(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6268443号
(P6268443)
(45)発行日　平成30年1月31日(2018.1.31)　(24)登録日　平成30年1月12日(2018.1.12)

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

請求項の数 1　(全 191 頁)

(21)出願番号　特願2015-157794(P2015-157794)
(22)出願日　平成27年8月7日(2015.8.7)
(65)公開番号　特開2017-35257(P2017-35257A)
(43)公開日　平成29年2月16日(2017.2.16)
審査請求日　平成29年11月1日(2017.11.1)

早期審査対象出願

(73)特許権者　390031783
サミー株式会社
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号　サンシャイン６０
(74)代理人　100092897
弁理士　大西　正悟
(74)代理人　100097984
弁理士　川野　宏
(74)代理人　100157417
弁理士　並木　敏章
(72)発明者　駒場　啓大
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０　サミー株式会社内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】ぱちんこ遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技領域が形成された遊技盤と、
前記遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な第１始動口と、
前記遊技領域の前記第１始動口とは異なる位置に設けられ、遊技球が入球容易な開状態と入球困難な閉状態とに変化する第２始動口と、
前記第１始動口への遊技球の入球を契機として乱数値を取得する第１乱数取得手段と、
前記第２始動口への遊技球の入球を契機として乱数値を取得する第２乱数取得手段と、
前記第１乱数取得手段により取得した乱数値に基づき当否判定を実行する第１当否判定手段と、
前記第２乱数取得手段により取得した乱数値に基づき当否判定を実行する第２当否判定手段と、

前記遊技領域に設けられ、前記第１当否判定手段による当否判定の結果又は前記第２当否判定手段による当否判定の結果に応じて開放されて遊技球が入球可能な大入賞口と、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果又は前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りである場合、前記大入賞口の開放を伴う特別遊技へ移行し得る特別遊技実行手段と、
前記第１当否判定手段による当否判定の結果および前記第２当否判定手段による当否判定の結果が所定確率で大当りとなる通常遊技状態と、前記第１当否判定手段による当否判

定の結果および前記第２当否判定手段による当否判定の結果が前記所定確率よりも高確率で大当りとなる特定遊技状態とを有し、通常遊技状態もしくは特定遊技状態へ移行させる制御を行う遊技状態制御手段と、

前記第１乱数取得手段により乱数値が取得された場合、第１当否判定許可条件を充足するまでの間、当該取得した乱数値を保留情報として所定の上限数まで記憶する第１保留記憶手段と、

前記第２乱数取得手段により乱数値が取得された場合、第２当否判定許可条件を充足するまでの間、当該取得した乱数値を保留情報として所定の上限数まで記憶する第２保留記憶手段と、

前記第１当否判定手段による当否判定の結果を示す第１図柄が変動表示および停止表示される第１図柄表示装置と、

前記第２当否判定手段による当否判定の結果を示す第２図柄が変動表示および停止表示される第２図柄表示装置と、

前記第１図柄表示装置において第１図柄を変動表示および停止表示させる第１図柄表示制御手段と、

前記第２図柄表示装置において第２図柄を変動表示および停止表示させる第２図柄表示制御手段と、

前記第１当否判定手段による当否判定の結果又は前記第２当否判定手段による当否判定の結果を示唆する演出が表示される演出表示装置と、

前記演出表示装置に表示させる演出内容を決定する演出決定手段とを備え、

特別遊技の終了後に前記第２始動口への遊技球の入球容易性が通常入球状態よりも高められた入球容易状態へ移行し得るよう構成され、

或る先行保留情報に係る乱数値に基づく前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りとなることで実行される先行特別遊技の実行終了後に消化される予定である一又は複数の後続保留情報内に特定保留情報が存在する場合、特定保留情報が存在する可能性を示唆又は報知する保留内連荘演出を実行可能であり、

前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りである場合に実行される特別遊技の種類として、遊技者に対する有利度が相対的に低く設定された低利益特別遊技と、遊技者に対する有利度が相対的に高く設定された高利益特別遊技とを少なくとも含み、

前記第２保留記憶手段の保留情報として、或る先行特別遊技の実行終了後に消化される予定である複数の後続保留情報内に複数の特定保留情報が存在する状況下、当該或る先行特別遊技終了後に実行予定の特別遊技として、当該複数の特定保留情報のうち最先の特定保留情報に対応する特別遊技が低利益特別遊技であり、且つ当該最先の特定保留情報よりも後続の特定保留情報に対応する特別遊技が高利益特別遊技であるときは、当該或る先行特別遊技の実行中に保留内連荘演出を実行しない一方、

前記第２保留記憶手段の保留情報として、或る先行特別遊技の実行終了後に消化される予定である複数の後続保留情報内に複数の特定保留情報が存在する状況下、当該或る先行特別遊技終了後に実行予定の特別遊技として、当該複数の特定保留情報のうち最先の特定保留情報に対応する特別遊技が高利益特別遊技であり、且つ当該最先の特定保留情報よりも後続の特定保留情報に対応する特別遊技も高利益特別遊技であるときは、当該或る先行特別遊技の実行中に保留内連荘演出を実行可能であり、

前記演出表示装置に表示される演出の態様が定められた演出モードとして、通常遊技状態であるときに設定される演出モードＡと、特定遊技状態であるときに設定される演出モードＢとを有し、

演出モードが演出モードＡであるときに、前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りとなることで高利益特別遊技が実行される場合、当該高利益特別遊技の実行終了後の演出モードは演出モードＢとなり、

演出モードが演出モードＢであるときに、前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りとなることで高利益特別遊技が実行される場合、当該高利益特別遊技の実行終了後の演出モードは演出モードＢとなり、

前記演出表示装置には、前記第１当否判定手段による当否判定の結果又は前記第２当否判定手段による当否判定の結果を演出的に示す複数の装飾図柄が変動表示および停止表示され、
前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りとなり、前記演出表示装置において停止表示される複数の装飾図柄の組合せが図柄組合せＡである場合には、高利益特別遊技が実行される一方、前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りとなり、前記演出表示装置において停止表示される複数の装飾図柄の組合せが図柄組合せＢである場合には、高利益特別遊技又は低利益特別遊技が実行され、
前記演出表示装置において停止表示される複数の装飾図柄の組合せが図柄組合せＢである場合に実行される特別遊技が高利益特別遊技である場合は、当該特別遊技の実行中に当該特別遊技が高利益特別遊技であることを示唆又は報知する昇格演出を実行可能であり、
図柄組合せＡとして規定される装飾図柄の組合せの種類数は、図柄組合せＢとして規定される装飾図柄の組合せの種類数よりも少なく設定されており、
入球容易状態にて前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りとなることで高利益特別遊技が実行される場合に当該高利益特別遊技の実行中に実行される大当り中演出と、通常入球状態にて前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りとなることで高利益特別遊技が実行される場合に当該高利益特別遊技の実行中に実行される大当り中演出とが異なり得るよう構成され、
高利益特別遊技の実行中に前記保留内連荘演出を実行する場合、前記保留内連荘演出の実行開始タイミングは第一タイミングであり、
高利益特別遊技の実行中に前記昇格演出を実行する場合、前記昇格演出の実行開始タイミングは第二タイミングであり、
前記第一タイミングと前記第二タイミングとは、異なるタイミングであり、
複数種類の装飾図柄が所定の順番にて配置された装飾図柄列において、図柄組合せＡとして規定される装飾図柄の組合せである組合せＸを構成する装飾図柄である装飾図柄ｘは、図柄組合せＢとして規定される装飾図柄の組合せである組合せＹを構成する装飾図柄である装飾図柄ｙと図柄組合せＢとして規定される装飾図柄の組合せである組合せＺを構成する装飾図柄である装飾図柄ｚとの間に配置されており、
前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りとなることで実行される高利益特別遊技の実行終了後であっても、前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りとなることで実行される低利益特別遊技の実行終了後であっても、特定遊技状態且つ演出モードＢへと移行するよう構成されており、
特別遊技の実行中に遊技球が前記大入賞口に入球することを契機として当該特別遊技の実行中に遊技者に付与される賞球数の総数を更新表示可能であり、
所定の特別遊技の終了時に最終的に表示された賞球数の総数を、当該所定の特別遊技の次の特別遊技まで持ち越して、当該賞球数の総数に次の特別遊技の実行中に付与される賞球数を加算して累積表示可能であることを特徴とする、ぱちんこ遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、ぱちんこ遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
ぱちんこ遊技機は、一般的に、遊技球が始動口に入球したことを契機として抽選用の乱数値を取得して、これを作動保留球として所定の上限個数まで一時記憶する。このような作動保留球は予め定められた始動条件が成立する毎に１個ずつ順次消化され、大当りに該当するか否かの当否判定が実行される。当否判定の結果が大当りである場合には複数列からなる図柄を変動表示させた後に該図柄を予め定められた当選態様で停止表示して、通常時には閉状態である大入賞口を開状態とする特別遊技（大当り遊技）を成立させるようになっている。

【０００３】
この種のぱちんこ遊技機では、当否判定の結果が大当りとなる場合に、その大当りの種類に応じて図柄の変動演出の内容を異ならせる機種が知られている（例えば、特許文献１を参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０１４－２２１２６８号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
このような構成を採用するぱちんこ遊技機は、従来機種として既に多数存在しているため、従来機種との差別化を図るには、更なる遊技の興趣性の向上が求められる。
【０００６】
本発明は、このような課題に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣性の向上を図ることのできるぱちんこ遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
このような目的達成のために、本発明に係るぱちんこ遊技機は、遊技領域が形成された遊技盤と、前記遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な第１始動口と、前記遊技領域の前記第１始動口とは異なる位置に設けられ、遊技球が入球容易な開状態と入球困難な閉状態とに変化する第２始動口と、前記第１始動口への遊技球の入球を契機として乱数値を取得する第１乱数取得手段と、前記第２始動口への遊技球の入球を契機として乱数値を取得する第２乱数取得手段と、前記第１乱数取得手段により取得した乱数値に基づき当否判定を実行する第１当否判定手段と、前記第２乱数取得手段により取得した乱数値に基づき当否判定を実行する第２当否判定手段と、前記遊技領域に設けられ、前記第１当否判定手段による当否判定の結果又は前記第２当否判定手段による当否判定の結果に応じて開放されて遊技球が入球可能な大入賞口と、前記第１当否判定手段による当否判定の結果又は前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りである場合、前記大入賞口の開放を伴う特別遊技へ移行し得る特別遊技実行手段と、前記第１当否判定手段による当否判定の結果および前記第２当否判定手段による当否判定の結果が所定確率で大当りとなる通常遊技状態と、前記第１当否判定手段による当否判定の結果および前記第２当否判定手段による当否判定の結果が前記所定確率よりも高確率で大当りとなる特定遊技状態とを有し、通常遊技状態もしくは特定遊技状態へ移行させる制御を行う遊技状態制御手段と、前記第１乱数取得手段により乱数値が取得された場合、第１当否判定許可条件を充足するまでの間、当該取得した乱数値を保留情報として所定の上限数まで記憶する第１保留記憶手段と、前記第２乱数取得手段により乱数値が取得された場合、第２当否判定許可条件を充足するまでの間、当該取得した乱数値を保留情報として所定の上限数まで記憶する第２保留記憶手段と、前記第１当否判定手段による当否判定の結果を示す第１図柄が変動表示および停止表示される第１図柄表示装置と、前記第２当否判定手段による当否判定の結果を示す第２図柄が変動表示および停止表示される第２図柄表示装置と、前記第１図柄表示装置において第１図柄を変動表示および停止表示させる第１図柄表示制御手段と、前記第２図柄表示装置において第２図柄を変動表示および停止表示させる第２図柄表示制御手段と、前記第１当否判定手段による当否判定の結果又は前記第２当否判定手段による当否判定の結果を示唆する演出が表示される演出表示装置と、前記演出表示装置に表示させる演出内容を決定する演出決定手段とを備え、特別遊技の終了後に前記第２始動口への遊技球の入球容易性が通常入球状態よりも高められた入球容易状態へ移行し得るよう構成され、或る先行保留情報に係る乱数値に基づく前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りとなることで実行される先行特別遊技の実行終了後に消化される予定である一又は複数の後続保留情報内に特定保留情報が存在する場合、特定保留情報が存在する可能性を示唆

又は報知する保留内連荘演出を実行可能であり、前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りである場合に実行される特別遊技の種類として、遊技者に対する有利度が相対的に低く設定された低利益特別遊技と、遊技者に対する有利度が相対的に高く設定された高利益特別遊技とを少なくとも含み、前記第２保留記憶手段の保留情報として、或る先行特別遊技の実行終了後に消化される予定である複数の後続保留情報内に複数の特定保留情報が存在する状況下、当該或る先行特別遊技終了後に実行予定の特別遊技として、当該複数の特定保留情報のうち最先の特定保留情報に対応する特別遊技が低利益特別遊技であり、且つ当該最先の特定保留情報よりも後続の特定保留情報に対応する特別遊技が高利益特別遊技であるときは、当該或る先行特別遊技の実行中に保留内連荘演出を実行しない一方、前記第２保留記憶手段の保留情報として、或る先行特別遊技の実行終了後に消化される予定である複数の後続保留情報内に複数の特定保留情報が存在する状況下、当該或る先行特別遊技終了後に実行予定の特別遊技として、当該複数の特定保留情報のうち最先の特定保留情報に対応する特別遊技が高利益特別遊技であり、且つ当該最先の特定保留情報よりも後続の特定保留情報に対応する特別遊技も高利益特別遊技であるときは、当該或る先行特別遊技の実行中に保留内連荘演出を実行可能であり、前記演出表示装置に表示される演出の態様が定められた演出モードとして、通常遊技状態であるときに設定される演出モードＡと、特定遊技状態であるときに設定される演出モードＢとを有し、演出モードが演出モードＡであるときに、前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りとなることで高利益特別遊技が実行される場合、当該高利益特別遊技の実行終了後の演出モードは演出モードＢとなり、演出モードが演出モードＢであるときに、前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りとなることで高利益特別遊技が実行される場合、当該高利益特別遊技の実行終了後の演出モードは演出モードＢとなり、前記演出表示装置には、前記第１当否判定手段による当否判定の結果又は前記第２当否判定手段による当否判定の結果を演出的に示す複数の装飾図柄が変動表示および停止表示され、前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りとなり、前記演出表示装置において停止表示される複数の装飾図柄の組合せが図柄組合せＡである場合には、高利益特別遊技が実行される一方、前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りとなり、前記演出表示装置において停止表示される複数の装飾図柄の組合せが図柄組合せＢである場合には、高利益特別遊技又は低利益特別遊技が実行され、前記演出表示装置において停止表示される複数の装飾図柄の組合せが図柄組合せＢである場合に実行される特別遊技が高利益特別遊技である場合は、当該特別遊技の実行中に当該特別遊技が高利益特別遊技であることを示唆又は報知する昇格演出を実行可能であり、図柄組合せＡとして規定される装飾図柄の組合せの種類数は、図柄組合せＢとして規定される装飾図柄の組合せの種類数よりも少なく設定されており、入球容易状態にて前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りとなることで高利益特別遊技が実行される場合に当該高利益特別遊技の実行中に実行される大当り中演出と、通常入球状態にて前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りとなることで高利益特別遊技が実行される場合に当該高利益特別遊技の実行中に実行される大当り中演出とが異なり得るよう構成され、高利益特別遊技の実行中に前記保留内連荘演出を実行する場合、前記保留内連荘演出の実行開始タイミングは第一タイミングであり、高利益特別遊技の実行中に前記昇格演出を実行する場合、前記昇格演出の実行開始タイミングは第二タイミングであり、前記第一タイミングと前記第二タイミングとは、異なるタイミングであり、複数種類の装飾図柄が所定の順番にて配置された装飾図柄列において、図柄組合せＡとして規定される装飾図柄の組合せである組合せＸを構成する装飾図柄である装飾図柄ｘは、図柄組合せＢとして規定される装飾図柄の組合せである組合せＹを構成する装飾図柄である装飾図柄ｙと図柄組合せＢとして規定される装飾図柄の組合せである組合せＺを構成する装飾図柄である装飾図柄ｚとの間に配置されており、前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りとなることで実行される高利益特別遊技の実行終了後であっても、前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りとなることで実行される低利益特別遊技の実行終了後であっても、特定遊技状態且つ演出モードＢへと移行するよう構成されており、特別遊技の実行中に遊技球が前記大入賞口に入球することを契機として当該特

別遊技の実行中に遊技者に付与される賞球数の総数を更新表示可能であり、所定の特別遊技の終了時に最終的に表示された賞球数の総数を、当該所定の特別遊技の次の特別遊技まで持ち越して、当該賞球数の総数に次の特別遊技の実行中に付与される賞球数を加算して累積表示可能であることを特徴とする。

【発明の効果】
【０００８】
本発明に係るぱちんこ遊技機によれば、遊技の興趣性の向上を図ることが可能である。
【図面の簡単な説明】
【０００９】
【図１】本実施形態に係る、ぱちんこ遊技機の正面図である。
【図２】本実施形態に係る、ぱちんこ遊技機の背面図である。
【図３】本実施形態に係る、ぱちんこ遊技機の制御ブロック図である。
【図４】本実施形態に係る、ぱちんこ遊技機の主制御基板および演出制御基板の機能ブロック図である。
【図５】本実施形態に係る、特別図柄当否抽選テーブルを示す模式図である。
【図６】本実施形態に係る、特別図柄当り図柄テーブルを示す模式図である。
【図７】本実施形態に係る、特別図柄変動パターンテーブルを示す模式図である。
【図８】本実施形態に係る、保留内連荘演出の連荘演出パターンテーブルを示す模式図である。
【図９】本実施形態に係る、保留内連荘演出の演出画像の一例を示す模式図である。
【図１０】本実施形態に係る、主制御側メイン処理を示すフローチャートである。
【図１１】本実施形態に係る、主制御側メイン処理の図１０に続く制御処理を示すフローチャートである。
【図１２】本実施形態に係る、主制御側タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１３】本実施形態に係る、始動口監視制御処理を示すフローチャートである。
【図１４】本実施形態に係る、特別図柄変動開始監視制御処理を示すフローチャートである。
【図１５】本実施形態に係る、図１４中の特別図柄変動開始監視処理を示すフローチャートである。
【図１６】本実施形態に係る、特別図柄制御処理を示すフローチャートである。
【図１７】本実施形態に係る、図１６中の特別図柄制御汎用処理を示すフローチャートである。
【図１８】本実施形態に係る、図１７中の特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１９】本実施形態に係る、図１７中の特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図２０】本実施形態に係る、図１７中の特別図柄停止図柄表示中処理を示すフローチャートである。
【図２１】本実施形態に係る、特別図柄停止図柄表示中処理の図２０に続く制御処理を示すフローチャートである。
【図２２】本実施形態に係る、特別電動役物制御処理を示すフローチャートである。
【図２３】本実施形態に係る、特別電動役物制御処理の図２２に続く制御処理を示すフローチャートである。
【図２４】本実施形態に係る、特別電動役物制御処理の図２３に続く制御処理を示すフローチャートである。
【図２５】本実施形態に係る、リセット開始処理を示すフローチャートである。
【図２６】本実施形態に係る、演出制御側メイン処理を示すフローチャートである。
【図２７】本実施形態に係る、図２６中のコマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図２８】本実施形態に係る、図２７中の演出状態移行処理を示すフローチャートである。
【図２９】本実施形態に係る、図２７中の変動演出内容決定処理を示すフローチャートである。
【図３０】本実施形態に係る、図２９中の保留内連荘演出Ａ判定処理を示すフローチャートである。
【図３１】本実施形態に係る、図２７中の大当り演出内容決定処理を示すフローチャートである。
【図３２】本実施形態に係る、図３１中の保留内連荘演出Ｂ判定処理を示すフローチャートである。
【図３３】本実施形態に係る、図３１中の大当り演出差し替え処理を示すフローチャートである。
【図３４】本実施形態に係る、演出制御コマンド受信割込み処理を示すフローチャートである。
【図３５】本実施形態に係る、演出制御側タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３６】本実施形態に係る、画像制御コマンド送信割込み処理を示すフローチャートである。
【図３７】本実施形態に係る、特殊連続演出の演出画像を示す模式図である。
【図３８】本実施形態に係る、保留内連荘演出と特殊連続演出との関係を説明するためのタイムチャートである。
【図３９】本実施形態の第１変形例に係る、保留内連荘演出と特別演出との関係１を説明するためのタイムチャートである。
【図４０】本実施形態の第１変形例に係る、保留内連荘演出と特別演出との関係２，３を説明するためのタイムチャートである。
【図４１】本実施形態の第１変形例に係る、特別演出判定処理を示すフローチャートである。
【図４２】本実施形態の第１変形例に係る、保留内連荘演出Ａ判定処理を示すフローチャートである。
【図４３】本実施形態の第１変形例に係る、保留内連荘演出Ｂ判定処理を示すフローチャートである。
【図４４】本実施形態の第２変形例に係る、保留内連荘演出の連荘演出パターンテーブルを示す模式図である。
【図４５】本実施形態の第２変形例に係る、大当り演出内容決定処理を示すフローチャートである。
【図４６】本実施形態の第２変形例に係る、演出ボタン監視制御処理を示すフローチャートである。
【図４７】本実施形態の第２変形例に係る、演出状態移行処理を示すフローチャートである。
【図４８】本実施形態の第２変形例に係る、保留内連荘演出Ａ判定処理を示すフローチャートである。
【図４９】本実施形態の第２変形例に係る、保留内連荘演出Ｂ判定処理を示すフローチャートである。
【図５０】本実施形態の第３変形例に係る、保留内連荘演出Ｂの演出画像を示す模式図である。
【図５１】本実施形態の第３変形例に係る、保留内連荘演出の連荘演出パターンテーブルを示す模式図である。
【図５２】第２実施形態に係る、第２大入賞口の断面図である。
【図５３】第２実施形態に係る、特別図柄当り図柄テーブルを示す模式図である。
【図５４】第２実施形態に係る、大入賞口の作動パターンを示すタイムチャートである。

【図５５】第２実施形態に係る、大当り演出内容決定処理を示すフローチャートである。
【図５６】第２実施形態に係る、保留内連荘演出Ｂ判定処理を示すフローチャートである。
【図５７】第２実施形態に係る、当否事前判定テーブルを示す模式図である。
【図５８】第３実施形態に係る、特別図柄当否抽選テーブルを示す模式図である。
【図５９】第３実施形態に係る、特別図柄当り図柄テーブルを示す模式図である。
【図６０】第３実施形態に係る、特別図柄変動パターンテーブルを示す模式図である。
【図６１】第３施形態に係る、保留内連荘演出の連荘演出パターンテーブルを示す模式図である。
【図６２】第３実施形態に係る、保留内連荘演出Ｂ判定処理を示すフローチャートである。
【図６３】第４実施形態に係る、保留内連荘演出Ａ判定処理を示すフローチャートである。
【図６４】第４実施形態に係る、保留内連荘演出Ｂ判定処理を示すフローチャートである。
【図６５】第４実施形態に係る、作用を説明するための模式図である。
【図６６】第５実施形態に係る、獲得賞球数報知演出の内容を示す模式図である。
【図６７】第５実施形態に係る、保留内連荘演出の演出例を示す模式図である。
【図６８】第６実施形態に係る、保留画像の説明に供する模式図である。
【図６９】第６実施形態に係る、保留内連荘演出の演出例を示す模式図である。
【図７０】第７実施形態に係る、ぱちんこ遊技機の正面図である。
【図７１】第７実施形態に係る、特別図柄当り図柄テーブルを示す模式図である。
【図７２】第７実施形態に係る、大入賞口の作動パターンを示すタイムチャートである。
【図７３】第７実施形態に係る、大当り種別と昇格演出との関係を示す表である。
【図７４】第７実施形態に係る、確変昇格演出の演出例を示す模式図である。
【図７５】第７実施形態に係る、確変昇格演出パターンテーブルを示す模式図である。
【図７６】第７実施形態に係る、ラウンド昇格演出の演出例を示す模式図である。
【図７７】第７実施形態に係る、ラウンド昇格演出パターンテーブルを示す模式図である。
【図７８】第８実施形態に係る、特別図柄当り図柄テーブルを示す模式図である。
【図７９】第８実施形態に係る、大入賞口の作動パターンを示すタイムチャートである。
【図８０】第９実施形態に係る、特別図柄当り図柄テーブルを示す模式図である。
【図８１】第９実施形態に係る、大入賞口の作動パターンを示すタイムチャートである。
【図８２】第９実施形態に係る、大当り図柄テーブルを示す模式図である。
【図８３】第９実施形態に係る、大当り演出パターンテーブルを示す模式図である。
【図８４】第９実施形態に係る、大当り演出パターン（激闘ボーナス）の内容を示す模式図である。
【図８５】第９実施形態に係る、大当り演出パターン（幻闘ボーナス）の内容を示す模式図である。
【図８６】第９実施形態に係る、大当り演出パターン（無双ボーナス）の内容を示す模式図である。
【図８７】第９実施形態に係る、大当り演出パターン（七星チャージ）の内容を示す模式図である。
【図８８】第９実施形態に係る、開始デモ演出の内容を示す模式図である。
【図８９】第９実施形態に係る、終了デモ演出テーブルを示す模式図である。
【図９０】第９実施形態に係る、終了デモ演出の内容を示す模式図である。
【図９１】第９実施形態に係る、演出モードの遷移図である。
【図９２】第９実施形態に係る、特別図柄変動パターンテーブルを示す模式図である。
【図９３】第９実施形態に係る、変動演出パターンテーブルを示す模式図である。
【図９４】第９実施形態に係る、確変昇格演出の演出例を示す模式図である。

【図９５】第９実施形態に係る、ラウンド昇格演出の演出例を示す模式図である。
【図９６】第９実施形態に係る、保留内連荘演出の演出例を示す模式図である。
【図９７】第９実施形態に係る、七星チャージ演出の演出例を示す模式図である。
【図９８】第９実施形態に係る、キャラ選択演出の実行過程を説明するための模式図である。
【図９９】第１０実施形態に係る、特別図柄当り図柄テーブルを示す模式図である。
【図１００】第１０実施形態に係る、大入賞口の作動パターンを示すタイムチャートである。
【図１０１】第１１実施形態に係る、特別図柄当り図柄テーブルを示す模式図である。
【図１０２】第１１実施形態に係る、特別遊技の実行過程を説明するための模式図である。
【図１０３】第１２実施形態に係る、大入賞口の作動パターンを示すタイムチャートである。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
以下、本発明の好ましい実施形態について図面を参照しながら説明する。なお、本実施形態に係る、ぱちんこ遊技機は、従来の第１種ぱちんこ遊技機に相当する機能を二つ混在した機種であり、第１の遊技（第１特別図柄遊技）と第２の遊技（第２特別図柄遊技）とを展開可能である。
【００１１】
［第１実施形態］
本実施形態に係る、ぱちんこ遊技機ＰＭの正面図及び背面図を図１及び図２に示しており、まず、この図を参照して、ぱちんこ遊技機ＰＭの全体構成について概要説明する。
【００１２】
＜ぱちんこ遊技機の基本構成＞
はじめに、図１を参照しながら、ぱちんこ遊技機ＰＭの正面側の基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機ＰＭは、図１に示すように、外郭方形枠サイズに構成された縦向きの固定保持枠をなす外枠１の開口前面に、これに合わせた方形枠サイズに構成されて開閉搭載枠をなす前枠２が互いの正面左側縁部に配設された上下のヒンジ機構３ａ，３ｂにより横開き開閉および着脱が可能に取り付けられ、正面右側縁部に設けられたダブル錠と称される施錠装置４を利用して常には外枠１と係合連結された閉鎖状態に保持される。
【００１３】
前枠２の前面側には、ガラス枠５および球皿ユニット６が正面左側部に設けられたヒンジ機構７ａ，７ｂ，７ｃを利用して横開き開閉および着脱可能に組み付けられ、施錠装置４を利用して常には前枠２の前面を覆う閉鎖状態に保持される。ガラス枠５の背後に位置する前枠２の上部には、遊技盤２０が着脱可能にセット保持され、常には閉鎖保持されるガラス枠５の複層ガラスを通して遊技盤２０の正面の遊技領域ＰＡを視認可能に臨ませるようになっている。
【００１４】
ガラス枠５の前面側には、遊技の展開状況に応じて発光する枠ランプ（ＬＥＤランプ）１０や、遊技の展開状況に応じて効果音を発生するスピーカ１１が設けられている。球皿ユニット６には、遊技球を貯留する上下の球皿（上球皿８及び下球皿９）が設けられており、上球皿８の正面中央には遊技者によって押圧操作される演出ボタン１５が設けられ、下球皿９の正面右側には遊技球の発射操作を行う発射ハンドル１２が設けられている。
【００１５】
遊技盤２０は、例えばアクリル樹脂やポリカーボネート樹脂、ＡＢＳ樹脂等の合成樹脂材料を用いて矩形平板状に形成された基板をベースとして構成されている。遊技盤２０の前面には、外レール及び内レールが円弧状に固設されて遊技球が転動可能な略円形の遊技領域ＰＡが区画形成され、この遊技領域ＰＡに風車や多数本の遊技釘とともに、第１始動口６１、第２始動口６２、作動ゲート６３、第１大入賞口６４、第２大入賞口６５などの

各種入賞口の他、第１特別図柄表示装置７１、第２特別図柄表示装置７２、第１特図保留ランプ７３、第２特図保留ランプ７４、普通図柄表示装置７５、普図保留ランプ７６などの各種表示装置が設けられている。遊技領域ＰＡの略中央にはセンター飾り２２が配設されており、このセンター飾り２２の中央開口を通して演出表示装置７０の画面が視認可能に設けられている。遊技領域ＰＡの下端には各入賞口に入球せずに転動流下した遊技球を遊技盤２０の裏側へ排出するアウト口２９が設けられている。以下、遊技盤２０に設けられた各構成要素を順番に説明する。

【００１６】

第１始動口６１は、第１特別図柄遊技に対応する始動入賞口として設けられており、遊技球の入球を検出するための第１始動口スイッチ６１１を備えている。第１始動口６１への遊技球の入球は、第１特別図柄抽選の契機となる。

【００１７】

第２始動口６２は、第２特別図柄遊技に対応する始動入賞口として設けられており、遊技球の入球を検出するための第２始動口スイッチ６２１を備えている。第２始動口６２への遊技球の入球は、第２特別図柄抽選の契機となる。また、第２始動口６２は、普通電動役物６２２と、この普通電動役物６２２を開閉駆動させるための普通電動役物ソレノイド６２３とを備える。普通電動役物６２２は、第２始動口６２へ遊技球が入球し難い閉鎖状態と該状態よりも遊技球が入球し易い開放状態とに可変する。ここで、第２始動口６２は、普通電動役物６２２が開放されなければ、遊技球が入球し難い構造となっている。一方、普通電動役物６２２が開放されると、第２始動口６２への入球容易性が高まる。

【００１８】

作動ゲート６３は、普通図柄遊技に対応する始動入賞口として設けられており、遊技球の通過を検出するための作動ゲートスイッチ６３１を備えている。なお、作動ゲート６３への遊技球の通過は、第２始動口６２の普通電動役物６２２を拡開させるか否かを決定するための普通図柄抽選の契機となる。

【００１９】

第１大入賞口６４は、第１特別図柄又は第２特別図柄の当否抽選で大当り又は小当りとなった場合に開放状態となる横長方形状をなす入賞口として形成される。第１大入賞口６４は、遊技球の入球を検出するための第１大入賞口スイッチ６４１を備えるとともに、いわゆるアタッカー装置と称される第１特別電動役物６４２と、この第１特別電動役物６４２を開閉駆動させるための第１大入賞口ソレノイド６４３とを備えている。第１特別電動役物６４２は、第１大入賞口６４に遊技球が入球不能又は入球困難な通常状態と遊技球が入球可能又は入球容易な開放状態とに可変する。

【００２０】

第２大入賞口６５は、第１特別図柄又は第２特別図柄の当否抽選で大当り又は小当りとなった場合に開放状態となる横長方形状をなす入賞口として形成される。第２大入賞口６５は、遊技球の入球を検出するための第２大入賞口スイッチ６５１を備えるとともに、いわゆるアタッカー装置と称される第２特別電動役物６５２と、この第２特別電動役物６５２を開閉駆動させるための第２大入賞口ソレノイド６５３とを備えている。第２特別電動役物６５２は、第２大入賞口６５に遊技球が入球不能又は入球困難な通常状態と遊技球が入球可能又は入球容易な開放状態とに可変する。

【００２１】

第１大入賞口６４および第２大入賞口６５は、遊技領域ＰＡにおける右側寄りの領域に設けられている。そのため、特別遊技状態においては、遊技領域ＰＡへ向けて遊技球を発射する際に、右側領域を狙って打つ、いわゆる右打ちを行うことで、いずれかの大入賞口６４，６５へ入球容易となっている。

【００２２】

第１特別図柄表示装置７１は、遊技球が第１始動口６１に入球したことを契機として、第１特別図柄の変動表示および確定表示を行う。第１特別図柄表示装置７１は、例えば７セグメントのＬＥＤで構成され、第１特別図柄の変動表示は各セグメントの点滅パターン

に従って表現され、当該セグメントの点滅が停止して点灯表示に切り替わることで第１特別図柄が確定表示される。この第１特別図柄の停止図柄は、各セグメントの組合せで表現される数字や記号などによって形成される。

【００２３】

第２特別図柄表示装置７２は、遊技球が第２始動口６２に入球したことを契機として、第１特別図柄の変動表示および確定表示を行う。第２特別図柄表示装置７２は、例えば７セグメントのＬＥＤで構成され、第２特別図柄の変動表示は各セグメントの点滅パターンに従って表現され、当該セグメントの点滅が停止して点灯表示に切り替わることで第２特別図柄が確定表示される。この第２特別図柄の停止図柄は、各セグメントの組合せで表現される数字や記号などによって形成される。

【００２４】

第１特図保留ランプ７３および第２特図保留ランプ７４は、例えば２個のＬＥＤランプからそれぞれ構成され、当該ランプの点灯・点滅表示によって第１特別図柄および第２特別図柄の作動保留球数（最大４個）を表現する。第１特別図柄の作動保留球数は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動中あるいは特別遊技の実行中に、第１始動口６１への入球に基づき取得した乱数値に係る数であり、当該取得した乱数値を保留する、すなわち、当該取得した乱数値について当否判定許可条件（変動開始条件）を充足するまで当否判定が一旦保留されることになった数を示している。第２特別図柄の作動保留球数は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動中あるいは特別遊技の実行中に、第２始動口６２への入球に基づき取得した乱数値に係る数であり、当該取得した乱数値を保留する、すなわち、当該取得した乱数値について当否判定許可条件（変動開始条件）を充足するまで当否判定が一旦保留されることになった数を示している。

【００２５】

普通図柄表示装置７５は、例えば２個のＬＥＤランプから構成され、当該ランプの点灯・点滅表示によって、普通図柄の変動表示及び確定表示を行う。本実施形態では、例えば、普通図柄の変動表示を二つのランプが交互に点灯と消灯とを繰り返すかたちで表現し、いずれのランプが最終的に点灯した状態で停止表示するかによって、普通図柄の抽選結果を報知する。普図保留ランプ７６は、例えば２個のＬＥＤランプから構成され、当該ランプの点灯・点滅表示によって、普通図柄の作動保留球数（最大４個）を表現する。なお、普通図柄表示装置７５の左側には、特別遊技におけるラウンド遊技の回数（ラウンド数：特別電動役物６４２，６４３が連続して作動する回数）を表示するラウンド表示器７７が設けられている。

【００２６】

演出表示装置７０は、主として、第１特別図柄又は第２特別図柄と連動して変動表示・停止する装飾図柄や予告演出を含む演出画像を表示するとともに、第１特別図柄および第２特別図柄の保留表示を行う。具体的には、演出表示装置７０の画面上に、装飾図柄の変動表示や予告演出表示などが実行される装飾図柄表示部７００と、第１特図保留ランプ７３と同期して第１特別図柄の保留表示が実行される第１特図保留表示部７０１と、第２特図保留ランプ７４と同期して第２特別図柄の保留表示が実行される第２特図保留表示部７０２と、が設けられている。本実施形態では、演出表示装置７０として、液晶表示装置を採用している。装飾図柄表示部７００には、所定の有効ライン（不図示）上に、装飾図柄の変動表示領域となる三列の表示領域（左表示領域Ｚ１、中表示領域Ｚ２、右表示領域Ｚ３）が設けられており、左表示領域Ｚ１に対応して装飾図柄の左図柄、中表示領域Ｚ２に対応して装飾図柄の中図柄、右表示領域Ｚ３に対応して装飾図柄の右図柄がそれぞれ停止表示される。特図保留表示部７０１，７０２には、通常の表示態様では、特別図柄の作動保留球が生起されると白丸印の保留画像が表示される一方、当該作動保留球が消化されると対応する保留画像が消失される。この保留画像は、特別図柄の作動保留球の発生順（入球順）に従って順番に表示され、各保留表示部７０１，７０２に最大で４個ずつ表示が可能である。

【００２７】

センター飾り２２は、演出表示装置７０の周囲に設置され、遊技球の流路、演出表示装置７０の画面の保護、装飾等の機能を有する。センター飾り２２には、遊技の展開状況に応じた演出動作を実行する可動役物２４が設けられている。可動役物２４は、ステッピングモータやソレノイドなどの駆動源を備えて構成されている。また、センター飾り２２には、遊技の展開状況に応じて発光する盤ランプ（ＬＥＤランプ）２５が設けられている。以下の説明では、便宜上、枠ランプ１０および盤ランプ２５を総称して「演出ランプＬＰ」とも称する。

【００２８】

続いて、図２を参照しながら、ぱちんこ遊技機ＰＭの背面側の基本構造を説明する。前枠２の背面側には、ほぼ中央に前後連通する窓口を有して前枠２よりも幾分小型の矩形枠状に形成された裏セット盤３０が着脱自在に取り付けられている。裏セット盤３０の各部には、多数個の遊技球を貯留する貯留タンク３１、貯留タンク３１から右方に緩やかな下り傾斜を有して延びるタンクレール３２、タンクレール３２の右端部に繋がり下方に延びる球供給通路部３３、球供給通路部３３により導かれた遊技球を払い出す賞球払出ユニット３４、賞球払出ユニット３４から払い出された遊技球を上球皿６に導くための賞球通路部３５などが設けられている。

【００２９】

遊技盤１０の背面側には、ぱちんこ遊技機ＰＭの作動を統括的に制御する主制御基板１００や、演出全般の制御を行う演出制御基板２００、遊技展開に応じた画像表示、効果音の制御を行う画像制御基板３００などが取り付けられている。なお、本実施形態では、演出制御基板２００および画像制御基板３００は、演出表示装置（液晶表示装置）７０と一体化されたアッセンブリ状態で液晶ユニットを構成している。これに対して、裏セット盤３０の背面側には、遊技球の発射及び払い出しに関する制御を行う払出制御基板４００や、遊技施設側から受電して各種制御基板や電気・電子部品に電力を供給する電源基板５００などが取り付けられている。なお、これらの制御基板は、不正改造防止のため、カシメ構造及び封印シール構造を有する透明樹脂製の基板ケースに収容されたアッセンブリ状態で遊技盤２０背面又は裏セット盤３０背面の所定位置にそれぞれ配設される。これらの制御基板とぱちんこ遊技機ＰＭ各部の電気・電子部品とがハーネス（コネクタケーブル）を介して相互に接続されて、ぱちんこ遊技機ＰＭが作動可能に構成されている。

【００３０】

＜ぱちんこ遊技機の制御構成＞

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

【００３１】

主制御基板１００は、遊技に関する各種の演算処理を行うメインＣＰＵ１０１と、制御プログラムや各種データ等を記憶したＲＯＭ１０２と、一時記憶領域となるワークエリアやバッファメモリとして機能するＲＡＭ１０３と、周辺基板や各デバイスとの間の信号を入出力するＩ／Ｏポート回路１０４とを備えて構成された主制御マイコン（ワンチップマイコン）１１０を搭載しており、メインＣＰＵ１０１がＲＯＭ１０２に記憶された制御プログラムに従って遊技進行に係る主要な制御を実行するように構成されている。その他、主制御基板１００には、図示省略するが、水晶発振器からのクロック信号を分周して内部システムクロックを生成するクロック回路、メインＣＰＵ１０１が誤動作や暴走状態となったときにリセットをかけて正常な状態に復帰させるＷＤＴ回路、リアルタイム割込みの発生や時間計測を可能とするＣＴＣ回路、メインＣＰＵ１０１によるプログラム処理（ソフトウェア乱数）とは別系統として動作して所定の乱数（内蔵乱数）を生成する乱数生成回路などが搭載されており、これらが内部バスを介して相互に接続されている。

【００３２】

メインＣＰＵ１０１は、各スイッチからの検出情報などに基づき、ＲＯＭ１０２に格納された各種の制御プログラムを読み出して演算処理を行うことで、遊技の主制御に係る各

種処理を実行する。ＲＡＭ１０３は、電源基板５００において生成されるバックアップ電源（ＶＢＢ）によってバックアップされる不揮発性記憶手段としてのバックアップＲＡＭである。ＲＡＭ１０３のバックアップ領域は、電源断が生じた場合、当該電源断時に保持していたスタックポインタや各レジスタ等のデータを記憶しておくためのエリアとなっており、電源投入時（電源断復帰時）には当該バックアップ領域の情報に基づいて遊技機の状態が電源断前の状態に復帰されるようになっている。

【００３３】

また、主制御基板１００は、第１始動口スイッチ６１１、第２始動口スイッチ６２１、作動ゲートスイッチ６３１、第１大入賞口スイッチ６４１および第２大入賞口スイッチ６５１などと電気的に接続されており、Ｉ／Ｏポート回路１０４を介して、各種スイッチからの検出信号をメインＣＰＵ１０１に入力する。また、主制御基板１００は、第１特別図柄表示装置７１、第２特別図柄表示装置７２、第１特図保留ランプ７３、第２特図保留ランプ７４、普通図柄表示装置７５および普図保留ランプ７６に電気的に接続され、さらに、普通電動役物ソレノイド６２３および特別電動役物ソレノイド６４３，６５３、に電気的に接続されており、Ｉ／Ｏポート回路１０４を介して、メインＣＰＵ１０１からの制御信号を各種表示手段および各種ソレノイドに送信する。

【００３４】

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

【００３５】

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

【００３６】

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

【００３７】

また、演出制御基板２００は、複数のＬＥＤドライバを搭載したランプ接続基板９１と電気接続されており、シリアル通信回路を介して、ランプ接続基板９１を制御するためのランプ制御信号（ランプデータ）を送信する。なお、本例では、演出制御基板２００とラ

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

【００３８】

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

【００３９】

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

【００４０】

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

【００４１】

電源基板５００は、詳細図示を省略するが、遊技島の電源設備から供給される一次電源を基に、各制御基板で使用される通常時の電源を生成するための通常電源回路と、バックアップ電源（ＶＢＢ）を生成するためのバックアップ電源回路と、電圧低下による電源断を監視するための電源断監視回路と、を具備して構成され、各制御基板や遊技用機器等の電子・電気部品に必要な電源を供給する。電源基板５００には、電源回路を起動させるための電源スイッチが接続されており、遊技島の電源装置から１次電源が供給されていることを前提として、該電源スイッチがオンになると、電源基板５００の通常電源回路から各制御基板などに所定の電源が供給される。電源基板５００は、遊技島の電源装置からの電源供給が遮断されたことを検出可能に構成されており、電源断の検出時にはその旨を報知する電源断信号（ＮＭＩ信号）を主制御基板１００、演出制御基板２００、払出制御基板

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

【００４２】

＜ぱちんこ遊技機の基本動作＞

以上のように構成される、ぱちんこ遊技機ＰＭは、外枠１が遊技施設の遊技島に固定設置され、前枠２、ガラス枠５、球皿ユニット６等が閉鎖施錠された状態で遊技に供され、上球皿８に遊技球を貯留させて発射ハンドル１２を回動操作することにより遊技が開始される。発射ハンドル１２が回動操作されると、上球皿８に貯留された遊技球が、ガラス枠５の背面側に配設される球送り機構１３（図３を参照）によって１球ずつ発射機構１４（図３を参照）に送り出され、該発射機構１４により遊技領域ＰＡに打ち出される。

【００４３】

遊技領域ＰＡを転動流下する遊技球が、第１始動口６１、第２始動口６２、第１大入賞口６４、第２大入賞口６５のいずれかに入球すると、その入賞口の種別に応じた賞球が賞球払出ユニット３３により上球皿８又は下球皿９に払い出される。また、遊技球が第１始動口６１又は第２始動口６２に入球すると、特別図柄の抽選乱数値が取得され、当該乱数値を所定の上限個数まで特別図柄の保留球として一時記憶する。そして、所定の始動条件が成立する場合に、最先の保留球に係る抽選乱数値に対して特別図柄の当否判定、図柄判定、変動パターン判定を行い、この判定結果に応じた態様で、第１特別図柄表示装置７１又は第２特別図柄表示装置７２において特別図柄が変動表示されるとともに、演出表示装置７０において装飾図柄が変動表示される。特別図柄および装飾図柄の変動表示は、前記選択された変動パターンに応じた変動時間の経過後に同期的に停止表示される。

【００４４】

第１特別図柄又は第２特別図柄が大当りを示す停止態様で確定表示された場合、通常遊技よりも遊技者に有利な遊技状態である特別遊技に移行し、第１大入賞口６４又は第２大入賞口６５の開閉動作が開始される。大当りを示す装飾図柄の停止態様は、例えば３つの図柄の種類が一致する態様である。本実施形態では、特別遊技として、ラウンド遊技が１６回（１６ラウンド）に設定された１６Ｒ特別遊技と、ラウンド遊技が８回（８ラウンド）に設定された８Ｒ特別遊技と、ラウンド遊技が２回（２ラウンド）に設定された２Ｒ特別遊技とが設けられている。

【００４５】

本実施形態では、１６Ｒ特別遊技、８Ｒ特別遊技および２Ｒ特別遊技のいずれに移行されたとしても、特別遊技の終了後から特別図柄の変動回数が所定の終期回数に達するまで、特別図柄の確率変動機能（「確変」とも称する）が一律に作動する。すなわち、本実施形態に係るぱちんこ遊技機ＰＭは、確変突入率が１００％の回数切り確変機、所謂「ＳＴ機」と称される遊技機である。従って、本実施形態では、特別図柄の確率変動機能が次の大当りの発生まで継続するのではなく、所定の終期回数（「ＳＴ回数」とも称する）に達するまでの期間（「ＳＴ期間とも称する」）に限定されている。特別図柄の確率変動機能が作動した場合には、特別図柄抽選の大当り確率が通常の低確率状態から高確率状態へ移行するため、新たな大当り（特別遊技）が比較的早期に発生するようになる。

【００４６】

一方、特別遊技が終了した後は、特別図柄の確率変動機能と付随して又は独立して、特別図柄の変動時間短縮機能（以下「時短」ともいう）が作動する場合がある。特別図柄の変動時間短縮機能が作動すると、特別図柄及び装飾図柄の平均的な変動時間が通常よりも短縮される傾向となり、単位時間当たりの特別図柄抽選回数が向上する（単位時間当たりの大当りの獲得容易性を高めることができる）。

【００４７】

さらに、特別図柄の変動時間短縮機能が作動すると、これに付随して、電チューサポート機能が作動する。電チューサポート機能は、普通図柄の確率変動機能、普通図柄の変動時間短縮機能、普通電動役物６２２の開放延長機能が作動することにより、第２始動口６２への入球容易性が高められる状態（「入球容易状態」とも称する）である。なお、普通図柄の確率変動機能が作動すると、普通図柄の当選確率が通常状態よりも高まる状態となる。普通図柄の変動時間短縮機能が作動すると、普通図柄の変動時間が短縮される状態となる。普通電動役物６２２の開放時間延長機能が作動すると、普通電動役物６２２の開放時間が通常状態よりも延長された状態となる。この入球容易状態においては、一定時間あたりの普通図柄の変動回数が通常よりも増加する可能性が高まる上、第２始動口６２への入球容易性も高まるため、第２始動口６２への入球数が増加する可能性も向上する。したがって、特別図柄の変動時間短縮機能及び電チューサポート機能の作動により、その期間中は第２始動口６２への入球による賞球を得られる機会が増加する結果、持ち球をほとんど減らさずに遊技を継続することが可能となる。

【００４８】

＜ぱちんこ遊技機の主要な機能構成＞

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

【００４９】

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

【００５０】

入球判定手段１１０は、第１始動口スイッチ６１１、第２始動口スイッチ６２１、作動ゲートスイッチ６３１、第１大入賞口スイッチ６４１、第２大入賞口スイッチ６５１などからの検出信号に基づき、各入賞口への遊技球の入球を判定する。

【００５１】

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

【００５２】

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

【００５３】

特別図柄保留制御手段１３１は、第１始動口６１又は第２始動口６２への遊技球の入球を契機として、特別図柄遊技に係る抽選乱数値である、特別図柄当り乱数値、特別図柄当り図柄乱数値、特別図柄変動パターン乱数値を取得して、当該乱数値を第１特別図柄又は第２特別図柄の作動保留球情報として管理する。特別図柄保留制御手段１３１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の作動保留球情報をそれぞれ所定の上限個数（４個）まで、当該保留球の入球順序と結合したかたちでメイン情報記憶手段１８０の第１特別図柄保留格納領域又は第２特別図柄保留格納領域に一時記憶する。

【００５４】

第１特別図柄保留格納領域および第２特別図柄保留格納領域には、各始動口６１，６２への入球順に、保留１記憶領域（１個目の保留記憶領域）、保留２記憶領域（２個目の保留記憶領域）、保留３記憶領域（３個目の保留記憶領域）、保留４記憶領域（４個目の保留記憶領域）、がそれぞれ設けられている。各保留記憶領域は、作動保留球情報として、特別図柄当り乱数、特別図柄当り図柄乱数、特別図柄変動パターン乱数を１組セットとしてそれぞれ記憶可能である。作動保留球情報は、保留１記憶領域、保留２記憶領域、保留３記憶領域、保留４記憶領域の順に格納される一方、保留１記憶領域、保留２記憶領域、保留３記憶領域、保留４記憶領域の順に消化される（先入れ先出しの原則）。また、保留１記憶領域の保留球情報が消化されると、保留２記憶領域、保留３記憶領域、保留４記憶領域に格納された保留球情報を下位の番号の記憶領域にそれぞれシフトするとともに、保留４記憶領域の内容をゼロクリアする。

【００５５】

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

【００５６】

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

【００５７】

普通図柄保留制御手段１３２は、作動ゲート６３への遊技球の入球を契機として、普通図柄遊技に係る抽選乱数値である、普通図柄当り乱数値、普通図柄当り図柄乱数値、普通図柄変動パターン乱数値、を取得して、当該乱数値を普通図柄の作動保留球情報として管理する。普通図柄保留制御手段１３２は、普通図柄の作動保留球情報を所定の上限個数（４個）まで、当該保留球の入球順序と結合したかたちでメイン情報記憶手段１８０の普通図柄保留格納領域に一時記憶する。また、普通図柄保留制御手段１３２は、普通図柄の作動保留球数をカウントするための普通図柄保留球数カウンタを有している。普通図柄保留

制御手段１３２は、作動普通図柄の保留球数の更新処理として、普通図柄の作動保留球を１個取得するごとに対応するカウンタを１加算し、作動保留球が１個消化されるごとに対応するカウンタを１減算する。

【００５８】

事前判定手段１３５は、所定の事前判定タイミングにて特別図柄の作動保留球を取得した場合、当該作動保留球を対象として先読み予告のための事前判定を実行する。事前判定タイミングの一例としては、（１）当り待ち中、且つ、電チューサポート機能が未作動中に第１特別図柄の作動保留球を取得した場合、（２）当り待ち中、かつ、電チューサポート機能が作動中に第２特別図柄の作動保留球を取得した場合、（３）大当り中又は小当り中に第２特別図柄の作動保留球を取得した場合、のうちのいずれかの条件を満足するときである。具体的には、事前判定手段１３５は、今回取得した作動保留球に対応する乱数値をメイン情報記憶手段１８０の第１特別図柄保留格納領域又は第２特別図柄保留格納領域から読み出して、当否抽選の事前判定（当否事前判定）、図柄抽選の事前判定（図柄事前判定）、変動パターン抽選の事前判定（変動パターン事前判定）を順次実行する。各事前判定で用いられる事前判定テーブルは、図示省略するが、後述の抽選テーブル（特別図柄当否抽選テーブル、特別図柄当り図柄テーブル、変動パターンテーブル）と同様の区切り方で、乱数の総数に相当する領域が複数の領域に区画され、この領域（判定値数）ごとに、抽選ＩＤが割り当てられている。この抽選ＩＤとしては、事前判定の結果を示す番号（「事前判定番号」とも称する）が設定されている。そして、事前判定手段１３５は、事前判定結果（事前判定番号）の情報を含む演出制御コマンド（「事前判定コマンド」と称する）を順に生成して、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する。

【００５９】

特別図柄抽選処理手段１４０は、特別図柄当否判定手段１４１、特別図柄停止図柄判定手段４１２、特別図柄変動パターン判定手段１４３、を含む。特別図柄抽選処理手段１４０は、特別図柄の変動開始条件が成立したとき、メイン情報記憶手段１８０における特別図柄保留格納領域の最先の記憶領域（保留１記憶領域）に格納された特別図柄当り乱数値、特別図柄当り図柄乱数値、特別図柄変動パターン乱数値を読み出して、これをメイン情報記憶手段１８０の特別図柄当否判定領域、特別図柄図柄判定領域、特別図柄変動パターン判定領域にそれぞれ格納する。ここで、「特別図柄の変動開始条件が成立する」とは、その一例として、（１）大当り又は小当り中ではないこと、（２）第１特別図柄および第２特別図柄のいずれも変動待機中であること、（３）第１特別図柄および第２特別図柄の少なくとも一方に作動保留球が存在すること、の全ての条件を満足したときであり、その結果として、特別図柄が変動開始可能な状態であると判断される。

【００６０】

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

【００６１】

ここで、図５は、特別図柄当否抽選テーブルを模式的に示す図であり、（Ａ）は通常状態（低確率状態）で参照され、（Ｂ）は確変状態（高確率状態）で参照される。この特別図柄当否抽選テーブルには、特別図柄当り乱数値と、大当り、小当り、はずれの判定結果と、が対応付けられており、対応付けられた乱数範囲に応じて大当りおよび小当りの当選確率が定まる。図５からも分かるように、特別図柄遊技の当否抽選において、通常状態（低確率状態）では乱数値が「０～１６３」の範囲に該当したときのみ大当りとなる。一方、確変状態（高確率状態）では大当りの範囲が拡大され、乱数値が「０～１６３」の範囲に該当する場合だけでなく、「１６４～１６３９」の範囲に該当する場合にも大当りとな

る。つまり、特別図柄の確率変動機能が作動すると、大当りの抽選確率が低確率状態（１／３９９．６）から高確率状態（１／３９．９６）に変動する。このように大当りに該当する範囲は遊技状態に応じて変化するが、第１特別図柄の当否抽選と第２特別図柄の当否抽選とで大当りの当選確率は等しい。ここで、特別図柄当り乱数値が大当りの範囲に該当しない場合であっても、所定の範囲に該当する場合には小当りとなる。本例では、第１特別図柄の当否抽選のみ小当りが存在するように構成しているが、例えば、第２特別図柄の当否抽選にも小当りを設けて、第２特別図柄の当否抽選よりも第１特別図柄の当否抽選のほうが高い確率で小当りとなるように構成してもよい。

【００６２】

特別図柄停止図柄判定手段１４２は、第１特別図柄又は第２特別図柄の当否抽選の結果に基づいて、第１特別図柄又は第２特別図柄の停止図柄、および当該停止図柄の属する図柄群を決定する。特別図柄停止図柄判定手段１４２は、当否抽選の結果が大当りの場合に、第１特別図柄および第２特別図柄の停止図柄および図柄群を決定する際に参照される第１特別図柄当り図柄テーブルおよび第２特別図柄当り図柄テーブルを有している。

【００６３】

図６（Ａ）は第１特別図柄当り図柄テーブルの一例を模式的に示す図である。この第１特別図柄当り図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、停止図柄、図柄群、大当りの内容（特別図柄の確率変動機能および変動時間短縮機能の作動回数、第１大入賞口６４の作動パターン）がそれぞれ対応付けられている。なお、括弧内の数値「１００」は、特別図柄の確率変動機能および変動時間短縮機能の作動回数、すなわち、ＳＴ回数を意味する。このテーブルでは、第１特別図柄の停止図柄「１」～「８」が、大当りの種別に応じて、２種類の図柄群Ａ，Ｂに分類されている。

【００６４】

具体的には、図柄「１」，「２」，「３」，「４」には、図柄群Ａ（１６Ｒ特定時短有図柄）が、図柄「５」，「６」には、図柄群Ｂ（８Ｒ特定時短有図柄）が、図柄「７」，「８」には、図柄群Ｃ（２Ｒ特定時短有図柄）がそれぞれ対応付けられている。なお、本実施形態において、「特定図柄」とは特別遊技の終了後に確率変動機能を作動させることとなる図柄であり、「通常図柄」とは特別遊技の終了後に確率変動機能を作動させることのない図柄である（後述する第２特別図柄についても同様である）。

【００６５】

図柄群Ａ，Ｂは、特別遊技の終了後の遊技状態を確変状態（高確率状態）に移行させる、いわゆる「確変当り」を示す特定図柄であり、特別図柄の変動回数がＳＴ回数内で大当りを発生させることなく終了するまでの間、あるいは、ＳＴ回数内で次回の大当りが発生するまでの間に限定して、特別図柄の確率変動機能および変動時間短縮機能、並びに電チューサポート機能が付与されることになる。図柄群Ａについては、特別遊技の規定ラウンド数は１６ラウンドで、１回のラウンド遊技における第１大入賞口６４の最大開放時間は約３０秒である。図柄群Ｂについては、特別遊技の規定ラウンド数は８ラウンドで、１回のラウンド遊技における第１大入賞口６４の最大開放時間は約３０秒である。

【００６６】

図柄群Ｃは、上記の「確変当り」と比較して第１大入賞口６４の開放回数および開放時間が異なるものの、特別遊技終了後の遊技状態を特別図柄の確変状態（高確率状態）に移行させる、いわゆる「突然確変当り」を示す特定図柄であり、特別図柄の変動回数がＳＴ回数内で大当りを発生させることなく終了するまでの間、あるいは、ＳＴ回数内で次回の大当りが発生するまでの間に限定して、特別図柄の確率変動機能および変動時間短縮機能、並びに電チューサポート機能が付与されることになる。特別遊技の規定ラウンド数は２ラウンドで、１回のラウンド遊技における第１大入賞口６４の最大開放時間は約０．０５秒である。

【００６７】

一方、当否抽選の結果が小当りである場合には、上記特別図柄当り乱数による図柄判定を省略して、停止図柄として図柄「９」が一義的に割り当てられる。この図柄「９」には

、図柄群Ｆ（特電作動図柄１）が対応付けられている。なお、小当りの場合には、遊技状態（確率変動機能、変動時間短縮機能、電チューサポート機能）および変動パターン選択状態の変更の契機とはならず、当否抽選の前後で当該遊技状態が維持される。また、当否抽選の結果がはずれの場合には、停止図柄として図柄「０」が一義的に割り当てられる。

【００６８】

続いて、図６（Ｂ）は第２特別図柄当り図柄テーブルの一例を模式的に示す図である。この第２特別図柄当り図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、停止図柄、図柄群、大当りの内容（特別図柄の確率変動機能および変動時間短縮機能の作動回数、第２大入賞口６５の作動パターン）がそれぞれ対応付けられている。このテーブルでは、第２特別図柄の停止図柄「１１」～「１８」が、大当りの種別に応じて、２種類の図柄群Ｄ，Ｅに分類されている。具体的には、図柄「１１」，「１２」，「１３」，「１４」には、図柄群Ｄ（１６Ｒ特定時短有図柄）が、図柄「１５」，「１６」，「１７」，「１８」には、図柄群Ｅ（８Ｒ特定時短有図柄）がそれぞれ対応付けられている。

【００６９】

図柄群Ｄ，Ｅは、特別遊技の終了後の遊技状態を確変状態（高確率状態）に移行させる、いわゆる「確変当り」を示す特定図柄であり、特別図柄の変動回数がＳＴ回数内で大当りを発生させることなく終了するまでの間、あるいは、ＳＴ回数内で次回の大当りが発生するまでの間に限定して、特別図柄の確率変動機能および変動時間短縮機能、並びに電チューサポート機能が付与されることになる。図柄群Ｄについては、特別遊技の規定ラウンド数は１６ラウンドで、１回のラウンド遊技における第２大入賞口６５の最大開放時間は約３０秒である。図柄群Ｅについては、特別遊技の規定ラウンド数は８ラウンドで、１回のラウンド遊技における第２大入賞口６５の最大開放時間は約３０秒である。

【００７０】

一方、当否抽選の結果が小当りである場合には、上記特別図柄当り乱数による図柄判定を省略して、停止図柄として図柄「１９」が一義的に割り当てられる。この図柄「１９」には、図柄群Ｇ（特電作動図柄２）が対応付けられている。なお、小当りの場合には、遊技状態（確率変動機能、変動時間短縮機能、電チューサポート機能）および変動パターン選択状態の変更の契機とはならず、当否抽選の前後で当該遊技状態が維持される。また、当否抽選の結果がはずれの場合には、停止図柄として図柄「０」が一義的に割り当てられる。

【００７１】

本実施形態では、上記のように、大当り種別として、１６Ｒ大当り（１６Ｒ特定時短有図柄）と８Ｒ大当り（８Ｒ特定時短有図柄）と２Ｒ大当り（２Ｒ特定時短有図柄）との３種類が設けられている。そして、特別遊技における賞球獲得の期待値（賞球獲得期待値）は、１６Ｒ大当り＞８Ｒ大当り＞２Ｒ大当りとなっている。そこで、以下では、１６Ｒ大当りを、賞球獲得期待値の最も高い「高利益大当り」とも称し、２Ｒ大当りを、賞球獲得期待値の最も低い「低利益大当り」とも称する。なお、同一の実行ラウンド数でも、長開放単位遊技（３０秒）と短開放単位遊技（０．０５秒）とが混在するような場合には、長開放単位遊技が多く存在する大当りが「高利益大当り」となる。具体的には、特別遊技に実行ラウンド数を１６ラウンドに統一するなど、共通の実行ラウンド数を有するものの、所定ラウンドにて単位遊技の態様が異なるように変化する特別遊技を含めてもよく、その場合には、大入賞口６４，６５の開放時間が相対的に短い短開放単位遊技のみからなる種類の特別遊技と、所定回数の実行ラウンド以降において大入賞口６４，６５の開放時間が相対的に長い長開放単位遊技に切り替わる種類の特別遊技とを含めてもよく、後者が「高利益大当り」を構成する。また、同一の実行ラウンド数の大当りでも、大入賞口開放パターンの差異によって実質的な利益、すなわち、賞球獲得期待値が異なるように構成してもよい。

【００７２】

ここで、前述の説明からも分かるように、第１特別図柄の当否抽選で大当りになった場合には、５０％の確率で１６Ｒ大当りが選択されるのに対して、第２特別図柄の当否抽選

で大当りになった場合には、７５％の確率で１６Ｒ大当りが選択されることにより、第１始動口６１に入賞するよりも第２始動口６２に入賞した方が、多くの出玉を獲得できる点で遊技者に有利である。なお、本例では、第１特別図柄の当否判定で大当りとなった場合に第１大入賞口６４を開閉させる特別遊技が実行され、第２特別図柄の当否判定で大当りとなった場合に第２大入賞口６５を開閉させる特別遊技が実行されることになっているが、これに限定されるものではなく、第１特別図柄の当否判定で大当りとなった場合に第２大入賞口６５を開閉させる特別遊技を実行してもよく、また、第２特別図柄の当否判定で大当りとなった場合に第１大入賞口６４を開閉させる特別遊技を実行してもよい。また、この場合には、第１特別図柄の当否判定で大当りとなる場合よりも第２特別図柄の当否判定で大当りとなる場合の方が、第２大入賞口６５を開閉させる特別遊技が実行される割合を高くしてもよい。また、このとき、第１大入賞口６４に入球するよりも第２大入賞口６５に入球する方が遊技者にとって有利度が高くなるように設定してもよく、例えば、１ラウンドあたりのカウント数が多い、賞球獲得期待値が高い、１球入球あたりの賞球数が多い、入球容易性が高くなるように設定してもよい。また、同一ラウンド数の特別遊技を伴う大当りが複数ある場合であっても、大入賞口の開放パターンの差異により実質的な利益（賞球獲得期待値）が異なるように構成してもよい。なお、カウント数（規定カウント数）とは、単位遊技における大入賞口６４，６５への遊技球の最大入球可能数である。

【００７３】

特別図柄変動パターン判定手段１４３は、特別図柄変動パターン乱数値に基づき、特別図柄の変動パターンを決定する。ここで、特別図柄変動パターン判定手段１４３は、図７および図８に示すように、特別図柄の変動パターンを選択する際に参照される複数種の変動パターンテーブルを保持している。特別図柄変動パターン判定手段１４３は、現在の変動パターン選択状態と当否抽選の結果とに基づき、複数種の変動パターンテーブルの中からいずれかの変動パターンテーブルを選択する。なお、変動パターン選択状態と変動パターンテーブルとの関係については後述する。各変動パターンテーブルには、複数種の変動パターンが規定されている。各図中では、説明の便宜上、「選択率」を表記しているが、実際には特別図柄変動パターン乱数値に応じて、変動パターンを決定するための判定値（乱数値の範囲）が設定されており、変動パターン乱数値がいずれの判定値に属するかに基づき、変動パターンが決定されるようになっている。各種の変動パターンは、その図柄変動の終了条件として当該変動パターンごとに変動時間が定められており、その変動時間にて複数の図柄で構成される装飾図柄による図柄変動も実行されることを前提として規定される。なお、本例では、説明の便宜上、複数種の変動パターンのみを例に挙げて説明するが、実際には１００種類以上の変動パターンが存在する。

【００７４】

図７（Ａ）は、大当り・小当り用の変動パターンテーブルの一例を模式的に示す図である。上段の（Ａ１）は通常変動パターンテーブル、中段の（Ａ２）は確変変動パターンテーブル、下段の（Ａ３）は特殊変動パターンテーブルである。本例では、変動パターン選択状態に応じて、または同じ変動パターン選択状態であっても大当り種別に応じて、選択される変動パターンが異なるように設定されている。

【００７５】

通常変動パターンテーブル（Ａ１）では、大当り種別が１６Ｒ大当りである場合に、変動パターンＰＸ２（ノーマルリーチＡ）、変動パターンＰＸ３（スーパーリーチＡ）のいずれかが選択され、８Ｒ大当りである場合に、変動パターンＰＹ２（ノーマルリーチＡ）、変動パターンＰＹ３（スーパーリーチＡ）のいずれかが選択される。一方、２Ｒ大当り又は小当りである場合には、変動パターンＰＺ２（ノーマルリーチＡ）、変動パターンＰＺ４（スーパーリーチＤ）のいずれかが選択される。この大当り・小当り用の通常変動パターンテーブルでは、非リーチ態様の変動パターンが選択されることはなく、通常状態で大当り又は小当りになった場合には、リーチ態様の変動パターンのみが選択され得る。

【００７６】

確変変動パターンテーブル（Ａ２）では、大当り種別が１６Ｒ大当り又は８Ｒ大当りで

ある場合に、変動パターンＰＸ７（スーパーリーチＢ）のみが選択される。一方、２Ｒ大当り又は小当りである場合には、変動パターンＰＺ６（ノーマルリーチＢ）、変動パターンＰＺ８（スーパーリーチＤ）のいずれかが選択される。この大当り・小当り用の確変変動パターンテーブルでは、非リーチ態様の変動パターンが選択されることはなく、特別図柄の確変状態で大当り又は小当りになった場合には、リーチ態様の変動パターンのみが選択され得る。

【００７７】

特殊変動パターンテーブル（Ａ３）では、大当り種別が１６Ｒ大当りである場合に、変動パターンＰＸ９（非リーチＣ）のみが選択され、８Ｒ大当りである場合に、変動パターンＰＹ１０（スーパーリーチＣ）のみが選択される。一方、２Ｒ大当り又は小当りである場合には、変動パターンＰＺ１０（スーパーリーチＣ）のみが選択される。ここで、非リーチＣ態様の変動パターンＰＸ９は超短縮の変動時間（２秒）として構成される一方、スーパーリーチＣ態様の変動パターンＰＹ１０，ＰＺ１０は相対的に長い変動時間（１２０秒）として構成される。

【００７８】

図７（Ｂ）は、はずれ用の変動パターンテーブルの一例を模式的に示す図である。上段の（Ｂ１）は通常変動パターンテーブル、中段の（Ｂ２）は確変変動パターンテーブル、下段の（Ｂ３）は特殊変動パターンテーブルである。本例では、変動パターン選択状態に応じて、選択される変動パターンが異なるように設定されている。

【００７９】

通常変動パターンテーブル（Ｂ１）では、変動パターンＰＨ１（非リーチＡ）、変動パターンＰＨ２（ノーマルリーチＡ）、変動パターンＰＨ３（スーパーリーチＡ）、変動パターンＰＨ４（スーパーリーチＤ）のいずれかが選択される。確変変動パターンテーブル（Ｂ２）では、変動パターンＰＨ５（非リーチＢ）、変動パターンＰＨ６（ノーマルリーチＢ）、変動パターンＰＨ７（スーパーリーチＢ）、変動パターンＰＨ８（スーパーリーチＤ）のいずれかが選択される。特殊変動パターンテーブル（Ｂ３）では、変動パターンＰＨ９（非リーチＣ）のみが選択される。ここで、非リーチＣ態様の変動パターンＰＨ９は超短縮の変動時間（２秒）として構成される。

【００８０】

なお、前述の説明では、いずれの場合にもはずれ用の変動パターンテーブルを単一のテーブルで表現しているが、当否抽選の結果がはずれとなったときは、特別図柄の作動保留球数（０～４）に応じて異なる変動パターンテーブルが選択される場合がある。つまり、特別図柄の作動保留球数に応じた変動パターンテーブルを用いることで、作動保留球数が多いほど相対的に短い変動時間が選択される割合を高くして、逆に作動保留数が少ないほど相対的に長い変動時間が選択される割合を高くすることができる。

【００８１】

また、特別図柄変動パターン判定手段１４３は、特別図柄の変動パターンを選択した後、演出制御基板２００に対して装飾図柄の変動開始を指示するため、特別図柄の変動パターン情報を含む演出制御コマンド（「変動パターン指定コマンド」と称する）、特別図柄（図柄群）および遊技状態の情報を含む演出制御コマンド（「図柄指定コマンド」と称する）等を生成して（以降、これらの演出制御コマンドを纏めて「変動開始コマンド」と称する）、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する。

【００８２】

普通図柄抽選処理手段１４５は、普通図柄当否判定手段１４６と、普通図柄停止図柄判定手段１４７と、普通図柄変動パターン判定手段１４８と、を有する。普通図柄抽選処理手段１４５は、普通図柄の変動開始条件が充足したとき、普通図柄保留格納領域における最先の記憶領域に格納された普通図柄当り乱数値、普通図柄変動パターン乱数値を読み出して、メイン情報記憶手段１８０の普通図柄当否判定領域、普通図柄変動パターン判定領域にそれぞれ格納する。

【００８３】

普通図柄当否判定手段１４６は、メイン情報記憶手段１８０の普通図柄当否判定領域から普通図柄当り乱数値を読み出して当否判定を実行し、当該判定結果が、当り、はずれ、のいずれに該当するかを決定する。この当否抽選の結果は、メイン情報記憶手段１８０の普通図柄判定フラグに一時記憶され、以降の処理で使用された後、普通図柄の変動停止時にクリアされる。普通図柄当否判定手段１４６は、この当否抽選の際に参照される普通図柄当否抽選テーブルを保持しており、通常状態（低確率状態）においては例えば「１６０／２８３」の確率で当りとなる普通図柄当否抽選テーブルを参照し、普通図柄の確変状態（高確率状態）においては、例えば「２８２／２８３」の確率で当りとなる普通図柄当否抽選テーブルを参照して、普通図柄の当否抽選を実行する。

【００８４】

普通図柄停止図柄判定手段１４７は、図柄抽選テーブルを参照して、当否抽選の結果が当りである場合には所定の当り図柄を割り当てる一方、はずれである場合には所定のはずれ図柄を割り当てるようになっている。

【００８５】

普通図柄変動パターン判定手段１４８は、メイン情報記憶手段１８０の普通図柄変動パターン判定領域から普通図柄変動パターン乱数値を読み出すとともに、普通図柄変動パターンテーブルを参照して、通常状態における普通図柄の変動表示においては、相対的に長い変動時間を選択する（例えば「４秒・５秒・６秒・７秒・８秒・９秒・１０秒」の７種類をそれぞれ均一的に選択する）。一方、普通図柄の時短状態（入球容易状態）では相対的に短い変動時間（例えば「０．５秒」）を選択する。

【００８６】

特別遊技制御手段１５０は、当否抽選の結果が大当りである場合、前記決定された大当りの種別に応じて、特別遊技中に演出表示装置７０等に表示される開始デモ演出および終了デモ演出に係るデモ演出時間を決定する。また、特別遊技制御手段１５０は、演出制御基板２００側に対して、開始デモ演出の実行を指示する演出制御コマンド（「大当り開始デモコマンド」と称する）と、終了デモ演出の実行を指示する演出制御コマンド（「大当り終了デモコマンド」と称する）を生成して、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する。なお、大当り開始デモコマンドは、演出制御基板２００側において、特別遊技中に展開される一連の大当り演出（開始デモ演出、ラウンド演出、終了デモ演出）の内容を決定するための契機ともなる。また、特別遊技制御手段１５０は、特別遊技中の各ラウンド遊技において、各ラウンド遊技に対応したラウンド演出の開始を指示するための演出制御コマンド（「ラウンド演出指定コマンド」と称する）を生成して、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する。このラウンド演出指定コマンドには、現在のラウンド数の情報および大入賞口スイッチ６４１，６５１の検出の情報などが含まれる。

【００８７】

また、特別遊技制御手段１５０は、当否抽選の結果が小当りの場合、小当り遊技中に演出表示装置７０等に表示される小当り開始デモ演出および小当り終了デモ演出に係るデモ演出時間を決定する。また、特別遊技制御手段１５０は、小当り開始デモ演出の実行を指示する演出制御コマンド（「小当り開始デモコマンド」）と、小当り終了デモ演出の実行を指示する演出制御コマンド（「小当り終了デモコマンド」）を生成して、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する。

【００８８】

図柄表示制御手段１５５は、特別図柄表示制御手段１５６、普通図柄表示制御手段１５７、を含む。特別図柄表示制御手段１５６は、第１特別図柄の変動パターン（変動時間）に従って、第１特別図柄を第１特別図柄表示装置７１に変動表示させるとともに、該変動表示後に第１特別図柄を確定表示させる。また、特別図柄表示制御手段１５６は、第２特別図柄の変動パターン（変動時間）に従って、第２特別図柄を第２特別図柄表示装置７２に変動表示させるとともに、該変動表示後に第２特別図柄を確定表示させる。特別図柄表示制御手段１５６は、第１特別図柄および第２特別図柄の表示に係る時間（変動時間、確

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

【００８９】

電動役物制御手段１６０は、特別図柄の当否抽選の結果が大当りとなった場合、特別図柄の確定表示後に、特別遊技処理として、特別電動役物ソレノイド６４３，６５３に制御信号を出力し、特別電動役物６４２，６５２を所定の作動パターンに従って開放させる。特別遊技は、特別電動役物６４２，６５２の１回の開閉動作を１回のラウンド遊技とし、当該ラウンド遊技を規定ラウンド数（本例では、１６Ｒ，８Ｒ，２Ｒ）だけ連続して実行するものである。電動役物制御手段１６０は、特別電動役物６４２，６５２の作動回数（すなわち、実行中のラウンド数）を格納するための大入賞口開放カウンタを保持する。ここで、大当り種別がいわゆる１６Ｒ大当り（図柄群Ａ，Ｄ）又は８Ｒ大当り（図柄群Ｂ，Ｅ）である場合には、１回のラウンド遊技において第１大入賞口６４又は第２大入賞口６５を最大で約３０秒間開放させる。他方、大当り種別がいわゆる２Ｒ大当り（図柄群Ｃ）である場合には、１回のラウンド遊技において第１大入賞口６４を最大で約０．０５秒間開放させる。ここで、特別遊技における大入賞口６４，６５の閉鎖条件（単位遊技の終了条件）とは、規定カウント数の遊技球の入賞又は規定秒数の開放可能期間の経過である。

【００９０】

また、電動役物制御手段１６０は、特別図柄の当否抽選の結果が小当りとなった場合、特別図柄の確定表示後に、小当り遊技処理として、特別電動役物ソレノイド６４３，６５３に制御信号を出力し、特別電動役物６４２，６５２を短期間だけ開放させる。小当り遊技は１回のラウンド遊技で構成される点で、複数回のラウンド遊技で構成される特別遊技とは区別される。ここで、前述した２Ｒ特別遊技と小当り遊技とを比較すると、内部的には相違するものの、１回の開閉時間（０．０５秒）が同じ点及び開閉回数が同一である点（前者が１ラウンド当たり１開閉を２ラウンドの２回、後者が１ラウンド当たり２開閉を１ラウンドの２回）で共通するので、見た目上は近似した開放時間・開放パターンの遊技が繰り広げられる。

【００９１】

また、電動役物制御手段１６０は、普通図柄の当否抽選に当選した場合、普通電動役物ソレノイド６２３に制御信号を出力して、所定の開放時間だけ普通電動役物６２２を開放させる。ここで、電動役物制御手段１６０は、通常状態では普通電動役物６２２を極短時間（例えば０．２秒間）だけ開放させるのに対し、入球容易状態（電チューサポート状態）では普通電動役物６２２を通常状態と比較して相対的に長い時間（例えば４秒間）に亘り開放させる。

【００９２】

遊技状態制御手段１６５は、特別図柄の当否抽選の結果が大当りである場合に、当該大当りに係る図柄群の種類に基づき、特別遊技の終了後の遊技状態を決定するとともに、特別遊技の終了後の遊技状態を切り替える。以下では、前述した特別図柄および普通図柄に関する諸機能のうち、１）特別図柄の確率変動機能、特別図柄の変動時間短縮機能および電チューサポート機能が作動する遊技状態を「確変状態」と称し、２）特別図柄の変動時間短縮機能および電チューサポート機能のみが作動する遊技状態を「時短状態」と称し、３）特別図柄の確率変動機能のみが作動する遊技状態を「潜伏確変状態」と称し、４）全

ての機能が作動していない状態を「通常状態」と称する。なお、「確変状態」、「時短状態」、「潜伏確変状態」は、いずれも「通常状態」と比べて、遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。なお、以下では、各遊技状態を、特別図柄遊技の作動状態（高確率／低確率）と普通図柄遊技の作動状態（開放延長あり／開放延長なし）との組み合わせにより、（１）確変状態を「高確率／開放延長」、（２）時短状態を「低確率／開放延長」、（３）潜伏確変状態を「高確率／非開放延長」、（４）通常状態を「低確率／非開放延長」、と呼称することもある。また、本実施形態では、前述のとおり、回数切りの所謂ＳＴ機であるため、特別遊技の終了後の遊技状態は、特別図柄の変動回数が特別遊技の終了時点から数えて所定の終期回数、すなわちＳＴ回数に到達するまでの間、確変状態が継続する（但し、ＳＴ回数内で次回の大当りが発生した場合には当該変動にて確変状態は終了する）。なお、ＳＴ期間中に小当りとなった場合には、ＳＴ回数が０リセット（復活）されることはなく、小当り発生の前後でＳＴ回数は継続してカウントされている。本実施形態では、ＳＴ回数は１００回に設定されているが、他の回数に設定されてもよいことは勿論である。なお、確変状態へ移行した場合は、特別図柄の確率変動機能、特別図柄の変動時間短縮機能および電チューサポート機能が同時に作動して、該確変状態が継続する限り、各機能も継続することになる。なお、特別図柄の当否抽選の結果が大当りである場合には、当該大当り前の遊技状態が通常状態および確変状態のいずれであっても、特別遊技中は通常状態であり且つ特別遊技後はＳＴ回数を限度として一律に確変状態となる。一方、特別図柄の当否抽選の結果が小当りであれば、当該小当り前の遊技状態が通常状態であった場合、小当り遊技中および小当り遊技後の遊技状態も通常状態となる。また、当該小当り前の遊技状態が特別図柄の確変状態であった場合には、小当り遊技中および小当り遊技後の遊技状態も特別図柄の確変状態となる。

【００９３】

また、遊技状態制御手段１６５は、当否抽選の結果が大当りである場合に、当該大当りの種別（図柄群Ａ～Ｅの種類）に基づき、特別遊技後の変動パターン選択状態を決定するとともに、特別遊技後の変動パターン選択状態を切り替える。変動パターン選択状態とは、前述の変動パターンテーブルを選択する際に参照される条件の一つである。変動パターン選択状態の切り替え時期は、特別遊技の終了時又は変動パターン選択状態の終期回数を満了したときである。本実施形態では、変動パターン選択状態として、「低確率通常変動状態α」、「高確率短縮変動状態β」、「高確率特殊変動状態γ」などの３種類が存在する。ここで、低確率通常変動状態αとは、遊技状態が通常状態（低確率状態）のときに選択される通常変動パターンテーブル（図７のＡ１，Ｂ１）を参照して特別図柄の変動パターンを決定する状態である。高確率短縮変動状態βとは、遊技状態が特別図柄の確変状態（後述の限定期間を除く）のときに選択される確変変動パターンテーブル（図７のＡ２，Ｂ２）を参照して特別図柄の変動パターンを決定する状態である。高確率特殊変動状態γとは、遊技状態が特別図柄の確変状態であって特別遊技の終了直後の一定期間（第２特別図柄の作動保留球の最大数（４個）に対応した図柄変動回数（４回）の変動表示に亘る期間：「限定期間」と称する）のみ選択が許容される特殊変動パターンテーブル（図７のＡ３，Ｂ３）を参照して特別図柄の変動パターンを決定する状態である。本実施形態では、図柄群Ａ～Ｄのいずれが選択された場合でも、変動パターン選択状態は、（１）特別遊技の終了直後、図柄変動回数４回の限定期間のみ高確率特殊変動状態γに滞在し、（２）限定期間の終了後、且つ、その実行回数がＳＴ回数（１００回）内にあるときは高確率短縮変動状態βに滞在し、（３）ＳＴ回数の終了後、すなわち、実行回数として１０１回目以降は低確率通常変動状態γに滞在する。無論、初当たりが発生するまでの期間は、低確率通常変動状態αに滞在することになる。なお、遊技状態制御手段１６５は、現在の遊技状態情報および変動パターン選択状態情報を含む演出制御コマンド（「遊技状態指定コマンド」と称する）を生成して、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する。

【００９４】

エラー監視制御手段１７０は、Ｉ／Ｏポート回路１０４の入力情報を監視し、磁気セン

サによる磁気検知信号、断線短絡電源異常信号、電波センサによる電波検知信号、扉・枠開放信号などを検査して、遊技機がエラー状態であるか否かを判定する。エラー状態である場合には、演出制御基板２００にエラー状態演出を指示すべく、当該エラー情報を含む演出制御コマンド（「エラー演出指定コマンド」）を要求する。なお、図３では記載を省略しているが、扉開放スイッチはガラス枠５が開放されているか否かの検出手段であり、枠開放スイッチは前枠２が開放されているか否かの検出手段であり、裏セット開放スイッチは裏セット盤３０が開放されているか否かの検出手段である。また、磁気センサおよび電波センサはいわゆるゴト行為を発見するための検出手段である。

【００９５】

メイン情報記憶手段１８０は、特別図柄遊技および普通図柄遊技にて取得した乱数値情報、特別図柄および普通図柄の作動保留球情報、特別図柄遊技および普通図柄遊技に関する遊技状態（確変状態、時短状態、入球容易状態）の情報、変動パターン選択状態に関する情報、当否抽選の結果情報（当り、小当り、はずれ）、特別図柄や普通図柄に係る停止図柄および変動パターンの情報、特別遊技に関する情報（ラウンド数、開放時間、開放態様（１ラウンド遊技あたりの開放回数）など）、特別図柄表示装置７１，７２の動作状態を示すステイタス情報、特別電動役物６４２の動作状態を示すステイタス情報、演出制御コマンドデータの情報等を一時記憶するように構成されており、各情報を記憶するための所定の記憶領域を備えている。

【００９６】

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

【００９７】

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

【００９８】

演出抽選乱数発生手段２１０は、サブメインＣＰＵ２０１のプログラム処理によって各種のソフトウェア乱数（演出抽選乱数）を生成するための乱数カウンタを備えている。これらの乱数カウンタは、ソフトウェア的に乱数を生成する乱数生成手段としての役割を担っている。このソフトウェア乱数としては、先読み予告演出の実行可否の抽選に使用する先読み予告抽選乱数、先読み予告パターンの選択に使用する先読み予告パターン乱数、装飾図柄の停止図柄の選択に使用する装飾図柄乱数、装飾図柄の変動演出パターンの選択に使用する変動演出パターン乱数、予告演出パターンの選択に使用する予告演出パターン乱数、大当り演出パターンの選択に使用する大当り演出パターン乱数、保留内連荘演出の実行可否の抽選に使用する連荘演出抽選乱数、保留内連荘演出の連荘演出パターンの選択に使用する連荘演出パターン乱数などが含まれる。これらの乱数の更新時期としては、後述の演出制御側メイン処理内でコマンド解析が行われなかった場合の残余時間を利用して更新する。

【００９９】

演出統括手段２２０は、演出モード制御手段２２１、保留情報表示制御手段２２２、先読み予告制御手段２２３、装飾図柄決定手段２２４、変動演出決定手段２２５、予告演出決定手段２２６、大当り演出決定手段２２７、を含む。

【０１００】

保留情報表示制御手段２２２は、第１特別図柄の作動保留球数をカウントするための第１保留球数カウンタ、第２特別図柄の作動保留球数をカウントするための第２保留球数カウンタを有している。保留情報表示制御手段２２２は、主制御基板１００からの図柄記憶数コマンドを受信すると、この図柄記憶数コマンドに含まれる作動保留球数の情報に基づき、第１保留球数カウンタおよび第２保留球数カウンタの値を更新する。また、保留情報表示制御手段２２２は、第１保留球数カウンタおよび第２保留球数カウンタの値に基づいて、演出表示装置７０の保留表示部７０１，７０２に、第１特別図柄の作動保留球数に対応する数の保留画像と、第２特別図柄の作動保留球数に対応する数の保留画像とを表示する制御を行う。通常の表示態様では、特別図柄の作動保留球が生起されると白色表示の保留画像が表示される一方、次述する保留変化先読み予告演出が実行された場合には、先読み予告の対象となった保留画像が通常の表示態様（表示色）の「白色」から特殊な表示態様（表示色）として「青色」、「緑色」、「赤色」、「虹色」のうちのいずれかを取り得る。上記４種類の特殊な表示態様は、抽選結果が大当りとなる信頼度（「大当り信頼度」と称する）と関係しており、「青色」、「緑色」、「赤色」、「虹色」の順に１段階ずつ大当り信頼度が高くなるように設定されている。本例では、保留画像が「虹色」に変化した場合には、当該先読み対象の作動保留球において大当りが確定的となる。なお、保留変化先読み予告演出において、保留画像の表示態様の変化を表示色ではなく、形状や模様等で表現してもよい。

【０１０１】

先読み予告制御手段２２３は、主制御基板１００から事前判定コマンドを受信したことを契機として、先読み予告の実行可否を抽選にて決定する。先読み予告制御手段２２３は、第１特別図柄の事前判定結果の情報と第２特別図柄の事前判定結果の情報とを区別して、それぞれ所定の上限個数（４個）まで、作動保留球の入球順序と結合したかたちでサブメイン情報記憶手段２６０の先読み情報格納領域に一時記憶する。この先読み情報格納領域は、主制御基板１００の保留記憶領域と同様の構成となっており、各始動口６１，６２への入球順に、保留１記憶領域（１個目の保留記憶領域）、保留２記憶領域（２個目の保留記憶領域）、保留３記憶領域（３個目の保留記憶領域）、保留４記憶領域（４個目の保留記憶領域）がそれぞれ設けられている。各保留記憶領域は、当否事前判定結果の情報、図柄事前判定結果の情報、変動パターン事前判定結果の情報を１組セットとしてそれぞれ記憶可能である。

【０１０２】

先読み予告制御手段２２３は、先読み予告の実行可否を判定するとき、主制御基板１００による事前判定結果に基づき、この先読み予告の対象となる作動保留球に対して先読み的な判定（「先読み判定」とも称する）を実行する。本実施形態では、先読み予告には、通常先読み予告と特殊先読み予告（後述の保留内連荘演出）とが存在する。通常先読み予告は、装飾図柄の連続的な複数回の変動表示に亘って大当り当選又はリーチ演出発生の可能性を予告するいわゆる連続予告演出の一態様として発生される。先読み予告演出（連続予告演出）を実行可と判定した場合は、主制御基板１００からの事前判定コマンドの情報（事前判定の結果）および図柄記憶数コマンドの情報（現存する作動保留球数）を解析して、今回の先読み予告演出の発生契機となる作動保留球（「トリガ保留」と称する）を対象として連続的な複数回の変動表示に亘る先読み予告演出パターンが抽選で決定される。なお、通常先読み予告には、保留変化先読み予告演出、チャンス目先読み予告演出、背景変化先読み予告演出など各種のバリエーションが存在する。一方、特殊先読み予告としては、大当り当選時に大当りとなる作動保留球が存在する可能性を示唆又は報知する保留内連荘演出が該当する。以下、「保留内連荘演出」の概要について説明する。

【０１０３】

まず、「保留内連荘」とは、或る先行の作動保留球が消化された当否判定結果として大当りとなる場合、当該作動保留球に係る当否判定が許可されてから特別遊技の終了時までの特定期間内における所定タイミングにおいて存在する一以上の後続の作動保留球内に、大当りとなることが予定される作動保留球（「特定保留」とも称する）が存在することをいう。なお、以下では、後続の作動保留球のうち、はずれとなることが予定される作動保留球を「はずれ保留」、小当りとなることが予定される作動保留球を「小当り保留」とも称する。

【０１０４】

本実施形態では、第１特別図柄の作動保留球よりも第２特別図柄の作動保留球を優先的に消化する、いわゆる優先消化を採用しており、保留内連荘の対象となる後続の作動保留球（特定保留）としては、第２特別図柄の作動保留球を対象とする。このように、本実施形態では、第２特別図柄の作動保留球を優先的に消化させる優先消化を採用しているため、保留内連荘は、先行の作動保留球が大当りで当選したときの遊技状態が特定遊技状態であることを前提として発生する。「特定遊技状態」とは、通常状態よりも特別遊技への移行確率が高められた状態であり、特別図柄の確率変動機能、特別図柄の変動時間短縮機能、電チューサポート機能のうちの少なくとも一の機能が作動した状態のことである。本例では、特定遊技状態として少なくとも電チューサポート機能（入球容易状態）が作動していることを条件とする。ここで、本実施形態では、特別遊技の終了後のＳＴ期間中に、確率変動機能、変動時間短縮機能、および電チューサポート機能が作動する（同時に作動を開始して、同時に作動を終了する）構成となっているため、ＳＴ期間中は常に特定遊技状態であるといえる。なお、本実施形態では、遊技状態が通常状態である状況下、当否判定の結果が確変大当りとなった場合（その特別遊技の終了後に特定遊技状態へ移行される状況である場合）、後続の作動保留球内に特定保留が存在していたとしても、その特別遊技中に保留内連荘演出が発生しないように構成されている。

【０１０５】

続いて、「保留内連荘演出」とは、保留内連荘であることを示唆又は報知するための演出である。この保留内連荘演出には、図柄変動中に発生する第１の保留内連荘演出（「保留内連荘演出Ａ」と称する）と、特別遊技中に発生する第２の保留内連荘演出（「保留内連荘演出Ｂ」と称する）とが含まれる。なお、本実施形態では、第１の保留内連荘演出と第２の保留内連荘演出との両方を備えているが、いずれか一方の保留内連荘演出を備えるものであってもよい。

【０１０６】

保留内連荘演出Ａの実行可否は、先行の作動保留球が消化されるタイミングにおいて第１実行条件が成立している場合に抽選にて決定される。本実施形態では、先行の作動保留球が高利益大当り（１６Ｒ大当り）となることを前提とし、後続の作動保留球内に高利益大当り（１６Ｒ大当り）となる特定保留が最先の特定保留として含まれる場合に、第１実行条件が成立する。換言すれば、後続の作動保留内に特定保留（＝大当りとなる予定の保留）が存在していても、その特定保留に係る大当り種別が高利益大当りでない場合は、保留内連荘演出Ａが実行されない。更に言えば、「後続の作動保留内に特定保留が複数存在する状況下、最先の特定保留に係る大当り種別が高利益大当りでなく且つ次の特定保留に係る大当り種別が高利益大当りである場合」であっても、保留内連荘演出Ａが実行されない。従って、本例では、保留内連荘演出Ａが発生した場合、高利益大当り（１６Ｒ大当り）で保留内連荘することが確定的となる。なお、後続の作動保留球内に高利益大当り（１６Ｒ大当り）となる特定保留が最先の特定保留として含まれる場合であっても、その特定保留より先に消化予定の保留が「ハズレであっても特定の変動パターン（所定時間以上の変動パターンである場合、例えば、最短変動時間以外の変動パターンや、リーチに係る変動パターン）を選択予定のもの」である場合には、保留内連荘Ａを実行しない構成としてもよい。

