

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2016-193245
(P2016-193245A)

(43) 公開日 平成28年11月17日(2016.11.17)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 63 F 7/02 (2006.01)	A 63 F 7/02 3 2 0	2 C 0 8 8
	A 63 F 7/02 3 3 4	2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 85 頁)

(21) 出願番号	特願2016-141169 (P2016-141169)	(71) 出願人	000161806 京楽産業. 株式会社
(22) 出願日	平成28年7月19日 (2016. 7. 19)	(74) 代理人	110000383 特許業務法人 エビス国際特許事務所
(62) 分割の表示	特願2015-71267 (P2015-71267) の分割	(72) 発明者	新美 年弘 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業. 株式会社内
原出願日	平成27年3月31日 (2015. 3. 31)	(72) 発明者	立山 征秀 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業. 株式会社内
		(72) 発明者	佐々木 和人 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業. 株式会社内
		F ターム (参考)	2C088 AA35 AA42 BC51

最終頁に続く

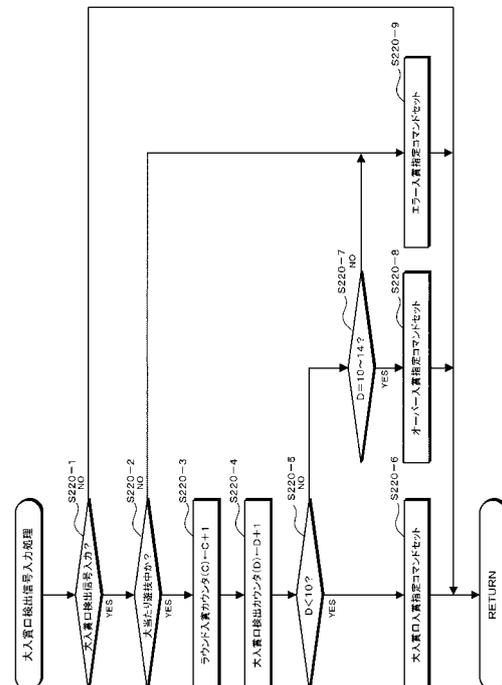
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供する。

【解決手段】オーバー入賞（ラウンド遊技における規定個数である9個に達してから大入賞口が閉鎖されるまでにおける大入賞口への入賞）があった場合は、オーバー入賞があったことを報知するとともに、ラウンド遊技中におけるオーバー入賞数が表示される。ただし、オーバー入賞数がさらに所定個数を越えた場合は、エラー情報を画像表示装置の表示部に表示するとともに、音声出力装置からの音声出力、演出用照明装置の点滅、およびエラー情報の外部出力を行う。

【選択図】 図 2 0



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技球の入球が困難または不可能な第 1 の態様と、前記第 1 の態様に比して遊技球の入球が容易な第 2 の態様とに変化可能な可変入賞装置と、

始動条件が成立した場合、前記可変入賞装置が前記第 2 の態様に変化するラウンド遊技を複数回行う特別遊技を実行するか否かを判定する特別遊技判定手段と、

前記特別遊技判定手段によって前記特別遊技を実行すると判定されたことを条件に、前記特別遊技の実行を制御する特別遊技制御手段と、

前記可変入賞装置への遊技球の入球を検出する入賞検出手段と、

前記入賞検出手段によって遊技球が検出されたことに基づいて、所定の情報を報知する情報報知手段と、を備え、

1 回の前記ラウンド遊技は、前記可変入賞装置が前記第 1 の態様から前記第 2 の態様に変化することにより開始し、前記入賞検出手段によって予め設定された入球上限個数の入球が検出されると、前記可変入賞装置が前記第 2 の態様から前記第 1 の態様に変化することにより終了し、

前記情報報知手段は、1 回の前記ラウンド遊技中において、前記入賞検出手段によって前記入球上限個数を超える超過球が検出された場合、該検出された超過球の個数が所定の超過球数未満であれば、前記所定の情報として超過用演出情報を報知する一方、該検出された超過球の個数が所定の超過球数以上であれば、前記所定の情報として超過用エラー情報を報知する、ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記情報報知手段は、前記特別遊技制御手段によって前記特別遊技が実行されていないときに前記入賞検出手段によって遊技球が検出された場合は、前記超過用エラー情報を報知する、ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、所定条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定を行い、該判定によって特別遊技を実行すると判定された場合は特別遊技を実行する遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来、所定以上の遊技球が入賞口に入球すること（オーバー入賞）により、特定の演出を行う遊技機が知られている。例えば、特許文献 1 に記載の遊技機は、保留記憶数の上限数以上の遊技球が始動入賞口に入球したことが検知されたタイミングに応じて、予告演出の報知対象を異ならせるようにしている。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2014 - 23553 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

このような入賞口に所定以上の遊技球が入球するオーバー入賞による特別な演出によって、遊技者に対してさらに入賞口へ遊技球を入球させようとする意欲を惹起することができる。しかしながら、入賞口へのさらなる入球の意欲を惹起するだけでは、オーバー入賞を効果的に活用できていない。そのため、遊技の興趣をさらに向上させるため、オーバー入賞を契機として、他の演出効果を発揮させることが求められている。

10

20

30

40

50

【 0 0 0 5 】

本発明の目的は、上記のような背景を鑑みて、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 6 】

第1の発明にかかる遊技機は、遊技球の入球が困難または不可能な第1の態様と、前記第1の態様に比して遊技球の入球が容易な第2の態様とに変化可能な可変入賞装置と、始動条件が成立した場合、前記可変入賞装置が前記第2の態様に変化するラウンド遊技を複数回行う特別遊技を実行するか否かを判定する特別遊技判定手段と、前記特別遊技判定手段によって前記特別遊技を実行すると判定されたことを条件に、前記特別遊技の実行を制御する特別遊技制御手段と、前記可変入賞装置への遊技球の入球を検出する入賞検出手段と、前記入賞検出手段によって遊技球が検出されたことに基づいて、所定の情報を報知する情報報知手段と、を備え、1回の前記ラウンド遊技は、前記可変入賞装置が前記第1の態様から前記第2の態様に変化することにより開始し、前記入賞検出手段によって予め設定された入球上限個数の入球が検出されると、前記可変入賞装置が前記第2の態様から前記第1の態様に変化することにより終了し、前記情報報知手段は、1回の前記ラウンド遊技中において、前記入賞検出手段によって前記入球上限個数を超える超過球が検出された場合、該検出された超過球の個数が所定の超過球数未満であれば、前記所定の情報として超過用演出情報を報知する一方、該検出された超過球の個数が所定の超過球数以上であれば、前記所定の情報として超過用エラー情報を報知する、ことを特徴とする。

10

20

【 0 0 0 7 】

第2の発明にかかる遊技機は、第1の発明にかかる遊技機であって、前記情報報知手段は、前記特別遊技制御手段によって前記特別遊技が実行されていないときに前記入賞検出手段によって遊技球が検出された場合は、前記超過用エラー情報を報知する、ことを特徴とする。

【発明の効果】

【 0 0 0 8 】

本発明に係る遊技機によれば、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

30

【 0 0 0 9 】

【図1】遊技機の正面図である。

【図2】遊技機の部分斜視図である。

【図3】制御手段のブロック図である。

【図4】(a-1)は第1特別図柄用の大当たり判定テーブルを表す図、(a-2)は第2特別図柄用の大当たり判定テーブルを表す図、(b)はリーチ判定テーブルを表す図である。

【図5】(a)は大当たり当選用の特別図柄判定テーブルを表す図、(b)はハズレ用の特別図柄判定テーブルを表す図である。

【図6】大当たり遊技制御テーブルを表す図である。

40

【図7】大当たり遊技用大入賞口開閉制御テーブルを表す図である。

【図8】遊技状態設定テーブルを表す図である。

【図9】ハズレ用特別図柄の変動パターン決定テーブルを表す図である。

【図10】大当たり用特別図柄の変動パターン決定テーブルを表す図である。

【図11】ハズレ用特別図柄の変動パターン決定テーブルを表す図である。

【図12】大当たり用特別図柄の変動パターン決定テーブルを表す図である。

【図13】大当たり抽選の事前判定テーブルを表す図である。

【図14】大当たり抽選の事前判定テーブルを表す図である。

【図15】(a)は普通図柄用の当たり判定テーブルを表す図、(b)は普通図柄判定テーブルを表す図、(c)は普図変動パターン判定テーブル、(d)は補助遊技参照データ

50

判定テーブルを表す図、(e)は補助遊技制御テーブルを表す図、(f)は第2始動口開閉制御テーブルを表す図である。

【図16】(a)はメインRAM101cの特別図柄保留記憶領域の構成を表す図、(b)は特別図柄保留記憶領域の各記憶部の構成を表す図、(c)はメインRAM101cの普通図柄保留記憶領域の構成を表す図、(d)は普通図柄保留記憶領域の各記憶部の構成を表す図である。

【図17】主制御基板におけるメイン処理を示すフローチャートである。

【図18】主制御基板におけるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図19】主制御基板における入力制御処理を示すフローチャートである。

【図20】主制御基板における大入賞口検出信号入力処理を示すフローチャートである。

【図21】主制御基板における第1始動口検出信号入力処理を示すフローチャートである。

【図22】主制御基板における第2始動口検出信号入力処理を示すフローチャートである。

【図23】主制御基板における入賞ゲート検出信号入力処理を示すフローチャートである。

【図24】主制御基板における特図特電制御処理を示すフローチャートである。

【図25】主制御基板における特別図柄記憶判定処理を示すフローチャートである。

【図26】主制御基板における大当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図27】主制御基板における特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図28】主制御基板における特図変動パターン決定処理を示すフローチャートである。

【図29】主制御基板における特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図30】主制御基板における特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図31】主制御基板における大当たり遊技処理を示すフローチャートである。

【図32】主制御基板における大当たり遊技終了処理を示すフローチャートである。

【図33】主制御基板における普図普電制御処理を示すフローチャートである。

【図34】主制御基板における普通図柄記憶判定処理を示すフローチャートである。

【図35】主制御基板における普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図36】主制御基板における普通図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図37】主制御基板における補助遊技処理を示すフローチャートである。

【図38】演出制御基板におけるメイン処理を示すフローチャートである。

【図39】演出制御基板におけるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図40】演出制御基板におけるコマンド解析処理の途中までを示すフローチャートである。

【図41】図40のコマンド解析処理の続きを示すフローチャートである。

【図42】演出制御基板における特図保留アイコン表示処理を示すフローチャートである。

【図43】演出制御基板における変動演出決定処理を示すフローチャートである。

【図44】演出制御基板における変動演出パターン決定処理を示すフローチャートである。

【図45】演出制御基板における遊技状態設定処理を示すフローチャートである。

【図46】(a)は演出制御基板における大入賞口入賞処理を示すフローチャートであり、(b)は演出制御基板における大入賞口入賞処理を示すフローチャートの変形例である。

【図47】(a)はサブRAM102cの演出情報保留記憶領域の構成を表す図、(b)は演出情報保留記憶領域の各記憶部の構成を表す図である。

【図48】リーチ演出種類決定用テーブルの一例を表す図である。

【図49】煽り演出決定用テーブルの一例を表す図である。

【図50】タイトル態様決定用テーブルの一例を表す図である。

【図51】大当たり期待度決定用テーブルの一例を表す図である。

10
20
30
40
50

【図 5 2】変動演出パターン決定テーブルの一例を表す図である。

【図 5 3】変動演出パターン決定テーブルの一例を表す図である。

【図 5 4】リーチ演出の推移の一例を表す図である。

【図 5 5】リーチ演出の推移の一例を表す図である。

【図 5 6】リーチ演出の推移の一例を表す図である。

【図 5 7】リーチ演出の推移の一例を表す図である。

【図 5 8】大当たり遊技中における表示部の一例を表す図である。

【図 5 9】変形例におけるリーチ演出の推移の一例を表す図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

以下、本発明の実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。

【0011】

図 1 に示すように、遊技機 Y は、遊技盤取付枠 Y 1 と、遊技盤取付枠 Y 1 に対して回動可能に支持されるガラス扉 Y 2、遊技球が流下する遊技領域 2 A が形成されている遊技盤 2 とを有する。

【0012】

遊技盤取付枠 Y 1 は、遊技店の島設備に固定される外枠（図示なし）に回動可能に支持され、脱着可能に取り付けられている。

【0013】

ガラス扉 Y 2 は、水平方向の一端側においてヒンジ機構部 H を介して遊技盤取付枠 Y 1 に脱着自在に連結されており、ヒンジ機構部 H を支点として回動可能に支持されている。よって、ガラス扉 Y 2 を、ヒンジ機構部 H を支点として扉のように回動することによって、遊技領域 2 A および遊技盤取付枠 Y 1 の前面部分を開閉することができる。ガラス扉 Y 2 は、遊技盤 2 を閉鎖した状態で、遊技領域 2 A を視認可能に覆っている。

【0014】

また、ガラス扉 Y 2 の他端側には、ガラス扉 Y 2 を遊技盤取付枠 Y 1 に固定するロック機構 R が設けられている。ロック機構 R による固定は、専用の鍵によって解除することが可能とされている。

【0015】

ガラス扉 Y 2 には、複数の遊技球を貯留する受け皿 5 0 と、遊技球を発射させるための操作が可能な発射操作装置 3 とが設けられている。発射操作装置 3 は遊技球を遊技領域 2 A に向けて発射可能な遊技球発射装置（図示なし）に接続されている。なお、遊技球発射装置は、遊技盤取付枠 Y 1 の前面に設けられている。受け皿 5 0 に貯留されている遊技球が遊技球発射装置に供給される。

【0016】

発射操作装置 3 は、ガラス扉 Y 2 に固定されている基体 3 1、基体 3 1 に回動可能に設けられている発射ハンドル 3 2 を有する。遊技球発射装置は、発射ハンドル 3 2 の回動角度に応じた強さ（以下、「遊技球発射強度」という）で、遊技球を発射する。

【0017】

遊技盤 2 の遊技領域 2 A には、枠状の飾り枠 2 9 A と、湾曲形状を呈した内側レール部材 2 9 B と、外側レール部材 2 9 C と、後述する大入賞口 8 の直下に配置され、遊技球を第 2 始動口 7 に誘導可能な誘導経路が上面に形成された誘導部材 2 9 D とが設けられている。

【0018】

飾り枠 2 9 A は、遊技盤 2 の略中央部に嵌め込まれている。飾り枠 2 9 A の内側には、液晶表示ディスプレイからなる画像表示装置 1 4 が嵌め込まれている。また、飾り枠 2 9 A の内側端部には、演出用役物装置 1 7 が設けられている。

【0019】

内側レール部材 2 9 B が飾り枠 2 9 A の外側に配置され、外側レール部材 2 9 C が内側レール部材 2 9 B の外側に配置されている。所定の遊技球発射強度で発射された遊技球は

10

20

30

40

50

、内側レール部材 29B と外側レール部材 29C との間を上昇して遊技領域 2A に進入する。なお、遊技領域 2A には、複数の釘や風車が設けられている。遊技領域 2A に進入した遊技球は、複数の釘や風車によって様々な方向に流下し得る。

【0020】

遊技領域 2A には、複数（本実施の形態では 4 つ）の一般入賞口 11 が設けられている。各一般入賞口 11 には、一般入賞口検出センサ 11a が設けられており、この一般入賞口検出センサ 11a が遊技球を検出すると、所定個数（例えば 10 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0021】

また、遊技領域 2A における飾り枠 29A の左側に、遊技球の通過が可能な第 1 入賞ゲート 9 が設けられている。また、遊技領域 2A における飾り枠 29A の右斜下側に、遊技球の通過が可能な第 2 入賞ゲート 10 が設けられている。入賞ゲート 9、10 には、遊技球を検出する入賞ゲート検出センサ 9a、10a が設けられている。入賞ゲート検出センサ 9a、10a が遊技球を検出することを条件に、普通図柄抽選が行われる。普通図柄抽選については後述する。

10

【0022】

遊技領域 2A の下部で、画像表示装置 14 の下方に、不変であり、且つ、常時入球可能である第 1 始動口 6 が設けられている。第 1 始動口 6 には、遊技球を検出する第 1 始動口検出センサ 6a が設けられている。第 1 始動口検出センサ 6a が遊技球を検出することを条件に、第 1 特別図柄抽選が行われる。第 1 特別図柄抽選については後述する。また、第 1 始動口検出センサ 6a が遊技球を検出すると、所定個数（例えば、3 個）の遊技球が賞球として払い出される。

20

【0023】

第 1 始動口 6 の直下に、可変の第 2 始動口 7 が設けられている。第 2 始動口 7 は、第 2 始動口制御装置 70 によって入賞不可能な基本態様（閉態様）又は入賞可能な特別態様（開態様）のいずれかに制御される。第 2 始動口 7 にも、遊技球を検出する第 2 始動口検出センサ 7a が設けられている。第 2 始動口検出センサ 7a が遊技球を検出することを条件に、第 2 特別図柄抽選が行われる。第 2 特別図柄抽選については後述する。また、第 2 始動口検出センサ 7a が遊技球を検出すると、所定個数（例えば、3 個）の遊技球が賞球として払い出される。

30

【0024】

第 2 始動口制御装置 70 は、回動可能な普通可動片 70A 及び普通可動片 70A を回動させる駆動部としての第 2 始動口開閉ソレノイド 70B を具備している。

【0025】

普通可動片 70A は、矩形状の扉部材で構成されており、通常は（所定条件が成立する以外は）、表面が遊技領域 2A と面一になる状態で停止し、第 2 始動口 7 を閉鎖している。この普通可動片 70A による第 2 始動口 7 の閉鎖が、第 2 始動口 7 の基本態様を構成する。

【0026】

一方、所定条件が成立すると、普通可動片 70A が下端部に形成された回転軸を中心に前方側に回動して第 2 始動口 7 を開放する。第 2 始動口 7 が入球可能な特別態様に制御される。この普通可動片 70A による第 2 始動口 7 の開放が第 2 始動口 7 の特別態様を構成する。普通可動片 70A は、第 2 始動口 7 を開放するとき、遊技領域 2A から突出した状態になり、流下する遊技球を受けて第 2 始動口 7 へ誘導することが可能となる。

40

【0027】

なお、第 2 始動口制御装置 70 についての所定条件とは、上述した普通図柄抽選において、当たり普通図柄に決定されることである。

【0028】

第 2 入賞ゲート 10 の下流側に、可変の大入賞口 8 が設けられている。大入賞口 8 は、大入賞口制御装置 80 によって入賞不可能な基本態様又は入賞可能な特別態様のいずれか

50

に制御される。大入賞口 8 には、遊技球を検出する大入賞口検出センサ 8 a が設けられている。大入賞口検出センサ 8 a が遊技球を検出すると、所定個数（例えば、15 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0029】

大入賞口制御装置 80 は、回動可能な特別可動片 80 A 及び特別可動片 80 A を回動させる駆動部としての大入賞口開閉ソレノイド 80 B を具備している。

【0030】

特別可動片 80 A は、矩形状の扉部材で構成されており、通常は（所定条件が成立する以外は）、表面が遊技領域 2 A と面一になる状態で停止し、大入賞口 8 を閉鎖している。この特別可動片 80 A による大入賞口 8 の閉鎖が、大入賞口 8 の基本態様を構成する。

10

【0031】

一方、所定条件が成立すると、特別可動片 80 A が下端部に形成された回転軸を中心に前方側に回動して大入賞口 8 を開放する。大入賞口 8 が入球可能な特別態様に制御される。この特別可動片 80 A による大入賞口 8 の開放が大入賞口 8 の特別態様を構成する。特別可動片 80 A は、大入賞口 8 を開放するとき、遊技領域 2 A から突出した状態になり、流下する遊技球を受けて大入賞口 8 へ誘導することが可能となる。

【0032】

なお、大入賞口制御装置 80 についての所定条件とは、上述した第 1 特別図柄抽選又は第 2 特別図柄抽選（以下、第 1 特別図柄抽選と第 2 特別図柄抽選とをまとめて「特別図柄抽選」と総称する）において、大当たり特別図柄に決定されることである。

20

【0033】

遊技盤 2 の表面であって遊技領域 2 A の下方には、第 1 特別図柄表示装置 20、第 2 特別図柄表示装置 21 及び普通図柄表示装置 22 からなる図柄表示装置、並びに、第 1 特別図柄保留表示装置 23、第 2 特別図柄保留表示装置 24 及び普通図柄保留表示装置 25 からなる保留表示装置が設けられている。

【0034】

第 1 特別図柄表示装置 20 は、第 1 始動口 6 に遊技球が入球することを条件に行われる第 1 特別図柄抽選の結果を表示する可変表示装置、第 2 特別図柄表示装置 21 は、第 2 始動口 7 に遊技球が入球することを条件に行われる第 2 特別図柄抽選の結果を表示する可変表示装置である。

30

【0035】

第 1 特別図柄抽選とは、遊技球が第 1 始動口 6 に入球したときに大当たり判定用乱数値を取得し、取得した大当たり判定用乱数値が「大当たり」に対応する乱数値であるか否かを判定することをいう。第 2 特別図柄抽選とは、遊技球が第 2 始動口 7 に入球したときに大当たり判定用乱数値を取得し、取得した大当たり判定用乱数値が「大当たり」に対応する乱数値であるか否かを判定することをいう。

【0036】

第 1 特別図柄抽選が行われると、第 1 特別図柄表示装置 20 において、当該抽選結果に基づいて、特別図柄の変動表示が行われ、当該第 1 特別図柄抽選の結果を表す第 1 特別図柄の停止表示が行われる。すなわち、第 1 特別図柄表示装置 20 における第 1 特別図柄の停止表示は、当該抽選結果の報知となる。第 2 特別図柄抽選と第 2 特別図柄表示装置 21 についても同様にある。

40

【0037】

例えば、第 1 特別図柄表示装置 20 及び第 2 特別図柄表示装置 21 はそれぞれ複数の LED を具備している。各特別図柄の変動表示において、例えば、対応する第 1 特別図柄表示装置 20 又は第 2 特別図柄表示装置 21 の所定の LED が所定の間隔で点滅する。そして、特別図柄の停止表示においては、各特別図柄抽選の結果を表す特定の LED が点灯する。

【0038】

普通図柄表示装置 22 は、遊技球が入賞ゲート 9、10 を通過することを条件に行われ

50

る普通図柄抽選の結果を表示する可変表示装置である。普通図柄抽選とは、遊技球が入賞ゲート9、10を通過したときに当たり判定用乱数値を取得し、取得した当たり判定用乱数値が「当たり」に対応する乱数値であるか否かを判定する処理のことをいう。

【0039】

普通図柄抽選が行われると、普通図柄表示装置22において、当該抽選結果に基づいて、普通図柄の変動表示が行われ、当該普通図柄抽選の結果を表す普通図柄の停止表示が行われる。すなわち、普通図柄表示装置22における普通図柄の停止表示は、当該抽選結果の報知となる。

【0040】

例えば、普通図柄表示装置22はそれぞれ複数のLEDを具備している。普通図柄の変動表示において、例えば、普通図柄表示装置22の所定のLEDが所定の間隔で点滅する。そして、普通図柄の停止表示において、普通図柄抽選の結果を表す特定のLEDが点灯する。

10

【0041】

ところで、特別図柄の変動表示中や大入賞口制御装置80が作動する大当たり遊技中に、始動口6、7に遊技球が入球しても、即座に特別図柄の変動表示が行われて特別図柄抽選の結果が報知される訳ではない。すなわち、一定条件下で特別図柄の変動表示が保留されることがある。本実施の形態では、一定条件として、特別図柄の変動表示を保留できる個数に上限値が設けられている。本実施の形態では、その上限値は各始動口6、7に対して「4」に設定されている。すなわち、各始動口6、7に対して特別図柄の変動表示を実行する権利を4個まで保留することができる。

20

【0042】

第1特別図柄保留表示装置23は、第1特別図柄の変動表示（以下、「第1特図変動表示」という）の保留個数（U1：以下、「第1特図保留数」という）を表示する。第2特別図柄保留表示装置24は、第2特別図柄の変動表示（以下、「第2特図変動表示」という）の保留個数（U2：以下、「第2特図保留数」という）を表示する。第1特別図柄保留表示装置23及び第2特別図柄保留表示装置24は、例えばそれぞれ複数のLEDを具備し、各保留数に応じて所定のLEDを点灯する。

【0043】

なお、普通図柄の変動表示（以下、「普図変動表示」という）についても同様に、上限保留個数が4個に設定されており、その保留個数（G：以下、「普図保留数」という）が、普通図柄保留表示装置25において表示される。普通図柄保留表示装置25は、例えば複数のLEDを具備し、普図保留数に応じて所定のLEDを点灯する。

30

【0044】

また、遊技機Yには、様々な演出を実行する演出装置が設けられている。本実施の形態では、演出装置は、画像表示装置14、音声出力装置15、演出用照明装置16、及び、演出用役物装置17で構成されている。画像表示装置14と演出用役物装置17とが遊技盤2に設けられ、音声出力装置15と演出用照明装置16とがガラス扉Y2に設けられている。

【0045】

画像表示装置14は、様々な静止画や動画を表示することで画像による演出を行う。なお、本実施形態においては、画像表示装置14として液晶ディスプレイが用いられているが、プラズマディスプレイ、有機ELディスプレイ等他の方式の表示装置を用いこともできる。

40

【0046】

上記演出用役物装置17は、可動部17Aを具備し、可動部17Aを作動させることで、動作による演出を行う。音声出力装置15は、BGM（バックグランドミュージック）、SE（サウンドエフェクト）等を出力することで音声による演出を行う。演出用照明装置16は、各ランプの光の照射方向や発光色を変更することで照明による演出を行う。

【0047】

50

また、受け皿 50 には、後述する種々の演出に係る操作を行うための入力装置として機能する演出ボタン装置 18 及び選択ボタン装置 19 が設けられている。

【0048】

演出ボタン装置 18 は、操作可能な演出ボタン 18 A 及び演出ボタン 18 A に接続されて、演出ボタン 18 A に対する操作を検出する演出ボタン検出スイッチ 18 a を具備する（図 2 参照）。

【0049】

選択ボタン装置 19 は、操作可能な選択ボタン 19 A 及び選択ボタン 19 A に接続されて、選択ボタン 19 A に対する操作を検出する選択ボタン検出スイッチ 19 a を具備する（図 2 参照）。

【0050】

選択ボタン 19 A は、上ボタン 19 1 A、左ボタン 19 2 A、下ボタン 19 3 A 及び右ボタン 19 4 A からなる。各ボタン 19 1 A ~ 19 4 A は、受け皿 50 から突出した状態で押圧可能に設けられている。

【0051】

演出装置は、遊技の進行（状態）に応じて様々な演出を実行する。演出としては、例えば、第 1 特別図柄抽選及び第 2 特別図柄抽選を契機に行われる特図抽選演出がある。特図抽選演出は、画像表示装置 14 において行われる。特図抽選演出では、演出図柄の変動表示と演出図柄の停止表示とが行われる。

【0052】

演出図柄の変動表示は、特別図柄の変動表示に対応して行われ、演出図柄が所定の態様で所定時間変動する。演出図柄の停止表示は、特別図柄の停止表示に対応して行われる（以下、演出図柄の変動表示と停止表示をまとめて称呼する場合、「演出図柄表示」という）。演出図柄の停止表示では、演出図柄が当該特別図柄抽選の結果を表す所定の態様で所定時間停止する。

【0053】

演出図柄は、例えば、画像表示装置 14 等の表示部 140 の左側領域、中央領域及び右側領域に配列された 3 列の演出図柄（例えば、「1」から「9」までの数字や、「A」「B」「C」などのアルファベットを表す演出図柄）からなる。演出図柄の変動表示では、各列の演出図柄が、リールが回転しているかのうように、上から下に移動（変動表示）する。なお、演出図柄の変動表示の態様はこれに限られない。また、演出図柄の変動表示中には、特別図柄抽選の結果に応じて、背景画像や各種キャラクタ等のオブジェクト画像といった様々な演出画像、また、ムービー等が表示される。

【0054】

一方、演出図柄の停止表示においては、画像表示装置 14 等の表示部 140 の左側領域、中央領域及び右側領域において、上記の 3 列の演出図柄が停止表示する。演出図柄の停止表示が行われたときの所定の有効ライン（例えば、表示部 140 における中央の水平線）上の演出図柄の配列が、当該特別図柄抽選の結果を表す。

【0055】

特図抽選演出の他にも、本発明の特定演出を構成するルーレット演出、大当たり遊技が実行されるときに行われる大当たり遊技演出、及び、特別図柄の変動表示又は大当たり遊技が所定期間行われない内部的な待機状態（所謂、客待ち状態）において行われるデモ演出等の様々な演出が行われる。

【0056】

遊技盤 2 及びガラス扉 Y 2 の裏面には、遊技に係る種々の制御を行う主制御基板 101、演出制御基板 102、払出制御基板 103、ランプ制御基板 104、画像制御基板 105、電源基板 107、遊技情報出力端子板 108 が設けられている。

【0057】

（遊技機 Y の内部構成）

次に、図 3 を用いて、遊技機 Y の内部構成について説明する。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 8 】

電源基板 1 0 7 は、コンデンサからなるバックアップ電源を備えており、遊技機 Y に電源電圧を供給するとともに、遊技機 Y に供給する電源電圧を監視し、電源電圧が所定値以下となったときに、電断検知信号を主制御基板 1 0 1 に出力する。電断検知信号がハイレベルになるとメイン CPU 1 0 1 a は動作可能状態になり、電断検知信号がローレベルになるとメイン CPU 1 0 1 a は動作停止状態になる。バックアップ電源はコンデンサに限らず、例えば、電池でもよく、コンデンサと電池とを併用して用いてもよい。

【 0 0 5 9 】

主制御基板 1 0 1 は遊技の基本動作を制御する。この主制御基板 1 0 1 は、メイン CPU 1 0 1 a、メイン ROM 1 0 1 b、及び、メイン RAM 1 0 1 c を備えている。メイン CPU 1 0 1 a は、各種検出センサやタイマ（水晶振動子）等からの入力信号に基づいて、メイン ROM 1 0 1 b に格納されたプログラムを読み出して遊技に関する演算処理を行うとともに、各種制御装置や表示装置を直接制御し、演算処理の結果に基づく所定のコマンドなどを演出制御基板 1 0 2 や払出制御基板 1 0 3 等に送信する。メイン RAM 1 0 1 c は、メイン CPU 1 0 1 a の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

10

【 0 0 6 0 】

上記主制御基板 1 0 1 の入力側には、入力ポート（図示せず）を介して、第 1 始動口検出センサ 6 a、第 2 始動口検出センサ 7 a、大入賞口検出センサ 8 a、第 1 入賞ゲート検出センサ 9 a、第 2 入賞ゲート検出センサ 1 0 a、及び、一般入賞口検出センサ 1 1 a が接続されている。各検出センサは、遊技球を検出すると、検出信号を主制御基板 1 0 1 に出力する。

20

【 0 0 6 1 】

主制御基板 1 0 1 の出力側には、出力ポート（図示せず）を介して、第 2 始動口制御装置 7 0 の普通可動片 7 0 A を作動させる第 2 始動口開閉ソレノイド 7 0 B、及び、大入賞口制御装置 8 0 の特別可動片 8 0 A を作動させる大入賞口開閉ソレノイド 8 0 B が接続されている。主制御基板 1 0 1 は、各ソレノイドを制御するための制御信号を第 2 始動口開閉ソレノイド 7 0 B 及び大入賞口開閉ソレノイド 8 0 B に出力する。

【 0 0 6 2 】

また、主制御基板 1 0 1 の出力側には、出力ポート（図示せず）を介して、第 1 特別図柄表示装置 2 0、第 2 特別図柄表示装置 2 1、普通図柄表示装置 2 2、第 1 特別図柄保留表示装置 2 3、第 2 特別図柄保留表示装置 2 4 及び普通図柄保留表示装置 2 5 が接続されている。主制御基板 1 0 1 は、各表示装置を制御するための表示制御信号を各表示装置 2 0 ~ 2 5 に出力する。

30

【 0 0 6 3 】

さらに、主制御基板 1 0 1 の出力側には、出力ポート（図示せず）を介して、遊技情報出力端子板 1 0 8 が接続されている。主制御基板 1 0 1 は、所定の遊技に関する情報（以下、遊技情報という）を外部信号として遊技情報出力端子板 1 0 8 に出力する。

【 0 0 6 4 】

遊技情報出力端子板 1 0 8 には、遊技情報表示装置が接続されている。遊技情報出力端子板 1 0 8 は、遊技情報表示装置及びホールコンピュータに外部信号を出力する。遊技情報表示装置は、遊技機 Y の上に設けられ、上記の所定の遊技情報（外部信号）に基づいて所定の遊技情報を表示し得る。

40

【 0 0 6 5 】

演出制御基板 1 0 2 は、サブ CPU 1 0 2 a、サブ ROM 1 0 2 b、及び、サブ RAM 1 0 2 c を備えている。演出制御基板 1 0 2 は、主制御基板 1 0 1 に対して、当該主制御基板 1 0 1 から演出制御基板 1 0 2 への一方向に通信可能に接続されている。主制御基板 1 0 1 は、遊技に関する処理に基づいて所定のコマンドを演出制御基板 1 0 2 に送信し、演出制御基板 1 0 2 は、所定のコマンドを受信する。

【 0 0 6 6 】

50

演出制御基板 102 の入力側には、ランプ制御基板 104 を介して、演出ボタン検出スイッチ 18 a 及び選択ボタン検出スイッチ 19 a が接続されている。

【0067】

演出ボタン検出スイッチ 18 a は、演出ボタン 18 A が操作されると、ランプ制御基板 104 に、演出ボタン 18 A の操作が行われたことを示す演出ボタン検出信号を演出制御基板 102 に出力する。ランプ制御基板 104 は、演出ボタン検出信号が入力すると、演出制御基板 102 に出力する。

【0068】

選択ボタン検出スイッチ 19 a は、選択ボタン 19 A が操作されると、ランプ制御基板 104 に、選択ボタン 19 A の操作が行われたことを示す選択ボタン検出信号を演出制御基板 102 に出力する。ランプ制御基板 104 は、選択ボタン検出信号が入力すると、演出制御基板 102 に出力する。

【0069】

選択ボタン検出スイッチ 19 a は、上ボタン 19 1 A に接続されて上ボタン 19 1 A の被操作を検出する上ボタン検出スイッチ 19 1 a、左ボタン 19 2 A に接続されて左ボタン 19 2 A の被操作を検出する左ボタン検出スイッチ 19 2 a、下ボタン 19 3 A に接続されて下ボタン 19 3 A の被操作を検出する下ボタン検出スイッチ 19 3 a、及び、右ボタン 19 4 A に接続されて右ボタン 19 4 A の被操作を検出する右ボタン検出スイッチ 19 4 a からなる。

【0070】

なお、各ボタン検出スイッチ 19 1 a、19 2 a、19 3 a、19 4 a は、被操作を検出すると、それぞれ、上ボタン検出信号、左ボタン検出信号、下ボタン検出信号、右ボタン検出信号を、ランプ制御基板 104 を介して演出制御基板 102 に出力する。なお、上ボタン検出信号、左ボタン検出信号、下ボタン検出信号、及び、右ボタン検出信号を総称して「選択ボタン検出信号」という。

【0071】

サブCPU 102 a は、主制御基板 101 から出力されたコマンド、演出ボタン装置 18 から出力された演出ボタン検出信号、選択ボタン装置 19 から出力された選択ボタン検出信号、タイマ（水晶振動子）からの入力信号等に基づいて、サブROM 102 b に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、当該処理に基づいて、ランプ制御基板 104 及び画像制御基板 105 に演出を制御するためのコマンドを送信する。サブRAM 102 c は、サブCPU 102 a の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

【0072】

払出制御基板 103 は、遊技球を発射させるための発射制御と、遊技球を遊技者に払い出すための払出制御とを行う。この払出制御基板 103 は、払出CPU 103 a、払出ROM 103 b、払出RAM 103 c を備えており、主制御基板 101 及び電源基板 107 に対して、双方向に通信可能に接続されている。

【0073】

払出CPU 103 a の入力側には、タッチセンサ 32 a と発射ボリュームのつまみ 32 b が接続されている。タッチセンサ 32 a は発射ハンドル 32 内に取り付けられている。タッチセンサ 32 a は、遊技者や店員等が発射ハンドル 32 に触れると、発射ハンドル 32 に人が接触したことを検知し、発射制御基板 106 に発射ハンドル検出信号を送信する。発射ボリュームのつまみ 32 b は発射ハンドル 32 に接続されている。発射ボリュームのつまみ 32 b は、発射ハンドル 32 に連動して回動し、回動角度を検出する。

【0074】

また、払出制御基板 103 は、出力側で電源基板 107 を介して発射ソレノイド 41 に接続されている。払出制御基板 103 は、タッチセンサ 32 a から発射ハンドル検出信号を受信すると、発射ソレノイド 41 の通電を許可する。

【0075】

10

20

30

40

50

そして、発射ハンドル 3 2 が操作されて、発射ハンドル 3 2 の回転角度が変化すると、発射ハンドル 3 2 に連結されているギアが回転すると共に、ギアに連結した発射ボリュームのつまみ 3 2 b が回転する。この発射ボリュームのつまみ 3 2 b が検出する発射ハンドル 3 2 の回転角度に応じた電圧が、発射ソレノイド 4 1 に印加される。

【 0 0 7 6 】

発射ソレノイド 4 1 に電圧が印加されると、発射ソレノイド 4 1 が印加電圧に応じて作動する。このように、払出制御基板 1 0 3 は、タッチセンサ 3 2 a からの発射ハンドル検出信号及び発射ボリュームのつまみ 3 2 b からの入力信号が有する情報に基づいて、発射ソレノイド 4 1 を通電制御し、遊技球を発射させる。

