

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6232402号
(P6232402)

(45) 発行日 平成29年11月15日 (2017.11.15)

(24) 登録日 平成29年10月27日 (2017.10.27)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 82 頁)

(21) 出願番号	特願2015-148738 (P2015-148738)	(73) 特許権者	000161806
(22) 出願日	平成27年7月28日 (2015.7.28)		京楽産業. 株式会社
(62) 分割の表示	特願2013-215667 (P2013-215667)		愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
の分割		(74) 代理人	110000383
原出願日	平成25年10月16日 (2013.10.16)		特許業務法人 エビス国際特許事務所
(65) 公開番号	特開2015-186690 (P2015-186690A)	(72) 発明者	吉川 達也
(43) 公開日	平成27年10月29日 (2015.10.29)		愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
審査請求日	平成28年8月25日 (2016.8.25)		京楽産業. 株式会社内

審査官 篠崎 正

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

取得条件の成立を契機に取得された判定情報を所定数まで記憶可能な記憶手段と、
 始動条件の成立を契機に、前記記憶手段に記憶されている前記判定情報に基づいて、遊
 技者に有利な特別遊技を行うか否かの特別遊技判定を行う判定手段と、

前記判定情報に基づいて、当該判定情報に対して前記特別遊技判定が行われる前に、前
 記特別遊技を行うか否かの事前判定を行う事前判定手段と、

所定の表示手段において所定の演出を行わせる演出制御手段と、
 を備え、

前記演出制御手段は、

前記記憶手段に記憶されている前記判定情報に対応する保留オブジェクトを、前記表示
 手段の第1表示領域に表示させる保留演出を行わせることが可能であり、

前記保留演出において、前記判定情報のうちの第1の判定情報に対して前記特別遊技判
 定が行われることに応じて、当該第1の判定情報に対応する保留オブジェクトを、第1変
 動表示対応オブジェクトとして、少なくとも前記判定情報のうちの第2の判定情報に対
 して前記特別遊技判定が行われるまで前記第1表示領域とは異なる第2表示領域に表
 示させることが可能であるとともに、前記第2の判定情報に対して前記特別遊技判定
 が行われることに応じて、当該第2の判定情報に対応する保留オブジェクトを、第2変
 動表示対応オブジェクトとして、前記第2表示領域に表示させることが可能であり、

前記第1変動表示対応オブジェクトを複数の表示態様のうち何れかの表示態様で表示さ

10

20

せることを可能にするとともに、前記第 1 変動表示対応オブジェクトの表示態様及び前記事前判定の結果に基づいて、前記保留オブジェクトを複数の表示態様のうち何れかの表示態様で表示させることを可能にし、

前記第 1 変動表示対応オブジェクトと、前記第 2 変動表示対応オブジェクトと、を用いて、前記第 2 表示領域において、当該第 2 変動表示対応オブジェクトに対応される前記第 2 の判定情報に対して行なわれた前記特別遊技判定の結果を示唆する示唆演出を行わせることが可能であること、

を特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

本発明は、遊技機に関し、図柄表示制御手段により図柄の変動表示が行われる際の変動判定情報を表示する表示領域を有する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機は、図柄変動表示制御手段により図柄の変動表示が行われる前の未変動判定情報を表示する表示領域を有するものが一般的に知られている。

【0003】

近年、遊技機は、未判定情報を表示する表示領域に加え、図柄表示制御手段により図柄の変動表示が行われる際の変動判定情報を表示する表示領域を有するものが知られてきている（例えば、特許文献 1 参照）。

20

【0004】

遊技機は、遊技領域に設けられた始動口に遊技球が入球すると、大当たり抽選の権利（以下、「保留記憶」という）が、所定個数を上限として留保される。この留保された保留数は、例えば、画面等に表示される。

【0005】

ここで、遊技機は、保留記憶の数を示す保留表示を、通常は所定の態様で表示するが、特定の条件が成立した場合には、特定の態様で表示するようにしている。具体的には、新たに留保された保留記憶が、大当たりに当選するものであるか、それとも、ハズレであるのかを、保留記憶された時点で仮判定する。

30

【0006】

そして、大当たりに当選すると保留記憶に対応する保留表示を、ハズレの保留記憶に対応する保留表示に比べて、特定の態様で表示することにより、留保されている保留記憶が大当たりに当選しているという期待感を遊技者に付与している。

【0007】

特に、通常の態様とは異なる特定の態様が複数種類設けられ、保留表示の態様ごとに大当たりへの期待度を異にした遊技機が提供されている。大当たりへの期待度が低い態様の保留表示によっては、遊技者に対して何ら期待感を与えることができず、保留表示の態様を複数種類設けた意義が失われてしまうという課題がある。

【先行技術文献】

40

【特許文献】

【0008】

【特許文献 1】特開 2012 - 249717 号公報（図 18 参照）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0009】

ところで、上記特許文献 1 は、未変動判定情報を表示する際、この未判定情報に対応する表示態様を変化させ、遊技者に期待感を付与している。また、上記特許文献 1 は、未変動判定情報に限らず、変動判定情報に対応する表示態様を変化させ、遊技者に期待感を付与している。

50

【0010】

しかしながら、上記特許文献1は、変化させた未変動判定情報又は変動判定情報に対する期待感を付与しているが、変化させない未変動判定情報又は変動判定情報に対しては、遊技者の期待感を著しく減退させてしまうという課題がある。

【0011】

本発明の目的は、上記従来の実状に鑑みて、保留表示によって遊技者に継続的に期待感を与えることで、遊技者に遊技への遊技意欲を向上させることが可能な遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0012】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、取得条件の成立を契機に取得された判定情報を所定数まで記憶可能な記憶手段と、始動条件の成立を契機に、前記記憶手段に記憶されている前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの特別遊技判定を行う判定手段と、前記判定情報に基づいて、当該判定情報に対して前記特別遊技判定が行われる前に、前記特別遊技を行うか否かの事前判定を行う事前判定手段と、所定の表示手段において所定の演出を行わせる演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記記憶手段に記憶されている前記判定情報に対応する保留オブジェクトを、前記表示手段の第1表示領域に表示させる保留演出を行わせることが可能であり、前記保留演出において、前記判定情報のうちの第1の判定情報に対して前記特別遊技判定が行われることに応じて、当該第1の判定情報に対応する保留オブジェクトを、第1変動表示対応オブジェクトとして、少なくとも前記判定情報のうちの第2の判定情報に対して前記特別遊技判定が行われるまで前記第1表示領域とは異なる第2表示領域に表示させることが可能であるとともに、前記第2の判定情報に対して前記特別遊技判定が行われることに応じて、当該第2の判定情報に対応する保留オブジェクトを、第2変動表示対応オブジェクトとして、前記第2表示領域に表示させることが可能であり、前記第1変動表示対応オブジェクトを複数の表示態様のうち何れかの表示態様で表示させることを可能にするとともに、前記第1変動表示対応オブジェクトの表示態様及び前記事前判定の結果に基づいて、前記保留オブジェクトを複数の表示態様のうち何れかの表示態様で表示させることを可能にし、前記第1変動表示対応オブジェクトと、前記第2変動表示対応オブジェクトと、を用いて、前記第2表示領域において、当該第2変動表示対応オブジェクトに対応される前記第2の判定情報に対して行なわれた前記特別遊技判定の結果を示唆する示唆演出を行わせることが可能であること、を特徴とする。

【発明の効果】

【0013】

本発明の遊技機によれば、保留表示によって遊技者に継続的に期待感を与えることで、遊技者に遊技への遊技意欲を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】遊技機の正面図である。

【図2】ガラス枠を開放させた状態を示す遊技機の斜視図である。

【図3】裏面側を示す遊技機の斜視図である。

【図4】遊技機の全体のブロック図である。

【図5】大当たり判定テーブルを示す図である。

【図6】図柄決定テーブルを示す図である。

【図7】特別図柄の変動パターン決定テーブルを示す図である。

【図8】大当たり抽選の事前判定テーブルを示す図である。

【図9】普通図柄及び始動可動片に関するテーブルを示す図である。

【図10】保留表示態様決定テーブルを示す図である。

【図11A】通常保留表示態様更新テーブルを示す図である。

【図11B】特定保留表示態様更新テーブルを示す図である。

10

20

30

40

50

- 【図 1 2 A】通常判定表示態様決定テーブル（ハズレ用）を示す図である。
- 【図 1 2 B】通常判定表示態様決定テーブル（大当たり・小当たり用）を示す図である。
- 【図 1 3 A】特定判定表示態様決定テーブル（ハズレ用）を示す図である。
- 【図 1 3 B】特定判定表示態様決定テーブル（大当たり・小当たり用）を示す図である。
- 【図 1 4】主制御基板におけるメイン処理を示す図である。
- 【図 1 5】主制御基板におけるタイマ割込処理を示す図である。
- 【図 1 6】主制御基板における入力制御処理を示す図である。
- 【図 1 7】主制御基板における第 1 始動口検出スイッチ入力処理を示す図である。
- 【図 1 8】主制御基板における特図特電制御処理を示す図である。
- 【図 1 9】主制御基板における特別図柄記憶判定処理を示す図である。 10
- 【図 2 0】主制御基板における大当たり判定処理を示す図である。
- 【図 2 1】主制御基板における特別図柄変動処理を示す図である。
- 【図 2 2】主制御基板における特別図柄停止処理を示す図である。
- 【図 2 3】主制御基板における大当たり遊技処理を示す図である。
- 【図 2 4】主制御基板における大当たり遊技終了処理を示す図である。
- 【図 2 5】主制御基板における小当たり遊技処理を示す図である。
- 【図 2 6】主制御基板における普図普電制御処理を示す図である。
- 【図 2 7】主制御基板における普通図柄変動処理を示す図である。
- 【図 2 8】主制御基板における普通電動役物制御処理を示す図である。
- 【図 2 9】主制御基板から演出制御基板に送信されるコマンドの種別を示す図である。 20
- 【図 3 0】演出制御部におけるメイン処理を示す図である。
- 【図 3 1】演出制御部におけるタイマ割込処理を示す図である。
- 【図 3 2】演出制御部におけるコマンド解析処理（1）を示す図である。
- 【図 3 3】演出制御部におけるコマンド解析処理（2）を示す図である。
- 【図 3 4】演出制御部における保留表示態様決定処理を示す図である。
- 【図 3 5】演出制御部における変動演出パターン決定処理を示す図である。
- 【図 3 6】演出制御部における保留表示態様更新処理を示す図である。
- 【図 3 7】演出制御部における判定表示態様決定処理を示す図である。
- 【図 3 8】画像表示装置に表示される演出態様の第 1 の演出例を示した図である。
- 【図 3 9】画像表示装置に表示される演出態様の第 2 の演出例を示した図である。 30
- 【図 4 0】画像表示装置に表示される演出態様の第 3 の演出例を示した図である。
- 【図 4 1】画像表示装置に表示される演出態様の第 4 の演出例を示した図である。

【発明を実施するための形態】

【0015】

以下、本発明の実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。

【0016】

（遊技機 1 の構成）

まず、図 1 乃至図 3 を参照して、遊技機 1 の構成について具体的に説明する。図 1 は、本発明の実施形態における遊技機 1 の正面図の一例である。また、図 2 は、本発明の実施形態におけるガラス枠を開放させた状態の遊技機 1 の斜視図の一例である。また、図 3 は、本発明の実施形態における遊技機 1 の裏面側の斜視図である。 40

【0017】

遊技機 1 は、遊技店の島設備に取り付けられる外枠 60 と、その外枠 60 と回動可能に支持されたガラス枠 50 とが備えられている（図 1、図 2 参照）。また、外枠 60 には、遊技球が流下する遊技領域 6 が形成された遊技盤 2 が設けられている。

【0018】

ガラス枠 50 には、スピーカからなる音声出力装置 32 と、複数のランプ（LED）を有する枠用照明装置 34b と、押圧操作により演出態様を変更させるための演出ボタン 35 と、少なくとも 2 方向（通常 4 方向）へ押圧操作が可能な十字キー 36 とが設けられている。 50

【 0 0 1 9 】

音声出力装置 3 2 は、B G M (バックグランドミュージック)、S E (サウンドエフェクト) 等を出力し、サウンドによる演出を行っている。また、枠用照明装置 3 4 b は、各ランプの光の照射方向や発光色を変更して、照明による演出を行うようにしたものであって複数の位置に設けられている。

【 0 0 2 0 】

演出ボタン 3 5 には、演出ボタン検出スイッチ 3 5 a が設けられており、この演出ボタン検出スイッチ 3 5 a が遊技者の操作を検出すると、この操作に応じてさらなる演出を実行することになる。同様に、十字キー 3 6 にも、十字キー検出スイッチ 3 6 b が設けられており、遊技者が遊技機 1 へ所定の情報を入力することができるように構成されている (図 4 参照)。

10

特に、本実施形態では、演出ボタン 3 5 は、演出ボタン駆動モータ 3 5 b によって上下方向に移動することが可能に構成されている (図 4 参照)。

【 0 0 2 1 】

また、ガラス枠 5 0 には、回動操作されることにより遊技領域 6 に向けて遊技球を発射させる操作ハンドル 3 と、複数の遊技球を貯留する受け皿 4 0 が設けられており、この受け皿 4 0 は、操作ハンドル 3 の方向側に遊技球が流下するように下りの傾斜を有している (図 2 参照)。この受け皿 4 0 の下りの傾斜の端部には、遊技球を受け入れる受入口が設けられており、この受入口に受け入れられた遊技球は、玉送りソレノイド 4 b が駆動することにより、ガラス枠 5 0 の裏面に設けられた玉送り開口部 4 1 へ遊技球が 1 個ずつ送り出される。

20

【 0 0 2 2 】

そして、玉送り開口部 4 1 へ送り出された遊技球は、打出部材 4 c の方向に向けて下り傾斜を有している発射レール 4 2 により、発射レール 4 2 の下り傾斜の端部に誘導される。発射レール 4 2 の下り傾斜の端部の上方には、遊技球を停留させる停止するストッパー 4 3 が設けられており、玉送り開口部 4 1 から送り出された遊技球は、発射レール 4 2 の下り傾斜の端部で 1 個の遊技球が停留されることになる (図 2 参照)。

【 0 0 2 3 】

そして、遊技者が操作ハンドル 3 に触れることで、操作ハンドル 3 の内部に設けられているタッチセンサ 3 a (図 4 参照) が、操作ハンドル 3 と遊技者とが接触していることを検知する。その後、遊技者が操作ハンドル 3 を回動させると、操作ハンドル 3 に直結している発射ボリューム 3 b も回動し、発射ボリューム 3 b により遊技球の発射強度が調整され、調整された発射強度で発射用ソレノイド 4 a に直結された打出部材 4 c が回転する。この打出部材 4 c が回転することで、打出部材 4 c により発射レール 4 2 の下り傾斜の端部に貯留されている遊技球が打ち出され、遊技球が遊技領域 6 に発射されることとなる。

30

【 0 0 2 4 】

上記のようにして発射された遊技球は、発射レール 4 2 からレール 5 a、5 b 間を上昇して玉戻り防止片 5 c を超えると、遊技領域 6 に到達し、その後遊技領域 6 内を自由落下する。このとき、遊技領域 6 に設けられた複数の釘や風車によって、遊技球は予測不能に落下することとなる。

40

【 0 0 2 5 】

遊技盤 2 の遊技領域 6 内には、各種の入賞口 (一般入賞口 1 2、普通図柄ゲート 1 3、第 1 始動口 1 4、第 2 始動口 1 5、第 1 大入賞口 1 6、第 2 大入賞口 1 7) と、画像表示装置 3 1 と、その画像表示装置 3 1 の表示領域を取り囲むようにして飾り部材 7 とが設けられている。

【 0 0 2 6 】

これに対して、遊技盤 2 の遊技領域 6 外には、第 1 特別図柄表示装置 2 0 と、第 2 特別図柄表示装置 2 1 と、普通図柄表示装置 2 2 と、第 1 特別図柄保留表示器 2 3 と、第 2 特別図柄保留表示器 2 4 と、普通図柄保留表示器 2 5 とが設けられている。

【 0 0 2 7 】

50

遊技領域 6 には、遊技球が入球（進入）可能な一般入賞口 1 2 が複数設けられており、これらの一般入賞口 1 2 には、一般入賞口検出スイッチ 1 2 a が設けられている。この一般入賞口検出スイッチ 1 2 a が遊技球の入球を検出すると、所定の賞球（例えば 1 0 個の遊技球）が払い出されることになる。

【 0 0 2 8 】

また、上記遊技領域 6 の中央下側の領域には、遊技球が入球（進入）可能な始動領域を構成する第 1 始動口 1 4 および第 2 始動口 1 5 が設けられている。

【 0 0 2 9 】

この第 2 始動口 1 5 は、始動可動片 1 5 b を有しており、始動可動片 1 5 b が垂直に立った状態となる閉鎖態様と、始動可動片 1 5 b が前に倒れた状態となる開放態様とに可動制御される。このとき、第 2 始動口 1 5 が上記開放態様に制御されているときには、始動可動片 1 5 b が受け皿として機能し、第 2 始動口 1 5 への遊技球の入球が容易となる。つまり、第 2 始動口 1 5 は、閉鎖態様にあるときには遊技球の入球機会がなく、閉鎖態様にあるときには開放態様に比べて遊技球の入球機会が増すこととなる。

【 0 0 3 0 】

ここで、第 1 始動口 1 4 には遊技球の入球を検出する第 1 始動口検出スイッチ 1 4 a が設けられ、第 2 始動口 1 5 には遊技球の入球を検出する第 2 始動口検出スイッチ 1 5 a が設けられている。そして、第 1 始動口検出スイッチ 1 4 a または第 2 始動口検出スイッチ 1 5 a が遊技球の入球を検出すると、後述する「大当たり抽選」を行うための特別図柄判定用乱数値を取得する。

【 0 0 3 1 】

なお、第 1 始動口検出スイッチ 1 4 a または第 2 始動口検出スイッチ 1 5 a が遊技球の入球を検出した場合には、上記特別図柄判定用乱数値の他にも、停止表示する特別図柄を決定するための大当たり図柄用乱数値、特別図柄の変動時間を決定するためのリーチ判定用乱数値・特図変動用乱数値も取得される。

【 0 0 3 2 】

さらに、第 1 始動口検出スイッチ 1 4 a または第 2 始動口検出スイッチ 1 5 a が遊技球の入球を検出した場合にも、一般入賞口検出スイッチ 1 2 a が遊技球の入賞を検知したときと同様に、所定の賞球（例えば 3 個の遊技球）が払い出される。

【 0 0 3 3 】

また、上記遊技領域 6 の左右の領域には、遊技球が通過可能な普通領域を構成する普通図柄ゲート 1 3 が設けられている。

【 0 0 3 4 】

この普通図柄ゲート 1 3 には、遊技球の通過（進入）を検出するゲート検出スイッチ 1 3 a が設けられている。そして、普通図柄ゲート 1 3 に遊技球が通過すると、ゲート検出スイッチ 1 3 a が遊技球の通過を検出し、後述する「普通図柄抽選」を行うための普通図柄判定用乱数値を取得する。

【 0 0 3 5 】

なお、ゲート検出スイッチ 1 3 a が遊技球の通過を検出した場合には、上記普通図柄判定用乱数値の他にも、停止表示する普通図柄を決定するための普図停止用乱数値、普通図柄の変動時間を決定するための普図時間用乱数値も取得される。

【 0 0 3 6 】

さらに、上記遊技領域 6 の右側の領域には、遊技球が通過可能な普通領域を構成する普通図柄ゲート 1 3 に加え、遊技球が入球可能な第 1 大入賞口 1 6 と、遊技球が入球可能な第 2 大入賞口 1 7 も設けられている。

【 0 0 3 7 】

このため、操作ハンドル 3 を大きく回動させ、強い力で打ち出された遊技球でないと、第 1 大入賞口 1 6 及び第 2 大入賞口 1 7 には遊技球が入賞しないように構成されている。

【 0 0 3 8 】

第 1 大入賞口 1 6 は、通常は第 1 大入賞口開閉扉 1 6 b によって閉状態に維持されてお

10

20

30

40

50

り、遊技球の入球を不可能としている。これに対して、後述する特別遊技が開始されると、第１大入賞口開閉扉１６ｂが開放されるとともに、この第１大入賞口開閉扉１６ｂが遊技球を第１大入賞口１６内に導く受け皿として機能し、遊技球が第１大入賞口１６に入球可能となる。この第１大入賞口１６には第１大入賞口検出スイッチ１６ａが設けられており、この第１大入賞口検出スイッチ１６ａが遊技球の入球を検出すると、予め設定された賞球（例えば１５個の遊技球）が払い出される。

【００３９】

第２大入賞口１７の右端には、第２大入賞口開閉扉１７ｂが設けられており、この第２大入賞口開閉扉１７ｂの一方を支点として可動することによって第２大入賞口１７への入賞を容易にする開放状態と入賞ができない閉鎖状態とを制御する。そして、第２大入賞口開閉扉１７ｂが開放状態となると、その第２大入賞口開閉扉１７ｂが遊技球を第２大入賞口１７内に導く受け皿として機能し、遊技球が第２大入賞口１７に入球可能となる。この第２大入賞口１７には、第２大入賞口検出スイッチ１７ａが設けられており、この第２大入賞口検出スイッチ１７ａが遊技球の入球を検出すると、予め設定された賞球（例えば１５個の遊技球）が払い出される。

【００４０】

さらには、遊技領域６の最下部の領域には、一般入賞口１２、第１始動口１４、第２始動口１５、第１大入賞口１６および第２大入賞口１７のいずれにも入球しなかった遊技球を排出するためのアウト口１１が設けられている。

【００４１】

また、遊技領域６の中央には、ＬＣＤ（Liquid Crystal Display）等によって構成された画像表示装置３１が設けられている。

【００４２】

この画像表示装置３１は、遊技が行われていない待機中に画像を表示したり、遊技の進行に応じた画像を表示したりする。なかでも、後述する大当たりの抽選結果を報知するための３個の演出図柄３８が表示され、特定の演出図柄３８の組合せ（例えば、７７７等）が停止表示されることにより、大当たりの抽選結果として大当たりが報知される。

【００４３】

この演出図柄３８は、第１始動口１４または第２始動口１５に遊技球が入球したときには、後述する特別図柄の変動表示に合わせて変動表示するとともに、所定の変動時間経過後に後述する特別図柄の停止表示に合わせて停止表示する。すなわち、演出図柄３８と特別図柄との変動表示のタイミング、演出図柄３８と特別図柄との停止表示のタイミングは、それぞれが対応している（同じ時間になっている）。

【００４４】

さらに、本実施形態では、この演出図柄３８は、第１始動口１４に遊技球が入球したときであっても、第２始動口１５に遊技球が入球したときであっても、同じ種類の演出図柄３８が変動表示又は停止表示されるようになっている。ただし、第１始動口１４に遊技球が入球したときと、第２始動口１５に遊技球が入球したときとで異なる種類の演出図柄３８が変動表示又は停止表示されるように構成しても構わない。

【００４５】

そして、画像表示装置３１の表示領域を取り囲んだ飾り部材７には、画像表示装置３１の表示領域の前面に遊技球が通過しないように、その外周に遊技盤２から立設した壁部が設けられている。

【００４６】

また飾り部材７の左右両側には、複数のランプ（ＬＥＤ等）を有する盤用照明装置３４ａが設けられており、飾り部材７の上部には、遊技機のタイトルの「看板」を模した第１装飾部材３３ａが設けられ、飾り部材７の右部には、「刀」を模した第２装飾部材３３ｂが設けられている。

【００４７】

この第１装飾部材３３ａは、ソレノイドやモータ等によって構成される盤用駆動装置３

10

20

30

40

50

3によって駆動され、上下方向に移動することが可能であって、この上下方向の移動によって画像表示装置31の前面に移動することができる。同様に、第2装飾部材33bも、盤用駆動装置33によって駆動され、第2装飾部材33bの下方を支点として左側に倒れて、画像表示装置31の前面に移動することができる。

【0048】

遊技盤2の遊技領域6外に設けられている第1特別図柄表示装置20は、第1始動口14に遊技球が入球したことを契機として行われた大当たりの抽選の抽選結果を、特別図柄として報知するものであり、LED等によって構成される複数の点灯部材によって構成されている。大当たりの抽選の抽選結果に対応する特別図柄は、すぐに報知されるものではなく、所定時間に亘って変動表示(点滅)された後に、停止表示(点灯)されるようにしている。

10

【0049】

なお、第2特別図柄表示装置21は、第2始動口15に遊技球が入球したことを契機として行われた大当たり抽選の抽選結果を、特別図柄として報知するためのもので、その機能は、上記第1特別図柄表示装置20と同一である。

【0050】

また、第1特別図柄表示装置20及び/又は第2特別図柄表示装置21は、7セグメントのLEDによっても構成することができる。例えば、大当たりに当選した場合には「7」を停止表示し、ハズレであった場合には「-」を停止表示するように構成してもよい。

【0051】

20

ここで、「大当たり抽選」とは、第1始動口14または第2始動口15に遊技球が入球したときに、特別図柄判定用乱数値を取得し、取得した特別図柄判定用乱数値が「大当たり」に対応する乱数値であるかの判定する処理をいう。

【0052】

また、本実施形態において「大当たり」というのは、第1始動口14または第2始動口15に遊技球が入球したことを条件として行われる大当たりの抽選において、大当たり遊技を実行する権利を獲得したことをいう。「大当たり遊技」においては、第1大入賞口16または第2大入賞口17が開放されるラウンド遊技を所定回数(例えば、4回または16回)行う。各ラウンド遊技における第1大入賞口16または第2大入賞口17の最大開放時間については予め定められた時間が設定されており、この間に第1大入賞口16または第2大入賞口17に所定個数の遊技球(例えば9個)が入球すると、1回のラウンド遊技が終了となる。つまり、「大当たり遊技」は、第1大入賞口16または第2大入賞口17に遊技球が入球するとともに、当該入球に応じた賞球を遊技者が獲得できる遊技である。

30

。なお、この大当たり遊技には、複数種類の大当たりが設けられているが、詳しくは後述する。

【0053】

また、特別図柄の変動表示中や後述する特別遊技中等、第1始動口14または第2始動口15に遊技球が入球して、即座に大当たり抽選が行えない場合には、一定の条件のもとで、大当たり抽選の権利が保留される。

40

【0054】

より具体的には、第1始動口14に遊技球が入球したときに取得された特別図柄判定用乱数値等を第1保留として記憶し、第2始動口15に遊技球が入球したときに取得された特別図柄判定用乱数値等を第2保留として記憶する。これら両保留は、それぞれ上限保留個数を4個に設定し、その保留個数は、それぞれ第1特別図柄保留表示器23と第2特別図柄保留表示器24とに表示される。

【0055】

なお、第1保留が1つの場合には、第1特別図柄保留表示器23の最左端のLEDが点灯し、第1保留が2つの場合には、第1特別図柄保留表示器23の最左端から2つのLEDが点灯する。また、第1保留が3つの場合には、第1特別図柄保留表示器23の最左端


50

から3つのLEDが点滅するとともに右側のLEDが点灯し、第1保留が4つの場合には、第1特別図柄保留表示器23の最左端から4つのLEDが点灯する。また、第2特別図柄保留表示器24においても、上記と同様に第2保留の保留個数が表示されることになる。

【0056】

また、遊技盤2の遊技領域6外に設けられている普通図柄表示装置22は、普通図柄ゲート13を遊技球が通過したことを契機として行われる普通図柄抽選の抽選結果を報知するためのものである。

【0057】

ここで、「普通図柄抽選」とは、普通図柄ゲート13に遊技球が通過したときに、普通図柄判定用乱数値を取得し、取得した普通図柄判定用乱数値が「当たり」に対応する乱数値であるかどうかの判定する処理をいう。この普通図柄抽選の抽選結果についても、普通図柄ゲート13を遊技球が通過して即座に抽選結果が報知されるわけではなく、普通図柄表示装置22において普通図柄が点滅等の変動表示を行い、所定の変動時間を経過したところで、普通図柄抽選の抽選結果に対応する普通図柄が停止表示して、遊技者に抽選結果が報知されるようにしている。そして、この普通図柄抽選によって当たりに当選すると普通図柄表示装置22の特定の普通図柄（例えば「」）が点灯し、その後、上記第2始動口15が所定時間、開放態様に制御される。

【0058】

また、特別図柄と同様に、即座に普通図柄抽選が行えない場合には、一定の条件のもとで、普通図柄抽選の権利が保留される。この普通図柄の上限保留個数も4個に設定されており、その保留個数が、上記第1特別図柄保留表示器23および第2特別図柄保留表示器24と同様の態様によって、普通図柄保留表示器25において表示される。

【0059】

また、図2に示すように、ガラス枠50は、遊技盤2の前方（遊技者側）において遊技領域6を視認可能に覆うガラス板52を支持している。なお、ガラス板52は、ガラス枠50に対して着脱可能に固定されている。

【0060】

そして、ガラス枠50は、左右方向の一端側（たとえば遊技機1に正対して左側）においてヒンジ機構部51を介して外枠60に連結されており、ヒンジ機構部51を支点として左右方向の他端側（たとえば遊技機1に正対して右側）を外枠60から開放させる方向に回動可能とされている。ガラス枠50は、ガラス板52とともに遊技盤2を覆い、ヒンジ機構部51を支点として扉のように回動することによって、遊技盤2を含む外枠60の内側部分を開放することができる。

【0061】

ガラス枠50における左右方向の他端側には、ガラス枠50の他端側を外枠60に固定するロック機構が設けられている。ロック機構による固定は、専用の鍵によって解除することが可能とされている。また、ガラス枠50には、ガラス枠50が外枠60から開放されているか否かを検出する扉開放スイッチ133も設けられている。

【0062】

そして、図3に示すように、遊技機1の裏面には、主制御基板110、演出制御基板120、払出制御基板130、電源基板140、遊技情報出力端子板30等が設けられている。また、電源基板140に遊技機1に電力を給電するための電源プラグ141、図示しない枠制御基板180や電源スイッチが設けられている。

【0063】

（遊技機1の全体のブロック図）

次に、図4の遊技機1の全体のブロック図を用いて、遊技の進行を制御する制御手段について説明する。図4は、遊技機1の全体のブロック図である。

【0064】

主制御基板110は、遊技の基本動作を制御し、第1始動口検出スイッチ14a等の各

10

20

30

40

50

種検出信号を入力して、第1特別図柄表示装置20や第1大入賞口開閉ソレノイド16c等を駆動させて遊技を制御するものである。

【0065】

この主制御基板110は、演出制御基板120と、払出制御基板130と、電源基板140とに接続されている。

【0066】

ここで、主制御基板110と演出制御基板120との通信は、主制御基板110から演出制御基板120への一方向のみにデータを通信可能に構成されており、主制御基板110と払出制御基板130との通信は、双方向にデータを通信可能に構成されている。また、主制御基板110は、電源基板140から電源電圧を入力している。

10

【0067】

また、主制御基板110は、メインCPU110a、メインROM110bおよびメインRAM110cから構成されるワンチップマイコン110mと、主制御用の入力ポートと出力ポート(図示せず)とを少なくとも備えている。

【0068】

この主制御用の入力ポートには、払出制御基板130、一般入賞口12に遊技球が入球したことを検知する一般入賞口検出スイッチ12a、普通図柄ゲート13に遊技球が通過したことを検知するゲート検出スイッチ13a、第1始動口14に遊技球が入球したことを検知する第1始動口検出スイッチ14a、第2始動口15に遊技球が入球したことを検知する第2始動口検出スイッチ15a、第1大入賞口16に遊技球が入球したことを検知する第1大入賞口検出スイッチ16a、第2大入賞口17に遊技球が入球したことを検知する第2大入賞口検出スイッチ17aが接続されている。この主制御用の入力ポートによって、各種信号が主制御基板110に入力される。

20

【0069】

また、主制御用の出力ポートには、演出制御基板120、払出制御基板130、第2始動口15の始動可動片15bを開閉動作させる始動口開閉ソレノイド15c、第1大入賞口開閉扉16bを動作させる第1大入賞口開閉ソレノイド16c、第2大入賞口開閉扉17bを動作させる第2大入賞口開閉ソレノイド17c、特別図柄を表示する第1特別図柄表示装置20と第2特別図柄表示装置21、普通図柄を表示する普通図柄表示装置22、特別図柄の保留球数を表示する第1特別図柄保留表示器23と第2特別図柄保留表示器24、普通図柄の保留球数を表示する普通図柄保留表示器25、外部情報信号を出力する遊技情報出力端子板30が接続されている。この主制御用の出力ポートによって、各種信号が出力される。

30

【0070】

メインCPU110aは、各検出スイッチやタイマからの入力信号に基づいて、メインROM110bに格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、各装置や表示器を直接制御したり、あるいは演算処理の結果に応じて他の基板にコマンドを送信したりする。

【0071】

主制御基板110のメインROM110bには、遊技制御用のプログラムや各種の遊技に決定に必要なデータ、テーブルが記憶されている。

40

具体的には、大当たり抽選に用いられる大当たり判定テーブル(図5参照)、特別図柄の停止図柄を決定する図柄決定テーブル(図6参照)、特別図柄の変動パターンを決定する変動パターン決定テーブル(図7参照)、大当たり抽選の事前判定テーブル(図8参照)、普通図柄抽選に参照される当り判定テーブル(図9参照)等がメインROM110bに記憶されている。

なお、上述したテーブルは、本実施形態におけるテーブルのうち、特徴的なテーブルを一例として列挙しているに過ぎず、遊技の進行にあたっては、この他にも不図示のテーブルやプログラムが多数設けられている。

【0072】

50

主制御基板 110 のメイン RAM 110 c は、メイン CPU 110 a の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能し、複数の記憶領域を有している。

例えば、メイン RAM 110 c には、特図特電処理データ記憶領域、普図普電処理データ記憶領域、普通図柄保留数 (G) 記憶領域、普通図柄保留記憶領域、停止普図データ記憶領域、第 1 特別図柄保留数 (U1) 記憶領域、第 2 特別図柄保留数 (U2) 記憶領域、第 1 特別図柄乱数値記憶領域、第 2 特別図柄乱数値記憶領域、ラウンド遊技回数 (R) 記憶領域、開放回数 (K) 記憶領域、大入賞口入球数 (C) 記憶領域、始動開放回数カウンタ、遊技状態記憶領域 (高確率遊技フラグ記憶領域と時短遊技フラグ記憶領域)、高確率遊技回数 (X) カウンタ、時短回数 (J) カウンタ、遊技状態バッファ、停止特図データ記憶領域、停止普図データ記憶領域、演出用伝送データ格納領域、特別図柄時間カウンタ、特別遊技タイマカウンタ、始動開放タイマカウンタ、始動閉鎖タイマカウンタ、始動インターバルタイマカウンタなど各種のタイマカウンタが設けられている。

10

なお、上述した記憶領域も一例に過ぎず、この他にも多数の記憶領域が設けられている。

【0073】

遊技情報出力端子板 30 は、主制御基板 110 において生成された外部情報信号を遊技店のホールコンピュータ等に出力するための基板である。遊技情報出力端子板 30 は、主制御基板 110 と配線接続され、外部情報を遊技店のホールコンピュータ等と接続するためのコネクタが設けられている。

