

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号
特許第6533192号
(P6533192)

(45) 発行日 令和1年6月19日(2019.6.19)

(24) 登録日 令和1年5月31日(2019.5.31)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 107 頁)

(21) 出願番号	特願2016-114186 (P2016-114186)	(73) 特許権者	000161806
(22) 出願日	平成28年6月8日 (2016.6.8)		京楽産業. 株式会社
(62) 分割の表示	特願2014-124780 (P2014-124780)		愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号
	の分割	(74) 代理人	100085660
原出願日	平成26年6月17日 (2014.6.17)		弁理士 鈴木 均
(65) 公開番号	特開2016-154990 (P2016-154990A)	(72) 発明者	伊藤 合
(43) 公開日	平成28年9月1日 (2016.9.1)		愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号
審査請求日	平成29年6月16日 (2017.6.16)		京楽産業. 株式会社
前置審査			内
		審査官	三田村 陽平
			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】

図柄を変動表示させる図柄変動表示手段と、
遊技に係わる演出画像を記憶する記憶手段と、
該記憶手段に記憶される前記演出画像を表示装置に表示する制御を行う表示制御手段と

、
遊技者が操作可能な操作手段と、
通常遊技状態と、該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態と、の何れかに遊
技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、
を備え、

前記表示制御手段は、前記遊技状態が前記通常遊技状態又は前記特定遊技状態の何れで
あっても、前記変動表示中における前記操作手段による操作が行われたとき、当該操作に
応じて前記記憶手段に記憶される前記演出画像を所定の順序に従って前記表示装置に表示
させるとともに、所定の終了条件を満たすことにより前記演出画像の表示を終了し、

前記表示制御手段により表示された前記演出画像に関連した情報を前記表示制御手段に
より前記演出画像が表示される毎に記憶する情報記憶手段を備え、

前記表示制御手段は、

前記所定の終了条件を満たすことにより前記演出画像の表示を終了した後、前記操作手
段による操作が行われた場合には、前記情報記憶手段に記憶された前記情報に基づいて前
記演出画像を表示する制御を行い、

前記操作手段による操作が行われた後、所定時間が経過する前に前記操作手段による操作が行われた場合には、前記演出画像の表示を継続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】

【0001】

本発明は、遊技媒体を用いた遊技機に係わり、特に遊技者が操作可能な操作手段を備えた遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

パチンコ機などの遊技機では、液晶画面を備える画像表示装置や、音声出力装置（スピーカー）、電動役物などを用いた各種の演出が行われ、遊技者の興趣を高める工夫がなされている。

10

例えば、始動口への遊技球の入球を契機として行われた図柄の抽選結果に基づいて演出パターンが決定され、この演出パターンに応じて画像表示装置に演出画像が表示されるとともに、音声出力装置からは音楽や効果音が流れる演出が一般的に行われている。

【0003】

このような遊技機において、昨今では、操作手段としての十字キーや演出ボタンを用いて、液晶画面に表示される演出をカスタマイズしたり（例えば、特許文献1）、遊技外の情報を閲覧したりすることを可能としたものがある。

これにより、遊技者は、図柄の変動結果が大当たりになるか否かといった楽しみ以外に、自分好みにカスタマイズされた演出を楽しむことができたり、あるいは遊技機のモチーフとなるコンテンツについての付加的な情報を知り得たりするため、遊技の興趣を一段と高めることが出来る。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2014-054573公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

30

本発明は、操作手段を用いた遊技者の操作によって行われる新たな演出態様によって遊技者の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記の課題を解決するために、本発明の第1の形態は、図柄を変動表示させる図柄変動表示手段と、遊技に係わる演出画像を記憶する記憶手段と、該記憶手段に記憶される前記演出画像を表示装置に表示する制御を行う表示制御手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、通常遊技状態と、該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態と、の何れかに遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、を備え、前記表示制御手段は、前記遊技状態が前記通常遊技状態又は前記特定遊技状態の何れであっても、前記変動表示中における前記操作手段による操作が行われたとき、当該操作に応じて前記記憶手段に記憶される前記演出画像を所定の順序に従って前記表示装置に表示させるとともに、所定の終了条件を満たすことにより前記演出画像の表示を終了し、前記表示制御手段により表示された前記演出画像に関連した情報を前記表示制御手段により前記演出画像が表示される毎に記憶する情報記憶手段を備え、前記表示制御手段は、前記所定の終了条件を満たすことにより前記演出画像の表示を終了した後、前記操作手段による操作が行われた場合には、前記情報記憶手段に記憶された前記情報に基づいて前記演出画像を表示する制御を行い、前記操作手段による操作が行われた後、所定時間が経過する前に前記操作手段による操作が行われた場合には、前記演出画像の表示を継続可能であることを特徴とする。

40

【発明の効果】

50

【 0 0 0 7 】

以上のように構成したので、本発明によれば、遊技者の興趣を高めることが可能な遊技機を実現することが出来る。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 8 】

【図 1】本発明の実施形態に係る遊技機の正面図である。

【図 2】本発明の実施形態の一部を示す概略平面図である。

【図 3】本実施形態に係る遊技機の裏面側の一例を示した斜視図である。

【図 4】本実施形態に係る遊技機に備えられている遊技制御装置の構成を示したブロック図である。

10

【図 5】画像制御基板のブロック図である。

【図 6】大当たり判定テーブルの一例を示した図である。

【図 7】特別図柄の停止図柄を決定する図柄決定テーブルの一例を示した図である。

【図 8】当たり普通図柄決定テーブルの一例を示した図である。

【図 9】大当たり終了時設定データテーブルの一例を示した図である。

【図 10】大入賞口の開閉条件を決定する特別電動役物作動態様決定テーブルの一例を示した図である。

【図 11】大当たり用の大入賞口開放態様決定テーブルの構成を示した図である。

【図 12】小当たり用の大入賞口開放態様決定テーブルの構成を示した図である。

【図 13】通常遊技状態（低確率遊技状態用）の変動パターン決定テーブルの一例を示した図である。

20

【図 14】高確率遊技状態用の変動パターン決定テーブルの一例を示した図である。

【図 15】小当たり後の特定遊技期間用（低確率遊技状態用）の変動パターン決定テーブルの一例を示した図である。

【図 16】普通電動役物作動態様決定テーブルの一例を示した図である。

【図 17】始動口開閉ソレノイドの通電タイミングをテーブルごとに示すタイムチャートである。

【図 18】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の一例を示した図である。

【図 19】主制御基板によるメイン処理を説明するフローチャートである。

30

【図 20】主制御基板によるタイマ割込処理を説明するフローチャートである。

【図 21】主制御基板による入力制御処理を説明するフローチャートである。

【図 22】主制御基板による第 1 始動口検出スイッチ入力処理を説明するフローチャートである。

【図 23】主制御基板による事前判定処理を説明するフローチャートである。

【図 24】主制御基板によるゲート検出スイッチ入力処理を説明するフローチャートである。

【図 25】主制御基板による特図特電制御処理を説明するフローチャートである。

【図 26】主制御基板による特別図柄記憶判定処理を説明するフローチャートである。

【図 27】主制御基板による大当たり判定処理を説明するフローチャートである。

40

【図 28】主制御基板による特別図柄変動処理を説明するフローチャートである。

【図 29】主制御基板による特別図柄停止処理を説明するフローチャートである。

【図 30】主制御基板による大当たり遊技処理を説明するフローチャートである。

【図 31】主制御基板による小当たり遊技処理を説明するフローチャートである。

【図 32】主制御基板による特別遊技終了処理を説明するフローチャートである。

【図 33】主制御基板による普図普電制御処理を説明するフローチャートである。

【図 34】主制御基板による普通図柄変動処理を説明するフローチャートである。

【図 35】主制御基板による普通電動役物制御処理を説明するフローチャートである。

【図 36】第 1 特別図柄表示装置における特別図柄の変動パターンに基づく変動演出パターン決定テーブルの一例を示した図である。

50

【図 3 7】第 2 特別図柄表示装置における特別図柄の変動パターンに基づく変動演出パターン決定テーブルの一例を示した図である。

【図 3 8】演出制御基板によるメイン処理を説明するフローチャートである。

【図 3 9】演出制御基板によるタイマ割込処理を説明するフローチャートである。

【図 4 0】演出制御基板によるコマンド解析処理 1 を説明するフローチャートである。

【図 4 1】演出制御基板によるコマンド解析処理 2 を説明するフローチャートである。

【図 4 2】演出制御基板による変動演出パターン決定処理を説明するフローチャートである。

【図 4 3】演出制御基板による演出入力制御処理を説明するフローチャートである。

【図 4 4】画像制御基板によるメイン処理を説明するフローチャートである。

10

【図 4 5】画像制御基板の割込処理を説明するフローチャートである。

【図 4 6】演出パターンのアニメーションを表示するためのアニメパターンの一例を示した図である。

【図 4 7】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の一例を示した図である。

【図 4 8】本実施形態に係るメンバー紹介演出を説明する図である。

【図 4 9】本実施形態に係るメンバー紹介演出を説明する図である。

【図 5 0】本実施形態に係るメンバー紹介演出で用いられる基本メンバー紹介画像のリストを示すテーブルを示す図である。

【図 5 1】本実施形態に係る遊技機において第 1 画像表示装置に表示されるメニュー画面を示す図である。

20

【図 5 2】画像制御基板が備える CPU による客待ち演出実行処理を説明するフローチャートである。

【図 5 3】第 1 画像表示装置に表示されるメニュー画面を含む客待ち演出画像を示す図である。

【図 5 4】実機カスタマイズ画面の一例としての「お気に入りメンバー」カスタマイズ画面を示す図である。

【図 5 5】特別メンバーごとに期待度画像を関連づけたテーブルを示す図である。

【図 5 6】「お気に入りメンバー」を設定した場合で、大当たり期待度が高い場合のメンバー紹介演出を説明する図である。

30

【図 5 7】「お気に入りメンバー」を設定した場合で、大当たり期待度が低い場合のメンバー紹介演出を説明する図である。

【図 5 8】画像制御基板の CPU が実行するメンバー紹介画像決定処理を示すフローチャートである。

【図 5 9】期待度決定テーブルを示す図である。

【図 6 0】高期待度画像で差し替えたメンバー紹介用の画像リストを示すテーブルを示す図である。

【図 6 1】低期待度画像で差し替えたメンバー紹介用の画像リストを示すテーブルを示す図である。

【図 6 2】画像制御基板の CPU が実行する本実施形態に係るメンバー紹介演出実行処理を示すフローチャートである。

40

【図 6 3】本実施形態に係る遊技機が備える第 2 画像表示装置（サブ液晶）にて行われるゲーム説明演出を説明する図である。

【図 6 4】本実施形態に係る遊技機が備える第 2 画像表示装置（サブ液晶）にて行われるゲーム説明演出を説明する図である。

【図 6 5】本実施形態に係るゲーム紹介演出で用いられるゲーム説明画像のリストを示すテーブルを示す図である。

【図 6 6】画像制御基板の CPU が実行するゲーム説明演出実行処理を示すフローチャートである。

【図 6 7】本実施形態において画像制御基板の CPU が実行するメンバー紹介演出及びゲ

50

ーム説明演出の実行処理を示すフローチャートである。

【図 6 8】メンバー紹介演出 / ゲーム説明演出を実行可能な期間、実行不能な期間を詳説する図である。

【図 6 9】本実施形態のお気に入りメンバーカスタマイズ画面を示す図である。

【図 7 0】本実施形態のお気に入りメンバーカスタマイズ画面を示す図である。

【図 7 1】本実施形態のお気に入りメンバーカスタマイズ画面に使用する画像リストを示したテーブルを示す図である。

【図 7 2】本実施形態の遊技機における操作音による旋律を規定する音テーブルを示す図である。

【図 7 3】画像制御基板の CPU が実行するお気に入りメンバー設定処理を説明するフローチャートである。

10

【発明を実施するための形態】

【0009】

以下、本発明を図面に示した実施の形態により詳細に説明する。

< 遊技機の構成 >

図 1 は、本実施形態に係る遊技機の一例を示した正面図、図 2 は、パチンコ遊技機 1 の一部を示す概略平面図、図 3 は、本実施形態に係る遊技機の裏面側の一例を示した斜視図、図 4 は、本実施形態に係る遊技機に備えられている遊技制御装置の構成を示したブロック図である。

【0010】

20

この図 1 に示す遊技機 1 には、遊技ホールの島構造体に取り付けられる外枠 2 に内枠（開閉枠）3 が開閉可能に装着され、この内枠 3 にガラス枠 4 が開閉可能に装着されている。

ガラス枠 4 には窓 4 a が形成され、その窓 4 a に透明板 4 b が装着されている。内枠 3 には遊技球が打出される盤面を有する遊技盤 10 が装着され、この遊技盤 10 の盤面とその前側の透明板 4 b との間に遊技球が転動、流下可能な遊技領域 10 a が形成されている。透明板 4 b は、例えばガラス板であり、ガラス枠 4 に対して着脱可能に固定されている。

【0011】

またガラス枠 4 は、左右方向の一端側（例えば遊技機に正対して左側）においてヒンジ機構部 5 を介して外枠 2 に連結されており、ヒンジ機構部 5 を支点として左右方向の他端側（例えば遊技機に正対して右側）を外枠 2 から開放させる方向に回動可能とされている。ガラス枠 4 は、ガラス板 4 b とともに遊技盤 10 を覆い、ヒンジ機構部 5 を支点として扉のように回動することによって、遊技盤 10 を含む外枠 2 の内側部分を開放することができる。ガラス枠 4 の他端側には、ガラス枠 4 の他端側を外枠 2 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 4 には、ガラス枠 4 が外枠 2 から開放されているか否かを検出する扉開放スイッチ 136（図 3 参照）が設けられている。

30

【0012】

ガラス枠 4 の下部（窓 4 a の下側部分）には、遊技球を貯留する貯留皿 6（上皿 6 a と下皿 6 b）を有する皿ユニット 7 が設けられ、その皿ユニット 7 に、遊技者が押下操作可能な演出ボタン 8（図 2）と、遊技者が種々の選択操作を実行可能な十字キー 40（図 2）と、下皿 6 b に貯留された遊技球を遊技機外部へ排出する排出ボタン 9 とが装備されている。

40

演出ボタン 8 は、例えば、後述する第 1 画像表示装置 31 a に当該演出ボタン 8 を操作するようなメッセージが表示されたときのみ有効となる。演出ボタン 8 には、演出ボタン検出スイッチ 8 a（図 4 参照）が設けられており、この演出ボタン検出スイッチ 8 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が実行される。

また、十字キー 40 には、十字キー検出スイッチ 40（上キー検出スイッチ 40 a、下キー検出スイッチ 40 b、左キー検出スイッチ 40 c、右キー検出スイッチ 40 d）（図 4 参照）が設けられている。

50

【0013】

ガラス枠4の右下側には、操作ハンドル11が設けられている。操作ハンドル11は、遊技者が操作ハンドル11に触れると、操作ハンドル11内にあるタッチセンサ11a（図4参照）が、操作ハンドル11に遊技者が触れたことを検知し、後述する発射制御基板160にタッチ信号を送信する。発射制御基板160は、タッチセンサ11a（図4参照）からタッチ信号を受信すると、発射用ソレノイド12aの通電を許可する。そして、操作ハンドル11の回転角度を変化させると、操作ハンドル11に直結しているギアが回転し、ギアに連結した発射ボリューム11b（図4参照）のつまみが回転する。この発射ボリューム11bの検出角度に応じた電圧が、遊技球発射機構に設けられた発射用ソレノイド12aに印加される。そして、発射用ソレノイド12a（図3参照）に電圧が印加されると、発射用ソレノイド12aが印加電圧に応じて作動するとともに、操作ハンドル11の回転角度に応じた強さで遊技球が遊技盤10の遊技領域10aへ発射される。

10

【0014】

遊技盤10における遊技領域10aの周囲には、外レールR1及び内レールR2が設けられている。これら外レールR1及び内レールR2は、操作ハンドル11を操作したときに遊技球発射機構から発射された遊技球を遊技領域10aの上部に案内する。遊技領域10aの上部に案内された遊技球は、遊技領域10a内を落下する。このとき、遊技領域10a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。

【0015】

遊技盤10の略中央には、センター部材12が配置されている。センター部材12には、液晶表示装置等からなる第1画像表示装置31aと、第2画像表示装置31bと、「刀」を模した演出用役物装置32が設けられている。

20

【0016】

また、センター部材12の中央下側の遊技領域10aには、遊技球が入球可能な第1始動口13が設けられている。そして、この第1始動口13の下方に第2始動口14が設けられている。第2始動口14は、開閉扉14bを有しており、開閉扉14bが閉状態に維持される第1の態様と、開閉扉14bが開状態となる第2の態様とに可動制御される。従って、第2始動口14は、第1の態様にあるときには遊技球の入賞機会がなく、第2の態様にあるときには遊技球の入賞機会が増すこととなる。

なお、本実施形態では、第2始動口14が第1の態様に制御されているときは、当該第2始動口14に遊技球が入球することがないようにしている。しかしながら、第2の態様に制御されているときよりも第1の態様に制御されているときの方が遊技球の入球機会が少なければ、第1の態様に制御されているときに第2始動口14に遊技球が入球しても構わない。つまり、第1の態様には、第2始動口14への遊技球の入球が不可能または困難な状態が含まれる。

30

【0017】

上記第1始動口13および第2始動口14には、遊技球の入球を検出する第1始動口検出スイッチ13a（図4参照）および第2始動口検出スイッチ14aがそれぞれ設けられており、これら検出スイッチが遊技球の入球を検出すると、後述する大当たり遊技を実行する権利獲得の抽選（以下、「大当たりの抽選」という）が行われる。また、第1始動口検出スイッチ13aおよび第2始動口検出スイッチ14aが遊技球の入球を検出した場合にも、所定の賞球（例えば3個の遊技球）が払い出される。

40

【0018】

なお、本実施形態の遊技機1では、第1始動口13および第2始動口14に遊技球が入球した場合、例えば3個の遊技球の払い出しを行うようにしているが、遊技球の入球に伴う払い出しは必ずしも行う必要は無い。また、例えば第1始動口13の払い出し個数を3個、第2始動口14の払い出し個数を1個といったように始動口ごとに払い出し個数を異なるように構成しても良い。

【0019】

センター部材12の両側の遊技領域10aには、遊技球が通過可能なゲート15が設け

50

られている。ゲート 15 には、遊技球の通過を検出するゲート検出スイッチ 15 a (図 4 参照) が設けられており、このゲート検出スイッチ 15 a が遊技球の通過を検出すると、後述する普通図柄の抽選が行われる。

【0020】

さらにセンター部材 12 の右側の遊技領域 10 a には、遊技球が入球可能な第 1 大入賞口 16 および第 2 大入賞口 17 が設けられている。このため、操作ハンドル 11 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 16 および第 2 大入賞口 17 には遊技球が入賞しないように構成されている。

【0021】

第 1 大入賞口 16 は、通常は開閉扉 16 b によって閉状態に維持されており、遊技球の入球を不可能としている。これに対して、後述する大当たり遊技が開始されると、開閉扉 16 b が開放されるとともに、この開閉扉 16 b 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。第 1 大入賞口 16 には第 1 大入賞口スイッチ 16 a が設けられており、この第 1 大入賞口スイッチ 16 a 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。

10

【0022】

第 2 大入賞口 17 は、通常は可動片 17 b によって閉状態に維持されており、遊技球の入球を不可能としている。これに対して、後述する大当たり遊技が開始されると、可動片 17 b が作動して開放されるとともに、この可動片 17 b が遊技球を第 2 大入賞口 17 内に導く誘導路として機能し、遊技球が第 2 大入賞口 17 に入球可能となる。第 2 大入賞口 17 には第 2 大入賞口スイッチ 17 a が設けられており、この第 2 大入賞口スイッチ 17 a 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。

20

【0023】

さらに、遊技領域 10 a には、複数の一般入賞口 18 が設けられている。これら各一般入賞口 18 に遊技球が入賞すると、所定の賞球 (例えば 10 個の遊技球) が払い出される。

遊技領域 10 a の最下部には、一般入賞口 18、第 1 始動口 13、第 2 始動口 14、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 19 が設けられている。

30

【0024】

上記第 1 画像表示装置 31 a 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、第 1 始動口 13 または第 2 始動口 14 に遊技球が入球したときには、抽選結果を遊技者に報知する演出図柄 35 が変動表示される。

演出図柄 35 というのは、例えば第 1 図柄 (左図柄)、第 2 図柄 (右図柄)、第 3 図柄 (中図柄) という 3 つの図柄 (数字) をそれぞれスクロール表示するとともに、所定時間経過後に当該スクロールを停止させて、特定の図柄 (数字) を配列表示するものである。

これにより、図柄のスクロール中には、あたかも現在抽選が行われているような印象を遊技者に与えるとともに、スクロールの停止時に表示される図柄によって、抽選結果が遊技者に報知される。この演出図柄 35 の変動表示中に、さまざまな画像やキャラクタ等を表示することによって、大当たりに当選するかもしれないという高い期待感を遊技者に与えるようにしている。

40

【0025】

また、図示しないが、第 1 画像表示装置 31 a には、上記演出図柄 35 とは別に第 4 図柄が表示されている。第 4 図柄は、大当たり抽選処理による抽選結果の報知に用いる演出図柄 35 の変動状態を示している図柄である。

なお、第 4 図柄は、必ずしも第 1 画像表示装置 31 a に表示する必要は無く、別途、第 4 図柄表示ランプを設けて表示するようにしても良い。

【0026】

50

ガラス枠 4 の上部には、左右 1 対の演出用照明装置 3 3 が装備されている。演出用照明装置 3 3 は、それぞれ複数のライトを備えており、各ライトの光の照射方向や発光色を変更しながら、さまざまな演出を行うようにしている。

【 0 0 2 7 】

また、演出用照明装置 3 3 は、それぞれ複数のライトを備えており、各ライトの光の照射方向や発光色を変更しながら、さまざまな演出を行うようにしている。

さらに、図 1 には示していないが、遊技機 1 にはスピーカからなる音声出力装置 3 4 (図 4 参照) が設けられており、上記の各演出装置に加えて、BGM (バックグランドミュージック)、SE (サウンドエフェクト) 等を出し、サウンドによる演出も行うようにしている。

10

【 0 0 2 8 】

遊技領域 1 0 a の左側下方には、後述する第 1 特別図柄表示装置 2 0、第 2 特別図柄表示装置 2 1、普通図柄表示装置 2 2、第 1 特別図柄保留表示器 2 3、第 2 特別図柄保留表示器 2 4、普通図柄保留表示器 2 5、ラウンド回数表示器 2 6 等の表示領域 2 7 が設けられている。

【 0 0 2 9 】

上記第 1 特別図柄表示装置 2 0 は、第 1 始動口 1 3 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結果を報知するものであり、複数の LED で構成されている。つまり、大当たりの抽選結果に対応する特別図柄が複数設けられており、この第 1 特別図柄表示装置 2 0 に大当たりの抽選結果に対応する特別図柄 (点灯態様) を表示することによって、抽選結果を遊技者に報知するようにしている。このようにして表示される特別図柄はすぐに表示されるわけではなく、所定時間変動表示 (点滅) された後に、停止表示されるようにしている。

20

【 0 0 3 0 】

より詳細には、第 1 始動口 1 3 に遊技球が入球すると、大当たりの抽選が行われることとなるが、この大当たりの抽選結果は即座に遊技者に報知されるわけではなく、所定時間を経過したところで遊技者に報知される。そして、所定時間を経過したところで、大当たりの抽選結果に対応する特別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。

第 2 特別図柄表示装置 2 1 は、第 2 始動口 1 4 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結果を報知するためのもので、その表示態様は、上記第 1 特別図柄表示装置 2 0 における特別図柄の表示態様と同一である。

30

【 0 0 3 1 】

普通図柄表示装置 2 2 は、ゲート 1 5 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の抽選結果を報知するためのものである。詳しくは後述するが、この普通図柄の抽選によって所定の当たりに当選すると普通図柄表示装置 2 2 が点灯し、その後、上記第 2 始動口 1 4 が所定時間、第 2 の態様に制御される。なお、この普通図柄についても、ゲート 1 5 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、所定時間を経過するまで、普通図柄表示装置 2 2 を点滅させる等、普通図柄が変動表示するようにしている。

40

【 0 0 3 2 】

さらに、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 1 3 または第 2 始動口 1 4 に遊技球が入球して、即座に大当たりの抽選が行えない場合には、一定の条件のもとで大当たりの抽選の権利が留保される。より詳細には、第 1 始動口 1 3 に遊技球が入球して留保される大当たりの抽選の権利は第 1 保留として留保され、第 2 始動口 1 4 に遊技球が入球して留保される大当たりの抽選の権利は第 2 保留として留保される。

これら両保留は、それぞれ上限留保個数を 4 個に設定し、その留保個数は、それぞれ第 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 とに表示される。

【 0 0 3 3 】

そして、普通図柄の上限留保個数も 4 個に設定されており、その留保個数が、上記第 1

50

特別図柄保留表示器 2 3 および第 2 特別図柄保留表示器 2 4 と同様の態様によって、普通図柄保留表示器 2 5 において表示される。

ラウンド回数表示器 2 6 は、後述する特別遊技中に行われるラウンド遊技のラウンド回数を報知するためのものである。

【 0 0 3 4 】

図 3 に示すように、遊技機 1 の裏面には、主制御基板 1 1 0、演出制御基板 1 2 0、払出制御基板 1 3 0、電源基板 1 7 0、遊技情報出力端子板 2 7 などが設けられている。また、電源基板 1 7 0 に遊技機に電力を給電するための電源プラグ 1 7 1 や、図示しない電源スイッチが設けられている。

【 0 0 3 5 】

次に、演出ボタン 8 について説明する。

演出ボタン 8 は、皿ユニット 7 の中央部分に組込まれている。

演出ボタン 8 は、図示しない通常操作位置と、通常操作位置よりも下方へ退入した押下位置と、通常操作位置よりも上方へ突出した突出操作位置とに互って進退可能に構成されている。また、演出ボタン 8 は通常操作位置及び突出操作位置を含む任意の位置から押下位置へ押下操作可能に構成されている。

なお、本明細書では演出ボタン 8 の詳細な構造については、例えば特開 2 0 1 3 - 1 1 6 1 6 8 公報等に関示されているので説明を省略する。

【 0 0 3 6 】

< 遊技制御装置の構成 >

次に、図 4 を用いて、本実施形態の遊技機 1 において遊技の進行を制御する遊技制御装置について説明する。

この図 4 において、主制御基板 1 1 0 は遊技の基本動作を制御する。この主制御基板 1 1 0 は、メイン CPU 1 1 1、メイン ROM 1 1 2、メイン RAM 1 1 3 から構成されるワンチップマイコン 1 1 4 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。

メイン CPU 1 1 1 は、各検出スイッチからの入力信号に基づいて、メイン ROM 1 1 2 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。メイン RAM 1 1 3 は、メイン CPU 1 1 1 の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

【 0 0 3 7 】

上記主制御基板 1 1 0 の入力側には、第 1 始動口検出スイッチ 1 3 a、第 2 始動口検出スイッチ 1 4 a、ゲート検出スイッチ 1 5 a、第 1 大入賞口検出スイッチ 1 6 a、第 2 大入賞口検出スイッチ 1 7 a、一般入賞口検出スイッチ 1 8 a が接続されており、遊技球の検出信号を主制御基板 1 1 0 に入力するようにしている。

【 0 0 3 8 】

また、主制御基板 1 1 0 の出力側には、第 2 始動口 1 4 の開閉扉 1 4 b を開閉動作させる始動口開閉ソレノイド 1 4 c、第 1 大入賞口 1 6 の開閉扉 1 6 b を開閉動作させる第 1 大入賞口開閉ソレノイド 1 6 c、第 2 大入賞口 1 7 の可動片 1 7 b を開閉動作させる第 2 大入賞口開閉ソレノイド 1 7 c が接続されている。

さらに、主制御基板 1 1 0 の出力側には、第 1 特別図柄表示装置 2 0、第 2 特別図柄表示装置 2 1、普通図柄表示装置 2 2、第 1 特別図柄保留表示器 2 3、第 2 特別図柄保留表示器 2 4、普通図柄保留表示器 2 5、およびラウンド回数表示器 2 6 が接続されており、出力ポートを介して各種信号を出力するようにしている。

また、主制御基板 1 1 0 は、遊技店のホールコンピュータ等において遊技機の管理をするために必要となる外部情報信号を遊技情報出力端子板 2 7 に出力する。

【 0 0 3 9 】

主制御基板 1 1 0 のメイン ROM 1 1 2 には、後述する遊技制御用のプログラムや各種の遊技に必要なデータ、テーブルが記憶されている。

10

20

30

40

50

また、主制御基板 110 のメイン RAM 113 は、複数の記憶領域を有している。

例えば、メイン RAM 113 には、普通図柄保留数 (G) 記憶領域、普通図柄保留記憶領域、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、判定記憶領域、第 1 特別図柄記憶領域、第 2 特別図柄記憶領域、高確率遊技回数 (X) 記憶領域、時短遊技回数 (J) 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、第 1 大入賞口入球数 (C1) 記憶領域、第 2 大入賞口入球数 (C2) 記憶領域、遊技状態記憶領域、遊技状態バッファ、停止図柄データ記憶領域、演出用伝送データ格納領域等が設けられている。そして、遊技状態記憶領域は、時短遊技フラグ記憶領域、高確率遊技フラグ記憶領域、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を備えている。なお、上述した記憶領域は一例に過ぎず、この他にも多数の記憶領域が設けられている。

10

【0040】

遊技情報出力端子板 27 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 27 は、主制御基板 110 と配線接続されるとともに、遊技店のホールコンピュータ等に接続をするためのコネクタが設けられている。

【0041】

電源基板 170 は、電源プラグ 171 から供給される電源電圧を所定電圧に変換して各制御基板に供給する。また、電源基板 170 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 CPU 111 は動作可能状態になり、電断検知信号がローレベルになるとメイン CPU 111 は動作停止状態になる。バックアップ電源はコンデンサに限らず、例えば、電池でもよく、コンデンサと電池とを併用して用いてもよい。

20

【0042】

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する。この演出制御基板 120 は、サブ CPU 121、サブ ROM 122、サブ RAM 123 を備えており、主制御基板 110 に対して、当該主制御基板 110 から演出制御基板 120 への一方向に通信可能に接続されている。

サブ CPU 121 は、主制御基板 110 から送信されたコマンド、または、ランプ制御基板 140 を介して入力される演出ボタン検出スイッチ 8a からの入力信号に基づいて、サブ ROM 122 に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、当該処理に基づいて、対応するデータをランプ制御基板 140 または画像制御基板 150 に送信する。サブ RAM 123 は、サブ CPU 121 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。

30

【0043】

演出制御基板 120 のサブ ROM 122 には、演出制御用のプログラムや各種の遊技に必要なデータ、テーブルが記憶されている。

例えば、主制御基板 110 から受信した変動パターン指定コマンドに基づいて演出パターンを決定するための変動演出パターン決定テーブル (図示省略)、停止表示する演出図柄 35 の組み合わせを決定するための演出図柄パターン決定テーブル (図示省略) 等がサブ ROM 122 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。

40

【0044】

演出制御基板 120 のサブ RAM 123 は、複数の記憶領域を有している。

サブ RAM 123 には、コマンド受信バッファ、遊技状態記憶領域、演出モード記憶領域、演出パターン記憶領域、演出図柄記憶領域、判定記憶領域 (第 0 記憶領域)、第 1 保留記憶領域、第 2 保留記憶領域等が設けられている。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。

50

【 0 0 4 5 】

また、演出制御基板 1 2 0 には、現在時刻を出力する R T C (リアルタイムクロック) 1 2 4 が搭載されている。サブ C P U 1 2 1 は、R T C 1 2 4 から現在の日付を示す日付信号や現在の時刻を示す時刻信号を入力し、現在の日時に基づいて各種処理を実行する。

R T C 1 2 4 は、通常、遊技機に電源が供給されているときには遊技機からの電源によって動作し、遊技機の電源が切られているときには、電源基板 1 7 0 に搭載されたバックアップ電源から供給される電源によって動作する。したがって、R T C 1 2 4 は、遊技機の電源が切られている場合であっても現在の日時を計時することができる。なお、R T C 1 2 4 は、演出制御基板 1 2 0 上に電池を設けて、かかる電池によって動作するようにしてもよい。

10

【 0 0 4 6 】

払出制御基板 1 3 0 は、遊技球の発射制御と賞球の払い出し制御を行う。この払出制御基板 1 3 0 は、払出 C P U 1 3 1、払出 R O M 1 3 2、払出 R A M 1 3 3 を備えており、主制御基板 1 1 0 に対して、双方向に通信可能に接続されている。払出 C P U 1 3 1 は、遊技球が払い出されたか否かを検知する払出球計数スイッチ 1 3 5、扉開放スイッチ 1 3 6 からの入力信号に基づいて、払出 R O M 1 3 2 に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、当該処理に基づいて、対応するデータを主制御基板 1 1 0 に送信する。

【 0 0 4 7 】

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賞球を遊技者に払い出すための賞球払出装置の払出モータ 1 3 4 が接続されている。払出 C P U 1 3 1 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 R O M 1 3 2 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、賞球払出装置の払出モータ 1 3 4 を制御して所定の賞球を遊技者に払い出す。このとき、払出 R A M 1 3 3 は、払出 C P U 1 3 1 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。

20

また、図示しない遊技球貸出装置(カードユニット)が払出制御基板 1 3 0 に接続されているか確認し、遊技球貸出装置(カードユニット)が接続されていれば、発射制御基板 1 6 0 に遊技球を発射させることを許可する発射制御データを送信する。

【 0 0 4 8 】

発射制御基板 1 6 0 は、払出制御基板 1 3 0 から発射制御データを受信すると発射の許可を行う。そして、タッチセンサ 1 1 a からのタッチ信号および発射ボリューム 1 1 b からの入力信号を読み出し、発射用ソレノイド 1 2 a および球送りソレノイド 1 2 b を通電制御し、遊技球を発射させる。

30

【 0 0 4 9 】

発射用ソレノイド 1 2 a は、ロータリーソレノイドにより構成されている。発射用ソレノイド 1 2 a には、図示しない打出部材が直結されており、発射用ソレノイド 1 2 a が回転することで打出部材を回転させる。

ここで、発射用ソレノイド 1 2 a の回転速度は、発射制御基板 1 6 0 に設けられた水晶発振器の出力周期に基づく周波数から、約 9 9 . 9 (回/分)に設定されている。これにより、1分間における発射遊技球数は、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 9 9 . 9 (個/分)となる。すなわち、遊技球は約 0 . 6 秒毎に発射されることになる。

40

球送りソレノイド 1 2 b は、直進ソレノイドにより構成され、上皿 6 a (図 1 参照)にある遊技球を発射用ソレノイド 1 2 a に直結された打出部材に向けて1個ずつ送り出す。

【 0 0 5 0 】

ランプ制御基板 1 4 0 は、上記演出制御基板 1 2 0 に双方向通信可能に接続されており、その入力側には演出ボタン 8 に設けられている演出ボタン検出スイッチ 8 a が接続されており、演出ボタン検出スイッチ 8 a から検出信号が入力された場合は、演出制御基板 1 2 0 に出力するようにしている。

また、ランプ制御基板 1 4 0 には、遊技盤 1 0 に設けられた演出用役物装置 3 2 や演出

50

用照明装置 33 が接続されており、ランプ制御基板 140 は、演出制御基板 120 から送信されたデータに基づいて、演出用照明装置 33 を点灯制御したり、光の照射方向を変更するためのモータに対する駆動制御をしたりする。また、演出用役物装置 32 を動作させるソレノイドやモータ等の駆動源を通電制御する。なお、本実施形態では、演出ボタン 8 が突出するように構成されているので演出役物装置 32 は演出ボタン 8 を含む。

【0051】

画像制御基板 150 は、上記演出制御基板 120 に双方向通信可能に接続されており、その出力側に上記第 1 画像表示装置 31a、第 2 画像表示装置 31b および音声出力装置 34 を接続している。

【0052】

< 画像制御基板の構成 >

ここで、図 4 を用いて画像制御基板 150 の構成について説明する。

図 4 は、画像制御基板の構成を示したブロック図である。

画像制御基板 150 は、第 1 画像表示装置（メイン液晶）31a、第 2 画像表示装置（サブ液晶）31b の画像表示制御を行うためホスト CPU 151、ホスト RAM 152、ホスト ROM 153、CGROM 154、水晶発振器 155、VRAM 156、VDP（Video Display Processor）200 と、音声制御回路 300 とを備えている。

【0053】

ホスト CPU 151 は、演出制御基板 120 から受信した後述する演出パターン指定コマンドに基づいて、VDP 200 に CGROM 154 に記憶されている画像データをメイン液晶 31a、サブ液晶 31b に表示させる指示を行う。かかる指示は、VDP 200 の制御レジスタ 201 におけるデータの設定、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の出力によって行われる。

また、ホスト CPU 151 は、VDP 200 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。

【0054】

さらに、ホスト CPU 151 は、音声制御回路 300 にも、演出制御基板 120 から受信した演出パターン指定コマンドに基づいて、所定の音声データを音声出力装置 34 に出力させる指示を行う。

ホスト RAM 152 は、ホスト CPU 151 に内蔵されており、ホスト CPU 151 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、ホスト ROM 153 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。

【0055】

また、ホスト ROM 153 は、マスク ROM で構成されており、ホスト CPU 151 の制御処理のプログラム、演出図柄の図柄番号と演出図柄 35 の種類とを対応付けた図柄配列情報、ディスプレイリストを生成するためのディスプレイリスト生成プログラム、演出パターンのアニメーションを表示するためのアニメパターン、アニメーション情報等が記憶されている。

このアニメパターンは、演出パターンのアニメーションを表示するにあたり参照され、その演出パターンに含まれる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）、描画方法等などの情報を記憶している。

【0056】

CGROM 154 は、フラッシュメモリ、EEPROM、EPROM、マスク ROM 等から構成され、所定範囲の画素（例えば、32×32 ピクセル）における画素情報の集まりからなる画像データ（スプライト、ムービー）等を圧縮して記憶している。なお、前記画素情報は、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。

さらに、CGROM 154 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

10

20

30

40

50

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 4 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 5 7 】

水晶発振器 1 5 5 は、パルス信号を V D P 2 0 0 のクロック生成回路 2 0 5 に出力し、このパルス信号を分周することで、クロック生成回路 2 0 5 にて V D P 2 0 0 が制御を行うためのシステムクロック、メイン液晶 3 1 a、サブ液晶 3 1 b と同期を図るための同期信号等が生成される。

【 0 0 5 8 】

V R A M 1 5 6 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。

また、V R A M 1 5 6 は、ホスト C P U 1 5 1 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 1 5 6 a と、伸長回路 2 0 6 により伸長された画像データを記憶する展開記憶領域 1 5 6 b と、画像を描画または表示するためのメイン液晶用第 1 フレームバッファ 1 5 6 c、メイン液晶用第 2 フレームバッファ 1 5 6 d、サブ液晶用第 1 フレームバッファ 1 5 6 e、サブ液晶用第 2 フレームバッファ 1 5 6 f とを有している。また、V R A M 1 5 6 には、パレットデータも記憶される。

なお、2つのメイン液晶用フレームバッファ 1 5 6 c、1 5 6 d 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。

同様に2つのサブ液晶用フレームバッファ 1 5 6 e、1 5 6 f も、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。

【 0 0 5 9 】

V D P 2 0 0 は、いわゆる画像プロセッサであり、ホスト C P U 1 5 1 からの指示に基づいて、いずれかのフレームバッファ（表示用フレームバッファ）から画像データを読み出し、読み出した画像データに基づいて、映像信号（R G B 信号等）を生成して、画像表示装置に出力するものである。

また、V D P 2 0 0 は、制御レジスタ 2 0 1 と、C G バス I / F 2 0 2 と、C P U I / F 2 0 3 と、クロック生成回路 2 0 5 と、伸長回路 2 0 6 と、描画回路 2 0 7 と、表示回路 2 0 8 と、メモリコントローラ 2 0 9 とを備えている。

【 0 0 6 0 】

制御レジスタ 2 0 1 は、V D P 2 0 0 が描画や表示の制御を行うためレジスタであり、制御レジスタ 2 0 1 に対するデータの書き込みと読み出しで、描画の制御や表示の制御が行われる。ホスト C P U 1 5 1 は、C P U I / F 2 0 3 を介して、制御レジスタ 2 0 1 に対するデータの書き込みと読み出しを行うことができる。

この制御レジスタ 2 0 1 は、V D P 2 0 0 が動作するために必要な基本的な設定を行うシステム制御レジスタと、データの転送に必要な設定をするデータ転送レジスタと、描画の制御をするための設定をする描画レジスタと、バスのアクセスに必要な設定をするバスインターフェースレジスタと、圧縮された画像の伸長に必要な設定をする伸長レジスタと、表示の制御をするための設定をする表示レジスタと、6 種類のレジスタを備えている。

【 0 0 6 1 】

C G バス I / F 2 0 2 は、C G R O M 1 5 4 との通信用のインターフェース回路であり、C G バス I / F 2 0 2 を介して、C G R O M 1 5 4 からの画像データが V D P 2 0 0 に入力される。

また、C P U I / F 2 0 3 は、ホスト C P U 1 5 1 との通信用のインターフェース回路であり、C P U I / F 2 0 3 を介して、ホスト C P U 1 5 1 が V D P 2 0 0 にディスプレイリストを出力したり、制御レジスタにアクセスしたり、V D P 2 0 0 からの各種の割込信号をホスト C P U 1 5 1 が入力したりする。

【 0 0 6 2 】

10

20

30

40

50

データ転送回路 204 は、各種デバイス間のデータ転送を行う。

具体的には、ホスト CPU 151 と VRAM 156 とのデータ転送、CGROM 154 と VRAM 156 とのデータ転送、VRAM 156 の各種記憶領域（フレームバッファも含む）の相互間のデータ転送を行う。

クロック生成回路 205 は、水晶発振器 155 よりパルス信号を入力し、VDP 200 の演算処理速度を決定するシステムクロックを生成する。また、同期信号生成用クロックを生成し、表示回路を介して同期信号を画像表示装置に出力する。

【0063】

伸長回路 206 は、CGROM 154 に圧縮された画像データを伸長するための回路であり、伸長した画像データを展開記憶領域 153b に記憶させる。

10

描画回路 207 は、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によるシーケンス制御を行う回路である。

【0064】

表示回路 208 は、VRAM 156 にある「表示用フレームバッファ」に記憶された画像データ（デジタル信号）から、映像信号として画像の色データを示す RGB 信号（アナログ信号）を生成し、生成した映像信号（RGB 信号）をメイン液晶 31a、サブ液晶 31b に出力する回路である。さらに、表示回路 208 は、メイン液晶 31a、サブ液晶 31b と同期を図るための同期信号（垂直同期信号、水平同期信号等）もメイン液晶 31a、サブ液晶 31b に出力する。

なお、本実施形態では、映像信号として、デジタル信号をアナログ信号に変換した RGB 信号をメイン液晶 31a、サブ液晶 31b に出力するように構成したが、デジタル信号のまま映像信号を出力してもよい。

20

【0065】

メモリコントローラ 209 は、ホスト CPU 151 からフレームバッファ切換えの指示があると、「描画用フレームバッファ」と「表示用フレームバッファ」とを切り替える制御を行うものである。

音声制御回路 300 には、音声データが多数格納されている音声 ROM が備えられており、音制御回路 300 が、演出制御基板 120 から送信されたコマンドに基づいて所定のプログラムを読み出すとともに、音声出力装置 34 における音声出力制御をする。

【0066】

30

次に、図 6 乃至図 18 を参照して、メイン ROM 112 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。

【0067】

< 大当たり判定テーブル >

図 6 (a) (b) は、特別図柄変動の停止結果を大当たりとするか否かを判定する際に参照される大当たり判定テーブルの一例を示した図であり、図 6 (a) は第 1 特別図柄表示装置において参照される大当たり判定テーブルであり、図 6 (b) は、第 2 特別図柄表示装置 21 において参照される大当たり判定テーブルである。なお、図 6 (a) と図 6 (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。