【 0 0 7 7 】

なお、本実施の形態では、発射ソレノイド 4 1 の往復速度は、発射制御基板 1 0 6 に設けられた水晶発振器の出力周期に基づく周波数から、約 9 9 . 9 (回 / 分) に設定されている。発射ソレノイド 4 1 が 1 往復する毎に 1 個の遊技球が発射されるため、1 分間における発射される遊技球の個数は、約 9 9 . 9 (個 / 分) となる。

【 0 0 7 8 】

また、払出制御基板 1 0 3 の出力側には、貯留タンク (図示なし) から所定個数の遊技球を遊技者に払い出すための払出装置 5 の払出駆動部 5 1 が接続されている。払出 CPU 1 0 3 a は、主制御基板 1 0 1 から送信された賞球要求信号に基づいて、払出 ROM 1 0 3 b から所定のプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、払出装置 5 を制御して所定の遊技球を遊技者に払い出す。このとき、払出 RAM 1 0 3 c は、払出 CPU 1 0 3 a の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

【 0 0 7 9 】

ランプ制御基板 1 0 4 は、上記各基板と同様に、ランプ CPU 1 0 4 a、ランプ ROM 1 0 4 b、ランプ RAM 1 0 4 c を備えている。ランプ制御基板 1 0 4 の出力側には、演出用照明装置 1 6 及び演出用役物装置 1 7 が接続されている。

【 0 0 8 0 】

ランプ CPU 1 0 4 a は、演出制御基板 1 0 2 から送信される演出制御に係るコマンド (以下、「演出制御コマンド」という) に基づいて演出用照明装置 1 6 の発光制御、および、演出用照明装置 1 6 の光の照射方向を変更するためのモータに対する駆動制御を行う。また、ランプ CPU 1 0 4 a は、演出制御コマンドに基づいて演出用役物装置 1 7 を作動させるソレノイドやモータに対する駆動制御を行う。

【 0 0 8 1 】

また、ランプ制御基板 1 0 4 の入力側には、演出ボタン装置 1 8 の演出ボタン検出スイッチ 1 8 a 及び選択ボタン装置 1 9 の選択ボタン検出スイッチ 1 9 a に接続されている。ランプ制御基板 1 0 4 は、演出ボタン検出信号や選択ボタン検出信号が入力すると、それぞれを演出制御基板 1 0 2 に出力する。すなわち、ランプ制御基板 1 0 4 は、演出制御基板 1 0 2 と演出ボタン装置 1 8 及び選択ボタン装置 1 9 との間で演出ボタン検出信号及び選択ボタン検出信号を中継する。

【 0 0 8 2 】

画像制御基板 1 0 5 は、少なくとも画像表示装置 1 4 の表示部 1 4 0 に表示させる動画や静止画等の画像に係る映像信号を生成し、画像表示装置 1 4 に出力する画像生成部 1 0 5 B と、音声出力装置 1 5 に出力させる音声に係る音声信号を生成し、音声出力装置 1 5 に出力する音声生成部 1 0 5 C と、画像生成部 1 0 5 B 及び音声生成部 1 0 5 C を統括して制御する統括部 1 0 5 A とを有する。

【 0 0 8 3 】

画像制御基板 1 0 5 の統括部 1 0 5 A は、画像表示装置 1 4 による画像表示制御を行うため統括 CPU 1 0 5 A a、統括 ROM 1 0 5 A b、及び、統括 RAM 1 0 5 A c を備えている。

【 0 0 8 4 】

統括 CPU 1 0 5 A a は、制御プログラム等が記憶されている統括 ROM 1 0 5 A b に

10

20

30

40

50

接続されており、統括CPU105Aaの動作に必要な制御プログラムが読み出されるようになっている。統括CPU105Aaは、演出制御基板102から送信される演出制御に係るコマンドを受信すると、該コマンドに基づいて画像生成部105Bに画像表示装置14に表示させる画像の指示を出すと共に、音声生成部105Cに音声出力装置15から出力させる音声の指示を出す。

【0085】

統括RAM105Acは、統括CPU105Aaの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能し、統括ROM105Abから読み出されたデータを一時的に記憶するものである。

【0086】

また、統括ROM105Abは、マスクROMで構成されており、統括ROM105Abの制御処理のプログラム、ディスプレイリストを生成するためのディスプレイリスト生成プログラム、演出パターンのアニメーションを表示するためのアニメパターン、アニメーション情報等が記憶されている。

【0087】

このアニメパターンは、画像による演出の具体的な内容を構成するアニメーションを表示するにあたり参照され、アニメパターンにはアニメーション情報や各アニメーションの表示順序等に関連付けられている。なお、アニメーション情報には、ウェイトフレーム（表示時間）、対象データ（スプライトの識別番号、転送元アドレス等）、描画のためのパラメータ（スプライトの表示位置、表示倍率、透過率等）、描画方法、画像表示装置14の輝度のパラメータとなるデューティ比等などの各種情報が含まれている。

【0088】

画像生成部105Bは、画像プロセッサであるVDP（Video Display Processor）105Baと、画像データが格納されたCGROM105Bb、及び、画像データから生成される描画データを一時的に記憶するフレームバッファ等を有するVRAM105Bcを備えている。

【0089】

VDP105Baは、画像データが記憶されているCGROM105Bbに接続されており、統括CPU105Aaからの指示に基づいて、画像データに基づいて映像信号（RGB信号等）の元となる描画データを生成する。画像データは、画像表示装置14に表示させる画像（フレーム）、例えば、演出図柄画像や演出図柄の背景を構成する、景色、キャラクター、及び台詞等の背景画像等の個々の画像を表す素材的なデータである。一方、描画データは個々の画像が複合されて（重ね合わされて）構成されるフレーム全体の画像を表す合成的なデータである。

【0090】

CGROM105Bbは、フラッシュメモリ、EEPROM、EPROM、マスクROM等から構成され、所定範囲の画素（例えば、32×32ピクセル）における画素情報の集まりからなる画像データ（スプライト、ムービー）等を圧縮して記憶している。画素情報は、それぞれの画素毎に色番号を指定する色番号情報と画像の透明度を示す値とから構成されている。

【0091】

また、CGROM105Bbは、色番号を指定する色番号情報と実際に色を表示するための表示色情報とが対応づけられたパレットデータを圧縮せずに記憶している。なお、CGROM105Bbは、全ての画像データを圧縮せずとも、一部のみ圧縮している構成でもよい。また、ムービーの圧縮方式としては、MPEG4等の公知の種々の圧縮方式を用いることができる。

【0092】

また、画像生成部105Bは、水晶発振器を有している。水晶発振器は、VDP105Baにパルス信号を出力する。VDP105Baは、このパルス信号を分周することで、画像表示装置14と同期を図るための同期信号（水平同期信号・垂直同期信号）を生成し

10

20

30

40

50

、画像表示装置 14 に出力する。

【0093】

次に、図 4 ~ 図 15 を参照して、メイン ROM 101b に記憶されている各種テーブルの詳細について説明する。

【0094】

図 4 (a - 1)、図 4 (a - 2) は、大当たり判定テーブルの一例を示す図である。大当たり判定とは、特別図柄抽選を構成するものであり、遊技者に有利な大当たり遊技を実行するか否かを判定することである。

【0095】

図 4 (a - 1) は、遊技球の第 1 始動口 6 への入球を契機に行われる大当たり判定において参照されるテーブル（以下、「第 1 大当たり判定テーブル」という）である。一方、図 4 (a - 2) は、遊技球の第 2 始動口 7 への入球を契機に行われる大当たり判定において参照されるテーブル（以下、「第 2 大当たり判定テーブル」という）である。

【0096】

いずれの大当たり判定テーブルも、後述する大当たりの当選確率が、相対的に低い（標準値に設定された）状態のときに参照される大当たり判定テーブル（以下、「低確率用大当たり判定テーブル」という）と、相対的に高い（標準値より高く設定された）状態のときに参照される大当たり判定テーブル（以下、「高確率用大当たり判定テーブル」という）とで構成されている。

【0097】

各大当たり判定テーブルには、大当たり判定値と判定結果とが一義的に対応付けられて格納されている。後述するように、遊技球が第 1 始動口 6 又は第 2 始動口 7 に入球することを契機に取得された大当たり判定用乱数を大当たり判定テーブルに照合することで、「大当たり」又は「ハズレ」のいずれかが決定される。

【0098】

大当たり判定の結果が「大当たり」であると、当該結果を示す特別図柄の停止表示後に、大入賞口 8 の開放を伴う大当たり遊技が実行される。大当たり判定の結果が「ハズレ」であると、大当たり遊技は実行されない。

【0099】

大当たり判定の結果が「ハズレ」である場合は、さらに、図 4 (b) のリーチ判定テーブルに基づいてリーチ判定が行われる。リーチ判定テーブルには、リーチ判定用乱数値とリーチ演出の実行の有無とが一義的に対応付けられて格納されている。後述するように、遊技球が第 1 始動口 6 又は第 2 始動口 7 に入球することを契機に取得されたリーチ判定用乱数をリーチ判定テーブルに照合することで、リーチ演出の実行の有無が決定される。

【0100】

リーチ判定の結果が「リーチ演出の実行」であると、特図抽選演出において遊技者の大当たり当選への期待感を高めるためのリーチ演出が行われる。リーチ演出の詳しい内容については後述する。

【0101】

図 5 (a) と図 5 (b) とは、特別図柄判定テーブルの一例を示す図である。特別図柄判定とは、特別図柄抽選を構成するものであり、大当たり判定の結果に基づいて特別図柄表示装置 20、21 において停止特別図柄の種類（特別図柄の停止表示態様）を決定することである。

【0102】

特別図柄判定用テーブルは、大当たり判定の結果（大当たりまたはハズレ）によって大きく分けられている。すなわち、図 5 (a) は、大当たり判定の結果が「大当たり」である場合の特別図柄判定において参照されるテーブル、図 5 (b) は、大当たり判定の結果が「ハズレ」である場合の特別図柄判定において参照されるテーブルである。

【0103】

これらの各テーブルは、さらに、当該特別図柄判定の契機となる遊技球の入球があった

10

20

30

40

50

始動口の種類（第1始動口6 or 第2始動口7）によっても分けられている。各特別図柄判定テーブルには、特別図柄判定値と、停止表示される特別図柄とが一義的に対応付けられて格納されている。後述するように、遊技球が第1始動口6又は第2始動口7に入球することを契機に取得された特別図柄判定用乱数を特別図柄判定テーブルに照合することで、停止特別図柄が決定される。停止表示される特別図柄の識別情報として、特図停止図柄データ及び演出図柄指定コマンドが設定されている。

【0104】

特図停止図柄データは、主制御基板101における処理で用いられ、演出図柄指定コマンドは、演出制御基板102に送信され、演出制御基板102における処理で用いられる。演出図柄指定コマンドは、特別図柄の変動表示の開始時に（ステップS300の特別図柄記憶判定処理時に）生成されて演出制御基板102に送信される。

10

【0105】

演出図柄指定コマンドは、当該特別図柄判定に係る特別図柄が停止表示される特別図柄表示装置（第1特別図柄表示装置20 or 第2特別図柄表示装置21）を識別するための1バイトのMODEデータと、停止表示される特別図柄を識別するための1バイトのDATAデータとから構成されている。

【0106】

演出図柄指定コマンドについては、上位バイトデータが「E3H」であれば、第1特別図柄表示装置20で特別図柄の停止表示が行われることを表し、上位バイトデータが「E4H」であれば、第2特別図柄表示装置21で特別図柄の停止表示が行われることを表す。なお、上位バイトデータが「E3H」の演出図柄指定コマンドのことを「第1演出図柄指定コマンド」、上位バイトデータが「E4H」の演出図柄指定コマンドのことを「第2演出図柄指定コマンド」という。また、下位バイトデータは、停止特別図柄の種類を表している。これにより、上位バイトデータと下位バイトデータとの組み合わせによって、大当たりであるかハズレであるか、大当たり遊技のオープニング時間、エンディング時間、ラウンド回数、大入賞口の開閉態様、および大当たり遊技終了後の遊技状態の種類が表される。

20

【0107】

図6は、大当たり遊技を制御する際に用いられる大当たり遊技制御テーブルの一例を示す図である。

30

【0108】

大当たり遊技制御テーブルには、大当たり遊技を制御するための条件が格納されている。大当たり遊技を制御するための条件として、大当たり遊技が開始されてから、大入賞口8の最初の開放が行われるまでの期間であるオープニングの時間と、オープニング開始時に演出制御基板102に送信するオープニング指定コマンド、大入賞口8の開閉を制御するために用いるテーブルの種類、大入賞口8の最後の開放が終了してから、大当たり遊技が終了するまでの期間であるエンディングの時間、及び、エンディング開始時に演出制御基板102に送信するエンディング指定コマンドが設定されている。これらの大当たり遊技を制御するための条件は、大当たりの種類、すなわち、特別図柄の種類（特図停止図柄データ）に関連付けられている。すなわち、大当たり遊技の際に、いずれの制御条件を用いるかは特別図柄の種類に基づいて選択される。

40

【0109】

図7は、大当たり遊技における大入賞口8の開閉を制御する際に用いる大当たり遊技用の大入賞口開閉制御テーブルの一例を示す図である。

【0110】

大当たり遊技用の大入賞口開閉制御テーブルには、大当たり遊技における大入賞口8の開閉を制御するための条件が格納されている。大入賞口8の開閉を制御するための条件として、ラウンド遊技の番号であるラウンド番号（R）、各ラウンド遊技における大入賞口8の開放（大入賞口制御装置80の作動）番号である特電作動番号（K）、及び、大入賞口8の開放時間・閉鎖時間（作動時間・未作動時間）が設定されている。

50

【 0 1 1 1 】

例えば、特図停止図柄データが「 1 0 」または「 1 2 」である場合、図 6 に示す大当たり遊技制御テーブルに基づいて、図 7 に示す大入賞口開閉制御テーブル「 0 1 」が選択される。

この大入賞口開閉制御テーブル「 0 1 」に基づく大当たり遊技では、ラウンド遊技が 8 回行われ、大入賞口 8 の最大開放時間は 2 9 . 5 秒であり、次ラウンド開始までの大入賞口 8 の閉鎖時間は 2 . 0 秒である。このように、大入賞口開閉制御テーブル「 0 1 」が選択された場合、8 回のラウンド遊技が行われ、全てのラウンド遊技において遊技球の大入賞口 8 への入球が容易なラウンド遊技が行われる。このような大当たりを「 8 R / 8 R 大当たり」という。

10

【 0 1 1 2 】

特図停止図柄データが「 1 1 」である場合は、図 6 に示す大当たり遊技制御テーブルに基づいて、図 7 に示す大入賞口開閉制御テーブル「 0 2 」が選択される。

この大入賞口開閉制御テーブル「 0 2 」に基づく大当たり遊技では、ラウンド遊技が 8 回行われる。そして、全てのラウンドにおいて大入賞口 8 の最大開放時間は 0 . 1 8 秒であり、次ラウンド開始までの大入賞口 8 の閉鎖時間は 7 . 3 2 秒である。このように、大入賞口開閉制御テーブル「 0 2 」が選択された場合、8 回のラウンド遊技が行われるものの、全てのラウンド遊技において遊技球の大入賞口 8 への入球が困難なラウンド遊技が行われる。このような大当たりを「 0 R / 8 R 大当たり」という。

20

【 0 1 1 3 】

特図停止図柄データが「 2 0 」である場合は、図 6 に示す大当たり遊技制御テーブルに基づいて、図 7 に示す大入賞口開閉制御テーブル「 0 3 」が選択される。

この大入賞口開閉制御テーブル「 0 3 」に基づく大当たり遊技では、ラウンド遊技が 1 5 回行われる。そして、全てのラウンドにおいて大入賞口 8 の最大開放時間は 2 9 . 5 秒であり、大入賞口 8 の閉鎖時間は 2 . 0 秒である。このように、大入賞口開閉制御テーブル「 0 3 」が選択された場合、1 5 回のラウンド遊技が行われ、全てのラウンド遊技において遊技球の大入賞口 8 への入球が容易なラウンド遊技が行われる。このような大当たりを「 1 5 R / 1 5 R 大当たり遊技」という。

【 0 1 1 4 】

図 8 は、大当たり遊技終了後の遊技状態を決定するための遊技状態設定テーブルの一例を示す図である。図 8 に示す遊技状態設定テーブルによって、特別図柄の種類を示す特図停止図柄データ（図 5 参照）に基づき、高確率遊技フラグの設定、高確率遊技状態の残り変動回数（X）の設定、時短遊技フラグの設定、時短遊技状態の残り変動回数（J）の設定が行われる。

30

【 0 1 1 5 】

特図停止図柄データが「 1 0 」「 1 1 」「 2 0 」の場合は、大当たり終了後には高確率遊技フラグをセットするとともに、高確率遊技状態の残り変動回数（X）を 1 0 0 0 0 回にセットし、時短遊技フラグもセットして、時短遊技状態の残り変動回数（J）も 1 0 0 0 0 回にセットする。これにより、実質的に、次回の大当たりまで高確率遊技状態および時短遊技状態が継続される。一方、特図停止図柄データが「 1 2 」「 2 1 」の場合は、時短遊技フラグをセットするとともに、時短遊技状態の残り変動回数（J）も 1 0 0 回にセットするものの、高確率遊技フラグのセットは行わず、高確率遊技状態の残り変動回数（X）も 0 回にセットする。これにより、低確率遊技状態かつ時短遊技状態が大当たり遊技終了後、1 0 0 回の変動が行われるまで継続する。このように、遊技状態設定テーブルは、特別図柄の種類（特図停止図柄データ）と遊技状態とが一義的に対応付けられて格納されている。

40

【 0 1 1 6 】

図 9 乃至図 1 2 は、後述するように特別図柄の変動パターンを決定する変動パターン決定テーブルを示す図である。図 9 乃至図 1 2 に示すように、変動パターン決定テーブルには、大当たり抽選の抽選結果と、特別図柄（特図停止図柄データ）と、リーチ判定用乱数

50

値と、特別図柄の保留球数（U1またはU2）と、特図変動用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動時間とが対応付けられている。

【0117】

従って、「特別図柄の変動パターン」とは、少なくとも大当たりの判定結果及び特別図柄の変動時間を定めるものといえる。また、大当たりのときには、必ずリーチを行うように構成しているため、大当たりのときにはリーチ判定用乱数値は参照されないように構成されている。なお、リーチ判定用乱数値と特図変動用乱数値とは、いずれも乱数範囲が100（0～99）に設定されている。

【0118】

また、図9および図10に示す特別図柄の変動パターン決定テーブルでは、特別図柄の保留球数（U1またはU2）が多くなると、特別図柄の平均変動時間が短くなるように、例えば、変動パターン1（通常変動）の変動時間（10秒）よりも、変動パターン2（短縮変動）の変動時間（3秒）の方が短くなるように設定されている。

【0119】

特図変動パターンは、特別図柄の変動表示開始時に（ステップS310の特別図柄記憶判定処理時に）特図変動パターン判定（ステップS313-3）によって決定される。メインCPU101aは、図9乃至図12に示す特別図柄の変動パターン決定テーブルを参照し、特別図柄表示装置（始動口の種別）、大当たり抽選の抽選結果、停止する特別図柄、特別図柄保留球数（U1またはU2）、リーチ判定用乱数値及び特図変動用乱数値に基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動時間を決定する。なお、特別図柄の保留球数としては最大球数の「4」が記憶されることはあるものの、特別図柄の変動パターンは、特別図柄の保留球数から1を減算した後に決定されるものであることから、保留球数として「4」は参照されないことになる。

【0120】

そして、決定した特別図柄の変動パターン（特図変動パターン）に基づいて、特別図柄の変動パターン指定コマンドが生成され、演出制御基板120に特別図柄の変動パターンの情報が送信される。

【0121】

また、特別図柄の変動パターン指定コマンドは、コマンドの分類を識別するため上位バイトデータと、コマンドの内容（機能）を示す下位バイトデータとから構成されている。本実施形態では、上位バイトデータが「E6H」であれば、第1始動口6に遊技球が入球したことを表し、上位バイトデータが「E7H」であれば、第2始動口7に遊技球が入球したことを表す。また、下位バイトデータは、変動パターンの種別に対応している。例えば、下位バイトデータが「00H」の場合は、変動パターンが「変動パターン1」であることを示す。

【0122】

ここで、演出制御基板102では、後述するように、特別図柄の変動パターン（変動パターン指定コマンド）の種別に基づいて、画像表示装置14等における演出内容が決定される。図9乃至図12に示す特別図柄の変動パターン決定テーブルの最右欄には、参考として各変動パターンに対応する画像表示装置14等のリーチ演出等の演出種類や疑似連回数を記載している。

【0123】

演出内容として、ここで、「通常変動」、「短縮変動」とは、複数の演出図柄がバラバラに高速で変動して、リーチとならずに停止することを意味しており、通常変動と短縮変動とは、短縮変動が通常変動に比べて短い変動時間で終了する点で相違している。

【0124】

また、「リーチ演出」とは、大当たりを報知する演出図柄の組合せの一部が仮停止して、他の演出図柄が変動を行うような、遊技者に大当たりの期待感を付与する変動態様を意味する。例えば、大当たりを報知する演出図柄の組合せとして「777」の3桁の演出図柄の組み合わせが設定されている場合に、2つの演出図柄が「7」で仮停止して、残りの

10

20

30

40

50

演出図柄が変動を行っている様子をいう。なお、「仮停止」とは、遊技者に演出図柄が停止しているかのようにみせている様子をいう。本実施形態においては、複数種類の「リーチ演出」が実行可能となっている。

【0125】

例えば、「ノーマルリーチ」とは、画像表示装置14の表示部140の左側領域の演出図柄（以下、左演出図柄という）、中央領域（以下、中演出図柄という）、右側領域の各演出図柄（以下、右演出図柄という）が、変動表示を開始後、例えば、左演出図柄が「7」で仮停止し、続いて右演出図柄が「7」で仮停止することで、リーチ状態を形成し、中演出図柄を低速スクロール表示させた後、中演出図柄を停止させる演出であり、この場合では中演出図柄に「7」が仮停止し、最終的に「777」の演出図柄が揃った状態で変動表示が停止することによって「大当たり」であることが報知される一方、「767」等、同じ演出図柄が揃わない状態で変動表示が停止することによって「ハズレ」であることが報知される。図9に示すように、「ノーマルリーチ」は、大当たり判定結果がハズレの場合に決定される割合が高い一方で、大当たりの場合には決定される割合が低く、いわゆる大当たり期待度が低いリーチ演出である。また、図11および図12に示すように、第2始動口7に遊技球が入球した場合には、「ノーマルリーチ」が決定されることはない。

10

【0126】

また、「ロングリーチ」とは、「ノーマルリーチ」よりも演出時間が長い演出である。「ロングリーチ」は、大当たり判定結果がハズレの場合に決定される割合が高い一方で、大当たりの場合には決定される割合が低い。なお、「ロングリーチ」は、大当たり判定結果がハズレの場合に決定される割合はノーマルリーチよりは低く、また、大当たりの場合に決定される割合はノーマルリーチよりは高いため、ノーマルリーチよりも大当たり期待度が高いリーチ演出である。また、「ロングリーチ」は、「ノーマルリーチ」と同様に、第2始動口7に遊技球が入球した場合には決定されることはなく（図10および図12参照）、時短遊技状態において「ロングリーチ」が行われることはほとんどあり得ないといえる。

20

【0127】

また、「SPリーチ1」とは、「ノーマルリーチ」から発展するリーチ演出であり、「ノーマルリーチ」よりも大当たりの期待度が高いリーチ演出である。具体的には、「ノーマルリーチ」によって一旦「ハズレ」の演出図柄の組合せを仮停止表示させた後、この仮停止表示状態から発展するリーチ演出である。

30

【0128】

この「SPリーチ1」を前述した「ノーマルリーチ」の例に続けて説明すると、「ノーマルリーチ」によって左演出図柄、中演出図柄、右演出図柄が「767」の組み合わせで仮停止表示した後、中演出図柄「6」が高速スクロール表示されることによって「SPリーチ1」に発展することとなる。「SPリーチ1」では、左演出図柄「7」と右演出図柄「7」は縮小表示された状態で、高速スクロール表示している中演出図柄が「5」になると「5 6 7 8」と低速スクロール表示されるとともに、中演出図柄の周囲にキャラクタAが表示され、キャラクタAが「7」を停止させようとする停止アクションが表示される。そして停止アクションの結果、中演出図柄に「7」が仮停止し、最終的に「777」の演出図柄が揃った状態で変動表示が停止することによって「大当たり」であることが報知される一方、「767」、「787」のように演出図柄が揃わない状態で変動表示が停止することによって「ハズレ」であることが報知される。

40

【0129】

また、「SPリーチ2」とは、「SPリーチ1」と同様に、「ノーマルリーチ」によって一旦「ハズレ」の演出図柄の組合せを仮停止表示させた後、この仮停止表示状態から発展するリーチ演出である。

【0130】

「SPリーチ2」は、画像表示装置14の表示部140の左演出図柄、中演出図柄、右演出図柄が変動開始後、リーチ状態を形成することにより「SPリーチ2」となり、キャ

50

ラクタBが表示されるとともに、中演出図柄を左右の演出図柄よりも縮小表示させてから徐々に拡大表示させ、左右の演出図柄よりも大きく拡大表示させた後、中演出図柄を消去するとともに次の中演出図柄を縮小表示させることを繰り返し行う。例えば、左演出図柄が「7」で仮停止し、続いて右演出図柄が「7」で仮停止してキャラクタBが踊りだすとともに、中演出図柄「5」を縮小表示させてから徐々に拡大表示させていき、左右の演出図柄「7」よりも大きく拡大表示させた後、中演出図柄「5」を消去するとともに次の演出図柄「6」を縮小表示させる。「大当たり」の場合は、中演出図柄に「7」が左右の演出図柄と同じ大きさで表示された状態で仮停止し、最終的に「777」の演出図柄が揃った状態で変動表示が停止することによって「大当たり」であることが報知される。一方、「ハズレ」の場合は、中演出図柄に「6」または「8」が左右の演出図柄と同じ大きさで表示された状態で仮停止し、最終的に「767」または「787」と演出図柄が揃わない状態で変動表示が停止することによって「ハズレ」であることが報知される。なお、「SPリーチ2」は、「SPリーチ1」よりも大当たり期待度が高いリーチ演出となっている。

10

【0131】

「SPSPリーチ1」は、「SPリーチ1」または「SPリーチ2」の後に行われ、「SPリーチ1」や「SPリーチ2」よりも大当たりの期待度が高いリーチ演出である。具体的には、「ノーマルリーチ」および「SPリーチ1」または「SPリーチ2」によって一旦「ハズレ」の演出図柄の組合せを仮停止表示させた後、この仮停止表示状態から発展するリーチ演出である。

20

【0132】

この「SPSPリーチ1」を前述した「SPリーチ1」の例に続けて説明すると、「ノーマルリーチ」によって左演出図柄、中演出図柄、右演出図柄が「767」の組み合わせで仮停止表示した後、「SPリーチ1」が行われて再び「767」、「787」のように演出図柄が揃わない状態で変動表示が仮停止する。その後、中演出図柄が再度変動を開始することによって「SPSPリーチ1」に発展することとなる。

【0133】

「SPSPリーチ1」では、所定の楽曲が音声出力装置15から出力されるとともに、表示部140ではこの楽曲に対応したPV映像が表示される。PV映像の表示の開始に伴い、中演出図柄が楽曲のテンポに合わせて1図柄ずつコマ送り表示させていく演出を行う。そして楽曲の終了に合わせて中演出図柄を仮停止させる。そして、中演出図柄に「7」が仮停止し、最終的に「777」の演出図柄が揃った状態で変動表示が停止することによって「大当たり」であることが報知される一方、「767」、「787」のように演出図柄が揃わない状態で変動表示が停止することによって「ハズレ」であることが報知される。

30

【0134】

「SPSPリーチ2」は、「SPSPリーチ1」と同様に、「SPリーチ1」または「SPリーチ2」の後に行われ、「SPリーチ1」や「SPリーチ2」よりも大当たりの期待度が高いリーチ演出である。すなわち、「ノーマルリーチ」によって一旦「ハズレ」の演出図柄の組合せを仮停止表示させた後に「SPリーチ1」または「SPリーチ2」を行い、再び「ハズレ」の演出図柄の組合せを仮停止表示させてから発展する。

40

【0135】

本実施形態における「SPSPリーチ2」は、画像表示装置14の表示部140の左演出図柄、中演出図柄、右演出図柄が変動開始後、楽曲が音声出力装置15から出力されるとともに、表示部140では楽曲に対応したPV映像が表示される。「SPSPリーチ2」では、PV映像の表示が開始されると、遊技者に対して、演出ボタン18Aの操作を促す。そして演出ボタン18Aの操作に応じて左演出図柄と右演出図柄とが仮停止し、続いて中演出図柄が仮停止する。そして、中演出図柄に「7」が仮停止し、最終的に「777」の演出図柄が揃った状態で変動表示が停止することによって「大当たり」であることが報知される一方、「767」、「787」のように演出図柄が揃わない状態で変動表示が

50

停止することによって「ハズレ」であることが報知される。なお、「SPSPリーチ2」は、「SPSPリーチ1」よりも大当たり期待度が高いリーチ演出となっている。

【0136】

また、「全回転リーチ」とは、「大当たり」となることが確定するリーチであり、画像表示装置14の表示部140の左演出図柄、中演出図柄、右演出図柄が変動開始後、「おめでとう!」というメッセージ画像とともに大当たりを祝福するキャラクタを表示後、演出図柄の組合せが全て揃った状態(例えば、「111」、「222」等)で低速スクロール表示を開始する。そして、最終的には、「777」の演出図柄の組合せで変動表示が停止することによって、「大当たり」であることが報知される。なお、本実施形態では、「全回転リーチ」は、特図停止図柄データが「10」または「20」の場合、すなわち、確変大当たりであるときにのみ実行可能なリーチ演出であるため、「全回転リーチ」は大当たり遊技終了後に時短遊技状態かつ高確率遊技状態に移行することが確定する(確変確定)のリーチ演出である。しかし、これに限らず、「全回転リーチ」を通常大当たりである場合にも実行可能にしてもよい。

10

【0137】

また、「疑似連回数」とは、「疑似変動表示の実行回数」を意味しており、1回の大当たりの抽選に対応する特別図柄の変動表示中に、演出図柄を一旦仮停止させた後に再び変動させる「疑似変動表示」を複数回行う演出を「疑似連演出」という。例えば、「疑似連回数」が1回の場合は、左演出図柄が「3」で仮停止し、続いて右演出図柄が「2」で仮停止した後に、中演出図柄が「NEXT」で仮停止する。そして、再度、演出図柄の変動表示が行われる(例えば、図54(c-2)から(c-3)までの経緯)。なお、本実施形態では、疑似連演出は、「SPリーチ1」「SPリーチ2」「SPSPリーチ1」「SPSPリーチ2」「全回転リーチ」において実行可能となっている。また、第2始動口7に遊技球が入球した場合には、疑似連回数は、「全回転リーチ」の場合を除いて最大で1回となっている。

20

【0138】

図9乃至図12に示す特別図柄の変動パターン決定テーブルの最右欄の「総回数」には、1回の変動表示中に疑似変動表示を行う回数が記載され、「リーチ前」には、「リーチ前疑似変動表示」を行う回数が記載され、「リーチ後」には、「リーチ後疑似変動表示」を行う回数が記載されている。

30

【0139】

「総回数」が1回の場合は、演出図柄の変動表示と停止表示が2回行われ(例えば、図54(c-1)から(c-4)までの経緯)、「疑似連回数」が2回の場合は、演出図柄の変動表示と停止表示が3回行われることになる(例えば、図55(f-1)から(f-7)までの経緯)。

【0140】

「リーチ前疑似変動表示」とは、リーチ演出を実行する前に行われる疑似変動表示であり、「リーチ後疑似変動表示」とは、リーチ演出の実行後に行われる疑似変動表示である。例えば、「疑似連回数」の「総回数」が2回であり、「リーチ前疑似変動表示」が1回であり、「リーチ後疑似変動表示」が1回である場合、左演出図柄が「3」で仮停止し、続いて右演出図柄が「2」で仮停止した後に、中演出図柄が「NEXT」で仮停止する。そして、再変動表示が行われ、左演出図柄が「2」で仮停止し、続いて右演出図柄が「2」で仮停止し、「ノーマルリーチ」が行われた後に、中演出図柄が「NEXT」で仮停止する。そして、再度、演出図柄の変動表示が行われる(例えば、図55(g-2)から(g-8)までの経緯)。この場合、左演出図柄、中演出図柄、右演出図柄が、それぞれ「3」「NEXT」「2」で仮停止してから、次に各演出図柄が仮停止するまでの疑似変動表示が「リーチ前疑似変動表示」である。そして、左演出図柄、中演出図柄、右演出図柄が、それぞれ「2」「NEXT」「2」で仮停止してからの疑似変動表示が「リーチ後疑似変動表示」となる。すなわち、本実施形態では、リーチ状態が形成されない状態でいずれかの演出図柄が「NEXT」で仮停止したことを契機に、疑似変動表示が行われる場合

40

50

の当該疑似変動表示が「リーチ前疑似変動表示」である。一方、リーチ状態が形成された状態で最終停止演出図柄が「NEXT」で仮停止したことを契機に、疑似変動表示が行われる場合の当該疑似変動表示が「リーチ後疑似変動表示」である。

【0141】

また、演出図柄の変動表示中には、疑似変動表示が行われるか否か、すなわち、変動表示が終了せずに継続するか否かを煽るための「煽り演出」が行われる。「煽り演出」は、最終仮停止演出図柄を用いて行われ、最終仮停止演出図柄が「NEXT」で仮停止することにより、疑似変動表示が行われること（変動表示が継続すること）が報知され、「NEXT」ではない種類（例えば、「2」などの数字）で仮停止することにより、疑似変動表示は行われず、変動表示が終了したことが報知される（ガセ煽り演出）。すなわち、演出図柄が「NEXT」で停止するまでには、他の演出図柄は既に仮停止している状態であり、最終停止演出図柄を用いて「煽り演出」が行われる。例えば、左演出図柄が「2」で仮停止し、続いて右演出図柄が「3」で仮停止した後に、中演出図柄において「煽り演出」を行ってから「NEXT」で仮停止する。この場合は、「中演出図柄を用いた煽り演出」という。また、左演出図柄と中演出図柄が先に仮停止した場合は、右演出図柄において「煽り演出」を行ってから「NEXT」で仮停止するので、「右演出図柄を用いた煽り演出」という。

10

【0142】

本実施形態では、「煽り演出」には2種類があり、疑似連演出を行う場合には「ボタン煽り演出」と「スベリ煽り演出」のいずれかが実行される。「ボタン煽り演出」とは、2個の演出図柄が仮停止し、残りの演出図柄（最終停止演出図柄）が変動表示されている状態で、画像表示装置14の表示部140に演出ボタン18Aの画像が表示されるとともに、「ボタンを押せ」などと演出ボタン18Aの操作を遊技者に促すメッセージ画像が表示される。そして、表示部140に当該画像が表示されてから所定時間内に演出ボタン18Aの操作が検出されると、疑似変動表示が行われる場合は、最終停止演出図柄が「NEXT」で仮停止し、疑似変動表示が行われない場合はその他の図柄で停止表示する。これにより、遊技者に対してあたかも自らの操作で「NEXT」で停止表示させて疑似変動表示を行わせることができたとの印象を与えることができる。なお、所定時間内に操作ボタン18Aの操作が検出されない場合は、所定時間経過後に最終停止演出図柄が停止表示される。「スベリ煽り演出」とは、2個の演出図柄が仮停止し、最終停止演出図柄が変動表示されている状態で、該最終停止演出図柄が徐々に低速スクロール表示されていく。そして、最終演出図柄が「NEXT」の手前で一旦停止表示されると、該最終演出図柄が高速スクロールし、疑似変動表示が行われる場合は、最終停止演出図柄が「NEXT」で仮停止し、疑似変動表示が行われない場合はその他の図柄で停止表示する。これにより、最終演出図柄が一旦停止表示されたのちに高速スクロールするときに遊技者に疑似変動表示が行われるかもしれないという大きな期待感を付与することができる。

20

30

【0143】

なお、疑似連回数が2回の変動パターンは変動時間が長く、時短遊技状態においては変動時間が長い変動演出を行わないようにするため、本実施形態では、第2始動口7に遊技球が入球した場合には、全回転リーチとなる場合を除いて、疑似連回数は最大で1回となっている。

40

【0144】

大当たり判定結果がハズレであり、かつ、リーチ判定用乱数値が「0～59」の場合は、保留球数に応じて、特別図柄の変動パターンは、「変動パターン1」または「変動パターン2」が決定され、「通常変動」または「短縮変動」の演出が行われる。また、大当たり判定結果がハズレであり、かつ、リーチ判定用乱数値が「60～79」の場合は、保留球数に応じて、特別図柄の変動パターンは、「変動パターン1」または「変動パターン3」が決定され、「通常変動」または「ノーマルリーチ」の演出が行われる。

【0145】

また、大当たり判定結果がハズレであり、かつ、リーチ判定の結果が「リーチ演出の実

50

行」である（リーチ判定用乱数値 = 80 ~ 99）場合、特別図柄の変動パターンは、特図変動用乱数値に基づいて、「変動パターン3」～「変動パターン28」のいずれかに決定され、リーチ演出は「ノーマルリーチ」「ロングリーチ」「SPリーチ1」「SPリーチ2」「SPSPリーチ1」「SPSPリーチ2」のいずれかとなる。

具体的には、25%の割合で「変動パターン3」に決定され、リーチ演出は「ノーマルリーチ」となる。また、15%の割合で「変動パターン4」に決定され、リーチ演出は「ロングリーチ」となる。

