

(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2016-116558

(P2016-116558A)

(43) 公開日 平成28年6月30日(2016.6.30)

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

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 125 頁)

(21) 出願番号	特願2014-256529 (P2014-256529)	(71) 出願人	000161806
(22) 出願日	平成26年12月18日 (2014.12.18)		京楽産業. 株式会社
			愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
		(74) 代理人	110000383
			特許業務法人 エビス国際特許事務所
		(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	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
		(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

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

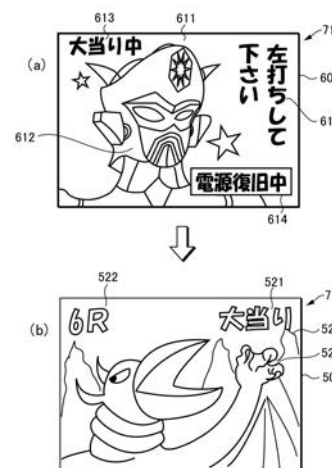
(57) 【要約】

【課題】画面の表示処理を簡単にすることができる遊技機を提供する。

【解決手段】

演出制御基板102のサブCPU102a、サブROM102bに記憶されているステップS1609-2を実行するためのデータを含む各種データ、サブRAM102c、画像制御基板105、及び第1画像表示装置71は、客待ち状態において所定の報知画面を表示する第1の報知画面表示手段になっている。演出制御基板102のサブCPU102a、サブROM102bに記憶されているステップS1303-1、S1303-3、S1303-7-1、S1303-8-1を実行するためのデータを含む各種データ、サブRAM102cは、前記客待ち状態以外の状態で遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が開始した場合に、当該電力供給の開始から前記変動開始コマンドを受信するまでの期間、前記所定の報知画面を表示する第2の報知画面表示手段になっている。

【選択図】 図78



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

所定の始動条件が成立したことに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技状態にするか否かを決定するための抽選の制御を行う抽選遊技制御手段と、

前記抽選遊技制御手段による抽選結果に基づき、当該抽選結果を報知するための演出図柄の変動表示を行う変動表示手段と、

前記抽選遊技制御手段により前記特別遊技状態にすると決定されたことに基づき、前記変動表示手段による前記変動表示の終了後、前記特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段と、

前記特別遊技状態制御手段による前記特別遊技状態の制御中に、特別遊技演出を行う特別遊技演出手段と、

遊技機への電力供給が停止しても記憶内容を所定期間保持可能に構成され、前記抽選遊技制御手段の抽選の制御に関する情報、及び前記特別遊技状態制御手段の前記特別遊技状態の制御に関する情報を記憶する記憶手段と、

前記抽選遊技制御手段からのコマンドに基づいて前記変動表示手段を制御し、前記特別遊技状態制御手段からのコマンドに基づいて前記特別遊技演出手段を制御する演出制御手段と、

を備え、

前記抽選遊技制御手段は、前記抽選の制御中に遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が開始した場合に、前記記憶手段が記憶する記憶内容に基づいて、前記抽選の制御を再開する復旧手段を含み、

前記演出制御手段は、

前記抽選遊技制御手段からの変動開始コマンドを受信した場合に前記変動表示手段に前記変動表示を開始させる制御を行い、

前記変動表示手段によって前記変動表示が終了した後、前記変動開始コマンドを所定期間受信しなかった場合に、待機状態としての客待ち状態を設定する設定手段と、

前記設定手段により設定された客待ち状態において所定の報知画面を表示する第 1 の報知画面表示手段と、

前記客待ち状態以外の状態で遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が開始した場合に、当該電力供給の開始から前記変動開始コマンドを受信するまでの期間、前記所定の報知画面を表示する第 2 の報知画面表示手段と、

を含むことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、例えば始動条件が成立したタイミングで乱数を抽出し、その抽出した乱数に基づいて演出表示装置（液晶表示装置、リール等）において複数の識別情報を変動表示させる演出のための演出変動表示ゲームを行い、この演出変動表示ゲームの識別情報（演出図柄）の停止結果態様を特別結果態様にするによって、抽出した乱数値が当たり値であったことを遊技者に報知するようにしている遊技機（パチンコ機、パチスロ機等）が知られている。

【0003】

この種の遊技機は、遊技の進行を管理する主制御基板（遊技制御装置）、及び演出変動表示ゲームを表示する演出表示装置を制御する演出制御基板（演出制御装置）を備える。主制御基板は、各種コマンド（指令信号）を演出制御基板に送信し、演出制御基板は、主制御基板からの各種コマンドに基づいて演出表示装置における表示を制御する。このコマンドには、演出変動表示ゲームの開始を指令する変動パターン指定コマンド、及び演出変

10

20

30

40

50

動表示ゲームにおける識別情報の変動停止を指令する変動停止コマンドが含まれる。演出制御基板は、変動パターン指定コマンドを受信すると演出変動表示ゲームを開始し、変動停止コマンドを受信すると、変動表示していた識別情報を停止させて演出変動表示ゲームを終了する。

【0004】

また、この種の遊技機では、停電等が発生して遊技機への電力の供給が絶たれた場合（以下、電断と呼ぶ）であっても、遊技機の遊技状態がどのような状態であったかに関する情報が消滅してしまうことを防止するために主制御基板にバックアップ手段を設けている。

【0005】

しかし、演出制御基板にはバックアップ手段を設けていないため、電断が発生する前に受信したコマンドに基づいて、演出変動表示ゲームや大当たり遊技の表示制御を継続して行うことができなかった。このため、遊技中に電断が発生すると、この後、遊技機への電力の供給が復旧した場合に、遊技者が遊技を続けてよいのか否かで混乱してしまうという問題があった。

【0006】

そこで、遊技中に停電が発生し、その後停電が復旧した場合に、演出制御基板が、主制御基板から停電復旧後初めて状態指示コマンド（客待ちデモコマンド、変動パターン指定コマンド、ファンファーレコマンド、大入賞口開放n回目コマンド、インターバルコマンド、大当たり終了動作コマンド等）を受信するまで停電復旧画面を演出表示装置に表示するようにした遊技機が知られている（例えば、特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0007】

【特許文献1】特開2013-144165号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

特許文献1に示すような従来の遊技機では、停電は滅多に発生しないのにもかかわらず、停電復旧後、専用の停電復旧画面を表示するようにしているので、画面の表示処理が複雑になっていた。

【0009】

本発明は、上記実情に鑑みなされたものであり、画面の表示処理を簡単にすることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0010】

請求項1に記載の発明の遊技機は、所定の始動条件が成立したことに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技状態にするか否かを決定するための抽選の制御を行う抽選遊技制御手段と、前記抽選遊技制御手段による抽選結果に基づき、当該抽選結果を報知するための演出図柄の変動表示を行う変動表示手段と、前記抽選遊技制御手段により前記特別遊技状態にすると決定されたことに基づき、前記変動表示手段による前記変動表示の終了後、前記特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段と、前記特別遊技状態制御手段による前記特別遊技状態の制御中に、特別遊技演出を行う特別遊技演出手段と、遊技機への電力供給が停止しても記憶内容を所定期間保持可能に構成され、前記抽選遊技制御手段の抽選の制御に関する情報、及び前記特別遊技状態制御手段の前記特別遊技状態の制御に関する情報を記憶する記憶手段と、前記抽選遊技制御手段からのコマンドに基づいて前記変動表示手段を制御し、前記特別遊技状態制御手段からのコマンドに基づいて前記特別遊技演出手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記抽選遊技制御手段は、前記抽選の制御中に遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が開始した場合に、前記記憶手段が記憶する記憶内容に基づいて、前記抽選の制御を再開する復旧手段を含み、前記演出制

10

20

30

40

50

御手段は、前記抽選遊技制御手段からの変動開始コマンドを受信した場合に前記変動表示手段に前記変動表示を開始させる制御を行い、前記変動表示手段によって前記変動表示が終了した後、前記変動開始コマンドを所定期間受信しなかった場合に、待機状態としての客待ち状態を設定する設定手段と、前記設定手段により設定された客待ち状態において所定の報知画面を表示する第1の報知画面表示手段と、前記客待ち状態以外の状態で遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が開始した場合に、当該電力供給の開始から前記変動開始コマンドを受信するまでの期間、前記所定の報知画面を表示する第2の報知画面表示手段と、を含むことを特徴とする。

【発明の効果】

【0011】

本発明によれば、画面の表示処理を簡単にすることができる。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】本発明の第1の実施形態の遊技機の正面図である。

【図2】本発明の第1の実施形態の遊技機の部分斜視図である。

【図3】本発明の第1の実施形態の演出ボタン装置及びその周辺部の断面図である。

【図4】本発明の第1の実施形態の制御手段のブロック図である。

【図5】本発明の第1の実施形態の制御手段の停電復旧に関わる回路を示すブロック図である。

【図6】本発明の第1の実施形態の(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7】本発明の第1の実施形態の(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)は小当たり当選用の特別図柄判定テーブルを表す図、(c)はハズレ用の特別図柄判定テーブルを表す図である。

【図8】本発明の第1の実施形態の大当たり遊技制御テーブルを表す図である。

【図9】本発明の第1の実施形態の(a)は第1長当たり遊技用の大入賞口開閉制御テーブルを表す図、(b)は第2長当たり遊技用の大入賞口開閉制御テーブルを表す図、(c)は中当たり遊技用の大入賞口開閉制御テーブルを表す図、(d)は短当たり遊技用の大入賞口開閉制御テーブルを表す図である。

【図10】本発明の第1の実施形態の(a)は第1特定大当たり遊技用の大入賞口開閉制御テーブルを表す図、(b)は第2特定大当たり遊技用の大入賞口開閉制御テーブルを表す図、(c)は第3特定大当たり遊技用の大入賞口開閉制御テーブルを表す図である。

【図11】本発明の第1の実施形態の(a)は小当たり遊技制御テーブルを表す図、(b)は小当たり遊技用の大入賞口開閉制御テーブルを表す図である。

【図12】本発明の第1の実施形態の(a)は参照データ判定テーブルを表す図、(b)は遊技条件判定テーブルを表す図である。

【図13】本発明の第1の実施形態の特別図柄変動パターン判定テーブルを表す図である。

【図14】本発明の第1の実施形態の(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15】本発明の第1の実施形態の(a)はメインRAM101cの第1特別図柄保留記憶領域の構成を表す図、(b)はメインRAM101cの第2特別図柄保留記憶領域の構成を表す図、(c)は各記憶部の構成を表す図である。

【図16】本発明の第1の実施形態の主制御基板における主制御基板メイン処理を示すフローチャートである。

【図17】本発明の第1の実施形態の主制御基板における電源遮断監視処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 18】本発明の第 1 の実施形態の主制御基板における主制御基板復旧処理を示すフローチャートである。

【図 19】本発明の第 1 の実施形態の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 20】本発明の第 1 の実施形態の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 21】本発明の第 1 の実施形態の (a) は主制御基板における第 1 大入賞口検出信号入力処理を示すフローチャート、(b) は主制御基板における第 2 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 22】本発明の第 1 の実施形態の (a) は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、(b) は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】本発明の第 1 の実施形態の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】本発明の第 1 の実施形態の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】本発明の第 1 の実施形態の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】本発明の第 1 の実施形態の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】本発明の第 1 の実施形態の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】本発明の第 1 の実施形態の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】本発明の第 1 の実施形態の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】本発明の第 1 の実施形態の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】本発明の第 1 の実施形態の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】本発明の第 1 の実施形態の主制御基板における小当たり遊技処理を示すフローチャートである。

【図 33】本発明の第 1 の実施形態の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 34】本発明の第 1 の実施形態の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 35】本発明の第 1 の実施形態の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 36】本発明の第 1 の実施形態の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 37】本発明の第 1 の実施形態の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 38】本発明の第 1 の実施形態の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 39】本発明の第 1 の実施形態の演出制御基板における演出制御基板メイン処理を示すフローチャートである。

【図 40】本発明の第 1 の実施形態の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 41】本発明の第 1 の実施形態の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。

10

20

30

40

50

【図４２】本発明の第１の実施形態の図４１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４３】本発明の第１の実施形態の演出制御基板における復旧表示処理を示すフローチャートである。

【図４４】本発明の第１の実施形態の演出制御基板における保留数加算処理を示すフローチャートである。

【図４５】本発明の第１の実施形態の演出制御基板における先読み演出処理を示すフローチャートである。

【図４６】本発明の第１の実施形態の演出制御基板における先読み特図保留演出判定処理を示すフローチャートである。

10

【図４７】本発明の第１の実施形態の演出制御基板における先読み演出モード判定処理を示すフローチャートである。

【図４８】本発明の第１の実施形態の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４９】本発明の第１の実施形態の演出制御基板における保留数減算処理を示すフローチャートである。

【図５０】本発明の第１の実施形態の演出制御基板における演出モード制御処理を示すフローチャートである。

【図５１】本発明の第１の実施形態の演出制御基板における演出ボタン演出制御処理を示すフローチャートである。

20

【図５２】本発明の第１の実施形態の演出制御基板における演出入力制御処理を示すフローチャートである。

【図５３】本発明の第１の実施形態の演出制御基板における特図保留演出制御処理を示すフローチャートである。

【図５４】本発明の第１の実施形態の（ａ）はサブＲＡＭ１０２ｃの構成を表す図、（ｂ）はサブＲＡＭ１０２ｃの第１特図保留演出記憶領域の構成を表す図、（ｃ）はサブＲＡＭ１０２ｃの第２特図保留演出記憶領域の構成を表す図、（ｄ）は各記憶部の構成を表す図である。

【図５５】本発明の第１の実施形態の（ａ）はサブＲＯＭ１０２ｂに格納されている演出モードによって分けられた変動演出パターン判定テーブルの一例を表す図、（ｂ）はサブＲＯＭ１０２ｂに格納されている演出モードＡ０の変動演出パターン判定テーブルの一例を表す図である。

30

【図５６】本発明の第１の実施形態の演出制御基板における客待ち制御処理を示すフローチャートである。

【図５７】本発明の第１の実施形態の演出制御基板における客待ち待機処理を示すフローチャートである。

【図５８】本発明の第１の実施形態の演出制御基板における客待ち表示処理を示すフローチャートである。

【図５９】本発明の第１の実施形態の第１画像表示装置で表示される遊技内容を説明する説明図である。

40

【図６０】本発明の第１の実施形態の第１画像表示装置で表示される遊技内容を説明する説明図である。

【図６１】本発明の第１の実施形態の第１画像表示装置で表示される遊技内容を説明する説明図である。

【図６２】本発明の第１の実施形態の第１画像表示装置で表示される遊技内容を説明する説明図である。

【図６３】本発明の第１の実施形態の第１画像表示装置で表示される遊技内容を説明する説明図である。

【図６４】本発明の第１の実施形態の第１画像表示装置で表示される遊技内容を説明する説明図である。

50

【図 6 5】本発明の第 1 の実施形態の第 1 画像表示装置で表示される遊技内容を説明する説明図である。

【図 6 6】本発明の第 1 の実施形態の第 1 画像表示装置で表示される遊技内容を説明する説明図である。

【図 6 7】本発明の第 1 の実施形態の第 1 画像表示装置で表示される遊技内容を説明する説明図である。

【図 6 8】本発明の第 1 の実施形態の第 1 画像表示装置で電断復旧時に表示される画面を説明する第 1 の説明図である。

【図 6 9】本発明の第 1 の実施形態の第 1 画像表示装置で電断復旧時に表示される画面を説明する第 2 の説明図である。

【図 7 0】本発明の第 1 の実施形態の第 1 画像表示装置で電断復旧時に表示される画面を説明する第 3 の説明図である。

【図 7 1】本発明の第 2 の実施形態の主制御基板における主制御基板復旧処理を示すフローチャートである。

【図 7 2】本発明の第 2 の実施形態の主制御基板における大当たり中復旧コマンド選択送信処理を示すフローチャートである。

【図 7 3】本発明の第 2 の実施形態の演出制御基板における復旧表示処理を示すフローチャートである。

【図 7 4】本発明の第 2 の実施形態の演出制御基板による大当たり中復旧表示処理を示すフローチャートである。

【図 7 5】本発明の第 2 の実施形態の演出制御基板により第 1 長当たり遊技中に表示される画面を説明するタイミングチャートである。

【図 7 6】本発明の第 2 の実施形態の第 1 画像表示装置において電断無しの場合に表示される大当たり表示画面を示す第 1 の説明図である。

【図 7 7】本発明の第 2 の実施形態の第 1 画像表示装置において電断が発生した場合に表示される大当たり表示画面を示す第 1 の説明図である。

【図 7 8】本発明の第 2 の実施形態の第 1 画像表示装置において電断が発生した場合に表示される大当たり表示画面を示す第 2 の説明図である。

【図 7 9】本発明の第 3 の実施形態の主制御基板における主制御基板復旧処理を示すフローチャートである。

【図 8 0】本発明の第 2 の実施形態の演出制御基板による復旧表示処理を示すフローチャートである。

【図 8 1】本発明の第 3 の実施形態の特別図柄のロング変動中に電断した後の復旧時に表示される画面を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0013】

(第 1 の実施形態)

以下、本発明の第 1 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。図 1 に示すように、遊技機 Y は、遊技店の島設備に固定される外枠（図示なし）と、その外枠に対して回動可能に支持された遊技盤取付枠 Y 1 とを備える。遊技盤取付枠 Y 1 には、遊技球が流下する遊技領域 2 A が形成された遊技盤 2 が脱着可能に取り付けられている。

【0014】

また、遊技機 Y は、遊技盤 2 の前方側（遊技者側）において遊技領域 2 A を視認可能に覆うガラス扉 Y 2 も備える。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。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。

10

20

30

40

50

【0015】

また、ガラス扉 Y 2 には、回動操作されることにより遊技領域 2 A に向けて遊技球を発射させるための遊技球発射操作装置 3、スピーカーからなる音声出力装置 7 3、複数のランプや LED を具備する演出用照明装置 7 4～7 9、及び、複数の遊技球を貯留する受け皿 6 が設けられている。

【0016】

遊技領域 2 A は、遊技盤 2 の表面から突出した状態を取り付けられた区画部材 2 9 によって区画されている。区画部材 2 9 は、枠状の飾り枠 2 9 A、後述する第 1 大入賞口 2 3 の下方に配置され、上面で遊技球を第 2 始動口 2 2 に誘導する誘導経路を構成する誘導部材 2 9 B、並びに、湾曲形状を呈した外側レール部材 2 9 C 及び内側レール部材 2 9 D で構成されている。

10

【0017】

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第 1 画像表示装置 7 1（演出表示装置）が嵌め込まれており、これらが一体化されてなるセンター役物が遊技盤 2 の中央部に嵌め込まれている。また、飾り枠 2 9 A の外側には内側レール部材 2 9 D が配置され、内側レール部材 2 9 D のさらに外側には外側レール部材 2 9 C が配置されている。

【0018】

遊技球発射操作装置 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、発射ハンドル 3 2 内に取り付けられているタッチセンサ 3 2 a、及び、発射ハンドル 3 2 に連動して回動し、回動角度を検出する発射ボリュームのつまみ 3 2 b を具備している。一方、遊技盤取付枠 Y 1 の受け皿 6 に対向する位置に、遊技球発射操作装置 3 の操作に応じて遊技球を発射する遊技球発射装置 4 が設けられている。遊技球発射装置 4 は、遊技球を打つ発射ソレノイド 4 1 を具備しており、発射ソレノイド 4 1 は発射制御基板 1 0 6 を介して遊技球発射操作装置 3 に接続されている。

20

【0019】

遊技者が発射ハンドル 3 2 に触れると、タッチセンサ 3 2 a が発射ハンドル 3 2 に人間が接触したことを検知し、後述する発射制御基板 1 0 6 に発射ハンドル検出信号を送信する。発射制御基板 1 0 6 は、タッチセンサ 3 2 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 4 1 の通電を許可する。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、遊技球発射装置 4 の発射ソレノイド 4 1 に印加される。

30

【0020】

そして、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。すなわち、発射ハンドル 3 2 の回転角度（発射ボリュームのつまみ 3 2 b の回転角度）に応じた強さ（以下、「遊技球発射強度」という）で、遊技球が発射される。有効に（所定の遊技球発射強度で正常に）発射された遊技球は、外側レール部材 2 9 C と内側レール部材 2 9 D との間を上昇して遊技領域 2 A に進入し、遊技領域 2 A 内を流下する。このとき、遊技球は遊技領域 2 A に設けられた複数の釘や風車との衝突によって、予測不能に流下する。

40

【0021】

遊技領域 2 A には、複数（本実施の形態では 4 つ）の一般入賞口 2 7 が設けられている。各一般入賞口 2 7 には、一般入賞口検出センサ 2 7 a が設けられており、この一般入賞口検出センサ 2 7 a が遊技球の入賞を検出すると、所定の賞球（例えば 1 0 個の遊技球）が払い出される。

【0022】

また、遊技領域 2 A には、遊技球の通過が可能な第 1 入賞ゲート 2 5 及び第 2 入賞ゲート 2 6 が設けられている。第 1 入賞ゲート 2 5 は飾り枠 2 9 A の左方に位置し、第 2 入賞ゲートは飾り枠 2 9 A の右方に位置する。各入賞ゲート 2 5、2 6 には、遊技球を検出す

50

る入賞ゲート検出センサ 25 a、26 a（第 1 入賞ゲート検出センサ 25 a、第 2 入賞ゲート検出センサ 26 a）が設けられている。これらの入賞ゲート検出センサ 25 a、26 a が遊技球を検出することを条件に、普通図柄の抽選が行われる。

【0023】

遊技領域 2 A の下部で、第 1 画像表示装置 71 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 21 が設けられている。釘や風車等によって遊技球を第 1 始動口 21 へ誘導する一連の遊技球経路が形成されている。第 1 始動口 21 には、遊技球を検出する第 1 始動口検出センサ 21 a が設けられており、この検出センサ 21 a が遊技球を検出することを条件に、第 1 特別図柄の抽選が行われる。また、第 1 始動口検出センサ 21 a が遊技球を検出すると、所定個数（例えば、3 個）の賞球が払い出される。

10

【0024】

第 1 始動口 21 の直下に、可変の第 2 始動口 22 が設けられている。第 2 始動口 22 は、第 2 始動口制御装置 220 によって入賞不可能な第 1 の基本態様又は入賞可能な第 1 の特別態様のいずれかに制御される。第 2 始動口 22 にも、遊技球を検出する第 2 始動口検出センサ 22 a が設けられており、この検出センサ 22 a が遊技球を検出することを条件に、第 2 特別図柄の抽選が行われる。また、第 2 始動口検出センサ 22 a が遊技球を検出すると、所定個数（例えば、3 個）の賞球が払い出される。

【0025】

第 2 始動口制御装置 220 は下辺部分に回転軸が設けられた矩形状の扉部材で構成される普通可動片 220 A を具備しており、普通可動片 220 A は所定条件が成立する場合にのみ作動する。すなわち、普通可動片 220 A は、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、第 2 始動口 22 を封鎖している。この停止状態の（未作動の）普通可動片 220 A によって第 2 始動口 22 が封鎖されることで、第 2 始動口 22 が入賞不可能な第 1 の基本態様に制御されている。

20

【0026】

一方、所定条件が成立すると、普通可動片 220 A が回転軸を中心に前方側に回転して第 2 始動口 22 が開放されることで、第 2 始動口 22 が入賞可能な第 1 の特別態様に制御される。このとき、第 2 始動口 22 が開放されると共に、普通可動片 220 A が遊技領域 2 A から突出した状態になるため、流下する遊技球を受けて第 2 始動口 22 へ誘導することが可能となる。尚、第 2 始動口制御装置 220 についての所定条件とは、上述した普通図柄の抽選（以下において、「普通図柄抽選」という）において、当たりに当選することである。

30

【0027】

図 1 に示すように、第 2 入賞ゲート 26 の下流側に、可変の第 1 大入賞口 23 が設けられている。第 1 大入賞口 23 は、第 1 大入賞口制御装置 230 によって入賞不可能な第 2 の基本態様又は入賞可能な第 2 の特別態様のいずれかに制御される。第 1 大入賞口 23 には、遊技球を検出する第 1 大入賞口検出センサ 23 a が設けられており、この検出センサ 23 a が遊技球を検出すると、所定個数（例えば、15 個）の賞球が払い出される。

【0028】

第 1 大入賞口制御装置 230 は下辺部分に回転軸が設けられた矩形状の扉部材で構成される第 1 特別可動片 230 A を具備しており、第 1 特別可動片 230 A は所定条件が成立する場合にのみ作動する。すなわち、第 1 特別可動片 230 A は、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、第 1 大入賞口 23 を封鎖している。この停止状態の（未作動の）第 1 特別可動片 230 A によって第 1 大入賞口 23 が封鎖されることで、第 1 大入賞口 23 が入賞不可能な第 2 の基本態様に制御されている。

40

【0029】

一方、所定条件が成立すると、第 1 特別可動片 230 A が回転軸を中心に前方側に回転して第 1 大入賞口 23 が開放されることで、第 1 大入賞口 23 が入賞可能な第 2 の特別態様に制御される。このとき、第 1 大入賞口 23 が開放されると共に、第 1 特別可動片 23

50

0 Aが遊技領域 2 Aから突出した状態になるため、流下する遊技球を受けて第 1 大入賞口 2 3 へ誘導することが可能となる。尚、第 1 大入賞口制御装置 2 3 0 についての所定条件とは、上述した第 1 特別図柄の抽選又は第 2 特別図柄の抽選（以下において、第 1 特別図柄の抽選又は第 2 特別図柄の抽選の双方を指す場合、総称して「特別図柄抽選」という）において、特賞（大当たり又は小当たり）に当選することである。

【0030】

また、飾り枠 2 9 A の第 2 入賞ゲート 2 6 の近傍に、可変の第 2 大入賞口 2 4 が設けられている。第 2 大入賞口 2 4 は、第 2 大入賞口制御装置 2 4 0 によって入賞不可能な第 3 の基本態様又は入賞可能な第 3 の特別態様のいずれかに制御される。第 2 大入賞口 2 4 にも、遊技球を検出する第 2 大入賞口検出センサ 2 4 a が設けられており、この検出センサ 2 4 a が遊技球を検出することを条件に、所定個数（例えば、15 個）の賞球が払い出される。

10

【0031】

第 2 大入賞口 2 4 は、基本的には第 3 の基本態様に制御されているが、所定条件が成立する場合にのみ第 3 の特別態様に制御される。第 2 大入賞口制御装置 2 4 0 は、翼状部材で構成される第 2 特別可動片 2 4 0 A を具備しており、通常は（所定条件が成立する以外）停止している。この停止状態の（未作動の）第 2 特別可動片 2 4 0 A によって、第 2 大入賞口 2 4 が封鎖されることで、第 2 大入賞口 2 4 が入賞不可能な第 3 の基本態様に制御されている。所定条件が成立すると、第 2 特別可動片 2 4 0 A を構成する 1 個の翼状部材が下方の基端部を中心に右側に回転することで第 2 大入賞口 2 4 が開放され、第 2 大入賞口 2 4 が入賞可能な第 3 の特別態様に制御される。尚、第 2 大入賞口制御装置 2 4 0 についての所定条件とは、上述した特別図柄抽選において、特賞（大当たり又は小当たり）に当選することである。

20

【0032】

また、遊技機 Y には、演出を実行するさまざまな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、第 1 画像表示装置 7 1、第 2 画像表示装置 7 2、音声出力装置 7 3、演出用照明装置 7 4～7 9 及び演出用役物装置 8 0 で構成されている。

【0033】

第 1 画像表示装置 7 1 は、10 インチの液晶ディスプレイで構成されており、上述したように飾り枠 2 9 A を介して遊技盤 2 に設けられており、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。尚、本実施形態においては、第 1 画像表示装置 7 1 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形式の表示装置を用いることもできる。

30

【0034】

第 2 画像表示装置 7 2 は、4 インチの液晶ディスプレイで構成され、第 1 画像表示装置 7 1 の前面側で飾り枠 2 9 A に上昇および下降が可能に取り付けられている。尚、本実施の形態において、第 2 画像表示装置 7 2 は、第 1 画像表示装置 7 1 と同様に液晶ディスプレイで構成されているが、プラズマディスプレイ、有機 EL ディスプレイ等他の形式の表示装置を用いることもできる。

【0035】

音声出力装置 7 3、ガラス扉 Y 2 に設けられており、BGM（バックグラウンドミュージック）、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い、1 組のスピーカーで構成されている。

40

【0036】

演出用照明装置 7 4～7 9 は、ガラス扉 Y 2 に設けられており、発光すると共に、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。照明装置 7 4 はガラス扉 Y 2 の上端部中央に設けられ（以下、照明装置 7 4 を「第 1 照明装置 7 4」という）、照明装置 7 5 はガラス扉 Y 2 の上端部左側に設けられ（以下、照明装置 7 5 を「第 2 照明装置 7 5」という）、照明装置 7 6 はガラス扉 Y 2 の上端部右側に設けられ（以下、照明装置 7 6 を「第 3 照明装置 7 6」という）。また、照明装置 7 7 は、ガラス扉 Y 2 の左端側から

50

受け皿 6 の左側半分に掛けて設けられ（以下、照明装置 7 7 を「第 4 照明装置 7 7」という）、照明装置 7 8 は、ガラス扉 Y 2 の右端側から受け皿 6 の右側半分に掛けて設けられている（以下、照明装置 7 8 を「第 5 照明装置 7 8」という）。照明装置 7 9 は、後述する受け皿 6 の演出ボタン装置 1 0 の周囲に略十字状に設けられている（以下、照明装置 7 9 を「第 6 照明装置 7 9」という）。尚、第 2 照明装置 7 5、第 3 照明装置 7 6 は、それぞれ可動式となっており、外側に回転し得る。

【0037】

演出用役物装置 8 0 は、飾り枠 2 9 A の上部に取り付けられており、モータからなる駆動部 8 0 b と駆動部 8 0 b に接続された装飾部材 8 0 A とを具備している。駆動部 8 0 b が駆動し、装飾部材 8 0 A が作動することで、装飾部材 8 0 A の動作による演出が実行される。装飾部材 8 0 A は所定のキャラクタの顔の一部を模擬しており、駆動部 8 0 b が駆動すると、装飾部材 8 0 A が下降して、第 1 画像表示装置 7 1 の画面中央部分を遮り、上昇して元の位置に戻る。

【0038】

また、遊技機 Y は、演出に係る入力装置として、選択ボタン装置 9 及び演出ボタン装置 1 0 を具備する。図 2 に示すように、選択ボタン装置 9 及び演出ボタン装置 1 0 は受け皿 6 に設けられている。

【0039】

選択ボタン装置 9 は、操作可能な選択ボタン 9 A 及び選択ボタン 9 A に接続されて、選択ボタン 9 A の被操作を検出する選択ボタン検出スイッチ 9 a を具備する。選択ボタン 9 A は、上ボタン 9 1 A、左ボタン 9 2 A、下ボタン 9 3 A 及び右ボタン 9 4 A からなる。各ボタン 9 1 A ~ 9 4 A は、受け皿 6 から押圧可能に突出した状態で設けられている。そして、選択ボタン検出スイッチ 9 a は、上ボタン 9 1 A に接続されて上ボタン 9 1 A の被操作を検出する上ボタン検出スイッチ 9 1 a、左ボタン 9 2 A に接続されて左ボタン 9 2 A の被操作を検出する左ボタン検出スイッチ 9 2 a、下ボタン 9 3 A に接続されて下ボタン 9 3 A の被操作を検出する下ボタン検出スイッチ 9 3 a、及び、右ボタン 9 4 A に接続されて右ボタン 9 4 A の被操作を検出する右ボタン検出スイッチ 9 4 a からなる。各ボタン検出スイッチ 9 1 a、9 2 a、9 3 a 及び 9 4 a は、対応するボタンの被操作を検出すると、検出信号を出力する。具体的には、上ボタン検出スイッチ 9 1 a は上ボタン検出信号を出力し、左ボタン検出スイッチ 9 2 a は左ボタン検出信号を出力し、下ボタン検出スイッチ 9 3 a は下ボタン検出信号を出力し、右ボタン検出スイッチ 9 4 a は右ボタン検出信号を出力する。尚、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。

【0040】

演出ボタン装置 1 0 は、操作可能な演出ボタン 1 0 A 及び演出ボタン 1 0 A に接続されて、演出ボタン 1 0 A の被操作を検出する演出ボタン検出スイッチ 1 0 a（図 3 及び図 4 参照）を具備する。演出ボタン 1 0 A は、筒状の透明部材からなり、受け皿 6 から突出した状態で軸方向に押圧操作可能に設けられている。演出ボタン 1 0 A の内部、すなわち、筒状の透明部材の内側には、発光可能な演出ボタン LED 1 0 B（図 3 及び図 4 参照）と演出ボタン振動装置 1 0 C（図 3 及び図 4 参照）が配されている。演出ボタン検出スイッチ 1 0 a は、演出ボタン 1 0 A の被操作を検出すると、後述する演出制御基板 1 0 2 に演出ボタン検出信号を出力する。演出ボタン振動装置 1 0 C は、ランプ制御基板 1 0 4 からの駆動電圧が供給されることで演出ボタン 1 0 A を振動させるようになっている。

【0041】

また、受け皿 6 には、遊技球を貸し出すための操作が可能な球貸し装置 6 1 及び所定のカードなどを返却するための操作が可能な返却装置 6 2 も設けられている。

【0042】

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。遊技中に高い頻度で行われる演出は、遊技球の第 1 始動口 2 1 または第 2 始動口 2 2 への有効な入賞に基づく特別図柄抽選に対応して行われる抽選演出である。第 1 画像表示装置 7 1 による抽選演出

は、基本的には、後述する特別図柄の変動表示のときに行われる変動演出と、当該特別図柄の変動表示後の特別図柄の停止表示のときに行われる停止演出とで構成される。

【0043】

変動演出においては、演出図柄が所定の態様で所定時間変動する演出図柄の変動表示が行われ、停止演出においては演出図柄が停止し、当該抽選演出が終了することを告げると共に当該特別図柄の抽選の結果を示し得る演出図柄の停止表示が行われる。

【0044】

演出図柄が複数の装飾図柄で構成される場合、全ての装飾図柄が停止表示されることをもって演出図柄の停止表示という。例えば、第1画像表示装置71等の画面の左側領域、中央領域及び右側領域において、装飾図柄の変動表示及び装飾図柄の停止表示が行われる。この場合、全ての装飾図柄の停止表示が終了した際の所定の有効ライン上に配置された装飾図柄の配列が当該特別図柄抽選の結果に対応し得る。ただし、抽選演出は特別図柄抽選に対応して行われるが、あくまで特別図柄抽選に対する「演出」であるので、演出図柄が停止表示されたときの有効ライン上の装飾図柄の配列が、必ずしも当該特別図柄の抽選の結果（停止表示された特別図柄）を表しているとは限らない。このように装飾図柄が左側領域、中央領域、及び、右側領域で表示される場合、左側領域に表示される装飾図柄を左図柄、右側領域に表示される装飾図柄を右図柄、中央領域に表示される装飾図柄を中図柄という。

【0045】

各装飾図柄の変動表示では、当該変動表示が開始されてから停止表示が行われるまでの所定時間、複数の装飾図柄が次から次に規則的に所定方向（例えば、上から下）に移動（スクロール）する。このスクロール表示によって、あたかも現在抽選が行われているような印象を遊技者に与える。

【0046】

演出図柄の変動表示態様は様々であるが、例えば、装飾図柄が最初は高速で移動し、最後に徐々に減速しながら停止する場合や、減速せずに急に停止する場合がある。また、例えば、左図柄、右図柄、中図柄の順番で停止する態様、左図柄と右図柄とが同時に停止し、最後に中図柄が停止する態様、3つの演出図柄が同時に停止する態様がある。

【0047】

また、遊技盤2における遊技領域2A以外の所定部分には、第1特別図柄表示装置11並びに第2特別図柄表示装置12、普通図柄表示装置13からなる図柄表示装置、第1特別図柄保留表示装置14、第2特別図柄保留表示装置15並びに普通図柄保留表示装置16からなる保留表示装置が設けられている。

【0048】

第1特別図柄表示装置11は、第1始動口21に遊技球が入賞することを条件に行われる第1特別図柄の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12は、第2始動口22に遊技球が入賞することを条件に行われる第2特別図柄の抽選の結果を表示する可変表示装置である。各特別図柄の抽選の結果には1又は複数の特別図柄が予め設定されており、特別図柄の抽選が行われると、当該抽選の結果に応じた特別図柄が特別図柄表示装置11、12に停止状態で表示される。つまり、特別図柄表示装置11、12における特別図柄の停止表示は、当該特別図柄抽選の結果の報知となる。

【0049】

特別図柄表示装置11、12は、例えばそれぞれ複数のLEDを具備しており、大当たりに当選した場合には大当たりに対応する特定のLEDが点灯し、ハズレであった場合にはハズレに対応する特定のLEDが点灯する。このようにして特別図柄表示装置11、12が具備するLEDが点灯することによって現される文字、図形及び模様等の外観形象が特別図柄を構成する。このように、特別図柄が停止する前には必ず所定時間変動する。すなわち、1回の特別図柄の抽選に対して、特別図柄表示が行われ、1回の特別図柄表示においては、特別図柄の変動表示及び特別図柄の停止表示が行われる。

【0050】

普通図柄表示装置 1 3 は、遊技球が第 1 入賞ゲート 2 5 又は第 2 入賞ゲート 2 6 を通過することを条件に行われる普通図柄の抽選の結果を表示する可変表示装置である。普通図柄の抽選の結果には普通図柄が設定されており、普通図柄の抽選が行われると、当該抽選の結果に応じた普通図柄が普通図柄表示装置 1 3 に停止状態で表示される。つまり、普通図柄表示装置 1 3 における普通図柄の停止表示は、当該普通図柄の抽選の結果の報知となる。

【0051】

普通図柄表示装置 1 3 は、例えば複数の L E D を具備しており、当たりに当選した場合には当たりに対応する特定の L E D が点灯し、ハズレであった場合にはハズレに対応する特定の L E D が点灯する。このようにして普通図柄表示装置 1 3 が具備する L E D が点灯することによって現される文字、図形及び模様等の外観形象が普通図柄を構成するが、この普通図柄が停止する前には必ず所定時間変動する。すなわち、1 回の普通図柄の抽選に対して、普通図柄表示が行われ、1 回の普通図柄表示においては、普通図柄の変動表示及び普通図柄の停止表示が行われる。

【0052】

ところで、特別図柄の変動表示中や大入賞口制御装置 2 3 0、2 4 0 が作動する特別遊技中に、始動口 2 1、2 2 に遊技球が入賞しても、即座に特別図柄の変動表示が行われて特別図柄の抽選の結果が報知される訳ではない。この場合、一定条件下で特別図柄の変動表示（特別図柄の抽選の結果の確定的な報知）が保留される。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 2 1、2 2 に対して「4」に設定されている。すなわち、各始動口 2 1、2 2 に対して特別図柄の変動表示、すなわち、特別図柄の抽選の結果の報知の権利を 4 個まで保留することができる。そして、第 1 特別図柄保留表示装置 1 4 は第 1 始動口 2 1 に対応し、第 2 特別図柄保留表示装置 1 5 は第 2 始動口 2 2 に対応しており、それぞれの特別図柄保留表示装置 1 4、1 5 には現時点の保留数（U 1、U 2）が所定の態様で表示される。普通図柄の変動表示についても同様に、上限保留数が 4 個に設定されており、その保留数が、普通図柄保留表示装置 1 6 において表示される。

【0053】

図 3 は演出ボタン装置及びその周辺部の断面図である。

図 3 において、演出ボタン装置 1 0 は、筒状のケース 1 0 D とリング状の蓋体 1 0 E により、演出ボタン 1 0 A、演出ボタン L E D 1 0 B、演出ボタン振動装置 1 0 C、コイルばね 1 0 F が収納されている。演出ボタン 1 0 A は、ケース 1 0 D に対して所定の範囲で上下動可能になっている。

【0054】

演出ボタン 1 0 A は、透明部材で形成され、円筒状部 1 0 A 1 の上面を凸曲面形状の操作部 1 0 A 2 で閉塞したものである。円筒状部 1 0 A 1 の外周の上下中間部には、ケース 1 0 D の円筒状部 1 0 D 1 の内周に形成された逆フランジ部 D 2 を係止する中間フランジ部 1 0 A 3 が形成され、円筒状部 1 0 A 1 の外周の下側部には、コイルばね 1 0 F の一端側を係止する下側フランジ部 1 0 A 4 が形成されている。演出ボタン 1 0 A は、筒状のケース 1 0 D の円筒状部 1 0 D 1 の下側から当該円筒状部 1 0 D 1 に挿入され、ケース 1 0 D の逆フランジ部 D 2 の内側に形成された開口部 1 0 D 3 から操作部 1 0 A 2 が突出するようになっている。ケース 1 0 D の下端には蓋体 1 0 E がねじ止めにより取り付け固定されている。蓋体 1 0 E は、コイルばね 1 0 F の他端側を係止するようになっている。また、蓋体 1 0 E は、下側に移動した演出ボタン 1 0 A の下端を係止することで、これ以上の演出ボタン 1 0 A の下側への移動を制限する。

【0055】

演出ボタン 1 0 A の内側に形成された第 1 の取付部 1 0 A 5 には、演出ボタン L E D 1 0 B の発光部 1 0 B 1 が取付け金具 1 0 G を介してねじ止めにより取り付けられている。演出ボタン L E D 1 0 B のハーネス 1 0 B 2 は、演出ボタン 1 0 A の下側の開放部及び蓋体 1 0 E の開孔を介して外側に延出し、ランプ制御基板 1 0 4 と電氣的に接続する。

【0056】

演出ボタン10Aの内側に形成された第2の取付部10A6には、演出ボタン振動装置10Cの電動モータ10C1がねじ止めにより取り付けられている。電動モータ10C1は、軸10C2に偏心輪10C3が取り付けられている。偏心輪10C3は、重心が軸10C2からずれた錘になっている。電動モータ10C1は、駆動電圧が供給されるのと、偏心輪10C3を回転させて振動し、この振動を、演出ボタン10Aを介して遊技者の指に伝達するようになっている。尚、電動モータ10C1の基端側は、蓋体10Eの開孔から露出した状態で、電源コード10C4が延出している。電源コード10C4は、ランプ制御基板104と電氣的に接続する。

【0057】

演出ボタン10Aの円筒状部10A1の外周の中間フランジ部10A3の下側には、不透明部による突出片10A7が嵌合と接着により取り付けられている。ケース10Dには、演出ボタン検出スイッチ10aがねじ止めにより取り付けられている。演出ボタン検出スイッチ10aは、検出部10a1が発光ダイオードとフォトランジスタにより構成されるフォトスイッチになっており、検出部10a1がケース10Dの貫通孔10D4を介してケース10Dの内側に突出した状態でケース10Dにねじ止めされる。検出部10a1は、突出片10A7を検出することで演出ボタン10Aが下側に移動したことを検出するようになっている。

【0058】

演出ボタン検出スイッチ10aのハーネス10a2は、演出制御基板102と電氣的に接続する。

【0059】

(制御手段の内部構成)

次に、図4を用いて、遊技機Yの遊技に関する制御を行う制御手段について説明する。

【0060】

図4に示すように、電源基板107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の各基板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(後述の第1の電断検知信号)を主制御基板101に出力する。より具体的には、電断検知信号がハイレベルになるとメインCPU101a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CPU101a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。

【0061】

主制御基板101は遊技の基本動作を制御する。この主制御基板101は、メインCPU101a、メインROM101b、メインRAM101c、水晶振動子101dおよびフラッシュメモリ101eを備えている。メインCPU101aは、各検出センサやタイマ等からの入力信号に基づいて、メインROM101b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、各装置や表示装置を直接制御したり、あるいは演算処理の結果に応じて他の基板に所定のコマンドを送信したりする。メインRAM101cは、メインCPU101a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。

【0062】

上記主制御基板101の入力側には、第1始動口検出センサ21a、第2始動口検出センサ22a、第1大入賞口検出センサ23a、第2大入賞口検出センサ24a、第1入賞ゲート検出センサ25a、第2入賞ゲート検出センサ26a、一般入賞口検出センサ27a、及びRAMクリアスイッチ95が接続されており、入力ポート(図示せず)を介して各センサに対応した検出信号が主制御基板101に入力する。

【0063】

主制御基板101の出力側には、第2始動口制御装置220の普通可動片220Aを作動させる第2始動口開閉ソレノイド220B、第1大入賞口制御装置230の第1特別可動片230Aを作動させる第1大入賞口開閉ソレノイド230Bおよび第2大入賞口制御

10

20

30

40

50

装置 240 の第 2 特別可動片 240 A を作動させる第 2 大入賞口開閉ソレノイド 240 B が接続されており、出力ポート（図示せず）を介して各ソレノイドを制御する信号が出力される。また、主制御基板 101 の出力側には、第 1 特別図柄表示装置 11、第 2 特別図柄表示装置 12、普通図柄表示装置 13、第 1 特別図柄保留表示装置 14、第 2 特別図柄保留表示装置 15 及び普通図柄保留表示装置 16 が接続されており、出力ポート（図示せず）を介して各表示装置を制御する信号が出力される。

【0064】

さらに、主制御基板 101 の出力側には遊技情報出力端子板 108 が接続されており、出力ポート（図示せず）を介して、所定の遊技に関する情報（以下、遊技情報という）が変換された外部信号として出力される。遊技情報出力端子板 108 には遊技情報表示装置 700 及び遊技店のホールコンピュータが接続されており、上記の所定の遊技情報（外部信号）が遊技情報出力端子板 108 から遊技情報表示装置 700 及びホールコンピュータに送信される。所定の遊技情報が遊技情報表示装置 700 で出力（表示）されることで、遊技者は遊技店に設置された遊技機（台）選びの判断材料が提供されることになる。一方、所定の遊技情報がホールコンピュータに接続された表示装置やプリンターで出力（表示・印刷）されることで、遊技店は各遊技機の稼働状況を把握することができる。

10

【0065】

尚、本実施の形態では、遊技情報出力端子板 108 と遊技情報表示装置 700 とが接続され、遊技情報表示装置 700 とホールコンピュータとが接続されているが、接続態様はこれに限られるものでなく、遊技情報出力端子板 108 とホールコンピュータとが接続され、ホールコンピュータと遊技情報表示装置 700 とが接続される態様でも、遊技情報出力端子板 108 から遊技情報表示装置 700 及びホールコンピュータの双方に直接接続される態様でもよい。

20

【0066】

演出制御基板 102 は、遊技が行われる遊技状態において遊技状況に応じた遊技演出や遊技が行われていない特別状態において生起する節電モードを制御する。すなわち、演出を実行する第 1 画像表示装置 71、第 2 画像表示装置 72、音声出力装置 73、演出用照明装置 74～79 及び演出用役物装置 80 に所定の演出を実行させる。尚、節電モードの詳細については後述する。

【0067】

演出制御基板 102 は、サブ CPU 102 a、サブ ROM 102 b、サブ RAM 102 c および水晶振動子 102 d を備えており、主制御基板 101 に、当該主制御基板 101 から演出制御基板 102 への一方向に通信可能に接続されている。後述するように、主制御基板 101 は、特別図柄の抽選の結果に基づく所定のコマンドを演出制御基板 102 に送信するので、所定のコマンドは演出制御基板 102 に入力信号として入力する。また、演出制御基板 102 の入力側には、演出ボタン検出スイッチ 10 a 及び選択ボタン検出スイッチ 9 a が接続されており、演出ボタン 10 A の操作が行われたことを示す演出ボタン検出信号及び選択ボタン 9 A の操作が行われたことを示す選択ボタン検出信号が演出制御基板 102 に入力する。

30

【0068】

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 10 から出力された演出ボタン検出信号、選択ボタン装置 9 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 に演出制御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。

40

【0069】

サブ RAM 102 c には、本実施形態の特徴的な部分として、演出ボタン第 1 振動フラグ記憶領域、演出ボタン第 2 振動フラグ記憶領域、ボタン演出実行可能フラグ記憶領域、確変報知時期データ記憶領域、特図保留演出シナリオ情報記憶領域、特図保留画像最終態

50

様情報記憶領域が設定されるとともに、演出ボタン検出スイッチ10aの操作による演出の有効期間を判別するためのボタン演出カウンタが設定されている。

【0070】

払出制御基板103は、遊技球の発射制御と遊技球の払い出し制御とを行う。この払出制御基板103は、払出CPU103a、払出ROM103b、払出RAM103cおよび水晶振動子103dを備えており、主制御基板101及び発射制御基板106に対して、双方向に通信可能に接続されている。

【0071】

払出CPU103aの入力側には、遊技球が払い出されたか否かを検知する払出球計数スイッチ51aが接続されており、これらからの払出球検知信号とタイマからの入力信号とに基づいて、払出ROM103b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、対応するデータを主制御基板101に送信する。

10

【0072】

払出制御基板103の出力側には、貯留タンク（図示なし）から所定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51が接続されている。払出CPU103aは、主制御基板101から送信された賞球要求信号に基づいて、払出ROM103b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RAM103cは、払出CPU103a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。

【0073】

発射制御基板106は、タッチセンサ32a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32b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41を通電制御し、遊技球を発射させる。本実施の形態では、発射ソレノイド41の往復速度は、発射制御基板106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99.9（回／分）に設定されている。発射ソレノイド41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99.9（個／分）となる。