【０１０７】

保留内連荘演出Ｂの実行可否は、特別遊技の開始前のタイミングにおいて第２実行条件

が成立している場合に抽選にて決定される。本実施形態では、先行の作動保留球が高利益大当り（１６Ｒ大当り）となることを前提とし、後続の作動保留球内に特定保留が含まれる場合の他、後続の作動保留球が全てはずれ保留である場合でも、第２実行条件が成立するものとする。よって、保留内連荘演出Ｂが発生した場合でも、保留内連荘であることは確定せず、いわゆるガセ演出となる場合がある。なお、保留内連荘演出Ａと同様に、保留内連荘演出Ｂが発生した場合、保留内連荘が確定的となる構成を採用してもよい。なお、保留内連荘演出Ａと同様に、保留内連荘演出Ｂが発生した場合、保留内連荘が確定的となる構成を採用してもよい。また、保留内連荘演出Ｂにおいても、保留内連荘演出Ａと同様に、先行の作動保留球が高利益大当り（１６Ｒ大当り）となることを前提とし、後続の作動保留球内に高利益大当り（１６Ｒ大当り）となる特定保留が最先の特定保留として含まれる場合に、第２実行条件が成立することとしてもよい。換言すれば、後続の作動保留内に特定保留（＝大当りとなる予定の保留）が存在していても、その特定保留に係る大当り種別が高利益大当りでない場合は、保留内連荘演出Ｂが実行されない。更に言えば、「後続の作動保留内に特定保留が複数存在する状況下、最先の特定保留に係る大当り種別が高利益大当りでなく且つ次の特定保留に係る大当り種別が高利益大当りである場合」であっても、保留内連荘演出Ｂが実行されない。従って、この場合には、保留内連荘演出Ｂが発生した場合、高利益大当り（１６Ｒ大当り）で保留内連荘することが確定的となる。なお、後続の作動保留球内に高利益大当り（１６Ｒ大当り）となる特定保留が最先の特定保留として含まれる場合であっても、その特定保留より先に消化予定の保留が「ハズレであっても特定の変動パターン（所定時間以上の変動パターンである場合、例えば、最短変動時間以外の変動パターンや、リーチに係る変動パターン）を選択予定のもの」である場合には、保留内連荘Ｂを実行しない構成としてもよい。

【０１０８】

先読み予告制御手段２２３は、サブメイン情報記憶手段２６０の先読み情報格納領域（保留１記憶領域、保留２記憶領域、保留３記憶領域、保留４記憶領域）に記憶された事前判定結果の情報を参照して、保留１記憶領域→保留２記憶領域→保留３記憶領域→保留４記憶領域の順番で、すなわち、後続の作動保留球のうち最先のものから順番に先読み判定を行い、この後続の作動保留球内に複数の特定保留が含まれている場合には、保留内連荘演出Ａの先読み判定では最先の特定保留のみを対象とする一方で、保留内連荘演出Ｂの先読み判定では複数の特定保留を対象とする。すなわち、保留内連荘演出にて報知される特定保留の個数は常に１個であるのに対して、保留内連荘演出Ｂにて報知される特定保留の個数は１個とは限らず複数個のときもあり得る。

【０１０９】

続いて、保留内連荘演出の演出内容（「連荘演出パターン」と称する）は、連荘演出パターンテーブルに基づき決定される。本例では、連荘演出パターンを決定する際に参照される複数種の連荘演出パターンテーブルが保持されている。

【０１１０】

図８（Ａ）は保留内連荘演出Ａの連荘演出パターンを選択する際に参照される連荘演出パターンテーブル、図８（Ｂ）は保留内連荘演出Ｂの連荘演出パターンを選択する際に参照される連荘演出パターンテーブルである。各連荘演出パターンテーブルには、複数種の連荘演出パターンが規定されており、各連荘演出パターンに対応して演出内容および実行タイミングが定められている。各図中では、説明の便宜上、「選択率」を表記しているが、実際には連荘演出パターン乱数値に応じて、連荘演出パターンを決定するための判定値（乱数値の範囲）が設定されており、連荘演出パターン乱数値がいずれの判定値に属するかに基づき、連荘演出パターンが決定されるようになっている。なお、本実施形態では、図８に示すように、保留内連荘演出の具体的演出態様として演出画像ＡＸ，ＢＸが用意されているが、「演出画像」としては、静止画で構成される演出画像、動画で構成される演出画像、静止画および動画の両方で構成される演出画像を例示できる。

【０１１１】

図８（Ａ）に示すように、保留内連荘演出Ａの演出パターンテーブルには、複数種の演

出パターンＰＡ１，ＰＡ２が定められている。連荘演出パターンＰＡ１が選択された場合には、装飾図柄の変動中に、保留内連荘演出以外のいかなる場面でも現出することのない、特殊な演出画像「ＡＸ１」が表示される。図９（Ａ）に示すように、演出画像ＡＸ１としては、例えば、装飾図柄の変動中に流れ星が画面を横切るような演出が該当する。連荘演出パターンＰ２が選択された場合には、装飾図柄の最終停止図柄として、図９（Ｂ）に示すように、その他のいかなる場面でも現出することのない、特殊の大当り図柄「Ｓ・Ｓ・Ｓ」が確定表示される演出が該当する。

【０１１２】

なお、本例において、保留内連荘演出Ａは、先行の作動保留球が高利益大当り（１６Ｒ特定大当り）となり、且つ、後続の作動保留球内に高利益大当り（１６Ｒ特定大当り）となることが予定される特定保留が含まれる場合にのみ発生する。従って、保留内連荘演出Ａの発生時点で、高利益大当りが連続することが確定する。

【０１１３】

図８（Ｂ）に示すように、保留内連荘演出Ｂの演出パターンテーブルには、複数種の演出パターンＰＢ１～ＰＢ９が定められている。演出パターンＰＢ１が選択された場合には、開始デモ演出中に、保留内連荘演出以外のいかなる場面でも現出することのない特殊な演出画像「ＢＸ１」が表示される。図９（Ｃ）に示すように、開始デモ演出では、演出画像ＢＸ１として、「ボーナス」という文字情報が表示される。また、演出パターンＰＢ２～ＰＢ７が選択された場合には、ラウンド演出中に、保留内連荘演出以外のいかなる場面でも現出することのない特殊な演出画像「ＢＸ２」が表示される。図９（Ｄ）に示すように、演出画像ＢＸ２としては、例えば、画面内に奥義書を模した画像が一つ登場する演出が該当する。演出パターンＰＢ８が選択された場合には、ラウンド演出中に、保留内連荘演出以外のいかなる場面でも現出することのない特殊な演出画像「ＢＸ３」が表示される。図９（Ｅ）に示すように、演出画像ＢＸ３としては、例えば、画面内に奥義書を模した画像が二つ登場する演出が該当する。なお、この演出パターンＰＢ８は、後続の作動保留球内に特定保留が複数存在する場合に選択され得る。また、演出パターンＰＢ９が選択された場合には、終了デモ演出中に、保留内連荘演出以外のいかなる場面でも現出することのない特殊な演出画像「ＢＸ４」が表示される。図９（Ｆ）に示すように、終了デモ演出では、演出画像ＢＸ４として、「奥義伝承」という文字情報が表示される。

【０１１４】

このように保留内連荘演出Ｂは、大当り演出の一連の過程における、開始デモ演出、ラウンド演出、デモ終了演出のうちのいずれかにて発生する。また、保留内連荘演出Ｂは、複数回のラウンド演出内において、１回（単一のラウンド）のみ発生する場合と、複数回（複数のラウンド）で発生する場合とがある。なお、本例において、保留内連荘演出Ｂは、先行の作動保留球が高利益大当り（１６Ｒ特定大当り）となることを前提として、後続の作動保留球内に特定保留が含まれている場合だけでなく、後続の作動保留球内に特定保留が含まれない場合（すなわち、はずれ保留のみ）でも発生することがある。すなわち、開始デモ演出中および終了デモ演出中に発生する保留内連荘演出Ｂとして選択される演出パターンＰＢ１，ＰＢ９は、特定保留（１個）が含まれている場合にのみ選択され得るものであるため、保留内連荘の確定を報知する演出に該当するのに対して、ラウンド演出中に発生する保留内連荘演出Ｂとして選択される演出パターンＰＢ２～ＰＢ８は、特定保留（１個、２個）が含まれている場合だけでなく、特定保留が含まれていない場合でも選択され得るものであるため、保留内連荘の可能性を示唆する演出に該当する。そのため、保留内連荘演出Ｂとして奥義書（１個又は２個）が出現したとしても、保留内連荘は必ずしも確定せず、当該奥義書に係る保留内連荘演出Ｂが発生した時点で、後続の作動保留球内に、特定保留が存在する場合（保留内連荘の報知が真実の場合）と、特定保留が存在しない場合（保留内連荘の報知がガセである場合）とが択一的に生じ得る。また、ラウンド演出中に発生する保留内連荘演出Ｂとして選択される演出パターンＰＢ２～ＰＢ７は、特定保留が１個含まれている場合又は特定保留が含まれない場合に選択され得るものであるため、これに対応する演出画像ＢＸ２は、後続の作動保留球内に一の特定保留が含まれる可

能性のみを報知し得るものであるのに対して、演出パターンＰＢ８は、特定保留が複数個含まれる場合又は特定保留が含まれない場合に選択され得るものであるため、これに対応する演出画像「ＢＸ３」は、後続の作動保留球内に複数の特定保留が含まれている可能性を報知し得るものである。つまり、後続の作動保留球内に含まれる特定保留の個数が、奥義書の個数と対応したかたちで遊技者に対して示唆される。

【０１１５】

また、保留内連荘演出が発生する場合、すなわち、先行の作動保留球と後続の作動保留球とのそれぞれで大当りが発生することで、短期間のうちに複数の特別遊技が発生することが予定されている場合には、外観上、これらの複数の特別遊技状態を一つの特別遊技状態に見せるための特殊連続演出が発生する。つまり、特殊連続演出は、実際には特別遊技が一旦終了して、図柄変動演出に移行しているのにも関わらず、この図柄変動演出中も特別遊技が継続しているかのように見せかける演出である。本例では、説明の便宜上、複数の大当りとして二つの大当りを想定する。ここで、先行の作動保留球に基づく大当りおよび特別遊技を「先の大当り」および「先の特別遊技」とも称し、後続の作動保留球に基づく大当りおよび特別遊技を「後の大当り」および「後の特別遊技」とも称する。

【０１１６】

特殊連続演出は、少なくとも、先の特別遊技における終了デモ演出（「特殊終了デモ演出」）と、先の特別遊技と後の特別遊技との間に発生する図柄変動演出（「特殊図柄変動演出」）と、後の特別遊技における開始デモ演出（「特殊開始デモ演出」）とが連続的に繋がって構成される。具体的には、特殊終了デモ演出と特殊図柄変動演出と特殊開始デモ演出とが一連の連続演出として実行され、先の特別遊技から後の特別遊技までに亘る演出において一貫したストーリー性のある演出内容、関連性のある演出内容、又は一連の動画像表示とすることで、先の特別遊技と後の特別遊技とが継続した一つの特別遊技として見せることができる。なお、このような趣旨により、先の大当りにおける特殊終了デモ演出では、通常の終了デモ演出とは異なり、特別遊技の終了を告げるメッセージは表示されず、同様に、後の大当りにおける特殊開始デモ演出では、通常の開始デモ演出とは異なり、特別遊技の開始を告げるメッセージは表示されない。なお、上述の変形例として、特殊連続演出は、先の特別遊技における終了デモ演出と、後の大当りに係る図柄変動演出までの１以上の図柄変動演出とが連続的に繋がって構成されるものであってもよい。

【０１１７】

本例では、特殊連続演出の実行条件は、先の大当りが高利益大当り（１６Ｒ特定大当り）、且つ、後の大当りが高利益大当り（１６Ｒ特定大当り）であること、つまり、先行の作動保留球が１６Ｒ大当りで当選することを前提に、後続の作動保留球内に１６Ｒ大当りが最先の特定保留として含まれることである。なお、後続の作動保留球がいずれもはずれの保留のみである場合、あるいは、後続の作動保留球内に８Ｒ大当りが最先の特定保留として含まれる場合には、いわゆるガセ演出として特殊連続演出が途中で終了する。

【０１１８】

特殊連続演出の一部を構成する特殊図柄変動演出は、先の特別遊技の終了直後における限定期間内に発生するものである。そのため、特殊図柄変動演出の内容は、特殊演出モードの滞在下で選択される変動演出パターン（「特殊変動演出パターン」と称する）に基づく。なお、本例では、抽選結果が１６Ｒ大当り又ははずれの場合にのみ、特殊変動演出パターンが選択される。すなわち、この限定期間では、１６Ｒ大当り又ははずれになる場合に、変動時間を平均変動時間よりも短い（本例では最短の変動時間の）２秒に設定した特殊変動演出が発生する。はずれの場合にも特殊変動演出パターンが選択されるのは、最先の特定保留（１６Ｒ大当り）は必ずしも後続の作動保留球内で最先にあるわけではなく、その間にはずれ保留が介在する場合でも、すなわち、最先の特定保留（１６Ｒ大当り）が消化されるまでの間も特殊変動演出で繋げる必要があるからである。具体的には、主制御基板１００側では、特別遊技後の限定期間内において高確率特殊変動状態γに遷移しており、特別図柄の変動パターンの選択において特殊変動パターンテーブルが参照される状況下、当該特殊変動パターンテーブルでは、１６Ｒ大当り又ははずれである場合、いずれも

超短縮の変動時間（２秒）となる特殊な変動パターンＰＸ９，ＰＨ９が選択される。演出制御基板２００側では、特殊演出モードに滞在下、この変動パターンＰＸ９，ＰＨ９に紐付いて、上記の特殊変動演出パターンが選択され、特殊変動演出が実行される。このように特殊変動演出を超短縮の変動時間（２秒）から構成する理由としては、先の特別遊技と後の特別遊技との間に発生する変動演出を短縮化させて、先の特別遊技と後の特別遊技とをシームレスに繋げるためである。

【０１１９】

なお、後続の作動保留球が全てはずれの場合には、限定期間中において特殊変動演出が発生するものの、後の大当り（１６Ｒ大当り）は発生せず、限定期間の終了により、特殊連続演出を途中で終了する（いわゆるガセ演出となる）。一方、後の大当りが８Ｒ大当りである場合には、限定期間中においてスーパーリーチ演出が現出され、これにて特殊連続演出が途中で終了し（いわゆるガセ演出となる）、高利益大当りの発生も否定される。したがって、限定期間内では、変動演出パターンとして、当否抽選の結果が１６Ｒ大当りである場合には超短縮の変動態様（特殊変動演出：２秒）のみが選択される一方、８Ｒ大当りである場合には長時間の変動態様（スーパーリーチ演出：９０秒）のみが選択されるため、装飾図柄の変動態様がリーチ演出に発展した時点で、高利益大当りで保留内連荘することが否定される。なお、後続の作動保留球がいずれもはずれの保留のみである場合、あるいは、後続の作動保留球内に８Ｒ大当りが最先の特定保留として含まれる場合には、特殊連続演出を実行しないように構成してもよい（すなわち、最先の特定保留が１６Ｒ大当りである場合に限って特殊連続演出を発生させる）。その場合には、保留内連荘演出Ｂにガセ演出を含めずに、保留内連荘演出Ｂの発生によって保留内連荘が確定する仕様であることが好ましい。

【０１２０】

また、本実施形態では、特殊連続演出には、後の特別遊技におけるラウンド演出において発生する擬似カウント演出が含まれる。この擬似カウント演出は、後の特別遊技におけるラウンド数および獲得賞球数に、先の特別遊技におけるラウンド数および獲得賞球数を上乗せして表示するものである（詳細後述）。

【０１２１】

また、本実施形態では、保留内連荘演出および特殊連続演出を実行するうえで、以下の制約条件がある（詳細は図３８を用いて後述する）。

【０１２２】

１－１）先行の作動保留球の消化に基づく図柄変動表示中に保留内連荘演出Ａが発生した場合は、当該変動表示後、その特別遊技中に保留内連荘演出Ｂは発生しない。その理由としては、特別遊技中に保留内連荘演出Ｂを改めて発生させてしまうと、保留内連荘回数（後続の作動保留球内に存在する特定保留の個数）が１回であるにも関わらず、複数回あると遊技者に誤認させてしまうおそれや、本例では確定報知演出ではない保留内連荘演出Ｂであるが故に、本当に保留内連荘が起こるのかといった不安を遊技者に覚えさせてしまうおそれがあるからである。なお、先行の作動保留球の消化に基づく図柄変動表示中に保留内連荘演出Ａが発生した場合でも、当該変動表示後、その特別遊技中に保留内連荘演出Ｂは発生させるように構成してもよく、その場合には、保留内連荘演出Ｂを保留内連荘の確定報知演出として構成することが好ましい。

【０１２３】

１－２）先行の作動保留球の消化に基づく図柄変動表示中に保留内連荘演出Ａが発生した場合は、後続の作動保留球が消化されたときの図柄変動表示中に保留内連荘演出Ａは再度発生しない。これは特殊連続演出の発生に伴って二つの特別遊技状態を一つの特別遊技状態として見せようとしても、この特殊連続演出の実行中に図柄変動演出としての保留内連荘演出Ａが発生したのでは、図柄変動演出中であることを秘匿するという趣旨を没却してしまうおそれがあるからである。また、保留内連荘演出Ａの発生を契機として特殊連続演出が開始された場合、この特殊連続演出中（限定期間内）において後続の作動保留球が消化されたときの変動時間は極短時間（２秒）に設定されているため、この短時間内に保

留内連荘演出Ａを発生させても演出効果が低く、また、保留内連荘演出と特殊連続演出との競合によって両者の演出効果が希薄化されるおそれがあるからである。

【０１２４】

１－３）先行の作動保留球の消化に基づく変動表示中に保留内連荘演出Ａが発生した場合は、後続の作動保留球が大当りとなった場合の当該大当り演出中に保留内連荘演出Ｂは発生し得る。これは特殊連続演出中であっても大当り演出中に発生するものであれば、遊技者は通常の保留内連荘演出Ｂが発生したものと感じ、違和感が生じ得ないからである。また、特殊連続演出は、少なくとも先の大当り演出中の終了デモ演出から後の大当り演出中の開始デモ演出までの一連の演出を繋げるものであるため、特殊連続演出の終了後（すなわち、後の特別遊技におけるラウンド演出以降のタイミング）に保留内連荘演出を発生させるものであれば、保留内連荘演出と特殊連続演出とが競合するという不具合は生じないからである。

【０１２５】

演出モード制御手段２２１は、主制御基板１００からの遊技状態指定コマンドに基づき、主制御基板１００側で管理された遊技状態および変動パターン選択状態との整合性をとるかたちで、演出モードの移行制御を実行する。本実施形態では、３種類の演出モードとして、通常演出モードα、確変演出モードβ、特殊演出モードγが含まれており、主制御基板１００から指示された特別図柄の変動パターンが同一であっても、演出モード毎に図柄変動演出の具体的内容を特定する変動演出パターン（詳細後述）が異なるように設定されている。演出表示装置７０には、現在滞在中の演出モードに対応した演出モード報知画像（本例では、装飾図柄の背面表示となる背景画像）が表示され、この背景画像は演出モード毎に互いに異なるよう設定されているため、背景画像の種類から、現在滞在中の演出モードがいずれであるかを遊技者が認識し得るようになっている。

【０１２６】

各演出モードについて概説する。まず、通常演出モードαは、主制御基板１００側の変動パターン選択状態として、低確率通常変動状態αが選択されている場合に設定され、その背景画像として「通常背景」が表示される。確変演出モードβは、主制御基板１００側の変動パターン選択状態として、高確率短縮変動状態βが選択されている場合に設定され、その背景画像として「確変背景」が表示される。特殊演出モードγは、主制御基板１００側の変動パターン選択状態として、高確率特殊変動状態γが選択されている場合に設定される。この特殊演出モードは、特別遊技の終了直後の４回に亘る期間（限定期間）を限度として滞在し、この限定期間を超えると、確変演出モードβに遷移する。特別遊技中に保留内連荘演出Ｂが発生した場合、すなわち、連続変動演出が実行されている場合には、背景画像として「特殊背景」を表示する。この特殊背景は、特殊開始デモ演出および特殊終了デモ演出における背景表示と共通するものであり、特殊連続演出中の一連の過程として共通の背景表示が行われることで、特殊連続演出の一要素としても機能する。一方、特別遊技中に保留内連荘演出Ｂが発生しなかった場合、すなわち、連続変動演出が実行されていない場合には、背景画像として確変演出モードと共通の「確変背景」を表示する。

【０１２７】

装飾図柄決定手段２２４は、主制御基板１００からの変動開始コマンドに含まれる情報（変動パターン情報、キャラクタ演出番号情報）に基づき、装飾図柄の最終的な停止図柄の組み合わせ（左図柄・中図柄・左図柄）を抽選により決定する。本例では、複数種類の装飾図柄を含む３つの図柄列が構成される。この装飾図柄は、例えば、数字又は文字からなる識別要素により形成されている。本例では、識別要素として、「１」～「９」の数字、「Ｓ」の文字などの全１０種類が設定されている。各装飾図柄は図柄列の配列に従って「１」→「２」→「３」→・・・→「８」→「９」→「Ｓ」の順序で各表示領域Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３にて巡回表示させる。

【０１２８】

また、装飾図柄決定手段２２４は、装飾図柄の停止図柄の組合せ（「停止図柄パターン」ともいう）を抽選で決定する際に参照される複数種の停止図柄パターンテーブルを保持

している。この複数種のテーブルとしては、大当り用の停止図柄パターンテーブル、小当り用の停止図柄パターンテーブル、リーチはずれ用の停止図柄パターンテーブル、非リーチはずれ用の停止図柄パターンテーブルなどがある。装飾図柄の停止図柄は、３つの図柄の組み合わせとして形成され、「大当りを示す停止図柄（大当り図柄）」と、「はずれを示す停止図柄（はずれ図柄）」とを含む。特定大当り（確変大当り）を示す大当り図柄は、同一の奇数数字の図柄が３つ揃った停止態様の組合せ（例えば「７・７・７」）となる。通常大当り（非確変大当り）を示す大当り図柄は、同一の偶数数字の図柄が３つ揃った停止態様の組合せ（例えば、「２・２・２」）となる。はずれ図柄は、３つの図柄のうちの少なくとも１つが他の数字と異なる数字の図柄となる停止態様の組合せ（例えば「１・３・８」）となる。ここで、はずれ図柄のうちリーチはずれ図柄は、左図柄と右図柄とが一致している状態で中図柄のみが前後に数コマずれた停止態様の組合せ（例えば「３・１・３」）となる。なお、「小当りを示す停止図柄（小当り図柄）」や、大当り図柄であっても２Ｒ大当り図柄などの場合は、例えば「３・５・７」のような所定の停止態様の組み合わせとなる場合がある。なお、本実施形態では、前述のように、保留内連荘を確定的に報知するための特殊の大当り図柄として「Ｓ・Ｓ・Ｓ」が設けられている。装飾図柄決定手段２２４は、保留内連荘演出Ａを実行することが決定された場合に、連荘演出パターンＰＡ２が選択されているときは、通常の大当り図柄（「３・３・３」など）を、特殊の大当り図柄（「Ｓ・Ｓ・Ｓ」）に差し替える。

【０１２９】

変動演出決定手段２２５は、主制御基板１００からの変動開始コマンドに含まれる情報（変動パターン情報）に基づき、装飾図柄の変動表示における変動開始から停止までの変動過程（演出過程）を規定した変動演出パターンを決定する。本実施形態では、リーチ表示後に行われる図柄変動演出（リーチ演出）として、演出内容が単純なリーチ演出（ノーマルリーチ演出）と、演出内容が途中で発展するリーチ演出（スーパーリーチ演出）とが含まれる。変動演出決定手段２２５は、変動演出パターンを選択する際に参照される複数種の変動演出パターンテーブルを保持しており、これら複数種の変動演出パターンテーブルの中から特別図柄の変動パターン（変動時間）に対応した変動演出パターンテーブルを選択するようになっている。変動演出パターンテーブルでは、特別図柄の変動パターン抽選の結果（すなわち、リーチ種別）に応じて、変動演出パターン乱数値と変動演出パターンとが対応付けられている。ここで、主制御基板１００側では変動パターンとして図柄変動の基本パターン（例えば、「ノーマルリーチＡ」、「スーパーリーチＡ」など）が定まるのに対して、演出制御基板２００側では変動演出パターンとして当該基本パターンを基に演出表示過程のシナリオを詳細に規定した図柄変動の詳細パターン（例えば、「ノーマルリーチＡ１，Ａ２，Ａ３…」、「スーパーリーチＡ１，Ａ２，Ａ３…」など）が定まる。このように装飾図柄の変動演出パターンには、装飾図柄の変動表示態様、すなわち、装飾図柄の変動開始から変動終了までの一連の演出表示過程のシナリオが定義されており、当該表示過程中の各段階において予告演出を発生させるタイミングなどもタイムスケジュールとして規定されている。なお、装飾図柄を停止させるための停止順序は、変動演出パターン毎に予め定められており、本実施形態では原則として、左図柄→右図柄→中図柄の順に停止させる。但し、変動時間の短い変動演出パターンである場合には、左図柄・中図柄・右図柄をほぼ同時に停止させ、特定の変動演出パターンである場合には、左図柄→中図柄→右図柄の順に停止させることもできる。このとき、上記原則の停止順序（左図柄→右図柄→中図柄）でない場合は、大当り期待度が相対的に高くなる傾向となる。

【０１３０】

予告演出決定手段２２６は、上述した変動演出パターンのシナリオに沿って装飾図柄の変動過程の各段階で実行される予告演出の内容を規定した予告演出パターンを決定する。予告演出パターンには、特定のキャラクタの画像、アニメーションなどを一時的又は段階的に画像表示させる演出パターンや、特定の音声を出力する演出パターン、可動役物を動作させる演出パターン等が含まれる。予告演出は、装飾図柄の変動表示と並行して実行され、その図柄変動が大当り態様にて停止する大当り信頼度が高いことを予告的に示唆する

ものである。予告演出には、装飾図柄の変動過程においてリーチ状態が発生する前（リーチ発生時を含む）に実行される予告演出と、リーチ状態が発生した後に実行される予告演出とがある。予告演出はそれぞれ大当り信頼度が異なるものとなっており、基本的には、リーチ発生前に表示される予告演出よりも、リーチ発生後に表示される予告演出の方が相対的に大当り信頼度は高くなっている。予告演出決定手段２２６は、予告演出パターンを選択する際に参照される予告演出パターンテーブルを予告演出の種類別に保持しており、変動演出パターンのシナリオに沿って発生する予告演出の種類に応じた予告演出パターンテーブルを選択するようになっている。予告演出決定手段２２６は、上記で選択された予告演出パターンテーブルを参照して、演出抽選乱数発生手段２１０から取得した予告演出パターン乱数値に基づき、抽選によって、複数種の予告演出パターンの中からいずれかを選択する。なお、具体的な予告演出パターンの種類としては、コメント予告演出パターン、背景予告演出パターン、ＳＵ（ステップアップ）予告演出パターン、群予告演出パターン、カットイン予告演出パターン、役物可動予告演出パターン、などが用意されている。この予告演出は、基本的には、演出表示装置７０での装飾図柄の変動表示に、１又は複数の予告演出の表示を合成することによって行われる。そのため、同一の変動演出パターンによる装飾図柄の変動表示であっても、１又は複数の予告演出との組み合わせによって多彩な演出態様を発生させることが可能となる。

【０１３１】

大当り演出決定手段２２７は、特別遊技中であることを報知する大当り演出の内容（大当り演出パターン）を決定する。大当り演出は、特別遊技の開始を報知する開始デモ演出と、ラウンド遊技中であることを報知するラウンド演出と、特別遊技の終了を報知する終了デモ演出とを含む。大当り演出決定手段２２７は、主制御基板１００から大当り開始デモコマンドを受信した場合、サブメイン情報記憶手段２６０に格納された大当り種別の情報などに基づき、大当り演出パターン（開始デモ演出パターン、ラウンド演出パターン、終了デモ演出パターン）を決定する。この大当り演出パターンには、大当り種別に応じて、大当り開始デモ演出時間とラウンド演出時間（大入賞口６４，６５の開放パターンに応じた演出時間）と大当り終了デモ演出時間とが設定されるとともに、その時間軸に沿って一連の演出内容が設定されている。また、大当り演出決定手段２２７は、大当り演出パターンに従って、主制御基板１００から大当り開始デモコマンドを受信したことを契機として開始デモ演出を実行し、ラウンド演出指定コマンドを受信したことを契機として各ラウンド演出を実行し、大当り終了デモコマンドを受信したことを契機として終了デモ演出を実行する。

【０１３２】

ここで、通常の大当り開始デモ演出では、例えば画面上に「大当り開始」の文字が表示されて、特別遊技の開始が告げられる。また、通常のラウンド演出では、例えば画面上の現在実行中のラウンド数や獲得賞球数が表示されるとともに、特別遊技を盛り上げる各種画像（アニメーション画像など）が表示される。そして、通常の大当り終了デモ演出では、例えば画面上に「大当り終了」の文字が表示されて、特別遊技の終了が告げられる。

【０１３３】

なお、特殊連続演出が実行される場合には、先の大当りにおける終了デモ演出を通常の演出内容から特殊の演出内容（特殊変動演出と一体性をもたせる演出内容）に差し替えるとともに、大当り終了の文字を表示しない。また、特別連続演出が実行される場合には、後の大当りにおける開始デモ演出を通常の演出内容から特殊の演出内容（特殊変動演出と一体性をもたせる演出内容）に差し替えるとともに、大当り開始の文字を表示しない。さらに、特殊連続演出が実行される場合には、後の特別遊技におけるラウンド演出にて、後の特別遊技の実行ラウンド数に、先の特別遊技のラウンド数を上乗せしたかたちで報知するとともに、後の特別遊技の賞球獲得数に、先の特別遊技の賞球獲得数を上乗せしたかたちで報知する擬似カウント演出が行われる。また、大当り演出決定手段２２７は、特別遊技中の大当り演出として昇格演出（昇格成功演出、昇格失敗演出）を実行する（詳細後述）。

【０１３４】
以上、演出統括手段２２０は、前記決定された演出内容（先読み演出パターン、連荘演出パターン、変動演出パターン、予告演出パターン、停止図柄パターン、大当り演出パターンなど）に基づき画像および音響に関する画像制御コマンドを生成して、これをサブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に格納する。
【０１３５】
ランプ演出制御手段２３０は、演出統括手段２２０にて設定された演出内容に従って演出ランプの点灯や発光色等を制御する。ランプ演出制御手段２３０は、演出ランプＬＰ（枠ランプ１０、盤ランプ２５）を点灯制御するための複数種のランプデータ（ランプパターンデータ）を保持しており、前記決定した演出パターンに応じたランプデータを読み出して、このランプ制御信号（ランプデータ）をランプ接続基板９１へ送信する。
【０１３６】
役物演出制御手段２４０は、演出統括手段２２０にて設定された演出内容に従って各可動役物２４の駆動を制御する。役物演出制御手段２４０は、可動役物２４を駆動制御するための複数種の駆動データを保持しており、前記決定した演出パターンに応じた駆動制御信号（駆動データ）をモータドライバ９２へ送信する。
【０１３７】
エラー演出制御手段２５０は、主制御基板１００からエラー演出指定コマンドを受信した場合にエラー演出パターンを決定し、遊技機にエラー状態が発生したことを当該エラー演出パターンに従って報知するように構成されている。
【０１３８】
サブメイン情報記憶手段２６０は、装飾図柄の情報、変動演出パターンの情報、予告演出パターンの情報、制御コマンドの情報等を一時記憶するように構成されており、各情報を記憶するための所定の記憶領域を備えている。例えば、コマンド格納領域には、主制御基板１００からの演出制御コマンドを格納するための演出制御コマンドバッファ、画像制御基板３００への画像制御コマンドを格納するための画像制御コマンドバッファ、画像制御基板３００からのＡＣＫコマンドを格納するためのＡＣＫコマンドバッファを含む。各コマンドバッファはそれぞれリングバッファから構成されており、所定数の演出制御コマンド、画像制御コマンド、ＡＣＫコマンドをそれぞれ格納可能である。
【０１３９】
コマンド送受信手段２７０は、主制御基板１００から送信された演出制御コマンドを受信し、この演出制御コマンドを演出制御コマンドバッファに格納するように構成されている。コマンド送受信手段２７０は、主制御基板１００からの前述のストローブ信号の入力に基づき割込みを発生させて演出制御コマンドの受信割込み処理（詳細後述）を実行し、この割込み処理において各種の演出制御コマンドを取得するようになっている。なお、コマンド送受信手段２７０は、ストローブ信号を受信した場合には、この演出制御コマンドの受信割込み処理を他の割込み処理（後述する優先レベル７未満の割込み処理）よりも優先的に行うようになっている。
【０１４０】
また、コマンド送受信手段２７０は、演出統括手段２２０にて設定された演出内容（変動演出パターン情報、予告演出パターン情報、装飾図柄情報など）の実行を指示すべく、サブメイン情報記憶手段２６０に格納された画像制御コマンドをシリアル通信方式にて画像制御基板３００へ送信する。画像制御コマンドは、原則として、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域にセットされた順番に従って所定の周期（本例では５００μｓ）毎に送信される。これにより、画像制御基板３００は、演出制御基板２００から送信された各種の画像制御コマンドを解析し、変動演出パターンのシナリオに沿って演出表示装置７０に装飾図柄を含む演出画像を変動表示させるとともに、変動表示過程の各段階で図柄変動の演出に重畳させたかたちで予告演出を表示させる。さらに、コマンド送受信手段２７０は、画像制御基板３００から送信されたＡＣＫコマンドを受信し、このＡＣＫコマンドをＡＣＫコマンドバッファに格納するようになっている。

【０１４１】
＜主制御基板側の処理＞
次に、図１０～図２４のフローチャートを参照しながら、主制御基板１００における動作処理の手順について説明する。主制御基板１００側の処理は、主制御側メイン処理と、主制御側タイマ割込み処理と、を含んで構成される。
【０１４２】
《主制御側メイン処理》
図１０～図１１は主制御基板１００の主制御側メイン処理を示すフローチャートである。この主制御側メイン処理では、電源投入時のリセットによりメインＣＰＵ１０１のセキュリティチェックが行われた後、プログラムがスタートして、Ｓ１以降の処理が開始される。
【０１４３】
まず、電源投入時に必要な初期設定として、スタックポインタにスタック領域の初期値として先頭アドレスを設定するとともに（Ｓ１）、ＲＡＭ１０３のアクセス許可を行う（Ｓ２）。続いて、タイマ割込みが発生した場合に処理するプログラムの先頭アドレスが格納されたベクタテーブルを設定し（Ｓ３）、メインＣＰＵ１０１の内蔵レジスタに初期値を設定する（Ｓ４）。
【０１４４】
続いて、ＲＡＭクリアスイッチがオンされているか否かを判定する（Ｓ５）。ＲＡＭクリアスイッチがオンされている場合（Ｓ５：ＹＥＳ）には、後述するＳ９でＲＡＭ１０３の全領域がゼロクリアされる。他方、ＲＡＭクリアスイッチがオンされていない場合（Ｓ５：ＮＯ）には、電源断情報フラグの値を読み込んで、電源断正常の情報が保存されているか否かを判定する（Ｓ６）。
【０１４５】
ここで、電源断正常の情報が保存されている場合（Ｓ６：ＹＥＳ）には、ＲＡＭ１０３の所定領域を対象としてチェックサムを算出する（Ｓ７）。そして、このチェックサムが０であるか否か、すなわち、チェックサムが正常であるか否かを判定する（Ｓ８）。なお、ここで算出される電源投入時のチェックサムには、後述の電源断時処理で算出されるチェックサムの補数が含まれているため、正常にバックアップされていれば、電源投入時のチェックサムは「０」となる。このように、電源断前にＲＡＭ１０３に記憶されていた情報が正しくバックアップされているか否かを電源投入時に判断する。このとき、チェックサムが正常である場合（Ｓ８：ＹＥＳ）には、電源断前の状態に復帰すべく、後述するＳ１２に移行する。他方、チェックサムが異常である場合に（Ｓ８：ＮＯ）には、ＲＡＭ１０３の全領域をゼロクリアする（Ｓ９）。次に、ＲＡＭ１０３に電源投入時の初期化データを設定する（Ｓ１０）。続いて、演出表示装置７０の初期化、演出ランプＬＰの初期化などを行うため、演出制御基板２００への演出制御コマンド（「演出初期コマンド」）を要求する（Ｓ１１）。
【０１４６】
次に、電源断復帰設定処理において、ＲＡＭ１０３における、電源投入正常情報の設定、各種エラーの初期設定、払出制御基板４００との通信初期設定を順に行う（Ｓ１２）。ここで、電源投入正常情報の設定としては、電源投入が正しく行われたことを保存するため、電源断情報フラグに電源投入正常データを格納するとともに、電源断発生の情報を初期化するため、電源断確認フラグをオフにする。次に、データ転送元アドレス、データ転送先アドレス、転送バイト数、をセットして、転送バイト数分のデータを転送する（Ｓ１３）。そして、電源断時における特別図柄遊技ステイタスの値を読み込んで、特別図柄遊技に係る電源断復帰処理を行う（Ｓ１４）。
【０１４７】
続いて、主制御基板１００と演出制御基板２００との電源断復帰時の演出制御コマンド（「電源断復帰コマンド」）の送信要求を行う（Ｓ１５）。この電源断復帰コマンドには、通信線の検査、特別図柄の作動状態、確率変動回数、時短回数、入球容易状態回数、変

動パターン選択状態、エラー状態に関する情報が含まれている。なお、電源断前の未送信分のコマンド要求はクリアされる。次に、図柄記憶数コマンド要求処理において、電源断時の第１特別図柄および第２特別図柄の作動保留球数の情報を読み込み、この作動保留球数の情報を含む演出制御コマンドを要求する（Ｓ１６）。

【０１４８】

続いて、普通電動役物６２２を電源断前の状態（例えば、第２始動口６２を開放状態）に戻すための復帰設定を行う（Ｓ１７）。さらに、特別電動役物６４２を電源断前の状態（例えば、大入賞口６４を開放状態）に戻すための復帰設定を行う（Ｓ１８）。続いて、特別図柄モードフラグの値を読み込み、電源断時における特別図柄の確率変動機能の作動状態を設定する（Ｓ１９）。なお、特別図柄モードフラグとは、特別図柄遊技の作動確率（高確率又は低確率）を設定するためのフラグである。次いで、タイマ割込みを起動させるため、主制御マイコン１１０のＣＴＣ回路の初期設定として、所定のカウント値を設定して、タイマ割込みを４ｍｓ毎に発生させる（Ｓ２０）。続いて、タイマ割込み処理の発生を禁止すべく割込み禁止を設定する（Ｓ２１）。そして、ウォッチドッグタイマのリスタート準備として、クリアワード１（「５５Ｈ」）を設定する（Ｓ２２）。

【０１４９】

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

【０１５０】

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

【０１５１】

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

【０１５２】

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

【０１５３】

《主制御側タイマ割込み処理》

次に、主制御基板１００の主制御側タイマ割込み処理を説明する。図１２は、主制御基板１００のタイマ割込み処理を示すフローチャートである。このタイマ割込み処理は、遊技制御マイコン１１０のＣＴＣ回路からの一定時間（例えば４ｍｓ）毎のクロックパルスにより起動され、上述の主制御側メイン処理に割り込むかたちで実行される。なお、以下で使用する用語として、「条件装置」および「役物連続作動装置」という用語は概念上の

制御機器を意味しており、「条件装置」とは、特別図柄遊技で大当りが発生した場合に作動するものであり、「役物連続作動装置」とは、特別電動役物６４２を連続して複数回作動させることができるものである。

【０１５４】

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

【０１５５】

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

【０１５６】

次に、入力処理を実行する（Ｓ５３）。この入力処理では、主制御基板１００に接続されている各種スイッチとして、ＲＡＭクリアスイッチ以外のスイッチの情報が読み込まれる。すなわち、第１始動口スイッチ６１１、第２始動口スイッチ６２１、作動ゲートスイッチ６３１、大入賞口スイッチ６４１、扉開放スイッチ、枠開放スイッチ、裏セット開放スイッチ、磁気センサ、電波センサ、などの入力情報を読み込み、それらの状態判定を行ったうえで、これらの検出情報を格納する。

【０１５７】

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

【０１５８】

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

【０１５９】

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

【０１６０】

次に、タイマ減算処理を実行する（Ｓ５７）。このタイマ減算処理では、ぱちんこ遊技機ＰＭの遊技動作制御に用いる各種タイマの値を減算更新する。例えば、各種タイマの値を割込み周期（本例では４ｍｓ）ずつ減算する。なお、各種タイマには、特別図柄表示装置７１，７２に係る時間（変動時間、確定表示時間）を管理するための特別図柄遊技タイマ、などが含まれる。

【０１６１】

次に、第２始動口有効期間設定処理を実行する（Ｓ５８）。この第２始動口有効期間設定処理では、第２始動口６２の入賞有効期間および入賞無効期間を判定し、この判定結果として、第２始動口６２の有効期間データ又は無効期間データを設定する。

【０１６２】
次に、入賞監視処理を実行する（Ｓ５９）。この入賞監視処理では、前記入力処理（Ｓ５３）での第１始動口スイッチ６１１、第２始動口スイッチ６２１、作動ゲートスイッチ６３１、第１大入賞口スイッチ６４１、第２大入賞口スイッチ６５１の検出情報に基づき、遊技球のスイッチ通過検査を行い、その結果、遊技球が各スイッチを通過したと判断した場合、遊技球が各スイッチを通過したことを示す情報を含む演出制御コマンドの送信要求、などを行う。
【０１６３】
次に、賞球制御処理を実行する（Ｓ６０）。この賞球制御処理では、入賞の種別に対応する賞球個数の指示をすべく払出制御コマンドを払出制御基板４００へ送信するとともに、払出制御基板４００からの受信データを監視して払出制御基板４００との通信検査を行う。
【０１６４】
次に、普通図柄作動ゲート監視処理を実行する（Ｓ６１）。この普通図柄作動ゲート監視処理では、遊技球の作動ゲート６３への通過を監視し、作動ゲート６３を通過していると判断した場合、普通図柄抽選に係る乱数を作動保留球情報として取得して、最大４個を限度として作動保留球数の更新を行うとともに、普通図柄抽選に係る乱数の記憶を行う。
【０１６５】
次に、普通図柄制御処理を実行する（Ｓ６２）。この普通図柄制御処理では、普通図柄表示装置７５又は普通電動役物６２２に係る一連の処理を行うため、普通図柄遊技ステイタスの値に応じて、普通図柄変動中処理、普通図柄停止図柄表示中処理、普通電動役物作動中処理、普通電動役物作動終了デモ中処理、などを実行する。なお、普通図柄変動中処理では、普通図柄を変動表示又は確定表示させるべく、普通図柄の表示パターン番号データを作成（更新）する。
【０１６６】
次に、普通図柄変動開始監視処理を実行する（Ｓ６３）。この普通図柄変動開始監視処理では、普通図柄の作動状態を監視して、普通図柄の変動開始条件を充足していると判断したとき、普通図柄作動保留球数を１個消化して、普通図柄の当否判定、図柄の判定、変動パターンの判定、変動時間の設定、などを順に行う。
【０１６７】
次に、始動口監視制御処理を実行する（Ｓ６４）。この始動口監視制御処理では、遊技球の第１始動口６１および第２始動口６２への入賞を監視して、遊技球の入賞があった場合、保留球数の更新、特別図柄抽選に係る乱数記憶、先読み予告演出判定、図柄記憶数のコマンド要求、などを順に行う。
【０１６８】
次に、特別図柄制御処理を実行する（Ｓ６５）。この特別図柄制御処理では、特別図柄表示装置７１，７２に係る一連の処理として、特別図柄遊技ステイタスの値に応じて、詳細後述する特別図柄変動開始処理（Ｓ４２０）、特別図柄変動中処理（Ｓ４３０）、特別図柄停止図柄表示中処理（Ｓ４４０）、などを実行する。
【０１６９】
次に、特別電動役物制御処理を実行する（Ｓ６６）。この処理では、特別図柄の抽選結果が「大当り」又は「小当り」となった場合に、特別電動役物６４２に係る動作処理として、特別電動役物６４２の作動開始および作動終了の設定、大入賞口６４の開放時間および開放回数の更新、確率変動機能の作動開始設定、変動時間短縮機能の作動開始設定、変動パターン選択状態の設定、などを順に実行する。
【０１７０】
次に、大入賞口有効期間設定処理を実行する（Ｓ６７）。この大入賞口有効期間設定処理では、大入賞口６４の入賞有効期間および入賞無効期間を判定し、この判定結果として大入賞口６４の有効期間データ又は無効期間データを設定する。
【０１７１】

次に、特別図柄変動開始監視制御処理を実行する（Ｓ６８）。この特別図柄変動開始監視制御処理では、第１特別図柄又は第２特別図柄の作動保留球が存在する場合、保留球数を１個消化して、図柄記憶数のコマンド要求、特別図柄の当否判定、特別図柄の図柄判定、確率変動機能の判定、時間短縮機能の判定、特別電動役物の作動パターンの設定、デモ演出時間の設定、などを順に行う。

【０１７２】

次に、異常検知処理を実行する（Ｓ６９）。この異常検知処理では、前記入力処理（Ｓ５３）での入力情報に基づき、磁気センサによる磁気検知信号、断線短絡電源異常信号、電波センサによる電波検知信号、扉・枠開放信号などを順に検査して、遊技機がエラー状態であるか否かを判定する。エラー状態である場合には、演出制御基板２００にエラー表示を要求すべく、当該エラー情報を含む演出制御コマンド（「エラー演出指定コマンド」）を生成する。

【０１７３】

次に、入球通過時間異常検出処理を実行する（Ｓ７０）。この入球通過時間異常検出処理では、入賞検出スイッチのオン信号が連続して所定時間以上検出された場合に、入球通過時間異常を設定して、当該エラー情報を含む演出制御コマンド（「エラー演出指定コマンド」）の要求を行うとともに、外部端子へ出力するためのセキュリティ信号の出力要求を行う。

【０１７４】

次に、遊技状態表示処理を実行する（Ｓ７１）。この遊技状態表示処理では、特別電動役物６４２が連続して作動する回数（規定ラウンド数）、普通図柄および特別図柄の作動保留球数、などの表示データを作成する。また、前記の異常検知処理で検出したエラー状態の情報を主制御基板１００の状態表示灯に表示させるための表示データを作成する。

【０１７５】

次に、ＬＥＤ出力処理を実行する（Ｓ７３）。このＬＥＤ出力処理では、特別図柄および普通図柄の表示、保留球数の表示、特別電動役物が連続して作動する回数、エラーの表示などを行うべく、前記の特別図柄制御処理（Ｓ６５）、異常検知処理（Ｓ６９）、遊技状態表示処理（Ｓ７１）等で作成された表示データを、各特別図柄表示装置７１，７２、普通図柄表示装置７５、各特図保留ランプ７３，７４、普図保留ランプ７６、主制御基板１００の状態表示灯などに出力するとともに、これら各種表示装置における表示の初期化を行う。

【０１７６】

次に、発射制御信号出力処理を実行する（Ｓ７３）。この発射制御信号出力処理では、払出制御基板４００との通信異常又は断線短絡電源異常が検出されていない場合に、払出制御基板４００に対して発射許可の信号を出力し、遊技球の発射を許可する。他方、払出制御基板４００との通信異常又は断線短絡電源異常が検出されたいる場合には、払出制御基板４００に対して発射禁止の信号を出力し、遊技球の発射を禁止する。

【０１７７】

次に、ソレノイド出力処理を実行する（Ｓ７４）このソレノイド出力処理では、各電動役物６２２，６４２を作動させるべく、前記の普通図柄制御処理（Ｓ６２）および特別電動役物制御処理（Ｓ６６）において取得した制御データに基づき、各電動役物ソレノイド６２３，６４３に対して励磁信号を出力する。

【０１７８】

次に、演出制御コマンド送信処理を実行する（Ｓ７５）。この演出制御コマンド送信処理では、前記の処理でメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域（リングバッファ）に格納された演出制御コマンドの中から、ポインタで指定された演出制御コマンドを読み出して、この演出制御コマンドを演出制御基板２００に対して送信する。

【０１７９】

次に、外部情報出力処理を実行する（Ｓ７６）。この外部情報出力処理では、外部端子板を介して、遊技機の動作状態情報を外部情報としてホールコンピュータ等の外部装置に

出力する。
【０１８０】
次に、退避していたレジスタの内容を復帰させて、メインＣＰＵ１０１を割込み許可状態に設定する（Ｓ７７）。これにより、主制御側タイマ割込み処理を終了して上記主制御側メイン処理に戻り、次のタイマ割込みが発生するまで主制御側メイン処理を実行する。
【０１８１】
なお、主制御側メイン処理中又は割込み処理中に、主制御基板１００が電源断（所定の閾値に基づき供給電圧の低下）を検出すると、ノンマスカブル割込みを発生させて、電源断確認フラグをオンにする。そして、元の処理に戻ったうえで、前述の電源断時処理(Ｓ２６～Ｓ３２)を実行することとなる。
【０１８２】
≪特別図柄遊技処理≫
次に、主制御側タイマ割込み処理内の特別図柄遊技に係る一連の処理について説明する。特別図柄遊技に係る処理には、前述の始動口監視制御処理（Ｓ６４）、特別図柄制御処理（Ｓ６５）、特別電動役物制御処理（Ｓ６６）、特別図柄変動開始監視制御処理（Ｓ６８）、などが該当する。
【０１８３】
（始動口監視制御処理）
始めに、始動口監視制御処理（Ｓ６４）について説明する。図１３は、始動口監視制御処理（Ｓ６４）の詳細を示すフローチャートである。
【０１８４】
まず、第１始動口６１への遊技の入賞を検出したか否かを判定する（Ｓ２０１）。第１始動口６１への入賞を検出した場合（Ｓ２０１：ＹＥＳ）には、第１特別図柄の作動保留球数が上限数の４未満であるか否かを判定する（Ｓ２０２）。
【０１８５】
第１特別図柄の作動保留球数が４未満である場合（Ｓ２０２：ＹＥＳ）には、第１特別図柄遊技に係る抽選乱数値として、特別図柄当り乱数値、特別図柄当り図柄乱数値、特別図柄変動パターン乱数値、を取得して、各乱数値を入球順に応じて、メイン情報記憶手段１８０の第１特別図柄保留格納領域（保留ｎ記憶領域）に格納する（Ｓ２０３）。そして、第１特別図柄の作動保留球数の更新として、第１特別図柄保留球数カウンタの値を１加算して（Ｓ２０４）、第１始動口６１の入賞チェックを終了する。
【０１８６】
続いて、第２始動口６２への遊技の入賞を検出したか否かを判定する（Ｓ２０５）。第２始動口６２への入賞を検出した場合（Ｓ２０５：ＹＥＳ）には、第２特別図柄の作動保留球数が上限数の４未満であるか否かを判定する（Ｓ２０６）。第２特別図柄の作動保留球数が４未満である場合（Ｓ２０６：ＹＥＳ）には、第２特別図柄遊技に係る抽選乱数値として、特別図柄当り乱数値、特別図柄当り図柄乱数値、特別図柄変動パターン乱数値、を取得して、各乱数値を入球順に応じて、メイン情報記憶手段１８０の第２特別図柄保留格納領域（保留ｎ記憶領域）に格納する（Ｓ２０７）。そして、第２特別図柄の作動保留球数の更新として、第２特別図柄保留球数カウンタの値を１加算して（Ｓ２０８）、第２始動口６２の入賞チェックを終了する。
【０１８７】
続いて、第１特別図柄又は第２特別図柄の作動保留球数の更新があったか否か、すなわち、Ｓ２０４又はＳ２０８にて第１特別図柄又は第２特別図柄の作動保留球数が加算されたか否かを判定する（Ｓ２０９）。作動保留球数の更新があった場合（Ｓ２０９：ＹＥＳ）には、第１特別図柄および第２特別図柄の作動保留球数の情報を含む図柄記憶数コマンドを生成し、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する（Ｓ２１０）。
【０１８８】
次いで、遊技機の状態を確認し、事前判定タイミングであるか否かを判定する（Ｓ２１

１）。事前判定タイミングである場合（Ｓ２１１：ＹＥＳ）には、保留ｎ記憶領域の当り乱数バッファから特別図柄当り乱数値を読み出して、当否事前判定を行う（Ｓ２１２）。そして、この事前判定結果の情報（当否事前判定番号）を含む当否事前判定コマンドを生成し、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する（Ｓ２１３）。

【０１８９】

また、保留ｎ記憶領域の当り図柄乱数バッファから特別図柄当り図柄乱数値を読み出して、図柄事前判定を行う（Ｓ２１４）。そして、この事前判定結果の情報（図柄事前判定番号）を含む図柄事前判定コマンドを生成し、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する（Ｓ２１５）。さらに、保留ｎ記憶領域の変動パターン乱数バッファから特別図柄変動パターン乱数値を読み出して、変動パターン事前判定を行う（Ｓ２１６）。そして、この事前判定結果の情報（変動パターン事前判定番号）を含む変動パターン事前判定コマンドを生成し、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する（Ｓ２１７）。

【０１９０】

（特別図柄変動開始監視制御処理）

次に、特別図柄変動開始監視制御処理（Ｓ６８）について説明する。図１４は特別図柄変動開始監視制御処理（Ｓ６８）の詳細を示すフローチャートである。

【０１９１】

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

【０１９２】

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

【０１９３】

続いて、第２特別図柄の作動保留球数が「０」であるか否かを判定して（Ｓ３０３）、当該保留球数が「０」でない場合（Ｓ３０３：ＮＯ）には、第２特別図柄の変動開始条件が成立しているとみなし、第２特別図柄変動開始監視テーブルのアドレス（以降の処理で使用される各種テーブルのアドレスおよびＲＡＭ記憶領域のアドレス）を設定したうえで（Ｓ３０４）、第２特別図柄側の特別図柄変動開始監視処理（Ｓ３１０）に移行する。すなわち、本実施形態では、第２特別図柄の作動保留球が存在する場合には、第１特別図柄の作動保留球の存在の有無に拘わらず、第２特別図柄の作動保留球が優先的に消化されるようになっている。この特別図柄変動開始監視処理（Ｓ３１０）の詳細は図１５を用いて後述する。

【０１９４】

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

【０１９５】

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

【０１９６】

（特別図柄変動開始監視処理）
次に、特別図柄変動開始監視処理（Ｓ３１０）について説明する。図１５は、特別図柄変動開始監視処理（Ｓ３１０）の詳細を示すフローチャートである。
【０１９７】
この特別図柄変動開始監視処理（Ｓ３１０）では、上述のＳ３０４又はＳ３０６で設定された第１特別図柄変動開始監視テーブル又は第２特別図柄変動開始監視テーブルを参照して、今回の変動開始の対象となる特別図柄側の処理が実行されることとなるが、第１特別図柄側と第２特別図柄側とで処理の仕方は共通するので、特段の場合を除き、第１特別図柄側の処理であるのか、第２特別図柄側の処理であるのかを区別せずに一纏めにして説明する。
【０１９８】
まず、今回の変動開始の対象となる特別図柄側の作動保留球数を１減算する（Ｓ３１１）。そして、減算後の第１特別図柄および第２特別図柄の作動保留球数の情報を含む図柄記憶数コマンドを生成し、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する（Ｓ３１２）。続いて、今回の変動開始の対象となる特別図柄側の特別図柄保留格納領域にアクセスして、最先の保留記憶領域（保留１記憶領域）に格納された特別図柄当り乱数値、特別図柄当り図柄乱数値、特別図柄変動パターン乱数値を順に読み出し、これらの乱数値を、後述の特別図柄当否判定処理（Ｓ３２０）、図柄判定処理（Ｓ３３０）、変動パターン選択処理（Ｓ４２３）に使用するため、メイン情報記憶手段１８０の特別図柄当否判定領域、特別図柄図柄判定領域、特別図柄変動パターン判定領域に転送する（Ｓ３１３）。また、保留記憶領域の更新として、保留２記憶領域～保留４記憶領域に格納された保留球情報を下位の保留記憶領域にシフトするとともに、保留４記憶領域をゼロクリアする（Ｓ３１４）。
【０１９９】
続いて、特別図柄当否判定処理を実行する（Ｓ３２０）。特別図柄当否判定処理（Ｓ３２０）では、まず、特別図柄当否抽選テーブルを取得する。このとき、遊技状態が特別図柄確変状態である場合は高確率の当否抽選テーブルを取得し、遊技状態が通常状態である場合は低確率の当否抽選テーブルを取得する。次いで、メイン情報記憶手段１８０の特別図柄当否判定領域から特別図柄当り乱数値を読み出す。そして、特別図柄当否抽選テーブルを参照して、特別図柄当り乱数値に基づき、特別図柄の当否判定を実行する。また、この当否判定結果に対応した値（大当りデータ「５５Ｈ」、小当りデータ「３３Ｈ」、はずれデータ「００Ｈ」）をメイン情報記憶手段１８０の特別図柄判定フラグに格納する。
【０２００】
続いて、図柄判定処理を実行する（Ｓ３３０）。図柄判定処理（Ｓ３３０）では、当否判定の結果に応じて、特別図柄の停止図柄、図柄群の種類、キャラクタ演出番号（変動付加図柄情報）を決定する。そして、今回決定した特別図柄の停止図柄、図柄群の種類、キャラクタ演出番号をメイン情報記憶手段１８０の図柄格納領域に格納する。なお、キャラクタ演出番号は、決定された図柄群の種類（図柄群Ａ～Ｇの７パターン）と、特別図柄および普通図柄の確率変動機能の作動状態（特別図柄の確変オン／特別図柄の確変オフ／普通図柄の確変オン／普通図柄の確変オフの４パターン）との組み合わせに基づき、計２８パターンなかのいずれかが決定される。なお、当否判定の結果がはずれの場合には、キャラクタ演出番号「０」が決定される。
【０２０１】
続いて、当否判定の結果が小当りに該当するか否かを判定するとともに（Ｓ３４１）、当否判定の結果が大当りに該当するか否かを判定する（Ｓ３４２）。当否判定の結果が小当りである場合（Ｓ３４１：ＹＥＳ）は、Ｓ３４７に移行し、当否判定の結果がはずれである場合（Ｓ３４１：ＮＯ，Ｓ３４２：ＮＯ）は、Ｓ３４９に移行する。
【０２０２】
他方、当否判定の結果が大当りである場合（Ｓ３４１：ＮＯ，Ｓ３４２：ＹＥＳ）には、Ｓ３３０で決定された図柄群の種類（大当り種別）に基づき、特別遊技後の遊技状態と

して、特別図柄の確率変動機能を作動させるか否かを判定する（Ｓ３４３）。すなわち、図柄群の種類（大当り種別）が、特定図柄を示すものである場合には確率変動機能を付与することを決定し、図柄群の種類が通常図柄を示すものである場合には確率変動機能を付与しないことを決定する。この判定結果は、メイン情報記憶手段１８０の確率変動判定フラグに記憶される。

【０２０３】

また、Ｓ３３０で決定された図柄群の種類（大当り種別）に基づき、特別遊技後の遊技状態として、変動時間短縮機能の作動回数を決定するとともに（Ｓ３４４）、電チューサポート機能の作動回数を決定する（Ｓ３４５）。この判定結果（変動時間短縮機能の作動回数情報、電チューサポート機能の作動回数情報）は、メイン情報記憶手段１８０の時短回数格納領域および入球容易状態回数格納領域に記憶される。

【０２０４】

続いて、Ｓ３３０で決定された図柄群の種類（大当り種別）に基づき、特別電動役物６４２の作動パターンを設定する（Ｓ３４６）。具体的には、特別電動役物６４２の作動パターンとして、ラウンド遊技の規定ラウンド数（本例では、１６ラウンド、８ラウンド、２ラウンド）、大入賞口６４の最大開放時間（本例では、３０秒、０．０５秒）などを設定する。

【０２０５】

次いで、Ｓ３３０で決定された図柄群の種類と現在の遊技状態とに基づき、特別遊技終了後又は小当り遊技後の変動パターン選択状態を設定する（Ｓ３４７）。続いて、Ｓ３３０で決定された図柄群の種類に基づき、特別遊技又は小当り遊技のデモ演出時間（当り開始デモ時間および当り終了デモ時間）を設定する（Ｓ３４８）。次いで、前述の特別図柄当否判定処理（Ｓ３２０）および図柄判定処理（Ｓ３３０）で使用したメイン情報記憶手段１８０の特別図柄当否判定領域および特別図柄図柄判定領域をクリアする（Ｓ３４９）。そして、今回の変動対象となる特別図柄側の特別図柄遊技ステイタスを「００Ｈ（待機中）」から「０１Ｈ（変動開始）」に遷移する（Ｓ３５０）。

【０２０６】

（特別図柄制御処理）

次に、特別図柄制御処理（Ｓ６５）について説明する。図１６は、特別図柄制御処理（Ｓ６５）の詳細を示すフローチャートである。

【０２０７】

まず、特別電動役物６４２が未作動中であるか否か、すなわち、特別電動役物遊技ステイタスが「００Ｈ（当り待ち状態）」であるか否かを判定する（Ｓ４０１）。続いて、特別電動役物６４２が未作動中である場合（Ｓ４０１：ＹＥＳ）には、第２特別図柄遊技ステイタスが「００Ｈ（待機中）」でないか否かを判定する（Ｓ４０２）。

【０２０８】

第２特別図柄遊技ステイタスが「００Ｈ（待機中）」でない場合（Ｓ４０２：ＹＥＳ）には、第２特別図柄に係る処理を実行するため、第２特別図柄制御テーブル（以降の処理で使用される各種テーブルのアドレスおよびＲＡＭ記憶領域のアドレス）を設定して（Ｓ４０３）、特別図柄制御汎用処理（Ｓ４１０）に移行する。他方、第２特別図柄遊技ステイタスが「００Ｈ（待機中）」である場合（Ｓ４０２：ＮＯ）には、第１特別図柄に係る処理を実行するため、第１特別図柄制御テーブル（以降の処理で使用される各種テーブルのアドレスおよびＲＡＭ記憶領域のアドレス）を設定して（Ｓ４０４）、特別図柄制御汎用処理（Ｓ４１０）に移行する。

【０２０９】

なお、次述する特別図柄制御汎用処理（Ｓ４１０）では、上述のＳ４０３又はＳ４０４で設定された第１特別図柄制御テーブル又は第２特別図柄制御テーブルを使用して、今回の変動の対象となる特別図柄側の処理が実行されることとなるが、第１特別図柄側と第２特別図柄側とで処理の仕方は共通するので、特段の場合を除き、第１特別図柄側の処理であるのか、第２特別図柄側の処理であるのかを区別せずに一纏めにして説明する。この特

別図柄制御汎用処理（Ｓ４１０）の詳細は図１７を用いて後述する。

【０２１０】

（特別図柄制御汎用処理）

続いて、特別図柄制御汎用処理を実行する（Ｓ４１０）。ここで、図１７は、特別図柄制御汎用処理（Ｓ４１０）の詳細を示すフローチャートである。

【０２１１】

この特別図柄制御汎用処理（Ｓ４１０）では、特別図柄遊技ステイタスの値（「０１Ｈ」，「０２Ｈ」，「０３Ｈ」）に応じた処理に移行するための分岐処理（Ｓ４１１～Ｓ４１４）を実行する。まず、今回の変動の対象となる特別図柄側の特別図柄遊技ステイタスが０でないか否かを判定する（Ｓ４１１）。特別図柄遊技ステイタスが「００Ｈ」でない場合（Ｓ４１１：ＹＥＳ）には、特別図柄遊技ステイタスが「０１Ｈ（変動開始）」であるか否かを判定する（Ｓ４１２）。特別図柄遊技ステイタスが「０１Ｈ」である場合（Ｓ４１２：ＹＥＳ）には、特別図柄変動開始処理（Ｓ４２０）に移行する。この特別図柄変動開始処理（Ｓ４２０）の詳細は図１８を用いて後述する。一方、Ｓ４１２でＮＯの場合には、特別図柄遊技ステイタスが「０２Ｈ（変動中）」であるか否かを判定する（Ｓ４１３）。特別図柄遊技ステイタスが「０２Ｈ」である場合（Ｓ４１３：ＹＥＳ）には、特別図柄変動中処理（Ｓ４３０）に移行する。この特別図柄変動中処理（Ｓ４３０）の詳細は図１９を用いて後述する。Ｓ４１３でＮＯの場合には、特別図柄遊技ステイタスが「０３Ｈ（停止図柄表示中）」であるか否かを判定する（Ｓ４１４）。特別図柄遊技ステイタスが「０３Ｈ」である場合（Ｓ４１４：ＹＥＳ）には、特別図柄停止図柄表示中処理（Ｓ４４０）に移行する。この特別図柄停止図柄表示中処理（Ｓ４４０）の詳細は図２０を用いて後述する。

【０２１２】

（特別図柄変動開始処理）

次に、特別図柄変動開始処理（Ｓ４２０）について説明する。図１８は、特別図柄変動開始処理（Ｓ４２０）の詳細を示すフローチャートである。

【０２１３】

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

【０２１４】

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

【０２１５】

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

【０２１６】

（特別図柄変動中処理）

次に、特別図柄変動中処理（Ｓ４３０）について説明する。図１９は、特別図柄変動中処理（Ｓ４３０）の詳細を示すフローチャートである。

【０２１７】

まず、特別図柄の変動表示を行うため、特別図柄の表示パターン番号切替処理を実行する（Ｓ４３１）。この表示パターン番号切替処理（Ｓ４３１）では、所定の切替時間毎に

、特別図柄の表示パターン番号データを生成する。この表示パターン番号データは、特別図柄を変動表示又は確定表示させるべく、ＬＥＤ出力処理（Ｓ７３）において、第１特別図柄表示装置７１又は第２特別図柄表示装置７２に出力される。

【０２１８】

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

【０２１９】

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

【０２２０】

（特別図柄停止図柄表示中処理）

次に、特別図柄停止図柄表示中処理（Ｓ４４０）について説明する。図２０～図２１は、特別図柄停止図柄表示中処理（Ｓ４４０）の詳細を示すフローチャートである。

【０２２１】

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

【０２２２】

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

【０２２３】

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

【０２２４】

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

【０２２５】

次いで、特別図柄の変動時間短縮機能が作動中であるか否かを判定する（Ｓ４５５）。

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

【０２２６】

次いで、電チューサポート機能が作動中であるか否かを判定する（Ｓ４５９）。電チューサポート機能が作動中である場合（Ｓ４５９：ＹＥＳ）には、今回の特別図柄の変動回数の消化分として、メイン情報記憶手段１８０の入球容易状態回数カウンタを１減算する（ステップＳ４６０）。続いて、入球容易状態回数カウンタがゼロであるか否かを判定する（ステップＳ４６１）。入球容易状態回数カウンタがゼロである場合（Ｓ４６１：ＹＥＳ）には、入球容易状態の終了回数に到達したとして、電チューサポート機能の作動を停止する（Ｓ４６２）。減算後の入球容易状態回数カウンタがゼロでない場合（Ｓ４６１：ＮＯ）には、Ｓ４６２をスキップして、Ｓ４６３に移行する。

【０２２７】

次いで、メイン情報記憶手段１８０の変動パターン選択状態回数カウンタを１減算する（Ｓ４６３）。そして、変動パターン選択状態を更新する（Ｓ４６４）。具体的には、メイン情報記憶手段１８０の変動パターン選択状態回数カウンタを参照し、現在の変動パターン選択状態の実行回数が予め設定された終了回数に達したか否かを判定し、終了回数に達している場合には、次に規定された変動パターン選択状態に切り替える。他方、終了回数に達していない場合には、現在の変動パターン選択状態を維持する。

【０２２８】

次いで、前述のＳ４５１～Ｓ４６４にて更新された現在の遊技状態情報および変動パターン選択状態情報を含む演出制御コマンド（遊技状態指定コマンド）を生成して、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する（Ｓ４６５）。なお、演出制御基板２００側では、この遊技状態指定コマンドの情報に基づき、演出モードの設定および更新を実行する。

【０２２９】

続いて、特別図柄判定フラグに小当りデータ「３３Ｈ」が格納されているか否かを判定する（Ｓ４６６）。小当りデータが格納されている場合（Ｓ４６６：ＹＥＳ）には、小当り遊技の開始デモ設定処理として、開始デモ表示時間を設定するとともに、開始デモ演出の開始を指示する演出制御コマンド（小当り開始デモコマンド）を生成する（Ｓ４６７）。続いて、特別電動役物遊技ステイタスを「００Ｈ（当り待ち状態）」から「０２Ｈ（小当り遊技）」に遷移する（Ｓ４６８）。そして、当否判定フラグの内容をクリアするため「００Ｈ」を設定する（Ｓ４６９）。

【０２３０】

他方、特別図柄判定フラグに小当りデータ「３３Ｈ」が格納されていない場合（Ｓ４６６：ＮＯ）、すなわち、、特別図柄判定フラグにはずれデータ「００Ｈ」が格納されている場合には、Ｓ４６７～Ｓ４６９をスキップする。なお、特別図柄判定フラグがはずれデータである場合に、当該フラグの内容をクリアする処理をしなかったのは、もともとはずれデータとして「００Ｈ」が格納されているからである。

【０２３１】

（特別電動役物制御処理）

次に、特別電動役物制御処理（Ｓ６６）について説明する。図２２～図２４は、電動役物制御処理（Ｓ６６）の詳細を示すフローチャートである。

【０２３２】

まず、特別電動役物遊技ステイタスが「０１Ｈ（特別遊技）」であるか否かを判定する（Ｓ５０１）。特別電動役物遊技ステイタスが「０１Ｈ」である場合（Ｓ５０１：ＹＥＳ

）には、以降の処理において特別遊技処理を実行する。この特別遊技処理において、まず、特別電動役物６４２，６５２が作動中であるか否かを判定する（Ｓ５０２）。特別電動役物６４２，６５２が作動していない場合（Ｓ５０２：ＮＯ）には、特別電動役物６４２，６５２の作動開始時間であるか否かを判定する（Ｓ５０３）。特別電動役物６４２，６５２の作動開始時間とは、各ラウンド遊技おいて特別電動役物６４２，６５２の作動を開始するタイミングである。

【０２３３】

特別電動役物６４２，６５２の作動開始時間である場合（Ｓ５０３：ＹＥＳ）には、ラウンド演出を開始させるべく演出制御コマンド（ラウンド演出指定コマンド）を生成して、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する（Ｓ５０４）。なお、演出制御基板２００側では、このラウンド演出指定コマンドの情報（現在のラウンド数などの情報）に基づき、特別遊技中における各ラウンド遊技に対応したラウンド演出を実行する。そして、特別電動役物６４２，６５２の作動を開始して（Ｓ５０５）、特別電動役物６４２，６５２の作動中の処理として、Ｓ５０６～Ｓ５１０の処理を実行する。

【０２３４】

特別電動役物６４２，６５２の作動中の処理として、大入賞口６４，６５に遊技球が最大入賞数だけ入賞したか否かを判定するとともに（Ｓ５０６）、特別電動役物６４２，６５２の作動時間（開放時間）が経過したか否かを判定する（Ｓ５０７）。このとき、大入賞口６４，６５に遊技球が最大入賞数だけ入賞した場合（Ｓ５０６：ＹＥＳ）又は特別電動役物６４２，６５２の作動時間が経過した場合（Ｓ５０７：ＹＥＳ）には、特別電動役物６４２，６５２の作動を停止させる（Ｓ５０７）。そして、特別電動役物６４２，６５２の連続作動回数が予め定められた規定ラウンド数に達したか否かを判定する（Ｓ５０９）。連続作動回数が規定ラウンド数に達していない場合（Ｓ５０９：ＮＯ）には、特別電動役物６４２，６５２の連続作動回数を１インクリメントする（Ｓ５１０）。

【０２３５】

他方、特別電動役物６４２，６５２の連続作動回数が規定ラウンド数に達している場合（Ｓ５０９：ＹＥＳ）には、Ｓ５１１に移行して、特別遊技の当り終了デモ設定処理として、終了デモ表示時間を設定するとともに、終了デモ演出の開始を指示する演出制御コマンド（大当り終了デモコマンド）を生成する（Ｓ５１１）。

【０２３６】

続いて、時短回数カウンタに、上記Ｓ３４４で設定した変動時間短縮回数情報を格納する（Ｓ５１２）。また、入球容易状態回数カウンタに、上記Ｓ３４５で設定した入球容易状態回数情報を格納する（Ｓ５１３）。

【０２３７】

続いて、上記Ｓ３４３で設定された確率変動判定フラグの内容を参照して、条件装置の作動が特定図柄（いわゆる確変図柄）による作動であるか否かを判定する（Ｓ５１４）。特定図柄による条件装置の作動である場合（Ｓ５１４：ＹＥＳ）には、メイン情報記憶手段１８０の確率変動回数カウンタに作動時データ「７ＦＨ」を格納して、特別図柄の確率変動機能の作動を開始する（Ｓ５１５）。他方、特定図柄による条件装置の作動でない場合（Ｓ５１４：ＮＯ）には、確率変動回数カウンタに未作動時データ「００Ｈ」を格納して、Ｓ５１５をスキップする。

【０２３８】

続いて、時短回数カウンタに記憶された変動時間短縮回数情報が変動時間短縮機能作動データ（「００Ｈ」以外のデータ）であるか否かを判定する（Ｓ５１６）。変動時間短縮機能作動データである場合（Ｓ５１６：ＹＥＳ）には、特別図柄の変動時間短縮機能の作動を開始する（Ｓ５１７）。他方、変動時間短縮機能作動データでない場合（Ｓ５１６：ＮＯ）には、Ｓ５１７をスキップする。

【０２３９】

続いて、入球容易状態回数カウンタに記憶された入球容易状態回数情報が電チューサポート機能作動データ（「００Ｈ」以外のデータ）であるか否かを判定する（Ｓ５１８）。

電チューサポート機能作動データである場合（Ｓ５１８：ＹＥＳ）には、電チューサポート機能の作動を開始させる（Ｓ５１９～Ｓ５２１）。すなわち、普通図柄の確率変動機能の作動開始（Ｓ５１９）、普通図柄の変動時間短縮機能の作動開始（Ｓ５２０）、普通電動役物６２２の開放延長機能の作動開始（Ｓ５２１）、を順に実行する。他方、電チューサポート機能作動データでない場合には、Ｓ５１９～Ｓ５２１をスキップする。

【０２４０】

次いで、上記Ｓ３４７で決定した変動パターン選択状態に切り替える（Ｓ５２２）。続いて、前述のＳ５１２～Ｓ５２２にて設定された特別遊技後の遊技状態情報および変動パターン選択状態情報を含む演出制御コマンド（遊技状態指定コマンド）を生成して、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する（Ｓ５２３）。なお、演出制御基板２００側では、この遊技状態指定コマンドの情報に基づき、特別遊技後の演出モードを設定する。そして、特別電動役物遊技ステイタスを「０１Ｈ（特別遊技）」から「００Ｈ（当り待ち状態）」に遷移する（Ｓ５２４）。

【０２４１】

他方、特別電動役物遊技ステイタスが「０１Ｈ（特別遊技）」でない場合（Ｓ５０１：ＮＯ）には、Ｓ５３０に移行して、特別電動役物遊技ステイタスが「０２Ｈ（小当り遊技）」であるか否かを判定する（Ｓ５３０）。特別電動役物遊技ステイタスが「０２Ｈ」である場合（Ｓ５３０：ＹＥＳ）には、以降の処理で小当り遊技処理を実行する。

【０２４２】

小当り遊技処理において、まず、特別電動役物６４２，６５２が作動中であるか否かを判定する（Ｓ５３１）。特別電動役物６４２，６５２が作動していない場合（Ｓ５３１：ＮＯ）には、特別電動役物６４２，６５２の作動を開始する（Ｓ５３２）。他方、特別電動役物６４２，６５２が作動中である場合（Ｓ５３１：ＹＥＳ）には、Ｓ５３２をスキップする。

【０２４３】

続いて、特別電動役物６４２，６５２の作動中の処理として、大入賞口６４，６５に遊技球が最大入賞数だけ入賞したか否かを判定するとともに（Ｓ５３３）、特別電動役物６４２，６５２の作動時間（開放時間）が経過したか否かを判定する（Ｓ５３４）。このとき、大入賞口６４，６５に遊技球が最大入賞数だけ入賞した場合（Ｓ５３３：ＹＥＳ）又は特別電動役物６４２，６５２の作動時間が経過した場合（Ｓ５３４：ＹＥＳ）には、特別電動役物６４２，６５２の作動を停止する（Ｓ５３５）。

【０２４４】

続いて、小当り遊技の終了デモ設定処理として、終了デモ表示時間を設定するとともに、終了デモ演出の開始を指示する演出制御コマンド（小当り終了デモコマンド）を生成する（Ｓ５３６）。次いで、上記Ｓ３４７で決定した変動パターン選択状態に切り替える（Ｓ５３７）。続いて、上記Ｓ５３７にて設定された特別遊技後の変動パターン選択状態情報を含む演出制御コマンド（遊技状態指定コマンド）を生成して、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する（Ｓ５３８）。この遊技状態指定コマンドは、演出制御基板２００側で、演出モードの移行契機の判定、移行先の演出モードの特定などに用いられる。そして、特別電動役物遊技ステイタスを「０１Ｈ（特別遊技）」から「００Ｈ（当り待ち状態）」に遷移する（Ｓ５３８）。

【０２４５】

＜演出制御基板側の処理＞

次に、図２５～図３６のフローチャートを参照しながら、演出制御基板２００における動作処理の手順について説明する。演出制御基板２００側の処理は、電源投入後などサブメインＣＰＵ２０１がリセットされると実行されるリセット開始処理（演出制御側メイン処理を含む）と、一定周期毎に起動される演出制御側タイマ割込み処理と、主制御基板１００からのストローブ信号に起因して起動される演出制御コマンドの受信割込み処理と、変動演出パターンのタイムスケジュールに規定された所定の発生時期の到来を契機として起動されるランプ演出割込み処理と、一定周期毎に起動される画像制御コマンドの送信割

込み処理とを含んで構成される。

【０２４６】

各割込み処理（例外処理）には、複数の割込み処理が発生したときの優先度を示す優先レベルが設定されている。本例では、「電源リセットによるリセット開始処理（図２５）：最優先」、「各種異常時によるリセット開始処理（図２５）：最優先」→「演出制御コマンドの受信割込み処理（図３４）：レベル７」→「ＷＤＴ（暴走検知時）によるリセット開始処理（図２５）：レベル３」→「画像制御コマンドの送信割込み処理（図３６）：レベル２」→「演出制御側タイマ割込み処理（図３５）：レベル１」などの順に、優先レベルの順位付けがされている。なお、「各種異常時によるリセット開始処理」は、例えば、ＣＰＵ２０１が不正な命令を実行したとき、ＣＰＵ２０１が不正な領域又は不正な方法にてアクセスしようとしたとき、ＤＭＡ（Direct Memory Access）転送中のエラーが発生したときなどに起動する。本実施形態では、上記の複数種の割込み処理を例示しているが、実際にはその他の割込み処理も存在する。

【０２４７】

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

【０２４８】

《リセット開始処理》

まず、演出制御基板２００のリセット開始処理について説明する。図２５は演出制御基板２００のリセット開始処理を示すフローチャートである。このリセット開始処理では、電源投入時のリセット、各種異常時を起因としたリセット、ＷＤＴ（暴走検知時）を起因としたリセットのいずれかにより起動し、サブメインＣＰＵ２０１のセキュリティチェックが行われた後、プログラムがスタートして、Ｓ６０１以降の処理が開始される。

【０２４９】

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

【０２５０】

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

【０２５１】

続いて、演出制御コマンドの受信割込み処理以外の割込みを禁止する（Ｓ６０５）。次いで、予め各機種共通で設定された各種のエラーのうち、当該機種で有効とすべきエラーの種別を設定する処理を行う（Ｓ６０６）。さらに、演出ランプＬＰ（枠ランプ１０、盤ランプ２５）を全消灯状態とするため消灯リクエストを行う（Ｓ６０７）。そして、サブメインＣＰＵ２０１の暴走を監視するためウォッチドッグタイマを起動する（Ｓ６０８）

。
【０２５２】
続いて、遊技演出の主たる処理として演出制御側メイン処理を実行する（Ｓ６０９）。この演出制御側メイン処理（Ｓ６０９）の詳細は図２６を用いて後述する。なお、前記Ｓ６０９で演出制御側メイン処理へ移行すると、メイン処理から当該リセット開始処理へ復帰することは通常はあり得ないが、プログラムのバグ等の発生によって、万が一、この処理へ復帰してきた場合には、消費電力が通常作動時よりも低減された小消費電力モード（スリープモード）へ遷移する。
【０２５３】
《演出制御側メイン処理》
次に、演出制御基板２００の演出制御側メイン処理（Ｓ６０９）について説明する。図２６は演出制御側メイン処理（Ｓ６０９）を示すフローチャートである。
【０２５４】
まず、演出制御側メイン処理内で制御プログラムがＲＡＭ２０３で正確に展開されているか否かのチェックを開始するためのアドレス（プログラムが展開された先頭アドレス）を取得する（Ｓ６１１）。続いて、全ての割込みを許可（各種の割込み処理の起動を許可）する（Ｓ６１２）。
【０２５５】
次いで、デバイスの初期化動作を実行する（Ｓ６１３）。この初期化動作は、ぱちんこ遊技機ＰＭの電源投入時（リセット開始時）に１度だけ実行される動作態様のことであり、モータ、ソレノイド等のデバイスによって可動役物２４の動作を制御するために必要となる位置情報を確認することを目的として実行される。なお、初期化動作の終了時には、可動役物２４は予め設定された初期位置（基準位置）に復帰する。
【０２５６】
続いて、ウォッチドッグタイマをリスタートさせるべく、ウォッチドッグタイマをクリアする（Ｓ６１４）。このとき、サブメインＣＰＵ２０１がプログラムを正常に実行しているときは、予め設定されたタイムアウト時間内に、サブメインＣＰＵ２０１のＷＤＴクリアレジスタに、所定のクリアワードが書き込まれることで、ウォッチドッグタイマがクリアされてリスタートされる。他方、ウォッチドッグタイマがタイムアウトすると、ユーザリセットが発生する。
【０２５７】
続いて、入力ポートチェック処理を実行する（Ｓ６１５）。この入力ポートチェック処理では、後述のタイマ割込み処理におけるポート入出力処理Ｓ９１２でのＩ／Ｏポート回路２０４（入力ポート）の読み込みを割込み発生毎に監視して、複数回（例えば４回）の監視において入力ポートの状態が全て「１」の場合は信号レベルを「１（Ｈレベル）」、全て「０」の場合は信号レベルを「０（Ｌレベル）」、それ以外の場合は信号レベルを変化させない（これにより入力信号が確定される）。
【０２５８】
続いて、エラー演出管理処理を実行する（Ｓ６１６）。このエラー演出管理処理では、後続のコマンド解析処理（Ｓ６２０）で設定されるエラー演出パターンに基づき、各種デバイスによるエラー演出を開始させる。さらに、エラー演出管理処理では、エラー管理タイマに初期値（エラー演出時間）を設定して、エラー演出の進行を管理する。このエラー管理タイマは、演出制御側タイマ割込み処理のエラー管理タイマ更新処理（Ｓ９２０）にて１６ｍｓ周期で減算更新される。そして、エラー管理タイマがタイムアウトした場合は、当該エラー演出を終了させる。
【０２５９】
続いて、演出ボタン監視制御処理を実行する（Ｓ６１７）。この演出ボタン監視制御処理では、図柄変動中にボタン予告演出を組み込んでいる場合に、操作有効時間内における演出ボタン１５の入力状態を監視して、当該ボタン予告演出に応じて予め設定された複数種の演出内容の中から、演出ボタン１５の入力状態に応じた演出の内容を決定する。

【０２６０】
続いて、予告抽選管理処理を実行する（Ｓ６１８）。この予告抽選管理処理では、後続のコマンド解析処理（Ｓ６２０）で選択される変動演出パターンのシナリオに沿って、装飾図柄の変動過程の各段階で発生する予告演出の内容を定めた予告演出パターン（予告演出番号）を抽選で決定する。ここで決定された予告演出番号は、サブメイン情報記憶手段２６０の予告演出番号格納領域に一時記憶される。また、この予告演出番号を画像制御基板３００側へ指定するための画像制御コマンドを生成して、これをサブメイン情報記憶手段２６０の画像制御コマンドバッファに設定する。このとき、予告演出パターンとして、役物予告演出パターン（役物予告演出番号）が選択された場合には、役物リクエストが発生し、後続のデバイス管理処理（Ｓ６１９）にて、可動役物２４の駆動パターンが特定される。なお、本例では、装飾図柄の一変動内で発生する複数種の予告演出（予告演出パターン）の全てを、１回のメインループ処理内で抽選するのではなく、当該メインループ処理効率を向上させるため、予告演出の発生時期（例えば、変動開始段階、リーチ発生段階、変動停止段階）毎に分けて、複数回のメインループ処理に跨って抽選する構成となっている。その際、装飾図柄の変動開始段階で発生する予告演出については、装飾図柄の変動開始と同期をとる（画像制御コマンドを早急に送信する）必要があるので、先発のメインループ処理内で抽選を行うようになっている。
【０２６１】
次に、デバイス管理処理を実行する（Ｓ６１９）。このデバイス管理処理では、後述のコマンド解析処理（Ｓ６２０）にて各種デバイスの動作要求（ランプリクエスト、役物リクエスト）があった場合、ＲＯＭ２０３に記憶された複数種のパターンデータ（ランプパターン、駆動パターン）の中から、演出番号（ランプ演出番号、役物予告演出番号）に対応したパターンデータを特定して、対象デバイスの制御を開始する。演出ランプＬＰのランプパターンデータには、１フレーム時間（画像フレームを１回更新するのに要する時間：１６ｍｓ）毎に対応付けられたランプデータがスケジュールデータとして格納されている。なお、本例において、１フレーム時間は、演出表示装置７０において毎秒約６０フレーム（＝約６０ｆｐｓ）で描画等する場合の１フレームの描画処理に要する時間と対応するものになっている。同様に、可動役物２４の駆動パターンデータには、割込み周期（１ｍｓ）毎に対応付けられた駆動データがスケジュールデータとして格納されている。これにより、後述する演出制御側タイマ割込み処理にて、各制御データ（ランプデータ、駆動データ等）が対象デバイスに対して一定周期毎に出力され、対象デバイスの動作が開始されることになる。一方、後述の演出制御側タイマ割込み処理において、一連の制御データ（ランプデータ、駆動データ）の出力が全て完了した場合は、演出ランプＬＰを消灯させ、又は、可動役物２４の動作を停止させ、対象デバイスの制御を終了する。
【０２６２】
続いて、コマンド解析処理（Ｓ６２０）を実行する。このコマンド解析処理では、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に演出制御コマンドが格納されているか否かを監視し、演出制御コマンドが格納されていればこのコマンドを読み出し、読み出した演出制御コマンドの種別に対応した演出制御処理を実行する。このコマンド解析処理（Ｓ６２０）の詳細は図２７を用いて後述する。
【０２６３】
そして、今回のループ処理中で、コマンド解析（演出制御コマンドの解析）を実行したか否かを判定する（Ｓ６２１）。コマンド解析直後の場合（Ｓ６２１：ＹＥＳ）は、Ｓ６１４に戻り、次のループ処理へ移行する。一方、コマンド解析を実行しなかった場合（Ｓ６２１：ＮＯ）には、演出抽選乱数更新処理を実行する（Ｓ６２２）。この演出抽選乱数更新処理では、先読み予告抽選乱数、装飾図柄乱数、変動演出パターン乱数、予告演出パターン乱数などの演出抽選乱数を更新する。具体的には、各乱数カウンタの数値を１加算して、数値が最大値を超えた場合には最小値に戻す。
【０２６４】
（コマンド解析処理）

次に、コマンド解析処理（Ｓ６２０）について説明する。図２７は、コマンド解析処理（Ｓ６２０）の詳細を示すフローチャートである。このコマンド解析処理では、主制御基板１００からの演出制御コマンドがサブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に格納されているか否かを監視して、格納された演出制御コマンドの種別に対応した演出制御処理を実行する。

【０２６５】

まず、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に遊技状態指定コマンドが格納されているか否かを判定する（Ｓ６３１）。遊技状態指定コマンドが格納されている場合（ステップＳ６３１：ＹＥＳ）には、演出状態移行処理（Ｓ６３２）へ移行する。演出状態移行処理（Ｓ６３２）では、遊技状態指定コマンドに含まれる変動パターン選択状態情報に基づき、演出モードを遷移する処理を実行する。この演出状態移行処理（Ｓ６３２）の詳細は図２８を用いて後述する。

【０２６６】

続いて、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域にに保留関連コマンドが格納されているか否かを判定する（Ｓ６３３）。ここで、保留関連コマンドには、図柄記憶数コマンド、事前判定コマンドが含まれる。この保留関連コマンドが格納されている場合（Ｓ６３３：ＹＥＳ）には、保留情報管理処理（Ｓ６３４）へ移行する。この保留情報管理処理（Ｓ６３４）では、サブメイン情報記憶手段２６０から図柄記憶数コマンド又は事前判定コマンドを読み出して、事前判定結果の情報に基づき先読み判定を実行するとともに、演出表示装置７０の保留表示部７０１，７０２に表示される保留画像の表示個数および表示態様（表示色など）を更新するための処理を行う。

【０２６７】

次いで、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に図柄変動関連コマンドが格納されているか否かを判定する（Ｓ６３５）。ここで、図柄変動関連コマンドには、変動開始コマンド、変動停止コマンドが含まれる。図柄変動関連コマンドが格納されている場合（ステップＳ６３５：ＹＥＳ）には、変動演出内容決定処理（Ｓ６３６）へ移行する。この変動演出内容決定処理（Ｓ６３６）では、受信した図柄変動関連コマンドが変動開始コマンドである場合には図柄変動演出を開始させるための処理を実行し、受信した図柄変動関連コマンドが変動停止コマンドである場合には実行中の図柄変動演出を終了させるための処理を実行する。この変動演出内容決定処理（Ｓ６３６）の詳細は図２９を用いて後述する。

【０２６８】

続いて、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域にに大当り演出関連コマンドが格納されているか否かを判定する（Ｓ６３７）。ここで、大当り演出関連コマンドには、大当り開始デモ演出コマンド、ラウンド演出指定コマンド、大当り終了デモ演出コマンドを含む。大当り演出関連コマンドが格納されている場合（ステップＳ６３７：ＹＥＳ）には、大当り演出内容決定処理（Ｓ６３８）へ移行する。この大当り演出内容決定処理（Ｓ６３８）では、開始デモ演出、ラウンド演出、終了デモ演出を実行するための処理を行う。この大当り演出内容決定処理（Ｓ６３８）の詳細は図３１を用いて後述する。

【０２６９】

続いて、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域にに小当り演出関連コマンドが格納されているか否かを判定する（Ｓ６３９）。ここで、小当り演出関連コマンドには、小当り開始デモ演出コマンド、小当り終了デモ演出コマンドを含む。小当り演出関連コマンドが格納されている場合（ステップＳ６３９：ＹＥＳ）には、小当り演出内容決定処理（Ｓ６４０）へ移行する。この小当り演出内容決定処理（Ｓ６４０）では、小当り開始デモ演出、小当り終了デモ演出を実行するための処理を行う。

【０２７０】

続いて、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域ににエラー演出指定コマンドが格納されているか否かを判定する（Ｓ６４１）。このエラー演出指定コマンドが格納されている場合（Ｓ６４１：ＹＥＳ）には、エラー演出内容決定処理（Ｓ６４２）へ移行

する。このエラー演出内容決定処理（Ｓ６４２）では、サブメイン情報記憶手段２６０からエラー演出指定コマンドを読み出して、演出表示装置７０の画像表示や演出ランプＬＰの発光態様などによってエラー状態を報知するためのエラー演出パターンを決定する。

【０２７１】

なお、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に演出制御コマンドが格納されていない場合（Ｓ６３１：ＮＯ、Ｓ６３３：ＮＯ、Ｓ６３５：ＮＯ、Ｓ６３７：ＮＯ、Ｓ６３９：ＮＯ、Ｓ６４１：ＮＯ）は、何もせずコマンド解析処理を終了する。

【０２７２】

（演出状態移行処理）

次に、演出状態移行処理（Ｓ６３２）について説明する。図２８は、演出状態移行処理（Ｓ６３２）の詳細を示すフローチャートである。

【０２７３】

まず、主制御基板１００からの遊技状態指定コマンドの内容を解析し、このコマンドの内容に含まれる変動パターン選択状態に関する情報を取得する（Ｓ７０１）。続いて、上記Ｓ７０１で取得した変動パターン選択状態に関する情報に基づき、演出モードの移行契機が到来したか否かを判定する（Ｓ７０２）。演出モードの移行契機が到来している場合（Ｓ７０２：ＹＥＳ）には、Ｓ７０３以降で、所定の演出モードへの移行設定を行う。なお、演出モードの移行契機としては、原則的には変動パターン選択状態の移行契機と連動しており、例えば、特別遊技の終了時又は変動パターン選択状態の終期回数を満了したときなどである。なお、変動パターン選択状態の終期回数は、特別図柄の変動回数に係る回数である。

【０２７４】

始めに、主制御基板１００側で管理された変動パターン選択状態の移行先が、低確率通常変動状態αであるか否かを判定する（Ｓ７０３）。移行先が低確率通常変動状態αである場合（Ｓ７０３：ＹＥＳ）には、演出モードの移行先として通常演出モードＭαを設定する（Ｓ７０４）。この通常演出モードＭαに移行すると、サブメイン情報記憶手段２６０の背景データ格納領域に通常背景データ番号が設定される（Ｓ７０５）。そして、通常演出モードＭαにおいて、次回の図柄変動から演出表示装置７０上にて、例えば「荒野」の通常背景画像が表示される。一方、移行先が低確率通常変動状態αではない場合（Ｓ７０３：ＮＯ）には、変動パターン選択状態の移行先が、高確率時短変動状態βであるか否かを判定する（Ｓ７０６）。移行先が高確率時短変動状態βである場合（Ｓ７０６：ＹＥＳ）には、演出モードの移行先として確変演出モードＭβを設定する（Ｓ７０７）。この確変演出モードＡに移行すると、サブメイン情報記憶手段２６０の背景データ格納領域に確変背景データ番号が設定される（Ｓ７０８）。そして、確変演出モードＭβにおいて、次回の図柄変動から演出表示装置７０上にて、例えば「城塞」の確変背景画像が表示される。

【０２７５】

変動パターン選択状態の移行先が、高確率時短変動状態βでない場合（Ｓ７０６：ＮＯ）には、変動パターン選択状態の移行先が、高確率特殊変動状態γであるか否かを判定する（Ｓ７０９）。移行先が高確率特殊変動状態γである場合（Ｓ７０９：ＹＥＳ）には、演出モードの移行先として特殊演出モードＭγを設定する（Ｓ７１０）。続いて、サブメイン情報記憶手段２６０の特殊連続演出フラグがオンであるか否かを判定する（Ｓ７１１）。特殊連続演出フラグとは、特殊連続演出が実行される場合にオンとなるフラグである。特殊連続演出フラグがオンである場合（Ｓ７１１：ＹＥＳ）には、サブメイン情報記憶手段２６０の背景データ格納領域に特殊背景データ番号が設定される（Ｓ７１２）。そして、特殊演出モードＭγにおいて、次回の図柄変動から演出表示装置７０上にて、例えば「星空」の特殊背景画像が表示される。一方、特殊連続演出フラグがオフである場合（Ｓ７１１：ＮＯ）には、サブメイン情報記憶手段２６０の背景データ格納領域に確変背景データ番号が設定される（Ｓ７１３）。そして、特殊演出モードＭγにおいて、次回の図柄変動から演出表示装置７０上にて、例えば「城塞」の確変背景画像（確変演出モードＭβ