【0146】

また、15%の割合で「変動パターン5～10」に決定され、リーチ演出は「SPリーチ1」となる。より詳しくは、4%の割合で疑似連回数が0回で疑似連演出を行わない「変動パターン5」に決定され、3%の割合でリーチ前疑似変動表示が1回の疑似連演出を行う「変動パターン6」に決定され、2%の割合でリーチ後疑似変動表示が1回の疑似連演出を行う「変動パターン7」に決定され、3%の割合でリーチ前疑似変動表示が2回の疑似連演出を行う「変動パターン8」に決定され、2%の割合で1回のリーチ前疑似変動表示と1回のリーチ後疑似変動表示の疑似連演出を行う「変動パターン9」に決定され、1%の割合でリーチ後疑似変動表示が2回の疑似連演出を行う「変動パターン10」に決定される。

10

【0147】

また、15%の割合で「変動パターン11～16」に決定され、リーチ演出は「SPリーチ2」となる。より詳しくは、4%の割合で疑似連回数が0回で疑似連演出を行わない「変動パターン11」に決定され、3%の割合でリーチ前疑似変動表示が1回の疑似連演出を行う「変動パターン12」に決定され、2%の割合でリーチ後疑似変動表示が1回の疑似連演出を行う「変動パターン13」に決定され、3%の割合でリーチ前疑似変動表示が2回の疑似連演出を行う「変動パターン14」に決定され、2%の割合で1回のリーチ前疑似変動表示と1回のリーチ後疑似変動表示の疑似連演出を行う「変動パターン15」に決定され、1%の割合でリーチ後疑似変動表示が2回の疑似連演出を行う「変動パターン16」に決定される。

20

【0148】

また、15%の割合で「変動パターン17～22」に決定され、リーチ演出は「SPSPリーチ1」となる。より詳しくは、4%の割合で疑似連回数が0回で疑似連演出を行わない「変動パターン17」に決定され、3%の割合でリーチ前疑似変動表示が1回の疑似連演出を行う「変動パターン18」に決定され、2%の割合でリーチ後疑似変動表示が1回の疑似連演出を行う「変動パターン19」に決定され、3%の割合でリーチ前疑似変動表示が2回の疑似連演出を行う「変動パターン20」に決定され、2%の割合で1回のリーチ前疑似変動表示と1回のリーチ後疑似変動表示の疑似連演出を行う「変動パターン21」に決定され、1%の割合でリーチ後疑似変動表示が2回の疑似連演出を行う「変動パターン22」に決定される。

30

【0149】

また、15%の割合で「変動パターン23～28」に決定され、リーチ演出は「SPSPリーチ2」となる。より詳しくは、4%の割合で疑似連回数が0回で疑似連演出を行わない「変動パターン23」に決定され、3%の割合でリーチ前疑似変動表示が1回の疑似連演出を行う「変動パターン24」に決定され、2%の割合でリーチ後疑似変動表示が1回の疑似連演出を行う「変動パターン25」に決定され、3%の割合でリーチ前疑似変動表示が2回の疑似連演出を行う「変動パターン26」に決定され、2%の割合で1回のリーチ前疑似変動表示と1回のリーチ後疑似変動表示の疑似連演出を行う「変動パターン27」に決定され、1%の割合でリーチ後疑似変動表示が2回の疑似連演出を行う「変動パターン28」に決定される。

40

【0150】

このように、大当たり判定結果がハズレであり、かつ、リーチ演出が「SPリーチ1」「SPリーチ2」「SPSPリーチ1」「SPSPリーチ2」のいずれかである場合は、

50

疑似連回数が0回で疑似連演出を行わない割合が最も高い。また、疑似連演出を行う場合は、リーチ後疑似変動表示が0回である割合が最も高く、リーチ後疑似変動表示が2回である割合が最も低い。したがって、大当たり判定結果がハズレの場合は、リーチ後疑似変動表示の回数が少ない疑似連演出が行われやすくなっている。

【0151】

大当たり判定結果が大当たりの場合は、本実施形態では必ずリーチ演出が実行されることになるので、リーチ判定用乱数値は参照せず、停止する特別図柄の種類（特図停止図柄データ）と特図変動用乱数値に基づいて、「変動パターン29」～「変動パターン56」のいずれかに決定され、リーチ演出は「ノーマルリーチ」「ロングリーチ」「SPリーチ1」「SPリーチ2」「SPSPリーチ1」「SPSPリーチ2」「全回転リーチ」のいずれかとなる。

10

具体的には、2%の割合で「変動パターン29」に決定され、リーチ演出は「ノーマルリーチ」となる。また、3%の割合で「変動パターン30」に決定され、リーチ演出は「ロングリーチ」となる。

【0152】

また、10%の割合で「変動パターン31～36」に決定され、リーチ演出は「SPリーチ1」となる。より詳しくは、1%の割合で疑似連回数が0回で疑似連演出を行わない「変動パターン31」に決定され、1%の割合でリーチ前疑似変動表示が1回の疑似連演出を行う「変動パターン32」に決定され、2%の割合でリーチ後疑似変動表示が1回の疑似連演出を行う「変動パターン33」に決定され、1%の割合でリーチ前疑似変動表示が2回の疑似連演出を行う「変動パターン34」に決定され、2%の割合で1回のリーチ前疑似変動表示と1回のリーチ後疑似変動表示の疑似連演出を行う「変動パターン35」に決定され、3%の割合でリーチ後疑似変動表示が2回の疑似連演出を行う「変動パターン36」に決定される。

20

【0153】

また、10%の割合で「変動パターン37～42」に決定され、リーチ演出は「SPリーチ2」となる。より詳しくは、1%の割合で疑似連回数が0回で疑似連演出を行わない「変動パターン37」に決定され、1%の割合でリーチ前疑似変動表示が1回の疑似連演出を行う「変動パターン38」に決定され、2%の割合でリーチ後疑似変動表示が1回の疑似連演出を行う「変動パターン39」に決定され、1%の割合でリーチ前疑似変動表示が2回の疑似連演出を行う「変動パターン40」に決定され、2%の割合で1回のリーチ前疑似変動表示と1回のリーチ後疑似変動表示の疑似連演出を行う「変動パターン41」に決定され、3%の割合でリーチ後疑似変動表示が2回の疑似連演出を行う「変動パターン42」に決定される。

30

【0154】

また、20%の割合で「変動パターン43～48」に決定され、リーチ演出は「SPSPリーチ1」となる。より詳しくは、2%の割合で疑似連回数が0回で疑似連演出を行わない「変動パターン43」に決定され、2%の割合でリーチ前疑似変動表示が1回の疑似連演出を行う「変動パターン44」に決定され、4%の割合でリーチ後疑似変動表示が1回の疑似連演出を行う「変動パターン45」に決定され、2%の割合でリーチ前疑似変動表示が2回の疑似連演出を行う「変動パターン46」に決定され、4%の割合で1回のリーチ前疑似変動表示と1回のリーチ後疑似変動表示の疑似連演出を行う「変動パターン47」に決定され、6%の割合でリーチ後疑似変動表示が2回の疑似連演出を行う「変動パターン48」に決定される。

40

【0155】

また、25%の割合で「変動パターン49～54」に決定され、リーチ演出は「SPSPリーチ2」となる。より詳しくは、3%の割合で疑似連回数が0回で疑似連演出を行わない「変動パターン49」に決定され、3%の割合でリーチ前疑似変動表示が1回の疑似連演出を行う「変動パターン50」に決定され、5%の割合でリーチ後疑似変動表示が1回の疑似連演出を行う「変動パターン51」に決定され、3%の割合でリーチ前疑似変動

50

表示が2回の疑似連演出を行う「変動パターン52」に決定され、5%の割合で1回のリーチ前疑似変動表示と1回のリーチ後疑似変動表示の疑似連演出を行う「変動パターン53」に決定され、6%の割合でリーチ後疑似変動表示が2回の疑似連演出を行う「変動パターン54」に決定される。

【0156】

また、30%の割合で「変動パターン55～56」に決定され、リーチ演出は「全回転リーチ」となる。より詳しくは、10%の割合で1回のリーチ前疑似変動表示と2回のリーチ後疑似変動表示の疑似連演出を行う「変動パターン55」に決定され、20%の割合でリーチ後疑似変動表示が3回の疑似連演出を行う「変動パターン56」に決定される。

【0157】

なお、本実施形態においては、特図停止図柄データ「11」または「12」の場合の変動パターンの決定割合は、ほぼ特図停止図柄データ「10」の場合と同様であるが、「全回転リーチ」が決定されない点異なる。したがって、「全回転リーチ」は、確変大当たりの場合にのみ実行可能なリーチ演出である。

【0158】

このように、大当たり判定結果が大当たりである場合、「ノーマルリーチ」の決定割合が最も低く、「SPSPリーチ2」の決定割合が最も高い。また、「SPリーチ1」は、「SPリーチ2」よりも決定割合が低く、「SPSPリーチ1」は、「SPSPリーチ2」よりも決定割合が低い。さらに、「SPリーチ1」および「SPリーチ2」の決定割合は、「SPSPリーチ1」および「SPSPリーチ2」の決定割合よりも低い。したがって、「ノーマルリーチ」が最も大当たり期待度が低いリーチ演出であり、「全回転リーチ」を除くと「SPSPリーチ2」が最も大当たり期待度が高いリーチ演出である。また、「SPリーチ2」は、「SPリーチ1」よりも大当たり期待度が高く、「SPSPリーチ2」は、「SPSPリーチ1」よりも大当たり期待度が高い。さらに、「SPSPリーチ1」および「SPSPリーチ2」の大当たり期待度は、「SPリーチ1」および「SPリーチ2」の大当たり期待度よりも高い。

【0159】

また、大当たり判定結果が大当たりであり、かつ、リーチ演出が「SPリーチ1」「SPリーチ2」「SPSPリーチ1」「SPSPリーチ2」のいずれかである場合は、疑似連演出を行わない割合とリーチ前疑似変動表示が1回の疑似連演出を行う割合とリーチ前疑似変動表示が2回の疑似連演出が最も低い。一方、リーチ後疑似変動表示が2回の疑似連演出を行う割合が最も高く、次に1回のリーチ前疑似変動表示と1回のリーチ後疑似変動表示の疑似連演出を行う割合が高く、次にリーチ後疑似変動表示が1回の疑似連演出を行う割合が高い。このように、大当たり判定結果が大当たりの場合は、リーチ後疑似変動表示の回数が多くなりやすくなっている。

【0160】

疑似連演出の総回数が2回の場合、リーチ後疑似変動表示が2回の疑似連演出の割合が最も高く、次に、1回のリーチ前疑似変動表示と1回のリーチ後疑似変動表示の疑似連演出を行う割合が高い。したがって、リーチ後疑似変動表示は、疑似変動表示を2回行う場合は、2回目以降に実行される割合が高くなっている。また、疑似変動表示を2回行う場合2回目の疑似変動表示は、リーチ後疑似変動表示が実行される割合が高くなっている。

【0161】

このように、本実施形態では、特別図柄の変動パターン(変動パターン指定コマンド)の種別に基づいて、演出制御基板102で実行される演出内容が決定される。特に、リーチ演出や疑似連演出は複数種類あり、リーチ演出が実行される場合は、変動パターン指定コマンドに対応する種類のリーチ演出および疑似連演出が実行されることとなる。

【0162】

図13および図14は、大当たり抽選の結果を事前に判定するための事前判定テーブルを示す図である。図13および図14に示すように事前判定テーブルには、大当たり抽選の抽選結果と、特別図柄(特図停止図柄データ)と、リーチ判定用乱数値と、特図変動用

10

20

30

40

50

乱数値と、始動口入賞指定コマンドとが対応付けられている。

【0163】

ここで、遊技球の始動口への入球時に取得された特別図柄判定用乱数値によって「当たり」であるか「ハズレ」であるかを事前に判定でき、特図停止図柄データによって特別遊技の種類と、高確率遊技状態や時短遊技状態への移行の有無も事前に判定できることになる。さらに、リーチ判定用乱数値および特図変動用乱数値によって演出内容（リーチの発生の有無、リーチ演出の種類）等が事前に判定可能になるので、演出制御基板102は、始動口入賞指定コマンドにより、当たりの種別、演出内容（予定される変動パターン）の情報を事前に判別できることになる。

【0164】

メインCPU110aは、図13および図14に示す事前判定テーブルを参照し、特図停止図柄データと、リーチ判定用乱数値と、特図変動用乱数値とに基づいて、始動入賞情報を決定する。そして、決定した始動入賞情報に基づいて、当たり抽選の結果や変動パターンを事前に判定するための始動口入賞指定コマンドが生成される。

【0165】

ここで、始動口入賞指定コマンドは、コマンドの分類を識別するため上位バイトデータと、コマンドの内容（機能）を示す下位バイトデータとから構成されている。本実施形態では、上位バイトデータが「E1H」であれば、第1始動口6に遊技球が入球したことを表し、上位バイトデータが「E2H」であれば、第2始動口7に遊技球が入球したことを表す。また、下位バイトデータは、演出種別に対応している。例えば、下位バイトデータが「02H」の場合、予定変動パターンが「変動パターン3」であることを示す。

【0166】

なお、図13および図14に示す事前判定テーブルは、図9乃至図12に示す特別図柄の変動パターン決定テーブルと類似しているものである。ただし、図13および図14に示す事前判定テーブルは遊技球の始動口への入球時に用いられるに対し、図9乃至図12に示す特別図柄の変動パターン決定テーブルは特別図柄の変動開始時に用いられることになり、それぞれの判定時期が相違している。加えて、「保留球数」を参照するかしないかでも相違している。

【0167】

図15(a)～図15(f)は、第1入賞ゲート9又は第2入賞ゲート10への入賞に基づく普通図柄系遊技を制御する際に用いられるテーブルの一例を示す。

【0168】

図15(a)は、当たり判定テーブルの一例を示す図である。当たり判定とは、第2始動口7の開放を伴う補助遊技を実行するか否かを判定することである。当たり判定は、後述するように、遊技球の入賞ゲート9、10の通過に基づいて取得された当たり判定用乱数に基づいて行われる。

【0169】

当たり判定テーブルは、始動口入賞容易性によって分けられている。具体的には、当たり判定テーブルは、非時短遊技状態のときに参照される当たり判定テーブルと、時短遊技状態のときに参照される当たり判定テーブルとで分けられている。

【0170】

各当たり判定テーブルには、当たり判定値と判定結果とが一義的に対応付けられて格納されている。取得された当たり判定用乱数を当たり判定テーブルに照合することで、「当たり」又は「ハズレ」のいずれかが決定される。「当たり」に当選すると、第2始動口7の開放を伴う補助遊技が実行される。

【0171】

図15(b)は、普通図柄判定テーブルの一例を示す図である。普通図柄判定とは、普通図柄表示装置22において停止表示される普通図柄を決定することである。普通図柄判定用テーブルは、当たり判定の結果（当たり及びハズレ）によって分けられている。

【0172】

10

20

30

40

50

各普通図柄判定テーブルには、普通図柄判定値と、停止表示される普通図柄とが一義的に対応付けられて格納されている。後述するように、遊技球が入賞ゲート9、10を通過することを契機に取得される普通図柄判定用乱数を普通図柄判定テーブルに照合することで、停止表示される普通図柄が決定される。停止表示される普通図柄の識別情報として、普図停止図柄データ及び普通演出図柄指定コマンドが設定されている。

【0173】

普通停止図柄データは、主制御基板101における処理で用いられ、普通演出図柄指定コマンドは、演出制御基板102に送信され、演出制御基板102における処理で用いられる。

【0174】

図15(c)は、普通図柄の変動表示に要する時間(以下、「普図変動時間」という)に対応付けられた普通図柄の変動パターン(以下、「普図変動パターン」という)を判定するための普図変動パターン判定テーブルを示す図である。普図変動パターン判定テーブルは、非時短遊技状態のときに参照される普図変動パターン判定テーブルと、時短遊技状態のときに参照される普図変動パターン判定テーブルとで構成されている。

【0175】

各テーブルにおいて、普図変動パターン判定値と、一又は複数の普図変動パターンとが一義的に関連付けられて格納されている。後述するように、遊技球が入賞ゲート9、10を通過することを契機に取得される普図変動パターン判定用乱数を普図変動パターン判定テーブルに照合することで、普図変動パターンが決定される。

【0176】

普図変動パターンに対応して普図変動パターン指定コマンドが設定されている。普図変動パターン判定後に演出制御基板102に送信される。演出制御基板102が普図変動パターン指定コマンドを受信することで、これから普通図柄の変動表示が開始されること、及び、当該普通図柄の変動表示に係る普通図柄判定の判定結果を認識することができる。

【0177】

普図変動パターン指定コマンドは、現在の始動口入賞容易性に係る遊技状態を識別するための1バイトのMODEデータと、普図変動パターンを識別するための1バイトのDATAデータとから構成されている。普図変動パターン指定コマンドについては、MODEデータが「D6H」であれば、非時短遊技状態であることを表し、MODEデータが「D7H」であれば、時短遊技状態であることを表す。

【0178】

図15(d)は、補助遊技参照データ判定テーブルの一例を示す図である。このテーブルには、補助遊技を行う際に参照されるデータ(補助遊技参照データ)が格納されている。図15(d)に示す様に、補助遊技参照データ判定テーブルには、現在の始動口入賞容易性と普図停止図柄データとの組み合わせと、補助遊技参照データとが対応付けられている。すなわち、補助遊技参照データは、当該普通図柄判定が行われた際の始動口入賞容易性状態及び当該普通図柄判定の結果に関する情報を有する。

【0179】

図15(e)は、補助遊技を制御する際に用いられる補助遊技制御テーブルの一例を示す図である。

【0180】

補助遊技制御テーブルには、補助遊技を制御するための条件が格納されている。補助遊技を制御するための条件として、補助遊技が開始されてから、第2始動口7の最初の開放が行われるまでの期間であるオープニングの時間と、オープニング開始時に演出制御基板102に送信するオープニング指定コマンド、第2始動口7の開閉を制御するために用いるテーブルの種類、第2始動口7の最後の開放が終了してから、補助遊技が終了するまでの期間であるエンディングの時間、及び、エンディング開始時に演出制御基板102に送信するエンディング指定コマンドが設定されている。これらの補助遊技を制御するための条件は、補助遊技参照データに関連付けられている。

10

20

30

40

50

【 0 1 8 1 】

図 1 5 (f) は、第 2 始動口 7 の開閉を制御する際に用いる補助遊技用の第 2 始動口開閉制御テーブルの一例を示す図である。補助遊技用の第 2 始動口開閉制御テーブルには、補助遊技時の第 2 始動口 7 の開閉を制御するための条件が格納されている。第 2 始動口 7 の開閉を制御するための条件として、補助遊技における第 2 始動口 7 の開放（第 2 始動口制御装置 7 0 の作動）番号である普電作動番号（D）、及び、第 2 始動口 7 の開放時間・閉鎖時間（作動時間・未作動時間）が設定されている。

【 0 1 8 2 】

（大当たり遊技の種類の説明）

大当たり遊技について説明する。大当たり遊技は、主に大入賞口 8 の開閉態様の相違によって複数種類に分けられる。本実施の形態においては、上記したように、「8 R / 8 R 大当たり」「0 R / 8 R 大当たり」「1 5 R / 1 5 R 大当たり」に分けられる。

10

【 0 1 8 3 】

大当たり遊技では、大入賞口 8 の 1 回以上の開放を伴うラウンド遊技が所定回数実行される。各ラウンド遊技において、大入賞口 8 が開放し得る回数（以下、最大開放回数という）と、開放し得る時間の合計（以下、最大開放時間という）とが予め設定されている。「開放し得る」となっているのは、1 回のラウンド遊技中に大入賞口 8 に入球できる遊技球の個数が制限されているからである（例えば 9 個）。また、最大開放時間が経過していても大入賞口 8 が閉鎖し、そのラウンド遊技が終了することもある。なお、各ラウンド遊技における大入賞口 8 の最大開放回数及び最大開放時間は、各大当たり遊技で統一されていても統一されていなくてもよい。

20

【 0 1 8 4 】

（遊技条件の説明）

次に、遊技が進行する際の条件となる遊技条件について説明する。本実施形態において、遊技条件として、大当たり当選確率と始動口入賞容易性が設定されている。大当たりの当選確率については、低確率遊技状態又は高確率遊技状態のもとで遊技が進行し、遊技球の始動口入賞容易性については時短遊技状態又は非時短遊技状態のもとで遊技が進行する。初期（RAM クリア時）の遊技条件は、低確率遊技状態且つ非時短遊技状態に設定されており、この低確率遊技状態且つ非時短遊技状態を基準として通常遊技状態と称する。

【 0 1 8 5 】

本実施形態において大当たり当選確率についての低確率遊技状態とは、大当たり判定における大当たり当選確率が、1 / 3 5 0 と相対的に遊技者に不利に設定されていることをいう。これに対して高確率遊技状態とは、大当たり当選確率が低確率遊技状態より高く、すなわち、相対的に遊技者に有利な 1 / 4 0 に設定されていることである。したがって、大当たり当選確率が高確率遊技状態のときは、低確率遊技状態のときよりも大当たりの当選が容易となり、単位時間当たりの大当たりの当選可能回数が相対的に多くなるので、遊技者に有利な状態と言える。

30

【 0 1 8 6 】

非時短遊技状態とは、始動口入賞容易性が通常の状態である。具体的には、非時短遊技状態では、普図変動時間が、1 2 秒に設定され、当たり判定において「当たり」に当選したときに作動する第 2 始動口制御装置 7 0 の作動時間（第 2 始動口 7 の開放時間）の合計が 0 . 2 秒又は 5 . 1 秒に設定され、普通図柄用の当たり判定において当たり当選する確率が 1 / 5 0 に設定されていることをいう。なお、「開放時間の合計」となっているのは、1 回の当たりに対して第 2 始動口 7 が複数回開放することがあり、又、1 回の当たりに対して遊技球が入賞できる個数が制限されており、遊技球がその個数入賞すると当該開放時間の経過を待たず閉鎖するからである。

40

【 0 1 8 7 】

これに対して時短遊技状態とは、非時短遊技状態に比べて、単位時間当たりにおける第 2 始動口 7 の開放時間（第 2 始動口制御装置 7 0 の作動時間）が長く、第 2 始動口 7 が開放態様になり易い遊技状態のことをいう。始動口入賞容易性が相対的に高いことによって

50

、単位時間当たりにおける第2特別図柄判定の実行可能回数が多くなる。同一の大当たり当選確率のもとでは、単位時間当たりにおける第2特別図柄判定の実行回数が多い方が、必然的に単位時間当たりにおける大当たりの当選回数も多くなることから、時短遊技状態は非時短遊技状態に比して遊技者に有利な状態といえる。

【0188】

上述したように、本実施の形態では、時短遊技状態では、普図変動時間が3.0秒に設定され、第2始動口7の最大開放時間の合計が5.2秒に設定され、当たりに当選する確率が1/5に設定される。すなわち、始動口入賞容易性の構成要素全てについて非時短遊技状態より遊技者に有利に設定されている。なお、時短遊技状態では、第2始動口7は1.0秒間の閉鎖（インターバル）を介して2回開放しているが、当該閉鎖がなく、1回開放するだけでも良い。また、閉鎖が複数回設けられていても良い。

10

【0189】

なお、本実施の形態では、始動口6、7に遊技球が入球すると、3球の賞球を得ることができるものの、遊技者が適切な発射ハンドル32の操作で遊技球の発射を行っても、遊技者が所持する遊技球の個数が減少し易い。しかしながら、時短遊技状態のときは、非時短遊技状態に比して第2始動口7への入球が容易になるので、遊技者が所持する遊技球の個数の減少を抑えることができる。つまり、遊技者が所持する遊技球の個数の観点からも時短遊技状態は非時短遊技状態に比べて遊技者に有利に設定されている。

【0190】

このように、大当たりの当選によって、大当たり遊技の種類と、大当たり遊技後に新たに設定される遊技条件（低確率遊技状態/高確率遊技状態と非時短遊技状態/時短遊技状態との組み合わせ）とが決定される。このことを鑑みると、実質的な大当たりの種類（遊技者が享受する利益度に基づく大当たりの種類）は、実行される大当たり遊技の種類と、当該大当たり遊技終了後に新たに設定される遊技条件（遊技状態）との組合せと言える。そこで、以下、特図停止図柄データに基づく大当たりの種類とは別に、大当たりによって導かれた大当たり遊技の種類と大当たり遊技後の遊技条件との組合せ、すなわち、遊技者が享受する利益の種類に基づいて、大当たりの種類を分類することができる。

20

【0191】

例えば、大当たりの当選により「8R/8R大当たり」を実行させ、その後に高確率遊技状態且つ時短遊技状態に設定させる大当たりに「8R/8R確変大当たり」と称し、大当たりの当選により「0R/8R大当たり」を実行させ、その後に高確率遊技状態且つ時短遊技状態に設定させる大当たりに「0R/8R確変大当たり」と称し、大当たりの当選により「8R/8R大当たり」を実行させ、その後に低確率遊技状態且つ時短遊技状態に設定させる大当たりに「8R/8R通常大当たり」と称する。

30

【0192】

（主制御基板のメイン処理）

図17を用いて、主制御基板101のメイン処理を説明する。

【0193】

電源基板107からメインCPU101aに電力が供給されると、メインCPU101aにシステムリセットが発生し、メインCPU101aは、以下のメイン処理を行う。

40

【0194】

まず、ステップS10において、メインCPU101aは、初期化処理を行う。この処理において、メインCPU101aは、電源投入に応じて、メインROM101bから起動プログラムを読み込むとともに、メインRAM101cの各記憶領域を初期化する処理を行う。

【0195】

ステップS20において、メインCPU101aは、リーチ判定用乱数、及び、特図変動パターン判定用乱数で構成される特別図柄の変動表示における特図変動パターンを決定するための特図変動用乱数の更新を行う。

【0196】

50

ステップS30において、メインCPU101aは、大当たり判定用初期値乱数、特別図柄判定用初期値乱数、当たり判定用初期値乱数等で構成される初期値乱数の更新を行う。以降は、所定の割込み処理が行われるまで、ステップS20とステップS30との処理を繰り返し行う。

【0197】

(主制御基板のタイマ割込処理)

図18を用いて、主制御基板101のタイマ割込処理を説明する。主制御基板101に設けられたリセット用クロックパルス発生回路によって、所定の周期(4ミリ秒)毎にクロックパルスが発生されることで、以下のタイマ割込処理が実行される。

【0198】

まず、ステップS100において、メインCPU101aは、メインCPU101aのレジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させる。

【0199】

ステップS110において、メインCPU101aは、特別図柄の変動時間の更新処理、特別図柄の停止時間の更新処理、オープニング時間の更新処理、大入賞口8の開閉時間の更新処理等を行う特別遊技タイマカウンタ、及び、普通図柄の変動時間の更新処理、普通図柄の停止時間の更新処理、並びに、第2始動口7の開閉時間の更新処理等を行う補助遊技タイマカウンタを更新する時間制御処理を行う。

【0200】

ステップS120において、メインCPU101aは、大当たり判定用乱数、特別図柄判定用乱数、当たり判定用乱数で構成される特定乱数の更新を行う。

【0201】

ステップS130において、メインCPU101aは、大当たり判定用初期値乱数、特別図柄用初期値乱数、当たり判定用初期値乱数を更新する初期値乱数更新処理を行う。

【0202】

なお、各種の乱数の更新については、乱数の種別毎に設けられた乱数カウンタを「1」加算することで、乱数の更新を行う。各種の乱数には乱数範囲が設けられている。乱数範囲は、「0」から、その乱数に定められた最大値までとなっている。そして、乱数の更新において、乱数カウンタが示す乱数が乱数範囲の最大値である場合、乱数カウンタを「1」加算せずに「0」に戻し、その時の初期値乱数からそれぞれの乱数値を新たに更新する。

【0203】

ステップS200において、メインCPU101aは、入力制御処理を行う。この処理において、メインCPU101aは、所定の検出センサから新たに有効な信号が送信されたか否かが判定する入力制御処理を行う。詳しくは、図19～図23を用いて後述する。

【0204】

ステップS300において、メインCPU101aは、第1特別図柄表示装置20、第2特別図柄表示装置21、第1特別図柄保留表示装置23、第2特別図柄保留表示装置24、及び、大入賞口制御装置80の制御(特別図柄系装置の制御)を行うための特図特電制御処理(特別図柄系処理)を行う。詳しくは、図24～図32を用いて後述する。

【0205】

ステップS400において、メインCPU101aは、普通図柄表示装置22、普通図柄保留表示装置25、第2始動口制御装置70の制御(普通図柄系装置の制御)を行うための普図普電制御処理(普通図柄系処理)を行う。詳しくは、図34～図37を用いて後述する。

【0206】

ステップS500において、メインCPU101aは、払出制御処理を行う。この処理において、メインCPU101aは、始動口(第1始動口6、第2始動口7)、大入賞口8及び、一般入賞口11に対応する賞球カウンタが「0」を超えているか否かのチェックを行い、「0」を超えている場合、それぞれの入賞口に対応する賞球個数を示す賞球要求

10

20

30

40

50

信号を払出制御基板 103 に送信する。そして賞球信号を送信するとき、その信号に係る賞球カウンタを「1」減算する更新処理を行う。

【0207】

ステップ S600 において、メイン CPU 101a は、遊技に関する情報を外部信号として遊技情報表示装置 700 等の外部装置に出力するための外部信号出力制御データ、第 2 始動口開閉ソレノイド 70B、及び、大入賞口開閉ソレノイド 80B を駆動させるための駆動制御データ（始動口開閉ソレノイド駆動データ及び大入賞口開閉ソレノイド駆動データ）、及び、図柄表示装置 20、21、22 や保留表示装置 23、24、25 に所定の図柄を表示させるための表示制御データ（特別図柄表示データ、普通図柄表示データ、特別図柄保留表示データ、普通図柄保留表示データ）のデータ作成処理を行う。

10

【0208】

ステップ S700 において、メイン CPU 101a は、出力制御処理を行う。この処理において、まず上記 S600 で作成した外部信号出力制御データ、駆動制御データに基づいて信号を出力させるポート出力処理が行われる。次いで、図柄表示装置 20、21、22 及び保留表示装置 23、24、25 の各 LED を点灯させるために、上記ステップ S600 で作成した表示制御データに基づいて信号を出力させる表示装置出力処理を行う。最後に、メイン RAM 101c の送信バッファにセットされているコマンドを他の基板に送信するコマンド送信処理も行う。

【0209】

ステップ S800 において、メイン CPU 101a は、ステップ S100 で退避した情報をメイン CPU 101a のレジスタに復帰させる。

20

【0210】

図 19 を用いて、入力制御処理を説明する。まず、ステップ S210 において、メイン CPU 101a は、一般入賞口検出センサ 11a から検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が一般入賞口 11 に入球したか否かを判定する。メイン CPU 101a は、一般入賞口検出センサ 11a から検出信号を入力していない場合には、ステップ S220 に処理を移す。メイン CPU 101a は、一般入賞口検出センサ 11a から検出信号を入力した場合には、賞球のために用いる一般入賞口賞球カウンタに所定のデータを加算して更新する。

【0211】

ステップ S220 において、メイン CPU 101a は、大入賞口検出センサ 8a からの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が大入賞口 8 に入球したか否かを判定する。詳細は、図 20 を用いて後述する。

30

【0212】

ステップ S230 において、メイン CPU 101a は、第 1 始動口検出センサ 6a からの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第 1 始動口 6 に入球したか否かを判定する。詳細は、図 21 を用いて後述する。

【0213】

ステップ S240 において、メイン CPU 101a は、第 2 始動口検出センサ 7a からの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第 2 始動口 7 に入球したか否かを判定する。詳細は、図 22 を用いて後述する。

40

【0214】

ステップ S250 において、メイン CPU 101a は、入賞ゲート検出センサ 9a、10a からの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が入賞ゲート 10 を通過したか否かを判定する。詳細は、図 23 を用いて後述する。

【0215】

次に、図 20 を用いて大入賞口検出信号入力処理について説明する。ステップ S220 - 1 において、メイン CPU 101a は、大入賞口検出センサ 8a から検出信号を入力したか否かを判定する。そして、大入賞口検出センサ 8a から検出信号を入力した場合は、賞球のために用いる大入賞口賞球カウンタに所定のデータを加算して更新しステップ S2

50

20 - 2 に処理を移し、検出信号を入力しない場合は大入賞口検出信号入力処理を終了する。

【0216】

メインCPU101aは、ステップS220-2において、現在が大当たり遊技中であるか否かを判断する。具体的には、メインCPU101aは、特図特電処理データ=3であるか否かを判断し、特図特電処理データ=3であって現在が大当たり遊技中であればステップS220-3に処理を移し、現在が大当たり遊技中でなければステップS220-9に処理を移す。

【0217】

メインCPU101aは、ステップS220-3において、大入賞口8に入賞した遊技球を計数するためのラウンド入賞カウンタのカウンタ値(C)を「1」加算して更新する。

10

【0218】

メインCPU101aは、ステップS220-4において、大入賞口8に入賞した遊技球がオーバー入賞か否かを計数するための大入賞口検出カウンタのカウンタ値(D)を「1」加算して更新する。

【0219】

メインCPU101aは、ステップS220-5において、大入賞口検出カウンタのカウンタ値(D)が「10」未満であるか(「1」以上「9」以下であるか)否かを判定する。そして、大入賞口検出カウンタのカウンタ値(D)が「10」未満であればステップS220-6に処理を移し、大入賞口検出カウンタのカウンタ値(D)が「10」以上であればステップS220-7に処理を移す。

20

【0220】

メインCPU101aは、ステップS220-6において、大当たり遊技のラウンド遊技において大入賞口8の開放中に遊技球が入賞したことを示す大入賞口入賞指定コマンドを生成し、メインRAM101cの演出用伝送データ格納領域(送信バッファ)にセットする。演出制御基板102はこのコマンドを受信することによって、大入賞口入賞処理を実行しうる。

【0221】

メインCPU101aは、ステップS220-7において、大入賞口検出カウンタのカウンタ値(D)が「10」以上「14」以下の値であるか否かを判定する。メインCPU101aは、カウンタ値(D)が「10」以上「14」以下の値であると判定すればステップS220-8に処理を移し、カウンタ値(D)の値が「10」以上「14」以下の値ではない(「15」以上である)と判定すればステップS220-9に処理を移す。

30

【0222】

メインCPU101aは、ステップS220-8において、大当たり遊技における大入賞口8の開放終了後においても大入賞口8に遊技球が入賞したことを示すオーバー入賞指定コマンドを生成し、メインRAM101cの演出用伝送データ格納領域(送信バッファ)にセットする。本実施形態においては、大入賞口8は、大入賞口8への入賞個数がラウンド遊技における規定個数である9個に達した場合に閉鎖される。オーバー入賞とは、ラウンド遊技における規定個数である9個に達してから大入賞口8が閉鎖されるまでの僅かな時間に大入賞口8に入賞することである。演出制御基板102はこのコマンドを受信することによって、オーバー入賞処理を実行しうる。

40

【0223】

メインCPU101aは、ステップS220-9において、大当たり遊技中ではないにもかかわらず大入賞口8に遊技球が入賞したこと、または大当たり遊技のラウンド遊技中に所定個数以上のオーバー入賞があったことを示すエラー入賞指定コマンドを生成し、メインRAM101cの演出用伝送データ格納領域(送信バッファ)にセットする。演出制御基板102はこのコマンドを受信することによって、エラー入賞処理を実行しうる。

【0224】

50

次に、図 2 1 を用いて第 1 始動口検出信号入力処理について説明する。ステップ S 2 3 1 において、メイン CPU 1 0 1 a は、第 1 始動口検出センサ 6 a から有効な検出信号があったか否かを判定する。有効な検出信号がなければ当該処理を終了し、有効な検出信号があれば、ステップ S 2 3 2 において、始動口賞球カウンタを「1」加算して更新すると共に、メイン RAM 1 0 1 c の第 1 始動口入球フラグ記憶領域に第 1 始動口入賞フラグを ON する。

【0225】

メイン CPU 1 0 1 a は、ステップ S 2 3 3 において、第 1 特図保留数 (U 1) を計数する第 1 特図保留数カウンタのカウント値が 4 (上限値) より小さいか否かを判定する。メイン CPU 1 0 1 a は、カウント値 (U 1) が 4 より小さくないと判定すれば当該処理を終了し、第 1 特図保留数 (U 1) が 4 より小さいと判定すれば、ステップ S 2 3 4 において第 1 特図保留数カウンタのカウント値を「1」加算して更新する。また、ステップ S 2 3 4 において、メイン CPU 1 0 1 a は、第 1 特別図柄保留表示装置 2 3 に表示される第 1 特図保留数 (U 1) を更新するために、その保留数を示す特別図柄保留表示データをメイン RAM 1 0 1 c の所定領域にセットする。

10

【0226】

メイン CPU 1 0 1 a は、ステップ S 2 3 5 において、大当たり判定用乱数カウンタが示す大当たり判定用乱数、特別図柄判定用乱数カウンタが示す特別図柄判定用乱数、リーチ判定用乱数カウンタが示すリーチ判定用乱数及び特図変動パターン判定用乱数カウンタが示す特図変動パターン判定用乱数を第 1 特別図柄保留記憶領域に記憶する。なお、以降は、大当たり判定用乱数、特別図柄判定用乱数、リーチ判定用乱数及び特図変動パターン判定用乱数をまとめて「特図判定情報」という。

20

【0227】

第 1 特別図柄保留記憶領域は、第 1 記憶部 ~ 第 4 記憶部に分けられており (図 1 6 (a) 参照)、特図判定情報は、乱数が記憶されていない記憶部の中で番号の小さい記憶部から順に記憶されていく。なお、各記憶部は、記憶される乱数毎に領域が分けられている (図 1 6 (b) 参照)。

