



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

大当たり確率が低確率状態で、特別図柄始動口を有する普通電動役物への入賞が容易となる時短遊技状態を備え、

前記時短遊技状態は、

大当たり演出を実行することで移行される第1時短遊技状態と、

大当たり演出を実行することなく移行される第2時短遊技状態と、を有し、

前記第2時短遊技状態は、大当たりとならない図柄変動が所定回数継続した場合に移行され、

前記大当たりとならない図柄変動が所定回数継続する前に、電断し、再度電源が投入されて電断復帰した際、復帰した状態から前記所定回数に至るまでの回数に応じて、電源投入時の画像演出、又は、ランプ演出を実行してなる遊技機。

10

20

30

40

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ機、アレンジボール機、雀球遊技機、スロットなどの遊技機に関し

50

、より詳しくは、大当たり以外にも遊技する上での目的を付加し、更に大当たりに当選しない状態が長く続くことによる遊技者への不利益を軽減させることができる遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来のパチンコ機等の遊技機として、例えば特許文献1に記載のような遊技機が知られている。この遊技機は、確率変動状態にて所定の抽選回数の抽選で大当たりに当選しない場合に遊技状態が変更されるというものである。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2015-217225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、上記のような遊技機は、次の大当たりが約束されている遊技状態において所定の抽選回数の抽選で大当たりに当選しない場合における遊技の興奮を向上させるものであり、遊技状態の大半を占める低確率状態における遊技における遊技者への不利益を軽減させることができないという問題があった。

【0005】

そこで本発明は、上記問題に鑑み、大当たり以外にも遊技する上での目的を付加し、更に大当たりに当選しない状態が長く続くことによる遊技者への不利益を軽減させることができる遊技機を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記本発明の目的は、以下の手段によって達成される。なお、括弧内は、後述する実施形態の参照符号を付したものであるが、本発明はこれに限定されるものではない。

【0007】

請求項1の発明に係る遊技機によれば、大当たり確率が低確率状態で、特別図柄始動口(例えば、図5に示す特別図柄2始動口45)を有する普通電動役物例えば、図5に示す開閉部材45b及び図6に示す普通電動役物ソレノイド45c)への入賞が容易となる時短遊技状態を備え、

前記時短遊技状態は、

大当たり演出を実行することで移行される第1時短遊技状態(例えば、図28(b)に示す第1時短遊技状態)と、

大当たり演出を実行することなく移行される第2時短遊技状態(例えば、図28(b)に示す第2時短遊技状態)と、を有し、

前記第2時短遊技状態(例えば、図28(b)に示す第2時短遊技状態)は、大当たりとならない図柄変動が所定回数継続した場合に移行され、

前記大当たりとならない図柄変動が所定回数継続する前に、電断し、再度電源が投入されて電断復帰した際、復帰した状態から前記所定回数に至るまでの回数に応じて、電源投入時の画像演出、又は、ランプ演出を実行してなることを特徴としている。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、大当たり以外にも遊技する上での目的を付加し、更に大当たりに当選しない状態が長く続くことによる遊技者への不利益を軽減させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本発明の一実施形態に係る遊技機の外観を示す斜視図である。

【図2】同実施形態に係る遊技盤を装着する前の遊技機の扉を開放した状態を示す正面側

10

20

30

40

50

の斜視図である。

【図3】同実施形態に係る遊技盤を装着する前の遊技機の扉を開放した状態を示す正面図である。

【図4】同実施形態に係る遊技機の外観を示す背面側の斜視図である。

【図5】同実施形態に係る遊技盤の正面図である。

【図6】同実施形態に係る遊技機の制御装置を示すブロック図である。

【図7】(a)は同実施形態に係る主制御RAMのメモリ領域を示し、(b)は同実施形態に係る主制御ROMのメモリ領域を示すメモリマップを説明する説明図である。

【図8】同実施形態に係る演出シナリオテーブルの図を示し、(a)は複数の演出シナリオデータが格納されている図を示し、(b)は(a)に示す演出シナリオデータの1レイヤデータ内に格納されているデータを示し、(c)は(b)に示す制御コードデータが参照する制御テーブルを示す図である。

【図9】同実施形態に係るVDPを示すブロック図である。

【図10】(a)～(c)は、装飾図柄と常駐図柄における従来の変動状態を示している画面例である。

【図11】(a)～(p)は、装飾図柄と常駐図柄における同実施形態の変動開始から変動停止までを示している画面例である。

【図12】装飾図柄と常駐図柄における同実施形態の変動開始から変動停止までを示しているタイミングチャート図である。

【図13】(a)は、同実施形態において選択された変動シナリオを示し、(b)は、(a)に示す常駐図柄用変動シナリオの処理内容を説明する説明図、(c)は、(a)に示す装飾図柄用通常変動12秒変動シナリオの処理内容を説明する説明図である。

【図14】(a)は、常駐図柄を液晶表示装置に表示させるにあたって予め定められている表示領域を説明する説明図、(b-1)は、常駐図柄変動開始シーケンステーブルLの処理内容を説明する説明図、(b-2)は、常駐図柄変動中シーケンステーブルLの処理内容を説明する説明図、(b-3)は、常駐図柄変動停止シーケンステーブルLの処理内容を説明する説明図、(c-1)は、常駐図柄変動開始シーケンステーブルCの処理内容を説明する説明図、(c-2)は、常駐図柄変動中シーケンステーブルCの処理内容を説明する説明図、(c-3)は、常駐図柄変動停止シーケンステーブルCの処理内容を説明する説明図、(d-1)は、常駐図柄変動開始シーケンステーブルRの処理内容を説明する説明図、(d-2)は、常駐図柄変動中シーケンステーブルRの処理内容を説明する説明図、(d-3)は、常駐図柄変動停止シーケンステーブルRの処理内容を説明する説明図である。

【図15】(a-1)～(d-1)は、装飾図柄の変動を液晶表示装置に表示させるにあたって予め定められているシーンを説明する説明図、(a-2)～(d-2)は、装飾図柄の揺れ変動を液晶表示装置に表示させるにあたって予め定められているシーンを説明する説明図、(a-3)は、装飾図柄の変動停止を液晶表示装置に表示させるあたって予め定められているシーンを説明する説明図である。

【図16】(a)は、変動開始シーケンステーブルXの処理内容を説明する説明図、(b)は、高速変動シーケンステーブルXの処理内容を説明する説明図、(c)は、減速変動シーケンステーブルXの処理内容を説明する説明図、(d)は、揺れ変動シーケンステーブルXの処理内容を説明する説明図、(e)は、変動停止シーケンステーブルXの処理内容を説明する説明図である。

【図17】(a)は、変動開始シーケンステーブルYの処理内容を説明する説明図、(b)は、高速変動シーケンステーブルYの処理内容を説明する説明図、(c)は、減速変動シーケンステーブルYの処理内容を説明する説明図、(d)は、揺れ変動シーケンステーブルYの処理内容を説明する説明図、(e)は、変動停止シーケンステーブルYの処理内容を説明する説明図である。

【図18】(a)は、変動開始シーケンステーブルZの処理内容を説明する説明図、(b)は、高速変動シーケンステーブルZの処理内容を説明する説明図、(c)は、減速変動

10

20

30

40

50

シーケンステーブルZの処理内容を説明する説明図、(d)は、揺れ変動シーケンステーブルZの処理内容を説明する説明図、(e)は、変動停止シーケンステーブルZの処理内容を説明する説明図である。

【図19】(a)は、1~9までの装飾图柄を例示した説明図、(b-1)~(b-5)は、図15(a-1)~(d-1)に示すシーンを用いて装飾图柄を変動させる方法を説明する説明図である。

【図20】(a)~(n)は、装飾图柄と常駐图柄におけるSPリーチが開始されるまでの変動例を示す画面例である。

【図21】中装飾图柄における変動開始からSPリーチが開始されるまでを示しているタイミングチャート図である。

【図22】(a)は、図20に示す変動例を実行するにあたって選択された変動シナリオを示し、(b)は、(a)に示す装飾图柄用通常変動シナリオの処理内容を説明する説明図、(c)は、(a)に示す装飾图柄用テンパイ時変動シナリオの処理内容を説明する説明図、(d)は、(a)に示す装飾图柄用リーチ発展時変動シナリオの処理内容を説明する説明図である。

【図23】(a)~(d)は、左右装飾图柄のリーチ発展時の変動を液晶表示装置に表示させるにあたって予め定められているシーンを説明する説明図である。

【図24】(a)は、テンパイ時変動シーケンステーブルYの処理内容を説明する説明図、(b)は、リーチ発展時シーケンステーブルXの処理内容を説明する説明図、(c)は、リーチ発展時シーケンステーブルZの処理内容を説明する説明図である。

【図25】(a)は、SPリーチ当たり変動パターンコマンドに基づいて選択された変動シナリオを示し、(b)は、SPリーチはずれ変動パターンコマンドに基づいて選択された変動シナリオを示し、(c)は、装飾图柄用SPリーチ変動シナリオの処理内容を説明する説明図、(d)は、装飾图柄用SPリーチ当たり表示シナリオの処理内容を説明する説明図、(e)は、装飾图柄用SPリーチはずれ表示シナリオの処理内容を説明する説明図である。

【図26】(a)~(c)は、常駐图柄が高速変動すると共に、装飾图柄は変動を開始せず、拡大表示されてから高速変動している状態を示す画面例である。

【図27】図26に示す画面例における切替タイミングを説明する、左常駐图柄、左装飾图柄のタイミングチャート図である。

【図28】(a)は、従来の遊技の流れを説明する説明図、(b)は、救済の遊技の流れを説明する説明図、(c)は、特殊電サポ图柄の遊技の流れを説明する説明図である。

【図29】(a)は、遊技状態に応じて参照する変動パターンテーブルが格納されているテーブルを示し、(b)は、通常遊技状態において選択される変動パターンテーブルを示す図である。

【図30】(a)は、第1時短遊技状態(1~79回転目)において選択される変動パターンテーブルを示し、(b)は、第1時短遊技状態(80~99回転目)において選択される変動パターンテーブルを示す図である。

【図31】(a)は、第1時短遊技状態(100回転目)において選択される変動パターンテーブルを示し、(b)は、第2時短遊技状態(1回転目)において選択される変動パターンテーブルを示し、(c)は、第2時短遊技状態(2~100回転目)において選択される変動パターンテーブルを示す図である。

【図32】第2時短遊技状態(101~最終回転目)において選択される変動パターンテーブルを示す図である。

【図33】小当たりと、特殊電サポ图柄を兼用した場合の処理内容を説明する説明図である。

【図34】同実施形態に係る主制御のメイン処理を説明するフローチャート図である。

【図35】図34に示す主制御のメイン処理の続きを説明するフローチャート図である。

【図36】図34に示す設定切替処理を説明するフローチャート図である。

【図37】電源異常チェック処理を説明するフローチャート図である。

【図38】同実施形態に係る主制御のタイマ割込み処理を説明するフローチャート図である。

【図39】図38に示す普通図柄処理を説明するフローチャート図である。

【図40】図38に示す特別図柄処理を説明するフローチャート図である。

【図41】図40に示す始動口チェック処理1(2)を説明するフローチャート図である。

【図42】図40に示す特別図柄変動開始処理を説明するフローチャート図である。

【図43】図42に示す当たり判定処理を説明するフローチャート図である。

【図44】図42に示す特殊電サポ図柄当たり判定処理を説明するフローチャート図である。

10

【図45】当たり判定テーブルのプログラム例を示す図である。

【図46】設定値1段階しかない場合の当たり判定テーブルのプログラム例を示す図である。

【図47】特殊電サポ図柄当たり判定テーブルのプログラム例を示す図である。

【図48】図40に示す特別図柄変動中処理を説明するフローチャート図である。

【図49】図40に示す特別図柄確認時間中処理を説明するフローチャート図である。

【図50】図38に示す使用領域外処理を説明するフローチャート図である。

【図51】(a)は普通図柄の当否抽選を実行する際に使用される普通図柄当たり判定テーブルを示し、(b)は特別図柄の当否抽選を実行する際に使用される特別図柄大当たり判定テーブルを示し、(c)は特別図柄の当否抽選を実行する際に使用される特別図柄小当たり判定テーブルを示し、(d)は特別図柄の当否抽選を実行する際に使用される特殊電サポ図柄当たり判定テーブルを示す図である。

20

【図52】同実施形態に係るサブ制御のメイン処理を示すフローチャート図である。

【図53】図52に示すデータ解析処理を示すフローチャート図である。

【図54】同実施形態に係るサブ制御のコマンド受信処理を示すフローチャート図である。

【図55】同実施形態に係るサブ制御のタイマ割込み処理を示すフローチャート図である。

【図56】(a)は動画に関する初期コマンドリストを説明するフローチャート図を示し、(b)は動画に関する定常コマンドリストを説明するフローチャート図を示し、(c)は静止画に関するコマンドリストを説明するフローチャート図である。

30

【発明を実施するための形態】

【0010】

以下、本発明に係る遊技機の一実施形態を、パチンコ遊技機を例にして、図面を参照して具体的に説明する。なお、以下の説明において、上下左右の方向を示す場合は、図示正面から見た場合の上下左右をいうものとする。

【0011】

<パチンコ遊技機外観構成の説明>

まず、図1～図6を参照して、本実施形態に係るパチンコ遊技機の外観構成を説明する。

40

【0012】

<パチンコ遊技機前面の外観構成の説明>

図1に示すように、パチンコ遊技機1は、木製の外枠2と、この外枠2の前面に、左側面に設けられているヒンジ4a(図2参照)を介して縦軸心廻りに開閉自在及び着脱自在に枢着された矩形状の前面枠3とを備えている。

【0013】

この前面枠3は、図2及び図3に示すように、上部装着部5と、この上部装着部5の下側に設けられた下部装着部6とを備えている。この上部装着部5の前側には、上記ヒンジ4aを介して縦軸心廻りに開閉自在及び着脱自在に枢着された透明ガラスを支持した上部開閉扉7が設けられ、下部装着部6の前側には、下部開閉扉8がヒンジ4aと同じ側に設

50

けられたヒンジ 4 b により開閉自在及び着脱自在に枢着されている。

【 0 0 1 4 】

そして、この下部開閉扉 8 には、図 1 に示すように、排出された遊技球を貯留する上受け皿 9 と、この上受け皿 9 が満杯になったときにその余剰球を受けて貯留する下受け皿 10 とが一体形成されている。また、下部開閉扉 8 には、球貸しボタン 11 及びプリペイドカード排出ボタン 12 (カード返却ボタン 12 ) が設けられ、そして、上受け皿 9 の上皿表面部分には、内蔵ランプ (図示せず) 点灯時に押下することにより演出効果を変化させることができる押しボタン式の演出ボタン装置 13 が設けられている。また、この上受け皿 9 には、当該上受け皿 9 に貯留された遊技球を下方に抜くための球抜きボタン 14 が設けられ、さらに、略十字キーからなる設定ボタン 15 が設けられている。この設定ボタン 15 は、遊技者による操作が可能なもので、中央部に設けられた円形の決定キー 15 a と、その決定キー 15 a の図示上側に設けられた三角形状の上キー 15 b と、その決定キー 15 a の図示左側に設けられた三角形状の左キー 15 c と、その決定キー 15 a の図示右側に設けられた三角形状の右キー 15 d と、その決定キー 15 a の図示下側に設けられた三角形状の下キー 15 e とで構成されている。

10

【 0 0 1 5 】

一方、下部開閉扉 8 の右端部側には、図 1 に示すように、発射ユニットを作動させるための発射ハンドル 16 が設けられ、図 1 ~ 図 3 に示すように、前面枠 3 の上部両側面側及び発射ハンドル 16 の近傍には、BGM (B a c k g r o u n d m u s i c) あるいは効果音を発するスピーカ 17 が設けられている。そして、上部開閉扉 7 及び下部開閉扉 8 の各所には、光の装飾による演出効果を現出する LED ランプ等の装飾ランプが配置されている。

20

【 0 0 1 6 】

他方、上部装着部 5 には、図 2 及び図 3 に示すように、遊技盤装着枠 18 が設けられており、この遊技盤装着枠 18 に遊技盤 YB (図 1 参照) が、図 5 に示す遊技領域 40 を前面に臨ませた状態で装着され、遊技盤装着枠 18 内に固定されることとなる。すなわち、図 3 に示すように、上部装着部 5 には、右側面側下部に複数の接続用コネクタ 19 (図示では 4 個) が設けられているため、これら接続用コネクタ 19 に、遊技盤 YB の背面に設けられた被接続用コネクタ (図示せず) が接続されることで、遊技盤装着枠 18 内に遊技盤 YB が装着される。そして、右側面側上下方向に設けられた固定具 20 a, 20 b によって遊技盤装着枠 18 内に遊技盤 YB が固定されることとなる。これにより、遊技盤装着枠 18 内に遊技盤 YB が装着され、もって、その遊技盤 YB の遊技領域 40 の前側に、透明ガラスを支持した上部開閉扉 7 が設けられることとなる (図 1 参照)。なお、上記遊技領域 40 は、遊技盤 YB の面上に配置された球誘導レール UR (図 5 参照) で囲まれた領域からなるものである。

30

【 0 0 1 7 】

一方、下部装着部 6 には、図 2 及び図 3 に示すように、左右方向略中央に発射機構 21 が配置され、その発射機構 21 の右側には、スピーカ 17 が配置されている。この発射機構 21 は、図 3 に示すように、板金製の支持板 22 と、この支持板 22 の前面に装着された発射レール 23 と、支持板 22 の前面に装着され且つ発射用の遊技球を発射レール 23 上の発射待機位置 24 に保持する球保持部 25 と、支持板 22 の前面で前後方向の駆動軸 26 回りに揺動自在に支持された打撃槌 27 と、支持板 22 の裏側に装着され、且つ、打撃槌 27 を、駆動軸 26 を介して打撃方向に駆動する発射モータを備えた発射制御基板 71 とを備えている。

40

【 0 0 1 8 】

< 遊技盤の外観構成の説明 >

他方、上記遊技盤 YB の遊技領域 40 には、図 5 に示すように、略中央部に LCD (Liquid Crystal Display) 等からなる液晶表示装置 41 が配置されている。この液晶表示装置 41 は、表示エリアを左、中、右の 3 つのエリアに分割し、独立して数字やキャラクタ、文字 (キャラクタの会話や歌詞テロップ等) あるいは特別図柄

50

の変動表示が可能なものである。そしてこのような液晶表示装置41の周囲には、装飾用の上飾り42a、左飾り42b、右飾り42cが設けられており、この上飾り42a、左飾り42b、右飾り42cの背面側には可動役物装置43が配置されている。

#### 【0019】

この可動役物装置43は、図5に示すように、遊技の進行に伴い所定の演出動作を行う上可動役物43aと、左可動役物43bと、右可動役物43cと、左上可動役物43dと、さらに、上・左・右・左上可動役物43a～43dを、夫々、駆動する2相のステッピングモータ等のモータ(図示せず)とで構成されている。なお、これら上・左・右・左上可動役物43a～43dには、光の装飾により演出効果を現出するLEDランプ等の装飾ランプが配置されている。

10

#### 【0020】

一方、液晶表示装置41の真下には、特別図柄1始動口44が配置され、その内部には入賞球を検出する特別図柄1始動口スイッチ44a(図6参照)が設けられている。そしてこの特別図柄1始動口スイッチ44a(図6参照)が検出した有効入賞球数、すなわち、第1始動保留球数が所定数(例えば、4個)液晶表示装置41に表示されることとなる。なお、この第1始動保留球数は、特別図柄1始動口44へ遊技球が入賞し、特別図柄1始動口スイッチ44a(図6参照)にて検出されると、1加算(+1)され、数字やキャラクタあるいは図柄(装飾図柄)等の特別図柄の変動表示が開始されると、1減算(-1)されるというものである。

20

#### 【0021】

他方、液晶表示装置41の右下部側には、特別図柄2始動口45が配置され、その内部には入賞球を検出する特別図柄2始動口スイッチ45a(図6参照)が設けられている。そしてこの特別図柄2始動口スイッチ45a(図6参照)が検出した有効入賞球数、すなわち、第2始動保留球数が所定数(例えば、4個)液晶表示装置41に表示されることとなる。なお、この第2始動保留球数は、特別図柄2始動口45へ遊技球が入賞し、特別図柄2始動口スイッチ45a(図6参照)にて検出されると、1加算(+1)され、数字やキャラクタあるいは図柄(装飾図柄)等の特別図柄の変動表示が開始されると、1減算(-1)されるというものである。

20

#### 【0022】

一方、この特別図柄2始動口45は、図5に示すように、開閉部材45bを備えており、この開閉部材45bが開放した場合に遊技球が入賞し易い状態となる。この開閉部材45bは、後述する普通図柄の抽選に当選した場合に、所定回数、所定時間開放するもので、普通電動役物ソレノイド45c(図6参照)によって開閉動作が制御されている。なお、以下では、このような開閉部材45b及び普通電動役物ソレノイド45cを合せた装置を普通電動役物と称することがある。

30

#### 【0023】

他方、特別図柄1始動口44の右側には、図5に示すように、入賞装置46が配置されている。この入賞装置46は、後述する特別図柄の抽選に当選したとき、すなわち大当たりしたことにより発生する特別遊技状態の際、開閉扉46aにて閉止されている図示しない大入賞口が開放するように開閉扉46aが特別電動役物ソレノイド46b(図6参照)によって駆動制御され、遊技球が大入賞口(図示せず)に入球可能となる。なお、この大入賞口(図示せず)に入球した遊技球は入賞球として大入賞口(図示せず)内部に設けられている大入賞口スイッチ46c(図6参照)によって検出される。

40

#### 【0024】

一方、特別図柄の抽選に当選していないとき、すなわち、特別遊技状態でない場合は、特別電動役物ソレノイド46b(図6参照)によって開閉扉46aが駆動制御され、大入賞口(図示せず)が閉止される。これにより、大入賞口(図示せず)内に遊技球が入球することができなくなる。なお、以下では、このような開閉扉46a及び特別電動役物ソレノイド46bを合せた装置を特別電動役物と称することがある。

50

#### 【0025】

他方、液晶表示装置 4 1 の右上部には、図 5 に示すように、ゲートからなる普通図柄始動口 4 7 が配置され、その内部には、遊技球の通過を検出する普通図柄始動口スイッチ 4 7 a (図 6 参照) が設けられている。また、上記入賞装置 4 6 の右側及び上記特別図柄 1 始動口 4 4 の左側には、一般入賞口 4 8 が夫々配置されている。この一般入賞口 4 8 は、上記入賞装置 4 6 の右側に配置されている右上一般入賞口 4 8 a と、上記特別図柄 1 始動口 4 4 の左側に配置されている左上一般入賞口 4 8 b と、左中一般入賞口 4 8 c と、左下一般入賞口 4 8 d とで構成されている。そして、右上一般入賞口 4 8 a の内部には遊技球の通過を検出する右上一般入賞口スイッチ 4 8 a 1 (図 6 参照) が設けられ、左上一般入賞口 4 8 b の内部には遊技球の通過を検出する左上一般入賞口スイッチ 4 8 b 1 (図 6 参照) が設けられ、左中一般入賞口 4 8 c の内部には遊技球の通過を検出する左中一般入賞口スイッチ 4 8 c 1 (図 6 参照) が設けられ、左下一般入賞口 4 8 d の内部には遊技球の通過を検出する左下一般入賞口スイッチ 4 8 d 1 (図 6 参照) が設けられている。

10

## 【0026】

一方、特別図柄 1 始動口 4 4 の真下には、入賞することなく遊技領域 4 0 最下流部まで流下してきた遊技球 (アウト球) が入球されるアウト口 4 9 が配置されている。なお、このアウト口 4 9 に入球した遊技球は非入賞球として内部に設けられているアウト口スイッチ 4 9 a (図 6 参照) によって検出され、さらに、上述した入賞球も遊技盤 4 の背面側を通って最下流部まで流下することとなるため、アウト口スイッチ 4 9 a (図 6 参照) によって検出されることとなる。それゆえ、アウト口スイッチ 4 9 a (図 6 参照) は、排出されたアウト総数、すなわち、発射ハンドル 1 6 にて遊技領域 4 0 に発射された遊技球と同数の遊技球を検出することとなる。

20

## 【0027】

他方、上記遊技盤 4 の遊技領域 4 0 の右下周縁部には、7 セグメントが 3 個並べて構成されており、そのうち 2 個の 7 セグメントが特別図柄表示装置 5 0 であり、その他の 7 セグメント表示装置 5 2 a は特別図柄 1 や特別図柄 2 、普通図柄の始動保留球数、遊技状態を表示するものである。この特別図柄表示装置 5 0 は、図 5 に示すように、特別図柄 1 表示装置 5 0 a と特別図柄 2 表示装置 5 0 b とで構成されており、その特別図柄 1 表示装置 5 0 a の左側には、1 個の L E D からなる普通図柄表示装置 5 1 が設けられ、さらに、大当たり遊技のラウンド数を報知するラウンドランプ 5 2 b 、右打ちを報知するための右打ち報知ランプ 5 2 c が設けられている。

30

## 【0028】

また、特別図柄 1 , 特別図柄 2 に対応する識別情報を示す識別ランプ装置 5 0 A が左飾り 4 3 b 上端部側に設けられている。

## 【0029】

この識別ランプ装置 5 0 A は、特別図柄 1 , 特別図柄 2 が変動中、あるいは、当該特別図柄 1 , 特別図柄 2 の当りハズレの情報を遊技者に知らせるための第 1 , 第 2 識別ランプ 5 0 A a , 5 0 A b を有している。この第 1 識別ランプ 5 0 A a は、特別図柄 1 に対応しており、第 2 識別ランプ 5 0 A b は、特別図柄 2 に対応している。そして、特別図柄 1 が変動中の場合、第 1 識別ランプ 5 0 A a は点滅し、特別図柄 1 が当りの場合、第 1 識別ランプ 5 0 A a は点灯し、特別図柄 1 がハズレの場合、第 1 識別ランプ 5 0 A a は消灯する。そしてさらに、特別図柄 2 が変動中の場合、第 2 識別ランプ 5 0 A b は点滅し、特別図柄 2 が当りの場合、第 2 識別ランプ 5 0 A b は点灯し、特別図柄 2 がハズレの場合、第 2 識別ランプ 5 0 A b は消灯するというものである。

40

## 【0030】

なお、上記遊技盤 4 の遊技領域 4 0 には、図示はしないが複数の遊技釘が配置され、遊技球の落下方向変換部材としての風車 5 3 が配置されている。

## 【0031】

<パチンコ遊技機背面の外観構成の説明>

かくして、このように構成されるパチンコ遊技機 1 の背面は、図 4 に示すように、遊技盤装着枠 1 8 を覆って遊技盤 Y B を裏側から押さえる枠体状の裏機構板 5 4 が取付けられ

50

ている。そして、この裏機構板 54 の上部右側寄りには、パチンコホール側島設備の遊技球補給装置（図示せず）から供給される遊技球を貯留する遊技球貯留タンク 55 が設けられ、さらには、その遊技球貯留タンク 55 から球を導出するタンクレール 56 が設けられている。

【0032】

このタンクレール 56 の傾斜下端には、払い出し装置 57 と払い出し通路 58 とが装着されており、遊技球が大入賞口（図示せず）等の入賞口に入賞した時、又は、遊技球貸出装置（図示せず）から球貸し指令があった時に、遊技球貯留タンク 55 内の遊技球を、タンクレール 56 を経て払い出し装置 57 により払い出し、その遊技球を、払い出し通路 58 を経て上受け皿 9（図 1 参照）に案内するようになっている。

10

【0033】

また、裏機構板 54 の略中央には、遊技盤 YB の裏側に着脱自在に装着された透明の裏カバー 59（図 3 も参照）が装着されており、この裏カバー 59 内には、サブ制御基板 80 を収納した透明のサブ制御基板ケース 80a が着脱自在に設けられている。そして、サブ制御基板ケース 80a の下方には、内部に主制御基板 60 を収納した透明な主制御基板ケース 60a が着脱自在に設けられ、この主制御基板ケース 60a の下方には、払い出し制御基板 70 を収納した透明な払い出し制御基板ケース 70a が着脱自在に設けられている。さらに、この主制御基板ケース 60a の下方には、電源基板 130 を収納した電源基板ケース 130a が着脱自在に設けられている。

【0034】

<制御装置の説明>

次に、上記のような外観構成からなるパチンコ遊技機 1 内に設けられる遊技の進行状況に応じて電子制御を行う制御装置を、図 6 を用いて説明する。この制御装置は、図 6 に示すように、遊技動作全般の制御を司る主制御基板 60 と、その主制御基板 60 からの制御コマンドに基づいて遊技球を払い出す払い出し制御基板 70 と、画像と光と音についての制御を行うサブ制御基板 80 とで主に構成されている。

20

【0035】

<主制御基板に関する説明>

主制御基板 60 は、主制御 CPU 600a と、一連の遊技制御手順を記述した遊技プログラム等を格納した主制御 ROM 600b と、作業領域やバッファメモリ等として機能する主制御 RAM 600c とで構成されたワンチップマイクロコンピュータ 600 と、低確時（当たり抽選確率が通常の低確率状態）に幾らの賞球がされたかの比率等に関する内容の表示（性能表示）、及び、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる確率の設定内容の表示を兼用する 7 セグメントからなる計測・設定表示装置 610 と、RAM クリアスイッチ 620 と、設定キースイッチ 630 と、を主に搭載している。

30

【0036】

そして、このように構成される主制御基板 60 には、払い出モータ M を制御して遊技球を払い出す払い出し制御基板 70 が接続されている。そしてさらには、特別図柄 1 始動口 44 への入賞を検出する特別図柄 1 始動口スイッチ 44a と、特別図柄 2 始動口 45 への入賞を検出する特別図柄 2 始動口スイッチ 45a と、普通図柄始動口 47 の通過を検出する普通図柄始動口スイッチ 47a と、一般入賞口 48（右上一般入賞口 48a, 左上一般入賞口 48b, 左中一般入賞口 48c, 左下一般入賞口 48d）への入賞を検出する右上一般入賞口スイッチ 48a1, 左上一般入賞口スイッチ 48b1, 左中一般入賞口スイッチ 48c1, 左下一般入賞口スイッチ 48d1 と、開閉扉 46a によって開放又は閉止される大入賞口（図示せず）の入賞を検出する大入賞口スイッチ 46c と、発射ハンドル 16 にて遊技領域 40 に発射された遊技球と同数の遊技球を検出可能なアウトロスイッチ 49a とが接続されている。またさらには、開閉部材 45b の動作を制御する普通電動役物ソレノイド 45c と、開閉扉 46a の動作を制御する特別電動役物ソレノイド 46b と、特別図柄 1 表示装置 50a と、特別図柄 2 表示装置 50b と、普通図柄表示装置 51 と、7 セグメント表示装置 52a と、ラウンドランプ 52b と、右打ち報知ランプ 52c と、が接続さ

40

50

れている。

【0037】

このように構成される主制御基板60は、特別図柄1始動口スイッチ44a又は特別図柄2始動口スイッチ45aあるいは普通図柄始動口スイッチ47aからの信号を主制御CPU600aにて受信すると、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させるか（いわゆる「当たり」）、あるいは、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させないか（いわゆる「ハズレ」）の抽選を行い、その抽選結果である当否情報に応じて特別図柄の変動パターンや停止図柄あるいは普通図柄の表示内容を決定し、その決定した情報を特別図柄1表示装置50a又は特別図柄2表示装置50bあるいは普通図柄表示装置51に送信する。これにより、特別図柄1表示装置50a又は特別図柄2表示装置50bあるいは普通図柄表示装置51に抽選結果が表示されることとなる。そしてさらに、主制御基板60、すなわち、主制御CPU600aは、その決定した情報を含む演出制御コマンドD1\_CMDを生成し、サブ制御基板80に送信する。なお、主制御基板60、すなわち、主制御CPU600aが、特別図柄1始動口スイッチ44a、特別図柄2始動口スイッチ45a、右上一般入賞口スイッチ48a1、左上一般入賞口スイッチ48b1、左中一般入賞口スイッチ48c1、左下一般入賞口スイッチ48d1、大入賞口スイッチ46cからの信号を受信した場合は、遊技者に幾らの遊技球を払い出すかを決定し、その決定した情報を含む払出制御コマンドPAY\_CMDを払出制御基板70に送信することで、払出制御基板70が遊技者に遊技球を払出すこととなる。

10

【0038】

また、抽選を行った結果、普通図柄の抽選に当選した場合、開閉部材45bが所定回数、所定時間開放するように普通電動役物ソレノイド45cが駆動制御され、特別図柄の抽選に当選した場合、特別電動役物ソレノイド46bが大入賞口（図示せず）を開放するように制御される。

20

【0039】

一方、主制御基板60、すなわち、主制御CPU600aは、特別図柄1始動口スイッチ44a、特別図柄2始動口スイッチ45a、右上一般入賞口スイッチ48a1、左上一般入賞口スイッチ48b1、左中一般入賞口スイッチ48c1、左下一般入賞口スイッチ48d1、大入賞口スイッチ46cからの信号を受信する毎に、賞球数を計測し、アウト口スイッチ49aからの信号を受信する毎に、排出された遊技球の総数を計測する。そして、主制御基板60、すなわち、主制御CPU600aは、この計測した賞球数及び排出された遊技球の総数に基づき、低確時に幾らの賞球がされたかの比率等に関する内容（性能表示）を計測・設定表示装置610に出力する。これにより、計測・設定表示装置610に低確時に幾らの賞球がされたかの比率等に関する内容（性能表示）が表示されることとなる。

30

【0040】

さらに、計測・設定表示装置610は、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる確率の設定内容を、例えば、「1」～「6」の6段階で表示することができるようになっている。しかして、このような設定内容を変更するにあたっては、設定キースイッチ630に専用キーを挿入し、ONされると、RAMクリアスイッチ620にて、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる確率の設定内容を例えば「1」～「6」の6段階で設定変更することができるようになっている（例えば、設定「6」が、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる確率が最も高く、設定「1」が、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる確率が最も低くなっている）。そして、その設定変更内容は、計測・設定表示装置610に表示され、設定変更内容が確定すると、7セグメントの右下側にあるドットが点灯し、設定内容が確定したことが表示されるようになっている。

40

【0041】

他方、RAMクリアスイッチ620は、設定キースイッチ630に専用キーを挿入し、ONされた場合以外に、RAMクリアスイッチ620が押下されると、主制御RAM600c（図6参照）のメモリ領域は全てクリアされず、一部のメモリ領域のみクリアされる

50

ようになっている。すなわち、主制御RAM600cは、図7(a)に示すように、メモリ空間アドレス0000H番地～0200H番地のうち、メモリ空間アドレス0000H番地～0100H番地までが、抽選処理等の遊技処理時の作業領域等として使用される通常用RAM領域600caで、メモリ空間アドレス0100H番地～0110H番地までが、未使用領域600cbで、メモリ空間アドレス0110H番地～0130H番地までが、抽選処理等の遊技処理時に使用される通常用スタック領域600ccで、メモリ空間アドレス0130H番地～0150H番地までが、未使用領域600cdで、メモリ空間アドレス0150H番地～0190H番地までが、主制御基板60、すなわち、主制御CPU600にて計測した賞球数、非入賞数を含む遊技領域40に発射された遊技球の総数等を記憶する計測用RAM領域600ceで、メモリ空間アドレス0190H番地～01E0H番地までが、未使用領域600cfで、メモリ空間アドレス01E0H番地～0200H番地までが、賞球数、非入賞数を含む遊技領域40に発射された遊技球の総数等を計測する等の際に使用される計測用スタック領域600cgで構成されている。  
10

#### 【0042】

かくして、このように構成された主制御RAM600cは、RAMクリアスイッチ620が押下された際、主制御RAM600cの計測用RAM領域600ce、計測用スタック領域600cgはクリアされず、通常用RAM領域600ca、通常用スタック領域600ccがクリアされるようになっている。しかして、このようにすれば、計測した賞球数、非入賞数を含む遊技領域40に発射された遊技球の総数等が誤ってクリアされる事態を防止することができる。なお、本実施形態においては、RAMクリアスイッチ620が押下された際、通常用RAM領域600ca、通常用スタック領域600ccがクリアされる例を示したが、それに限らず、未使用領域600cb、600cdを含めて、メモリ空間アドレス0000H番地～0150H番地までクリアされるようにしてもよい。  
20

#### 【0043】

また、通常用RAM領域600ca、通常用スタック領域600cc、計測用RAM領域600ce、計測用スタック領域600cgの各領域を下1桁が0から始まる番地から開始し、通常用RAM領域600caと通常用スタック領域600ccとの間に未使用領域600cbを設け、又、通常用スタック領域600ccと計測用RAM領域600ceとの間に未使用領域600cdを設け、さらに、計測用RAM領域600ceと計測用スタック領域600cgとの間に未使用領域600cfを設けることによって、領域毎の区別をつけるようにしている。これにより、プログラムが暴走した際に、他の領域に影響が出ないようにすることができる。  
30

#### 【0044】

一方、主制御ROM600bは、図7(b)に示すように、メモリ空間アドレス800H番地～A800H番地のうち、メモリ空間アドレス8000H番地～8B90H番地までが、抽選処理等の遊技処理時に使用されるプログラムが格納されている通常用プログラム領域600baで、メモリ空間アドレス8B90H番地～9000H番地までが、未使用領域600bbで、メモリ空間アドレス9000H番地～9A00H番地までが、抽選処理等の遊技処理時に使用されるデータが格納されている通常用データ領域600bcで、メモリ空間アドレス9A00H番地～9C00H番地までが、未使用領域600bdで、メモリ空間アドレス9C00H番地～A010H番地までが、賞球数、非入賞数を含む遊技領域40に発射された遊技球の総数等を計測する際に使用されるプログラムが格納されている計測用プログラム領域600beで、メモリ空間アドレスA010H番地～A200H番地までが、未使用領域600bfで、メモリ空間アドレスA200H番地～A320H番地までが、賞球数、非入賞数を含む遊技領域40に発射された遊技球の総数等を計測する際に使用されるデータが格納されている計測用データ領域600bgで、メモリ空間アドレスA320H番地～A780H番地までが、未使用領域600bhで、メモリ空間アドレスA780H番地～A800H番地までが、ベクターテーブル領域600biで構成されている。  
40

#### 【0045】

しかし、このように構成された主制御RAM600cは、通常用プログラム領域600ba, 通常用データ領域600bc, 計測用プログラム領域600be, 計測用データ領域600bg, ベクタテーブル領域600biの各領域を下1桁が0から始まる番地から開始し、通常用プログラム領域600baと通常用データ領域600bcとの間に未使用領域600bbを設け、又、通常用データ領域600bcと計測用プログラム領域600beとの間に未使用領域600bdを設け、さらに、計測用プログラム領域600beと計測用データ領域600bgとの間に未使用領域600bfを設け、そしてさらに、計測用データ領域600bgとベクタテーブル領域600biとの間に未使用領域600bhを設けることによって、領域毎の区別をつけるようにしている。これにより、プログラムが暴走した際に、他の領域に影響が出ないようにすることができる。

10

## 【0046】

## &lt; 払出制御基板に関する説明 &gt;

払出制御基板70は、上記主制御基板60（主制御CPU600a）からの払出制御コマンドPAY\_CMDを受信し、その受信した払出制御コマンドPAY\_CMDに基づいて払出モータ信号を生成する。そして、その生成した払出モータ信号にて、払出モータMを制御し、遊技者に遊技球を払出す。そしてさらに、払出制御基板70は、遊技球の払出動作を示す賞球計数信号や払出動作の異常に係るステータス信号を送信し、遊技者の操作に応答して遊技球を発射させる発射制御基板71の動作を開始又は停止させる発射制御信号を送信する処理を行う。

20

## 【0047】

## &lt; サブ制御基板に関する説明 &gt;

サブ制御基板80は、上記主制御基板60（主制御CPU600a）からの演出制御コマンドD1\_CMDを受けて各種演出を実行制御すると共に、液晶表示装置41に表示される表示画像を制御するサブ制御CPU800aと、演出制御手順を記述した制御プログラムや図8に示す演出シナリオテーブルPR\_TBL等が格納されているサブ制御ROM800bと、作業領域やバッファメモリ等として機能するサブ制御RAM800cとで構成されたサブワンチップマイコン800を搭載している。

## 【0048】

またさらに、サブ制御基板80は、所望のBGMや効果音を生成する音LSI801と、作業領域やバッファメモリ等として機能する音RAM802と、サブワンチップマイコン800の指示に基づき液晶表示装置41に表示される画像データを生成するVDP803と、動画圧縮データを伸張する作業領域と、液晶表示装置41に表示される画像データを一時的に保存するフレームバッファ領域とで構成されるDDR2SDRAM804と、静止画圧縮データと動画圧縮データのCGデータと、BGMや効果音等の音データと、が予め格納されている遊技ROM805と、が搭載されている。なお、静止画とは、いわゆるスプライト画像であって、文字等のテキストデータや背景画像、あるいは、特別図柄等、単一の画像を示すものである。また、動画とは、連続的に変化する複数枚（複数フレーム分）の静止画の集合を意味し、液晶表示装置41に複数枚の静止画が連続して描画されることで、円滑な動作が再現されるものである。

30

## 【0049】

このように構成されるサブ制御基板80には、ランプ演出効果を現出するLEDランプ等の装飾ランプが搭載されている装飾ランプ基板90が接続され、さらに、内蔵されているランプ（図示せず）点灯時に遊技者が押下することにより演出効果を変化させることができる押しボタン式の演出ボタン装置13が接続され、BGMや効果音等を発するスピーカ17が接続されている。そしてさらに、サブ制御基板80には、遊技の進行に伴い所定の演出動作を行う可動役物装置43が接続され、特別図柄1, 特別図柄2が変動中、あるいは、当該特別図柄1, 特別図柄2の当りハズレの情報を遊技者に知らせるための識別ランプ装置50Aが接続され、各種設定が可能な設定ボタン15が接続され、液晶表示装置41が接続されている。なお、言うまでもないが、この装飾ランプ基板90には、上・左・右・左上可動役物43a～43dに配置されている装飾ランプも搭載されている。

40

50

## 【0050】

かくして、このように構成されるサブ制御基板80は、主制御基板60（主制御CPU600a）より送信される抽選結果に基づく特別図柄変動パターン、現在の遊技状態、始動保留球数、抽選結果に基づき停止させる装飾図柄等に必要となる基本情報を含んだ演出制御コマンドD I\_C M Dをサブ制御CPU800aにて受信する。そして、サブ制御CPU800aは、受信した演出制御コマンドD I\_C M Dに対応した演出パターンを、サブ制御ROM800b内に予め格納しておいた多数の演出パターンの中から抽選により決定し、その決定した演出パターンを実行指示する制御信号をサブ制御RAM800c内に一時的に格納する。

## 【0051】

10

サブ制御CPU800aは、サブ制御RAM800cに格納しておいた演出パターンを実行指示する制御信号のうち、音に関する制御信号を音LSI801に送信する。これを受け音LSI801は、当該制御信号に対応する音データを遊技ROM805又は音RAM802より読み出し、スピーカ17に出力する。これにより、スピーカ17より上記決定された演出パターンに対応したBGMや効果音が発せられることとなる。

## 【0052】

20

またサブ制御CPU800aは、サブ制御RAM800cに格納しておいた演出パターンを実行指示する制御信号のうち、光に関する制御信号を装飾ランプ基板90に送信する。これにより、装飾ランプ基板90が、ランプ演出効果を現出するLEDランプ等の装飾ランプを点灯又は消灯する制御を行うため、上記決定された演出パターンに対応したランプ演出が実行されることとなる。

## 【0053】

そしてサブ制御CPU800aは、サブ制御RAM800cに格納しておいた演出パターンを実行指示する制御信号のうち、画像に関するコマンドリストをVDP803に送信する。これにより、VDP803が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるよう画像データを生成し、その生成した画像データを液晶表示装置41に送信することにより、上記決定された演出パターンに対応した画像が液晶表示装置41に表示されることとなる。

## 【0054】

30

さらにサブ制御CPU800aは、サブ制御RAM800cに格納しておいた演出パターンを実行指示する制御信号のうち、可動役物に関する制御信号を可動役物装置43に送信する。これにより、可動役物装置43は、上記決定された演出パターンに対応した可動をすることとなる。

## 【0055】

40

<演出シナリオテーブルの説明>

ここで、サブ制御ROM800b内に格納されている演出シナリオテーブルPR\_TBLについて、図8を用いて詳しく説明する。図8(a)に示すように、演出シナリオテーブルPR\_TBLには、サブ制御CPU800aにて決定された演出パターンに対応した複数の演出シナリオデータPS\_DATAが格納されている。この演出シナリオデータPS\_DATAには、液晶表示装置41に表示させる画像データを描画する際に使用される1レイヤ毎のデータである1レイヤデータPS\_DATA1が複数格納されている。この1レイヤデータPS\_DATA1には、図8(b)に示すように、1フレーム～10フレーム描画する等のフレームデータPS\_DATA10と、制御コードデータPS\_DATA11と、液晶表示装置41に表示させる際の位置を示す座標データPS\_DATA12と、画像の変形、拡大、縮小、透過度等の画素計算データPS\_DATA13と、画像の拡大、縮小を示す拡縮データPS\_DATA14とが格納されている。そしてさらには、スピーカ17より発せられる音を示す音データPS\_DATA15と、可動役物装置43を可動させるための可動役物データPS\_DATA16と、ランプ演出効果を現出するLEDランプ等の装飾ランプを点灯又は消灯させるためのランプデータPS\_DATA17とが格納されている。

50

## 【0056】

また、制御コードデータPS\_DATA11は、図8(c)に示す制御テーブルCH\_TBLが格納されているサブ制御ROM800bのアドレス番地が格納されており、そのアドレス番地に示す内容のデータが参照されることとなる。すなわち、制御テーブルCH\_TBLは、図8(c)に示すように、複数のキャラ用データCH\_DATAが格納されており、このキャラ用データCH\_DATAには、静止画か動画かを示すデータPS\_DATA110と、遊技ROM805のアドレス番地を示すアドレスデータPS\_DATA111と、画像サイズを示す画像サイズデータPS\_DATA112と、設定ボタン15の連打演出又は演出ボタン装置13の押下演出の有効/無効を示すボタンデータPS\_DATA113と、可動役物装置43の可動を開始するタイミングを示す可動役物タイミングデータPS\_DATA114と、が格納されている。これにより、制御コードデータPS\_DATA11は、図8(c)に示す制御テーブルCH\_TBLに格納されている複数のキャラ用データCH\_DATAから、一つのキャラ用データCH\_DATAを参照することとなる。なお、演出シナリオデータPS\_DATAに格納されている1レイヤデータPS\_DATA1は、優先順位が低いものから順に格納されており、この優先順位が低い位置に、図8(c)に示す制御テーブルCH\_TBLより動画を示すデータPS\_DATA110が参照されるような制御コードデータPS\_DATA11が格納され、優先順位が高い位置に、図8(c)に示す制御テーブルCH\_TBLより静止画を示すデータPS\_DATA110が参照されるような制御コードデータPS\_DATA11が格納されている。

10

## 【0057】

20

## &lt;VDPの説明&gt;

一方、液晶表示装置41に表示させる画像データを生成するVDP803は、図9に示すように構成されている。

## 【0058】

30

図9に示すように、VDP803は、DDR2SDRAM804用のインターフェース回路(I/F)8030と、遊技ROM805用のインターフェース回路(I/F)8031と、サブワンチップマイコン800用のインターフェース回路(I/F)8032とが内蔵されている。そしてさらに、VDP803は、サブワンチップマイコン800(サブ制御CPU800a)からインターフェース回路(I/F)8032を介してアクセスされるシステム制御レジスタ8033と、コマンドリストを記憶するコマンドメモリ8034と、コマンドリストを解析するコマンドパーサ8035と、遊技ROM805内のデータの読み出しを制御するCGメモリコントローラ8036と、静止画圧縮データをデコードする静止画デコーダ8037と、動画圧縮データをデコードする動画デコーダ8038と、静止画デコーダ8037及び動画デコーダ8038にてデコード(伸張)された画像について、拡大・縮小・回転・移動などのアフィン変換や投影変換などを実行するジオメトリエンジン8039と、内蔵VRAM8040と、液晶表示装置41に表示される画像データを生成するレンダリングエンジン8041と、DDR2SDRAM804内のデータの読み出し、及び、DDR2SDRAM804内へのデータの書き込みを制御するDDR2SDRAMコントローラ8042と、液晶表示装置41へレンダリングエンジン8041にて生成された画像データを表示させるタイミング等の制御を行うディスプレイコントローラ8043と、液晶表示装置41へ画像データを送信するにあたり、LVDS(Low Voltage Differential Signaling)形式で送信するLVDS送信部8044とで構成されている。

40

## 【0059】

50

システム制御レジスタ8033は、VDP803に対する指示データなどをサブワンチップマイコン800(サブ制御CPU800a)が書き込むレジスタ群と、VDP803の動作状態などを示す情報をサブワンチップマイコン800(サブ制御CPU800a)が読み出すレジスタ群とに大別される。これにより、サブワンチップマイコン800(サブ制御CPU800a)は、所定の入力レジスタに必要な設定値を書き込むことで、VDP803を適宜動作させ、必要な出力レジスタの値を参照することで、VDP803の動

作状態を把握することが可能となる。

【0060】

一方、コマンドメモリ8034は、コマンドリストが記憶されるもので、このコマンドリストは、サブワンチップマイコン800（サブ制御CPU800a）よりインターフェース回路（I/F）8032を介して送信されてくるものである。より具体的に説明すると、サブワンチップマイコン800（サブ制御CPU800a）は、主制御基板60（主制御CPU600a）にて受信した演出制御コマンドD1\_CMDに対応した演出パターンを、サブ制御ROM800b内に予め格納しておいた多数の演出パターンの中から抽選により決定し、その決定した演出パターンに基づいて、コマンドリストを作成し、インターフェース回路（I/F）8032を介してコマンドメモリ8034に送信する。これを受け、コマンドメモリ8034は、そのコマンドリストを記憶するというものである。

10

【0061】

他方、コマンドパーサ8035は、上記コマンドメモリ8034に記憶されているコマンドリストを解析し、このコマンドリスト解析によって、毎フレーム描画動作が実行されることとなる。すなわち、静止画デコーダ8037は、コマンドパーサ8035によるコマンドリストの解析結果に基づいて、CGメモリコントローラ8036を用いて、アドレスデータPS\_DATA111（図8（c）参照）にて示す遊技ROM805のアドレス番地より静止画圧縮データを読み出し、その読み出した静止画圧縮データをデコード（伸張）する。そして、デコードされた静止画データは、内蔵VRAM8040内に一時保存されることとなる。

20

【0062】

一方、動画デコーダ8038は、コマンドパーサ8035によるコマンドリストの解析結果に基づいて、CGメモリコントローラ8036を用いて、アドレスデータPS\_DATA111（図8（c）参照）にて示す遊技ROM805のアドレス番地より動画圧縮データを読み出し、その読み出した動画圧縮データをデコード（伸張）する。そして、デコードされた動画データは、DDR2SDRAM804内に一時保存されることとなる。

30

【0063】

このようにして、デコード（伸張）された静止画や動画（1フレーム分の動画）は、コマンドパーサ8035によるコマンドリストの解析結果、すなわち、図8（b）に示す各種データ（フレームデータPS\_DATA10、座標データPS\_DATA12、画素計算データPS\_DATA13、拡縮データPS\_DATA14）に基づいて、ジオメトリエンジン8039が、拡大・縮小・回転・移動などのアフィン変換や、投影変換などの処理を施し、その処理が施された静止画データは、内蔵VRAM8040内に格納され、動画データは、DDR2SDRAM804内に格納されることとなる。