【0074】

20

演出制御基板 120 は、主に遊技中や待機中等の各演出を制御し、遊技の演出の内容を総合して管理する演出制御部 120 m と、画像表示装置 31 における画像の表示制御を行う画像制御部 150 と、盤用駆動装置 33 におけるソレノイドやモータ等の駆動制御を行う駆動制御部 160 と、盤用照明装置 34 a における LED 等の点灯制御を行うランプ制御部 170 とを備えている。

【0075】

この演出制御基板 120 は、主制御基板 110 と、電源基板 140 と、枠制御基板 180 と接続されている。

【0076】

上述したように、演出制御基板 120 と主制御基板 110 との通信は、主制御基板 110 から演出制御基板 120 への一方向のみにデータを通信可能に構成されている。すなわち、演出制御基板 120 は、主制御基板 110 からのデータを受信可能であるものの、主制御基板 110 へはデータを送信不可能に構成されている。

30

また、演出制御基板 120 と枠制御基板 180 との通信は、双方向にデータを通信可能に構成されており、演出制御基板 120 は、電源基板 140 から電源電圧を入力している。

【0077】

演出制御部 120 m は、サブ CPU 120 a、サブ ROM 120 b、サブ RAM 120 c を備えている。

【0078】

40

サブ CPU 120 a は、主制御基板 110 から受信したコマンド、または、後述する枠制御基板 180 から受信した演出ボタン検出スイッチ 35 a、十字キー検出スイッチ 36 b 等からの入力信号に基づいて、サブ ROM 120 b に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、当該処理に基づいて、画像制御部 150、駆動制御部 160 と、ランプ制御部 170 及び枠制御基板 180 に各種の演出を実行させるための指示を行う (データを送信する)。

【0079】

例えば、サブ CPU 120 a は、主制御基板 110 から特別図柄の変動態様を示す変動パターン指定コマンドを受信すると、受信した変動パターン指定コマンドの内容を解析して、画像表示装置 31、音声出力装置 32、盤用駆動装置 33、盤用照明装置 34 a、枠

50

用照明装置 3 4 b、演出ボタン駆動モータ 3 5 b に所定の演出を実行させるための演出用データ（後述する演出パターン指定コマンド等）を決定する。そして、決定した演出用データを画像制御部 1 5 0、駆動制御部 1 6 0 と、ランプ制御部 1 7 0 及び枠制御基板 1 8 0 へ送信する。

【 0 0 8 0 】

サブ R O M 1 2 0 b には、演出制御用のプログラムや各種の遊技の決定に必要なデータ、テーブルが記憶されている。

【 0 0 8 1 】

具体的には、保留表示態様決定テーブル（図 1 0 参照）、通常保留表示態様更新テーブル（図 1 1 A 参照）、特定保留表示態様更新テーブル（図 1 1 B 参照）、判定表示態様決定テーブル（ハズレ用）（図 1 2 A 参照）、判定表示態様決定テーブル（大当たり用）（図 1 2 B 参照）等がサブ R O M 1 2 0 b に記憶されている。

10

【 0 0 8 2 】

なお、上述したテーブルは、本実施形態におけるテーブルのうち、特徴的なテーブルを一例として列挙しているに過ぎず、遊技の進行にあたっては、この他にも不図示のテーブルやプログラムが多数設けられている。

【 0 0 8 3 】

サブ R A M 1 2 0 c は、サブ C P U 1 2 0 a の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能し、複数の記憶領域を有している。

【 0 0 8 4 】

20

画像制御部 1 5 0 は、画像表示装置 3 1 と接続しており、演出制御部 1 2 0 m（サブ C P U 1 2 0 a）から送信された各種の演出用データに基づいて、画像表示装置 3 1 における画像の表示制御を行う。

【 0 0 8 5 】

このとき、画像制御部 1 5 0 と、画像表示装置 3 1 との間には、画像データを表示させる際に所定の画像形式に変換して出力するブリッジ機能を有する汎用基板 3 9 が設けられている。

【 0 0 8 6 】

この汎用基板 3 9 は、画像データを表示する画像表示装置 3 1 の性能に対応する画像形式に変換するブリッジ機能を有しており、例えば、S X G A（1 2 8 0 ドット×1 0 8 0 ドット）の 1 9 インチの液晶表示装置を画像表示装置 3 1 として接続したときと、X G A（1 0 2 4 ドット×7 6 8 ドット）の 1 7 インチの液晶表示装置を画像表示装置 3 1 として接続したときとの解像度の違い等を吸収する。

30

【 0 0 8 7 】

画像制御部 1 5 0 は、液晶制御 C P U 1 5 0 a、液晶制御 R A M 1 5 0 b、液晶制御 R O M 1 5 0 c、C G R O M 1 5 1、水晶発振器 1 5 2、V R A M 1 5 3、描画制御部（V D P（Video Display Processor）1 5 9（以下、「V D P 1 5 9」と称する））とを備えている。

【 0 0 8 8 】

液晶制御 C P U 1 5 0 a は、演出制御部 1 2 0 m から送信された演出用データ（演出パターン指定コマンド等）に基づいて、描画制御コマンド群から構成されるディスプレイリストを作成し、このディスプレイリストを V D P 1 5 9 に対して送信することによって C G R O M 1 5 1 に記憶されている画像データを画像表示装置 3 1 に表示させる指示を行う。

40

【 0 0 8 9 】

また、液晶制御 C P U 1 5 0 a は、V D P 1 5 9 から V ブランク割込信号や描画終了信号を受信すると、適宜割り込み処理を行う。

【 0 0 9 0 】

液晶制御 R A M 1 5 0 b は、液晶制御 C P U 1 5 0 a に内蔵されており、液晶制御 C P U 1 5 0 a の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能し、液晶制御 R O M 1

50

5 0 c から読み出されたデータを一時的に記憶するものである。

【 0 0 9 1 】

また、液晶制御 R O M 1 5 0 c は、マスク R O M 等で構成されており、液晶制御 C P U 1 5 0 a の制御処理のプログラム、ディスプレイリストを生成するためのディスプレイリスト生成プログラム、演出用データに対応する画像を用いた演出のアニメーションを表示するためのアニメパターン、アニメーション情報等が記憶されている。

【 0 0 9 2 】

このアニメパターンは、アニメーションを表示するにあたり参照され、その演出用データに対応する画像のアニメーション情報の組み合わせや各アニメーション情報の表示順序等を記憶している。また、アニメーション情報には、ウェイトフレーム（表示時間）、対象データ（スプライトの識別番号、転送元アドレス等）、パラメータ（スプライトの表示位置、転送先アドレス等）、描画方法、演出画像を表示する表示装置を指定した情報等などの情報を記憶している。

10

【 0 0 9 3 】

C G R O M 1 5 1 は、フラッシュメモリ、E E P R O M、E P R O M、マスク R O M 等から構成され、所定範囲の画素（例えば、3 2 ピクセル×3 2 ピクセル）における画素情報の集まりからなる画像データ（スプライト、ムービー）等を圧縮して記憶している。なお、この画素情報は、それぞれの画素毎に色番号を指定する色番号情報と画像の透明度を示す値とから構成されている。この C G R O M 1 5 1 は、V D P 1 5 9 によって画像データ単位で読み出しが行われ、このフレームの画像データ単位で画像処理が行われる。

20

【 0 0 9 4 】

さらに、C G R O M 1 5 1 には、色番号を指定する色番号情報と実際に色を表示するための表示色情報とが対応づけられたパレットデータを圧縮せずに記憶している。なお、C G R O M 1 5 1 は、全ての画像データを圧縮せずとも、一部のみ圧縮している構成でもよい。また、ムービーの圧縮方式としては、M P E G 4 等の公知の種々の圧縮方式を用いることができる。

【 0 0 9 5 】

水晶発振器 1 5 2 は、パルス信号を V D P 1 5 9 に出力し、このパルス信号を分周することで、V D P 1 5 9 が制御を行うためのシステムクロック、画像表示装置 3 1 と同期を図るための同期信号等が生成される。

30

【 0 0 9 6 】

V R A M 1 5 3 は、画像データの書込みまたは読み出しが高速な S R A M で構成されている。この V R A M 1 5 3 は、液晶制御 C P U 1 5 0 a から出力されたディスプレイリストを一時的に記憶するディスプレイリスト記憶領域、画像表示装置 3 1 に対応するフレームバッファ領域等を有している。

【 0 0 9 7 】

このフレームバッファ領域は、画像を描画または表示するための記憶領域であり、第 1 フレームバッファ領域と第 2 フレームバッファ領域とを更に有している。そして、第 1 フレームバッファ領域と第 2 フレームバッファ領域とは、描画の開始毎に、「描画用フレームバッファ」と「表示用フレームバッファ」とに交互に切り替わるものである。

40

【 0 0 9 8 】

V D P 1 5 9 は、いわゆる画像プロセッサであり、液晶制御 C P U 1 5 0 a からの指示（ディスプレイリスト）に基づいて、C G R O M 1 5 1 に記憶された画像データを V R A M 1 5 3 のフレームバッファ領域の「描画用フレームバッファ」に描画する。さらに、V D P 1 5 9 は、フレームバッファ領域の「表示用フレームバッファ」から画像データを読み出す。そして、読み出した画像データに基づいて、映像信号（L V D S 信号や R G B 信号等）を生成して、画像表示装置 3 1 に出力して表示させる。

【 0 0 9 9 】

駆動制御部 1 6 0 は、盤用駆動装置 3 3 と接続しており、演出制御部 1 2 0 m（サブ C P U 1 2 0 a）から送信された各種の演出用データに基づいて、盤用駆動装置 3 3 にお

50

るソレノイドやモータ等の駆動制御を行う。そして、この盤用駆動装置 3 3 を駆動制御することにより、遊技盤 2 に設けられた第 1 装飾部材 3 3 a 及び第 2 装飾部材 3 3 b が駆動することになる。

【 0 1 0 0 】

ランプ制御部 1 7 0 は、盤用照明装置 3 4 a と接続しており、演出制御部 1 2 0 m (サブ CPU 1 2 0 a) から送信された各種の演出用データに基づいて、盤用照明装置 3 4 a における LED 等の点灯制御を行う。そして、この盤用照明装置 3 4 a を点灯制御することにより、遊技盤 2 に設けられた盤用照明装置 3 4 a が点灯・消灯することになる。

【 0 1 0 1 】

枠制御基板 1 8 0 は、ガラス枠 5 0 に設けられた音声出力装置 3 2 と、枠用照明装置 3 4 b と、演出ボタン 3 5 との演出を制御する。

10

【 0 1 0 2 】

この枠制御基板 1 8 0 は、演出制御基板 1 2 0 と、電源基板 1 4 0 と接続されており、上述したように、枠制御基板 1 8 0 と演出制御基板 1 2 0 との通信は、双方向にデータを通信可能に構成されており、枠制御基板 1 8 0 は、電源基板 1 4 0 から電源電圧を入力している。

【 0 1 0 3 】

枠制御基板 1 8 0 は、演出制御基板 1 2 0 から送信された各種の演出用データに基づいて、所定の音声データを音声出力装置 3 2 に出力する制御を行うとともに、枠用照明装置 3 4 b における LED 等の点灯制御を行い、演出ボタン駆動モータ 3 5 b の駆動制御を行う。この枠制御基板 1 8 0 の制御により、ガラス枠 5 0 に設けられた音声出力装置 3 2 が音声を出力するとともに、枠用照明装置 3 4 b が点灯・消灯し、演出ボタン 3 5 が上下方向に移動することになる。

20

【 0 1 0 4 】

さらに、枠制御基板 1 8 0 は、演出ボタン検出スイッチ 3 5 a と、十字キー検出スイッチ 3 6 b とからの入力信号を入力すると、その入力信号を演出制御基板 1 2 0 に送信する。すなわち、演出制御基板 1 2 0 は、演出ボタン検出スイッチ 3 5 a と、十字キー検出スイッチ 3 6 b とからの入力信号を、枠制御基板 1 8 0 を介して入力することになる。

【 0 1 0 5 】

払出制御基板 1 3 0 は、遊技球の払い出し制御を行う払出制御部 1 3 1 と、遊技球の発射制御を行う発射制御部 1 3 2 とを備えている。

30

【 0 1 0 6 】

この払出制御基板 1 3 0 は、主制御基板 1 1 0 と、電源基板 1 4 0 と接続されており、上述したように、払出制御基板 1 3 0 と主制御基板 1 1 0 との通信は、双方向にデータを通信可能に構成されており、払出制御基板 1 3 0 は、電源基板 1 4 0 から電源電圧を入力している。

【 0 1 0 7 】

払出制御部 1 3 1 は、払出 CPU 1 3 1 a、払出 ROM 1 3 1 b、払出 RAM 1 3 1 c から構成されるワンチップマイコンから構成されている。

【 0 1 0 8 】

40

払出 CPU 1 3 1 a は、遊技球が払い出されたか否かを検知する払出球計数検知スイッチ 1 3 5、扉開放スイッチ 1 3 3、タイマからの入力信号に基づいて、払出 ROM 1 3 1 b に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、当該処理に基づいて、対応する払出データを主制御基板 1 1 0 に送信する。

【 0 1 0 9 】

また、払出制御基板 1 3 0 の出力側には、遊技球の貯留部から所定数の遊技球を払い出すための払出装置の払出モータ 1 3 4 が接続されている。払出 CPU 1 3 1 a は、主制御基板 1 1 0 から送信された払出個数指定コマンドに基づいて、払出 ROM 1 3 1 b から所定のプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、払出装置の払出モータ 1 3 4 を制御して所定の遊技球を払い出す。このとき、払出 RAM 1 3 1 c は、払出 CPU 1 3 1 a

50

の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

【0110】

発射制御部132は、入力側にタッチセンサ3aおよび発射ボリューム3bが接続されており、出力側に発射用ソレノイド4aおよび玉送りソレノイド4bを接続している。発射制御部132は、タッチセンサ3aからのタッチ信号を入力するとともに、発射ボリューム3bから供給された電圧に基づいて、発射用ソレノイド4aや玉送りソレノイド4bを通电させる制御を行う。

【0111】

タッチセンサ3aは、操作ハンドル3の内部に設けられ、遊技者が操作ハンドル3に触れたことによる静電容量の変化を利用した静電容量型の近接スイッチから構成される。タッチセンサ3aは、遊技者が操作ハンドル3に触れたことを検知すると、発射制御部132に発射用ソレノイド4aの通电を許可するタッチ信号を出力する。発射制御部132は、大前提としてタッチセンサ3aからタッチ信号の入力がなければ、遊技球を遊技領域6に発射させないように構成されている。

【0112】

発射ボリューム3bは、操作ハンドル3が回転する回転部に直結して設けられ、可変抵抗器から構成される。発射ボリューム3bは、その発射ボリューム3bに印加された定電圧（例えば5V）を可変抵抗器により分圧して、分圧した電圧を発射制御部132に供給する（発射制御部132に供給する電圧を可変させる）。発射制御部132は、発射ボリューム3bにより分圧された電圧に基づいて、発射用ソレノイド4aを通电して、発射用ソレノイド4aに直結された打出部材4cを回転させることで、遊技球を遊技領域6に発射させる。

【0113】

発射用ソレノイド4aは、ロータリーソレノイドから構成され、発射用ソレノイド4aには打出部材4cが直結されており、発射用ソレノイド4aが回転することで、打出部材4cを回転させる。

【0114】

ここで、発射用ソレノイド4aの回転速度は、発射制御部132に設けられた水晶発振器の出力周期に基づく周波数から、約99.9（回/分）に設定されている。これにより、1分間における発射遊技数は、発射ソレノイドが1回転する毎に1個発射されるため、約99.9（個/分）となる。すなわち、1個の遊技球は約0.6秒毎に発射されることになる。

【0115】

玉送りソレノイド4bは、直進ソレノイドから構成され、受け皿40にある遊技球を、発射用ソレノイド4aに直結された打出部材4cに向けて1個ずつ送り出している。

【0116】

電源基板140は、コンデンサからなるバックアップ電源を備えており、遊技機1に電源電圧を供給するとともに、遊技機1に供給する電源電圧を監視し、電源電圧が所定値以下となったときに、電断検知信号を主制御基板110に出力する。より具体的には、電断検知信号がハイレベルになるとメインCPU110aは動作可能状態になり、電断検知信号がローレベルになるとメインCPU110aは動作停止状態になる。なお、バックアップ電源はコンデンサに限らず、例えば、電池でもよく、コンデンサと電池とを併用して用いてもよい。

【0117】

（遊技状態の説明）

次に、遊技が進行する際の遊技状態について説明する。本実施形態においては、大当たり抽選に関する状態として「低確率遊技状態」と「高確率遊技状態」とを有し、第2始動口15が有する始動可動片15bに関する状態として「非時短遊技状態」と「時短遊技状態」とを有する。この大当たり抽選に関する状態（低確率遊技状態、高確率遊技状態）と始動可動片15bに関する状態（非時短遊技状態、時短遊技状態）とは、それぞれの状態

10

20

30

40

50

を関連させることもでき、独立させることもできる。つまり、

- (1) 「低確率遊技状態」かつ「時短遊技状態」である場合と、
- (2) 「低確率遊技状態」かつ「非時短遊技状態」である場合と、
- (3) 「高確率遊技状態」かつ「時短遊技状態」である場合と、
- (4) 「高確率遊技状態」かつ「非時短遊技状態」である場合と、を設けることが可能になる。

なお、遊技を開始したときの遊技状態、すなわち遊技機 1 の初期の遊技状態は、「低確率遊技状態」であって「非時短遊技状態」に設定されており、この遊技状態を本実施形態においては「通常遊技状態」と称することとする。

【 0 1 1 8 】

10

本実施形態において「低確率遊技状態」というのは、第 1 始動口 1 4 または第 2 始動口 1 5 に遊技球が入球したことを条件として行われる大当たり抽選において、大当たりの当選確率が、例えば $1 / 399$ と低く設定された遊技状態をいう。これに対して「高確率遊技状態」というのは、低確率遊技状態と比べて大当たりの当選確率が向上し、大当たりの当選確率が、例えば $1 / 53.2$ と高く設定された遊技状態をいう。したがって、「高確率遊技状態」では、「低確率遊技状態」よりも、大当たりに当選しやすいこととなる。なお、低確率遊技状態から高確率遊技状態に変更するのは、後述する大当たり遊技を終了した後である。

【 0 1 1 9 】

本実施形態では、高確率遊技状態への移行の契機となる大当たりを「確変大当たり」といい、低確率遊技状態への移行の契機となる大当たりを「通常大当たり」という。

20

【 0 1 2 0 】

本実施形態において「非時短遊技状態」というのは、普通図柄ゲート 1 3 を遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄抽選において、その抽選結果に対応する普通図柄の平均の変動時間が「時短遊技状態」よりも長く設定され、かつ、当たりに当選した際の第 2 始動口 1 5 の開放時間が短く設定されやすい遊技状態をいう。例えば、普通図柄ゲート 1 3 を遊技球が通過すると、普通図柄抽選が行われて、普通図柄表示装置 2 2 において普通図柄の変動表示が行われるが、普通図柄は変動表示が開始されてから、例えば 30 秒後に停止表示する。そして、抽選結果が当たりであった場合には、普通図柄の停止表示後に、第 2 始動口 1 5 が 0.2 秒間、開放態様に制御される。

30

【 0 1 2 1 】

これに対して「時短遊技状態」というのは、普通図柄ゲート 1 3 を遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄抽選において、その抽選結果に対応する普通図柄の平均の変動時間が「非時短遊技状態」よりも短く設定され、かつ、当たりに当選した際の第 2 始動口 1 5 の開放時間が例えば 3 秒と、「非時短遊技状態」よりも長く設定された遊技状態をいう。さらに、「非時短遊技状態」においては普通図柄抽選において当たりに当選する確率が例えば $1 / 16$ と低く設定され、「時短遊技状態」においては普通図柄抽選において当たりに当選する確率が例えば $15 / 16$ と高く設定される。したがって、「時短遊技状態」においては、「非時短遊技状態」よりも、普通図柄ゲート 1 3 を遊技球が通過すると、第 2 始動口 1 5 が開放態様に制御されやすくなる。これにより、「時短遊技状態」では、遊技者は遊技球を消費せずに遊技を進行することが可能となる。

40

【 0 1 2 2 】

なお、実施形態において、「時短遊技状態」は、「非時短遊技状態」と比べて、普通図柄の変動時間、第 2 始動口 1 5 の開放時間および普通図柄抽選の当選確率が有利になるよう設定されている。しかしながら、「時短遊技状態」は、普通図柄の変動時間、第 2 始動口 1 5 の開放時間および普通図柄抽選の当選確率のいずれか 1 つのみが有利になるように設定されていてもよい。

【 0 1 2 3 】

次に、図 5 乃至図 9 を参照して、メイン ROM 1 1 0 b に記憶されている各種テーブルの詳細について説明する。

50

【 0 1 2 4 】

(大当たり抽選の大当たり判定テーブル)

図 5 は、大当たり判定テーブルを示す図である。具体的には、図 5 (a) は、第 1 始動口 1 4 への遊技球の入球を契機とする大当たり抽選の大当たり判定テーブルであり、図 5 (b) は、第 2 始動口 1 5 への遊技球の入球を契機とする大当たり抽選の大当たり判定テーブルである。図 5 (a) と図 5 (b) とのテーブルでは、小当たりの当選確率が相違しているものの、大当たり確率は同一である。

【 0 1 2 5 】

図 5 (a) 、図 5 (b) に示すように大当たり判定テーブルには、確率遊技状態、特別図柄判定用乱数値と、大当たり抽選の抽選結果とが対応付けられている。

10

【 0 1 2 6 】

メイン CPU 1 1 0 a は、図 5 (a) 、図 5 (b) に示す大当たり抽選の大当たり判定テーブルを参照し、現在の確率遊技状態と取得された特別図柄判定用乱数値に基づいて、「大当たり」か「小当たり」か「ハズレ」か、を判定する。

【 0 1 2 7 】

例えば、図 5 (a) に示す大当たり抽選の大当たり判定テーブルによれば、低確率遊技状態であるときには、「 7 」、「 8 」という 2 個の特別図柄判定用乱数値が大当たりと判定される。一方、高確率遊技状態であるときには、「 7 」から「 2 1 」の 1 5 個の特別図柄判定用乱数値が大当たりと判定される。また、図 5 (a) に示す第 1 特別図柄表示装置用の大当たり判定テーブルによれば、低確率遊技状態であっても高確率遊技状態であっても、特別図柄判定用乱数値が「 5 0 」、「 1 0 0 」、「 1 5 0 」の 3 個の特別図柄判定用乱数値であった場合に「小当たり」と判定される。なお、上記以外の乱数値であった場合には、「ハズレ」と判定される。

20

【 0 1 2 8 】

従って、特別図柄判定用乱数値の乱数範囲が 0 から 7 9 7 であるから、低確率遊技状態のときに大当たりと判定される確率は $1 / 3 9 9$ であり、高確率遊技状態のときに大当たりと判定される確率は 7 . 5 倍アップして $1 / 5 3 . 2$ である。また、第 1 特別図柄表示装置においては、小当たりと判定される確率は、低確率遊技状態であっても高確率遊技状態であっても $1 / 2 6 6$ となる。

【 0 1 2 9 】

30

(図柄決定テーブル)

図 6 は、大当たり抽選の抽選結果に対応する特別図柄の停止図柄を決定する図柄決定テーブルを示す図である。具体的には、図 6 (a) は、ハズレのときに特別図柄の停止図柄を決定するために参照される図柄決定テーブルであり、図 6 (b) は、大当たりのときに特別図柄の停止図柄を決定するために参照される図柄決定テーブルであり、図 6 (c) は、小当たりのときに特別図柄の停止図柄を決定するために参照される図柄決定テーブルである。

【 0 1 3 0 】

図 6 (a) に示すようにハズレにおける図柄決定テーブルには、特別図柄表示装置の種別と、特別図柄 (停止特図データ) とが対応付けられている。なお、ハズレにおいても複数の特別図柄が決定可能なように、ハズレ図柄用乱数値を備え、複数の特別図柄とハズレ図柄用乱数値とを対応付けて構成してもよい。

40

【 0 1 3 1 】

また、図 6 (b) に示すように大当たりにおける図柄決定テーブルには、特別図柄表示装置の種別 (遊技球が入賞した始動口の種別) と、第 1 始動口 1 4 または第 2 始動口 1 5 に遊技球が入球したときに取得される大当たり図柄用乱数値と、特別図柄 (停止特図データ) とが対応付けられている。

【 0 1 3 2 】

図 6 (c) に示すように小当たりにおける図柄決定テーブルについても、特別図柄表示装置の種別 (遊技球が入賞した始動口の種別) と、第 1 始動口 1 4 または第 2 始動口 1 5

50

に遊技球が入球したときに取得される小当たり図柄用乱数値と、特別図柄（停止特図データ）とが対応付けられている。

【0133】

メインCPU110aは、図6に示す図柄決定テーブルを参照し、特別図柄表示装置の種類と、大当たり図柄用乱数値等とに基づいて、特別図柄の種類（停止特図データ）を決定する。

【0134】

そして、特別図柄の変動開始時には、決定した特別図柄の種類（停止特図データ）に基づいて、特別図柄の情報としての演出図柄指定コマンドを決定する。ここで、演出図柄指定コマンドは、1コマンドが2バイトのデータで構成されており、制御コマンドの分類を識別するため1バイトのMODEデータと、実行される制御コマンドの内容を示す1バイトのDATAデータとから構成される。このことは、後述する変動パターン指定コマンド等についても同様である。

【0135】

ここで、特別図柄の種類（停止特図データ）によって、大当たり遊技終了後の遊技状態、及び大当たり遊技の種類が決定されることから、特別図柄の種類が大当たり遊技終了後の遊技状態と大当たり遊技の種類を決定するものといえる。

このため、図6（b）における特別図柄には、大当たり遊技の種類に対応する説明を補足的に記載している。

【0136】

（特別図柄の変動パターン決定テーブル）

図7は、後述するように特別図柄の変動パターンを決定する変動パターン決定テーブルを示す図である。

【0137】

図7に示すように変動パターン決定テーブルには、特別図柄表示装置（始動口の種別）、大当たり抽選の抽選結果と、特別図柄（停止特図データ）と、リーチ判定用乱数値と、特別図柄の保留球数（U1またはU2）と、特図変動用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動時間とが対応付けられている。

【0138】

従って、「特別図柄の変動パターン」とは、少なくとも大当たりの判定結果及び特別図柄の変動時間を定めるものといえる。また、大当たりのときには、必ずリーチを行うように構成しているため、大当たりのときにはリーチ判定用乱数値は参照されないように構成されている。なお、リーチ判定用乱数値は、乱数範囲が97（0～96）に設定されており、特図変動用乱数値は、乱数範囲が100（0～99）に設定されている。

【0139】

また、図7に示す特別図柄の変動パターン決定テーブルでは、特別図柄の保留球数（U1またはU2）が多くなると、特別図柄の平均変動時間が短くなるように、変動パターン（1）（通常変動）の変動時間（T1）よりも、変動パターン（2）（短縮変動）の変動時間（T2）の方が短くなるように設定されている。例えば、変動パターン（1）（通常変動）の変動時間（T1）は12秒に設定され、変動パターン（2）（短縮変動）の変動時間（T2）は3秒に設定されている。なお、特別図柄の保留球数としては最大球数の「4」が記憶されることはあるものの、特別図柄の変動パターンは、特別図柄の保留球数から1を減算した後に決定されるものであることから、保留球数として「4」は参照されないことになる。

【0140】

メインCPU110aは、図7に示す特別図柄の変動パターン決定テーブルを参照し、特別図柄表示装置（始動口の種別）、大当たり抽選の抽選結果、停止する特別図柄、特別図柄保留球数（U1またはU2）、リーチ判定用乱数値及び特図変動用乱数値に基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動時間を決定する。

【0141】

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

【0142】

ここで、特別図柄の変動パターン指定コマンドは、コマンドの分類を識別するため 1 バイトの MODE データと、コマンドの内容（機能）を示す 1 バイトの DATA データとから構成されている。本実施形態では、MODE データとして「E6H」であるときには第 1 始動口 14 に遊技球が入賞したことに対応する第 1 特別図柄表示装置 20 の特別図柄の変動パターン指定コマンドを示し、MODE データとして「E7H」であるときには、第 2 始動口 15 に遊技球が入賞したことに対応する第 2 特別図柄表示装置 21 の特別図柄の変動パターン指定コマンドを示している。

10

【0143】

また、演出制御基板 120 では、後述するように、特別図柄の変動パターン（変動パターン指定コマンド）に基づいて、演出図柄 38 等の演出内容が決定される。図 7 に示す特別図柄の変動パターン決定テーブルの最右欄には、参考として演出図柄 38 等の演出内容を記載している。

【0144】

ここで、演出内容として、ここで、「通常変動」、「短縮変動」とは、複数の演出図柄 38 がバラバラに高速で変動して、リーチとならずに停止することを意味しており、通常変動と短縮変動とは、短縮変動が通常変動に比べて短い変動時間で終了する点で相違している。

20

【0145】

また、「リーチ」とは、大当たりを報知する演出図柄 38 の組合せの一部が仮停止して、他の演出図柄 38 が変動を行うような、遊技者に大当たりの期待感を付与する変動態様を意味する。例えば、大当たりを報知する演出図柄 38 の組合せとして「777」の 3 桁の演出図柄 38 の組み合わせが設定されている場合に、2 つの演出図柄 38 が「7」で仮停止して、残りの演出図柄 38 が変動を行っている態様をいう。なお、「仮停止」とは、演出図柄 38 が小さく揺れ動いたり、演出図柄 38 が小さく変形したりして、遊技者に演出図柄 38 が停止しているかのようにみせている態様をいう。

【0146】

また、「ノーマルリーチ」とは、2 つの演出図柄 38 が仮停止し、1 つの演出図柄 38 が変動する大当たりの期待度が低いリーチを意味している。なお、本実施形態においては、「ノーマルリーチ」によって大当たりしないものの、「ノーマルリーチ」によって大当たりするように構成してもよい。

30

また、「SPリーチ」とは、ノーマルリーチよりも大当たりの期待度が高いスーパーリーチを意味している。例えば、仮停止していない演出図柄 38 が特殊な変動をしたり、特殊なキャラクタが表示されたりする態様をいう。

また、「SPSPリーチ」とは、スーパーリーチの後に行われ、スーパーリーチよりも大当たりの期待度が高いスペシャルリーチを意味している。

また、「全回転リーチ」とは、大当たりを報知する複数の演出図柄 38 の組合せが全て揃った状態で低速に変動する態様を意味し、本実施形態においては、大当たり抽選において当選したときにのみ実行されるリーチを意味している。

40

【0147】

また、「疑似連回数」とは、「疑似連続予告の実行回数」を意味しており、「疑似連続予告」とは、1 回の大当たりの抽選に対応する特別図柄の変動表示中に、演出図柄 38 を一旦仮停止させた後に再び変動させて、演出図柄 38 の変動と仮停止とを複数回行う変動態様による予告を意味している。

【0148】

（特別図柄の事前判定テーブル）

図 8 は、大当たり抽選の結果を事前に判定するための事前判定テーブルを示す図である。

50

【 0 1 4 9 】

図 8 に示すように事前判定テーブルには、特別図柄表示装置（始動口の種別）、特別図柄判定用乱数値と、大当たり図柄用乱数値と、リーチ判定用乱数値と、特図変動用乱数値と、始動入賞情報とが対応付けられている。

【 0 1 5 0 】

ここで、遊技球の始動口への入球時に取得された特別図柄判定用乱数値によって「大当たり」、「小当たり」、「ハズレ」か、を事前に判定でき、大当たり図柄用乱数値によって特別遊技の種類と、高確率遊技状態への移行の有無も事前に判定できる。

さらに、リーチ判定用乱数値および特図変動用乱数値によって演出内容（リーチの発生の有無、リーチの種類）等が事前に判定可能になるので、始動入賞情報（始動入賞指定コマンドの D A T A ）には、大当たりの種別、演出内容（予定される変動パターン）の情報を定めることができることになる。

10

【 0 1 5 1 】

メイン C P U 1 1 0 a は、図 8 に示す事前判定テーブルを参照し、特別図柄表示装置（始動口の種別）、特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値、リーチ判定用乱数値及び特図変動用乱数値に基づいて、「始動入賞情報」を決定する。そして、決定した始動入賞情報に基づいて、大当たり抽選の結果を事前に判定するための始動入賞指定コマンドが生成される。

【 0 1 5 2 】

この始動入賞指定コマンドは、コマンドの分類を識別するため 1 バイトの M O D E データと、コマンドの内容（機能）を示す 1 バイトの D A T A データとから構成される。本実施形態では、M O D E データとして「E 8 H」であるときには第 1 始動口 1 4 に遊技球が入賞したことに対応する始動入賞指定コマンドを示し、M O D E データとして「E 9 H」であるときには、第 2 始動口 1 5 に遊技球が入賞したことに対応する始動入賞指定コマンドを示している。

20

【 0 1 5 3 】

なお、図 8 に示す事前判定テーブルは、図 7 に示す特別図柄の変動パターン決定テーブルと類似しているものである。ただし、図 8 に示す事前判定テーブルは遊技球の始動口への入球時に用いられるに対し、図 7 に示す特別図柄の変動パターン決定テーブルは特別図柄の変動開始時に用いられると点で相違している。加えて、「保留球数」を参照するかもしれないかでも相違している。

30

このため、図 8 に示す事前判定テーブルでは、大当たりやリーチの種別は判別可能であるが、「通常変動」と「短縮変動」との判別のみが不可能となっている（図 8 に示す「始動入賞情報（1）」参照）。

【 0 1 5 4 】

また、図 8 に示す事前判定テーブルは、低確率遊技状態で参照される大当たり抽選の事前判定テーブルであるが、図示は省略するものの、高確率遊技状態で参照される大当たり抽選の事前判定テーブルもメイン R O M 1 1 0 b に記憶されている。

なお、高確率遊技状態で参照される大当たり抽選の事前判定テーブルでは、図 8 に示す事前判定テーブルと同様に構成されているが、「大当たり」、「小当たり」、「ハズレ」か、を事前に判定するための特別図柄判定用乱数値の値が異なっている。

40

【 0 1 5 5 】

図 9 は、普通図柄及び第 2 始動口 1 5 の始動可動片 1 5 b に関するテーブルを示す図である。具体的には、図 9（a）は、普通図柄抽選に用いられる当り判定テーブルを示す図であり、図 9（b）は、普通図柄抽選の抽選結果に対応する普通図柄の停止図柄を決定する停止図柄決定テーブルを示す図である。また、図 9（c）は、普通図柄の変動時間を決定する変動時間決定テーブルであり、図 9（d）は、普通図柄抽選に当選したときの始動可動片 1 5 b の開放態様を決定するための始動口開放態様決定テーブルを示す図である。