【0228】

メイン CPU 1 0 1 a は、ステップ S 2 3 6 において、遊技球の第 1 始動口 6 への入球に基づく第 1 事前判定を行う。この第 1 事前判定では、メイン CPU 1 0 1 a は、図 1 3 に示す大当たり抽選の事前判定テーブルを参照し、特図停止図柄データ、今回取得したリーチ判定用乱数値及び特図変動用乱数値に基づいて、始動口の判定情報を事前に示すための始動入賞情報を決定する。なお、時短遊技状態においては、第 1 事前判定は行わず後述する第 2 事前判定が行われる。

30

【0229】

そして、メイン CPU 1 0 1 a は、ステップ S 2 3 7 において、第 1 事前判定で決定した始動入賞情報に基づいて、大当たり抽選の結果を事前に判定するための始動口入賞指定コマンド (図 1 3 参照) を生成し、メイン RAM 1 0 1 c の演出用伝送データ格納領域 (送信バッファ) にセットする。演出制御基板 1 0 2 はこのコマンドを受信することによって、演出モード設定処理を実行しうる。なお、時短遊技状態においては、第 1 事前判定は行われなため、第 1 特別図柄記憶領域の記憶部に新たなデータが記憶されたことを示す始動口入賞指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

40

【0230】

次いで、図 2 2 を用いて、第 2 始動口検出信号入力処理について説明する。ステップ S 2 4 1 において、メイン CPU 1 0 1 a は、第 2 始動口検出センサ 7 a から有効な検出信号があったか否かを判定する。メイン CPU 1 0 1 a は、有効な検出信号がないと判定すれば当該処理を終了し、有効な検出信号があると判定すれば、ステップ S 2 4 2 に処理を移す。

【0231】

メイン CPU 1 0 1 a は、ステップ S 2 4 2 において、始動口賞球カウンタを「1」加

50

算して更新すると共に、メインRAM101cの第2始動口入賞フラグ記憶領域に第2始動口入球フラグをONする。

【0232】

メインCPU101aは、ステップS243において、第2特図保留数(U2)を計数する第2特別図柄保留数カウンタのカウント値が4(上限値)より小さいか否かを判定する。メインCPU101aは、カウント値(U2)が4より小さくないと判定すれば当該処理を終了し、第2特図保留数(U2)が4より小さいと判定すれば、ステップS244に処理を移す。

【0233】

メインCPU101aは、ステップS244において、第2特図保留数カウンタのカウント値(U2)を「1」加算して更新する。また、メインCPU101aは、ステップS244において、第2特別図柄保留表示装置24に表示される第2特図保留数(U2)を更新するために、その保留数を示す特別図柄保留表示データをメインRAM101cの所定領域にセットする。

10

【0234】

メインCPU101aは、ステップS245において、大当たり判定用乱数カウンタが示す大当たり判定用乱数、特別図柄判定用乱数カウンタが示す特別図柄判定用乱数、リーチ判定用乱数カウンタが示すリーチ判定用乱数及び特図変動パターン判定用乱数カウンタが示す特図変動パターン判定用乱数を第2特別図柄保留記憶領域に記憶する。

20

【0235】

なお、第2特別図柄保留記憶領域は第1記憶部～第4記憶部に分けられており(図16(a)参照)、特図判定情報は乱数が記憶されていない記憶部の中で番号の小さい記憶部から順に記憶されていく。なお、各記憶部は、記憶される乱数毎に領域が分けられている(図16(b)参照)。

【0236】

メインCPU101aは、ステップS246において遊技球の第2始動口7への入球に基づく第2事前判定を行う。この第2事前判定では、メインCPU101aは、図14に示す大当たり抽選の事前判定テーブルを参照し、特図停止図柄データ、今回取得したリーチ判定用乱数値及び特図変動用乱数値に基づいて、始動口の判定情報を事前に示すための始動入賞情報を決定する。なお、非時短遊技状態においては、第2事前判定は行わず第1事前判定が行われる。

30

【0237】

そして、メインCPU101aは、ステップS247において、第2事前判定で決定した始動入賞情報に基づいて、大当たり抽選の結果を事前に判定するための始動口入賞指定コマンド(図12参照)を生成し、メインRAM101cの演出用伝送データ格納領域(送信バッファ)にセットする。演出制御基板102はこのコマンドを受信することによって、演出モード設定処理を実行しうる。なお、非時短遊技状態においては第2事前判定を行わないため、第2特別図柄記憶領域の記憶部に新たなデータが記憶されたことを示す始動口入賞指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

40

【0238】

次に、図23を用いて入賞ゲート検出信号入力処理について説明する。ステップS251において、入賞ゲート検出センサ9a、10aから有効な検出信号があったか否かを判定する。メインCPU101aは、有効な検出信号がないと判定すれば当該処理を終了し、有効な検出信号があると判定すれば、ステップS252に処理を移す。

【0239】

メインCPU101aは、ステップS252において、普図保留数(G)を計数する普通図柄保留数カウンタのカウント値が4(上限値)より小さいか否かを判定する。メインCPU101aは、カウント値(G)が4より小さくないと判定すれば当該処理を終了し、カウント値(G)が4より小さいと判定すれば、ステップS253に処理を移す。

50

【0240】

メインCPU101aは、ステップS253において普図保留数カウンタのカウント値(G)を「1」加算して更新する。また、メインCPU101aは、ステップS253において、普通図柄保留表示装置25に表示される普図保留数(G)を更新するために、その保留数を示す普通図柄保留表示データをメインRAM101cの所定領域にセットする。

【0241】

メインCPU101aは、ステップS254において当たり判定用乱数カウンタが示す当たり判定用乱数、普通図柄判定用乱数カウンタが示す普通図柄判定用乱数及び普図変動パターン判定用乱数カウンタが示す普図変動パターン判定用乱数を普通図柄保留記憶領域に記憶し、当該入賞ゲート検出信号入力処理を終了する。なお、以降は、当たり判定用乱数、普通図柄判定用乱数及び普図変動パターン判定用乱数をまとめて「普図判定情報」という。

10

【0242】

普通図柄保留記憶領域は第1記憶部～第4記憶部に分けられており(図16(c)参照)、普図判定情報は、乱数が記憶されていない記憶部の中で番号の小さい記憶部から順に記憶されていく。なお、各記憶部は、記憶される乱数毎に領域が分けられている(図16(d)参照)。

【0243】

次に、図24を用いて、特図特電制御処理を説明する。ステップS301において特図特電処理データの値をロードし、ステップS302においてロードした特図特電処理データから分岐先アドレスを参照し、特図特電処理データ=0であれば特別図柄記憶判定処理(ステップS310)に処理を移し、特図特電処理データ=1であれば特別図柄変動処理(ステップS320)に処理を移し、特図特電処理データ=2であれば特別図柄停止処理(ステップS330)に処理を移し、特図特電処理データ=3であれば大当たり遊技処理(ステップS340)に処理を移し、特図特電処理データ=5であれば大当たり遊技終了処理(ステップS360)に処理を移す。詳しくは、図24～図32を用いて後述する。

20

【0244】

図25を用いて、特別図柄記憶判定処理を説明する。まず、ステップS310-1において、メインCPU101aは、特別図柄の変動表示中であるか否かを判断する。メインCPU101aは、特別図柄の変動表示中と判定すれば、当該処理を終了し、特別図柄の変動表示中ではないと判定すれば、ステップS310-2に処理を移す。

30

【0245】

ステップS310-2において、メインCPU101aは、第2特図保留数(U2)が1以上であるか否かを判断する。第2特図保留数(U2)が1以上ではないと判定すると、ステップS310-4に処理を移し、第2特図保留数(U2)が1以上であると判定すると、ステップS310-3に処理を移す。

【0246】

メインCPU101aは、ステップS310-3において、第2特別図柄保留数カウンタのカウント値を「1」減算して更新し、ステップS310-6において、第2特別図柄保留記憶領域に記憶されたデータのシフト処理を行い、第1記憶部～第4記憶部に記憶されている特図判定情報を1つ前の記憶部にシフトさせる。

40

【0247】

例えば、第2特別図柄保留記憶領域の第4記憶部に記憶されている特図判定情報は、第2特別図柄保留記憶領域の第3記憶部にシフトされる。また、第2特別図柄保留記憶領域の第1記憶部に記憶されている特図判定情報は、第1特別図柄及び第2特別図柄に共通の特別図柄当該記憶領域(第0記憶部)にシフトされ、第0記憶部に記憶されていた特図判定情報は、消去される。これにより、前回の遊技で用いられた特図判定情報が消去される。さらに、前回の遊技で用いた特図停止図柄データ及び遊技条件データも各々に対応する記憶領域から消去される。

【0248】

50

一方、ステップS310-4において、メインCPU101aは、第1特図保留数(U1)が1以上であるか否かを判定する。メインCPU101aは、ステップS310-4において、第1特図保留数(U1)が1以上であると判定すると、ステップS310-5に処理を移す。

【0249】

メインCPU101aは、ステップS310-5において第1特別図柄保留数カウンタのカウンタ値を「1」減算して更新し、ステップS310-6において、第1特別図柄保留記憶領域に記憶されている特図判定情報のシフト処理を行う。

【0250】

例えば、第1特別図柄保留記憶領域の第4記憶部に記憶されている特図判定情報は、第1特別図柄保留記憶領域の第3記憶部にシフトされる。また、第1特別図柄保留記憶領域の第1記憶部に記憶されている特図判定情報は、特別図柄当該記憶領域(第0記憶部)にシフトされ、第0記憶部に記憶されていた特図判定情報は、消去される。これにより、前回の遊技で用いた特図判定情報が消去される。さらに、前回の遊技で用いた特図停止図柄データ及び遊技条件データも各々に対応する記憶領域から消去される。

10

【0251】

なお、ステップS310-6における特図判定情報のシフト処理にともなって、第1特図保留数(U1)又は第2特図保留数(U2)を更新するために、具体的には、そのデータに係る始動口の種類に対応する特別図柄保留表示装置23、24の表示内容を変更するために、第1、第2特別図柄保留表示データをメインRAM101cの所定領域にセットする。この保留表示データには、特別図柄保留表示装置の種類に関する情報及び特別図柄保留数(U1又はU2)に関する情報が含まれている。

20

【0252】

また、本実施形態では、ステップS310-2~S310-6において第2特別図柄保留記憶領域を第1特別図柄保留記憶領域よりも優先させてシフトさせることとしたが、遊技球が始動口に入球した順序で、第1特別図柄保留記憶領域または第2特別図柄保留記憶領域をシフトさせてもよいし、第1特別図柄保留記憶領域を第2特別図柄保留記憶領域よりも優先させてシフトさせてもよい。

【0253】

ステップS310-4において、第1特別図柄保留数(U1)が1以上でないと判定された場合には、ステップS319-1~ステップS319-3に処理を移し、客待ち状態を設定するための客待ち状態設定処理を行う。客待ち状態とは、特別図柄の変動表示及び大当たり遊技が実行されていない状態のことをいう。

30

【0254】

メインCPU101aは、客待ち状態設定処理として、最初に、ステップS319-1において、客待ち状態判定フラグ記憶領域に客待ち状態判定フラグ「01H」がセットされているか否かを判定する。メインCPU101aは、客待ち状態判定フラグ記憶領域に客待ち状態判定フラグ「01H」がセットされている場合には当該特別図柄記憶判定処理を終了し、客待ち状態判定フラグ記憶領域に客待ち状態判定フラグ「01H」がセットされていない場合にはステップS319-2に処理を移す。

40

【0255】

ステップS319-2において、メインCPU101aは、客待ち状態が繰り返し重複して設定されないために、客待ち状態判定フラグ記憶領域に客待ち状態判定フラグ「01H」をセットする。

【0256】

ステップS319-3において、メインCPU101aは、客待ち状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、特別図柄記憶判定処理を終了する。

【0257】

ステップS311において、メインCPU101aは、上記ステップS310-6においてシフトされて新しく第0記憶部に記憶されたデータに基づいて、大当たり判定処理を

50

実行する。

【0258】

ここで、図26を用いて、大当たり判定処理を説明する。まず、メインCPU101aは、ステップS311-1において、当該大当たり判定処理が、遊技球の第1始動口6への入球に基づいて行われるものであるかを判定する。

【0259】

メインCPU101a、ステップS311-1において、第1始動口6であると判定すると、ステップS311-2において、第1特別図柄用大当たり判定テーブルを選択する。一方、メインCPU101a、ステップS311-1において第1始動口6ではない(第2始動口7である)と判定すると、ステップS311-3において、第2特別図柄用大当たり判定テーブルを選択する。

10

【0260】

次に、ステップS311-4において、メインCPU101aは、高確率フラグ記憶領域にフラグがONされているか否かを判断する。ここで、高確率フラグ記憶領域にフラグがONされているということは、現在の大当たり当選確率について高確率遊技状態であるということである。

【0261】

メインCPU101aは、ステップS311-4において、高確率フラグ記憶領域にフラグがONされていると判定すると、ステップS311-5において、ステップS311-2又はステップS311-3で選択したテーブルの中からさらに「第1高確率用大当たり判定テーブル」又は「第2高確率用大当たり判定テーブル」を選択する。

20

【0262】

一方、メインCPU101aは、高確率フラグ記憶領域にフラグがONされていないと判定すると、ステップS311-6において、ステップS311-2又はステップS311-3で選択したテーブルの中からさらに「第1低確率用大当たり判定テーブル」又は「第2低確率用大当たり判定テーブル」を選択する。

【0263】

ステップS311-7において、メインCPU101aは、上記ステップS310-6においてシフトされて第0記憶部にある大当たり判定用乱数を、上記ステップS311-5またはステップS311-6で選択された「高確率用大当たり判定テーブル」または「低確率用大当たり判定テーブル」に照合して、「大当たり」又は「ハズレ」のいずれであるかを決定し、当該大当たり判定処理を終了する。

30

【0264】

メインCPU101aは、大当たり判定処理が終了したら、図25に示す特別図柄記憶判定処理に戻り、ステップS312において特別図柄判定処理を行う。特別図柄判定処理では、大当たり判定処理の結果に基づいて、特別図柄表示装置20、21において停止表示される特別図柄が決定される。ここで、図27を用いて特別図柄判定処理を説明する。

【0265】

まず、メインCPU101aは、ステップS312-1において、始動口入賞フラグ記憶領域にONされているフラグに基づいて当該処理に係る始動口の種類を確認する。

40

【0266】

メインCPU101aは、ステップS312-2において、当該大当たり判定の結果が「大当たり」であるか否かを判定する。ここで「大当たり」と判定された場合には、メインCPU101aは、ステップS312-5において、大当たり当選用の特別図柄判定テーブルを選択し、「大当たり」と判定されなかった場合には、ステップS312-3に処理を移す。

【0267】

ステップS312-3において、メインCPU101aは、リーチ判定を行う。具体的には、上記ステップS310-6でシフトされて第0記憶部にあるリーチ判定用乱数値をリーチ判定テーブル(図4(b))に照合する。

50

【0268】

ステップS312-4においてメインCPU101aは、上記ステップS312-3におけるリーチ判定の結果、「リーチ有り」と判定されたか否かを判定する。「リーチ有り」と判定された場合には、ステップS312-6に処理を移し、リーチ有りハズレ用の特別図柄判定テーブルを選択する。一方、「リーチ有り」ではない、すなわち、「リーチなし」と判定された場合には、ステップS312-7に処理を移し、リーチ無しハズレ用の特別図柄判定テーブルを選択する。

【0269】

ステップS312-8においてメインCPU101aは、上記ステップS312-1において確認した始動口の種類に基づいて、第1始動口用の特別図柄判定テーブル、又は、第2始動口用の特別図柄判定テーブルのいずれか一方を選択する。

10

【0270】

ステップS312-9において、メインCPU101aは、上記ステップS310-6においてシフトされて第0記憶部にある特別図柄判定用乱数値を、選択された特別図柄判定テーブルに照合する特別図柄判定を行う。

【0271】

そして、ステップS312-10において、ステップS312-9での特別図柄判定の結果に基づいて演出図柄指定コマンドを決定し(図5参照)、決定した演出図柄指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0272】

次いで、メインCPU101aは、ステップS312-11において、ステップS312-9での特別図柄判定の結果に基づいて特別図柄に係る停止図柄データ(以下、「特図停止図柄データ」という)、すなわち、特別図柄の種類を決定し、決定した特図停止図柄データをメインRAM101cの所定領域にセットする。

20

【0273】

決定された特図停止図柄データは、後述するように図28の特図変動パターン決定処理において特図変動パターンを決定する際、図30の特別図柄停止処理において「大当たり特別図柄」等を判断する際、図31の大当たり遊技処理において大入賞口8の開閉態様を決定する際にも用いられる。

【0274】

上記のようにして特別図柄判定処理が終了したら、メインCPU101aは、図25に示す特別図柄記憶判定処理に戻り、ステップS313において、特図変動パターン判定処理を行う。特図変動パターン判定処理では、大当たり判定の結果、特別図柄判定の結果及びリーチ判定の結果に基づいて、特図変動時間及び後述する変動演出の演出種別等に関する情報が含まれる特図変動パターンを決定する。

30

【0275】

図28を用いて、特図変動パターン決定処理を説明する。まず、メインCPU101aは、ステップS313-1において、後述する高確率フラグのON/OFFと、時短フラグのON/OFFを参照して、現在の遊技状態(高確率遊技状態/低確率遊技状態、且つ、時短遊技状態/非時短遊技状態)を確認して、遊技状態に対応付けられた特図変動パターン判定テーブルを選択する。

40

【0276】

メインCPU101aは、ステップS313-2において、メインRAM101cに記憶されている特図停止図柄データを確認し、特図停止図柄データに基づいて、図9乃至図12に示す特図変動パターン判定テーブルを決定する。

【0277】

特図変動パターン判定テーブルが決定されれば、メインCPU101aは、ステップS313-3において、特図変動パターン判定を行う。具体的には、決定した特別図柄の変動パターン決定テーブル(図9乃至図12)を参照し、大当たり抽選の抽選結果、停止する特別図柄、特別図柄保留球数(U1またはU2)、リーチ判定用乱数値及び特図変動用

50

乱数値に基づいて、特別図柄の変動パターンを決定する。

【0278】

メインCPU101aは、特図変動パターンを決定すると、図25に示す特別図柄記憶判定処理に戻り、ステップS310-7において、特図変動パターンに対応する特図変動パターン指定コマンドをメインRAM101cの演出用伝送データ格納領域にセットする。特図変動パターン指定コマンドは演出制御基板102に送信され、演出制御基板102はこのコマンドを受信することによって、特別図柄の変動表示が開始することを認識し、最終的には特図変動パターン指定コマンドに基づいて変動演出の内容に関連付けられた変動演出パターンを決定する。また、演出制御基板102はこのコマンドを受信することによって、特別図柄の変動表示が開始することを認識し、後述する変動演出を実行しうる。

10

【0279】

メインCPU101aは、ステップS310-8において、当該特別図柄の変動表示開始時における遊技条件の状態を確認し、その状態が反映された遊技状態指定コマンドをメインRAM101cの演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0280】

そして、メインCPU101aは、ステップS310-9において、当該特図変動パターンに対応付けられた特図変動時間(図9乃至図12参照)を特別遊技タイマカウンタにセットする。なお、特別遊技タイマカウンタは上記ステップS110において4ms毎に減算処理されていく。

【0281】

メインCPU101aは、ステップS310-10において、第1特別図柄表示装置20または第2特別図柄表示装置21で特別図柄の変動表示を行うために特別図柄変動表示用データをセットする。特別図柄変動表示用データには、作動させる特別図柄表示装置の種類、変動表示の態様、変動時間等の情報が含まれる。

20

【0282】

メインCPU101aは、ステップS310-11において、客待ち状態判定フラグ記憶領域にフラグ「00H」をセットする、すなわち、客待ち状態判定フラグ記憶領域をクリアし、ステップS310-12において、特図特電処理データ=1をセットし、当該特別図柄記憶判定処理を終了する。

【0283】

次に、図29を用いて、特別図柄変動処理を説明する。メインCPU101aは、最初に、ステップS320-1において、ステップS310-9において、特別図柄の変動表示が終了するか否か、換言すれば、セットされた特図変動時間が経過したか否か(特別遊技タイマカウンタ=0か?)を判定する。その結果、特別図柄の変動表示が終了しないと判定した場合には、特別図柄変動処理を終了し、次のサブルーチンを実行する。

30

【0284】

メインCPU101aは、特別図柄の変動表示が終了すると判定した場合には、ステップS320-2において、演出制御基板102に特別図柄の変動表示が終了することを伝えるために特図停止指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0285】

メインCPU101aは、ステップS320-3において、特別図柄表示装置20、21に特別図柄を停止表示するために、上記ステップS312-11でセットされた特図停止図柄データに基づいて特図停止表示用データをセットする。これにより、遊技者に当該特別図柄抽選の結果が報知される。ステップS320-4において、メインCPU101aは、特別図柄の停止表示に要する時間(以下、「特図停止時間」という。例えば、0.8秒)を特別遊技タイマカウンタにセットする。なお、特別遊技タイマカウンタは、ステップS110において、4ms毎に減算処理されていく。

40

【0286】

そして、メインCPU101aは、ステップS320-5において、特図特電処理データに2をセットし、ステップS320-6において第1始動口入賞フラグ又は第2始動口

50

入賞フラグをOFFし、当該特別図柄変動処理を終了する。

【0287】

図30を用いて、特別図柄停止処理を説明する。メインCPU101aは、まず、最初に、ステップS330-1において、特別図柄の停止表示が終了するか否か、換言すれば、ステップS320-4で特別遊技タイマカウンタにセットされた特図停止時間が経過したか否か（特別遊技タイマカウンタ=0?）を判定する。その結果、特別図柄の停止表示が終了しないと判定した場合には、当該特別図柄停止処理を終了し、特別図柄の停止表示が終了すると判定した場合には、ステップS330-2に処理を移す。

【0288】

メインCPU101aは、ステップS330-2において、時短フラグ記憶領域にフラグがONされているか否かを判断する。時短フラグ記憶領域にフラグがONされているということは、現在、時短遊技状態であることを意味する。時短フラグ記憶領域にフラグがONされている場合には、ステップS330-3に処理を移し、時短フラグ記憶領域にフラグがOFFされている場合には、ステップS330-6に処理を移す。

10

【0289】

ステップS330-3において、メインCPU101aは、時短遊技状態による特別図柄の変動表示の残り回数（J：以下「時短遊技状態残り回数」という）を示す時短遊技状態の残り回数カウンタのカウント値から「1」を減算した演算値（J-1）を、時短遊技状態残り回数（J）として記憶する。

【0290】

ステップS330-4において、メインCPU101aは、時短遊技状態残り回数（J）=0か否かを判定する。時短遊技状態残り回数（J）=0であれば、ステップS330-5に処理を移し、時短遊技状態残り回数（J）=0でなければ、ステップS330-6に処理を移す。

20

【0291】

ステップS330-5において、メインCPU101aは、時短フラグ記憶領域に記憶されているフラグをOFFする。なお、上記時短遊技状態残り回数（J）が「0」になるということは、時短遊技状態において特別図柄の変動表示が実行可能回数（Ja）行われ、「時短」状態による特別図柄の変動表示が終了することを意味する。

【0292】

ステップS330-6において、メインCPU101aは、高確率フラグ記憶領域にフラグがONされているか否かを判断する。高確率フラグ記憶領域にフラグがONされているということは、現在、高確率遊技状態であることを意味する。高確率フラグ記憶領域にフラグがONされている場合には、ステップS330-7に処理を移し、高確率フラグ記憶領域にフラグがOFFされている場合には、ステップS330-10に処理を移す。

30

【0293】

ステップS330-7において、メインCPU101aは、高確率遊技状態による特別図柄の変動表示の残り回数（X：以下、「高確率遊技状態残り回数」という）を示す高確率遊技状態残り回数カウンタのカウント値から「1」を減算した演算値（X-1）を、新たな高確率遊技状態残り回数（X）として記憶する。

40

【0294】

ステップS330-8において、メインCPU101aは、高確率遊技状態残り回数（X）=0か否かを判定する。高確率遊技状態残り回数（X）=0であれば、ステップS330-9に処理を移し、高確率遊技状態残り回数（X）=0でなければ、ステップS330-10に処理を移す。

【0295】

ステップS330-9において、メインCPU101aは、高確率フラグ記憶領域に記憶されているフラグをOFFする。なお、上記高確率遊技状態残り回数（X）が「0」になるということは、高確率遊技状態において特別図柄の変動表示が実行可能回数（Xa）行われ、「高確率」状態による特別図柄の変動表示が終了することを意味する。

50

【0296】

ステップS330-10において、メインCPU101aは、現在の遊技条件の状態を確認し、該遊技状態を示す遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0297】

ステップS330-11において、メインCPU101aは、当該特別図柄停止処理に係る大当たり判定の判定結果が「大当たり」であるか否かを判定する。具体的には特図停止図柄データ記憶領域に記憶されている特図停止図柄データが大当たり特別図柄（特図停止図柄データ=10~14、20~23）に係るものであるか否かを判定する。ここで、大当たり特別図柄と判定された場合には、ステップS330-13に処理を移し、大当たり特別図柄と判定されなかった場合には、ステップS330-12に処理を移す。

10

【0298】

ステップS330-12において、メインCPU101aは、特図特電処理データに0をセットし、図25に示す特別図柄記憶判定処理に処理を移す。

【0299】

メインCPU101aは、ステップS330-13において、特図特電処理データに3をセットし、ステップS330-14において、遊技条件フラグ記憶領域（時短フラグ記憶領域及び高確率フラグ記憶領域）、高確率遊技状態の残り変動回数カウンタ、及び、時短遊技状態の残り変動回数カウンタをリセットする。

【0300】

メインCPU101aは、ステップS330-15において、特別遊技オープニング処理として、図6の大当たり遊技制御テーブルで特図停止図柄データを照合し、特図停止図柄データに応じたオープニング指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。次いで、メインCPU101aは、特図停止図柄データに応じたオープニング時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。なお、特別遊技タイマカウンタは、上記ステップS110において、4ms毎に減算処理される。演出制御基板102は、特図停止図柄データに応じたオープニング指定コマンドを受信することによって、大当たりとなった停止特別図柄の種類を把握し、停止特別図柄に応じた大当たり遊技演出を実行することが可能となる。

20

【0301】

図31を用いて、大当たり遊技処理を説明する。まず、メインCPU101aは、ステップS340-1において、現在オープニング中であるか否かを判定する。ここでいうオープニングとは、大当たり遊技が開始されてから第1ラウンド遊技（大入賞口8の最初の開放）が開始するまでの期間のことをいう。現在オープニング中であると判定した場合には、ステップS340-2に処理を移し、現在オープニング中でないと判定した場合には、ステップS340-6に処理を移す。

30

【0302】

ステップS340-2において、メインCPU101aは、予め設定されたオープニング時間を経過したか否かを判定する。すなわち、特別遊技タイマカウンタ=0であるか否かを判定し、特別遊技タイマカウンタ=0であると、オープニング時間を経過したと判定する。その結果、設定されたオープニング時間を経過していない場合には、当該大当たり遊技処理を終了し、次のサブルーチンを実行し、オープニング時間を経過している場合にはステップS340-3に処理を移す。

40

【0303】

ステップS340-3において、メインCPU101aは、大当たり遊技開始処理を行う。具体的には、図6に示す大当たり遊技制御テーブルを参照して、特図停止図柄データに基づいて、図7に示す大入賞口開閉制御テーブル01~10から大入賞口開閉制御テーブルを選択し、メインRAM101cの所定領域にセットする。次に、メインCPU101aは、ラウンド遊技回数記憶領域に記憶されている値（ラウンド番号（R））に「1」を加算して記憶する。なお、ステップS340-3の時点ではラウンド遊技が1回も実行

50

されていないので、メインCPU101aは、ラウンド遊技回数記憶領域には「1」を記憶することとなる。

【0304】

ステップS340-4において、メインCPU101aは、大入賞口開放処理を行う。具体的には、メインCPU101aは、大入賞口開閉ソレノイド80Bを通電して大入賞口8を開放するために、大入賞口開閉ソレノイド通電開始データをメインRAM101cの所定領域にセットする。ここで、メインCPU101aは、ステップS340-3において決定された大入賞口開閉制御テーブルを参照して、ラウンド番号(R)及び特電作動番号(K)に基づいて、大入賞口8の開放時間(大入賞口制御装置80の作動時間)を特別遊技タイマカウンタにセットする。なお、特別遊技タイマカウンタは、上記ステップS110において、4ms毎に減算処理される。さらに、メインCPU101aは、大入賞口検出カウンタのカウント値(D)をリセットする(「0」にする)処理を行う。したがって、大入賞口検出カウンタのカウント値(D)は、大入賞口8が開放されてから、次に大入賞口8が開放される直前まで、大入賞口8に入賞するごとに加算されることとなっている。

10

【0305】

ステップS340-5において、メインCPU101aは、ラウンド指定コマンド送信判定処理を行う。具体的には、K=1であるか否かを判定し、K=1であった場合には、ラウンド指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これは、ラウンド遊技が開始する旨の情報を演出制御基板102に送信するためである。具体的には、特図停止図柄データに応じて、大当たりの種類を確認し、図6の大当たり遊技制御テーブルで特図停止図柄データを照合し、演出制御基板102に送信する大当たりの種類に対応付けられたラウンド指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。例えば、大当たり遊技の1回目のラウンド遊技の1回目の開放時においては、ラウンド遊技回数記憶領域に「1」がセットされ、特電作動番号記憶領域に「1」がセットされているので、第1ラウンド遊技を示すラウンド指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。一方、特電作動番号記憶領域に「1」がセットされていない場合には、ラウンド指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットせずに、当該大当たり遊技処理を終了する。すなわち、K=1である場合というのはラウンド遊技の開始を意味するので、メインCPU101aは、ラウンドの開始時にのみ、ラウンド指定コマンドを送信する。なお、演出制御基板102がラウンド指定コマンドを受信すると、例えば「ROUND1」といった具合に演出用の表示が画像表示装置14にて行われ、ラウンド遊技回数に応じた後述する様々なラウンド遊技が実行される。

20

30

【0306】

ステップS340-6において、メインCPU101aは、現在エンディング中であるか否かを判定する。ここでいうエンディングとは、予め設定されたラウンド遊技を全て終了した後(大入賞口8の最後の開放が終了して)から当該大当たり遊技が終了するまでの期間のことをいう。したがって、現在エンディング中であると判断した場合には、ステップS340-17に処理を移し、エンディング時間を経過したか否かが判断され、現在エンディング中でないと判断した場合には、ステップS340-7に処理を移す。

40

【0307】

ステップS340-7において、メインCPU101aは、大入賞口8が開放中であるか否か、すなわち、大入賞口制御装置80が作動中であるか否かを判定する。メインCPU101aは、大入賞口8が開放中であると判断した場合には、ステップS340-8において、大入賞口8の開放を終了させるための「開放終了条件」が成立したか否かを判定する。この「開放終了条件」として、ラウンド入賞カウンタのカウント値がラウンド遊技における規定個数(例えば9個)に達したこと、又は、最大開放時間を経過したこと(特別遊技タイマカウンタ=0となったこと)が採用されている。そして、「開放終了条件」が成立したと判断した場合にはステップS340-9に処理を移し、「開放終了条件」が成立しないと判断した場合には当該大当たり遊技処理を終了する。

50

【0308】

ステップS340-9において、メインCPU101aは、大入賞口閉鎖処理を行う。大入賞口閉鎖処理は、大入賞口8を閉鎖するために大入賞口開閉ソレノイド80Bの通電停止データをサブRAM102cの所定領域にセットするとともに、上記ステップS340-3において決定された大入賞口開閉制御テーブルを参照して、現在のラウンド番号(R)および特電作動番号(K)に基づいて、大入賞口8の閉鎖時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。これにより、大入賞口8が閉鎖することになる。

【0309】

ステップS340-10において、メインCPU101aは、1回のラウンド遊技が終了したか否かを判定する。具体的には、1回のラウンド遊技は、特電作動番号(K)が当該ラウンド遊技において設定された開放回数となること、又は、ラウンド入賞カウンタのカウント値(C)が規定個数(例えば9個)に達したことを条件に終了するので、かかる終了条件が成立したか否かを判定する。そして、1回のラウンド遊技が終了したと判定した場合にはステップS340-12に処理を移し、1回のラウンドが終了していないと判定した場合には、当該大当たり遊技処理を終了する。

10

【0310】

メインCPU101aは、ステップS340-7において、大入賞口8が開放中ではないと判定した場合には、ステップS340-11において、予め設定された閉鎖時間が経過したか否かを判断する。その結果、閉鎖時間が経過していない場合には、当該大当たり遊技処理を終了し、閉鎖時間が経過している場合にはステップS340-4に処理を移す。

20

【0311】

ステップS340-12において、メインCPU101aは、リセット処理を行う。具体的には、特電作動番号記憶領域をクリアすると共に、ラウンド入賞カウンタのカウント値(C)をクリアする。

【0312】

ステップS340-13において、メインCPU101aは、大当たり遊技終了か否か、すなわち、ラウンド遊技回数記憶領域に記憶された値(ラウンド番号(R))が当該大当たり遊技で実行されるラウンド遊技回数であるか否かを判定する。メインCPU101aは「Yes」と判定する場合には、ステップS340-15に処理を移し、「No」と判定する場合には、ステップS340-14に処理を移す。

30

【0313】

ステップS340-14において、メインCPU101aは、ラウンド遊技回数記憶領域に記憶されている現在のラウンド番号(R)に「1」を加算することで更新して記憶する。

【0314】

ステップS340-15において、メインCPU101aは、大当たり遊技終了処理を行う。具体的には、ラウンド遊技回数記憶領域に記憶されたラウンド番号(R)をリセットする。

40

【0315】

ステップS340-16において、メインCPU101aは、エンディング処理を行う。具体的には、特図停止図柄データに応じて、大当たりの種類を確認し、図6の大当たり遊技制御テーブルで特図停止図柄データを照合し、演出制御基板102に送信する大当たりの種類に対応付けられたエンディング指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。次に、メインCPU101aは、特図停止図柄データに応じたエンディング時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。

【0316】

ステップS340-17において、メインCPU101aは、設定されたエンディング時間を経過したか否かを判定し、エンディング時間を経過したと判定した場合にはステップS340-18に処理を移し、エンディング時間を経過していないと判定した場合には

50

、そのまま当該大当たり遊技処理を終了する。

【0317】

ステップS340-18において、メインCPU101aは、特図特電処理データに5をセットし、図32に示す大当たり遊技終了処理に処理を移す。

【0318】

図32を用いて、大当たり遊技終了処理を説明する。まず、ステップS360-1において、メインCPU101aは、メインRAM101cにセットされている特図停止図柄データを図8に示す遊技状態設定テーブルに照合し、高確率フラグ記憶領域に高確率フラグをONするか否かの判定を行う。メインCPU101aは、高確率フラグをONしないと判定すると、ステップS360-3に処理を移し、高確率フラグをONすると判定すると、ステップS360-2において、メインRAM101cの高確率フラグ記憶領域に高確率フラグ(01H)をONすると共に、高確率遊技状態残り回数カウンタに実行可能回数(X)(本実施の形態では、10000回)をセットする。

10

【0319】

ステップS360-3において、メインCPU101aは、メインRAM101cにセットされている特図停止図柄データを図8に示す遊技状態設定テーブルに照合し、時短フラグ記憶領域に時短フラグをONするか否かの判定を行う。メインCPU101aは、時短フラグをONしないと判定すると、ステップS360-5に処理を移し、時短フラグをONすると判定すると、ステップS360-4において、メインRAM101cの時短フラグ記憶領域に時短フラグ(01H)をONすると共に、時短遊技状態残り回数カウンタに実行可能回数(J)(本実施の形態では、100回または10000回)をセットする。

20

【0320】

メインCPU101aは、ステップS360-5において、現在の遊技条件の状態を確認し、現在の遊技条件の状態を示す遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、ステップS360-6において、特図特電処理データに0をセットし、図25に示す特別図柄記憶判定処理に処理を移す。

【0321】

図33を用いて、普図普電制御処理を説明する。メインCPU101aは、まず、ステップS401において普図普電処理データの値をロードし、ステップS402においてロードした普図普電処理データから分岐先アドレスを参照し、普図普電処理データ=0であれば、入賞ゲート9、10への入賞に基づいて取得された普図判定情報に基づいて補助遊技を実行(第2始動口7が開放)するか否かの普通図柄判定等を含む普通図柄記憶判定処理(ステップS410)に処理を移し、普図普電処理データ=1であれば、普通図柄判定に基づいて普通図柄表示装置22が変動しているときの普通図柄変動処理(ステップS420)に処理を移し、普図普電処理データ=2であれば、普通図柄表示装置22が停止しているときの普通図柄停止処理(ステップS430)に処理を移し、普図普電処理データ=3であれば第2始動口7の開閉制御を行う(第2始動口制御装置70を作動させる)補助遊技処理(ステップS440)に処理を移す。

30

【0322】

図34を用いて、普通図柄記憶判定処理を説明する。まず、ステップS410-1において、メインCPU101aは、普通図柄の変動表示中であるか否かを判定し、変動表示中であると判定すれば当該普通図柄記憶判定処理を終了し、変動表示中ではないと判定すればステップS410-2に処理を移す。

40

【0323】

ステップS410-2において、メインCPU101aは、普図保留数を計数する普図保留数カウンタのカウント値が1以上であるかを判定する。普図保留数(G)が「0」の場合には普通図柄の変動表示は行われないため、普通図柄変動処理を終了する。

【0324】

メインCPU101aは、ステップS410-2において、普図保留数(G)が「1」

50

以上であると判定した場合には、ステップS 4 1 0 - 3において、普通図柄保留数カウンタのカウンタ値（G）から「1」を減算して更新し、新たな普図保留数（G）を設定する。