40

【0068】

この図 6 (a) (b) に示す大当たり判定テーブルは、低確率時乱数判定テーブルと高確率時乱数判定テーブルとにより構成され、遊技状態を参照し、低確率時乱数判定テーブルまたは高確率時乱数判定テーブルを選択し、選択したテーブルと抽出された特別図柄判定用乱数値とに基づいて、「大当たり」、「小当たり」、「ハズレ」の何れかを判定するものである。

【0069】

例えば、図 6 (a) に示す第 1 特別図柄表示装置 20 の低確率時乱数判定テーブルによれば、「7」、「317」の 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、高確率時乱数判定テーブルによれば「7」、「37」、「67」、「97」、「127

50

」、**「 1 5 7 」、**「 1 8 7 」、**「 2 1 7 」、**「 2 4 7 」、**「 2 7 7 」、**「 3 1 7 」、**「 3 3 7 」、**「 3 6 7 」、**「 3 9 7 」、**「 4 2 7 」、**「 4 5 7 」、**「 4 8 7 」、**「 5 1 7 」、**「 5 4 7 」、**「 5 7 7 」、**の 2 0 個の特別図柄判定用乱数値が大当たりと判定される。

【 0 0 7 0 】

また、低確率時乱数判定テーブルを用いても高確率時乱数判定テーブルを用いても、特別図柄判定用乱数値が「 5 0 」、**「 1 0 0 」、**「 1 5 0 」、**「 2 0 0 」、**の 4 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。

したがって、特別図柄判定用乱数値の乱数範囲が 0 ~ 5 9 8 であるから、第 1 特別図柄表示装置 2 0 の大当たり判定テーブルにおいて、低確率時に大当たりと判定される確率は 1 / 2 9 9 . 5 であり、高確率時に大当たりと判定される確率は 1 0 倍となって 1 / 2 9 . 9 5 である。また、小当たりと判定される確率は、低確率と高確率時ともに 1 / 1 4 9 . 7 5 となる。

【 0 0 7 1 】

一方、図 6 (b) に示す第 2 特別図柄表示装置 2 1 の大当たり判定テーブルでは、低確率時および高確率時に大当たりと判定される特別図柄判定用乱数値が上記第 1 特別図柄表示装置 2 0 と同一であるものの、小当たりと判定される特別図柄判定用乱数値が上記第 1 特別図柄表示装置 2 0 における大当たり判定テーブルとは異なっている。例えば、第 2 特別図柄表示装置 2 1 における判定テーブルでは、特別図柄判定用乱数値が「 5 0 」の場合にのみ「小当たり」と判定される。そして、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。

したがって、第 2 特別図柄表示装置 2 1 における低確率時乱数判定テーブルでは、第 1 特別図柄表示装置 2 0 における低確率時乱数判定テーブルと同様、低確率時に大当たりと判定される確率は 1 / 2 9 9 . 5 であり、高確率時に大当たりと判定される確率は 1 0 倍となって 1 / 2 9 . 9 5 である。一方、小当たりと判定される確率は、低確率と高確率時ともに 1 / 5 9 9 となる。

【 0 0 7 2 】

< 当たり判定テーブル >

次に、図 6 (c) は、普通図柄変動の停止結果を当たりとするか否かを判定する際に参照される当たり判定テーブルを示した図である。

図 6 (c) に示す当たり判定テーブルは、非時短遊技状態時乱数判定テーブルと時短遊技状態時乱数判定テーブルとから構成され、遊技状態を参照し、非時短遊技状態時乱数判定テーブルまたは時短遊技状態時乱数判定テーブルが選択され、選択されたテーブルと抽出された当たり判定用乱数値に基づいて、「当たり」か「ハズレ」かを判定する。

【 0 0 7 3 】

例えば、図 6 (c) に示す非時短遊技状態時乱数判定テーブルによれば、「 0 」 ~ 「 1 9 」の普通図柄判定用乱数値のうち、「 0 」という 1 個の乱数値が当たりと判定される。一方、時短遊技状態時乱数判定テーブルによれば、「 0 」 ~ 「 1 9 」の普通図柄判定用乱数値のうち、「 0 」 ~ 「 1 8 」の 1 9 個の乱数値が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。

したがって、非時短遊技状態時に普通図柄が当たりと判定される確率は 1 / 2 0 であり、時短遊技状態時に普通図柄が当たりと判定される確率は 1 9 / 2 0 である。

【 0 0 7 4 】

< 図柄決定テーブル >

図 7 は、特別図柄の停止図柄を決定する図柄決定テーブルを示した図である。

図 7 (a) は、大当たり時に停止図柄を決定するための大当たり図柄決定テーブルであり、図 7 (b) は、小当たり時に停止図柄を決定するための小当たり図柄決定テーブルであり、図 7 (c) は、ハズレ時に停止図柄を決定するためのハズレ図柄決定テーブルである。また、より詳細には各図柄決定テーブルは特別図柄表示装置ごとに構成され、第 1 特別図柄表示装置用の図柄決定テーブルと第 2 特別図柄表示装置用の図柄決定テーブルとか

ら構成されている。

【0075】

図7(a)に示す大当たり図柄決定テーブルでは、大当たり図柄用乱数値を参照する。そして、第1特別図柄表示装置20において大当たりと判定された時に、大当たり図柄用乱数値が「0」～「29」であれば、停止図柄データとして「01」（第1特別図柄1）を決定する。さらに、特別図柄の変動開始時には、決定した特別図柄の種類（停止図柄データ）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「E0H」「01H」を生成する。

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と、実行される制御コマンドの内容（機能）を示す1バイトのDATA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、始動入賞指定コマンドについても同様である。

【0076】

また、第1特別図柄表示装置20において大当たりと判定された時に、大当たり図柄用乱数値が「30」～「39」であれば、停止図柄データとして「02」（第1特別図柄2）を決定し、特別図柄の変動開始時には、演出図柄指定コマンド「E0H」「02H」を生成する。

以下、同様に、大当たり図柄用乱数値が「40」～「49」であれば、停止図柄データとして「03」（第1特別図柄3）を決定し、演出図柄指定コマンド「E0H」「03H」を生成し、大当たり図柄用乱数値が「50」～「59」であれば、停止図柄データとして「04」（第1特別図柄4）を決定し、演出図柄指定コマンド「E0H」「04H」を生成し、大当たり図柄用乱数値が「60」～「69」であれば、停止図柄データとして「05」（第1特別図柄5）を決定し、演出図柄指定コマンド「E0H」「05H」を生成し、大当たり図柄用乱数値が「70」～「99」であれば、停止図柄データとして「06」（第1特別図柄6）を決定し、演出図柄指定コマンド「E0H」「06H」を生成する。

【0077】

また、第2特別図柄表示装置21において大当たりと判定された時に、大当たり図柄用乱数値が「0」～「49」であれば、停止図柄データとして「07」（第2特別図柄1）を決定し、特別図柄の変動開始時には、演出図柄指定コマンド「E1H」「01H」を生成する。

以下、同様に、大当たり図柄用乱数値が「50」～「59」であれば、停止図柄データとして「08」（第2特別図柄2）を決定し、特別図柄の変動開始時に演出図柄指定コマンド「E1H」「02H」を生成し、大当たり図柄用乱数値が「60」～「69」であれば、停止図柄データとして「09」（第2特別図柄3）を決定し、演出図柄指定コマンド「E1H」「03H」を生成し、大当たり図柄用乱数値が「70」～「99」であれば、停止図柄データとして「10」（第2特別図柄4）を決定し、演出図柄指定コマンド「E1H」「04H」を生成する。

【0078】

次に、図7(b)に示す小当たり図柄決定テーブルでは、小当たり図柄用乱数値を参照する。そして、第1特別図柄表示装置20において小当たりと判定された時に、小当たり図柄用乱数値が「0」～「49」であれば、停止図柄データとして「11」（小当たり用特別図柄A）を決定する。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（停止図柄データ）に基づいて、演出図柄指定コマンド「E0H」「0AH」を生成する。また、小当たり図柄用乱数値が「50」～「99」であれば、停止図柄データとして「12」（小当たり用特別図柄B）を決定し、特別図柄の変動開始時には、演出図柄指定コマンド「E0H」「0BH」を生成する。

【0079】

また第2特別図柄表示装置21の小当たり時には、小当たり図柄用乱数値が「0」～「49」であれば、停止図柄データとして「13」（小当たり用特別図柄A）を決定し、演出図柄指定コマンド「E1H」「0AH」を生成し、小当たり図柄用乱数値が「50」～

「 9 9 」であれば、停止図柄データとして「 1 4 」(小当たり用特別図柄 B)を決定し、演出図柄指定コマンド「 E 1 H」「 0 B H」を生成する。

【 0 0 8 0 】

次に、図 7 (c) に示すハズレ図柄決定テーブルでは、第 1 特別図柄表示装置 2 0 においてハズレと判定された場合、停止図柄データとして「 0 0 」(特別図柄 0 (ハズレ))を決定し、特別図柄の変動開始時には、演出図柄指定コマンド「 E 0 H」「 0 0 H」を生成する。また、第 2 特別図柄表示装置 2 1 においてハズレと判定された場合は、停止図柄データとして「 0 0 」(特別図柄 0 (ハズレ))を決定し、特別図柄の変動開始時には、演出図柄指定コマンド「 E 1 H」「 0 0 H」を生成する。

【 0 0 8 1 】

なお、後述するように、特別図柄の種類(停止図柄データ)によって、大当たり終了後の遊技状態(図 9 参照)、大当たり態様(図 1 0 参照)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態様を決定するものといえる。

【 0 0 8 2 】

図 8 は、普通図柄変動の停止結果に基づいて普通図柄を決定する際に参照される当たり普通図柄決定テーブルを示した図であり、図 8 (a) は、当たり判定用乱数値の判定により当たりと判定された場合に参照される普通図柄決定テーブル、図 8 (b) は、当たり判定用乱数値の判定によりハズレと判定された場合に参照される普通図柄決定テーブルである。

図 8 (a) (b) に示す普通図柄決定テーブルでは、普通図柄用乱数値(0 ~ 1 0)を参照する。

そして、普通図柄表示装置 2 2 の普通図柄用乱数値が当たり判定テーブルにおいて当たりと判定された場合は、図 8 (a) に示すように、普通図柄用乱数値が「 0 」および「 1 」であれば、長開放図柄を決定し、普通図柄乱数値が「 2 」~「 1 0 」であれば、短開放図柄を決定する。

長開放図柄の場合は、停止図柄データとして「 0 1 」を決定し、普通図柄の変動開始時には、演出図柄指定コマンド「 E 8 H」「 0 1 H」を生成する。また、短開放図柄と決定した場合は、停止図柄データとして「 0 2 」を決定し、普通図柄の変動開始時には、演出図柄指定コマンド「 E 8 H」「 0 2 H」を生成する。

【 0 0 8 3 】

一方、普通図柄表示装置 2 2 の普通図柄用乱数値が当たり判定テーブルにおいてハズレと判定された場合は、図 8 (b) に示すように、普通図柄用乱数値が「 0 」~「 1 0 」の何れの値であってもハズレ図柄を決定する。

ハズレ図柄の場合は、停止図柄データとして「 0 0 」を決定し、普通図柄の変動開始時には、演出図柄指定コマンド「 E 8 H」「 0 0 H」を生成する。なお、長開放図柄および短開放図柄については、後で詳しく説明する。

【 0 0 8 4 】

< 大当たり終了時設定データテーブル >

図 9 は、大当たり終了後の遊技状態を決定するための大当たり終了時設定データテーブルである。

図 9 に示す大当たり終了時設定データテーブルによって、特別図柄の種類(停止図柄データ)と遊技状態バッファに記憶された大当たり当選時の遊技状態とに基づき、高確率遊技フラグの設定、高確率遊技回数(X)の設定、時短遊技フラグの設定、時短遊技回数(J)の設定が行われる。

なお、大当たり当選時の遊技状態を示す遊技状態バッファの「 0 0 H」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い遊技状態情報を示し、「 0 1 H」は、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る遊技状態情報を示し、「 0 2 H」は、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い遊技状態情報を示し、「 0 3 H」は、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る遊技状態情報を示すものである。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 5 】

本実施形態では、第 1 特別図柄表示装置 2 0 の停止図柄データが「 0 1 」～「 0 4 」であった場合、すなわち第 1 特別図柄 1 ～ 4 に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態を時短遊技状態で且つ高確率遊技状態（所謂、確変遊技状態）に設定する。このとき、時短遊技回数（ J ）および高確率遊技回数（ X ）にそれぞれ 1 0 0 0 0 回をセットする。

【 0 0 8 6 】

また、第 1 特別図柄表示装置 2 0 の停止図柄データが「 0 5 」であった場合、すなわち第 1 特別図柄 5 に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態を非時短遊技状態で且つ高確率遊技状態（所謂、潜伏確変遊技状態）に設定する。このとき、時短遊技回数（ J ）に 0 回をセットし、高確率遊技回数（ X ）に 1 0 0 0 0 回をセットする。

10

【 0 0 8 7 】

また、第 1 特別図柄表示装置 2 0 の停止図柄データが「 0 6 」であった場合、すなわち第 1 特別図柄 6 に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態を時短遊技状態で且つ非高確率遊技状態（所謂、時短遊技状態）に設定する。このとき、時短遊技回数（ J ）に 1 0 0 回をセットし、高確率遊技回数（ X ）に 0 回をセットする。

【 0 0 8 8 】

また、第 1 特別図柄表示装置 2 0 の停止図柄データが「 1 1 」「 1 2 」であった場合、すなわち小当たり用特別図柄 A、B に当選した場合は、小当たり終了後の遊技状態が小当たり当選時の遊技状態と同じになるようにしている、すなわち、小当たり当選時の遊技状態を継続するようにしている。

20

但し、小当たり当選時の遊技状態バッファが 0 0 H であるとき、すなわち、低確率遊技状態かつ非時短遊技状態のときには、小当たり終了後の特定遊技期間においては、特定の演出を行うために、専用の変動パターン決定テーブル（図 1 5 参照）が決定されるべく特定期間回数をセットするようにしている。

【 0 0 8 9 】

具体的には、小当たり終了後に特別図柄の変動表示が 5 0 回転行われるまでは特定遊技期間になるように、特定期間回数（ T ）に 5 0 回をセットしている。この特定遊技期間中（特定期間回数（ T ）> 0 のとき）には、後述するように図 1 5 に示す小当たり後の特定遊技期間用（低確率遊技状態用）の変動パターン決定テーブルが決定され、特定遊技期間以外（特定期間回数（ T ）= 0 のとき）には、図 1 3 に示す通常遊技状態（低確率遊技状態用）の変動パターン決定テーブルまたは図 1 4 に示す高確率遊技状態用の変動パターン決定テーブルが決定される。

30

【 0 0 9 0 】

また第 2 特別図柄表示装置 2 1 の停止図柄データが「 0 7 」～「 0 9 」であった場合、すなわち第 2 特別図柄 1 ～ 3 に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態を時短遊技状態で且つ高確率遊技状態（所謂、確変遊技状態）に設定する。このとき、時短遊技回数（ J ）および高確率遊技回数（ X ）にそれぞれ 1 0 0 0 0 回をセットする。

【 0 0 9 1 】

また、第 2 特別図柄表示装置 2 1 の停止図柄データが「 1 0 」であった場合、すなわち第 2 特別図柄 4 に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態を時短遊技状態で且つ非高確率遊技状態（所謂、時短遊技状態）に設定する。このとき、時短遊技回数（ J ）に 1 0 0 回をセットし、高確率遊技回数（ X ）に 0 回をセットする。

40

【 0 0 9 2 】

また、第 2 特別図柄表示装置 2 1 の停止図柄データが「 1 3 」「 1 4 」であった場合、すなわち小当たり用特別図柄 A、B に当選した場合は、小当たり終了後の遊技状態が小当たり当選時の遊技状態と同じになるようにしている、すなわち小当たり当選時の遊技状態を継続するようにしている。

但し、小当たり当選時の遊技状態バッファが 0 0 H であるとき、すなわち、低確率遊技状態かつ非時短遊技状態のときには、上記第 1 特別図柄表示装置 2 0 の場合と同様、小当たり終了後に特別図柄の変動表示が 5 0 回転行われるまでは特定遊技期間になるように、

50

特定期間回数（Ｔ）に５０回をセットしている。

【００９３】

< 特別電動役物作動態様決定テーブル >

図１０は、大入賞口の開閉条件を決定する特別電動役物作動態様決定テーブルの一例を示した図である。

図１０に示す特別電動役物作動態様決定テーブルを参照して、特別図柄の種類（停止図柄データ）に基づいて、大入賞口の作動態様、すなわちラウンド遊技回数（Ｒ）および大入賞口の開放態様を決定する大入賞口開放態様決定テーブルが決定される。なお、本実施形態では、「テーブル」のことを適宜省略して「ＴＢＬ」と記載することにする。

【００９４】

具体的には、停止図柄データが「０１」のときは、ラウンド遊技回数Ｒを「１６」、開放態様テーブルを後述する「長当たり１ＴＢＬ」に決定する。

また、停止図柄データが「０２」のときは、ラウンド遊技回数Ｒを「１６」、開放態様テーブルを後述する「発展当たり１ＴＢＬ」に決定し、停止図柄データが「０３」のときは、ラウンド遊技回数Ｒを「１６」、開放態様テーブルを後述する「発展当たり２ＴＢＬ」に決定する。

また、停止図柄データが「０４」「０５」のときは、ラウンド遊技回数Ｒを「４」、開放態様テーブルを後述する「短当たりＴＢＬ」に決定し、停止図柄データが「０６」のときは、ラウンド遊技回数Ｒを「１６」、開放態様テーブルを後述する「長当たり２ＴＢＬ」に決定する。

【００９５】

さらに、停止図柄データが「０７」のときは、ラウンド遊技回数Ｒを「１６」、開放態様テーブルを「長当たり１ＴＢＬ」に決定し、停止図柄データが「０８」のときは、ラウンド遊技回数Ｒを「１６」、開放態様テーブルを「発展当たり１ＴＢＬ」に決定し、停止図柄データが「０９」のときは、ラウンド遊技回数Ｒを「１６」、開放態様テーブルを「発展当たり２ＴＢＬ」に決定し、停止図柄データが「１０」のときは、ラウンド遊技回数Ｒを「１６」、開放態様テーブルを「長当たり１ＴＢＬ」に決定する。

【００９６】

< 大入賞口開放態様決定テーブル >

図１１は、図１０において決定された大入賞口開放態様決定テーブルの構成を示した図であり、この図１０に示す大入賞口開放態様決定テーブルによって第１大入賞口１６の開閉扉１６ｂまたは第２大入賞口１７の可動片１７ｂの開閉条件が決定される。

この図１１に示す大入賞口開放態様決定テーブルは、大当たり遊技のときに参照されるテーブルであり、長当たり１ＴＢＬ、長当たり２ＴＢＬ、短当たりＴＢＬ、発展当たり１ＴＢＬ、発展当たり２ＴＢＬにより構成されている。

そして、長当たりＴＢＬに基づいて長当たり遊技が実行され、短当たりＴＢＬに基づいて短当たり遊技が実行され、発展当たりＴＢＬに基づいて発展当たり遊技が実行されることになる。

【００９７】

図１１に示す大当たり用の大入賞口開放態様決定テーブルには、開放する大入賞口の種類（第１大入賞口１６または第２大入賞口１７）と、１回の大当たり遊技における最大ラウンド遊技回数（Ｒ）と、１つのラウンドにおける大入賞口への最大入賞個数を示す規定個数と、大当たり遊技の開始から最初のラウンド遊技を実行するまでの開始インターバル時間と、各ラウンド遊技における大入賞口の最大開放回数（Ｋ）と、各ラウンド遊技の１回の開放に対しての大入賞口の開放時間と、各ラウンド遊技の１回の開放に対しての大入賞口の閉鎖時間と、１つのラウンド遊技の終了から次のラウンド遊技を実行するまでの大入賞口の閉鎖インターバル時間と、最後のラウンド遊技の終了から大当たり遊技の終了までの終了インターバル時間とが記憶されている。

【００９８】

ここで、図１１に示す長当たり１ＴＢＬでは、第１大入賞口１６の開閉扉１６ｂを作動

10

20

30

40

50

させて、第1大入賞口16を1ラウンドあたり最大29秒まで開放させることができる。ただし、開放時間が29秒を経過するまでに、規定個数(9個)の遊技球が第1大入賞口16に入賞すると、開閉扉16bの作動が終了して、1ラウンドの遊技が終了することになる。この場合、最大ラウンド遊技回数Rは16ラウンドに設定される。

【0099】

また、図11に示す長当たり2TBLでは、長当たり1TBLと同様、第1大入賞口16の開閉扉16bを作動させて、第1大入賞口16を1ラウンドあたり最大29秒まで開放させることができる。そして、1ラウンドにおいて規定個数(9個)の遊技球が第1大入賞口16に入賞すると、開閉扉16bの作動が終了して、1ラウンドの遊技が終了する。この場合も、最大ラウンド遊技回数Rは16ラウンドに設定される。

10

但し、長当たり2TBLにおける第1大入賞口16の開放態様は、1ラウンド目から4ラウンド目までは長当たり1TBLと同じであるが、5ラウンド目以降の開放態様が長当たり1TBLとは相違している。すなわち、長当たり2TBLでは、5ラウンド目以降は、第1大入賞口16の最大開放時間を0.052秒という極めて短い時間に設定して、第1大入賞口16に遊技球が入賞し難い状態となるようにしている。

このように本実施形態では、長当たり1TBLと長当たり2TBLとを設けたことにより、大入賞口の種類および最大ラウンド遊技回数が同じでありながら遊技者が獲得できる出球数が異なる大当たり遊技を実現することができる。

【0100】

また、図11に示す短当たりTBLでは、第2大入賞口17の可動片17bを作動させて、第2大入賞口17を1ラウンドあたり最大0.052秒開放させる。ただし、この場合も、1ラウンドにおいて、規定個数(9個)の遊技球が第2大入賞口17に入賞した場合は、可動片17bの作動が終了して、1ラウンドの遊技が終了することになる。この場合、最大ラウンド遊技回数Rは4ラウンドに設定される。

20

【0101】

また、図11に示す発展当たり1TBLおよび発展当たり2TBLでは、第2大入賞口17の可動片17bを作動させて、第2大入賞口17を1つのラウンドで複数回開放させることができる。ただし、この場合も1つのラウンドに対して規定個数(9個)の遊技球が第2大入賞口17に入賞すると、第2大入賞口17の可動片17bの作動が終了して、1つのラウンドの遊技が終了することになる。すなわち、必ずしも1つのラウンドに対して3回(K=3)開放されとは限らないのである。

30

【0102】

また、本実施形態では、発展当たり1TBLと発展当たり2TBLとは、2ラウンド目までは開放態様が共通しているが、3ラウンド目以降は開放態様が相違している。すなわち、発展当たり1TBLによれば、3ラウンド目以降は、第2大入賞口17の開放時間が0.052秒とめて短い時間に設定されており、第2大入賞口17に遊技球が入賞困難な状態となるが、発展当たり2TBLによれば、3ラウンド目、4ラウンド目は、第2大入賞口17の開放時間が1ラウンド目、2ラウンド目と同じ最大29秒に設定されているため、第2大入賞口17に遊技球が入賞容易な状態となる。

このように構成すると、所定のラウンド(2ラウンド目)までは複数の発展当たり遊技のうち、いずれの発展当たり遊技が行われているか判別困難とすることができ、発展当たり遊技という大当たり遊技中においても、よりも有利な発展当たり遊技(発展当たり2TBL)が制御されていることの期待を持たせることができる。

40

【0103】

なお、本実施形態では、発展当たり遊技の後半のラウンド(2ラウンド又は4ラウンド目以降)は、第2大入賞口17へ遊技球が入賞困難な状態としているが、最も有利な発展当たり遊技に関しては、遊技球が入賞困難な状態を設けなくてもよい。

また、本実施形態では、発展当たり1TBLと発展当たり2TBLとの開放時間、閉鎖時間を全く同じ時間に設定した。しかしながら、全く同じ時間に設定せずとも、複数の発展当たり遊技のいずれであるかが判別困難となる程度の時間の差異を設けても構わない。

50

【0104】

上述したように、本実施形態においては、第1大入賞口16を長い開放時間で開放させる「長当たり遊技」と、第2大入賞口17を短い開放時間で開放させる「短当たり遊技」と、第2大入賞口17を1つのラウンドで複数の開放をさせる「発展当たり遊技」との3種類の「大当たり遊技」が設けられている。

なお、本実施形態においては、「大当たり遊技」を「特別遊技」ということにする。

【0105】

また、図10に示す特別電動役物作動態様決定テーブルの特徴としては、第2始動口17に遊技球が入球した場合に作動される第2特別図柄表示装置21においては、「短当たりTBL」が決定されないように構成されている。これは、非時短遊技状態においては、第2始動口17にほとんど遊技球が入球しないのに、第2始動口17に遊技球が入球した場合に短当たりが決定されてしまうと、せっかく時短遊技状態を設けても、遊技者の遊技に対する意欲を減退させてしまうおそれがあるからである。

【0106】

なお、本実施形態では、第2特別図柄表示装置21においては、「短当たりTBL」が決定されないように構成したが、第2特別図柄表示装置21においても「短当たりTBL」を決定するように構成しても構わない。ただし、第2特別図柄表示装置21において「短当たりTBL」を決定する場合には、第1始動口14に遊技球が入球した場合に作動される第1特別図柄表示装置20と比べて、「短当たりTBL」が決定されにくく構成することが望ましい。

【0107】

さらに本実施形態の遊技機1は、図13に示す通常遊技状態用（低確率遊技状態用）の変動パターン決定テーブルより、図14に示す確変遊技状態用（高確率遊技状態用）の変動パターン決定テーブルのほうが、遊技者に有利な大当たりに当選する割合が高くなっている、すなわち、第1特別図柄11ことから時短遊技中は通常遊技中より遊技者に有利な大当たりに当選し易い構成になっている。

【0108】

図12は、図10において決定された小当たり時の大入賞口の開放態様テーブルの構成を示した図であり、この図12に示す大入賞口開放態様決定テーブルによって小当たり時の第2大入賞口17の可動片17bの開閉条件が設定される。

この図12に示す小当たり用開放態様決定テーブルが決定されると、第2大入賞口17の可動片17bが0.052秒の開放と2.000秒の閉鎖とを繰り返す小当たり遊技が実行される。この小当たり遊技は、第2大入賞口17の可動片17bが4回の開閉を連続的に繰り返す1つの遊技と捉えられるため、上記の長当たり遊技や短当たり遊技における「ラウンド遊技」という概念を用いずに制御するようにしているが、第2大入賞口17の開閉態様は実質的には短当たり遊技と同じである。これにより、遊技者に小当たりであるのか短当たりであるのかということを推測させる楽しみを付与させることができる。ただし、まったく同じ開放時間や閉鎖時間に設定しなくても、遊技者が小当たりであるのか短当たりであるのかを判別不能もしくは判別困難な程度に開閉態様を近似させれば、上記と同様に遊技の興趣を向上することができる。

【0109】

なお、「短当たり」または「小当たり」の開放時間（0.052秒）は、上述したように遊技球が1個発射される時間（約0.6秒）よりも短いため、第2大入賞口17の可動片17bが開放したとしても大入賞口25に入賞することが困難であり、「短当たり」または「小当たり」の開放態様は「不利な開放態様」といえる。一方、「長当たり」の開放時間（29.5秒）は、遊技球が1個発射される時間（約0.6秒）よりも長いため、「有利な開放態様」といえる。

【0110】

<変動パターン決定テーブル>

図13乃至図15は、特別図柄の変動パターンを決定するための変動パターン決定テ

10

20

30

40

50

ブルを示す図であり、図 13 は、通常遊技状態（低確率遊技状態用）に参照される通常遊技状態（低確率遊技状態用）の変動パターン決定テーブルの一例であり、図 14 は、高確率遊技状態時に参照される高確率遊技状態用の変動パターン決定テーブルの一例であり、図 15 は、小当たり終了後の特定遊技期間に参照される小当たり後の特定遊技期間用（低確率遊技状態用）の変動パターン決定テーブルの一例である。

なお、小当たり終了後の特定遊技期間は、図 9 に示す大当たり終了時設定データテーブルの説明で述べた通り、あくまで小当たり当選時に低確率遊技状態かつ非時短遊技状態時であるときにしか決定されないものである。

【0111】

具体的には、変動パターン決定テーブルによって、特別図柄表示装置の種別、特別図柄判定用乱数値（大当たりの当選または落選）、大当たり図柄用乱数値（大当たり図柄）、時短遊技状態の有無、特別図柄保留数、リーチ判定用乱数値および変動パターン用乱数値に基づき、変動パターンが決定される。

変動パターンは、特別図柄の変動開始時に決定され、決定された変動パターンに基づいて変動パターン指定コマンドが生成される。この変動パターン指定コマンドは、出力制御処理において主制御基板 110 から演出制御基板 120 へと送信される。

【0112】

なお、本実施形態の遊技機 1 では、大当たりまたは小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、大当たりまたは小当たりのときにはリーチ判定用乱数値を参照しないように構成されている。

本実施形態でいう「リーチ」とは、特別遊技に移行することを報知する演出図柄 35 の組合せの一部が停止表示された後に、残りの一部の演出図柄 35 が変動表示を継続するものをいう。例えば、大当たり遊技に移行することを報知する演出図柄 35 の組合せとして「777」の 3 桁の演出図柄 35 の組み合わせが設定されている場合に、2 つの演出図柄 35 が「7」で停止表示され、残りの演出図柄 35 が変動表示を行っている状態をいう。

【0113】

また、変動パターン指定コマンドは、MODE として「E6H」であるときには、第 1 始動口 13 に遊技球が入球して、第 1 特別図柄表示装置 20 の特別図柄の変動開始時に決定された変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドであることを示し、MODE として「E7H」であるときには、第 2 始動口 14 に遊技球が入球して、第 2 特別図柄表示装置 21 の特別図柄の変動開始時に決定された変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドであることを示す。そして、変動パターン指定コマンドの DATA は、具体的な変動パターン番号を示すものである。すなわち、変動パターン指定コマンドも変動パターンを示す情報ということになる。

【0114】

< 通常遊技状態用の変動パターン決定テーブル >

図 13 に示す通常遊技状態用の変動パターン決定テーブルの構成について説明する。

変動パターン決定テーブルでは、第 1 特別図柄表示装置 20 の特別図柄の変動パターンと第 2 特別図柄表示装置 21 の特別図柄の変動パターンとが設けられているので、先ず、第 1 特別図柄表示装置 20 の特別図柄の変動パターンについて説明する。

【0115】

図 13 に示す通常遊技状態用の変動パターン決定テーブルでは、第 1 特別図柄表示装置 20 における特別図柄判定用乱数値が「7」または「317」で大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第 1 特別図柄 1（特別図柄の停止図柄データ「01」）のときは、特図変動用乱数値が「0」～「29」であれば、特別図柄の変動パターンとして変動時間が 60000ms の変動パターン 1 を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、特別図柄の情報として、変動パターン 1 に対応する変動パターン指定コマンド「E6H」「01H」を生成する。変動パターン 1 の変動内容は、例えばリーチ A を伴う当たり演出である。

【0116】

また、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第1特別図柄1と判定されたときは、特図変動用乱数値が「30」～「99」であれば、特別図柄の変動パターンとして変動時間が90000msの変動パターン2を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動パターン2に対応する変動パターン指定コマンド「E6H」「02H」を生成する。変動パターン2の変動内容は、例えばリーチBを伴う当たり演出である。

【0117】

また、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第1特別図柄2、3（特別図柄の停止図柄データ「02」「03」）のときは、特図変動用乱数値「0」～「99」に関係なく、特別図柄の変動パターンとして変動時間が75000msの変動パターン3を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動パターン3に対応する変動パターン指定コマンド「E6H」「03H」を生成する。変動パターン3の変動内容は、例えば演出図柄35が特定の図柄（例えば「7」）でリーチ状態になることを期待させる（煽る）図柄煽り演出である。

【0118】

また、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第1特別図柄4または第1特別図柄5（特別図柄の停止図柄データ「04」「05」）であれば、特図変動用乱数値「0」～「99」に関係なく、特別図柄の変動パターンとして変動時間が60000msの変動パターン4または変動パターン5を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動パターン4または変動パターン5に対応した変動パターン指定コマンド「E6H」「04H」または「E6H」「05H」を生成する。変動パターン4または変動パターン5の変動内容は、例えば大当たりであることを期待させるチャンス演出である。

【0119】

また、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第1特別図柄6（特別図柄の停止図柄データ「06」）のときは、上記第1特別図柄1と同様、特図変動用乱数値が「0」～「29」であれば、上述した変動パターン1を選択し、特図変動用乱数値が「30」～「99」であれば、上述した変動パターン2を選択する。なお、変動パターン1、2の変動パターン指定コマンドおよび変動内容は上述の通りである。

【0120】

また、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が小当たりに当選したと判定されたとき、すなわち特別図柄の停止図柄データ「11」「12」のときは、特図変動用乱数値「0」～「99」に関係なく、特別図柄の変動パターンとして変動時間が60000msの変動パターン6を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動パターン6に対応する変動パターン指定コマンド「E6H」「06H」を生成する。変動パターン6の変動内容は、例えば変動パターン4、5と同じチャンス演出である。

【0121】

次に、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が上記大当たりまたは小当たり以外のハズレの場合について説明する。

特別図柄判定用乱数値がハズレの場合は、遊技状態、第1特別図柄の保留球数、リーチ判定用乱数値、特図変動用乱数値に基づいて、特別図柄の変動パターンが決定される。

具体的には、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値がハズレ（特別図柄の停止図柄データ「00」）であって、遊技状態が非時短遊技状態の場合、第1特別図柄の保留球数が「0」～「2」であって、リーチ判定用乱数値が「0」～「79」であれば、特図変動用乱数値「0」～「99」に関係なく、変動時間が10000msとされる変動パターン7を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動パターン7に対応する変動パターン指定コマンド「E6H」「07H」を生成する。変動パターン7の変動内容は、例えば通常変動である。

【0122】

一方、第1特別図柄の保留球数が「0」～「2」であって、リーチ判定用乱数値が「80」～「99」、特図変動用乱数値が「0」～「69」であれば、変動時間が6000msとされる変動パターン8を選択し、特別図柄の変動開始時には、変動パターン8に対応する変動パターン指定コマンド「E6H」「08H」を生成する。変動パターン8の変動内容は、例えばリーチAを伴うハズレ演出である。

同様に、第1特別図柄の保留球数が「0」～「2」であって、リーチ判定用乱数値が「80」～「99」、特図変動用乱数値が「70」～「99」であれば、変動時間が9000msとされる変動パターン9を選択し、特別図柄の変動開始時には、変動パターン9に対応する変動パターン指定コマンド「E6H」「09H」を生成する。変動パターン9の変動内容は、例えばリーチBを伴うハズレ演出である。

10

【0123】

次に、第1特別図柄の保留球数が「3」であって、リーチ判定用乱数値が「0」～「89」であれば、特図変動用乱数値「0」～「99」に関係なく、変動パターン10を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動パターン10に対応する変動パターン指定コマンド「E6H」「0AH」を生成する。変動パターン10の変動内容は、例えば短縮変動Aである。

一方、第1特別図柄の保留球数が「3」であって、リーチ判定用乱数値が「90」～「99」、特図変動用乱数値が「0」～「69」であれば、上述した変動パターン8を選択し、特図変動用乱数値が「70」～「99」であれば、上述した変動パターン9を選択する。変動パターン8、9に対応する変動パターン指定コマンドおよび変動内容は上述の通りである。

20

【0124】

次に、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値がハズレ（特別図柄の停止図柄データ「00」）であって、遊技状態が時短遊技状態の場合、第1特別図柄の保留球数が「0」「1」、リーチ判定用乱数値が「0」～「84」であれば、特図変動用乱数値「0」～「99」に関係なく、上述した変動パターン7を選択する。変動パターン7に対応する変動パターン指定コマンドおよび変動内容は上述の通りである。

一方、第1特別図柄の保留球数が「0」「1」であって、リーチ判定用乱数値が「85」～「99」、特図変動用乱数値が「0」～「69」であれば、上述した変動パターン8を選択し、特図変動用乱数値が「70」～「99」であれば、上述した変動パターン9を選択する。変動パターン8、9に対応する変動パターン指定コマンドおよび変動内容は上述の通りである。

30

【0125】

次に、第1特別図柄の保留球数が「2」「3」であって、リーチ判定用乱数値が「0」～「94」であれば、特図変動用乱数値「0」～「99」に関係なく、変動時間が3000msとされる変動パターン11を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動パターン11に対応する変動パターン指定コマンド「E6H」「0BH」を生成する。変動パターン11の変動内容は、例えば短縮変動Bである。

一方、第1特別図柄の保留球数が「3」であって、リーチ判定用乱数値が「95」～「99」、特図変動用乱数値が「0」～「69」であれば、上述した変動パターン8を選択し、特図変動用乱数値が「70」～「99」であれば、上述した変動パターン9を選択する。変動パターン8、9に対応する変動パターン指定コマンドおよび変動内容は上述の通りである。

40

【0126】

次に、第2特別図柄表示装置21の特別図柄の変動パターンについて説明する。

図13に示す通常遊技状態用の変動パターン決定テーブルでは、第2特別図柄表示装置21における特別図柄判定用乱数値が「7」または「317」で大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第2特別図柄1（特別図柄の停止図柄データ「07」）のときは、特図変動用乱数値が「0」～「29」であれば、上述した変動パターン1を選択し、特図変動用乱数値が「30」～「99」であれば、上述した変動パターン2を選択する。

50

なお、変動パターン 1、2 に対応する変動パターン指定コマンドおよび変動内容は変動パターン指定コマンドのMODEが「E7H」であること以外は、上記した第1特別図柄表示装置20の変動パターン1、2に対応する変動パターン指定コマンドおよび変動内容と同じである。

【0127】

また、第2特別図柄表示装置21における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第2特別図柄2（特別図柄の停止図柄データ「08」）のときは、特図変動用乱数値「0」～「99」に関係なく、上述した変動パターン3を選択する。なお、変動パターン3に対応する変動パターン指定コマンドおよび変動内容は、変動パターン指定コマンドのMODEが「E7H」であること以外は、上記した第1特別図柄表示装置20の変動パターン3に対応する変動パターン指定コマンドおよび変動内容と同じである。

10

【0128】

また、第2特別図柄表示装置21における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第2特別図柄3（特別図柄の停止図柄データ「09」）のときは、上記第2特別図柄1と同様、特図変動用乱数値が「0」～「29」であれば、上述した変動パターン1を選択し、特図変動用乱数値が「30」～「99」であれば、上述した変動パターン2を選択する。

【0129】

また、第2特別図柄表示装置21における特別図柄判定用乱数値が小当たりに当選したと判定されたとき、すなわち、特別図柄の停止図柄データ「13」「14」のときは、特図変動用乱数値「0」～「99」に関係なく、上述した変動パターン6を選択する。なお、変動パターン6に対応する変動パターン指定コマンドおよび変動内容は、変動パターン指定コマンドのMODEが「E7H」であること以外は、上記した第1特別図柄表示装置20の変動パターン6の変動パターン指定コマンドおよび変動内容と同じである。

20

【0130】

なお、第2特別図柄表示装置21における特別図柄判定用乱数値がハズレ（特別図柄の停止図柄データ「00」）の場合は、変動パターン指定コマンドのMODEが「E7H」であること以外は、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値がハズレの場合と同じであるので、説明は省略する。

30

【0131】

< 確変遊技状態用の変動パターン決定テーブル >

次に、図14に示す確変遊技状態用の変動パターン決定テーブルの構成について説明する。

上述したように、変動パターン決定テーブルでは、第1特別図柄表示装置20の特別図柄の変動パターンと第2特別図柄表示装置21の特別図柄の変動パターンとが設けられているので、まず、第1特別図柄表示装置20の特別図柄の変動パターンについて説明する。

【0132】

図14に示す確変遊技状態用の変動パターン決定テーブルでは、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が「7」「37」「67」「97」「127」「157」「187」「217」「247」「277」「317」「337」「367」「397」「427」「457」「487」「517」「547」「577」で大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第1特別図柄1（停止図柄データ「01」）のときに、特図変動用乱数値が「0」～「29」であれば、変動時間が40000msの変動パターン21を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、特別図柄の情報として変動パターン21に対応する変動パターン指定コマンド「E6H」「21H」を生成する。変動パターン21の変動内容は、例えばリーチCを伴う当たり演出である。

40

【0133】

また、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選した

50

と判定され、特別図柄の種類が第1特別図柄1(停止図柄データ「01」)のときに、特図変動用乱数値が「30」～「99」であれば、変動時間が80000msの変動パターン22を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動パターン22に対応する変動パターン指定コマンド「E6H」「22H」を生成する。変動パターン22の変動内容は、例えばリーチDを伴う当たり演出である。

【0134】

また、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第1特別図柄2、3(停止図柄データ「02」「03」)であれば、特図変動用乱数値「0」～「99」に関係なく、変動時間が75000msの変動パターン23を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動パターン23に対応する変動パターン指定コマンド「E6H」「23H」を生成する。変動パターン23の変動内容は、例えば上述した図柄煽り演出である。

10

【0135】

また、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第1特別図柄4または第1特別図柄5(停止図柄データ「04」「05」)であれば、特図変動用乱数値「0」～「99」に関係なく、変動時間が60000msの変動パターン24または変動パターン25を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動パターン24または変動パターン25に対応する変動パターン指定コマンド「E6H」「24H」または「E6H」「25H」を生成する。変動パターン24または25の変動内容は、例えば上述したチャンス演出である。

20

【0136】

また、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第1特別図柄6(停止図柄データ「06」)のときは、上記第1特別図柄1と同様、特図変動用乱数値が「0」～「29」であれば、上述した変動パターン21を選択し、特図変動用乱数値が「30」～「99」であれば、上述した変動パターン22を選択する。変動パターン21、22に対応する変動パターン指定コマンドおよび変動内容は上述の通りである。

【0137】

また、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が小当たりに当選したと判定されたとき、すなわち特別図柄の停止図柄データ「11」「12」のときは、特図変動用乱数値「0」～「99」に関係なく、変動時間が60000msの変動パターン26を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動パターン26に対応する変動パターン指定コマンド「E6H」「26H」を生成する。変動パターン26の変動内容は、例えば上述した変動パターン24、25と同じチャンス演出である。

30

【0138】

次に、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が上記大当たりまたは小当たり以外のハズレの場合について説明する。

特別図柄判定用乱数値がハズレの場合は、遊技状態、第1特別図柄の保留球数、リーチ判定用乱数値、特図変動用乱数値に基づいて特別図柄の変動パターンが決定される。

具体的には、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値がハズレ(停止図柄データ「00」)であって、遊技状態が非時短遊技状態の場合は、第1特別図柄の保留球数、リーチ判定用乱数値、特図変動用乱数値に基づいて特別図柄の変動パターンが決定される。

40

具体的には、第1特別図柄の保留球数が「0」～「2」であって、リーチ判定用乱数値が「0」～「79」であれば、特図変動用乱数値「0」～「99」に関係なく、変動時間が10000msとされる変動パターン27を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動パターン27に対応する変動パターン指定コマンド「E6H」「27H」を生成する。変動パターン27の変動内容は、例えば通常変動である。

【0139】

一方、第1特別図柄の保留球数が「0」～「2」であって、リーチ判定用乱数値が「8

50

0」～「99」、特図変動用乱数値が「0」～「69」であれば、変動時間が6000msとされる変動パターン28を選択し、特図変動用乱数値が「70」～「99」であれば、変動時間が9000msとされる変動パターン29を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動パターン28または変動パターン29に対応した変動パターン指定コマンド「E6H」「28H」または「E6H」「29H」を生成する。

変動パターン28の変動内容は、例えばリーチCを伴うハズレ演出、変動パターン29の変動内容は、例えばリーチDを伴うハズレ演出である。

【0140】

次に、第1特別図柄の保留球数が「3」であって、リーチ判定用乱数値が「0」～「89」の場合は、特図変動用乱数値「0」～「99」に関係なく、変動時間が5000msとされる変動パターン30を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動パターン30に対応する変動パターン指定コマンド「E6H」「30H」を生成する。変動パターン30の変動内容は、例えば短縮変動Aである。

一方、第1特別図柄の保留球数が「3」であって、リーチ判定用乱数値が「90」～「99」、特図変動用乱数値が「0」～「69」であれば、上述した変動パターン28を選択し、特図変動用乱数値が「70」～「99」であれば、上述した変動パターン29を選択する。変動パターン28、29に対応する変動パターン指定コマンドおよび変動内容は上述の通りである。

