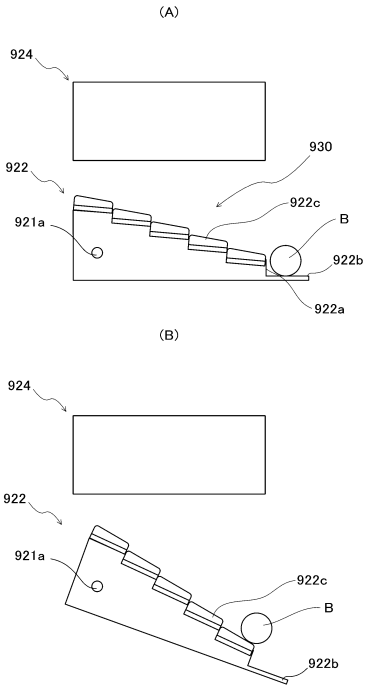
【図８３】



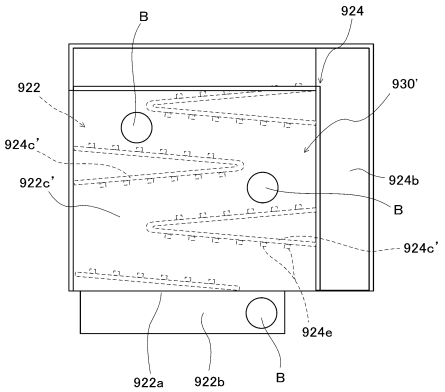
【図８４】



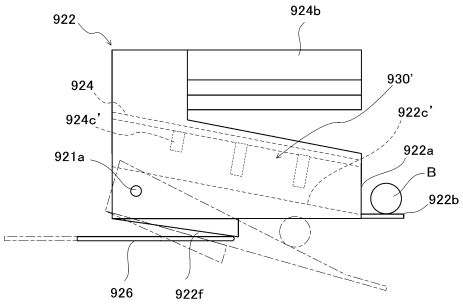
【図８５】



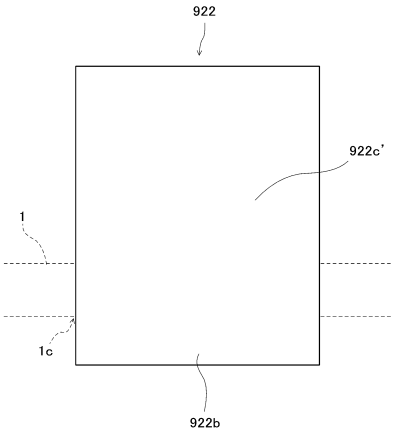
【図８６】



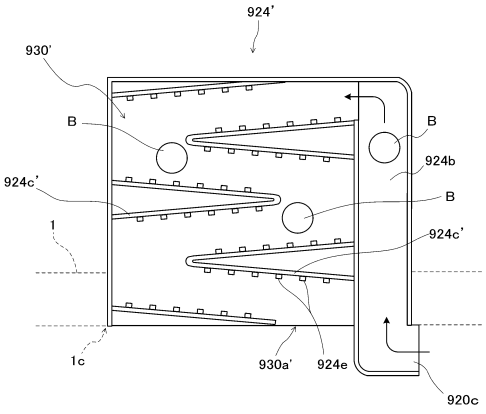
【図８７】



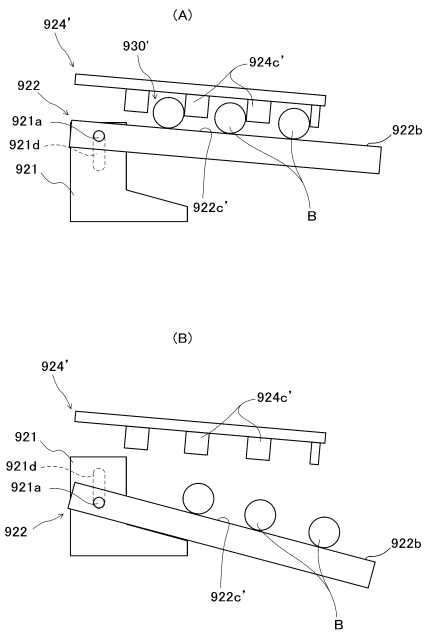
【図８８】



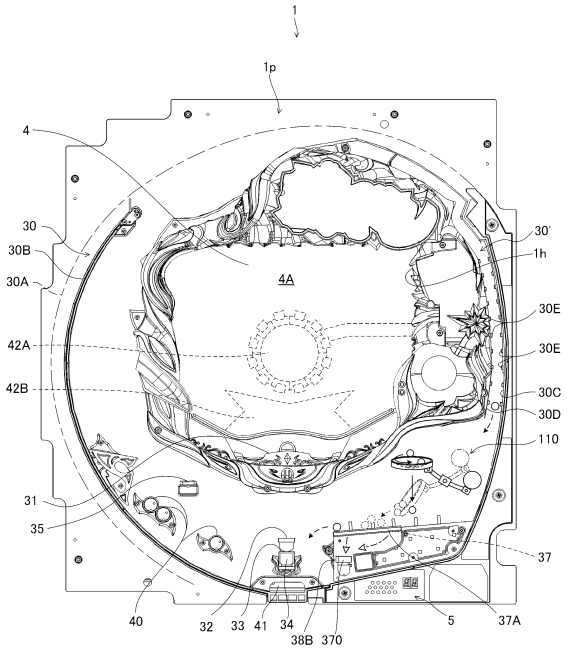
【図８９】



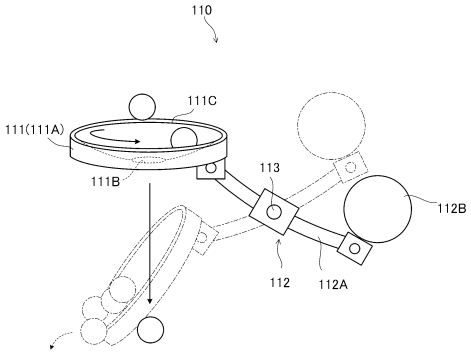
【図９０】



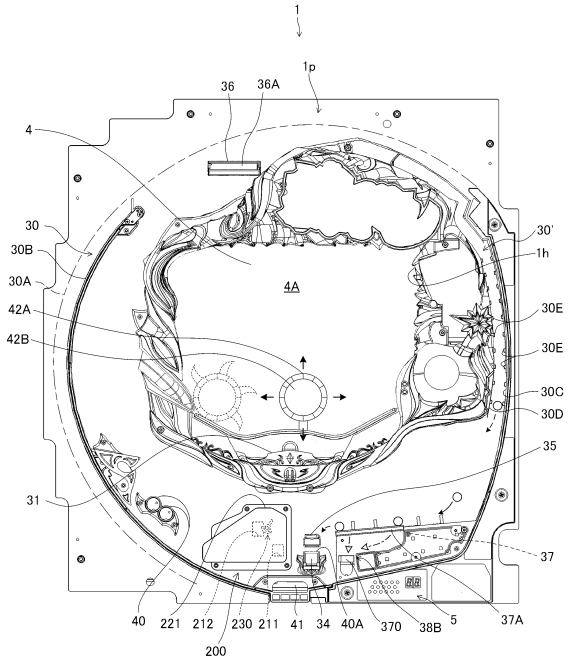
【図９１】



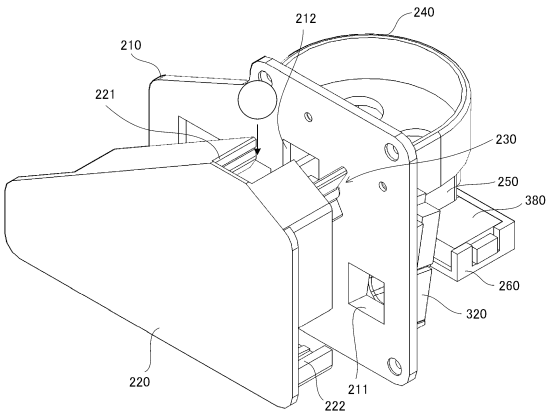
【図９２】



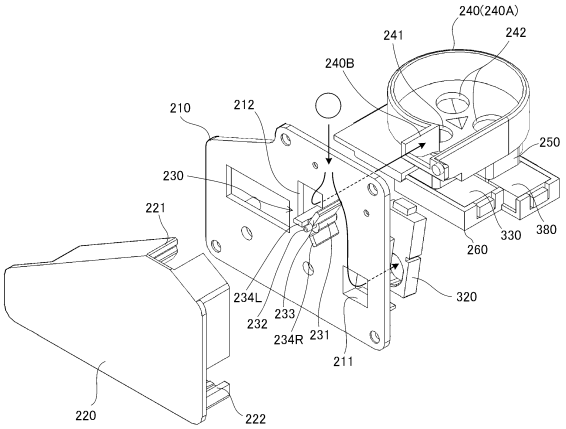
【図９３】



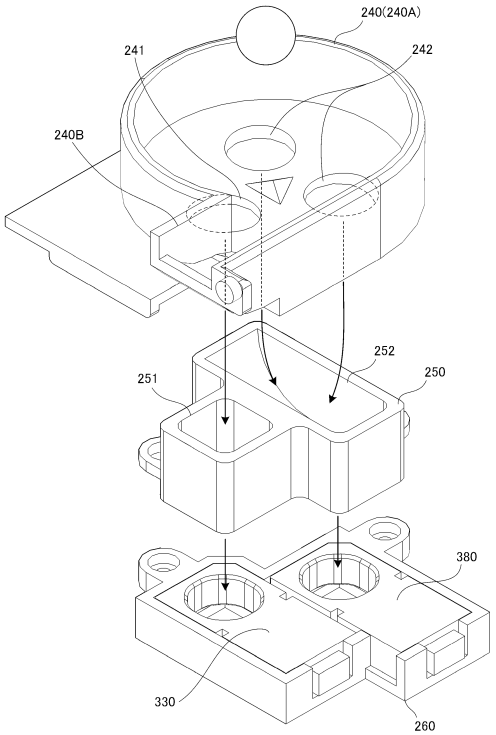
【図９４】



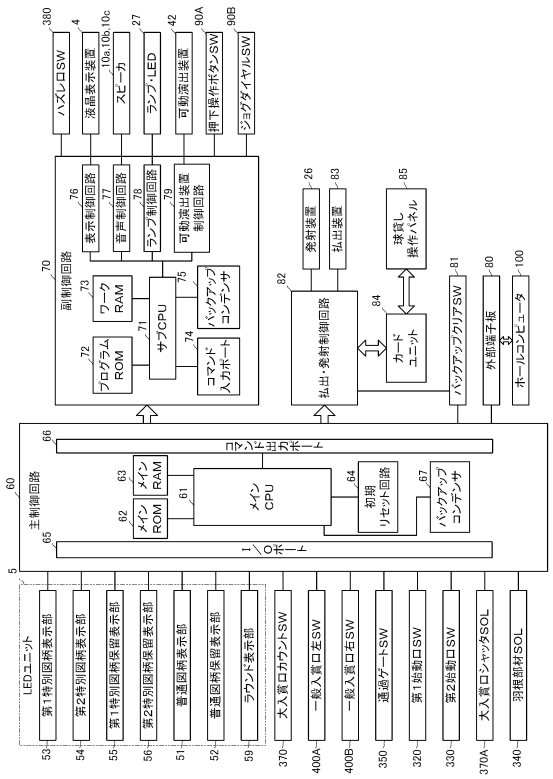
【図９５】



【図９６】



【図９７】

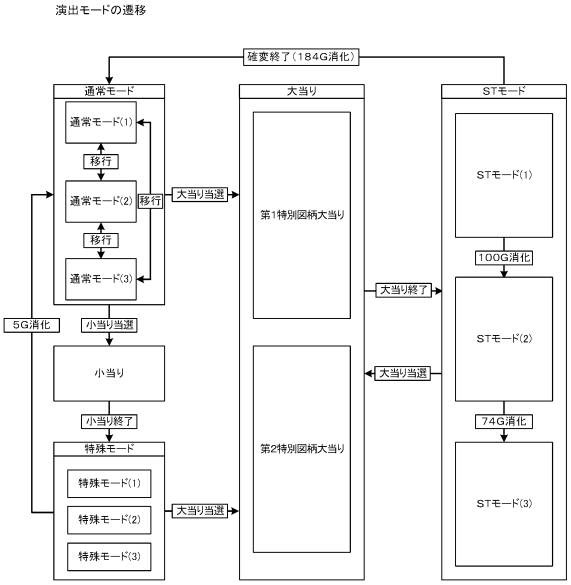


【図９８】

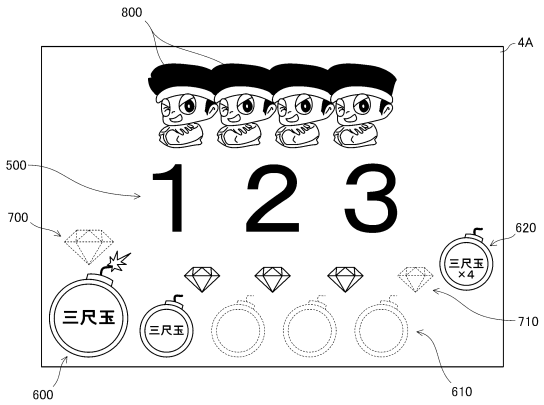
スペック

特別図柄	低確率時		1/399.60（164/65536）			
当り確率	高確率時		1/130.54（502/65536）			
小当り確率	第1特別図柄		1/299.25（219/65536）			
特図消化順			入賞順			
確率変動性能			ST 184回			
		当りパターン	ラウンド数(変動)	ボーナス名	ボーナス内容	選択率
第1特別図柄大当り図柄振り分け	確変1	当りパターン1	16R（7R）	ノーマルボーナス	7Rボーナス(1050)	100 /100
第2特別図柄大当り図柄振り分け	確変1	当りパターン2	16R（16R）	大上乗せボーナス	大上乗せボーナス(2670)	50 /100
	確変2	当りパターン3	16R（16R）	中上乗せボーナス1	中上乗せボーナス1(2535)	10 /100
	確変3	当りパターン4	16R（16R）	中上乗せボーナス2	中上乗せボーナス2(2535)	5 /100
	確変4	当りパターン5	16R（16R）	小上乗せボーナス	小上乗せボーナス(2480)	35 /100
第1特別図柄小当り図柄振り分け	小当り	当りパターン6	-	小当り	小当り	100 /100
大入賞口カウント数			10個			
時短性能			高確率の間			
賞球数	始動口		3個			
	一般入賞口		10個			
	大入賞口		15個			
普通図柄	低確率時		0/257			
当り確率	高確率時		257/257			
普通図柄当り図柄数			1個			
第2始動口入賞カウント数			10個			

