

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2024-29671
(P2024-29671A)

(43)公開日 令和6年3月6日(2024.3.6)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I
A 6 3 F 7/02 3 2 0

テーマコード (参考)
2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全48頁)

(21)出願番号	特願2022-132050(P2022-132050)	(71)出願人	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目1番13号
(22)出願日	令和4年8月22日(2022.8.22)	(74)代理人	100160691 弁理士 田邊 淳也
		(72)発明者	吉川 真史 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目1番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		Fターム (参考)	2C333 AA11 CA29 CA30 CA49 CA50 CA76 CA77 FA05 FA08 FA17

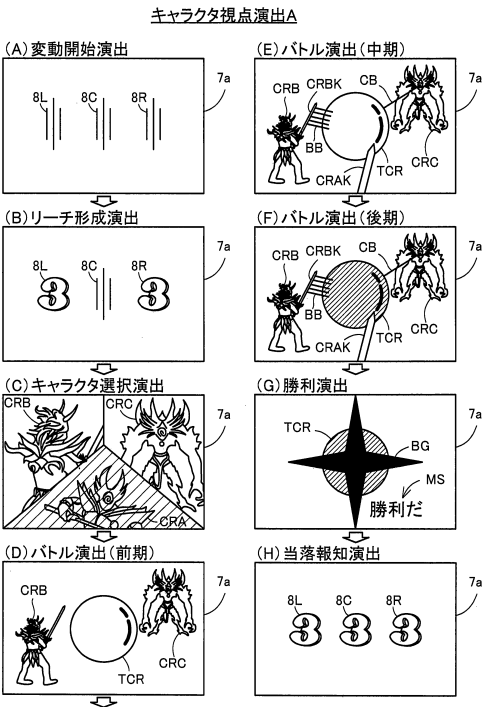
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】遊技の興趣を向上させることを目的とする。

【解決手段】遊技機は、複数のキャラクタが登場するストーリーを種々の視点で見せる複数視点演出を実行可能な演出実行手段を備え、演出実行手段は、複数のキャラクタの中から選択的に決定される対象キャラクタの視点で複数視点演出を実行することが可能である。

【選択図】図23



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技機であって、

複数のキャラクターが登場するストーリーを種々の視点で見せる複数視点演出を実行可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、前記複数のキャラクターの中から選択的に決定される対象キャラクターの視点で前記複数視点演出を実行することが可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記複数視点演出の実行に伴って、前記複数のキャラクターの中から前記対象キャラクターを遊技者に選択させることが可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 1 または請求項 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記複数視点演出の途中で前記複数のキャラクターの中から選択的に決定された前記対象キャラクターを別の対象キャラクターに切り替え、当該切り替え時点から前記別の対象キャラクターの視点で前記複数視点演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

請求項 3 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記複数視点演出の途中で前記対象キャラクターの切り替えに関連する案内画像を表示し、前記対象キャラクターの切り替えに合わせて、前記案内画像の表示位置を切り替える、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 5】

請求項 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記対象キャラクターが複数決定される場合、表示画面の複数の領域において異なる対象キャラクターの視点で前記複数視点演出を実行可能である、

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、パチンコ遊技機などの遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、リーチ演出においてキャラクターを用いたキャラクターリーチ演出を実行する遊技機が知られている（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2016-047386 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、上記の遊技機によっても、遊技の興趣を向上させるための技術については、なお改善の余地があった。

【0005】

本発明は、上述した課題を解決するためになされたものであり、遊技の興趣の向上を図ることを目的とする。

10

20

30

40

50

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、以下の適用例として実現することが可能である。

【0007】

〔適用例1〕

遊技機であって、

複数のキャラクタが登場するストーリーを種々の視点で見せる複数視点演出を実行可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、前記複数のキャラクタの中から選択的に決定される対象キャラクタの視点で前記複数視点演出を実行することが可能である、

ことを特徴とする遊技機。

〔適用例2〕

適用例1に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記複数視点演出の実行に伴って、前記複数のキャラクタの中から前記対象キャラクタを遊技者に選択させることが可能である、