20

【0074】

ランプ制御基板104は、上記各基板と同様に、ランプCPU104a、ランプROM104b、ランプRAM104cおよび水晶振動子104dを備えており、出力側で演出用照明装置74～79、演出用役物装置80、演出ボタンLED10Bおよび第2画像表示装置72に接続されている。ランプCPU104a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（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74～79の発光制御を行う。また、ランプCPU104aは、演出制御コマンドに基づいて演出用役物装置80を作動させるソレノイドに対する駆動制御および第2画像表示装置72を作動させるソレノイドに対する駆動制御を行う。さらに、ランプ制御基板104は、演出制御コマンドに基づいて演出ボタンLED10Bの発光制御を行う。

30

【0075】

画像制御基板105は、少なくとも第1画像表示装置71および第2画像表示装置72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、第1画像表示装置71および第2画像表示装置72に出力する画像生成部105Bと、音声出力装置73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73に出力する音声生成部105Cと、画像生成部105B及び音声生成部105Cを統括して制御する統括部105Aとを有する。

40

【0076】

画像制御基板105の統括部105Aは、第1画像表示装置71および第2画像表示装置72による画像表示制御を行うための統括CPU105Aa、統括ROM105Ab、統括RAM105Acおよび水晶振動子105Adを備えている。

【0077】

統括CPU105Aaは、制御プログラム等が記憶されている統括ROM105Abに接続されており、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

50

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コマンド等の演出制御に係るコマンドを受信すると、コマンドに基づいて画像生成部105Bに第1画像表示装置71および第2画像表示装置72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73から出力させる音の指示を出す。

【0078】

統括RAM105Acは、統括CPU105Aaに内蔵されており、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。

【0079】

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、演出パターンアニメーションを表示するためのアニメパターン等が記憶されている。

【0080】

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、アニメーション情報や各アニメーションの表示順序等で構成されている。尚、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、輝度（ディティール比）等）、描画方法などの各種情報が含まれている。

【0081】

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た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。

【0082】

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、第1画像表示装置71および第2画像表示装置72に表示させる画像（フレーム）、例えば、装飾図柄画像や装飾図柄の背景を構成する、景色、キャラクタ、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。

【0083】

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 α 値とから構成されている。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。尚、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。尚、CGROM105Bbは、第1画像表示装置71に表示させる画像の画像データを記憶する領域と、第2画像表示装置72に表示させる画像の画像データを記憶する領域とで分けられている。

【0084】

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、第1画像表示装置71および第2画像表示装置72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、映像信号と共に第1画像表示装置71および第2画像

10

20

30

40

50

表示装置 72 に出力する。

【0085】

次に、図 5 を用いて、遊技機 Y の電断復旧処理に関する制御を行う回路について説明する。

図 5 は、第 1 の実施形態の制御手段の電断復旧に関わる回路を示すブロック図である。

電源基板 107 は、24 ボルトの交流電圧を供給する外部電源 90 と接続される。

【0086】

電源基板 107 は、遊技機 Y に設けられる各種基板（主制御基板 101、演出制御基板 102、払出制御基板 103、発射制御基板 106 等）へ、交流 24 ボルト、直流安定 24 ボルト、直流安定 12 ボルト、直流安定 5 ボルト等の複数種類の電圧を、それぞれの基板に合わせて供給するものである。

10

【0087】

この電源基板 107 は、内部にバックアップ電源回路 107a を備えており、そのバックアップ電源回路 107a によって、電源基板 107 から出力される 5 種類の電圧のうち、直流安定 24 ボルト、直流安定 12 ボルトおよび直流安定 5 ボルトの 3 種類の電圧が、電断（停電、電源プラグの引き抜き等）が発生して外部電源 90 から 24 ボルトの交流電圧の供給が途絶えても、電断時における退避処理が十分に実行可能な所定時間（例えば 10 分間）、電源基板 107 から主制御基板 101（主制御基板 101 へは直流安定 24 ボルト、直流安定 12 ボルトおよび直流安定 5 ボルト）及び払出制御基板 103（払出制御基板 103 へは直流安定 24 ボルトおよび直流安定 5 ボルト）へ出力できるように構成されている。

20

【0088】

また、電源基板 107 には、タイマ回路 107b 及び電源監視回路 107c が設けられている。タイマ回路 107b は、電断発生時に、電断が始まってからの経過時間を計時する回路である。電源監視回路 107c は、電断発生時に、遊技機 Y の遊技を制御する主制御基板 101 へ第 1 の電断検知信号を出力して、その主制御基板 101 に電断の発生を連絡し、払出制御基板 103 へ第 2 の電断検知信号を出力して、その払出制御基板 103 に電断の発生を連絡すると共に、電断発生後、タイマ回路 107b によって所定時間（例えば 10 分間）の計時が行われた場合に、電断後も電源基板 107 から継続して出力されている 3 種類の電圧（直流安定 24 ボルト、直流安定 12 ボルトおよび直流安定 5 ボルト）の出力を停止（断）するための回路である。かかるタイマ回路 107b 及び電源監視回路 107c によって、電断の発生が主制御基板 101 へ連絡させるだけでなく、電断発生後、電断時における退避処理が十分に実行可能な所定時間が経過することにより遊技機 Y の各種基板への電力供給が停止されるので、遊技機 Y の各種基板、特に主制御基板 101 を、駆動電力の供給が不安定な状態で動作させ続けてしまうことがない。

30

【0089】

遊技機 Y の電源基板 107 の 2 次側（外部電源 90 の反対側）には、電源基板 107 への電力供給をオンまたはオフするための電源スイッチ 96 が設けられている。

電源基板 107 の出力電圧は、電源スイッチ 96 のオン時に、主制御基板 101 と、演出制御基板 102 と、払出制御基板 103 と、発射制御基板 106 へそれぞれ供給される。具体的には、主制御基板 101 へは、電源基板 107 から直流安定 24 ボルト、直流安定 12 ボルト、直流安定 5 ボルトの 3 種類の電圧が供給される。また、払出制御基板 103 へは交流 24 ボルト、直流安定 24 ボルト、直流安定 5 ボルトの 3 種類の電圧が、演出制御基板 102 へは直流安定 12 ボルト、直流安定 5 ボルトの 2 種類の電圧が、それぞれ供給される。

40

【0090】

また、主制御基板 101 は、電断により駆動電圧の供給が断たれても記憶内容を保持し続けるフラッシュメモリ 101e を備えている。前記した電源基板 107 の第 1 の電断検知信号の出力端子は、メイン CPU 101a の外部割込端子に接続されている。

【0091】

50

メインRAM101cは、遊技機Yの電源オフによりその記憶内容を失う揮発性のメモリであり、各種エリアと、リカバリフラグと、主制御基板101で実行される大当たり処理などの遊技に関する制御の数nに対応したn個の第1～第nウェイト中フラグとを備えている。各種エリアは、電断時などの特殊な場合を除いた通常の遊技中において更新される各データを記憶するためのエリアである。後述するリカバリ情報は、この各種エリア内に記憶されている。リカバリフラグは、電断の発生時に、メインRAM101cの各種エリアに記憶されるデータのうちのリカバリ情報を、フラッシュメモリ101eのリカバリエリアへ退避したことを示すためのフラグであり、リカバリ情報の退避を重複して行わないようにするためのものである。このリカバリフラグは、リカバリ情報がフラッシュメモリ101eのリカバリエリアへ書き込まれるとオンされ、一方、メインRAM101cのクリア処理によってオフされる。

10

【0092】

第1～第nウェイト中フラグは、電断の発生時に、図柄の変動処理や大当たり処理などの遊技に関する各種の一連の制御の開始がウェイト（停止）されている場合にオンされるフラグである。電断が発生すると電断中フラグがオンされるので、各一連の制御の開始時に実行される制御開始時処理において、その一連の制御を開始させるための開始状態設定処理の実行がスキップされ、このスキップと共に、ウェイト中フラグがオンされるのである。即ち、ウェイト中フラグがオンされている制御については、制御開始時処理において、開始状態設定処理の実行がスキップされているので、その一連の制御についての新たな進行が停止されているのである。

20

【0093】

第1～第nウェイト中フラグは、主制御基板101で実行される遊技に関する一連の制御の数nのn個分設けられており、すべての一連の制御の進行が停止された場合には、すべてのウェイト中フラグがオンされる。尚、一旦オンされた第1～第nウェイト中フラグは、電断の解消（復旧）時、或いは、RAMクリアスイッチ95を用いたメインRAM101cのクリア処理によってオフされる。

【0094】

ここで、一連の制御としては、例えば、図柄表示装置11、12、13で行われる図柄の変動処理の場合には、変動表示の開始から変動表示の終了までが一連の制御とされる。また、大当たり処理の場合には、第1大入賞口23の最初の開放からその第1大入賞口23が最後に閉鎖されるまでが一連の制御、または第2大入賞口24の最初の開放からその第2大入賞口24が最後に閉鎖されるまでが一連の制御とされる。このため、一旦開始された一連の制御が終了するまでには、リセット割込処理が多数回実行される。

30

【0095】

フラッシュメモリ101eは、遊技機Yの電源オフ後も主制御基板101の記憶内容を保持する不揮発性のメモリであり、電断中フラグと、リカバリエリアとを備えている。電断中フラグは、電断発生時にオンされるフラグである。電断が発生すると、電源基板107の電源監視回路107cから第1の電断検知信号が主制御基板101に搭載されるメインCPU101aの外部割り込み端子へ出力される。よって、メインCPU101aが第1の電断検知信号を入力すると、外部割込処理が実行され、電断中フラグがオンされる。電断中フラグは、不揮発性のメモリであるフラッシュメモリ101eに設けられているので、その記憶状態は電源のオフ後も保持される。よって、遊技機Yの電源復旧時には、電断中フラグのオン又はオフの状態に応じて、所定の初期化処理が実行される。一旦オンされた電断中フラグは、電断の解消時、或いは、フラッシュメモリ101eのクリア処理によってオフされる。フラッシュメモリ101eのリカバリエリアは、電断発生時に、メインRAM101cの各種エリアに記憶されるデータのうちのリカバリ情報を退避するためのエリアである。このリカバリエリアに退避されたリカバリ情報は、電断解消後の電源投入時に実行される主制御基板復旧処理によってメインRAM101cの所定のエリアへ書き戻される。

40

【0096】

50

払出制御基板103は、電断の発生等により駆動電圧の供給が断たれても記憶内容を保持し続けるフラッシュメモリ103eを備えている。前記した電源基板107の第2の電断検知信号の出力端子は、払出CPU103aの外部割込端子に接続されている。

【0097】

フラッシュメモリ103eは、遊技機Yの電源オフ後も払出制御基板103の記憶内容を保持する不揮発性のメモリであり、電断中フラグと、リカバリエリアとを備えている。電断が発生すると、電源基板107の電源監視回路107cから第2の電断検知信号が払出制御基板103に搭載される払出CPU103aの外部割り込み端子へ出力される。よって、払出CPU103aが電断検知信号を入力すると、外部割込処理が実行され、電断中フラグがオンされる。フラッシュメモリ103eのリカバリエリアは、電断発生時に、払出RAM103cの各種エリアに記憶されるデータのうちのリカバリ情報を退避するためのエリアである。このリカバリエリアに退避されたリカバリ情報は、電断解消後の電源投入時に実行される復旧処理によって払出RAM103cの所定のエリアへ書き戻される。

10

【0098】

次に、図6～図14を参照して、メインROM101b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。

【0099】

図6(a-1)(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、始動口21、22への入賞に基づき取得した大当たり判定用乱数に基づいて、少なくとも特別遊技を実行する権利獲得の成否(特賞の当否)を決定することである。図6(a-1)は、第1始動口21への入賞を契機に行われる第1特別図柄の抽選における大当たり判定において参照されるテーブル(以下、「第1特別図柄用の大当たり判定テーブル」という)である。一方、図6(a-2)は、第2始動口22への入賞を契機に行われる第2特別図柄の抽選における大当たり判定において参照されるテーブル(以下、「第2特別図柄用の大当たり判定テーブル」という)である。

20

【0100】

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(通常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。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」に当選するか否かの判定、すなわち、「大当たり」、「小当たり」又は「ハズレ」のいずれかが決定される。

30

【0101】

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。すなわち、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」、「小当たり」又は「ハズレ」のいずれかが決定される。「ハズレ」以外、すなわち、「大当たり」又は「小当たり」に当選すると、大入賞口23、24が開放する特別遊技が実行される。

40

【0102】

大当たり判定の結果が「ハズレ」である場合は、さらに、図6(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、リーチ判定値とリーチ演出の有無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、リーチ演出の当否が判定される。リーチ判定の結果、リーチに当選する(リーチ演出有りと判定される)と、当該抽選演出中に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。尚、本実施の形態においては、「大当たり」又は「小当たり」に当選した場合、大当たり判定とは別のリーチ判定が行われなくとも必ずリーチ演出が実行される。しかしながら、「大当たり」又は「小当たり」に当選した場合、「ハズレ」の場合と同様にリーチ判定を行うことも可能である。

50

【0103】

リーチ演出の態様としては、例えば、演出図柄の変動表示中に第1画像表示装置71の左側領域、中央領域、及び、右側領域のうちの2つの領域で装飾図柄が停止し、残り1つの領域における所定の有効ライン上で所定の装飾図柄が停止すれば大当たりの当選を表す装飾図柄の配列となる状態（所謂「リーチ状態」）が発生する態様がある。大当たり判定の結果が「ハズレ」であれば、このリーチ状態という演出的な特定状態になっても、大当たり判定の結果が「ハズレ」であることに変わりはない。しかし、遊技中に第1画像表示装置71等で頻繁に行われる主要な抽選演出において、大当たり当選を表す3つの装飾図柄の配列のうち2つの装飾図柄が揃い、途中まで「大当たり」当選と同一の状況を創出することで遊技者の大当たり当選に対する期待感を煽ることができる。

10

【0104】

尚、リーチ状態が発生するリーチ演出では、このようなリーチ状態の成立後に、他に特別な演出が行われることなく、最後の演出図柄として大当たりを示さない装飾図柄が有効ライン上で停止して、当該抽選演出が終了する場合や、リーチ状態成立後に発展演出（所謂「スーパリーチ演出」）に展開していく場合がある。また、リーチ演出において、必ずリーチ状態が発生するとは限らない。すなわち、リーチ状態が発生しなくても、遊技者の大当たり当選への期待感を煽ることができるリーチ演出もある。

【0105】

図7(a)～(c)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、取得した特別図柄判定用乱数に基づいて特別図柄表示装置11、12において停止表示される特別図柄の態様（特別図柄の種類：特図停止図柄データ・特別演出図柄指定コマンド）を決定することである。

20

【0106】

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、小当たり及びハズレ）によって大きく分類されている。すなわち、図7(a)は、当該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7(b)は、当該大当たり判定の結果が「小当たり」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7(c)は、当該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。

【0107】

さらに、これらの各テーブルは当該特別図柄の抽選の契機となる始動口の種類によっても分類されている。当該大当たり判定の結果が「ハズレ」である場合には、特別図柄判定テーブルはリーチ演出の有無によっても分類されている。各特別図柄判定テーブルには、特別図柄用判定値と、特別図柄の種類とが一義的に対応付けられて格納されている。特別図柄の種類の識別情報として、特図停止図柄データ及び特別演出図柄指定コマンドが設定されている。特図停止図柄データは、主制御基板101における処理において用いられ、特別演出図柄指定コマンドは当該特別図柄判定時に演出制御基板102に送信される。

30

【0108】

図7(a)～図7(c)に示すように、特別演出図柄指定コマンドは、コマンドの分類を識別するための1バイトのMODEデータと、コマンドの内容（機能）を示すための1バイトのDATAデータとから構成されている。特別演出図柄指定コマンドについては、MODEデータが「E1H」であれば、第1始動口21に遊技球が入賞したこと（第1特別図柄表示装置11を作動させること）を表し、MODEデータが「E2H」であれば、第2始動口22に遊技球が入賞したこと（第2特別図柄表示装置12を作動させること）を表す。

40

【0109】

図8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。大当たり遊技制御テーブルは、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、いずれのテーブルを用いるかは特別図柄の種類に基づいて選択される。

50

【0110】

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、第1大入賞口23又は第2大入賞口24のいずれか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（OP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1大入賞口23及び第2大入賞口24の開閉（ラウンド遊技）を制御する際に用いるテーブルの種類、第1大入賞口23又は第2大入賞口24のいずれか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（ED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。

10

【0111】

図9（a）～図9（d）は、第1大入賞口23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、図10（a）～図10（c）は、第2大入賞口24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。図9（a）は大当たり遊技を構成する第1長当たり遊技において参照されるテーブル、図9（b）は大当たり遊技を構成する第2長当たり遊技において参照されるテーブル、図9（c）は大当たり遊技を構成する中当たり遊技において参照されるテーブル、図9（d）は大当たり遊技を構成する短当たり遊技において参照されるテーブルである。一方、図10（a）は大当たり遊技を構成する第1特定大当たり遊技において参照されるテーブル、図10（b）は大当たり遊技を構成する第2特定大当たり遊技において参照されるテーブル、図10（c）は大当たり遊技を構成する第3特定大当たり遊技において参照されるテーブルである。

20

【0112】

各大当たり遊技用の大入賞口開閉制御テーブルには、大当たり遊技時の大入賞口23、24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23、24の開閉を制御するための条件として、大当たり遊技を実行させる大入賞口の種類、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制御装置230、240の作動（大入賞口23、24の開放）番号である特電作動番号（K）、及び、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。

【0113】

図11（a）は、小当たり遊技を制御する際に用いられる小当たり遊技制御テーブルの一例を示す図である。小当たり遊技制御テーブルは、小当たりの種類、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、小当たり遊技の際に、いずれのテーブルを用いるかは特別図柄の種類に基づいて選択される。

30

【0114】

小当たり遊技制御テーブルには、小当たり遊技を制御するための条件が格納されている。小当たり遊技を制御するための条件として、小当たり遊技が開始されてから、第1大入賞口23又は第2大入賞口24のいずれか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（OP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1大入賞口23及び第2大入賞口24の開閉（ラウンド遊技）を制御する際に用いるテーブルの種類、第1大入賞口23又は第2大入賞口24のいずれかの最後の開放が終了してから、小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（ED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。

40

【0115】

図11（b）は小当たり遊技において参照されるテーブルである。小当たり遊技用の大入賞口開閉制御テーブルには、小当たり遊技時の大入賞口23、24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23、24の開閉を制御するための条件として、大当たり遊技を実行させる大入賞口の種類、大入賞口制御装置230、240の作動（大入賞口23、24の開放）番号である特電作動番号（K）、及び、開放時間・閉鎖時間（作

50

動時間・未作動時間)が設定されている。

【0116】

図12(a)は、遊技条件データを決定する際に参照する参照データ判定テーブルの一例を示す図である。遊技条件データとは、大当たり当選の際に、当該大当たり遊技後に新たに設定(変動)する遊技条件の状態を表す識別情報である。遊技条件データは、当該特別図柄抽選の際の大当たりの当選確率の状態及び当該特別図柄抽選の結果(特図停止図柄データ)に対応付けられている。すなわち、当該テーブルは、大当たりの当選確率の状態(低確率状態/高確率状態)によって分けられており、分けられた各テーブルにおいて、特別図柄の種類(特図停止図柄データ)と遊技条件データとが一義的に対応付けられて格納されている。

10

【0117】

遊技条件データは、2バイトのデータで構成されている。遊技条件データの上位バイトは、当該大当たり当選により新たに設定される大当たりの当選確率の状態を表す。「01H」であれば、当該大当たり遊技後に大当たりの当選確率が高確率状態に設定され、「00H」であれば、当該大当たり遊技後に大当たりの当選確率が低確率状態に設定される。一方、遊技条件データの下位バイトは、当該大当たり当選により新たに設定される始動口入賞容易性(状態)を表す。「01H」であれば、当該大当たり遊技後に始動口入賞容易性が容易状態に設定され、「00H」であれば、当該大当たり遊技後に始動口入賞容易性が困難状態に設定される。

【0118】

図12(b)は、遊技条件判定テーブルの一例を示す図である。遊技条件判定とは、大当たり遊技が終了する際に(大当たり遊技終了処理の際に)新たに設定される遊技条件の状態を決定することである。上述したように、本実施の形態においては、遊技条件として、大当たりの当選確率遊技条件と入賞容易性とが設定されている。当該テーブルは、遊技条件データと、各遊技条件の状態、すなわち、後述するその遊技条件の状態を示すフラグ(高確率フラグ及び時短フラグ)のONOFF及び当該遊技条件の状態によって実行可能な特別図柄表示の回数(Xa、Ja:以下、「実行可能回数」という)とが一義的に関連付けられて格納されている。すなわち、この特別図柄表示の実行可能回数とは、特別図柄抽選、換言すれば、その結果の報知となる特別図柄の変動表示の規定回数を意味する。

20

【0119】

図13は、後述するように特別図柄の変動表示の態様(特図変動パターン)を決定する際に参照される特図変動パターン判定テーブルの一例を示す図である。特図変動パターンには、特別図柄の変動表示に要する時間(以下、「特図変動時間」という)や演出の種別が関連付けられている。

30

【0120】

特図変動パターン判定テーブルは、特図停止図柄データ(大当たり判定の結果やリーチ演出の有無等が含まれる)及び特別図柄保留数(U1またはU2)によって分類されている。

【0121】

各テーブルにおいて、特図変動パターン用判定値と、一又は複数の特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。特図変動パターンは、予め設定された所定の確率で割り振られているため、特図変動パターンには大当たり当選の期待度が設定されていることになる。

40

【0122】

尚、各特図変動パターンに対応して始動口入賞指定コマンド及び特別図柄の変動パターン指定コマンド(以下、特図変動パターン指定コマンドと呼ぶ)が設定されている。始動口入賞指定コマンドは、入賞時に(ステップS200の入力制御処理時に)生成されて演出制御基板102に送信され、特図変動パターン指定コマンドは、当該特別図柄の変動表示開始時に(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。いずれのコマンドも、始動口の種別を識別するための1バイトのMO

50

D Eデータと、特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。

【0123】

図14(a)～図14(f)は、第1入賞ゲート25又は第2入賞ゲート26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。

【0124】

図14(a)は、普通図柄抽選用の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、入賞ゲート25、26への入賞に基づき取得した当たり判定用乱数に基づいて、少なくとも補助遊技を実行する権利獲得の成否(当たりの当否)を決定することである。

10

【0125】

当たり判定テーブルは、後述する始動口入賞容易性の状態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、非時短状態のときに参照される当たり判定テーブルと、時短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おり、メインROM101bに格納されている。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。すなわち、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おり、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22が開放する補助遊技が実行される。

20

【0126】

図14(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、入賞ゲート25、26への入賞に基づいて取得された普通図柄判定用乱数に基づいて普通図柄表示装置13において停止表示される普通図柄の態様(普通図柄の種類:普図停止図柄データ・普通演出図柄指定データ)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(当たり又はハズレ)によって分けられており、いずれもメインROM101bに格納されている。

【0127】

図14(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、時短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、非時短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。いずれのテーブルもメインROM101bに格納されている。

30

【0128】

取得された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。本実施の形態では、各テーブルにおいて1つの普図変動パターンのみが設定されている。すなわち、時短状態における普図変動時間の期待値は3.0秒、一方、非時短状態における普図変動時間の期待値は15.0秒となっている(図14(c)参照)。

40

【0129】

図14(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14(d)に示すように、補助遊技参照データ判定テーブルには、現在の第2始動口22への入賞容易性状態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、当該普通図柄抽選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抽選の結果に関する情報を有する。

【0130】

図14(e)は、補助遊技制御テーブルの一例を示す図である。このテーブルには、補助遊技を制御するための条件が上記の補助遊技参照データに関連付けられて格納されてい

50

る。補助遊技を制御するための条件として、補助遊技が開始してから、第2始動口22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、第2始動口22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とが設定されている。尚、補助遊技制御テーブルもメインROM101bに格納されている。

【0131】

図14(f)は、当たり用の第2始動口開閉制御テーブルの一例を示す図である。このテーブルは、始動口入賞容易性が非時短状態のときに参照される第2始動口開閉制御テーブル（非時短用第2始動口開閉制御テーブル）と、時短状態のときに参照される第2始動口開閉制御テーブル（時短用第2始動口開閉制御テーブル）とで構成されている。いずれのテーブルもメインROM101bに格納されている。

10

【0132】

各テーブルには、補助遊技時の第2始動口22の開閉を制御するための条件が上記の補助遊技参照データに関連付けられて格納されている。第2始動口22の開閉を制御するための条件として、第2始動口制御装置220の作動（第2始動口22の開放）順番である普電作動番号（D）、及び、各開放時間・閉鎖時間（作動時間・未作動時間）が設定されている。本実施の形態では、各テーブルにおいて1種類の条件パターンのみが設定されている。すなわち、非時短用第2始動口開閉制御テーブルにおける開放時間の期待値は4.1、一方、非時短用第2始動口開閉制御テーブルにおける開放時間の期待値は5.0秒となっている。

【0133】

20

（特別遊技の種類の説明）

特別遊技について説明する。本実施の形態においては、大入賞口制御装置230、240が作動する（大入賞口23、24が開放する）特別遊技は、「大当たり」に当選した際に実行され、大入賞口23、24が閉鎖する「大当たり遊技」で構成されている。大当たり遊技は、主に大入賞口23、24の開閉態様の相違によって「第1長当たり遊技」、「第2長当たり遊技」、「中当たり遊技」「短当たり遊技」、「第1特定大当たり遊技」、「第2特定大当たり遊技」及び「第3特定大当たり遊技」に分けられる。

【0134】

大当たり遊技では、大入賞口23、24が1回以上開放する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、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23、24に入賞できる遊技球の個数が予め設定されているからである（例えば9個）。したがって、大入賞口23、24が最大開放回数開放していなくても大入賞口23、24が閉鎖し、そのラウンド遊技が終了することがある。また、最大開放時間が経過していなくても大入賞口23、24が閉鎖し、そのラウンド遊技が終了することもある。尚、各ラウンド遊技における大入賞口23、24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。

30

【0135】

（遊技条件の説明）

40

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、大当たりの当選確率については「低確率」状態又は「高確率」状態のもとで遊技が進行し、遊技球の始動口への入賞容易性については「時短」状態又は「非時短」状態のもとで遊技が進行する。尚、初期（電源投入時）の遊技条件は、「低確率」状態且つ「非時短」状態に設定される。

【0136】

本実施形態において大当たりの当選確率についての「低確率」状態とは、遊技球が第1始動口21または第2始動口22に入賞したことを条件として行われる特別図柄抽選の大当たり判定における大当たりの当選確率が、1/350と相対的に遊技者に不利に設定されていることをいう。ここでいう「大当たり」の当選とは、特別図柄抽選において「大当

50

たり遊技」を実行する権利を獲得することである。これに対して「高確率」状態とは、大当たりの当選確率が「低確率」状態より高く、すなわち、相対的に遊技者に有利な1/80に設定されていることである。したがって、大当たりの当選確率が「高確率」状態のときは、「低確率」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。

【0137】

「非時短」状態とは、第2始動口22への入賞容易性が通常の状態である。具体的には、「非時短」状態では、遊技球が入賞ゲート25、26に入賞したことを条件として行われる普通図柄の抽選に対応する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）が、15秒に設定され、普通図柄の抽選において「当たり」に当選したときに作動する第2始動口制御装置220の作動時間（第2始動口22の開放時間）の合計の期待値が4.1秒に設定され、普通図柄用の当たり判定において当たりに当選する確率が1/50に設定されていることをいう。尚、「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22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。

10

【0138】

これに対して「時短」状態とは、「非時短」状態に比べて、単位時間当たりにおける第2始動口制御装置220の作動時間（第2始動口22の開放時間）が長く、第2始動口22への入賞容易性が「非時短」状態に比べて高い状態、すなわち、「非時短」状態に比べて第2始動口22へ入賞させ易い状態のことをいう。第2始動口22への入賞容易性が相対的に高いことによって、単位時間当たりにおける第2特別図柄抽選の実行可能回数が多くなる。同一の大当たりの当選確率のもとでは、単位時間当たりにおける第2特別図柄抽選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」状態は「非時短」状態に比して遊技者に有利な状態といえる。

20

【0139】

上述したように、本実施の形態では、「時短」状態では、普図変動時間が3.0秒に設定され、第2始動口22の最大開放時間の合計が5.0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、第2始動口22への入賞容易性の構成要素全てについて「非時短」状態より遊技者に有利に設定されている。

30

【0140】

尚、本実施の形態では、始動口21、22に遊技球が入賞すると、3球の賞球を得ることができるもの、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」状態のときは、「非時短」状態に比して第2始動口22への入賞が容易になるので、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」状態は「非時短」状態に比べて遊技者に有利に設定されている。

【0141】

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の状態（低確率状態／高確率状態と、非時短状態／時短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（遊技者に付与される利益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の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。

40

【0142】

具体的に、本実施の形態においては、当選により「第1長当たり遊技」を実行させ、その後に遊技条件の状態を「高確率」状態且つ「時短」状態に設定させる大当たりを「高確率時短有第1長当たり」、「第2長当たり遊技」を実行させ、その後に遊技条件の状態を

50

「高確率」状態且つ「時短」状態に設定させる大当たりを「高確率時短有第2長当たり」、「第1特定当たり遊技」を実行させ、その後に遊技条件の状態を「高確率」状態且つ「時短」状態に設定させる大当たりを「高確率時短有第1特定大当たり」、「第2特定当たり遊技」を実行させ、その後に遊技条件の状態を「高確率」状態且つ「時短」状態に設定させる大当たりを「高確率時短有第2特定大当たり」、「第3特定当たり遊技」を実行させ、その後に遊技条件の状態を「高確率」状態且つ「時短」状態に設定させる大当たりを「高確率時短有第3特定大当たり」、「中当たり遊技」を実行させ、その後に遊技条件の状態を「高確率」状態且つ「時短」状態に設定させる大当たりを「高確率時短有中当たり」、「短当たり遊技」を実行させ、その後に遊技条件の状態を「高確率」状態且つ「時短」状態に設定させる大当たりを「高確率時短有短当たり」、「短当たり遊技」を実行させ、その後に遊技条件の状態を「高確率」状態且つ「非時短」状態に設定させる大当たりを「高確率時短無有短当たり」と称する（図12（a）参照）。

10

【0143】

また、本実施の形態においては、当選により「第1長当たり遊技」を実行させ、その後に遊技条件の状態を「低確率」状態且つ「時短」状態に設定させる大当たりを「低確率時短有第1長当たり」、「第2長当たり遊技」を実行させ、その後に遊技条件の状態を「低確率」状態且つ「時短」状態に設定させる大当たりを「低確率時短有第2長当たり」、「第1特定当たり遊技」を実行させ、その後に遊技条件の状態を「低確率」状態且つ「時短」状態に設定させる大当たりを「低確率時短有第1特定大当たり」、「第2特定当たり遊技」を実行させ、その後に遊技条件の状態を「低確率」状態且つ「時短」状態に設定させる大当たりを「低確率時短有第2特定大当たり」、「第3特定当たり遊技」を実行させ、その後に遊技条件の状態を「低確率」状態且つ「時短」状態に設定させる大当たりを「低確率時短有第3特定大当たり」、「中当たり遊技」を実行させ、その後に遊技条件の状態を「低確率」状態且つ「時短」状態に設定させる大当たりを「低確率時短有中当たり」、「短当たり遊技」を実行させ、その後に遊技条件の状態を「低確率」状態且つ「時短」状態に設定させる大当たりを「低確率時短有短当たり」、「短当たり遊技」を実行させ、その後に遊技条件の状態を「低確率」状態且つ「非時短」状態に設定させる大当たりを「低確率時短無有短当たり」と称する（図12（a）参照）。

20

【0144】

さらに、本実施の形態においては、当選すると、大入賞口23、24を開放させる特別遊技を実行させるが、当該特別遊技中は遊技条件の状態は変動しない小当たりを設けている（図12（a）参照）。

30

【0145】

（主制御基板のメイン処理）

図16を用いて、主制御基板101のメイン処理を説明する。尚、このメイン処理は、パチンコ遊技機Yの電源が投入されると開始され、主制御基板101が起動している間、継続的に実行される。

【0146】

図16に示すように、主制御基板101のメインCPU101aは、まず、ステップS1において、1000ms待機し、その後、ステップS2において、RAM103へのアクセスを許可してステップS3に処理を移す。

40

【0147】

ステップS3において、メインCPU101aは、RAMクリアスイッチ95が「ON」であるか否かを判定する。ここで、メインCPU101aは、RAMクリアスイッチ95が「ON」であると判定した場合（YES）、ステップS4に処理を移し、RAMクリアスイッチ95が「OFF」であると判定した場合（NO）、ステップS7に処理を移す。

【0148】

ステップS4において、メインCPU101aは、メインRAM101cのRAMクリアを行うとともに、フラッシュメモリ101eのクリアを行い、ステップS5に処理を移

50

す。ここで、RAMクリアは、公知の技術であり、メインRAM101cに格納されている各種情報（例えば遊技状態を示す情報）を所定の初期状態とすることである。また、フラッシュメモリ101eのクリアも公知の技術であり、フラッシュメモリ101eに記憶されている各種情報（電断中フラグ、リカバリ情報、チェックサム）を所定の初期状態とすることである。

【0149】

ステップS5において、メインCPU101aは、メインRAM101cのクリア時の作業領域を設定し、ステップS6に処理を移す。

ステップS6において、メインCPU101aは、周辺部の初期設定を行い、ステップS10に処理を移す。ここで、周辺部とは、演出制御基板102や不図示の払出制御基板103等である。周辺部の初期設定は、それぞれの制御基板に対して、初期設定の実行を指示する初期設定指示コマンドを送信することによって行われる。

10

【0150】

ステップS7において、メインCPU101aは、主制御基板101のフラッシュメモリ101eに記憶された電断中フラグが「ON」であるか否かを判定する。ここで、メインCPU101aは、電断中フラグが「ON」であると判定した場合（YES）、ステップS8に処理を移し、電断中フラグが「OFF」であると判定した場合（NO）、ステップS4に処理を移す。

【0151】

ステップS8において、メインCPU101aは、フラッシュメモリ101eに記憶されたリカバリ情報に対してフラッシュメモリ101eに記憶されたチェックサムが正常であるか否かを判定する。ここで、メインCPU101aは、チェックサムが正常であると判定した場合（YES）、ステップS9に処理を移し、チェックサムが正常でないと判定した場合（NO）、ステップS4に処理を移す。

20

【0152】

ステップS9において、メインCPU101aは、主制御基板復旧処理を実行し、ステップS10に処理を移す。ステップS9の主制御基板復旧処理については、後述の図18を用いて詳しく説明する。

【0153】

ステップS10において、メインCPU101aは、内蔵されているCTC（タイマカウンタ）の周期（例えば4ms）を設定し、ステップS11に処理を移す。尚、メインCPU101aは、ステップS10で設定された周期を用いて後述するタイマ割込処理（図19参照）を実行する。

30

【0154】

ステップS11において、メインCPU101aは、電源遮断を監視する電源遮断監視処理を実行し、ステップS12に処理を移す。電源遮断監視処理については、後述の図17を用いて詳しく説明する。

【0155】

ステップS12において、メインCPU101aは、リーチ判定用乱数値、特図変動パターン判定用乱数値等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変動パターン乱数を更新し、ステップS13に処理を移す。

40

【0156】

ステップS13において、メインCPU101aは、タイマ割込処理の割り込みを禁止する設定を行う、ステップS14に処理を移す。

ステップS14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し、ステップS15に処理を移す。

【0157】

ステップS15において、メインCPU101aは、タイマ割込処理の割り込みを許可する設定を行い、ステップS11の処理に戻る。すなわち、CPU101は、ステップS

50

11～ステップS15の処理を繰り返し実行する。

【0158】

(主制御基板の電源遮断監視処理)

図17を用いて、主制御基板101の電源遮断監視処理を説明する。

図17は、ステップS11における電源遮断監視処理の詳細フローチャートである。

図17に示すように、まず、ステップS11-1において、メインCPU101aは、割込処理を禁止し、ステップS11-2に処理を移す。

【0159】

ステップS11-2において、メインCPU101aは、電源基板107の電源監視回路107cから第1の電断検知信号が入力されたか否かに基づいて、遊技機Yに対する電源供給が遮断(電断)されたか否かを判定する。ここで、メインCPU101aは、電源供給が遮断されていないと判定した場合(NO)、ステップS11-3に処理を移し、電源供給が遮断されていると判定した場合(YES)、ステップS11-4に処理を移す。

【0160】

ステップS11-3において、メインCPU101aは、割込処理を許可し、今回の電源遮断監視処理を終了する。

ステップS11-4において、メインCPU101aは、各種情報が入出力される出力ポートをクリアし、ステップS11-5に処理を移す。ステップS11-5において、メインCPU101aは、当該電断時におけるメインRAM101cの各種エリアに記憶されるデータのうちのリカバリ情報をフラッシュメモリ101eのリカバリエリアに退避(記憶)させて、ステップS11-6の処理に移行する。

【0161】

ステップS11-6において、メインCPU101aは、当該電断時におけるメインRAM101cのリカバリ情報からチェックサムを作成してフラッシュメモリ101eに格納し、ステップS11-7に処理を移す。尚、ステップS11-5、S11-6の処理は、遊技制御部100に供給される電源の電断により電源電圧が低下し始めたことを検出してから(ステップS11-2で「YES」と判定してから)電源電圧が「0」になるまでの期間に行われる。

【0162】

次に、ステップS11-7において、メインCPU101aは、主制御基板101のフラッシュメモリ101eに記憶された電断中フラグを「ON」に設定しステップS11-8に処理を移す。ステップS11-8において、メインCPU101aは、メインRAM101cへのアクセスを禁止し、今回の電源遮断監視処理を終了して、図16のステップS12に処理を移す。

【0163】

(主制御基板の復旧処理)

図18を用いて、主制御基板101の主制御基板復旧処理を説明する。

図18は、図16のステップS9における主制御基板復旧処理を詳細に示すフローチャートである。

【0164】

図18に示すように、まず、ステップS9-1において、メインCPU101aは、復旧時におけるメインRAM101cの作業領域を設定し、ステップS9-2の処理に移行する。

ステップS9-2において、メインCPU101aは、フラッシュメモリ101eのリカバリエリアに退避されたリカバリ情報をメインRAM101cの所定のエリアへ書き戻し、ステップS9-3に処理を移す。

【0165】

ステップS9-3において、メインCPU101aは、リカバリ情報が書き戻されたメインRAM101cの情報を参照して、電断時に長当たりまたは短当たりの特別遊技中(以下、大当たり中と呼ぶ)であったか否かを判定する。ここでメインCPU101aは、

10

20

30

40

50

電断時に大当たり中であつたと判定した場合（YES）、ステップS9-4に処理を移し、電断時に大当たり中でないと判定した場合（NO）、ステップS9-5に処理を移す。

【0166】

ステップS9-4において、メインCPU101aは、演出制御基板102に対して、電断時に大当たり中であつた旨を通知するための大当たり中復旧コマンドを送信し、ステップS9-16に処理を移す。

【0167】

ステップS9-5において、メインCPU101aは、メインRAM101cの情報を参照して、電断時に小当たり中であつたか否かを判定する。ここでメインCPU101aは、電断時に小当たり中であつたと判定した場合（YES）、ステップS9-6に処理を移し、電断時に小当たり中でなかったと判定した場合（NO）、ステップS9-7に処理を移す。

10

【0168】

ステップS9-6において、メインCPU101aは、演出制御基板102に対して、電断時に小当たり中であつた旨を通知するための小当たり中復旧コマンドを送信し、ステップS9-16に処理を移す。

【0169】

ステップS9-7において、メインCPU101aは、メインRAM101cの情報を参照して、電断時に特別図柄変動表示中（演出図柄変動表示中）であつたか否かを判定する。ここでメインCPU101aは、電断時に特別図柄変動表示中であつたと判定した場合（YES）、ステップS9-8に処理を移し、電断時に特別図柄変動表示中でなかったと判定した場合（NO）、ステップS9-11に処理を移す。

20

【0170】

ステップS9-8において、メインCPU101aは、メインRAM101cの情報を参照して、電断時に時短中（高確率中の時短も含む）であつたか否かを判定する。ここでメインCPU101aは、電断時に時短中であつたと判定した場合（YES）、ステップS9-9に処理を移し、電断時に時短中でなかったと判定した場合（NO）、ステップS9-10に処理を移す。

【0171】

ステップS9-9において、メインCPU101aは、演出制御基板102に対して、電断時に時短中であるとともに特別図柄変動表示中であり、この後、復旧した旨を通知するための時短・特別図柄変動表示中復旧コマンドを送信し、ステップS9-16に処理を移す。

30

【0172】

ステップS9-10において、メインCPU101aは、演出制御基板102に対して、電断時に非時短中であるとともに特別図柄変動表示中であり、この後、復旧した旨を通知するための非時短・特別図柄変動表示中復旧コマンドを送信し、ステップS9-16に処理を移す。

【0173】

ステップS9-11において、メインCPU101aは、メインRAM101cの情報を参照して、電断時に第2始動口22がロング開放中であつたか否かを判定する。ここでメインCPU101aは、電断時にロング開放中であつたと判定した場合（YES）、ステップS9-12に処理を移し、電断時にロング開放中でなかったと判定した場合（NO）、ステップS9-13に処理を移す。

40

【0174】

ステップS9-12において、メインCPU101aは、演出制御基板102に対して、電断時に第2始動口22がロング開放中であり、この後、復旧した旨を通知するための第2始動口ロング開放中復旧コマンドを送信し、ステップS9-16に処理を移す。

【0175】

ステップS9-13において、メインCPU101aは、メインRAM101cの情報を

50

を参照して、

全ての特図保留数U（第1特図保留数（U1）＋第2特図保留数（U2））が「0」あるか否かを判定する。ここでメインCPU101aは、電断時に「0」と判定した場合（YES）、ステップS9-15に処理を移し、電断時に「0」とあるでなかったと判定した場合（NO）、ステップS9-14に処理を移す。

【0176】

ステップS9-14において、メインCPU101aは、演出制御基板102に対して、電断時に第1特図保留及び第2特図保留の少なくとも一方が保留中であり、この後、復旧した旨を通知するための特図保留中復旧コマンドを送信し、ステップS9-16に処理を移す。

10

【0177】

ステップS9-15において、メインCPU101aは、演出制御基板102に対して、電断時に遊技待機中であり、この後、復旧した旨を通知するための遊技待機中復旧コマンドを送信し、ステップS9-16に処理を移す。尚、第1の実施形態では、電断復旧の際に、大当たりのオープニング中及びエンディング中も、メインCPU101aが遊技待機状態と同じ遊技待機中復旧コマンドを演出制御基板102に送信して報知を行わせるようにしている。

【0178】

このように、メインCPU101aは、遊技機Yに対する電源供給が復旧したことを通知するための復旧コマンドとして、大当たり中復旧コマンド、小当たり中復旧コマンド、時短・特別図柄変動表示中復旧コマンド、非時短・特別図柄変動表示中復旧コマンド、第2始動口ロング開放中復旧コマンド、遊技待機中復旧コマンドのいずれかを演出制御基板102へ送信する。

20

【0179】

ステップS9-16において、メインCPU101aは、周辺部（演出制御基板102、払出制御基板103等）の設定を行い、ステップS9-17に処理を移す。

ステップS9-17において、メインCPU101aは、電断中フラグを「OFF」に設定し、今回の主制御基板復旧処理を終了して、図16のステップS10に処理を移す。

【0180】

（主制御基板のタイマ割込処理）

30

図19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。

【0181】

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。

【0182】

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23、24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22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。

40

【0183】

ステップS120において、メインCPU101aは、大当たり判定用乱数値、特別図柄判定用乱数値、当たり判定用乱数値の乱数更新処理を行う。具体的には、それぞれの乱数カウンタを＋1加算して、乱数カウンタを更新する。尚、加算した結果が乱数範囲の最大値を超えた場合には、乱数カウンタを0に戻し、乱数カウンタが1周した場合には、その時の初期値乱数の値から乱数を更新する。

【0184】

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カウ

50

ンタ、特別図柄用初期値乱数カウンタ、当たり判定用初期値乱数カウンタを+1加算して乱数カウンタを更新する初期値乱数更新処理を行う。

【0185】

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を判定する入力制御処理を行う。詳しくは、図20～図23を用いて後述する。

【0186】

ステップS300において、メインCPU101aは、第1特別図柄表示装置11、第2特別図柄表示装置12、第1特別図柄保留表示装置14、第2特別図柄保留表示装置15、第1大入賞口制御装置230、及び、第2大入賞口制御装置240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33を用いて後述する。

10

【0187】

ステップS400において、メインCPU101aは、普通図柄表示装置13、普通図柄保留表示装置16、第2始動口制御装置220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38を用いて後述する。

【0188】

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21、第2始動口22）、大入賞口（第1大入賞口23、第2大入賞口24）、及び、一般入賞口27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。

20

【0189】

ステップS600において、メインCPU101a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220B、第1大入賞口ソレノイド230B及び第2大入賞口開閉ソレノイド240Bを駆動させるための駆動制御データ（第2始動口開閉ソレノイド駆動データ、第1大入賞口開閉ソレノイド駆動データ及び第2大入賞口開閉ソレノイド駆動データ）、及び、図柄表示装置11、12、13や図柄保留表示装置14、15、16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。

30

【0190】

ステップS700において、メインCPU101a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11、12、13及び保留表示装置14、15、16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RAM101c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。

40

【0191】

ステップS800において、メインCPU101aは、ステップS100で退避した情報をメインCPU101aのレジスタに復帰させる。

【0192】

図20を用いて、入力制御処理を説明する。まず、メインCPU101aは、ステップS210において、メインCPU101aは、第1大入賞口検出センサ23aからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第1大入賞口23に入賞したか否かを判定する。

50

詳細は、図 2 1 (a) を用いて後述する。

【0193】

ステップ S 2 2 0 において、メイン C P U 1 0 1 a は、第 2 大入賞口検出センサ 2 4 a からの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第 2 大入賞口 2 4 に入賞したか否かを判定する。詳細は、図 2 1 (b) を用いて後述する。

【0194】

ステップ S 2 3 0 において、メイン C P U 1 0 1 a は、第 1 始動口検出センサ 2 1 a 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 2 1 に入賞したか否かを判定する。詳細は、図 2 2 (a) を用いて後述する。

【0195】

ステップ S 2 4 0 において、メイン C P U 1 0 1 a は、第 2 始動口検出センサ 2 2 a 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 2 2 に入賞したか否かを判定する。詳細は、図 2 2 (b) を用いて後述する。

【0196】

ステップ S 2 5 0 において、メイン C P U 1 0 1 a は、第 1 入賞ゲート検出センサ 2 5 a 又は第 2 入賞ゲート検出センサ 2 6 a からの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第 1 入賞ゲート 2 5 又は第 2 入賞ゲート 2 6 に入賞したか否かを判定する。詳細は、図 2 3 を用いて後述する。

【0197】

ステップ S 2 6 0 において、メイン C P U 1 0 1 a は、一般入賞口検出センサ 2 7 a 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 2 7 に入賞したか否かを判定する。メイン C P U 1 0 1 a は、一般入賞口検出センサ 2 7 a 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。

【0198】

次に、図 2 1 (a) を用いて第 1 大入賞口検出信号入力処理について説明する。ステップ S 2 1 1 において、メイン C P U 1 0 1 a は、第 1 大入賞口検出センサ 2 3 a から有効な検出信号があったか否か、すなわち、所定の払出条件が成立し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 1 2 において、現在大当たり遊技中であるか否か、すなわち、後述する特図特電処理データ = 3 であるか否かを判定する。これは、当該第 1 大入賞口 2 3 への入賞が不正に行われたものであるか否かを確認するためである。

【0199】

メイン C P U 1 0 1 a は、大当たり遊技中でなければ当該第 1 大入賞口検出信号入力処理を終了し、大当たり遊技中であれば、ステップ S 2 1 3 において、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するとともに、当該ラウンドにおいて大入賞口 (第 1 大入賞口 2 3 又は第 2 大入賞口 2 4) に入賞した遊技球数を計数するためのラウンド入賞個数カウンタ (C) のカウンタ値を加算して更新する。

【0200】

メイン C P U 1 0 1 a は、ステップ S 2 1 4 において、第 1 大入賞口 2 3 へ入賞したことを示す第 1 大入賞口入賞指定コマンドをメイン R A M 1 0 1 c の演出用伝送データ格納領域 (送信バッファ) にセットし、当該第 1 大入賞口検出信号入力処理を終了する。

【0201】

次に、図 2 1 (b) を用いて第 2 大入賞口検出信号入力処理について説明する。ステップ S 2 2 1 において、メイン C P U 1 0 1 a は、第 2 大入賞口検出センサ 2 4 a から有効な検出信号があったか否か、すなわち、所定の払出条件が成立し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 2 2 において、現在大当たり遊技中であるか否か、すなわち、後述する特図特電処理データ = 3 であるか否かを判定する。これは、当該第 2 大入賞口 2 4 への入賞が不正に行われたものであるか否かを確認するためである。

【0202】

10

20

30

40

50

メインCPU101aは、大当たり遊技中でなければ当該第2大入賞口検出信号入力処理を終了し、大当たり遊技中であれば、ステップS223において、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するとともに、当該ラウンドにおいて大入賞口（第1大入賞口23又は第2大入賞口24）に入賞した遊技球数を計数するためのラウンド入賞個数カウンタ（C）のカウンタ値を加算して更新する。