のときと実質的に同一の背景画像）が表示される。続いて、当該処理で決定した演出内容（背景画像）の表示を指示するための画像制御コマンドを生成し、これをサブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に格納する（Ｓ７２１）。

【０２７６】

（変動演出内容決定処理）

次に、変動演出内容決定処理（Ｓ６３６）について説明する。図２９は、変動演出内容決定処理（Ｓ６３６）の詳細を示すフローチャートである。

【０２７７】

まず、サブメイン情報記憶手段２６０に変動開始コマンドが格納されているか否かを判定する（Ｓ７３１）。変動開始コマンドが格納されている場合（Ｓ７３１：ＹＥＳ）には、この変動開始コマンド（変動パターン指定コマンド、変動付加図柄情報指定コマンド、キャラクタ演出番号指定コマンド）の内容を解析し、このコマンドの内容に含まれる当否抽選の結果、図柄群、変動パターン（変動時間）、遊技状態などを示す情報を取得する（Ｓ７３２）。なお、この取得情報は、サブメイン情報記憶手段２６０の変動演出内容判定領域に格納される。

【０２７８】

続いて、変動演出パターン選択処理を実行する（Ｓ７３３）。この変動演出パターン選択処理では、上記Ｓ７３２で取得した変動パターン情報と上記Ｓ６３２の演出状態移行処理で設定された演出モードとに基づき、変動演出パターンテーブルを取得するとともに、演出抽選乱数発生手段２１０から変動演出パターン乱数値を取得して、複数種の変動演出パターンの中から、いずれかの変動演出パターンを抽選で決定する。変動演出パターンは、装飾図柄の変動態様、リーチ演出の種類・発生時期、予告演出の種類・発生時期などが規定された演出表示過程のシナリオを構成している。ここで決定された変動演出パターン番号は、サブメイン情報記憶手段２６０の変動演出パターン格納領域に一時記憶される。また、選択された変動演出パターン番号に対応したランプ演出番号をリクエストして、このリクエストされたランプ演出番号をサブメイン情報記憶手段２６０のランプリクエスト記憶領域に設定する。

【０２７９】

次いで、装飾図柄停止図柄選択処理を実行する（Ｓ７３４）。この装飾図柄停止図柄選択処理では、上記Ｓ７３２で取得した図柄群情報と変動パターン情報に基づき、最終的に停止させる装飾図柄の停止図柄の組合せ（左図柄・中図柄・右図柄）をそれぞれ抽選で決定する。ここで決定された装飾図柄組合せ番号は、サブメイン情報記憶手段２６０の装飾図柄格納領域に一時記憶される。

【０２８０】

続いて、サブメイン情報記憶手段２６０の先読み情報格納領域の更新として、保留２記憶領域～保留４記憶領域に格納された保留球情報を下位の保留記憶領域にシフトするとともに、保留４記憶領域をゼロクリアする（Ｓ７３５）。

【０２８１】

次いで、特別演出判定処理を実行する（Ｓ７３６）。この特別演出判定処理では、いわゆる連荘状態に関して所定条件を充足した場合に表示される希少性の高い特別演出（いわゆる昇天演出）の実行可否を判定する。なお、所定条件とは、例えば、連荘回数が所定回数に到達、連荘状態における特定大当りの累積回数が所定回数に到達、連荘状態での累積獲得賞球数が所定数に到達、連荘状態中に特定の演出（図柄変動中又は特別遊技中の特定演出）を発生させた場合などが挙げられる。この特別演出判定処理（Ｓ７３６）の詳細は第１変形例における図４１を用いて後述する。

【０２８２】

次いで、保留内連荘演出Ａ判定処理を実行する（Ｓ７３７）。この保留内連荘演出Ａ判定処理では、保留内連荘演出Ａの実行可否を判定するとともに、保留内連荘演出Ａを実行することを決定した場合には連荘演出パターンを選択する。この保留内連荘演出Ａ判定処理（Ｓ７３７）の詳細は図３０を用いて後述する。

【０２８３】
続いて、上記Ｓ７３７で保留内連荘演出Ａを実行する場合には、上記Ｓ７３３およびＳ７３４で選択された図柄変動演出の内容を、保留内連荘演出Ａの内容に応じて差し替える処理を実行する（Ｓ７３８）。例えば、連荘演出パターンＰＡ２を選択したときは、図柄変動演出の差し替え処理として、上記Ｓ７３４で選択した通常の大当り図柄を特殊の大当り図柄「Ｓ・Ｓ・Ｓ」に差し替える。ここで差し替えられた装飾図柄組合せ番号（大当り図柄番号）は、サブメイン情報記憶手段２６０の装飾図柄格納領域に一時記憶される。なお、本実施形態では、保留内連荘演出Ａにおける先読み判定の対象となるのは、先行の作動保留球が消化される時点（変動開始条件の充足時）にて存在する後続の作動保留球である。そのため、当該変動中に生起した作動保留球が特定保留である場合でも、保留内連荘演出Ａ判定処理（Ｓ７３７）と差し替え処理（Ｓ７３８）は実行されることはないが、当該変動中に特定保留が生起された場合に、当該変動中においても保留内連荘演出Ａ判定処理（Ｓ７３７）と差し替え処理（Ｓ７３８）とを実行し、変動開始時に設定した変動演出データを差し替えるように構成してもよい。
【０２８４】
そして、上記Ｓ７３３～Ｓ７３８で取得した演出情報に基づき、装飾図柄の変動開始に要する画像制御コマンド（変動演出開始コマンド）を生成し、この画像制御コマンドをサブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に設定する（Ｓ７３９）。
【０２８５】
一方、変動開始コマンドが格納されていない場合（Ｓ７３１：ＮＯ）には、サブメイン情報記憶手段２６０に変動停止コマンドが格納されているか否かを判定する（Ｓ７４０）。変動停止コマンドが格納されている場合（Ｓ７４０：ＹＥＳ）には、変動停止コマンドの内容を解析し、このコマンドの内容に含まれる図柄停止情報を取得する（Ｓ７４１）。そして、装飾図柄の変動停止に要する画像制御コマンド（変動演出停止コマンド）を生成し、この画像制御コマンドをサブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に設定する（Ｓ７４２）。
【０２８６】
（保留内連荘演出Ａ判定処理）
次に、保留内連荘演出Ａ判定処理（Ｓ７３７）について説明する。図３０は、保留内連荘演出Ａ判定処理（Ｓ７３７）の詳細を示すフローチャートである。
【０２８７】
まず、サブメイン情報記憶手段２６０の特殊連続演出フラグがオンであるか否かを判定する（Ｓ７６１）。特殊連続演出フラグがオンでない場合（Ｓ７６１：ＮＯ）には、上記Ｓ７３２でサブメイン情報記憶手段２６０の変動演出内容判定領域に格納された情報（当否抽選の結果および大当り種別）を解析して、今回の変動対象となる特別図柄の抽選結果が１６Ｒ大当りであるか否かを判定する（Ｓ７６２）。抽選結果が１６Ｒ大当りである場合（Ｓ７６２：ＹＥＳ）には、サブメイン情報記憶手段２６０の先読み情報格納領域に、第２特別図柄の作動保留球の事前判定情報が格納されているか否かを判定する（Ｓ７６３）。本例では、保留内連荘演出Ａの先読み判定を、図柄変動が開始されるまでに生起した第２特別図柄の作動保留球を対象として行う。第２特別図柄の作動保留球が存在する場合（Ｓ７６３：ＹＥＳ）には、第２特別図柄の作動保留球内に特定保留が存在する否かを判定する（Ｓ７６４）。特定保留が存在する場合（Ｓ７６４：ＹＥＳ）には、この特定保留が１６Ｒ大当りを示すものであるか否かを判定する（Ｓ７６５）。特定保留が１６Ｒ大当りに該当する場合（Ｓ７６５：ＹＥＳ）には、保留内連荘演出Ａを実行するか否かを抽選にて決定するための保留内連荘演出Ａ抽選処理を実行する（Ｓ７６６）。この保留内連荘演出Ａ抽選処理では、不図示の連荘演出Ａ抽選テーブルを参照して、連荘演出抽選乱数値が「実行」、「非実行」のいずれかの判定値と一致した場合に実行の有無を決定する。本例では、例えば、８０％の割合で実行、２０％の割合で非実行を決定する。
【０２８８】
続いて、保留内連荘演出Ａ抽選処理にて当選したか否かを判定する（Ｓ７６７）。当選

した場合（Ｓ７６７：ＹＥＳ）には、保留内連荘演出Ａの内容を決定するための連荘演出パターン選択処理を実行する（Ｓ７６８）。この連荘演出パターン選択処理では、図８（Ａ）に示した連荘演出パターンテーブルを取得するとともに、演出抽選乱数発生手段２１０から連荘演出パターン乱数値を取得して、複数種の連荘演出パターンの中から、いずれかの連荘演出パターンを抽選にて決定する。次いで、今回選択された連荘演出パターンの番号をサブメイン情報記憶手段２６０の連荘演出パターン格納領域に一時記憶する（Ｓ７６９）。そして、サブメイン情報記憶手段２６０の保留内連荘演出フラグをオンにする（Ｓ７７０）。なお、保留内連荘演出フラグとは、保留内連荘演出が実行される場合にオンとなるフラグである。

【０２８９】

（大当り演出内容決定処理）

次に、大当り演出内容決定処理（Ｓ６３８）について説明する。図３１は、大当り演出内容決定処理（Ｓ６３６）の詳細を示すフローチャートである。

【０２９０】

まず、サブメイン情報記憶手段２６０に開始デモコマンドが格納されているか否かを判定する（Ｓ８０１）。開始デモコマンドが格納されている場合（Ｓ８０１：ＹＥＳ）には、開始デモコマンドの内容を解析し、このコマンドの内容に含まれる大当り種別などを示す情報を取得する（Ｓ８０２）。なお、この取得情報は、サブメイン情報記憶手段２６０の大当り演出内容判定領域に格納される。続いて、連荘回数をカウントするための連荘回数カウンタを更新する（Ｓ８０３）。具体的には、今回の大当りが通常状態での大当り（「初当り」と称する）である場合は連荘回数カウンタに「１」をセットし、連荘である場合は連荘回数カウンタを「１」加算する。

【０２９１】

次いで、大当り演出パターン（開始デモ演出パターン、ラウンド演出パターン、終了デモ演出パターン）の内容を決定するための大当り演出パターン選択処理を実行する（Ｓ８０４）。この大当り演出パターン選択処理では、不図示の大当り演出パターンテーブルを取得するとともに、演出抽選乱数発生手段２１０から大当り演出パターン乱数値を取得して、複数種の大当り演出パターンの中から、いずれかの大当り演出パターンを抽選にて決定する。ここで決定された大当り演出パターン番号（開始デモパターン番号、ラウンド演出パターン番号、終了デモパターン番号）は、サブメイン情報記憶手段２６０の大当り演出パターン格納領域に一時記憶される。

【０２９２】

次いで、保留内連荘演出Ｂ判定処理を実行する（Ｓ８０５）。この保留内連荘演出Ｂ判定処理では、保留内連荘演出Ｂの実行可否を判定するとともに、保留内連荘演出Ｂを実行することを決定した場合には連荘演出パターンを選択する。この保留内連荘演出Ｂ判定処理（Ｓ８０５）の詳細は図３２を用いて後述する。

【０２９３】

続いて、大当り演出差し替え処理を実行する（Ｓ８０６）。この大当り演出差し替え処理では、保留内連荘演出Ｂ（特殊連続演出）が実行される場合に、通常の開始デモ演出パターンおよび通常の終了デモ演出パターンを特殊開始デモ演出パターンおよび特殊終了デモ演出パターンに差し替える。この大当り演出差し替え処理（Ｓ８０６）の詳細は図３３を用いて後述する。なお、本実施形態では、保留内連荘演出Ｂにおける先読み判定の対象となるのは、先行の作動保留球が大当りとなった場合にその特別遊技の開始時点（当該変動終了時）にて存在する後続の作動保留球である。そのため、特別遊技中に生起した作動保留球が特定保留である場合でも、保留内連荘演出Ｂ判定処理（Ｓ８０５）と差し替え処理（Ｓ８０６）は実行されることはないが、当該特別遊技中に特定保留が生起された場合に、当該特別遊技中においても保留内連荘演出Ｂ判定処理（Ｓ８０５）と差し替え処理（Ｓ８０６）とを実行し、特別遊技の開始時に設定した大当り演出データを差し替えるように構成してもよい。

【０２９４】

そして、上記Ｓ８０４，Ｓ８０６でサブメイン情報記憶手段２６０の大当り演出パターン格納領域に一時記憶した開始デモ演出パターン番号をサブメイン情報記憶手段２６０の開始デモ演出格納領域に転送して、開始デモ演出の開始を設定する（Ｓ８０７）。

【０２９５】

続いて、サブメイン情報記憶手段２６０にラウンド演出指定コマンドが格納されているか否かを判定する（Ｓ８１１）。ラウンド演出指定コマンドが格納されている場合（Ｓ８０７：ＹＥＳ）には、ラウンド演出指定コマンドの内容を解析し、このコマンドの内容に含まれるラウンド数や、大入賞口６４，６５への入賞数を示す情報を取得する（Ｓ８１２）。なお、この取得情報は、サブメイン情報記憶手段２６０の大当り演出内容判定領域に格納される。続いて、上記Ｓ８１２で取得した情報に基づき、サブメイン情報記憶手段２６０のラウンド数カウンタを更新する（Ｓ８１３）とともに、サブメイン情報記憶手段２６０の大入賞数カウンタを更新する（Ｓ８１４）。なお、本例では、大入賞口６４，６５に遊技球が入賞する毎に「１４」個の賞球が払い出されるため、大入賞口６４，６５への入賞数に「１４」を乗算することで、獲得賞球数が算出される。

【０２９６】

次いで、サブメイン情報記憶手段２６０の擬似カウントフラグがオンであるか否かを判定する（Ｓ８１５）。擬似カウントフラグとは、先の特別遊技におけるラウンド数および獲得賞球数を、後の特別遊技におけるラウンド数および獲得賞球数に上乗せして報知する擬似カウント演出を実行する場合にオンとなるフラグである。擬似カウントフラグがオンである場合（Ｓ８１５：ＹＥＳ）、すなわち、後の大当りにおけるラウンド演出（擬似カウント演出）を実行予定である場合には、ラウンド数擬似加算処理を実行する（Ｓ８１６）。このラウンド数擬似加算処理では、ラウンド数カウンタに記憶されたラウンド遊技の実行回数（ラウンド回数：１Ｒ～１６Ｒ）に、先の特別遊技で実行されたラウンド遊技の実行回数（ラウンド回数：１６Ｒ）を加算する。これにより、特殊連続演出において、後の特別遊技における１ラウンド目のラウンド遊技が第１７ラウンド目のラウンド遊技として報知される。

【０２９７】

続いて、獲得賞球数擬似加算処理を実行する（Ｓ８１７）。この獲得賞球数擬似加算処理では、大入賞数カウンタに格納された入賞数に、先の特別遊技での大入賞口への入賞数を加算する。これにより、特殊連続演出において、後の特別遊技において獲得した賞球数を、先の特別遊技と後の特別遊技で獲得した合計の賞球数として報知される。

【０２９８】

そして、上記Ｓ８０４，Ｓ８０６でサブメイン情報記憶手段２６０の大当り演出パターン格納領域に一時記憶したラウンド演出パターン番号を、ラウンド数カウンタおよび大入賞数カウンタの数値とともに、サブメイン情報記憶手段２６０のラウンド演出格納領域に転送して、ラウンド演出の開始を設定する（Ｓ８１８）。

【０２９９】

次いで、サブメイン情報記憶手段２６０に終了デモコマンドが格納されているか否かを判定する（Ｓ８２１）。終了デモコマンドが格納されている場合（Ｓ８２１：ＹＥＳ）には、終了デモコマンドの内容を解析し、このコマンドの内容に含まれる情報を取得する（Ｓ８２２）。なお、この取得情報は、サブメイン情報記憶手段２６０の大当り演出内容判定領域に格納される。次いで、サブメイン情報記憶手段２６０の特殊連続演出フラグがオンであるか否かを判定する（Ｓ８２３）。特殊連続演出フラグがオンである場合（Ｓ８２３：ＹＥＳ）には、ラウンド数カウンタの値（ラウンド数）および大入賞数カウンタの値（大入賞数）をサブメイン情報記憶手段２６０の先の大当り記憶領域に一時記憶する（Ｓ８２４）。これは、今回の大当りが特殊連続演出における先の大当りに該当する場合には、先の大当りでの最終的なラウンド数および大入賞数は、後の大当り演出における擬似加算処理（Ｓ８１６，Ｓ８１７）にて使用される予定であるため、先の特別遊技の記録情報として記憶するためである。そのため、上記Ｓ８１６，Ｓ８１７での擬似加算処理では、この先の大当り記憶領域に保存された数値（ラウンド数および大入賞数）が上乗せされる

ことになる。次いで、サブメイン情報記憶手段２６０のラウンド数カウンタおよび大入賞数カウンタをクリアする（Ｓ８２５，Ｓ８２６）。

【０３００】

続いて、サブメイン情報記憶手段２６０の擬似カウントフラグがオンであるか否かを判定する（Ｓ８２７）。擬似カウントフラグがオンである場合（Ｓ８２７：ＹＥＳ）には、擬似カウントフラグをオフにする（Ｓ８２８）。次いで、サブメイン情報記憶手段２６０の保留内連荘演出フラグがオンであるか否かを判定する（Ｓ８３５）。保留内連荘演出フラグがオンである場合（Ｓ８３５：ＹＥＳ）には、サブメイン情報記憶手段２６０の保留内連荘演出フラグをオフにする（Ｓ８３６）。

【０３０１】

次いで、上記Ｓ８０４，Ｓ８０６でサブメイン情報記憶手段２６０の大当り演出パターン格納領域に一時記憶した終了デモ演出パターン番号をサブメイン情報記憶手段２６０の終了デモ演出格納領域に転送して、終了デモ演出の開始を設定する（Ｓ８３７）。そして、上記Ｓ８０５、Ｓ８０７，Ｓ８１８，Ｓ８３７で取得した演出情報に基づき、大当り演出に要する画像制御コマンドを生成し、この画像制御コマンドをサブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に設定する（Ｓ８３８）。

【０３０２】

（保留内連荘演出Ｂ判定処理）

次に、保留内連荘演出Ｂ判定処理（Ｓ８０５）について説明する。図３２は、保留内連荘演出Ｂ判定処理（Ｓ８０５）の詳細を示すフローチャートである。

【０３０３】

まず、サブメイン情報記憶手段２６０の保留内連荘演出フラグがオンであるか否か、すなわち、既に図柄変動演出において保留内連荘演出Ａが実行されたか否かを判定する（Ｓ８５１）。保留内連荘演出フラグがオンでない場合（Ｓ８５１：ＮＯ）には、上記Ｓ７３２でサブメイン情報記憶手段２６０の変動演出内容判定領域に格納された情報（当否抽選の結果および大当り種別）を解析して、今回の変動対象となる特別図柄の抽選結果が１６Ｒ大当りであるか否かを判定する（Ｓ８５２）。抽選結果が１６Ｒ大当りである場合（Ｓ８５２：ＹＥＳ）には、サブメイン情報記憶手段２６０の先読み情報格納領域に、第２特別図柄の作動保留球の事前判定情報が格納されているか否かを判定する（Ｓ８５３）。本例では、保留内連荘演出Ｂの先読み判定を、特別遊技が開始されるまで、すなわち、大当り開始デモコマンドを受信するまでに生起した第２特別図柄の作動保留球を対象として行う。第２特別図柄の作動保留球が存在する場合（Ｓ８５３：ＹＥＳ）には、第２特別図柄の作動保留球内に特定保留が存在する否かを判定する（Ｓ８５４）。特定保留が存在する場合（Ｓ８５４：ＹＥＳ）には、保留内連荘演出Ｂを実行するか否かを抽選にて決定するための保留内連荘演出Ｂ抽選処理１を実行する（Ｓ８５６）。この保留内連荘演出Ｂ抽選処理１では、不図示の連荘演出Ｂ抽選テーブル１を参照して、連荘演出抽選乱数値が「実行」、「非実行」のいずれかの判定値と一致した場合に実行の有無を決定する。本例では、例えば、８０％の割合で実行、２０％の割合で非実行を決定する。なお、特定保留の種別（１６Ｒ大当り、８Ｒ大当り）に応じて、保留内連荘演出Ｂの当選確率を異ならしめてもよい。例えば、１６Ｒ大当りの特定保留である場合には１００％の割合で保留内連荘演出Ｂを実行し、８Ｒ大当りの特定保留の場合には５０％の割合で保留内連荘演出Ｂを実行する構成でもよい。これは遊技者にとって有利度が大きい場合に、保留内連荘演出Ｂの出現確率を高めて、遊技者の期待感を高めるためである。

【０３０４】

一方、特定保留がない場合（Ｓ８５４：ＮＯ）には、保留内連荘演出Ｂを実行するか否かを抽選にて決定するための保留内連荘演出Ｂ抽選処理２を実行する（Ｓ８５７）。この保留内連荘演出Ｂ抽選処理２では、不図示の連荘演出Ｂ抽選テーブル２を参照して、連荘演出抽選乱数値が「実行」、「非実行」のいずれかの判定値と一致した場合に実行の有無を決定する。本例では、例えば、１０％の割合で実行、９０％の割合で非実行を決定する。

【０３０５】
続いて、保留内連荘演出Ｂ抽選処理にて当選したか否かを判定する（Ｓ８５８）。当選した場合（Ｓ８５８：ＹＥＳ）には、保留内連荘演出Ｂの内容を決定するための連荘演出パターン選択処理を実行する（Ｓ８６１）。この連荘演出パターン選択処理では、図８（Ｂ）に示した連荘演出パターンテーブルを取得するとともに、演出抽選乱数発生手段２１０から連荘演出パターン乱数値を取得して、複数種の連荘演出パターンの中から、いずれかの連荘演出パターンを抽選にて決定する。次いで、今回選択された連荘演出パターンの番号をサブメイン情報記憶手段２６０の連荘演出パターン格納領域に一時記憶する（Ｓ８６８）。そして、サブメイン情報記憶手段２６０の保留内連荘演出フラグをオンにする（Ｓ８７０）。

【０３０６】
（大当り演出差し替え処理）
次に、大当り演出差し替え処理（Ｓ８０６）について説明する。図３３は、大当り演出差し替え処理（Ｓ８０６）の詳細を示すフローチャートである。この大当り演出差し替え処理では、先の特別遊技と後の特別遊技とを繋げるかたちで特殊連続演出を実行すべく、先の特別遊技である場合には、Ｓ８８１～Ｓ８８５において特殊終了デモ演出を設定し、後の特別遊技である場合には、Ｓ８８６～Ｓ８９０において特殊開始デモ演出を設定する。

【０３０７】
まず、サブメイン情報記憶手段２６０の特殊連続演出フラグがオンであるか否か、すなわち、特殊連続演出が既に実行中であるか否かを判定する（Ｓ８８１）。特殊連続演出フラグがオンでない場合（Ｓ８８１：ＮＯ）には、サブメイン情報記憶手段２６０の保留内連荘演出フラグがオンであるか否かを判定する（Ｓ８８２）。保留内連荘演出フラグがオンでない場合（Ｓ８８２：ＮＯ）には、サブメイン情報記憶手段２６０の特殊連続演出ステイタスに「先の大当り（０１Ｈ）」である旨の情報を設定する（Ｓ８８３）。これにより、今回の大当り（特別遊技）が特殊連続演出における先の大当り（特別遊技）であると判断される。続いて、上記Ｓ８０４で設定された通常の終了デモ演出パターン番号を特殊終終了デモ演出パターン番号に差し替える（Ｓ８８４）。そして、特殊連続演出を発生させるべく、特殊連続演出フラグをオンにする（８８５）。

【０３０８】
一方、特殊連続演出フラグがオンである場合（Ｓ８８１：ＹＥＳ）、すなわち、特殊連続演出が既に実行中である場合には、サブメイン情報記憶手段２６０の特殊連続演出ステイタスに「後の大当り（０２Ｈ）」である旨の情報を設定する（Ｓ８８６）。これにより、今回の大当り（特別遊技）が特殊連続演出における後の大当り（特別遊技）であると判断される。次いで、今回の大当りが１６Ｒ大当り（高利益大当り）であるか否かを判定する（Ｓ８８７）。１６Ｒ大当りである場合（Ｓ８８７：ＹＥＳ）には、上記Ｓ８０４で設定された通常の開始デモ演出パターン番号を特殊終開始デモ演出パターン番号に差し替える（Ｓ８８８）。続いて、特殊連続演出を擬似カウント演出に繋げるべく、サブメイン情報記憶手段２６０の擬似カウントフラグをオンにする（Ｓ８８９）。そして、特殊連続演出フラグをオフにする（Ｓ８９０）。

【０３０９】
《演出制御コマンドの受信割込み処理》
次に、演出制御コマンドの受信割込み処理を説明する。図３４は、演出制御コマンドの受信割込み処理を示すフローチャートである。この演出制御コマンドの受信割込み処理では、前述したように、主制御基板１００からのストローブ信号の入力に基づいて割込みが発生することで開始され、この割込み処理において各種の演出制御コマンドが取得されるようになっている。なお、演出制御コマンドは、１バイトのＭＯＤＥデータと、１バイトのＥＶＥＮＴデータとを含む構成となっており、主制御基板１００から演出制御基板２００へ、ＭＯＤＥデータ、ＥＶＥＮＴデータの順に送信される。以下では、説明の便宜上、ＭＯＤＥデータを「第１コマンド」、ＥＶＥＮＴデータを「第２コマンド」とも称する。

【０３１０】
まず、主制御基板１００からのストローブ信号に基づく割込みが発生すると、演出制御コマンドの入力値が確定したか否かを判定する（Ｓ９０１）。具体的には、コマンドデータを最高５回まで読み込み、２回連続で同じ値が読み込まれた時点で入力値が確定となる。これはノイズ等により演出制御コマンドの読み取りが失敗するおそれがあるためであり、２回連続で同じ値が読み込まれるまでは入力値を確定とはしない。
【０３１１】
続いて、今回受信したコマンドが第１コマンド（ＭＯＤＥ）であるか否か、換言すれば、第１コマンド（ＭＯＤＥ）であるか第２コマンド（ＥＶＥＮＴ）であるかを判定する（Ｓ９０２）。今回受信したコマンドが第１コマンドである場合（Ｓ９０２：ＹＥＳ）は、当該第１コマンドをテンポラリ領域に一時的に記憶する（Ｓ９０３）。そして、演出抽選乱数発生手段２１０から演出抽選乱数を取得して、この乱数情報をサブメイン情報記憶手段２６０の演出抽選乱数格納領域に一時記憶する（Ｓ９０４）。なお、演出抽選乱数の取得時期を、演出制御コマンドの受信時としているのは、演出制御コマンドは遊技球の始動入賞時や特別図柄の変動開始時など物理的に不規則なタイミングで送信されるため、それを契機とすることで取得時期に周期性を出さないようにするためである。このように演出抽選乱数の取得時期を不規則とすることで、各種の演出抽選においても、同一の演出が不自然に繰り返し選択されてしまう等の不都合が発生し難くなる。
【０３１２】
一方、今回受信したコマンドが第２コマンドである場合（Ｓ９０２：ＮＯ）には、すでに第１コマンドを受信済であるか否かを判定する（Ｓ９０５）。すなわち、演出制御コマンドを第１コマンド（ＭＯＤＥ）→第２コマンド（ＥＶＥＮＴ）の順に受信したか否か判定して、演出制御コマンドの組合せに矛盾がないかを確認する。演出制御コマンドの組合せに矛盾がない場合（Ｓ９０５：ＹＥＳ）は、ライトポインタ（書き込み用のポインタ）の示すアドレスを取得する（Ｓ９０６）。続いて、第１コマンドと第２コマンドとを、ライトポインタの指示するアドレスに従って、サブメイン情報記憶手段２６０の演出制御コマンドバッファ（リングバッファ）に保存する（Ｓ９０７）。保存されたコマンドデータは、メイン処理における前記のコマンド解析処理（Ｓ６２０）で読み出され、演出制御コマンドの種別に対応した演出制御処理が実行される。次いで、ライトポインタの示すアドレスを更新する（Ｓ９０８）。さらに、前記Ｓ９０３で一時記憶したコマンドデータ（第１コマンド）をクリアする（Ｓ９０９）。
【０３１３】
《演出制御側タイマ割込み処理》
次に、演出制御側タイマ割込み処理を説明する。図３５は、演出制御側タイマ割込み処理を示すフローチャートである。このタイマ割込み処理は、一定時間毎のクロックパルスにより起動され、上述の演出制御側メイン処理に割り込むかたちで実行される。
【０３１４】
タイマ割込みが発生すると、サブメインＣＰＵ２０１内のレジスタの内容をＲＡＭ２０３のスタック領域に退避させた後、Ｓ９１１以降の処理を順次実行する。このタイマ割込み処理内では、主制御基板１００からの演出制御コマンド受信割込み、ウォッチドッグタイマ割込み等、優先レベル２以上の割込みを許可する（Ｓ９１１）。
【０３１５】
続いて、ポート入出力処理を実行する（Ｓ９１２）。このポート入出力処理では、Ｉ／Ｏポート回路２０４におけるポートデータの入力処理、出力処理を行う。入力処理では、Ｉ／Ｏポート回路２０４（入力ポート）に入力されている各種信号を読み取り、これを入力情報として記憶する。出力処理では、サブメイン情報記憶手段２６０に一時記憶されている各種制御信号（モータ制御信号）を読み出して、Ｉ／Ｏポート回路２０４（出力ポート）から出力する。
【０３１６】
続いて、デバイス制御データ出力処理を実行する（Ｓ９１３）。このデバイス制御デー

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

【０３１７】

次いで、演出用タイマ更新処理を実行する（Ｓ９１４）。この演出タイマ更新処理では、演出動作制御に用いる各種の演出用タイマの値を割込み周期（本実施形態では１ｍｓ）ずつ減算更新する。演出用タイマには、装飾図柄の変動時間を管理するためのタイマ、予告演出の発生タイミングを管理するためのタイマなどが含まれる。この演出用タイマによって、変動演出パターンにおけるタイムスケジュールが管理され、その時間軸上で可動役物２４の駆動タイミングや演出ランプＬＰの点灯タイミング等の時間管理がされている。なお、演出用タイマは、この演出制御用タイマ割込み処理内のデバイス制御データ出力処理（Ｓ９１３）やランプデータ更新処理（Ｓ９１８）などにおいても利用される。

【０３１８】

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

【０３１９】

続いて、タスク制御カウンタ更新処理を実行する（Ｓ７１７）。このタスク制御カウンタ更新処理では、タイマ割込み毎にタスクカウンタの値（「０」～「１５」）を更新する。具体的には、タスクカウンタの値が「０」～「１４」であれば１インクリメントし、タスクカウンタの値が「１５」となった場合には「０」に戻す。すなわち、このタスクカウンタは１６ｍｓの循環周期を取り得る。そして、今回更新されたタスクカウンタの値に対応して各種のタスク（タスク処理）が割り当てられており、当該タスクカウンタの値に応じて、ランプ制御タスク（Ｓ７１８のランプデータ更新処理）、暴走監視タスク（Ｓ７１９の画像ＣＰＵ暴走監視処理）、エラー管理タスク（Ｓ７２０のエラー管理タイマ更新処理）などの各処理を実行する。本例では、タスクカウンタの値（「０」～「１５」）のうち、或る１つの値がランプ制御タスクに割り当てられ、他の２つの値（互いに８ｍｓ間隔となる値）が暴走監視用タスクに割り当てられ、他の１つの値がエラー管理タスクに割り当てられている（その他のタスクの説明は省略する）。なお、前述のように、タスクカウンタの循環周期を１６ｍｓに設定しているのは、演出ランプＬＰの切り換え制御の最小単位（１６ｍｓ）と一致させるためである。そして、この演出ランプＬＰの切り換え制御の最小単位（１６ｍｓ）は画像フレームの１フレーム時間と対応し、画像演出とランプ演出との同期を実現している。

【０３２０】

続いて、ランプデータ更新処理を実行する（Ｓ９１８）。このランプデータ更新処理では、前記のデバイス管理処理（Ｓ６１９）等で特定したランプパターンデータから所定時間分のランプデータを読み出して設定する。この処理で設定されるランプデータは、演出ランプＬＰの切り換え制御の最小単位となる１６ｍｓ間の点灯制御を示すデータである。ランプデータが設定されると、当該ランプデータが出力ポート（シリアルポート）からシリアル転送にてランプ接続基板９１へ自動的に出力される。このランプデータの出力処理は、シリアル通信割込み処理として構成されており、シリアル通信回路の送信バッファにランプデータを順次書き込むことで実現される。シリアル通信回路は、送信バッファのランプデータを１バイト単位でシリアル変換して、シリアルクロックと同期したかたちで、１ビット毎にランプ接続基板９１に対して出力する。この処理では、送信バッファが空になるまで繰り返され、これにより送信バッファに格納された全てのランプデータ（全バイ

ト）が出力されるようになっている。従って、このランプデータ更新処理では、ランプパターンに従ってランプデータが１フレーム時間（１６ｍｓ）毎に切り替えられるとともに、このランプデータがランプ接続基板９１に対してシリアル転送にて出力される。なお、このランプデータ更新処理は、前記のタスク制御カウンタ更新処理（Ｓ９１７）でタスクカウンタの値が所定値（ランプ制御タスクを示す値）となった場合に実行される処理（つまり１６ｍｓ周期で実行される処理）となっている。

【０３２１】

続いて、画像ＣＰＵ暴走監視処理を実行する（Ｓ９１９）。この画像ＣＰＵ暴走監視処理では、画像制御基板３００から入力されるトグル信号を監視して、当該トグル信号が１６００ｍｓ（５０～１００フレーム程度）の間、連続して変化しない場合に、画像制御基板３００のサブサブＣＰＵ３０１が暴走していると判定し、演出制御基板２００から画像制御基板３００に対してリセット信号を送信する。これにより、画像制御基板３００側はサブサブＣＰＵ３０１のリセット状態の発生によって、所定のリセット処理を実行する。なお、トグル信号とは、１フレーム時間毎にＨレベル／Ｌレベルが交互に繰り返される波形の信号のことである。なお、この画像ＣＰＵ暴走監視処理は、前記のタスク制御カウンタ更新処理（Ｓ９１７）でタスクカウンタの値が所定値（画像監視タスクを示す値）となった場合に実行される処理となっている。

【０３２２】

次いで、エラー管理タイマ処理を実行する（Ｓ９２０）。このエラー管理タイマ処理では、前記のエラー演出管理処理（Ｓ６１７）でセットされたエラー演出時間を管理するためのエラー演出タイマの値を減算更新する。なお、このエラー管理タイマ処理は、前記のタスク制御カウンタ更新処理（Ｓ９１７）でタスクカウンタの値が所定値（エラー管理タスクを示す値）となった場合に実行される処理となっている。そして、全ての割込みを許可した状態にするとともに、退避していたレジスタの内容を復帰させた後、演出制御側タイマ割込み処理を終了して、割込み発生前の元の処理に戻る。

【０３２３】

《画像制御コマンドの送信割込み処理》

次に、画像制御コマンドの送信割込み処理を説明する。図３６は、画像制御コマンドの送信割込み処理を示すフローチャートである。この画像制御コマンドの送信割込み処理は、予め設定された一定間隔（５００μｓ）毎に発生する。

【０３２４】

この画像制御コマンドの送信割込み処理では、まず、サブメイン情報記憶手段２６０の画像制御コマンドバッファをチェックする（Ｓ９３１）。続いて、画像制御コマンドバッファにおいてリードポインタを取得する（Ｓ９３２）。次いで、画像制御コマンドバッファに画像制御コマンドが格納されているか否かを判定する（Ｓ９３３）。画像制御コマンドが格納されているか否かは、例えば、リードポインタとライトポインタによって確認でき、リードポインタとライトポインタとが一致している場合には、画像制御コマンドが格納されていないことになる。画像制御コマンドが格納されている場合（Ｓ９３３：ＹＥＳ）には、リードポインタが指す領域から画像制御コマンドを読み出す（Ｓ９３４）。この読み出した画像制御コマンドを、出力先として指定されたシリアル通信回路２０５の出力バッファにセットする（Ｓ９３５）。これによりシリアルポートから画像制御コマンドが画像制御基板３００に対してシリアル送信される。次いで、コマンドデータ（前記Ｓ９３５で送信したコマンドデータ）をクリアする（Ｓ９３６）。続いて、リードポインタを１インクリメントして更新する（Ｓ９３７）。そして、当該画像コマンドの送信割込み処理を終了して、割込み前の元の処理へ復帰する。

【０３２５】

［作用］

次に、本実施形態の理解を容易なものとするために、ぱちんこ遊技機ＰＭの特徴的作用について説明する。

【０３２６】

始めに、図３７を参照して、保留内連荘演出と特殊連続演出とを実行させた場合の演出の流れについて説明する。図３７は、保留内連荘演出と特殊連続演出との演出画面を示す模式図である。

【０３２７】

まず、図３７（Ａ）に示すように、先の特別遊技におけるラウンド演出（最終ラウンド）において、最終ラウンド数である「１６ラウンド」と、先の特別遊技における獲得賞球数「１９８８」とが表示されている。そして、この最終ラウンドにおいて、保留内連荘演出Ｂとして、「奥義書」の画像が表示され、後続の作動保留球内に特定保留が含まれていること、すなわち、保留内連荘の可能性が示唆される。

【０３２８】

続いて、図３７（Ｂ）に示すように、先の特別遊技における終了デモ演出において、前述の最終ラウンドでの保留内連荘演出Ｂの発生に伴い、特殊連続演出が開始される。図示の例では、特殊終了デモ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとが登場する。また、この特殊終了デモ演出では、通常とは異なり、「大当り終了」の文字情報が表示されない代わりに、「継続」の文字情報が表示されることで、特別遊技が継続しているかのように見せることができる。そして、内部的には特別遊技が終了することで、特別図柄の確変状態および時短状態、並びに電チューサポート状態が設定された状態で、図柄変動遊技が再開される。

【０３２９】

次いで、図３７（Ｃ）に示すように、先の特別遊技終了後の１回目の図柄変動では、抽選結果がはずれとなり、特殊図柄変動演出として超短縮変動（２秒間）が設定されているため、極短時間のうちに装飾図柄がはずれ態様「１－２－５」で停止表示される。図示の例では、この特殊変動演出において、図３７（Ｂ）と同一の味方キャラクタと敵キャラクタとが対戦するバトル演出が開始される。これは、特別遊技（先の特別遊技）が終了したという印象を遊技者に対して極力与えないようにするため、先の特別遊技で表示されたものと同一のキャラクタを表示させるためである。なお、この特殊図柄変動演出中には、変動表示又は停止表示される装飾図柄を画面の端の方に縮小した状態で表示させる。これにより、先の特別遊技が終了することなく、継続しているかのように遊技者にみせることができる。なお、特殊図柄変動演出中ではない場合、すなわち、通常の図柄変動演出中においては、装飾図柄を縮小せずに画面の略中央に表示させている。また、限定期間中（特殊変動演出中）は、通常とは異なる特殊背景（「星空」）の背景画像が表示されるため、今後の展開に対する遊技者の期待感を高めることができる。なお、画面全体を特定の表示色とすることで、図柄変動を認識できない又は認識しがたい状態としてもよい。

【０３３０】

続いて、図３７（Ｄ）に示すように、先の特別遊技終了後の２回目の図柄変動では、抽選結果が大当り（１６Ｒ大当り）となり、特殊変動演出として超短縮変動（２秒間）が設定されているため、極短時間のうちに装飾図柄が大当り態様「７－７－７」で停止表示される。図示の例では、この特殊変動演出において、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出が実行される。このように、特殊連続演出における特殊変動演出では、後続の作動保留球を極短時間で高速消化することで、後の特別遊技に移行するまでの時間を圧縮させて、遊技者に対して図柄変動演出が実行されていたことを極力認識させず、後の特別遊技にシームレスに繋げるように構成されている。

【０３３１】

次いで、図３７（Ｅ）に示すように、後の特別遊技における開始デモ演出において、特殊連続演出が継続している。図示の例では、特殊開始デモ演出として、味方キャラクタが敵キャラクタに向かって「奥義最強」というセリフを告げる演出が実行される。なお、この開始デモ演出では、通常とは異なり、「大当り開始」の文字情報は表示されない。

【０３３２】

そして、図３７（Ｆ）に示すように、後の特別遊技におけるラウンド演出（開始ラウンド）において、擬似カウント演出が開始される。この擬似カウント演出では、先の特別遊

技の延長として継続しているかのように見せるため、先の特別遊技からの累積ラウンド数である「１７ラウンド」と、先の特別遊技からの累積の獲得賞球数「１９８８」とが報知される。また、図３７（Ｂ）と同一の味方キャラクタと敵キャラクタとが継続して表示されている。

【０３３３】

これにより、先の特別遊技と、保留内連荘による後の特別遊技とを、図柄変動演出を挟んで一連の演出として見せることができる。また、２回の特別遊技により獲得した賞球数が表示されるため、遊技者に対して多量の賞球を獲得できたという満足感を与えることができる。これにより、規則で制限されたラウンド数および賞球数を越えた新規な特別遊技状態を擬似的に創出することが可能となる。

【０３３４】

次いで、図３８を参照して、保留内連荘演出と特殊連続演出との関係を説明する。図３８は、保留内連荘演出と特殊連続演出との関係を示すタイムチャートである。

【０３３５】

先行の作動保留球が消化されて、当否判定で大当りに当選すると（ｔ１１）、保留内連荘演出Ａ判定処理に移行し、後続の作動保留球に対して先読み判定が実行される。後続の作動保留球内に特定保留（図示の例では３個目が特定保留）が存在すると、保留内連荘演出Ａの実行可否が抽選にて決定され、これに当選すると図柄変動演出中に保留内連荘演出Ａが発生する（ｔ１２）。

【０３３６】

続いて、図柄変動が停止して大当り図柄が確定表示されると、その後、特別遊技（先の特別遊技）が開始される。この特別遊技の開始時に、保留内連荘演出Ｂ判定処理に移行するが、当該図柄変動演出にて既に保留内連荘演出Ａが発生しているため、この特別遊技中に保留内連荘演出Ｂは発生しない（ｔ１３）。その理由としては、特別遊技中に保留内連荘演出Ｂを改めて発生させてしまうと、保留内連荘回数（後続の作動保留球内に存在する特定保留の個数）が１回であるにも関わらず、複数回あると遊技者に誤認させてしまうおそれや、本例では確定報知演出ではない保留内連荘演出Ｂであるが故に、本当に保留内連荘が起こるのかといった不安を遊技者に覚えさせてしまうおそれがあるからである。

【０３３７】

次いで、先の特別遊技における終了デモ演出にて、特殊連続演出が開始される（ｔ１４）。なお、この特殊連続演出は、今回の特別遊技（先の特別遊技）における終了デモ演出から次回の特別遊技（後の特別遊技）におけるラウンド演出まで継続される（ｔ１４～ｔ１８）。そして、先の特別遊技が終了すると、図柄変動演出が再開される（ｔ１５）。本例では、４回の図柄変動を限度として特殊演出モードＭγに滞在するための限定期間が設定されており、この限定期間内で特殊図柄変動演出が実行される。

【０３３８】

続いて、先の特別遊技の終了後、３個目の作動保留球（ｔ１２にて保留内連荘報知された特定保留）が消化されて、当否判定で大当りに当選すると（ｔ１６）、保留内連荘演出Ａ判定処理に移行する。このとき、後続の作動保留球内には、新たな特定保留が存在しているが（図示の例では２個目が特定保留）、既に特殊連続演出が実行中であるため、この３回目の図柄変動演出中に保留内連荘演出Ａは発生しない（ｔ１６）。その理由は、特殊連続演出の発生に伴って二つの特別遊技状態を一つの特別遊技状態として見せようとしても、この特殊連続演出の実行中に図柄変動演出としての保留内連荘演出Ａが発生したのでは、図柄変動演出中であることを秘匿するという趣旨を没却してしまうおそれがあるからである。また、保留内連荘演出Ａの発生を契機として特殊連続演出が開始された場合、この特殊連続演出中（限定期間内）において後続の作動保留球が消化されたときの変動時間は極短時間（２秒）に設定されているため、この短時間内に保留内連荘演出Ａを発生させても演出効果が低く、また、保留内連荘演出と特殊連続演出との競合によって両者の演出効果が希薄化されるおそれがあるからである。

【０３３９】

次いで、図柄変動が停止して大当り図柄が確定表示されると、後の特別遊技が開始される。また、後の特別遊技の開始時に、保留内連荘演出Ｂ判定処理に移行し、後続の作動保留球に対して先読み判定が実行される。このとき、特殊連続演出の実行中であっても、後続の作動保留球内に特定保留が存在すると（図示の例では２個目が特定保留）、保留内連荘演出Ｂの実行可否が抽選にて決定され、これに当選すると特別遊技中に保留内連荘演出Ｂが発生し得る（ｔ１７）。その理由は、特殊連続演出中であっても大当り演出中に発生するものであれば、遊技者は通常の保留内連荘演出Ｂが発生したものと感じ、違和感が生じ得ないからである。また、特殊連続演出は、少なくとも先の大当り演出中の終了デモ演出から後の大当り演出中の開始デモ演出までの一連の演出を繋げるものであるため、特殊連続演出の終了後（すなわち、後の特別遊技におけるラウンド演出以降のタイミング）に保留内連荘演出を発生させるものであれば、保留内連荘演出と特殊連続演出とが競合するという不具合は生じないからである。

【０３４０】

以上、本実施形態によれば、図柄変動中に発生する第１の保留内連荘演出Ａと、特別遊技中に発生する第２の保留内連荘演出Ｂとを設け、第１の保留内連荘演出Ａでは後続の作動保留球内に特定保留が１個存在する可能性を報知する一方、第２の保留内連荘演出Ｂでは後続の作動保留球内に特定保留が１個のみでなく複数存在することも報知し得るように構成することで、図柄が変動を開始したときから特別遊技が終了するまでの一連の遊技過程を通じて、保留内連荘演出の発生に対する期待感を持続させることができるとともに、該遊技過程における保留内連荘演出の発生タイミングに応じて保留内連荘に関する多様な情報を遊技者に対して教示し得ることで、保留内連荘演出の発生タイミングや演出態様にバリエーションが付与されるため、保留内連荘演出の幅を拡げることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０３４１】

また、本実施形態では、特別遊技終了後の限定期間中に、特殊図柄変動演出を実行させることで、特別遊技終了後の早期の段階で次回の大当り（保留内連荘で報知された特定保留に係る大当り）が発生することへの期待感を高めることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。また、特殊図柄変動演出を極短時間の短縮変動で構成することにより、先の特別遊技と後の特別遊技との時間的な間隔を抑えることができ、次回の大当りまでの間延びを防止できるとともに、限定期間内での保留内連荘演出の発生を禁止することで、該限定期間内での特殊演出と保留内連荘演出との競合により、かえって演出の効果が希薄化されるのを防止できる。

【０３４２】

また、本実施形態では、大当りとなる特定保留が存在する場合でも、必ずしも保留内連荘演出が実行されるわけではないので、たとえ報知されなかったとしても、保留内連荘の可能性に期待感を持たせることができる。なお、特定保留が存在する場合には、必ず、保留内連荘演出を実行するように構成してもよい。

【０３４３】

ところで、本実施形態では、先行の作動保留球が大当りとなり、その特別遊技中に保留内連荘演出Ｂが発生せず、その特別遊技の終了後において後続の作動保留球（保留内連荘演出Ｂ発生時点で存在する作動保留球）が消化されることで、図柄変動中に高期待度演出（スーパーリーチＢ）が発生した場合には、大当りとなる可能性よりもはずれとなる可能性の方が高く設定されている。

【０３４４】

図５に示すように、第２特別図柄の遊技において、特別図柄の確変状態では、大当りとなる確率は約１／４０、はずれとなる確率は約３９／４０である。

【０３４５】

また、図７に示すように、特別図柄の確変状態では、当否判定の結果が大当りである場合は、大当り種別に関わらず、１６Ｒ特定大当りおよび８Ｒ特定大当りのいずれである場合でも、１００％の確率でスーパーリーチＢ（高期待度演出）の変動パターンＰＸ７，Ｐ

Ｙ７が選択される。すなわち、特別図柄の確変状態では、１６Ｒ特定大当りの場合はスーパーリーチＢの変動パターンＰＸ７のみが選択され、８Ｒ大当りの場合はスーパーリーチＢの変動パターンＰＹ７のみが選択される。一方、特別図柄の確変状態では、当否判定の結果がはずれである場合は、５％の確率でスーパーリーチＢ（高期待度演出）の変動パターンＰＨ７が選択される。

【０３４６】

このとき、図３２のＳ８５６で説明したとおり、本例では、後続の作動保留球内に特定保留（１６Ｒ大当り、８Ｒ大当り）が存在する場合に、保留内連荘演出Ｂの実行可否の当選確率は８０％に設定されているため、特定保留（１６Ｒ大当り、８Ｒ大当り）が存在する場合でも、残り２０％の確率で保留内連荘演出Ｂが未実行となる。

【０３４７】

以上のような条件のもとで、保留内連荘演出Ｂが実行されなかった状況下、スーパーリーチＢの出現によって大当りとなる確率Ｘ、スーパーリーチＢの出現によってはずれとなる確率Ｙは、以下の通りとなる。

【０３４８】

Ｘ＝（大当りとなる確率）×（保留内連荘演出Ｂが発生しない確率）×（スーパーリーチＢとなる確率）

Ｙ＝（はずれとなる確率）×（スーパーリーチＢとなる確率）

【０３４９】

続いて、上記の数値を用いて、スーパーリーチＢの出現によって大当りとなる確率Ｘ、スーパーリーチＢの出現によってはずれとなる確率Ｙを具体的に計算すると、以下の通りとなる。

【０３５０】

Ｘ＝１／４０×（１００－８０）／１００×１００／１００＝２０／４００

Ｙ＝３９／４０×５／１００＝１９５／４００

となる。

【０３５１】

従って、特別遊技中に保留内連荘演出Ｂが発生せずに、その後続の作動保留球内で高期待度演出が発生したときは（スーパーリーチＢに発展したときは）、大当りとなる可能性よりも、はずれとなる可能性の方が高くなる。

【０３５２】

なお、上述の第１実施形態では、基本的には、電チューサポート機能が作動中に取得した第２特別図柄の作動保留球を対象として保留内連荘演出に係る先読み判定が実行される構成であったが、これはあくまで一例であり、例えば、電チューサポート機能が未作動中に取得した第１特別図柄の作動保留球（又は第２特別図柄の作動保留球）を対象として保留内連荘演出に係る先読み判定が実行されてもよい。

【０３５３】

また、上述の第１実施形態では、保留内連荘演出Ｂの判定タイミングを、大当り開始時（開始デモコマンドを受信したとき）のタイミングに設定しているが、これはあくまで一例であり、例えば、大当り開始時、ラウンド遊技時、大当り終了時のいずれのタイミングに設定してもよい。

【０３５４】

また、上述の実施形態では、第１特別図柄遊技に第１大入賞口６４を対応させ、第２特別遊技に第２大入賞口６５を対応させる構成であったが、これに限定されるものではなく、第１特別図柄遊技および第２特別図柄遊技の少なくとも一方について第１大入賞口６４と第２大入賞口６５との両方を対応させて、これらの大入賞口６４，６５を交互に開放させてもよい。また、二つの大入賞口６４，６５を設けることなく、一つの大入賞口のみを設ける構成であってもよい。

【０３５５】

また、上述の実施形態では、第２特別図柄の作動保留球を第１特別図柄の作動保留球よ

りも優先的に消化する、いわゆる優先消化を採用しているが、これに限定されるものではなく、第１始動口６１又は第２始動口６２への遊技球の入球順によって作動保留球を消化してもよい。なお、この構成を採用する場合は、第１特別図柄の作動保留球および第２特別図柄の作動保留球の両方を保留内連荘報知の対象とすることが好ましい。

【０３５６】

［第１実施形態－第１変形例］

次に、第１実施形態の第１変形例に係る遊技機について説明する。この第１変形例に係る遊技機は、基本的には、上述の第１実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

【０３５７】

（保留内連荘演出と昇天演出との関係）

本変形例では、いわゆる連荘が規定回数だけ継続した場合に、希少性のある特別演出（いわゆる昇天演出）が発生する。「連荘」とは、特定遊技中に所定の大当りとなった場合、その特別遊技の終了後の遊技状態として、再び特定遊技状態が継続することをいう。前述したように、「特定遊技状態」とは、通常状態よりも特別遊技への移行確率が高められた状態であり、特別図柄の確率変動機能、特別図柄の変動時間短縮機能、電チューサポート機能のうちの少なくとも一の機能が作動した状態のことである。本例では、特定遊技状態として少なくとも電チューサポート機能（入球容易状態）が作動していることを条件とする。ここで、本実施形態では、特別遊技の終了後のＳＴ期間中に、確率変動機能、変動時間短縮機能、および電チューサポート機能が作動する（同時に作動を開始して、同時に作動を終了する）構成となっているため、ＳＴ期間中は常に特定遊技状態であるといえる。

【０３５８】

特別演出の実行条件としては、連荘が規定回数（本例では２０回）に亘り連続することが定められるが、この規定回数の他に、例えば、連荘状態における特定大当りの累積回数が所定回数に到達、連荘状態での総獲得ラウンド数や総獲得賞球数が所定数に到達、連荘状態中に特定の演出（図柄変動中又は特別遊技中の特定演出）を発生させた場合などを実行条件に加えてもよい。連荘状態での総獲得ラウンド数や総獲得賞球数などを実行条件に加えてもよい。本例では、特定遊技状態（入球容易状態）を継続させたまま特別遊技を繰り返し取得する連荘回数が規定回数（２０回）に到達するとともに、少なくとも最終のＮ回目では高利益大当り（１６Ｒ大当り）で当選することを条件とする。特別演出は、その時間軸上において、装飾図柄の変動演出と大当り演出とに跨って表示されるものである。但し、特別演出は、大当り演出中のラウンド演出（最終ラウンド）で終了し、その後の終了デモ演出は含まれない。この特別演出の内容としては、例えば、特別演出でしか登場しない希少性の高い特別キャラクタを１カットずつ順番に表示させることで、遊技者に大当りが連荘することでの満足感を与え得るとともにプレミアム感を高めることができる。

【０３５９】

続いて、保留内連荘演出と特別演出との関係について図３９および図４０を参照して説明する。図３９および図４０は保留内連荘演出と特別演出との関係を示すタイムチャートである。なお、以下では、連荘回数を「Ｎ」、規定回数を「Ｎset」とも表す。

【０３６０】

（２－１）先の大当りに係る図柄変動又は特別遊技で保留内連荘演出が発生した場合、この保留内連荘による大当り（後の大当り）は特別演出の発生条件としての連荘回数にはカウントされず、特別演出の発生の要件とはならない。すなわち、図３９に示すように、先行の作動保留球が消化されて、当否判定で大当りに当選すると（ｔ２１）、当該消化時であれば保留内連荘演出Ａ判定処理に移行し、大当りの開始時であれば保留内連荘演出Ｂ判定処理に移行する。この保留内連荘演出Ａ，Ｂ判定処理において、後続の作動保留球内に特定保留（図示の例では３個目が特定保留）が存在すると、保留内連荘演出Ａ，Ｂの実行可否が抽選にて決定され、これに当選すると図柄変動中であれば保留内連荘演出Ａが発

生し（ｔ２２）、特別遊技中であれば保留内連荘演出Ｂが発生する（ｔ２３）。ここで、今回の大当りを連荘回数Ｎ＝Ｎset－１回目の大当りとすると、保留内連荘演出Ａ（ｔ２２）又は保留内連荘演出Ｂ（ｔ２３）にて、連荘回数Ｎ回目の大当りとなる特定保留の存在を報知した場合は、この連荘回数Ｎ＝Ｎset回目の大当りを伴う図柄変動（ｔ２５）と特別遊技のラウンド演出（ｔ２６）とに跨って特別演出は発生させない。その理由は、本実施形態では、保留内連荘演出Ａ，Ｂが発生することを契機として、二つの特別遊技状態（本例では、Ｎset－１回目とＮset回目との特別遊技状態）を一つの特別遊技状態として見せるための特殊連続演出が発生（ｔ２４～ｔ２６）するため、演出的には、Ｎset回目の大当りを特別演出の実行条件としての連荘回数には含めずに、特別演出の実行を回避する方が、特別遊技の擬似的な延長による遊技者の満足感を喪失しないとともに、特別演出と特殊連続演出との競合を回避して、演出全体のバランスが図れるからである。なお、内部的には、保留内連荘による大当りであっても連荘１回分として連荘回数は更新されている。

【０３６１】

（２－２）図柄変動と特別遊技とに跨って特別演出が発生する場合には、当該図柄変動が開始される際に後続の作動保留球内に特定保留が存在するか否かに関わらず、当該変動演出では保留内連荘演出Ａは発生しない。すなわち、図４０に示すように、先行の作動保留球が消化されて、当否判定で高利益大当りに当選した結果（ｔ３１）、連荘回数Ｎ＝規定回数Ｎsetとなり、当該図柄変動と特別遊技とに跨って特別演出が発生（ｔ３１～ｔ３３）する場合には、当該図柄変動では後続の作動保留球内に特定保留（図示の例では３個目に特定保留あり）が存在するか否かに関わらず、保留内連荘演出Ａを発生させない（ｔ３２）。その理由は、図柄変動中での特別演出と保留内連荘演出Ａとの競合により、かえって両者の演出効果が相互に希薄になってしまうのを回避するためである。

【０３６２】

（２－３）図柄変動と特別遊技とに跨って特別演出が発生する場合には、当該図柄変動が開始される際に後続の作動保留球内に特定保留が存在するか否かに関わらず、当該変動演出では保留内連荘演出Ｂが発生し得る。すなわち、図４０に示すように、先行の作動保留球が消化されて、当否判定で高利益大当りに当選した結果（ｔ３１）、連荘回数Ｎ＝規定回数Ｎsetとなり、当該図柄変動と特別遊技とに跨って特別演出が発生（ｔ３２～ｔ３３）する場合には、その特別遊技では後続の作動保留球内に特定保留（図示の例では３個目に特定保留あり）が存在するか否かに関わらず、保留内連荘演出Ｂを発生させ得る（ｔ３４）。これは、前述のように、特別演出は図柄変動演出から特別遊技のラウンド演出までに亘り実行されるものであるため、保留内連荘演出Ｂをラウンド演出以降となる終了デモ演出で発生（ｔ３４）するものとすれば、特別遊技中に特別演出と保留内連荘演出Ｂとが競合する状況が回避されるからである。なお、特別遊技中に保留内連荘演出Ｂを発生させない場合は、特別遊技の終了後の限定期間内で特定保留が存在したとしても、当該特定保留に係る図柄変動演出を特殊図柄変動演出として発生させるのではなく、通常短縮大当り変動演出（先に消化予定のはずれ保留に係る図柄変動演出を跨いでまで行うような特殊図柄変動演出ではなく、当該特定保留に係る図柄変動演出のみで完結する即当り演出）として発生させてもよい。

【０３６３】

続いて、図４１～図４３のフローチャートを参照しながら、第１実施形態の第１変形例における動作処理の手順について説明する。

【０３６４】

（特別演出判定処理：第１変形例）

まず、第１変形例における、図２９のＳ７３６のサブルーチンに係る、特別演出判定処理（Ｓ７３６）について説明する。図４１は、特別演出判定処理（Ｓ７３６）の詳細を示すフローチャートである。

【０３６５】

まず、サブメイン情報記憶手段２６０の連荘回数カウンタを参照して、連荘回数Ｎが規

定回数Ｎsetよりも１だけ少ない回数であるか否かを判定する（Ｓ７５１）。連荘回数Ｎ＝規定回数Ｎset－１である場合（Ｓ７５１：ＹＥＳ）、すなわち、今回の変動対象となる特別図柄の抽選結果が大当りとなれば、連荘回数Ｎが規定回数Ｎsetに到達する予定である場合は、上記Ｓ７３２でサブメイン情報記憶手段２６０の変動演出内容判定領域に格納された情報（当否抽選の結果および大当り種別）を解析して、今回の変動対象となる特別図柄の抽選結果が１６Ｒ大当りであるか否かを判定する（Ｓ７５２）。抽選結果が１６Ｒ大当りである場合（Ｓ７５２：ＹＥＳ）、すなわち、連荘回数Ｎが規定回数Ｎsetに達するとともに、この連荘回数Ｎでの大当りが高利益大当りとなる予定であれば、サブメイン情報記憶手段２６０の特殊連続演出フラグがオンであるか否かを判定する（Ｓ７５３）。

【０３６６】

特殊連続演出フラグがオンではない場合（Ｓ７５３：ＮＯ）、すなわち、特殊連続演出が実行中でない状態であれば、特別演出を実行すべく、特別演出の演出パターンの番号をサブメイン情報記憶手段２６０の特別演出パターン格納領域に一時記憶する（Ｓ７５４）。そして、サブメイン情報記憶手段２６０の特別演出フラグをオンにする（Ｓ７５５）。ここで、特別演出フラグとは、特別演出が実行される場合にオンとなるフラグである。なお、図示省略するが、この特別演出フラグは、ラウンド演出が終了するときにオフとなる。

【０３６７】

一方、特殊連続演出フラグがオンである場合（Ｓ７５３）、すなわち、既に特殊連続演出が実行中の状態であれば、特別演出と特殊連続演出との競合を回避すべく、Ｓ７５４，Ｓ７５５をスキップして、本処理を終了する。

【０３６８】

（保留内連荘演出Ａ判定処理：第１変形例）

続いて、第１変形例における、図２９のＳ７３７のサブルーチンに係る、保留内連荘演出Ａ判定処理（Ｓ７３７）について説明する。図４２は、第１変形例における保留内連荘演出Ａ判定処理（Ｓ７３７）の詳細を示すフローチャートである。

【０３６９】

ここで、前述の第１実施形態との相違点は、Ｓ７６０の処理を付加したところであり、特別演出が既に実行中の状態であれば、保留内連荘演出Ａの実行を回避する点にある。なお、図４２において、Ｓ７６１～Ｓ７７０の処理は、第１実施形態と同様の処理であるため、相違点であるＳ７６０の処理を中心に説明する。

【０３７０】

まず、サブメイン情報記憶手段２６０の特別演出フラグがオンであるか否かを判定する（Ｓ７６０）。特別演出フラグがオンでない場合（Ｓ７６０：ＮＯ）、すなわち、特別演出が実行中でない状態であれば、保留内連荘演出Ａの実行可否の判定を継続すべく、次のＳ７６１へ移行する。一方、特別演出フラグがオンである場合（Ｓ７６０：ＹＥＳ）、すなわち、特別演出が既に実行中の状態であれば、保留内連荘演出Ａの実行を回避すべく、Ｓ７６１以降の処理をスキップして、本処理を終了する。

【０３７１】

（保留内連荘演出Ｂ判定処理：第１変形例）

続いて、第１変形例における、図３１のＳ８０５のサブルーチンに係る、保留内連荘演出Ｂ判定処理（Ｓ８０５）について説明する。図４３は、第１変形例における保留内連荘演出Ｂ判定処理（Ｓ８０５）の詳細を示すフローチャートである。

【０３７２】

ここで、前述の第１実施形態との相違点は、Ｓ８５９、Ｓ８６２、Ｓ８６３の処理であり、特別演出が実行中の状態であるか否かに応じて、保留内連荘演出Ｂの連荘演出パターン選択処理を異ならしめている点である。なお、図４３において、Ｓ８５１～Ｓ８５８、Ｓ８６８～Ｓ８７０の処理は、第１実施形態と同様の処理であるため、相違点であるＳ８５９、Ｓ８６２、Ｓ８６３の処理を中心に説明する。

【０３７３】
まず、保留内連荘演出Ｂの実行が決定された場合には、サブメイン情報記憶手段２６０の特別演出フラグがオンであるか否かを判定する（Ｓ８５９）。特別演出フラグがオンでない場合（Ｓ８５９：ＮＯ）、すなわち、特別演出が実行中でない状態であれば、保留内連荘演出Ｂの内容を決定するための連荘演出パターン選択処理１を実行する（Ｓ８６２）。この連荘演出パターン選択処理１では、前述の図８（Ｂ）に示した連荘演出パターンテーブルを取得するとともに、演出抽選乱数発生手段２１０から連荘演出パターン乱数値を取得して、複数種の連荘演出パターンの中から、いずれかの連荘演出パターンを抽選にて決定する。
【０３７４】
一方、特別演出フラグがオンである場合（Ｓ８５９：ＹＥＳ）、すなわち、特別演出が実行中の状態であれば、保留内連荘演出Ｂの内容を決定するための連荘演出パターン選択処理２を実行する（Ｓ８６３）。この連荘演出パターン選択処理２では、前述の図８（Ｂ）とは異なる不図示の連荘演出パターンテーブルを取得するとともに、演出抽選乱数発生手段２１０から連荘演出パターン乱数値を取得して、複数種の連荘演出パターンの中から、いずれかの連荘演出パターンを抽選にて決定する。この不図示の連荘演出パターンテーブルでは、終了デモ演出にて発生する連荘演出パターンのみが規定されており、開始デモ演出又はラウンド演出にて発生する連荘演出パターンについては規定されていない。すなわち、連荘演出パターン選択処理２では、終了デモ演出用の連荘演出パターンのみが選択されるようになっている。これは、前述のとおり、特別演出は変動演出からラウンド演出までに亘り実行されるものであるため、保留内連荘演出Ｂを終了デモ演出で発生するものとすれば、特別遊技中での特別演出と保留内連荘演出Ｂとの競合を回避できるからである。
【０３７５】
以上、第１実施形態の第１変形例によれば、保留内連荘演出が発生した後、保留内連荘で大当りした場合には、内部的には連荘回数Ｎが規定回数Ｎsetに到達している場合であっても、特別演出の発生を禁止して、保留内連荘演出の発生後に連動して続行される演出（本例では、特殊連続演出や限定期間内での特殊背景演出）と特別演出とが競合するという状況を回避することで、保留内連荘演出の効果が希薄になるのを防止でき、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。
【０３７６】
なお、上述の第１変形例において、連荘回数Ｎが規定回数Ｎset（＝２０回）に到達する以前の未達回数（例えば、５回、１０回、１５回）において、特別演出に対する期待感を高めるため、例えば特別演出の一部で構成される特別経由演出を設けてもよい。このとき、上述の第１変形例では、連荘回数が規定回数（２０回）に達することで、特別演出が実行される場合は、基本的には保留内連荘演出の実行が制限（終了デモ演出でのみ許容）されることになるが、特別経由演出の場合には、この特別経由演出の実行中であっても保留内連荘演出を同時に実行可能とするように構成してもよい。
【０３７７】
［第１実施形態－第２変形例］
次に、第１実施形態の第２変形例に係る遊技機について説明する。この第２変形例に係る遊技機は、基本的には、上述の第１実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。
【０３７８】
（保留内連荘演出と演出モードとの関係）
前述の第１実施形態では、主制御基板１００側の変動パターン選択状態に応じて演出制御基板２００側の演出モードが一義的に決定される構成であったが、本変形例では、遊技者による演出ボタン１５の操作を契機として演出モードを選択可能とするものである。
【０３７９】

すなわち、本変形例では、通常状態において大当り（初当り）が発生した場合、当該大当り演出中（終了デモ演出中）に、特別遊技終了後の図柄変動演出および大当り演出の種類を特定するための演出モードを複数種の中から遊技者自身が選択可能になっている。本例では、ＳＴ期間中の確変演出モードＭβとして、演出の種類が異なる二つの演出モード（第１演出モードＭ１、第２演出モードＭ２）が用意されており、各演出モード毎に複数種の変動演出パターンが記憶されている。この変動演出パターンについては、特別図柄の変動パターンが同一であっても（同一情報の変動開始コマンドを受信した場合でも）、演出モードが異なれば、互いに異なる演出内容の変動演出パターンが選択されることになる。

【０３８０】

第１演出モードＭ１と第２演出モードＭ２は、遊技者側の味方キャラクタが敵キャラクタと対戦するバトル演出モードとして構成されており、各演出モード毎に遊技者側の味方キャラクタと対戦相手の敵キャラクタとが相互に異なるように設定されている。

【０３８１】

第１演出モードＭ１に滞在中は、図柄変動演出として、この演出モードＭ１に対応する味方キャラクタＣ１が敵キャラクタと闘技場を舞台として対戦する演出内容の変動演出パターンが選択される。また、この第１演出モードＭ１に滞在中は、大当り演出として、味方キャラクタＣ１を主人公として敵キャラクタを攻撃する演出内容（攻撃系）の大当り演出パターンが選択されることで、第１演出モードＭ１における図柄変動演出と大当り演出との相互の関連性を確保している。

【０３８２】

第２演出モードＭ２に滞在中は、図柄変動演出として、この演出モードＭ２に対応する味方キャラクタＣ２が敵キャラクタと敵のアジトを舞台として対戦する演出内容の変動演出パターンが選択される。また、この第２演出モードＭ２に滞在中は、大当り演出として、味方キャラクタＣ２を主人公として敵キャラクタからの攻撃を防御する演出内容（防御系）の大当り演出パターンが選択されることで、第２演出モードＭ２における図柄変動演出と大当り演出との相互の関連性を確保している。

【０３８３】

演出モードの選択は、通常状態において初当りが発生した場合、当該大当り演出における終了デモ演出中に、所定のモード選択画面が表示されることで行われる。このモード選択画面の表示中に、演出ボタン１５の操作を有効とする操作有効期間が設定される。モード選択画面では、演出表示装置７０の表示領域が左右に二分割され、左側の領域に味方キャラクタＣ１の名前が関連画像とともに表示され、右側の領域に味方キャラクタＣ２の名前が関連画像とともに表示される。そして、操作有効期間中に演出ボタン１５にて選択された味方キャラクタＣ１，Ｃ２に対応した演出モードＭ１，Ｍ２が設定される。なお、操作有効期間中に操作がされなかった場合には、内部抽選にていずれかの演出モードが設定される。

【０３８４】

続いて、この第２変形例における保留内連荘演出と演出モードとの関係について説明する。

【０３８５】

（３－１）保留内連荘演出Ａの実行確率（発生頻度）は、第１演出モードＭ１に滞在している場合と第２演出モードＭ２に滞在している場合とで相互に異なるように設定されている。本例では、第１演出モードＭ１に滞在している場合は、例えば、９０％の割合（高確率）で実行、１０％の割合で非実行を決定する一方で、第２演出モードＭ２に滞在している場合は、１０％の割合（低確率）で実行、９０％の割合で非実行を決定する。なお、演出モード毎に保留内連荘演出Ａの実行確率が異なるものであれば、いずれかの演出モードに滞在している場合は、保留内連荘演出Ａを実行しない、すなわち、保留内連荘演出Ａの実行確率を０％に設定してもよい。

【０３８６】

（３－２）保留内連荘演出Ｂの実行確率（発生頻度）は、第１演出モードＭ１に滞在している場合と第２演出モードＭ２に滞在している場合とで同一に設定されている。本例では、いずれの演出モードＭ１，Ｍ２に滞在していた場合でも、例えば、８０％の割合で実行、２０％の割合で非実行を決定する。なお、これに限定されず、保留内連荘演出Ａと同様に、保留内連荘演出Ｂの実行確率を演出モード毎に異ならしめてもよい。

【０３８７】

（３－３）保留内連荘演出Ａの実行が決定された場合、保留内連荘演出Ａの演出内容（連荘演出パターン）は、第１演出モードＭ１に滞在している場合と第２演出モードＭ２に滞在している場合とで同一に設定されている。ここで、図４４（Ａ）は本変形例における保留内連荘演出Ａの連荘演出パターンテーブルを示す模式図である。本例では、保留内連荘演出Ａにおいては、演出モードがいずれであっても、同一の連荘演出パターンＰＡ１，ＰＡ２のうちのいずれかが選択される。なお、演出パターンＰＡ１，ＰＡ２については第１実施形態で説明済みであるため、ここでは説明を省略する。

【０３８８】

（３－４）保留内連荘演出Ｂの実行が決定された場合、保留内連荘演出Ｂの演出内容（連荘演出パターン）は、第１演出モードＭ１に滞在している場合と第２演出モードＭ２に滞在している場合とで相互に異なるように設定されている。ここで、図４４（Ｂ）は本変形例における保留内連荘演出Ｂの連荘演出パターンテーブルを示す模式図である。本例では、保留内連荘演出Ｂにおいては、第１演出モードでは、連荘演出パターンＰＢ１１，ＰＢ１２，ＰＢ１３のうちのいずれかが選択され、第２演出モードでは、連荘演出パターンＰＢ２１，ＰＢ２２，ＰＢ２３のうちのいずれかが選択される。第１演出モードＭ１において、連荘演出パターンＰＢ１１～ＰＢ１３が選択された場合には、保留内連荘演出以外のいかなる場面でも現出することのない、特殊な演出画像「ＢＸ１１」～「ＢＸ１３」が表示される。演出画像ＢＸ１１～ＢＸ１３としては、例えば、「無敵の剣」を模した画像や「攻撃は最大の防御」といった文字情報などが出現する攻撃系の演出内容が該当する。一方、第２演出モードＭ２において、連荘演出パターンＰＢ２１～ＰＢ２３が選択された場合には、、保留内連荘演出以外のいかなる場面でも現出することのない、特殊な演出画像「ＢＸ２１」～「ＢＸ２３」が表示される。演出画像ＢＸ２１～ＢＸ２３としては、例えば、「無敵の防具」を模した画像や「完全防御」といった文字情報などが出現する防御系の演出内容が該当する。

【０３８９】

続いて、図４５～図４９のフローチャートを参照しながら、第１実施形態の第２変形例における動作処理の手順について説明する。

【０３９０】

（大当り演出内容決定処理：第２変形例）

まず、第２変形例における、図２７のＳ６３８のサブルーチンに係る、大当り演出内容決定処理（Ｓ６３８）について説明する。図４５は、第２変形例における大当り演出内容決定処理（Ｓ６３８）の詳細を示すフローチャートである。

【０３９１】

ここで、前述の第１実施形態との相違点は、Ｓ８２９～Ｓ８３１の処理であり、初当り時における終了デモ演出中に演出ボタン１５の操作を有効に設定する点にある。なお、図４５において、Ｓ８０１～Ｓ８２６、Ｓ８３５～Ｓ８３８の処理は、第１実施形態と同様の処理であるため、相違点であるＳ８２９～Ｓ８３１の処理を中心に説明する。

【０３９２】

まず、今回の大当りが初当りであるか否かを判定する（Ｓ８２９）。初当りである場合（Ｓ８２９：ＹＥＳ）には、遊技者による演出ボタン１５の操作に応じて演出モードを選択可能な状態とすべく、演出ボタン１５の操作有効期間を計時するための操作有効期間タイマに所定値を設定する（Ｓ８３０）。なお、操作有効期間とは、演出ボタン１５の操作入力が有効となる期間である。続いて、サブメイン情報記憶手段２６０の演出ボタン有効フラグをオンにする（Ｓ８３１）。演出ボタン有効フラグとは、演出ボタン１５の操作が

有効である状態のときにオンとなるフラグである。

【０３９３】

（演出ボタン監視制御処理：第２変形例）

続いて、第２変形例における、図２６のＳ６１７のサブルーチンに係る、演出ボタン監視制御処理（Ｓ６１７）について説明する。図４６は、演出ボタン監視制御処理（Ｓ６１７）の詳細を示すフローチャートである。

【０３９４】

まず、サブメイン情報記憶手段２６０の演出ボタン有効フラグがオンであるか否かを判定する（Ｓ９５１）。演出ボタン有効フラグがオンである場合（Ｓ９５１：ＹＥＳ）には、演出ボタン１５の操作有効期間中であるか否か、すなわち、操作有効期間タイマが「０」でないか否かを判定する（Ｓ９５２）。操作有効期間タイマは、前述のように、初当り時における終了デモ演出の開始時に所定値が設定され、後述のタイマ割込み処理が発生する毎に１ｍｓずつ減算される。また、操作有効期間中は、上記Ｓ８０４で設定された終了デモ演出パターンに基づく演出画面（モード選択画面）が表示され、演出ボタン１５の操作入力に基づき、第１演出モードＭ１、第２演出モードＭ２のうちのいずれかを選択可能となる。具体的には、図示省略するが、モード選択画面上に、各演出モードに対応した二つの選択画像を左右又は上下に表示して、操作有効期間中における一定時間ごとに選択画像の表示態様を順次切り替えることで、演出ボタン１５の操作タイミングに応じて、これら二つの選択画像の中から一つを選択可能とし、この選択画像に対応した演出モードが設定されるものである。

【０３９５】

ここで、演出ボタン１５の操作有効期間中である場合（Ｓ９５２：ＹＥＳ）には、演出ボタン１５の操作入力があったか否かを判定する（Ｓ９５３）。演出ボタン１５の操作入力があった場合（Ｓ９５３：ＹＥＳ）には、演出ボタン１５の操作入力情報をサブメイン情報記憶手段２６０に保存する（Ｓ９５４）。本例では、操作入力情報として、第１演出モードを選択操作した旨の情報と、第２演出モードを選択操作した旨の情報とがある。続いて、演出ボタン１５の操作入力情報を画像制御基板３００側へ指示するための画像制御コマンドを生成し、これをサブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に格納する（Ｓ９５５）。また、このように演出ボタン１５の操作入力があった場合には、操作有効期間の経過前であっても、前記操作入力を確定して操作有効期間の終了を設定すべく、操作有効フラグをオフにする（Ｓ９５６）。一方、操作有効期間中ではない場合（Ｓ９５２：ＮＯ）、すなわち、操作有効期間タイマが「０」である場合には、演出ボタン有効フラグをオフにする（Ｓ９５６）。

【０３９６】

（演出状態移行処理：第２変形例）

続いて、第２変形例における、図２７のＳ６３２のサブルーチンに係る、演出状態移行処理（Ｓ６３２）について説明する。図４７は、第２変形例における演出状態移行処理（Ｓ６３２）の詳細を示すフローチャートである。

【０３９７】

ここで、前述の第１実施形態との相違点は、Ｓ７１４～Ｓ７２０の処理であり、前述の演出ボタン監視制御処理（Ｓ６１７）で設定した演出ボタン１５の操作入力情報に基づき（遊技者による演出ボタン１５の押圧操作を契機として）、演出モードを択一的に決定する点である。なお、図４７において、Ｓ７０１～Ｓ７０５、Ｓ７２１の処理は、第１実施形態と同様の処理であるため、相違点であるＳ７１４～Ｓ７２０の処理を中心に説明する。

【０３９８】

まず、変動パターン選択状態の移行先が高確率短縮変動状態βである場合（Ｓ７０６：ＹＥＳ）には、今回の大当りが初当りであるか否かを判定する（Ｓ７１４）。初当りである場合（Ｓ７１４：ＹＥＳ）には、上記Ｓ９５４で設定した操作入力情報が、第１演出モードＭ１を選択操作した旨の情報であるか否かを判定する（Ｓ７１５）。第１演出モード

Ｍ１が選択された場合（Ｓ７１５：ＹＥＳ）には、演出モードの移行先として第１演出モードＭ１を設定する（Ｓ７１６）。この第１演出モードＭ１に移行すると、サブメイン情報記憶手段２６０の背景データ格納領域に第１確変背景データが設定される（Ｓ７１７）。そして、第１演出モードＭ１において、次回の図柄変動から演出表示装置７０上にて、例えば「闘技場」の第１確変背景画像が表示される。

【０３９９】

一方、上記Ｓ９５４で設定した操作入力情報が、第２演出モードＭ２を選択操作した旨の情報である場合（Ｓ７１５：ＮＯ）には、演出モードの移行先として第２演出モードＭ２を設定する（Ｓ７１８）。この第２演出モードＭ２に移行すると、サブメイン情報記憶手段２６０の背景データ格納領域に第２確変背景データが設定される（Ｓ７１９）。そして、第２演出モードＭ２において、次回の図柄変動から演出表示装置７０上にて、例えば「敵のアジト」の第２確変背景画像が表示される。

【０４００】

また、今回の大当りが初当りではない場合（Ｓ７１４：ＮＯ）には、初当り時に選択した演出モードと背景画像を維持する（Ｓ７２０）。なお、前記Ｓ７１４～Ｓ７１９における初当り時の操作入力のみならず、一定の条件を充足したことを契機として、演出モードを切り替えるように構成してもよい。一定の条件としては、例えば、特定の大当り（大当りの種別が特定種別である場合や、大当り演出が特定演出である場合などを含む）となった場合、連荘状態に関して所定条件を満足した場合（前述した特別演出の発生）、もしくは、大当り中の特定操作入力（例えば、大当り時の特定タイミングにて特殊操作入力としてボタン５回押しや長押し）があった場合などが該当する。

【０４０１】

（保留内連荘演出Ａ判定処理：第２変形例）

続いて、第２変形例における、図２９のＳ７３７のサブルーチンに係る、保留内連荘演出Ａ判定処理（Ｓ７３７）について説明する。図４８は、第２変形例における保留内連荘演出Ａ判定処理（Ｓ７３７）の詳細を示すフローチャートである。

【０４０２】

ここで、前述の第１実施形態との相違点は、Ｓ７７１～Ｓ７７３の処理であり、保留内連荘演出Ａ抽選処理の実行確率を上記演出状態移行処理（Ｓ６３２）で設定された演出モードに応じて異ならしめている点にある。なお、図４８において、Ｓ７６１～Ｓ７６５、Ｓ７６７～Ｓ７７０の処理は、第１実施形態と同様の処理であるため、相違点であるＳ７７１～Ｓ７７３の処理を中心に説明する。

【０４０３】

まず、現在滞在中の演出モードが第１演出モードＭ１であるか否かを判定する（Ｓ７７１）。第１演出モードＭ１である場合（Ｓ７７１：ＹＥＳ）には、該第１演出モードＭ１において保留内連荘演出Ａを実行するか否かを抽選にて決定するための保留内連荘演出Ａ抽選処理１を実行する（Ｓ７７２）。この保留内連荘演出Ａ抽選処理１では、不図示の連荘演出Ａ抽選テーブルを参照して、連荘演出抽選乱数値が「実行」、「非実行」のいずれかの判定値と一致した場合に実行の有無を決定する。本例では、例えば、９０％の割合で実行、１０％の割合で非実行を決定する。

【０４０４】

一方、滞在中の演出モードが第２演出モードＭ２である場合（Ｓ７７１：ＮＯ）には、該第２演出モードＭ２において保留内連荘演出Ａを実行するか否かを抽選にて決定するための保留内連荘演出Ａ抽選処理２を実行する（Ｓ７７３）。この保留内連荘演出Ａ抽選処理２では、不図示の連荘演出Ａ抽選テーブルを参照して、連荘演出抽選乱数値が「実行」、「非実行」のいずれかの判定値と一致した場合に実行の有無を決定する。本例では、例えば、１０％の割合で実行、９０％の割合で非実行を決定する。

【０４０５】

このように、本変形例では、第１演出モードＭ１に滞在する場合と第２演出モードＭ２に滞在する場合とで、保留内連荘演出Ａが実行される確率、すなわち、保留内連荘演出Ａ

の発生頻度が異なるように設定されている。

【０４０６】

（保留内連荘演出Ｂ判定処理：第２変形例）

続いて、第２変形例における、図４５のＳ８０５のサブルーチンに係る、保留内連荘演出Ｂ判定処理（Ｓ８０５）について説明する。図４９は、第２変形例における保留内連荘演出Ｂ判定処理（Ｓ８０５）の詳細を示すフローチャートである。

【０４０７】

ここで、前述の第１実施形態との相違点は、Ｓ８６０，Ｓ８６４，Ｓ８６５の処理であり、保留内連荘演出Ｂの連荘演出パターンテーブルを上記演出状態移行処理（Ｓ６３２）で設定された演出モードに応じて異ならしめている点にある。なお、図４９において、Ｓ８５１～Ｓ８５７、Ｓ８６９～Ｓ８７０の処理は、第１実施形態と同様の処理であるため、相違点であるＳ８６０，Ｓ８６４，Ｓ８６５の処理を中心に説明する。

【０４０８】

まず、現在滞在中の演出モードが第１演出モードＭ１であるか否かを判定する（Ｓ８６０）。第１演出モードである場合（Ｓ８６０：ＹＥＳ）には、保留内連荘演出Ｂの内容を決定するための連荘演出パターン選択処理１を実行する（Ｓ８６４）。この連荘演出パターン選択処理１では、前述の図４４（Ｂ）に示した連荘演出パターンテーブルを取得するとともに、演出抽選乱数発生手段２１０から連荘演出パターン乱数値を取得して、複数種の連荘演出パターンＰＢ１１～ＰＢ１３の中から、いずれかの連荘演出パターンを抽選にて決定する。前述したように、この連荘演出パターン選択処理１では、攻撃系の内容の連荘演出パターンＰＢ１１～１３のみが選択されるように構成されている。

【０４０９】

一方、滞在中の演出モードが第２演出モードＭ２である場合（Ｓ８６０：ＮＯ）には、保留内連荘演出Ｂの内容を決定するための連荘演出パターン選択処理２を実行する（Ｓ８６５）。この連荘演出パターン選択処理２では、前述の図４４（Ｂ）に示した連荘演出パターンテーブルを取得するとともに、演出抽選乱数発生手段２１０から連荘演出パターン乱数値を取得して、複数種の連荘演出パターンＰＢ２１～ＰＢ２３の中から、いずれかの連荘演出パターンを抽選にて決定する。前述したように、この連荘演出パターン選択処理２では、防御系の内容の連荘演出パターンＰＢ２１～２３のみが選択されるように構成されている。

【０４１０】

このように、本変形例では、保留内連荘演出Ｂの実行が決定された場合、第１演出モードＭ１に滞在する場合と第２演出モードＭ２に滞在する場合とで、保留内連荘演出Ｂの表示態様（連荘演出パターン）が異なるように設定されている。

【０４１１】

以上、第１実施形態の第２変形例によれば、遊技者自身が選択した演出モードの種別に応じて、保留内連荘演出の出現率やその演出内容を異ならしめることで、遊技者の好みに合った保留内連荘演出を遊技者に対して提供することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０４１２】

なお、本変形例では、特別遊技終了後の限定期間内でのみ滞在する特殊演出モードを設けていないが、これに限定されず、特殊演出モードを設けてもよい。この場合には、第１演出モードに対応する第１特殊演出モードと、第２演出モードに対応する第２特殊演出モードとを設けて、初当り後の遊技者の操作によって所望の特殊演出モードを選択可能に構成してもよい。なお、この構成において、例えば、第１特殊演出モードに移行する場合には特殊連続演出を発生させ、第２特殊演出モードに移行する場合は特殊連続演出を発生させないようにしてもよい。また、更なる変形例として、一又は複数の後続の作動保留球のうちの少なくともいずれかが特定保留であることが、特別遊技の演出表示過程にて保留内連荘演出Ｂを実行可能とする保留内連荘演出実行条件であり、この保留内連荘演出実行条件を充足する状況下であっても、上記特別遊技が第１演出モードＭ１から第２演出モード

Ｍ２への移行契機となる特別遊技（「特殊特別遊技」という）である場合には、上記特別遊技が特殊特別遊技でない場合（「非特殊特別遊技」という）と比して、保留内連荘演出Ｂの発生頻度（実行確率）が低くなるよう構成してもよい。その場合、大当り種別として、第１の大当りと第２の大当りとを少なくとも含み、第１の大当りの当選した場合には特別遊技（非特殊特別遊技）の終了後に第１演出モードに移行し、第２の大当りに当選した場合には特別遊技（特殊特別遊技）の終了後に第２演出モードに移行するものとする。このとき、特殊特別遊技の実行中では、大当り演出として、例えば、その他のいかなる場面でも現出することのない特殊な大当り演出が実行される。従って、第２の大当りに当選した場合には、その特別遊技中（特殊特別遊技中）において特殊な大当り演出が発生するため、保留内連荘演出Ｂとの競合を防止すべく、保留内連荘演出Ｂの発生頻度を相対的に低く設定している。

【０４１３】

［第１実施形態－第３変形例］

次に、第１実施形態の第３変形例に係る遊技機について説明する。この第３変形例に係る遊技機は、基本的には、上述の第１実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

【０４１４】

（複数回の操作を要する保留内連荘演出）

前述の第１実施形態では、保留内連荘演出において、後続の作動保留球内に大当りとなる特定保留が存在する可能性を示唆又は報知する構成であったが、これに限定されず、特定保留の有無だけでなく、後続の作動保留球の変動演出態様を示唆又は報知するように構成してもよい。

【０４１５】

本変形例では、保留内連荘演出Ｂにおいて後続の作動保留球の変動演出態様の示唆又は報知を行う一方で、保留内連荘演出Ａにおいて後続の作動保留球の変動演出態様の示唆又は報知を行わない。なお、保留内連荘演出Ａにおいて変動演出態様の示唆又は報知を行わない理由は、保留内連荘演出Ａは当該変動内で発生するため、当該変動での大当りによる特別遊技を挟んで、特別遊技後の変動演出態様までも示唆又は報知する意義が低いからである。

【０４１６】

それでは、本変形例における保留内連荘演出Ｂについて説明する。図５０は、本変形例における保留内連荘演出Ｂの演出内容の一例を示す模式図である。本変形例における保留内連荘演出Ｂの演出内容は、遊技者が演出ボタン１５を複数回に亘り操作することによって、画面に表示された宝箱が開放されることで、その獲得したポイント値に応じて、後続の作動保留球内における特定保留の有無および変動演出態様が示唆又は報知されるものである。このように保留内連荘演出Ｂにおいて特定保留の有無および変動演出態様の示唆又は報知を受けるためには、遊技者による複数回のボタン操作を要する。

【０４１７】

本変形例では、図５０に示すように、画面上に合計３個の宝箱が横一列に配置されており、演出ボタン１５の１回の操作によって宝箱が１個開放され、この開放された宝箱の中から獲得点数（０点又は１点）が出現するようになっている。そして、宝箱を全数開放したときに得られる総獲得点数に応じて、後続の作動保留球における特定保留の有無および変動演出態様が示唆又は報知されるものとなる。

【０４１８】

詳細後述するが、本変形例では、総獲得点数が０点のときは、後続の作動保留球内にリーチ演出を伴う作動保留球が存在する可能性を示唆する。総獲得点数が１点のときは、後続の作動保留球内にリーチ演出を伴う作動保留球が存在することを確定的に報知する。総獲得点数が２点のときは、後続の作動保留球内に１６Ｒ大当り又は８Ｒ大当りとなる特定保留が存在すること、すなわち、保留内連荘することを確定的に報知する。総獲得点数が

３点のときは、後続の作動保留球内に１６Ｒ大当りとなる特定保留が存在すること、すなわち、高利益大当りにて保留内連荘することを確定的に報知する。

【０４１９】

ここで、本変形例における連荘演出パターンについて図５１を参照しながら説明する。図５１は、第３変形例における保留内連荘演出Ｂの連荘演出パターンテーブルの一例を示す模式図である。連荘演出パターンテーブルには、複数種の連荘演出パターンが規定されている。各図中では、説明の便宜上、「選択率」を表記しているが、実際には連荘演出パターン乱数値に応じて、連荘演出パターンを決定するための判定値（乱数値の範囲）が設定されており、連荘演出パターン乱数値がいずれの判定値に属するかに基づき、連荘演出パターンが決定されるようになっている。

【０４２０】

図５１に示すように、連荘演出パターンテーブルには、各連荘演出パターンに応じて、１回のボタン操作で獲得し得る宝箱毎の点数（１個目の宝箱の点数、２個目の宝箱の点数、３個目の宝箱の点数）が特定されており（図中の「演出内容（獲得点数）」の欄を参照）、各連荘演出パターンは宝箱の総獲得点数（０点、１点、２点、３点）に応じた複数のパターン種別に分類される。すなわち、総獲得点数が「０点」の場合は、連荘演出パターンＰＢ３１のみが選択され、総獲得点数が「１点」の場合は、連荘演出パターンＰＢ３２～ＰＢ３４のいずれが選択され、総獲得点数が「２点」の場合は、連荘演出パターンＰＢ３５～ＰＢ３７のいずれが選択され、総獲得点数が「３点」の場合は、連荘演出パターンＰＢ３８のみが選択される。例えば、連荘演出パターンＰＢ３５が選択された場合には、１回目の操作で「０点」、２回目の操作で「１点」、３回目の操作で「１点」が獲得可能であることが定められており、その結果として総獲得点数「２点」が定められている。

【０４２１】

この連荘演出パターンテーブルでは、先読み判定（事前判定）の結果に応じて、連荘演出パターンの選択率が異なるように設定されている。原則的には、連荘演出パターンは、最終的な総獲得点数に応じて選択率が割り振られており、先読み判定の結果が大当りの場合には、総獲得点数が、「０点」、「１点」、「２点」、「３点」の順に選択率が高くなるのに対して、事前判定の結果がはずれの場合には、総獲得点数が、「０点」、「１点」、「２点」、「３点」の順に選択率が低くなる。

【０４２２】

さらに、先読み判定の結果がはずれ、大当りの場合でも、はずれの種別（非リーチはずれ、リーチはずれ）、大当りの種別（８Ｒ大当り、１６Ｒ大当り）に応じて、連荘演出パターンの選択率は異なる。すなわち、先読み判定の結果が非リーチはずれの場合は、総獲得点数として「１点」以上が選択されることはないため、総獲得点数が「１点」以上となった時点で、後続の作動保留球内にリーチ演出を伴う作動保留球が存在することが確定的となる。なお、先読み判定の結果が大当りの場合でも、総獲得点数として「１点」が選択されることがあるが、本例では図７に示すように、大当りの変動パターンとしてはリーチ変動のみが選択されるため、前述のように、総獲得点数が「１点」以上となった時点で、後続の作動保留球内にリーチ演出を伴う作動保留球が存在することが確定的となることに齟齬は生じない。