【 0 1 5 6 】

（普通図柄抽選の当たり判定テーブル）

50

図9(a)に示すように当り判定テーブルには、時短遊技状態の有無と、普通図柄判定用乱数値と、普通図柄抽選の抽選結果とが対応付けられている。

【0157】

メインCPU110aは、図9(a)に示す当り判定テーブルを参照し、現在の時短遊技状態と取得された普通図柄判定用乱数値とに基づいて、「当たり」か「ハズレ」か、を判定する。

【0158】

例えば、図9(a)に示す当り判定テーブルによれば、非時短遊技状態であるときには、「0」という1個の特定の普通図柄判定用乱数値が当たりと判定される。一方、時短遊技状態であるときには、「0」から「14」の15個の特定の普通図柄判定用乱数値が当
10
たりと判定される。なお、上記以外の乱数値であった場合には、「ハズレ」と判定される。従って、普通図柄判定用乱数値の乱数範囲が0から15であるから、非時短遊技状態のときに当たりと判定される確率は1/16であり、時短遊技状態のときに当たりと判定される確率は15/16である。

【0159】

(普通図柄の停止図柄決定テーブル)

図9(b)に示すように停止図柄決定テーブルには、時短遊技状態の有無と、普通図柄抽選の抽選結果と、普図停止用乱数値と、普通図柄(停止普図データ)とが対応付けられて
20
いる。

【0160】

メインCPU110aは、図9(b)に示す停止図柄決定テーブルを参照し、現在の時短遊技状態と、普通図柄抽選の抽選結果と、取得された普図停止用乱数値とに基づいて、停止表示する普通図柄(停止普図データ)を決定する。

【0161】

そして、メインCPU110aは、普通図柄の変動開始時には、決定した普通図柄の種類(停止普図データ)に基づいて、普通図柄の情報としての普図指定コマンドを決定して、決定した普図指定コマンドを演出制御基板120に送信することになる。

【0162】

ここで、図9(d)に示すように、普通図柄(停止普図データ)によって、始動可動片15bの開放態様が決定されることから、普通図柄の種類が始動可動片15bの開放態様
30
を決定するものといえる。

【0163】

(普通図柄の変動時間決定テーブル)

図9(c)に示すように変動時間決定テーブルには、時短遊技状態の有無と、普通図柄抽選の抽選結果と、普図時間用乱数値と、普通図柄の変動時間とが対応付けられている。

【0164】

メインCPU110aは、図9(c)に示す変動時間決定テーブルを参照し、現在の時短遊技状態と、普通図柄抽選の抽選結果と、取得された普図時間用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動時間を決定する。

【0165】

そして、メインCPU110aは、普通図柄の変動開始時には、決定した普通図柄の変動時間に基づいて、普通図柄の変動時間の情報としての普図変動指定コマンドを決定して、決定した普図変動指定コマンドを演出制御基板120に送信することになる。
40

【0166】

図9(c)に示す変動時間決定テーブルの特徴として、時短遊技状態の変動時間(3秒または5秒)は、非時短遊技状態の変動時間(30秒または40秒)よりも短くなるように構成されている。

【0167】

(始動可動片の始動口開放態様決定テーブル)

図9(d)に示すように始動口開放態様決定テーブルには、停止普図データ(普通図柄
50

）と、始動可動片 1 5 b の最大開放回数（ S ）と、始動可動片 1 5 b の開放時間と、始動可動片 1 5 b の閉鎖時間とが対応付けられている。

【 0 1 6 8 】

メイン CPU 1 1 0 a は、図 9（ d ）に示す始動口開放態様決定テーブルを参照し、停止普図データに基づいて、始動可動片 1 5 b の最大開放回数（ S ）、開放時間、閉鎖時間、インターバル時間を決定する。

【 0 1 6 9 】

本実施形態では、図 9（ d ）に示す始動口開放態様決定テーブルでは、停止普図データ = 0 2 に基づく始動口開放態様が、停止普図データ = 0 1 に基づく始動口開放態様よりも有利な開放態様となっており、停止普図データ = 0 3 に基づく始動口開放態様が、停止普図データ = 0 2 に基づく始動口開放態様よりも有利な開放態様となっている。

10

【 0 1 7 0 】

そして、図 9（ b ）の停止図柄決定テーブルの普図停止用乱数値に示すように、時短遊技状態において当たりとなったときに、最も有利な開放態様となる停止普図データ = 0 3 が選択されることになる。これにより、時短遊技状態では、非時短遊技状態よりも遊技者に有利に始動可動片 1 5 b が作動することになる。

【 0 1 7 1 】

次に、図 1 0 乃至図 1 3 を参照して、サブ ROM 1 2 0 b に記憶されている各種テーブル、データの詳細について説明する。

【 0 1 7 2 】

20

（保留表示態様決定テーブル）

図 1 0 は、保留表示態様決定テーブルを示す図である。図 1 0 に示す保留表示態様決定テーブルでは、始動入賞指定コマンド、保留表示態様決定用乱数値、保留表示パターンが対応付けられている。

【 0 1 7 3 】

サブ CPU 1 2 0 a は、第 1 始動口 1 4 又は第 2 始動口 1 5 への遊技球の入球時において、図 1 0 に示す保留表示態様決定テーブルを参照し、始動入賞指定コマンド、保留表示態様決定用乱数値に基づいて、保留表示パターンを決定する。

【 0 1 7 4 】

そして、保留表示パターン（ 0 1 ）が決定された場合、画像表示装置 3 1 に保留表示態様（以下、保留アイコンという）として「青カプセル」が表示される。また、保留表示パターン（ 0 2 ）が決定された場合、画像表示装置 3 1 に保留アイコンとして「赤カプセル」が表示される。また、保留表示パターン（ 0 3 ）が決定された場合、保留アイコンとして、画像表示装置 3 1 に「ゼブラカプセル」が表示される。

30

【 0 1 7 5 】

すなわち、本実施形態では、サブ CPU 1 2 0 a は、第 1 始動口 1 4 又は第 2 始動口 1 5 への遊技球の入球時に、図 1 0 に示す保留表示態様決定テーブルを参照し、画像表示装置 3 1 に表示させる保留アイコンの種別を決定している。

【 0 1 7 6 】

ここで、始動入賞情報（始動入賞指定コマンドの DATA）には、大当たりの当落、大当たりの種別、演出内容（予定される変動パターン）の情報が定められている。一例を示すと、始動入賞指定コマンドの DATA が「 0 1 H」である場合、ハズレであり、通常変動又は短縮変動の情報が定められている。

40

【 0 1 7 7 】

そして、始動入賞指定コマンドの DATA が「 0 1 H」である場合、保留表示態様決定用乱数値が「 0 」から「 8 9 」であれば、保留表示パターン（ 0 1 ）が決定され、「 9 0 」から「 9 9 」であれば、保留表示パターン（ 0 2 ）が決定される。

【 0 1 7 8 】

このように、図 1 0 に示す保留表示態様決定テーブルでは、大当たりの当落がハズレであり、演出内容が通常変動又は短縮変動である場合、保留表示パターン（ 0 1 ）が 9 0 %

50

の割合で決定され、保留表示パターン(02)が10%の割合で決定されるように、テーブルが構成されている。

【0179】

これに対し、始動入賞指定コマンドのDATAが「08H」である場合、ハズレであり、SPSPリーチの情報が定められている。そして、始動入賞指定コマンドのDATAが「08H」である場合、保留表示態様決定用乱数値が「0」から「59」であれば、保留表示パターン(01)が決定され、「60」から「99」であれば、保留表示パターン(02)が決定される。

【0180】

このように、図10に示す保留表示態様決定テーブルでは、大当たりの当落がハズレであり、演出内容がSPSPリーチである場合、保留表示パターン(01)が60%の割合で決定され、保留表示パターン(02)が40%の割合で決定されるように、テーブルが構成されている。

10

【0181】

したがって、本実施形態では、演出内容が通常変動又は短縮変動である場合よりも、SPSPリーチである場合の方が、保留表示パターン(02)が決定され易いように、テーブルが構成されている。

【0182】

また、始動入賞指定コマンドのDATAが「0EH」である場合、大当たりであり、SPSPリーチの情報が定められている。そして、始動入賞指定コマンドのDATAが「0EH」である場合、保留表示態様決定用乱数値が「0」から「59」であれば、保留表示パターン(01)が決定され、「60」から「89」であれば、保留表示パターン(02)が決定され、「90」から「99」であれば、保留表示パターン(03)が決定される。

20

【0183】

したがって、大当たりの当落が大当たりであり、演出内容がSPSPリーチである場合、保留表示パターン(01)が60%の割合で決定され、保留表示パターン(02)が30%の割合で決定され、保留表示パターン(03)が10%の割合で決定されるように、テーブルが構成されている。

【0184】

30

このように、本実施形態では、大当たりの当落がハズレの場合よりも、大当たりの方が、保留表示パターン(03)が決定され易いように、テーブルが構成されている。

【0185】

すなわち、本実施形態では、始動入賞指定コマンドのDATAに基づいて、保留表示パターン(01)、保留表示パターン(02)及び保留表示パターン(03)が異なる割合で決定されるように、テーブルが構成されている。

【0186】

これにより、本実施形態では、第1始動口14又は第2始動口15への遊技球の入球時に、遊技者に、大当たりの当落、大当たりの種別、演出内容等を示唆させることが可能になる。

40

【0187】

(通常保留表示態様更新テーブル)

図11Aは、通常保留表示態様更新テーブルを示す図である。図11Aに示す通常保留表示態様更新テーブルでは、保留表示パターン(又は保留更新パターン)、始動入賞指定コマンド、保留表示態様更新用乱数値、保留更新パターンが対応付けられている。

【0188】

サブCPU120aは、メインCPU110aから変動パターン指定コマンドを受信した際における保留記憶領域のシフト処理時において、図11Aに示す通常保留表示態様更新テーブルを参照し、保留表示パターン(又は保留更新パターン)、始動入賞指定コマンド、保留表示態様更新用乱数値に基づいて、保留更新パターンを決定する。

50

【 0 1 8 9 】

そして、保留更新パターン（ 0 1 ）が決定された場合、画像表示装置 3 1 に保留アイコンとして「青カプセル」が表示される。保留更新パターン（ 0 2 ）が決定された場合、画像表示装置 3 1 に保留アイコンとして「赤カプセル」が表示される。また、保留更新パターン（ 0 3 ）が決定された場合、保留アイコンとして、画像表示装置 3 1 に「ゼブラカプセル」が表示される。

【 0 1 9 0 】

すなわち、本実施形態では、サブ CPU 1 2 0 a は、保留記憶領域のシフト処理時に、図 1 1 A に示す通常保留表示態様更新テーブルを参照し、シフト前の保留アイコンをそのまま表示させるか、異なる保留アイコンを表示させるかを決定している。

10

【 0 1 9 1 】

ここで、始動入賞情報（始動入賞指定コマンドの DATA）には、上述したように、大当たりの当落、大当たりの種別、演出内容（予定される変動パターン）の情報が定められている。一例を示すと、始動入賞指定コマンドの DATA が「 0 8 H」である場合、ハズレであり、SPSPリーチの情報が定められている。

【 0 1 9 2 】

そして、保留表示態様が青カプセルであり、始動入賞指定コマンドの DATA が「 0 8 H」である場合、保留表示態様更新用乱数値が「 0 」から「 9 9 」であれば、保留表示パターン（ 0 1 ）が決定される。

【 0 1 9 3 】

20

このように、図 1 1 A に示す通常保留表示態様更新テーブルでは、保留表示態様が青カプセルであり、大当たりの当落がハズレであり、演出内容がSPSPリーチである場合、保留表示パターン（ 0 1 ）が 1 0 0 % の割合で決定されるように、テーブルが構成されている。すなわち、保留記憶領域のシフト処理時に、シフト前の保留アイコンをそのまま表示させている。

【 0 1 9 4 】

これに対し、始動入賞指定コマンドの DATA が「 0 E H」である場合、大当たりであり、SPSPリーチの情報が定められている。そして、保留表示態様が青カプセルであり、始動入賞指定コマンドの DATA が「 0 E H」である場合、保留表示態様決定用乱数値が「 0 」から「 2 9 」であれば、保留表示パターン（ 0 1 ）が決定され、「 3 0 」から「 9 9 」であれば、保留表示パターン（ 0 2 ）が決定される。

30

【 0 1 9 5 】

このように、図 1 1 A に示す通常保留表示態様更新テーブルでは、大当たりの当落が大当たりであり、演出内容がSPSPリーチである場合、保留表示パターン（ 0 1 ）が 3 0 % の割合で決定され、保留表示パターン（ 0 2 ）が 7 0 % の割合で決定されるように、テーブルが構成されている。

【 0 1 9 6 】

したがって、本実施形態では、大当たりの当落がハズレの場合よりも、大当たりの方が、保留表示パターン（ 0 2 ）が決定され易いように、テーブルが構成されている。

【 0 1 9 7 】

40

すなわち、本実施形態では、始動入賞指定コマンドの DATA に基づいて、保留表示パターン（ 0 1 ）、保留表示パターン（ 0 2 ）及び保留表示パターン（ 0 3 ）が異なる割合で決定されるように、テーブルが構成されている。

【 0 1 9 8 】

これにより、本実施形態では、第 1 始動口 1 4 又は第 2 始動口 1 5 への遊技球の入球時に限らず、保留記憶領域のシフト処理時にも遊技者に、大当たりの当落、大当たりの種別、演出内容等を示唆させることが可能になる。

【 0 1 9 9 】

（特定保留表示態様更新テーブル）

図 1 1 B は、特定保留表示態様更新テーブルを示す図である。図 1 1 B に示す特定保留

50

表示態様更新テーブルでは、保留表示パターン（又は保留更新パターン）、始動入賞指定コマンド、保留表示態様更新用乱数値、保留更新パターンが対応付けられている。

【0200】

サブCPU120aは、メインCPU110aから変動パターン指定コマンドを受信した際における保留記憶領域のシフト処理時において、図11Bに示す特定保留表示態様更新テーブルを参照し、保留表示パターン（又は保留更新パターン）、始動入賞指定コマンド、保留表示態様更新用乱数値に基づいて、保留更新パターンを決定する。

【0201】

この図11Bに示す特定保留表示態様更新テーブルの特徴として、保留更新パターン（11）が決定された場合、画像表示装置31に保留アイコンとして、「弱キャラ」が表示される。また、保留更新パターン（12）が決定された場合、画像表示装置31に保留アイコンとして「強キャラ」が表示される。

10

【0202】

すなわち、本実施形態では、サブCPU120aは、保留記憶領域のシフト処理時に、図11Bに示す通常保留表示態様更新テーブルを参照し、シフト前の保留アイコンをそのまま表示させるか、異なる保留アイコンを表示させるかを決定している。

【0203】

ここで、始動入賞情報（始動入賞指定コマンドのDATA）には、上述したように、大当たりの当落、大当たりの種別、演出内容（予定される変動パターン）の情報が定められている。一例を示すと、始動入賞指定コマンドのDATAが「08H」である場合、ハズレであり、SPSPリーチの情報が定められている。

20

【0204】

そして、保留表示態様が青カプセルであり、始動入賞指定コマンドのDATAが「08H」である場合、消化記憶領域に「弱キャラ」又は「強キャラ」に係る表示データが記憶されていれば、画像表示装置31に保留アイコンとして「弱キャラ」が表示される。

【0205】

このように、図11Bに示す特定保留表示態様更新テーブルでは、保留表示態様が青カプセルであり、大当たりの当落がハズレであり、演出内容がSPSPリーチである場合、画像表示装置31に保留アイコンとして「弱キャラ」が表示される。

【0206】

30

これに対し、始動入賞指定コマンドのDATAが「0EH」である場合、大当たりであり、SPSPリーチの情報が定められている。そして、保留表示態様が青カプセルであり、始動入賞指定コマンドのDATAが「0EH」である場合、消化記憶領域に「弱キャラ」又は「強キャラ」に係る表示データが記憶されていれば、画像表示装置31に保留アイコンとして「強キャラ」が表示される。

【0207】

このように、図11Bに示す特定保留表示態様更新テーブルでは、大当たりの当落が大当たりであり、演出内容がSPSPリーチである場合、画像表示装置31に保留アイコンとして「強キャラ」が表示される。

【0208】

40

したがって、本実施形態では、大当たりの当落がハズレの場合よりも、大当たりの方が、保留表示パターン（12）が決定され易いように、テーブルが構成されている。

【0209】

すなわち、本実施形態では、始動入賞指定コマンドのDATAに基づいて、保留表示パターン（11）及び保留表示パターン（12）が異なる割合で決定されるように、テーブルが構成されている。なお、本実施形態では、大当たりの当落がハズレの場合には、保留表示パターン（12）が決定されないように、テーブルが構成されているが、これに限定されず、保留表示パターン（12）が決定され難いように、テーブルが構成されても良い。この場合、消化記憶領域に「強キャラ」に係る表示データが記憶されている場合に、保留表示パターン（12）が決定されるように、テーブルを構成すると良い。

50

【0210】

よって、本実施形態では、第1始動口14又は第2始動口15への遊技球の入球時に限らず、保留記憶領域のシフト処理時にも遊技者に、大当たりの当落、大当たりの種別、演出内容等を示唆させることが可能になる。

【0211】

(通常判定表示態様決定テーブル)

図12Aは、通常判定表示態様決定テーブル(ハズレ用)を示す図である。また、図12Bは、通常判定表示態様決定テーブル(大当たり・小当たり用)を示す図である。図12A及び図12Bに示す通常判定表示態様決定テーブルでは、変動パターン指定コマンド、保留更新パターン、消化表示パターン、判定表示態様決定用乱数値、判定表示パターンが対応付けられている。

10

【0212】

サブCPU120aは、変動パターン指定コマンド、保留更新パターン、消化表示パターン、判定表示態様決定用乱数値に基づいて、判定表示パターンを決定する。

【0213】

そして、判定表示パターン(01)が決定された場合、画像表示装置31の表示領域に表示される当該変動ステージ上で、「青カプセルがひび割れ 青カプセルが割れる」表示態様が表示される。判定表示パターン(11)が決定された場合、当該変動ステージ上で「弱キャラVS弱キャラ 敗北」を示す表示態様が表示される。

【0214】

すなわち、本実施形態では、当該変動開始時に、図12A及び図12Bに示す判定表示態様決定テーブルを参照し、当該変動ステージ上に表示される表示態様を決定している。

20

【0215】

ここで、変動パターン指定コマンドには、大当たりの当落、大当たりの種別、演出内容の情報が定められている。一例を示すと、変動パターン指定コマンドのDATAが「08H」である場合、ハズレであり、SPSPリーチの情報が定められている。

【0216】

そして、保留表示態様が青カプセルであり、変動パターン指定コマンドのDATAが「08H」である場合において、消化表示態様が無ければ、判定表示態様決定用乱数値が「0」から「99」であれば、判定表示パターン(01)が決定される。

30

【0217】

このように、図12A及び図12Bに示す通常判定表示態様決定テーブルでは、保留表示態様が青カプセルであり、大当たりの当落がハズレであり、演出内容がSPSPリーチである場合において、消化表示態様が無ければ、判定表示パターン(01)が100%の割合で決定されるように、テーブルが構成されている。

【0218】

これに対し、保留表示態様が青カプセルであり、変動パターン指定コマンドのDATAが「08H」である場合において、消化表示態様が青カプセルであれば、判定表示態様決定用乱数値が「0」から「9」であれば、判定表示パターン(01)が決定され、「10」から「99」であれば、判定表示パターン(11)が決定される。

40

【0219】

このように、図12A及び図12Bに示す通常判定表示態様決定テーブルでは、大当たりの当落がハズレであり、演出内容がSPSPリーチである場合において、消化表示態様が青カプセルであれば、判定表示パターン(01)が10%の割合で決定され、判定表示パターン(11)が90%の割合で決定されるように、テーブルが構成されている。

【0220】

また、保留表示態様が青カプセルであり、変動パターン指定コマンドのDATAが「0EH」である場合において、消化表示態様が無くても、青カプセルであっても、赤カプセルであっても、判定表示パターン(11)が100%の割合で決定されるように、テーブルが構成されている。

50

【0221】

したがって、本実施形態では、大当たりの当落が大当たりの場合には、例えば、弱キャラに対しては、弱キャラのみが出現し、強キャラに対しては、弱キャラ又は強キャラが出現し、プレミアキャラに対しては、弱キャラ、強キャラ又はプレミアキャラが出現するように、テーブルが構成されている。

【0222】

すなわち、本実施形態では、大当たりの当落が大当たりの場合には、当該変動に対応するキャラクタに対して、同等のキャラクタか、或いは、弱いキャラクタが出現するように、テーブルが構成されている。

【0223】

これにより、本実施形態では、当該変動に対応する保留アイコンのみならず、当該変動よりも前に判定結果が表示される保留アイコンに対しても、当該変動の保留アイコンよりも弱いキャラクタが維持される興味を惹き付けることが可能になる。

【0224】

(特定判定表示態様決定テーブル)

図13Aは、特定判定表示態様決定テーブル(ハズレ用)を示す図である。また、図13Bは、特定判定表示態様決定テーブル(大当たり・小当たり用)を示す図である。

【0225】

図13A及び図13Bに示す特定判定表示態様決定テーブルでは、変動パターン指定コマンド、保留更新パターン、消化表示パターン、判定表示態様決定用乱数値、判定表示パターンが対応付けられている。

【0226】

サブCPU120aは、変動パターン指定コマンド、保留更新パターン、消化表示パターン、判定表示態様決定用乱数値に基づいて、判定表示パターンを決定する。

【0227】

そして、図13A及び図13Bに示す特定判定表示態様決定テーブルの特徴は、変動パターン指定コマンドに基づいて、大当たりの当落が大当たりである場合には、「強キャラVS弱キャラ又は強キャラ」を表示させ、ハズレの場合には「弱キャラVS弱キャラ又は強キャラ」を表示させるように、テーブルが構成されている。

【0228】

したがって、本実施形態では、大当たりの当落が大当たりの場合には、例えば、弱キャラに対しては、弱キャラのみが出現し、強キャラに対しては、弱キャラ又は強キャラが出現し、プレミアキャラに対しては、弱キャラ、強キャラ又はプレミアキャラが出現するように、テーブルが構成されている。

【0229】

すなわち、本実施形態では、大当たりの当落が大当たりの場合には、当該変動に対応するキャラクタに対して、同等のキャラクタか、或いは、弱いキャラクタが出現するように、テーブルが構成されている。

【0230】

これにより、本実施形態では、当該変動に対応する保留アイコンのみならず、当該変動よりも前に判定結果が表示される保留アイコンに対しても、当該変動の保留アイコンよりも弱いキャラクタが維持される興味を惹き付けることが可能になる。

【0231】

次に、遊技機1における遊技の進行について、フローチャートを用いて説明する。

【0232】

(主制御基板のメイン処理)

図14を用いて、主制御基板110のメイン処理を説明する。図14は、主制御基板110におけるメイン処理を示す図である。

【0233】

電源基板140により電源が供給されると、メインCPU110aにシステムリセット

10

20

30

40

50

が発生し、メインCPU110aは、以下のメイン処理を行う。

【0234】

まず、ステップS10において、メインCPU110aは、初期化処理を行う。この処理において、メインCPU110aは、電源投入に応じて、メインROM110bから起動プログラムを読み込むとともに、メインRAM110cに記憶されるフラグなどを初期化する処理を行う。

【0235】

ステップS20において、メインCPU110aは、特別図柄の変動態様（変動時間）を決定するためのリーチ判定用乱数値および特図変動用乱数値を更新する処理を行う。

【0236】

ステップS30において、メインCPU110aは、特別図柄判定用初期乱数値、大当たり図柄用初期乱数値、小当たり図柄用初期値乱数値、普通図柄判定用初期乱数値、普図停止用初期乱数値の更新を行う。以降は、所定の割込み処理が行われるまで、ステップS20とステップS30との処理を繰り返し行う。

【0237】

（主制御基板のタイマ割込処理）

図15を用いて、主制御基板110のタイマ割込処理を説明する。図15は、主制御基板110におけるタイマ割込処理を示す図である。

【0238】

主制御基板110に設けられたリセット用クロックパルス発生回路によって、所定の周期（4ミリ秒）毎にクロックパルスが発生されることで、以下に述べるタイマ割込処理が実行される。

【0239】

まず、ステップS100において、メインCPU110aは、メインCPU110aのレジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させる。

【0240】

ステップS110において、メインCPU110aは、特別図柄時間カウンタの更新処理、特別電動役物の開放時間等などの特別遊技タイマカウンタの更新処理、普通図柄時間カウンタの更新処理、始動可動片15bの開閉時間の更新処理等の各種タイマカウンタを更新する時間制御処理を行う。具体的には、特別図柄時間カウンタ、特別遊技タイマカウンタ、普通図柄時間カウンタ、始動開放タイマカウンタ、始動閉鎖タイマカウンタから1を減算する処理を行う。

【0241】

ステップS120において、メインCPU110aは、特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値、小当たり図柄用乱数値、普通図柄判定用乱数値、普図停止用乱数値、普図時間用乱数値の乱数更新処理を行う。

【0242】

具体的には、それぞれの乱数値及び乱数カウンタを+1加算して更新する。なお、加算した乱数カウンタが乱数範囲の最大値を超えた場合（乱数カウンタが1周した場合）には、乱数カウンタを0に戻し、その時の初期乱数値からそれぞれの乱数値を新たに更新する。

【0243】

ステップS130において、メインCPU110aは、ステップS30と同様に、特別図柄判定用初期乱数値、大当たり図柄用初期乱数値、小当たり図柄用初期値乱数値、普通図柄判定用初期乱数値、普図停止用初期乱数値を更新する初期乱数値更新処理を行う。

【0244】

ステップS200において、メインCPU110aは、入力制御処理を行う。この処理において、メインCPU110aは、一般入賞口検出スイッチ12a、第1大入賞口検出スイッチ16a、第2大入賞口検出スイッチ17a、第1始動口検出スイッチ14a、第2始動口検出スイッチ15a、ゲート検出スイッチ13aの各種スイッチに入力があつた

10

20

30

40

50

か否か判定し、入力があった場合には所定のデータをセットする入力制御処理を行う。詳しくは、図 16 を用いて後述する。

【0245】

ステップ S300 において、メイン CPU 110a は、大当たり抽選、特別図柄の表示制御、第 1 大入賞口 16 または第 2 大入賞口 17 の開閉制御、遊技状態の制御を行うための特図特電制御処理を行う。詳しくは、図 18 を用いて後述する。

【0246】

ステップ S400 において、メイン CPU 110a は、普通図柄抽選、普通図柄の表示制御、始動可動片 15b の開閉制御を行うための普通図柄制御処理を行う。詳しくは、図 26 を用いて後述する。

10

【0247】

ステップ S500 において、メイン CPU 110a は、払出制御処理を行う。この払出制御処理において、メイン CPU 110a は、それぞれの賞球カウンタを参照し、各種入賞口に対応する払出個数指定コマンドを生成して、生成した払出個数指定コマンドを払出制御基板 130 に送信する。

【0248】

ステップ S600 において、メイン CPU 110a は、外部情報データ、始動口開閉ソレノイドデータ、第 1 大入賞口開閉ソレノイドデータ、第 2 大入賞口開閉ソレノイドデータ、特別図柄表示装置データ、普通図柄表示装置データ、記憶数指定コマンドのデータ作成処理を行う。

20

【0249】

ステップ S700 において、メイン CPU 110a は、出力制御処理を行う。この処理において、上記 S600 で作成した外部情報データ、始動口開閉ソレノイドデータ、第 1 大入賞口開閉ソレノイドデータ、第 2 大入賞口開閉ソレノイドデータの信号を出力させるポート出力処理を行う。

【0250】

また、ステップ S700 において、メイン CPU 110a は、第 1 特別図柄表示装置 20、第 2 特別図柄表示装置 21 および普通図柄表示装置 22 の各 LED を点灯させるために、上記 S600 で作成した特別図柄表示装置データと普通図柄表示装置データとを出力する表示装置出力処理を行う。

30

【0251】

さらに、ステップ S700 において、メイン CPU 110a は、メイン RAM 110c の演出用伝送データ格納領域にセットされているコマンドを演出制御基板 120 に送信するコマンド送信処理も行う。なお、演出制御基板 120 に送信されるコマンドの種別については、図 29 を用いて後述する。

【0252】

ステップ S800 において、メイン CPU 110a は、ステップ S100 で退避した情報をメイン CPU 110a のレジスタに復帰させる。

【0253】

(主制御基板の入力制御処理)

40

図 16 を用いて、主制御基板 110 の入力制御処理を説明する。図 16 は、主制御基板 110 における入力制御処理を示す図である。

【0254】

ステップ S210 において、メイン CPU 110a は、一般入賞口検出スイッチ入力処理を行う。

【0255】

この一般入賞口検出スイッチ入力処理では、一般入賞口検出スイッチ 12a から検出信号を入力したか否かの判定を行う。一般入賞口検出スイッチ 12a から検出信号の入力がなければ、そのまま次のステップに処理を移す。

【0256】

50

一般入賞口検出スイッチ 12 a から検出信号を入力した場合には、一般入賞口用の賞球カウンタに所定のデータを加算して更新した後、次のステップに処理を移す。

【0257】

ステップ S 220 において、メイン CPU 110 a は、大入賞口検出スイッチ入力処理を行う。

【0258】

この大入賞口検出スイッチ入力処理では、第 1 大入賞口検出スイッチ 16 a または第 2 大入賞口検出スイッチ 17 a から検出信号を入力したか否かの判定を行う。第 1 大入賞口検出スイッチ 16 a または第 2 大入賞口検出スイッチ 17 a から検出信号の入力がなければ、そのまま次のステップに処理を移す。

10

【0259】

第 1 大入賞口検出スイッチ 16 a または第 2 大入賞口検出スイッチ 17 a からの検出信号を入力した場合には、大入賞口用の賞球カウンタに所定のデータを加算して更新するとともに、第 1 大入賞口 16 または第 2 大入賞口 17 に入賞した遊技球を計数するための大入賞口入球数 (C) 記憶領域に 1 を加算して更新した後、次のステップに処理を移す。

【0260】

ステップ S 230 において、メイン CPU 110 a は、第 1 始動口検出スイッチ入力処理を行う。この第 1 始動口検出スイッチ入力処理では、第 1 始動口検出スイッチ 14 a からの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第 1 始動口 14 に入賞したか否かを判定して、所定のデータをセットする。詳しくは、図 17 を用いて後述する。

20

【0261】

ステップ S 240 において、メイン CPU 110 a は、第 2 始動口検出スイッチ入力処理を行う。この第 2 始動口検出スイッチ入力処理では、後述する図 17 に示す第 1 始動口検出スイッチ入力処理と同様の処理を行う。

【0262】

ただし、第 1 始動口検出スイッチ入力処理と第 2 始動口検出スイッチ入力処理と比較すると、データを記憶する領域が相違している。すなわち、第 1 始動口検出スイッチ入力処理における第 1 特別図柄保留数 (U1) 記憶領域が、第 2 始動口検出スイッチ入力処理では第 2 特別図柄保留数 (U2) 記憶領域に代わり、第 1 始動口検出スイッチ入力処理における第 1 特別図柄乱数値記憶領域が、第 2 始動口検出スイッチ入力処理では第 2 特別図柄乱数値記憶領域に代わって構成されている。

30

【0263】

ステップ S 250 において、メイン CPU 110 a は、ゲート検出スイッチ入力処理を行う。

【0264】

このゲート検出スイッチ入力処理は、まずゲート検出スイッチ 13 a から検出信号を入力したか否かの判定を行う。ゲート検出スイッチ 13 a から検出信号を入力していなければ、ゲート検出スイッチ入力処理を終了して、今回の入力制御処理を終了する。

【0265】

ゲート検出スイッチ 13 a から検出信号を入力した場合には、普通図柄保留数 (G) 記憶領域にセットされているデータが 4 未満であるか否かを判定して、普通図柄保留数 (G) 記憶領域が 4 未満であれば、普通図柄保留数 (G) 記憶領域に 1 を加算する。また、普通図柄保留数 (G) 記憶領域が 4 未満でなければ、ゲート検出スイッチ入力処理を終了し、今回の入力制御処理を終了する。

40

【0266】

普通図柄保留数 (G) 記憶領域に 1 を加算した後は、普通図柄判定用乱数値、普図停止用乱数値、普図時間用乱数値をそれぞれ取得して、取得した各種乱数値を普通図柄保留記憶領域にある所定の記憶部 (第 0 記憶部 ~ 第 4 記憶部) に記憶する。

【0267】

(主制御基板の第 1 始動口検出スイッチ入力処理)

50

図 17 を用いて、主制御基板 110 の第 1 始動口検出スイッチ入力処理を説明する。図 17 は、主制御基板 110 における第 1 始動口検出スイッチ入力処理を示す図である。

【0268】

まず、ステップ S 230 - 1 において、メイン CPU 110 a は、第 1 始動口検出スイッチ 14 a からの検出信号を入力したか否かを判定する。第 1 始動口検出スイッチ 14 a からの検出信号を入力した場合にはステップ S 230 - 2 に処理を移し、第 1 始動口検出スイッチ 14 a からの検出信号を入力しなかった場合には、今回の第 1 始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【0269】

ステップ S 230 - 2 において、メイン CPU 110 a は、賞球のために用いる始動口賞球カウンタに所定のデータを加算して更新する処理を行う。

10

【0270】

ステップ S 230 - 3 において、メイン CPU 110 a は、第 1 特別図柄保留数 (U 1) 記憶領域にセットされているデータが 4 未満であるか否かを判定する。第 1 特別図柄保留数 (U 1) 記憶領域にセットされているデータが 4 未満であった場合には、ステップ S 230 - 4 に処理を移し、第 1 特別図柄保留数 (U 1) 記憶領域にセットされているデータが 4 未満でない場合には、今回の第 1 始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【0271】

ステップ S 230 - 4 において、メイン CPU 110 a は、第 1 特別図柄保留数 (U 1) 記憶領域に「1」を加算して記憶する。

20

【0272】

ステップ S 230 - 5 において、メイン CPU 110 a は、特別図柄判定用乱数値を取得して、第 1 特別図柄乱数値記憶領域にある第 1 記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得した特別図柄判定用乱数値を記憶する。

【0273】

ステップ S 230 - 6 において、メイン CPU 110 a は、大当たり図柄用乱数値を取得して、第 1 特別図柄乱数値記憶領域にある第 1 記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得した大当たり図柄用乱数値を記憶する。

【0274】

ステップ S 230 - 7 において、メイン CPU 110 a は、小当たり図柄用乱数値を取得して、第 1 特別図柄乱数値記憶領域にある第 1 記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得した小当たり図柄用乱数値を記憶する。

30

【0275】

ステップ S 230 - 8 において、メイン CPU 110 a は、リーチ判定用乱数値及び特図変動用乱数値を取得して、第 1 特別図柄乱数値記憶領域にある第 1 記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得したリーチ判定用乱数値及び特図変動用乱数値を記憶する。

【0276】

以上により、第 1 特別図柄乱数値記憶領域の所定の記憶部には、特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値、リーチ判定用乱数値及び特図変動用乱数値が記憶されることとなる。