【0141】

次に、第1特別図柄における特別図柄判定用乱数値がハズレ（停止図柄データ「00」）であって、遊技状態が時短遊技状態の場合、第1特別図柄の保留球数が「0」「1」、リーチ判定用乱数値が「0」～「84」であれば、特図変動用乱数値「0」～「99」に関係なく、上述した変動パターン27を選択する。変動パターン27に対応する変動パターン指定コマンドおよび変動内容は上述の通りである。

一方、第1特別図柄の保留球数が「0」「1」であって、リーチ判定用乱数値が「85」～「99」、特図変動用乱数値が「0」～「69」であれば、上述した変動パターン28を選択し、特図変動用乱数値が「70」～「99」であれば、上述した変動パターン29を選択する。変動パターン28、29に対応する変動パターン指定コマンドおよび変動内容は上述の通りである。

【0142】

次に、第1特別図柄の保留球数が「2」「3」であって、リーチ判定用乱数値が「0」～「94」であれば、特図変動用乱数値「0」～「99」に関係なく、変動時間が3000msとされる変動パターン31を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動パターン31に対応する変動パターン指定コマンド「E6H」「31H」を生成する。変動パターン31の変動内容は、例えば短縮変動Bである。

一方、第1特別図柄の保留球数が「3」であって、リーチ判定用乱数値が「95」～「99」、特図変動用乱数値が「0」～「69」であれば、上述した変動パターン28を選択し、特図変動用乱数値が「70」～「99」であれば、上述した変動パターン29を選択する。変動パターン28、29に対応する変動パターン指定コマンドおよび変動内容は上述の通りである。

【0143】

次に、第2特別図柄表示装置21の変動パターンについて説明する。

図14に示す確変遊技状態用の変動パターン決定テーブルでは、第2特別図柄表示装置21における特別図柄判定用乱数値が大当たりで当選したと判定され、特別図柄の種類が第2特別図柄1のときに、特図変動用乱数値が「0」～「29」であれば、上述した変動パターン21を選択し、特図変動用乱数値が「30」～「99」であれば、上述した変動パターン22を選択する。なお、変動パターン21、22に対応する変動パターン指定コマンドおよび変動内容は、変動パターン指定コマンドのMODEが「E7H」であること以外は、上記した第1特別図柄表示装置20の変動パターン21、22に対応する変動パターン指定コマンドおよび変動内容と同じである。

【 0 1 4 4 】

また、第2特別図柄表示装置21における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第2特別図柄2（停止図柄データ「08」）であれば、特図変動用乱数値「0」～「99」に関係なく、上述した変動パターン23を選択する。なお、変動パターン23に対応する変動パターン指定コマンドおよび変動内容は、変動パターン指定コマンドのMODEが「E7H」であること以外は、上記した第1特別図柄表示装置20の変動パターン23の変動パターン指定コマンドおよび変動内容と同じである。

また、第2特別図柄表示装置21における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第2特別図柄3（停止図柄データ「09」）のときは、上記第2特別図柄1と同様、特図変動用乱数値が「0」～「29」であれば、上述した変動パターン21を選択し、特図変動用乱数値が「30」～「99」であれば、上述した変動パターン22を選択する。

10

【 0 1 4 5 】

また、第2特別図柄表示装置21における特別図柄判定用乱数値が小当たりに当選したと判定されたとき、すなわち、停止図柄データ「13」「14」のときは、特図変動用乱数値が「0」～「99」に関係なく、上述した変動パターン26を選択する。なお、変動パターン26に対応する変動パターン指定コマンドおよび変動内容は、変動パターン指定コマンドのMODEが「E7H」であること以外は、上記した第1特別図柄表示装置20の変動パターン26の変動パターン指定コマンドおよび変動内容と同じである。

【 0 1 4 6 】

なお、第2特別図柄表示装置21における特別図柄判定用乱数値がハズレ（停止図柄データ「00」）の場合は、変動パターン指定コマンドのMODEが「E7H」であること以外、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値がハズレの場合と同じであるので説明は省略する。

20

【 0 1 4 7 】

< 小当たり後の特定遊技期間用の変動パターン決定テーブル >

次に、図15に示す小当たり後の特定遊技期間用の変動パターン決定テーブルの構成について説明する。

まず、第1特別図柄表示装置20の変動パターンについて説明する。

図15に示す小当たり後の特定遊技期間用の変動パターン決定テーブルでは、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が「7」「317」のときに大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第1特別図柄1のときに、特図変動用乱数値が「0」～「29」であれば、変動時間が40000msの変動パターン21を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、特別図柄の情報としての変動パターン指定コマンド「E6H」「21H」を生成する。変動パターン21の変動内容は、例えばリーチCを伴う当たり演出である。

30

また、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第1特別図柄1のときに、特図変動用乱数値が「30」～「99」であれば、変動時間が80000msの変動パターン22を選択する。この場合には、変動パターン指定コマンド「E6H」「22H」を生成する。変動パターン22の変動内容は、例えばリーチDを伴う当たり演出である。

40

【 0 1 4 8 】

また、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第1特別図柄2、3であれば、特図変動用乱数値に関わらず変動時間が60000msの変動パターン23を設定する。この場合には変動パターン指定コマンド「E6H」「23H」を生成する。変動パターン23の変動内容は、例えば演出図柄が特定の図柄でリーチ状態になることを期待させる図柄煽り演出である。

【 0 1 4 9 】

また、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第1特別図柄4または第1特別図柄5であれば、特図変動

50

用乱数値に関係なく変動時間が60000msの変動パターン24または変動パターン25を設定し、特別図柄の変動開始時には変動パターン指定コマンド「E6H」「24H」または「E6H」「25H」を生成する。変動パターン24または25の変動内容は、例えば大当たりであることを期待させるチャンス演出である。

【0150】

また、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第1特別図柄6のときは、上記第1特別図柄1と同様、特図変動用乱数値が「0」～「29」であれば、上述した変動パターン21を設定し、特図変動用乱数値が「30」～「99」であれば、上述した変動パターン22を設定する。変動パターン21、22の変動パターン指定コマンドおよび変動内容は上述の通りである。

10

【0151】

また、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が小当たりと判定されたときは、特図変動用乱数値に関係なく、変動時間が60000msの変動パターン26を設定し、特別図柄の変動開始時には変動パターン指定コマンド「E6H」「26H」を生成する。変動パターン26の変動内容は、変動パターン24、25と同じチャンス演出である。

【0152】

次に、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が上記大当たりまたは小当たり以外のハズレの場合について説明する。

特別図柄判定用乱数値がハズレの場合は、第1特別図柄の保留球数、リーチ判定用乱数値、特図変動用乱数値に基づいて特別図柄の変動パターンが決定される。

20

具体的には、第1特別図柄の保留球数が「0」～「2」であって、リーチ判定用乱数値が「0」～「79」の場合は、特図変動用乱数値「0」～「99」に関係なく、変動時間が10000msとされる変動パターン27を設定する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動パターン指定コマンド「E6H」「27H」を生成する。変動パターン27の変動内容は、通常変動である。

一方、第1特別図柄の保留球数が「0」～「2」であって、リーチ判定用乱数値が「80」～「99」、特図変動用乱数値が「0」～「69」の場合は、変動時間が60000msとされる変動パターン28を設定し、特図変動用乱数値が「70」～「99」の場合は、変動時間が90000msとされる変動パターン29を設定する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動パターン指定コマンド「E6H」「28H」または「E6H」「29H」を生成する。

30

変動パターン28の変動内容は、リーチCを伴うハズレ演出、変動パターン29の変動内容は、リーチDを伴うハズレ演出である。

【0153】

次に、第1特別図柄の保留球数が「3」であって、リーチ判定用乱数値が「0」～「89」の場合は、特図変動用乱数値「0」～「99」に関係なく、変動時間が5000msとされる変動パターン30を設定する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動パターン指定コマンド「E6H」「30H」を生成する。変動パターン30の変動内容は、短縮変動Aである。

40

一方、第1特別図柄の保留球数が「3」であって、リーチ判定用乱数値が「90」～「99」、特図変動用乱数値が「0」～「69」の場合は、上述した変動パターン28を設定し、特図変動用乱数値が「70」～「99」の場合は、上述した変動パターン29を設定する。変動パターン28、29の変動パターン指定コマンドおよび変動内容は上述の通りである。

【0154】

次に、第2特別図柄表示装置21の変動パターンについて説明する。

図15に示す小当たり後の特定期間用の変動パターン決定テーブルでは、第2特別図柄表示装置21における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第2特別図柄1のときに、特図変動用乱数値が「0」～「29」であれば、上述

50

した変動パターン 21 を設定し、特図変動用乱数値が「30」～「99」であれば、上述した変動パターン 22 を設定する。なお、変動パターン 21、22 の変動パターン指定コマンドおよび変動内容は、変動パターン指定コマンドのMODEが「E7H」であること以外は、上記した第1特別図柄表示装置 20 の変動パターン 21、22 の変動パターン指定コマンドおよび変動内容と同じである。

【0155】

また、第2特別図柄表示装置 21 における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第2特別図柄 2 であれば、特図変動用乱数値「0」～「99」に関係なく、上述した変動パターン 23 を設定する。なお、変動パターン 23 の変動パターン指定コマンドおよび変動内容は、変動パターン指定コマンドのMODEが「E7H」であること以外は、上記した第1特別図柄表示装置 20 の変動パターン 23 の変動パターン指定コマンドおよび変動内容と同じである。

10

また、第2特別図柄表示装置 21 における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第2特別図柄 3 のときは、上記第2特別図柄 1 と同様、特図変動用乱数値が「0」～「29」であれば、上述した変動パターン 21 を設定し、特図変動用乱数値が「30」～「99」であれば、上述した変動パターン 22 を設定する。

【0156】

また、第2特別図柄表示装置 21 における特別図柄判定用乱数値が小当たりと判定されたときは、特図変動用乱数値「0」～「99」に関係なく、上述した変動パターン 26 を設定する。なお、変動パターン 26 の変動パターン指定コマンドおよび変動内容は、変動パターン指定コマンドのMODEが「E7H」であること以外は、上記した第1特別図柄表示装置 20 の変動パターン 26 の変動パターン指定コマンドおよび変動内容と同じである。

20

【0157】

なお、第2特別図柄表示装置 21 における特別図柄判定用乱数値がハズレの場合は、変動パターン指定コマンドのMODEが「E7H」であること以外は、第1特別図柄表示装置 20 における特別図柄判定用乱数値がハズレの場合と同じであるので説明は省略する。

【0158】

上記のように、図 13 に示す通常遊技状態用（低確率遊技状態用）の変動パターン決定テーブルと、図 14 に示す高確率遊技状態用の変動パターン決定テーブルとでは、同じ乱数値等を参照したとしても、異なる変動パターンが決定されるように構成されている。したがって、変動パターンの種別によって、高確率遊技状態に決定された変動パターンか、低確率遊技状態に決定された変動パターンかを区別することができる。

30

【0159】

同様に、図 13 に示す通常遊技状態用（低確率遊技状態用）の変動パターン決定テーブルと、図 15 に示す小当たり後の特定遊技期間用（低確率遊技状態用）の変動パターン決定テーブルとでは、同じ乱数値等を参照したとしても、異なる変動パターンが決定されるように構成されている。

したがって、変動パターンの種別によって、通常遊技状態であるのか、小当たり後の特定遊技期間であるのかを区別することができる。これに対して、図 14 に示す高確率遊技状態用の変動パターン決定テーブルと、図 15 に示す小当たり後の特定遊技期間用（低確率遊技状態用）の変動パターン決定テーブルとでは、同じ変動パターンが決定可能に構成されている。したがって、変動パターンの種別によって、低確率遊技状態であるのか高確率遊技状態であるのかを区別できなくなる。

40

【0160】

さらに、図 13 乃至図 15 に示す変動パターン決定テーブルの特徴として、大当たりの判定結果がハズレの場合に遊技状態が時短遊技状態であるときには、特別図柄の変動時間が短くなるように設定されている。例えば、図 13 に示す変動パターン決定テーブルであれば、大当たりの判定結果がハズレの場合に保留球数が「2」または「3」のときには、時短遊技状態であればリーチ判定用乱数値に基づいて 95% の確率で変動時間が 3000

50

msの変動パターン11(短縮変動B)が設定されるが、非時短遊技状態であれば変動時間が3000msを超える5000msの変動パターン10(短縮変動A)が決定される。このように、時短遊技状態になると変動時間が短くなるように設定されている。

【0161】

さらにまた、図13、図14に示す変動パターン決定テーブルでは、保留球数が少ないときのほうが、保留球数が多いときよりリーチになり易いように構成されている。例えば、図13に示す変動パターン決定テーブルであれば、非時短遊技状態において、第1特別図柄の大当たりの判定結果がハズレの場合にリーチが発生する確率が、保留球数が「0」～「2」のときは20%であるのに対して、保留球数が「3」のときは10%に設定されている。

10

【0162】

このように構成すると、保留球数が少ないときのほうが、リーチになり易いので、保留球数が少ないときのほうが、変動時間の例えば変動パターン8、9が選択される割合が高くなる。従って、リーチ期間中に遊技者が遊技を継続して行えば、リーチ期間中に新たな保留球が発生する可能性が高くなり、特別図柄の変動が停止することにより遊技者の遊技に対する意欲が損なわれるのを防止することができる。

【0163】

<普通電動役物作動態様決定テーブル>

図16は、普通電動役物作動態様決定テーブルを示す図であり、図16(a)は、非時短遊技状態において参照されるテーブルであり、図16(b)は、時短遊技状態において参照されるテーブルである。

20

具体的には、ゲート15への遊技球の通過に起因して行われる普通図柄の抽選によって、長開放図柄が決定されたとき、遊技状態が非時短遊技状態であれば、長開放TBL1に基づいて始動口開閉ソレノイド14cが通電される。この長開放TBL1によれば、第2始動口14が2回開放され、その総開放時間が4.200秒に制御される。

また、非時短遊技状態において短開放図柄が決定された場合には、短開放TBL1に基づいて始動口開閉ソレノイド14cが通電される。この短開放TBL1によれば、第2始動口14が1回開放され、その総開放時間が0.200秒に制御される。

【0164】

一方、長開放図柄が決定されたとき、遊技状態が時短遊技状態であれば、長開放TBL2に基づいて始動口開閉ソレノイド14cが通電される。この長開放TBL2によれば、第2始動口14が1回開放され、その総開放時間が5.000秒に制御される。

30

また、時短遊技状態において短開放図柄が決定された場合には、短開放TBL2に基づいて始動口開閉ソレノイド14cが通電される。この短開放TBL2によれば、第2始動口14が1回開放され、その総開放時間が3.000秒に制御される。

【0165】

図17は、始動口開閉ソレノイド14cの通電タイミングをテーブルごとに示すタイムチャートである。

図17(a)に示すように、長開放TBL1を参照して第2始動口14が制御される場合、第2始動口14は、まず0.2秒開放した後に4秒間の閉鎖状態を経て、再び4秒間開放される。

40

また、図17(b)に示すように、長開放TBL2を参照して第2始動口14が制御される場合、第2始動口14は、5.0秒間開放される。

これに対して、図17(c)に示すように、短開放TBL1を参照して第2始動口14が制御される場合、第2始動口14は、0.2秒のみ開放され、図17(d)に示すように、短開放TBL2を参照して第2始動口14が制御される場合、第2始動口14は、3.0秒間開放されることとなる。

【0166】

<特別図柄の事前判定テーブル>

図18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

50

る。

図 18 に示す事前判定テーブルは、特別図柄表示装置の種類（遊技球が始動口に入賞したことを検出した始動口検出スイッチの種類）、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等に基づいて、大当たり抽選の結果を事前に判定するための入賞情報が生成される。そして、生成された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。

【0167】

ここで、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 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る。本実施形態では、MODE データとして「E8H」であるときには第 1 始動口 13 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、MODE データとして「E9H」であるときには、第 2 始動口 14 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。

10

【0168】

先ず、第 1 特別図柄表示装置 20 の事前判定テーブルについて説明する。

図 18 に示す特別図柄の事前判定テーブルでは、第 1 特別図柄表示装置 20 における特別図柄判定用乱数値が「7」または「317」の大当たりと判定され、特別図柄の種類が第 1 特別図柄 1（停止図柄データが「01」）、遊技状態が非時短遊技状態のときに、特図変動用乱数値が「0」～「29」であれば、入賞情報 1 を設定する。そして、第 1 始動口 13 に遊技球が入賞したときに始動入賞指定コマンド「E8H」「01H」を生成する。

20

【0169】

また、第 1 特別図柄表示装置 20 における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第 1 特別図柄 1、遊技状態が非時短遊技状態のときに、特図変動用乱数値が「30」～「99」であれば、入賞情報 2 を設定する。そして、第 1 始動口 13 に遊技球が入賞したときに始動入賞指定コマンド「E8H」「02H」を生成する。

【0170】

また、第 1 特別図柄表示装置 20 における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第 1 特別図柄 2、3、遊技状態が非時短遊技状態であれば、特図変動用乱数値「0」～「99」に関係なく、入賞情報 3 を設定する。そして、第 1 始動口 13 に遊技球が入賞したときに始動入賞指定コマンド「E8H」「03H」を生成する。

30

【0171】

また、第 1 特別図柄表示装置 20 における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第 1 特別図柄 4 または第 1 特別図柄 5、遊技状態が非時短遊技状態であれば、特図変動用乱数値「0」～「99」に関係なく、入賞情報 4 または入賞情報 5 を設定し、始動入賞指定コマンド「E8H」「04H」または「E8H」「05H」を生成する。

【0172】

また、第 1 特別図柄表示装置 20 における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第 1 特別図柄 6、遊技状態が非時短遊技状態のときは、上記第 1 特別図柄 1 と同様、特図変動用乱数値が「0」～「29」であれば、入賞情報 1 を設定し、特図変動用乱数値が「30」～「99」であれば、入賞情報 2 を設定する。入賞情報 1、2 の始動入賞指定コマンドは上述の通りである。

40

【0173】

また、第 1 特別図柄表示装置 20 における特別図柄判定用乱数値が小当たりと判定され、遊技状態が非時短遊技状態のときは、特図変動用乱数値「0」～「99」に関係なく、入賞情報 6 を設定し、始動入賞指定コマンド「E8H」「06H」を生成する。

【0174】

50

次に、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が上記大当たりまたは小当たり以外のハズレの場合について説明する。

特別図柄判定用乱数値がハズレであって、遊技状態が非時短遊技状態の場合は、リーチ判定用乱数値、特図変動用乱数値に基づいて入賞情報が決定される。

具体的には、リーチ判定用乱数値が「0」～「89」の場合は、特図変動用乱数値「0」～「99」に関係なく、入賞情報7を設定し、始動入賞指定コマンド「E8H」「07H」を生成する。

一方、リーチ判定用乱数値が「90」～「99」、特図変動用乱数値が「0」～「69」の場合は、入賞情報8を設定し、特図変動用乱数値が「70」～「99」の場合は、入賞情報9を設定する。そして、第1始動口13に遊技球が入賞したときに始動入賞指定コマンド「E8H」「08H」または「E8H」「09H」を生成する。

【0175】

また、時短遊技中は、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が大当たり、小当たり、ハズレに関わらず、遊技状態が時短遊技状態のときは、第1始動口13に遊技球が入賞したことに対応する入賞情報の設定および始動入賞指定コマンドの生成は行わないようにしている。

【0176】

後述するように、本実施形態の遊技機1は、第2特別図柄表示装置21に対応する図柄変動を優先するタイプの遊技機とされる。このタイプの遊技機では、時短遊技中に図柄変動が非優先である第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が大当たりや当選しているか否かの事前判定の結果、その対象が大当たりであり、大当たりであることを事前判定演出により遊技者に報知した場合、図柄変動が非優先とされる第1特別図柄表示装置20に大当たりが存在することが遊技者に報知されたうえで、図柄変動が優先して行われる第2始動口に遊技球を入賞させることで、第1特別図柄表示装置20の大当たりを保留し続けた状態で、第2特別図柄表示装置21における大当たり抽選を受けることができる。この場合、遊技機の射幸性が著しく高くなってしまい適切でない。そこで、本実施形態の遊技機1では、上記したように時短遊技中は非優先側である第1始動口13に遊技球が入賞したことに対応する入賞情報の設定および始動入賞指定コマンドの生成は行わないようにしている。

【0177】

次に、第2特別図柄表示装置21の事前判定テーブルについて説明する。

図18に示す特別図柄の事前判定テーブルでは、第2特別図柄表示装置21における特別図柄判定用乱数値が「7」または「317」の大当たりと判定され、特別図柄の種類が第2特別図柄1のときに、特図変動用乱数値が「0」～「29」であれば、入賞情報11を設定し、特図変動用乱数値が「30」～「99」であれば、入賞情報12を設定する。そして、第2始動口14に遊技球が入賞したときに始動入賞指定コマンド「E9H」「01H」または「E9H」「01H」を生成する。

【0178】

また、第2特別図柄表示装置21における特別図柄判定用乱数値が大当たりや当選したと判定され、特別図柄の種類が第2特別図柄2であれば、特図変動用乱数値「0」～「99」に関係なく、入賞情報13を設定する。そして、第1始動口13に遊技球が入賞したときに始動入賞指定コマンド「E9H」「03H」を生成する。

また、第2特別図柄表示装置21における特別図柄判定用乱数値が大当たりや当選したと判定され、特別図柄の種類が第2特別図柄3のときは、上記第2特別図柄1と同様、特図変動用乱数値が「0」～「29」であれば、入賞情報11を設定し、特図変動用乱数値が「30」～「99」であれば、入賞情報12を設定する。そして、第2始動口14に遊技球が入賞したときに始動入賞指定コマンド「E9H」「01H」または「E9H」「01H」を生成する。

【0179】

また、第2特別図柄表示装置21における特別図柄判定用乱数値が小当たりと判定され

たときは、特図変動用乱数値「0」～「99」に関係なく、入賞情報14を設定する。そして、第2始動口14に遊技球が入賞したときに始動入賞指定コマンド「E9H」「04H」を生成する。

【0180】

次に、第2特別図柄表示装置21における特別図柄判定用乱数値が上記大当たりまたは小当たり以外のハズレの場合について説明する。

特別図柄判定用乱数値がハズレであって、遊技状態が非時短遊技状態、リーチ判定用乱数値が「0」～「89」の場合は、特図変動用乱数値「0」～「99」に関係なく、入賞情報15を設定し、始動入賞指定コマンド「E9H」「05H」を生成する。

一方、特別図柄判定用乱数値がハズレであって、遊技状態が非時短遊技状態、リーチ判定用乱数値が「90」～「99」、特図変動用乱数値が「0」～「69」の場合は、入賞情報16を設定し、特図変動用乱数値が「70」～「99」の場合は、入賞情報17を設定する。そして、第2始動口14に遊技球が入賞したときに始動入賞指定コマンド「E9H」「06H」または「E9H」「07H」を生成する。

【0181】

また、特別図柄判定用乱数値がハズレであって、遊技状態が時短遊技状態、リーチ判定用乱数値が「0」～「94」の場合は、特図変動用乱数値「0」～「99」に関係なく、入賞情報15を設定し、始動入賞指定コマンド「E9H」「05H」を生成する。

また、特別図柄判定用乱数値がハズレであって、遊技状態が時短遊技状態、リーチ判定用乱数値が「90」～「99」、特図変動用乱数値が「0」～「69」の場合は、入賞情報16を設定し、特図変動用乱数値が「70」～「99」の場合は、入賞情報17を設定する。そして、第2始動口14に遊技球が入賞したときに始動入賞指定コマンド「E9H」「06H」または「E9H」「07H」を生成する。

【0182】

上述した通り、特別図柄の事前判定テーブルでは、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」かが判定され、大当たり図柄用乱数値によって「長当たり」「発展当たり」「短当たり」かの特別遊技の種類と、「高確率遊技状態に移行するか否か」が判定される。

さらに、リーチ判定用乱数値によって「リーチの発生の有無」等が判定されるので、始動入賞指定コマンドのDATAデータによって、大当たりの種別、リーチの発生の有無を特別図柄の変動開始前に判別できることとなる。例えば、入賞情報1の「E8H」「01H」の始動入賞指定コマンドであれば、第1始動口入賞、確変長当たりという情報が判別できる。なお、大当たりの場合には必ず「リーチ」を伴うことから、大当たりということでリーチが発生することも判別できる。

【0183】

なお、図18に示す事前判定テーブルは、図13に示す通常遊技状態用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。但し、図18に示す事前判定テーブルは遊技球の始動口への入賞時に用いられるに対し、図13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。さらに「保留球数」を参照するかもしれないかでも相違している。このため、図18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」の判別が不可能となっている。

【0184】

< 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、「低確率遊技状態」「高確率遊技状態」「時短遊技状態」「非時短遊技状態」のいずれかの遊技状態にて遊技が進行する。

ただし、遊技の進行中において、遊技状態が「低確率遊技状態」または「高確率遊技状態」である場合には、必ず「時短遊技状態」または「非時短遊技状態」となっている。つまり、「低確率遊技状態」であって「時短遊技状態」である場合と、「低確率遊技状態」

であって「非時短遊技状態」である場合と、「高確率遊技状態」であって「時短遊技状態」である場合と、「高確率遊技状態」であって「非時短遊技状態」である場合とが存在することとなる。

さらに、「低確率遊技状態」であって「非時短遊技状態」である場合には、小当たり終了後の特定遊技期間であるときと、小当たり終了後の特定遊技期間でないときが存在する。この「低確率遊技状態」であって「非時短遊技状態」である場合に、小当たり終了後の特定遊技期間でないときを「通常遊技状態」と称することとする。

【0185】

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13または第2始動口14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、大当たりの当選確率が $1/299.5$ に設定された遊技状態をいう。ここでいう大当たりの当選とは、後述する「長当たり遊技」または「短当たり遊技」を実行する権利を獲得することである。

10

【0186】

これに対して「高確率遊技状態」というのは、上記大当たりの当選確率が $1/29.95$ に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、「長当たり遊技」または「短当たり遊技」を実行する権利の獲得が容易となる。

【0187】

本実施形態において「非時短遊技状態」というのは、ゲート15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の抽選において、その抽選に要する時間が10秒に設定され、かつ、長開放図柄が決定された際の第2始動口14の総開放時間が4.2秒、短開放図柄が決定された際の第2始動口14の総開放時間が0.2秒に設定された遊技状態をいう。

20

これに対して「時短遊技状態」というのは、ゲート15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の抽選において、その抽選に要する時間が1秒に設定され、かつ、長開放図柄が決定された際の第2始動口14の総開放時間が5秒、短開放図柄が決定された際の第2始動口14の総開放時間が3秒に設定された遊技状態をいう。

【0188】

また、「時短遊技状態」においては、「非時短遊技状態」よりも普通図柄の抽選で当たりに当選する確率が高くなる。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、ゲート15を遊技球が通過する限りにおいて、第2始動口14が第2の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、遊技者が遊技球を消費せずに遊技を進行することが可能となり、非時短遊技状態のときと比べて遊技効率を大幅に高めることができる。

30

【0189】

さらに本実施形態の遊技機1は、第2始動口14に遊技球が入球したときのほうが、第1始動口13に遊技球が入球したときより遊技者に有利な大当たりに当選する割合が高くなっていることから時短遊技中は通常遊技中より遊技者に有利な大当たりに当選し易い構成になっている。

40

なお、普通図柄の抽選において当たりに当選する確率を「非時短遊技状態」および「時短遊技状態」のいずれの遊技状態であっても変わらないように設定してもよい。

【0190】

本実施形態において「小当たり終了後の特定遊技期間」とは、高確率遊技状態であることの期待を持たせるために、高確率遊技状態と同様の演出を決定可能な変動パターン決定テーブル(図15参照)が参照される遊技期間をいう。

【0191】

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。

<主制御基板のメイン処理>

図19は、主制御基板によるメイン処理を説明するフローチャートである。

50

電源基板 170 により電源が供給されると、メイン CPU 111 にシステムリセットが発生し、メイン CPU 111 は、以下のメイン処理を行う。

まず、ステップ S10 において、メイン CPU 111 は初期化処理を行う。この処理において、メイン CPU 111 は、メイン ROM 112 から起動プログラムを読み込むとともに、メイン RAM 113 に記憶されるフラグなどを初期化する処理を行う。

【0192】

ステップ S20 において、メイン CPU 111 は、変動パターン用乱数値、リーチ判定用乱数値の更新を行う遊技用乱数更新処理を行う。

ステップ S30 において、メイン CPU 111 は、特別図柄判定用初期値乱数、大当たり図柄用初期値乱数、小当たり図柄用初期値乱数の更新を行う。

それ以降は、所定の割込み処理が行われるまで、メイン CPU 111 はステップ S20 とステップ S30 の処理を繰り返し行う。

(主制御基板のタイマ割込処理)

【0193】

<主制御基板のタイマ割込処理>

図 20 は、主制御基板によるタイマ割込処理を説明するフローチャートである。

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、以下「4ms」という)毎にクロックパルスが発生されることで、以下に説明するタイマ割込処理が実行される。

まず、ステップ S101 において、メイン CPU 111 は、そ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。

次にステップ S102 において、メイン CPU 111 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、普電開放時間カウンタ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、メイン CPU 111 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、普電開放時間カウンタから 1 を減算する処理を行う。

【0194】

ステップ S103 において、メイン CPU 111 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、当たり判定用乱数値の乱数更新処理を行う。

具体的には、それぞれの乱数カウンタに 1 を加算して、乱数カウンタを更新する。なお、加算した結果が乱数範囲の最大値を超えた場合には、乱数カウンタを 0 に戻し、乱数カウンタが 1 周した場合には、その時の初期値乱数の値から乱数を更新する。

ステップ S104 において、メイン CPU 111 は、特別図柄判定用初期値乱数カウンタ、大当たり図柄用初期値乱数カウンタ、小当たり図柄用初期値乱数カウンタを 1 加算して乱数カウンタを更新する初期値乱数更新処理を行う。

【0195】

ステップ S105 において、メイン CPU 111 は、入力制御処理を行う。

この処理においてメイン CPU 111 は、第 1 始動口検出スイッチ 13a、第 2 始動口検出スイッチ 14a、ゲート検出スイッチ 15a、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、一般入賞口検出スイッチ 18a の各スイッチに入力があったか否か判定する入力処理を行う。具体的には、図 21 乃至図 24 を用いて後述する。

ステップ S106 において、メイン CPU 111 は、特別図柄、特別電動役物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 25 乃至図 32 を用いて後述する。

ステップ S107 において、メイン CPU 111 は、普通図柄、普通電動役物の制御を行うための普図普電制御処理を行う。詳しくは、図 33 乃至図 35 を用いて後述する。

【0196】

ステップ S108 において、メイン CPU 111 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 111 は、第 1 大入賞口 16、第 2 大入賞口 17、第 1 始動口 13、第 2 始動口 14、一般入賞口 18 に遊技球が入賞したか否かのチ

10

20

30

40

50

チェックを行い、入賞があった場合、それぞれに対応する払出個数指定コマンドを払出制御基板 130 に送信する。

より具体的には、一般入賞口賞球カウンタ、大入賞口賞球カウンタ、始動口賞球カウンタ（例えば、後述する図 21（ステップ S 132）において更新されている第 1 始動口賞球カウンタ）をチェックし、それぞれの入賞口に対応する払出個数指定コマンドを払出制御基板 130 に送信する。その後、送信した払出個数指定コマンドに対応する賞球カウンタから所定のデータを減算して更新する。

ステップ S 109 において、メイン CPU 111 は、外部情報データ、始動口開閉ソレノイドデータ、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。

10

【0197】

ステップ S 110 において、メイン CPU 111 は、出力制御処理を行う。

この出力制御処理において、メイン CPU 111 は、上記ステップ S 109 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、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。

【0198】

また、メイン CPU 111 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、上記ステップ S 109 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。さらに、メイン CPU 111 は、メイン RAM 113 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送信するコマンド送信処理も行う。

20

ステップ S 111 において、メイン CPU 111 は、ステップ S 101 で退避した情報をメイン CPU 111 のレジスタに復帰させる。

【0199】

< 入力制御処理 >

図 21 は、主制御基板による入力制御処理を説明するフローチャートである。

まず、ステップ S 121 において、メイン CPU 111 は、一般入賞口検出スイッチ 18a から検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が一般入賞口 18 に入球したか否かを判定する。メイン CPU 111 は、一般入賞口検出スイッチ 18a から検出信号を入力した場合には、賞球のために用いる一般入賞口賞球カウンタに所定のデータを加算して更新する。

30

【0200】

ステップ S 122 において、メイン CPU 111 は、第 1 大入賞口検出スイッチ 16a 又は第 2 大入賞口検出スイッチ 17a からの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第 1 大入賞口 16 又は第 2 大入賞口 17 に入球したか否かを判定する。

メイン CPU 111 は、第 1 大入賞口検出スイッチ 16a から検出信号を入力した場合には、賞球のために用いる大入賞口賞球カウンタに所定のデータを加算して更新するとともに、第 1 大入賞口 16、第 2 大入賞口 17 に入賞した遊技球を計数するための第 1 大入賞口入球カウンタ（C1）、第 2 大入賞口入球カウンタ（C2）記憶領域のカウンタを加算して更新する。

40

【0201】

ステップ S 123 において、メイン CPU 111 は、第 1 始動口検出スイッチ 13a 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 13 に入球したか否かを判定して、大当たりの判定を行うための所定のデータをセットする。詳しくは、図 23 を用いて後述する。

【0202】

ステップ S 124 において、メイン CPU 111 は、第 2 始動口検出スイッチ 14a からの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第 2 始動口 14 に入球したか否かを判定する。

メイン CPU 111 は、第 2 始動口検出スイッチ 14a から検出信号を入力した場合に

50

は、上記ステップS 1 2 3と同様の処理を行う。

ただし、この第2始動口検出スイッチ入力処理においては、第2特別図柄保留数(U 2)記憶領域に「1」を加算し、抽出し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を第2特別図柄記憶領域に記憶する。つまり、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では、各種のデータを記憶する記憶領域のみ異なり、その他は全て同じ処理を行うこととなる。

【0203】

ステップS 1 2 5において、メインCPU 1 1 1は、ゲート検出スイッチ1 5 aが信号を入力したか、すなわち、遊技球が普通図柄ゲート1 5を通過したか否かを判定する。このゲート検出スイッチ入力処理については、図2 5を用いて後述する。

10

【0204】

<第1始動口検出スイッチ入力処理>

図2 2は、主制御基板による第1始動口検出スイッチ入力処理を説明するフローチャートである。

まず、ステップS 1 3 1において、メインCPU 1 1 1は、第1始動口検出スイッチ1 3 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1 3 aからの検出信号を入力した場合には(ステップS 1 3 1でYes)、ステップS 1 3 2に処理を移し、第1始動口検出スイッチ1 3 aからの検出信号を入力しなかった場合には(ステップS 1 3 1でNo)、第1始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

20

ステップS 1 3 2において、メインCPU 1 1 1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。

【0205】

次に、ステップS 1 3 3において、メインCPU 1 1 1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保留個数が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保留個数が4未満であった場合には、ステップS 1 3 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保留個数が4未満でない場合には第1始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

ステップS 1 3 4において、メインCPU 1 1 1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。

30

【0206】

ステップS 1 3 5において、メインCPU 1 1 1は、特別図柄判定用乱数値を取得して、第1特別図柄記憶領域にある第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。

ステップS 1 3 6において、メインCPU 1 1 1は、大当たり図柄用乱数値を取得して、第1特別図柄記憶領域にある第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。

【0207】

ステップS 1 3 7において、メインCPU 1 1 1は、小当たり図柄用乱数値を取得して、第1特別図柄記憶領域にある第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。

40

ステップS 1 3 8において、メインCPU 1 1 1は、遊技用乱数値(変動パターン用乱数値およびリーチ判定用乱数値)を取得して、第1特別図柄記憶領域にある第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遊技用乱数値(変動パターン用乱数値およびリーチ判定用乱数値)を記憶する。

【0208】

ステップS 1 3 9において、メインCPU 1 1 1は、上記ステップS 1 3 5乃至ステップS 1 3 8で取得した各乱数値を、それぞれ現在の遊技状態に対応する事前判定テーブルに基づいて判定する事前判定処理(図1 9)を行う。

【0209】

50

< 事前判定処理 >

図 23 は、主制御基板による事前判定処理を説明するフローチャートである。

まず、ステップ S 151 において、メイン CPU 111 は、特別図柄保留記憶領域に新たに書き込まれた特別図柄判定用乱数値を、図 18 に示した事前判定テーブルに基づいて判定する。

【 0210 】

次に、ステップ S 152 において、メイン CPU 111 は、上記ステップ S 151 における当たり判定の結果、当たりと仮判定されたか否かを判定する。

当たりと仮判定された場合（ステップ S 152 で Yes）、メイン CPU 111 はステップ S 153 に処理を移し、当たりと仮判定されなかった場合（ステップ S 152 で No）にはステップ S 155 に処理を移す。

上記ステップ S 152 において当たりと仮判定された場合、メイン CPU 111 は、ステップ S 153 において、新たに書き込まれた当たり図柄用乱数値を判定して、特別図柄の種類（停止図柄データ）を仮判定する。

【 0211 】

次にメイン CPU 111 は、ステップ S 154 において、仮判定された特別図柄の種類に対応する始動入賞指定コマンドを生成して、演出用伝送データ格納領域にセットして事前判定処理を終了する。

なお、始動入賞指定コマンドは、図 9 乃至図 11 に示す変動パターン指定コマンドと同様に識別可能に設けられており、当たり、小当たり、ハズレの各情報が対応付けられている。

【 0212 】

ステップ S 152 において、当たりと仮判定されなかった場合には（ステップ S 152 で No）、メイン CPU 111 は、ステップ S 155 において、小当たりと判定されたか否かの仮判定を行う。

【 0213 】

ステップ S 155 において小当たりと仮判定されなかった場合には（ステップ S 155 で No）、メイン CPU 111 は、ステップ S 157 において、ハズレであることを示す始動入賞指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットして事前判定処理を終了する。

【 0214 】

一方、小当たりと仮判定された場合には（ステップ S 155 で Yes）、メイン CPU 111 は、ステップ S 156 において、小当たりであること、すなわちチャンス演出であることを示す始動入賞指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットして事前判定処理を終了する。

【 0215 】

なお、ステップ S 124（図 17）に示す第 2 始動口検出スイッチ入力処理においても、メイン CPU 111 は事前判定テーブルを参照して入賞情報が生成し、この入賞情報に基づいた始動入賞指定コマンドを演出制御基板 120 に送信する事前判定処理を行う。

【 0216 】

以上の事前判定処理により、遊技球が第 1 始動口 13 または第 2 始動口 14 に入球した時点で、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る。

従って、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 CPU 121 は、始動入賞コマンドを解析して、今回の第 1 始動口への遊技球の入賞を契機とした特別図柄の変動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出来る。

ただし、この事前判定処理は、あくまでも遊技球が各始動口 13、14 に入球した時点の遊技状態に応じて判定されるものである。そのため、当該入球によって留保された第 1 保留または第 2 保留を処理する前に遊技状態が変更した場合には、後述する当たり判定処理の結果と、当該事前判定処理の結果とが異なる可能性がある。

10

20

30

40

50

【 0 2 1 7 】

< ゲート検出スイッチ入力処理 >

図 2 4 は、主制御基板によるゲート検出スイッチ入力処理を説明するフローチャートである。

まず、メインCPU 111 は、ステップ S 1 7 1 においてゲート検出スイッチ 1 5 a からの検出信号を入力したか否かを判定する。

【 0 2 1 8 】

ステップ S 1 7 1 において、ゲート検出スイッチ 1 5 a からの検出信号を入力したと判定した場合には（ステップ S 1 7 1 で Y e s ）、メインCPU 111 は、ステップ S 1 7 2 において普通図柄保留数（G）が 4 未満であるかを判定する。

ゲート検出スイッチ 1 5 a からの検出信号を入力しなかった場合には（ステップ S 1 7 1 で N o ）、メインCPU 111 は、ゲート検出スイッチ入力処理を終了する。

本実施形態においては、普通図柄ゲート 1 5 を遊技球が通過すると普通図柄の変動表示が行われるが、この普通図柄の変動表示の権利の上限保留数は「4」に設定されることとなる。

【 0 2 1 9 】

ステップ S 1 7 2 において普通図柄保留数（G）が 4 未満であると判定した場合には（ステップ S 1 7 2 で Y e s ）、メインCPU 111 は、ステップ S 1 7 3 において、普通図柄保留数（G）記憶領域に記憶されている普通図柄保留数（G）に「1」を加算した値を新たな普通図柄保留数（G）として記憶する。

ステップ S 1 7 2 において普通図柄保留数（G）が 4 未満ではない（4 である）と判定した場合（ステップ S 1 7 2 で N o ）には、ゲート検出スイッチ入力処理を終了する。

【 0 2 2 0 】

次に、メインCPU 111 は、ステップ S 1 7 4 において、予め用意された乱数範囲（例えば、0 ～ 1 9 ）から 1 つの当たり判定用乱数値を抽出するとともに、抽出した乱数値を普通図柄保留記憶領域に記憶させる。

次に、メインCPU 111 は、ステップ S 1 7 5 において、予め用意された乱数範囲（例えば、0 ～ 1 0 ）から 1 つの図柄判定用乱数値を抽出するとともに、抽出した乱数値を普通図柄保留記憶領域に記憶させてゲート検出スイッチ入力処理を終了する。

【 0 2 2 1 】

< 特図特電制御処理 >

図 2 5 は、主制御基板による特図特電制御処理を説明するフローチャートである。

まず、メインCPU 111 は、ステップ S 1 8 1 において特図特電処理データの値をロードし、ステップ S 1 8 2 においてロードした特図特電処理データから分岐アドレスを参照する。

【 0 2 2 2 】

ステップ S 1 8 3 において特図特電処理データ = 0 であれば（ステップ S 1 8 3 で Y e s ）、メインCPU 111 は特別図柄記憶判定処理（ステップ S 1 8 4 ）に処理を移す。

ステップ S 1 8 3 において特図特電処理データ = 0 で無い場合（ステップ S 1 8 3 で N o ）、メインCPU 111 はステップ S 1 8 5 において特図特電処理データ = 1 であるかを判断する。

ステップ S 1 8 5 において特図特電処理データ = 1 であれば（ステップ S 1 8 5 で Y e s ）、メインCPU 111 は特別図柄変動処理（ステップ S 1 8 6 ）に処理を移す。

【 0 2 2 3 】

ステップ S 1 8 5 において特図特電処理データ = 1 で無い場合（ステップ S 1 8 5 で N o ）、メインCPU 111 は、ステップ S 1 8 7 において特図特電処理データ = 2 であるかを判断する。

ステップ S 1 8 7 において特図特電処理データ = 2 であれば（ステップ S 1 8 7 で Y e s ）、メインCPU 111 は特別図柄停止処理（ステップ S 1 8 8 ）に処理を移す。

ステップ S 1 8 7 において特図特電処理データ = 2 で無い場合（ステップ S 1 8 7 で N

10

20

30

40

50

o)、メインCPU111は、ステップS189において特図特電処理データ=3であるかを判断する。

【0224】

ステップS189において特図特電処理データ=3であれば(ステップS189でYes)、メインCPU111は大当たり遊技処理(ステップS190)に処理を移す。

ステップS189において特図特電処理データ=3で無い場合(ステップS189でNo)、メインCPU111は、ステップS191において特図特電処理データ=4であるかを判断する。

ステップS191において特図特電処理データ=4であれば(ステップS191でYes)、メインCPU111は、小当たり遊技処理(ステップS192)に処理を移す。

ステップS191において特図特電処理データ=4で無い場合(ステップS191でNo)、メインCPU111は、特図特電処理データ=5であると判断し、特別遊技終了処理(ステップS193)に処理を移す。

【0225】

<特別図柄記憶判定処理>

図26は、主制御基板による特別図柄記憶判定処理を説明するフローチャートである。

ステップS201において、メインCPU111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、すなわち特別図柄時間カウンタ0であれば(ステップS201でYes)、特別図柄記憶判定処理を終了する。

また、特別図柄の変動表示中でなければ、すなわち特別図柄時間カウンタ=0であれば(ステップS201でNo)、メインCPU111は、ステップS202に処理を移し第2特別図柄保留数(U2)記憶領域が1以上であるかを判定する。