30

【0064】

そして、その後、レンダリングエンジン8041が機能して、DDR2SDRAM804内に格納されている動画データが、DDR2SDRAMコントローラ8042によって読み出され、レンダリングエンジン8041によって、動画データが描画される。次いで、内蔵VRAM8040より静止画データが読み出され、静止画データが描画される。これにより、動画データ上に静止画データが上書き描画されることにより、液晶表示装置41に表示される画像データが生成されることとなる。なお、この生成された画像データは、DDR2SDRAMコントローラ8042によって、DDR2SDRAM804内のフレームバッファ領域内に書き込まれることとなる。

40

【0065】

かくして、フレームバッファ領域内に書き込まれた画像データは、ディスプレイコントローラ8043によって、DDR2SDRAMコントローラ8042より読み出され、LCD送信部8044によって液晶表示装置41に送信されることとなる。これにより、液晶表示装置41にレンダリングエンジン8041によって生成された画像データが表示されることとなる。

【0066】

50

ところで、液晶表示装置 4 1 に表示される画像データは 1 フレーム毎に更新されるが、この 1 フレームの表示動作が終わったことをサブワンチップマイコン 800 (サブ制御 CPU 800a) が把握できるように、図 6, 図 9 に示す VSYNC (垂直同期信号) を割込み信号として VDP 803 からサブ制御 CPU 800a に対して送信するようしている。これにより、サブ制御 CPU 800a は、1 フレーム分の画像データが液晶表示装置 4 1 に表示されたことを把握することができる。なお、この VSYNC 割込み信号は、例えば、33ms 毎に発生するようしている。

## 【0067】

## &lt;電源基板の説明&gt;

ところで、上記説明した各基板への電源供給は、図 6 に示す電源基板 130 より供給されている。この電源基板 130 は、電圧生成部 1300 と、電圧監視部 1310 と、システムリセット生成部 1320 とを含んで構成されている。この電圧生成部 1300 は、遊技店に設置された図示しない変圧トランスから供給される外部電源である交流電圧 AC 24V を受けて複数種類の直流電圧を生成するもので、その生成された直流電圧は、図示はしないが各基板に供給されている。

## 【0068】

また、電圧監視部 1310 は、上記交流電圧 AC 24V の電圧を監視するもので、この電圧が遮断されたり、停電が発生したりして電圧異常を検出した場合に電圧異常信号 ALARM を主制御基板 60 に出力するものである。なお、電圧異常信号 ALARM は、電圧異常時には「L」レベルの信号を出力し、正常時には「H」レベルの信号を出力する。

## 【0069】

また、一方、システムリセット生成部 1320 は、電源投入時のシステムリセット信号 RST を生成するもので、その生成されたシステムリセット信号 RST は、各基板に出力されている。

## 【0070】

## &lt;装飾図柄と常駐図柄の説明&gt;

次に、装飾図柄と常駐図柄について、図 10 ~ 図 27 を参照して具体的に説明する。

## 【0071】

図 10 (a) に示すように、装飾図柄は、液晶表示装置 4 1 の画像 P1A に示すように、画面中央に大きく表示され、左装飾図柄 (画像 P1Aa 参照) と、中装飾図柄 (画像 P1Ab 参照) と、右装飾図柄 (画像 P1Ac 参照) と、で構成されている。図示では、左装飾図柄 (画像 P1Aa) が「7」で停止し、中装飾図柄 (画像 P1Ab 参照) が「6」で停止し、右装飾図柄 (画像 P1Ac) が「7」で停止しているリーチハズレの状態で停止している。

## 【0072】

一方、常駐図柄は、図 10 (a) に示すように、液晶表示装置 4 1 の画像 P2A に示すように、画面右下端に小さく表示されるものである。この常駐図柄は、変動表示される装飾図柄で示す数字を縮小したものであり、原則として装飾図柄に同期して変動表示されるものである。具体的には、常駐図柄は、左常駐図柄 (画像 P2Aa 参照) と、中常駐図柄 (画像 P2Ab 参照) と、右常駐図柄 (画像 P2Ac 参照) と、で構成されている。この左常駐図柄 (画像 P2Aa 参照) は、左装飾図柄 (画像 P1Aa 参照) に対応し、図示では、「7」で停止している。そして、中常駐図柄 (画像 P2Ab 参照) は、中装飾図柄 (画像 P1Ab 参照) に対応し、図示では、「6」で停止している。そしてさらに、右常駐図柄 (画像 P2Ac 参照) は、右装飾図柄 (画像 P1Ac 参照) に対応し、図示では、「7」で停止している。

## 【0073】

かくして、上記のような装飾図柄と常駐図柄が液晶表示装置 4 1 に表示されている状態で、図 10 (b), (c) に示すように、装飾図柄 (画像 P3A, P5A 参照) が変動表示されていくと、それに合わせて、常駐図柄 (画像 P4A, P6A 参照) も変動表示されていくこととなる。具体的には、図 10 (a) に示す左常駐図柄 (画像 P2Aa 参照) は

10

20

30

40

50

、変動表示されると、図10(b)に示す画像P4Aaに示すように、+1された左常駐図柄に切り替わって表示され、さらに、図10(c)に示す画像P6Aaに示すように、+1された左常駐図柄に切り替わって表示されていくこととなる。そして、図10(a)に示す中常駐図柄(画像P2Ab参照)は、変動表示されると、図10(b)に示す画像P4Abに示すように、+1された中常駐図柄に切り替わって表示され、さらに、図10(c)に示す画像P6Abに示すように、+1された中常駐図柄に切り替わって表示されていくこととなる。そしてさらに、図10(c)に示す右常駐図柄(画像P2Ac参照)は、変動表示されると、図10(b)に示す画像P4Acに示すように、+1された右常駐図柄に切り替わって表示され、さらに、図10(c)に示す画像P6Abに示すように、+1された右常駐図柄に切り替わって表示されていくこととなる。

10

## 【0074】

しかしながら、上記のように常駐図柄を変動させると、図10に示すように、リーチハズレ後の変動では、左常駐図柄と右常駐図柄とが同期して変動することとなるため、リーチ演出が再び発生するのではないかと遊技者に誤解を与える可能性があるという問題があった。また、大当たり後の変動では、左常駐図柄と中常駐図柄と右常駐図柄とが全て同じ図柄であるため、全回転状態で変動しているように見え、もって、大当たり演出が再び発生するのではないかと遊技者に誤解を与える可能性があるという問題があった。

## 【0075】

そこで、本実施形態においては、上記のような問題を解決すべく、以下のような処理を行っている。すなわち、図11(a)に示すように、液晶表示装置41に、装飾図柄(画像P1A参照)と、常駐図柄(画像P2A参照)が、リーチハズレ状態で停止した後、図12に示すタイミングT1A時、主制御基板60(主制御CPU600a)より演出制御コマンドD1\_CMDとして、変動パターンコマンドが、サブ制御CPU800aに送信される。これを受け、サブ制御CPU800aは、図12に示すタイミングT1A時に決定された変動パターンを実行指示する制御信号をサブ制御RAM800c内に一時的に格納する。これにより、サブ制御CPU800aは、サブ制御RAM800c内に格納しておいた演出パターンを実行指示する制御信号のうち、画像(映像)に関するコマンドリストをVDP803に送信する。これを受け、VDP803が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像(映像)データを生成し、その生成した画像(映像)データを液晶表示装置41に送信する。これにより、装飾図柄、常駐図柄が変動した映像が液晶表示装置41に表示されることとなる。

20

## 【0076】

具体的には、図11(b)に示すように、装飾図柄(画像P10A参照)がスクロールして変動を開始した際、常駐図柄を、予め定められた常駐図柄(画像P11A参照)に瞬時に切り替える。すなわち、図11(a)に示すように「7」と表示されている左常駐図柄(画像P2Aa参照)を、図11(b)に示すように、「1」に切り替え(画像P11Aa参照)、図11(a)に示すように「6」と表示されている中常駐図柄(画像P2Ab参照)を、図11(b)に示すように、「2」に切り替え(画像P11Ab参照)、図11(a)に示すように「7」と表示されている右常駐図柄(画像P2Ac参照)を、図11(b)に示すように、「3」に切り替え(画像P11Ac参照)るようにする。そして、予め定められた常駐図柄(画像P11A参照)に瞬時に切り替えた後、図11(c)~(e)に示すように、切り替わった常駐図柄(画像P11A参照)から常駐図柄は、変動表示されていくこととなる。すなわち、瞬時に切り替わった図11(b)に示す左常駐図柄(画像P11Aa参照)は、図11(c)に示す画像P12Aaに示すように、+1された左常駐図柄に切り替わって表示され、さらに、図11(d)に示す画像P13Aaに示すように、+1された左常駐図柄に切り替わって表示され、そしてさらに、図11(d)に示す画像P14Aaに示すように、+1された左常駐図柄に切り替わって表示され、そしてさらに、図11(e)に示す画像P12Abに示すように、+1された中常駐図柄(画像P11Ab参照)は、図11(c)に示す画像P12Abに示すように、+1された中常駐図柄に切り替わって表示され、さらに、図11(d)に示す画像P13Abに示すように、

30

40

50

+ 1 された中常駐図柄に切り替わって表示され、そしてさらに、図 11 ( d ) に示す画像 P 14 A b に示すように、+ 1 された中常駐図柄に切り替わって表示されていくこととなる。また一方、瞬時に切り替わった図 11 ( b ) に示す右常駐図柄（画像 P 11 A c 参照）は、図 11 ( c ) に示す画像 P 12 A c に示すように、+ 1 された右常駐図柄に切り替わって表示され、さらに、図 11 ( d ) に示す画像 P 13 A c に示すように、+ 1 された右常駐図柄に切り替わって表示され、そしてさらに、図 11 ( d ) に示す画像 P 14 A c に示すように、+ 1 された右常駐図柄に切り替わって表示されていくこととなる。なお、装飾図柄は、図 11 ( c ) に示す画像 P 15 A 、図 11 ( d ) に示す画像 P 16 A 、図 11 ( e ) に示す画像 P 17 A に示すように、スクロールして変動していくこととなる。かくして、このように、装飾図柄がスクロールして変動することで、画面中央の停止位置に表示される図柄が順次切り替わることとなる。

【 0 0 7 7 】

しかし、このように前回の停止図柄に関係なく、予め定められた図柄から常駐図柄の変動を開始するようにすれば、装飾図柄と常駐図柄に対する遊技者の誤認が無いようになることができる。そしてさらに、常駐図柄を瞬時に切り替えるだけであるため、制御を簡素化することができる。なお、本実施形態においては、装飾図柄をスクロールして変動する例を示したが、これに限らず常駐図柄と同様に順次図柄が切り替わるようにして良い。また、装飾図柄を停止位置において、Y軸（図示上下方向の軸）を中心とした横回転、或いは、X軸（図示左右方向の軸）を中心とした縦回転などによって変動させるようにしても良い。

【 0 0 7 8 】

ところで、図12に示すように、タイミングT1A時、左常駐図柄、中常駐図柄、右常駐図柄とともに、高速変動することとなる。そしてさらに、常駐図柄は、装飾図柄のようにスクロールして変動するものではないため、タイミングT1A時、瞬時に図柄を切り替えることなく、切り替えることが可能となる。

〔 0 0 7 9 〕

かくして、このように、図12に示すように、タイミングT1A時、常駐図柄（左常駐図柄、中常駐図柄、右常駐図柄）が高速変動し、装飾図柄（左装飾図柄、中装飾図柄、右装飾図柄）が変動を開始すると、タイミングT2A時、サブ制御CPU800aは、装飾図柄（左装飾図柄、中装飾図柄、右装飾図柄）を高速変動させるコマンドリストをVDP803に送信する。これを受け、VDP803が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像（映像）データを生成し、その生成した画像（映像）データを液晶表示装置41に送信する。これにより、図11(f)に示すように、装飾図柄（画像P18A参照）が高速変動している映像が液晶表示装置41に表示されることとなる。

[ 0 0 8 0 ]

次いで、図12に示すタイミングT3A時、サブ制御CPU800aは、左装飾図柄を減速変動させるコマンドリストをVDP803に送信する。これを受け、VDP803が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像(映像)データを生成し、その生成した画像(映像)データを液晶表示装置41に送信する。これにより、図11(g)に示すように、左装飾図柄(画像P19Aa参照)が減速変動している映像が液晶表示装置41に表示されることとなる。この際、VDP803は、図12に示すタイミングT1A時に決定された左装飾図柄の停止図柄に合わせるため、減速変動開始する図柄に切り替えて、液晶表示装置41に表示するようとする。具体的には、本実施形態においては、左装飾図柄の停止図柄が「2」であるため、図12に示すように、高速変動している「6」の図柄から減速変動開始する図柄「9」に切り替えて、減速変動開始している。なお、高速変動している際、装飾図柄は透過度を上げて(例えば、半透明)高速変動しているため、減速変動開始する図柄「9」に切り替えても、遊技者に違和感を与えることはない。

[ 0 0 8 1 ]

かくして、このようにして、図 1.1 (g) に示すように、左装飾図柄 (画像 P.1.9.A.a)

参照)が減速変動している映像が液晶表示装置41に表示され、さらに、図11(h)に示すように、左装飾図柄(画像P20Aa参照)が減速変動している映像が液晶表示装置41に表示される。

#### 【0082】

次いで、図12に示すタイミングT3Aa時、サブ制御CPU800aは、左装飾図柄を停止又は揺れ変動させるコマンドリストをVDP803に送信する。これを受け、VDP803が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像(映像)データを生成し、その生成した画像(映像)データを液晶表示装置41に送信する。これにより、図11(i)に示すように、左装飾図柄(画像P21Aa参照)が図12に示すタイミングT1A時に決定された左装飾図柄の停止図柄(図示では、「2」)となり、停止又は揺れ変動している映像が液晶表示装置41に表示されることとなる。

10

#### 【0083】

次いで、図12に示すタイミングT4A時、サブ制御CPU800aは、右装飾図柄を減速変動させるコマンドリストをVDP803に送信する。これを受け、VDP803が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像(映像)データを生成し、その生成した画像(映像)データを液晶表示装置41に送信する。これにより、図11(j)に示すように、右装飾図柄(画像P22Ac参照)が減速変動している映像が液晶表示装置41に表示されることとなる。この際、VDP803は、図12に示すタイミングT1A時に決定された右装飾図柄の停止図柄に合わせるため、減速変動開始する図柄に切り替えて、液晶表示装置41に表示するようとする。具体的には、本実施形態においては、右装飾図柄の停止図柄が「3」であるため、図12に示すように、高速変動している「4」の図柄から減速変動開始する図柄「1」に切り替えて、減速変動開始している。なお、高速変動している際、装飾図柄は透過度を上げて(例えば、半透明)高速変動しているため、減速変動開始する図柄「1」に切り替えて、遊技者に違和感を与えることはない。

20

#### 【0084】

かくして、このようにして、図11(j)に示すように、右装飾図柄(画像P22Ac参照)が減速変動している映像が液晶表示装置41に表示され、さらに、図11(k)に示すように、右装飾図柄(画像P23Ac参照)が減速変動している映像が液晶表示装置41に表示される。

30

#### 【0085】

次いで、図12に示すタイミングT4Aa時、サブ制御CPU800aは、右装飾図柄を停止又は揺れ変動させるコマンドリストをVDP803に送信する。これを受け、VDP803が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像(映像)データを生成し、その生成した画像(映像)データを液晶表示装置41に送信する。これにより、図11(l)に示すように、右装飾図柄(画像P24Ac参照)が図12に示すタイミングT1A時に決定された右装飾図柄の停止図柄(図示では、「3」)となり、停止又は揺れ変動している映像が液晶表示装置41に表示されることとなる。

#### 【0086】

次いで、図12に示すタイミングT5A時、サブ制御CPU800aは、中装飾図柄を減速変動させるコマンドリストをVDP803に送信する。これを受け、VDP803が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像(映像)データを生成し、その生成した画像(映像)データを液晶表示装置41に送信する。これにより、図11(m)に示すように、中装飾図柄(画像P25Ab参照)が減速変動している映像が液晶表示装置41に表示されることとなる。この際、VDP803は、図12に示すタイミングT1A時に決定された中装飾図柄の停止図柄に合わせるため、減速変動開始する図柄に切り替えて、液晶表示装置41に表示するようとする。具体的には、本実施形態においては、中装飾図柄の停止図柄が「5」であるため、図12に示すように、高速変動している「8」の図柄から減速変動開始する図柄「3」に切り替えて、減速変動開始している。なお、高速変動している際、装飾図柄は透過度を上げて(例えば、半透明)高速変動している

40

50

ため、減速変動開始する図柄「3」に切り替えて、遊技者に違和感を与えることはない。

【0087】

かくして、このようにして、図11(m)に示すように、中装飾図柄(画像P25Ab参照)が減速変動している映像が液晶表示装置41に表示され、さらに、図11(n)に示すように、中装飾図柄(画像P26Ab参照)が減速変動している映像が液晶表示装置41に表示される。

【0088】

次いで、図12に示すタイミングT5Aa時、サブ制御CPU800aは、中装飾図柄を停止又は揺れ変動させるコマンドリストをVDP803に送信する。これを受け、VDP803が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像(映像)データを生成し、その生成した画像(映像)データを液晶表示装置41に送信する。これにより、図11(o)に示すように、中装飾図柄(画像P27Ab参照)が図12に示すタイミングT1A時に決定された中装飾図柄の停止図柄(図示では、「5」)となり、停止又は揺れ変動している映像が液晶表示装置41に表示されることとなる。

10

【0089】

次いで、図12に示すタイミングT6A時、主制御基板60(主制御CPU600a)より演出制御コマンドDI\_CMDとして、図柄確定コマンドが、サブ制御CPU800aに送信される。これを受け、サブ制御CPU800aは、図柄を確定させるコマンドリストをVDP803に送信する。これを受け、VDP803が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像(映像)データを生成し、その生成した画像(映像)データを液晶表示装置41に送信する。これにより、図11(p)に示すように、液晶表示装置41には、停止した装飾図柄(画像P28A参照)、停止した常駐図柄(画像P29A参照)が表示されることとなる。この際、常駐図柄は、変動中の図柄の更新順に關係なく、停止図柄に切り替えられることとなる。具体的には、左常駐図柄は、図12に示すように、変動中の図柄「6」から停止図柄「2」に切り替えて、図11(p)に示すように、液晶表示装置41に表示される(画像P29Aa参照)こととなる。そして、中常駐図柄は、図12に示すように、変動中の図柄「7」から停止図柄「5」に切り替えて、図11(p)に示すように、液晶表示装置41に表示される(画像P29Ab参照)こととなる。そしてさらに、右常駐図柄は、図12に示すように、変動中の図柄「8」から停止図柄「3」に切り替えて、図11(p)に示すように、液晶表示装置41に表示される(画像P29Ac参照)こととなる。

20

【0090】

しかして、このようにすれば、変動している常駐図柄を停止図柄に差し替えるだけでよいため、制御を簡素化することができる。またさらに、常駐図柄が次の常駐図柄に切り替わるタイミングを待つことなく、停止図柄に差し替えることができる。この際、次の常駐図柄に切り替わるまでに要するフレーム数より少ないフレーム数で切り替わることになるが、装飾図柄のようにスクロールして変動していないため、遊技者に違和感を与えることがない。そしてさらに、装飾図柄の停止状態と同じ状態で常駐図柄を停止させることができるために、装飾図柄と常駐図柄に対する遊技者の誤認が無いようにすることができる。

30

【0091】

ところで、図11及び図12に示す変動開始から変動停止までの処理は、図13(a)に示す、装飾図柄用通常変動12秒変動シナリオSS\_DATAと、常駐図柄用変動シナリオZS\_DATAを用いて行われている。この装飾図柄用通常変動12秒変動シナリオSS\_DATAは、サブ制御ROM800b内に格納されている図8(a)に示す複数の演出シナリオデータPS\_DATAのうちの一つであり、常駐図柄用変動シナリオZS\_DATAも、サブ制御ROM800b内に格納されている図8(a)に示す複数の演出シナリオデータPS\_DATAのうちの一つである。なお、本実施形態においては、図12に示すタイミングT1A時~タイミングT6A時まで12秒で処理が終了するため、1フレーム33msとして、364フレームで処理が終わるようになっている。

40

50

## 【0092】

常駐図柄用変動シナリオ Z\_S\_D A T A は、図 13 (b) に示すように、左常駐図柄を図 12 に示すタイミング T1A ~ T6A に示すような変動処理をするにあたって、1 フレーム目であるタイミング T1A 時、常駐図柄変動開始シーケンステーブル L にて処理を行い、2 フレーム目から 4 フレーム目まで何もしない処理を設けておき、その後、5 フレーム目から主制御基板 60 (主制御 C P U 6 0 0 a) より送信されてくる図柄確定コマンドを受信するまで、常駐図柄変動中シーケンステーブル L にて処理を行い、主制御基板 60 (主制御 C P U 6 0 0 a) より送信されてきた図柄確定コマンドを受信することによって、常駐図柄変動停止シーケンステーブル L にて処理を行うようになっている。そして、中常駐図柄を図 12 に示すタイミング T1A ~ T6A に示すような変動処理をするにあたって、1 フレーム目であるタイミング T1A 時、常駐図柄変動開始シーケンステーブル C にて処理を行い、2 フレーム目から 4 フレーム目まで何もしない処理を設けておき、その後、5 フレーム目から主制御基板 60 (主制御 C P U 6 0 0 a) より送信されてくる図柄確定コマンドを受信するまで、常駐図柄変動中シーケンステーブル C にて処理を行い、主制御基板 60 (主制御 C P U 6 0 0 a) より送信されてきた図柄確定コマンドを受信することによって、常駐図柄変動停止シーケンステーブル C にて処理を行うようになっている。そしてさらに、右常駐図柄を図 12 に示すタイミング T1A ~ T6A に示すような変動処理をするにあたって、1 フレーム目であるタイミング T1A 時、常駐図柄変動開始シーケンステーブル R にて処理を行い、2 フレーム目から 4 フレーム目まで何もしない処理を設けておき、その後、5 フレーム目から主制御基板 60 (主制御 C P U 6 0 0 a) より送信されてくる図柄確定コマンドを受信するまで、常駐図柄変動中シーケンステーブル R にて処理を行い、主制御基板 60 (主制御 C P U 6 0 0 a) より送信されてきた図柄確定コマンドを受信することによって、常駐図柄変動停止シーケンステーブル R にて処理を行うようになっている。なお、5 フレーム目から行われる常駐図柄変動中シーケンステーブル L / C / R にて行われる処理は、主制御基板 60 (主制御 C P U 6 0 0 a) より送信されてくる図柄確定コマンドを受信するまで行われることとなる。これにより、主制御基板 60 (主制御 C P U 6 0 0 a) より送信されてくる変動パターンの変動時間に関係なくなることとなり、もって、常駐図柄用変動シナリオ Z\_S\_D A T A だけを用意すれば良くなる。なお、現在何フレーム目か否かの判断は、変動シナリオ時に計測する変動シナリオタイマにて計測されることとなる。

## 【0093】

ここで、常駐図柄変動開始シーケンステーブル L, C, R、常駐図柄変動中シーケンステーブル L, C, R、常駐図柄変動停止シーケンステーブル L, C, R について、図 14 を用いて具体的に説明する。

## 【0094】

図 14 (a) に示すように、液晶表示装置 41 に表示される常駐図柄の領域は予め決められている。すなわち、左常駐図柄を表示するためのオブジェクト L × 0 は、常駐図柄領域 L 内に配置され、中常駐図柄を表示するためのオブジェクト C × 0 は、常駐図柄領域 C 内に配置され、右常駐図柄を表示するためのオブジェクト R × 0 は、常駐図柄領域 R 内に配置されている。かくして、このオブジェクト L × 0, C × 0, R × 0 に、図柄番号を指定してセットすることで、図柄画像が液晶表示装置 41 に表示されることとなる。具体的には、図柄番号 : 0 ~ 8 (0 = 1 図柄、1 = 2 図柄、...、8 = 9 図柄) として、変数 Z\_u L, Z\_u C, Z\_u R に図柄番号をセットすることで、図柄画像が液晶表示装置 41 に表示されるようになっている。

## 【0095】

より詳しく説明すると、図 14 (b - 1) に示すように、常駐図柄変動開始シーケンステーブル L では、前変動の停止図柄に関係なく「1 2 3」から常駐図柄が変動するよう、常駐図柄領域 L に Z\_u L = 0 がセットされている。これにより、V D P 8 0 3 が、図 12, 図 13 (b) に示すタイミング T1A 時、図 11 (b) に示すように、図柄「1」である左常駐図柄 (画像 P 1 1 A a 参照) を液晶表示装置 41 に表示することとなる。

10

20

30

40

50

## 【0096】

そして、図14(c-1)に示すように、常駐図柄変動開始シーケンステーブルCでは、前変動の停止図柄に関係なく「123」から常駐図柄が変動するように、常駐図柄領域Cに $Z_{uC} = 1$ がセットされている。これにより、VDP803が、図12,図13(b)に示すタイミングT1A時、図11(b)に示すように、図柄「2」である中常駐図柄(画像P11Ab参照)を液晶表示装置41に表示することとなる。

## 【0097】

そしてさらに、図14(d-1)に示すように、常駐図柄変動開始シーケンステーブルRでは、前変動の停止図柄に関係なく「123」から常駐図柄が変動するように、常駐図柄領域Rに $Z_{uR} = 2$ がセットされている。これにより、VDP803が、図12,図13(b)に示すタイミングT1A時、図11(b)に示すように、図柄「3」である右常駐図柄(画像P11Ac参照)を液晶表示装置41に表示することとなる。

10

## 【0098】

次いで、図14(b-2)に示すように、常駐図柄変動中シーケンステーブルLでは、所定時間毎に、図柄を+1するために、図13(b)に示すように、セットされた時点での $Z_{uL} = Z_{uL} + 1$ として常駐図柄領域Lに $Z_{uL}$ がセットされている。そして、左常駐図柄が変動していることを遊技者が認識できるように、2フレーム目から4フレーム目まで何もしない処理を設けておき、その後、最初に戻って、 $Z_{uL} = Z_{uL} + 1$ として常駐図柄領域Lに $Z_{uL}$ がセットされるという処理が繰り返されるようになっている。これにより、VDP803が、左常駐図柄を順次切り替えることによって、図11(c)~(o)に示すように、左常駐図柄が変動している状態を液晶表示装置41に表示できることとなる。なお、常駐図柄変動中シーケンステーブルLのタイマは、変動シナリオタイマとは異なるもので、セットされた時点のフレームから1フレームとして計測しているものである。

20

## 【0099】

そして、図14(c-2)に示すように、常駐図柄変動中シーケンステーブルCでは、所定時間毎に、図柄を+1するために、図13(b)に示すように、セットされた時点での $Z_{uC} = Z_{uC} + 1$ として常駐図柄領域Cに $Z_{uC}$ がセットされている。そして、中常駐図柄が変動していることを遊技者が認識できるように、2フレーム目から4フレーム目まで何もしない処理を設けておき、その後、最初に戻って、 $Z_{uC} = Z_{uC} + 1$ として常駐図柄領域Cに $Z_{uC}$ がセットされるという処理が繰り返されるようになっている。これにより、VDP803が、中常駐図柄を順次切り替えることによって、図11(c)~(o)に示すように、中常駐図柄が変動している状態を液晶表示装置41に表示できることとなる。なお、常駐図柄変動中シーケンステーブルCのタイマは、変動シナリオタイマとは異なるもので、セットされた時点のフレームから1フレームとして計測しているものである。

30

## 【0100】

さらに、図14(d-2)に示すように、常駐図柄変動中シーケンステーブルRでは、所定時間毎に、図柄を+1するために、図13(c)に示すように、セットされた時点での $Z_{uR} = Z_{uR} + 1$ として常駐図柄領域Rに $Z_{uR}$ がセットされている。そして、右常駐図柄が変動していることを遊技者が認識できるように、2フレーム目から4フレーム目まで何もしない処理を設けておき、その後、最初に戻って、 $Z_{uR} = Z_{uR} + 1$ として常駐図柄領域Rに $Z_{uR}$ がセットされるという処理が繰り返されるようになっている。これにより、VDP803が、右常駐図柄を順次切り替えることによって、図11(c)~(o)に示すように、右常駐図柄が変動している状態を液晶表示装置41に表示できることとなる。なお、常駐図柄変動中シーケンステーブルRのタイマは、変動シナリオタイマとは異なるもので、セットされた時点のフレームから1フレームとして計測しているものである。

40

## 【0101】

次いで、図14(b-3)に示すように、常駐図柄変動停止シーケンステーブルLでは

50

、変動中の図柄の更新順に関係なく(図14(b-2)に示す常駐図柄変動中シーケンステーブルLにおける処理タイミングに関係なく)、停止図柄に切り替えられるように、常駐図柄領域LにZuL=STOP\_L1(STOP\_L1=1)がセットされている。これにより、VDP803が、図12,図13(b)に示すタイミングT6A時、図11(p)に示すように、図柄「2」である左常駐図柄(画像P29Aa参照)を液晶表示装置41に表示することとなる。

#### 【0102】

そして、図14(c-3)に示すように、常駐図柄変動停止シーケンステーブルCでは、変動中の図柄の更新順に関係なく(図14(c-2)に示す常駐図柄変動中シーケンステーブルCにおける処理タイミングに関係なく)、停止図柄に切り替えられるように、常駐図柄領域CにZuC=STOP\_C1(STOP\_C1=4)がセットされている。これにより、VDP803が、図12,図13(b)に示すタイミングT6A時、図11(p)に示すように、図柄「5」である中常駐図柄(画像P29Ab参照)を液晶表示装置41に表示することとなる。

10

#### 【0103】

さらに、図14(d-3)に示すように、常駐図柄変動停止シーケンステーブルRでは、変動中の図柄の更新順に関係なく(図14(d-2)に示す常駐図柄変動中シーケンステーブルRにおける処理タイミングに関係なく)、停止図柄に切り替えられるように、常駐図柄領域RにZuR=STOP\_R1(STOP\_R1=2)がセットされている。これにより、VDP803が、図12,図13(b)に示すタイミングT6A時、図11(p)に示すように、図柄「3」である右常駐図柄(画像P29Ac参照)を液晶表示装置41に表示することとなる。

20

#### 【0104】

かくして、このようにして、図12に示すタイミングT1A～T6Aに示す常駐図柄の変動開始から変動停止までの処理が、図13(b)に示す常駐図柄用変動シナリオZS DATAを用いて行われることとなる。

#### 【0105】

なお、本実施形態においては、常駐図柄の図柄を切り替えることにより、変動させていく例を示したが、これに限らず、動画を再生させるようにしても良い。すなわち、図14(a)に示す常駐図柄領域LにVDP803を用いて、「1 2 3 . . . 8 9」  
という1から変動開始される動画を再生し、常駐図柄領域CにVDP803を用いて、「2 3 4 . . . 9 1」という2から変動開始される動画を再生し、常駐図柄領域RにVDP803を用いて、「3 4 5 . . . 1 2」という3から変動開始される動画を再生するようにしても良い。なお、常駐図柄の変動を停止させる場合は、動画の再生を停止し、停止図柄に差し替えるようにすれば良い。また、この動画は、遊技ROM805内に格納しておけばよい。

30

#### 【0106】

一方、3本の動画を用意せずとも、1本の動画「1 2 3 . . . 8 9」という動画を用意し、動画再生を開始させる時間を異ならせることで、1から変動開始する動画を表示、2から変動開始する動画を表示、3から変動開始する動画を表示させることにも良い。

40

#### 【0107】

装飾図柄用通常変動12秒変動シナリオSS DATAは、図13(c)に示すように、左装飾図柄を図12に示すタイミングT1A～T6Aに示すような変動処理をするにあたって、1フレーム目であるタイミングT1A時～80フレーム目まで、変動開始シーケンステーブルXにて処理を行い、81フレーム目であるタイミングT2A時～93フレーム目まで高速変動シーケンステーブルXにて処理を行い、94フレーム目であるタイミングT3A時～タイミングT3Aa時(図12参照)の1フレーム前まで減速変動シーケンステーブルXにて処理を行い、タイミングT3Aa時(図12参照)～363フレーム目まで揺れ変動シーケンステーブルXにて処理を行い、364フレーム目であるタイミング

50

T 6 A 時、変動停止シーケンステーブル X にて処理を行うようになっている。

【0108】

そして、中装飾図柄を図 12 に示すタイミング T 1 A ~ T 6 A に示すような変動処理をするにあたって、1 フレーム目であるタイミング T 1 A 時 ~ 80 フレーム目まで、変動開始シーケンステーブル Y にて処理を行い、81 フレーム目であるタイミング T 2 A 時 ~ 273 フレーム目まで高速変動シーケンステーブル Y にて処理を行い、274 フレーム目であるタイミング T 5 A 時 ~ タイミング T 5 A a 時 (図 12 参照) の 1 フレーム前まで減速変動シーケンステーブル Y にて処理を行い、タイミング T 5 A a 時 (図 12 参照) ~ 363 フレーム目まで揺れ変動シーケンステーブル Y にて処理を行い、364 フレーム目であるタイミング T 6 A 時、変動停止シーケンステーブル Y にて処理を行うようになっている。

10

【0109】

さらに、右装飾図柄を図 12 に示すタイミング T 1 A ~ T 6 A に示すような変動処理をするにあたって、1 フレーム目であるタイミング T 1 A 時 ~ 80 フレーム目まで、変動開始シーケンステーブル Z にて処理を行い、81 フレーム目であるタイミング T 2 A 時 ~ 2183 フレーム目まで高速変動シーケンステーブル Z にて処理を行い、184 フレーム目であるタイミング T 4 A 時 ~ タイミング T 4 A a 時 (図 12 参照) の 1 フレーム前まで減速変動シーケンステーブル Z にて処理を行い、タイミング T 4 A a 時 (図 12 参照) ~ 363 フレーム目まで揺れ変動シーケンステーブル Z にて処理を行い、364 フレーム目であるタイミング T 6 A 時、変動停止シーケンステーブル Z にて処理を行うようになっている。なお、現在何フレーム目か否かの判断は、変動シナリオ時に計測する変動シナリオタイマにて計測されることとなる。

20

【0110】

ここで、変動開始シーケンステーブル X, Y, Z、高速変動シーケンステーブル X, Y, Z、減速変動シーケンステーブル X, Y, Z、揺れ変動シーケンステーブル X, Y, Z、変動停止シーケンステーブル X, Y, Z について、図 15 ~ 図 19 を用いて具体的に説明する。

【0111】

図 15 (a - 1) ~ (d - 1) に示すように、液晶表示装置 41 に表示される装飾図柄の領域は予め決められている。すなわち、図 15 (a - 1) ~ (d - 1) に示すように、左装飾図柄を液晶表示装置 41 に表示するためのオブジェクト L 0 ~ L 3、中装飾図柄を液晶表示装置 41 に表示するためのオブジェクト C 0 ~ C 3、右装飾図柄を液晶表示装置 41 に表示するためのオブジェクト R 0 ~ R 3 が用意されている。そして、図 15 (a - 1) ~ (d - 1) に示すように、液晶表示装置 41 に表示される装飾図柄の表示態様として、4 つのシーンが用意されている。すなわち、4 つのシーンのうち、図 15 (a - 1) に示すシーンでは、図柄変動シーン X 1、図柄変動シーン Y 1、図柄変動シーン Z 1 が用意されている。この図柄変動シーン X 1 では、オブジェクト L 0 ~ L 3 のうち、液晶表示装置 41 には、オブジェクト L 0 の上半分と、オブジェクト L 1 と、オブジェクト L 2 の下半分が表示されるようになっている。そして、図柄変動シーン Y 1 では、オブジェクト C 0 ~ C 3 のうち、液晶表示装置 41 には、オブジェクト C 0 の上半分と、オブジェクト C 1 と、オブジェクト C 2 の下半分が表示されるようになっている。さらに、図柄変動シーン Z 1 では、オブジェクト R 0 ~ R 3 のうち、液晶表示装置 41 には、オブジェクト R 0 の上半分と、オブジェクト L 1 と、オブジェクト L 2 の下半分が表示されるようになっている。

30

【0112】

一方、図 15 (b - 1) に示すシーンでは、図柄変動シーン X 2、図柄変動シーン Y 2、図柄変動シーン Z 2 が用意されている。この図柄変動シーン X 2 では、オブジェクト L 0 ~ L 3 のうち、液晶表示装置 41 には、オブジェクト L 0 の上少しと、オブジェクト L 1 と、ほとんどのオブジェクト L 2 が表示されるようになっている。そして、図柄変動シーン Y 2 では、オブジェクト C 0 ~ C 3 のうち、液晶表示装置 41 には、オブジェクト C

40

50

0の上少しと、オブジェクトC1と、ほとんどのオブジェクトC2が表示されるようになっている。さらに、図柄変動シーンZ2では、オブジェクトR0～R3のうち、液晶表示装置41には、オブジェクトR0の上少しと、オブジェクトR1と、ほとんどのオブジェクトR2が表示されるようになっている。

【0113】

また一方、図15(c-1)に示すシーンでは、図柄変動シーンX3、図柄変動シーンY3、図柄変動シーンZ3が用意されている。この図柄変動シーンX3では、オブジェクトL0～L3のうち、液晶表示装置41には、オブジェクトL1と、オブジェクトL2が表示されるようになっている。そして、図柄変動シーンY3では、オブジェクトC0～C3のうち、液晶表示装置41には、オブジェクトC1と、オブジェクトC2が表示されるようになっている。さらに、図柄変動シーンZ3では、オブジェクトR0～R3のうち、液晶表示装置41には、オブジェクトR1と、オブジェクトR2が表示されるようになっている。

10

【0114】

また一方、図15(d-1)に示すシーンでは、図柄変動シーンX4、図柄変動シーンY4、図柄変動シーンZ4が用意されている。この図柄変動シーンX4では、オブジェクトL0～L3のうち、液晶表示装置41には、ほとんどのオブジェクトL1と、オブジェクトL2と、オブジェクトL3の下少しが表示されるようになっている。そして、図柄変動シーンY4では、オブジェクトC0～C3のうち、液晶表示装置41には、ほとんどのオブジェクトC1と、オブジェクトC2と、オブジェクトC3の下少しが表示されるようになっている。さらに、図柄変動シーンZ4では、オブジェクトR0～R3のうち、液晶表示装置41には、ほとんどのオブジェクトR1と、オブジェクトR2と、オブジェクトR3の下少しが表示されるようになっている。

20

【0115】

かくして、このような図15(a-1)～(d-1)に示すシーンを繰り返すことにより、図柄を1コマずつ動かし、もって、装飾図柄がスクロールしているように見せることができる。

【0116】

より詳しく説明すると、このオブジェクトL0～L4、C0～C4、R0～R4に、図柄番号を指定してセットすることで、液晶表示装置41に表示したい図柄画像がスクロールしているように見せることができる。具体的には、図柄番号：0～8(0=1図柄、1=2図柄、・・・、8=9図柄)として、変数ZugaraL、ZugaraC、ZugaraRに図柄番号をセットすることで、液晶表示装置41に表示したい図柄画像が表示されるようになっている。具体例を用いて説明すると、図11(a)に示すように、「767」で停止している装飾図柄(画像P1A参照)から変動を開始したい場合、以下のように処理することができる。まず、オブジェクトL0～L3、C0～C3、R0～R3は以下の式が成り立つようにしている。

30

【0117】

オブジェクトL3 = GAZOU(ZugaraL + 2)  
 オブジェクトL2 = GAZOU(ZugaraL + 1)  
 オブジェクトL1 = GAZOU(ZugaraL)  
 オブジェクトL0 = GAZOU(ZugaraL - 1)  
 オブジェクトC3 = GAZOU(ZugaraC + 2)  
 オブジェクトC2 = GAZOU(ZugaraC + 1)  
 オブジェクトC1 = GAZOU(ZugaraC)  
 オブジェクトC0 = GAZOU(ZugaraC - 1)  
 オブジェクトR3 = GAZOU(ZugaraR + 2)  
 オブジェクトR2 = GAZOU(ZugaraR + 1)  
 オブジェクトR1 = GAZOU(ZugaraR)  
 オブジェクトR0 = GAZOU(ZugaraR - 1)

40

50

## 【0118】

ところで、この GAZOU は、図 19 (a) に示すように装飾図柄 1 ~ 9 に対応するようになっている。すなわち、GAZOU (0) は、装飾図柄 1、GAZOU (1) は、装飾図柄 2、GAZOU (2) は、装飾図柄 3、・・・、GAZOU (8) は、装飾図柄 8 に対応するようになっている。

## 【0119】

かくして、「767」で停止している装飾図柄（画像 P1A 参照）から変動を開始したい場合、変数 ZugaraL に 6 をセットすると、 $L_3 = GAZOU(6+2) = GAZOU(8)$ 、 $L_2 = GAZOU(6+1) = GAZOU(7)$ 、 $L_1 = GAZOU(6)$ 、 $L_0 = GAZOU(6-1) = GAZOU(5)$  となる。そして、変数 ZugaraC に 5 をセットすると、 $C_3 = GAZOU(5+2) = GAZOU(7)$ 、 $C_2 = GAZOU(5+1) = GAZOU(6)$ 、 $C_1 = GAZOU(5)$ 、 $C_0 = GAZOU(5-1) = GAZOU(4)$  となる。さらに、変数 ZugaraR に 6 をセットすると、 $R_3 = GAZOU(6+2) = GAZOU(8)$ 、 $R_2 = GAZOU(6+1) = GAZOU(7)$ 、 $R_1 = GAZOU(6)$ 、 $R_0 = GAZOU(6-1) = GAZOU(5)$  となる。これにより、この値が、図 15 (a-1) に示すシーンに当てはめられると、図 19 (b-1) に示すような変動表示が液晶表示装置 41 に表示されることとなる。

10

## 【0120】

次いで、上記の値が図 15 (b-1) に示すシーンに当てはめられると、図 19 (b-2) に示すような変動表示が液晶表示装置 41 に表示されることとなる。そして、上記の値が図 15 (c-1) に示すシーンに当てはめられると、図 19 (b-3) に示すような変動表示が液晶表示装置 41 に表示されることとなる。さらに、上記の値が図 15 (d-1) に示すシーンに当てはめられると、図 19 (b-4) に示すような変動表示が液晶表示装置 41 に表示されることとなる。

20

## 【0121】

かくして、このようにして、図 15 (a-1) ~ (d-1) に示すシーン全てが使用され、図 15 (a-1) に示すシーンに戻ったら、変数 ZugaraL = ZugaraL + 1、変数 ZugaraC = ZugaraC + 1、変数 ZugaraR = ZugaraR + 1 と、インクリメント (+1) され、もって、変数 ZugaraL に 7 (= 6 + 1) がセットされ、変数 ZugaraC に 6 (= 5 + 1) がセットされ、変数 ZugaraR に 7 (= 6 + 1) がセットされることとなる。これにより、 $L_3 = GAZOU(7+2) = GAZOU(0)$ 、 $L_2 = GAZOU(7+1) = GAZOU(8)$ 、 $L_1 = GAZOU(7)$ 、 $L_0 = GAZOU(7-1) = GAZOU(6)$ 、 $C_3 = GAZOU(6+2) = GAZOU(8)$ 、 $C_2 = GAZOU(6+1) = GAZOU(7)$ 、 $C_1 = GAZOU(6)$ 、 $C_0 = GAZOU(6-1) = GAZOU(5)$ 、 $R_3 = GAZOU(7+2) = GAZOU(0)$ 、 $R_2 = GAZOU(7+1) = GAZOU(8)$ 、 $R_1 = GAZOU(7)$ 、 $R_0 = GAZOU(7-1) = GAZOU(6)$  となる。これにより、この値が、図 15 (a-1) に示すシーンに当てはめられると、図 19 (b-5) に示すような変動表示が液晶表示装置 41 に表示されることとなる。なお、上記のように値が 9 になる場合は、0 になるように、除算等するようにすれば良い。また、図 19 (b-1) ~ (b-5) では、数字のみを図示したが、液晶表示装置 41 には、図 19 (a) に示すような晴れ、曇り等の飾りも数字と合わせて表示されることとなる。

30

## 【0122】

かくして、このように、図 15 (a-1) ~ (d-1) に示すシーンを順次用いて、図 15 (a-1) に示すシーンに戻ったら、変数 ZugaraL、変数 ZugaraC、変数 ZugaraR の値をそれぞれ + 1 するようすれば、表示される図柄が差し替わることとなり、もって、図柄が順次スクロールしているように見えることとなる。

40

## 【0123】

ここで、より詳しく、図 15 (a-1) ~ 図 15 (d-1) に示すシーンを用いる方法を、変動開始シーケンステーブル X, Y, Z、高速変動シーケンステーブル X, Y, Z、

50

減速変動シーケンステーブル X, Y, Z を説明することで、詳しく説明することとする。

【0124】

図 16 (a) に示すように、変動開始シーケンステーブル X では、前変動の停止図柄「767」から変動が開始されるように、 $Z_{u g a r a L} = S T O P\_L 0$  ( $S T O P\_L 0 = 6$ ) がセットされる。これにより、 $L 3 = G A Z O U (6 + 2) = G A Z O U (8)$ 、 $L 2 = G A Z O U (6 + 1) = G A Z O U (7)$ 、 $L 1 = G A Z O U (6)$ 、 $L 0 = G A Z O U (6 - 1) = G A Z O U (5)$  となる。そして、この値が、 $V D P 8 0 3$  によって、図 23 (a-1) に示す図柄変動シーン X 1 に当てはめられ、もって、液晶表示装置 4 1 には、1 フレーム目～10 フレーム目まで、図 15 (a-1) に示す図柄変動シーン X 1 の図柄が表示されることとなる。

10

【0125】

次いで、図 16 (a) に示すように、変動開始シーケンステーブル X では、11 フレーム目に、上記値が、 $V D P 8 0 3$  によって、図 15 (b-1) に示す図柄変動シーン X 2 に当てはめられ、もって、液晶表示装置 4 1 には、11 フレーム目～20 フレーム目まで、図 15 (b-1) に示す図柄変動シーン X 2 の図柄が表示されることとなる。

【0126】

次いで、図 16 (a) に示すように、変動開始シーケンステーブル X では、21 フレーム目に、上記値が、 $V D P 8 0 3$  によって、図 15 (c-1) に示す図柄変動シーン X 3 に当てはめられ、もって、液晶表示装置 4 1 には、21 フレーム目～30 フレーム目まで、図 15 (c-1) に示す図柄変動シーン X 3 の図柄が表示されることとなる。

20

【0127】

次いで、図 16 (a) に示すように、変動開始シーケンステーブル X では、31 フレーム目に、上記値が、 $V D P 8 0 3$  によって、図 15 (d-1) に示す図柄変動シーン X 4 に当てはめられ、もって、液晶表示装置 4 1 には、31 フレーム目～40 フレーム目まで、図 15 (d-1) に示す図柄変動シーン X 4 の図柄が表示されることとなる。

【0128】

次いで、図 16 (a) に示すように、変動開始シーケンステーブル X では、41 フレーム目に、図柄番号を更新するため、 $Z_{u g a r a L} = Z_{u g a r a L} + 1$  して、 $Z_{u g a r a L}$  の値をインクリメント (+1) する。それゆえ、 $Z_{u g a r a L} = 7$  がセットされる。これにより、 $L 3 = G A Z O U (7 + 2) = G A Z O U (0)$ 、 $L 2 = G A Z O U (7 + 1) = G A Z O U (8)$ 、 $L 1 = G A Z O U (7)$ 、 $L 0 = G A Z O U (7 - 1) = G A Z O U (6)$  となる。そして、この値が、 $V D P 8 0 3$  によって、図 15 (a-1) に示す図柄変動シーン X 1 に当てはめられ、もって、液晶表示装置 4 1 には、41 フレーム目～50 フレーム目まで、図 15 (a-1) に示す図柄変動シーン X 1 の図柄が表示されることとなる。

30

【0129】

次いで、図 16 (a) に示すように、変動開始シーケンステーブル X では、51 フレーム目に、上記値が、 $V D P 8 0 3$  によって、図 15 (b-1) に示す図柄変動シーン X 2 に当てはめられ、もって、液晶表示装置 4 1 には、51 フレーム目～60 フレーム目まで、図 15 (b-1) に示す図柄変動シーン X 2 の図柄が表示されることとなる。

40

【0130】

次いで、図 16 (a) に示すように、変動開始シーケンステーブル X では、61 フレーム目に、上記値が、 $V D P 8 0 3$  によって、図 15 (c-1) に示す図柄変動シーン X 3 に当てはめられ、もって、液晶表示装置 4 1 には、61 フレーム目～70 フレーム目まで、図 15 (c-1) に示す図柄変動シーン X 3 の図柄が表示されることとなる。

【0131】

次いで、図 16 (a) に示すように、変動開始シーケンステーブル X では、71 フレーム目に、上記値が、 $V D P 8 0 3$  によって、図 15 (d-1) に示す図柄変動シーン X 4 に当てはめられ、もって、液晶表示装置 4 1 には、71 フレーム目～80 フレーム目まで、図 15 (d-1) に示す図柄変動シーン X 4 の図柄が表示されることとなる。なお、変

50

動シーケンステーブルXのタイマは、変動シナリオタイマとは異なるもので、セットされた時点のフレームから1フレームとして計測しているものである。

【0132】

一方、図17(a)に示すように、変動開始シーケンステーブルYでは、前変動の停止図柄「767」から変動が開始されるように、 $ZugaraC = STOP\_C0$  ( $STOP\_C0 = 5$ ) がセットされる。これにより、 $C3 = GAZOU(5+2) = GAZOU(7)$ 、 $C2 = GAZOU(5+1) = GAZOU(6)$ 、 $C1 = GAZOU(5)$ 、 $C0 = GAZOU(5-1) = GAZOU(4)$ となる。そして、この値が、 $VDP803$ によって、図15(a-1)に示す図柄変動シーンY1に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、1フレーム目～10フレーム目まで、図15(a-1)に示す図柄変動シーンY1の図柄が表示されることとなる。

10

【0133】

次いで、図17(a)に示すように、変動開始シーケンステーブルYでは、11フレーム目に、上記値が、 $VDP803$ によって、図15(b-1)に示す図柄変動シーンY2に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、11フレーム目～20フレーム目まで、図15(b-1)に示す図柄変動シーンY2の図柄が表示されることとなる。

【0134】

次いで、図17(a)に示すように、変動開始シーケンステーブルYでは、21フレーム目に、上記値が、 $VDP803$ によって、図15(c-1)に示す図柄変動シーンY3に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、21フレーム目～30フレーム目まで、図15(c-1)に示す図柄変動シーンY3の図柄が表示されることとなる。

20

【0135】

次いで、図17(a)に示すように、変動開始シーケンステーブルYでは、31フレーム目に、上記値が、 $VDP803$ によって、図15(d-1)に示す図柄変動シーンY4に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、31フレーム目～40フレーム目まで、図15(d-1)に示す図柄変動シーンY4の図柄が表示されることとなる。

【0136】

次いで、図17(a)に示すように、変動開始シーケンステーブルYでは、41フレーム目に、図柄番号を更新するため、 $ZugaraC = ZugaraC + 1$ して、 $ZugaraC$ の値をインクリメント(+1)する。それゆえ、 $ZugaraC = 6$ がセットされる。これにより、 $L3 = GAZOU(6+2) = GAZOU(8)$ 、 $L2 = GAZOU(6+1) = GAZOU(7)$ 、 $L1 = GAZOU(6)$ 、 $L0 = GAZOU(6-1) = GAZOU(5)$ となる。そして、この値が、 $VDP803$ によって、図15(a-1)に示す図柄変動シーンY1に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、41フレーム目～50フレーム目まで、図15(a-1)に示す図柄変動シーンY1の図柄が表示されることとなる。