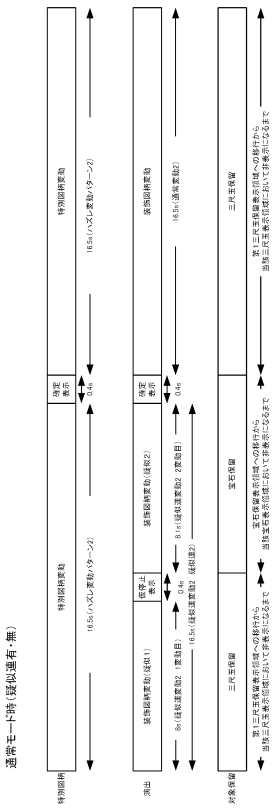
【図９９】



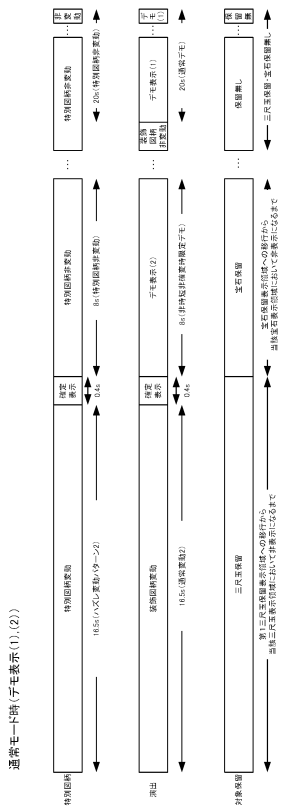
【図１００】



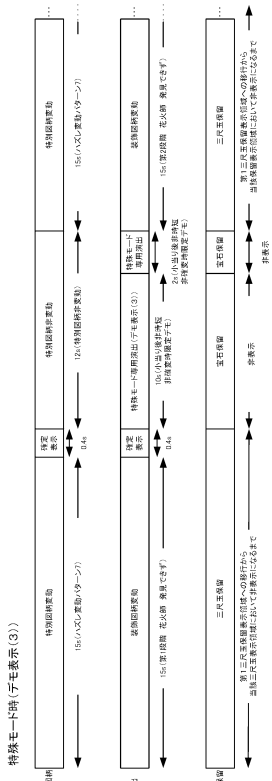
【図１０１】



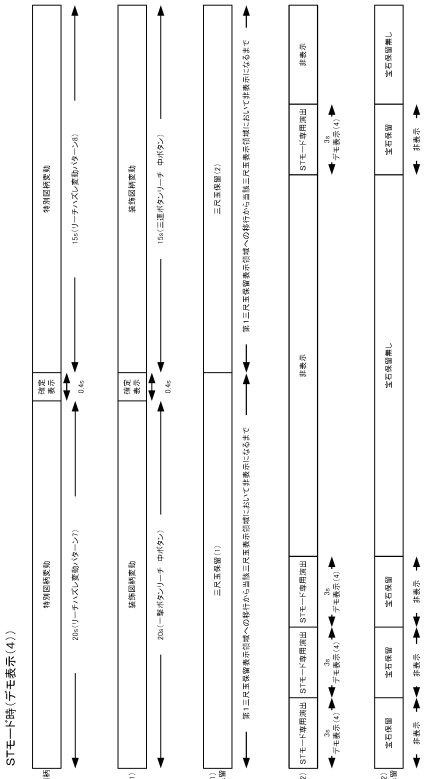
【図１０２】



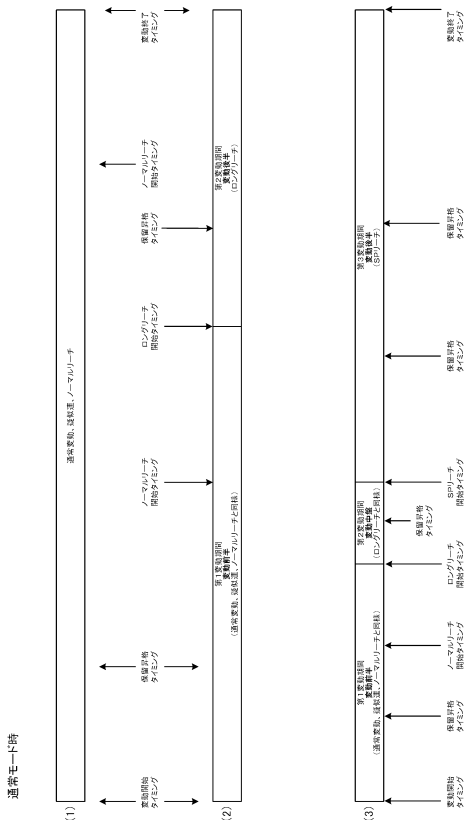
【図１０３】



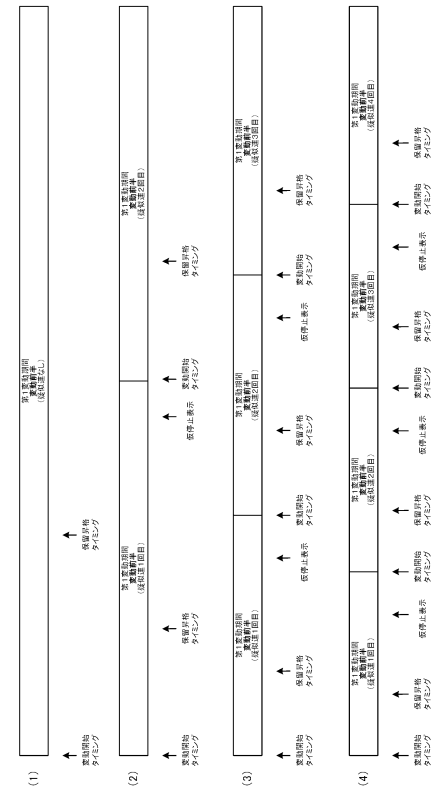
【図１０４】



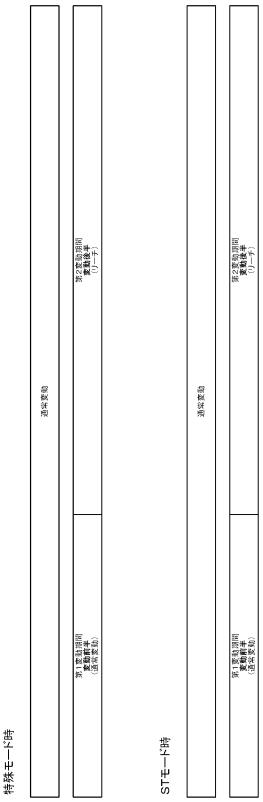
【図１０５】



【図１０６】



【図１０７】



【図１０８】

第1特別図柄変動パターン決定用テーブル（非確変非時短　保留数1～4）

判定結果	変動時間決定用乱数値	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～29	ハズレ変動パターン1	20.5秒	h1
	30～59	ハズレ変動パターン2	16.5秒	h2
	60～64	ハズレ変動パターン3	12秒	h3
	65～69	ハズレ変動パターン4	8秒	h4
	70～74	ハズレ変動パターン5	5秒	h5
	75～79	ハズレ変動パターン6	3秒	h6
	80～81	リーチハズレ変動パターン1	160秒	h7
	82～83	リーチハズレ変動パターン2	140秒	h8
	84～86	リーチハズレ変動パターン3	120秒	h9
	87～89	リーチハズレ変動パターン4	100秒	h10
	90～94	リーチハズレ変動パターン5	20.5秒	h11
	95～99	リーチハズレ変動パターン6	16.5秒	h12
小当り	0～7	小当り変動パターン1	220秒	h13
	8～37	小当り変動パターン2	200秒	h14
	38～67	小当り変動パターン3	180秒	h15
	68～97	小当り変動パターン4	160秒	h16
	98	小当り変動パターン5	20.5秒	h17
	99	小当り変動パターン6	16.5秒	h18
大当り(確変1)	0	大当り変動パターン1	240秒	h19
	1～10	大当り変動パターン2	220秒	h20
	11～20	大当り変動パターン3	200秒	h21
	21～30	大当り変動パターン4	180秒	h22
	31～37	大当り変動パターン5	160秒	h23
	38～57	大当り変動パターン6	140秒	h24
	58～77	大当り変動パターン7	120秒	h25
	78～97	大当り変動パターン8	100秒	h26
	98	大当り変動パターン9	20.5秒	h27
	99	大当り変動パターン10	16.5秒	h28

第1特別図柄変動パターン決定用テーブル（非確変非時短　保留数5～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～4	ハズレ変動パターン1	20.5秒	h1
	5～9	ハズレ変動パターン2	16.5秒	h2
	10～19	ハズレ変動パターン3	12秒	h3
	20～29	ハズレ変動パターン4	8秒	h4
	30～39	ハズレ変動パターン5	5秒	h5
	40～79	ハズレ変動パターン6	3秒	h6
	80～84	リーチハズレ変動パターン1	160秒	h7
	85～89	リーチハズレ変動パターン2	140秒	h8
	90～94	リーチハズレ変動パターン3	120秒	h9
	95～97	リーチハズレ変動パターン4	100秒	h10
	98	リーチハズレ変動パターン5	20.5秒	h11
	99	リーチハズレ変動パターン6	16.5秒	h12
小当り	0～7	小当り変動パターン1	220秒	h13
	8～37	小当り変動パターン2	200秒	h14
	38～67	小当り変動パターン3	180秒	h15
	68～97	小当り変動パターン4	160秒	h16
	98	小当り変動パターン5	20.5秒	h17
	99	小当り変動パターン6	16.5秒	h18
大当り(確変1)	0～4	大当り変動パターン1	240秒	h19
	5～15	大当り変動パターン2	220秒	h20
	16～25	大当り変動パターン3	200秒	h21
	26～35	大当り変動パターン4	180秒	h22
	36～45	大当り変動パターン5	160秒	h23
	46～65	大当り変動パターン6	140秒	h24
	66～80	大当り変動パターン7	120秒	h25
	81～97	大当り変動パターン8	100秒	h26
	98	大当り変動パターン9	20.5秒	h27
	99	大当り変動パターン10	16.5秒	h28

【図１０９】

第1特別図柄変動パターン決定用テーブル（小当り後　非確変非時短　保留数1～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～99	ハズレ変動パターン7	15秒	h29
小当り	0～99	小当り変動パターン7	15秒	h30
大当り(確変1)	0～99	大当り変動パターン11	20秒	h31

第1特別図柄変動パターン決定用テーブル（確変時短　保留数1～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～99	ハズレ変動パターン8	15秒	h32
小当り	0～99	小当り変動パターン8	15秒	h33
大当り(確変1)	0～99	大当り変動パターン12	20秒	h34

【図１１０】

第2特別図柄変動パターン決定用テーブル（非確変非時短　保留数1～5）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～29	ハズレ変動パターン1	20.5秒	h1
	30～59	ハズレ変動パターン2	16.5秒	h2
	60～64	ハズレ変動パターン3	12秒	h3
	65～69	ハズレ変動パターン4	8秒	h4
	70～74	ハズレ変動パターン5	5秒	h5
	75～79	ハズレ変動パターン6	3秒	h6
	80～81	リーチハズレ変動パターン1	160秒	h7
	82～83	リーチハズレ変動パターン2	140秒	h8
	84～86	リーチハズレ変動パターン3	120秒	h9
	87～89	リーチハズレ変動パターン4	100秒	h10
	90～94	リーチハズレ変動パターン5	20.5秒	h11
	95～99	リーチハズレ変動パターン6	16.5秒	h12
大当り(確変1～4)	0	大当り変動パターン1	240秒	h19
	1～10	大当り変動パターン2	220秒	h20
	11～20	大当り変動パターン3	200秒	h21
	21～30	大当り変動パターン4	180秒	h22
	31～37	大当り変動パターン5	160秒	h23
	38～57	大当り変動パターン6	140秒	h24
	58～77	大当り変動パターン7	120秒	h25
	78～97	大当り変動パターン8	100秒	h26
	98	大当り変動パターン9	20.5秒	h27
	99	大当り変動パターン10	16.5秒	h28

第2特別図柄変動パターン決定用テーブル（非確変非時短　保留数6～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～4	ハズレ変動パターン1	20.5秒	h1
	5～9	ハズレ変動パターン2	16.5秒	h2
	10～19	ハズレ変動パターン3	12秒	h3
	20～29	ハズレ変動パターン4	8秒	h4
	30～39	ハズレ変動パターン5	5秒	h5
	40～79	ハズレ変動パターン6	3秒	h6
	80～84	リーチハズレ変動パターン1	160秒	h7
	85～89	リーチハズレ変動パターン2	140秒	h8
	90～94	リーチハズレ変動パターン3	120秒	h9
	95～97	リーチハズレ変動パターン4	100秒	h10
	98	リーチハズレ変動パターン5	20.5秒	h11
	99	リーチハズレ変動パターン6	16.5秒	h12
大当り(確変1～4)	0～4	大当り変動パターン1	240秒	h19
	5～15	大当り変動パターン2	220秒	h20
	16～25	大当り変動パターン3	200秒	h21
	26～35	大当り変動パターン4	180秒	h22
	36～45	大当り変動パターン5	160秒	h23
	46～65	大当り変動パターン6	140秒	h24
	66～80	大当り変動パターン7	120秒	h25
	81～97	大当り変動パターン8	100秒	h26
	98	大当り変動パターン9	20.5秒	h27
	99	大当り変動パターン10	16.5秒	h28

【図１１１】

第2特別図柄変動パターン決定用テーブル（小当り後　非確変非時短　保留数1～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～99	ハズレ変動パターン7	15秒	h29
大当り（確変1～4）	0～99	大当り変動パターン11	20秒	h31

第2特別図柄変動パターン決定用テーブル（ST1～100回　確変時短　保留数1～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～9	ハズレ変動パターン9	8秒	h35
	10～19	ハズレ変動パターン10	5秒	h36
	20～49	ハズレ変動パターン11	2秒	h37
	50～89	ハズレ変動パターン12	1秒	h38
	90～91	リーチハズレ変動パターン7	20秒	h39
	92～94	リーチハズレ変動パターン8	15秒	h40
	95～99	リーチハズレ変動パターン9	10秒	h41
大当り（確変1）	0～19	大当り変動パターン13	30秒	h42
	20～39	大当り変動パターン14	25秒	h43
	40～59	大当り変動パターン15	20秒	h44
	60～79	大当り変動パターン16	15秒	h45
	80～99	大当り変動パターン17	10秒	h46
大当り（確変2～4）	0～24	大当り変動パターン14	25秒	h43
	25～49	大当り変動パターン15	20秒	h44
	50～74	大当り変動パターン16	15秒	h45
	75～99	大当り変動パターン17	10秒	h46

第2特別図柄変動パターン決定用テーブル（ST101～174回　確変時短　保留数1～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～19	ハズレ変動パターン9	8秒	h35
	20～39	ハズレ変動パターン10	5秒	h36
	40～59	ハズレ変動パターン11	2秒	h37
	60～79	ハズレ変動パターン12	1秒	h38
	80～81	リーチハズレ変動パターン10	180秒	h47
	82～84	リーチハズレ変動パターン11	160秒	h48
	85～99	リーチハズレ変動パターン12	140秒	h49
大当り（確変1）	0～24	大当り変動パターン18	200秒	h50
	25～49	大当り変動パターン19	180秒	h51
	50～74	大当り変動パターン20	160秒	h52
	75～99	大当り変動パターン21	140秒	h53
大当り（確変2）	0～49	大当り変動パターン19	180秒	h51
	50～74	大当り変動パターン20	160秒	h52
	75～99	大当り変動パターン21	140秒	h53
大当り（確変3～4）	0～49	大当り変動パターン20	160秒	h52
	50～99	大当り変動パターン21	140秒	h53

第2特別図柄変動パターン決定用テーブル（ST175～183回　確変時短　保留数1～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～99	ハズレ変動パターン13	10秒	h54
大当り（確変1～4）	0～99	大当り変動パターン22	32.4秒	h55

第2特別図柄変動パターン決定用テーブル（ST184回　確変時短　保留数1～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～99	リーチハズレ変動パターン13	32.4秒	h56
大当り（確変1～4）	0～99	大当り変動パターン22	32.4秒	h55

第2特別図柄変動パターン決定用テーブル（特定変動回数　確変時短　保留数1～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～89	リーチハズレ変動パターン14	180秒	h57
	90～99	リーチハズレ変動パターン15	160秒	h58
大当り（確変1～4）	0～89	大当り変動パターン19	180秒	h51
	90～99	大当り変動パターン20	160秒	h52

【図１１２】

第1演出パターン決定用テーブル（通常モード(1)～(3)　宝石保留無）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h1	ハズレ変動パターン1	0～99	通常変動1
h2	ハズレ変動パターン2	0～99	通常変動2
h3	ハズレ変動パターン3	0～99	通常変動3
h4	ハズレ変動パターン4	0～99	通常変動4
h5	ハズレ変動パターン5	0～99	通常変動5
h6	ハズレ変動パターン6	0～99	通常変動6
h7	リーチハズレ変動パターン1	0～79	VSリーチ
		80～94	VSリーチ　疑似連2
		95～99	VSリーチ　疑似連3
h8	リーチハズレ変動パターン2	0～79	大連続予告疑似連
		80～94	大連続予告疑似連　3回
		95～99	大連続予告疑似連　5回
h9	リーチハズレ変動パターン3	0～69	花火リーチ
		70～94	花火リーチ　疑似連2
		95～99	花火リーチ　疑似連3
h10	リーチハズレ変動パターン4	0～69	扉リーチ
		70～94	扉リーチ　疑似連2
		95～99	扉リーチ　疑似連3
h11	リーチハズレ変動パターン5	0～89	ロングリーチ
		90～99	ロングリーチ　疑似連2
h12	リーチハズレ変動パターン6	0～89	ノーマルリーチ
		90～99	ノーマルリーチ　疑似連2
h13	小当り変動パターン1	0～89	ストーリーリーチ　疑似連2　小当り
		90～99	ストーリーリーチ　疑似連3　小当り
h14	小当り変動パターン2	0～89	雷リーチ　小当り
		90～99	雷リーチ　疑似連3　小当り
h15	小当り変動パターン3	0～89	炎リーチ　小当り
		90～99	炎リーチ　疑似連3　小当り
h16	小当り変動パターン4	0～89	VSリーチ　小当り
		90～99	VSリーチ　疑似連2　小当り
h17	小当り変動パターン5	0～49	ロングリーチ　小当り
		50～99	ロングリーチ　疑似連2　小当り
h18	小当り変動パターン6	0～49	ノーマルリーチ　小当り
		50～99	ノーマルリーチ　疑似連2　小当り
h19	大当り変動パターン1	0～99	全回転リーチ　大当り
h20	大当り変動パターン2	0～4	ストーリーリーチ　大当り
		5～79	ストーリーリーチ　疑似連2　大当り
		80～98	ストーリーリーチ　疑似連3　大当り
		99	ストーリーリーチ　疑似連4　大当り
h21	大当り変動パターン3	0～29	雷リーチ　大当り
		40～49	雷リーチ　疑似連2　大当り
		50～94	雷リーチ　疑似連3　大当り
		95～99	雷リーチ　疑似連4　大当り
h22	大当り変動パターン4	0～39	炎リーチ　大当り
		40～49	炎リーチ　疑似連2　大当り
		50～94	炎リーチ　疑似連3　大当り
		95～99	炎リーチ　疑似連4　大当り
h23	大当り変動パターン5	0～29	VSリーチ　大当り
		30～59	VSリーチ　疑似連2　大当り
		60～94	VSリーチ　疑似連3　大当り
		95～99	VSリーチ　疑似連4　大当り
h24	大当り変動パターン6	0～29	大連続予告疑似連　大当り
		30～59	大連続予告疑似連　3回　大当り
		60～94	大連続予告疑似連　5回　大当り
		95～99	大連続予告疑似連　7回　大当り
h25	大当り変動パターン7	0～29	花火リーチ　大当り
		30～59	花火リーチ　疑似連2　大当り
		60～94	花火リーチ　疑似連3　大当り
		95～99	花火リーチ　疑似連4　大当り
h26	大当り変動パターン8	0～29	扉リーチ　大当り
		30～59	扉リーチ　疑似連2　大当り
		60～94	扉リーチ　疑似連3　大当り
		95～99	扉リーチ　疑似連4　大当り
h27	大当り変動パターン9	0～49	ロングリーチ　大当り
		50～79	ロングリーチ　疑似連2　大当り
		80～99	ロングリーチ　疑似連3　大当り
h28	大当り変動パターン10	0～49	ノーマルリーチ　大当り
		50～79	ノーマルリーチ　疑似連2　大当り
		80～99	ノーマルリーチ　疑似連3　大当り