【0226】

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S202でNo)、CPU111は、ステップS204に処理を移し、第2特別図柄保留数(U2)記憶領域が「1」以上であると判定した場合にはステップS203に処理を移す。

これにより、第1特別図柄記憶領域よりも第2特別図柄記憶領域が優先して処理されていく。

ステップS203において、メインCPU111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」を減算して記憶する。

【0227】

ステップS204において、メインCPU111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。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(ステップS204でNo)、ステップS215に処理を移し、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域が「1」以上であると判定した場合には(ステップS204でYes)ステップS205に処理を移す。

ステップS205において、メインCPU111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」を減算して記憶する。

【0228】

ステップS206において、メインCPU111は、上記ステップS202~S205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所定の乱数値(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、変動パターン用乱数値)と始動入賞指定コマンドのシフト処理を行う。具体的には、第1特別図柄記憶領域または第2特別図柄記憶領域にある第1記憶部~第4記憶部に記憶された所定の乱数値と始動入賞指定コマンドとを1つ前の記憶部にシフトさせる。

【0229】

ここで、第1記憶部に記憶されている所定の乱数値と始動入賞指定コマンドとは、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所定の乱数値と始動入賞指定コマンドとは、判定記憶領域(第0記憶部)に書き込まれるとともに

10

20

30

40

50

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。これにより、前回の遊技で用いた所定の乱数値と始動入賞指定コマンドとが消去される。また、シフト後には、始動入賞指定コマンドのMODEを、シフト後の記憶領域に対応するように加工処理する。

【0230】

ステップS207において、メインCPU111は、上記ステップS206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27を用いて、後述する。

【0231】

ステップS208において、メインCPU111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、まずメインRAM113の遊技状態記憶領域を参照して、現在の遊技状態に基づく変動パターン決定テーブルを決定する。具体的には、高確率遊技状態である場合には図14に示す高確率遊技状態用の変動パターン決定テーブルを決定し、低確率遊技状態である場合に特定期間回数（T）=0のときには、図13に示す通常遊技状態（低確率遊技状態用）の変動パターン決定テーブルを決定し、低確率遊技状態である場合に特定期間回数（T）>0のときには、図15に示す小当たり後の特定遊技期間用（低確率遊技状態用）の変動パターン決定テーブルを決定する。

その後、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および変動パターン用乱数値を参照し、決定した変動パターン決定テーブルに基づいて、変動パターンを決定する。

【0232】

ステップS209において、メインCPU111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。

ステップS210において、メインCPU111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。

【0233】

ステップS211において、メインCPU111は、特別図柄表示装置20、21において特別図柄の変動表示を開始する。つまり、特別図柄の変動表示データを処理領域にセットする。これにより、処理領域に書き込まれた情報が、第1保留（U1）に係る場合には第1特別図柄表示装置20を点滅させ、第2保留（U2）に係る場合には第2特別図柄表示装置21を点滅させることとなる。

【0234】

ステップS212において、メインCPU111は、上記のようにして特別図柄の変動表示を開始したら、特別図柄時間カウンタに上記ステップS208において決定した変動パターンに基づいた変動時間（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。

ステップS213において、メインCPU111は、客待ち判定フラグに00Hをセットする。すなわち、客待ち判定フラグをクリアする。なお、客待ち判定フラグ=「00H」というのは、現在、特別図柄の変動表示中であったり、特別遊技中であったりすることを示す。一方、特別図柄の変動表示中でもなく、特別遊技中でもない場合には客待ち判定フラグ「01H」が記憶される。客待ち判定フラグ=「01H」が記憶されている場合には、後述するステップS217において客待ちコマンドがセットされ、演出制御基板120に特別図柄の変動表示中でも特別遊技中でもないことが伝達される。

【0235】

ステップS214において、メインCPU111は、特図特電処理データ=1をセットし、特別図柄記憶判定処理を終了する。

上記ステップS204において、第1保留（U1）が「0」とであると判定した場合、すなわち、第1保留（U1）および第2保留（U2）のいずれも留保されていない場合には

10

20

30

40

50

、メインCPU111は、ステップS215において客待ち判定フラグに01Hがセットされているか否かを判定する。

【0236】

客待ち判定フラグに01Hがセットされている場合には（ステップS215でYes）、特別図柄記憶判定処理を終了し、客待ち判定フラグに01Hがセットされていない場合には（ステップS215でNo）、ステップS216に処理を移す。

ステップS216において、メインCPU111は、後述するステップS217で客待ちコマンドを何度もセットすることがないように、客待ち判定フラグに01Hをセットする。

ステップS217において、メインCPU111は、客待ちコマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、特別図柄記憶判定処理を終了する。

【0237】

<大当たり判定処理>

図27は、主制御基板による大当たり判定処理を説明するフローチャートである。

まず、ステップS221において、メインCPU111は、高確率遊技フラグ記憶領域に高確率遊技フラグがオンされているか否かを判定する。高確率遊技フラグがオンされている場合というのは、現在の遊技状態が高確率遊技状態である場合である。高確率遊技フラグがオンされている場合には、ステップS222に処理を移し、高確率遊技フラグがオンされていない場合には、ステップS223に処理を移す。

【0238】

ステップS221において、高確率遊技フラグがオンされている、すなわち現在の遊技状態が高確率遊技状態であると判定した場合には（ステップS221でYes）、メインCPU111は、ステップS222において「高確率時乱数判定テーブル」を選択する。

ステップS221において、高確率遊技フラグがオンされていない、すなわち現在の遊技状態が高確率遊技状態ではない（低確率遊技状態）と判定した場合には（ステップS221でNo）、メインCPU111は、ステップS223において「低確率時乱数判定テーブル」を選択する。

【0239】

S224において、メインCPU111は、上記ステップS206（図26）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を、上記ステップS222またはS223で選択された「高確率時乱数判定テーブル」または「低確率時乱数判定テーブル」に基づいて判定する。

より具体的には、上記ステップS206（図26）においてシフトされた特別図柄保留記憶領域が第1特別図柄記憶領域である場合には、図6（a）の第1特別図柄表示装置用の大当たり判定テーブルを参照し、上記ステップS206（図26）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6（b）の第2特別図柄表示装置用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に基づいて、「大当たり」か「小当たり」か「ハズレ」かが判定される。

【0240】

ステップS225において、メインCPU111は、上記S224における大当たり判定の結果、大当たりと判定されたか否かを判定する。

大当たりと判定された場合には（ステップS225でYes）、ステップS226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S225でNo）、ステップS229に処理を移す。

【0241】

ステップS226において、メインCPU111は、ステップS206（図26）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（停止図柄データ）を決定し、決定した停止図柄データを停止図柄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。

【0242】

具体的には、上記ステップS206（図26）においてシフトされた特別図柄保留記憶領域が第1特別図柄記憶領域である場合には、第1特別図柄表示装置用の大当たり図柄決定テーブル（図7（a）参照）を参照し、上記ステップS206（図26）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、第2特別図柄表示装置用の大当たり図柄決定テーブル（図7（a）参照）を参照して、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図柄データを決定し、決定した停止図柄データを停止図柄データ記憶領域にセットする。

なお、決定された特別図柄は、後述するように図29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30の大当たり遊技処理や図31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も用いられ、図32の特別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。

【0243】

ステップS227において、メインCPU111は、演出制御基板120に特別図柄に対応するデータを送信するため、大当たり用の特別図柄に対応する演出図柄指定コマンドを生成して、演出用伝送データ格納領域にセットする。

ステップS228において、メインCPU111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00H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01H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02H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03Hをセットする。

【0244】

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）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。このように、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。

【0245】

上記ステップS225において、大当たりと判定されなかった場合には（ステップS225でNo）、メインCPU111は、ステップS229において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S229でYes）、ステップS230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S229でNo）、ステップS232に処理を移す。

ステップS230において、メインCPU111は、上記ステップS206（図26）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、決定した停止図柄データを停止図柄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。

【0246】

具体的には、図7（b）の小当たり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図柄データを決定し、決定した停止図柄データを停止図柄データ記憶領域にセットする。なお、本実施形態においては、「小当たり」の

10

20

30

40

50

種類として「小当たり A」と「小当たり B」とが設けられている。ただし、いずれの「小当たり」に当選しても、その後に実行される小当たり遊技の内容は全く同一であり、「小当たり A」と「小当たり B」とでは、特別図柄表示装置 20、21 に停止表示される特別図柄のみが異なる。

【0247】

ステップ S231 において、メイン CPU 111 は、演出制御基板 120 に特別図柄に対応するデータを送信するため、小当たり用の特別図柄に対応する演出図柄指定コマンドを生成して、演出用伝送データ格納領域にセットし、ステップ S228 に処理を移す。

ステップ S232 において、メイン CPU 111 は、図 7(c) のハズレ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図柄データを停止図柄データ記憶領域にセットする。

ステップ S233 において、メイン CPU 111 は、演出制御基板 120 に特別図柄に対応するデータを送信するため、ハズレ用の特別図柄に対応する演出図柄指定コマンドを生成し、演出用伝送データ格納領域にセットして、大当たり判定処理を終了する。

【0248】

< 特別図柄変動処理 >

図 28 は、主制御基板による特別図柄変動処理を説明するフローチャートである。

ステップ S241 において、メイン CPU 111 は、ステップ S212 (図 26) 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。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 (ステップ S241 で No)、特別図柄変動処理を終了する。

上記ステップ S212 においてセットされた時間を経過したと判定した場合には (ステップ S241 で Yes)、ステップ S242 において、メイン CPU 111 は、当該特別図柄変動処理以前のルーチン処理 (大当たり判定処理) において、上記ステップ S227、S231、S233 でセットされた特別図柄を特別図柄表示装置 20、21 に停止表示する。これにより、遊技者に大当たりの判定結果が報知されることとなる。

【0249】

ステップ S243 において、メイン CPU 111 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。

ステップ S244 において、メイン CPU 111 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 = 250 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 2ms 毎に -1 減算処理されていく。

ステップ S245 において、メイン CPU 111 は、特図特電処理データに 2 をセットし、特別図柄変動処理を終了する。

【0250】

< 特別図柄停止処理 >

図 29 は、主制御基板による特別図柄停止処理を説明するフローチャートである。

ステップ S251 において、メイン CPU 111 は、ステップ S244 においてセットされた図柄停止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。その結果、図柄停止時間を経過していないと判定した場合には (ステップ S251 で No)、特別図柄停止処理を終了する。

【0251】

ステップ S252 において、メイン CPU 111 は、時短遊技フラグ記憶領域にフラグがオンされているか否かを判定する。時短遊技フラグ記憶領域にフラグがオンされている場合というのは、現在の遊技状態が時短遊技状態である場合である。

時短遊技フラグ記憶領域にフラグがオンされている場合には (ステップ S252 で Yes)、ステップ S253 に処理を移し、時短遊技フラグ記憶領域にフラグが OFF されている場合には (ステップ S252 で No)、ステップ S254 に処理を移す。

【0252】

ステップS253において、メインCPU111は、時短遊技終了判定処理を行う。

具体的には、時短遊技回数(J)記憶領域に記憶されている(J)から「1」を減算するとともに新たな残り変動回数(J)として記憶し、その記憶された時短遊技回数(J)が「0」であるか否かを判定し、時短遊技回数(J)=0であれば、時短遊技フラグ記憶領域に記憶されているフラグをクリア(OFF)する。一方、時短遊技回数(J)=0でなければ、時短遊技フラグ記憶領域に記憶されているフラグはオンのままで、ステップS254に処理を移す。

【0253】

ステップS254において、メインCPU111は、高確率遊技フラグ記憶領域にフラグがオンされているか否かを判定する。高確率遊技フラグ記憶領域にフラグがオンされている場合というのは、現在の遊技状態が高確率遊技状態である場合である。

10

高確率遊技フラグ記憶領域にフラグがオンされている場合には(ステップS254でYes)、ステップS255に処理を移し、高確率遊技フラグ記憶領域にフラグがOFFされている場合には(ステップS254でNo)、ステップS256に処理を移す。

【0254】

ステップS255において、メインCPU111は、高確率遊技終了判定処理を行う。具体的には、高確率遊技回数(X)記憶領域に記憶されている(X)から「1」を減算するとともに新たな高確率遊技回数(X)として記憶し、その記憶された高確率遊技回数(X)が「0」であるか否かを判定し、高確率遊技回数(X)=0であると判定された場合には、高確率遊技フラグ記憶領域に記憶されているフラグをクリア(OFF)する。一方、高確率遊技回数(X)=0でないと判定された場合には、ステップS256に処理を移す。

20

【0255】

ステップS256において、メインCPU111は、特定期間回数カウンタ(T)=0であるか否かを判定し、特定期間回数カウンタ(T)=0であれば(ステップS256でYes)、ステップS258に処理を移し、特定期間回数カウンタ(T)=0でなければ(ステップS256でNo)、ステップS257に処理を移す。

ステップS257において、メインCPU111は、特定期間回数カウンタ(T)から「1」を減算した演算値を、新たな特定期間回数カウンタ(T)として記憶する。

【0256】

30

ステップS258において、メインCPU111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。

ステップS259において、メインCPU111は、大当たりであるか否かを判定する。具体的には停止図柄データ記憶領域に記憶されている停止図柄データが大当たり図柄(停止図柄データ=01~10)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S259でYes)、ステップS263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S259でNo)、ステップS260に処理を移す。

【0257】

ステップS260において、メインCPU111は、小当たりであるか否かを判定する。具体的には停止図柄データ記憶領域に記憶されている停止図柄データが小当たり図柄(停止図柄データ=11~14)であるか否かを判定する。

40

ここで、小当たり図柄と判定された場合(ステップS260でYes)、メインCPU111は、ステップS261において特図特電処理データに4をセットし、ステップS265に処理を移す。

【0258】

また、小当たり図柄と判定されなかった場合には(ステップS260でNo)、ステップS262に処理を移し、特図特電処理データに0をセットし、特別図柄停止処理を終了する。

上記ステップS259において、大当たり図柄であると判定した場合には(ステップS

50

259でYes)、メインCPU111は、ステップS263において特図特電処理データに3をセットする。

【0259】

そしてステップS264において、メインCPU111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、時短遊技回数(J)記憶領域にあるデータをクリアする。

ステップS265において、メインCPU111は、停止図柄データに応じて、「長当たり」、「短当たり」、「小当たり」のいずれであるかを判定し、これらの種別に応じたオープニングコマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0260】

ステップS266において、メインCPU111は、停止図柄データに応じて、「長当たり」、「短当たり」、「小当たり」のいずれであるかを判定し、これらの種別に応じたオープニング時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。なお、特別遊技タイマカウンタは、上記ステップS110において、4ms毎に減算処理される。本処理を終了したら、メインCPU111は、特別図柄停止処理を終了する。

【0261】

<大当たり遊技処理>

図30は、主制御基板による大当たり遊技処理を説明するフローチャートである。

まず、ステップS271において、メインCPU111は、現在オープニング中であるか否かを判定する。例えば、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。

メインCPU111は、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S271でYes)、ステップS272に処理を移し、現在オープニング中でないと判定した場合には(ステップS271でNo)、ステップS276に処理を移す。

【0262】

ステップS272において、メインCPU111は、予め設定されたオープニング時間を経過したか否かを判定する。すなわち、上記ステップS266(図29)でセットされた特別遊技タイマカウンタが「0」になったか否かを判定し、特別遊技タイマカウンタ=0であれば、オープニング時間を経過したと判定する。

その結果、オープニング時間を経過していない場合には(ステップS272でNo)、大当たり遊技処理を終了し、オープニング時間を経過している場合には(ステップS272でYes)、ステップS273に処理を移す。

【0263】

ステップS273において、メインCPU111は、大当たり開始設定処理を行う。

大当たり開始設定処理は、まず停止図柄データに応じて、大当たりの種別に応じた開放態様決定テーブルを決定する。具体的には、図11に示すように、停止図柄データに応じて、長当たり1用開放態様決定テーブル、長当たり2用開放態様決定テーブル、短当たり用開放態様決定テーブル、発展当たり1用開放態様決定テーブル、発展当たり2用開放態様決定テーブルのいずれかを決定してセットする。次に、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。

なお、本ステップS273においては、ラウンド遊技回数(R)記憶領域には何も記憶されていない。つまり、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」を記憶することとなる。

【0264】

ステップS274において、メインCPU111は、大入賞口開放処理を行う。この大入賞口開放処理は、第1大入賞口開閉ソレノイド16c、第2大入賞口開閉ソレノイド17cの通電開始データをセットするとともに、上記ステップS273でセットされたテーブルを参照して、現在のラウンド遊技回数(R)および開放回数(K)に基づいて、第1大入賞口16、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。

【 0 2 6 5 】

ステップ S 2 7 5 において、メイン C P U 1 1 1 は、 $K = 1$ であるか否かを判定し、 $K = 1$ であった場合には、演出制御基板 1 2 0 にラウンド遊技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 回目のラウンド遊技の開始においては、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。

10

【 0 2 6 6 】

ステップ S 2 7 6 において、メイン C P U 1 1 1 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 S 2 7 6 で Y e s)、ステップ S 2 8 9 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 2 7 6 で N o)、ステップ S 2 7 7 に処理が移される。

【 0 2 6 7 】

ステップ S 2 7 7 において、メイン C P U 1 1 1 は、第 1 大入賞口 1 6、第 2 大入賞口 1 7 の閉鎖中であるか否かを判定する。第 1 大入賞口 1 6、第 2 大入賞口 1 7 の閉鎖中と判定された場合には (ステップ S 2 7 7 で Y e s)、ステップ S 2 7 8 に処理を移し、第 1 大入賞口 1 6、第 2 大入賞口 1 7 の閉鎖中でないと判定された場合には (ステップ S 2 7 7 で N o)、ステップ S 2 7 9 に処理を移す。

20

【 0 2 6 8 】

ステップ S 2 7 8 において、メイン C P U 1 1 1 は、後述するステップ S 2 8 0 において設定された閉鎖時間が経過したか判定する。なお、閉鎖時間も、オープニング時間と同様に特別遊技タイマカウンタ = 0 であるか否かで判定される。その結果、閉鎖時間を経過していない場合には (ステップ S 2 7 8 で N o) で、大当たり遊技処理を終了する。

また、閉鎖時間を経過している場合には (ステップ S 2 7 8 で Y e s)、メイン C P U 1 1 1 は、ステップ S 2 7 4 に処理を移す。

30

【 0 2 6 9 】

ステップ S 2 7 9 において、メイン C P U 1 1 1 は、第 1 大入賞口 1 6、第 2 大入賞口 1 7 の開放を終了させるための「開放終了条件」が成立したか否かを判定する。

この「開放終了条件」は、第 1 大入賞口入球カウンタ (C 1)、第 2 大入賞口入球カウンタ (C 2) の値が最大個数 (例えば 9 個) に達したこと、または最大開放時間が経過したこと (特別遊技タイマカウンタ = 0 となったこと) が該当する。

そして、メイン C P U 1 1 1 は、「開放終了条件」が成立したと判定した場合には (ステップ S 2 7 9 で Y e s) ステップ S 2 8 0 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大当たり遊技処理を終了する。

40

【 0 2 7 0 】

ステップ S 2 8 0 において、メイン C P U 1 1 1 は、大入賞口閉鎖処理を行う。

大入賞口閉鎖処理において、メイン C P U 1 1 1 は、第 1 大入賞口 1 6、第 2 大入賞口 1 7 を閉鎖するために、第 1 大入賞口開閉ソレノイド 1 6 c、第 2 大入賞口ソレノイド 1 7 c の通電停止データをセットするとともに、上記ステップ S 2 7 3 において決定された開放態様決定テーブル (図 1 1 参照) を参照して、現在のラウンド遊技回数 (R) および開放回数 (K) に基づいて、第 1 大入賞口 1 6、第 2 大入賞口 1 7 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、第 2 大入賞口 1 7 が閉鎖することになる。

【 0 2 7 1 】

50

ステップS 2 8 1において、メインCPU 1 1 1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、開放回数（K）が最大開放回数となること、または第1大入賞口入球カウンタ（C 1）、第2大入賞口入球カウンタ（C 2）の値が最大個数（例えば9個）に達したことを条件に終了するので、かかる条件が成立したか否かを判定する。

メインCPU 1 1 1は、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 2 8 1でYes）、ステップS 2 8 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（ステップS 2 8 2でNo）、大当たり遊技処理を終了する。

ステップS 2 8 2において、メインCPU 1 1 1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

【0 2 7 2】

ステップS 2 8 3において、メインCPU 1 1 1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 2 8 3でYes）、ステップS 2 8 6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 2 8 3でNo）、ステップS 2 8 4に処理を移す。

ステップS 2 8 4において、メインCPU 1 1 1は、演出制御基板1 2 0にラウンド遊技の終了情報を送信するため、ラウンド遊技回数（R）に応じてラウンド終了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。

20

【0 2 7 3】

次に、メインCPU 1 1 1は、ステップS 2 8 5において、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。

一方、上記ステップS 2 8 3において、ラウンド遊技回数（R）が最大であると判定した場合には、メインCPU 1 1 1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 2 7 4】

次に、メインCPU 1 1 1は、停止図柄データに応じて、「長当たり」か「短当たり」のいずれの大当たりであるかを判定し、大当たりの種別に応じたエンディング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。

30

ステップS 2 8 8において、メインCPU 1 1 1は、停止図柄データに応じて、「長当たり」か「短当たり」のいずれの大当たりであるかを判定し、大当たりの種別に応じたエンディング時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。

【0 2 7 5】

ステップS 2 8 9において、メインCPU 1 1 1は、設定されたエンディング時間を経過したか否かを判定する。

メインCPU 1 1 1は、エンディング時間を経過したと判定した場合には（ステップS 2 8 9でYes）ステップS 2 9 0において特図特電処理データに5をセットして大当たり遊技処理を終了する。

上記ステップS 2 8 9において、エンディング時間を経過していないと判定した場合には（ステップS 2 8 9でNo）、そのまま大当たり遊技処理を終了する。

40

【0 2 7 6】

<小当たり遊技処理>

図3 1は、主制御基板による小当たり遊技処理を説明するフローチャートである。

まず、ステップS 3 0 1において、メインCPU 1 1 1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 0 1でYes）、ステップS 3 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（ステップS 3 0 1でNo）、ステップS 3 0 5に処理を移す。

【0 2 7 7】

50

ステップS302において、メインCPU111は、予め設定されたオープニング時間を経過したか否かを判定する。すなわち、特別遊技タイマカウンタ=0であるか否かを判定し、特別遊技タイマカウンタ=0となったら、オープニング時間を経過したと判定する。

その結果、オープニング時間を経過していない場合には、小当たり遊技処理を終了し、オープニング時間を経過している場合にはステップS303に処理を移す。

【0278】

ステップS303において、メインCPU111は、小当たり開始設定処理を行う。

小当たり開始設定処理は、停止図柄データに応じて、小当たりの種別に応じた開放態様決定テーブルを決定する。

具体的には、図10に示すように、停止図柄データに応じて、小当たり用の開放態様決定テーブル(図12)を決定する。

【0279】

ステップS304において、メインCPU111は、大入賞口開放処理を行う。

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」を加算して記憶する。また、第1大入賞口16の開閉扉16b、第2大入賞口の可動片17bを開放するために第1大入賞口開閉ソレノイド16c、第2大入賞口ソレノイド17cの通電開始データをセットするとともに、上記ステップS303において決定された開放態様決定テーブル(図11参照)を参照して、開放回数(K)に基づいて、第1大入賞口16、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。

【0280】

ステップS305において、メインCPU111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S305でYes)、ステップS304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S305でNo)、ステップS306に処理が移される。

【0281】

ステップS306において、メインCPU111は、第1大入賞口16、第2大入賞口17の閉鎖中であるか否かを判定する。第1大入賞口16、第2大入賞口17の閉鎖中と判定された場合には、ステップS307に処理を移し、第1大入賞口16、第2大入賞口17の閉鎖中でないと判定された場合には、ステップS308に処理を移す。

【0282】

ステップS307において、メインCPU111は、後述するステップS309において設定された閉鎖時間を経過したか否かを判定される。なお、閉鎖時間も、オープニング時間と同様に特別遊技タイマカウンタ=0であるか否かで判定される。その結果、閉鎖時間を経過していない場合には(ステップS307でNo)、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(ステップS307でYes)ステップS304に処理を移す。

【0283】

ステップS308において、メインCPU111は、第1大入賞口16、第2大入賞口17の開放を終了させるための「開放終了条件」が成立したか否かを判定する。この「開放終了条件」は、第1大入賞口入球カウンタ(C1)、第2大入賞口入球カウンタ(C2)の値が最大個数(例えば9個)に達したこと、または第1大入賞口16、第2大入賞口17の1回の開放時間を経過したこと(特別遊技タイマカウンタ=0となったこと)が該当する。

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S308でYes)ステップS309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(ステップS308でNo)小当たり遊技処理を終了する。

【0284】

ステップS309において、メインCPU111は、大入賞口閉鎖処理を行う。

大入賞口閉鎖処理は、第1大入賞口16の開閉扉16b、第2大入賞口17の可動片17bを閉鎖するために第1大入賞口開閉ソレノイド16c、第2大入賞口ソレノイド17cの通電停止データをセットするとともに、上記ステップS303において決定された開放態様決定テーブル(図10参照)を参照して、現在の開放回数(K)に基づいて、第1大入賞口16、第2大入賞口17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16、第2大入賞口17が閉鎖することになる。

【0285】

ステップS310において、メインCPU111は、小当たり終了条件が成立したか否かを判定する。小当たり終了条件としては、開放回数(K)が最大開放回数となること、または第1大入賞口入球カウンタ(C1)、第2大入賞口入球カウンタ(C2)の値が最大個数(例えば9個)に達したことである。

10

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S310でYes)ステップS311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(ステップS310でNo)、小当たり遊技処理を終了する。

【0286】

ステップS311において、メインCPU111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。

20

ステップS312において、メインCPU111は、停止図柄データに応じて、小当たりの種別に応じたエンディングコマンドを演出制御基板120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。

【0287】

ステップS313において、メインCPU111は、停止図柄データに応じて、小当たりの種別に応じたエンディング時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。

ステップS314において、メインCPU111は、設定されたエンディング時間を経過したか否かを判定し、エンディング時間を経過したと判定した場合には(ステップS314でYes)、ステップS315において特図特電処理データに5をセットし、小当たり遊技処理を終了する。

上記ステップS314においてエンディング時間を経過していないと判定した場合には(ステップS314でNo)、メインCPU111は、そのまま小当たり遊技処理を終了する。

30

【0288】

< 特別遊技終了処理 >

図32は、主制御基板による特別遊技終了処理を説明するフローチャートである。

ステップS321において、メインCPU111は、停止図柄データ記憶領域にセットされた停止図柄データおよび遊技状態バッファにある遊技情報をロードする。

ステップS322において、メインCPU111は、図9に示す大当たり終了時設定データテーブルを参照し、上記ステップS321においてロードした停止図柄データおよ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、停止図柄データが「02」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(オンにする)。

40

【0289】

ステップS323において、メインCPU111は、図9に示す大当たり終了時設定データテーブルを参照し、上記ステップS321においてロードした停止図柄データおよ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、停止図柄データが「02」であれば、高確率遊技回数(X)記憶領域に10000回をセットする。

【0290】

50

ステップS 3 2 4において、メインCPU 1 1 1は、図9に示す大当たり終了時設定データテーブルを参照し、上記ステップS 3 2 1においてロードした停止図柄データおよ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フラグをセットさせるか否かの処理を行う。例えば、停止図柄データが「0 1」の場合には、時短遊技フラグ記憶領域にフラグをセットする（オンにする）（図9参照）。

【0 2 9 1】

ステップS 3 2 5において、メインCPU 1 1 1は、図9に示す大当たり終了時設定データテーブルを参照し、上記S 3 2 1においてロードした停止図柄データおよ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、停止図柄データが「0 1」の場合には、時短遊技回数（J）記憶領域に1 0 0 0 0をセットする。

10

【0 2 9 2】

ステップS 3 2 6において、メインCPU 1 1 1は、図9に示す大当たり終了時設定データテーブルを参照し、上記ステップS 3 2 1においてロードした停止図柄データおよび遊技状態バッファにある遊技情報に基づいて、特定期間回数カウンタ（T）に所定の回数をセットさせる。具体的には、停止図柄データが「1 1」～「1 4」であって、遊技状態バッファが0 0 Hである場合には、特定期間回数カウンタ（T）に5 0回をセットする。

ステップS 3 2 7において、メインCPU 1 1 1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。

ステップS 3 2 8において、メインCPU 1 1 1は、特図特電処理データに0をセットし、特別遊技終了処理を終了する。

20

【0 2 9 3】

< 普図普電制御処理 >

図3 3は、主制御基板による普図普電制御処理を説明するフローチャートである。

まず、ステップS 3 3 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 3 3 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算出する。

メインCPU 1 1 1は、普図普電処理データ = 0であれば（ステップS 3 3 3でYes）、ステップS 3 3 4において普通図柄変動処理を行い、普図普電制御処理を終了する。

普図普電処理データ = 0でなければ（ステップS 3 3 3でNo）、普図普電処理データ = 1と判断し、ステップS 3 3 5において普通電動役物制御処理（ステップS 3 3 5）を行い、普図普電制御処理を終了する。

30

【0 2 9 4】

< 普通図柄変動処理 >

図3 4は、主制御基板による普通図柄変動処理を説明するフローチャートである。

ステップS 3 4 1において、メインCPU 1 1 1は、普通図柄の変動表示中であるかを判定する。普通図柄の変動表示中であれば（ステップS 3 4 1でYes）ステップS 3 5 8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 3 4 1でNo）、ステップS 3 4 2に処理を移す。

【0 2 9 5】

上記ステップS 3 4 1において、変動表示中ではないと判定した場合には（ステップS 3 4 1でNo）、ステップS 3 4 2において、メインCPU 1 1 1は、後述するステップS 3 6 1でセットされる普通図柄の停止表示時間が経過したかを判定する。

40

その結果、普通図柄の停止時間が経過していると判定した場合には（ステップS 3 4 2でYes）、ステップS 3 4 3に処理を移し、普通図柄の停止時間が経過していないと判定した場合には当該普通図柄変動処理を終了する。

【0 2 9 6】

上記ステップS 3 4 2で普通図柄の停止時間が経過していると判定した場合には、ステップS 3 4 3において、メインCPU 1 1 1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。その結果、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以上である場合にはステップS 3

50

44に処理を移し、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ため、普通図柄変動処理を終了する。

【0297】

上記ステップS342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（ステップS343でYes）、メインCPU111は、特別図柄保留数（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。

【0298】

次に、メインCPU111は、普通図柄保留記憶領域に記憶されたデータのシフト処理を行う。具体的には、第1記憶部～第4記憶部に記憶された各データを1つ前の記憶部にシフトさせる。このとき、1つ前の記憶部に記憶されているデータは、所定の処理領域に書き込まれるとともに、普通図柄保留記憶領域からは消去されることとなる。

【0299】

次に、メインCPU111は、普通図柄保留記憶領域に記憶された当たり判定用乱数値の判定を行う。なお、複数の当たり判定用乱数値が記憶されている場合には、当該当たり判定用乱数値が記憶された順に読み出されるようにしている。

【0300】

具体的には、図6（c）に示す当たり判定テーブルを参照し、処理領域にシフトされた当たり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」～「19」の当たり乱数のうち「0」の1個の当たり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」～「19」の当たり乱数のうち「0」～「18」の19個の当たり判定用乱数値が当たりと判定され、その他の乱数はハズレと判定される。

その結果、当たりと判定された場合には（ステップS347でYes）、ステップS348に処理を移し、当たりと判定されなかった場合には（ステップS347でNo）、ステップS352に処理を移す。

【0301】

上記ステップS347において、当たりと判定された場合には、メインCPU111は、図柄判定処理を行う（ステップS348）。ここでは、図7（a）に示す普通図柄決定テーブルを参照して、処理領域にシフトされた図柄判定用乱数値を判定して、長開放図柄または短開放図柄のいずれかを決定する。具体的には、処理領域にシフトされた図柄判定用乱数値が「0」または「1」の場合には長開放図柄と判定し、「2」～「10」の場合には短開放図柄と判定する。

【0302】

そして、ステップS348における図柄判定処理の結果が、長開放図柄と判定された場合には（ステップS349でYes）長開放図柄をセットし（ステップS350）、短開放図柄と判定された場合には（ステップS349でNo）短開放図柄をセットする（ステップS351）。

また、上記ステップS347において、当たりと判定されなかった場合には（ステップS347でNo）、メインCPU111は、ステップS352においてハズレ図柄をセットする。

【0303】

次に、メインCPU111は、普図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。なお、普図変動パターン指定コマンドというのは、決定された普通図柄が長開放図柄、短開放図柄およびハズレ図柄のいずれであるのかを示すものであり、当該コマンドが演出制御基板120に送信されると、演出制御基板120において普通図柄の抽選に係る演出（普通図柄の変動演出）が実行される。

【0304】

次に、メインCPU111は、ステップS354において、時短遊技フラグ記憶領域にフラグがオンされているか否かを判定する。

10

20

30

40

50

時短遊技フラグ記憶領域にフラグがオンされている場合というのは、遊技状態が時短遊技状態にあるときであり、上記フラグがオンされていない場合というのは、遊技状態が非時短遊技状態にあるときである。

時短遊技フラグがオンしていると判定した場合には（ステップS354でYes）ステップS355に処理を移し、時短遊技フラグがオンしていないと判定した場合には（ステップS354でNo）、ステップS356に処理を移す。

【0305】

上記ステップS354において、時短遊技フラグ記憶領域にフラグがオンしていると判定した場合には、メインCPU111は、普通図柄時間カウンタに1秒に対応するカウンタをセットし（ステップS355）、時短遊技フラグ記憶領域にフラグがオンされていないと判定した場合には、普通図柄時間カウンタに10秒に対応するカウンタをセットする（ステップS356）。このステップS355またはステップS356の処理によって、普通図柄の変動表示の時間が決定されることとなる。なお、普通図柄時間カウンタは、上記ステップS102において、4ms毎に減算処理される。

【0306】

次に、メインCPU111は、普通図柄表示装置22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22においてLEDを所定の間隔で点滅させ、あたかも現在抽選中であるかのような印象を遊技者に与えるものである。この普通図柄の変動表示は、上記ステップS355またはステップS356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、普通図柄変動処理が終了する。

【0307】

また上記ステップS341にて変動表示中であると判定した場合には（ステップS341でNo）、メインCPU111は、ステップS348において、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が4ms毎に減算処理されていき、セットされた普通図柄時間カウンタが0となっているか判定する。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、普通図柄変動処理を終了して次のサブルーチンを実行する。

【0308】

メインCPU111は、上記ステップS358において、設定された変動時間を経過したと判定した場合には（ステップS358でYes）、ステップS359において普通図柄表示装置22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22には、それ以前のルーチン処理によって設定された普通図柄（長開放図柄、短開放図柄またはハズレ図柄）が停止表示する。これにより、普通図柄の抽選の結果が遊技者に報知されることとなる。

【0309】

次にメインCPU111は、普通図柄の変動表示が停止して図柄が確定したことを演出制御基板120に送信すべく、ステップS360において普通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。なお、普通図柄確定コマンドは、停止表示した図柄がいずれの図柄であるかを識別可能となっている。

次に、メインCPU111は、ステップS361において、普通図柄表示装置22に普通図柄を停止表示させる時間をセットする。ここでは、確定した図柄を遊技者が認識できるように、普通図柄の停止時間を1秒として、普通図柄時間カウンタに1秒に対応するカウンタをセットする。

【0310】

次に、ステップS362において、メインCPU111は、設定されていた普通図柄が当たり図柄（長開放図柄または短開放図柄）であるか否かを判定し、設定されていた普通図柄が当たり図柄であった場合には（ステップS362でYes）、ステップS363において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し、設定さ

10

20

30

40

50

れていた普通図柄がハズレ図柄であった場合には（ステップS 3 6 2でN o）、そのまま普通図柄変動処理を終了する。

【0 3 1 1】

< 普通電動役物制御処理 >

図3 5は、主制御基板による普通電動役物制御処理を説明するフローチャートである。

なお、この普通電動役物制御処理は、図3 4に示す普通図柄変動処理のステップS 3 6 2において、「当たり」と判定された場合に実行される。

【0 3 1 2】

メインCPU 1 1 1は、ステップS 3 7 1において、上記のステップ3 6 1（図3 4）でセットされた普通図柄停止時間が経過したかを判定する。その結果、普通図柄停止時間が経過したと判定した場合にはステップS 3 7 2に処理を移し、普通図柄停止時間は経過していないと判定した場合には（ステップS 3 7 1でN o）、当該普通電動役物制御処理を終了する。

10

【0 3 1 3】

上記ステップS 3 7 1において、普通図柄停止時間が経過したと判定した場合には、メインCPU 1 1 1は、ステップS 3 7 2において、既に始動口開閉ソレノイド1 4 cが開放制御中であるかを判定する。その結果、始動口開閉ソレノイド1 4 cが開放制御中であると判定した場合には（ステップS 3 7 2でY e s）ステップS 3 8 2に処理を移し、始動口開閉ソレノイド1 4 cは開放制御中ではないと判定した場合には（ステップS 3 7 2でN o）、ステップS 3 7 3に処理を移す。

20

【0 3 1 4】

上記ステップS 3 7 2において、始動口開閉ソレノイド1 4 cは開放制御中ではないと判定した場合には、メインCPU 1 1 1は、時短遊技フラグがオンしているか、すなわち現在の遊技状態が時短遊技状態であるかを判定する。

その結果、現在の遊技状態が時短遊技状態であると判定した場合には（ステップS 3 7 3でY e s）、ステップS 3 7 8に処理を移し、現在の遊技状態が時短遊技状態でないと判定した場合には（ステップS 3 7 3でN o）、ステップS 3 7 4に処理を移す。

【0 3 1 5】

上記ステップS 3 7 3にて現在の遊技状態は時短遊技状態ではないと判定した場合には、メインCPU 1 1 1は、ステップS 3 7 4において、普通図柄表示装置2 2に停止表示されている図柄つまり上記ステップS 3 6 1（図3 4）でセットされた図柄が長開放図柄であるかを判定する。

30

その結果、停止表示されている図柄が長開放図柄であると判定した場合には（ステップS 3 7 4でY e s）、ステップS 3 7 5において普電開放時間カウンタに4 . 2秒に対応するカウンタをセットする。

また、上記ステップS 3 7 4において停止表示されている図柄が長開放図柄ではない（短開放図柄）と判定した場合には（ステップS 3 7 4でN o）、ステップS 3 7 7において普電開放時間カウンタに0 . 2秒に対応するカウンタをセットする。

【0 3 1 6】

次に、メインCPU 1 1 1は、第2始動口1 4の開放が開始することを演出制御基板1 2 0に伝送すべく、長開放開始コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。なお、本実施形態においては、非時短遊技状態であって、かつ、長開放図柄が決定された場合にのみ、始動口開閉ソレノイド1 4 cの通電開始時に長開放図柄が演出制御基板1 2 0に送信される。ただし、始動口開閉ソレノイド1 4 cの通電開始時に、普通図柄の種類や遊技状態を識別可能に演出制御基板1 2 0に送信しても構わない。

40

【0 3 1 7】

また、上記ステップS 3 7 3において現在の遊技状態が時短遊技状態であると判定した場合にも、メインCPU 1 1 1は、ステップS 3 7 8において、上記ステップS 3 7 4と同様に、普通図柄表示装置2 2に停止表示されている図柄が長開放図柄であるかを判定する。

50

【0318】

その結果、停止表示されている図柄が長開放図柄であると判定した場合には（ステップS378でYes）、メインCPU111は、ステップS379において普電開放時間カウンタに5秒に対応するカウンタをセットする。

また、上記ステップS378において、停止表示されている図柄が長開放図柄ではない（短開放図柄である）と判定した場合には、メインCPU111は、ステップS380において普電開放時間カウンタに3秒に対応するカウンタをセットする。

【0319】

ステップS381において、メインCPU111は、始動口開閉ソレノイド14cを通電するためのテーブルをセットする。具体的には、ステップS375の処理が行われた場合には、図17(a)に示す長開放TBL1をセットし、ステップS377の処理が行われた場合には、図17(c)に示す短開放TBL1をセットする。また、ステップS379の処理が行われた場合には、図17(b)に示す長開放TBL2をセットし、ステップS380の処理が行われた場合には、図17(d)に示す短開放TBL2をセットする。

そして、セットしたテーブルに基づいて始動口開閉ソレノイド14cに通電を開始する。これにより、第2始動口14が開放して第2の態様に制御されることとなる。

【0320】

ステップS382において、メインCPU111は、設定された普電開放時間を経過したか否かを判定する。すなわち、普電開放時間カウンタが4ms毎に減算処理されていき、セットされた普電開放時間カウンタ=0となったか否かを判定する。その結果、普電開放時間カウンタ=0となったと判定した場合には（ステップS382でYes）、ステップS383に処理を移し、普電開放時間カウンタ=0となっていないと判定した場合には（ステップS382でNo）普通電動役物制御処理を終了する。

【0321】

上記ステップS382において、設定された普電開放時間を経過したと判定された場合には、メインCPU111は、ステップS383において始動口ソレノイド通電停止データをセットして始動口開閉ソレノイド14cの通電を停止する。これにより、第2始動口14は第1の態様に復帰し、再び遊技球の入球が不可能または困難となり、実行されていた普通遊技が終了することとなる。

次に、メインCPU111は、ステップS384において普図普電処理データ=0をセットして普通電動役物制御処理は終了する。

【0322】

次に、図36、図37を参照して、サブROM122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。

【0323】

<変動演出パターン決定テーブル>

図36、図37は第1特別図柄表示装置20における演出図柄の変動態様を決定するための変動演出パターン決定テーブルを示す図であり、図36は、第1特別図柄表示装置20における特別図柄の変動パターンに基づく変動演出パターン決定テーブルの一例を示した図であり、図37は、第2特別図柄表示装置21における特別図柄の変動パターンに基づく変動演出パターン決定テーブルの一例を示した図である。

【0324】

変動演出パターン決定テーブルは、現在の遊技状態と演出モードにしたがって、例えば複数の変動演出パターン決定テーブルの中から一つの変動演出パターン決定テーブルが参照されるものであり、ここでは変動演出パターン決定テーブルの一つを例示して説明する。

なお、演出モードとは、例えば背景やBGM、変動演出の選択肢などが異なるものであり、遊技中の遊技の単調さを解消するために適宜移行可能なモードである。

【0325】

なお、「変動演出パターン」とは、特別図柄の変動中に行われる演出手段（第1画像表

10

20

30

40

50

示装置 3 1 a、第 2 画像表示装置 3 1 b、演出用役物装置 3 2、演出用照明装置 3 3、音声出力装置 3 4)における具体的な演出態様をいう。例えば、第 1 画像表示装置 3 1 a においては、変動演出パターンによって演出図柄 3 5 の変動態様が決定される。

また、本実施形態でいう「リーチ」とは、特別遊技に移行することを報知する演出図柄 3 5 の組合せの一部が停止表示され、他の演出図柄画像 3 6 が変動表示を行っている状態をいう。例えば、大当たり遊技に移行することを報知する演出図柄 3 5 の組合せとして「7 7 7」の 3 桁の演出図柄 3 5 の組み合わせが設定されている場合に、2 つの演出図柄 3 5 が「7」で停止表示され、残りの演出図柄 3 5 が変動表示を行っている状態をいう。

【0326】

図 3 6、図 3 7 に示す変動演出パターン決定テーブルは、主制御基板 1 1 0 から受信した変動パターン指定コマンドと演出用乱数値 1 と変動演出パターンとが対応付けて構成されている。

10

サブ CPU 1 2 1 は、演出用乱数値 1 を取得し、図 3 6、図 3 7 に示した変動演出パターン決定テーブルを参照し、主制御基板 1 1 0 から受信した変動パターン指定コマンドと取得した演出用乱数値 1 に基づいて、変動演出パターンを決定する。そして、決定した変動演出パターンに対応する演出パターン指定コマンドを画像制御基板 1 5 0 のホスト CPU 1 5 1 に送信するようにしている。