【０４２３】

同様に、先読み判定の結果が大当りの場合は、総獲得点数として「２点」以上が選択されることがある一方で、先読み判定の結果がリーチはずれ（ノーマルリーチはずれ、スーパーリーチはずれ）の場合は、総獲得点数として「２点」以上が選択されることはないため、総獲得点数として「２点」以上となった時点で、後続の作動保留球内に特定保留が存在すること、すなわち、保留内得連荘することが確定的となる。さらに、先読み判定の結果が１６Ｒ大当りの場合は、総得点数として「３点」が選択されることがある一方で、先読み判定の結果が８Ｒ大当りの場合は、総得点数として「３点」が選択されることがないため、総得点数が「３点」となった時点で、後続の作動保留球内に１６大当りとなる特定保留が存在すること、すなわち、高利益大当りで保留内連荘することが確定的となる。

【０４２４】
このような保留内連荘演出Ｂの演出内容について図５０を用いて具体的に説明する。本例では、連荘演出パターンＰＢ３７が選択された場合を例示する。この連荘演出パターンでは、前述のとおり、１回目の操作で「０点」、２回目の操作で「１点」、３回目の操作で「１点」を獲得可能であるため、総獲得点数は２点、すなわち、保留内連荘の発生を確定的に報知する演出内容となる。
【０４２５】
まず、図５０（Ａ）に示すように、演出ボタン１５の操作を有効とする操作有効期間の開始に伴い、画面上に３個の宝箱（閉じた宝箱）の画像が表示されるとともに、「ボタンを押して宝箱を開けよう」という文字が表示される。また、画面上には、演出ボタン１５の操作が可能となる「残り時間」とともに、現段階で獲得した点数を表す「総獲得点数」が表示される。さらに、画面上には、操作の対象となる宝箱を指し示すカーソルが表示され、操作可能な残り時間に応じて、カーソルが左側から右側へ宝物１個分ずつ段階的にシフトするようになっている。なお、画面上において左側の宝箱を「１個目の宝箱」、中央の宝箱を「２個目の宝箱」、右側の宝箱を「３個目の宝箱」とも称する。
【０４２６】
続いて、図５０（Ｂ）に示すように、カーソルが１個目の宝箱を指し示すときに、演出ボタン１５が操作されると、この１個目の宝箱が開放される。このとき、宝箱がはずれの場合には、宝箱の中から「０点」の文字とともに「残念」という文字が出現する。
【０４２７】
次いで、図５０（Ｃ）に示すように、カーソルが２個目の宝箱を指し示すときに、演出ボタンが１５操作されると、この２個目の宝箱が開放される。このとき、宝箱が当りの場合には、宝箱の中から「１点」の文字とともに「チャンス」という文字が出現する。この時点で、総獲得点数として「１点」以上が確約されるため、後続の作動保留球内にリーチ演出を伴う作動保留球が存在することが確定的となる。
【０４２８】
続いて、図５０（Ｄ）に示すように、カーソルが３個目の宝箱を指し示すときに、演出ボタン１５が操作されると、この３個目の宝箱が開放される。このとき、宝箱が当りの場合には、宝箱の中から「１点」の文字とともに「チャンス」という文字が出現する。また、１回目の獲得点数と２回目の獲得点数とを合算した「総獲得点数」として「２点」の文字が表示される。これにより、後続の作動保留球内に特定保留が含まれていること、すなわち、保留内連荘となることが確定的に報知される。
【０４２９】
なお、このように保留内連荘演出Ｂが発生したにも関わらず、演出ボタン１５が操作されなかった場合には、宝箱は閉じた状態のままであり、後続の作動保留球に対する先読み判定の結果を得ることはできない。これにより、遊技者に対して演出ボタン１５の各回の操作に意味があることを認識させることができる。なお、本変形例では、複数回の操作を要する構成としたが、これに限定されず、１回のみの操作のみで、後続の作動保留球の変動演出態様を示唆又は報知する構成としてもよい。また、遊技者によってボタン操作されていれば「３点」を獲得できたにも関わらず、当該ボタン操作がされなかった場合には、補完的に、これとは異なる保留内連荘演出Ｂ－２を終了デモ演出時などに行うように構成してもよい。逆に言えば、規定のタイミングでボタン操作がされて、「３点」を獲得できたのであれば、保留内連荘演出Ｂ－２を行わないように構成してもよい。
【０４３０】
以上、第１実施形態の第３変形例によれば、保留内連荘演出において、後続の作動保留球内に特定保留が存在する可能性だけでなく、後続の作動保留球が消化されたときの変動演出態様までをも示唆又は報知することにより、その演出結果に応じた多様な付加情報を遊技者に対して教示し得るため、保留内連荘演出の演出効果が高められ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。また、保留内連荘演出とボタン演出との相乗効果によって、保留内連荘演出が発生したときの付加価値をより一層高めることができると

ともに、遊技者参加型の演出効果をさらに高めることができる。

【０４３１】

［第１実施形態－第４変形例］

次に、第１実施形態の第４変形例に係る遊技機について説明する。この第４変形例に係る遊技機は、基本的には、上述の第１実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

【０４３２】

（保留内連荘演出による確定報知タイミング）

前述の第１実施形態では、保留内連荘演出Ａが発生した時点で、保留内連荘が確定的となるが、これには限定されず、保留内連荘演出Ａの発生時点では保留内連荘は確定せず、保留内連荘演出Ａの発生後、所定の条件が成立することで保留内連荘が確定するように構成してもよい。

【０４３３】

例えば、遊技状態が特別図柄の確変状態となる確変モードにおいては、図柄変動演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとが対戦を行うことを内容とするバトル演出が展開される。本変形例におけるバトル演出は、図柄変動演出の終了直前（装飾図柄の停止直前）に、遊技者側の味方キャラクタが敵キャラクタに勝利することで、当該変動での１６Ｒ大当りの確定を示唆する演出である。

【０４３４】

本変形例では、保留内連荘演出Ａが図柄変動中のバトル演出（特殊バトル演出）として発生する場合がある。この特殊バトル演出では、通常のバトル演出では登場しない特別の敵キャラクタが出現する。この特殊バトル演出において味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する結果となった場合は、当該変動での１６大当り当選、および、後続の作動保留球内に特定保留が存在すること、すなわち、保留内連荘することが確定する。一方、この特殊バトル演出において味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する結果となった場合は、当該変動でのはずれが確定的となり、更には保留内連荘の発生も否定される（いわゆるガセ演出となる）。このように、本変形例では、バトル演出において対戦結果が報知されるまでは、保留内連荘が発生するか否かが確定しないため、当該演出過程に注目させて保留内連荘に対する期待感を高めることができる。

【０４３５】

なお、保留内連荘演出Ａだけに限定されず、保留内連荘演出Ｂにおいても、保留内連荘演出Ｂの発生時点では保留内連荘は確定せず、保留内連荘演出Ｂの発生後、所定の条件が成立することで保留内連荘が確定する構成としてもよい。本変形例において、保留内連荘演出Ｂの演出内容としては、例えば、ルーレットの停止結果によって保留内連荘の可能性を報知するルーレット演出が例示される。このルーレット演出では、「壱」「弐」「参」の全３箇所の停止位置を設けておき、ルーレットが「壱」で停止した場合には保留内連荘が否定され、「弐」で停止した場合には保留内連荘の可能性が示唆され、「参」で停止した場合には保留内連荘の確定が報知されるものとする。このように、本変形例では、ルーレット演出において抽選結果が報知されるまで、保留内連荘が発生するか否かが確定しないため、当該演出過程に注目させて保留内連荘に対する期待感を高めることができる。なお、遊技者のボタン操作を条件にルーレットを停止させるようにしてもよい。

【０４３６】

以上、第１実施形態の第４変形例によれば、保留内連荘演出が発生したとしても、所定の条件が成立するまで、遊技者には保留内連荘が確定するか否かが教示されないため、保留内連荘演出が終了する最後のタイミングまで、その演出内容に対する関心を維持させることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０４３７】

［第１実施形態－第５変形例］

次に、第１実施形態の第５変形例に係る遊技機について説明する。この第５変形例に係

る遊技機は、基本的には、上述の第１実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

【０４３８】

（保留内連荘演出を含むボタン予告演出）

前述の第１実施形態では、保留内連荘演出Ａは連荘演出パターンに応じた演出画像を表示する構成であったが、遊技者によるボタン操作と絡めた予告演出画像を表示させるボタン予告演出の一態様として保留内連荘演出Ａを包含した構成としてもよい。

【０４３９】

ここで、前述の第１実施形態では、変動演出パターンに対応した予告演出パターンが選択されて、図柄変動演出中に予告演出が発生するが、この予告演出の一つとして遊技者によるボタン操作を要するボタン予告演出がある。ボタン予告演出とは、遊技者によるボタン操作を条件として所定の演出画像を表示させることによって大当りの可能性があることを示唆又は報知する予告演出である。本変形例では、保留内連荘演出Ａがボタン予告演出に含まれたかたちで発生する。このとき、通常のボタン予告演出では、画面上に複数のアイテムＡ，Ｂ，Ｃが出現して、いずれか１つのアイテムを選択可能である。一方、保留内連荘演出Ａとしてのボタン予告演出では、画面上に通常のアイテムＡ，Ｂ，Ｃの他に、特別のアイテムＤが出現して、このアイテムＤを選択することが可能である。このように、ボタン予告演出中に特別のアイテムＤの出現によって、保留内連荘の可能性が報知されることになる。

【０４４０】

以上、第１実施形態の第５変形例によれば、保留内連荘演出とボタン予告演出との相乗効果によって、保留内連荘演出が成立したときの付加価値をより一層高めることができるとともに、遊技者参加型の演出効果を高めることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０４４１】

［第１実施形態－第６変形例］

次に、第１実施形態の第６変形例に係る遊技機について説明する。この第６変形例に係る遊技機は、基本的には、上述の第１実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

【０４４２】

（保留内連荘演出と図柄変動演出との兼用画像）

前述の第１実施形態では、その他のあらゆる場面で現出することのない演出のみを例示しているが、これに限定されず、保留内連荘演出Ｂの演出画像を図柄変動演出中に表示されるいずれかの演出画像と兼用する構成としてもよい。例えば、図柄変動演出中のバトル演出において、味方キャラクタが必殺技を繰り出す演出画像が登場することがある場合、この演出画像を保留内連荘演出Ｂの演出画像と兼用してもよい。なお、保留内連荘演出Ａの演出画像と図柄変動演出中の演出画像とを兼用しない理由は、図柄変動演出中に当該兼用画像が表示されたときに、この兼用画像が通常のバトル演出の一過程として表示されたものなのか、保留内連荘演出Ａとして表示されたものなのかを識別困難なため、保留内連荘の可能性を遊技者に対して的確に報知できなくなる可能性が高いからである。

【０４４３】

以上、第１実施形態の第６変形例によれば、図柄変動演出の演出画像と保留内連荘演出の演出画像とが一部において共通化されるため、当該遊技機の限られたハードウェア資源を無駄に消費することを防止することが可能である。

【０４４４】

なお、大当り演出中に保留内連荘演出Ｂの発生を煽るための煽り演出を設けてもよい。この場合には、大当り演出中に保留内連荘演出は１回のみ発生可能であるのに対して、煽り演出は複数回に亘り発生可能とする。例えば、保留内連荘演出Ｂにおいて、例えば上記

の兼用画像を大当り演出中の所定ラウンドで表示させる予定である場合に、所定ラウンド以前の複数のラウンドに亘って、保留内連荘演出Ｂ（当該兼用画像）の発生を煽るべく、味方キャラクタの影や必殺技の残像など、兼用画像の発生を連想又は予感させる煽り画像を表示させてもよい。

【０４４５】

［第１実施形態－第７変形例］

次に、第１実施形態の第７変形例に係る遊技機について説明する。この第７変形例に係る遊技機は、基本的には、上述の第１実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

【０４４６】

（保留内連荘報知数）

前述の第１実施形態では、保留内連荘演出Ｂにおいて後続の作動保留球内に複数の特定保留が存在する可能性を報知し得る構成としたが、このように保留内連荘演出として後続の作動保留球内に複数の特定保留が存在する可能性を教示する場合、保留内連荘演出にて報知可能な特定保留の個数（「保留内連荘報知数」）の最大値を予め定めておき、この最大値を超えない範囲で後続の作動保留球内に存在する特定保留の個数を報知し得る構成としてもよい。

【０４４７】

なお、前述の第１実施形態では、保留内連荘演出Ａにおける保留内連荘報知数の最大値は「１」であり、保留内連荘演出Ｂにおける保留内連荘報知数の最大値は「２」である。すなわち、保留内連荘演出Ａ判定処理では、後続の作動保留球のうち最先の特定保留のみを対象とした先読み判定を実行して一の特定保留の存在を報知するのに対して、保留内連荘演出Ｂ判定処理では、後続の作動保留球のうち最先の特定保留のみでなくそれ以降の特定保留までも対象とした先読み判定を実行して二以上の特定保留の存在を報知し得るように構成されている。

【０４４８】

本変形例では、このような保留内連荘演出Ａ，Ｂ判定処理を実行するうえで、後続の作動保留球内に存在する特定保留の個数（「保留内連荘数」を称する）をカウントするための保留内連荘数カウンタを設ける。この保留内連荘数カウンタは、予め定められた保留内連荘報知数の最大値を超えない範囲で逐次更新される。保留内連荘報知数の最大値は、保留内連荘演出Ａよりも保留内連荘演出Ｂの方を大きく設定する。具体的には、保留内連荘演出Ａでの保留内連荘報知数の最大値は「１」、保留内連荘演出Ｂでの保留内連荘報知数の最大値は「３」とする。なお、この保留内連荘報知数の最大値は、第２特別図柄の作動保留球数の最大値以下となる範囲で設定可能である。

【０４４９】

保留内連荘演出での、保留内連荘数の報知態様としては、前述の第１実施形態と同様に、「奥義書」が「１個」出現した場合は保留内連荘数「１」である可能性を報知、「奥義書」が「２個」出現した場合は保留内連荘数「２」である可能性を報知、「奥義書」が「３個」出現した場合は保留内連荘数「３」である可能性を報知する態様が例示される。

【０４５０】

なお、本変形例での保留内連荘数の最大値は単なる一例であり、保留内連荘演出Ａにおける保留内連荘報知数の最大値は「２」以上であってもよく、また、保留内連荘演出Ｂにおける保留内連荘報知数の最大値は「４」であってもよい。

【０４５１】

以上、第１実施形態の第７変形例によれば、保留内連荘演出Ａと保留内連荘演出Ｂとの保留内連荘報知数の最大値を互いに異なるように設定し、この最大値を越えない範囲内で保留内連荘数を個別に更新することで、保留内連荘演出Ａ，Ｂの表示態様を連荘報知数に応じた豊富で変化に富む内容にすることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０４５２】
［第２実施形態］
次に、第２実施形態に係る遊技機について説明する。第２実施形態の遊技機は、基本的には、上述の第１実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。
【０４５３】
第１実施形態の遊技機では、特別図柄の停止図柄（図柄群）に基づいて特別遊技後の遊技状態が決定されるが、第２実施形態の遊技機では、特別図柄の停止図柄（図柄群）と特別遊技中の遊技態様とに基づいて特別遊技後の遊技状態が決定されるようになっている。すなわち、第２実施形態の遊技機は、特別遊技にて特定領域を有する大入賞口（本例では、第２大入賞口６５）に遊技球が入球して当該特定領域を通過することで、特別遊技の終了後に確変状態へ移行することを決定する、いわゆる玉確タイプの遊技機として構成される。
【０４５４】
図５２は、第２実施形態における第２大入賞口６５の構成を示す模式図である。第２大入賞口６５には、前述のとおり、当該第２大入賞口６５への遊技球の入球を検出するための第２大入賞口スイッチ６５１が設けられるとともに、当該第２大入賞口６５を開閉するための第２特別電動役物６５２が設けられている。また、この第２大入賞口６５内には、第２大入賞口スイッチ６５１の下流側に位置して、特別遊技終了後の遊技状態を決定するための振分装置６５４が設けられている。振分装置６５４には、第２大入賞口６５に入球した遊技球が振り分けられる特定領域６５８と非特定領域６５９とが設けられる。また、振分装置６５４には、第２大入賞口６５に入球した遊技球を特定領域６５８又は非特定領域６５９へ選択的に案内する羽根部材６５５が設けられるとともに、羽根部材６５５を開閉駆動するための特定領域ソレノイド６５６が設けられている。羽根部材６５５が閉鎖位置にある状態では、特定領域６５８は羽根部材６５５によって閉鎖され、遊技球は非特定領域６５９へ振り分けられる。一方、羽根部材６５５が開放位置にある状態では、特定領域６５８が開放され、遊技球は特定領域６５８へ振り分けられる。この特定領域６５８内には、当該特定領域６５８内に流入した遊技球を検出するための特定領域スイッチ６５７が設けられている。この特定領域スイッチ６５７は、特別遊技終了後の遊技状態を特別図柄の確率変動機能が作動した状態（高確率状態）へ移行させるための確変スイッチとして機能するものである。
【０４５５】
本例では、第２特別電動役物６５２の開閉作動と羽根部材６５５の開閉作動とが同期的に連動制御され、第２大入賞口６５が開放期間と特定領域６５８の開放期間とが時間的に重複するように構成されている。そのため、第２大入賞口６５が開放すると特定領域６５８も開放し、第２大入賞口６５が閉鎖すると特定領域６５８も閉鎖する。なお、羽根部材６５５（特定領域ソレノイド６５６）の駆動制御は主制御基板１００（電動役物制御手段１６０）によって実行される。
【０４５６】
主制御基板１００（入球判定手段１１０）は、特定領域スイッチ６５７からの検出情報に基づき、第２大入賞口６５の特定領域６５８に遊技球が入球したか否かを判定する。そして、主制御基板１００（入球判定手段１１０は）、特定領域６５８への入球が検出された場合には、この特定領域入球情報を含む演出制御コマンド（「特定領域入球コマンド」と称する）を生成する。
【０４５７】
続いて、第２実施形態における特別図柄の停止図柄（大当り種別）について説明する。
【０４５８】
図５３の上段は、第２実施形態における第１特別図柄当り図柄テーブルを模式的に示す図である。この第１特別図柄当り図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、停止図柄、図柄群、大入賞口６４，６５の作動パターンがそれぞれ対応付けられている。

このテーブルでは、第１特別図柄の停止図柄「１」～「８」が、大当りの種別に応じて、２種類の図柄群Ａ，Ｂに分類されている。具体的には、図柄「１」，「２」，「３」，「４」には、図柄群Ａ（１６Ｒ長開放大当り図柄）が、図柄「５」，「６」，「７」，「８」には、図柄群Ｂ（８Ｒ短開放大当り図柄）が、それぞれ対応付けられている。

【０４５９】

図５３の下段は、第２実施形態における第２特別図柄当り図柄テーブルを模式的に示す図である。この第２特別図柄当り図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、停止図柄、図柄群、大入賞口６４，６５の作動パターンがそれぞれ対応付けられている。このテーブルでは、第２特別図柄の停止図柄「１１」～「１８」が、大当りの種別に応じて、２種類の図柄群Ｃ，Ｄに分類されている。具体的には、図柄「１１」，「１２」，「１３」，「１４」には、図柄群Ｃ（１６Ｒ長開放大当り図柄）が、図柄「１５」，「１６」，「１７」，「１８」には、図柄群Ｄ（８Ｒ長開放大当り図柄）が、それぞれ対応付けられている。

【０４６０】

「長開放大当り」は、第２大入賞口６５が長開放されるラウンド遊技を伴う大当りであり、特定領域６５８への遊技球の入球が相対的に容易とされる。「短開放大当り」は、第２大入賞口６５が短開放されるラウンド遊技を伴う大当りであり、特定領域６５８への遊技球の入球が相対的に困難とされる。本実施形態では、第１特別図柄で大当りとなった場合には、５０％の割合で長開放大当り（１６Ｒ長開放大当り）に該当し、残り５０％の割合で短開放大当り（８Ｒ短開放大当り）に該当する。一方、第２特別図柄で大当りとなった場合には、１００％の割合で長開放大当り（１６Ｒ長開放大当り、８Ｒ長開放大当り）に該当する。

【０４６１】

ここで、図５４は、第２実施形態における特別遊技における大入賞口６４，６５の作動パターンを説明するためのタイムチャートである。図中には、特別遊技中の第１大入賞口６４、第２大入賞口６５の状態変化が左から右へ向かって時系列に示されている。なお、各ラウンド間には、大入賞口６４，６５の閉鎖状態が維持されるインターバル時間（待機時間）が設けられている。本実施形態における大入賞口６４，６５の作動パターンでは、特別遊技の特定のラウンド（「特定ラウンド」とも称する）でのみ、第２大入賞口６５（特定領域６５８）を開閉することが定められている。本実施形態では、特定ラウンドを第７ラウンド目および第８ラウンド目と規定する。但し、これに限定されず、特定ラウンドを別のラウンド数に変更してもよく、また、三以上の複数の特定ラウンドを設定してもよい。

【０４６２】

図５４（Ａ）は、１６Ｒ長開放大当りによる作動パターンである１６Ｒ長開放パターンを示している。１６Ｒ長開放パターンでは、特定ラウンド以外のラウンドにおいては、第１大入賞口６４を２９秒間連続して開放する一方で、特定ラウンドである第７ラウンドおよび第８ラウンドにおいて、第２大入賞口６５を２９秒間連続して開放することを定めている。

【０４６３】

図５４（Ｂ）は、８Ｒ長開放大当りによる作動パターンである８Ｒ長開放パターンを示している。８Ｒ長開放パターンでは、特定ラウンド以外のラウンドにおいては、第１大入賞口６４を２９秒間連続して開放する一方で、特定ラウンドである第７ラウンドおよび第８ラウンドにおいて、第２大入賞口６５を２９秒間連続して開放することを定めている。

【０４６４】

このように、１６Ｒ長開放大当り又は８Ｒ長開放大当りが選択された場合には、特定ラウンドにおいて第２大入賞口６５の開放期間が２９秒という長時間に設定され、第２大入賞口６５の開放期間と特定領域６５８の開放期間とが時間的に重なるため、第２大入賞口６５から入球した遊技球が特定領域６５８へ容易に入賞する。その結果、特定領域６５８への遊技球の通過が容易な状態が維持される。

【０４６５】
図５４（Ｃ）は、８Ｒ短開放大当りによる作動パターンである８Ｒ短開放パターンを示している。８Ｒ短開放パターンでは、特定ラウンド以外のラウンドにおいては、第１大入賞口６４を２９秒間連続して開放する一方で、特定ラウンドである第７ラウンドおよび第８ラウンドにおいて、第２大入賞口６５を０．２秒間だけ開放することを定めている。
【０４６６】
このように、８Ｒ短開放大当りが選択された場合には、特定ラウンドにおいて第２大入賞口６５が０．２秒という極めて短時間しか開放されないため、遊技球が第２大入賞口６５内の特定領域６５８へ入球する可能性は極めて低い。その結果、特定領域６５８への遊技球の通過が困難な状態、実質的には通過不可能な状態が維持される。
【０４６７】
特定ラウンドで遊技球が特定領域６５８へ入球した場合は、特別遊技の終了後、特別図柄の確変状態（高確率状態）へ移行する。なお、特別図柄の確変状態へ移行した場合は、同時に特別図柄の時短状態および電チューサポート状態へ移行して、特別図柄の確変状態が継続する限り、特別図柄の時短状態および電チューサポート状態も継続する。なお、特別遊技の終了後、特別図柄の変動回数がＳＴ回数（１００回）内で次回の大当りが発生しなかった場合には、特別図柄の確変状態は終了して、通常状態へ移行する。
【０４６８】
一方、特定ラウンドで遊技球が特定領域６５８へ入球しなかった場合は、特別遊技の終了後、特別図柄の時短状態（低確率状態）となる。なお、特別図柄の時短状態へ移行した場合は、同時に電チューサポート状態へ移行して、特別図柄の時短状態が継続する限り、電チューサポート状態も継続する。なお、特別遊技の終了後、特別図柄の変動回数が所定回数（７０回）に達した場合には、特別図柄の時短状態は終了して、通常状態へ移行する。
【０４６９】
続いて、第２実施形態における保留内連荘演出について説明する。本実施形態では、特別遊技における特定ラウンド以降のタイミングで、大当り演出としての保留内連荘演出Ｂの実行可否を判定する。これは、特定ラウンドを経過した後（少なくとも、特定領域に遊技球が入球した後）のタイミングでなければ、特別遊技の終了後の遊技状態が高確率状態に移行するのか低確率状態に移行するのかが定まらず、この未確定な状態で保留内連荘の発生を報知することが困難であるからである。つまり、特別遊技の終了後の遊技状態に応じて、特別遊技中に現存する後続の作動保留球が大当りとなるか否かの抽選結果が左右されるため、保留内連荘演出Ｂの実行可否の抽選を特定ラウンド以降とすることで、保留内連荘の確定報知を可能とする。そこで、本実施形態では、特定ラウンドにおいて遊技球が特定領域に入球したこと、すなわち、特別遊技の終了後に特別図柄の確変状態への移行が確約されたことを前提として、保留内連荘演出Ｂの実行が決定される。従って、本例における保留内連荘演出Ｂは、後続の作動保留球内に大当りとなる特定保留が存在することの他、特別遊技後の遊技状態が特別図柄の確変状態（高確率状態）となることを確定的に報知する演出としての意義がある。つまり、第７ラウンド、第８ラウンド、もしくはそれ以降のラウンドにおいて、且つ、特定領域６５８への入球がないと、保留内連荘演出Ｂが発生しない、換言すれば、第７ラウンド又は第８ラウンドで保留内連荘演出Ｂが発生する場合は、特定領域６５８への遊技球の入球タイミングと同じタイミングもしくはそれ以降のタイミングであるといえる。
【０４７０】
このように第２実施形態では、特定ラウンド以降のタイミング（特定領域に入球した後のタイミング）で、主制御基板１００からの事前判定結果（事前判定番号）を参照して、現在実行中の特別遊技が終了した後の遊技状態（特定領域に入球により確変状態となる）での先読み的な当否判定を後続の作動保留球に対して実行し、大当りとなる特定保留が存在した場合にのみ保留内連荘演出Ｂを抽選にて実行し得るように構成する。それでは、以下、具体的な処理について説明する。

【０４７１】
（大当り演出内容判定処理：第２実施形態）
続いて、第２実施形態における、図２７のＳ６３８のサブルーチンに係る、大当り演出内容判定処理（Ｓ６３８）について説明する。図５５は、大当り演出内容判定処理（Ｓ６３８）の詳細を示すフローチャートである。
【０４７２】
ここで、前述の第１実施形態では、保留内連荘演出Ｂ判定処理（図３１のＳ８０５を参照）は、開始デモコマンドを受信したことを契機として実行されているが、この第２実施形態では、保留内連荘演出Ｂ判定処理は、特定領域入球コマンドを受信したことを契機として実行される。これは、前述のとおり、保留内連荘演出Ｂの実行可否を特定領域６５８へ遊技球が入球した以降のタイミングとすることに整合させるためである。なお、図５５において、Ｓ８０１～Ｓ８１８、Ｓ８２１～Ｓ８３８の処理は、第１実施形態と同様の処理であるため、相違点であるＳ８４１～Ｓ８４３の処理を中心に説明する。
【０４７３】
まず、サブメイン情報記憶手段２６０に特定領域入球コマンドが格納されているか否かを判定する（Ｓ８４１）。特定領域入球コマンドが格納されている場合（Ｓ８４１：ＹＥＳ）には、サブメイン情報記憶手段２６０の特定領域入球フラグをオンにする（Ｓ８４２）。保留内連荘演出Ｂ判定処理を実行する（Ｓ８４３）。なお、保留内連荘演出Ｂ判定処理（Ｓ８４２）の詳細は図５６を用いて後述する。続いて、大当り演出差し替え処理を実行する（Ｓ８４４）。この大当り演出差し替え処理では、保留内連荘演出Ｂ（特殊連続演出）が実行される場合に、通常の終了デモ演出パターンを特殊終了デモ演出パターンに差し替える。なお、先行の大当り演出差し替え処理（Ｓ８０６）では、特殊連続演出が実行される場合に、通常の開始デモ演出パターンを特殊開始デモ演出パターンに差し替えるものである。一方、特定領域入球コマンドが格納されていない場合（Ｓ８４１：ＮＯ）には、Ｓ８４２，Ｓ８４３をスキップして、Ｓ８２１へ移行する。
【０４７４】
なお、図示省略するが、特別遊技中に特定領域入球コマンドを受信した場合には、遊技球が特定領域６５８に入球したこと、すなわち、特別遊技の終了後に特別図柄の確変状態へ移行することを報知するための報知演出（「特定領域入球報知演出」と称する）の演出パターンを決定して、この特定領域入球報知演出の演出パターンの番号をサブメイン情報記憶手段２６０の特定領域入球演出パターン格納領域に一時記憶する。
【０４７５】
（保留内連荘演出Ｂ判定処理：第２実施例）
続いて、第２実施形態における保留内連荘演出Ｂ判定処理（Ｓ８４３）について説明する。図５６は、第２実施形態における保留内連荘演出Ｂ判定処理（Ｓ８４３）の詳細を示すフローチャートである。
【０４７６】
ここで、前述の第１実施形態との相違点は、Ｓ８５０，Ｓ８６９の処理であり、特定領域入球コマンドを受信したことを契機として、Ｓ８５０以降の処理が実行される点になる。なお、図５６において、Ｓ８５１～Ｓ８６８、Ｓ８７０の処理は、第１実施形態と同様の処理であるため、相違点であるＳ８６０，Ｓ８６９の処理を中心に説明する。
【０４７７】
まず、サブメイン情報記憶手段２６０の特定領域入球フラグがオンであるか否かを判定する（Ｓ８５０）。特定領域入球フラグがオンである場合（Ｓ８５０：ＹＥＳ）には、Ｓ８５１以降の処理において、保留内連荘演出Ｂ抽選処理（Ｓ８５６）や連荘演出パターン選択処理（Ｓ８６１）などが実行される。なお、本例では、特定ラウンドにおける特定領域への遊技球の入球を前提として保留内連荘演出Ｂ判定処理が行われるため、この連荘演出パターン選択処理では、特定ラウンド以降のラウンド演出（特定ラウンドを含む）又は終了デモ演出にて発生する連荘演出パターンのみが選択され得る。そして、本処理の後半で、サブメイン情報記憶手段２６０の特定領域入球フラグをオフにする（Ｓ８６９）。

【０４７８】
なお、今回実行中の特別遊技における特定ラウンド（第７ラウンド～第８ラウンド）において、特定領域６５８への複数個の入球があった場合には、最先の入球に基づく本処理（Ｓ８５０～Ｓ８７０）にて保留内連荘演出フラグがオンとなるため、後続の入球に基づく本処理が実行されたとしても、Ｓ７３１で否定判定（ＮＯ）がなされて、再度の保留内連荘演出Ｂの抽選処理が回避されるようになっている。
【０４７９】
以上、第２実施形態によれば、特定領域６５８への入球によって、特別図柄の確変状態への移行権利を取得できるとともに、保留内連荘演出の発生に対する期待感が高揚するため、保留内連荘演出の演出効果をより一層高めることができ、また、特別遊技終了後の遊技状態が未確定な状況での保留内連荘演出の実行を規制して、先読み判定の結果として反映された保留内連荘演出の表示態様と実際の結果とに齟齬が生じるのを防止することで、該先読み予告としての保留内連荘演出の信頼性を向上させることができ、その結果、遊技の趣興性を向上させることが可能となる。
【０４８０】
なお、上述の第２実施形態では、第２大入賞口６５と特定領域６５８との開放期間とを完全に重複させる開放パターンを例示したが、これに限定されるものではなく、第２大入賞口６５と特定領域６５８の開放期間とを完全に重複させることなく一部において重複させるものであってもよい。また、第２大入賞口６５に入球した遊技球が特定領域６５８まで到達するまでの遅延時間を考慮して、特定領域６５８の開放期間を第２大入賞口６５の開放期間に対して遅らせてもよい。
【０４８１】
［第２実施形態－第１変形例］
次に、第２実施形態の第１変形例に係る遊技機について説明する。この第１変形例に係る遊技機は、基本的には、上述の第２実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。
【０４８２】
前述の第２実施形態では、特定ラウンドで遊技球が特定領域６５８に入球したタイミングで保留内連荘演出Ｂ判定処理を実行する構成であったが、これには限定されず、特定ラウンドで遊技球が特定領域６５８に入球する以前に保留内連荘演出Ｂ判定処理を実行する構成としてもよい。
【０４８３】
まず、前記構成を説明するうえで、主制御基板１００側での当否事前判定の結果である事前判定番号について説明する。図５７は当否事前判定テーブルを模式的に示す図であり、（Ａ）は第１特別図柄抽選の当否事前判定で参照されるテーブル、（Ｂ）は第２特別図柄抽選の当否事前判定で参照されるテーブルである。この図５７は、第１実施形態で参照した特別図柄当否抽選テーブル（図５）と対応した内容となっている。
【０４８４】
第１特別図柄抽選の当否事前判定では、図５７（Ａ）に示すように、乱数値が「０～１６３」の範囲に該当したときは事前判定番号「１」、乱数値が「１６４～１６３９」の範囲に該当したときは事前判定番号「２」、乱数値が「１６４０～６５２０７」の範囲に該当したときは事前判定番号「３」、乱数値が「６５２０８～６５５３５」の範囲に該当したときは事前判定番号「４」を、事前判定結果として設定する。この事前判定番号は、第１特別図柄の事前判定結果であることを示す情報や作動保留球の順番を示す情報とともに、当否事前判定コマンドの内容に含められて、演出制御基板２００側へ送信される（図１３のＳ２１３を参照）。
【０４８５】
第２特別図柄抽選の当否事前判定では、図５７（Ｂ）に示すように、乱数値が「０～１６３」の範囲に該当したときは事前判定番号「１」、乱数値が「１６４～１６３９」の範

囲に該当したときは事前判定番号「２」、乱数値が「１６４０～６５５３５」の範囲に該当したときは事前判定番号「３」を事前判定結果として設定する。この事前判定番号は、第２特別図柄の事前判定結果であることを示す情報や作動保留球の順番を示す情報とともに、当否事前判定コマンドの内容に含められて、演出制御基板２００側へ送信される（図１３のＳ２１３を参照）。

【０４８６】

図５の特別図柄当否抽選テーブルと図５７の当否事前判定テーブルとを見比べても分かるように、事前判定番号「１」は、遊技状態（通常状態／確変状態）に依存せず、常に「大当り」となることが導出される判定結果である。これに対して、事前判定番号「２」は、確変状態（高確率状態）では「大当り」となる一方で、通常状態（低確率状態）では「はずれ」となることが導出される判定結果である。なお、本例においても、前述の第１実施形態と同様に、保留内連荘演出に係る先読み判定の対象は第２特別図柄の作動保留球（事前判定結果）のみであるが、第１特別図柄の作動保留球（事前判定情報）を含めてもよい。

【０４８７】

保留内連荘演出Ａ判定処理および保留内連荘演出Ｂ判定処理では、後続の作動保留球（第２特別図柄の作動保留球）内に大当りとなる特定保留が含まれるか否かの先読み判定を、この事前判定番号に基づき判定する。このとき、保留内連荘演出Ｂの実行可否の判定を、特定ラウンド以前、すなわち、遊技球が特定領域に入球する以前のタイミング（例えば、特別遊技の開始前、開始デモ演出時、特定ラウンド以前のラウンド遊技など）で行う場合について考える。

【０４８８】

まず、特定ラウンド以前に保留内連荘演出Ｂ判定処理を実行する場合、後続の作動保留球内に、事前判定番号が「１」となる作動保留球が存在すれば、この作動保留球に関しては、特別遊技の終了後に確変状態（高確率状態）又は通常状態（低確率状態）のいずれの遊技状態に移行したとしても当否判定結果が大当りとなるため、特定領域６５８への遊技球の入球の有無に関わらず、この時点で保留内連荘が確定する。従って、この場合には、保留内連荘の確定報知として保留内連荘演出Ｂを発生させることができる。

【０４８９】

一方、事前判定番号が「２」となる作動保留球が存在する場合では、この作動保留球に関しては、当否判定結果が大当りとなるか否かは、特別遊技の終了後の遊技状態に依存するため、特定領域６５８への遊技球の入球の有無に応じて遊技状態が変化することを考えれば、この時点では保留内連荘は確定しない。そのため、この場合には、保留内連荘の確定報知として保留内連荘演出Ｂを発生させることはできず、保留内連荘の可能性を示唆するだけとなる。

【０４９０】

従って、特定領域６５８への遊技球の入球があるか否かに関わらず（いずれの遊技状態に移行するかに関わらず）、作動保留球が実際に消化される時点の当否判定結果を正確に特定できる場合（事前判定番号「１」の場合）は、保留内連荘の確定を報知することができ、逆に、作動保留球が実際に消化される時点の当否判定結果を正確に特定できない場合（事前判定番号「２」の場合）は、保留内連荘の可能性を示唆するだけに留めればよい。そのため、本例では、保留内連荘の確定報知演出と示唆演出とを異なる演出態様で用意しておくことが好ましい。

【０４９１】

以上、第２実施形態の第１変形例によれば、特別遊技終了後の遊技状態を正確に特定できない状況下で先読み判定を行う場合に、遊技状態に依存せず一義的に大当り当選が導出されるものであれば、保留内連荘を確定報知する態様で保留内連荘演出Ｂを発生させる一方で、遊技状態に応じて当否判定結果が変動するものであれば、保留内連荘の可能性を示唆する態様で保留内連荘演出Ｂを発生させることで、特定領域に遊技球が入球する以前のタイミングであっても、保留内連荘演出による報知内容と実際の判定結果とに齟齬が生じ

るといった、遊技者の期待を裏切る報知演出を防止することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０４９２】

なお、同様に、保留内連荘演出以外の先読み予告として、例えば保留変化等の先読み予告においても、作動保留球内に大当りとなる特定保留が存在するか否かの先読み判定が、この事前判定番号に基づき行われる。このとき、先行の作動保留球が大当りとなった状況下で、後続の作動保留球に対して先読み判定が実行されたとき、該先読み対象の作動保留球の事前判定結果として、事前判定番号が「１」であれば、この作動保留球に基づく保留変化先読み予告演出として大当り確定を報知する演出態様（例えば、大当り確定を表す「虹色」の保留画像）を出現させてもよい。すなわち、この作動保留球に関していえば、特別遊技の終了後の遊技状態が特別図柄の確変状態（高確率状態）又は通常状態（低確率状態）のいずれであっても、該作動保留球が実際に消化されたときに大当りとなることが予定されているため、特定領域６５８への遊技球の入球の有無に関わらず、この時点で保留内連荘が確定し、先読み判定の結果が反映された保留画像の表示態様と実際の結果とに齟齬が生じるおそれはない（例えば、事前判定番号が「２」であれば、特定領域６５８に遊技球が入球せず、特別遊技の終了後に通常状態となった場合には、大当り確定を表す保留画像を出現させても、大当りとならない事態が生じてしまう）。

【０４９３】

なお、本変形例では、事前判定テーブルとして、当否事前判定テーブルのみを例示したが、図柄事前判定テーブルおよび変動パターン事前判定テーブルに関しても、各判定値の乱数範囲に対して事前判定番号を割り振ることで表現できるものである。

【０４９４】

［第３実施形態］

次に、第３実施形態に係る遊技機について説明する。第３実施形態の遊技機は、基本的には、上述の第１実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

【０４９５】

第１実施形態の遊技機では、確変突入率が１００％の回数切り確変機、いわゆる「ＳＴ機」と称される遊技機を例示して説明したが、第３実施形態では、特定図柄で大当りした場合に、特別図柄の確率変動機能が特別遊技の終了後から次の大当りが発生するまで継続する、いわゆるノーマル確変タイプの遊技機である。

【０４９６】

ここで、図５８は、第３実施形態における特別図柄当否抽選テーブルを模式的に示す図であり、（Ａ）は通常状態（低確率状態）で参照され、（Ｂ）は確変状態（高確率状態）で参照される。図５８からも分かるように、特別図柄遊技の当否抽選において、通常状態（低確率状態）では乱数値が０～１６３の範囲に該当したときのみ大当りとなる。一方、確変状態（高確率状態）では大当りの範囲が拡大され、乱数値が前記０～１６３の範囲に該当する場合だけでなく、１６４～１６３９の範囲に該当する場合にも大当りとなる。つまり、特別図柄の確率変動機能が作動すると、大当りの抽選確率が低確率状態（１／３９９．６）から高確率状態（１／３９．９６）に変動する。このように大当りに該当する範囲は遊技状態に応じて変化するが、第１特別図柄の当否抽選と第２特別図柄の当否抽選とで大当りの当選確率は等しい。ここで、特別図柄当り乱数値が大当りの範囲に該当しない場合であっても、所定の範囲に該当する場合には小当りとなる。本例では、第２特別図柄の当否抽選よりも第１特別図柄の当否抽選のほうが高い確率で小当りとなる。

【０４９７】

続いて、図５９の上段は、第３実施形態における第１特別図柄当り図柄テーブルを模式的に示す図である。この第１特別図柄当り図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、停止図柄、図柄群、大当りの内容（特別図柄の確率変動機能および変動時間短縮機能の作動回数、第１大入賞口６４の作動パターン）がそれぞれ対応付けられている。このテーブルでは、第１特別図柄の停止図柄「１」～「８」が、大当りの種別に応じて、３

種類の図柄群Ａ～Ｃに分類されている。

【０４９８】

具体的には、図柄「１」，「２」，「３」，「４」には、図柄群Ａ（１６Ｒ特定時短有図柄）が、図柄「５」，「６」には、図柄群Ｂ（２Ｒ特定時短有図柄）が、図柄「７」，「８」には、図柄群Ｃ（２Ｒ通常時短有図柄）が、それぞれ対応付けられている。

【０４９９】

続いて、図５９の下段は、第３実施形態における第２特別図柄当り図柄テーブルを模式的に示す図である。この第２特別図柄当り図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、停止図柄、図柄群、大当りの内容（特別図柄の確率変動機能および変動時間短縮機能の作動回数、第２大入賞口６５の作動パターン）がそれぞれ対応付けられている。このテーブルでは、第２特別図柄の停止図柄「１１」～「１８」が、大当りの種別に応じて、３種類の図柄群Ｄ～Ｆに分類されている。具体的には、図柄「１１」，「１２」，「１３」，「１４」には、図柄群Ｄ（１６Ｒ特定時短有図柄）が、図柄「１５」，「１６」には、図柄群Ｅ（２Ｒ特定時短有図柄）が、図柄「１７」，「１８」には、図柄群Ｆ（２Ｒ通常時短有図柄）が、それぞれ対応付けられている。

【０５００】

図柄群Ａ，Ｂ，Ｄ，Ｅは、特別遊技終了後の遊技状態を特別図柄の確変状態（高確率状態）に移行させる、いわゆる「確変大当たり」を示す特定図柄であり、次回の大当りまで特別図柄の確変機能および時短機能、並びに電チューサポート機能が付与される。図柄群Ａ，Ｄ（１６Ｒ確変大当り）が選択された場合は、特別遊技の規定ラウンド数は１６ラウンドで、１回のラウンド遊技における大入賞口６４の最大開放時間は約３０秒である。図柄群Ｂ，Ｅ（２Ｒ確変大当り）が選択された場合は、特別遊技の規定ラウンド数は２ラウンドで、１回のラウンド遊技における大入賞口６４の最大開放時間は約０．０５秒である。図柄群Ｃ，，Ｆは、特別遊技終了後の遊技状態を通常状態（低確率状態）に移行させる、いわゆる「通常当り」を示す通常図柄であり、特別遊技終了後の１００回のみに限定して特別図柄の時短機能および電チューサポート機能が付与される。図柄群Ｃ，Ｆ（２Ｒ通常大当り）が選択された場合は、図柄群Ｂ，Ｅ（２Ｒ確変大当り）と同様に、特別遊技の規定ラウンド数は２ラウンドで、１回のラウンド遊技における大入賞口６４，６５の最大開放時間は約０．０５秒である。

【０５０１】

続いて、図６０（Ａ）は、当り用の変動パターンテーブルを模式的に示す図である。上段の（Ａ１）は通常変動パターンテーブル、下段の（Ａ２）は確変変動パターンテーブルである。本例では、変動パターン選択状態に応じて、または同じ変動パターン選択状態であっても大当り種別に応じて、選択される変動パターンが異なるように設定されている。

【０５０２】

（Ａ１）の通常変動パターンテーブルでは、大当り種別が１６Ｒ大当りである場合に、変動パターンＰＸ２（ノーマルリーチＡ）、変動パターンＰＸ３（スーパーリーチＡ）のいずれかが選択され、２Ｒ大当りである場合に、変動パターンＰＺ２（ノーマルリーチＡ）、変動パターンＰＺ３（スーパーリーチＡ）、変動パターンＰＺ４（スーパーリーチＤ）のいずれかが選択される。一方、小当りである場合には、変動パターンＰＫ４（スーパーリーチＤ）が選択される。

【０５０３】

（Ａ２）の確変変動パターンテーブルでは、大当り種別が１６Ｒ大当りである場合に、変動パターンＰＸ７（スーパーリーチＢ）のみが選択され、２Ｒ大当りである場合に、変動パターンＰＺ７（スーパーリーチＢ）、変動パターンＰＺ８（スーパーリーチＤ）のいずれかが選択される。一方、小当りである場合には、変動パターンＰＫ８（スーパーリーチＤ）のみが選択される。

【０５０４】

図６０（Ｂ）は、はずれ用の変動パターンテーブルの一例を模式的に示す図である。上段の（Ｂ１）は通常変動パターンテーブル、下段の（Ｂ２）は確変変動パターンテーブル

である。本例では、変動パターン選択状態に応じて、選択される変動パターンが異なるように設定されている。

【０５０５】

（Ｂ１）の通常変動パターンテーブルでは、変動パターンＰＨ１（非リーチＡ）、変動パターンＰＨ２（ノーマルリーチＡ）、変動パターンＰＨ３（スーパーリーチＡ）、変動パターンＰＨ４（スーパーリーチＤ）のいずれかが選択される。（Ｂ２）の確変変動パターンテーブルでは、変動パターンＰＨ５（非リーチＢ）、変動パターンＰＨ６（ノーマルリーチＢ）、変動パターンＰＨ８（スーパーリーチＤ）のいずれかが選択される。

【０５０６】

ここで、このはずれ用の確変変動パターンテーブルでは、非リーチＢ、ノーマルリーチＢ、スーパーリーチＤの変動態様たる変動パターンのみが選択され得るようになっている点（換言すれば、スーパーリーチＢの変動態様たる変動パターンは選択されることがない点）で、前述の当り用の確変変動パターンテーブルと相違する。そのため、特別図柄の確変状態では、変動パターンがスーパーリーチＢとなるか否かという点で、大当りのときとはずれのときとで選択される変動パターンが明確に区別されており、スーパーリーチＢ（本例ではバトルリーチ）に発展する変動態様が出現した場合には大当り当選が確定的となるように構成されている。

【０５０７】

本実施形態では、いわゆるバトルスペックを採用しており、演出モードとして確変演出モードＭβに滞在した状態で、図柄変動演出がスーパーリーチＢに発展したときにバトルリーチ演出が発生するものである。このバトルリーチ演出（スーパーリーチＢ）は、前述のように、当否判定の結果が大当りとなる場合にのみ選択されるものとなっているため、図柄変動演出中にバトルリーチ演出が発生した時点で大当りが確定的となる。なお、このバトルリーチ演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとが対戦して勝敗を決めるリーチ演出であり、味方キャラクタが敵キャラクタに最終的に勝利すると１６Ｒ大当り、味方キャラクタが敵キャラクタに最終的に敗北すると２Ｒ大当りが確定する。

【０５０８】

続いて、第３実施形態における保留内連荘演出について説明する。前述の第１実施形態における保留内連荘演出Ａ，Ｂの先読み対象となる作動保留球は特定保留（１６Ｒ大当り、８Ｒ大当り）又ははずれ保留であったが、第３実施形態における保留内連荘演出Ａ，Ｂの先読み対象となる作動保留球は特定保留（１６Ｒ大当り）又は小当り保留である（はずれ保留を含まない）。小当りを含める理由としては、一般的に、当否判定の結果がはずれとなる場合は、多数種の変動パターンが用意されているため、後続の作動保留球のうちのいずれのはずれ保留に対してガセの演出（保留内連荘演出）を実行するかを設計するよりも、小当りとなる場合の方が選択される変動パターンの種類が少なくて済み、また、小当りという抽選結果の性質上、ガセ演出として利用するのに適しているため、先読み判定を実行するうえでの判断子が少なくて済み簡易処理とすることができるからである。

【０５０９】

図６１（Ａ）は第３実施形態における保留内連荘演出Ａの連荘演出パターンを選択する際に参照される連荘演出パターンテーブル、図６１（Ｂ）は第３実施形態における保留内連荘演出Ｂの連荘演出パターンを選択する際に参照される連荘演出パターンテーブルである。これらの連荘演出パターンテーブルは、基本的には、第１実施形態における連荘演出パターン（図８を参照）と同様であるため、詳細な説明は省略するが、前述のとおり、保留内連荘演出Ａ，Ｂにおける先読み対象の作動保留球として小当り保留を含めている点で異なる。それでは、以下、具体的な処理について説明する。

【０５１０】

（保留内連荘演出Ｂ判定処理：第３実施例）

続いて、第３実施形態における保留内連荘演出Ｂ判定処理（Ｓ８４３）について説明する。図６２は、第３実施形態における保留内連荘演出Ｂ判定処理（Ｓ８４３）の詳細を示すフローチャートである。

【０５１１】
ここで、前述の第１実施形態との相違点は、Ｓ８７１～Ｓ８７４の処理であり、保留内連荘演出Ｂの先読み対象となる作動保留球に小当り保留を含めている点にある。なお、図６２において、Ｓ８５１～Ｓ８５４、Ｓ８５８～Ｓ８７０の処理は、第１実施形態と同様の処理であるため、相違点であるＳ８７１～Ｓ８７４の処理を中心に説明する。
【０５１２】
まず、第２特別図柄の作動保留球内に特定保留が存在する場合（Ｓ８５４：ＹＥＳ）は、この特定保留が１６Ｒ大当り（高利益大当り）を示すものであるか否かを判定する（Ｓ８７１）。特定保留が１６Ｒ大当りに該当する場合（Ｓ８７１：ＹＥＳ）には、保留内連荘演出Ｂを実行するか否かを抽選にて決定するための保留内連荘演出Ｂ抽選処理１を実行する（Ｓ８７２）。この保留内連荘演出Ｂ抽選処理１では、不図示の連荘演出Ｂ抽選テーブル１を参照して、連荘演出抽選乱数値が「実行」、「非実行」のいずれかの判定値と一致した場合に実行の有無を決定する。本例では、例えば、７０％の割合で実行、３０％の割合で非実行を決定する。
【０５１３】
一方、第２特別図柄の作動保留球内に特定保留がない場合（Ｓ８５４：ＮＯ）は、第２特別図柄の作動保留球内に小当り保留が含まれているか否かを判定する（Ｓ８７３）。小当り保留が含まれる場合（Ｓ８７３：ＹＥＳ）には、保留内連荘演出Ｂを実行するか否かを抽選にて決定するための保留内連荘演出Ｂ抽選処理２を実行する（Ｓ８７４）。この保留内連荘演出Ｂ抽選処理２では、不図示の連荘演出Ｂ抽選テーブル２を参照して、連荘演出抽選乱数値が「実行」、「非実行」のいずれかの判定値と一致した場合に実行の有無を決定する。本例では、例えば、０．１％の割合で実行、９９．９％の割合で非実行を決定する。
【０５１４】
保留内連荘演出Ｂ抽選処理（Ｓ８７２，Ｓ８７４）にて当選した場合は、以下において、保留内連荘演出Ａの内容を決定するための連荘演出パターンを選択するとともに（Ｓ８６１）、これをサブメイン情報記憶手段２６０の連荘演出パターン格納領域に一時記憶したうえで（Ｓ８６８）、サブメイン情報記憶手段２６０の保留内連荘演出フラグをオンにして（Ｓ８７０）、本処理を終了する。
【０５１５】
ところで、本実施形態で注目すべき点としては、特別遊技の実行中に保留内連荘演出Ｂが発生せず、この特別遊技の終了後において後続の作動保留球（保留内連荘演出Ｂ発生時点で存在する作動保留球）が消化されることで高期待度演出（スーパーリーチＢ）が発生した場合は、低利益大当り（２Ｒ確変大当り、２Ｒ通常大当り）となる確率よりも、高利益大当り（１６Ｒ確変大当り）となる確率の方が高く設定されている。
【０５１６】
図５９（Ｂ）に示すように、第２特別図柄遊技における大当り種別の割り振りとしては、７０％の確率で１６Ｒ確変大当り、２０％の確率で２Ｒ確変大当り、１０％の確率で２Ｒ通常大当りとなっている。なお、本例では、１６Ｒ確変大当りを「１６Ｒ大当り」、２Ｒ確変大当りおよび２Ｒ通常大当りを纏めて「２Ｒ大当り」とも称する。
【０５１７】
また、図６０に示すように、特別図柄の確変状態では、当否判定の結果が大当りである場合は、１６Ｒ大当りである場合は、１００％の確率でスーパーリーチＢ（高期待度演出）の変動パターンＰＸ７が選択され、２Ｒ大当り（２Ｒ特定大当り、２Ｒ通常大当り）である場合は、６０％の確率でスーパーリーチＢ（高期待度演出）の変動パターンＰＺ７が選択される。
【０５１８】
このとき、図６２におけるＳ８７２で説明したとおり、本例では、後続の作動保留球内に特定保留（１６Ｒ大当り）が存在する場合に、保留内連荘演出Ｂの実行可否の当選確率は７０％に設定されているため、特定保留（１６Ｒ大当り）が存在する場合でも、残り３

０％の確率で保留内連荘演出Ｂが未実行となる。
【０５１９】
以上のような条件のもとで、保留内連荘演出Ｂが実行されなかった状況下、バトルリーチ（スーパーリーチＢ）の出現によって１６Ｒ大当りとなる確率Ｘ、バトルリーチ（スーパーリーチＢ）の出現によって２Ｒ大当りとなる確率Ｙは、以下の通りとなる。
【０５２０】
Ｘ＝（１６Ｒ大当りとなる確率）×（保留内連荘演出Ｂが発生しない確率）×（スーパーリーチＢとなる確率）
Ｙ＝（２Ｒ大当りとなる確率）×（スーパーリーチＢとなる確率）
【０５２１】
続いて、上記の数値を用いて、スーパーリーチＢの出現によって１６Ｒ大当りとなる確率Ｘ、スーパーリーチＢの出現によって２Ｒ大当りとなる確率Ｙを具体的に計算すると、以下の通りとなる。
【０５２２】
Ｘ＝７０／１００×（１００－７０）／１００×１００／１００＝２１／１００
Ｙ＝（２０＋１０）／１００×６０／１００＝１８／１００
【０５２３】
従って、保留内連荘演出Ｂが発生せずに、後続の作動保留球内で高期待度演出が発生したときは（スーパーリーチＢに発展したときは）、低利益大当りとなる可能性よりも、この低利益大当り以外の大当り（すなわち、高利益大当り＝１６Ｒ大当り）となる可能性の方が高くなる。
【０５２４】
以上、第３実施形態によれば、特別遊技中に保留内連荘演出Ｂが発生しなかった場合であっても、この特別遊技終了後の高期待度演出に対して遊技者の抱く高利益大当りへの期待感が損なわれることなく、高期待度演出の発生による遊技者の期待感を高揚させることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。
【０５２５】
［第４実施形態］
次に、第４実施形態に係る遊技機について説明する。第４実施形態の遊技機は、基本的には、上述の第１実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。
【０５２６】
前述の第１実施形態では、大当り種別を問わず、特別遊技の終了後に一律に高確率状態（特別図柄の確変状態）へ移行する、確変突入率１００％のＳＴ機（回数切り確変機）を採用したが、これに限定されず、大当り種別の一部に特別遊技の終了後に低確率状態（特別図柄の時短状態、又は、通常状態）へ移行する大当りを含み、所定の割合（例えば、確変突入率８０％）で特別図柄の確変状態へ移行するＳＴ機を採用してもよい。
【０５２７】
このような機種では、特別遊技の確変状態（高確率状態）で通常大当りとなったときに、その特別遊技の終了後に通常状態又は特別図柄の時短状態（低確率状態）へ移行する場合や、特別遊技の確変状態（高確率状態）でＳＴ期間に到達した後で、通常状態又は特別図柄の時短状態（低確率状態）へ移行する場合など、遊技状態が変化することがある。
【０５２８】
本変形例では、主制御基板１００からの事前判定結果の情報に基づき、演出制御基板２００側で先読み判定を行うとき、該先読み判定の対象となる作動保留球（「対象保留」と称する）が消化される以前に遊技状態が変化する予定である場合（高確率状態→低確率状態など）は、この作動保留球に係る事前判定結果の情報を無視するように構成する。すなわち、対象保留の先読み判定では「大当り」と判定されたが、当該対象保留よりも先行して記憶された作動保留球（先発保留）が消化された結果として通常大当り（非確変大当り）となり、その特別遊技の終了後に遊技状態が通常状態に至った場合、又は、先読み判定

の後であってトリガ保留が消化される前にＳＴ期間が終了した場合は、このトリガ保留が実際に消化されるときに、はずれと判定される事態が生じる場合がある。そこで、このような事態を防止すべく、遊技状態が変化する予定である場合には、事前判定結果の情報を先読み判定の対象とはしないことにする。なお、「無視」とは「送られてきた情報を受け取りはするが使用しない」という意味と、「送られてきた情報を受け取りもしない」という意味も含まれる。

【０５２９】

この構成を保留内連荘演出に係る先読み判定に適用した例としては、先行の作動保留球が消化された結果として大当りとなる場合に、後続の作動保留球内に現在の遊技状態（先行の作動保留球が消化される時点の遊技状態）では特定保留と判断されるものが存在するときでも、該特定保留が消化される以前に上記遊技状態が変化する予定である場合には、この特定保留に係る事前判定結果の情報を無視するように構成する。ここで、「遊技状態が変化する予定がある」とは、特別遊技（先行の作動保留球が大当りとなったときの特別遊技）の実行前と実行後で遊技状態が切り替わる可能性がある場合であり、例えば、特別図柄の確変状態において先行の作動保留球が消化された結果、通常大当りとなり、その特別遊技の終了後であって後続の作動保留球が消化される以前に、遊技状態が通常状態へ切り替わる予定である場合などが該当する。なお、これに限定されず、特別図柄の確変状態から特別図柄の時短状態へ切り替わる場合、特別図柄の時短状態から通常状態へ切り替わる場合なども含めてもよい。それでは、以下、具体的な処理について説明する。

【０５３０】

（保留内連荘演出Ａ判定処理：第４実施例）

続いて、第４実施形態における保留内連荘演出Ａ判定処理（Ｓ７３７）について説明する。図６３は、第４実施形態における保留内連荘演出Ａ判定処理（Ｓ７３７）の詳細を示すフローチャートである。

【０５３１】

ここで、前述の第１実施形態との相違点は、Ｓ７７１の処理であり、遊技状態が変化予定である場合には、特定保留に係る事前判定情報が存在か否かに関わらず、該事前判定情報を無視する点にある。なお、図６３において、Ｓ７６１～Ｓ７７０の処理は、第１実施形態と同様の処理であるため、相違点であるＳ７７１の処理を中心に説明する。

【０５３２】

まず、サブメイン情報記憶手段２６０の先読み情報格納領域に、第２特別図柄の作動保留球の事前判定情報が格納されている場合（Ｓ７６３：ＹＥＳ）は、該作動保留球が消化される以前に現在の遊技状態が変化する予定であるか否かを判定する（Ｓ７７１）。なお、遊技状態が変化予定であるか否かは、主制御基板１００からの演出制御コマンドの情報に基づき演出制御基板２００側でも遊技状態を個別に管理してもよいし、また、事前判定コマンドに遊技状態に係る情報（詳細次述）を付加することで該事前判定コマンドの情報に基づき判定してもよい。遊技状態が変化する予定ではない場合（Ｓ７７１：ＮＯ）には、以下、特定保留（１６Ｒ大当り）が存在すれば（Ｓ７６４，７６５）、保留内連荘演出Ａを実行するか否かを抽選にて決定して（Ｓ７６６）、保留内連荘演出Ａの内容を決定するための連荘演出パターンを選択するとともに（Ｓ７６８）、これをサブメイン情報記憶手段２６０の連荘演出パターン格納領域に一時記憶したうえで（Ｓ７６９）、サブメイン情報記憶手段２６０の保留内連荘演出フラグをオンにして（Ｓ７７０）、本処理を終了する。

【０５３３】

一方、遊技状態が変化する予定である場合（Ｓ７７１：ＹＥＳ）には、特定保留が存在するか否かに関わらず、該作動保留球に係る事前判定情報を無視して、本処理を終了する。なお、本例において、遊技状態が変化する予定である場合としては、（１）特定遊技状態（確変状態）で通常大当りとなった場合、（２）確変大当りであり、且つ、特定保留（確変大当りとなる予定の特定保留）が存在するが、その特定保留よりも先に通常大当りとなる予定の特定保留が存在する場合、などが想定される。但し、保留内連荘演出に限らず

、単なる保留変化などの先読み予告演出などにおいては、所定の変動回数経過によりＳＴ期間が終了するなどで遊技状態の変化が予定されていることとしてもよい。

【０５３４】

（保留内連荘演出Ｂ判定処理：第４実施例）

続いて、第４実施形態における保留内連荘演出Ｂ判定処理（Ｓ８４３）について説明する。図６４は、第４実施形態における保留内連荘演出Ｂ判定処理（Ｓ８４３）の詳細を示すフローチャートである。

【０５３５】

ここで、前述の第１実施形態との相違点は、Ｓ８７５の処理であり、遊技状態が変化予定である場合には、、特定保留に係る事前判定情報が存在か否かに関わらず、該事前判定情報を無視する点にある。なお、図６４において、Ｓ８５１～Ｓ８７０の処理は、第１実施形態と同様の処理であるため、相違点であるＳ８７５の処理を中心に説明する。

【０５３６】

まず、サブメイン情報記憶手段２６０の先読み情報格納領域に、第２特別図柄の作動保留球の事前判定情報が格納されている場合（Ｓ８５３：ＹＥＳ）は、該作動保留球が消化される以前に現在の遊技状態が変化する予定であるか否かを判定する（Ｓ８７５）。遊技状態が変化する予定ではない場合（Ｓ８７５：ＮＯ）には、以下、保留内連荘演出Ｂを実行するか否かを抽選にて決定して（Ｓ８５６，Ｓ８５７）、保留内連荘演出Ａの内容を決定するための連荘演出パターンを選択するとともに（Ｓ８６１）、これをサブメイン情報記憶手段２６０の連荘演出パターン格納領域に一時記憶したうえで（Ｓ８６８）、サブメイン情報記憶手段２６０の保留内連荘演出フラグをオンにして（Ｓ８７０）、本処理を終了する。

【０５３７】

一方、遊技状態が変化する予定である場合（Ｓ８７５：ＹＥＳ）には、特定保留が存在するか否かに関わらず、該作動保留球に係る事前判定情報を無視して、本処理を終了する。

【０５３８】

以上、第４実施形態によれば、保留内連荘演出により事前に報知した結果と、実際の抽選結果とに齟齬が生じるといった、遊技者の期待を裏切る報知演出を防止することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０５３９】

なお、上述の第４実施形態の構成は、例えば通常状態（低確率状態）および特別図柄の確変状態（高確率状態）などの複数種の遊技状態を相互に移行可能な遊技機であれば、ＳＴ機に限定されず、第２実施形態（玉確タイプ）又は第３実施形態（ノーマル確変タイプ）に係る遊技機に適用してもよい。

【０５４０】

［第４実施形態－第１変形例］

次に、第４実施形態の第１変形例に係る遊技機について説明する。この第１変形例に係る遊技機は、基本的には、上述の第４実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

【０５４１】

前述の第４実施形態では、遊技状態が変化する予定である場合に、特定保留が存在するか否かに関わらず、主制御基板１００からの事前判定結果の情報を無視する構成であったが、これには限定されず、事前判定コマンドに遊技状態に係る情報を付加することで、遊技状態が変化予定である場合でも、該遊技状態の情報が付加された事前判定情報に基づき、演出制御基板２００側で先読み判定を実行して、保留内連荘演出Ａ，Ｂ判定処理を実行する構成としてもよい。ここで、「遊技状態の情報が付加された事前判定情報」とは、演出制御基板２００側で先読み判定の対象となる作動保留球が実際に消化される時点での遊技状態のもとで正しい事前判定結果を特定可能な情報であればその態様は特に限定される

ものではない。その一例としては、（１）現在の遊技状態での事前判定結果、（２）次の遊技状態での事前判定結果、（３）現在の遊技状態の残り継続回数（変動回数）、（４）次の遊技状態へ変化するまでの残り継続回数（変動回数）、（５）所定の変動回数以内に遊技状態が変化予定である旨、（６）当該事前判定コマンドにおける保留情報が実際に消化される予定時期における遊技状態までを導き出したうえでの予定遊技状態に関する情報、などの情報のうちの一つ又は二つ以上を適宜に組合せたものが採用される。更には、前述の図５７の当否事前判定テーブルに記載されたように、遊技状態（通常状態／確変状態、さらに詳細には通常状態／確変状態／時短状態でもよい）に応じて、抽選結果としての乱数値のもつ意味合いが変化する又は変化しない、といった事前判定番号に関する情報であってもよい。

【０５４２】

以上、第４実施形態の第１変形例によれば、遊技状態が変化する予定であっても事前判定結果を無視することなく、該事前判定結果に含まれる遊技状態に係る情報に基づき、変化後の遊技状態のもとで先読み判定を実行することで、保留内連荘演出により事前に報知した結果と、実際の抽選結果とに齟齬が生じるといった、遊技者の期待を裏切る報知演出を防止することができるとともに、保留内連荘演出の実行機会を増加させることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０５４３】

［第４実施形態－第２変形例］

次に、第４実施形態の第２変形例に係る遊技機について説明する。この第２変形例に係る遊技機は、基本的には、上述の第４実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。なお、この第２変形例では、前述の第４実施形態およびその第１変形例のいずれかにおいて、以下の構成を付加することができる。

【０５４４】

本変形例では、保留内連荘演出Ａ判定処理において、先行の作動保留球が大当りとなる場合に、後続の作動保留球内に複数の特定保留が含まれるとき、最先の１個目の特定保留については保留内連荘演出Ａ判定処理での先読み判定の対象となる作動保留球（以下「対象保留」と称する）として扱うが、後発の２個目以降の特定保留については保留内連荘演出Ａ判定処理の対象保留として扱わず、当該後発の特定保留の事前判定情報は無視する。なお、「無視」とは「送られてきた情報を受け取りはするが使用しない」という意味と、「送られてきた情報を受け取りもしない」という意味も含まれる。

【０５４５】

それでは、本変形例の作用について図６５（Ａ）を参照して説明する。先行の作動保留球Ｘ０が消化される時点で、後続の作動保留球Ｘ１，Ｘ２，Ｘ３内に二つの特定保留Ｘ１，Ｘ３が存在するものとする。このとき、先行の作動保留球Ｘ０が消化された結果、大当りとなる場合、二つの特定保留Ｘ１，Ｘ３のうち先発の特定保留Ｘ１との関係でのみ、保留内連荘演出Ａの実行可否を判定する。これは、前述したように、保留内連荘演出Ａに係る先読み判定では、後続の作動保留球のうち、最先のものから順番に先読み判定を行い、後続の作動保留球内に複数の特定保留が存在する場合には最先の特定保留との関係でのみ保留内連荘演出の実行可否を判定することを理由とするものである。従って、後続の作動保留球内に存在する二つの特定保留Ｘ１，Ｘ３のうち後発の特定保留Ｘ３については、保留内連荘演出Ａの対象とはせず、この特定保留Ｘ３の事前判定情報を無視する。このように本変形例では、先行の作動保留球が消化されて大当りとなるときに先発の特定保留が存在することに基づき保留内連荘演出Ａは実行するが、後発の特定保留が存在することに基づき保留内連荘演出Ａは実行しない。

【０５４６】

以上、第４実施形態の第２変形例によれば、後続の作動保留球内に複数の特定保留が存在する場合に、最先の特定保留との関係でのみ、保留内連荘演出を実行可能とすることで、その間に存在する他の特定保留（例えば、通常大当りとなることが予定される特定保留

）の存在によって、本来意図していた保留内連荘の対象が変動することを防止して、保留内連荘演出が発生したときの満足感を高めることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０５４７】

［第４実施形態－第３変形例］

次に、第４実施形態の第３変形例に係る遊技機について説明する。この第２変形例に係る遊技機は、基本的には、上述の第４実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。なお、この第３変形例では、前述の第４実施形態およびその第１変形例のいずれかにおいて、以下の構成を付加することができる。

【０５４８】

本変形例では、保留内連荘演出Ａ判定処理において、先行の作動保留球が大当りとなる場合に、後続の作動保留球内に複数の特定保留が含まれるとき、先行の作動保留球に係る大当りと先発の特定保留との関係での保留内連荘演出Ａと、先発の特定保留に係る大当りと後発の特定保留との関係での保留内連荘演出Ａとが発生し得るが、このとき、先発の特定保留の事前判定情報と後発の特定保留の事前判定情報との双方を遊技者の有利度に基づき比較勘案して、相対的に有利度の高い特定保留の保留内連荘のみを示唆又は報知するように構成する。

【０５４９】

それでは、本変形例の作用について図６５（Ｂ）を参照して説明する。先行の作動保留球Ｘ０が消化される時点で、後続の作動保留球Ｘ１，Ｘ２，Ｘ３内に二つの特定保留Ｘ１，Ｘ３が存在するものとする。このとき、先発の特定保留Ｘ１は「８Ｒ大当り」、後発の特定保留Ｘ３は「１６Ｒ大当り」である場合、後発の特定保留Ｘ３の方が先発の特定保留Ｘ１よりも有利度が高い特定保留となる。したがって、先行の作動保留球Ｘ０が消化された結果として大当りとなる場合、先発の特定保留Ｘ１は相対的に有利度の低い特定保留であるため、先行の作動保留球Ｘ０に係る大当りと先発の特定保留Ｘ１との関係での保留内連荘演出Ａは発生しない。一方、先発の作動保留球Ｘ１が消化された結果、大当りとなる場合、後発の特定保留Ｘ３は相対的に有利度の高い特定保留であるため、先発の特定保留Ｘ１に係る大当りと後発の特定保留Ｘ３との関係での保留内連荘演出Ａは発生し得る。

【０５５０】

以上、第４実施形態の第３変形例によれば、希少性の高い保留内連荘演出の連続的な発生を防止して、真に有利度の高い保留内大当りの告知のみを行うことで、保留内連荘演出の発生に対する興味を高めることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０５５１】

［第５実施形態］

次に、第５実施形態に係る遊技機について説明する。第５実施形態の遊技機は、基本的には、上述の第１実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

【０５５２】

第５実施形態の遊技機は、第１実施形態の遊技機と同様に、特別図柄で大当りした場合に、確変突入率が１００％の回数切り確変機、いわゆる「ＳＴ機」と称される遊技機である。

【０５５３】

第５実施形態では、前述の第１実施形態と同様に、１６Ｒ特別遊技、８Ｒ特別遊技および４Ｒ特別遊技が用意されている。特別遊技中の各ラウンド遊技は、大入賞口６４（６５）が長開放する長開放ラウンド遊技と、大入賞口６４（６５）が短開放する短開放ラウンド遊技とに区別される。「長開放ラウンド遊技」は、大入賞口６４（６５）を３０秒間だけ開放した後に閉鎖、又は、３０秒間未満であっても規定数（１０球）の入球で閉鎖する態様のラウンド遊技である。同様に、「短開放ラウンド遊技」は、大入賞口６４（６５）

を０．２秒間だけ開放した後に閉鎖、又は、０．２秒未満であっても規定数（１０球）の入球で閉鎖する態様のラウンド遊技である。このように本例では、長開放ラウンド遊技は、大入賞口６４（６５）の開放期間に規定数（最大入球数）の入球を期待できるラウンド遊技である一方で、短開放ラウンド遊技は、大入賞口６４（６５）の開放期間に遊技球の入球が現実的に困難となるラウンド遊技である。本例では、特別遊技の実行中、各ラウンド遊技中において、現在のラウンド数、獲得賞球数、右打ちを促すメッセージ等を含むラウンド演出が実行される。

【０５５４】

第５実施形態における獲得賞球数報知演出について説明する。図６６は、特別遊技中の獲得賞球数報知演出の内容を説明するための模式図である。図中には、遊技者の獲得した獲得賞球数に対して、獲得賞球数報知演出の内容（表示内容および効果音の種類）が対応付けられている。本例では、特別遊技中の各ラウンドにおいて、現在までの獲得賞球数を報知する獲得賞球数報知演出が実行される。本例における「獲得賞球数」とは、いわゆる連荘状態の継続中に、特別遊技において大入賞口６４（６５）への入球に基づき遊技者が獲得した賞球の総数を意味する。なお、いわゆるオーバー入賞（本例では、下記の規定カウント数である１０球を超える超過入賞）した場合は、該オーバー入賞した分の賞球数を獲得賞球数としてカウントしてもよいし、又は、カウントしなくてもよい。また、大入賞口６４（６５）以外の各入賞口への入賞の場合は、獲得賞球数としてカウントはしない。ここで、「連荘（連荘状態）」とは、特定遊技状態において所定の大当りとなることで特別遊技が実行され、且つ、その特別遊技の終了後の遊技状態として、再び特定遊技状態が継続することをいう。本例における特定遊技状態とは、前述したように、少なくとも電チューサポート機能（開放延長機能）が作動している状態である。本例では、ＳＴ機（１００％の回数切り確変機）を採用しているため、特別遊技の終了後の一定期間中（ＳＴ期間中）は、特定遊技状態である。獲得賞球数報知演出では、各ラウンド遊技の実行中に、演出表示装置７０の画面上に、現在の獲得賞球数が表示される。本例において、演出制御基板２００（大当り演出決定手段２２７）は、特別遊技の実行中に大入賞口６４（６５）に遊技球が入球することで、主制御基板１００からコマンドを受信する毎に、獲得賞球数カウンタを更新して、該獲得賞球数報知演出を実行する。該獲得賞球数カウンタは、連荘状態が途絶えたときにリセットされる。また、獲得賞球数報知演出では、獲得賞球数として特定数「２５００個」を獲得する毎に、該獲得賞球数の拡大表示が行われる（通常の表示態様よりも拡大表示する）。すなわち、獲得賞球数が２５００個の整数倍（２５００個、５０００個、７５００個…）に到達するたびに、該獲得賞球数を画面中央に拡大表示する。また、その場合には、獲得賞球数の拡大表示と同時に、所定の効果音（通常の効果音）を発生させる。さらに、獲得賞球数として一定数「１００００個」を獲得する毎に、通常の効果音の他に、特殊な効果音を発生させる。すなわち、獲得賞球数が１００００個の整数倍（１００００個、２００００個、３００００個…）に到達するたびに、通常の効果音と併せて特殊な効果音を発生させる。本例では、通常の効果音として爆発音や金属音などの基本的なサウンドエフェクト（ＳＥ）を出力し、特殊な効果音として「キタキタ～」や「絶好調～」等の音声を出力する。

【０５５５】

本例では、大入賞口６４（６５）への１球の入球に対して、「１５個」の賞球が払い出される設定となっている。そのため、基本的には、獲得賞球数（獲得賞球数カウンタ）は、「１５個」単位で更新されることになる。また、１回の大当り（特別遊技）にて遊技者が獲得できる最多の獲得賞球数（最多獲得賞球数）は「２４００個」に設定されている。すなわち、最大利益大当り（１６Ｒ大当り）に当選した場合、その特別遊技（１６Ｒ特別遊技）では、１６回の長開放ラウンド遊技が実行されるため、獲得賞球数は、１６ラウンド（ラウンド数）×１０カウント（規定カウント数）×１５個（単位賞球数）＝２４００個となる。

【０５５６】

続いて、第５実施形態における保留内連荘演出について説明する。本例では、図柄変動

中に発生する第１の保留内連荘演出（保留内連荘演出Ａ）と、特別遊技中に発生する第２の保留内連荘演出（保留内連荘演出Ｂ）とのうち、第２の保留内連荘演出（保留内連荘演出Ｂ）を対象とする。前述のとおり、保留内連荘は、先行の作動保留球が大当りしたときの遊技状態が特定遊技状態（本例では、少なくとも電チューサポート機能が作動している状態）であることを前提として発生する。また、保留内連荘の対象となる後続の作動保留球（特定保留）は、第２始動口６２への入球に基づき生起する第２特別図柄の作動保留球である。そして、保留内連荘演出Ｂの実行可否は、特別遊技の開始前のタイミングにおいて所定の実行条件が成立している場合に抽選にて決定される。本例では、先行の作動保留球が高利益大当り（１６Ｒ大当り）となることを前提とし、後続の作動保留球内に特定保留（大当り保留）が存在する場合に、所定の実行条件が成立するものとする。そのため、本例では、保留内連荘演出は、保留内連荘の成立を確定的に報知する「真実の演出」としてのみ実行されるが、その変形例として、実際には保留内連荘が成立しない「ガセの演出」を含めてもよい。なお、本例では、保留内連荘演出の実行条件の一つとして、先行の作動保留球が高利益大当り（１６Ｒ大当り）の特定保留であることを定めているが、これに限定されるものではなく、先行の作動保留球は高利大当り（１６Ｒ大当り）以外の特定保留、すなわち、１６Ｒ未満の大当りに対応する特定保留であってもよい。

【０５５７】

本例においても、特別遊技の開始前（大当り開始デモ）のタイミングにおいて、所定の実行条件が成立している場合、保留内連荘演出Ｂの実行可否を抽選にて決定する演出抽選処理を実行する。この演出抽選処理に当選した場合には、保留内連荘演出の予約フラグがオンされ、予め設定された実行タイミングが到来したときに、保留内連荘演出が実行されることになる。保留内連荘演出の実行タイミングは、上述の獲得賞球数の拡大表示が行われるタイミングに設定されている。つまり、獲得賞球数として「２５００個」獲得するごとに、保留内連荘演出の実行タイミングが到来する。そのため、１回の特別遊技中に獲得賞球数の拡大表示タイミングが到来すれば、保留内連荘演出の予約フラグがオンされていることを条件に、該保留内連荘演出は実行される。一方、保留内連荘演出の予約フラグがオンされたとしても、１回の特別遊技中に獲得賞球数の拡大表示タイミングが到来しなければ、保留内連荘演出はキャンセルされることになる。なお、変形例として、「２５００個」の賞球を獲得するごとに、保留内連荘演出の実行の可否を判定してもよく、また、その際は後続の作動保留球内に特定保留（大当り保留）が存在するか否かの判定が含まれていてもよい。

【０５５８】

図６７は、第５実施形態における保留内連荘演出の演出例を示す模式図である。なお、本例では、特別遊技の開始時に保留内連荘演出抽選処理にて当該演出の実行が決定されている（予約フラグがオンになっている）ものとする。なお、保留内連荘演出の予約フラグがオンされている状況下、獲得賞球数の通常表示（非拡大表示）のときには、保留内連荘演出が実行されることはない。まず、図６７（Ａ）に示すように、特別遊技中の所定のラウンド（本例では第８ラウンド）において、大入賞口６４（６５）への遊技球の入賞によって、獲得賞球数が３００００個（２５００個×１２回目）に到達したとき、画面中央に該獲得賞球数が拡大表示される。本例においては、「ＧＥＴ３００００」という文字画像が画面中央に拡大表示され、３００００個の賞球を獲得したことが報知される。このとき、保留内連荘演出の予約フラグがオンされている状況下、獲得賞球数が拡大表示されたことにより、保留内連荘演出の実行タイミングが到来する。

【０５５９】

次いで、図６７（Ｂ）に示すように、画面全体が一瞬だけブラックアウトする。そして、図６７（Ｃ）に示すように、保留内連荘演出として、該保留内連荘演出以外のいかなる場面でも現出することのない特殊な演出画像が表示される。本例では、特殊な演出画像として「ＢＯＮＵＳ＋１」という文字情報が表示され、保留内連荘の成立が告知される。なお、保留内連荘演出の表示態様として、後続の作動保留球内に特定保留（大当り保留）が１以上ある場合に「ＢＯＮＵＳ＋１」という表示をしてもよいし、特定保留（大当り保留

）が１個ある場合には「ＢＯＮＵＳ＋１」、特定保留(大当り保留)が２個ある場合には「ＢＯＮＵＳ＋２」、というように、後続の作動保留球内に存在する特定保留（大当り保留）の個数に応じてその表示を異ならしめてもよい。ここで、後続の作動保留球内に特定保留が２個（複数個）存在する場合は、当該２個（複数個）とも高利益大当り（１６Ｒ大当り）に対応する特定保留であることが望ましいが、それぞれ異なる規定ラウンド数の大当りに対応する特定保留であってもよく、また、１６Ｒ未満の大当りに対応する特定保留であってもよい。

【０５６０】

なお、上述の第５実施形態では、保留内連荘が成立していることを契機として、特別遊技中のいずれのラウンドにおいても、獲得賞球数が特定数（２５００個の整数倍）に到達した場合に、獲得賞球数報知演出および保留内連荘演出が実行され得るが、最終ラウンドにおいては、獲得賞球数報知演出は実行される一方、保留内連荘演出は実行されないよう構成してもよい。なお、その場合には、最終ラウンドに代えて、その直後の大当り終了デモにおいて保留内連荘演出を実行させるようにしてもよい。また、特別遊技の終了間際（例えば、最終ラウンドにおける１０カウント目や、最終ラウンドにおける規定時間直前の入球）において獲得賞球数が「２５００個」の整数倍に到達した場合、その後は大当り終了デモ状態となってしまうため、当該ラウンド中（最終ラウンド中）での保留内連荘演出は実行しないよう構成することが好適である。なお、その際は、大当り終了デモ中において獲得賞球数（２５００個の倍数）の拡大表示は行わないことが前提となる。一方、最終ラウンド以外であれば、当該ラウンドの終了間際での入球等であっても、次のラウンドの実行が担保されているため、何ら支障なく保留内連荘演出の実行が可能となる。

【０５６１】

以上、第５実施形態によれば、特別遊技の実行中において獲得賞球数が特定数に到達するタイミングには規則性がなく、特別遊技中のいずれのラウンドにて保留内連荘演出が実行されるのかを予測困難にすることができるため、保留内連荘演出の発生タイミングに意外性を与えることができるとともに、全てのラウンドに対して遊技者の関心を惹きつけることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。なお、本例では、保留内連荘演出の一態様として、「ＢＯＮＵＳ＋１」という文字情報を表示したが、これに限定されるものではなく、例えば、拡大表示される獲得賞球数（２５００個の倍数）の文字色を特殊な色彩（虹色など）に変化させたり、エフェクト表示を追加したり、このように通常の獲得賞球数報知演出（獲得賞球数の拡大表示）とは異なる演出態様を現出させてもよい。また、本例では、前述したように、１回の特別遊技にて獲得可能な最多の獲得賞球数は「２４００個」に設定され、該最多獲得賞球数は保留内連荘演出（獲得賞球数の拡大表示）の実行契機ともなる特定数「２５００個」よりも小さく設定されているため、１回の特別遊技中に獲得賞球数報知演出および保留内連荘演出がそれぞれ２回以上実行されることはないが、最多獲得賞球数を特定数「２５００個」よりも大きく設定、又は、特定数を最多獲得賞球数「２４００個」よりも小さく設定することで、１回の特別遊技中に獲得賞球数報知演出および保留内連荘演出が２回以上実行されるよう構成してもよい。

【０５６２】

［第６実施形態］

次に、第６実施形態に係る遊技機について説明する。第６実施形態の遊技機は、基本的には、上述の第１実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

【０５６３】

第６実施形態の遊技機は、第１実施形態の遊技機と同様に、特別図柄で大当りした場合に、確変突入率が１００％の回数切り確変機、いわゆる「ＳＴ機」と称される遊技機である。

【０５６４】

第６実施形態では、前述の第１実施形態と同様に、１６Ｒ特別遊技、８Ｒ特別遊技および４Ｒ特別遊技が用意されている。前述したように、特別遊技中の各ラウンド遊技は、大

入賞口６４（６５）が長開放する長開放ラウンド遊技と、大入賞口６４（６５）が短開放する短開放ラウンド遊技とに区別される。

【０５６５】

続いて、第６実施形態における保留変化先読み予告演出について説明する。図６８は、第６実施形態における保留画像の説明に供する模式図である。保留変化先読み予告演出とは、先読み対象となった保留画像（トリガ保留に対応する保留画像）を通常の表示態様から特殊の表示態様に変化させることで、当該保留が大当りとなる可能性を予告するものであり、前述した先読み予告演出の一種である。

【０５６６】

前述したように、演出表示装置７０の画面内の所定領域には、第１特別図柄の作動保留球数を表示するための第１保留表示部７０１と、第２特別図柄の作動保留球数を表示するための第２保留表示部７０２とが設けられている。通常の表示態様では、特別図柄の作動保留球が生起されると白丸印「○」の保留画像が表示される一方、当該作動保留球が消化されると対応する保留画像が消失される。なお、保留画像の通常の表示態様「白色」は、図面上では「白抜き」によって表現している。この保留画像は、特別図柄の作動保留球の発生順（入球順）に従って順番に表示され、各保留表示部７０１，７０２に最大で４個ずつ表示が可能である。そのため、第１保留表示部７０１は、保留画像をそれぞれ表示可能な４つの保留表示領域Ｘ１１，Ｘ１２，Ｘ１３，Ｘ１４からなり、第２保留表示部７０２は、保留画像をそれぞれ表示可能な４つの保留表示領域Ｘ２１，Ｘ２２，Ｘ２３，Ｘ２４からなる。保留表示部７０１では、第１特別図柄の作動保留球が生起される毎に、最も左側の保留表示領域Ｘ１１から順に１個ずつ保留画像が追加表示され、また、第１特別図柄の作動保留球が消化される毎に、最も左側の保留表示領域Ｘ１１に表示された先頭の保留画像が消失されるとともに保留表示領域Ｘ１２～に表示された後続の保留画像が１個ずつ左側の保留表示領域へシフトされる。同様に、保留表示部７０２では、第２特別図柄の作動保留球が生起される毎に、最も左側の保留表示領域Ｘ２１から順に１個ずつ保留画像が追加表示され、また、第２特別図柄の作動保留球が消化される毎に、最も左側の保留表示領域Ｘ２１に表示された先頭の保留画像が消失されるとともに保留表示領域Ｘ２２～に表示された後続の保留画像が１個ずつ左側の保留表示領域へシフトされる。他方、次述する保留変化先読み予告演出が実行された場合には、保留表示部７０１，７０２において、先読み予告の対象となった保留画像が通常の表示態様（白色表示）から特殊な表示態様（特殊な色彩表示）に変化される。ここで、開放延長機能が作動している状態（電チューサポート状態、時短状態）では、第２特別図柄の作動保留球（保留画像）に係る保留変化は実行されるが、第１特別図柄の作動保留球（保留画像）に係る保留変化は実行されない（保留変化先読みを禁止する）一方で、開放延長機能が作動していない状態（非電チューサポート状態、非時短状態）では、第１特別図柄の作動保留球（保留画像）に係る保留変化は実行されるが、第２特別図柄の作動保留球（保留画像）に係る保留変化は実行されない（保留変化先読みを禁止する）よう構成することが、優先消化を採用する場合は好適である。また、開放延長機能が作動している状態（電チューサポート状態、時短状態）では、第２特別図柄の作動保留球に対応した保留画像のみを表示、もしくは、第２特別図柄の作動保留球に対応する保留画像を第１特別図柄の作動保留球に対応する保留画像よりも強調表示することが望ましく、開放延長機能が作動していない状態（非電チューサポート状態、非時短状態）では、第１特別図柄の作動保留球に対応した保留画像のみを表示、もしくは、第１特別図柄の作動保留球に対応する保留画像を第２特別図柄の作動保留球に対応する保留画像よりも強調表示することが望ましい。また、保留変化先読みでは、同じ特別図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）において、保留画像を一つまでしか変化させないことが好適である。但し、保留画像を二つ以上変化させてもよいが、その場合、先行の保留変化が大当りを示唆する場合もあれば、後続の保留変化が大当りを示唆する場合もあるように、ノーチャンス（完全なガセ）は無しとすることが好適である。また、保留変化した該保留画像を残す状態で特別遊技に移行した場合、その保留変化した該保留画像は特別遊技の終了後はデフォルト画像(白色)に戻っていることが望ましい。

【０５６７】
保留変化先読み予告演出では、上記の事前判定の結果に基づき、演出表示装置７０の保留表示部７０１，７０２に表示される保留画像のうち、先読みの対象となった保留画像（トリガ保留に対応する保留画像）を、通常の表示態様から特殊な表示態様に変化させる演出が行われる。本例では、保留変化先読み予告演出の実行中では、トリガ保留に対応する保留画像の表示色として、「青色」、「緑色」、「赤色」、「虹色」の４種類の色彩のうちのいずれかを取り得る。なお、図面上では、「青色」、「緑色」、「赤色」、「虹色」の４種類の表示態様を、それぞれ「格子柄」、「斜線」、「網掛け」、「塗り潰し」によって表現する。この保留変化先読み予告演出で用いられる上記４種類の表示態様は、抽選結果が大当りとなる信頼度（「大当り信頼度」と称する）と関係しており、「青色」、「緑色」、「赤色」、「虹色」の順に１段階ずつ大当り信頼度が高くなるように設定されている。なお、「虹色」の保留画像は、大当たり当選が確定となる保留画像を意味する。従って、「虹色」の保留画像が出現した場合又は保留画像が「虹色」に変化した場合には、該保留画像（作動保留球）に係る図柄変動表示にて大当り当選することが確約される。なお、保留変化先読み予告演出において、保留画像の表示態様の変化を表示色ではなく、形状や模様等で表現してもよい。

【０５６８】
本例において、保留変化先読み予告演出は、図柄変動中および特別遊技中に実行され得る。すなわち、基本的には、保留変化先読み予告演出は図柄変動中に実行されるものであるが、本例では保留内連荘演出の一態様として保留変化先読み予告演出が特別遊技中に実行される場合がある（詳細後述）。なお、先読み予告抽選処理の実行時期は、図柄変動の開始前および特別遊技の開始前のタイミングに設定されている。そして、そのタイミングにおいて、保留変化先読み予告演出の実行可否および保留変化先読み予告パターンが抽選される。保留変化先読み予告演出においては、複数種の中から選択された保留変化先読み予告パターンに基づき保留画像の表示態様を変化させる制御が行われる。

【０５６９】
続いて、第６実施形態における保留内連荘演出について説明する。本例では、保留内連荘演出として、図柄変動中に発生する第１の保留内連荘演出（保留内連荘演出Ａ）と、特別遊技中に発生する第２の保留内連荘演出（保留内連荘演出Ｂ）とを対象とする。保留内連荘演出Ａの実行可否は、先行の作動保留球が消化されるタイミングにおいて第１実行条件が成立している場合に抽選にて決定される。本例では、先行の作動保留球が高利益大当り（１６Ｒ大当り）となることを前提とし、後続の作動保留球内に高利益大当り（１６Ｒ大当り）となる特定保留が存在する場合の他、先行の作動保留球がはずれとなる場合（その場合は後続の作動保留球内における特定保留の有無は問わない）でも、第１実行条件が成立するものとする。よって、図柄変動中に保留内連荘演出Ａが発生した時点では、保留内連荘の成立は確定せず、当該変動表示にて「はずれ」の結果となる、いわゆるガセの演出（偽の演出）となる場合がある。逆を言えば、保留内連荘演出Ａが発生した後、当該変動表示にて「大当り」となる結果となれば、保留内連荘の成立（後続の作動保留球内に特定保留が存在すること）が確定的となる。一方、保留内連荘演出Ｂの実行可否は、特別遊技の開始のタイミングにおいて第２実行条件が成立している場合に決定される。本例では、先行の作動保留球が高利益大当り（１６Ｒ大当り）となることを前提とし、後続の作動保留球内に高利益大当り（１６Ｒ大当り）となる特定保留が存在する場合において、保留内連荘演出Ａが真実の演出として発生した場合に、第２実行条件が成立するものとする。つまり、保留内連荘演出Ｂは、保留内連荘演出Ａが保留内連荘の成立を告知する真実の演出として発生したことを受けて、その実行が決定される。そのため、図柄変動中において、保留内連荘演出Ａが発生しなかった場合、および、保留内連荘演出Ａが発生してもガセの演出であった場合（当該変動表示にてはずれとなった場合）には、保留内連荘演出Ｂは発生しない。本例では、このように先行の作動保留球が消化されたときの図柄変動において保留内連荘演出Ａが発生し、当該変動において大当りとなった場合に、保留内連荘の成立が確定し、その保留内連荘演出Ａを引き継ぐかたちで、当該変動後（大当り変動後）の

特別遊技の実行中において保留内連荘演出Ｂが発生することになる。そして、保留内連荘演出Ａと保留内連荘演出Ｂとは、図柄変動と特別遊技とに跨って連続性および関連性のある演出内容として構成されている。

【０５７０】

図６９は、第６実施形態における保留内連荘演出の演出例を示す模式図である。図中において、（Ａ）～（Ｄ）は図柄変動表示中（保留内連荘演出Ａを含む）の演出例であり、（Ｅ）～（Ｈ）は特別遊技中（保留内連荘演出Ｂを含む）の演出例である。なお、通常遊技状態（非特別遊技状態）と特別遊技状態では、保留表示領域の位置や、保留表示態様(大きさなど)が異なるよう構成することが好適である。その理由としては、後述する保留内連荘演出Ｂを強調させるためである。

【０５７１】

まず、図６９（Ａ），（Ｂ）に示すように、図柄変動表示中の所定のタイミングにて、一瞬だけ画面がブラックアウトする。そして、図６９（Ｃ）に示すように、保留内連荘演出Ａとして、該保留内連荘演出以外のいかなる場面でも現出することのない特殊な演出が表示（プレミアムムービーが再生）される。例えば、このプレミアムムービーとして、主人公が究極奥義を習得して無想の域に達するまでの映像が再生される。本例では、保留内連荘演出Ａにはガセの演出も含まれるため、保留内連荘演出Ａ（プレミアムムービー）が発生しただけでは、必ずしも保留内連荘の成立は確定しない。なお、図柄変動中においては、特別図柄の作動保留球に対応する保留画像が表示される。本例では、図示のように、４個の保留画像（第２特別図柄の作動保留球）が全て通常の表示態様（白色）で表示されているものとする。

