

(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2017-51801  
(P2017-51801A)

(43) 公開日 平成29年3月16日(2017.3.16)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02

3 2 0

テーマコード(参考)

2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 74 頁)

(21) 出願番号	特願2016-247795 (P2016-247795)	(71) 出願人	000161806 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
(22) 出願日	平成28年12月21日 (2016.12.21)	(74) 代理人	110000383 特許業務法人 エビス国際特許事務所
(62) 分割の表示	特願2014-242501 (P2014-242501) の分割	(72) 発明者	渡辺 直幸 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業 株式会社内
原出願日	平成26年11月28日 (2014.11.28)	F ターム(参考)	2C333 AA11 CA44 CA48 CA49 CA50 CA58 CA76 CA77

(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【要約】

【課題】遊技の興奮を向上させることができる遊技機を提供する。

【解決手段】特定遊技状態にて遊技が制御されている場合において特定演出を実行するときには、最初の表示態様により示唆演出を行った後、該最初の表示態様から表示態様を変化させた表示態様により示唆演出を行うことが可能である一方、通常遊技状態にて遊技が制御されている場合において特定演出を実行するときには、最初の表示態様により示唆演出を行った後、該最初の表示態様からの表示態様を変化させない。

【選択図】図4 5

リーチ種類	信頼度表示	信頼度表示変化		時短遊技状態
		非時短遊技状態	時短遊技状態	
ノーマルリーチ	無し	—	—	—
ロングリーチ	無し	—	—	—
SPJリーチ1	有り	不可	可	可
SPJリーチ2	有り	可	可	可
SPSPJリーチ1	有り	可	可	不可
SPSPJリーチ2	有り	可	可	不可
全回転リーチ	有り	不可	不可	不可

※「—」は参照しません。

**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

始動条件が成立した場合、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定するとともに該判定結果を報知するための報知演出を実行し、該判定結果が特別判定結果である場合は前記特別遊技を実行する遊技機であって、

前記報知演出には、複数種類の特定演出のうちいずれかの特定演出を実行可能な報知演出が含まれ、

前記特定演出の実行中に、前記判定結果が前記特別判定結果である期待度を示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段と、

通常遊技状態または、該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態にて遊技を制御する遊技状態制御手段と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記特定遊技状態にて遊技が制御されている場合において前記特定演出を実行するときには、最初の表示態様により前記示唆演出を行った後、該最初の表示態様から表示態様を変化させた表示態様により前記示唆演出を行うことが可能である一方、前記通常遊技状態にて遊技が制御されている場合において前記特定演出を実行するときには、最初の表示態様により前記示唆演出を行った後、該最初の表示態様からの表示態様を変化させない、ことを特徴とする遊技機。

**【請求項 2】**

始動条件が成立した場合、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定するとともに該判定結果を報知するための報知演出を実行し、該判定結果が特別判定結果である場合は前記特別遊技を実行する遊技機であって、

前記報知演出には、複数種類の特定演出のうちいずれかの特定演出を実行可能な報知演出が含まれ、

前記特定演出の実行中に、前記判定結果が前記特別判定結果である期待度を示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段と、

通常遊技状態または、該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態にて遊技を制御する遊技状態制御手段と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記通常遊技状態にて遊技が制御されている場合において前記特定演出を実行するときには、最初の表示態様により前記示唆演出を行った後、該最初の表示態様から表示態様を変化させた表示態様により前記示唆演出を行うことが可能である一方、前記特定遊技状態にて遊技が制御されている場合において前記特定演出を実行するときには、最初の表示態様により前記示唆演出を行った後、該最初の表示態様からの表示態様を変化させない、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、所定条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定を行い、該判定によって特別遊技を実行すると判定された場合は特別遊技を実行する遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

従来の遊技機では、大当たりとなる信頼度を示唆する示唆情報を表示するものがあった。例えば、特許文献1には所定のリーチ演出中に、特別図柄の表示結果が大当たり図柄となる可能性である信頼度を示す数値（例えば、0%～100%）を示唆する示唆演出を実行される遊技機が記載されている。この示唆演出においては、大当たりとなる信頼度を示唆する示唆情報（星印）を表示する。そして、リーチ演出の実行中に所定のキャラクタを登場させることにより示唆情報が変化する可能性を示唆してから、表示されている示唆情報を変化（星印を増加）させるような変動演出を行っている。

10

20

30

40

50

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2014-083261号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献1に記載された遊技機では、示唆情報の表示後に行われた演出に応じて示唆情報を変化させるものであるため、示唆情報が示唆する信頼度が低くなりやすい。そのため、遊技者の期待感を十分に高めることができず、遊技の興趣が乏しいという問題があった。

【0005】

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

【課題を解決するための手段】

【0006】

第1の発明にかかる遊技機は、始動条件が成立した場合、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定するとともに該判定結果を報知するための報知演出を実行し、該判定結果が特別判定結果である場合は前記特別遊技を実行する遊技機であって、前記報知演出には、複数種類の特定演出のうちいずれかの特定演出を実行可能な報知演出が含まれ、前記特定演出の実行中に、前記判定結果が前記特別判定結果である期待度を示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段と、通常遊技状態または、該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態にて遊技を制御する遊技状態制御手段と、を備え、前記示唆演出実行手段は、前記特定遊技状態にて遊技が制御されている場合において前記特定演出を実行するときには、最初の表示態様により前記示唆演出を行った後、該最初の表示態様から表示態様を変化させた表示態様により前記示唆演出を行うことが可能である一方、前記通常遊技状態にて遊技が制御されている場合において前記特定演出を実行するときには、最初の表示態様により前記示唆演出を行った後、該最初の表示態様からの表示態様を変化させない、ことを特徴とする。

【0007】

第2の発明にかかる遊技機は、始動条件が成立した場合、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定するとともに該判定結果を報知するための報知演出を実行し、該判定結果が特別判定結果である場合は前記特別遊技を実行する遊技機であって、前記報知演出には、複数種類の特定演出のうちいずれかの特定演出を実行可能な報知演出が含まれ、前記特定演出の実行中に、前記判定結果が前記特別判定結果である期待度を示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段と、通常遊技状態または、該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態にて遊技を制御する遊技状態制御手段と、を備え、前記示唆演出実行手段は、前記通常遊技状態にて遊技が制御されている場合において前記特定演出を実行するときには、最初の表示態様により前記示唆演出を行った後、該最初の表示態様から表示態様を変化させた表示態様により前記示唆演出を行うことが可能である一方、前記特定遊技状態にて遊技が制御されている場合において前記特定演出を実行するときには、最初の表示態様により前記示唆演出を行った後、該最初の表示態様からの表示態様を変化させない、ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

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

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】遊技機の正面図である。

10

20

30

40

50

【図2】遊技機の部分斜視図である。

【図3】制御手段のブロック図である。

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

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

【図6】大当たり遊技制御テーブルを表す図である。

【図7】大当たり遊技用大入賞口開閉制御テーブルを表す図である。

【図8】遊技状態設定テーブルを表す図である。

10

【図9】特別図柄の変動パターン決定テーブルを表す図である。

【図10】特別図柄の変動パターン決定テーブルを表す図である。

【図11】大当たり抽選の事前判定テーブルを表す図である。

【図12】大当たり抽選の事前判定テーブルを表す図である。

【図13】(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14】(a)はメインRAM101cの特別図柄保留記憶領域の構成を表す図、(b)は特別図柄保留記憶領域の各記憶部の構成を表す図、(c)はメインRAM101cの普通図柄保留記憶領域の構成を表す図、(d)は普通図柄保留記憶領域の各記憶部の構成を表す図である。

20

【図15】主制御基板におけるメイン処理を示すフローチャートである。

【図16】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17】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18】主制御基板における第1始動口検出信号入力処理を示すフローチャートである。

【図19】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20】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。

30

【図21】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22】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23】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24】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25】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26】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27】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28】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29】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。

40

【図30】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31】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32】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33】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34】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35】演出制御基板におけるメイン処理を示すフローチャートである。

【図36】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37】演出制御基板におけるコマンド解析処理の途中までを示すフローチャートである。

【図38】図37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。

50

【図39】演出制御基板における特図保留アイコン表示処理を示すフローチャートである。

【図40】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41】演出制御基板における変動演出決定処理を示すフローチャートである。

【図42】(a)はサブRAM102cの演出情報保留記憶領域の構成を表す図、(b)は演出情報保留記憶領域の各記憶部の構成を表す図である。

【図43】予告演出決定用テーブルの一例を表す図である。

【図44】タイトル態様決定用テーブルの一例を表す図である。

【図45】信頼度表示判定用テーブルの一例を表す図である。

【図46】信頼度表示変化判定用テーブルの一例を表す図である。

【図47】信頼度表示態様決定用テーブルの一例を表す図である。

【図48】リーチ演出の推移の一例を表す図である。

【図49】リーチ演出の推移の一例を表す図である。

【図50】リーチ演出の推移の一例を表す図である。

【図51】リーチ演出の推移の一例を表す図である。

【図52】リーチ演出の推移の一例を表す図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

以下、本発明の実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。

【0011】

図1に示すように、遊技機Yは、遊技盤取付枠Y1と、遊技盤取付枠Y1に対して回動可能に支持されるガラス扉Y2、遊技球が流下する遊技領域2Aが形成されている遊技盤2とを有する。

【0012】

遊技盤取付枠Y1は、遊技店の島設備に固定される外枠(図示なし)に回動可能に支持され、脱着可能に取り付けられている。

【0013】

ガラス扉Y2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Y1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Y2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2Aおよび遊技盤取付枠Y1の前面部分を開閉することができる。ガラス扉Y2は、遊技盤2を閉鎖した状態で、遊技領域2Aを視認可能に覆っている。

【0014】

また、ガラス扉Y2の他端側には、ガラス扉Y2を遊技盤取付枠Y1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できる。

【0015】

ガラス扉Y2には、複数の遊技球を貯留する受け皿50と、遊技球を発射させるための操作が可能な発射操作装置3とが設けられている。発射操作装置3は遊技球を遊技領域2Aに向けて発射可能な遊技球発射装置(図示なし)に接続されている。なお、遊技球発射装置は、遊技盤取付枠Y1の前面に設けられている。受け皿50に貯留されている遊技球が遊技球発射装置に供給される。

【0016】

発射操作装置3は、ガラス扉Y2に固定されている基体31、基体31に回動可能に設けられている発射ハンドル32を有する。遊技球発射装置は、発射ハンドル32の回動角度に応じた強さ(以下、「遊技球発射強度」という)で、遊技球を発射する。

【0017】

遊技盤2の遊技領域2Aには、枠状の飾り枠29Aと、湾曲形状を呈した内側レール部材29Bと、外側レール部材29Cと、後述する大入賞口8の直下に配置され、遊技球を

10

20

30

40

50

第2始動口7に誘導可能な誘導経路が上面に形成された誘導部材29Dとが設けられている。

【0018】

飾り枠29Aは、遊技盤2の略中央部に嵌め込まれている。飾り枠29Aの内側には、液晶表示ディスプレイからなる画像表示装置14が嵌め込まれている。また、飾り枠29Aの内側端部には、演出用役物装置17が設けられている。

【0019】

内側レール部材29Bが飾り枠29Aの外側に配置され、外側レール部材29Cが内側レール部材29Bの外側に配置されている。所定の遊技球発射強度で発射された遊技球は、内側レール部材29Bと外側レール部材29Cとの間を上昇して遊技領域2Aに進入する。なお、遊技領域2Aには、複数の釘や風車が設けられている。遊技領域2Aに進入した遊技球は、複数の釘や風車によって様々な方向に流下し得る。

10

【0020】

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

【0021】

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

20

【0022】

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

30

【0023】

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

40

【0024】

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

【0025】

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

【0026】

一方、所定条件が成立すると、普通可動片70Aが下端部に形成された回転軸を中心に前方側に回動して第2始動口7を開放する。第2始動口7が入球可能な特別態様に制御さ

50

れる。この普通可動片 70A による第 2 始動口 7 の開放が第 2 始動口 7 の特別態様を構成する。普通可動片 70A は、第 2 始動口 7 を開放するとき、遊技領域 2A から突出した状態になり、流下する遊技球を受けて第 2 始動口 7 へ誘導することが可能となる。

#### 【0027】

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

#### 【0028】

第 2 入賞ゲート 10 の下流側に、可変の大入賞口 8 が設けられている。大入賞口 8 は、大入賞口制御装置 80 によって入賞不可能な基本態様又は入賞可能な特別態様のいずれかに制御される。大入賞口 8 には、遊技球を検出する大入賞口検出センサ 8a が設けられている。大入賞口検出センサ 8a が遊技球を検出すると、所定個数（例えば、15 個）の遊技球が賞球として払い出される。10

#### 【0029】

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

#### 【0030】

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

#### 【0031】

一方、所定条件が成立すると、特別可動片 80A が下端部に形成された回転軸を中心に前方側に回動して大入賞口 8 を開放する。大入賞口 8 が入球可能な特別態様に制御される。この特別可動片 80A による大入賞口 8 の開放が大入賞口 8 の特別態様を構成する。特別可動片 80A は、大入賞口 8 を開放するとき、遊技領域 2A から突出した状態になり、流下する遊技球を受けて大入賞口 8 へ誘導することが可能となる。20

#### 【0032】

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

#### 【0033】

遊技盤 2 の表面であって遊技領域 2A の下方には、第 1 特別図柄表示装置 20、第 2 特別図柄表示装置 21 及び普通図柄表示装置 22 からなる図柄表示装置、並びに、第 1 特別図柄保留表示装置 23、第 2 特別図柄保留表示装置 24 及び普通図柄保留表示装置 25 からなる保留表示装置が設けられている。30

#### 【0034】

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

#### 【0035】

第 1 特別図柄抽選とは、遊技球が第 1 始動口 6 に入球したときに大当たり判定用乱数値を取得し、取得した大当たり判定用乱数値が「大当たり」に対応する乱数値であるか否かを判定することをいう。第 2 特別図柄抽選とは、遊技球が第 2 始動口 7 に入球したときに大当たり判定用乱数値を取得し、取得した大当たり判定用乱数値が「大当たり」に対応する乱数値であるか否かを判定することをいう。40

#### 【0036】

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

についても同様にある。

【0037】

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

【0038】

普通図柄表示装置22は、遊技球が入賞ゲート9、10を通過することを条件に行われる普通図柄抽選の結果を表示する可変表示装置である。普通図柄抽選とは、遊技球が入賞ゲート9、10を通過したときに当たり判定用乱数値を取得し、取得した当たり判定用乱数値が「当たり」に対応する乱数値であるか否かを判定する処理のことを行う。

10

【0039】

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

【0040】

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

20

【0041】

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

30

【0042】

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

【0043】

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

40

【0044】

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

【0045】

画像表示装置14は、様々な静止画や動画を表示することで画像による演出を行う。な

50

お、本実施形態においては、画像表示装置14として液晶ディスプレイが用いられているが、プラズマディスプレイ、有機ELディスプレイ等他の方式の表示装置を用いきることもできる。

#### 【0046】

上記演出用役物装置17は、可動部17Aを具備し、可動部17Aを作動させることで、動作による演出を行う。音声出力装置15は、BGM(バックグラ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う。演出用照明装置16は、各ランプの光の照射方向や発光色を変更することで照明による演出を行う。

#### 【0047】

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

#### 【0048】

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

#### 【0049】

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

#### 【0050】

選択ボタン19Aは、上ボタン191A、左ボタン192A、下ボタン193A及び右ボタン194Aからなる。各ボタン191A～194Aは、受け皿50から突出した状態で押圧可能に設けられている。

#### 【0051】

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

#### 【0052】

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

#### 【0053】

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

#### 【0054】

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

#### 【0055】

特図抽選演出の他にも、本発明の特定演出を構成するルーレット演出、大当たり遊技が実行されるときに行われる大当たり遊技演出、及び、特別図柄の変動表示又は大当たり遊

10

20

30

40

50

技が所定期間行われない内部的な待機状態（所謂、客待ち状態）において行われるデモ演出等の様々な演出が行われる。

#### 【0056】

遊技盤2及びガラス扉Y2の裏面には、遊技に係る種々の制御を行う主制御基板101、演出制御基板102、払出制御基板103、ランプ制御基板104、画像制御基板105、電源基板107、遊技情報出力端子板108が設けられている。

#### 【0057】

##### （遊技機Yの内部構成）

次に、図3を用いて、遊技機Yの内部構成について説明する。

#### 【0058】

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に電源電圧を供給するとともに、遊技機Yに供給する電源電圧を監視し、電源電圧が所定値以下となったときに、電断検知信号を主制御基板101に出力する。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。

#### 【0059】

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、及び、メインRAM101cを備えている。メインCPU101aは、各種検出センサやタイマ（水晶振動子）等からの入力信号に基づいて、メインROM101bに格納されたプログラムを読み出して遊技に関する演算処理を行うとともに、各種制御装置や表示装置を直接制御し、演算処理の結果に基づく所定のコマンドなどを演出制御基板102や払出制御基板103等に送信する。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。

#### 【0060】

上記主制御基板101の入力側には、入力ポート（図示せず）を介して、第1始動口検出センサ6a、第2始動口検出センサ7a、大入賞口検出センサ8a、第1入賞ゲート検出センサ9a、第2入賞ゲート検出センサ10a、及び、一般入賞口検出センサ11aが接続されている。各検出センサは、遊技球を検出すると、検出信号を主制御基板101に出力する。

#### 【0061】

主制御基板101の出力側には、出力ポート（図示せず）を介して、第2始動口制御装置70の普通可動片70Aを作動させる第2始動口開閉ソレノイド70B、及び、大入賞口制御装置80の特別可動片80Aを作動させる大入賞口開閉ソレノイド80Bが接続されている。主制御基板101は、各ソレノイドを制御するための制御信号を第2始動口開閉ソレノイド70B及び大入賞口開閉ソレノイド80Bに出力する。

#### 【0062】

また、主制御基板101の出力側には、出力ポート（図示せず）を介して、第1特別図柄表示装置20、第2特別図柄表示装置21、普通図柄表示装置22、第1特別図柄保留表示装置23、第2特別図柄保留表示装置24及び普通図柄保留表示装置25が接続されている。主制御基板101は、各表示装置を制御するための表示制御信号を各表示装置20～25に出力する。

#### 【0063】

さらに、主制御基板101の出力側には、出力ポート（図示せず）を介して、遊技情報出力端子板108が接続されている。主制御基板101は、所定の遊技に関する情報（以下、遊技情報という）を外部信号として遊技情報出力端子板108に出力する。

#### 【0064】

遊技情報出力端子板108には、遊技情報表示装置が接続されている。遊技情報出力端子板108は、遊技情報表示装置及びホールコンピュータに外部信号を出力する。遊技情

報表示装置は、遊技機Yの上に設けられ、上記の所定の遊技情報（外部信号）に基づいて所定の遊技情報を表示し得る。

【0065】

演出制御基板102は、サブCPU102a、サブROM102b、及び、サブRAM102cを備えている。演出制御基板102は、主制御基板101に対して、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。主制御基板101は、遊技に関する処理に基づいて所定のコマンドを演出制御基板102に送信し、演出制御基板102は、所定のコマンドを受信する。

【0066】

演出制御基板102の入力側には、ランプ制御基板104を介して、演出ボタン検出スイッチ18a及び選択ボタン検出スイッチ19aが接続されている。10

【0067】

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

【0068】

選択ボタン検出スイッチ19aは、選択ボタン19Aが操作されると、ランプ制御基板104に、選択ボタン19Aの操作が行われたことを示す選択ボタン検出信号を演出制御基板102に出力する。ランプ制御基板104は、選択ボタン検出信号が入力すると、演出制御基板102に出力する。20

【0069】

選択ボタン検出スイッチ19aは、上ボタン191Aに接続されて上ボタン191Aの被操作を検出する上ボタン検出スイッチ191a、左ボタン192Aに接続されて左ボタン192Aの被操作を検出する左ボタン検出スイッチ192a、下ボタン193Aに接続されて下ボタン193Aの被操作を検出する下ボタン検出スイッチ193a、及び、右ボタン194Aに接続されて右ボタン194Aの被操作を検出する右ボタン検出スイッチ194aからなる。

【0070】

なお、各ボタン検出スイッチ191a、192a、193a、194aは、被操作を検出すると、それぞれ、上ボタン検出信号、左ボタン検出信号、下ボタン検出信号、右ボタン検出信号を、ランプ制御基板104を介して演出制御基板102に出力する。なお、上ボタン検出信号、左ボタン検出信号、下ボタン検出信号、及び、右ボタン検出信号を総称して「選択ボタン検出信号」という。30

【0071】

サブCPU102aは、主制御基板101から出力されたコマンド、演出ボタン装置18から出力された演出ボタン検出信号、選択ボタン装置19から出力された選択ボタン検出信号、タイマ（水晶振動子）からの入力信号等に基づいて、サブROM102bに格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、当該処理に基づいて、ランプ制御基板104及び画像制御基板105に演出を制御するためのコマンドを送信する。サブRAM102cは、サブCPU102a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

【0072】

払出制御基板103は、遊技球を発射させるための発射制御と、遊技球を遊技者に払い出すための払出制御とを行う。この払出制御基板103は、払出CPU103a、払出ROM103b、払出RAM103cを備えており、主制御基板101及び電源基板107に対して、双方向に通信可能に接続されている。

【0073】

払出CPU103aの入力側には、タッチセンサ32aと発射ボリュームのつまみ32bが接続されている。タッチセンサ32aは発射ハンドル32内に取り付けられている。50

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

#### 【0074】

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

#### 【0075】

そして、発射ハンドル 32 が操作されて、発射ハンドル 32 の回転角度が変化すると、発射ハンドル 32 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 32b が回転する。この発射ボリュームのつまみ 32b が検出する発射ハンドル 32 の回動角度に応じた電圧が、発射ソレノイド 41 に印加される。

#### 【0076】

発射ソレノイド 41 に電圧が印加されると、発射ソレノイド 41 が印加電圧に応じて作動する。このように、払出制御基板 103 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。

#### 【0077】

なお、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。

#### 【0078】

また、払出制御基板 103 の出力側には、貯留タンク (図示なし) から所定個数の遊技球を遊技者に払い出すための払出装置 5 の払出駆動部 51 が接続されている。払出 CPU 103a 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 ROM 103b から所定のプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、払出装置 5 を制御して所定の遊技球を遊技者に払い出す。このとき、払出 RAM 103c は、払出 CPU 103a 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。

#### 【0079】

ランプ制御基板 104 は、上記各基板と同様に、ランプ CPU 104a、ランプ ROM 104b、ランプ RAM 104c を備えている。ランプ制御基板 104 の出力側には、演出用照明装置 16 及び演出用役物装置 17 が接続されている。

#### 【0080】

ランプ CPU 104a 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 16 の発光制御、および、演出用照明装置 16 の光の照射方向を変更するためのモータに対する駆動制御を行う。また、ランプ CPU 104a は、演出制御コマンドに基づいて演出用役物装置 17 を作動させるソレノイドやモータに対する駆動制御を行う。

#### 【0081】

また、ランプ制御基板 104 の入力側には、演出ボタン装置 18 の演出ボタン検出スイッチ 18a 及び選択ボタン装置 19 の選択ボタン検出スイッチ 19a に接続されている。ランプ制御基板 104 は、演出ボタン検出信号や選択ボタン検出信号が入力すると、それそれを演出制御基板 102 に出力する。すなわち、ランプ制御基板 104 は、演出制御基板 102 と演出ボタン装置 18 及び選択ボタン装置 19 との間で演出ボタン検出信号及び選択ボタン検出信号を中継する。

#### 【0082】

画像制御基板 105 は、少なくとも画像表示装置 14 の表示部 140 に表示させる動画や静止画等の画像に係る映像信号を生成し、画像表示装置 14 に出力する画像生成部 10

10

20

30

40

50

5Bと、音声出力装置15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15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。

#### 【0083】

画像制御基板105の統括部105Aは、画像表示装置14による画像表示制御を行うため統括CPU105Aa、統括ROM105Ab、及び、統括RAM105Acを備えている。

#### 【0084】

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うになっている。統括CPU105Aaは、演出制御基板102から送信される演出制御に係るコマンドを受信すると、該コマンドに基づいて画像生成部105Bに画像表示装置14に表示させる画像の指示を出すと共に、音声生成部105Cに音声出力装置15から出力させる音声の指示を出す。

10

#### 【0085】

統括RAM105Acは、統括CPU105Aaの演算処理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。

20

#### 【0086】

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

30

#### 【0087】

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

30

#### 【0088】

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

40

#### 【0089】

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

#### 【0090】

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

50

#### 【0091】

また、C G R O M 1 0 5 B b は、色番号を指定する色番号情報と実際に色を表示するための表示色情報とが対応づけられたパレットデータを圧縮せずに記憶している。なお、C G R O M 1 0 5 B b 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、M P E G 4 等の公知の種々の圧縮方式を用いることができる。

#### 【0092】

また、画像生成部 1 0 5 B は、水晶発振器を有している。水晶発振器は、V D P 1 0 5 B a にパルス信号を出力する。V D P 1 0 5 B a は、このパルス信号を分周することで、画像表示装置 1 4 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、画像表示装置 1 4 に出力する。

10

#### 【0093】

次に、図 4 ~ 図 1 4 を参照して、メイン R O M 1 0 1 b に記憶されている各種テーブルの詳細について説明する。

#### 【0094】

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

#### 【0095】

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

20

#### 【0096】

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

#### 【0097】

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

30

#### 【0098】

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

#### 【0099】

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

40

#### 【0100】

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

#### 【0101】

図 5 ( a ) と図 5 ( b ) とは、特別図柄判定テーブルの一例を示す図である。特別図柄判定とは、特別図柄抽選を構成するものであり、大当たり判定の結果に基づいて特別図柄

50

表示装置 20、21において停止特別図柄の種類（特別図柄の停止表示態様）を決定することである。

#### 【0102】

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

#### 【0103】

これらの各テーブルは、さらに、当該特別図柄判定の契機となる遊技球の入球があつた始動口の種類（第1始動口60r第2始動口7）によっても分けられている。各特別図柄判定テーブルには、特別図柄判定値と、停止表示される特別図柄とが一義的に対応付けられて格納されている。後述するように、遊技球が第1始動口6又は第2始動口7に入球することを契機に取得された特別図柄判定用乱数を特別図柄判定テーブルに照合することで、停止特別図柄が決定される。停止表示される特別図柄の識別情報として、特図停止図柄データ及び演出図柄指定コマンドが設定されている。

10

#### 【0104】

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

20

#### 【0105】

演出図柄指定コマンドは、当該特別図柄判定に係る特別図柄が停止表示される特別図柄表示装置（第1特別図柄表示装置200r第2特別図柄表示装置21）を識別するための1バイトのMODEデータと、停止表示される特別図柄を識別するための1バイトのDATAデータとから構成されている。