【0325】

ステップS 4 1 0 - 4において、メインCPU 1 0 1 aは、普通図柄保留記憶領域に記憶されている普図判定情報のシフト処理を行う。具体的には、第1記憶部～第4記憶部に記憶された普図判定情報を1つ前の番号の記憶部にシフトさせる。このとき、1つ前の記憶部に記憶されている普図判定情報は、所定の処理領域に書き込まれるとともに、普通図柄保留記憶領域からは消去されることとなる。ここで、普図判定情報のシフトにともなって普通図柄保留表示装置25の表示内容を変更するために、具体的には現時点の普図保留数（G）を表示するために普通図柄保留表示データをメインRAM 1 0 1 cの所定領域にセットする。

10

【0326】

ステップS 4 1 0 - 5において、メインCPU 1 0 1 aは、当たり判定、すなわち、普通図柄保留記憶領域に記憶された当たり判定用乱数の判定を行う。具体的には、メインCPU 1 0 1 aは、上記ステップS 4 1 0 - 4でシフトされて第0記憶部にある当たり判定用乱数をメインROM 1 0 1 bに格納された普通図柄用の当たり判定テーブルに照合して当たりか否かの判定を行う。なお、本実施の形態では、当たり判定テーブルは、始動口入賞容易性の状態（非時短遊技状態/時短遊技状態）に対応付けられているので（図15（a）参照）、時短フラグ記憶領域を確認して、現在の始動口入賞容易性の状態に係る普通図柄用の当たり判定テーブルを選択する。

20

【0327】

ステップS 4 1 0 - 6において、メインCPU 1 0 1 aは、普通図柄判定を行う。具体的には、メインCPU 1 0 1 aは、上記ステップS 4 1 0 - 4でシフトされて第0記憶部にある普通図柄判定用乱数をメインROM 1 0 1 bに格納された普通図柄判定テーブルに照合して普通図柄判定を行う。上述したようにこの普通図柄判定テーブルは、当たり判定の結果（当たり/ハズレ）に対応付けられているので、当該当たり判定の結果を確認して、当該当たり判定の結果に係る普通図柄判定テーブルを選択する。

【0328】

そして、メインCPU 1 0 1 aは、ステップS 4 1 0 - 7において、普通図柄判定の結果に基づいて普通図柄に係る停止図柄データ（以下、「普図停止図柄データ」という）、すなわち、普通図柄の種類を決定し、決定した普図停止図柄データをメインRAM 1 0 1 cの所定領域にセットする。

30

【0329】

決定された普図停止図柄データは普図変動パターン判定において普図変動パターンを決定する際、図36の普通図柄停止処理において、当たり普通図柄か否かを判断する際、図37の補助遊技処理において第2始動口7の開閉態様を決定する際にも用いられる。

【0330】

ステップS 4 1 0 - 8において、メインCPU 1 0 1 aは、普図変動パターン判定を行う。具体的には、普図変動パターン判定を行うための普図変動パターン判定テーブルが始動口入賞容易性の状態によって分類されているので、メインCPU 1 0 1 aは、まず、時短フラグ記憶領域を確認して、現在の始動口入賞容易性の状態に係る普図変動パターン判定テーブルを選択する。そして、メインCPU 1 0 1 aは、上記ステップS 4 1 0 - 4でシフトされて第0記憶部にある普図変動パターン判定用乱数を、選択された普図変動パターン判定テーブルに照合して普図変動パターン（普図変動時間）を決定する。

40

【0331】

メインCPU 1 0 1 aは、ステップS 4 1 0 - 9において、決定した普図変動パターンに対応する普図変動パターン指定コマンドをメインRAM 1 0 1 cの演出用伝送データ格納領域にセットする。普図変動パターン指定コマンドは演出制御基板102に送信され、演出制御基板102はこのコマンドを受信することによって、普通図柄の変動表示が開始

50

することを認識し、後述するルーレット演出を実行し得る。

【0332】

メインCPU101aは、ステップS410-10において、決定した普図変動パターンに対応する普図変動時間を補助遊技タイマカウンタにセットする。なお、補助遊技タイマカウンタは、上記ステップS110において、4ms毎に減算処理される。

【0333】

メインCPU101aは、ステップS410-11において、普通図柄表示装置22において普通図柄の変動表示を行うために普通図柄変動表示用データをセットし、当たり判定の結果が当たりであれば、ステップS410-12において、普図停止図柄データを補助遊技参照データ判定テーブルに照合して補助遊技参照データを決定し、メインRAM101cの補助遊技参照データ記憶領域にセットする。

10

【0334】

メインCPU101aは、ステップS410-13において、普図普電処理データに「1」をセットし、当該普通図柄変動処理を終了する。なお、普通図柄変動表示用データには、作動させる普通図柄表示装置22の種類、変動表示の態様、変動時間等の情報が含まれる。

【0335】

次に、図35を用いて、普通図柄変動処理を説明する。メインCPU101aは、最初に、ステップS420-1において、普通図柄の変動表示が終了するか、換言すれば、ステップS410-10でセットされた普図変動時間が経過したか否か(補助遊技タイマカウンタ=0か?)を判定する。その結果、普通図柄の変動表示が終了しないと判断した場合には、普通図柄変動処理を終了し、次のサブルーチンを実行する。

20

【0336】

メインCPU101aは、ステップS420-2において、普通演出図柄停止指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、ステップS420-3において、上記ステップS410-8でセットされた普図停止図柄データに基づき普通図柄表示装置22に停止表示するための普図停止表示用データをセットする。これにより、遊技者に当該普通図柄抽選の結果が報知されることになる。ステップS420-4において、メインCPU101aは、補助遊技カウンタに普通図柄停止時間(例えば、0.8秒)をセットする。なお、補助遊技タイマカウンタは、ステップS110において、4ms毎に減算処理されていく。

30

【0337】

そして、メインCPU101aは、ステップS420-5において、普図普電処理データに2をセットし、当該普通図柄変動処理を終了する。

【0338】

次に、図36を用いて普通図柄停止処理を説明する。メインCPU101aは、最初に、ステップS430-1において、普通図柄の停止表示が終了するか否か、換言すれば、ステップS420-4で補助遊技タイマカウンタにセットされた普通図柄停止時間が経過したか否か(補助遊技タイマカウンタ=0?)を判定する。その結果、普通図柄の停止表示が終了しないと判定した場合には、当該普通図柄停止処理を終了し、次のサブルーチンを実行する。

40

【0339】

メインCPU101aは、普通図柄の停止表示が終了すると判定した場合には、ステップS430-2において、当該普通図柄停止処理に係る当たり判定の判果が「当たり」であるか否かを判定する。具体的には、普図停止図柄データ記憶領域に記憶されている普図停止図柄データが当たり普通別図柄に係るものであるか否かを判定する。ここで、当たり普通図柄と判定された場合には、ステップS430-4に処理を移し、当たり普通図柄と判定されなかった場合には、ステップS430-3に処理を移す。

【0340】

メインCPU101aは、ステップS430-4において、普図普電処理データに3を

50

セットする。そして、メインCPU101aは、ステップS430-5において、普図停止図柄データに応じたオープニング指定コマンドをメインRAM101cの演出用伝送データ格納領域にセットし、補助遊技制御テーブルに基づいて普図停止図柄に応じたオープニング時間を補助遊技タイマカウンタにセットする。なお、補助遊技タイマカウンタは、上記ステップS110において、4ms毎に減算処理される。本処理が終了されることで、普通図柄停止処理を終了する。

【0341】

メインCPU101aは、ステップS430-3において、普図普電処理データに0をセットし、当該普通図柄停止処理を終了する。

【0342】

図37を用いて、補助遊技処理を説明する。メインCPU101a、まず、ステップS440-1において、現在オープニング中であるか否かを判断する。現在オープニング中であると判断した場合には、ステップS440-2に処理を移し、現在オープニング中ではないと判断した場合には、ステップS440-5に処理を移す。

10

【0343】

ステップS440-2において、メインCPU101aは、予め設定されたオープニング時間を経過したか否かを判定する。すなわち、補助遊技タイマカウンタ=0であるか否かを判定し、補助遊技タイマカウンタ=0となったら、オープニング時間を経過したと判定する。その結果、オープニング時間を経過していない場合には、当該補助遊技処理を終了し、オープニング時間を経過している場合にはステップS440-3に処理を移す。

20

【0344】

ステップS440-3において、メインCPU101aは、補助遊技開始処理を行う。補助遊技開始処理では、メインCPU101aは、まず、メインRAM101cの補助遊技参照データ記憶領域に記憶されている補助遊技参照データに基づいて第2始動口開閉制御テーブルを選択し、メインRAM101cの所定領域にセットする。

【0345】

ステップS440-4において、メインCPU101aは、第2始動口開放処理を行う。第2始動口開放処理では、まず普電作動番号記憶領域に記憶されている値(普電作動番号(D))に「1」を加算して記憶する。そして、普通可動片70Aを作動させるために第2始動口開閉ソレノイド70Bの通電開始データをセットするとともに、上記ステップS440-3でセットされた第2始動口開閉制御テーブルを参照して、現在の普電作動番号(D)に基づいた第2始動口7の開放時間を補助遊技タイマカウンタにセットする。

30

【0346】

ステップS440-5において、メインCPU101aは、現在エンディング中であるか否かを判定する。ここでいうエンディングとは、第2始動口7の最後の開放が終了してから補助遊技が終了するまでの期間のこと。したがって、メインCPU101aは、現在エンディング中であると判定した場合には、ステップS440-12に処理を移し、現在エンディング中ではないと判定した場合には、ステップS440-6に処理が移す。

【0347】

ステップS440-6において、メインCPU101aは、第2始動口7が開放中であるか否かを判定する。メインCPU101aは、第2始動口7が開放中であると判定した場合には、ステップS440-7において、第2始動口7の開放を終了させるための「開放終了条件」が成立したか否かを判定する。この「開放終了条件」として、始動口規定入賞カウンタのカウント値が規定(最大)個数(例えば10個)に達したこと、又は、第2始動口7の1回の開放時間が経過したこと(補助遊技タイマカウンタ=0となったこと)が採用される。そして、メインCPU101aは、「開放終了条件」が成立したと判定した場合にはステップS440-8に処理を移し、「開放終了条件」が成立しないと判定した場合には当該補助遊技処理を終了する。

40

【0348】

ステップS440-8において、メインCPU101aは、第2始動口閉鎖処理を行う

50

。第2始動口閉鎖処理では、第2始動口7を閉鎖するために第2始動口開閉ソレノイド70Bの通電停止データをセットするとともに、上記ステップS440-3でセットされた第2始動口開閉制御テーブルを参照して、現在の普電作動番号(D)に基づいて、第2始動口7の閉鎖時間を補助遊技タイマカウンタにセットする。これにより、第2始動口7が閉鎖することになる。

【0349】

ステップS440-9において、メインCPU101aは、補助遊技終了条件が成立し、補助遊技が終了するか否かを判定する。補助遊技終了条件とは、普電作動番号(D)が予め設定された第2始動口7の開放回数になること、又は、始動口規定入賞カウンタのカウント値が最大個数(例えば10個)に達したことである。そして、メインCPU101aは、補助遊技終了条件が成立したと判定した場合にはステップS440-10に処理を移し、補助遊技終了条件が成立していないと判定した場合には当該補助遊技処理を終了する。

10

【0350】

ステップS440-10において、メインCPU101aは、普電作動番号記憶領域に「0」をセットするとともに、第2始動口入賞規定カウンタに「0」をセットする。すなわち、普電作動番号記憶領域および第2始動口規定入賞カウンタをクリアする。

【0351】

ステップS440-11において、メインCPU101aは、普図停止図柄データに応じたエンディング指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットすると共に、補助遊技制御テーブルに基づいて普図停止図柄データに応じたエンディング時間を補助遊技タイマカウンタにセットする。

20

【0352】

メインCPU101aは、ステップS440-6において第2始動口7が開放中ではないと判定した場合には、ステップS440-13において、ステップS440-8で設定された閉鎖時間が経過したか否かを判定する。なお、閉鎖時間も、オープニング時間と同様に補助遊技タイマカウンタ=0であるか否かで判定される。その結果、メインCPU101aは、閉鎖時間が経過していないと判定した場合には、当該補助遊技処理を終了し、閉鎖時間が経過したと判定した場合には、ステップS440-4に処理を移す。

【0353】

メインCPU101aは、ステップS440-12において、設定されたエンディング時間が経過したか否かを判定し、エンディング時間が経過したと判定した場合には、ステップS440-14に処理を移し、エンディング時間が経過していないと判定した場合には、当該補助遊技処理を終了する。

30

【0354】

ステップS440-14において、メインCPU101aは、普図普電処理データ=0をセットし、当該補助遊技処理を終了する。

【0355】

(演出制御基板によるメイン処理)

次に、演出制御基板102におけるサブCPU102aにより実行される処理について説明する。

40

【0356】

最初に、図38を用いて、演出制御基板102のメイン処理を説明する。電源基板107からサブCPU102aに電力が供給されると、サブCPU102aにシステムリセットが発生し、サブCPU102aは、以下のメイン処理を行う。

【0357】

まず、ステップS1001において、サブCPU102aは、初期化処理を行う。この処理において、サブROM102bからメイン処理プログラムを読み込むとともに、フラグやコマンドなどが記憶されるサブRAM102cを初期化する処理を行う。

【0358】

50

ステップS 1 0 0 2において、サブCPU 1 0 2 aは、特図保留アイコン態様判定用乱数、変動演出パターン判定用乱数、演出モード判定用乱数、リーチ演出パターン判定用乱数、大当たり演出判定用乱数等からなる演出を制御するために用いる演出用乱数を更新する処理を行う。

【0359】

なお、演出用乱数を構成する各種乱数毎に、サブRAM 1 0 2 cにおいて乱数カウンタが設けられている。演出用乱数の更新処理においては、乱数の種別毎に設けられた乱数カウンタを「1」加算する。演出用乱数を構成する各種の乱数には乱数範囲が設けられている。乱数範囲は、「0」から、その乱数に定められた最大値までとなっている。そして、乱数の更新において、乱数カウンタが示す乱数値が乱数範囲の最大値である場合、乱数カウンタを「1」加算せずに「0」に戻す。

10

【0360】

また、乱数範囲の最大値は、乱数の種別によって異なるように設定されている。これは、演出用乱数に係る乱数カウンタが完全に同期し、常時同一の乱数値となることを防ぐためである。演出用乱数に係る乱数カウンタが完全に同期することを防ぐことができれば良いので、各種の乱数範囲の最大値を異ならせるのではなく、各種の演出用乱数に相互に異なる初期値乱数を設け、乱数の更新において、乱数カウンタが示す乱数値が乱数範囲の最大値である場合、その時の初期値乱数からそれぞれの乱数値を新たに更新するようにしてもよい。

【0361】

20

(演出制御基板によるタイマ割込処理)

演出制御基板 1 0 2 に設けられたリセット用クロックパルス発生回路によって、所定の周期(例えば、4ミリ秒)毎にクロックパルスが発生されることで、図39に示すタイマ割込処理が実行される。

【0362】

まず、ステップS 1 1 0 0において、サブCPU 1 0 2 aは、サブCPU 1 0 2 aのレジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させる。

【0363】

ステップS 1 2 0 0において、サブCPU 1 0 2 aは、各種の演出に係る時間管理を行うための各タイマカウンタを更新する時間制御処理を行う。

30

【0364】

ステップS 1 3 0 0において、サブCPU 1 0 2 aは、コマンド解析処理を行う。この処理において、サブCPU 1 0 2 aは、サブRAM 1 0 2 cの受信バッファに格納されているコマンドを解析する処理を行う。詳しくは、図40~図46を用いて後述する。

【0365】

なお、演出制御基板 1 0 2 は、主制御基板 1 0 1 から送信されたコマンドを受信すると、図示しない演出制御基板 1 0 2 の受信割込処理を行い、受信したコマンドを受信バッファに格納する。その後、本ステップS 1 3 0 0において受信したコマンドを解析する処理が行われる。

【0366】

40

ステップS 1 4 0 0において、サブCPU 1 0 2 aは、客待ち状態において行われる客待ち演出を制御する客待ち演出制御処理を行う。

【0367】

ステップS 1 5 0 0において、サブCPU 1 0 2 aは、演出ボタン検出スイッチ 1 8 a、または選択ボタン検出スイッチ 1 9 aからの入力信号のチェックを行い、演出ボタン 1 8 A、または選択ボタン 1 9 Aに対する操作に基づく演出入力制御処理を行う。

【0368】

ステップS 1 6 0 0において、サブCPU 1 0 2 aは、サブRAM 1 0 2 cの送信バッファにセットされている各種の演出制御コマンドをランプ制御基板 1 0 4 及び画像制御基板 1 0 5 へ送信するデータ出力処理を行う。

50

【0369】

ステップS1700において、サブCPU102aは、ステップS1100で退避した情報をサブCPU102aのレジスタに復帰させる。

【0370】

(演出制御基板によるコマンド解析処理)

図40及び図41を用いて、演出制御基板102によるコマンド解析処理を説明する。

【0371】

ステップS1310において、サブCPU102aは、新たにコマンドを受信し、受信バッファにコマンドが記憶されているか否かを判定する。サブCPU102aは、コマンドを受信していないと判定するとコマンド解析処理を終了し、コマンドを受信したと判定するとステップS1311に処理を移す。

10

【0372】

ステップS1311において、サブCPU102aは、受信バッファに格納されているコマンドが、客待ち状態指定コマンドであるか否かを判定する。サブCPU102aは、受信バッファに格納されているコマンドが客待ち状態指定コマンドであると判定すると、ステップS1312に処理を移し、客待ち状態指定コマンドではないと判定するとステップS1320に処理を移す。

【0373】

サブCPU102aは、ステップS1312において、客待ち演出準備処理を行い、ステップS1392に処理を移す。客待ち演出準備処理では、サブCPU102aは、サブRAM102cの客待ち演出フラグ記憶領域に客待ち演出待機フラグをONすると共に、客待ち演出を開始するまでの待機時間(客待ち演出待機時間:例えば、30秒)を客待ち演出タイマカウンタにセットする。

20

【0374】

なお、サブCPU102aは、ステップS1400の客待ち演出制御処理において、客待ち演出タイマカウンタにセットされた客待ち演出待機時間が経過したか否かを判定し、客待ち演出待機時間が経過したと判定すると、客待ち演出待機フラグをOFFして客待ち演出実行フラグをONすると共に、客待ち演出の演出情報を示す客待ち演出制御コマンドをサブRAM102cの送信バッファにセットする。セットされた客待ち演出制御コマンドは、ステップS1600のデータ出力処理によってランプ制御基板104及び画像制御基板105に送信される。ランプ制御基板104及び画像制御基板105は、客待ち演出制御コマンドを受信すると、当該コマンドに基づいて所定時間(例えば、20秒)の客待ち演出を繰り返し実行する。

30

【0375】

サブCPU102aは、ステップS1320において、受信バッファに格納されているコマンドが、始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する。サブCPU102aは、受信バッファに格納されているコマンドが始動口入賞指定コマンドであると判定すると、ステップS1321に処理を移し、始動口入賞指定コマンドではないと判定するとステップS1330に処理を移す。

【0376】

サブCPU102aは、ステップS1321において、特図保留アイコン表示処理を実行する。ここで、図42を用いて、特図保留アイコン表示処理を説明する。特図保留アイコン表示処理とは、特図保留アイコンを画像表示装置14の表示部140に表示するための処理である。

40

【0377】

特図保留アイコンとは、ステップS230の第1始動口検出信号入力処理又はステップS240の第2始動口検出信号入力処理で特図判定情報がメインRAM101cに記憶され、特別図柄の変動表示(あるいは、特別図柄抽選)を実行する権利を得たものの、当該特別図柄の変動表示を直ぐには開始できない保留状態にあるため、当該保留状態にある特別図柄の変動表示を実行する権利を表すアイコン(画像)である。特図保留アイコンは、

50

第1始動口6への入賞に基づく第1特別図柄の変動表示の実行する権利についての第1特図保留アイコンと、第2始動口7への入賞に基づく第2特別図柄の変動表示を実行する権利についての第2特図保留アイコンと、で構成される(以下、第1特図保留アイコンと第2特図保留アイコンの何れも指す場合は、単に「特図保留アイコン」という)。

【0378】

サブCPU102aは、ステップS1321-1において、ステップS1320で受信したと判定された始動口入賞指定コマンドをサブRAM102cの演出情報保留記憶領域に記憶する。

【0379】

図47(a)に示すように、演出情報保留記憶領域は、第1始動口入賞指定コマンドが記憶される第1演出情報保留記憶領域と、第2始動口入賞指定コマンドが記憶される第2演出情報保留記憶領域と、現在行われている特図変動表示(変動演出)に対応する第1始動口入賞指定コマンド又は第2始動口入賞指定コマンドが記憶される演出情報当該記憶領域とで構成されている。

【0380】

なお、第1演出情報保留記憶領域及び第2演出情報保留記憶領域は、メインRAM101cの第1特図保留記憶領域及び第2特図保留記憶領域のように、第1記憶部~第4記憶部に分けられている。第1始動口入賞指定コマンド及び第2始動口入賞指定コマンドは、それぞれに対応する演出情報保留記憶領域において始動口入賞指定コマンドが記憶されていない記憶部の中で番号の小さい記憶部から順に記憶されていく。なお、第1始動口入賞指定コマンド及び第2始動口入賞指定コマンドが記憶される演出情報当該記憶領域は、便宜上、第0記憶部として取り扱う。

【0381】

各記憶部は、始動口入賞指定コマンドが記憶される始動口入賞指定コマンド領域と、特図保留アイコン表示についての演出パターンである特図保留アイコン演出パターンを表す特図保留アイコン演出パターンデータを記憶する特図保留アイコン演出パターンデータ領域と、を備える。

【0382】

サブCPU102aは、ステップS1321-2において、特図保留アイコン演出パターン判定用乱数カウンタが示す特図保留アイコン演出パターン判定用乱数を取得し、ステップS1321-3において、図示しない特図保留アイコン演出パターン判定テーブルを選択する。特図保留アイコン演出パターン判定テーブルは、当該特図保留アイコン表示処理の対象となる特図保留アイコン態様を決定するためのテーブルであり、始動口入賞指定コマンドに関連付けられている。特図保留アイコン態様には保留変化予告が含まれる。保留変化予告とは、特図保留アイコンの形状や色彩を通常とは異なる態様に变化させて、当りや期待度の高いリーチ変動を予告するものであり、始動入賞指定コマンドに基づき実行されるいわゆる先読み予告演出の一種である。始動入賞し保留表示されたときから当該保留表示による変動演出が開始されるまでの間において1または複数回の図柄変動を跨いで、特図保留アイコンの表示態様が徐々に変化していく予告である。保留変化予告の抽選について、例えば、抽選結果が「ハズレ」、変動パターンが「変動パターン1」の場合には、80%の確率で「実行なし」が選択されるが、残りの20%は「青」が選択される。「青」とは、通常、「白」である保留表示が青色に表示される演出である。特図保留アイコンの表示色により当り期待度が異なり、「白」、「青」、「緑」、「赤」、「ゼブラ」の順に期待度が高くなる。

【0383】

サブCPU102aは、ステップS1321-4において、取得した特図保留アイコン演出パターン判定用乱数を、選択した特図保留アイコン演出パターン判定テーブルに照合して特図保留アイコン演出パターンを判定する。これにより、事前判定された抽選結果や演出内容に応じた特図保留アイコンの表示や、表示した特図保留アイコンの態様変化等を設定することができる。そして、ステップS1321-5において、当該判定結果を表す

10

20

30

40

50

特図保留アイコン演出パターンデータをサブRAM102cの演出情報保留記憶領域に記憶し、特図保留アイコン表示処理を終了する。

【0384】

ステップS1330において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが、演出図柄指定コマンドであるか否かを確認する。

そして、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが演出図柄指定コマンドであれば、ステップS1331に処理を移す。一方、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが演出図柄指定コマンドでなければ、ステップS1340に処理を移す。

【0385】

ステップS1331において、サブCPU120aは、受信した演出図柄指定コマンドの内容に基づいて、画像表示装置31に停止表示させる演出図柄の種類を決定するための演出図柄停止表示パターン決定処理を行う。

【0386】

この演出図柄決定処理では、演出図柄指定コマンドを解析し、大当たりの有無、大当たりの種別を識別して、停止表示させる演出図柄の停止図柄データを決定し、決定した演出図柄の停止図柄データをサブRAM120cの停止図柄記憶領域にセットする。そして、決定された演出図柄の停止図柄データを画像制御部150とランプ制御部170と枠制御基板180に送信するため、停止図柄記憶領域に記憶された停止図柄データをサブRAM120cの送信バッファにセットする。

【0387】

サブCPU102aは、ステップS1340において、受信バッファに格納されているコマンドが、特図変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する。サブCPU102aは、受信バッファに格納されているコマンドが特図変動パターン指定コマンドであると判定すると、ステップS1341に処理を移し、特図変動パターン指定コマンドはないと判定すると、ステップS1350に処理を移す。

【0388】

サブCPU102aは、ステップS1341において、特図抽選演出を構成し、特別図柄の変動表示が行われているときに行われる変動演出（演出図柄の変動表示を含む）の演出内容である変動演出パターンを決定する変動演出パターン決定処理を行う。

【0389】

ここで、図43を用いて、演出制御基板102による変動演出パターン決定処理を説明する。まず、ステップS1341-1において、ステップS1340で受信したと判定された特図変動パターン指定コマンドをサブRAM102cの演出情報当該記憶領域の始動口入賞指定コマンド領域に記憶する。すなわち、それまで演出情報当該記憶領域に記憶されていた始動口入賞指定コマンドは特図変動パターン指定コマンドによって上書きされたこととなる。

【0390】

サブCPU102aは、ステップS1341-2において、演出種類決定用乱数に係る乱数カウンタが示す乱数値、煽り演出決定用乱数に係る乱数カウンタが示す乱数値、タイトル判定用乱数に係る乱数カウンタが示す乱数値等を取得する。

【0391】

サブCPU102aは、ステップS1341-3において、特図変動パターン指定コマンドに基づいて変動演出を決定する変動演出決定処理を行う。

【0392】

ここで、図44を用いて、演出制御基板102による変動演出パターン決定処理を説明する。まず、ステップS1341-3-1において、サブCPU102aは、特図変動パターン指定コマンドを解析し、特別図柄の変動パターンが「変動パターン3～30」のいずれかであり、演出内容が「ノーマルリーチ」「ロングリーチ」「SPリーチ1」「SPリーチ2」「SPSPリーチ1」「SPSPリーチ2」「全回転リーチ」のいずれかであ

10

20

30

40

50

るか否かを判断する（図9乃至図12参照）。そして、いずれかのリーチ演出である場合は、ステップS1341-3-2に処理を移す。いずれのリーチ演出でもない場合、すなわち、特図変動パターン指定コマンドの下位バイトが「00H」の場合（「変動パターン1」である場合）や、特図変動パターン指定コマンドの下位バイトが「01H」の場合（「変動パターン2」である場合）は、ステップS1341-3-3に処理を移す。

【0393】

サブCPU102aは、ステップS1341-3-2において、リーチ演出の種類を決定するためのリーチ演出種類決定処理を実行する。本実施形態において、リーチ演出には、「ノーマルリーチ演出」「ロングリーチ演出」「SPリーチ1演出」「SPリーチ2演出」「SPSPリーチ1演出」「SPSPリーチ2演出」「全回転リーチ演出」に加え、

10

【0394】

「疑似連演出」は、後述する「煽り演出」を伴って、1回または複数回の疑似変動表示を行う演出である。「疑似変動演出」を行うことにより、1回の変動演出中に、あたかも複数回の変動演出が行われたように見せることができる。「ストーリー演出」は、1段階から3段階まである物語性を持った演出であり、例えば、おとぎ話の桃太郎を題材にしたストーリー演出の場合、1段階は、桃から桃太郎が生まれ、2段階で桃太郎が3匹の家来を作り、3段階で鬼を退治するというような連続する物語である。

【0395】

具体的には、サブCPU102aは、図48に示すリーチ演出種類決定用テーブルを参照し、変動パターン指定コマンドと、上記ステップS1341-2において取得した演出種類決定用乱数値とに基づいて、リーチ演出の種類を決定する。なお、本実施形態においては、演出種類決定用乱数値を用いるのは、変動パターン指定コマンドが示す疑似連回数が1回以上の場合、すなわち疑似連演出を行う変動パターン指定コマンドである場合のみである。もちろん、図48に示すリーチ演出種類決定用テーブルにおいて演出種類が少ないのは説明の便宜上であって、「ノーマルリーチ演出」「ロングリーチ演出」「SPリーチ1演出」「SPリーチ2演出」「SPSPリーチ1演出」「SPSPリーチ2演出」「全回転リーチ演出」にはそれぞれ複数種類あり、演出種類決定用乱数値を用いていずれかの種類のリーチ演出を決定するようにしてもよい。

20

【0396】

変動パターン指定コマンドの下位バイトが「04H」の場合は、疑似連回数が0回の「SPリーチ1」であり、「SPリーチ1演出」に決定する。また、変動パターン指定コマンドの下位バイトが「05H」の場合は、抽選結果がハズレで疑似連回数が1回の「SPリーチ1」であり、98%の割合で「疑似連演出+SPリーチ1演出」に決定し、2%の割合で「ストーリー1段階+SPリーチ1演出」に決定する。「疑似連演出+SPリーチ1演出」では、疑似連演出を実行した後にSPリーチ1演出を実行し、「ストーリー1段階+SPリーチ1演出」では、1段階までのストーリー演出を実行した後にSPリーチ1演出を実行する。また、変動パターン指定コマンドの下位バイトが「17H」の場合は、抽選結果が大当たりで疑似連回数が2回の「SPリーチ1」であり、85%の割合で「疑似連演出+SPリーチ1演出」に決定し、15%の割合で「ストーリー2段階+SPリーチ1演出」に決定する。「ストーリー2段階+SPリーチ1演出」では、2段階までのストーリー演出を実行した後にSPリーチ1演出を実行する。また、変動パターン指定コマンドの下位バイトが「E4H」の場合は、80%の割合で「疑似連演出+SPSPリーチ1演出」に決定し、15%の割合で「ストーリー2段階+SPSPリーチ1演出」に決定し、5%の割合で「疑似連演出+ストーリー3段階+SPSPリーチ1」に決定する。「疑似連演出+ストーリー1段階+SPSPリーチ1」では、疑似連演出を実行した後に3段階目のストーリー演出を実行してからSPSPリーチ1演出を実行する。また、変動パターン指定コマンドが「F7H」の場合は、疑似連回数が3回の「全回転リーチ」であり、60%の割合で「疑似連演出+全回転リーチ演出」に決定し、40%の割合で「ストーリー3段階+全回転リーチ演出」に決定する。「ストーリー3段階+全回転リーチ演出」

30

40

50

では、3段階までのストーリー演出を実行した後に全回転リーチ演出を実行する。したがって、疑似連回数が3回のときにストーリー演出を実行すると、3段階までのストーリーが完結することとなる。

【0397】

このように、「ストーリー演出」は、変動パターン指定コマンドが示す疑似連回数が1回以上の場合にのみ決定可能なリーチ演出であり、疑似連演出を行う変動時間（疑似連演出の実行期間）を用いて行われる演出である。また、疑似連演出の実行期間においては、「ストーリー演出」のほか、「疑似連演出+ストーリー演出」も実行可能である。すなわち、「ストーリー演出」や「疑似連演出+ストーリー演出」は、「疑似連演出」に代えて実行可能な演出となっている。なお、本実施形態では、抽選結果がハズレの場合よりも大当たりの場合の方が、「ストーリー演出」に決定する割合が高くなっている。すなわち、「ストーリー演出」は「疑似連演出」よりも大当たり期待度が高い演出となっている。なお、本実施形態では、図48に示すように、「疑似連演出+ストーリー演出」は大当たりの場合のみ決定可能なリーチ演出であるので、いわゆる大当たり確定リーチ演出となっているが、もちろんこれに限らず、ハズレの場合にも「疑似連演出+ストーリー演出」が決定可能としてもよい。

10

【0398】

サブCPU102aは、ステップS1341-3-3において、特図変動パターン指定コマンドを解析し、特別図柄の変動パターンが「変動パターン1」または「変動パターン3」であり、演出内容が「通常変動」と「ノーマルリーチ」のいずれかであるか否かを判断する（図9乃至図12参照）。そして、「通常変動」または「ノーマルリーチ」である場合はステップS1341-3-4に処理を移し、「通常変動」と「ノーマルリーチ」のいずれでもない場合にはステップS1341-3-5に処理を移す。

20

【0399】

サブCPU102aは、ステップS1341-3-4において、「煽り演出」を実行するか否かを決定する煽り演出実行決定処理を実行する。ここで、「通常変動」と「ノーマルリーチ」とは、いずれも疑似連演出を行わない演出である。したがって、ここで「煽り演出」を実行すると決定された場合、実行される演出は「ガセ煽り演出」ということになる。「ガセ煽り演出」を実行する場合、「ボタン煽り演出」または「スベリ煽り演出」を行った後に、最終停止演出図柄が「NEXT」ではない種類（例えば、「2」などの数字）で停止表示して変動演出が終了する。

30

【0400】

サブCPU102aは、ステップS1341-3-5において、特図変動パターン指定コマンドを解析し、特別図柄の変動パターンが疑似連演出を実行するものであるか否か、すなわち、疑似連回数が1回以上であるか否かを判断する（図9参照）。そして、疑似連演出を実行する場合はステップS1341-3-6に処理を移し、疑似連演出を実行しない場合（疑似連回数が0回の場合）はステップS1341-3-7に処理を移す。

【0401】

サブCPU102aは、ステップS1341-3-6において、煽り演出に用いる演出図柄（「煽り列」）と煽り演出の種類とを決定するための煽り演出決定処理を実行する。

40

「煽り演出」は、上述したように、最終仮停止演出図柄を用いて行われ、最終仮停止演出図柄が「NEXT」で仮停止することにより、疑似変動表示が行われること（変動表示が継続すること）が報知される。すなわち、煽り演出における最終仮停止演出図柄が「煽り列」となる。例えば、図54（c-2）（c-3）のように、左演出図柄が「3」で仮停止し、続いて右演出図柄が「2」で仮停止した後に、中演出図柄において「煽り演出」を行ってから「NEXT」で仮停止する。この場合、中演出図柄が「煽り列」となる。したがって、本実施形態では、演出図柄は左演出図柄、中演出図柄、右演出図柄の3列からなるので、「煽り列」は、左演出図柄、中演出図柄、右演出図柄のいずれかとなる。また、煽り演出には、「ボタン煽り演出」と「スベリ煽り演出」の2種類があり、いずれかの煽り演出の種類を決定する。

50

【0402】

具体的には、サブCPU102aは、図49に示す煽り演出決定用テーブルを参照し、変動パターン指定コマンドと上記ステップS1341-2において取得した煽り演出判定用乱数値とに基づいて、各煽り演出の煽り列と煽り演出の種類とを決定する。

【0403】

例えば、変動パターン指定コマンドの下位バイトが「05H」の場合は、リーチ前疑似変動表示が1回の「SPリーチ1」であるので、煽り演出が1回となる。この場合、15%の割合で煽り列は左演出図柄に決定され、煽り演出の種類はボタン煽り演出に決定され、15%の割合で煽り列は左演出図柄に決定され、煽り演出の種類はスベリ煽り演出に決定され、25%の割合で煽り列は中演出図柄に決定され、煽り演出の種類はボタン煽り演出に決定され、15%の割合で煽り列は中演出図柄に決定され、煽り演出の種類はスベリ煽り演出に決定され、15%の割合で煽り列は右演出図柄に決定され、煽り演出の種類はボタン煽り演出に決定され、15%の割合で煽り列は右演出図柄に決定され、煽り演出の種類はスベリ煽り演出に決定される。

10

【0404】

また、変動パターン指定コマンドの下位バイトが「06H」の場合は、リーチ後疑似変動表示が1回の「SPリーチ1」であるので、煽り演出が1回となる。この場合、50%の割合で煽り列は中演出図柄に決定され、煽り演出の種類はボタン煽り演出に決定され、50%の割合で煽り列は中演出図柄に決定され、煽り演出の種類はスベリ煽り演出に決定される。このように、本実施形態では、疑似連演出にリーチ後疑似変動表示が含まれる場合は、煽り演出は中演出図柄となるようになっている。

20

【0405】

また、変動パターン指定コマンドの下位バイトが「07H」の場合は、リーチ前疑似変動表示が2回の「SPリーチ1」であるので、煽り演出が2回となる。この場合、15%の割合で、1回目の煽り演出は煽り列が左演出図柄のボタン煽り演出で、2回目の煽り演出は煽り列が左演出図柄のボタン煽り演出と決定される。また、15%の割合で、1回目の煽り演出は煽り列が左演出図柄のスベリ煽り演出で、2回目の煽り演出は煽り列が左演出図柄のスベリ煽り演出と決定される。また、25%の割合で、1回目の煽り演出は煽り列が中演出図柄のボタン煽り演出で、2回目の煽り演出は煽り列が中演出図柄のボタン煽り演出と決定される。また、15%の割合で、1回目の煽り演出は煽り列が中演出図柄のスベリ煽り演出で、2回目の煽り演出は煽り列が中演出図柄のスベリ煽り演出と決定される。また、15%の割合で、1回目の煽り演出は煽り列が右演出図柄のボタン煽り演出で、2回目の煽り演出は煽り列が右演出図柄のボタン煽り演出と決定される。また、15%の割合で、1回目の煽り演出は煽り列が右演出図柄のスベリ煽り演出で、2回目の煽り演出は煽り列が右演出図柄のスベリ煽り演出と決定される。