【図１１３】

第1演出パターン決定用テーブル（通常モード(1)～(3)　宝石保留有）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h1	ハズレ変動パターン1	0～29	通常変動1
		30～99	疑似連変動1　疑似連2
h2	ハズレ変動パターン2	0～39	通常変動2
		40～99	疑似連変動2　疑似連2
h3	ハズレ変動パターン3	0～99	通常変動3
h4	ハズレ変動パターン4	0～99	通常変動4
h5	ハズレ変動パターン5	0～99	通常変動5
h6	ハズレ変動パターン6	0～99	通常変動6
h7	リーチハズレ変動パターン1	0～79	VSリーチ
		80～94	VSリーチ　疑似連2
		95～99	VSリーチ　疑似連3
h8	リーチハズレ変動パターン2	0～79	大連続予告疑似連
		80～94	大連続予告疑似連　3回
		95～99	大連続予告疑似連　5回
h9	リーチハズレ変動パターン3	0～69	花火リーチ
		70～94	花火リーチ　疑似連2
		95～99	花火リーチ　疑似連3
h10	リーチハズレ変動パターン4	0～69	扉リーチ
		70～94	扉リーチ　疑似連2
		95～99	扉リーチ　疑似連3
h11	リーチハズレ変動パターン5	0～89	ロングリーチ
		90～99	ロングリーチ　疑似連2
h12	リーチハズレ変動パターン6	0～89	ノーマルリーチ
		90～99	ノーマルリーチ　疑似連2
h13	小当り変動パターン1	0～89	ストーリーリーチ　疑似連2　小当り
		90～99	ストーリーリーチ　疑似連3　小当り
h14	小当り変動パターン2	0～89	雷リーチ　小当り
		90～99	雷リーチ　疑似連3　小当り
h15	小当り変動パターン3	0～89	炎リーチ　小当り
		90～99	炎リーチ　疑似連3　小当り
h16	小当り変動パターン4	0～89	VSリーチ　小当り
		90～99	VSリーチ　疑似連2　小当り
h17	小当り変動パターン5	0～49	ロングリーチ　小当り
		50～99	疑似連変動1　疑似連2　小当り
h18	小当り変動パターン6	0～49	ノーマルリーチ　小当り
		50～99	疑似連変動2　疑似連2　小当り
h19	大当り変動パターン1	0～99	全回転リーチ　大当り
h20	大当り変動パターン2	0～4	ストーリーリーチ　大当り
		5～79	ストーリーリーチ　疑似連2　大当り
		80～98	ストーリーリーチ　疑似連3　大当り
		99	ストーリーリーチ　疑似連4　大当り
h21	大当り変動パターン3	0～39	雷リーチ　大当り
		40～49	雷リーチ　疑似連2　大当り
		50～94	雷リーチ　疑似連3　大当り
		95～99	雷リーチ　疑似連4　大当り
h22	大当り変動パターン4	0～39	炎リーチ　大当り
		40～49	炎リーチ　疑似連2　大当り
		50～94	炎リーチ　疑似連3　大当り
		95～99	炎リーチ　疑似連4　大当り
h23	大当り変動パターン5	0～29	VSリーチ　大当り
		30～59	VSリーチ　疑似連2　大当り
		60～94	VSリーチ　疑似連3　大当り
		95～99	VSリーチ　疑似連4　大当り
h24	大当り変動パターン6	0～29	大連続予告疑似連　大当り
		30～59	大連続予告疑似連　3回　大当り
		60～94	大連続予告疑似連　5回　大当り
		95～99	大連続予告疑似連　7回　大当り
h25	大当り変動パターン7	0～29	花火リーチ　大当り
		30～59	花火リーチ　疑似連2　大当り
		60～94	花火リーチ　疑似連3　大当り
		95～99	花火リーチ　疑似連4　大当り
h26	大当り変動パターン8	0～29	扉リーチ　大当り
		30～59	扉リーチ　疑似連2　大当り
		60～94	扉リーチ　疑似連3　大当り
		95～99	扉リーチ　疑似連4　大当り
h27	大当り変動パターン9	0～49	ロングリーチ　大当り
		50～99	疑似連変動1　疑似連2　大当り
h28	大当り変動パターン10	0～49	ノーマルリーチ　大当り
		50～99	疑似連変動2　疑似連2　大当り

【図１１４】

第1演出パターン決定用テーブル（特殊モード(1)　1回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第1段階　花火師　発見できず
h30	小当り変動パターン7	0～99	第1段階　花火師リーチ　発見できず　小当り
h31	大当り変動パターン11	0～99	第1段階　花火師リーチ　発見　大当り

第1演出パターン決定用テーブル（特殊モード(1)　2回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第2段階　花火師　発見できず
h30	小当り変動パターン7	0～99	第2段階　花火師リーチ　発見できず　小当り
h31	大当り変動パターン11	0～99	第2段階　花火師リーチ　発見　大当り

第1演出パターン決定用テーブル（特殊モード(1)　3回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第3段階　花火師　発見できず
h30	小当り変動パターン7	0～99	第3段階　花火師リーチ　発見できず　小当り
h31	大当り変動パターン11	0～99	第3段階　花火師リーチ　発見　大当り

第1演出パターン決定用テーブル（特殊モード(1)　4回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第4段階　花火師　発見できず
h30	小当り変動パターン7	0～99	第4段階　花火師リーチ　発見できず　小当り
h31	大当り変動パターン11	0～99	第4段階　花火師リーチ　発見　大当り

第1演出パターン決定用テーブル（特殊モード(1)　5回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第5段階　花火師　発見できず
h30	小当り変動パターン7	0～99	第5段階　花火師リーチ　発見できず　小当り
h31	大当り変動パターン11	0～99	第5段階　花火師リーチ　発見　大当り

【図１１５】

第1演出パターン決定用テーブル（特殊モード(2) 1回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第1段階 役物非可動
h30	小当り変動パターン7	0～99	第1段階 役物振動 小当り
h31	大当り変動パターン11	0～99	第1段階 役物振動後落下 大当り

第1演出パターン決定用テーブル（特殊モード(2) 2回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第2段階 役物非可動
h30	小当り変動パターン7	0～99	第2段階 役物振動 小当り
h31	大当り変動パターン11	0～99	第2段階 役物振動後落下 大当り

第1演出パターン決定用テーブル（特殊モード(2) 3回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第3段階 役物非可動
h30	小当り変動パターン7	0～99	第3段階 役物振動 小当り
h31	大当り変動パターン11	0～99	第3段階 役物振動後落下 大当り

第1演出パターン決定用テーブル（特殊モード(2) 4回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第4段階 役物非可動
h30	小当り変動パターン7	0～99	第4段階 役物振動 小当り
h31	大当り変動パターン11	0～99	第4段階 役物振動後落下 大当り

第1演出パターン決定用テーブル（特殊モード(2) 5回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第5段階 役物非可動
h30	小当り変動パターン7	0～99	第5段階 役物振動 小当り
h31	大当り変動パターン11	0～99	第5段階 役物振動後落下 大当り

【図１１６】

第1演出パターン決定用テーブル（特殊モード(3) 1回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第1段階 ボタン連打 扉開かず
h30	小当り変動パターン7	0～99	第1段階 ボタン連打 扉開かず 小当り
h31	大当り変動パターン11	0～99	第1段階 役物振動後落下 扉開く 大当り

第1演出パターン決定用テーブル（特殊モード(3) 2回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第2段階 ボタン連打 扉開かず
h30	小当り変動パターン7	0～99	第2段階 ボタン連打 扉開かず 小当り
h31	大当り変動パターン11	0～99	第2段階 役物振動後落下 扉開く 大当り

第1演出パターン決定用テーブル（特殊モード(3) 3回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第3段階 ボタン連打 扉開かず
h30	小当り変動パターン7	0～99	第3段階 ボタン連打 扉開かず 小当り
h31	大当り変動パターン11	0～99	第3段階 役物振動後落下 扉開く 大当り

第1演出パターン決定用テーブル（特殊モード(3) 4回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第4段階 ボタン連打 扉開かず
h30	小当り変動パターン7	0～99	第4段階 ボタン連打 扉開かず 小当り
h31	大当り変動パターン11	0～99	第4段階 役物振動後落下 扉開く 大当り

第1演出パターン決定用テーブル（特殊モード(3) 5回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第5段階 ボタン連打 扉開かず
h30	小当り変動パターン7	0～99	第5段階 ボタン連打 扉開かず 小当り
h31	大当り変動パターン11	0～99	第5段階 役物振動後落下 扉開く 大当り

第1演出パターン決定用テーブル（STモード(1)～(3)）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h32	ハズレ変動パターン8	0～99	ST中 通常変動1
h33	小当り変動パターン8	0～99	ST中 ノーマルリーチ 小当り
h34	大当り変動パターン12	0～99	ST中 ノーマルリーチ 大当り

【図１１７】

第2演出パターン決定用テーブル（通常モード(1)～(3) 宝石保留無）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h1	ハズレ変動パターン1	0～99	通常変動1
h2	ハズレ変動パターン2	0～99	通常変動2
h3	ハズレ変動パターン3	0～99	通常変動3
h4	ハズレ変動パターン4	0～99	通常変動4
h5	ハズレ変動パターン5	0～99	通常変動5
h6	ハズレ変動パターン6	0～99	通常変動6
h7	リーチハズレ変動パターン1	0～79	VSリーチ
		80～94	VSリーチ 疑似連2
		95～99	VSリーチ 疑似連3
h8	リーチハズレ変動パターン2	0～79	大連続予告疑似連
		80～94	大連続予告疑似連 3回
		95～99	大連続予告疑似連 5回
h9	リーチハズレ変動パターン3	0～69	花火リーチ
		70～94	花火リーチ 疑似連2
		95～99	花火リーチ 疑似連3
h10	リーチハズレ変動パターン4	0～69	扉リーチ
		70～94	扉リーチ 疑似連2
		95～99	扉リーチ 疑似連3
h11	リーチハズレ変動パターン5	0～89	ロングリーチ
		90～99	ロングリーチ 疑似連2
h12	リーチハズレ変動パターン6	0～89	ノーマルリーチ
		90～99	ノーマルリーチ 疑似連2
h19	大当り変動パターン1	0～99	全回転リーチ 大当り
h20	大当り変動パターン2	0～4	ストーリーリーチ 大当り
		5～79	ストーリーリーチ 疑似連2 大当り
		80～98	ストーリーリーチ 疑似連3 大当り
		99	ストーリーリーチ 疑似連4 大当り
h21	大当り変動パターン3	0～39	雷リーチ 大当り
		40～49	雷リーチ 疑似連2 大当り
		50～94	雷リーチ 疑似連3 大当り
		95～99	雷リーチ 疑似連4 大当り
h22	大当り変動パターン4	0～39	炎リーチ 大当り
		40～49	炎リーチ 疑似連2 大当り
		50～94	炎リーチ 疑似連3 大当り
		95～99	炎リーチ 疑似連4 大当り
h23	大当り変動パターン5	0～29	VSリーチ 大当り
		30～59	VSリーチ 疑似連2 大当り
		60～94	VSリーチ 疑似連3 大当り
		95～99	VSリーチ 疑似連4 大当り
h24	大当り変動パターン6	0～29	大連続予告疑似連 大当り
		30～59	大連続予告疑似連 3回 大当り
		60～94	大連続予告疑似連 5回 大当り
		95～99	大連続予告疑似連 7回 大当り
h25	大当り変動パターン7	0～29	花火リーチ 大当り
		30～59	花火リーチ 疑似連2 大当り
		60～94	花火リーチ 疑似連3 大当り
		95～99	花火リーチ 疑似連4 大当り
h26	大当り変動パターン8	0～29	扉リーチ
		30～59	扉リーチ 疑似連2 大当り
		60～94	扉リーチ 疑似連3 大当り
		95～99	扉リーチ 疑似連4 大当り
h27	大当り変動パターン9	0～49	ロングリーチ
		50～79	ロングリーチ 疑似連2
h28	大当り変動パターン10	0～49	ノーマルリーチ 小当り
		50～79	ノーマルリーチ 疑似連2 大当り
		80～99	ノーマルリーチ 疑似連3 大当り

【図１１８】

第2演出パターン決定用テーブル（通常モード(1)～(3) 宝石保留有）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h1	ハズレ変動パターン1	0～99	疑似連変動1 疑似連2
h2	ハズレ変動パターン2	0～99	疑似連変動2 疑似連2
h3	ハズレ変動パターン3	0～99	通常変動3
h4	ハズレ変動パターン4	0～99	通常変動4
h5	ハズレ変動パターン5	0～99	通常変動5
h6	ハズレ変動パターン6	0～99	通常変動6
h7	リーチハズレ変動パターン1	0～79	VSリーチ
		80～94	VSリーチ 疑似連2
		95～99	VSリーチ 疑似連3
h8	リーチハズレ変動パターン2	0～79	大連続予告疑似連
		80～94	大連続予告疑似連 3回
		95～99	大連続予告疑似連 5回
h9	リーチハズレ変動パターン3	0～69	花火リーチ
		70～94	花火リーチ 疑似連2
		95～99	花火リーチ 疑似連3
h10	リーチハズレ変動パターン4	0～69	扉リーチ
		70～94	扉リーチ 疑似連2
		95～99	扉リーチ 疑似連3
h11	リーチハズレ変動パターン5	0～89	ロングリーチ
		90～99	ロングリーチ 疑似連2
h12	リーチハズレ変動パターン6	0～89	ノーマルリーチ
		90～99	ノーマルリーチ 疑似連2
h19	大当り変動パターン1	0～99	全回転リーチ 大当り
h20	大当り変動パターン2	0～4	ストーリーリーチ 大当り
		5～79	ストーリーリーチ 疑似連2 大当り
		80～98	ストーリーリーチ 疑似連3 大当り
		99	ストーリーリーチ 疑似連4 大当り
h21	大当り変動パターン3	0～39	雷リーチ 大当り
		40～49	雷リーチ 疑似連2 大当り
		50～94	雷リーチ 疑似連3 大当り
		95～99	雷リーチ 疑似連4 大当り
h22	大当り変動パターン4	0～39	炎リーチ 大当り
		40～49	炎リーチ 疑似連2 大当り
		50～94	炎リーチ 疑似連3 大当り
		95～99	炎リーチ 疑似連4 大当り
h23	大当り変動パターン5	0～29	VSリーチ 大当り
		30～59	VSリーチ 疑似連2 大当り
		60～94	VSリーチ 疑似連3 大当り
		95～99	VSリーチ 疑似連4 大当り
h24	大当り変動パターン6	0～29	大連続予告疑似連 大当り
		30～59	大連続予告疑似連 3回 大当り
		60～94	大連続予告疑似連 5回 大当り
		95～99	大連続予告疑似連 7回 大当り
h25	大当り変動パターン7	0～29	花火リーチ 大当り
		30～59	花火リーチ 疑似連2 大当り
		60～94	花火リーチ 疑似連3 大当り
		95～99	花火リーチ 疑似連4 大当り
h26	大当り変動パターン8	0～29	扉リーチ
		30～59	扉リーチ 疑似連2 大当り
		60～94	扉リーチ 疑似連3 大当り
		95～99	扉リーチ 疑似連4 大当り
h27	大当り変動パターン9	0～99	疑似連変動1 疑似連2 大当り
h28	大当り変動パターン10	0～99	疑似連変動2 疑似連2 大当り