#### 【0106】

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

30

#### 【0107】

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

40

#### 【0108】

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

50

## 【0109】

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

## 【0110】

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

## 【0111】

例えば、特図停止図柄データが「10」または「12」である場合、図6に示す大当たり遊技制御テーブルに基づいて、図7に示す大入賞口開閉制御テーブル「01」が選択される。

この大入賞口開閉制御テーブル「01」に基づく大当たり遊技では、ラウンド遊技が8回行われ、大入賞口8の最大開放時間は29.5秒であり、次ラウンド開始までの大入賞口8の閉鎖時間は2.0秒である。このように、大入賞口開閉制御テーブル「01」が選択された場合、8回のラウンド遊技が行われ、全てのラウンド遊技において遊技球の大入賞口8への入球が容易なラウンド遊技が行われる。このような大当たりを「8R/8R大当たり」という。

## 【0112】

特図停止図柄データが「11」である場合は、図6に示す大当たり遊技制御テーブルに基づいて、図7に示す大入賞口開閉制御テーブル「02」が選択される。

この大入賞口開閉制御テーブル「02」に基づく大当たり遊技では、ラウンド遊技が8回行われる。そして、全てのラウンドにおいて大入賞口8の最大開放時間は0.18秒であり、次ラウンド開始までの大入賞口8の閉鎖時間は7.32秒である。このように、大入賞口開閉制御テーブル「02」が選択された場合、8回のラウンド遊技が行われるもの、全てのラウンド遊技において遊技球の大入賞口8への入球が困難なラウンド遊技が行われる。このような大当たりを「0R/8R大当たり」という。

## 【0113】

特図停止図柄データが「20」である場合は、図6に示す大当たり遊技制御テーブルに基づいて、図7に示す大入賞口開閉制御テーブル「03」が選択される。

この大入賞口開閉制御テーブル「03」に基づく大当たり遊技では、ラウンド遊技が15回行われる。そして、全てのラウンドにおいて大入賞口8の最大開放時間は29.5秒であり、大入賞口8の閉鎖時間は2.0秒である。このように、大入賞口開閉制御テーブル「03」が選択された場合、15回のラウンド遊技が行われ、全てのラウンド遊技において遊技球の大入賞口8への入球が容易なラウンド遊技が行われる。このような大当たりを「15R/15R大当たり遊技」という。

## 【0114】

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

## 【0115】

特図停止図柄データが「10」「11」「20」の場合は、大当たり終了後には高確率遊技フラグをセットするとともに、高確率遊技状態の残り変動回数(X)を10000回にセットし、時短遊技フラグもセットして、時短遊技状態の残り変動回数(J)も10000回にセットする。これにより、実質的に、次回の大当たりまで高確率遊技状態および時短遊技状態が継続される。一方、特図停止図柄データが「12」「21」の場合は、時短遊技フラグをセットするとともに、時短遊技状態の残り変動回数(J)も100回にセ

10

20

30

40

50

ットするものの、高確率遊技フラグのセットは行わず、高確率遊技状態の残り変動回数(X)も0回にセットする。これにより、低確率遊技状態かつ時短遊技状態が大当たり遊技終了後、100回の変動が行われるまで継続する。このように、遊技状態設定テーブルは、特別図柄の種類(特図停止図柄データ)と遊技状態とが一義的に対応付けられて格納されている。

#### 【0116】

図9および図10は、後述するように特別図柄の変動パターンを決定する変動パターン決定テーブルを示す図である。図9および図10に示すように、変動パターン決定テーブルには、大当たり抽選の抽選結果と、特別図柄(特図停止図柄データ)と、リーチ判定用乱数値と、特別図柄の保留球数(U1またはU2)と、特図変動用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動時間とが対応付けられている。10

#### 【0117】

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

#### 【0118】

また、図9および図10に示す特別図柄の変動パターン決定テーブルでは、特別図柄の保留球数(U1またはU2)が多くなると、特別図柄の平均変動時間が短くなるように、例えば、変動パターン1(通常変動)の変動時間(10秒)よりも、変動パターン2(短縮変動)の変動時間(3秒)の方が短くなるように設定されている。20

#### 【0119】

特図変動パターンは、特別図柄の変動表示開始時に(ステップS310の特別図柄記憶判定処理時に)特図変動パターン判定(ステップS313-3)によって決定される。メインCPU101aは、図9および図10に示す特別図柄の変動パターン決定テーブルを参照し、特別図柄表示装置(始動口の種別)、大当たり抽選の抽選結果、停止する特別図柄、特別図柄保留球数(U1またはU2)、リーチ判定用乱数値及び特図変動用乱数値に基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動時間を決定する。なお、特別図柄の保留球数としては最大球数の「4」が記憶されることはあるものの、特別図柄の変動パターンは、特別図柄の保留球数から1を減算した後に決定されるものであることから、保留球数として「4」は参照されないことになる。30

#### 【0120】

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

#### 【0121】

また、特別図柄の変動パターン指定コマンドは、コマンドの分類を識別するため上位バイトデータと、コマンドの内容(機能)を示す下位バイトデータとから構成されている。本実施形態では、上位バイトデータが「E6H」であれば、第1始動口6に遊技球が入球したことを表し、上位バイトデータが「E7H」であれば、第2始動口7に遊技球が入球したことを表す。また、下位バイトデータは、変動パターンの種別に対応している。例えば、下位バイトデータが「00H」の場合は、変動パターンが「変動パターン1」であることを示す。40

#### 【0122】

ここで、演出制御基板102では、後述するように、特別図柄の変動パターン(変動パターン指定コマンド)の種別に基づいて、画像表示装置14等における演出内容が決定される。図9に示す特別図柄の変動パターン決定テーブルの最右欄には、参考として画像表示装置14等の演出内容を記載している。

#### 【0123】

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

#### 【0124】

また、「リーチ演出」とは、大当たりを報知する演出図柄の組合せの一部が仮停止して、他の演出図柄が変動を行うような、遊技者に大当たりの期待感を付与する変動態様を意味する。例えば、大当たりを報知する演出図柄の組合せとして「777」の3桁の演出図柄の組み合わせが設定されている場合に、2つの演出図柄が「7」で仮停止して、残りの演出図柄が変動を行っている態様をいう。なお、「仮停止」とは、演出図柄が小さく揺れ動いたり、演出図柄が小さく変形したりして、遊技者に演出図柄が停止しているかのようにみせている態様をいう。本実施形態においては、複数種類の「リーチ演出」が実行可能となっている。

10

#### 【0125】

例えば、「ノーマルリーチ」とは、画像表示装置14の表示部140の左側領域の演出図柄（以下、左演出図柄という）、中央領域（以下、中演出図柄という）、右側領域の各演出図柄（以下、右演出図柄という）が、変動表示を開始後、例えば、左演出図柄が「7」で仮停止し、続いて右演出図柄が「7」で仮停止することで、リーチ状態を形成し、中演出図柄を低速スクロール表示させた後、中演出図柄を停止させる演出であり、この場合には中演出図柄に「7」が仮停止し、最終的に「777」の演出図柄が揃った状態で変動表示が停止することによって「大当たり」であることが報知される一方、「767」等、同じ演出図柄が揃わない状態で変動表示が停止することによって「ハズレ」であることが報知される。図9に示すように、「ノーマルリーチ」は、大当たり判定結果がハズレの場合に決定される割合が高い一方で、大当たりの場合には決定される割合が低く、いわゆる大当たり期待度が低いリーチ演出である。また、図10に示すように、第2始動口7に遊技球が入球した場合には、「ノーマルリーチ」が決定されることはない。

20

#### 【0126】

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

30

#### 【0127】

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

40

#### 【0128】

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

50

報知される一方、「767」、「787」のように演出図柄が揃わない状態で変動表示が停止することによって「ハズレ」であることが報知される。

#### 【0129】

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

#### 【0130】

「SPリーチ2」は、画像表示装置14の表示部140の左演出図柄、中演出図柄、右演出図柄が変動開始後、リーチ状態を形成することにより「SPリーチ2」となり、キャラクタBが表示されるとともに、中演出図柄を左右の演出図柄よりも縮小表示させてから徐々に拡大表示させ、左右の演出図柄よりも大きく拡大表示させた後、中演出図柄を消去するとともに次の中演出図柄を縮小表示させることを繰り返し行う。例えば、左演出図柄が「7」で仮停止し、続いて右演出図柄が「7」で仮停止してキャラクタBが踊りだすとともに、中演出図柄「5」を縮小表示させてから徐々に拡大表示させていき、左右の演出図柄「7」よりも大きく拡大表示させた後、中演出図柄「5」を消去するとともに次の演出図柄「6」を縮小表示させる。「大当たり」の場合は、中演出図柄に「7」が左右の演出図柄と同じ大きさで表示された状態で仮停止し、最終的に「777」の演出図柄が揃った状態で変動表示が停止することによって「大当たり」であることが報知される。一方、「ハズレ」の場合は、中演出図柄に「6」または「8」が左右の演出図柄と同じ大きさで表示された状態で仮停止し、最終的に「767」または「787」と演出図柄が揃わない状態で変動表示が停止することによって「ハズレ」であることが報知される。なお、「SPリーチ2」は、「SPリーチ1」よりも大当たり期待度が高いリーチ演出となっている。  
10

#### 【0131】

「SPSPリーチ1」は、「SPリーチ1」または「SPリーチ2」の後に行われ、「SPリーチ1」や「SPリーチ2」よりも大当たりの期待度が高いリーチ演出である。具体的には、「ノーマルリーチ」および「SPリーチ1」または「SPリーチ2」によって一旦「ハズレ」の演出図柄の組合せを仮停止表示させた後、この仮停止表示状態から発展するリーチ演出である。  
20

#### 【0132】

この「SPSPリーチ1」を前述した「SPリーチ1」の例に続けて説明すると、「ノーマルリーチ」によって左演出図柄、中演出図柄、右演出図柄が「767」の組み合わせで仮停止表示した後、「SPリーチ1」が行われて再び「767」、「787」のように演出図柄が揃わない状態で変動表示が仮停止する。その後、中演出図柄が再度変動を開始することによって「SPSPリーチ1」に発展することとなる。  
30

#### 【0133】

「SPSPリーチ1」では、所定の楽曲が音声出力装置15から出力されるとともに、表示部140ではこの楽曲に対応したPV映像が表示される。PV映像の表示の開始に伴い、中演出図柄が楽曲のテンポに合わせて1図柄ずつコマ送り表示させていく演出を行う。そして楽曲の終了に合わせて中演出図柄を仮停止させる。そして、中演出図柄に「7」が仮停止し、最終的に「777」の演出図柄が揃った状態で変動表示が停止することによって「大当たり」であることが報知される一方、「767」、「787」のように演出図柄が揃わない状態で変動表示が停止することによって「ハズレ」であることが報知される。  
40

#### 【0134】

「SPSPリーチ2」は、「SPSPリーチ1」と同様に、「SPリーチ1」または「SPリーチ2」の後に行われ、「SPリーチ1」や「SPリーチ2」よりも大当たりの期待度が高いリーチ演出である。すなわち、「ノーマルリーチ」によって一旦「ハズレ」の演出図柄の組合せを仮停止表示させた後に「SPリーチ1」または「SPリーチ2」を行い、再び「ハズレ」の演出図柄の組合せを仮停止表示させてから発展する。  
50

## 【0135】

本実施形態における「S P S P リーチ2」は、画像表示装置14の表示部140の左演出図柄、中演出図柄、右演出図柄が変動開始後、図示しない計時・カレンダー機能によって日にちや時間に応じて、S P S P リーチ2用の楽曲として用意された複数曲（楽曲+P V映像）の中から今回の「S P S P リーチ2」で実行する楽曲を選択し、この選択された楽曲が音声出力装置15から出力されるとともに、表示部140では選択された楽曲に対応したP V映像が表示される。「S P S P リーチ2」では、P V映像の表示が開始されると、遊技者に対して、演出ボタン18Aの操作を促す。そして演出ボタン18Aの操作に応じて左演出図柄と右演出図柄とが仮停止し、続いて中演出図柄が仮停止する。そして、中演出図柄に「7」が仮停止し、最終的に「777」の演出図柄が揃った状態で変動表示が停止することによって「大当たり」であることが報知される一方、「767」、「787」のように演出図柄が揃わない状態で変動表示が停止することによって「ハズレ」であることが報知される。なお、「S P S P リーチ2」は、「S P S P リーチ1」よりも大当たり期待度が高いリーチ演出となっている。

10

## 【0136】

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

20

## 【0137】

また、「疑似連回数」とは、「疑似連續予告の実行回数」を意味しており、「疑似連續予告」とは、1回の大当たりの抽選に対応する特別図柄の変動表示中に、演出図柄を一旦仮停止させた後に再び変動させて、演出図柄の変動と仮停止とを複数回行う変動態様による予告を意味している。例えば、「疑似連回数」が1回の場合は、左演出図柄が「7」で仮停止し、続いて右演出図柄が「7」で仮停止することで、リーチ状態を形成した後に、中演出図柄が「N E X T」で仮停止する。そして、再度、演出図柄の変動表示が行われる。したがって、「疑似連回数」が1回の場合は、演出図柄の変動表示と停止表示が2回行われ（例えば、図49（g-3）から（g-5）までの経緯）、「疑似連回数」が2回の場合は、演出図柄の変動表示と停止表示が3回行われることになる（例えば、図50（i-3）から（i-7）までの経緯）。なお、リーチ状態が形成されない状態であっても、中演出図柄が「N E X T」で仮停止したことを契機に、再度演出図柄の変動表示が行われる場合もある。

30

## 【0138】

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

40

## 【0139】

また、大当たり判定結果がハズレであり、かつ、リーチ判定の結果が「リーチ演出の実行」である（リーチ判定用乱数値 = 80～99）場合、特別図柄の変動パターンは、特図変動用乱数値に基づいて、「変動パターン3」～「変動パターン16」のいずれかに決定

50

され、リーチ演出は「ノーマルリーチ」「ロングリーチ」「S P リーチ1」「S P リーチ2」「S P S P リーチ1」「S P S P リーチ2」のいずれかとなる。具体的には、40%の割合で「変動パターン3」に決定され、リーチ演出は「ノーマルリーチ」となる。また、16%の割合で「変動パターン4」に決定され、リーチ演出は「ロングリーチ」となる。また、19%の割合で「変動パターン5～7」に決定され、リーチ演出は「S P リーチ1」となる。また、12%の割合で「変動パターン8～10」に決定され、リーチ演出は「S P リーチ2」となる。また、8%の割合で「変動パターン11～13」に決定され、リーチ演出は「S P S P リーチ1」となる。また、5%の割合で「変動パターン14～16」に決定され、リーチ演出は「S P S P リーチ2」となる。

## 【0140】

10

このように、大当たり判定結果がハズレであり、かつ、リーチ判定の結果が「リーチ演出の実行」である場合、「ノーマルリーチ」の決定割合が最も高く、「S P S P リーチ2」の決定割合が最も低い。また、「S P リーチ1」は、「S P リーチ2」よりも決定割合が高く、「S P S P リーチ1」は、「S P S P リーチ2」よりも決定割合が高い。さらに、「S P リーチ1」および「S P リーチ2」の決定割合は、「S P S P リーチ1」および「S P S P リーチ2」の決定割合よりも高い。

## 【0141】

大当たり判定結果が大当たりの場合は、本実施形態では必ずリーチ演出が実行されることになるので、リーチ判定用乱数値は参照せず、停止する特別図柄の種類（特図停止図柄データ）と特図変動用乱数値に基づいて、「変動パターン17」～「変動パターン30」のいずれかに決定され、リーチ演出は「ノーマルリーチ」「ロングリーチ」「S P リーチ1」「S P リーチ2」「S P S P リーチ1」「S P S P リーチ2」「全回転リーチ」のいずれかとなる。具体的には、2%の割合で「変動パターン17」に決定され、リーチ演出は「ノーマルリーチ」となる。また、3%の割合で「変動パターン18」に決定され、リーチ演出は「ロングリーチ」となる。また、9%の割合で「変動パターン19～21」に決定され、リーチ演出は「S P リーチ1」となる。また、18%の割合で「変動パターン22～24」に決定され、リーチ演出は「S P リーチ2」となる。また、27%の割合で「変動パターン25～27」に決定され、リーチ演出は「S P S P リーチ1」となる。また、36%の割合で「変動パターン28～30」に決定され、リーチ演出は「S P S P リーチ2」となる。また、5%の割合で「変動パターン31」に決定され、リーチ演出は「全回転リーチ」となる。

20

## 【0142】

30

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

## 【0143】

40

このように、大当たり判定結果が大当たりである場合、「ノーマルリーチ」の決定割合が最も低く、「S P S P リーチ2」の決定割合が最も高い。また、「S P リーチ1」は、「S P リーチ2」よりも決定割合が低く、「S P S P リーチ1」は、「S P S P リーチ2」よりも決定割合が低い。さらに、「S P リーチ1」および「S P リーチ2」の決定割合は、「S P S P リーチ1」および「S P S P リーチ2」の決定割合よりも低い。

## 【0144】

したがって、「ノーマルリーチ」が最も大当たり期待度が低いリーチ演出であり、「全回転リーチ」を除くと「S P S P リーチ2」が最も大当たり期待度が高いリーチ演出である。また、「S P リーチ2」は、「S P リーチ1」よりも大当たり期待度が高く、「S P S P リーチ2」は、「S P S P リーチ1」よりも大当たり期待度が高い。さらに、「S P S P リーチ1」および「S P S P リーチ2」の大当たり期待度は、「S P リーチ1」および「S P リーチ2」の大当たり期待度よりも高い。

## 【0145】

50

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

#### 【0146】

図11および図12は、大当たり抽選の結果を事前に判定するための事前判定テーブルを示す図である。図11および図12に示すように事前判定テーブルには、大当たり抽選の抽選結果と、特別図柄（特図停止図柄データ）と、リーチ判定用乱数値と、特図変動用乱数値と、始動口入賞指定コマンドとが対応付けられている。

#### 【0147】

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

#### 【0148】

メインCPU110aは、図11および図12に示す事前判定テーブルを参照し、特図停止図柄データと、リーチ判定用乱数値と、特図変動用乱数値とに基づいて、始動入賞情報を見定する。そして、見定した始動入賞情報に基づいて、大当たり抽選の結果や変動パターンを事前に判定するための始動口入賞指定コマンドが生成される。

#### 【0149】

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

#### 【0150】

なお、図11および図12に示す事前判定テーブルは、図9および図10に示す特別図柄の変動パターン決定テーブルと類似しているものである。ただし、図11および図12に示す事前判定テーブルは遊技球の始動口への入球時に用いられるのに対し、図9および図10に示す特別図柄の変動パターン決定テーブルは特別図柄の変動開始時に用いられることになり、それぞれの判定時期が相違している。加えて、「保留球数」を参照するかもしれないが相違している。

#### 【0151】

図13(a)～図13(f)は、第1入賞ゲート9又は第2入賞ゲート10への入賞に基づく普通図柄系遊技を制御する際に用いられるテーブルの一例を示す。

#### 【0152】

図13(a)は、当たり判定テーブルの一例を示す図である。当たり判定とは、第2始動口7の開放を伴う補助遊技を実行するか否かを判定することである。当たり判定は、後述するように、遊技球の入賞ゲート9、10の通過に基づいて取得された当たり判定用乱数に基づいて行われる。

#### 【0153】

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

#### 【0154】

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

10

20

30

40

50

されている。取得された当たり判定用乱数を当たり判定テーブルに照合することで、「当たり」又は「ハズレ」のいずれかが決定される。「当たり」に当選すると、第2始動口7の開放を伴う補助遊技が実行される。

#### 【0155】

図13(b)は、普通図柄判定テーブルの一例を示す図である。普通図柄判定とは、普通図柄表示装置22において停止表示される普通図柄を決定することである。普通図柄判定用テーブルは、当たり判定の結果(当たり及びハズレ)によって分けられている。

#### 【0156】

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

#### 【0157】

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

#### 【0158】

図13(c)は、普通図柄の変動表示に要する時間(以下、「普図変動時間」という)に対応付けられた普通図柄の変動パターン(以下、「普図変動パターン」という)を判定するための普図変動パターン判定テーブルを示す図である。普図変動パターン判定テーブルは、非時短遊技状態のときに参照される普図変動パターン判定テーブルと、時短遊技状態のときに参照される普図変動パターン判定テーブルとで構成されている。

#### 【0159】

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

#### 【0160】

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

#### 【0161】

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

#### 【0162】

図13(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13(d)に示す様に、補助遊技参照データ判定テーブルには、現在の始動口入賞容易性と普図停止図柄データとの組み合わせと、補助遊技参照データとが対応付けられている。すなわち、補助遊技参照データは、当該普通図柄判定が行われた際の始動口入賞容易性状態及び当該普通図柄判定の結果に関する情報を有する。

#### 【0163】

図13(e)は、補助遊技を制御する際に用いられる補助遊技制御テーブルの一例を示す図である。

#### 【0164】

10

20

30

40

50

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

#### 【0165】

図13(f)は、第2始動口7の開閉を制御する際に用いる補助遊技用の第2始動口開閉制御テーブルの一例を示す図である。補助遊技用の第2始動口開閉制御テーブルには、補助遊技時の第2始動口7の開閉を制御するための条件が格納されている。第2始動口7の開閉を制御するための条件として、補助遊技における第2始動口7の開放(第2始動口制御装置70の作動)番号である普電作動番号(D)、及び、第2始動口7の開放時間・閉鎖時間(作動時間・未作動時間)が設定されている。

#### 【0166】

##### (大当たり遊技の種類の説明)

大当たり遊技について説明する。大当たり遊技は、主に大入賞口8の開閉様態の相違によって複数種類に分けられる。本実施形態においては、上記したように、「8R/8R大当たり」「0R/8R大当たり」「15R/15R大当たり」に分けられる。

#### 【0167】

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

#### 【0168】

##### (遊技条件の説明)

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

#### 【0169】

本実施形態において大当たり当選確率についての低確率遊技状態とは、大当たり判定における大当たり当選確率が、1/350と相対的に遊技者に不利に設定されていることをいう。これに対して高確率遊技状態とは、大当たり当選確率が低確率遊技状態より高く、すなわち、相対的に遊技者に有利な1/40に設定されていることである。したがって、大当たり当選確率が高確率遊技状態のときは、低確率遊技状態のときよりも大当たりの当選が容易となり、単位時間当たりの大当たりの当選可能回数が相対的に多くなるので、遊技者に有利な状態と言える。

#### 【0170】

非時短遊技状態とは、始動口入賞容易性が通常の状態である。具体的には、非時短遊技状態では、普段変動時間が、12秒に設定され、当たり判定において「当たり」に当選したときに作動する第2始動口制御装置70の作動時間(第2始動口7の開放時間)の合計が0.2秒又は5.1秒に設定され、普通図柄用の当たり判定において当たりに当選する

10

20

30

40

50

確率が 1 / 50 に設定されていることをいう。なお、「開放時間の合計」となっているのは、1 回の当たりに対して第 2 始動口 7 が複数回開放することがあり、又、1 回の当たりに対して遊技球が入賞できる個数が制限されており、遊技球がその個数入賞すると当該開放時間の経過を待たず閉鎖するからである。

#### 【0171】

これに対して時短遊技状態とは、非時短遊技状態に比べて、単位時間当たりにおける第 2 始動口 7 の開放時間（第 2 始動口制御装置 70 の作動時間）が長く、第 2 始動口 7 が開放状態になり易い遊技状態のことを行う。始動口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 特別図柄判定の実行可能回数が多くなる。同一の大当たり当選確率のもとでは、単位時間当たりにおける第 2 特別図柄判定の実行回数が多い方が、必然的に単位時間当たりにおける大当たりの当選回数も多くなることから、時短遊技状態は非時短遊技状態に比して遊技者に有利な状態といえる。10

#### 【0172】

上述したように、本実施の形態では、時短遊技状態では、普段変動時間が 3.0 秒に設定され、第 2 始動口 7 の最大開放時間の合計が 5.2 秒に設定され、当たりに当選する確率が 1 / 5 に設定される。すなわち、始動口入賞容易性の構成要素全てについて非時短遊技状態より遊技者に有利に設定されている。なお、時短遊技状態では、第 2 始動口 7 は 1.0 秒間の閉鎖（インターバル）を介して 2 回開放しているが、当該閉鎖がなく、1 回開放するだけでも良い。また、閉鎖が複数回設けられても良い。20

#### 【0173】

なお、本実施の形態では、始動口 6、7 に遊技球が入球すると、3 球の賞球を得ることができるものの、遊技者が適切な発射ハンドル 32 の操作で遊技球の発射を行っても、遊技者が所持する遊技球の個数が減少し易い。しかしながら、時短遊技状態のときは、非時短遊技状態に比して第 2 始動口 7 への入球が容易になるので、遊技者が所持する遊技球の個数の減少を抑えることができる。つまり、遊技者が所持する遊技球の個数の観点からも時短遊技状態は非時短遊技状態に比して遊技者に有利に設定されている。30

#### 【0174】

このように、大当たりの当選によって、大当たり遊技の種類と、大当たり遊技後に新たに設定される遊技条件（低確率遊技状態 / 高確率遊技状態と非時短遊技状態 / 時短遊技状態との組み合わせ）とが決定される。このことを鑑みると、実質的な大当たりの種類（遊技者が享受する利益度に基づく大当たりの種類）は、実行される大当たり遊技の種類と、当該大当たり遊技終了後に新たに設定される遊技条件（遊技状態）との組合せと言える。そこで、以下、特図停止図柄データに基づく大当たりの種類とは別に、大当たりによって導かれた大当たり遊技の種類と大当たり遊技後の遊技条件との組合せ、すなわち、遊技者が享受する利益の種類に基づいて、大当たりの種類を分類することができる。40

#### 【0175】

例えば、大当たりの当選により「8R / 8R 大当たり」を実行させ、その後に高確率遊技状態且つ時短遊技状態に設定させる大当たりを「8R / 8R 確変大当たり」と称し、大当たりの当選により「0R / 8R 大当たり」を実行させ、その後に高確率遊技状態且つ時短遊技状態に設定させる大当たりを「0R / 8R 確変大当たり」と称し、大当たりの当選により「8R / 8R 大当たり」を実行させ、その後に低確率遊技状態且つ時短遊技状態に設定させる大当たりを「8R / 8R 通常大当たり」と称する。50

#### 【0176】

（主制御基板のメイン処理）

図 15 を用いて、主制御基板 101 のメイン処理を説明する。

#### 【0177】

電源基板 107 からメイン CPU 101a に電力が供給されると、メイン CPU 101a にシステムリセットが発生し、メイン CPU 101a は、以下のメイン処理を行う。

#### 【0178】

まず、ステップ S10において、メイン CPU 101a は、初期化処理を行う。この処

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

#### 【0179】

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

#### 【0180】

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

10

#### 【0181】

(主制御基板のタイマ割込処理)