30

【0406】

このように、疑似連回数が2回以上であり、煽り演出を複数回行う場合、1回目の煽り演出と2回目以降の煽り演出とは、煽り列が同じとなるようになっている。すなわち、1回目の煽り演出の煽り列が右演出図柄の場合は2回目以降の煽り演出も煽り列は右演出図柄となる。また、疑似連回数が2回以上であり、煽り演出を複数回行う場合、1回目の煽り演出の種類と2回目以降の煽り演出の種類が同じとなるようになっている。すなわち、1回目の煽り演出がボタン煽り演出の場合は2回目以降の煽り演出もボタン煽り演出となり、1回目の煽り演出がスベリ煽り演出の場合は2回目以降の煽り演出もスベリ煽り演出となる。

40

【0407】

なお、本実施形態では、1回目の煽り演出と2回目以降の煽り演出の煽り列が同じとなるようになっているが、例えば1回目リーチ前疑似変動表示の煽り演出で、2回目リーチ後疑似変動表示の煽り演出である場合など、1回の変動表示中においてリーチ前疑似変動表示とリーチ後疑似変動表示とを両方行う場合は、1回目の煽り演出と2回目以降の煽り演出の煽り列が同じであってもよいし、異なってもよい。

50

【0408】

サブCPU102aは、ステップS1341-3-7において、タイトル表示の態様を決定するためのタイトル態様決定処理を実行する。タイトルとは、リーチ演出が開始される際にリーチ演出の種類を報知するタイトル表示であり（例えば、図54（b-3）に示すタイトル表示）、本実施形態では、タイトルの態様は「黒文字」（例えば、図54（b-3））「赤文字」「金文字」（例えば、図57（1-15））の3種類からいずれかが決定される。なお、タイトルの態様は、タイトルの文字色のみに限らず、タイトル表示とともに表示されるキャラクタ種類であったり、タイトル表示とともに出力される音声種類であったり、タイトル表示される際の文字の動きであったりしてもよい。

【0409】

具体的には、サブCPU102aは、図50に示すタイトル態様決定用テーブルを参照し、変動パターン指定コマンドと、上記ステップS1341-2において取得したタイトル判定用乱数値とに基づいて、予告演出の種類を決定する。例えば、変動パターン指定コマンドの下位バイトが「03H」の場合は、抽選結果がハズレの「ロングリーチ」であり、90%の割合で「黒文字」のタイトルに決定され、1%の割合で「赤文字」のタイトルに決定される。また、変動パターン指定コマンドの下位バイトが「04H」の場合は、抽選結果がハズレであって、疑似連回数が0回の「SPリーチ1」であり、80%の割合で「黒文字」のタイトルに決定され、19%の割合で「赤文字」のタイトルに決定され、1%の割合で「金文字」のタイトルに決定される。また、変動パターン指定コマンドの下位バイトが「06H」の場合は、抽選結果がハズレであって、疑似連回数が2回の「SPリーチ1」であり、60%の割合で「黒文字」のタイトルに決定され、39%の割合で「赤文字」のタイトルに決定され、1%の割合で「金文字」のタイトルに決定される。また、変動パターン指定コマンドの下位バイトが「C1H」の場合は、抽選結果がハズレであって、疑似連回数が0回の「SPSPリーチ2」であり、60%の割合で「黒文字」のタイトルに決定され、35%の割合で「赤文字」のタイトルに決定され、5%の割合で「金文字」のタイトルに決定される。なお、変動パターン指定コマンドの下位バイトが「02H」の場合は、抽選結果がハズレの「ノーマルリーチ」であり、タイトル表示を行わない。

【0410】

このように、リーチ演出の種類によってタイトルの態様の決定割合が異なっている。また、「ノーマルリーチ」と「ロングリーチ」とでは、「金文字」のタイトルは決定されない。また、「SPリーチ1」や「SPリーチ2」よりも、「SPSPリーチ1」や「SPSPリーチ2」の方が「赤文字」のタイトルが決定される割合が高い。また、「金文字」のタイトルも、「SPリーチ1」や「SPリーチ2」よりも、「SPSPリーチ1」や「SPSPリーチ2」の方の決定割合が高い。さらに、同じ種類のリーチ演出であっても、疑似連回数が多いほど、「赤文字」や「金文字」が決定される割合が高くなるようになっている。また、同じ種類のリーチ演出であり、さらに同じ回数の疑似連回数であっても、抽選結果がハズレか大当たりかによって決定されるタイトルの態様の決定割合が異なっており、抽選結果がハズレの場合よりも抽選結果が大当たりの場合の方が、「黒文字」よりも「赤文字」や「金文字」のタイトルに決定される割合が高くなっている。したがって、「黒文字」のタイトルよりも「赤文字」や「金文字」のタイトルの方が、大当たり期待度が高い演出であるといえる。また、「赤文字」のタイトルの決定割合と「金文字」のタイトルの決定割合を比較すると、「赤文字」のタイトルは抽選結果がハズレの場合であっても決定される割合があるが、「金文字」のタイトルは、抽選結果がハズレの場合にはほとんど決定されることはない一方で、大当たりの場合に決定割合が高くなる。したがって、「金文字」の大当たり期待度が最も高く、「黒文字」の大当たり期待度が最も低いといえる。

【0411】

サブCPU102aは、ステップS1341-3-8において、画像表示装置14の表示部140において行われる大当たり期待度表示を行う態様を決定するための大当たり期待度表示態様決定処理を実行する。大当たり期待度表示とは、リーチ演出が行われた結果

10

20

30

40

50

、大当たりとなる期待度を視覚的に遊技者に報知するための表示である。本実施形態では、大当たり期待度表示は、リーチ演出のタイトル表示とともに、最大10個の星を画像表示装置14の表示部140に表示することにより行われる(例えば、図54(b-3)に示す大当たり期待度表示)。そして、表示される星の数が多いほど、大当たり期待度が高いリーチ演出であることを表現する。なお、本実施形態では、最大10個の星を表示することによって大当たり期待度表示を行うが、これに限らず、例えば、バロメータバー表示や、数値表示、円グラフ表示などによって大当たり期待度を報知するようにしてもよい。

【0412】

具体的には、サブCPU102aは、図51に示す大当たり期待度決定用テーブルを参照し、変動パターン指定コマンドから解析したリーチ演出の種類と疑似連回数と、上記ステップS1341-3-7において決定されたタイトル表示の種類と、現在の遊技状態と、に基づいて大当たり期待度表示の態様を決定する。なお、大当たり期待度表示によって表示する大当たり期待度(星の個数)とは、あくまで遊技者に与える大当たり期待度の目安表示である。

10

【0413】

例えば、リーチ演出が「SPリーチ1」であり、疑似連回数が0回であり、タイトルが「黒文字」であり、現在が非時短遊技状態である場合は、大当たり期待度が「1」と決定され、「星1個」の大当たり期待度表示が行われる。また、リーチ演出が「SPリーチ1」であり、疑似連回数が1回(リーチ前疑似変動表示1回)であり、タイトルが「黒文字」であり、現在が非時短遊技状態である場合は、大当たり期待度が「1」と決定され、「星1個」の大当たり期待度表示が行われる。また、リーチ演出が「SPリーチ1」であり、疑似連回数が1回(リーチ後疑似変動表示1回)であり、タイトルが「黒文字」であり、現在が非時短遊技状態である場合は、大当たり期待度が「2」と決定され、「星2個」の大当たり期待度表示が行われる。このように、同じ種類のリーチ演出であって、疑似連回数も同じ場合は、疑似連演出がリーチ前疑似変動表示である場合よりもリーチ後疑似変動表示である場合の方が、大当たり期待度が高くなるようになっている。

20

【0414】

また、リーチ演出が「SPリーチ1」であり、疑似連回数が2回(リーチ前疑似変動表示2回)であり、タイトルが「黒文字」であり、現在が非時短遊技状態である場合は、大当たり期待度が「3」と決定され、「星3個」の大当たり期待度表示が行われる。これに対し、リーチ演出が「SPリーチ1」であり、疑似連回数が2回(リーチ後疑似変動表示2回)であり、タイトルが「黒文字」であり、現在が非時短遊技状態である場合は、大当たり期待度が「5」と決定され、「星5個」の大当たり期待度表示が行われる。このように、同じ種類のリーチ演出が行われる場合、リーチ後疑似変動表示の回数が多いほど大当たり期待度が高くなるようになっている。

30

【0415】

また、リーチ演出が「SPリーチ1」であり、疑似連回数が0回であり、タイトルが「赤文字」であり、現在が非時短遊技状態である場合は、大当たり期待度が「2」と決定され、「星2個」の大当たり期待度表示が行われる。このように、タイトルが「黒文字」である場合よりも「赤文字」である場合の方が、表示される大当たり期待度は高くなるようになっている。

40

【0416】

また、リーチ演出が「SPリーチ1」であり、疑似連回数が1回(リーチ前疑似変動表示1回)であり、タイトルが「黒文字」であり、現在が時短遊技状態である場合は、大当たり期待度が「4」と決定され、「星4個」の大当たり期待度表示が行われる。このように、時短遊技状態であるときは、非時短遊技状態であるときよりも大当たり期待度が高くなるようになっている。

【0417】

また、リーチ演出が「全回転リーチ」の場合は、大当たり期待度が「10」と決定され、「星10個」の大当たり期待度表示が行われる。

50

【0418】

このように、本実施形態では、リーチ演出の種類や疑似連回数に基づいて大当たり期待度表示の態様を決定するが、これに限らず、例えば、大当たり期待度表示の態様を決定してから、決定した大当たり期待度表示の態様に基づいてリーチ演出の種類や疑似連回数を決定するようにしてもよい。また、リーチ演出の種類と大当たり期待度表示の態様とを同時に決定するようにしてもよい。

【0419】

サブCPU102aは、ステップS1341-3-9において、変動演出のパターンを決定する処理を行う。変動演出のパターンとは、画像表示装置14等の演出装置において実行される変動演出の具体的な内容を決定するものであり、ここで決定された変動演出のパターンに基づいて、変動時間の経過に伴った変動演出が行われることになる。

10

【0420】

具体的には、サブCPU102aは、特図変動パターン指定コマンドを解析し、いずれのリーチ演出でもない場合、例えば、「変動パターン1」であるときは、図示しない変動演出パターン決定テーブルに変動演出パターン判定用乱数を照合し、複数種類の「通常変動」からいずれの種類か「通常変動」とするかを決定する。また、「変動パターン2」である場合は、変動演出パターン決定テーブルに変動演出パターン判定用乱数を照合し、複数種類の「短縮変動」からいずれの種類か「短縮変動」とするかを決定する。

【0421】

また、特図変動パターン指定コマンドを解析し、「ノーマルリーチ」または「ロングリーチ」の場合、図示しない変動演出パターン決定テーブルに変動演出パターン判定用乱数を照合し、上記ステップS1341-3-7において決定されたタイトル表示の態様に基づいて、複数種類の「ノーマルリーチ」「ロングリーチ」からいずれの種類か「ノーマルリーチ」「ロングリーチ」とするかを決定する。また、「通常変動」や「ノーマルリーチ」の場合であって、上記ステップS1341-3-4においてガセ煽り演出を実行すると決定された場合は、煽り列と煽り演出の種類とを決定する。

20

【0422】

また、特図変動パターン指定コマンドを解析し、「SPリーチ1」「SPリーチ2」「SPSPリーチ1」「SPSPリーチ2」「全回転リーチ」の場合、図示しない変動演出パターン決定テーブルに変動演出パターン判定用乱数を照合し、上記ステップS1341-3-2において決定されたリーチ演出種類、上記ステップS1341-3-6において決定された煽り列と煽り演出の種類、上記ステップS1341-3-7において決定されたタイトル表示の態様、および上記ステップS1341-3-8において決定された大当たり期待度表示態様に基づいて、複数種類の「SPリーチ1」「SPリーチ2」「SPSPリーチ1」「SPSPリーチ2」「全回転リーチ」からいずれの種類か「SPリーチ1」「SPリーチ2」「SPSPリーチ1」「SPSPリーチ2」「全回転リーチ」とするかを決定する。

30

【0423】

このように決定された変動演出パターンが図52および図53の変動演出パターン決定テーブルに照合されて、変動演出が行われることになる。例えば、「ノーマルリーチ」の場合は、変動時間15秒の間に、通常変動を行った後にノーマルリーチが行われる。また、「ノーマルリーチ」であってガセ煽り演出を行う場合は、ノーマルリーチの後に煽り演出が行われる。また、演出種類が「SPリーチ1演出」の場合は、変動時間45秒の間に、通常変動からノーマルリーチ、SPリーチ1へと発展する。

40

【0424】

また、リーチ前疑似変動表示1回の「疑似連演出+SPリーチ1演出」の場合は、50秒の変動時間内に、通常変動の後に1回目煽り演出を行い、さらに通常変動、ノーマルリーチ、SPリーチ1へと発展する。また、リーチ前疑似変動表示1回の「ストーリー1段階+SPリーチ1演出」の場合は、50秒の変動時間内に、通常変動からAストーリー1段階へと発展したのちにノーマルリーチとSPリーチ1が行われる。また、リーチ後疑似

50

変動表示1回の「疑似連演出 + S P リーチ 1 演出」の場合は、55秒の変動時間内に、通常変動からノーマルリーチに発展後に1回目煽り演出を行い、さらに通常変動、ノーマルリーチ、S P リーチ 1 へと発展する。また、リーチ後疑似変動表示1回の「ストーリー1段階 + S P リーチ 1 演出」の場合は、55秒の変動時間内に通常変動からBストーリー1段階へと発展したのちにノーマルリーチとS P リーチ 1 が行われる。

【0425】

AストーリーとBストーリーとはストーリー内容が異なるが、例えば、登場キャラクタが同じであるなど、Aストーリー1段階からBストーリー2段階へとスムーズに移行できる演出内容となっている。

【0426】

また、リーチ前疑似変動表示2回の「疑似連演出 + S P S P リーチ 1 演出」の場合は、75秒の変動時間内に、通常変動の後に1回目煽り演出を行い、さらに通常変動を行って2回目煽り演出を行い、その後、通常変動、ノーマルリーチ、S P リーチ 1、S P S P リーチ 1 へと発展する。また、リーチ前疑似変動表示2回の「ストーリー2段階 + S P リーチ 1 演出」の場合は、75秒の変動時間内に、通常変動からAストーリー1段階、Aストーリー2段階へと発展したのちにノーマルリーチ、S P リーチ 1、S P S P リーチ 1 が行われる。

【0427】

このように、決定された変動演出パターンは、図52および図53に示す変動演出パターン決定テーブルに基づいて、定められた変動時間内でそれぞれの変動演出が進行していくことになる。なお、それぞれの変動演出の具体的な説明は図54乃至図57を用いて後述する。

【0428】

サブCPU102aは、ステップS1341-3-10において、上記ステップS1341-3-9で決定した変動演出パターンに対応する変動演出制御コマンドをサブRAM102cの送信バッファにセットする。送信バッファにセットされた変動演出制御コマンドは、ステップS1600のデータ出力処理によってランプ制御基板104及び画像制御基板105に送信される。そして、ランプ制御基板104及び画像制御基板105は、変動演出制御コマンドを受信すると、そのコマンドが示す変動演出パターンに基づく変動演出を画像表示装置14等の演出装置に実行させる。これにより、上記ステップS1341-3-9で決定した変動演出パターンに基づく変動演出が画像表示装置14の表示部140等において行われる。

【0429】

ここで、リーチ演出の表示内容を具体的に例示する。図54乃至図57は、画像表示装置14の表示部140において行われるリーチ演出の推移の一例を示した図である。

【0430】

図54(a)は、リーチ演出が「ノーマルリーチ」である場合を示した図である。変動表示を開始後(a-1)、例えば、左演出図柄が「2」で仮停止し、続いて右演出図柄が「2」で仮停止することで、リーチ状態を形成する(a-2)。

【0431】

図54(b)は、リーチ演出が、疑似連回数が「0回」の「S P リーチ 1」であって、タイトルが「黒文字」である場合を示した図である。変動表示を開始後に(b-1)、ノーマルリーチから発展して(b-2)、「黒文字」のタイトル表示が行われるとともに「星1個」の大当たり期待度表示が行われる(b-3)。そして、タイトル表示と大当たり期待度表示が行われると「S P リーチ 1」の演出が開始される(b-4)。

【0432】

図54(c)は、リーチ演出が、疑似連回数が「1回」(リーチ前疑似変動表示1回)の「S P リーチ 1」であって、煽り演出は煽り列が中演出図柄のスベリ煽り演出であり、タイトルが「黒文字」である場合を示した図である。変動表示を開始後に(c-1)、左演出図柄と右演出図柄とがそれぞれ「3」と「2」で仮停止し、中演出図柄が徐々に低速

10

20

30

40

50

スクロール表示されていく(c - 2)。そして、中演出図柄が「NEXT」で仮停止し(c - 3)、再度変動表示が行われ(c - 4)ノーマルリーチから発展して(c - 5)、「黒文字」のタイトル表示が行われるとともに「星1個」の大当たり期待度表示が行われる(c - 6)。そして、タイトル表示と大当たり期待度表示が行われると「SPリーチ1」の演出が開始される(c - 7)。

【0433】

図54(d)は、リーチ演出が、疑似連回数が「1回」(リーチ前疑似変動表示1回)の「ストーリー1段階+SPリーチ1」であって、タイトルが「黒文字」である場合を示した図である。変動表示を開始後に(d - 1)、「Aストーリー1段階」が行われ(d - 2, d - 3, d - 4)、ノーマルリーチから発展して(d - 5)、「黒文字」のタイトル表示が行われるとともに「星1個」の大当たり期待度表示が行われる(d - 6)。そして、タイトル表示と大当たり期待度表示が行われると「SPリーチ1」の演出が開始される(d - 7)。図54(c)は「疑似連演出+SPリーチ1」であるのに対し、図54(d)は「ストーリー1段階+SPリーチ1」であるが、図54(c)と図54(d)とは、同じ変動パターンである(図9乃至図12および図52、図53参照)。

10

【0434】

図54(e)は、リーチ演出が、疑似連回数が「1回」(リーチ後疑似変動表示1回)の「SPリーチ1」であって、煽り演出は煽り列が中演出図柄のスベリ煽り演出であり、タイトルが「黒文字」である場合を示した図である。変動表示を開始後に(e - 1)、左演出図柄と右演出図柄とがいずれも「2」で仮停止してノーマルリーチとなり(e - 2)、中演出図柄が徐々に低速スクロール表示されていく(e - 3)。そして、中演出図柄が「NEXT」で仮停止し(e - 4)、再度変動表示が行われ(e - 5)ノーマルリーチから発展して(e - 6)、「黒文字」のタイトル表示が行われるとともに「星2個」の大当たり期待度表示が行われる(e - 7)。そして、タイトル表示と大当たり期待度表示が行われると「SPリーチ1」の演出が開始される(e - 8)。

20

【0435】

図55(f)は、リーチ演出が、疑似連回数が「2回」(リーチ前疑似変動表示2回)の「SPリーチ1」であって、煽り演出は煽り列が左演出図柄のスベリ煽り演出であり、タイトルが「黒文字」である場合を示した図である。変動表示を開始後に(f - 1)、中演出図柄と右左演出図柄とがそれぞれ「3」と「2」で仮停止し、左演出図柄が徐々に低速スクロール表示されていき(f - 2)、左演出図柄が「NEXT」で仮停止して(f - 3)、再度変動表示が行われる(f - 4)。そして、中演出図柄と右左演出図柄とがそれぞれ「3」と「2」で仮停止し、左演出図柄が徐々に低速スクロール表示されていき(f - 5)、左演出図柄が「NEXT」で仮停止する(f - 6)。さらに変動表示が行われ(f - 7)、左演出図柄と右演出図柄とがいずれも「2」で仮停止してノーマルリーチとなってから発展し(f - 8)、「黒文字」のタイトル表示が行われるとともに「星3個」の大当たり期待度表示が行われる(f - 9)。そして、タイトル表示と大当たり期待度表示が行われると「SPリーチ1」の演出が開始される(f - 10)。

30

【0436】

図55(g)は、リーチ演出が、疑似連回数が「2回」(リーチ前疑似変動表示1回、リーチ後疑似変動表示1回)の「SPリーチ1」であって、煽り演出は煽り列が中演出図柄のボタン煽り演出であり、タイトルが「黒文字」である場合を示した図である。変動表示を開始後に(g - 1)、左演出図柄と右左演出図柄とがそれぞれ「3」と「2」で仮停止し、中演出図柄に「ボタンを押せ」という画像が仮停止し(g - 2)、遊技者によって操作ボタン18Aの操作が行われるか、所定時間が経過すると、中演出図柄が「NEXT」で仮停止する(g - 3)。そして再度変動表示が行われ(g - 4)、左演出図柄と右演出図柄とがいずれも「2」で仮停止してノーマルリーチとなってから(g - 5)、中演出図柄に「ボタンを押せ」という画像が仮停止し(g - 6)、遊技者によって操作ボタン18Aの操作が行われるか、所定時間が経過すると、中演出図柄が「NEXT」で仮停止する(g - 7)。さらに変動表示が行われ(g - 8)、左演出図柄と右演出図柄とがいずれ

40

50

も「3」で仮停止してノーマルリーチとなってから発展し（g - 9）、「黒文字」のタイトル表示が行われるとともに「星4個」の大当たり期待度表示が行われる（g - 10）。そして、タイトル表示と大当たり期待度表示が行われると「SPリーチ1」の演出が開始される（g - 11）。

【0437】

図55（h）は、リーチ演出が、疑似連回数が「2回」（リーチ前疑似変動表示1回、リーチ後疑似変動表示1回）の「ストーリー2段階+SPリーチ1」であって、タイトルが「黒文字」である場合を示した図である。変動表示を開始後に（d - 1）、「Aストーリー1段階」が行われ（h - 2, h - 3, h - 4）、さらに「Bストーリー2段階」が行われる（h - 5, h - 6, h - 7, h - 8）。そして、左演出図柄と右演出図柄とがいずれも「3」で仮停止してノーマルリーチとなってから発展し（h - 9）、「黒文字」のタイトル表示が行われるとともに「星4個」の大当たり期待度表示が行われ（h - 10）、「SPリーチ1」の演出が開始される（h - 11）。図55（g）は「疑似連演出+SPリーチ1」であるのに対し、図55（h）は「ストーリー2段階+SPリーチ1」であるが、図55（g）と図55（h）とは、同じ変動パターンである（図9乃至図12および図52、図53参照）。

10

【0438】

図56（i）は、リーチ演出が、疑似連回数が「2回」（リーチ後疑似変動表示2回）の「SPリーチ1」であって、煽り演出は煽り列が中演出図柄のボタン煽り演出であり、タイトルが「黒文字」である場合を示した図である。変動表示を開始後に（i - 1）、左演出図柄と右演出図柄とがいずれも「2」で仮停止してノーマルリーチとなって（i - 2）、中演出図柄に「ボタンを押せ」という画像が仮停止し（i - 3）、遊技者によって操作ボタン18Aの操作が行われるか、所定時間が経過すると、中演出図柄が「NEXT」で仮停止する（i - 4）。そして変動表示が再開し（i - 5）、再度左演出図柄と右演出図柄とがいずれも「2」で仮停止してノーマルリーチとなって（i - 6）、中演出図柄に「ボタンを押せ」という画像が仮停止し（i - 7）、遊技者によって操作ボタン18Aの操作が行われるか、所定時間が経過すると、中演出図柄が「NEXT」で仮停止する（i - 8）。さらに変動表示が再開し（i - 9）、左演出図柄と右演出図柄とがいずれも「3」で仮停止してノーマルリーチとなってから発展し（i - 10）、「黒文字」のタイトル表示が行われるとともに「星5個」の大当たり期待度表示が行われ（i - 11）、「SPリーチ1」の演出が開始される（i - 12）。

20

30

【0439】

図56（j）は、リーチ演出が、疑似連回数が「2回」（リーチ後疑似変動表示2回）の「ストーリー2段階+SPリーチ1」であって、タイトルが「黒文字」である場合を示した図である。変動表示を開始後に（j - 1）、「Bストーリー1段階」が行われ（j - 2, j - 3, j - 4, j - 5）、さらに「Bストーリー2段階」が行われる（j - 6, j - 7, j - 8, j - 9）。そして、左演出図柄と右演出図柄とがいずれも「3」で仮停止してノーマルリーチとなってから発展し（j - 10）、「黒文字」のタイトル表示が行われるとともに「星5個」の大当たり期待度表示が行われ（j - 11）、「SPリーチ1」の演出が開始される（j - 12）。図56（i）は「疑似連演出+SPリーチ1」であるのに対し、図56（j）は「ストーリー2段階+SPリーチ1」であるが、図56（i）と図56（j）とは、同じ変動パターンである（図9乃至図12および図52、図53参照）。

40

【0440】

図56（k）は、リーチ演出が、疑似連回数が「2回」（リーチ後疑似変動表示2回）の「SPSPリーチ1」であって、煽り演出は煽り列が中演出図柄のスベリ煽り演出であり、タイトルが「黒文字」である場合を示した図である。変動表示を開始後に（k - 1）、左演出図柄と右演出図柄とがいずれも「2」で仮停止してノーマルリーチとなって（k - 2）、中演出図柄が徐々に低速スクロール表示されていき（k - 3）、中演出図柄が「NEXT」で仮停止する（k - 4）。そして変動表示が再開し（k - 5）、再度左演出図

50

柄と右演出図柄とがいずれも「2」で仮停止してノーマルリーチとなって(i-6)、中演出図柄が徐々に低速スクロール表示されていき(k-7)、中演出図柄が「NEXT」で仮停止する(k-8)。さらに変動表示が再開し、左演出図柄と右演出図柄とがいずれも「3」で仮停止してノーマルリーチとなつてから発展し(k-9)、「黒文字」のタイトル表示が行われるとともに「星5個」の大当たり期待度表示が行われて(h-10)「SPリーチ1」の演出が開始される(k-11, k-12)。そして、さらに発展して「黒文字」のタイトル表示が行われるとともに「星6個」の大当たり期待度表示が行われて「SPSPリーチ1」の演出が行われる(k-13, k-14)。

【0441】

図57(1)は、疑似連回数が「3回」(リーチ後疑似変動表示3回)の「全回転リーチ」であつて、煽り演出は煽り列が中演出図柄のボタン煽り演出であり、タイトルが「赤文字」である場合を示した図である。変動表示を開始後に(1-1)、左演出図柄と右演出図柄とがいずれも「2」で仮停止してノーマルリーチとなつて(1-2)、中演出図柄に「ボタンを押せ」という画像が仮停止し(1-3)、遊技者によって操作ボタン18Aの操作が行われるか、所定時間が経過すると、中演出図柄が「NEXT」で仮停止する(1-4)。そして変動表示が再開し(1-5)、再度左演出図柄と右演出図柄とがいずれも「2」で仮停止してノーマルリーチとなつて(1-6)、中演出図柄に「ボタンを押せ」という画像が仮停止し(1-7)、遊技者によって操作ボタン18Aの操作が行われるか、所定時間が経過すると、中演出図柄が「NEXT」で仮停止する(1-8)。さらに変動表示が再開し(1-9)、左演出図柄と右演出図柄とがいずれも「3」で仮停止してノーマルリーチとなつて(1-10)、中演出図柄に「ボタンを押せ」という画像が仮停止し(1-11)、遊技者によって操作ボタン18Aの操作が行われるか、所定時間が経過すると、中演出図柄が「NEXT」で仮停止する(1-12)。そして、4回目の変動表示が行われ(1-13)、左演出図柄と右演出図柄とがいずれも「7」で仮停止してノーマルリーチとなつた後に(1-14)、「赤文字」のタイトル表示が行われるとともに「星10個」の大当たり期待度表示が行われて(1-15)、「全回転リーチ」の演出が行われる(1-16)。

【0442】

図57(m)は、リーチ演出が、疑似連回数が「3回」(リーチ後疑似変動表示3回)の「ストーリー3段階+全回転リーチ」であつて、タイトルが「赤文字」である場合を示した図である。変動表示を開始後に(m-1)、「Bストーリー1段階」が行われ(m-2, m-3, m-4, m-5)、次に「Bストーリー2段階」が行われ(m-6, m-7, m-8, m-9)、さらに「Bストーリー3段階」が行われる(m-10, m-11, m-12, m-13)。そして、左演出図柄と右演出図柄とがいずれも「7」で仮停止してノーマルリーチとなつてから発展し(m-14)、「赤文字」のタイトル表示が行われるとともに「星10個」の大当たり期待度表示が行われ(m-15)、「全回転リーチ」の演出が開始される(m-16)。図57(1)は「疑似連演出+全回転リーチ」であるのに対し、図57(m)は「ストーリー3段階+全回転リーチ」であるが、図57(1)と図57(m)とは、同じ変動パターンである(図9乃至図12および図52、図53参照)。

【0443】

サブCPU102aは、変動演出決定処理が終了すると、ステップS1341-4において、決定した変動演出パターンに対応する変動演出制御コマンドをサブRAM102cの送信バッファにセットするとともに、当該変動演出の演出時間である変動演出時間をサブRAM102cの変動演出タイマカウンタにセットし、ステップS1341-5において、当該変動演出パターンに対応する変動演出データをサブRAM102cの変動演出データ記憶領域にセットする。

【0444】

なお、送信バッファにセットされた変動演出制御コマンドは、ステップS1600のデータ出力処理によってランプ制御基板104及び画像制御基板105に送信される。そし

10

20

30

40

50

て、ランプ制御基板 104 及び画像制御基板 105 は、変動演出制御コマンドを受信すると、そのコマンドが示す変動演出パターンに基づく変動演出を画像表示装置 14 等の演出装置に実行させる。

【0445】

また、変動演出タイマカウンタは、上記ステップ S1200 において 4ms 毎に減算処理されていく。サブ CPU 102a は、変動演出タイマカウンタによって、当該変動演出の残り時間、すなわち当該変動演出が開始されてから経過した時間を特定することができる。サブ CPU 102a は、変動演出決定処理が終了したら、図 40 に示すコマンド解析処理に戻る。

【0446】

サブ CPU 102a は、ステップ S1350 において、受信バッファに格納されているコマンドが、特図変動停止指定コマンドであるか否かを判定する。サブ CPU 102a は、受信バッファに格納されているコマンドが特図変動停止指定コマンドであると判定すると、ステップ S1351 に処理を移し、特図変動停止指定コマンドではないと判定すると、ステップ S1360 に処理を移す。

【0447】

サブ CPU 102a は、ステップ S1351 において、演出図柄変動停止処理として、演出図柄の変動表示を停止させ、演出図柄の停止表示を行うことを示す演出図柄停止制御コマンドをサブ RAM 102c の送信バッファにセットする。演出図柄変動停止制御コマンドは、ステップ S1600 のデータ出力処理によってランプ制御基板 104 及び画像制御基板 105 に送信される。ランプ制御基板 104 及び画像制御基板 105 は、演出図柄停止制御コマンドを受信することにより、当該変動演出が終了することを認識し、当該変動演出を終了させると共に、演出図柄の停止表示を行う。

【0448】

サブ CPU 102a は、ステップ S1360 において、受信バッファに格納されているコマンドが、遊技状態指定コマンドであるか否かを判定する。サブ CPU 102a は、受信バッファに格納されているコマンドが遊技状態指定コマンドであると判定すると、ステップ S1361 に処理を移し、遊技状態指定コマンドはないと判定すると、ステップ S1362 に処理を移す。

【0449】

サブ CPU 102a は、ステップ S1361 において、受信した遊技状態指定コマンドが示す遊技状態に応じた設定を行うための遊技状態設定処理を行う。

【0450】

ここで、図 45 を用いて、演出制御基板 102 による遊技状態設定処理を説明する。まず、ステップ S1361-1 において、サブ CPU 102a は、受信した遊技状態指定コマンドが示す遊技状態を示すデータをサブ RAM 102c の遊技状態記憶領域にセットする処理を行う。

【0451】

サブ CPU 102a は、ステップ S1361-2 において、上記ステップ S1361-1 で遊技状態が時短遊技状態から非時短遊技状態に変更されたか否かを判断する。時短遊技状態から非時短遊技状態に変更された場合とは、時短遊技状態残り回数 (J) = 0 となった場合、すなわち、いわゆる連チャンが終了した場合である。そして、遊技状態が時短遊技状態から非時短遊技状態に変更された場合はステップ S1361-3 に処理を移し、時短遊技状態から非時短遊技状態に変更されていない場合 (時短遊技状態や非時短遊技状態が継続している場合や非時短遊技状態から時短遊技状態に変更された場合) は、遊技状態設定処理を終了する。

【0452】

サブ CPU 102a は、ステップ S1361-3 において、出玉ポイントカウンタのカウンタ値 (P) をリセットする処理を行う。出玉ポイントとは、大当たり中に大入賞口 8 に入賞することによって獲得することができる出玉数をポイントとして表したものであり

10

20

30

40

50

、いわゆる連チャン中は、大入賞口8に入賞するごとに払出球数と同じ「15」がカウンタ値(P)に加算されていき、当該連チャンが終了することでリセットされる。出玉ポイントが画像表示装置14等の表示部140に表示されることにより、遊技者は連チャン中において獲得した払出球数をポイントとして認識することができる。

【0453】

サブCPU102aは、ステップS1362において、受信バッファに格納されているコマンドが大入賞口入賞指定コマンドまたはオーバー入賞指定コマンドであるか否かを確認する。そして、サブCPU102aは、受信バッファに格納されているコマンドが大入賞口入賞指定コマンドまたはオーバー入賞指定コマンドであればステップS1363に処理を移す。一方、受信バッファに格納されているコマンドが大入賞口入賞指定コマンドと

10

【0454】

オーバー入賞指定コマンドのいずれでもでなければ、ステップS1364に処理を移す。

【0455】

サブCPU102aは、ステップS1363において、大入賞口8に遊技球が入賞したことに応じた大入賞口入賞処理を実行する。

ここで、図46(a)を用いて、演出制御基板102による大入賞口入賞処理を説明する。まず、ステップS1363-1において、サブCPU102aは、受信バッファに格納されているコマンドが大入賞口入賞指定コマンドであるか否かを判断する。そして、受信バッファに格納されているコマンドが大入賞口入賞指定コマンドであればステップS1363-2に処理を移し、受信バッファに格納されているコマンドが大入賞口入賞指定コマンドではなくオーバー入賞指定コマンドであればステップS1363-4に処理を移す。

20

【0456】

サブCPU102aは、ステップS1363-2において、出玉ポイントカウンタのカウント値(P)に、「15」加算する処理を行う。

【0457】

サブCPU102aは、ステップS1363-3において、画像表示装置14等の表示部140に表示されている「トータル出玉ポイント」と「出玉ポイント」の値を、出玉ポイントカウンタのカウント値(P)に応じて更新する処理を行う(図58(a)参照)。「トータル出玉ポイント」と「出玉ポイント」の表示についての詳細は後述する。

30

【0458】

サブCPU102aは、ステップS1363-4において、オーバー入賞カウンタのカウント値(O)に「1」加算する処理を行う。オーバー入賞カウンタの値は、大入賞口8にオーバー入賞するごとに「1」加算され、大当たり遊技終了時にリセットされる。

【0459】

サブCPU102aは、ステップS1363-5において、図58(b)に示すように、画像表示装置14等の表示部140にオーバー入賞したことを報知するためのオーバー入賞情報と、カウンタ値(O)の値を表示する処理を行う。これにより、遊技者は、オーバー入賞となったこと、およびオーバー入賞数を認識することができる。なお、本実施形態では、オーバー入賞があった場合は、オーバー入賞情報とオーバー入賞数を表示部140に表示するのみであるが、これに限らず、特別なキャラクタを表示するなどの特別な演出を行うようにしてもよい。また、オーバー入賞カウンタの値(O)が加算されるごとに特別な演出が変化していくようにしてもよい。例えば、オーバー入賞した球数が増加するごとに、表示されるキャラクタや背景が変化したり、オーバー入賞となったことを報知するメッセージ画像の形や色などが変化したりしてもよい。また、オーバー入賞した球数が増加してもオーバー入賞情報を表示し続けるのみとしてもよい。いずれにしても、オーバー入賞することにより、通常とは異なる演出が行われ、遊技者に対してオーバー入賞を促進するような演出が行われる。

40

【0460】

このように、オーバー入賞指定コマンドを受信したときは、出玉ポイントカウンタのカ

50

ウンタ値 (P) を加算する処理は行われない。出玉ポイントカウンタのカウンタ値 (P) は、大入賞口入賞指定コマンドを受信した場合にのみ加算される。当該大入賞口入賞指定コマンドは大入賞口 8 への入賞個数がラウンド遊技における規定個数である 9 個以内であるときに大入賞口 8 に遊技球が入賞した場合に送信されるコマンドである。したがって、出玉ポイントカウンタのカウンタ値 (P) は、大入賞口 8 への入賞個数がラウンド遊技における規定個数である 9 個以内であるときに大入賞口 8 に遊技球が入賞した場合にのみ加算されることとなる。

【 0 4 6 1 】

なお、本実施形態においては、大入賞口検出信号入力処理において、メイン CPU 1 0 1 a によって、オーバー入賞か否かの判断が行われて所定のコマンドが出力される (図 2 0 参照) 。しかし、これに限らず、メイン CPU 1 0 1 a は、大入賞口検出信号を入力したときに、オーバー入賞か否かの判断を行わずに、サブ CPU 1 0 2 a がそのような処理を行うようにしてもよい。以下、図 4 6 (b) を用いて変形例を説明する。この変形例を用いる場合は、メイン CPU 1 0 1 a は、図 2 0 に示す大入賞口検出信号入力処理において、ステップ S 2 2 0 - 4 , ステップ S 2 2 0 - 5 , ステップ S 2 2 0 - 7 , ステップ S 2 2 0 - 8 , およびステップ S 2 2 0 - 9 の処理を行わない。これにより、メイン CPU 1 0 1 a の制御負担を軽減することができる。また、メイン CPU 1 0 1 a からは、オーバー入賞指定コマンドやエラー入賞指定コマンドを出力されないため、サブ CPU 1 0 2 a は、後述するステップ S 1 3 6 4 やステップ S 1 3 6 5 の処理を行わないこととなる。