ことを特徴とする遊技機。

〔適用例3〕

適用例1または適用例2に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記複数視点演出の途中で前記複数のキャラクタの中から選択的に決定された前記対象キャラクタを別の対象キャラクタに切り替え、当該切り替え時点から前記別の対象キャラクタの視点で前記複数視点演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

〔適用例4〕

適用例3に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記複数視点演出の途中で前記対象キャラクタの切り替えに関連する案内画像を表示し、前記対象キャラクタの切り替えに合わせて、前記案内画像の表示位置を切り替える、

ことを特徴とする遊技機。

〔適用例5〕

適用例1に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記対象キャラクタが複数決定される場合、表示画面の複数の領域において異なる対象キャラクタの視点で前記複数視点演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】遊技機の正面図である。

【図2】表示器類の拡大図である。

【図3】遊技機の主制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

【図4】遊技機のサブ制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

【図5】メインROM、メインRAM、サブROMおよびサブRAMを説明するための図である。

【図6】大当たり判定テーブルを説明するための図である。

【図7】大当たり種別判定テーブルの説明図である。

【図8】非時短状態時の変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図9】時短状態時の変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図10】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図 1 1】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 1 2】特別動作処理のフローチャートである。

【図 1 3】特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図 1 4】特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図 1 5】遊技状態管理処理のフローチャートである。

【図 1 6】特別電動役物処理のフローチャートである。

【図 1 7】遊技状態設定処理のフローチャートである。

【図 1 8】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図 1 9】サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 2 0】受信コマンド解析処理のフローチャートである。

【図 2 1】変動演出開始処理のフローチャートである。

【図 2 2】変動演出中処理のフローチャートである。

【図 2 3】キャラクタ視点演出 A を説明するための図である。

【図 2 4】キャラクタ視点演出 B を説明するための図である。

【図 2 5】キャラクタ視点演出 C を説明するための図である。

【図 2 6】キャラクタ視点演出 D を説明するための図である。

【図 2 7】キャラクタ視点演出 E を説明するための図である。

【図 2 8】キャラクタ視点演出 F を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

< 第 1 実施形態 >

1. 遊技機の構造

図 1 は、本発明の一実施形態としての遊技機 1 の正面図である。以下では、遊技機 1 の左右方向を、遊技機 1 に対面する遊技者から見た左右方向に一致させて説明する。また、遊技機 1 の前方向は、遊技機 1 から遊技者に向かう方向として説明し、遊技機 1 の後方向は、遊技者から遊技機 1 に向かう方向として説明する。

【0011】

遊技機 1 は、遊技者の発射操作に基づいて遊技球を発射させ、特定の入賞装置に遊技球が入賞すると、その入賞に基づいて所定数の遊技球を遊技者に払い出すパチンコ遊技機である。遊技機 1 は、遊技機枠 50 と、遊技盤 2 とを備え、遊技機枠 50 の内側に遊技盤 2 が取り付けられている。遊技機枠 50 は、前枠（前枠部）53 のほか、遊技機の外郭部を形成する外枠（基枠部）と、外枠の内側において遊技盤 2 が取り付けられる内枠と、を備えている。前枠（前枠部）53 は、外枠および内枠の前方側に配置される縦長形状のユニットであり、ハンドル 60 と、打球供給皿（上皿）61 と、余剰球受皿（下皿）62 と、演出ボタン 63 と、剣部材 64 と、剣ボタン 65 と、枠ランプ 66 と、スピーカ 67 と、セレクトボタン 68 と、枠可動体 600 とを備えている。前枠 53 の中央には開口部が形成されており、開口部を介して、遊技盤 2 の遊技領域 3 を視認することができる。