40

【0277】

ステップ S 230 - 9 において、メイン CPU 110 a は、事前判定処理を行う。この事前判定処理では、図 8 に示す大当たり抽選の事前判定テーブルを参照し、特別図柄表示装置の種類、今回取得した特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値、リーチ判定用乱数値及び特図変動用乱数値に基づいて、始動口の判定情報を事前に示すための始動入賞情報を決定する。

【0278】

ステップ S 230 - 10 において、メイン CPU 110 a は、上記ステップ S 230 - 9 の事前判定処理で決定された始動入賞情報に基づいた始動入賞指定コマンドを、始動入

50

賞指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0279】

これにより、始動入賞情報を始動入賞指定コマンドとして演出制御基板120へ送信することができ、始動入賞指定コマンドを受信した演出制御基板120のサブCPU120aは、始動入賞指定コマンドを解析し、今回の第1始動口への遊技球の入賞を契機とする特別図柄の変動表示が開始される前から、事前に所定の演出を実行することができる。

【0280】

ステップS230-11において、メインCPU110aは、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域されている値を参照し、上記ステップS230-4で更新された第1特別図柄保留数(U1)に対応する第1特別図柄記憶指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットして、今回の第1始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

10

【0281】

なお、第2始動口検出スイッチ入力処理においても、ステップS230-9からS230-11と同様に、図8に示す事前判定テーブルを参照して入賞情報が生成され、入賞情報に基づいた始動入賞指定コマンド、第2特別図柄保留数(U2)に対応する特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板120へ送信される。

【0282】

(主制御基板の特図特電制御処理)

図18を用いて、主制御基板110の特図特電制御処理を説明する。図18は、主制御基板110における特図特電制御処理を示す図である。

20

【0283】

まず、ステップS301において特図特電処理データの値をロードし、ステップS302においてロードした特図特電処理データから分岐アドレスを参照し、特図特電処理データ=0であれば特別図柄記憶判定処理(ステップS310)に処理を移し、特図特電処理データ=1であれば特別図柄変動処理(ステップS320)に処理を移し、特図特電処理データ=2であれば特別図柄停止処理(ステップS330)に処理を移し、特図特電処理データ=3であれば大当たり遊技処理(ステップS340)に処理を移し、特図特電処理データ=4であれば大当たり遊技終了処理(ステップS350)に処理を移し、特図特電処理データ=5であれば小当たり遊技処理(ステップS360)に処理を移す。

【0284】

30

この「特図特電処理データ」は、後述するように特図特電制御処理の各サブルーチンの中で必要に応じてセットされていくので、その遊技において必要なサブルーチンが適宜処理されていくことになる。

【0285】

ステップS310の特別図柄記憶判定処理においては、メインCPU110aは、大当たり判定処理、停止表示する特別図柄の決定をする特別図柄決定処理、特別図柄の変動時間を決定する変動時間決定処理等を行う。この特別図柄記憶判定処理については、詳しくは図19を用いて、後述することにする。

【0286】

ステップS320の特別図柄変動処理においては、メインCPU110aは、特別図柄の変動時間が経過したか否かを判定する処理を行い、特別図柄の変動時間が経過した場合には、ステップS330の特別図柄停止処理に移行させる処理を行う。この特別図柄変動処理については、詳しくは図21を用いて、後述することにする。

40

【0287】

ステップS330の特別図柄停止処理においては、メインCPU110aは、停止表示された特別図柄(大当たり図柄、小当たり図柄、ハズレ図柄)に対応する処理を行うとともに、時短回数(J)、時短遊技フラグ、高確率遊技回数(X)、高確率遊技フラグの設定処理を行う。この特別図柄停止処理については、詳しくは図22を用いて、後述することにする。

【0288】

50

ステップS340の大当たり遊技処理においては、メインCPU110aは、大当たり遊技を制御する処理を行う。この大当たり遊技処理については、詳しくは図23を用いて、後述することにする。

【0289】

ステップS350の大当たり遊技終了処理においては、メインCPU110aは、高確率遊技状態または低確率遊技状態のいずれかの確率遊技状態を決定するとともに、時短遊技状態または非時短遊技状態のいずれかの遊技状態を決定する処理を行う。この大当たり遊技終了処理については、詳しくは図24を用いて、後述することにする。

【0290】

ステップS360の小当たり遊技処理においては、メインCPU110aは、小当たり遊技を制御する処理を行う。この小当たり遊技処理については、詳しくは図25を用いて、後述することにする。

【0291】

(主制御基板の特別図柄記憶判定処理)

図19を用いて、主制御基板110の特別図柄記憶判定処理を説明する。図19は、主制御基板110における特別図柄記憶判定処理を示す図である。

【0292】

ステップS310-1において、メインCPU110aは、特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する。ここで、特別図柄の変動表示中であれば(特別図柄時間カウンタ0)、今回の特別図柄記憶判定処理を終了し、特別図柄の変動表示中でなければ(特別図柄時間カウンタ=0)、ステップ310-2に処理を移す。

【0293】

ステップS310-2において、メインCPU110aは、特別図柄の変動中ではない場合には、第2特別図柄保留数(U2)記憶領域が1以上であるかを判定する。

【0294】

メインCPU110aは、第2特別図柄保留数(U2)記憶領域が1以上であると判定した場合にはステップS310-3に処理を移し、第2特別図柄保留数(U2)記憶領域が1以上でない場合にはステップS310-4に処理を移す。

【0295】

ステップS310-3において、メインCPU110aは、第2特別図柄保留数(U2)記憶領域に記憶されている値から1を減算して更新する。

【0296】

ステップS310-4において、メインCPU110aは、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域が1以上であるかを判定する。

【0297】

メインCPU110aは、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域が1以上であると判定した場合にはステップS310-5に処理を移し、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域が1以上でない場合には、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。

【0298】

ステップS310-5において、メインCPU110aは、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域に記憶されている値から1を減算して更新する。

【0299】

ステップS310-6において、メインCPU110aは、上記ステップS310-2からS310-5において減算された特別図柄保留数(U)記憶領域に対応する特別図柄保留記憶領域に記憶されたデータのシフト処理を行う。具体的には、第1特別図柄乱数値記憶領域または第2特別図柄記憶領域にある第1記憶部から第4記憶部に記憶された各データを1つ前の記憶部にシフトさせる。ここで、第1記憶部に記憶されているデータは、判定記憶領域(第0記憶部)にシフトさせる。このとき、第1記憶部に記憶されているデータは、判定記憶領域(第0記憶部)に書き込まれるとともに、既に判定記憶領域(第0記憶部)に書き込まれていたデータは特別図柄保留記憶領域からは消去されることとなる

10

20

30

40

50

。これにより、前回の遊技で用いた特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値、小当たり図柄用乱数値、リーチ判定用乱数値、特図変動用乱数値が消去される。

【0300】

なお、本実施形態では、ステップS310-2からS310-6において第2特別図柄記憶領域を第1特別図柄乱数値記憶領域よりも優先させてシフトさせることとしたが、始動口に入賞した順序で、第1特別図柄乱数値記憶領域、又は第2特別図柄記憶領域をシフトさせてもよいし、第1特別図柄乱数値記憶領域を第2特別図柄記憶領域よりも優先させてシフトさせてもよい。

【0301】

すなわち、本実施形態では、第2始動口15への遊技球の入球により取得された判定情報を優先して消化する仕様になっているが、この仕様に限定されず、例えば、第1始動口14及び第2始動口15への遊技球の入球順に判定情報が消化される仕様でも良いし、第1始動口14及び第2始動口15に遊技球が交互に入球し、交互に判定情報が消化される仕様（いわゆる、エイトチャッカー）でも良いし、第1始動口14及び第2始動口15が互いに独立して変動する仕様（いわゆる、同時変動）でも良い。

【0302】

ステップS310-7において、メインCPU110aは、上記ステップS310-2またはステップS310-4で減算された第1特別図柄保留数（U1）記憶領域または第2特別図柄保留数（U2）記憶領域に基づいて、特別図柄記憶指定コマンドを決定し、決定した特別図柄記憶指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0303】

ステップS311において、メインCPU110aは、上記ステップS310-6において特別図柄保留記憶領域の判定記憶領域（第0記憶部）に書き込まれたデータ（特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値、小当たり図柄用乱数値）に基づいて、大当たり判定処理を実行する。詳しくは、図20を用いて、後述する。

【0304】

ステップS312においては、メインCPU110aは、変動パターン決定処理を行う。変動パターン決定処理は、図7に示す変動パターン決定テーブルを参照して、特別図柄表示装置（始動口の種別）、大当たり抽選の結果、特別図柄、特別図柄保留数（U）、取得したリーチ判定用乱数値及び特図変動用乱数値に基づいて、変動パターンを決定する。

【0305】

ステップS313において、メインCPU110aは、決定した変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0306】

ステップS314において、メインCPU110aは、変動開始時の遊技状態を確認し、現在の遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0307】

ステップS315において、メインCPU110aは、上記ステップS312において決定した変動パターンに基づいた特別図柄の変動時間（カウンタ値）を特別図柄時間カウンタにセットする。なお、特別図柄時間カウンタは上記S110において4ms毎に減算処理されていく。

【0308】

ステップS316において、メインCPU110aは、第1特別図柄表示装置20または第2特別図柄表示装置21に特別図柄の変動表示（LEDの点滅）を行わせるための変動表示データを所定の処理領域にセットする。これにより、所定の処理領域に変動表示データがセットされていると、上記ステップS600でLEDの点灯または消灯のデータが適宜作成され、作成されたデータがステップS700において出力されることで、第1特別図柄表示装置20または第2特別図柄表示装置21の変動表示が行われる。

【0309】

ステップS 3 1 7において、メインCPU 1 1 0 aは、特図特電処理データ = 1 をセットし、図 2 1 に示す特別図柄変動処理に移す準備を行い、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。

【 0 3 1 0 】

(主制御基板の大当たり判定処理)

図 2 0 を用いて、主制御基板 1 1 0 の大当たり判定処理を説明する。図 2 0 は、主制御基板 1 1 0 における大当たり判定処理を示す図である。

【 0 3 1 1 】

ステップS 3 1 1 - 1において、メインCPU 1 1 0 aは、確率遊技状態に基づいて、上記ステップS 3 1 0 - 6において特別図柄保留記憶領域の判定記憶領域(第0記憶部)に書き込まれた特別図柄判定用乱数値が「大当たり」の乱数値であるか否かを判定する。

10

【 0 3 1 2 】

具体的には、上記ステップS 3 1 0 - 6においてシフトされた特別図柄保留記憶領域が第1特別図柄乱数値記憶領域である場合には、図 5 (a) に示す大当たり抽選の大当たり判定テーブルを参照し、上記ステップS 3 1 0 - 6においてシフトされた特別図柄保留記憶領域が第2特別図柄記憶領域である場合には、図 5 (b) に示す大当たり抽選の大当たり判定テーブルを参照して、特別図柄判定用乱数値が「大当たり」であるか否かを判定する。その判定結果として、大当たりと判定された場合にはステップS 3 1 1 - 2 に処理を移し、大当たりと判定されなかった場合にはステップS 3 1 1 - 5 に処理を移す。

【 0 3 1 3 】

20

ステップS 3 1 1 - 2において、メインCPU 1 1 0 aは、上記ステップS 3 1 0 - 6において特別図柄保留記憶領域の判定記憶領域(第0記憶部)に書き込まれた大当たり図柄用乱数値を判定して、特別図柄の種類(停止特図データ)を決定し、決定した停止特図データを停止特図データ記憶領域にセットする大当たり図柄決定処理を行う。

【 0 3 1 4 】

具体的には、図 6 (b) に示す大当たりにおける図柄決定テーブルを参照し、判定記憶領域(第0記憶部)に書き込まれた大当たり図柄用乱数値に基づいて、停止する特別図柄の種類を示す停止特図データを決定し、決定した停止特図データを停止特図データ記憶領域にセットする。

【 0 3 1 5 】

30

なお、決定された特別図柄は、後述するように図 2 2 の特別図柄停止処理において「大当たり」か「小当たり」を決定するのに用いられるとともに、図 2 3 の大当たり遊技処理や図 2 5 の小当たり遊技処理において大入賞口の作動態様を決定するのににも用いられ、図 2 4 の大当たり遊技終了処理において大当たり終了後の遊技状態を決定するためにも用いられる。

【 0 3 1 6 】

ステップS 3 1 1 - 3において、メインCPU 1 1 0 aは、上記ステップS 3 1 1 - 2 で決定された大当たりの停止特図データに基づいて演出図柄指定コマンドを決定し、決定した演出図柄指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【 0 3 1 7 】

40

ステップS 3 1 1 - 4において、メインCPU 1 1 0 aは、遊技状態記憶領域(時短遊技フラグ記憶領域、高確率遊技フラグ記憶領域)にセットされた情報から大当たり当選時の遊技状態を判定し、大当たり当選時の遊技状態を示す遊技状態情報を遊技状態バッファにセットする。具体的には、時短遊技フラグと高確率遊技フラグの両方がセットされていなければ0 0 Hをセットし、時短遊技フラグはセットされていないが高確率遊技フラグはセットされていれば0 1 Hをセットし、時短遊技フラグがセットされているが高確率遊技フラグがセットされていなければ0 2 Hをセットし、時短遊技フラグと高確率遊技フラグとの両方がセットされていれば0 3 Hをセットする。

【 0 3 1 8 】

このように遊技状態記憶領域(時短遊技フラグ記憶領域、高確率遊技フラグ記憶領域)

50

とは別に、遊技状態バッファに大当たり当選時の遊技状態をセットすることとしたのは、大当たり遊技中には遊技状態記憶領域（時短遊技フラグ記憶領域、高確率遊技フラグ記憶領域）にある高確率遊技フラグや時短遊技フラグがリセットされてしまうため、大当たり終了後に大当たりの当選時の遊技状態に基づいて、新たに大当たり終了時の遊技状態を決定する場合には、遊技状態記憶領域を参照することができないからである。このため、遊技状態記憶領域とは別に、大当たり当選時の遊技状態を示す遊技情報を記憶するための遊技状態バッファを設けることにより、大当たり終了後に遊技状態バッファにある遊技情報を参照することで、大当たり当選時の遊技状態に基づいて新たに大当たり終了後の遊技状態（時短遊技状態や時短回数など）を設定できる。

【0319】

10

ステップS311-5において、メインCPU110aは、小当たりと判定されたか否かの判定を行う。小当たりと判定された場合には、ステップS311-6に処理を移し、小当たりと判定されなかった場合には、ステップS311-8に処理を移す。

【0320】

具体的には、上記ステップS310-6においてシフトされた特別図柄保留記憶領域が第1特別図柄乱数値記憶領域である場合には、図5(a)に示す大当たり抽選の大当たり判定テーブルを参照し、上記ステップS310-6においてシフトされた特別図柄保留記憶領域が第2特別図柄記憶領域である場合には、図5(b)に示す大当たり抽選の大当たり判定テーブルを参照して、特別図柄判定用乱数値が「小当たり」であるか否かを判定することとなる。

20

【0321】

ステップS311-6において、メインCPU110aは、上記ステップS310-6において特別図柄保留記憶領域の判定記憶領域（第0記憶部）に書き込まれた小当たり図柄用乱数値を判定して、特別図柄の種類を決定し、決定した停止特図データを停止特図データ記憶領域にセットする小当たり図柄決定処理を行う。

【0322】

具体的には、図6(c)の図柄決定テーブルを参照して、小当たり図柄用乱数値に基づいて、特別図柄の種類を示す停止特図データを決定し、決定した停止特図データを停止特図データ記憶領域にセットする。

【0323】

30

ステップS311-7において、メインCPU110aは、上記ステップS311-6で決定された小当たりの停止特図データに基づいて演出図柄指定コマンドを決定し、決定した演出図柄指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットして、今回の大当たり判定処理を終了する。

【0324】

ステップS311-8において、メインCPU110aは、図6(a)の図柄決定テーブルを参照してハズレ用の特別図柄を決定し、決定したハズレ用の停止特図データを停止特図データ記憶領域にセットする。

【0325】

ステップS311-9において、メインCPU110aは、上記ステップS311-8で決定されたハズレの停止特図データに基づいて演出図柄指定コマンドを決定し、決定した演出図柄指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットして、今回の大当たり判定処理を終了する。

40

【0326】

（主制御基板の特別図柄変動処理）

図21を用いて、特別図柄変動処理を説明する。図21は、主制御基板110における特別図柄変動処理を示す図である。

【0327】

ステップS320-1において、メインCPU110aは、ステップS315においてセットされた変動時間が経過したか否か（特別図柄時間カウンタ=0か？）を判定する。

50

その結果、変動時間を経過していないと判定した場合には、特別図柄変動処理を終了し、次のサブルーチンを実行する。

【0328】

ステップS320-2において、メインCPU110aは、セットされた時間を経過したと判定した場合には、上記ステップS316でセットされた変動表示データをクリアして、上記ステップS311-2、S311-6、S311-8でセットされた特別図柄を第1特別図柄表示装置20または第2特別図柄表示装置21に停止表示させるための、停止特図データを所定の処理領域にセットする。これにより、第1特別図柄表示装置20または第2特別図柄表示装置21に特別図柄が停止表示され、遊技者に大当たりの判定結果が報知されることとなる。

10

【0329】

ステップS320-3において、メインCPU110aは、図柄確定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0330】

ステップS320-4において、メインCPU110aは、上記のようにして特別図柄の停止表示を開始したら、特別図柄時間カウンタに図柄停止時間(0.5秒=125カウンタ)をセットする。なお、特別図柄時間カウンタは上記S110において4ms毎に1を減算して更新されていく。

【0331】

ステップS320-5において、メインCPU110aは、特図特電処理データに2をセットし、図22に示す特別図柄停止処理に移す準備を行い、今回の特別図柄変動処理を終了する。

20

【0332】

(主制御基板の特別図柄停止処理)

図22を用いて、特別図柄停止処理を説明する。図22は、主制御基板110における特別図柄停止処理を示す図である。

【0333】

ステップS330-1において、メインCPU110aは、ステップS320-4においてセットされた図柄停止時間を経過したか否か(特別図柄時間カウンタ=0か?)を判定する。その結果、図柄停止時間を経過していると判定した場合には、ステップS330-2に処理を移し、図柄停止時間を経過していないと判定した場合には、今回の特別図柄停止処理を終了する。

30

【0334】

ステップS330-2において、メインCPU110aは、時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグがセットされているか否かを判定し、時短遊技フラグ記憶領域にフラグがセットされている場合には、時短回数(J)記憶領域に記憶されている時短回数(J)から1を減算して更新し、新たな時短回数(J)が「0」か、否かを判定する。その結果、時短回数(J)が「0」である場合には、時短遊技フラグ記憶領域にセットされている時短遊技フラグをクリアし、時短回数(J)が「0」でない場合には、時短遊技フラグ記憶領域に記憶されている時短遊技フラグをセットしたまま、ステップS330-3に処理を移す。一方、時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグがセットされていない場合には、そのままステップS330-3に処理を移す。

40

【0335】

ステップS330-3において、メインCPU110aは、高確率遊技フラグ記憶領域に高確率遊技フラグがセットされているか否かを判定し、高確率遊技フラグ記憶領域に高確率遊技フラグがセットされている場合には、高確率遊技回数(X)記憶領域に記憶されている高確率遊技回数(X)から1を減算して更新し、新たな高確率遊技回数(X)が「0」か、否かを判定する。その結果、高確率遊技回数(X)が「0」である場合には、高確率遊技フラグ記憶領域に記憶されている高確率遊技フラグをクリアし、高確率遊技回数(X)が「0」でない場合には、高確率遊技フラグ記憶領域に記憶されている高確率遊技

50

フラグをセットしたまま、ステップS 3 3 0 - 4に処理を移す。一方、高確率遊技フラグ記憶領域に高確率遊技フラグがセットされていない場合には、そのままステップS 3 3 0 - 4に処理を移す。

【0 3 3 6】

ステップS 3 3 0 - 4において、メインCPU 1 1 0 aは、現在の遊技状態を確認し、遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0 3 3 7】

ステップS 3 3 0 - 5において、メインCPU 1 1 0 aは、大当たりであるか否かを判定する。具体的には停止特図データ記憶領域に記憶されている停止特図データが大当たり図柄（停止特図データ = 0 1 ~ 0 7 ?）のものであるか否かを判定する。ここで、大当たり図柄と判定された場合には、ステップS 3 3 0 - 1 0に処理を移し、大当たり図柄と判定されなかった場合には、ステップS 3 3 0 - 6に処理を移す。

10

【0 3 3 8】

ステップS 3 3 0 - 6において、メインCPU 1 1 0 aは、小当たりであるか否かを判定する。具体的には停止特図データ記憶領域に記憶されている停止特図データが小当たり図柄（停止特図データ = 2 0、2 1、3 0、3 1）であるか否かを判定する。ここで、小当たり図柄と判定された場合には、ステップS 3 3 0 - 7に処理を移し、小当たり図柄と判定されなかった場合には、ステップS 3 3 0 - 9に処理を移す。

【0 3 3 9】

ステップS 3 3 0 - 7において、メインCPU 1 1 0 aは、特図特電処理データに5をセットし、図2 5に示す小当たり遊技処理に移す準備を行う。

20

【0 3 4 0】

ステップS 3 3 0 - 8において、メインCPU 1 1 0 aは、小当たり開始準備設定処理を行う。

【0 3 4 1】

この小当たり開始準備設定処理では、図示しない特別電動役物作動態様決定テーブルを参照して、停止特図データに基づいて、小当たりの開放態様を決定するための図9（b）に示す小当たり用の大入賞口開放態様決定テーブル（「小当たりテーブル」）を決定する。

【0 3 4 2】

ステップS 3 3 0 - 9において、メインCPU 1 1 0 aは、特図特電処理データに0をセットし、図1 9に示す特別図柄記憶判定処理に処理を移す準備を行い、今回の特別図柄停止処理を終了する。

30

【0 3 4 3】

ステップS 3 3 0 - 1 0において、メインCPU 1 1 0 aは、特図特電処理データに3をセットし、図2 3に示す大当たり遊技処理に移す準備を行う。

【0 3 4 4】

ステップS 3 3 0 - 1 1において、メインCPU 1 1 0 aは、遊技状態や時短回数をリセットする。具体的には、高確率遊技フラグ記憶領域、高確率遊技回数（X）記憶領域、時短遊技フラグ記憶領域、時短回数（J）記憶領域に記憶されているデータをクリアする。

40

【0 3 4 5】

ステップS 3 3 0 - 1 2において、メインCPU 1 1 0 aは、大当たり開始準備設定処理を行う。

【0 3 4 6】

この大当たり開始準備設定処理では、図示しない特別電動役物作動態様決定テーブルを参照して、停止特図データに基づいて、図示しない大当たり用の大入賞口開放態様決定テーブル群から、「第1大当たりテーブル」、「第2大当たりテーブル」、「第3大当たりテーブル」、「第4大当たりテーブル」のいずれかの入賞口開放態様決定テーブルを決定する。

50

【0347】

ステップS330-13において、メインCPU110aは、上記ステップS330-8または上記ステップS330-12で決定された大入賞口開放態様決定テーブルに基づいて、特別遊技の種類（第1大当たり遊技～第4大当たり遊技、小当たり遊技）を判定し、特別遊技の種類に応じたオープニング指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0348】

ステップS330-14において、メインCPU110aは、上記ステップS330-8または上記ステップS330-12で決定された大入賞口開放態様決定テーブルに基づいて、開始インターバル時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。なお、特別遊技タイマカウンタは、上記ステップS110において、4ms毎に減算処理される。本処理を終了したら、今回の特別図柄停止処理を終了する。

10

【0349】

（主制御基板の大当たり遊技処理）

図23を用いて、大当たり遊技処理を説明する。図23は、主制御基板110における大当たり遊技処理を示す図である。

【0350】

まず、ステップS340-1において、メインCPU110aは、現在オープニング中であるか否かを判定する。具体的には、ラウンド遊技回数（R）記憶領域に「0」が記憶されていれば、現在オープニング中であるので、ラウンド遊技回数（R）記憶領域を参照し、現在オープニング中であるか判定する。現在オープニング中であると判定した場合には、ステップS340-2に処理を移し、現在オープニング中でないと判定した場合には、S340-6に処理を移す。

20

【0351】

ステップS340-2において、メインCPU110aは、上記ステップS330-14で決定された開始インターバル時間を経過したか否かを判定する。すなわち、特別遊技タイマカウンタ＝0であるか否かを判定し、特別遊技タイマカウンタ＝0となったら、開始インターバル時間を経過したと判定する。その結果、開始インターバル時間を経過していない場合には、今回の大当たり遊技処理を終了し、開始インターバル時間を経過している場合にはステップS340-3に処理を移す。

30

【0352】

ステップS340-3において、メインCPU110aは、大当たり開始設定処理を行う。

【0353】

大当たり開始設定処理は、ラウンド遊技回数（R）記憶領域に、記憶されている現在のラウンド遊技回数（R）に「1」を加算して記憶する。ここでは、まだラウンド遊技が1回も行われていないので、ラウンド遊技回数（R）記憶領域には「1」が記憶されることとなる。

【0354】

ステップS340-4において、メインCPU110aは、大入賞口開放処理を行う。

40

【0355】

大入賞口開放処理は、まず開放回数（K）記憶領域に記憶されている開放回数（K）に「1」を加算して更新する。また、第1大入賞口開閉扉16bまたは第2大入賞口開閉扉17bを開放するために、第1大入賞口開閉ソレノイド16cまたは第2大入賞口開閉ソレノイド17cを通电させる通电データをセットするとともに、上記ステップS330-12で決定された大入賞口開放態様決定テーブルを参照して、現在のラウンド遊技回数（R）及び開放回数（K）に基づいて、第1大入賞口16または第2大入賞口17の開放時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。

【0356】

ステップS340-5において、メインCPU110aは、K＝1であるか否かを判定

50

し、 $K = 1$ であった場合には、演出制御基板 120 にラウンド回数の情報を送信するため、ラウンド遊技回数 (R) に応じて大入賞口開放 (R) ラウンド指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。例えば、大当たりの 1 ラウンド目の開始においては、ラウンド遊技回数 (R) が「1」にセットされ、 $K = 1$ となっているので、大入賞口開放 1 ラウンド指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。一方、 $K = 1$ でない場合には、大入賞口開放 (R) ラウンド指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットせずに、大当たり遊技処理を終了する。すなわち、 $K = 1$ である場合というのはラウンドの開始を意味するので、ラウンドの開始のときのみ、大入賞口開放 (R) ラウンド指定コマンドを送信するようにしている。

【0357】

ステップ S340 - 6 において、メイン CPU 110 a は、現在エンディング中であるか否かを判定する。ここでいうエンディングとは、予め設定されたラウンド遊技を全て終了した後の処理をいうものである。したがって、現在エンディング中であると判定した場合には、ステップ S340 - 18 に処理を移し、現在エンディング中でないと判定した場合には、ステップ S340 - 7 に処理が移される。

【0358】

ステップ S340 - 7 において、メイン CPU 110 a は、大入賞口の閉鎖中であるか否かを判定する。具体的には、第 1 大入賞口開閉ソレノイド 16 c または第 2 大入賞口開閉ソレノイド 17 c を通電させる通電データがセットされている否かが判定される。その結果、大入賞口の閉鎖中と判定された場合には、ステップ S340 - 8 に処理を移し、大入賞口の閉鎖中でないと判定された場合には、ステップ S340 - 9 に処理を移す。

【0359】

ステップ S340 - 8 において、メイン CPU 110 a は、後述するステップ S340 - 10 において設定された閉鎖時間が経過したか判定される。なお、閉鎖時間は、後述するステップ S340 - 10 において開始インターバル時間と同様に特別遊技タイマカウンタにセットされ、特別遊技タイマカウンタ = 0 であるか否かで判定される。その結果、閉鎖時間を経過していない場合には、大入賞口の閉鎖を維持するため大当たり遊技処理を終了し、閉鎖時間を経過している場合には大入賞口を開放させるためステップ S340 - 4 に処理を移す。

【0360】

ステップ S340 - 9 において、メイン CPU 110 a は、大入賞口の開放を終了させるための「開放終了条件」が成立したか否かを判定する。

【0361】

この「開放終了条件」は、大入賞口入球カウンタ (C) の値が規定個数 (9 個) に達したこと、または開放回数 (K) における 1 回あたりの開放時間が経過したこと (特別遊技タイマカウンタ = 0 となったこと) が該当する。

そして、「開放終了条件」が成立したと判定した場合にはステップ S340 - 10 に処理を移し、「開放終了条件」が成立しないと判定した場合には、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【0362】

ステップ S340 - 10 において、メイン CPU 110 a は、大入賞口閉鎖処理を行う。

【0363】

大入賞口閉鎖処理は、第 1 大入賞口開閉扉 16 b または第 2 大入賞口開閉扉 17 b を閉鎖するために、第 1 大入賞口開閉ソレノイド 16 c または第 2 大入賞口開閉ソレノイド 17 c を通電させる通電データを停止する。次に、上記ステップ S330 - 12 で決定された大入賞口開放態様決定テーブルを参照して、現在のラウンド遊技回数 (R) 及び開放回数 (K) に基づいて、第 1 大入賞口 16 または第 2 大入賞口 17 の閉鎖時間 (閉鎖インターバル時間または 1 回の閉鎖時間) を特別遊技タイマカウンタにセットする。これにより、大入賞口が閉鎖することになる。

10

20

30

40

50

【 0 3 6 4 】

ステップ S 3 4 0 - 1 1 において、メイン CPU 1 1 0 a は、1 回のラウンドが終了したか否かを判定する。具体的には、1 回のラウンドは、大入賞口入球カウンタ (C) の値が規定個数 (9 個) に達したこと、または開放回数 (K) が最大開放回数となることを条件に終了するので、かかる条件が成立したか否かを判定する。

【 0 3 6 5 】

そして、1 回のラウンドが終了したと判定した場合にはステップ S 3 4 0 - 1 2 に処理を移し、1 回のラウンドが終了していないと判定した場合には、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【 0 3 6 6 】

ステップ S 3 4 0 - 1 2 において、メイン CPU 1 1 0 a は、開放回数 (K) 記憶領域に 0 をセットするとともに、大入賞口入球数 (C) 記憶領域に 0 をセットするラウンドデータ初期化処理を行う。すなわち、開放回数 (K) 記憶領域および大入賞口入球数 (C) 記憶領域をクリアする。ただし、ラウンド遊技回数 (R) 記憶領域に記憶されたラウンド遊技回数 (R) はクリアしない。

【 0 3 6 7 】

ステップ S 3 4 0 - 1 3 において、メイン CPU 1 1 0 a は、ラウンド遊技回数 (R) 記憶領域に記憶されたラウンド遊技回数 (R) が最大であるか否かを判定する。ラウンド遊技回数 (R) が最大である場合には、ステップ S 3 4 0 - 1 5 に処理を移し、ラウンド遊技回数 (R) が最大でない場合には、ステップ S 3 4 0 - 1 4 に処理を移す。

【 0 3 6 8 】

ステップ S 3 4 0 - 1 4 において、メイン CPU 1 1 0 a は、ラウンド遊技回数 (R) 記憶領域に、記憶されている現在のラウンド遊技回数 (R) に「 1 」を加算して記憶して、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【 0 3 6 9 】

ステップ S 3 4 0 - 1 5 において、メイン CPU 1 1 0 a は、ラウンド遊技回数 (R) 記憶領域に記憶されたラウンド遊技回数 (R) をリセットする。

【 0 3 7 0 】

ステップ S 3 4 0 - 1 6 において、メイン CPU 1 1 0 a は、上記ステップ S 3 3 0 - 1 2 で決定された大入賞口開放態様決定テーブルに基づいて、特別遊技の種類 (長当たり遊技、短当たり遊技、発展当たり遊技) を判定し、特別遊技の種類に応じたエンディング指定コマンドを演出制御基板 1 2 0 に送信するために演出用伝送データ格納領域にセットする。

【 0 3 7 1 】

ステップ S 3 4 0 - 1 7 において、メイン CPU 1 1 0 a は、上記ステップ S 3 3 0 - 1 2 で決定された大入賞口開放態様決定テーブルに基づいて、大当たりの種別に応じた終了インターバル時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。

【 0 3 7 2 】

ステップ S 3 4 0 - 1 8 において、メイン CPU 1 1 0 a は、設定された終了インターバル時間を経過したか否かを判定し、終了インターバル時間を経過したと判定した場合にはステップ S 3 4 0 - 1 9 において、メイン CPU 1 1 0 a は、特図特電処理データに 4 をセットし、図 2 4 に示す大当たり遊技終了処理に移す準備を行う。一方、終了インターバル時間を経過していないと判定した場合には、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【 0 3 7 3 】

(主制御基板の大当たり遊技終了処理)

図 2 4 を用いて、大当たり遊技終了処理を説明する。図 2 4 は、主制御基板 1 1 0 における大当たり遊技終了処理を示す図である。

【 0 3 7 4 】

ステップ S 3 5 0 - 1 において、メイン CPU 1 1 0 a は、停止特図データ記憶領域にセットされた停止特図データ及び遊技状態バッファにある遊技情報をロードする。

【 0 3 7 5 】

ステップ S 3 5 0 - 2 において、メイン C P U 1 1 0 a は、図示しない大当たり終了時設定データテーブルを参照し、上記 S 3 5 0 - 1 においてロードした停止特図データ及び遊技状態バッファにある遊技情報に基づいて、大当たり終了時に高確率遊技フラグ記憶領域に高確率フラグをセットさせるか否かの処理を行う。例えば、停止特図データが「 0 1 」であれば、高確率遊技フラグ記憶領域に高確率フラグをセットする。

【 0 3 7 6 】

ステップ S 3 5 0 - 3 において、メイン C P U 1 1 0 a は、図示しない大当たり終了時設定データテーブルを参照し、上記 S 3 5 0 - 1 においてロードした停止特図データ及び遊技状態バッファにある遊技情報に基づいて、高確率遊技状態の残り変動回数（ X ）記憶領域に所定の回数をセットさせる。例えば、停止特図データが「 0 1 」であれば、高確率遊技状態の残り変動回数（ X ）記憶領域に 8 4 回をセットする。

10

【 0 3 7 7 】

ステップ S 3 5 0 - 4 において、メイン C P U 1 1 0 a は、図示しない大当たり終了時設定データテーブルを参照し、上記 S 3 5 0 - 1 においてロードした停止特図データ及び遊技状態バッファにある遊技情報に基づいて、時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグをセットさせるか否かの処理を行う。例えば、停止特図データが「 0 4 」の場合に、遊技状態バッファにある遊技情報が 0 0 H のときには時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグをセットしないが、遊技状態バッファにある遊技情報が 0 1 H、0 2 H または 0 3 H のときには時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグをセットする。