10

【 0 4 6 2 】

受信バッファに格納されているコマンドが大入賞口入賞指定コマンドであれば、まず、サブ CPU 1 0 2 a は、ステップ S 1 3 6 3 - 1 b において、大入賞口 8 に入賞した遊技球がオーバー入賞か否かを計数するための大入賞口検出カウンタのカウンタ値 (D) を「 1 」加算して更新する。

20

【 0 4 6 3 】

サブ CPU 1 0 2 a は、ステップ S 1 3 6 3 - 2 b において、大入賞口検出カウンタのカウンタ値 (D) が「 1 0 」未満であるか (「 1 」以上「 9 」以下であるか) 否かを判定する。そして、大入賞口検出カウンタのカウンタ値 (D) が「 1 0 」未満であればステップ S 1 3 6 3 - 3 b に処理を移し、大入賞口検出カウンタのカウンタ値 (D) が「 1 0 」以上であればステップ S 1 3 6 3 - 5 b に処理を移す。

30

【 0 4 6 4 】

サブ CPU 1 0 2 a は、ステップ S 1 3 6 3 - 3 b において、出玉ポイントカウンタのカウンタ値 (P) に、「 1 5 」加算する処理を行う。

【 0 4 6 5 】

サブ CPU 1 0 2 a は、ステップ S 1 3 6 3 - 4 b において、画像表示装置 1 4 等の表示部 1 4 0 に表示されている「トータル出玉ポイント」と「出玉ポイント」の値を、出玉ポイントカウンタのカウンタ値 (P) に応じて更新する処理を行う。

【 0 4 6 6 】

サブ CPU 1 0 2 a は、ステップ S 1 3 6 3 - 5 b において、大入賞口検出カウンタのカウンタ値 (D) が「 1 0 」以上「 1 4 」以下の値であるか否かを判定する。サブ CPU 1 0 2 a は、カウンタ値 (D) が「 1 0 」以上「 1 4 」以下の値であると判定すればステップ S 1 3 6 3 - 6 b に処理を移し、カウンタ値 (D) の値が「 1 0 」以上「 1 4 」以下の値ではない (「 1 5 」以上である) と判定すればステップ S 1 3 6 3 - 8 b に処理を移す。

40

【 0 4 6 7 】

サブ CPU 1 0 2 a は、ステップ S 1 3 6 3 - 6 b において、オーバー入賞カウンタのカウンタ値 (O) に「 1 」加算する処理を行う。オーバー入賞カウンタの値は、大入賞口 8 にオーバー入賞するごとに「 1 」加算され、大当たり遊技終了時にリセットされる。

【 0 4 6 8 】

サブ CPU 1 0 2 a は、ステップ S 1 3 6 3 - 7 b において、画像表示装置 1 4 等の表

50

示部 140 にオーバー入賞したことを報知するためのオーバー入賞情報と、カウンタ値 (0) の値を表示する処理を行う。

【0469】

サブCPU102aは、ステップS1363-8bにおいて、エラー入賞したことを報知するためのエラー情報を、画像表示装置14等の表示部140に表示するとともに、音声出力装置15からの音声出力、演出用照明装置16の点滅、および遊技情報出力端子板108を介したエラー情報の外部出力を実行する。以上で、図46(a)に示す変形例の説明を終了する。

【0470】

なお、大入賞口8への入賞数が所定数を越えた場合(オーバー入賞した場合)には、メインCPU101aは、大入賞口検出信号を出力しないようにしてもよい。これにより、サブCPU102aは、オーバー入賞の場合は大入賞口入賞処理を行わないことになるため、出玉ポイントカウンタのカウント値(P)を加算する処理を行うこともない。また、サブCPU102aは、出玉ポイントカウンタのカウント値(P)が所定値に到達すると、出玉ポイントカウンタのカウント値(P)の加算を停止するようにしてもよい。この所定値とは、オーバー入賞が無かった場合における、例えば1回の大当たり遊技中における最大出玉ポイントであり、本実施形態においては、1ラウンド中の最大出玉ポイントは、「2025」となる。

10

【0471】

サブCPU102aは、ステップS1364において、受信バッファに格納されているコマンドがエラー入賞指定コマンドであるか否かを確認する。そして、サブCPU102aは、受信バッファに格納されているコマンドがエラー入賞指定コマンドであればステップS1365に処置を移す。一方、受信バッファに格納されているコマンドがエラー入賞指定コマンドでなければ、ステップS1370に処理を移す。

20

【0472】

サブCPU102aは、ステップS1365において、エラー入賞したことを報知するためのエラー情報を、図58(c)に示すように画像表示装置14等の表示部140に表示するとともに、音声出力装置15からの音声出力、演出用照明装置16の点滅、および遊技情報出力端子板108を介したエラー情報の外部出力を実行する。なお、図58(c)に示すように、エラー情報は、表示部140に表示においてオーバー入賞情報に被せるように表示される。しかし、これに限らず、エラー情報とオーバー入賞情報とを同時に視認できるように表示してもよいし、エラー情報を表示する際にオーバー入賞情報の表示を消去するようにしてもよい。

30

【0473】

このエラー情報の出力は、現在が大当たり遊技中ではないにも関わらず大入賞口入賞指定コマンドを受信した場合と、所定回数(例えば15回)以上のオーバー入賞があった場合に行われる。なお、大当たり遊技中ではないときにエラー情報を出力する場合は、表示部140では通常の遊技画像が表示されているため、遊技画像の演出を阻害することがないように、表示部140へのエラー情報の表示を行わずに、音声出力と外部出力するのみをするようにしてもよい。また、大当たり遊技中と大当たり遊技中ではないときとは、エラー情報の出力方法を異なるようにしてもよい。

40

【0474】

サブCPU102aは、ステップS1370において、受信バッファに格納されているコマンドが、オープニング指定コマンドであるか否かを確認する。

そして、サブCPU102aは、受信バッファに格納されているコマンドがオープニング指定コマンドであればステップS1371に処理を移す。一方、サブCPU102aは、受信バッファに格納されているコマンドがオープニング指定コマンドでなければ、ステップS1380に処理を移す。

【0475】

サブCPU102aは、ステップS1371において、オープニング演出パターンを決

50

定するオープニング演出パターン決定処理を行う。

【0476】

このオープニング演出パターン決定処理では、オープニング指定コマンドに基づいてオープニング演出パターンを決定し、決定したオープニング演出パターンを演出パターン記憶領域にセットする。そして、決定したオープニング演出パターンの情報をランプ制御基板104及び画像制御基板105に送信するため、決定したオープニング演出パターンに基づく演出パターン指定コマンドをサブRAM102cの送信バッファにセットする。

【0477】

また、サブCPU102aは、図58(a)に示すように、画像表示装置14等の表示部140に、「トータル出玉ポイント」と「出玉ポイント」とを表示する処理を行う。この「トータル出玉ポイント」には、いわゆる連チャン中に加算された出玉ポイント(カウンタ値(P))が表示され、「出玉ポイント」には、当該大当たり遊技における予定出玉ポイントと、当該大当たり遊技中における現在の出玉ポイントの値が表示される。予定出玉ポイントは、大入賞口8に入賞するごとに払出球数と同じ「15」に、ラウンド遊技における規定個数である「9」と、当該大当たり遊技のラウンド数を掛けた値となる。

10

【0478】

なお、本実施形態では、大当たり遊技中は、表示部140に「トータル出玉ポイント」と「出玉ポイント」とを表示するが、いずれか一方のみを表示するようにしてもよい。また、「出玉ポイント」には、当該大当たり遊技における予定出玉ポイントと、当該大当たり遊技中における現在の出玉ポイントの値が表示されるが、予定出玉ポイントの表示は行わないようにしてもよい。また、出玉ポイントが増加するたびに音声出力装置15からの音声出力が行われるなど、様々な演出を行うようにしてもよい。

20

【0479】

ステップS1380において、サブCPU102aは、受信バッファに格納されているコマンドが、ラウンド指定コマンドであるか否かを確認する。

そして、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドがラウンド指定コマンドであればステップS1381に処理を移す。一方、サブCPU102aは、ラウンド指定コマンドでなければステップS1390に処理を移す。

【0480】

ステップS1381において、サブCPU102aは、ラウンド演出パターンを決定するラウンド演出パターン決定処理を行う。

30

【0481】

このラウンド演出パターン決定処理では、ラウンド指定コマンドに基づいてラウンド演出パターンを決定し、決定したラウンド演出パターンを演出パターン記憶領域にセットする。そして、決定したラウンド演出パターンの情報をランプ制御基板104及び画像制御基板105に送信するため、決定したラウンド演出パターンに基づく演出パターン指定コマンドをサブRAM102cの送信バッファにセットする。

【0482】

ステップS1390において、サブCPU102aは、受信バッファに格納されているコマンドが、エンディング指定コマンドであるか否かを確認する。

40

そして、サブCPU102aは、受信バッファに格納されているコマンドがエンディング指定コマンドであればステップS1391に処理を移す。一方、サブCPU102aは、エンディング指定コマンドでなければ、今回のコマンド解析処理を終了する。

【0483】

ステップS1391において、サブCPU120aは、エンディング演出パターンを決定するエンディング演出パターン決定処理を行い、今回のコマンド解析処理を終了する。

【0484】

このエンディング演出パターン決定処理では、エンディング指定コマンドに基づいてエンディング演出パターンを決定し、決定したエンディング演出パターンを演出パターン記憶領域にセットする。そして、決定したエンディング演出パターンの情報をランプ制御基

50

板 1 0 4 及び画像制御基板 1 0 5 に送信するため、決定したラウンド演出パターンに基づく演出パターン指定コマンドをサブ R A M 1 0 2 c の送信バッファにセットする。

【 0 4 8 5 】

また、サブ C P U 1 0 2 a は、オーバー入賞カウンタのカウント値 (0) をリセットする処理を行う。さらに、サブ C P U 1 0 2 a は、画像表示装置 1 4 等の表示部 1 4 0、音声出力装置 1 5、演出用照明装置 1 6、および遊技情報出力端子板 1 0 8 においてエラー情報が出力されている場合は、当該エラー情報の出力を停止する処理を行う。

【 0 4 8 6 】

以上のように、疑似連回数が 2 回以上であり、煽り演出を複数回行う場合、1 回目の煽り演出と 2 回目以降の煽り演出とは、煽り列が同じとなっている。すなわち、1 回目の煽り演出の煽り列が右演出図柄の場合は 2 回目以降の煽り演出も煽り列は右演出図柄となり、1 回目の煽り演出の煽り列が中演出図柄の場合は 2 回目以降の煽り演出も煽り列は中演出図柄となる (図 4 9 参照)

【 0 4 8 7 】

なお、本実施形態においては、煽り演出を複数回行う場合は、全ての煽り演出の煽り列が同じとなっているが、これに限られず、リーチ前疑似変動の煽り演出の煽り列とリーチ後疑似変動の煽り列とが異なるようになっていてもよい。すなわち、少なくともリーチとなる前における複数回の煽り演出の煽り列が同じであればよく、例えば、図 5 9 (n) に示す変形例のように、リーチが行われる前の煽り演出の煽り列とリーチが行われた後の煽り演出の煽り列とは、同じでなくともよい。図 5 5 (n) は、リーチ演出が、疑似連回数が「 2 回」 (リーチ前疑似変動表示 1 回、リーチ後疑似変動表示 1 回) の「 S P リーチ 1 」であって、1 回目の煽り演出は煽り列が左演出図柄のボタン煽り演出であり、2 回目の煽り演出は煽り列が中演出図柄のボタン煽り演出である場合を示した図である。変動表示を開始後に (n - 1)、左演出図柄と右左演出図柄とがそれぞれ「 3 」と「 2 」で仮停止し、左演出図柄に「ボタンを押せ」という画像が仮停止し (n - 2)、遊技者によって操作ボタン 1 8 A の操作が行われるか、所定時間が経過すると、左演出図柄が「 N E X T 」で仮停止する (n - 3)。そして再度変動表示が行われ (n - 4)、左演出図柄と右演出図柄とがいずれも「 2 」で仮停止してノーマルリーチとなつてから (n - 5)、中演出図柄に「ボタンを押せ」という画像が仮停止し (n - 6)、遊技者によって操作ボタン 1 8 A の操作が行われるか、所定時間が経過すると、中演出図柄が「 N E X T 」で仮停止する (n - 7)。

【 0 4 8 8 】

また、疑似連回数が 2 回以上であり、煽り演出を複数回行う場合、1 回目の煽り演出の種類と 2 回目以降の煽り演出の種類が同じとなっている。すなわち、1 回目の煽り演出がボタン煽り演出の場合は 2 回目以降の煽り演出もボタン煽り演出となり、1 回目の煽り演出がスベリ煽り演出の場合は 2 回目以降の煽り演出もスベリ煽り演出となる (図 4 9 参照)。

【 0 4 8 9 】

なお、本実施形態では、煽り演出として「ボタン煽り演出」と「スベリ煽り演出」との 2 種類が行われるが、これに限らず、例えば、演出図柄がスクロールして「 N E X T 」が通り過ぎた後に逆方向にスクロールして「 N E X T 」で停止する「戻りリーチ」など、様々な種類の煽り演出を実行してもよい。また、疑似変動表示が行われることを報知する図柄は「 N E X T 」に限らず、特定のキャラクタや数字図柄が停止することにより、疑似変動表示が行われることを報知するようにしてもよい。さらに、特定の図柄が停止することにより、いわゆる「チャンス目」という特定の組み合わせの図柄が特定の位置で停止することにより疑似変動表示が行われることを報知するようにしてもよい。

【 0 4 9 0 】

また、疑似連演出の総回数が 2 回の場合、リーチ後疑似変動表示が 2 回の疑似連演出の割合が最も高く、次に、1 回のリーチ前疑似変動表示と 1 回のリーチ後疑似変動表示の疑似連演出を行う割合が高い。したがって、リーチ後疑似変動表示は、疑似変動表示を 2 回

10

20

30

40

50

行う場合は、2回目以降に実行される割合が高くなっている（図9乃至図12参照）。すなわち、複数回の疑似変動表示を行う場合、リーチ後疑似変動表示は、2回目以降の疑似変動表示において行われる割合が高くなっている（図52乃至図57参照）。

【0491】

また、複数回の疑似変動表示を行う場合、2回目の疑似変動表示はリーチ後疑似変動表示となる割合が高くなっている（図9乃至図12および図52乃至図57参照）。

【0492】

また、ノーマルリーチよりも、SPリーチ1、SPリーチ2、SPSPリーチ1、SPSPリーチ2、および全回転リーチの方が、大当たり期待度が高い。そして、疑似連演出を行う場合は、ノーマルリーチは疑似変動表示の実行前に実行されるが、SPリーチ1、SPリーチ2、SPSPリーチ1、SPSPリーチ2、および全回転リーチは疑似変動表示の実行後に行われる。したがって、疑似変動表示の実行後に行われるリーチ演出は、疑似変動表示の実行前に行われるリーチ演出よりも大当たり期待度が高くなるようになっている（図51乃至図53参照）。

10

【0493】

また、大当たり判定結果が大当たりである場合は、リーチ後疑似変動表示が2回の疑似連演出を行う割合が最も高く、次に1回のリーチ前疑似変動表示と1回のリーチ後疑似変動表示の疑似連演出を行う割合が高く、次にリーチ後疑似変動表示が1回の疑似連演出を行う割合が高い。このように、大当たり判定結果が大当たりの場合は、リーチ後疑似変動表示の回数が多くなりやすくなっており、リーチ後疑似変動表示の回数が多いほど大当たり期待度が高くなるようになっている。（図9乃至図12参照）。

20

【0494】

また、疑似連回数が同じである場合、リーチ前疑似変動表示を行うよりもリーチ後疑似変動表示を行う方が、大当たり期待度が高くなるようになっている（図9乃至図12および図51参照）。

【0495】

また、疑似連演出の実行期間においては、疑似連演出を行うほか、特別演出を行うことが可能となっている。特別演出とは、ストーリー演出や、疑似連演出とストーリー演出とを組み合わせた演出である。すなわち、特別演出は、疑似連演出に代えて実行可能な演出である。抽選結果がハズレの場合よりも大当たりの場合の方が、特別演出に決定する割合が高くなっており、特別演出は疑似連演出よりも大当たり期待度が高い演出となっている（図48参照）。

30

【0496】

また、本実施形態においては、大当たり遊技中は、画像表示装置14等の表示部140に大当たり中に大入賞口8に入賞することによって獲得することができる出玉数をポイントとして表した出玉ポイント（P）が表示される（図58（a）参照）。この出玉ポイント（P）は、大入賞口8に入賞するごとに払出球数と同じ「15」が加算されていく。ただし、ラウンド遊技における規定個数である9個に達してから大入賞口8が閉鎖されるまでに大入賞口8に入賞するオーバー入賞の場合は、出玉ポイント（P）は加算されないようになっている（図41参照）。

40

【0497】

また、本実施形態においては、オーバー入賞があった場合は、図58（b）に示すように、オーバー入賞があったことを報知するとともに、ラウンド遊技中におけるオーバー入賞数（O）が表示される。ただし、オーバー入賞数が5個を越えた場合は、エラー情報を画像表示装置14等の表示部140に表示するとともに、音声出力装置15からの音声出力、演出用照明装置16の点滅、および遊技情報出力端子板108を介したエラー情報の外部出力を行う（図20および図41参照）。

【0498】

また、現在が大当たり遊技中ではないにも関わらず大入賞口8に遊技球が入賞した場合も、エラー情報を画像表示装置14等の表示部140に表示するとともに、音声出力装置

50

15からの音声出力、演出用照明装置16の点滅、および遊技情報出力端子板108を介したエラー情報の外部出力を行う(上記ステップS1363-4参照)。

【0499】

なお、本発明の遊技機は、パチンコ遊技機に限定されることなく、回胴式遊技機(いわゆるスロットマシン)に用いることもできる。さらには、じゃん球遊技機、アレンジボール遊技機に用いることもできる。

【符号の説明】

【0500】

Y	遊技機	
6	第1始動口	10
6a	第1始動口検出センサ	
7	第2始動口	
7a	第2始動口検出センサ	
8	大入賞口	
9	第1入賞ゲート	
10	第2入賞ゲート	
14	画像表示装置	
70	第2始動口制御装置	
80	大入賞口制御装置	
101	主制御基板	20
101a	メインCPU	
101b	メインROM	
101c	メインRAM	
102	演出制御基板	
102a	サブCPU	
102b	サブROM	
102c	サブRAM	

【図6】

大当たり遊技制御テーブル

特図停止 図柄データ	オープニング 時間(s)	大入賞口開閉 制御テーブル	エンディング 時間(s)	※備考
10	12.0	01	6.0	8R/8R確変大当たり
11	6.0	02	18.8	0R/8R確変大当たり
12	12.0	01	6.0	8R/8R通常大当たり
20	12.0	03	6.0	15R/15R確変大当たり
21	12.0	03	6.0	15R/15R通常大当たり

【図7】

大当たり遊技用大入賞口開閉制御テーブル

TBL. No	ラウンド 番号(R)	特電作動 番号(K)	開放時間(s)	閉鎖時間(s)
01	1	1	29.5	2.0
	2	1	29.5	2.0
	3	1	29.5	2.0
	4	1	29.5	2.0
	5	1	29.5	2.0
	6	1	29.5	2.0
	7	1	29.5	2.0
	8	1	29.5	2.0
02	1	1	0.18	7.32
	2	1	0.18	7.32
	3	1	0.18	7.32
	4	1	0.18	7.32
	5	1	0.18	7.32
	6	1	0.18	7.32
	7	1	0.18	7.32
	8	1	0.18	7.32
03	1	1	29.5	2.0
	2	1	29.5	2.0
	3	1	29.5	2.0
	4	1	29.5	2.0
	5	1	29.5	2.0
	6	1	29.5	2.0
	7	1	29.5	2.0
	8	1	29.5	2.0
	9	1	29.5	2.0
	10	1	29.5	2.0
	11	1	29.5	2.0
	12	1	29.5	2.0
	13	1	29.5	2.0
	14	1	29.5	2.0
	15	1	29.5	2.0

【図8】

遊技状態設定テーブル

始動口	特図停止図柄データ	時短遊技状態	時短遊技回数 (J)	確率遊技状態	高確率遊技回数 (X)
第1	10, 11	時短遊技状態	10000	高確率遊技状態	10000
	12	時短遊技状態	100	低確率遊技状態	-
第2	20	時短遊技状態	10000	高確率遊技状態	10000
	21	時短遊技状態	100	低確率遊技状態	-

【図9】

ハズレ用特別図柄の 図柄番号	特別図柄 番号(0-99)	特別図柄の 変動パターン	変動時間	変動パターン 上位パター	変動パターン 中位パター	変動パターン 下位パター	変動パターン 並びコメント	リール番号	リール番号	リール番号
0-59	0	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	1	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	2	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	3	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	4	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	5	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	6	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	7	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	8	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	9	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	10	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	11	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	12	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	13	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	14	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
15	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R	
60-79	60	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	61	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	62	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	63	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	64	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	65	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	66	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	67	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	68	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	69	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	70	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	71	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	72	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	73	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	74	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
80-99	80	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	81	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	82	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	83	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	84	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	85	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	86	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	87	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	88	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	89	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	90	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	91	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	92	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	93	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
	94	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R
95	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R	
96	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R	
97	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R	
98	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R	
99	変動/19-22	15秒	E6H	E6H	E6H	SPJ=1	1R	0R	0R	

※1-1は参照しませぬ。

【図14】

大当たり抽選の事前抽選テーブル(第2抽選目)

抽選結果	特図停止 図柄データ	リーチ指定用 乱数値(0~99)	特図変動用 乱数値(0~99)	始動口入賞指定コマンド 上段バイト 下段バイト	変動パターン	予定演出内容 リーチ演出表 通常変動 図柄変動 ノーマルリーチ	継続抽選回数			
ハズレ	15	0~79	-	E2H	00H	変動パターン1~3	0回			
						0~14	E2H	04H	変動パターン5	0回
						15~21	E2H	05H	変動パターン6	SPリーチ1
						22~24	E2H	06H	変動パターン7	1回
						25~39	E2H	A1H	変動パターン11	0回
						40~46	E2H	A2H	変動パターン12	SPリーチ2
						47~49	E2H	A3H	変動パターン13	1回
						50~64	E2H	B1H	変動パターン17	0回
						65~71	E2H	B2H	変動パターン18	SPSPリーチ1
						72~74	E2H	B3H	変動パターン19	1回
						75~88	E2H	C1H	変動パターン23	0回
						89~96	E2H	C2H	変動パターン24	SPSPリーチ2
						97~99	E2H	C3H	変動パターン25	1回
						0~2	E2H	10H	変動パターン31	0回
						3~5	E2H	15H	変動パターン32	SPリーチ1
6~11	E2H	16H	変動パターン33	1回						
12~14	E2H	D1H	変動パターン37	0回						
15~17	E2H	D2H	変動パターン38	SPリーチ2						
18~23	E2H	D3H	変動パターン39	1回						
24~28	E2H	E1H	変動パターン43	0回						
30~41	E2H	E2H	変動パターン44	SPSPリーチ1						
42~47	E2H	E3H	変動パターン45	1回						
48~56	E2H	F1H	変動パターン49	0回						
57~71	E2H	F2H	変動パターン50	SPSPリーチ2						
72~80	E2H	F3H	変動パターン51	1回						
81~82	E2H	F7H	変動パターン55	全図転リーチ						
83~89	E2H	F9H	変動パターン56	3回						
0~4	E2H	14H	変動パターン31	0回						
5~9	E2H	16H	変動パターン32	SPリーチ1						
10~17	E2H	16H	変動パターン33	1回						
18~22	E2H	D1H	変動パターン37	0回						
23~27	E2H	D2H	変動パターン38	SPリーチ2						
28~35	E2H	D3H	変動パターン39	1回						
36~43	E2H	E1H	変動パターン43	0回						
44~51	E2H	E2H	変動パターン44	SPSPリーチ1						
52~64	E2H	E3H	変動パターン45	1回						
65~74	E2H	F1H	変動パターン49	0回						
75~84	E2H	F2H	変動パターン50	SPSPリーチ2						
85~99	E2H	F3H	変動パターン51	1回						

※「-」は参照しません。

【図15】

(a) 普通図柄用の当たり判定テーブル

始動口 入賞容易性	当たり判定値	判定結果	割合(※参考)
非時短遊技状態	0~250	ハズレ	251/256≒49/50
	251~255	当たり	5/256≒1/50
時短遊技状態	0~204	ハズレ	205/256≒4/5
	205~255	当たり	51/256≒1/5

※乱数範囲: 0~255

(b) 普通図柄判定テーブル

当たり判定結果	普通図柄 判定値	判定結果	普通停止図柄 データ	普通演出図柄指定コマンド	※備考
当たり	0~85	当たり普通図柄01	51	DOH01H	当たり1
	86~255	当たり普通図柄02	52	DOH02H	当たり2
ハズレ	0~255	ハズレ普通図柄01	53	DOH03H	ハズレ

※乱数範囲: 0~255

(c) 普通変動パターン判定テーブル

始動口 入賞容易性	普通停止図柄 データ	普通変動 パターン 判定値	普通変動パターン 判定値	普通変動時間(s)	普通変動パターン 指定コマンド
非時短遊技状態	51	1	0~255	12.0	D6H00H
	52	2	0~255	12.0	D6H01H
	53	3	0~255	12.0	D6H02H
時短遊技状態	51	4	0~255	3.0	D7H00H
	52	5	0~255	3.0	D7H01H
	53	6	0~255	3.0	D7H02H

※乱数範囲: 0~255

(d) 補助遊技参照データ判定テーブル

入賞容易性	普通停止図柄 データ	補助遊技 参照データ
非時短遊技状態	51	D1H
	52	D2H
時短遊技状態	51	O3H
	52	O3H

(e) 補助遊技制御テーブル

補助遊技 参照データ	オープニング時間(s)	オープニング 指定コマンド	第2始動口 開閉制御テーブル	エンディング時間(s)	エンディング 指定コマンド	補助遊技種別
O1H	0.2	D1H10H	11	0.2	D2H10H	第1補助遊技
O2H	0.2	D1H11H	12	0.2	D2H11H	第2補助遊技
O3H	0.2	D1H12H	13	0.2	D2H12H	第3補助遊技

(f) 第2始動口開閉制御テーブル

第2始動口 開閉制御テーブル	音番号表番号 (D)	開放時間(s)	閉鎖時間(s)
11	1	0.2	-
	1	0.1	3.0
12	2	5.0	-
	1	2.6	1.5
13	2	2.6	-