【0203】

メインCPU101aは、ステップS224において、第2大入賞口24へ入賞したことを示す第2大入賞口入賞指定コマンドをメインRAM101cの演出用伝送データ格納領域（送信バッファ）にセットし、当該第2大入賞口検出信号入力処理を終了する。

【0204】

次に、図22（a）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S231において、メインCPU101aは、第1始動口検出センサ21aから有効な検出信号があったか否か、すなわち、予め設定された所定の始動条件が成立し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S232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RAM101cの第1始動口入賞フラグ記憶領域に第1始動口入賞フラグをONする。

【0205】

メインCPU101aは、ステップS233において、第1特別図柄保留数カウンタのカウンタ値（U1、「第1特図保留数」ともいう）が4（上限値）より小さいか否かを判定する。カウンタ値（U1）が4であれば当該処理を終了し、第1特図保留数（U1）が4より小さければ、特別図柄の変動表示を実行する権利が得られることを意味するので、メインCPU101aは、ステップS234において第1特別図柄保留数カウンタのカウンタ値（U1）を「1」加算して更新する。そして、ステップS234においては、第1特別図柄保留表示装置14に表示される第1特図保留数（U1）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。

【0206】

メインCPU101aは、ステップS235において、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からなる判定情報を取得する。具体的には、各乱数カウンタが示す乱数値を第1特別図柄保留記憶領域に記憶する。尚、第1特別図柄記憶保留領域は第1記憶部～第4記憶部に分けられており（図15（a）参照）、判定情報は判定情報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。

【0207】

そして、メインCPU101aは、ステップS236において第1始動口21への入賞に基づく第1事前判定処理を行う。ここで、第1事前判定処理について説明する。第1事前判定処理は、ステップS300の特図特電制御処理において決定される所定事項を、当該第1始動口21への入賞に基づく確定的な特別図柄の変動表示（特別図柄の抽選の結果の報知）の前に事前に判定する処理である。

【0208】

具体的には、ステップS235で取得した特別図柄抽選に係る判定情報（大当たり判定用乱数、特別図柄判定用乱数及びリーチ判定用乱数）に基づいて、大当たり判定、特別図柄判定及びリーチ判定を行う。すなわち、メインCPU101aは、第1事前判定において、大当たり判定処理、特別図柄判定処理、及び、リーチ判定処理を行う。ここでは、第1事前判定の判定結果として、第1始動口入賞指定コマンドが決定される。すなわち、第1始動口入賞指定コマンドには第1事前判定の判定結果に関する情報（大当たりの当否、特別図柄の種類及びリーチの有無）が含まれている。

【0209】

そして、メインCPU101aは、ステップS237において、第1始動口入賞指定コマンドをメインRAM101cの演出用伝送データ格納領域（送信バッファ）にセットすると共に、第1特別図柄保留表示装置14に表示される第1特図保留数（U1）を更新す

10

20

30

40

50

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。

【0210】

次いで、図22(b)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S241において、メインCPU101aは、第2始動口検出センサ22aから有効な検出信号があったか否か、すなわち、予め設定された所定の始動条件が成立し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S242において、始動口賞球カウンタを「1」加算して更新し、第2始動口入賞規定カウンタを「1」加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始動口入賞フラグをONする。第2始動口入賞規定カウンタとは、10
1回の補助遊技における第2始動口22への入賞個数を計数する装置である。これは、本実施の形態では、1回の補助遊技に対する第2始動口22への入賞個数が制限されているからである。

【0211】

メインCPU101aは、ステップS243において、第2特別図柄保留数カウンタのカウンタ値(U2、「第2特図保留数」ともいう)が4(上限値)より小さいか否かを判定する。カウンタ値(U2)が4であれば当該処理を終了し、第2特図保留数(U2)が4より小さければ、特別図柄の変動表示を実行する権利が得られることを意味するので、メインCPU101aは、ステップS244において第2特別図柄保留数カウンタのカウンタ値(U2)を「1」加算して更新する。そして、ステップS244においては、第2
20特別図柄保留表示装置15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。

【0212】

メインCPU101aは、ステップS245において、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からなる判定情報を取得する。具体的には、各乱数カウンタが示す乱数値を第2特別図柄保留記憶領域に記憶する。尚、第1特別図柄記憶保留領域は第1記憶部～第4記憶部に分けられており(図15(b)参照)、判定情報は判定情報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。

【0213】

そして、メインCPU101aは、ステップS246において第2始動口22への入賞に基づく第2事前判定処理を行う。ここで、第2事前判定処理について説明する。第2事前判定処理は、ステップS300の特図特電制御処理において決定される所定事項を、当該第2始動口22への入賞に基づく確定的な特別図柄の変動表示(特別図柄の抽選の結果の報知)の前に事前に判定する処理である。

【0214】

具体的には、ステップS245で取得した特別図柄抽選に係る判定情報(大当たり判定用乱数、特別図柄判定用乱数及びリーチ判定用乱数)に基づいて、大当たり判定、特別図柄判定及びリーチ判定を行う。すなわち、メインCPU101aは、第1事前判定において、大当たり判定処理、特別図柄判定処理、及び、リーチ判定処理を行う。ここでは、第
401事前判定の判定結果として、第1始動口入賞指定コマンドが決定される。すなわち、第1始動口入賞指定コマンドには第1事前判定の判定結果に関する情報(大当たりの当否、特別図柄の種類及びリーチの有無)が含まれている。

【0215】

そして、メインCPU101aは、ステップS247において、第2始動口入賞指定コマンドをメインRAM101cの演出用伝送データ格納領域(送信バッファ)にセットすると共に、第2特別図柄保留表示装置15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。

【0216】

10

20

30

40

50

次に、図 2 3 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 S 2 5 1 において、第 1 入賞ゲート検出センサ 2 5 a 又は第 2 入賞ゲート検出センサ 2 6 a から有効な検出信号があったか否か、すなわち、所定の取得条件が成立し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 5 2 において、普通図柄保留数カウンタのカウンタ値（G、「普図保留数」ともいう）が 4（上限値）より小さいか否かを判定する。カウンタ値（G）が 4 であれば当該処理を終了し、普図保留数（G）が 4 より小さければ、普通図柄の変動表示を実行する権利が得られることを意味するので、メイン C P U 1 0 1 a は、ステップ S 2 5 3 において普通図柄保留数カウンタのカウンタ値（G）を「1」加算して更新する。尚、メイン C P U 1 0 1 a は、ステップ S 2 5 3 において、普通図柄保留表示装置 1 6 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 R A M 1 0 1 c の所定領域にセットする。 10

【0 2 1 7】

メイン C P U 1 0 1 a は、ステップ S 2 5 4 において当たり判定用乱数、普通図柄判定用乱数等からなる判定情報を取得し、当該入賞ゲート検出信号入力処理を終了する。具体的に、メイン C P U 1 0 1 a は、普通図柄抽選に係るカウンタが示す乱数値をメイン R A M 1 0 1 c の普通図柄保留記憶領域に記憶する。

【0 2 1 8】

図 2 4 を用いて、特図特電制御処理を説明する。ステップ S 3 0 1 において特図特電処理データの値をロードし、ステップ S 3 0 2 においてロードした特図特電処理データから分岐アドレスを参照し、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 S 3 1 0）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 S 3 2 0）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 S 3 3 0）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 S 3 4 0）に処理を移し、特図特電処理データ = 4 であれば小当たり遊技処理（ステップ S 3 5 0）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 S 3 6 0）に処理を移す。詳しくは、図 2 5 ～図 3 3 を用いて後述する。 20

【0 2 1 9】

図 2 5 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 S 3 1 0 - 1 において、メイン C P U 1 0 1 a は、特別図柄の変動表示中であるか否かを判断する。ここで、特別図柄の変動表示中であれば、当該処理を終了し、特別図柄の変動表示中でなければ、ステップ S 3 1 0 - 2 に処理を移す。 30

【0 2 2 0】

ステップ S 3 1 0 - 2 において、メイン C P U 1 0 1 a は、第 2 特図保留数（U 2）が 1 以上であるか否かを判断する。第 2 特図保留数（U 2）が 1 以上でない場合には、ステップ S 3 1 0 - 4 に処理を移し、第 2 特図保留数（U 2）が 1 以上であると判断した場合にはステップ S 3 1 0 - 3 に処理を移す。

【0 2 2 1】

メイン C P U 1 0 1 a は、ステップ S 3 1 0 - 3 において、第 2 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 S 3 1 0 - 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 記憶部に記憶された各データを 1 つ前の記憶部にシフトさせる。 40

【0 2 2 2】

例えば、また、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データは、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データは、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄に共通の当該変動用記憶部（第 0 記憶部）にシフトされ、第 0 記憶部に記憶されていたデータは、消去される。これにより、前回の遊技で用いられた大当たり判定用乱数値、特別図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数、及び、特図変動パターン判定用乱数が消去される。さらに、前回の遊技で用いた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 50

れる。

【0223】

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断する。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以上であると判断した場合にはステップ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たデータのシフト処理を行う。

【0224】

例えば、また、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データは、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データは、当該変動用記憶部(第0記憶部)にシフトされ、第0記憶部に記憶されていたデータは、消去される。これにより、前回の遊技で用いた大当たり判定用乱数値、特別図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数、及び、特図変動パターン判定用乱数が消去される。さらに、前回の遊技で用いた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。

【0225】

尚、ステップS310-6におけるデータのシフト処理(当該保留の消化処理)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14、15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。

【0226】

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、始動口に入賞した順序で、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。

【0227】

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の客待ち状態設定処理に処理を移す。メインCPU101aは、最初に、ステップS319-1において、デモ判定フラグ記憶領域にデモ判定フラグ「01H」がセットされているか否かを判定する。デモ判定フラグ記憶領域にデモ判定フラグ「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、デモ判定フラグ記憶領域にデモ判定フラグ「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。

【0228】

ステップS319-2において、メインCPU101aは、後述するステップS319-3でデモ指定コマンドを何度もセットすることがないように、デモ判定フラグ記憶領域にデモ判定フラグ「01H」をセットする。

【0229】

ステップS319-3において、メインCPU101aは、デモ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。

【0230】

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実行する。

【0231】

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

10

20

30

40

50

は、ステップ S 3 1 1-1 において、当該大当たり判定処理がいずれの始動口への入賞によるものであるかを判定する。具体的には、当該大当たり判定に係る大当たり判定用乱数（判定情報）が第 1 始動口 2 1 への入賞によって取得されたものであるか否かを判定する。

【0232】

メイン CPU 1 0 1 a、ステップ S 3 1 1-1 において第 1 始動口 2 1 と判断した場合、ステップ S 3 1 1-2 において、第 1 特別図柄用の大当たり判定テーブルを選択する。一方、ステップ S 3 1 1-1 において第 1 始動口 2 1 ではない（第 2 始動口 2 2 である）と判断した場合、ステップ S 3 1 1-3 において、メイン CPU 1 0 1 a は、第 2 特別図柄用の大当たり判定テーブルを選択する。

10

【0233】

次に、ステップ S 3 1 1-4 において、メイン CPU 1 0 1 a 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、現在の大当たりの当選確率が高確率であるということである。

【0234】

ステップ S 3 1 1-4 において、高確率フラグ記憶領域にフラグが ON されていると判断した場合には、ステップ S 3 1 1-5 において、メイン CPU 1 0 1 a は、ステップ S 3 1 1-2 又はステップ S 3 1 1-3 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。一方、高確率遊技フラグ記憶領域にフラグが ON されていないと判断した場合には、ステップ S 3 1 1-6 において、メイン CPU 1 0 1 a は、ステップ S 3 1 1-2 又はステップ S 3 1 1-3 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。

20

【0235】

ステップ S 3 1 1-7 において、メイン CPU 1 0 1 a は、上記ステップ S 3 1 0-6 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値を、上記ステップ S 3 1 1-5 またはステップ S 3 1 1-6 で選択された「高確率大当たり判定テーブル」または「低確率大当たり判定テーブル」に基づいて判定し、当該大当たり判定処理を終了する。

【0236】

大当たり判定処理が終了したら、メイン CPU 1 0 1 a は、図 2 5 に示す特別図柄記憶判定処理に戻り、ステップ S 3 1 2 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 1 1、1 2 において停止表示される特別図柄の態様が決定される。ここで、図 2 7 を用いて特別図柄判定処理を説明する。

30

【0237】

まず、メイン CPU 1 0 1 a は、ステップ S 3 1 2-1 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 CPU 1 0 1 a は、ステップ S 3 1 2-5 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 S 3 1 2-2 に処理を移す。

40

【0238】

メイン CPU 1 0 1 a は、ステップ S 3 1 2-2 において、当該大当たり判定の結果が「小当たり」であるか否かを判定する。ここで「小当たり」と判定された場合には、メイン CPU 1 0 1 a は、ステップ S 3 1 2-6 において、小当たり当選用の特別図柄判定テーブルを選択し、「小当たり」と判定されなかった場合には、ステップ S 3 1 2-3 に処理を移す。

【0239】

ステップ S 3 1 2-3 において、メイン CPU 1 0 1 a は、リーチ判定を行う。具体的には、上記ステップ S 3 1 0-6 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

50

リーチ判定テーブルに照合する。

【0240】

ステップS312-4においてメインCPU101aは、上記ステップS312-3のリーチ判定の結果が「リーチ有り」であるか否かを判定する。「リーチ有り」と判定された場合には、ステップS312-7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S312-8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。

【0241】

メインCPU101aは、ステップS312-9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を確認し（第1始動口21または第2始動口22）、ステップS312-10において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。

【0242】

ステップS312-11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。そして、ステップS312-12において、当該特別図柄判定の結果に基づいて特別演出図柄指定コマンドを決定し、決定した特別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。

【0243】

次いで、メインCPU101aは、ステップS312-13において、ステップS312-11における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。

【0244】

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」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23、24の開閉状態を決定する際にも用いられる。

【0245】

ステップS312-12において、メインCPU101aは、参照データ判定テーブルに特図停止図柄データを照合して参照データをセットし、当該特別図柄判定処理を終了する。具体的には、メインCPU101aは、高確率フラグ記憶領域を確認して、現在の大当たりの当選確率の状態に応じた参照データ判定テーブルを選択する。次いで、選択された参照データ判定テーブルに特図停止図柄データを照合して参照データを決定し、メインRAM101cの参照データ記憶領域にセットする。

【0246】

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、特図変動パターン決定処理を行う。特図変動パターン決定処理では、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、当該（これから行う）特別図柄の変動表示に要する時間（以下、特図変動時間という）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。

【0247】

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、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、ステップS313-2において特図停止図柄データに基づいて特図変動パターン判定テーブルを決定する。これは、本実施の形態では、特図変動パターンを決定するためのテーブルである特図変動パターン判定テーブルが、特図停止図柄データによって分けられているからである。

【0248】

尚、特図停止図柄データが「1BH」又は「2BH」の場合、すなわち、特別図柄抽選の結果がリーチ無しハズレである場合は、さらに当該特図変動パターン決定処理に係る特図保留数（U1orU2）にも基づいて特図変動パターン判定テーブルを決定する。これは、本実施の形態では、リーチ無しハズレに係る特図変動パターン判定テーブルが特図保留数によっても分けられているからである。

【0249】

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、特図変動パターンを判定する。具体的には、決定した特図変動パターン判定テーブルに特図変動パターン判定用乱数を照合し、特図変動パターンを決定する。

10

【0250】

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（変動開始コマンド）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を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。

【0251】

20

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。

【0252】

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基づく特図変動時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。尚、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。

【0253】

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11または第2特別図柄表示装置12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。

30

【0254】

メインCPU101aは、ステップS310-11において、デモ判定フラグ記憶領域にフラグ「00H」をセットする、すなわち、デモ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。

【0255】

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？）を判断する。その結果、セットされた時間を経過していないと判断した場合には、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。

40

【0256】

メインCPU101aは、セットされた特図変動時間が経過したと判断した場合には、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する。

【0257】

メインCPU101aは、ステップS320-3において、特別図柄表示装置11、12に特別図柄を停止表示するために、上記ステップS312-13でセットされた特図停

50

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。尚、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。

【0258】

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始動口入賞フラグをOFFし、今回の特別図柄変動処理を終了する。

【0259】

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、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、特図停止時間が経過してい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、特図停止時間が経過したと判定した場合には、ステップS330-2に処理を移す。

【0260】

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。

【0261】

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

【0262】

ステップS330-4において、メインCPU101aは、時短状態残り回数（J）=0か否かを判定する。時短状態残り回数（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。

【0263】

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。尚、上記時短状態残り回数（J）が「0」となるということは、時短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。

【0264】

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。

【0265】

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

【0266】

ステップS330-8において、メインCPU101aは、高確率状態残り回数（X）

10

20

30

40

50

= 0 か否かを判定する。高確率状態残り回数 (X) = 0 であれば、ステップ S 3 3 0 - 9 に処理を移し、高確率状態残り回数 (X) = 0 でなければ、ステップ S 3 3 0 - 1 0 に処理を移す。

【0 2 6 7】

ステップ S 3 3 0 - 9 において、メイン CPU 1 0 1 a 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。尚、上記高確率状態残り回数 (X) が「0」になるということは、高確率状態において特別図柄の変動表示が実行可能回数 (X a) 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。

【0 2 6 8】

ステップ S 3 3 0 - 1 0 において、メイン CPU 1 0 1 a は、期間特定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。期間特定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、特別遊技後の特定期間であることを意味する。期間特定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 S 3 3 0 - 1 1 に処理を移し、期間特定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 S 3 3 0 - 1 4 に処理を移す。

【0 2 6 9】

ステップ S 3 3 0 - 1 1 において、メイン CPU 1 0 1 a は、当該特定期間による特別図柄の変動表示の残り回数 (T : 以下、「特定期間残り回数」という) を示す特定期間残り回数カウンタのカウンタ値から「1」を減算した演算値 (T - 1) を、新たな特定期間残り回数 (T) として記憶する。

【0 2 7 0】

ステップ S 3 3 0 - 1 2 において、メイン CPU 1 0 1 a は、特定期間残り回数 (T) = 0 か否かを判定する。特定期間残り回数 (T) = 0 であれば、ステップ S 3 3 0 - 1 3 に処理を移し、特定期間残り回数 (T) = 0 でなければ、ステップ S 3 3 0 - 1 4 に処理を移す。

【0 2 7 1】

ステップ S 3 3 0 - 1 3 において、メイン CPU 1 0 1 a は、特定期間フラグ記憶領域に記憶されているフラグを OFF する。尚、上記特定期間残り回数 (T) が「0」になるということは、特定期間において特別図柄の変動表示が実行可能回数 (T a) 行われ、特定期間による特別図柄の変動表示が終了することを意味する。

【0 2 7 2】

ステップ S 3 3 0 - 1 4 において、メイン CPU 1 0 1 a は、現在の遊技条件の状態を確認し、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。

【0 2 7 3】

ステップ S 3 3 0 - 1 5 において、メイン CPU 1 0 1 a 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 (停止図柄データ = 1 0 H ~ 1 8 H、2 0 H ~ 2 6 H) 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 S 3 3 0 - 1 6 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 S 3 3 0 - 1 9 に処理を移す。

【0 2 7 4】

ステップ S 3 3 0 - 1 9 において、メイン CPU 1 0 1 a 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「小当たり」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 (停止図柄データ = 1 9 H、2 9 H) に係るものであるか否かを判定する。ここで、小当たり特別図柄と判定された場合には、ステップ S 3 3 0 - 2 0 に処理を移し、小当たり特別図柄と判定されなかった場合には、ステップ S 3 3 0 - 2 1 に処理を移す。

【0 2 7 5】

ステップ S 3 3 0 - 2 1 において、メイン CPU 1 0 1 a は、特図特電処理データに 0 をセットし、ステップ S 3 3 0 - 2 2 に処理を移す。

10

20

30

40

50

【0276】

ステップS330-22において、メインCPU101aは、全ての特図保留数U（第1特図保留数（U1）＋第2特図保留数（U2））が最低1個はあるか判断する。ここで、メインCPU101aは、全ての保留数Uが最低1個があると判定した場合（YES）、今回の特別図柄停止処理を終了し、保留数Uが最低0個（U＝0）であると判定した場合（NO）、ステップS330-23に処理を移す。

【0277】

ステップS330-23において、メインCPU101aは、客待ち開始コマンドをメインRAM101cにセットし、今回の特別図柄停止処理を終了する。メインRAM101cにセットされた客待ち開始コマンドは、ステップS700（図19参照）により演出制御基板102に送信される。

10

【0278】

メインCPU101aは、ステップS330-16において、特図特電処理データに3をセットし、ステップS330-17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）、高確率状態の残り変動回数カウンタ、及び、時短状態の残り変動回数カウンタをリセットする。また、メインCPU101aは、ステップS330-20において、特図特電処理データに4をセットする。

【0279】

メインCPU101aは、ステップS330-18において、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、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。尚、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。本処理が終了されることで、特別図柄停止処理を終了する。

20

【0280】

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断する。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（第1大入賞口23又は第2大入賞口24）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断した場合には、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断した場合には、ステップS340-6に処理を移す。

30

【0281】

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断する。すなわち、特別遊技タイマカウンタ＝0であるか否かを判断し、特別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断する。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。

【0282】

ステップS340-3において、メインCPU101aは、特図停止図柄データに応じて、いずれの大当たりであるかを確認し、大当たりの種類に応じた大入賞口開閉制御テーブルを選択すると共に、メインRAM101cの所定領域にセットする。具体的には、特図停止図柄データに応じて、第1長当たり遊技用大入賞口開閉制御テーブル、第2長当たり遊技用大入賞口開閉制御テーブル、中当たり遊技用大入賞口開閉制御テーブル、短当たり遊技用大入賞口開閉制御テーブル、第1特定当たり遊技用大入賞口開閉制御テーブル、第2特定当たり遊技用大入賞口開閉制御テーブル、又は、第3特定当たり遊技用大入賞口開閉制御テーブルの何れかをメイン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。尚、ステップS340-3の時点ではラウンド遊技が1回も実行されていないので、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。

40

50

【0283】

ステップS340-4において、メインCPU101aは、特電作動番号記憶領域に記憶されている値（特電作動番号（K））に「1」を加算して記憶する。そして、メインCPU101aは、第1大入賞口開閉ソレノイド230B又は第2大入賞口開閉ソレノイド240Bを通电して、第1大入賞口23又は第2大入賞口24を開放するために、大入賞口開閉ソレノイド通电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23、24の開放時間（大入賞口制御装置230、240の作動時間）を特別遊技タイマカウンタにセットする。尚、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。

10

【0284】

ステップS340-5において、メインCPU101aは、K=1であるか否かを判定し、K=1であった場合には、ラウンド開始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。例えば、長当たり遊技の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ラウンドを示すラウンド開始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、ラウンド開始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、ラウンド開始指定コマンドを送信する。尚、長当たり遊技、中当たり遊技又は特定大当たり遊技において演出制御基板102がラウンド開始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第1画像表示装置71等にて行われる。

20

【0285】

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断する。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23、24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。

30

【0286】

ステップS340-7において、メインCPU101aは、大入賞口23、24が開放中であるか否か、すなわち、大入賞口制御装置230、240が作動中であるか否かを判定する。メインCPU101aは、大入賞口23、24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を経過したか否かを判断する。その結果、閉鎖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、閉鎖時間を経過している場合にはステップS340-4に処理を移す。

【0287】

メインCPU101aは、大入賞口23、24が開放中であると判定した場合には、ステップS340-8において、大入賞口23、24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」が成立したと判定した場合にはステップS340-9に処理を移し、「開放終了条件」が成立しないと判定した場合には当該大当たり遊技処理を終了する。

40

【0288】

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。

50

大入賞口閉鎖処理は、大入賞口 2 3、2 4 を閉鎖するために大入賞口開閉ソレノイド 2 3 0 B、2 4 0 B の通電停止データをメイン R A M 1 0 1 c の所定領域にセットするとともに、上記ステップ S 3 4 0 - 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 2 3、2 4 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 2 3、2 4 が閉鎖することになる。

【0 2 8 9】

ステップ S 3 4 0 - 1 0 において、メイン C P U 1 0 1 a は、1 回のラウンド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、ラウンド入賞個数カウンタのカウ
ンタ値 (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 回のラウンドが終了したと判定した場合には、
S 3 4 0 - 1 2 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

【0 2 9 0】

ステップ S 3 4 0 - 1 2 において、メイン C P U 1 0 1 a は、特電作動番号記憶領域を
クリアすると共に、ラウンド入賞個数カウンタのカウ
ンタ値をクリアし、「0」にする。

【0 2 9 1】

ステップ S 3 4 0 - 1 3 において、メイン C P U 1 0 1 a は、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 C P U 1 0 1 a は「Y E S」と判定する場合には、
ステップ S 3 4 0 - 1 5 に処理を移し、「N O」と判定する場合には、ステップ S 3 4 0
- 1 4 に処理を移す。

20

【0 2 9 2】

ステップ S 3 4 0 - 1 4 において、メイン C P U 1 0 1 a 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」を加算して記憶する。

【0 2 9 3】

ステップ S 3 4 0 - 1 5 において、メイン C P U 1 0 1 a 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。

30

【0 2 9 4】

ステップ S 3 4 0 - 1 6 において、メイン C P U 1 0 1 a 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、演出制御基板 1 0 2 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 C P U 1 0 1 a は、大当たりの種類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。

【0 2 9 5】

ステップ S 3 4 0 - 1 7 において、メイン C P U 1 0 1 a 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 S 3 4 0 - 1 8 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
、そのまま当該大当たり遊技処理を終了する。

40

【0 2 9 6】

ステップ S 3 4 0 - 1 8 において、メイン C P U 1 0 1 a は、特図特電処理データに 5
をセットし、図 3 3 に示す大当たり遊技終了処理に処理を移す。

【0 2 9 7】

図 3 2 を用いて、小当たり遊技処理を説明する。まず、ステップ S 3 5 0 - 1 において
、メイン C P U 1 0 1 a は、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 S 3 5 0 - 2 に処理を移し、現在オープ
ニング中でないと判断した場合には、ステップ S 3 5 0 - 5 に処理を移す。

【0 2 9 8】

50

ステップS350-2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、当該小当たり遊技処理を終了し、オープニング時間を経過している場合にはステップS350-3に処理を移す。

【0299】

ステップS350-3において、メインCPU101aは、小当たり遊技開始処理を行う。小当たり遊技開始処理は、特図停止図柄データに応じて、小当たりの種類に応じた大入賞口開閉制御テーブルを選択する。具体的には、特図停止図柄データに応じて、小当たり遊技用大入賞口開閉制御テーブルを決定する。

10

【0300】

ステップS350-4において、メインCPU101aは、大入賞口開放処理を行う。大入賞口開放処理では、まず特電作動番号記憶領域に記憶されている値（特電作動番号（K））に「1」を加算して記憶する。そして、第1大入賞口23又は第2大入賞口24を開放するために第1大入賞口開閉ソレノイド230B又は第2大入賞口開閉ソレノイド240Bの通電開始データをセットするとともに、上記ステップS350-3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、現在の特電作動番号（K）に基づいた第1大入賞口23又は第2大入賞口24の開放時間を特別遊技タイマカウンタにセットし、当該小当たり遊技を終了する。

20

【0301】

ステップS350-5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1大入賞口23又は第2大入賞口24の最後の開放が終了してから当該小当たり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S350-13に処理を移し、現在エンディング中でなかったと判定した場合には、ステップS350-6に処理が移す。

【0302】

ステップS350-6において、メインCPU101aは、第1大入賞口23又は第2大入賞口24が開放中であるか否かを判定する。メインCPU101aは、第1大入賞口23又は第2大入賞口24が開放中ではないと判定した場合には、ステップS350-10に処理を移し、第1大入賞口23又は第2大入賞口24が開放中であると判定した場合には、ステップS350-7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タ値（C）が規定個数（例えば9個）に達したこと、または第1大入賞口23又は第2大入賞口24の1回の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S350-8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小当たり遊技処理を終了する。

30

【0303】

ステップS350-8において、メインCPU101aは、大入賞口閉鎖処理を行う。大入賞口閉鎖処理では、第1大入賞口23又は第2大入賞口24を閉鎖するために第1大入賞口開閉ソレノイド230B又は第2大入賞口開閉ソレノイド240Bの通電停止データをセットするとともに、上記ステップS350-3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、現在の特電作動番号（K）に基づいて、第1大入賞口23又は第2大入賞口24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、第1大入賞口23又は第2大入賞口24が閉鎖することになる。

40

【0304】

ステップS350-9において、メインCPU101aは、小当たり終了条件が成立したか否かを判定する。小当たり終了条件とは、特電作動番号（K）が予め設定された第1

50

大入賞口 2 3 又は第 2 大入賞口 2 4 の開放回数になること、又は、ラウンド入賞カウンタのカウンタ値 (C) が規定個数 (例えば 9 個) に達したことである。そして、メイン CPU 1 0 1 a は、小当たり終了条件が成立したと判定した場合にはステップ S 3 5 0 - 1 1 に処理を移し、小当たり終了条件が成立していないと判定した場合には当該小当たり遊技処理を終了する。

【0305】

メイン CPU 1 0 1 a は、ステップ S 3 5 0 - 1 1 において、特電作動番号記憶領域に「0」をセットするとともに、ラウンド入賞カウンタのカウンタ値 (C) に「0」をセットする。すなわち、特電作動番号記憶領域及びラウンド入賞カウンタをクリアする。

【0306】

ステップ S 3 5 0 - 1 2 において、メイン CPU 1 0 1 a は、特図停止図柄データに応じて、小当たりの種類に応じたエンディング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、小当たりの種類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。

【0307】

メイン CPU 1 0 1 a は、ステップ S 3 5 0 - 1 0 において、ステップ S 3 5 0 - 8 で設定された閉鎖時間が経過したか否かを判定する。尚、閉鎖時間も、オープニング時間と同様に特別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 CPU 1 0 1 a は、閉鎖時間を経過していないと判定した場合には、当該小当たり遊技処理を終了し、閉鎖時間を経過したと判定した場合には、ステップ S 3 5 0 - 4 に処理を移す。

【0308】

メイン CPU 1 0 1 a は、ステップ S 3 5 0 - 1 3 において、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 S 3 5 0 - 1 4 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、当該小当たり遊技処理を終了する。

【0309】

ステップ S 3 5 0 - 1 4 において、メイン CPU 1 0 1 a は、特図特電処理データに「0」をセットし、S 3 5 0 - 1 5 に処理を移す。

ステップ S 3 5 0 - 1 5 において、メイン CPU 1 0 1 a は、全ての保留数 U (第 1 特図保留数 (U 1) + 第 2 特図保留数 (U 2)) が最低 1 個はあるか判断する。ここで、メイン CPU 1 0 1 a は、全ての保留数 U が最低 1 個はあると判定した場合 (YES)、今回の小当たり遊技処理を終了し、保留数 U が最低 0 個 (U = 0) であると判定した場合は、ステップ S 3 5 0 - 1 6 に処理を移す。

【0310】

ステップ S 3 5 0 - 1 6 において、メイン CPU 1 0 1 a は、客待ち開始コマンドをメイン RAM 1 0 1 c にセットし、今回の小当たり遊技処理を終了する。メイン RAM 1 0 1 c にセットされた客待ち開始コマンドは、ステップ S 7 0 0 (図 1 9 参照) により演出制御基板 1 0 2 に送信される。

【0311】

図 3 3 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 S 3 6 0 - 1 において、メイン CPU 1 0 1 a は、遊技条件データをロードする。

【0312】

ステップ S 3 6 0 - 2 において、メイン CPU 1 0 1 a は、その遊技条件データを遊技条件決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 CPU 1 0 1 a は、高確率フラグを ON しないと判定する場合、ステップ S 3 6 0 - 4 に処理を移し、高確率フラグを ON すると判定した場合、ステップ S 3 6 0 - 3 において、メイン RAM 1 0 1 c の高確率フラグ記憶領域に高確率フラグを ON し、高確率状態残り回数カウンタに実行可能回数 (X a) (本実施の形態では、1 0 0 回) をセットし、ステップ S 3 6 0 - 4 に処理を移す。

【0313】

ステップS360-4において、メインCPU101aは、ロードした遊技条件データを遊技条件決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しないと判定する場合、ステップS360-6に処理を移し、時短フラグをONすると判定した場合、ステップS360-5において、メインRAM101cの時短フラグ記憶領域に時短フラグをONし、時短状態残り回数カウンタに実行可能回数(Ja)(本実施の形態では、100回)をセットし、ステップS360-6に処理を移す。

【0314】

メインCPU101aは、ステップS360-6において、現在の遊技条件の状態を確認し、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S360-7において、特図特電処理データに0をセットし、ステップS360-8に処理を移す。

10

【0315】

ステップS360-8において、メインCPU101aは、全ての保留数U(第1特図保留数(U1)+第2特図保留数(U2))が最低1個はあるか判断する。ここで、メインCPU101aは、全ての保留数Uが最低1個はあると判定した場合(YES)、今回の大当たり遊技終了処理を終了し、保留数Uが最低0個(U=0)であると判定した場合(NO)、ステップS360-9に処理を移す。

【0316】

ステップS360-9において、メインCPU101aは、客待ち開始コマンドをメインRAM101cにセットし、今回の大当たり遊技終了処理を終了する。メインRAM101cにセットされた客待ち開始コマンドは、ステップS700(図19参照)により演出制御基板102に送信される。

20

【0317】

図34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アドレスを参照し、普図普電処理データ=0であれば、第1入賞ゲート25又は第2入賞ゲート26への入賞に基づいて取得された判定情報に基づいて第2始動口22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13を作動させるため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22を開放させる(第2始動口制御装置220を作動させる)補助遊技処理(ステップS440)に処理を移す。詳しくは、図35～図38を用いて後述する。

30

【0318】

図35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

【0319】

ステップS410-2において、メインCPU101aは、普通図柄保留数カウンタのカウント値(普通図柄の保留数(G)、以下「普図保留数(G)」という)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。

【0320】

メインCPU101aは、ステップS410-2において、普図保留数(G)が「1」以上であると判定した場合には、ステップS410-3において、普通図柄保留数記憶領域に記憶されている値(G)から「1」を減算して更新し、新たな普図保留数(G)を記憶する。

50

【0321】

ステップS410-4において、メインCPU101aは、普通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う。具体的には、第0記憶部～第4記憶部に記憶された各データを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データは、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、データのシフト（当該保留の消化）にともなって普通図柄保留表示装置16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RAM101cの所定領域にセットする。

【0322】

ステップS410-5において、メインCPU101a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CPU101aは、上記ステップS410-4においてシフトされて第0記憶部にある当たり判定用乱数をメインROM101b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。尚、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（非時短状態／時短状態）に対応付けられているので（図14（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。

【0323】

ステップS410-6において、メインCPU101aは、普通図柄判定を行う。具体的には、メインCPU101aは、上記ステップS410-4においてシフトされて第0記憶部にある普通図柄判定用乱数をメインROM101b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の判定を行う。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。

【0324】

そして、メインCPU101aは、ステップS410-7において、普通図柄判定の結果に基づいて普通演出図柄指定コマンドを決定し、決定した普通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。メインCPU101aは、ステップS410-8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RAM101cの所定領域にセットする。

【0325】

決定された普図停止図柄データは普図変動パターン決定処理において普図変動パターンを決定する際、図37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38の補助遊技処理において第2始動口22の開閉態様を決定する際にも用いられる。

【0326】

ここでいう当たり普通図柄とは、上記普通図柄表示装置13が備える複数のLEDの中の特定のLEDによる一定時間の点灯により表現される図柄のことであり、ハズレ普通図柄とは上記LEDとは別のLEDによる一定時間の点灯により表現される図柄のことである。

【0327】

ステップS410-9において、メインCPU101aは、普図変動パターン判定処理を行う。具体的には、普図変動パターン判定テーブルは、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CPU101a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CPU101aは、上記ステップS410-4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。

【0328】

メインCPU101aは、ステップS410-10において、普図変動パターン判定処理において決定された普図変動時間を補助遊技タイマカウンタにセットする。このステップの処理によって、普通図柄の変動表示の時間が決定されることとなる。尚、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。

【0329】

メインCPU101aは、ステップS410-11において、普通図柄表示装置13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、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

【0330】

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。尚、普通図柄変動表示用データには、変動表示の態様、変動時間等の情報が含まれる。

【0331】

次に、図36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、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、セットされた時間を経過してい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

【0332】

メインCPU101aは、ステップS420-2において、普図変動終了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13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の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、普通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。尚、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。

【0333】

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。

30

【0334】

次に、図37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、ステップS420-4において普通図柄時間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、普通図柄停止時間が経過してい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。

【0335】

メインCPU101aは、ステップS420-3においてセットされた時間が経過した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。

40

【0336】

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

50

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。尚、補助遊技タイマカウンタは、上記ステップS 1 1 0において、4 m s 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。

【0 3 3 7】

メインCPU 1 0 1 aは、ステップS 4 3 0－3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。

【0 3 3 8】

図 3 8を用いて、補助遊技処理を説明する。メインCPU 1 0 1 a、まず、ステップS 4 5 0－1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S 4 5 0－2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、S 4 5 0－5に処理を移す。

10

【0 3 3 9】

ステップS 4 5 0－2において、メインCPU 1 0 1 a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S 4 5 0－3に処理を移す。

【0 3 4 0】

ステップS 4 5 0－3において、メインCPU 1 0 1 a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CPU 1 0 1 aは、まず、メインRAM 1 0 1 c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RAM 1 0 1 cの所定領域にセットする。

20

【0 3 4 1】

ステップS 4 5 0－4において、メインCPU 1 0 1 a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2 2 0 Aを作動させるために第2始動口開閉ソレノイド2 2 0 Bの通電開始データをセットするとともに、上記ステップS 4 5 0－3においてセットされた第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2 2の開放時間を補助遊技タイマカウンタにセットする。

30

【0 3 4 2】

ステップS 4 5 0－5において、メインCPU 1 0 1 a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2 2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CPU 1 0 1 a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S 4 5 0－1 2に処理を移し、現在エンディング中でなかったと判定した場合には、ステップS 4 5 0－6に処理が移す。

【0 3 4 3】

ステップS 4 5 0－6において、メインCPU 1 0 1 aは、第2始動口2 2が開放中であるか否かを判定する。メインCPU 1 0 1 aは、第2始動口2 2が開放中であると判定した場合には、ステップS 4 5 0－7において、第2始動口2 2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タ値が規定（最大）個数（例えば1 0個）に達したこと、又は、第2始動口2 2の1回の開放時間を経過したこと（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CPU 1 0 1 a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S 4 5 0－8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

【0 3 4 4】

50

ステップS450-8において、メインCPU101aは、第2始動口閉鎖処理を行う。第2始動口閉鎖処理では、第2始動口22を閉鎖するために第2始動口開閉ソレノイド220Bの通電停止データをセットするとともに、上記ステップS450-3においてセットされた第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22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22が閉鎖することになる。

【0345】

ステップS450-9において、メインCPU101aは、補助遊技終了条件が成立したか否かを判定する。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22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S450-10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

【0346】

ステップS450-10において、メインCPU101aは、補助遊技終了処理として、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。

【0347】

ステップS450-11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

【0348】

メインCPU101aは、ステップS450-6において第2始動口22が開放中ではないと判定した場合には、ステップS450-13において、ステップS450-8において設定された閉鎖時間が経過したか否かを判定する。尚、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S450-4に処理を移す。

30

【0349】

次に、メインCPU101aは、ステップS450-12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S450-14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。

【0350】

ステップS450-14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。

【0351】

(演出制御基板のメイン処理)

40

図39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、以下の処理を行う。

【0352】

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。

【0353】

ステップS1002において、サブCPU102aは、演出用乱数更新処理を行う。この処理において、サブCPU102aは、サブRAM102cに記憶される演出用の乱数

50

(変動演出パターン判定用乱数、先読み演出パターン判定用乱数等)を更新する処理を行う。サブCPU102aは、ステップS1002の処理を繰り返し行いながら、所定の割込処理を待つ。

【0354】

(演出制御基板のタイマ割込処理)

演出制御基板102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40に示すタイマ割込処理が実行される。

【0355】

まず、ステップS1100において、サブCPU102aは、サブCPU102a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。

10

【0356】

ステップS1200において、サブCPU102a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。

【0357】

ステップS1300において、サブCPU102aは、演出制御基板コマンド解析処理を行う。この処理において、サブCPU102aは、サブRAM102c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41～図50を用いて後述する。尚、演出制御基板102は、主制御基板101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102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S1300において受信したコマンドを解析する処理が行われる。

20

【0358】

ステップS1400において、サブCPU102aは、演出ボタン装置10の操作に基づく演出(演出ボタン演出)に係る演出ボタン演出制御処理を行う。詳しくは、図51及び図52を用いて後述する。

【0359】

ステップS1500において、サブCPU102aは、特図保留演出制御処理を行う。この処理において、メインCPU101aは、特図保留演出を制御するための特図保留演出制御処理を行う。詳しくは、図53を用いて後述する。

30

【0360】

ステップS1600において、サブCPU102aは、客待ち制御処理を行う。詳しくは、図56を用いて後述する。

【0361】

ステップS1700において、サブCPU102aは、サブRAM102c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104及び画像制御基板105へ送信するデータ出力処理を行う。

【0362】

ステップS1800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。

40

【0363】

(演出制御基板のコマンド解析処理)

図41～図42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。

【0364】

図41のステップS1301において、サブCPU102aは、今回のコマンド解析処理において受信バッファに新規のコマンドが格納されているか否かを判定することで、コマンドを受信したか否かを判定する。サブCPU102aは、コマンドを受信していなければ当該コマンド解析処理を終了し、受信バッファにコマンドを受信していればステップS1302に処理を移す。

【0365】

50

サブCPU102aは、ステップS1302において、受信バッファに格納されている新規のコマンドが、復旧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新規のコマンドが復旧コマンドであれば、ステップS1303に処理を移し、復旧コマンドでなければステップS1304に処理を移す。

【0366】

サブCPU102aは、ステップS1303において、復旧コマンドを解析して、復旧表示処理を行い、当該コマンド解析処理を終了する。復旧表示処理については図43を用いて後述する。

【0367】

サブCPU102aは、ステップS1304において、受信バッファに格納されている新規のコマンドが、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新規のコマンドが始動口入賞指定コマンドであれば、ステップS1305に処理を移し、始動口入賞指定コマンドでなければステップS1307に処理を移す。

【0368】

サブCPU102aは、ステップS1305において、始動口入賞指定コマンドを解析して、当該始動口入賞指定コマンドに係る始動口の種類を確認して、その種類ごとに設けられている特図保留演出記憶領域（第1特図保留演出記憶領域及び第2特図保留演出記憶領域）に記憶すると共に、サブRAM102cに設けられている特図保留演出カウンタのカウント値を加算する保留数加算処理を行い、ステップS1306において特図保留演出記憶領域に記憶されている始動口入賞指定コマンドに基づく先読み演出判定処理を行い、当該コマンド解析処理を終了する。ここで、保留数加算処理については図44を用いて、先読み演出処理については図45～図47を用いて後述する。

【0369】

サブCPU102aは、ステップS1307において、受信バッファに格納されている新規のコマンドが、演出図柄指定コマンド（特別演出図柄指定コマンドまたは普通演出図柄指定コマンド）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新規のコマンドが演出図柄指定コマンドであれば、ステップS1308に処理を移し、演出図柄指定コマンドでなければステップS1309に処理を移す。

【0370】

サブCPU102aは、ステップS1308において、演出図柄指定コマンドを解析して、受信した演出図柄指定コマンドが有する情報に基づいて、第1画像表示装置71に停止表示させる演出図柄、すなわち、装飾図柄の組み合わせを決定する演出図柄パターン決定処理を行い、当該コマンド解析処理を終了する。

【0371】

サブCPU102aは、ステップS1309において、受信バッファに格納されている新規のコマンドが、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新規のコマンドが特図変動パターン指定コマンドであればステップS1310及びステップS1311に処理を移し、特図変動パターン指定コマンドでなければステップS1312に処理を移す。

【0372】

サブCPU102aは、ステップS1310において、当該抽選演出を構成する変動演出の態様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い、ステップS1311に処理を移す。変動パターン決定処理については、図48を用いて後述する。

【0373】

サブCPU102aは、ステップS1311において、当該変動パターン指定コマンドに係る始動口の種類を確認して、その始動口に対応する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うと共に、その種類ごとに設けられている特図保留演出カウンタのカウント値を「1」減算する保留数減算処理を行う。保留数減算処理については、図49を用いて後述する。

【0374】

データのシフト処理では、後述する各特図保留演出記憶領域の第1記憶部～第4記憶部に記憶された各データを1つ前の記憶部にシフトさせる。例えば、第1特図保留演出記憶領域の第4記憶部に記憶されているデータは、第1特図保留演出記憶領域の第3記憶部にシフトされる。また、第1特図保留演出記憶領域の第1記憶部に記憶されているデータは、第1特別図柄及び第2特別図柄に共通の当該変動記憶部（第0記憶部）にシフトされ、第0記憶部に記憶されていたデータは、消去される。

【0375】

サブCPU102aは、ステップS1312において、受信バッファに格納されている新規のコマンドが、演出図柄停止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新規のコマンドが演出図柄停止指定コマンドであれば、ステップS1313及びステップS1314に処理を移し、演出図柄停止指定コマンドでなければステップS1315に処理を移す。

10

【0376】

サブCPU102aは、ステップS1313において、演出図柄を停止表示させることを示す演出図柄停止コマンドをサブRAM102cの送信バッファにセットする。演出図柄停止コマンドはステップS1700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、演出図柄停止指定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、抽選演出を構成する演出図柄の停止表示を行う。また、サブCPU102aは、ステップS1314において演出モードを制御するための演出モード制御処理を行い、当該コマンド解析処理を終了する。演出モード制御処理については、図50を用いて後述する。

20

【0377】

尚、演出モードとは、本実施の形態では、特別図柄の抽選（あるいは、特別図柄の変動表示）に対応して第1画像表示装置71および第2画像表示装置72等からなる演出装置で行われる変動演出の分類態様（カテゴリー）であり、遊技条件の状態や期間の種類に関連付けられている。すなわち、遊技条件の状態や期間の種類を示唆する。例えば、第1画像表示装置71による変動演出の演出モードとして、場所、状況、時節等による情景、出現する主要なキャラクタやアングル等の演出を構成する様々な要素について適宜に設定される。

30

【0378】

サブCPU102aは、ステップS1315において、受信バッファに格納されている新規のコマンドが、遊技状態指定コマンドであるか否かを判定する。サブCPU102aは、受信バッファに格納されている新規のコマンドが遊技状態指定コマンドであればステップS1316に処理を移し、遊技状態指定コマンドでなければステップS1317に処理を移す。サブCPU102aは、ステップS1316において、受信した遊技状態指定コマンドに基づいた遊技状態を示すデータをサブRAM102cにある遊技状態記憶領域にセットし、当該コマンド解析処理を終了する。

【0379】

サブCPU102aは、ステップS1317において、受信バッファに格納されている新規のコマンドが、オープニング指定コマンドであるか否かを確認する。サブCPU102aは、受信バッファに格納されている新規の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S1318に処理を移し、オープニング指定コマンドでなければステップS1319に処理を移す。

40

【0380】

サブCPU102aは、ステップS1318において、特別遊技に係る演出である特別遊技演出の態様である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い、当該コマンド解析処理を終了する。

【0381】

50

サブCPU102aは、ステップS1319において、受信バッファに格納されている新規のコマンドが、ラウンド指定コマンドであるか否かを確認する。サブCPU102aは、受信バッファに格納されている新規のコマンドがラウンド指定コマンドであればステップS1320に処理を移し、ラウンド指定コマンドでなければステップS1321に処理を移す。

【0382】

サブCPU102aは、ステップS1320において、ラウンド演出の態様である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い、当該コマンド解析処理を終了する。具体的には、サブCPU102a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すると共に、決定したラウンド演出パターンを示すラウンド演出データをラウンド演出パターン記憶領域にセットし、決定したラウンド演出パターンを示すラウンド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。

10

【0383】

サブCPU102aは、ステップS1321において、受信バッファに格納されている新規のコマンドが、大当たりラウンド間のインターバルを指定するインターバル指定コマンドであるか否かを確認する。サブCPU102aは、受信バッファに格納されている新規のコマンドがインターバル指定コマンドであればステップS1322に処理を移し、インターバル指定コマンドでなければステップS1323に処理を移す。

【0384】

サブCPU102aは、ステップS1322において、インターバル演出の態様であるインターバル演出パターンを決定するインターバル演出パターン決定処理を行い、当該コマンド解析処理を終了する。具体的には、サブCPU102aは、インターバル指定コマンドに基づいてインターバル演出パターンを決定すると共に、決定したインターバル演出パターンを示すインターバル演出データをインターバル演出パターン記憶領域にセットし、決定したインターバル演出パターンを示すインターバル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。

20

【0385】

サブCPU102aは、ステップS1323において、受信バッファに格納されている新規のコマンドが、エンディング指定コマンドであるか否かを確認する。サブCPU102aは、受信バッファに格納されている新規の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S1324に処理を移し、当該エンディング指定コマンドでなければ当該コマンド解析処理を終了する。