20

【 0 3 7 8 】

ステップ S 3 5 0 - 5 において、メイン C P U 1 1 0 a は、図示しない大当たり終了時設定データテーブルを参照し、上記 S 3 5 0 - 1 においてロードした停止特図データ及び遊技状態バッファにある遊技情報に基づいて、時短遊技状態の残り変動回数（ J ）記憶領域に所定の回数をセットさせる。例えば、停止特図データが「 0 4 」の場合に、遊技状態バッファにある遊技情報が 0 0 H のときには時短遊技状態の残り変動回数（ J ）記憶領域に 0 回をセットし、遊技状態バッファにある遊技情報が 0 1 H、0 2 H または 0 3 H のときには時短遊技状態の残り変動回数（ J ）記憶領域に 8 0 回をセットする。

【 0 3 7 9 】

ステップ S 3 5 0 - 6 において、メイン C P U 1 1 0 a は、遊技状態を確認し、遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

30

【 0 3 8 0 】

ステップ S 3 5 0 - 7 において、メイン C P U 1 1 0 a は、特図特電処理データに 0 をセットし、図 1 9 に示す特別図柄記憶判定処理に移す準備を行い、今回の大当たり遊技終了処理を終了する。

【 0 3 8 1 】

（主制御基板の小当たり遊技処理）

図 2 5 を用いて、小当たり遊技処理を説明する。図 2 5 は、主制御基板 1 1 0 における小当たり遊技処理を示す図である。

【 0 3 8 2 】

40

まず、ステップ S 3 6 0 - 1 において、メイン C P U 1 1 0 a は、現在オープニング中であるか否かを判定する。現在オープニング中であると判定した場合には、ステップ S 3 6 0 - 2 に処理を移し、現在オープニング中でないと判定した場合には、S 3 6 0 - 4 に処理を移す。

【 0 3 8 3 】

ステップ S 3 6 0 - 2 において、メイン C P U 1 1 0 a は、上記ステップ S 3 3 0 - 1 4 で決定された開始インターバル時間を経過したか否かを判定する。すなわち、特別遊技タイマカウンタ = 0 であるか否かを判定し、特別遊技タイマカウンタ = 0 となったら、開始インターバル時間を経過したと判定する。その結果、開始インターバル時間を経過していない場合には、今回の小当たり遊技処理を終了し、開始インターバル時間を経過してい

50

る場合にはステップS 3 6 0 - 3 に処理を移す。

【 0 3 8 4 】

ステップS 3 6 0 - 3 において、メインCPU 1 1 0 a は、大入賞口開放処理を行う。具体的には、この処理において、メインCPU 1 1 0 a は、まず開放回数 (K) 記憶領域に記憶されている開放回数 (K) に「 1 」を加算して記憶する。また、第 1 大入賞口 1 6 を開放するために、第 1 大入賞口開閉ソレノイド 1 6 c を通電させる通電データをセットするとともに、上記ステップS 3 3 0 - 8 で決定された開放態様決定テーブルを参照して、開放回数 (K) に基づいて、第 1 大入賞口 1 6 の開放時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。

【 0 3 8 5 】

ステップS 3 6 0 - 4 において、メインCPU 1 1 0 a は、現在エンディング中であるか否かを判定する。ここでいうエンディングとは、予め設定された開放回数 (K) の遊技を全て終了した後の処理をいうものである。したがって、現在エンディング中であると判定した場合には、ステップS 3 6 0 - 1 3 に処理を移し、現在エンディング中でないと判定した場合には、ステップS 3 6 0 - 5 に処理が移される。

【 0 3 8 6 】

ステップS 3 6 0 - 5 において、メインCPU 1 1 0 a は、第 1 大入賞口 1 6 の閉鎖中であるか否かを判定する。具体的には、第 1 大入賞口開閉ソレノイド 1 6 c を通電させる通電データがセットされている否かが判定される。第 1 大入賞口 1 6 の閉鎖中と判定された場合には、ステップS 3 6 0 - 6 に処理を移し、第 1 大入賞口 1 6 の閉鎖中でないと判定された場合には、ステップS 3 6 0 - 7 に処理を移す。

【 0 3 8 7 】

ステップS 3 6 0 - 6 において、メインCPU 1 1 0 a は、後述するステップS 3 6 0 - 8 において設定された閉鎖時間が経過したか判定される。なお、閉鎖時間は、後述するステップS 3 6 0 - 8 において開始インターバル時間と同様に特別遊技タイマカウンタにセットされ、特別遊技タイマカウンタ = 0 であるか否かで判定される。その結果、閉鎖時間を経過していない場合には、第 1 大入賞口 1 6 の閉鎖を維持するため当該小当たり遊技処理を終了し、閉鎖時間を経過している場合には第 1 大入賞口 1 6 を開放させるためステップS 3 6 0 - 3 に処理を移す。

【 0 3 8 8 】

ステップS 3 6 0 - 7 において、メインCPU 1 1 0 a は、第 1 大入賞口 1 6 の開放を終了させるための「開放終了条件」が成立したか否かを判定する。

【 0 3 8 9 】

この「開放終了条件」は、大入賞口入球カウンタ (C) の値が規定個数 (9 個) に達したこと、または開放回数 (K) における 1 回あたりの開放時間が経過したこと (特別遊技タイマカウンタ = 0 となったこと) が該当する。

【 0 3 9 0 】

そして、「開放終了条件」が成立したと判定した場合にはステップS 3 6 0 - 8 に処理を移し、「開放終了条件」が成立しないと判定した場合には、今回の小当たり遊技処理を終了する。

【 0 3 9 1 】

ステップS 3 6 0 - 8 において、メインCPU 1 1 0 a は、大入賞口閉鎖処理を行う。具体的には、この処理において、メインCPU 1 1 0 a は、第 1 大入賞口 1 6 を閉鎖するために、第 1 大入賞口開閉ソレノイド 1 6 c を通電させる通電データを停止するとともに、上記ステップS 3 3 0 - 8 で決定された開放態様決定テーブルを参照して、現在の開放回数 (K) に基づいて、第 1 大入賞口 1 6 の閉鎖時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。これにより、第 1 大入賞口 1 6 が閉鎖することになる。

【 0 3 9 2 】

ステップS 3 6 0 - 9 において、メインCPU 1 1 0 a は、小当たり終了条件が成立したか否かを判定する。具体的には、1 回の小当たりは、大入賞口入球カウンタ (C) の値

10

20

30

40

50

が規定個数（例えば 9 個）に達したこと、または開放回数（K）が最大開放回数となることを条件に終了するので、かかる条件が成立したか否かを判定する。

【0393】

そして、小当たり終了条件が成立したと判定した場合にはステップ S 3 6 0 - 1 0 に処理を移し、小当たり終了条件が成立していないと判定した場合には当該小当たり遊技処理を終了する。

【0394】

ステップ S 3 6 0 - 1 0 において、メイン CPU 1 1 0 a は、開放回数（K）記憶領域に 0 をセットするとともに、大入賞口入球数（C）記憶領域に 0 をセットする。すなわち、開放回数（K）記憶領域および大入賞口入球数（C）記憶領域をクリアする。

10

【0395】

ステップ S 3 6 0 - 1 1 において、メイン CPU 1 1 0 a は、小当たりの種別に応じたエンディング指定コマンドを演出制御基板 1 2 0 に送信するために演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0396】

ステップ S 3 6 0 - 1 2 において、メイン CPU 1 1 0 a は、上記ステップ S 3 3 0 - 8 で決定された開放態様決定テーブルを参照して、小当たりの種別に応じた終了インターバル時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。

【0397】

ステップ S 3 6 0 - 1 3 において、メイン CPU 1 1 0 a は、設定された終了インターバル時間を経過したか否かを判定し、終了インターバル時間を経過したと判定した場合には、ステップ S 3 6 0 - 1 4 において、メイン CPU 1 1 0 a は、特図特電処理データに 0 をセットし、図 1 9 に示す特別図柄記憶判定処理に移す準備を行い、終了インターバル時間を経過していないと判定した場合には、今回の小当たり遊技処理を終了する。

20

【0398】

（主制御基板の普図普電制御処理）

図 2 6 を用いて、普図普電制御処理を説明する。図 2 6 は、主制御基板 1 1 0 における普図普電制御処理を示す図である。

【0399】

まず、ステップ S 4 0 1 において普図普電処理データの値をロードし、ステップ S 4 0 2 においてロードした普図普電処理データから分岐アドレスを参照し、普図普電処理データ = 0 であれば普通図柄変動処理（ステップ S 4 1 0）に処理を移し、普図普電処理データ = 1 であれば普通電動役物制御処理（ステップ S 4 2 0）に処理を移す。詳しくは、図 2 7 及び図 2 8 を用いて後述する。

30

【0400】

（主制御基板の普通図柄変動処理）

図 2 7 を用いて、普通図柄変動処理を説明する。図 2 7 は、主制御基板 1 1 0 における普通図柄変動処理を示す図である。

【0401】

ステップ S 4 1 0 - 1 において、メイン CPU 1 1 0 a は、普通図柄の変動表示中であるか否かを判定する。普通図柄の変動表示中であればステップ S 4 1 0 - 9 に処理を移し、普通図柄の変動表示中でなければステップ S 4 1 0 - 2 に処理を移す。

40

【0402】

ステップ S 4 1 0 - 2 において、メイン CPU 1 1 0 a は、普通図柄の変動表示中でない場合には、普通図柄保留数（G）記憶領域に記憶された普通図柄の保留数（G）が 1 以上であるかを判定する。保留数（G）が「0」の場合には普通図柄の変動表示は行われないため、今回の普通図柄変動処理を終了する。

【0403】

ステップ S 4 1 0 - 3 において、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 4 1 0 - 2 において、普通図柄の保留数（G）が「1」以上であると判定した場合には、普通図柄保留数

50

(G) 記憶領域に記憶されている値 (G) から「 1 」を減算した新たな保留数 (G) を記憶する。

【 0 4 0 4 】

ステップ S 4 1 0 - 4 において、メイン C P U 1 1 0 a は、普通図柄保留記憶領域に記憶された普通図柄判定用乱数値のシフト処理を行う。具体的には、第 1 記憶部から第 4 記憶部に記憶された各乱数値を 1 つ前の記憶部にシフトさせる。このとき、普通図柄保留記憶領域の第 1 記憶部に記憶されている普通図柄判定用乱数値は、普通図柄保留記憶領域の判定記憶領域 (第 0 記憶部) に書き込まれるとともに、既に判定記憶領域 (第 0 記憶部) に書き込まれていた乱数値は普通図柄保留記憶領域からは消去されることとなる。

【 0 4 0 5 】

ステップ S 4 1 0 - 5 において、メイン C P U 1 1 0 a は、普通図柄保留記憶領域の判定記憶部 (第 0 記憶部) に記憶された普通図柄判定用乱数値が「 当たり 」ものであるかの判定を行う。

【 0 4 0 6 】

具体的には、図 9 (a) に示す当たり判定テーブルを参照し、取得した普通図柄判定用乱数値を上記のテーブルに照らし合わせて当たりか否かの判定を行う。例えば、上記テーブルによれば、非時短遊技状態であれば「 0 」から「 1 5 」の当たり乱数のうち「 0 」の 1 個の普通図柄判定用乱数値が当たりと判定され、時短遊技状態であれば「 0 」から「 1 5 」の当たり乱数のうち「 0 」から「 1 4 」の 1 5 個の普通図柄判定用乱数値が当たりと判定され、その他の乱数値はハズレと判定される。

【 0 4 0 7 】

ステップ S 4 1 0 - 6 において、メイン C P U 1 1 0 a は、上記ステップ S 4 1 0 - 5 の当たり判定処理の判定の結果を参照して、普通図柄決定処理を行う。

【 0 4 0 8 】

この普通図柄決定処理は、図 9 (b) に示す停止図柄決定テーブルを参照し、現在の時短遊技状態と、普通図柄抽選の抽選結果と、取得された普図停止用乱数値とに基づいて、停止表示する普通図柄 (停止普図データ) を決定し、決定した停止普図データを停止普図データ記憶領域にセットする。そして、メイン C P U 1 1 0 a は、決定した停止普図データに基づいた普図指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットして、停止普図データの情報を演出制御基板 1 2 0 に送信する。

【 0 4 0 9 】

ステップ S 4 1 0 - 7 において、メイン C P U 1 1 0 a は、普通図柄の変動時間決定処理を行う。

【 0 4 1 0 】

この普通図柄の変動時間決定処理は、図 9 (c) に示す変動時間決定テーブルを参照し、現在の時短遊技状態と、普通図柄抽選の抽選結果と、取得された普図時間用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動時間を決定する。そして、決定した普通図柄の変動時間に対応するカウンタを普通図柄時間カウンタにセットする。なお、普通図柄時間カウンタは、上記ステップ S 1 1 0 において、 4 m s 毎に減算処理される。

【 0 4 1 1 】

さらに、普通図柄の変動時間決定処理では、普通図柄の変動時間が決定された後、決定した普通図柄の変動時間に基づいた普図変動指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットして、普通図柄の変動時間の情報を演出制御基板 1 2 0 に送信する。

【 0 4 1 2 】

ステップ S 4 1 0 - 8 において、メイン C P U 1 1 0 a は、普通図柄表示装置 2 2 において普通図柄の変動表示を開始する。普通図柄の変動表示というのは、普通図柄表示装置 2 2 において L E D を所定の間隔で点滅させるものである。この普通図柄の変動表示は、上記ステップ S 4 1 0 - 7 において設定された時間だけ継続して行われることとなる。本処理を終了すると、今回の普通図柄変動処理が終了する。

【 0 4 1 3 】

ステップS 4 1 0 - 9において、メインCPU 1 1 0 aは、上記ステップS 4 1 0 - 1において普通図柄の変動表示中であると判定した場合、設定された変動時間を経過したか否かを判定する。すなわち、普通図柄時間カウンタ = 0であるか否かを判定する。その結果、設定された変動時間を経過していないと判定した場合には、そのまま変動表示を継続して行う必要があるため、今回の普通図柄変動処理を終了する。

【0 4 1 4】

ステップS 4 1 0 - 1 0において、メインCPU 1 1 0 aは、設定された変動時間を経過したと判定した場合には、普通図柄表示装置 2 2における普通図柄の変動を停止する。このとき、普通図柄表示装置 2 2には、ステップS 4 1 0 - 6において停止普図データ記憶領域にセットされた普通図柄のデータに対応する普通図柄（当たり図柄またはハズレ図柄）が停止表示する。これにより、普通図柄抽選の抽選結果が遊技者に報知されることとなる。

10

【0 4 1 5】

ステップS 4 1 0 - 1 1において、メインCPU 1 1 0 aは、停止普図データ記憶領域にセットされた普通図柄のデータが当たり図柄であるか否かを判定し、普通図柄が当たり図柄であった場合には、ステップS 4 1 0 - 1 2に処理を移し、設定されていた普通図柄がハズレ図柄であった場合には、今回の普通図柄変動処理を終了する。

【0 4 1 6】

ステップS 4 1 0 - 1 2において、メインCPU 1 1 0 aは、普図普電処理データ = 1をセットし、普通電動役物制御処理に処理を移す。

20

【0 4 1 7】

ステップS 4 1 0 - 1 3において、メインCPU 1 1 0 aは、第2始動口 1 5の始動可動片 1 5 bの開放態様を決定するための開放態様決定処理を行う。

【0 4 1 8】

この開放時間設定処理は、図 9 (d) に示す始動口開放態様決定テーブルを参照し、停止普図データに基づいて、始動可動片 1 5 bの最大開放回数 (S)、開放時間、閉鎖時間、インターバル時間を決定する。

【0 4 1 9】

ステップS 4 1 0 - 1 4において、メインCPU 1 1 0 aは、上記ステップS 4 1 0 - 1 3で決定された始動可動片 1 5 bの開放時間を、メインRAM 1 1 0 cの始動開放タイマカウンタにセットする。

30

【0 4 2 0】

ステップS 4 1 0 - 1 5において、メインCPU 1 1 0 aは、始動口開閉ソレノイド 1 5 cに通電を開始して、今回の普通図柄変動処理を終了する。これにより、始動可動片 1 5 bが作動して第2始動口 1 5が開放することとなる。

【0 4 2 1】

（主制御基板の普通電動役物制御処理）

図 2 8を用いて、普通電動役物制御処理を説明する。図 2 8は、主制御基板 1 1 0における普通電動役物制御処理を示す図である。

【0 4 2 2】

40

ステップS 4 2 0 - 1において、メインCPU 1 1 0 aは、当該普通電動役物制御処理中において、第2始動口 1 5に予め設定された最大入賞個数（例えば10個）の入賞があったか否かを判定する。

【0 4 2 3】

最大入賞個数（例えば10個）の入賞があったと判定した場合には、ステップS 4 2 0 - 1 4に処理を移し、最大入賞個数（例えば10個）の入賞があったと判定しなかった場合には、ステップS 4 2 0 - 2に処理を移す。

【0 4 2 4】

ステップS 4 2 0 - 2において、メインCPU 1 1 0 aは、第2始動口 1 5の開放時間が経過したか否かを判定する。すなわち、始動開放タイマカウンタ = 0であるか否かを判

50

定する。

第2始動口15の開放時間が経過したと判定した場合には、ステップS420-3に処理を移し、第2始動口15の開放時間が経過したと判定しなかった場合には、今回の普通電動役物制御処理を終了する。

【0425】

ステップS420-3において、メインCPU110aは、第2始動口15が閉鎖中か否かを判定する。すなわち、始動口開閉ソレノイド15cに通電開始データがセットされているかを判定する。

【0426】

第2始動口15が閉鎖中であると判定した場合には、ステップS420-6に処理を移し、第2始動口15が閉鎖中でないと判定した場合には、ステップS420-4に処理を移す。

10

【0427】

ステップS420-4において、メインCPU110aは、始動口開閉ソレノイド15cの通電を停止する。これにより、第2始動口15は閉鎖態様に復帰し、再び遊技球の入球が不可能または困難となる。

【0428】

ステップS420-5において、メインCPU110aは、上記ステップS410-13で決定された始動可動片15bの閉鎖時間を、メインRAM110cの始動閉鎖タイムカウンタにセットする。

20

【0429】

ステップS420-6において、メインCPU110aは、第2始動口15の閉鎖時間が経過したか否かを判定する。すなわち、始動閉鎖タイムカウンタ=0であるか否かを判定する。

【0430】

第2始動口15の閉鎖時間が経過したと判定した場合には、ステップS420-7に処理を移し、第2始動口15の閉鎖時間が経過したと判定しなかった場合には、今回の普通電動役物制御処理を終了する。

【0431】

ステップS420-7において、メインCPU110aは、メインRAM110cの始動開放回数カウンタに記憶されている回数が、上記ステップS410-13で決定された始動可動片15bの最大開放回数となったか否かを判定する。

30

【0432】

最大開放回数となったと判定した場合には、ステップS420-14に処理を移し、最大開放回数となっていないと判定した場合には、ステップS420-8に処理を移す。

【0433】

ステップS420-8において、メインCPU110aは、インターバル時間が開始(計時)されているか否かを判定する。すなわち、ステップS420-10で後述するインターバル開始済フラグがセットされているか否かを判定する。

【0434】

40

インターバル時間が開始されていると判定した場合には、ステップS420-11に処理を移し、インターバル時間が開始されていないと判定した場合には、ステップS420-9に処理を移す。

【0435】

ステップS420-9において、メインCPU110aは、メインRAM110cの始動開放回数カウンタに1を加算する開放回数の更新処理を行う。

【0436】

ステップS420-10において、メインCPU110aは、メインRAM110cの始動インターバルタイムカウンタに、上記ステップS410-13で決定された始動可動片15bのインターバル時間をセットするとともに、インターバル時間が開始されている

50

ことを示すインターバル開始済フラグをメインRAM 110cの所定の記憶領域にセットして、今回の普通電動役物制御処理を終了する。

【0437】

ステップS420-11において、メインCPU 110aは、インターバル時間が経過したか否かを判定する。すなわち、始動インターバルタイマカウンタ=0であるか否かを判定する。

【0438】

インターバル時間が経過したと判定した場合には、ステップS420-12に処理を移し、インターバル時間が経過していないと判定した場合には、今回の普通電動役物制御処理を終了する。

10

【0439】

ステップS420-12において、メインCPU 110aは、メインRAM 110cの始動開放タイマカウンタに、上記ステップS410-13で決定された始動可動片15bの開放時間をセットするとともに、インターバル開始済フラグをクリアする。

【0440】

ステップS420-13において、メインCPU 110aは、始動口開閉ソレノイド15cに通電を開始して、今回の普通電動役物制御処理を終了する。これにより、始動可動片15bが再度作動して第2始動口15が再び開放することとなる。

【0441】

ステップS420-14において、メインCPU 110aは、メインRAM 110cの始動開放回数カウンタ、始動開放タイマカウンタ、始動閉鎖タイマカウンタ等に記憶されている各種のデータを初期化する開放態様の初期化処理を行う。

20

【0442】

ステップS420-15において、メインCPU 110aは、普図普電処理データ=0をセットして図27の普通図柄変動処理に移す準備を行い、今回の普通電動役物制御処理を終了する。

【0443】

(コマンドの説明)

上述の主制御基板110におけるフローチャートでは一部説明を省略した主制御基板110から演出制御基板120に送信されるコマンドの種別について、図29を用いて説明する。図29は、主制御基板110から演出制御基板120に送信されるコマンドの種別を示す図である。

30

【0444】

主制御基板110から演出制御基板120に送信されるコマンドは、1コマンドが2バイトのデータで構成されており、制御コマンドの分類を識別するため1バイトのMODEの情報と、実行される制御コマンドの内容を示す1バイトのDATAの情報とから構成されている。

【0445】

「演出図柄指定コマンド」は、停止表示される特別図柄の種別を示すものであり、「MODE」が「E0H」で設定され、特別図柄の種別に合わせてDATAの情報が設定されている。なお、特別図柄の種別が結果的に当たりの種別や高確率遊技状態を決定するものであるから、演出図柄指定コマンドは、当たりの種別や、遊技状態を示すものともいえる。

40

【0446】

この演出図柄指定コマンドは、各種の特別図柄が決定され、特別図柄の変動表示が開始されるときに、決定された特別図柄に対応する演出図柄指定コマンドが演出制御基板120に送信される。具体的には、上記ステップS311-3、S311-7、S311-9において特別図柄の変動表示が開始されるときに、決定された特別図柄に対応する演出図柄指定コマンドがメインRAM 110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS700において演出用伝送データ格納領域にセットされて

50

いる演出図柄指定コマンドが演出制御基板 120 に送信されることになる。

【0447】

「第1特別図柄記憶指定コマンド」は、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域に記憶されている保留記憶数を示すものであり、「MODE」が「E1H」で設定され、保留記憶数に合わせてDATAの情報が設定されている。

【0448】

この第1特別図柄記憶指定コマンドは、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域に記憶されている保留記憶数が切り替わるときに、保留記憶数に対応する第1特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板 120 に送信される。具体的には、上記ステップ S230 - 11 または上記ステップ S310 - 7 において第1特別図柄保留数(U1)記憶領域に記憶されている値が増減したときに、増減後の保留記憶数に対応する第1特別図柄記憶指定コマンドがメインRAM 110c の演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップ S700 において演出用伝送データ格納領域にセットされている第1特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板 120 に送信されることになる。

10

【0449】

「第2特別図柄記憶指定コマンド」は、第2特別図柄保留数(U2)記憶領域に記憶されている保留記憶数を示すものであり、「MODE」が「E2H」で設定され、保留記憶数に合わせてDATAの情報が設定されている。

【0450】

この第2特別図柄記憶指定コマンドは、第2特別図柄保留数(U2)記憶領域に記憶されている保留記憶数が切り替わるときに、保留記憶数に対応する第2特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板 120 に送信される。具体的には、上記ステップ S240 または上記ステップ S310 - 7 において第2特別図柄保留数(U2)記憶領域に記憶されている値が増減したときに、増減後の保留記憶数に対応する第2特別図柄記憶指定コマンドがメインRAM 110c の演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップ S700 において演出用伝送データ格納領域にセットされている第2特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板 120 に送信されることになる。

20

【0451】

なお、本実施形態では、「第1特別図柄記憶指定コマンド」と「第2特別図柄記憶指定コマンド」とをまとめて「特別図柄記憶指定コマンド」という。

30

【0452】

「図柄確定コマンド」は、特別図柄が停止表示されていることを示すものであり、「MODE」が「E3H」で設定され、「DATA」が「00H」に設定されている。

この図柄確定コマンドは、特別図柄が停止表示されているときに演出制御基板 120 に送信される。具体的には、上記ステップ S320 - 3 において特別図柄を第1特別図柄表示装置 20 または第2特別図柄表示装置 21 に停止表示させるときに、図柄確定コマンドがメインRAM 110c の演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップ S700 において演出用伝送データ格納領域にセットされている図柄確定コマンドが演出制御基板 120 に送信されることになる。

【0453】

40

「第1特別図柄用変動パターン指定コマンド」は、第1特別図柄表示装置 20 における特別図柄の変動時間(変動態様)を示すものであり、「MODE」が「E6H」で設定され、各種の変動パターンに合わせてDATAの情報が設定されている。

【0454】

この第1特別図柄用変動パターン指定コマンドは、第1特別図柄表示装置 20 の特別図柄の変動表示が開始されるときに、決定された特別図柄の変動パターンに対応する第1特別図柄用変動パターン指定コマンドが演出制御基板 120 に送信される。具体的には、上記ステップ S313 において特別図柄の変動表示が開始されるときに、決定された特別図柄の変動パターンに対応する第1特別図柄用変動パターン指定コマンドがメインRAM 110c の演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップ S7

50

00において演出用伝送データ格納領域にセットされている第1特別図柄用変動パターン指定コマンドが演出制御基板120に送信されることになる。

【0455】

「第2特別図柄用変動パターン指定コマンド」は、第2特別図柄表示装置21における特別図柄の変動時間(変動態様)を示すものであり、「MODE」が「E7H」で設定され、各種の変動パターンに合わせてDATAの情報が設定されている。

【0456】

この第2特別図柄用変動パターン指定コマンドは、第2特別図柄表示装置21の特別図柄の変動表示が開始されるときに、決定された特別図柄の変動パターンに対応する第2特別図柄用変動パターン指定コマンドが演出制御基板120に送信される。具体的には、上記ステップS313において特別図柄の変動表示が開始されるときに、決定された特別図柄の変動パターンに対応する第2特別図柄用変動パターン指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS700において演出用伝送データ格納領域にセットされている第2特別図柄用変動パターン指定コマンドが演出制御基板120に送信されることになる。

10

【0457】

なお、本実施形態では、「第1特別図柄用変動パターン指定コマンド」と「第2特別図柄用変動パターン指定コマンド」とをまとめて、「変動パターン指定コマンド」という。

【0458】

「始動入賞指定コマンド」は、大当たり抽選の結果を事前に判定するための情報であり、特別図柄表示装置に応じて「MODE」が「E8H」または「E9H」で設定され、各種の入賞情報に合わせてDATAの情報が設定されている。

20

【0459】

この始動入賞指定コマンドは、第1始動口14または第2始動口15に遊技球が入賞したときに、決定された始動入賞情報に対応する始動入賞指定コマンドが演出制御基板120に送信される。

【0460】

具体的には、上記ステップS230-10またはS240において第1始動口14または第2始動口15に遊技球が入賞したときに、決定された入賞情報に対応する始動入賞指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS700において演出用伝送データ格納領域にセットされている始動入賞指定コマンドが演出制御基板120に送信されることになる。

30

【0461】

「大入賞口開放指定コマンド」は、各種大当たりの種別に合わせた大当たりのラウンド数を示すものであり、「MODE」が「EAH」で設定され、大当たりのラウンド数に合わせてDATAの情報が設定されている。

【0462】

この大入賞口開放指定コマンドは、大当たりラウンドが開始されるときに、開始されたラウンド数に対応する大入賞口開放指定コマンドが演出制御基板120に送信される。具体的には、上記ステップS340-5において第1大入賞口開閉扉16b(または第2大入賞口開閉扉17b)を開放させるときに、開放させるときのラウンド数に対応する大入賞口開放指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS700において演出用伝送データ格納領域にセットされている大入賞口開放指定コマンドが演出制御基板120に送信されることになる。

40

【0463】

「オープニング指定コマンド」は、各種の大当たりが開始することを示すものであり、「MODE」が「EBH」で設定され、大当たりの種別に合わせてDATAの情報が設定されている。

【0464】

このオープニング指定コマンドは、各種の大当たりが開始するとき、大当たりの種別に

50

対応するオープニング指定コマンドが演出制御基板 1 2 0 に送信される。

【 0 4 6 5 】

具体的には、上記ステップ S 3 3 0 - 1 3 の大当たり遊技処理の開始のときに、大当たりの種別に対応するオープニング指定コマンドがメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップ S 7 0 0 において演出用伝送データ格納領域にセットされているオープニング指定コマンドが演出制御基板 1 2 0 に送信されることになる。

【 0 4 6 6 】

「エンディング指定コマンド」は、各種の大当たりが終了したことを示すものであり、「MODE」が「ECH」で設定され、大当たりの種別に合わせてDATAの情報が設定されている。

10

【 0 4 6 7 】

このエンディング指定コマンドは、各種の大当たりが終了するときに、大当たりの種別に対応するエンディング指定コマンドが演出制御基板 1 2 0 に送信される。

【 0 4 6 8 】

具体的には、上記ステップ S 3 4 0 - 1 6 の大当たり遊技終了処理の開始のときに、大当たりの種別に対応するエンディング指定コマンドがメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップ S 7 0 0 において演出用伝送データ格納領域にセットされているエンディング指定コマンドが演出制御基板 1 2 0 に送信されることになる。

20

【 0 4 6 9 】

「普図指定コマンド」は、普通図柄表示装置 2 2 に停止表示される普通図柄の種別を示すものであり、「MODE」が「EDH」で設定され、普通図柄の種別に合わせてDATAの情報が設定されている。

【 0 4 7 0 】

この普図指定コマンドは、各種の普通図柄が決定され、普通図柄の変動表示が開始されるときに、決定された普通図柄に対応する普図指定コマンドが演出制御基板 1 2 0 に送信される。

【 0 4 7 1 】

具体的には、上記ステップ S 4 1 0 - 6 において普通図柄の変動表示が開始されるときに、決定された普通図柄に対応する普図指定コマンドがメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップ S 7 0 0 において演出用伝送データ格納領域にセットされている普図指定コマンドが演出制御基板 1 2 0 に送信されることになる。

30

【 0 4 7 2 】

「普図変動指定コマンド」は、普通図柄表示装置 2 2 における普通図柄の変動時間を示すものであり、「MODE」が「EEH」で設定され、各種の普通図柄の変動時間に合わせてDATAの情報が設定されている。

【 0 4 7 3 】

この普図変動指定コマンドは、普通図柄表示装置 2 2 の普通図柄の変動表示が開始されるときに、決定された普通図柄の変動時間に対応する普図変動指定コマンドが演出制御基板 1 2 0 に送信される。具体的には、上記ステップ S 4 1 0 - 7 において普通図柄の変動表示が開始されるときに、決定された普通図柄の変動時間に対応する普図変動指定コマンドがメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップ S 7 0 0 において演出用伝送データ格納領域にセットされている普図変動指定コマンドが演出制御基板 1 2 0 に送信されることになる。

40

【 0 4 7 4 】

「遊技状態指定コマンド」は、時短遊技状態であるか非時短遊技状態であるかを示すものであり、「MODE」が「EFH」で設定され、非時短遊技状態であれば「DATA」が「00H」に設定され、時短遊技状態であれば「DATA」が「01H」に設定されて

50

いる。

【0475】

この遊技状態指定コマンドは、特別図柄の変動開始時、特別図柄の変動終了時、大当たり遊技の開始時および大当たりの終了時に、遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドが演出制御基板120に送信される。

【0476】

具体的には、上記ステップS314において特別図柄の変動表示が開始されるとき、上記ステップS330-4において高確率遊技フラグ、高確率遊技回数、時短遊技フラグおよび時短回数(J)が変更した可能性があるとき、上記ステップS350-6において高確率遊技フラグ、高確率遊技回数、時短遊技フラグおよび時短回数(J)の設定を行ったときに、現在の遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS700において演出用伝送データ格納領域にセットされている遊技状態指定コマンドが演出制御基板120に送信されることになる。

10

【0477】

(演出制御部120mのメイン処理)

演出制御部120mにおけるサブCPU120aにより実行される処理について説明する。まず、図30を用いて、演出制御部120mのメイン処理を説明する。図30は、演出制御部120mにおけるメイン処理を示す図である。

【0478】

ステップS1000において、サブCPU120aは、初期化処理を行う。この処理において、サブCPU120aは、電源投入に応じて、サブROM120bからメイン処理プログラムを読み込むとともに、サブRAM120cに記憶されるフラグなどを初期化し、設定する処理を行う。

20

【0479】

ステップS1100において、サブCPU120aは、サブ乱数更新処理を行う。この処理において、サブCPU120aは、サブRAM120cに記憶される各種乱数値を更新する処理を行う。以降は、所定の割込み処理が行われるまで、上記ステップS1100の処理を繰り返し行う。

【0480】

(演出制御部120mのタイマ割込処理)

図31を用いて、演出制御部120mのタイマ割込処理を説明する。図31は、演出制御部120mにおけるタイマ割込処理を示す図である。なお、図示はしないが、演出制御部120mに設けられたリセット用クロックパルス発生回路によって、所定の周期(2ミリ秒)毎にクロックパルスが発生され、タイマ割込処理プログラムを読み込み、演出制御基板のタイマ割込処理が実行される。

30

【0481】

ステップS1300において、サブCPU120aは、サブCPU120aのレジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させる。

【0482】

ステップS1400において、サブCPU120aは、コマンド解析処理を行う。この処理において、サブCPU120aは、サブRAM120cの受信バッファに格納されているコマンドを解析する処理を行う。コマンド解析処理の具体的な説明は、図32及び図33を用いて後述する。

40

【0483】

なお、演出制御部120mは、主制御基板110から送信されたコマンドを受信すると、図示しない演出制御部120mのコマンド受信割込処理が発生し、受信したコマンドを受信バッファに格納する。その後、ステップS1400において受信したコマンドの解析処理が行われる。

【0484】

50

ステップS 1 5 0 0において、サブCPU 1 2 0 aは、演出制御部 1 2 0 mで用いられる各種タイマカウンタの更新するタイマ更新処理を行う。

【 0 4 8 5 】

ステップS 1 7 0 0において、サブCPU 1 2 0 aは、枠制御基板 1 8 0を介して演出ボタン検出スイッチ 3 5 aおよび十字キー検出スイッチ 3 6 bの信号を入力したか否かを判定し、演出ボタン検出スイッチ 3 5 a等の信号を入力した場合には、画像制御部 1 5 0に演出ボタン信号等を送信する演出入力制御処理を行う。

【 0 4 8 6 】

ステップS 1 8 0 0において、サブCPU 1 2 0 aは、サブRAM 1 2 0 cの送信バッファにセットされている各種のコマンドを枠制御基板 1 8 0や画像制御部 1 5 0へ送信するデータ出力処理を行う。

10

【 0 4 8 7 】

ステップS 1 9 0 0において、サブCPU 1 2 0 aは、ステップS 1 8 1 0で退避した情報をサブCPU 1 2 0 aのレジスタに復帰させる。

【 0 4 8 8 】

(演出制御部 1 2 0 mのコマンド解析処理)