【0327】

この図 3 6 に示す変動演出パターン決定テーブルでは、主制御基板 1 1 0 から受信した変動パターン指定コマンドが「E 6 H」「0 1 H」、演出用乱数値 1 が「0」～「4 9」であれば、変動演出パターン 1 を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動演出パターン 1 に対応する演出パターン指定コマンド「A 1 H」「0 1 H」を生成して、画像制御基板 1 5 0 に送信する。変動演出パターン 1 の演出内容は、例えばリーチ A 1 演出（当たり演出）である。

20

【0328】

また、主制御基板 1 1 0 から受信した変動パターン指定コマンドが「E 6 H」「0 1 H」、演出用乱数値 1 が「5 0」～「9 9」であれば、変動演出パターン 2 を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動演出パターン 2 に対応する演出パターン指定コマンド「A 1 H」「0 2 H」を生成して画像制御基板 1 5 0 に送信する。変動演出パターン 2 の演出内容は、例えばリーチ A 2 演出（当たり演出）である。

30

【0329】

また、主制御基板 1 1 0 から受信した変動パターン指定コマンドが「E 6 H」「0 2 H」、演出用乱数値 1 が「0」～「4 9」であれば、変動演出パターン 3 を選択し、特別図柄の変動開始時には、変動演出パターン 3 に対応する演出パターン指定コマンド「A 1 H」「0 3 H」を生成して画像制御基板 1 5 0 に送信する。変動演出パターン 3 の演出内容は、例えばリーチ B 1 演出（当たり演出）である。

【0330】

また、主制御基板 1 1 0 から受信した変動パターン指定コマンドが「E 6 H」「0 2 H」、演出用乱数値 1 が「5 0」～「9 9」であれば、変動演出パターン 4 を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動演出パターン 2 に対応する演出パターン指定コマンド「A 1 H」「0 4 H」を生成して画像制御基板 1 5 0 に送信する。変動演出パターン 4 の演出内容は、例えばリーチ B 2 演出（当たり演出）である。

40

【0331】

また、主制御基板 1 1 0 から受信した変動パターン指定コマンドが「E 6 H」「0 3 H」のときは、演出用乱数値 1 の値「0」～「9 9」に関係なく、変動演出パターン 5 を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動演出パターン 5 に対応する演出パターン指定コマンド「A 1 H」「0 5 H」を生成して画像制御基板 1 5 0 に送信する。変動演出パターン 5 の演出内容は、例えば図柄煽り演出である。

同様に、主制御基板 1 1 0 から受信した変動パターン指定コマンドが「E 6 H」「0 4 H」～「E 6 H」「0 6 H」のときは、演出用乱数値 1 の値「0」～「9 9」に関係なく

50

、変動演出パターン 6 ~ 8 を選択し、特別図柄の変動開始時には、変動パターン 6 ~ 8 にそれぞれ対応する変動パターン指定コマンド「A 1 H」「0 6 H」~ 「A 1 H」「0 8 H」を生成して画像制御基板 1 5 0 に送信する。変動演出パターン 6 ~ 8 の演出内容は、例えばチャンス演出である。

【0 3 3 2】

また、主制御基板 1 1 0 から受信した変動パターン指定コマンドが「E 6 H」「0 7 H」のときは、演出用乱数値 1 の値「0」~ 「9 9」に関係なく、変動演出パターン 9 を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動演出パターン 9 に対応する演出パターン指定コマンド「A 1 H」「0 9 H」を生成して画像制御基板 1 5 0 に送信する。変動演出パターン 9 の演出内容は、例えば通常変動演出である。

10

【0 3 3 3】

また、主制御基板 1 1 0 から受信した変動パターン指定コマンドが「E 6 H」「0 8 H」、演出用乱数値 1 が「0」~ 「4 9」であれば、変動演出パターン 1 0 を選択し、特別図柄の変動開始時には、変動演出パターン 1 0 に対応する演出パターン指定コマンド「A 1 H」「0 A H」を生成して画像制御基板 1 5 0 に送信する。変動演出パターン 1 0 の演出内容は、例えばリーチ A 1 演出（ハズレ）である。

【0 3 3 4】

また、主制御基板 1 1 0 から受信した変動パターン指定コマンドが「E 6 H」「0 8 H」、演出用乱数値 1 が「5 0」~ 「9 9」であれば、変動演出パターン 1 1 を選択し、特別図柄の変動開始時には、変動演出パターン 1 1 に対応する演出パターン指定コマンド「A 1 H」「0 B H」を生成して画像制御基板 1 5 0 に送信する。変動演出パターン 1 1 の演出内容は、例えばリーチ A 2 演出（ハズレ）である。

20

なお、一例として上記リーチ A 1 演出ではサブ液晶 3 1 b を用いた演出を実行しない一方で、リーチ A 2 演出ではリーチとなるタイミングやその他所定のタイミングでサブ液晶 3 1 b を用いた演出を実行する。

この場合、リーチ A 2 演出においてサブ液晶 3 1 b を用いて行われる演出は、例えばミニキャラがサブ液晶 3 1 b 内でアイテムを獲得し、その獲得結果にて図柄変動の信頼度を報知するような演出である。

【0 3 3 5】

同様に、主制御基板 1 1 0 から受信した変動パターン指定コマンドが「E 6 H」「0 9 H」、演出用乱数値 1 が「0」~ 「4 9」であれば、変動演出パターン 1 2 を選択し、演出用乱数値 1 が「5 0」~ 「9 9」であれば、変動演出パターン 1 3 を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動演出パターン 1 2、1 3 にそれぞれ対応する演出パターン指定コマンド「A 1 H」「0 C H」、「A 1 H」「0 D H」を生成して画像制御基板 1 5 0 に送信する。変動演出パターン 1 2、1 3 の演出内容は、例えばリーチ B 1 演出（ハズレ）、リーチ B 2 演出（ハズレ）である。

30

【0 3 3 6】

同様に、主制御基板 1 1 0 から受信した変動パターン指定コマンドが「E 6 H」「0 A H」、「E 6 H」「0 B H」のときは、演出用乱数値 1 の値「0」~ 「9 9」に関係なく、変動演出パターン 1 4、1 5 を選択し、特別図柄の変動開始時には、変動パターン 1 4、1 5 にそれぞれ対応する変動パターン指定コマンド「A 1 H」「0 E H」、「A 1 H」「0 F H」を生成して画像制御基板 1 5 0 に送信する。変動演出パターン 1 4、1 5 の演出内容は、例えば短縮変動 A 演出、短縮変動 B 演出である。

40

【0 3 3 7】

なお、主制御基板 1 1 0 から受信した変動パターン指定コマンドが「E 6 H」「2 1 H」~ 「E 6 H」「2 B H」のときは、上記同様の選択処理により変動パターン 1 ~ 1 5 を選択し、特別図柄の変動開始時には、変動パターン 1 ~ 1 5 にそれぞれ対応する変動パターン指定コマンド「A 1 H」「1 1 H」~ 「A 1 H」「1 D H」を生成して画像制御基板 1 5 0 に送信することになる。

【0 3 3 8】

50

なお、図 3 7 に示す第 2 特別図柄表示装置 2 0 における変動演出パターン決定テーブルは、主制御基板から受信した変動パターン指定コマンドのMODEが「E7H」であること、及び画像制御基板に送信する演出パターン指定コマンドのMODEが「B1H」であること以外は、図 3 6 に示す第 1 特別図柄表示装置 2 0 における変動演出パターン決定テーブルと同じであるので説明は省略する。

【0339】

上記のように本実施形態の遊技機では、同じ特別図柄の変動パターン指定コマンドであっても演出用乱数値 1 に基づいて、異なる変動演出パターンが決定可能に構成されていることから、特別図柄の変動パターン指定コマンドの数を減少させて、主制御基板 1 1 0 における記憶容量の削減を図るようにしている。

10

【0340】

なお、図示は省略するが、演出パターン指定コマンドは、変動演出パターンに対応するもの以外にも、MODEの設定値を変化させて、「客待ち演出パターンに対応する演出パターン指定コマンド(MODE = 01H)」、「当たり開始演出パターンに対応する演出パターン指定コマンド(MODE = 02H)」、「大当たり演出パターンに対応する演出パターン指定コマンド(MODE = 03H)」、「当たり終了演出パターンに対応する演出パターン指定コマンド(MODE = 04H)」等の各種の演出パターン指定コマンドを画像制御基板 1 5 0 に送信する。

【0341】

次に、演出制御基板 1 2 0 におけるサブCPU 1 2 1 により実行される処理について説明する。

20

【0342】

<演出制御基板のメイン処理>

図 3 8 は、演出制御基板によるメイン処理を説明するフローチャートである。

ステップ S 5 1 0 において、サブCPU 1 2 1 は、初期化処理を行う。この処理において、サブCPU 1 2 1 は、電源投入に応じて、サブROM 1 2 2 からメイン処理プログラムを読み込むとともに、サブRAM 1 2 3 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。この処理が終了した場合には、ステップ S 5 2 0 に処理を移す。

【0343】

ステップ S 5 2 0 において、サブCPU 1 2 1 は、演出用乱数値更新処理を行う。この処理において、サブCPU 1 2 1 は、サブRAM 1 2 3 に記憶される種々の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 S 5 1 0 の処理を繰り返し行う。

30

【0344】

<演出制御基板のタイマ割込処理>

図 3 9 は、演出制御基板によるタイマ割込処理を説明するフローチャートである。

図示はしないが、演出制御基板 1 2 0 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 1 2 0 のタイマ割込処理が実行される。

【0345】

40

まず、ステップ S 6 0 1 において、サブCPU 1 2 1 は、サブCPU 1 2 1 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。

ステップ S 6 0 2 において、サブCPU 1 2 1 は、演出制御基板 1 2 0 で用いられる各種タイマカウンタの更新処理を行う。

ステップ S 6 0 3 において、サブCPU 1 2 1 は、コマンド解析処理を行う。この処理において、サブCPU 1 2 1 は、サブRAM 1 2 3 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 4 0 および図 4 1 を用いて後述する。なお、演出制御基板 1 2 0 は、主制御基板 1 1 0 から送信されたコマンドを受信すると、図示しない演出制御基板 1 2 0 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 S 6 0 3 において受信したコ

50

マンドの解析処理が行われる。

【0346】

ステップS604において、サブCPU121は、ランプ制御基板140を介して入力される演出ボタン検出スイッチ8aの信号のチェックを行い、演出ボタン8に関する演出入力制御処理を行う。なお、演出入力制御処理の具体的な説明は、図43を用いて後述する。

【0347】

ステップS605において、サブCPU121は、サブRAM123の送信バッファにセットされている各種データを画像演制御基板150やランプ制御基板140へ送信する。

10

ステップS606において、サブCPU121は、ステップS601で退避した情報をサブCPU121のレジスタに復帰させる。

【0348】

<コマンド解析処理>

図40、図41は、演出制御基板によるコマンド解析処理を説明するフローチャートである。なお、図41に示すコマンド解析処理2は、図40に示すコマンド解析処理1に引き続いて行われるものである。

ステップS611において、サブCPU121は、受信バッファにコマンドが有るか否かを確認して、コマンドを受信したかを確認する。

サブCPU121は、受信バッファにコマンドがなければ(ステップS611でNo)、コマンド解析処理を終了し、受信バッファにコマンドがあれば(ステップS611でYes)、ステップS621に処理を移す。

20

【0349】

ステップS621において、サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが、客待ちコマンドであるか否かを確認する。なお、客待ちコマンドは、主制御基板110のステップS217(図26)においてセットされる。

サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが客待ちコマンドであれば(ステップS621でYes)、ステップS622に処理を移し、客待ちコマンドでなければ(ステップS621でNo)、ステップS631に処理を移す。

ステップS622において、サブCPU121は、客待ち演出パターンを決定する客待ち演出パターン決定処理を行う。具体的には、客待ち演出パターンを決定し、決定した客待ち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、決定した客待ち演出パターンの情報を画像演制御基板150とランプ制御基板140に送信するため、決定した客待ち演出パターンに基づくデータをサブRAM123の送信バッファにセットする。

30

これにより、画像制御基板150によって客待ち演出が開始される。

【0350】

ステップS631において、サブCPU121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確認する。なお、始動入賞指定コマンドは、主制御基板110のステップS154、ステップS156またはステップS157(図23)においてセットされる。

40

サブCPU121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S631でYes)、ステップS632に処理を移し、始動入賞指定コマンドでなければ(ステップS631でNo)ステップS641に処理を移す。

【0351】

ステップS632において、サブCPU121は、受信した始動入賞指定コマンドを解析するとともに、当該始動入賞指定コマンドに対応するデータ更新処理を実行する。始動入賞指定コマンドには、事前判定処理によって仮判定された大当たり、小当たり、ハズレに係る情報が対応付けられている。したがって、ここでは新たに留保された第1保留(U1)または第2保留(U2)についての情報が、サブRAM123の所定の記憶領域に記憶されることとなる。

50

【0352】

ステップS633において、サブCPU121は、始動入賞指定コマンドを解析し、保留表示を所定の態様で行うべく保留表示コマンドを画像演制御基板150とランプ制御基板140に送信する保留表示態様決定処理を行う。これにより、第1画像表示装置31aには、第1保留(U1)および第2保留(U2)の現在の留保個数が表示されることとなる。

【0353】

ステップS641において、サブCPU121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。なお、変動パターン指定コマンドは、主制御基板110のステップS209(図26)においてセットされる。

10

サブCPU121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S641でYes)、ステップS642に処理を移し、変動パターン指定コマンドでなければ(ステップS641でNo)、ステップS651に処理を移す。

【0354】

ステップS642において、サブCPU121は、受信した変動パターン指定コマンドに基づいて、複数の変動演出パターンの中から1つの変動演出パターンを決定する変動演出パターン決定処理を行う。この変動演出パターン決定処理については、図42を用いて後述する。

【0355】

20

ステップS643において、サブCPU121は、第1保留記憶領域および第2保留記憶領域に記憶されている保留表示データと始動入賞指定コマンドに対応するデータとをシフトさせ、シフトした後の保留表示データの情報を画像演制御基板150とランプ制御基板140に送信する保留表示態様更新処理を行う。

【0356】

ステップS651において、サブCPU121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。なお、演出図柄指定コマンドは、主制御基板110のステップS227、ステップS231、ステップS232(図27)においてセットされる。

サブCPU121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S651でYes)、ステップS652に処理を移し、演出図柄指定コマンドでなければ(ステップS651でNo)、ステップS661に処理を移す。

30

【0357】

ステップS652において、サブCPU121は、受信した演出図柄指定コマンドの内容に基づいて、第1画像表示装置31aに停止表示させる演出図柄35を決定する演出図柄決定処理を行う。具体的には、演出図柄指定コマンドを解析して、大当たりの有無、大当たりの種別に応じて演出図柄35の組み合わせを構成する演出図柄データを決定し、決定された演出図柄データを演出図柄記憶領域にセットする。

【0358】

ステップS661において、サブCPU121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。なお、図柄確定コマンドは、主制御基板110のステップS243(図28)においてセットされる。

40

サブCPU121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S661でYes)、ステップS662に処理を移し、図柄確定コマンドでなければ(ステップS661でNo)、ステップS671に処理を移す。

【0359】

ステップS662において、サブCPU121は、演出図柄35を停止表示させるために、上記ステップS652で決定された演出図柄データに基づくデータと、演出図柄を停止表示させるための停止指示データをサブRAM123の送信バッファにセットする演出図柄停止処理を行う。

50

【0360】

ステップS671において、サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが、普図変動パターン指定コマンドであるか否かを確認する。なお、普図変動パターン指定コマンドは、主制御基板110のステップS353（図34）においてセットされる。

サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが普図変動パターン指定コマンドであれば（ステップS71でYes）、ステップS672に処理を移し、普図変動パターン指定コマンドでなければ（ステップS671でNo）、ステップS681に処理を移す。

【0361】

ステップS672において、サブCPU121は、受信した普図変動パターン指定コマンドに基づいて、複数の普図変動演出パターンの中から1つの普図変動演出パターンを決定する普図変動演出パターン決定処理を行う。

【0362】

ステップS681において、サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが、長開放開始コマンドであるか否かを確認する。なお、長開放開始コマンドは、主制御基板110のステップS376（図35）においてセットされる。

サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが長開放開始コマンドであれば（ステップS681でYes）、ステップS682に処理を移し、長開放開始コマンドでなければ（ステップS681でNo）、ステップS700に処理を移す。

【0363】

ステップS682において、サブCPU121は、長開放中演出処理を行う。ここでは、非時短遊技状態において第2始動口14が長時間（4.2秒）開放されることを遊技者に報知すべく、報知演出が実行される。

【0364】

ステップS691において、サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが、普通図柄確定コマンドであるか否かを確認する。なお、普通図柄確定コマンドは、主制御基板110のステップS360（図34）においてセットされる。

サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが普通図柄確定コマンドであれば（ステップS691でYes）、ステップS692に処理を移し、普通図柄確定コマンドでなければ（ステップS691でNo）、ステップS700に処理を移す。

【0365】

ステップS692において、サブCPU121は、普図演出図柄を停止表示させるために、受信した普通図柄確定コマンドに対応する演出図柄データと、普図演出図柄を停止表示させるための停止指示データをサブRAM123の送信バッファにセットする普通図柄変動停止処理を行う。

【0366】

ステップS700において、サブCPU121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。なお、遊技状態指定コマンドは、主制御基板110のステップS258（図29）およびステップS32（図32）においてセットされる。

サブCPU121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S700でYes）、ステップS701に処理を移し、遊技状態指定コマンドでなければ（ステップS700でNo）、ステップS711に処理を移す。

【0367】

ステップS701において、サブCPU121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サブRAM123にある遊技状態記憶領域にセットする。

ステップS711において、サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが、オープニングコマンドであるか否かを確認する。なお、オープニングコマンドは、主制御基板110のステップS265（図29）においてセットされる。

サブCPU121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コマンドであれば（ステップS711でYes）、ステップS712に処理を移し、オープニングコマンドでなければ（ステップS711でNo）、ステップS721に処理を移す。

【0368】

ステップS712において、サブCPU121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。具体的には、オープニング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とともに、決定した当たり開始演出パターンの情報を画像演制御基板150とランプ制御基板140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データをサブRAM123の送信バッファにセットする。

10

【0369】

ステップS721において、サブCPU121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。なお、大入賞口開放指定コマンドは、主制御基板110のステップS275（図30）においてセットされる。

サブCPU121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S721でYes）、ステップS722に処理を移し、大入賞口開放指定コマンドでなければ（ステップS721でNo）、ステップS731に処理を移す。

【0370】

ステップS722において、サブCPU121は、大当たり演出パターンを決定するラウンド中演出パターン決定処理を行う。具体的には、何回目のラウンド遊技が開始するかについての情報を有する大入賞口開放指定コマンドに基づいて、開始するラウンドごとにラウンド中演出パターンを決定する。そして、決定したラウンド中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、当該演出パターンの情報を画像演制御基板150とランプ制御基板140に送信するため、対応するデータをサブRAM123の送信バッファにセットする。

20

【0371】

ステップS731において、サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが、ラウンド終了指定コマンドであるか否かを確認する。なお、ラウンド終了指定コマンドは、主制御基板110のステップS284（図30）においてセットされる。

30

サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドがラウンド終了指定コマンドであれば（ステップS731でYes）、ステップS732に処理を移し、ラウンド終了指定コマンドでなければ（ステップS731でNo）、ステップS741に処理を移す。

【0372】

ステップS732において、サブCPU121は、各ラウンド間の演出パターンを決定する休止中演出パターン決定処理を行う。

ステップS741において、サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが、エンディングコマンドであるか否かを確認する。なお、エンディングコマンドは、主制御基板110のステップS287（図30）およびステップS312（図31）においてセットされる。

40

サブCPU121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コマンドであれば（ステップS741でYes）、ステップS742に処理を移し、エンディングコマンドでなければ（ステップS741でNo）、コマンド解析処理を終了する。

【0373】

ステップS742において、サブCPU121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う。具体的には、エンディング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とともに、決定した当たり終了演出パターンの情報を画像演制御基板150とランプ制御基板140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

50

データをサブRAM123の送信バッファにセットする。

【0374】

<変動演出パターン決定処理>

図42は、演出制御基板による変動演出パターン決定処理を説明するフローチャートである。

図42に示す変動演出パターン決定処理は、演出制御基板120の受信バッファに、主制御基板110から送信された変動パターン指定コマンドが格納されると、サブCPU121が実行する。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、第1画像表示装置31aをはじめとする種々の演出用の装置をどのように制御するかを示す変動演出パターンを決定するものである。

まず、ステップS801において、サブCPU121は、上記ステップS520で更新された演出用乱数値を取得する。

次に、ステップS802において、サブCPU121は、現在の遊技状態と演出モードを参照して変動演出パターン決定テーブルを設定する。

【0375】

次に、ステップS803において、サブCPU121は、上記ステップS802でセットされた変動演出パターン決定テーブルと、上記ステップS801で取得された演出用乱数値に基づいて、1の変動演出パターンを決定する。

次に、ステップS804において、サブCPU121は、上記ステップS803で決定した変動演出パターンを画像制御基板150およびランプ制御基板140に伝送すべく、演出パターン指定コマンドを伝送データ格納領域にセットする。なお、演出パターン指定コマンドが画像制御基板150およびランプ制御基板140に送信されると、演出パターン指定コマンドに基づいて第1画像表示装置31a、演出用役物装置32、演出用照明装置33および音声出力装置34が制御される。

【0376】

次に、ステップS805において、サブCPU121は、変動演出が開始してからの経過時間を計時すべく、演出時間タイマをセットする。例えば、リーチAに係る変動演出パターンが決定された場合には、60秒に対応するカウンタがセットされる。

次に、ステップS806において、サブCPU121は、第1画像表示装置31aに演出図柄35を停止表示させる期間である図柄確定期間をセットする。この図柄確定期間は、変動演出終了前3秒から変動演出が終了するまでの間である。

【0377】

<演出入力制御処理>

図43は、演出制御基板による演出入力制御処理を説明するフローチャートである。

まず、ステップS811において、サブCPU121は、ランプ制御基板1140からの演出ボタン検出コマンドに基づいて、演出ボタン検出スイッチ8aからの有効な演出ボタン検出信号があったか否かを判定する。ここで、サブCPU121は、演出ボタン検出信号がないと判定すれば(ステップS811でNo)、当該処理を終了し、演出ボタン検出信号があると判定すれば(ステップS811でYes)、ステップS812の処理に移行する。

【0378】

ステップS812において、サブCPU121は、サブRAM123の記憶領域にボタン操作演出実行可能フラグ=01がセットされているか否かを判定する。ここで、サブCPU121は、ボタン操作演出実行可能フラグ=01がセットされていなければ(ステップS812でNo)、当該処理を終了し、ボタン操作演出実行可能フラグ=01がセットされていれば(ステップS812でYes)、ステップS813の処理に移行する。

【0379】

なお、ボタン操作演出実行可能フラグとは、ボタン操作が行われたことに基いて、当該操作に対応した演出を実行させることができる状態であるか否かを判断するものであり、フラグ「01」ならば当該操作に対応した演出を実行させることが可能であり、フラグ

10

20

30

40

50

「00」ならば当該操作に対応した演出を実行させることが不可能であることを示し、演出ボタンの操作有効期間の開始に合わせてフラグ「01」がセットされ、演出ボタンが操作されるか、または演出ボタンが操作されずに操作有効期間が終了したらフラグ「00」がセットされる。

【0380】

ステップS813において、サブCPU121は、ボタン操作演出実行コマンドを送信バッファにセットする。このコマンドは、画像制御基板150に演出ボタン8の操作に対応した演出を実行させるためのコマンドである。

ここで、サブCPU121は、演出入力制御処理の後のステップS605（図39参照）において送信バッファにセットされたコマンドを画像制御基板150及びランプ制御基板140に送信する。画像制御基板150は受信したコマンドに基づいて、第1画像表示装置31a及び音声出力装置32を作動させ、ランプ制御基板140は受信したコマンドに基づいて演出用役物装置32及び演出用照明装置33を作動させる。

10

【0381】

次に、画像制御基板150について説明する。

画像制御基板150では、演出制御基板120から演出用のコマンドを受信すると、受信した演出用のコマンドに基づいて、ホストCPU151がホストROM153から音声出力装置制御プログラムを読み出して、音声出力装置342における音声を出力制御するとともに、ホストCPU151がホストROM153からアニメーション制御プログラムを読み出して、第1画像表示装置31aにおける画像表示を制御する。

20

【0382】

ここで、画像制御基板150におけるホストCPU151により実行される処理について説明する。

【0383】

<ホストCPUメイン処理>

図44は、画像制御基板によるメイン処理を説明するフローチャートである。

電源基板170により電源が供給されると、ホストCPU151にシステムリセットが発生し、ホストCPU151は、以下のメイン処理を行う。

【0384】

まず、ステップS901において、ホストCPU151は、初期化処理を行う。この処理において、ホストCPU151は、電源投入に応じて、ホストROM153からメイン処理プログラムを読み込むとともに、ホストCPU151の各種モジュールやVDP200の初期設定を指示する。

30

【0385】

ステップS902において、ホストCPU151は、演出制御基板120から送信された演出パターン指定コマンド（ホストRAM152の受信バッファに格納されているコマンド）を解析する演出パターン指定コマンド解析処理を行う。

なお、画像制御基板150は、演出制御基板120から送信されたコマンドを受信すると、図示しない画像制御基板150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S902において受信したコマンドの解析処理が行われる。

40

【0386】

演出パターン指定コマンド解析処理は、受信バッファに演出パターン指定コマンドが記憶されているか否かを確認する。受信バッファに演出パターン指定コマンドが記憶されていないければ、そのままステップS903に処理を移す。

受信バッファに演出パターン指定コマンドが記憶されていれば、新たな演出パターン指定コマンドを読み込み、読み込んだ演出パターン指定コマンドに基づいて、実行する1つまたは複数のアニメグループを決定するとともに、それぞれのアニメグループからアニメパターンを決定する（図47参照）。そして、アニメパターンを決定すると、読み込んだ演出パターン指定コマンドを送信バッファから消去する。

50

【 0 3 8 7 】

ステップ S 9 0 3 において、ホスト C P U 1 5 1 は、アニメーション制御処理を行う。この処理において、後述するステップ S 9 2 1 において更新される「シーン切換えカウンタ」、「ウェイトフレーム」、「フレームカウンタ」と、上記ステップ S 9 0 2 で決定されたアニメパターンとに基づいて、各種アニメーションのアドレスを更新する。

ステップ S 9 0 4 において、ホスト C P U 1 5 1 は、アニメーションが属するアニメグループの優先順位（描画順序）に従って、更新したアドレスにあるアニメーションの 1 フレームの表示情報（スプライトの識別番号、表示位置等）から、ディスプレイリストを生成していく（図 4 7 参照）。そして、ディスプレイリストの生成が完了すると、ホスト C P U 1 5 1 はディスプレイリストを V D P 2 0 0 に出力する。ここで出力するディスプレイリストについては、図 4 6 を用いて後述する。

10

なお、ここで出力されたディスプレイリストは、V D P 2 0 0 における C P U I / F 2 0 3 を介して、V R A M 1 5 6 のディスプレイリスト記憶領域 1 5 6 a に記憶される。

【 0 3 8 8 】

ステップ S 9 0 5 において、ホスト C P U 1 5 1 は、F B 切換えフラグ = 0 1 であるか否かを判定する。

ここで、F B 切換えフラグは、図 4 5 (b) で後述するように、1 / 6 0 秒（約 1 6 . 6 m s ）毎の V ブランク割込みにおいて、前回のディスプレイリストの描画が完了していれば、F B 切換えフラグ = 0 1 になる。すなわち、ステップ S 9 0 5 では、前回の描画が完了したか否かを判定することになる。

20

ホスト C P U 1 5 1 は、F B 切換えフラグ = 0 1 であれば（ステップ S 9 0 5 で Y e s ）、ステップ S 9 0 6 に処理を移し、F B 切換えフラグ = 0 0 であれば（ステップ S 9 0 5 で N o ）、F B 切換えフラグ = 0 1 になるまで待機をする。

【 0 3 8 9 】

ステップ S 9 0 6 において、ホスト C P U 1 5 1 は、F B 切換えフラグ = 0 0 をセットして（F B 切換えフラグをオフにして）、ステップ S 9 0 6 に処理を移す。

ステップ S 9 0 7 において、ホスト C P U 1 5 1 は、描画実行開始処理を行う。

この処理において、既に出したディスプレイリストに対する描画の実行を V D P 2 0 0 に指示するため、描画レジスタに描画実行開始データをセットする。すなわち、上記 S 9 0 4 で出力されたディスプレイリストに対する描画の実行が指示されることになる。

30

以降は、図 4 5 に示す所定の割り込みが発生するまで、ステップ S 9 0 2 ~ ステップ S 9 0 7 の処理を繰り返し行う。

【 0 3 9 0 】

< 画像制御基板の割込処理 >

図 4 5 を用いて画像制御基板 1 5 0 の割込処理を説明する。

画像制御基板 1 5 0 の割込処理には、描画終了割込信号を入力したことで行う描画終了割込処理と、V ブランク割込信号を入力したことで行う V ブランク割込処理とを少なくとも備えている。

【 0 3 9 1 】

< ホスト C P U 描画終了割込処理 >

40

図 4 5 (a) は、画像制御基板による描画終了割込処理を説明するフローチャートである。

V D P 2 0 0 は、所定単位のフレーム（1 フレーム）の描画が終了すると、C P U I / F 2 0 3 を介して、ホスト C P U 1 5 1 に描画終了割込信号を出力する。

ホスト C P U 1 5 1 は、V D P 2 0 0 から描画終了割込信号を入力すると、描画終了割込処理を実行する。

描画終了割込処理においては、ステップ S 9 1 1 において、ホスト C P U 1 5 1 は、描画終了フラグ = 0 1 をセット（描画終了フラグをオン）して、今回の描画終了割込処理を終了する。すなわち、描画の終了毎に描画終了フラグがオンになる。

【 0 3 9 2 】

50

< ホストCPU V ブランク割込処理 >

図45(b)は、画像制御基板によるVブランク割込処理を説明するフローチャートである。

VDP200は1/60秒(約16.6ms)毎に、CPU I/F203を介して、ホストCPU151にVブランク割込信号(垂直同期信号)を出力する。

ホストCPU151は、VDP200からVブランク割込信号を入力すると、Vブランク割込処理を実行する。

【0393】

ステップS921において、ホストCPU151は、「シーン切換えカウンタ」、「ウェイトフレーム」、「フレームカウンタ」の各種カウンタを更新する処理を行う。

ステップS922において、ホストCPU151は、描画終了フラグ=01であるか否かを判定する。すなわち、所定単位のフレームの描画が終了しているか否かを判定する。

ホストCPU151は、描画終了フラグ=01であれば(ステップS922でYes)、ステップS923に処理を移し、描画終了フラグ=01でなければ(ステップS922でNo)、今回のVブランク割込処理を終了する。すなわち、Vブランク割込信号を入力しても、描画が終了していなければ、ステップS923以降の処理が行われない。

【0394】

ステップS923において、ホストCPU151は、描画終了フラグ=00をセットする(描画終了フラグをオフにする)。

ステップS924において、ホストCPU151は、VDP200のメモリコントローラ209に「表示用フレームバッファ」と「描画用フレームバッファ」とを切り替える指示を与える。

ステップS925において、ホストCPU151は、FB切換えフラグ=01をセットし(FB切換えフラグをオンにし)、上記ステップS905(図44参照)における待機状態を解除して、今回のVブランク割込処理を終了する。

【0395】

次に、図46、図47を参照して、アニメパターンの決定方法およびディスプレイリストの生成方法について説明する。

【0396】

< アニメパターン >

図46は、演出パターンのアニメーションを表示するためのアニメパターンの一例である。

図46(a)に示すように、アニメパターンは、第1画像表示装置31aに表示するオブジェクトやシーン毎にグループ化され、背景のアニメーションを表示するための背景グループ、予告Aに用いるキャラクタのアニメーションを表示するための予告Aグループ、予告Bに用いるキャラクタのアニメーションを表示するための予告Bグループ、リーチキャラクタのアニメーションを表示するためのリーチグループ、演出図柄35のアニメーションを表示するための演出図柄グループ、大当たり演出のアニメーションを表示するための大当たり演出グループ・・・等の多数のグループが存在している。そして、それぞれのグループ毎に多数のアニメパターンが対応付けられてホストROM153に記憶されている。

ホストCPU151は、サブCPU121から受信した演出パターン指定コマンドに基づいて、実行する1つまたは複数のアニメグループを決定するとともに、それぞれのアニメグループからアニメパターンを決定する。

【0397】

図46(b)~(e)は、図13に示す変動パターン7(10秒の特別図柄の変動パターン7)に対応する変動パターン指定コマンド(E6H07H)を受信したときに、決定されるアニメパターンの一例を示している。

【0398】

ホストCPU151は、変動パターン7の変動パターン指定コマンド(E6H07H)

に対応する演出パターン指定コマンド（A1H09H）を受信したときには、ホストCPU151により、背景グループ、予告Aグループ、予告Bグループ、演出図柄グループの4つのグループを決定し、背景グループからはアニメパターン1、予告Aグループからはアニメパターン11、予告Bグループからはアニメパターン21、演出図柄グループからはアニメパターン501のアニメパターンを決定する。

【0399】

ここで、アニメパターンは、図46（b）～（e）に示すように、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。

例えば、図46（e）に示す演出図柄グループ・アニメパターン501では、1番目にアニメーション501が実行され、2番目にアニメーション511が実行される。

10

ホストRAM151には、1フレーム毎に更新する「シーン切換カウンタ」を有しており、1番目のアニメーション501を実行している間にシーン切換えカウンタが「540」を計測すると、2番目のアニメーション511にアニメーションが切り替わる。そして、2番目のアニメーション511を実行している間にシーン切換えカウンタが「60」を計測すると、演出図柄グループ・アニメパターン501のアニメーションが終了する。

なお「1フレーム」とは、画像表示装置の更新タイミング（垂直同期信号の更新タイミング）であり、1/60秒（約16.6ms）毎に、1フレーム更新されて行く。すなわち、1秒で60フレームが計測される。

【0400】

また、各アニメーションには、アニメーション情報が記憶されており、1フレーム毎に更新されるウェイトフレーム（すなわち表示時間）、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）、描画方法等などの表示情報を記憶している。

20

例えば、アニメーション表示において、図46（e）に示すアニメーション501では、最初に第1図柄～第4図柄が所定の座標に20フレーム（約0.33秒）まで表示され続ける。その後、第1図柄～第4図柄が別の座標に15フレーム（約0.25秒）まで表示され続ける。以降も同様に、第1図柄～第4図柄が予め定められたフレームまで異なる座標に表示され続けていくと、第1図柄～第4図柄が移動して表示していくようなアニメーションを表示することができる。

【0401】

30

そして、図46（b）～（e）に示すように、背景グループのアニメパターン1と、予告Aグループからはアニメパターン11と、予告Bグループからはアニメパターン21と、演出図柄グループからはアニメパターン501との複数のアニメパターンが決定され、これらのアニメパターンのアニメーションが並列するように実行される。

すなわち、第1画像表示装置31aの表示領域には、アニメパターンの開始から終了に至るまで、背景としてBG1とBG2の画像が表示され続け、アニメパターンの開始から2秒（120フレーム）後にキャラクタAの予告表示のアニメーションを行う画像が3秒（180フレーム）表示され、アニメパターンの開始から3秒（180フレーム）後に、キャラクタBの予告表示のアニメーションを行う画像が4秒（240フレーム）表示される。さらには、演出図柄の通常変動表示のアニメーションを行う画像が9秒間（540フレーム）行われ、その後1秒間（60フレーム）の仮停止表示のアニメーションを行う画像が表示される。

40

なお、これらの画像は、第1画像表示装置31aの表示領域に重複して表示されることになり、最初に描画された画像は、後に描画された画像によって上書きされて消されることになる。この画像の生成方法は、後述のディスプレイリストにおいて説明する。

【0402】

<ディスプレイリスト>

図47は、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の一例を示した図である。

ホストCPU151は、上記図46に示すようにアニメパターンを決定すると、所定単

50

位のフレーム毎（１フレーム毎）にディスプレイリストを生成して、生成したディスプレイリストをVDP200に出力する。

ここで、ディスプレイリストの生成方法については、ホストCPU151が、現在のフレームを示す「フレームカウンタ」と決定されたアニメパターン（アニメーション）とに基づいて、現在のフレーム数におけるアニメーションの内容に従った描画制御コマンドを、各アニメグループの優先順位（描画順序）に従って生成することで、現在のフレーム数におけるディスプレイリストが生成される。

【0403】

例えば、上記図46（b）～（e）に示すアニメグループの優先順位として、背景グループには最も低い優先順位10のデータが対応づけられ、予告Aグループには優先順位9のデータが対応づけられ、予告Bグループには優先順位8のデータが対応づけられ、大当り演出グループには優先順位2のデータが対応づけられ、演出図柄グループには最も高い優先順位1のデータが対応づけられているものとする。

そして、上記図46（b）～（e）に示すように、背景グループのアニメパターン1と、予告Aグループからはアニメパターン11と、予告Bグループからはアニメパターン21と、演出図柄グループからはアニメパターン501との複数のアニメパターンが決定されたものとする。

【0404】

次に、最も低い優先順位のアニメグループ（背景グループ）のアニメパターン1から、現在のフレームカウンタ（現在のフレーム数）におけるアニメーションの内容に従った描画制御コマンドを順次生成していき、決定したアニメグループのうちで最も高い優先順位のアニメグループ（演出図柄グループ）までの描画制御コマンドが生成されると、最後に描画終了コマンドを生成して、図47に示すようなディスプレイリストを完成させる。

このようなディスプレイリストは、ホストCPU151が必要なデータを参照しながら、プログラム処理によって生成されて行く。

【0405】

このように、所定単位のフレーム毎（１フレーム毎）に描画制御コマンド群をまとめたディスプレイリストを、ホストCPU151がVDP200に出力することで、VDP200にある描画回路207が具体的な描画処理を行い、ホストCPU151の処理負担の軽減を図ることができる。

【0406】

次に、ランプ制御基板140の概略を簡単に説明する。

ランプ制御基板140においては、演出制御基板120から演出用のコマンドを受信すると、受信した演出用のコマンドに基づいて演出用役物装置作動プログラムを読み出して、演出用役物装置32を作動制御するとともに、受信した演出用のコマンドに基づいて演出用照明装置制御プログラムを読み出して、演出用照明装置33を制御する。

またランプ制御基板140においては、演出制御基板120を介して画像制御基板130から演出ボタン用のコマンドを受信すると、受信した演出ボタン用のコマンドに基づいて演出ボタン用作動プログラムを読み出して、演出ボタン8を制御する。

【0407】

以下に、本発明の特徴的な実施例を説明する。

なお、以下の説明においては、メイン液晶31a、サブ液晶31bを夫々異なる表示装置として用いる演出態様を説明するが、それに限らず、メイン液晶31a、サブ液晶31b内の異なる領域を用いて複数の演出を並行して行っても良い。

すなわち、下記に説明する、「メンバー紹介演出」や「ゲーム説明演出」はサブ液晶31bにおいて行われる旨記載されているが、メイン液晶31a内に設けられたウィンドウやその他表示領域内で、その他の変動演出と並行して行われも良い。

図48、図49は、本実施形態の遊技機が備える第2画像表示装置（サブ液晶）にて行われるメンバー紹介演出を説明する図である。

メンバー紹介演出とは、本遊技機の演出のモチーフとなっているアイドルグループのメ

10

20

30

40

50

ンバー紹介を行う演出であり、特別図柄の変動中において、遊技者による十字キー 4 0 (左右キー) の操作に応じてメンバーの顔写真や紹介文を含む画像を予め決められた順序でサブ液晶 3 1 b に表示するものである。

【 0 4 0 8 】

図 5 0 は、本実施形態のメンバー紹介演出で用いられる基本メンバー紹介画像のリストを示すテーブルを示す図である。

ホスト C P U 1 5 1 は、左右キーの操作に応じて図 5 0 のテーブルに示されるページ順 (1 ページから 9 0 ページまで) でメンバー紹介画像を表示していく。

ページの表示順は予め決まっており (ページ N o に従って昇順または降順で遷移し、ランダム表示やページ飛ばしはない) 、遊技者は、あたかもメンバー名鑑を 1 ページずつめくって閲覧しているような感覚でメンバーの顔写真等を確認するが出来る。

このような演出により、遊技者が遊技機のモチーフとなるグループ、ひいては遊技機に対してより親しみを覚えるとともに遊技の興趣を向上させることが出来る。

なお、本演出はサブ液晶 3 1 b を用いて行うため、サブ液晶 3 1 b において変動演出パターンで指定される特定の演出が行われていない期間でのみ行うことが可能である。

【 0 4 0 9 】

本実施形態において、メンバー紹介演出とは例えば以下のような演出である。図 4 8 、図 4 9 を用いて詳述する。

メイン液晶 3 1 a において演出図柄 3 5 が変動表示されており、且つサブ液晶 3 1 b にて、変動演出パターンで指定される特定演出 (他のサブ液晶演出、例えばリーチ A 2 演出においてリーチとなるタイミングやその他所定のタイミングで行われるサブ液晶を用いた演出) が行われていない期間中に遊技者が十字キー 4 0 の左右キーの何れかを押下すると、ホスト C P U 1 5 1 は図 4 8 (a) に示すメンバー紹介演出のトップページ (表紙画像) を、サブ液晶 3 1 b に表示する。

遊技者が左右キーを操作しない限り表紙画像は表示されないため、メンバー紹介演出は、遊技者自身の意思で発生させる演出であると言える。

本実施形態の遊技機では、左右キーではなく上下キーを押下した場合にはゲームの説明画面が表示される (後に詳述する) 。

遊技者が左右キーも上下キーも操作しない場合は、客待ち中と同様に単に時計などの内容がサブ液晶 3 1 b に表示される。

【 0 4 1 0 】

表紙画像がサブ液晶 3 1 b に表示された状態で遊技者がさらに左右キーの何れかを操作すると、ホスト C P U 1 5 1 は、図 4 8 (b) に示すようなメンバー紹介画像をサブ液晶 3 1 b に表示する。

なお、本説明では、遊技機が起動後、最初にメンバー紹介演出を発生させた場合を示しており、サブ液晶 3 1 b に表示されるメンバー紹介画像は、図 5 0 のテーブルの 1 ページ目の画像である。

【 0 4 1 1 】

遊技者がさらに左右キーを操作すると、ホスト C P U 1 5 1 は、操作されたキー (左キー又は右キー) に応じてメンバー紹介画像をサブ液晶 3 1 b に表示する。

右キーを操作すると、ホスト C P U 1 5 1 は、図 5 0 のテーブルに従い、図 4 8 (d) に示す 2 ページ目、さらに 3 ページ目、と昇順にメンバー紹介画像のページを遷移していく。

【 0 4 1 2 】

遊技者が左キーを操作した場合には逆に (降順) ページを戻ることが出来る。

例えば、図 4 8 (d) に示す 2 ページ目のメンバー紹介画像を表示中に左キーを操作した場合には 1 ページ目のメンバー紹介画像が表示され、図 4 8 (b) に示す 1 ページが表示されている場合に左キーが操作された場合には、図 4 8 (c) に示す最後のページ (9 0 ページある場合は、9 0 ページ目) が表示される。

この状態で遊技者がさらに左キーを操作し続けると、図 5 0 のテーブルに従って 8 9 ペ

ージ、88ページ、87ページと降順にページを遷移していく。

【0413】

なお上記では、左右キーのうち、右キーを操作した時にページが昇順で遷移し、左キーを操作したときにページが降順で遷移するように説明したが、表紙画像を表示中に最初に操作したキーが右キーであれば、次以降の操作では右キーの操作が昇順に対応し、左キーの操作が降順に対応する。

逆に表紙画像を表示中に最初に操作したキーが左キーであれば、次以降の操作では、左キーの操作が昇順に対応し、右キーの操作が降順に対応する。

【0414】

また、上記したようにこれらのメンバー紹介画像をサブ液晶31bに表示可能な期間（メンバー紹介演出実行可能期間）は、基本的には、図48（f）に示すサブ液晶31bで他の演出が行われるまでの間の期間である。

上記したように、サブ液晶31bで行われる「他の演出」とは、例えば、リーチA2演出中における所定のタイミングでミニキャラがアイテムを獲得し、その獲得結果にて図柄変動の信頼度を報知するような演出である。