30

【0386】

サブCPU102aは、ステップS1324において、エンディング演出の態様である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、当該コマンド解析処理を終了する。

【0387】

(演出制御基板の復旧表示処理)

図43を用いて、演出制御基板102による復旧表示処理を説明する。

まず、サブCPU102aは、ステップS1303-1において、受信バッファに格納されている新規の復旧コマンドが、大当たり中復旧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新規の復旧コマンドが大当たり中復旧コマンドであれば、ステップS1303-2に処理を移し、受信バッファに格納されている新規の復旧コマンドが大当たり中復旧コマンドでなければステップS1303-3に処理を移す。

40

【0388】

サブCPU102aは、ステップS1303-2において、大当たり中復旧画面表示コマンドを送信バッファにセットし、今回の復旧表示処理を終了する。

尚、送信バッファにセットされた大当たり中復旧画面表示コマンドは、ステップS1700(図40参照)のデータ出力処理によって画像制御基板105に送信される。画像制

50

御基板 105 は、大当たり中復旧画面表示コマンドを受信すると、次のコマンドを受信するまで、図 68 (a) に示す大当たり中復旧画面 601 を第 1 画像表示装置 71 に表示する制御を行う。

【0389】

サブ CPU 102 a は、ステップ S 1303-3 において、受信バッファに格納されている新規の復旧コマンドが、小当たり中復旧コマンドであるか否かを判定する。サブ CPU 102 a は、受信バッファに格納されている新規の復旧コマンドが小当たり中復旧コマンドであれば、ステップ S 1303-4 に処理を移し、受信バッファに格納されている新規の復旧コマンドが小当たり中復旧コマンドでなければステップ S 1303-5 に処理を移す。

10

【0390】

サブ CPU 102 a は、ステップ S 1303-4 において、小当たり中復旧画面表示コマンドを送信バッファにセットし、今回の復旧表示処理を終了する。

尚、送信バッファにセットされた小当たり中復旧画面表示コマンドは、ステップ S 1700 (図 40 参照) のデータ出力処理によって画像制御基板 105 に送信される。画像制御基板 105 は、小当たり中復旧画面表示コマンドを受信すると、次のコマンドを受信するまで、図 68 (b) に示す小当たり中復旧画面 602 を第 1 画像表示装置 71 に表示する制御を行う。

【0391】

サブ CPU 102 a は、ステップ S 1303-5 において、受信バッファに格納されている新規の復旧コマンドが、時短・特別図柄変動表示中復旧コマンドであるか否かを判定する。サブ CPU 102 a は、受信バッファに格納されている新規の復旧コマンドが時短・特別図柄変動表示中復旧コマンドであれば、ステップ S 1303-6 に処理を移し、受信バッファに格納されている新規の復旧コマンドが時短・特別図柄変動表示中復旧コマンドでなければステップ S 1303-7 に処理を移す。

20

【0392】

サブ CPU 102 a は、ステップ S 1303-6 において、時短・特別図柄変動表示中復旧画面表示コマンドを送信バッファにセットし、今回の復旧表示処理を終了する。

尚、送信バッファにセットされた時短・特別図柄変動表示中復旧画面表示コマンドは、ステップ S 1700 (図 40 参照) のデータ出力処理によって画像制御基板 105 に送信される。画像制御基板 105 は、時短・特別図柄変動表示中復旧画面表示コマンドを受信すると、次のコマンドを受信するまで、図 68 (c) に示す時短・特別図柄変動表示中復旧画面 603 を第 1 画像表示装置 71 に表示する制御を行う。

30

【0393】

サブ CPU 102 a は、ステップ S 1303-7 において、受信バッファに格納されている新規の復旧コマンドが、非時短・特別図柄変動表示中復旧コマンドであるか否かを判定する。サブ CPU 102 a は、受信バッファに格納されている新規の復旧コマンドが非時短・特別図柄変動表示中復旧コマンドであれば、ステップ S 1303-8 に処理を移し、受信バッファに格納されている新規の復旧コマンドが非時短・特別図柄変動表示中復旧コマンドでなければステップ S 1303-9 に処理を移す。

40

【0394】

サブ CPU 102 a は、ステップ S 1303-8 において、非時短・特別図柄変動表示中復旧画面表示コマンドを送信バッファにセットし、今回の復旧表示処理を終了する。

尚、送信バッファにセットされた非時短・特別図柄変動表示中復旧画面表示コマンドは、ステップ S 1700 (図 40 参照) のデータ出力処理によって画像制御基板 105 に送信される。画像制御基板 105 は、非時短・特別図柄変動表示中復旧画面表示コマンドを受信すると、次のコマンドを受信するまで、図 69 (a) に示す非時短・特別図柄変動表示中復旧画面 604 を第 1 画像表示装置 71 に表示する制御を行う。

【0395】

サブ CPU 102 a は、ステップ S 1303-9 において、受信バッファに格納されて

50

いる新規の復旧コマンドが、第2始動口ロング開放中復旧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新規の復旧コマンドが第2始動口ロング開放中復旧コマンドであれば、ステップS1303-10に処理を移し、受信バッファに格納されている新規の復旧コマンドが第2始動口ロング開放中復旧コマンドでなければステップS1303-11に処理を移す。

【0396】

サブCPU102aは、ステップS1303-10において、第2始動口ロング開放中復旧画面表示コマンドを送信バッファにセットし、今回の復旧表示処理を終了する。

尚、送信バッファにセットされた第2始動口ロング開放中復旧画面表示コマンドは、ステップS1700（図40参照）のデータ出力処理によって画像制御基板105に送信される。画像制御基板105は、第2始動口ロング開放中復旧画面表示コマンドを受信すると、次のコマンドを受信するまで、図69（b）に示す第2始動口ロング開放中復旧画面605を第1画像表示装置71に表示する制御を行う。

【0397】

サブCPU102aは、ステップS1303-11において、受信バッファに格納されている新規の復旧コマンドが、特図保留中復旧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新規の復旧コマンドが特図保留中復旧コマンドであれば（遊技待機中復旧コマンドでなければ）、ステップS1303-12に処理を移し、受信バッファに格納されている新規の復旧コマンドが特図保留中復旧コマンドでなければ（遊技待機中復旧コマンドであれば）、ステップS1303-13に処理を移す。

【0398】

サブCPU102aは、ステップS1303-12において、特図保留中復旧画面表示コマンドを送信バッファにセットし、今回の復旧表示処理を終了する。

【0399】

尚、送信バッファにセットされた特図保留中復旧画面表示コマンドは、ステップS1700（図40参照）のデータ出力処理によって画像制御基板105に送信される。画像制御基板105は、特図保留中復旧画面表示コマンドを受信すると、次のコマンドを受信するまで、図69（c）に示す特図保留中復旧画面606を第1画像表示装置71に表示する制御を行う。

【0400】

サブCPU102aは、ステップS1303-13において、遊技待機中復旧画面表示コマンドを送信バッファにセットし、今回の復旧表示処理を終了する。

【0401】

尚、送信バッファにセットされた遊技待機中復旧画面表示コマンドは、ステップS1700（図40参照）のデータ出力処理によって画像制御基板105に送信される。画像制御基板105は、遊技待機中復旧画面表示コマンドを受信すると、次のコマンドを受信するまで、図70に示す遊技待機中復旧画面607を第1画像表示装置71に表示する制御を行う。

【0402】

（演出制御基板の保留数加算処理）

図44を用いて、演出制御基板102による保留数加算処理を説明する。サブCPU102aは、ステップS1305-1において、サブRAM102cの受信バッファに格納されている始動口入賞指定コマンドをサブRAM102cの特図保留演出記憶領域に記憶する。

【0403】

サブRAM102cは、図54（a）に示すように、第1始動口21への入賞に基づく始動口入賞指定コマンドを記憶可能な第1特図保留演出記憶領域と、第2始動口22への入賞に基づく始動口入賞指定コマンドを記憶可能な第2特図保留演出記憶領域とを有する。そして、各特図保留演出記憶領域は、それぞれは第1記憶部～第4記憶部に分けられて

10

20

30

40

50

いる（図54（b）、図54（c）参照）。さらに、各記憶部は、始動口入賞指定コマンドを記憶する始動口入賞指定コマンド記憶領域、後述する特図保留画像の表示態様を示す情報（特図保留表示態様データ）を記憶する特図保留表示態様データ記憶領域、及び、後述する先読み演出パターン判定用乱数を記憶する先読み演出パターン判定用乱数記憶領域を有している（図54（d）参照）。

【0404】

尚、始動口入賞指定コマンドは当該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。

【0405】

サブCPU102aは、ステップS1305-2において、ステップS1305-1で始動口入賞指定コマンドを記憶した記憶部の特図保留表示態様データ記憶領域に、通常の表示態様である通常態様を表すデータ（例えば、「00H」）を記憶する。 10

【0406】

サブCPU102aは、ステップS1305-3において、ステップS1305-1で記憶した始動口入賞指定コマンドを確認し、ステップS1305-4において、その始動口入賞指定コマンドが第1始動口21への入賞に基づくコマンドであるか否かを判定する。

【0407】

サブCPU102aは、第1始動口21への入賞に基づくコマンドであると判定すると、ステップS1305-5に処理を移し、第1始動口21への入賞に基づくコマンドではない、すなわち、第2始動口22への入賞に基づくコマンドであると判定すると、ステップS1305-7に処理を移す。 20

【0408】

サブCPU102aは、ステップS1305-5において、サブRAM102cに設けられた第1特図保留演出カウンタのカウント値を「1」加算して更新し、ステップS1305-6において第1特図保留演出発生指定フラグをサブRAM102cの第1特図保留演出発生指定フラグ記憶領域に記憶し、当該保留数加算処理を終了する。

【0409】

一方、サブCPU102aは、ステップS1305-7において、サブRAM102cに設けられた第2特図保留演出カウンタのカウント値を「1」加算して更新し、ステップS1305-8において第2特図保留演出発生指定フラグをサブRAM102cの第2特図保留演出発生指定フラグ記憶領域に記憶し、当該保留数加算処理を終了する。 30

【0410】

尚、第1特図保留演出カウンタは、第1始動口21への入賞に基づく始動口入賞指定コマンドが受信され、サブRAM102cの第1特図保留演出記憶領域に記憶される度に「1」加算される。すなわち、第1特図保留演出カウンタは、メインRAM101cの第1特別図柄保留記憶領域に記憶される判定情報の個数である第1特図保留数（U1）を計数する。同様に、第2特図保留演出カウンタは、第2始動口22への入賞に基づく始動口入賞指定コマンドが受信され、サブRAM102cの第2特図保留演出記憶領域に記憶される度に「1」加算される。すなわち、第2特図保留演出カウンタは、メインRAM101cの第2特別図柄保留記憶領域に記憶される判定情報の個数である第2特図保留数（U2）を計数する。 40

【0411】

（演出制御基板の先読み演出処理）

図45を用いて、演出制御基板102による先読み演出処理を説明する。サブCPU102aは、ステップS1306-1において、現在、特別図柄表示（特別図柄の変動表示＋特別図柄の停止表示）に対応して行われる抽選演出中であるか否かを判定する。サブCPU102aは、現在変動演出中ではないと判定すると、当該先読み演出処理を終了し、変動演出中であると判定すると、ステップS1306-2に処理を移す。

【0412】

サブCPU102aは、ステップS1306-2において、先読み演出パターン判定用乱数に係る乱数カウンタ示す乱数値をサブRAM102cの当該始動口入賞指定コマンドが記憶された記憶部の先読み演出パターン判定用乱数記憶領域に記憶し、ステップS1306-3において先読み特図保留演出判定処理を行う。

【0413】

ここで、図46を用いてステップS1306-3の先読み特図保留演出判定処理について説明する。

図46は、図45のステップS1306-3の先読み特図保留演出判定処理を示すフローチャートである。

【0414】

まず、図46に示すように、サブCPU102aは、ステップS1306-3-1において、今回の始動口入賞指定コマンドの受信により特図保留演出記憶領域に記憶された保留情報が第1特図保留情報であるか否かを判定する。ここで、サブCPU102aは、第1特図保留情報の場合、ステップS1306-3-2の処理に移行し、第1特図保留情報でない場合（第2特図保留情報の場合）、ステップS1306-3-8に処理を移す。

【0415】

次に、サブCPU102aは、S1306-3-2において、今回の始動口入賞指定コマンドの受信により第1特図保留演出記憶領域に記憶された第1特図保留情報より先に当該第1特図保留演出記憶領域に記憶された第1特図保留情報（以下、先行して記憶された第1特図保留情報と呼ぶ）が有るか否かを判定する。ここで、サブCPU102aは、先行して記憶された第1特図保留情報が有る場合、ステップS1306-3-3の処理に移行し、先行して記憶された第1特図保留情報が無い場合、ステップS1306-3-7に処理を移す。

【0416】

サブCPU102aは、ステップS1306-3-3において、先行して記憶された第1特図保留情報の中に大当たりに対応する第1特図保留情報が有るか否かを判定する。ここで、サブCPU102aは、大当たりに対応する第1特図保留情報が有る場合、ステップS1306-3-4の処理に移行し、大当たりに対応する第1特図保留情報が無い場合、ステップS1306-3-5に処理を移す。

【0417】

サブCPU102aは、ステップS1306-3-4において、ステップS1306-3-3により大当たりと判定された第1特図保留情報の中に最終態様が通常態様で表示される第1特図保留情報（常に通常態様で表示される第1特図保留情報、保留変化しない第1特図保留情報）が有るか否かを判定する。ここで、サブCPU102aは、最終態様が通常態様で表示される大当たりの第1特図保留情報が有る場合、ステップS1306-3-7の処理に移行し、最終態様が通常態様で表示される大当たりの第1特図保留情報が無い場合、ステップS1306-3-6に処理を移す。

【0418】

サブCPU102aは、ステップS1306-3-5において、先行して記憶された第1特図保留情報の中にリーチ有りハズレ（リーチハズレ）に対応する第1特図保留情報（始動口入賞指定コマンド=E3H0AH）が有るか否かを判定する。ここで、サブCPU102aは、リーチ有りハズレに対応する第1特図保留情報が有る場合、ステップS1306-3-6の処理に移行し、リーチ有りハズレに対応する第1特図保留情報が無い場合、ステップS1306-3-7に処理を移す。

【0419】

サブCPU102aは、ステップS1306-3-6において、今回の始動口入賞指定コマンド（第1特図保留情報）に対応する第1特図保留画像の最終態様を通常態様で決定し、今回の始動口入賞指定コマンドに対応するサブRAM102cの第1特図保留画像最終態様情報記憶領域に、通常態様を示す特図保留画像最終態様情報をセット（記憶）して今回の処理を終了する。サブRAM102cの第1特図保留画像最終態様情報記憶領域に

通常態様の特図保留画像最終態様情報がセットされた場合、ステップS1506において、第1特図保留画像の表示態様が通常態様で表示されることを示す特図保留演出制御コマンドが生成される。

【0420】

サブCPU102aは、ステップS1306-3-7において、今回の始動口入賞指定コマンド（第1特図保留情報）に対応する第1特図保留画像の最終態様を抽選で決定し、今回の始動口入賞指定コマンドに対応するサブRAM102cの第1特図保留画像最終態様情報記憶領域に抽選で決定した最終態様の特図保留画像最終態様情報をセット（記憶）してS1306-3-9に処理を移す。

【0421】

サブCPU102aは、ステップS1306-3-8において、今回の始動口入賞指定コマンド（第2特図保留情報）に対応する第2特図保留画像の最終態様を抽選で決定し、今回の始動口入賞指定コマンドに対応するサブRAM102cの第2特図保留画像最終態様情報記憶領域に抽選で決定した最終態様の特図保留画像最終態様情報をセット（記憶）してS1306-3-9に処理を移す。

【0422】

ここで、特図保留画像の最終態様の抽選を具体的に説明すると、まず、サブCPU102aは、今回の始動口入賞指定コマンドを確認する。これは、特図保留画像最終態様判定テーブルが始動口入賞指定コマンド、すなわち、事前判定の結果によって分けられているからである。始動口入賞指定コマンドに対応付けられた特図保留画像最終態様判定テーブルには、複数の先読み演出パターン判定値と特図保留画像の最終態様を示す最終表示態様データとが所定の確率で対応付けられて格納されている。よって、サブCPU102aは、特図保留画像の最終態様の抽選において、受信した始動口入賞指定コマンド（今回の始動口入賞指定コマンド）に基づいて、当該始動口入賞指定コマンドに対応付けられた特図保留画像最終態様判定テーブルを選択する。その後、サブCPU102aは、今回のタイマ割込処理におけるステップS1306-2で記憶した先読み演出パターン判定用乱数を、選択した特図保留画像最終態様判定テーブルと照合することで、特図保留画像の最終態様を選択する。

【0423】

次に、サブCPU102aは、S1306-3-9において、ステップS1306-3-7またはステップS1306-3-8の最終態様の抽選の結果が特別態様に当選したことを示す否かの判別を行う。ここでの「特別態様」とは通常態様とは異なる特別な態様のことをいう。ここで、サブCPU102aは、最終態様の抽選の結果が特別態様に当選したことを示した場合、ステップS1306-3-10の処理に移行し、最終態様の抽選の結果が特別態様に当選したことを示さなかった場合（最終態様の抽選の結果が通常態様に当選したことを示した場合）、今回の処理を終了する。

【0424】

サブCPU102aは、ステップS1306-3-10において、今回の始動口入賞指定コマンドに係る特図保留演出のシナリオ判定を行う。「当該特図保留演出のシナリオ」とは、当該特図保留画像の表示に係る特図保留（特別図柄表示を実行する権利）が発生してから消滅するまでの間における当該特図保留画像の表示態様の推移態様（シナリオ）のことである。「当該特図保留演出のシナリオ判定」とは、その特図保留画像の表示態様の推移態様を判定することである。

【0425】

サブCPU102aは、当該特図保留演出のシナリオ判定において、ステップS1306-2で記憶した先読み演出パターン判定用乱数を、特図保留演出シナリオ判定テーブルに照合して特図保留画像の表示態様の推移態様を決定する。

【0426】

サブCPU102aは、当該特図保留演出のシナリオ判定において、今回の始動口入賞指定コマンド、ステップS1306-3-7またはS1306-3-8で決定した特図保

10

20

30

40

50

留画像の最終態様、及び、特図保留演出カウンタのカウンタ値（＝特図保留数）を確認する。これは、当該特図保留演出シナリオ判定テーブルが始動口入賞指定コマンド、当該特図保留画像の最終態様、及び、特図保留演出カウンタのカウンタ値（＝特図保留数）によって分けられているからである。

【0427】

サブCPU102aは、特図保留演出のシナリオ判定において、当該始動口入賞指定コマンド、当該特図保留画像の最終態様、及び、特図保留演出カウンタのカウンタ値（＝特図保留数）に基づいて、当該判定で用いる特図保留演出シナリオ判定テーブルを選択する。

【0428】

サブCPU102aは、ステップS1306-3-11において、ステップS1306-3-10で決定した特図保留演出シナリオを示す特図保留演出シナリオ情報を、サブRAM102cの特図保留演出シナリオ情報記憶領域に記憶する。

【0429】

サブCPU102aは、ステップS1306-3-12において、現在の特図保留演出カウンタのカウンタ値を当該先読み特図保留演出の実行回数（Z1）としてサブRAM102cに設けられた先読み特図保留演出カウンタにセットし、当該先読み特図保留演出判定処理を終了し、先読み演出処理に処理を戻す。尚、先読み特図保留演出カウンタは、特別態様による特図保留演出を制御するための計数手段を構成する。

ステップS1306-3-12の後には、図45に示すS1306-4の処理が実行される。

【0430】

図45に示すように、サブCPU102aは、ステップS1306-4において、現在、低確率状態且つ非時短状態を示す「演出モードA」であるか否かを判定する。サブCPU102aは、演出モードAではないと判定すると、当該先読み演出処理を終了し、演出モードAであると判定すると、ステップS1306-5に処理を移す。

【0431】

サブCPU102aは、ステップS1306-5において、特図保留演出カウンタのカウンタ値が2以上であるか否かを判定する。サブCPU102aは、特図保留演出カウンタのカウンタ値が2以上ではないと判定すると当該先読み演出処理を終了し、特図保留演出カウンタのカウンタ値が2以上であると判定すると、ステップS1306-6において先読み演出モード判定処理を行う。

【0432】

ここで、図47を用いて先読み演出モード判定処理について説明する。サブCPU102aは、ステップS1306-6-1において、当該始動口入賞指定コマンドに係る特別図柄表示において行われる当該変動演出が行われているときの演出モードを決定する。具体的に、サブCPU102aは、ステップS1306-2で記憶した先読み演出パターン判定用乱数を、演出モード最終態様判定テーブルに照合する。

【0433】

サブCPU102aは、演出モード最終態様判定において、当該始動口入賞指定コマンドを確認する。これは、演出モード最終態様判定テーブルが当該始動口入賞指定コマンド、すなわち、事前判定の結果によって分けられているからである。よって、サブCPU102aは、演出モード最終態様判定において、受信した始動口入賞指定コマンドに基づいて、当該始動口入賞指定コマンドに対応付けられた演出モード最終態様判定テーブルを選択する。

【0434】

当該始動口入賞指定コマンドに対応付けられた演出モード最終態様判定テーブルには、複数の先読み演出パターン判定値と演出モードの最終態様を示す演出モード最終態様データとが所定の確率で対応付けられて格納されている。

【0435】

そして、サブCPU102aは、ステップS1306-6-2において、演出モード最終態様判定の結果が特別態様の演出モード（以下、「特別演出モード」という）であるか否かを判定する。ここでの「特別態様」とは通常態様とは異なる特別な態様であることをいう。サブCPU102aは、特別演出モードではないと判定すると当該先読み演出モード判定処理を終了し、特別演出モードであると判定するとステップS1306-6-3に処理を移す。

【0436】

サブCPU102aは、ステップS1306-6-3において、当該始動口入賞指定コマンドに係る特別図柄表示において行われる当該変動演出までの演出モードのシナリオ判定を行う。「当該変動演出までの演出モードのシナリオ」とは、当該変動演出に係る特別図柄判定の報知（特別図柄の停止表示）が行われるまでの変動演出の演出モードの推移態様のことである。「当該変動演出の演出モードまでのシナリオ判定」とは、その演出モードの推移態様を判定することである。

10

【0437】

サブCPU102aは、当該変動演出の演出モードまでのシナリオ判定において、ステップS1306-2で記憶した先読み演出パターン判定用乱数を、当該変動演出の演出モードまでのシナリオ判定テーブルに照合して当該変動演出の演出モードのシナリオを決定する。

【0438】

サブCPU102aは、当該変動演出の演出モードまでのシナリオ判定において、当該始動口入賞指定コマンド、ステップS1306-6-1で決定した演出モードの最終態様、及び、特図保留演出カウンタのカウント値（＝特図保留数）を確認する。これは、演出モードシナリオ判定テーブルが当該始動口入賞指定コマンド、ステップS1306-6-1で決定した演出モードの最終態様、及び、特図保留演出カウンタのカウント値（＝特図保留数）によって分けられているからである。サブCPU102aは、演出モードシナリオ判定において、当該始動口入賞指定コマンド、ステップS1306-6-1で決定した演出モードの最終態様、及び、特図保留演出カウンタのカウント値（＝特図保留数）に基づいて、当該判定で用いる演出モードシナリオ判定テーブルを選択する。

20

【0439】

サブCPU102aは、ステップS1306-6-4において、ステップS1306-6-3で決定した演出モードのシナリオを示す演出モードシナリオ情報を、サブRAM102cの演出モードシナリオ情報記憶領域に記憶する。

30

【0440】

サブCPU102aは、ステップS1306-6-5において、現在の特図保留演出カウンタのカウント値を当該先読み演出モードの実行回数としてサブRAM102cに設けられた先読み演出モードカウンタ（Z2）にセットし、当該先読み演出モード判定処理を終了し、先読み演出処理に処理を戻す。尚、先読み演出モードカウンタは、特別態様による演出モードを制御するための計数手段を構成する。

【0441】

（演出制御基板の変動演出パターン決定処理）

40

図48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。サブCPU102aは、ステップS1310-1において、サブRAM102cの演出モードフラグ記憶領域に記憶されている演出モードフラグを参照することで現在の演出モードを確認して、現在の演出モードに対応付けられている変動演出パターン判定テーブルを選択する。これは、変動演出パターン判定テーブルが演出モードによって分類されているからである。

【0442】

サブCPU102aは、ステップS1310-2において、サブRAM102cの受信バッファに格納されている変動パターン指定コマンドを参照し、変動パターン指定コマンドに対応付けられている変動演出パターン判定テーブルを選択する。これは、演出モード

50

の種類によって分類された変動演出パターン判定テーブルは、変動パターン指定コマンドによっても分類されているからである。

【0443】

変動演出パターン判定テーブルにおいては、1つ又は複数の変動演出パターンが変動演出パターン判定値に対応付けられて格納されている（図55参照）。変動演出パターンとは、変動演出の態様（具体的な内容）を表す識別情報のことであり、第1画像表示装置71、第2画像表示装置72、音声出力装置73、演出用照明装置74～79、演出用役物装置80、及び、演出ボタン装置10によって行われる変動演出の態様に対応付けられている。

【0444】

変動演出パターンには、変動演出の時間、装飾図柄の変動表示態様、リーチ演出の有無、リーチ演出の内容、演出ボタン演出の有無、演出ボタン演出の内容、演出展開構成、情景やキャラクタからなる装飾図柄の背景の種類等からなる変動演出の内容が設定されている。すなわち、各変動演出パターン判定テーブルは、変動演出に関する情報を格納するテーブルである。

【0445】

サブCPU102aは、ステップS1310-3において、演出パターン判定用乱数に係る乱数カウンタ示す乱数値をサブRAM102cの演出パターン判定用乱数記憶領域に記憶し、ステップS1310-4において、記憶した演出パターン判定用乱数を、決定した変動演出パターン判定テーブルに照合して変動演出パターンを決定する変動演出パターン判定を行う。そして、サブCPU102aは、ステップS1310-5において、当該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共に、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。尚、サブRAM102cの変動演出データ記憶領域には、演出ボタン第1振動フラグ記憶領域、演出ボタン第2振動フラグ記憶領域、ボタン演出実行可能フラグ記憶領域が含まれる。

【0446】

尚、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S1700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、例えば、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演出図柄の変動表示を第1画像表示装置71に行わせる（演出図柄の変動表示を行う）と共に、そのコマンドに対応する変動演出パターンに基づく背景画像等を第1画像表示装置71に表示させる。

【0447】

サブCPU102aは、ステップS1310-6において、特図保留演出シナリオ情報及び先読み特図保留演出カウンタのカウンタ値（先読み特図保留演出情報）を確認し、ステップS1310-7において、後述する特別演出に係る所定条件が成立しているか否かを判定する。具体的に、サブCPU102aは、現在特定の特別態様による特図保留画像の表示が実行されており、直後に当該特図保留画像に係る特図保留の消滅によって当該特定の特別態様による特図保留画像が消化されるか否かを判定する。

【0448】

サブCPU102aは、「NO」と判定すると、当該変動演出パターン決定処理を終了し、「YES」と判定すると、ステップS1310-8に処理を移す。これは、後述するように、変動演出が開始される直前まで特定の特別態様による特図保留画像が表示されており、当該変動演出が開始される際にその特定の特別態様による特図保留画像の表示が終了する場合、第2画像表示装置72において所定の特別演出を実行させるためである。

【0449】

サブCPU102aは、ステップS1310-8において、サブRAM102cの受信バッファに格納されている変動パターン指定コマンドを確認する。これは、特別演出の演出内容に対応付けられた特別演出パターンは、今回の特図変動パターン指定コマンド、及

10

20

30

40

50

び、特図保留演出シナリオ情報と先読み特図保留演出カウンタのカウンタ値との組み合わせに対応付けられているからである。すなわち、特別演出の演出内容に対応付けられた特別演出パターンを決定するために用いられる特別演出パターン判定テーブルは、特図変動パターン指定コマンド、特図保留演出シナリオ情報及び先読み特図保留演出カウンタのカウンタ値によって分けられている。

【0450】

サブCPU102aは、ステップS1310-9において、ステップS1310-3で取得された変動演出パターン判定用乱数を確認する。これは、特別演出の演出内容を示す特別演出パターンを決定するために用いられる特別演出パターン判定テーブルには、特別演出パターンと変動演出パターン判定用乱数とが対応付けられて所定の確率で格納されているからである。

10

【0451】

サブCPU102aは、ステップS1310-10において、確認した特図変動パターン指定コマンド、及び、特図保留演出シナリオ情報と先読み特図保留演出カウンタのカウンタ値に基づいて、特図変動パターン指定コマンド、及び、特図保留演出シナリオ情報と先読み特図保留演出カウンタのカウンタ値に対応付けられている特別演出パターン判定テーブルを選択する。

【0452】

また、サブCPU102aは、ステップS1310-10において、選択した特別演出パターン判定テーブルに変動演出パターン判定用乱数を照合して特別演出パターンを決定する特別演出パターン判定を行う。そして、サブCPU102aは、ステップS1310-11において、当該特別演出パターンに対応する特別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共に、サブRAM102cの特別演出データ記憶領域にセットする。

20

【0453】

尚、送信バッファにセットされた特別演出制御コマンドは、ステップS1700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、例えば、画像制御基板105は、特別演出制御コマンドを受信すると、そのコマンドが示す特別演出パターンに基づく特別演出を第2画像表示装置72に行わせる。尚、特別演出に関する詳細は後述する。

30

【0454】

(演出制御基板の保留数減算処理)

図49を用いて、演出制御基板102による保留数減算処理を説明する。サブCPU102aは、ステップS1311-1において、サブRAM102cの受信バッファに格納されている変動パターン指定コマンドを確認する。

【0455】

サブCPU102aは、ステップS1311-2において、確認した変動パターン指定コマンドが第1始動口21への入賞に基づくものであるか否かを判定する。サブCPU102aは、第1始動口21への入賞に基づくコマンドであると判定すると、ステップS1311-3に処理を移し、第1始動口21への入賞に基づくコマンドではない、すなわち、第2始動口22への入賞に基づくコマンドであると判定すると、ステップS1311-5に処理を移す。

40

【0456】

サブCPU102aは、ステップS1311-3において、サブRAM102cに設けられた第1特図保留演出カウンタのカウンタ値を「1」減算して更新し、ステップS1311-4において第1特図保留演出消滅指定フラグをサブRAM102cの第1特図保留演出消滅指定フラグ記憶領域に記憶する。

【0457】

一方、サブCPU102aは、ステップS1311-5において、サブRAM102cに設けられた第2特図保留演出カウンタのカウンタ値を「1」減算して更新し、ステップ

50

S 1 3 0 5－6において第2特図保留演出消滅指定フラグをサブRAM102cの第2特図保留演出消滅指定フラグ記憶領域に記憶する。

【0458】

サブCPU102aは、ステップS1311-7において、サブRAM102cの特図保留演出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記憶部に記憶された各データを1つ前の記憶部にシフトさせる。例えば、第1特図保留演出記憶領域の第4記憶部に記憶されているデータは、第1特図保留演出記憶領域の第3記憶部にシフトされる。また、第1特図保留演出記憶領域の第1記憶部に記憶されているデータは、第1特図保留演出記憶領域及び第2特図保留演出記憶領域に共通の当該変動用記憶部（第0記憶部）にシフトされ、第0記憶部に記憶されていたデータは、消去される。これにより、前回の遊技（変動演出）で用いられたデータが消去される。

10

【0459】

サブCPU102aは、ステップS1311-8において、サブRAM102cの特図保留演出シナリオ情報記憶領域に特図保留演出シナリオ情報がセットされているか否かを判定する。サブCPU102aは、特図保留演出シナリオ情報がセットされていないと判定すると、ステップS1311-10に処理を移し、特図保留演出シナリオ情報がセットされていると判定すると、ステップS1311-9において、先読み特図保留演出カウンタのカウント値を「1」減算して更新し、ステップS1311-10に処理を移す。

【0460】

サブCPU102aは、ステップS1311-10において、サブRAM102cの演出モードシナリオ情報記憶領域に演出モードシナリオ情報がセットされているか否かを判定する。サブCPU102aは、演出モードシナリオ情報がセットされていないと判定すると、当該保留数減算処理を終了し、演出モードシナリオ情報がセットされていると判定すると、ステップS1311-11において、先読み演出モードカウンタのカウント値を「1」減算して更新し、当該保留数減算処理を終了する。

20

【0461】

（演出制御基板の演出モード制御処理）

次に、図50を用いて演出モード制御処理について説明する。まず、サブCPU102aは、ステップS1314-1において、サブRAM102cの受信バッファに記憶されている特別演出図柄指定コマンドを解析し、ステップS1314-2において、当該大当たり判定の結果がハズレであるか否かを判定する。

30

【0462】

サブCPU102aは、ハズレではないと判定するとステップS1314-7に処理を移し、ハズレであると判定するとステップS1314-3において現在、演出モード「A」であるか否かを判定する。

【0463】

サブCPU102aは、演出モード「A」であると判定すると、ステップS1314-12に処理を移し、演出モード「A」ではないと判定すると、ステップS1314-4において、演出モード残り回数カウンタのカウント値を「1」減算して演出モードの残り回数（M）を更新し、ステップS1314-5において、演出モード残り回数カウンタのカウント値が「0」であるか否かを判定する。この演出モード残り回数カウンタは、変動演出の実行回数が設定されている演出モードによる変動演出の実行回数の残り回数（M：演出モードの残り回数）を計数する機能を有する。

40

【0464】

サブCPU102aは、演出モード残り回数カウンタのカウント値が「0」であると判定すると、ステップS1314-6において、演出モードフラグ「F20」を演出モードフラグ記憶領域にONし、当該演出モード設定処理を終了する。一方、サブCPU102aは、演出モード残り回数カウンタのカウント値が「0」ではないと判定すると、当該演出モード制御処理を終了する。

【0465】

50

サブCPU102aは、ステップS1314-7において、当該特別図柄抽選の結果が小当たりであるか否かを判定する。サブCPU102aは、小当たりではないと判定すると、ステップS1314-9に処理を移し、小当たりであると判定すると、ステップS1314-8において、現在所定の演出モード（本実施の形態では、演出モード「A」又は演出モード「C」）であるか否かを判定する。サブCPU102aは、所定の演出モードではないと判定すると、ステップS1314-3に処理を移し、所定の演出モードであると判定すると、ステップS1314-9に処理を移す。

【0466】

サブCPU102aは、ステップS1314-9において、ステップS1314-1で解析した特別演出図柄指定コマンドが有する情報に基づいて、特別演出図柄指定コマンドの種類に関連付けられてサブROM102bに記憶されている演出モード判定用のテーブルを選択する。

10

【0467】

特別演出図柄指定コマンドの種類毎の演出モード判定テーブルには、演出モード判定値と演出モードとが対応付けられている。そこで、サブCPU102aは、ステップS1314-9において、次回以降の変動演出における演出モードを決定する演出モード判定を行う。具体的に、サブCPU102aは、演出モード判定テーブルに、特別演出図柄指定コマンドを照合して演出モードを決定する。

【0468】

サブCPU102aは、ステップS1314-10において、決定された演出モードに対応する演出モードフラグを演出モードフラグ記憶領域にセットし、ステップS1314-11において、当該決定された演出モードに対応して設定されている演出モード実行回数（Ma）を演出モード残り回数カウンタにセットし、ステップS1314-16に処理を移す。

20

【0469】

サブCPU102aは、ステップS1314-12において、演出モードシナリオ情報がセットされているか否かを判定する。サブCPU102aは、演出モードシナリオ情報がセットされていないと判定すると、当該演出モード制御処理を終了し、演出モードシナリオ情報がセットされていると判定するとステップS1314-13に処理を移す。

【0470】

サブCPU102aは、ステップS1314-13において、演出モードシナリオ情報及び先読み演出モードカウンタのカウント値（先読み演出モード情報）を確認し、ステップS1314-14において演出モードシナリオ情報及び先読み演出モードカウンタのカウント値と、演出モードシナリオ判定テーブルに基づいて次回の変動演出における演出モードを決定し、ステップS1314-15において、その演出モードを示す演出モードフラグをサブRAM102cの演出モード記憶領域にセットする。

30

【0471】

サブCPU102aは、ステップS1314-16において、先読み演出モードカウンタのカウント値が「0」であるか否かを判定する。サブCPU102aは、先読み演出モードカウンタのカウント値が「0」ではないと判定すると当該演出モード制御処理を終了し、先読み演出モードカウンタのカウント値が「0」であると判定すると、ステップS1314-17において、演出モードシナリオ情報をクリアし、当該演出モード制御処理を終了する。

40

【0472】

（演出制御基板の演出ボタン演出制御処理）

次に、図51を用いて演出ボタン演出制御処理について説明する。

【0473】

ステップS1401において、サブCPU102aは、サブRAM102cの演出ボタン第1振動フラグ記憶領域に記憶されている演出ボタン第1振動フラグがON（演出ボタン第1振動フラグ＝01がセット）されているか否かを判定する。ここで、サブCPU1

50

02aは、演出ボタン第1振動フラグがONされていなければ、ステップS1404の処理に移行し、演出ボタン第1振動フラグがONされていれば、ステップS1402に処理を移す。

【0474】

ステップS1402において、サブCPU102aは、ボタン演出カウンタのカウント値と、ステップS1310-4で判定された変動演出パターンとに基づいて、現在、演出ボタン10Aを振動させる期間の一番目の候補となる第1振動期間中（図61（b）参照）か否かを判定する。ここで、サブCPU102aは、第1振動期間中であれば、ステップS1403の処理に移行し、第1振動期間中でなければステップS1410に処理を移す。

10

【0475】

ステップS1403において、サブCPU102aは、演出ボタン振動コマンドを送信バッファにセットし、ステップS1410に処理を移す。演出ボタン振動コマンドは、ランプ制御基板104に演出ボタン10Aを振動させる制御を行わせるためのコマンドである。

【0476】

ステップS1404において、サブCPU102aは、サブRAM102cの演出ボタン第2振動フラグ記憶領域に記憶されている演出ボタン第2振動フラグがON（演出ボタン第2振動フラグ=01がセット）されているか否かを判定する。ここで、サブCPU102aは、演出ボタン第2振動フラグがONされていなければ、ステップS1410の処理に移行し、演出ボタン第2振動フラグがONされていれば、ステップS1405に処理を移す。

20

【0477】

ステップS1405において、サブCPU102aは、ボタン演出カウンタのカウント値とステップS1310-4で判定された変動演出パターンとに基づいて、現在、演出ボタン10Aを振動させる期間の二番目の候補となる第2振動期間中（図62（c）参照）か否かを判定する。ここで、サブCPU102aは、第2振動期間中であれば、ステップS1406の処理に移行し、第2振動期間中でなければステップS1410に処理を移す。

【0478】

ステップS1406において、サブCPU102aは、演出ボタン振動コマンドを送信バッファにセットし、ステップS1410に処理を移す。

30

【0479】

ステップS1410において、サブCPU102aは、演出ボタン10Aの操作に対応した演出入力制御処理を行い、今回の処理を終了する。演出入力制御処理については、図52を参照して詳細に説明する。

【0480】

（演出制御基板の演出入力制御処理）

図52を用いて、演出入力制御処理について説明する。

まず、ステップS1411において、サブCPU102aは、演出ボタン検出スイッチ10aからの有効な演出ボタン検出信号があったか否かを判定する。ここで、サブCPU102aは、当該信号がないと判定すれば、当該処理を終了し、当該信号があると判定すれば、ステップS1412に処理を移す。

40

【0481】

ステップS1412において、サブCPU102aは、サブRAM102cのボタン演出実行可能フラグ記憶領域に記憶されたボタン演出実行可能フラグがON（ボタン演出実行可能フラグ=01がセット）されているか否かを判定する。ここで、サブCPU102aは、ボタン演出実行可能フラグがONされていなければ、当該処理を終了し、ボタン演出実行可能フラグがONされていれば、ステップS1413に処理を移す。

【0482】

50

ステップS1413において、サブCPU102aは、ボタン演出実行コマンドを送信バッファにセットする。このコマンドは、画像制御基板105に動画のボタン演出を実行させるためのコマンドである。

【0483】

ここで、サブCPU102aは、演出入力制御処理の後のステップS1700（図40参照）において送信バッファにセットされたコマンドを画像制御基板105及びランプ制御基板104に送信する。画像制御基板105は受信したコマンドに基づいて、演出装置は、第1画像表示装置71、第2画像表示装置72、音声出力装置73を作動させ、ランプ制御基板104は受信したコマンドに基づいて演出ボタン装置10、演出用照明装置74～79及び演出用役物装置80を作動させる。

10

【0484】

（演出制御基板の特図保留演出制御処理）

次に、図53を用いて特図保留演出制御処理について説明する。

【0485】

まず、サブCPU102aは、図53に示すステップS1501において、特別図柄表示を実行する権利の発生又は消滅に基づく特図保留数（U1・U2）の変動等による特図保留演出の変更タイミングであるか否かを判別する。ここで、サブRAM102cには、第1特図保留演出発生指定フラグ、第2特図保留演出発生指定フラグ、第1特図保留演出消滅指定フラグ及び第2特図保留演出消滅指定フラグで構成される特図保留演出変更指定フラグが設定されており、サブCPU102aは、特図保留演出変更指定フラグがONされているか否かを判定することで、特図保留演出の変更タイミングであるか否かを判定する。

20

【0486】

サブCPU102aは、特図保留演出の変更タイミングでないと判定すると、当該特図保留演出制御処理を終了し、特図保留演出の変更タイミングであると判定するとステップS1502に処理を移す。

【0487】

サブCPU102aは、ステップS1502において、特図保留演出変更指定フラグの内容、すなわち、第1特図保留演出発生指定フラグ、第2特図保留演出発生指定フラグ、第1特図保留演出消滅指定フラグ又は第2特図保留演出消滅指定フラグのいずれがONされているかを確認する。

30

【0488】

サブCPU102aは、ステップS1503において、第1特図保留演出カウンタのカウント値（U1）及び第2特図保留演出カウンタのカウント値（U2）を確認する。

【0489】

サブCPU102aは、ステップS1504において、特図保留演出シナリオ情報がセットされているか否かを判定する。サブCPU102aは、特図保留演出シナリオ情報がセットされていないと判定するとステップS1506に処理を移し、特図保留演出シナリオ情報がセットされていると判定するとステップS1505において特図保留演出シナリオ情報及び先読み特図保留演出カウンタのカウント値を確認して、ステップS1506に処理を移す。

40

【0490】

サブCPU102aは、ステップS1506において、特図保留画像最終態様情報記憶領域に記憶された特図保留画像最終態様情報、特図保留演出変更フラグの内容、第1特図保留演出カウンタのカウント値（U1）、第2特図保留演出カウンタのカウント値（U2）及び特図保留演出シナリオ情報並びに先読み特図保留演出カウンタのカウント値に基づいて、特図保留演出の内容を示す特図保留演出制御コマンドを生成し、ステップS1507において、当該特図保留演出制御コマンドサブRAM102cの送信バッファにセットすると共に、サブRAM102cの特図保留演出データ記憶領域にセットする。これは、特図保留演出の演出内容は、特図保留演出変更フラグの内容、第1特図保留演出カウンタ

50

のカウンタ値（U 1）、第 2 特図保留演出カウンタのカウンタ値（U 2）及び特図保留演出シナリオ情報並びに先読み特図保留演出カウンタのカウンタ値に基づくからである。尚、特図保留演出に関する詳細は後述する。

【0491】

尚、送信バッファにセットされた特図保留演出制御コマンドは、ステップ S 1 7 0 0 のデータ出力処理によってランプ制御基板 1 0 4 及び画像制御基板 1 0 5 に送信される。そして、例えば、画像制御基板 1 0 5 は、特図保留演出制御コマンドを受信すると、そのコマンドが示す内容の特図保留画像の表示を第 1 画像表示装置 7 1 又は／及び第 2 画像表示装置 7 2 に行わせる。尚、本実施の形態では第 1 画像表示装置 7 1 において行われる。

【0492】

サブ C P U 1 0 2 a は、ステップ S 1 5 0 8 において、先読み特図保留演出カウンタのカウンタ値が「0」であるか否かを判定する。サブ C P U 1 0 2 a は、先読み特図保留演出カウンタのカウンタ値が「0」ではない場合、ステップ S 1 5 1 0 において、特図保留演出変更指定フラグを O F F し、当該特図保留演出制御処理を終了する。サブ C P U 1 0 2 a は、先読み特図保留演出カウンタのカウンタ値が「0」ある場合、ステップ S 1 5 0 9 において、特図保留演出シナリオ情報をクリアし、ステップ S 1 5 1 0 に処理を移す。

【0493】

次に、特図保留演出について具体的に説明する。特図保留演出は、第 1 始動口 2 1 又は第 2 始動口 2 2 への入賞に基づく特別図柄表示（当該特別図柄判定）の実行の権利（以下、「特図保留」という）に関する演出であり、主に、第 1 画像表示装置 7 1 及び／又は第 2 画像表示装置 7 2 において行われる。特図保留演出は、入賞による特図保留の発生と、特別図柄表示（当該特別図柄判定）の実行による特図保留の消滅とに応じて行われる。

【0494】

（特図保留演出）

この第 1 画像表示装置 7 1 及び／又は第 2 画像表示装置 7 2 における特図保留演出は、特図保留に対応する特図保留画像を表示することで行われる。特図保留画像は、第 1 始動口 2 1 への入賞に基づき発生する第 1 特図保留画像と、第 2 始動口 2 2 への入賞に係る特図保留画像に基づき発生する第 2 特図保留画像とで構成される。

【0495】

第 1 画像表示装置 7 1 は、第 1 特図保留画像を表示する第 1 特図保留表示領域 7 1 1 と、第 2 特図保留画像を表示する第 2 特図保留表示領域 7 1 2 とを有する。一方、第 2 特図保留表示領域 7 1 2 は、第 1 特別保留画像を表示する第 1 特図保留表示領域 7 2 1 と、第 2 特図保留画像を表示する第 2 特図保留表示領域 7 2 2 とを有する（図 1 参照）。

【0496】

また、第 1 特図保留表示領域 7 1 1 は、さらに第 1 表示部 7 1 1 a、第 2 表示部 7 1 1 b、第 3 表示部 7 1 1 c 及び第 4 表示部 7 1 1 d を有している。各表示部 7 1 1 a ～ 7 1 1 d は、それぞれ、第 1 始動口 2 1 への入賞に基づく特図保留（以下、「第 1 特図保留」という）のうち、特別図柄表示が実行される順番に対応している。すなわち、第 1 表示部 7 1 1 a は、第 1 特図保留の中で 1 番目に第 1 特別図柄表示が実行されるものを表す画像が表示される領域、第 2 表示部 7 1 1 b は、第 1 特図保留の中で 2 番目に第 1 特別図柄表示が実行されるものを表す画像が表示される領域、第 3 表示部 7 1 1 c は、第 1 特図保留の中で 3 番目に第 1 特別図柄表示が実行されるものを表す画像が表示される領域、第 4 表示部 7 1 1 d は、第 1 特図保留の中で 4 番目に第 1 特別図柄表示が実行されるものを表す画像が表示される領域である（図 1 参照）。同様に、第 1 画像表示装置 7 1 の第 2 特図保留表示領域 7 1 2 も、さらに第 1 表示部 7 1 1 a、第 2 表示部 7 1 1 b、第 3 表示部 7 1 1 c 及び第 4 表示部 7 1 1 d を有する（図 1 参照）。

【0497】

また、第 2 画像表示装置 7 2 の第 1 特図保留表示領域 7 2 1 も、同様に、第 1 ～ 第 4 表示部を有し、第 2 特図保留表示領域 7 2 2 も、第 1 ～ 第 4 表示部を有する（図 1 参照）。

【0498】

次に、特図保留画像の表示態様に説明する。本実施の形態では、第1特図保留画像の表示態様は、通常態様と特別態様1～特別態様6との7種類設定されている。通常態様と特別態様1～特別態様6は、模様の異なるパチンコ玉を表現するアイコンの組み合わせになっている。

【0499】

通常態様は、遊技機Yにおいて通常の標準的な基準となる表示態様のことである。特別態様1は、後述する特別演出の実行を示唆する特別な表示態様のことである。特別態様2は、大当たり当選の期待度が相対的に低いことを示唆する特別な表示態様のことである。特別態様3は、大当たり当選の期待度が相対的に高いことを示唆する特別な表示態様のことである。特別態様4は、特定大当たりの当選を示唆する特別な表示態様のことである。特別態様5は、特別態様2より大当たり当選の期待度が高いことを示唆する特別な表示態様のことである。特別態様6は、大当たり当選が確定であることを示唆し、且つ、出現率が低く希少価値の高い特別な表示態様のことである。

10

また、本実施の形態では、サブROM102bに第2特図保留画像用の特図保留画像最終態様判定テーブルも格納されている。第2特図保留画像の表示態様は、第1特図保留画像の表示態様と同様に、通常態様と特別態様1～特別態様6との7種類設定されている。

【0500】

次に、主制御基板101における事前判定(S236又はS246)に基づく特図保留演出(先読み特図保留演出)について説明する。ここで、前提として、特別図柄の変動表示(変動演出)中であり、現在第1特図保留数(U1)=2、すなわち、第1特図保留が2個あり、各第1特図保留に係る事前判定の結果が「リーチ無しハズレ」であるとする。さらに、両第1特図保留に対応する第1特図保留画像は通常態様(通常態様の第1特図保留画像260)で第1画像表示装置71の第1特図保留表示領域711に表示されているとする。