図 3 2 及び図 3 3 を用いて、演出制御部 1 2 0 mのコマンド解析処理を説明する。図 3 2 は、演出制御部 1 2 0 mにおけるコマンド解析処理 (1) を示す図である。また、図 3 3 は、演出制御部 1 2 0 mにおけるコマンド解析処理 (2) を示す図である。

【 0 4 8 9 】

20

具体的には、タイマ割込処理におけるステップS 1 4 0 0のサブルーチンを示す図である。なお、図 3 3 のコマンド解析処理 (2) は、図 3 2 のコマンド解析処理 (1) に引き続いて行われるものである。

【 0 4 9 0 】

ステップS 1 4 0 1において、サブCPU 1 2 0 aは、受信バッファにコマンドがあるか否かを確認して、コマンドを受信したかを確認する。この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、受信バッファにコマンドがあればステップS 1 4 1 0に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、受信バッファにコマンドがなければ、今回のコマンド解析処理を終了する。

【 0 4 9 1 】

30

ステップS 1 4 1 0において、サブCPU 1 2 0 aは、受信バッファに格納されているコマンドが、特別図柄記憶指定コマンドであるか否かを確認する。この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、受信バッファに格納されているコマンドが特別図柄記憶指定コマンドであれば、ステップS 1 4 1 1に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、受信バッファに格納されているコマンドが特別図柄記憶指定コマンドでなければ、ステップS 1 4 2 0に処理を移す。

【 0 4 9 2 】

ステップS 1 4 1 1において、サブCPU 1 2 0 aは、特別図柄記憶指定コマンドから保留記憶数を解析して、解析した保留記憶数をサブRAM 1 2 0 cの保留記憶数カウンタにセットする保留記憶更新処理を行う。

40

【 0 4 9 3 】

ステップS 1 4 2 0において、サブCPU 1 2 0 aは、受信バッファに格納されているコマンドが始動入賞指定コマンドであるか否かを判定する。この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、受信バッファに格納されているコマンドが始動入賞指定コマンドであれば、ステップS 1 4 2 1に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、受信バッファに格納されているコマンドが始動入賞指定コマンドでなければ、ステップS 1 4 3 0に処理を移す。

【 0 4 9 4 】

ステップS 1 4 2 1において、サブCPU 1 2 0 aは、受信した始動入賞指定コマンドの内容に基づいて、画像表示装置 3 1 に表示させる保留表示態様を決定するための保留表

50

示態様決定処理を行う。そして、この保留表示態様決定処理では、サブCPU120aは、決定した保留表示態様に対応する保留表示データを画像制御部150及びランプ制御部170に送信する。なお、この保留表示態様決定処理については、図34を用いて後述する。

【0495】

ステップS1430において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが、演出図柄指定コマンドであるか否かを確認する。この処理において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが演出図柄指定コマンドであれば、ステップS1431に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが演出図柄指定コマンドでなければ、ステップS1440に処理を移す。

10

【0496】

ステップS1431において、サブCPU120aは、受信した演出図柄指定コマンドの内容に基づいて、画像表示装置31に停止表示させる演出図柄38を決定するための基礎図柄データ決定処理を行う。

【0497】

この基礎図柄データ決定処理では、演出図柄指定コマンドを解析して、大当たりの有無、大当たりの種別を識別するための基礎図柄データ（第1～4大当たり図柄データ、小当たり図柄データ、ハズレ図柄データ）を決定し、決定された基礎図柄データをサブRAM120cの基礎図柄記憶領域にセットする。

20

【0498】

ステップS1440において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが、変動パターン指定コマンドであるか否かを確認する。この処理において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが変動パターン指定コマンドであれば、ステップS1441に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが変動パターン指定コマンドでなければ、ステップS1450に処理を移す。

【0499】

ステップS1441において、サブCPU120aは、変動パターン指定コマンド、演出用乱数値に基づいて、画像表示装置31に表示させる演出態様を決定するための変動演出パターン決定処理を行う。

30

【0500】

この処理において、サブCPU120aは、変動パターン指定コマンド、演出用乱数値に基づいて、複数の変動演出パターンの中から一つの変動演出パターンを決定する。そして、サブCPU120aは、決定した変動演出パターンを演出パターン記憶領域にセットするとともに、決定した変動演出パターンの情報を画像制御部150及びランプ制御部170に送信するため、決定した変動演出パターンに基づくデータをサブRAM120cの送信バッファにセットする。

【0501】

その後、かかる変動演出パターンに基づいて、画像表示装置31が制御されることになる。なお、ここで決定した変動演出パターンに基づいて、演出図柄38の変動態様が決定されることになる。なお、この変動演出パターン決定処理については、図35を用いて後述する。

40

【0502】

ステップS1442において、サブCPU120aは、始動入賞指定コマンドを参照し、画像表示装置31に表示させる保留表示態様を更新するための保留表示態様更新処理を行う。そして、この保留表示態様更新処理では、サブCPU120aは、決定した保留表示態様に対応する保留表示データを画像制御部150及びランプ制御部170に送信する。なお、この保留表示態様更新処理については、図36を用いて後述する。

【0503】

50

ステップS 1 4 4 3において、サブC P U 1 2 0 aは、変動パターン指定コマンド、判定表示態様決定用乱数値に基づいて、画像表示装置3 1の当該変動ステージに表示させる判定表示態様を決定するための判定表示態様決定処理を行う。なお、この判定表示態様決定処理については、図3 7を用いて後述する。

【0 5 0 4】

ステップS 1 4 5 0において、サブC P U 1 2 0 aは、受信バッファに格納されているコマンドが、図柄確定コマンドであるか否かを確認する。この処理において、サブC P U 1 2 0 aは、受信バッファに格納されているコマンドが図柄確定コマンドであれば、ステップS 1 4 5 1に処理を移す。一方、この処理において、サブC P U 1 2 0 aは、受信バッファに格納されているコマンドが図柄確定コマンドでなければ、ステップS 1 4 6 0に処理を移す。

10

【0 5 0 5】

ステップS 1 4 5 1において、サブC P U 1 2 0 aは、演出図柄3 8を停止表示させるために、演出図柄を停止表示させるための停止指定コマンドをサブR A M 1 2 0 cの送信バッファにセットする演出図柄停止処理を行う。

【0 5 0 6】

ステップS 1 4 6 0において、サブC P U 1 2 0 aは、受信バッファに格納されているコマンドが、遊技状態指定コマンドであるか否かを判定する。この処理において、サブC P U 1 2 0 aは、受信バッファに格納されているコマンドが遊技状態指定コマンドであればステップS 1 4 6 1に処理を移す。一方、この処理において、サブC P U 1 2 0 aは、受信バッファに格納されているコマンドが遊技状態指定コマンドでなければ、ステップS 1 4 7 0に処理を移す。

20

【0 5 0 7】

ステップS 1 4 6 1において、サブC P U 1 2 0 aは、受信した遊技状態指定コマンドに基づいた遊技状態を示すデータをサブR A M 1 2 0 cにある遊技状態記憶領域にセットする。

【0 5 0 8】

ステップS 1 4 7 0において、サブC P U 1 2 0 aは、受信バッファに格納されているコマンドが、オープニング指定コマンドであるか否かを確認する。この処理において、サブC P U 1 2 0 aは、受信バッファに格納されているコマンドがオープニング指定コマンドであればステップS 1 4 7 1に処理を移す。一方、この処理において、サブC P U 1 2 0 aは、受信バッファに格納されているコマンドがオープニング指定コマンドでなければ、ステップS 1 4 8 0に処理を移す。

30

【0 5 0 9】

ステップS 1 4 7 1において、サブC P U 1 2 0 aは、当たり開始演出パターンを決定する当たり開始演出パターン決定処理を行う。この当たり開始演出パターン決定処理では、オープニング指定コマンドに基づいて当たり開始演出パターンを決定し、決定した当たり開始演出パターンを演出パターン記憶領域にセットする。

【0 5 1 0】

そして、決定した当たり開始演出パターンの情報を画像制御部1 5 0、ランプ制御部1 7 0、枠制御基板1 8 0に送信するため、決定した当たり開始演出パターンに基づく演出パターン指定コマンドをサブR A M 1 2 0 cの送信バッファにセットする。

40

【0 5 1 1】

ステップS 1 4 8 0において、サブC P U 1 2 0 aは、受信バッファに格納されているコマンドが、大入賞口開放指定コマンドであるか否かを確認する。この処理において、サブC P U 1 2 0 aは、受信バッファに格納されているコマンドが大入賞口開放指定コマンドであればステップS 1 4 8 1に処理を移す。一方、この処理において、サブC P U 1 2 0 aは、大入賞口開放指定コマンドでなければステップS 1 4 9 0に処理を移す。

【0 5 1 2】

ステップS 1 4 8 1において、サブC P U 1 2 0 aは、大当たり演出パターンを決定す

50

る大当たり演出パターン決定処理を行う。この大当たり演出パターン決定処理では、大入賞口開放指定コマンドに基づいて大当たり演出パターンを決定し、決定した大当たり演出パターンを演出パターン記憶領域にセットする。

【0513】

そして、決定した大当たり演出パターンの情報を画像制御部150、ランプ制御部170、枠制御基板180に送信するため、決定した大当たり演出パターンに基づく演出パターン指定コマンドをサブRAM120cの送信バッファにセットする。

【0514】

ステップS1490において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが、エンディング指定コマンドであるか否かを確認する。この処理において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドがエンディング指定コマンドであればステップS1491に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU120aは、エンディング指定コマンドでなければ、今回のコマンド解析処理を終了する。

10

【0515】

ステップS1491において、サブCPU120aは、当たり終了演出パターンを決定する当たり終了演出パターン決定処理を行い、今回のコマンド解析処理を終了する。この当たり終了演出パターン決定処理では、エンディング指定コマンドに基づいて当たり終了演出パターンを決定し、決定した当たり終了演出パターンを演出パターン記憶領域にセットする。

【0516】

20

そして、決定した当たり終了演出パターンの情報を画像制御部150、ランプ制御部170、枠制御基板180に送信するため、決定した当たり終了演出パターンに基づく演出パターン指定コマンドをサブRAM120cの送信バッファにセットする。

【0517】

(保留表示態様決定処理)

図34を用いて、保留表示態様決定処理について説明する。図34は、演出制御部120mにおける保留表示態様決定処理を示す図である。具体的には、コマンド解析処理におけるステップS1421のサブルーチンを示す図である。

【0518】

ステップS1421-1において、サブCPU120aは、受信した始動入賞指定コマンドを参照する。具体的には、この処理において、サブCPU120aは、受信した始動入賞指定コマンドを解析し、大当たりの当落、大当たりの種別、演出内容(予定される変動パターン)を把握している。

30

【0519】

ステップS1421-2において、サブCPU120aは、保留表示態様決定用乱数値を取得する。すなわち、この処理において、サブCPU120aは、保留表示態様決定用乱数値の範囲である「0」から「99」の中から、一つの乱数値を取得する。

【0520】

ステップS1421-3において、サブCPU120aは、保留表示態様決定テーブルを選択する。なお、本実施形態においては、図10に示す保留表示態様決定テーブルが選択されるが、例えば、非時短遊技状態用の保留表示態様決定テーブル及び時短遊技状態用の保留表示態様決定テーブルを有し、遊技状態に応じて、何れかの保留表示態様決定テーブルを選択しても良い。

40

【0521】

ステップS1421-4において、サブCPU120aは、図10に示す保留表示態様決定テーブルを参照し、始動入賞指定コマンド、保留表示態様決定用乱数値に基づいて、保留表示パターンを決定する。

【0522】

ステップS1421-5において、サブCPU120aは、上記ステップS1421-4で決定した保留表示パターンに基づいて、保留表示データを作成し、この保留表示デー

50

タを保留記憶領域にセットする。

【0523】

具体的には、この処理において、サブCPU120aは、第1始動口14に対応する始動入賞指定コマンドである場合(MODEが「E8H」)には、第1記憶領域の第1記憶部から順に空いている記憶領域を検索し、空いている記憶領域に保留表示データをセットする。

【0524】

また、サブCPU120aは、第2始動口15に対応する始動入賞指定コマンドである場合(MODEが「E9H」)には、第2記憶領域の第5記憶部から順に空いている記憶領域を検索し、空いている記憶領域に保留表示データをセットする。

10

【0525】

ステップS1421-6において、サブCPU120aは、画像制御部150及び枠制御基板180に保留表示データを送信するため、送信バッファに保留表示データをセットする。

【0526】

ステップS1421-7において、サブCPU120aは、上記ステップS1421-1で参照した始動入賞指定コマンドが特定の始動入賞指定コマンドであるか否かを判定する。

【0527】

具体的には、サブCPU120aは、図8に示す大当たり抽選の事前判定テーブルに基づいて決定された始動入賞指定コマンドのDATAが「0EH」、「0FH」、「10H」である場合、すなわち、「SPSPリーチ(大当たり)」であるか否かを判定している。

20

【0528】

この処理において、サブCPU120aは、特定の始動入賞指定コマンドであると判定した場合には、ステップS1421-8に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU120aは、特定の始動入賞指定コマンドでないと判定した場合には、今回の保留表示態様決定処理を終了する。

【0529】

ステップS1421-8において、サブCPU120aは、特定保留表示フラグをONにする。

30

【0530】

ステップS1421-9において、サブCPU120aは、特定保留表示カウンタ(x)をセットする。具体的には、この処理において、サブCPU120aは、上記ステップS1421-7で特定の始動入賞指定コマンドであると判定された場合、この特定の始動入賞指定コマンドが記憶される記憶領域を参照する。

【0531】

そして、サブCPU120aは、参照した記憶領域に応じて特定保留表示カウンタ(x)の値を決定し、セットする。一例を示すと、サブCPU120aは、特定の始動入賞指定コマンドが記憶される記憶領域が第1記憶領域の第4記憶部又は第2記憶領域の第8記憶部である場合には、特定保留表示カウンタ(x)の値として、「3」をセットする。同様に第3記憶部又は第7記憶部である場合には、「2」をセットする。第2記憶部又は第6記憶部である場合には、「1」をセットする。第1記憶部又は第5記憶部である場合には「0」をセットする。

40

【0532】

(変動演出パターン決定処理)

図35を用いて、変動演出パターン決定処理について説明する。図35は、演出制御部120mにおける変動演出パターン決定処理を示す図である。具体的には、コマンド解析処理におけるステップS1441のサブルーチンを示す図である。

【0533】

50

この変動演出パターン決定処理は、メインCPU110aによる特別図柄記憶判定処理におけるステップS313でセットされた変動パターン指定コマンドを受信した際に行われる処理である。そして、この変動演出パターン決定処理は、特別図柄の変動表示中に、画像表示装置31等の種々の演出用の装置にどのような制御を施すかを示す変動演出パターンを決定する処理を行う。

【0534】

ステップS1441-1において、サブCPU120aは、演出用乱数値を取得する。すなわち、この処理において、サブCPU120aは、演出用乱数値の範囲である「0」から「99」の中から、一つの乱数値を取得する。

【0535】

ステップS1441-2において、サブCPU120aは、変動演出パターン決定テーブルを選択する。なお、非時短遊技状態用の保留表示態様決定テーブル及び時短遊技状態用の変動演出パターン決定テーブルを有し、遊技状態に応じて、何れかの変動演出パターン決定テーブルを選択しても良い。

【0536】

ステップS1441-3において、サブCPU120aは、上記ステップS1441-2で選択された変動演出パターン決定テーブルを参照し、変動パターン指定コマンド、演出用乱数値に基づいて、変動演出パターンを決定する。

【0537】

ステップS1441-4において、サブCPU120aは、上記ステップS1441-3で決定した変動演出パターンに基づいて、変動演出パターンデータを作成し、作成した変動演出パターンデータを演出パターン記憶領域にセットする。

【0538】

(保留表示態様更新処理)

図36を用いて、保留表示態様更新処理について説明する。図36は、演出制御部120mにおける保留表示態様更新処理を示す図である。具体的には、コマンド解析処理におけるステップS1442のサブルーチンを示す図である。

【0539】

ステップS1442-1において、サブCPU120aは、保留記憶領域のシフト処理を行う。具体的には、第1保留記憶領域の第4記憶部に記憶されている始動入賞情報は、第3記憶部にシフトして記憶される。同様に第3記憶部に記憶されている始動入賞情報は、第2記憶部にシフトして記憶され、第2記憶部に記憶されている始動入賞情報は、第1記憶部にシフトして記憶される。

【0540】

ステップS1442-2において、サブCPU120aは、シフトされた保留表示データ(又は保留表示更新データ)を保留記憶領域にセットする。

【0541】

ステップS1442-3において、サブCPU120aは、保留記憶領域にセットされている保留表示データ(又は保留表示更新データ)を参照する。

【0542】

ステップS1442-4において、サブCPU120aは、各保留記憶領域に記憶されている始動入賞情報を参照する。

【0543】

ステップS1442-5において、サブCPU120aは、保留表示態様更新用乱数値を取得する。すなわち、この処理において、サブCPU120aは、保留表示態様更新用乱数値の範囲である「0」から「99」の中から、一つの乱数値を取得する。

【0544】

ステップS1442-6において、サブCPU120aは、上記ステップS1421-8でセットされた特定保留表示フラグがONであるか否かを判定する。すなわち、この処理において、サブCPU120aは、記憶領域に特定の始動入賞指定コマンドがセットさ

10

20

30

40

50

れているか否かを把握している。

【0545】

この処理において、サブCPU120aは、特定保留表示態様フラグがONではない、すなわち、OFFであると判定した場合には、ステップS1442-7に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU120aは、特定保留表示態様フラグがONであると判定した場合には、ステップS1442-8に処理を移す。

【0546】

ステップS1442-7において、サブCPU120aは、上記ステップS1442-6で特定保留表示態様フラグがOFFであると判定された場合には、図11Aに示す通常保留表示態様更新テーブルを選択する。

10

【0547】

ステップS1442-8において、サブCPU120aは、上記ステップS1442-6で特定保留表示態様フラグがONであると判定された場合には、特定保留表示カウンタ(x)を更新する。具体的には、この処理において、サブCPU120aは、特定保留表示態様カウンタ(x)から「1」を減算する。

【0548】

ステップS1442-9において、サブCPU120aは、上記ステップS1442-8で更新された特定保留表示態様カウンタ(x)が「0」であるか否かを判定する。この処理において、サブCPU120aは、特定保留表示態様カウンタ(x)が「0」とであると判定した場合には、ステップS1442-10に処理を移す。

20

【0549】

一方、この処理において、サブCPU120aは、特定保留表示態様カウンタ(x)が「0」でない、すなわち、「1」以上であると判定した場合には、ステップS1442-11に処理を移す。

【0550】

ステップS1442-10において、サブCPU120aは、特定保留表示態様フラグをOFFにする。

【0551】

ステップS1442-11において、サブCPU120aは、図11Bに示す特定保留表示態様更新テーブルを選択する。

30

【0552】

ステップS1442-12において、サブCPU120aは、保留表示態様更新判定処理を行う。具体的には、この処理において、サブCPU120aは、図11A又は図11Bに示す保留表示態様更新テーブルを参照し、保留表示データ(又は保留表示更新データ)、始動入賞指定コマンド、保留表示態様更新用乱数値に基づいて、保留更新パターンを決定する。

【0553】

ステップS1442-13において、サブCPU120aは、上記ステップS1442-7で決定した保留更新パターンに基づいて、保留表示更新データ作成し、作成した保留表示更新データを保留記憶領域にセットする。

40

【0554】

ステップS1442-14において、サブCPU120aは、画像制御部150及び枠制御基板180に保留表示更新データを送信するため、送信バッファに保留表示更新データをセットする。

【0555】

(判定表示態様決定処理)

図37を用いて、判定表示態様決定処理について説明する。図37は、演出制御部120mにおける判定表示態様決定処理を示す図である。具体的には、コマンド解析処理におけるステップS1443のサブルーチンを示す図である。

【0556】

50

ステップS 1 4 4 3 - 1において、サブCPU 1 2 0 aは、当該変動カウンタが「1」から「0」に減算されたか否かを判定する。この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、当該変動カウンタが「1」から「0」に減算されたと判定した場合には、ステップS 1 4 4 3 - 2に処理を移す。

【0 5 5 7】

一方、この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、当該変動カウンタが「1」から「0」に減算されていない、例えば、「2」から「1」に減算されたと判定した場合には、今回の判定表示態様決定処理を終了する。

【0 5 5 8】

ステップS 1 4 4 3 - 2において、サブCPU 1 2 0 aは、保留記憶領域から判定記憶領域へのシフト処理を行う。具体的には、サブCPU 1 2 0 aは、第2記憶領域の第5記憶部に保留表示データ（又は保留表示更新データ）がセットされている場合には、この第5記憶部から判定記憶領域の第0記憶部にシフト処理を行う。

10

【0 5 5 9】

また、サブCPU 1 2 0 aは、第2記憶領域の第5記憶部に保留表示データ（又は保留表示更新データ）がセットされていない場合には、第1記憶領域の第1記憶部から判定記憶領域の第0記憶部にシフト処理を行う。

【0 5 6 0】

ステップS 1 4 4 3 - 3において、サブCPU 1 2 0 aは、判定記憶領域に保留表示データ（又は保留表示更新データ）をセットする。

20

【0 5 6 1】

ステップS 1 4 4 3 - 4において、サブCPU 1 2 0 aは、保留表示態様を参照する。具体的には、この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、上記ステップS 1 4 4 3 - 3でセットされた保留表示データ（又は保留表示更新データ）を参照する。

【0 5 6 2】

ステップS 1 4 4 3 - 5において、サブCPU 1 2 0 aは、判定表示態様決定用乱数値を取得する。すなわち、この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、判定表示態様決定用乱数値の範囲である「0」から「99」の中から、一つの乱数値を取得する。

【0 5 6 3】

ステップS 1 4 4 3 - 6において、サブCPU 1 2 0 aは、上記ステップS 1 4 2 1 - 8でセットされた特定保留表示態様フラグがONであるか否かを判定する。すなわち、この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、記憶領域に特定の始動入賞指定コマンドがセットされているか否かを把握している。

30

【0 5 6 4】

この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、特定保留表示態様フラグがONであると判定した場合には、ステップS 1 4 4 3 - 9に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、特定保留表示態様フラグがONではない、すなわち、OFFであると判定した場合には、ステップS 1 4 4 3 - 7に処理を移す。

【0 5 6 5】

ステップS 1 4 4 3 - 7において、サブCPU 1 2 0 aは、図1 2 A及び図1 2 Bに示す通常判定表示態様決定テーブルを選択する。

40

【0 5 6 6】

ステップS 1 4 4 3 - 8において、サブCPU 1 2 0 aは、図1 2 A又は図1 2 Bに示す通常判定表示態様決定テーブルを参照し、変動パターン指定コマンド、保留表示態様、判定表示態様決定用乱数値に基づいて、判定表示パターンを決定する。このとき、サブCPU 1 2 0 aは、消化記憶領域にセットされている前回の消化表示データをクリアする。

【0 5 6 7】

ステップS 1 4 4 3 - 9において、サブCPU 1 2 0 aは、消化記憶領域を参照する。

【0 5 6 8】

ステップS 1 4 4 3 - 10において、図1 3 A及び図1 3 Bに示す特定判定表示態様決

50

定テーブルを選択する。

【0569】

ステップS1443-11において、サブCPU120aは、図13A又は図13Bに示す特定判定表示態様決定テーブルを参照し、変動パターン指定コマンド、保留表示態様、消化表示態様、判定表示態様決定用乱数値に基づいて、判定表示パターン（判定表示態様）を決定する。

【0570】

ステップS1443-12において、サブCPU120aは、上記ステップS1443-8又はステップS1443-11で決定された判定表示パターンに基づく、判定表示データを作成し、作成した判定表示データを、消化表示データとして消化記憶領域にセットする。

10

【0571】

なお、この処理において、サブCPU120aは、変動毎に、消化記憶領域の消化表示データを書き換えているが、これに限定されず、消化記憶領域に消化表示データをセットした際に、カウンタをセットし、このカウンタが「0」になった場合に、消化表示データをクリアし、新たに作成された消化表示データをセットするようにしても良い。

【0572】

ステップS1443-13において、サブCPU120aは、上記ステップS1443-8又はステップS1443-11で決定された判定表示パターンに基づく、判定表示データを作成し、作成した判定表示データを、判定記憶領域にセットする（書き換える）。

20

【0573】

ステップS1443-14において、サブCPU120aは、画像制御部150及び枠制御基板180に保留表示データを送信するため、送信バッファに判定表示データをセットする。

【0574】

（第1の演出例）

図38を用いて第1の演出例について説明する。図38は、画像表示装置31に表示される演出態様の第1の演出例を示した図である。なお、図38に示す画像表示装置31は、遊技者側から正面視した状態を示している。

【0575】

図38(a)に例示されるように、画像表示装置31には、この画像表示装置31の表示領域における中央下方側に当該変動ステージの表示画像が表示される。また、画像表示装置31には、この画像表示装置31の表示領域における当該変動ステージの左方側にカプセルの表示画像が表示される。なお、この当該変動ステージの左方側に表示されたカプセルは、第1始動口14への遊技球の入球を契機に取得された判定情報（以下、第1始動情報という）が記憶されていることを示す保留アイコン（以下、第1保留アイコンという）の表示画像である。

30

【0576】

このとき、カプセルの表示態様として、青カプセル、赤カプセル、ゼブラカプセルがあり、図10に示す保留表示態様決定テーブルを参照し、第1始動情報、保留表示態様決定用乱数値に基づいて、青カプセル、赤カプセル、ゼブラカプセルの何れかが決定される。なお、図38(a)では、青カプセルの表示画像が表示されている。

40

【0577】

そして、画像表示装置31には、第1始動情報又は第2始動情報に基づき、変動表示が行われていることを示す表示画像として、当該変動ステージにカプセルが載置された状態を示す表示画像が表示される。なお、図38(a)では、第1始動情報に基づく変動表示が行われており、青カプセルが当該変動ステージに載置された状態を示す表示画像が表示される。このとき、青カプセルにひび割れを生じさせる表示画像が表示される。

【0578】

図38(b)に例示されるように、画像表示装置31には、この画像表示装置31の表

50

示領域における当該変動ステージの右方側にも、カプセルの表示画像が表示される。なお、このカプセルは、第2始動口15への遊技球の入球を契機に取得された判定情報（以下、第2始動情報という）が記憶されていることを示す保留アイコン（以下、第2保留アイコンという）の表示画像である。

【0579】

このとき、カプセルの表示態様として、青カプセル、赤カプセル、ゼブラカプセルがあり、図10に示す保留表示態様決定テーブルを参照し、第2始動情報、保留表示態様決定用乱数値に基づいて、青カプセル、赤カプセル、ゼブラカプセルの何れかが決定される。なお、図38（b）では、赤カプセルの表示画像が表示される。

【0580】

図38（c）に例示されるように、画像表示装置31には、当該変動ステージ上に青カプセルが割れた状態を示す表示画像が表示される。なお、この青カプセルが割れた状態は、変動表示の終了を示す表示画像である。

【0581】

図38（d）に例示されるように、画像表示装置31には、当該変動ステージ上に赤カプセルから生まれた強キャラと青カプセルから生まれた弱キャラが戦っている状態を示す表示画像が表示される。このとき、当該変動ステージ上に表示される判定表示態様として、図12A又は図12Bに示す判定表示態様決定テーブルを参照し、変動パターン指定コマンド、第2保留アイコンの表示態様、消化表示態様、判定表示態様決定用乱数値に基づいて、決定される。なお、図38（d）では、弱キャラと強キャラとが戦っている状態を示す表示画像が表示されている。

【0582】

図38（e）に例示されるように、画像表示装置31には、当該変動ステージ上で強キャラが弱キャラに勝利した状態を示す表示画像が表示される。なお、この強キャラが弱キャラに勝利した状態は、変動表示の終了を示すとともに、この変動での大当たりの当落が大当たりである旨を示す表示画像である。

【0583】

これに対し、図38（f）に例示されるように、画像表示装置31には、当該変動ステージ上に赤カプセルから生まれた弱キャラと、青カプセルから生まれた強キャラと、が戦っている状態を示す表示画像が表示される。

【0584】

図38（g）に例示されるように、画像表示装置31には、当該変動ステージ上で弱キャラが強キャラに敗北した状態を示す表示画像が表示される。なお、この弱キャラが強キャラに敗北した状態は、変動表示の終了を示すとともに、この変動での大当たりの当落がハズレである旨を示す表示画像である。

【0585】

このように、本実施形態の遊技機1は、第1始動情報に基づく変動表示が終了した後に（図38（c）参照）、引き続き、この第1始動情報に対応する弱キャラ又は強キャラを、第2始動情報に対応する強キャラ又は弱キャラが当該変動ステージ上に表示されるまで継続して表示させている。

【0586】

そして、遊技機1は、第1始動情報に対応する弱キャラ又は強キャラと、第2始動情報に対応する強キャラ又は弱キャラと、を用いて、第2始動情報に基づく変動表示中に、この第2始動情報の大当たりの当落、大当たりの種別、演出内容等を示唆する示唆演出を行っている（図38（d）又は図38（f）参照）。

【0587】

これにより、遊技機1は、第2始動情報の取得時に赤カプセルが表示された際（図38（b）参照）、この第2始動情報への遊技者の興味を惹き付けるとともに、この第2始動情報よりも前に消化される始動情報に対応する保留アイコンの変化への遊技者の興味を惹き付けることが可能になる。

【 0 5 8 8 】

(第 2 の演出例)

図 3 9 を用いて第 2 の演出例について説明する。図 3 9 は、画像表示装置 3 1 に表示される演出態様の第 2 の演出例を示した図である。なお、図 3 9 に示す画像表示装置 3 1 は、遊技者側から正面視した状態を示している。

【 0 5 8 9 】

図 3 9 (a) にされるように、画像表示装置 3 1 には、この画像表示装置 3 1 の表示領域における中央下方側に当該変動ステージの表示画像が表示される。また、画像表示装置 3 1 には、この画像表示装置 3 1 の表示領域における当該変動ステージの左方側にカプセルの表示画像が表示される。

10

【 0 5 9 0 】

なお、この当該変動ステージの左方側に表示されたカプセルは、第 1 始動口 1 4 への遊技球の入球を契機に取得された判定情報 (以下、第 1 始動情報という) が記憶されていることを示す保留アイコン (以下、第 1 保留アイコンという) の表示画像である。

【 0 5 9 1 】

このとき、カプセルの表示態様として、青カプセル、赤カプセル、ゼブラカプセルがあり、図 1 0 に示す保留表示態様決定テーブルを参照し、第 1 始動情報、保留表示態様決定用乱数値に基づいて、青カプセル、赤カプセル、ゼブラカプセルの何れかが決定される。なお、図 3 9 (a) では、青カプセルの表示画像が表示されている。

【 0 5 9 2 】

20

また、図 3 9 (a) では、図示しないが、画像表示装置 3 1 には、この画像表示装置 3 1 の表示領域における当該ステージの右方側にも、カプセルの表示画像が表示される場合がある。なお、このカプセルは、第 2 始動口 1 5 への遊技球の入球を契機に取得された判定情報 (以下、第 2 始動情報という) が記憶されていることを示す保留アイコン (以下、第 2 保留アイコンという) の表示画像である。

【 0 5 9 3 】

そして、画像表示装置 3 1 には、第 1 始動情報又は第 2 始動情報に基づき、変動表示が行われていることを示す表示画像として、当該変動ステージにカプセルが載置された状態を示す表示画像が表示される。なお、図 3 9 (a) では、第 1 始動情報に基づく変動表示が行われており、青カプセルが当該変動ステージに載置された状態を示す表示画像が表示される。このとき、青カプセルにひび割れを生じさせる表示画像が表示される。

30

【 0 5 9 4 】

図 3 9 (b) に例示されるように、画像表示装置 3 1 には、当該変動ステージ上で青カプセルが割れた状態を示す表示画像が表示される。なお、この青カプセルが割れた状態は、変動表示の終了を示す表示画像である。

【 0 5 9 5 】

図 3 9 (c) に例示されるように、画像表示装置 3 1 には、当該変動ステージに次の青カプセルが載置された状態を示す表示画像が表示される。なお、図 3 9 (c) でも、第 1 始動情報に基づく変動表示が行われており、青カプセルが当該変動ステージに載置された状態を示す表示画像が表示される。

40

【 0 5 9 6 】

そして、当該変動ステージに次の青カプセルが載置された状態を示す表示画像が表示されるとともに、他の青カプセルが、当該ステージ側に一つシフトする表示画像が表示される。このとき、カプセルの表示態様として、図 1 1 A に示す通常保留表示態様更新テーブルを参照し、現在の表示態様、第 1 始動情報、保留表示態様更新用乱数値に基づいて、シフトさせた後のカプセルの表示態様が決定される。なお、図 3 9 (c) では、青カプセルから赤カプセルに表示態様を変更した表示画像が表示されている。

【 0 5 9 7 】

図 3 9 (d) に例示されるように、画像表示装置 3 1 には、当該変動ステージ上で青カプセルが割れた状態を示す表示画像が表示される。なお、この青カプセルが割れた状態は

50

、変動表示の終了を示す表示画像である。

【0598】

図39(e)に例示されるように、画像表示装置31には、当該変動ステージ上に赤カプセルから生まれた強キャラと、青カプセルから生まれた弱キャラとが戦っている状態を示す表示画像が表示される。

【0599】

図39(f)に例示されるように、画像表示装置31には、当該変動ステージ上で強キャラが弱キャラに勝利した状態を示す表示画像が表示される。なお、この強キャラが弱キャラに勝利した状態は、変動表示の終了を示すとともに、この変動で大当たりの当落が大当たりである旨を示す表示画像である。

10

【0600】

図39(g)に例示されるように、画像表示装置31には、当該変動ステージ上に赤カプセルから生まれた弱キャラと、青カプセルから生まれた強キャラとが戦っている状態を示す表示画像が表示される。

【0601】

図39(h)に例示されるように、画像表示装置31には、当該変動ステージ上で弱キャラが強キャラに敗北した状態を示す表示画像が表示される。なお、この弱キャラが強キャラに敗北した状態は、変動表示の終了を示すとともに、この変動で大当たりの当落がハズレである旨を示す表示画像である。

【0602】

20

このように、本実施形態の遊技機1は、第1始動情報に基づく変動表示が終了した後に、引き続き、この第1始動情報に対応する弱キャラ又は強キャラを、次の第1始動情報に対応する強キャラ又は弱キャラが当該変動ステージ上に表示されるまで継続して表示させている。

【0603】

そして、遊技機1は、第1始動情報に対応する弱キャラ又は強キャラと、次の第1始動情報に対応する強キャラ又は弱キャラと、を用いて、次の第1始動情報に基づく変動表示中に、この次の第1始動情報の大当たりの当落、大当たりの種別、演出内容等を示唆する示唆演出を行わせている。