【0012】

ハンドル 60 は、前枠 53 の右側の下端に配置され、回転角度に応じた発射強度で遊技球を発射させる。打球供給皿（上皿）61 は、前枠 53 の下方に設けられ、遊技球を貯留する。余剰球受皿（下皿）62 は、打球供給皿（上皿）61 の下方に配置され、打球供給皿（上皿）61 に収容しきれない遊技球を貯留する。演出ボタン 63 は、打球供給皿（上皿）61 の近傍に配置された操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者によって操作（押圧）される。剣部材 64 は、剣の形を模した操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者が下方に押し込むことができる。剣ボタン 65 は、剣部材 64 の上端部分、すなわち、剣の柄の端部に設けられた操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者によって操作（押圧）される。剣部材 64 は、剣部材 64 全体を下方に押し込む第 1 の操作と、先端の剣ボタン 65 を押圧する第 2 の操作の異なる 2 つの操作を実行可能に構成されている。枠ランプ 66 は、前枠 53 の開口部周辺に配置され、遊技中などに発光演出をおこなう。スピーカ 67 は、前枠 53

10

20

30

40

50

の左上方と右上方に配置され、遊技中などに音演出をおこなう。セレクトボタン 68 は、いわゆる十字キーとなっており、左ボタン、右ボタン、上ボタン、および、下ボタンから構成され、各種入力を可能にする。枠可動体 600 は、前枠 53 の上部に設けられた可動式のいわゆるギミックである。枠可動体 600 は、前枠 53 の内部に格納されている格納状態から、前枠 53 の上方に突出する露出状態に変位可能に構成されている。

【0013】

遊技盤 2 は、遊技領域 3 と、レール部材 4 と、盤ランプ 5 と、画像表示装置 7 と、センター装飾体 10 と、固定入賞装置（ヘソ）19 と、普通可変入賞装置（電チュー）22 と、ゲート（スルーチャッカー）28 と、大入賞装置（アタッカー）31 と、一般入賞口 27（普通入賞口 27）と、アウト口 16 と、表示器類 40 と、を備えている。

10

【0014】

遊技領域 3 は、ハンドル 60 の操作によって発射された遊技球が流下する領域であり、遊技球を誘導する複数の遊技釘が突設されている。レール部材 4 は、遊技領域 3 の左側端部に配置され、ハンドル 60 の操作によって発射された遊技球を遊技領域 3 の上方に向けて誘導する。盤ランプ 5 は、遊技領域 3 の背面側に配置され、遊技領域 3 の背面側から光を照射する。

【0015】

画像表示装置 7 は、遊技領域 3 の中央付近に設けられ、表示画面 7a を備えている。画像表示装置 7 は、液晶表示装置であってもよいし、有機 EL 表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクター、ドットマトリクスなどの他の画像表示装置であってもよい。画像表示装置 7 の表示画面 7a は、演出図柄（装飾図柄）8L、8C、8R が可変表示（変動表示ともいう）される演出図柄表示領域と、保留画像 9A、9B が表示される保留画像表示領域と、保留消化画像 9C が表示される保留消化画像表示領域と、を有している。保留画像 9A、9B は、保留を表す画像であり、保留アイコン 9A、9B とも呼ぶ。保留消化画像 9C は、当該保留を表す画像であり、当該保留画像 9C、または、当該保留アイコン 9C とも呼ぶ。さらに、保留消化画像 9C は、厳密に言えば保留を示すものではないため、当該変動画像 9C、または、当該変動アイコン 9C とも呼ぶ。

20

【0016】

演出図柄表示領域は、「左」「中」「右」の 3 つの図柄表示エリアを含んでいる。左の図柄表示エリアには左演出図柄（左装飾図柄）8L が表示される。中の図柄表示エリアには中演出図柄（中装飾図柄）8C が表示される。右の図柄表示エリアには右演出図柄（右装飾図柄）8R が表示される。演出図柄 8L、8C、8R は、例えば「1」～「9」までの数字を表した複数の図柄によって構成されている。演出図柄 8L、8C、8R の変動表示は、後述する第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示と同期している。画像表示装置 7 は、左、中、右の図柄表示エリアに表示する演出図柄の組み合わせによって、後述の第 1 特別図柄表示器 41a および第 2 特別図柄表示器 41b によって表示される第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の可変表示の結果（大当たり抽選結果）を、遊技者にわかりやすく表示することができる。