【０５７２】

次いで、図６９（Ｄ）に示すように、プレミアムムービーの終了後、装飾図柄がリーチ状態を経て大当り図柄「７・７・７」にて停止表示され、大当り（先行の作動保留球に係る大当り）が発生する。このように保留内連荘演出Ａ（プレミアムムービー）が実行された後、当該変動にて大当りが発生することで、保留内連荘の成立（特定保留の存在）が確約される。本例では、大当り当選時には、その特別遊技における大当り演出として、通常であれば「ハイパーボーナス」が発生するところ、上記のように当該変動にて保留内連荘が成立した場合には、その特別遊技における大当り演出として「無想転生ボーナス」が発生することになる。

【０５７３】

図６９（Ｅ）に示すように、特別遊技が開始されると、その大当り演出として「無想転生ボーナス」が開始される。このとき、特別遊技の実行中においても、保留画像（第２特別図柄の作動保留球に対応した保留画像）が継続して表示される。本例では、大当り開始デモ～ラウンド遊技～大当り終了デモのほぼ全期間において保留画像が表示されるものとする。なお、該保留画像は、特別遊技の実行中において、ラウンド遊技中には表示されず大当り開始デモ時および大当り終了デモ時のみ表示されてもよいし、大当り終了デモ時のみ表示されるものでもよい。

【０５７４】

図６９（Ｆ）に示すように、ラウンド遊技が開始されると、保留内連荘演出Ｂとして「無想転生プレート」が出現する。「無想転生プレート」とは、例えば白色（少なくとも虹色以外の色彩）の長方形のプレート内に「無想転生」という文字情報が表示された画像である。本例では、第１ラウンド～第１６ラウンドの全期間において「無想転生プレート」が表示される。

【０５７５】

次いで、図６９（Ｇ）に示すように、大当り終了デモにおいて、「無想転生プレート」が虹色のエフェクトに変化して、トリガ保留に係る保留画像（先読み結果が特定保留と判定された保留画像）に向かって飛んでいく。

【０５７６】

そして、図６９（Ｈ）に示すように、虹色のエフェクトが当該保留画像の表示態様を白

色から虹色へ変化させる。こうした虹色の保留画像の出現により、保留内連荘の成立が視覚的に分かり易く遊技者に伝えられることになる。

【０５７７】

なお、上述の第６実施形態では、特別遊技中の保留内連荘演出として、図柄変動中にも現出する虹色の保留画像を利用しているが、これに限定されるものではなく、図柄変動中には現出することのない特殊の保留画像（例えばキリン柄の保留画像）を用いてもよい。また、上述の第６実施形態では、保留内連荘演出の実行条件として、先行の作動保留球が高利益大当り（１６Ｒ大当り）に当選することを条件に挙げているが、これに限定されるものではなく、先行の作動保留球がいずれの大当り（１６Ｒ大当り、８Ｒ大当り、４Ｒ大当り）であっても、上記実行条件を満足するよう構成してもよい。

【０５７８】

以上、第６実施形態によれば、特別遊技中の保留内連荘演出として、保留画像を大当り期待度の低い通常態様から大当り期待度の高い特殊態様に変化させることで、保留内連荘の成立を視覚的に分かり易く遊技者に教示することができるとともに、特別遊技中であっても保留変化を生じさせることで、遊技者に驚きや意外性を与えることができるため、保留内連荘演出の演出効果をより一層高めることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。また、特別遊技中に保留内連荘演出を実行した場合、その特別遊技終了後の図柄変動（特定保留に係る変動まで）の演出として、特殊な演出（例えば、保留内連荘演出が発生しなかった際の特別遊技終了後の図柄変動では出現しない演出）を実行してもよい。

【０５７９】

［第７実施形態］

次に、第７実施形態に係る遊技機について説明する。第７実施形態の遊技機は、基本的には、上述の第１実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

【０５８０】

第７実施形態の遊技機は、第２実施形態の遊技機と同様に、特別遊技の実行中に遊技球が大入賞口内の特定領域（いわゆる「Ｖ領域」）に入賞するか否かに応じて、当該特別遊技の終了後に遊技状態が確変状態へ移行するか否かを決定する、いわゆる玉確タイプの遊技機として構成される。なお、確変状態は、所定回数（ＳＴ回数）の図柄変動が行われるまで継続してもよいし、次回の大当りが発生するまで継続するものでもよい。この場合、前者であれば、第２特別図柄にて大当りした場合の方が第１特別図柄にて大当りした場合よりも特定領域６５８へ入球容易となる大当り種別に当選しやすく、且つ、第２特別図柄にて大当りした場合は１００％の確率で特定領域６５８へ入球容易となる大当り種別に当選することが望ましい。後者であれば、第２特別図柄にて大当りした場合の方が第１特別図柄にて大当りした場合よりも特定領域６５８へ入球容易となる大当り種別に当選しやすく、且つ、第２特別図柄にて大当りした場合は１００％未満の確率で特定領域６５８へ入球容易となる大当り種別に当選することが望ましい。

【０５８１】

図７０は、第７実施形態における、ぱちんこ遊技機ＰＭの正面図である。図７０に示すように、第７実施形態では、遊技領域ＰＡ内において単一の大入賞口６５（特定領域６５８を有した玉確アタッカー）のみを搭載している。すなわち、前述の第２実施形態では、特定ラウンドにおいてのみ特定領域６５８を有した第２大入賞口６５が開放され、特定ラウンド以外のラウンドにおいては特定領域６５８を有していない第１大入賞口６４が開放されるよう構成されていたが、第５実施形態では、全てのラウンドにおいて特定領域６５８を有した大入賞口６５が開放されるよう構成されている。なお、大入賞口６５の構成については、前述の第２実施形態で既に説明しているので、ここでは重複説明を省略する。

【０５８２】

また、第７実施形態の遊技機は、第１実施形態の遊技機と同様に、第１特別図柄の変動表示よりも第２特別図柄の変動表示を優先的に実行する、いわゆる優先消化を採用するた

め、第２特別図柄の作動保留球が存在する間は、第１特別図柄の作動保留球の存在に関係なく、第２特別図柄の作動保留球を優先的に消化するように構成されている。

【０５８３】

続いて、第７実施形態における大当り種別（大当り内訳）について説明する。図７１には、第７実施形態における特別図柄抽選の大当り内訳を示している。

【０５８４】

図７１の上段は、第７実施形態における第１特別図柄当り図柄テーブルを模式的に示す図である。この第１特別図柄当り図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、図柄群、大当り属性、確変時短機能の作動回数、大入賞口の作動パターンがそれぞれ対応付けられている（本例では、便宜上、停止図柄の記載を省略する）。第１特別図柄当り図柄テーブルでは、大当りの種別に応じて、３種類の図柄群Ａ，Ｂ，Ｃが設定されている。具体的には、図柄群Ａ（１６Ｒ長開放大当り）と、図柄群Ｂ（６Ｒ長開放大当り）と、図柄群Ｃ（６Ｒ長短開放大当り）とに振り分けられる。

【０５８５】

図７１の下段は、第７実施形態における第２特別図柄当り図柄テーブルを模式的に示す図である。この第２特別図柄当り図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、図柄群、大当り属性、確変時短機能の作動回数、大入賞口の作動パターンがそれぞれ対応付けられている（本例では、便宜上、停止図柄の記載を省略する）。第２特別図柄当り図柄テーブルでは、大当りの種別に応じて、２種類の図柄群Ｄ，Ｅが設定されている。具体的には、図柄群Ｄ（１６Ｒ長開放大当り）と、図柄群Ｅ（８Ｒ長開放大当り）とに振り分けられる。

【０５８６】

上記のように、各大当りは、大別的には、「長開放大当り」および「長短開放大当り」に区分される。長開放大当りとは、その特別遊技におけるラウンド遊技として長開放ラウンド遊技のみが存在する大当りをいう。長短開放大当りとは、その特別遊技におけるラウンド遊技として長開放ラウンド遊技と短開放ラウンド遊技とが混在する大当りをいう。図７１に示すように、第１特別図柄の大当りは、長開放大当り又は長短開放大当りに分類され、第２特別図柄の大当りはすべて長開放大当りに分類される。本例において、長開放ラウンド遊技は、基準時間以上（例として、基準時間である２０秒以上の３０秒など）開放することが設定されたラウンド遊技であり、短開放ラウンド遊技は、基準時間未満（例として、基準時間である２０秒未満の０．５秒など）開放することが設定されたラウンド遊技である。但し、特定ラウンド（特定領域６５８の振分装置が作動する特定回数目のラウンド）では、それ以外の通常ラウンドとは開放パターンを異ならせてもよい（もちろん、その変形例として、開放パターンは同じでもよい）。その一例としては、特定ラウンドにおける長開放ラウンド遊技では、３０秒開放ではなく、０．５秒開放→２秒閉鎖→２９秒開放（開放時間の合計値は２９．５秒であり、３０秒よりも少ない）などとしてもよい。また、特定ラウンドにおける短開放ラウンド遊技では、０．２秒開放（０．５秒開放よりも短い）としてもよい。

【０５８７】

また、上記の各大当りは、図７１に示すように、その大当りの属性として「条件付き特定大当り」と「条件付き通常大当り」とに区分される。「条件付き特定大当り」とは、特定領域６５８への入賞が容易又は可能に設定され、基本的には特定領域６５８に遊技球が入賞することを条件に、特定大当り（確変大当り）であることが確定する大当りをいう。「条件付き」とする理由は、特定領域６５８が長開放する大当りであっても、実際に遊技球が特定領域６５８に入賞しなかったときは、結果的に通常大当り（非確変大当り）となる可能性があるからである。また、「条件付き通常大当り」とは、特定領域６５８への入賞が困難又は不可能に設定され、基本的には特定領域６５８に遊技球が入賞しないことを条件に、通常大当り（非確変大当り）であることが確定する大当りをいう。「条件付き」とする理由は、特定領域６５８が短開放する大当りであっても、実際に遊技球が特定領域６５８に入賞したときは、結果的に特定大当り（確変大当り）となる可能性があるからで

ある。ここで、図７１の上段に示すように、第１特別図柄抽選では、条件付き特定大当りの当選確率が６０％であり、条件付き通常大当りの当選確率が４０％である。また、図７１の下段に示すように、第２特別図柄抽選では、条件付き特定大当りの当選確率が１００％である。

【０５８８】

ここで、本例における大当りの内訳に関して、以下の関係（１）～（３）が成立する。

【０５８９】

（１）高利益大当りの期待度

本例では、高利益大当り（賞球獲得期待値の最も高い大当り）に当選する割合は、第２特別図柄抽選よりも第１特別図柄抽選の方が高く設定されている。具体的には、第１特別図柄抽選において高利益大当り（１６Ｒ大当り）に当選する割合は４０％であるのに対して、第２特別図柄抽選において高利益大当り（１６Ｒ大当り）に当選する割合は２５％であり、第２特別図柄抽選よりも第１特別図柄抽選の方が高利益大当り（１６Ｒ大当り）の獲得期待度が高くなるよう構成されている。

【０５９０】

（２）条件付き特定大当りの期待度

本例では、大当りの属性として、件付き特定大当り（確変大当り相当）に当選する割合は、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選の方が高く設定されている。具体的には、第１特別図柄抽選において条件付き特定大当りに当選する割合は６０％であるのに対して、第２特別図柄抽選において条件付き特定大当りに当選する割合は１００％であり、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選の方が確変移行の期待度が高くなるよう構成されている。

【０５９１】

（３）平均ラウンド数

本例では、１回の大当り発生により実行される特別遊技の平均ラウンド数は、第１特別図柄抽選において大当りとなる場合と第２特別図柄抽選において大当りとなる場合とで等しく設定されている。具体的には、第１特別図柄抽選にて大当りとなる場合における特別遊技の平均ラウンド数は「１０ラウンド」であるのに対して、第２特別図柄抽選にて大当りとなる場合における特別遊技の平均ラウンド数は「１０ラウンド」であり、各平均ラウンド数は同一となるよう構成されている。

【０５９２】

続いて、図７２は、第７実施形態における大入賞口６５の作動パターンを説明するためのタイムチャートである。本例では、上記の大当り種別に対応して、合計４種類の作動パターンが用意されている。図中には、特別遊技中の大入賞口６５の状態変化が左から右に向けて時系列的に示されている。図７２に示す各作動パターンは、各ラウンド遊技の実行状態を概念的に示すものであり、各ラウンド遊技の開放時間および閉鎖時間（インターバル時間を含む）の各時間幅および比率は、実際の時間幅および比率と対応するものではない。なお、図中、長開放ラウンド遊技には「Ｌ」を付記し、短開放ラウンド遊技には「Ｓ」を付記している。

【０５９３】

本例では、上記の全５種類の大当りのうち、いずれの大当りに該当する場合でも、その特別遊技における特定ラウンドでは、遊技球が特定領域６５８に入球するか否かに基づき該特別遊技終了後における確変移行の有無が振り分けられる。本例における特定ラウンドとは、振分部材（羽根部材６５５）が開閉動作し、且つ、特定領域６５８が有効となる（特定領域６５８への入球検知を有効として扱う、すなわち、特定領域６５８への入球により確変移行が決定される）ラウンドをいう。なお、以下では、特定ラウンドを除く他のラウンドを「通常ラウンド」とも称する。本例において、特定ラウンドは、いずれの大当りに該当する場合であっても、第６ラウンドに設定されている。この特定ラウンドでは、大入賞口６５と特定領域６５８とを同期（連動）させ、大入賞口６５が開放されたことを契機として特定領域６５８が開放され（大入賞口６５が開放された時点以降で特定領域６５

８が開放され）、大入賞口６５が閉鎖されたことを契機として特定領域６５８が閉鎖される（大入賞口６５が閉鎖された時点以降で特定領域６５８が閉鎖される）。そのため、基本的には、大入賞口６５が長開放であれば、特定領域６５８も長開放となり、大入賞口６５が短開放であれば、特定領域６５８も短開放となる。なお、一の特別遊技において、特定ラウンドの実行回数は１回に限定されず、複数回設定してもよい。以下では、説明の便宜上、特定ラウンドのうち、特定領域６５８が長開放されてＶ入賞が容易又は可能なラウンドを「Ｖラウンド」とも称し、特定領域６５８が短開放されてＶ入賞が困難又は不可能なラウンドを「非Ｖラウンド」とも称する。

【０５９４】

まず、図７２（Ａ）は、１６Ｒ長開放パターンを示している。１６Ｒ長開放パターンでは、全てのラウンド（通常ラウンド、特定ラウンド）において、長開放ラウンド遊技が実行される。すなわち、１６Ｒ長開放大当りは、いずれのラウンド遊技においても大入賞口６５が長開放されるので、実質１６ラウンド相当の大当りとなる。なお、特定ラウンド（第６ラウンド）は、長開放ラウンド遊技が実行されるため、特定領域６５８への入球が容易又は可能であるＶラウンドとして設定されている。

【０５９５】

図７２（Ｂ）は、６Ｒ長開放パターンを示している。６Ｒ長開放パターンでは、前述の１６Ｒ長開放パターンと同様に、全てのラウンドにおいて長開放ラウンド遊技が実行される。すなわち、６Ｒ長開放大当りは、いずれのラウンド遊技においても大入賞口６５が長開放されるので、実質６ラウンド相当の大当りとなる。なお、特定ラウンド（第６ラウンド）は、特定領域６５８への入球が容易又は可能であるＶラウンドとして設定されている。

【０５９６】

図７２（Ｃ）は、６Ｒ長短開放パターンを示している。６Ｒ長短開放パターンでは、通常ラウンドにおいて長開放ラウンド遊技が実行され、特定ラウンドにおいて短開放ラウンド遊技が実行される。すなわち、６Ｒ長短開放大当りは、通常ラウンドにおいてのみ大入賞口６５が長開放されるので、実質５ラウンド相当の大当りとなる。なお、特定ラウンド（第６ラウンド）は、短開放ラウンド遊技が実行されるため、特定領域６５８への入球が困難又は不可能である非Ｖラウンドとして設定されている。

【０５９７】

図７２（Ｄ）は、８Ｒ長開放パターンを示している。８Ｒ長開放パターンでは、前述の１６Ｒ長開放パターンと同様に、全てのラウンドにおいて長開放ラウンド遊技が実行される。すなわち、８Ｒ長開放大当りは、いずれのラウンド遊技においても大入賞口６５が長開放されるので、実質８ラウンド相当の大当りとなる。なお、特定ラウンド（第６ラウンド）は、特定領域６５８への入球が容易又は可能であるＶラウンドとして設定されている。

【０５９８】

続いて、第７実施形態における特別遊技中の昇格演出について説明する。本例では、複数種の昇格演出として、第１の昇格演出（確変昇格演出）と、第２の確変昇格演出（ラウンド昇格演出）とを具備している。本例における昇格演出とは、大当り開始前もしくは大当り開始時に示唆又は報知した当該大当りに係る利益態様（便宜上「仮の利益態様」とする）について、当該大当り中に、当該大当りに係る現実の利益態様は仮の利益態様よりも利益度合いが高いか否かを示唆又は報知する演出である。つまり、大当り開始前もしくは大当り開始時に示唆又は報知された当該大当りの利益態様が真実（そのとおりの利益態様）なのか、虚偽（より高い利益態様）なのかを示唆又は報知して、その一連の過程を通じて当該大当りの利益態様が昇格（変化）するか否かを見せる演出である。更に言えば、大当り開始前もしくは大当り開始時から大当り中の一連の過程を通じて、実際には有利度が相対的に高い大当りなのか、相対的に低い大当りなのかを示唆又は報知する演出である。なお、大当り開始前もしくは大当り開始時に利益態様に係る真実又は虚偽の情報を示唆又は報知する以外の形態として、上記の利益態様に係る情報（真実又は虚偽の情報）を何ら

明示しない構成としてもよい。例えば「チャレンジボーナス」が出現すると、該チャレンジ成功又は失敗まで、その利益態様として、１）特定ラウンドがＶラウンドおよび非Ｖラウンドのいずれであるか、２）特別遊技の規定ラウンド数が１６ラウンドおよび８ラウンドのいずれであるか、を秘匿状態としてもよい。なお、昇格演出は、特別遊技中における大当り演出の一態様として実行される。

【０５９９】

ここで、図７３は、大当り種別と昇格演出との関係を模式的に示す図である。本例では、特別図柄の種別、大当り種別、大当り図柄（装飾図柄）、大当り発生時の遊技状態などに応じて、昇格演出の種類や実行の可否などが定まるよう構成されている。詳細後述するが、本例では、第１特別図柄で大当りとなったとき、その大当り発生時の遊技状態が通常状態（低確率／開放延長なし）である場合は、第１の昇格演出として確変昇格演出が実行され、大当り発生時の遊技状態が確変状態（高確率／開放延長あり）である場合には、確変昇格演出は実行されない。なお、大当り発生時の遊技状態が確変状態（高確率／開放延長あり）の場合、少なくとも特定ラウンド以前の確変昇格演出の実行を禁止し、特定ラウンド以降の確変昇格演出の実行を許容するよう構成してもよい。一方、第２特別図柄で大当りとなったとき、その大当り発生時の遊技状態が確変状態（高確率／開放延長あり）である場合は、第２の昇格演出としてラウンド昇格演出が実行され、大当り発生時の遊技状態が通常状態（低確率／開放延長なし）である場合には、ラウンド昇格演出は実行されない。

【０６００】

ここで、本例における装飾図柄の大当り図柄（停止図柄）は、基本的には、「１・１・１」、「３・３・３」、「５・５・５」、「７・７・７」、「９・９・９」といった確変大当りを示す確変確定図柄（奇数図柄）と、「２・２・２」、「４・４・４」、「６・６・６」、「８・８・８」といった通常大当り又は確変大当りを示す不確定図柄（偶数図柄）とに区別される。以下では、説明の便宜上、上記の奇数図柄のうち、「３・３・３」および「７・７・７」を第１の奇数図柄とも称し、「１・１・１」、「５・５・５」および「９・９・９」を第２の奇数図柄とも称する。なお、本例では、第１特別図柄抽選および第２特別図柄抽選のいずれであっても、１６Ｒ長開放大当り（高利益大当り）に当選した場合は、第１の奇数図柄（大当り図柄）として「３・３・３」又は「７・７・７」が選択され、該大当り図柄の出現により、高利益大当り（１６ラウンド獲得）および特別遊技後の確変移行が確定的であることが教示される。そして、本例では、それ以外の大当り図柄を利用して、各種の昇格演出が実行され得るようになっている。なお、本例においては、第２特別図柄で大当り当選した場合は、その大当り図柄（装飾図柄）として、奇数図柄のみが選択され、偶数図柄が選択されないよう構成されているが、これに限定されず、第２特別図柄で大当り当選した場合でも、その大当り図柄（装飾図柄）として偶数図柄が選択されるようにしてもよい。その場合、通常状態では「８ラウンド確定演出」および「Ｖ確定演出」が実行され、確変状態でも「８ラウンド確定演出」および「Ｖ確定演出」が実行されることが好適である。また、これに関連して、通常状態において第２特別図柄で大当り当選した場合、「１６ラウンド確定演出」や「８ラウンド確定演出」に加えて、「Ｖ確定演出」を実行するよう構成してもよい。

【０６０１】

第１特別図柄で大当りとなる場合は、その特別遊技中に、Ｖ確定演出又は確変昇格演出が実行され得る。Ｖ確定演出とは、特別遊技の開始前又は開始時に、確変獲得が確定的であることを報知する演出、すなわち、特定ラウンドがＶラウンド（長開放ラウンド遊技）として実行されることを確定的に報知する演出である。確変昇格演出とは、特別遊技の実行中における特定ラウンドよりも前のラウンドにおいて、この特定ラウンドにおける確変獲得の期待度を示唆する演出、すなわち、当該大当り発生によりＶラウンド（長開放ラウンド遊技）が実行される可能性を示唆する演出である。このとき、第１特別図柄で大当りとなった場合に、その特別遊技にてＶ確定演出および確変昇格演出のいずれを実行するかは、装飾図柄の停止図柄（大当り図柄）の種類、および、当該大当り時の遊技状態などに

応じて決定される。

【０６０２】

図７３に示すように、遊技状態が通常状態であるとき第１特別図柄で１６Ｒ長開放大当りに当選した場合、すなわち、大当り図柄が第１奇数図柄（例えば「７・７・７」）となる場合は、Ｖ確定演出が選択される。一方、遊技状態が通常状態であるとき第１特別図柄で６Ｒ長開放大当りに当選した場合、その大当り図柄が第２奇数図柄（例えば「１・１・１」）となれば、Ｖ確定演出が選択され、大当り図柄が偶数図柄（例えば「２・２・２」）となれば、確変昇格演出が選択される。また、遊技状態が通常状態であるとき第１特別図柄で６Ｒ長短開放大当りに当選した場合、すなわち、大当り図柄が偶数図柄（例えば「２・２・２」）となる場合は、確変昇格演出が選択される。

【０６０３】

これに対して、遊技状態が確変状態であるとき第１特別図柄で１６Ｒ長開放大当りに当選した場合、すなわち、大当り図柄が第１奇数図柄（例えば「７・７・７」）となる場合は、Ｖ確定演出が選択される。一方、遊技状態が確変状態であるとき第１特別図柄で６Ｒ長開放大当りに当選した場合、すなわち、大当り図柄が第２奇数図柄（例えば「１・１・１」）となる場合は、Ｖ確定演出が選択される。また、遊技状態が確変状態であるとき第１特別図柄で６Ｒ長短開放大当りに当選した場合、すなわち、大当り図柄が偶数図柄（例えば「２・２・２」）となる場合は、Ｖ確定演出も確変昇格演出も選択されない。すなわち、遊技状態が確変状態であるときは、その大当り属性として、条件付き特定大当り（１６Ｒ長開放大当り、６Ｒ長開放大当り）に当選したのであれば、Ｖ確定演出が実行される一方、条件付き通常大当り（６Ｒ長短開放大当り）に当選したのであれば、Ｖ確定演出も確変昇格演出も実行されない。

【０６０４】

ここで、第１特別図柄で大当りとなる場合、確変昇格演出が実行されるのは、前述のとおり、その大当り発生時の遊技状態が通常状態（低確率／開放延長なし）であるとき、すなわち、いわゆる初当り時のときである。「初当り」とは、少なくとも電チューサポート機能が作動していない状態（開放延長機能の非作動状態）であるときに、特別図柄の当否判定において当選することで生起された大当りをいう。そのため、第１特別図柄で大当りになる場合とは、典型的には初当り時のときであり、遊技者はその初当り後の遊技状態が確変状態となるか否かに注視するため、該昇格演出にて特定ラウンドがＶラウンド（長開放ラウンド遊技）となる可能性を示唆することで、特別遊技中における遊技者の期待感を持続させることができる。

【０６０５】

次いで、第２特別図柄で大当りとなる場合は、その特別遊技中に、ラウンド確定演出又はラウンド昇格演出が実行され得る。ラウンド確定演出とは、特別遊技の開始前又は開始時に、その大当りのラウンド数（１６ラウンド又は８ラウンド）を確定的に報知する演出である。具体的には、本例では１６ラウンド確定演出と８ラウンド確定演出とが用意されている。ラウンド昇格演出とは、特別遊技の実行中における規定ラウンド数以前のラウンド遊技において、規定数ラウンド数以降が継続される可能性を示唆する演出（「ラウンドアップ演出」とも称される）である。このとき、第２特別図柄で大当りとなる場合、その特別遊技にてラウンド確定演出およびラウンド昇格演出のいずれを実行するかは、装飾図柄の停止図柄（大当り図柄）の種類、および、当該大当り時の遊技状態などに応じて決定される。

【０６０６】

図７３に示すように、遊技状態が通常状態であるとき第２特別図柄で１６Ｒ長開放大当りに当選した場合、すなわち、大当り図柄が第１奇数図柄（例えば「７・７・７」）となる場合は、１６ラウンド確定演出が選択される。一方、遊技状態が通常状態であるとき第２特別図柄で８Ｒ長開放大当りに当選した場合、すなわち、大当り図柄が第２奇数図柄（例えば「１・１・１」）となる場合は、８ラウンド確定演出が選択される。

【０６０７】

これに対して、遊技状態が確変状態であるとき第２特別図柄で１６Ｒ長開放大当りに当選した場合、大当り図柄が第１奇数図柄（例えば「７・７・７」）となれば、１６ラウンド確定演出が選択され、大当り図柄が第２奇数図柄（例えば「１・１・１」）となれば、ラウンド昇格演出が選択される。一方、遊技状態が確変状態であるとき第２特別図柄で８Ｒ長開放大当りに当選した場合、すなわち、大当り図柄が第２奇数図柄（例えば「１・１・１」）となる場合は、ラウンド昇格演出が選択される。

【０６０８】

ここで、第２特別図柄で大当りとなる場合、ラウンド昇格演出が実行されるのは、その大当り発生時の遊技状態が確変状態（高確率／開放延長あり）であるとき、すなわち、いわゆる連荘時のときである。前述したように、「連荘」とは、少なくとも電チューサポート機能が作動している状態（開放延長機能の作動状態）であるときに、特別図柄の当否判定の結果が大当りとなり、その特別遊技の終了後の遊技状態として、再び電チューサポート機能が作動している状態（開放延長機能の作動状態）が継続することをいう。つまり、第２特別図柄で大当りになる場合とは、典型的には連荘時のときであり、該連荘時には確変状態が継続して付与されることが概ね確約されており、遊技者は確変獲得の有無ではなく特別遊技の獲得ラウンド数（出玉数）に注視するため、後半ラウンドの継続の可能性を示唆することで、特別遊技中における遊技者の期待感を持続させることができる。

【０６０９】

なお、上記の演出内容（昇格演出、確定演出）は、第１特別図柄の遊技であれば非電チューサポート状態のときしか実行されないように構成してもよく、また、第２特別図柄の遊技であれば電チューサポート状態のときしか実行されないように構成してもよい。さらに、確変昇格演出について、以下の（１）～（３）のように構成してもよい。（１）非電チューサポート状態のときに第１特別図柄で大当りとなった場合は、特別遊技中（大当り中）に確変昇格演出を実行する一方、非電チューサポート状態のときに第２特別図柄で大当りとなった場合は、特別遊技中（大当り中）ではなく特別遊技の開始前（大当り前）に確変昇格演出を実行するよう構成してもよい（その態様としては、大当りに係る変動表示中に装飾図柄の組み合わせが「６・６・６」から「７・７・７」となることで、確変昇格したことを示唆する。つまり、この図柄変化をＶ確定演出とする）。（２）電チューサポート状態のときに第１特別図柄で大当りとなった場合は、特別遊技の開始前（大当り前）に確変昇格演出を実行し且つ特別遊技中（大当り中）の確変昇格演出は実行しないようにし、電チューサポート状態のときに第２特別図柄で大当りとなった場合は、特別遊技の開始前（大当り前）に確変昇格演出を実行する（この場合は必ずＶ入賞が容易となる大当りであるため、絶対に確変昇格することになる）。（３）但し、上記（２）を適用した場合は、電チューサポート状態のときに第１特別図柄で大当りとなった場合であっても、特別遊技中（大当り中）も遊技者の期待感を持続させるよう、特別遊技中（大当り中）に確変昇格演出を実行してもよい。

【０６１０】

（第１の昇格演出）

まず、確変昇格演出（第１の昇格演出）について具体的な演出例を参照しながら説明する。図７４は、確変昇格演出の演出内容の一例を示す模式図である。確変昇格演出は、遊技状態が通常状態であるとに第１特別図柄で大当りとなった場合に、その特別遊技における第２ラウンド～第５ラウンドまでに跨って、次の第６ラウンド（特定ラウンド）がＶラウンド（長開放ラウンド遊技）となる可能性を示唆又は報知する演出である。本例における確変昇格演出は、第２ラウンド～第４ラウンドまでに実行される入球演出（「第１の入球演出」とも称する）と、第５ラウンドに実行されるＶラウンド獲得演出とからなる。

【０６１１】

第１の入球演出は、図７４（Ａ）～（Ｃ）に示すように、第２ラウンド～第４ラウンドにおいて表示される。第１の入球演出は、大入賞口６５への遊技球の入球に応じて画面上に各種のオブジェクトが順次表示される演出であり、特定のオブジェクトの表示態様に応じてＶ入賞ラウンドへの移行期待度（すなわち確変期待度）が示唆される。

【０６１２】
まず始めに、図７４（Ａ）に示すように、第２ラウンドが開始されると、演出表示装置７０の画面上にメータ画像（第２ラウンド用のメータ画像）が表示される。このメータ画像は、横長の帯状に表示され、その内側には目盛が付されている。各ラウンド遊技（第２ラウンド～第４ラウンド）の開始時はメータ画像の目盛は「０」であり、遊技球が大入賞口６５に入球する毎に、メータ画像に１目盛分のオブジェクト（色彩を表すオブジェクト）が表示され、メータ画像が１目盛分ずつ増加するようになっている（次のラウンドに移行する際に目盛はゼロクリアされる）。メータ画像は全９目盛に設定されており、これは各ラウンド遊技における大入賞口６５の最大入球数である（１０個）に対応させたものである。つまり、ラウンド遊技において大入賞口６５へ最大入球数（１０個）の入球があった場合は、１０目盛分のオブジェクトの蓄積（１目盛分のオブジェクト×１０個）により、メータ画像の目盛が満タン状態になる。本例では、メータ画像の１目盛分のオブジェクトの表示態様として、「白色」および「キリン柄」の２種類の色彩のうちのいずれかを取り得る。図面上では、白色およびキリン柄の２種類の表示態様を、それぞれ「無地」および「斜線」によって表現する。このとき、１目盛分のキリン柄オブジェクトが出現する毎に、星（星を模した画像）が１つ表示される（星を１つ獲得できる）。一方、１目盛分の白色オブジェクトが出現しても、星は表示されない（星を獲得できない）。本例では、星を最大で３つ表示可能に構成されており、獲得した星の個数に応じて、特定ラウンドがＶラウンド（長開放ラウンド遊技）となる可能性を示唆している。なお、図示の例では、この第２ラウンドにおいて、７個の遊技球を大入賞口６５へ入球させることで、メータ画像が７目盛まで増えたが、キリン柄オブジェクトは出現せず、星を獲得できなかった状態を示している。

【０６１３】
続いて、図７４（Ｂ）に示すように、第３ラウンドが開始されると、画面上に新しいメータ画像（第３ラウンド用のメータ画像）が表示される。図示の例では、この第３ラウンドにおいて、大入賞口６５への５個目の入球でキリン柄オブジェクトが出現し、星を１つ獲得できた状態を示している。

【０６１４】
次いで、図７４（Ｃ）に示すように、第４ラウンドが開始されると、画面上に新しいメータ画像（第４ラウンド用のメータ画像）が表示される。図示の例では、この第４ラウンドにおいて、大入賞口６５への７個目の入球でキリン柄オブジェクトが出現し、星をもう１つ獲得できた状態を示している。そして、この第４ラウンドの終了時に、第１の入球演出において獲得した星の総数（２個）が確定される。なお、本例では、一のラウンド遊技におけるキリン柄オブジェクトの獲得数は１個となっているが、これに限定されるものではなく、一のラウンド遊技において複数個のキリン柄オブジェクトを獲得できるよう構成してもよい。

【０６１５】
次いで、Ｖラウンド獲得演出は、図７４（Ｄ）～（Ｆ）に示すように、第５ラウンドにおいて表示される。このＶラウンド獲得演出は、第１の入球演出の表示態様（演出結果）と密接に関連し、入球演出の演出結果（オブジェクトの表示態様）に対応した演出内容が導出される演出であり、該演出内容に応じて確変獲得の期待度（Ｖラウンドへの移行期待度）が示唆される。

【０６１６】
図７４（Ｄ）に示すように、第５ラウンドにおいて、Ｖラウンド獲得演出の開始に伴い、そのタイトル画像が報知される。本例では、画面上に「確変昇格チャンスタイム」というタイトル画像が表示される。このタイトルの表示態様の属性（本例では、複数種の表示色が用意されている）に応じてＶラウンドへの移行期待度を予告するものとなっている。詳細は後述するが、本例では、タイトルの表示色が「青色」＜「緑色」＜「紫色」＜「赤色」の順にＶラウンドへの移行期待度が高くなるように設定されている。このタイトルの属性（表示色）は、入球演出における星の獲得数に応じて異なるものとなっている。図示

の例では、星の獲得数「２つ」に対応して、タイトルの表示色が「紫色」である場合を示している。また、画面上には、「ボタンを押して結果を見よう！」というメッセージが表示され、遊技者に対して演出ボタン１５の操作が促される。これに応じて、遊技者が演出ボタン１５を操作すると、その演出結果が表示される。

【０６１７】

図７４（Ｅ）に示すように、確変昇格に成功している場合（次のラウンドがＶラウンドとなる場合）には、画面上に「Ｖラウンド獲得成功」の文字が表示される。一方、図７４（Ｆ）に示すように、確変昇格に失敗している場合（次のラウンドが非Ｖラウンドとなる場合）には、画面上に「Ｖラウンド獲得失敗」の文字が表示される。但し、実際には、当否抽選時に大当りの種類（Ｖラウンドの実行の有無）が予め確定しているため、その種類に応じた演出展開（演出結果）となる。すなわち、６Ｒ長開放大当り（条件付き特定大当り）に当選している場合には確変昇格成功となり、６Ｒ長短開放大当り（条件付き通常大当り）に当選している場合には確変昇格失敗となる。

【０６１８】

そして、図示省略するが、次の第６ラウンド（特定ラウンド）において、確変昇格演出による報知結果に応じたラウンド遊技（長開放ラウンド遊技又は短開放ラウンド遊技）が実行されることになる。このとき、第６ラウンドが長開放ラウンド遊技である場合は、遊技者に対して特定領域６５８への入賞を促すため、例えば「Ｖを狙え」といったメッセージが出現する所定の演出画像が表示されるが、短開放ラウンド遊技である場合は、上記所定の演出画像は表示されない。但し、特定領域６５８への入球が困難又は不可能に設定された短開放ラウンド遊技であっても、結果的に特定領域６５８に入賞できれば、その特別遊技の終了後の遊技状態として確変状態へ移行することになる。

【０６１９】

このような確変昇格演出の演出内容（演出パターン）は確変昇格演出パターンテーブルを参照して選択される。図７５は、確変昇格演出パターンテーブルの一例を示す模式図である。確変昇格演出パターンテーブルには、複数種の確変昇格演出パターンが規定されている。各図中では、説明の便宜上、「選択率」を表記しているが、実際には確変昇格演出パターン乱数値に応じて、確変昇格演出パターンを決定するための判定値（乱数値の範囲）が設定されており、確変昇格演出パターン乱数値がいずれの判定値に属するかに基づき、確変昇格演出パターンが決定されるようになっている。

【０６２０】

確変昇格演出パターンテーブルには、確変昇格演出パターンに応じて、入球演出の内容（キリン柄オブジェクトの出現の有無、星の獲得数）と、Ｖラウンド獲得演出の内容（タイトルの表示色）とが定められている（図中の「演出内容」の欄を参照）。図７５では、各ラウンドにおけるキリン柄オブジェクトの出現の有無が定められており、「○」はキリン柄オブジェクトが出現することを意味し、「－」はキリン柄オブジェクトが出現しないことを意味している。この○印の個数（つまり、キリン柄オブジェクトの出現数）に応じて、星の獲得数が定まる。そして、この入球演出における星の獲得数に応じて、Ｖラウンド獲得演出におけるタイトルの表示色が決定する。具体的には、星の獲得数「０」に対してタイトルの表示色「青色」、星の獲得数「１」に対してタイトルの表示色「緑色」、星の獲得数「２」に対してタイトルの表示色「紫色」、星の獲得数「３」に対してタイトルの表示色「赤色」が特定されている。なお、上述の図７４の演出例では、確変昇格演出パターンＰＳ１０７が選択された場合を例示している。

【０６２１】

この確変昇格演出パターンテーブルでは、大当り種別に応じて、確変昇格演出パターンの選択率が異なるように設定されている。基本的には、各演出パターンは、最終的な星の獲得数およびタイトルの表示色に応じて選択率が割り振られている。すなわち、大当り種別が６Ｒ長開放大当りである場合（Ｖラウンドを伴う大当りである場合）は、星の獲得数が「０」＜「１」＜「２」＜「３」の順に選択率が高くなり、タイトルの表示色が「青色」＜「緑色」＜「紫色」＜「赤色」の順に選択率が高くなる。一方、大当り種別が６Ｒ長

短開放大当りである場合（非Ｖラウンドを伴う大当りである場合）は、総獲得点数が「３」＜「２」＜「１」＜「０」の順に選択率が高くなり、タイトルの表示色が「赤色」＜「紫色」＜「緑色」＜「青色」の順に選択率が高くなる。そのため、本例では、総獲得点数が「０点」＜「１点」＜「２点」＜「３点」の順に、および、タイトルの表示色が「青色」＜「緑色」＜「紫色」＜「赤色」の順に、Ｖラウンド（長開放ラウンド遊技）への移行期待度が高くなる。なお、タイトルの表示色として「赤色」の出現により、長開放大当り（Ｖラウンド獲得）が確定する仕様としてもよい。この場合は、例えば、図７５における「赤色」の選択率を、長開放大当り：長短開放大当り＝２０：０とする。

【０６２２】

（第２の昇格演出）

続いて、ラウンド昇格演出（第２の昇格演出）について説明する。図７６は、ラウンド昇格演出の演出内容の一例を示す模式図である。ラウンド昇格演出は、第２特別図柄で大当りとなった場合、その特別遊技における第７ラウンド～第８ラウンドに跨って、第９ラウンド以降（つまり後半８ラウンド）が実行される可能性を示唆又は報知する演出である。つまり、このラウンド昇格演出は、例えば、装飾図柄の停止時には、あたかも８Ｒ大当りと見せかけて、ラウンド中に実は１６Ｒ大当り（高利益大当り）であることを示唆又は報知する昇格演出（８Ｒ大当りが１６Ｒ大当りへ昇格したように見せる演出）の一種である。本例におけるラウンド昇格演出は、第７ラウンドに実行される入球演出（「第２の入球演出」とも称する）と、第８ラウンドに実行される後半ラウンド獲得演出とからなる。

【０６２３】

第２の入球演出は、図７６（Ａ）～（Ｃ）に示すように、第７ラウンドにおいて表示される。第２の入球演出は、大入賞口６５への遊技球の入球に応じて画面上に各種のオブジェクトが順次表示される演出であり、特定のオブジェクトの表示態様に応じて後半８ラウンドの継続期待度（すなわちラウンドアップ期待度）が示唆される。なお、第１の入球演出では、複数種のオブジェクトのうち特定のオブジェクト（キリン柄オブジェクト）の出現個数に応じて、Ｖラウンド（長開放ラウンド遊技）への移行期待度が示唆されたが、第２の入球演出では、複数種のオブジェクトのうち特別のオブジェクト（金色オブジェクト）が出現した時点でラウンドアップが確定的となる。図面上では、金色の表示態様を、「塗り潰し」によって表現している。なお、その変形例として、第２の入球演出を第１の入球演出と同じ演出パターン（演出内容）で構成してもよく、その場合には、キリン柄のオブジェクトの獲得数に応じてラウンド昇格の期待度が異なるように構成してもよい。

【０６２４】

まず始めに、図７６（Ａ）に示すように、第７ラウンドが開始されると、演出表示装置７０の画面上にメータ画像が表示される。本例においても、各ラウンド遊技の開始時にメータ画像の目盛は「０」であり、該ラウンド遊技において遊技球が大入賞口６５に入球する毎に、メータ画像に１目盛分のオブジェクト（白色オブジェクト又は金色オブジェクト）が表示され、メータ画像が１目盛分ずつ増加するようになっている。なお、以下では、前述の第１の入球演出と共通する部分については、その説明を省略する。

【０６２５】

図７６（Ｂ）に示すように、本例では、大入賞口６５への６個目の入球までは、金色オブジェクトは出現せず、全て白色オブジェクトのみが出現しているものとする。そして、図７６（Ｃ）に示すように、本例では、大入賞口６５への７個目の入球により、金色オブジェクトが出現し、この時点で後半８ラウンド分のラウンドアップが確定的となる。このとき、金色オブジェクトの出現により、一度に３つの星を獲得することができる（３つの星が点灯する）。

【０６２６】

次いで、後半ラウンド獲得演出は、図７６（Ｄ）～（Ｆ）に示すように、第８ラウンドにおいて表示される。この後半ラウンド獲得演出は、入球演出の表示態様（表示結果）と密接に関連し、入球演出の表示態様（オブジェクトの表示態様）に対応した演出画像が表示される演出であり、該演出画像に応じて後半８ラウンドの獲得期待度が示唆される。本

例では、図７６（Ｄ）に示すように、金色オブジェクトを獲得した場合には、ラウンド昇格の満足感を煽るため、前のラウンドで獲得した三つの星が継続して表示されるとともに、金色オブジェクトと関連性のある演出画像（金色のエフェクト）が表示される。

【０６２７】

そして、図７６（Ｅ）に示すように、ラウンドアップ成功演出として、画面上に「後半ラウンド獲得成功」の文字が表示される。一方、図７６（Ｆ）に示すように、第７ラウンドまでに金色オブジェクトを獲得できないと、第８ラウンドにおいて、ラウンドアップ失敗演出として、画面上に「ラウンド獲得失敗」の文字が表示される。すなわち、該第８ラウンドにおいて、後半８ラウンド（第９～第１６ラウンド）の獲得結果が確定表示されることになる。但し、実際には、当否抽選時の大当りの種類（すなわち、後半８ラウンドの有無）が予め確定しているため、その種類に応じた演出展開（演出結果）となる。すなわち、１６Ｒ長開放大当りに当選している場合にはラウンド昇格成功となり、８Ｒ長開放大当りに当選している場合にはラウンド昇格失敗となる。

【０６２８】

このようなラウンド昇格演出の演出内容（演出パターン）はラウンド昇格演出パターンテーブルを参照して選択される。図７７は、ラウンド昇格演出パターンテーブルの一例を示す模式図である。ラウンド昇格演出パターンテーブルには、複数種のラウンド昇格演出パターンが規定されている。各図中では、説明の便宜上、「選択率」を表記しているが、実際にはラウンド昇格演出パターン乱数値に応じてラウンド昇格演出パターンを決定するための判定値（乱数値の範囲）が設定されており、ラウンド昇格演出パターン乱数値がいずれの判定値に属するかに基づき、ラウンド昇格演出パターンが決定されるようになっている。

【０６２９】

ラウンド昇格演出パターンテーブルには、ラウンド昇格演出パターンに応じて、入球演出における特別のオブジェクト（金色オブジェクト）の出現の有無と、後半ラウンド獲得演出における表示結果とが特定されている（図中の「演出内容」の欄を参照）。図７７では、第７ラウンドにおける金色オブジェクトの出現の有無が定められており、「○」は金色オブジェクトの出現あり、「－」は金色オブジェクトの出現なし、を表している。そのため、図中のいずれかのラウンドの欄に「○」が付されていれば、そのラウンド昇格演出パターンはラウンドアップ成功となる演出内容となり、いずれのラウンドの欄にも「○」付されていなければ、そのラウンド昇格演出パターンはラウンドアップ失敗の演出内容となる。

【０６３０】

このラウンド昇格演出パターンテーブルでは、大当り種別に応じて、ラウンド昇格演出パターンの選択率が異なるように設定されている。基本的には、各演出パターンは、金色オブジェクトの表示態様（出現有無および出現タイミング）に応じて選択率が割り振られている。すなわち、大当り種別が１６Ｒ長開放大当りである場合（総ラウンド数が１６ラウンドである場合）は、金色オブジェクトが出現し、且つ、ラウンドアップが成功となるラウンド昇格演出パターンＰＳ２０２が選択される。一方、大当り種別が８Ｒ長開放大当りである場合（総ラウンド数が８ラウンドである場合）は、金色オブジェクトが出現せず、且つ、ラウンドアップが失敗となるラウンド昇格演出パターンＰＳ２０１が選択される。このように、金色オブジェクトは、当否判定結果が１６Ｒ長開放大当りのときしか選択されないため（８Ｒ長開放大当りの場合は選択対象外）、金色オブジェクトの出現は、１６Ｒ大当りの確定、つまり後半８ラウンドの確保を示すことになる。なお、変形例として、ラウンド昇格演出において金色オブジェクトを獲得できなかった場合であっても、ラウンド昇格を成功させてもよい。また、ラウンド昇格演出においても、キリン柄オブジェクトを出現させて、金色オブジェクトを獲得したときはラウンド昇格確定とし、金色オブジェクトを獲得できなかった場合でも、キリン柄オブジェクトの獲得個数に応じてラウンド昇格の期待度を示唆するように構成してもよい。

【０６３１】

これまで説明したように、本例では、第１特別図柄の大当り属性として、条件付き特定大当り（確変大当り相当）と条件付き通常大当り（非確変大当り相当）を設けて、条件付き特定大当りに当選すれば、特定ラウンドをＶラウンド（長開放ラウンド遊技）に設定する一方で、条件付き通常大当りに当選すれば、特定ラウンドを非Ｖラウンド（短開放ラウンド遊技）に設定する。そのため、いずれの大当り属性であっても、該特定ラウンドにおいてＶ入賞（確変獲得）の有無が振り分けられる。よって、本例における確変昇格演出は、該特定ラウンドが開始されるまでの間に、該特定ラウンドがＶラウンド（長開放ラウンド遊技）となるのか否か、すなわち、該特定ラウンドにおける確変昇格の期待度を示唆又は報知するものである。一方、第２特別図柄の大当り属性として、条件付き特定大当りのみを設けて、特定ラウンドをＶラウンド（長開放ラウンド遊技）に設定している。条件付き特定大当りの場合は、基本的には特定ラウンドにてＶ入賞（確変獲得）がほぼ確約されている。そのため、特定ラウンドが開始されるまでの間に、確変昇格演出を実行する意義は低いといえる。従って、その代わりに、第２特別図柄において大当りとなった場合は、該特別遊技における賞球獲得期待値に関する情報として、所定ラウンド以降もラウンド遊技が継続する可能性、すなわち、ラウンド昇格の期待度を示唆又は報知するものである。

【０６３２】

以上、第７実施形態によれば、特別遊技中の所定ラウンド以前に大当りの種類に応じて実行される二種類の昇格演出を備え、互いに異なる二種類の昇格演出の一部を同系統の入球演出で構成して、第１特別図柄で大当りした場合は、第１の昇格演出により、所定ラウンド以降における確変獲得の期待度（Ｖラウンドの獲得期待度）を示唆する一方で、第２特別図柄で大当りした場合は、第２の昇格演出により、所定ラウンド以降におけるラウンド継続の期待度（後半ラウンドの獲得期待度）を示唆することで、二種類の昇格演出を兼用した同系統演出（入球演出）の発生頻度を確保しながらも、昇格演出にバリエーションをもたせて、大当り演出の演出効果を高めることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０６３３】

なお、上述の第７実施形態では、遊技領域ＰＡ内に単一の大入賞口６５のみ（特定領域６５８を有した大入賞口６５のみ）を備えた構成を例示したが、この構成に限定されるものではなく、例えば、前述の第２実施形態と同様に、遊技領域ＰＡ内に二つの大入賞口６４，６５（特定領域６５８を有しない大入賞口６４と特定領域６５８を有した大入賞口６５）を備えた構成に適用してもよい。このとき、上述の第２実施形態では、第１大入賞口６４および第２大入賞口６５が遊技領域ＰＡにおける右下領域に上下に近接するように配置されており、特別遊技の実行中においては、特定ラウンドでは下側の第２大入賞口６５（および特定領域６５８）を開放させ、特定ラウンド以外のラウンドでは上側の第１大入賞口６５）を開放させるよう構成されていたが、この構成に限定されるものではない。例えば、前述の第２実施形態と同様の大入賞口６４，６５の配置を採用しながらも、第２実施形態とは大入賞口６４，６５の開放パターンを異ならしめてもよい。その一例としては、１６Ｒ特別遊技が実行されるとき、奇数回（１Ｒ，３Ｒ，５Ｒ…）のラウンド遊技では上側の第１大入賞口６４を開放し、偶数回（２Ｒ，４Ｒ，６Ｒ…）のラウンド遊技では下側の第２大入賞口６５を開放する。そして、奇数回のラウンド遊技においては、いずれのラウンド遊技であっても、大入賞口６４を長開放（２９秒開放）する。一方、偶数回のラウンド遊技においては、特定ラウンド以外のラウンドでは、大入賞口６５を長開放（２９秒開放）し、特定領域６５８を常時閉鎖する一方で、第１特定ラウンド（１Ｒ）では、大入賞口６５および特定領域６５８を短開放（０．５秒開放）し、第２特定ラウンド（７Ｒ）では、大入賞口６５および特定領域６５８を長開放（２９秒開放）する。このとき、第１大入賞口６４および第２大入賞口６５が１ラウンド毎に交互に開閉されることで、或るラウンドにおいて一方の大入賞口が閉鎖されると同時に、他方の大入賞口が開放されて次のラウンドが開始されることになる。そのため、或るラウンドにおいて一方の大入賞口が閉鎖されて入球できなかった遊技球や入球が間に合わなかった遊技球が、これと隣接する他方の大入賞口に入球し得る機会が増大する。また、第１大入賞口６４および第２大入賞

口６５が上下に近接しているため、遊技者は同じ位置を狙えばよく、遊技球の打ち出し強度を変化させずに遊技が可能となる。これにより大入賞口への入球効率が高められて、遊技者の利得感が向上するものとなる。このとき、長短開放大当りや短開放大当りの場合でも、特定ラウンド以外のラウンドでは、いずれの大入賞口６４，６５も長開放（２９秒開放）となり、前述のように入球効率が高められているので、従来以上に出玉獲得の機会が得られ、遊技者にとってもメリットになる。なお、変形例としては、大入賞口６４，６５の作動ラウンドを上記と逆転させて、第１大入賞口６４を偶数回（２Ｒ，４Ｒ，６Ｒ…）のラウンド遊技で開放し、第２入賞口６５を奇数回（１Ｒ，３Ｒ，５Ｒ…）のラウンド遊技で開放してもよい。

【０６３４】

また、前述の第７実施形態では、特別遊技の実行中において、特定領域６５８への入球の有無により該特別遊技の終了後に確変状態へ移行するか否かを振り分ける特定ラウンドを設定して、大入賞口６５（特定領域６５８）を狙った遊技球の打ち出しによって特定領域６５８への入球を指示する特定領域入球指示演出や、特定領域６５８に入球したことで特別遊技の終了後に確変状態へ移行することを報知する特定領域入球報知演出（第２実施形態を参照）などが実行されるようになっている。特定領域入球演出の演出例としては、画面上に「Ｖを狙え！」や「Ｖに入れば確変だ！」といったメッセージを表示することが挙げられる。また、特定領域入球報知演出の演出例としては、画面上に「Ｖ入賞！」や「確変ゲット」といったメッセージを表示することが挙げられる。このとき、非特定遊技状態（本例では、開放延長機能の非作動時）において第１特別図柄で大当りした場合は、特定遊技状態（本例では、開放延長機能の作動時）において第２特別図柄で大当りした場合よりも、特定領域入球指示演出および特定領域入球演出の少なくとも一方の実行確率を低くなるよう構成、又は、特定領域入球指示演出および特定領域入球演出の少なくとも一方を実行しないよう構成してもよい。すなわち、本例では、第１特別図柄で大当りした場合（すなわち、初当りの場合）は、確変を獲得したか否かが不確定な状況（１６Ｒ又は６Ｒ長開放大当りのときは確変獲得の可能性が高く、６Ｒ長短開放大当りのときは確変獲得の可能性が低い）であり、遊技者は確変獲得の有無に注目するので、特定領域６５８が長開放となる特定ラウンドにおいて、特定領域入球指示演出および特定領域入球報知演出を実行することで、確変獲得の期待感や満足感を高めることができる。一方、第２特別図柄で大当りした場合（すなわち、連荘状態の場合）は、基本的には、確変獲得が確定的な状況（１６Ｒ又は８Ｒ長開放大当りとのきは確変獲得の可能性が高い）であり、遊技者の確変獲得に対する関心はあまり大きなものではないので、特定領域入球指示演出および特定領域入球報知演出の少なくとも一方を実行しなかったり、たとえ実行したとしても上記メッセージを小さく表示したり表示態様を簡略化したりしてもよい。また、特定ラウンドが２以上（いずれもＶラウンド）設定されている場合、先の特定ラウンドでＶ入賞した場合は、後の特定ラウンドでは特定領域入球演出（「Ｖを狙え」）を実行しなくてもよい（但し、先の特定ラウンドでは特定領域入球演出を実行する）。

【０６３５】

また、前述の第７実施形態において、いわゆる連荘が規定回数だけ継続した場合に、希少性のある特別演出（いわゆる昇天演出）が発生するよう構成してもよい。本例においても、前述の第１実施形態と同様に、いわゆる連荘状態に関して所定条件を充足した場合に特別演出（いわゆる昇天演出）の実行可否を判定する。なお、所定条件とは、例えば、連荘回数が所定回数に到達、連荘状態における特定大当りの累積回数が所定回数に到達、連荘状態での累積獲得賞球数が所定数に到達、連荘状態中に特定の演出（図柄変動中又は特別遊技中の特定演出）を発生させた場合などが挙げられる。この特別演出は、連荘回数Ｎ＝Ｎset回目（Ｎset：規定回数）の大当りに係る図柄変動演出と、該Ｎset回目の大当りに係る特別遊技とに跨って実行される。なお、その変形例としては、特別演出は、連荘回数Ｎ＝Ｎset回目（Ｎset：規定回数）の大当りに係る図柄変動演出と、該Ｎset回目の大当りに係る特別遊技とに跨っていなくてもよい（いずれか一方にて実行されるものでもよい）。このとき、特別演出が実行される場合は、特別演出が実行されない場合よりも、そ

の特別遊技における特定ラウンドにおいて、特定領域入球指示演出および特定領域入球演出の少なくとも一方の実行確率を低くなるよう構成、又は、特定領域入球指示演出および特定領域入球演出の少なくとも一方を実行しないよう構成してもよい。また、たとえ特定領域入球指示演出又は特定領域入球演出を実行したとしても、上記メッセージを小さく表示させたり簡略化させたりしてもよい。その理由は、特別遊技の実行中における特別演出と特定領域入球指示演出（特定領域入球報知演出）との競合により、かえって両者の演出効果が希薄になってしまうのを回避するためであり、この場合は、希少性の高い特別演出の実行を優先する方が遊技者にとっても満足の得られる結果となるからである。

【０６３６】

［第８実施形態］

次に、第８実施形態に係る遊技機について説明する。第８実施形態の遊技機は、基本的には、上述の第１実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

【０６３７】

第８実施形態の遊技機は、第７実施形態の遊技機と同様に、特別遊技の実行中に遊技球が大入賞口内の特定領域（いわゆる「Ｖ領域」）に入賞するか否かに応じて、当該特別遊技の終了後に遊技状態が確変状態へ移行するか否かを決定する、いわゆる玉確タイプの遊技機として構成される。なお、確変状態は、所定回数（ＳＴ回数）の図柄変動が行われるまで継続してもよいし、次回の大当りが発生するまで継続するものでもよい。

【０６３８】

また、第８実施形態の遊技機は、第７実施形態の遊技機と同様に、遊技領域内ＰＡ内において単一の大入賞口６５（特定領域６５８を有した玉確アタッカー）のみを搭載している。すなわち、第８実施形態においても、全てのラウンドにおいて特定領域６５８を有した大入賞口６５が開放されるよう構成されている。なお、大入賞口６５の構成については、前述の第２実施形態で既に説明しているので、ここでは重複説明を省略する。

【０６３９】

続いて、第８実施形態における大当り種別（大当り内訳）について説明する。図７８には、第８実施形態における特別図柄抽選の大当り内訳を示している。なお、以下では、説明の便宜上、特段の場合を除き、「小当り」に関する記載を省略する。

【０６４０】

図７８の上段は、第８実施形態における第１特別図柄当り図柄テーブルを模式的に示す図である。この第１特別図柄当り図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、図柄群、大当り属性、確変・時短機能の作動回数、大入賞口の作動パターンがそれぞれ対応付けられている（本例では、便宜上、停止図柄の記載を省略する）。第１特別図柄当り図柄テーブルでは、大当りの種別に応じた３種類の図柄群として、図柄群Ａ（１６Ｒ長開放大当り）と、図柄群Ｂ（１２Ｒ長短開放大当り１）と、図柄群Ｃ（１２Ｒ長短開放大当り２）とが設定されている。図７８の上段に示すように、第１特別図柄抽選では、条件付き特定大当り（確変大当り相当）の当選確率が５０％であり、条件付き通常大当り（非確変大当り相当）の当選確率が５０％である。

【０６４１】

図７８の下段は、第８実施形態における第２特別図柄当り図柄テーブルを模式的に示す図である。この第２特別図柄当り図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、図柄群、大当り属性、確変・時短機能の作動回数、大入賞口の作動パターンがそれぞれ対応付けられている（本例では、便宜上、停止図柄の記載を省略する）。第２特別図柄当り図柄テーブルでは、大当りの種別に応じた２種類の図柄群として、図柄群Ｄ（１６Ｒ長開放大当り）と、図柄群Ｅ（７Ｒ長開放大当り）とが設定されている。図７８の下段に示すように、第２特別図柄抽選では、条件付き特定大当り（確変大当り相当）の当選確率が１００％である。

【０６４２】

本例では、１回の大当り発生により実行される特別遊技の平均ラウンド数は、第１特別

図柄抽選において大当りとなる場合と第２特別図柄抽選において大当りとなる場合とで等しく設定されている。具体的には、第１特別図柄抽選にて大当りとなる場合における特別遊技の平均ラウンド数は「１２．４ラウンド」であるのに対して、第２特別図柄抽選にて大当りとなる場合における特別遊技の平均ラウンド数は「１２．４ラウンド」であり、各平均ラウンド数は同一となるよう構成されている。

【０６４３】

続いて、図７９は、第８実施形態における大入賞口６５の作動パターンを説明するためのタイムチャートである。本例では、上記の大当り種別に対応して、合計４種類の作動パターンが用意されている。図中には、特別遊技中の大入賞口６５の状態変化が左から右に向けて時系列的に示されている。図７９に示す各作動パターンは、各ラウンド遊技の実行状態を概念的に示すものであり、各ラウンド遊技の開放時間および閉鎖時間（インターバル時間を含む）の各時間幅および比率は、実際の時間幅および比率と対応するものではない。すなわち、図中では、各ラウンドの経過を分かり易く表現するために、各ラウンドおよび各インターバルの時間幅を均等に記載しているが、実際には各ラウンドおよび各インターバルの時間幅は該ラウンドの開放態様等に応じて異なるものである。なお、図中、長開放ラウンド遊技には「Ｌ」を付記し、短開放ラウンド遊技には「Ｓ」を付記している。

【０６４４】

ここで、大入賞口６５の１回の開閉動作（開放動作）は、その開放時間の長短に応じて、該開放時間が相対的に長時間となる長開放（「長開放動作」とも称する）と、該開放時間が相対的に短時間となる短開放（「短開放動作」とも称する）とに区別される。１回のラウンド遊技においては、開放時間の長短に関わらず、大入賞口６５の開閉動作が１回のみ実行される場合と、大入賞口６５の開閉動作が複数回に亘り実行される場合とがある。ここで、ラウンド遊技は、長開放ラウンド遊技と、短開放ラウンド遊技とに区別される。長開放ラウンド遊技では、ラウンド遊技が開始され大入賞口６５が開放された後、大入賞口６５への遊技球の入賞数が規定数（本例では「１０球」）に達したとき、又は、大入賞口６５の開放時間（１ラウンドの間に複数回開放される場合には、その複数回の開放の合計開放時間）が第１規定時間を経過したとき、大入賞口６５が閉鎖され、今回のラウンド遊技が終了する。第１規定時間は、大入賞口６５への遊技球の入賞数が規定数（１０球）に達する可能性がある時間幅であり、本例では「２９秒」が設定されている。本例では、長開放ラウンド遊技は、１回の長開放動作のみが実行される場合と、１回の長開放動作と１回の短開放動作とが実行される場合がある。すなわち、長開放ラウンド遊技では、１回の長開放動作（２９秒）により第１規定時間に達する場合と、１回の長開放動作（２８．８秒）と１回の短開放動作（０．２秒）とにより第１規定時間に達する場合がある。なお、その変形例として、上記の１回の長開放動作を２８．８秒ではなく、短開放動作との組合せの有無に関わらず、常に２９秒としてもよい。一方、短開放ラウンド遊技では、ラウンド遊技が開始され大入賞口６５が開放された後、大入賞口６５の開放時間が第２規定時間（本例では「０．２秒」）を経過したとき、大入賞口６５が閉鎖され、今回のラウンド遊技が終了する。第２規定時間は、大入賞口６５への遊技球の入賞自体が困難となる時間幅であり、本例では「０．２秒」が設定されている。そのため、短開放ラウンド遊技にて、大入賞口６５への規定数の入賞を獲得するのは実質的に不可能である。なお、短開放ラウンド遊技は、１回のラウンドにおいて複数回の短開放動作を伴うものであってもよい。以下において、「長開放ラウンド遊技」は、１回のラウンドにおいて少なくとも１回以上の長開放動作を含むことを意味し、短開放動作の有無を問わない（短開放動作を含んでいてもよい）。「短開放ラウンド遊技」とは、１回のラウンドにおいて少なくとも１回以上の短開放動作を含むことを意味し、長開放動作は含まれない。ここで、本例では、図７９（Ｂ），（Ｃ）に示すように、１２Ｒ長短開放パターン１，２（１２Ｒ長短開放大当り１，２）は、いずれも実質ラウンド数が７ラウンドに設定されている。

【０６４５】

まず、図７９（Ａ）は、１６Ｒ長開放パターンを示している。１６Ｒ長開放パターンでは、全てのラウンド（通常ラウンド、特定ラウンド）において、長開放ラウンド遊技が実

行される。すなわち、１６Ｒ長開放大当りは、いずれのラウンド遊技においても大入賞口６５が長開放されるので、実質１６ラウンド相当の大当りとなる。なお、特定ラウンド（第５ラウンド）は、前述のとおり、長開放ラウンド遊技が実行されるため、特定領域６５８への入球が容易又は可能であるＶラウンドとして設定されている。

【０６４６】

図７９（Ｂ）は、１２Ｒ長短開放パターン１を示している。１２Ｒ長短開放パターン１では、第１～第３ラウンドにおいて長開放ラウンド遊技、第４ラウンドにおいて短開放ラウンド遊技、第５～第８ラウンドにおいて長開放ラウンド遊技、第９～第１２ラウンドにおいて短開放ラウンド遊技が実行される。１２Ｒ長短開放大当り１は、１２回のラウンド遊技のうち７回のラウンド遊技において大入賞口６５が長開放されるので、実質７ラウンド相当の大当りとなる。なお、特定ラウンド（第５ラウンド）は、前述のとおり、長開放ラウンド遊技であるため、特定領域６５８への入球が容易又は可能であるＶラウンドとして設定されている。

【０６４７】

図７９（Ｃ）は、１２Ｒ長短開放パターン２を示している。１２Ｒ長短開放パターン２では、第１～第４ラウンドにおいて長開放ラウンド遊技、第５ラウンドにおいて短開放ラウンド遊技、第６～第８ラウンドにおいて長開放ラウンド遊技、第９～第１２ラウンドにおいて短開放ラウンド遊技が実行される。１２Ｒ長短開放大当り２は、上記の１２Ｒ長短開放大当り１と同様に、１２回のラウンド遊技のうち７回のラウンド遊技において大入賞口６５が長開放されるので、実質７ラウンド相当の大当りとなる。なお、特定ラウンド（第５ラウンド）は、前述のとおり、短開放ラウンド遊技が実行されるため、特定領域６５８への入球が困難又は不可能である非Ｖラウンドとして設定されている。

【０６４８】

まず、図７９（Ｄ）は、７Ｒ長開放パターンを示している。７Ｒ長開放パターンでは、全てのラウンド（通常ラウンド、特定ラウンド）において、長開放ラウンド遊技が実行される。すなわち、７Ｒ長開放大当りは、いずれのラウンド遊技においても大入賞口６５が長開放されるので、実質７ラウンド相当の大当りとなる。なお、特定ラウンド（第５ラウンド）は、前述のとおり、長開放ラウンド遊技が実行されるため、特定領域６５８への入球が容易又は可能であるＶラウンドとして設定されている。

【０６４９】

ここで、上記の１２Ｒ長短開放パターン１，２における大入賞口６５の開閉動作について更に詳しく説明する。まず、１２Ｒ長短開放パターン１，２ともに、第１～第３ラウンドおよび第７～第８ラウンドの各ラウンドにおいて大入賞口６５は１回だけ長開放され、第９～第１２ラウンドの各ラウンドにおいて大入賞口６５は１回だけ短開放される。そのため、１２Ｒ長短開放パターン１，２では、上記の各ラウンドにおいて、大入賞口６５の開閉動作が一致する。一方、１２Ｒ長短開放パターン１，２では、第４～第６ラウンドの各ラウンドにおいて大入賞口６５の開閉動作がそれぞれ異なる。具体的には、１２Ｒ長短開放パターン１では、第４ラウンドにて１回の短開放、第５ラウンドにて１回の長開放、第６ラウンドにて１回の短開放および１回の長開放が行われる。つまり、１２Ｒ長短開放パターン１では、第４～第６ラウンドまでの区間において、大入賞口６５が「短開放→長開放→短開放→長開放」という順に開閉動作する。これに対して、１２Ｒ長短開放パターン２では、第４ラウンドにて１回の短開放および１回の長開放、第５ラウンドにて短開放、第６ラウンドにて１回の長開放が行われる。つまり、１２Ｒ長短開放パターン２では、第４ラウンド～第６ラウンドまでの区間において、大入賞口６５が「短開放→長開放→短開放→長開放」という順に開閉動作する。すなわち、１２Ｒ長短開放パターン１，２を比較するに、第４～第６ラウンドまでの各ラウンドを個別に見ると、大入賞口６５の開閉動作はそれぞれ相違するものの、第４～第６ラウンドまでの区間を一連の流れとしてトータル的に見ると、大入賞口６５の開閉動作は一致している。なお、図中では、説明の便宜上、各ラウンドの時間幅を均等に区切っているため、インターバル期間が長短様々に表されているが、実際にはインターバル期間は略同一に設定されている。そのため、図中におい

て、破線の矢印で示しているように、上記の第４～第６ラウンドまでの区間における各動作（対応する動作）は、時間軸上にてほぼ同一のタイミングに設定されている。なお、その変形例として、図７９（Ｂ），（Ｃ）において、第５ラウンドまでは上記の開放パターンとし、第６ラウンド以降はすべて短開放ラウンド遊技としてもよい（すなわち、実質的には第５ラウンドにて終了させてもよい）。また、図７９（Ｂ）において、第６ラウンドでの開放動作を短開放と長開放との組合せにしているが、これに限定されず、長開放動作のみとしてもよい。

【０６５０】

続いて、第８実施形態における大当り演出について説明する。本例においては、前述までの実施形態と同様に、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当りとなった場合は、その特別遊技における大当り演出（大当り種別に応じた大当り演出）として、各種のムービー画像、大入賞口６５への打ち出し（右打ち）を促すための指示情報、該大当り中の獲得賞球数などが表示される。その一方で、第１特別図柄で大当りとなった場合（典型的には初当り時の場合）は、その特別遊技中の各ラウンドにおいて、現在のラウンドが何ラウンド目であるか（更には特定ラウンドであるか否か）を判別可能なラウンド回数情報を報知するラウンド数表示演出や、遊技球が特定領域６５８を通過して確変獲得したこと（すなわち、Ｖ入賞したこと）を報知するＶ獲得表示演出の実行が設定されていない。その代わりに、実行された（実行済みの）長開放ラウンドの数を示すオブジェクトを表示したり、実行予定の長開放ラウンドの数を示すオブジェクトを表示したりしてもよい。前者の場合は、長開放ラウンドが１回実行されるごとにオブジェクトを増加させていき、後者の場合は、長開放ラウンドが１回実行されるごとにオブジェクトを減算させていく。言い換えれば、該オブジェクトは、短開放ラウンドである場合に増加や減算したりはしない。これに対して、第２特別図柄で大当りとなった場合（典型的には連荘時の場合）は、その特別遊技中の各ラウンドにおいて、ラウンド数表示演出およびＶ獲得表示演出の実行が設定されている。

【０６５１】

このように、特別遊技中に１２Ｒ長短開放パターン１，２のいずれが実行されたとして、その大当り演出としてラウンド回数情報やＶ入賞情報などの確変移行に関する情報を報知せず秘匿状態とすることにより、特別遊技中の演出態様からではＶ入賞しているか否かを判別困難とすることができる。なお、本例においても、前述の実施形態と同様に、特別遊技中に各種の昇格演出が実行されてもよい。

【０６５２】

続いて、第６実施形態における特別図柄の変動パターンテーブルについて説明する。前述したように、本例における遊技機は、特別遊技中の特定ラウンドにおいて遊技球が特定領域６５８に入賞することで特別遊技後の確変移行が確定する、いわゆる玉確機として構成されているので、その特別遊技において特定領域６５８にＶ入賞しなかった場合（特別遊技後の遊技状態が通常状態となる場合）は、特別図柄の変動パターンテーブルとして通常変動パターンテーブルが設定され、その特別遊技において特定領域６５８にＶ入賞した場合（特別遊技後の遊技状態が確変状態となる場合）は、特別図柄の変動パターンテーブルとして短縮変動パターンテーブルが設定される。つまり、本例においても、原則通り、特別遊技後の遊技状態に応じて、特別遊技後に選択される変動パターンテーブルが異なり得る。このように変動パターンテーブルは、特別遊技後の遊技状態に応じた（特別遊技中における特定領域６５８への入賞の有無に応じた）種類が設定されるため、遊技状態が通常状態である場合と確変状態である場合とで変動パターン（変動時間）の選択傾向は互いに異なり得る。

【０６５３】

続いて、第８実施形態における演出モードについて説明する。本例においても、主制御基板１００側で管理される遊技状態（又は変動パターン選択状態）との整合性をとるかたちで、演出制御基板２００側で演出モードの移行制御が実行される。そして、演出表示装置７０には、現在滞在中の演出モードに対応した演出モード報知画像（本例では、装飾図

柄の背面表示となる背景画像）が表示され、この背景画像は演出モード毎に互いに異なるよう設定されているため、該背景画像の種類から、現在滞在中の演出モードがいずれであるかを遊技者が認識し得るようになっている。また、このように演出モードの種類が遊技者に対して示唆されることにより、滞在中の演出モードの種類に基づき、遊技状態の種類や図柄変動中の変動演出内容（変動演出パターン）の種類が遊技者に対して示唆される。このとき、本例では特別遊技後の演出モードとして、該特別遊技後の遊技状態が通常状態であるか確変状態であるかに関わらず、共通の演出モード（秘匿演出モード）に移行する。すなわち、秘匿演出モードは、現在の遊技状態（内部遊技状態）が通常状態であるか確変状態であるかを秘匿状態として遊技者を煽る演出をなす演出モードである。本例においては、演出モードとして秘匿演出モードが設定されている場合、その背景画像として「特殊背景」が表示される。なお、本例では、滞在中の演出モードごとに、変動演出パターンテーブルが設定されており、特別図柄の変動パターンが異なる場合であっても、演出モードが同一であれば、互いに演出内容の共通する変動演出パターンが選択され得ることになる。つまり、遊技状態に応じて、主制御基板１００側において選択される変動時間（それに応じた演出尺）が異なる場合であっても、演出制御基板２００側においては、その遊技状態が通常状態か確変状態かに関わらず同一の演出モードに移行するため、演出内容の共通する背景演出および変動演出が選択されることになる。そのため、特別遊技の実行中だけでなく、該特別遊技の終了後の図柄変動遊技においても、確変移行の有無に係る秘匿状態が継続されることになり、遊技者はその演出態様から現在の遊技状態を判別することが困難となり、確変状態へ移行していることを期待しながら遊技を進めることができる。このように、本例では、特定ラウンドにおけるＶ入賞の有無によって内部的には確変移行の有無が確定しているにも関わらず、大当り演出および図柄変動演出の演出態様からは確変移行の有無を判別困難とすることで、特別遊技から図柄変動遊技までに亘り、確変移行に関する遊技者の期待感および関心を持続させることができる。なお、この秘匿演出モードへの移行については、大当り種別として、条件付き特定大当り（１２Ｒ長短開放大当り１）と条件付き通常大当り（１２Ｒ長短開放大当り２）としか移行契機としない。また、大当り終了後の図柄変動回数が所定回数に到達した場合には、現在の遊技状態が確変状態であることを確定的に報知してもよい。

【０６５４】

以上、第８実施形態によれば、条件付き特定大当り（１２Ｒ長短開放大当り１）に係る作動パターンと、条件付き通常大当り（１２Ｒ長短開放大当り２）に係る作動パターンとにおいて、全ラウンドを通して、大入賞口６５の一連の開閉動作（長開放および短開放の動作順序）を実質的に同一態様とし、いずれの大当り種別に当選したのか、また、特定ラウンドがどのラウンドにて実行されたのかを判別し難くすることで、特別遊技が終了するまでの間、確変獲得に対する期待感を持続させることができるようになり、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０６５５】

［第９実施形態］

次に、第９実施形態に係る遊技機について説明する。第９実施形態の遊技機は、基本的には、上述の第１実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

【０６５６】

第９実施形態の遊技機は、第２実施形態の遊技機と同様に、特別遊技の実行中に遊技球が大入賞口内の特定領域（いわゆる「Ｖ領域」）に入賞するか否かに応じて、当該特別遊技の終了後に遊技状態が確変状態へ移行するか否かを決定する、いわゆる玉確タイプの遊技機として構成される。なお、確変状態は、所定回数（ＳＴ回数）の図柄変動が行われるまで継続してもよいし、次回の大当りが発生するまで継続するものでもよい。

【０６５７】

また、第９実施形態の遊技機は、第７実施形態の遊技機と同様に、遊技領域内ＰＡ内において単一の大入賞口６５（特定領域６５８を有した玉確アタッカー）のみを搭載してい

る。すなわち、第９実施形態においても、全てのラウンドにおいて特定領域６５８を有した大入賞口６５が開放されるよう構成されている。なお、大入賞口６５の構成については、前述の第２実施形態で既に説明しているので、ここでは重複説明を省略する。

【０６５８】

また、第９実施形態の遊技機は、第１実施形態の遊技機と同様に、第１特別図柄の変動表示よりも第２特別図柄の変動表示を優先的に実行する、いわゆる優先消化を採用するため、第２特別図柄の作動保留球が存在する間は、第１特別図柄の作動保留球の存在に関係なく、第２特別図柄の作動保留球を優先的に消化するように構成されている。

【０６５９】

まず、第９実施形態における大当り種別（大当り内訳）について説明する。図８０には、第９実施形態における特別図柄抽選の大当り内訳を示している。なお、以下では、説明の便宜上、特段の場合を除き、「小当り」に関する記載を省略する。

【０６６０】

図８０の上段は、第９実施形態における第１特別図柄当り図柄テーブルを模式的に示す図である。この第１特別図柄当り図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、図柄群、大当り属性、確変・時短機能の作動回数、大入賞口の作動パターンがそれぞれ対応付けられている（本例では、便宜上、停止図柄の記載を省略する）。第１特別図柄当り図柄テーブルでは、大当りの種別に応じた３種類の図柄群として、図柄群Ａ（１５Ｒ長短開放大当り１）と、図柄群Ｂ（１５Ｒ長短開放大当り２）と、図柄群Ｃ（７Ｒ長短開放大当り）とが設定されている。

【０６６１】

図８０の下段は、第９実施形態における第２特別図柄当り図柄テーブルを模式的に示す図である。この第１特別図柄当り図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、図柄群、大当り属性、確変・時短機能の作動回数、大入賞口の作動パターンがそれぞれ対応付けられている（本例では、便宜上、停止図柄の記載を省略する）。第１特別図柄当り図柄テーブルでは、大当りの種別に応じた５種類の図柄群として、図柄群Ｄ（１６Ｒ長開放大当り１）と、図柄群Ｅ（１６Ｒ長開放大当り２）と、図柄群Ｆ（８Ｒ長開放大当り）と、図柄群Ｇ（４Ｒ長開放大当り１）と、図柄Ｈ（４Ｒ長開放大当り２）とが設定されている。

【０６６２】

本例においても、上記の各大当りは、大当りの属性として「条件付き特定大当り」又は「条件付き通常大当り」に区分されている。図８０の上段に示すように、第１特別図柄抽選では、条件付き特定大当り（確変大当り相当）の当選確率が５０％であり、条件付き通常大当り（非確変大当り相当）の当選確率が５０％である。また、図８０の下段に示すように、第２特別図柄抽選では、条件付き特定大当り（確変大当り相当）の当選確率が１００％である。なお、以下では、第２特別図柄の大当り種別のうち、「１６Ｒ長開放大当り１」および「４Ｒ長開放大当り１」を総称して「大当りα」とも称し、それ以外の大当り種別である「１６Ｒ長開放大当り２」、「８Ｒ長開放大当り」および「４Ｒ長開放当り２」を総称して「大当りβ」とも称する。ここで、大当りβは、詳細後述するが、限定期間内・外に関わらず、その大当り演出として「七星チャージ」が実行される大当りであり、大当り図柄（装飾図柄）として特殊図柄（「Ａ・Ａ・Ａ」など）が揃うことになる。なお、特殊図柄は、中図柄列に一つだけ特殊図柄が表示されるものでもよい（左・右列図柄列は任意の図柄）。一方、大当りαは、詳細後述するが、限定期間内においてのみ、その大当り演出として「七星チャージ」が実行される大当りであり、大当り図柄として数字図柄（奇数図柄）が揃うことになる。

【０６６３】

なお、本例では、１回の大当り発生により実行される特別遊技の平均ラウンド数は、第１特別図柄抽選において大当りとなる場合と第２特別図柄抽選において大当りとなる場合とで等しく設定されている。具体的には、第１特別図柄抽選にて大当りとなる場合における特別遊技の平均ラウンド数は「１１ラウンド」であるのに対して、第２特別図柄抽選に

て大当りとなる場合における特別遊技の平均ラウンド数は「１１ラウンド」であり、各平均ラウンド数は同一となるよう構成されている。なお、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選とで、その特別遊技の平均ラウンド数は均等であるが、第１特別図柄の大当りは全て「長短開放大当り」として設定されているのに対して、第２特別図柄の大当りは全て「長開放大当り」として設定されているため、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選の方が賞球獲得期待値（実質的な平均ラウンド数）は高く設定されている。

【０６６４】

なお、本例では、いずれの大当り種別に当選した場合であっても、その特別遊技中の特定ラウンドにて遊技球が特定領域６５８に入球したときは、特別遊技終了後の遊技状態が確変状態となる。確変状態は、次の大当りの発生まで継続するのではなく、特別遊技終了後の変動回数が確変終期回数に達するまでの期間（１３０回）に限定されている。一方、いずれの大当り種別に当選した場合であっても、その特別遊技中の特定ラウンドにて遊技球が特定領域６５８に入球しなかったときは、特別遊技終了後の遊技状態が時短状態となる。時短状態は、次の大当りの発生まで継続するのではなく、特別遊技終了後の変動回数が時短終期回数に達するまでの期間（１００回）に限定されている。なお、特別遊技の終了後、次の大当りが発生することなく上記終期回数（１３０回又は１００回）を経過した場合には、遊技状態は通常状態に戻る。

【０６６５】

続いて、図８１は、第９実施形態における大入賞口６５の作動パターンを説明するためのタイムチャートである。本例では、上記の大当り種別に対応して、合計５種類の作動パターンが用意されている。すなわち、図８０に示すように、本例では、各大当りに対応する特別遊技の規定ラウンド数が同一であれば、同一の作動パターンが設定されている（規定ラウンド数ごとに作動パターンは共通である）。図中には、特別遊技中の大入賞口６５の状態変化が左から右に向けて時系列的に示されている。図８１に示す各作動パターンは、各ラウンド遊技の実行状態を概念的に示すものであり、各ラウンド遊技の開放時間および閉鎖時間（インターバル時間を含む）の各時間幅および比率は、実際の時間幅および比率と対応するものではない。なお、図中、長開放ラウンド遊技には「Ｌ」を付記し、短開放ラウンド遊技には「Ｓ」を付記している。

【０６６６】

本例では、上記の全５種類の大当りのうち、いずれの大当りに該当する場合でも、その特別遊技における特定ラウンドでは、遊技球が特定領域６５８に入球するか否かに基づき確変入賞の有無が振り分けられる。なお、以下では、特定ラウンドを除く他のラウンドを「通常ラウンド」とも称する。本例において、特定ラウンドは、いずれの大当りに該当する場合であっても、第３ラウンドに設定されている。この特定ラウンドでは、大入賞口６５と特定領域６５８とを同期（連動）させ、大入賞口６５が開放されたことを契機として特定領域６５８が開放され（大入賞口６５が開放された時点以降で特定領域６５８が開放され）、大入賞口６５が閉鎖されたことを契機として特定領域６５８が閉鎖される（大入賞口６５が閉鎖された時点以降で特定領域６５８が閉鎖される）。そのため、基本的には、大入賞口６５が長開放であれば、特定領域６５８も長開放となり、大入賞口６５が短開放であれば、特定領域６５８も短開放となる。なお、一の特別遊技において、特定ラウンドの実行回数は１回に限定されず、複数回設定してもよい。

【０６６７】

まず、図８１（Ａ）は、１５Ｒ長短開放パターンを示している。１５Ｒ長短開放パターンでは、第１ラウンドおよび第３～第６ラウンドにおいて長開放ラウンド遊技が実行され、第２ラウンドおよび第７～第１５ラウンドにおいて短開放ラウンド遊技が実行される。すなわち、１５Ｒ長短開放大当り１，２は、上記５回のラウンド遊技において大入賞口６５が長開放されるので、実質５ラウンド相当の大当りとなる。なお、特定ラウンド（第３ラウンド）は、長開放ラウンド遊技が実行されるため、特定領域６５８への入球が容易又は可能であるＶラウンドとして設定されている。

【０６６８】

図８１（Ｂ）は、７Ｒ長短開放パターンを示している。７Ｒ長短開放パターンでは、第１～第２ラウンドおよび第４～第６ラウンドにおいて長開放ラウンド遊技が実行され、第３ラウンドおよび第７ラウンドにおいて短開放ラウンド遊技が実行される。すなわち、７Ｒ長短開放大当りは、上記５回のラウンド遊技において大入賞口６５が長開放されるので、実質５ラウンド相当の大当りとなる。なお、特定ラウンド（第３ラウンド）は、短開放ラウンド遊技が実行されるため、特定領域６５８への入球が困難又は不可能である非Ｖ入賞ラウンドとして設定されている。なお、上記の第７ラウンドでは、９回の短開放動作を伴うものであってもよく、その場合には、１５Ｒ長短開放パターンにおける第７ラウンド以降の短開放動作の回数と同じにすることができる。

【０６６９】

図８１（Ｃ）は、１６Ｒ長開放パターンを示している。１６Ｒ長開放パターンでは、全てのラウンド（通常ラウンド、特定ラウンド）において、長開放ラウンド遊技が実行される。すなわち、１６Ｒ長開放大当りは、いずれのラウンド遊技においても大入賞口６５が長開放されるので、実質１６ラウンド相当の大当りとなる。なお、特定ラウンド（第３ラウンド）は、長開放ラウンド遊技が実行されるため、特定領域６５８への入球が容易又は可能であるＶラウンドとして設定されている。

【０６７０】

図８１（Ｄ）は、８Ｒ長開放パターンを示している。８Ｒ長開放パターンでは、前述の１６Ｒ長開放パターンと同様に、全てのラウンドにおいて長開放ラウンド遊技が実行される。すなわち、８Ｒ長開放大当りは、いずれのラウンド遊技においても大入賞口６５が長開放されるので、実質８ラウンド相当の大当りとなる。なお、特定ラウンド（第３ラウンド）は、特定領域６５８への入球が容易又は可能であるＶラウンドとして設定されている。

【０６７１】

図８１（Ｅ）は、４Ｒ長開放パターンを示している。４Ｒ長開放パターンでは、前述の１６Ｒ，８Ｒ長開放パターンと同様に、全てのラウンドにおいて長開放ラウンド遊技が実行される。すなわち、４Ｒ長開放大当りは、いずれのラウンド遊技においても大入賞口６５が長開放されるので、実質４ラウンド相当の大当りとなる。なお、特定ラウンド（第３ラウンド）は、特定領域６５８への入球が容易又は可能であるＶラウンドとして設定されている。

【０６７２】

ここで、第１特別図柄で大当りとなった場合の大入賞口６５の作動パターン、すなわち、１５Ｒ長短開放パターンと７Ｒ長短開放パターンにおける大入賞口６５の開閉動作について更に詳しく説明する。まず、いずれの作動パターンとも、第１ラウンドおよび第５～第６ラウンドの各ラウンドにおいて大入賞口６５は１回だけ長開放され、第７～第１５ラウンドの各ラウンドにおいて大入賞口６５は１回だけ短開放される。そのため、１５Ｒ長短開放パターンと７Ｒ長短開放パターンでは、上記の各ラウンドにおいて、大入賞口６５の開閉動作が一致する。一方、各作動パターンは、第２～第４ラウンドの各ラウンドにおいて大入賞口６５の開閉動作がそれぞれ異なる。具体的には、１５Ｒ長短開放パターンでは、第２ラウンドにて１回の短開放、第３ラウンドにて１回の長開放、第４ラウンドにて１回の短開放および１回の長開放が行われる。つまり、１５Ｒ長短開放パターンでは、第２～第４ラウンドまでの区間において、大入賞口６５が「短開放→長開放→短開放→長開放」という順に開閉動作する。これに対して、７Ｒ長短開放パターンでは、第２ラウンドにて１回の短開放および１回の長開放、第３ラウンドにて短開放、第４ラウンドにて１回の長開放が行われる。つまり、７Ｒ長短開放パターンでは、第２ラウンド～第４ラウンドまでの区間において、大入賞口６５が「短開放→長開放→短開放→長開放」という順に開閉動作する。すなわち、各作動パターンを比較するに、第２～第４ラウンドまでの各ラウンドを個別に見ると、大入賞口６５の開閉動作はそれぞれ相違するものの、第２～第４ラウンドまでの区間を一連の流れとしてトータル的に見ると、大入賞口６５の開閉動作は一致している。。なお、図中では、説明の便宜上、各ラウンドの時間幅を均等に区切ってい

るため、インターバル期間が長短様々に表されているが、実際にはインターバル期間は略同一に設定されている。そのため、図中において、破線の矢印で示しているように、上記の第４～第６ラウンドまでの区間における各動作（対応する動作）は、時間軸上にてほぼ同一のタイミングに設定されている。

【０６７３】

従って、条件付き特定大当り（１５Ｒ長短開放大当り１，２）に係る作動パターンと、条件付き通常大当り（７Ｒ長短開放大当り）に係る作動パターンとにおいて、大入賞口６５の一連の開閉動作（長開放および短開放の動作順序）を実質的に同一態様とすることで、いずれの大当り種別に当選したのか、また、特定ラウンドがどのラウンドにて実行されたのかを判別し難くすることで、特別遊技が終了するまでの間、確変獲得に対する期待感を持続させることができるようになる。ここで、第１特別図柄で大当りとなった場合は、その特別遊技中における大当り演出として、少なくとも第６ラウンド（後述の確変昇格演出が設定されたラウンド）までは、現在のラウンドが何ラウンド目であるか（更には特定ラウンドであるか否か）を判別可能なラウンド回数情報や、遊技球が特定領域６５８を通過して確変獲得したことを示すＶ入賞情報は報知されず、大入賞口６５の作動パターンや上記の演出態様からは確変移行の有無が秘匿状態とされる（詳細後述）。なお、その代わりに、実行された（実行済みの）長開放ラウンドの数を示すオブジェクトを表示したり、実行予定の長開放ラウンドの数を示すオブジェクトを表示したりしてもよい。前者の場合は、長開放ラウンドが１回実行されるごとにオブジェクトを増加させていき、後者の場合は、長開放ラウンドが１回実行されるごとにオブジェクトを減算させていく。言い換えれば、該オブジェクトは、短開放ラウンドである場合に増加や減算したりはしない。また、変形例として、前述したように、７Ｒ長短開放パターンにおける第７ラウンドにて、９回の短開放動作を伴うよう構成してもよく、その場合には、１５Ｒ長短開放パターンにおける第７ラウンド以降の短開放動作の回数と同じにすることができるため、全ラウンドを通して、大入賞口６５の一連の開放動作を実質的に同一態様とすることができる。

【０６７４】

続いて、第９実施形態における大当り図柄（装飾図柄の停止図柄の組合せ）について説明する。図８２は、第９実施形態における大当り図柄テーブル（装飾図柄当り図柄テーブル）を示す模式図である。大当り図柄は、前述したように、大当り図柄テーブルを参照して決定される。大当り図柄は、基本的に、同一の数字又は同一の文字の図柄が３つ揃った停止態様の組合せ「＊・＊・＊」から構成される（＊：任意の装飾図柄）。但し、図８２に示すように、大当り図柄は、大当り種別が同一であっても、該大当り当選時の遊技状態に応じて異なり得る場合がある。ここで、本例における装飾図柄の大当り図柄（停止図柄）は、基本的には、「１・１・１」、「３・３・３」、「５・５・５」、「７・７・７」、「９・９・９」、「Ａ・Ａ・Ａ」、「Ｂ・Ｂ・Ｂ」、「Ｃ・Ｃ・Ｃ」といった確変大当りを示す確変確定図柄（奇数図柄、文字図柄）と、「２・２・２」、「４・４・４」、「６・６・６」、「８・８・８」といった通常大当り又は確変大当りを示す不確定図柄（偶数図柄）とに区別される。以下では、説明の便宜上、上記の奇数図柄のうち、「３・３・３」および「７・７・７」を第１の奇数図柄とも称し、「１・１・１」、「５・５・５」および「９・９・９」を第２の奇数図柄とも称する。

【０６７５】

まず、遊技状態が通常状態のとき、第１特別図柄の抽選処理で１５Ｒ長短開放大当り１に当選した場合は、「１・１・１」や「５・５・５」等といった第２の奇数図柄（確変図柄）が選択される。また、遊技状態が通常状態のとき、第１特別図柄の抽選処理で１５Ｒ長短開放大当り２又は７Ｒ長短開放大当りに当選した場合は、「２・２・２」、「４・４・４」等といった偶数図柄（不確定図柄）が選択される。該不確定図柄の停止表示後には、その特別遊技にて確変昇格演出が実行されることなる（詳細後述）。一方、遊技状態が確変状態又は時短状態のとき、１５Ｒ長短開放大当り１，２に当選した場合は、「１・１・１」、「５・５・５」等といった第２の奇数図柄（確変図柄）が選択され、７Ｒ長短開放大当りに当選した場合は、「２・２・２」、「４・４・４」等といった偶数図柄（不確

定図柄）が選択される。これは、確変状態又は時短状態において第１特別図柄で大当りした場合には、確変昇格演出は実行されず（確変移行の可能性を秘匿状態とせず）、当該大当り図柄の種類に基づき、確変移行の有無を遊技者に対して事前に教示する趣旨である。

【０６７６】

次いで、遊技状態が通常状態のとき、第２特別図柄の抽選処理で１６Ｒ長開放大当り１に当選した場合は、「３・３・３」や「７・７・７」といった第１の奇数図柄（確変図柄）が選択される。一方、遊技状態が確変状態又は時短状態のとき、上記の１６Ｒ長開放大当り１に当選した場合は、乱数抽選によって、「３・３・３」、「７・７・７」といった第１の奇数図柄（確変図柄）が選択される場合と、「１・１・１」、「５・５・５」、「９・９・９」といった第２の奇数図柄（確変図柄）が選択される場合がある。このとき、第１の奇数図柄である場合は、高利益大当り（１６Ｒ大当り）であることが確定的に報知され、第２の奇数図柄である場合は、高利益大当り（１６Ｒ大当り）であることを秘匿状態とし、その大当り中にラウンド昇格演出（成功）が実行される。また、遊技状態が確変状態又は時短状態のとき、第２特別図柄の抽選処理で４Ｒ長開放大当り１に当選した場合にも、１６Ｒ長開放大当り１に当選した場合と同様に、「１・１・１」、「５・５・５」、「９・９・９」といった第２の奇数図柄（確変図柄）が選択され、その大当り中にラウンド昇格演出（失敗）が実行される。また、遊技状態がいずれであるときでも、１６Ｒ長開放大当り２、８Ｒ長開放大当り、４Ｒ長開放大当り２に当選した場合、すなわち、上述の大当りβに当選した場合には、「Ａ・Ａ・Ａ」、「Ｂ・Ｂ・Ｂ」、「Ｃ・Ｃ・Ｃ」といった文字図柄（確変図柄）が選択される。