30

【0137】

次いで、図17(a)に示すように、変動開始シーケンステーブルYでは、51フレーム目に、上記値が、 $VDP803$ によって、図15(b-1)に示す図柄変動シーンY2に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、51フレーム目～60フレーム目まで、図15(b-1)に示す図柄変動シーンY2の図柄が表示されることとなる。

40

【0138】

次いで、図17(a)に示すように、変動開始シーケンステーブルYでは、61フレーム目に、上記値が、 $VDP803$ によって、図15(c-1)に示す図柄変動シーンY3に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、61フレーム目～70フレーム目まで、図15(c-1)に示す図柄変動シーンY3の図柄が表示されることとなる。

【0139】

次いで、図17(a)に示すように、変動開始シーケンステーブルYでは、71フレーム目に、上記値が、 $VDP803$ によって、図15(d-1)に示す図柄変動シーンY4に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、71フレーム目～80フレーム目まで

50

、図15(d-1)に示す図柄変動シーンY4の図柄が表示されることとなる。なお、変動シーケンステーブルYのタイマは、変動シナリオタイマとは異なるもので、セットされた時点のフレームから1フレームとして計測しているものである。

【0140】

一方、図18(a)に示すように、変動開始シーケンステーブルZでは、前変動の停止図柄「767」から変動が開始されるように、 $ZugaraR = STOP_R0$  ( $STOP_R0 = 6$ ) がセットされる。これにより、 $R3 = GAZOU(6+2) = GAZOU(8)$ 、 $R2 = GAZOU(6+1) = GAZOU(7)$ 、 $R1 = GAZOU(6)$ 、 $R0 = GAZOU(6-1) = GAZOU(5)$ となる。そして、この値が、 $VDP803$ によって、図15(a-1)に示す図柄変動シーンZ1に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、1フレーム目～10フレーム目まで、図15(a-1)に示す図柄変動シーンZ1の図柄が表示されることとなる。

10

【0141】

次いで、図18(a)に示すように、変動開始シーケンステーブルZでは、11フレーム目に、上記値が、 $VDP803$ によって、図15(b-1)に示す図柄変動シーンZ2に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、11フレーム目～20フレーム目まで、図15(b-1)に示す図柄変動シーンZ2の図柄が表示されることとなる。

【0142】

次いで、図18(a)に示すように、変動開始シーケンステーブルZでは、21フレーム目に、上記値が、 $VDP803$ によって、図15(c-1)に示す図柄変動シーンZ3に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、21フレーム目～30フレーム目まで、図15(c-1)に示す図柄変動シーンZ3の図柄が表示されることとなる。

20

【0143】

次いで、図18(a)に示すように、変動開始シーケンステーブルZでは、31フレーム目に、上記値が、 $VDP803$ によって、図15(d-1)に示す図柄変動シーンZ4に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、31フレーム目～40フレーム目まで、図15(d-1)に示す図柄変動シーンZ4の図柄が表示されることとなる。

【0144】

次いで、図18(a)に示すように、変動開始シーケンステーブルZでは、41フレーム目に、図柄番号を更新するため、 $ZugaraR = ZugaraR + 1$ して、 $ZugaraR$ の値をインクリメント(+1)する。それゆえ、 $ZugaraR = 7$ がセットされる。これにより、 $R3 = GAZOU(7+2) = GAZOU(0)$ 、 $R2 = GAZOU(7+1) = GAZOU(8)$ 、 $R1 = GAZOU(7)$ 、 $R0 = GAZOU(7-1) = GAZOU(6)$ となる。そして、この値が、 $VDP803$ によって、図15(a-1)に示す図柄変動シーンZ1に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、41フレーム目～50フレーム目まで、図15(a-1)に示す図柄変動シーンZ1の図柄が表示されることとなる。

30

【0145】

次いで、図18(a)に示すように、変動開始シーケンステーブルZでは、51フレーム目に、上記値が、 $VDP803$ によって、図15(b-1)に示す図柄変動シーンZ2に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、51フレーム目～60フレーム目まで、図15(b-1)に示す図柄変動シーンZ2の図柄が表示されることとなる。

40

【0146】

次いで、図18(a)に示すように、変動開始シーケンステーブルZでは、61フレーム目に、上記値が、 $VDP803$ によって、図15(c-1)に示す図柄変動シーンZ3に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、61フレーム目～70フレーム目まで、図15(c-1)に示す図柄変動シーンZ3の図柄が表示されることとなる。

【0147】

次いで、図18(a)に示すように、変動開始シーケンステーブルZでは、71フレーム目に、上記値が、 $VDP803$ によって、図15(d-1)に示す図柄変動シーンZ4

50

に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、71フレーム目～80フレーム目まで、図15(d-1)に示す図柄変動シーンZ4の図柄が表示されることとなる。なお、変動シーケンステーブルZのタイマは、変動シナリオタイマとは異なるもので、セットされた時点のフレームから1フレームとして計測しているものである。

【0148】

かくして、このような変動開始シーケンステーブルX, Y, Zが、装飾図柄用通常変動12秒変動シナリオSS\_DATA(図13(c)参照)に示すように、1フレーム目であるタイミングT1A時にセットされ、80フレーム目まで、変動開始シーケンステーブルXの内容に基づく、左装飾図柄の処理、変動開始シーケンステーブルYの内容に基づく、中装飾図柄の処理、変動開始シーケンステーブルZの内容に基づく、右装飾図柄の処理が行われることとなる。これにより、VDP803は、図12に示すタイミングT1A～タイミングT2Aにかけて、図11(b)～(e)に示すような装飾図柄の変動表示を液晶表示装置41に表示させることとなる。なお、図示では、数字のみを図示しているが、液晶表示装置41には、図19(a)に示すような晴れ、曇り等の飾りも数字と合わせて表示されることとなる。

10

【0149】

図16(b)に示すように、高速変動シーケンステーブルXでは、変動開始シーケンステーブルXにて用いた変数ZugaraLをそのまま引き継いで左装飾図柄を変動させるため、図柄番号を更新するだけとなる。すなわち、ZugaraL = ZugaraL + 1して、ZugaraLの値をインクリメント(+1)する。そして、L3 = GAZOU(ZugaraL + 2)、L2 = GAZOU(ZugaraL + 1)、L1 = GAZOU(ZugaraL)、L0 = GAZOU(ZugaraL - 1)に、インクリメントしたZugaraLの値が代入されることとなる。これにより、この値が、VDP803によって、図15(a-1)に示す図柄変動シーンX1に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、1フレーム目～3フレーム目まで、図15(a-1)に示す図柄変動シーンX1の図柄が表示されることとなる。この際、VDP803は、左装飾図柄を半透明にする処理も行うこととなる。

20

【0150】

次いで、図16(b)に示すように、高速変動シーケンステーブルXでは、4フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(b-1)に示す図柄変動シーンX2に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、4フレーム目～6フレーム目まで、図15(b-1)に示す図柄変動シーンX2の図柄が表示されることとなる。

30

【0151】

次いで、図16(b)に示すように、高速変動シーケンステーブルXでは、7フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(c-1)に示す図柄変動シーンX3に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、7フレーム目～9フレーム目まで、図15(c-1)に示す図柄変動シーンX3の図柄が表示されることとなる。

【0152】

次いで、図16(b)に示すように、高速変動シーケンステーブルXでは、10フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(d-1)に示す図柄変動シーンX4に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、10フレーム目～12フレーム目まで、図15(d-1)に示す図柄変動シーンX4の図柄が表示されることとなる。

40

【0153】

なお、12フレーム以降も左装飾図柄を高速変動させる際は、最初(1フレーム目)に戻って処理を繰り返し行うこととなる。すなわち、左装飾図柄が、高速変動シーケンステーブルXによって切り替わる(スクロールしている際に停止位置に表示される左装飾図柄が切り替わる)フレーム数は、12フレーム要することとなる。他方、高速変動シーケンステーブルXのタイマは、変動シナリオタイマとは異なるもので、セットされた時点のフレームから1フレームとして計測しているものである。

【0154】

50

一方、図17(b)に示すように、高速変動シーケンステーブルYでは、変動開始シーケンステーブルYにて用いた変数ZugaraCをそのまま引き継いで中装飾図柄を変動させるため、図柄番号を更新するだけとなる。すなわち、ZugaraC = ZugaraC + 1して、ZugaraCの値をインクリメント(+1)する。そして、C3 = GAZOU(ZugaraC + 2)、C2 = GAZOU(ZugaraC + 1)、C1 = GAZOU(ZugaraC)、C0 = GAZOU(ZugaraC - 1)に、インクリメントしたZugaraCの値が代入されることとなる。これにより、この値が、VDP803によって、図15(a-1)に示す図柄変動シーンY1に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、1フレーム目～3フレーム目まで、図15(a-1)に示す図柄変動シーンY1の図柄が表示されることとなる。この際、VDP803は、中装飾図柄を半透明にする処理も行うこととなる。

10

## 【0155】

次いで、図17(b)に示すように、高速変動シーケンステーブルYでは、4フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(b-1)に示す図柄変動シーンY2に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、4フレーム目～6フレーム目まで、図15(b-1)に示す図柄変動シーンY2の図柄が表示されることとなる。

## 【0156】

次いで、図17(b)に示すように、高速変動シーケンステーブルYでは、7フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(c-1)に示す図柄変動シーンY3に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、7フレーム目～9フレーム目まで、図15(c-1)に示す図柄変動シーンY3の図柄が表示されることとなる。

20

## 【0157】

次いで、図17(b)に示すように、高速変動シーケンステーブルYでは、10フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(d-1)に示す図柄変動シーンY4に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、10フレーム目～12フレーム目まで、図15(d-1)に示す図柄変動シーンY4の図柄が表示されることとなる。

## 【0158】

なお、12フレーム以降も中装飾図柄を高速変動させる際は、最初(1フレーム目)に戻って処理を繰り返し行うこととなる。すなわち、中装飾図柄が、高速変動シーケンステーブルYによって切り替わる(スクロールしている際に停止位置に表示される中装飾図柄が切り替わる)フレーム数は、12フレーム要することとなる。他方、高速変動シーケンステーブルYのタイマは、変動シナリオタイマとは異なるもので、セットされた時点のフレームから1フレームとして計測しているものである。

30

## 【0159】

一方、図18(b)に示すように、高速変動シーケンステーブルZでは、変動開始シーケンステーブルZにて用いた変数ZugaraRをそのまま引き継いで右装飾図柄を変動させるため、図柄番号を更新するだけとなる。すなわち、ZugaraR = ZugaraR + 1して、ZugaraRの値をインクリメント(+1)する。そして、R3 = GAZOU(ZugaraR + 2)、R2 = GAZOU(ZugaraR + 1)、R1 = GAZOU(ZugaraR)、R0 = GAZOU(ZugaraR - 1)に、インクリメントしたZugaraRの値が代入されることとなる。これにより、この値が、VDP803によって、図15(a-1)に示す図柄変動シーンZ1に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、1フレーム目～3フレーム目まで、図15(a-1)に示す図柄変動シーンZ1の図柄が表示されることとなる。この際、VDP803は、右装飾図柄を半透明にする処理も行うこととなる。

40

## 【0160】

次いで、図18(b)に示すように、高速変動シーケンステーブルZでは、4フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(b-1)に示す図柄変動シーンZ2に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、4フレーム目～6フレーム目まで、図15(b-1)に示す図柄変動シーンZ2の図柄が表示されることとなる。

50

## 【0161】

次いで、図18(b)に示すように、高速変動シーケンステーブルZでは、7フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(c-1)に示す図柄変動シーンZ3に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、7フレーム目～9フレーム目まで、図15(c-1)に示す図柄変動シーンZ3の図柄が表示されることとなる。

## 【0162】

次いで、図18(b)に示すように、高速変動シーケンステーブルZでは、10フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(d-1)に示す図柄変動シーンZ4に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、10フレーム目～12フレーム目まで、図15(d-1)に示す図柄変動シーンZ4の図柄が表示されることとなる。

10

## 【0163】

なお、12フレーム以降も右装飾図柄を高速変動させる際は、最初(1フレーム目)に戻って処理を繰り返し行うこととなる。すなわち、右装飾図柄が、高速変動シーケンステーブルZによって切り替わる(スクロールしている際に停止位置に表示される中装飾図柄が切り替わる)フレーム数は、12フレーム要することとなる。他方、高速変動シーケンステーブルZのタイマは、変動シナリオタイマとは異なるもので、セットされた時点のフレームから1フレームとして計測しているものである。

## 【0164】

かくして、このような高速変動シーケンステーブルX, Y, Zが、装飾図柄用通常変動12秒変動シナリオSS DATA(図13(c)参照)に示すように、81フレーム目であるタイミングT2A時にセットされ、93フレーム目まで、高速変動シーケンステーブルXの内容に基づく、左装飾図柄の処理が行われることとなる。これにより、VDP803は、図12に示すタイミングT2A～タイミングT3Aにかけて、図11(f)に示すような左装飾図柄の高速変動表示を液晶表示装置41に表示させることとなる。一方、中装飾図柄は、273フレーム目まで、高速変動シーケンステーブルYの内容に基づく処理が行われることとなる。これにより、VDP803は、図12に示すタイミングT2A～タイミングT6Aにかけて、図11(f)～(1)に示すような中装飾図柄の高速変動表示を液晶表示装置41に表示させることとなる。また一方、右装飾図柄は、183フレーム目まで、高速変動シーケンステーブルZの内容に基づく処理が行われることとなる。これにより、VDP803は、図12に示すタイミングT2A～タイミングT4Aにかけて、図11(f)～(i)に示すような右装飾図柄の高速変動表示を液晶表示装置41に表示させることとなる。

20

30

40

## 【0165】

図16(c)に示すように、減速変動シーケンステーブルXでは、高速変動中の左装飾図柄を、停止図柄に応じて減速するタイミングで表示される図柄に変更する処理を行う。具体的には、停止図柄の3コマ前から減速開始するため停止図柄-3を変数ZugaraLにセットする。すなわち、ZugaraL=STOP\_L1-3にてセットされ、本実施形態においては、停止止図柄、「253」であるため、STOP\_L1には1がセットされる。これにより、L3=GAZOU(7+2)=GAZOU(0)、L2=GAZOU(7+1)=GAZOU(8)、L1=GAZOU(7)、L0=GAZOU(7-1)=GAZOU(6)となる。そして、この値が、VDP803によって、図15(a-1)に示す図柄変動シーンX1に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、1フレーム目～7フレーム目まで、図15(a-1)に示す図柄変動シーンX1の図柄が表示されることとなる。なお、ZugaraLは「-2」となるが、0～8の値にするため、除算等の処理を行うことによって「7」として処理されている。

40

## 【0166】

次いで、図16(c)に示すように、減速変動シーケンステーブルXでは、8フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(b-1)に示す図柄変動シーンX2に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、8フレーム目～14フレーム目まで、図15(b-1)に示す図柄変動シーンX2の図柄が表示されることとなる。

50

## 【0167】

次いで、図16(c)に示すように、減速変動シーケンステーブルXでは、15フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(c-1)に示す図柄変動シーンX3に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、15フレーム目～21フレーム目まで、図15(c-1)に示す図柄変動シーンX3の図柄が表示されることとなる。

## 【0168】

次いで、図16(c)に示すように、減速変動シーケンステーブルXでは、22フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(d-1)に示す図柄変動シーンX4に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、22フレーム目～28フレーム目まで、図15(d-1)に示す図柄変動シーンX4の図柄が表示されることとなる。

10

## 【0169】

次いで、図16(c)に示すように、減速変動シーケンステーブルXでは、29フレーム目に、図柄番号を更新するため、 $ZugaraL = ZugaraL + 1$ して、 $ZugaraL$ の値をインクリメント(+1)する。それゆえ、 $ZugaraL = 8$ がセットされる。これにより、 $L3 = GAZOU(8 + 2) = GAZOU(1)$ 、 $L2 = GAZOU(8 + 1) = GAZOU(0)$ 、 $L1 = GAZOU(8)$ 、 $L0 = GAZOU(8 - 1) = GAZOU(7)$ となる。そして、この値が、VDP803によって、図15(a-1)に示す図柄変動シーンX1に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、29フレーム目～35フレーム目まで、図15(a-1)に示す図柄変動シーンX1の図柄が表示されることとなる。

20

## 【0170】

次いで、図16(c)に示すように、減速変動シーケンステーブルXでは、36フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(b-1)に示す図柄変動シーンX2に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、36フレーム目～42フレーム目まで、図15(b-1)に示す図柄変動シーンX2の図柄が表示されることとなる。

## 【0171】

次いで、図16(c)に示すように、減速変動シーケンステーブルXでは、43フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(c-1)に示す図柄変動シーンX3に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、43フレーム目～49フレーム目まで、図15(c-1)に示す図柄変動シーンX3の図柄が表示されることとなる。

30

## 【0172】

次いで、図16(c)に示すように、減速変動シーケンステーブルXでは、50フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(d-1)に示す図柄変動シーンX4に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、50フレーム目～56フレーム目まで、図15(d-1)に示す図柄変動シーンX4の図柄が表示されることとなる。

## 【0173】

次いで、図16(c)に示すように、減速変動シーケンステーブルXでは、57フレーム目に、図柄番号を更新するため、 $ZugaraL = ZugaraL + 1$ して、 $ZugaraL$ の値をインクリメント(+1)する。それゆえ、 $ZugaraL = 0$ がセットされる。これにより、 $L3 = GAZOU(0 + 2) = GAZOU(2)$ 、 $L2 = GAZOU(0 + 1) = GAZOU(1)$ 、 $L1 = GAZOU(0)$ 、 $L0 = GAZOU(0 - 1) = GAZOU(8)$ となる。そして、この値が、VDP803によって、図15(a-1)に示す図柄変動シーンX1に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、57フレーム目～63フレーム目まで、図15(a-1)に示す図柄変動シーンX1の図柄が表示されることとなる。

40

## 【0174】

次いで、図16(c)に示すように、減速変動シーケンステーブルXでは、64フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(b-1)に示す図柄変動シーンX2に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、64フレーム目～70フレーム目まで、図15(b-1)に示す図柄変動シーンX2の図柄が表示されることとなる。

50

## 【0175】

次いで、図16(c)に示すように、減速変動シーケンステーブルXでは、71フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(c-1)に示す図柄変動シーンX3に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、71フレーム目～77フレーム目まで、図15(c-1)に示す図柄変動シーンX3の図柄が表示されることとなる。

## 【0176】

次いで、図16(c)に示すように、減速変動シーケンステーブルXでは、78フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(d-1)に示す図柄変動シーンX4に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、78フレーム目～84フレーム目まで、図15(d-1)に示す図柄変動シーンX4の図柄が表示されることとなる。

10

## 【0177】

次いで、図16(c)に示すように、減速変動シーケンステーブルXでは、85フレーム目に、図柄番号を更新するため、ZugaraL = ZugaraL + 1して、ZugaraLの値をインクリメント(+1)する。それゆえ、ZugaraL = 1がセットされる。これにより、L3 = GAZOU(1+2) = GAZOU(3)、L2 = GAZOU(1+1) = GAZOU(2)、L1 = GAZOU(1)、L0 = GAZOU(1-1) = GAZOU(0)となる。そして、この値が、VDP803によって、図15(a-1)に示す図柄変動シーンX1に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、図15(a-1)に示す図柄変動シーンX1の図柄が表示されることとなる。なお、減速変動シーケンステーブルXのタイマは、変動シナリオタイマとは異なるもので、セットされた時点のフレームから1フレームとして計測しているものである。

20

## 【0178】

かくして、このような減速変動シーケンステーブルXが、装飾図柄用通常変動12秒変動シナリオSS\_DATA(図13(c)参照)に示すように、94フレーム目であるタイミングT3A時にセットされ、タイミングT3Aa時(図12参照)の1フレーム前まで、減速変動シーケンステーブルXの内容に基づく、左装飾図柄の処理が行われることとなる。これにより、VDP803は、図12に示すタイミングT3A～タイミングT3Aaにかけて、図11(g)～(h)に示すような左装飾図柄の減速変動表示を液晶表示装置41に表示させることとなる。すなわち、左装飾図柄が、減速変動シーケンスXによって切り替わる(スクロールしている際に停止位置に表示される左装飾図柄が切り替わる)フレーム数は、28フレーム要することとなる。なお、図示では、数字のみを図示しているが、液晶表示装置41には、図19(a)に示すような晴れ、曇り等の飾りも数字と合わせて表示されることとなる。

30

## 【0179】

一方、図17(c)に示すように、減速変動シーケンステーブルYでは、高速変動中の中装飾図柄を、停止図柄に応じて減速するタイミングで表示される図柄に変更する処理を行う。具体的には、停止図柄の3コマ前から減速開始するため停止図柄-3を変数ZugaraCにセットする。すなわち、ZugaraC = STOP\_C1-3にてセットされ、本実施形態においては、停止止図柄、「253」であるため、STOP\_C1には4がセットされる。これにより、C3 = GAZOU(1+2) = GAZOU(3)、C2 = GAZOU(1+1) = GAZOU(2)、C1 = GAZOU(1)、C0 = GAZOU(1-1) = GAZOU(0)となる。そして、この値が、VDP803によって、図15(a-1)に示す図柄変動シーンY1に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、1フレーム目～7フレーム目まで、図15(a-1)に示す図柄変動シーンY1の図柄が表示されることとなる。

40

## 【0180】

次いで、図17(c)に示すように、減速変動シーケンステーブルYでは、8フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(b-1)に示す図柄変動シーンY2に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、8フレーム目～14フレーム目まで、図15(b-1)に示す図柄変動シーンY2の図柄が表示されることとなる。

50

## 【0181】

次いで、図17(c)に示すように、減速変動シーケンステーブルYでは、15フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(c-1)に示す図柄変動シーンY3に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、15フレーム目～21フレーム目まで、図15(c-1)に示す図柄変動シーンY3の図柄が表示されることとなる。

## 【0182】

次いで、図17(c)に示すように、減速変動シーケンステーブルYでは、22フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(d-1)に示す図柄変動シーンY4に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、22フレーム目～28フレーム目まで、図15(d-1)に示す図柄変動シーンY4の図柄が表示されることとなる。

10

## 【0183】

次いで、図17(c)に示すように、減速変動シーケンステーブルYでは、29フレーム目に、図柄番号を更新するため、 $ZugaraC = ZugaraC + 1$ して、 $ZugaraC$ の値をインクリメント(+1)する。それゆえ、 $ZugaraC = 2$ がセットされる。これにより、 $C3 = GAZOU(2 + 2) = GAZOU(4)$ 、 $C2 = GAZOU(2 + 1) = GAZOU(3)$ 、 $C1 = GAZOU(2)$ 、 $C0 = GAZOU(2 - 1) = GAZOU(1)$ となる。そして、この値が、VDP803によって、図15(a-1)に示す図柄変動シーンY1に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、29フレーム目～35フレーム目まで、図15(a-1)に示す図柄変動シーンY1の図柄が表示されることとなる。

20

## 【0184】

次いで、図17(c)に示すように、減速変動シーケンステーブルYでは、36フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(b-1)に示す図柄変動シーンY2に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、36フレーム目～42フレーム目まで、図15(b-1)に示す図柄変動シーンY2の図柄が表示されることとなる。

## 【0185】

次いで、図17(c)に示すように、減速変動シーケンステーブルYでは、43フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(c-1)に示す図柄変動シーンY3に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、43フレーム目～49フレーム目まで、図15(c-1)に示す図柄変動シーンY3の図柄が表示されることとなる。

30

## 【0186】

次いで、図17(c)に示すように、減速変動シーケンステーブルYでは、50フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(d-1)に示す図柄変動シーンY4に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、50フレーム目～56フレーム目まで、図15(d-1)に示す図柄変動シーンY4の図柄が表示されることとなる。

## 【0187】

次いで、図17(c)に示すように、減速変動シーケンステーブルYでは、57フレーム目に、図柄番号を更新するため、 $ZugaraC = ZugaraC + 1$ して、 $ZugaraC$ の値をインクリメント(+1)する。それゆえ、 $ZugaraC = 3$ がセットされる。これにより、 $C3 = GAZOU(3 + 2) = GAZOU(5)$ 、 $C2 = GAZOU(3 + 1) = GAZOU(4)$ 、 $C1 = GAZOU(3)$ 、 $C0 = GAZOU(3 - 1) = GAZOU(2)$ となる。そして、この値が、VDP803によって、図15(a-1)に示す図柄変動シーンY1に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、57フレーム目～63フレーム目まで、図15(a-1)に示す図柄変動シーンY1の図柄が表示されることとなる。

40

## 【0188】

次いで、図17(c)に示すように、減速変動シーケンステーブルYでは、64フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(b-1)に示す図柄変動シーンY2に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、64フレーム目～70フレーム目まで、図15(b-1)に示す図柄変動シーンY2の図柄が表示されることとなる。

50

## 【0189】

次いで、図17(c)に示すように、減速変動シーケンステーブルYでは、71フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(c-1)に示す図柄変動シーンY3に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、71フレーム目～77フレーム目まで、図15(c-1)に示す図柄変動シーンY3の図柄が表示されることとなる。

## 【0190】

次いで、図17(c)に示すように、減速変動シーケンステーブルYでは、78フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(d-1)に示す図柄変動シーンY4に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、78フレーム目～84フレーム目まで、図15(d-1)に示す図柄変動シーンY4の図柄が表示されることとなる。 10

## 【0191】

次いで、図17(c)に示すように、減速変動シーケンステーブルYでは、85フレーム目に、図柄番号を更新するため、 $ZugaraC = ZugaraC + 1$ して、 $ZugaraC$ の値をインクリメント(+1)する。それゆえ、 $ZugaraC = 4$ がセットされる。これにより、 $C3 = GAZOU(4 + 2) = GAZOU(6)$ 、 $C2 = GAZOU(4 + 1) = GAZOU(5)$ 、 $C1 = GAZOU(4)$ 、 $C0 = GAZOU(4 - 1) = GAZOU(3)$ となる。そして、この値が、VDP803によって、図15(a-1)に示す図柄変動シーンY1に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、図15(a-1)に示す図柄変動シーンY1の図柄が表示されることとなる。なお、減速変動シーケンステーブルYのタイマは、変動シナリオタイマとは異なるもので、セットされた時点のフレームから1フレームとして計測しているものである。 20

## 【0192】

かくして、このような減速変動シーケンステーブルYが、装飾図柄用通常変動12秒変動シナリオSS\_DATA(図13(c)参照)に示すように、274フレーム目であるタイミングT5A時にセットされ、タイミングT5Aa時(図12参照)の1フレーム前まで、減速変動シーケンステーブルYの内容に基づく、中装飾図柄の処理が行われることとなる。これにより、VDP803は、図12に示すタイミングT5A～タイミングT5Aaにかけて、図11(m)～(n)に示すような中装飾図柄の減速変動表示を液晶表示装置41に表示させることとなる。すなわち、中装飾図柄が、減速変動シーケンスYによって切り替わる(スクロールしている際に停止位置に表示される中装飾図柄が切り替わる)フレーム数は、28フレーム要することとなる。なお、図示では、数字のみを図示しているが、液晶表示装置41には、図19(a)に示すような晴れ、曇り等の飾りも数字と合わせて表示されることとなる。 30

## 【0193】

一方、図18(c)に示すように、減速変動シーケンステーブルZでは、高速変動中の右装飾図柄を、停止図柄に応じて減速するタイミングで表示される図柄に変更する処理を行う。具体的には、停止図柄の3コマ前から減速開始するため停止図柄-3を変数 $ZugaraR$ にセットする。すなわち、 $ZugaraR = STOP_R1 - 3$ にてセットされ、本実施形態においては、停止止図柄、「253」であるため、STOP\_R1には2がセットされる。これにより、 $R3 = GAZOU(8 + 2) = GAZOU(1)$ 、 $R2 = GAZOU(8 + 1) = GAZOU(0)$ 、 $R1 = GAZOU(8)$ 、 $R0 = GAZOU(8 - 1) = GAZOU(7)$ となる。そして、この値が、VDP803によって、図15(a-1)に示す図柄変動シーンZ1に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、1フレーム目～7フレーム目まで、図15(a-1)に示す図柄変動シーンZ1の図柄が表示されることとなる。なお、 $ZugaraR$ は「-1」となるが、0～8の値にするため、除算等の処理を行うことによって「8」として処理されている。 40

## 【0194】

次いで、図18(c)に示すように、減速変動シーケンステーブルZでは、8フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(b-1)に示す図柄変動シーンZ2に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、8フレーム目～14フレーム目まで、図 50

15(b-1)に示す図柄変動シーンZ2の図柄が表示されることとなる。

【0195】

次いで、図18(c)に示すように、減速変動シーケンステーブルZでは、15フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(c-1)に示す図柄変動シーンZ3に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、15フレーム目～21フレーム目まで、図15(c-1)に示す図柄変動シーンZ3の図柄が表示されることとなる。

【0196】

次いで、図18(c)に示すように、減速変動シーケンステーブルZでは、22フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(d-1)に示す図柄変動シーンZ4に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、22フレーム目～28フレーム目まで、図15(d-1)に示す図柄変動シーンZ4の図柄が表示されることとなる。

10

【0197】

次いで、図18(c)に示すように、減速変動シーケンステーブルZでは、29フレーム目に、図柄番号を更新するため、 $ZugaraR = ZugaraR + 1$ して、 $ZugaraR$ の値をインクリメント(+1)する。それゆえ、 $ZugaraR = 0$ がセットされる。これにより、 $R3 = GAZOU(0 + 2) = GAZOU(2)$ 、 $R2 = GAZOU(0 + 1) = GAZOU(1)$ 、 $R1 = GAZOU(0)$ 、 $R0 = GAZOU(0 - 1) = GAZOU(8)$ となる。そして、この値が、VDP803によって、図15(a-1)に示す図柄変動シーンZ1に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、29フレーム目～35フレーム目まで、図15(a-1)に示す図柄変動シーンZ1の図柄が表示されることとなる。

20

【0198】

次いで、図18(c)に示すように、減速変動シーケンステーブルZでは、36フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(b-1)に示す図柄変動シーンZ2に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、36フレーム目～42フレーム目まで、図15(b-1)に示す図柄変動シーンZ2の図柄が表示されることとなる。

【0199】

次いで、図18(c)に示すように、減速変動シーケンステーブルZでは、43フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(c-1)に示す図柄変動シーンZ3に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、43フレーム目～49フレーム目まで、図15(c-1)に示す図柄変動シーンZ3の図柄が表示されることとなる。

30

【0200】

次いで、図18(c)に示すように、減速変動シーケンステーブルZでは、50フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(d-1)に示す図柄変動シーンZ4に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、50フレーム目～56フレーム目まで、図15(d-1)に示す図柄変動シーンZ4の図柄が表示されることとなる。

【0201】

次いで、図18(c)に示すように、減速変動シーケンステーブルZでは、57フレーム目に、図柄番号を更新するため、 $ZugaraR = ZugaraR + 1$ して、 $ZugaraR$ の値をインクリメント(+1)する。それゆえ、 $ZugaraR = 1$ がセットされる。これにより、 $R3 = GAZOU(1 + 2) = GAZOU(3)$ 、 $R2 = GAZOU(1 + 1) = GAZOU(2)$ 、 $R1 = GAZOU(1)$ 、 $R0 = GAZOU(1 - 1) = GAZOU(0)$ となる。そして、この値が、VDP803によって、図15(a-1)に示す図柄変動シーンZ1に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、57フレーム目～63フレーム目まで、図15(a-1)に示す図柄変動シーンZ1の図柄が表示されることとなる。

40

【0202】

次いで、図18(c)に示すように、減速変動シーケンステーブルXでは、64フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(b-1)に示す図柄変動シーンZ2に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、64フレーム目～70フレーム目まで

50

、図15(b-1)に示す図柄変動シーンZ2の図柄が表示されることとなる。

【0203】

次いで、図18(c)に示すように、減速変動シーケンステーブルZでは、71フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(c-1)に示す図柄変動シーンZ3に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、71フレーム目～77フレーム目まで、図15(c-1)に示す図柄変動シーンZ3の図柄が表示されることとなる。

【0204】

次いで、図18(c)に示すように、減速変動シーケンステーブルZでは、78フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(d-1)に示す図柄変動シーンZ4に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、78フレーム目～84フレーム目まで、図15(d-1)に示す図柄変動シーンZ4の図柄が表示されることとなる。

10

【0205】

次いで、図18(c)に示すように、減速変動シーケンステーブルZでは、85フレーム目に、図柄番号を更新するため、 $Z_{\text{ugarar}} = Z_{\text{ugarar}} + 1$ して、 $Z_{\text{ugarar}}$ の値をインクリメント(+1)する。それゆえ、 $Z_{\text{ugarar}} = 2$ がセットされる。これにより、 $R_3 = GAZOU(2+2) = GAZOU(4)$ 、 $R_2 = GAZOU(2+1) = GAZOU(3)$ 、 $R_1 = GAZOU(2)$ 、 $R_0 = GAZOU(2-1) = GAZOU(1)$ となる。そして、この値が、VDP803によって、図15(a-1)に示す図柄変動シーンZ1に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、図15(a-1)に示す図柄変動シーンZ1の図柄が表示されることとなる。なお、減速変動シーケンステーブルZのタイマは、変動シナリオタイマとは異なるもので、セットされた時点のフレームから1フレームとして計測しているものである。

20

【0206】

かくして、このような減速変動シーケンステーブルZが、装飾図柄用通常変動12秒変動シナリオSS\_DATA(図13(c)参照)に示すように、184フレーム目であるタイミングT4A時にセットされ、タイミングT4Aa時(図12参照)の1フレーム前まで、減速変動シーケンステーブルZの内容に基づく、右装飾図柄の処理が行われることとなる。これにより、VDP803は、図12に示すタイミングT4A～タイミングT4Aaにかけて、図11(j)～(k)に示すような右装飾図柄の減速変動表示を液晶表示装置41に表示させることとなる。すなわち、右装飾図柄が、減速変動シーケンスZによって切り替わる(スクロールしている際に停止位置に表示される左装飾図柄が切り替わる)フレーム数は、28フレーム要することとなる。なお、図示では、数字のみを図示しているが、液晶表示装置41には、図19(a)に示すような晴れ、曇り等の飾りも数字と合わせて表示されることとなる。

30

【0207】

ところで、上記のように装飾図柄の減速変動表示が行われた後、図柄が停止するか、或いは、完全に停止はしていないが停止状態と同義である揺れ変動を行うこととなるが、図13(c)に示す装飾図柄用通常変動12秒変動シナリオSS\_DATAでは、揺れ変動を行うようにしている。それゆえ、以下では、この揺れ変動について詳しく説明することとする。

40

【0208】

図15(a-2)～(d-2)に示すように、液晶表示装置41にて揺れ変動を行う領域は予め決められている。すなわち、図15(a-2)～(d-2)に示すように、液晶表示装置41に揺れ変動が表示される装飾図柄の表示態様として、4つのシーンが用意されている。4つのシーンのうち、図15(a-2)に示すシーンでは、揺れ変動シーンX1、揺れ変動シーンY1、揺れ変動シーンZ1が用意されている。この揺れ変動シーンX1では、オブジェクトL1が液晶表示装置41の中央部分に位置し、揺れ変動シーンY1では、オブジェクトC1が液晶表示装置41の中央部分に位置し、揺れ変動シーンZ1では、オブジェクトR1が液晶表示装置41の中央部分に位置している。

【0209】

50

一方、図15(b-2)に示すシーンでは、揺れ変動シーンX2、揺れ変動シーンY2、揺れ変動シーンZ2が用意されている。この揺れ変動シーンX2では、オブジェクトL1が液晶表示装置41の中央部分より若干上側に位置し、揺れ変動シーンY2では、オブジェクトC1が液晶表示装置41の中央部分より若干上側に位置し、揺れ変動シーンZ2では、オブジェクトR1が液晶表示装置41の中央部分より若干上側に位置している。

【0210】

また一方、図15(c-2)に示すシーンでは、揺れ変動シーンX3、揺れ変動シーンY3、揺れ変動シーンZ3が用意されている。この揺れ変動シーンX3では、オブジェクトL1が液晶表示装置41の上側に位置し、揺れ変動シーンY3では、オブジェクトC1が液晶表示装置41の上側に位置し、揺れ変動シーンZ3では、オブジェクトR1が液晶表示装置41の上側に位置している。

10

【0211】

また一方、図15(d-2)に示すシーンでは、揺れ変動シーンX4、揺れ変動シーンY4、揺れ変動シーンZ4が用意されている。この揺れ変動シーンX4では、オブジェクトL1が液晶表示装置41の上側より若干中央部分側に位置し、揺れ変動シーンY4では、オブジェクトC1が液晶表示装置41の上側より若干中央部分側に位置し、揺れ変動シーンZ4では、オブジェクトR1が液晶表示装置41の上側より若干中央部分側に位置している。

【0212】

かくして、このような図15(a-2)～(d-2)に示すシーンを繰り返すことにより、装飾図柄が揺れ変動しているように見せることができる。

20

【0213】

ここで、より詳しく、図15(a-2)～(d-2)に示すシーンを用いる方法を、揺れ変動シーケンステーブルX、Y、Zを説明することで、詳しく説明することとする。

【0214】

図16(d)に示すように、揺れ変動シーケンステーブルXでは、減速変動シーケンステーブルXにて設定された図柄をそのまま使用するため図柄番号は変更せず、L1=GAZOU(ZugaraL)の値を、VDP803は、図15(a-2)に示す揺れ変動シーンX1に当てはめることとなる。これにより、液晶表示装置41には、1フレーム目～5フレーム目まで、図15(a-2)に示す揺れ変動シーンX1の図柄が表示されることとなる。

30

【0215】

次いで、図16(d)に示すように、揺れ変動シーケンステーブルXでは、6フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(b-2)に示す揺れ変動シーンX2に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、6フレーム目～10フレーム目まで、図15(b-2)に示す揺れ変動シーンX2の図柄が表示されることとなる。

【0216】

次いで、図16(d)に示すように、揺れ変動シーケンステーブルXでは、11フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(c-2)に示す揺れ変動シーンX3に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、11フレーム目～15フレーム目まで、図15(c-2)に示す揺れ変動シーンX3の図柄が表示されることとなる。

40

【0217】

次いで、図16(d)に示すように、揺れ変動シーケンステーブルXでは、16フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(d-2)に示す揺れ変動シーンX4に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、16フレーム目～20フレーム目まで、図15(d-2)に示す揺れ変動シーンX4の図柄が表示されることとなる。

【0218】

なお、20フレーム以降も左装飾図柄を揺れ変動させる際は、最初(1フレーム目)に戻って処理を繰り返し行うこととなる。また、揺れ変動シーケンステーブルXのタイマは、変動シナリオタイマとは異なるもので、セットされた時点のフレームから1フレームと

50

して計測しているものである。

【0219】

かくして、このような揺れ変動シーケンステーブルXが、装飾図柄用通常変動12秒変動シナリオSS\_D A T A (図13(c)参照)に示すように、タイミングT3Aa時(図12参照)にセットされ、タイミングT3Aa～363フレーム目まで、揺れ変動シーケンステーブルXの内容に基づく、左装飾図柄の処理が行われることとなる。これにより、V D P 8 0 3は、図12に示すタイミングT3Aa～タイミングT6Aにかけて、図11(k)～(o)に示すような左装飾図柄の揺れ変動表示を液晶表示装置41に表示させることとなる。なお、図示では、数字のみを図示しているが、液晶表示装置41には、図19(a)に示すような晴れ、曇り等の飾りも数字と合わせて表示されることとなる。

10

【0220】

一方、図17(d)に示すように、揺れ変動シーケンステーブルYでは、減速変動シーケンステーブルYにて設定された図柄をそのまま使用するため図柄番号は変更せず、C1=G A Z O U (Z u g a r a C)の値を、V D P 8 0 3は、図15(a-2)に示す揺れ変動シーンY1に当てはめることとなる。これにより、液晶表示装置41には、1フレーム目～5フレーム目まで、図15(a-2)に示す揺れ変動シーンY1の図柄が表示されることとなる。

20

【0221】

次いで、図17(d)に示すように、揺れ変動シーケンステーブルYでは、6フレーム目に、上記値が、V D P 8 0 3によって、図15(b-2)に示す揺れ変動シーンY2に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、6フレーム目～10フレーム目まで、図15(b-2)に示す揺れ変動シーンY2の図柄が表示されることとなる。

20

【0222】

次いで、図17(d)に示すように、揺れ変動シーケンステーブルYでは、11フレーム目に、上記値が、V D P 8 0 3によって、図15(c-2)に示す揺れ変動シーンY3に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、11フレーム目～15フレーム目まで、図15(c-2)に示す揺れ変動シーンY3の図柄が表示されることとなる。

30

【0223】

次いで、図17(d)に示すように、揺れ変動シーケンステーブルYでは、16フレーム目に、上記値が、V D P 8 0 3によって、図15(d-2)に示す揺れ変動シーンY4に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、16フレーム目～20フレーム目まで、図15(d-2)に示す揺れ変動シーンY4の図柄が表示されることとなる。

30

【0224】

なお、20フレーム以降も中装飾図柄を揺れ変動させる際は、最初(1フレーム目)に戻って処理を繰り返し行うこととなる。また、揺れ変動シーケンステーブルYのタイマは、変動シナリオタイマとは異なるもので、セットされた時点のフレームから1フレームとして計測しているものである。

【0225】

かくして、このような揺れ変動シーケンステーブルYが、装飾図柄用通常変動12秒変動シナリオSS\_D A T A (図13(c)参照)に示すように、タイミングT5Aa時(図12参照)にセットされ、タイミングT5Aa～363フレーム目まで、揺れ変動シーケンステーブルYの内容に基づく、中装飾図柄の処理が行われることとなる。これにより、V D P 8 0 3は、図12に示すタイミングT5Aa～タイミングT6Aにかけて、図11(o)に示すような中装飾図柄の揺れ変動表示を液晶表示装置41に表示させることとなる。なお、図示では、数字のみを図示しているが、液晶表示装置41には、図19(a)に示すような晴れ、曇り等の飾りも数字と合わせて表示されることとなる。

40

【0226】

一方、図18(d)に示すように、揺れ変動シーケンステーブルZでは、減速変動シーケンステーブルZにて設定された図柄をそのまま使用するため図柄番号は変更せず、R1=G A Z O U (Z u g a r a R)の値を、V D P 8 0 3は、図15(a-2)に示す揺れ

50

変動シーンZ1に当てはめることとなる。これにより、液晶表示装置41には、1フレーム目～5フレーム目まで、図15(a-2)に示す揺れ変動シーンZ1の図柄が表示されることとなる。

【0227】

次いで、図18(d)に示すように、揺れ変動シーケンステーブルZでは、6フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(b-2)に示す揺れ変動シーンZ2に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、6フレーム目～10フレーム目まで、図15(b-2)に示す揺れ変動シーンZ2の図柄が表示されることとなる。

【0228】

次いで、図18(d)に示すように、揺れ変動シーケンステーブルZでは、11フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(c-2)に示す揺れ変動シーンZ3に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、11フレーム目～15フレーム目まで、図15(c-2)に示す揺れ変動シーンZ3の図柄が表示されることとなる。

【0229】

次いで、図18(d)に示すように、揺れ変動シーケンステーブルZでは、16フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(d-2)に示す揺れ変動シーンZ4に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、16フレーム目～20フレーム目まで、図15(d-2)に示す揺れ変動シーンZ4の図柄が表示されることとなる。

【0230】

なお、20フレーム以降も右装飾図柄を揺れ変動させる際は、最初(1フレーム目)に戻って処理を繰り返し行うこととなる。また、揺れ変動シーケンステーブルZのタイマは、変動シナリオタイマとは異なるもので、セットされた時点のフレームから1フレームとして計測しているものである。

【0231】

かくして、このような揺れ変動シーケンステーブルZが、装飾図柄用通常変動12秒変動シナリオSS\_DATA(図13(c)参照)に示すように、タイミングT4Aa時(図12参照)にセットされ、タイミングT4Aa～363フレーム目まで、揺れ変動シーケンステーブルZの内容に基づく、右装飾図柄の処理が行われることとなる。これにより、VDP803は、図12に示すタイミングT4Aa～タイミングT6Aにかけて、図11(1)～図11(o)に示すような右装飾図柄の揺れ変動表示を液晶表示装置41に表示させることとなる。なお、図示では、数字のみを図示しているが、液晶表示装置41には、図19(a)に示すような晴れ、曇り等の飾りも数字と合わせて表示されることとなる。

【0232】

ところで、上記のように装飾図柄の揺れ変動表示が行われた後、図柄が確定するため停止しすることとなる。それゆえ、以下では、この図柄停止について詳しく説明することとする。

【0233】

図15(a-3)に示すように、液晶表示装置41にて図柄停止を行う領域は予め決められている。すなわち、図15(a-3)に示すように、液晶表示装置41に図柄停止が表示される装飾図柄の表示態様として、1つのシーンが用意されている。具体的には、図柄停止シーンX、図柄停止シーンY、図柄停止シーンZが用意されている。この図柄停止シーンXでは、オブジェクトL1が液晶表示装置41の中央部分に位置し、図柄停止シーンYでは、オブジェクトC1が液晶表示装置41の中央部分に位置し、図柄停止シーンZでは、オブジェクトR1が液晶表示装置41の中央部分に位置している。

【0234】

かくして、このような図15(a-3)に示すシーンを用いることにより、装飾図柄が停止しているように見せることができる。

【0235】

ここで、より詳しく、図15(a-3)に示すシーンを用いる方法を、変動停止シーケ

10

20

30

40

50

ンステー<sup>ブル</sup> X , Y , Z を説明することで、詳しく説明することとする。

【 0 2 3 6 】

図 16 ( e ) に示すように、変動停止シーケンステー<sup>ブル</sup> X では、左装飾図柄の減速変動中にノイズで变数 Z u g a r a L の値が異常値になった場合を考慮して図柄番号をセットする。具体的には、 Z u g a r a L = S T O P \_ L 1 にてセットされ、本実施形態においては、停止止図柄、「 2 5 3 」であるため、 S T O P \_ L 1 には 1 がセットされる。これにより、 L 1 = G A Z O U ( 1 ) となり、この値が、 V D P 8 0 3 によって、図 15 ( a - 3 ) に示す図柄停止シーン X に当てはめられ、もって、液晶表示装置 4 1 には、図 15 ( a - 3 ) に示す図柄停止シーン X の図柄が表示されることとなる。

【 0 2 3 7 】

一方、図 17 ( e ) に示すように、変動停止シーケンステー<sup>ブル</sup> Y では、中装飾図柄の減速変動中にノイズで变数 Z u g a r a C の値が異常値になった場合を考慮して図柄番号をセットする。具体的には、 Z u g a r a C = S T O P \_ C 1 にてセットされ、本実施形態においては、停止止図柄、「 2 5 3 」であるため、 S T O P \_ C 1 には 4 がセットされる。これにより、 C 1 = G A Z O U ( 4 ) となり、この値が、 V D P 8 0 3 によって、図 15 ( a - 3 ) に示す図柄停止シーン Y に当てはめられ、もって、液晶表示装置 4 1 には、図 15 ( a - 3 ) に示す図柄停止シーン Y の図柄が表示されることとなる。

【 0 2 3 8 】

また一方、図 17 ( e ) に示すように、変動停止シーケンステー<sup>ブル</sup> Z では、右装飾図柄の減速変動中にノイズで变数 Z u g a r a R の値が異常値になった場合を考慮して図柄番号をセットする。具体的には、 Z u g a r a R = S T O P \_ R 1 にてセットされ、本実施形態においては、停止止図柄、「 2 5 3 」であるため、 S T O P \_ R 1 には 2 がセットされる。これにより、 R 1 = G A Z O U ( 2 ) となり、この値が、 V D P 8 0 3 によって、図 15 ( a - 3 ) に示す図柄停止シーン Z に当てはめられ、もって、液晶表示装置 4 1 には、図 15 ( a - 3 ) に示す図柄停止シーン Z の図柄が表示されることとなる。

【 0 2 3 9 】

かくして、このような変動停止シーケンステー<sup>ブル</sup> X , Y , Z が装飾図柄用通常変動 1 2 秒変動シナリオ S S \_ D A T A ( 図 13 ( c ) 参照 ) に示すように、 3 6 4 フレーム目であるタイミング T 6 A 時にセットされ、変動停止シーケンステー<sup>ブル</sup> X の内容に基づく、左装飾図柄の処理が行われ、変動停止シーケンステー<sup>ブル</sup> Y の内容に基づく、中装飾図柄の処理が行われ、変動停止シーケンステー<sup>ブル</sup> Z の内容に基づく、右装飾図柄の処理が行われることとなる。これにより、 V D P 8 0 3 は、図 12 に示すタイミング T 6 A 時に、図 11 ( p ) に示すような装飾図柄の停止図柄の表示を液晶表示装置 4 1 に表示されることとなる。なお、図示では、数字のみを図示しているが、液晶表示装置 4 1 には、図 19 ( a ) に示すような晴れ、曇り等の飾りも数字と合わせて表示されることとなる。

【 0 2 4 0 】

しかして、このように、装飾図柄は、変動パターンの変動内容と時間に応じた装飾図柄用通常変動 1 2 秒変動シナリオ S S \_ D A T A ( 図 13 ( c ) 参照 ) に基づいて変動演出が実行される一方で、常駐図柄は、装飾図柄用通常変動 1 2 秒変動シナリオ S S \_ D A T A ( 図 13 ( c ) 参照 ) に基づくことなく、所定時間毎に常駐図柄を切替表示することで、変動演出を実行するようにしている。そしてさらに、装飾図柄と常駐図柄は、何れも、主制御基板 6 0 ( 主制御 C P U 6 0 0 a ) より送信されてきた変動パターンコマンドが、サブ制御 C P U 8 0 0 a にて受信されたことを契機として、変動演出を開始するようにしている。

【 0 2 4 1 】

しかして、このように装飾図柄と常駐図柄の変動方法を異ならせることにより、装飾図柄と常駐図柄に対する遊技者の誤認が無いようにすることができる。そしてさらに、常駐図柄を切り替えるだけで変動演出を実行しているようにしているため、制御を簡素化することができる。

【 0 2 4 2 】

10

20

30

40

50

また、装飾図柄は、変動開始シーケンステーブル X, Y, Z、高速変動シーケンステーブル X, Y, Z、減速変動シーケンステーブル X, Y, Z、揺れ変動シーケンステーブル X, Y, Z に従って変動するようになっている。このため、装飾図柄を切り替えるタイミングが複数ある。また、常駐図柄は、常駐図柄変動開始シーケンステーブル L, C, R、常駐図柄変動中シーケンステーブル L, C, R に従って変動するようになっている。このため、常駐図柄を切り替えるタイミングが複数ある。しかし、遊技者が注目する装飾図柄は遊技性を必要とし、常駐図柄は変動中であることを明確にする必要があることから、各図柄の特徴に合わせて、図柄の切替タイミングを複数持たせることで、効率的に変動制御を行うことができる。

## 【0243】

10

一方、装飾図柄は、変動開始する際、図 15 (a - 1) ~ (d - 1) に示すように、前回停止した図柄からスクロール表示をすることで、装飾図柄のサイズより広い変動領域で変動するようになっている。また、常駐図柄は、図 14 (a) に示すように、表示されるサイズと略同じ変動領域で変動するようになっている。しかし、常駐図柄に関しては、変動中であることを明確にするのが目的であるため、装飾図柄のようにスクロール表示させる必要がない。そのため、常駐図柄は、図柄のサイズと略同じ表示領域で変動するだけで良い。それゆえ、装飾図柄と異なり、図 14 (a) に示すように、常駐図柄を、表示されるサイズと略同じ変動領域で変動させることで、余計な変動領域を必要とすることなく、他の液晶演出の邪魔にならないように表示させることができる。