30

【0017】

例えば、大当たりに当選した場合には「777」などのゾロ目で演出図柄を停止表示する。はずれであった場合には「637」などのバラケ目で演出図柄を停止表示する。これにより、遊技者による遊技の進行状況の把握が容易となる。遊技者は、大当たり抽選結果を第 1 特別図柄表示器 41a や第 2 特別図柄表示器 41b のほか、画像表示装置 7 によって把握することができる。なお、図柄表示エリアの位置は固定的でなくてもよい。また、演出図柄の変動表示の態様としては、上下方向にスクロールする態様であってもよいしそれ以外の態様であってもよい。各抽選結果に応じてどのような演出図柄の組み合わせを停止表示するかは上記に限定されず任意に設定することができる。以後、演出図柄 8L、8C、8R を表示する演出を「演出図柄の変動演出」、「装飾図柄の変動演出」または、単に「変動演出」とも呼ぶ。なお、この装飾図柄の変動演出は、特別図柄が変動開始してから停止するまでの期間（特別図柄変動期間とも呼ぶ）における演出を 1 回の変動演出とし

40

50

てカウントする。従って、特別図柄が変動開始してから停止するまでの期間に、装飾図柄を仮停止させる場合があったとしても、当該仮停止の演出は、装飾図柄の変動演出に含まれる。

【0018】

画像表示装置7は、演出図柄変動演出のほか、大当たり遊技（特別遊技の一例）に並行しておこなわれる大当たり演出や、客待ち用のデモ演出などを表示画面7aに表示することができる。演出図柄変動演出では、演出図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出画像も表示されてもよい。また、画像表示装置7は、演出図柄に加え、特別図柄が変動中であることを示唆したり、特別図柄の抽選結果を示唆したりすることが可能な識別表示（第四図柄、図示省略）を、表示画面7aに表示してもよい。なお、識別表示（第四図柄）は、遊技領域3に設けられたLEDなどの発光器によって表示させてもよい。

10

【0019】

保留画像表示領域は、後述の第1特図保留の記憶数に応じて保留画像9Aを表示する第1保留表示エリアと、後述の第2特図保留の記憶数に応じて保留画像9Bを表示する第2保留表示エリアとを含んでいる。保留画像9A、9Bの表示によって、後述の第1特図保留表示器43aに表示される第1特図保留の記憶数と、第2特図保留表示器43bに表示される第2特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく表示することができる。保留消化画像表示領域は、保留消化画像9Cを表示する保留消化表示エリアを含んでいる。保留消化画像9Cは、表示画面7aで現在変動中の演出図柄（演出図柄8L、8C、8R）に対応しており、保留消化画像9Cの表示によって、第1特図保留または第2特図保留が消化（後述の「特図保留の消化」）されることを、遊技者にわかりやすく表示することができる。

20

【0020】

センター装飾体10は、遊技領域3の中央付近であって、画像表示装置7の前方に配置されている。センター装飾体10の下部には、ステージ部11が形成されている。ステージ部11は、ステージ部11の上面を転動する遊技球を後述の第1始動口20へと誘導可能な形状を有している。センター装飾体10の左下方には、ワープ部12が設けられている。ワープ部12は、遊技球が流入する入口部と遊技球が流出する出口部とを備え、入口部から流入した遊技球を出口部からステージ部11に流出させる。

【0021】

固定入賞装置（ヘソ）19は、遊技領域3における画像表示装置7の下方に配置され、遊技球の入球し易さが常に変わらない第1始動口（第1始動入賞口、第1入球口、固定始動口）20を備えている。第1始動口20への遊技球の入賞は、第1特別図柄の抽選（大当たり抽選）の契機となっている。言い換えれば、第1始動口20への遊技球の入賞は、大当たり乱数等の取得および大当たり判定等の契機となっている。