【０６７７】

続いて、第９実施形態における大当り演出パターンについて説明する。図８３は、第９実施形態における大当り演出パターンテーブルを模式的に示す図である。大当り演出パターンテーブルには、大当り種別と大当り演出パターンとの対応関係が示されている。基本的には、大当り演出パターンは、大当り種別に基づき決定される。但し、大当り種別が同一であっても、大当り当選時の遊技状態や所定の発生条件（例えば連荘条件）などに応じて、大当り演出パターンが異なる場合がある。本例では、１３種類の大当り演出パターンとして、激闘ボーナスＡ～Ｂ、幻闘ボーナスＡ～Ｄ、無双ボーナスＡ～Ｃ、七星チャージＡ～Ｄが用意されている。ここで、図中においては、大当り演出パターンの選択基準の一つとして、大当り当選時の遊技状態を、特別図柄遊技の作動状態（高確率／低確率）と普通図柄遊技の作動状態（開放延長あり／開放延長なし）との組み合わせにより、（１）低確率／非開放延長、（２）低確率／開放延長、（３）高確率／開放延長、を規定している。すなわち、図中に記載の遊技状態は、各大当り種別に対応する大当り発生時の遊技状態（各大当り種別に対応する大当り図柄が停止したときの遊技状態）である。なお、本例では、遊技状態として「高確率／非開放延長」は設定されていない。

【０６７８】

まず、第１特別図柄において１５Ｒ長短開放大当り１に当選した場合は、大当り当選時の遊技状態等によらず、大当り演出パターンとして「幻闘ボーナスＡ」が選択される。また、１５Ｒ長短開放大当り２に当選した場合は、大当り当選時の遊技状態が通常状態であれば、大当り演出パターンとして「激闘ボーナスＡ」が選択され、大当り当選時の遊技状態が確変状態又は時短状態であれば、大当り演出パターンとして「幻闘ボーナスＡ」が選択される。また、７Ｒ長短開放大当りに当選した場合は、大当り当選時の遊技状態が通常状態であれば、大当り演出パターンとして「激闘ボーナスＢ」が選択され、大当り当選時の遊技状態が確変状態又は時短状態であれば、大当り演出パターンとして「幻闘ボーナスＢ」が選択される。ここで、遊技状態が通常状態のとき、１５Ｒ長短開放大当り２又は７Ｒ長短開放大当りに当選した場合に選択される激闘ボーナスＡ，Ｂでは確変昇格演出が実行される。一方、遊技状態が確変状態又は時短状態のとき、１５Ｒ長短開放大当り２又は７Ｒ長短開放大当りに当選した場合に選択される幻闘ボーナスＡ，Ｂでは確変昇格演出は実行されない。すなわち、本例においても、遊技状態が通常状態であるときに第１特別図柄で大当りとなった場合には、確変昇格演出が実行され得るが、遊技状態が確変状態であ

るときに第１特別図柄で大当りとなった場合には、確変昇格演出は実行されない。この確変昇格昇格演出の具体例については後述する。

【０６７９】

一方、第２特別図柄において１６Ｒ長開放大当り１に当選した場合は、大当り当選時の遊技状態等によらず、基本的には、大当り演出パターンとして「無双ボーナスＡ」又は「幻闘ボーナスＤ」が選択される。このとき、図８２を用いて前述したように、大当り図柄が第１の奇数図柄（「７・７・７」など）であれば、「無双ボーナスＡ」が選択され、大当り図柄が第２の奇数図柄（「１・１・１」など）であれば、「幻闘ボーナスＤ」が選択されることになる。つまり、第１の奇数図柄で大当りする場合は、無双ボーナスＡにて１６ラウンド確定演出が実行され、第２の奇数図柄で大当りする場合は、幻闘ボーナスＤにてラウンド昇格演出が実行される。なお、本例では、図８２に表記された選択率（第１奇数図柄および第２奇数図柄の選択率）からも判るように、「幻闘ボーナスＤ」が選択される割合よりも「無双ボーナスＡ」が選択される割合の方が高く設定されている。その変形例として、通常状態で１６Ｒ長開放大当り１に当選した場合は、必ず「無双ボーナスＡ」が選択され、ラウンド昇格演出を実行しないようにしてもよく、また、確変状態で１６Ｒ長開放大当り１に当選するよりも、「幻闘ボーナスＤ」が選択され難くして、それに紐付きラウンド昇格演出を実行する確率を低減させてもよい。一方、所定の条件下（詳細後述）にて保留内連荘が成立して特別遊技後の限定期間内で１６Ｒ長開放大当り１に当選する場合は、大当り演出パターンとして「七星チャージＣ」が選択される。また、大当りに関する特別な条件（連荘条件）が成立している場合は、大当り演出パターンとして「無双ボーナスＢ」又は「無双ボーナスＣ」が選択される。なお、連荘条件の内容については後述する。

【０６８０】

また、第２特別図柄において１６Ｒ長開放大当り２に当選した場合は、大当り当選時の遊技状態等によらず、大当り演出パターンとして「七星チャージＣ」が選択される。また、８Ｒ長開放大当りに当選した場合は、大当り当選時の遊技状態等によらず、大当り演出パターンとして「七星チャージＢ」が選択される。また、４Ｒ長開放大当り１に当選した場合は、大当り当選時の遊技状態等によらず、基本的には、大当り演出パターンとして「幻闘ボーナスＢ」が選択される。なお、所定の条件下（詳細後述）にて保留内連荘が成立して特別遊技後の限定期間内で４Ｒ長開放大当り１に当選する場合は、大当り演出パターンとして「七星チャージＡ」が選択される。また、４Ｒ長開放大当り２に当選した場合は、大当り演出パターンとして「七星チャージＡ」が選択される。このように大当りβに属する各大当り（１６Ｒ長開大当り２、８Ｒ長開放大当り、４Ｒ長開放大当り２）は、大当り演出パターンとして「七星チャージＡ～Ｃ」のみが選択される大当り種別である。

【０６８１】

続いて、図８４～図８７は、大当り演出パターンの内容を説明するための模式図である。各図中には、大当り演出パターンごとに、各種の演出内容とその発生タイミングとの対応関係が表されている。ここで、図中において、「開放態様」とは、ラウンド遊技の種別を表している。すなわち、ラウンド遊技として長開放ラウンド遊技が設定されている場合は「長開放」と表示され、ラウンド遊技として短開放ラウンド遊技が設定されている場合は「短開放」と表示されている。当然ながら、図中の「開放態様」は、図８１における大入賞口６５の作動パターンと対応している。

【０６８２】

また、図中において、「先読み可能」とは、現有する作動保留球情報に関して先読み可能な期間であることを表している。すなわち、この先読み可能期間内において、保留内連荘演出の抽選およびその演出実行が可能であることを意味する。そのため、本例では、保留内連荘演出として、特別遊技中に発生する第２の保留内連荘演出（保留内連荘演出Ｂ）を対象とする。保留内連荘演出の実行可否は、該先読み可能期間において所定の実行条件が成立している場合に決定される。本例では、前述したように、第２特別図柄の作動保留球を第１特別図柄の作動保留球よりも優先的に消化する優先消化を採用しており、第２特

別図柄に係る大当りおよび特定保留を保留内連荘の対象とする。そして、保留内連荘は、先行の作動保留球が大当り当選したときの遊技状態が確変状態（高確率時・開放延長時）であること、すなわち、特別遊技後のＳＴ期間内（１３０回）であることを前提として発生する。従って、遊技状態が確変状態（高確率時・開放延長時）であるときに、先行の作動保留球が特定の大当り（高利益大当り：第２特別図柄の１６Ｒ長開放大当り１）に当選したことを前提とし、後続の第２特別図柄の作動保留球内に１以上の特定保留が存在する場合に所定の実行条件が成立する。なお、本例では、後続の作動保留球が全てはずれ保留である場合でも、保留内連荘の成立を煽るためのガセ演出が発生する場合がある。但し、本例においては、保留内連荘演出の演出結果を見れば、真実の演出であるのか、ガセの演出であるのかを判別可能な表示態様となっている。また、先読み可能期間は、１ラウンド単位で設定されている。そのため、先読み可能期間として設定された当該ラウンド（一のラウンド）にて、保留内連荘演出の実行可否が抽選にて決定されるとともに、保留内連荘演出を実行することが決定された場合には、当該ラウンドにおいて保留内連荘演出が発生する。なお、後続の作動保留球内に特定保留が存在するにも関わらず、先読み可能期間が設定された全てのラウンドにおいて保留内連荘演出の抽選に当選しなかった場合（全てのラウンドにおいて保留内連荘演出が実行されなかった場合）には、その大当り終了デモにおいて保留内連荘演出（後述の「七星チャージ告知」）が実行される。その変形例として、先読み可能期間が設定された全てのラウンドにおいて保留内連荘演出の抽選に当選しなかった場合（全てのラウンドにおいて保留内連荘演出が実行されなかった場合）に、その大当り終了デモにおいても保留内連荘演出を実行しない（結局、当該大当り中に保留内連荘演出を実行しない）構成としてもよい。なお、大当り終了デモにて保留内連荘演出が発生するのは、少なくとも何れかのラウンドにおいて先読み可能期間が設定されているのにも関わらず、現実には保留内連荘演出が実行されなかった場合であり、元々、全ラウンドを通していずれのラウンドにも先読み可能期間が設定されていなければ、大当り終了デモにおいて保留内連荘演が発生することはない。その変形例として、全ラウンドを通して先読み可能期間が設定されていない大当りである場合は、その大当り終了デモにて保留内連荘演出を実行してもよい。なお、前述のとおり、保留内連荘演出の対象は第２特別図柄の大当りおよび特定保留であるため、先読み可能期間は、少なくとも第２特別図柄の大当り演出パターンにのみ設定されている。また、先読み可能期間は、特定ラウンド（第３ラウンド）以降のラウンドに設定されている。その理由としては、前述したように、特定ラウンドを経過した後（少なくとも特定領域６５８に遊技球が入球したか否かが確定した後）でなければ、その特別遊技終了後の遊技状態が確変状態（高確率状態）および時短状態（低確率状態）のいすれに移行するのかが定まらず、この未確定な状況での保留内連荘演出の実行を回避するためである。つまり、特別遊技の終了後の遊技状態（高確率状態又は低確率状態）に応じて、特別遊技中に現存する後続の作動保留球が実際に大当りとなるか否かの抽選結果が変動する場合もあるため、保留内連荘演出の実行可否の抽選を特定ラウンド以降とすることで、保留内連荘の確定報知を可能としている。そこで、本例では、特定ラウンドにおいて遊技球が特定領域６５８に入球したこと、すなわち、特別遊技の終了後に確変状態への移行が確約されたことを前提として、保留内連荘演出の実行可否が決定される。従って、本例における保留内連荘演出は、後続の作動保留球内に大当りとなる特定保留が存在することの他、特別遊技後の遊技状態が確変状態（高確率状態）となることを確定的に報知する演出としての意義がある。つまり、各ラウンドに先読み可能期間が設定されていても、特定ラウンドにおいて特定領域６５８への入球がないと、保留内連荘演出の実行抽選は行われない。この保留内連荘演出の具体例については後述する。

【０６８３】

また、図中において、「ラウンド数表示」とは、ラウンド遊技の実行中に、現在のラウンド数（ラウンド回数情報）を報知することを意味している。本例では、現在のラウンド数を報知して特別遊技の進行状況を遊技者に対して教示する大当り演出パターンと、現在のラウンド数を報知せず特別遊技の進行状況を遊技者に対して秘匿状態とする大当り演出パターンとが用意されている。また、図中、「Ｖ獲得表示」とは、特定ラウンドにおける

Ｖ入賞（確変移行）の発生を報知することを意味している。本例では、Ｖ入賞の発生を報知して遊技者に対して確変移行を教示する大当り演出パターンと、Ｖ入賞の発生を報知せず遊技者に対して確変移行の有無を秘匿状態とする大当り演出パターンとが用意されている。なお、Ｖ入賞を報知する大当り演出パターンでは、図中にて「指定時」と記載された複数のラウンドのうち、いずれかのラウンドにおいてＶ入賞を報知可能である（報知タイミングは仕様や抽選等にて適宜設定される）。また、図中、「識別マーク」とは、特別遊技後に移行する演出モードの報知演出や、特別遊技中の昇格演出および保留内連荘演出に供される識別表示である。本例では、識別マークとして、激闘ミッションマーク、幻闘ラッシュマーク、七星チャージマーク、エクストラボーナスマークなどが設定されている。それでは、各図を参照しながら、各大当り演出パターンの具体的な内容について詳述する。

【０６８４】

図８４（Ａ）は、激闘ボーナスＡの内容を示している。激闘ボーナスＡは、通常状態において第１特別図柄の１５Ｒ長短開放大当り２に当選した場合に実行される大当り演出である。激闘ボーナスＡは、該大当り中に確変昇格に成功する演出内容（確変昇格演出）を含む。この確変昇格演出は、第６ラウンドに設定されている。そして、該第６ラウンドにおいて、識別マークとして「激闘マーク」（第１～第５ラウンドまで表示）が「幻闘マーク」に変化することで、確変昇格に成功したことが示唆又は報知される。この確変昇格演出の具体例については後述する。なお、激闘ボーナスＡでは、その特別遊技中に「ラウンド数表示」および「Ｖ獲得表示」は行われず、第６ラウンドにおいて確変昇格演出が実行されるまでは、遊技者に対して確変移行の有無が秘匿される。また、図中において、「幻闘キャラ選択」とは、該大当り終了後、幻闘ラッシュモードにおける図柄変動演出にて登場する幻闘キャラクタ（図柄変動演出の演出形式を決定するための契機となる演出要素）を選択可能な期間である。これにより、大当り終了後の図柄変動演出が、該選択された幻闘キャラクタに対応した演出表示形式に設定される。そのため、基本モードとしては同じ幻闘ラッシュモードでありながら、その詳細モードとして該幻闘キャラクタに応じた演出モード（例えば、キャラＡモード、キャラＢモードなど）が展開されることになる。この幻闘キャラ選択期間は、第７～第１５ラウンドおよび終了デモにおいて設定されている。本例では、第７ラウンド～大当り終了デモまでの区間を「引継デモ」として設定している。このとき、第７～第１５ラウンドはショート開放時のラウンドとして設定されており、このようにショート開放時のラウンドを幻闘キャラ選択期間の一部として利用することで、終了デモの実行時間を節約している。幻闘キャラ選択期間内においては、画面上に表示された複数のキャラクタの中から好みのキャラクタを演出ボタン１５により選択可能である。また、激闘ボーナスＡでは、全てのラウンドを通して先読み可能期間は設定されておらず、保留内連荘演出が発生することはない。これは前述したとおり、第１特別図柄の大当りである激闘ボーナスＡは、保留内連荘演出の対象外であるからである。

【０６８５】

図８４（Ｂ）は、激闘ボーナスＢの内容を示している。激闘ボーナスＢは、通常状態において第１特別図柄の７Ｒ長短開放大当りに当選した場合に実行される大当り演出である。この激闘ボーナスＢは、該大当り中に確変昇格に失敗する演出内容（確変昇格演出）を含む。この確変昇格演出は、上記の激闘ボーナスＡと同様に、第６ラウンドに設定されている。そして、該第６ラウンドにおいて、識別マークとして「激闘マーク」（第１～第５ラウンドまで表示）が「幻闘マーク」に変化せず、そのまま「激闘マーク」が継続表示されることで、確変昇格に失敗したことが示唆又は報知される。また、激闘ボーナスＢでは、上記の激闘ボーナスＡと同様に、その特別遊技中に「ラウンド数表示」および「Ｖ獲得表示」は行われず、第６ラウンドにおいて確変昇格演出が実行されるまでは、遊技者に対して確変移行の有無が秘匿される。また、激闘ボーナスＢでは、上記の激闘ボーナスＡと同様に、全てのラウンドを通して先読み可能期間は設定されておらず、保留内連荘演出が発生することはない。

【０６８６】

図８５（Ａ）は、幻闘ボーナスＡの内容を示している。幻闘ボーナスＡは、遊技状態によらず第１特別図柄の１５Ｒ長短開放大当り１に当選した場合、又は、確変状態もしくは時短状態において第１特別図柄の１５Ｒ長短開放大当り２に当選した場合に実行される大当り演出である。この幻闘ボーナスＡにおいても、上記の激闘ボーナスＡと同様に、幻闘キャラ選択期間は第７～第１５ラウンドおよび終了デモにおいて設定されている。すなわち、激闘ボーナスＡにおいても、ショート開放時のラウンドを幻闘キャラ選択期間の一部として利用することで、終了デモの実行時間を節約している。なお、本例では、第７ラウンド～大当り終了デモまでの区間を「引継デモ」として設定している。また、幻闘ボーナスＡでは、第１～第６ラウンドにおいて、「ラウンド数表示」および「Ｖ獲得表示」が設定されており、遊技の進行状況および確変移行の有無を教示し得るようになっている。また、幻闘ボーナスＡでは、上記の激闘ボーナスＡ，Ｂと同様に、第１特別図柄での大当り演出として予定されているため、全てのラウンドを通して先読み可能期間は設定されておらず、保留内連荘演出が発生することはない。なお、変形例として、保留内連荘の対象として第１特別図柄の大当り（特定保留）を対象としてもよい。その場合には、フル開放時のラウンドのみを先読み可能期間に設定し、ショート開放時のラウンドは先読み可能期間に設定しない。これは、ショート開放時の短時間のみで、保留内連荘演出の抽選処理とその演出表示とを実行するための時間的な余裕が無いからである。

【０６８７】

図８５（Ｂ）は、幻闘ボーナスＢの内容を示している。幻闘ボーナスＢは、第２特別図柄の４Ｒ長開放大当り１に当選した場合に実行される大当り演出である。この幻闘ボーナスＢは、該大当り中に後半１２ラウンドを獲得するラウンドアップに失敗する演出内容（ラウンド昇格演出）を含む。このラウンド昇格演出は、第４ラウンドに設定されている。本例では、該第４ラウンドにおいて、識別マークとして「幻闘マーク」（第１～第３ラウンドまで表示）が「エクストラボーナスマーク」に変化せず、そのまま「幻闘マーク」が継続表示されることで、ラウンド昇格に失敗したことが示唆又は報知される。このラウンド昇格演出の具体例については後述する。

【０６８８】

図８５（Ｃ）は、幻闘ボーナスＣの内容を示している。幻闘ボーナスＣは、確変状態又は時短状態において第１特別図柄の７Ｒ長短開放大当りに当選した場合に実行される大当り演出である。この幻闘ボーナスＣでは、上記の激闘ボーナスＢとは異なり、いずれのラウンドにおいても確変昇格演出は設定されていない。すなわち、７Ｒ長短開放大当りとなった場合であっても、大当り演出として上記の激闘ボーナスＢに移行したときは、第６ラウンドにおいて確変昇格演出が実行される一方で、幻闘ボーナスＣに移行したときは、確変昇格演出は実行されない。つまり、連荘時における大当り当選を予定とした該大当り演出（幻闘ボーナスＢ）では、確変昇格演出を設ける意義が乏しいからである。なお、幻闘ボーナスＣでは、上記の激闘ボーナスＡ，Ｂや幻闘ボーナスＡと同様に、第１特別図柄での大当り演出として予定されているため、全てのラウンドを通して先読み可能期間は設定されておらず、保留内連荘演出が発生することはない。なお、本例では、各ラウンドにおいてラウンド数表示を行っているが、これに限定されるものではなく、ラウンド数表示を行わないように構成してもよい。また、基本的には、長開放ラウンドと長開放ラウンドとの間に短開放ラウンドを挟む場合には、各ラウンドにおいてラウンド数を報知しないことが望ましい。

【０６８９】

図８５（Ｄ）は、幻闘ボーナスＤの内容を示している。幻闘ボーナスＤは、遊技状態によらず第２特別図柄の１６Ｒ長短開放大当り１に当選した場合に実行される大当り演出である。この幻闘ボーナスＤは、該大当り中に後半１２ラウンドを獲得するラウンドアップに成功する演出内容（ラウンド昇格演出）を含む。幻闘ボーナスＤにおいて、ラウンド昇格演出は、第４～第５ラウンドに設定されている。そして、第４～第５ラウンドにおいて、識別マークとして「幻闘マーク」（第１～第３ラウンドまで表示）が「エクストラボーナスマーク」に変化することで、ラウンド昇格に成功したことが示唆又は報知される。こ

のラウンド昇格演出の具体例については後述する。なお、図中、「キャラ再選択受付期間」とは、選択中の幻闘キャラクタを変更するため、該幻闘キャラクタの再選択を受け付ける期間である。また、「キャラクタ再選択期間」とは、上記のキャラ再選択受付期間内において幻闘キャラクタの再選択が受け付けられたことを条件に、幻闘キャラクタの再選択が可能となる期間である。ここで、該幻闘ボーナスＤは、第２特別図柄で大当りとなった場合に実行される大当り演出であり、基本的には、初当り時ではなく連荘時の大当り演出である。そのため、通常の場合には、幻闘キャラクタは既に初当りのとき（激闘ボーナスＡ又は幻闘ボーナスＡ）に選択されているはずであるので、ここでは「選択」ではなく「再選択」と表現されている。このとき、キャラ再選択受付期間は第７～第１１ラウンドに設定され、幻闘キャラ選択期間は第１２～第１６ラウンドに設定されている。一方、先読み可能期間は、第７～第１６ラウンドまで設定されている。つまり、先読み可能期間は、キャラ再選択受付期間および幻闘キャラ選択期間と重複している。しなしながら、キャラ再選択受付期間にて幻闘キャラクタの再選択が受け付けられた場合、すなわち、幻闘キャラクタが再選択される状況となった場合には、たとえ先読み処理（保留内連荘演出の抽選処理）が実行されたとしても、その演出抽選の当否に関わらず、保留内連荘演出は実行されない。つまり、幻闘キャラ再選択期間内（但し、再選択が受け付けられたことを条件とする）では、保留内連荘演出は実行されない。このように、先読み可能期間と幻闘キャラ選択期間とを重複させないことで、保留内連荘演出と幻闘キャラ選択演出との競合（同時実行）を回避して、両者の演出効果が相互に希薄になるのを防止している。一方、キャラ再選択受付期間内であれば、保留内連荘演出の抽選処理に当選したことを条件として、保留内連荘演出が実行され得る。このキャラ再選択受付は、幻闘キャラクタを再選択するか否かというだけで、もともと演出上の効果は低いため、当該期間中に保留内連荘演出を実行させても、保留内連荘演出の演出効果が希薄になるおそれは低いからである。なお、変形例として、幻闘キャラ選択期間内では、保留内連荘演出の抽選処理を行わない構成としてもよい。また、幻闘キャラ再選択期間内であっても、幻闘キャラクタが再選択された後であれば、保留内連荘演出を実行可能としてもよい。また、幻闘ボーナスＤでは、第１～第１６ラウンド（フル開放時のラウンド）において、「ラウンド数表示」および「Ｖ獲得表示」が設定されており、遊技の進行状況および確変移行の有無を教示し得るようになっている。

【０６９０】

図８６（Ａ）は、無双ボーナスＡの内容を示している。無双ボーナスＡは、所定の連荘条件（詳細後述）が成立していない状況下にて、第２特別図柄の１６Ｒ長短開放大当り１に当選した場合に実行される大当り演出である。無双ボーナスＡでは、上記の幻闘ボーナスＤと同様に、キャラ再選択受付期間は第７～第１１ラウンドに設定され、幻闘キャラ再選択期間は第１２～第１６ラウンドに設定されている。一方、先読み可能期間は、上記の幻闘ボーナスＤとは異なり、第４～第１６ラウンドまで設定されている。つまり、無双ボーナスＡでは、上記の幻闘ボーナスＤと異なり、ラウンド昇格演出が設定されていないので、ラウンド昇格演出と保留内連荘演出とが競合するおそれがなく、先読み可能期間をラウンド昇格演出以降に設ける必要性がないからである。また、先読み可能期間の一部は、幻闘キャラ再選択受付期間および幻闘キャラ再選択期間と重複している。なお、上記の幻闘ボーナスＤと同様に、幻闘キャラ再選択期間では、たとえ先読み処理（保留内連荘演出の抽選処理）が実行されたとしても、その演出抽選の当否に関わらず、保留内連荘演出が実行されることはない。また、無双ボーナスＡでは、第１～第１６ラウンド（フル開放時のラウンド）において、「ラウンド数表示」および「Ｖ獲得表示」が設定されており、遊技の進行状況および確変移行の有無を教示し得るようになっている。

【０６９１】

図８６（Ｂ）は、無双ボーナスＢの内容を示している。無双ボーナスＢは、幻闘ラッシュモードにおいて第１の連荘条件が成立した場合に実行される大当り演出である。「第１の連荘条件」の成立とは、同一の幻闘キャラクタでの遊技中に、連荘状態を第１規定回数（本例では３回）だけ継続した後、最初の１６Ｒ長開放大当り１に当選（最初の無双ボー

ナスを獲得）したときである。つまり、同一の幻闘キャラクタにて３回大当りした後の、最初の無双ボーナスとして発生する。前述のように、「連荘」とは、特定遊技状態において所定の大当りとなった場合、その特別遊技の終了後の遊技状態として、再び特定遊技状態が継続することをいう。本例では、前述のように、特定遊技状態であることに加えて、演出モードとして幻闘ラッシュモードに滞在していることが条件となる。そのため、幻闘ラッシュモードから他の演出モード（通常モード）に降格した場合は、条件カウンタ（第１の連荘条件カウンタ）がリセットされることになる。また、幻闘キャラクタを変更した場合にも、条件カウンタ（第１の連荘条件カウンタ）がリセットされることになる。この無双ボーナスＢの実行中は、第１の特別演出としてスペシャルムービーが再生される。なお、無双ボーナスＢは、第１の特別演出（スペシャルムービー）が表示されることを除き、基本的には上記の無双ボーナスＡと同様の演出設定となっており、無双ボーナスＡに設定されたラウンドと同一のラウンドにて、キャラ再選択受付期間、幻闘キャラ再選択期間、先読み可能期間などが設定されている。

【０６９２】

図８６（Ｃ）は、無双ボーナスＣの内容を示している。無双ボーナスＣは、幻闘ラッシュモードにおいて第２の連荘条件が成立した場合に実行される大当り演出である。ここで、「第２の連荘条件」の成立とは、幻闘ラッシュモードにおける連荘回数が第２規定回数（本例では１９回）だけ継続した後、該連荘回数２０回目以降で最初の１６Ｒ長開放大当り１に当選（最初の無双ボーナスを獲得）したときである。つまり、幻闘ラッシュモードで１９回連荘した後の最初の無双ボーナスとして発生する。無双ボーナスＣの実行中は、第２の特別演出としてエンディングムービーが再生される。なお、第１の連荘条件と第２の連荘条件とが同時に成立した場合は、第２の連荘条件の成立を優先して、より希少性の高い無双ボーナスＣ（第２の特別演出としてエンディングムービー）の実行が優先される。その場合には、第１の連荘条件は、次回の無双ボーナスの発生まで持ち越される。すなわち、第２の連荘条件の成立によって、第１の連荘条件の成立が一旦は留保されるが、次回以降の大当りにて無双ボーナスが発生した場合に、改めて第１の連荘条件が成立したものとして取り扱われ、それにより無双ボーナスＢ（第１の特別演出としてスペシャルムービー）が実行されることになる。なお、無双ボーナスＣは、第２の特別演出（エンディングムービー）が表示されることを除き、基本的には上記の無双ボーナスＡと同様の演出設定となっており、無双ボーナスＡに設定されたラウンドと同一のラウンドにて、キャラ再選択受付期間、幻闘キャラ再選択期間、先読み可能期間などが設定されている。なお、変形例として、上記の無双ボーナスＢ，Ｃにおいては、キャラ再選択受付期間を設定しない、もしくは、再選択受付期間を設定するが、無双ボーナスＡの場合とは異なり、幻闘キャラ選択画面が縮小表示にするなど、スペシャルムービーやエンディングムービーの方を強調するために、その表示態様を異ならせてもよい。また、無双ボーナスＢ，Ｃでは、先読み可能期間を設定しない、もしくは、先読み可能期間を設定しても、キャラ再選択受付期間および幻闘キャラ再選択期間が設定された第７ラウンド～第１６ラウンドにて保留内連荘演出は実行せず、その場合は大当り終了デモにて保留内連荘演出を実行可能としてもよい。また、限定期間内において１６Ｒ長開放大当り１に当選した場合は、上記の連荘条件を充足していても、その大当り演出パターンとして「七星チャージＣ」の実行を優先し、「無双ボーナスＢ」および「無双ボーナスＣ」の実行を後回しにしてもよい。

【０６９３】

図８７（Ａ）～図８７（Ｃ）は、七星チャージＡ～Ｃの内容を示している。七星チャージＡは、４Ｒ長開放大当り２に当選した場合、七星チャージＢは、８Ｒ長開放大当りに当選した場合、七星チャージＣは、１６Ｒ長開放大当り２に当選した場合に実行される大当り演出である。すなわち、大当り種別として上記の大当りβに当選した場合には、その大当り演出として七星チャージＡ～Ｃが選択される。また、上記以外の大当り種別であっても、２回目以降の幻闘ラッシュモードにおける限定期間（連荘ステージ）においては、第２特別図柄で４Ｒ長開放大当り１に当選した場合には七星チャージＡが選択され、第２特別図柄の１６Ｒ長開放大当り１に当選した場合には七星チャージＣが選択される。すなわ

ち、本例では、上記の限定期間において第２特別図柄で大当りとなる場合は、その大当り演出パターンとして、必ず七星チャージＡ～Ｃが選択される。なお、その場合には、その大当りに係る図柄変動において七星チャージ導入演出が実行されるとともに、その大当り演出（今回の七星チャージＡ～Ｄ）における大当り開始デモにおいて獲得ＨＩＴ数告知演出（後述）が実行され、そのラウンド遊技および大当り終了デモにおいてトータル獲得ＨＩＴ数加算演出（後述）が実行される。従って、該大当り発生時を跨いで、七星チャージ導入演出と獲得ＨＩＴ数告知演出とトータルＨＩＴ数加算演出とが連続的に繋がる一連の演出（これらを纏めて「七星チャージ演出」と称する）として発生する。この七星チャージ演出の具体例については後述する。また、七星チャージＡ～Ｃでは、全てのラウンドを通して先読み可能期間は設定されておらず、保留内連荘演出が発生することはない。これは、七星チャージＡ～Ｄでは、特別遊技中に上記の七星チャージ演出が実行されるため、保留内連荘演出と七星チャージ演出との競合（同時実行）を回避して、両者の演出効果が相互に希薄になるのを防止しているからでる。また、七星チャージＡ～Ｃでは、その特別遊技中に「ラウンド数表示」および「Ｖ獲得表示」は行われない。

【０６９４】

図８８は、開始デモ演出の内容を説明するための模式図である。図８８には、上記で決定された大当り演出パターンに対する開始デモ演出（大当り開始時演出）の種類とその演出尺との関係が規定されている。本例では、大当り演出パターンごとに、開始デモ演出の種類が設定されている。大当り演出パターンが激闘ボーナスＡ，Ｂである場合は、開始デモ演出の種類として「激闘ボーナス（共通）」が選択される。また、大当り演出パターンが幻闘ボーナスＡ～Ｄである場合は、開始デモ演出の種類として「幻闘ボーナス（共通）」が選択される。また、大当り演出パターンが無双ボーナスＡであれば、開始デモ演出の種類として「無双ボーナス開始（通常）」が選択され、大当り演出パターンが無双ボーナスＢであれば、開始デモ演出の種類として「無双ボーナス開始（ＳＰ：スペシャルムービー）」が選択され、大当り演出パターンが無双ボーナスＣであれば、開始デモ演出の種類として「無双ボーナス開始（ＥＤ：エンディングムービー）」が選択される。また、大当り演出パターンが七星チャージＡであれば、開始デモ演出の種類として「獲得ＨＩＴ数上昇演出（１段階）」が選択され、大当り演出パターンが七星チャージＢであれば、開始デモ演出の種類として「獲得ＨＩＴ数上昇演出（２段階）」が選択され、大当り演出パターンが七星チャージＣであれば、開始デモ演出の種類として「獲得ＨＩＴ数上昇演出（３段階）」が選択される。ここで、本例においては、該大当り開始デモおよび後述の大当り終了デモの時間値に関して言えば、以下のようになる。まず、大当り開始デモの実行時間（大当り開始デモ時間）は、開始デモ演出の実行時間（開始デモ演出時間）とは必ずしも一致せず、大当り終了デモの実行時間（大当り終了デモ時間）は、終了デモ演出の実行時間（終了デモ演出時間）とは必ずしも一致しない。つまり、開始デモ演出時間および終了デモ演出時間は、大当り開始デモおよび大当り終了デモの実行過程における一期間(演出時間)である。そして、大当り開始デモ時間および大当り終了デモ時間は、基本的には、大当りの種類に応じて予め設定されている。また、同じ大当りの種類に当選したとしても、当該大当り当選時の遊技状態に応じて、大当り開始デモ時間が異なり得るとともに、大当り終了デモ時間も異なり得る。また、上記のデモ時間値は、基本的には、確変状態において大当り当選した場合に最短値となる傾向、且つ、通常状態において大当り当選した場合に最長値となる傾向、且つ、時短状態において大当り当選した場合にその中間値となる傾向にある。

【０６９５】

続いて、図８９は終了デモ演出テーブルを示す模式図である。本例において、終了デモ演出の種類は、図８９に示す終了デモ演出テーブルを参照して決定される。本例では、終了デモ演出の種類として、「引継デモ」、「激闘突入」、「幻闘突入Ａ」、「幻闘突入Ｂ」、「七星終了Ａ」、「七星終了Ｂ」、「七星告知Ａ」、「七星告知Ｂ」が設定されている。なお、図８９には、終了デモ演出の種類として「七星告知Ａ」および「七星告知Ｂ」が設定されていないが（図９０を参照）、「七星告知Ａ」は「幻闘突入Ａ」が発生する状

況下において保留内連荘が成立している場合、「七星告知Ｂ」は「七星終了Ａ」が発生する状況下において保留内連荘が成立している場合に実行される。そのため、「七星告知Ａ」および「七星告知Ｂ」は、確変状態において、ラウンド中に保留内連荘演出が真実の演出として発生した場合、又は、ラウンド中に保留内連荘演出が真実の演出として発生しなかったものの、現実には保留内連荘が成立している場合に、実行される終了デモ演出である。そのため、七星告知Ａ・Ｂ自体（後述の七星チャージ告知演出）が、保留内連荘の成立を告知する保留内連荘演出として機能する。

【０６９６】

終了デモ演出の種類は、基本的には、大当り種別、大当り演出パターン、大当り発生時の遊技状態等に基づき決定される（但し、下記に示す一部の例外あり）。そのため、該一部の例外を除き、終了デモ演出の種類は、特別遊技中の進行状況（Ｖ入賞の有無）に関わらず、大当り演出の開始時において確定可能である。一方、第１特別図柄において７Ｒ長短開放大当りに当選し、その大当り演出パターンとして激闘ボーナスＢが選択された場合は、その大当り発生時の遊技状態が同一であっても、特別遊技中のＶ入賞の有無に応じて、終了デモ演出の内容が異なり得る。具体的には、通常状態（低確率／非開放延長）において７Ｒ長短開放大当りに当選した場合は、その大当り演出パターンとして激闘ボーナスＢが実行され、その特別遊技中にＶ入賞すれば、終了デモ演出の種類として「幻闘突入Ｂ」が選択され、その特別遊技中にＶ入賞しなければ、終了デモ演出の種類として「幻闘突入Ａ」が選択される。つまり、この場合には、特定ラウンドの終了以降でないと（Ｖ入賞の有無が確定しないと）、終了デモ演出の種類が確定されない。そのため、本例においては、１）特定ラウンド以降のタイミングで終了デモ演出の種類を決定、又は、２）原則的には大当り開始時のタイミングにて終了デモ演出の種類を決定するが、上記の例外に関しては特定ラウンド以降のタイミングで終了デモ演出の種類を決定する。但し、その変形例として、通常状態からの大当りが条件付特定大当りに属する場合であって、特定領域６５８への入球がないと（Ｖ入賞しないと）、終了デモ演出の種類を激闘突入としてもよい。その場合、本来であれば大当り終了デモ時間が「３５秒」であったりするものが「２０秒」になったりする。

【０６９７】

続いて、図９０は終了デモ演出の内容を示す模式図である。図９０には、上記の終了デモ演出テーブルにて選択された終了デモ演出の種類と、その演出内容および演出尺との関係が定められている。本例では、終了デモ演出の種類がいずれであっても、特別遊技の終了後に移行する演出モード（又は演出ステージ）の種類を報知するモード突入演出が実行される。モード突入演出には、激闘ミッションへの移行を報知する激闘ミッション突入演出と、幻闘ラッシュモードへの移行を報知する幻闘ラッシュ突入演出と、幻闘モードにおける連荘ステージへの移行を報知する七星チャージ告知演出とがある。各モード突入演出は、該演出モード（又は演出ステージ）の種類に対応したロゴや文字、識別マークを画面に表示する態様で現出する。また、終了デモ演出の種類によっては、上記の演出モードにおける味方キャラクタ（激闘キャラクタ、幻闘キャラクタ）を選択するためのキャラ選択演出が実行される場合がある。前述したように、キャラ選択演出には、激闘キャラ選択演出と、幻闘キャラ選択演出とがある。キャラ選択演出は、終了デモの実行期間のみで完結する場合と、ラウンド遊技～終了デモまでの実行期間を通して完結する場合とがある。すなわち、キャラ選択演出の一部が、ラウンド遊技中（第１特別図柄の大当りである場合にはショート開放時のラウンド、第２特別図柄に係る大当りである場合にはロング開放時のラウンド）においても実行される場合がある。また、前述したように「七星告知Ａ」および「七星告知Ｂ」は保留内連荘の成立を契機として実行されるため、これらの演出は保留内連荘演出の一種として機能する。ここで、本例における大当り終了デモの実行時間（大当り終了デモ時間）は、「６秒」、「２０秒」、「３０秒」のいずれかが設定されている。そして、同じ大当り種類に当選したとしても、該大当り当選時の遊技状態に応じて、大当り終了デモ時間の長さは変化し得る。基本的には、大当り当選時の遊技状態が低確率状態であれば、大当り終了デモ時間として「３５秒」、大当り当選時の遊技状態が高確率状

態であれば、大当り終了デモ時間として「６秒」が設定されている。但し、低確率状態にて所定の大当り（第１特別図柄の７Ｒ長短開放大当り）に当選した場合には、大当り終了デモ時間として「２０秒」が設定される場合もある。なお、各終了デモ演出には、その終了時に抜け演出としての時間尺「１秒」が設定されているが、図中では省略している。

【０６９８】

終了デモ演出の種類が「引継デモ」である場合は、幻闘キャラ選択演出が２９秒間に亘り実行された後、幻闘ラッシュ突入演出が６秒間に亘り実行される。よって、引継デモの実行時間（演出尺）は、３５秒間となる。なお、「引継デモ」は、特別遊技中の第７ラウンドから開始されて、当該ラウンド遊技と大当り終了デモとに跨って実行される。すなわち、前述の激闘ボーナスＡ又は幻闘ボーナスＡにおける第７～第１５ラウンド（ショート開放時のラウンド）では、幻闘キャラ選択演出が実行されることになっているが、このラウンド区間も引継デモの一部として構成されている。

【０６９９】

終了デモ演出の種類が「激闘突入」である場合は、激闘キャラ選択演出が１４秒間に亘り実行された後、激闘ミッション突入演出が６秒間に亘り実行される。よって、「激闘突入」の実行時間（演出尺）は、２０秒間となる。なお、前述のように、幻闘キャラ選択演出は、大当り終了デモ中のみでなくラウンド中にも実行される場合があるが、激闘キャラ選択演出は、大当り終了デモ中においてのみ実行される。なお、激闘キャラ選択演出の演出尺は、幻闘キャラ選択演出の演出尺より短く設定されている。

【０７００】

終了デモ演出の種類が「幻闘突入Ａ」である場合は、幻闘ラッシュ突入演出が６秒間に亘り実行される。よって、「幻闘突入Ａ」の実行時間（演出尺）は、６秒間となる。このように、幻闘突入Ａでは、幻闘キャラ選択演出が設定されておらず、その演出尺は短時間に設定されている。なお、該幻闘突入Ａには幻闘キャラ選択演出が設定されていなくても、一部の大当り（１６Ｒ長開放大当り１）に当選した場合には、該大当り終了デモが実行される前の大当り演出（幻闘ボーナスＤや無双ボーナスＡ～Ｃ）において、そのラウンド中（ロング開放時のラウンド中）を利用して、幻闘キャラ選択演出が設定されており、幻闘キャラクタの再選択の機会が確保されている。

【０７０１】

終了デモ演出の種類が「幻闘突入Ｂ」である場合は、幻闘キャラ選択演出が２９秒間に亘り実行された後、幻闘ラッシュ突入演出が６秒間に亘り実行される。よって、「幻闘突入Ｂ」の実行時間（演出尺）は、３５秒間となる。

【０７０２】

終了デモ演出の種類が「七星終了Ａ」である場合には、トータル獲得ＨＩＴ数表示が３秒間に亘り実行された後、幻闘ラッシュ突入演出が３秒間に亘り実行される。よって、「七星終了Ａ」の実行時間（演出尺）は、６秒間となる。このように、七星終了Ａでは、幻闘キャラ選択演出が設定されておらず、その演出尺は短時間に設定されている。

【０７０３】

終了デモ演出の種類が「七星終了Ｂ」である場合には、トータル獲得ＨＩＴ数表示が３秒間に亘り実行された後、幻闘キャラ選択演出が２９秒間に亘り実行され、幻闘ラッシュ突入演出が３秒間に亘り実行される。よって、「七星終了Ｂ」の実行時間（演出尺）は３５秒間となる。

【０７０４】

ここで、図８９に示すように、大当りα（１６Ｒ長開放大当り１、４Ｒ長開放大当り１）に当選した場合に、該大当り発生時の遊技状態が高確率状態（確変状態）であるときは、「幻闘突入Ａ」が選択され、低確率状態（通常状態又は時短状態）であるときは、「幻闘突入Ｂ」が選択される。上述したように、幻闘突入Ａでは、幻闘キャラ選択演出が設定されておらず、幻闘突入Ｂと比べて、その実行時間（演出尺）が短く設定されている。同様に、大当りβ（１６Ｒ長開放大当り２、８Ｒ長開放大当り、４Ｒ長開放大当り２）に当選した場合に、該大当り発生時の遊技状態が高確率状態（確変状態）であるときは、「七

星終了Ａ」が選択され、低確率状態（通常状態又は時短状態）であるときは、「七星終了Ｂ」が選択される。上述したように、七星終了Ａでは、幻闘キャラ選択演出が設定されておらず、七星終了Ｂと比べて、その実行時間（演出尺）が短く設定されている。本例では、このように確変状態にて大当り当選した場合には、そのラウンド遊技後、大当り終了デモを早期に終了させて、直ちに図柄変動を開始させることで、確変状態を維持したまま連荘状態をスムーズに消化して、遊技機の稼働効率を向上させることができる。

【０７０５】

終了デモ演出の種類が「七星告知Ａ」である場合には、七星チャージ告知演出が６秒間に亘り実行される。よって、「七星告知Ａ」の実行時間（演出尺）は６秒間となる。

【０７０６】

終了デモ演出の種類が「七星告知Ｂ」である場合には、トータル獲得ＨＩＴ数表示が３秒間に亘り実行された後、七星チャージ告知演出が３秒間に亘り実行される。よって、「七星告知Ｂ」の実行時間（演出尺）は６秒間となる。

【０７０７】

ここで、「七星告知Ａ」および「七星告知Ｂ」は、特別遊技中における保留内連荘の成立を契機として、大当り発生時の遊技状態が確変状態（高確率・開放延長）であるときに選択される「幻闘突入Ａ」および「七星終了Ａ」の代替演出として差し替えられるものである。このことからも、本例においては、前述したように、遊技状態が確変状態（高確率・開放延長）において大当り当選した場合に限り、その特別遊技中に保留内連荘演出が実行され得ることが判る。そのため、前述の各大当り演出パターンにおいて「先読み可能期間」が設定されていても、その大当り当選時の遊技状態が確変状態（高確率・開放延長）でなければ、先読み処理（保留内連荘演出の抽選処理）は実行されない、又は、たとえ実行されたとしても保留内連荘演出は表示されない。

【０７０８】

続いて、第９実施形態における演出モードについて説明する。図９１は、第９実施形態における演出モードの遷移図である。本例においては、３種類の演出モードとして、１）通常モード、２）激闘ミッションモード、３）幻闘ラッシュモードが設定されている。各演出モードの内容については後述する。

【０７０９】

まず、遊技状態が通常状態（低確率／非開放延長）である場合は、演出モードとして「通常モード」が設定される。すなわち、通常モードは、遊技状態が通常状態（低確率／非開放延長）であることを示唆又は報知する演出モードである。図示省略するが、通常モードに滞在中は、演出内容の異なる複数種の演出ステージが用意されており、所定回数の消化やステージ選択抽選を契機として、各演出ステージ間を行き来することができる。

【０７１０】

演出モードが通常モードであるときに大当りが発生すると、その特別遊技終了後の演出モードは、当該大当り種別に応じて異なり得る。具体的には、通常モードにおいて、第１特別図柄で７Ｒ長短開放大当りに当選した場合は、その特別遊技にてＶ入賞が発生しなければ（確変移行しなければ）、特別遊技後の演出モードとして「激闘ミッションモード」が設定され、Ｖ入賞が発生すれば（確変移行すれば）、特別遊技後の演出モードとして「幻闘ラッシュモード」が設定される。つまり、７Ｒ長短開放大当りの場合は、その特別遊技直後の遊技状態が時短状態となるのであれば「激闘ミッションモード」へ移行し、確変状態となるのであれば「幻闘ラッシュモード」へ移行する。また、通常モードにおいて、第１特別図柄で１５Ｒ長短開放大当り１又は１５Ｒ長短開放大当り２に当選した場合は、その特別遊技におけるＶ入賞の有無（確変移行の有無）に関わらず、特別遊技後の演出モードとして「幻闘ラッシュモード」が設定される。このように通常モードにおいて第１特別図柄で大当りした場合は、その大当り種別およびＶ入賞成立の有無に依存して、その特別遊技後の演出モードが「激闘ミッションモード」および「幻闘ラッシュモード」のいずれかに移行制御される。

【０７１１】

一方、演出モードが「通常モード」であるとき、第２特別図柄で大当りした場合は、該大当り種別がいずれであっても、その特別遊技におけるＶ入賞成立の有無（確変移行の有無）に関わらず、特別遊技後の演出モードとして「幻闘ラッシュモード」が設定される。

【０７１２】

次いで、「激闘ミッションモード」は、遊技状態が時短状態（低確率状態／開放延長状態）であることを示唆又は報知する演出モードである。演出モードが「激闘ミッションモード」であるとき、第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選処理で大当りとなった場合は、該大当り種別がいずれであっても、その特別遊技におけるＶ入賞成立の有無（確変移行の有無）に関わらず、特別遊技後の演出モードとして「幻闘ラッシュモード」が設定される。本例では、大当り発生に基づき、その特別遊技の直後に、激闘ミッションモードから通常モードへの移行、又は、激闘ミッションモードから激闘ミッションモードへの再移行は設定されていない。なお、激闘ミッションモードにおいて、次回の大当りが発生せず、特別図柄の変動回数が１００回を超えたとき、すなわち、時短状態（低確率状態／開放延長状態）が終了したときは、通常モードに移行する。

【０７１３】

続いて、「幻闘ラッシュモード」は、遊技状態が確変状態（高確率／開放延長）又は時短状態（低確率／開放延長）であることを示唆又は報知するモードである。「幻闘ラッシュモード」に滞在中は、その図柄変動中のリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとが対戦するバトル系演出（詳細後述）が実行され得る。演出モードが「幻闘ラッシュモード」であるとき、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当りとなった場合は、該大当り種別がいずれであっても、その特別遊技におけるＶ入賞成立の有無（確変移行の有無）に関わらず、特別遊技後の演出モードとして「幻闘ラッシュモード」が再度設定される。ここで、幻闘ラッシュモードから幻闘ラッシュモードへ再度移行する場合、すなわち、幻闘ラッシュモードへの２回目以降の移行である場合には、その特別遊技の終了直後の４回の図柄変動に亘る期間（「限定期間」と称する）内において、該幻闘ラッシュモード内に設定された「連荘ステージ」に滞在することになる。つまり、本例における「限定期間」とは、２回目以降の幻闘ラッシュモードにおける最初の４回転を意味する。「連荘ステージ」に滞在しているときは、基本的には、「幻闘ラッシュモード」に滞在しているときと共通の演出内容となる。但し、先の大当りに基づく特別遊技中に保留内連荘演出（真実の演出）が実行され、該特別遊技の終了直後の限定期間内において、保留内連荘に基づく後の大当り（第２特別図柄の大当り）が発生する場合には、連荘ステージに滞在している期間中（特別遊技終了後～大当り変動までの期間）において、画面に特殊背景が表示される。本例では、特殊背景として、画面の左右の端に、虹色の帯画像が表示される（図９６を参照）。なお、この虹色画像中に、例えば「七星チャージ準備中」というメッセージを表示して、限定期間である４回転以内に即当り演出（七星チャージ演出）が発生することを遊技者に示唆してもよい。なお、限定期間外での七星チャージ演出としては、上記の即当り演出以外の演出態様（例えば、バトル敗北後の復活演出にて七星チャージが出現など、演出尺の比較的長いもの）もある。ここで、前述のように、保留内連荘演出は、特別遊技中の各ラウンドに設定された先読み可能期間内において抽選で当選した場合に実行される場合と、上記のラウンド中に実行されることなく大当り終了デモ中に実行される場合とがある。そのため、少なくとも大当り開始時又は大当り終了時における作動保留球の状況に応じて、特別遊技中に保留内連荘演出の実行される可能性が変動するとともに、その特別遊技の終了直後の限定期間内（連荘ステージ）において上記の特殊背景（帯画像）が表示されるか否かという点で図柄変動演出の少なくとも一部が異なり得る。

【０７１４】

なお、「連荘ステージ」において、次回の大当りが発生せず、特別図柄の変動回数が４回を超えたとき、すなわち、限定期間が終了したときは、「連荘ステージ」を抜けて、通常時の「幻闘ラッシュモード」に戻ることになる。「幻闘ラッシュモード」において、次回の大当りが発生せず、特別図柄の変動回数が所定回数（時短状態：１００回、確変状態：１２０回）を超えたとき、すなわち、時短状態又は確変状態が終了したときは、「通常

モード」に移行する。なお、「幻闘ラッシュモード」から「激闘ミッションモード」へ移行は設定されていない。その変形例として、「幻闘ラッシュモード」で大当りした際に、特定ラウンドにて特定領域６５８への入球がない場合は、「激闘ミッションモード」へ移行する構成としてもよい。

【０７１５】

続いて、第９実施形態における特別図柄の変動パターンについて説明する。図９２は、第９実施形態における特別図柄の変動パターンテーブルを模式的に示す図である。本例では、特別図柄の変動パターンテーブルとして、１）通常変動パターンテーブル、２）短縮変動パターンテーブル、３）特殊変動パターンテーブルが用意されている。通常変動パターンテーブルは、遊技状態が通常状態（低確率／非開放延長）であるときに選択される変動パターンテーブルである。短縮変動パターンテーブルは、遊技状態が時短状態（低確率／開放延長）又は確変状態（高確率／開放延長）であるときに選択される変動パターンテーブルである（但し、後述の限定期間を除く）。特殊変動パターンテーブルは、遊技状態が時短状態又は確変状態であって特別遊技の終了直後の限定期間（第２特別図柄の作動保留球の最大数（４個）に対応した図柄変動回数（４回）の変動表示に亘る期間）のみ選択が許容される変動パターンテーブルである。なお、本例における限定期間は、前述の連荘ステージに対応する期間において設定されている。つまり、主制御基板１００側では、変動パターン選択状態の遷移により、演出制御基板２００側で管理される演出モードとの整合性が維持されており、これにより限定期間と連荘ステージ滞在期間との対応関係がとられている。また、本例では、特別遊技における特定ラウンドにおいて遊技球が特定領域６５８に入球したか否かに応じて、特別遊技終了後の遊技状態が異なるため、該遊技状態に対応して選択される変動パターンテーブルも異なり得る。ここで、各変動パターンテーブルは、当否抽選の結果（大当り・はずれ）および大当り種別等に応じて異なり得るものとなっている。また、各変動パターンテーブルは、第１特別図柄用と第２特別図柄用とで相違しており、同一の特別図柄変動パターン乱数値を取得したとしても、互いに異なる変動パターンが選択され得るように構成されている。このとき、図中に示すように、変動パターン番号は、第１特別図柄と第２特別図柄とで共通となっているが、主制御基板１００から演出制御基板２００への演出制御コマンド（変動開始コマンド）には、該変動パターンが第１特別図柄用か第２特別図柄用かを特定可能な情報が含まれている。なお、各図中では、説明の便宜上、「選択率」を表記しているが、実際には特別図柄変動パターン乱数値に応じて、変動パターンを決定するための判定値（乱数値の範囲）が設定されており、特別図柄変動パターン乱数値がいずれの判定値に属するかに基づき、変動パターンが決定されるようになっている。

【０７１６】

図９２（Ａ）は、大当り用の変動パターンテーブルを示している。図中、上段の（Ａ１）は通常変動パターンテーブル、中段の（Ａ２）は短縮変動パターンテーブル、下段の（Ａ３）は特殊変動パターンテーブルである。なお、図中には、他の変動パターンテーブルとの共通点・相違点が明確に理解できるように、全ての変動パターンを列挙している。

【０７１７】

図中（Ａ１）に示すように、通常変動パターンテーブル（大当り用）では、第１特別図柄で大当りとなった場合、いずれの大当り種別であっても、変動パターンＰＸ４（ノーマルリーチ）又は変動パターンＰＸ５（スーパーリーチ１）が選択される。また、第２特別図柄で大当りとなった場合、その大当り種別が大当りαであれば、変動パターンＰＸ４（ノーマルリーチ）又は変動パターンＰＸ５（スーパーリーチ１）が選択され、その大当り種別が大当りβであれば、変動パターンＰＸ４（ノーマルリーチ）又は変動パターンＰＸ６（スーパーリーチ２）が選択される。この通常変動パターンテーブル（大当り用）では、非リーチ態様の変動パターンが選択されることはなく、通常状態で大当りとなった場合には、必ずリーチ態様の変動パターンが選択される。

【０７１８】

図中（Ａ２）に示すように、短縮変動パターンテーブル（大当り用）では、第１特別図

柄で大当りとなった場合、いずれの大当り種別であっても、変動パターンＰＸ７（スーパーリーチ３）が選択される。また、第２特別図柄で大当りとなった場合、その大当り種別が大当りαであれば、変動パターンＰＸ７（スーパーリーチ３）が選択され、その大当り種別が大当りβであれば、変動パターンＰＸ８（スーパーリーチ４）が選択される。この短縮変動パターンテーブル（大当り用）では、非リーチ態様およびノーマルリーチ態様の変動パターンが選択されることはなく、確変状態又は時短状態で大当りとなった場合には、必ずスーパーリーチ態様の変動パターンが選択される。

【０７１９】

図中（Ａ３）に示すように、特殊変動パターンテーブル（大当り用）では、第１特別図柄で大当りとなった場合、いずれの大当り種別であっても、変動パターンＰＸ７（スーパーリーチ３）が選択される。また、第２特別図柄で大当りとなった場合、いずれの大当り種別であっても、変動パターンＰＸ１（超短縮変動）が選択される。この特殊変動パターンテーブル（大当り用）では、限定期間内において、第１特別図柄で大当りとなった場合には、スーパーリーチ態様の変動パターンが選択される一方、第２特別図柄で大当りとなった場合には、その大当り種別に関わらず、超短縮変動の変動パターンが選択される。

【０７２０】

次いで、図９２（Ｂ）は、はずれ用の変動パターンテーブルを示している。図中、上段の（Ｂ１）は通常変動パターンテーブル、中段の（Ｂ２）は短縮変動パターンテーブル、下段の（Ｂ３）は特殊変動パターンテーブルである。なお、図中には、他の変動パターンテーブルとの共通点・相違点が明確に理解できるように、全ての変動パターンを列挙している。

【０７２１】

図中（Ｂ１）に示すように、通常変動パターンテーブル（はずれ用）では、第１特別図柄ではずれとなった場合、変動パターンＰＨ２（短縮変動）、変動パターンＰＨ３（通常変動）、変動パターンＰＨ４（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＨ５（スーパーリーチ１）のいずれかが選択される。また、第２特別図柄ではずれとなった場合、変動パターンＰＨ２（短縮変動）、変動パターンＰＨ３（通常変動）、変動パターンＰＨ４（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＨ６（スーパーリーチ２）のいずれかが選択される。

【０７２２】

図中（Ｂ２）に示すように、短縮変動パターンテーブル（はずれ用）では、第１特別図柄ではずれとなった場合、変動パターンＰＨ３（通常変動）が選択される。また、第２特別図柄ではずれとなった場合、変動パターンＰＨ１（超短縮変動）、変動パターンＰＨ２（短縮変動）、変動パターンＰＨ３（通常変動）、変動パターンＰＨ４（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＨ７（スーパーリーチ３）、変動パターンＰＨ８（スーパーリーチ４）のいずれかが選択される。

【０７２３】

図中（Ｂ３）に示すように、特殊変動パターンテーブル（はずれ用）では、第１特別図柄ではずれとなった場合、変動パターンＰＨ３（通常変動）が選択される。また、第２特別図柄ではずれとなった場合、変動パターンＰＨ１（超短縮変動）又は変動パターンＰＨ２（短縮変動）が選択される。

【０７２４】

なお、当否抽選の結果がはずれとなった場合、特別図柄の作動保留球数（０～４）に応じて異なる変動パターンテーブルが選択されるよう構成してもよい。つまり、特別図柄の作動保留球数に応じた変動パターンテーブルを用いることで、作動保留球数が多いほど相対的に短い変動時間が選択される割合を高くして、逆に作動保留数が少ないほど相対的に長い変動時間が選択される割合を高くすることができる。なお、上記の変動パターンテーブル（通常変動パターンテーブル、短縮変動パターンテーブル、特殊変動パターンテーブル）は、作動保留球が０～４個存在するときのテーブルである。

【０７２５】

続いて、第９実施形態における変動演出パターンについて説明する。図９３は、第９実

施形態における変動演出パターンテーブルを模式的に示す図である。本例では、変動演出パターンを選択する際に参照される複数種の変動演出パターンテーブルを保持しており、これら複数種の変動演出パターンテーブルの中から特別図柄の変動パターン（変動時間）に対応した変動演出パターンテーブルが選択されるようになっている。また、各変動演出パターンテーブルには、特別図柄の各変動パターンに対して、一又は複数の変動演出パターンが対応付けられている。そして、大当りの変動パターンとはずれの変動パターンに対して、複数種の変動演出パターンのうちのいずれかを選択可能なように乱数の値（判定値数）が割り振られている。なお、前述したように、変動演出パターンには、装飾図柄の変動表示態様、すなわち、装飾図柄の変動開始から変動終了までの一連の演出表示過程のシナリオが定義されており、当該表示過程中の各段階において予告演出等を発生させるタイミングなどもタイムスケジュールとして規定されている。また、この変動演出パターンについては、特別図柄の変動パターンが同一であっても（同一情報の変動開始コマンドを受信した場合でも）、滞在中の演出モード（又は演出ステージ）を異にすれば、互いに演出内容の異なる変動演出パターンが選択され得ることになる。すなわち、変動演出パターンテーブルは、滞在中の演出モード（又は演出ステージ）ごとに用意されている。ここでは、説明の便宜上、長短縮変動およびスーパーリーチに関する変動演出パターンテーブルのみを示し、その他の種別に関する変動演出パターンテーブルについては省略する。但し、図９３に示すように、本例では複数種の変動演出パターンテーブルを単一の変動演出パターンテーブルとして表現している。なお、各図中では、説明の便宜上、「選択率」を表記しているが、実際には変動演出パターン乱数値に応じて、変動演出パターンを決定するための判定値（乱数値の範囲）が設定されており、変動演出パターン乱数値がいずれの判定値に属するかに基づき、変動パターンが決定されるようになっている。

【０７２６】

具体的には、大当りの変動パターンＰＸ１（超短縮変動）には、幻闘ラッシュモードにおける変動演出パターンＰＸＲ１１が対応付けられている。変動パターンＰＸ１は、前述のとおり、限定期間内においてのみ選択が許容される変動パターンであり、この変動パターンＰＸ１に対応する変動演出パターンＰＸＲ１１は、該限定期間である連荘ステージ滞在時においてのみ選択される。変動演出パターンＰＸＲ１１が選択されると、その変動演出として即当り演出（七星チャージ導入演出）が実行される。本例における即当り演出は、図柄の変動開始後、直ちに七星チャージマークが表示されて大当りとなる演出である。

【０７２７】

また、大当りの変動パターンＰＸ５（スーパーリーチ１）には、通常モードにおける変動演出パターンＰＸＴ５１～５３が対応付けられている。変動演出パターンＰＸＴ５１～５３が選択されると、その変動演出としてストーリー系リーチ演出（キャラクタＡ～Ｃに因んだストーリーが展開される大当りリーチ演出）が実行される。

【０７２８】

また、大当りの変動パターンＰＸ６（スーパーリーチ２）には、通常モードにおける変動演出パターンＰＸＴ６１～６３が対応付けられている。変動演出パターンＰＸＴ６１～６３が選択されると、その変動演出として上記のストーリー系リーチ演出が実行された後、七星チャージ導入演出（七星チャージマークが出現する演出）が実行される。

【０７２９】

また、大当りの変動パターンＰＸ７（スーパーリーチ３）には、演出モードごとに複数種の変動演出パターンが対応付けられている。すなわち、滞在中の演出モードに応じて、選択される変動演出パターンが異なるようになっている。具体的に、演出モードが激闘ミッションモードである場合は、変動演出パターンＰＸＭ７１～７３が対応付けられている。変動演出パターンＰＸＭ７１～７３が選択されると、その変動演出としてミッション成功演出（ミッションＡ～Ｃに成功）が実行される。ここで、ミッション演出とは、当否抽選の結果が大当りとなるための条件として、その演出が特定の態様を呈すべきことを内容とする指令を遊技者に提示する演出である。本例における激闘ミッション演出では、その指令として、遊技者が選択した激闘キャラクタが敵キャラクタを倒すことができたらミッ

ション成功（大当り）となり、敵キャラクタを倒せなければミッション失敗（はずれ）となる演出である。一方、演出モードが幻闘ラッシュモードである場合は、変動演出パターンＰＸＲ７１～７３が対応付けられている。変動演出パターンＰＸＲ７１～７３が選択されると、その変動演出としてバトル勝利演出（敵キャラクタＡ～Ｃに勝利）が実行される。本例における幻闘ラッシュ演出では、バトル系演出（バトルリーチ演出）として、遊技者が選択した幻闘キャラクタが敵キャラクタを倒すことができたらバトル勝利（大当り）となり、敵キャラクタを倒せなければバトル敗北（はずれ）となる演出である。

【０７３０】

また、大当りの変動パターンＰＸ８（スーパーリーチ４）には、演出モードごとに複数種の変動演出パターンが対応付けられている。すなわち、滞在中の演出モードに応じて、選択される変動演出パターンが異なるようになっている。具体的に、演出モードが激闘ミッションモードである場合は、変動演出パターンＰＸＭ８１～８３が対応付けられている。変動演出パターンＰＸＭ８１～８３が選択されると、その変動演出として、ミッション失敗演出（ミッションＡ～Ｃに失敗）が実行された後、七星チャージ導入演出（七星チャージマークが出現する演出）が実行される。一方、演出モードが幻闘ラッシュモードである場合は、変動演出パターンＰＸＲ８１～８３が対応付けられている。変動演出パターンＰＸＲ８１～８３が選択されると、その変動演出として、バトル敗北演出（敵キャラクタＡ～Ｃに敗北）が実行された後、七星チャージ導入演出（七星チャージマークが出現する演出）が実行される。

【０７３１】

次いで、はずれの変動パターンＰＨ１（超短縮変動）には、激闘ミッションモード又は幻闘ラッシュモードにおける変動演出パターンＰＨＭ１１，ＰＨＲ１１が対応付けられている。変動演出パターンＰＨＭ１１，ＰＨＲ１１が選択されると、その変動演出として非リーチはずれ演出（超短縮変動演出）が実行される。

【０７３２】

はずれの変動パターンＰＨ５（スーパーリーチ１）には、通常モードにおける変動演出パターンＰＨＴ５１～５３が対応付けられている。変動演出パターンＰＨＴ５１～５３が選択されると、その変動演出としてストーリー系リーチ演出（キャラクタＡ～Ｃに因んだストーリーが展開されるはずれリーチ演出）が実行される。

【０７３３】

また、はずれの変動パターンＰＨ６（スーパーリーチ２）には、通常モードにおける変動演出パターンＰＨＴ６１～６３が対応付けられている。変動演出パターンＰＨＴ６１～６３が選択されると、その変動演出として上記のストーリー系リーチ演出が実行される。

【０７３４】

また、はずれの変動パターンＰＨ７（スーパーリーチ３）には、演出モードごとに複数種の変動演出パターンが対応付けられている。具体的に、演出モードが激闘ミッションモードである場合は、変動演出パターンＰＨＭ７１～７３が対応付けられている。変動演出パターンＰＨＭ７１～７３が選択されると、その変動演出としてミッション失敗演出（ミッションＡ～Ｃに失敗）が実行される。一方、演出モードが幻闘ラッシュモードである場合は、変動演出パターンＰＨＲ７１～７３が対応付けられている。変動演出パターンＰＨＲ７１～７３が選択されると、その変動演出としてバトル敗北演出（敵キャラクタＡ～Ｃに敗北）が実行される。

【０７３５】

また、はずれの変動パターンＰＨ８（スーパーリーチ４）には、演出モードごとに複数種の変動演出パターンが対応付けられている。具体的に、演出モードが激闘ミッションモードである場合は、変動演出パターンＰＨＭ８１～８３が対応付けられている。変動演出パターンＰＨＭ８１～８３が選択されると、その変動演出としてミッション失敗演出（ミッションＡ～Ｃに失敗）が実行される。一方、演出モードが幻闘ラッシュモードである場合は、変動演出パターンＰＨＲ８１～８３が対応付けられている。変動演出パターンＰＨＲ８１～８３が選択されると、その変動演出としてバトル敗北演出（敵キャラクタＡ～Ｃ

に敗北）が実行される。

【０７３６】

かかる構成において、限定期間内・外における変動パターンおよび変動演出パターンの選択処理について説明する。

【０７３７】

まず、第２特別図柄において大当りとなる場合について説明する。本例では、前述したように、第２特別図柄の大当りは、大当りαと大当りβとに大別される。以下では、説明の便宜上、大当りαとして１６Ｒ長開放大当り１、大当りβとして８Ｒ長開放大当りを例に挙げて説明する。

【０７３８】

図９２（Ａ２）に示すように、遊技状態が確変状態又は時短状態（限定期間外）であるとき、第２特別図柄において１６Ｒ長開放大当り１となった場合は、変動パターンＰＸ７（スーパーリーチ３）が選択される。このとき、本例では、確変状態又は時短状態に対応して、演出モードとして幻闘ラッシュモードが設定されているものとする。続いて、図９３に示すように、幻闘ラッシュモードが設定されている場合には、変動パターンＰＸ７に対応した変動演出パターンとして、変動演出パターンＰＸＲ７１～７３のうちのいずれかが選択される。そして、変動演出パターンＰＸＲ７１～７３のいずれかが選択されると、その図柄変動演出として、バトルにて味方の幻闘キャラクタが敵キャラクタに勝利する「バトル勝利演出」が実行される。

【０７３９】

続いて、図９２（Ａ２）に示すように、遊技状態が確変状態又は時短状態（限定期間外）であるとき、第２特別図柄において８Ｒ長開放大当りとなった場合は、変動パターンＰＸ８（スーパーリーチ４）が選択される。上記同様に、本例では、確変状態又は時短状態に対応して、演出モードとして幻闘ラッシュモードが設定されているものとする。続いて、図９３に示すように、幻闘ラッシュモードが設定されている場合には、変動パターンＰＸ８に対応した変動演出パターンとして、変動演出パターンＰＸＲ８１～８３のうちのいずれかが選択される。そして、変動演出パターンＰＸＲ８１～８３のいずれかが選択されると、その図柄変動演出として、バトルにて味方の幻闘キャラクタが敵キャラクタに敗北する「バトル敗北演出」が実行された直後、七星チャージマークが突如出現する「七星チャージ導入演出」が実行される。

【０７４０】

このように本例では、確変状態又は時短状態における限定期間外において大当りに当選した場合は、その大当り種別（大当りα又は大当りβ）に応じて、選択される変動パターンおよび変動演出パターンが異なり得る。そして、当該限定期間外において、一方の大当り種別（大当りα）に当選した場合は、当該変動表示にて、バトル系演出が実行されるものの、七星チャージ導入演出は実行されない。これに対して、当該限定期間外において、他方の大当り種別（大当りβ）に当選した場合は、当該変動表示にて、バトル系演出および七星チャージ演出が実行される。

【０７４１】

一方、図９２（Ａ３）に示すように、特別遊技直後の限定期間内であるとき、第２特別図柄において１６Ｒ長開放大当り１又は８Ｒ長開放大当りとなった場合は、変動パターンＰＸ１（超短縮変動）が選択される。本例では、当該限定期間に対応して、演出モードとして幻闘ラッシュモード（連荘ステージ）が設定されているものとする。続いて、図９３に示すように、幻闘ラッシュモード（連荘ステージ）が設定されている場合には、変動パターンＰＸ１に対応した変動演出パターンとして、変動演出パターンＰＸＲ１１が選択される。そして、変動演出パターンＰＸＲ１１が選択されると、その図柄変動演出において、いわゆる「即当り演出」として、図柄変動表示が開始された直後、七星チャージマークが突如出現する「七星チャージ導入演出」が実行される。

【０７４２】

このように本例では、確変状態又は時短状態における限定期間内において大当りに当選

した場合は、その大当り種別（大当りα又は大当りβ）に関わらず、選択される変動パターンおよび変動演出パターンが同一となり得る。そして、当該限定期間内においては、いずれの大当り種別（大当りα又は大当りβ）に当選した場合であっても、当該変動表示にて、七星チャージ導入演出が実行される。

【０７４３】

従って、確変状態又は時短状態における限定期間外においては、第２特別図柄の大当り種別のうち、一方の大当り種別（大当りα）に当選した場合には、その図柄変動表示にて「七星チャージ導入演出」が実行されない一方で、他方の大当り種別（大当りβ）に当選した場合に、その図柄変動表示にて「七星チャージ導入演出」が実行される。これに対して、確変状態又は時短状態における限定期間内(連荘ステージ)においては、いずれの大当り種別（大当りα又は大当りβ）に当選した場合であっても、その図柄変動表示にて「七星チャージ導入演出」が実行される。

【０７４４】

次いで、第１特別図柄において大当りとなる場合について説明する。図９２（Ａ２）に示すように、遊技状態が確変状態又は時短状態（限定期間外）であるとき、第１特別図柄において大当りとなった場合は、変動パターンＰＸ７（スーパーリーチ３）が選択される。これに対して、図９２（Ａ３）に示すように、遊技状態が確変状態又は時短状態における限定期間内であるとき、第１特別図柄において大当りとなった場合にも、変動パターンＰＸ７（スーパーリーチ３）が選択される。このとき本例では、上記同様に、確変状態又は時短状態に対応して、演出モードとして幻闘ラッシュモードが設定されているものとする。続いて、図９３に示すように、幻闘ラッシュモードが設定されている場合には、変動パターンＰＸ７に対応した変動演出パターンとして、変動演出パターンＰＸＲ７１～７３のうちのいずれかが選択される。そして、変動演出パターンＰＸＲ７１～７３のいずれかが選択されると、その図柄変動演出として、バトルにて味方の幻闘キャラクタが敵キャラクタに勝利する「バトル勝利演出」が実行される。

【０７４５】

このように本例では、遊技状態が確変状態又は時短状態であるときには、限定期間内であるか限定期間外であるかに関わらず、第１特別図柄で大当りした場合に、その図柄変動表示にて、七星チャージ導入演出は実行されない（その代わり、バトル演出が実行される）。なお、その変形例として、確変状態又は時短状態における限定期間内において、第１特別図柄で大当りとなった場合には、該限定期間外では現出することのない特殊演出が実行されるよう構成してもよい。特殊演出として、例えば、該限定期間外のバトル演出では設定されていない特別の敵キャラクタを登場させてもよい。逆に、この特殊演出を、確変状態又は時短状態における限定期間外において第１特別図柄で大当りとなった場合には実行される一方、確変状態又は時短状態における限定期間外において第２特別図柄で大当りとなった場合には実行されないよう構成してもよい。

【０７４６】

（作用：第９実施形態）

次に、第９実施形態の理解を容易なものとするために、本遊技機の特徴的作用について説明する。

【０７４７】

まず、第９実施形態における確変昇格演出の演出例について説明する。図９４は、第９実施形態における確変昇格演出の一例を示す模式図である。

【０７４８】

本例においては、第１の昇格演出として、激闘ボーナスＡにおける確変昇格演出と、激闘ボーナスＢにおける確変昇格演出とを対象とする。前述したように、激闘ボーナスＡは、遊技状態が通常状態であるとき、第１特別図柄にて１５Ｒ長短開放大当り２に当選したときの大当り演出パターンであり、激闘ボーナスＢは、遊技状態が通常状態であるとき、第１特別図柄にて７Ｒ長短開放大当りに当選したときの大当り演出パターンである。ここで、激闘ボーナスＡは、確変昇格に成功する演出内容を含み、激闘ボーナスＢは、確変昇

格に失敗する演出内容を含む。なお、図中（Ａ）～（Ｄ）は、激闘ボーナスＡ，Ｂ共通の演出（通常演出および煽り演出）であり、図中（Ｅ）～（Ｆ）は、激闘ボーナスＡの演出（成功演出）であり、図中（Ｇ）～（Ｈ）は、激闘ボーナスＢの演出（失敗演出）である。そのため、激闘ボーナスＡでは、図中（Ａ）→（Ｂ）→（Ｃ）→（Ｄ）→（Ｅ）→（Ｆ）の順に演出が展開されていき、激闘ボーナスＢでは、図中（Ａ）→（Ｂ）→（Ｃ）→（Ｄ）→（Ｇ）→（Ｈ）の順に演出が展開されていく。

【０７４９】

図９４（Ａ）に示すように、装飾図柄の変動変動において大当り図柄「２・２・２」が停止表示されて、大当りが発生する。本例では、偶数図柄（不確定図柄）の停止表示にて、条件付き通常大当り（非確変大当り相当）に当選している可能性が高いことが示唆される。また、図９４（Ｂ）に示すように、特別遊技の開始に伴い、大当り開始デモが表示される。

【０７５０】

図９４（Ｃ）に示すように、第１ラウンドにおいて、画面中央に円形のマーク画像（識別マーク）が表示される。このマーク画像には表裏があり、表面側には「激闘ミッションマーク」が付され、裏面側には「幻闘ラッシュマーク」が付されている。このマーク画像（識別マーク）は、該特別遊技の終了後に移行予定の演出モードを示唆しているのと同時に、該特別遊技中の特定ラウンド（第３ラウンド）の種別を示唆している。つまり、激闘ミッションマークは、特定ラウンドが非Ｖラウンドとして設定され、その特別遊技の終了後に激闘ミッションモードへ移行する可能性が高いことを示唆している。また、幻闘ラッシュマークは、特定ラウンドがＶラウンドとして設定され、その特別遊技の終了後に幻闘ラッシュモードへ移行する可能性が高いことを示唆している。図中には、デフォルト画像として、表面側の「激闘ミッションマーク」が表示されている。なお、図示省略するが、第２～第５ラウンドにおいて、マーク画像は変化せず、表面側の「激闘ミッション」マークが継続して表示される。

【０７５１】

図９４（Ｄ）に示すように、第６ラウンドにおいて確変昇格演出が開始され、マーク画像が回転を始める。マーク画像の回転によって、確変昇格への期待感が高まる。

【０７５２】

図９４（Ｅ）に示すように、マーク画像が裏面側で停止して、裏面側の「幻闘ラッシュマーク」が表示されると、確変昇格に成功していることが報知される。その場合には、図９４（Ｆ）に示すように、大当り終了デモにおいて、幻闘ラッシュ突入演出が実行されて、該特別遊技の終了後に幻闘ラッシュモードへ移行することが報知される。

【０７５３】

一方、図９４（Ｇ）に示すように、マーク画像が表面側で停止して、表面側の「激闘ミッションマーク」が表示されると、確変昇格に失敗していることが報知される。その場合には、図９４（Ｈ）に示すように、大当り終了デモにおいて、激闘ミッション突入演出が実行されて、該特別遊技の終了後に激闘ミッションモードへ移行することが報知される。

【０７５４】

但し、実際には、当否抽選時に大当りの種類（すなわち、Ｖラウンドの実行の有無）が予め確定しているため、その種類に応じた演出展開（演出結果）となる。すなわち、１５Ｒ長短開放大当り１（条件付き特定大当り）に当選している場合は確変昇格成功となることが予め確定されており、７Ｒ長短開放大当り（条件付き通常大当り）に当選している場合は確変昇格失敗となることが予め確定されている。その変形例として、特定領域６５８への入球の有無に応じて、入球ありであれば幻闘ラッシュモードへ移行、入球なしであれば激闘ミッションモードへ移行といったように、大当り属性（「条件付特定大当り」であるか「条件付通常大当り」であるか）だけが、確変昇格成功／失敗に依存しないよう構成してもよい。

【０７５５】

次に、第９実施形態におけるラウンド昇格演出の演出例について説明する。図９５は、

第９実施形態におけるラウンド昇格演出の一例を示す模式図である。

【０７５６】

本例においては、第２の昇格演出として、幻闘ボーナスＤにおけるラウンド昇格演出と、幻闘ボーナスＢにおける確変昇格演出とを対象とする。前述したように、幻闘ボーナスＤは、第２特別図柄にて１６Ｒ長開放大当り１に当選したときの大当り演出パターンであり、幻闘ボーナスＢは、第２特別図柄にて４Ｒ長開放大当り１に当選したときの大当り演出パターンである。ここで、幻闘ボーナスＤは、ラウンド昇格に成功する演出内容を含み、幻闘ボーナスＢは、ラウンド昇格に失敗する演出内容を含む。なお、図中（Ａ）～（Ｄ）は、幻闘ボーナスＢ，Ｄ共通の演出（通常演出および煽り演出）であり、図中（Ｅ）～（Ｆ）は、幻闘ボーナスＤの演出（成功演出）であり、図中（Ｇ）～（Ｈ）は、幻闘ボーナスＤの演出（失敗演出）である。そのため、幻闘ボーナスＤでは、図中（Ａ）→（Ｂ）→（Ｃ）→（Ｄ）→（Ｅ）→（Ｆ）の順に演出が展開されていき、幻闘ボーナスＢでは、図中（Ａ）→（Ｂ）→（Ｃ）→（Ｄ）→（Ｇ）→（Ｈ）の順に演出が展開されていく。

【０７５７】

図９５（Ａ）に示すように、装飾図柄の変動変動において大当り図柄「１・１・１」が停止表示されて、大当りが発生する。本例では、第２の奇数図柄（確変図柄）の停止表示にて、４Ｒ長開放大当りに当選している可能性（高利益大当りである１６Ｒ長開放大当りに当選していない可能性）が高いことが示唆される。また、図９５（Ｂ）に示すように、特別遊技の開始に伴い、大当り開始デモが表示される。なお、大当り開始デモにおいて、大当り演出パターンとして「幻闘ボーナス」が表示されることでも、４Ｒ長開放大当りに当選している可能性が高いことが示唆される（１６Ｒ長開放大当りに当選しているのであれば、「無双ボーナス」が表示されている可能性が高いため）。

【０７５８】

図９５（Ｃ）に示すように、第１ラウンドにおいて、画面中央に円形のマーク画像（識別マーク）が表示される。このマーク画像には表裏があり、表面側には「幻闘ラッシュマーク」が付され、裏面側には「エクストラボーナスマーク」が付されている。図中には、デフォルト画像として、表面側の「幻闘ラッシュ」マークが表示されている。なお、図示省略するが、第２～第３ラウンドにおいて、マーク画像は変化せず、表面側の「幻闘ラッシュマーク」が継続して表示される。

【０７５９】

図９５（Ｄ）に示すように、第４ラウンドにおいて昇格演出が開始され、マーク画像が回転を始める。マーク画像の回転によって、ラウンドアップ（後半１２ラウンドの獲得）への期待感が高まる。

【０７６０】

図９５（Ｅ）に示すように、マーク画像が裏面側で停止して、裏面側の「エクストラボーナスマーク」が表示されると、ラウンド昇格（ラウンドアップ）に成功していることが報知される。つまり、特別遊技が当該第４ラウンドで終了することなく第５ラウンド以降も継続することが確定する。そして、図９５（Ｆ）に示すように、第５ラウンドにおいて、「無双完全確保」という文字情報が表示されて、実際には「無双ボーナス」に当選した場合と同等の利益獲得（１６Ｒ：２４００発相当）が可能であることが報知される。なお、該昇格演出終了後の第６ラウンド以降においては、該幻闘ボーナスＤは無双ボーナスＡと略同一の内容で大当り演出が進行する（図８５，８６を参照）。

【０７６１】

一方、図９５（Ｇ）に示すように、マーク画像が表面側で停止して、表面側の「幻闘ラッシュ」マークが表示されると、ラウンド昇格（ラウンドアップ）に失敗していることが報知される。その場合には、図９５（Ｈ）に示すように、第４ラウンドの終了後、第５ラウンドが開始されることなく、大当り終了デモを経て、今回の大当りが終了する。

【０７６２】

但し、実際には、当否抽選時に大当りの種類（すなわち、後半１２ラウンドの継続の有無）が予め確定しているため、その種類に応じた演出展開（演出結果）となる。すなわち

、１６Ｒ長開放大当り１に当選している場合はラウンド昇格成功となることが予め確定されており、４Ｒ長開放大当り１に当選している場合はラウンド昇格失敗となることが予め確定されている。これに関して言えば、第２の昇格演出（ラウンド昇格演出）については、特定領域６５８へのＶ入賞の有無は演出結果（昇格成功／失敗）に関係しないが、第１の昇格演出（確変昇格演出）については、特定領域６５８へのＶ入賞の有無は演出結果（昇格成功／失敗）に関係することが好適である。

【０７６３】

次に、第９実施形態における保留内連荘演出の演出例について説明する。図９６は、第９実施形態における保留内連荘演出の一例を示す模式図である。

【０７６４】

保留内連荘演出の実行可否は、前述の先読み可能期間において抽選にて決定される。各先読み可能期間は、特別遊技のラウンド単位で設定されており、各ラウンドにて保留内連荘演出の実行可否が決定されるとともに、その演出の実行が決定された場合には当該ラウンドにて保留内連荘演出を発生させる。そのため、１ラウンド（先読み可能期間）ごとに、保留内連荘演出に係る演出抽選～演出実行までが完結する。下記の演出例では、高利益大当り（１６Ｒ長開放大当り１）に当選して大当り演出パターンとして「無双ボーナスＡ」が展開されるものとして説明する。この無双ボーナスＡでは、第４～第１６ラウンドにおいて先読み可能期間が設定されている。但し、前述したように、第１２～第１６ラウンドにおいて幻闘キャラ再選択演出が実行される場合には、同一ラウンドにて幻闘キャラ選択演出と保留内連荘演出とが競合するのを回避するため、該第１２～第１６ラウンドにおいて保留内連荘演出は実行されない。なお、本例では、特別遊技の開始時点において現存する１又は複数の後続の作動保留球内に「特定保留（大当り保留）」が存在しているものとする。

【０７６５】

図９６（Ａ）に示すように、特別遊技における第１ラウンドにおいて、画面中央に円形のマーク画像（識別マーク）が表示される。このマーク画像には表裏があり、表面側には「幻闘ラッシュマーク」が付され、裏面側には「七星チャージマーク」が付されている。図中には、デフォルト画像として、表面側の「幻闘ラッシュマーク」が表示されている。本例では、図示省略するが、上記の先読み可能期間のうち、第４～第５ラウンドの各ラウンドにおいて、先読み処理にて保留内連荘演出の不実行（非当選）が決定されたものとする。よって、第５ラウンドの終了時点において、マーク画像は表面側の「幻闘ラッシュマーク」が継続して表示される。

【０７６６】

図９６（Ｂ）に示すように、第６ラウンドにおいて、先読み処理にて保留内連荘演出の実行（当選）が決定されると、該保留内連荘演出として、マーク画像が回転を始める。

【０７６７】

図９６（Ｃ）に示すように、該保留内連荘演出が真実の演出（保留内連荘の確定演出）として発生する場合は、裏面側の「七星チャージマーク」が表示される。一方、図示省略するが、該保留内連荘演出がガセの演出として発生する場合は、表面側の「幻闘ラッシュマーク」が表示される。なお、或るラウンドにおいて保留内連荘演出が実行された場合、それが真実の演出（七星チャージマーク）として発生した場合には、残りのラウンドにおいて先読処理は行われない。一方、保留内連荘演出がガセの演出（幻闘ラッシュマーク）として発生した場合には、残りのラウンドにおいて先読み処理が再度実行され、真実の演出として発生するまでは何度でも保留内連荘演出が発生し得る。つまり、先読み可能期間内においては、保留内連荘成立を確定報知する真実の演出が発生するまでは、各ラウンドにおいて先読み処理は実行され得る。

【０７６８】

図９６（Ｄ）に示すように、最終ラウンドが終了すると、大当り終了デモにおいて「七星チャージ発動」という文字が表示される。本例では、ラウンド中に保留内連荘演出（真実の演出）が発生しているので、終了デモ演出の種類として「七星チャージ告知」が選択

され、前述の七星チャージ告知演出として画面上に「七星チャージ発動」という文字が表示される。そして、特別遊技の終了後は、演出モードとして幻闘ラッシュモードが設定される。なお、特別遊技の終了直後の限定期間（４回）において連荘ステージに滞在する。本例では、特別遊技の終了時点において第２特別図柄の作動保留球が４個存在するものとし、そのうちの４個目が特定保留（保留内連荘告知の対象とされた次の大当り）であるとする。

【０７６９】

図９６（Ｅ）に示すように、特別遊技が終了すると、連荘ステージにおいて図柄の変動表示が開始される。連荘ステージに滞在している場合は、図柄の変動表示中に、特殊演出として虹色の帯画像が画面両端に表示され、限定期間中（４回転以内）に次の大当りが発生することが予告される。

【０７７０】

図９６（Ｆ）に示すように、特別遊技後の１回目の変動表示にて「はずれ」となる。本例では、図示省略するが、２～３回目の図柄変動表示においても「はずれ」となる。なお、限定期間内であれば、大当り変動中（保留内連荘告知の対象とされた次の大当り変動中）だけでなく、はずれ変動中であっても、特殊演出（帯画像）は継続表示される。つまり、次の大当りが発生するまでは、連荘ステージの全期間を通して帯画像の表示が継続される。

【０７７１】

図９６（Ｇ）に示すように、保留内連荘告知の対象とされた特定保留が消化された結果、４回目の変動表示が開始直後、画面上に「七星チャージマーク」が突如出現する。このように保留内連荘告知時と同様のマーク画像を再度表示することで、今回の変動表示にて大当りが発生することを遊技者に直感させることができる。また、今回の「七星チャージマーク」の表示は、前述した七星チャージ導入演出としても利用され、その大当り開始デモの獲得ＨＩＴ数告知演出へと連続的に繋がることになる（本図中では省略）。その変形例として、大当り終了デモや、特定保留に係る変動に至るまでの変動においても、「七星チャージマーク」を継続表示させる構成であったもよい。

【０７７２】

図９６（Ｈ）に示すように、当該変動表示にて大当り図柄「７・７・７」が停止表示され、次の大当りが発生する。なお、今回の大当り変動（限定期間内での大当り変動）は、図柄が変動開始してからリーチ状態を伴うことなく数秒間で完結する即当り演出として構成されている。

【０７７３】

次に、第９実施形態における七星チャージ演出の演出例について説明する。図９７は、第９実施形態における七星チャージ演出の一例を示す模式図である。

【０７７４】

七星チャージ演出は、（１）大当り変動において実行される七星チャージ導入演出と、（２）大当り開始デモにおいて実行される獲得ＨＩＴ数告知演出と、（３）ラウンド遊技から大当り終了デモまでにおいて実行されるトータル獲得ＨＩＴ数加算演出とから構成される。なお、図中に示された獲得ＨＩＴ数（獲得賞球数）は、いわゆる連荘状態の継続中に、その特別遊技にて大入賞口６５への入賞に基づき獲得した賞球の総数である。七星チャージ演出は、第２特別図柄で大当りβに当選したこと、又は、連荘ステージ（限定期間）に滞在しているときに第２特別図柄で大当りに当選したことを契機として、当該変動表示中から特別遊技の終了時までに跨って略連続的に実行される演出である。

【０７７５】

図９７（Ａ）に示すように、図柄の変動表示中に、七星チャージ導入演出として「七星チャージマーク」が表示される。なお、上記の大当りβに当選した場合は、その変動表示においてバトル演出が実行され、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北した後、その復活演出というかたちで「七星チャージマーク」が出現する。一方、上記の連荘ステージ滞在中に大当りに当選した場合は、図９６等を用いて既に説明したように、その変動表示にお

いて即当り演出が実行され、その短時間の過程にて「七星チャージマーク」が出現する。

【０７７６】

図９７（Ｂ）に示すように、「七星チャージマーク」の前面側に、現時点までに獲得したトータル獲得ＨＩＴ数（獲得賞球数）として「１３６００ＨＩＴ」が表示されるとともに、今回の大当りにより獲得可能な獲得ＨＩＴ数の初期値として「＋０ＨＩＴ」が表示される。本例では、「１個」の賞球に対して「１ＨＩＴ」が計数される。なお、図示省略するが、その後、当該変動表示にて大当り図柄が停止表示されて、大当りが発生したものとする。

【０７７７】

図９７（Ｃ），（Ｄ），（Ｅ）に示すように、特別遊技の開始に伴い、その大当り開始デモにおいて、獲得ＨＩＴ数告知演出が実行される。獲得ＨＩＴ数告知演出とは、今回の大当りにより獲得可能な賞球数（出玉数）を獲得ＨＩＴ数として告知する演出である。この獲得ＨＩＴ数は、今回実行される特別遊技の規定ラウンド数に応じて最大で３段階に亘り上昇する。

【０７７８】

特別遊技の規定ラウンド数が４ラウンドである場合（４Ｒ長開放大当りである場合）は、図９７（Ｃ）に示すように、今回の獲得ＨＩＴ数が「＋０ＨＩＴ」から「＋６００ＨＩＴ」へ１段階だけ上昇する（４Ｒ×１０カウント×１５個＝６００ＨＩＴ）。

【０７７９】

特別遊技の規定ラウンド数が８ラウンドである場合（８Ｒ長開放大当りである場合）は、図９７（Ｃ）～（Ｄ）に示すように、今回の獲得ＨＩＴ数が「＋０ＨＩＴ」から「＋６００ＨＩＴ」、「＋６００ＨＩＴ」から「＋１２００ＨＩＴ」へ２段階に亘り上昇する（８Ｒ×１０カウント×１５個＝１２００ＨＩＴ）。

【０７８０】

特別遊技の規定ラウンド数が１６ラウンドである場合（１６Ｒ長開放大当りである場合）は、図９７（Ｃ）～（Ｅ）に示すように、今回の獲得ＨＩＴ数が「＋０ＨＩＴ」から「＋６００ＨＩＴ」、「＋６００ＨＩＴ」から「＋１２００ＨＩＴ」、「＋１２００ＨＩＴ」から「＋２４００ＨＩＴ」へ３段階に亘り上昇する（１６Ｒ×１０カウント×１５個＝２４００ＨＩＴ）。以下においては、今回の獲得ＨＩＴ数が「＋２４００ＨＩＴ」であるものとして説明する。

【０７８１】

図９７（Ｆ）に示すように、ラウンド遊技が開始されると、総獲得ＨＩＴ数加算演出が実行される。具体的には、遊技球が大入賞口６５に入賞するたびに、獲得ＨＩＴ数から「＋１５ＨＩＴ」をトータル獲得ＨＩＴ数に移動する（１カウントあたりの賞球数１５個）。

【０７８２】

なお、図９７（Ｇ）に示すように、いわゆるオーバー入賞した場合は、今回の獲得ＨＩＴ数にオーバー入賞分は含まれていないため（１ラウンドあたりの規定数である１０カウント分しか含まれていないため）、当該数値を移動させるのではなく、新たに「＋１５ＨＩＴ」という情報を表示する。それと同時に特殊な効果音を出力した後、当該数値を総獲得ＨＩＴ数に加算する。なお、「オーバー入賞」とは、大入賞口６５への規定数（１０球）を超えた入賞をいう。

【０７８３】

図９７（Ｈ）に示すように、全ラウンドが終了すると、その大当り終了デモにおいて、総獲得ＨＩＴ数を拡大表示して、合計出玉（獲得賞球数）の結果を告知する。その後、図示省略するが、幻闘ラッシュ突入演出として、画面に「幻闘ラッシュ」のロゴを拡大表示して、幻闘ラッシュモードに移行することを報知する。