【図16】

(a) 特別図柄保留記憶領域



(b) 各記憶部

大当たり判定用乱数
特別図柄判定用乱数
リーチ判定用乱数
特図変動パターン判定用乱数

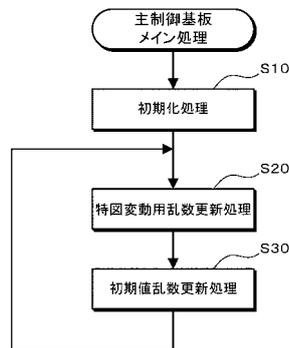
(c) 普通図柄保留記憶領域

第1記憶部	第2記憶部	第3記憶部	第4記憶部
-------	-------	-------	-------

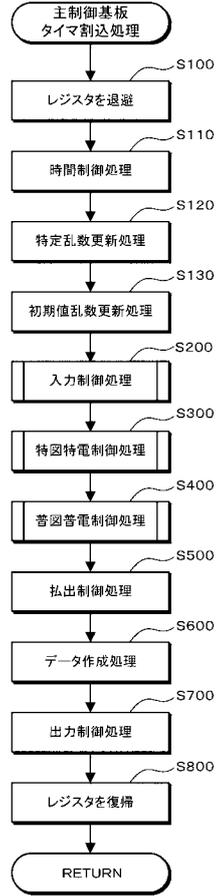
(d) 各記憶部

当たり判定用乱数
普通図柄判定用乱数
普通変動パターン判定用乱数

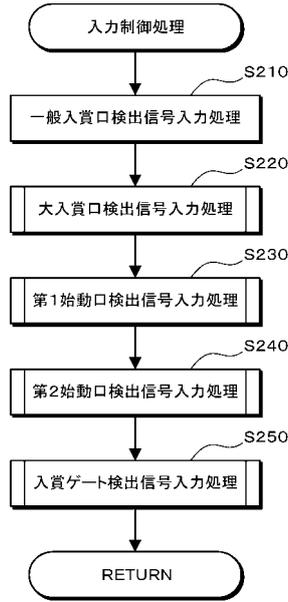
【図17】



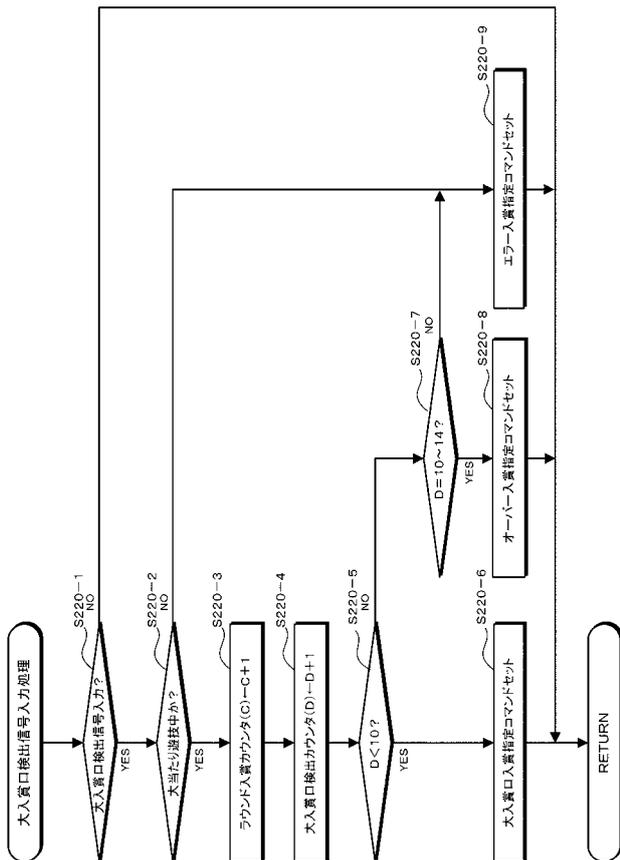
【 図 1 8 】



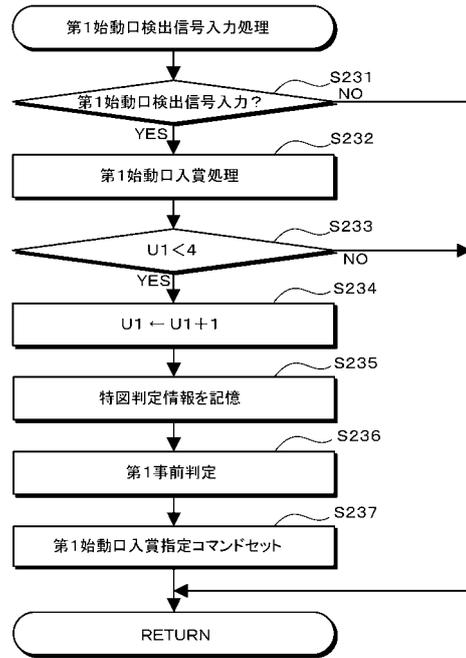
【 図 1 9 】



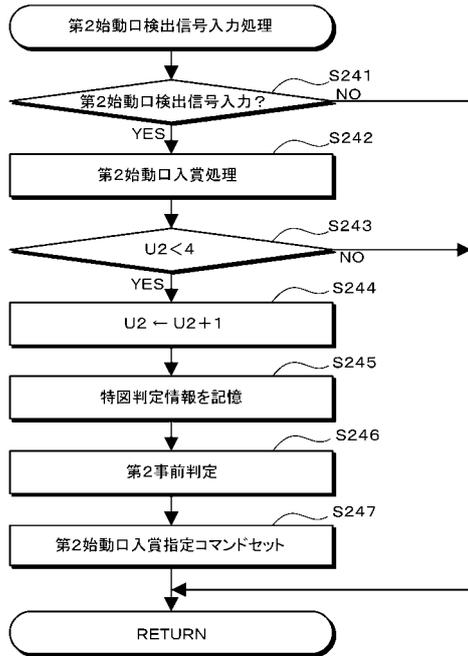
【 図 2 0 】



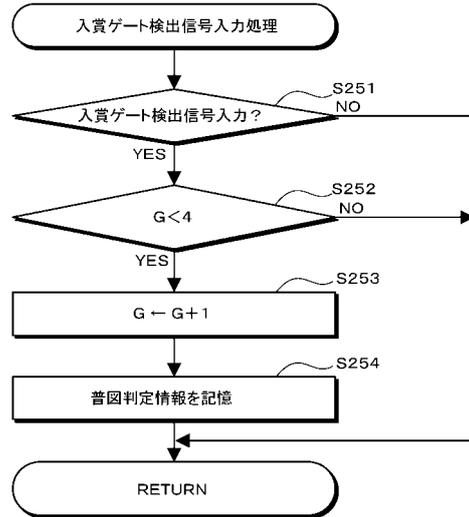
【 図 2 1 】



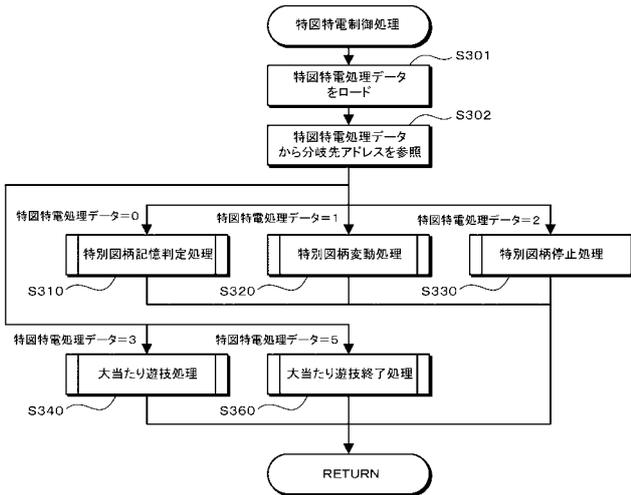
【 図 2 2 】



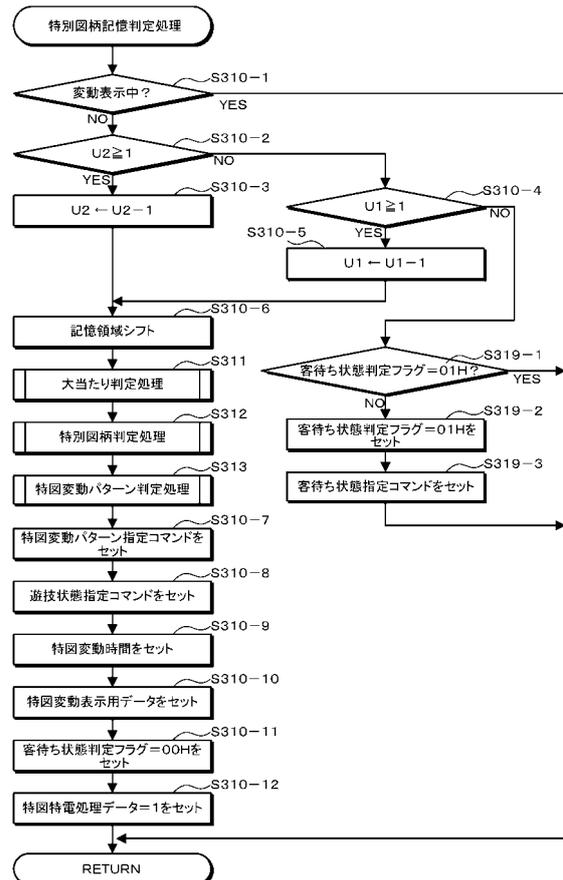
【 図 2 3 】



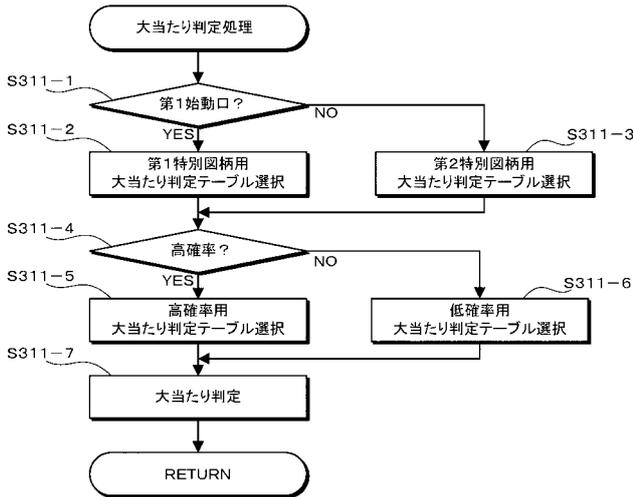
【 図 2 4 】



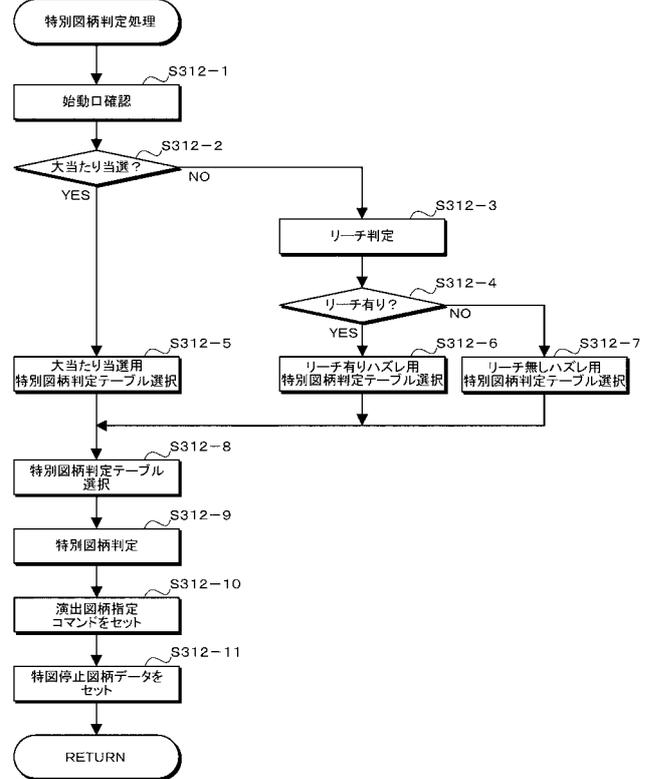
【 図 2 5 】



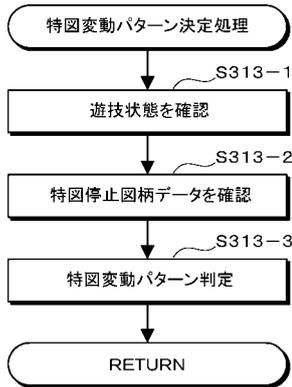
【図 2 6】



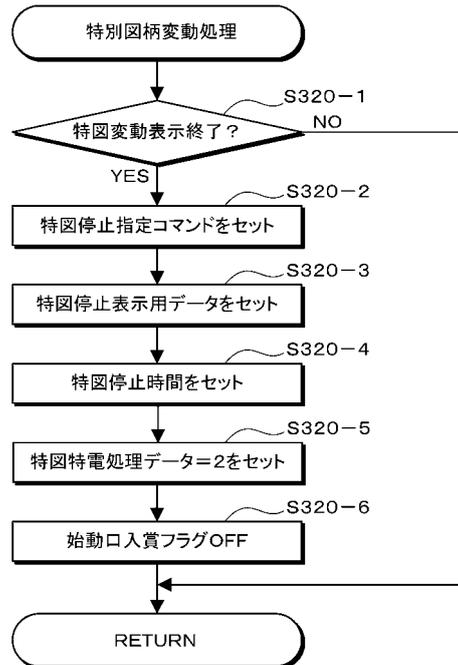
【図 2 7】



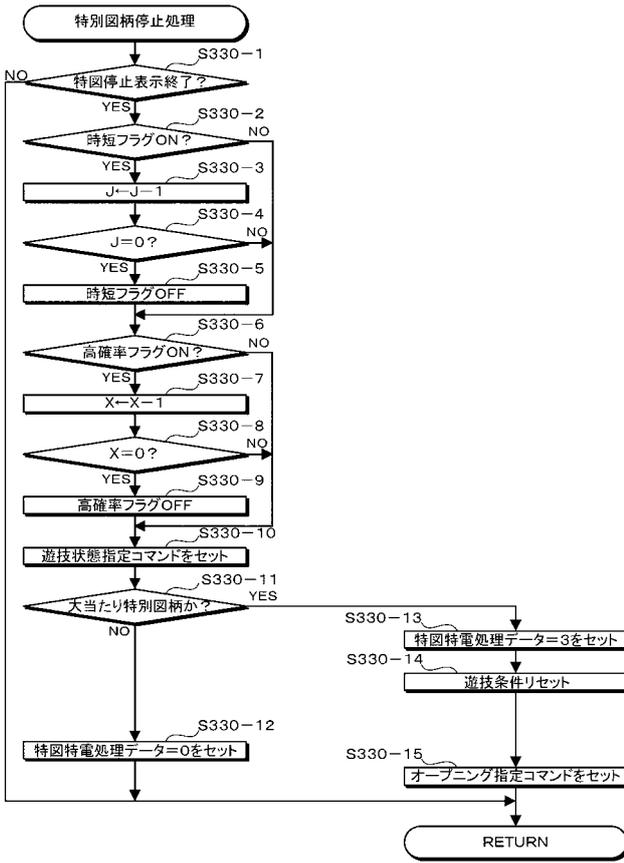
【図 2 8】



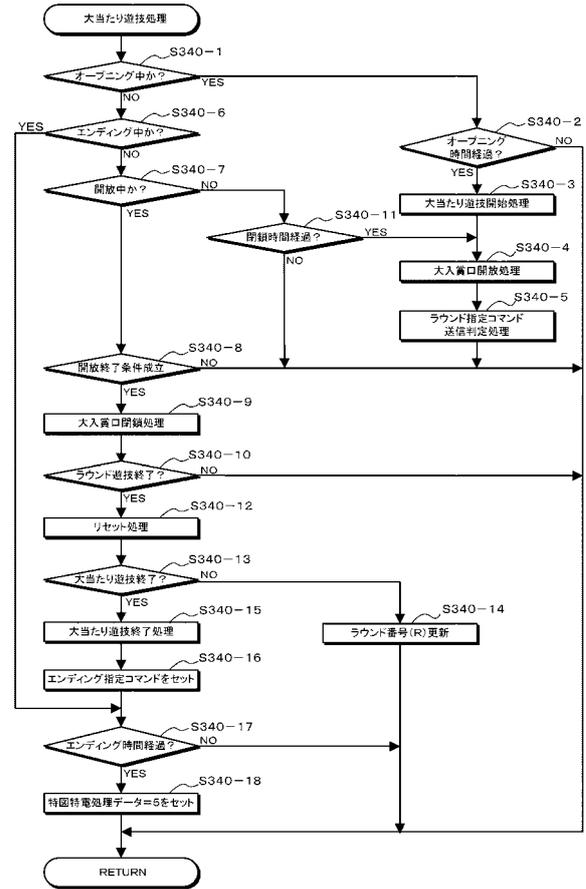
【図 2 9】



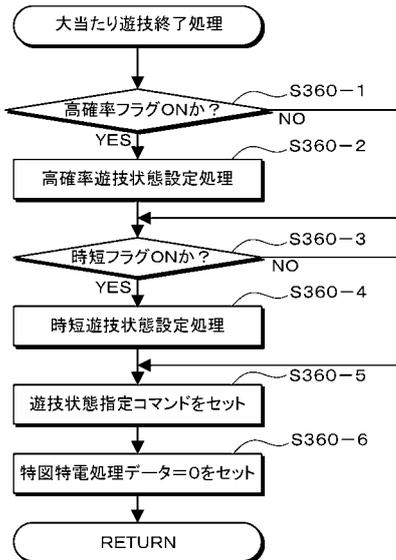
【図 3 0】



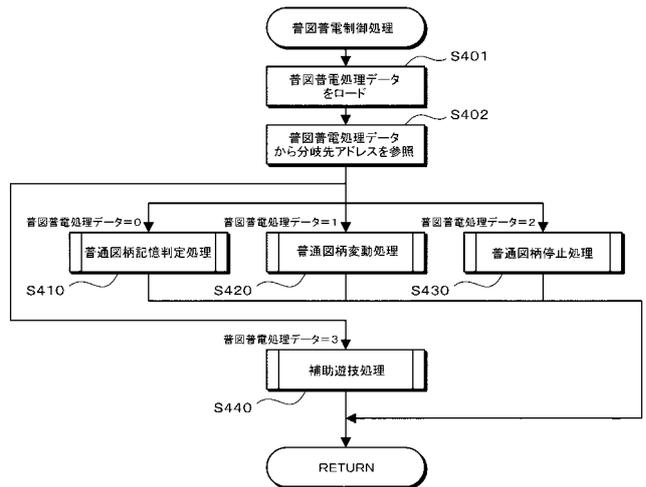
【図 3 1】



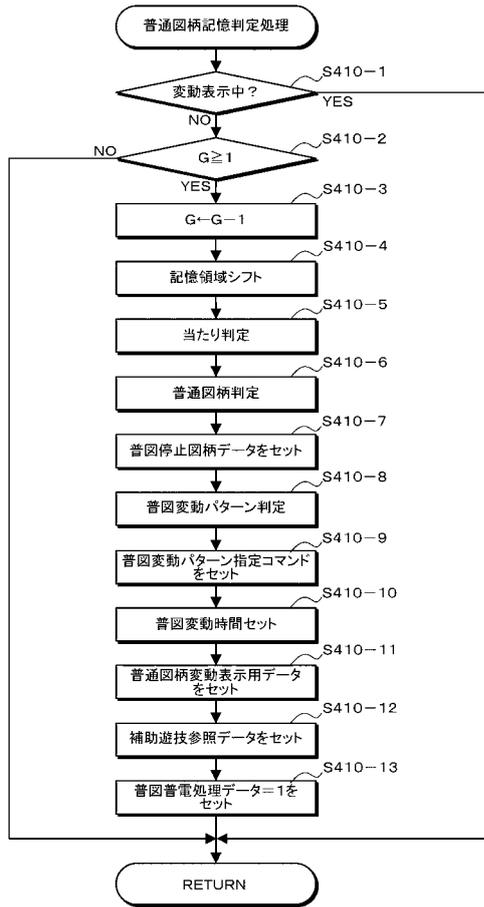
【図 3 2】



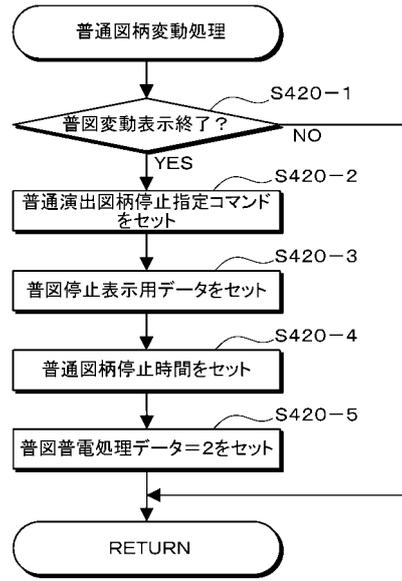
【図 3 3】



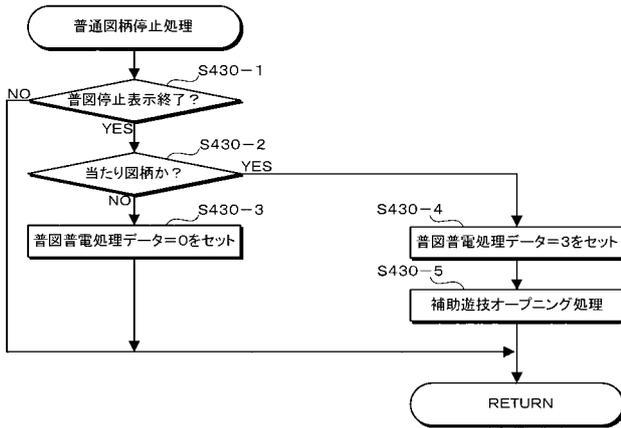
【図 3 4】



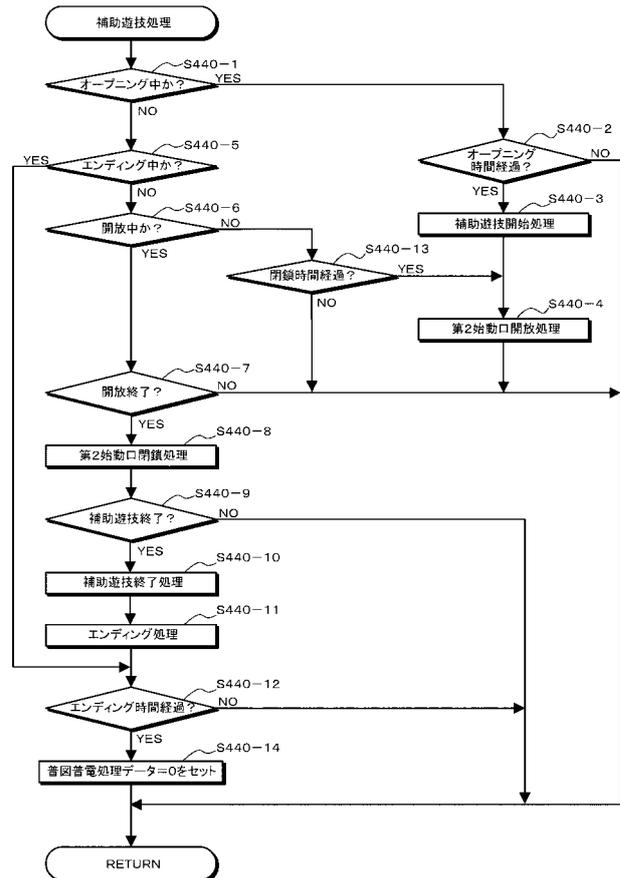
【図 3 5】



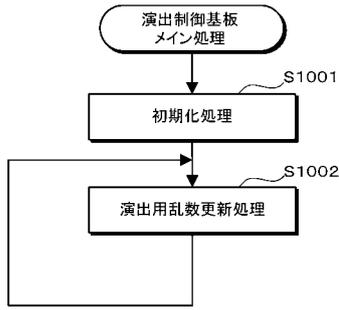
【図 3 6】



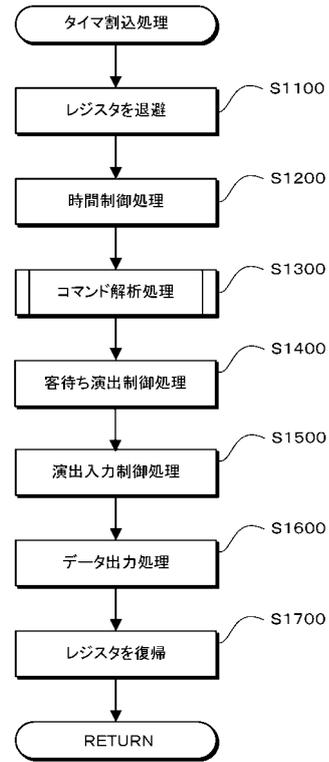
【図 3 7】



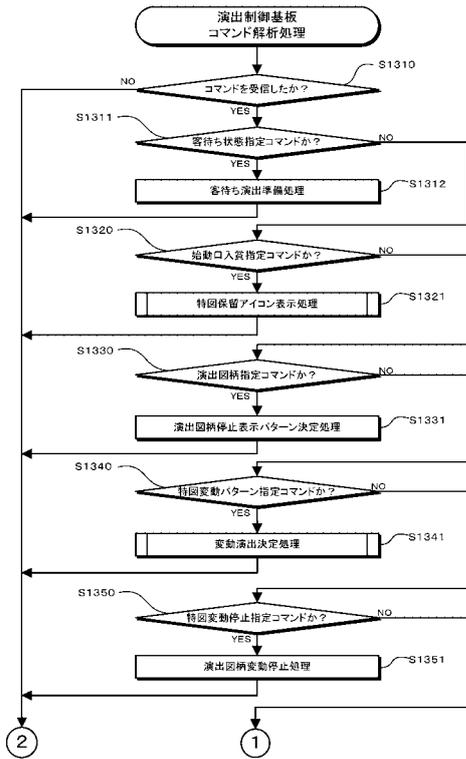
【 図 3 8 】



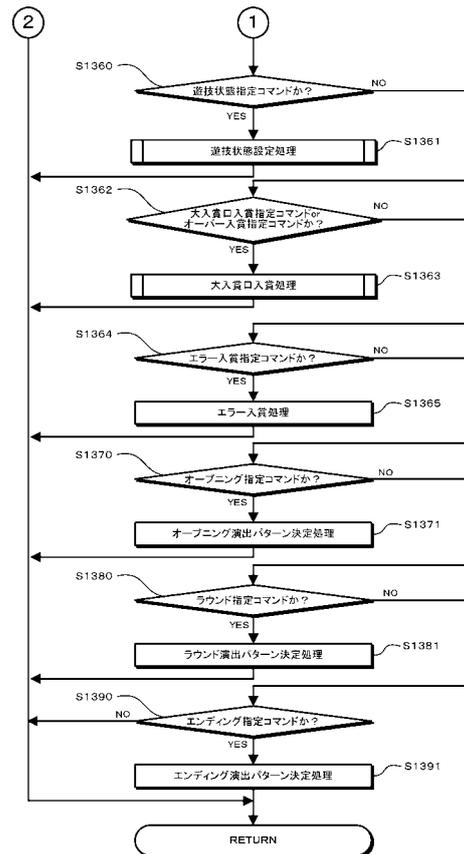
【 図 3 9 】



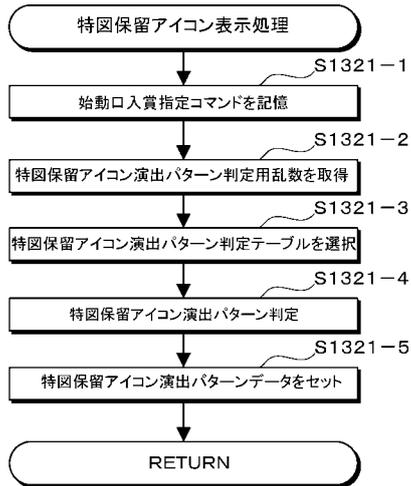
【 図 4 0 】



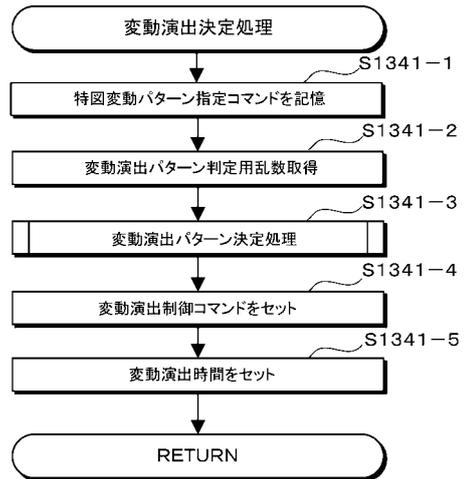
【 図 4 1 】



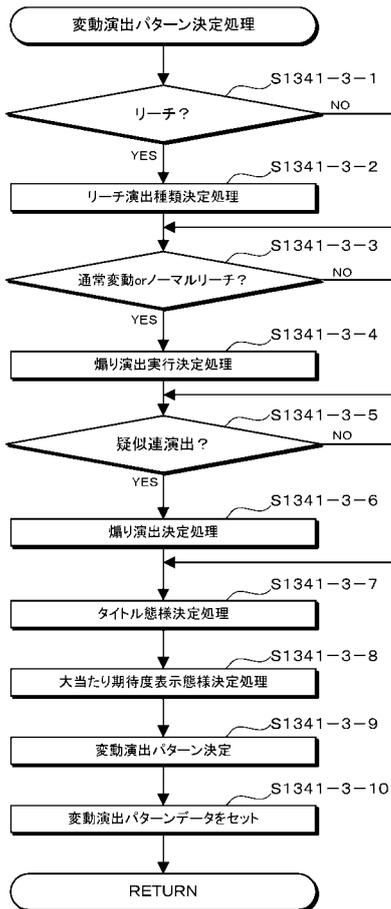
【 図 4 2 】



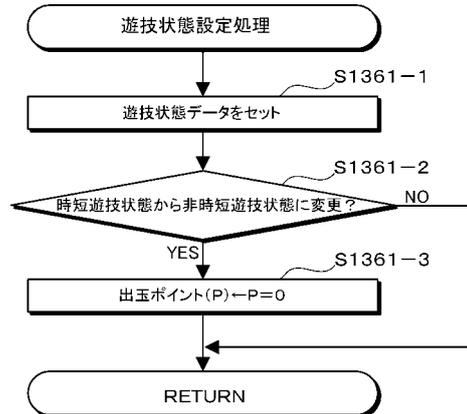
【 図 4 3 】



【 図 4 4 】



【 図 4 5 】



【図50】

タイトル種別決定用テーブル

リーチ種別	到着結果	経路通過回数	タイトル経過乱数範囲(0-99)	タイトル色
ノーマルリーチ	ハズレ	0回	0-89	黒文字
	大当たり	0回	90-99	赤文字
ロングリーチ	ハズレ	0回	0-49	黒文字
	大当たり	0回	50-99	赤文字
SPIリーチ1	ハズレ	0回	0-79	黒文字
		1回	80-89	赤文字
		2回	90-99	黒文字
		3回	0-69	赤文字
		4回	70-99	黒文字
	大当たり	1回	0-99	赤文字
		2回	0-69	赤文字
		3回	70-99	黒文字
		4回	0-69	赤文字
		5回	70-99	黒文字
SPIリーチ2	ハズレ	0回	0-19	黒文字
		1回	20-79	赤文字
		2回	80-99	黒文字
		3回	0-99	赤文字
		4回	0-99	赤文字
	大当たり	1回	0-99	赤文字
		2回	0-99	赤文字
		3回	0-99	赤文字
		4回	0-99	赤文字
		5回	0-99	赤文字
SPSPIリーチ1	ハズレ	0回	0-99	赤文字
		1回	0-99	赤文字
		2回	0-99	赤文字
		3回	0-99	赤文字
		4回	0-99	赤文字
	大当たり	1回	0-99	赤文字
		2回	0-99	赤文字
		3回	0-99	赤文字
		4回	0-99	赤文字
		5回	0-99	赤文字
SPSPIリーチ2	ハズレ	0回	0-99	赤文字
		1回	0-99	赤文字
		2回	0-99	赤文字
		3回	0-99	赤文字
		4回	0-99	赤文字
	大当たり	1回	0-99	赤文字
		2回	0-99	赤文字
		3回	0-99	赤文字
		4回	0-99	赤文字
		5回	0-99	赤文字

※0-99は重複します。

【図51】

大当たり種別決定用テーブル

リーチ種別	経過通過回数			タイトル色		大当たり通過回数	
	0回	1回	2回	乱数抽出	抽当り	抽当り	抽当り
SPIリーチ1	0	0	0	黒文字	1	4	0
	1	1	0	赤文字	2	5	0
	2	2	0	黒文字	3	6	0
	3	3	0	赤文字	4	7	0
	4	4	0	黒文字	5	8	0
	5	5	0	赤文字	6	9	0
	6	6	0	黒文字	7	10	0
	7	7	0	赤文字	8	11	0
	8	8	0	黒文字	9	12	0
	9	9	0	赤文字	10	13	0
SPIリーチ2	0	0	0	黒文字	1	4	0
	1	1	0	赤文字	2	5	0
	2	2	0	黒文字	3	6	0
	3	3	0	赤文字	4	7	0
	4	4	0	黒文字	5	8	0
	5	5	0	赤文字	6	9	0
	6	6	0	黒文字	7	10	0
	7	7	0	赤文字	8	11	0
	8	8	0	黒文字	9	12	0
	9	9	0	赤文字	10	13	0
SPSPIリーチ1	0	0	0	黒文字	1	4	0
	1	1	0	赤文字	2	5	0
	2	2	0	黒文字	3	6	0
	3	3	0	赤文字	4	7	0
	4	4	0	黒文字	5	8	0
	5	5	0	赤文字	6	9	0
	6	6	0	黒文字	7	10	0
	7	7	0	赤文字	8	11	0
	8	8	0	黒文字	9	12	0
	9	9	0	赤文字	10	13	0
SPSPIリーチ2	0	0	0	黒文字	1	4	0
	1	1	0	赤文字	2	5	0
	2	2	0	黒文字	3	6	0
	3	3	0	赤文字	4	7	0
	4	4	0	黒文字	5	8	0
	5	5	0	赤文字	6	9	0
	6	6	0	黒文字	7	10	0
	7	7	0	赤文字	8	11	0
	8	8	0	黒文字	9	12	0
	9	9	0	赤文字	10	13	0

※0-99は重複します。

【図52】

大当たり種別決定用テーブル

リーチ種別	経過通過回数			タイトル色		大当たり通過回数	
	0回	1回	2回	乱数抽出	抽当り	抽当り	抽当り
SPIリーチ1	0	0	0	黒文字	1	4	0
	1	1	0	赤文字	2	5	0
	2	2	0	黒文字	3	6	0
	3	3	0	赤文字	4	7	0
	4	4	0	黒文字	5	8	0
	5	5	0	赤文字	6	9	0
	6	6	0	黒文字	7	10	0
	7	7	0	赤文字	8	11	0
	8	8	0	黒文字	9	12	0
	9	9	0	赤文字	10	13	0
SPIリーチ2	0	0	0	黒文字	1	4	0
	1	1	0	赤文字	2	5	0
	2	2	0	黒文字	3	6	0
	3	3	0	赤文字	4	7	0
	4	4	0	黒文字	5	8	0
	5	5	0	赤文字	6	9	0
	6	6	0	黒文字	7	10	0
	7	7	0	赤文字	8	11	0
	8	8	0	黒文字	9	12	0
	9	9	0	赤文字	10	13	0
SPSPIリーチ1	0	0	0	黒文字	1	4	0
	1	1	0	赤文字	2	5	0
	2	2	0	黒文字	3	6	0
	3	3	0	赤文字	4	7	0
	4	4	0	黒文字	5	8	0
	5	5	0	赤文字	6	9	0
	6	6	0	黒文字	7	10	0
	7	7	0	赤文字	8	11	0
	8	8	0	黒文字	9	12	0
	9	9	0	赤文字	10	13	0
SPSPIリーチ2	0	0	0	黒文字	1	4	0
	1	1	0	赤文字	2	5	0
	2	2	0	黒文字	3	6	0
	3	3	0	赤文字	4	7	0
	4	4	0	黒文字	5	8	0
	5	5	0	赤文字	6	9	0
	6	6	0	黒文字	7	10	0
	7	7	0	赤文字	8	11	0
	8	8	0	黒文字	9	12	0
	9	9	0	赤文字	10	13	0

※0-99は重複します。

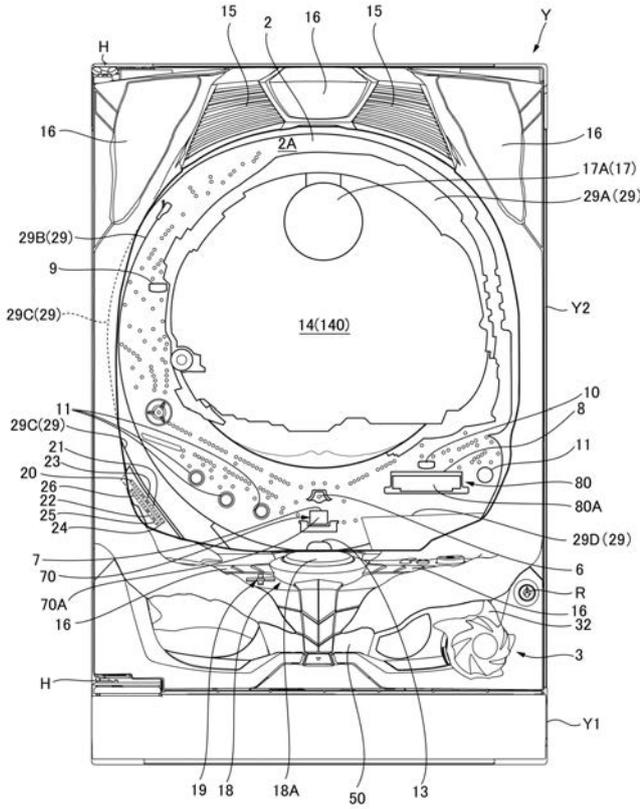
【図53】

大当たり種別決定用テーブル

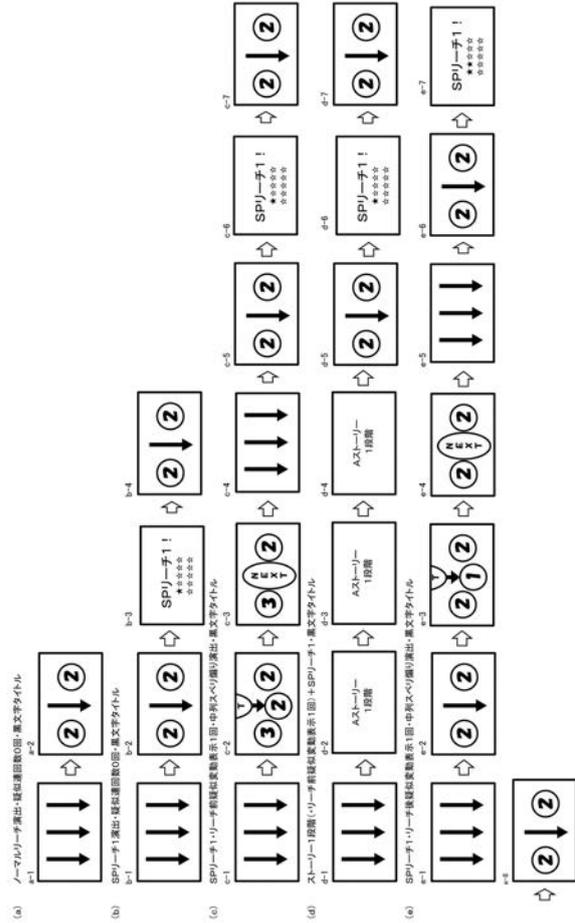
リーチ種別	経過通過回数			タイトル色		大当たり通過回数	
	0回	1回	2回	乱数抽出	抽当り	抽当り	抽当り
SPIリーチ1	0	0	0	黒文字	1	4	0
	1	1	0	赤文字	2	5	0
	2	2	0	黒文字	3	6	0
	3	3	0	赤文字	4	7	0
	4	4	0	黒文字	5	8	0
	5	5	0	赤文字	6	9	0
	6	6	0	黒文字	7	10	0
	7	7	0	赤文字	8	11	0
	8	8	0	黒文字	9	12	0
	9	9	0	赤文字	10	13	0
SPIリーチ2	0	0	0	黒文字	1	4	0
	1	1	0	赤文字	2	5	0
	2	2	0	黒文字	3	6	0
	3	3	0	赤文字	4	7	0
	4	4	0	黒文字	5	8	0
	5	5	0	赤文字	6	9	0
	6	6	0	黒文字	7	10	0
	7	7	0	赤文字	8	11	0
	8	8	0	黒文字	9	12	0
	9	9	0	赤文字	10	13	0
SPSPIリーチ1	0	0	0	黒文字	1	4	0
	1	1	0	赤文字	2	5	0
	2	2	0	黒文字	3	6	0
	3	3	0	赤文字	4	7	0
	4	4	0	黒文字	5	8	0
	5	5	0	赤文字	6	9	0
	6	6	0	黒文字	7	10	0
	7	7	0	赤文字	8	11	0
	8	8	0	黒文字	9	12	0
	9	9	0	赤文字	10	13	0
SPSPIリーチ2	0	0	0	黒文字	1	4	0
	1	1	0	赤文字	2	5	0
	2	2	0	黒文字	3	6	0
	3	3	0	赤文字	4	7	0
	4	4	0	黒文字	5	8	0
	5	5	0	赤文字	6	9	0
	6	6	0	黒文字	7	10	0
	7	7	0	赤文字	8	11	0
	8	8	0	黒文字	9	12	0
	9	9	0	赤文字	10	13	0

※0-99は重複します。

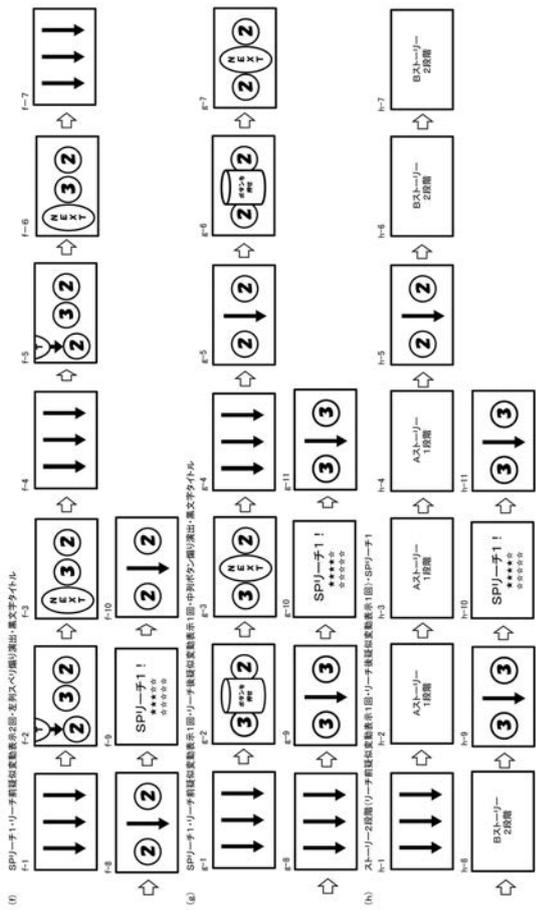
【図 1】



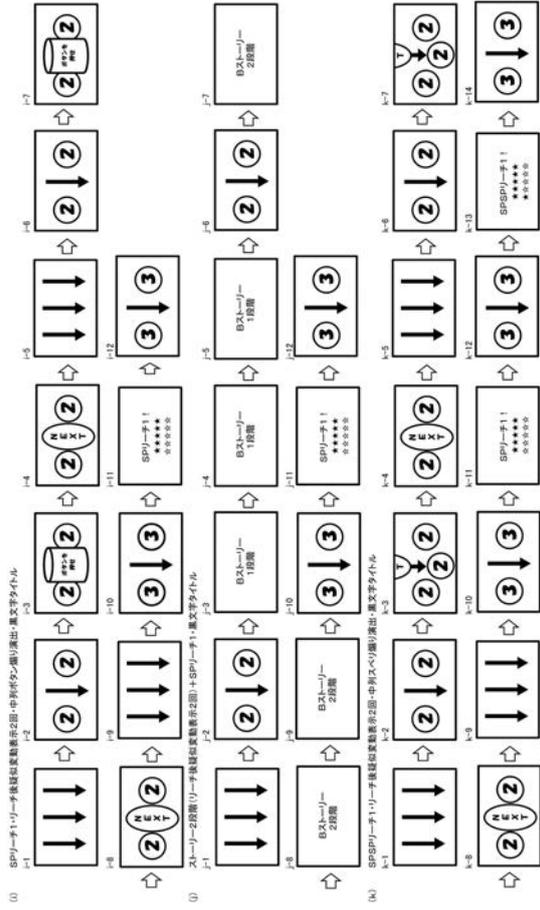
【図 5 4】



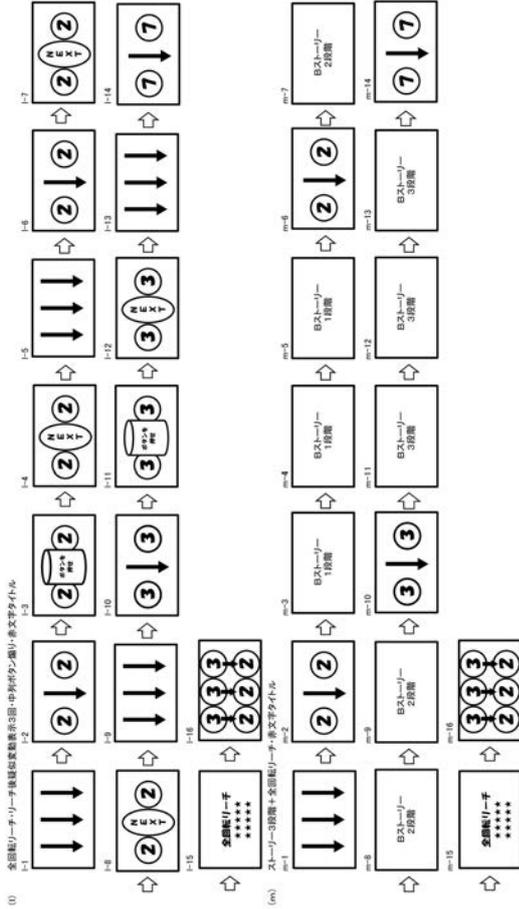
【図 5 5】



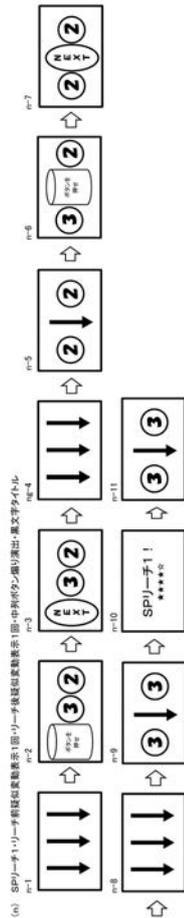
【図 5 6】



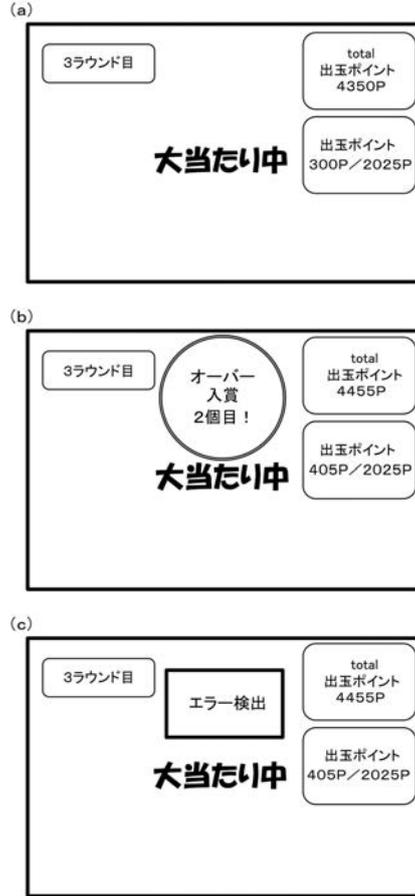
【 図 5 7 】



【 図 5 9 】



【 図 5 8 】



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C333 AA11 CA05 CA31 CA49 CA71 DA04 GA04 GA05