図16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。

#### 【0182】

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。

20

#### 【0183】

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

#### 【0184】

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

30

#### 【0185】

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

#### 【0186】

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

#### 【0187】

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判定する入力制御処理を行う。詳しくは、図17～図20を用いて後述する。

40

#### 【0188】

ステップS300において、メインCPU101aは、第1特別図柄表示装置20、第2特別図柄表示装置21、第1特別図柄保留表示装置23、第2特別図柄保留表示装置24、及び、大入賞口制御装置80の制御(特別図柄系装置の制御)を行うための特図特電制御処理(特別図柄係処理)を行う。詳しくは、図21～図29を用いて後述する。

#### 【0189】

ステップS400において、メインCPU101aは、普通図柄表示装置22、普通図

50

柄保留表示装置 25、第 2 始動口制御装置 70 の制御（普通図柄系装置の制御）を行うための普図普電制御処理（普通図柄系処理）を行う。詳しくは、図 30～図 34 を用いて後述する。

#### 【0190】

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

10

#### 【0191】

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 70B、及び、大入賞口開閉ソレノイド 80B を駆動させるための駆動制御データ（始動口開閉ソレノイド駆動データ及び大入賞口開閉ソレノイド駆動データ）、及び、図柄表示装置 20、21、22 や保留表示装置 23、24、25 に所定の図柄を表示させるための表示制御データ（特別図柄表示データ、普通図柄表示データ、特別図柄保留表示データ、普通図柄保留表示データ）のデータ作成処理を行う。

#### 【0192】

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 20、21、22 及び保留表示装置 23、24、25 の各 LED を点灯させるために、上記ステップ S600 で作成した表示制御データに基づいて信号を出力させる表示装置出力処理を行う。最後に、メイン 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。

20

#### 【0193】

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。

30

#### 【0194】

図 17 を用いて、入力制御処理を説明する。まず、ステップ S210 において、メイン CPU101a は、一般入賞口検出センサ 11a から検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が一般入賞口 11 に入球したか否かを判定する。メイン CPU101a は、一般入賞口検出センサ 11a から検出信号を入力していない場合には、ステップ S220 に処理を移す。メイン CPU101a は、一般入賞口検出センサ 11a から検出信号を入力した場合には、賞球のために用いる一般入賞口賞球カウンタに所定のデータを加算して更新する。

#### 【0195】

ステップ S220 において、メイン CPU101a は、大入賞口検出センサ 8a からの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が大入賞口 8 に入球したか否かを判定する。メイン CPU101a は、大入賞口検出センサ 8a から検出信号を入力していない場合には、ステップ S230 に処理を移す。メイン CPU101a は、大入賞口検出センサ 8a から検出信号を入力した場合には、賞球のために用いる大入賞口賞球カウンタに所定のデータを加算して更新するとともに、大入賞口 8 に入賞した遊技球を計数するためのラウンド入賞カウンタ（C）のカウンタ値を加算して更新する。

40

#### 【0196】

ステップ S230 において、メイン CPU101a は、第 1 始動口検出センサ 6a からの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第 1 始動口 6 に入球したか否かを判定する。詳細は、図 18 を用いて後述する。

#### 【0197】

50

ステップS240において、メインCPU101aは、第2始動口検出センサ7aからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第2始動口7に入球したか否かを判定する。詳細は、図19を用いて後述する。

#### 【0198】

ステップS250において、メインCPU101aは、入賞ゲート検出センサ9a、10aからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が入賞ゲート10を通過したか否かを判定する。詳細は、図20を用いて後述する。

#### 【0199】

次に、図18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6aから有効な検出信号かあつ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始動口入球フラグ記憶領域に第1始動口入賞フラグをONする。  
10

#### 【0200】

メインCPU101aは、ステップS233において、第1特図保留数(U1)を計数する第1特図保留数カウンタのカウンタ値が4(上限値)より小さいか否かを判定する。メインCPU101aは、カウンタ値(U1)が4より小さくないと判定すれば当該処理を終了し、第1特図保留数(U1)が4より小さいと判定すれば、ステップS234において第1特図保留数カウンタのカウンタ値を「1」加算して更新する。また、ステップS234において、メインCPU101aは、第1特別図柄保留表示装置23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。  
20

#### 【0201】

メインCPU101aは、ステップS235において、大当たり判定用乱数カウンタが示す大当たり判定用乱数、特別図柄判定用乱数カウンタが示す特別図柄判定用乱数、リーチ判定用乱数カウンタが示すリーチ判定用乱数及び特図変動パターン判定用乱数カウンタが示す特図変動パターン判定用乱数を第1特別図柄保留記憶領域に記憶する。なお、以降は、大当たり判定用乱数、特別図柄判定用乱数、リーチ判定用乱数及び特図変動パターン判定用乱数をまとめて「特図判定情報」という。  
30

#### 【0202】

第1特別図柄保留記憶領域は、第1記憶部～第4記憶部に分けられており(図14(a)参照)、特図判定情報は、乱数が記憶されていない記憶部の中で番号の小さい記憶部から順に記憶されていく。なお、各記憶部は、記憶される乱数毎に領域が分けられている(図14(b)参照)。

#### 【0203】

メインCPU101aは、ステップS236において、遊技球の第1始動口6への入球に基づく第1事前判定を行う。この第1事前判定では、メインCPU101aは、図11に示す大当たり抽選の事前判定テーブルを参照し、特図停止図柄データ、今回取得したリーチ判定用乱数値及び特図変動用乱数値に基づいて、始動口の判定情報を事前に示すための始動入賞情報を決定する。なお、時短遊技状態においては、第1事前判定は行わず後述する第2事前判定が行われる。  
40

#### 【0204】

そして、メインCPU101aは、ステップS237において、第1事前判定で決定した始動入賞情報に基づいて、大当たり抽選の結果を事前に判定するための始動口入賞指定コマンド(図11参照)を生成し、メインRAM101cの演出用伝送データ格納領域(送信バッファ)にセットする。演出制御基板102はこのコマンドを受信することによって、演出モード設定処理を実行しうる。なお、時短遊技状態においては、第1事前判定は行われないため、第1特別図柄記憶領域の記憶部に新たなデータが記憶されたことを示す始動口入賞指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。  
50

**【0205】**

次いで、図19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7aから有効な検出信号があつたか否かを判定する。メインCPU101aは、有効な検出信号がないと判定すれば当該処理を終了し、有効な検出信号があると判定すれば、ステップS242に処理を移す。

**【0206】**

メインCPU101aは、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始動口入球規定カウンタを「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始動口入球フラグをONする。第2始動口入球規定カウンタは、1回の補助遊技における第2始動口7への入賞個数を計数する。これは、本実施の形態では、1回の補助遊技に対する遊技球の第2始動口7への入球個数が制限されているからである。

10

**【0207】**

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

20

**【0208】**

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

**【0209】**

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

30

**【0210】**

なお、第2特別図柄保留記憶領域は第1記憶部～第4記憶部に分けられており(図14(a)参照)、特図判定情報は乱数が記憶されていない記憶部の中で番号の小さい記憶部から順に記憶されていく。なお、各記憶部は、記憶される乱数毎に領域が分けられている(図14(b)参照)。

**【0211】**

メインCPU101aは、ステップS246において遊技球の第2始動口7への入球に基づく第2事前判定を行う。この第2事前判定では、メインCPU101aは、図12に示す大当たり抽選の事前判定テーブルを参照し、特図停止図柄データ、今回取得したリーチ判定用乱数値及び特図変動用乱数値に基づいて、始動口の判定情報を事前に示すための始動入賞情報を決定する。なお、非時短遊技状態においては、第2事前判定は行わず第1事前判定が行われる。

40

**【0212】**

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

50

## 【0213】

次に、図20を用いて入賞ゲート検出信号入力処理について説明する。ステップS251において、入賞ゲート検出センサ9a、10aから有効な検出信号があったか否かを判定する。メインCPU101aは、有効な検出信号がないと判定すれば当該処理を終了し、有効な検出信号があると判定すれば、ステップS252に処理を移す。

## 【0214】

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

10

## 【0215】

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

## 【0216】

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

20

## 【0217】

普通図柄保留記憶領域は第1記憶部～第4記憶部に分けられており(図14(c)参照)、普図判定情報は、乱数が記憶されていない記憶部の中で番号の小さい記憶部から順に記憶していく。なお、各記憶部は、記憶される乱数毎に領域が分けられている(図14(d)参照)。

## 【0218】

次に、図21を用いて、特図特電制御処理を説明する。ステップS301において特図特電処理データの値をロードし、ステップS302においてロードした特図特電処理データから分岐先アドレスを参照し、特図特電処理データ=0であれば特別図柄記憶判定処理(ステップS310)に処理を移し、特図特電処理データ=1であれば特別図柄変動処理(ステップS320)に処理を移し、特図特電処理データ=2であれば特別図柄停止処理(ステップS330)に処理を移し、特図特電処理データ=3であれば大当たり遊技処理(ステップS340)に処理を移し、特図特電処理データ=5であれば大当たり遊技終了処理(ステップS360)に処理を移す。詳しくは、図22～図29を用いて後述する。

30

## 【0219】

図22を用いて、特別図柄記憶判定処理を説明する。まず、ステップS310-1において、メインCPU101aは、特別図柄の変動表示中であるか否かを判断する。メインCPU101aは、特別図柄の変動表示中と判定すれば、当該処理を終了し、特別図柄の変動表示中ではないと判定すれば、ステップS310-2に処理を移す。

40

## 【0220】

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

## 【0221】

メインCPU101aは、ステップS310-3において、第2特別図柄保留数カウンタのカウンタ値を「1」減算して更新し、ステップS310-6において、第2特別図柄

50

保留記憶領域に記憶されたデータのシフト処理を行い、第1記憶部～第4記憶部に記憶されている特図判定情報を1つ前の記憶部にシフトさせる。

#### 【0222】

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

10

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

#### 【0224】

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

20

#### 【0225】

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

20

#### 【0226】

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

30

#### 【0227】

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

40

#### 【0228】

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

#### 【0229】

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

50

れていない場合にはステップ S 319 - 2 に処理を移す。

【0230】

ステップ S 319 - 2において、メイン C P U 101a は、客待ち状態が繰り返し重複して設定されないために、客待ち状態判定フラグ記憶領域に客待ち状態判定フラグ「01H」をセットする。

【0231】

ステップ S 319 - 3において、メイン C P U 101a は、客待ち状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、特別図柄記憶判定処理を終了する。

【0232】

ステップ S 311において、メイン C P U 101a は、上記ステップ S 310 - 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。 10

【0233】

ここで、図23を用いて、大当たり判定処理を説明する。まず、メイン C P U 101a は、ステップ S 311 - 1において、当該大当たり判定処理が、遊技球の第1始動口6への入球に基づいて行われるものであるかを判定する。

【0234】

メイン C P U 101a、ステップ S 311 - 1において、第1始動口6であると判定すると、ステップ S 311 - 2において、第1特別図柄用大当たり判定テーブルを選択する。一方、メイン C P U 101a、ステップ S 311 - 1において第1始動口6ではない(第2始動口7である)と判定すると、ステップ S 311 - 3において、第2特別図柄用大当たり判定テーブルを選択する。 20

【0235】

次に、ステップ S 311 - 4において、メイン C P U 101a は、高確率フラグ記憶領域にフラグがONされているか否かを判断する。ここで、高確率フラグ記憶領域にフラグがONされているということは、現在の大当たり当選確率について高確率遊技状態であるということである。

【0236】

メイン C P U 101a は、ステップ S 311 - 4において、高確率フラグ記憶領域にフラグがONされていると判定すると、ステップ S 311 - 5において、ステップ S 311 - 2又はステップ S 311 - 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。 30

【0237】

一方、メイン C P U 101a は、高確率フラグ記憶領域にフラグがONされていないと判定すると、ステップ S 311 - 6において、ステップ S 311 - 2又はステップ S 311 - 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。

【0238】

ステップ S 311 - 7において、メイン C P U 101a は、上記ステップ S 310 - 6においてシフトされて第0記憶部にある大当たり判定用乱数を、上記ステップ S 311 - 5またはステップ S 311 - 6で選択された「高確率用大当たり判定テーブル」または「低確率用大当たり判定テーブル」に照合して、「大当たり」又は「ハズレ」のいずれであるかを決定し、当該大当たり判定処理を終了する。 40

【0239】

メイン C P U 101a は、大当たり判定処理が終了したら、図22に示す特別図柄記憶判定処理に戻り、ステップ S 312において特別図柄判定処理を行う。特別図柄判定処理では、大当たり判定処理の結果に基づいて、特別図柄表示装置20、21において停止表示される特別図柄が決定される。ここで、図24を用いて特別図柄判定処理を説明する。

【0240】

まず、メイン C P U 101a は、ステップ S 312 - 1において、始動口入賞フラグ記

10

20

30

40

50

憶領域にONされているフラグに基づいて当該処理に係る始動口の種類を確認する。

【0241】

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

【0242】

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

10

【0243】

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

【0244】

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

20

【0245】

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

【0246】

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

30

【0247】

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

【0248】

決定された特図停止図柄データは、後述するように図25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27の特別図柄停止処理において「大当たり特別図柄」等を判断する際、図28の大当たり遊技処理において大入賞口8の開閉態様を決定する際にも用いられる。

40

【0249】

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22に示す特別図柄記憶判定処理に戻り、ステップS313において、特図変動パターン判定処理を行う。特図変動パターン判定処理では、大当たり判定の結果、特別図柄判定の結果及びリーチ判定の結果に基づいて、特図変動時間及び後述する変動演出の演出種別等に関する情報が含まれる特図変動パターンを決定する。

【0250】

図25を用いて、特図変動パターン決定処理を説明する。まず、メインCPU101aは、ステップS313-1において、後述する高確率フラグのON/OFFと、時短フラグのON/OFFを参照して、現在の遊技状態(高確率遊技状態/低確率遊技状態、且つ

50

、時短遊技状態 / 非時短遊技状態 ) を確認して、遊技状態に対応付けられた特図変動パターン判定テーブルを選択する。

#### 【0251】

メインCPU101aは、ステップS313-2において、メインRAM101cに記憶されている特図停止図柄データを確認し、特図停止図柄データに基づいて、図9および図10に示す特図変動パターン判定テーブルを決定する。

#### 【0252】

特図変動パターン判定テーブルが決定されれば、メインCPU101aは、ステップS313-3において、特図変動パターン判定を行う。具体的には、決定した特別図柄の変動パターン決定テーブル(図9および図10)を参照し、大当たり抽選の抽選結果、停止する特別図柄、特別図柄保留球数(U1またはU2)、リーチ判定用乱数値及び特図変動用乱数値に基づいて、特別図柄の変動パターンを決定する。

10

#### 【0253】

メインCPU101aは、特図変動パターンを決定すると、図22に示す特別図柄記憶判定処理に戻り、ステップS310-7において、特図変動パターンに対応する特図変動パターン指定コマンドをメインRAM101cの演出用伝送データ格納領域にセットする。特図変動パターン指定コマンドは演出制御基板102に送信され、演出制御基板102はこのコマンドを受信することによって、特別図柄の変動表示が開始することを認識し、最終的には特図変動パターン指定コマンドに基づいて変動演出の内容に関連付けられた変動演出パターンを決定する。また、演出制御基板102はこのコマンドを受信することによって、特別図柄の変動表示が開始することを認識し、後述する変動演出を実行しうる。

20

#### 【0254】

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。

#### 【0255】

そして、メインCPU101aは、ステップS310-9において、当該特図変動パターンに対応付けられた特図変動時間(図9、図10参照)を特別遊技タイマカウンタにセットする。なお、特別遊技タイマカウンタは上記ステップS110において4ms毎に減算処理していく。

30

#### 【0256】

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

#### 【0257】

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

40

#### 【0258】

次に、図26を用いて、特別図柄変動処理を説明する。メインCPU101aは、最初に、ステップS320-1において、ステップS310-9において、特別図柄の変動表示が終了するか否か、換言すれば、セットされた特図変動時間が経過したか否か(特別遊技タイマカウンタ=0か?)を判定する。その結果、特別図柄の変動表示が終了しないと判定した場合には、特別図柄変動処理を終了し、次のサブルーチンを実行する。

#### 【0259】

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

50

## 【0260】

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

## 【0261】

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、当該特別図柄変動処理を終了する。10

## 【0262】

図27を用いて、特別図柄停止処理を説明する。メインCPU101aは、まず、最初に、ステップS330-1において、特別図柄の停止表示が終了するか否か、換言すれば、ステップS320-4で特別遊技タイマカウンタにセットされた特図停止時間が経過したか否か（特別遊技タイマカウンタ = 0?）を判定する。その結果、特別図柄の停止表示が終了しないと判定した場合には、当該特別図柄停止処理を終了し、特別図柄の停止表示が終了すると判定した場合には、ステップS330-2に処理を移す。

## 【0263】

メインCPU101aは、ステップS330-2において、時短フラグ記憶領域にフラグがONされているか否かを判断する。時短フラグ記憶領域にフラグがONされているということは、現在、時短遊技状態であることを意味する。時短フラグ記憶領域にフラグがONされている場合には、ステップS330-3に処理を移し、時短フラグ記憶領域にフラグがOFFされている場合には、ステップS330-6に処理を移す。20

## 【0264】

ステップS330-3において、メインCPU101aは、時短遊技状態による特別図柄の変動表示の残り回数（J：以下「時短遊技状態残り回数」という）を示す時短遊技状態の残り回数カウンタのカウンタ値から「1」を減算した演算値（J-1）を、時短遊技状態残り回数（J）として記憶する。30

## 【0265】

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

## 【0266】

ステップS330-5において、メインCPU101aは、時短フラグ記憶領域に記憶されているフラグをOFFする。なお、上記時短遊技状態残り回数（J）が「0」になるということは、時短遊技状態において特別図柄の変動表示が実行可能回数（Ja）行われ、「時短」状態による特別図柄の変動表示が終了することを意味する。40

## 【0267】

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

## 【0268】

ステップS330-7において、メインCPU101aは、高確率遊技状態による特別図柄の変動表示の残り回数（X：以下、「高確率遊技状態残り回数」という）を示す高確率遊技状態残り回数カウンタのカウンタ値から「1」を減算した演算値（X-1）を、新50

たな高確率遊技状態残り回数（X）として記憶する。

【0269】

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

【0270】

ステップS330-9において、メインCPU101aは、高確率フラグ記憶領域に記憶されているフラグをOFFする。なお、上記高確率遊技状態残り回数（X）が「0」になるということは、高確率遊技状態において特別図柄の変動表示が実行可能回数（Xa）行われ、「高確率」状態による特別図柄の変動表示が終了することを意味する。10

【0271】

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

【0272】

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

【0273】

ステップS330-12において、メインCPU101aは、特図特電処理データに0をセットし、図22に示す特別図柄記憶判定処理に処理を移す。

【0274】

メインCPU101aは、ステップS330-13において、特図特電処理データに3をセットし、ステップS330-14において、遊技条件フラグ記憶領域（時短フラグ記憶領域及び高確率フラグ記憶領域）、高確率遊技状態の残り変動回数カウンタ、及び、時短遊技状態の残り変動回数カウンタをリセットする。30

【0275】

メインCPU101aは、ステップS330-15において、特別遊技オープニング処理として、図6の大当たり遊技制御テーブルで特図停止図柄データを照合し、特図停止図柄データに応じたオープニング指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。次いで、メインCPU101aは、特図停止図柄データに応じたオープニング時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。なお、特別遊技タイマカウンタは、上記ステップS110において、4ms毎に減算処理される。演出制御基板102は、特図停止図柄データに応じたオープニング指定コマンドを受信することによって、大当たりとなった停止特別図柄の種類を把握し、停止特別図柄に応じた大当たり遊技演出を実行することが可能となる。40

【0276】

図28を用いて、大当たり遊技処理を説明する。まず、メインCPU101aは、ステップS340-1において、現在オープニング中であるか否かを判定する。ここでいうオープニングとは、大当たり遊技が開始されてから第1ラウンド遊技（大入賞口8の最初の開放）が開始するまでの期間のことをいう。現在オープニング中であると判定した場合には、ステップS340-2に処理を移し、現在オープニング中でないと判定した場合には、ステップS340-6に処理を移す。

【0277】

ステップS340-2において、メインCPU101aは、予め設定されたオープニング時間を経過したか否かを判定する。すなわち、特別遊技タイマカウンタ=0であるか否50

かを判定し、特別遊技タイマカウンタ = 0 であると、オープニング時間を経過したと判定する。その結果、設定されたオープニング時間を経過していない場合には、当該大当たり遊技処理を終了し、次のサブルーチンを実行し、オープニング時間を経過している場合にはステップ S 3 4 0 - 3 に処理を移す。

#### 【 0 2 7 8 】

ステップ S 3 4 0 - 3 において、メイン C P U 1 0 1 a は、大当たり遊技開始処理を行う。具体的には、図 6 に示す大当たり遊技制御テーブルを参照して、特図停止図柄データに基づいて、図 7 に示す大入賞口開閉制御テーブル 0 1 ~ 1 0 から大入賞口開閉制御テーブルを選択し、メイン R A M 1 0 1 c の所定領域にセットする。次に、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値（ラウンド番号（R））に「1」を加算して記憶する。なお、ステップ S 3 4 0 - 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 C P U 1 0 1 a 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。10

#### 【 0 2 7 9 】

ステップ S 3 4 0 - 4 において、メイン C P U 1 0 1 a は、大入賞口開放処理を行う。具体的には、メイン C P U 1 0 1 a は、大入賞口開閉ソレノイド 8 0 B を通電して大入賞口 8 を開放するために、大入賞口開閉ソレノイド通電開始データをメイン R A M 1 0 1 c の所定領域にセットする。ここで、メイン C P U 1 0 1 a は、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、ラウンド番号（R）及び特電作動番号（K）に基づいて、大入賞口 8 の開放時間（大入賞口制御装置 8 0 の作動時間）を特別遊技タイマカウンタにセットする。なお、特別遊技タイマカウンタは、上記ステップ S 1 1 0 において、4 m s 毎に減算処理される。20

#### 【 0 2 8 0 】

ステップ S 3 4 0 - 5 において、メイン C P U 1 0 1 a は、ラウンド指定コマンド送信判定処理を行う。具体的には、K = 1 であるか否かを判定し、K = 1 であった場合には、ラウンド指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これは、ラウンド遊技が開始する旨の情報を演出制御基板 1 0 2 に送信するためである。具体的には、特図停止図柄データに応じて、大当たりの種類を確認し、図 6 の大当たり遊技制御テーブルで特図停止図柄データを照合し、演出制御基板 1 0 2 に送信する大当たりの種類に対応付けられたラウンド指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。例えば、大当たり遊技の1回目のラウンド遊技の1回目の開放時においては、ラウンド遊技回数記憶領域に「1」がセットされ、特電作動番号記憶領域に「1」がセットされているので、第1ラウンド遊技を示すラウンド指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。一方、特電作動番号記憶領域に「1」がセットされていない場合には、ラウンド指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットせずに、当該大当たり遊技処理を終了する。すなわち、K = 1 である場合というのはラウンド遊技の開始を意味するので、メイン C P U 1 0 1 a は、ラウンドの開始時にのみ、ラウンド指定コマンドを送信する。本実施形態において、K = 1 ではない場合とは、大入賞口開閉制御テーブル「0 2」「0 8」「1 0」のいずれかがセットされているときにおける第5ラウンド遊技の2回目以降の作動中であるときである。なお、演出制御基板 1 0 2 がラウンド指定コマンドを受信すると、例えば「R O U N D 1」といった具合に演出用の表示が画像表示装置 1 4 にて行われ、ラウンド遊技回数に応じた後述する様々なラウンド遊技が実行される。3040

#### 【 0 2 8 1 】

ステップ S 3 4 0 - 6 において、メイン C P U 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、予め設定されたラウンド遊技を全て終了した後（大入賞口 8 の最後の開放が終了して）から当該大当たり遊技が終了するまでの期間のことをいう。したがって、現在エンディング中であると判断した場合には、ステップ S 3 4 0 - 1 7 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 S 3 4 0 - 7 に処理を移す。

#### 【 0 2 8 2 】

10

20

30

40

50

ステップ S 340 - 7において、メイン C P U 101a は、大入賞口 8 が開放中であるか否か、すなわち、大入賞口制御装置 80 が作動中であるか否かを判定する。メイン C P U 101a は、大入賞口 8 が開放中であると判定した場合には、ステップ S 340 - 8 において、大入賞口 8 の開放を終了させるための「開放終了条件」が成立したか否かを判定する。この「開放終了条件」として、ラウンド入賞カウンタのカウンタ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、最大開放時間が経過したこと（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 S 340 - 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。

## 【0283】

ステップ S 340 - 9において、メイン C P U 101a は、大入賞口閉鎖処理を行う。大入賞口閉鎖処理は、大入賞口 8 を閉鎖するために大入賞口開閉ソレノイド 80B の通電停止データをサブ R A M 102c の所定領域にセットするとともに、上記ステップ S 340 - 3 において決定された大入賞口開閉制御テーブルを参照して、現在のラウンド番号（R）および特電作動番号（K）に基づいて、大入賞口 8 の閉鎖時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。これにより、大入賞口 8 が閉鎖することになる。

## 【0284】

ステップ S 340 - 10において、メイン C P U 101a は、1回のラウンド遊技が終了したか否かを判定する。具体的には、1回のラウンド遊技は、特電作動番号（K）が当該ラウンド遊技において設定された開放回数となること、又は、ラウンド入賞カウンタのカウンタ値（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回のラウンド遊技が終了したと判定した場合にはステップ S 340 - 12 に処理を移し、1回のラウンドが終了していないと判定した場合には、当該大当たり遊技処理を終了する。

## 【0285】

メイン C P U 101a は、ステップ S 340 - 7 において、大入賞口 8 が開放中ではないと判定した場合には、ステップ S 340 - 11 において、予め設定された閉鎖時間が経過したか否かを判断する。その結果、閉鎖時間が経過していない場合には、当該大当たり遊技処理を終了し、閉鎖時間が経過している場合にはステップ S 340 - 4 に処理を移す。

## 【0286】

ステップ S 340 - 12 において、メイン C P U 101a は、リセット処理を行う。具体的には、特電作動番号記憶領域をクリアすると共に、ラウンド入賞カウンタのカウンタ値をクリアする。

## 【0287】

ステップ S 340 - 13 において、メイン C P U 101a は、大当たり遊技終了か否か、すなわち、ラウンド遊技回数記憶領域に記憶された値（ラウンド番号（R））が当該大当たり遊技で実行されるラウンド遊技回数であるか否かを判定する。メイン C P U 101a は「Yes」と判定する場合には、ステップ S 340 - 15 に処理を移し、「No」と判定する場合には、ステップ S 340 - 14 に処理を移す。

## 【0288】

ステップ S 340 - 14 において、メイン C P U 101a は、ラウンド遊技回数記憶領域に記憶されている現在のラウンド番号（R）に「1」を加算することで更新して記憶する。