30

【0022】

普通可変入賞装置（電チュー）22は、遊技領域3における第1始動口20の下方に配置され、第2始動口（第2始動入賞口、第2入球口、可変始動口）21を備えている。第2始動口21への遊技球の入賞は、第2特別図柄の抽選（大当たり抽選）の契機となっている。電チュー22は、第2始動口21の前方に可動部材23を備えており、可動部材23の作動によって第2始動口21を開閉する。可動部材23は、電チューソレノイド24（図3）によって駆動される。第2始動口21は、可動部材23が開状態のとき遊技球が入球可能である。なお、電チュー22は、可動部材23が開状態のときの方が閉状態のときよりも第2始動口21への入球が容易であればよく、閉状態のときに第2始動口21への入球が可能であってもよい。

40

【0023】

ゲート（スルーチャッカー）28は、遊技領域3における大入賞装置（アタッカー）31の上方に配置されており、遊技球が通過可能に構成されている。ゲート28への遊技球の通過は、電チュー22を開放するか否かを決定する普通図柄抽選の契機となっている。言い換えれば、ゲート28への遊技球の通過は、普通図柄乱数（当たり乱数）の取得およ

50

び当たり判定等の契機となっている。

【0024】

ここで、「特別図柄の抽選」とは、第1始動口20または第2始動口21に遊技球が入賞したときに、特別図柄判定用の乱数を取得し、この取得した乱数を予め定められた「大当たり」に対応する値と比較することにより、大当たりか否かを判定する処理をいう。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、後述の第1特別図柄表示器41aまたは第2特別図柄表示器41bにおいて特別図柄の変動表示がおこなわれ、所定の変動時間を経過したところで、抽選結果に対応する特別図柄が停止表示（確定表示）され、遊技者に抽選結果が報知される。画像表示装置7では、特別図柄の変動表示と同期して演出図柄を変動表示する図柄合わせゲームが行われ、この図柄合わせゲームによって、より効果的に大当りの抽選結果が遊技者に報知される。繰り返される特別図柄の変動表示を数える場合、「回転」や「変動」で表現することもある。例えば、「大当たり後の3回転」、「大当たり後の3変動」と表現するという具合である。特別図柄の変動回数は特に「ゲーム数」として管理される。

10

【0025】

また、「普通図柄の抽選」とは、ゲート28を遊技球が通過したときに、普通図柄判定用の乱数を取得し、この取得した乱数を予め定められた「当り」に対応する値と比較することにより、当りか否かを判定する処理をいう。この普通図柄の抽選結果についても、ゲート28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、後述の普通図柄表示器42において普通図柄の変動表示がおこなわれ、所定の変動時間を経過したところで、抽選結果に対応する普通図柄が確定表示（点灯または消灯）され、遊技者に抽選結果が報知される。

20

【0026】

大入賞装置（アタッカー、特別可変入賞装置）31は、遊技領域3における第1始動口20の右上方に配置され、大入賞口（特別入賞口）30と、を備えている。大入賞口30は、スイング式の開閉動作により遊技球の受け入れを許容または阻害する開閉部材（第1特別入賞口開閉部材）32を備えている。開閉部材32は、大入賞口ソレノイド33（図3）によって駆動される。大入賞口30は、開閉部材32が開状態のとき遊技球が入球可能となる。

【0027】

大入賞口センサ30a（図3）は、大入賞口30への遊技球の入賞を検知する。本実施形態の大入賞装置31は、さらに、大入賞装置31から排出される遊技球数を計数する大入賞装置排出センサ（図示しない）を備えている。

30

【0028】

一般入賞口27は、遊技領域3の下部に設けられている。アウト口16は、遊技領域3の下部に設けられており、いずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域3の外へ排出する。表示器類40は、遊技盤2の右側中央付近に配置されている。表示器類40の詳細については後述する。

【0029】

遊技領域3には、左右方向の中央より左側の左遊技領域3Aと、右側の右遊技領域3Bとがある。左遊技領域3Aを遊技球が流下するように遊技球を発射する打ち方を「左打ち」と呼ぶ。一方、右遊技領域3Bを遊技球が流下するように遊技球を発射する打ち方を「右打ち」と呼ぶ。遊技機1では、左打ちにて第1始動口20への入賞を狙うことができる。一方、右打ちにてゲート28の通過、第2始動口21、大入賞口30への入賞を狙うことができるように構成されている。