【0604】

30

これにより、遊技機1は、赤カプセルが表示された際、この赤カプセルよりも前の青カプセルに対し、青カプセルの変化への遊技者の興味を惹き付けることが可能になる。

【0605】

(第3の演出例)

図40を用いて第3の演出例について説明する。図40は、画像表示装置31に表示される演出態様の第3の演出例を示した図である。なお、図40に示す画像表示装置31は、遊技者側から正面視した状態を示している。

【0606】

図40(a)にされるように、画像表示装置31には、この画像表示装置31の表示領域における中央下方側に当該変動ステージの表示画像が表示される。また、画像表示装置31には、この画像表示装置31の表示領域における当該変動ステージの左方側にカプセルの表示画像が表示される。

40

【0607】

なお、この当該変動ステージの左方側に表示されたカプセルは、第1始動口14への遊技球の入球を契機に取得された判定情報(以下、第1始動情報という)が記憶されていることを示す保留アイコン(以下、第1保留アイコンという)の表示画像である。

【0608】

このとき、カプセルの表示態様として、青カプセル、赤カプセル、ゼブラカプセルがあり、図10に示す保留表示態様決定テーブルを参照し、第1始動情報、保留表示態様決定用乱数値に基づいて、青カプセル、赤カプセル、ゼブラカプセルの何れかが決定される。

50

なお、図40(a)では、第1保留から第3保留までは、青カプセルの表示画像が表示され、第4保留は、赤カプセルの表示画像が表示されている。

【0609】

また、図40(a)では、図示しないが、画像表示装置31には、この画像表示装置31の表示領域における当該ステージの右方側にも、カプセルの表示画像が表示される場合がある。なお、このカプセルは、第2始動口15への遊技球の入球を契機に取得された判定情報(以下、第2始動情報という)が記憶されていることを示す保留アイコン(以下、第2保留アイコンという)の表示画像である。

【0610】

そして、画像表示装置31には、第1始動情報又は第2始動情報に基づき、変動表示が行われていることを示す表示画像として、当該変動ステージにカプセルが載置された状態を示す表示画像が表示される。なお、図40(a)では、第1始動情報に基づく変動表示が行われており、青カプセルが当該変動ステージに載置された状態を示す表示画像が表示される。このとき、青カプセルにひび割れを生じさせる表示画像が表示される。

10

【0611】

図40(b)に例示されるように、画像表示装置31には、当該変動ステージ上で青カプセルが割れた状態を示す表示画像が表示される。なお、この青カプセルが割れた状態は、変動表示の終了を示す表示画像である。

【0612】

図40(c)に例示されるように、画像表示装置31には、当該変動ステージに次の青カプセルが載置された状態を示す表示画像が表示される。なお、図40(c)でも、第1始動情報に基づく変動表示が行われており、青カプセルが当該変動ステージに載置された状態を示す表示画像が表示される。

20

【0613】

このとき、図40(c)に例示されるように、画像表示装置31には、当該変動ステージ上に次の青カプセルが載置された状態を示すとともに、割れた青カプセルから弱キャラが生まれた状態を示す表示画像が表示される。

【0614】

また、画像表示装置31には、当該変動ステージに次の青カプセルが載置された状態を示す表示画像が表示されるとともに、他のカプセルが、当該ステージ側に一つシフトする表示画像が表示される。

30

【0615】

このとき、カプセルの表示態様として、図12A又は図12Bに示す特定保留表示態様更新テーブルを参照し、現在の表示態様、第1始動情報、保留表示態様更新用乱数値に基づいて、シフトさせた後のカプセルの表示態様が決定される。なお、図40(c)では、第1保留及び第2保留は、そのまま青カプセルの表示画像が表示され、第3保留は、強キャラの表示画像が表示される。

【0616】

図40(d)に例示されるように、画像表示装置31には、当該変動ステージ上で青カプセルが割れた状態を示す表示画像が表示される。なお、この青カプセルが割れた状態は、変動表示の終了を示す表示画像である。

40

【0617】

図40(e)に例示されるように、画像表示装置31には、当該変動ステージ上に強キャラと、弱キャラとが戦っている状態を示す表示画像が表示された後に、強キャラが弱キャラに勝利した状態を示す表示画像が表示される。なお、この強キャラが弱キャラに勝利した状態は、変動表示の終了を示すとともに、この変動で大当たりの当落が大当たりである旨を示す表示画像である。

【0618】

これに対し、図40(f)に例示されるように、画像表示装置31には、当該変動ステージ上に次の青カプセルが載置された状態を示すとともに、割れた青カプセルから強キャラ

50

ラが生まれた状態を示す表示画像が表示される。

【0619】

また、画像表示装置31には、当該変動ステージに次の青カプセルが載置された状態を示す表示画像が表示されるとともに、他のカプセルが、当該ステージ側に一つシフトする表示画像が表示される。

【0620】

このとき、カプセルの表示態様として、図12A又は図12Bに示す特定保留表示態様更新テーブルを参照し、現在の表示態様、第1始動情報、保留表示態様更新用乱数値に基づいて、シフトさせた後のカプセルの表示態様が決定される。なお、図40(f)では、第1保留及び第2保留は、そのまま青カプセルの表示画像が表示され、第3保留は、弱キャラの表示画像が表示される。

10

【0621】

図40(g)に例示されるように、画像表示装置31には、当該変動ステージ上で青カプセルが割れた状態を示す表示画像が表示される。なお、この青カプセルが割れた状態は、変動表示の終了を示す表示画像である。

【0622】

そして、図40(h)に例示されるように、画像表示装置31には、当該変動ステージ上に弱キャラと、強キャラとが戦っている状態を示す表示画像が表示され、弱キャラが強キャラに敗北した状態を示す表示画像が表示される。なお、この弱キャラが強キャラに敗北した状態は、変動表示の終了を示すとともに、この変動で大当たりの当落がハズレである旨を示す表示画像である。

20

【0623】

このように、本実施形態の遊技機1は、第1始動情報に基づく変動表示が終了した後に、引き続き、この第1始動情報に対応する弱キャラ又は強キャラを、次の第1始動情報に対応する強キャラ又は弱キャラが当該変動ステージ上に表示されるまで継続して表示させている。

【0624】

そして、遊技機1は、第1始動情報に対応する弱キャラ又は強キャラと、次の第1始動情報に対応する強キャラ又は弱キャラと、を用いて、次の第1始動情報に基づく変動表示中に、この次の第1始動情報の大当たりの当落、大当たりの種別、演出内容等を示唆する示唆演出を行わせている。

30

【0625】

さらに、遊技機1は、第1保留から第4保留に表示されている間に、強キャラ又は弱キャラを表示させ、この第1始動情報の大当たりの当落、大当たりの種別、演出内容等を示唆する示唆演出を行わせている。

【0626】

これにより、遊技機1は、赤カプセルが表示された際、この赤カプセルよりも前の青カプセルに対し、青カプセルの変化への遊技者の興味を惹き付けることが可能になる。

【0627】

(第4の演出例)

40

図41を用いて第4の演出例について説明する。図41は、画像表示装置31に表示される演出態様の第4の演出例を示した図である。なお、図41に示す画像表示装置31は、遊技者側から正面視した状態を示している。

【0628】

図41(a)に例示されるように、画像表示装置31には、この画像表示装置31の表示領域における中央下方側に当該変動ステージの表示画像が表示される。

【0629】

そして、画像表示装置31には、第1始動情報又は第2始動情報に基づき、変動表示が行われていることを示す表示画像として、当該変動ステージにカプセルが載置された状態を示す表示画像が表示される。なお、図41(a)では、第1始動情報に基づく変動表示

50

が行われており、青カプセルが当該変動ステージに載置された状態を示す表示画像が表示される。このとき、青カプセルにひび割れを生じさせる表示画像が表示される。

【0630】

また、画像表示装置31には、この画像表示装置31の表示領域における当該変動ステージの左方側にカプセルの表示画像が表示される。なお、この当該変動ステージの左方側に表示されたカプセルは、第1始動口14への遊技球の入球を契機に取得された判定情報（以下、第1始動情報という）が記憶されていることを示す保留アイコン（以下、第1保留アイコンという）の表示画像である。

【0631】

一方、画像表示装置31には、この画像表示装置31の表示領域における当該変動ステージの右方側にカプセルの表示画像が表示される。なお、このカプセルは、第2始動口15への遊技球の入球を契機に取得された判定情報（以下、第2始動情報という）が記憶されていることを示す保留アイコン（以下、第2保留アイコンという）の表示画像である。

【0632】

このとき、カプセルの表示態様として、青カプセル、赤カプセル、ゼブラカプセルがあり、図10に示す保留表示態様決定テーブルを参照し、第1始動情報又は第2始動情報、保留表示態様決定用乱数値に基づいて、青カプセル、赤カプセル、ゼブラカプセルの何れかが決定される。

【0633】

図41(b)に例示されるように、画像表示装置31には、第2始動口15への遊技球の入球を契機に取得された判定情報が記憶されたことを示す表示画像として、この画像表示装置31の表示領域における当該変動ステージの右方側にも、カプセルの表示画像が表示される。

【0634】

このとき、カプセルの表示態様として、青カプセル、赤カプセル、ゼブラカプセルがあり、図10に示す保留表示態様決定テーブルを参照し、第2始動情報、保留表示態様決定用乱数値に基づいて、青カプセル、赤カプセル、ゼブラカプセルの何れかが決定される。なお、図41(b)では、第5保留から第8保留は、青カプセルの表示画像が表示される。

【0635】

図41(c)に例示されるように、画像表示装置31には、当該変動ステージ上に青カプセルが割れた状態を示す表示画像が表示される。なお、この青カプセルが割れた状態は、変動表示の終了を示す表示画像である。

【0636】

図41(d)に例示されるように、画像表示装置31には、当該変動ステージ上に次の青カプセルが載置された状態を示す表示画像が表示される。なお、図41(d)では、第2始動情報に基づく変動表示が行われており、青カプセルが当該変動ステージに載置された状態を示す表示画像が表示される。

【0637】

このとき、図41(d)に例示されるように、画像表示装置31には、当該変動ステージ上に次の青カプセルが載置された状態を示すとともに、割れた青カプセルから弱キャラが生まれた状態を示す表示画像が表示される。

【0638】

このとき、カプセルの表示態様として、図12A又は図12Bに示す特定保留表示態様更新テーブルを参照し、現在の表示態様、第2始動情報、保留表示態様更新用乱数値に基づいて、シフトさせた後のカプセルの表示態様が決定される。なお、図41(d)では、第5保留及び第6保留は、そのまま、青カプセルの表示画像が表示され、第7保留は、強キャラの表示画像が表示される。

【0639】

図41(e)に例示されるように、画像表示装置31には、当該変動ステージ上で青カ

10

20

30

40

50

プセルが割れた状態を示す表示画像が表示される。なお、この青カプセルが割れた状態は、変動表示の終了を示す表示画像である。

【0640】

図41(f)に例示されるように、画像表示装置31には、当該変動ステージ上に強キャラと、弱キャラとが戦っている状態を示す表示画像が表示された後に、強キャラが弱キャラに勝利した状態を示す表示画像が表示される。なお、この強キャラが弱キャラに勝利した状態は、変動表示の終了を示すとともに、この変動で大当たりの当落が大当たりである旨を示す表示画像である。

【0641】

これに対し、図41(g)に例示されるように、画像表示装置31には、当該変動ステージ上に次の青カプセルが載置された状態を示すとともに、割れた青カプセルから強キャラが生まれた状態を示す表示画像が表示される。

10

【0642】

また、画像表示装置31には、当該変動ステージに次の青カプセルが載置された状態を示す表示画像が表示されるとともに、他のカプセルが、当該変動ステージ側に一つシフトする表示画像が表示される。

【0643】

このとき、カプセルの表示態様として、図12A又は図12Bに示す特定保留表示態様更新テーブルを参照し、現在の表示態様、第2始動情報、保留表示態様更新用乱数値に基づいて、シフトさせた後のカプセルの表示態様が決定される。なお、図41(f)では、第5保留及び第6保留は、そのまま青カプセルの表示画像が表示され、第7保留は、弱キャラの表示画像が表示される。

20

【0644】

図41(g)に例示されるように、画像表示装置31には、当該変動ステージ上に弱キャラと、強キャラとが戦っている状態を示す表示画像が表示され、弱キャラが強キャラに敗北した状態を示す表示画像が表示される。なお、この弱キャラが強キャラに敗北した状態は、変動表示の終了を示すとともに、この変動で大当たりの当落がハズレである旨を示す表示画像である。

【0645】

このように、本実施形態の遊技機1は、第1始動情報に基づく変動表示が終了した後に、引き続き、この第1始動情報に対応する弱キャラ又は強キャラを、次変動以降の第2始動情報に対応する弱キャラ又は強キャラが当該変動ステージ上に表示されるまで継続して表示させている。

30

【0646】

そして、遊技機1は、第1始動情報に対応する弱キャラ又は強キャラと、次変動以降の第2始動情報に対応する弱キャラ又は強キャラと、を用いて、この第2始動情報に基づく変動表示中に、この第2始動情報の大当たりの当落、大当たりの種別、演出内容等を示唆する示唆演出を行わせている。

【0647】

さらに、遊技機1は、第5保留から第8保留が表示されている間に、強キャラ又は弱キャラを表示させ、第2始動情報の大当たりの当落、大当たりの種別、演出内容等を示唆する示唆演出を行わせている。

40

【0648】

これにより、遊技機1は、変化させない保留表示に対しても、そのまま変化しないか、強キャラよりも弱キャラへの変化を期待させ、保留変化の可否にかかわらず、遊技者の保留への興味を惹き付けることで、遊技の演出に対する興趣の向上を図ることができる。

【0649】

以上のように、本実施形態の遊技機1は、第1始動口14への遊技球の入球を契機に取得された判定情報に対応する保留アイコンに関し、第2始動口15への遊技球の入球を契機に取得された判定情報に対応する保留アイコンが消化させる後まで、継続して表示して

50

いる。

【 0 6 5 0 】

また、本実施形態の遊技機 1 は、第 2 始動口 1 5 への遊技球の入球を契機に取得された判定情報に対応する保留アイコンに関し、この保留アイコンが消化されるまで、継続して表示している。

【 0 6 5 1 】

そして、遊技機 1 は、これら継続して表示されている第 1 始動口 1 4 への遊技球の入球を契機に取得された判定情報に対応する保留アイコンと、第 2 始動口 1 5 への遊技球の入球を契機に取得された判定情報に対応する保留アイコンと、を用いて、第 2 始動口 1 5 への遊技球の入球を契機に取得された判定情報の判定結果を示唆する示唆演出を行わせている。

10

【 0 6 5 2 】

一例を示すと、第 1 始動口 1 4 への遊技球の入球を契機に取得された判定情報に対応する保留アイコンとして、青カプセルが画像表示装置 3 1 に表示される（図 3 8 (a) 参照）。そして、第 2 始動口 1 5 への遊技球の入球を契機に取得された判定情報に対応する保留アイコンとして、赤カプセルが画像表示装置 3 1 に表示される（図 3 8 (b) 参照）。

【 0 6 5 3 】

このとき、従来の遊技機では、保留アイコンの態様を変化させ、遊技者に期待感を付与しているが、変化しない保留アイコンに対して遊技者の期待感を著しく減退させてしまうという課題がある。

20

【 0 6 5 4 】

これに対し、本実施形態の遊技機 1 は、第 2 始動情報に対応する強キャラが当該変動ステージ上に表示されるまで、第 1 始動情報に対応する弱キャラを継続して表示させている（図 3 8 (c) 参照）。

【 0 6 5 5 】

これにより、本実施形態の遊技機 1 は、第 1 始動情報に対応する青カプセルに対して、この青カプセルを維持するか否かに遊技者の興味を惹き付けることが可能になる。

【 0 6 5 6 】

よって、本実施形態の遊技機 1 によれば、保留アイコンの変化の可否に係らず、保留アイコンに対し、一定の期待感を付与することが可能になり、継続して保留アイコンへの遊技者の興味を惹き付けることができる。

30

【 0 6 5 7 】

また、本実施形態の遊技機 1 によれば、一つの始動情報に対応する保留アイコンを、次の始動情報の対応する保留アイコンが、当該変動ステージ上に表示されるまで、継続して表示させている。

【 0 6 5 8 】

そして、遊技機 1 は、これら一つの始動情報に対応する保留アイコンと、次の始動情報に対応する保留アイコンと、を用いて、次の始動情報の大当たりの当落、大当たりの種別、演出内容等を示唆する示唆演出を行わせている。

【 0 6 5 9 】

これにより、本実施形態の遊技機 1 は、第 1 始動情報に対応する青カプセルに対して、この青カプセルを維持するか否かに遊技者の興味を惹き付けることが可能になる。

40

【 0 6 6 0 】

よって、本実施形態の遊技機 1 によれば、保留アイコンの変化の可否に係らず、保留アイコンに対し、一定の期待感を付与することが可能になり、継続して保留アイコンへの遊技者の興味を惹き付けることができる。

【 符号の説明 】

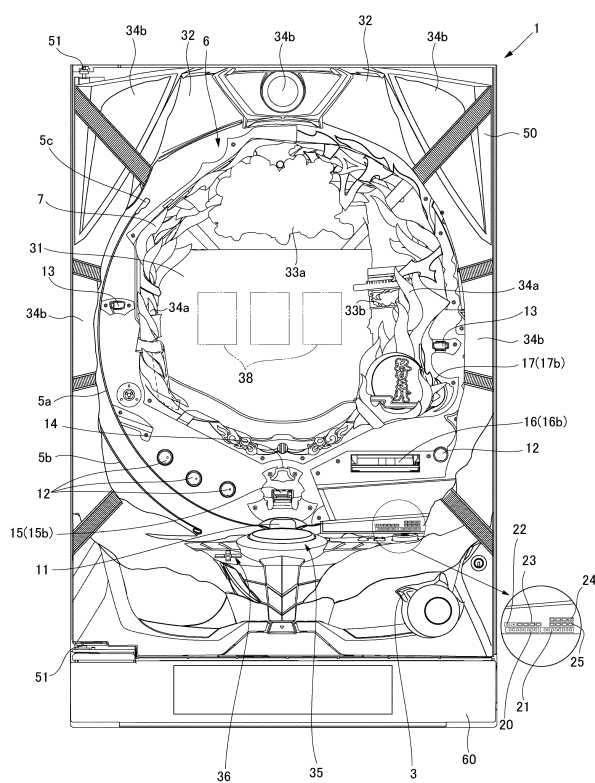
【 0 6 6 1 】

1 0 遊技機
1 1 0 主制御基板

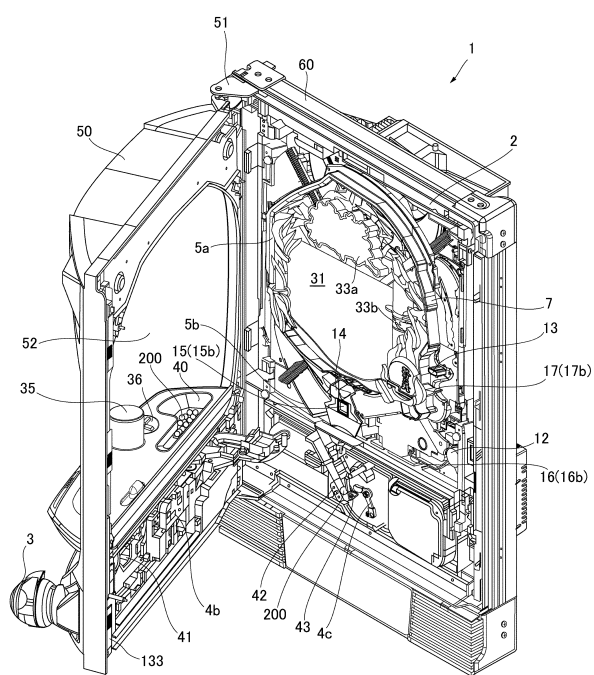
50

1 1 0 a	メインCPU
1 1 0 b	メインROM
1 1 0 c	メインRAM
1 2 0 a	サブCPU
1 2 0 b	サブROM
1 2 0 c	サブRAM
1 2 0 m	演出制御部

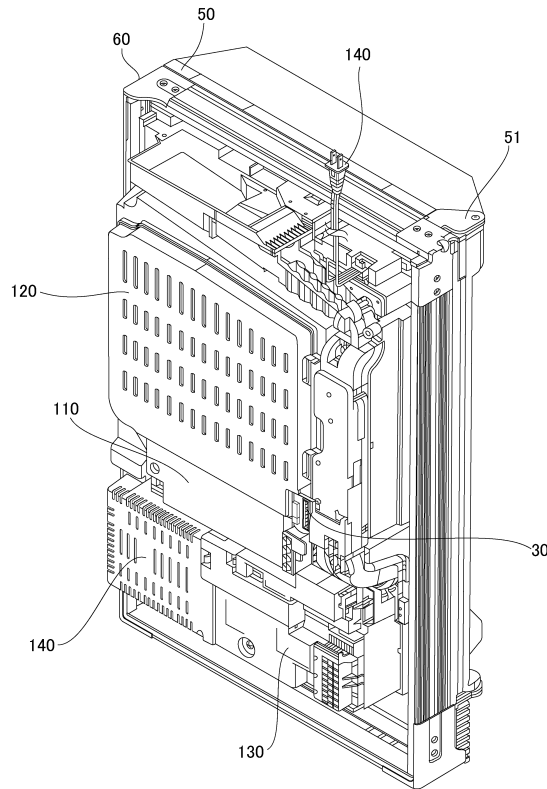
【 図 1 】



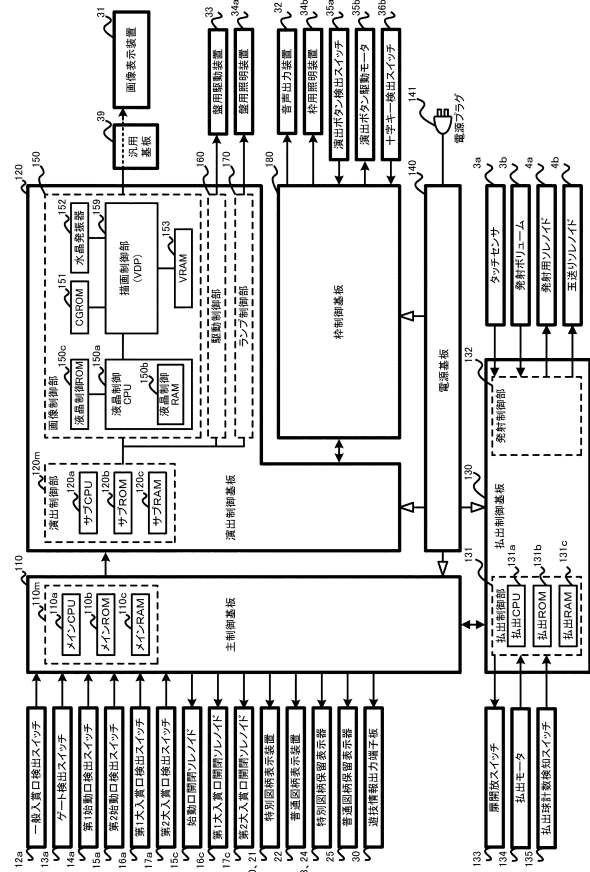
【圖 2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

(a) 第1始動口を契機とする大当たり抽選の大当たり判定テーブル

確率遊技状態	特別図柄判定用乱数値 (0~797)	大当たり抽選の 抽選結果	割合 (※参考)
低確率遊技状態	7、8	大当たり	2/798=1/399
	50、100、150 上記以外	小当たり ハズレ	3/798=1/266 793/798
高確率遊技状態	7~21	大当たり	15/798=1/53.2
	50、100、150 上記以外	小当たり ハズレ	3/798=1/266 780/798

(b) 第2始動口を契機とする大当たり抽選の大当たり判定テーブル

確率遊技状態	特別図柄判定用乱数値 (0~797)	大当たり抽選の 抽選結果	割合 (※参考)
低確率遊技状態	7、8	大当たり	2/798=1/399
	50 上記以外	小当たり ハズレ	1/797 795/798
高確率遊技状態	7~21	大当たり	15/798=1/53.2
	50 上記以外	小当たり ハズレ	1/797 782/798

【図 6】

(a) ハズレにおける図柄決定テーブル

特別図柄表示装置	特別図柄	停止特図 データ	演出図柄指定コマンド MODE DATA
第1特別図柄表示装置	特別図柄00(ハズレ)	00	EOH 00H
第2特別図柄表示装置	特別図柄10(ハズレ)	10	EOH 10H

(b) 大当たりにおける図柄決定テーブル

特別図柄表示装置	大当たり図柄用乱数値 (0~99)	特別図柄	停止特図 データ	MODE	DATA
第1特別図柄表示装置	0~9	特別図柄1(第1大当たり)	01	EOH	01H
	10~49	特別図柄2(第2大当たり)	02	EOH	02H
	50~89	特別図柄3(第3大当たり)	03	EOH	03H
	90~99	特別図柄4(第4大当たり)	04	EOH	04H
第2特別図柄表示装置	0~59	特別図柄5(第1大当たり)	05	EOH	11H
	60~69	特別図柄6(第2大当たり)	06	EOH	12H
	70~99	特別図柄7(第3大当たり)	07	EOH	13H

(c) 小当たりにおける図柄決定テーブル

特別図柄表示装置	小当たり図柄用乱数値 (0~99)	特別図柄	停止特図 データ	MODE	DATA
第1特別図柄表示装置	0~49	特別図柄20(小当たり)	20	EOH	0AH
	50~99	特別図柄21(小当たり)	21	EOH	0BH
第2特別図柄表示装置	0~49	特別図柄30(小当たり)	30	EOH	1AH
	50~99	特別図柄31(小当たり)	31	EOH	1BH

【圖 7】

[illegible]

※「一」は、参照しません
※「一」字決定用言語数は、0~36(97国)の乱数範囲が設定され、特約決定用言語数は、0~99(100国)の乱数範囲が設定されている。

【 図 8 】

[illegible]

※「一」は、参照しません

※「リ」の用字数は、0～96(97画)の語数範囲が設定され、特許利用用字数は、0～99(100画)の語数範囲が設定されている。

【 図 9 】

(a) 普通図柄抽選の当たり判定テーブル					
遊技状態	普通図柄抽選の当たり数値 (0~15)	普通図柄抽選の抽選結果	割合 (1/割合)		
			当たり	ハズレ	割合
非時短遊技状態	0	-	1/16	-	-
	1~15	ハズレ	15/16	-	-
時短遊技状態	0~14	当たり	15/16	-	-
	15	ハズレ	1/16	-	-

(b) 普通図柄の停止図柄決定テーブル					
遊技状態	普通図柄抽選の当たり数値	普通図柄停止用乱数値 (0~99)	普通図柄 デマ	停止番号 デマ	普通図柄指定コマンド MODE DATA
非時短遊技状態	ハズレ	-	普通図柄0	00	EDH 00H
	当たり	0~79	普通図柄1	01	EDH 01H
時短遊技状態	ハズレ	80~99	普通図柄2	02	EDH 02H
	当たり	-	普通図柄0	00	EDH 00H
			普通図柄3	03	EDH 03H

(c) 普通図柄の変動時間決定テーブル					
遊技状態	普通図柄抽選の当たり数値	普通図柄変動用乱数値 (0~99)	普通図柄の変動時間	普通図柄指定コマンド MODE DATA	
				MODE	DATA
非時短遊技状態	当たり	0~49	3000ms	EEH	01H
		50~99	4000ms	EEH	02H
時短遊技状態	ハズレ	0~49	3000ms	EEH	03H
		50~99	4000ms	EEH	04H
	ハズレ	0~49	500ms	EEH	05H
		50~99	500ms	EEH	06H
	ハズレ	0~49	3000ms	EEH	07H
		50~99	500ms	EEH	08H

(d) 始動口開放確率決定テーブル					
停止番号データ	最大開放回数 (S)	S = 1		S = 2	
		開放時間	閉鎖時間	開放時間	閉鎖時間
01(普通図柄1)	1	200ms	500ms	-	-
02(普通図柄2)	2	200ms	500ms	3000ms	3000ms
03(普通図柄3)	2	3000ms	500ms	1500ms	500ms

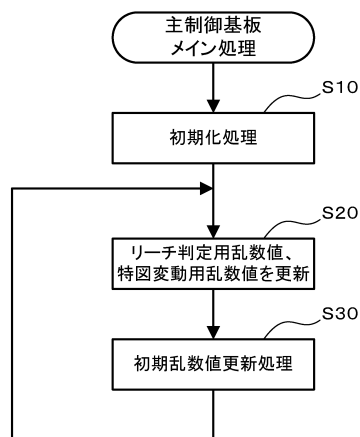
【 図 1 0 】

MODE	始動入賞指しコマンド DATA	対応する演出内容 (※参考)	保留表示回数決定用乱数値 (0から99)	保留表示パターン	保留表示態様 (※参考)
E8H/E9H	01H	通常変動の短縮変動	0~89(90%) 90~99(10%)	保留表示パターン01 保留表示パターン02	青カブセル 赤カブセル
E8H/E9H	03H~04H	ノーマルリーチ(ハズレ)	0~79(80%) 80~99(20%)	保留表示パターン01 保留表示パターン02	青カブセル 赤カブセル
E8H/E9H	05H~07H	SPリーチ(ハズレ)	0~69(70%) 70~99(30%)	保留表示パターン01 保留表示パターン02	青カブセル 赤カブセル
E8H/E9H	08H~0AH	SPSPリーチ(ハズレ)	0~59(60%) 60~99(40%)	保留表示パターン01 保留表示パターン02	青カブセル 赤カブセル
E8H/E9H	0BH~0DH	SPリーチ(大当たり)	0~69(70%) 70~94(25%) 95~99(5%)	保留表示パターン01 保留表示パターン02 保留表示パターン03	青カブセル 赤カブセル ゼラカブセル
E8H/E9H	0EH~10H	SPSPリーチ(大当たり)	0~59(60%) 60~89(30%) 90~99(10%)	保留表示パターン01 保留表示パターン02 保留表示パターン03	青カブセル 赤カブセル ゼラカブセル
E8H/E9H	11H	全開転りチ(大当たり)	0~99(100%)	保留表示パターン03	ゼラカブセル
E8H	12H~14H	チャンス演出(大当たり)	0~69(70%) 70~99(30%)	保留表示パターン01 保留表示パターン02	青カブセル 赤カブセル
E8H	15H~17H	チャンス演出(小当たり)	0~79(80%) 80~99(20%)	保留表示パターン01 保留表示パターン02	青カブセル 赤カブセル

【図 1 3 A】

特定制御表示態様決定テーブル(ハズレ用)		対応する演出内容 (※参考)		後継更新パターン (後継表示態様)	消化表示パターン (消化表示態様)	特定表示態様決定用乱数値 (0~99)	判定表示パターン	判定表示態様 (※参考)
EGH/E7H	DATA	01H	通常演出の連続変動	青カブセル	無しor青カブセル or赤カブセル	0~49(50%)	判定表示パターン01	青カブセルの連続一連変動
				赤カブセル	無しor青カブセル or赤カブセル	50~99(50%)	判定表示パターン01	青カブセルの連続一連変動
				青カブセル	無しor青カブセル or赤カブセル	0~49(50%)	判定表示パターン02	赤カブセルの連続一連変動
				赤カブセル	無しor青カブセル or赤カブセル	50~99(50%)	判定表示パターン02	赤カブセルの連続一連変動
EGH/E7H	DATA	03H~04H	ハーマルリーチ(ハズレ)	青カブセル	無しor青カブセル or赤カブセル	0~49(50%)	判定表示パターン01	青カブセルの連続一連変動
				赤カブセル	無しor青カブセル or赤カブセル	50~99(50%)	判定表示パターン01	青カブセルの連続一連変動
				青カブセル	無しor青カブセル or赤カブセル	0~49(50%)	判定表示パターン02	赤カブセルの連続一連変動
				赤カブセル	無しor青カブセル or赤カブセル	50~99(50%)	判定表示パターン02	赤カブセルの連続一連変動
EGH/E7H	DATA	05H~07H	SPリーチ(ハズレ)	青カブセル	無しor青カブセル or赤カブセル	0~49(50%)	判定表示パターン01	青カブセルの連続一連変動
				赤カブセル	無しor青カブセル or赤カブセル	50~99(50%)	判定表示パターン01	青カブセルの連続一連変動
				青カブセル	無しor青カブセル or赤カブセル	0~49(50%)	判定表示パターン02	赤カブセルの連続一連変動
				赤カブセル	無しor青カブセル or赤カブセル	50~99(50%)	判定表示パターン02	赤カブセルの連続一連変動
EGH/E7H	DATA	08H~0AH	SPSPリーチ(ハズレ)	青カブセル	無しor青カブセル or赤カブセル	0~49(50%)	判定表示パターン01	青カブセルの連続一連変動
				赤カブセル	無しor青カブセル or赤カブセル	50~99(50%)	判定表示パターン01	青カブセルの連続一連変動
				青カブセル	無しor青カブセル or赤カブセル	0~49(50%)	判定表示パターン02	赤カブセルの連続一連変動
				赤カブセル	無しor青カブセル or赤カブセル	50~99(50%)	判定表示パターン02	赤カブセルの連続一連変動
EGH/E7H	DATA	0BH~0AH	SPSPリーチ(ハズレ)	青カブセル	無しor青カブセル or赤カブセル	0~49(50%)	判定表示パターン01	青カブセルの連続一連変動
				赤カブセル	無しor青カブセル or赤カブセル	50~99(50%)	判定表示パターン01	青カブセルの連続一連変動
				青カブセル	無しor青カブセル or赤カブセル	0~49(50%)	判定表示パターン02	赤カブセルの連続一連変動
				赤カブセル	無しor青カブセル or赤カブセル	50~99(50%)	判定表示パターン02	赤カブセルの連続一連変動