## 【0289】

ステップ S 340 - 15 において、メイン C P U 101a は、大当たり遊技終了処理を行う。具体的には、ラウンド遊技回数記憶領域に記憶されたラウンド番号（R）をリセットする。

## 【0290】

ステップ S 340 - 16 において、メイン C P U 101a は、エンディング処理を行う

10

20

30

40

50

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

#### 【0291】

ステップS340-17において、メインCPU101aは、設定されたエンディング時間を経過したか否かを判定し、エンディング時間を経過したと判定した場合にはステップS340-18に処理を移し、エンディング時間を経過していないと判定した場合には、そのまま当該大当たり遊技処理を終了する。

10

#### 【0292】

ステップS340-18において、メインCPU101aは、特図特電処理データに5をセットし、図29に示す大当たり遊技終了処理に処理を移す。

#### 【0293】

図29を用いて、大当たり遊技終了処理を説明する。まず、ステップS360-1において、メインCPU101aは、メインRAM101cにセットされている特図停止図柄データを図8に示す遊技状態設定テーブルに照合し、高確率フラグ記憶領域に高確率フラグをONするか否かの判定を行う。メインCPU101aは、高確率フラグをONしないと判定すると、ステップS360-3に処理を移し、高確率フラグをONすると判定すると、ステップS360-2において、メインRAM101cの高確率フラグ記憶領域に高確率フラグ(01H)をONすると共に、高確率遊技状態残り回数カウンタに実行可能回数(X)(本実施の形態では、10000回)をセットする。

20

#### 【0294】

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

30

#### 【0295】

メインCPU101aは、ステップS360-5において、現在の遊技条件の状態を確認し、現在の遊技条件の状態を示す遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、ステップS360-6において、特図特電処理データに0をセットし、図22に示す特別図柄記憶判定処理に処理を移す。

#### 【0296】

図30を用いて、普図普電制御処理を説明する。メインCPU101aは、まず、ステップS401において普図普電処理データの値をロードし、ステップS402においてロードした普図普電処理データから分岐先アドレスを参照し、普図普電処理データ=0であれば、入賞ゲート9、10への入賞に基づいて取得された普図判定情報に基づいて補助遊技を実行(第2始動口7が開放)するか否かの普通図柄判定等を含む普通図柄記憶判定処理(ステップS410)に処理を移し、普図普電処理データ=1であれば、普通図柄判定に基づいて普通図柄表示装置22が変動しているときの普通図柄変動処理(ステップS420)に処理を移し、普図普電処理データ=2であれば、普通図柄表示装置22が停止しているときの普通図柄停止処理(ステップS430)に処理を移し、普図普電処理データ=3であれば第2始動口7の開閉制御を行う(第2始動口制御装置70を作動させる)補助遊技処理(ステップS440)に処理を移す。

40

#### 【0297】

図31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

50

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。

#### 【0298】

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

#### 【0299】

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、普通図柄保留数カウンタのカウンタ値(G)から「1」を減算して更新し、新たな普図保留数(G)を設定する。  
10

#### 【0300】

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ている普図判定情報のシフト処理を行う。具体的には、第1記憶部～第4記憶部に記憶された普図判定情報を1つ前の番号の記憶部にシフトさせる。このとき、1つ前の記憶部に記憶されている普図判定情報は、所定の処理領域に書き込まれるとともに、普通図柄保留記憶領域からは消去されることとなる。ここで、普図判定情報のシフトとともにあって普通図柄保留表示装置25の表示内容を変更するために、具体的には現時点の普図保留数(G)を表示するために普通図柄保留表示データをメインRAM101cの所定領域にセットする。  
20

#### 【0301】

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でシフトされて第0記憶部にある当たり判定用乱数をメイン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。なお、本実施の形態では、当たり判定テーブルは、始動口入賞容易性の状態(非時短遊技状態/時短遊技状態)に対応付けられているので(図13(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。  
30

#### 【0302】

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でシフトされて第0記憶部にある普通図柄判定用乱数をメイン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。

#### 【0303】

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。  
40

#### 【0304】

決定された普図停止図柄データは普図変動パターン判定において普図変動パターンを決定する際、図33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34の補助遊技処理において第2始動口7の開閉態様を決定する際にも用いられる。

#### 【0305】

ステップS410-8において、メインCPU101aは、普図変動パターン判定を行う。具体的には、普図変動パターン判定を行うための普図変動パターン判定テーブルが始動口入賞容易性の状態によって分類されているので、メインCPU101aは、まず、時  
50

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C P U 1 0 1 aは、上記ステップS 4 1 0 - 4でシフトされて第0記憶部にある普図変動パターン判定用乱数を、選択された普図変動パターン判定テーブルに照合して普図変動パターン（普図変動時間）を決定する。

#### 【0306】

メインC P U 1 0 1 aは、ステップS 4 1 0 - 9において、決定した普図変動パターンに対応する普図変動パターン指定コマンドをメインR A M 1 0 1 cの演出用伝送データ格納領域にセットする。普図変動パターン指定コマンドは演出制御基板1 0 2に送信され、演出制御基板1 0 2はこのコマンドを受信することによって、普通図柄の変動表示が開始することを認識し、後述するルーレット演出を実行し得る。

10

#### 【0307】

メインC P U 1 0 1 aは、ステップS 4 1 0 - 1 0において、決定した普図変動パターンに対応する普図変動時間を補助遊技タイマカウンタにセットする。なお、補助遊技タイマカウンタは、上記ステップS 1 1 0において、4 m s毎に減算処理される。

#### 【0308】

メインC P U 1 0 1 aは、ステップS 4 1 0 - 1 1において、普通図柄表示装置2 2において普通図柄の変動表示を行うために普通図柄変動表示用データをセットし、当たり判定の結果が当たりであれば、ステップS 4 1 0 - 1 2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R A M 1 0 1 cの補助遊技参照データ記憶領域にセットする。

20

#### 【0309】

メインC P U 1 0 1 aは、ステップS 4 1 0 - 1 3において、普図普電処理データに「1」をセットし、当該普通図柄変動処理を終了する。なお、普通図柄変動表示用データには、作動させる普通図柄表示装置2 2の種類、変動表示の様様、変動時間等の情報が含まれる。

#### 【0310】

次に、図3 2を用いて、普通図柄変動処理を説明する。メインC P U 1 0 1 aは、最初に、ステップS 4 2 0 - 1において、普通図柄の変動表示が終了するか、換言すれば、ステップS 4 1 0 - 1 0でセットされた普図変動時間が経過したか否か（補助遊技タイマカウンタ=0か？）を判定する。その結果、普通図柄の変動表示が終了しないと判断した場合には、普通図柄変動処理を終了し、次のサブルーチンを実行する。

30

#### 【0311】

メインC P U 1 0 1 aは、ステップS 4 2 0 - 2において、普通演出図柄停止指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、ステップS 4 2 0 - 3において、上記ステップS 4 1 0 - 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2 2に停止表示するための普図停止表示用データをセットする。これにより、遊技者に当該普通図柄抽選の結果が報知されることになる。ステップS 4 2 0 - 4において、メインC P U 1 0 1 aは、補助遊技カウンタに普通図柄停止時間（例えば、0 . 8秒）をセットする。なお、補助遊技タイマカウンタは、ステップS 1 1 0において、4 m s毎に減算処理されていく。

40

#### 【0312】

そして、メインC P U 1 0 1 aは、ステップS 4 2 0 - 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。

#### 【0313】

次に、図3 3を用いて普通図柄停止処理を説明する。メインC P U 1 0 1 aは、最初に、ステップS 4 3 0 - 1において、普通図柄の停止表示が終了するか否か、換言すれば、ステップS 4 2 0 - 4で補助遊技タイマカウンタにセットされた普通図柄停止時間が経過したか否か（補助遊技タイマカウンタ=0？）、を判定する。その結果、普通図柄の停止表示が終了しないと判定した場合には、当該普通図柄停止処理を終了し、次のサブルーチンを実行する。

50

## 【0314】

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

## 【0315】

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

10

## 【0316】

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

## 【0317】

図34を用いて、補助遊技処理を説明する。メインCPU101a、まず、ステップS440-1において、現在オープニング中であるか否かを判断する。現在オープニング中であると判断した場合には、ステップS440-2に処理を移し、現在オープニング中でないと判断した場合には、ステップS440-5に処理を移す。

20

## 【0318】

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

## 【0319】

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

30

## 【0320】

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

40

## 【0321】

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

## 【0322】

ステップS440-6において、メインCPU101aは、第2始動口7が開放中であるか否かを判定する。メインCPU101aは、第2始動口7が開放中であると判定した

50

場合には、ステップ S 440 - 7において、第2始動口7の開放を終了させるための「開放終了条件」が成立したか否かを判定する。この「開放終了条件」として、始動口規定入賞カウンタのカウンタ値が規定（最大）個数（例えば10個）に達したこと、又は、第2始動口7の1回の開放時間が経過したこと（補助遊技タイマカウンタ = 0となったこと）が採用される。そして、メインCPU101aは、「開放終了条件」が成立したと判定した場合にはステップ S 440 - 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。

#### 【0323】

ステップ S 440 - 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7を閉鎖するために第2始動口開閉ソレノイド70Bの通電停止データをセットするとともに、上記ステップ S 440 - 3でセットされた第2始動口開閉制御テーブルを参照して、現在の普電作動番号（D）に基づいて、第2始動口7の閉鎖時間を補助遊技タイマカウンタにセットする。これにより、第2始動口7が閉鎖することになる。

10

#### 【0324】

ステップ S 440 - 9において、メインCPU101aは、補助遊技終了条件が成立し、補助遊技が終了するか否かを判定する。補助遊技終了条件とは、普電作動番号（D）が予め設定された第2始動口7の開放回数になること、又は、始動口規定入賞カウンタのカウンタ値が最大個数（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 S 440 - 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。

20

#### 【0325】

ステップ S 440 - 10において、メインCPU101aは、普電作動番号記憶領域に「0」をセットするとともに、第2始動口入賞規定カウンタに「0」をセットする。すなわち、普電作動番号記憶領域および第2始動口規定入賞カウンタをクリアする。

#### 【0326】

ステップ S 440 - 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。

30

#### 【0327】

メインCPU101aは、ステップ S 440 - 6において第2始動口7が開放中ではないと判定した場合には、ステップ S 440 - 13において、ステップ S 440 - 8で設定された閉鎖時間が経過したか否かを判定する。なお、閉鎖時間も、オープニング時間と同様に補助遊技タイマカウンタ = 0であるか否かで判定される。その結果、メインCPU101aは、閉鎖時間を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、閉鎖時間を経過したと判定した場合には、ステップ S 440 - 4に処理を移す。

#### 【0328】

メインCPU101aは、ステップ S 440 - 12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 440 - 14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、当該補助遊技処理を終了する。

40

#### 【0329】

ステップ S 440 - 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。

#### 【0330】

（演出制御基板によるメイン処理）

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

50

**【0331】**

最初に、図35を用いて、演出制御基板102のメイン処理を説明する。電源基板107からサブCPU102aに電力が供給されると、サブCPU102aにシステムリセットが発生し、サブCPU102aは、以下のメイン処理を行う。

**【0332】**

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。

**【0333】**

ステップS1002において、サブCPU102aは、特図保留アイコン態様判定用乱数、変動演出パターン判定用乱数、演出モード判定用乱数、リーチ演出パターン判定用乱数、大当たり演出判定用乱数等からなる演出を制御するために用いる演出用乱数を更新する処理を行う。10

**【0334】**

なお、演出用乱数を構成する各種乱数毎に、サブRAM102cにおいて乱数カウンタが設けられている。演出用乱数の更新処理においては、乱数の種別毎に設けられた乱数カウンタを「1」加算する。演出用乱数を構成する各種の乱数には乱数範囲が設けられている。乱数範囲は、「0」から、その乱数に定められた最大値までとなっている。そして、乱数の更新において、乱数カウンタが示す乱数値が乱数範囲の最大値である場合、乱数カウンタを「1」加算せずに「0」に戻す。20

**【0335】**

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

**【0336】**

(演出制御基板によるタイマ割込処理)30

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36に示すタイマ割込処理が実行される。

**【0337】**

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。

**【0338】**

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。

**【0339】**

ステップS1300において、サブCPU102aは、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37~図41を用いて後述する。40

**【0340】**

なお、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。

**【0341】**

ステップS1400において、サブCPU102aは、客待ち状態において行われる客50

待ち演出を制御する客待ち演出制御処理を行う。

【0342】

ステップS1500において、サブCPU102aは、演出ボタン検出スイッチ18a、または選択ボタン検出スイッチ19aからの入力信号のチェックを行い、演出ボタン18A、または選択ボタン19Aに対する操作に基づく演出入力制御処理を行う。

【0343】

ステップS1600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。

【0344】

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

【0345】

(演出制御基板によるコマンド解析処理)

図37及び図38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。

【0346】

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

【0347】

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

【0348】

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

【0349】

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

【0350】

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

【0351】

サブCPU102aは、ステップS1321において、特図保留アイコン表示処理を実行する。ここで、図39を用いて、特図保留アイコン表示処理を説明する。特図保留アイ

10

20

30

40

50

コン表示処理とは、特図保留アイコンを画像表示装置14の表示部140に表示するための処理である。

【0352】

特図保留アイコンとは、ステップS230の第1始動口検出信号入力処理又はステップS240の第2始動口検出信号入力処理で特図判定情報がメインRAM101cに記憶され、特別図柄の変動表示（あるいは、特別図柄抽選）を実行する権利を得たものの、当該特別図柄の変動表示を直ぐには開始できない保留状態にあるため、当該保留状態にある特別図柄の変動表示を実行する権利を表すアイコン（画像）である。特図保留アイコンは、第1始動口6への入賞に基づく第1特別図柄の変動表示の実行する権利についての第1特図保留アイコンと、第2始動口7への入賞に基づく第2特別図柄の変動表示を実行する権利についての第2特図保留アイコンと、で構成される（以下、第1特図保留アイコンと第2特図保留アイコンの何れも指す場合は、単に「特図保留アイコン」という）。

10

【0353】

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

【0354】

図42(a)に示すように、演出情報保留記憶領域は、第1始動口入賞指定コマンドが記憶される第1演出情報保留記憶領域と、第2始動口入賞指定コマンドが記憶される第2演出情報保留記憶領域と、現在行われている特図変動表示（変動演出）に対応する第1始動口入賞指定コマンド又は第2始動口入賞指定コマンドが記憶される演出情報当該記憶領域とで構成されている。

20

【0355】

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

30

【0356】

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

【0357】

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

40

50

ンの表示色により当り期待度が異なり、「白」、「青」、「緑」、「赤」、「ゼブラ」の順に期待度が高くなる。

#### 【0358】

サブC P U 1 0 2 aは、ステップS 1 3 2 1 - 4において、取得した特図保留アイコン演出パターン判定用乱数を、選択した特図保留アイコン演出パターン判定テーブルに照合して特図保留アイコン演出パターンを判定する。これにより、事前判定された抽選結果や演出内容に応じた特図保留アイコンの表示や、表示した特図保留アイコンの態様変化等を設定することができる。そして、ステップS 1 3 2 1 - 5において、当該判定結果を表す特図保留アイコン演出パターンデータをサブR A M 1 0 2 cの演出情報保留記憶領域に記憶し、特図保留アイコン表示処理を終了する。

10

#### 【0359】

ステップS 1 3 3 0において、サブC P U 1 2 0 aは、受信バッファに格納されているコマンドが、演出図柄指定コマンドであるか否かを確認する。

そして、サブC P U 1 2 0 aは、受信バッファに格納されているコマンドが演出図柄指定コマンドであれば、ステップS 1 3 3 1に処理を移す。一方、サブC P U 1 2 0 aは、受信バッファに格納されているコマンドが演出図柄指定コマンドでなければ、ステップS 1 3 4 0に処理を移す。

20

#### 【0360】

ステップS 1 3 3 1において、サブC P U 1 2 0 aは、受信した演出図柄指定コマンドの内容に基づいて、画像表示装置31に停止表示させる演出図柄の種類を決定するための演出図柄停止表示パターン決定処理を行う。

20

#### 【0361】

この演出図柄停止表示パターン決定処理では、演出図柄指定コマンドを解析し、大当たりの有無、大当たりの種別を識別して、停止表示させる演出図柄の停止図柄データを決定し、決定した演出図柄の停止図柄データをサブR A M 1 2 0 cの停止図柄記憶領域にセットする。そして、決定された演出図柄の停止図柄データを画像制御部150とランプ制御部170と枠制御基板180に送信するため、停止図柄記憶領域に記憶された停止図柄データをサブR A M 1 2 0 cの送信バッファにセットする。

30

#### 【0362】

サブC P U 1 0 2 aは、ステップS 1 3 4 0において、受信バッファに格納されているコマンドが、特図変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する。サブC P U 1 0 2 aは、受信バッファに格納されているコマンドが特図変動パターン指定コマンドであると判定すると、ステップS 1 3 4 1に処理を移し、特図変動パターン指定コマンドはないと判定すると、ステップS 1 3 5 0に処理を移す。

30

#### 【0363】

サブC P U 1 0 2 aは、ステップS 1 3 4 1において、特図抽選演出を構成し、特別図柄の変動表示が行われているときに行われる変動演出（演出図柄の変動表示を含む）の演出内容である変動演出パターンを決定する変動演出パターン決定処理を行う。

40

#### 【0364】

ここで、図40を用いて、演出制御基板102による変動演出パターン決定処理を説明する。まず、ステップS 1 3 4 1 - 1において、ステップS 1 3 4 0で受信したと判定された特図変動パターン指定コマンドをサブR A M 1 0 2 cの演出情報当該記憶領域の始動口入賞指定コマンド領域に記憶する。すなわち、それまで演出情報当該記憶領域に記憶されていた始動口入賞指定コマンドは特図変動パターン指定コマンドによって上書きされることとなる。

40

#### 【0365】

サブC P U 1 0 2 aは、ステップS 1 3 4 1 - 2において、変動演出パターン判定用乱数に係る乱数カウンタが示す乱数値、予告演出判定用乱数に係る乱数カウンタが示す乱数値、タイトル判定用乱数に係る乱数カウンタが示す乱数値、信頼度表示変化用乱数に係る乱数カウンタが示す乱数値等を取得する。

50

## 【0366】

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

## 【0367】

ここで、図41を用いて、演出制御基板102による変動演出決定処理を説明する。まず、ステップS1341-3-1において、サブCPU102aは、特図変動パターン指定コマンドを解析し、特別図柄の変動パターンが「変動パターン3～30」のいずれかであり、演出内容が「ノーマルリーチ」「ロングリーチ」「SPリーチ1」「SPリーチ2」「SPSPリーチ1」「SPSPリーチ2」「全回転リーチ」のいずれかであるか否かを判断する。そして、いずれかのリーチ演出である場合は、ステップS1341-3-2に処理を移す。いずれのリーチ演出でもない場合、すなわち、特図変動パターン指定コマンドの下位バイトが「00H」の場合（「変動パターン1」である場合）や、特図変動パターン指定コマンドの下位バイトが「01H」の場合（「変動パターン2」である場合）は、ステップS1341-3-9に処理を移す。10

## 【0368】

サブCPU102aは、ステップS1341-3-2において、予告演出の種類を決定するための予告演出決定処理を実行する。本実施形態における予告演出とは、「SPリーチ1」「SPリーチ2」「SPSPリーチ1」「SPSPリーチ2」「全回転リーチ」の実行開始時に、画像表示装置14の表示部140に表示される枠内における演出であり、いわゆるステップアップ演出である。予告演出には、「弱予告」と「強予告」の2種類があり、「弱予告」では、ステップアップ演出の枠がシンプルな線となり（例えば、図48（b-2））、「強予告」は、ステップアップ演出の枠が装飾された線となる（例えば、図49（f-2））。なお、本実施形態では、予告演出の種類によって、ステップアップ演出の枠の線の形状が異なるようになっているが、これに限らず、例えば、予告用キャラクタの種類が異なったり、ステップアップ演出の枠の形状や色、柄等が異なったりするようにしてもよい。20

## 【0369】

具体的には、サブCPU102aは、図43に示す予告演出決定用テーブルを参照し、変動パターン指定コマンドと、上記ステップS1341-2において取得した予告演出判定用乱数値とに基づいて、予告演出の種類を決定する。例えば、変動パターン指定コマンドの下位バイトが「02H」の場合は、抽選結果がハズレの「ノーマルリーチ」であり、80%の割合で予告演出を実行せず、20%の割合で「弱予告」を実行する。また、変動パターン指定コマンドの下位バイトが「03H」の場合は、抽選結果がハズレの「ロングリーチ」であり、「弱予告」を実行する。また、変動パターン指定コマンドの下位バイトが「04H」の場合は、抽選結果がハズレであって、疑似連回数が0回の「SPリーチ1」であり、80%の割合で「弱予告」が実行され、20%の割合で「強予告」が実行される。また、変動パターン指定コマンドの下位バイトが「06H」の場合は、抽選結果がハズレであって、疑似連回数が2回の「SPリーチ1」であり、40%の割合で「弱予告」が実行され、60%の割合で「強予告」が実行される。また、変動パターン指定コマンドの下位バイトが「0DH」の場合は、抽選結果がハズレであって、疑似連回数が0回の「SPSPリーチ2」であり、50%の割合で「弱予告」が実行され、50%の割合で「強予告」が実行される。また、変動パターン指定コマンドの下位バイトが「0FH」の場合は、抽選結果がハズレであって、疑似連回数が2回の「SPSPリーチ2」であり、20%の割合で「弱予告」が実行され、80%の割合で「強予告」が実行される。3040

## 【0370】

このように、リーチ演出の種類によって決定される予告演出の割合が異なっている。また、「ノーマルリーチ」と「ロングリーチ」とでは、「強予告」は決定されない。また、「SPリーチ1」や「SPリーチ2」よりも、「SPSPリーチ1」や「SPSPリーチ2」の方が「強予告」が決定される割合が高い。さらに、同じ種類のリーチ演出であっても、疑似連回数が多いほど、「強予告」が決定される割合が高くなるようになっている。50

## 【0371】

また、例えば、変動パターン指定コマンドの下位バイトが「14H」の場合は、抽選結果が大当たりであって、疑似連回数が0回の「S P リーチ1」であり、50%の割合で「弱予告」が実行され、50%の割合で「強予告」が実行される。また、変動パターン指定コマンドの下位バイトが「16H」の場合は、抽選結果が大当たりであって、疑似連回数が2回の「S P リーチ1」であり、20%の割合で「弱予告」が実行され、80%の割合で「強予告」が実行される。また、変動パターン指定コマンドの下位バイトが「1DH」の場合は、抽選結果が大当たりであって、疑似連回数が0回の「S P S P リーチ2」であり、40%の割合で「弱予告」が実行され、60%の割合で「強予告」が実行される。また、変動パターン指定コマンドの下位バイトが「1FH」の場合は、抽選結果が大当たりであって、疑似連回数が2回の「S P S P リーチ2」であり、10%の割合で「弱予告」が実行され、90%の割合で「強予告」が実行される。また、変動パターン指定コマンドの下位バイトが「20H」の場合は、大当たりが確定となる「全回転リーチ」であり、「強予告」が実行される。

10

## 【0372】

このように、同じ種類のリーチ演出であり、さらに同じ回数の疑似連回数であっても、抽選結果がハズレか大当たりかによって決定される予告演出の割合が異なっており、抽選結果がハズレの場合よりも抽選結果が大当たりの場合の方が、「強予告」の決定割合が高くなっている。したがって、「弱予告」よりも「強予告」の方が、大当たり期待度が高い演出であるといえる。

20

## 【0373】

なお、本実施形態では、予告演出の種類は、説明の便宜上2種類のみであるが、もちろんこれよりも多くの種類の予告演出を用意し、その中からいずれかの種類の予告演出を決定するようにしてもよい。また、本実施形態においては、特図変動パターン指定コマンドの受信に基づいて予告演出を実行するが、これに限らず、例えば、始動口入賞指定コマンドの受信に基づいて予告演出を実行するようにしてもよい。この場合は、事前判定に基づいたいわゆる「先読み予告演出」となる。

20

## 【0374】

サブCPU102aは、ステップS1341-3-3において、タイトル表示の態様を決定するためのタイトル態様決定処理を実行する。タイトルとは、リーチ演出が開始される際にリーチ演出の種類を報知するタイトル表示であり（例えば、図48（b-4）に示すタイトル表示）、本実施形態では、タイトルの態様は「黒文字」（例えば、図48（c-4））「赤文字」（例えば、図48（d-4））「金文字」（例えば、図49（e-4））の3種類からいずれかが決定される。なお、タイトルの態様は、タイトルの文字色のみに限らず、タイトル表示とともに表示されるキャラクタ種類であったり、タイトル表示とともに出力される音声種類であったり、タイトル表示される際の文字の動きであったりしてもよい。また、いわゆるステップリーチの場合は、複数のリーチ演出が連続して実行されることになるが、ここで決定されるタイトル態様は、最後に実行されるリーチ演出のタイトルの態様となり、他のリーチ演出のタイトルの態様は全て「黒文字」となる。なお、例えば最後に実行されるリーチ演出のタイトルの態様が「金文字」の場合、その前のリーチ演出のタイトルを「赤文字」にし、さらに前のリーチ演出のタイトルを「黒文字」にするようにしてもよいし、最初のリーチ演出から、「金文字」のタイトル表示を行ってもよい。

30

## 【0375】

具体的には、サブCPU102aは、図44に示すタイトル態様決定用テーブルを参照し、変動パターン指定コマンドと、上記ステップS1341-2において取得したタイトル判定用乱数値とに基づいて、予告演出の種類を決定する。例えば、変動パターン指定コマンドの下位バイトが「03H」の場合は、抽選結果がハズレの「ロングリーチ」であり、90%の割合で「黒文字」のタイトルに決定され、1%の割合で「赤文字」のタイトルに決定される。また、変動パターン指定コマンドの下位バイトが「04H」の場合は、抽

40

50

選結果がハズレであって、疑似連回数が0回の「S P リーチ1」であり、80%の割合で「黒文字」のタイトルに決定され、19%の割合で「赤文字」のタイトルに決定され、1%の割合で「金文字」のタイトルに決定される。また、変動パターン指定コマンドの下位バイトが「06H」の場合は、抽選結果がハズレであって、疑似連回数が2回の「S P リーチ1」であり、60%の割合で「黒文字」のタイトルに決定され、39%の割合で「赤文字」のタイトルに決定され、1%の割合で「金文字」のタイトルに決定される。また、変動パターン指定コマンドの下位バイトが「0DH」の場合は、抽選結果がハズレであって、疑似連回数が0回の「S P S P リーチ2」であり、60%の割合で「黒文字」のタイトルに決定され、35%の割合で「赤文字」のタイトルに決定され、5%の割合で「金文字」のタイトルに決定される。また、変動パターン指定コマンドの下位バイトが「0FH」の場合は、抽選結果がハズレであって、疑似連回数が2回の「S P S P リーチ2」であり、40%の割合で「黒文字」のタイトルに決定され、55%の割合で「赤文字」のタイトルに決定され、5%の割合で「金文字」のタイトルに決定される。なお、変動パターン指定コマンドの下位バイトが「02H」の場合は、抽選結果がハズレの「ノーマルリーチ」であり、タイトル表示を行わない。