【図１１９】

第2演出パターン決定用テーブル（特殊モード(1) 1回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第1段階 花火師 発見できず
h31	大当り変動パターン11	0～99	第1段階 花火師リーチ 発見 大当り

第2演出パターン決定用テーブル（特殊モード(1) 2回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第2段階 花火師 発見できず
h31	大当り変動パターン11	0～99	第2段階 花火師リーチ 発見 大当り

第2演出パターン決定用テーブル（特殊モード(1) 3回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第3段階 花火師 発見できず
h31	大当り変動パターン11	0～99	第3段階 花火師リーチ 発見 大当り

第2演出パターン決定用テーブル（特殊モード(1) 4回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第4段階 花火師 発見できず
h31	大当り変動パターン11	0～99	第4段階 花火師リーチ 発見 大当り

第2演出パターン決定用テーブル（特殊モード(1) 5回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第5段階 花火師 発見できず
h31	大当り変動パターン11	0～99	第5段階 花火師リーチ 発見 大当り

【図１２０】

第2演出パターン決定用テーブル（特殊モード(2) 1回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第1段階 役物非可動
h31	大当り変動パターン11	0～99	第1段階 役物揺動後落下 大当り

第2演出パターン決定用テーブル（特殊モード(2) 2回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第2段階 役物非可動
h31	大当り変動パターン11	0～99	第2段階 役物揺動後落下 大当り

第2演出パターン決定用テーブル（特殊モード(2) 3回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第3段階 役物非可動
h31	大当り変動パターン11	0～99	第3段階 役物揺動後落下 大当り

第2演出パターン決定用テーブル（特殊モード(2) 4回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第4段階 役物非可動
h31	大当り変動パターン11	0～99	第4段階 役物揺動後落下 大当り

第2演出パターン決定用テーブル（特殊モード(2) 5回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第5段階 役物非可動
h31	大当り変動パターン11	0～99	第5段階 役物揺動後落下 大当り

【図１２１】

第2演出パターン決定用テーブル（特殊モード(3) 1回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第1段階 ボタン連打 扉開かず
h31	大当り変動パターン11	0～99	第1段階 役物揺動後落下 扉開く 大当り

第2演出パターン決定用テーブル（特殊モード(3) 2回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第2段階 ボタン連打 扉開かず
h31	大当り変動パターン11	0～99	第2段階 役物揺動後落下 扉開く 大当り

第2演出パターン決定用テーブル（特殊モード(3) 3回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第3段階 ボタン連打 扉開かず
h31	大当り変動パターン11	0～99	第3段階 役物揺動後落下 扉開く 大当り

第2演出パターン決定用テーブル（特殊モード(3) 4回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第4段階 ボタン連打 扉開かず
h31	大当り変動パターン11	0～99	第4段階 役物揺動後落下 扉開く 大当り

第2演出パターン決定用テーブル（特殊モード(3) 5回転目）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h29	ハズレ変動パターン7	0～99	第5段階 ボタン連打 扉開かず
h31	大当り変動パターン11	0～99	第5段階 役物揺動後落下 扉開く 大当り

【図１２２】

第2演出パターン決定用テーブル（STモード(1)）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h35	ハズレ変動パターン9	0～99	ST中 通常変動2
h36	ハズレ変動パターン10	0～99	ST中 通常変動3
h37	ハズレ変動パターン11	0～99	ST中 通常変動4
h38	ハズレ変動パターン12	0～99	ST中 通常変動5
h39	リーチハズレ変動パターン7	0～9	一撃ボタンリーチ 大ボタン
		10～99	一撃ボタンリーチ 中ボタン
h40	リーチハズレ変動パターン8	0～9	三連ボタンリーチ 大ボタン
		10～99	三連ボタンリーチ 中ボタン
h41	リーチハズレ変動パターン9	0～99	ST中ノーマルリーチ
h42	大当り変動パターン13	0～99	全図柄同時停止 大当り
h43	大当り変動パターン14	0～99	役物落下 大当り
h44	大当り変動パターン15	0～49	一撃ボタンリーチ 大ボタン 大当り
		50～99	一撃ボタンリーチ 中ボタン 大当り
h45	大当り変動パターン16	0～49	三連ボタンリーチ 大ボタン 大当り
		50～99	三連ボタンリーチ 中ボタン 大当り
h46	大当り変動パターン17	0～89	ボタン+役物落下 大当り
		90～99	ST中ノーマルリーチ 大当り

第2演出パターン決定用テーブル（STモード(2)）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h35	ハズレ変動パターン9	0～99	ST中 通常変動2
h36	ハズレ変動パターン10	0～99	ST中 通常変動3
h37	ハズレ変動パターン11	0～99	ST中 通常変動4
h38	ハズレ変動パターン12	0～99	ST中 通常変動5
h47	リーチハズレ変動パターン10	0～19	花火師扉突破リーチ 扉赤
		20～99	花火師扉突破リーチ 扉青
h48	リーチハズレ変動パターン11	0～29	女性扉突破リーチ 扉赤
		30～99	女性扉突破リーチ 扉青
h49	リーチハズレ変動パターン12	0～39	動物扉突破リーチ 扉赤
		40～99	動物扉突破リーチ 扉青
h50	大当り変動パターン18	0～99	全員集合扉突破リーチ 扉金 大当り
h51	大当り変動パターン19	0～79	花火師扉突破リーチ 扉赤 大当り
		80～99	花火師扉突破リーチ 扉青 大当り
h52	大当り変動パターン20	0～59	女性扉突破リーチ 扉赤 大当り
		60～99	女性扉突破リーチ 扉青 大当り
h53	大当り変動パターン21	0～49	動物扉突破リーチ 扉赤 大当り
		50～99	動物扉突破リーチ 扉青 大当り

第2演出パターン決定用テーブル（STモード(3)-1）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h54	ハズレ変動パターン13	0～99	ST中 通常変動6
h55	大当り変動パターン22	0～99	扉突破リーチ 大当り

第2演出パターン決定用テーブル（STモード(3)-2）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h56	リーチハズレ変動パターン13	0～99	扉突破リーチ
h55	大当り変動パターン22	0～99	扉突破リーチ 大当り

【図１２３】

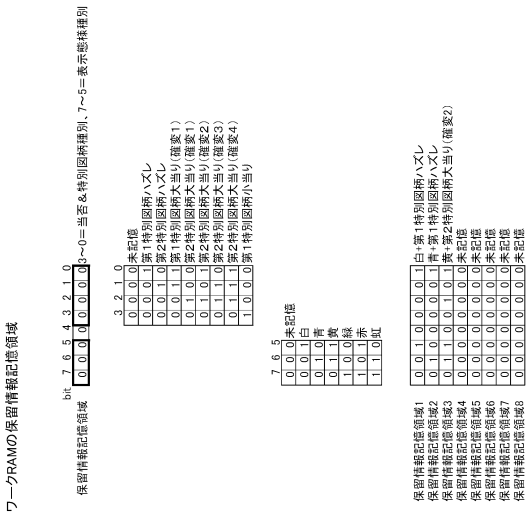
第2演出パターン決定用テーブル（確変時短　特定変動回数　高期待度演出未実行時）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h57	リーチハズレ変動パターン14	0～99	花火師扉突破リーチ　扉赤
h58	リーチハズレ変動パターン15	0～99	女性扉突破リーチ　扉赤
h51	大当り変動パターン19	0～99	花火師扉突破リーチ　扉赤　大当り
h52	大当り変動パターン20	0～99	女性扉突破リーチ　扉赤　大当り

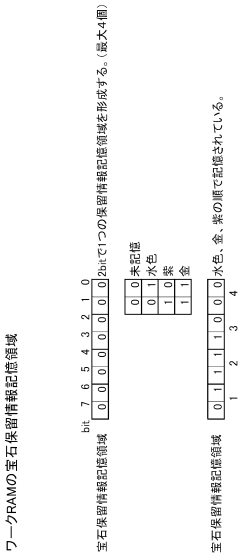
第2演出パターン決定用テーブル（確変時短　特定変動回数　高期待度演出実行済時）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h57	リーチハズレ変動パターン14	0～99	花火師扉突破リーチ　扉青
h58	リーチハズレ変動パターン15	0～99	女性扉突破リーチ　扉青
h51	大当り変動パターン19	0～99	花火師扉突破リーチ　扉赤　大当り
h52	大当り変動パターン20	0～99	女性扉突破リーチ　扉赤　大当り

【図１２４】



【図１２５】



【図１２６】

宝石保留表示パターン決定用テーブル（宝石保留数１～３）

判定結果	宝石保留表示パターン		
	水色	紫	金
第1・第2特別図柄ハズレ	61440	4096	0
第1特別図柄大当り（確変1）	49152	16384	0
第2特別図柄大当り（確変1）	32768	32768	0
第2特別図柄大当り（確変2～4）	49152	16384	0
第1特別図柄小当り	57344	8192	0

宝石保留表示パターン決定用テーブル（宝石保留数４）

判定結果	宝石保留表示パターン		
	水色	紫	金
第1・第2特別図柄ハズレ	61440	4096	0
第1特別図柄大当り（確変1）	49152	12288	4096
第2特別図柄大当り（確変1）	32768	16384	16384
第2特別図柄大当り（確変2～4）	49152	14336	2048
第1特別図柄小当り	49152	16384	0

【図１２７】

保留情報表示パターン仮決定用テーブル

判定結果	保留情報表示パターン					
	白	青	黄色	緑	赤	虹
第1・第2特別図柄ハズレ	61440	2048	1664	256	128	0
第1特別図柄大当り(確変1)	4096	14336	14336	14336	14336	4096
第2特別図柄大当り(確変1)	8192	8192	8192	8192	16384	16384
第2特別図柄大当り(確変2～4)	4096	14336	14336	14336	14336	4096
第1特別図柄小当り	49152	6096	6096	3096	1096	0

【図１２８】

先読み予告実行判定用テーブル(保留情報数2個)

判定結果	非当選	当選
第1特別図柄ハズレ	64881	655
第2特別図柄ハズレ	64336	1200
第1特別図柄大当り(確変1)	45876	19660
第2特別図柄大当り(確変1)	32768	32768
第2特別図柄大当り(確変2)	36045	29491
第2特別図柄大当り(確変3)	39322	26214
第2特別図柄大当り(確変4)	42599	22937
第1特別図柄小当り	49152	16384

先読み予告実行判定用テーブル(保留情報数3～4個)

判定結果	非当選	当選
第1特別図柄ハズレ	64336	1200
第2特別図柄ハズレ	64336	1200
第1特別図柄大当り(確変1)	42599	22937
第2特別図柄大当り(確変1)	32768	32768
第2特別図柄大当り(確変2)	36045	29491
第2特別図柄大当り(確変3)	39322	26214
第2特別図柄大当り(確変4)	42599	22937
第1特別図柄小当り	42599	22937

先読み予告実行判定用テーブル(保留情報数5～8個)

判定結果	非当選	当選
第1特別図柄ハズレ	62915	2621
第2特別図柄ハズレ	62260	3276
第1特別図柄大当り(確変1)	39322	26214
第2特別図柄大当り(確変1)	19661	45875
第2特別図柄大当り(確変2)	26215	39321
第2特別図柄大当り(確変3)	32768	32768
第2特別図柄大当り(確変4)	39322	26214
第1特別図柄小当り	41536	24000

【図１２９】

先読み予告種別決定用テーブル(保留情報数2個)

判定結果	花火師先読み予告(入賞保留情報対象)	花火師先読み予告(既存保留情報対象)	保留情報表示役物先読み予告	保留情報数変化先読み予告
第1特別図柄ハズレ	32768	0	32768	0
第2特別図柄ハズレ	32768	0	32768	0
第1特別図柄大当り(確変1)	25536	0	40000	0
第2特別図柄大当り(確変1)	25536	0	40000	0
第2特別図柄大当り(確変2)	25536	0	40000	0
第2特別図柄大当り(確変3)	25536	0	40000	0
第2特別図柄大当り(確変4)	25536	0	40000	0
第1特別図柄小当り	32768	0	32768	0

先読み予告種別決定用テーブル(保留情報数3～4個)

判定結果	花火師先読み予告(入賞保留情報対象)	花火師先読み予告(既存保留情報対象)	保留情報表示役物先読み予告	保留情報数変化先読み予告
第1特別図柄ハズレ	32768	16384	16384	0
第2特別図柄ハズレ	16384	32768	16384	0
第1特別図柄大当り(確変1)	25536	20000	20000	0
第2特別図柄大当り(確変1)	25536	20000	20000	0
第2特別図柄大当り(確変2)	25536	20000	20000	0
第2特別図柄大当り(確変3)	25536	20000	20000	0
第2特別図柄大当り(確変4)	25536	20000	20000	0
第1特別図柄小当り	16384	16384	32768	0

先読み予告種別決定用テーブル(保留情報数5～8個)

判定結果	花火師先読み予告(入賞保留情報対象)	花火師先読み予告(既存保留情報対象)	保留情報表示役物先読み予告	保留情報数変化先読み予告
第1特別図柄ハズレ	18432	18432	0	28672
第2特別図柄ハズレ	18432	18432	0	28672
第1特別図柄大当り(確変1)	20480	20480	0	24576
第2特別図柄大当り(確変1)	12288	12288	0	40960
第2特別図柄大当り(確変2)	24576	24576	0	16384
第2特別図柄大当り(確変3)	16384	32768	0	16384
第2特別図柄大当り(確変4)	32768	16384	0	16384
第1特別図柄小当り	16384	16384	0	32768

【図１３０】

先読み予告対象保留情報決定用テーブル(ハズレ保留のみ記憶)

保留個数	対象保留						
	1	2	3	4	5	6	7
1	65536	0	0	0	0	0	0
2	32768	32768	0	0	0	0	0
3	21845	21845	21846	0	0	0	0
4	16384	16384	16384	16384	0	0	0
5	13107	13107	13107	13107	13108	0	0
6	10922	10922	10922	10922	10922	10926	0
7	9362	9362	9362	9362	9362	9362	9364

先読み予告対象保留情報決定用テーブル(当り保留を記憶)

当り保留個数	対象保留						
	1	2	3	4	5	6	7
1	65536	0	0	0	0	0	0
2	32768	32768	0	0	0	0	0
3	21845	21845	21846	0	0	0	0
4	16384	16384	16384	16384	0	0	0
5	13107	13107	13107	13107	13108	0	0
6	10922	10922	10922	10922	10922	10926	0
7	9362	9362	9362	9362	9362	9362	9364

【図１３１】

保留情報表示役物最終表示色パターン決定用テーブル

判定結果	最終表示色パターン					
	白	青	黄	緑	赤	虹
第1特別図柄ハズレ	26624	16384	16384	4096	2048	0
第2特別図柄ハズレ	32768	12288	8192	8192	4096	0
第1特別図柄大当り(確変1)	8192	16384	12288	16384	8192	4096
第2特別図柄大当り(確変1)	4096	4096	16384	16384	16384	8192
第2特別図柄大当り(確変2)	4096	14336	14336	14336	14336	4096
第2特別図柄大当り(確変3)	4096	14336	14336	14336	14336	4096
第2特別図柄大当り(確変4)	4096	14336	14336	14336	14336	4096
第1特別図柄小当り	32768	12288	8192	8192	4096	0

【図１３２】

保留表示変化パターン決定用テーブル(2～4個目)

最終表示色パターン	現在色パターン	表示色変化パターン					
		白	青	黄	緑	赤	虹
白	白	65536	0	0	0	0	0
	青	0	0	0	0	0	0
	黄	0	0	0	0	0	0
	緑	0	0	0	0	0	0
	赤	0	0	0	0	0	0
	虹	0	0	0	0	0	0
青	白	49152	16384	0	0	0	0
	青	0	0	0	0	0	0
	黄	0	0	0	0	0	0
	緑	0	0	0	0	0	0
	赤	0	0	0	0	0	0
	虹	0	0	0	0	0	0
黄	白	40960	16384	8192	0	0	0
	青	0	0	0	0	0	0
	黄	0	0	0	0	0	0
	緑	0	0	0	0	0	0
	赤	0	0	0	0	0	0
	虹	0	0	0	0	0	0
緑	白	36864	16384	8192	4096	0	0
	青	0	0	0	0	0	0
	黄	0	0	0	0	0	0
	緑	0	0	0	0	0	0
	赤	0	0	0	0	0	0
	虹	0	0	0	0	0	0
赤	白	32768	16384	8192	4096	4096	0
	青	0	0	0	0	0	0
	黄	0	0	0	0	0	0
	緑	0	0	0	0	0	0
	赤	0	0	0	0	0	0
	虹	0	0	0	0	0	0
虹	白	26624	16384	8192	8192	4096	2048
	青	0	0	0	0	0	0
	黄	0	0	0	0	0	0
	緑	0	0	0	0	0	0
	赤	0	0	0	0	0	0
	虹	0	0	0	0	0	0

【図１３３】

保留表示変化パターン決定用テーブル(1個目)