40

【0030】

図2は、表示器類40の拡大図である。表示器類40は、第1特別図柄表示器41aと、第2特別図柄表示器41bと、普通図柄表示器42と、第1特図保留表示器43aと、第2特図保留表示器43bと、普図保留表示器44と、を含んでいる。第1特別図柄表示器41aは、第1特別図柄を可変表示する。第2特別図柄表示器41bは、第2特別図柄

50

を可変表示する。普通図柄表示器 4 2 は、普通図柄を可変表示する。第 1 特図保留表示器 4 3 a は、第 1 特別図柄表示器 4 1 a の作動保留（第 1 特図保留）の記憶数を表示する。第 2 特図保留表示器 4 3 b は、第 2 特別図柄表示器 4 1 b の作動保留（第 2 特図保留）の記憶数を表示する。普図保留表示器 4 4 は、普通図柄表示器 4 2 の作動保留（普図保留）の記憶数を表示する。第 1 特別図柄の可変表示は、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入賞を契機としておこなわれる。第 2 特別図柄の可変表示は、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入賞を契機としておこなわれる。以下では、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄を総称して「特別図柄」とも呼ぶ。また、第 1 特別図柄表示器 4 1 a および第 2 特別図柄表示器 4 1 b を総称して「特別図柄表示器 4 1」とも呼ぶ。また、第 1 特図保留表示器 4 3 a および第 2 特図保留表示器 4 3 b を総称して「特図保留表示器 4 3」とも呼ぶ。

10

【0031】

特別図柄表示器 4 1 は、特別図柄（識別情報）を可変表示（変動表示）した後、停止表示することによって第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 1 への入賞に基づく抽選（特別図柄当たり抽選、大当たり抽選）の結果を報知する。停止表示される特別図柄（停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄）は、特別図柄抽選によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた大当たり停止態様の特別図柄（大当たり図柄）である場合には、停止表示された大当たり図柄の種類（当選した大当たりの種類）に応じた開放パターンにて大入賞口 3 0 を開放させる特別遊技（大当たり遊技）がおこなわれる。なお、特別遊技における大入賞口 3 0 の開放パターンについては後述する。

20

【0032】

特別図柄表示器 4 1 は、横並びに配された 8 個の LED から構成されており、その点灯態様によって特別図柄当たり抽選の結果に応じた特別図柄を表示する。例えば、大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）に当選した場合には、「○○●●○○●●」（○：点灯、●：消灯）というように左から 1, 2, 5, 6 番目にある LED が点灯した大当たり図柄を表示する。ハズレである場合には、「●●●●●●●○」というように一番右にある LED のみが点灯したハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全ての LED を消灯させる態様を採用してもよい。特別図柄が停止表示される前には、所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示（可変表示）がなされる。変動表示の態様は、例えば、左から右へ光が繰り返し流れるように各 LED が点灯してもよい。変動表示の態様は、各 LED が停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、上記態様に限定されず、任意の点灯態様とすることができる。例えば、変動表示の態様は、全 LED が一斉に点滅してもよい。

30

【0033】

遊技機 1 では、第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 1 への遊技球の入賞（入球）があると、その入賞に対して取得した大当たり乱数等の各種乱数の値（数値情報）は、特図保留記憶領域 8 4 e（図 5）に一旦記憶される。具体的には、第 1 始動口 2 0 への入賞であれば、第 1 特図保留として第 1 特図保留記憶領域に記憶され、第 2 始動口 2 1 への入賞であれば、第 2 特図保留として第 2 特図保留記憶領域に記憶される。各々の特図保留記憶領域 8 4 e に記憶可能な特図保留の数には上限があり、本実施形態における上限値は、第 1 特図保留記憶領域、第 2 特図保留記憶領域ともにそれぞれ 4 個となっている。特図保留記憶領域 8 4 e に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の可変表示が可能となったときに消化される。「特図保留の消化」とは、その特図保留に対応する大当たり乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の可変表示を実行することをいう。従って、遊技機 1 では、第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 1 への遊技球の入賞に基づく特別図柄の可変表示がその入賞後にすぐにおこなえない場合、すなわち、特別図柄の可変表示の実行中や特別遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定個数を上限として、その入賞に対する大当たり抽選の権利を留保することができる。特図保留の数は、特図保留表示器 4 3 に表示される。第 1 特図保留表示器 4 3 a と第 2 特図保留表示器 4 3 b は、例えばそれぞれ 4 個の LED で構成されている。各特図保留表示器 4 3 は、特図保留の