10

#### 【0376】

このように、リーチ演出の種類によってタイトルの態様の決定割合が異なっている。また、「ノーマルリーチ」と「ロングリーチ」とでは、「金文字」のタイトルは決定されない。また、「S P リーチ1」や「S P リーチ2」よりも、「S P S P リーチ1」や「S P S P リーチ2」の方が「赤文字」のタイトルが決定される割合が高い。また、「金文字」のタイトルも、「S P リーチ1」や「S P リーチ2」よりも、「S P S P リーチ1」や「S P S P リーチ2」の方の決定割合が高い。さらに、同じ種類のリーチ演出であっても、疑似連回数が多いほど、「赤文字」や「金文字」が決定される割合が高くなるようになっている。

20

#### 【0377】

また、例えば、変動パターン指定コマンドの下位バイトが「12H」の場合は、抽選結果が大当たりの「ノーマルリーチ」であり、50%の割合で「黒文字」のタイトルに決定され、50%の割合で「赤文字」のタイトルに決定される。また、変動パターン指定コマンドの下位バイトが「13H」の場合は、抽選結果が大当たりの「ロングリーチ」であり、50%の割合で「黒文字」のタイトルに決定され、50%の割合で「赤文字」のタイトルに決定される。また、変動パターン指定コマンドの下位バイトが「14H」の場合は、抽選結果が大当たりであって、疑似連回数が0回の「S P リーチ1」であり、30%の割合で「黒文字」のタイトルに決定され、50%の割合で「赤文字」のタイトルに決定され、20%の割合で「金文字」のタイトルに決定される。また、変動パターン指定コマンドの下位バイトが「16H」の場合は、抽選結果が大当たりであって、疑似連回数が2回の「S P リーチ1」であり、10%の割合で「黒文字」のタイトルに決定され、60%の割合で「赤文字」のタイトルに決定され、30%の割合で「金文字」のタイトルに決定される。また、変動パターン指定コマンドの下位バイトが「1DH」の場合は、抽選結果が大当たりであって、疑似連回数が0回の「S P S P リーチ2」であり、20%の割合で「黒文字」のタイトルに決定され、50%の割合で「赤文字」のタイトルに決定され、30%の割合で「金文字」のタイトルに決定される。また、変動パターン指定コマンドの下位バイトが「1FH」の場合は、抽選結果が大当たりであって、疑似連回数が2回の「S P S P リーチ2」であり、5%の割合で「黒文字」のタイトルに決定され、45%の割合で「赤文字」のタイトルに決定され、50%の割合で「金文字」のタイトルに決定される。また、変動パターン指定コマンドの下位バイトが「20H」の場合は、大当たりが確定となる「全回転リーチ」であり、「金文字」のタイトルに決定される。

30

#### 【0378】

このように、同じ種類のリーチ演出であり、さらに同じ回数の疑似連回数であっても、抽選結果がハズレか大当たりかによって決定されるタイトルの態様の決定割合が異なっており、抽選結果がハズレの場合よりも抽選結果が大当たりの場合の方が、「黒文字」より

40

50

も「赤文字」や「金文字」のタイトルに決定される割合が高くなっている。したがって、「黒文字」のタイトルよりも「赤文字」や「金文字」のタイトルの方が、大当たり期待度が高い演出であるといえる。また、「赤文字」のタイトルの決定割合と「金文字」のタイトルの決定割合を比較すると、「赤文字」のタイトルは抽選結果がハズレの場合であっても決定される割合があるが、「金文字」のタイトルは、抽選結果がハズレの場合にはほとんど決定されることはない一方で、大当たりの場合に決定割合が高くなる。したがって、「金文字」の大当たり期待度が最も高く、「黒文字」の大当たり期待度が最も低いといえる。

### 【0379】

サブCPU102aは、ステップS1341-3-4において、信頼度表示を行うか否かを判定するための信頼度表示判定を実行する。信頼度表示とは、リーチ演出が行われた結果、大当たりとなる期待度を視覚的に遊技者に報知するための表示である。本実施形態では、信頼度表示は、リーチ演出のタイトル表示とともに、最大10個の星を画像表示装置14の表示部140に表示することにより行われる（例えば、図48（c-4）に示す信頼度表示）。そして、表示される星の数が多いほど、大当たり期待度が高いリーチ演出であることを表現する。なお、本実施形態では、最大10個の星を表示することによって信頼度表示を行うが、これに限らず、例えば、バロメータバー表示や、数値表示、円グラフ表示などによって信頼度を報知するようにしてもよい。

### 【0380】

具体的には、サブCPU102aは、図45に示す信頼度表示判定用テーブルを参照し、変動パターン指定コマンドに基づいて、信頼度表示を行うか否かを判定する。例えば、受信した変動パターン指定コマンドを解析し、リーチ種類が「ノーマルリーチ」の場合および「ロングリーチ」の場合は、信頼度表示を行わない（「信頼度表示無し」と判定する。また、リーチ演出が「S Pリーチ1」「S Pリーチ2」「S P S Pリーチ1」「S P S Pリーチ2」「全回転リーチ」のいずれかである場合は、信頼度表示を行う（「信頼度表示有り」と判定する。なお、「信頼度表示無し」の「ノーマルリーチ」や「ロングリーチ」の実行中は、演出ボタン18Aを用いた演出ゲームを行わず、「信頼度表示有り」の「S Pリーチ1」「S Pリーチ2」「S P S Pリーチ1」「S P S Pリーチ2」「全回転リーチ」の実行中は、演出ボタン18Aを用いた演出ゲームを実行可能とすることで、より演出効果の向上を図るようにしても良い。また、例えば、「S Pリーチ1」「S Pリーチ2」「S P S Pリーチ1」「S P S Pリーチ2」「全回転リーチ」のうちのいずれかは、遊技状態によって、「信頼度表示有り」と「信頼度表示無し」が変化するようにしてもよい。

### 【0381】

さらに、サブCPU102aは、図45に示す信頼度表示判定用テーブルを参照し、変動パターン指定コマンドと現在の遊技状態とに基づいて、信頼度表示を変化させることができか否かについても判定する。現在の遊技状態がいずれの遊技状態であるかは、サブRAM102cの遊技状態記憶領域にセットされた遊技状態データを参照することによって確認する。信頼度表示の変化とは、一度表示された信頼度の表示を異なる信頼度表示に変えることであり、本実施形態では、表示される星の数を変化させる（増加させる）ことが可能か否かを判定する。

### 【0382】

具体的には、現在の遊技状態が非時短遊技状態である場合、「S Pリーチ2」、「S P S Pリーチ1」、および「S P S Pリーチ2」では、信頼度表示を変化させることができる（信頼度表示変化可）と判定し、「S Pリーチ1」と「全回転リーチ」とでは、信頼度表示を変化させることはできない（信頼度表示変化不可）と判定する。また、現在の遊技状態が時短遊技状態である場合、「S Pリーチ1」、「S Pリーチ2」、および「S P S Pリーチ1」では信頼度表示変化可と判定し、「S P S Pリーチ2」と「全回転リーチ」とでは信頼度表示変化不可と判定する。したがって、「S Pリーチ2」と「S P S Pリーチ1」は、遊技状態に関わらず、信頼度表示を変化させることができる。また、「S

10

20

30

40

50

「P リーチ 1」は、非時短遊技状態では信頼度表示を変化させないが、時短遊技状態では信頼度表示を変化させることができる。また、「S P S P リーチ 2」は、非時短遊技状態では信頼度表示を変化させることができが、時短遊技状態では信頼度表示を変化させない。また、「全回転リーチ」においては、遊技状態に関わらず信頼度表示が変化することなく、表示された星の数は不变である。

#### 【0383】

サブC P U 1 0 2 aは、ステップS 1 3 4 1 - 3 - 5において、上記ステップS 1 3 4 1 - 3 - 4において、「信頼度表示有り」と判定されたか否かを判断する。そして、「信頼度表示有り」と判定された場合、すなわち、特図変動パターン指定コマンドの下位バイトが「0 4 H」から「0 F H」および「1 4 H」から「2 0 H」（「変動パターン5～16」および「変動パターン「19～31」）であって、「S P リーチ 1」「S P リーチ 2」「S P S P リーチ 1」「S P S P リーチ 2」「全回転リーチ」の場合は、ステップS 1 3 4 1 - 3 - 6に処理を移す。一方、「信頼度表示無し」と判定された場合、すなわち、特図変動パターン指定コマンドの下位バイトが「0 2 H」（「変動パターン3」）であって「ノーマルリーチ」の場合や、特図変動パターン指定コマンドの下位バイトが「0 3 H」（「変動パターン4」）であって「ロングリーチ」の場合は、ステップS 1 3 4 1 - 3 - 9に処理を移す。  
10

#### 【0384】

サブC P U 1 0 2 aは、ステップS 1 3 4 1 - 3 - 6において、上記ステップS 1 3 4 1 - 3 - 4の処理で信頼度表示変化可と判定されたか否かを判断する。そして、信頼度表示変化可と判定された場合は、ステップS 1 3 4 1 - 3 - 7に処理を移し、信頼度表示変化不可と判定された場合はステップS 1 3 4 1 - 3 - 8に処理を移す。  
20

#### 【0385】

サブC P U 1 0 2 aは、ステップS 1 3 4 1 - 3 - 7において、信頼度表示を変化させる度合い（変化幅）を判定するための、信頼度表示変化判定を実行する。本実施形態における変化幅とは、星の数を増加させる数であり、例えば、変化幅が「1」の場合は、最初に表示された星から一つ星が増えた表示に変化させる。

#### 【0386】

具体的には、サブC P U 1 0 2 aは、図4 6に示す信頼度表示変化判定用テーブルを参照し、変動パターン指定コマンドと、現在の遊技状態と、上記ステップS 1 3 4 1 - 2において取得した信頼度表示変化判定用乱数値とに基づいて、信頼度表示の変化の有無および変化幅を決定する。より具体的には、変動パターン指定コマンドからリーチ演出の種類と抽選結果とを解析し、所定の割合で変化幅を決定する。  
30

#### 【0387】

例えば、非時短遊技状態の場合であってリーチ演出が「S P リーチ 1」の場合は、信頼度表示不可である（図4 5参照）、「変化無し」と判定される。一方、時短遊技状態の場合であってリーチ演出が「S P リーチ 1」の場合、抽選結果がハズレのときは70%の割合で「変化無し」と判定し、25%の割合で変化幅「1」と判定し、5%の割合で変化幅「2」と判定する。また、抽選結果が大当たりのときは20%の割合で「変化無し」と判定し、60%の割合で変化幅「1」と判定し、20%の割合で変化幅「2」と判定する。また、非時短遊技状態の場合であってリーチ演出が「S P リーチ 2」の場合は、抽選結果がハズレのときは70%の割合で「変化無し」と判定し、25%の割合で変化幅「2」と判定し、5%の割合で変化幅「3」と判定する。また、抽選結果が大当たりのときは20%の割合で「変化無し」と判定し、60%の割合で変化幅「2」と判定し、20%の割合で変化幅「3」と判定する。一方、時短遊技状態の場合であってリーチ演出が「S P リーチ 2」の場合、抽選結果がハズレのときは70%の割合で「変化無し」と判定し、25%の割合で変化幅「1」と判定し、5%の割合で変化幅「2」と判定する。また、抽選結果が大当たりのときは20%の割合で「変化無し」と判定し、60%の割合で変化幅「1」と判定し、20%の割合で変化幅「2」と判定する。このように、リーチ演出が「S P リーチ 2」の場合、非時短遊技状態であるときと時短遊技状態であるときとで、最大の  
40  
50

変化幅が異なっている。すなわち、非時短遊技状態のときの最大変化幅は「3」であるのに対し、時短遊技状態であるときの最大変化幅は「2」となっている。

#### 【0388】

また、リーチ演出が「S P S P リーチ1」の場合、現在の遊技状態に関わらず、抽選結果がハズレのときは60%の割合で「変化無し」と判定し、30%の割合で変化幅「1」と判定し、10%の割合で変化幅「2」と判定する。また、抽選結果が大当たりのときは20%の割合で「変化無し」と判定し、50%の割合で変化幅「1」と判定し、30%の割合で変化幅「2」と判定する。このように、「S P S P リーチ1」の場合、非時短遊技状態であるときと時短遊技状態であるときとでは、変化幅は同じとなっている。なお、例えば、非時短遊技状態よりも時短遊技状態の方が変化幅「2」と判定される割合が高くなるようになると、非時短遊技状態であるときと時短遊技状態であるときとで、判定割合を異ならせるようにしてもよい。一方、リーチ演出が「S P S P リーチ2」であって非時短遊技状態である場合、抽選結果がハズレのときは60%の割合で「変化無し」と判定し、30%の割合で変化幅「1」と判定し、10%の割合で変化幅「2」と判定する。また、抽選結果が大当たりのときは20%の割合で「変化無し」と判定し、50%の割合で変化幅「1」と判定し、30%の割合で変化幅「2」と判定する。また、リーチ演出が「S P S P リーチ2」であって時短遊技状態である場合は、信頼度表示不可であるので(図45参照)、「変化無し」と判定される。

10

#### 【0389】

このように、リーチ演出の種類ごとに信頼度表示の最大変化幅(変化量)が予め定められており、その最大変化量の範囲内で信頼度表示が変化する。すなわち、時短遊技状態では、「S P リーチ2」の場合は、最大の変化幅は「3」であり、変化無し(変化幅「0」)か、変化幅「1」、変化幅「2」、変化幅「3」のいずれかの幅で変化する。一方、「S P S P リーチ1」の場合は、最大の変化幅は「2」であり、変化無し(変化幅「0」)または、変化幅「1」と変化幅「2」のいずれかの幅で変化する。

20

#### 【0390】

なお、本実施形態では、信頼度表示の変化とは表示する星の個数の増加であるが、これに限られない。例えば、信頼度表示の変化によって、星を大きくしたり、星の形状を変えたりしてもよい。この場合、変化幅とは、星が大きくなる度合いや、形状の変化度合いとなり、例えば、変化幅「1」よりも変化幅「2」の方が、星がより大きくなる。また、信頼度表示の変化によって、例えば、2種類の星の表示から1種類の星の表示へと変化するなど、表示する星の種類が異なるようになってもよい。また、本実施形態では省略しているが、信頼度表示が変化する際(例えば、図49(f-6)から(f-7)への推移)に、助っ人キャラクタが表示されるなどの演出を行うことにより、信頼度表示の変化の演出効果をさらに向上させることができる。

30

#### 【0391】

サブCPU102aは、ステップS1341-3-8において、画像表示装置14の表示部140において行われる信頼度表示を行う態様を決定するための信頼度表示態様決定処理を実行する。この処理によって、信頼度表示で表示される星の数が決定される。

40

#### 【0392】

具体的には、サブCPU102aは、図47に示す信頼度表示態様決定用テーブルを参照し、変動パターン指定コマンドから解析したリーチ演出の種類と、上記ステップS1341-2において決定された予告演出の種類と、上記ステップS1341-3-3において決定されたタイトル表示の種類と、上記ステップS1341-3-7において判定された変化幅と、現在の遊技状態と、に基づいて信頼度表示の態様を決定する。

#### 【0393】

例えば、リーチ演出が「S P リーチ1」であり、現在が非時短遊技状態であり、タイトルが「黒文字」であり、予告演出が「弱予告」である場合は、信頼度が「1」と決定され、「星1個」の信頼度表示が行われる。リーチ演出が「S P リーチ1」であって非時短遊技状態であるときは、信頼度表示が変化することはない。

50

## 【0394】

また、リーチ演出が「S P リーチ1」であり、現在が非時短遊技状態であり、タイトルが「黒文字」であり、予告演出が「強予告」である場合は、信頼度が「2」と決定され、「星2個」の信頼度表示が行われる。このように、予告演出が「弱予告」の場合よりも「強予告」の場合の方が、表示される信頼度は高くなるようになっている。

## 【0395】

また、リーチ演出が「S P リーチ1」であり、現在が非時短遊技状態であり、タイトルが「赤文字」であり、予告演出が「強予告」である場合は、信頼度が「3」と決定され、「星3個」の信頼度表示が行われる。このように、タイトルが「黒文字」である場合よりも「赤文字」である場合の方が、表示される信頼度は高くなるようになっている。10

## 【0396】

また、リーチ演出が「S P リーチ1」であり、現在が時短遊技状態であり、タイトルが「赤文字」であり、予告演出が「強予告」であり、変化幅が「2」の場合は、信頼度が「5」で第2信頼度が「7」と決定される。ここで、本実施形態における信頼度とは、最初に表示される信頼度であり、第2信頼度は、変化後の信頼度である。信頼度が「5」で第2信頼度が「7」と決定された場合、最初に「星5個」の信頼度表示が行われた後に星の表示個数が2個増えて「星7個」の信頼度表示に変化する。このように、「S P リーチ1」の場合は、非時短遊技状態のときは信頼度表示の変化が行われないが、時短遊技状態であるときは信頼度表示の変化が可能となる。また、非時短遊技状態である場合よりも時短遊技状態である場合の方が、表示される信頼度は高くなるようになっている。また、「S P リーチ1」の場合、非時短遊技状態であるときに表示される可能性がある信頼度は最小で「1」であり最大で「4」であるため、最小と最大の信頼度の差異は「3」であるが、時短遊技状態であるときに表示される可能性がある信頼度は最小で「3」であり最大で「8」であるため、最小と最大の信頼度の差異は「5」である。このように、非時短遊技状態である場合よりも時短遊技状態である場合の方が、最小と最大の信頼度の差異が大きい。20

## 【0397】

また、リーチ演出が「S P リーチ2」であり、現在が非時短遊技状態であり、タイトルが「黒文字」であり、予告演出が「弱予告」である場合は、信頼度が「2」と決定され、「星2個」の信頼度表示が行われる。このように、「S P リーチ1」の場合よりも「S P リーチ2」の場合の方が、表示される信頼度は高くなるようになっている。30

## 【0398】

また、リーチ演出が「S P S P リーチ2」であり、現在が非時短遊技状態であり、タイトルが「赤文字」であり、予告演出が「強予告」であり、変化幅が「2」の場合は、信頼度が「5」で第2信頼度が「7」と決定される。このように、「S P リーチ1」や「S P リーチ2」の場合よりも、「S P S P リーチ1」や「S P S P リーチ2」の方が、表示される信頼度は高くなるようになっている。また、リーチ演出が「S P S P リーチ2」であり、現在が時短遊技状態であり、タイトルが「赤文字」であり、予告演出が「強予告」である場合は、信頼度が「7」と決定される。このように、リーチ演出が「S P S P リーチ2」であって時短遊技状態であるときは、信頼度表示が変化することはない。40

## 【0399】

また、リーチ演出が「全回転リーチ」の場合は、信頼度が「10」と決定され、「星10個」の信頼度表示が行われる。

## 【0400】

このように、本実施形態では、リーチ演出の種類に基づいて信頼度表示の態様を決定するが、これに限らず、例えば、信頼度表示の態様を決定してから、決定した信頼度表示の態様に基づいてリーチ演出の種類を決定するようにしてもよい。また、リーチ演出の種類と信頼度表示の態様とを同時に決定するようにしてもよい。

## 【0401】

サブC P U 1 0 2 aは、ステップS 1 3 4 1 - 3 - 9において、変動演出のパターンを50

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

#### 【0402】

例えば、特図変動パターン指定コマンドを解析し、いずれのリーチ演出でもない場合(上記ステップS1341-3-1で「NO」の場合)、例えば、「変動パターン1」であるときは、図示しない変動演出パターン決定テーブルに変動演出パターン判定用乱数を照合し、複数種類の「通常変動」からいずれの種類の「通常変動」とするかを決定する。また、「変動パターン2」である場合は、変動演出パターン決定テーブルに変動演出パターン判定用乱数を照合し、複数種類の「短縮変動」からいずれの種類の「短縮変動」とするかを決定する。10

#### 【0403】

また、特図変動パターン指定コマンドを解析し、「ノーマルリーチ」または「ロングリーチ」の場合(上記ステップS1341-3-5で「NO」の場合)、図示しない変動演出パターン決定テーブルに変動演出パターン判定用乱数を照合し、変動パターン上記ステップS1341-3-2において決定された予告演出の種類と、上記ステップS1341-3において決定されたタイトル表示の態様に基づいて、複数種類の「ノーマルリーチ」「ロングリーチ」からいずれの種類の「ノーマルリーチ」「ロングリーチ」とするかを決定する。20

#### 【0404】

また、特図変動パターン指定コマンドを解析し、「S P リーチ1」「S P リーチ2」「S P S P リーチ1」「S P S P リーチ2」「全回転リーチ」の場合(上記ステップS1341-3-5で「YES」の場合)、図示しない変動演出パターン決定テーブルに変動演出パターン判定用乱数を照合し、変動パターン上記ステップS1341-3-2において決定された予告演出の種類、上記ステップS1341-3において決定されたタイトル表示の態様、上記ステップS1341-3-4において判定された信頼度表示の有無、および上記ステップS1341-3-8において決定された信頼度表示態様に基づいて、複数種類の「S P リーチ1」「S P リーチ2」「S P S P リーチ1」「S P S P リーチ2」「全回転リーチ」からいずれの種類の「S P リーチ1」「S P リーチ2」「S P S P リーチ1」「S P S P リーチ2」「全回転リーチ」とするかを決定する。それぞれのリーチ演出の具体的な説明は図48乃至図51を用いて後述する。30

#### 【0405】

サブC P U 1 0 2 aは、ステップS1341-3-10において、上記ステップS1341-3-9で決定した変動演出パターンに対応する変動演出制御コマンドをサブRAM102cの送信バッファにセットする。送信バッファにセットされた変動演出制御コマンドは、ステップS1600のデータ出力処理によってランプ制御基板104及び画像制御基板105に送信される。そして、ランプ制御基板104及び画像制御基板105は、変動演出制御コマンドを受信すると、そのコマンドが示す変動演出パターンに基づく変動演出を画像表示装置14等の演出装置に実行させる。これにより、上記ステップS1341-3-9で決定した変動演出パターンに基づく変動演出が画像表示装置14の表示部140等において行われる。40

#### 【0406】

ここで、リーチ演出の表示内容を具体的に例示する。図48乃至図51は、画像表示装置14の表示部140において行われるリーチ演出の推移の一例を示した図である。また、図52は、本発明の特徴的な部分の比較例として(c)と(f)、および(j)と(k)とを再掲したものである。

#### 【0407】

図48(a)は、リーチ演出が「ノーマルリーチ」である場合を示した図である。変動表示を開始後(a-1)、例えば、左演出図柄が「2」で仮停止し、続いて右演出図柄が「2」で仮停止することで、リーチ状態を形成する(a-2)。「ノーマルリーチ」は、50

予告演出、タイトル表示、および信頼度表示が行われない（図43および図44参照）。

#### 【0408】

図48（b）は、リーチ演出が「ロングリーチ」であって、タイトルが「黒文字」である場合を示した図である。変動表示を開始後（b-1）、ステップアップ演出の枠がシンプルな線である「弱予告」が行われる（b-2）。そして、「ノーマルリーチ」（b-3）から発展して「黒文字」のタイトル表示（b-4）が行われてから「ロングリーチ」が行われる（b-5）。なお、「ロングリーチ」においては、タイトル表示の際に信頼度表示は行われない。

#### 【0409】

図48（c）は、非時短遊技状態であって、リーチ演出が、疑似連回数が「0回」の「S Pリーチ1」であり、タイトルが「黒文字」であり、予告演出が「弱予告」である場合を示した図である。変動表示を開始後に「弱予告」が行われて（c-1, c-2）ノーマルリーチ（c-3）から発展し、「黒文字」のタイトル表示が行われるとともに「星1個」の信頼度表示が行われる（c-4）。そして、タイトル表示と信頼度表示が行われると「S Pリーチ1」の演出が開始される（c-5）。

#### 【0410】

図48（d）は、非時短遊技状態であって、リーチ演出が、疑似連回数が「0回」の「S Pリーチ1」であり、タイトルが「赤文字」であり、予告演出が「弱予告」である場合を示した図である。変動表示を開始後に「弱予告」が行われてノーマルリーチから発展し（d-1, d-2, d-3）、「赤文字」のタイトル表示が行われるとともに「星2個」の信頼度表示が行われる（d-4）。そして、タイトル表示と信頼度表示が行われると「S Pリーチ1」の演出が開始される（d-5）。

#### 【0411】

図49（e）は、非時短遊技状態であって、リーチ演出が、疑似連回数が「0回」の「S Pリーチ1」であり、タイトルが「黒文字」であり、予告演出が「強予告」である場合を示した図である。変動表示を開始後にステップアップ演出の枠が装飾された「強予告」が行われる（e-1, e-2）。そして、ノーマルリーチから発展し（e-3）、「強予告」が行われてから（e-3）、「黒文字」のタイトル表示が行われるとともに「星2個」の信頼度表示が行われる（e-4）。タイトル表示と信頼度表示が行われると「S Pリーチ1」の演出が開始される（e-5）。

#### 【0412】

図49（f）は、時短遊技状態であって、リーチ演出が、疑似連回数が「1回」の「S Pリーチ1」であり、タイトルが「黒文字」であり、予告演出が「弱予告」であり、信頼度表示の変化幅が「1」である場合を示した図である。変動表示を開始後に「弱予告」が行われてノーマルリーチとなり（f-1, f-2, f-3）、疑似連が行われることを報知する態様で演出図柄が仮停止表示し（f-4）、もう一度演出図柄の変動表示が行われるとともに「弱予告」が行われる（f-5）。ステップアップ演出の枠は、疑似連続予告の回数を経る毎に大きくなっていく。そして、2回目の「弱予告」の後に、「S Pリーチ1」の「黒文字」のタイトル表示が行われるとともに「星3個」の信頼度表示が行われ（f-6）、次にタイトルの文字色と信頼度表示が変化する演出が行われ、信頼度表示が「星3個」から「星4個」へと星の個数が増加して表示される（f-7）。具体的には、最初に「星3個」の信頼度表示が行われた後（例えば、0.5秒後）に、続けて「星4個」の信頼度表示が行われる。なお、本実施形態では、信頼度表示が変化する場合、増加した分の星は元から表示されていた星よりも大きく表示されるようになっている。これにより、信頼度が上昇したことを遊技者が認識し易くなっている。そして、タイトル表示と信頼度表示が行われると「S Pリーチ1」の演出が開始される（f-8）。