最終表示色パターン	現在色パターン	表示色変化パターン					
		白	青	黄	緑	赤	虹
白	白	65536	0	0	0	0	0
	青	0	0	0	0	0	0
	黄	0	0	0	0	0	0
	緑	0	0	0	0	0	0
	赤	0	0	0	0	0	0
	虹	0	0	0	0	0	0
青	白	49152	16384	0	0	0	0
	青	0	65536	0	0	0	0
	黄	0	0	0	0	0	0
	緑	0	0	0	0	0	0
	赤	0	0	0	0	0	0
	虹	0	0	0	0	0	0
黄	白	40960	16384	8192	0	0	0
	青	0	49152	16384	0	0	0
	黄	0	0	65536	0	0	0
	緑	0	0	0	0	0	0
	赤	0	0	0	0	0	0
	虹	0	0	0	0	0	0
緑	白	36864	16384	8192	4096	0	0
	青	0	40960	16384	8192	0	0
	黄	0	0	49152	16384	0	0
	緑	0	0	0	65536	0	0
	赤	0	0	0	0	0	0
	虹	0	0	0	0	0	0
赤	白	32768	16384	8192	4096	4096	0
	青	0	36864	16384	8192	4096	0
	黄	0	0	40960	16384	8192	0
	緑	0	0	0	49152	16384	0
	赤	0	0	0	0	65536	0
	虹	0	0	0	0	0	0
虹	白	30000	32768	16384	10240	4096	2048
	青	0	32768	16384	8192	4096	4096
	黄	0	0	36864	16384	8192	4096
	緑	0	0	0	40960	16384	8192
	赤	0	0	0	0	49152	16384
	虹	0	0	0	0	0	65536

【図１３４】

保留表示変化パターン決定用テーブル(0個目)

最終表示色パターン	現在色パターン	表示色変化パターン					
		白	青	黄	緑	赤	虹
白	白	65536	0	0	0	0	0
	青	0	0	0	0	0	0
	黄	0	0	0	0	0	0
	緑	0	0	0	0	0	0
	赤	0	0	0	0	0	0
	虹	0	0	0	0	0	0
青	白	32768	32768	0	0	0	0
	青	0	65536	0	0	0	0
	黄	0	0	0	0	0	0
	緑	0	0	0	0	0	0
	赤	0	0	0	0	0	0
	虹	0	0	0	0	0	0
黄	白	16384	16384	32768	0	0	0
	青	0	32768	32768	0	0	0
	黄	0	0	65536	0	0	0
	緑	0	0	0	0	0	0
	赤	0	0	0	0	0	0
	虹	0	0	0	0	0	0
緑	白	16384	16384	16384	16384	0	0
	青	0	16384	16384	32768	0	0
	黄	0	0	32768	32768	0	0
	緑	0	0	0	65536	0	0
	赤	0	0	0	0	0	0
	虹	0	0	0	0	0	0
赤	白	8192	8192	16384	16384	16384	0
	青	0	16384	16384	16384	16384	0
	黄	0	0	16384	16384	32768	0
	緑	0	0	0	32768	32768	0
	赤	0	0	0	0	65536	0
	虹	0	0	0	0	0	0
虹	白	8192	8192	8192	8192	16384	16384
	青	0	8192	8192	16384	16384	16384
	黄	0	0	16384	16384	16384	16384
	緑	0	0	0	16384	16384	32768
	赤	0	0	0	0	32768	32768
	虹	0	0	0	0	0	65536

【図１３５】

保留情報表示役物可動パターン決定用テーブル（1～4個目）

表示色変化パターン	可動パターン		
	可動無し	上下揺動	左右揺動
変化無し	49152	16384	0
1段階変化	32768	16384	16384
2段階以上変化	0	32768	32768

保留情報表示役物可動パターン決定用テーブル（0個目）

表示色変化パターン	可動パターン		
	可動無し	上下揺動	羽根出現
変化無し	49152	16384	0
1段階変化	32768	16384	16384
2段階以上変化	0	32768	32768

【図１３６】

花火師最終表示人数決定用テーブル

判定結果	花火師最終人数				
	0	1	2	3	4
第1特別図柄ハズレ	49152	8192	4096	3072	1024
第2特別図柄ハズレ	49152	8192	4096	2048	2048
第1特別図柄大当り（確変1）	8192	8192	16384	16384	16384
第2特別図柄大当り（確変1）	0	8192	8192	16384	32768
第2特別図柄大当り（確変2）	4096	16384	16384	16384	12288
第2特別図柄大当り（確変3）	8192	16384	16384	16384	8192
第2特別図柄大当り（確変4）	8192	16384	16384	16384	8192
第1特別図柄小当り	8192	24576	12288	12288	8192

【図１３７】

花火師初期表示人数決定用テーブル（最終人数0）

判定結果	花火師初期人数			
	1	2	3	4
第1特別図柄ハズレ	32768	16384	8192	8192
第2特別図柄ハズレ	16384	32768	8192	8192
第1特別図柄大当り（確変1）	16384	16384	16384	16384
第2特別図柄大当り（確変1）	0	0	0	0
第2特別図柄大当り（確変2）	32768	8192	16384	8192
第2特別図柄大当り（確変3）	32768	8192	16384	8192
第2特別図柄大当り（確変4）	32768	8192	16384	8192
第1特別図柄小当り	16384	16384	16384	16384

花火師初期表示人数決定用テーブル（最終人数1）

判定結果	花火師初期人数			
	1	2	3	4
第1特別図柄ハズレ	32768	16384	16384	0
第2特別図柄ハズレ	32768	16384	16384	0
第1特別図柄大当り（確変1）	16384	0	32768	16384
第2特別図柄大当り（確変1）	8192	8192	16384	32768
第2特別図柄大当り（確変2）	16384	16384	32768	0
第2特別図柄大当り（確変3）	16384	16384	32768	0
第2特別図柄大当り（確変4）	16384	16384	32768	0
第1特別図柄小当り	32768	0	32768	0

花火師初期表示人数決定用テーブル（最終人数2）

判定結果	花火師初期人数			
	1	2	3	4
第1特別図柄ハズレ	0	49152	8192	8192
第2特別図柄ハズレ	0	49152	8192	8192
第1特別図柄大当り（確変1）	0	32768	24576	8192
第2特別図柄大当り（確変1）	0	32768	16384	16384
第2特別図柄大当り（確変2）	0	32768	24576	8192
第2特別図柄大当り（確変3）	0	32768	24576	8192
第2特別図柄大当り（確変4）	0	32768	24576	8192
第1特別図柄小当り	0	49152	8192	8192

花火師初期表示人数決定用テーブル（最終人数3）

判定結果	花火師初期人数			
	1	2	3	4
第1特別図柄ハズレ	0	0	32768	32768
第2特別図柄ハズレ	0	0	32768	32768
第1特別図柄大当り（確変1）	0	0	32768	32768
第2特別図柄大当り（確変1）	0	0	32768	32768
第2特別図柄大当り（確変2）	0	0	32768	32768
第2特別図柄大当り（確変3）	0	0	32768	32768
第2特別図柄大当り（確変4）	0	0	32768	32768
第1特別図柄小当り	0	0	32768	32768

花火師初期表示人数決定用テーブル（最終人数4）

判定結果	花火師初期人数			
	1	2	3	4
第1特別図柄ハズレ	0	0	0	65536
第2特別図柄ハズレ	0	0	0	65536
第1特別図柄大当り（確変1）	0	0	0	65536
第2特別図柄大当り（確変1）	0	0	0	65536
第2特別図柄大当り（確変2）	0	0	0	65536
第2特別図柄大当り（確変3）	0	0	0	65536
第2特別図柄大当り（確変4）	0	0	0	65536
第1特別図柄小当り	0	0	0	65536

【図１３８】

花火師配色パターン決定用テーブル

判定結果	最終人数	花火師配色パターン		
		白	赤	虹
第1特別図柄ハズレ	0	65536	0	0
	1～3	57344	8192	0
	4	49152	16384	0
第2特別図柄ハズレ	0	65536	0	0
	1～3	60000	5536	0
	4	57344	8192	0
第1特別図柄大当り（確変1）	0	65536	0	0
	1～3	49152	12288	4096
	4	49152	12288	4096
第2特別図柄大当り（確変1）	0	65536	0	0
	1～3	32768	16384	16384
	4	16384	32768	16384
第2特別図柄大当り（確変2）	0	65536	0	0
	1～3	32768	16384	16384
	4	32768	16384	16384
第2特別図柄大当り（確変3）	0	65536	0	0
	1～3	49152	12288	4096
	4	49152	12288	4096
第2特別図柄大当り（確変4）	0	65536	0	0
	1～3	49152	12288	4096
	4	49152	12288	4096
第1特別図柄小当り	0	65536	0	0
	1～3	57344	8192	0
	4	32768	32768	0

【図１３９】

花火師減少パターン決定用テーブル（対象保留５～８）

最終人数	現在人数	花火師減少数				
		0	-1	-2	-3	-4
0	1	61440	4096	0	0	0
	2	57344	6144	2048	0	0
	3	49152	10240	4096	2048	0
	4	40960	16384	4096	2048	2048
1	1	65536	0	0	0	0
	2	57344	8192	0	0	0
	3	49152	10240	6144	0	0
	4	40960	16384	6144	2048	0
2	1	0	0	0	0	0
	2	65536	0	0	0	0
	3	61440	4096	0	0	0
	4	61440	2048	2048	0	0
3	1	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0
	3	65536	0	0	0	0
	4	60000	5536	0	0	0
4	1	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0
	4	65536	0	0	0	0

花火師減少パターン決定用テーブル（対象保留２～４）

最終人数	現在人数	花火師減少数				
		0	-1	-2	-3	-4
0	1	57344	8192	0	0	0
	2	49152	8192	8192	0	0
	3	32768	16384	10240	6144	0
	4	20480	16384	16384	8192	4096
1	1	65536	0	0	0	0
	2	57344	8192	0	0	0
	3	49152	10240	6144	0	0
	4	40960	16384	6144	2048	0
2	1	0	0	0	0	0
	2	65536	0	0	0	0
	3	49152	16384	0	0	0
	4	40960	16384	8192	0	0
3	1	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0
	3	65536	0	0	0	0
	4	49152	16384	0	0	0
4	1	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0
	4	65536	0	0	0	0

花火師減少パターン決定用テーブル（対象保留１）

最終人数	現在人数	花火師減少数				
		0	-1	-2	-3	-4
0	1	0	65536	0	0	0
	2	0	0	65536	0	0
	3	0	0	0	65536	0
	4	0	0	0	0	65536
1	1	65536	0	0	0	0
	2	0	65536	0	0	0
	3	0	0	65536	0	0
	4	0	0	0	65536	0
2	1	0	0	0	0	0
	2	65536	0	0	0	0
	3	0	65536	0	0	0
	4	0	0	65536	0	0
3	1	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0
	3	65536	0	0	0	0
	4	0	65536	0	0	0
4	1	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0
	4	65536	0	0	0	0

【図１４０】

花火師減少ガセパターン決定用テーブル

判定結果	ガセパターン	
	当選	非当選
第１特別図柄ハズレ	16384	49152
第２特別図柄ハズレ	16384	49152
第１特別図柄大当り（確変１）	8192	57344
第２特別図柄大当り（確変１）	32768	32768
第２特別図柄大当り（確変２）	8192	57344
第２特別図柄大当り（確変３）	8192	57344
第２特別図柄大当り（確変４）	8192	57344
第１特別図柄小当り	16384	49152

【図１４１】

昇格タイミング数決定用テーブル

演出パターン	昇格タイミング数
通常変動、ノーマルリーチ（疑似連なし）、大連続予告	1回
ロングリーチ	2回
SPリーチ	4回
疑似連2	+1回
疑似連3	+2回
疑似連4	+3回

【図１４２】

昇格実行可否決定用テーブル

最終表示人数	当選（実行可）	非当選（実行不可）
1	16384	49152
2	24576	40960
3	28672	36864
4	32768	32768

【図１４３】

昇格パターン決定用テーブル（ハズレ疑似連時）

現時点での色	当数	保留表示パターン											
		白	青	黄	緑	赤	虹	白[NEXT]	青[NEXT]	黄[NEXT]	緑[NEXT]	赤[NEXT]	
白	1	0	16384	2048	1024	256	0	40770	2048	0	0	0	0
	2	0	16384	1024	512	0	0	46592	1024	0	0	0	0
	3	0	14612	512	0	0	0	50000	512	0	0	0	0
	4	0	9392	0	0	0	0	60000	256	0	0	0	0
青	1	0	0	16384	2048	512	0	0	44000	23921	0	0	0
	2	0	0	14512	256	0	0	0	49000	1769	0	0	0
	3	0	0	9280	0	0	0	0	60000	256	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
黄	1	0	0	0	12000	1024	0	0	0	50000	2512	0	0
	2	0	0	0	6000	0	0	0	0	60000	256	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	65536	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
緑	1	0	0	0	0	4000	0	0	0	0	61000	536	0
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	65536	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
赤	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

昇格パターン決定用テーブル（小当り疑似連時）

現時点での色	当数	保留表示パターン											
		白	青	黄	緑	赤	虹	白[NEXT]	青[NEXT]	黄[NEXT]	緑[NEXT]	赤[NEXT]	
白	1	0	15384	2240	1224	488	0	43670	2288	0	0	0	0
	2	0	15384	1224	712	0	0	46992	1224	0	0	0	0
	3	0	13012	1012	0	0	0	50000	1012	0	0	0	0
	4	0	4280	0	0	0	0	60800	756	0	0	0	0
青	1	0	0	16384	2560	1012	0	0	44500	3061	0	0	0
	2	0	0	12512	756	0	0	0	48500	3788	0	0	0
	3	0	0	4680	0	0	0	0	60800	456	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
黄	1	0	0	0	10000	1024	0	0	0	51000	3012	0	0
	2	0	0	0	4600	0	0	0	0	60560	356	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	65536	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
緑	1	0	0	0	0	3900	0	0	0	0	61100	636	0
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	65536	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
赤	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

昇格パターン決定用テーブル（大当り疑似連時）

現時点での色	当数	保留表示パターン											
		白	青	黄	緑	赤	虹	白[NEXT]	青[NEXT]	黄[NEXT]	緑[NEXT]	赤[NEXT]	
白	1	0	15384	2240	1224	490	256	43654	2288	256	0	0	0
	2	0	15384	1224	712	0	0	46736	1224	256	0	0	0
	3	0	13012	1012	0	0	0	50944	1012	256	0	0	0
	4	0	4280	0	0	0	0	60944	756	256	0	0	0
青	1	0	0	16384	2560	1012	256	0	43988	3092	2560	256	0
	2	0	0	12512	756	0	0	0	49244	3788	256	0	0
	3	0	0	4680	0	0	0	0	60244	456	256	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
黄	1	0	0	0	10000	1024	256	0	0	50488	3012	256	0
	2	0	0	0	4600	0	0	0	0	60324	356	256	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	65280	256	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
緑	1	0	0	0	0	3900	256	0	0	0	60844	636	0
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	65280	256	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
赤	1	0	0	0	0	256	0	0	0	0	61340	0	0
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

昇格パターン決定用テーブル（ハズレ・小当り・大当り疑似連時　イレギュラー時）

現時点での色	当数	保留表示パターン											
		白	青	黄	緑	赤	虹	白[NEXT]	青[NEXT]	黄[NEXT]	緑[NEXT]	赤[NEXT]	
白	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2	16384	8192	4096	2048	2048	0	16384	8192	4096	2048	2048	2048
	3	8192	8192	8192	4096	4096	0	8192	8192	8192	4096	4096	4096
	4	4096	4096	8192	8192	8192	0	4096	4096	8192	8192	8192	8192
青	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
黄	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
緑	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
赤	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図１４４】

昇格パターン決定用テーブル（ハズレ非疑似連時）

現時点での色	当数	保留表示パターン											
		白	青	黄	緑	赤	虹	白[NEXT]	青[NEXT]	黄[NEXT]	緑[NEXT]	赤[NEXT]	
白	1	0	61432	12293	3072	1032	0	0	0	0	0	0	0
	2	0	60416	4229	1024	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	60000	3536	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	65536	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
青	1	0	0	60416	4096	1024	0	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	60000	3536	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	65536	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
黄	1	0	0	0	60000	5536	0	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	65536	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
緑	1	0	0	0	0	65536	0	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
赤	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

昇格パターン決定用テーブル（小当り非疑似連時）

現時点での色	当数	保留表示パターン											
		白	青	黄	緑	赤	虹	白[NEXT]	青[NEXT]	黄[NEXT]	緑[NEXT]	赤[NEXT]	
白	1	0	65002	14393	3172	1012	0	0	0	0	0	0	0
	2	0	54416	7286	2024	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	39000	8536	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	65536	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
青	1	0	0	50416	7286	2024	0	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	39000	8536	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	65536	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
黄	1	0	0	0	39000	8536	0	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	65536	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
緑	1	0	0	0	0	65536	0	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
赤	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