40

50

数だけＬＥＤを点灯させることによって特図保留の数を表示する。

【００３４】

普通図柄の可変表示は、ゲート２８への遊技球の通過を契機としておこなわれる。普通図柄表示器４２は、普通図柄を可変表示（変動表示）した後、停止表示することによってゲート２８への遊技球の通過に基づく普通図柄抽選の結果を報知する。停止表示される普通図柄（普図停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される普通図柄）は、普通図柄抽選によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。普図停止図柄が予め定めた特定普通図柄（所定の停止態様の普通図柄すなわち普通当たり図柄）である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンで第２始動口２１を開放させる補助遊技が行われる。なお、第２始動口２１の開放パターンについては後述する。

10

【００３５】

普通図柄表示器４２は、２個のＬＥＤから構成されており、その点灯態様によって普通図柄抽選の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば、抽選結果が当たりである場合には、「○○」（○：点灯、●：消灯）というように両ＬＥＤが点灯した普通当たり図柄を表示する。抽選結果がハズレである場合には、「●○」というように右のＬＥＤのみが点灯した普通ハズレ図柄を表示する。普通ハズレ図柄として全てのＬＥＤを消灯させる態様を採用してもよい。普通図柄が停止表示される前には、所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示がなされる。変動表示の態様は、例えば、両ＬＥＤが交互に点灯してもよい。変動表示の態様は、各ＬＥＤが停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、上記態様に限定されず、任意の点灯態様とすることができる。例えば、変動表示の態様は、全ＬＥＤが一斉に点滅してもよい。

20

【００３６】

遊技機１では、ゲート２８への遊技球の通過があると、その通過に対して取得した普通図柄乱数（当たり乱数）の値は、普図保留記憶領域８４ｆ（図５）に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶領域８４ｆに記憶可能な普図保留の数には上限があり、本形態における上限値は４個となっている。普図保留記憶領域８４ｆに記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の可変表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄乱数（当たり乱数）を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の可変表示を実行することをいう。従って、遊技機１では、ゲート２８への遊技球の通過に基づく普通図柄の可変表示がその通過後にすぐにおこなえない場合、すなわち、普通図柄の可変表示の実行中や補助遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定個数を上限として、その通過に対する普通図柄抽選の権利を留保することができる。普図保留の数は、普図保留表示器４４に表示される。普図保留表示器４４は、例えば、４個のＬＥＤで構成されており、普図保留の数だけＬＥＤを点灯させることによって普図保留の数を表示する。

30

【００３７】

２．遊技機の電氣的構成

図３、図４に基づいて、遊技機１の電氣的構成について説明する。図３は、遊技機１の主制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。図４は、遊技機１のサブ制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。遊技機１は、主制御基板８０（図３）と、サブ制御基板９０（図４）と、画像制御基板１００（図４）と、ランプ制御基板１０７（図４）と、音声制御基板１０６（図４）と、払出制御基板１１０（図３）と、を備えている。主制御基板８０は、大当たり抽選や遊技状態の移行などの遊技利益に関する制御をおこなう遊技制御基板であり、メイン制御部を構成する。サブ制御基板９０は、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御をおこなう演出制御基板であり、画像制御基板１００、ランプ制御基板１０７、音声制御基板１０６とともにサブ制御部を構成する。なお、サブ制御部は、少なくともサブ制御基板９０を備えていれば構成可能である。