【０７８４】

次に、第９実施形態における大当り中でのキャラ選択演出の実行過程について説明する。図９８は、第９実施形態におけるキャラ選択演出の実行過程の一例を示す模式図である

。
【０７８５】
キャラ選択演出の実行過程につき、図中（Ａ）には、通常状態において第１特別図柄で７Ｒ長短開放大当りに当選して、その特別遊技終了後に時短状態へ移行する場合、図中（Ｂ）には、通常状態（又は時短状態）において第１特別図柄で１５Ｒ長短開放大当り１に当選して、その特別遊技の終了後に確変状態へ移行する場合、図中（Ｃ）には、時短状態（又は通常状態）において第２特別図柄で１６Ｒ長開放大当り１に当選して、その特別遊技終了後に確変状態へ移行する場合、図中（Ｄ）には、確変状態において第２特別図柄で１６Ｒ長開放大当りに当選して、その特別遊技終了後に確変状態へ再移行する場合を示している。なお、各図は、左から右へ向けて時間軸が設定されており、左から右へ順に、大当り開始デモ、ラウンド遊技、大当り終了デモが示されている。なお、各図は、大当り演出の実行状態を概念的に示すものであり、各時間幅および比率は、実際の時間幅および比率と対応するものではない。すなわち、本例では、図中（Ａ）～（Ｄ）において、キャラ選択演出の時間尺を容易に対比できるように、実際には異なる時間幅を適宜同一の時間幅に設定している。
【０７８６】
まず、第１特別図柄の７Ｒ長短開放大当りは、その大当り属性として、条件付き通常大当りに属する。遊技状態が通常状態（低確率・非開放延長）のとき７Ｒ長短開放大当りとなった場合、基本的には、その特別遊技における特定ラウンドにおいてＶ入賞できず、特別遊技終了後の遊技状態は時短状態（低確率・開放延長）となる。このとき、上記の特別遊技においては、大当り演出パターンとして「激闘ボーナスＢ」が選択される。また、開始デモ演出の種類として「激闘ボーナス（共通）」、終了デモ演出の種類として「激闘突入」が選択される。前述したように、終了デモ演出の種類が「激闘突入」である場合は、その実行時間（演出尺）はＮ＝２０（秒）となる。そして、この大当り終了デモ（激闘突入）中に激闘キャラ選択演出が設定されている。一方、ラウンド遊技（激闘ボーナスＢ）中に激闘キャラ選択演出は設定されていない。従って、激闘キャラ選択演出は、大当り終了デモ中（激闘突入）に実行される。このとき、激闘キャラ選択演出では、図示省略するが、４種類の激闘キャラクタ（味方キャラクタ）を横一列に表示して、演出ボタン１５の操作有効期間中における一定時間ごとに選択画像の表示態様を順次切り替えることで、演出ボタン１５の操作タイミングに応じて、この複数の激闘キャラクタの中からいずれか１つを選択可能とする。次いで、第１特別図柄の１５Ｒ長短開放大当り１は、条件付き特定大当りに属する。遊技状態が通常状態（低確率・非開放延長）のときに１５Ｒ長短開放大当り１となった場合、基本的には、その特別遊技における特定ラウンドにおいてＶ入賞して、特別遊技終了後の遊技状態は確変状態（高確率・開放延長）となる。このとき、上記の特別遊技においては、大当り演出パターンとして「幻闘ボーナスＡ」が選択される。また、開始デモ演出の種類として「幻闘ボーナス（共通）」、終了デモ演出の種類として「引継デモ」が選択される。前述したように、終了デモ演出の種類が「引継デモ」である場合は、その実行時間（演出尺）はＹ＝３５（秒）となる。引継デモは、前述したように、ラウンド遊技（第７～第１５ラウンド）と大当り終了デモとに跨って実行される。そして、ラウンド遊技(第７～第１５ラウンド)での演出尺は２９（秒）、大当り終了デモでの演出尺は６（秒）である。そして、この引継デモ中における第７～第１５ラウンド（短開放ラウンド遊技）において幻闘キャラ選択演出が設定されている。なお、引継デモは、第７ラウンド～大当り終了デモまでに跨って連続的に実行される演出であるため、主制御基板１００側からの大当り終了デモコマンドを契機として終了デモ演出（該引継デモ）が実行されるわけではなく、第７ラウンドを起点として実行されるものである。よって、主制御基板１００からの大当り終了コマンドは無視する。なお、それ以外の終了デモ演出については、主制御基板１００からの大当り終了デモコマンドを契機として、該終了デモ演出が実行される。
【０７８７】
次いで、第２特別図柄の１６Ｒ長開放大当り１は、条件付き特定大当りに属する。遊技

状態が時短状態（低確率・開放延長）のときに１６Ｒ長開放大当り１となった場合、基本的には、その特別遊技における特定ラウンドにおいてＶ入賞して、特別遊技終了後の遊技状態は確変状態（高確率・開放延長）となる。このとき、上記の特別遊技においては、大当り演出パターンとして「無双ボーナスＡ」又は「幻闘ボーナスＤ」が選択される。なお、以下では、「無双ボーナスＡ」が選択されたものとして説明する。また、開始デモ演出の種類として「無双ボーナス（通常）」、終了デモ演出の種類として「幻闘突入Ｂ」が選択される。前述したように、終了デモ演出の種類が「幻闘突入Ｂ」である場合は、その実行時間（演出尺）はＮ＝３５（秒）となる。そして、この大当り終了デモ（幻闘突入Ｂ）中に幻闘キャラ選択演出が設定される。本例では、前述したように、主制御基板１００からの大当り終了デモコマンドを契機として、該終了デモ（幻闘突入Ｂ）が開始されるため、幻闘キャラ選択演出についても大当り終了デモ中においてのみ実行される。このとき、幻闘キャラ選択演出では、図示省略するが、１５種類の幻闘キャラクタ（味方キャラクタ）を１画面ずつ用意し、左右キーによって画面を切り替えることにより、選択可能な幻闘キャラクタの画面を表示させ、演出ボタン１５の操作に応じて、複数の幻闘キャラクタの中からいずれか１つを選択可能とする。このように激闘キャラ選択演出と幻闘キャラ選択演出とは、その演出内容および演出尺が互いに異なるよう設定されている。なお、１５種類の幻闘キャラクタのうちの一部（４種類）は、激闘キャラクタとしても利用されている。

【０７８８】

一方、遊技状態が確変状態（高確率・開放延長）のときに１６Ｒ長開放大当り１となった場合、基本的には、その特別遊技における特定ラウンドにおいてＶ入賞して、特別遊技終了後の遊技状態は確変状態（高確率・開放延長）となる。このとき、上記の特別遊技においては、大当り演出パターンとして「無双ボーナスＡ」又は「幻闘ボーナスＤ」が選択される。なお、以下では、「無双ボーナスＡ」が選択されたものとして説明する。また、開始デモ演出の種類として「無双ボーナス（通常）」、終了デモ演出の種類として「幻闘突入Ａ」が選択される。前述したように、終了デモ演出の種類が「幻闘突入Ａ」である場合は、その実行時間（演出尺）はＮ＝６（秒）となる。そして、この大当り終了デモ（激闘突入）中に激闘キャラ選択演出は設定されていない。一方、ラウンド遊技中における第１１～第１６ラウンドにおいて幻闘キャラ選択演出が設定されている。従って、幻闘キャラ選択演出は、ラウンド遊技中（無双ボーナスＡ）のみで実行される。

【０７８９】

以上、第９実施形態において達成される主要な効果を整理すれば、下記のようになる。

【０７９０】

第１に、条件付き特定大当り（１５Ｒ長短開放大当り２）に係る作動パターンと、条件付き通常大当り（７Ｒ長短開放大当り）に係る作動パターンとにおいて、特定ラウンド以降の所定のラウンドまでの間、大入賞口６５の一連の開閉動作（長開放および短開放の動作順序）を実質的に同一態様とすることで、いずれの大当り種別に当選したのか、また、特定ラウンドがどのラウンドにて実行され、現実にＶ入賞したのか否かを判別し難くなるため、所定のラウンドに至るまでの間、確変獲得に対する期待感を持続させることができるとともに、該所定ラウンドにおいて確変昇格演出が発生したときの演出効果をより一層高めることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０７９１】

第２に、同一の大当り種別に当選した場合であっても、特別遊技の終了直後の限定期間内と該限定期間外とで演出の傾向を異ならせ、限定期間外に滞在するときは、高利益大当りの図柄変動演出において低利益大当りの図柄変動演出に包含される特定の演出（七星チャージ導入演出）が現出する可能性は低いが、限定期間内に滞在するときは、高利益大当りおよび低利益大当りのいずれの図柄変動演出においても特定の演出（七星チャージ導入演出）が現出する可能性が高くなるため、大当り種別および変動回数期間に関わらず一部において共通の演出を採用しながらも、限定期間内・外での演出のメリハリをつけて、従来にない多様性のある遊技性を創出することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させ

ることが可能となる。
【０７９２】
第３に、特別遊技の実行中に図柄変動中の演出形式を選択するキャラ選択演出が実行される場合には、該キャラ選択演出の実行ラウンドにおいては保留内連荘演出の実行を禁止して、同じラウンドにて保留内連荘演出とキャラ選択演出とが競合するという状況を回避することで、両演出の演出効果が相互に希薄になるのを防止でき、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。
【０７９３】
第４に、特別遊技の実行中にラウンド昇格演出が実行される場合には、該ラウンド昇格演出の実行ラウンドよりも後のラウンドに先読み可能期間を設定して、同じラウンドにて保留内連荘演出とラウンド昇格演出とが競合するという状況を回避することで、両演出の演出効果が相互に希薄になるのを防止でき、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。
【０７９４】
第５に、通常状態において第１特別図柄で条件付き通常大当り（７Ｒ長短開放大当り）に当選することで、その特別遊技の終了後に時短状態へ移行する場合と、該時短状態において第２特別図柄で条件付き特定大当り（１６長開放大当り１）に当選することで、その特別遊技の終了後に確変状態へ移行する場合とで、該大当り終了デモの実行時間（演出尺）を異ならせることで、遊技状態移行時の場面や状況などに応じて、特別遊技から図柄変動遊技へ移行する際の演出内容や時間経過などに多様な変化を与え、遊技の趣向が単調化するのを防止でき、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。また、後続の作動保留球内に特定保留が存在する状況下において、第２特別図柄抽選にて大当りが発生した場合であっても、その大当り発生時の遊技状態として、入球容易状態とうだけでなく、第２特別図柄の当否抽選確率が高確率状態である場合に限って、すなわち、確変連荘中であることを前提に、保留内連荘演出の実行を可能とすることで、該保留内連荘演出の発生に対する遊技者の期待感をより一層向上させることができる。
【０７９５】
第６に、大当り種別や該大当り発生時の遊技状態に基づき、特別遊技中のＶ入賞の有無に応じて演出モードの移行先を異ならしめる場合と、特別遊技中のＶ入賞の有無に関わらず演出モードの移行先を同一にする場合とを混在させるよう構成したことで、演出モードの遷移の仕方に多様性や意外性を持たせることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。
【０７９６】
［第１０実施形態］
次に、第１０実施形態に係る遊技機について説明する。第１０実施形態の遊技機は、基本的には、上述の第１実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。
【０７９７】
第１０実施形態の遊技機は、第２実施形態の遊技機と同様に、特別遊技の実行中に遊技球が大入賞口内の特定領域（いわゆる「Ｖ領域」）に入賞するか否かに応じて、当該特別遊技の終了後に遊技状態が確変状態へ移行するか否かを決定する、いわゆる玉確タイプの遊技機として構成される。なお、確変状態は、所定回数（ＳＴ回数）の図柄変動が行われるまで継続してもよいし、次回の大当りが発生するまで継続するものでもよい。
【０７９８】
また、第１０実施形態の遊技機は、第７実施形態の遊技機と同様に、遊技領域内ＰＡ内において単一の大入賞口６５（特定領域６５８を有した玉確アタッカー）のみを搭載している。すなわち、第１０実施形態においても、全てのラウンドにおいて特定領域６５８を有した大入賞口６５が開放されるよう構成されている。なお、大入賞口６５の構成については、前述の第２実施形態で既に説明しているので、ここでは重複説明を省略する。
【０７９９】

まず、第１０実施形態における大当り種別（大当り内訳）について説明する。図９９には、第１０実施形態における特別図柄抽選の大当り内訳を示している。

【０８００】

図９９の上段は、第１０実施形態における第１特別図柄当り図柄テーブルを模式的に示す図である。この第１特別図柄当り図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、図柄群、大当り属性、確変・時短機能の作動回数、大入賞口の作動パターンがそれぞれ対応付けられている（本例では、便宜上、停止図柄の記載を省略する）。第１特別図柄当り図柄テーブルでは、大当りの種別に応じた３種類の図柄群として、図柄群Ａ（１６Ｒ長開放大当り）と、図柄群Ｂ（１２Ｒ長短開放大当り１）と、図柄群Ｃ（１２Ｒ長短開放大当り２）とが設定されている。

【０８０１】

図９９の下段は、第１０実施形態における第２特別図柄当り図柄テーブルを模式的に示す図である。この第２特別図柄当り図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、図柄群、大当り属性、確変・時短機能の作動回数、大入賞口の作動パターンがそれぞれ対応付けられている（本例では、便宜上、停止図柄の記載を省略する）。第２特別図柄当り図柄テーブルでは、大当りの種別に応じた２種類の図柄群として、図柄群Ｄ（１６Ｒ長開放大当り）と、図柄群Ｅ（７Ｒ長短開放大当り）とが設定されている。

【０８０２】

続いて、図１００は、第１０実施形態における大入賞口６５の作動パターンを説明するためのタイムチャートである。本例では、上記の大当り種別に対応して、合計４種類の作動パターンが用意されている。図中には、特別遊技中の大入賞口６５の状態変化が左から右に向けて時系列的に示されている。図１００に示す各作動パターンは、各ラウンド遊技の実行状態を概念的に示すものであり、各ラウンド遊技の開放時間および閉鎖時間（インターバル時間を含む）の各時間幅および比率は、実際の時間幅および比率と対応するものではない。本例では、上記の全５種類の大当りのうち、いずれの大当りに該当する場合でも、その特別遊技における特定ラウンドでは、遊技球が特定領域６５８に入球するか否かに基づき確変入賞の有無が振り分けられる。特定ラウンドは、いずれの大当りに該当する場合であっても、第５ラウンドに設定されている。なお、図中、長開放ラウンド遊技には「Ｌ」を付記し、短開放ラウンド遊技には「Ｓ」を付記している。

【０８０３】

図１００（Ａ）は、１６Ｒ長開放パターンを示している。１６Ｒ長開放パターンでは、全てのラウンド（通常ラウンド、特定ラウンド）において、長開放ラウンド遊技が実行される。すなわち、１６Ｒ長開放大当りは、いずれのラウンド遊技においても大入賞口６５が長開放されるので、実質１６ラウンド相当の大当りとなる。なお、特定ラウンド（第５ラウンド）は、長開放ラウンド遊技が実行されるため、特定領域６５８への入球が容易又は可能であるＶラウンドとして設定されている。

【０８０４】

図１００（Ｂ）は、１２Ｒ長短開放パターン１を示している。１２Ｒ長短開放パターン１では、第１～第５ラウンドにおいて長開放ラウンド遊技が実行され、第６～第１２ラウンドにおいて短開放ラウンド遊技が実行される。すなわち、１２Ｒ長短開放大当り１は、上記５回のラウンド遊技において大入賞口６５が長開放されるので、実質５ラウンド相当の大当りとなる。なお、特定ラウンド（第５ラウンド）は、長開放ラウンド遊技が実行されるため、特定領域６５８への入球が容易又は可能であるＶラウンドとして設定されている。

【０８０５】

図１００（Ｃ）は、１２Ｒ長短開放パターン２を示している。１２Ｒ長短開放パターン２では、第１～第４ラウンドおよび第６ラウンドにおいて長開放ラウンド遊技が実行され、第５ラウンドおよび第７～第１２ラウンドにおいて短開放ラウンド遊技が実行される。すなわち、１２Ｒ長短開放大当り２は、上記５回のラウンド遊技において大入賞口６５が長開放されるので、実質５ラウンド相当の大当りとなる。なお、特定ラウンド（第３ラウ

ンド）は、短開放ラウンド遊技が実行されるため、特定領域６５８への入球が困難又は不可能である非Ｖラウンドとして設定されている。

【０８０６】

図１００（Ｄ）は、７Ｒ長短開放パターンを示している。７Ｒ長短開放パターンでは、第１～第５ラウンドにおいて長開放ラウンド遊技が実行され、第６～第７ラウンドにおいて短開放ラウンド遊技が実行される。すなわち、７Ｒ長短開放大当りは、上記５回のラウンド遊技において大入賞口６５が長開放されるので、実質５ラウンド相当の大当りとなる。なお、特定ラウンド（第５ラウンド）は、長開放ラウンド遊技が実行されるため、特定領域６５８への入球が容易又は可能であるＶラウンドとして設定されている。

【０８０７】

このように、本例では、１６Ｒ長開放大当りは「実質１６ラウンド」の大当りとなる一方で、それ以外の大当り（１２Ｒ長短開放大当り１，２、７Ｒ長短開放大当り）は「実質５ラウンド」の大当りとなる。

【０８０８】

ここで、図９９に示すように、本例では、第１特別図柄抽選および第２特別図柄抽選において、その大当り種別として長開放大当りおよび長短開放大当りのいずれかに当選する。前述したように、長開放大当りとは、その特別遊技におけるラウンド遊技として長開放ラウンド遊技のみが存在する大当りをいう。長短開放大当りとは、その特別遊技におけるラウンド遊技として長開放ラウンド遊技と短開放ラウンド遊技とが混在する大当りをいう。このとき、第１特別図柄抽選では、長開放大当りの当選確率が１０％であり、長短開放大当りの当選確率が９０％である。これに対して、第２特別図柄抽選では、長開放大当りの当選確率が６０％であり、長短開放大当りの当選確率が４０％である。そのため、第２特別図柄抽選で大当りとなる場合よりも、第１特別図柄抽選で大当りとなる場合の方が、長短開放大当りの当選確率が高く設定されている。ここで、本例では、第１特別図柄抽選および第２特別図柄抽選のいずれにおいても、長短開放大当りに当選した場合は、その特別遊技における少なくとも１以上の通常ラウンドにおいて短開放ラウンド遊技が実行される。そのため、通常ラウンドにて１以上の短開放ラウンド遊技を伴う大当り種別（長短開放大当り）は、第２特別図柄抽選で大当りとなる場合よりも、第１特別図柄抽選で大当りとなる場合の方が、その当選確率が高く設定されている。つまり、基本的には、第２特別図柄で大当りとなる場合よりも、第１特別図柄で大当りとなる場合の方が、通常ラウンドにおいて短開放ラウンド遊技が少なくとも１回以上実行される割合が高くなっている。なお、本例では、通常ラウンドのみならず、特定ラウンドにおいても短開放ラウンド遊技となり得る。つまり、前述したように、１２Ｒ長短開放大当り２に当選した場合には、その特別遊技（１２Ｒ長短開放パターン２）における特定ラウンドが短開放ラウンド遊技として設定されている。なお、本例では、第１特別図柄および第２特別図柄の両方に、その大当り種別として長短開放大当りを設定しているが、第１特別図柄のみに長短開放大当りを設定し、第２特別図柄には長短開放大当りを設定しない（つまり、長開放大当りのみを設定する）構成としてもよい。

【０８０９】

また、本例では、１回の大当り発生により実行される特別遊技の平均ラウンド数は、第１特別図柄抽選において大当りとなる場合と第２特別図柄抽選において大当りとなる場合とで等しく設定されている。具体的には、第１特別図柄抽選にて大当りとなる場合における特別遊技の平均ラウンド数は「１２．４ラウンド」であるのに対して、第２特別図柄抽選にて大当りとなる場合における特別遊技の平均ラウンド数は「１２．４ラウンド」であり、各平均ラウンド数は同一となるよう構成されている。したがって、第１特別図柄抽選における大当りの種類（１６Ｒ長開放大当り、１２Ｒ長短開放大当り１，２）と、第２特別図柄抽選における大当りの種類（１６Ｒ長開放大当り、７Ｒ長短開放大当り）とは少なくとも賞球獲得期待値は異なるが、１回の大当り発生にて得られるラウンド遊技の実行回数（大入賞口６５に入球できる権利の回数）は平均的に同じである。

【０８１０】

また、上述の説明からも判るように、第１特別図柄で大当りとなる場合には、通常ラウンドにて短開放ラウンド遊技を伴う大当り（１２Ｒ長短開放大当り１，２）と、通常ラウンドにて短開放ラウンド遊技を伴わない大当り（１６Ｒ長開放大当り）とに振り分けられる。以下では、説明の便宜上、通常ラウンドにて短開放ラウンド遊技を伴う大当り（１２Ｒ長短開放大当り１，２）を「長短開放大当りＸ」、通常ラウンドにて短開放ラウンド遊技を伴わない大当り（１６Ｒ長開放大当り）を「長開放大当りＹ」という。図１００に示すように、複数種の大当り種別のうち長短開放大当りＸ（１２Ｒ長短開放大当り１，２）に当選した場合には、その特別遊技における通常ラウンドにて短開放ラウンド遊技が実行され得るが、該短開放ラウンド遊技は、複数回の通常ラウンドのうち、少なくとも特定ラウンドよりも後のラウンド（すなわち、第６ラウンド以降）に設定されている。

【０８１１】

ここで、第１特別図柄で長短開放大当りＸに当選した場合は、その特別遊技における大当り演出パターンとして、「大当りボーナスＸ」が選択される。大当りボーナスＸが選択された場合、その大当り終了デモにおいて、キャラ選択演出が実行される。キャラ選択演出とは、前述の第９実施形態におけるキャラ選択演出の如く、その特別遊技終了後の演出モードで登場するキャラクタを選択する演出である。このとき、大当りボーナスＸが実行された場合、その終了デモの実行時間（終了デモ時間）は「Ｔｘ」である。一方、第１特別図柄で長開放大当りＹに当選した場合は、その特別遊技における大当り演出パターンとして、「大当りボーナスＹ」が選択される。大当りボーナスＹが選択された場合、その大当り終了デモにおいて、キャラ選択演出が実行される。このとき、大当りボーナスＹが実行された場合、その終了デモの実行時間（終了デモ時間）は「Ｔｙ」である。ここで、大当りボーナスＸの終了デモ時間Ｔｘと大当りボーナスＹの終了デモ時間Ｔｙとは異なる時間値として設定されている。本例では、大当りボーナスＸの終了デモ時間Ｔｘは、大当りボーナスＹの終了デモ時間Ｔｙよりも短時間となっている（Ｔｘ＜Ｔｙ）。このとき、大当りボーナスＹの終了デモでは、キャラ選択演出の演出過程の全体が実行される一方で、大当りボーナスＸの終了デモでは、キャラ選択演出の演出過程の一部（後半部分）のみが実行される。つまり、長短開放大当りＸに当選した場合には、その特別遊技において、キャラ選択演出の前半部分が短開放ラウンド遊技中（第６～第１２ラウンド）に実行され、キャラ選択演出の後半部分が該短開放ラウンド直後の終了デモ中に実行される。なお、キャラ選択演出の前半部分と後半部分とは連続性を有する一連の演出として構成されており、大当りボーナすＸと大当りボーナスＹとで変わりはない。

【０８１２】

このように本例では、終了デモ時間Ｔｘは終了デモ時間Ｔｙよりも短時間に設定されているが、ラウンド遊技の演出尺を利用することで、キャラ選択演出の演出尺を確保している。すなわち、長開放大当りＹである場合は、その特別遊技において長開放ラウンド遊技のみを伴うため、大当り終了デモのみでキャラ選択演出を完結する一方で、長短開放大当りＸである場合は、その特別遊技において長開放ラウンド遊技と短開放ラウンド遊技とを伴うため（後半ラウンドに短開放ラウンド遊技が実行されるため）、大入賞口６５への入厩が困難又は不可能な短開放時のラウンド中を有効活用して、該短開放ラウンド遊技と大当り終了デモとに跨ってキャラ選択演出を完結する。これにより、長短開放大当りＸと長開放大当りＹとで、その大当り中の終了デモ時間を互いに異ならせたとしても、共通のキャラ選択演出を同じ時間尺にてそれぞれ実行することが可能になるとともに、終了デモ時間の短縮により大当り演出全体の間延びを防止することができる。

【０８１３】

なお、大当りボーナスＸのキャラ選択演出と、大当りボーナスＹのキャラ選択演出とは、必ずしも演出内容が完全に同一となる必要はなく、その一部において異なる演出内容を含んでいてもよい。例えば、遊技者が選択可能なキャラクタの種類が少なくとも一部において異なるとともに、該演出中の背景表示やキャラクタの選択方法なども異なる。

【０８１４】

以上、第１０実施形態によれば、第１特別図柄抽選および第２特別図柄抽選において大

当りに当選した場合の平均ラウンド数を同一に設定しつつも、第２特別図柄抽選よりも第１特別図柄抽選の方が、長短開放大当り（短開放ラウンド遊技を伴う大当り）に当選する割合を高めて、その特別遊技における特定ラウンドおよび通常ラウンドの両方にて短開放ラウンド遊技が実行される割合を高めることで、実際のラウンド数と実質的なラウンド数との調整により、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選とで獲得可能な利益を差別化して、メリハリのある遊技性を創出することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０８１５】

［第１１実施形態］

次に、第１１実施形態に係る遊技機について説明する。第１１実施形態の遊技機は、基本的には、上述の第１実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

【０８１６】

第１１実施形態の遊技機は、第２実施形態の遊技機と同様に、特別遊技の実行中に遊技球が大入賞口内の特定領域（いわゆる「Ｖ領域」）に入賞するか否かに応じて、当該特別遊技の終了後に遊技状態が確変状態へ移行するか否かを決定する、いわゆる玉確タイプの遊技機として構成される。なお、確変状態は、所定回数（ＳＴ回数）の図柄変動が行われるまで継続してもよいし、次回の大当りが発生するまで継続するものでもよい。

【０８１７】

また、第１１実施形態の遊技機は、第７実施形態の遊技機と同様に、遊技領域内ＰＡ内において単一の大入賞口６５（特定領域６５８を有した玉確アタッカー）のみを搭載している。すなわち、第１１実施形態においても、全てのラウンドにおいて特定領域６５８を有した大入賞口６５が開放されるよう構成されている。なお、大入賞口６５の構成については、前述の第２実施形態で既に説明しているので、ここでは重複説明を省略する。

【０８１８】

まず、第１１実施形態における大当り種別（大当り内訳）について説明する。図１０１には、第１１実施形態における特別図柄抽選の大当り内訳を示している。

【０８１９】

図１０１の上段は、第１１実施形態における第１特別図柄当り図柄テーブルを模式的に示す図である。この第１特別図柄当り図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、図柄群、大当り属性、確変・時短機能の作動回数、大入賞口の作動パターンがそれぞれ対応付けられている（本例では、便宜上、停止図柄の記載を省略する）。第１特別図柄当り図柄テーブルでは、大当りの種別に応じた４種類の図柄群として、図柄群Ａ（１２Ｒ長短開放大当り１）と、図柄群Ｂ（１２Ｒ長短開放大当り２）と、図柄群Ｃ（８Ｒ長短開放大当り１）と、図柄群Ｄ（８Ｒ長短開放大当り２）とが設定されている。図１０１の上段に示すように、第１特別図柄抽選では、条件付き特定大当り（確変大当り相当）の当選確率が６０％であり、条件付き通常大当り（非確変大当り相当）の当選確率が４０％である。

【０８２０】

図１０１の下段は、第１１実施形態における第２特別図柄当り図柄テーブルを模式的に示す図である。この第２特別図柄当り図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、図柄群、大当り属性、確変・時短機能の作動回数、大入賞口の作動パターンがそれぞれ対応付けられている（本例では、便宜上、停止図柄の記載を省略する）。第２特別図柄当り図柄テーブルでは、大当りの種別に応じた２種類の図柄群として、図柄群Ｅ（１６Ｒ長開放大当り）と、図柄群Ｆ（４Ｒ長開放大当り）とが設定されている。図１０１の下段に示すように、第２特別図柄抽選では、条件付き特定大当り（確変大当り相当）の当選確率が１００％である。

【０８２１】

第１特別図柄の大当り種別には、特別遊技の規定ラウンド数が１２ラウンドである１２Ｒ長短開放大当り１，２（総称して「１２Ｒ大当り」とも称する）と、特別遊技の規定ラ

ウンド数が８ラウンドである８Ｒ長短開放大当り１，２（総称して「８Ｒ大当り」とも称する）とがある。すなわち、規定ラウンド数ごとに２種類の大当りが用意されている。ここで、１２Ｒ大当りのうち、１２Ｒ長短開放大当り１は、特定ラウンドがＶラウンド（長開放ラウンド遊技）として構成される条件付き特定大当りに属し、１２Ｒ長短開放大当り２は、特定ラウンドが非Ｖラウンド（短開放ラウンド遊技）として構成される条件付き通常大当りに属する。また、８Ｒ大当りのうち、８Ｒ長短開放大当り１は、特定ラウンドがＶラウンド（長開放ラウンド遊技）として構成される条件付き特定大当りに属し、８Ｒ長短開放大当り２は、特定ラウンドが非Ｖラウンド（短開放ラウンド遊技）として構成される条件付き通常大当りに属する。このとき、１２Ｒ大当りとなる場合、条件付き特定大当りとなる確率は「４５／（４５＋３５）×１００＝５６％」であり、８Ｒ大当りとなる場合に、条件付特定大当りとなる確率は「１５／（１５＋５）×１００＝７５％」である。そのため、１２Ｒ大当りに当選して１２Ｒ特別遊技が実行される場合よりも、８Ｒ大当りに当選して８Ｒ特別遊技が実行される場合の方が、特定ラウンドがＶラウンド（長開放ラウンド遊技）となる割合が高く設定されている。これにより、特別遊技の規定ラウンド数の少ない大当り種別に当選した場合であっても、特別遊技の規定ラウンド数の多い大当り種別に当選した場合よりも、確変移行の期待度が高く設定されているため、利益の均等化を図られている。その変形例として、第１特別図柄で大当りとなる場合、条件付特定大当りとなる場合の実質ラウンド数の平均値は、条件付通常大当りとなる場合の実質ラウンド数の平均値よりも、少なく設定してもよい。つまり、条件付通常大当りであった場合は、特定ラウンドにてＶ入賞が困難又は不可能である分、実質ラウンド数（賞球期待値）を多めに設定してもよい。

【０８２２】

一方、第２特別図柄の大当り種別には、特別遊技の規定ラウンド数が１６ラウンドである１６Ｒ長開放大当り（総称して「１６Ｒ大当り」と称する）と、特別遊技の規定ラウンド数が４ラウンドである４Ｒ長開放大当り（総称して「４Ｒ大当り」と称する）とがある。第２特別図柄で大当りとなる場合は、いずれの大当り種別（１６Ｒ大当り、４Ｒ大当り）であっても、特定ラウンドがＶラウンド（長開放）として構成される条件付き特定大当りに属する。また、第２特別図柄の大当り（１６Ｒ大当り、４Ｒ大当り）は、すべて長開放大当りであるため、全てのラウンドにおいて長開放ラウンド遊技のみが設定される（短開放ラウンド遊技は設定されていない）。そのため、本例では、第１特別図柄で大当りした場合にのみ、その特別遊技の各ラウンドに短開放ラウンド遊技が設定されている。なお、第２特別図柄で大当りとなる場合にも、その特別遊技の各ラウンドに短開放ラウンド遊技を設定してもよく、その場合には、第２特別図柄で大当りとなる場合よりも、第１特別柄で大当りとなる場合の方が、その特別遊技の各ラウンドにて短開放ラウンド遊技が実行される割合が高く設定されることが望ましい。

【０８２３】

図１０２は、特別遊技の実行過程を説明するための模式図である。本例では、いずれの大当り種別であっても、第４ラウンドが特定ラウンドとして設定され、第４ラウンド以外のラウンドが通常ラウンドとして設定されている。まず、図１０２（Ａ），（Ｂ）に示すように、いずれの１２Ｒ大当り（１２Ｒ長短開放大当り１，２）に当選した場合でも、その特別遊技において、計１２回のラウンド遊技は、８回の長開放ラウンド遊技と４回の短開放ラウンド遊技とから構成されるので、実質ラウンド数（実際に賞球を獲得できるラウンドの数）は「８ラウンド」となる。すなわち、１２Ｒ大当りとなる場合は、その特別遊技の規定ラウンド数として「１２ラウンド」が設定されているが、実際に賞球を獲得できる実質ラウンド数は「８ラウンド」である。なお、実質ラウンド数は、大入賞口６５への入球が容易又は可能に設定された長開放ラウンド遊技の数により決まる。一方、図１０２（Ｃ），（Ｄ）に示すように、いずれの８Ｒ大当り（８Ｒ長短開放大当り１，２）に当選した場合でも、その特別遊技において、計８回のラウンド遊技は、４回の長開放ラウンド遊技と４回の短開放ラウンド遊技とから構成されるので、実質ラウンド数（実際に賞球を獲得できるラウンドの数）は「４ラウンド」となる。すなわち、８Ｒ大当りとなる場合は

、その特別遊技の規定ラウンド数として「８ラウンド」が設定されているが、実際に賞球を獲得できる実質ラウンド数は「４ラウンド」である。従って、第１特別図柄で大当りとなる場合は、特別遊技の実質ラウンド数の平均値は７．２ラウンドであるので、最大の規定ラウンド数「１２ラウンド」よりも最小の規定ラウンド数「８ラウンド」に近いラウンド数であるといえる。

【０８２４】

一方、図１０２（Ｅ），（Ｆ）に示すように、第２特別図柄の大当り（１６Ｒ大当り、４Ｒ大当り）は、全て長開放大当りとして設定されているため、その特別遊技にて長開放ラウンド遊技のみが実行される。そのため、１６Ｒ大当りした場合の特別遊技の実質ラウンド数は「１６ラウンド」であり、４Ｒ大当りした場合の特別遊技の実質ラウンド数は「４ラウンド」である。従って、第２特別図柄で大当りとなる場合は、実質ラウンド数の平均値は「１１．２ラウンド」であるので、最小の規定ラウンド数「４ラウンド」よりも最大の規定ラウンド数「１６ラウンド」に近いラウンド数であるといえる。

【０８２５】

以上、第１１実施形態によれば、第１特別図柄抽選において、賞球獲得期待値の高い（実質ラウンド数の多い）１２Ｒ大当りに当選する場合よりも、賞球獲得期待値の低い（実質ラウンド数の少ない）８Ｒ大当りに当選する場合の方が、その特別遊技における特定ラウンドにて大入賞口および特定領域が長開放となる確率（確変期待度）が高く設定されているため、第１特別図柄において大当りに当選した場合に得られる利益の均等化を図ることができ、その大当り種別に応じた不公平感を解消することが可能となり、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。また、獲得ラウンド数（４Ｒ＜８Ｒ＜１２Ｒ＜１６Ｒ）の異なる複数種の大当りを設け、第１特別図柄抽選にて大当りとなる場合と第２特別図柄抽選にて大当りとなる場合とで、その特別遊技にて獲得できる内部的な平均ラウンド数を同一としながらも、実際に賞球を獲得できる実質的な平均ラウンド数を異ならせることで、両者における獲得利益の差別化を図り、メリハリのある遊技性を創出することが可能となる。

【０８２６】

［第１２実施形態］

次に、第１２実施形態に係る遊技機について説明する。第１２実施形態の遊技機は、基本的には、上述の第１実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

【０８２７】

第１２実施形態の遊技機は、第２実施形態の遊技機と同様に、特別遊技の実行中に遊技球が大入賞口内の特定領域（いわゆる「Ｖ領域」）に入賞するか否かに応じて、当該特別遊技の終了後に遊技状態が確変状態へ移行するか否かを決定する、いわゆる玉確タイプの遊技機として構成される。なお、確変状態は、所定回数（ＳＴ回数）の図柄変動が行われるまで継続してもよいし、次回の大当りが発生するまで継続するものでもよい。

【０８２８】

また、第１２実施形態の遊技機は、第７実施形態の遊技機と同様に、遊技領域内ＰＡ内において単一の大入賞口６５（特定領域６５８を有した玉確アタッカー）のみを搭載している。すなわち、第１２実施形態においても、全てのラウンドにおいて特定領域６５８を有した大入賞口６５が開放されるよう構成されている。なお、大入賞口６５の構成については、前述の第２実施形態で既に説明しているので、ここでは重複説明を省略する。

【０８２９】

これまでの実施形態では、特定ラウンドにて特定領域６５８が開放（長開放又は短開放）され、通常ラウンドでは特定領域６５８は常時閉鎖されるよう構成されていた。これに対して、本例では、特定ラウンドのみならず通常ラウンドにおいても、特定領域６５８が開放（長開放又は短開放）され得るよう構成されている。本例において、特定領域６５８が開放したとしても、開放したラウンドに応じて、特定領域６５８が有効又は無効に切り替えられ、有効とするラウンド（有効期間）における特定領域６５８への入球のみを有効

として扱う一方で、無効とするラウンド（無効期間）における特定領域６５８への入球を無効として扱う。ここで、有効期間とは、特定領域６５８を有効にする、すなわち、特定領域スイッチ６５７による遊技球の検知を有効とする期間である。無効期間とは、特定領域６５８を無効にする、すなわち、特定領域スイッチ６５７による遊技球の検知を無効とする期間である。そのため、特定領域６５８が有効（有効期間）となるラウンドが「特定ラウンド」であり、特定領域６５８が無効（無効期間）となるラウンドが「通常ラウンド」である。そのため、本例における特定ラウンドとは、振分部材（羽根部材６５５）が開閉動作し、且つ、特定領域６５８が有効（有効期間）となるラウンドをいう。一方、通常ラウンドとしても、振分部材（羽根部材６５５）が開閉動作するラウンドを設けてもよい。その場合には、上記の特定ラウンドとは異なり、たとえ特定領域６５８へ遊技球が入球したとしても、特定領域６５８を無効（無効期間）とする、すなわち、特定領域スイッチ６５７による遊技球の検知を無効とすることが好適である。従って、特定領域６５８への遊技球の入球により確変移行の契機となるのは、原則通り、特定領域６５８が有効となる特定ラウンドのみであり、たとえ特定領域６５８の無効期間において遊技球を特定領域６５８に入球できたとしても、該遊技球の入球は有効とされず、確変移行の契機とはならない。また、本例における特定ラウンド及び通常ラウンドのいずれにおいても、特定領域スイッチ６５７による遊技球の検知を有効としてもよく、その場合は、特定ラウンドにおいては特定領域スイッチ６５７により遊技球を検知し且つ後述する確変予約フラグをオンとし、通常ラウンドにおいては特定領域スイッチ６５７により遊技球を検知する一方で後述する確変予約フラグをオフとすることが好適である。なお、以降では、第１特別図柄遊技のみを説明して、第２特別図柄遊技については省略するが、以下で説明する構成を第２特別図柄遊技に適用してもよいものである。

【０８３０】

本例では、第１特別図柄の大当り種別として、１）長短開放大当りＡと、２）長短開放大当りＢとを有する。なお、各大当りによる特別遊技の実行ラウンド数（規定ラウンド数）はＮ回とする（本例では「Ｎ≧３」とする）。長短開放大当りＡは、大当り属性として「条件付き特定大当り」に属し、長短開放大当りＢは、大当り属性として「条件付き通常大当り」に属する。

【０８３１】

続いて、図１０３は、第１２実施形態における大入賞口６５の作動パターンを説明するためのタイムチャートである。本例では、上記の大当り種別に対応して、合計２種類の作動パターンが用意されている。具体的には、上記の長短開放大当りＡに対して「長短開放パターンＡ」が対応付けられ、上記の長短開放大当りＢに対して「長短開放パターンＢ」が対応付けられている。図中には、特別遊技中の大入賞口６５の状態変化が左から右に向けて時系列的に示されている。図１０３に示す各作動パターンは、各ラウンド遊技の実行状態を概念的に示すものであり、各ラウンド遊技の開放時間および閉鎖時間（インターバル時間を含む）の各時間幅および比率は、実際の時間幅および比率と対応するものではない。

【０８３２】

図１０３（Ａ）は長短開放パターンＡを示し、図１０３（Ｂ）は長短開放パターンＢを示す。各図中には、各ラウンドにおける大入賞口６５および特定領域６５８の開閉動作態様に加えて、大入賞口６５および特定領域６５８への遊技球の入球の有無が一例として示されている。本例では、複数回のラウンドのうち、第１～第３ラウンドにおいて特定領域６５８が開放され、第４ラウンド以降において特定領域６５８は常時閉鎖される。そのため、以下では、特段の場合を除き、第４ラウンド以降の説明は省略する。本例では、第２ラウンドが特定ラウンドとして設定され、それ以外の第１ラウンドおよび第３ラウンドが通常ラウンドとして設定されている。そのため、前述のとおり、第２ラウンド（特定ラウンド）において特定領域６５８は「有効」となり、第１および第３ラウンド（通常ラウンド）において特定領域は「無効」となる。

【０８３３】

従って、本例においては、以下の対応関係（１）～（３）が成立する。
（１）Ａラウンド（第１ラウンド）における特定領域６５８への遊技球の入球は確変移行の契機とはならない。
（２）Ｂラウンド（第２ラウンド）における特定領域６５８への遊技球の入球は確変移行の契機となる。
（３）Ｃラウンド（第３ラウンド）における特定領域６５８への遊技球の入球は確変移行の契機とはならない。

【０８３４】

長短開放パターンＡは、図１０３（Ａ）に示すように、第１ラウンドが短開放ラウンド遊技、第２ラウンドが長開放ラウンド遊技、第３ラウンドが短開放ラウンド遊技として設定されている。本例では、第１～第３ラウンドにおいて、大入賞口６５の開閉動作と特定領域６５８の開閉動作とが同期的に連動制御されており、大入賞口６５の開放期間と特定領域６５８の開放期間とが時間的に重複するように構成されている。この長短開放パターンＡにおいては、第１および第３ラウンド（通常ラウンド）では短開放ラウンド遊技が実行されるので、大入賞口６５および特定領域６５８への入球が困難又は不可能であるが、第２ラウンド（特定ラウンド）では長開放ラウンド遊技が実行されるので、大入賞口６５および特定領域６５８への入球が容易又は可能である。そのため、図示のように、第２ラウンドにおいて、遊技球を特定領域６５８に入球させることができる。このとき、該第２ラウンドは特定領域６５８の有効期間として設定されているため、特定領域スイッチ６５７による遊技球の検知が有効として扱われ、この時点で確変予約フラグがオンとなり、特別遊技終了後の遊技状態は高確率状態（確変状態）となる。

【０８３５】

長短開放パターンＢは、図１０３（Ｂ）に示すように、第１ラウンドが長開放ラウンド遊技、第２ラウンドが短開放ラウンド遊技、第３ラウンドが短開放ラウンド遊技として設定されている。本例では、第１～第３ラウンドにおいて、大入賞口６５の開閉動作と特定領域６５８の開閉動作とが同期的に連動制御されており、大入賞口６５の開放期間と特定領域６５８の開放期間とが時間的に重複するように構成されている。この長短開放パターンＢにおいては、第２ラウンド(特定ラウンド)および第３ラウンド（通常ラウンド）では短開放ラウンド遊技が実行されるので、大入賞口６５および特定領域６５８への入球が困難又は不可能であるが、第１ラウンド（通常ラウンド）では長開放ラウンド遊技が実行されるので、大入賞口６５および特定領域６５８への入球が容易又は可能である。そのため、図示のように、第１ラウンドにおいて遊技球を特定領域６５８に入球させることができる。このとき、該第１ラウンドは特定領域６５８の無効期間として設定されているため、特定領域スイッチ６５７による遊技球の検知が無効として扱われ、確変予約フラグはオフのままであり、特別遊技終了後の遊技状態は低確率状態（通常状態又は時短状態）となる。

【０８３６】

ここで、第１～第３ラウンドにおける長短開放パターンＡ，Ｂの開閉動作を比較する。長短開放パターンＡでは、第１ラウンドにおいて１回の短開放、第２ラウンドにおいて１回の長開放、第３ラウンドにおいて２回の短開放が行われる。つまり、長短開放パターンＡでは、第１～第３ラウンドまでの区間にて、大入賞口６５および特定領域６５８が「短開放→長開放→短開放→短開放」という順に開閉動作する。一方、長短開放パターンＢでは、第１ラウンドにおいて１回の短開放と１回の長開放、第２ラウンドにおいて１回の短開放、第３ラウンドにおいて１回の短開放が行われる。つまり、長短開放パターンＢでは、第１～第３ラウンドまでの区間にて、大入賞口６５および特定領域６５８が「短開放→長開放→短開放→短開放」という順に開閉動作する。すなわち、長短開放パターンＡ，Ｂを比較するに、第１～第３ラウンドまでの各ラウンドを個別に見ると、大入賞口６５および特定領域６５８の開閉動作はそれぞれ相違するものの、第１～第３ラウンドまでの区間を一連の流れとしてトータル的に見ると、大入賞口６５および特定領域６５８の開閉動作は一致している。従って、長短開放パターンＡ，Ｂにおいて、全ラウンドを通して、大入

賞口６５および特定領域６５８の一連の開閉動作（長開放および短開放の動作順序）を実質的に同一態様とすることで、いずれの大当り種別に当選したのか、また、特定ラウンドがどのラウンドにて実行されたのかを判別し難くすることで、特別遊技が終了するまでの間、確変獲得に対する期待感を持続させることができるようになる。

【０８３７】

以上、第１２実施形態によれば、特定領域６５８を有効とする特定ラウンドと特定領域６５８を無効とする非特定ラウンド（通常ラウンド）とを有し、いずれのラウンドにおいても特定領域６５８への遊技球の入球を実質的に可能としながらも、特定ラウンドにおける特定領域６５８への入球のみを確変移行の契機とし、さらには特定ラウンドおよび通常ラウンドに跨って大入賞口６５および特定領域６５８の開閉動作態様を一致させることで、この開閉動作態様や特定領域への入球の有無からではいずれの大当り種別（開閉パターン）に当選したのかを外観上、判別困難にすることができるとともに、特定領域が有効期間および無効期間のいずれに遷移しているかに関わらず、特定領域６５８への入球によって遊技者は確変獲得したことを期待しつつ特別遊技を進めることができ、その結果、遊技の趣興性を向上させることが可能となる。

【０８３８】

なお、上記の対応関係（１）～（３）において、Ａラウンド、Ｂラウンド、Ｃラウンドとして、第１ラウンド、第２ラウンド、第３ラウンドを例示したが、「Ｂ＝Ａ＋１」且つ「Ｃ＝Ｂ＋１」という関係を満足するのであれば、Ａ，Ｂ，Ｃの具体的な数値は任意に設定可能である。つまり、上記の対応関係（１）～（３）を、複数回の特別遊技における前半部分（第１～第３ラウンド）に設定せずに、後半部分（例えば、第４～第６ラウンドや第１４～第１６ラウンドなど）に設定してもよい。

【０８３９】

また、上述の実施形態においては、上記の対応関係（１）～（２）が成立、すなわち、Ａラウンド（第１ラウンド）にて特定領域は無効であるため、特定領域への遊技球の入球は確変移行の契機とならない一方で、Ｂラウンド（第２ラウンド）にて特定領域は有効となるため、特定領域への遊技球の入球は確変移行の契機となる構成であった。この対応関係（１）～（３）を逆転させて、例えば、Ａラウンド（第１ラウンド）にて特定領域を有効にして、特定領域への遊技球の入球を確変移行の契機とする一方で、Ｂラウンド（第２ラウンド）にて特定領域を無効にして、特定領域への遊技球の入球を確変移行の契機としない構成としてもよい。そのときは、長短開放大当りＡ，Ｂの大当り属性も逆転し、長短開放大当りＡが条件付き通常大当りに属し、長短開放大当りＢが条件付き特定大当りに属する。また、その場合には、条件付き特定大当りの作動パターンと、条件付き通常大当りの作動パターンとが逆転する。すなわち、条件付き特定大当りの作動パターンが長短開放パターンＢとなり、条件付き通常大当りの作動パターンが長短開放パターンＡとなる。よって、上記の対応関係（１）～（２）が成立する場合には、条件付き特定大当りの作動パターン（その場合は「長短開放パターンＡ」が該当）において、Ｃラウンド（第３ラウンド）にて２回以上の開放動作（短開放動作）が実行される一方で、上記の対応関係（１）～（２）が逆転する場合には、条件付き特定大当りの作動パターン（その場合には「長短開放パターンＢ」が該当）において、Ａラウンド（第１ラウンド）にて２回以上の開放動作（短開放動作）が実行される。なお、変形例として、上記の対応関係（３）を適用せず、対応関係（１），（２）のみを適用した構成であっても実現は可能である。

【０８４０】

また、上述の実施形態において、特定ラウンドよりも後のラウンド（本例では第３ラウンド以降）において、Ｖ獲得報知（有効期間内でのＶ入賞により確変獲得したことの報知）を行うように構成してもよい。また、各ラウンドにおいて特定領域が「有効」であるか「無効」であるかを示唆する演出を行い、遊技者の期待感をより一層煽るようにしてもよい。

【０８４１】

［共通変形例］

次に、第１実施形態～第１２実施形態の共通変形例に係る遊技機について説明する。この共通変形例に係る遊技機は、基本的には、上述の第１実施形態～第１２実施形態のうちのいずれかの遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

【０８４２】

（共通変形例１）

本変形例１では、非確変状態（時短状態、入球容易状態）において第２特別図柄で大当りする場合は、確変状態において第２特別図柄で大当りする場合よりも、保留内連荘演出の実行確率が低くなるよう構成、又は、保留内連荘演出を実行しないよう構成する。前述したように、非確変状態と確変状態とでは、互いに異なる演出モードに遷移するため、図柄変動中の演出の傾向が相違する。そのため、非確変状態において第２特別図柄で大当りとなり、その特別遊技の終了後に、確変状態に移行する場合を考えると、保留内連荘（二つの大当りの発生）という事象を介して、非確変状態時の図柄変動演出と、先の特別遊技と、確変状態時の図柄変動演出と、後の特別遊技と、をシームレスに繋いで一連の連続演出（一貫したストーリー性のある演出）として組み立てるのが困難である。そのため、非確変状態において第２特別図柄で大当りとなり、保留内連荘が確定する状況であっても、保留内連荘演出の演出効果を十分に発揮できないおそれが高いため、保留内連荘演出の実行確率を低くし、又は、実行させない。その一例としては、確変状態における演出モード（バトルモード）のとき、該演出モード専用の特定の大当り図柄（大当り図柄「拳・拳・拳」）を設定し、この特定の大当り図柄の停止表示で保留内連荘が確定となることを契機として、特殊連続演出（バトル系の特殊連続演出）が開始される場合を考えると、時短状態における演出モード（非バトルモード）のとき、保留内連荘が発生し得る状況下であっても、該特定の大当り図柄を出現させることはせず、また、特殊連続演出を発生させない方が、前後の大当りの繋がりや演出の整合性をとることができるからである。

【０８４３】

（共通変形例２）

前述の第１実施形態では、複数種の大当り（１６Ｒ大当り、８Ｒ大当り、２Ｒ大当り）のうち、いずれの大当りに該当する場合であっても、その特別遊技の終了直後の一定期間（第２特別図柄の作動保留球の最大数（４個）に対応した図柄変動回数（４回転）の変動表示に亘る限定期間）のみ、限定頻度状態（高確率特殊変動状態γ）に移行し、限定頻度テーブル（特殊変動パターンテーブル）を参照して、特別図柄の変動パターンが選択されるように構成されている。これに対して、本変形例２では、複数種の大当り（１６Ｒ大当り、８Ｒ大当り、２Ｒ大当り）のうち、特定の大当り（高利益大当り：１６Ｒ大当り）に該当する場合だけ、その特別遊技の終了直後の一定期間（４回転）のみ限定頻度状態に移行し、限定頻度テーブルを参照して、特別図柄の変動パターンが選択されるように構成されている。なお、限定頻度状態では、当否判定の結果が特定の大当りである場合は、短縮変動の変動パターン（例えば、変動時間＝２秒）が選択されるようになっている。このとき、前述のように、第１特別図柄で大当りとなった場合よりも、第２特別図柄で大当りとなった場合の方が、複数種の大当りのうち、特定の大当り（高利益大当り）となる確率は高くなっている。そのため、基本的には、第１特別図柄で大当りとなった場合（初当りの場合）よりも、第２特別図柄で大当りとなった場合（連荘の場合）の方が、その特別遊技の終了直後に限定頻度状態に移行しやすいと言える。そして、この限定頻度状態では、主制御基板１００側では、短縮変動パターン（例えば、変動時間＝２秒）が選択され、演出制御基板２００側では、この短縮変動パターンに対応した各種の図柄変動演出が選択されるようになっている。

【０８４４】

ここで、第２特別図柄の作動保留球（特に、大当り後（特別遊技の終了後）の図柄変動４回分を消化予定となる第２特別図柄の作動保留球）は、大当り開始前に生起する場合と、大当り開始後に生起する場合とがある。具体的には、図柄の変動表示中に遊技球が第２始動口に入球して第２特別図柄の作動保留球が生起する場合と、第２特別図柄の作動保留

球が４個（最大保留数）未満である状況下で特別遊技の実行中に遊技球が第２始動口に入球して第２特別図柄の作動保留球が生起する場合とがある。なお、それ以外にも、特別遊技の終了時に第２特別図柄の作動保留球数が４個（最大保留数）未満の状況下において、該特別遊技の終了後であって第２特別図柄の変動中に遊技球が第２始動口６２に入球することで第２特別図柄の作動保留球が生起する場合がある。このとき、前述のように、保留内連荘演出（特殊連続演出）の実行可否は、大当り開始時に判定されるため、保留内連荘演出（特殊連続演出）を発生させるためには、少なくとも大当り開始時に特定保留が存在することが前提となる。そのため、大当り開始時を基準として、大当り開始前に特定保留が生起された場合は、保留内連荘演出Ｂ（特殊連続演出）を発生させることができるが、大当り開始後に特定保留が生起された場合は、保留内連荘演出Ｂ（特殊連続演出）を発生させることができない。これにより、大当り開始前に特定保留が生起した場合は、特殊連続演出の実行に伴い、その特別遊技の終了直後における限定期間（４回転）内で、特殊図柄変動演出が発生する一方で、大当り開始後に特定保留が生起した場合は、その特別遊技の終了直後における限定期間（４回転）内では、特殊図柄変動演出は発生しないことになる。おな、限定期間である４回転は、前述したように、第２特別図柄の作動保留球数の最大数（４個）に対応させたものである。

【０８４５】

従って、大当り開始前に特定保留が生起されることで保留内連荘が成立する場合は、該特定保留に係る図柄変動では、限定頻度状態における短縮変動（例えば、変動時間＝２秒）に対応した特殊図柄変動演出（例えば、一連のムービー画像を展開するとともに図柄変動および大当りの発生を目立たなくした態様）を発生させて、先の特別遊技と図柄変動演出と後の特別遊技とを一貫したストーリー性のある演出でシームレスに繋げる。一方、大当り開始後に特定保留が生起されて保留内連荘が成立する場合は、該特定保留に係る図柄変動では、特殊図柄変動演出（特殊連続演出）は発生しないが、限定頻度状態における短縮変動（例えば、変動時間＝２秒）に対応した即当り演出（大当りの発生を強調した態様）を発生させることで、大当り発生までの間延びを防止する。すなわち、本変形例２では、特定保留の生起したタイミングが大当り開始の前・後のいずれであっても、特定の大当り図柄で大当りとなった場合は、その特別遊技後の変動パターン選択状態は限定頻度状態に遷移するため、この限定頻度状態における短縮変動の発生に伴い、特定保留の生起のタイミングに応じて、後の大当り変動演出の内容を異ならしめることができる。なお、本変形例では、保留内連荘演出（特殊連続演出）の実行可否の判断時は、大当り開始時に設定していたが、これに限定されるものではなく、大当り中（特別遊技の実行中）の所定タイミングとしてもよい。

【０８４６】

（共通変形例３）

また、上述の第１～第１２実施形態では、特別図柄の停止図柄として、１種類のはずれ図柄のみ設けた構成を例示したが、これに限定されるものではなく、複数種のはずれ図柄を設けてもよい。このとき、例えば、事前判定結果として特定のはずれ図柄が選択された場合にのみ、保留内連荘演出（ガセ演出）を発生させるようにしてもよい。また、上述の第７～第１２実施形態では、遊技領域ＰＡ内に特定領域を有した単一の大入賞口６５のみを備えた構成（１個アタッカー形式）を採用しているが、これに限定されるものではなく、上述の第２実施形態等のように、特定領域を有しない大入賞口６４と特定領域を有した大入賞口６５とを備えた構成（２個アタッカー形式）を採用してもよい。

【０８４７】

なお、本発明は、上記実施形態および変形例に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲であれば適宜改良可能である。また、上記実施形態および変形例に記載された各構成要素を適宜組み合わせたもの、あるいは、上記実施形態および変形例に記載された各構成要素のうち一部を削除又は周知・慣用技術等で転換したものについても、本発明の範囲に含まれるものである。更に、上記実施形態において、発生時期を異にする二種類の保留内連荘Ａ，Ｂを例示して説明したが、保留内連荘演出Ａの発生時点で保留内連

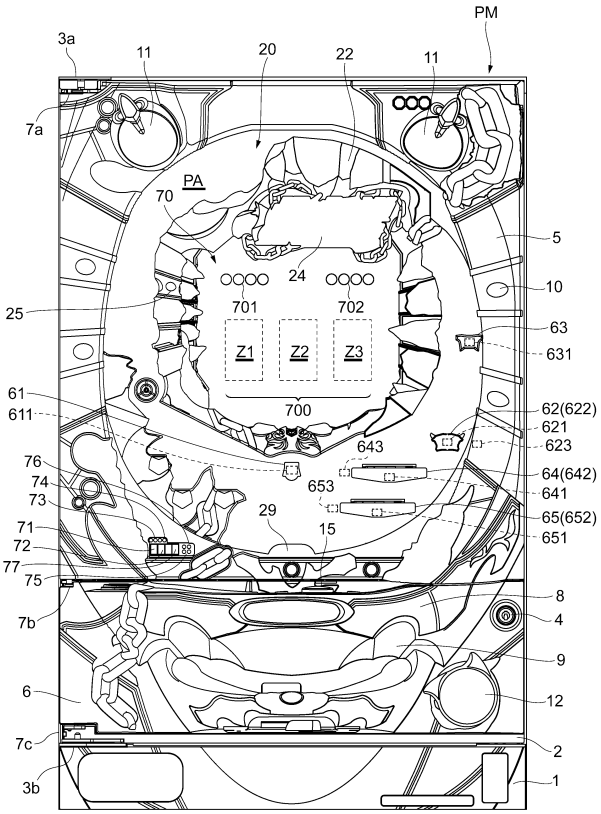
荘が確定する仕様でもよいし、保留内連荘演出Ａの発生だけでは足りず所定の条件が成立することで保留内連荘が確定する仕様でもよく、同様に、保留内連荘演出Ｂの発生時点で保留内連荘が確定する仕様でもよいし、保留内連荘演出Ｂの発生だけでは足りず所定の条件が成立することで保留内連荘Ｂが確定する仕様でもよい。また、上記実施形態において、保留内連荘演出は、後続の作動保留球内に一以上の特定保留が存在する場合にのみ実行する構成であっても、後続の作動保留球内に特定保留が存在しない場合にも（いわゆるガセ演出として）実行する構成であってもよい。また、本発明および上記実施形態において、「実行されない」とは、実行確率（発生頻度）が低いことが含まれていてもよく、「実行確率が低い」とは、実行されないことが含まれていてもよい。

【符号の説明】

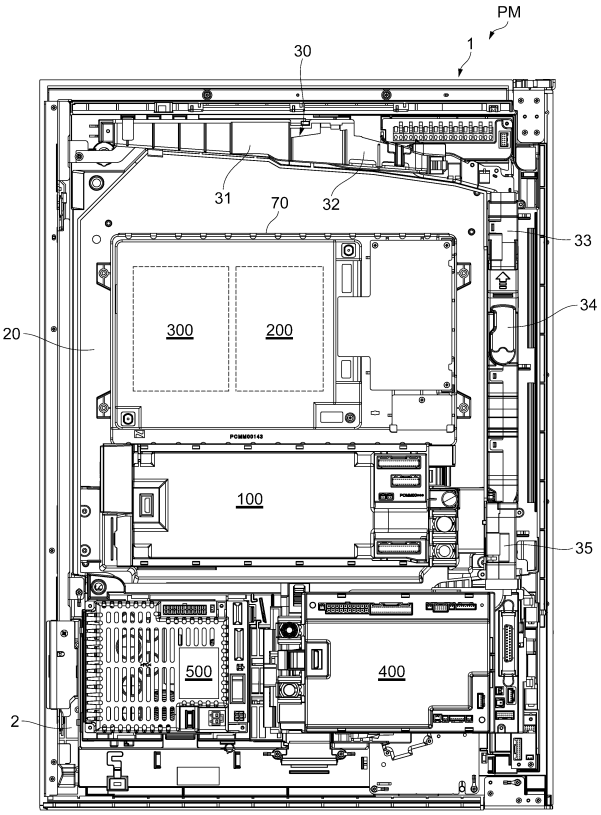
【０８４８】

ＰＭ　ぱちんこ遊技機
ＰＡ　遊技領域
１　外枠
２　前枠
５　ガラス枠
２０　遊技盤
６１　第１始動口
６２　第２始動口
６４　第１大入賞口
６５　第２大入賞口
７０　演出表示装置
７１　第１特別図柄表示装置
７２　第２特別図柄表示装置
１００　主制御基板
１３０　保留制御手段
１３５　事前判定手段
１４０　特別図柄抽選処理手段
１４１　特別図柄当否判定手段
１４２　特別図柄停止図柄判定手段
１４３　特別図柄変動パターン判定手段
１５０　特別遊技制御手段
１５６　特別図柄表示制御手段
１６０　電動役物制御手段
１６５　遊技状態制御手段
２００　演出制御基板
２２０　演出統括手段
２２３　先読み予告制御手段
２２５　変動演出決定手段
３００　画像制御基板
６５７　特定領域スイッチ
６５８　特定領域

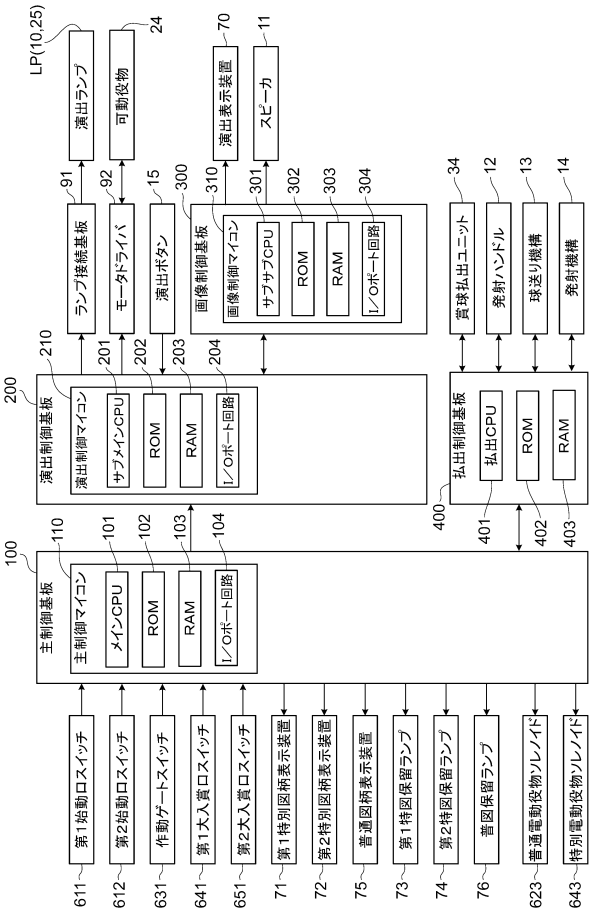
【図１】


PM
3a
11
20
22
11
7a
PA
70
5
24
10
25
701
702
63
Z1
Z2
Z3
631
700
61
62(622)
611
621
643
623
76
653
64(642)
74
641
73
29
65(652)
71
15
651
72
77
75
8
7b
4
9
6
12
7c
2
3b
1

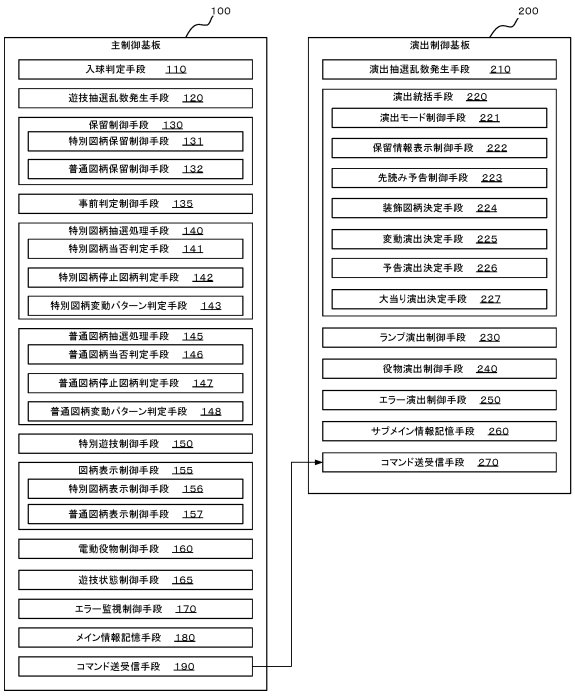
【図２】


PM
1
30
31
70
32
33
34
20
300
200
100
35
500
400
2
8

【図３】


LP(10,25)
演出ランプ
24
可動役物
70
演出表示装置
11
スピーカ
91
92
15
300
310
301
302
303
304
ランプ接続基板
モータドライバ
演出ボタン
画像制御基板
画像制御マイコン
サブサブCPU
ROM
RAM
I／Oポート回路
34
12
13
14
賞球払出ユニット
発射ハンドル
球送り機構
発射機構
210
200
201
202
203
204
演出制御基板
演出制御マイコン
サブメインCPU
ROM
RAM
I／Oポート回路
払出制御基板
払出CPU
ROM
RAM
400
401
402
403
100
110
101
102
103
104
主制御基板
主制御マイコン
メインCPU
ROM
RAM
I／Oポート回路
第1始動口スイッチ
第2始動口スイッチ
作動ゲートスイッチ
第1大入賞口スイッチ
第2大入賞口スイッチ
第1特別図柄表示装置
第2特別図柄表示装置
普通図柄表示装置
第1特図保留ランプ
第2特図保留ランプ
普図保留ランプ
普通電動役物ソレノイド
特別電動役物ソレノイド
611
612
631
641
651
71
72
75
73
74
76
623
643

【図４】


100
主制御基板
入球判定手段 110
遊技抽選乱数発生手段 120
保留制御手段 130
特別図柄保留制御手段 131
普通図柄保留制御手段 132
事前判定制御手段 135
特別図柄抽選処理手段 140
特別図柄当否判定手段 141
特別図柄停止図柄判定手段 142
特別図柄変動パターン判定手段 143
普通図柄抽選処理手段 145
普通図柄当否判定手段 146
普通図柄停止図柄判定手段 147
普通図柄変動パターン判定手段 148
特別遊技制御手段 150
図柄表示制御手段 155
特別図柄表示制御手段 156
普通図柄表示制御手段 157
電動役物制御手段 160
遊技状態制御手段 165
エラー監視制御手段 170
メイン情報配信手段 180
コマンド送受信手段 190
200
演出制御基板
演出抽選乱数発生手段 210
演出統括手段 220
演出モード制御手段 221
保留情報表示制御手段 222
先読み予告制御手段 223
装飾図柄決定手段 224
変動演出決定手段 225
予告演出決定手段 226
大当り演出決定手段 227
ランプ演出制御手段 230
役物演出制御手段 240
エラー演出制御手段 250
サブメイン情報記憶手段 260
コマンド送受信手段 270

【図５】

特別図柄当否抽選テーブル

（A） 通常状態 （低確率状態）

特別図柄当り乱数値	第1特別図柄抽選	第2特別図柄抽選
0 ～ 163	大当り	大当り
164 ～ 65207	はずれ	はずれ
65208 ～ 65535	小当り	

（B） 確変状態 （高確率状態）

特別図柄当り乱数値	第1特別図柄抽選	第2特別図柄抽選
0 ～ 1639	大当り	大当り
1640 ～ 65207	はずれ	はずれ
65208 ～ 65535	小当り	

【図６】

（A） 第1特別図柄当り図柄テーブル

特別図柄当り図柄乱数	停止図柄	図柄群	大当り後の遊技状態 確率変動機能	大当り後の遊技状態 変動時間短縮機能	大入賞口作動パターン ラウンド数	大入賞口作動パターン 開放時間
0～359	図柄1	A（16R特定時短有図柄）	○（100）	○（100）	16R	30秒
360～409	図柄2					
410～459	図柄3					
460～499	図柄4					
500～599	図柄5	B（8R特定時短有図柄）	○（100）	○（100）	8R	30秒
600～749	図柄6					
750～875	図柄7	C（2R特定時短有図柄）	○（100）	○（100）	2R	0．05秒
876～999	図柄8					

（B） 第2特別図柄当り図柄テーブル

特別図柄当り図柄乱数	停止図柄	図柄群	大当り後の遊技状態 確率変動機能	大当り後の遊技状態 変動時間短縮機能	大入賞口作動パターン ラウンド数	大入賞口作動パターン 開放時間
0～19	図柄11	D（16R特定時短有図柄）	○（100）	○（100）	16R	30秒
20～409	図柄12					
410～719	図柄13					
720～749	図柄14					
750～873	図柄15	E（8R特定時短有図柄）	○（100）	○（100）	8R	30秒
874～895	図柄16					
896～947	図柄17					
948～999	図柄18					

【図７】

（A） 変動パターンテーブル（大当り・小当り）

		変動態様 リーチ種別	変動態様 変動時間（秒）	16R大当り 変動パターン	16R大当り 選択率	8R大当り 変動パターン	8R大当り 選択率	2R大当り・小当り 変動パターン	2R大当り・小当り 選択率
(A1)	通常	非リーチA	10						
		Nリーチ A	20	PX2	100/1000	PY2	200/1000	PZ2	100/1000
		SPリーチA	60	PX3	900/1000	PY3	800/1000		
		SPリーチD	45					PZ4	900/1000
(A2)	確変	非リーチB	5						
		Nリーチ B	20					PZ6	100/1000
		SPリーチB	90	PX7	1000/1000	PY7	1000/1000		
		SPリーチD	45					PZ8	900/1000
(A3)	特殊	非リーチC	2	PX9	1000/1000				
		SPリーチC	120			PY10	1000/1000	PZ10	1000/1000

（B） 変動パターンテーブル（はずれ）

		変動態様 リーチ種別	変動態様 変動時間（秒）	はずれ 変動パターン	はずれ 選択率
(B1)	通常	非リーチA	10	PH1	600/1000
		Nリーチ A	20	PH2	250/1000
		SPリーチA	60	PH3	50/1000
		SPリーチD	45	PH4	100/1000
(B2)	確変	非リーチB	5	PH5	700/1000
		Nリーチ B	20	PH6	150/1000
		SPリーチB	90	PH7	50/1000
		SPリーチD	45	PH8	100/1000
(B3)	特殊	非リーチC	2	PH9	1000/1000
		SPリーチC	120		

【図８】

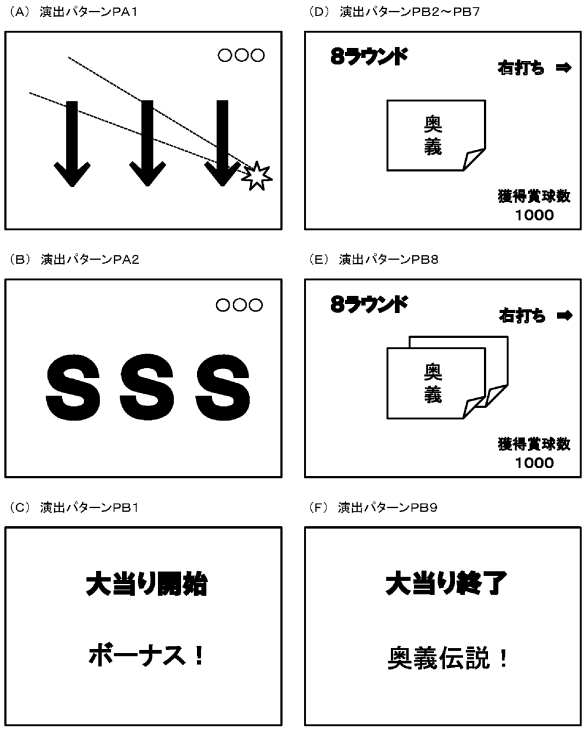
（A） 連荘演出パターンテーブル（保留内連荘演出A）

連荘演出パターン	演出内容	実行タイミング	実行回数	選択率（%） 特定保留あり
PA1	画像「AX1」	変動中	1回	50
PA2	図柄「S」	変動停止時	1回	50

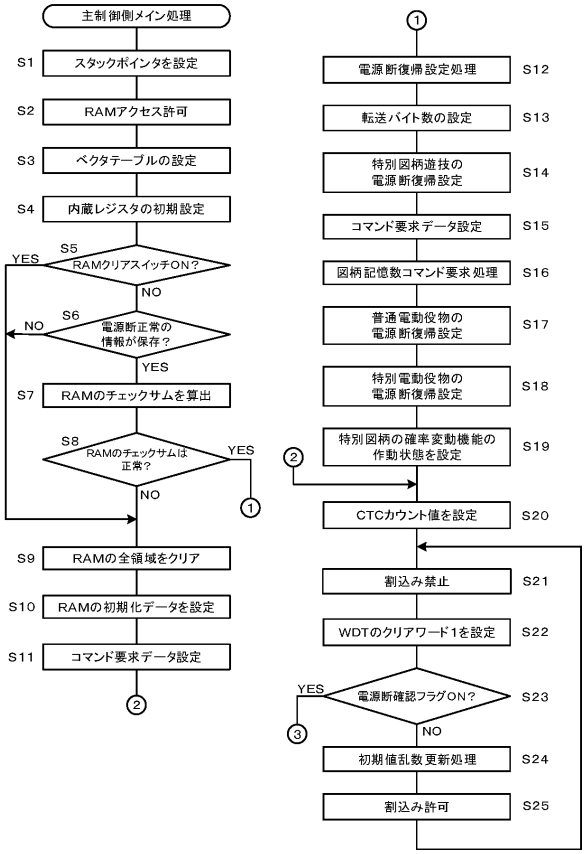
（B） 連荘演出パターンテーブル（保留内連荘演出B）

連荘演出パターン	演出内容	実行タイミング	実行回数	選択率（%） 特定保留あり（1個）	特定保留あり（複数個）	特定保留なし
PB1	画像「BX1」	開始デモ演出	1回	5	5	—
PB2	画像「BX2」	ラウンド演出	1回（開始R）	5	—	20
PB3			1回（中間R）	5	—	20
PB4			1回（終了R）	5	—	20
PB5			2回（開始R-中間R）	10	—	15
PB6			2回（開始R-終了R）	10	—	15
PB7			3回（開始R-中間R-終了R）	25	—	5
PB8	画像「BX3」	ラウンド演出	1回（中間R）	—	60	5
PB9	画像「BX4」	終了デモ演出	1回	35	35	—