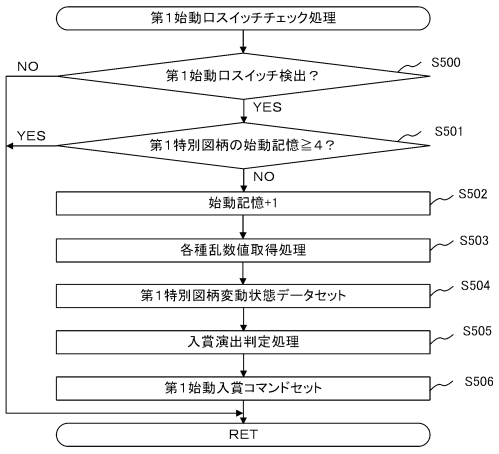
昇格パターン決定用テーブル（大当り非疑似連時）

現時点での色	当数	保留表示パターン											
		白	青	黄	緑	赤	虹	白[NEXT]	青[NEXT]	黄[NEXT]	緑[NEXT]	赤[NEXT]	
白	1	0	49102	14893	3872	1212	500	0	0	0	0	0	0
	2	0	40902	10350	4072	1312	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	56416	10098	3024	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	55000	10538	0	0	0	0	0	0	0	0	0
青	1	0	0	51416	10098	3024	1000	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	50416	10098	9024	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	59000	8536	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	65536	0	0	0	0	0	0	0	0	0
黄	1	0	0	0	56000	8536	1000	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	55000	10536	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	65536	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
緑	1	0	0	0	0	56000	15384	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	65536	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
赤	1	0	0	0	0	0	65536	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

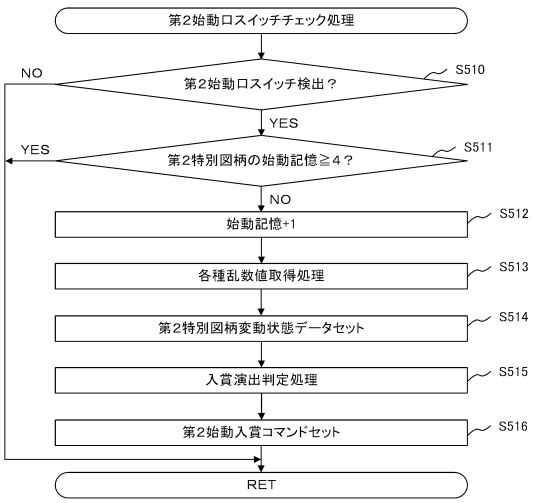
昇格パターン決定用テーブル（ハズレ・小当り・大当り非疑似連時　イレギュラー時）

現時点での色	当数	保留表示パターン											
		白	青	黄	緑	赤	虹	白[NEXT]	青[NEXT]	黄[NEXT]	緑[NEXT]	赤[NEXT]	
白	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2	40832	16384	4096	3072	1152	0	0	0	0	0	0	0
	3	32512	16384	10244	4032	2304	0	0	0	0	0	0	0
	4	16384	16384	16384	8192	8192	0	0	0	0	0	0	0
青	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
黄	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
緑	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
赤	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