#### 【0413】

図49（g）は、時短遊技状態であって、リーチ演出が、疑似連回数が「1回」の「S Pリーチ1」であって、タイトルが「赤文字」であり、予告演出が「弱予告」であり、信頼度表示の変化幅が「2」である場合を示した図である。変動表示を開始後に「弱予告」

が行われてノーマルリーチとなり（g - 1, g - 2, g - 3）、疑似連が行われることを報知する態様で演出図柄が仮停止表示し（g - 4）、もう一度演出図柄の変動表示が行われるとともに「弱予告」が行われる（g - 5）。そして、2回目の「弱予告」の後に、「S P リーチ1」の「赤文字」のタイトル表示が行われるとともに「星4個」の信頼度表示が行われ（g - 6）、次に信頼度表示が変化する演出が行われ、信頼度表示が「星4個」から「星6個」へと星の個数が増加して表示される（g - 7）。そして、タイトル表示と信頼度表示が行われると「S P リーチ1」の演出が開始される（g - 8）。

#### 【0414】

図50(h)は、非時短遊技状態であって、リーチ演出が、疑似連回数が「0回」の「S P リーチ2」であり、タイトルが「赤文字」であり、予告演出が「弱予告」であり、信頼度表示が「変化無し」である場合を示した図である。変動表示を開始後に「弱予告」が行われてノーマルリーチから発展し（h - 1, h - 2, h - 3）、「赤文字」のタイトル表示が行われるとともに「星3個」の信頼度表示が行われる（h - 4）。そして、「赤文字」のタイトル表示と「星3個」の信頼度表示が行われると「S P リーチ2」の演出が開始される（h - 5）。

10

#### 【0415】

図50(i)は、非時短遊技状態であって、リーチ演出が、疑似連回数が「0回」の「S P リーチ2」であって、タイトルが「赤文字」であり、予告演出が「弱予告」であり、信頼度表示の変化幅が「3」である場合を示した図である。変動表示を開始後に「弱予告」が行われてノーマルリーチから発展し（i - 1, i - 2, i - 3）、「S P リーチ2」の「黒文字」のタイトル表示が行われるとともに「星3個」の信頼度表示が行われ（i - 4）、次にタイトルの文字色と信頼度表示が変化する演出が行われ、タイトル表示が「赤文字」になるとともに、信頼度表示が「星3個」から「星6個」へと星の個数が増加して表示される（i - 5）。そして、タイトル表示と信頼度表示が行われると「S P リーチ2」の演出が開始される（i - 6）。このように、非時短遊技状態の場合、「S P リーチ1」では信頼度表示の変化は行われないが、「S P リーチ2」では信頼度表示の変化が可能となっている。

20

#### 【0416】

図50(j)は、非時短遊技状態であって、リーチ演出が、疑似連回数が「2回」の「S P S P リーチ2」であって、タイトルが「黒文字」であり、予告演出が「強予告」であり、信頼度表示の変化幅が「2」である場合を示した図である。変動表示を開始後に「弱予告」が行われてノーマルリーチとなり（j - 1, j - 2, j - 3）、疑似連が行われることを報知する態様で演出図柄が仮停止表示し（j - 4）、もう一度演出図柄の変動表示が行われるとともに「弱予告」が行われる（j - 5）。さらにもう一度疑似連が行われることを報知する態様で演出図柄が仮停止表示してから（j - 6）、「強予告」が行われ（j - 7）、「S P リーチ1」のタイトルが「黒文字」で表示されるとともに、「星2個」の信頼度表示が行われる（j - 8）。そして、「S P リーチ1」の演出が開始されると（j - 9）、「S P S P リーチ2」のタイトル表示と「星4個」の信頼度表示がカットインし（j - 10）、「S P リーチ1」から「S P S P リーチ2」へと発展する。さらに、信頼度表示が変化する演出が行われ、信頼度表示が「星4個」から「星6個」へと星の個数が増加して表示される（j - 11）。そして、「黒文字」の「S P S P リーチ2」のタイトル表示と「星6個」の信頼度表示が行われると、「S P S P リーチ2」の演出が開始される。

30

40

#### 【0417】

図51(k)は、時短遊技状態において、リーチ演出が、疑似連回数が「2回」の「S P S P リーチ2」であって、タイトルが「黒文字」であり、予告演出が「強予告」である場合を示した図である。変動表示を開始後に「弱予告」が行われてノーマルリーチとなり（k - 1, k - 2, k - 3）、疑似連が行われることを報知する態様で演出図柄が仮停止表示し（k - 4）、もう一度演出図柄の変動表示が行われるとともに「弱予告」が行われる（k - 5）。さらにもう一度疑似連が行われることを報知する態様で演出図柄が仮停止

50

表示してから（k-6）、「強予告」が行われ（k-7）、「S P リーチ1」のタイトルが「黒文字」で表示されるとともに、「星4個」の信頼度表示が行われる（k-8）。そして、「S P リーチ1」の演出が開始されると（k-9）、「S P S P リーチ2」のタイトル表示と「星6個」の信頼度表示がカットインし（k-10）、「S P リーチ1」から「S P S P リーチ2」へと発展する。そして、「黒文字」の「S P S P リーチ2」のタイトル表示と「星6個」の信頼度表示が行われると、「S P S P リーチ2」の演出が開始される。このように、時短遊技状態の場合、「S P S P リーチ1」では信頼度表示の変化が可能であるが、「S P S P リーチ2」では信頼度表示の変化は行われない。

#### 【0418】

図51（1）は、リーチ演出が「全回転リーチ」である場合を示した図である。例えば、変動表示を開始後にステップアップ演出が行われる（1-1, 1-2）。そして、左演出図柄が「2」で仮停止し、続いて右演出図柄が「2」で仮停止することで、「ノーマルリーチ」となり（1-3）、ノーマルリーチから発展して「全回転リーチ」のタイトル表示と「星10個」の信頼度表示が行われる（1-4）。そして、タイトル表示と信頼度表示の後に、「全回転リーチ」の演出が開始される（1-5）。

10

#### 【0419】

サブC P U 1 0 2 aは、変動演出決定処理が終了すると、ステップS 1 3 4 1 - 4において、決定した変動演出パターンに対応する変動演出制御コマンドをサブR A M 1 0 2 cの送信バッファにセットするとともに、当該変動演出の演出時間である変動演出時間をサブR A M 1 0 2 cの変動演出タイマカウンタにセットし、ステップS 1 3 4 1 - 5において、当該変動演出パターンに対応する変動演出データをサブR A M 1 0 2 cの変動演出データ記憶領域にセットする。

20

#### 【0420】

なお、送信バッファにセットされた変動演出制御コマンドは、ステップS 1 6 0 0のデータ出力処理によってランプ制御基板104及び画像制御基板105に送信される。そして、ランプ制御基板104及び画像制御基板105は、変動演出制御コマンドを受信すると、そのコマンドが示す変動演出パターンに基づく変動演出を画像表示装置14等の演出装置に実行させる。

#### 【0421】

また、変動演出タイマカウンタは、上記ステップS 1 2 0 0において4m s毎に減算処理されていく。サブC P U 1 0 2 aは、変動演出タイマカウンタによって、当該変動演出の残り時間、すなわち当該変動演出が開始されてから経過した時間を特定することができる。サブC P U 1 0 2 aは、変動演出パターン決定処理が終了したら、図37に示すコマンド解析処理に戻る。

30

#### 【0422】

サブC P U 1 0 2 aは、ステップS 1 3 5 0において、受信バッファに格納されているコマンドが、特図変動停止指定コマンドであるか否かを判定する。サブC P U 1 0 2 aは、受信バッファに格納されているコマンドが特図変動停止指定コマンドであると判定すると、ステップS 1 3 5 1に処理を移し、特図変動停止指定コマンドではないと判定すると、ステップS 1 3 6 0に処理を移す。

40

#### 【0423】

サブC P U 1 0 2 aは、ステップS 1 3 5 1において、演出図柄変動停止処理として、演出図柄の変動表示を停止させ、演出図柄の停止表示を行うことを示す演出図柄停止制御コマンドをサブR A M 1 0 2 cの送信バッファにセットする。演出図柄変動停止制御コマンドは、ステップS 1 6 0 0のデータ出力処理によってランプ制御基板104及び画像制御基板105に送信される。ランプ制御基板104及び画像制御基板105は、演出図柄停止制御コマンドを受信することにより、当該変動演出が終了することを認識し、当該変動演出を終了させると共に、演出図柄の停止表示を行う。

#### 【0424】

サブC P U 1 0 2 aは、ステップS 1 3 6 0において、受信バッファに格納されている

50

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コマンドが遊技状態指定コマンドであると判定すると、ステップS1361に処理を移し、遊技状態指定コマンドはないと判定すると、ステップS1370に処理を移す。

#### 【0425】

サブCPU102aは、ステップS1361において、受信した遊技状態指定コマンドが示す遊技状態を示すデータをサブRAM102cの遊技状態記憶領域にセットする処理を行う。

#### 【0426】

サブCPU102aは、ステップS1370において、受信バッファに格納されているコマンドが、オープニング指定コマンドであるか否かを確認する。10

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

#### 【0427】

サブCPU102aは、ステップS1371において、オープニング演出パターンを決定するオープニング演出パターン決定処理を行う。

#### 【0428】

このオープニング演出パターン決定処理では、オープニング指定コマンドに基づいてオープニング演出パターンを決定し、決定したオープニング演出パターンを演出パターン記憶領域にセットする。そして、決定したオープニング演出パターンの情報をランプ制御基板104及び画像制御基板105に送信するため、決定したオープニング演出パターンに基づく演出パターン指定コマンドをサブRAM102cの送信バッファにセットする。20

#### 【0429】

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

そして、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドがラウンド指定コマンドであればステップS1381に処理を移す。一方、サブCPU102aは、ラウンド指定コマンドでなければステップS1390に処理を移す。30

#### 【0430】

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

#### 【0431】

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

#### 【0432】

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

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

#### 【0433】

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

#### 【0434】

このエンディング演出パターン決定処理では、エンディング指定コマンドに基づいてエ50

ンディング演出パターンを決定し、決定したエンディング演出パターンを演出パターン記憶領域にセットする。そして、決定したエンディング演出パターンの情報をランプ制御基板104及び画像制御基板105に送信するため、決定したラウンド演出パターンに基づく演出パターン指定コマンドをサブRAM102cの送信バッファにセットする。

#### 【0435】

なお、本実施形態では、リーチ演出が本発明の特定演出に相当する。しかし、これに限らず、リーチ演出ではない演出が特定演出に相当するようにしてもよい。例えば、所定のキャラクタが登場するなどの特殊な演出の実行中に信頼度表示やタイトル表示を行うようにしてもよい。

#### 【0436】

また、本実施形態では、大当たりが本発明の特別判定結果に相当する。しかし、これに限らず、例えば、所定のキャラクタと対決する演出に敗北することや、所定のミッションを行う演出において当該ミッションに失敗することが特別判定結果を構成するようにしてもよい。この場合、信頼度表示は、所定のキャラクタが対決に敗北する危険度合いや、ミッションに失敗する危険度合いを示唆することとなる。また、所定のキャラクタと対決する演出に勝利することや、所定のミッションを行う演出において当該ミッションに成功することが特別判定結果を構成するようにしてもよい。この場合、信頼度表示は、所定のキャラクタが対決に勝利する期待度合いや、ミッションに成功する期待度合いを示唆することとなる。さらに、特別判定結果は、遊技状態によって異なるようにしてもよい。この場合、信頼度表示は、例えば、時短遊技状態や高確率遊技状態であるときは、信頼度表示は大当たりの期待度合いを示唆する一方、非時短遊技状態や低確率遊技状態であるときは、所定のキャラクタと対決する演出に敗北する危険度合いを示唆する。

10

20

30

40

50

#### 【0437】

以上のように、本実施形態によれば、遊技状態によって、信頼度表示の態様（表示される星の数）の変化が可能となったり不可能となったりする（図45、図46、および図47参照）。具体的には、「S P リーチ1」は、非時短遊技状態においては信頼度表示の態様を変化させることはできない一方、時短遊技状態においては信頼度表示の態様を変化させることが可能となっている。また、「S P S P リーチ2」は、非時短遊技状態においては信頼度表示の態様を変化させることができない一方、時短遊技状態においては信頼度表示の態様を変化させることができない。このように、遊技者に有利な遊技状態である時短遊技状態であるときと、時短遊技状態に比して遊技者に不利な非時短遊技状態であるときとで、リーチ演出の種類によって、信頼度表示が可変であったり不变であったりする。これにより、様々な態様の信頼度表示をシンプルな制御で行うことが可能となり、制御負担を軽減しつつ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本実施形態では、非時短遊技状態と時短遊技状態とで、信頼度表示の可変と不变とが異なるようになっているが、これに限らず、例えば、低確率遊技状態であるときと高確率遊技状態であるときとで、信頼度表示の態様の変化が可能となったり不可能となったりするようにしてもよい。

#### 【0438】

また、本実施形態によれば、リーチ演出のタイトル表示の態様に応じて信頼度表示の態様（表示される星の個数）が異なるようになっている（図47参照）。また、タイトル表示の態様は、大当たり期待度によって決定割合が異なるようになっている（図44参照）。このようにタイトルの表示態様と信頼度表示の態様とに関連性を持たせることにより、タイトルの表示態様に対する遊技者の興味を惹起し、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0439】

また、本実施形態によれば、リーチ演出の予告演出の態様に応じて信頼度表示の態様（表示される星の個数）が異なるようになっている（図47参照）。また、予告演出の態様は、大当たり期待度によって決定割合が異なるようになっている（図43参照）。このようにリーチ演出の予告演出の態様と信頼度表示の態様とに関連性を持たせることにより、リーチ演出の予告演出の態様に対する遊技者の興味を惹起し、遊技の興趣を向上させるこ

とができる。

【0440】

また、本実施形態によれば、リーチ演出の種類や抽選結果等に基づいて、信頼度表示の態様を変化させるか否かを判定する（変動演出決定処理におけるステップS1341-3-7、および図46参照）。これにより、信頼度表示の態様が変化して大当たり期待度が上昇する（星の個数が増加する）かもしれないという期待感を遊技者に与えることができ、遊技の興奮を向上させることができる。

【0441】

また、本実施形態によれば、信頼度表示を行うリーチ演出と信頼度表示を行わないリーチ演出とがある（図45参照）。例えば、「ノーマルリーチ」と「ロングリーチ」とでは、タイトル表示の際に信頼度表示を行わないが、「S P リーチ1」「S P リーチ2」「S P S P リーチ1」「S P S P リーチ2」「全回転リーチ」はタイトル表示の際に信頼度表示を行う。これにより、信頼度表示が行われることへの期待感を遊技者に与え、遊技の興奮を向上させることができる。

10

【0442】

また、本実施形態によれば、非時短遊技状態であるときと時短遊技状態であるときとで、信頼度表示の態様の最大変化量が異なるようになっている。例えば、リーチ演出が「S P リーチ2」の場合、非時短遊技状態であるときは信頼度表示の変化幅は最大で「3」であるが、時短遊技状態であるときは信頼度表示の変化幅は最大で「2」である（図46参照）。このように、非時短遊技状態であるときと時短遊技状態であるときとで、信頼度表示の最大変化量が異ならせることにより、遊技者に不利な非時短遊技状態であるときであっても、遊技者に有利な時短遊技状態であるときであっても、信頼度表示によって遊技者に期待感を与えることが可能となり、遊技の興奮を向上させることができる。

20

【0443】

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

【符号の説明】

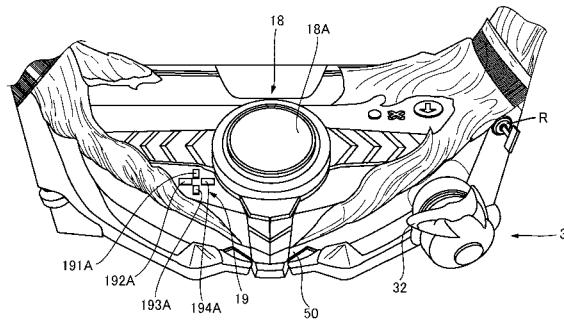
【0444】

Y	遊技機
6	第1始動口
6 a	第1始動口検出センサ
7	第2始動口
7 a	第2始動口検出センサ
8	大入賞口
9	第1入賞ゲート
1 0	第2入賞ゲート
1 4	画像表示装置
7 0	第2始動口制御装置
8 0	大入賞口制御装置
1 0 1	主制御基板
1 0 1 a	メインC P U
1 0 1 b	メインR O M
1 0 1 c	メインR A M
1 0 2	演出制御基板
1 0 2 a	サブC P U
1 0 2 b	サブR O M
1 0 2 c	サブR A M

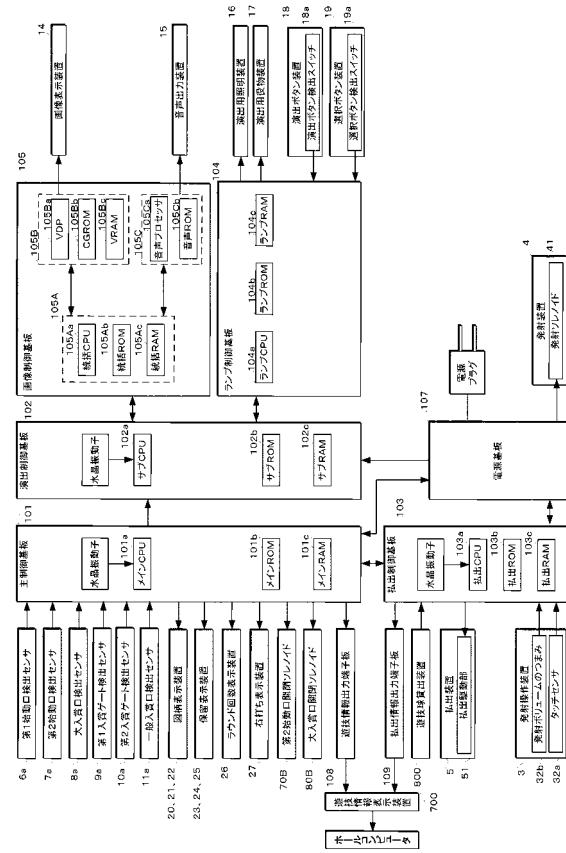
30

40

【図2】



【 図 3 】



【 図 4 】

(a-1) 第1特別図柄用の大当たり判定テーブル

大当たりの当選確率	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
遊技状態	0～65348	ハズレ	65349 / 65536 ≈ 349 / 350
高確率	63898～65535	大当たり	1638 / 65536 ≈ 1 / 40
遊技状態	0～63897	ハズレ	63898 / 65536 ≈ 39 / 40

※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

大当たりの当選確率	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
遊技状態	0～65348	ハズレ	65349 / 65536 ≈ 349 / 350
高確率	63898～65535	大当たり	1638 / 65536 ≈ 1 / 40
遊技状態	0～63897	ハズレ	63898 / 65536 ≈ 39 / 40

※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

リーチ判定用乱数値	判定結果
0~79	リーチ無し
80~99	リーチ有り

※乱数範囲:0~99(リーチ判定用乱数)

【 図 5 】

(a) 大当たり当選用の特別図柄判定テーブル

始動口	特別回柄 判定値	判定結果	特回停止回柄 データ	演出回柄指定 コマンド
第1	0~135	特別回柄A	10	E3H00H
	136~175	特別回柄B	11	E3H01H
	176~255	特別回柄C	12	E3H02H
第2	0~175	特別回柄D	20	E4H00H
	176~255	特別回柄E	21	E4H01H

※乱数範囲:0~255(特別図柄判定用乱数)

(b)ハズレ用の特別図柄判定テーブル

始動口	特別回柄 判定値	判定結果	特回停止回柄 データ	演出回柄指定 コマンド
第1	0～255	特別回柄F	15	E3H08H
第2	0～255	特別回柄G	25	E4H08H

【図6】

大当たり遊技制御テーブル

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

【図7】

大当たり遊技用大入賞口開閉制御テーブル

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

【図8】

遊技状態設定テーブル

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

【図9】

抽選結果の変動パターン(定型)第1始動口	リード利用(0～99)、保育母数	特因停止回柄データ	時短遊技実用	特因停止回数	特因停止時間	変則時間	運営ターン作成コマンド	上位コマンド	下位コマンド	リード音	演出内音
0～59	0, 1	-	EHH	0.1H	0.05H	0.05H	SPSPJ-チ1	0H	0.05H	0.05H	0.05H
60～79	2, 3	-	EHH	0.2H	0.15H	0.15H	SPSPJ-チ1	0.2H	0.15H	0.15H	0.15H
80～89	0, 1	-	EHH	0.3H	0.2H	0.2H	SPSPJ-チ1	0.3H	0.2H	0.2H	0.2H
90～99	2, 3	-	EHH	0.4H	0.25H	0.25H	SPSPJ-チ1	0.4H	0.25H	0.25H	0.25H
0～59	0, 1	-	EHH	0.5H	0.3H	0.3H	SPSPJ-チ1	0.5H	0.3H	0.3H	0.3H
60～79	0, 1	-	EHH	0.6H	0.35H	0.35H	SPSPJ-チ1	0.6H	0.35H	0.35H	0.35H
80～89	0, 1	-	EHH	0.7H	0.4H	0.4H	SPSPJ-チ1	0.7H	0.4H	0.4H	0.4H
90～99	0, 1	-	EHH	0.8H	0.45H	0.45H	SPSPJ-チ1	0.8H	0.45H	0.45H	0.45H
0～59	0, 1	-	EHH	0.9H	0.5H	0.5H	SPSPJ-チ1	0.9H	0.5H	0.5H	0.5H
60～79	0, 1	-	EHH	1.0H	0.55H	0.55H	SPSPJ-チ1	1.0H	0.55H	0.55H	0.55H
80～89	0, 1	-	EHH	1.1H	0.6H	0.6H	SPSPJ-チ1	1.1H	0.6H	0.6H	0.6H
90～99	0, 1	-	EHH	1.2H	0.65H	0.65H	SPSPJ-チ1	1.2H	0.65H	0.65H	0.65H
0～59	0, 1	-	EHH	1.3H	0.7H	0.7H	SPSPJ-チ1	1.3H	0.7H	0.7H	0.7H
60～79	0, 1	-	EHH	1.4H	0.75H	0.75H	SPSPJ-チ1	1.4H	0.75H	0.75H	0.75H
80～89	0, 1	-	EHH	1.5H	0.8H	0.8H	SPSPJ-チ1	1.5H	0.8H	0.8H	0.8H
90～99	0, 1	-	EHH	1.6H	0.85H	0.85H	SPSPJ-チ1	1.6H	0.85H	0.85H	0.85H
0～59	0, 1	-	EHH	1.7H	0.9H	0.9H	SPSPJ-チ1	1.7H	0.9H	0.9H	0.9H
60～79	0, 1	-	EHH	1.8H	0.95H	0.95H	SPSPJ-チ1	1.8H	0.95H	0.95H	0.95H
80～89	0, 1	-	EHH	1.9H	1.0H	1.0H	SPSPJ-チ1	1.9H	1.0H	1.0H	1.0H
90～99	0, 1	-	EHH	2.0H	1.05H	1.05H	SPSPJ-チ1	2.0H	1.05H	1.05H	1.05H
0～59	0, 1	-	EHH	2.1H	1.1H	1.1H	SPSPJ-チ1	2.1H	1.1H	1.1H	1.1H
60～79	0, 1	-	EHH	2.2H	1.15H	1.15H	SPSPJ-チ1	2.2H	1.15H	1.15H	1.15H
80～89	0, 1	-	EHH	2.3H	1.2H	1.2H	SPSPJ-チ1	2.3H	1.2H	1.2H	1.2H
90～99	0, 1	-	EHH	2.4H	1.25H	1.25H	SPSPJ-チ1	2.4H	1.25H	1.25H	1.25H
0～59	0, 1	-	EHH	2.5H	1.3H	1.3H	SPSPJ-チ1	2.5H	1.3H	1.3H	1.3H
60～79	0, 1	-	EHH	2.6H	1.35H	1.35H	SPSPJ-チ1	2.6H	1.35H	1.35H	1.35H
80～89	0, 1	-	EHH	2.7H	1.4H	1.4H	SPSPJ-チ1	2.7H	1.4H	1.4H	1.4H
90～99	0, 1	-	EHH	2.8H	1.45H	1.45H	SPSPJ-チ1	2.8H	1.45H	1.45H	1.45H
0～59	0, 1	-	EHH	2.9H	1.5H	1.5H	SPSPJ-チ1	2.9H	1.5H	1.5H	1.5H
60～79	0, 1	-	EHH	3.0H	1.55H	1.55H	SPSPJ-チ1	3.0H	1.55H	1.55H	1.55H
80～89	0, 1	-	EHH	3.1H	1.6H	1.6H	SPSPJ-チ1	3.1H	1.6H	1.6H	1.6H
90～99	0, 1	-	EHH	3.2H	1.65H	1.65H	SPSPJ-チ1	3.2H	1.65H	1.65H	1.65H
0～59	0, 1	-	EHH	3.3H	1.7H	1.7H	SPSPJ-チ1	3.3H	1.7H	1.7H	1.7H
60～79	0, 1	-	EHH	3.4H	1.75H	1.75H	SPSPJ-チ1	3.4H	1.75H	1.75H	1.75H
80～89	0, 1	-	EHH	3.5H	1.8H	1.8H	SPSPJ-チ1	3.5H	1.8H	1.8H	1.8H
90～99	0, 1	-	EHH	3.6H	1.85H	1.85H	SPSPJ-チ1	3.6H	1.85H	1.85H	1.85H
0～59	0, 1	-	EHH	3.7H	1.9H	1.9H	SPSPJ-チ1	3.7H	1.9H	1.9H	1.9H
60～79	0, 1	-	EHH	3.8H	1.95H	1.95H	SPSPJ-チ1	3.8H	1.95H	1.95H	1.95H
80～89	0, 1	-	EHH	3.9H	2.0H	2.0H	SPSPJ-チ1	3.9H	2.0H	2.0H	2.0H
90～99	0, 1	-	EHH	4.0H	2.05H	2.05H	SPSPJ-チ1	4.0H	2.05H	2.05H	2.05H
0～59	0, 1	-	EHH	4.1H	2.1H	2.1H	SPSPJ-チ1	4.1H	2.1H	2.1H	2.1H
60～79	0, 1	-	EHH	4.2H	2.15H	2.15H	SPSPJ-チ1	4.2H	2.15H	2.15H	2.15H
80～89	0, 1	-	EHH	4.3H	2.2H	2.2H	SPSPJ-チ1	4.3H	2.2H	2.2H	2.2H
90～99	0, 1	-	EHH	4.4H	2.25H	2.25H	SPSPJ-チ1	4.4H	2.25H	2.25H	2.25H
0～59	0, 1	-	EHH	4.5H	2.3H	2.3H	SPSPJ-チ1	4.5H	2.3H	2.3H	2.3H
60～79	0, 1	-	EHH	4.6H	2.35H	2.35H	SPSPJ-チ1	4.6H	2.35H	2.35H	2.35H
80～89	0, 1	-	EHH	4.7H	2.4H	2.4H	SPSPJ-チ1	4.7H	2.4H	2.4H	2.4H
90～99	0, 1	-	EHH	4.8H	2.45H	2.45H	SPSPJ-チ1	4.8H	2.45H	2.45H	2.45H
0～59	0, 1	-	EHH	4.9H	2.5H	2.5H	SPSPJ-チ1	4.9H	2.5H	2.5H	2.5H
60～79	0, 1	-	EHH	5.0H	2.55H	2.55H	SPSPJ-チ1	5.0H	2.55H	2.55H	2.55H
80～89	0, 1	-	EHH	5.1H	2.6H	2.6H	SPSPJ-チ1	5.1H	2.6H	2.6H	2.6H
90～99	0, 1	-	EHH	5.2H	2.65H	2.65H	SPSPJ-チ1	5.2H	2.65H	2.65H	2.65H
0～59	0, 1	-	EHH	5.3H	2.7H	2.7H	SPSPJ-チ1	5.3H	2.7H	2.7H	2.7H
60～79	0, 1	-	EHH	5.4H	2.75H	2.75H	SPSPJ-チ1	5.4H	2.75H	2.75H	2.75H
80～89	0, 1	-	EHH	5.5H	2.8H	2.8H	SPSPJ-チ1	5.5H	2.8H	2.8H	2.8H
90～99	0, 1	-	EHH	5.6H	2.85H	2.85H	SPSPJ-チ1	5.6H	2.85H	2.85H	2.85H
0～59	0, 1	-	EHH	5.7H	2.9H	2.9H	SPSPJ-チ1	5.7H	2.9H	2.9H	2.9H
60～79	0, 1	-	EHH	5.8H	2.95H	2.95H	SPSPJ-チ1	5.8H	2.95H	2.95H	2.95H
80～89	0, 1	-	EHH	5.9H	3.0H	3.0H	SPSPJ-チ1	5.9H	3.0H	3.0H	3.0H
90～99	0, 1	-	EHH	6.0H	3.05H	3.05H	SPSPJ-チ1	6.0H	3.05H	3.05H	3.05H
0～59	0, 1	-	EHH	6.1H	3.1H	3.1H	SPSPJ-チ1	6.1H	3.1H	3.1H	3.1H
60～79	0, 1	-	EHH	6.2H	3.15H	3.15H	SPSPJ-チ1	6.2H	3.15H	3.15H	3.15H
80～89	0, 1	-	EHH	6.3H	3.2H	3.2H	SPSPJ-チ1	6.3H	3.2H	3.2H	3.2H
90～99	0, 1	-	EHH	6.4H	3.25H	3.25H	SPSPJ-チ1	6.4H	3.25H	3.25H	3.25H
0～59	0, 1	-	EHH	6.5H	3.3H	3.3H	SPSPJ-チ1	6.5H	3.3H	3.3H	3.3H
60～79	0, 1	-	EHH	6.6H	3.35H	3.35H	SPSPJ-チ1	6.6H	3.35H	3.35H	3.35H
80～89	0, 1	-	EHH	6.7H	3.4H	3.4H	SPSPJ-チ1	6.7H	3.4H	3.4H	3.4H
90～99	0, 1	-	EHH	6.8H	3.45H	3.45H</td					