例えば、図48（e）において10ページ目のメンバー紹介画像を表示中に上記「他の演出」の実行開始期間となると、メンバー紹介演出は強制的に終了される。

また、特別図柄の変動中にサブ液晶31bにおいて演出が行われない場合であっても、特別図柄の保留がない状態で変動が終了し、ハズレ態様で停止して客待ち状態となった時点でメンバー紹介演出実行可能期間は終了する。すなわち、メンバー紹介演出が終了する。

【0415】

特別図柄の変動中にサブ液晶31bにおいて演出が行われず、特別図柄の保留が存在することで客待ち状態とならない場合にはメンバー紹介演出実行可能期間は継続し、特別図柄の保留が無くなって客待ち状態となったときにメンバー紹介演出実行可能期間は終了する。

【0416】

図49は、メンバー紹介演出が一度終了した後、例えば次の特別図柄の変動時に遊技者が左右キーを操作することによって行われるメンバー紹介演出を説明する図である。

図48に示す前回のメンバー紹介演出後、次回以降の特別図柄の変動時に左右キーが操作されると、図49（a）に示す図48の場合と同様の表紙画像がサブ液晶31bに表示される。

この状態でさらに左右キーが操作されると、前回のメンバー紹介演出において最後に表示されていた10ページ目のメンバー紹介画像（図48（e））が表示される。

すなわちホストCPU151は、前回のメンバー紹介演出で最後に表示したメンバー紹介画像の情報（ページ数）を記憶しておき、今回のメンバー紹介演出をそのページから開始できるようにしている。

【0417】

メンバー紹介演出を実行可能な期間は、特別図柄が変動中であり、且つサブ液晶にてその他の演出が行われる前のタイミングに限られるため、一回の変動時に多くのメンバー紹介画像を閲覧することが難しい。

それに対し、次のメンバー紹介演出時に前回の続きから閲覧可能としたことで、遊技者は遊技中により多くのメンバー紹介演出を閲覧することが出来る。

【0418】

以下は図48の説明と同様であるが、図49において（b）に示される10ページ目のメンバー紹介画像から、右キーを操作すると、1ページ進んだ（d）に示される11ページ目のメンバー紹介画像がサブ液晶31bに表示され、左キーが操作されると、（c）に示されるように1ページ戻った9ページ目のメンバー紹介画像が表示される。

そして、（d）に示される状態から右キーが操作され続け、例えば（e）に示すように22ページ目のメンバー紹介画像が表示されている時に、（f）に示すようにサブ液晶3

10

20

30

40

50

1 bにおいて規定の演出が行われることでメンバー紹介演出実行可能期間が終了する。

【0419】

ところで、本実施形態の遊技機は、「実機カスタマイズ」の機能を備えている。

「実機カスタマイズ」とは、遊技機において行われる様々な演出を遊技者の好みにカスタマイズ可能な機能である。

「実機カスタマイズ」の一機能として、本実施形態では、図50に示したメンバー紹介画像に対応する90人のメンバーとは別途用意された特定のグループに含まれる所定数（例えば16人）の特別メンバー（特別M）から一人のメンバーを選択して「お気に入りメンバー」として設定することが出来る。

この「お気に入りメンバー」を設定することで、様々な演出や予告、図柄が、お気に入りメンバーに設定したメンバーにちなんだものに変更される。

【0420】

本実施形態の遊技機は、本実施形態のメンバー紹介演出において、特別図柄の当該変動の大当たり期待度に応じて「お気に入りメンバー」のメンバー紹介画像や「お気に入りメンバー」以外の特別メンバーのメンバー紹介画像が表示されるようにすることで、メンバー紹介画像を用いて遊技者に大当たり期待度を示唆する期待度演出を提供する。

まず、本実施形態に係るメンバー紹介演出（お気に入りメンバーによる期待度示唆を含む）を詳説するに先だって、その前提となる本実施形態の遊技機における実機カスタマイズ処理（お気に入りメンバー設定）について説明する。

実機カスタマイズは、客待ち演出中にメイン液晶31aに表示されるメニュー画面から行うことが出来る。

【0421】

図51は、本実施形態に係る遊技機において第1画像表示装置（メイン液晶）に表示されるメニュー画面を示す図である。

なお、図51に示すメニュー画面は、客待ち演出中におけるユーザ操作また時間経過によって表示されるものであり、様々な付加的な機能や遊技外情報等を遊技者に提供するために設けられている。

メニュー画面50には、例えば、メニュー項目51としての「ぱちろぐ」、メニュー項目52としての「はじめてのパチンコ講座」、メニュー項目53としての「実機カスタマイズ」、メニュー項目54としての「戻る」が含まれる。

遊技者は、十字キー40（図4）の上下キーを用いてメニュー画面50内の各項目を選択し、演出ボタン8を押下することにより選択を確定する。

【0422】

遊技者がメニュー項目51を選択した場合、パチログトップメニューが表示される。

「ぱちろぐ」とは、端的に言えば、遊技機に遊技履歴の情報を記憶させていく遊技であるが、本実施形態とは直接の関係がないため、詳細な説明は割愛する。

メニュー項目52の「はじめてのパチンコ講座」を遊技者が選択した場合、遊初心者向けのガイダンスムービーが再生される。

【0423】

メニュー項目53の「実機カスタマイズ」が選択された場合には、下記に説明する演出カスタマイズ用の画面が表示される。

なお、「実機カスタマイズ」とは、遊技機において行われる様々な演出を遊技者の好みにカスタマイズ可能な機能である。

メニュー項目54の「戻る」が選択された場合は、客待ち画面（デモ画面）に戻る。

【0424】

上記したように、図51に示すメニュー画面は客待ち演出中におけるユーザ操作また時間経過によって表示されるものである。

以下では、図51乃至図53を用いて画像制御基板が備えるホストCPUによるメニュー画面を含む客待ち画像の表示制御及び画面遷移を説明する。

【0425】

10

20

30

40

50

図52は、画像制御基板が備えるCPUによる客待ち演出実行処理を説明するフローチャートである。

また、図53は、画像表示装置に表示されるメニュー画面を含む客待ち演出画像を示す図である。

【0426】

図52のステップS1000において図53(a)に示す装飾図柄35を停止させた状態をメイン液晶31aに表示した状態で、画像制御基板150のホストCPU151は、ステップS1001において客待ちコマンド(客待ち演出パターンコマンド)を受信した否かを判断する。

客待ちコマンドを受信したと判断すると、ホストCPU151は、ステップS1002において、客待ちコマンドの受信から所定時間(20秒)が経過したかを判断する。 10

【0427】

所定時間が経過したと判断する場合(ステップ1002でYes)、ホストCPU151は、ステップS1003において、図53(b)に示すように、停止表示した装飾図柄35と演出ボタンアイコン36を含むトップ画面をメイン液晶31aに表示する。

その状態で、ホストCPU151は、ステップS1004において、演出ボタン8が操作されたか否かを判断する。

【0428】

演出ボタン8が操作されたと判断した場合(ステップS1004でYes)、ホストCPU151は、ステップS1005において、メニュー画面表示処理を行う。すなわち、図53(c)に示すように、メニュー画面50、演出ボタンアイコン36、移動ボタン(十字キー)アイコン37を含むメニュートップ画面をメイン液晶31aに表示する。 20

【0429】

操作ボタン8が操作されない場合でも(ステップS1004でNo)、ホストCPU151は、ステップS1006において図53(b)の表示から所定時間(25秒)が経過したか否かを判断し、経過していればステップS1005に処理を移して上記メニュー画面表示処理を行う。

【0430】

この状態で、演出ボタン8の操作があったと判断した場合(ステップS1007でYes)、ホストCPU151は、ステップS1008において、その操作がメニュー画面50における選択項目51(パチログ)を選択するものであるか否かを判断する。 30

【0431】

「パチログ」が選択されていた場合(ステップS1008でYes)、ホストCPU151は、ステップS1009において、パチログトップメニュー(詳細な説明は割愛する)メイン液晶31aに表示させる。

「パチログ」が選択されていない場合(ステップS1008でNo)、ホストCPU151は、ステップS1010において、メニュー画面50における選択項目52(パチンコ講座)が選択されたか否かを判断する。

【0432】

「パチンコ講座」が選択された場合(ステップS1010でYes)、ホストCPU151は、ステップS1011において、パチンコ講座の動画像をメイン液晶31aに表示させる。 40

「パチンコ講座」が選択されていない場合(ステップS1010でNo)、ホストCPU151は、ステップS1012において、メニュー画面50における選択項目53(実機カスタマイズ)が選択されたか否かを判断する。

【0433】

「実機カスタマイズ」が選択された場合(ステップS1012でYes)、ステップS1013において、ホストCPU151は、カスタマイズ画面をメイン液晶31aに表示させる。

「実機カスタマイズ」が選択されていない場合(ステップS1012でNo)ホストC 50

P U 1 5 1 は、選択項目 5 4 (戻る) が選択されたと判断されるので、ホスト C P U 1 5 1 は、ステップ S 1 0 0 3 に処理を戻し、図 5 3 (b) のトップ画面をメイン液晶 3 1 a に表示する。

【 0 4 3 4 】

ステップ S 1 0 0 7 において図 5 3 (c) に示すような画面を表示中に操作ボタン 8 が操作されない場合 (ステップ S 1 0 0 7 で N o) 、ホスト C P U 1 5 1 は、ステップ S 1 0 1 6 において図 5 3 (c) の表示から所定時間 (4 5 秒) が経過したか否かを判断し、経過していれば、ステップ S 1 0 1 7 に処理を移し、図 5 3 (d) に示すように演出ボタンアイコン 3 6 を含むデモ演出画像を表示する。

【 0 4 3 5 】

この状態で、演出ボタン 8 が操作されたと判断した場合 (ステップ S 1 0 1 8 で Y e s) 、ホスト C P U 1 5 1 はステップ S 1 0 0 5 に戻り、メニュー画面表示処理を実行する (図 5 3 (c) の表示) 。

演出ボタン 8 の操作がなされないまま (ステップ S 1 0 1 8 で N o) 、所定時間 (9 0 秒) が経過すると (ステップ S 1 0 1 9 で Y e s) 、ホスト C P U 1 5 1 はステップ S 1 0 0 3 に処理を戻し、図 5 3 (b) の表示を行う。

【 0 4 3 6 】

なお、図 5 2 のフローにおいて、ステップ S 1 0 0 2 ~ ステップ S 1 0 0 4 の処理を行わず (図 5 3 (b) のトップ画面を表示せず) 、図 5 3 (a) の状態から所定期間経過後に図 5 3 (c) のメニュートップ画面に遷移するようにしてもよい。

メニュー画面 5 0 におけるこれらの画面遷移処理は、サブ C P U 1 2 1 による制御によって行っても良い。

また、画像制御基板 1 5 0 が、遊技者がどの項目を選択したかについて情報をコマンドとして通知することで、演出制御基板 1 2 0 は、遊技者の選択操作に応じた演出を行うことが出来る。

【 0 4 3 7 】

図 5 1 に示す選択項目 5 3 (実機カスタマイズ) を選択した場合、図 5 4 に示すようなサブメニュー画面が表示される。

図 5 4 に表示されている画面は、実機カスタマイズ画面の一例としての「お気に入りメンバー」カスタマイズ画面である。

実機カスタマイズとしては、他には通常遊技状態時における変動演出音に含まれる B G M や、大当たり中の B G M 、カットイン画像、特定の演出 (例えば、大当たり確定演出時の演出ボタンの発光等) の出現割合を含む。

【 0 4 3 8 】

本実施形態の遊技機では、図 5 0 に示したメンバー紹介画像に対応する 9 0 人のメンバーとは別に、図 5 4 に示される特定のグループに含まれる所定数 (例えば、16 人) の特別メンバー (特別 M) 1 ~ 1 6 から一人のメンバーを「お気に入りメンバー」として設定することが出来る。

「お気に入りメンバー」の設定は、図 5 4 のカスタマイズ画面が表示された状態で、十字キー 4 0 を操作して所望のメンバーを選択し、演出ボタン 8 を押下することで行うことが出来る。

そして、下記に説明するように、「実機カスタマイズ機能」にて「お気に入りメンバー」を設定している状態でメンバー紹介演出を実行すると、特定の変動の際には「お気に入りメンバー」を含む特別メンバーのメンバー紹介画像が表示される。

そして、本実施形態の遊技機では、特別メンバーごとに、その変動の大当たり期待度が比較的高いことを示す高期待度画像 (強パターン画像) 、大当たり期待度が比較的低いことを示す低期待度画像 (弱パターン画像) を備えている。

【 0 4 3 9 】

図 5 5 は、特別メンバーごとに期待度画像を関連づけたテーブルを示す図である。

図 5 5 において、例えば特別メンバー N o . 1 (特別 M 1) には、高期待度の強パター

10

20

30

40

50

ン画像 A 1、低期待度の弱パターン画像 B 1 が用意されている。同様に、特別メンバー N o . 2 (特別 M 2) は、強パターン画像 A 2、弱パターン画像 B 2 が用意されている。

本実施形態の遊技機では、所望の特別メンバーを「お気に入りメンバー」に設定することにより、以下のようなメンバー紹介演出を可能とする。

なお、以下の説明では、図 5 1 のテーブルにおける特別 M 5 を「お気に入りメンバー」に設定しているものとする。

【 0 4 4 0 】

図 5 6 は、「お気に入りメンバー」を設定した場合で、大当たり期待度が高い場合のメンバー紹介演出を説明する図である。

図 5 6 (a) の表紙画像については上記と同様である。

大当たり期待度が高いとした場合、ホスト C P U 1 5 1 は、図 5 0 のテーブルにおけるメンバー紹介画像のうちの一つを、「お気に入りメンバー」としている特別 M 5 の強パターン画像 A 5 に差し替えている (図 5 6 (c)) 。

【 0 4 4 1 】

図 5 6 において差し替えられているのは図 5 0 の基本テーブルにおける N o . 2 (2 ページ目) のメンバー紹介画像である。

どの基本メンバー紹介画像を差し替えるかは、乱数によって決定する。例えば、表紙画像の次に表示する (図 5 6 (b)) メンバー紹介画像を基準に、その画像を含むプラスマイナス x 人目のメンバー紹介画像を差し替えるようにし、この x の値を、乱数を用いた抽選によって決定すればよい。

なお、 x の値は 0 を含む。すなわち、表紙画像の次に表示するメンバー紹介画像が差し替えられることもある。

特別図柄の変動中にサブ液晶 3 1 b で行われるメンバー紹介演出において、遊技者が自ら設定した「お気に入りメンバー」の強パターンのメンバー紹介画像が表示されることで遊技者は大当たりの可能性 (期待度) を判断することが出来る。

【 0 4 4 2 】

ただし、変動中に左右キーを押さなかったり、一人目のキャラクタのメンバー紹介画像を表示後、左右キーを押さなかったりすることでメンバー紹介演出可能期間が終了してしまった場合は、「お気に入りメンバー」の強パターンを見ることが出来ない。

遊技者が出来るだけ「お気に入りメンバー」の強パターンの紹介画像を見ることが出来るように、上記の x 値の上限は、極端に大きな値とならないようにすることが望ましい (例えば $x = 5$ 程度) 。

【 0 4 4 3 】

図 5 7 は、「お気に入りメンバー」を設定した場合で、大当たり期待度が低い場合のメンバー紹介演出を説明する図である。

図 5 7 (a) の表紙画像については上記と同様である。

大当たり期待度が低いとした場合、ホスト C P U 1 5 1 は、図 5 0 のテーブルを基本とし、メンバー紹介画像を、例えば、図 5 7 (c) に示すように「お気に入りメンバー」としている特別 M 5 以外の特別メンバーの弱パターン画像 (図 5 5 における特別 M 1 0 の弱パターン画像 B 1 0) に差し替える。

図 5 7 において差し替えられているのは図 5 0 の基本テーブルにおける N o . 2 のメンバー紹介画像である。

【 0 4 4 4 】

図 5 6 の場合と同様に、どのメンバー紹介画像を差し替えるかは乱数によって決定する。

例えば、表紙を表示した後、次に表示するメンバー紹介画像 (図 5 2 (b)) を基準にその画像を含むプラスマイナス x 人目のメンバー紹介画像を差し替える。

【 0 4 4 5 】

図 5 8 は、画像制御基板の C P U が実行するメンバー紹介画像決定処理を示すフローチャートである。

まず、ホストCPU151は、ステップS2000において、演出制御基板120から変動演出パターンコマンドを受信したか否かを判断する。

変動演出パターンコマンドを受信していない場合（ステップS2000でNo）、ホストCPU151は、今回のメンバー紹介画像決定処理を終了する。

【0446】

変動演出パターンコマンドを受信したと判断した場合（ステップS2000でYes）、ホストCPU151は、メニュー画面から「お気に入りメンバー」が設定されているか否かを判断する。具体的には、図54のサブメニューで選択されメンバーに対応するフラグがホストRAM152に設定されているか否かを判断する。

「お気に入りメンバー」が設定されていない場合（ステップS2001でNo）、ホストCPU151は、図50のテーブルに示す基本パターン画像のみよりなる画像リストをVRAM156に展開する。

「お気に入りメンバー」が設定されている場合（ステップS2001でYes）、ホストCPU151は、ステップS2002において、図59の期待度決定テーブルに応じてメンバー紹介画像を強パターンとするか否かを判断する。

【0447】

図59のテーブルにおいて、大当たり判定結果が「大当たり」の場合（図36の変動演出パターンが変動演出パターン1～4など）、乱数の取得値が0～6の場合は強パターン（高期待度）とし、7、8の場合は弱パターン（低期待度）とする。また、9の場合は期待度示唆を行わず、図50の基本画像をそのまま使用する。

【0448】

大当たり判定結果が「はずれ」の場合（図36の変動演出パターンが変動演出パターン10～13など）、乱数の取得値が0～6の場合は弱パターン（低期待度）とし、9の場合は強パターン（高期待度）とする。また、7、8の場合は期待度示唆を行わず、図50の基本画像をそのまま使用する。

図59に示す乱数の振分から分かるように、大当たり時には強パターンのメンバー紹介画像が出現し易く、逆にハズレ時には弱パターン画像や基本パターン画像が表示されやすくなっている。

【0449】

「強パターン」とすると判断した場合（ステップS2003でYes）、ホストCPU151は、ステップS2003において、図55のテーブルで設定されている期待度画像グループにおいて「お気に入りメンバー」に設定されているキャラクタの強パターン画像（A1～A16の何れか）を含む（図50の基本画像を差し替えた）画像リストをVRAM156に展開する。

【0450】

例えば、「お気に入りメンバー」として特別M5のキャラクタを設定していた場合は、強パターン画像A5が使用される。

図60は、高期待度画像で差し替えたメンバー紹介用の画像リストを示すテーブルを示す図であり、上記x値は3と決定され、且つ、上記のように「お気に入りメンバー」として特別M5（図55）のキャラクタが選択された場合のリストを示している。

【0451】

図60の場合、前回の表示画像が10ページ目であるとし、図50における7ページ目と13ページ目の基本画像が特別M5の高期待度画像（強パターン）A5で置き換えられている。

表紙画像の後に最初に表示するものを含め、どの（プラスマイナス何ページ目の）基本メンバー紹介画像を差し替えるかは、別途用意された乱数を用いた抽選によって決定する。

【0452】

ステップS2002の判定結果が強パターンでない場合（ステップS2002でNo）、ホストCPU151は、ステップS2004において、メンバー紹介画像を「弱パター

10

20

30

40

50

ン」とするか否かを判断する。

「弱パターン」とすると判断した場合（ステップS2004でYes）、ホストCPU151は、ステップS2005において、図55のテーブルにおいて「お気に入りメンバー」以外の特別Mの弱パターン画像からランダムに選択した何れかの画像を含む（図50の基本画像を差し替えた）画像リストをVRAM156に展開する。

【0453】

例えば、上記と同様に「お気に入りメンバー」として特別M5のキャラクタを設定していた場合は、そのキャラクタの弱パターン画像B5を除く弱パターン画像B1～B4、B6～B16の何れか一つを選択して基本パターン画像の一部と差し替える。

どの弱パターンを選択するかも、別途用意した乱数を用いた抽選によって決定する。

どの（何ページ目の）基本メンバー紹介画像を差し替えるかは、乱数によって決定する。

【0454】

図61は、低期待度画像で差し替えたメンバー紹介用の画像リストを示すテーブルを示す図であり、上記x値は3と決定され、且つ、「お気に入りメンバー」として「特別M5が選択された場合のリストを示している。

前回の表示画像は10ページ目であり、7ページ目と13ページ目が、弱パターン画像B1～B4、B6～B16からランダムに選ばれた特別M5の低期待度画像（弱パターン）B10で置き換えられている。

【0455】

ステップS2004の判定結果が弱パターンではない場合（ステップS2004でNo）、サブCPU151は、ステップS2006において、基本画像のみからなる画像リストをVRAM156に展開する。

また、ステップS2001において「お気に入りメンバー」の設定がない場合も（ステップS2001でNo）、ステップS2006において、基本画像のみからなる画像リスト（図50）をVRAM156に展開する。

【0456】

図62は、本実施形態において画像制御基板のCPUが実行するメンバー紹介演出実行処理を示すフローチャートである。

ステップS2101において、ホストCPU151は、十字キー40（左右キー）の操作があったか否かを判断する。

左右キーの操作があったと判断した場合（ステップS2101でYes）、ホストCPU151は、ステップS2102において、現在メンバー紹介演出可能期間中であるか否かを判断する。

【0457】

メイン液晶にて変動演出中であり、且つ別のサブ液晶演出を行っていない場合に「メンバー紹介演出可能期間」とであると判断することが出来る。

メンバー紹介演出可能期間でなければ（ステップS2102でNo）、ホストCPU151は、メンバー紹介演出実行処理を終了する。

メンバー紹介演出可能期間であると判断した場合（ステップS2102でYes）、ホストCPU151は、ステップS2103においてサブ液晶31bに表紙画面を表示する。

【0458】

その後、ホストCPU151は、ステップS2104において、現在メンバー紹介演出可能期間中であるか否かを判断する。

メンバー紹介演出可能期間であると判断した場合（ステップS2104でYes）、ホストCPU151は、ステップS2105において、左右キーの操作があるか否かを判断する。

メンバー紹介演出可能期間でないと判断した場合（ステップS2104でNo）、ホストCPU151は、メンバー紹介演出実行処理を終了する。

【0459】

10

20

30

40

50

左右キーの操作がない場合（ステップS2105でNo）、ホストCPU151は、ステップS2104に戻って未だメンバー紹介演出可能期間であるか判断する。

左右キーの操作があった場合（ステップS2105でYes）、ホストCPU151は、ステップS2106において、前回メンバー紹介演出が終了した時に最後に表示していたページのメンバー紹介画像をサブ液晶31bに表示する。

遊技機が起動後最初に発生したメンバー紹介演出であれば、図50、図60、図61のうちの1ページ目の画像を表示する。

【0460】

次に、ホストCPU151は、ステップS2107において、現在メンバー紹介演出可能期間中であるかを判断する。

メンバー紹介演出可能期間でなければ（ステップS2107でNo）、ホストCPU151は、メンバー紹介演出実行処理を終了する。

メンバー紹介演出可能期間であれば（ステップS2107でYes）、ホストCPU151は、ステップS2108において、左右キーの操作があったか否かを判断する。

左右キーの操作があった場合（ステップS2108でYes）、ステップS2109において、ホストCPU151は、操作されたのが右キーであるか否かを判断する。

【0461】

右キーであった場合（ステップS2109でYes）、ホストCPU151は、ステップS2110において、VRAM156に格納されている画像リストのうち次ページのメンバー紹介画像をサブ液晶31bに表示する。

その後、ホストCPU151は、ステップS2112において、表示したメンバー紹介画像のページ数をホストRAM152に記録する。ステップS2106において、前回終了時のページからメンバー紹介画像の表示を始められるようにするためである。

【0462】

右キーでなかった場合（ステップS2109でNo）、ホストCPU151は、ステップS2111において、VRAM156に格納されている画像リストのうち前ページのメンバー紹介画像をサブ液晶31bに表示する。

その後、ホストCPU151は、ステップS2112において、表示したメンバー紹介画像のページ数をホストRAM152に記録する。

さらに、ホストCPU151は、ステップS2113において、メンバー紹介演出可能期間中であるかを判断する。

メンバー紹介演出可能期間中であれば（ステップS2113でYes）、ホストCPU151は、ステップS2108に戻って遊技者による十字キー40の操作有無を判断する。

【0463】

メンバー紹介演出可能期間中でなければ（ステップS2113でNo）、ホストCPU151は、メンバー紹介演出実行処理を終了する。

なお、強パターン画像、弱パターン画像を表示中にメンバー紹介演出が終了した場合、次のメンバー紹介演出は、前回差し替えられたページの基本画像から開始するようにする。

【0464】

以上のように構成したことにより、大当たり期待度が高い場合には、遊技者が「お気に入りメンバー」に設定した特別メンバーがメンバー紹介演出中に表示され、大当たり期待度が低い場合には、「お気に入りメンバー」以外の特別メンバーがメンバー紹介演出中に表示されるようにしたことにより、期待度示唆演出としてのメンバー紹介演出を行うことが出来る。

これにより、本実施形態の遊技機が備えるメンバー紹介演出は単なるオマケ的要素に留まらず、遊技者にとっては貴重な情報となる大当たり期待度を示唆する重要な演出となり得、遊技の興趣を著しく向上することが出来る。

なお、「お気に入りメンバー」を遊技者が特に設定していない場合は、特別メンバーの

10

20

30

40

50

中からランダムに設定されるようにしてもよい。

そして、ランダムに設定された「お気に入りメンバー」についても、遊技者が設定した「お気に入りメンバー」と同様に処理し、期待度示唆演出に供する。

【0465】

ところで、本発明に係る遊技機は、サブ液晶31bにおいて上記のメンバー紹介演出とは異なるゲーム説明演出を行い得る。

その実行可能条件はメンバー紹介演出と同じであり、特別図柄が変動中であり、且つサブ液晶31bにおいて特定の演出が行われていない条件下で実行可能である。

【0466】

図63、図64は、本実施形態に係る遊技機が備える第2画像表示装置（サブ液晶）にて行われるゲーム説明演出を説明する図である。

ゲーム説明演出とは、本遊技機の演出や遊技方法を遊技者に説明するための演出であり、遊技者による十字キー40（上下キー）の操作に応じてゲーム説明画像を予め決められた順序でサブ液晶31bに表示するものである。

【0467】

図65は、本実施形態に係るゲーム紹介演出で用いられるゲーム説明画像のリストを示すテーブルを示す図である。

ホストCPU151は、上下キーの操作に応じて図65のテーブルに示されるページ順（1ページから90ページまで）でゲーム説明画像を表示していく。

【0468】

ページの表示順は予め決まっており（ページNoに従って昇順または降順で遷移し、ランダム表示やページ飛ばしはない）、遊技者は、ゲーム説明書を1ページずつめくって閲覧しているような感覚でゲーム説明を確認するが出来る。

このような演出により、遊技者は、変動中の期間を利用してゲームの説明を把握し、より遊技に親しむことが出来るため遊技の興趣を著しく向上させることが出来る。

なお、上記したように、本演出はサブ液晶31bを用いて行うため、サブ液晶31bにおいて変動演出パターンで指定される特定の演出が行われていない期間でのみ行うことが可能である。

【0469】

本実施形態において、ゲーム説明演出とは例えば以下のような演出である。図63、図64を用いて詳述する。

メイン液晶31aにおいて演出図柄35が変動表示されており、且つサブ液晶31bにて、変動演出パターンで指定される特定演出（他のサブ液晶演出）が行われていない期間中に遊技者が十字キー40の上下キーの何れかを押下すると、ホストCPU151は図63（a）に示すゲーム説明画像（「メンバー紹介見てね！」）を、サブ液晶31bに表示する。

【0470】

遊技者が上下キーを操作しない限りゲーム説明画像は表示されないため、ゲーム説明演出は、上記のメンバー紹介演出同様遊技者自身の意思で発生させる演出であると言える。

本実施形態の遊技機では、上下キーではなく左右キーを押下した場合には、上記に説明したメンバー紹介演出が行われる。

遊技者が左右キーも上下キーも操作しない場合は、単に時計などの内容がサブ液晶31bに表示される。

【0471】

なお、本説明では遊技者が遊技を開始してから初めてゲーム説明演出を発生させた場合を示しており、サブ液晶31bに表示されるゲーム説明画像は、図65のテーブルからランダムに選択される。

【0472】

遊技者がさらに左右キーを操作すると、ホストCPU151は、操作されたキー（上キー又は左キー）に応じてメンバー紹介画像をサブ液晶31bに表示する。

10

20

30

40

50

上キーを操作すると、ホストCPU151は、図65のテーブルに従い、図63(c)に示す2ページ目(「あなたのお気に入りメンバーを設定しよう」)、さらに3ページ目、と昇順にゲーム説明画像のページを遷移していく。

【0473】

遊技者が下キーを操作した場合には逆に(降順)ページを戻ることが出来る。

例えば、図63(c)に示す2ページ目のゲーム説明画像を表示中に下キーを操作した場合には1ページ目のゲーム説明画像が表示され、図63(a)に示す1ページが表示されている場合に下キーが操作された場合には、図63(b)に示す最後のページ(90ページある場合は、90ページ目(「サブ液晶に注目」))が表示される。

この状態で遊技者がさらに下キーを操作し続けると、図65のテーブルに従って89ページ、88ページ、87ページと降順にページを遷移していく。

10

【0474】

なお上記では、上下キーのうち、上キーを操作した時にページが昇順で遷移し、下キーを操作したときにページが降順で遷移するように説明したが、最初に操作してゲーム説明演出を発生させたキーが上キーであれば、次以降の操作では、上キーの操作が昇順に対応し、下キーの操作が降順に対応し、逆に最初に操作してゲーム説明演出を発生させたキーが下キーであれば、下キーの操作が昇順に対応し、上キーの操作が降順に対応する。

【0475】

また、これらのゲーム説明画像をサブ液晶31bに表示可能な期間(ゲーム説明演出実行可能期間)は、図64(e)に示すサブ液晶31bで他の演出が行われるまでの間の期間である。

20

例えば、図63(d)において10ページ目のゲーム説明画像を表示中に他の演出の実行開始期間となると、ゲーム説明演出は強制的に終了される。

また、特別図柄の変動中にサブ液晶31bにおいて演出が行われない場合であっても、特別図柄の保留がない状態で変動が終了し、ハズレ態様で停止して客待ち状態となった時点でゲーム説明演出実行可能期間は終了する。すなわち、ゲーム説明演出が終了する。

【0476】

特別図柄の変動中にサブ液晶31bにおいて演出が行われず、特別図柄の保留が存在することで客待ち状態とならない場合にはゲーム説明演出実行可能期間は継続し、特別図柄の保留が無くなって客待ち状態となったときにゲーム説明演出実行可能期間は終了する。

30

【0477】

図64は、ゲーム説明演出が一度終了した後、例えば次の特別図柄の変動時に遊技者が上下キーを操作することによって行われるゲーム説明演出を説明する図である。

図63に示す前回のメンバー紹介演出後、次回以降の特別図柄の変動時に上下キーの何れかが操作されると、前回のゲーム説明演出において最後に表示されていた、例えば10ページ目のゲーム説明画像(図64(a))が表示される。

すなわちホストCPU151は、前回のゲーム説明演出で最後に表示したゲーム説明画像の情報を記憶しておき、今回のゲーム説明演出をその画像から開始できるようにしている。

【0478】

40

ゲーム説明演出を実行可能な期間は、特別図柄が変動中であり、且つサブ液晶にてその他の演出が行われる前のタイミングに限られるため、一回の変動時に多くのゲーム説明画像を閲覧することが難しい。

従って、次のゲーム説明演出時に前回の続きから閲覧可能としたことで、遊技者は遊技中により多くのゲーム説明演出を閲覧することが出来る。

【0479】

以下は図63の説明と同様であるが、図64において(a)に示される10ページ目のゲーム紹介画像から、上キーを操作すると、(上キーを操作してゲーム説明演出を発生させた場合)、1ページ進んだ(c)に示される11ページ目のゲーム説明画像がサブ液晶31bに表示され、下キーが操作されると、(b)に示されるように1ページ戻った9ペ

50

ージ目のメンバー紹介画像が表示される。

そして、(c)に示される状態から上キーが操作され続け、例えば(d)に示すように22ページ目のメンバー紹介画像が表示されている時に、(e)に示すようにサブ液晶31bにおいて規定の演出が行われることでメンバー紹介演出実行可能期間が終了する。

【0480】

図66は、画像制御基板のCPUが実行するゲーム説明演出実行処理を示すフローチャートである。

ステップS2201において、ホストCPU151は、十字キー40(上下キー)の操作があったか否かを判断する。

上下キーの操作があったと判断した場合(ステップS2201でYes)、ホストCPU151は、ステップS2202において、現在ゲーム紹介演出可能期間中であるか否かを判断する。

【0481】

メイン液晶にて変動演出中であり、且つ別のサブ液晶演出を行っていない場合に「ゲーム説明演出可能期間」として判断することが出来る。

ゲーム説明演出可能期間でなければ(ステップS2202でNo)、ホストCPU151は、ゲーム説明演出実行処理を終了する。

ゲーム説明演出可能期間であると判断した場合(ステップS2202でYes)、ホストCPU151は、ステップS2203において、前回終了時に表示していたゲーム説明画像をサブ液晶31bに表示する。

これが遊技開始後初回のゲーム説明演出であれば、図65のテーブルからランダムに選択する。

【0482】

その後、ホストCPU151は、ステップS2204において、現在ゲーム説明演出可能期間中であるか否かを判断する。

ゲーム説明演出可能期間であると判断した場合(ステップS2204でYes)、ホストCPU151は、ステップS2205において、上下キーの操作があるか否かを判断する。

メンバー説明演出可能期間でないと判断した場合(ステップS2204でNo)、ホストCPU151は、ゲーム説明演出実行処理を終了する。

【0483】

上下キーの操作がない場合(ステップS2205でNo)、ホストCPU151は、ステップS2210に進んで未だゲーム説明演出可能期間であるか判断する。

上下キーの操作があった場合(ステップS2205でYes)、ホストCPU151は、ステップS2206において、ホストCPU151は、操作されたのが右キーであるか否かを判断する。

【0484】

上キーであった場合(ステップS2205でYes)、ホストCPU151は、ステップS2207において、VRAM156に格納されている画像リストのうち次ページのゲーム説明画像をサブ液晶31bに表示する。

その後、ホストCPU151は、ステップS2209において、表示したゲーム説明画像のページ数をホストRAM152に記録する。ステップS2203において、前回終了時の画像からゲーム説明画像の表示を始められるようにするためである。

【0485】

上キーでなかった場合(ステップS2206でNo)、ホストCPU151は、ステップS2207において、VRAM156に格納されている画像リストのうち前ページのゲーム説明画像をサブ液晶31bに表示する。

その後、ホストCPU151は、ステップS2209において、表示したゲーム説明画像のページ数をホストRAM152に記録する。

【0486】

さらに、ホストCPU151は、ステップS2210において、ゲーム説明可能期間中であるかを判断する。

ゲーム説明演出可能期間中であれば（ステップS2210でYes）、ホストCPU151は、ステップS2205に戻って遊技者による十字キー40の操作有無を判断する。

ゲーム説明演出可能期間中でなければ（ステップS2210でNo）、ホストCPU151は、ゲーム説明演出実行処理を終了する。

【0487】

なお、本発明に係る遊技機では、メンバー紹介演出と、ゲーム説明演出の双方を実行可能である。

そして、一方の演出を実行中に十字キー40を操作することで、他方の演出に相互に切り替えることが可能である。

すなわち、左右キーを操作してメンバー紹介演出を実行中に、上下キーを操作するとサブ液晶31bを用いた演出はゲーム紹介演出に切り替わる。

逆に、上下キーを操作してゲーム紹介演出を実行中に左右キーを実行中に、左右キーを操作すると、サブ液晶31bを用いた演出はメンバー紹介演出に切り替える。

【0488】

図67は、本実施形態において画像制御基板のCPUが実行するメンバー紹介演出及びゲーム説明演出の実行処理を示すフローチャートである。

ホストCPU151は、ステップS2301において、十字キー40の操作があったか否かを判断する。

十字キー40の操作があったと判断した場合（ステップS2301でYes）、ホストCPU151は、現在、メンバー紹介/ゲーム説明演出可能期間（以下、「演出可能期間」と表記する）中であるか否かを判断する。この演出可能期間は、上記の説明におけるメンバー紹介可能期間、ゲーム説明演出可能期間と同義であり、すなわち、特別図柄が変動中であり、且つ他のサブ液晶演出が行われていない期間である。

【0489】

現在、演出可能期間であると判断した場合（ステップS2302でYes）、ホストCPU151は、ステップS2303において、ステップS2301で操作されたキーは左右キーの何れかであるか否かを判断する。

左右キーが操作されたと判断した場合（ステップS2303でYes）、ホストCPU151は、ステップS2304においてメンバー紹介の表紙画面をサブ液晶31bに表示する。

【0490】

操作されたのが左右キーではないと判断した場合（ステップS2303でNo）、ホストCPU151は、上下キーが操作されたとしてステップS2401に進み、ゲーム説明画像をサブ液晶31bに表示する。

これが遊技開始後初めてのゲーム説明演出である場合は、図50に示すテーブルからランダムに選ばれたゲーム説明画像が表示され、2回目以降のゲーム説明演出である場合は、前回終了時点で表示していたゲーム説明画像をサブ液晶31bに表示する。

【0491】

ステップS2404において表紙画面を表示した後、ホストCPU151は、ステップS2305において、現在演出可能期間中であるか否かを判断する。

演出可能期間中であると判断した場合（ステップS2305でYes）、ホストCPU151は、ステップS2306において、十字キー40の操作があったか否かを判断する。

【0492】

十字キー40の操作があった判断した場合（ステップS2306でYes）、ホストCPU151は、ステップS2307において、操作されたのが、左右キーの何れかであるか否かを判断する。

左右キーが操作されたと判断した場合（ステップS2307でYes）、ホストCPU

10

20

30

40

50

151は、ステップS2308において、前回終了時のメンバー紹介画像をサブ液晶31bに表示する。

これが遊技開始後初めてのメンバー紹介演出である場合は、図55、図60、図61に示すテーブルの1ページ目のメンバー紹介画像が表示され、2回目以降のメンバー紹介演出である場合は、図55、図60、図61のテーブルにおける前回終了時ページのメンバー紹介画像を表示する。

【0493】

次に、ホストCPU151は、ステップS2309において、現在演出可能期間中であるか否かを判断する。

演出可能期間中であると判断した場合（ステップS2309でYes）、ホストCPU151は、ステップS2310において、十字キー40の操作があったか否かを判断する。

十字キー40の操作があったと判断した場合（ステップS2310でYes）、ホストCPU151は、ステップS2311において、操作されたのが右キーであるか否かを判断する。

【0494】

（右キーを操作することでメンバー紹介演出が発生した場合で）右キーが操作されたと判断した場合（ステップS2311でYes）、ホストCPU151は、ステップS2312において、VRAM156に格納されている画像リストのうち次ページのメンバー紹介画像をサブ液晶31bに表示する。そして、CPU151は、ステップS2313において、表示したメンバー紹介画像のページ数をホストRAM152に記憶する。

そして、ステップS2314において、現在演出可能期間中であるか否かを判断し、期間中でなければ（ステップS2314でNo）今回の演出実行処理を終了する。

未だ演出可能期間中であれば（ステップS2314でYes）、ホストCPU151は、ステップS2306に戻って十字キー40の操作有無を判断する。

【0495】

ステップS2311において操作されたのが右キーではないと判断した場合（ステップS2311でNo）、ホストCPU151は、ステップS2315において、操作されたのが左キーであるか否かを判断する。

左キーが操作されたと判断した場合（ステップS2315でYes）、ホストCPU151は、ステップS2316において、VRAM156に格納されている画像リストのうち前ページのメンバー紹介画像をサブ液晶31bに表示し、ステップS2313において、表示したメンバー紹介画像のページ数をホストRAM152に記憶する。

【0496】

ステップS2307において、操作されたのは左右キーでないと判断した場合（ステップS2307でNo）、ホストCPU151は、上下キーが操作されたとしてステップS2401に処理を移し、ゲーム説明画像をサブ液晶31bに表示する。

また、ステップS2315において、操作されたのが左キーでもないとして判断した場合（ステップS2315でNo）、ホストCPU151は、ステップS2401に処理を移し、ゲーム説明画像をサブ液晶31bに表示する。

【0497】

ステップS2401においてゲーム説明画像をサブ液晶31bに表示した後、ホストCPU151は、ステップS2402において、演出可能期間中であるか否かを判断する。

演出可能期間中でないと判断した場合（ステップS2402でNo）、ホストCPU151は、今回のメンバー紹介/ゲーム説明演出実行処理を終了する。

【0498】

演出可能期間中と判断した場合（ステップS2402でYes）、ホストCPU151は、ステップS2403において、十字キー40の操作があったか否かを判断する。

十字キー40が操作されたと判断した場合（ステップS2403でYes）、ホストCPU151は、ステップS2404において、操作されたのが上下キーの何れかであるか

10

20

30

40

50

否かを判断する。

上下キーが操作されたのではないと判断した場合（ステップS2404でNo）、ホストCPU151は、ステップS2304に処理を移し、メンバー紹介演出の表紙画像をサブ液晶31bに表示する。

【0499】

ステップ2404において上下キーが操作されたと判断した場合（ステップS2404でYes）、ホストCPU151は、ステップS2405において操作されたのが上キーであるか否かを判断する。

（上キーを操作することでゲーム説明演出が発生した場合で）上キーが操作されたと判断した場合（ステップS2405でYes）、ホストCPU151は、ステップS2406において、VRAM156に格納されている画像リストのうち次ページのゲーム説明画像を表示する。

【0500】

また、下キーが操作されたと判断した場合（ステップS2405でNo）、ホストCPU151は、ステップS2409において、VRAM156に格納されている画像リストのうち次ページのゲーム説明画像を表示する。

そして、ステップS2407において、ホストCPU151は、表示したゲーム説明画像のページ数を記憶し、ステップS2408において、未だ演出可能期間であるか否かを判断する。

【0501】

演出可能期間中でないと判断した場合（ステップS2408でNo）、ホストCPU151は、今回のメンバー紹介/ゲーム説明演出実行処理を終了する。

演出可能期間中と判断した場合（ステップS2408でYes）、ホストCPU151は、ステップS2403に戻り、十字キー40の操作があったか否かを判断する。

【0502】

以上のように構成したことで、遊技者は、十字キー40のうち、左右キー、上下キーを使い分けることにより、メンバー紹介演出、ゲーム説明演出を使い勝手良く並行して楽しむことが出来、遊技の興趣をより一層高めることが出来る。

【0503】

〔メンバー紹介演出/ゲーム説明演出実行可能期間〕

ところで、上記の説明では、メンバー紹介演出実行可能期間、ゲーム説明演出の実行可能期間として、特別図柄が変動中且つ他のサブ液晶演出が行われない期間であるとしたが、メンバー紹介演出/ゲーム説明演出実行可能期間についてより詳細に説明する。

【0504】

図68は、メンバー紹介演出/ゲーム説明演出を実行可能な期間、実行不能な期間を詳説する図である。

図68(1)は、特別図柄の変動中に他のサブ液晶演出が行われないまま特別図柄の変動が終了し、且つ特別図柄の保留がないことで客待ち待機状態に移行した場合を示している。

【0505】

客待ち待機状態（主制御基板110において客待ち判定フラグ=01Hがセットされており、演出制御基板120に客待ちコマンドが送信された状態）にあっては、十字キー40（十字キー検出スイッチ40a、b、c、d）の操作信号は図51に示した様なメニュー画面の操作や音量設定操作に用いられるため、サブ液晶演出に対する操作は有効とはなっていない。

画像制御基板150のホストCPU151は、客待ち待機状態が解除された時にはじめて、メンバー紹介演出/ゲーム説明演出に対する操作として十字キーの操作信号を受け付けるのである。

【0506】

図68(1)において、特別図柄の変動開始後、十字キー40が操作されることで、メ

10

20

30

40

50

ンバー紹介演出／ゲーム説明演出が開始される。

その後、特別図柄の変動が終了してステップS244（図28）でセットされた図柄停止時間となっても、この時点では遊技機は客待ち待機状態となっておらず、メンバー紹介演出／ゲーム説明演出は継続可能である。