## 【0244】

20

ところで、本実施形態においては、常駐図柄は、抽選結果に対応する変動パターンの変動内容と変動時間に応じた変動態様で表示される期間に常駐表示されるように説明したが、それに限らず、変動が停止し、次に変動させる保留もない所謂客待ち状態となった場合においても、表示し続けてもよい。また、客待ちデモ演出が表示される場合においては、常駐図柄を非表示にしてもよい。しかし、このように、非表示にすれば、遊技者が表示されている内容が変動演出ではないことを明確に認識することができることとなる。さらに、大当たり中も非表示にしてもよい。しかし、このようにすれば、変動が終了し大当たり状態になったことを遊技者が明確に認識させることができ、さらに、常駐図柄が再表示されることにより大当たりが終了し変動演出が再開されることを遊技者に認識させることができる。

30

## 【0245】

ところで、本実施形態においては、図 12 に示すタイミング T6 A 時、主制御基板 60 (主制御 C P U 6 0 0 a) より送信されてきた図柄確定コマンドが、サブ制御 C P U 8 0 0 a にて受信されたことを契機として、図 13 (c) に示す装飾図柄用通常変動 12 秒変動シナリオ S S \_ D A T A に変動停止シーケンステーブル X, Y, Z がセットされる例を示したが、それに限らず、図柄確定コマンドが主制御基板 60 (主制御 C P U 6 0 0 a) より送信されてこない場合は、変動シナリオタイマが 364 フレームを示す値となった際に、変動停止シーケンステーブル X, Y, Z をセットするようにしても良い。また、図 13 (b) に示す常駐図柄用変動シナリオ Z S \_ D A T A に関しては、図柄確定コマンドが主制御基板 60 (主制御 C P U 6 0 0 a) より送信されてこない場合、装飾図柄用通常変動 12 秒変動シナリオ S S \_ D A T A に変動停止シーケンステーブル X, Y, Z がセットされることに合わせて、常駐図柄用変動シナリオ Z S \_ D A T A に常駐図柄変動停止シーケンステーブル L, C, R をセットするようにしても良い。

40

## 【0246】

また、本実施形態においては、装飾図柄を高速変動させる際、半透明にする処理を行うこととしたが、半透明にする処理を行わなくとも良い。

## 【0247】

さらに、本実施形態においては、常駐図柄を更新させる際、所定時間後にインクリメント (+1) する例を示したが、それに限らず、デクリメント (-1) するようにしても良い。また、常駐図柄のすべてをインクリメント (+1) 又はデクリメント (-1) せずに

50

、3つの常駐図柄のうち2つはインクリメント(+1)し、残りの1つをデクリメント(-1)しても良い。

【0248】

一方、本実施形態においては、通常変動の場合を例に説明したが、それに限らず、リーチ変動にも適用可能である。この点、図20～図25を用いて具体的に説明する。図20(a)～(h)に示す変動演出は、上述した図12に示すタイミングT1A～T4Aaまで同一の処理が行われているため、説明は省略する。

【0249】

次いで、図21に示すタイミングT5Ab時、サブ制御CPU800aは、液晶表示装置41にリーチを報知するコマンドリストをVDP803に送信する。これを受け、VDP803が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像(映像)データを生成し、その生成した画像(映像)データを液晶表示装置41に送信する。これにより、図20(i)に示すように、液晶表示装置41に「リーチ！」という文字が表示(画像P40A参照)されることとなる。

10

【0250】

そしてさらに、図21に示すタイミングT5Ab時、サブ制御CPU800aは、中装飾図柄を減速変動させるコマンドリストをVDP803に送信する。これを受け、VDP803が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像(映像)データを生成し、その生成した画像(映像)データを液晶表示装置41に送信する。これにより、図20(j)～(k)に示すように、中装飾図柄(画像P41Ab, P42Ab参照)が減速変動している映像が液晶表示装置41に表示されることとなる。この際、VDP803は、図12に示すタイミングT1A時に決定された中装飾図柄の停止図柄に合わせるために、減速変動開始する図柄に切り替えて、液晶表示装置41に表示するようとする。

20

【0251】

かくして、このようにして、図20(j)に示すように、中装飾図柄(画像P41Ab参照)が減速変動している映像が液晶表示装置41に表示され、さらに、図20(k)に示すように、中装飾図柄(画像P42Ab参照)が減速変動している映像が液晶表示装置41に表示される。

【0252】

次いで、図21に示すタイミングT5Ac時、サブ制御CPU800aは、左右装飾図柄を数字図柄に変更し、中装飾図柄を高速変動させるコマンドリストをVDP803に送信する。これを受け、VDP803が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像(映像)データを生成し、その生成した画像(映像)データを液晶表示装置41に送信する。これにより、図20(l)に示すように、左装飾図柄(画像P43Aa参照)及び右装飾図柄(画像P43Ac参照)が数字図柄に変更され、中装飾図柄(画像P43Ab参照)が高速変動している映像が液晶表示装置41に表示されることとなる。

30

【0253】

次いで、サブ制御CPU800aは、左右装飾図柄を画面上隅に表示させるコマンドリストをVDP803に送信する。これを受け、VDP803が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像(映像)データを生成し、その生成した画像(映像)データを液晶表示装置41に送信する。これにより、図20(m)に示すように、数字図柄の左装飾図柄(画像P44Aa参照)が液晶表示装置41の画面左上隅に表示され、数字図柄の右装飾図柄(画像P44Ac参照)が液晶表示装置41の画面右上隅に表示されることとなる。

40

【0254】

次いで、サブ制御CPU800aは、液晶表示装置41にSPリーチを報知するコマンドリストをVDP803に送信する。これを受け、VDP803が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像(映像)データを生成し、その生成した画像(映像)データを液晶表示装置41に送信する。これにより、図20(n)に示すように、液晶表示装置41に「SPリーチ」という文字が表示(画像P45A参照)されることとなる。

50

る。

【0255】

しかし、このように装飾図柄は、リーチ演出が発生した後、数字図柄だけに変更される一方で、常駐図柄は、数字図柄のみで変動し続け、リーチ演出が発生したとしても変わることなく変動し続けている。これにより、常駐図柄の制御負担を低減することができる。

【0256】

ところで、上記のような変動演出の処理は、図22(a)に示す、装飾図柄用通常変動シナリオSS1\_DATAと、装飾図柄用テンパイ時変動シナリオSS2\_DATAと、装飾図柄用リーチ発展時変動シナリオSS3\_DATAと、常駐図柄用変動シナリオZS\_DATAを用いて行われているものである。この装飾図柄用通常変動シナリオSS1\_DATAと、装飾図柄用テンパイ時変動シナリオSS2\_DATAと、装飾図柄用リーチ発展時変動シナリオSS3\_DATAとは、それぞれ、サブ制御ROM800b内に格納されている図8(a)に示す複数の演出シナリオデータPS\_DATAのうちの一つである。なお、常駐図柄用変動シナリオZS\_DATAは、上述したものと同一であるため同一の符号を付している。

【0257】

装飾図柄用通常変動シナリオSS1\_DATAは、左装飾図柄を上記のように変動処理するにあたって、図22(b)に示すように、1フレーム目であるタイミングT1A時～80フレーム目まで、変動開始シーケンステーブルXにて処理を行い、81フレーム目であるタイミングT2A時～93フレーム目まで高速変動シーケンステーブルXにて処理を行い、94フレーム目であるタイミングT3A時～タイミングT3Aa時(図12参照)の1フレーム前まで減速変動シーケンステーブルXにて処理を行い、タイミングT3Aa時(図12参照)から揺れ変動シーケンステーブルXにて処理を行うようになっている。

【0258】

そして、中装飾図柄を上記のように変動処理するにあたって、図22(b)に示すように、1フレーム目であるタイミングT1A時～80フレーム目まで、変動開始シーケンステーブルYにて処理を行い、81フレーム目であるタイミングT2A時から高速変動シーケンステーブルYにて処理を行うようになっている。

【0259】

さらに、右装飾図柄を上記のように変動処理するにあたって、図22(b)に示すように、1フレーム目であるタイミングT1A時～80フレーム目まで、変動開始シーケンステーブルZにて処理を行い、81フレーム目であるタイミングT2A時～183フレーム目まで高速変動シーケンステーブルZにて処理を行い、184フレーム目であるタイミングT4A時～タイミングT4Aa時(図12参照)の1フレーム前まで減速変動シーケンステーブルZにて処理を行い、タイミングT4Aa時(図12参照)から揺れ変動シーケンステーブルZにて処理を行うようになっている。

【0260】

かくして、このような装飾図柄用通常変動シナリオSS1\_DATAを用いることにより、VDP803は、図20(b)～(h)に示すような装飾図柄の変動表示を液晶表示装置41に表示させることとなる。

【0261】

装飾図柄用テンパイ時変動シナリオSS2\_DATAは、左装飾図柄を上記のように変動処理するにあたって、図22(c)に示すように、タイミングT5Ab時である1フレーム目から揺れ変動シーケンステーブルXにて処理を行うようになっている。

【0262】

そして、中装飾図柄を上記のように変動処理するにあたって、図22(c)に示すように、タイミングT5Ab時である1フレーム目からテンパイ時変動シーケンステーブルYにて処理を行うようになっている。

【0263】

10

20

30

40

50

さらに、右装飾図柄を上記のように変動処理するにあたって、図22(c)に示すように、タイミングT5A**b**時である1フレーム目から揺れ変動シーケンステーブルZにて処理を行うようになっている。

【0264】

かくして、このような装飾図柄用テンパイ時変動シナリオSS2\_DATAを用いることにより、VDP803は、図20(j)～(k)に示すような装飾図柄の変動表示を液晶表示装置41に表示させることとなる。なお、本実施形態においては、装飾図柄用テンパイ時変動シナリオSS2\_DATAにおいて、左装飾図柄と右装飾図柄を揺れ変動させるため、揺れ変動シーケンステーブルX、Zにて処理を行うようにしたが、それに限らず、揺れ変動させずに変動停止状態にしても良い。

10

【0265】

装飾図柄用リーチ発展時変動シナリオSS3\_DATAは、左装飾図柄を上記のように変動処理するにあたって、図22(d)に示すように、タイミングT5A**c**時である1フレーム目からリーチ発展時シーケンステーブルXにて処理を行うようになっている。

【0266】

そして、中装飾図柄を上記のように変動処理するにあたって、図22(d)に示すように、タイミングT5A**c**時である1フレーム目から高速変動シーケンステーブルYにて処理を行うようになっている。

20

【0267】

さらに、右装飾図柄を上記のように変動処理するにあたって、図22(d)に示すように、タイミングT5A**c**時である1フレーム目からリーチ発展時シーケンステーブルZにて処理を行うようになっている。

20

【0268】

かくして、このような装飾図柄用リーチ発展時変動シナリオSS3\_DATAを用いることにより、VDP803は、図20(l)～(m)に示すような装飾図柄の変動表示を液晶表示装置41に表示させることとなる。

30

【0269】

ここで、テンパイ時変動シーケンステーブルY、リーチ発展時シーケンステーブルX、Zについて詳しく説明する。なお、変動開始シーケンステーブルX、Y、Z、高速変動シーケンステーブルX、Y、Z、減速変動シーケンステーブルX、Y、Z、揺れ変動シーケンステーブルX、Y、Zは上述したものと同一であるため、説明は省略する。

30

【0270】

テンパイ時変動シーケンステーブルYは、図24(a)に示すように、高速変動中の中装飾図柄を、停止図柄に応じて減速するタイミングで表示される図柄に変更する処理を行う。具体的には、リーチになった時に中装飾図柄が当たりとなる図柄の-1コマ前から減速して当り図柄を通過して高速変動してSTOPリーチへと発展するべく、リーチ図柄(左右装飾図柄)の1コマ前から減速を開始するため、左装飾図柄-1を変数ZugaraCにセットする。すなわち、C3=GAZOU(ZugaraC+2)、C2=GAZOU(ZugaraC+1)、C1=GAZOU(ZugaraC)、C0=GAZOU(ZugaraC-1)に、ZugaraC=STOP\_L1-1した値が代入されることとなる。これにより、この値が、VDP803によって、図15(a-1)に示す図柄変動シーンY1に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、1フレーム目～10フレーム目まで、図15(a-1)に示す図柄変動シーンY1の図柄が表示されることとなる。なお、本実施形態においては、左装飾図柄-1を変数ZugaraCにセットする例を示したが、それに限らず、右装飾図柄-1を変数ZugaraCにセットしても良い。

40

【0271】

次いで、図24(a)に示すように、テンパイ時変動シーケンステーブルYでは、11フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(b-1)に示す図柄変動シーンY2に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、11フレーム目～20フレーム目まで、図15(b-1)に示す図柄変動シーンY2の図柄が表示されることとなる。

50

## 【0272】

次いで、図24(a)に示すように、テンパイ時変動シーケンステーブルYでは、21フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(c-1)に示す図柄変動シーンY3に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、21フレーム目～30フレーム目まで、図15(c-1)に示す図柄変動シーンY3の図柄が表示されることとなる。

## 【0273】

次いで、図24(a)に示すように、テンパイ時変動シーケンステーブルYでは、31フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(d-1)に示す図柄変動シーンY4に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、31フレーム目～40フレーム目まで、図15(d-1)に示す図柄変動シーンY4の図柄が表示されることとなる。

10

## 【0274】

次いで、図24(a)に示すように、テンパイ時変動シーケンステーブルYでは、41フレーム目に、図柄番号を更新するため、 $ZugaraC = ZugaraC + 1$ して、 $ZugaraC$ の値をインクリメント(+1)する。すなわち、 $C3 = GAZOU(ZugaraC + 2)$ 、 $C2 = GAZOU(ZugaraC + 1)$ 、 $C1 = GAZOU(ZugaraC)$ 、 $C0 = GAZOU(ZugaraC - 1)$ に、インクリメント(+1)した $ZugaraC$ の値が代入されることとなる。これにより、この値が、VDP803によって、図15(a-1)に示す図柄変動シーンY1に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、41フレーム目～50フレーム目まで、図15(a-1)に示す図柄変動シーンY1の図柄が表示されることとなる。

20

## 【0275】

次いで、図24(a)に示すように、テンパイ時変動シーケンステーブルYでは、51フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(b-1)に示す図柄変動シーンY2に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、51フレーム目～60フレーム目まで、図15(b-1)に示す図柄変動シーンY2の図柄が表示されることとなる。

## 【0276】

次いで、図24(a)に示すように、テンパイ時変動シーケンステーブルYでは、61フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(c-1)に示す図柄変動シーンY3に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、61フレーム目～70フレーム目まで、図15(c-1)に示す図柄変動シーンY3の図柄が表示されることとなる。

30

## 【0277】

次いで、図24(a)に示すように、テンパイ時変動シーケンステーブルYでは、71フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(d-1)に示す図柄変動シーンY4に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、71フレーム目～80フレーム目まで、図15(d-1)に示す図柄変動シーンY4の図柄が表示されることとなる。

## 【0278】

次いで、図24(a)に示すように、テンパイ時変動シーケンステーブルYでは、81フレーム目に、図柄番号を更新するため、 $ZugaraC = ZugaraC + 1$ して、 $ZugaraC$ の値をインクリメント(+1)する。すなわち、 $C3 = GAZOU(ZugaraC + 2)$ 、 $C2 = GAZOU(ZugaraC + 1)$ 、 $C1 = GAZOU(ZugaraC)$ 、 $C0 = GAZOU(ZugaraC - 1)$ に、インクリメント(+1)した $ZugaraC$ の値が代入されることとなる。これにより、この値が、VDP803によって、図15(a-1)に示す図柄変動シーンY1に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、81フレーム目～90フレーム目まで、図15(a-1)に示す図柄変動シーンY1の図柄が表示されることとなる。

40

## 【0279】

次いで、図24(a)に示すように、テンパイ時変動シーケンステーブルYでは、91フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(b-1)に示す図柄変動シーンY2に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、91フレーム目～100フレーム目まで、図15(b-1)に示す図柄変動シーンY2の図柄が表示されることとなる。

50

## 【0280】

次いで、図24(a)に示すように、テンパイ時変動シーケンステーブルYでは、101フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(c-1)に示す図柄変動シーンY3に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、101フレーム目～110フレーム目まで、図15(c-1)に示す図柄変動シーンY3の図柄が表示されることとなる。

## 【0281】

次いで、図24(a)に示すように、テンパイ時変動シーケンステーブルYでは、111フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図15(d-1)に示す図柄変動シーンY4に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、111フレーム目～120フレーム目まで、図15(d-1)に示す図柄変動シーンY4の図柄が表示されることとなる。

10

## 【0282】

かくして、このようなテンパイ時変動シーケンステーブルYが、装飾図柄用テンパイ時変動シナリオSS2\_DATA(図22(c)参照)に示すように、タイミングT5Ab時にセットされることによって、テンパイ時変動シーケンステーブルYの内容に基づく、中装飾図柄の処理が行われることとなる。これにより、VDP803は、図20(j)～(k)に示すような中装飾図柄の減速変動表示を液晶表示装置41に表示させることとなる。また、上記説明したように、中装飾図柄が、テンパイ時変動シーケンステーブルYによって切り替わる(スクロールしている際に停止位置に表示される中装飾図柄が切り替わる)フレーム数は、40フレーム要することとなり、もって、装飾図柄用通常変動シナリオSS1\_DATAにおける、高速変動シーケンステーブルX/Y/Zによって切り替わるのに要するフレーム数(12フレーム)や、減速変動シーケンステーブルX/Zによって切り替わるのに要するフレーム数(28フレーム)よりも長くなる。すなわち、テンパイ時の変動スクロールは、遊技者に中装飾図柄が当り図柄で停止するか、SPリーチへ発展するかの期待感を持たせるため、通常変動時に装飾図柄が切り替わるのに要するフレーム数より長くなる。

20

## 【0283】

一方、リーチ発展時においては、図23(a)～(d)に示すように、液晶表示装置41にて表示される図柄の領域は予め決められている。すなわち、図23(a)～(d)に示すように、液晶表示装置41に表示される装飾図柄の表示態様として、4つのシーンが用意されている。なお、中装飾図柄に関しては、図15(a-1)に示す図柄変動シーンY1、図15(b-1)に示す図柄変動シーンY2、図15(c-1)に示す図柄変動シーンY3、図15(d-1)に示す図柄変動シーンY4が使用されるため、説明は省略することとする。

30

## 【0284】

図23(a)～(d)に示す4つのシーンのうち、図23(a)に示すシーンでは、リーチ発展時シーンX1、リーチ発展時シーンZ1が用意されている。このリーチ発展時シーンX1では、オブジェクトL1が液晶表示装置41の中央部分に位置し、リーチ発展時シーンZ1では、オブジェクトR1が液晶表示装置41の中央部分に位置している。

40

## 【0285】

一方、図23(b)に示すシーンでは、リーチ発展時シーンX2、リーチ発展時シーンZ2が用意されている。このリーチ発展時シーンX2では、オブジェクトL1が液晶表示装置41の中央部分より若干上側に位置し、リーチ発展時シーンZ1では、オブジェクトR1が液晶表示装置41の中央部分より若干上側に位置している。

## 【0286】

また一方、図23(c)に示すシーンでは、リーチ発展時シーンX3、リーチ発展時シーンZ3が用意されている。このリーチ発展時シーンX3では、オブジェクトL1の枠が図23(a)～(b)に示すシーンに比べて小さくなり、液晶表示装置41の上側に位置し、リーチ発展時シーンZ3では、オブジェクトR1の枠が図23(a)～(b)に示す

50

シーンに比べて小さくなり、液晶表示装置41の上側に位置している。

【0287】

また一方、図23(d)に示すシーンでは、リーチ発展時シーンX4、リーチ発展時シーンZ4が用意されている。このリーチ発展時シーンX4では、オブジェクトL1の枠が図23(a)～(b)に示すシーンに比べて小さくなり、液晶表示装置41の左上隅に位置し、リーチ発展時シーンZ4では、オブジェクトR1の枠が図23(a)～(b)に示すシーンに比べて小さくなり、液晶表示装置41の右上隅に位置している。

【0288】

ここで、より詳しく、図23(a)～(d)に示すシーンを用いる方法を、リーチ発展時シーケンステーブルX, Zを説明することで、詳しく説明することとする。

10

【0289】

図24(b)に示すように、リーチ発展時シーケンステーブルXでは、揺れ変動シーケンステーブルXにて用いた変数ZugaraLをそのまま引き継ぐため、図柄番号は更新せず、タイミングT5a時、数字図柄に変更する処理を行う。すなわち、L1=ZugaraLの値が、VDP803によって、図23(a)に示すリーチ発展時シーンX1に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、1フレーム目～5フレーム目まで、図23(a)に示すリーチ発展時シーンX1の図柄が表示されることとなる。

【0290】

次いで、図24(b)に示すように、リーチ発展時シーケンステーブルXでは、6フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図23(b)に示すリーチ発展時シーンX2に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、6フレーム目～10フレーム目まで、図23(b)に示すリーチ発展時シーンX2の図柄が表示されることとなる。

20

【0291】

次いで、図24(b)に示すように、リーチ発展時シーケンステーブルXでは、11フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図23(c)に示すリーチ発展時シーンX3に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、11フレーム目～15フレーム目まで、図23(c)に示すリーチ発展時シーンX3の図柄が表示されることとなる。

【0292】

次いで、図24(b)に示すように、リーチ発展時シーケンステーブルXでは、16フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図23(d)に示すリーチ発展時シーンX4に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、16フレーム目～20フレーム目まで、図23(d)に示すリーチ発展時シーンX4の図柄が表示されることとなる。

30

【0293】

かくして、このようなリーチ発展時シーケンステーブルXが、装飾図柄用リーチ発展時変動シナリオSS3\_DATA(図22(d)参照)に示すように、タイミングT5Ac時にセットされることによって、リーチ発展時シーケンステーブルXの内容に基づく、左装飾図柄の処理が行われることとなる。これにより、VDP803は、図20(l)に示す左装飾図柄(画像P43Aa参照)、図20(m)に示す左装飾図柄(画像P44Aa参照)の移動表示を液晶表示装置41に表示させることとなる。

40

【0294】

一方、図24(c)に示すように、リーチ発展時シーケンステーブルZでは、揺れ変動シーケンステーブルZにて用いた変数ZugaraRをそのまま引き継ぐため、図柄番号は更新せず、タイミングT5a時、数字図柄に変更する処理を行う。すなわち、R1=ZugaraRの値が、VDP803によって、図23(a)に示すリーチ発展時シーンR1に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、1フレーム目～5フレーム目まで、図23(a)に示すリーチ発展時シーンZ1の図柄が表示されることとなる。

【0295】

次いで、図24(c)に示すように、リーチ発展時シーケンステーブルZでは、6フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図23(b)に示すリーチ発展時シーンZ2に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、6フレーム目～10フレーム目まで

50

、図23(b)に示すリーチ発展時シーンZ2の図柄が表示されることとなる。

【0296】

次いで、図24(c)に示すように、リーチ発展時シーケンステーブルZでは、11フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図23(c)に示すリーチ発展時シーンZ3に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、11フレーム目～15フレーム目まで、図23(c)に示すリーチ発展時シーンZ3の図柄が表示されることとなる。

【0297】

次いで、図24(c)に示すように、リーチ発展時シーケンステーブルZでは、16フレーム目に、上記値が、VDP803によって、図23(d)に示すリーチ発展時シーンZ4に当てはめられ、もって、液晶表示装置41には、16フレーム目～20フレーム目まで、図23(d)に示すリーチ発展時シーンZ4の図柄が表示されることとなる。

10

【0298】

かくして、このようなリーチ発展時シーケンステーブルZが、装飾図柄用リーチ発展時変動シナリオSS3\_DATA(図22(d)参照)に示すように、タイミングT5Ac時にセットされることによって、リーチ発展時シーケンステーブルZの内容に基づく、右装飾図柄の処理が行われることとなる。これにより、VDP803は、図20(l)に示す右装飾図柄(画像P43Ac参照)、図20(m)に示す右装飾図柄(画像P44Ac参照)の移動表示を液晶表示装置41に表示させることとなる。

【0299】

しかして、このようにして、装飾図柄は、リーチ演出が発生した後、数字図柄だけに変更される。一方で、常駐図柄は、数字図柄のみで変動し続け、リーチ演出が発生したとしても変わることなく変動し続けている。これにより、常駐図柄の制御負担を低減することができる。

20

【0300】

さらに、リーチ演出を実行する変動パターンにおいて、装飾図柄は、装飾図柄用通常変動シナリオSS1\_DATA、装飾図柄用テンパイ時変動シナリオSS2\_DATA、装飾図柄用リーチ発展時変動シナリオSS3\_DATAという複数の変動シナリオに基づいて変動されることとなる。一方で、常駐図柄は、常駐図柄用変動シナリオZS\_DATAという単一の変動シナリオに基づいて変動することとなる。

30

【0301】

しかして、このようにすれば、装飾図柄と常駐図柄に対する遊技者の誤認が無いようになることができる。そしてさらに、常駐図柄は、常駐図柄用変動シナリオZS\_DATAという単一の変動シナリオに基づいて変動しているため、制御を簡素化することができる。

【0302】

ところで、本実施形態においては、リーチ演出を実行する変動パターンにおいて、装飾図柄用通常変動シナリオSS1\_DATA、装飾図柄用テンパイ時変動シナリオSS2\_DATA、装飾図柄用リーチ発展時変動シナリオSS3\_DATAを用いたものを例示したが、それに限らず、図25に示すようなシナリオも用いられる。

【0303】

すなわち、図25(a)に示すように、主制御基板60(主制御CPU600a)よりSPリーチ当たり変動パターンコマンドが送信されると、装飾図柄のリーチ演出の変動パターンとして、タイミングT1A(変動開始)～タイミングT5Ab時、装飾図柄用通常変動シナリオSS1\_DATAが用いられ、タイミングT5Ab～タイミングT5Ac時、装飾図柄用テンパイ時変動シナリオSS2\_DATAが用いられ、タイミングT5Ac～タイミングT7A時、装飾図柄用リーチ発展時変動シナリオSS3\_DATAが用いられ、タイミングT7A～タイミングT8A時、装飾図柄用SPリーチ変動シナリオSS4\_DATAが用いられ、タイミングT8A～タイミングT6A時(変動停止)、装飾図柄用SPリーチ当たり表示シナリオSS5a\_DATAが用いられる。なお、常駐図柄は、常駐図柄用変動シナリオZS\_DATAという単一の変動シナリオに基づいて変動す

40

50

こととなる。

【0304】

一方、図25(b)に示すように、主制御基板60(主制御CPU600a)よりSPリーチは必ず変動パターンコマンドが送信されると、リーチ演出の変動パターンとして、タイミングT1A(変動開始)～タイミングT5Ab時、装飾図柄用通常変動シナリオSS1\_DATAが用いられ、タイミングT5Ab～タイミングT5Ac時、装飾図柄用テンパイ時変動シナリオSS2\_DATAが用いられ、タイミングT5Ac～タイミングT7A時、装飾図柄用リーチ発展時変動シナリオSS3\_DATAが用いられ、タイミングT7A～タイミングT8A時、装飾図柄用SPリーチ変動シナリオSS4\_DATAが用いられ、タイミングT8A～タイミングT6A時(変動停止)、装飾図柄用SPリーチは必ず表示シナリオSS5b\_DATAが用いられる。なお、常駐図柄は、常駐図柄用変動シナリオZS\_DATAという単一の変動シナリオに基づいて変動することとなる。

10

【0305】

ところで、装飾図柄用SPリーチ変動シナリオSS4\_DATAは、SPリーチになって、中装飾図柄にて当たり図柄とは必ず图柄であるまでのシナリオである。具体的には、図25(c)に示すように、左装飾図柄の変動処理を行うにあたって、タイミングT7Aからリーチ時揺れ変動シーケンステーブルXにて処理が行われる。そして、中装飾図柄の変動処理を行うにあたって、タイミングT7A時である1フレーム目から599フレーム目まで、リーチ時変動シーケンステーブルYにて処理が行われ、600フレーム目から、图柄あり変動シーケンステーブルYにて処理が行われる。さらに、右装飾図柄の変動処理を行うにあたって、タイミングT7Aからリーチ時揺れ変動シーケンステーブルZにて処理が行われる。これにより、SPリーチになって、中装飾図柄にて当たり図柄とは必ず图柄である処理が行われることとなる。

20

【0306】

一方、装飾図柄用SP当り表示シナリオSS5a\_DATAは、中装飾図柄に当たり图柄が停止し、图柄の大きさが元に戻って当たり演出するシナリオである。具体的には、図25(d)に示すように、左装飾図柄の変動処理を行うにあたって、タイミングT8Aから60フレーム目に当たり演出表示シーケンステーブルXがセットされ、タイミングT6Aの1フレーム前まで当たり演出表示シーケンステーブルXにて処理が行われる。そして、タイミングT6A時、変動停止シーケンステーブルXにて処理が行われる。

30

【0307】

また、図25(d)に示すように、中装飾図柄の変動処理を行うにあたって、タイミングT8A時である1フレーム目～59フレーム目まで、当たり图柄表示シーケンステーブルYにて処理が行われ、60フレーム目～タイミングT6Aの1フレーム前まで、当たり演出表示シーケンステーブルYにて処理が行われる。そして、タイミングT6A時、変動停止シーケンステーブルYにて処理が行われる。

【0308】

さらに、図25(d)に示すように、右装飾図柄の変動処理を行うにあたって、タイミングT8Aから60フレーム目に当たり演出表示シーケンステーブルZがセットされ、タイミングT6Aの1フレーム前まで当たり演出表示シーケンステーブルZにて処理が行われる。そして、タイミングT6A時、変動停止シーケンステーブルZにて処理が行われる。

40

【0309】

かくして、このような処理により、中装飾図柄に当たり图柄が停止し、图柄の大きさが元に戻って当たり演出することとなる。

【0310】

また一方、装飾図柄用SPは必ず表示シナリオSS5b\_DATAは、中装飾図柄には必ず图柄が停止し、图柄の大きさが元に戻っては必ず演出するシナリオである。具体的には、図25(e)に示すように、左装飾図柄の変動処理を行うにあたって、タイミングT8Aから60フレーム目に、必ず演出表示シーケンステーブルXがセットされ、タイミングT6Aの1フレーム前まで、必ず演出表示シーケンステーブルXにて処理が行われ

50

る。そして、タイミング T 6 A 時、変動停止シーケンステーブル X にて処理が行われる。

【0311】

また、図 25 (e) に示すように、中装飾図柄の変動処理を行うにあたって、タイミング T 8 A 時である 1 フレーム目～ 59 フレーム目まで、はずれ図柄表示シーケンステーブル Y にて処理が行われ、60 フレーム目～タイミング T 6 A の 1 フレーム前まで、はずれ演出表示シーケンステーブル Y にて処理が行われる。そして、タイミング T 6 A 時、変動停止シーケンステーブル Y にて処理が行われる。

【0312】

さらに、図 25 (e) に示すように、右装飾図柄の変動処理を行うにあたって、タイミング T 8 A から 60 フレーム目に、はずれ演出表示シーケンステーブル Z がセットされ、タイミング T 6 A の 1 フレーム前まで、はずれ演出表示シーケンステーブル Z にて処理が行われる。そして、タイミング T 6 A 時、変動停止シーケンステーブル Z にて処理が行われる。

10

【0313】

かくして、このような処理により、中装飾図柄にはずれ図柄が停止し、図柄の大きさが元に戻ってはずれ演出することとなる。

【0314】

しかし、このように、リーチ演出を実行する変動パターンにおいて、装飾図柄は、複数のシナリオに基づいて変動することとなる。その一方で、常駐図柄は、常駐図柄用変動シナリオ Z\_S\_D A T A という単一の変動シナリオに基づいて変動することとなる。

20

【0315】

ところで、上記のような装飾図柄や常駐図柄が変動する際、図 5 に示す特別図柄表示装置 50 にも変動表示がされることとなる。この特別図柄表示装置 50 が変動表示された際、それに合わせて、常駐図柄も変動することとなるが、装飾図柄は所定時間遅れて変動開始させることができある。この点、図 26 及び図 27 を参照して具体的に説明する。なお、図 27 では、理解を容易にするために、左常駐図柄、左装飾図柄のタイミングチャートのみ図示することとする。

【0316】

すなわち、図 27 に示すようにタイミング T 1 A 時、主制御基板 60 (主制御 C P U 600 a) より送信されてきた変動パターンコマンドを受信すると、常駐図柄は、図 26 (a) に示すように、液晶表示装置 41 に停止表示 (画像 P 50 A 参照) されている状態から、図 26 (b) に示すように高速変動表示 (画像 P 51 A 参照) されている状態に移行することとなる。

30

【0317】

それに対し、装飾図柄は、図 26 (b) に示すように、液晶表示装置 41 に拡大表示されたものが表示 (画像 P 52 A 参照) される。これは、装飾図柄を用いた予告演出の一つである。その後、図 27 に示すタイミング T 1 A a 時、装飾図柄は変動を開始し、タイミング T 2 A 時、図 26 (c) に示すように高速変動表示 (画像 P 53 A 参照) されることとなる。

40

【0318】

しかし、このように、図柄を用いた予告演出が発生し、装飾図柄の変動が遅れて開始される場合であっても、常駐図柄の変動を開始させることで、遊技者には図柄の変動が開始されたことを確実に報知することができる。

【0319】

なお、本実施形態においては、左装飾図柄の変動停止のタイミングは、図 12 に示すタイミングと同じくタイミング T 3 A 時に変動を停止するようにしている。この際、高速変動シーケンステーブル X の時間を調整することで、図 12 に示すタイミングと同じくタイミング T 3 A 時に変動を停止させるようにすれば良い。

【0320】

<救済遊技と特殊電サポ遊技の説明>

50

次に、救済遊技と特殊電サポ遊技について、図28～図31を参照して具体的に説明する。

【0321】

<従来の遊技の説明>

図28(a)に示すように、従来の遊技では、通常遊技状態(低確電サポ無し状態)から大当たり遊技状態に移行し、その後、確変当たりか、非確変当たりの遊技状態に移行することとなる。確変当たりの遊技状態に移行すれば、確変遊技状態(高確電サポ有り状態)に移行し、大当たり遊技状態に移行するというような遊技が行われることとなる。一方、非確変当たりの遊技状態に移行すれば、時短遊技状態(低確電サポ有り状態)に移行し、大当たり遊技状態に移行するか、又は、特別図柄の変動が所定回数(例えば、100回)に達すると、通常遊技状態(低確電サポ無し状態)に移行するというような遊技が行われることとなる。なお、低確とは、大当たり抽選確率が低確率状態である遊技状態を示し、高確とは、大当たり抽選確率が高確率状態である遊技状態を示し、確変遊技状態とは、大当たり抽選確率が高確率状態で、且つ、特別図柄の変動時間を短縮し、さらに、電サポ状態となった遊技状態を示し、時短遊技状態とは、大当たり抽選確率が低確率状態で、且つ、特別図柄の変動時間を短縮し、さらに、電サポ状態となった遊技状態を示し、電サポとは、電チューサポートを示している。電チュー(普通電動役物)サポート状態下では、特別図柄2始動口45の開閉部材45bの作動率(開放時間や開放回数)が向上して、特別図柄2始動口45への入賞率が高まり、単位時間当たりの入賞頻度が上昇することから、電チューサポート状態でない場合(通常遊技状態)と比較して、遊技者にとって有利な遊技状態になる。

【0322】

<救済遊技の説明>

一方、救済遊技においては、図28(b)に示すように、通常遊技状態(低確電サポ無し状態)から大当たり遊技状態に移行し、その後、確変当たりか、非確変当たりの遊技状態に移行することとなる。確変当たりの遊技状態に移行すれば、確変遊技状態(高確電サポ有り状態)に移行し、大当たり遊技状態に移行するというような遊技が行われることとなる。一方、非確変当たりの遊技状態に移行すれば、第1時短遊技状態(低確電サポ有り状態)に移行し、大当たり遊技状態に移行するか、又は、特別図柄の変動が所定回数(例えば、100回)に達すると、通常遊技状態(低確電サポ無し状態)に移行するというような遊技が行われることとなる。

【0323】

しかし、上記説明した遊技の流れは、従来の遊技と同一のものである。この救済遊技において、従来の遊技と異なる点は、図28(b)に示すように、通常遊技状態(低確電サポ無し状態)から、所定回数(例えば、1000回)特別図柄のはずれ変動が実行されると、第2時短遊技状態(低確電サポ有り状態)に移行し、そしてその後、大当たり遊技状態に移行するか、又は、特別図柄の変動が所定回数(例えば、1000回)に達すると、通常遊技状態(低確電サポ無し状態)に移行するというような遊技が行われる点が相違しているものである。

【0324】

しかし、このような遊技を設けることにより、大当たり以外にも遊技するまでの目的を付加し、更に大当たりに当選しない状態が長く続くことによる遊技者への不利益を軽減させることができる。

【0325】

ところで、上記のような救済遊技において、本実施形態においては、以下のようないくつかの処理を行っている。

【0326】

すなわち、図28(b)に示すように、非確変当たりの遊技状態から、第1時短遊技状態(低確電サポ有り状態)に移行するにあたって、非確変当たりの遊技状態における大当たり演出のエンディングにて、液晶表示装置41に『チャンスタイム突入 100回』等

10

20

30

40

50

の第1時短遊技状態を示す大当たり演出終了後の遊技状態報知画像と、第1時短遊技状態が維持される最大変動回数を示す時短回数報知と、を含む時短突入演出が、サブ制御CPU800aにて実行されることとなる。しかしながら、所定回数（例えば、1000回）特別図柄のはずれ変動が実行されて、第2時短遊技状態（低確電サポ有り状態）に移行するにあたっては、所定回数（例えば、1000回）目の特別図柄のはずれ変動時に、サブ制御CPU800aにて、時短突入演出が実行されず、第2時短遊技状態（低確電サポ有り状態）に移行した直後の例えば、1001回目の特別図柄の変動時に、液晶表示装置41に「右打ち」を遊技者に促す画像を表示させる等の時短突入演出が実行されることとなる。これにより、遊技者が右打ちを行ってすぐに、特別図柄2始動口45の開閉部材45bが開放されることとなるから、時短遊技を楽しむことができ、もって、遊技者の興趣を向上させることができる。また、第2時短遊技状態となった際、特別図柄1と比較して遊技者にとって有利な遊技状態となる可能性のある特別図柄2の変動を行うこととなるから、第2時短遊技状態（低確電サポ有り状態）に移行した直後の例えば、1001回目の特別図柄の変動時に、通常遊技状態（低確電サポ無し状態）のはずれ変動よりも長い時間かけて時短突入演出が、サブ制御CPU800aにて実行されることとなる。これにより、第2始動保留球を貯留することができると共に、第1始動保留球が、第2時短遊技状態となった直後に消化されてしまう事態を防止することができる。また、第2時短遊技状態への時短突入演出は変動中に行われることから第1時短遊技状態への時短突入演出より演出時間を短くして簡潔に表示した方が良い。この際、演出時間が短いため、第1時短遊技状態への時短突入演出と異なり『ヘルプタイム突入』のように第2時短遊技状態を示す表示のみで、第2時短遊技状態が維持される時短回数を表示しないようにするのが好適である。

10

20

30

### 【0327】

一方、本実施形態においては、第1時短遊技状態（低確電サポ有り状態）のはずれ変動における1変動当りの平均変動時間と、第2時短遊技状態（低確電サポ有り状態）のはずれ変動における1変動当りの平均変動時間が異なるように設定されている。すなわち、第1時短遊技状態（低確電サポ有り状態）の時短回数、第2時短遊技状態（低確電サポ有り状態）の時短回数のうち、時短回数が多い方の1変動当りの平均変動時間が短くなるように設定されている。これにより、変動効率を向上させることができ、もって、遊技者の興趣を向上させることができる。

### 【0328】

また一方、第1時短遊技状態（低確電サポ有り状態）は、大当たり演出後に通常遊技状態に移行する前に、再度大当たりとなるか否かを遊技者に期待させるため、大当たり演出後半の方が、大当たり演出の前半に比べて、リーチはすれの選択比率を上げるなどしている。それに対し、第2時短遊技状態（低確電サポ有り状態）では、変動回数が第1時短遊技状態より多いため、第2時短遊技状態の後半になるほどリーチはすれの選択比率を下げるなどしている。これにより、変動効率を向上させることができ、もって、遊技者の興趣を向上させることができる。

### 【0329】

他方、図28（b）に示すように、所定回数（例えば、1000回）特別図柄のはずれ変動が実行されて、第2時短遊技状態（低確電サポ有り状態）に移行する際、サブ制御CPU800aにて、液晶表示装置41に「右打ち」を遊技者に促す画像を表示させる等の時短突入演出が実行されるが、第2時短遊技状態（低確電サポ有り状態）に移行する際、特別図柄の抽選に当選し大当たりとなった場合であっても、サブ制御CPU800aにて、液晶表示装置41に「右打ち」を遊技者に促す画像を表示させる等の右打ち報知を含む時短突入演出がまずは実行され、途中から、演出が変化することとなる。しかして、このように、第2時短遊技状態（低確電サポ有り状態）に移行する際、特別図柄の抽選に当選し大当たりとなった場合、時短突入演出と一部共通の演出を行い、時短突入演出開始時に右打ち報知を行うようにすれば、遊技者は、当たりか、はすれかの判別をすることができなくなり、もって、遊技者の興趣を向上させることができる。すなわち、第2時短遊技状

40

50

態（低確電サポ有り状態）に移行する際、特別図柄の抽選に当選し大当たりとなった場合、時短突入演出を行わずリーチ等の当たり変動を行う一方で、特別図柄の抽選に当選せず、はずれとなった場合に、時短突入演出を行うようにすれば、遊技者は、当たりか、はずれかの判別をすることができる、もって、遊技者の興趣を低下させてしまうこととなる。そのため、本実施形態においては、第2時短遊技状態（低確電サポ有り状態）に移行する際、特別図柄の抽選に当選し大当たりとなった場合、時短突入演出と一部共通の演出を行い、時短突入演出開始時に右打ち報知を行うようにしている。また、第2時短遊技状態（低確電サポ有り状態）に移行する際、右打ちを報知するための右打ち報知ランプ52c（図5参照）を1001回目の特別図柄の変動開始時に点灯させる。この際、第2時短遊技状態（低確電サポ有り状態）に移行する際、特別図柄の抽選に当選し大当たりとなった場合、その後に移行される大当たり開始のファンファーレ演出で大当たりしたことを液晶表示装置41の液晶全体で表示するため一旦右打ち報知を非表示とする場合がある。この場合、右打ち報知ランプ52c（図5参照）を点灯させ、右打ち報知を継続させておくことで、第2時短遊技状態に移行したことにより開始された右打ち表示が非表示となることによって、遊技者が右打ちを継続してよいか否かを迷うことなく、もって、右打ち状態を継続することができるようとなる。

### 【0330】

一方、図28（b）に示すように、所定回数（例えば、1000回）特別図柄のはずれ変動が実行されて、第2時短遊技状態（低確電サポ有り状態）に移行する前に、電源が遮断（電断）されてしまった場合、再度電源が投入されて遊技復帰すると、サブ制御CPU800aは、上記所定回数（例えば、1000回）までの残り回数によって、液晶表示装置41に表示される背景画像（映像）を、遊技復帰時の背景画像（映像）とは異なるようになるか、又は、装飾ランプの点灯の一部を、遊技復帰時の装飾ランプの点灯と異なるようになる。これにより、ホール側は、上記所定回数（例えば、1000回）に近い遊技機1を知ることができるために、もって、ホール側の不利益を是正することができる。すなわち、前日の営業終了時に、特別図柄のはずれ変動が、例えば、900回実行された状態で、電源が遮断（電断）されてしまった場合、翌日の営業では、特別図柄のはずれ変動が100回実行されると、第2時短遊技状態（低確電サポ有り状態）に移行してしまうこととなる。そうすると、ホール側は前日における変動回数に対する救済遊技が日をまたいで実行されることで、意図せずに第2時短遊技状態を遊技者に提供してしまい、もって、ホール側が不利益を被ることとなる。そこで、本実施形態においては、上記所定回数（例えば、1000回）に近い遊技機1をホール側に知らせるようにしている。これにより、ホール側の従業員は、RAMクリアスイッチ620を押下し、特別図柄のはずれ変動回数が保持されている主制御RAM600cの通常用RAM領域600ca（図7（a）参照）をクリアさせる等の対策をとることが可能となることとなり、もって、ホール側の不利益を是正することができる。

### 【0331】

一方、図28（b）に示すように、所定回数（例えば、1000回）特別図柄のはずれ変動が実行されて、第2時短遊技状態（低確電サポ有り状態）に移行する前に、電源が遮断（電断）されてしまった場合、再度電源が投入されて遊技復帰すると、サブ制御CPU800aは、遊技復帰後の1回転目の特別図柄の変動において、上記所定回数（例えば、1000回）までの残り回数に応じた演出を実行するようになる。これにより、遊技者は、前日の営業終了時における特別図柄のはずれ変動回数を保持したままであるか、RAMクリアスイッチ620が押下され、特別図柄のはずれ変動回数が保持されている主制御RAM600cの通常用RAM領域600ca（図7（a）参照）がクリアされた状態であるかを推測することができ、もって、遊技者の遊技継続に対する意欲を向上させることができる。

### 【0332】

一方、図28（b）に示すような通常遊技状態（低確電サポ無し状態）においては、遊技者が右打ちした際、サブ制御CPU800aは、液晶表示装置41に「左打ち」を遊技

10

20

30

40

50

者に促す画像を表示させる等、警告することとなる。しかしながら、図28(b)に示すように、所定回数(例えば、1000回)特別図柄のはずれ変動が実行されて、第2時短遊技状態(低確電サポ有り状態)に移行する場合、第2時短遊技状態(低確電サポ有り状態)に移行する前の特別図柄の変動から、遊技者が右打ちをした場合、上記のような警告はしないようになる。これにより、図28(b)に示す第2時短遊技状態(低確電サポ有り状態)に移行するまでの回数を知っている遊技者の興趣を低減させる事態を防止することができる。

### 【0333】

#### <特殊電サポ図柄の遊技の説明>

次に、特殊電サポ図柄の遊技の説明を、図28(c)を参照して説明する。

10

### 【0334】

特殊電サポ図柄の遊技においては、図28(c)に示すように、通常遊技状態(低確電サポ無し状態)から大当たり遊技状態に移行し、その後、確変当たりか、非確変当たりの遊技状態に移行することとなる。確変当たりの遊技状態に移行すれば、確変遊技状態(高確電サポ有り状態)に移行し、大当たり遊技状態に移行するというような遊技が行われることとなる。一方、非確変当たりの遊技状態に移行すれば、第1時短遊技状態(低確電サポ有り状態)に移行し、大当たり遊技状態に移行するか、又は、特別図柄の変動が所定回数(例えば、100回)に達すると、通常遊技状態(低確電サポ無し状態)に移行するというような遊技が行われることとなる。

20

### 【0335】

しかし、上記説明した遊技の流れは、従来の遊技と同一のものである。この特殊電サポ図柄の遊技において、従来の遊技と異なる点は、図28(c)に示すように、通常遊技状態(低確電サポ無し状態)から、特殊電サポ図柄(大当たり動作なし)に当選すると、第2時短遊技状態(低確電サポ有り状態)に移行し、そしてその後、大当たり遊技状態に移行するか、又は、特別図柄の変動が所定回数(例えば、100回以上)に達すると、通常遊技状態(低確電サポ無し状態)に移行するというような遊技が行われる点が相違しているものである。

### 【0336】

しかし、このような遊技を設けることにより、大当たり以外にも遊技するまでの目的を付加し、更に大当たりに当選しない状態が長く続くことによる遊技者への不利益を軽減させることができる。

30

### 【0337】

かくして、上記のような特殊電サポ図柄の遊技において、本実施形態においては、以下のようないくつかの処理を行っている。

### 【0338】

図28(c)、又は、図28(b)に示す第1時短状態(低確電サポ有り状態)から特別図柄の変動が所定回数(例えば、100回)に達し、通常遊技状態(低確電サポ無し状態)に戻る際、サブ制御CPU800aは、所定回数(例えば、100回)の最終変動(例えば、100回目)で、液晶表示装置41にリザルト演出を表示(当たり回数、獲得数point、等の表示)させるように制御する。しかしながら、図28(c)に示す第2時短遊技状態(低確電サポ有り状態)から特別図柄の変動が所定回数(例えば、100回以上)に達し、通常遊技状態(低確電サポ無し状態)に戻る際、又は、図28(b)に示す第2時短遊技状態(低確電サポ有り状態)から特別図柄の変動が所定回数(例えば、1000回)に達し、通常遊技状態(低確電サポ無し状態)に戻る際、サブ制御CPU800aは、所定回数の最終変動で、液晶表示装置41にリザルト演出が表示されないように制御する。これにより、遊技者に適切な情報を提供することができる。すなわち、図28(c)に示す第2時短遊技状態(低確電サポ有り状態)、又は、図28(b)に示す第2時短遊技状態(低確電サポ有り状態)においては、大当たりを経由したものではないため、液晶表示装置41にリザルト演出を表示させたとしても、遊技者が得られる情報がない。そのため、本実施形態に示すように、同じ時短遊技状態でも、突入契機の違い

40

50

で演出を異ならせるようにすれば、遊技者に適切な情報を提供することができる。

【0339】

ところで、上記のようなリザルト演出を行うか否かにあたっては、図29～図31に示すようなテーブルを用いるようにしている。この点、以下、詳しく説明することとする。

【0340】

図29(a)に示すテーブルTBLは、主制御ROM600b内に格納されており、各遊技状態に対応した変動パターンテーブル指定コードと参照する変動パターンテーブルが格納されている。なお、変動パターンテーブル指定コードとは、プログラム上で管理している変動パターンテーブルを参照するためのデータである。

【0341】

具体的に説明すれば、図29(a)に示すテーブルTBLは、通常遊技状態においては、変動パターンテーブル指定コマンドとして「00H」が選択され、参照する変動パターンテーブルとしては、NOR\_TBLが用いられることとなる。また、図28(b)に示す第1時短遊技状態、又は、図28(c)に示す第1時短遊技状態において、1～79回転目の特別図柄の変動においては、変動パターンテーブル指定コマンドとして「01H」が選択され、参照する変動パターンテーブルとしては、JT1\_TBL1が用いられることとなる。そして、図28(b)に示す第1時短遊技状態、又は、図28(c)に示す第1時短遊技状態において、80～99回転目の特別図柄の変動においては、変動パターンテーブル指定コマンドとして「02H」が選択され、参照する変動パターンテーブルとしては、JT1\_TBL2が用いられ、100回転目の特別図柄の変動においては、変動パターンテーブル指定コマンドとして「03H」が選択され、参照する変動パターンテーブルとしては、JT1\_TBL3が用いられることとなる。

【0342】

一方、図28(b)に示す第2時短遊技状態、又は、図28(c)に示す第2時短遊技状態において、1回転目の特別図柄の変動においては、変動パターンテーブル指定コマンドとして「04H」が選択され、参照する変動パターンテーブルとしては、JT2\_TBL1が用いられることとなる。そして、図28(b)に示す第2時短遊技状態、又は、図28(c)に示す第2時短遊技状態において、2～100回転目の特別図柄の変動においては、変動パターンテーブル指定コマンドとして「05H」が選択され、参照する変動パターンテーブルとしては、JT2\_TBL2が用いられ、101～最終回転目の特別図柄の変動においては、変動パターンテーブル指定コマンドとして「06H」が選択され、参照する変動パターンテーブルとしては、JT2\_TBL3が用いられることとなる。