【 図 1 0 】

※「ー」は参照しません。

【 図 1 1 】

\*「一」は参照しません。

【 図 1 2 】

大当たり出現確率		小当たり出現確率		通常運営用		通常口入賞当出コマンド		予定開通内容	
初期データ		乱数値(0~99)		乱数値(0~99)		上位/下位		下位/上位	
		0~79	-	E2H	00H	変動バージョン	変動バージョン	リチウム電池	接続回路
バスレ 25	80~99	0~15	-	E2H	04H	変動バージョン-5	変動バージョン-3	SPJ-チ1	0回
		15~30	-	E2H	05H	変動バージョン-6	変動バージョン-5	SPJ-チ1	1回
		3~40	-	E2H	04H	変動バージョン-7	変動バージョン-6	SPJ-チ2	2回
		4~52	-	E2H	04H	変動バージョン-8	変動バージョン-7	SPJ-チ2	0回
		63~69	-	E2H	04H	変動バージョン-9	変動バージョン-8	SPJ-チ2	1回
		70~79	-	E2H	04H	変動バージョン-10	変動バージョン-9	SPJ-チ2	2回
		70~85	-	E2H	04H	変動バージョン-11	変動バージョン-10	SPSPJ-チ1	1回
		86~88	-	E2H	00H	変動バージョン-12	変動バージョン-11	SPSPJ-チ1	1回
		89~95	-	E2H	00H	変動バージョン-13	変動バージョン-12	SPSPJ-チ1	0回
		96~99	-	E2H	05H	変動バージョン-14	変動バージョン-13	SPSPJ-チ2	1回
大当たり 20	-	0~4	-	E2H	04H	変動バージョン-15	変動バージョン-14	SPSPJ-チ2	2回
		5~7	-	E2H	15H	変動バージョン-16	変動バージョン-15	SPJ-チ1	0回
		8~9	-	E2H	15H	変動バージョン-17	変動バージョン-16	SPJ-チ1	1回
		10~17	-	E2H	15H	変動バージョン-18	変動バージョン-17	SPJ-チ2	1回
		18~23	-	E2H	15H	変動バージョン-19	変動バージョン-18	SPJ-チ2	0回
		24~26	-	E2H	15H	変動バージョン-20	変動バージョン-19	SPJ-チ2	1回
		27~32	-	E2H	15H	変動バージョン-21	変動バージョン-20	SPJ-チ2	2回
		33~42	-	E2H	15H	変動バージョン-22	変動バージョン-21	SPSPJ-チ1	1回
		43~54	-	E2H	15H	変動バージョン-23	変動バージョン-22	SPSPJ-チ1	1回
		55~71	-	E2H	15H	変動バージョン-24	変動バージョン-23	SPSPJ-チ1	0回
大当たり 21	-	8~9	-	E2H	15H	変動バージョン-25	変動バージョン-24	SPSPJ-チ2	2回
		10~15	-	E2H	15H	変動バージョン-26	変動バージョン-25	SPJ-チ2	0回
大当たり 21	-	16~23	-	E2H	15H	変動バージョン-27	変動バージョン-26	SPJ-チ2	2回
		24~26	-	E2H	15H	変動バージョン-28	変動バージョン-27	SPJ-チ2	0回
大当たり 21	-	27~32	-	E2H	15H	変動バージョン-29	変動バージョン-28	SPSPJ-チ1	1回
		33~42	-	E2H	15H	変動バージョン-30	変動バージョン-29	SPSPJ-チ1	1回
大当たり 21	-	43~54	-	E2H	15H	変動バージョン-31	変動バージョン-30	SPSPJ-チ1	0回
		55~71	-	E2H	15H	変動バージョン-32	変動バージョン-31	SPSPJ-チ2	2回
大当たり 21	-	72~87	-	E2H	15H	変動バージョン-33	変動バージョン-32	SPSPJ-チ2	0回
		88~99	-	E2H	15H	変動バージョン-34	変動バージョン-33	SPSPJ-チ2	1回

\*「一江山を黙しません。

【 図 1 3 】

(a) 普通柄用の当たり判定テーブル			
初期人口 人気容易性	当たり判定値	判定結果	割合(参考)
非時短追試候	0~250	ハズレ	251/256 ≈ 49/50
	251~255	当たり	5/256 ≈ 1/50
時短追試状態	0~204	ハズレ	205/256 ≈ 4/5
	205~255	当たり	51/256 ≈ 1/5

彩利數範圍: 0~265

(b) 普通図柄判定テーブル

(5) 普通因柄停止データ					
当たり判定結果	普通因柄判定値	判定結果	普因停止因柄データ	普通演出因柄指定コマンド	※備考
当たり	0~85	当たり普通因柄01	51	D0H01H	当たり1
	86~255	当たり普通因柄02	52	D0H02H	当たり2
ハズレ	0~255	ハズレ普通因柄01	53	D0H03H	ハズレ

WPS 办公软件

(c) 普図変動パターン判定テーブル

（C）音回復率・バーン率・音回復時間						
始動口 人声共鳴性	音回復初期 回復停止回数	音回復実 行バーン	音回復率・バーン 率	音回復時間(s)	音回復率・バーン 率	音回復時間(s)
非時短送達状態	51	1	0~255	12.0	D6H00H	D6H00H
	52	2	0~255	12.0	D6H01H	D6H01H
	53	3	0~255	12.0	D6H02H	D6H02H
時短送達状態	51	4	0~255	3.0	D7H00H	D7H00H
	52	5	0~255	3.0	D7H01H	D7H01H
	53	6	0~255	3.0	D7H02H	D7H02H

53

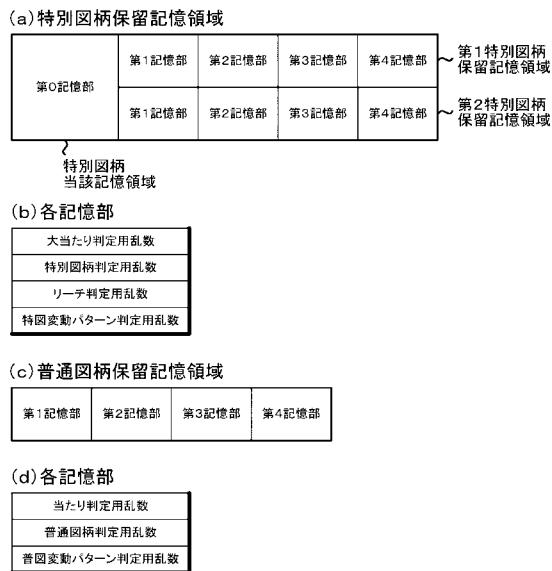
(d) 補助遊技参照データ判定テーブル

入賞条件性	音頭停止回数 データ	補助遊技 參照データ
非時短遊技状態	51 52	01-H 02-H
時短遊技状態	51 52	03-H

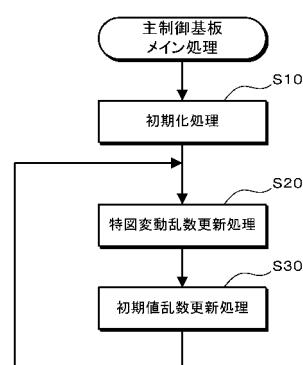
03H	0.2	D1H
-----	-----	-----

(f) 第2始動口開閉制御テーブル			
第2始動口 開閉制御テーブル	着生動作番号 (D)	開放時間(s)	閉鎖時間(s)
11	1	0.2	—
	1	0.1	3.0
12	2	5.0	—
	1	2.6	1.5
13			