その後、図柄停止時間が経過し、且つ保留がないことで客待ち待機状態となると、ホストCPU151はサブ液晶演出に対する十字キー操作を受け付けず、結果、メンバー紹介演出／ゲーム説明演出実行可能期間は終了する。

【0507】

客待ち待機状態となると、ホストCPU151は、サブ液晶31bに表示していたメンバー紹介画像やゲーム説明画像をフェードアウト（徐々に消去）させる。フェードアウトではなく、一気に消去してもよい。

10

【0508】

図68（2）は、特別図柄の変動中に他のサブ液晶演出が発生した場合を示している。

（a）に示すように、特別図柄の変動中に他のサブ液晶演出が発生した場合には、ホストCPU151は、実行中のメンバー紹介演出／ゲーム説明演出を強制終了する。そして、ホストCPU151は、変動が確定するまで（メニュー画面操作を含めて）十字キー40の操作を受け付けない。

【0509】

また、（b）に示すように、特別図柄の変動中に他のサブ液晶演出が発生した場合には、ホストCPU151は実行中のメンバー紹介演出／ゲーム説明演出を強制終了する。そして、他のサブ液晶演出が終了し、メイン液晶において擬似連変動が開始したときに十字キー操作の受付を再開し、十字キー40が操作されることでメンバー紹介演出／ゲーム説明演出が実行される。

20

【0510】

図68（3）は、特別図柄の変動中に他のサブ液晶演出が発生せず、且つ、客待ち待機状態にもならない場合を示している。

1回の特別図柄の変動が終了、確定しても特別図柄の保留がある場合には、遊技機は客待ち待機状態にはならない。

従って、図68（3）に示すように、複数の変動及び図柄確定期間に亘ってホストCPU151はサブ液晶演出に対する十字キー操作を受け付け、結果、メンバー紹介演出／ゲーム説明演出実行可能期間は継続する。

30

【0511】

ただし、メンバー紹介演出／ゲーム説明演出実行可能期間において、最後の十字キー操作から10秒に亘って操作が無い場合は、ホストCPU151は、サブ液晶31bに表示していたメンバー紹介画像やゲーム説明画像をフェードアウト（徐々に消去）させ、演出を終了する。フェードアウトではなく、一気に消去してもよい。

【0512】

以下に、図54で説明したお気に入りメンバーカスタマイズの変形例（お気に入りメンバー設定処理）を説明する。

図69、図70は、本実施形態のお気に入りメンバーカスタマイズ画面を示す図である。

40

これらのカスタマイズ画面は、図54に示したカスタマイズ画面の変形例であるが、図51のメニュー画面50において、実機カスタマイズ53と別のメニュー項目から呼び出せるようにしてよい。

図54に示した「お気に入りメンバーカスタマイズ画面」との違いは、現在選択中の特別メンバーの画像と、その前後の特別メンバーの画像が表示されることにあり、十字キー40の左右キーを操作することで、現在選択中のメンバーの前後の特別メンバーを選択することが出来る。

【0513】

図71は、本実施形態のお気に入りメンバーカスタマイズ画面に使用する画像リストを

50

示したテーブルを示す図である。

図 7 1 のリストに含まれる画像は、画像 N o に対応する特別メンバーが選択状態とされているカスタマイズ画面の画像である。

十字キー 4 0 の左右キーを押下することにより、図 7 1 の画像リストに従って、特別メンバーの画像が選択可能な選択肢としてメイン液晶 3 1 b に表示される。

【 0 5 1 4 】

図 6 9 (a) は、遊技者が遊技を開始後、最初にお気に入りメンバーカスタマイズを行う場合のお気に入りメンバーカスタマイズ画面を示している。

この状態では、図 7 1 のテーブルにおける 1 番目の特別メンバーを選択状態とした画像がメイン液晶 3 1 a に表示される。

また、1 番目の特別メンバーの左右には、待機状態の 2 番目の特別メンバー、1 6 番目の特別メンバーが表示されている。

待機状態とは、左右キーの何れかを操作することで次に選択状態になり得ること意味する。

【 0 5 1 5 】

図 6 9 (a) の状態から右キーを操作すると、図 6 9 (b) に示すように、待機状態であった 2 番目の特別メンバーが選択状態となり、選択状態であった 1 番目の特別メンバーが待機状態となり、3 番目の特別メンバーが新たに待機状態となる。すなわち、図 7 1 のテーブルのリストを昇順に進んで特別メンバーが選択される。

なお図示はしていないが、図 7 0 (a) の状態から左キーを操作すると、リストの最後尾に戻って 1 6 番目の特別メンバーが選択状態となり、さらに左キーを操作すると 1 5 番目の特別メンバーが選択状態となる。

【 0 5 1 6 】

図 6 9 (b) の状態からさらに右キーを操作すると、図 6 9 (c) に示すように、待機状態になった 3 番目の特別メンバーが選択状態となり、選択状態にあった 2 番目の特別メンバーが待機状態となり、4 番目の特別メンバーが新たに待機状態となる。

図さらに、右キーを操作すると、図 6 9 (d) に示すように、上記の説明と同様に、4 番目の特別メンバーが選択状態、3 番目の特別メンバー、5 番目の特別メンバーが待機状態となる。

【 0 5 1 7 】

ここで、逆に左キーを操作すると、図 7 1 のテーブルのリストを逆に（降順に）進み、図 6 9 (e) に示すように 3 番目の特別メンバーが選択状態、2 番目、4 番目の特別メンバーが待機状態となる。

ここで左キーを操作すると、再び図 7 1 のテーブルのリストを昇順に進むことになり、図 6 9 (f)、図 6 9 (g) に示すように、それぞれ 4 番目の特別メンバー、5 番目の特別メンバーが選択状態となる。

【 0 5 1 8 】

このように、左右キーを操作して図 7 1 のテーブルのリストに従って予め決められた順番で昇順、降順で特別メンバーを選択状態にして行き、遊技者が所望の特別メンバーを選択出来たときに、確定ボタンとしての演出ボタン 8 を操作することで、お気に入りメンバーが設定される。

【 0 5 1 9 】

ところで、一度お気に入りメンバーを設定した後、別のお気に入りメンバーを設定しなくなることがある。

その場合、遊技者は再び図 5 1 のメニュー画面からお気に入りメンバーカスタマイズ画面を呼び出す。

その結果メイン液晶 3 1 a に表示されるカスタマイズ画面では、図 7 0 (a) に示すように、すでにお気に入りメンバーに設定済みの特別メンバー（5 番目の特別メンバー）が選択状態となっている。

【 0 5 2 0 】

10

20

30

40

50

図 6 9 の説明と同様に、右キーを操作することで、図 7 1 のテーブルのリストを昇順に進んで選択状態の特別メンバーが遷移し、左キーを操作すると逆にリストを降順に進んで選択状態の特別メンバーが遷移する。

【 0 5 2 1 】

図 7 0 (a) の状態で右キーを操作すると、6 番目の特別メンバーが選択状態となり (図 7 0 (b))、さらに右キーを操作すると 7 番目の特別メンバーが選択状態となり (図 7 0 (c))、さらに右キーを操作することで 8 番目の特別メンバー (図 7 0 (d))、左キーを操作すると 7 番目の特別メンバー (図 7 0 (e)) が選択状態となる。

さらに、右キーを操作することで 6 番目の特別メンバーが選択状態となり (図 7 0 (f))、ここから右キーを操作することで 7 番目の特別メンバーが選択状態となり、演出ボタン 8 の操作によって、7 番目の特別メンバーがお気に入りメンバーとして決定される。

10

【 0 5 2 2 】

ところで、本実施形態の遊技機では、お気に入りメンバーの選択操作時に十字キーを操作する時に音声が発生するように構成されている。

発生する音声は常に同じではなく、左右キーを操作する順番に応じて異なり、左右キーを押し続けることで所定の旋律 (メロディ) を構成する。

上記した [メンバー紹介演出]、[ゲーム説明演出] でも、十字キーを操作することにより操作音が発生するが、その際の操作音は常に同じであり変化がない。

このお気に入りメンバー設定処理では、それを旋律として遊技者にメロディを楽しませる

20

【 0 5 2 3 】

図 7 2 は、本実施形態の遊技機における操作音による旋律を規定する音テーブルを示す図である。

図 7 2 の音テーブルにおいて、No . 1 の音は例えば「ド」、No . 2 の音は例えば「レ」、No . 3 の音は「ミ」、No . 4 の音は「ファ」、No . 5 の音は「ソ」となっている。

【 0 5 2 4 】

ホスト CPU 1 5 1 は、左右キーの区別を問わず、左右キーの何れかが操作されて特別メンバーが選択状態とされたときに、音テーブルに規定された順番に従って音声を出力する制御を行う。

30

これにより、遊技者が左右キーを操作して (図 7 1 のリスト内を昇降して) 特別メンバーを選択する操作を行うに応じて、例えば「ドレミファソ」というメロディが音声出力装置 3 4 から発音される。

【 0 5 2 5 】

上記の図 6 9、図 7 0 を用いて詳しく説明する。

図 6 9 (a) の状態から右キーを操作すると、同 (b) において、特別メンバーの選択状態の変化に応じて、図 7 2 の音テーブルにおける最初の音である「ド」の音が発生する。

さらに、右キーを操作すると、(c) において音テーブルの次の音である「レ」の音が発生する。さらに、右キーを操作すると、(d) において 3 番目の「ミ」の音が発生する。

40

【 0 5 2 6 】

ここで、左キーが操作され、(e) において選択状態の特別メンバーは 4 番目から 3 番目に戻ったが、左右キーの操作そのものは 4 回目であるので、音テーブルの 4 番目の「ファ」の音が発生する。

次に再び右キーが操作されると、(f) において、音テーブルの最後の音である「ソ」が発生する。

さらに、右キーが操作されると、音テーブルの先頭に戻り、「ド」の音が発生する。

【 0 5 2 7 】

また、図 7 0 に示すように、次以降のお気に入りメンバーカスタマイズ時においても、

50

(a)において最初に選択されている 5 番目に特別メンバーから右キーを操作して、(b)に示すように 6 番目の特別メンバーが選択された時には、図 7 2 の音テーブルの先頭の音である「ド」の音が発音する。

【 0 5 2 8 】

図 6 9 (d) 図 6 9 (e) のように図 7 1 のリスト内を戻った特別メンバーを選択する操作をした場合に、図 7 2 の音テーブル内を戻って発音するようにすると、メロディが成立しなくなってしまうため、そのようにしないことが望ましい。

左右キーの操作に応じて必ず特定のメロディが流れるようにすることで遊技の興趣を著しく高めることが出来る。

また、音テーブルの最後に到達したときに、先頭に戻ることで、やはり特定のメロディを違和感なく遊技者に楽しませることが出来、遊技の興趣を高めることが出来る。

10

【 0 5 2 9 】

図 7 3 は、画像制御基板の C P U が実行するお気に入りメンバー設定処理を説明するフローチャートである。

この処理は、図 5 2 において、ステップ S 1 0 1 3 のカスタマイズ画面表示処理によってお気に入りメンバー設定画面が表示される場合に行われる処理である。

お気に入りメンバー設定画面を表示するにあたり、ホスト C P U 2 5 0 1 は、ステップ S 2 5 0 1 において、既にお気に入りメンバーが設定されているか否かを判断する。これは、ホスト R A M 1 5 2 に格納される設定情報を確認することが判断出来る。

【 0 5 3 0 】

20

お気に入りメンバーが設定されていると判断した場合 (ステップ S 2 5 0 1 で Y e s) 、ステップ S 2 5 0 2 において、図 7 1 のテーブルにおけるお気に入りメンバーに設定中の特別メンバーを選択状態にしたカスタマイズ画面をメイン液晶 3 1 a に表示する。

お気に入りメンバーが設定されていないと判断した場合 (ステップ S 2 5 0 1 で N o) 、ホスト C P U 1 5 1 は、ステップ S 2 5 0 3 において、図 7 1 のテーブルにおける N o . 1 の特別メンバーを選択対象としたカスタマイズ画面をメイン液晶 3 1 a に表示する。

【 0 5 3 1 】

ステップ S 2 5 0 4 において、ホスト C P U 1 5 1 は、変数 t に 1 を代入する (初期化) 。この変数は、図 7 2 に示す音テーブルの音 N o に対応する変数である。

ステップ S 2 5 0 5 において、ホスト C P U 1 5 1 は、選択を確定する演出ボタン 8 が押下されたか否かを判断する。

30

【 0 5 3 2 】

演出ボタン 8 が押下された場合 (ステップ S 2 5 0 5 で Y e s) 、ホスト C P U 1 5 1 は、ステップ S 2 5 0 6 において、現在選択中の特別メンバーをお気に入りメンバーとして設定する。そして、ホスト C P U 1 5 1 は、ステップ S 2 5 0 7 において、お気に入りメンバーに設定した特別メンバーの情報を、ホスト R A M 1 5 2 に格納し、今回のお気に入りメンバー設定処理を終了する。

【 0 5 3 3 】

ステップ S 2 5 0 5 において、演出ボタンが操作されていないと判断した場合 (ステップ S 2 5 0 5 で N o) 、ホスト C P U 1 5 1 は、ステップ S 2 5 0 8 において、十字キー 4 0 (左右キー) の操作があった否かを判断する。

40

十字キー 4 0 の操作があったと判断した場合 (ステップ S 2 5 0 8 で Y e s) 、ホスト C P U 1 5 1 は、ステップ S 2 5 0 9 において操作されたのが右キーか否かを判断する。

【 0 5 3 4 】

右キーが操作されたと判断した場合 (ステップ S 2 5 0 9 で Y e s) 、ホスト C P U 1 5 1 は、ステップ S 2 5 1 0 において、(ステップ S 2 5 0 2 、ステップ S 2 5 0 3 で表示中の画面から) 図 7 1 のテーブルにおいて一つ進めた特別メンバーを選択状態にしたカスタマイズ画面をメイン液晶 3 1 b に表示する。

左キーが操作されたと判断した場合 (ステップ S 2 5 0 9 で N o) 、ホスト C P U 1 5 1 は、ステップ S 2 5 1 1 において、(ステップ S 2 5 0 2 、ステップ S 2 5 0 3 で表示

50

中の画面から)図71のテーブルにおいて一つ戻った特別メンバーを選択状態にしたカスタマイズ画面をメイン液晶31bに表示する。

【0535】

そして、ホストCPU151は、変数tが $t < 6$ であるか(図72の音テーブルにおける最後の音に達していないか否か)を判断する。

$t < 6$ である場合(ステップS2512でYes)、ホストCPU151は、ステップS25213において、音声制御回路300を制御して図72の音テーブルにおけるt番目の音を音声出力装置34から出力させる。

【0536】

また、 $t < 6$ でなければ(ステップS2512でNo)、ホストCPU151は、図72の音テーブルにおける最後の音に達していると判断し、ステップS2514において変数tに1を代入し、ステップS22513において、音声制御回路300を制御して図72の音テーブルにおけるt番目(つまり1番目)の音を音声出力装置34から出力させる。

【0537】

すなわち、図72の音テーブルにおける音No順で構成される旋律(メロディー)の最初に戻って繰り返すことになる。

そして、ホストCPU151は、ステップS2515において変数tの値を1増加(インクリメント)させ、ステップS2505に処理を戻す。

上記のような処理により、遊技者がお気に入りメンバーを選択しようとする操作に応じて(どのようなパターンで操作をしても)、特定のメロディがその冒頭から確実に、繰り返し流れることになり、遊技の興趣を著しく高めることができる。

上記の説明では、十字キー40の右キーを操作したときに、図71のリストを昇順に進み、左キーの場合は降順に進むように記載したが、当然それに限らず、左キーの場合に降順に進み、右キーの場合に昇順に進むように構成しても良い。

【0538】

なお、遊技機1の画像表示装置としては、液晶表示装置、リアプロジェクタ、その他、任意の表示装置を採用することができる。

また、本発明の画像表示装置の表示態様は、パチンコ機のみならず、スロットマシン、その他、表示装置を有した遊技機、ゲーム機一般に適用することができる。

【符号の説明】

【0539】

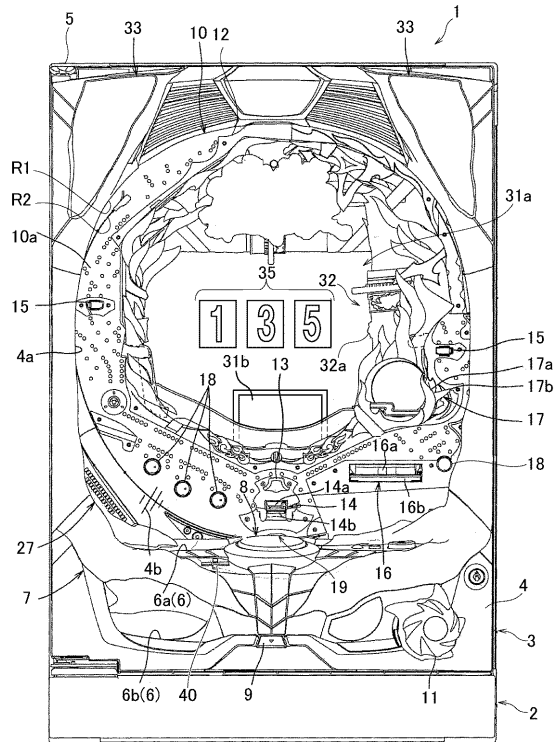
1 遊技機、10 遊技盤、13 第1始動口、14 第2始動口、31 画像表示装置、35 装飾図柄、110 主制御基板、111 メインCPU、112 メインROM、113 メインRAM、120 演出制御基板、121 サブCPU、122 サブROM、123 サブRAM、140 ランプ制御基板、150 画像制御基板、151 ホストCPU、152 ホストRAM、153 ホストROM

10

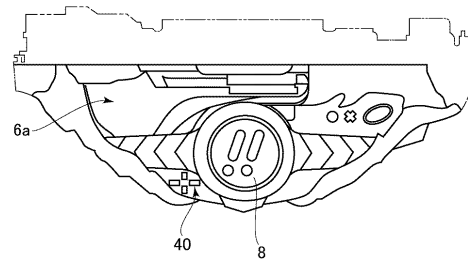
20

30

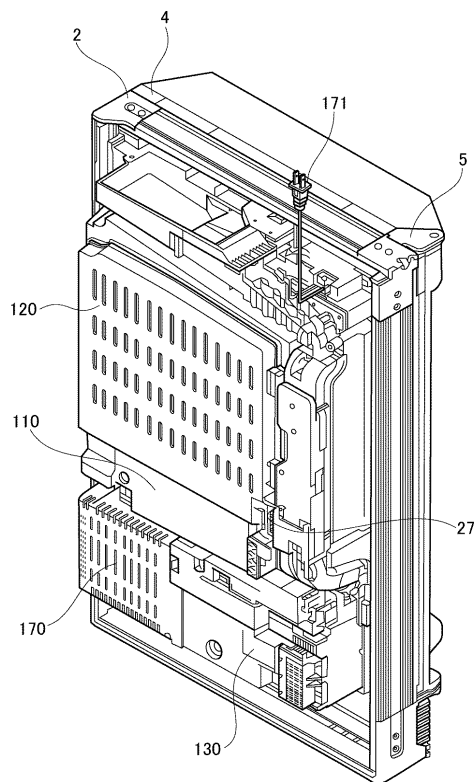
【図 1】



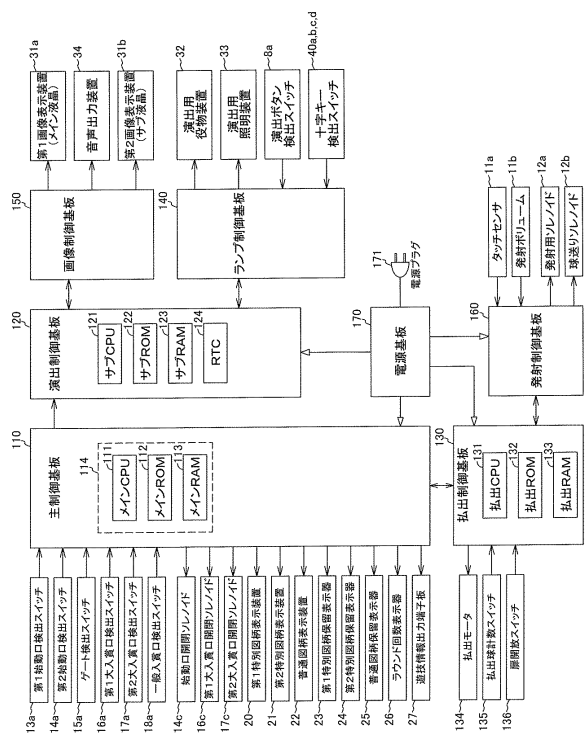
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【图 6】



(b) 第2特別図柄表示装置用の大当たり判定テーブル

(c) 普通図柄表示装置用の当たり判定テーブル

遊技状態	普通図柄判定用乱数値 (0~19)	判定結果	割合 (※参考)
非時短遊技状態	0	当たり	1/20
時短遊技状態	0~18	当たり	19/20

【 図 9 】

第1特約図柄表示装置	第2特約図柄表示装置	大当り入賞回用払数値 (00～99)	特別図柄	停止図柄 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	0～29	第1特別図柄第1(確率長当たり)	01	E0H	01H	
	30～39	第1特別図柄第1(確率変動当たり)	02	E0H	02H	
	40～49	第1特別図柄第1(確率変動当たり)2)	03	E0H	03H	
	50～59	第1特別図柄第1(確率短当たり)	04	E0H	04H	
	60～69	第1特別図柄第1(確率短当たり)	05	E0H	05H	
	70～79	第1特別図柄第1(通常長当たり)	06	E0H	06H	
	80～89	第2特別図柄第1(確率変動当たり)	07	E1H	01H	
	90～99	第2特別図柄第2(確率変動当たり)1)	08	E1H	02H	
第2特別図柄表示装置	60～69	第2特別図柄第3(確率変動当たり)2)	09	E1H	03H	
	70～79	第2特別図柄第3(通常長当たり)	10	E1H	04H	

特別図柄表示装置	小当たり図柄用乱数値 (0～99)	特別図柄	停止図柄 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	0～49	小当たり用特別図柄A	11	E0H	0AH
	50～99	小当たり用特別図柄B	12	E0H	0BH
第2特別図柄表示装置	0～49	小当たり用特別図柄A	13	E1H	0AH
	50～99	小当たり用特別図柄B	14	E1H	0BH

特別図柄表示装置	特別図柄	停止図柄 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0(ハズレ)	00	E0H	00H
第2特別図柄表示装置	特別図柄0(ハズレ)	00	E1H	00H

状態バ、
正確・時
正確・時
正確・時

普通図柄用乱数値 (0~10)	普通図柄	停止図柄 データ	演出図柄指定コマンド	
			MODE	DATA
0~1	長開放図柄	01	E8H	01H
2~10	短開放図柄	02	E8H	02H

普通図柄用乱数値 (0~10)	普通図柄	停止図柄 データ	演出図柄指定コマンド	
			MODE	DATA
0~10	ハズレ図柄	00	E8H	00H

大当たり終了時設定データテーブル

特別図柄番号	特別図柄	停止図柄 データ	選択状態(バック データ)	時短選択状態	時短選択回数 (J)	標準選択状態	標準選択回数 (X)	特定期間回数 (T)
第1特別図柄 表示装置	第1特別図柄 1~4	01~04	00H(低選・時短無)	時短選択状態	10,000	高標準選択状態	10,000	—
			01H(高選・時短無)					
			02H(低選・時短有)					
			03H(高選・時短有)					
第2特別図柄 表示装置	第2特別図柄 5	05	00H(低選・時短無)	非時短選択状態	0	高標準選択状態	10,000	—
			01H(高選・時短無)					
			02H(低選・時短有)					
			03H(高選・時短有)					
第3特別図柄 表示装置	第3特別図柄 6	06	00H(低選・時短無)	時短選択状態	100	低標準選択状態	0	—
			01H(高選・時短無)					
			02H(低選・時短有)					
			03H(高選・時短有)					
小当たり用 特別図柄A,B	小当たり用 特別図柄A,B	11,12	00H(低選・時短無)	—	—	—	—	50
			00H以外	—	—	—	—	0
			00H(低選・時短無)	—	—	—	—	—
			01H(高選・時短無)	—	—	—	—	—
第3特別図柄 表示装置	第3特別図柄 1~3	07~09	01H(高選・時短無)	時短選択状態	10,000	高標準選択状態	10,000	—
			02H(低選・時短有)					
			03H(高選・時短有)					
			00H(低選・時短無)					
第4特別図柄 表示装置	第4特別図柄 4	10	01H(高選・時短無)	時短選択状態	100	低標準選択状態	0	—
			02H(低選・時短有)					
			03H(高選・時短有)					
			00H(低選・時短無)					
小当たり用 特別図柄A,B	小当たり用 特別図柄A,B	13,14	00H(低選・時短無)	—	—	—	—	50

【 図 1 1 】

特別電動役物作動態様決定テーブル

特別図形表示装置	特別図形	停止図形 データ	大入貫孔の作動態様 ラウンド溝枚数(回)	開放極棒
第1特別図形表示装置	第1特別図形(第1確変長当たり)	01	16	長当たり1TBL
	第1特別図形(第2確変長当たり)	02	16	発露当たり1TBL
	第1特別図形(第3確変長当たり)	03	16	発露当たり2TBL
	第1特別図形(第4確変短当たり)	04	4	短当たりTBL
	第1特別図形(第5潜爆短当たり)	05	4	短当たりTBL
第2特別図形表示装置	第1特別図形(第1通常長当たり)	06	16	長当たり2TBL
	小当たり用特別図形A.B	11, 12	—	小当たりTBL
	第2特別図形(第2確変長当たり)	07	16	長当たり1TBL
	第2特別図形(第2確変長当たり)	08	16	発露当たり1TBL
	第2特別図形(第3確変長当たり)	09	16	発露当たり2TBL
第2特別図形表示装置	第2特別図形(第4通常長当たり)	10	16	長当たり1TBL
	小当たり用特別図形A.B	13, 14	—	小当たりTBL

大当たり用の大入賞口開放態様決定テーブル

開放する大入賞口		長当たり1TBL	長当たり2TBL	短当たりTBL	発展当たり1TBL	発展当たり2TBL	
最大ラウンド当たり回数(R)		第1大入賞口	第2大入賞口	第2大入賞口	第2大入賞口	第2大入賞口	
R=1 (1R目)	規定回数	9回	9回	9回	16回	9回	
	閉鎖インターバル時間	3.00秒	3.00秒	3.00秒	3.00秒	3.00秒	
	1R目の最大開放回数	1回	1回	1回	3回	3回	
	K=1	1回目の開放時間	29.00秒	29.00秒	0.05秒	6.00秒	6.00秒
		1回の閉鎖時間	2.00秒	2.00秒	2.00秒	2.00秒	2.00秒
	K=2	1回の開放時間	—	—	—	6.00秒	6.00秒
		1回の閉鎖時間	—	—	—	2.00秒	2.00秒
	K=3	1回の開放時間	—	—	—	6.00秒	6.00秒
		1回の閉鎖時間	—	—	—	2.00秒	2.00秒
		閉鎖インターバル時間	2.00秒	2.00秒	2.00秒	2.00秒	2.00秒
R=2 (2R目)	2R目の最大開放回数	1回	1回	1回	3回	3回	
	K=1	1回目の開放時間	29.00秒	29.00秒	0.05秒	6.00秒	6.00秒
		1回の閉鎖時間	2.00秒	2.00秒	2.00秒	2.00秒	2.00秒
	K=2	1回の開放時間	—	—	—	6.00秒	6.00秒
		1回の閉鎖時間	—	—	—	2.00秒	2.00秒
	K=3	1回の開放時間	—	—	—	6.00秒	6.00秒
		1回の閉鎖時間	—	—	—	2.00秒	2.00秒
		閉鎖インターバル時間	2.00秒	2.00秒	2.00秒	2.00秒	2.00秒
	R=3 (3R目)	3R目の最大開放回数	1回	1回	1回	1回	3回
		K=1	1回目の開放時間	29.00秒	29.00秒	0.05秒	0.05秒
		1回の閉鎖時間	2.00秒	2.00秒	2.00秒	2.00秒	2.00秒
K=2		1回の開放時間	—	—	—	—	6.00秒
		1回の閉鎖時間	—	—	—	—	2.00秒
K=3		1回の開放時間	—	—	—	—	6.00秒
		1回の閉鎖時間	—	—	—	—	2.00秒
		閉鎖インターバル時間	2.00秒	2.00秒	2.00秒	2.00秒	2.00秒
R=4 (4R目)		4R目の最大開放回数	1回	1回	1回	1回	3回
		K=1	1回目の開放時間	29.00秒	29.00秒	0.05秒	0.05秒
		1回の閉鎖時間	2.00秒	2.00秒	2.00秒	2.00秒	2.00秒
	K=2	1回の開放時間	—	—	—	—	6.00秒
		1回の閉鎖時間	—	—	—	—	2.00秒
	K=3	1回の開放時間	—	—	—	—	6.00秒
		1回の閉鎖時間	—	—	—	—	2.00秒
		閉鎖インターバル時間	2.00秒	2.00秒	2.00秒	2.00秒	2.00秒
	R=5 (5R目)	5R目の最大開放回数	1回	1回	—	1回	1回
		K=1	1回目の開放時間	29.00秒	0.05秒	—	0.05秒
		1回の閉鎖時間	2.00秒	2.00秒	—	2.00秒	2.00秒
		閉鎖インターバル時間	2.00秒	2.00秒	—	2.00秒	2.00秒
		—	—	—	—	—	
R=16 (16R目)	16R目の最大開放回数	1回	1回	—	1回	1回	
	K=1	1回目の開放時間	29.00秒	0.05秒	—	0.05秒	0.05秒
		1回の閉鎖時間	—	—	—	—	—
		閉鎖インターバル時間	2.00秒	2.00秒	—	2.00秒	2.00秒
終了インターバル時間		4.00秒	4.00秒	4.00秒	4.00秒	4.00秒	

【 図 1 2 】

小当たり用の大入賞口開放態様決定テーブル

ラウンド 遊技回数(R)	開放回数(K)	開放時間	閉鎖時間
—	4回	0.052秒	2.000秒

【 図 1 3 】

[illegible]

※「一」は参照しません

【 図 1 4 】

[illegible]

※「一」は参照しません

【図 15】

小当たり後の特定遊技期間用(低確率遊技状態)の変動パターン決定テーブル

特別図柄表示装置	特別図柄判定用乱数値	特別図柄	保留球数	リーチ判定用乱数値	変動時間 (ms)	変動パターン指定コマンド	変動内容 (※参考)
第1特別図柄表示装置	7,317 (大当たり)	第1特別図柄1 (第1種変長当たり)	—	—	4000	MODE 21H	リーチC(当たり)
		第1特別図柄2,3 (第1種変長当たり)	—	—	4000	EH 21H	リーチD(当たり)
		第1特別図柄4 (第1種変長当たり)	—	—	6000	EH 22H	図柄揃り演出
		第1特別図柄5 (第1種変長当たり)	—	—	6000	EH 23H	チャンス演出
		第1特別図柄6 (第1種変長当たり)	—	—	6000	EH 24H	チャンス演出
		第1特別図柄7 (第1種変長当たり)	—	—	6000	EH 25H	チャンス演出
	50,100,150,200 (小当たり)	—	—	—	4000	EH 21H	リーチC(当たり)
		—	—	—	4000	EH 22H	リーチD(当たり)
		—	—	—	6000	EH 23H	図柄揃り演出
		—	—	—	6000	EH 24H	チャンス演出
		—	—	—	6000	EH 25H	チャンス演出
		—	—	—	6000	EH 26H	チャンス演出
第2特別図柄表示装置	上記以外の乱数値 (ハズレ)	—	0~2	—	4000	EH 27H	通常変動
		—	—	—	4000	EH 28H	リーチC(ハズレ)
		—	—	—	4000	EH 29H	リーチD(ハズレ)
		—	—	—	5000	EH 2AH	短縮変動A
		—	—	—	6000	EH 2BH	リーチC(ハズレ)
		—	—	—	6000	EH 2CH	リーチD(ハズレ)
	7,317 (大当たり)	第2特別図柄1 (第2種変長当たり)	—	—	4000	E7H 21H	リーチC(当たり)
		第2特別図柄2 (第2種変長当たり)	—	—	4000	E7H 22H	リーチD(当たり)
		第2特別図柄3 (第2種変長当たり)	—	—	6000	E7H 23H	図柄揃り演出
		第2特別図柄4 (第2種変長当たり)	—	—	6000	E7H 24H	チャンス演出
		第2特別図柄5 (第2種変長当たり)	—	—	6000	E7H 25H	チャンス演出
		第2特別図柄6 (第2種変長当たり)	—	—	6000	E7H 26H	チャンス演出
第3特別図柄表示装置	上記以外の乱数値 (ハズレ)	—	0~2	—	4000	E7H 27H	通常変動
		—	—	—	4000	E7H 28H	リーチC(ハズレ)
		—	—	—	4000	E7H 29H	リーチD(ハズレ)
		—	—	—	5000	E7H 2AH	短縮変動A
		—	—	—	6000	E7H 2BH	リーチC(ハズレ)
		—	—	—	6000	E7H 2CH	リーチD(ハズレ)
	7,317 (大当たり)	第3特別図柄1 (第3種変長当たり)	—	—	4000	E7H 21H	リーチC(当たり)
		第3特別図柄2 (第3種変長当たり)	—	—	4000	E7H 22H	リーチD(当たり)
		第3特別図柄3 (第3種変長当たり)	—	—	6000	E7H 23H	図柄揃り演出
		第3特別図柄4 (第3種変長当たり)	—	—	6000	E7H 24H	チャンス演出
		第3特別図柄5 (第3種変長当たり)	—	—	6000	E7H 25H	チャンス演出
		第3特別図柄6 (第3種変長当たり)	—	—	6000	E7H 26H	チャンス演出

※「—」は参照しません

【図 16】

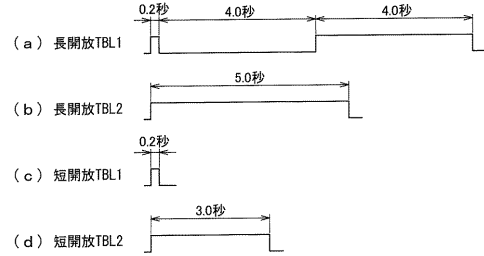
(a) 非時短遊技状態における普通電動役物作動態様決定テーブル

普通図柄	停止図柄データ	第2始動口の作動態様		
		開放回数	参照テーブル	総開放時間
長開放図柄	01	2	長開放TBL1	4.200秒
短開放図柄	02	1	短開放TBL1	0.200秒

(b) 時短遊技状態における普通電動役物作動態様決定テーブル

普通図柄	停止図柄データ	第2始動口の作動態様		
		開放回数	参照テーブル	総開放時間
長開放図柄	01	1	長開放TBL2	5.000秒
短開放図柄	02	1	短開放TBL2	3.000秒

【図 17】



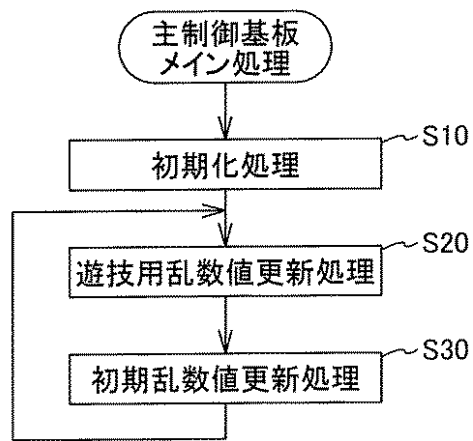
【図 18】

特別図柄の事前判定テーブル

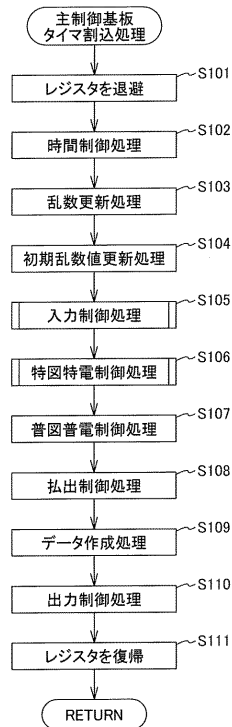
特別図柄表示装置	特別図柄判定用乱数値	特別図柄	遊技状態	リーチ判定用乱数値	特別図柄判定用乱数値	入賞情報	MODE	DATA
第1特別図柄表示装置	7,317 (大当たり)	第1特別図柄1 (第1種変長当たり)	非時短遊技状態	—	0~29	入賞情報1	EH	01H
		第1特別図柄2,3 (第1種変長当たり)	非時短遊技状態	—	30~99	入賞情報2	EH	02H
		第1特別図柄4 (第1種変長当たり)	非時短遊技状態	—	0~99	入賞情報3	EH	03H
		第1特別図柄5 (第1種変長当たり)	非時短遊技状態	—	0~99	入賞情報4	EH	04H
		第1特別図柄6 (第1種変長当たり)	非時短遊技状態	—	0~99	入賞情報5	EH	05H
		第1特別図柄7 (第1種変長当たり)	非時短遊技状態	—	0~99	入賞情報6	EH	06H
	50,100,150,200 (小当たり)	—	非時短遊技状態	—	0~99	入賞情報7	EH	07H
		—	非時短遊技状態	—	0~99	入賞情報8	EH	08H
		—	非時短遊技状態	—	0~99	入賞情報9	EH	09H
		—	非時短遊技状態	—	0~99	入賞情報10	EH	0AH
		—	非時短遊技状態	—	0~99	入賞情報11	EH	0BH
		—	非時短遊技状態	—	0~99	入賞情報12	EH	0CH
第2特別図柄表示装置	7,317 (大当たり)	第2特別図柄1 (第2種変長当たり)	非時短遊技状態	—	0~29	入賞情報1	EH	01H
		第2特別図柄2 (第2種変長当たり)	非時短遊技状態	—	30~99	入賞情報2	EH	02H
		第2特別図柄3 (第2種変長当たり)	非時短遊技状態	—	0~99	入賞情報3	EH	03H
		第2特別図柄4 (第2種変長当たり)	非時短遊技状態	—	0~99	入賞情報4	EH	04H
		第2特別図柄5 (第2種変長当たり)	非時短遊技状態	—	0~99	入賞情報5	EH	05H
		第2特別図柄6 (第2種変長当たり)	非時短遊技状態	—	0~99	入賞情報6	EH	06H
	50(小当たり)	—	非時短遊技状態	—	0~99	入賞情報7	EH	07H
		—	非時短遊技状態	—	0~99	入賞情報8	EH	08H
		—	非時短遊技状態	—	0~99	入賞情報9	EH	09H
		—	非時短遊技状態	—	0~99	入賞情報10	EH	0AH
		—	非時短遊技状態	—	0~99	入賞情報11	EH	0BH
		—	非時短遊技状態	—	0~99	入賞情報12	EH	0CH
第3特別図柄表示装置	上記以外の乱数値 (ハズレ)	—	非時短遊技状態	—	0~99	入賞情報13	EH	01H
		—	非時短遊技状態	—	0~99	入賞情報14	EH	02H
		—	非時短遊技状態	—	0~99	入賞情報15	EH	03H
		—	非時短遊技状態	—	0~99	入賞情報16	EH	04H
		—	非時短遊技状態	—	0~99	入賞情報17	EH	05H
		—	非時短遊技状態	—	0~99	入賞情報18	EH	06H
	7,317 (大当たり)	第3特別図柄1 (第3種変長当たり)	非時短遊技状態	—	0~29	入賞情報1	EH	01H
		第3特別図柄2 (第3種変長当たり)	非時短遊技状態	—	30~99	入賞情報2	EH	02H
		第3特別図柄3 (第3種変長当たり)	非時短遊技状態	—	0~99	入賞情報3	EH	03H
		第3特別図柄4 (第3種変長当たり)	非時短遊技状態	—	0~99	入賞情報4	EH	04H
		第3特別図柄5 (第3種変長当たり)	非時短遊技状態	—	0~99	入賞情報5	EH	05H
		第3特別図柄6 (第3種変長当たり)	非時短遊技状態	—	0~99	入賞情報6	EH	06H