20

【0501】

ここで、遊技球が第1始動口21に入賞し、第1特図保留が発生すると、主制御基板101で第1事前判定が行われ(S236)、当該判定結果を表す第1始動口入賞指定コマンドが演出制御基板102に送信される。そして、演出制御基板102では、サブRAM102cに第1特図保留発生指定フラグがONされ、第1特図保留演出カウンタのカウント値が「3」となる。このときに、当該入賞に係る特図保留画像の最終態様が決定される(S1306-3-6、S1306-3-7)。そして、その決定の結果が「通常態様」であると、特図保留演出シナリオがセットされず、先読み特図保留演出カウンタにも特図保留演出実行回数がセットされない。

30

【0502】

そして、ONされた第1特図保留発生指定フラグ、第1特図保留演出カウンタ並びに第2特図保留演出カウンタに基づいて、これらが示す情報が含まれた特図保留演出制御コマンドが生成され(S1506)、画像制御基板105に送信される(S1700)。その結果、第3表示部711cに通常態様の第1特図保留画像260が表示される。

【0503】

その後、当該特別図柄の変動表示が終了すると、サブRAM102cに第1特図保留消滅指定フラグがONされ、第1特図保留演出カウンタのカウント値が「2」となる。そこで、第1特図保留画像がそのままシフトされる。具体的には、第1表示部711aに表示されていた第1特図保留画像が消滅し、第2表示部711bに表示されていた第1特図保留画像がその態様のまま第1表示部711aに移動し、第3表示部711cに表示されていた第1特図保留画像がその態様のまま第2表示部711bに移動する。

40

【0504】

このように、現在の特図保留数(第1特図保留演出カウンタのカウント値並びに第2特図保留演出カウンタのカウント値)、現在の特図保留数に至った原因(特図保留変更指定フラグの種類)、特図保留画像の表示態様の推移態様(特図保留演出シナリオ情報)及び先読み特図保留演出の時間基準(先読み特図保留演出カウンタのカウント値)に基づいて

50

特図保留画像の表示が制御される。

【0505】

次に、先読み特図保留演出として特別態様による特図保留画像の表示が行われる例を説明する。前提は上述の例と同様とする。ここで、第1始動口21に入賞し、第1事前判定の結果が「E3H0BH（リーチ無しハズレ）」であると共に、当該入賞に係る特図保留画像の最終態様の抽選（ステップS1306-3-7）の結果が「特別態様1」であり、特図保留演出シナリオが「004」とする。この場合、上記の通常態様の例の場合と同様に、サブRAM102cに第1特図保留発生指定フラグがONされ、第1特図保留演出カウンタのカウンタ値が「3」となるが、さらに、特図保留演出シナリオ「004」（図示せず）がセットされ、先読み特図保留演出カウンタにも特図保留演出実行回数として「3」がセットされる。この結果、当該入賞時に特別態様1の第1特図保留画像261が第3表示部711cに表示される。

10

【0506】

尚、特図保留演出シナリオ「005」（図示せず）の場合、特別態様1となった3個の第1特図保留画像は、その後に他の表示態様に変化しない。そして、第1特図保留画像は、最終的にはその第1特図保留画像に係る当該特別図柄表示、すなわち、当該抽選演出の実行と共に特別態様1のまま消滅する。また、特図保留演出シナリオ「004」及び特図保留演出シナリオ「006」（図示せず）の場合で特別態様1となった第1特図保留画像に関しても同様である。

20

【0507】

上述したように、特別態様1は、特別演出の実行を示唆する表示態様である。特別演出は、大当たり当選の期待度を示唆する演出であり、特図保留演出シナリオ「004」～「006」等において特図保留画像が特別態様1のまま消滅した直後の当該変動演出において行われる。

【0508】

次に、特別演出の演出内容について説明する。上記の単数回特別演出の内容は、その特別演出が行われる変動パターン指定コマンドの種類及び取得した変動演出パターン判定用乱数に基づいて決定される。そして、特別演出の演出内容としてバトルにおいて選択される武器や攻撃内容によって大当たり当選の期待度が示唆される。

【0509】

このように、事前判定結果に基づいて、所定の演出（特別演出）の実行を示唆する同一の特別態様1による1個又は複数個の特図保留画像が表示され、表示形態（1個／複数個）に応じた形態の所定の演出が実行されるので、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、特別演出は、特別態様1による特図保留画像の消滅直後に引き続いて行われ、大当たり当選の期待度を示唆する。つまり、特別態様1による特図保留画像の消滅、すなわち、先読み特図保留演出の終了から特別演出の開始へと演出の種類が切り換わると共に、演出が示唆する内容が切り換わり、しかも発展するので、遊技の単調化を防ぐと共に、遊技者の期待感を持続的させつつ増大させることができる。

30

【0510】

（演出制御基板の客待ち制御処理）

40

次に、図56を用いて客待ち制御処理について説明する。

図56は、客待ち制御処理の処理手順を示すフローチャートである。

本実施形態の遊技機において、一定時間遊技がなされないとき、演出図柄の変動が停止した後は第1画像表示装置71に客待ち用の表示画面が表示ようになっていく。図56に示す客待ち制御処理は、図示しないメイン演出処理に所定時間間隔（たとえば4ms毎）のタイミングで割り込み実行される。

【0511】

図56に示すように、まず、サブCPU102aは、ステップS1601において、今回客待ち制御処理において新たに受信バッファに格納されているコマンドが、図25のステップS310-7で送信された特図変動パターン指定コマンド（変動開始コマンド）で

50

あるか否かを判定することで、特図変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。サブCPU102aは、特図変動パターン指定コマンドを受信した場合（YES）、ステップS1602に処理を移し、特図変動パターン指定コマンドを受信していなければ（NO）、ステップS1604に処理を移す。

【0512】

サブCPU102aは、ステップS1602において、客待ち待機時間をリセットし、ステップS1603において、客待ち時間をリセットしてステップS1604に処理を移す。

【0513】

サブCPU102aは、ステップS1604において、客待ち待機中であるか否かを判定する。サブCPU102aは、客待ち待機中であると判定した場合（YES）、ステップS1609に処理を移し、客待ち待機中でなかったと判定した場合（NO）、ステップS1605に処理を移す。

【0514】

サブCPU102aは、ステップS1605において、客待ち表示中であるか否かを判定する。サブCPU102aは、客待ち表示中であると判定した場合（YES）、ステップS1610に処理を移し、客待ち表示中でないと判定した場合（NO）、ステップS1606に処理を移す。

【0515】

サブCPU102aは、ステップS1606において、受信バッファに格納されている新規のコマンドが、客待ち開始コマンドであるか否かを判定することで、客待ち開始コマンドを受信したか否かを判定する。サブCPU102aは、客待ち開始コマンドを受信した場合（YES）、ステップS1607に処理を移し、客待ち開始コマンドを受信しなかった場合（NO）、今回の客待ち制御処理を終了する。ここで、客待ち開始コマンドは、ステップS330-23（図30）またはステップS350-16（図32）またはステップS360-9（図33）において、メインCPU101aにより送信されたものである。

【0516】

サブCPU102aは、ステップS1607において、客待ち待機を開始し、ステップS1608において、客待ち待機時間の計測を開始して今回の客待ち制御処理を終了する。

サブCPU102aは、ステップS1609において、客待ち待機処理を行い今回の客待ち制御処理を終了する。客待ち待機処理については図57を用いて後述する。

サブCPU102aは、ステップS1610において、客待ち表示処理を行い今回の客待ち制御処理を終了する。客待ち表示処理については図58を用いて後述する。

【0517】

（演出制御基板の客待ち待機処理）

次に、図57を用いて客待ち待機処理について説明する。

図57は、客待ち待機処理の処理手順を示すフローチャートである。

【0518】

図57に示すように、まず、サブCPU102aは、ステップS1609-1において、客待ち待機時間が経過したか否かを判定する。サブCPU102aは、客待ち待機時間が経過した場合（YES）、ステップS1609-2に処理を移し、客待ち待機時間が経過していない場合（NO）、今回の客待ち待機処理を終了する。ここで客待ち待機時間とは、遊技されず図柄の変動が停止したときから客待ち用の表示画面が表示されるまでの期間（たとえば1分）である。客待ち待機時間は、図56のS1608から、図58のS1610-4までの期間を計測することによって得られる。尚、遊技機は、客待ち待機時間が経過するまでの間は、停止した図柄と背景が表示され、客待ち待機時間が経過した後に客待ち時間となり、第1画像表示装置71には所定時間（たとえば30秒）の間、所定の客待ち用の表示画面が表示されている。

10

20

30

40

50

【0519】

サブCPU102aは、ステップS1609-2において、客待ち表示コマンドを送信バッファにセットすることで、客待ち表示を開始し、ステップS1609-3の処理に移行する。

【0520】

ここで、客待ち表示とは、前述の客待ち用の表示画面を表示することである。送信バッファにセットされた客待ち表示コマンドは、ステップS1700のデータ出力処理によって画像制御基板105に送信される。画像制御基板105は、客待ち表示コマンドを受信すると、次のコマンドを受信するまで、客待ち用の表示画面を第1画像表示装置71に表示する制御を行う。

10

【0521】

また、第1の実施形態では、客待ち用の表示画面として図70に示す遊技待機中復旧画面607から画像674を除いた画像を表示するように構成している。

【0522】

サブCPU102aは、ステップS1609-3において、計測した客待ち待機時間をリセットし、ステップS1609-4において、客待ち表示時間を計測し、今回の客待ち待機処理を終了する。

【0523】

(演出制御基板の客待ち表示処理)

次に、図58を用いて客待ち表示処理について説明する。

20

図58は、客待ち表示処理の処理手順を示すフローチャートである。

【0524】

図58に示すように、まず、サブCPU102aは、ステップS1610-1において、客待ち表示時間が経過したかを判定する。サブCPU102aは、客待ち表示時間が経過した場合(YES)、ステップS1610-2に処理を移し、客待ち表示時間が経過していない場合(NO)、今回の客待ち表示処理を終了する。ここで、客待ち表示時間とは、客待ち用の表示画面が表示されている期間である。客待ち用の表示画面には、図70に示す遊技待機中復旧画面607から画像674を除いた画像が30秒の間表示される。このとき、客待ち表示時間は30秒となる。

【0525】

30

サブCPU102aは、ステップS1610-2において、客待ち表示終了コマンドを送信バッファにセットすることで、客待ち待機を開始し、ステップS1610-3の処理に移行する。

ここで、客待ち待機とは、前述の客待ち表示する前(もしくは、客待ち表示後)の状態であり、第1画像表示装置71には前回の変動によって停止した図柄と背景が表示されている状態である。送信バッファにセットされた客待ち表示終了コマンドは、ステップS1700のデータ出力処理によって画像制御基板105に送信される。画像制御基板105は、客待ち表示終了コマンドを受信すると、第1画像表示装置71における客待ち用の表示画面の表示を終了する制御を行う。

【0526】

40

サブCPU102aは、ステップS1610-3において、計測した客待ち表示時間をリセットし、ステップS1610-4において、客待ち待機時間を計測し、今回の客待ち表示処理を終了する。

【0527】

(画像演出例1)

次に、図59～図67を用いて、第1画像表示装置71の表示画面等で行われる画像演出例1について説明する。

【0528】

図59～図67は、遊技球の第1始動口21への有効な入賞により、サブCPU102aが始動口入賞指定コマンド「E3H00H(高確率時短有第1長当たり)」を受信した

50

場合に実行される演出の一部を示している。図59～図67の演出では、始動口入賞指定コマンド「E3H00H（高確率時短有第1長当たり）」を受信に対応して、図46に示したステップS1306-3-7による特図保留画像の最終態様の抽選結果が「通常態様」になり、特別演出図柄指定コマンド「E1H00H（高確率時短有第1長当たり）」を受信に対応して、大当たりバトル演出パターン1が選択されている。

【0529】

また、サブCPU102aは、当該始動口入賞指定コマンド「E3H00H（高確率時短有第1長当たり）」の受信の二回前の遊技球の第1始動口21への有効な入賞により、始動口入賞指定コマンド「E3H0AH（リーチ有りハズレ）」を受信し（この時点でステップS1306-3-2が「YES」）、ステップS1306-3-7による特図保留画像の最終態様の抽選結果が「通常態様」に決定されるものとする。

10

【0530】

さらに、サブCPU102aは、当該始動口入賞指定コマンド「E3H00H（高確率時短有第1長当たり）」の受信の一回前の遊技球の第1始動口21への有効な入賞により、始動口入賞指定コマンド「E3H0BH（リーチ無しハズレ）」を受信し、ステップS1306-3-6による特図保留画像の最終態様が「通常態様」になるものとする（ステップS1306-3-4で「NO」）。

【0531】

さらに、サブCPU102aは、当該始動口入賞指定コマンド「E3H00H（高確率時短有第1長当たり）」の受信後に、次の遊技球の第1始動口21への有効な入賞により、始動口入賞指定コマンド「E3H0BH（リーチ無しハズレ）」を受信し、非時短遊技状態の特図保留演出シナリオ「004」を選択するものとする。

20

【0532】

そして、図59乃至図67では、確変報知時期データ記憶領域に記憶される確変報知時期データとして、第1長当たり遊技の6ラウンド目（大当たりの6R）が確変報知時期に設定されるとともに、始動口入賞指定コマンド「E3H00H（高確率時短有第1長当たり）」の受信直後から前記第1長当たり遊技の終了後の101G目まで、大当たりの始動口入賞指定コマンドを受信しない（ハズレの始動口入賞指定コマンドしか受信しない）ものとする。

【0533】

まず、非時短遊技状態のN番目の特別図柄変動表示中において、第1特図保留数（U1）=2の状態から遊技球の第1始動口21への有効な入賞があり、当該入賞に対応してサブCPU102aが始動口入賞指定コマンド「E3H00H（高確率時短有第1長当たり）」を受信し、図59（a）に示す画像が表示される。

30

【0534】

ここで、演出図柄251は4種類の図柄で構成され、図59（a）には、第1画像表示装置71の表示領域の中央に左用の演出図柄251aと中用の演出図柄251bと右用の演出図柄251cとが表示され、第1画像表示装置71の表示領域の左下に小さく、第4の演出図柄251dが表示されている。また、第1画像表示装置71の表示領域の下方には、情報基礎画像253が表示され、その情報基礎画像253には、第1特図保留表示領域711の第1表示部711a、第2表示部711b、第3表示部711c、第4表示部711dと、第2特図保留表示領域712の第1表示部712a、第2表示部712b、第3表示部712c、第4表示部712dとが設定されている。

40

【0535】

第1特図保留表示領域711の第1表示部711a、第2表示部711b、第3表示部711cの全てには、通常態様の第1特図保留画像260が表示されている。第4表示部711dには、第1特図保留画像が表示されない状態となる。

【0536】

ここで、第1表示部711aの第1特図保留画像260は、サブCPU102aが受信した始動口入賞指定コマンド「E3H0BH（リーチ有りハズレ）」に対応しており、当

50

該始動口入賞指定コマンドの受信により図46に示した先読み特図保留演出判定処理がステップS1306-3-1→S1306-3-2→S1306-3-3→S1306-3-4→S1306-3-7→S1306-3-9→RETURNの流れとなり、ステップS1306-3-7の抽選により特図保留画像の最終態様が「通常態様」に決定されている。

【0537】

第2表示部711bの第1特図保留画像260は、サブCPU102aが受信した始動口入賞指定コマンド「E3H0BH（リーチ無しハズレ）」に対応しており、当該始動口入賞指定コマンドの受信により図46に示した先読み特図保留演出判定処理がステップS1306-3-1→S1306-3-2→S1306-3-3→S1306-3-5→S1306-3-6→RETURNの流れとなることで、特図保留画像の最終態様が「通常態様」に決定されている。

10

【0538】

第3表示部711cの第1特図保留画像260は、サブCPU102aが受信した始動口入賞指定コマンド「E3H00H（高確率時短有第1長当たり）」に対応しており、図46に示した先読み特図保留演出判定処理がステップS1306-3-1→S1306-3-2→S1306-3-3→S1306-3-5→S1306-3-6→RETURNの流れとなることで、特図保留画像の最終態様が「通常態様」に決定されている。

【0539】

また、情報基礎画像253の上には、3個の普図保留画像254a、254b、254cが表示されている。

20

さらには、演出図柄251の背景には、山背景画像255a1、特別演出に用いる飛行機画像255bが表示されている。

【0540】

次にN番目の特別図柄変動表示が終了すると、前記通常態様の第1特図保留画像260が第3表示部711cに移動し、次に実行されるN+1番目の特別図柄変動表示中に、図59(b)に示す画像が表示される。

【0541】

図59(b)において、第1特図保留表示領域711の第1表示部711a及び第2表示部711bには、通常態様の第1特図保留画像260が表示されている。第3表示部711c及び第4表示部711dには、第1特図保留画像が表示されない状態となる。

30

【0542】

この後、第1始動口21に遊技球が入球し、当該入賞に対応してサブCPU102aが始動口入賞指定コマンドを受信し、当該始動口入賞指定コマンドの受信により図46に示した先読み特図保留演出判定処理がステップS1306-3-1→S1306-3-2→S1306-3-3→S1306-3-4→S1306-3-7→S1306-3-9→S1306-3-10→S1306-3-11→S1306-3-12→RETURNの流れとなり、ステップS1306-3-7の抽選により特図保留画像の最終態様が「特別態様1」に決定され、S1306-3-10のシナリオ判定において非時短遊技状態の特図保留演出シナリオ「004」が選択され、第3表示部711cに特別態様1の第1特図保留画像261が表示される。

40

【0543】

N+1番目の特別図柄変動表示（リーチ有りハズレ）が終了すると、第1表示部711aの通常態様の第1特図保留画像260が消滅し、第2表示部711bの通常態様の第1特図保留画像260が第1表示部711aに移動し、第3表示部711cの特別態様1の第1特図保留画像261が第2表示部711bに移動する。この後のN+2番目の特別図柄変動表示中に、第1表示部711aに通常態様の第1特図保留画像260が表示され続け、第2表示部711bに特別態様1の第1特図保留画像261が表示され続ける。N+2番目の特別図柄変動表示（リーチ無しハズレ）が終了すると、第1表示部711aの通常態様の第1特図保留画像260が消滅し、第2表示部711bの特別態様1の第1特図

50

保留画像 2 6 1 が第 1 表示部 7 1 1 a に移動する。この後、サブ CPU 1 0 2 a が特別演出図柄指定コマンド「E 1 H 0 0 H（高確率時短有第 1 長当たり）」を受信し、N + 3 番目の特別図柄変動表示が実行される。

【0 5 4 4】

以下、サブ CPU 1 0 2 a が上述の特別演出図柄指定コマンド「E 1 H 0 0 H（高確率時短有第 1 長当たり）」を受信することで、確変報知時期データとして、第 1 長当たり遊技の 6 ラウンド目（大当たりの 6 R）を確変報知時期に設定した場合について以下に説明する。

【0 5 4 5】

N + 3 番目の特別図柄変動表示では、まず、図 6 0（a）に示すように、演出図柄 2 5 1 a、2 5 1 b、2 5 1 c、2 5 1 d が変動表示されている。第 1 特図保留表示領域 7 1 1 の第 1 表示部 7 1 1 a、には、特別態様 1 の第 1 特図保留画像 2 6 1 が表示された状態となる。第 1 特図保留表示領域 7 1 1 の第 2 表示部 7 1 1 b、第 3 表示部 7 1 1 c、第 4 表示部 7 1 1 d の全てには、第 1 特図保留画像が表示されない状態となる。

【0 5 4 6】

図 6 0（b）は、図 6 0（a）の状態から所定の時間が経過して、リーチとなった状態を示す表示画面である。

このとき、左用の演出図柄 2 5 1 a と右用の演出図柄 2 5 1 c とは、表示領域の両隅に同じ種類の演出図柄（例えば 8）が停止表示されている。

尚、本実施形態における演出図柄 2 5 1 の「停止表示」とは、演出図柄 2 5 1 が全く動かない完全停止表示と、演出図柄 2 5 1 が小さく揺れ動く仮停止表示とを含むものである。

【0 5 4 7】

図 6 0（b）の状態から所定の時間が経過して、図 6 0（c）に示す背景移動表示が行われる。背景移動表示では、背景が左スクロールして山背景画像 2 5 5 a 1 から平地背景画像 2 5 5 a 2 に移動する状態が表示される。また、図 6 0（c）に示す第 1 画像表示装置 7 1 の表示領域の左上コーナーには、小型の数字のみで構成された左中右用の演出図柄 2 5 1 a 1、2 5 1 b 1、2 5 1 c 1 の内左右の演出図柄が大当たりを構成する図柄で停止するリーチ状態で表示される。このような左中右用の演出図柄 2 5 1 a 1、2 5 1 b 1、2 5 1 c 1 のリーチ状態は、図 6 3（c）まで維持される。

【0 5 4 8】

図 6 0（c）に示す背景移動表示において背景が移動した後、図 6 1（a）に示すように、バトル演出の表示期間開始となり、第 1 画像表示装置 7 1 には、主人公のキャラクタ A の画像 3 0 1 が所定時間表示され、続いて図 6 1（b）に示す武器選択画面 3 0 2 が表示される。

【0 5 4 9】

武器選択画面 3 0 2 は、画面を四分割した領域 3 2 1、3 2 2、3 2 3、3 2 4 から構成される。領域 3 2 1、3 2 2、3 2 3、3 2 4 には、それぞれ異なる種類の武器の画像 3 3 1、3 3 2、3 3 3、3 3 4 と、武器の名前“ブレード”、“ドリル”、“ハンマー”、“ミサイル”を示す文字 3 3 5、3 3 6、3 3 7、3 3 8 が表示されている。選択中の武器の画像の背景には、星によるエフェクトが施された背景画像 3 4 0 が表示される。画面の中央には、演出ボタン 1 0 A の操作を要求する演出ボタン操作要求画像 3 2 5 が表示される。演出ボタン操作要求画像 3 2 5 は、下方に向けた矢印の画像 3 2 6 と、演出ボタン 1 0 A を模した画像 3 2 7 と、「押せ！」の文字 3 2 8 とを下から順に並べて表示したものである。

【0 5 5 0】

このような武器選択画面 3 0 2 において、演出ボタン 1 0 A が操作されると、ステップ S 1 4 1 0（図 5 2 参照）に示した演出入力制御により、ブレード→ドリル→ハンマー→ミサイル→ブレードの順で選択される武器が切り換えられ、選択中の武器の背景のみに星によるエフェクトが施された背景画像 3 4 0 が表示される。

【0551】

武器選択画面302の表示期間中は、演出ボタンを振動させる期間の一番目の候補となる第1振動期間中となるが、大当たりバトル演出パターン1の選択により、演出ボタン第1振動フラグがOFF（演出ボタン第1振動フラグ＝00）、演出ボタン第2振動フラグがON（演出ボタン第2振動フラグ＝01）となっているので、図51の演出ボタン演出制御処理がステップS1401→S1404→S1405→RETURNの流れとなり、サブCPU102aは、ランプ制御基板104に演出ボタンを振動させる制御を行わない。従って、演出ボタン10Aを操作した遊技者が演出ボタン10Aの振動を感じ取ることはない。

【0552】

このような武器選択画面302において、演出ボタン10Aが操作されない場合、武器として初期設定のブレードが選択されることになる。この初期設定の場合には、ブレードの背景のみに星によるエフェクトが施された背景画像340が表示される。

【0553】

ここで、図61（b）に続く非時短遊技状態の特図保留演出シナリオ「107」の演出を、図61（c）～図64（c）を用いて具体的に説明する。

図61（c）において、第1画像表示装置71には、ブレード（画像352）を持った主人公のキャラクタAの画像351が表示される。第1画像表示装置71の画面の左下の領域には、ウインドウ361が表示される。ウインドウ361には、キャラクタAの名前“グレートカイザーV”の文字362、“武器：ブレード”の文字363、キャラクタAの攻撃レベルが7であることを示す“攻撃レベル：7”の文字364、キャラクタAの防御レベルが3であることを示す“防御レベル：3”の文字365が表示される。

【0554】

図61（c）に示した画像が表示された後、第1画像表示装置71には、図62（a）に示す画像が表示される。

【0555】

図62（a）において、第1画像表示装置71には、敵側のキャラクタBの画像371が表示される。第1画像表示装置71の画面の左下の領域には、ウインドウ381が表示される。ウインドウ381には、キャラクタBの名前“メカゴルゴス”の文字382、“武器：ミサイル”の文字383、キャラクタBの攻撃レベルが5であることを示す“攻撃レベル：5”の文字384、キャラクタBの防御レベルが5であることを示す“防御レベル：5”の文字385が表示される。

【0556】

大当たりバトル演出パターン1では、このようなレベル表示によりキャラクタAの攻撃レベルがキャラクタBの防御レベルより高く、キャラクタAの防御レベルがキャラクタBの攻撃レベルより低いことを示している。

【0557】

図62（a）に示した画像が表示された後、第1画像表示装置71には、図62（b）に示す対決告知画面391が表示される。

図62（b）において、対決告知画面391は、画面を左右に二分割した領域401L、401Rから構成される。右の領域401Rには、ブレード（画像403）を持った主人公のキャラクタAの画像402が表示される。領域401Rの右下部には、図61（a）に示したウインドウ361を縮小したウインドウ404が表示される。左の領域401Lには、敵側のキャラクタBの画像405が表示される。領域401Lの左下部には、図61（b）に示したウインドウ381を縮小したウインドウ406が表示される。また対決告知画面391の中央には、対決を示すVSの文字の画像407が表示される。

【0558】

図62（b）に示した画像が表示された後、第1画像表示装置71には、図62（c）に示す攻撃選択画面411が表示される。

攻撃選択画面411では、ブレード（画像413）を持った主人公のキャラクタAの画

10

20

30

40

50

像 4 1 2 が表示される。

【0559】

攻撃選択画面 4 1 1 の右上部には、演出ボタン 1 0 A の操作を要求する演出ボタン操作要求画像 4 1 4 が表示される。演出ボタン操作要求画像 4 1 4 は、下方に向けた矢印の画像 4 1 5 と、演出ボタン 1 0 A を模した画像 4 1 6 と、「押せ！」の文字の画像 4 1 7 を上下に並べて表示したものである。

【0560】

このような攻撃選択画面 4 1 1 の表示期間中において、演出ボタン 1 0 A が操作されると、図 6 3 (a) に示す主人公側攻撃実行画面 4 2 1 が表示される。

【0561】

攻撃選択画面 4 1 1 の表示期間中は、演出ボタンを振動させる期間の二番目の候補となる第 2 振動期間中となるが、大当たりバトル演出パターン 1 の選択により、演出ボタン第 1 振動フラグが OFF (演出ボタン第 1 振動フラグ = 0 0)、演出ボタン第 2 振動フラグが ON (演出ボタン第 2 振動フラグ = 0 1) となっているので、図 5 1 の演出ボタン演出制御処理がステップ S 1 4 0 1 → S 1 4 0 4 → S 1 4 0 5 → S 1 4 0 6 → RETURN の流れとなり、サブ CPU 1 0 2 a は、ランプ制御基板 1 0 4 に演出ボタンを振動させる制御を行う。従って、演出ボタン 1 0 A を操作した遊技者が演出ボタン 1 0 A の振動を感じるようになる。

【0562】

攻撃選択画面 4 1 1 の表示期間中において、演出ボタン 1 0 A が操作されなかった場合、図 6 3 (a)、図 6 3 (b) に示す主人公側攻撃実行画面 4 2 1、主人公側攻撃成功画面 4 3 1 が表示されることなく、図 6 3 (c) に示す勝利確定画面 4 4 1 が表示される。

【0563】

図 6 3 (a) に示す主人公側攻撃実行画面 4 2 1 には、キャラクタ B の画像 4 2 2 が表示されるとともに、ブレード (画像 4 2 4) でキャラクタ B に斬りかかる (攻撃を行う) 主人公のキャラクタ A の連続画像 4 2 3 が表示される。

【0564】

図 6 3 (a) に示す主人公側攻撃実行画面 4 2 1 の後には、図 6 3 (b) に示す主人公側攻撃成功画面 4 3 1 が表示される。主人公側攻撃成功画面 4 3 1 には、キャラクタ B の画像 4 3 2 が表示されるとともに、ブレード (画像 4 3 4) を振り下ろした主人公のキャラクタ A の画像 4 3 3 が表示され、さらに、キャラクタ B の画像 3 5 1 に重ねてキャラクタ A の攻撃が成功したことを示す閃光をイメージした画像 4 3 5 が表示させる。

【0565】

図 6 3 (b) に示す主人公側攻撃成功画面 4 3 1 の後には、図 6 3 (c) に示す勝利確定画面 4 4 1 が表示される。勝利確定画面 4 4 1 には、きのこ雲の背景画像 4 4 2 に重ねて、主人公のキャラクタ A の画像 4 4 3 と、キャラクタ A が勝利したことを示す “WIN” の文字の画像 4 4 4 が表示される。

【0566】

図 6 3 (c) に示す勝利確定画面 4 4 1 の後には、図 6 4 (a) に示すリーチ結果表示画面 4 5 1 が表示される。リーチ結果表示画面 4 5 1 には、キャラクタ A の画像 4 5 2 が表示されるとともに、左用の演出図柄 2 5 1 a と右用の演出図柄 2 5 1 c と同じ種類の中用の演出図柄 2 5 1 b が停止表示されている。また、リーチ演出の結果として、キャラクタ B が倒された画像 4 5 3 の表示も行われている。

【0567】

図 6 4 (b) は、図 6 4 (a) の状態から所定の時間が経過して、バトル演出の表示期間が終了し、大当たり遊技に移行することを表示している表示画面である。

このとき、第 1 画像表示装置 7 1 の表示領域には、「大当たり」という文字画像 4 6 1 が表示されている。尚、本実施形態において、図 6 4 (b) の表示画面は、演出図柄 2 5 1 の変動表示の演出指示コマンドに対応する演出時間の終了後を行われるものであり、大当たり遊技の演出時間に含まれる。

10

20

30

40

50

【0568】

ここで、第1の実施形態では、図61乃至図63に示した第1のキャラクタ（主人公のキャラクタA）と第2のキャラクタ（敵側のキャラクタB）によるバトルの演出が実行され第1のキャラクタの勝利により大当たり抽選の当選を報知する大当たりバトル演出パターンと、第1のキャラクタ（主人公のキャラクタA）と第2のキャラクタ（敵側のキャラクタB）によるバトルの演出が実行され第1のキャラクタの敗北により大当たり抽選のハズレを報知するハズレバトル演出パターンとを実行可能になっている。

【0569】

また、大当たりバトル演出パターン及びハズレバトル演出パターンに対応して統括ROM105Ab、CGROM105Bbに記憶されたデータには、第1のキャラクタ（主人公のキャラクタA）による攻撃レベルが第2のキャラクタ（敵側のキャラクタB）による防御レベルより高い状態で当該第1のキャラクタによる攻撃を表現する画像を表示する第1の演出データ（図61乃至図63に示した演出に対応）と、前記第1のキャラクタによる攻撃レベルが前記第2のキャラクタによる防御レベルより低い状態で当該第1のキャラクタによる攻撃を表現する画像を表示する第2の演出データと、前記第1のキャラクタによる防御レベルが前記第2のキャラクタによる攻撃レベルより高い状態で当該第2のキャラクタによる攻撃を表現する画像を表示する第3の演出データと、前記第1のキャラクタによる防御レベルが前記第2のキャラクタによる攻撃レベルより低い状態で当該第2のキャラクタによる攻撃を表現する画像を表示する第4の演出データとが含まれている。

【0570】

演出選択手段（演出制御基板102）は、特別遊技判定手段（主制御基板101のメインCPU110a、主制御基板101のメインRAM101cに設けられた乱数カウンタ、大当たり判定テーブル）の判定結果が前記特別遊技の制御を行うことになった場合（大当たりバトル演出パターンを選択した場合）、前記特別遊技の制御を行わないことになった場合（ハズレバトル演出パターンを選択した場合）に比べて、前記第1及び第2の演出データのいずれかが選択される選択数を分母とする前記第1の演出データの選択率が高く設定されるとともに、前記第3及び第4の演出データのいずれかが選択される選択数を分母とする前記第3の演出データの選択率が高く設定されている。

【0571】

図65及び図66は、図64（b）の状態から所定の時間が経過して、大当たり遊技が行われていることを表示している表示画面であり、図65（a）は、第1長当たり遊技における1ラウンド目の画像を示し、図65（b）は、第1長当たり遊技における6ラウンド目の画像を示し、図65（c）は、第1長当たり遊技における16ラウンド目の画像を示し、図66は、長当たり遊技のエンディングに表示される画像を示している。

【0572】

第1長当たり遊技が開始すると、図65（a）に示す画像501が第1画像表示装置71に表示される。

【0573】

図65（a）に示す長当たり遊技における1ラウンド目の画像501では、背景510の上に重ねて、“大当たり”の文字の画像511と、1ラウンド目を示す“1R”の画像512と、キャラクタBの画像513が表示される。

【0574】

この後、ラウンド遊技が続けて16ラウンドまで実行される。

ここで、図7（a）に示す特別演出図柄指定コマンド「E1H00H（高確率時短有第1長当たり）」の受信に対応する演出図柄の変動開始から長当たり遊技における6ラウンド目までは、当該長当たり遊技の制御終了後、大当たりの当選確率が高確率状態（確変状態）に制御されることの報知（確変報知）が行われない。

長当たり遊技における6ラウンド目では、図65（b）に示す画像502が第1画像表示装置71に表示される。

【0575】

図 6 5 (b) に示す 6 ラウンド目の画像 5 0 2 では、背景 5 2 0 の上に重ねて、“大当たり”の文字の画像 5 2 1 と、6 ラウンド目を示す“6 R”の画像 5 2 2 と、キャラクタ C の画像 5 2 3 が表示される。

【0 5 7 6】

この後、8 ラウンド目からは、当該長当たり遊技の制御終了後、大当たりの当選確率が高確率状態（確変状態）に制御されることの報知（確変報知）が行われない。

【0 5 7 7】

図 6 5 (c) に示す長当たり遊技における 1 6 ラウンド目の画像 5 0 3 では、背景 5 3 0 の上に重ねて、“大当たり”の文字の画像 5 3 1 と、1 6 ラウンド目を示す“1 6 R”の画像 5 3 2 と、キャラクタ A の画像 5 3 3 が表示される。

10

【0 5 7 8】

長当たり遊技における 1 6 ラウンド目が終了すると、演出制御基板 1 0 2 は、主制御基板 1 0 1 から長当たりのエンディング指定コマンドを受信し、サブ R A M 1 0 2 c に設定されたエンディングフラグ記憶領域のエンディングフラグをオンするとともに、サブ R A M 1 0 2 c に設定された長当たり遊技フラグ記憶領域の長当たり遊技フラグをオフする。

【0 5 7 9】

これにより、演出制御基板 1 0 2 のサブ C P U 1 0 2 a は、エンディングの演出画像を表示するためのエンディング演出画像コマンドを画像制御基板 1 0 5 に送信する。

【0 5 8 0】

これにより、第 1 画像表示装置 7 1 には、図 6 6 に示す長当たり遊技のエンディングの画像 5 0 4 が表示される。エンディングの画像 5 0 4 では、背景 5 4 0 の上に重ねて、大当たり遊技の終了を示す“終了”の画像 5 4 2 と、キャラクタ D の画像 5 4 3 と、キャラクタ D の台詞“またね”の画像 5 4 4 が表示される。

20

尚、本長当たり遊技中には、長当たり遊技中の第 2 始動口 2 2 への入賞により保留情報が第 2 特別図柄保留記憶領域に記憶される。

【0 5 8 1】

長当たり遊技のエンディングの終了後、特別図柄の 1 0 1 回転以上、大当たりに当選しない場合について図 6 7 を用いて説明する。

【0 5 8 2】

ここで、本実施形態のメイン C P U 1 0 1 a は、第 1 長当たり遊技の終了後、大当たりに当選しない場合、特別図柄の 1 0 0 0 回転（1 0 0 0 G と呼ぶ）まで大当たりの当選確率が高確率状態に設定し、特別図柄の 1 0 0 回転まで（1 0 0 G と呼ぶ）まで時短状態で遊技を制御する。

30

【0 5 8 3】

大当たり遊技のエンディングの終了後には、ステップ S 3 1 0 - 2 ~ S 3 1 0 - 6 において第 2 特別図柄保留記憶領域が第 1 特別図柄保留記憶領域よりも優先してシフトされ、長当たり遊技中の第 2 始動口 2 2 への入賞による保留情報による遊技が第 1 始動口 2 1 への入賞による保留情報より優先して実行される。

【0 5 8 4】

第 1 長当たり遊技の終了後の時短状態における特別図柄の 1 回目の変動表示（時短 1 G 目と呼ぶ）には、図 6 7 (a) に示すように、第 1 画像表示装置 7 1 に時短状態で遊技が実行される時短遊技画面 5 0 5 が表示される。この状態では、高確率状態で大当たりの抽選が実行される。

40

【0 5 8 5】

時短遊技画面 5 0 5 の表示領域の下方には、情報基礎画像 2 5 3 が表示され、その情報基礎画像 2 5 3 の第 1 特図保留表示領域 7 1 1 の第 1 表示部 7 1 1 a には、特別態様 1 の第 1 特図保留画像 2 6 1 が表示される。第 2 特図保留表示領域 7 1 2 の第 1 表示部 7 1 2 a、第 2 表示部 7 1 2 b、第 3 表示部 7 1 2 c には、長当たり遊技中の第 2 始動口 2 2 への入賞による通常態様の第 1 特図保留画像 2 6 2 が表示されている。

【0 5 8 6】

50

時短遊技画面 505 には、背景として時短遊技用の背景 550 が表示される。時短遊技画面 505 の中央には、左用の演出図柄 251a と中用の演出図柄 251b と右用の演出図柄 251c とが表示され、第 1 画像表示装置 71 の表示領域の左下に小さく、第 4 の演出図柄 251d が表示されている。

【0587】

時短遊技画面 505 では、表示領域の上部右側に、背景 550 の上に重ねて、時短状態における残りの特別図柄の変動表示の回数（残りの時短状態のゲーム数）が 99 回であることを示す“残り 99G”の文字の画像 551 が表示される。

【0588】

大当たり遊技のエンディングの終了後の時短 50G 目には、図 67（b）に示すように、第 1 画像表示装置 71 に時短状態で遊技が実行される時短遊技画面 506 が表示される。この状態では、高確率状態で大当たりの抽選が実行される。

【0589】

時短遊技画面 506 には、表示領域の上部右側に、背景 550 の上に重ねて、時短状態における残りの特別図柄の変動表示の回数（残りの時短状態のゲーム数）が 50 であることを示す“残り 50G”の文字の画像 561 が表示される。

【0590】

大当たり遊技のエンディングの終了後の最後の時短状態の遊技である時短 100G 目には、図 67（c）に示すように、第 1 画像表示装置 71 に時短状態で遊技が実行される時短遊技画面 507 が表示される。この状態では、高確率状態で大当たりの抽選が実行される。

【0591】

時短遊技画面 507 には、表示領域の上部右側に、背景 550 の上に重ねて、時短状態における残りの特別図柄の変動表示の回数（残りの時短状態のゲーム数）が 0 であることを示す“残り 0G”の文字の画像 571 が表示される。

【0592】

（電断復旧時の画面表示）

次に、図 68 及び図 69 を用いて、第 1 画像表示装置 71 で電断復旧時に表示される画面を説明する。

図 68（a）は、大当たり中に電断（例えば停電）が発生し、当該電断の復旧時に第 1 画像表示装置 71 に表示される大当たり中復旧画面を示す説明図、図 68（b）は、小当たり中に電断（例えば停電）が発生し、当該電断の復旧時に第 1 画像表示装置 71 に表示される小当たり中復旧画面を示す説明図、図 68（c）は、時短中であるとともに特別図柄変動表示中に電断が発生し、当該電断の復旧時に第 1 画像表示装置 71 に表示される時短・特別図柄変動表示中復旧画面を示す説明図、図 69（a）は、非時短中であるとともに特別図柄変動表示中に電断が発生し、当該電断の復旧時に第 1 画像表示装置 71 に表示される非時短・特別図柄変動表示中復旧画面を示す説明図、図 69（b）は、第 2 始動口ロング開放中に電断が発生し、当該電断の復旧時に第 1 画像表示装置 71 に表示される第 2 始動口ロング開放中復旧画面を示す説明図、図 69（c）は、特図保留中に電断が発生し、当該電断の復旧時に第 1 画像表示装置 71 に表示される特図保留中復旧画面を示す説明図、図 70 は、遊技待機中に電断（例えば停電）が発生し、当該電断の復旧時に第 1 画像表示装置 71 に表示される遊技待機中復旧画面を示す説明図である。

【0593】

（大当たり中電断後の復旧表示）

大当たり中に電断が発生した場合には、図 17 に示す主制御基板 101 の電源遮断監視処理がステップ S11-1→S11-2→S11-4→S11-5→S11-6→S11-7→S11-8→RETURN となり、主制御基板 101 において、出力ポートをクリア、リカバリ情報の退避、当該電断時におけるチェックサムの作成及び格納、電断中フラグを「ON」に設定、メイン RAM 101c へのアクセスを禁止が行われ、電断停止状態に移行する。

10

20

30

40

50

【0594】

この後、復旧した場合には、図16に示す主制御基板101の主制御基板メイン処理がステップS1→S2→S3→S7→S8→S9の流れとなり、図18に示す主制御基板101の主制御基板復旧処理がステップS9-1→S9-2→S9-3→S9-4→S9-16→S9-17→RETURNの流れとなる。これにより、主制御基板101は、ステップS9-4において、演出制御基板102に復旧コマンドとして大当たり中復旧コマンドを送信し、周辺部の設定を行って電断中フラグを「OFF」に設定し、図16に示すステップS10においてCTC（タイマカウンタ）の周期（例えば4ms）を設定した後に、ステップS11→S12→S13→S14→S15の処理をループさせ、主制御基板101を大当たり遊技状態とする。

10

【0595】

演出制御基板102は、図39に示すステップS1001において初期化処理を行い、ステップS1002の演出用乱数更新処理のループを開始する。これにより、図41、図42に示すコマンド解析処理は、ステップS1301→S1302→S1303→RETURNの流れとなり、図43に示す復旧表示処理は、ステップS1303-1→S1303-2→RETURNの流れとなり、サブCPU102aは、ステップS1303-2において、大当たり中復旧表示処理を行い、図68（a）に示す大当たり中復旧画面601を第1画像表示装置71に表示する制御を行う。

【0596】

図68（a）に示すように、大当たり中復旧画面601では、背景611の上に重ねて、キャラクタEの画像612と、“大当たり中”の文字の画像613と、“電源復旧中”の文字を表示したプレートの画像614と、“右打ちして下さい”の文字の画像615とが表示される。画像615は、大当たりのラウンド遊技中の状態で復旧したことに対応して、遊技者に右打ちを要請するものである。遊技者は、遊技球発射操作装置3を操作して右打ちを行うことで、第1大入賞口23または第2大入賞口24に遊技球を入賞させることになる。

20

【0597】

（小当たり中電断後の復旧表示）

小当たり中に電断が発生した場合には、図17に示す主制御基板101の電源遮断監視処理により、電断停止状態に移行する。

30

【0598】

この後、復旧した場合には、図16に示す主制御基板101の主制御基板メイン処理がステップS1→S2→S3→S7→S8→S9の流れとなり、図18に示す主制御基板101の主制御基板復旧処理がステップS9-1→S9-2→S9-3→S9-5→S9-6→S9-16→S9-17→RETURNの流れとなる。これにより、主制御基板101は、ステップS9-6において、演出制御基板102に復旧コマンドとして小当たり中復旧コマンドを送信し、周辺部の設定を行って電断中フラグを「OFF」に設定し、図16に示すステップS10においてCTC（タイマカウンタ）の周期（例えば4ms）を設定した後に、ステップS11→S12→S13→S14→S15の処理をループさせ、主制御基板101を小当たり遊技状態とする。

40

【0599】

演出制御基板102は、図39に示すステップS1001において初期化処理を行い、ステップS1002の演出用乱数更新処理のループを開始する。これにより、図41、図42に示すコマンド解析処理は、ステップS1301→S1302→S1303→RETURNの流れとなり、図43に示す復旧表示処理は、ステップS1303-1→S1303-3→S1303-4→RETURNの流れとなり、サブCPU102aは、ステップS1303-4において、小当たり中復旧表示処理を行い、図68（b）に示す小当たり中復旧画面602を第1画像表示装置71に表示する制御を行う。

【0600】

図68（b）に示すように、小当たり中復旧画面602では、背景621の上に重ねて

50

、キャラクタFの画像622と、“小当たり中”の文字の画像623と、“電源復旧中”の文字を表示したプレートの画像624と、“右打ちして下さい”の文字の画像625とが表示される。画像625は、小当たり遊技中の状態で復旧したことに対応して、遊技者に右打ちを要請するものである。遊技者は、遊技球発射操作装置3を操作して右打ちを行うことで、第1大入賞口23または第2大入賞口24に遊技球を入賞させることが可能になる。

【0601】

(時短・特別図柄変動表示中電断後の復旧表示)

時短中であるとともに特別図柄変動表示中に電断が発生した場合には、図17に示す主制御基板101の電源遮断監視処理がステップS11-1→S11-2→S11-4→S11-5→S11-6→S11-7→S11-8→RETURNとなり、電断停止状態に移行する。

10

【0602】

この後、復旧した場合には、図16に示す主制御基板101の主制御基板メイン処理がステップS1→S2→S3→S7→S8→S9の流れとなり、図18に示す主制御基板101の主制御基板復旧処理がステップS9-1→S9-2→S9-3→S9-5→S9-7→S9-8→S9-9→S9-16→S9-17→RETURNの流れとなる。これにより、主制御基板101は、ステップS9-9において、復旧コマンドとして時短・特別図柄変動表示中復旧コマンドを送信し、周辺部の設定を行って電断中フラグを「OFF」に設定し、ステップS10においてCTC(タイマカウンタ)の周期(例えば4ms)を設定した後に、ステップS11→S12→S13→S14→S15の処理をループさせ、主制御基板101を時短状態にするとともに特別図柄変動表示状態とする。

20

【0603】

演出制御基板102は、図39に示すステップS1001において初期化処理を行い、ステップS1002の演出用乱数更新処理のループを開始する。これにより、図41、図42に示すコマンド解析処理は、ステップS1301→S1302→S1303→RETURNの流れとなり、図43に示す復旧表示処理は、ステップS1303-1→S1303-3→S1303-5→S1303-6→RETURNの流れとなり、サブCPU102aは、ステップS1303-6において、時短・特別図柄変動表示中復旧表示処理を行い、図68(c)に示す時短・特別図柄変動表示中復旧画面603を第1画像表示装置71に表示する制御を行う。

30

【0604】

図68(c)に示すように、時短・特別図柄変動表示中復旧画面603では、背景631の上に重ねて、キャラクタGの画像632と、時短中であることを示す“時短中”の文字の画像633と、“電源復旧中”の文字を表示したプレートの画像634と、“右打ちして下さい”の文字の画像635とが表示される。

【0605】

(非時短・特別図柄変動表示中電断後の復旧表示)

非時短中であるとともに特別図柄変動表示中に電断が発生した場合には、図17に示す主制御基板101の電源遮断監視処理により、電断停止状態に移行する。

40

【0606】

この後、復旧した場合には、図16に示す主制御基板101の主制御基板メイン処理がステップS1→S2→S3→S7→S8→S9の流れとなり、図18に示す主制御基板101の主制御基板復旧処理がステップS9-1→S9-2→S9-3→S9-5→S9-7→S9-8→S9-10→S9-16→S9-17→RETURNの流れとなる。これにより、主制御基板101は、ステップS9-10において、復旧コマンドとして非時短・特別図柄変動表示中復旧コマンドを送信し、周辺部の設定を行って電断中フラグを「OFF」に設定し、ステップS10においてCTC(タイマカウンタ)の周期(例えば4ms)を設定した後に、ステップS11→S12→S13→S14→S15の処理をループさせ、主制御基板101を非時短状態にするとともに特別図柄変動表示状態とする。

50

【0607】

演出制御基板102は、図39に示すステップS1001において初期化処理を行い、ステップS1002の演出用乱数更新処理のループを開始する。これにより、図41、図42に示すコマンド解析処理は、ステップS1301→S1302→S1303→RETURNの流れとなり、図43に示す復旧表示処理は、ステップS1303-1→S1303-3→S1303-5→S1303-7→S1303-8→RETURNの流れとなり、サブCPU102aは、ステップS1303-8において、非時短・特別図柄変動表示中復旧表示処理を行い、図69(a)に示す非時短・特別図柄変動表示中復旧画面604を第1画像表示装置71に表示する制御を行う。

【0608】

10

図69(a)に示すように、非時短・特別図柄変動表示中復旧画面604では、背景641の上に重ねて、キャラクタHの画像642と、“電源復旧中”の文字を表示したプレートの画像644とが表示される。

【0609】

(第2始動口ロング開放中電断後の復旧表示)

大当たり中、小当たり中及び特別図柄変動表示中を除く第2始動口ロング開放中に電断が発生した場合には、図17に示す主制御基板101の電源遮断監視処理により、電断停止状態に移行する。