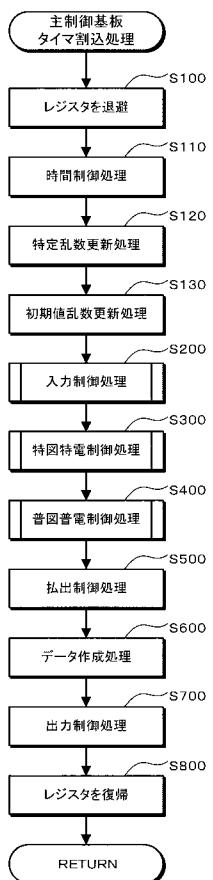
【図14】



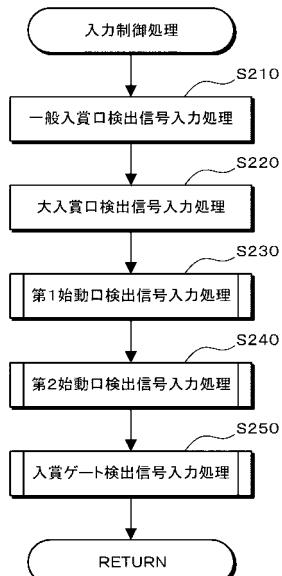
【図15】



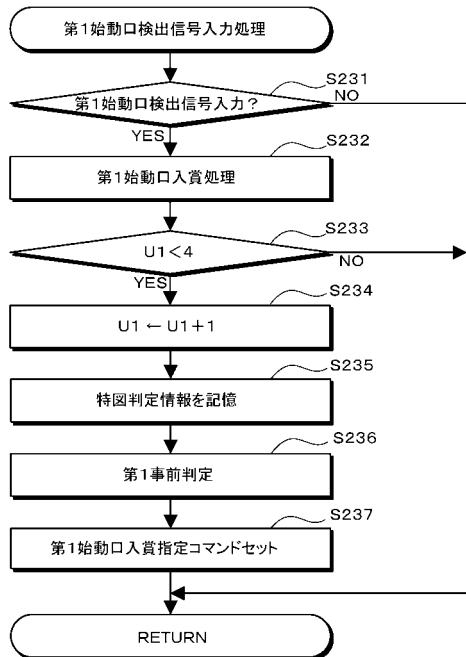
【図16】



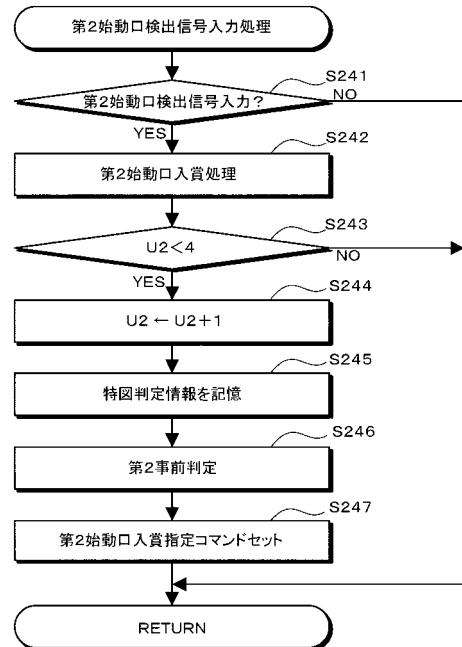
【図17】



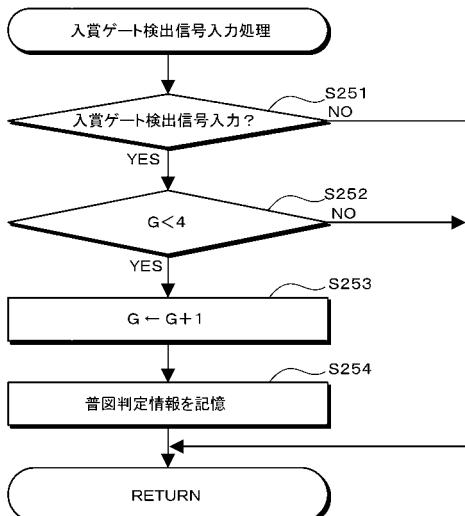
【図18】



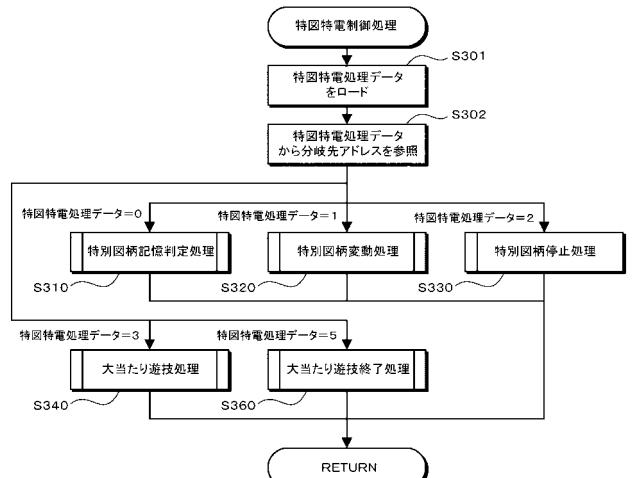
【図19】



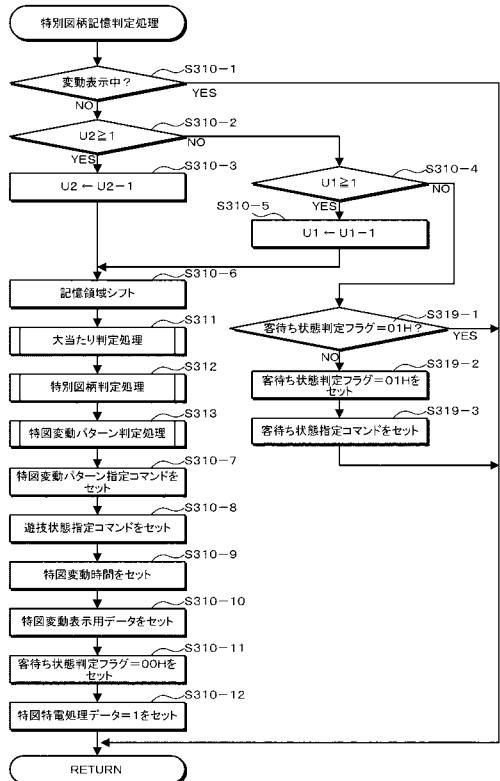
【図20】



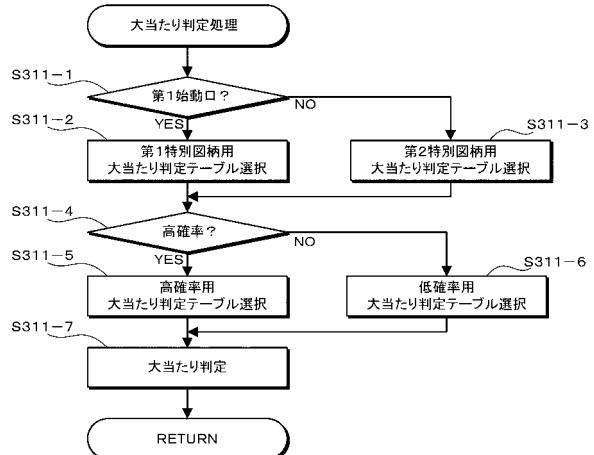
【図21】



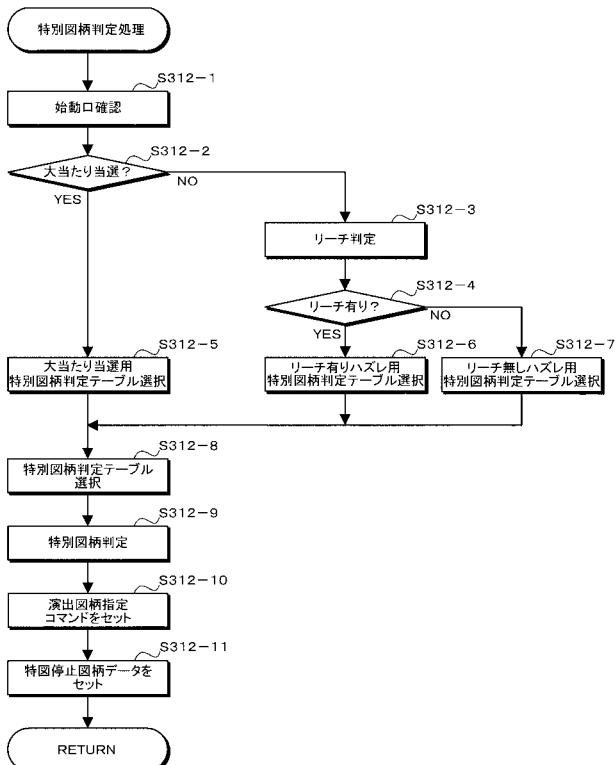
【図2-2】



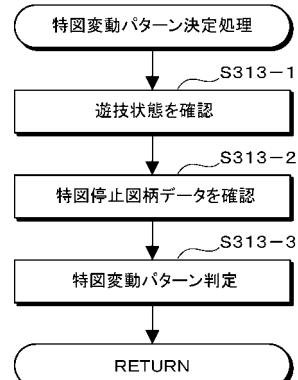
【図2-3】



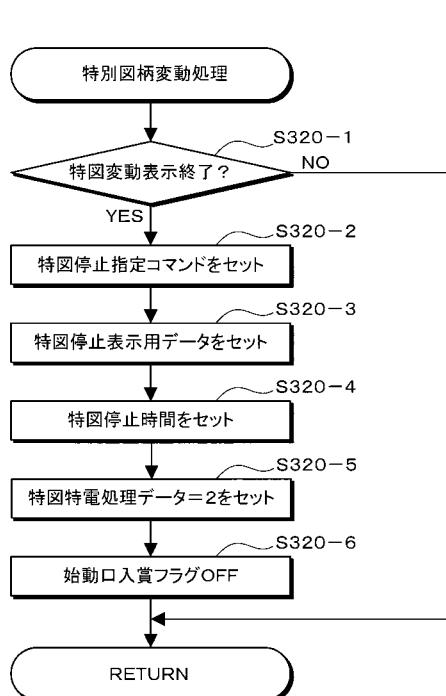
【図2-4】



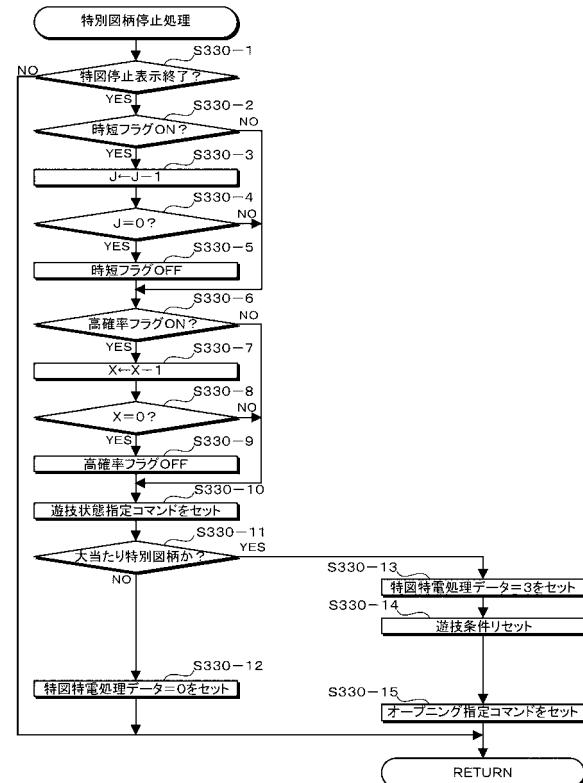
【図2-5】



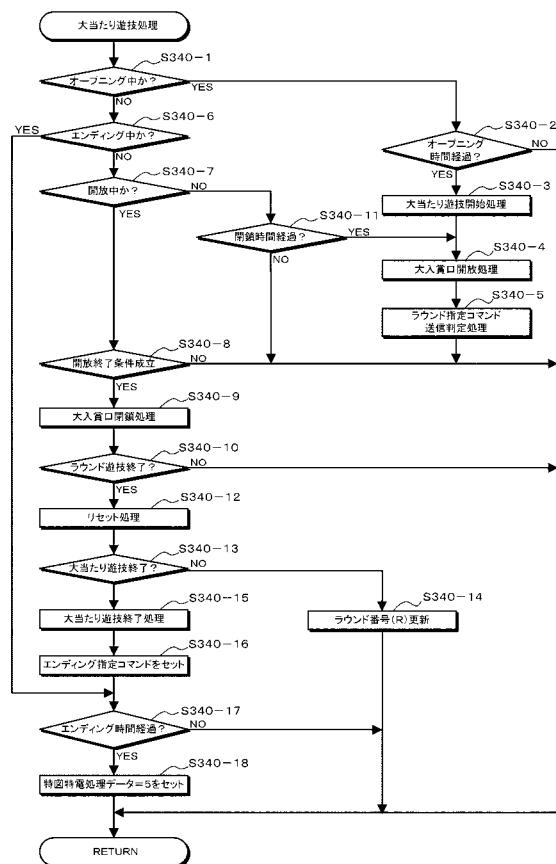
【 図 2 6 】



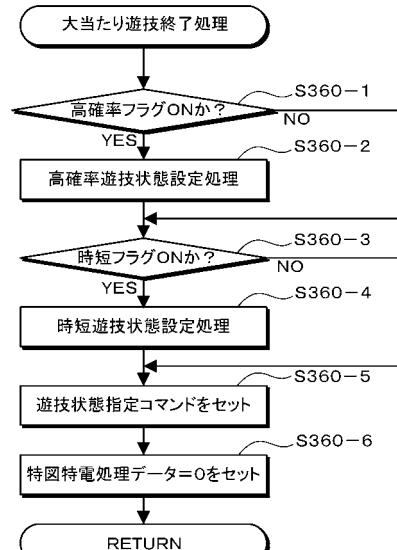
【 図 27 】



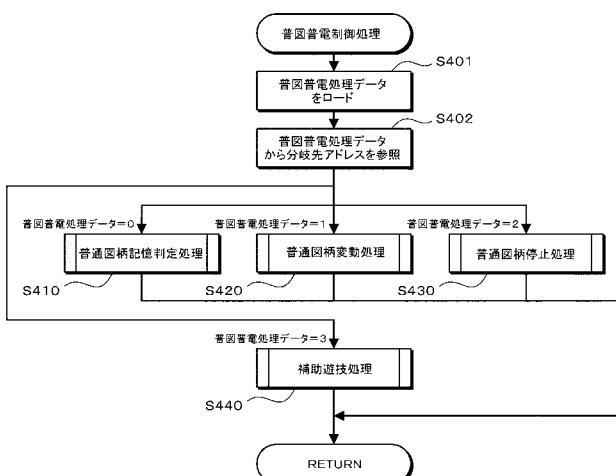
【図28】



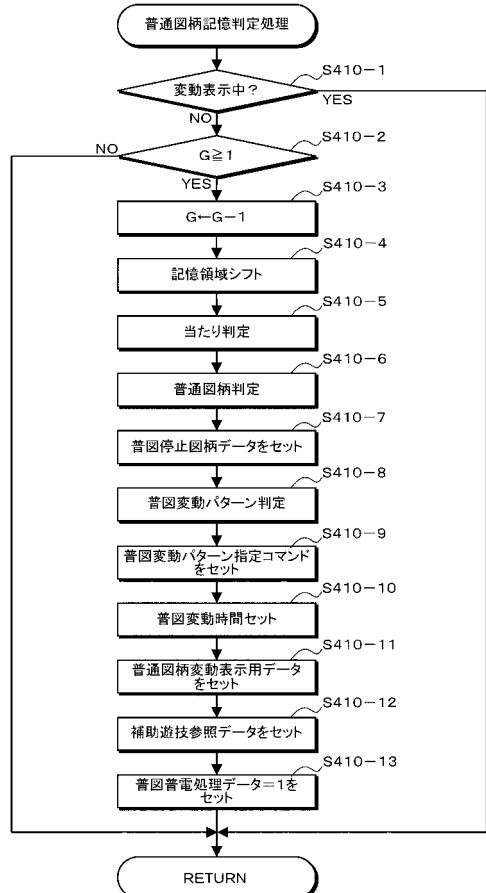
【 図 2 9 】



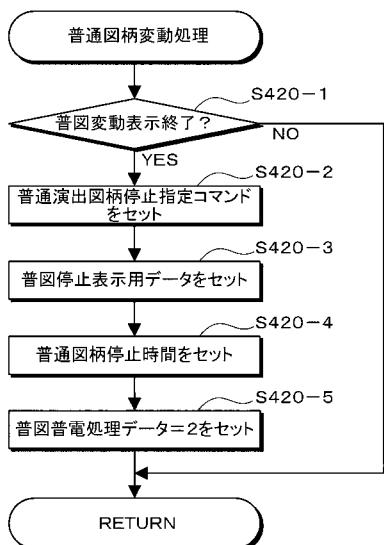
【図30】



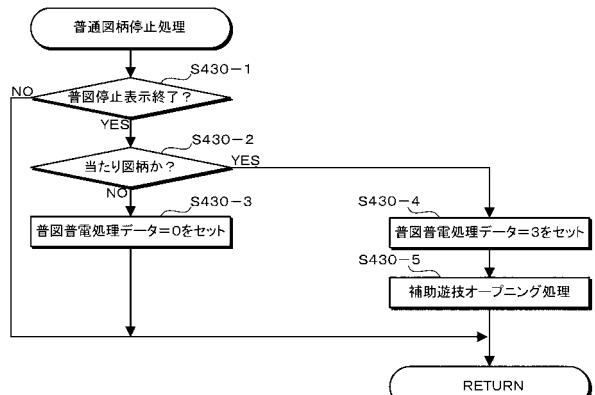
【図31】



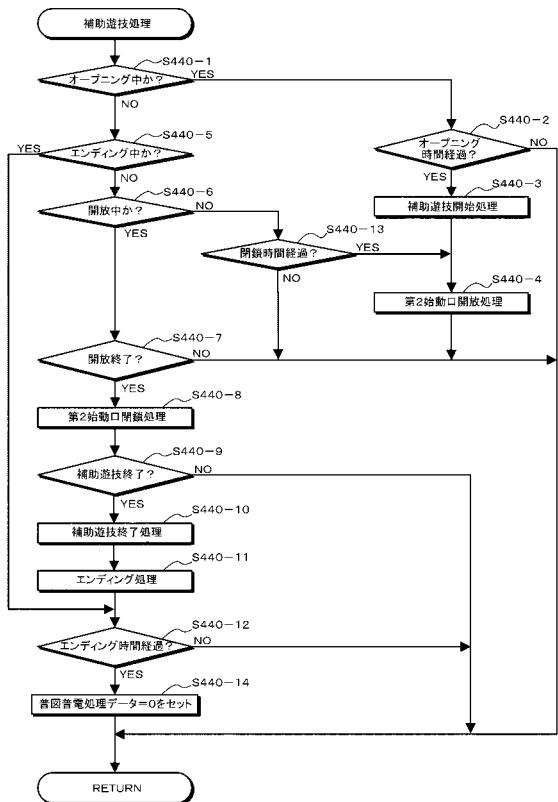
【図32】



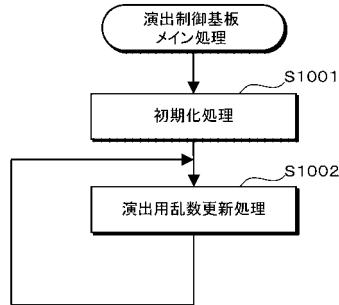
【図33】



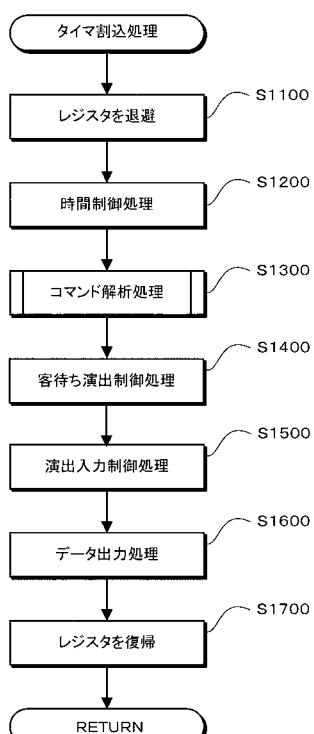
【図3-4】



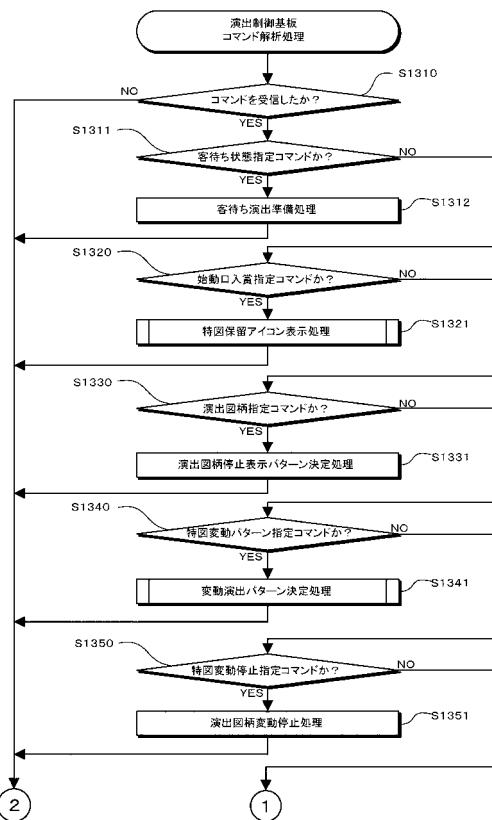
【図3-5】



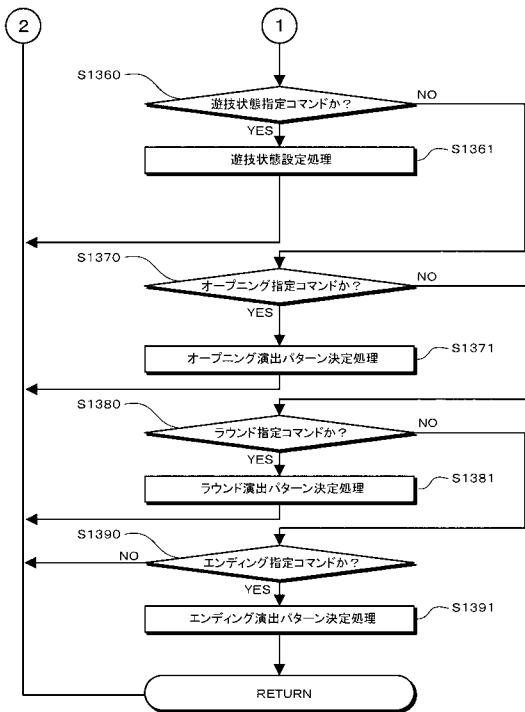
【図3-6】



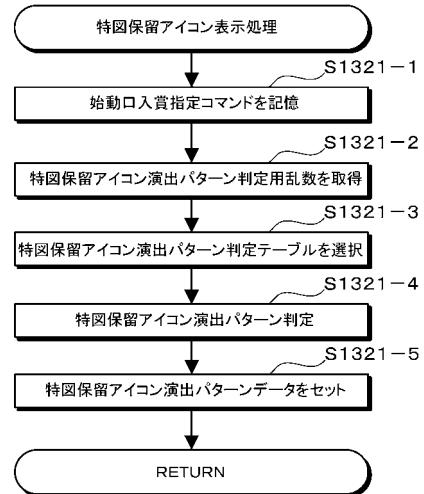
【図3-7】



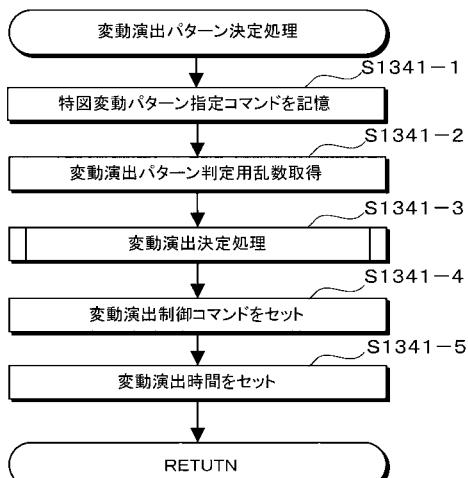
【図 3 8】



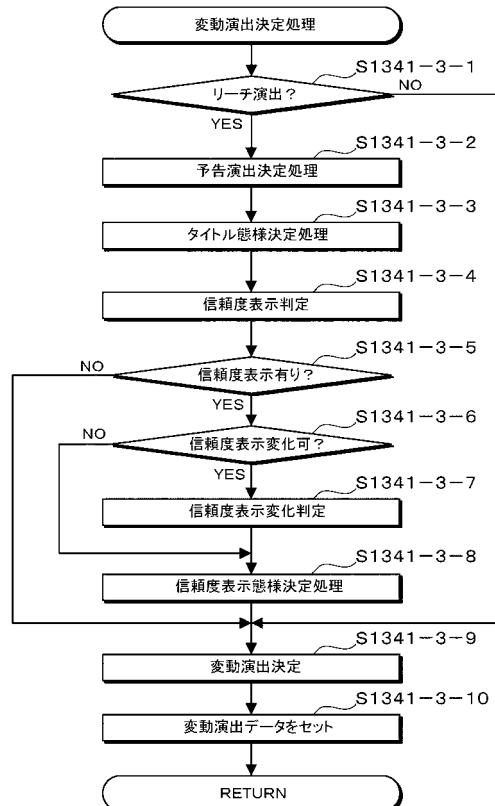
【図 3 9】



【図 4 0】



【図 4 1】



【図42】



(b)各記憶部

始動口入賞指定コマンド領域 (特図変動パターン指定コマンド記憶領域)
特図保留アイコン演出パターンデータ領域

【図43】

各演出決定用テーブル		※参考 リード出	※参考 接続回数	※参考 演出用 乱数値(0~99)	予告演出
変動パターン指定コマンド	上位バイト				
02H	0回	ノーマルリーチ	0回	0~79	無予告
03H	—	ロングリーチ	0回	80~99	弱予告
04H	—	SPリーチ1	0回	0~79	弱予告
05H	—	SPリーチ1	1回	80~99	強予告
06H	—	SPリーチ1	2回	0~59	強予告
07H	—	SPリーチ2	0回	60~99	弱予告
08H	—	SPリーチ2	1回	0~39	強予告
09H	—	SPリーチ2	2回	40~99	強予告
0AH	—	SPSPリーチ1	0回	0~79	弱予告
0BH	—	SPSPリーチ1	1回	80~99	強予告
0CH	—	SPSPリーチ1	2回	0~59	弱予告
0DH	—	SPSPリーチ2	0回	60~99	弱予告
0EH	—	SPSPリーチ2	1回	0~29	弱予告
0FH	—	SPSPリーチ2	2回	30~99	強予告
12H	ノーマルリーチ	0回	0~19	弱予告	弱予告
13H	ノーマルリーチ	0回	20~99	強予告	強予告
14H	ロングリーチ	0回	0~49	弱予告	弱予告
15H	ロングリーチ	0回	50~99	強予告	強予告
16H	SPリーチ1	0回	0~19	弱予告	弱予告
17H	SPリーチ1	1回	20~99	強予告	強予告
18H	SPリーチ1	2回	0~49	弱予告	弱予告
19H	SPリーチ2	0回	50~99	強予告	強予告
1AH	SPリーチ2	1回	0~29	弱予告	弱予告
1BH	SPSPリーチ1	0回	30~99	強予告	強予告
1CH	SPSPリーチ1	1回	0~19	弱予告	弱予告
1DH	SPSPリーチ1	2回	20~99	強予告	強予告
1EH	SPSPリーチ2	0回	0~39	弱予告	弱予告
1FH	SPSPリーチ2	1回	40~99	強予告	強予告
20H	SPSPリーチ2	2回	0~9	弱予告	弱予告
20H	全回転リーチ	3回	10~99	強予告	強予告

\*「-」は参照しません。

【図44】

タイトル基準決定用テーブル					
変動パターン指定コマンド		リード持続	地図結果	試験連回数	タイトル判定用乱数値 (0~99)
上位バイト	下位バイト				
01H	ノーマルリーチ	ハズレ	0回	—	—
12H	ノーマルリーチ	大当たり	0回	—	—
03H	ロングリーチ	ハズレ	0回	0~89	弱文字
13H	ロングリーチ	大当たり	0回	90~99	弱文字
04H	SPリーチ1	ハズレ	0回	0~59	弱文字
05H	SPリーチ1	ハズレ	1回	50~99	弱文字
06H	SPリーチ1	ハズレ	2回	0~59	弱文字
14H	SPリーチ2	大当たり	0回	0~29	弱文字
15H	SPリーチ2	大当たり	1回	30~79	弱文字
16H	SPリーチ2	大当たり	2回	80~99	弱文字
07H	SPSPリーチ1	ハズレ	0回	0~99	弱文字
08H	SPSPリーチ1	ハズレ	1回	0~99	弱文字
09H	SPSPリーチ1	ハズレ	2回	0~99	弱文字
17H	SPSPリーチ2	大当たり	0回	0~29	弱文字
18H	SPSPリーチ2	大当たり	1回	30~79	弱文字
19H	SPSPリーチ2	大当たり	2回	80~99	弱文字
0AH	SPSPリーチ1	ハズレ	0回	0~99	弱文字
0BH	SPSPリーチ1	ハズレ	1回	0~99	弱文字
0CH	SPSPリーチ1	ハズレ	2回	0~99	弱文字
1AH	SPSPリーチ2	大当たり	0回	0~29	弱文字
1BH	SPSPリーチ2	大当たり	1回	30~79	弱文字
1CH	SPSPリーチ2	大当たり	2回	80~99	弱文字
0DH	SPSPリーチ1	ハズレ	0回	0~99	弱文字
0EH	SPSPリーチ1	ハズレ	1回	0~99	弱文字
0FH	SPSPリーチ1	ハズレ	2回	0~99	弱文字
1DH	SPSPリーチ2	大当たり	0回	0~29	弱文字
1EH	SPSPリーチ2	大当たり	1回	30~79	弱文字
1FH	SPSPリーチ2	大当たり	2回	80~99	弱文字
20H	全回転リーチ	大当たり	3回	0~99	弱文字

【図45】

リード種類	信頼度表示			時短遊技状態
	信頼度表示	非時短遊技状態	時短遊技状態	
ノーマルリーチ	無し	—	—	—
ロングリーチ	無し	—	—	—
SPリーチ1	有り	不可	可	可
SPリーチ2	有り	可	可	可
SPSPリーチ1	有り	可	可	不可
SPSPリーチ2	有り	可	可	不可
全回転リーチ	有り	不可	不可	不可

※「-」は参照しません。

【 図 4 6 】

情報表示変化判定用テーブル						
リーチ種類	抽選結果	信頼度表示変化 判定用基準値 (0~99)	非時短逆技状態		時短逆技状態	
			変化有無	変化幅	変化有無	変化幅
ノーマルリーチ	—	—	—	—	—	—
ロングリーチ	—	—	—	—	—	—
SPリーチ①	ハズレ	0~69	無し	—	無し	—
		70~94			有り	1
		95~99			有り	2
	大当たり	0~19			無し	—
		20~79			有り	1
		80~99			有り	2
		0~69			無し	—
SPリーチ②	ハズレ	70~94			有り	1
		95~99			有り	2
		0~19			無し	—
	大当たり	20~79			有り	1
		80~99			有り	2
		0~59			無し	—
		60~89			有り	1
SPSPリーチ①	ハズレ	90~99			有り	2
		0~19			無し	—
		20~69			有り	1
	大当たり	70~99			有り	2
		0~59			無し	—
		60~89			有り	1
		90~99			有り	2
SPSPリーチ②	ハズレ	0~19			無し	—
		20~69				
		70~99				
	大当たり	0~19				
		20~69				
		70~99				
		0~59				
全国転リーチ	—	—	—	—	—	—

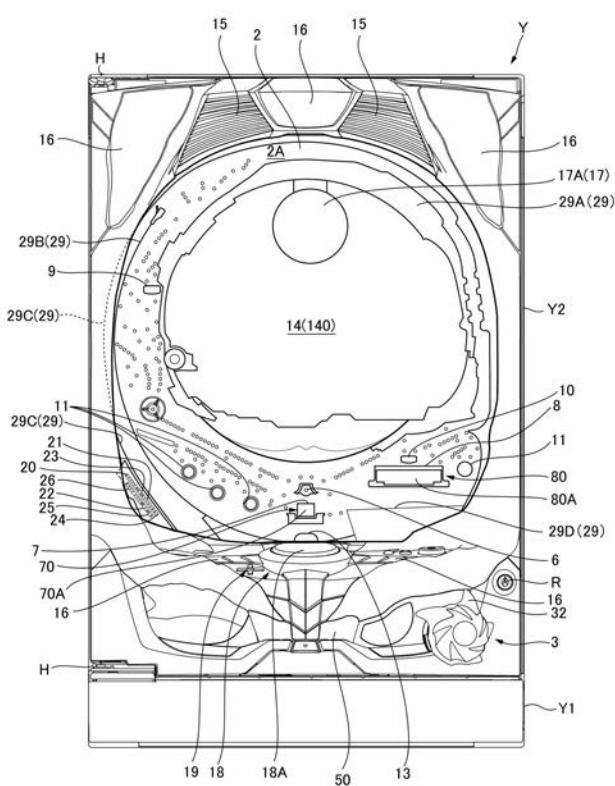
※「-」は参照しません。

【図47】

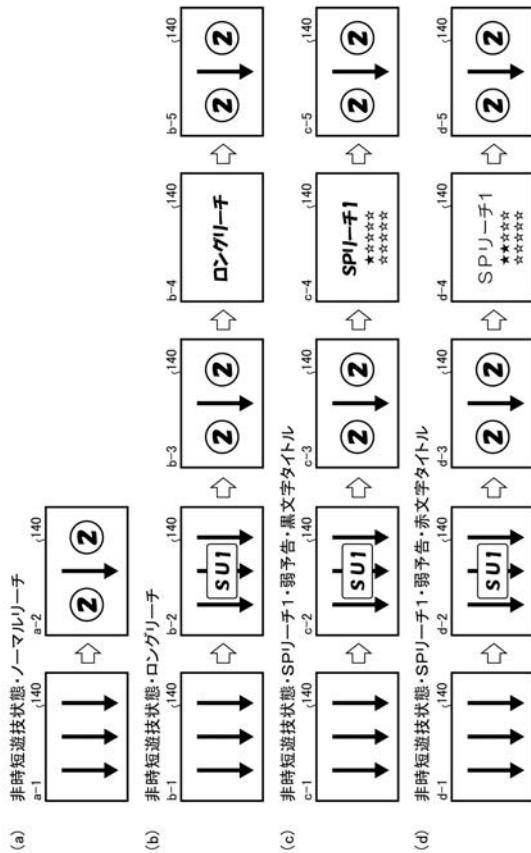
信頼度表示標準決定用テーブル									
リード種類	タイプ色	予告演出	実績拘束状況				特取扱い抄録		
			支払済	残高額度	第2達成度	支払済	残高額度	第2達成度	支払済
SPJ-1	赤文字	弱予告	-	1	-	無し	3	4	5
		弱予告	-	2	-	無し	3	5	-
	青文字	弱予告	-	2	-	無し	4	5	6
		弱予告	-	3	-	無し	5	6	7
	黄文字	弱予告	-	3	-	無し	6	6	-
		弱予告	-	4	-	無し	6	7	8
	緑文字	弱予告	無し	2	-	無し	4	5	-
		弱予告	3	2	4	無し	4	5	6
	青文字	強予告	無し	3	5	無し	2	4	-
		強予告	2	3	5	無し	1	5	6
	黄文字	強予告	3	9	6	無し	2	5	7
		強予告	3	9	6	無し	3	7	8
SPJ-2	赤文字	弱予告	無し	2	4	無し	4	5	-
		弱予告	3	2	5	無し	2	4	6
	青文字	弱予告	無し	2	3	5	無し	5	-
		弱予告	3	9	6	無し	1	5	6
	黄文字	弱予告	無し	3	9	無し	5	6	-
		弱予告	2	3	6	無し	2	5	7
	緑文字	弱予告	無し	4	-	無し	5	6	-
		弱予告	2	4	6	無し	1	6	7
	青文字	強予告	無し	4	-	無し	6	6	-
		強予告	3	4	7	無し	2	6	8
SPJ-3	赤文字	弱予告	無し	2	4	無し	6	6	-
		弱予告	1	3	4	無し	2	5	7
	青文字	弱予告	無し	2	5	無し	4	5	-
		弱予告	1	4	5	無し	1	5	6
	黄文字	弱予告	無し	2	3	5	無し	5	7
		弱予告	1	3	4	無し	1	7	8
	緑文字	弱予告	無し	3	5	無し	2	7	9
		弱予告	2	4	6	無し	1	6	7
	青文字	強予告	無し	2	5	無し	4	5	-
		強予告	1	2	3	無し	1	4	5
SPJ-4	赤文字	弱予告	無し	2	5	無し	4	5	-
		弱予告	1	3	4	無し	5	6	-
	青文字	弱予告	無し	2	4	無し	6	6	-
		弱予告	1	4	5	無し	1	6	7
	黄文字	弱予告	無し	2	4	無し	6	6	-
		弱予告	1	5	6	無し	1	7	8
	緑文字	弱予告	無し	2	5	無し	2	7	9
		弱予告	1	3	4	無し	1	5	-
	青文字	強予告	無し	2	5	無し	6	6	-
		強予告	1	5	6	無し	1	7	8
SPJ-5	赤文字	弱予告	無し	2	5	無し	4	5	-
		弱予告	1	3	4	無し	5	6	-
	青文字	弱予告	無し	2	5	無し	6	6	-
		弱予告	1	4	5	無し	1	6	7
	黄文字	弱予告	無し	2	4	無し	6	6	-
		弱予告	1	5	6	無し	1	7	8
	緑文字	弱予告	無し	2	5	無し	2	7	9
		弱予告	1	3	4	無し	1	5	-
	青文字	強予告	無し	2	5	無し	6	6	-
		強予告	1	5	6	無し	1	7	-
合計数			-	10	-	-	10	-	-

主因報

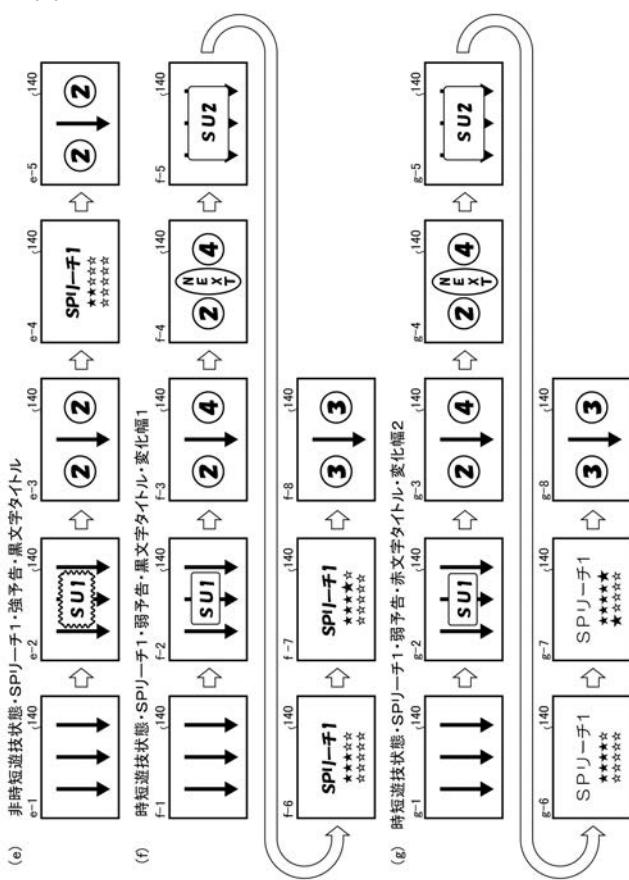
【図1】



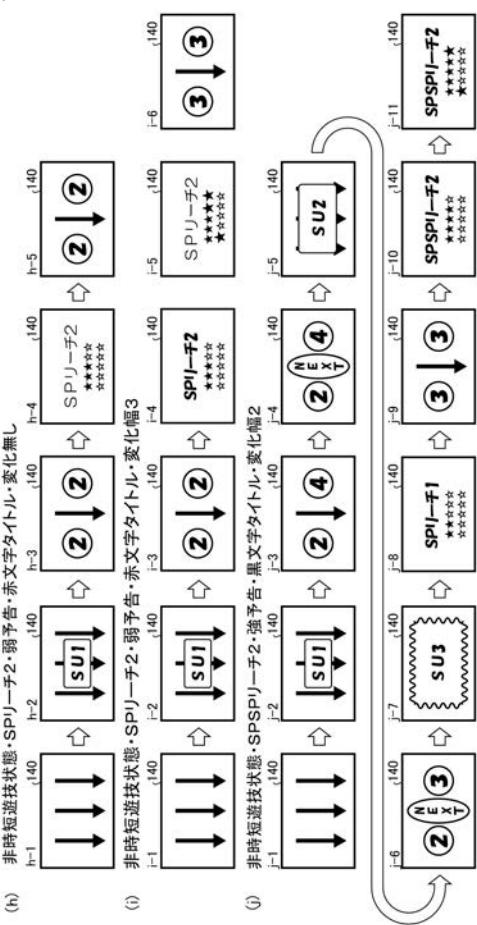
【 図 4 8 】



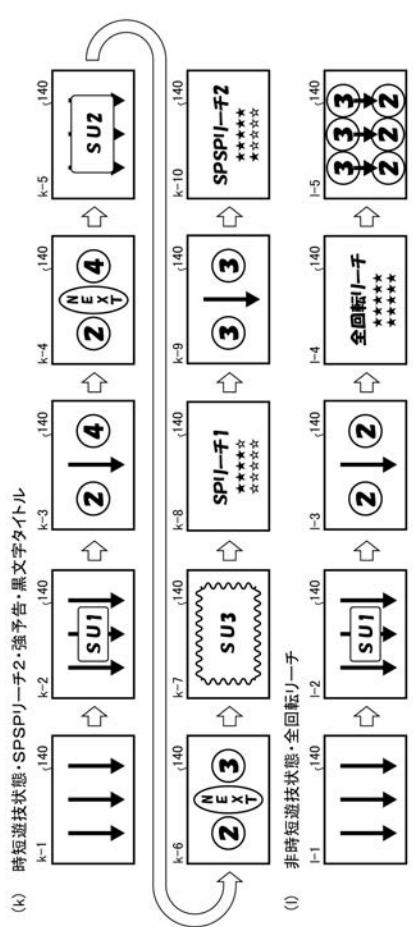
【図 49】



【図 50】



【図 51】



【図 52】