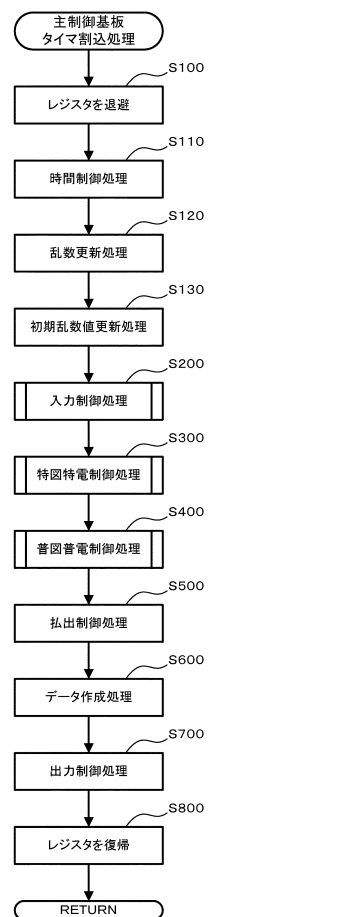
【図 1 4】



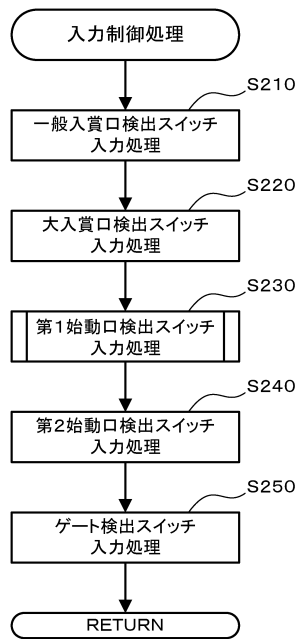
【図 1 3 B】

特定制御表示態様決定テーブル(本当たり、小当たり用)		対応する演出内容 (※参考)		後継更新パターン (後継表示態様)	消化表示パターン (消化表示態様)	特定表示態様決定用乱数値 (0~99)	判定表示パターン	判定表示態様 (※参考)
EGH/E7H	DATA	0BH~0DH	SPリーチ(大当たり)	青カブセル	無しor青カブセル or赤カブセル	0~99(100%)	判定表示パターン21	緑キヤラVS緑キヤラ一機制一大当たり
				赤カブセル	無しor青カブセル or赤カブセル	0~99(100%)	判定表示パターン22	緑キヤラVS緑キヤラ一機制一大当たり
				青カブセル	無しor青カブセル or赤カブセル	0~99(100%)	判定表示パターン23	緑キヤラVS緑キヤラ一機制一大当たり
				赤カブセル	無しor青カブセル or赤カブセル	0~99(100%)	判定表示パターン24	緑キヤラVS緑キヤラ一機制一大当たり
EGH/E7H	DATA	0EH~10H	SPSPリーチ(大当たり)	青カブセル	無しor青カブセル or赤カブセル	0~99(100%)	判定表示パターン25	緑キヤラVS緑キヤラ一機制一大当たり
				赤カブセル	無しor青カブセル or赤カブセル	0~99(100%)	判定表示パターン26	緑キヤラVS緑キヤラ一機制一大当たり
				青カブセル	無しor青カブセル or赤カブセル	0~99(100%)	判定表示パターン27	緑キヤラVS緑キヤラ一機制一大当たり
				赤カブセル	無しor青カブセル or赤カブセル	0~99(100%)	判定表示パターン28	緑キヤラVS緑キヤラ一機制一大当たり
EGH/E7H	DATA	11H	全図配リーチ(大当たり)	青カブセル	無しor青カブセル or赤カブセル	0~99(100%)	判定表示パターン29	緑キヤラVS緑キヤラ一機制一大当たり
				赤カブセル	無しor青カブセル or赤カブセル	0~99(100%)	判定表示パターン30	緑キヤラVS緑キヤラ一機制一大当たり
				青カブセル	無しor青カブセル or赤カブセル	0~99(100%)	判定表示パターン31	緑キヤラVS緑キヤラ一機制一大当たり
				赤カブセル	無しor青カブセル or赤カブセル	0~99(100%)	判定表示パターン32	緑キヤラVS緑キヤラ一機制一大当たり

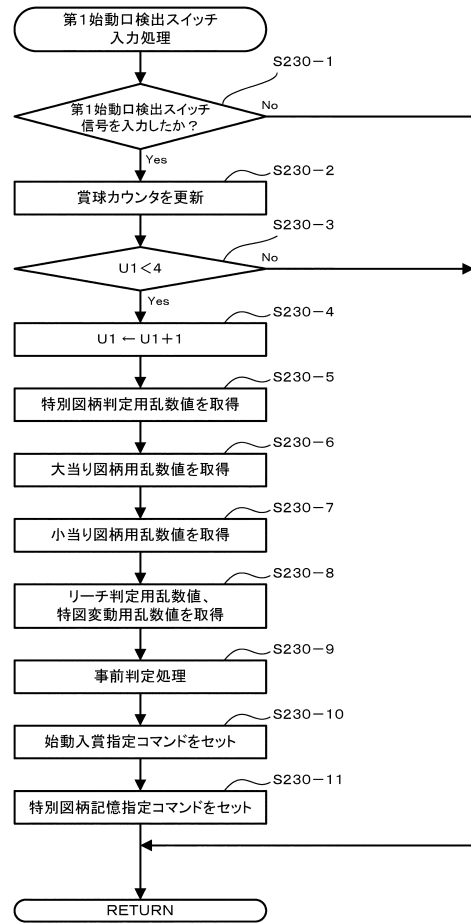
【図 1 5】



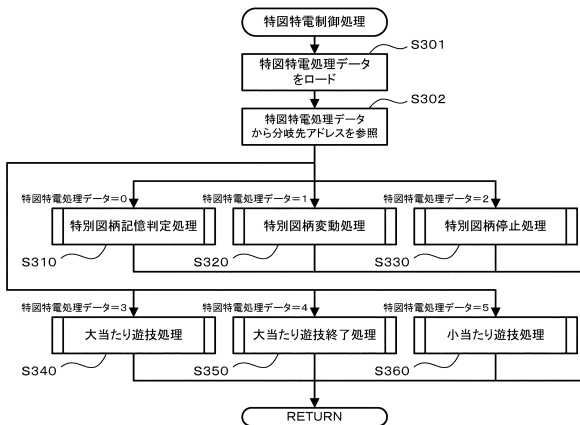
【図 16】



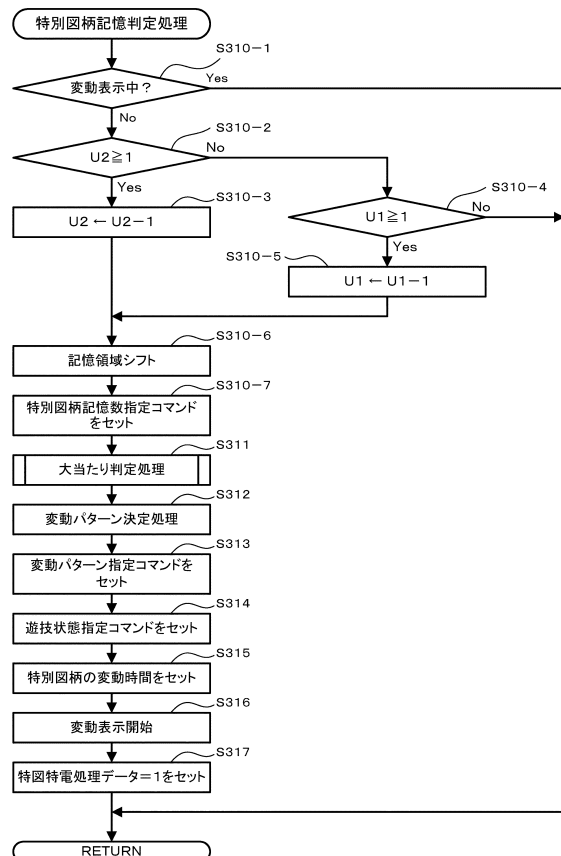
【図 17】



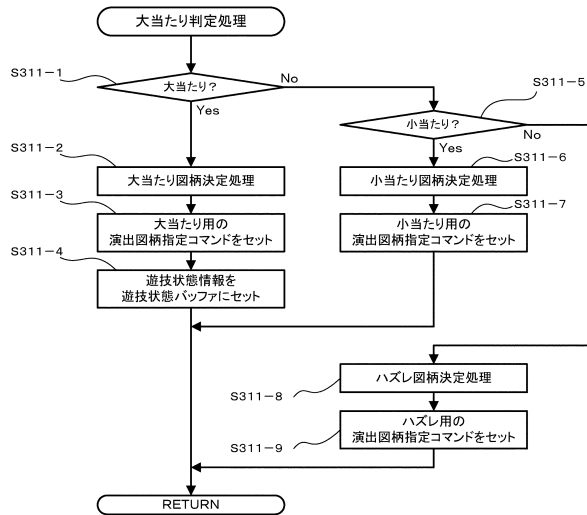
【図 18】



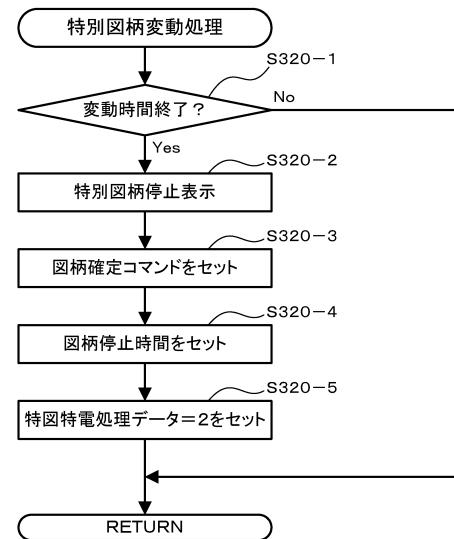
【図 19】



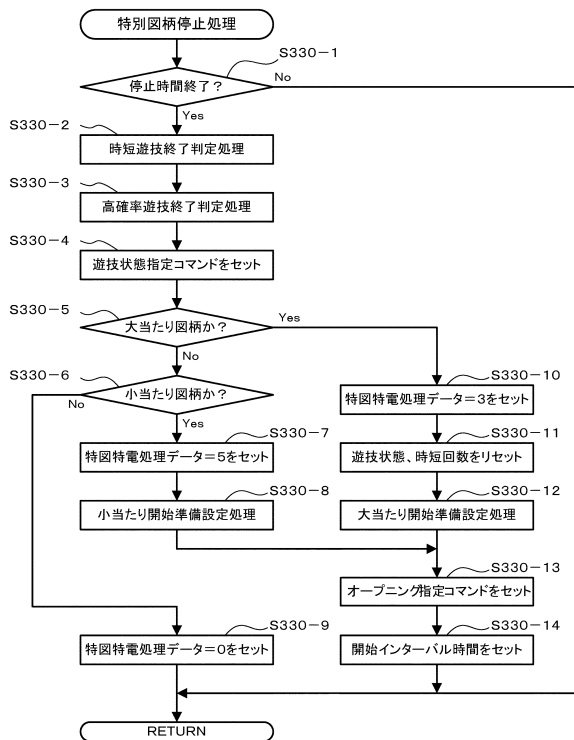
【図 20】



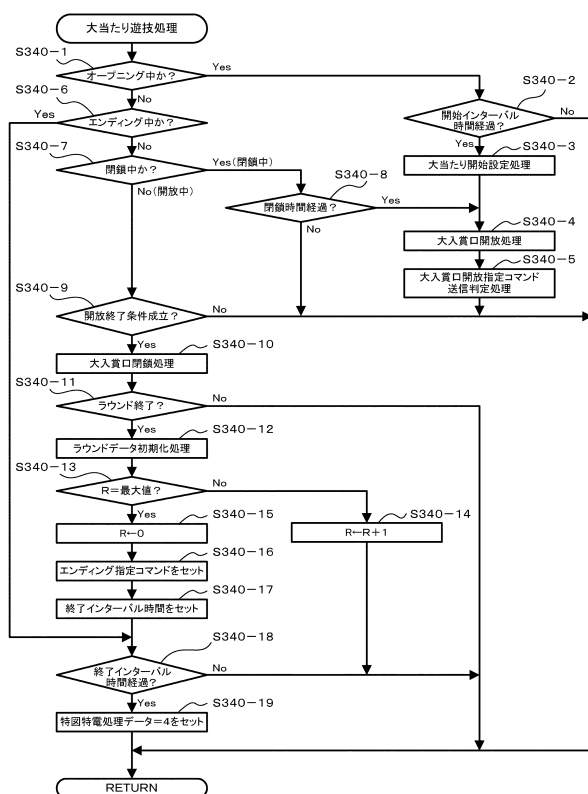
【図 21】



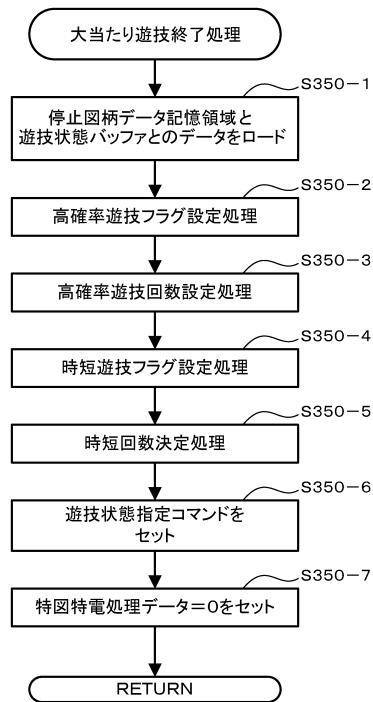
【図 22】



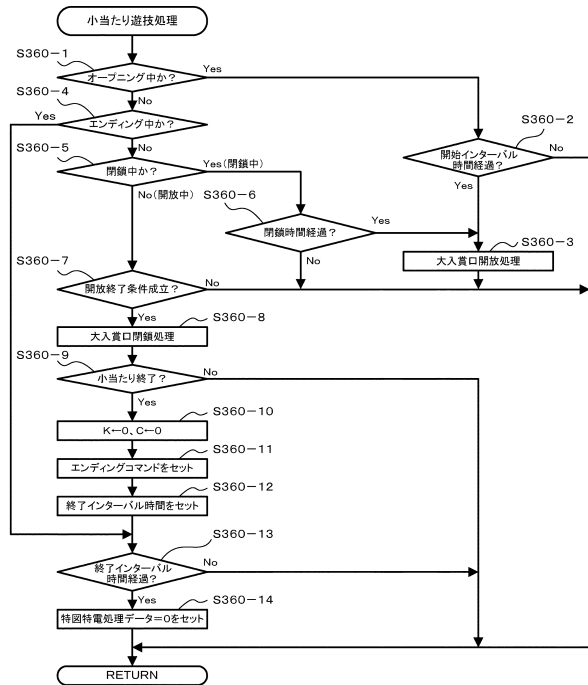
【図 23】



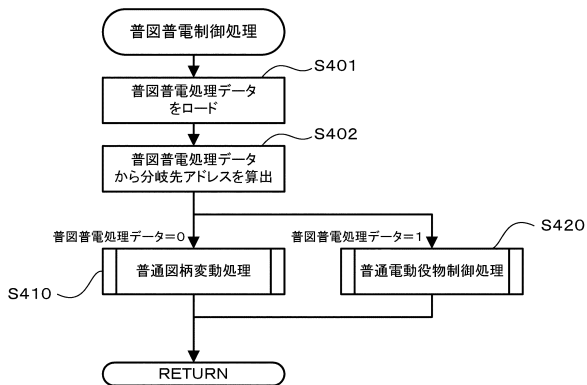
【図 24】



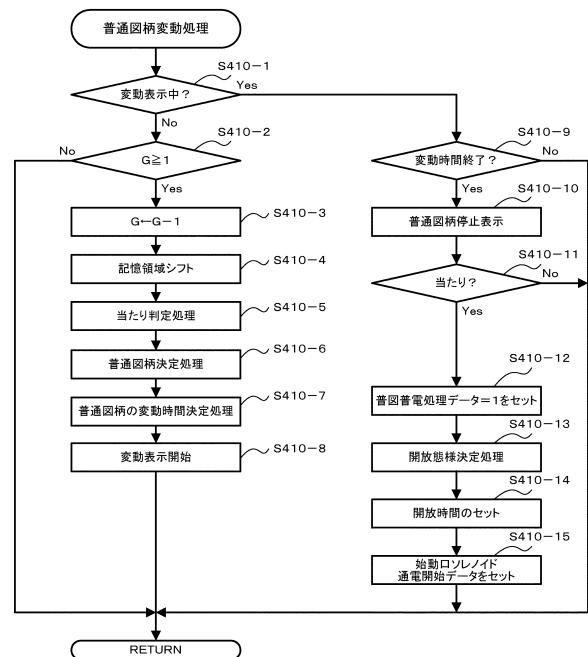
【図 25】



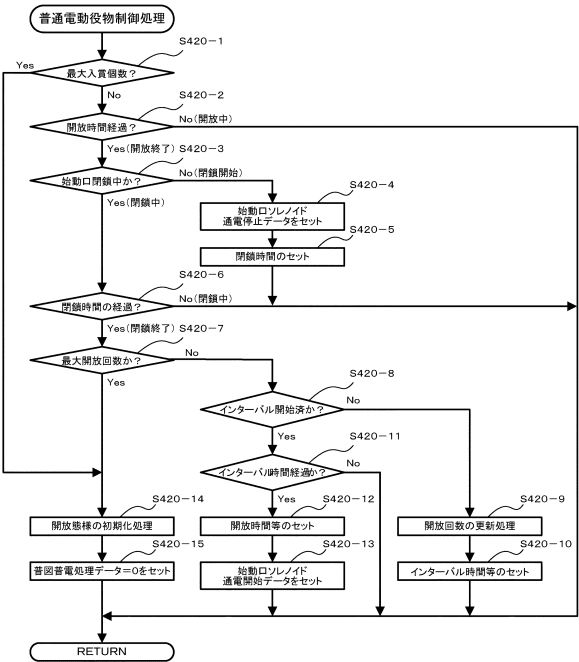
【図 26】



【図 27】



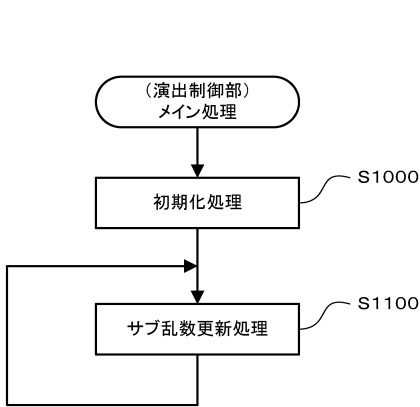
【図 28】



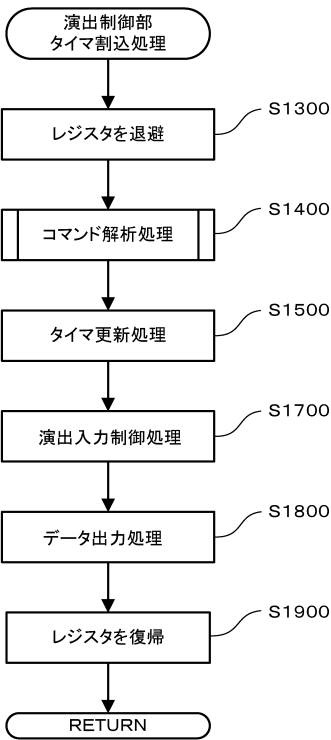
【図 29】

コマンド		名称	送信タイミング
MODE	DATA		
EOH	00H	特別図柄0 演出図柄指定コマンド	特別図柄0を決定後の変動開始時
	01H	特別図柄1 演出図柄指定コマンド	特別図柄1を決定後の変動開始時
	02H	特別図柄2 演出図柄指定コマンド	特別図柄2を決定後の変動開始時
	03H	特別図柄3 演出図柄指定コマンド	特別図柄3を決定後の変動開始時
	04H	特別図柄4 演出図柄指定コマンド	特別図柄4を決定後の変動開始時
	11H	特別図柄5 演出図柄指定コマンド	特別図柄5を決定後の変動開始時
	12H	特別図柄6 演出図柄指定コマンド	特別図柄6を決定後の変動開始時
	13H	特別図柄7 演出図柄指定コマンド	特別図柄7を決定後の変動開始時
	10H	特別図柄10 演出図柄指定コマンド	特別図柄10を決定後の変動開始時
	0AH	特別図柄20 演出図柄指定コマンド	特別図柄20を決定後の変動開始時
	0BH	特別図柄21 演出図柄指定コマンド	特別図柄21を決定後の変動開始時
	1AH	特別図柄30 演出図柄指定コマンド	特別図柄30を決定後の変動開始時
E1H	1BH	特別図柄31 演出図柄指定コマンド	特別図柄31を決定後の変動開始時
	00H	第1特別図柄記憶0指定コマンド	第1特別図柄表示装置に対応する 保留記憶の切替時
	01H	第1特別図柄記憶1指定コマンド	
	02H	第1特別図柄記憶2指定コマンド	
	03H	第1特別図柄記憶3指定コマンド	
E2H	04H	第1特別図柄記憶4指定コマンド	第2特別図柄表示装置に対応する 保留記憶の切替時
	00H	第2特別図柄記憶0指定コマンド	
	01H	第2特別図柄記憶1指定コマンド	
	02H	第2特別図柄記憶2指定コマンド	
E3H	03H	第2特別図柄記憶3指定コマンド	特別図柄の変動停止時
	04H	第2特別図柄記憶4指定コマンド	
	00H	図柄指定コマンド	
	01H	第1特別図柄用変動パターン1指定コマンド	
E6H	02H	第1特別図柄用変動パターン2指定コマンド	各種変動パターンを決定後の 第1特別図柄表示装置の変動開始時
	
E7H	01H	第2特別図柄用変動パターン1指定コマンド	各種変動パターンを決定後の 第2特別図柄表示装置の変動開始時
	02H	第2特別図柄用変動パターン2指定コマンド	
E8H	01H	始動入賞1指定コマンド	第1始動口への遊技球の入賞時
	02H	始動入賞2指定コマンド	
	
E9H	01H	始動入賞1指定コマンド	第2始動口への遊技球の入賞時
	02H	始動入賞2指定コマンド	
	
EAH	00H	開放1回目用 大入賞口開放指定コマンド	大当りラウンドの 1 回目の作動時
	01H	開放2回目用 大入賞口開放指定コマンド	大当りラウンドの 2 回目の作動時
	大当りラウンドの...回目の作動時
	0EH	開放15回目用 大入賞口開放指定コマンド	大当りラウンドの15回目の作動時
EBH	00H	第1大当たり用 オープニング指定コマンド	各種大当たりの開始時
	01H	第2大当たり用 オープニング指定コマンド	
	02H	第3大当たり用 オープニング指定コマンド	
	03H	第4大当たり用 オープニング指定コマンド	
ECH	04H	小当たり用 オープニング指定コマンド	小当たりの開始時
	00H	第1大当たり用 エンディング指定コマンド	各種大当たりの終了時
	01H	第2大当たり用 エンディング指定コマンド	
	02H	第3大当たり用 エンディング指定コマンド	
	03H	第4大当たり用 エンディング指定コマンド	
EDH	04H	小当たり用 エンディング指定コマンド	小当たりの終了時
	00H	普通図柄0 音図指定コマンド	普通図柄0を決定後の変動開始時
	01H	普通図柄1 音図指定コマンド	普通図柄1を決定後の変動開始時
	02H	普通図柄2 音図指定コマンド	普通図柄2を決定後の変動開始時
EEH	03H	普通図柄3 音図指定コマンド	普通図柄3を決定後の変動開始時
	01H	普通変動時間1 音図変動指定コマンド	普通図柄表示装置の変動開始時
	02H	普通変動時間2 音図変動指定コマンド	
	
EFH	08H	普通変動時間8 音図変動指定コマンド	特別図柄の変動開始時および変動終了時 大当り遊技の開始時および終了時
	09H	時短未作動用 遊技状態指定コマンド	
	01H	時短作動用 遊技状態指定コマンド	

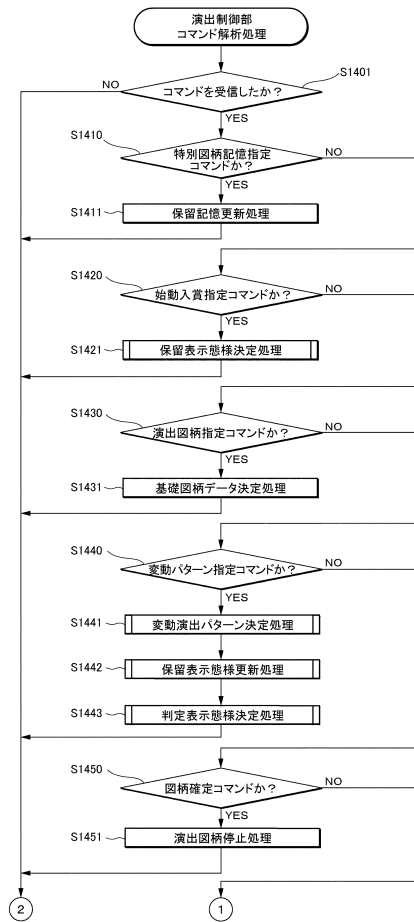
【図 30】



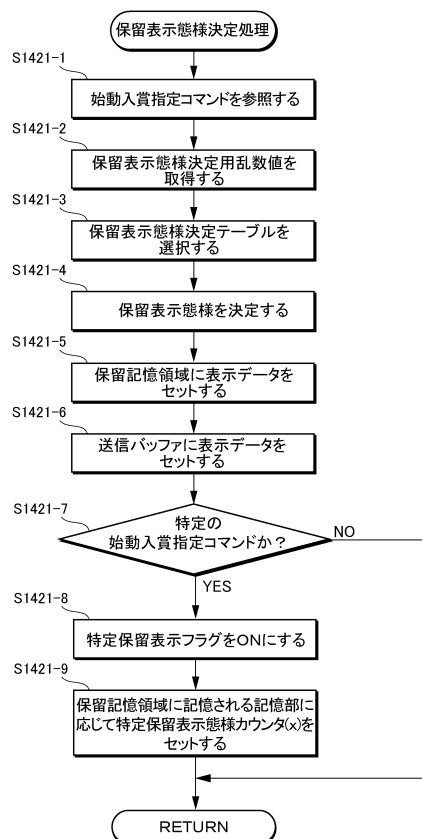
【図 31】



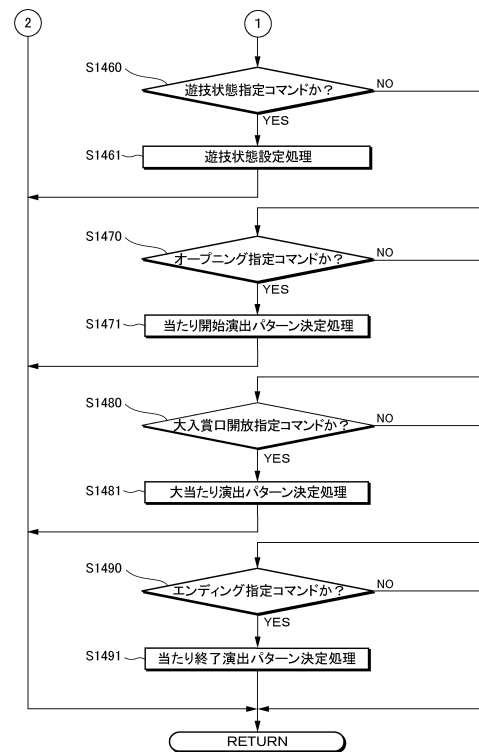
【図 3 2】



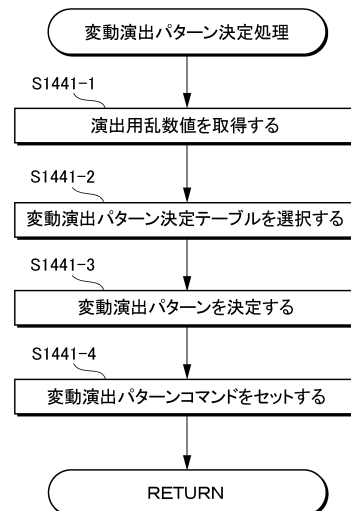
【図 3 4】



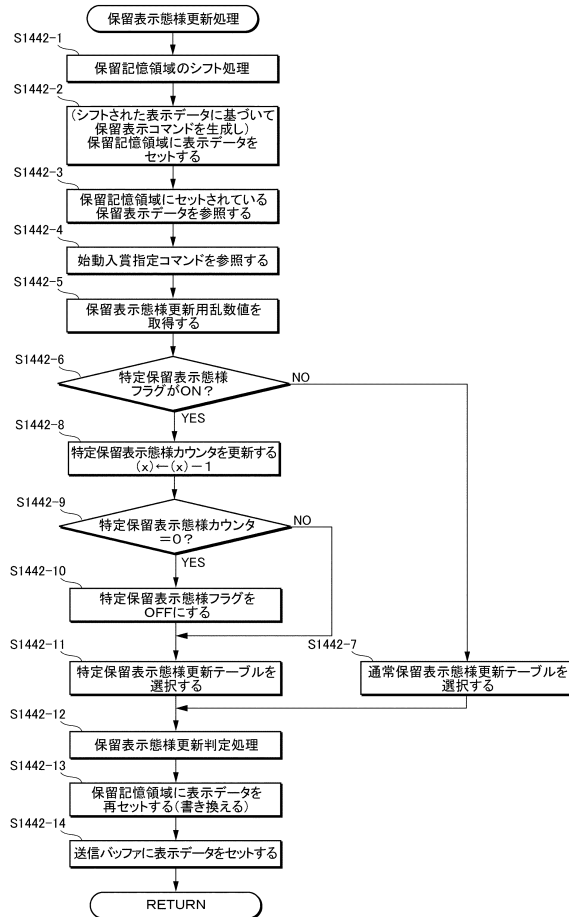
【図 3 3】



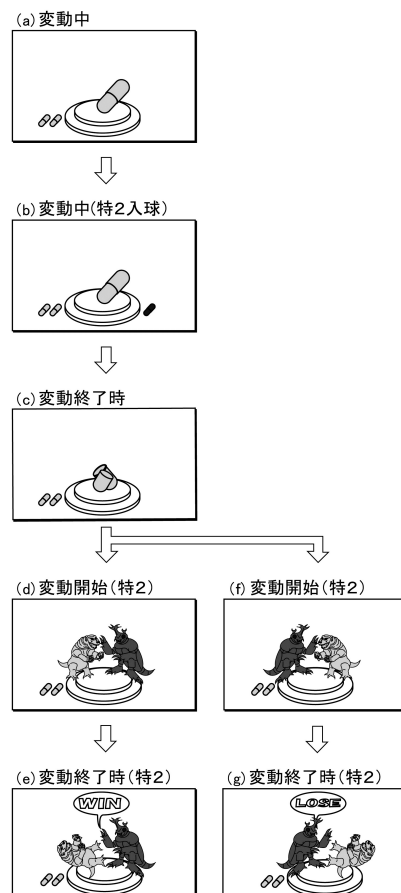
【図 3 5】



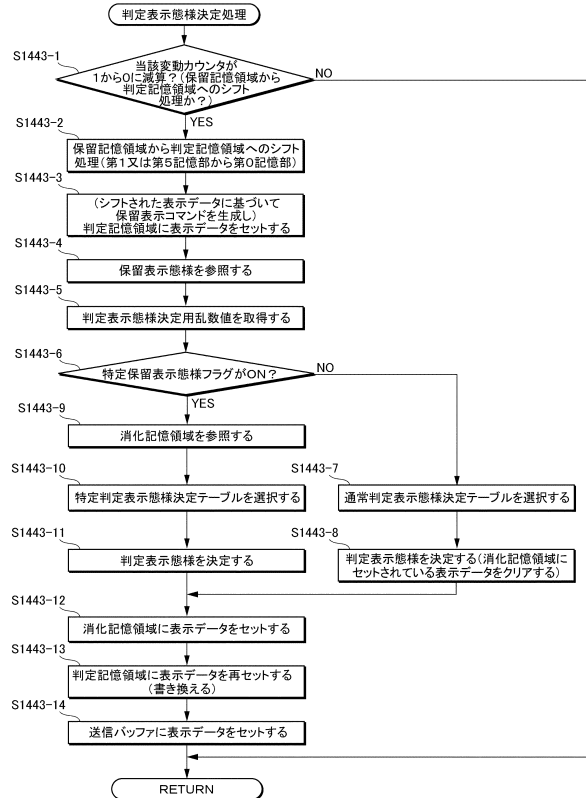
【図 36】



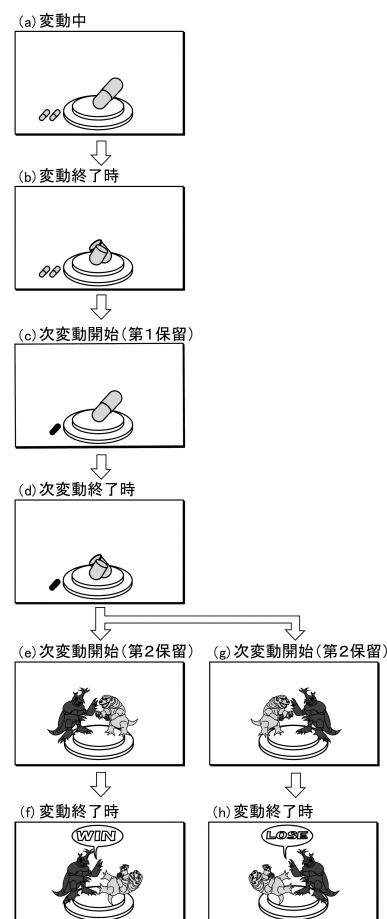
【図 38】



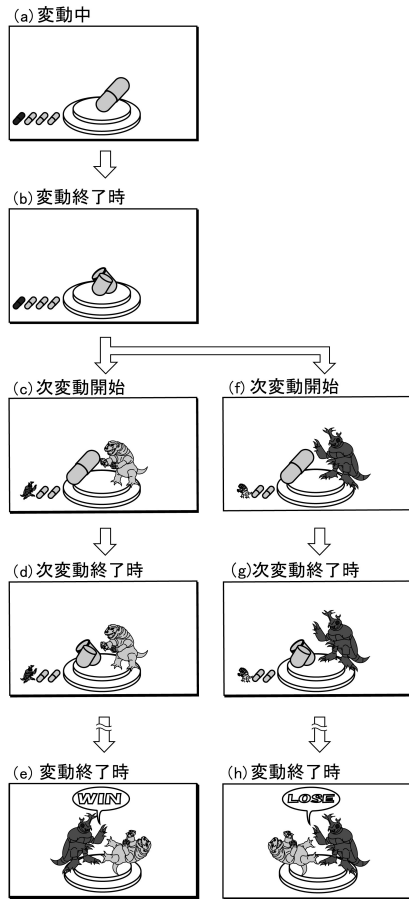
【図 37】



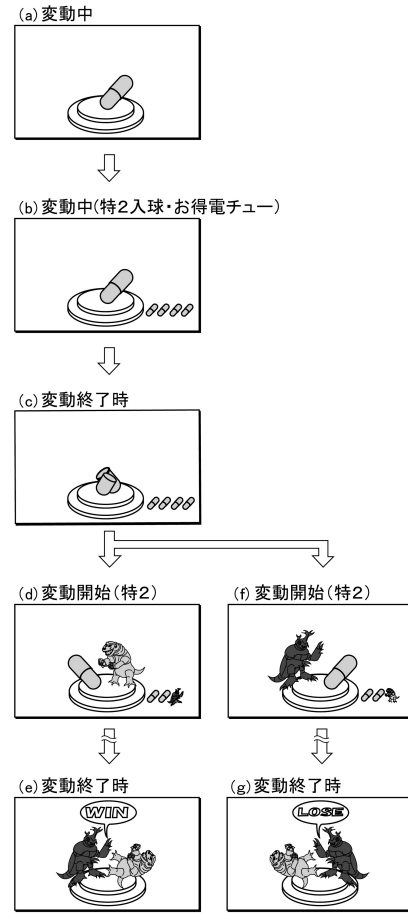
【図 39】



【図 40】



【図 41】



フロントページの続き

(56)参考文献 特許第5810144(JP, B2)
特許第5810145(JP, B2)
特開2011-206433(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02