【0343】

一方、図28(b)に示す確変遊技状態、又は、図28(c)に示す確変遊技状態においては、変動パターンテーブル指定コマンドとして「07H」が選択され、参照する変動パターンテーブルとしては、HITBLが選択されることとなる。なお、HITBLに関しては、図示せず、説明は省略することとする。

【0344】

ところで、通常遊技状態において参照される変動パターンテーブルNOR\_TBLは、図29(b)に示すようなものとなる。具体的には、特別図柄の抽選に当選せず、はずれの場合で、第1始動保留球又は第2始動保留球が「0」個の場合、図示の確率で、通常変動12秒が選択され、図示の確率で、ノーマルリーチはずれ(20秒)が選択され、図示の確率で、SPリーチはずれ(50秒)が選択されることとなる。そして、第1始動保留球又は第2始動保留球が「1」個の場合、図示の確率で、通常変動8秒が選択され、図示の確率で、ノーマルリーチはずれ(20秒)が選択され、図示の確率で、SPリーチはずれ(50秒)が選択されることとなる。そしてさらに、第1始動保留球又は第2始動保留球が「2」個の場合、図示の確率で、通常変動5秒が選択され、図示の確率で、ノーマルリーチはずれ(20秒)が選択され、図示の確率で、SPリーチはずれ(50秒)が選択されることとなる。またさらに、第1始動保留球又は第2始動保留球が「3」個の場合、図示の確率で、通常変動3秒が選択され、図示の確率で、ノーマルリーチはずれ(20秒)が選択されることとなる。

10

20

30

40

50

)が選択され、図示の確率で、S P リーチはずれ(50秒)が選択されることとなる。

【0345】

一方、図29(b)に示すように、特別図柄の抽選にて、特殊電サポ図柄の小当たりA、又は、特殊電サポ図柄の小当たりBに当選した場合、図示の確率で、ノーマルリーチはずれ+時短突入演出(25秒)が選択され、図示の確率で、S P リーチはずれ+時短突入演出(55秒)が選択されることとなる。しかして、このように、特殊電サポ図柄に当選した場合は、特別図柄の変動中にはずれ演出を行った後、時短突入演出を行う一連の変動パターンが選択されることとなる。

【0346】

一方、図29(b)に示すように、特別図柄の抽選にて、小当たりCに当選した場合、ノーマルリーチはずれ(20秒)が選択されることとなる。なお、この際、小当たり動作中に、サブ制御C P U 8 0 0 aにて、小当たり演出が実行されることとなる。

【0347】

一方、図29(b)に示すように、特別図柄の抽選に当選し、確変当たりに当選した場合、図示の確率で、ノーマルリーチ当たり(30秒)が選択され、図示の確率で、S P リーチ当たり(60秒)が選択され、図示の確率で、全回転変動当たり(100秒)が選択されることとなる。

【0348】

また一方、図29(b)に示すように、特別図柄の抽選に当選し、非確変当たりに当選した場合、図示の確率で、ノーマルリーチ当たり(30秒)が選択され、図示の確率で、S P リーチ当たり(60秒)が選択されることとなる。

【0349】

次いで、第1時短遊技状態における1~79回転目の特別図柄の変動において参照される変動パターンテーブルJ T 1\_T B L 1は、図30(a)に示すようなものとなる。具体的には、特別図柄1の抽選に当選せず、はずれの場合で、第1始動保留球が「0」~「3」個の場合、通常変動12秒が選択される。そして、特別図柄2の抽選に当選せず、はずれの場合で、第2始動保留球が「0」個の場合、図示の確率で、通常変動5秒が選択され、図示の確率で、ノーマルリーチはずれ(20秒)が選択され、図示の確率で、S P リーチはずれ(50秒)が選択される。さらに、特別図柄2の抽選に当選せず、はずれの場合で、第2始動保留球が「1」~「3」個の場合、図示の確率で、通常変動3秒が選択され、図示の確率で、ノーマルリーチはずれ(20秒)が選択され、図示の確率で、S P リーチはずれ(50秒)が選択される。

【0350】

一方、図30(a)に示すように、特別図柄の抽選にて、特殊電サポ図柄の小当たりAに当選した場合、通常変動3秒が選択されることとなる。

【0351】

ところで、小当たりと、特殊電サポ図柄とを兼用した場合、図33に示すような処理が行われることとなる。すなわち、1/200の確率で小当たりAに当選した場合、特殊電サポ図柄と兼用し、小当たり後に、時短回数として1000回が付与されることとなる。そして、時短遊技中に、特殊電サポ図柄の小当たりAに当選した場合、時短回数として1000回を再セットしないようにしている。一方、100/200の確率で小当たりBに当選した場合、特殊電サポ図柄と兼用し、小当たり後に、時短回数として100回が付与されることとなる。そして、時短遊技中に、特殊電サポ図柄の小当たりBに当選した場合、時短回数として100回を再セットしないようにしている。また一方、99/200の確率で小当たりCに当選した場合、特殊電サポ図柄と兼用しないようにしている。このように、小当たりと、特殊電サポ図柄とを兼用するようにすれば、小当たりした後に、時短が付与されるか否かという新たな遊技性を提供することができるため、もって、遊技者の興奮を向上させることができる。

【0352】

しかして、時短遊技中に特殊電サポ図柄の小当たりAに当選しても、再度時短を付加し

10

20

30

40

50

ないようにしているため、図30(a)に示すように、特別図柄の抽選にて、特殊電サポ図柄の小当たりAに当選した場合、通常変動はずれと同じ変動パターンである通常変動3秒が選択されることとなる。

【0353】

一方、図30(a)に示すように、特別図柄の抽選にて、特殊電サポ図柄の小当たりBに当選した場合、図示の確率で、ノーマルリーチはずれ+時短突入演出(25秒)が選択され、図示の確率で、SPリーチはずれ+時短突入演出(55秒)が選択される。しかして、時短遊技中に特殊電サポ図柄の小当たりBに当選した場合、図33に示すように、時短回数を再セットするため、このように、時短突入演出を行う一連の変動パターンが選択されることとなる。なお、時短突入演出は、サブ制御CPU800aにて、時短回数再セット演出を行うように、遊技状態毎に応じて切り替えられるようになっている。

10

【0354】

一方、図30(a)に示すように、特別図柄の抽選にて、小当たりCに当選した場合、通常変動(3秒)が選択されることとなる。

【0355】

一方、図30(a)に示すように、特別図柄の抽選に当選し、確変当たりに当選した場合、図示の確率で、ノーマルリーチ当たり(30秒)が選択され、図示の確率で、SPリーチ当たり(60秒)が選択され、図示の確率で、全回転変動当たり(100秒)が選択され、図示の確率で、突発当たり(10秒)が選択されることとなる。

20

【0356】

また一方、図30(a)に示すように、特別図柄の抽選に当選し、非確変当たりに当選した場合、図示の確率で、ノーマルリーチ当たり(30秒)が選択され、図示の確率で、SPリーチ当たり(60秒)が選択されることとなる。

【0357】

次いで、第1時短遊技状態における80~99回転目の特別図柄の変動において参照される変動パターンテーブルJ\_T1\_TBL2は、図30(b)に示すようなものとなる。具体的には、特別図柄1の抽選に当選せず、はずれの場合で、第1始動保留球が「0」~「3」個の場合、通常変動12秒が選択される。そして、特別図柄2の抽選に当選せず、はずれの場合で、第2始動保留球が「0」個の場合、図示の確率で、通常変動5秒が選択され、図示の確率で、ノーマルリーチはずれ(20秒)が選択され、図示の確率で、SPリーチはずれ(50秒)が選択される。さらに、特別図柄2の抽選に当選せず、はずれの場合で、第2始動保留球が「1」~「3」個の場合、図示の確率で、通常変動3秒が選択され、図示の確率で、ノーマルリーチはずれ(20秒)が選択され、図示の確率で、SPリーチはずれ(50秒)が選択される。

30

【0358】

しかし、図30(b)に示すように、第1時短遊技状態の終わりに近づいた80~99回転目の特別図柄の変動においては、リーチ(ノーマルリーチ、SPリーチ)の選択割合を増やすようにしている。これにより、遊技者に、当たるかもという期待感を与えることが可能となる。

40

【0359】

一方、図30(b)に示すように、特別図柄の抽選にて、特殊電サポ図柄の小当たりAに当選した場合、通常変動3秒が選択されることとなる。また、図30(b)に示すように、特別図柄の抽選にて、特殊電サポ図柄の小当たりBに当選した場合、図示の確率で、ノーマルリーチはずれ+時短突入演出(25秒)が選択され、図示の確率で、SPリーチはずれ+時短突入演出(55秒)が選択される。

【0360】

一方、図30(b)に示すように、特別図柄の抽選にて、小当たりCに当選した場合、通常変動(3秒)が選択されることとなる。

【0361】

一方、図30(b)に示すように、特別図柄の抽選に当選し、確変当たりに当選した場

50

合、図示の確率で、ノーマルリーチ当たり（30秒）が選択され、図示の確率で、S P リーチ当たり（60秒）が選択され、図示の確率で、全回転変動当たり（100秒）が選択され、図示の確率で、突発当たり（10秒）が選択されることとなる。

【0362】

また一方、図30（b）に示すように、特別図柄の抽選に当選し、非確変当たりに当選した場合、図示の確率で、ノーマルリーチ当たり（30秒）が選択され、図示の確率で、S P リーチ当たり（60秒）が選択されることとなる。

【0363】

次いで、第1時短遊技状態における100回転目の特別図柄の変動において参照される変動パターンテーブルJT1\_TBL3は、図31（a）に示すようなものとなる。具体的には、特別図柄の抽選に当選せず、はずれの場合で、第1始動保留球又は第2始動保留球が「0」～「3」個の場合、はずれのリザルト演出（30秒）が選択されることとなる。

10

【0364】

一方、特別図柄の抽選にて、特殊電サポ図柄の小当たりAに当選した場合、はずれのリザルト演出（30秒）が選択されることとなる。しかし、時短遊技中に特殊電サポ図柄の小当たりに当選しても、図33に示すように、再度時短を付加しないようにしているため、特別図柄の抽選にて、特殊電サポ図柄の小当たりAに当選した場合、通常変動はずれと同じ変動パターンであるはずれのリザルト演出が選択されることとなる。

20

【0365】

また、図31（a）に示すように、特別図柄の抽選にて、特殊電サポ図柄の小当たりBに当選した場合、リザルト演出から再セット演出（80秒）を行うものが選択されることとなる。しかし、時短遊技中に特殊電サポ図柄の小当たりBに当選した場合、図33に示すように、時短回数を再セットするため、このように、リザルト演出から再セット演出を行う一連の変動パターンが選択されることとなる。

【0366】

また一方、図31（a）に示すように、特別図柄の抽選にて、小当たりCに当選した場合、はずれのリザルト演出（30秒）が選択されることとなる。

【0367】

一方、図31（a）に示すように、特別図柄の抽選に当選し、確変当たりに当選した場合、又は、非確変当たりに当選した場合、リザルト演出から当たり演出を行う一連の変動パターン（100秒）が選択されることとなる。

30

【0368】

次いで、第2時短遊技状態における1回転目の特別図柄の変動において参照される変動パターンテーブルJT2\_TBL1は、図31（b）に示すようなものとなる。具体的には、図31（b）に示すように、特別図柄の抽選に当選せず、はずれの場合で、第1始動保留球又は第2始動保留球が「0」～「3」個の場合、はずれの突入演出（12秒）が選択されることとなる。

【0369】

一方、図31（b）に示すように、特別図柄の抽選にて、特殊電サポ図柄の小当たりA、小当たりCに当選した場合、はずれの突入演出（12秒）が選択されることとなる。そして、特殊電サポ図柄の小当たりBに当選した場合、突入演出から再セット演出を行う一連の変動パターン（80秒）が選択されることとなる。

40

【0370】

一方、図31（b）に示すように、特別図柄の抽選に当選し、確変当たりに当選した場合、又は、非確変当たりに当選した場合、突入演出から当たり演出を行う一連の変動パターン（100秒）が選択されることとなる。

【0371】

次いで、第2時短遊技状態における2～100回転目の特別図柄の変動において参照される変動パターンテーブルJT2\_TBL2は、図31（c）に示すようなものとなる。

50

具体的には、特別図柄1の抽選に当選せず、はずれの場合で、第1始動保留球が「0」～「3」個の場合、通常変動5秒が選択される。そして、特別図柄2の抽選に当選せず、はずれの場合で、第2始動保留球が「0」～「3」個の場合、図示の確率で、通常変動1.5秒が選択され、図示の確率で、ノーマルリーチはずれ(20秒)が選択され、図示の確率で、S Pリーチはずれ(50秒)が選択される。

【0372】

一方、図31(c)に示すように、特別図柄の抽選にて、特殊電サポ図柄の小当たりA、又は、小当たりCに当選した場合、通常変動1.5秒が選択されることとなる。

【0373】

また一方、図31(c)に示すように、特別図柄の抽選にて、特殊電サポ図柄の小当たりBに当選した場合、図示の確率で、ノーマルリーチはずれ+時短突入演出(25秒)が選択され、図示の確率で、S Pリーチはずれ+時短突入演出(55秒)が選択される。

【0374】

一方、図31(c)に示すように、特別図柄の抽選に当選し、確変当たりに当選した場合、又は、非確変当たりに当選した場合、図示の確率で、ノーマルリーチ当たり(30秒)が選択され、図示の確率で、突発当たり(10秒)が選択されることとなる。

【0375】

次いで、第2時短遊技状態における101～最終回転目の特別図柄の変動において参照される変動パターンテーブルJT2\_TBL3は、図32に示すようなものとなる。具体的には、特別図柄1の抽選に当選せず、はずれの場合で、第1始動保留球が「0」～「3」個の場合、通常変動5秒が選択される。そして、特別図柄2の抽選に当選せず、はずれの場合で、第2始動保留球が「0」～「3」個の場合、図示の確率で、通常変動1.5秒が選択され、図示の確率で、ノーマルリーチはずれ(20秒)が選択される。

【0376】

一方、図32に示すように、特別図柄の抽選にて、特殊電サポ図柄の小当たりA、又は、小当たりCに当選した場合、通常変動1.5秒が選択されることとなる。

【0377】

また一方、図32に示すように、特別図柄の抽選にて、特殊電サポ図柄の小当たりBに当選した場合、図示の確率で、ノーマルリーチはずれ+時短突入演出(25秒)が選択され、図示の確率で、S Pリーチはずれ+時短突入演出(55秒)が選択される。

【0378】

一方、図32に示すように、特別図柄の抽選に当選し、確変当たりに当選した場合、又は、非確変当たりに当選した場合、図示の確率で、ノーマルリーチ当たり(30秒)が選択され、図示の確率で、突発当たり(10秒)が選択されることとなる。

【0379】

かくして、このような変動パターンテーブル用いて、リザルト演出が行われるか否かが選択されることとなる。しかして、第1時短遊技状態においては、第1時短遊技状態が終了する際は、図31(a)に示す変動パターンテーブルJT1\_TBL3が選択され、終了するより前では、図30(b)に示す変動パターンテーブルJT1\_TBL2が選択されることとなり、もって、異なる変動パターンテーブルが選択されることとなる。その一方で、第2時短遊技状態においては、第2時短遊技状態が100回転目で終了、又は100回転で終了する際、及び、終了する前でも、図31(c)に示す変動パターンテーブルJT2\_TBL2が選択されるか、又は、図32に示す変動パターンテーブルJT2\_TBL3が選択されることとなり、もって、同一の変動パターンテーブルが選択されることとなる。これにより、リザルト演出が行われるか否かが選択されることとなり、もって、遊技者に適切な情報を提供することができる。

【0380】

ところで、図28(b)に示すように、所定回数(例えば、1000回)特別図柄のはずれ変動が実行されて、第2時短遊技状態(低確電サポ有り状態)に移行する契機となる所定回数は、どのような回数でも良いが、大当たり確率の分母を3倍にした数以下の回数

10

20

30

40

50

にするのが好ましい。このように、大当たり確率の分母を3倍した数以下の回数にすれば、この3倍にした数以下の回数までに大当たりする場合が多く、又、この回数までに大当たりとならなくとも、遊技者が、図28(b)に示す第2時短遊技状態(低確電サポ有り状態)を目指して無理に遊技を継続する事態を抑止することができる。

#### 【0381】

また、図28(b)に示す第2時短遊技状態(低確電サポ有り状態)に移行した際、付与される時短回数は、どのような回数でも良いが、大当たり確率の分母を4倍にした数以下の回数にするのが好ましい。このように、大当たり確率の分母を4倍した数以下の回数にすれば、この4倍にした数以下の回数までに、1回は必ず大当たりとなる可能性があることから、遊技を継続した遊技者に特典を付与することができる。

10

#### 【0382】

ところで、このように時短回数が多い(大当たり確率の分母を超える時短回数)が付与された場合、所定回数になるまでは、現在の時短回数を、液晶表示装置41に表示しないようにするか、100回などの固定回数を液晶表示装置41に表示するようにする。より詳しく説明すると、時短回数が変化する度に、主制御基板60(主制御CPU600a)より、時短回数を示す時短回数コマンドが送信される。そして、サブ制御CPU800aは、その時短回数コマンドを受信することとなる。この際、サブ制御CPU800aは、時短回数を示す時短回数コマンドを受信したとしても、所定の時短回数以下となるまで、現在の時短回数を、液晶表示装置41に表示しないように制御するか、100回などの固定回数を液晶表示装置41に表示するように制御する。そして、所定の時短回数となった際、サブ制御CPU800aは、受信した時短回数を示す時短回数コマンドに基づく時短回数情報を、液晶表示装置41に表示するように制御する。しかして、このようにすれば、遊技者の興趣を向上させることができる。すなわち、多い時短回数(大当たり確率の分母を超える時短回数)の場合、実質的に、次の大当たりに当選するまで時短状態が続く場合に、時短回数を表示してカウントダウンしてしまうと、遊技者の不安を煽ってしまうこととなり、もって、遊技者の興趣を低下させてしまうこととなる。他方で、残り回数が100回等の所定回数になった場合、時短遊技が終わる可能性があることを遊技者に通知した方が良いため、回数を表示するようにすれば、遊技者が知らない間に、時短遊技が終了してしまう事態を防止することができる。しかし、本実施形態のようすれば、遊技者の興趣を向上させることができる。

20

#### 【0383】

ところで、本実施形態においては、救済遊技と、特殊電サポ図柄の遊技とを別々に記載する例を示したが、それに限らず、両方の遊技を合わせ持った遊技を行っても良い。

30

#### 【0384】

##### <主制御：プログラムの説明>

ここで、上記説明した図7(b)に示す主制御ROM600bの通常用プログラム領域600baに格納されている抽選処理等の遊技処理時に使用されるプログラム、主制御ROM600bの計測用プログラム領域600beに格納されている賞球数、非入賞数を含む遊技領域40に発射された遊技球の総数等を計測する際に使用されるプログラムの概要を図34～図51を参照して説明する。

40

#### 【0385】

##### <主制御：メイン処理の説明>

まず、パチンコ遊技機1に電源が投入されると、電源基板130(図6参照)の電圧生成部1300にて生成された直流電圧が各制御基板に投入された旨の電源投入信号が送られ、その信号を受けて、主制御CPU600a(図6参照)は、図7(b)に示す主制御ROM600bの通常用プログラム領域600baに格納されているプログラムを読み出し、図34に示す主制御メイン処理を行う。この際、主制御CPU600aは、まず、最初に自らを割込み禁止状態に設定する(ステップS1)。

#### 【0386】

次いで、主制御CPU600aは、主制御CPU600a内部のスタックポインタの値

50

を、通常用スタック領域 6 0 0 c c ( 図 7 ( a ) 参照 ) の最終アドレスに対応して設定するスタックポインタの設定処理を行う ( ステップ S 2 ) 。

【 0 3 8 7 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、主制御 C P U 6 0 0 a に内蔵されている図示しないウォッチドックタイマ ( W D T ) をクリアし ( ステップ S 3 ) 、発射制御信号を出力する出力ポートをクリアする ( ステップ S 4 ) 。

【 0 3 8 8 】

続いて、主制御 C P U 6 0 0 a は、サブ制御基板 8 0 の起動待ち時間をセットし ( ステップ S 5 ) 、セットした待ち時間をデクリメント ( - 1 ) し ( ステップ S 6 ) 、図示しないウォッチドックタイマ ( W D T ) をクリアする ( ステップ S 7 ) 。

10

【 0 3 8 9 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、セットした待ち時間が「 0 」になったか否かを確認し ( ステップ S 8 ) 、「 0 」になっていなければ ( ステップ S 8 : = 0 ) 、ステップ S 7 の処理に戻り、「 0 」になっていれば ( ステップ S 8 : = 0 ) 、ステップ S 9 の処理に進む。

【 0 3 9 0 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、電源基板 1 3 0 ( 電圧監視部 1 3 1 0 ) ( 図 6 参照 ) より出力されている電圧異常信号 A L A R M ( 図 6 参照 ) を 2 回取得し、その 2 回取得した電圧異常信号 A L A R M のレベルが一致するか否かを確認した上で図示しない当該主制御 C P U 6 0 0 a の内部レジスタ内に格納し、その電圧異常信号 A L A R M のレベルを確認する ( ステップ S 9 ) 。そして電圧異常信号 A L A R M のレベルが「 L 」レベルであれば ( ステップ S 1 0 : Y E S ) 、ステップ S 9 の処理に戻り、電圧異常信号 A L A R M のレベルが「 H 」レベルであれば ( ステップ S 1 0 : N O ) 、ステップ S 1 1 の処理に進む。すなわち、主制御 C P U 6 0 0 a は、電圧異常信号 A L A R M が正常レベル ( すなわち「 H 」レベル ) に変化するまで同一の処理を繰り返す ( ステップ S 9 ~ S 1 0 ) 。このように、電圧異常信号 A L A R M を 2 回取得することで、正確な信号を読み込むことができる。

20

【 0 3 9 1 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、主制御 R A M 6 0 0 c へのデータ書き込みを許可し ( ステップ S 1 1 ) 、主制御 R A M 6 0 0 c の通常用 R A M 領域 6 0 0 c a ( 図 7 ( a ) 参照 ) の作業領域の初期設定を行う ( ステップ S 1 2 ) 。具体的には、電源異常確認カウンタに 0 0 H をセットし、システム動作ステータスに 0 1 H をセットする。

30

【 0 3 9 2 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、サブ制御基板 8 0 に液晶表示装置 4 1 に待機画面を表示させるような処理コマンド ( 演出制御コマンド D I \_ C M D ) を送信する ( ステップ S 1 3 ) 。

【 0 3 9 3 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、図示しないウォッチドックタイマ ( W D T ) をクリアし ( ステップ S 1 4 ) 、払出制御基板 7 0 から電源が投入された旨の信号 ( 電源投入信号 ) が来たか否かを確認する ( ステップ S 1 5 ) 。電源投入信号が来ていなければ ( ステップ S 1 5 : O F F ) 、ステップ S 1 4 の処理に戻り、電源投入信号が来ていれば ( ステップ S 1 5 : O N ) 、ステップ S 1 6 の処理に進む。

40

【 0 3 9 4 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、R A M クリアスイッチ 6 2 0 、設定キースイッチ 6 3 0 のレベルデータを取得し、主制御 R A M 6 0 0 c の通常用 R A M 領域 6 0 0 c a ( 図 7 ( a ) 参照 ) の作業領域に退避させる ( ステップ S 1 6 ) 。

【 0 3 9 5 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、図 2 に示すように、上部開閉扉 7 、下部開放扉 8 が開放されているか否かの扉開放信号、及び、主制御 R A M 6 0 0 c の通常用 R A M 領域 6 0 0 c a ( 図 7 ( a ) 参照 ) の作業領域に退避させた R A M クリアスイッチ 6 2 0 の信号

50

、並びに、設定キースイッチ 630 の信号を取得し（ステップ S17）、全て ON になっているか否かを確認する（ステップ S18）。全て ON になつていれば（ステップ S18 : YES）、主制御 CPU600a は、設定切替処理を行う（ステップ S19）。

#### 【0396】

<主制御：メイン処理：設定切替処理に関する説明>

ここで、この設定切替処理について、図 36 を参照して具体的に説明する。

#### 【0397】

まず、主制御 CPU600a は、サブ制御基板 80 に設定変更中であることを示す設定切替開始コマンド（演出制御コマンド D1\_CMD）を送信する（ステップ S50）。

#### 【0398】

次いで、主制御 CPU600a は、バックアップフラグをクリアする（ステップ S51）。なお、このバックアップフラグとは、図 37 に示す電源異常チェック処理にて、停電等による電圧低下を検出した場合に、バックアップの処理が実行されたか否かを示すデータである。また、このバックアップフラグをクリアするのは、設定切替処理中に、何らかの要因で電断し、主制御 RAM600c が正常にバックアップされなかった場合を、後述する図 35 に示すステップ S21 にて検出するためである。

#### 【0399】

次いで、主制御 CPU600a は、システム動作ステータスに 02H をセットし（ステップ S52）、主制御 RAM600c（図 6 参照）内に記憶されている遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる確率の設定値を取得し、W レジスタにセットする（ステップ S53）。具体的に説明すると、設定値が、例えば「1」～「6」である場合、プログラム上では、設定値「1」～「6」を「00H」～「05H」の値に対応させて、W レジスタにセットすることとなる。

#### 【0400】

次いで、主制御 CPU600a は、W レジスタにセットした値と、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる確率の設定最大値（例えば「6」に対応した「05H」）を比較する（ステップ S54）。そして、主制御 CPU600a は、W レジスタにセットした値が遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる確率の設定最大値（例えば「6」）に対応した「05H」よりも大きければ（ステップ S55 : YES）、異常値であると判断し、W レジスタに 00H をセットする（ステップ S56）。

#### 【0401】

一方、W レジスタにセットした値が遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる確率の設定最大値（例えば「6」に対応した「05H」）よりも小さければ（ステップ S55 : NO）、正常値であると判断し、ステップ S57 の処理に進む。

#### 【0402】

次いで、主制御 CPU600a は、図示しない外部端子を介して、遊技場の遊技島管理に使用されるホールコンピュータ（図示せず）に出力されるセキュリティ信号を ON に設定し、そのセキュリティ信号を、図示しない外部端子を介して、ホールコンピュータ（図示せず）に出力する（ステップ S57）。

#### 【0403】

次いで、主制御 CPU600a は、LED コモンポートに 00H をセットする（ステップ S58）。

#### 【0404】

次いで、主制御 CPU600a は、W レジスタにセットされている値を LED データポートに出力する（ステップ S59）。

#### 【0405】

次いで、主制御 CPU600a は、設定値を表示する LED コモンポートを ON にセットする（ステップ S60）。

#### 【0406】

次いで、主制御 CPU600a は、4ms のウェイトがかかるように、主制御 CPU6

10

20

30

40

50

00a内のレジスタに所定値をセットして、カウントダウンする処理を行う（ステップS61）。なお、この処理は、RAMクリアスイッチ620（図6参照）、設定キースイッチ630（図6参照）のレベルデータの変化を確認する際、前回のスイッチレベルの取得から少なくとも4msの時間をおくことで、ノイズ等のイレギュラーによるレベルデータの変化ではないことを確認するための処理である。またさらに、この後の電源異常チェック処理における電圧異常信号の変化を確認して、電源異常確認カウンタをカウントする際にも、4msの時間をおくことで、電圧異常信号の「L」レベルがノイズ等のイレギュラーによるレベルデータでないことを確認するための処理もある。

#### 【0407】

次いで、主制御CPU600aは、電源異常チェック処理を行う（ステップS62）。この電源異常チェック処理について、図37を参照して具体的に説明する。

#### 【0408】

<主制御：メイン処理：電源異常チェック処理に関する説明>

図37に示すように、主制御CPU600aは、電源基板130（電圧監視部1310）（図6参照）より出力されている電圧異常信号ALARM（図6参照）を2回取得し（ステップS80）、その2回取得した電圧異常信号ALARMのレベルが一致するか否かを確認する（ステップS81）。一致していれば（ステップS81：YES）、主制御CPU600aは、電圧異常信号ALARMのレベルを確認し（ステップS82）、一致していなければ（ステップS81：NO）、ステップS80の処理に戻る。

#### 【0409】

次いで、主制御CPU600aは、電圧異常信号ALARMのレベルが「H」レベルであれば（ステップS82：OFF）、電源異常確認カウンタをクリアし（ステップS83）、電源異常チェック処理を終える。

#### 【0410】

一方、主制御CPU600aは、電圧異常信号ALARMのレベルが「L」レベルであれば（ステップS82：ON）、電源異常確認カウンタをインクリメント（+1）し（ステップS84）、電源異常確認カウンタの値を確認する（ステップS85）。電源異常確認カウンタの値が2以上でなければ（ステップS85：NO）、電源異常チェック処理を終える。

#### 【0411】

一方、主制御CPU600aは、電源異常確認カウンタの値が2以上であれば（ステップS85：YES）、サブ制御基板80に電源が遮断されたことを示す電断コマンド（演出制御コマンドDI\_CMD）を送信する（ステップS86）。

#### 【0412】

次いで、主制御CPU600aは、システム動作ステータスの値を確認する（ステップS87）。システム動作ステータスの値が02Hであれば、設定変更処理中であると判断し（ステップS87：YES）、バックアップフラグをONにセットせず、ステップS89の処理に進む。このようにすれば、設定切替処理中に、何らかの要因で電断し、主制御RAM600cが正常にバックアップされなかった場合を、後述する図35に示すステップS21にて検出することができる。

#### 【0413】

一方、システム動作ステータスの値が02Hでなければ、設定変更処理中でないと判断し（ステップS87：NO）、バックアップフラグをONにセットする（ステップS88）。

#### 【0414】

次いで、主制御CPU600aは、主制御RAM600cへのデータ書き込みを禁止状態に設定する（ステップS89）と共に、全ての出力ポートの出力データをクリアし（ステップS90）。そして、タイマ割込みを禁止し（ステップS91）、無限ループ処理を繰り返し電圧が低下するのを待つ処理を行う。

#### 【0415】

10

20

30

40

50

## &lt;主制御：メイン処理：設定切替処理に関する説明&gt;

かくして、上記のような処理を経て、電源異常チェック処理（ステップS62）を終えると、主制御CPU600aは、前回と今回のRAMクリアスイッチ620のレベルデータ、並びに、設定キースイッチ630のレベルデータから、RAMクリアスイッチ620信号のスイッチエッジデータ、並びに、設定キースイッチ630信号のスイッチエッジデータを作成する（ステップS63）。なお、主制御CPU600aは、作成したエッジデータを主制御RAM600cの通常用RAM領域600ca（図7（a）参照）に格納する。

## 【0416】

次いで、主制御CPU600aは、主制御RAM600cの通常用RAM領域600ca（図7（a）参照）に格納されているエッジデータを確認し、設定キースイッチ630がONであれば（ステップS64：NO）、ステップS65の処理に進み、設定キースイッチ630がOFFであれば（ステップS64：YES）、ステップS67の処理に進む。

## 【0417】

次いで、主制御CPU600aは、RAMクリアスイッチ620がONであれば（ステップS65：NO）、Wレジスタの値をインクリメント（+1）し（ステップS66）、ステップS54の処理に戻る。

## 【0418】

一方、RAMクリアスイッチ620がOFFであれば（ステップS65：NO）、ステップS57の処理に戻る。

## 【0419】

かくして、設定キースイッチ630がOFFされるまで、上記処理を繰り返し行い、設定キースイッチ630がOFFされると、主制御CPU600aは、Wレジスタの値を、主制御RAM600c（図6参照）内に記憶されている遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる確率の設定値（例えば「1」～「6」に対応した「00H」～「05H」）の設定値）に上書きして格納する（ステップS67）。

## 【0420】

次いで、主制御CPU600aは、設定確定表示をLEDデータポートに出力する（ステップS68）。

## 【0421】

次いで、主制御CPU600aは、サブ制御基板80に設定値を反映した設定切替終了コマンド（演出制御コマンドDI\_CMD）を送信する（ステップS69）。

## 【0422】

## &lt;主制御：メイン処理の説明&gt;

かくして、上記のような処理を経て、図34に示す設定切替処理（ステップS19）を終えると、主制御CPU600aは、図35に示すステップS26の処理に進むこととなる。

## 【0423】

他方、主制御CPU600aは、RAMクリアスイッチ620の信号、並びに、設定キースイッチ630の信号が、全てONになっているか否かを確認し（ステップS18）、全てONになっていなければ（ステップS18：NO）、主制御CPU600aは、図35に示すステップS20の処理を行う。

## 【0424】

すなわち、主制御CPU600aは、主制御RAM600c（図6参照）内に記憶されている遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる確率の設定値（例えば「1」～「6」に対応した「00H」～「05H」の設定値）を取得し、設定最大値（例えば「6」に対応した「05H」）以下か否かを確認する（ステップS20）。設定最大値以下であれば（ステップS20：YES）、バックアップフラグがONにセットされているか否かを確認する（ステップS21）。

10

20

30

40

50

## 【0425】

<主制御：メイン処理：RAMエラー処理に関する説明>

設定最大値以下でないか（ステップS20：NO）、又は、バックアップフラグがONにセットされていなければ（ステップS21：NO）、主制御CPU600aは、サブ制御基板80にRAMエラーであることを示すRAMエラーコマンド（演出制御コマンドDI\_CMD）を送信する（ステップS22）。

## 【0426】

次いで、主制御CPU600aは、エラー表示をLEDデータポートに出力する（ステップS23）。

## 【0427】

次いで、主制御CPU600aは、電源異常チェック処理を行い（ステップS24）、ステップS23の処理に戻り、処理を繰り返すこととなる。なお、この電源異常チェック処理は、図37に示す電源異常チェック処理と同一の処理である。

## 【0428】

<主制御：メイン処理の説明>

一方、バックアップフラグがONにセットされていれば（ステップS21：YES）、RAMクリアスイッチ620の信号を確認する（ステップS25）。

## 【0429】

<主制御：メイン処理：RAMクリア処理に関する説明>

RAMクリアスイッチ620の信号がON（ステップS25：YES）、又は、図34に示す設定切替処理（ステップS19）を行った場合、主制御CPU600aは、主制御RAM600cの計測用RAM領域600ce（図7（a）参照）、計測用スタック領域600cg（図7（a）参照）はクリアせず、主制御RAM600cの通常用RAM領域600ca（図7（a）参照）、通常用スタック領域600cc（図7（a）参照）をクリアする（ステップS26）。この際、後述する救済回数カウンタがクリアされる（00Hが設定される）。

## 【0430】

次いで、主制御CPU600aは、RAMクリア報知タイマを30秒（30s）に設定し（ステップS27）、図示しない外部端子を介して、遊技場の遊技島管理に使用されるホールコンピュータ（図示せず）に出力されるセキュリティ信号を出力するタイマを30秒（30s）に設定する（ステップS28）。

## 【0431】

次いで、主制御CPU600aは、主制御RAM600cの一部に、初期値設定を行い（ステップS29）、ステップS41の処理に進む。なお、この初期値設定の際、後述する救済回数カウンタに初期値が設定される。

## 【0432】

<主制御：メイン処理の説明>

一方、RAMクリアスイッチ620の信号がOFF（ステップS25：NO）であれば、主制御CPU600aは、上部開閉扉7、下部開放扉8が開放されているか否かの扉開放信号、及び、設定キースイッチ630の信号を取得し（ステップS30）、全てONになっているか否かを確認する（ステップS31）。全てONになつていなければ（ステップS31：NO）、ステップS40の処理に進む。

## 【0433】

<主制御：メイン処理：設定確認処理に関する説明>

一方、全てONになつていれば（ステップS31：YES）、主制御CPU600aは、サブ制御基板80に設定値を反映した設定値コマンド（演出制御コマンドDI\_CMD）を送信する（ステップS32）。

## 【0434】

次いで、主制御CPU600aは、図示しない外部端子を介して、遊技場の遊技島管理に使用されるホールコンピュータ（図示せず）に出力されるセキュリティ信号を出力する

10

20

30

40

50

タイマを 30 秒 ( 30 s ) に設定する ( ステップ S 33 ) 。

【 0435 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、図示しない外部端子を介して、遊技場の遊技島管理に使用されるホールコンピュータ ( 図示せず ) に出力されるセキュリティ信号を ON に設定し、図示しない外部端子を介して、ホールコンピュータ ( 図示せず ) に、上記タイマにて設定された 30 秒 ( 30 s ) 間、セキュリティ信号を出力する ( ステップ S 34 ) 。

【 0436 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、設定値を L E D データポートに出力する ( ステップ S 35 ) 。

【 0437 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、4 ms のウェイトがかかるように、主制御 C P U 6 0 0 a 内のレジスタに所定値をセットして、カウントダウンする処理を行う ( ステップ S 36 ) 。

【 0438 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、電源異常チェック処理を行う ( ステップ S 37 ) 。なお、この電源異常チェック処理は、図 37 に示す電源異常チェック処理と同一の処理である。

【 0439 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、前回と今回の設定キースイッチ 630 のレベルデータから、設定キースイッチ 630 信号のスイッチエッジデータを作成する ( ステップ S 38 ) 。なお、主制御 C P U 6 0 0 a は、作成したエッジデータを主制御 R A M 6 0 0 c の通常用 R A M 領域 600ca ( 図 7 ( a ) 参照 ) に格納する。

【 0440 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、主制御 R A M 6 0 0 c の通常用 R A M 領域 600ca ( 図 7 ( a ) 参照 ) に格納されているエッジデータを確認し ( ステップ S 39 ) 、設定キースイッチ 630 が ON であれば ( ステップ S 39 : N O ) 、ステップ S 34 の処理に戻る。

【 0441 】

< 主制御 : メイン処理の説明 >

一方、設定キースイッチ 630 が OFF であれば ( ステップ S 39 : Y E S ) 、主制御 R A M 6 0 0 c の一部に、バックアップフラグやエラー検出タイマ等の初期値設定を行う ( ステップ S 40 ) 。

【 0442 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、サブ制御基板 80 に、 R A M クリアによる電断復帰か、又は、バックアップによる電断復帰かを示すコマンド ( 演出制御コマンド D I \_ C M D ) を送信する ( ステップ S 41 ) 。なお、バックアップによる電断復帰かを示すコマンド ( 演出制御コマンド D I \_ C M D ) をサブ制御基板 80 に送信する際、後述する救済回数カウンタの値に基づく、救済回数コマンドを演出制御コマンド D I \_ C M D として、サブ制御基板 80 に送信することとなる。

【 0443 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、遊技状態報知情報を更新する遊技状態報知情報更新処理を行う ( ステップ S 42 ) 。

【 0444 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、内部機能レジスタの設定を行う ( ステップ S 43 ) 。具体的には、発射制御信号を ON に設定し、払出制御基板 70 に送信する。これにより、払出制御基板 70 は、発射制御基板 71 の動作を開始させるように制御する。また、主制御 C P U 6 0 0 a の内部に設けられている一定周期のパルス出力を生成する機能や時間計測の機能等を有する C T C ( Counter Timer Circuit ) の設定を行う。すなわち、主制御 C P U 6 0 0 a は、4 ms 毎に定期的にタイマ割込みがかかるように上記 C T C の時間定数レジスタを設定する。

10

20

30

40

50

## 【0445】

次いで、主制御CPU600aは、自身への割込みを禁止状態にセットした状態（ステップS44）で、図7（b）に示す主制御ROM600bの計測用プログラム領域600beに格納されているプログラムを読み出し、賞球数、非入賞数を含む遊技領域40に発射された遊技球の総数等の性能を算出する賞球入賞数管理処理1の処理を行う（ステップS45）。そして、主制御CPU600aは、図7（b）に示す主制御ROM600bの通常用プログラム領域600baに格納されているプログラムに基づいて、各種の乱数カウンタの更新処理を行った後（ステップS46）、割込み許可状態に戻して（ステップS47）、ステップS44に戻り、ステップS44～ステップS47の処理を繰り返し行うループ処理を行う。

10

## 【0446】

しかし、本実施形態によれば、設定変更中に、何らかの要因で電断した後、再度電源投入された際、図34に示す設定切替処理（ステップS19）を行わなければ、ステップS22～ステップS24の処理に示すようにRAM異常となるようにし、図34に示す設定切替処理（ステップS19）を行った場合にのみ、通常遊技状態に移行するようにしている。そしてさらに、図36に示すステップS57に示すように、設定変更中は、時間監視することなく、設定変更中であれば、外部端子からセキュリティ信号を出力し、設定変更後は、図34に示すステップS33、ステップS34に示すように、時間監視により、所定時間、外部端子からセキュリティ信号を出力するようにしている。なお、設定変更中、時間監視をしないのは、設定変更操作の時間は、操作者によってかかる時間が不定のため、時間監視をした場合、操作中にも関わらずセキュリティ信号の出力が停止するおそれがあり、また操作中であれば監視時間を延長するとの処理を入れた場合に、処理負荷が増大するためである。

20

## 【0447】

かくして、従来においては、電断によってRAMの値に異常が発生した場合、設定値など遊技に影響を及ぼす可能性があるまで、設定変更状態から再開してしまう可能性があった。しかしながら、本実施形態のような処理をすれば、遊技に影響を及ぼす可能性があるまで、遊技が再開される可能性を低減させることができる。

## 【0448】

また、本実施形態の処理においては、設定変更中に、何らかの要因で電断した後、再度電源投入された際、図34に示す設定切替処理（ステップS19）を行わなければ、ステップS22～ステップS24の処理に示すようにRAM異常となるように、電源異常チェック処理において、主制御CPU600aは、出力ポートの出力データをクリアするものの、バックアップフラグをONにセットしないようにしている。なお、主制御CPU600aは、出力ポートの出力データをクリアするにあたって、設定変更時に使用される出力ポート（例えば、LEDデータポートやLEDコモンポート）の出力データをクリアすると共に、設定変更時に使用していない出力ポートの出力データもクリアするにしている。

30

## 【0449】

なお、本実施形態においては、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる確率の設定値（例えば「1」～「6」に対応した「00H」～「05H」の設定値）を6段階で変更できる例を示したが、設定値（例えば「1」に対応した「00H」の設定値）が1段階しかなくとも、部材やプログラムの共通化のため、上述したような設定変更機能を有していても良い。この際、図36に示す設定切替処理において、ステップS66にて、Wレジスタに格納された設定値が+1されたとしても、設定最大値は「1」に対応した「00H」となり、必ず、図36に示すステップS56にて、Wレジスタの値が「00H」になる処理を行うこととなる。これにより、設定値が複数ある場合のプログラムと同じプログラムで設定変更処理を実行することができる。しかし、このようにすれば、図36に示すステップS67にて、主制御CPU600aが、主制御RAM600c（図6参照）内に記憶されている設定値を上書きしても、一定の値となり変動することがない。これにより、部材やプログラムの共通化が可能となる。

40

50

## 【0450】

<主制御：タイマ割込み処理の説明>

次に、図38を参照して、上述したメイン処理を中断させて、4ms毎に開始されるタイマ割込みプログラムについて説明する。なお、このプログラムは、図7(b)に示す主制御ROM600bの通常用プログラム領域600baに格納されているプログラムを読み出して実行するものである。

## 【0451】

このタイマ割込みが生じると、主制御CPU600a内のレジスタ群の内容を主制御RAM600cの通常用スタック領域600cc(図7(a)参照)に退避させる退避処理を実行し(ステップS100)、その後、電圧異常チェック処理を実行する(ステップS101)。この電圧異常チェック処理は、図37に示す電源異常チェック処理と同一の処理である。

10

## 【0452】

次いで、主制御CPU600aは、特別図柄1始動口スイッチ44a(図6参照)と、特別図柄2始動口スイッチ45a(図6参照)と、普通図柄始動口スイッチ47a(図6参照)と、右上一般入賞口スイッチ48a1(図6参照)、左上一般入賞口スイッチ48b1(図6参照)、左中一般入賞口スイッチ48c1(図6参照)、左下一般入賞口スイッチ48d1(図6参照)と、アウト口スイッチ49a(図6参照)と、大入賞口スイッチ46c(図6参照)を含む各種スイッチ類のON/OFF信号が入力され、主制御RAM600c内の作業領域にON/OFF信号レベルや、その立ち上がり状態が記憶される(ステップS102)。

20

## 【0453】

次いで、主制御CPU600aは、各遊技動作の時間を管理している各種タイマ(普通図柄変動タイマ、普通図柄役物タイマ等)のタイマ減算処理を行う(ステップS103)。

## 【0454】

次いで、主制御CPU600aは、乱数管理処理を行う(ステップS104)。具体的には、当否抽選に使用する普通図柄、特別図柄等の乱数を更新する処理を行うものである。

30

## 【0455】

次いで、主制御CPU600aは、エラー管理処理を行う(ステップS105)。なお、エラー管理処理は、遊技球の補給が停止したり、あるいは、遊技球が詰まったり、特別図柄1始動口スイッチ44a(図6参照)、特別図柄2始動口スイッチ45a(図6参照)、普通図柄始動口スイッチ47a(図6参照)、右上一般入賞口スイッチ48a1(図6参照)、左上一般入賞口スイッチ48b1(図6参照)、左中一般入賞口スイッチ48c1(図6参照)、左下一般入賞口スイッチ48d1(図6参照)、アウト口スイッチ49a(図6参照)、大入賞口スイッチ46c(図6参照)の断線など、機器内部に異常が生じていないかの判定を行うものである。なお、何らかのエラーが発生した際、サブ制御基板80へ、そのエラーに応じたコマンド(演出制御コマンドDIMCMD)が送信されることとなる。

40

## 【0456】

次いで、主制御CPU600aは、賞球管理処理を実行する(ステップS106)。この賞球管理処理は、払出制御基板70(図6参照)に払出し動作を行わせるための払出制御コマンドPAY\_CMDを出力している。

## 【0457】

次いで、主制御CPU600aは、普通図柄処理を実行する(ステップS107)。この普通図柄処理は、普通図柄の当否抽選を実行し、その抽選結果に基づいて普通図柄の変動パターンや普通図柄の停止表示状態を決定したりするものである。なお、この処理の詳細は後述することとする。

## 【0458】

50

次いで、主制御C P U 6 0 0 aは、普通電動役物管理処理を実行する（ステップS 1 0 8）。この普通電動役物管理処理は、普通図柄処理（ステップS 1 0 7）の抽選結果に基づき、普通電動役物開放遊技発生に必要な普通電動役物ソレノイド4 5 c（図6参照）の制御に関する信号が生成されるものである。

【0 4 5 9】

次いで、主制御C P U 6 0 0 aは、特別図柄処理を実行する（ステップS 1 0 9）。この特別図柄処理では、特別図柄の当否抽選を実行し、その抽選の結果に基づいて特別図柄の変動パターンや特別図柄の停止表示態様を決定するものである。なお、この処理の詳細は後述することとする。

【0 4 6 0】

次いで、主制御C P U 6 0 0 aは、特別電動役物管理処理を実行する（ステップS 1 1 0）。この特別電動役物管理処理では、主に、大当たり抽選結果が「大当たり」、「小当たり」であった場合、その当たりに対応した当たり遊技を実行制御するために必要な設定処理を行うものである。この際、特別電動役物ソレノイド4 6 b（図6参照）の制御に関する信号も生成される。なお、大当たり抽選結果が「大当たり」、「小当たり」であった場合、それに関するコマンド（演出制御コマンドD I\_C M D）がサブ制御基板8 0に送信される。なおまた、主制御C P U 6 0 0 aは、このステップS 1 1 0の処理にて、大当たり処理が開始する際、又は、大当たり処理が終了する際に、後述する救済回数カウンタに初期値を設定することとなる。

【0 4 6 1】

次いで、主制御C P U 6 0 0 aは、右打ち報知情報管理処理を行う（ステップS 1 1 1）。この右打ち報知情報管理処理では、開閉部材4 5 bが所定回数、所定時間開放する場合や、開閉扉4 6 aが開放され大入賞口（図示せず）が開放される場合など、右打ちが有利な状況において右打ち指示報知を行う「発射位置誘導演出（右打ち報知演出）」を現出させるための処理を行う。なお、右打ち報知演出が行われる場合、この右打ち報知情報管理処理において、その右打ち報知演出に関するコマンド（演出制御コマンドD I\_C M D）がサブ制御基板8 0に送信される。また、右打ち報知情報管理処理において、通常遊技状態（低確電サポ無し状態）においては、遊技者が右打ちした際、左打ち警告報知に関するコマンド（演出制御コマンドD I\_C M D）がサブ制御基板8 0に送信される。これにより、液晶表示装置4 1に「左打ち」を遊技者に促す画像を表示させる等の警告報知が実行されることとなる。ただし、図2 8（b）に示すように、所定回数（例えば、1 0 0 0回）特別図柄のはずれ変動が実行されて、第2時短遊技状態（低確電サポ有り状態）に移行する場合、第2時短遊技状態（低確電サポ有り状態）に移行する前の特別図柄の変動から、遊技者が右打ちをした場合、左打ち警告報知に関するコマンド（演出制御コマンドD I\_C M D）をサブ制御基板8 0に送信しないか、又は、左打ち警告報知に関するコマンド（演出制御コマンドD I\_C M D）をサブ制御基板8 0に送信し、サブ制御C P U 8 0 0 aにて、左打ち警告報知を行わないように制御する。これにより、図2 8（b）に示す第2時短遊技状態（低確電サポ有り状態）に移行するまでの回数を知っている遊技者の興趣を低減させる事態を防止することができる。

【0 4 6 2】

次いで、主制御C P U 6 0 0 aは、L E D管理処理を実行する（ステップS 1 1 2）。

【0 4 6 3】

次いで、主制御C P U 6 0 0 aは、外部端子管理処理を実行する（ステップS 1 1 3）。この外部端子管理処理では、遊技場の遊技島管理に使用されるホールコンピュータ（図示せず）に、当たり遊技中、当たりの発生回数、特別図柄の変動回数、入賞口への入賞球検出情報、時短遊技状態中情報、セキュリティ情報など、所定の遊技情報が外部端子（図示せず）から出力されるものである。この際、図2 8（b）に示す第2時短遊技状態（低確電サポ有り状態）では、状態移行時情報と併せて時短遊技状態中情報を外部端子（図示せず）から出力するか、又は、状態移行時情報を外部端子（図示せず）から出力後に、時短遊技状態中情報を外部端子（図示せず）から出力する。そして、図2 8（b）に示す第1時

10

20

30

40

50

短遊技状態（低確電サポ有り状態）、図28（c）に示す第1時短遊技状態（低確電サポ有り状態）では、大当たり情報と併せて時短遊技状態中情報を外部端子（図示せず）から出力するか、又は、大当たり情報を外部端子（図示せず）から出力後に、時短遊技状態中情報を外部端子（図示せず）から出力する。しかして、このようにすれば、図28（b）に示す第2時短遊技状態（低確電サポ有り状態）、図28（c）に示す第2時短遊技状態（低確電サポ有り状態）では、当たりを経由したものではないことから、当たりを経由したものと当たりを経由していないものの判別が可能となるため、上記のような処理を行うことにより、ホール側が適切に情報を処理することが可能となる。なお、状態移行時情報は、後述する救済発動フラグがONに設定されることに基づいて、出力されるものである。

10

#### 【0464】

次いで、主制御CPU600aは、ソレノイド管理処理を行う（ステップS114）。この際、主制御CPU600aは、普通電動役物管理処理（ステップS108）にて生成された普通電動役物ソレノイド45c（図6参照）の制御に関する信号を確認すると共に、特別電動役物管理処理（ステップS110）にて生成された特別電動役物ソレノイド46b（図6参照）の制御に関する信号を確認する。そしてこの信号に基づき、普通電動役物ソレノイド45c又は特別電動役物ソレノイド46bの作動／停止が制御され、開閉部材45b（図5参照）が開放又は閉止、あるいは、大入賞口（図示せず）が開放又は閉止するように開閉扉46a（図5参照）が動作することとなる。