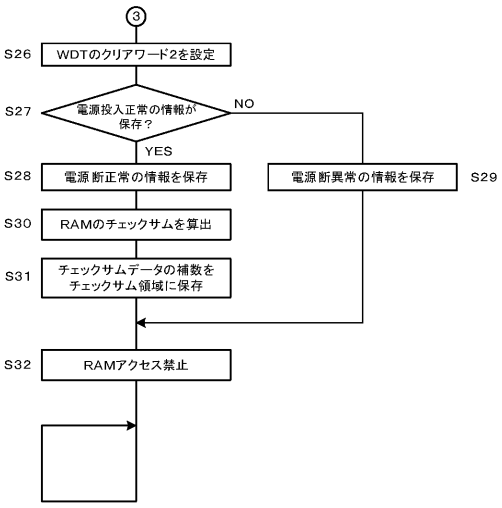
【図９】



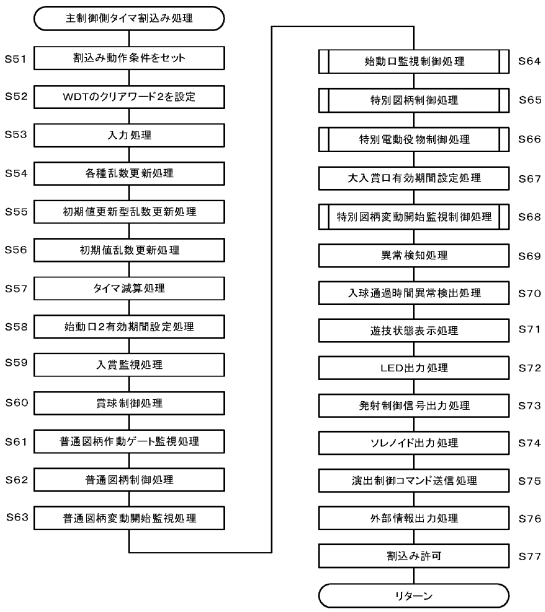
【図１０】



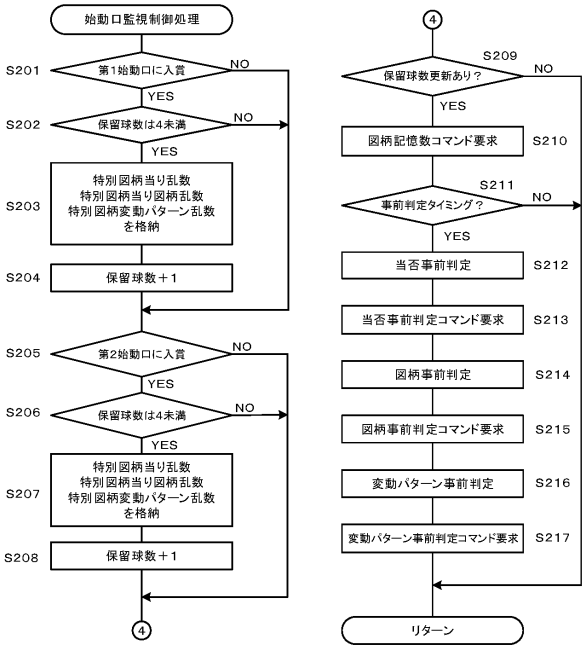
【図１１】



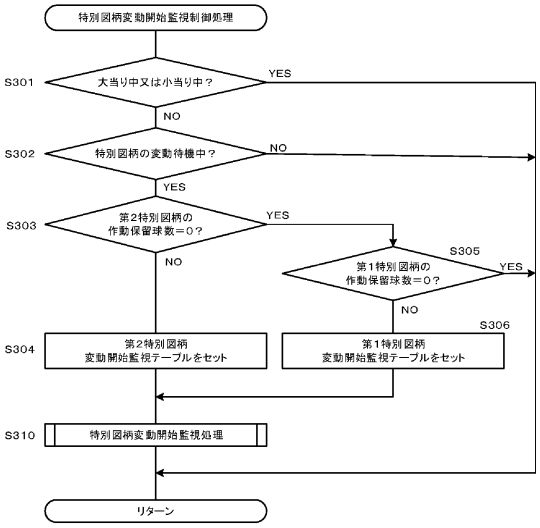
【図１２】



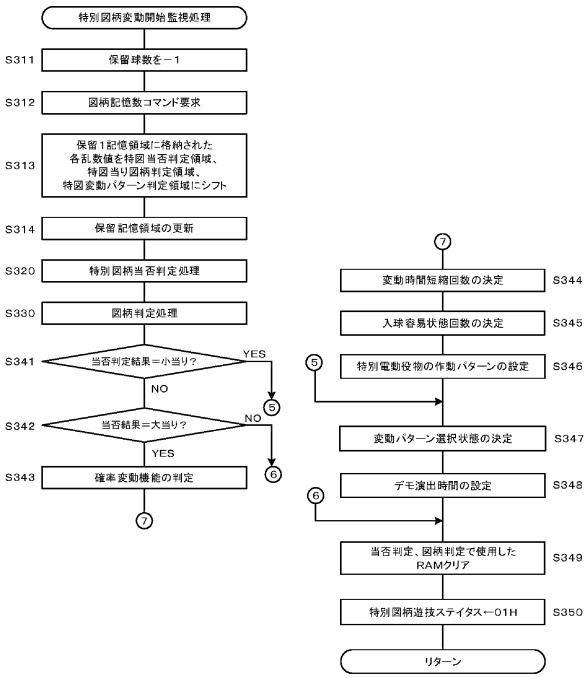
【図１３】



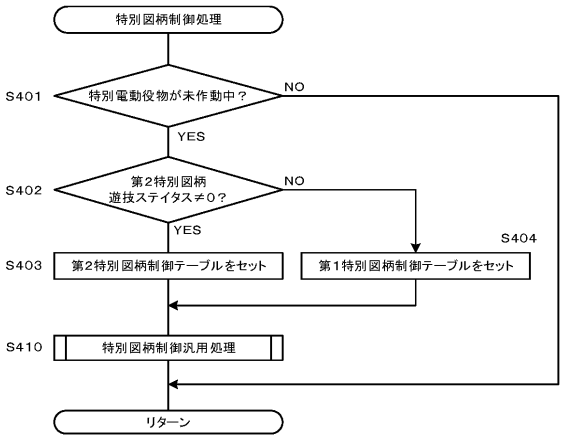
【図１４】



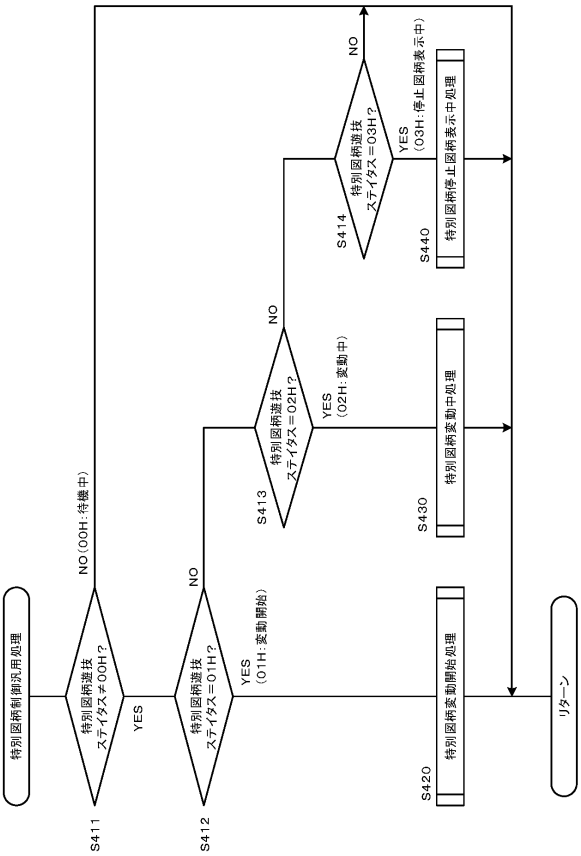
【図１５】



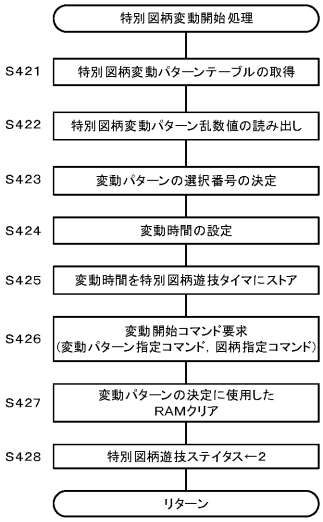
【図１６】



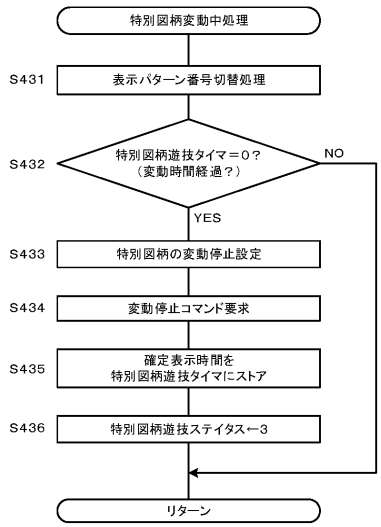
【図１７】



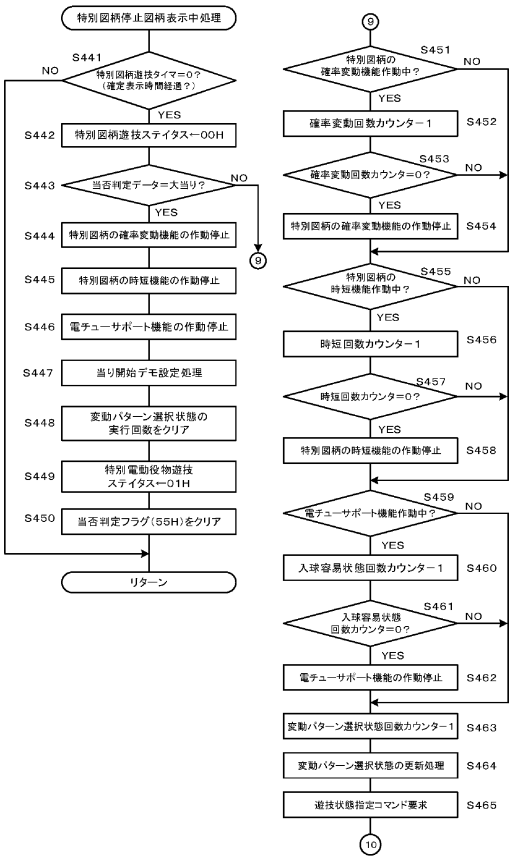
【図１８】



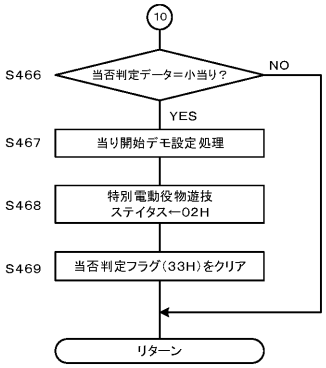
【図１９】



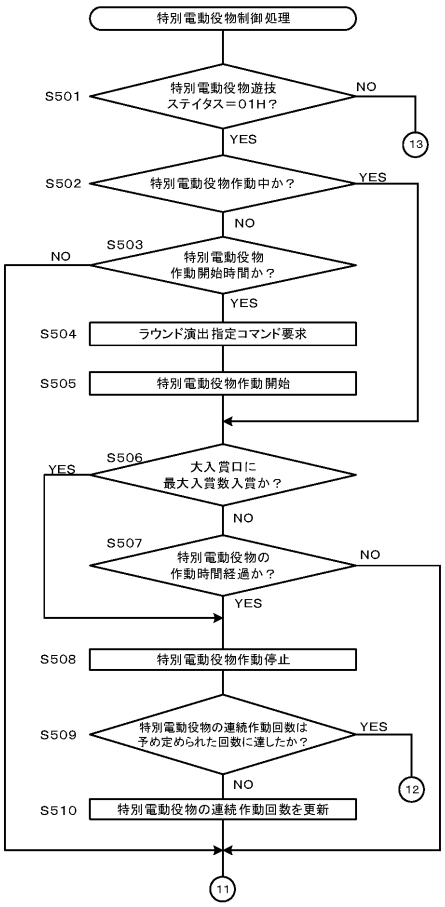
【図２０】



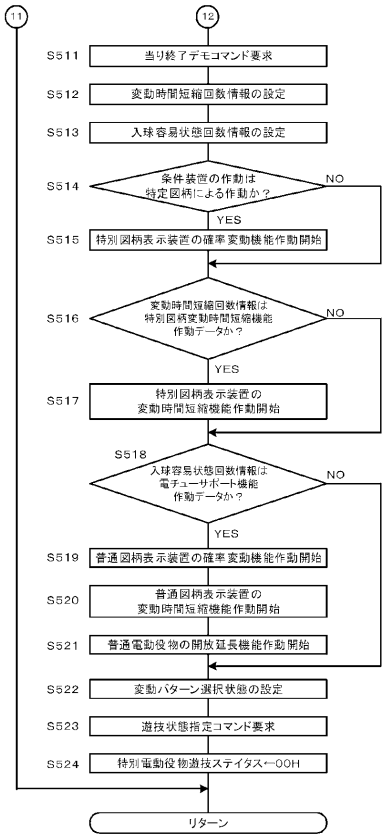
【図２１】



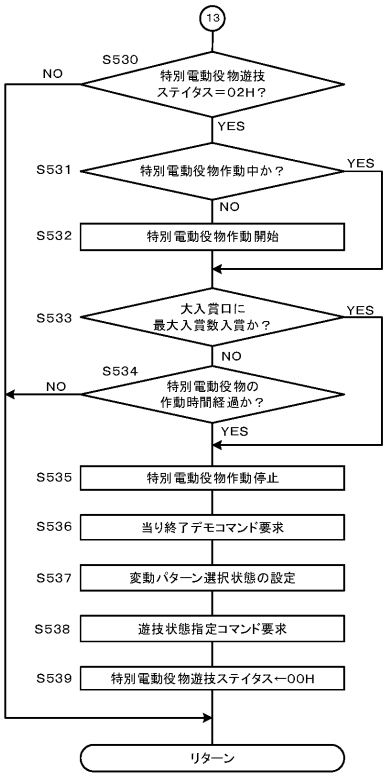
【図２２】



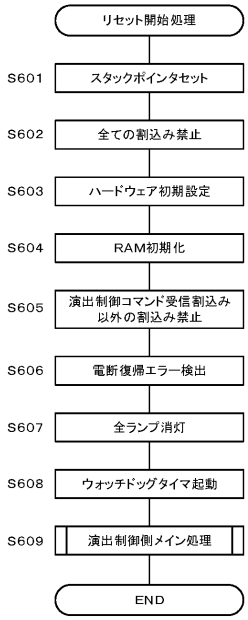
【図２３】



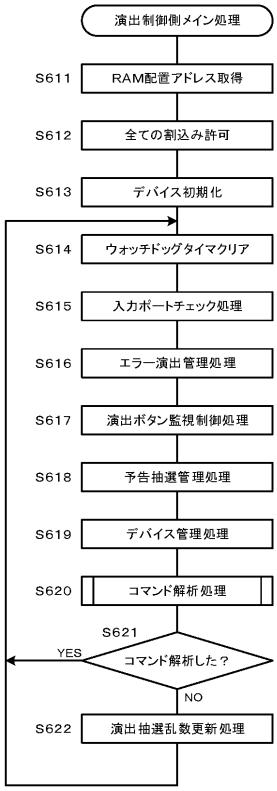
【図２４】



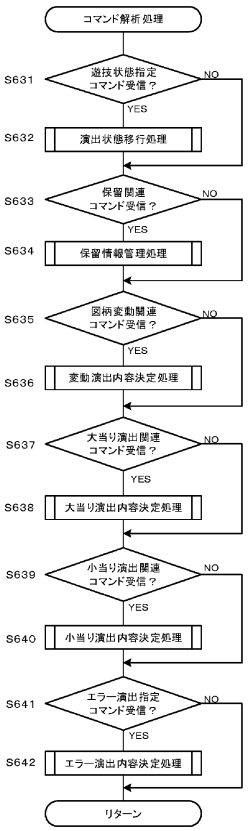
【図２５】



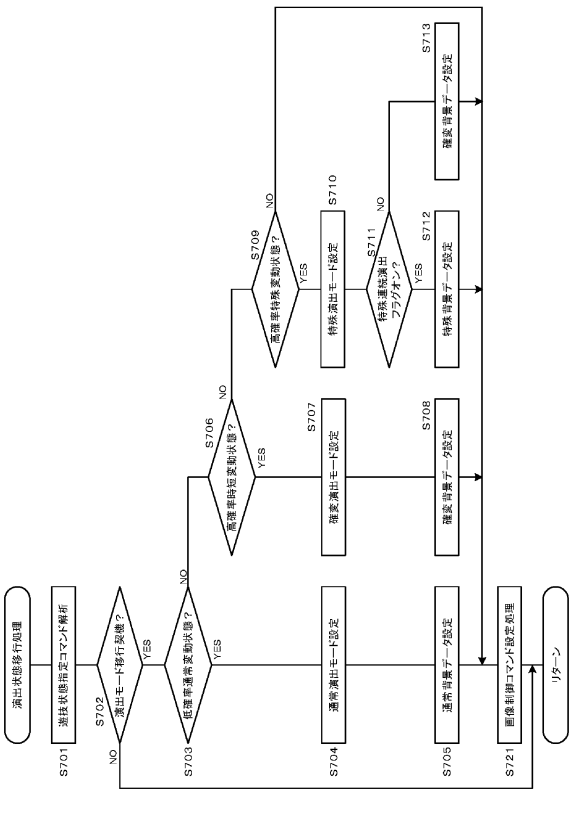
【図２６】



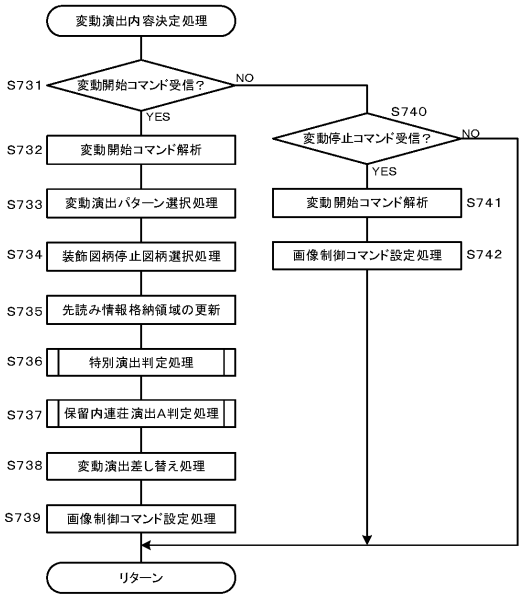
【図２７】



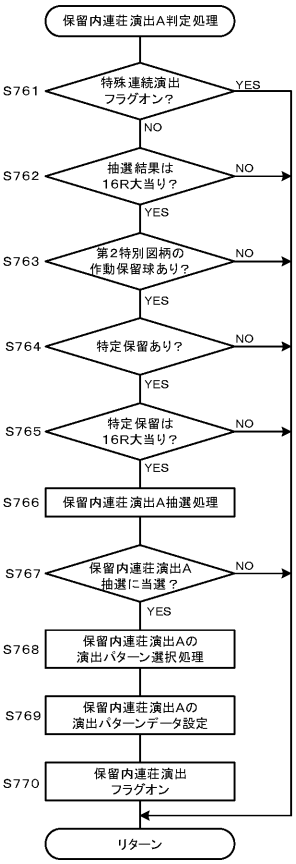
【図２８】



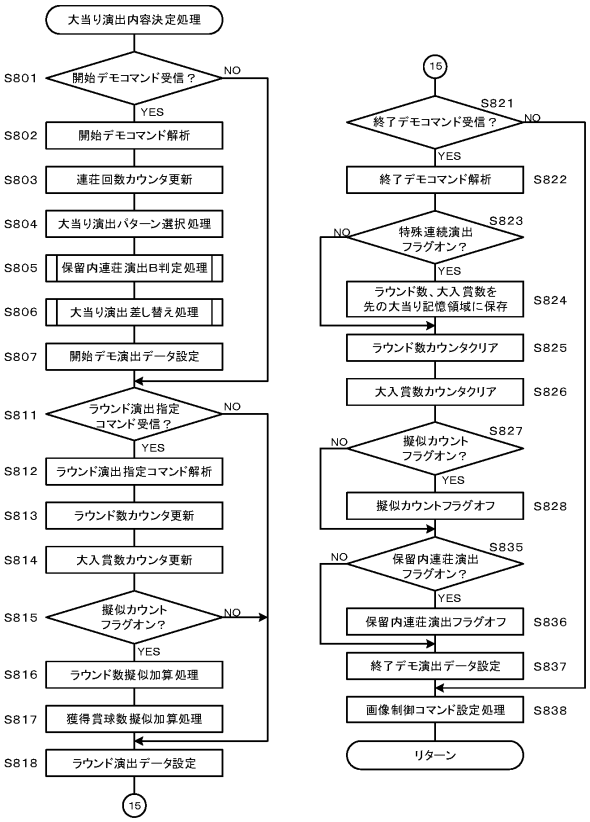
【図２９】



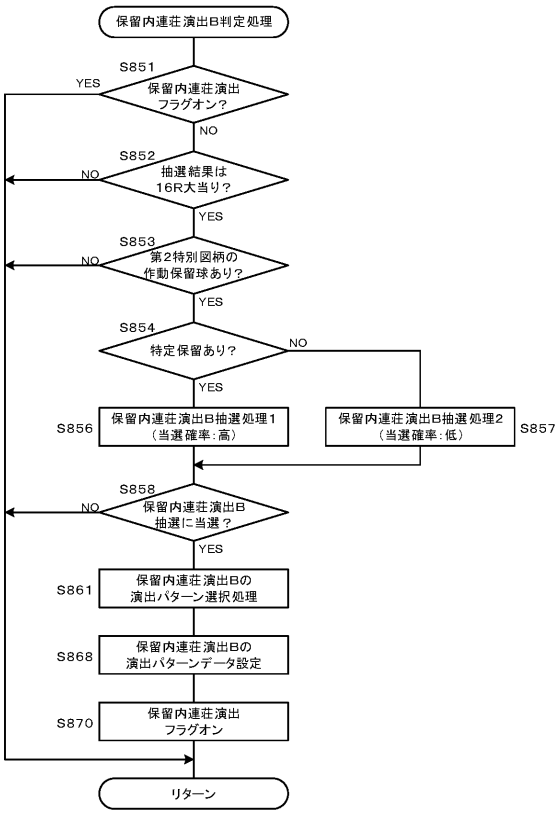
【図３０】



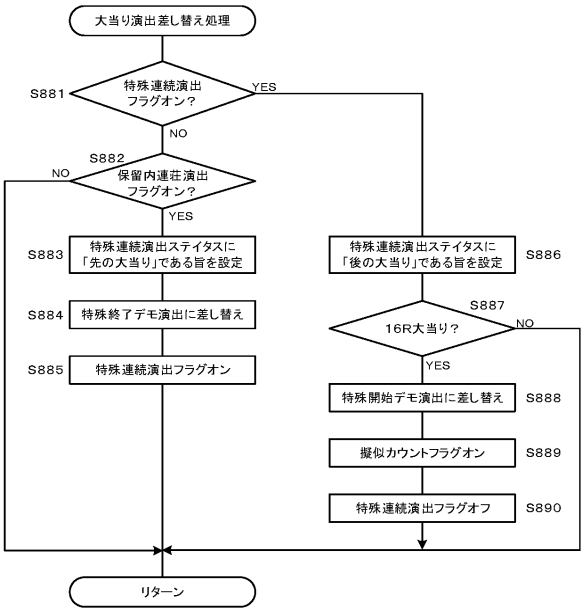
【図３１】



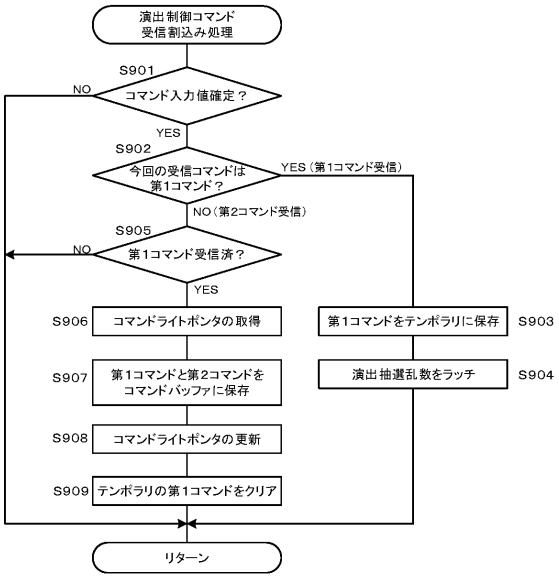
【図３２】



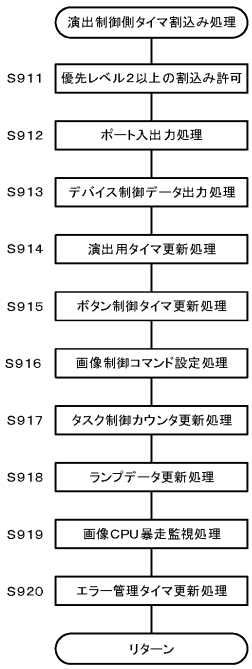
【図３３】



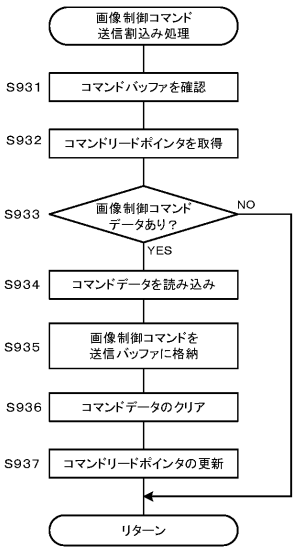
【図３４】



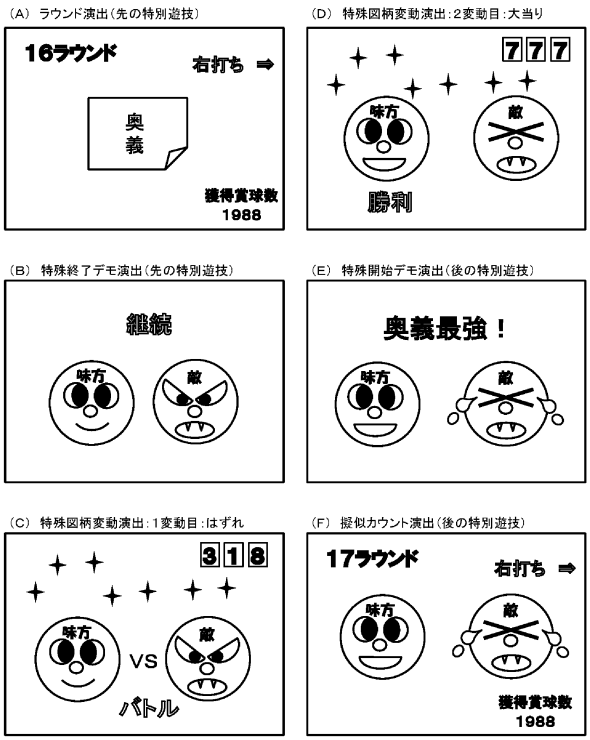
【図３５】



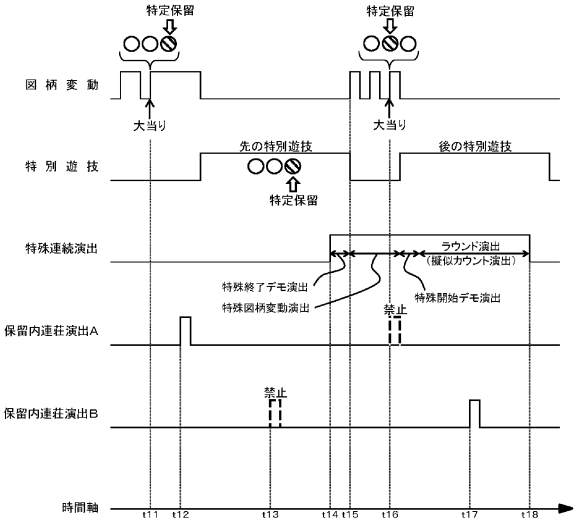
【図３６】



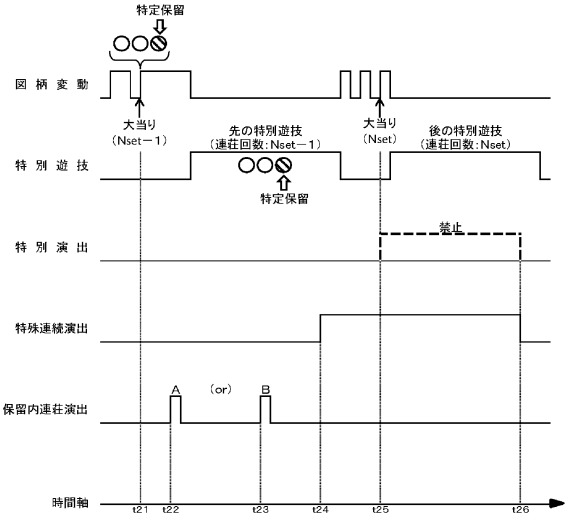
【図３７】



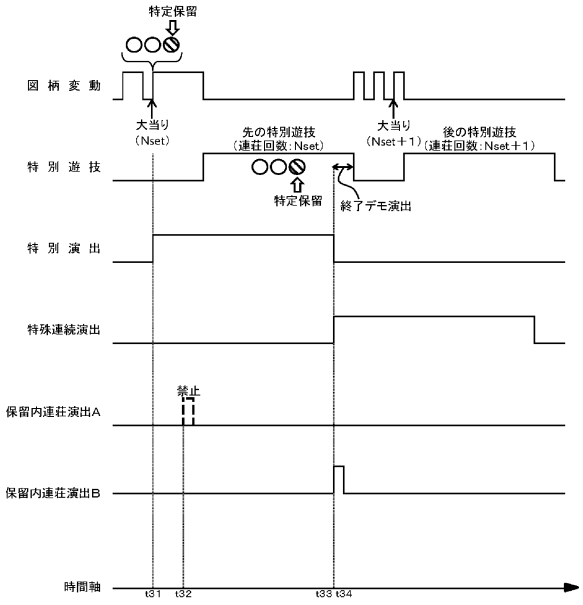
【図３８】



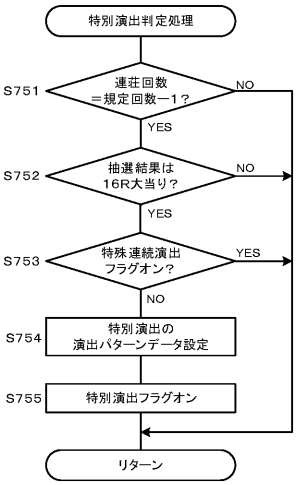
【図３９】



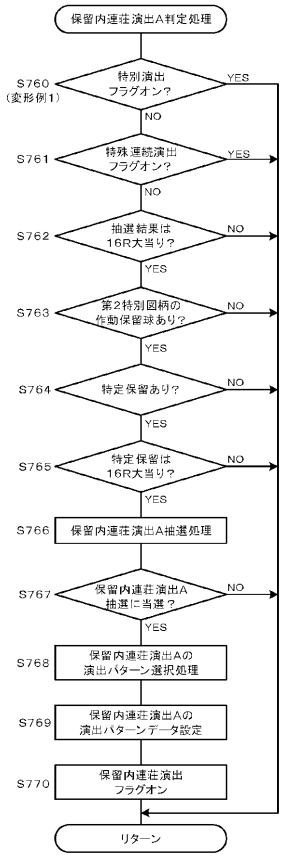
【図４０】



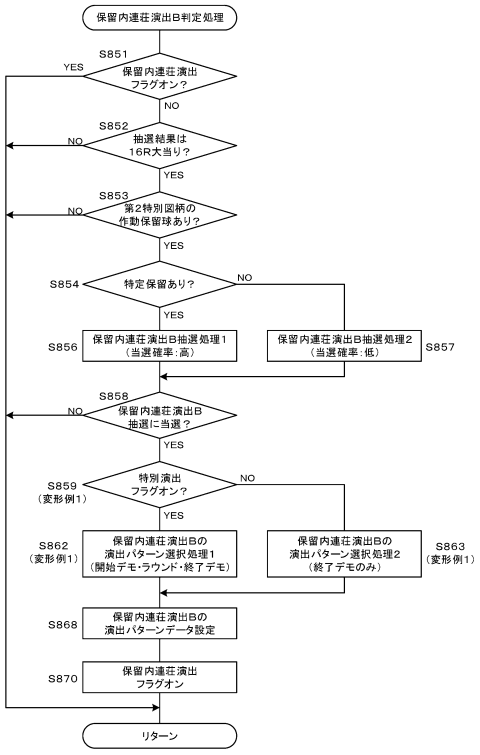
【図４１】



【図４２】



【図４３】



【図４４】

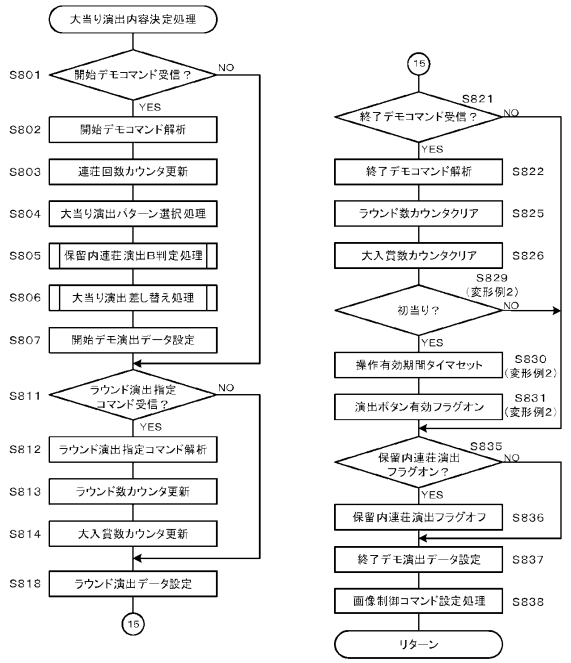
（A）連荘演出パターンテーブル（保留内連荘演出A）

演出モード	連荘演出パターン	演出内容	実行タイミング	実行回数	選択率（%） 特定保留あり
共通	PA1	画像「AX1」	変動中	1回	50
	PA2	図柄「S」	変動停止時	1回	50

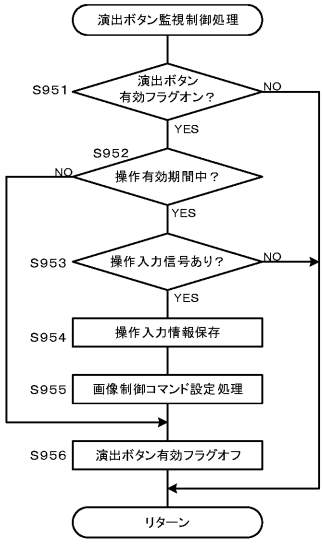
（B）連荘演出パターンテーブル（保留内連荘演出B）

演出モード	連荘演出パターン	演出内容	実行タイミング	実行回数	選択率（%） 特定保留あり	特定保留なし
第1演出モード	PB11	画像「BX11」	ラウンド演出	1回（開始R）	5	20
	PB12	画像「BX12」		1回（中間R）	5	20
	PB13	画像「BX13」		1回（終了R）	5	20
第2演出モード	PB21	画像「BX21」		1回（開始R）	10	15
	PB22	画像「BX22」		1回（中間R）	10	15
	PB23	画像「BX23」		1回（終了R）	25	5

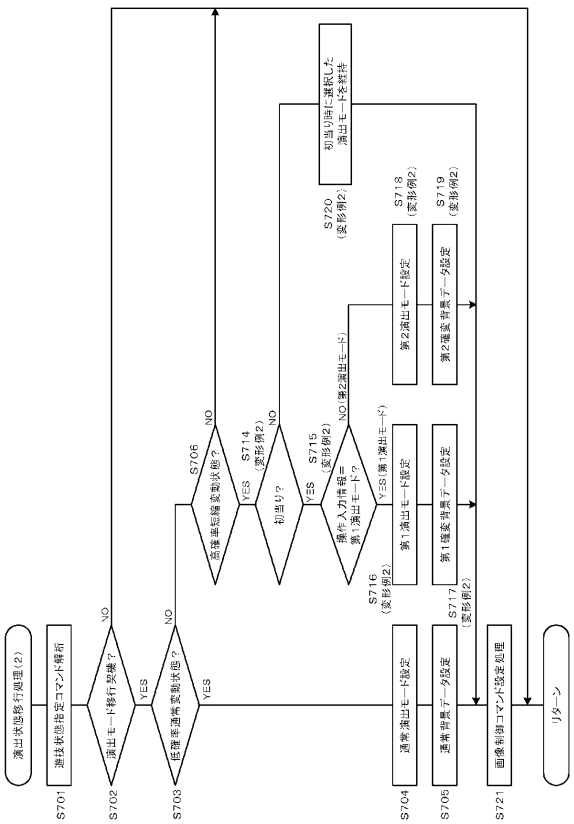
【図４５】



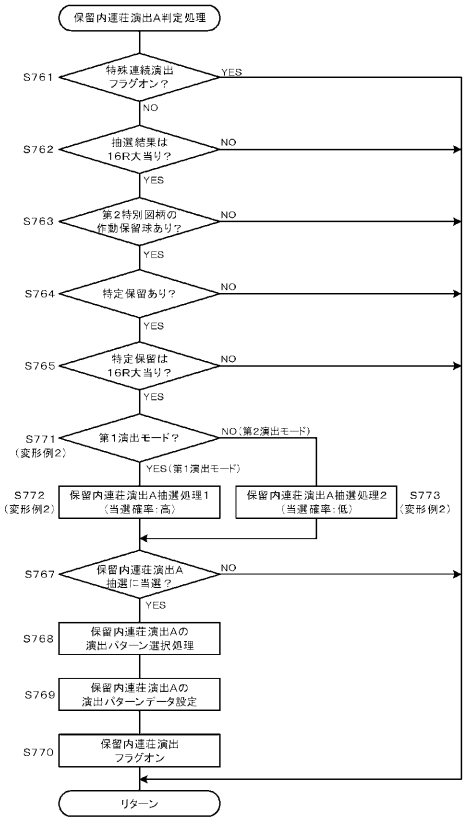
【図４６】



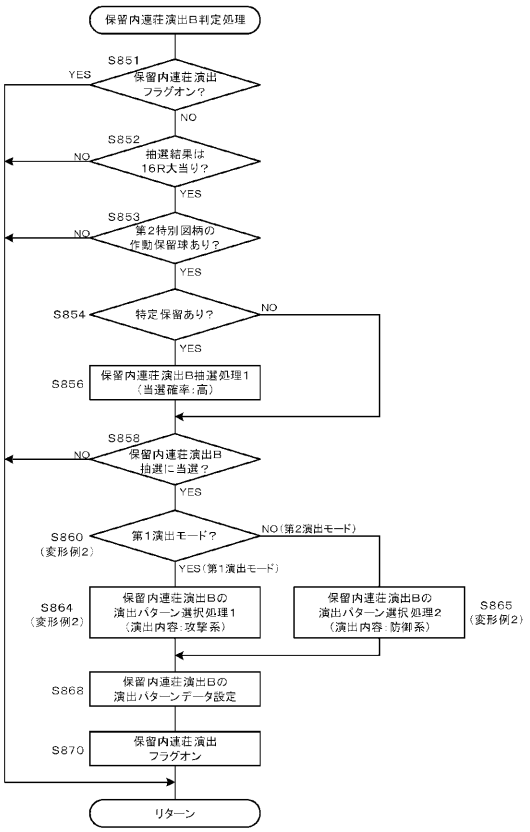
【図４７】



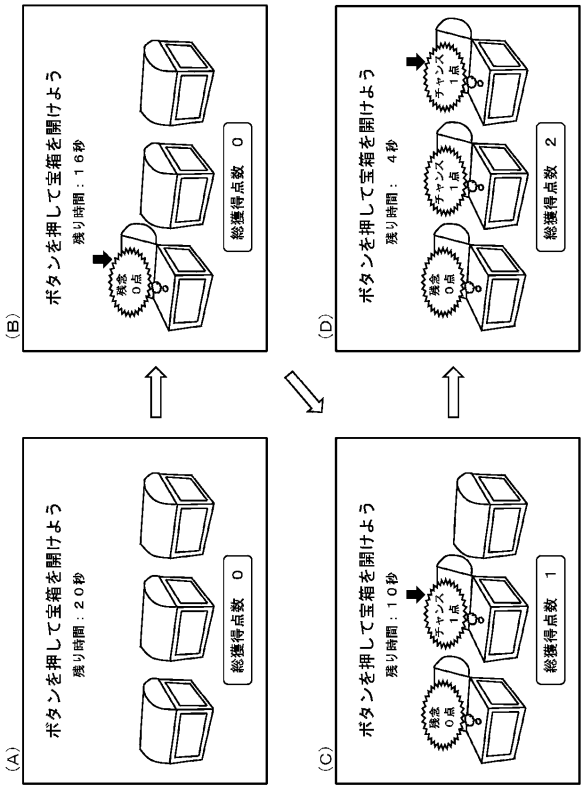
【図４８】



【図４９】



【図５０】

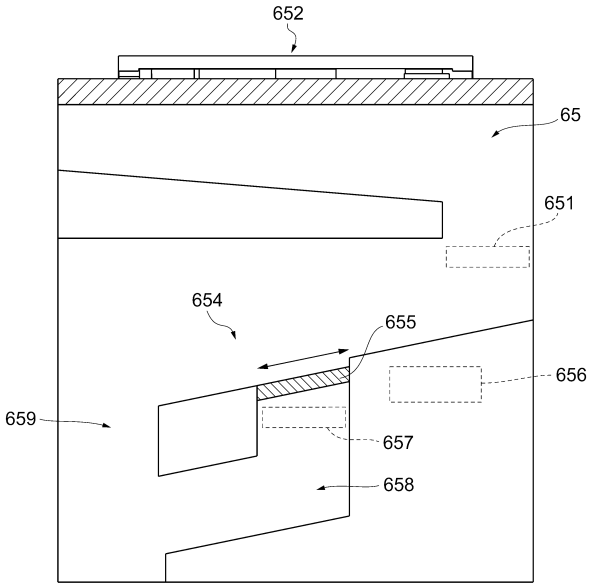


【図５１】

連荘演出パターンテーブル（保留内連荘演出B）

パターン種別	連荘演出パターン	演出内容（獲得点数）			選択率（%）			
					特定保留あり（大当り）		特定保留なし（はずれ）	
		1回目	2回目	3回目	16R	8R	リーチ	非リーチ
0点	PB31	0点	0点	0点			10	100
1点	PB32	1点	0点	0点	5	10	30	
	PB33	0点	1点	0点	5	10	30	
	PB34	0点	0点	1点	5	10	30	
2点	PB35	1点	1点	0点	10	20		
	PB36	1点	0点	1点	10	20		
	PB37	0点	1点	1点	10	20		
3点	PB38	1点	1点	1点	55			

【図５２】



【図５３】

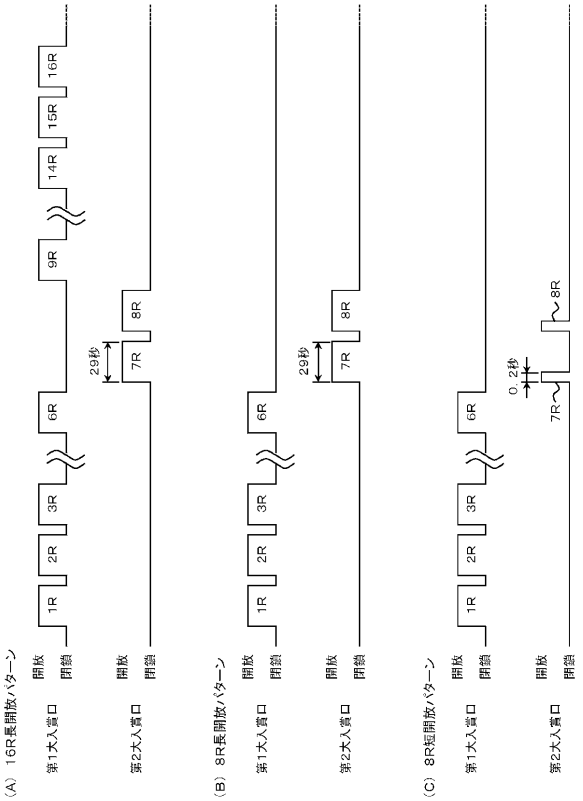
（A）第1特別図柄当り図柄テーブル

特別図柄当り図柄乱数	停止図柄	図柄群	大入賞口作動パターン	
			ラウンド数	作動パターン
0～359	図柄1	A（16R長開放大当り図柄）	16R	長開放パターン
360～409	図柄2			
410～459	図柄3			
460～500	図柄4			
500～589	図柄5	B（8R短開放大当り図柄）	8R	短開放パターン
590～749	図柄6			
750～875	図柄7			
876～999	図柄8			

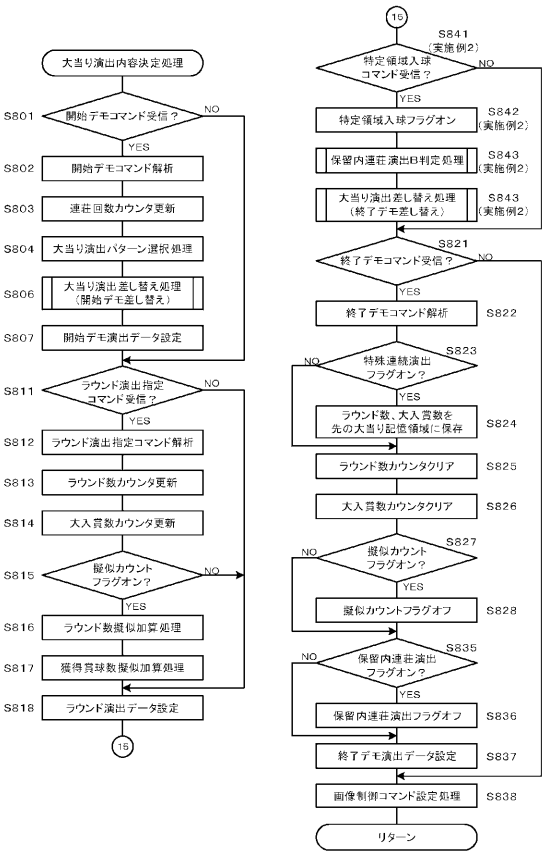
（B）第2特別図柄当り図柄テーブル

特別図柄当り図柄乱数	停止図柄	図柄群	大入賞口作動パターン	
			ラウンド数	作動パターン
0～19	図柄11	C（16R長開放大当り図柄）	16R	長開放パターン
20～409	図柄12			
410～719	図柄13			
720～749	図柄14			
750～873	図柄15	D（8R長開放大当り図柄）	8R	長開放パターン
874～895	図柄16			
896～947	図柄17			
948～999	図柄18			

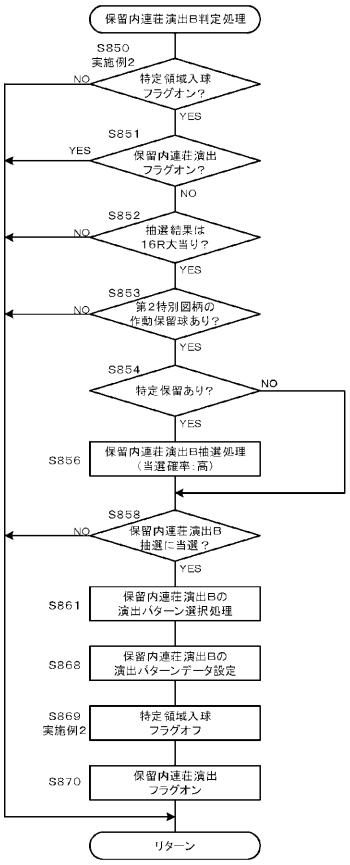
【図５４】



【図５５】



【図５６】



【図５７】

当否事前判定テーブル

（Ａ）第1特別図柄抽選

特別図柄当り乱数値	事前判定番号
0 ～ 163	1
164 ～ 1639	2
1640 ～ 65207	3
65208 ～ 65535	4

（Ｂ）第2特別図柄抽選

特別図柄当り乱数値	事前判定番号
0 ～ 163	1
164 ～ 1639	2
1640 ～ 65535	3

【図５８】

特別図柄当否抽選テーブル

（Ａ）通常状態（低確率状態）

特別図柄当り乱数値	第1特別図柄抽選	第2特別図柄抽選
0 ～ 163	大当り	大当り
164 ～ 65207	はずれ	はずれ
65208 ～ 65454	小当り	
65455 ～ 65535		小当り

（Ｂ）確変状態（高確率状態）

特別図柄当り乱数値	第1特別図柄抽選	第2特別図柄抽選
0 ～ 1639	大当り	大当り
1640 ～ 65207	はずれ	はずれ
65208 ～ 65454	小当り	
65455 ～ 65535		小当り

【図５９】

（Ａ）第1特別図柄当り図柄テーブル

			大当り後の遊技状態		大入賞口作動パターン	
特別図柄当り図柄乱数	停止図柄	図柄群	確率変動機能	変動時間短縮機能	ラウンド数	開放時間
0～359	図柄1	A（16R特定時短有図柄）	○	○	16R	30秒
360～409	図柄2					
410～459	図柄3					
460～499	図柄4					
500～649	図柄5	B（2R特定時短有図柄）	○	○	2R	0．05秒
650～899	図柄6					
900～875	図柄7	C（2R通常時短有図柄）	×	○（100）	2R	0．05秒
876～999	図柄8					

（Ｂ）第2特別図柄当り図柄テーブル

			大当り後の遊技状態		大入賞口作動パターン	
特別図柄当り図柄乱数	停止図柄	図柄群	確率変動機能	変動時間短縮機能	ラウンド数	開放時間
0～199	図柄11	D（16R特定時短有図柄）	○	○	16R	30秒
200～409	図柄12					
410～599	図柄13					
600～699	図柄14					
700～873	図柄15	E（2R特定時短有図柄）	○	○	2R	0．05秒
874～899	図柄16					
900～947	図柄17	F（2R通常時短有図柄）	×	○（100）	2R	0．05秒
948～999	図柄18					

【図６０】

（Ａ）変動パターンテーブル（大当り・小当り）

		変動態様		16R大当り		2R大当り		小当り	
		リーチ種別	変動時間（秒）	変動パターン	選択率	変動パターン	選択率	変動パターン	選択率
（A1）	通常	非リーチA	10						
		Nリーチ A	20	PX2	100/1000	PZ2	200/1000		
		SPリーチA	60	PX3	900/1000	PZ3	400/1000		
		SPリーチD	45			PZ4	400/1000	PK4	900/1000
（A2）	確変	非リーチB	5						
		Nリーチ B	20						
		SPリーチB	90	PX7	1000/1000	PZ7	600/1000		
		SPリーチD	45			PZ8	400/1000	PK8	900/1000

（Ｂ）変動パターンテーブル（はずれ）

		変動態様		はずれ	
		リーチ種別	変動時間（秒）	変動パターン	選択率
（B1）	通常	非リーチA	10	PH1	600/1000
		Nリーチ A	20	PH2	300/1000
		SPリーチA	60	PH3	50/1000
		SPリーチD	45	PH4	50/1000
（B2）	確変	非リーチB	5	PH5	750/1000
		Nリーチ B	20	PH6	100/1000
		SPリーチB	90		
		SPリーチD	45	PH8	50/1000

【図６１】

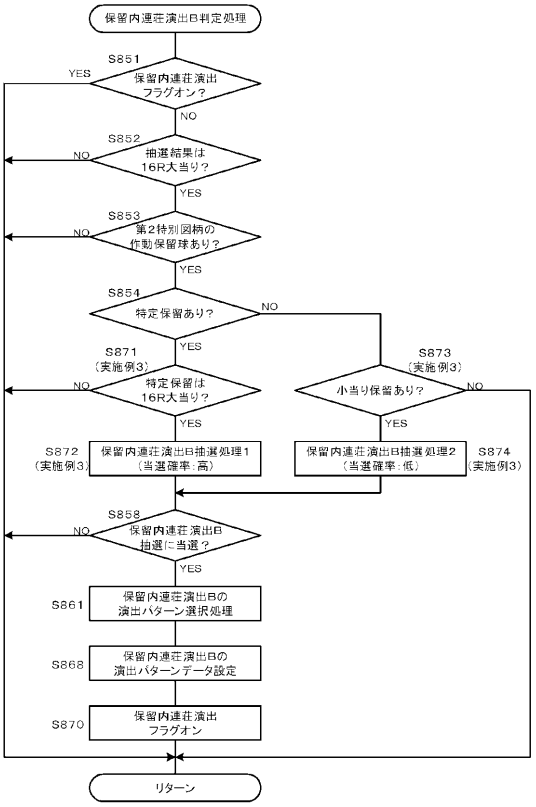
（A）連荘演出パターンテーブル（保留内連荘演出A）

連荘演出パターン	演出内容	実行タイミング	実行回数	選択率(%) 特定保留あり	選択率(%) 小当り保留あり
PA1	画像「AX1」	変動中	1回	50	50
PA2	図柄「S」	変動停止時	1回	50	50

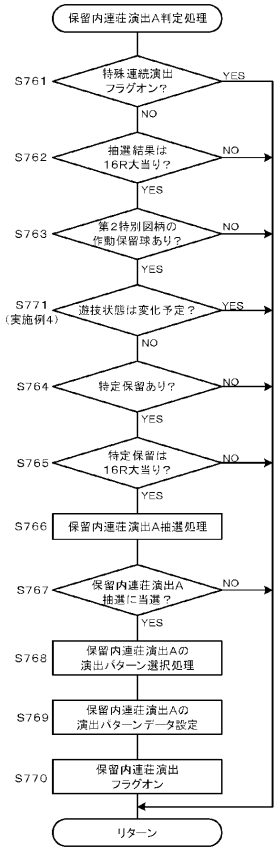
（B）連荘演出パターンテーブル（保留内連荘演出B）

連荘演出パターン	演出内容	実行タイミング	実行回数	選択率(%) 特定保留あり（1個）	選択率(%) 特定保留あり（複数個）	選択率(%) 小当り保留あり
PB1	画像「BX1」	開始デモ演出	1回	5	5	—
PB2	画像「BX2」	ラウンド演出	1回（開始R）	5	—	20
PB3			1回（中間R）	5	—	20
PB4			1回（終了R）	5	—	20
PB5			2回（開始R-中間R）	10	—	15
PB6			2回（開始R-終了R）	10	—	15
PB7			3回（開始R-中間R-終了R）	25	—	5
PB8	画像「BX3」	ラウンド演出	1回（中間R）	—	60	5
PB9	画像「BX4」	終了デモ演出	1回	35	35	—

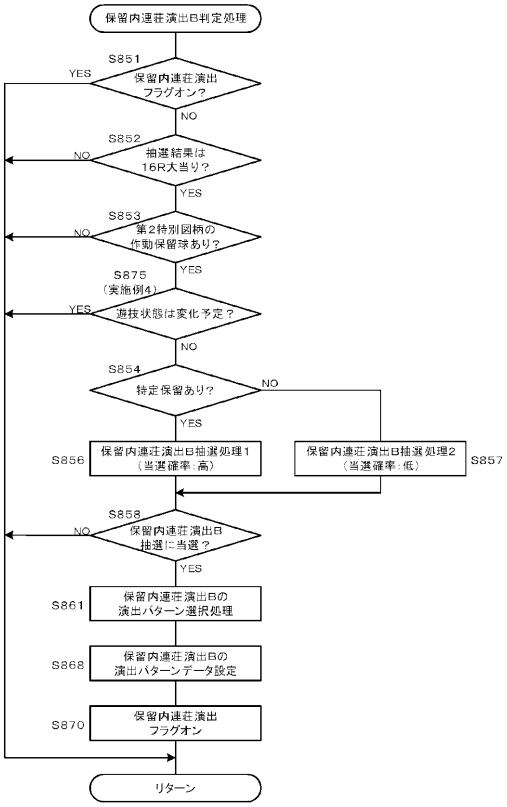
【図６２】



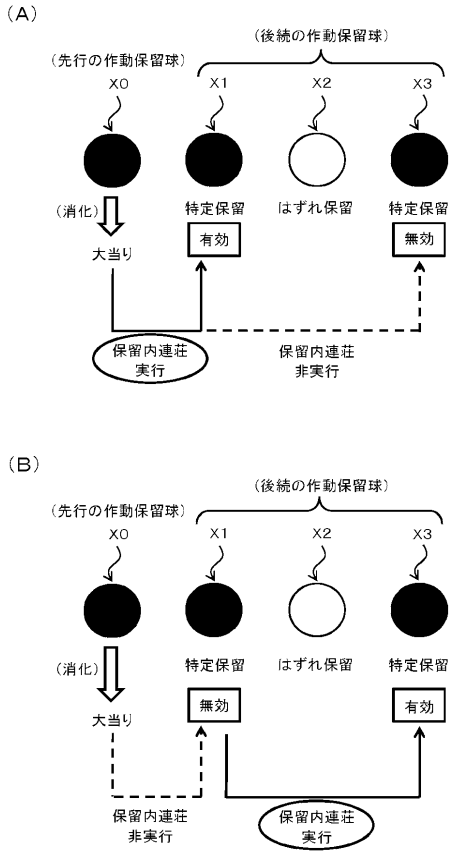
【図６３】



【図６４】



【図６５】

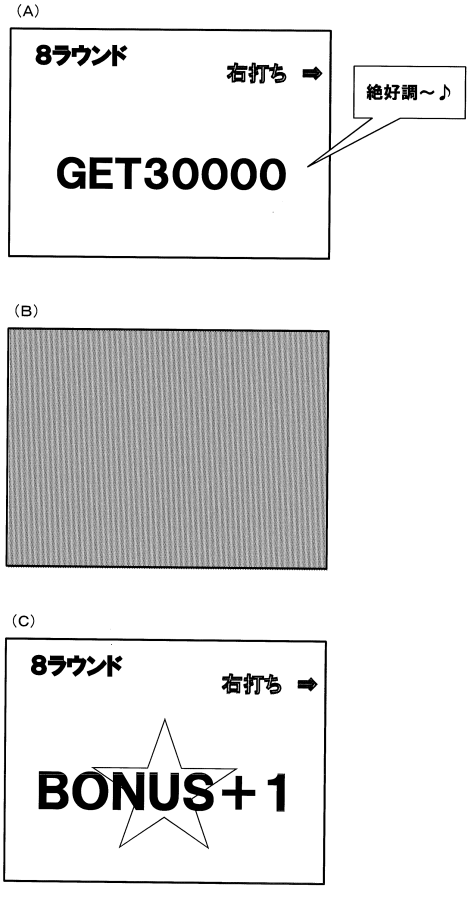


【図６６】

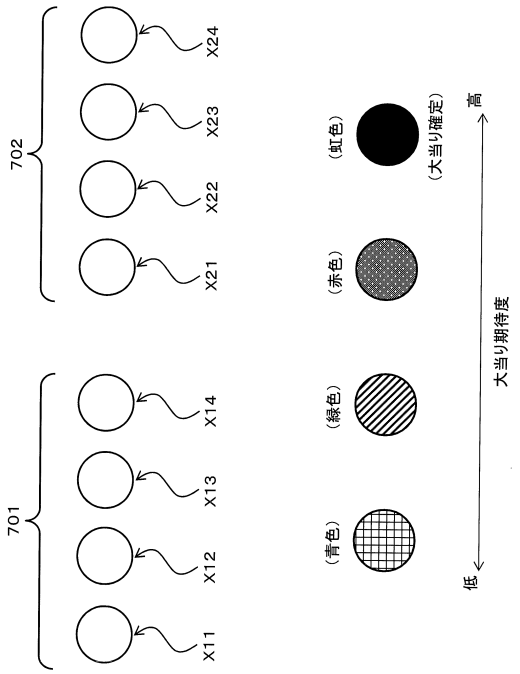
獲得賞球数報知演出内容

NO	獲得賞球数	拡大表示内容	効果音
1	2500個	2500GET	SEのみ
2	5000個	5000GET	SEのみ
3	7500個	7500GET	SEのみ
4	10000個	10000GET	SE+「キタキタ～」
5	12500個	12500GET	SEのみ
6	15000個	15000GET	SEのみ
7	17500個	17500GET	SEのみ
8	20000個	20000GET	SE+「ガンガンいこうぜ～」
9	22500個	22500GET	SEのみ
10	25000個	25000GET	SEのみ
11	27500個	27500GET	SEのみ
12	30000個	30000GET	SE+「絶好調～」
13	32500個	32500GET	SEのみ
14	35000個	35000GET	SEのみ
15	37500個	37500GET	SEのみ
16	40000個	40000GET	SE+「なんて野郎だ～」
17	42500個	42500GET	SEのみ
18	45000個	45000GET	SEのみ
19	47500個	47500GET	SEのみ
20	50000個	50000GET	SE+「新記録～」
21	52500個	52500GET	SEのみ
22	55000個	55000GET	SEのみ
23	57500個	57500GET	SEのみ
24	60000個	60000GET	SE+「おまえは天才だ～」
25	62500個	62500GET	SEのみ
26	65000個	65000GET	SEのみ
27	67500個	67500GET	SEのみ
28	70000個	70000GET	SE+「どどどっかーんっ！」
29	72500個	72500GET	SEのみ
30	75000個	75000GET	SEのみ
31	77500個	77500GET	SEのみ
32	80000個	80000GET	SE+「どどどっかーんっ！」
33	82500個	82500GET	SEのみ
34	85000個	85000GET	SEのみ
35	87500個	87500GET	SEのみ
36	90000個	90000GET	SE+「どどどっかーんっ！」
37	92500個	92500GET	SEのみ
38	95000個	95000GET	SEのみ
39	97500個	97500GET	SEのみ

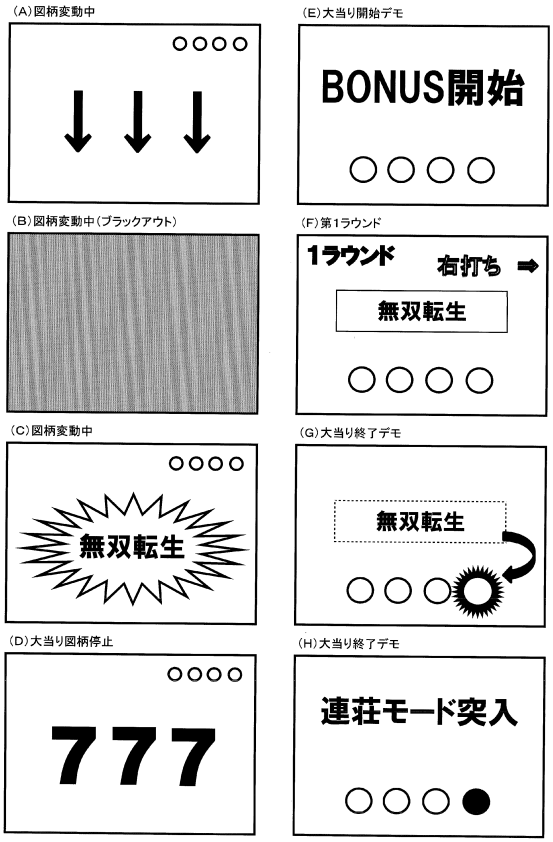
【図６７】



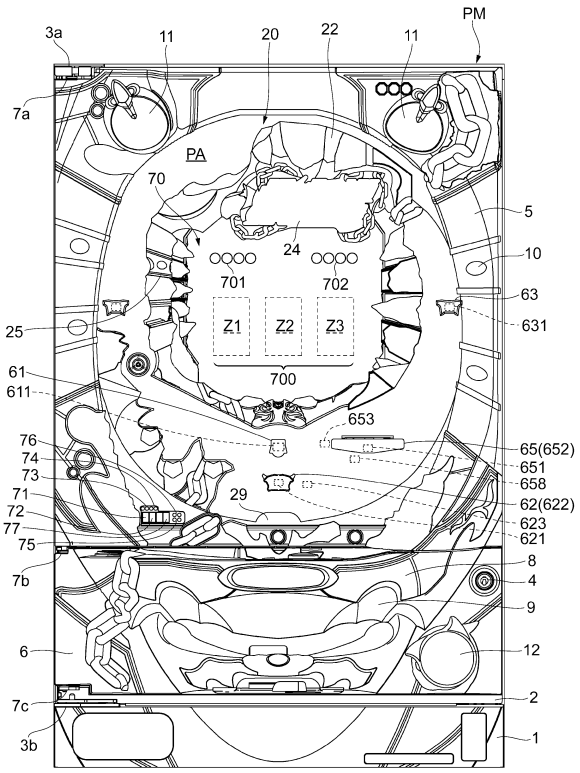
【図６８】



【図６９】



【図７０】



【図７１】

(A) 第1特別図柄当り図柄テーブル

(平均ラウンド数＝10ラウンド)

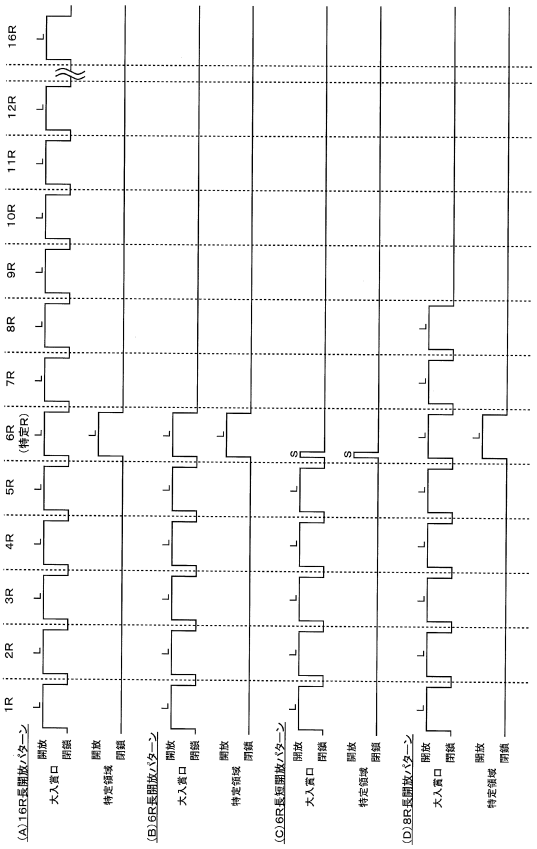
特別図柄当り図柄乱数	振分け	図柄群(大当り種別)	大当り属性	V入賞あり	V入賞なし	大入賞口作動パターン
				確率変動機能	変動時間短縮機能	
0～399	40%	A (16R長開放大当り)	条件付き特定	130回	100回	16R長開放パターン
400～599	20%	B (6R長開放大当り)	条件付き特定	130回	100回	6R長開放パターン
600～999	40%	C (6R長短開放大当り)	条件付き通常	130回	100回	6R長短開放パターン

(B) 第2特別図柄当り図柄テーブル

(平均ラウンド数＝10ラウンド)

特別図柄当り図柄乱数	振分け	図柄群(大当り種別)	大当り属性	V入賞あり	V入賞なし	大入賞口作動パターン
				確率変動機能	変動時間短縮機能	
0～249	25%	D (16R長開放大当り)	条件付き特定	130回	100回	16R長開放パターン
250～999	75%	E (8R長開放大当り)	条件付き特定	130回	100回	8R長開放パターン

【図７２】

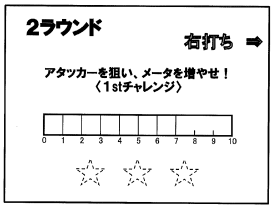


【図７３】

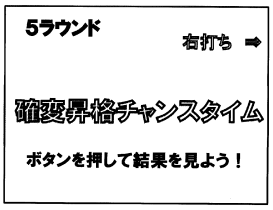
特別図柄	大当り種別	通常状態		確変状態	
		大当り図柄	演出内容	大当り図柄	演出内容
第1特別図柄	16R長開放大当り	「3」「7」	V確定演出	「3」「7」	V確定演出
	6R長開放大当り	「1」「5」「9」	V確定演出	「1」「5」「9」	V確定演出
		「2」「4」「6」「8」	確変昇格演出		
	6R長短開放大当り	「2」「4」「6」「8」	確変昇格演出	「2」「4」「6」「8」	－
第2特別図柄	16R長開放大当り	「3」「7」	16ラウンド確定演出	「3」「7」	16ラウンド確定演出
				「1」「5」「9」	ラウンド昇格演出
	8R長開放大当り	「1」「5」「9」	8ラウンド確定演出	「1」「5」「9」	ラウンド昇格演出

【図７４】

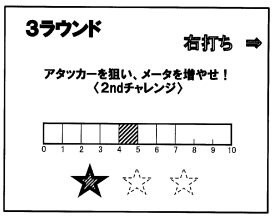
(A)第2ラウンド：入球演出



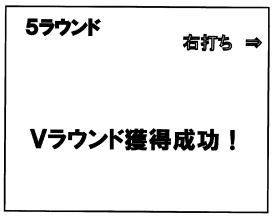
(D)第5ラウンド：Vラウンド獲得演出



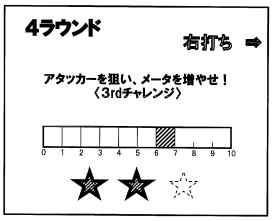
(B)第3ラウンド：入球演出



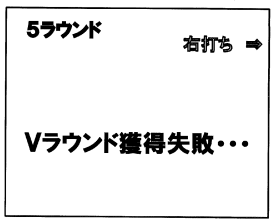
(E)第5ラウンド：Vラウンド獲得演出(成功)



(C)第4ラウンド：入球演出



(F)第5ラウンド：Vラウンド獲得演出(失敗)



【図７５】

確変昇格演出パターンテーブル

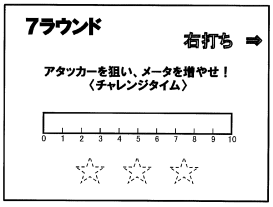
確変昇格演出パターン	演出内容					選択率(%)	
	入球演出				Vラウンド獲得演出	大当り種別	
	2R	3R	4R	☆の数	タイトル表示色	長開放大当り	長短開放大当り
PS101	－	－	－	0	青色	5	20
PS102	○	－	－	1	緑色	10	15
PS103	－	○	－			10	15
PS104	－	－	○			10	15
PS105	○	○	－	2	紫色	15	10
PS106	○	－	○			15	10
PS107	－	○	○			15	10
PS108	○	○	○	3	赤色	20	5

○ ：「キリン柄」出現あり

－ ：「キリン柄」出現なし

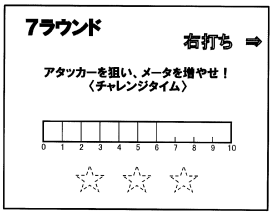
【図７６】

(A)第7ラウンド：入球演出

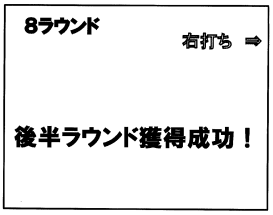


(D)第8ラウンド：後半ラウンド獲得演出

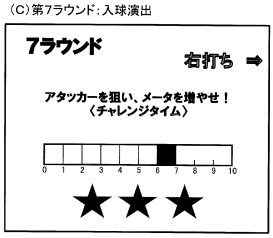
(B)第7ラウンド：入球演出



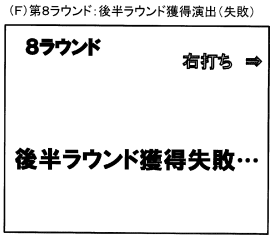
(E)第8ラウンド：後半ラウンド獲得演出(成功)



(C)第7ラウンド：入球演出



(F)第8ラウンド：後半ラウンド獲得演出(失敗)



【図７７】

ラウンド昇格演出パターンテーブル

ラウンド昇格演出パターン	演出内容		選択率(%)	
	入球演出	後半ラウンド獲得演出	大当り種別	
	7R	演出結果	16R長開放大当り	8R長開放大当り
PS201	−	ラウンド昇格失敗	0	100
PS202	○	ラウンド昇格成功	100	0

○ ：「金色」出現あり

− ：「金色」出現なし

【図７８】

（A） 第1特別図柄当り図柄テーブル

（平均ラウンド数＝12．4ラウンド）

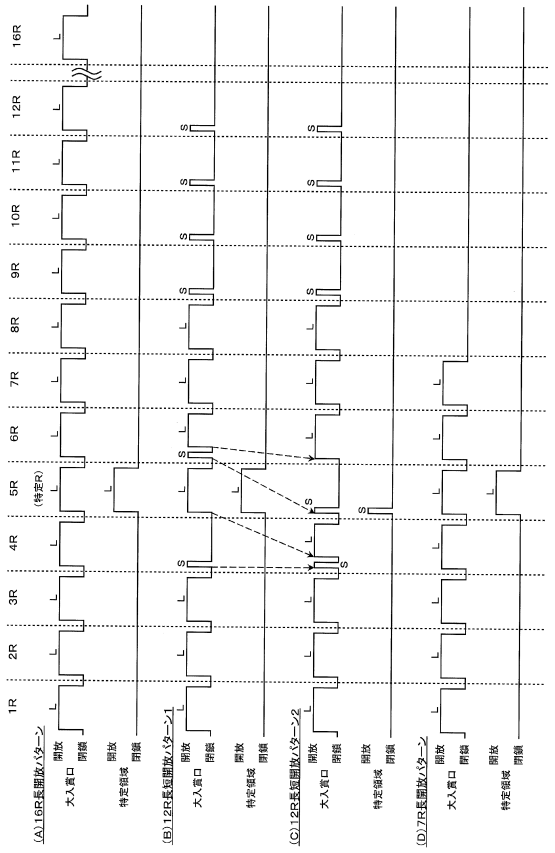
特別図柄当り図柄乱数	振分け	図柄群(大当り種別)	大当り属性	V入賞あり	V入賞なし	大入賞口作動パターン
				確率変動機能	変動時間短縮機能	
0～99	10%	A（16R長開放大当り）	条件付き特定	130回	100回	16R長開放パターン
100～499	40%	B（12R長短開放大当り1）	条件付き特定	130回	100回	12R長短開放パターン1
500～999	50%	C（12R長短開放大当り2）	条件付き通常	130回	100回	12R長短開放パターン2

（B） 第2特別図柄当り図柄テーブル

（平均ラウンド数＝12．4ラウンド）

特別図柄当り図柄乱数	振分け	図柄群(大当り種別)	大当り属性	V入賞あり	V入賞なし	大入賞口作動パターン
				確率変動機能	変動時間短縮機能	
0～599	60%	D（16R長開放大当り）	条件付き特定	130回	100回	16R長開放パターン
600～999	40%	E（7R長開放大当り）	条件付き特定	130回	100回	7R長開放パターン

【図７９】



【図８０】

（A） 第1特別図柄当り図柄テーブル

（平均ラウンド数＝11ラウンド）

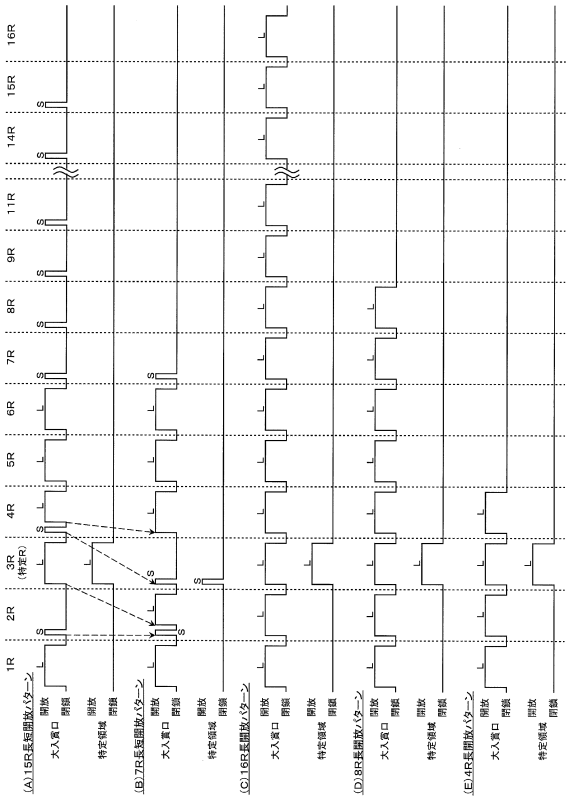
特別図柄当り図柄乱数	振分け	図柄群(大当り種別)	大当り属性	V入賞あり	V入賞なし	大入賞口作動パターン
				確率変動機能	変動時間短縮機能	
0～199	20%	A（15R長短開放大当り1）	条件付き特定	130回	100回	15R長短開放パターン
200～599	30%	B（15R長短開放大当り2）	条件付き特定	130回	100回	
600～999	50%	C（7R長短開放大当り）	条件付き通常	130回	100回	7R長短開放パターン

（B） 第2特別図柄当り図柄テーブル

（平均ラウンド数＝11ラウンド）

特別図柄当り図柄乱数	振分け	図柄群(大当り種別)	大当り属性	V入賞あり	V入賞なし	大入賞口作動パターン
				確率変動機能	変動時間短縮機能	
0～499	50%	D（16R長開放大当り1）	条件付き特定	130回	100回	16R長開放パターン
500～549	5%	E（16R長開放大当り2）	条件付き特定	130回	100回	
550～649	10%	F（8R長開放大当り）	条件付き特定	130回	100回	8R長開放パターン
650～949	30%	G（4R長開放大当り1）	条件付き特定	130回	100回	4R長開放パターン
950～999	5%	H（4R長開放大当り2）	条件付き特定	130回	100回	

【図８１】



【図８２】

大当り種別		選択率	通常状態	確変状態・時短状態
特図1	15R長短開放大当り1	100/100	1・5・9	1・5・9
	15R長短開放大当り2	100/100	2・4・6・8	1・5・9
	7R長短開放大当り	100/100	2・4・6・8	2・4・6・8
特図2	16R長開放大当り1	80/100	3・7	3・7
		20/100	3・7	1・5・9
	16R長開放大当り2	100/100	A・B・C	A・B・C
	8R長開放大当り	100/100	A・B・C	A・B・C
	4R長開放大当り1	100/100	1・5・9	1・5・9
	4R長開放大当り2	100/100	A・B・C	A・B・C

【図８３】

大当り演出パターンテーブル

大当り種別	発生条件	大当り演出パターン 演出内容	低確率 非開放延長	低確率 開放延長	高確率 非開放延長	高確率 開放延長
特図1 15R長短開放大当り1	—	確変確定演出	幻闘A	幻闘A	—	幻闘A
特図1 15R長短開放大当り2	—	確変昇格演出（成功）	激闘A	幻闘A	—	幻闘A
特図1 7R長短開放大当り	—	確変昇格演出（失敗）	激闘B	幻闘C	—	幻闘C
特図2 16長開放大当り1	第1奇数図柄の発生	ラウンド確定演出	無双A	無双A	—	無双A
	第1遷往条件の成立	第1特別演出（SPムービー）	—	—	—	無双B
	第2遷往条件の成立	第2特別演出（EDムービー）	—	—	—	無双C
	第2奇数図柄の発生	ラウンド昇格演出（成功）	幻闘D	幻闘D	—	幻闘D
	遷往ステージ中の当選	ラウンド確定演出	—	七星C	—	七星C
特図2 16R長開放大当り2	—	ラウンド確定演出	七星C	七星C	—	七星C
特図2 8R長開放大当り	—	ラウンド確定演出	七星B	七星B	—	七星B
特図2 4R長開放大当り1	—	ラウンド昇格演出（失敗）	幻闘B	幻闘B	—	幻闘B
	遷往ステージ中の当選	ラウンド確定演出	—	七星B	—	七星B
特図2 4R長開放大当り2	—	ラウンド確定演出	七星A	七星A	—	七星A

【図８４】

(A) 激闘ボーナスA

タイミング	演出内容		開放態様	R数報知	V獲得報知	識別マーク
開始デモ	◆大当り開始デモ：「激闘ボーナス」		—	—	—	—
1R	◆ラウンド演出：「ラウンド_激闘ボーナス用」		長開放	—	—	激闘
2R	↓		短開放	—	—	激闘
3R	↓		長開放	—	—	激闘
4R	↓		長開放	—	—	激闘
5R	↓		長開放	—	—	激闘
6R	↓	◆「確変昇格演出（煽り→成功）」発生	長開放	—	—	激闘→幻闘
7R	◆ラウンド演出：「引継デモ」	幻闘キャラ選択	短開放	—	—	—
8R	↓	↓	短開放	—	—	—
9R	↓	↓	短開放	—	—	—
10R	↓	↓	短開放	—	—	—
11R	↓	↓	短開放	—	—	—
12R	↓	↓	短開放	—	—	—
13R	↓	↓	短開放	—	—	—
14R	↓	↓	短開放	—	—	—
15R	↓	↓	短開放	—	—	—
終了デモ	◆大当り終了デモ：「引継デモ」	↓	—	—	—	—

(B) 激闘ボーナスB

タイミング	演出内容	開放態様	R数報知	V獲得報知	識別マーク
開始デモ	◆大当り開始デモ：「激闘ボーナス」	—	—	—	—
1R	◆ラウンド演出：「ラウンド_激闘ボーナス用」	長開放	—	—	激闘
2R	↓	長開放	—	—	激闘
3R	↓	短開放	—	—	激闘
4R	↓	長開放	—	—	激闘
5R	↓	長開放	—	—	激闘
6R	↓ ◆「確変昇格演出（煽り→失敗）」発生	長開放	—	—	激闘→激闘
7R	↓	短開放	—	—	激闘
終了デモ	◆大当り終了デモ：「幻闘突入A」or「幻闘突入B」or「激闘突入」	—	—	—	—

【図８５】

(A) 幻闘ボーナスA

タイミング	演出内容		開放態様	R数報知	V獲得報知	識別マーク
開始デモ	◆大当り開始デモ:「幻闘ボーナス」		−	−	−	−
1R	◆ラウンド演出:「ラウンド_幻闘ボーナス用」		長開放	○	指定時○	幻闘
2R	↓		短開放	○	指定時○	幻闘
3R	↓		長開放	○	指定時○	幻闘
4R	↓	先読み可能	長開放	○	指定時○	幻闘or七星
5R	↓	↓	長開放	○	指定時○	幻闘or七星
6R	↓	↓	長開放	○	指定時○	幻闘or七星
7R	◆ラウンド演出:「引継デモ」	幻闘キャラ選択	短開放	−	−	−
8R	↓	↓	短開放	−	−	−
9R	↓	↓	短開放	−	−	−
10R	↓	↓	短開放	−	−	−
11R	↓	↓	短開放	−	−	−
12R	↓	↓	短開放	−	−	−
13R	↓	↓	短開放	−	−	−
14R	↓	↓	短開放	−	−	−
15R	↓	↓	短開放	−	−	−
終了デモ	◆大当り終了デモ:「引継デモ」	↓	−	−	−	−

(B) 幻闘ボーナスB

タイミング	演出内容	開放態様	R数報知	V獲得報知	識別マーク
開始デモ	◆大当り開始デモ:「幻闘ボーナス」	−	−	−	−
1R	◆ラウンド演出:「ラウンド_幻闘ボーナス用」	長開放	○	指定時○	幻闘
2R	↓	長開放	○	指定時○	幻闘
3R	↓	長開放	○	指定時○	幻闘
4R	↓ ◆「ラウンド昇格演出(偏り→失敗)」発生	長開放	○	指定時○	幻闘
終了デモ	◆大当り終了デモ:「幻闘突入A」or「幻闘突入B」or「七星告知」	−	−	−	−

(C) 幻闘ボーナスC

タイミング	演出内容		開放態様	R数報知	V獲得報知	識別マーク
開始デモ	◆大当り開始デモ:「幻闘ボーナス」		−	−	−	−
1R	◆ラウンド演出:「ラウンド_幻闘ボーナス用」		長開放	○	指定時○	幻闘
2R	↓		長開放	○	指定時○	幻闘
3R	↓		短開放	○	指定時○	幻闘
4R	↓		長開放	○	指定時○	幻闘
5R	↓		長開放	○	指定時○	幻闘
6R	↓		長開放	○	指定時○	幻闘
7R			短開放	−	指定時○	幻闘
終了デモ	◆大当り終了デモ:「幻闘突入A」or「幻闘突入B」		−	−	−	−

(D) 幻闘ボーナスD

タイミング	演出内容		開放態様	R数報知	V獲得報知	識別マーク
開始デモ	◆大当り開始デモ:「幻闘ボーナス」		−	−	−	−
1R	◆ラウンド演出:「ラウンド_幻闘ボーナス用」		長開放	○	指定時○	幻闘ラッシュ
2R	↓		長開放	○	指定時○	幻闘ラッシュ
3R	↓		長開放	○	指定時○	幻闘ラッシュ
4R	↓ ◆「ラウンド昇格演出(偏り→成功)」発生		長開放	○	指定時○	EXTRAボーナス
5R	↓ ◆「ラウンド昇格演出(確定)」発生		長開放	○	指定時○	幻闘ラッシュ
6R	↓		長開放	○	指定時○	幻闘ラッシュ
7R	↓ キャラ最選択受付期間	先読み可能	長開放	○	指定時○	幻闘or七星
8R	↓ ↓	↓	長開放	○	指定時○	幻闘or七星
9R	↓ ↓	↓	長開放	○	指定時○	幻闘or七星
10R	↓ ↓	↓	長開放	○	指定時○	幻闘or七星
11R	↓ ↓	↓	長開放	○	指定時○	幻闘or七星
12R	↓ 幻闘キャラ最選択	↓	長開放	○	指定時○	△
13R	↓ ↓	↓	長開放	○	指定時○	△
14R	↓ ↓	↓	長開放	○	指定時○	△
15R	↓ ↓	↓	長開放	○	指定時○	△
16R	↓ ↓	↓	長開放	○	指定時○	△
終了デモ	◆大当り終了デモ:「幻闘突入A」or「幻闘突入B」or「七星告知」		−	−	−	−

△ : 「幻闘キャラ再選択」時は非表示

【図８６】

(A) 無双ボーナスA

タイミング	演出内容		開放態様	R数報知	V獲得報知	識別マーク
開始デモ	◆大当り開始デモ:「無双ボーナス(通常用)」		−	−	−	−
1R	◆ラウンド演出:「ラウンド_無双ボーナス用」		長開放	○	指定時○	幻闘ラッシュ
2R	↓		長開放	○	指定時○	幻闘ラッシュ
3R	↓		長開放	○	指定時○	幻闘ラッシュ
4R	↓	先読み可能	長開放	○	指定時○	幻闘or七星
5R	↓	↓	長開放	○	指定時○	幻闘or七星
6R	↓	↓	長開放	○	指定時○	幻闘or七星
7R	↓ キャラ再選択受付期間	↓	長開放	○	指定時○	幻闘or七星
8R	↓ ↓	↓	長開放	○	指定時○	幻闘or七星
9R	↓ ↓	↓	長開放	○	指定時○	幻闘or七星
10R	↓ ↓	↓	長開放	○	指定時○	幻闘or七星
11R	↓ ↓	↓	長開放	○	指定時○	幻闘or七星
12R	↓ 幻闘キャラ再選択	↓	長開放	○	指定時○	△
13R	↓ ↓	↓	長開放	○	指定時○	△
14R	↓ ↓	↓	長開放	○	指定時○	△
15R	↓ ↓	↓	長開放	○	指定時○	△
16R	↓ ↓	↓	長開放	○	指定時○	△
終了デモ	◆大当り終了デモ:「幻闘突入A」or「幻闘突入B」or「七星告知」		−	−	−	−

(B) 無双ボーナスB

タイミング	演出内容		開放態様	R数報知	V獲得報知	識別マーク
開始デモ	◆大当り開始デモ:「無双ボーナス(SP用)」		−	−	−	−
1R	◆ラウンド演出:「ラウンド_SPムービー」		長開放	○	指定時○	幻闘ラッシュ
2R	↓		長開放	○	指定時○	幻闘ラッシュ
3R	↓		長開放	○	指定時○	幻闘ラッシュ
4R	↓	先読み可能	長開放	○	指定時○	幻闘or七星
5R	↓	↓	長開放	○	指定時○	幻闘or七星
6R	↓	↓	長開放	○	指定時○	幻闘or七星
7R	↓ キャラ再選択受付期間	↓	長開放	○	指定時○	幻闘or七星
8R	↓ ↓	↓	長開放	○	指定時○	幻闘or七星
9R	↓ ↓	↓	長開放	○	指定時○	幻闘or七星
10R	↓ ↓	↓	長開放	○	指定時○	幻闘or七星
11R	↓ ↓	↓	長開放	○	指定時○	幻闘or七星
12R	↓ 幻闘キャラ再選択	↓	長開放	○	指定時○	△
13R	↓ ↓	↓	長開放	○	指定時○	△
14R	↓ ↓	↓	長開放	○	指定時○	△
15R	↓ ↓	↓	長開放	○	指定時○	△
16R	↓ ↓	↓	長開放	○	指定時○	△
終了デモ	◆大当り終了デモ:「幻闘突入A」or「七星告知」		−	−	−	−

(C) 無双ボーナスC

タイミング	演出内容		開放態様	R数報知	V獲得報知	識別マーク
開始デモ	◆大当り開始デモ:「無双ボーナス(ED用)」		−	−	−	−
1R	◆ラウンド演出:「ラウンド_EDムービー」		長開放	○	指定時○	幻闘ラッシュ
2R	↓		長開放	○	指定時○	幻闘ラッシュ
3R	↓		長開放	○	指定時○	幻闘ラッシュ
4R	↓	先読み可能	長開放	○	指定時○	幻闘or七星
5R	↓	↓	長開放	○	指定時○	幻闘or七星
6R	↓	↓	長開放	○	指定時○	幻闘or七星
7R	↓ キャラ再選択受付期間	↓	長開放	○	指定時○	幻闘or七星
8R	↓ ↓	↓	長開放	○	指定時○	幻闘or七星
9R	↓ ↓	↓	長開放	○	指定時○	幻闘or七星
10R	↓ ↓	↓	長開放	○	指定時○	幻闘or七星
11R	↓ ↓	↓	長開放	○	指定時○	幻闘or七星
12R	↓ 幻闘キャラ再選択	↓	長開放	○	指定時○	△
13R	↓ ↓	↓	長開放	○	指定時○	△
14R	↓ ↓	↓	長開放	○	指定時○	△
15R	↓ ↓	↓	長開放	○	指定時○	△
16R	↓ ↓	↓	長開放	○	指定時○	△
終了デモ	◆大当り終了デモ:「幻闘突入A」or「七星告知」		−	−	−	−

△ : 「幻闘キャラ再選択」時は非表示

【図８７】

(A) 七星チャージA

タイミング	演出内容	開放態様	R数報知	V獲得報知	識別マーク
開始デモ	◆大当り開始デモ:「獲得HIT数上昇演出_1段階」	−	−	−	−
1R	◆ラウンド演出:「七星チャージ」	長開放	−	−	−
2R	↓	長開放	−	−	−
3R	↓	長開放	−	−	−
4R	↓	長開放	−	−	−
終了デモ	◆大当り終了デモ:「七星終了A」or「七星終了B」or「七星告知」	−	−	−	−

(B) 七星チャージB

タイミング	演出内容	開放態様	R数報知	V獲得報知	識別マーク
開始デモ	◆大当り開始デモ:「獲得HIT数上昇演出_2段階」	−	−	−	−
1R	◆ラウンド演出:「七星チャージ」	長開放	−	−	−
2R	↓	長開放	−	−	−
3R	↓	長開放	−	−	−
4R	↓	長開放	−	−	−
5R	↓	長開放	−	−	−
6R	↓	長開放	−	−	−
7R	↓	長開放	−	−	−
8R	↓	長開放	−	−	−
終了デモ	◆大当り終了デモ:「七星終了A」or「七星終了B」or「七星告知」	−	−	−	−

(C) 七星チャージC

タイミング	演出内容	開放態様	R数報知	V獲得報知	識別マーク
開始デモ	◆大当り開始デモ:「獲得HIT数上昇演出_3段階」	−	−	−	−
1R	◆ラウンド演出:「七星チャージ」	長開放	−	−	−
2R	↓	長開放	−	−	−
3R	↓	長開放	−	−	−
4R	↓	長開放	−	−	−
5R	↓	長開放	−	−	−
6R	↓	長開放	−	−	−
7R	↓	長開放	−	−	−
8R	↓	長開放	−	−	−
9R	↓	長開放	−	−	−
10R	↓	長開放	−	−	−
11R	↓	長開放	−	−	−
12R	↓	長開放	−	−	−
13R	↓	長開放	−	−	−
14R	↓	長開放	−	−	−
15R	↓	長開放	−	−	−
16R	↓	長開放	−	−	−
終了デモ	◆大当り終了デモ:「七星終了A」or「七星終了B」or「七星告知」	−	−	−	−

【図８８】

大当り演出パターン	開始デモ演出	演出尺	備考
激闘ボーナスA	激闘ボーナス(共通)	4秒	
激闘ボーナスB			
幻闘ボーナスA	幻闘ボーナス(共通)	4秒	
幻闘ボーナスB			
幻闘ボーナスC			
幻闘ボーナスD			
無双ボーナスA	無双ボーナス(通常)	6秒	
無双ボーナスB	無双ボーナス(SP用)	6秒	
無双ボーナスC	無双ボーナス(ED用)	6秒	
七星チャージA	獲得HIT数上昇演出(1段階)	3秒	＋600HIT
七星チャージB	獲得HIT数上昇演出(2段階)	5秒	＋1200HIT
七星チャージC	獲得HIT数上昇演出(3段階)	7秒	＋2400HIT

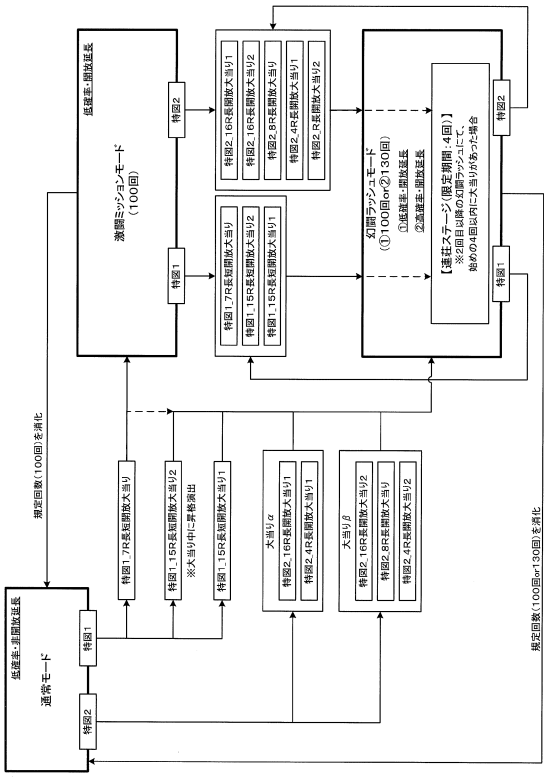
【図８９】

大当り種別		大当り演出パターン	終了デモ演出			
			低確率		高確率	
			非開放延長	開放延長	非開放延長	開放延長
特図1	15R長短開放大当り1	幻闘A	引継デモ	引継デモ	－	引継デモ
	15R長短開放大当り2	激闘A，幻闘A	引継デモ	引継デモ	－	引継デモ
	7R長短開放大当り	激闘B，幻闘C	幻闘突入B 激闘突入	幻闘突入B	－	幻闘突入A
特図2	16R長開放大当り1	無双A	幻闘突入B	幻闘突入B	－	幻闘突入A
		無双B	－	－	－	幻闘突入A
		無双C	－	－	－	幻闘突入A
		幻闘D	幻闘突入B	幻闘突入B	－	幻闘突入A
		七星C （連荘ステージ）	－	七星終了B	－	七星終了A
	16R長開放大当り2	七星C	七星終了B	七星終了B	－	七星終了A
	8R長開放大当り	七星B	幻闘突入B	幻闘突入B	－	幻闘突入A
	4R長開放大当り1	幻闘B	幻闘突入B	幻闘突入B	－	幻闘突入A
		七星A （連荘ステージ）	－	七星終了B	－	七星終了A
	4R長開放大当り2	七星A	七星終了B	七星終了B	－	七星終了A

【図９０】

終了デモ演出	内容	演出尺	備考
引継デモ	幻闘キャラ選択→幻闘ラッシュ突入	35秒	ラウンド中から開始
激闘突入	激闘キャラ選択→激闘ミッション突入	20秒	
幻闘突入A	幻闘ラッシュ突入	6秒	
幻闘突入B	幻闘キャラ選択→幻闘ラッシュ突入	35秒	
七星終了A	トータル獲得HIT数表示→幻闘ラッシュ突入	6秒	
七星終了B	トータル獲得HIT数表示→幻闘キャラ選択→幻闘ラッシュ突入	35秒	
七星告知A	七星チャージ告知	6秒	幻闘突入Aが発生する状況下、保留内連荘が成立している場合
七星告知B	獲得HIT数表示→七星チャージ告知	6秒	七星終了Aが発生する状況下、保留内連荘が成立している場合

【図９１】



【図９２】

（A）変動パターンテーブル（大当り）

（A1）通常状態

変動パターン	変動時間（秒）	種別	特図1	特図2	
			全大当り	大当りα	大当りβ
PX1	3	超短縮変動	－	－	－
PX2	5	短縮変動	－	－	－
PX3	10	通常変動	－	－	－
PX4	20	NJリーチ	10	10	－
PX5	60	SPリーチ1	90	90	－
PX6	80	SPリーチ2	－	－	90
PX7	100	SPリーチ3	－	－	－
PX8	120	SPリーチ4	－	－	－

（A2）確変状態・時短状態

変動パターン	変動時間（秒）	種別	特図1	特図2	
			全大当り	大当りα	大当りβ
PX1	3	超短縮変動	－	－	－
PX2	5	短縮変動	－	－	－
PX3	10	通常変動	－	－	－
PX4	20	NJリーチ	－	－	－
PX5	60	SPリーチ1	－	－	－
PX6	80	SPリーチ2	－	－	－
PX7	100	SPリーチ3	100	－	－
PX8	120	SPリーチ4	－	100	100

（A3）限定期間

変動パターン	変動時間（秒）	種別	特図1	特図2	
			全大当り	大当りα	大当りβ
PX1	3	超短縮変動	－	100	100
PX2	5	短縮変動	－	－	－
PX3	10	通常変動	－	－	－
PX4	20	NJリーチ	－	－	－
PX5	60	SPリーチ1	－	－	－
PX6	80	SPリーチ2	－	－	－
PX7	100	SPリーチ3	100	－	－
PX8	120	SPリーチ4	－	－	－

（B）変動パターンテーブル（はずれ）

（B1）通常状態

変動パターン	変動時間（秒）	種別	特図1	特図2
			はずれ	はずれ
PH1	3	超短縮変動	－	－
PH2	5	短縮変動	30	30
PH3	10	通常変動	40	40
PH4	20	NJリーチ	20	20
PH5	60	SPリーチ1	10	5
PH6	80	SPリーチ2	－	5
PH7	100	SPリーチ3	－	－
PH8	120	SPリーチ4	－	－

（B2）確変状態・時短状態

変動パターン	変動時間（秒）	種別	特図1	特図2
			はずれ	はずれ
PH1	3	超短縮変動	－	－
PH2	5	短縮変動	－	30
PH3	10	通常変動	100	30
PH4	20	NJリーチ	－	10
PH5	60	SPリーチ1	－	20
PH6	80	SPリーチ2	－	－
PH7	100	SPリーチ3	－	5
PH8	120	SPリーチ4	－	5

（B3）限定期間

変動パターン	変動時間（秒）	種別	特図1	特図2
			はずれ	はずれ
PH1	3	超短縮変動	－	70
PH2	5	短縮変動	－	30
PH3	10	通常変動	100	－
PH4	20	NJリーチ	－	－
PH5	60	SPリーチ1	－	－
PH6	80	SPリーチ2	－	－
PH7	100	SPリーチ3	－	－
PH8	120	SPリーチ4	－	－

【図９３】

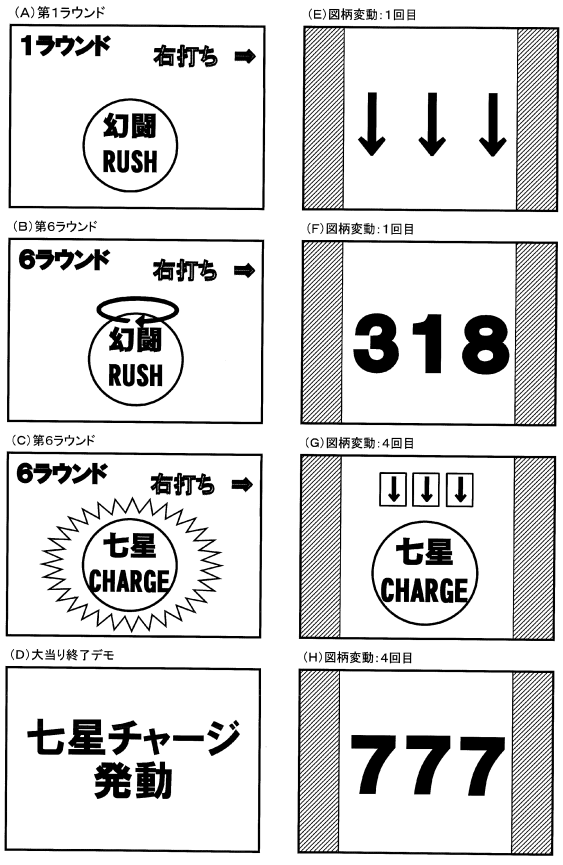
変動演出パターンテーブル

当否結果	変動パターン	選択率	通常モード 変動演出パターン	通常モード 演出内容	激闘ミッションモード 変動演出パターン	激闘ミッションモード 演出内容	幻闘テンションモード 変動演出パターン	幻闘テンションモード 演出内容
大当り	PX1（超短縮）	100／100	—	—	—	—	PXR11	七星（図当り）
大当り	…	…	…	…	…	…	…	…
大当り	PX5（スーパーリーチ1）	10／100	PXT51	ストーリーA	—	—	—	—
大当り	PX5（スーパーリーチ1）	30／100	PXT52	ストーリーB	—	—	—	—
大当り	PX5（スーパーリーチ1）	60／100	PXT53	ストーリーC	—	—	—	—
大当り	PX6（スーパーリーチ2）	10／100	PXT61	ストーリーA⇒七星	—	—	—	—
大当り	PX6（スーパーリーチ2）	30／100	PXT62	ストーリーB⇒七星	—	—	—	—
大当り	PX6（スーパーリーチ2）	60／100	PXT63	ストーリーC⇒七星	—	—	—	—
大当り	PX7（スーパーリーチ3）	10／100	—	—	PXM71	ミッションA成功	PXR71	バトルA勝利
大当り	PX7（スーパーリーチ3）	30／100	—	—	PXM72	ミッションB成功	PXR72	バトルB勝利
大当り	PX7（スーパーリーチ3）	60／100	—	—	PXM73	ミッションC成功	PXR73	バトルC勝利
大当り	PX8（スーパーリーチ4）	10／100	—	—	PXM81	ミッションA失敗⇒七星	PXR81	バトルA敗北⇒七星
大当り	PX8（スーパーリーチ4）	30／100	—	—	PXM82	ミッションB失敗⇒七星	PXR82	バトルB敗北⇒七星
大当り	PX8（スーパーリーチ4）	60／100	—	—	PXM83	ミッションC失敗⇒七星	PXR83	バトルC敗北⇒七星
はずれ	PH1（超短縮）	100／100	—	—	PHM11	超短縮変動	PHR11	超短縮変動
はずれ	…	…	…	…	…	…	…	…
はずれ	PH5（スーパーリーチ1）	50／100	PHT51	ストーリーA	—	—	—	—
はずれ	PH5（スーパーリーチ1）	30／100	PHT52	ストーリーB	—	—	—	—
はずれ	PH5（スーパーリーチ1）	20／100	PHT53	ストーリーC	—	—	—	—
はずれ	PH6（スーパーリーチ2）	50／100	PHT61	ストーリーA	—	—	—	—
はずれ	PH6（スーパーリーチ2）	30／100	PHT62	ストーリーB	—	—	—	—
はずれ	PH6（スーパーリーチ2）	20／100	PHT63	ストーリーC	—	—	—	—
はずれ	PH7（スーパーリーチ3）	50／100	—	—	PHM71	ミッションA失敗	PHR71	バトルA敗北
はずれ	PH7（スーパーリーチ3）	30／100	—	—	PHM72	ミッションB失敗	PHR72	バトルB敗北
はずれ	PH7（スーパーリーチ3）	20／100	—	—	PHM73	ミッションC失敗	PHR73	バトルC敗北
はずれ	PH8（スーパーリーチ4）	50／100	—	—	PHM81	ミッションA失敗	PHR81	バトルA敗北
はずれ	PH8（スーパーリーチ4）	30／100	—	—	PHM82	ミッションB失敗	PHR82	バトルB敗北
はずれ	PH8（スーパーリーチ4）	20／100	—	—	PHM83	ミッションC失敗	PHR83	バトルC敗北

【図９４】

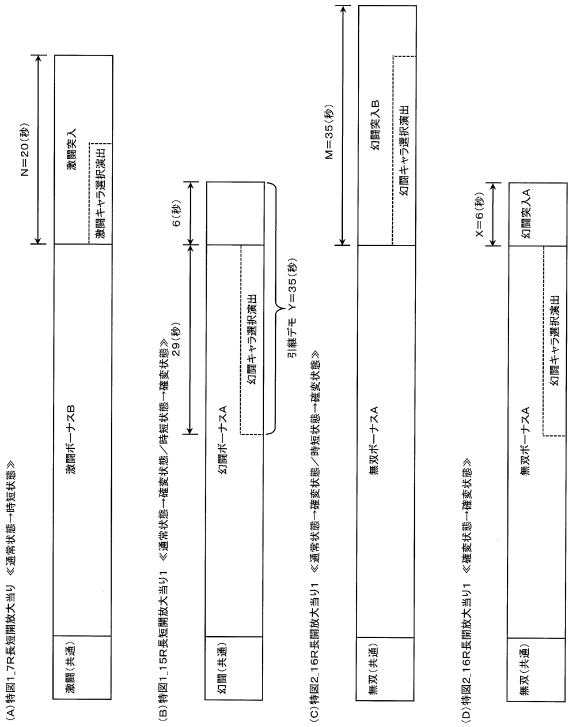
【図９５】

【図９６】



【図９７】

【図９８】



【図９９】

(A) 第1特別図柄当り図柄テーブル

(平均ラウンド数＝12．4ラウンド)

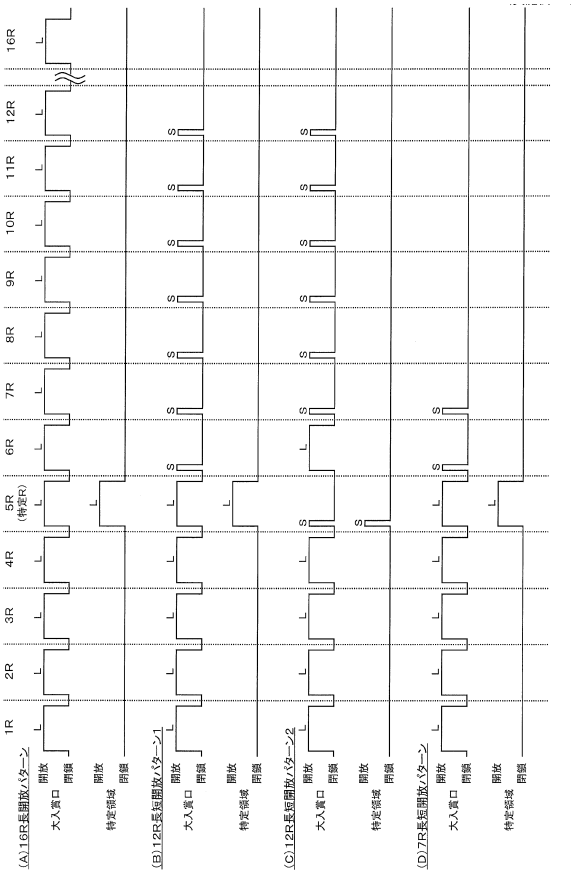
特別図柄当り図柄乱数	振分け	図柄群(大当り種別)	大当り属性	V入賞あり	V入賞なし	大入賞口作動パターン
				確率変動機能	変動時間短縮機能	
0～99	10%	A (16R長開放大当り)	条件付き特定	130回	100回	16R長開放パターン (実質16ラウンド)
100～499	40%	B (12R長短開放大当り1)	条件付き特定	130回	100回	12R長短開放パターン1 (実質5ラウンド)
500～999	50%	C (12R長短開放大当り2)	条件付き通常	130回	100回	12R長短開放パターン2 (実質5ラウンド)

(B) 第2特別図柄当り図柄テーブル

(平均ラウンド数＝12．4ラウンド)

特別図柄当り図柄乱数	振分け	図柄群(大当り種別)	大当り属性	V入賞あり	V入賞なし	大入賞口作動パターン
				確率変動機能	変動時間短縮機能	
0～599	60%	D (16R長開放大当り)	条件付き特定	130回	100回	16R長開放パターン (実質16ラウンド)
600～999	40%	E (7R長短開放大当り)	条件付き特定	130回	100回	7R長開放パターン (実質5ラウンド)

【図１００】



【図１０１】

（A） 第1特別図柄当り図柄テーブル

（平均ラウンド数＝11．2ラウンド）

特別図柄当り図柄乱数	振分け	図柄群（大当り種別）	大当り属性	V入賞あり 確率変動機能	V入賞なし 変動時間短縮機能	大入賞口作動パターン
0～449	45%	A（12R長短開放大当り1）	条件付き特定	130回	100回	12R長短開放パターン1（実質8ラウンド）
450～799	35%	B（12R長短開放大当り2）	条件付き通常	130回	100回	12R長短開放パターン2（実質8ラウンド）
800～949	15%	C（8R長短開放大当り1）	条件付き特定	130回	100回	8R長短開放パターン1（実質4ラウンド）
950～999	5%	D（8R長短開放大当り2）	条件付き通常	130回	100回	8R長短開放パターン2（実質4ラウンド）

（B） 第2特別図柄当り図柄テーブル

（平均ラウンド数＝11．2ラウンド）

特別図柄当り図柄乱数	振分け	図柄群（大当り種別）	大当り属性	V入賞あり 確率変動機能	V入賞なし 変動時間短縮機能	大入賞口作動パターン
0～599	60%	E（16R長開放大当り）	条件付き特定	130回	100回	16R長開放パターン（実質16ラウンド）
600～999	40%	F（4R長開放大当り）	条件付き特定	130回	100回	4R長開放パターン（実質4ラウンド）

【図１０２】

第1特別図柄遊技

（A）

12R長短開放大当り1	
ラウンド	開放態様
1R	長開放
2R	長開放
3R	長開放
4R（特定R）	長開放
5R	長開放
6R	長開放
7R	長開放
8R	長開放
9R	短開放
10R	短開放
11R	短開放
12R	短開放
	実質8R

（B）

12R長短開放大当り2	
ラウンド	開放態様
1R	長開放
2R	長開放
3R	長開放
4R（特定R）	短開放
5R	長開放
6R	長開放
7R	長開放
8R	長開放
9R	長開放
10R	短開放
11R	短開放
12R	短開放
	実質8R

（C）

8R長短開放大当り1	
ラウンド	開放態様
1R	長開放
2R	長開放
3R	長開放
4R（特定R）	長開放
5R	短開放
6R	短開放
7R	短開放
8R	短開放
	実質4R

（D）

8R長短開放大当り2	
ラウンド	開放態様
1R	長開放
2R	長開放
3R	長開放
4R（特定R）	短開放
5R	長開放
6R	短開放
7R	短開放
8R	短開放
	実質4R

第2特別図柄遊技

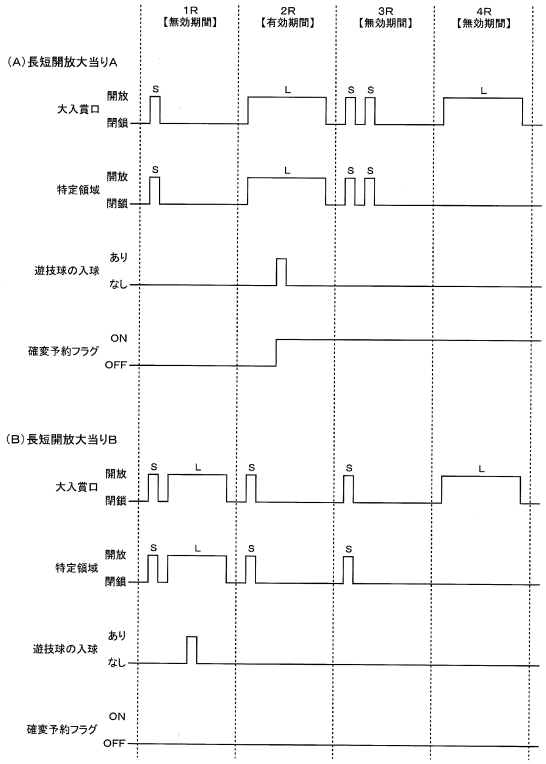
（E）

16R長開放大当り	
ラウンド	開放態様
1R	長開放
2R	長開放
3R	長開放
4R（特定R）	長開放
5R	長開放
6R	長開放
7R	長開放
8R	長開放
9R	長開放
10R	長開放
11R	長開放
12R	長開放
13R	長開放
14R	長開放
15R	長開放
16R	長開放
	実質16R

（F）

4R長開放大当り	
ラウンド	開放態様
1R	長開放
2R	長開放
3R	長開放
4R（特定R）	長開放
	実質4R

【図１０３】



フロントページの続き

(72)発明者　唐鎌　美緒
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０　サミー株式会社内

審査官　堀　圭史

(56)参考文献　特許第６０４１３６７（ＪＰ，Ｂ１）
特開２０１４－０７３１８７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－０３３８９４（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２