【0610】

20

この後、復旧した場合には、図16に示す主制御基板101の主制御基板メイン処理がステップS1→S2→S3→S7→S8→S9の流れとなり、図18に示す主制御基板101の主制御基板復旧処理がステップS9-1→S9-2→S9-3→S9-5→S9-7→S9-11→S9-12→S9-16→S9-17→RETURNの流れとなる。これにより、主制御基板101は、ステップS9-12において、復旧コマンドとして第2始動口ロング開放中復旧コマンドを送信し、周辺部の設定を行って電断中フラグを「OFF」に設定し、ステップS10においてCTC(タイマカウンタ)の周期(例えば4ms)を設定した後に、ステップS11→S12→S13→S14→S15の処理をループさせ、主制御基板101を普通図柄変動表示状態とする。

【0611】

30

演出制御基板102は、図39に示すステップS1001において初期化処理を行い、ステップS1002の演出用乱数更新処理のループを開始する。これにより、図41、図42に示すコマンド解析処理は、ステップS1301→S1302→S1303→RETURNの流れとなり、図43に示す復旧表示処理は、ステップS1303-1→S1303-3→S1303-5→S1303-7→S1303-9→S1303-10→RETURNの流れとなり、サブCPU102aは、ステップS1303-10において、第2始動口ロング開放中復旧表示処理を行い、図69(b)に示す第2始動口ロング開放中復旧画面605を第1画像表示装置71に表示する制御を行う。

【0612】

40

図69(b)に示すように、第2始動口ロング開放中復旧画面605では、背景651の上に重ねて、キャラクタHの画像652と、“電源復旧中”の文字を表示したプレートの画像654と、遊技者に遊技球の打ち出しを要請する“打って下さい”の文字の画像655と、第2始動口がロング開放中であることを示す“電チュー開放中”の文字の画像656とが表示される。

【0613】

(特図保留中電断後の復旧表示)

大当たり中、小当たり中、特別図柄変動表示中及び第2始動口ロング開放中を除く特図保留中に電断が発生した場合には、図17に示す主制御基板101の電源遮断監視処理により、電断停止状態に移行する。

【0614】

50

この後、復旧した場合には、図16に示す主制御基板101の主制御基板メイン処理が

ステップ S 1 → S 2 → S 3 → S 7 → S 8 → S 9 の流れとなり、図 1 8 に示す主制御基板 1 0 1 の主制御基板復旧処理がステップ S 9 - 1 → S 9 - 2 → S 9 - 3 → S 9 - 5 → S 9 - 7 → S 9 - 1 1 → S 9 - 1 2 → S 9 - 1 3 → S 9 - 1 4 → S 9 - 1 6 → S 9 - 1 7 → R E T U R N の流れとなる。これにより、主制御基板 1 0 1 は、ステップ S 9 - 1 4 において、復旧コマンドとして特図保留中復旧コマンドを送信し、周辺部の設定を行って電断中フラグを「O F F」に設定し、ステップ S 1 0 において C T C (タイマカウンタ) の周期 (例えば 4 m s) を設定した後に、ステップ S 1 1 → S 1 2 → S 1 3 → S 1 4 → S 1 5 の処理をループさせ、主制御基板 1 0 1 を普通図柄変動表示状態とする。

【0615】

演出制御基板 1 0 2 は、図 3 9 に示すステップ S 1 0 0 1 において初期化処理を行い、ステップ S 1 0 0 2 の演出用乱数更新処理のループを開始する。これにより、図 4 1、図 4 2 に示すコマンド解析処理は、ステップ S 1 3 0 1 → S 1 3 0 2 → S 1 3 0 3 → R E T U R N の流れとなり、図 4 3 に示す復旧表示処理は、ステップ S 1 3 0 3 - 1 → S 1 3 0 3 - 3 → S 1 3 0 3 - 5 → S 1 3 0 3 - 7 → S 1 3 0 3 - 9 → S 1 3 0 3 - 1 1 → S 1 3 0 3 - 1 2 → R E T U R N の流れとなり、サブ C P U 1 0 2 a は、ステップ S 1 3 0 3 - 1 2 において、特図保留中復旧表示処理を行い、図 6 9 (b) に示す特図保留中復旧画面 6 0 6 を第 1 画像表示装置 7 1 に表示する制御を行う。

【0616】

図 6 9 (c) に示すように、特図保留中復旧画面 6 0 6 では、背景 6 6 1 の上に重ねて、キャラクタ H の画像 6 6 2 と、“電源復旧中”の文字を表示したプレートの画像 6 6 4 と、第 1 特図保留数と第 2 特図保留数の少なくとも一方が 0 でないこと (特図保留が残っていること) を示す“保留球有り”の文字の画像 6 6 6 とが表示される。

【0617】

(遊技待機中電断後の復旧表示)

遊技待機中に電断が発生した場合には、図 1 7 に示す主制御基板 1 0 1 の電源遮断監視処理により、電断停止状態に移行する。

【0618】

この後、復旧した場合には、図 1 6 に示す主制御基板 1 0 1 の主制御基板メイン処理がステップ S 1 → S 2 → S 3 → S 7 → S 8 → S 9 の流れとなり、図 1 8 に示す主制御基板 1 0 1 の主制御基板復旧処理がステップ S 9 - 1 → S 9 - 2 → S 9 - 3 → S 9 - 5 → S 9 - 7 → S 9 - 1 1 → S 9 - 1 3 → S 9 - 1 5 → S 9 - 1 6 → S 9 - 1 7 → R E T U R N の流れとなる。これにより、主制御基板 1 0 1 は、ステップ S 9 - 1 5 において、復旧コマンドとして遊技待機中復旧コマンドを送信し、周辺部の設定を行って電断中フラグを「O F F」に設定し、ステップ S 1 0 において C T C (タイマカウンタ) の周期 (例えば 4 m s) を設定した後に、ステップ S 1 1 → S 1 2 → S 1 3 → S 1 4 → S 1 5 の処理をループさせ、主制御基板 1 0 1 を遊技待機中の状態とする。

【0619】

演出制御基板 1 0 2 は、ステップ S 1 0 0 1 において初期化処理を行い、ステップ S 1 0 0 2 の演出用乱数更新処理のループを開始する。これにより、図 4 1、図 4 2 に示すコマンド解析処理は、ステップ S 1 3 0 1 → S 1 3 0 2 → S 1 3 0 3 → R E T U R N の流れとなり、図 4 3 に示す復旧表示処理は、ステップ S 1 3 0 3 - 1 → S 1 3 0 3 - 3 → S 1 3 0 3 - 5 → S 1 3 0 3 - 7 → S 1 3 0 3 - 9 → S 1 3 0 3 - 1 1 → S 1 3 0 3 - 1 3 → R E T U R N の流れとなり、サブ C P U 1 0 2 a は、ステップ S 1 3 0 3 - 1 3 において、遊技待機中復旧表示処理を行い、図 7 0 に示す遊技待機中復旧画面 6 0 7 を第 1 画像表示装置 7 1 に表示する制御を行う。

【0620】

図 7 0 に示すように、遊技待機中復旧画面 6 0 7 では、背景 6 7 1 の上に重ねて、キャラクタ I の画像 6 7 2 と、遊技機の機種名を示す“ABC”の文字の画像 6 7 3 と、“電源復旧中”の文字を表示したプレートの画像 6 7 4 とが表示される。

尚、第 1 の実施形態では、大当たり中、小当たり中、特別図柄変動表示中及び保留中を

除く普通図柄変動表示中及び第2始動口ショート開放中は、遊技待機中と同様の状態として扱っており、電断復旧時に図43に示す復旧表示処理は、ステップS1303-1→S1303-3→S1303-5→S1303-7→S1303-9→S1303-11→S1303-13→RETURNの流れとなり、サブCPU102aは、ステップS1303-13において、遊技待機中復旧表示処理を行い、図70に示す遊技待機中復旧画面607を第1画像表示装置71に表示する制御を行う。

【0621】

以上に説明した本発明の第1の実施形態の構成及び動作を纏めて説明すると、主制御基板101のメインCPU101a、メインROM101bに記憶されているステップS235、S245（図22参照）を実行するためのデータを含む各種データ、メインRAM101cは、所定の始動条件が成立したことに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技状態にするか否かを決定するための抽選の制御を行う抽選遊技制御手段になっている。

10

【0622】

主制御基板101、演出制御基板102、画像制御基板105、及び第1画像表示装置71は、前記抽選遊技制御手段による抽選結果に基づき、当該抽選結果を報知するための抽選結果報知演出を行う抽選結果報知演出手段になっている。

【0623】

主制御基板101のメインCPU101a、メインROM101bに記憶されているステップS340（図24及び図31参照）を実行するためのデータを含む各種データ、及びメインRAM101cは、前記抽選遊技制御手段により前記特別遊技状態にすると決定されたことに基づき、前記抽選結果報知演出手段による前記抽選結果報知演出の終了後、前記特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段になっている。

20

【0624】

主制御基板101、演出制御基板102のサブCPU102a、サブROM102bに記憶されているステップS1317～S1324（図42参照）を実行するためのデータを含む各種データ、サブRAM102c、画像制御基板105、及び第1画像表示装置71は、前記特別遊技状態制御手段による前記特別遊技状態の制御中に、特別遊技演出を行う特別遊技演出手段になっている。

【0625】

主制御基板101のフラッシュメモリ101eは、遊技機への電力供給が停止しても記憶内容を所定期間保持可能に構成され、前記抽選遊技制御手段の抽選の制御に関する情報、及び前記特別遊技状態制御手段の前記特別遊技状態の制御に関する情報を記憶する記憶手段になっている。

30

【0626】

演出制御基板102は、前記抽選遊技制御手段からのコマンドに基づいて前記抽選結果報知演出手段を制御し、前記特別遊技状態制御手段からのコマンドに基づいて前記特別遊技演出手段を制御する演出制御手段になっている。

【0627】

主制御基板101のメインCPU101a、メインROM101bに記憶されているステップS9-1、S9-2、S9-3、S9-5、S9-7、S9-8、S9-9、S9-10、S235、S245（図18及び図22参照）を実行するためのデータを含む各種データ、及びメインRAM101cは、前記抽選結果報知演出手段による前記抽選結果報知演出中に遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が開始した場合に、前記記憶手段が記憶する記憶内容に基づいて、前記抽選の制御を再開するとともに、第1の復旧コマンド（時短・特別図柄変動表示中復旧コマンド、非時短・特別図柄変動表示中復旧コマンド）を送信する第1の復旧手段になっている。

40

【0628】

主制御基板101のメインCPU101a、メインROM101bに記憶されているステップS9-1、S9-2、S9-3、S9-4、ステップS240（図18及び図24参照）を実行するためのデータを含む各種データ、及びメインRAM101cは、前記特

50

別遊技状態の制御中に遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が開始した場合に、前記記憶手段が記憶する記憶内容に基づいて、前記特別遊技状態の制御を再開するとともに、第2の復旧コマンド（大当たり中復旧コマンド）を送信する第2の復旧手段になっている。

【0629】

前記抽選遊技制御手段は、前記第1及び第2の復旧手段を含んでいる。

演出制御基板102のサブCPU102a、サブROM102bに記憶されているステップS1302（図41参照）、S1303-1、S1303-3、S1303-5、S1303-6、S1303-7、S1303-8（図43参照）を実行するためのデータを含む各種データ、サブRAM102c、画像制御基板105、及び第1画像表示装置71は、前記第1の復旧コマンドを受信すると、第1の復旧画面（時短・特別図柄変動表示中復旧画面603、非時短・特別図柄変動表示中復旧画面604）を表示する第1の復旧画面表示手段になっている。

10

【0630】

演出制御基板102のサブCPU102a、サブROM102bに記憶されているステップS1302（図41参照）、S1303-1、S1303-2（図43参照）を実行するためのデータを含む各種データ、サブRAM102c、画像制御基板105、及び第1画像表示装置71は、前記第2の復旧コマンドを受信すると、前記第1の復旧画面と異なる第2の復旧画面（大当たり中復旧画面601）を表示する第2の復旧画面表示手段になっている。

20

【0631】

以上に説明した第1の実施形態の遊技機Yによれば、電断復旧の際に表示される復旧画面を、電断前の遊技状態が大当たり中、小当たり中、時短・特別図柄変動表示中、非時短・特別図柄変動表示中、特図保留中、遊技待機中の場合でそれぞれ異なるようにしているので、停電復旧画面を見る遊技者に対して、電断前のどのような遊技状態から遊技機が復旧したかを分かりやすくすることができ、これにより、停電前の遊技状態に正常に復旧するかどうか、といった不安感を抱かせかねるのを防止し、遊技者が安心して遊技を行えるようにすることができる。

【0632】

（第1の実施形態の変形例）

30

第1の実施形態の第1の変形例として、電断復旧の際に表示される復旧画面を、電断前の遊技状態が大当たり中の場合と特別図柄変動表示中（演出図柄変動表示中）の場合とで異なるようにするとともに、特別図柄変動表示中の場合と同様に復旧後、直ぐに遊技者が遊技球を打ち出す必要がない遊技待機中の場合に変動表示中と同じ復旧画面を表示するように構成してもよい。

【0633】

（第2の実施形態）

（主制御基板の復旧処理）

図71を用いて、第2の実施形態の主制御基板101の主制御基板復旧処理を説明する。

40

図71は、主制御基板復旧処理を詳細に示すフローチャートである。図71においては、図18に示す第1の実施形態の主制御基板復旧処理のフローチャートと同様のステップに、同じ符号を付して説明を省略している。

【0634】

図71に示すように、ここでメインCPU101aは、ステップS9-3において、電断時に大当たり中であつたと判定した場合（YES）、ステップS9-4-1に処理を移す。

ステップS9-4-1において、メインCPU101aは、図72に示す大当たり中復旧コマンド選択送信処理を実行し、ステップS9-16に処理を移す。

【0635】

50

(主制御基板の大当たり中復旧コマンド選択送信処理)

図72を用いて、第2の実施形態の主制御基板101の大当たり中復旧コマンド選択送信処理を説明する。

図72は、図71のステップS9-4-1に示した大当たり中復旧コマンド選択送信処理を詳細に示すフローチャートである。

【0636】

図72に示すように、まず、ステップS9-4-1-1において、メインCPU101aは、リカバリ情報が書き戻されたメインRAM101cの情報を参照して、電断時に大当たりのオープニング中であったか否かを判定する。ここでメインCPU101aは、電断時に大当たりのオープニング中であったと判定した場合（YES）、ステップS9-4-1-2に処理を移し、電断時に大当たりのオープニング中でないと判定した場合（NO）、ステップS9-4-1-3に処理を移す。

10

【0637】

ステップS9-4-1-2において、メインCPU101aは、演出制御基板102に対して、電断時に大当たりのオープニング中であった旨を通知するための大当たりオープニング中復旧コマンドを送信し、今回の大当たり中復旧コマンド選択送信処理を終了して、図71のステップS9-16に処理を移す。

【0638】

ステップS9-4-1-3において、メインCPU101aは、リカバリ情報が書き戻されたメインRAM101cの情報を参照して、電断時に大当たりのエンディング中であったか否かを判定する。ここでメインCPU101aは、電断時に大当たりのエンディング中であったと判定した場合（YES）、ステップS9-4-1-4に処理を移し、電断時に大当たりのエンディング中でないと判定した場合（NO）、ステップS9-4-1-5に処理を移す。

20

【0639】

ステップS9-4-1-4において、メインCPU101aは、演出制御基板102に対して、電断時に大当たりのエンディング中であった旨を通知するための大当たりエンディング中復旧コマンドを送信し、今回の大当たり中復旧コマンド選択送信処理を終了して、図71のステップS9-16に処理を移す。

【0640】

ステップS9-4-1-5において、メインCPU101aは、リカバリ情報が書き戻されたメインRAM101cの情報を参照して、大当たりラウンド中（大当たりラウンド中）であったか否かを判定する。ここでメインCPU101aは、大当たりラウンド中であったと判定した場合（YES）、ステップS9-4-1-6に処理を移し、大当たりラウンド中でないと判定した場合（NO）、ステップS9-4-1-7に処理を移す。

30

【0641】

ステップS9-4-1-6において、メインCPU101aは、演出制御基板102に対して、電断時に大当たりラウンド中であった旨を通知するための大当たりラウンド中復旧コマンドを送信し、今回の大当たり中復旧コマンド選択送信処理を終了して、図71のステップS9-16に処理を移す。ここで、大当たりラウンド中復旧コマンドには、大当たりの種類（長当たり1、長当たり2等）と電断時に実行されていたラウンドが何番目に実行されたラウンドであることを示すデータ（大当たりの種類及びラウンド数のデータ）が含まれている。

40

【0642】

ステップS9-4-1-7において、メインCPU101aは、演出制御基板102に対して、電断時に大当たりラウンド間のインターバル中であった旨を通知するための大当たりインターバル中復旧コマンドを送信し、今回の大当たり中復旧コマンド選択送信処理を終了して、図71のステップS9-16に処理を移す。ここで、大当たりインターバル中復旧コマンドには、大当たりの種類（長当たり1、長当たり2等）と実行中のインターバルが何番目のインターバル（何番目に実行されたラウンドに後に実行されたインターバ

50

ル)であるかを示すデータが含まれている。

【0643】

(演出制御基板の復旧表示処理)

図73を用いて、演出制御基板102による復旧表示処理を説明する。

図73は、第2の実施形態の演出制御基板102による復旧表示処理のフローチャートである。図73では、図43に示す第1の実施形態の復旧表示処理のフローチャートと同様のステップに同じ符号を付して説明を省略している。

【0644】

サブCPU102aは、ステップS1303-1において、受信バッファに格納されている新規の復旧コマンドが大当たり中復旧コマンドであれば、ステップS1303-2-1に処理を移す。

10

サブCPU102aは、ステップS1303-2-1において、図74に示す大当たり中復旧表示処理を実行する。

【0645】

(演出制御基板の大当たり中復旧表示処理)

図74を用いて、第2の実施形態の演出制御基板102の大当たり中復旧コマンド選択送信処理を説明する。

図74は、図73のステップS1303-2-1に示した大当たり中復旧表示処理を詳細に示すフローチャートである。

【0646】

20

図74に示すように、まず、サブCPU102aは、ステップS1303-2-1-1において、受信バッファに格納されている新規の復旧コマンドが、大当たりオープニング中復旧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新規の復旧コマンドが大当たりオープニング中復旧コマンドであれば、S1303-2-1-2に処理を移し、受信バッファに格納されている新規の復旧コマンドが大当たりオープニング中復旧コマンドでなければステップS1303-2-1-3に処理を移す。

【0647】

サブCPU102aは、ステップS1303-2-1-2において、大当たりオープニング中復旧画面表示コマンドを送信バッファにセットし、今回の大当たり中復旧表示処理を終了する。

30

【0648】

尚、送信バッファにセットされた大当たりオープニング中復旧画面表示コマンドは、ステップS1700(図40参照)のデータ出力処理によって画像制御基板105に送信される。画像制御基板105は、大当たりオープニング中復旧画面表示コマンドを受信すると、次のコマンドを受信するまで、大当たりオープニング中復旧画面(図示せず)を第1画像表示装置71に表示する制御を行う。

【0649】

サブCPU102aは、ステップS1303-2-1-3において、受信バッファに格納されている新規の復旧コマンドが、大当たりエンディング中復旧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新規の復旧コマンドが大当たりエンディング中復旧コマンドであれば、S1303-2-1-4に処理を移し、受信バッファに格納されている新規の復旧コマンドが大当たりエンディング中復旧コマンドでなければステップS1303-2-1-5に処理を移す。

40

【0650】

サブCPU102aは、ステップS1303-2-1-4において、大当たりエンディング中復旧画面表示コマンドを送信バッファにセットし、今回の大当たり中復旧表示処理を終了する。

【0651】

尚、送信バッファにセットされた大当たりエンディング中復旧画面表示コマンドは、ス

50

テップ S 1 7 0 0（図 4 0 参照）のデータ出力処理によって画像制御基板 1 0 5 に送信される。画像制御基板 1 0 5 は、大当たりエンディング中復旧画面表示コマンドを受信すると、次のコマンドを受信するまで、大当たりエンディング中復旧画面（図示せず）を第 1 画像表示装置 7 1 に表示する制御を行う。

【 0 6 5 2 】

サブ C P U 1 0 2 a は、ステップ S 1 3 0 3 - 2 - 1 - 5 において、受信バッファに格納されている新規の復旧コマンドが、大当たりラウンド中復旧コマンドであるか否かを判定する。サブ C P U 1 0 2 a は、受信バッファに格納されている新規の復旧コマンドが大当たりラウンド中復旧コマンドであれば、S 1 3 0 3 - 2 - 1 - 6 に処理を移し、受信バッファに格納されている新規の復旧コマンドが大当たりラウンド中復旧コマンドでなければステップ S 1 3 0 3 - 2 - 1 - 9 に処理を移す。

10

【 0 6 5 3 】

サブ C P U 1 0 2 a は、ステップ S 1 3 0 3 - 2 - 1 - 6 において、受信バッファに格納されている新規の大当たりラウンド中復旧コマンドにおける大当たりの種類と電断時のラウンドが何番目に実行されたラウンドであるかの示すデータに基づいて、電断時（復旧時）のラウンドが単独の演出が実行されるラウンドであるか否かを判定する。サブ C P U 1 0 2 a は、単独の演出が実行されるラウンドであれば、S 1 3 0 3 - 2 - 1 - 7 に処理を移し、単独の演出が実行されるラウンドでなければステップ S 1 3 0 3 - 2 - 1 - 8 に処理を移す。

【 0 6 5 4 】

20

サブ C P U 1 0 2 a は、ステップ S 1 3 0 3 - 2 - 1 - 7 において、単独演出大当たりラウンド中復旧画面表示コマンドを送信バッファにセットし、今回の大当たり中復旧表示処理を終了する。

【 0 6 5 5 】

尚、送信バッファにセットされた単独演出大当たりラウンド中復旧画面表示コマンドは、ステップ S 1 7 0 0（図 4 0 参照）のデータ出力処理によって画像制御基板 1 0 5 に送信される。画像制御基板 1 0 5 は、単独演出大当たりラウンド中復旧画面表示コマンドを受信すると、正常な状態（電断が発生していない状態）で単独演出大当たりラウンドの画面表示を実行するコマンドまたは大当たりのエンディングの画面表示を実行するコマンドを受信するまで、図 7 8（a）に示す大当たり中復旧画面を第 1 画像表示装置 7 1 に表示する制御を行う。

30

【 0 6 5 6 】

ここで、第 2 の実施形態における単独の演出とは、遊技機が正常な状態で大当たり遊技が実行されている状態において、1 つのラウンドにおいて前後のラウンドと連続しない演出を実行することである。また、単独演出大当たりラウンドの直後に実行されるインターバル期間には、単独演出大当たりラウンドからの単独の演出が継続される。

【 0 6 5 7 】

サブ C P U 1 0 2 a は、ステップ S 1 3 0 3 - 2 - 1 - 8 において、一連演出大当たりラウンド中復旧画面表示コマンドを送信バッファにセットし、今回の大当たり中復旧表示処理を終了する。

40

【 0 6 5 8 】

尚、送信バッファにセットされた一連演出大当たりラウンド中復旧画面表示コマンドは、ステップ S 1 7 0 0（図 4 0 参照）のデータ出力処理によって画像制御基板 1 0 5 に送信される。画像制御基板 1 0 5 は、一連演出大当たりラウンド中復旧画面表示コマンドを受信すると、正常な状態で単独演出大当たりラウンドの画面表示を実行するコマンドまたは大当たりのエンディングの画面表示を実行するコマンドを受信するまで、図 7 8（a）に示す大当たり中復旧画面を第 1 画像表示装置 7 1 に表示する制御を行う。

【 0 6 5 9 】

ここで、第 2 の実施形態における一連の演出とは、遊技機が正常な状態で大当たり遊技が実行されている状態において、複数のラウンドに亘って連続する演出（例えば 1 ラウン

50

ドから5ラウンドまで連続する動画を表示する等)を実行することである。また、一連演出大当たりラウンドの直後に実行されるインターバル期間は、一連演出大当たりラウンドからの一連の演出が継続される。

【0660】

サブCPU102aは、ステップS1303-2-1-9において、受信バッファに格納されている新規の大当たりインターバル中復旧コマンドにおける大当たりの種類と電断時のインターバルが何番目に実行されたインターバルであるかの示すデータに基づいて、電断時(復旧時)のインターバルが単独の演出が実行されるインターバルであるか否かを判定する。サブCPU102aは、単独の演出が実行されるインターバルであれば、S1303-2-1-10に処理を移し、単独の演出が実行されるインターバルでなければステップS1303-2-1-11に処理を移す。

10

【0661】

サブCPU102aは、ステップS1303-2-1-10において、単独演出大当たりインターバル中復旧画面表示コマンドを送信バッファにセットし、今回の大当たり中復旧表示処理を終了する。

【0662】

尚、送信バッファにセットされた単独演出大当たりインターバル中復旧画面表示コマンドは、ステップS1700(図40参照)のデータ出力処理によって画像制御基板105に送信される。画像制御基板105は、単独演出大当たりインターバル中復旧画面表示コマンドを受信すると、次の単独演出大当たりラウンドの画面表示を実行するコマンドまたは大当たりのエンディングの画面表示を実行するコマンドを受信するまで、図78(a)に示す大当たり中復旧画面を第1画像表示装置71に表示する制御を行う。

20

【0663】

サブCPU102aは、ステップS1303-2-1-11において、一連演出大当たりインターバル中復旧画面表示コマンドを送信バッファにセットし、今回の大当たり中復旧表示処理を終了する。

【0664】

尚、送信バッファにセットされた一連演出大当たりインターバル中復旧画面表示コマンドは、ステップS1700(図40参照)のデータ出力処理によって画像制御基板105に送信される。画像制御基板105は、一連演出大当たりインターバル中復旧画面表示コマンドを受信すると、次の単独演出大当たりラウンドの画面表示を実行するコマンドまたは大当たりのエンディングの画面表示を実行するコマンドを受信するまで、図78(a)に示す大当たり中復旧画面を第1画像表示装置71に表示する制御を行う。

30

【0665】

(第1長当たり遊技)

以下、図75乃至図78を用いて、第1長当たり遊技における画面表示を説明する。

図75は、本発明の第2の実施形態の演出制御基板102により第1長当たり遊技中に表示される画面を説明するタイミングチャートであり、図75(a)は、図64(b)の状態から所定の時間が経過して、電断が起こることなく大当たり遊技が実行される場合の表示画面の表示タイミングを示し、図75(b)は、一連の演出が実行される大当たり遊技の3ラウンドの途中において電断が起きた場合の大当たり遊技の表示画面の表示タイミングを示している。図75(c)は、単独の演出が実行される大当たり遊技の8ラウンドの途中において電断が起きた場合の大当たり遊技の表示画面の表示タイミングを示している。

40

【0666】

図76は、図75(a)に示した状態で表示される表示画面を示す説明図であり、図76(a)は、第1長当たり遊技における1ラウンド目の画像を示し、図76(b)は、第1長当たり遊技における3ラウンド目の画像を示し、図76(c)は、第1長当たり遊技における6ラウンド目の画像を示している。

【0667】

50

図 77 及び図 78 は、図 75 (b) に示した状態で表示される表示画面を示す説明図であり、図 77 (a) は、第 1 長当たり遊技における 1 ラウンド目の画像を示し、図 77 (b) は、第 1 長当たり遊技における 3 ラウンド目の画像を示し、図 77 (c) は、第 1 長当たり遊技における 3 ラウンド目に停電が起り、第 1 画像表示装置 71 がブラックアウトした状態を示し、図 78 (a) は、3 ラウンド目の停電が復旧したときに表示される大当たり中復旧画面を示し、図 78 (b) は、第 1 長当たり遊技における 6 ラウンド目の画像を示している。

【0668】

ここで、第 2 の実施形態では、第 1 長当たり遊技の 1 ラウンド目から 5 ラウンド目まで一連の演出が実行され、6 ラウンド目から 16 ラウンド目までラウンド毎に単独の演出が

10

【0669】

電断が起ることなく大当たり遊技が実行される場合には、図 16 に示す主制御基板 101 のメイン処理においてステップ S9 に示す主制御基板復旧処理が実行されず、図 41 に示すコマンド解析処理のステップ S1301 またはステップ S1302 が NO となり、復旧表示処理が実行されず、図 75 (a) 及び図 76 に示す正常な大当たり遊技における演出表示が行われる。ここで、正常な大当たり遊技における演出表示では、1 ラウンド (1 R) から 5 ラウンド (5 R) まで、一連の演出による画像 (図 76 (a)、図 76 (b) に示す背景の画像 510、キャラクタ B の連続動作の画像 513-1、513-2、キャラクタ B に関わる画像 513-3 が表示される。6 ラウンド (6 R) から 16 ラウンド

20

【0670】

図 75 (b) に示す 3 ラウンド (3 R) の途中まで電断が起ることなく大当たり遊技が実行され、3 ラウンドの途中で電断が起る場合には、3 ラウンドの途中まで図 77 (a)、図 77 (b) に示す正常な大当たり遊技の画面が表示され、電断すると図 77 (c) に示す画面になにも表示されない状態となる。この後、電断が復旧すると、主制御基板 101 のメイン処理において主制御基板復旧処理が実行され、図 71 に示すステップ S9-4-1 の大当たり中復旧コマンド選択送信処理が実行され、図 72 に示すステップ S9-4-1-6 において大当たりラウンド中復旧コマンドが演出制御基板 102 に送信され、図 73 に示すステップ S1303-2-1 において大当たり中復旧表示処理が実行され、図 74 に示す大当たり復旧表示処理がステップ S1303-2-1-1 → S1303-2-1-3 → S1303-2-1-5 → S1303-2-1-6 → S1303-2-1-8 → RETURN の流れとなり、ステップ S1303-2-1-8 において、一連演出大当たりラウンド中復旧画面表示コマンドが送信バッファにセットされ、一連演出大当たりラウンド中復旧画面表示コマンドが、ステップ S1700 (図 40 参照) のデータ出力処理によって画像制御基板 105 に送信される。画像制御基板 105 は、一連演出大当たりラウンド中復旧画面表示コマンドを受信すると、次の単独演出大当たりラウンドの演出を実行するコマンドを受信するまで、図 78 (a) に示す大当たり中復旧画面 601 を第 1 画像表示装置 71 に表示する制御を行う。これにより、大当たり中復旧画面 601 の表示は、正常時には一連の演出が実行される 5 ラウンド (5 R) の後のインターバルが終了するまで実行され、6 ラウンド (6 R) 開始時に、図 78 (b) に示す正常な大当たり遊技の 6 ラウンド (6 R) の画面 502 が表示され、この後、単独の演出が 6 ラウンド (6 R) から最終ラウンド (16 R) まで実行される。

30

40

【0671】

図 75 (c) に示す 8 ラウンド (8 R) の途中まで電断が起ることなく大当たり遊技が実行され、8 ラウンドの途中で電断が起る場合には、8 ラウンドの途中まで正常な大当たり遊技の画面が表示され、電断すると図 77 (c) に示す画面になにも表示されない状態となる。この後、電断が復旧すると、図 74 に示す大当たり復旧表示処理がステップ S1303-2-1-1 → S1303-2-1-3 → S1303-2-1-5 → S1303

50

− 2 − 1 − 6 → S 1 3 0 3 − 2 − 1 − 7 → R E T U R N の流れとなり、ステップ S 1 3 0 3 − 2 − 1 − 7 において、単独演出大当たりラウンド中復旧画面表示コマンドが送信バッファにセットされ、単独演出大当たりラウンド中復旧画面表示コマンドが、ステップ S 1 7 0 0 (図 4 0 参照) のデータ出力処理によって画像制御基板 1 0 5 に送信される。画像制御基板 1 0 5 は、単独演出大当たりラウンド中復旧画面表示コマンドを受信すると、次の単独演出大当たりラウンドの演出を実行するコマンドを受信するまで、図 7 8 (a) に示す大当たり中復旧画面 6 0 1 を第 1 画像表示装置 7 1 に表示する制御を行う。これにより、大当たり中復旧画面 6 0 1 の表示は、正常時に単独の演出が実行される 8 ラウンド (8 R) の後のインターバルが終了するまで実行され、9 ラウンド (9 R) 開始時に、正常な大当たり遊技の画面が表示され、この後、単独の演出が 9 ラウンド (9 R) から最終ラウンド (1 6 R) まで実行される。

【0 6 7 2】

以上、第 1 長当たり遊技について説明したが、第 2 長当たり遊技では、1 ラウンド目から 1 6 ラウンド目まで一連の演出が実行されるようになっている。

(第 2 長当たり遊技)

以下、第 2 長当たり遊技における画面表示を説明する。

【0 6 7 3】

第 2 長当たり遊技の 8 ラウンドの途中まで電断が起こることなく大当たり遊技が実行され、8 ラウンドの途中で電断が起る場合には、8 ラウンドの途中まで正常な大当たり遊技の画面が表示され、電断すると図 7 7 (c) に示す画面になにも表示されない状態となる。この後、電断が復旧すると、図 7 4 に示す大当たり復旧表示処理がステップ S 1 3 0 3 − 2 − 1 − 1 → S 1 3 0 3 − 2 − 1 − 3 → S 1 3 0 3 − 2 − 1 − 5 → S 1 3 0 3 − 2 − 1 − 6 → S 1 3 0 3 − 2 − 1 − 8 → R E T U R N の流れとなり、ステップ S 1 3 0 3 − 2 − 1 − 8 において、一連演出大当たりラウンド中復旧画面表示コマンドが送信バッファにセットされ、一連演出大当たりラウンド中復旧画面表示コマンドが、ステップ S 1 7 0 0 (図 4 0 参照) のデータ出力処理によって画像制御基板 1 0 5 に送信される。画像制御基板 1 0 5 は、エンディングの演出を実行するコマンドを受信するまで、図 7 8 (a) に示す大当たり中復旧画面 6 0 1 を第 1 画像表示装置 7 1 に表示する制御を行う。ここで、大当たり中復旧画面 6 0 1 の表示は、第 1 6 ラウンドまで実行され (正常時には一連の演出が実行される 1 6 ラウンドまで実行され)、エンディング開始時に、大当たり中復旧画面 6 0 1 の表示を終了し、図 6 6 に示す正常なエンディングの画面が表示される。

【0 6 7 4】

以上に説明した本発明の第 2 の実施形態の構成及び動作を纏めて説明すると、主制御基板 1 0 1 のメイン C P U 1 0 1 a、メイン R O M 1 0 1 b に記憶されているステップ S 2 3 5、S 2 4 5 (図 2 2 参照) を実行するためのデータを含む各種データ、メイン R A M 1 0 1 c は、所定の始動条件が成立したことに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技状態にするか否かを決定するための抽選の制御を行う抽選遊技制御手段になっている。

【0 6 7 5】

主制御基板 1 0 1、演出制御基板 1 0 2、画像制御基板 1 0 5、及び第 1 画像表示装置 7 1 は、前記抽選遊技制御手段による抽選結果に基づき、当該抽選結果を報知するための抽選結果報知演出を行う抽選結果報知演出手段になっている。

【0 6 7 6】

主制御基板 1 0 1 のメイン C P U 1 0 1 a、メイン R O M 1 0 1 b に記憶されているステップ S 3 4 0 (図 2 4 及び図 3 1 参照) を実行するためのデータを含む各種データ、及びメイン R A M 1 0 1 c は、前記抽選遊技制御手段により前記特別遊技状態にすると決定されたことに基づき、前記抽選結果報知演出手段による前記抽選結果報知演出の終了後、前記特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段になっている。

【0 6 7 7】

主制御基板 1 0 1、演出制御基板 1 0 2 のサブ C P U 1 0 2 a、サブ R O M 1 0 2 b に記憶されているステップ S 1 3 1 7 ~ S 1 3 2 4 (図 4 2 参照) を実行するためのデータ

を含む各種データ、サブRAM102c、画像制御基板105、及び第1画像表示装置71は、前記特別遊技状態制御手段による前記特別遊技状態の制御中に、特別遊技演出を行う特別遊技演出手段になっている。

【0678】

主制御基板101のフラッシュメモリ101eは、遊技機への電力供給が停止しても記憶内容を所定期間保持可能に構成され、前記抽選遊技制御手段の抽選の制御に関する情報、及び前記特別遊技状態制御手段の前記特別遊技状態の制御に関する情報を記憶する記憶手段になっている。

【0679】

演出制御基板102は、前記抽選遊技制御手段からのコマンドに基づいて前記抽選結果報知演出手段を制御し、前記特別遊技状態制御手段からのコマンドに基づいて前記特別遊技演出手段を制御する演出制御手段になっている。

【0680】

前記特別遊技状態制御手段は、前記特別遊技状態の制御として、変動入賞装置の可動部材を遊技者にとって不利な第一の状態から遊技者にとって有利な第二の状態に変換するラウンド遊技を複数ラウンド繰り返す制御を行う。

【0681】

前記特別遊技演出手段は、前記所定の複数ラウンドに亘って一連の演出の制御を実行可能である。

主制御基板101のメインCPU101a、メインROM101bに記憶されているステップS9-1、S9-2、S9-3、S9-4-1、ステップS235、S245（図22及び図71参照）を実行するためのデータを含む各種データ、及びメインRAM101cは、前記特別遊技状態の制御中に遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が開始した場合に、前記記憶手段が記憶する記憶内容に基づいて、前記特別遊技状態の制御を再開するとともに、復旧コマンドを送信する復旧手段になっている。

【0682】

前記特別遊技状態制御手段は、前記復旧手段を含む。

演出制御基板102のサブCPU102a、サブROM102bに記憶されているステップS1303-2-1-6、ステップS1303-2-1-8、ステップS1303-2-1-9、ステップS1303-2-1-11（図74参照）を実行するためのデータを含む各種データ、サブRAM102c、画像制御基板105、及び第1画像表示装置71は、前記一連の演出の制御中に遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が開始した場合に、前記復旧コマンドを受信すると、前記一連の演出の次の演出が開始するまで復旧画面を表示する復旧画面表示手段になっている。前記演出制御手段は、前記復旧画面表示手段を含む。

【0683】

以上に説明した第2の実施形態の遊技機によれば、大当たり中の前記一連の演出の制御中に遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が開始した場合に、前記一連の演出の次の演出が開始するまで同一の復旧画面を表示するので、一連の演出が途中から開始されるのを防止することができる。

【0684】

尚、第2の実施形態では、大当たりラウンド中の電断復旧時と、大当たりオープニング中及び大当たりエンディング中の電断復旧時とで別の画面表示を行うように構成したが、大当たり中と大当たりオープニング中と大当たりエンディング中の電断復旧時とで同じ大当たり中復旧画面を表示するようにしてもよい。

【0685】

また、第2の実施形態では、一連の演出の各ラウンドの直後のインターバルに当該ラウンドから連続する演出を行うとともに、単独の演出のラウンドの直後のインターバルに当該ラウンドから連続する演出を行うように構成し、単独の演出中の電断が発生した場合、電断の復旧から最初に実行されるインターバル終了まで大当たり中復旧画面601を表示

10

20

30

40

50

し、一連の演出中の電断が発生した場合、電断の復旧から一連の演出の最後に実行されるインターバル終了まで大当たり中復旧画面 601 を表示したが、一連の演出の各ラウンドの直後のインターバルに当該ラウンドから連続しない演出を行うとともに、単独の演出のラウンドの直後のインターバルに当該ラウンドから連続しない演出を行うように構成し、単独の演出中の電断が発生した場合、電断の復旧から当該電断が復旧したラウンドの終了まで大当たり中復旧画面 601 を表示し、電断が復旧したラウンドの直後のインターバルにおいて通常の演出に切り換え、一連の演出中の電断が発生した場合、電断の復旧から一連の演出の最後に実行されるラウンドの終了まで大当たり中復旧画面 601 を表示し、当該最後に実行されたラウンドの直後のインターバルにおいて通常の演出に切り換えるように構成してもよい。

10

【0686】

(第3の実施形態)

図79は、発明の第3の実施形態の主制御基板復旧処理を示すフローチャート、図80、本発明の第3の実施形態の復旧表示処理を示すフローチャート、図81は、特別図柄のロング変動中に電断した後の復旧時に表示される画面を示す説明図である。

【0687】

第3の実施形態において、図79に示す主制御基板復旧処理は、第1の実施形態における図18に示す主制御基板復旧処理の代わりに行われるものである。図80に示す復旧表示処理は、第1の実施形態における図43に示す復旧表示処理の代わりに行われるものである。

20

【0688】

(主制御基板復旧処理)

図79に示すように、サブCPU102aは、ステップS9-7において、メインCPU101aは、メインRAM101cの情報を参照して、電断時に特別図柄変動表示中(演出図柄変動表示中)であったか否かを判定する。ここでメインCPU101aは、電断時に特別図柄変動表示中であったと判定した場合(YES)、ステップS9-10-1に処理を移し、電断時に特別図柄変動表示中でなかったと判定した場合(NO)、ステップS9-11に処理を移す。

【0689】

ステップS9-10-1において、メインCPU101aは、電断時に特別図柄変動表示中であり、この後、復旧した旨を通知するための特別図柄変動表示中復旧コマンドを送信し、ステップS9-16に処理を移す。

30

上述以外の主制御基板復旧処理は、図18に示した第1の実施形態の主制御基板復旧処理と同様になっている。

【0690】

(復旧表示処理)

図80に示すように、サブCPU102aは、ステップS1303-3において、受信バッファに格納されている新規の復旧コマンドが小当たり中復旧コマンドでなければステップS1303-7-1に処理を移す。

【0691】

40

サブCPU102aは、ステップS1303-7-1において、受信バッファに格納されている新規の復旧コマンドが、特別図柄変動表示中復旧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新規の復旧コマンドが特別図柄変動表示中復旧コマンドであれば、ステップS1303-8-1に処理を移し、受信バッファに格納されている新規の復旧コマンドが特別図柄変動表示中復旧コマンドでなければステップS1303-9に処理を移す。

【0692】

サブCPU102aは、ステップS1303-8-1において、初期画面及び客待ち画面連続表示コマンドを送信バッファにセットし、今回の復旧表示処理を終了する。

【0693】

50

尚、送信バッファにセットされた初期画面及び客待ち画面連続表示コマンドは、ステップS1700（図40参照）のデータ出力処理によって画像制御基板105に送信される。画像制御基板105は、初期画面及び客待ち画面連続表示コマンドを受信すると、まず、図81（a）に示す初期画面701を所定時間（例えば5秒間）表示し、この後、次のコマンドを受信するまで、図81（b）に示す遊技待機中復旧画面702を第1画像表示装置71に表示する制御を行う。

【0694】

図81（a）に示す初期画面701には、第1画像表示装置71の表示領域の中央に左用の1の演出図柄251a（1）と中用の3の演出図柄251b（3）と右用の7の演出図柄251c（7）とが停止表示され、第1画像表示装置71の表示領域の左下に小さく、第4の演出図柄251dが表示されている。また、第1画像表示装置71の表示領域の下方には、情報基礎画像253が表示され、その情報基礎画像253には、第1特図保留表示領域711の第1表示部711a、第2表示部711b、第3表示部711c、第4表示部711dと、第2特図保留表示領域712の第1表示部712a、第2表示部712b、第3表示部712c、第4表示部712dとが設定されている。

【0695】

図81（a）に示す初期画面701は、ステップS4のメインRAM101cのRAMクリア、フラッシュメモリ101eのクリアの後のステップS6の初期設定により、ステップS700で出力される初期設定指示コマンドを受信することで演出制御基板102が第1画像表示装置71に表示する初期画面と同じ画像を用いている。

【0696】

図81（b）に示す遊技待機中復旧画面702は、背景721の上に重ねて、キャラクターIの画像722と、遊技機の機種名を示す“ABC”の文字の画像723とが表示される。遊技待機中復旧画面702には、図56及び図58に示したステップS1610の客待ち表示処理により表示される所定の客待ち用の表示画面を用いている。

【0697】

以上に説明した本発明の3の実施形態の構成及び動作を纏めて説明すると、主制御基板101のメインCPU101a、メインROM101bに記憶されているステップS235、S245（図22参照）を実行するためのデータを含む各種データ、メインRAM101cは、所定の始動条件が成立したことに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技状態にするか否かを決定するための抽選の制御を行う抽選遊技制御手段になっている。

【0698】

主制御基板101、演出制御基板102、画像制御基板105、及び第1画像表示装置71は、前記抽選遊技制御手段による抽選結果に基づき、当該抽選結果を報知するための演出図柄の変動表示を行う変動表示手段になっている。

【0699】

主制御基板101のメインCPU101a、メインROM101bに記憶されているステップS340（図24及び図31参照）を実行するためのデータを含む各種データ、及びメインRAM101cは、前記抽選遊技制御手段により前記特別遊技状態にすると決定されたことに基づき、前記変動表示手段による前記変動表示の終了後、前記特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段になっている。

【0700】

主制御基板101、演出制御基板102のサブCPU102a、サブROM102bに記憶されているステップS1317～S1324（図42参照）を実行するためのデータを含む各種データ、サブRAM102c、画像制御基板105、及び第1画像表示装置71は、前記特別遊技状態制御手段による前記特別遊技状態の制御中に、特別遊技演出を行う特別遊技演出手段になっている。

【0701】

主制御基板101のフラッシュメモリ101eは、遊技機への電力供給が停止しても記憶内容を所定期間保持可能に構成され、前記抽選遊技制御手段の抽選の制御に関する情報

10

20

30

40

50

、及び前記特別遊技状態制御手段の前記特別遊技状態の制御に関する情報を記憶する記憶手段になっている。

【0702】

演出制御基板102は、前記抽選遊技制御手段からのコマンドに基づいて前記変動表示手段を制御し、前記特別遊技状態制御手段からのコマンドに基づいて前記特別遊技演出手段を制御する演出制御手段になっている。

【0703】

主制御基板101のメインCPU101a、メインROM101bに記憶されているステップS9-1、S9-2、S9-3、S9-5、S9-7、S9-10-1、S9-16、S9-17、S235、S245（図22及び図79参照）を実行するためのデータを含む各種データ、及びメインRAM101cは、前記抽選の制御中に遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が開始した場合に、前記記憶手段が記憶する記憶内容に基づいて、前記抽選の制御を再開する復旧手段になっている。前記抽選遊技制御手段は、前記復旧手段を含んでいる。

【0704】

前記演出制御手段は、前記抽選遊技制御手段からの変動開始コマンドを受信した場合に前記変動表示手段に前記変動表示を開始させる制御を行う。

【0705】

演出制御基板102のサブCPU102a、サブROM102bに記憶されているステップS1600（図40参照）を実行するためのデータを含む各種データ、サブRAM102c、画像制御基板105、及び第1画像表示装置71は、前記変動表示手段によって前記変動表示が終了した後、前記変動開始コマンドを所定期間受信しなかった場合に、待機状態としての客待ち状態を設定する設定手段になっている。

【0706】

演出制御基板102のサブCPU102a、サブROM102bに記憶されているステップS1609-2を実行するためのデータを含む各種データ、サブRAM102c、画像制御基板105、及び第1画像表示装置71は、前記設定手段により設定された客待ち状態において所定の報知画面を表示する第1の報知画面表示手段になっている。

【0707】

演出制御基板102のサブCPU102a、サブROM102bに記憶されているステップS1303-1、S1303-3、S1303-5、S1303-7-1、S1303-8-1を実行するためのデータを含む各種データ、サブRAM102cは、前記客待ち状態以外の状態で遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が開始した場合に、当該電力供給の開始から前記変動開始コマンドを受信するまでの期間、前記所定の報知画面を表示する第2の報知画面表示手段になっている。

【0708】

前記演出制御手段は、設定手段と、第1の報知画面表示手段と、第2の報知画面表示手段を含んでいる。

以上に説明した第3の実施形態の遊技機によれば、特別図柄変動表示中の電断復旧時と客待ち表示中において、同じ客待ち画面を表示するので、画面の表示処理を簡単にすることができる。

【0709】

尚、第3の実施形態では、客待ち状態以外の状態で遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が開始した場合に、当該電力供給の開始から前記変動開始コマンドを受信するまでの期間に表示する前記所定の報知画面として、初期画面701と遊技待機中復旧画面702の両方を用いたが、初期画面701と遊技待機中復旧画面702のいずれか一方を用いるように構成してもよい。

【0710】

また、第1乃至第3の実施形態及びこれらの変形例における構成要素の組み合わせは、上述した組み合わせに限らず、各種適用可能である。

また、第1乃至第3の実施形態及びこれらの変形例では、本発明をパチンコ遊技機に適用したが、本発明は、じゃん球遊技機等、各種適用可能である。

【0711】

◆（付記1）

一般に、パチンコ機には、遊技盤内の遊技領域に特別図柄を表示する特別図柄表示装置、所定の演出を表示する演出表示装置、特別図柄に係る電子抽選の契機となる特定入賞口（始動口）などが設けられており、遊技領域に向けて発射された遊技球が、この特定入賞口に入賞すると特別図柄に係る電子抽選が行われると共に、特別図柄表示装置において特別図柄を変動させた後に停止させるといった態様の表示を行って電子抽選の結果を報知している。この電子抽選の結果が大当たりであった場合には、特別図柄表示装置に大当たりであることを示す特別図柄が停止表示されると共に、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態に移行する。