20

#### 【0465】

次いで、主制御CPU600aは、使用領域外処理を行う（ステップS115）。なお、この処理の詳細は後述することとする。

#### 【0466】

次いで、主制御CPU600aは、図示しないウォッチャドックタイマ（WDT）をクリアし（ステップS116）、割込み許可状態に戻し（ステップS117）、主制御RAM600cの通常用スタック領域600cc（図7（a）参照）に退避させておいたレジスタの内容を復帰させタマ割込みを終える（ステップS118）。これにより、割込み処理ルーチンからメイン処理（図34参照）に戻ることとなる。

#### 【0467】

<主制御：普通図柄処理の説明>

30

次に、図39を参照して、上記普通図柄処理について詳細に説明する。

#### 【0468】

図39に示すように、普通図柄処理は、先ず、ゲートからなる普通図柄始動口47（図5参照）において、遊技球の通過を検出したか否かを確認、すなわち、普通図柄始動口47の普通図柄始動口スイッチ47a（図6参照）の信号レベルを確認する（ステップS150）。そして遊技球の通過を検出した場合（ステップS150：YES）、主制御CPU600aは、普通図柄の始動保留球数が例えば4以上か否かを判断するため、普通図柄の始動保留球数が格納されている主制御RAM600cの通常用RAM領域600ca（図9（a）参照）を確認する（ステップS151）。その際、普通図柄の始動保留球数が4未満であれば（ステップS151：MAX）、普通図柄の始動保留球数を1加算する（ステップS152）。その後、主制御CPU600aは、普通図柄の当否抽選に用いられる普通図柄当たり判定用乱数値を普通図柄の始動保留球数が格納されている主制御RAM600cの通常用RAM領域600ca（図7（a）参照）に格納した上で（ステップS153）、ステップS154の処理に進む。

40

#### 【0469】

一方、ステップS150にて、遊技球の通過を検出しなかった場合（ステップS150：NO）、ステップS151にて、普通図柄の始動保留球数が4以上であると判断した場合（ステップS151：=MAX）には、ステップS152～S153の処理は行わず、ステップS154の処理に進む。

#### 【0470】

50

主制御C P U 6 0 0 aは、ステップS 1 5 4の処理に進むと、普通図柄当たり作動フラグがONに設定されているか、すなわち、普通図柄当たり作動フラグに5AHが設定されているかを確認する（ステップS 1 5 4）。普通図柄当たり作動フラグに5AHが設定されていれば（ステップS 1 5 4：ON）、普通図柄が当たり中であると判断し、普通図柄の表示データの更新を行った後（ステップS 1 6 3）、普通図柄処理を終える。

#### 【0 4 7 1】

一方、普通図柄当たり作動フラグに5AHが設定されていなければ（ステップS 1 5 4：OFF）、普通図柄の挙動を示す処理状態、すなわち、普通図柄動作ステータスフラグの値を確認する（ステップS 1 5 5）。そして、普通図柄動作ステータスフラグが00Hであれば、主制御C P U 6 0 0 aは、普通図柄の変動開始前の状態であると判断し、ステップS 1 5 6に進み、普通図柄の始動保留球数が0か否かを確認する（ステップS 1 5 6）。

10

#### 【0 4 7 2】

主制御C P U 6 0 0 aは、普通図柄の始動保留球数が格納されている主制御R A M 6 0 0 cの通常用RAM領域600ca（図7（a）参照）を確認した上で、0であると判断した場合（ステップS 1 5 6：=0）は、普通図柄の表示データの更新を行った後（ステップS 1 6 3）、普通図柄処理を終える。一方、0でないと判断した場合（ステップS 1 5 6：≠0）は、普通図柄の始動保留球数を1減算する（ステップS 1 5 7）。

#### 【0 4 7 3】

その後、主制御C P U 6 0 0 aは、図5 1（a）に示す普通図柄当たり判定テーブルN P P \_ T B Lを用いて主制御R A M 6 0 0 cの通常用RAM領域600ca（図7（a）参照）に格納されている普通図柄の始動保留球数に対応した乱数値の当たり判定を行う。すなわち、主制御C P U 6 0 0 aは、遊技状態を示す普通図柄確変フラグがOFFであれば、当該乱数値が、図5 1（a）に示す普通図柄当たり判定テーブルN P P \_ T B L（通常状態）の下限値（図示では、249）以上で上限値（図示では、250）以下か否かを判定し、下限値以上で上限値以下であれば、普通図柄当たり判定フラグに5AHをセットし、ONにする。それ以外の場合は、普通図柄当たり判定フラグをOFFにする。

20

#### 【0 4 7 4】

一方、遊技状態を示す普通図柄確変フラグがONであれば、当該乱数値が、図5 1（a）に示す普通図柄当たり判定テーブルN P P \_ T B L（確変状態）の下限値（図示では、4）以上で上限値（図示では、250）以下か否かを判定し、下限値以上で上限値以下であれば、普通図柄当たり判定フラグに5AHをセットし、ONにする。それ以外の場合は、普通図柄当たり判定フラグをOFFにセットする処理を行う（ステップS 1 5 8）。

30

#### 【0 4 7 5】

そして、主制御C P U 6 0 0 aは、上記乱数抽選処理にて決定した抽選結果に基づいて、停止図柄（普通図柄停止図柄）を決定する（ステップS 1 5 9）。

#### 【0 4 7 6】

次いで、主制御C P U 6 0 0 aは、普通図柄の変動時間を短くする普通図柄時短フラグがONに設定されているかを確認し、ONに設定されていれば、普通図柄変動タイマにそれに応じた変動時間を設定し、OFFに設定されていれば、普通図柄変動タイマに通常の変動時間を設定する処理を行う（ステップS 1 6 0）。

40

#### 【0 4 7 7】

なお、本実施形態においては、電サポ状態では普通図柄の当選確率が高確率状態の確変状態を備えた実施例を記載したが、「救済」遊技や「特殊電サポ図柄」の遊技にて実行される第2時短遊技状態においては、大当たりを経由しないで第2時短遊技状態に移行することから、普通図柄の当選確率を高確率状態にすることが規則によって禁止される可能性がある。その場合、普通図柄の当選確率は通常遊技状態と同じまで、普通図柄の変動時間を短くする普通図柄時短遊技状態とする。これにより、普通図柄が高確率状態にならなくても、普通図柄の変動時間が短縮され、普通図柄の抽選頻度が上がり、普通図柄が当選し易くなる。また、第1時短遊技状態に移行した際、普通図柄の当選確率を高確率状態に

50

し、第2時短遊技状態に移行した際、普通図柄の当選確率を通常遊技状態から変更させないようにしてよい。また一方、第1時短遊技状態に移行した場合と、第2時短遊技状態に移行した場合のいずれも、普通図柄の当選確率を通常遊技状態から変更させないようにしてよい。

【0478】

次いで、主制御CPU600aは、普通図柄の始動保留球数に対応した普通図柄の当否抽選に用いられる乱数値が格納されている主制御RAM600cの通常用RAM領域600ca(図7(a)参照)の記憶領域をシフトする(ステップS161)。すなわち、普通図柄の始動保留球数を最大で4個保留できるとすると、普通図柄の始動保留球数4に対応した普通図柄の当否抽選に用いられる乱数値を普通図柄の始動保留球数3に対応した普通図柄の当否抽選に用いられる乱数値が格納されていた主制御RAM600cの通常用RAM領域600ca(図7(a)参照)にシフトし、普通図柄の始動保留球数3に対応した普通図柄の当否抽選に用いられる乱数値を普通図柄の始動保留球数2に対応した普通図柄の当否抽選に用いられる乱数値が格納されていた主制御RAM600cの通常用RAM領域600ca(図7(a)参照)にシフトし、普通図柄の始動保留球数2に対応した普通図柄の当否抽選に用いられる乱数値を普通図柄の始動保留球数1に対応した普通図柄の当否抽選に用いられる乱数値が格納されていた主制御RAM600cの通常用RAM領域600ca(図7(a)参照)にシフトするという処理を行う。

10

【0479】

この処理の後、主制御CPU600aは、上記ステップS155にて用いた普通図柄動作ステータスフラグに01Hを設定し、普通図柄の始動保留球数4に対応した普通図柄の当否抽選に用いられる乱数値が格納されていた主制御RAM600cの通常用RAM領域600ca(図7(a)参照)に00Hを設定する処理を行う(ステップS162)。

20

【0480】

そして、主制御CPU600aは、上記ステップS162の処理を終えた後、普通図柄の表示データの更新を行い(ステップS163)、普通図柄処理を終える。

【0481】

他方、主制御CPU600aは、上記ステップS155にて、普通図柄の挙動を示す処理状態、すなわち、普通図柄動作ステータスフラグの値が01Hであれば、主制御CPU600aは、普通図柄が変動中であると判断し、ステップS164に進み、普通図柄変動タイマが0か否かを確認する(ステップS164)。普通図柄変動タイマが0でなければ(ステップS164:0)、普通図柄の表示データの更新を行い(ステップS163)、普通図柄処理を終える。そして、普通図柄変動タイマが0であれば(ステップS164:=0)、主制御CPU600aは、上記ステップS155にて用いた普通図柄動作ステータスフラグに02Hを設定し、普通図柄の当否抽選結果を一定時間維持させるために、普通図柄変動タイマに例えば約600msの時間が設定される(ステップS165)。

30

【0482】

主制御CPU600aは、上記ステップS165の処理を終えた後、普通図柄の表示データの更新を行い(ステップS163)、普通図柄処理を終える。

40

【0483】

一方、主制御CPU600aは、上記ステップS155にて、普通図柄の挙動を示す処理状態、すなわち、普通図柄動作ステータスフラグの値が02Hであれば、主制御CPU600aは、普通図柄が確認時間中(普通図柄の変動が終了して停止中)であると判断し、ステップS166に進み、普通図柄変動タイマが0か否かを確認する(ステップS166)。普通図柄変動タイマが0でなければ(ステップS166:0)、普通図柄の表示データの更新を行い(ステップS163)、普通図柄処理を終える。そして、普通図柄変動タイマが0であれば(ステップS166:=0)、主制御CPU600aは、上記ステップS155にて用いた普通図柄動作ステータスフラグに00Hを設定し(ステップS167)、普通図柄当たり判定フラグがONに設定(5AHが設定)されているかを確認する(ステップS168)。

50

## 【0484】

これにより、普通図柄当たり判定フラグがOFFに設定（5AHが設定されていない）されていれば（ステップS168:OFF）、主制御CPU600aは、普通図柄の表示データの更新を行い（ステップS163）、普通図柄処理を終える。そして、普通図柄当たり判定フラグがONに設定（5AHが設定）されていれば（ステップS168:ON）、主制御CPU600aは、ステップS154にて用いられる普通図柄当たり作動フラグをON（5AHを設定）に設定した（ステップS169）後、普通図柄処理を終える。

## 【0485】

## &lt;主制御：特別図柄処理の説明&gt;

次に、図40～図49を参照して、上記特別図柄処理について詳細に説明する。

10

## 【0486】

図40に示すように、特別図柄処理は、先ず、特別図柄1始動口44（図5参照）の特別図柄1始動口スイッチ44a（図6参照）において、遊技球の入球（入賞球）を検出した否かを確認し（ステップS200）、さらに、特別図柄2始動口45（図5参照）の特別図柄2始動口スイッチ45a（図6参照）において、遊技球の入球（入賞球）を検出したか否かを確認する（ステップS201）。

## 【0487】

## &lt;主制御：特別図柄処理：始動口チェック処理の説明&gt;

この処理について、図41を用いて詳しく説明すると、主制御CPU600aは、特別図柄1始動口44又は特別図柄2始動口45に遊技球が入球（入賞）したか否かを確認、すなわち、特別図柄1始動口44の特別図柄1始動口スイッチ44a又は特別図柄2始動口45の特別図柄2始動口スイッチ45aのレベルを確認する（ステップS250）。これにより、遊技球の入球（入賞）を検出しなければ（ステップS250:NO）、特別図柄処理を終える。

20

## 【0488】

一方、遊技球の入球（入賞）を検出すれば（ステップS250:YES）、主制御CPU600aは、特別図柄の変動契機となる始動保留球数が所定数、主制御RAM600cの通常用RAM領域600ca（図7（a）参照）に格納されているか否かを確認する（ステップS251）。その始動保留球数が、4未満であれば（ステップS251:MAX）、当該始動保留球数を1加算（+1）する（ステップS252）。

30

## 【0489】

次いで、主制御CPU600aは、特別図柄停止の際用いられる乱数値及び変動パターン用乱数値並びに大当たり判定用乱数値を特別図柄の変動契機となる始動保留球数が格納されている主制御RAM600cの通常用RAM領域600ca（図7（a）参照）に格納する（ステップ253）。

## 【0490】

次いで、主制御CPU600aは、現在の遊技状態（特別図柄大当たり判定フラグがONに設定されているか否か等）を確認し、先読み禁止状態か否かを判定する（ステップS254）。そして、先読み禁止状態でなければ（ステップS254:NO）、主制御CPU600aは、上記ステップS253にて主制御RAM600cの通常用RAM領域600ca（図7（a）参照）に格納した特別図柄の当否抽選に用いられる大当たり判定用乱数値を取得し（ステップS255）、さらに、図示しない始動口入賞時乱数判定テーブルを取得する（ステップS256）。

40

## 【0491】

次いで、主制御CPU600aは、上記ステップS255にて取得した大当たり判定用乱数値及びステップS256にて取得した始動口入賞時乱数判定テーブル（図示せず）を用いて、大当たり抽選を行い、さらに、上記ステップS253にて主制御RAM600cの通常用RAM領域600ca（図7（a）参照）に格納した特別図柄用乱数値を用いて、大当たりの種類（ランクアップボーナス当たり、通常の大当たり等）を決定し、変動パターン用乱数値を用いて、変動パターンを決定し、それに応じた特別図柄始動口入賞コマンド

50

を生成する（ステップS257）。なお、この際、大当たり抽選だけでなく、小当たり抽選や特殊電サポ図柄の抽選も行い、上記説明した特別図柄用乱数値を用いるか、又は、特別図柄用乱数値とは別の乱数値を用いて、小当たりの種類や特殊電サポ図柄の種類を決定し、変動パターン用乱数値を用いて、変動パターンを決定し、それに応じた特別図柄始動口入賞コマンドを生成してもよい。

#### 【0492】

次いで、主制御CPU600aは、上記生成された特別図柄始動口入賞コマンドに応じた下位バイトの始動保留加算コマンドを生成する（ステップS258）。

#### 【0493】

一方、主制御CPU600aは、上記ステップS258の処理を終えるか、又は、上記ステップS251にて特別図柄1又は2の始動保留球数が4以上であるか（ステップS251：=MAX）、あるいは、先読み禁止状態であれば（ステップS254：YES）、増加した始動保留球数に応じた上位バイトの始動保留加算コマンドを生成する（ステップS259）。

10

#### 【0494】

次いで、主制御CPU600aは、上記ステップS258にて生成した下位バイトの始動保留加算コマンドと、上記ステップS259にて生成した上位バイトの始動保留加算コマンドとを結合した上で、始動保留加算コマンド（演出制御コマンドD1\_CMD）として、サブ制御基板80に送信する処理を行う（ステップS260）。

20

#### 【0495】

##### <主制御：特別図柄処理の説明>

かくして、図40に示すステップS200及びステップS201の処理を終えると、主制御CPU600aは、特別図柄小当たり作動フラグがONに設定されているか、すなわち、特別図柄小当たり作動フラグに5AHが設定されているかを確認する（ステップS202）。特別図柄小当たり作動フラグに5AHが設定されていれば（ステップS202：ON）、特別図柄が小当たり中であると判断し、特別図柄の表示データの更新を行った後（ステップS208）、特別図柄処理を終える。

20

#### 【0496】

一方、特別図柄小当たり作動フラグに5AHが設定されていなければ（ステップS202：OFF）、特別図柄大当たり作動フラグがONに設定されているか、すなわち、特別図柄大当たり作動フラグに5AHが設定されているかを確認する（ステップS203）。特別図柄大当たり作動フラグに5AHが設定されていれば（ステップS203：ON）、特別図柄が大当たり中であると判断し、特別図柄の表示データの更新を行った後（ステップS208）、特別図柄処理を終える。

30

#### 【0497】

一方、特別図柄大当たり作動フラグに5AHが設定されていなければ（ステップS203：OFF）、特別図柄の拳動を示す処理状態、すなわち、特別図柄動作ステータスフラグの値を確認する（ステップS204）。より詳しく説明すると、主制御CPU600aは、特別図柄動作ステータスフラグの値が00H又は01Hであれば、特別図柄変動待機中（特別図柄の変動が行われておらず次回の変動のための待機状態であることを示す）であると判定し、特別図柄変動開始処理を行う（ステップS205）。

40

#### 【0498】

##### <主制御：特別図柄処理：特別図柄変動開始処理の説明>

この処理について、図42を用いて詳しく説明すると、主制御CPU600aは、特別図柄の変動契機となる始動保留球数が0か否かを確認する（ステップS300）。すなわち、主制御CPU600aは、主制御RAM600cの通常用RAM領域600ca（図7（a）参照）に格納されているか否かを確認し、始動保留球数が0であると判断した場合（ステップS300：=0）、特別図柄動作ステータスフラグの値が00Hか否かを確認する（ステップS301）。特別図柄動作ステータスフラグの値が00Hであれば（ステップS301：YES）、特別図柄変動開始処理を終了する。

50

## 【0499】

一方、特別図柄動作ステータスフラグの値が00Hでなければ（ステップS301：NO）、主制御CPU600aは、客待ちデモコマンドを演出制御コマンドDI\_CMDとしてサブ制御基板80（図6参照）に送信する（ステップS302）。

## 【0500】

次いで、主制御CPU600aは、特別図柄動作ステータスフラグに00Hをセットし（ステップS303）、特別図柄変動開始処理を終了する。

## 【0501】

他方、主制御CPU600aは、始動保留球数が0でないと判断した場合（ステップS300：NO）、始動保留球数を1減算（-1）し（ステップS304）、始動保留減算コマンドを演出制御コマンドDI\_CMDとして、サブ制御基板80（サブ制御CPU800a）に送信する（ステップS305）。

10

## 【0502】

次いで、主制御CPU600aは、後述する救済回数カウンタの値を確認し、救済回数コマンドを演出制御コマンドDI\_CMDとして、サブ制御基板80（サブ制御CPU800a）に送信する（ステップS306）。これにより、サブ制御CPU800aは、図28（b）に示す特別図柄のはずれ変動が何回実行されたのかを把握することができる。それゆえ、図28（b）に示すように、所定回数（例えば、1000回）特別図柄のはずれ変動が実行されて、第2時短遊技状態（低確電サポ有り状態）に移行する前に、電源が遮断（電断）されてしまった場合、再度電源が投入されて遊技復帰すると、サブ制御CPU800aは、上記所定回数（例えば、1000回）までの残り回数によって、液晶表示装置41に表示される背景画像（映像）を、遊技復帰時の背景画像（映像）とは異なるようになるか、又は、装飾ランプの点灯の一部を、遊技復帰時の装飾ランプの点灯と異なるように制御することができる。また、図28（b）に示すように、所定回数（例えば、1000回）特別図柄のはずれ変動が実行されて、第2時短遊技状態（低確電サポ有り状態）に移行する前に、電源が遮断（電断）されてしまった場合、再度電源が投入されて遊技復帰すると、サブ制御CPU800aは、遊技復帰後の1回転目の特別図柄の変動において、上記所定回数（例えば、1000回）までの残り回数に応じた演出を実行するように制御することができる。

20

## 【0503】

30

次いで、主制御CPU600aは、後述する特別図柄時短回数カウンタの値を確認し、時短回数コマンドを演出制御コマンドDI\_CMDとして、サブ制御基板80（サブ制御CPU800a）に送信する（ステップS307）。これを受けて、サブ制御CPU800aは、所定の時短回数以下となるまで、現在の時短回数を、液晶表示装置41に表示しないか、100回などの固定回数を液晶表示装置41に表示するような画像（映像）に関するコマンドリストをVDP803に送信する。これにより、VDP803が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像（映像）データを生成し、その生成した画像（映像）データを液晶表示装置41に送信することにより、液晶表示装置41には、現在の時短回数が表示されないか、又は、100回などの固定回数が表示されることとなる。そして、所定の時短回数となった際、サブ制御CPU800aは、受信した時短回数情報を、液晶表示装置41に表示するような画像（映像）に関するコマンドリストをVDP803に送信する。これにより、VDP803が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像（映像）データを生成し、その生成した画像（映像）データを液晶表示装置41に送信することにより、液晶表示装置41には、現在の時短回数が表示されることとなる。

40

## 【0504】

50

次いで、主制御CPU600aは、特別図柄停止の際用いられる乱数値及び変動パターン用乱数値並びに大当たり判定用乱数値（図41のステップS253参照）が格納されている主制御RAM600cの通常用RAM領域600ca（図7（a）参照）内の記憶領域をシフトし（ステップS308）、始動保留4に対応した特別図柄の当否抽選に用いら

れる乱数値が格納されていた主制御RAM600cの通常用RAM領域600ca(図7(a)参照)内の領域に0を設定する(ステップS309)。

【0505】

次いで、主制御CPU600aは、当たり判定処理を行う(ステップS310)。

【0506】

<主制御：特別図柄処理：当たり判定処理の説明>

この処理について、図43を用いて詳しく説明すると、主制御CPU600aは、大当たり判定用乱数値(図40のステップS253参照)が格納されている主制御RAM600cの通常用RAM領域600ca(図7(a)参照)から、大当たり判定用乱数値を取得する(ステップS350)。

10

【0507】

次いで、主制御CPU600aは、変動する特図に応じた当たり判定テーブルのアドレス番地を取得する。ここでは、変動する特図1に対応した図45に示す当たり判定テーブルD\_RNDJDGのアドレス番地を取得する。この図51(b)に示す特別図柄大当たり判定テーブルSDH\_TBL、図51(c)に示す特別図柄小当たり判定テーブルSDP\_TBLに対応した当たり判定テーブルデータが、図45に示すものである。この当たり判定テーブルについて、図45を参照して説明すると、この当たり判定テーブルには、設定値毎(本実施形態においては、設定値1~6を例示)に判定値が異なるかの情報、及び、判定値、並びに、特別図柄大当たり判定フラグ、特別図柄小当たり判定フラグの値が格納されている。

20

【0508】

具体的には、図51(b)に示す特別図柄大当たり判定テーブルSDH\_TBLを参照すれば容易に理解し得るように、遊技状態が通常状態(低確状態)、確変状態(当たり抽選確率が通常より高確率状態である確率変動状態)何れの下限値も設定値毎に差が無く、「10001」であるため、

DB 000H

DW 10000

DB 000H、000H、000H

とプログラムされている。

30

【0509】

一方、図51(b)に示す特別図柄大当たり判定テーブルSDH\_TBLを参照すれば容易に理解し得るように、遊技状態が通常状態(低確状態)の上限値は、設定値毎に差があるため、

DB 001H

DW 10164

DW 10180

DW 10185

DW 10190

DW 10195

DW 10200

40

DB 05AH、05AH、000H

とプログラムされている。

【0510】

また一方、図51(b)に示す特別図柄大当たり判定テーブルSDH\_TBLを参照すれば容易に理解し得るように、遊技状態が確変状態(高確状態)の上限値は、設定値毎に差があるため、

DB 001H

DW 11640

DW 11800

DW 11850

50

D W 1 1 9 0 0  
 D W 1 1 9 5 0  
 D W 1 2 0 0 0  
 D B 0 0 0 H, 0 5 A H, 0 0 0 H  
 とプログラムされている。

## 【0511】

他方、図51(c)に示す特別図柄小当たり判定テーブルS D P\_T B Lを参照すれば容易に理解し得るように、遊技状態が通常状態(低確状態)、確変状態(高確状態)何れの下限値も設定値毎に差が無く、「2 0 0 0 1」であるため、

D B 0 0 0 H  
 D W 2 0 0 0 0  
 D B 0 0 0 H, 0 0 0 H, 0 0 0 H  
 とプログラムされている。

10

## 【0512】

また、図51(c)に示す特別図柄小当たり判定テーブルS D P\_T B Lを参照すれば容易に理解し得るように、遊技状態が通常状態(低確状態)、確変状態(高確状態)何れの上限値も設定値毎に差が無く、「2 0 1 6 4」であるため、

D B 0 0 0 H  
 D W 2 0 1 6 4  
 D B 0 0 0 H, 0 0 0 H, 0 5 A H  
 とプログラムされている。

20

## 【0513】

一方、この当たり判定テーブルについては、図45に示すように、大当たり判定用乱数値の上限値(6 5 5 3 5)が以下のようにプログラムされている。

D B 0 0 0 H  
 D W 6 5 5 3 5  
 D B 0 0 0 H, 0 0 0 H, 0 0 0 H

## 【0514】

かくして、主制御C P U 6 0 0 aは、上記のような当たり判定テーブルのアドレス番地を取得することとなる(ステップS 3 5 1)。

30

## 【0515】

次いで、主制御C P U 6 0 0 aは、取得したアドレス番地を、図45に示す判定値が格納されたアドレス番地に変更する(ステップS 3 5 2)。

## 【0516】

次いで、主制御C P U 6 0 0 aは、図45に示す設定値毎に判定値が異なるかの情報を取得し(ステップS 3 5 3)、取得した情報の値を確認する(ステップS 3 5 4)。取得した値が「0」であれば(ステップS 3 5 4: = 0)、ステップS 3 5 7の処理に進み、取得した値が「0」でなければ(ステップS 3 5 4: ≠ 0)、主制御C P U 6 0 0 aは、主制御R A M 6 0 0 c(図6参照)内に記憶されている遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる確率の設定値(例えば「1」~「6」に対応した「0 0 H」~「0 5 H」の設定値)を取得する(ステップS 3 5 5)。

40

## 【0517】

次いで、主制御C P U 6 0 0 aは、取得した設定値に応じた判定値が格納されているアドレス番地に変更する(ステップS 3 5 6)。例えば、遊技状態が通常状態(低確状態)の上限値の判定値を取得する場合、取得した設定値が「1」であれば、設定値1の判定値「1 0 1 6 4」が格納されているアドレス番地に変更し、設定値が「6」であれば、設定値6の判定値「1 0 2 0 0」が格納されているアドレス番地に当り判定テーブルのデータを参照するアドレス番地を変更するというものである。

## 【0518】

次いで、主制御C P U 6 0 0 aは、現在のアドレス番地から、図45に示す判定値を取

50

得する。例えば、大当たりに関するものであり、設定値毎に判定値が異なるかの情報が「000H」であれば、「10000」の判定値を取得し、設定値毎に判定値が異なるかの情報が「001H」であり、設定値が「1」であれば、「10164」の判定値を取得する（ステップS357）。

【0519】

次いで、主制御CPU600aは、アドレス番地を次の判定値が格納された先頭アドレス番地に変更し（ステップS358）、取得した大当たり判定用乱数値と、取得した判定値を比較する（ステップS359）。

【0520】

次いで、主制御CPU600aは、取得した大当たり判定用乱数値が取得した判定値より小さくなれば（ステップS360：NO）、ステップS353の処理に戻り、取得した大当たり判定用乱数値が取得した判定値より小さくなるまで（ステップS360：YES）ステップS353～ステップS360の処理を繰り返す。

【0521】

次いで、主制御CPU600aは、取得した大当たり判定用乱数値が取得した判定値より小さくなれば（ステップS360：YES）、図45に示す、遊技状態に応じた特別図柄大当たり判定フラグ、特別図柄小当たり判定フラグを取得し（ステップS361）、当たり判定処理を終える。

【0522】

ところで、設定値（例えば「1」の設定値）が1段階しかない場合であっても、上記ステップS350～ステップS361に示すプログラムがそのまま使用できる（プログラムの共通化）ようにするため、図45に示す当たり判定テーブルのデータを、図46に示すデータに変更するようにする。

【0523】

すなわち、図45と異なる点のみ説明すると、設定値は1段階しかないため、遊技状態が通常状態（低確状態）の上限値は、設定値毎に差はないものの、プログラムの共通化のため、「DB 001H」とプログラムする。さらに、設定値は1段階しかないため、遊技状態が確変状態（高確状態）の上限値は、設定値毎に差はないものの、プログラムの共通化のため、「DB 001H」とプログラムする。そしてさらに、図45に示す当たり判定テーブルのデータサイズと同一のデータサイズにするため、ダミーデータ「DW 000H」を付加するようにしている。

【0524】

しかして、このようにすれば、設定値が1段階しかなくとも、設定値を参照して判定値を取得することとなるため、ステップS354～356の処理を必ず実行し、未使用プログラムを発生させることなく、プログラムを共通化することができる。未使用プログラムがあると、検定試験で不適合となるため、必ずすべてのプログラムを使用する必要があるためである。

【0525】

<主制御：特別図柄処理：特別図柄変動開始処理の説明>

かくして、上記のような当たり判定処理（ステップS310）を終えた後、主制御CPU600aは、特殊電サポ図柄当たり判定処理を行う（ステップS311）。なお、この処理は、小当たり図柄と兼用することなく、特殊電サポ図柄の遊技を行う場合に、当たり判定用乱数を用いて抽選を行う処理になる。

【0526】

<主制御：特別図柄処理：特殊電サポ図柄当たり判定処理の説明>

この処理について、図44を用いて詳しく説明すると、主制御CPU600aは、当たり判定用乱数値（図41のステップS253参照）が格納されている主制御RAM600cの通常用RAM領域600ca（図7（a）参照）から、当たり判定用乱数値を取得する（ステップS370）。

【0527】

10

20

30

40

50

次いで、主制御CPU600aは、変動する特図に応じた特殊電サポ当たり図柄判定テーブルのアドレス番地を取得する。ここでは、変動する特図1に対応した図47に示す特殊電サポ図柄判定テーブルD\_RNDJDG2のアドレス番地を取得する。この図51(d)に示す特殊電サポ図柄当たり判定テーブルTDS\_TBLに対応した特殊電サポ図柄当たり判定テーブルデータが、図47に示すものである。この特殊電サポ図柄当たり判定テーブルについて、図47を参照して説明すると、この特殊電サポ図柄当たり判定テーブルには、判定値、並びに、特殊電サポ図柄当たり判定フラグの値が格納されている。

#### 【0528】

具体的には、図51(d)に示す特殊電サポ図柄当たり判定テーブルTDS\_TBLを参照すれば容易に理解し得るように、判定値の下限値が、「30001」であるため、

DW 30000

DB 000H

とプログラムされている。

#### 【0529】

また、図51(d)に示す特殊電サポ図柄当たり判定テーブルTDS\_TBLを参照すれば容易に理解し得るように、判定値の上限値が、「30218」であるため、

DW 30218

DB 05AH

とプログラムされている。

#### 【0530】

一方、この特殊電サポ図柄当たり判定テーブルについては、図47に示すように、大当たり判定用乱数値の上限値(65535)が以下のようにプログラムされている。

DW 65535

DB 000H

#### 【0531】

しかし、このように、特殊電サポ図柄が当選する判定値が、大当たり、小当たり何れの当選判定値の範囲とも重複しないようにしておけば、図42に示すステップS310の当たり判定処理で用いた大当たり判定用乱数を用いて抽選を行うこととなる。

#### 【0532】

かくして、主制御CPU600aは、上記のような特殊電サポ図柄当たり判定テーブルのアドレス番地を取得することとなる(ステップS371)。

#### 【0533】

次いで、主制御CPU600aは、取得したアドレス番地を、図47に示す判定値が格納されたアドレス番地に変更する(ステップS372)。

#### 【0534】

次いで、主制御CPU600aは、現在のアドレス番地から、図47に示す判定値を取得する(ステップS373)。

#### 【0535】

次いで、主制御CPU600aは、アドレス番地を次の判定値が格納された先頭アドレス番地に変更し(ステップS374)、取得した大当たり判定用乱数値と、取得した判定値を比較する(ステップS375)。

#### 【0536】

次いで、主制御CPU600aは、取得した大当たり判定用乱数値が取得した判定値より小さくなれば(ステップS376: NO)、ステップS373の処理に戻り、取得した大当たり判定用乱数値が取得した判定値より小さくなるまで(ステップS376: YES)ステップS373～ステップS376の処理を繰り返す。

#### 【0537】

次いで、主制御CPU600aは、取得した大当たり判定用乱数値が取得した判定値より小さくなれば(ステップS376: YES)、図47に示す、特殊電サポ図柄当たり判

10

20

30

40

50

定フラグを取得し(ステップS377)、特殊電サポ図柄当たり判定処理を終える。

【0538】

<主制御：特別図柄処理：特別図柄変動開始処理の説明>

かくして、上記のような特殊電サポ図柄当たり判定処理(ステップS311)を終えた後、主制御CPU600aは、図41のステップS253にて主制御RAM600cの通常用RAM領域600ca(図7(a)参照)に格納した特別図柄停止の際用いられる乱数値を用いて、特別図柄の停止図柄を生成する(ステップS312)。

【0539】

次いで、主制御CPU600aは、通常状態、時短状態、潜伏確変状態、確変状態等の遊技状態に移行する準備を行う(ステップS313)。

10

【0540】

次いで、主制御CPU600aは、図41のステップS253にて主制御RAM600cの通常用RAM領域600ca(図7(a)参照)に格納した変動パターン用乱数値を用いて特別図柄の変動パターンの生成を行い、その生成された特別図柄の変動パターンの変動パターンコマンドを演出制御コマンドD1\_CMDとして、サブ制御基板80(サブ制御CPU800a)に送信する(ステップS314)。この際、主制御CPU600aは、図29～図32に示す変動パターンテーブルを参照することとなる。すなわち、まず、主制御CPU600aは、図29(a)に示すテーブルTBLを参照する。そして、通常遊技状態においては、参照する変動パターンテーブルとして、図29(b)に示す変動パターンテーブルNOR\_TBLが用いられる。そしてさらに、図28(b)に示す第1時短遊技状態、又は、図28(c)に示す第1時短遊技状態において、1～79回転目の特別図柄の変動においては、図30(a)に示す変動パターンテーブルJ\_T1\_TBL1が用いられ、80～99回転目の特別図柄の変動においては、図30(b)に示す変動パターンテーブルJ\_T1\_TBL2が用いられ、100回転目の特別図柄の変動においては、図31(a)に示す変動パターンテーブルJ\_T1\_TBL3が用いられる。またさらに、図28(b)に示す第2時短遊技状態、又は、図28(c)に示す第2時短遊技状態において、1回転目の特別図柄の変動においては、図31(b)に示す変動パターンテーブルJ\_T2\_TBL1が用いられ、2～100回転目の特別図柄の変動においては、図31(b)に示す変動パターンテーブルJ\_T2\_TBL2が用いられ、101～最終回転目の特別図柄の変動においては、図32に示す変動パターンテーブルJ\_T2\_TBL3が選択される。しかして、このように選択された変動パターンテーブルに応じて特別図柄の変動パターンの生成を行い、その生成された特別図柄の変動パターンの変動パターンコマンドを演出制御コマンドD1\_CMDとして、サブ制御基板80(サブ制御CPU800a)に送信する。これを受けて、サブ制御CPU800aは、図28(b)に示すように、所定回数(例えば、1000回)特別図柄のはずれ変動が実行されて、第2時短遊技状態(低確電サポ有り状態)に移行するにあたって、所定回数(例えば、1000回)目の特別図柄のはずれ変動時に、時短突入演出を実行せず、第2時短遊技状態(低確電サポ有り状態)に移行した直後の例えば、1001回目の特別図柄の変動時に、液晶表示装置41に「右打ち」を遊技者に促す画像を表示させる等の時短突入演出を実行することとなる。

20

【0541】

また、図28(b)に示すように、第2時短遊技状態(低確電サポ有り状態)に移行する際、特別図柄の抽選に当選し大当たりとなつた場合であつても、液晶表示装置41に「右打ち」を遊技者に促す画像を表示させる等の右打ち報知を含む時短突入演出がまずは実行され、途中から、演出が変化することとなる。

30

【0542】

さらに、図28(c)、又は、図28(b)に示す第1時短状態(低確電サポ有り状態)から特別図柄の変動が所定回数(例えば、100回)に達し、通常遊技状態(低確電サポ無し状態)に戻る際、サブ制御CPU800aは、所定回数(例えば、100回)の最終変動(例えば、100回目)で、液晶表示装置41にリザルト演出を表示(当たり回、獲得数point、等の表示)させるように制御する。しかしながら、図28

40

50

(c) に示す第2時短遊技状態(低確電サポ有り状態)から特別図柄の変動が所定回数(例えば、100回以上)に達し、通常遊技状態(低確電サポ無し状態)に戻る際、又は、図28(b)に示す第2時短遊技状態(低確電サポ有り状態)から特別図柄の変動が所定回数(例えば、1000回)に達し、通常遊技状態(低確電サポ無し状態)に戻る際、最終変動より前と同じ変動パターンテーブルを用いて変動パターンの選択を行っていることから、リザルト演出が実行される変動パターンコマンドがサブ制御CPU800aに送信されないため、サブ制御CPU800aは、所定回数の最終変動で、液晶表示装置41にリザルト演出が表示されないように制御することとなる。

#### 【0543】

一方、サブ制御CPU800aは、図12に示すタイミングT1A時、変動パターンを決定し、実行指示する制御信号をサブ制御RAM800c内に一時的に格納する。これにより、サブ制御CPU800aは、サブ制御RAM800c内に格納しておいた演出パターンを実行指示する制御信号のうち、画像(映像)に関するコマンドリストをVDP803に送信する。これを受け、VDP803が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像(映像)データを生成し、その生成した画像(映像)データを液晶表示装置41に送信する。これにより、図11(a)~(e)に示すように、装飾図柄、常駐図柄が変動した映像が液晶表示装置41に表示されることとなる。

#### 【0544】

なお、このステップS314にて、主制御CPU600aは、特別図柄変動タイマに変動時間を設定し、特別図柄時短回数カウンタに時短回数を設定し、特別図柄確変回数カウンタに確変回数を設定することとなる。

#### 【0545】

次いで、主制御CPU600aは、特別図柄変動中フラグに5AHを設定し、ON状態にする(ステップS315)。

#### 【0546】

次いで、主制御CPU600aは、液晶表示装置41に表示される特別図柄の指定を行う図柄指定コマンドを生成し(ステップS316)、その生成した図柄指定コマンドを演出制御コマンドDI\_CMDとしてサブ制御基板80(サブ制御CPU800a)に送信する処理を行う(ステップS317)。

#### 【0547】

次いで、主制御CPU600aは、特別図柄動作ステータスフラグに02Hを設定し(ステップS318)、特別図柄変動開始処理を終了する。

#### 【0548】

<主制御：特別図柄処理の説明>

他方、図40に示すように、特別図柄動作ステータスフラグの値が02Hの場合、主制御CPU600aは、特別図柄変動中(特別図柄が現在変動中であることを示す)であると判定し、特別図柄変動中処理を行う(ステップS206)。

#### 【0549】

<主制御：特別図柄処理：特別図柄変動中処理の説明>

この処理について、図48を用いて詳しく説明すると、主制御CPU600aは、まず、図42のステップS314にて特別図柄変動タイマに設定された変動時間が経過したか、すなわち、0になったか否かを確認する(ステップS400)。特別図柄変動タイマが0でなければ(ステップS400: NO)、主制御CPU600aは、特別図柄変動中処理を終了する。

#### 【0550】

一方、特別図柄変動タイマが0であれば(ステップS400: YES)、主制御CPU600aは、図柄確定コマンドを演出制御コマンドDI\_CMDとしてサブ制御基板80(サブ制御CPU800a)に送信する(ステップS401)。これを受け、サブ制御CPU800aは、図12に示すタイミングT6A時、図柄を確定させるコマンドリストをVDP803に送信する。これを受け、VDP803が、当該コマンドリストに基づ

10

20

30

40

50

く画像を表示させるように画像(映像)データを生成し、その生成した画像(映像)データを液晶表示装置41に送信する。これにより、図11(p)に示すように、液晶表示装置41には、停止した装飾図柄(画像P28A参照)、停止した常駐図柄(画像P29A参照)が表示されることとなる。この際、常駐図柄は、変動中の図柄の更新順に関係なく、停止図柄に切り替えられることとなる。

#### 【0551】

次いで、主制御CPU600aは、特別図柄動作ステータスフラグに03Hを設定し、特別図柄変動中フラグに00Hを設定する。そしてさらに、主制御CPU600aは、特別図柄の当否抽選結果を一定時間維持するために、特別図柄変動タイマに例えれば約500msの時間を設定する(ステップS402)。その後、主制御CPU600aは、特別図柄変動中処理を終了する。

10

#### 【0552】

##### <主制御：特別図柄処理の説明>

一方、図40に示すように、特別図柄動作ステータスフラグの値が03Hの場合、主制御CPU600aは、特別図柄確認中(特別図柄の変動が終了して停止中であることを示す)であると判定し、特別図柄確認時間中処理を行う(ステップS207)。

#### 【0553】

##### <主制御：特別図柄処理：特別図柄確認中処理の説明>

この処理について、図49を用いて詳しく説明すると、主制御CPU600aは、まず、図42のステップS314にて特別図柄変動タイマに設定された変動時間が経過したか、すなわち、0になったか否かを確認する(ステップS450)。特別図柄変動タイマが0でなければ(ステップS450=0)、主制御CPU600aは、特別図柄確認時間中処理を終了する。

20

#### 【0554】

一方、特別図柄変動タイマが0であれば(ステップS450=0)、主制御CPU600aは、特別図柄動作ステータスフラグに01Hを設定し(ステップS451)、特別図柄大当たり判定フラグがONに設定されているか(5AHが設定されているか)を確認する(ステップS452)。特別図柄大当たり判定フラグがONに設定されていれば(5AHが設定されていれば)(ステップS452: YES)、特別図柄大当たり判定フラグに00Hを設定し、特別図柄大当たり作動フラグに5AHを設定し、そして普通図柄時短フラグに00Hを設定し、普通図柄確変フラグに00Hを設定し、さらに、特別図柄時短フラグに00Hを設定し、特別図柄確変フラグに00Hを設定し、救済発動フラグに00Hを設定する。そしてさらに、後述する特別図柄時短回数カウンタ、及び、特別図柄確変回数カウンタ、並びに、救済回数カウンタに00Hを設定する処理を行う(ステップS453)。その後、主制御CPU600aは、特別図柄確認時間中処理を終了する。なお、本実施形態においては、ステップS453にて、救済回数カウンタに00Hを設定する例を示したが、図38に示すステップS110にて、大当たり処理が開始する際、又は、大当たり処理が終了する際に、救済回数カウンタに初期値を設定するようにしているため、救済回数カウンタに00Hを設定する処理を省略して処理の簡素化を図っても良い。また、本実施形態においては、救済回数カウンタに00Hを設定した後、又は、救済回数カウンタに00Hを設定しなかった後、図38に示すステップS110にて、救済回数カウンタに初期値を設定するようにしているが、救済回数カウンタに00Hを設定した後、又は、救済回数カウンタに00Hを設定しなかった後であれば、救済回数カウンタに初期値を設定する箇所は、救済回数カウンタに00Hを設定したステップS453内の処理中など、どこでも良く、特に限定はされない。

30

#### 【0555】

他方、特別図柄大当たり判定フラグがONに設定されていなければ(5AHが設定されていなければ)(ステップS452: NO)、主制御CPU600aは、特別図柄小当たり判定フラグがONに設定されているか(5AHが設定されているか)を確認する(ステップS454)。特別図柄小当たり判定フラグがONに設定されれば(5AHが設定

40

50

されていれば) (ステップ S 454 : YES)、特別図柄小当たり判定フラグに 00H を設定し、特別図柄小当たり作動フラグに 5AH を設定する (ステップ S 455)。なお、小当たり図柄と、特殊電サポ図柄を兼用している場合は、第 2 時短遊技状態への移行準備として、普通図柄時短フラグと普通図柄確変フラグと特別図柄時短フラグを ON (5AH を設定) にし、特別図柄時短回数カウンタに時短回数をセットする。または、図 38 に示すステップ S 110 にて、大当たり処理が開始する際、又は、大当たり処理が終了する際に普通図柄時短フラグと普通図柄確変フラグと特別図柄時短フラグを ON (5AH を設定) にし、特別図柄時短回数カウンタに時短回数をセットする。一方、小当たり図柄と特殊電サポ図柄を兼用していない場合は、ステップ S 454 と同様に特殊電サポ図柄当たり判定フラグが ON に設定されていれば特殊電サポ図柄判定フラグに 00H を設定し、第 2 時短遊技状態への移行準備として、普通図柄時短フラグと普通図柄確変フラグと特別図柄時短フラグを ON (5AH を設定) にし、特別図柄時短回数カウンタに時短回数をセットするようとする。

10

## 【0556】

主制御 CPU600a は、上記ステップ S 455 の処理を終えた後、又は、特別図柄小当たり判定フラグが ON に設定されていなければ (5AH が設定されていなければ) (ステップ S 454 : NO)、特別図柄時短回数カウンタの値が 0 か否かを確認する (ステップ S 456)。

20

## 【0557】

特別図柄時短回数カウンタの値が 0 でなければ (ステップ S 456 : NO)、特別図柄時短回数カウンタの値を 1 減算 (-1) し (ステップ S 457)、主制御 CPU600a は、再度、特別図柄時短回数カウンタの値が 0 か否かを確認する (ステップ S 458)。そして、特別図柄時短回数カウンタの値が 0 であれば (ステップ S 458 : YES)、普通図柄時短フラグに 00H を設定すると共に、普通図柄確変フラグに 00H を設定し、さらに、普通図柄時短フラグに 00H を設定する。そしてさらに、救済回数カウンタに初期値を設定する (ステップ S 459)。

20

## 【0558】

上記ステップ S 459 の処理を終えた後、又は、特別図柄時短回数カウンタの値が 0 (ステップ S 456 : YES)、あるいは、特別図柄時短回数カウンタの値が 0 でなければ (ステップ S 458 : NO)、主制御 CPU600a は、特別図柄確変回数カウンタの値が 0 か否かを確認する (ステップ S 460)。特別図柄確変回数カウンタの値が 0 であれば (ステップ S 460 : YES)、ステップ S 464 の処理に移行する。

30

## 【0559】

一方、特別図柄確変回数カウンタの値が 0 でなければ (ステップ S 460 : NO)、主制御 CPU600a は、特別図柄確変回数カウンタの値を 1 減算 (-1) し (ステップ S 461)、再度、特別図柄確変回数カウンタの値が 0 か否かを確認する (ステップ S 462)。特別図柄確変回数カウンタの値が 0 でなければ (ステップ S 462 : NO)、ステップ S 464 の処理に移行する。

## 【0560】

一方、特別図柄確変回数カウンタの値が 0 であれば (ステップ S 462 : YES)、主制御 CPU600a は、普通図柄時短フラグに 00H を設定し、普通図柄確変フラグに 00H を設定し、特別図柄時短フラグに 00H を設定し、特別図柄確変フラグに 00H を設定する処理を行い (ステップ S 463)、ステップ S 464 の処理に移行する。

40

## 【0561】

次いで、主制御 CPU600a は、特別図柄確変フラグが ON (5AH が設定) されているか否かを確認する (ステップ S 464)。特別図柄確変フラグが ON に設定されれば (5AH が設定されれば) (ステップ S 464 : YES)、主制御 CPU600a は、特別図柄確認時間中処理を終える。

## 【0562】

一方、特別図柄確変フラグが ON に設定されなければ (5AH が設定されなければ)

50

れば）（ステップ S 4 6 4 : N O ）、主制御 C P U 6 0 0 a は、特別図柄時短フラグが O N ( 5 A H が設定) されているか否かを確認する（ステップ S 4 6 5 ）。特別図柄時短フラグが O N に設定されていれば（5 A H に設定されていれば）（ステップ S 4 6 5 : Y E S ）、主制御 C P U 6 0 0 a は、特別図柄確認時間中処理を終える。

#### 【 0 5 6 3 】

一方、特別図柄時短フラグが O N に設定されていなければ（5 A H に設定されていなければ）（ステップ S 4 6 5 : N O ）、主制御 C P U 6 0 0 a は、救済回数カウンタの値が 0 か否かを確認する（ステップ S 4 6 6 ）。救済回数カウンタの値が 0 であれば（ステップ S 4 6 6 : Y E S ）、主制御 C P U 6 0 0 a は、特別図柄確認時間中処理を終える。

#### 【 0 5 6 4 】

一方、救済回数カウンタの値が 0 でなければ（ステップ S 4 6 6 : N O ）、救済回数カウンタの値を 1 減算（- 1 ）し（ステップ S 4 6 7 ）、主制御 C P U 6 0 0 a は、再度、救済回数カウンタの値が 0 か否かを確認する（ステップ S 4 6 8 ）。救済回数カウンタの値が 0 でなければ（ステップ S 4 6 8 : N O ）、主制御 C P U 6 0 0 a は、特別図柄確認時間中処理を終える。一方、救済回数カウンタの値が 0 であれば（ステップ S 4 6 8 : Y E S ）、主制御 C P U 6 0 0 a は、特別図柄時短フラグを O N ( 5 A H を設定) にし、特別図柄時短回数カウンタに時短回数をセットする。さらに、主制御 C P U 6 0 0 a は、救済発動フラグを O N ( 5 A H を設定) にし、右打ち状態フラグを O N ( 5 A H を設定) にし（ステップ S 4 6 9 ）、特別図柄確認時間中処理を終える。なお、上述したように、救済発動フラグが O N に設定されると、図 3 8 に示すステップ S 1 1 3 にて、状態移行時情報が、外部端子（図示せず）から出力されることとなる。

#### 【 0 5 6 5 】

しかして、救済回数カウンタは、図 3 5 に示すステップ S 2 6 にて、0 0 H が設定されクリアされた後、図 3 5 に示すステップ S 2 9 にて、初期値が設定される。そして、通常遊技状態においては、図 4 9 に示すステップ S 4 6 7 にてカウントが実行され、図 2 8 ( b ) 、又は、図 2 8 ( c ) に示す第 2 時短遊技状態（特別図柄時短フラグ O N の状態）の場合、図 4 9 のステップ S 4 6 5 : Y E S に示すように、救済回数カウンタは、クリアされず（0 0 H が設定されず）、カウントも実行されない。そしてさらに、救済回数カウンタは、図 2 8 ( b ) 、又は、図 2 8 ( c ) に示す第 2 時短遊技状態（特別図柄時短フラグ O N の状態）が終了した際、図 4 9 に示すステップ S 4 5 9 にて初期値が設定され、図 2 8 ( b ) 、又は、図 2 8 ( c ) に示す第 2 時短遊技状態から移行した通常遊技状態においては、図 4 9 に示すステップ S 4 6 7 にてカウントが実行されることとなる。これにより、救済回数カウンタは、適切な箇所で値が設定されたり、カウントが実行されたりすることとなるから、無駄な処理を省くことができ、もって、処理の簡素化を図ることができる。

#### 【 0 5 6 6 】

ところで、本実施形態においては、特別図柄確変フラグが O N に設定されている場合、救済回数カウンタを減算しないようにしているが、それに限らず、特別図柄確変フラグが O N に設定されている場合であっても、救済回数カウンタを減算するようにしても良い。これにより、遊技者の持ち球（遊技球）を減らす頻度を軽減することができる。すなわち、高確率遊技状態になっているものの、電サポ状態になっていない高確率遊技状態になっていない場合も考えられる。その際、高確率遊技状態であるにも関わらず電サポ状態となっていないことから、遊技者は、持ち球（遊技球）を減らすこととなる。そのため、特別図柄確変フラグが O N に設定されている場合であっても、救済回数カウンタを減算するようすれば、所定回数はずれ変動が続くと、図 2 8 ( b ) に示すように、電サポ状態となることから、遊技者の持ち球（遊技球）を減らす頻度を軽減することができる。