※「—」は参照しません

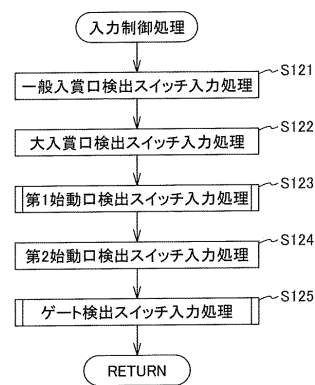
【図 19】



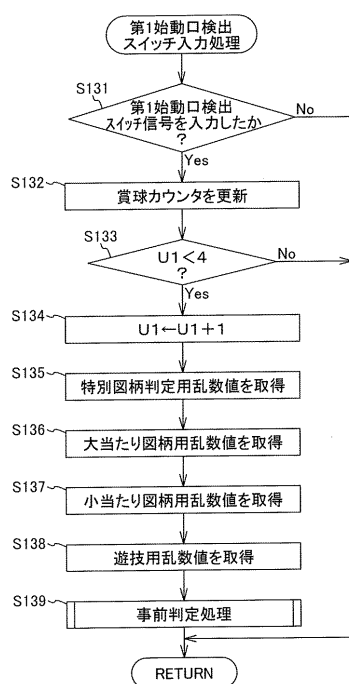
【図 20】



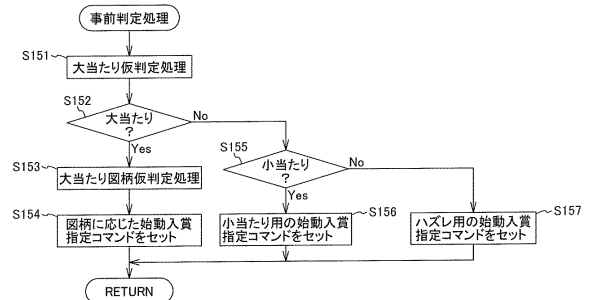
【図 21】



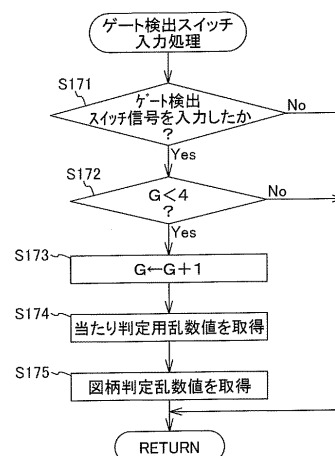
【図 22】



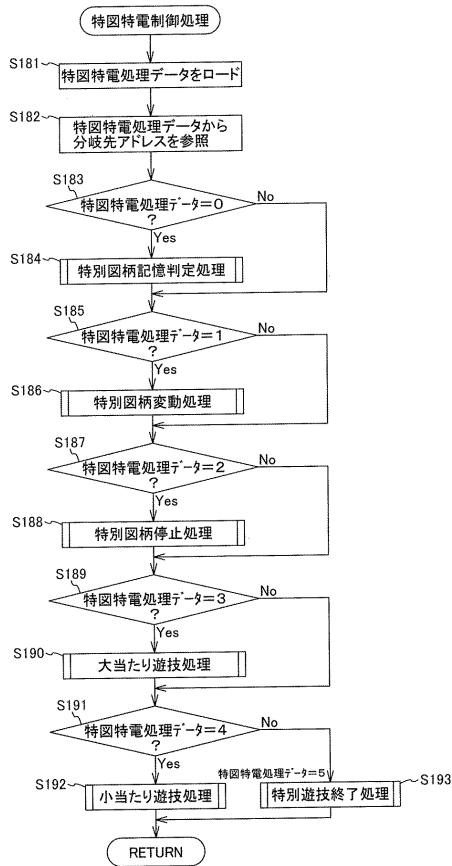
【図 23】



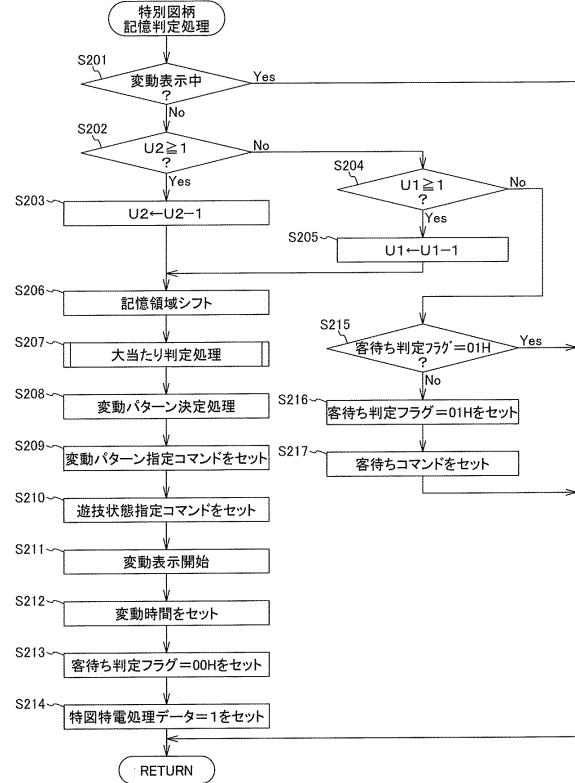
【図 24】



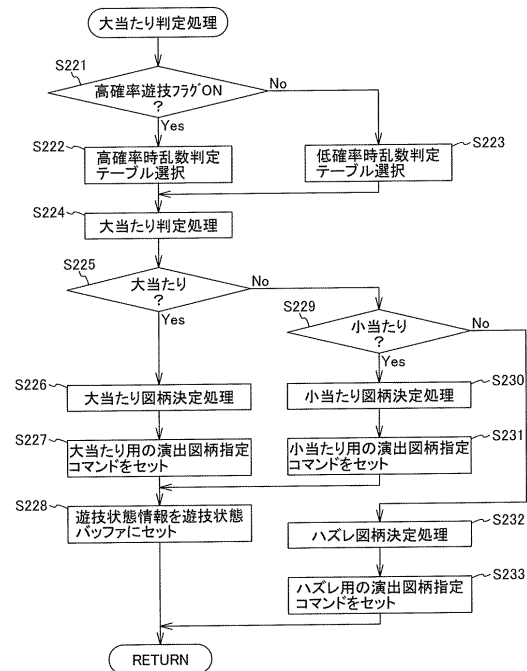
【図 25】



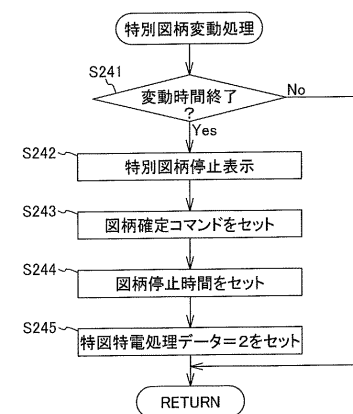
【図 26】



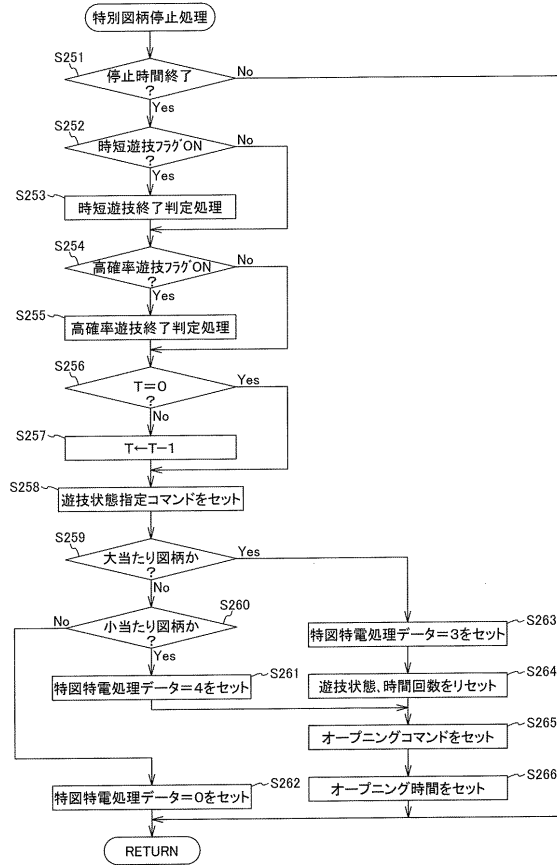
【図 27】



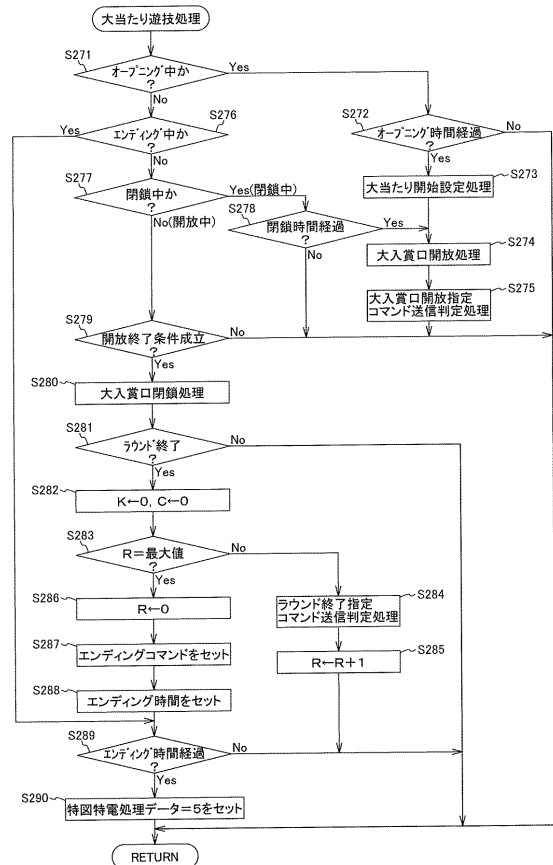
【図 28】



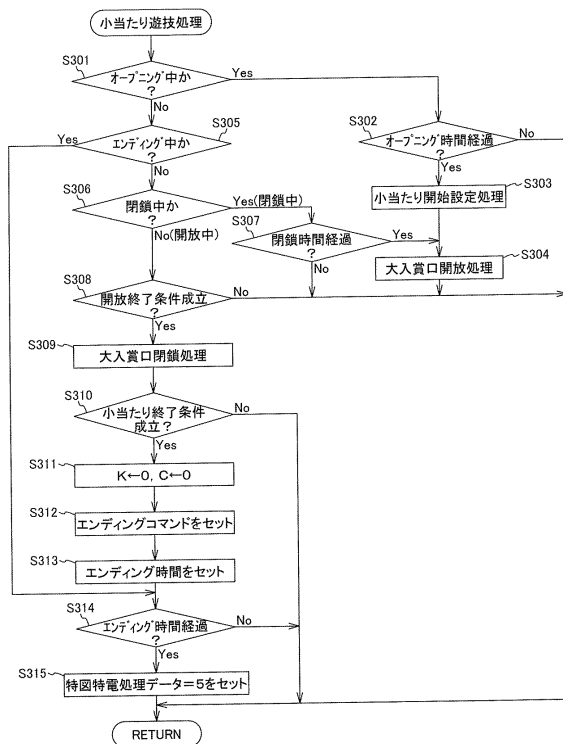
【図 29】



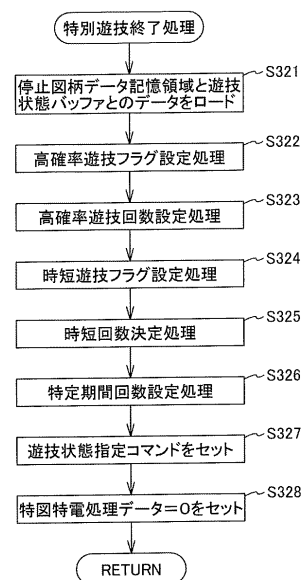
【図 30】



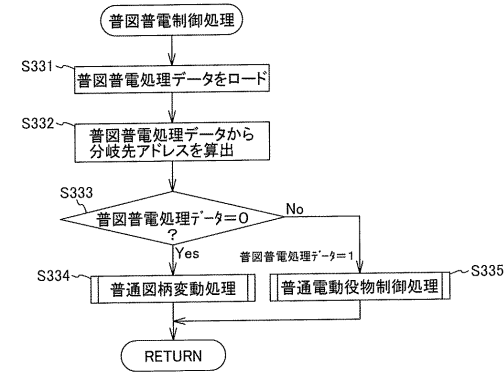
【図 31】



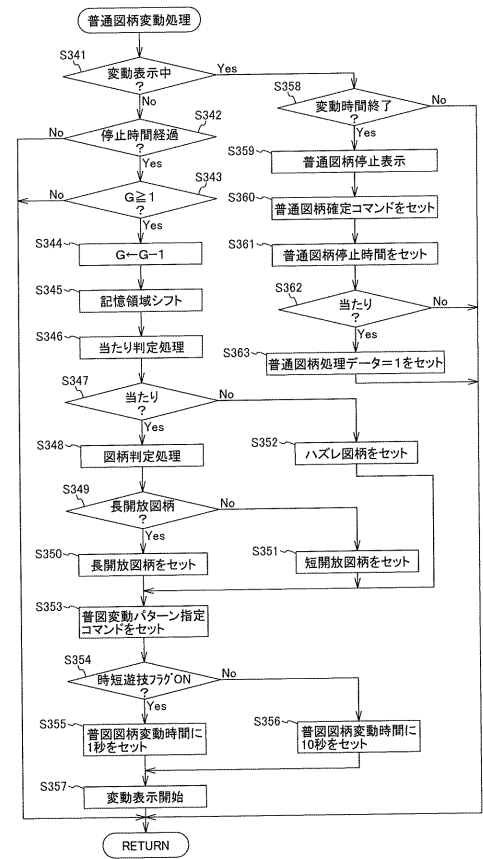
【図 32】



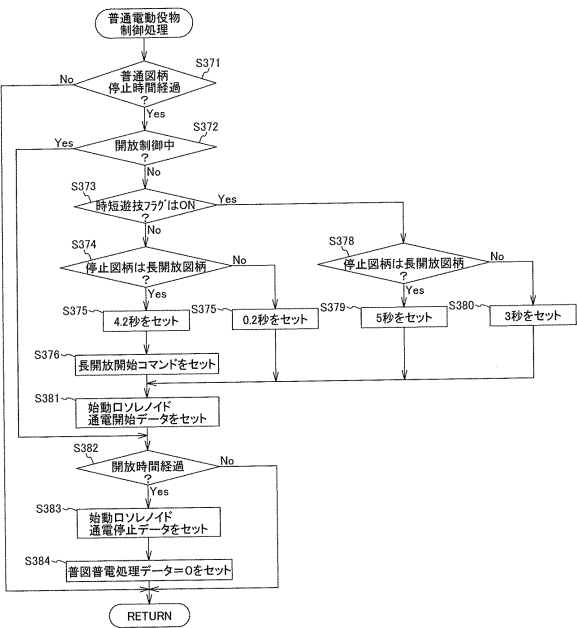
【図 3 3】



【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】

変動演出パターン決定テーブル（その1）

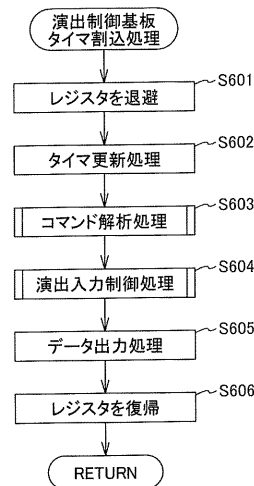
主制御基板から受信した 変動パターン指定コマンド		演出用乱数値1 (0~99)	変動演出パターン	演出内容	映像制御基板に送信する 演出パターン指定コマンド	
MODE	DATA				MODE	DATA
E6H	01H	0~49	変動演出パターン1	リーチA1演出(当たり)	A1H	01H
		50~99	変動演出パターン2	リーチA2演出(当たり)	A1H	02H
E6H	02H	0~49	変動演出パターン3	リーチB1演出(当たり)	A1H	03H
		50~99	変動演出パターン4	リーチB2演出(当たり)	A1H	04H
E6H	03H	0~99	変動演出パターン5	図柄揃り演出	A1H	05H
E6H	04H	0~99	変動演出パターン6	チャンス演出	A1H	06H
E6H	05H	0~99	変動演出パターン7	チャンス演出	A1H	07H
E6H	06H	0~99	変動演出パターン8	チャンス演出	A1H	08H
E6H	07H	0~99	変動演出パターン9	通常変動演出	A1H	09H
E6H	08H	0~49	変動演出パターン10	リーチA1演出(ハズレ)	A1H	0AH
		50~99	変動演出パターン11	リーチA2演出(ハズレ)	A1H	0BH
E6H	09H	0~49	変動演出パターン12	リーチB1演出(ハズレ)	A1H	0CH
		50~99	変動演出パターン13	リーチB2演出(ハズレ)	A1H	0DH
E6H	0AH	0~99	変動演出パターン14	短縮変動A演出	A1H	0EH
E6H	0BH	0~99	変動演出パターン15	短縮変動B演出	A1H	0FH
E6H	21H	0~49	変動演出パターン1	リーチC1演出(当たり)	A1H	11H
		50~99	変動演出パターン2	リーチC2演出(当たり)	A1H	12H
E6H	22H	0~49	変動演出パターン3	リーチD1演出(当たり)	A1H	13H
		50~99	変動演出パターン4	リーチD2演出(当たり)	A1H	14H
E6H	23H	0~99	変動演出パターン5	図柄揃り演出	A1H	15H
E6H	26H	0~99	変動演出パターン6	チャンス演出	A1H	16H
E6H	27H	0~99	変動演出パターン8	通常変動演出	A1H	17H
E6H	28H	0~49	変動演出パターン10	リーチC1演出(ハズレ)	A1H	18H
		50~99	変動演出パターン11	リーチC2演出(ハズレ)	A1H	19H
E6H	29H	0~49	変動演出パターン12	リーチD1演出(ハズレ)	A1H	1AH
		50~99	変動演出パターン13	リーチD2演出(ハズレ)	A1H	1BH
E6H	2AH	0~99	変動演出パターン14	短縮変動A演出	A1H	1CH
E6H	2BH	0~99	変動演出パターン15	短縮変動B演出	A1H	1DH

【図 37】

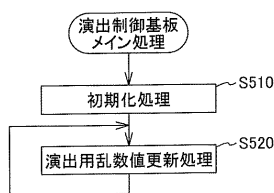
変動演出パターン決定テーブル (その2)

主制御基板から受信した 変動パターン指定コマンド		演出用乱数値1 (0~99)		変動演出パターン	演出内容	画像制御基板に送信する 演出パターン指定コマンド	
MODE	DATA					MODE	DATA
E7H	01H	0~49		変動演出パターン1	リーチA1演出(当たり)	B1H	01H
		50~99		変動演出パターン2	リーチA2演出(当たり)	B1H	02H
E7H	02H	0~49		変動演出パターン3	リーチB1演出(当たり)	B1H	03H
		50~99		変動演出パターン4	リーチB2演出(当たり)	B1H	04H
E7H	03H	0~99		変動演出パターン5	図柄揃り演出	B1H	05H
E7H	06H	0~99		変動演出パターン6	チャンス演出	B1H	06H
E7H	07H	0~99		変動演出パターン9	通常変動演出	B1H	07H
		0~49		変動演出パターン10	リーチA1演出(ハズレ)	B1H	08H
E7H	08H	50~99		変動演出パターン11	リーチA2演出(ハズレ)	B1H	09H
		0~49		変動演出パターン12	リーチB1演出(ハズレ)	B1H	0AH
E7H	09H	50~99		変動演出パターン13	リーチB2演出(ハズレ)	B1H	0BH
		0~49		変動演出パターン14	短縮変動A演出	B1H	0CH
E7H	0AH	0~99		変動演出パターン15	短縮変動B演出	B1H	0DH
E7H	21H	0~49		変動演出パターン1	リーチC1演出(当たり)	B1H	11H
		50~99		変動演出パターン2	リーチC2演出(当たり)	B1H	12H
E7H	22H	0~49		変動演出パターン3	リーチD1演出(当たり)	B1H	13H
		50~99		変動演出パターン4	リーチD2演出(当たり)	B1H	14H
E7H	23H	0~99		変動演出パターン5	図柄揃り演出	B1H	15H
E7H	26H	0~99		変動演出パターン6	チャンス演出	B1H	16H
E7H	27H	0~99		変動演出パターン9	通常変動演出	B1H	17H
		0~49		変動演出パターン10	リーチC1演出(ハズレ)	B1H	18H
E7H	28H	50~99		変動演出パターン11	リーチC2演出(ハズレ)	B1H	19H
		0~49		変動演出パターン12	リーチD1演出(ハズレ)	B1H	1AH
E7H	29H	50~99		変動演出パターン13	リーチD2演出(ハズレ)	B1H	1BH
		0~99		変動演出パターン14	短縮変動A演出	B1H	1CH
E7H	2AH	0~99		変動演出パターン15	短縮変動B演出	B1H	1DH

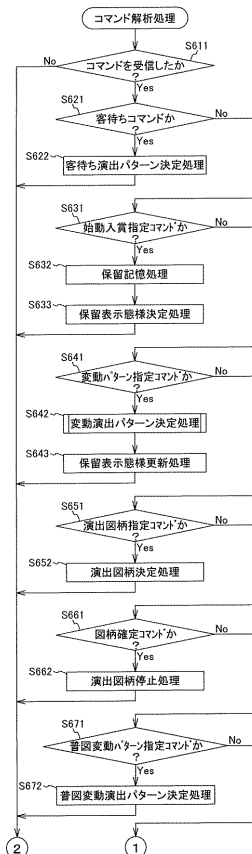
【図 39】



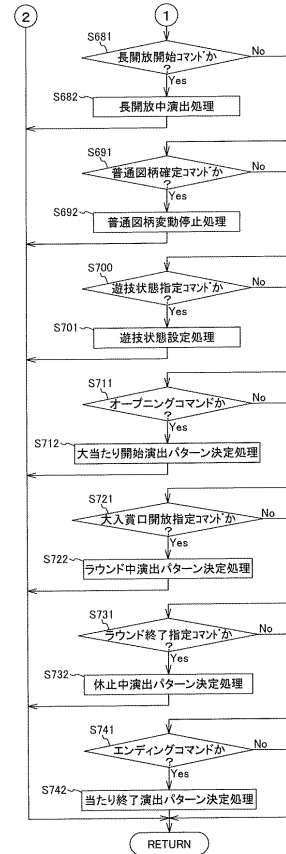
【図 38】



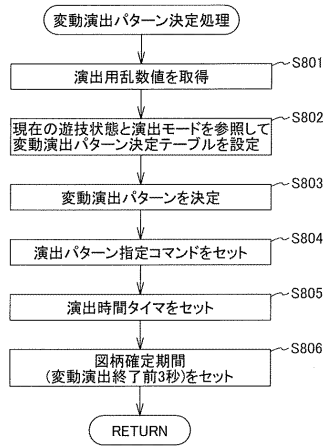
【図 40】



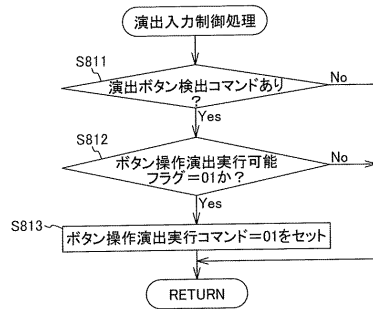
【図 41】



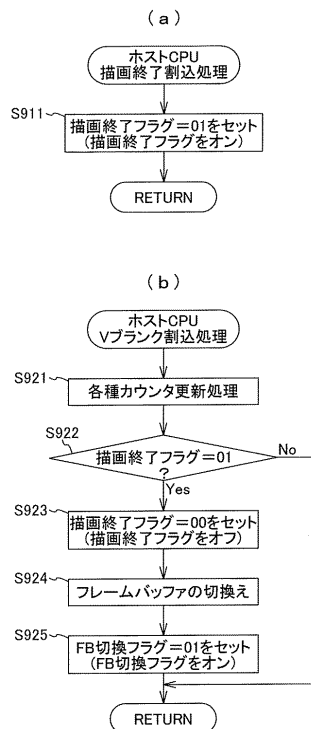
【図 4 2】



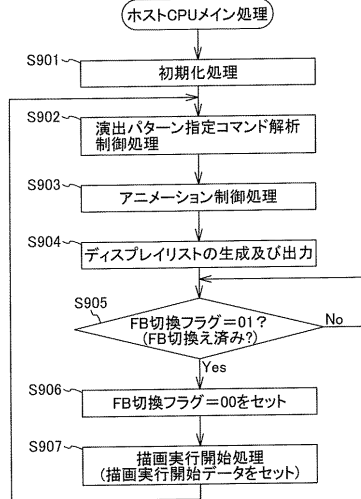
【図 4 3】



【図 4 5】



【図 4 4】



【図 4 6】



【図 47】

演出パターン10指定コマンドを受選したときの
所定フレーム目のディスプレイリスト

ディスプレイリストの概念図

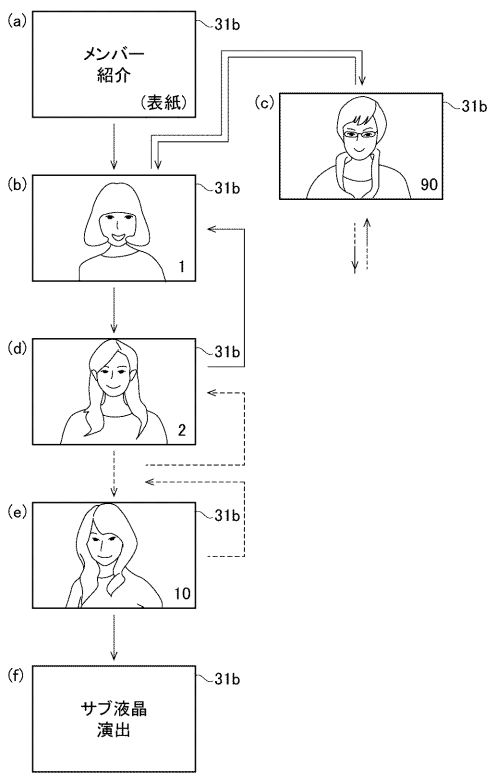
アニメグループ	アニメーション	描画制御コマンド	対象データ	パラメータ
情報基礎グループ	アニメーション801 (アニメパターン801)	描画コマンド	DB1	描画位置(x,y座標)
保留表示作成指示データ		描画コマンド	保留個数データ	描画位置(x,y座標)
背景グループ	アニメーション1 (アニメパターン1)	描画コマンド	BG1	描画位置(x,y座標)
.	.	描画コマンド	BG2	描画位置(x,y座標)
.
.
.
.
大当たり ラウンドグループ	アニメーション801 (アニメパターン801)	描画コマンド	大当たりラウンド	描画位置(x,y座標)
キャラ 画像グループ	アニメーション802 (アニメパターン802)	描画コマンド	キャラF14	描画位置(x,y座標)

作成時の参照データ

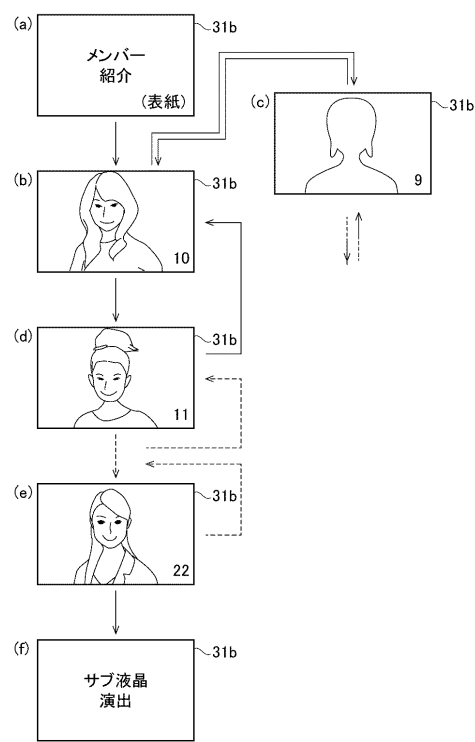
描画終了コマンド

優先順位:低
↓
描画順序
↓
優先順位:高

【図 48】



【図 49】

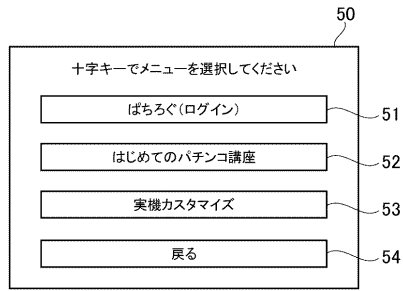


【図 50】

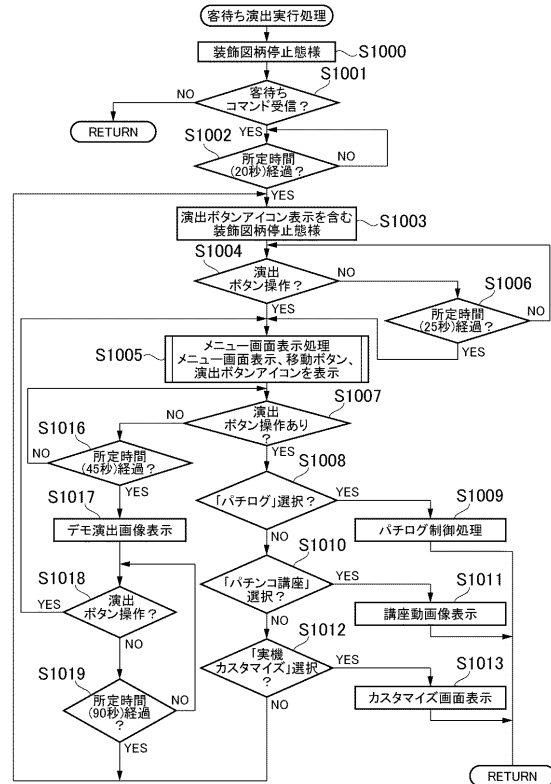
基本画像

1(ページ)
2(ページ)
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
88
89
90

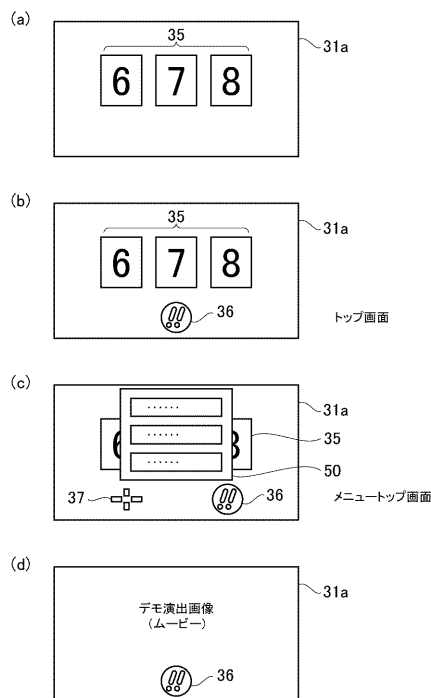
【図 5 1】



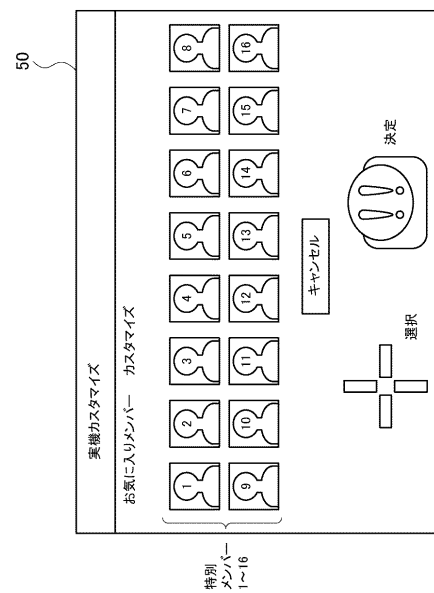
【図 5 2】



【図 5 3】



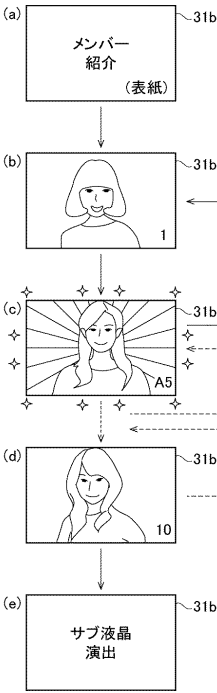
【図 5 4】



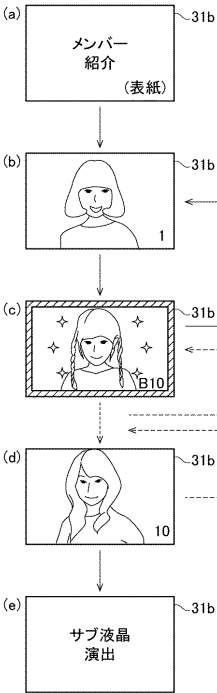
【図 5 5】

	期待度画像	
	強パターン	弱パターン
特別M1	A1	B1
特別M2	A2	B2
特別M3	A3	B3
特別M4	A4	B4
特別M5	A5	B5
特別M6	A6	B6
特別M7	A7	B7
特別M8	A8	B8
特別M9	A9	B9
特別M10	A10	B10
特別M11	A11	B11
特別M12	A12	B12
特別M13	A13	B13
特別M14	A14	B14
特別M15	A15	B15
特別M16	A16	B16

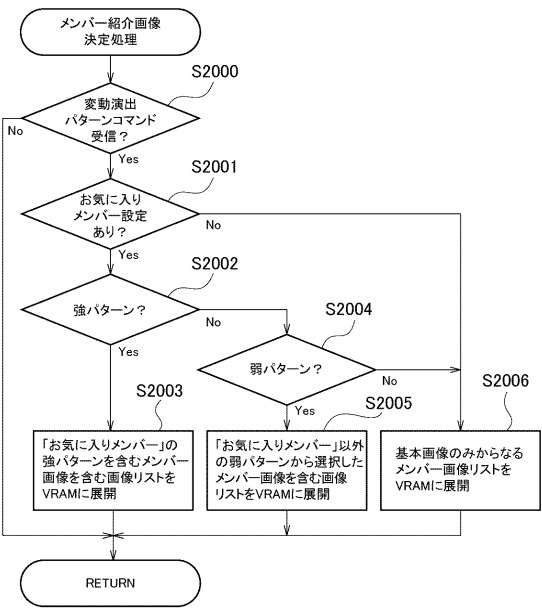
【図 5 6】



【図 5 7】



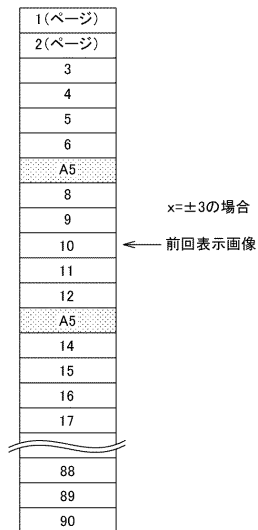
【図 5 8】



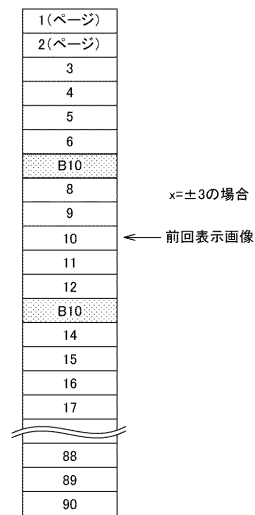
【図 5 9】

大当たり判定	期待度	乱数(0~9)
大当たり	強パターン	0~6
	弱パターン	7、8
	基本パターン	9
はずれ	強パターン	9
	弱パターン	0~6
	基本パターン	7、8

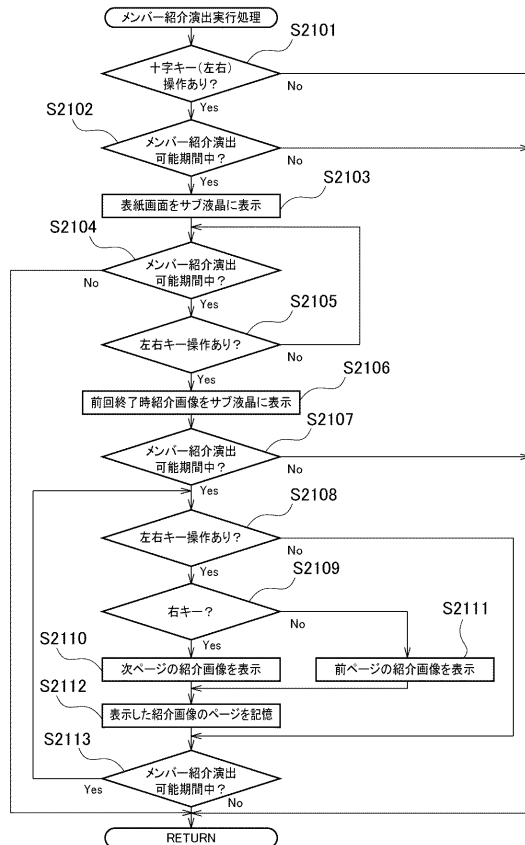
【図 60】



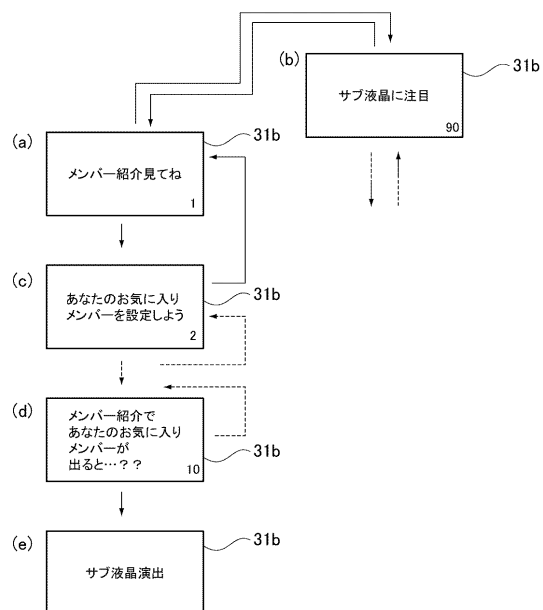
【図 61】



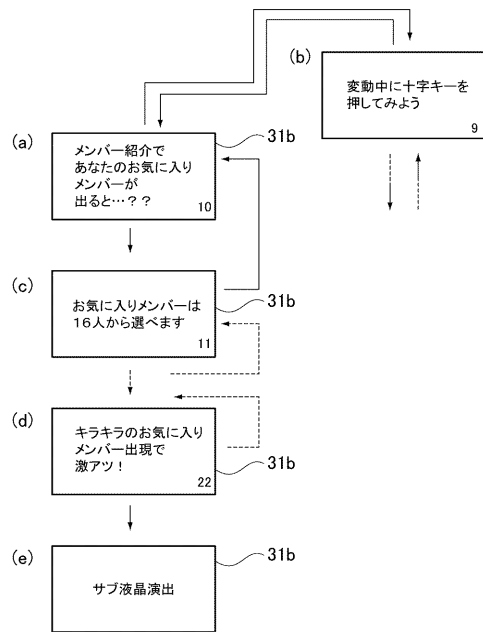
【図 62】



【図 63】



【図 6 4】

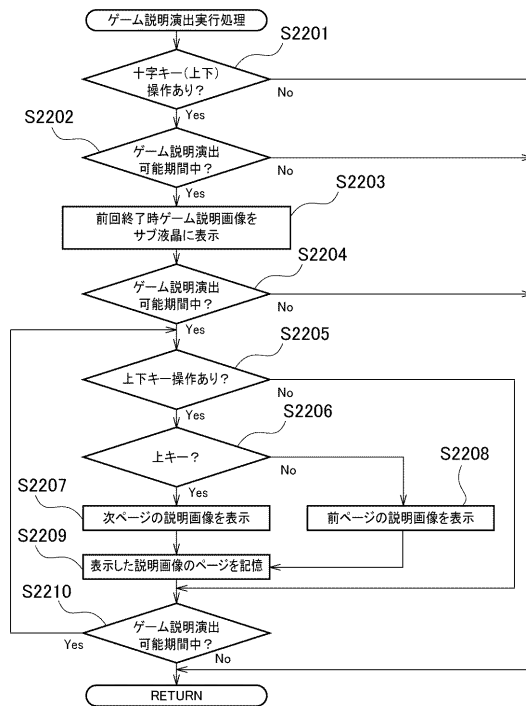


【図 6 5】

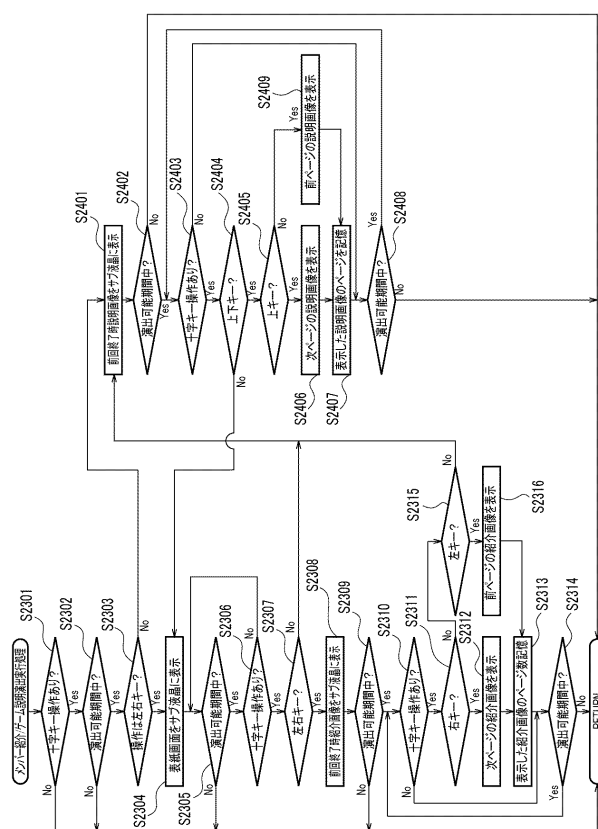
ゲーム説明画像

1 (ページ)
2 (ページ)
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
88
89
90

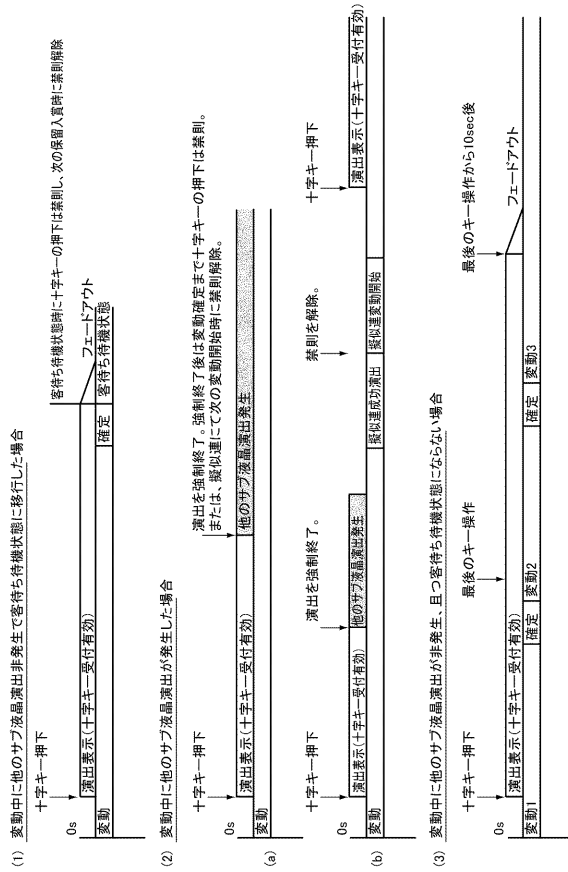
【図 6 6】



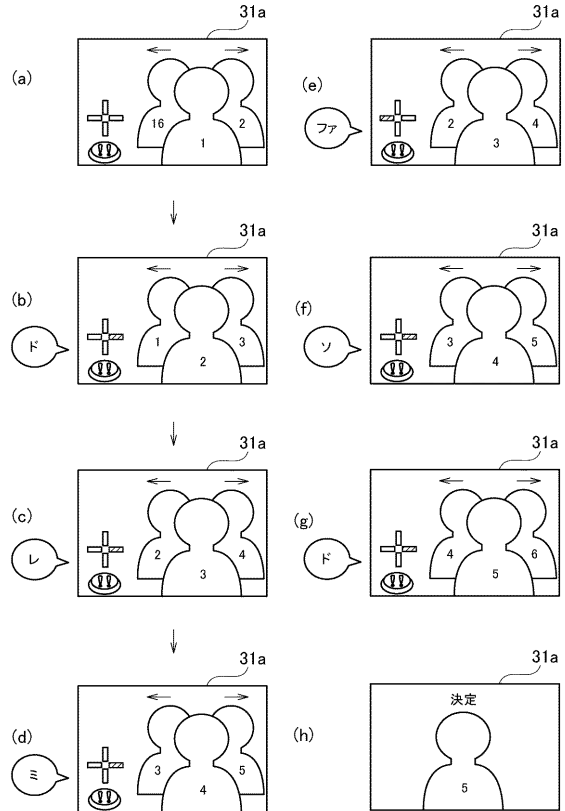
【図 6 7】



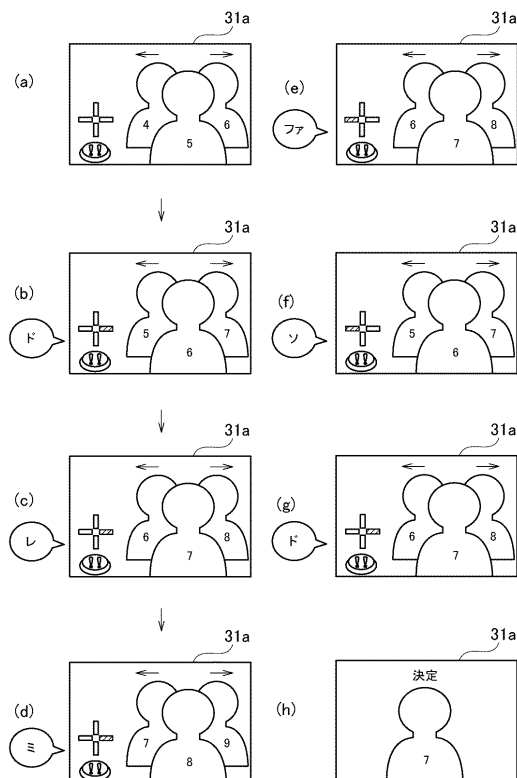
【図 68】



【図 69】



【図 70】



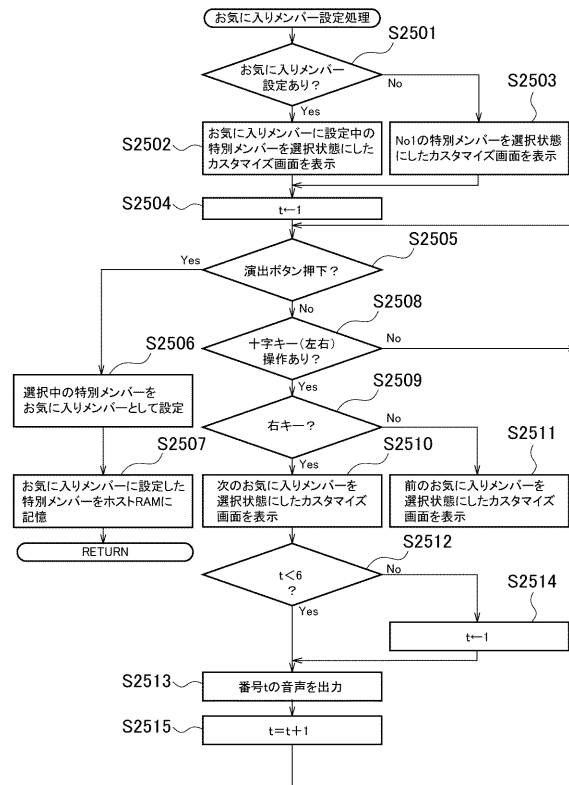
【図 71】

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16

【図 7 2】

No.	音
1	ド
2	レ
3	ミ
4	ファ
5	ソ

【図 7 3】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 1 3 - 2 3 6 7 5 6 (J P , A)
特開 2 0 1 0 - 2 3 4 1 2 0 (J P , A)
特開 2 0 0 5 - 1 7 7 2 4 2 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2
A 6 3 F 5 / 0 4