10

【0712】

ここで、特別図柄が変動を開始し電子抽選の結果を表示するまでの間、演出表示装置において、特別図柄の変動表示に対応させた演出パターンを表示することにより、遊技者に対し大当たりへの期待感を盛り上げる演出が行われている。

【0713】

このように、遊技者に対し大当たりへの期待感を盛り上げる演出を行う遊技機として、例えば特開2012-55573号公報に示すものが知られている。

【0714】

特開2012-55573号公報に示す遊技機では、特別図柄表示装置の可変変動中に演出表示装置の表示画面上に「味方のキャラクタ」と「敵のキャラクタ」とを登場させてバトルを開始させ、特別図柄表示装置に大当たりであることを示す特別図柄が停止表示されることに併せて「味方のキャラクタ」がそのバトルに勝利するような演出（バトル演出）も行われている。

20

【0715】

ここで、従来の遊技機において、演出表示装置の表示画面上に「味方のキャラクタ」と「敵のキャラクタ」とを登場させてバトルを開始させる演出では、「味方のキャラクタ」が勝利する場合、「味方のキャラクタ」が先制攻撃を行う演出が選択される確率が高くなるので、遊技者は「味方のキャラクタ」の先制攻撃を期待することになり、結果的に演出の多様性を損なう場合が多くなっていた。

30

【0716】

第1乃至第3の実施形態及びこれらの変形例は、上記実情に鑑みなされたものであり、演出性を高めることが可能な遊技機を提供することを目的としている。

【0717】

このような従来の課題を解決するための構成として、第1乃至第3の実施形態及びこれらの変形例の遊技機は、所定の始動条件が成立したことを条件に、遊技者にとって有利な特別遊技の制御を行うか否かの判定を行う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の制御を行うと判定されたことに基づいて前記特別遊技の制御を行う特別遊技制御手段と、前記特別遊技判定手段の判定結果に応じて所定時間図柄を変動表示した後停止表示することによって当該判定結果を報知する図柄表示手段と、前記図柄の変動中に、前記特別遊技判定手段の判定結果に応じて演出手段が実行する演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記演出制御手段は、実行する演出の種類を定めた演出データを複数種類記憶する演出データ記憶手段と、前記特別遊技判定手段の判定結果に基づいた確率で前記複数種類の演出データの中から実行する演出データを選択する演出選択手段と、前記演出選択手段が選択した演出データに基づいて前記演出手段が実行する演出を制御する演出実行制御手段と、を備え、前記演出データ記憶手段は、前記複数種類の演出データとして、第1のキャラクタによる攻撃レベルが第2のキャラクタによる防御レベルより高い状態で当該第1のキャラクタによる攻撃を表現する画像を表示する第1の演出データと、前記第1のキャラクタによる攻撃レベルが前記第2のキャラクタによ

40

50

る防御レベルより低い状態で当該第1のキャラクタによる攻撃を表現する画像を表示する第2の演出データと、前記第1のキャラクタによる防御レベルが前記第2のキャラクタによる攻撃レベルより高い状態で当該第2のキャラクタによる攻撃を表現する画像を表示する第3の演出データと、前記第1のキャラクタによる防御レベルが前記第2のキャラクタによる攻撃レベルより低い状態で当該第2のキャラクタによる攻撃を表現する画像を表示する第4の演出データと、を備え、前記演出選択手段は、前記特別遊技判定手段の判定結果が前記特別遊技の制御を行うことになった場合、前記特別遊技の制御を行わないことになった場合に比べて、前記第1及び第2の演出データのいずれかが選択される選択数を分母とする前記第1の演出データの選択率が高く設定されるとともに、前記第3及び第4の演出データのいずれかが選択される選択数を分母とする前記第3の演出データの選択率が高く設定されていることを特徴とする。

【0718】

このようにしたことで、第1乃至第3の実施形態及びこれらの変形例では、演出性を高めることが可能な遊技機を提供することができる。

【0719】

◆（付記2）

従来のパチンコ機、パチスロ機等の遊技機では、停電等が発生して遊技機への電力の供給が絶たれた場合（以下、電断と呼ぶ）であっても、遊技機の遊技状態がどのような状態であったかに関する情報が消滅してしまうことを防止するために主制御基板にバックアップ手段を設けている。

【0720】

しかし、演出制御基板にはバックアップ手段を設けていないため、電断が発生する前に受信したコマンドに基づいて、演出変動表示ゲームや大当たり遊技の表示制御を継続して行うことができなかった。このため、演出変動表示ゲームや大当たり遊技中に電断が発生すると、この後、遊技機への電力の供給が復旧した場合に、遊技者が遊技を続けてよいのか否かで混乱してしまうという問題があった。

【0721】

そこで、停電が発生し、その後、遊技機への電力の供給が復旧した場合に、主制御基板から停電復旧指定コマンドが送信され、演出制御基板が停電復旧指定コマンドを受信すると、演出表示装置の演出図柄表示領域に、遊技状態が復旧して、停電前の遊技状態から遊技を続行できることを報知するための表示を行う停電復旧画面を表示するようにした遊技機が知られている（例えば、特開2008-253510号公報）。

【0722】

特開2008-253510号公報に示すような従来の遊技機では、電断（例えば停電）が発生し、その後、遊技機への電力の供給が復旧した場合、復旧前の遊技状態に関わらず、共通の停電復旧画面を表示しているので、遊技者が、電断前のどのような遊技状態から遊技機が復旧したかが分かりにくかった。

【0723】

第1乃至第3の実施形態及びこれらの変形例は、上記実情に鑑みなされたものであり、遊技者に対して、電断前のどのような遊技状態から遊技機が復旧したかを分かりやすくすることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0724】

このような従来の課題を解決するための構成として、第1乃至第3の実施形態及びこれらの変形例の遊技機は、所定の始動条件が成立したことに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技状態にするか否かを決定するための抽選の制御を行う抽選遊技制御手段と、前記抽選遊技制御手段による抽選結果に基づき、当該抽選結果を報知するための抽選結果報知演出を行う抽選結果報知演出手段と、前記抽選遊技制御手段により前記特別遊技状態にすると決定されたことに基づき、前記抽選結果報知演出手段による前記抽選結果報知演出の終了後、前記特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段と、前記特別遊技状態制御手段による前記特別遊技状態の制御中に、特別遊技演出を行う特別遊技演出手段と、遊技

機への電力供給が停止しても記憶内容を所定期間保持可能に構成され、前記抽選遊技制御手段の抽選の制御に関する情報、及び前記特別遊技状態制御手段の前記特別遊技状態の制御に関する情報を記憶する記憶手段と、前記抽選遊技制御手段からのコマンドに基づいて前記抽選結果報知演出手段を制御し、前記特別遊技状態制御手段からのコマンドに基づいて前記特別遊技演出手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記抽選遊技制御手段は、前記抽選結果報知演出手段による前記抽選結果報知演出中に遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が開始した場合に、前記記憶手段が記憶する記憶内容に基づいて、前記抽選の制御を再開するとともに、第1の復旧コマンドを送信する第1の復旧手段を含み、前記特別遊技状態制御手段は、前記特別遊技状態の制御中に遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が開始した場合に、前記記憶手段が記憶する記憶内容に基づいて、前記特別遊技状態の制御を再開するとともに、第2の復旧コマンドを送信する第2の復旧手段を含み、前記演出制御手段は、前記第1の復旧コマンドを受信すると、第1の復旧画面を表示する第1の復旧画面表示手段と、前記第2の復旧コマンドを受信すると、前記第1の復旧画面と異なる第2の復旧画面を表示する第2の復旧画面表示手段と、を含むことを特徴とする。

10

【0725】

このようにしたことで、第1乃至第3の実施形態及びこれらの変形例では、遊技者に対して、電断前のどのような遊技状態から遊技機が復旧したかを分かりやすくすることができる。

【0726】

20

◆（付記3）

従来のパチンコ機、パチスロ機等の遊技機では、停電等が発生して遊技機への電力の供給が絶たれた場合（以下、電断と呼ぶ）であっても、遊技機の遊技状態がどのような状態であったかに関する情報が消滅してしまうことを防止するために主制御基板にバックアップ手段を設けている。

【0727】

しかし、演出制御基板にはバックアップ手段を設けていないため、電断が発生する前に受信したコマンドに基づいて、演出変動表示ゲームや大当たり遊技の表示制御を継続して行うことができなかった。このため、大当たり遊技中に電断が発生すると、この後、遊技機への電力の供給が復旧した場合に、遊技者が遊技球の打ち出しを直ぐに開始する必要があるのにもかかわらず、遊技者が遊技を続けてよいのか否かで混乱してしまうという問題があった。

30

【0728】

そこで、大当たり中に停電が発生し、その後停電が復旧した場合に、演出制御基板が、主制御基板から停電復旧後初めて次のラウンドの開始を示すコマンドを受信するまで、停電復旧画面を演出表示装置に表示するようにした遊技機が知られている（例えば、特開2013-144165号公報）。また、特開2013-144165号公報には、大当たり中に停電が発生し、その後停電が復旧した場合に、演出制御基板が、主制御基板から大入賞口開放n回目コマンドを受信するまで、停電復旧画面を演出表示装置に表示する遊技機の技術も記載されている。

40

【0729】

このように従来の遊技機では、複数のラウンドに亘って一連の演出（例えば連続した動画の表示）を行うように構成した場合、電断（例えば停電）が発生して復旧したときに、一連の演出が途中から開始されることがあり、遊技者に対して故障が発生したのか等の疑念を抱かせることが多々あった。

【0730】

第2の実施形態は、上記実情に鑑みなされたものであり、電断が発生して復旧したときに、一連の演出が途中から開始されるのを防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【0731】

50

このような従来の課題を解決するための構成として、第2の実施形態の遊技機は、所定の始動条件が成立したことに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技状態にするか否かを決定するための抽選の制御を行う抽選遊技制御手段と、前記抽選遊技制御手段による抽選結果に基づき、当該抽選結果を報知するための抽選結果報知演出を行う抽選結果報知演出手段と、前記抽選遊技制御手段により前記特別遊技状態にすると決定されたことに基づき、前記抽選結果報知演出手段による前記抽選結果報知演出の終了後、前記特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段と、前記特別遊技状態制御手段による前記特別遊技状態の制御中に、特別遊技演出を行う特別遊技演出手段と、遊技機への電力供給が停止しても記憶内容を所定期間保持可能に構成され、前記抽選遊技制御手段の抽選の制御に関する情報、及び前記特別遊技状態制御手段の前記特別遊技状態の制御に関する情報を記憶する記憶手段と、前記抽選遊技制御手段からのコマンドに基づいて前記抽選結果報知演出手段を制御し、前記特別遊技状態制御手段からのコマンドに基づいて前記特別遊技演出手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記特別遊技状態制御手段は、前記特別遊技状態の制御として、変動入賞装置の可動部材を遊技者にとって不利な第一の状態から遊技者にとって有利な第二の状態に変換するラウンド遊技を複数ラウンド繰り返す制御を行い、前記特別遊技演出手段は、前記所定の複数ラウンドに亘って一連の演出の制御を実行可能であり、前記特別遊技状態制御手段は、前記特別遊技状態の制御中に遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が開始した場合に、前記記憶手段が記憶する記憶内容に基づいて、前記特別遊技状態の制御を再開するとともに、復旧コマンドを送信する復旧手段を含み、前記演出制御手段は、前記一連の演出の制御中に遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が開始した場合に、前記復旧コマンドを受信すると、前記一連の演出の次の演出が開始するまで復旧画面を表示する復旧画面表示手段を含むことを特徴とする。

【0732】

このようにしたことで、第2の実施形態では、電断が発生して復旧したときに、一連の演出が途中から開始されるのを防止することができる。

【0733】

◇（付記4）

従来のパチンコ機、パチスロ機等の遊技機では、停電等が発生して遊技機への電力の供給が絶たれた場合（以下、電断と呼ぶ）であっても、遊技機の遊技状態がどのような状態であったかに関する情報が消滅してしまうことを防止するために主制御基板にバックアップ手段を設けている。

【0734】

しかし、演出制御基板にはバックアップ手段を設けていないため、電断が発生する前に受信したコマンドに基づいて、演出変動表示ゲームや大当たり遊技の表示制御を継続して行うことができなかった。このため、遊技中に電断が発生すると、この後、遊技機への電力の供給が復旧した場合に、遊技者が遊技を続けてよいのか否かで混乱してしまうという問題があった。

【0735】

そこで、遊技中に停電が発生し、その後停電が復旧した場合に、演出制御基板が、主制御基板から停電復旧後初めて状態指示コマンド（客待ちデモコマンド、変動パターン指定コマンド、ファンファーレコマンド、大入賞口開放n回目コマンド、インターバルコマンド、大当たり終了動作コマンド等）を受信するまで停電復旧画面を演出表示装置に表示するようにした遊技機が知られている（例えば、特開2013-144165号公報）。

【0736】

特開2013-144165号公報に示すような従来の遊技機では、停電は滅多に発生しないのにもかかわらず、停電復旧後、専用の停電復旧画面を表示するようにしているので、画面の表示処理が複雑になっていた。

【0737】

第3の実施形態は、上記実情に鑑みなされたものであり、画面の表示処理を簡単にする

ことができる遊技機を提供することを目的とする。

【０７３８】

このような従来の課題を解決するための構成として、第３の実施形態の遊技機は、所定の始動条件が成立したことに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技状態にするか否かを決定するための抽選の制御を行う抽選遊技制御手段と、前記抽選遊技制御手段による抽選結果に基づき、当該抽選結果を報知するための演出図柄の変動表示を行う変動表示手段と、前記抽選遊技制御手段により前記特別遊技状態にすると決定されたことに基づき、前記変動表示手段による前記変動表示の終了後、前記特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段と、前記特別遊技状態制御手段による前記特別遊技状態の制御中に、特別遊技演出を行う特別遊技演出手段と、遊技機への電力供給が停止しても記憶内容を所定期間保持可能に構成され、前記抽選遊技制御手段の抽選の制御に関する情報、及び前記特別遊技状態制御手段の前記特別遊技状態の制御に関する情報を記憶する記憶手段と、前記抽選遊技制御手段からのコマンドに基づいて前記変動表示手段を制御し、前記特別遊技状態制御手段からのコマンドに基づいて前記特別遊技演出手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記抽選遊技制御手段は、前記抽選の制御中に遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が開始した場合に、前記記憶手段が記憶する記憶内容に基づいて、前記抽選の制御を再開する復旧手段を含み、前記演出制御手段は、前記抽選遊技制御手段からの変動開始コマンドを受信した場合に前記変動表示手段に前記変動表示を開始させる制御を行い、前記変動表示手段によって前記変動表示が終了した後、前記変動開始コマンドを所定期間受信しなかった場合に、待機状態としての客待ち状態を設定する設定手段と、前記設定手段により設定された客待ち状態において所定の報知画面を表示する第１の報知画面表示手段と、前記客待ち状態以外の状態で遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が開始した場合に、当該電力供給の開始から前記変動開始コマンドを受信するまでの期間、前記所定の報知画面を表示する第２の報知画面表示手段と、を含むことを特徴とする。

【０７３９】

このようにしたことで、第３の実施形態では、画面の表示処理を簡単にすることができる。

【符号の説明】

【０７４０】

Y	遊技機
２１	第１始動口
２１a	第１始動口検出センサ
２２	第２始動口
２２a	第２始動口検出センサ
２３	第１大入賞口
２３a	第１大入賞口検出センサ
２４	第２大入賞口
２４a	第２大入賞口検出センサ
７１	第１画像表示装置
７２	第２画像表示装置
１０１	主制御基板
１０２	演出制御基板
１０５	画像制御基板

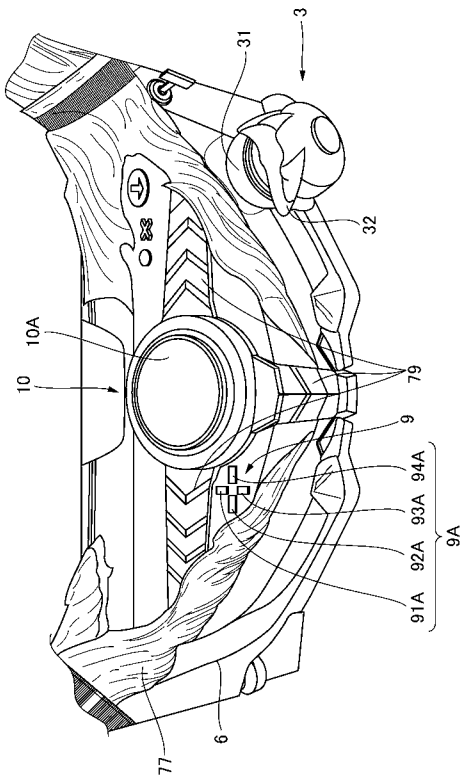
10

20

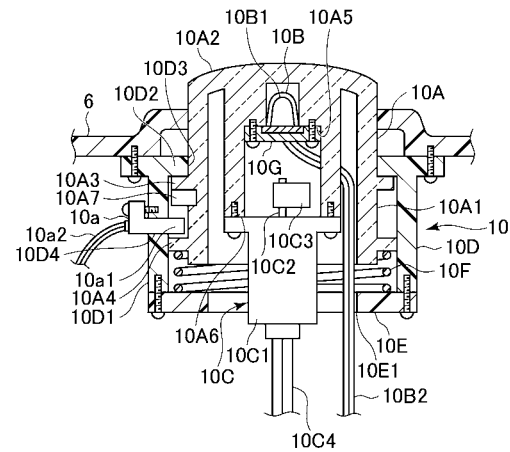
30

40

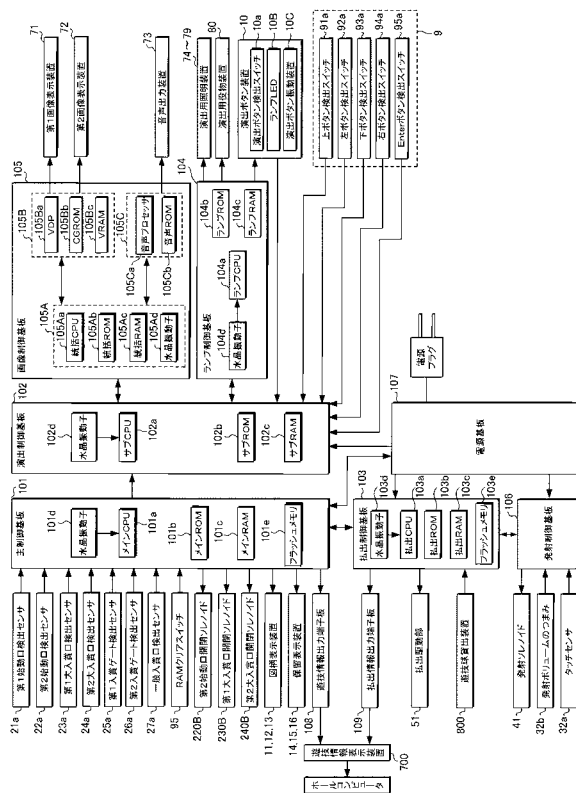
【図 2】



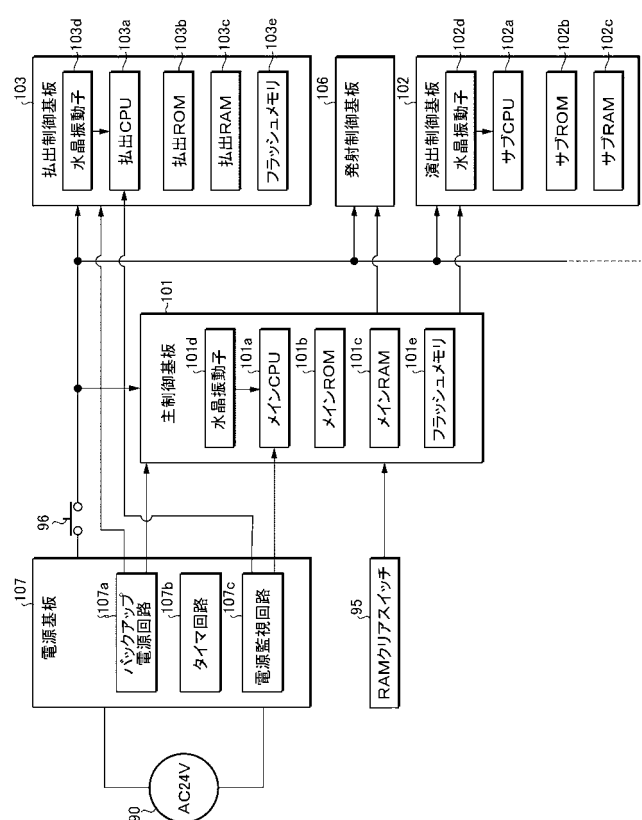
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

(a-1) 第1特別図柄用の大当たり判定テーブル

遊技条件	大当たり判定値	判定結果	割合(※参考)
低確率	65349～65535	大当たり	187／65536≒1／350
	0～818	小当たり	819／65536≒1／80
	819～65348	ハズレ	64530／65536≒1／1.02
高確率	63898～65535	大当たり	1638／65536≒1／40
	0～818	小当たり	819／65536≒1／80
	819～63897	ハズレ	63079／65536≒1／1.04

※乱数範囲:0～65535(大当たり判定用乱数)

(a-2) 第2特別図柄用の大当たり判定テーブル

遊技条件	大当たり判定値	判定結果	割合(※参考)
低確率	65349～65535	大当たり	187／65536≒1／350
	0～818	小当たり	819／65536≒1／80
	819～65348	ハズレ	64530／65536≒1／1.02
高確率	63898～65535	大当たり	1638／65536≒1／40
	0～818	小当たり	819／65536≒1／80
	819～63897	ハズレ	63079／65536≒1／1.04

※乱数範囲:0～65535(大当たり判定用乱数)

(b) リーチ判定テーブル

リーチ判定値	判定結果
0～25	リーチ有り
26～255	リーチ無し

※乱数範囲:0～255(リーチ判定用乱数)

【図 7】

(a) 大当たり当選用の特別図柄判定テーブル

始動口	特別図柄判定値	判定結果	特図停止図柄データ	始動口入賞指定コマンド	特別演出図柄指定コマンド	※備考 種類
第1	0～23	大当たり特別図柄10	10H	E3H00H	E1H00H	大当たり1
	24～47	大当たり特別図柄11	11H	E3H01H	E1H01H	大当たり2
	48～71	大当たり特別図柄12	12H	E3H02H	E1H02H	大当たり3
	72～95	大当たり特別図柄13	13H	E3H03H	E1H03H	大当たり4
	167～191	大当たり特別図柄14	17H	E3H07H	E1H07H	大当たり8
	192～197	大当たり特別図柄15	18H	E3H08H	E1H08H	大当たり9
	198～205	大当たり特別図柄16	19H	E3H09H	E1H09H	大当たり10
	206～229	大当たり特別図柄17	20H	E3H10H	E1H10H	大当たり11
	248～255	大当たり特別図柄18	25H	E3H15H	E1H15H	大当たり16
	0～127	大当たり特別図柄20	27H	E4H00H	E2H00H	大当たり1
第2	128～135	大当たり特別図柄21	28H	E4H01H	E2H01H	大当たり2
	136～159	大当たり特別図柄22	29H	E4H02H	E2H02H	大当たり3
	188～191	大当たり特別図柄23	34H	E4H07H	E2H07H	大当たり8
	192～195	大当たり特別図柄24	35H	E4H08H	E2H08H	大当たり9
	196～203	大当たり特別図柄25	36H	E4H09H	E2H09H	大当たり10
	204～227	大当たり特別図柄26	37H	E4H10H	E2H10H	大当たり11
	248～255	大当たり特別図柄26	42H	E4H15H	E2H15H	大当たり16
	0～127	大当たり特別図柄20	27H	E4H00H	E2H00H	大当たり1
	128～135	大当たり特別図柄21	28H	E4H01H	E2H01H	大当たり2
	136～159	大当たり特別図柄22	29H	E4H02H	E2H02H	大当たり3

※乱数範囲:0～255(特別図柄判定用乱数)

(b) 小当たり当選用の特別図柄判定テーブル

始動口	特別図柄判定値	判定結果	特図停止図柄データ	始動口入賞指定コマンド	特別演出図柄指定コマンド	※備考 種類
第1	0～255	小当たり特別図柄10	26H	E3H16H	E1H16H	小当たり1
第2	0～255	小当たり特別図柄20	43H	E4H16H	E2H16H	小当たり1

※乱数範囲:0～255(特別図柄判定用乱数)

(c) ハズレ用の特別図柄判定テーブル

リーチ	始動口	特別図柄判定値	判定結果	特図停止図柄データ	始動口入賞指定コマンド	特別演出図柄指定コマンド	※備考 種類
有り	第1	0～255	ハズレ特別図柄10	1AH	E3H0AH	E1H0AH	リーチ有りハズレ
	第2	0～255	ハズレ特別図柄20	2AH	E4H0AH	E2H0AH	リーチ有りハズレ
無し	第1	0～255	ハズレ特別図柄10	1BH	E3H0BH	E1H0BH	リーチ無しハズレ
	第2	0～255	ハズレ特別図柄20	2BH	E4H0BH	E2H0BH	リーチ無しハズレ

※乱数範囲:0～255(特別図柄判定用乱数)

【図 8】

特図停止図柄データ	OPN時間(s)	オープニングコマンド	大入賞口開閉制御テーブル	END時間(s)	エンディングコマンド	※備考
10H、18H、27H、35H	10.0	B1H00H	01	10.0	B2H00H	第1長当たり遊技
11H、19H、28H、36H	10.0	B1H01H	02	10.0	B2H01H	第2長当たり遊技
12H、20H、29H、37H	8.0	B1H02H	05	8.0	B2H02H	第1特定当たり遊技
13H、21H、30H、38H	8.0	B1H03H	06	8.0	B2H03H	第2特定当たり遊技
14H、22H、31H、39H	8.0	B1H04H	07	8.0	B2H04H	第3特定当たり遊技
15H、23H、32H、40H	10.0	B1H05H	03	10.0	B2H05H	中当たり遊技
16H、24H、33H、41H	5.0	B1H06H	04	5.0	B2H06H	短当たり遊技
17H、25H、34H、42H	5.0	B1H07H	04	5.0	B2H07H	短当たり遊技

【図 9】

(a) 第1長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)	大入賞口
01	1	1	29.5	2.0	1
	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	
	16	1	29.5	—	

(b) 第2長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)	大入賞口
02	1	1	29.5	2.0	1
	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	—	

(c) 中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)	大入賞口
03	1	1	29.5	2.0	1
	2	1	29.5	2.0	
	3	1	29.5	2.0	
	4	1	29.5	—	

(d) 短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)	大入賞口
04	1	1	0.4	2.0	1
	2	1	0.4	2.0	
	3	1	0.4	2.0	
	4	1	0.4	—	

【図 10】

(a) 第1特定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)	大入賞口
05	1	1	29.5	2.0	2
	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	
	16	1	29.5	—	

(b) 第2特定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)	大入賞口
06	1	1	29.5	2.0	2
	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	—	

(c) 第3特定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)	大入賞口
07	1	1	29.5	2.0	2
	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	—	

【図 11】

(a) 小当たり遊技制御テーブル

特図停止 図柄データ	OPN時間 (s)	オープニング コマンド	大入賞口開閉 制御テーブル	END時間 (s)	エンディング コマンド	※備考
26H	5.0	B3H00H	08	5.0	B4H00H	小当たり遊技
43H	5.0	B3H01H	08	5.0	B4H01H	小当たり遊技

(b) 小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)	大入賞口
08	1	1	0.4	2.0	1
		2	0.4	2.0	
		3	0.4	2.0	
		4	0.4	—	

【図 12】

(a) 参照データ判定テーブル

大当たりの 当選確率	特図停止図柄データ	遊技条件 データ	期待特定 データ	※備考
高確率状態	10H, 27H	01H01H	10H	高確率時短有第1長当たり
	11H, 28H	01H01H	11H	高確率時短有第2長当たり
	12H, 29H	01H01H	12H	高確率時短有第1特定当たり
	13H, 30H	01H01H	13H	高確率時短有第2特定当たり
	14H, 31H	01H01H	14H	高確率時短有第3特定当たり
	15H, 32H	01H01H	15H	高確率時短有中当たり
	16H, 33H	01H01H	16H	高確率時短有短当たり
	17H, 34H	01H00H	17H	高確率時短無短当たり
	18H, 35H	00H01H	18H	低確率時短有第1長当たり
	19H, 36H	00H01H	19H	低確率時短有第2長当たり
	20H, 37H	00H01H	20H	低確率時短有第1特定当たり
	21H, 38H	00H01H	21H	低確率時短有第2特定当たり
	22H, 39H	00H01H	22H	低確率時短有第3特定当たり
	23H, 40H	00H01H	23H	低確率時短有中当たり
	24H, 38H	00H01H	24H	低確率時短有短当たり
	25H, 42H	00H00H	25H	低確率時短無短当たり
	26H, 43H	—	26H	小当たり
	10H, 27H	01H01H	27H	高確率時短有第1長当たり
	11H, 28H	01H01H	28H	高確率時短有第2長当たり
	12H, 29H	01H01H	29H	高確率時短有第1特定当たり
	13H, 30H	01H01H	30H	高確率時短有第2特定当たり
	14H, 31H	01H01H	31H	高確率時短有第3特定当たり
	15H, 32H	01H01H	32H	高確率時短有中当たり
	16H, 33H	01H01H	33H	高確率時短有短当たり
	17H, 34H	01H00H	34H	高確率時短無短当たり
	18H, 35H	00H01H	35H	低確率時短有第1長当たり
	19H, 36H	00H01H	36H	低確率時短有第2長当たり
	20H, 37H	00H01H	37H	低確率時短有第1特定当たり
	21H, 38H	00H01H	38H	低確率時短有第2特定当たり
	22H, 37H	00H01H	39H	低確率時短有第3特定当たり
	23H, 40H	00H01H	40H	低確率時短有中当たり
	24H, 41H	00H01H	41H	低確率時短有短当たり
	25H, 42H	00H00H	42H	低確率時短無短当たり
	26H, 43H	—	43H	小当たり

(b) 遊技条件判定テーブル

遊技条件データ	高確率フラグ	実行可能回数・Xa (回)	時短フラグ	実行可能回数・Ja (回)
01H	ON	100	ON	100
00H	OFF	—	OFF	—

【図 13】

停止 図柄 データ	保留数	判定値	特図変動 パターン	特図変動 時間(s)	変動指定コマンド 上段(バイト) 下段(バイト)	演出種別
1B	0~2	0~25	00	4	E6H 00H	ノーマル1
		26~75	01	8	E6H 01H	ノーマル2
		76~255	02	12	E6H 02H	ノーマル3
		0~75	00	4	E6H 00H	ノーマル1
		76~199	01	8	E6H 01H	ノーマル2
		200~255	02	12	E6H 02H	ノーマル3
	3	0~149	00	4	E6H 00H	ノーマル1
		150~229	01	8	E6H 01H	ノーマル2
		230~255	02	12	E6H 02H	ノーマル3
		0~153	03	20	E6H 03H	リーチ1
		154~230	04	40	E6H 04H	リーチ2
		231~255	05	60	E6H 05H	リーチ3
	4	0~13	06	20	E6H 06H	リーチ1
		14~102	07	40	E6H 07H	リーチ2
		103~255	08	60	E6H 08H	リーチ3
		0~50	09	20	E6H 09H	リーチ1
		51~127	10	40	E6H 0AH	リーチ2
		128~255	11	60	E6H 0BH	リーチ3
1A	—	0~50	12	20	E6H 0CH	リーチ1
		51~127	13	40	E6H 0DH	リーチ2
		128~255	14	60	E6H 0EH	リーチ3
		0~50	15	20	E6H 0FH	リーチ1
		51~127	16	40	E6H 10H	リーチ2
		128~255	17	60	E6H 11H	リーチ3
	10	0~50	15	20	E6H 12H	リーチ1
		51~127	16	40	E6H 13H	リーチ2
		128~255	17	60	E6H 14H	リーチ3
		0~50	15	20	E6H 15H	リーチ1
		51~127	16	40	E6H 16H	リーチ2
		128~255	17	60	E6H 17H	リーチ3
12	—	0~50	15	20	E6H 18H	リーチ1
		51~127	16	40	E6H 19H	リーチ2
		128~255	17	60	E6H 1AH	リーチ3
		0~50	15	20	E6H 1BH	リーチ1
		51~127	16	40	E6H 1CH	リーチ2
		128~255	17	60	E6H 1DH	リーチ3
	13	0~50	15	20	E6H 1EH	リーチ1
		51~127	16	40	E6H 1FH	リーチ2
		128~255	17	60	E6H 1GH	リーチ3
		0~50	15	20	E6H 19H	リーチ1
		51~127	16	40	E6H 1AH	リーチ2
		128~255	17	60	E6H 1BH	リーチ3
14	—	0~50	15	20	E6H 1CH	リーチ1
		51~127	16	40	E6H 1DH	リーチ2
		128~255	17	60	E6H 1EH	リーチ3
		0~50	15	20	E6H 1FH	リーチ1
		51~127	16	40	E6H 1GH	リーチ2
		128~255	17	60	E6H 19H	リーチ3
	15	0~50	15	20	E6H 1AH	リーチ1
		51~127	16	40	E6H 1BH	リーチ2
		128~255	17	60	E6H 1CH	リーチ3
		0~50	15	20	E6H 1DH	リーチ1
		51~127	16	40	E6H 1EH	リーチ2
		128~255	17	60	E6H 1FH	リーチ3
16	—	0~50	15	20	E6H 1GH	リーチ1
		51~127	16	40	E6H 19H	リーチ2
		128~255	17	60	E6H 1AH	リーチ3
		0~50	15	20	E6H 1BH	リーチ1
		51~127	16	40	E6H 1CH	リーチ2
		128~255	17	60	E6H 1DH	リーチ3
	17	0~50	15	20	E6H 1EH	リーチ1
		51~127	16	40	E6H 1FH	リーチ2
		128~255	17	60	E6H 1GH	リーチ3

2B	0~2	0~25	00	4	E7H 00H	ノーマル1
		26~75	01	8	E7H 01H	ノーマル2
		76~255	02	12	E7H 02H	ノーマル3
		0~75	00	4	E7H 00H	ノーマル1
		76~199	01	8	E7H 01H	ノーマル2
		200~255	02	12	E7H 02H	ノーマル3
	3	0~149	00	4	E7H 00H	ノーマル1
		150~229	01	8	E7H 01H	ノーマル2
		230~255	02	12	E7H 02H	ノーマル3
		0~153	03	20	E7H 03H	リーチ1
		154~230	04	40	E7H 04H	リーチ2
		231~255	05	60	E7H 05H	リーチ3
2A	—	0~13	06	20	E7H 06H	リーチ1
		14~102	07	40	E7H 07H	リーチ2
		103~255	08	60	E7H 08H	リーチ3
		0~50	09	20	E7H 09H	リーチ1
		51~127	10	40	E7H 0AH	リーチ2
		128~255	11	60	E7H 0BH	リーチ3
	20	0~50	12	20	E7H 0CH	リーチ1
		51~127	13	40	E7H 0DH	リーチ2
		128~255	14	60	E7H 0EH	リーチ3
		0~50	15	20	E7H 0FH	リーチ1
		51~127	16	40	E7H 10H	リーチ2
		128~255	17	60	E7H 11H	リーチ3

29	—	0~50	15	20	E6H 1EH	リーチ1
		51~127	16	40	E6H 1FH	リーチ2
		128~255	17	60	E6H 1GH	リーチ3

【図 1 4】

(a) 普通図柄用の当たり判定テーブル

入賞容易性	当たり判定値	判定結果	割合(※参考)
非時短	0～250	ハズレ	251/256≒49/50
	251～255	当たり	5/256≒1/50
時短	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	図柄判定値	判定結果	普図停止図柄データ	普通演出図柄指定コマンド	※備考
当たり	0～255	当たり普通図柄01	51	E8H01H	当たり
ハズレ	0～255	ハズレ普通図柄01	52	E8H02H	ハズレ

※乱数範囲:0～255

(c) 普図変動パターン判定テーブル

入賞容易性	普図変動パターン判定値	普図変動時間(s)
時短	0～255	3.0
非時短	0～255	15.0

※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	普図停止図柄データ	補助遊技参照データ
非時短	51	01H
時短	51	02H

(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)	エンディング時間(s)
01H、02H	0.2	0.2