#### 【 0 5 6 7 】

また、本実施形態においては、特別図柄時短フラグが O N に設定されている場合、救済回数カウンタを減算しないようにしているが、それに限らず、特別図柄時短フラグが O N に設定されている場合であっても、救済回数カウンタを減算するようにしても良い。これ

10

20

30

40

50

により、遊技者の負担を軽減することができる。すなわち、図28(b), (c)に示すように、第2時短遊技状態が、所定の変動回数行われると、第2時短遊技状態が終了し、通常遊技状態へと移行することとなる。この際、第2時短遊技状態時における変動回数も、図28(b)に示す所定回数のはずれ変動の回数としてカウントするようすれば、遊技者がその後の遊技において大当たりとならずにはずれ変動を繰り返すことになっても、次の図28(b)に示す第2時短遊技状態への移行までの変動回数を少なくすることができ、もって、遊技者の負担を軽減することができる。

#### 【0568】

また、救済回数カウンタの減算は、低確率遊技状態であれば、電サポ有り／無しに関わらず実行するようにしても良い。低確電サポ有りの遊技状態であっても、次の当たりが確定されている分けではないため、図28(b)に示す所定回数に達するまでのはずれ変動をカウントすることで、遊技者が、図28(b)に示す第2時短遊技状態を目指して、無理に遊技を継続する事態を抑止することができる。

10

#### 【0569】

なお、救済カウンタは、2バイトサイズのカウンタで構成されている。そのため、図42にてステップS306にて、救済回数コマンドを演出制御コマンドD1\_CMDとして、サブ制御基板80(サブ制御CPU800a)に送信するあたって、例えば、救済カウンタの値が1000(16進数で03E8H)であれば、F603H+F7E8Hという2コマンドが送信されることとなる。

20

#### 【0570】

##### <主制御：特別図柄処理の説明>

かくして、図40に示す上記ステップS205、ステップS206、ステップS207のいずれかの処理を終えると、主制御CPU600aは、特別図柄の表示データの更新を行った後(ステップS208)、特別図柄処理を終える。

30

#### 【0571】

##### <主制御：使用領域外処理の説明>

次に、図50を参照して、上記使用領域外処理について詳細に説明する。なお、この処理は、主制御ROM600bの計測用プログラム領域600be(図7(b)参照)に格納されている賞球数、非入賞数を含む遊技領域40に発射された遊技球の総数等を計測する際に使用されるプログラムを用いて行われる。

30

#### 【0572】

主制御CPU600aは、全レジスタを、主制御RAM600cの計測用スタック領域600cg(図7(a)参照)へ退避させ(ステップS500)、通常処理時のスタックポインタを、主制御RAM600cの計測用スタック領域600cg(図7(a)参照)へ退避させる(ステップS501)。

#### 【0573】

次いで、主制御CPU600aは、主制御CPU600a内部のスタックポインタに使用領域外用のスタックポインタアドレスをセットする(ステップS502)。

40

#### 【0574】

次いで、主制御CPU600aは、賞球入賞数管理処理2を行う(ステップS503)。この賞球入賞数管理処理2では、図35に示すステップS45の賞球入賞数管理処理1にて算出した性能表示の値を計測・設定表示装置610(図6参照)に表示させる処理を行う。

#### 【0575】

次いで、主制御CPU600aは、使用領域外LED更新処理を行う(ステップS504)。

#### 【0576】

次いで、主制御CPU600aは、特別図柄1始動口スイッチ44a(図6参照)、特別図柄2始動口スイッチ45a(図6参照)、普通図柄始動口スイッチ47a(図6参照)、右上一般入賞口スイッチ48a1(図6参照)、左上一般入賞口スイッチ48b1(

50

図6参照），左中一般入賞口スイッチ48c1（図6参照），左下一般入賞口スイッチ48d1（図6参照）、アウトロスイッチ49a（図6参照）、大入賞口スイッチ46c（図6参照）等の使用領域外スイッチ検出情報を、主制御RAM600cの計測用RAM領域600ce（図7（a）参照）に格納する（ステップS505）。

#### 【0577】

次いで、主制御CPU600aは、遊技機の検定試験（試射試験）において、遊技に関する各種信号を試験機に出力する際に用いられる試射試験信号を更新する処理を行い（ステップS506）、主制御RAM600cの計測用スタック領域600cg（図8（a）参照）へ退避させた通常処理時のスタックポインタを復帰させ（ステップS507）、全レジスタを復帰させる（ステップS508）。

10

#### 【0578】

しかして、本実施形態によれば、計測・設定表示装置610は、低確時に幾らの賞球がされたかの比率等に関する内容（性能表示）の表示、及び、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる確率の設定内容の表示を兼用できるようになっている。さらに、計測・設定表示装置610は、4個の7セグメント（第1の計測・設定表示装置610A、第2の計測・設定表示装置610B、第3の計測・設定表示装置610C、第4の計測・設定表示装置610D）から構成され、低確時に幾らの賞球がされたかの比率等に関する内容（性能表示）が表示される際は、4個の7セグメントが使用され、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる確率の設定内容が表示される際は、1個の7セグメントが使用されるようになっている。なお、図36に示す設定切替処理に示すように、ダイナミック点灯方式で点灯されるようになっているが、低確時に幾らの賞球がされたかの比率等に関する内容（性能表示）が表示される際は、コモンデータを切り替えて4個の7セグメント（第1の計測・設定表示装置610A、第2の計測・設定表示装置610B、第3の計測・設定表示装置610C、第4の計測・設定表示装置610D）が点灯されるのに対し、図36に示す設定切替処理においては、1個の7セグメント（第1の計測・設定表示装置610A）しか使用しないため、コモンデータを切り替えることなく7セグメント（第1の計測・設定表示装置610A）を点灯するようにしている。

20

#### 【0579】

またさらに、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる確率の設定変更時は、図7（b）に示す主制御ROM600bの通常用プログラム領域600baに格納されている抽選処理等の遊技処理時に使用されるプログラムが使用されて、計測・設定表示装置610にデータが出力される（図36に示す設定切替処理参照）。一方、低確時に幾らの賞球がされたかの比率等に関する内容（性能表示）が表示される際は、図7（b）に示す主制御ROM600bの計測用プログラム領域600beに格納されている賞球数、非入賞数を含む遊技領域40に発射された遊技球の総数等を計測する際に使用されるプログラムが使用されて、計測・設定表示装置610にデータが出力されることとなる。

30

#### 【0580】

かくして、従来においては、プログラム容量が限られている状況で、処理が複雑化し、プログラム容量を圧迫するおそれがあったが、本実施形態のような処理をすれば、限られたプログラム容量を効率的に使用することができる。なお、データを出力するにあたって、特別図柄1表示装置50a等に使用されるコモンデータと、計測・設定表示装置610に使用されるコモンデータは異なるものの、1つのポートから出力するようにしている。この際、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる確率の設定変更時は、計測・設定表示装置610にされるコモンデータのみ出力するものの（図36に示すステップS58～ステップS60参照）、通常時は、特別図柄1表示装置50a等に使用されるコモンデータと、計測・設定表示装置610に使用されるコモンデータは同じタイミング出力するようしている。これにより、限られたプログラム容量をさらに効率的に使用することができる。

40

#### 【0581】

ところで、本実施形態においては、1つのポートから、別々のコモンデータを出力する

50

ようにしたが、別々のポートから出力するようにしても良い。この場合でも、上記説明したLED出力カウンタを共通で使用すれば、プログラム容量を削減できることとなる。

【0582】

<サブ制御基板の処理内容>

次に、上記図11～図27、図28に示す演出の処理方法について、図52～図56に示すサブ制御基板80の処理内容（プログラムの概要）を参照して具体的に説明する。

【0583】

まず、パチンコ遊技機1に電源が投入されると、電源基板130（図6参照）から各制御基板に電源が投入された旨の電源投入信号が送られる。そしてその信号を受けて、サブ制御CPU800aは、図52に示すメイン処理を行う。

10

【0584】

<サブ制御：メイン処理>

図52に示すように、まず、サブ制御CPU800aが、内部に設けられているレジスタを初期化すると共に、入出力ポートの入出力方向を設定する。そしてさらに、出力方向に設定された出力ポートから送信されるデータがシリアル転送となるように設定する（ステップS1000）。

【0585】

次いで、サブ制御CPU800aは、上記主制御基板60（図6参照）から受信する演出制御コマンドD\_I\_CMDを格納するサブ制御RAM800c内のメモリ領域を初期化する（ステップS1001）。そして、サブ制御CPU800aは、上記主制御基板60からの割込み信号を受信する入力ポートの割込み許可設定処理を行う（ステップS1002）。

20

【0586】

次いで、サブ制御CPU800aは、作業領域、スタック領域として使用するサブ制御RAM800c内のメモリ領域を初期化し（ステップS1003）、音LSI801（図6参照）に初期化指令を行う。これにより、音LSI801は、その内部に設けられているレジスタを初期化する（ステップS1004）。

30

【0587】

次いで、サブ制御CPU800aは、上・左・右・左上可動役物43a～43d（図5参照）を動作させるモータ（図示せず）に異常が発生しているか否か、そのモータ（図示せず）を動作させるモータデータが格納されるサブ制御RAM800c内のメモリ領域を確認する。異常データが格納されている場合は、サブ制御CPU800aは、当該モータを原点位置に戻す指令を行う。これにより、上・左・右・左上可動役物43a～43dは初期位置に戻ることとなる（ステップS1005）。

30

【0588】

次いで、サブ制御CPU800aは、その内部に設けられている一定周期のパルス出力を生成する機能や時間計測の機能等を有するCTC（Counter Timer Circuit）の設定を行う。すなわち、サブ制御CPU800aは、1ms毎に定期的にタイマ割込みがかかるように上記CTCの時間定数レジスタを設定する（ステップS1006）。

40

【0589】

次いで、サブ制御CPU800aは、サブ制御RAM800cの作業領域を対象とする8ビット加算演算であるチェックサム演算を行い（ステップS1007）、そのチェックサム演算値と、後述するメモリバックアップ（ステップS1015参照）にて算出しサブ制御RAM800c内に格納されているチェックサム演算値とを比較し、一致しているか否かの確認を行う（ステップS1008）。一致していないければ（ステップS1008：NO）、サブ制御RAM800c内の全領域を全てクリアする処理を行う（ステップS1009）。

【0590】

一方、一致（ステップS1008：YES）、あるいは、上記ステップS1009の処

50

理を終えた後、サブ制御CPU800aは、図示しないウォッチドックタイマ機能を解除し（ステップS1010）、サブ制御CPU800aやVDP803等のハードウェアのリフレッシュを実行する（ステップS1011）。

#### 【0591】

次いで、サブ制御CPU800aは、上記サブ制御RAM800c内のメモリ領域に格納されている上記主制御基板60（図6参照）から受信する演出制御コマンドDIMDを読み出し、その内容に応じた演出パターンを、サブ制御ROM800b内に予め格納しておいた多数の演出パターンの中から抽選により決定する（ステップS1012）。この際、客待ちデモコマンドを備えておらず、図柄確定コマンドを契機として、遊技状態が客待ちデモ状態へ移行するような場合、図柄確定コマンドを受信すると、タイマが起動し、所定時間カウントすることとなる。

10

#### 【0592】

次いで、サブ制御CPU800aは、後述するタイマ割込み処理にて取得した設定ボタン15又は演出ボタン装置13の入力内容を解析する処理を行う（ステップS1013）。具体的には、設定ボタン15又は演出ボタン装置13が、遊技者によって、押圧された瞬間か、放された瞬間か、あるいは、押圧されたままの状態か等の解析を行う。

#### 【0593】

次いで、サブ制御CPU800aは、上記ステップS1012にて抽選により決定した演出パターンに基づいて、上・左・右・左上可動役物43a～43d（図5参照）の動作制御や、装飾ランプ基板90（図6参照）に搭載されているLEDランプ等の装飾ランプの点灯又は消灯の制御や、スピーカ17の制御や、液晶表示装置41に表示される画像の制御を実行する（ステップS1014）。なお、具体的な処理方法については、後述することとする。

20

#### 【0594】

次いで、サブ制御CPU800aは、サブ制御RAM800cの作業領域を対象とする8ビット加算演算であるチェックサム演算を行い、そのチェックサム演算値を、サブ制御RAM800c内に格納するメモリバックアップ処理を行う（ステップS1015）。

#### 【0595】

次いで、サブ制御CPU800aは、VDP803からサブ制御CPU800aに対してVSYNC割込み信号が送信されてきたか否かの確認を行う（ステップS1016）。VSYNC割込み信号が送信されて来なければ（ステップS1016：NO）、サブ制御CPU800aは、VSYNC割込み信号が送信されてくるまで、ステップS1016の処理を繰り返し実行し、VSYNC割込み信号が送信されてくると（ステップS1016：YES）、再度ステップS1007の処理に戻り、ステップS1007～S1016の処理を繰り返すこととなる。

30

#### 【0596】

##### <サブ制御：データ解析処理>

続いて、図53を参照して、メイン処理のステップS1014のデータ解析処理にて詳述する。まず、サブ制御CPU800aは、ステップS1012にて抽選により決定した演出パターンに対応する演出シナリオデータPS\_DATA（図8（a）参照）を演出シナリオテーブルPR\_TBLより選択し、その選択した演出シナリオデータPS\_DATAに格納されている1レイヤデータPS\_DATA1に格納されている各種データ（フレームデータPS\_DATA10、制御コードデータPS\_DATA11、座標データPS\_DATA12、画素計算データPS\_DATA13、拡縮データPS\_DATA14）に基づき、VDP803に液晶表示装置41に表示させる画像データを生成するためのコマンドリストを生成する（ステップS1050）。この際、図13（a）に示すような装飾図柄用通常変動12秒変動シナリオSSS DATA、常駐図柄用変動シナリオZSS DATA、図22（a）に示すような装飾図柄用通常変動シナリオSS1 DATA、装飾図柄用テンパイ時変動シナリオSS2 DATA、装飾図柄用リーチ発展時変動シナリオSS3 DATA、図25（a）、（b）に示す装飾図柄用SPリーチ変動シナリオSS4 DATA

40

50

A、図25(a)に示す装飾図柄用S Pリーチ当たり表示シナリオS S 5 a\_D A T A、図25(b)に示す装飾図柄用S Pリーチはずれ表示シナリオS S 5 b\_D A T Aが選択されることとなる。またこの際、図28(b),(c)を用いて説明したような液晶表示装置41に表示させる画像データを生成するためのコマンドリストも生成されることとなる。

#### 【0597】

次いで、サブ制御C P U 8 0 0 aは、上記選択された演出シナリオデータP S \_ D A T Aに格納されているボタンデータP S \_ D A T A 1 1 3(図8(c)参照)に演出ボタン装置13の押下演出が有効である旨のデータ又は設定ボタン15の連打演出が有効である旨のデータが格納されている場合、そのデータをサブ制御R A M 8 0 0 c内のメモリ領域に格納する。

10

#### 【0598】

そしてさらに、サブ制御C P U 8 0 0 aは、上記選択された演出シナリオデータP S \_ D A T Aに格納されているランプデータP S \_ D A T A 1 7(図8(b)参照)のデータ内容に基づき、光に関する制御信号を生成し、サブ制御R A M 8 0 0 c内に格納する処理を行う。またこの際、図28(b),(c)を用いて説明したような装飾ランプの点灯にあたっての光に関する制御信号も生成されることとなる。

20

#### 【0599】

また、サブ制御C P U 8 0 0 aは、上記選択された演出シナリオデータP S \_ D A T Aに格納されている可動役物データP S \_ D A T A 1 6(図8(b)参照)のデータ内容に基づき、上・左・右・左上可動役物43a～43dの動作内容を決定し、その決定した動作内容に応じた可動役物装置43のモータ(図示せず)のモータデータを生成する。

20

#### 【0600】

またさらに、サブ制御C P U 8 0 0 aは、上記選択された演出シナリオデータP S \_ D A T Aに格納されている音データP S \_ D A T A 1 5(図8(b)参照)のデータ内容に基づき、音に関する制御信号を生成する(ステップS 1 0 5 1)。

30

#### 【0601】

かくして、サブ制御C P U 8 0 0 aは、図52に示すステップS 1 0 1 2にて抽選により決定した演出パターンに基づくデータを全て生成し終えるまで(ステップS 1 0 5 2: N O)、上記ステップS 1 0 5 0及びステップS 1 0 5 1の処理を繰り返し行い、上記データを全て生成し終えると(ステップS 1 0 5 2: Y E S)、ステップS 1 0 5 3の処理に進む。

30

#### 【0602】

次いで、サブ制御C P U 8 0 0 aは、上記ステップS 1 0 5 1にてサブ制御R A M 8 0 0 c内に格納した内容及び図52に示すステップS 1 0 1 3にて処理した設定ボタン15又は演出ボタン装置13の入力内容に基づき、ボタン有効時処理を行う(ステップS 1 0 5 3)。

40

#### 【0603】

<サブ制御:コマンド受信割込み処理>

続いて、図54を参照して、このようなメイン処理の実行中に、主制御基板60より演出制御コマンドD I \_ C M D及び割込み信号が送信されてきた際の処理について説明する。

#### 【0604】

図54に示すように、サブ制御C P U 8 0 0 aは、上記割込み信号を受信した際、各レジスタの内容をサブ制御R A M 8 0 0 c内のスタック領域に退避させる退避処理を実行する(ステップS 1 1 0 0)。その後、サブ制御C P U 8 0 0 aは、演出制御コマンドD I \_ C M Dを受信した入力ポートのレジスタを読み出し(ステップS 1 1 0 1)、サブ制御R A M 8 0 0 c内のコマンド送受信用メモリ領域のアドレス番地を示すポインタを算出する(ステップS 1 1 0 2)。

50

#### 【0605】

そしてその後、サブ制御CPU800aは、再度、演出制御コマンドD\_I\_CMDを受信した入力ポートのレジスタを読み出し（ステップS1103）、ステップS1101にて読み出した値とステップS1103にて読み出した値が一致しているか否かを確認する。一致していなければ（ステップS1104：NO）、ステップS1107に進み、一致していれば（ステップS1104：YES）、上記算出したポインタに対応するアドレス番地に、主制御基板60より受信した演出制御コマンドD\_I\_CMDを格納する（ステップS1105）。なお、この格納された演出制御コマンドD\_I\_CMDが、図56に示すステップS1012の処理の際、サブ制御CPU800aに読み出されることとなる。

#### 【0606】

次いで、サブ制御CPU800aは、サブ制御RAM800c内のコマンド送受信用メモリ領域のアドレス番地を示すポインタを更新し（ステップS1106）、ステップS1100の処理で退避しておいたレジスタを復帰させる（ステップS1107）。これにより、図52に示すメイン処理に戻ることとなる。

#### 【0607】

<サブ制御：タイマ割込み処理>

続いて、図55を参照して、メイン処理のステップS1006（図52参照）の処理にて設定した、1ms毎のタイマ割込みが発生した際の処理について説明する。

#### 【0608】

図55に示すように、サブ制御CPU800aは、1ms毎のタイマ割込みが発生した際、各レジスタの内容をサブ制御RAM800c内のスタック領域に退避させる退避処理を実行する（ステップS1150）。

#### 【0609】

次いで、サブ制御CPU800aは、設定ボタン15のデータや演出ボタン装置13のデータや可動役物装置43のモータデータ等を2度取得し（ステップS1151）、その2度取得したデータが一致しているか否かを確認する（ステップS1152）。データが一致していなければ（ステップS1152：NO）、サブ制御CPU800aは、データが一致するまでステップS1151の処理を繰り返し、一致していれば（ステップS1152：YES）、一致したデータをサブ制御RAM800c内に格納する（ステップS1153）。

#### 【0610】

次いで、サブ制御CPU800aは、設定ボタン15又は演出ボタン装置13からの信号を受信する（ステップS1154）。この受信した信号が、図52に示すステップS1013のボタン解析処理にて解析されることとなる。

#### 【0611】

次いで、サブ制御CPU800aは、図53に示すステップS1051にてサブ制御RAM800c内に記憶した光に関する制御信号を装飾ランプ基板90（図6参照）に送信する（ステップS1155）。なお、識別ランプ装置50A（図5参照）を点灯又は消灯させるのに必要な制御信号も送信されることとなる。

#### 【0612】

次いで、サブ制御CPU800aは、ステップS1150の処理で退避しておいたレジスタを復帰させる（ステップS1156）。これにより、図52に示すメイン処理に戻ることとなる。

#### 【0613】

<サブ制御：コマンドリスト>

ここで、図53に示すステップS1050にて生成したコマンドリストについて、図56を用いて詳しく説明する。

#### 【0614】

このコマンドリストは、VDP803（コマンドパーサ8035）に対する指令を列記したコマンド列であるが、その記載内容や記載順序が、動画の描画を指示する場合と、静止画の描画を指示する場合とでやや相違する。

10

20

30

40

50

## 【0615】

動画の描画をVDP803に指示する場合は、図56(a)の初期コマンドリストと、図56(b)の定常コマンドリストの構成となる。

## 【0616】

図56(a)に示すように、サブ制御CPU800aは、先ず、フレームバッファ領域が設定されているDDR2SDRAM804のメモリ領域、並びに、DDR2SDRAM804の動画データを格納するメモリ領域の設定を行うコマンドを生成する(ステップS1200)。なお、フレームバッファ領域が設定されているDDR2SDRAM804のメモリ領域を設定するにあたっては、図8(c)に示す画像サイズデータPS\_DATA112が参照される。すなわち、サイズが例えば $640 \times 320$ であれば、それに応じたメモリ領域が設定されることとなる。

10

## 【0617】

次いで、動画のデコードを指示するコマンドを生成する(ステップS1201)。具体的には、どの動画圧縮データをデコードするかの指示であり、該当する動画が格納されている図9に示す遊技ROM805のCGデータ記憶領域のアドレス番地やその動画のフレーム数などと共に指示する。なお、該当する動画が格納されているCGデータ記憶領域のアドレス番地は、図8(c)に示すアドレスデータPS\_DATA111が参照され、その動画のフレーム数は、図8(b)に示すフレームデータPS\_DATA10が参照される。

20

## 【0618】

次いで、終了処理用コマンドを記入して初期コマンドリストの生成を終える(ステップS1202)。

## 【0619】

続いて、サブ制御CPU800aは、図56(b)に示す定常コマンドリストを生成する。

## 【0620】

この定常コマンドリストは、図56(b)に示すように、動画の描画指示で構成されており、上記初期コマンドリストにおいて、デコードした動画データに関し、どのフレーム番号のデコードデータを、液晶表示装置41のどの座標位置に描画するかのコマンドを生成する(ステップS1203)。次いで、終了処理用コマンドを記入して定常コマンドリストの生成を終える(ステップS1204)。なお、この描画指示にあたってのコマンド生成は、図8(b)に示すフレームデータPS\_DATA10、座標データPS\_DATA12、画素計算データPS\_DATA13、拡縮データPS\_DATA14が参照される。

30

## 【0621】

一方、静止画の描画をVDP803に指示する場合、図56(c)に示すとおり、サブ制御CPU800aは、先ず、フレームバッファ領域が設定されているDDR2SDRAM804のメモリ領域、並びに、静止画データを格納する内蔵VRAM8040のメモリ領域の設定を行うコマンドを生成する(ステップS1210)。なお、フレームバッファ領域が設定されているDDR2SDRAM804のメモリ領域を設定するにあたっては、図8(c)に示す画像サイズデータPS\_DATA112が参照される。すなわち、サイズが例えば $640 \times 320$ であれば、それに応じたメモリ領域が設定されることとなる。

40

## 【0622】

次いで、静止画のデコードを指示するコマンドを生成する(ステップS1211)。具体的には、どの静止画圧縮データをデコードするかの指示であり、該当する静止画が格納されている図9に示す遊技ROM805のCGデータ記憶領域のアドレス番地やデータサイズなどと共に指示する。なお、該当する静止画が格納されているCGデータ記憶領域のアドレス番地は、図8(c)に示すアドレスデータPS\_DATA111が参照され、データサイズは、図8(c)に示す画像サイズデータPS\_DATA112が参照される。

## 【0623】

次いで、デコードされた静止画データを、液晶表示装置41のどの座標位置に、どのよ

50

うな態様（回転角度や縮小拡大等）で描画するかのコマンドを生成する（ステップ S 1 2 1 2）。次いで、終了処理用コマンドを記入して静止画に関するコマンドリストの生成を終える（ステップ S 1 2 1 3）。なお、この描画指示にあたってのコマンド生成は、図 8 ( b ) に示すフレームデータ P S \_ D A T A 1 0 , 座標データ P S \_ D A T A 1 2 , 画素計算データ P S \_ D A T A 1 3 , 拡縮データ P S \_ D A T A 1 4 が参照される。

#### 【 0 6 2 4 】

かくして、このような動画に関するコマンドリスト並びに静止画に関するコマンドリストは、 V D P 8 0 3 ( 図 9 参照 ) に送信され、適宜処理された上で、液晶表示装置 4 1 に送信される。これにより、液晶表示装置 4 1 に所望の画像（例えば、図 1 1 、図 2 0 、図 2 6 ）が表示されることとなる。

10

#### 【 0 6 2 5 】

具体的には、図 1 2 に示すタイミング T 1 A 時、サブ制御 C P U 8 0 0 a は、主制御基板 6 0 ( 主制御 C P U 6 0 0 a ) より演出制御コマンド D I \_ C M D として送信されてきた変動パターンコマンドを受信すると、図 1 1 ( b ) ~ ( e ) に示すように、装飾図柄、常駐図柄が変動した映像が液晶表示装置 4 1 に表示されることとなる。図 1 1 ( b ) が表示される際、常駐図柄は、予め定められた常駐図柄（画像 P 1 1 A 参照）に瞬時に切り替わることとなる。

#### 【 0 6 2 6 】

しかし、このように前回の停止図柄に関係なく、予め定められた図柄から常駐図柄の変動を開始するようにすれば、装飾図柄と常駐図柄に対する遊技者の誤認が無いようになることができる。そしてさらに、常駐図柄を瞬時に切り替えるだけであるため、制御を簡素化することができる。

20

#### 【 0 6 2 7 】

次いで、図 1 2 に示すタイミング T 2 A 時、サブ制御 C P U 8 0 0 a は、装飾図柄（左装飾図柄、中装飾図柄、右装飾図柄）を高速変動させるコマンドリストを V D P 8 0 3 に送信する。これを受け、 V D P 8 0 3 が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像（映像）データを生成し、その生成した画像（映像）データを液晶表示装置 4 1 に送信する。これにより、図 1 1 ( f ) に示すように、装飾図柄（画像 P 1 8 A 参照）が高速変動している映像が液晶表示装置 4 1 に表示されることとなる。

30

#### 【 0 6 2 8 】

次いで、図 1 2 に示すタイミング T 3 A 時、サブ制御 C P U 8 0 0 a は、左装飾図柄を減速変動させるコマンドリストを V D P 8 0 3 に送信する。これを受け、 V D P 8 0 3 が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像（映像）データを生成し、その生成した画像（映像）データを液晶表示装置 4 1 に送信する。これにより、図 1 1 ( g ) に示すように、左装飾図柄（画像 P 1 9 A a 参照）が減速変動している映像が液晶表示装置 4 1 に表示されることとなる。この際、 V D P 8 0 3 は、図 1 2 に示すタイミング T 1 A 時に決定された左装飾図柄の停止図柄に合わせるため、減速変動開始する図柄に切り替えて、液晶表示装置 4 1 に表示するようとする。これにより、図 1 1 ( g ) に示すように、左装飾図柄（画像 P 1 9 A a 参照）が減速変動している映像が液晶表示装置 4 1 に表示され、さらに、図 1 1 ( h ) に示すように、左装飾図柄（画像 P 2 0 A a 参照）が減速変動している映像が液晶表示装置 4 1 に表示される。

40

#### 【 0 6 2 9 】

次いで、図 1 2 に示すタイミング T 3 A a 時、サブ制御 C P U 8 0 0 a は、左装飾図柄を停止又は揺れ変動させるコマンドリストを V D P 8 0 3 に送信する。これを受け、 V D P 8 0 3 が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像（映像）データを生成し、その生成した画像（映像）データを液晶表示装置 4 1 に送信する。これにより、図 1 9 ( i ) に示すように、左装飾図柄（画像 P 2 1 A a 参照）が図 1 2 に示すタイミング T 1 A 時に決定された左装飾図柄の停止図柄（図示では、「 2 」）となり、停止又は揺れ変動している映像が液晶表示装置 4 1 に表示されることとなる。

50

#### 【 0 6 3 0 】

次いで、図12に示すタイミングT4A時、サブ制御CPU800aは、右装飾図柄を減速変動させるコマンドリストをVDP803に送信する。これを受け、VDP803が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像(映像)データを生成し、その生成した画像(映像)データを液晶表示装置41に送信する。これにより、図11(j)に示すように、右装飾図柄(画像P22Ac参照)が減速変動している映像が液晶表示装置41に表示されることとなる。この際、VDP803は、図12に示すタイミングT1A時に決定された右装飾図柄の停止図柄に合わせるため、減速変動開始する図柄に切り替えて、液晶表示装置41に表示するようとする。これにより、図11(j)に示すように、右装飾図柄(画像P22Ac参照)が減速変動している映像が液晶表示装置41に表示され、さらに、図11(k)に示すように、右装飾図柄(画像P23Ac参照)が減速変動している映像が液晶表示装置41に表示される。

10

## 【0631】

次いで、図12に示すタイミングT4Aa時、サブ制御CPU800aは、右装飾図柄を停止又は揺れ変動させるコマンドリストをVDP803に送信する。これを受け、VDP803が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像(映像)データを生成し、その生成した画像(映像)データを液晶表示装置41に送信する。これにより、図11(l)に示すように、右装飾図柄(画像P24Ac参照)が図12に示すタイミングT1A時に決定された右装飾図柄の停止図柄(図示では、「3」)となり、停止又は揺れ変動している映像が液晶表示装置41に表示されることとなる。

20

## 【0632】

次いで、図12に示すタイミングT5A時、サブ制御CPU800aは、中装飾図柄を減速変動させるコマンドリストをVDP803に送信する。これを受け、VDP803が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像(映像)データを生成し、その生成した画像(映像)データを液晶表示装置41に送信する。これにより、図11(m)に示すように、中装飾図柄(画像P25Ab参照)が減速変動している映像が液晶表示装置41に表示されることとなる。この際、VDP803は、図12に示すタイミングT1A時に決定された中装飾図柄の停止図柄に合わせるため、減速変動開始する図柄に切り替えて、液晶表示装置41に表示するようとする。これにより、図11(m)に示すように、中装飾図柄(画像P25Ab参照)が減速変動している映像が液晶表示装置41に表示され、さらに、図11(n)に示すように、中装飾図柄(画像P26Ab参照)が減速変動している映像が液晶表示装置41に表示される。

30

## 【0633】

次いで、図12に示すタイミングT5Aa時、サブ制御CPU800aは、中装飾図柄を停止又は揺れ変動させるコマンドリストをVDP803に送信する。これを受け、VDP803が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像(映像)データを生成し、その生成した画像(映像)データを液晶表示装置41に送信する。これにより、図11(o)に示すように、中装飾図柄(画像P27Ab参照)が図12に示すタイミングT1A時に決定された中装飾図柄の停止図柄(図示では、「5」)となり、停止又は揺れ変動している映像が液晶表示装置41に表示されることとなる。

40

## 【0634】

次いで、図12に示すタイミングT6A時、主制御基板60(主制御CPU600a)より演出制御コマンドDI\_CMDとして、図柄確定コマンドを受信すると、図11(p)に示すように、液晶表示装置41には、停止した装飾図柄(画像P28A参照)、停止した常駐図柄(画像P29A参照)が表示されることとなる。この際、常駐図柄は、変動中の図柄の更新順に関係なく、停止図柄に切り替えられることとなる。

## 【0635】

しかして、このようにすれば、変動している常駐図柄を停止図柄に差し替えるだけでよいため、制御を簡素化することができる。またさらに、常駐図柄が次の常駐図柄に切り替わるタイミングを待つことなく、停止図柄に差し替えることができる。この際、次の常駐図柄に切り替わるまでに要するフレーム数より少ないフレーム数で切り替わることになる

50

が、装飾図柄のようにスクロールして変動していないため、遊技者に違和感を与えることがない。そしてさらに、装飾図柄の停止状態と同じ状態で常駐図柄を停止させることができるので、装飾図柄と常駐図柄に対する遊技者の誤認が無いようにすることができる。

#### 【0636】

一方、図21に示すタイミングT5Ab時、サブ制御CPU800aは、液晶表示装置41にリーチを報知するコマンドリストをVDP803に送信する。これを受け、VDP803が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像(映像)データを生成し、その生成した画像(映像)データを液晶表示装置41に送信する。これにより、図20(i)に示すように、液晶表示装置41に「リーチ！」という文字が表示(画像P40A参照)されることとなる。

10

#### 【0637】

そしてさらに、図21に示すタイミングT5Ab時、サブ制御CPU800aは、中装飾図柄を減速変動させるコマンドリストをVDP803に送信する。これを受け、VDP803が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像(映像)データを生成し、その生成した画像(映像)データを液晶表示装置41に送信する。これにより、図20(j)～(k)に示すように、中装飾図柄(画像P41Ab, P42Ab参照)が減速変動している映像が液晶表示装置41に表示されることとなる。この際、VDP803は、図12に示すタイミングT1A時に決定された中装飾図柄の停止図柄に合わせるために、減速変動開始する図柄に切り替えて、液晶表示装置41に表示するようとする。

20

#### 【0638】

かくして、このようにして、図20(j)に示すように、中装飾図柄(画像P41Ab参照)が減速変動している映像が液晶表示装置41に表示され、さらに、図20(k)に示すように、中装飾図柄(画像P42Ab参照)が減速変動している映像が液晶表示装置41に表示される。

#### 【0639】

次いで、図21に示すタイミングT5Ac時、サブ制御CPU800aは、左右装飾図柄を数字図柄に変更し、中装飾図柄を高速変動させるコマンドリストをVDP803に送信する。これを受け、VDP803が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像(映像)データを生成し、その生成した画像(映像)データを液晶表示装置41に送信する。これにより、図20(l)に示すように、左装飾図柄(画像P43Aa参照)及び右装飾図柄(画像P43Ac参照)が数字図柄に変更され、中装飾図柄(画像P43Ab参照)が高速変動している映像が液晶表示装置41に表示されることとなる。

30

#### 【0640】

次いで、サブ制御CPU800aは、左右装飾図柄を画面上隅に表示させるコマンドリストをVDP803に送信する。これを受け、VDP803が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像(映像)データを生成し、その生成した画像(映像)データを液晶表示装置41に送信する。これにより、図20(m)に示すように、数字図柄の左装飾図柄(画像P44Aa参照)が液晶表示装置41の画面左上隅に表示され、数字図柄の右装飾図柄(画像P44Ac参照)が液晶表示装置41の画面右上隅に表示されることとなる。

40

#### 【0641】

次いで、サブ制御CPU800aは、液晶表示装置41にSPリーチを報知するコマンドリストをVDP803に送信する。これを受け、VDP803が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像(映像)データを生成し、その生成した画像(映像)データを液晶表示装置41に送信する。これにより、図20(n)に示すように、液晶表示装置41に「SPリーチ」という文字が表示(画像P45A参照)されることとなる。

#### 【0642】

しかして、このように装飾図柄は、リーチ演出が発生した後、数字図柄だけに変更される一方で、常駐図柄は、数字図柄のみで変動し続け、リーチ演出が発生したとしても変わ

50

ることなく変動し続けている。これにより、常駐図柄の制御負担を低減することができる。

#### 【0643】

一方、図27に示すようにタイミングT1A時、主制御基板60（主制御CPU600a）より送信されてきた変動パターンコマンドを受信すると、常駐図柄は、図26（a）に示すように、液晶表示装置41に停止表示（画像P50A参照）されている状態から、図26（b）に示すように高速変動表示（画像P51A参照）されている状態に移行する。それに対し、装飾図柄は、図26（b）に示すように、液晶表示装置41に拡大表示されたものが表示（画像P52A参照）される。これは、装飾図柄を用いた予告演出の一つである。その後、図27に示すタイミングT1Aa時、装飾図柄は変動を開始し、タイミングT2A時、図26（c）に示すように高速変動表示（画像P53A参照）されることとなる。

10

#### 【0644】

しかし、このように、図柄を用いた予告演出が発生し、装飾図柄の変動が遅れて開始される場合であっても、常駐図柄の変動を開始させることで、遊技者には図柄の変動が開始されたことを確実に報知することができる。

#### 【0645】

ところで、このようなコマンドリストは、動画の描画を指示した後、静止画の描画を指示することとなる。それは、サブ制御CPU800aは、主制御CPU600aより送信されてくる演出制御コマンドD1\_CMDによって、図8（a）に示す演出シナリオテーブルPR\_TB\_Lに格納されている複数の演出シナリオデータPS\_DATAのうち、何れかの演出シナリオデータPS\_DATAを選択し、その選択した演出シナリオデータPS\_DATAに格納されている1レイヤデータPS\_DATA1を優先順位の低いものから順に参照し、コマンドリストを生成するためである。すなわち、本実施形態によれば、この優先順位が低い位置に、図8（c）に示す制御テーブルCH\_TB\_Lより動画を示すデータPS\_DATA110（図8（c）参照）が参照されるような制御コードデータPS\_DATA11が格納され、優先順位が高い位置に、図8（c）に示す制御テーブルCH\_TB\_Lより静止画を示すデータPS\_DATA110（図8（c）参照）が参照されるような制御コードデータPS\_DATA11が格納されているため、動画の描画を指示するコマンドリストが先に生成され、その後、静止画の描画を指示するコマンドリストが生成することとなる。これにより、動画データが描画された後、その描画された動画データ上に静止画データが上書き描画されることとなり、もって、液晶表示装置41に表示される画像データが生成されることとなる。

20

#### 【0646】

しかし、このように、描画された動画データ上に静止画データが上書き描画されることによって、画像データが生成されることにより、圧縮画像であっても文字を鮮明に表示させることができる。

30

#### 【0647】

しかし、以上説明した本実施形態によれば、大当たり以外にも遊技する上での目的を付加し、更に大当たりに当選しない状態が長く続くことによる遊技者への不利益を軽減させることができる。

40

#### 【0648】

一方、本実施形態によれば、常駐図柄に対する制御を簡素化し、さらに、装飾図柄と常駐図柄に対する遊技者の誤認が無いようにすることができる。

#### 【0649】

また、本実施形態によれば、遊技に影響を及ぼす可能性があるまで、遊技が再開される可能性を低減させることができる。

#### 【0650】

さらに、本実施形態によれば、限られたプログラム容量を効率的に使用することができる。

50

**【 0 6 5 1 】**

またさらに、本実施形態によれば、開発の効率を向上させることができる。

**【 0 6 5 2 】**

そしてさらに、本実施形態によれば、効率的に制御を行うことができると共に、開発によるデータ変更に柔軟に対応することができる。

**【 0 6 5 3 】**

なお、本実施形態においては、計測・設定表示装置 610 の表示方法として点灯表示している例しか示していないが、それに限らず、設定変更中、計測・設定表示装置 610 の表示を点滅表示せるようにしても良い。

**【 0 6 5 4 】**

また、本実施形態においては、音 L S I 801 と、V D P 803 と、を別々に構成する例を示したが、ワンチップとして一体化させても良い。

**【 0 6 5 5 】**

また、本実施形態においては、DDR2SDRAM 804 内にフレームバッファ領域を設定するようにしたが、それに限らず、内蔵VRAM 8040 内にフレームバッファ領域を設定するようにしても良い。

**【 0 6 5 6 】**

また、本実施形態においては、サブワンチップマイコン 800 内にサブ制御 CPU 800a を設ける例を示したが、それに限らず、VDP 803 内にサブ制御 CPU 800a を設けるようにしても良い。

**【 符号の説明 】****【 0 6 5 7 】**

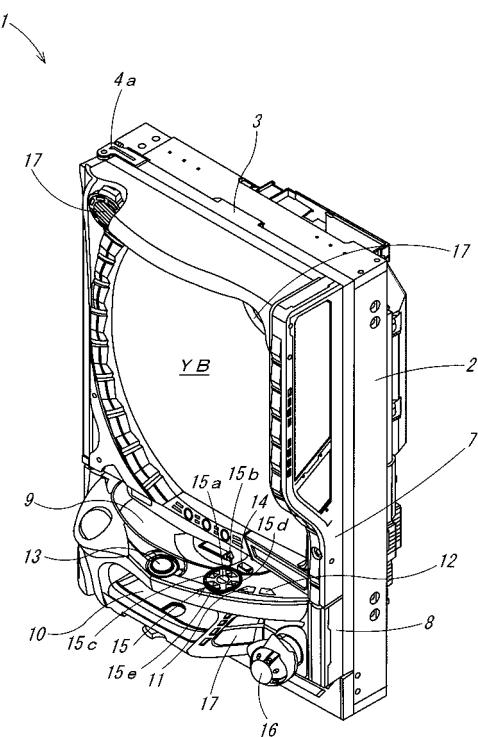
1	パチンコ遊技機
4 1	液晶表示装置
4 5	特別図柄 2 始動口 ( 特別図柄始動口 )
4 5 b	開閉部材 ( 普通電動役物 )
4 5 c	普通電動役物ソレノイド ( 普通電動役物 )
6 0	主制御基板
8 0	サブ制御基板