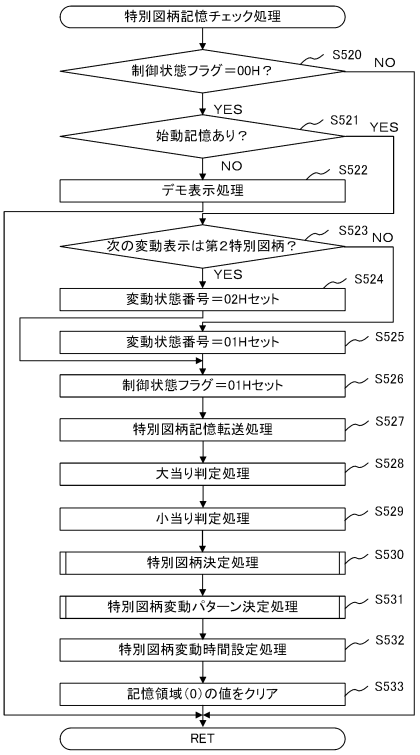
【図１４５】



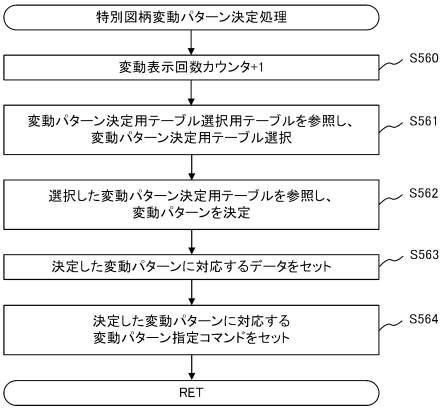
【図１４６】



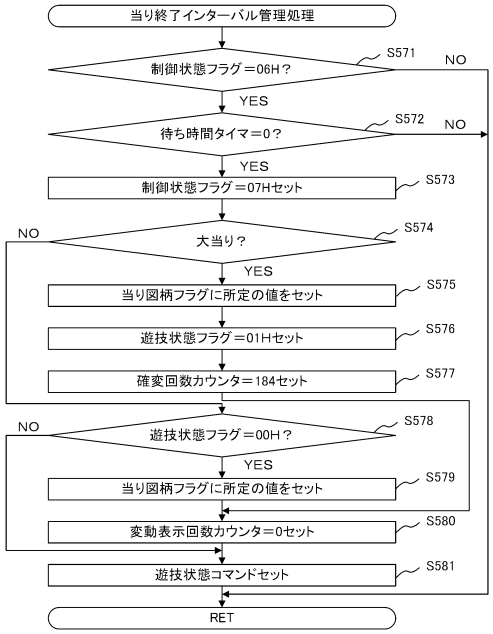
【図１４７】



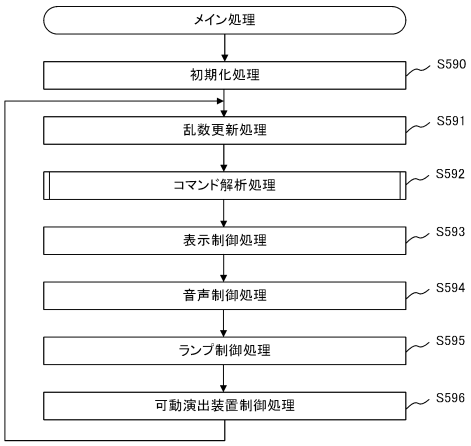
【図１４８】



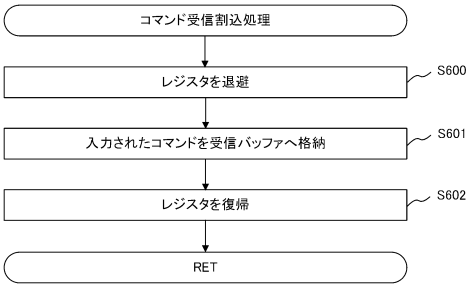
【図１４９】



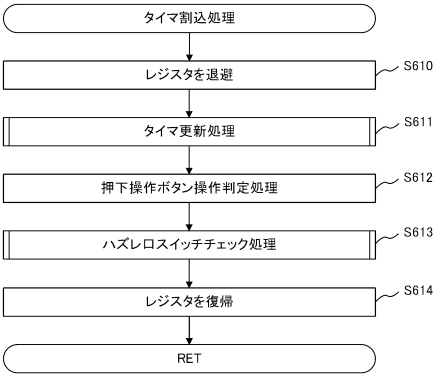
【図１５０】



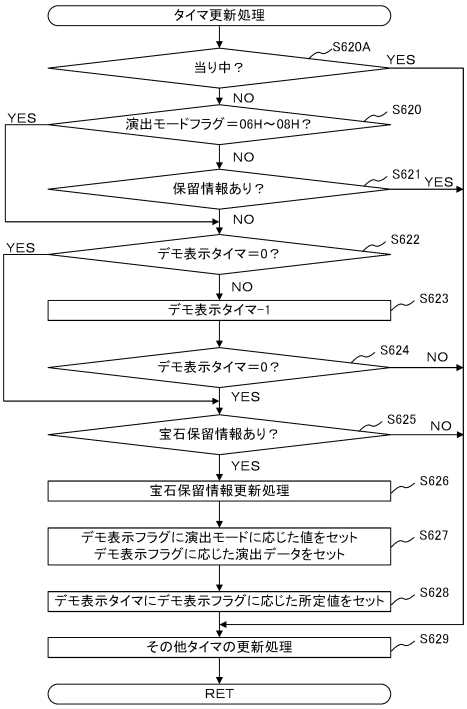
【図１５１】



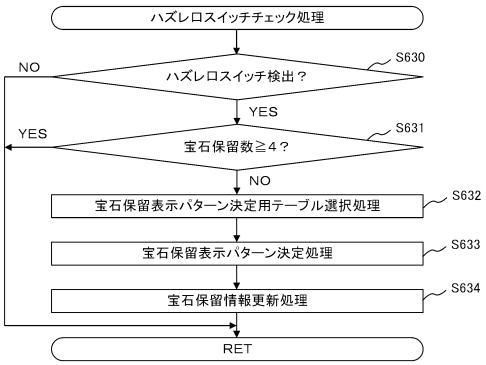
【図１５２】



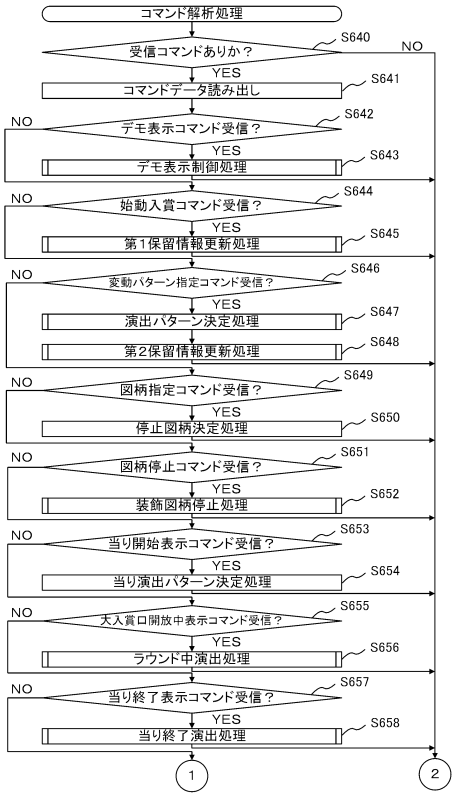
【図１５３】



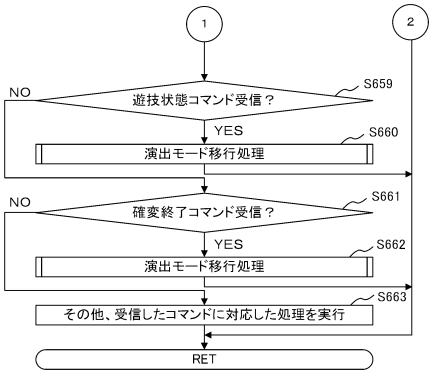
【図１５４】



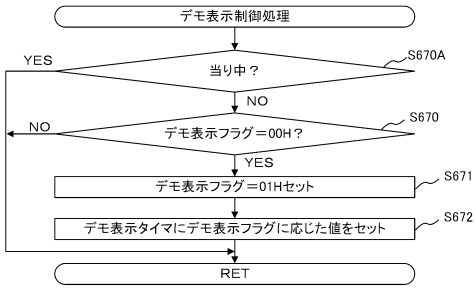
【図１５５】



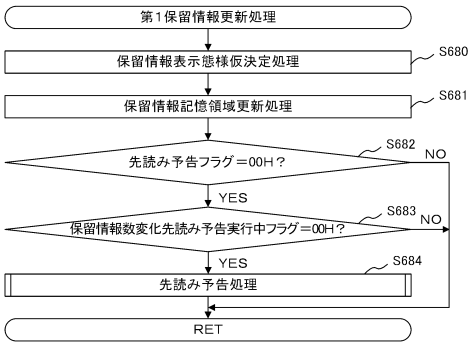
【図１５６】



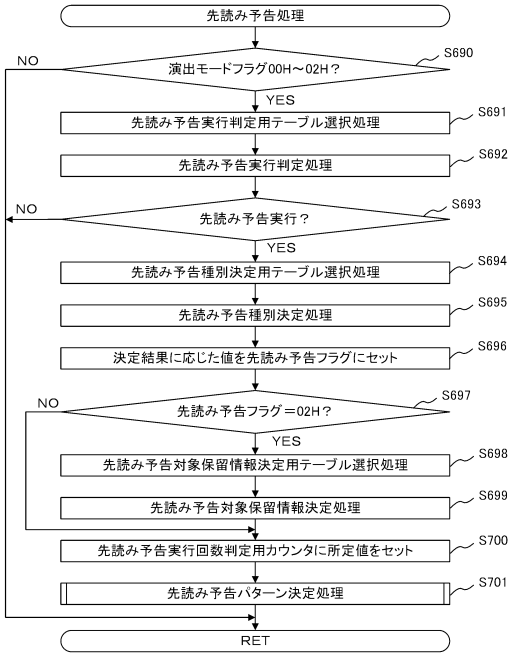
【図１５７】



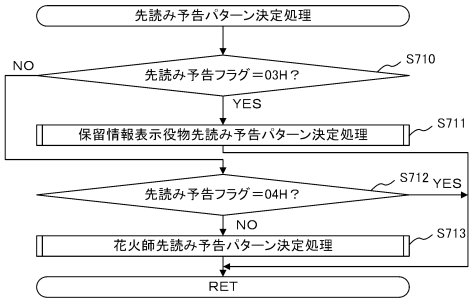
【図１５８】



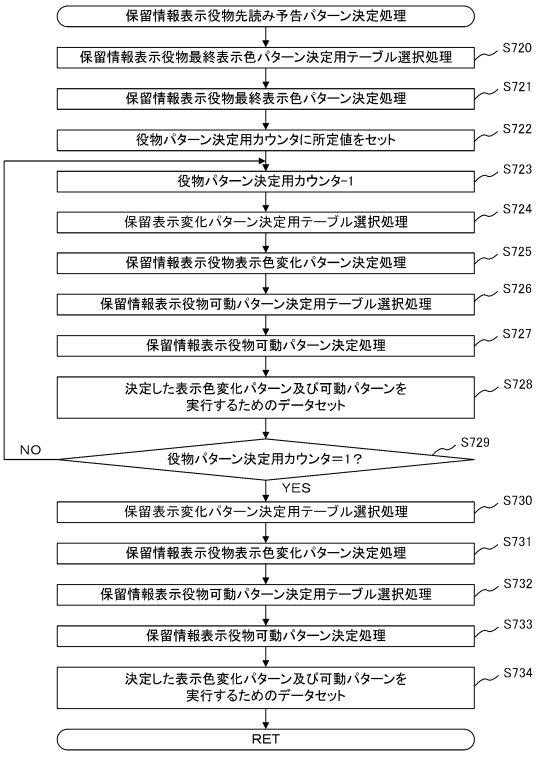
【図１５９】



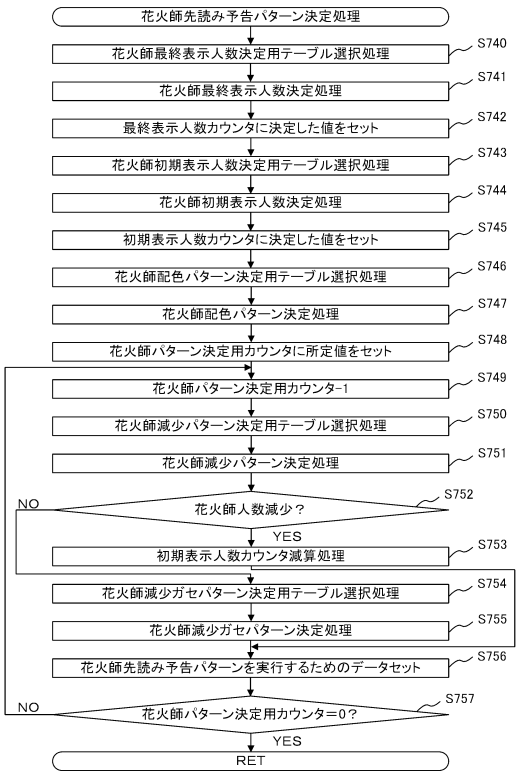
【図１６０】



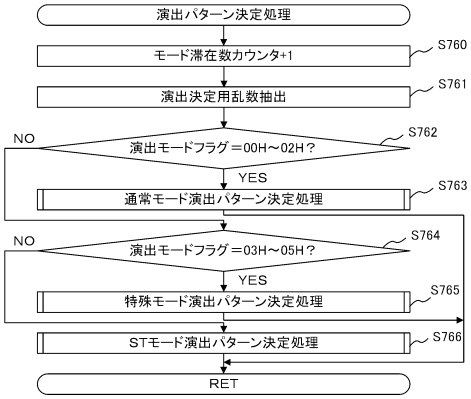
【図１６１】



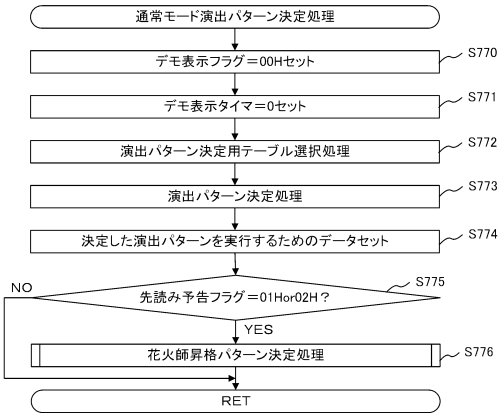
【図１６２】



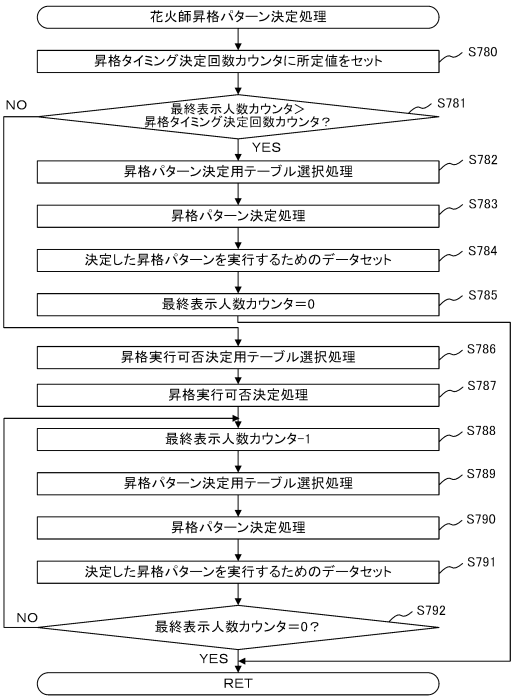
【図１６３】



【図１６４】



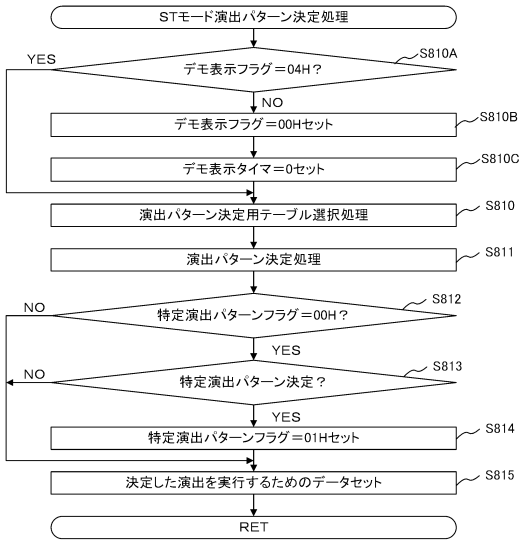
【図１６５】



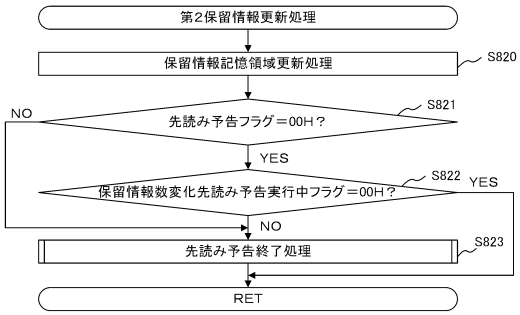
【図１６６】



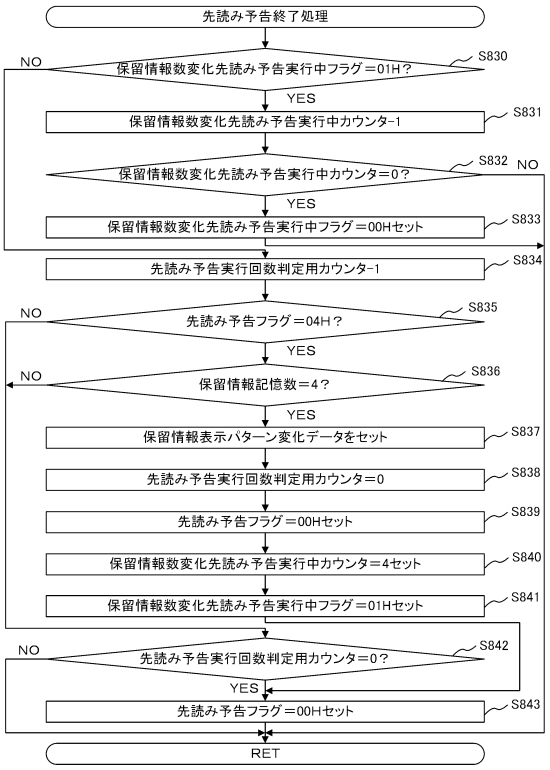
【図１６７】



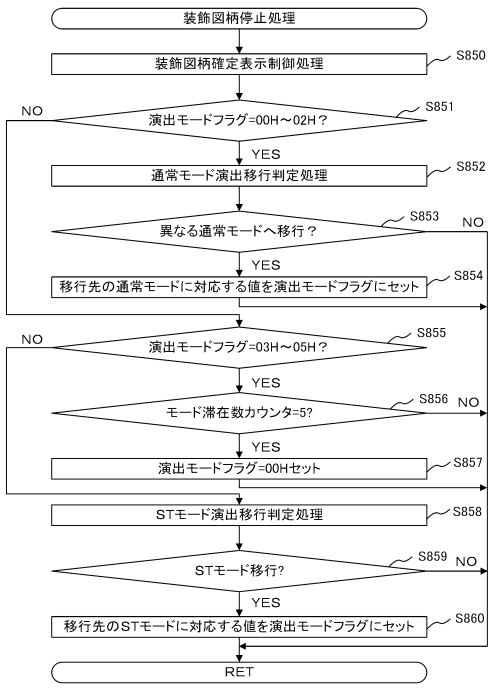
【図１６８】



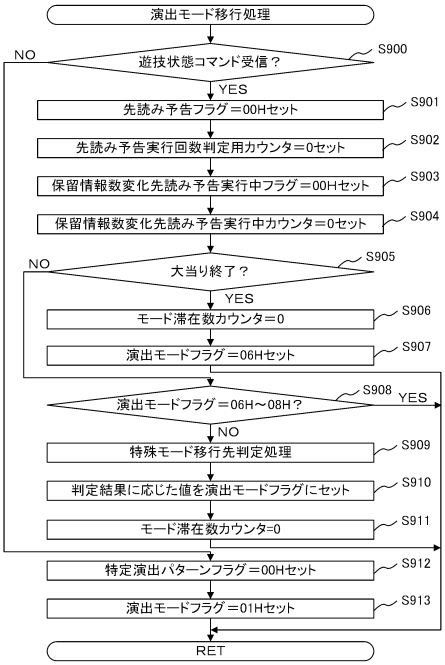
【図１６９】



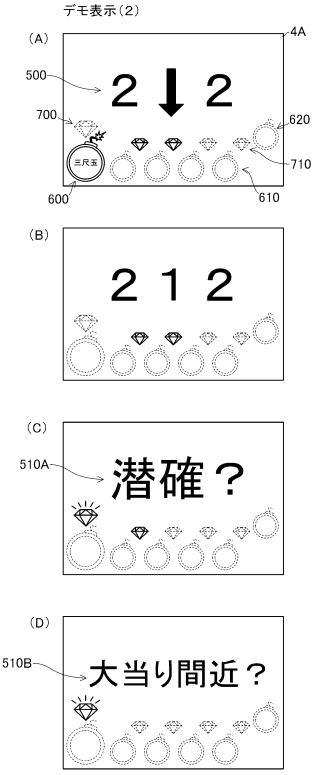
【図１７０】



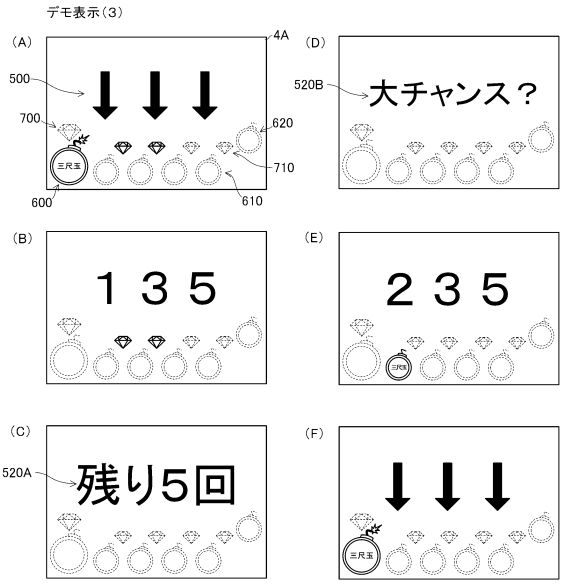
【図１７１】



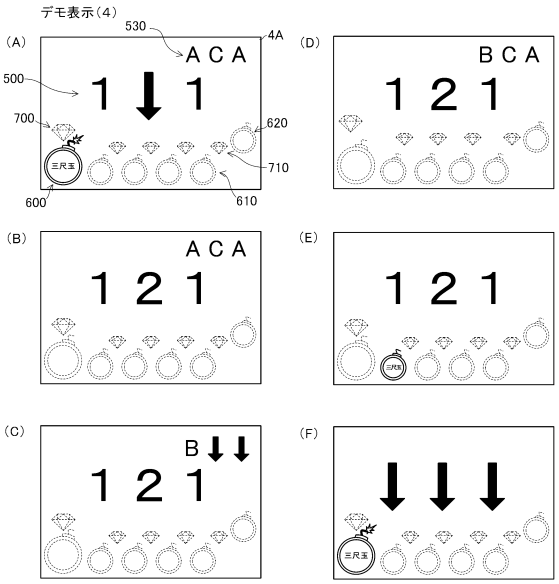
【図１７２】



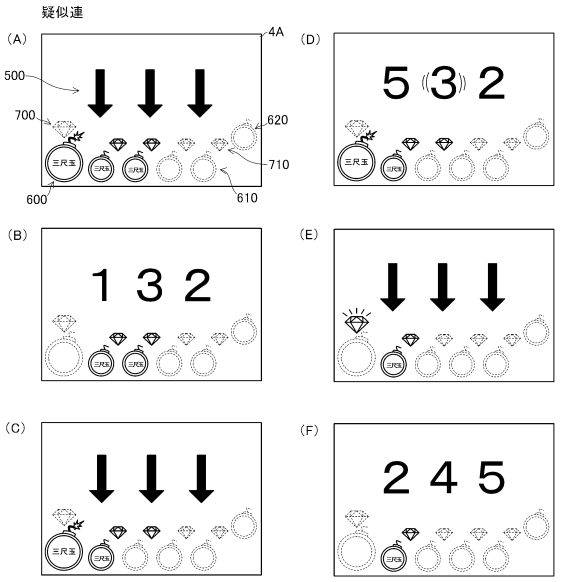
【図１７３】



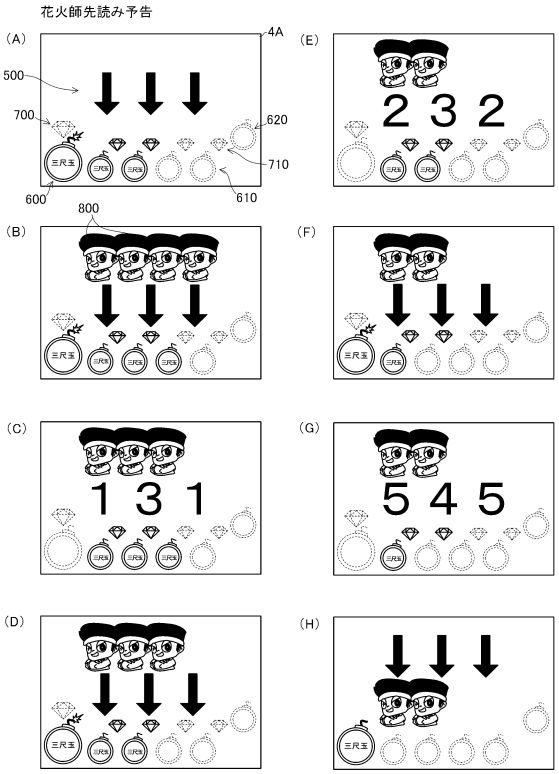
【図１７４】



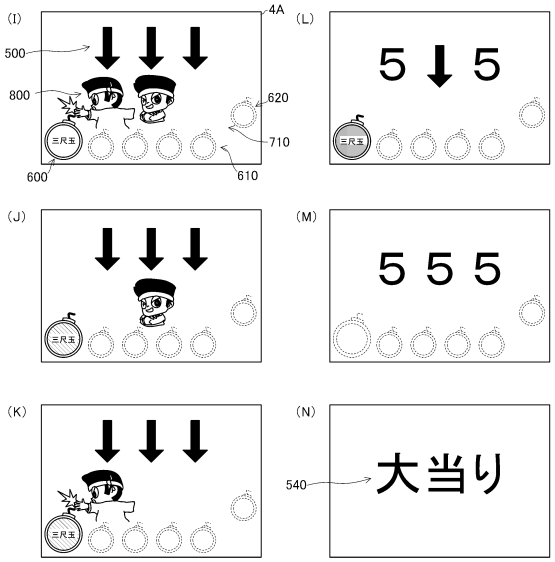
【図１７５】



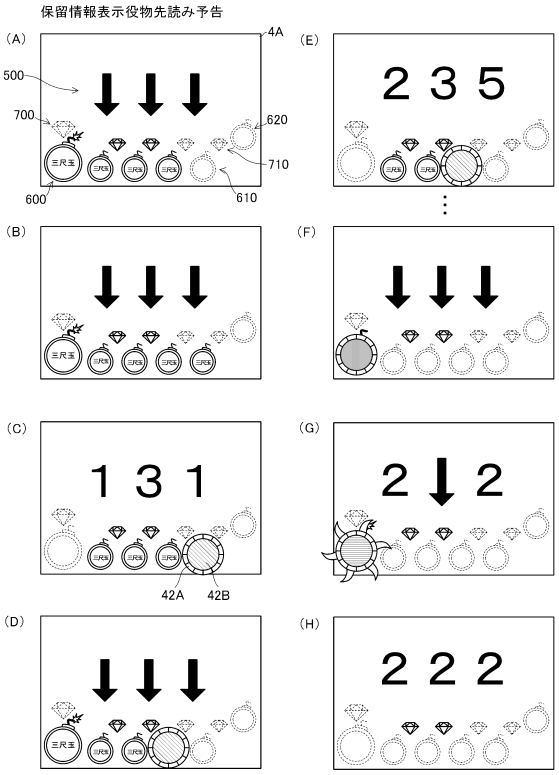
【図１７６】



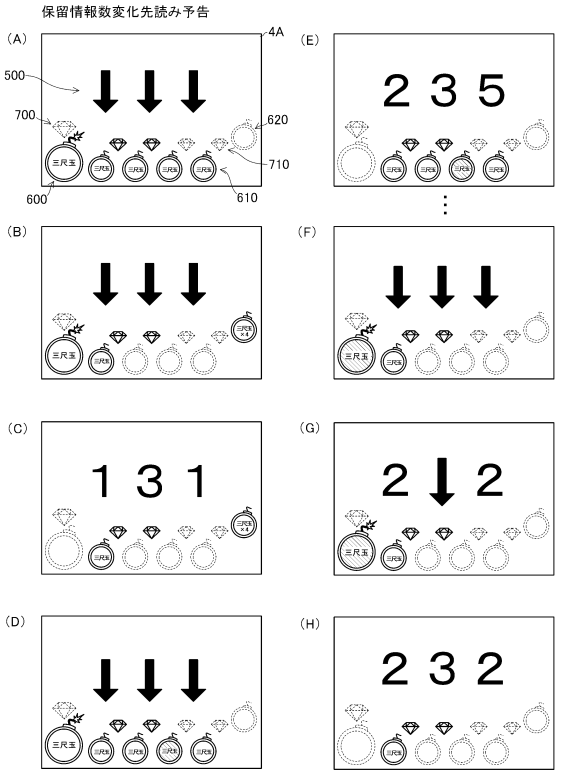
【図１７７】



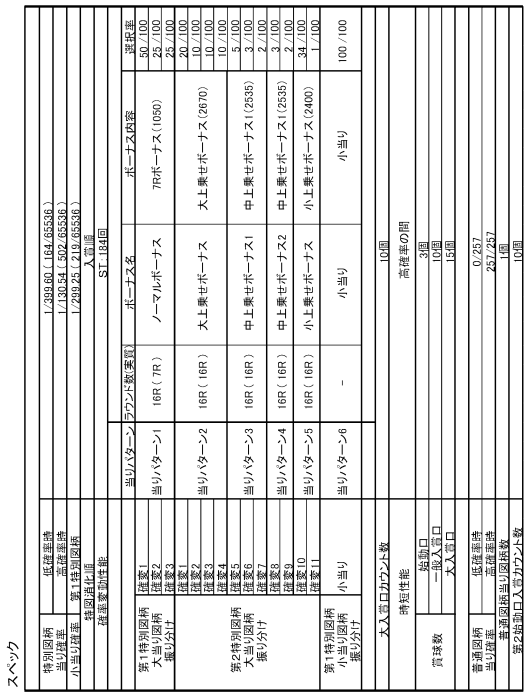
【図１７８】



【図１７９】



【図１８０】



【図１８１】

第1特別図柄変動パターン決定用テーブル（非確変非時短　保留数1～4）

判定結果	変動時間決定用乱数値	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～29	ハズレ変動パターン1	20.5秒	h1
	30～59	ハズレ変動パターン2	16.5秒	h2
	60～64	ハズレ変動パターン3	12秒	h3
	65～69	ハズレ変動パターン4	8秒	h4
	70～74	ハズレ変動パターン5	5秒	h5
	75～79	ハズレ変動パターン6	3秒	h6
	80～81	リーチハズレ変動パターン1	160秒	h7
	82～83	リーチハズレ変動パターン2	140秒	h8
	84～86	リーチハズレ変動パターン3	120秒	h9
	87～89	リーチハズレ変動パターン4	100秒	h10
	90～94	リーチハズレ変動パターン5	20.5秒	h11
	95～99	リーチハズレ変動パターン6	16.5秒	h12
小当り	0～7	小当り変動パターン1	220秒	h13
	8～37	小当り変動パターン2	200秒	h14
	38～67	小当り変動パターン3	180秒	h15
	68～97	小当り変動パターン4	160秒	h16
	98	小当り変動パターン5	20.5秒	h17
	99	小当り変動パターン6	16.5秒	h18
大当り(確変1～3)	0	大当り変動パターン1	240秒	h19
	1～10	大当り変動パターン2	220秒	h20
	11～20	大当り変動パターン3	200秒	h21
	21～30	大当り変動パターン4	180秒	h22
	31～37	大当り変動パターン5	160秒	h23
	38～57	大当り変動パターン6	140秒	h24
	58～77	大当り変動パターン7	120秒	h25
	78～97	大当り変動パターン8	100秒	h26
	98	大当り変動パターン9	20.5秒	h27
	99	大当り変動パターン10	16.5秒	h28