(f) 第2始動口開閉制御テーブル

補助遊技参照データ	普電作動番号(D)	開放時間(s)	閉鎖時間(s)
01H	1	0.2	—
	2	2.5	1.0
02H	1	2.5	—
	2	2.5	—

【図 1 5】

(a) 第1特別図柄保留記憶領域

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

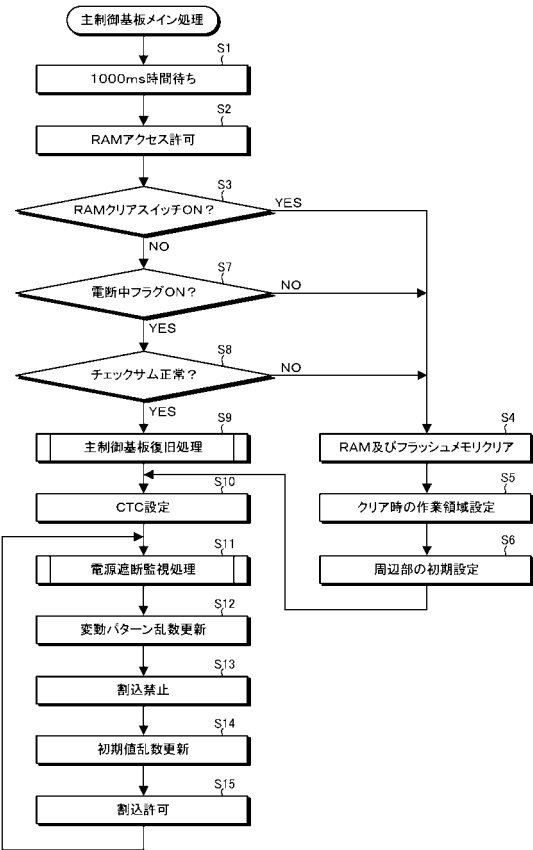
(b) 第2特別図柄保留記憶領域

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

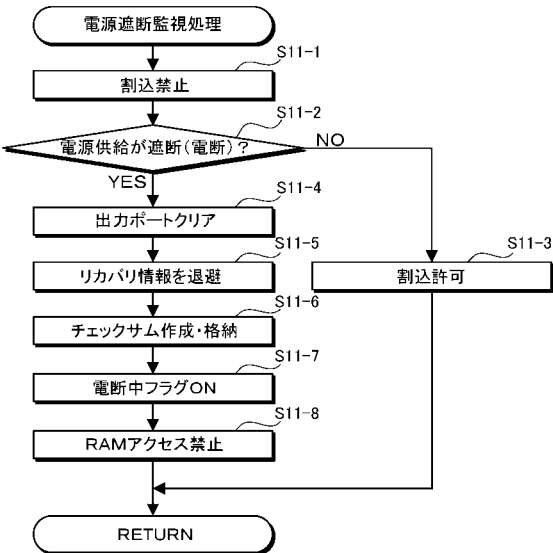
(c) 各記憶部

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

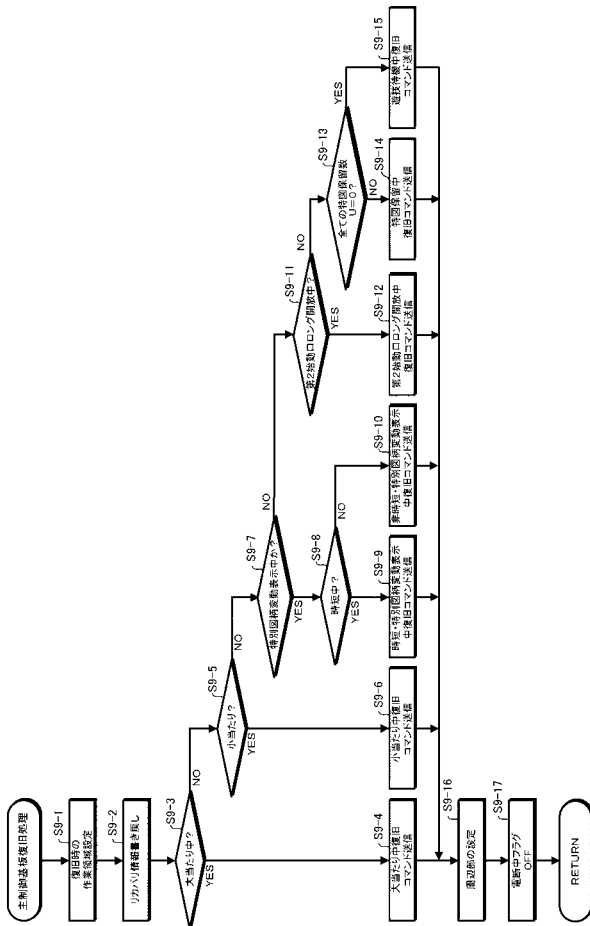
【図 1 6】



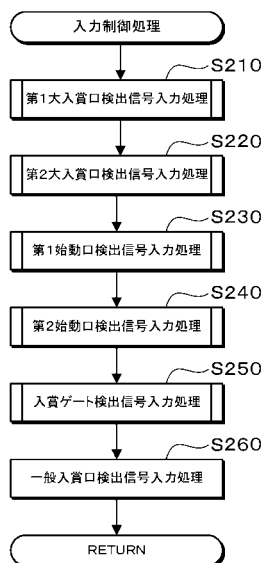
【図 1 7】



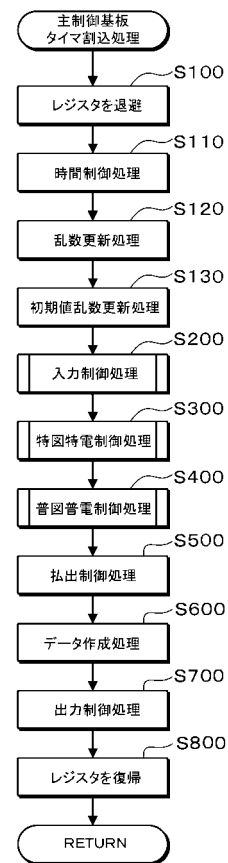
【図18】



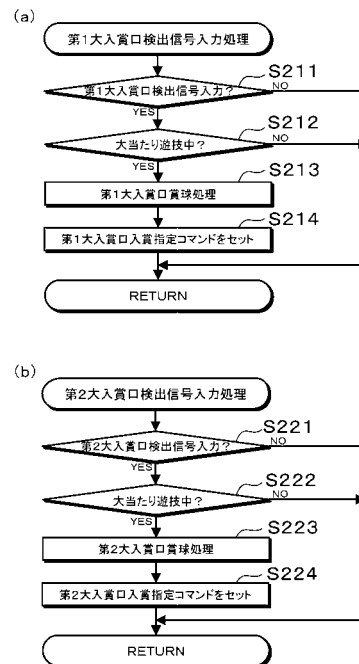
【図20】



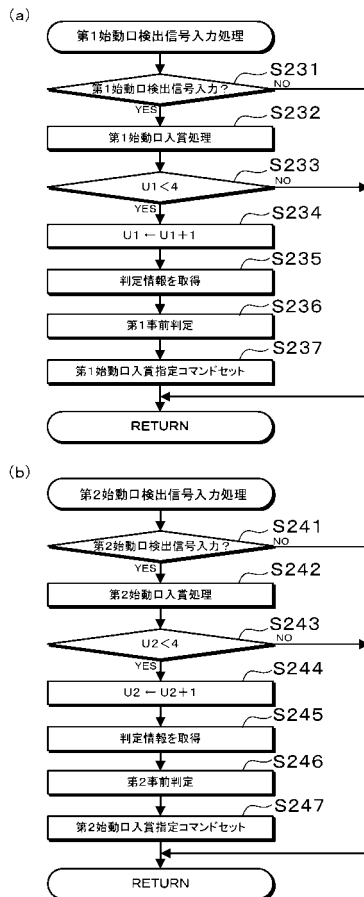
【図19】



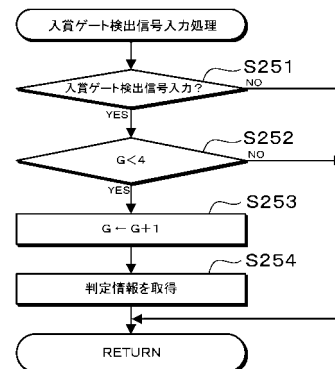
【図21】



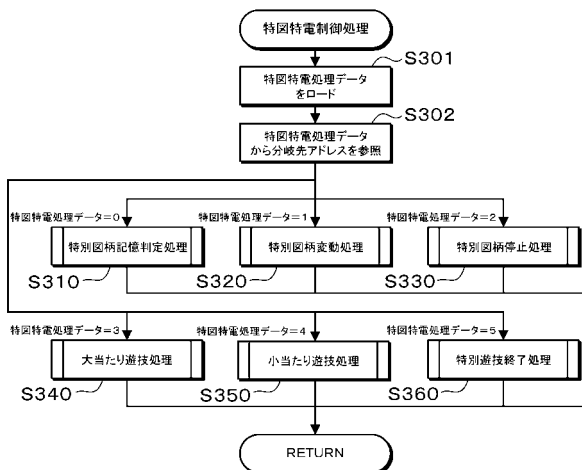
【図 2 2】



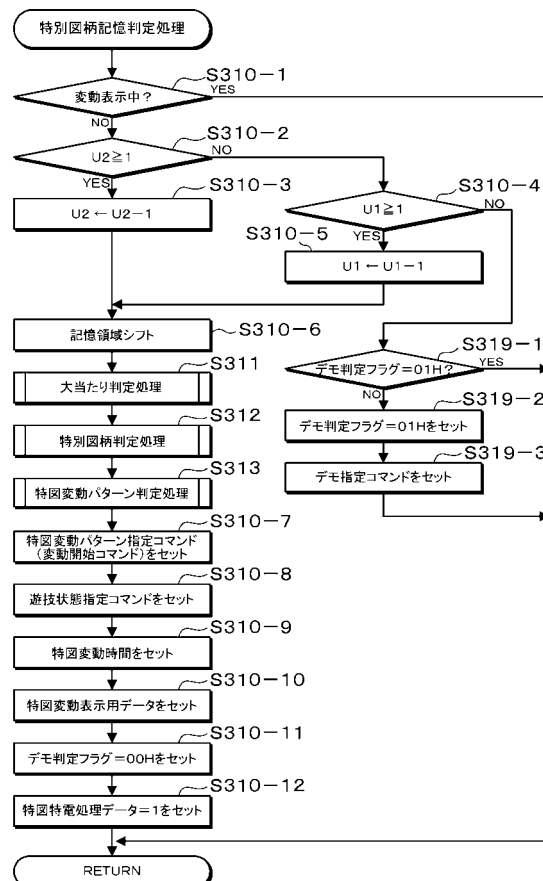
【図 2 3】



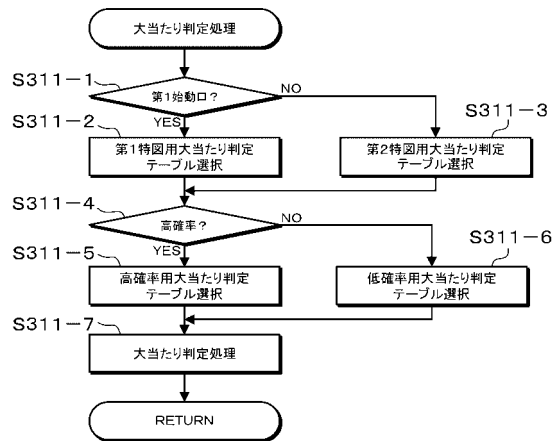
【図 2 4】



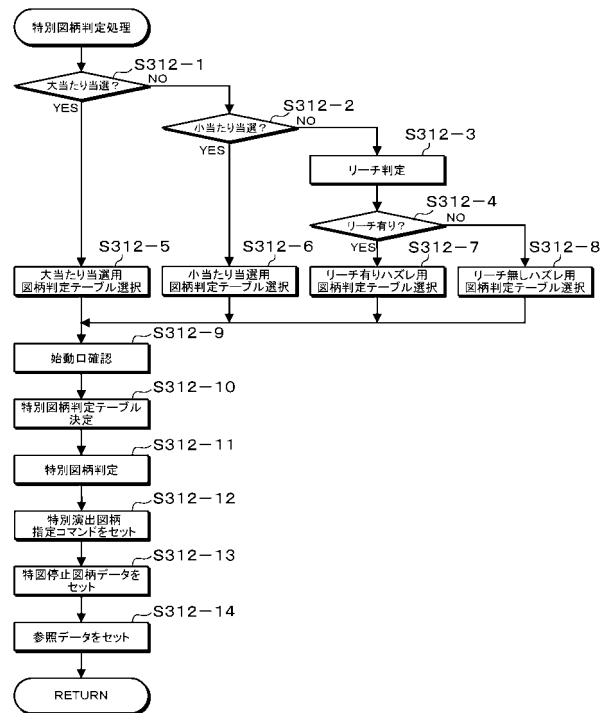
【図 2 5】



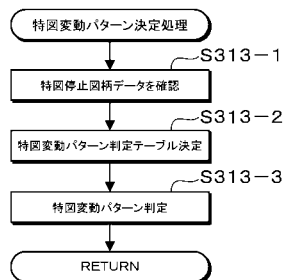
【図 26】



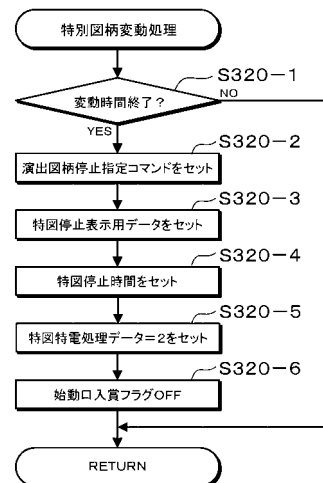
【図 27】



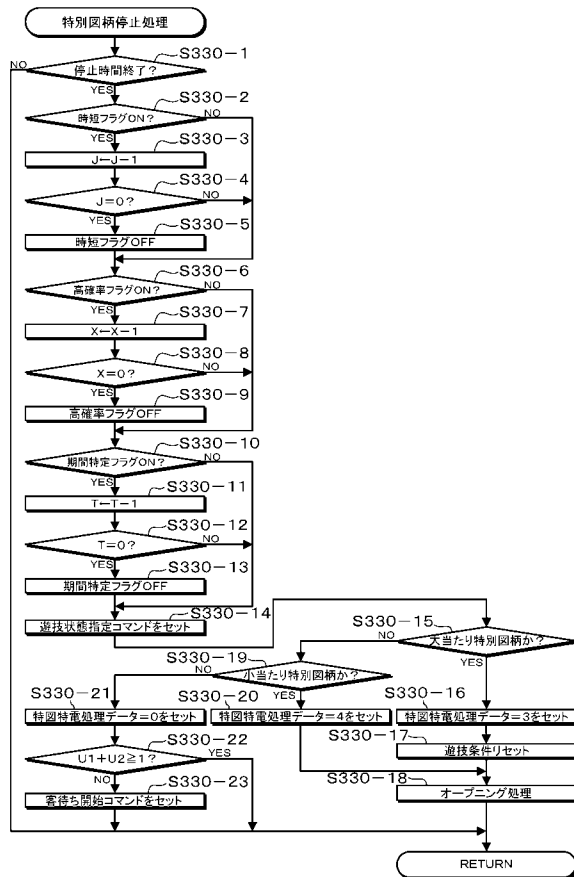
【図 28】



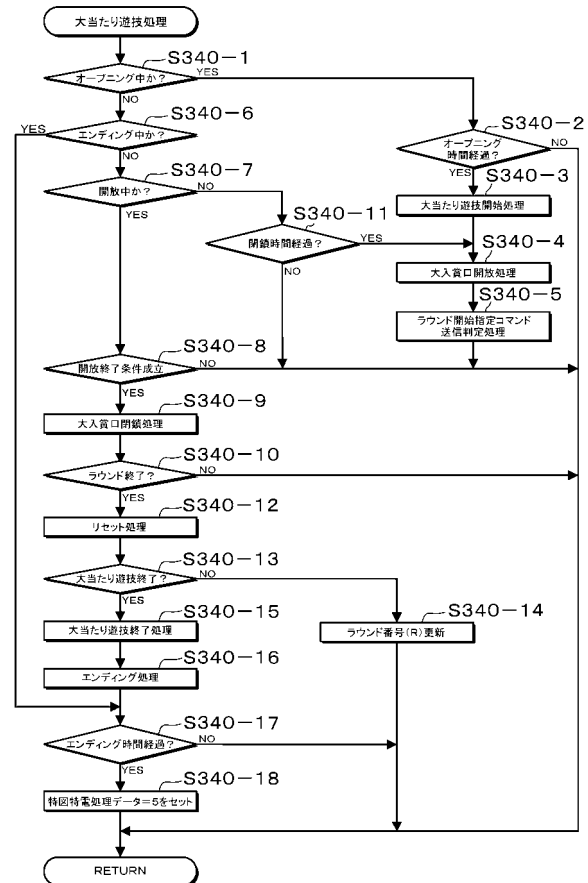
【図 29】



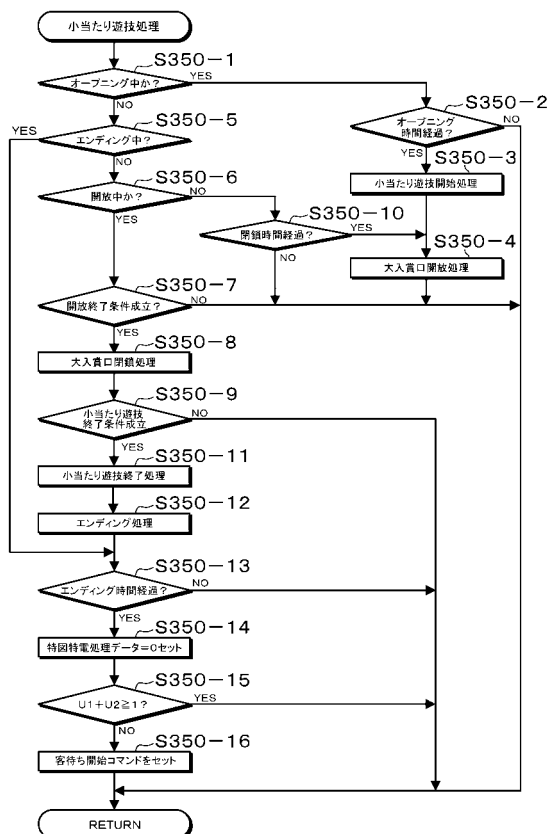
【図 30】



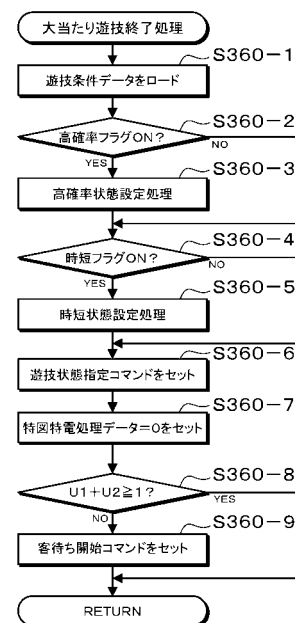
【図 31】



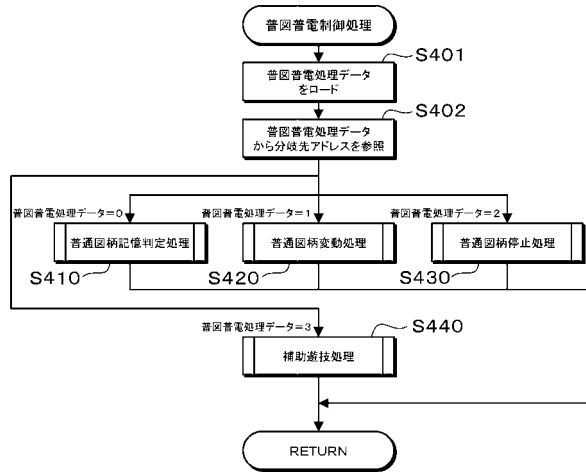
【図 32】



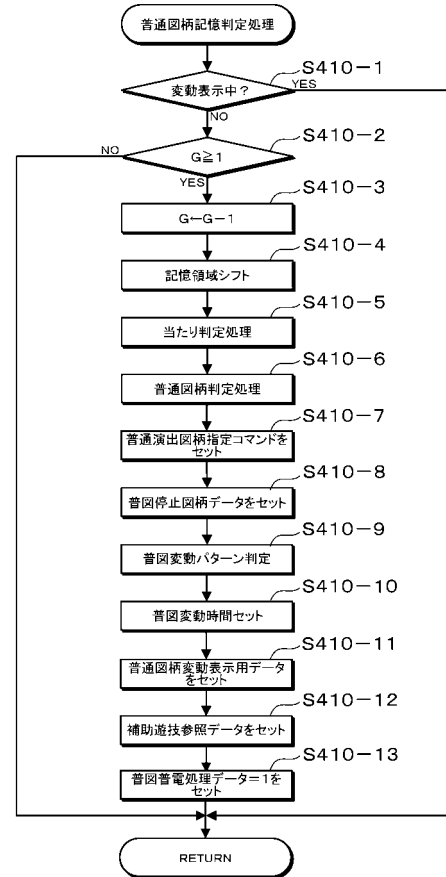
【図 33】



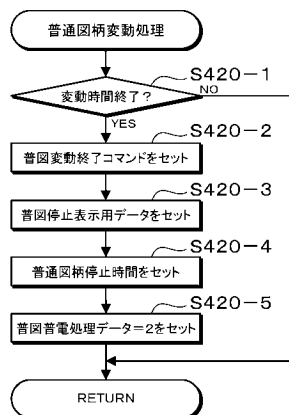
【図 3 4】



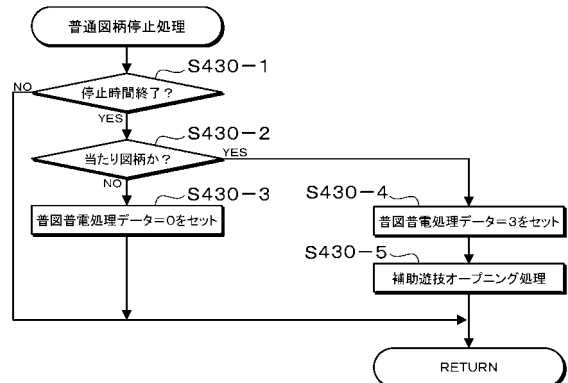
【図 3 5】



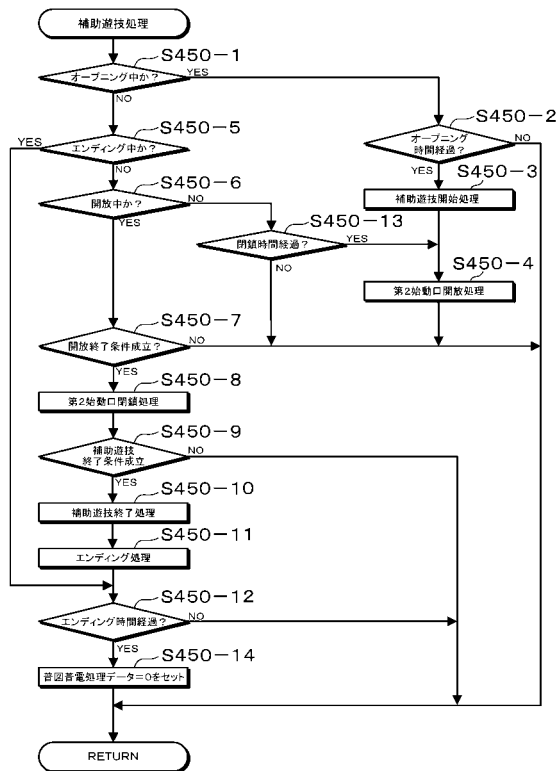
【図 3 6】



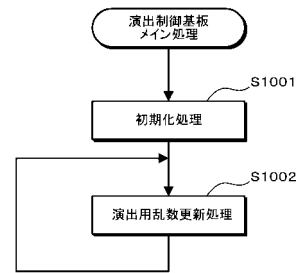
【図 3 7】



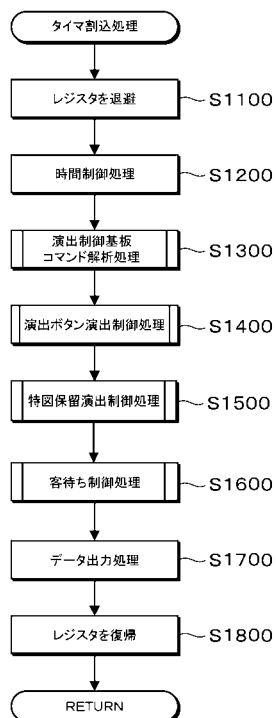
【図 38】



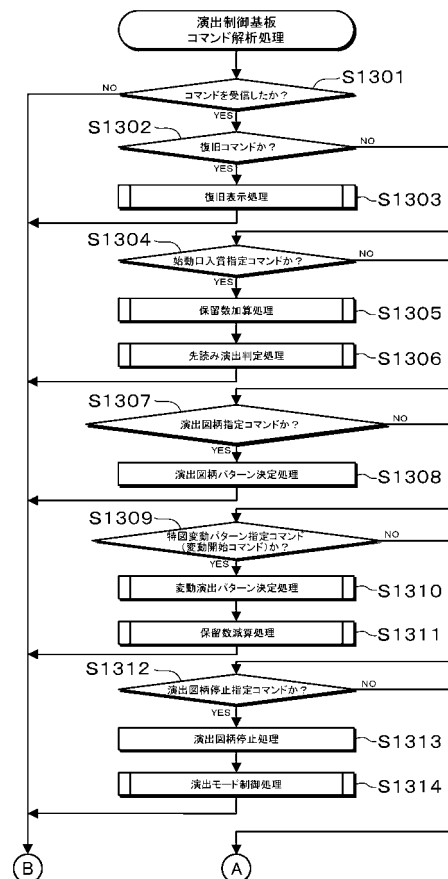
【図 39】



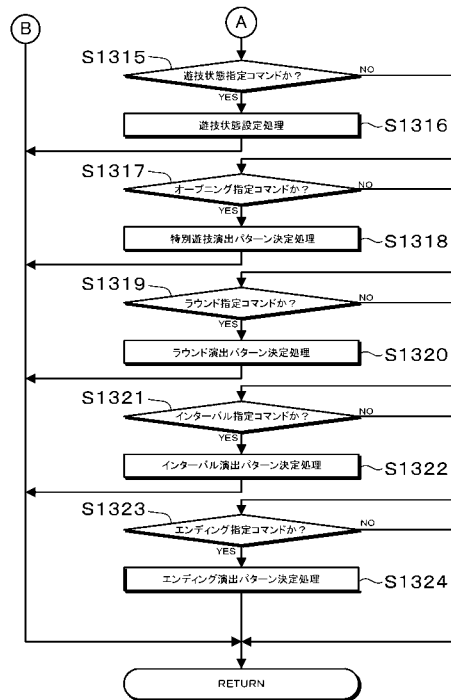
【図 40】



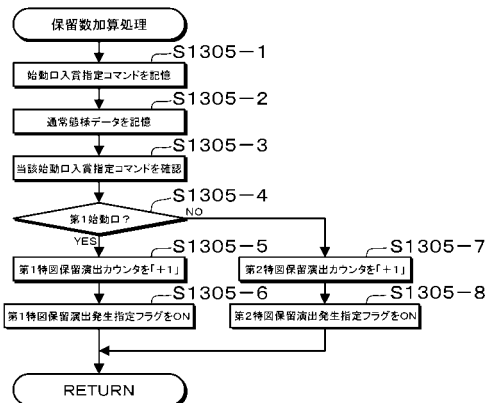
【図 41】



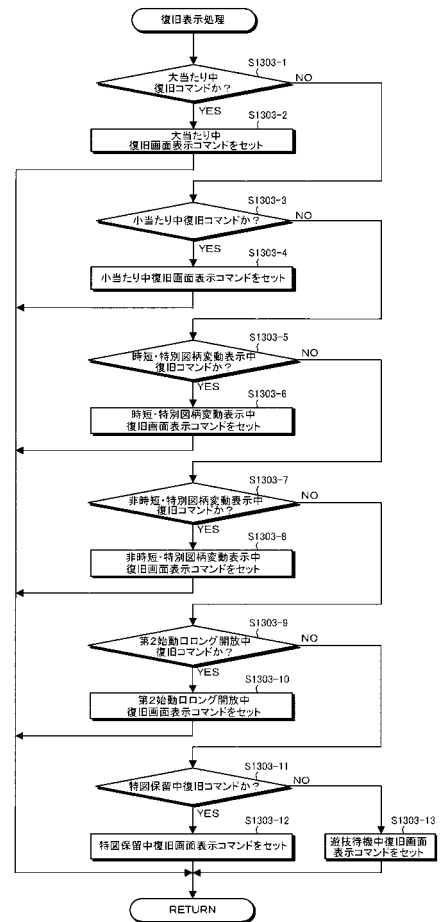
【図 4 2】



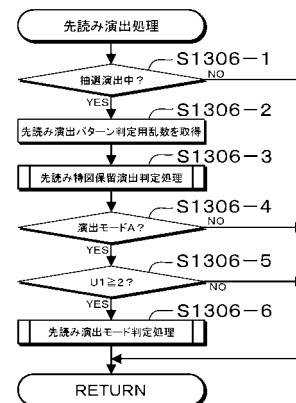
【図 4 4】



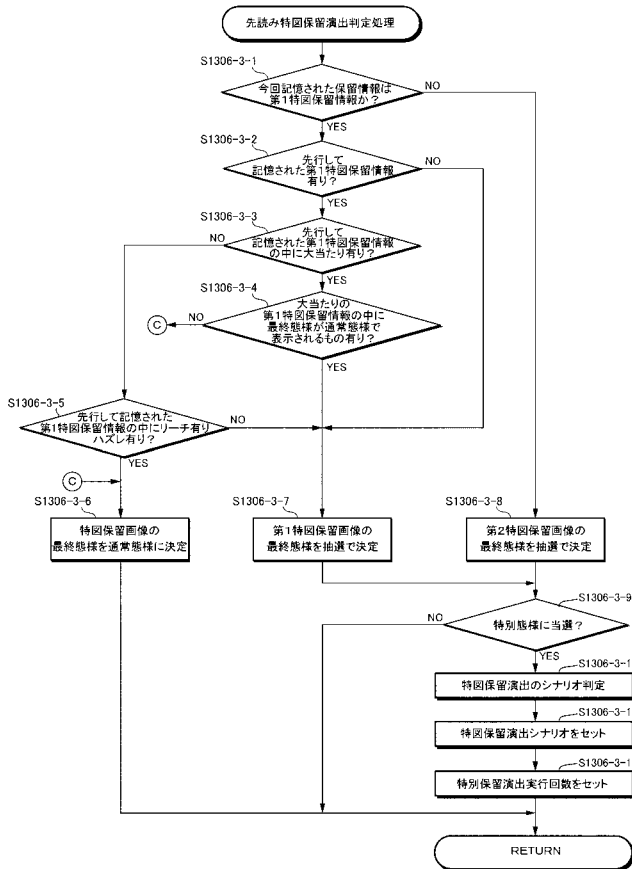
【図 4 3】



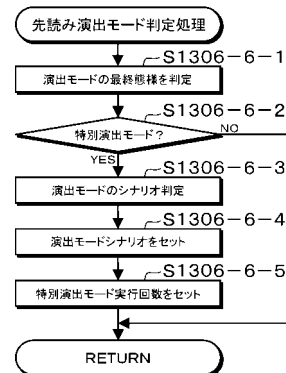
【図 4 5】



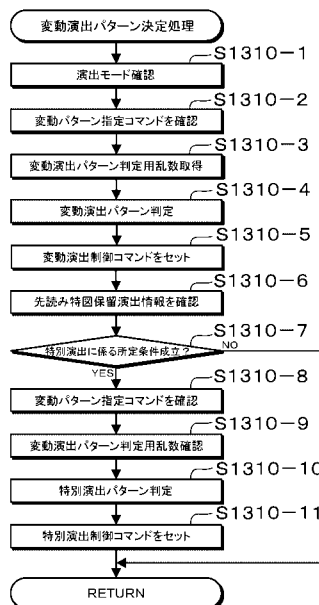
【図 46】



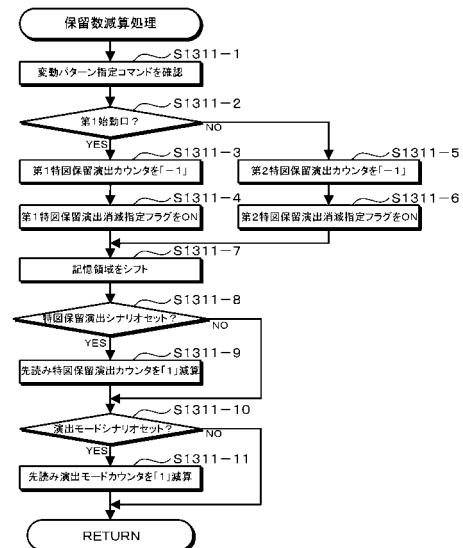
【図 47】



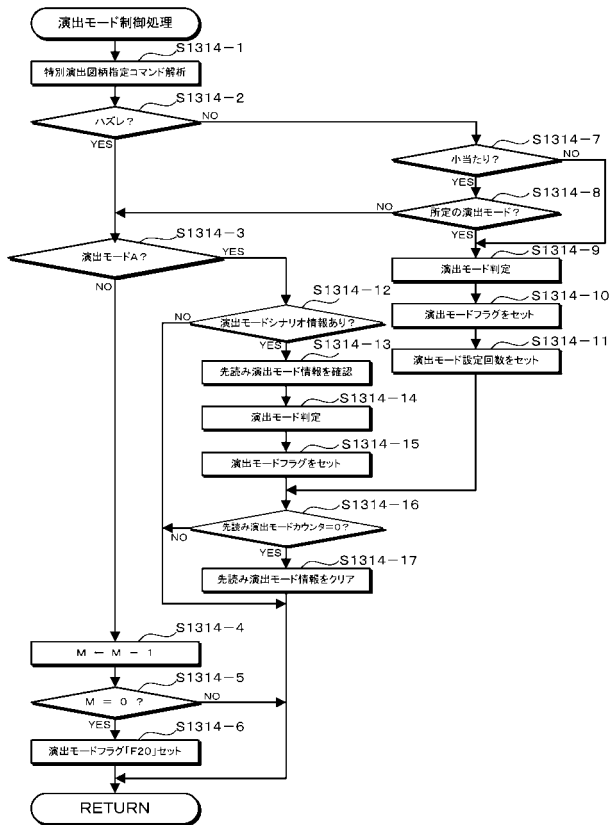
【図 48】



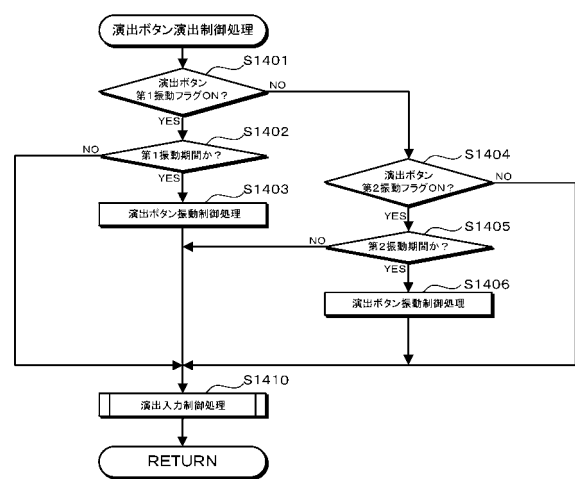
【図 49】



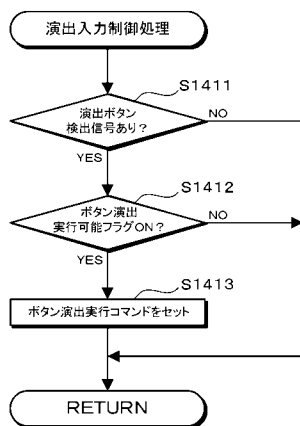
【図 50】



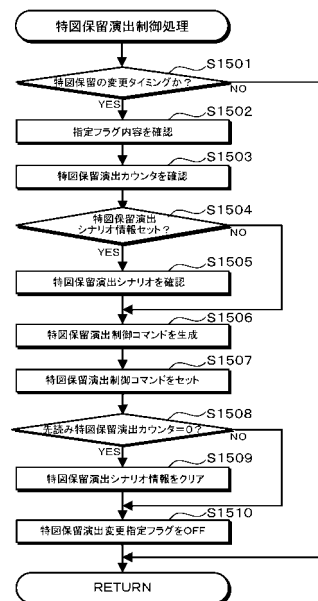
【図 51】



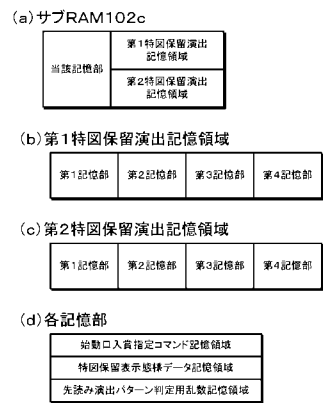
【図 52】



【図 53】



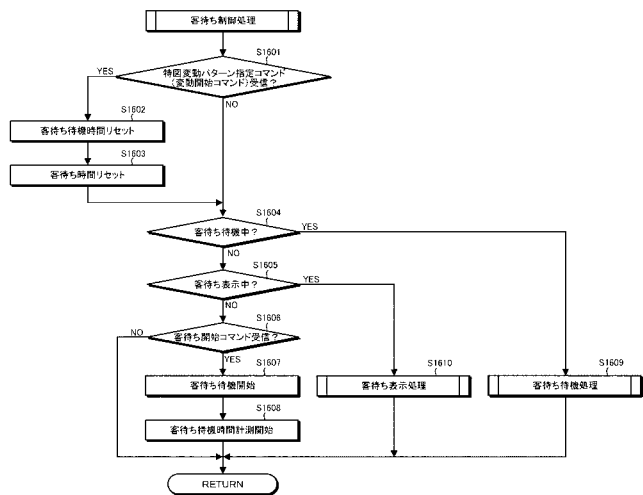
【図 5 4】



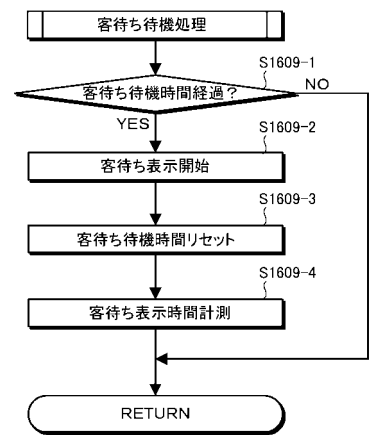
【図 5 5】



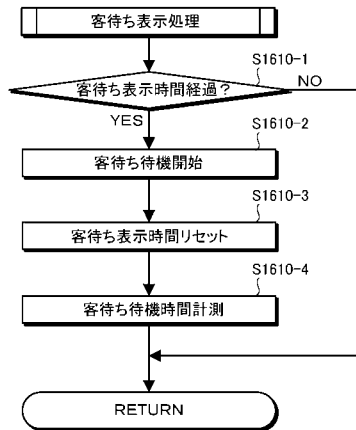
【図 5 6】



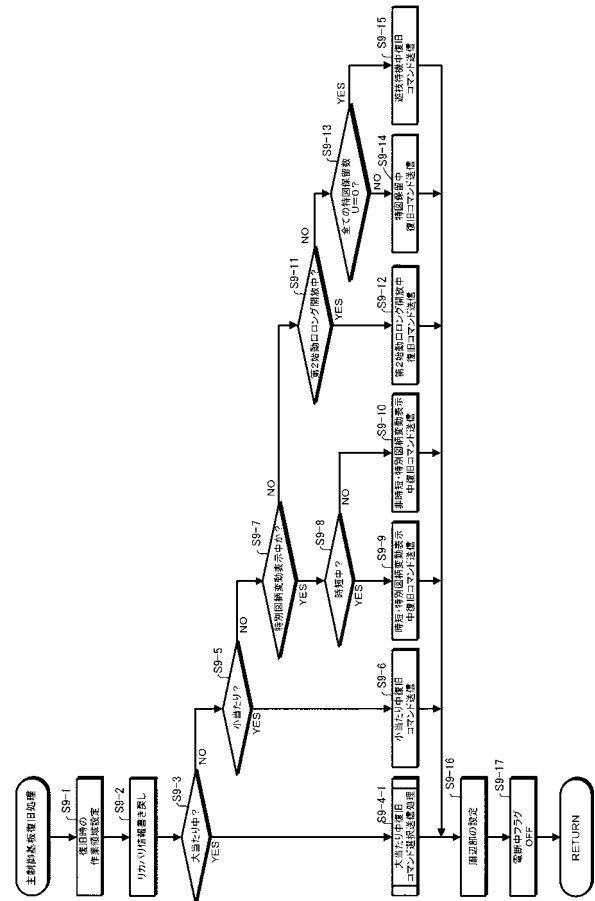
【図 5 7】



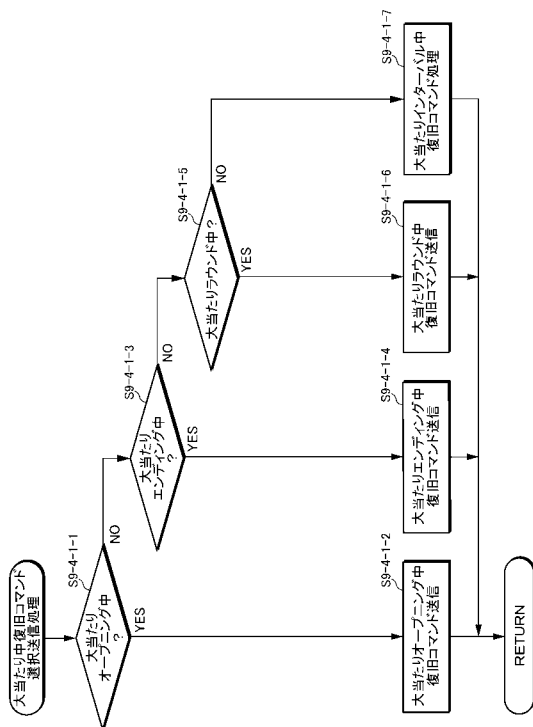
【図 58】



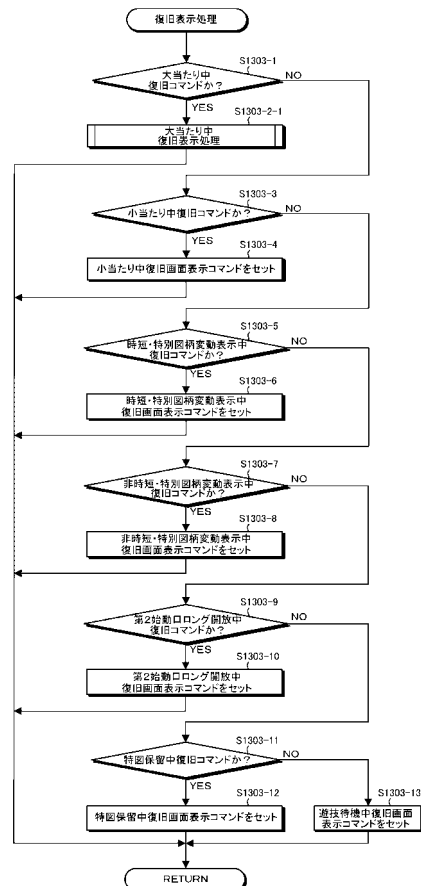
【図 71】



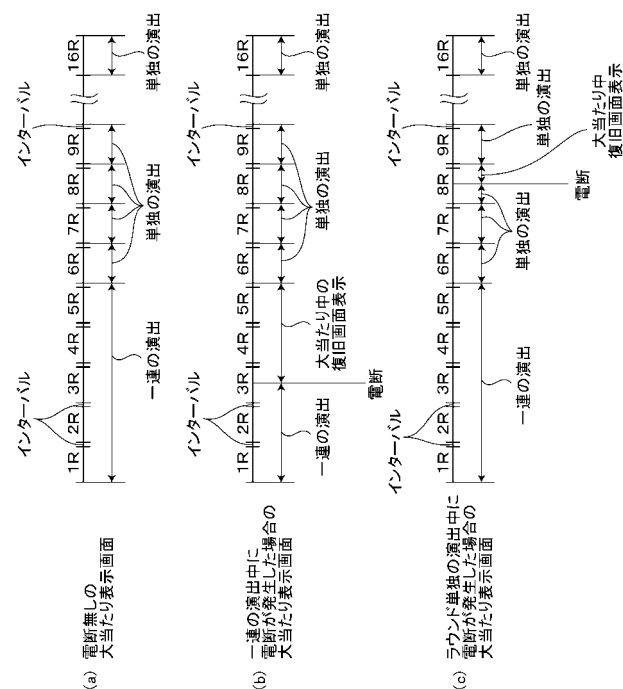
【図 72】



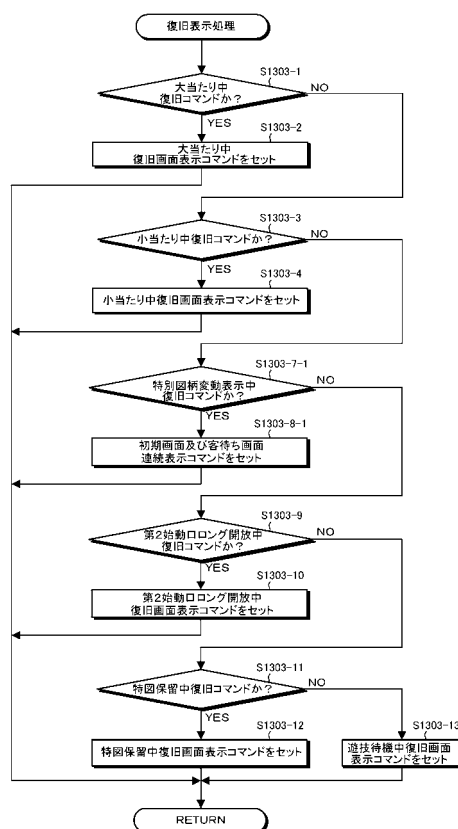
【図 73】



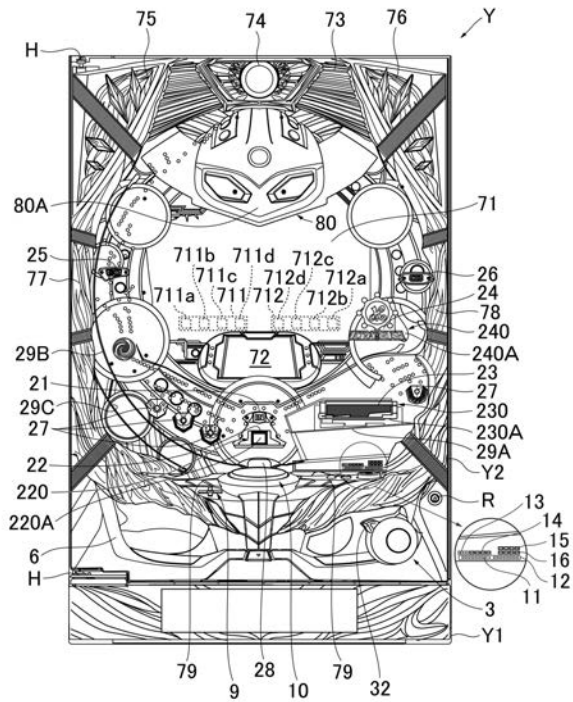
【图 7 5】



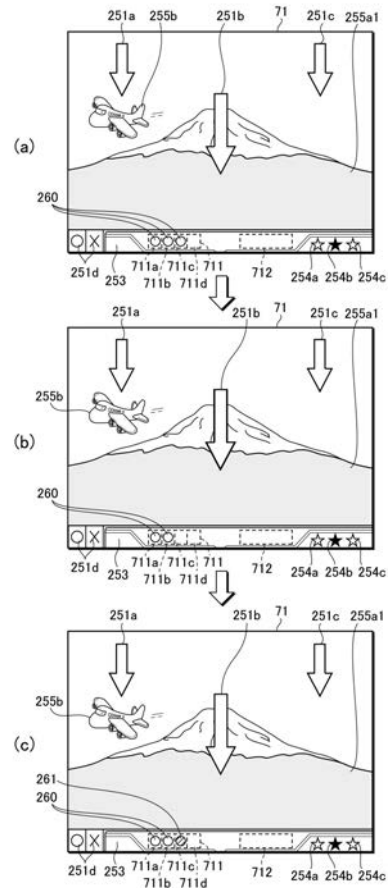
【図 80】



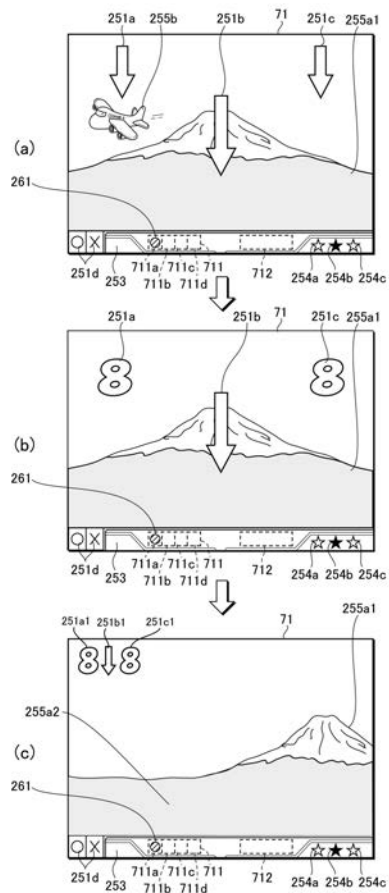
【図 1】



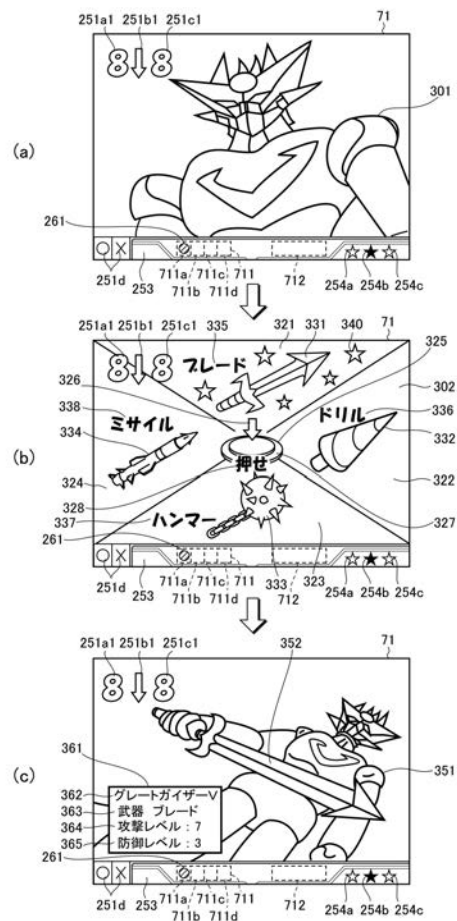
【図 5 9】



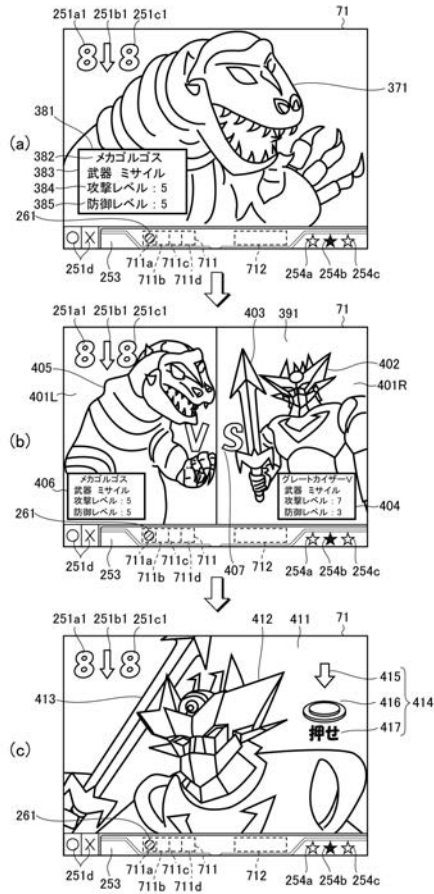
【図 6 0】



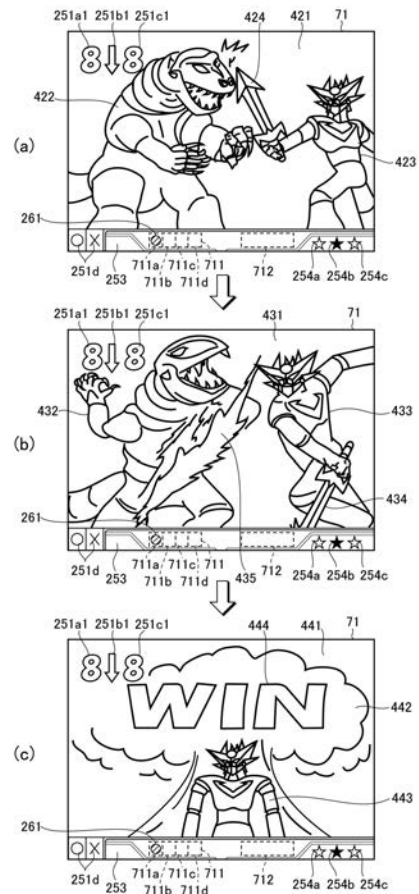
【図 6 1】



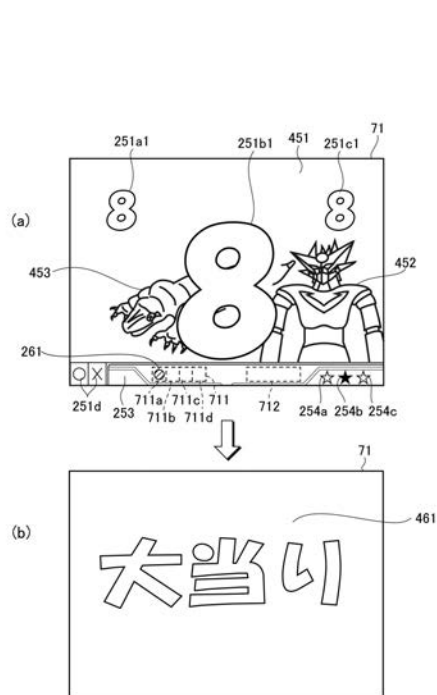
【図 6 2】



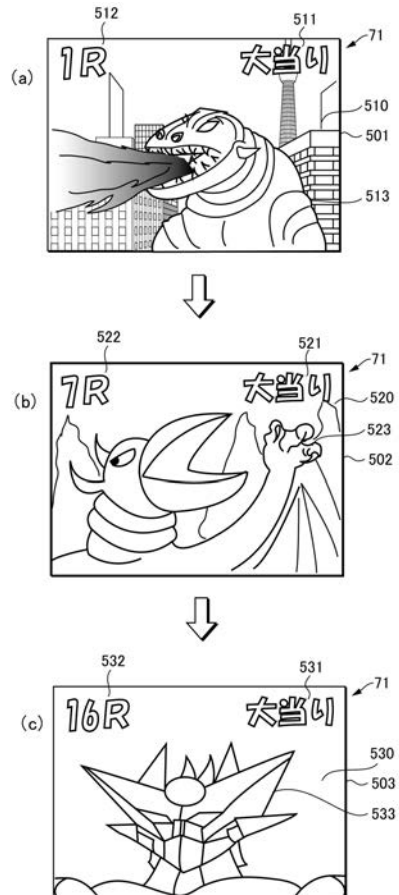
【図 6 3】



【図 6 4】



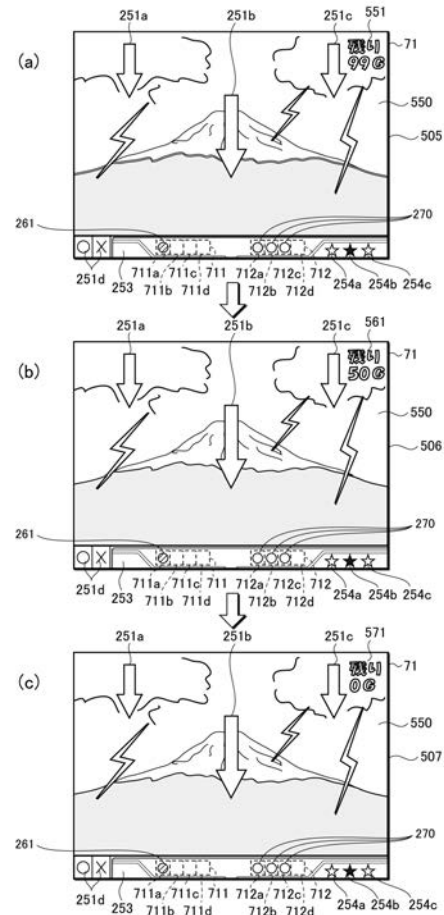
【図 6 5】



【図 6 6】



【図 6 7】



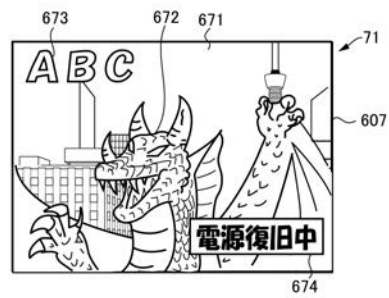
【図 6 8】



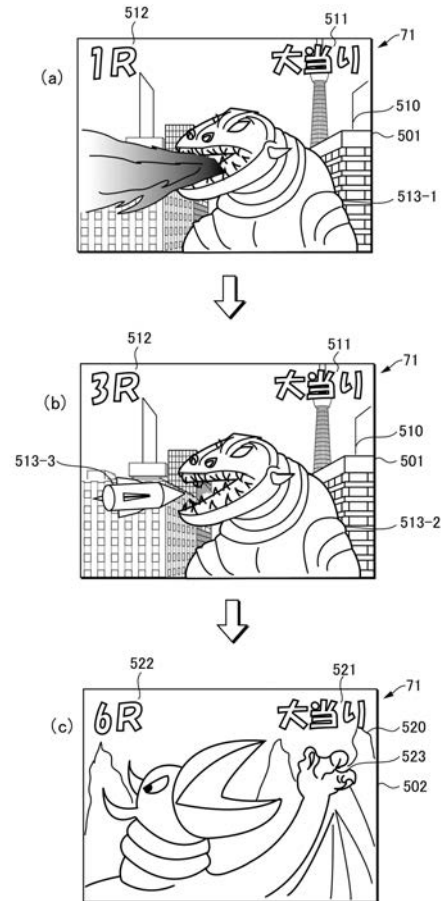
【図 6 9】



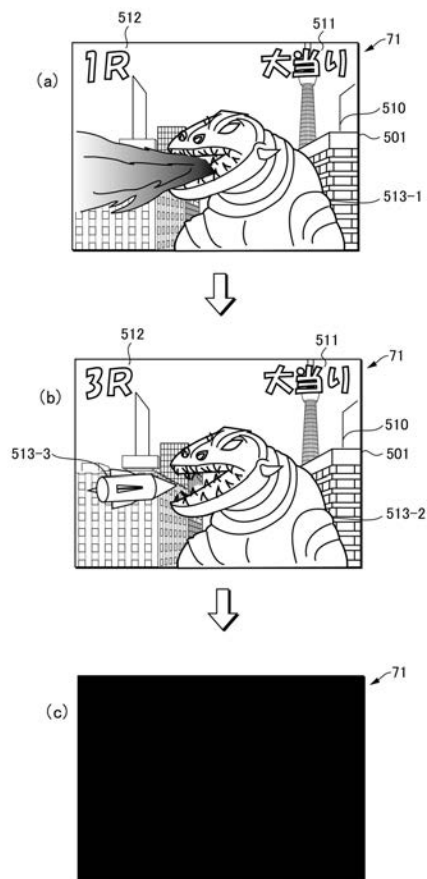
【図 70】



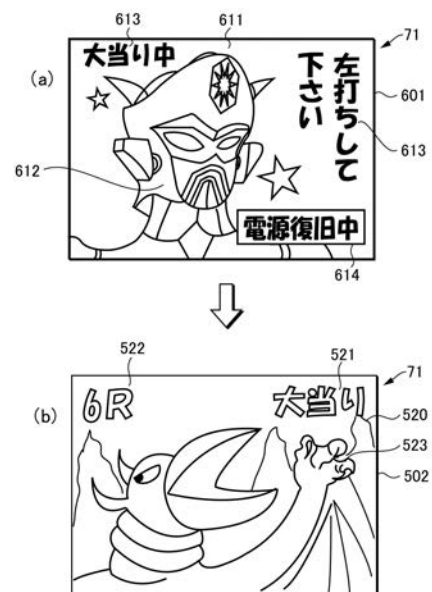
【図 76】



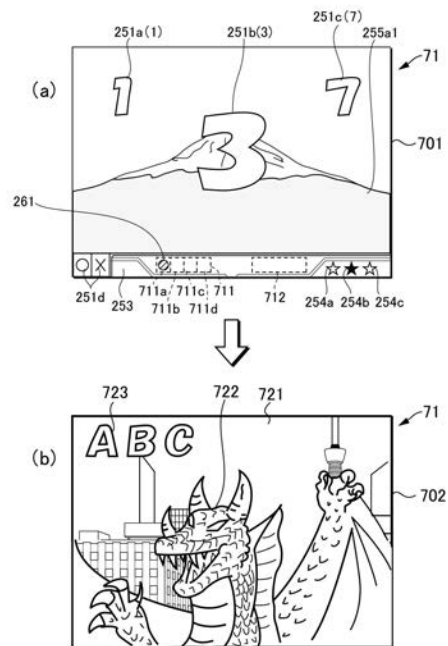
【図 77】



【図 78】



【図 8 1】



フロントページの続き

(72)発明者 秋山 諒二

愛知県名古屋市中区錦三丁目 2 4 番 4 号 京楽産業. 株式会社内

Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 AA42 BC22 BC58 EA10 EB55

2C333 AA11 CA05 CA31 CA79 DA05