10

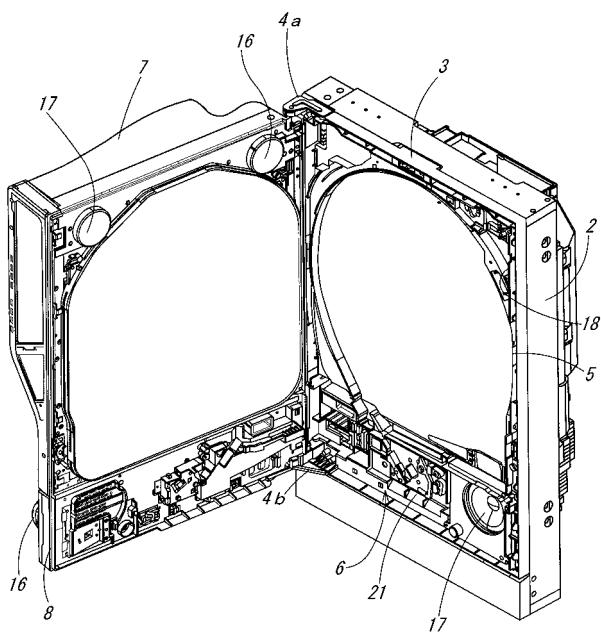
20

30

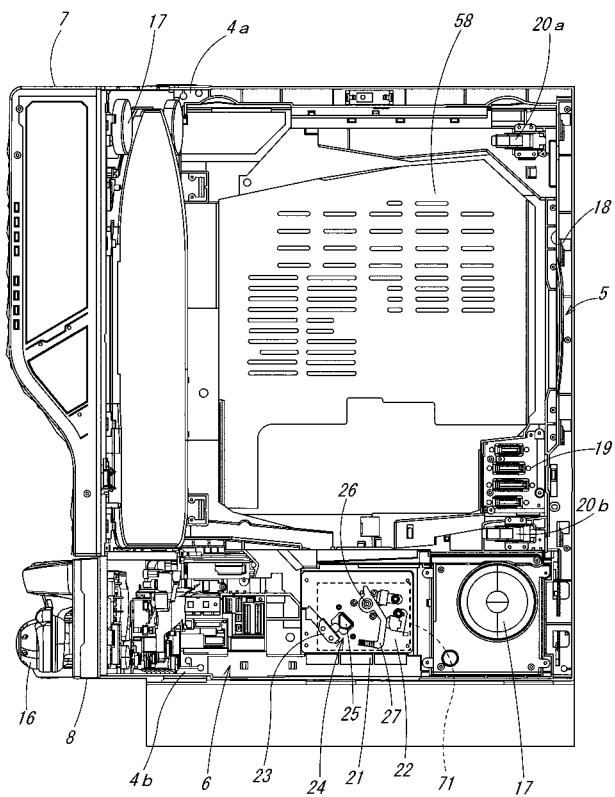
【図1】



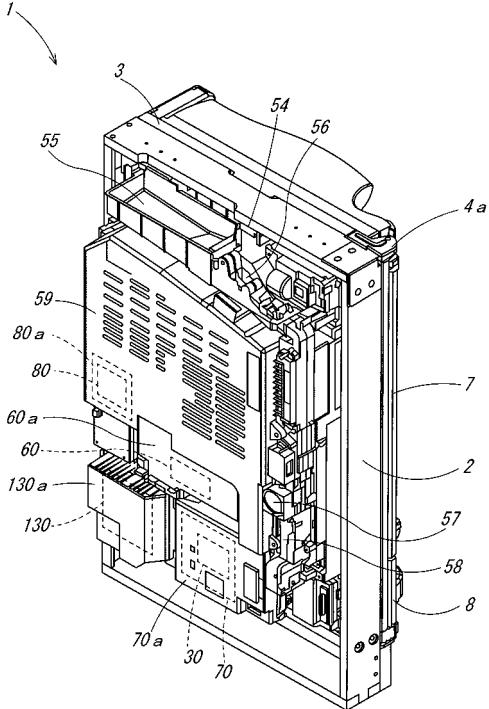
【 図 2 】



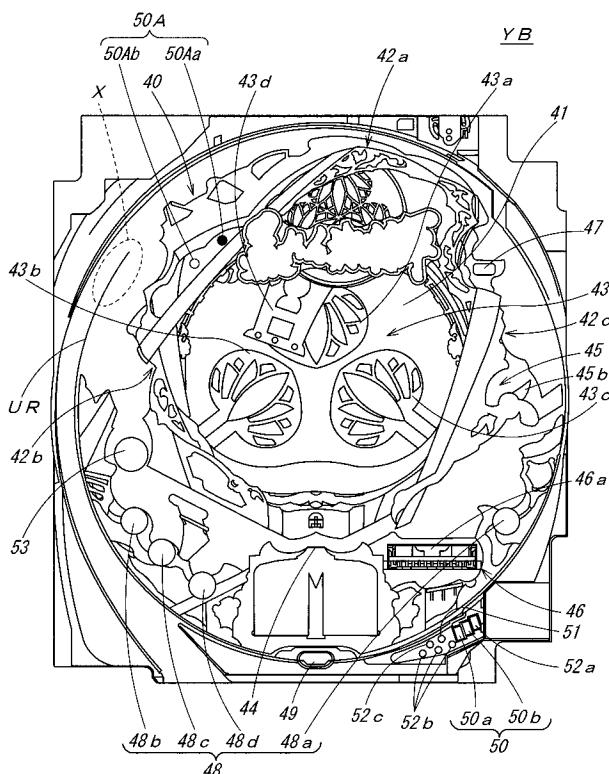
【図3】



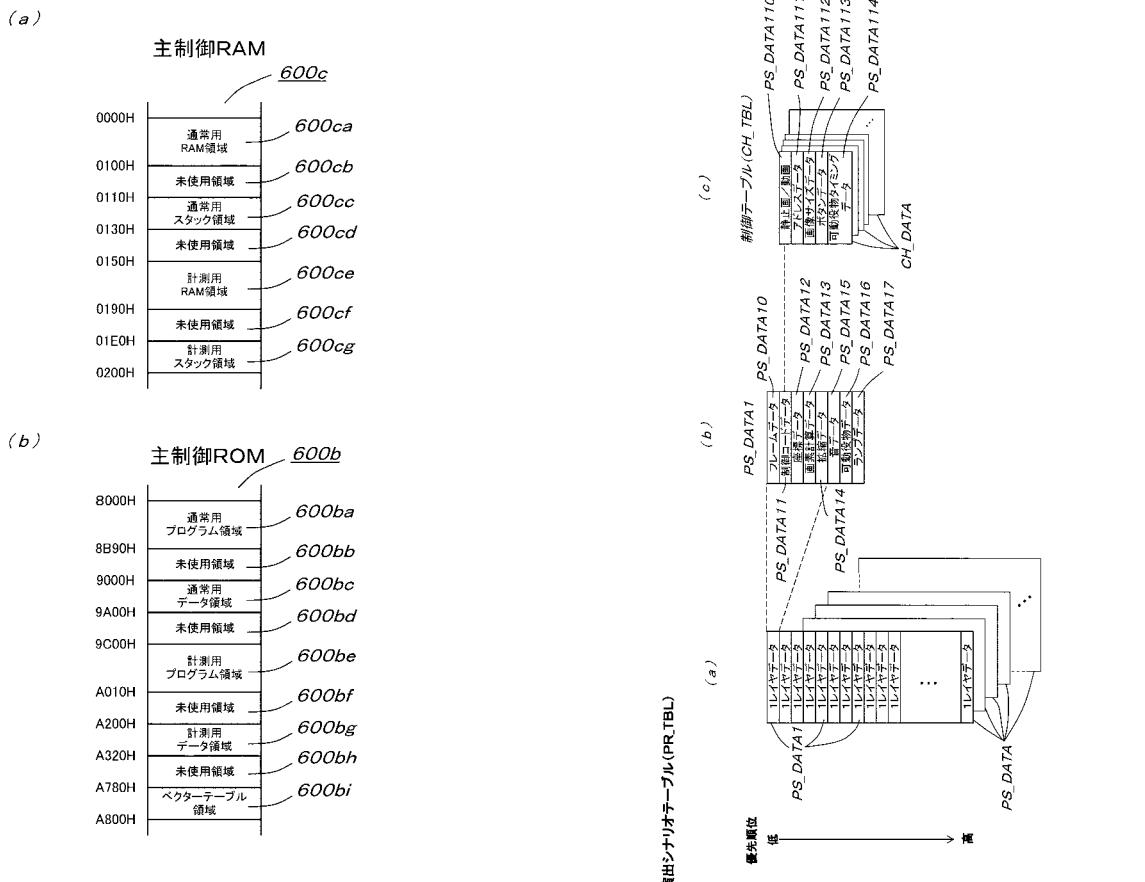
【 図 4 】



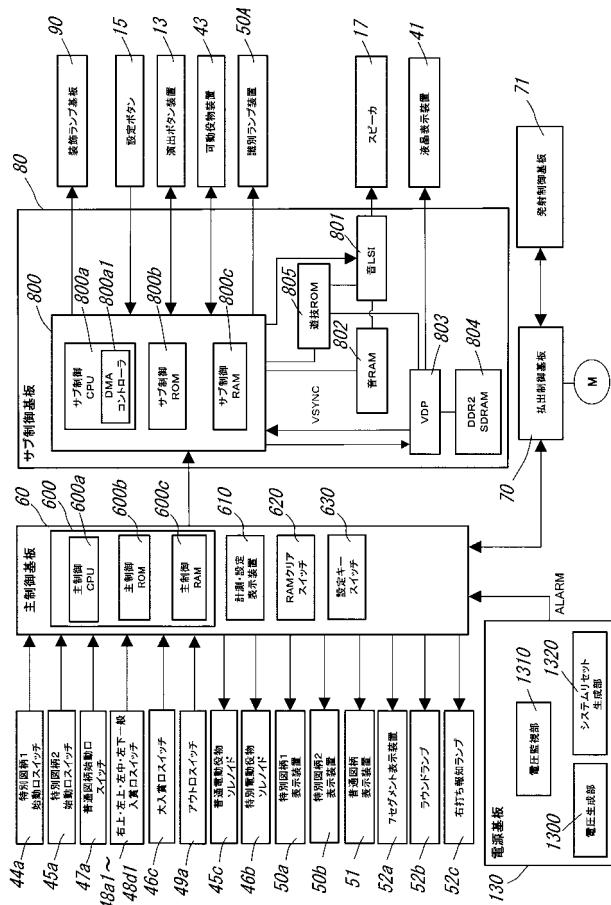
〔 図 5 〕



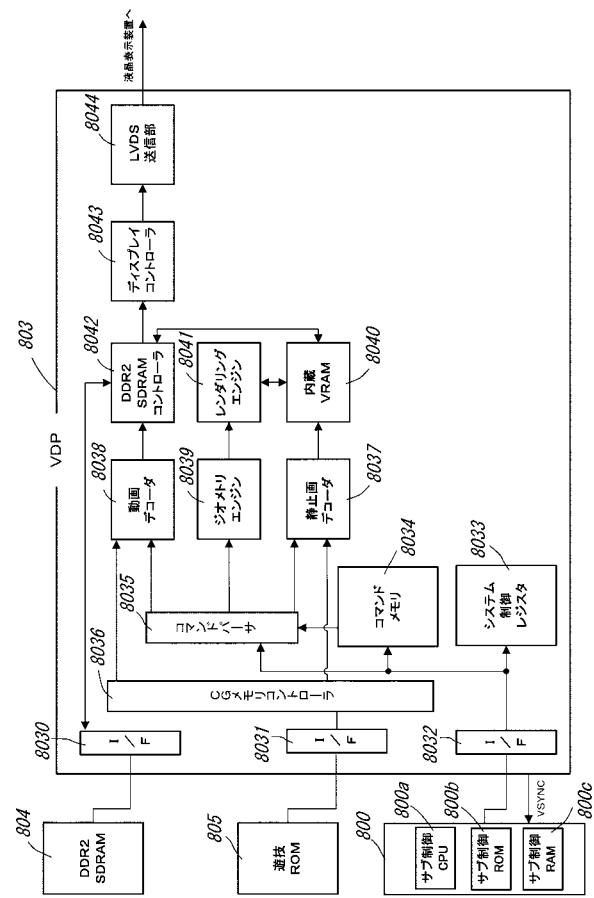
【図7】



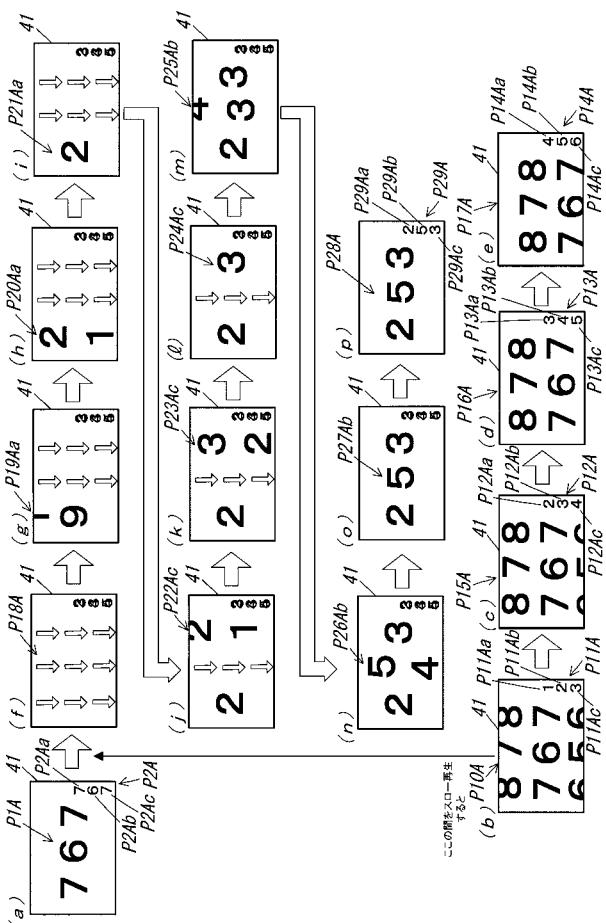
【 四 6 】



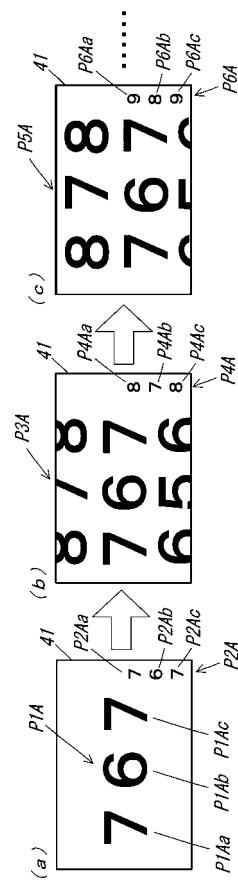
【 図 9 】



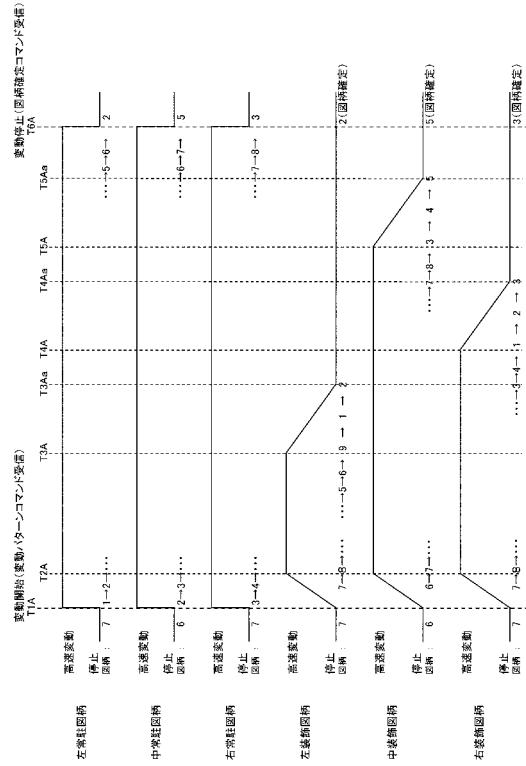
【 図 1 1 】



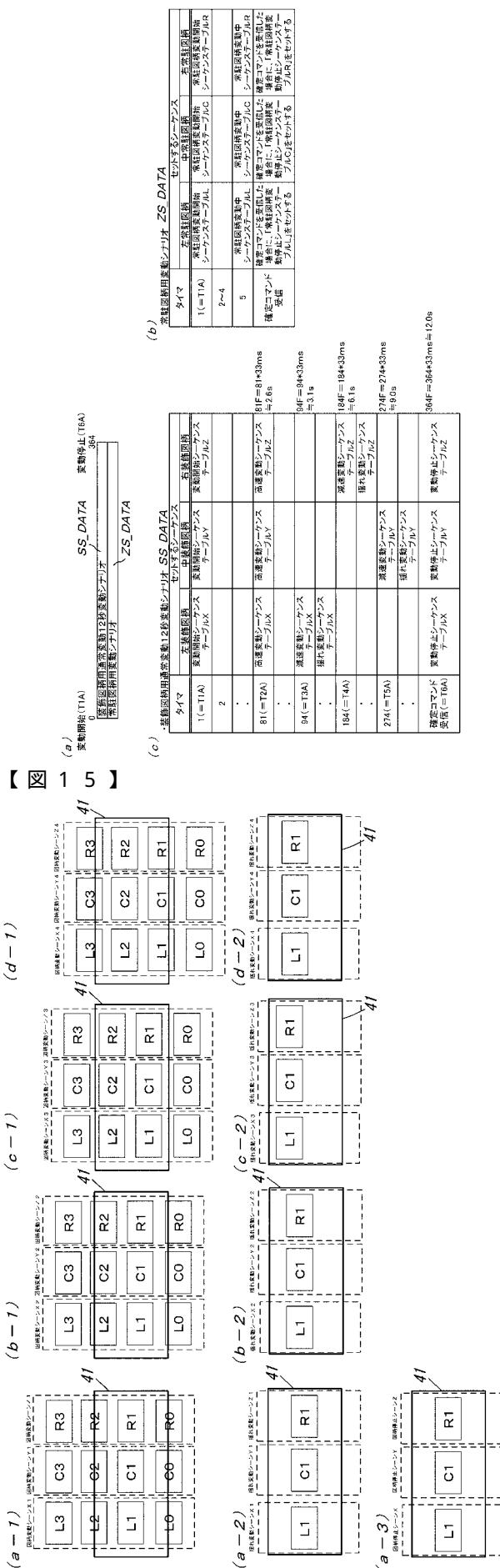
【 図 1 0 】



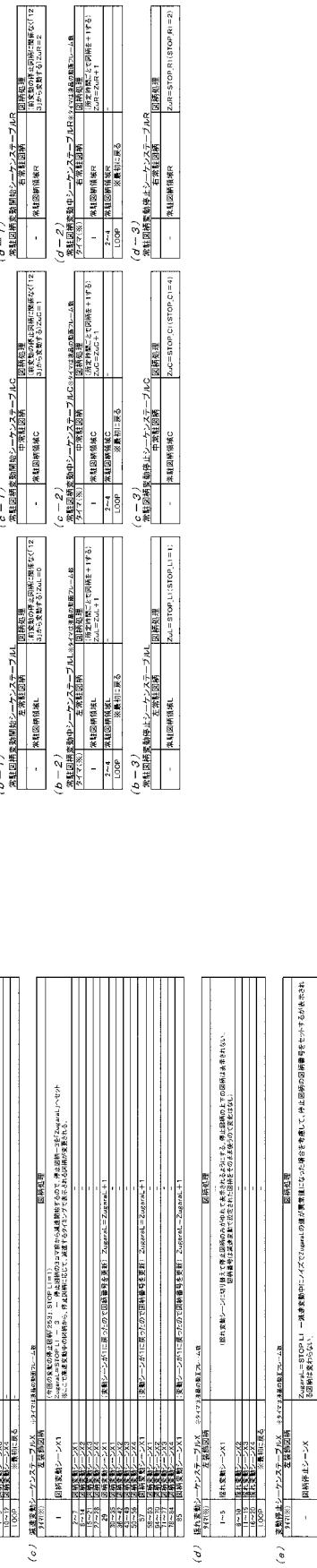
【 図 1 2 】



【 図 1 3 】

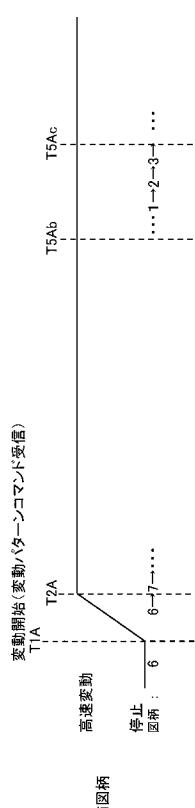


【 図 1 4 】

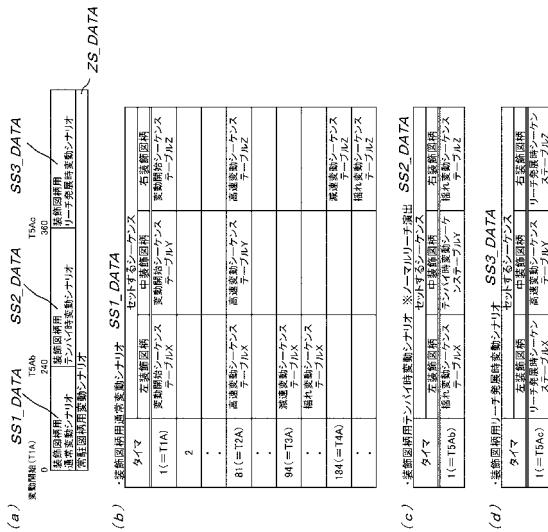




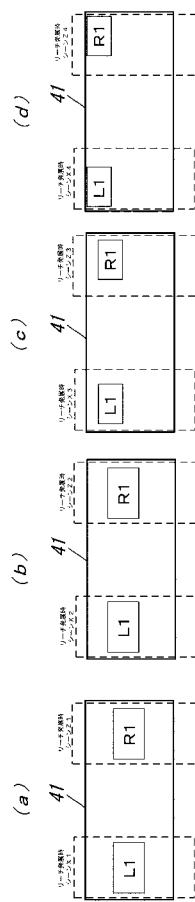
【図 2 1】



【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】

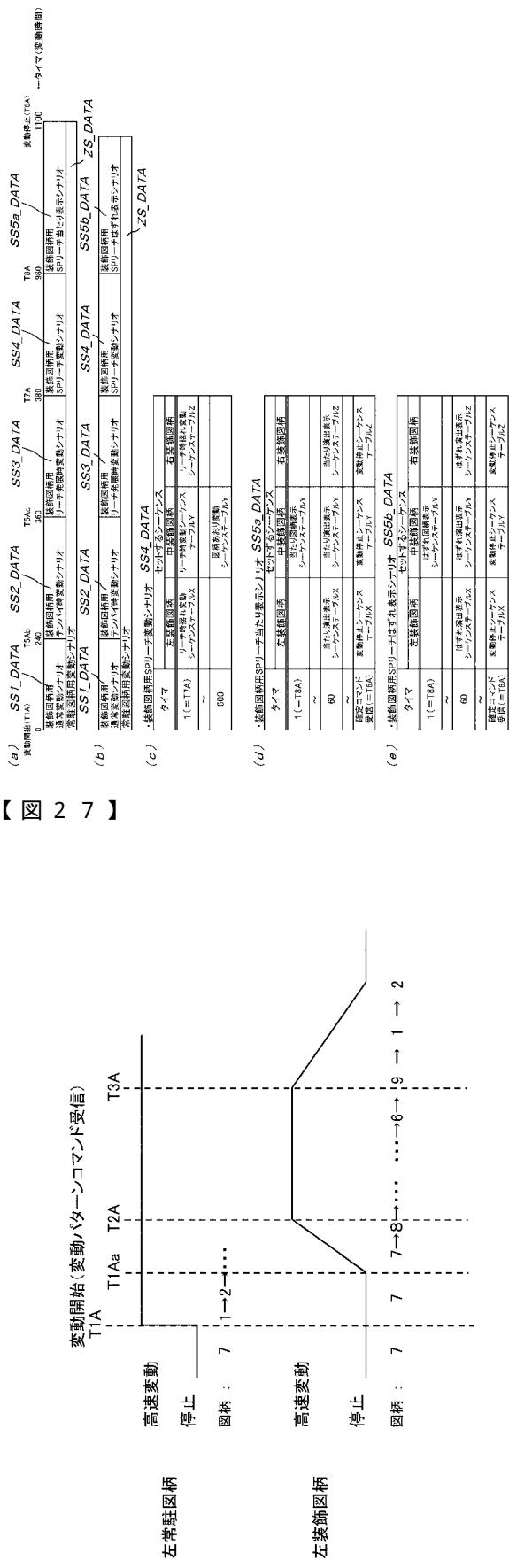
Diagram (a) showing a coordinate system with points T1A, T2A, T5Ab, and T5Ac. A dashed line labeled '高速変動' (High-speed movement) connects T1A and T2A. A solid line labeled '中装飾図柄' (Middle decorative pattern) connects T2A and T5Ab. A dashed line labeled '停止' (Stop) connects T5Ab and T5Ac. A point '6' is marked on the line between T2A and T5Ab. A point '7' is marked on the line between T5Ab and T5Ac. A point '... 1-2-3 ...' is marked on the line between T5Ab and T5Ac.

Diagram (b) showing a coordinate system with points T1A, T2A, T5Ab, and T5Ac. A dashed line labeled '高速変動' (High-speed movement) connects T1A and T2A. A solid line labeled '中装飾図柄' (Middle decorative pattern) connects T2A and T5Ab. A dashed line labeled '停止' (Stop) connects T5Ab and T5Ac. A point '6' is marked on the line between T2A and T5Ab. A point '7' is marked on the line between T5Ab and T5Ac. A point '... 1-2-3 ...' is marked on the line between T5Ab and T5Ac.

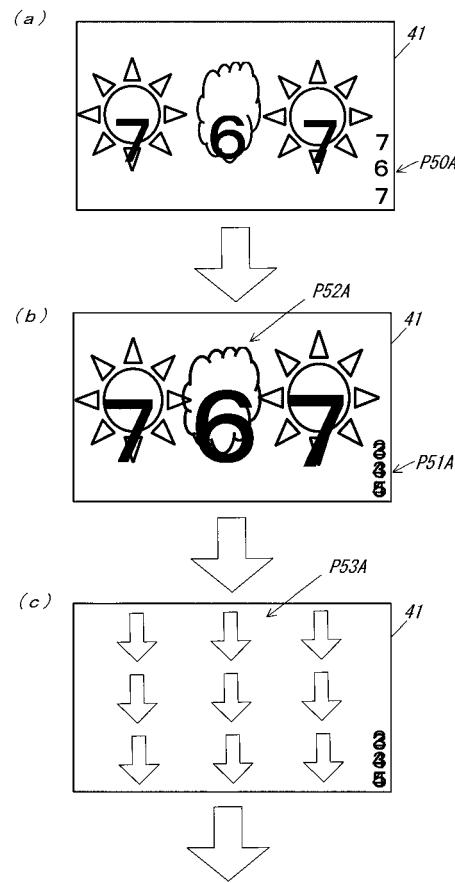
Diagram (c) showing a coordinate system with points T1A, T2A, T5Ab, and T5Ac. A dashed line labeled '高速変動' (High-speed movement) connects T1A and T2A. A solid line labeled '中装飾図柄' (Middle decorative pattern) connects T2A and T5Ab. A dashed line labeled '停止' (Stop) connects T5Ab and T5Ac. A point '6' is marked on the line between T2A and T5Ab. A point '7' is marked on the line between T5Ab and T5Ac. A point '... 1-2-3 ...' is marked on the line between T5Ab and T5Ac.

Diagram (d) showing a coordinate system with points T1A, T2A, T5Ab, and T5Ac. A dashed line labeled '高速変動' (High-speed movement) connects T1A and T2A. A solid line labeled '中装飾図柄' (Middle decorative pattern) connects T2A and T5Ab. A dashed line labeled '停止' (Stop) connects T5Ab and T5Ac. A point '6' is marked on the line between T2A and T5Ab. A point '7' is marked on the line between T5Ab and T5Ac. A point '... 1-2-3 ...' is marked on the line between T5Ab and T5Ac.

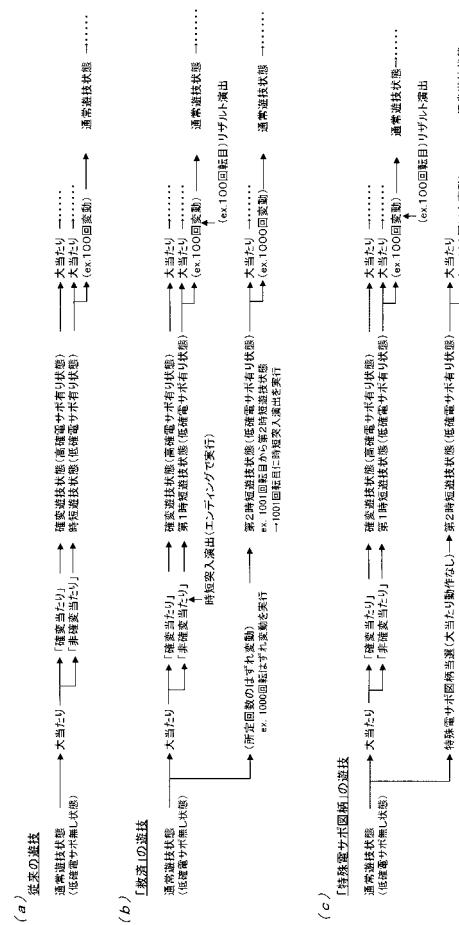
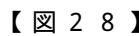
【 図 2 5 】



【 図 2 6 】



【 図 27 】



【 図 29 】

【 図 3 0 】

【 図 3 1 】

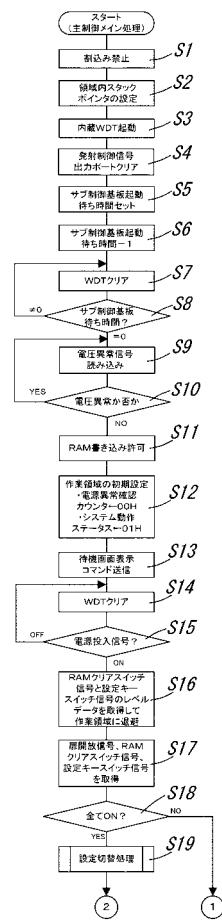
【図32】

(a) 第1時短遊技状態(100回転目)：JT TBL3

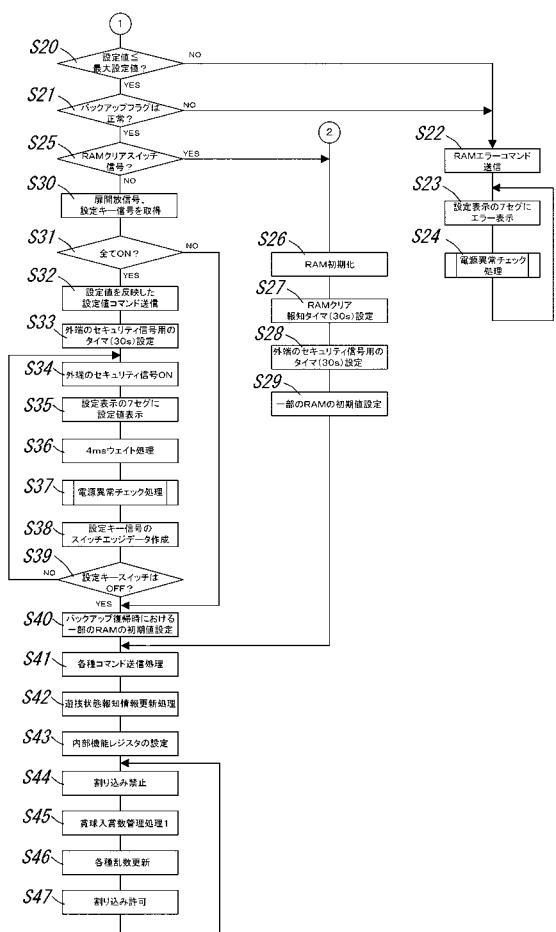
【図 3 3】

回路数値分け	持込み方式で回路を運用するか	小当り後に付与される時短回数	時短送信中に持込み回数を再セットするか
小当りA	する	1/200	しない
小当りB	する	100/200	しない
小当りC	しない	99/200	

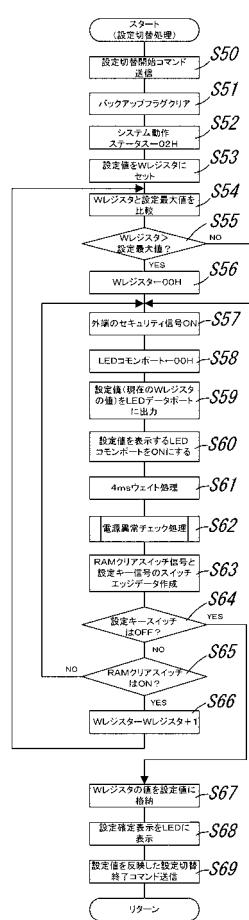
【図 3 4】



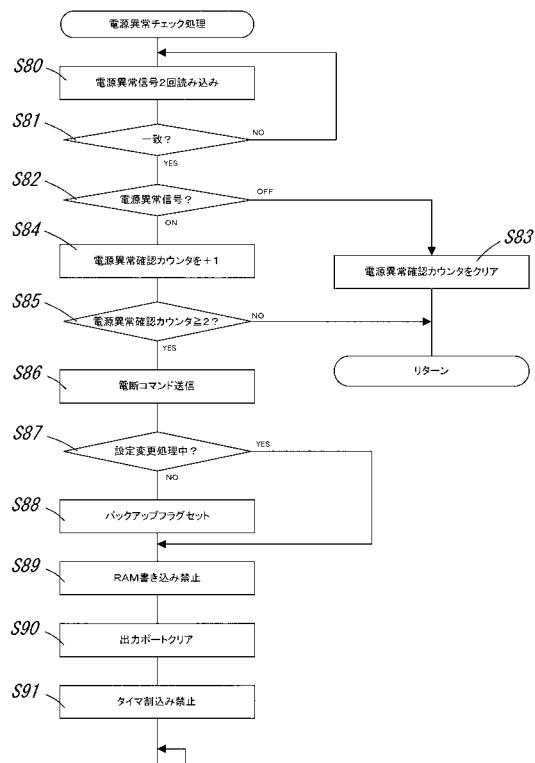
【図 3 5】



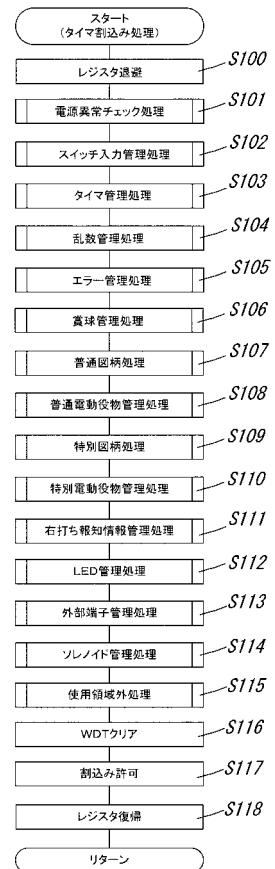
【図 3 6】



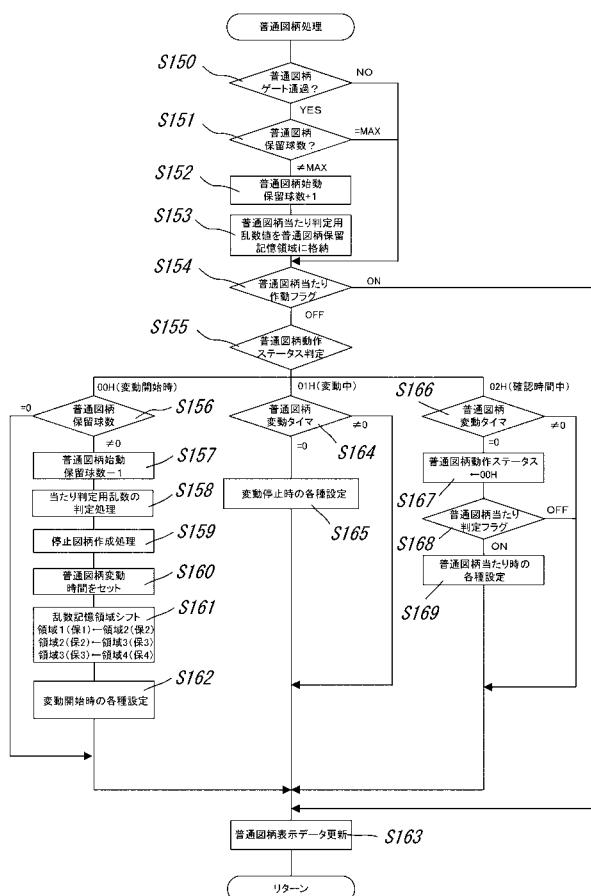
【図 3 7】



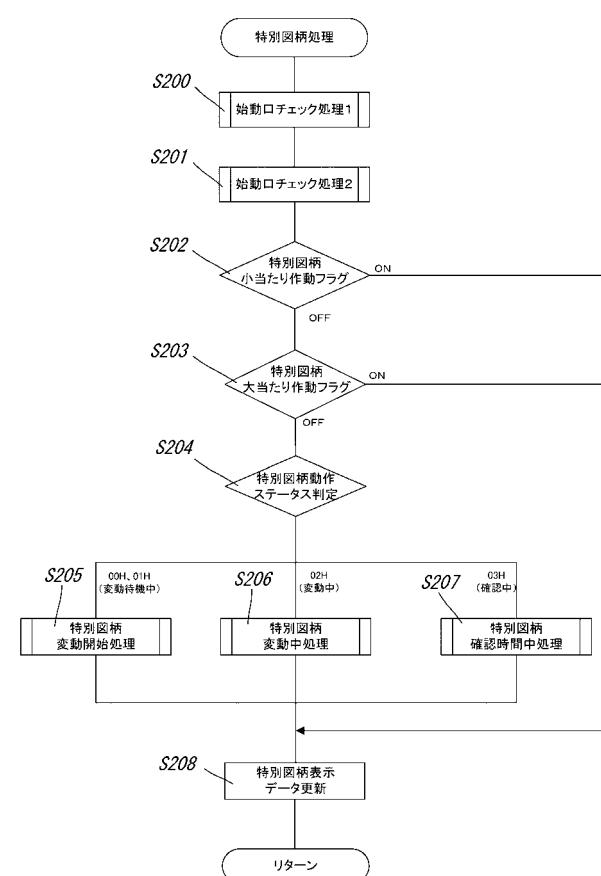
【図 3 8】



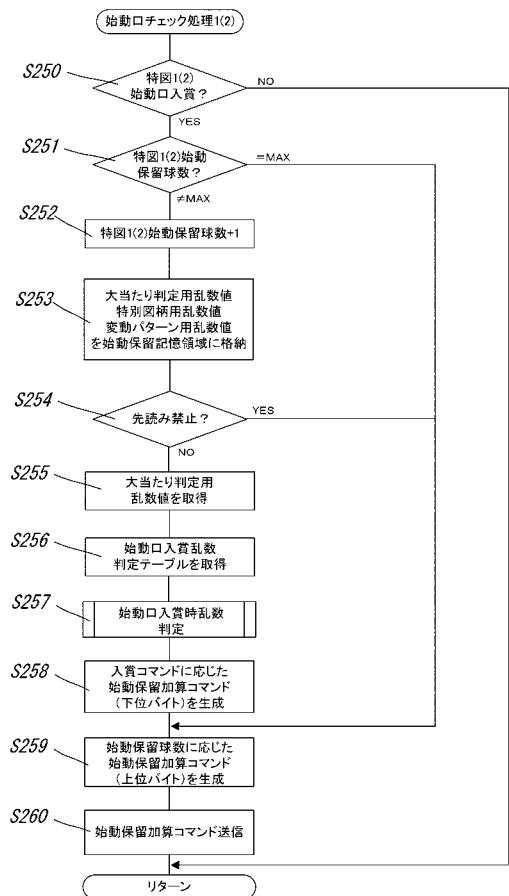
【図 3 9】



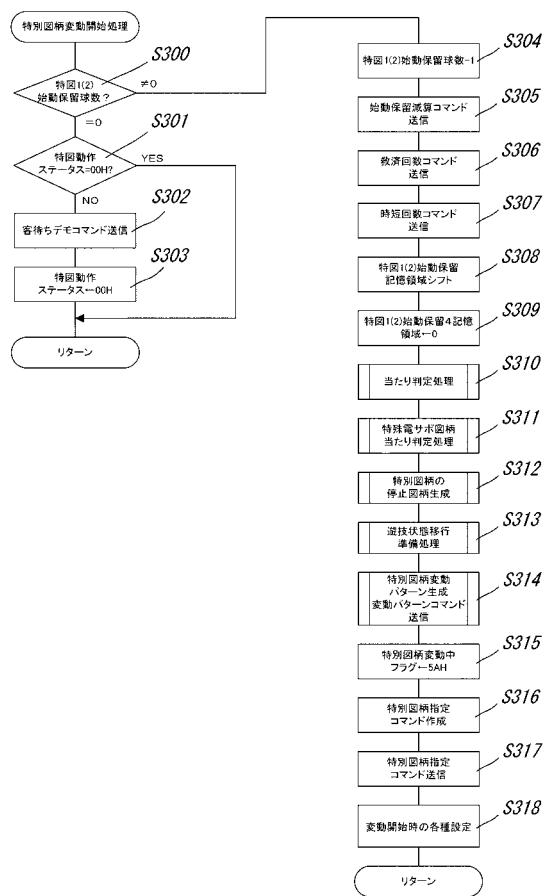
【図 4 0】



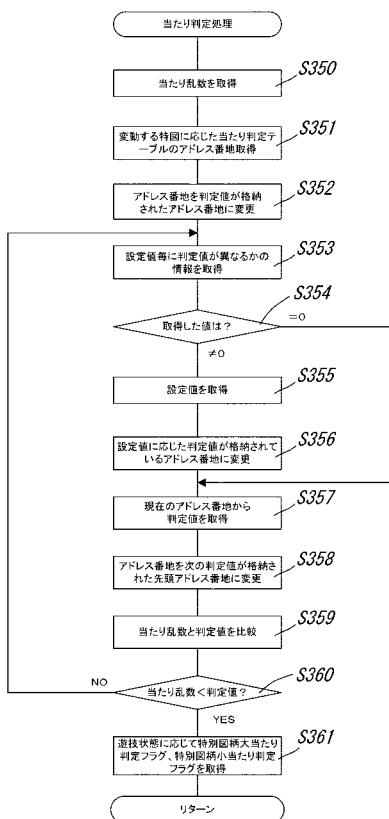
【図4-1】



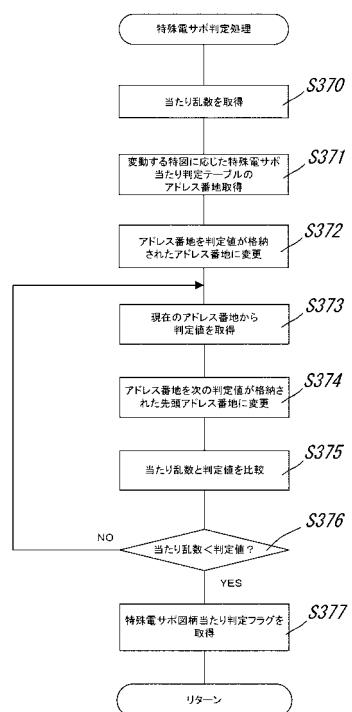
【図4-2】



【図4-3】



【図4-4】



【 図 4 5 】

【 図 4 6 】

### 当たり判定テーブル(設定6段階)

D RNDJDG:	
DB 000H	→設定値毎に判定値が異なるかの情報
DW 10000	→判定値(大当たりの下限値)※設定なし
DB 000H, 000H, 000H	→特別巡回大当たり判定フラグ(通常/高確時)、特別巡回小当たり判定フラグ
DB 001H	→設定値毎に判定値が異なる為、01Hがセット
DW 10164	→設定値0の判定値(通常/高確大当たりの上限値)
DW 10180	→設定値2の判定値(通常/高確大当たりの上限値)
DW 10185	→設定値3の判定値(通常/高確大当たりの上限値)
DW 10190	→設定値4の判定値(通常/高確大当たりの上限値)
DW 10195	→設定値5の判定値(通常/高確大当たりの上限値)
DW 10200	→設定値6の判定値(通常/高確大当たりの上限値)
DB 05AH, 05AH, 000H	→特別巡回大当たり判定フラグ(通常/高確時)、特別巡回小当たり判定フラグ

DB	001H	⇒設定毎に判定値が異なる場合、01Hをセット
DW	11640	⇒設定値0の判定値(確定(高確) 大当たりの上限値)
DW	11800	⇒設定値2の判定値(確定(高確) 大当たりの上限値)
DW	11850	⇒設定値3の判定値(確定(高確) 大当たりの上限値)
DW	11900	⇒設定値4の判定値(確定(高確) 大当たりの上限値)
DW	11950	⇒設定値5の判定値(確定(高確) 大当たりの上限値)
DW	12000	⇒設定値6の判定値(確定(高確) 大当たりの上限値)
DB	000H, 05AH, 000H	⇒特別因数大当たり判定フラグ(通常(低確))時/確定(高確)時、特別因数小当たり判定フラグ
DB	000H	⇒設定毎に判定値が異なる場合の情報
DW	20000	⇒判定値(小当たりの上限値)-1⇒設定差なし
DB	000H, 000H, 000H	⇒特別因数大当たり判定フラグ(通常(低確))時/確定(高確)時、特別因数小当たり判定フラグ
DB	000H	⇒設定毎に判定値が異なる場合の情報
DW	20164	⇒判定値(小当たりの上限値)⇒設定差なし
DB	000H, 000H, 05AH	⇒特別因数大当たり判定フラグ(通常(低確))時/確定(高確)時、特別因数小当たり判定フラグ
DB	000H	⇒設定毎に判定値が異なる場合の情報

DW 65535 ← 判定値(乱数の上限値)  
DB 000H, 000H, 000H ← 特別図柄大当たり判定フラグ(通常(低確)時／確変(高確)時)、  
                          特別図柄小当たり判定フラグ

### 設定値1段階しかない場合の当たり判定テーブル

D_RNDJUDG:	
DB 000H	→ 設定値毎に判定値が異なるかの情報
DW 10000	→ 判定値(大当り)の下限値(1)～次設定差なし
DO 000H、000H、000H	→ 特別回路大当りに判定タグ(判定式)時、確変(高確)時、特別回路なしに判定タグ
DR 001H	→ 特別回路に判定式が無いたが共通化のため

DW	10164	←設定値の判定値(通常/低確)大当たりの上限値 01Hがセット
DB	05AH, 05AH, 000H	→特別図柄大当たり判定フラグ(通常/低確)時/確変(高確)時、 特別図柄小当たり判定フラグ
DB	001H	←設定値が異ならないが共通化のため、 01Hがセット
DW	11640	←設定値の判定値(確変/高確)大当たりの上限値

DB	000H, 05AH, 000H	← 特別回路大当たり判定フラグ(通常/低確)時／確変(高確)時、 特別回路小当たり判定フラグ
DB	000H	← 設定値毎に判定値が異なるかの情報
DW	20000	← 判定値(小当たりの下限値-1)※設定差なし

DB 000H, 000H, 000H	→特別図柄大当たり判定フラグ(通常/低確時)/確変(高確時)、特別図柄小当たり判定フラグ
DB 000H	→設定値毎に判定値が異なるかの情報
DW 20164	→判定値(小当たりの上限値)※設定差なし

DB 000H, 000H, 00AH	→特別図柄人当たり判定ノブ(通常/低確)時→確確(高確)時、 特別図柄小当たり判定フラグ
DB 000H	→設定箇毎に判定値が異なるかの情報
DW 65535	→判定値(乱数の上限値)

DS	0001H, 0002H, 0003H	特別巡回判別用判別用フラグ
DW	0000H	データ
DW	0000H	データ
DW	0000H	データ

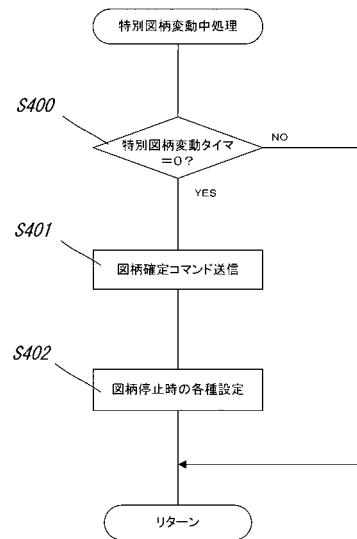
DW 0000H → ダミー→タ  
DW 0000H → ダミー→タ

【図47】

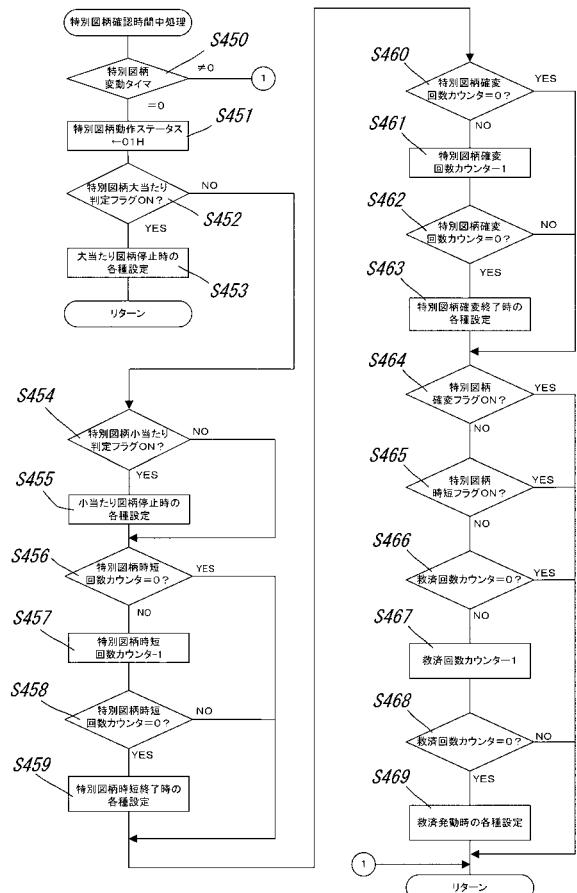
【 図 4 8 】

特殊電サボ。圖柄當たり判定テープル

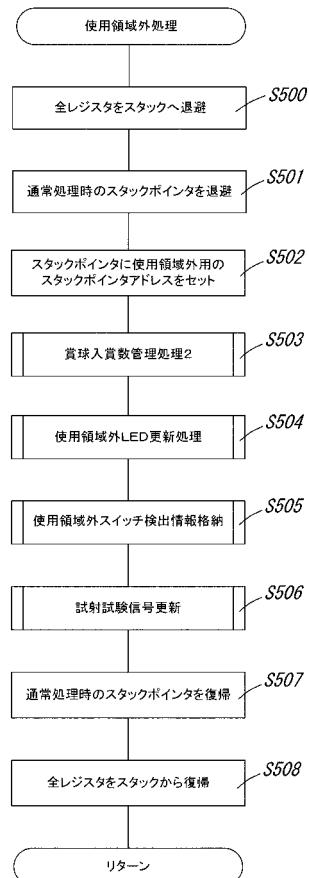
D_RNDJG2:	←判定値(特殊電サボ図柄当たりの下限値-1)※設定差なし		
DW	30000	DB	000H
←特殊電サボ図柄当たり判定フラグ			
DW	30218	DB	05AH
←判定値(特殊電サボ図柄当たりの上限値)※設定差なし			
DW	65535	DB	000H
←判定値(乱数の上限値)			
←特殊電サボ図柄当たり判定フラグ			



【図 49】



【図 50】



【図 51】

	下限値	上限値
通常状態	249	250
確変状態	4	250

	下限値	上限値
設定値1 通常状態	10001	10164
設定値1 確変状態	10001	11640
設定値2 通常状態	10001	10180
設定値2 確変状態	10001	11800
⋮	⋮	⋮
設定値6 通常状態	10001	10200
設定値6 確変状態	10001	12000

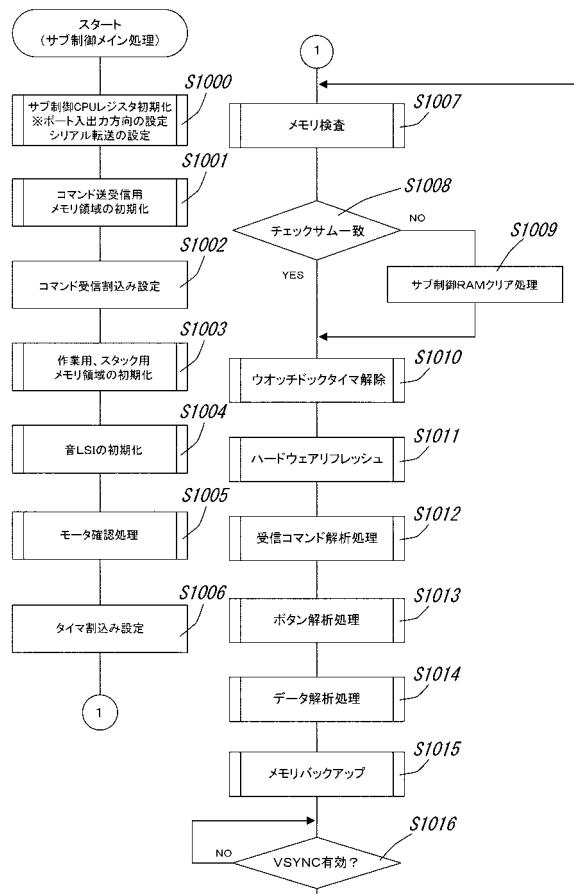
  

	下限値	上限値
特別因柄	20001	20164

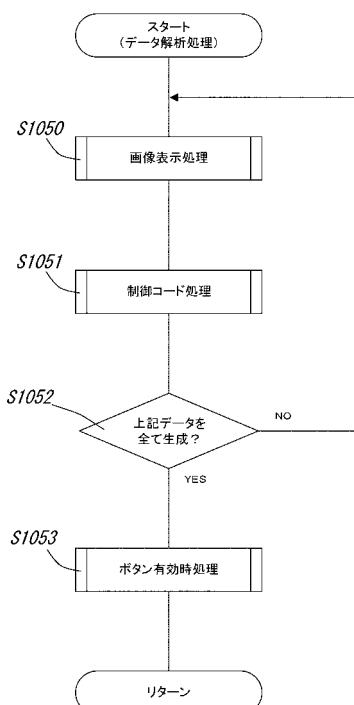
  

	下限値	上限値
特別因柄	30001	30218

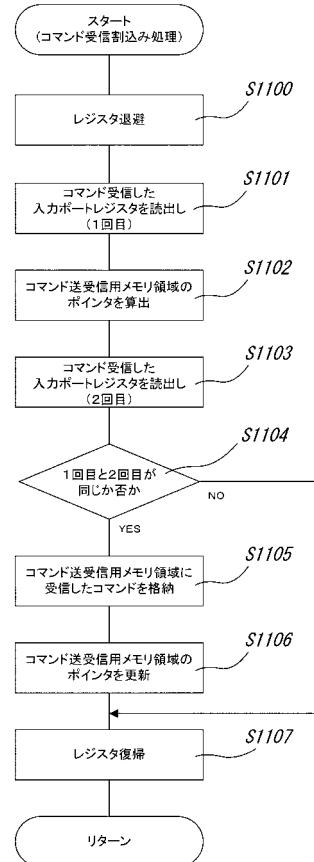
【図 52】



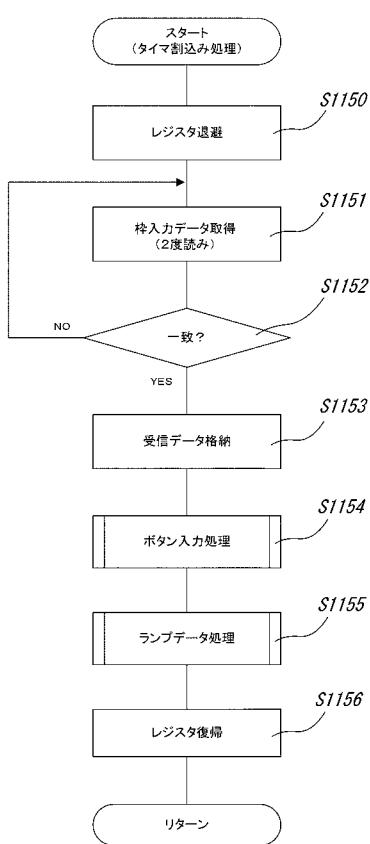
【図 5 3】



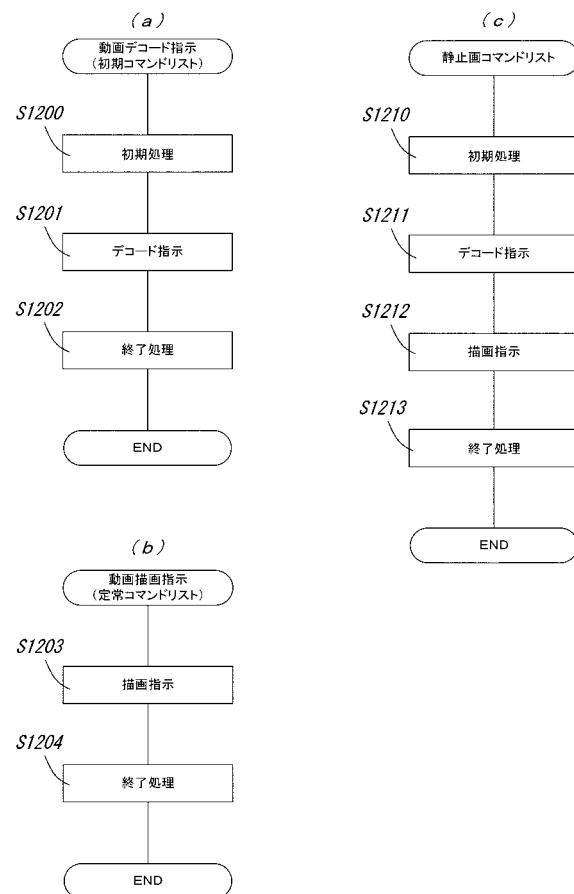
【図 5 4】



【図 5 5】



【図 5 6】



**【手続補正書】****【提出日】**令和3年1月14日(2021.1.14)**【手続補正1】****【補正対象書類名】**特許請求の範囲**【補正対象項目名】**全文**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【特許請求の範囲】****【請求項1】**

大当たり確率が低確率状態で、特別図柄始動口を有する普通電動役物への入賞が容易となる時短遊技状態を備え、

前記時短遊技状態は、

大当たりを実行することで移行される第1時短遊技状態と、

大当たりを実行することなく移行される第2時短遊技状態と、を有し、

前記第1時短遊技状態が終了することとなる図柄変動の最大変動回数より、前記第2時短遊技状態が終了することとなる図柄変動の最大変動回数が多く設定され、

前記第1時短遊技状態でのはすれ変動における1変動当たりの平均変動時間より、前記第2時短遊技状態でのはすれ変動における1変動当たりの平均変動時間を短くし、

前記第1時短遊技状態でのはすれ変動におけるリーチ変動の選択率より、前記第2時短遊技状態でのはすれ変動におけるリーチ変動の選択率を低くすることにより、前記第1時短遊技状態より前記第2時短遊技状態の変動効率を向上させてなる遊技機。

**【手続補正2】****【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0007**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0007】**

請求項1の発明に係る遊技機によれば、大当たり確率が低確率状態で、特別図柄始動口(例えば、図5に示す特別図柄2始動口45)を有する普通電動役物例えば、図5に示す開閉部材45b及び図6に示す普通電動役物ソレノイド45c)への入賞が容易となる時短遊技状態を備え、

前記時短遊技状態は、

大当たりを実行することで移行される第1時短遊技状態(例えば、図28(b)に示す第1時短遊技状態)と、

大当たりを実行することなく移行される第2時短遊技状態(例えば、図28(b)に示す第2時短遊技状態)と、を有し、

前記第1時短遊技状態(例えば、図28(b)に示す第1時短遊技状態)が終了することとなる図柄変動の最大変動回数(例えば、100回)より、前記第2時短遊技状態(例えば、図28(b)に示す第2時短遊技状態)が終了することとなる図柄変動の最大変動回数(例えば、1000回)が多く設定され、

前記第1時短遊技状態(例えば、図28(b)に示す第1時短遊技状態)でのはすれ変動における1変動当たりの平均変動時間より、前記第2時短遊技状態(例えば、図28(b)に示す第2時短遊技状態)でのはすれ変動における1変動当たりの平均変動時間を短くし

前記第1時短遊技状態(例えば、図28(b)に示す第1時短遊技状態)でのはすれ変動におけるリーチ変動の選択率より、前記第2時短遊技状態(例えば、図28(b)に示す第2時短遊技状態)でのはすれ変動におけるリーチ変動の選択率を低くすることにより、前記第1時短遊技状態(例えば、図28(b)に示す第1時短遊技状態)より前記第2時短遊技状態(例えば、図28(b)に示す第2時短遊技状態)の変動効率を向上させてなることを特徴としている。

---

フロントページの続き

(72)発明者 大出 和幸  
大阪市中央区内本町一丁目1番4号 株式会社藤商事内

(72)発明者 木村 将人  
大阪市中央区内本町一丁目1番4号 株式会社藤商事内

F ターム(参考) 2C088 AA11 BC58  
2C333 AA11 CA05 CA14 CA26 CA33 CA51 CA58 CA78 GA05