第1特別図柄変動パターン決定用テーブル（非確変非時短　保留数5～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～4	ハズレ変動パターン1	20.5秒	h1
	5～9	ハズレ変動パターン2	16.5秒	h2
	10～19	ハズレ変動パターン3	12秒	h3
	20～29	ハズレ変動パターン4	8秒	h4
	30～39	ハズレ変動パターン5	5秒	h5
	40～79	ハズレ変動パターン6	3秒	h6
	80～84	リーチハズレ変動パターン1	160秒	h7
	85～89	リーチハズレ変動パターン2	140秒	h8
	90～94	リーチハズレ変動パターン3	120秒	h9
	95～97	リーチハズレ変動パターン4	100秒	h10
	98	リーチハズレ変動パターン5	20.5秒	h11
	99	リーチハズレ変動パターン6	16.5秒	h12
小当り	0～7	小当り変動パターン1	220秒	h13
	8～37	小当り変動パターン2	200秒	h14
	38～67	小当り変動パターン3	180秒	h15
	68～97	小当り変動パターン4	160秒	h16
	98	小当り変動パターン5	20.5秒	h17
	99	小当り変動パターン6	16.5秒	h18
大当り(確変1～3)	0～4	大当り変動パターン1	240秒	h19
	5～15	大当り変動パターン2	220秒	h20
	16～25	大当り変動パターン3	200秒	h21
	26～35	大当り変動パターン4	180秒	h22
	36～45	大当り変動パターン5	160秒	h23
	46～65	大当り変動パターン6	140秒	h24
	66～80	大当り変動パターン7	120秒	h25
	81～97	大当り変動パターン8	100秒	h26
	98	大当り変動パターン9	20.5秒	h27
	99	大当り変動パターン10	16.5秒	h28

【図１８２】

第1特別図柄変動パターン決定用テーブル（小当り後　非確変非時短　保留数1～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～99	ハズレ変動パターン7	15秒	h29
小当り	0～99	小当り変動パターン7	15秒	h30
大当り(確変1～3)	0～99	大当り変動パターン11	20秒	h31

第1特別図柄変動パターン決定用テーブル（確変時短　保留数1～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～99	ハズレ変動パターン8	15秒	h32
小当り	0～99	小当り変動パターン8	15秒	h33
大当り(確変1～3)	0～99	大当り変動パターン12	20秒	h34

【図１８３】

第2特別図柄変動パターン決定用テーブル（非確変非時短　保留数1～5）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～29	ハズレ変動パターン1	20.5秒	h1
	30～59	ハズレ変動パターン2	16.5秒	h2
	60～64	ハズレ変動パターン3	12秒	h3
	65～69	ハズレ変動パターン4	8秒	h4
	70～74	ハズレ変動パターン5	5秒	h5
	75～79	ハズレ変動パターン6	3秒	h6
	80～81	リーチハズレ変動パターン1	160秒	h7
	82～83	リーチハズレ変動パターン2	140秒	h8
	84～86	リーチハズレ変動パターン3	120秒	h9
	87～89	リーチハズレ変動パターン4	100秒	h10
	90～94	リーチハズレ変動パターン5	20.5秒	h11
	95～99	リーチハズレ変動パターン6	16.5秒	h12
大当り（確変1～11）	0	大当り変動パターン1	240秒	h19
	1～10	大当り変動パターン2	220秒	h20
	11～20	大当り変動パターン3	200秒	h21
	21～30	大当り変動パターン4	180秒	h22
	31～37	大当り変動パターン5	160秒	h23
	38～57	大当り変動パターン6	140秒	h24
	58～77	大当り変動パターン7	120秒	h25
	78～97	大当り変動パターン8	100秒	h26
	98	大当り変動パターン9	20.5秒	h27
	99	大当り変動パターン10	16.5秒	h28

第2特別図柄変動パターン決定用テーブル（非確変非時短　保留数6～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～4	ハズレ変動パターン1	20.5秒	h1
	5～9	ハズレ変動パターン2	16.5秒	h2
	10～19	ハズレ変動パターン3	12秒	h3
	20～29	ハズレ変動パターン4	8秒	h4
	30～39	ハズレ変動パターン5	5秒	h5
	40～79	ハズレ変動パターン6	3秒	h6
	80～84	リーチハズレ変動パターン1	160秒	h7
	85～89	リーチハズレ変動パターン2	140秒	h8
	90～94	リーチハズレ変動パターン3	120秒	h9
	95～97	リーチハズレ変動パターン4	100秒	h10
	98	リーチハズレ変動パターン5	20.5秒	h11
	99	リーチハズレ変動パターン6	16.5秒	h12
大当り（確変1～11）	0～4	大当り変動パターン1	240秒	h19
	5～15	大当り変動パターン2	220秒	h20
	16～25	大当り変動パターン3	200秒	h21
	26～35	大当り変動パターン4	180秒	h22
	36～45	大当り変動パターン5	160秒	h23
	46～65	大当り変動パターン6	140秒	h24
	66～80	大当り変動パターン7	120秒	h25
	81～97	大当り変動パターン8	100秒	h26
	98	大当り変動パターン9	20.5秒	h27
	99	大当り変動パターン10	16.5秒	h28

第2特別図柄変動パターン決定用テーブル（小当り後　非確変非時短　保留数1～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～99	ハズレ変動パターン7	15秒	h29
大当り（確変1～11）	0～99	大当り変動パターン11	20秒	h31

【図１８４】

第2特別図柄変動パターン決定用テーブル（ST1～100回　確変時短　保留数1～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～9	ハズレ変動パターン9	8秒	h35
	10～19	ハズレ変動パターン10	5秒	h36
	20～49	ハズレ変動パターン11	2秒	h37
	50～89	ハズレ変動パターン12	1秒	h38
	90～91	リーチハズレ変動パターン7	20秒	h39
	92～94	リーチハズレ変動パターン8	15秒	h40
	95～99	リーチハズレ変動パターン9	10秒	h41
大当り（確変1～4）	0～19	大当り変動パターン13	30秒	h42
	20～39	大当り変動パターン14	25秒	h43
	40～59	大当り変動パターン15	20秒	h44
	60～79	大当り変動パターン16	15秒	h45
	80～99	大当り変動パターン17	10秒	h46
大当り（確変5～11）	0～24	大当り変動パターン14	25秒	h43
	25～49	大当り変動パターン15	20秒	h44
	50～74	大当り変動パターン16	15秒	h45
	75～99	大当り変動パターン17	10秒	h46

第2特別図柄変動パターン決定用テーブル（ST101～174回　確変時短　保留数1～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～19	ハズレ変動パターン9	8秒	h35
	20～39	ハズレ変動パターン10	5秒	h36
	40～59	ハズレ変動パターン11	2秒	h37
	60～79	ハズレ変動パターン12	1秒	h38
	80～81	リーチハズレ変動パターン10	180秒	h47
	82～84	リーチハズレ変動パターン11	160秒	h48
	85～99	リーチハズレ変動パターン12	140秒	h49
大当り（確変1～4）	0～24	大当り変動パターン18	200秒	h50
	25～49	大当り変動パターン19	180秒	h51
	50～74	大当り変動パターン20	160秒	h52
	75～99	大当り変動パターン21	140秒	h53
大当り（確変5～7）	0～49	大当り変動パターン19	180秒	h51
	50～74	大当り変動パターン20	160秒	h52
	75～99	大当り変動パターン21	140秒	h53
大当り（確変8～11）	0～49	大当り変動パターン20	160秒	h52
	50～99	大当り変動パターン21	140秒	h53

第2特別図柄変動パターン決定用テーブル（ST175～184回　確変時短　保留数1～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～98	ハズレ変動パターン13	10秒	h54
	99	リーチハズレ変動パターン13	32.4秒	h56
大当り（確変1～11）	0～99	大当り変動パターン22	32.4秒	h55

【図１８５】

第2特別図柄変動パターン決定用テーブル（特定変動回数（ST1～100回）　確変時短　保留数1～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～89	リーチハズレ変動パターン16	20秒	h59
	90～99	リーチハズレ変動パターン17	15秒	h60
大当り（確変1～11）	0～89	大当り変動パターン15	20秒	h44
	90～99	大当り変動パターン16	15秒	h45

第2特別図柄変動パターン決定用テーブル（特定変動回数（ST101～174回）　確変時短　保留数1～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～89	リーチハズレ変動パターン14	180秒	h57
	90～99	リーチハズレ変動パターン15	160秒	h58
大当り（確変1～11）	0～89	大当り変動パターン19	180秒	h51
	90～99	大当り変動パターン20	160秒	h52

第2特別図柄変動パターン決定用テーブル（特定変動回数（ST175～184回）　確変時短　保留数1～8）

判定結果	変動時間決定用乱数	変動パターン	変動時間	変動パターン指定コマンド
ハズレ	0～99	リーチハズレ変動パターン18	32.4秒	h61
大当り（確変1～11）	0～99	大当り変動パターン22	32.4秒	h55

【図１８６】

第2演出パターン決定用テーブル（STモード(1)）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h35	ハズレ変動パターン9	0～99	ST中　通常変動2
h36	ハズレ変動パターン10	0～99	ST中　通常変動3
h37	ハズレ変動パターン11	0～99	ST中　通常変動4
h38	ハズレ変動パターン12	0～99	ST中　通常変動5
h39	リーチハズレ変動パターン7	0～9	一撃ボタンリーチ　大ボタン
		10～99	一撃ボタンリーチ　中ボタン
h40	リーチハズレ変動パターン8	0～9	三連ボタンリーチ　大ボタン
		10～99	三連ボタンリーチ　中ボタン
h41	リーチハズレ変動パターン9	0～99	ST中ノーマルリーチ
h42	大当り変動パターン13	0～99	全図柄同時停止　大当り
h43	大当り変動パターン14	0～99	役物落下　大当り
h44	大当り変動パターン15	0～49	一撃ボタンリーチ　大ボタン　大当り
		50～99	一撃ボタンリーチ　中ボタン　大当り
h45	大当り変動パターン16	0～49	三連ボタンリーチ　大ボタン　大当り
		50～99	三連ボタンリーチ　中ボタン　大当り
h46	大当り変動パターン17	0～89	ボタン+役物落下　大当り
		90～99	ST中ノーマルリーチ　大当り

第2演出パターン決定用テーブル（STモード(2)）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h35	ハズレ変動パターン9	0～99	ST中　通常変動2
h36	ハズレ変動パターン10	0～99	ST中　通常変動3
h37	ハズレ変動パターン11	0～99	ST中　通常変動4
h38	ハズレ変動パターン12	0～99	ST中　通常変動5
h47	リーチハズレ変動パターン10	0～19	花火師扉突破リーチ　扉赤
		20～99	花火師扉突破リーチ　扉青
h48	リーチハズレ変動パターン11	0～29	女性扉突破リーチ　扉赤
		30～99	女性扉突破リーチ　扉青
h49	リーチハズレ変動パターン12	0～39	動物扉突破リーチ　扉赤
		40～99	動物扉突破リーチ　扉青
h50	大当り変動パターン18	0～99	全員集合扉突破リーチ　扉金　大当り
h51	大当り変動パターン19	0～79	花火師扉突破リーチ　扉赤　大当り
		80～99	花火師扉突破リーチ　扉青　大当り
h52	大当り変動パターン20	0～59	女性扉突破リーチ　扉赤　大当り
		60～99	女性扉突破リーチ　扉青　大当り
h53	大当り変動パターン21	0～49	動物扉突破リーチ　扉赤　大当り
		50～99	動物扉突破リーチ　扉青　大当り

第2演出パターン決定用テーブル（STモード(3)）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h54	ハズレ変動パターン13	0～99	ST中　通常変動6
h56	リーチハズレ変動パターン13	0～2	扉突破リーチ
		3～99	ST中　ロングリーチ1
h55	大当り変動パターン22	0～99	扉突破リーチ　大当り

【図１８７】

第２演出パターン決定用テーブル（ＳＴモード(1) 特定変動回数 高期待度演出未実行時）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h45	リーチハズレ変動パターン16	0～99	一撃ボタンリーチ 大ボタン
h46	リーチハズレ変動パターン17	0～99	三連ボタンリーチ 大ボタン
h44	大当り変動パターン15	0～99	一撃ボタンリーチ 大ボタン 大当り
h45	大当り変動パターン16	0～99	三連ボタンリーチ 大ボタン 大当り

第２演出パターン決定用テーブル（ＳＴモード(1) 特定変動回数 高期待度演出実行済時）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h45	リーチハズレ変動パターン16	0～99	一撃ボタンリーチ 中ボタン
h46	リーチハズレ変動パターン17	0～99	三連ボタンリーチ 中ボタン
h44	大当り変動パターン15	0～99	一撃ボタンリーチ 大ボタン 大当り
h45	大当り変動パターン16	0～99	三連ボタンリーチ 大ボタン 大当り

第２演出パターン決定用テーブル（ＳＴモード(2) 特定変動回数 高期待度演出未実行時）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h47	リーチハズレ変動パターン14	0～99	花火師扉突破リーチ 扉赤
h48	リーチハズレ変動パターン15	0～99	女性扉突破リーチ 扉赤
h51	大当り変動パターン19	0～99	花火師扉突破リーチ 扉赤 大当り
h52	大当り変動パターン20	0～99	女性扉突破リーチ 扉赤 大当り

第２演出パターン決定用テーブル（ＳＴモード(2) 特定変動回数 高期待度演出実行済時）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h47	リーチハズレ変動パターン14	0～99	花火師扉突破リーチ 扉青
h48	リーチハズレ変動パターン15	0～99	女性扉突破リーチ 扉青
h51	大当り変動パターン19	0～99	花火師扉突破リーチ 扉赤 大当り
h52	大当り変動パターン20	0～99	女性扉突破リーチ 扉赤 大当り

第２演出パターン決定用テーブル（ＳＴモード(3) 特定変動回数 高期待度演出未実行時）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h61	リーチハズレ変動パターン18	0～99	扉突破リーチ
h55	大当り変動パターン22	0～99	扉突破リーチ 大当り

第２演出パターン決定用テーブル（ＳＴモード(3) 特定変動回数 高期待度演出実行済時）

変動パターン指定コマンド	変動パターン	演出決定用乱数	演出パターン
h61	リーチハズレ変動パターン18	0～99	ＳＴ中 ロングリーチ1
h55	大当り変動パターン22	0～99	扉突破リーチ 大当り

フロントページの続き

合議体
審判長　奥　直也
審判官　平城　俊雅
審判官　牧　隆志

(56)参考文献　特開２０１３－１５０６６２（ＪＰ，Ａ）
特開２００４－２８３４０９（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F　7/02