40

【００３８】

主制御基板８０は、遊技制御用マイコン８１と、入出力回路８７と、を備えている。遊技制御用マイコン８１は、主制御基板８０に実装されているワンチップマイコンであり、

50

プログラムに従って遊技機 1 の遊技の進行を制御する。遊技制御用マイコン 8 1 は、遊技の進行を制御するためのプログラムなどを記憶するメイン ROM 8 3 と、ワークメモリとして使用されるメイン RAM 8 4 と、メイン ROM 8 3 に記憶されているプログラムを実行するメイン CPU 8 2 と、を含んでいる。メイン ROM 8 3 に記憶されているデータの詳細、および、メイン RAM 8 4 に設けられている記憶領域の詳細については後述する。メイン ROM 8 3 は外付け ROM として構成されていてもよい。遊技制御用マイコン 8 1 は、入出力回路 (I/O ポート部) 8 7 を介して他の基板等とデータの送受信をおこなう。入出力回路 8 7 は、遊技制御用マイコン 8 1 に内蔵されていてもよい。

【0039】

主制御基板 8 0 には、入出力回路 8 7 および中継基板 8 8 を介して各種センサやソレノイドが接続されている。主制御基板 8 0 は、各センサから出力された信号を入力するとともに、各ソレノイドに対して信号を出力する。中継基板 8 8 を介して接続されるセンサ類としては、第 1 始動口センサ 2 0 a、第 2 始動口センサ 2 1 a、ゲートセンサ 2 8 a、大入賞口センサ 3 0 a、一般入賞口センサ 2 7 a、および、アウトカウンタ 2 5 が例示される。中継基板 8 8 を介して接続されるソレノイド類としては、電チューソレノイド 2 4、および、大入賞口ソレノイド 3 3 が例示される。第 1 始動口センサ 2 0 a は、第 1 始動口 2 0 の内部に設けられ、第 1 始動口 2 0 に入賞した遊技球を検出する。第 2 始動口センサ 2 1 a は、第 2 始動口 2 1 の内部に設けられ、第 2 始動口 2 1 に入賞した遊技球を検出する。ゲートセンサ 2 8 a は、ゲート 2 8 の内部に設けられ、ゲート 2 8 を通過した遊技球を検出する。大入賞口センサ 3 0 a は、大入賞口 3 0 の内部に設けられ、大入賞口 3 0 に入賞した遊技球を検出する。一般入賞口センサ 2 7 a は、一般入賞口 2 7 の内部に設けられ、一般入賞口 2 7 に入賞した遊技球を検出する。アウトカウンタ 2 5 は、遊技盤 2 の最下流に設けられ、遊技領域 3 へ打ち出された遊技球のすべてを検出する。電チューソレノイド 2 4 は、電チュー 2 2 の可動部材 2 3 を駆動する。大入賞口ソレノイド 3 3 は、大入賞装置 3 1 の開閉部材 3 2 を駆動する。

【0040】

主制御基板 8 0 には、入出力回路 8 7 を介して表示器類 4 0 が接続されている。遊技制御用マイコン 8 1 は、第 1 特別図柄表示器 4 1 a、第 2 特別図柄表示器 4 1 b、普通図柄表示器 4 2、第 1 特図保留表示器 4 3 a、第 2 特図保留表示器 4 3 b、普図保留表示器 4 4 についての表示制御をおこなう。

【0041】

主制御基板 8 0 には、入出力回路 8 7 を介して外部端子板 7 0 が接続されている。主制御基板 8 0 は、外部端子板 7 0 に対し、賞球情報、扉または枠の開放情報、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動回数、第 1 始動口 2 0、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入賞、大当たり中であるか否か、および、セキュリティー信号などを出力する。

【0042】

主制御基板 8 0 には、入出力回路 8 7 を介して払出制御基板 1 1 0 が接続されている。主制御基板 8 0 は、払出制御基板 1 1 0 に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 1 1 0 から信号を受信する。払出制御基板 1 1 0 には、賞球払出装置 1 2 0 と、貸球払出装置 1 3 0 と、カードユニット 1 3 5 と、が接続され、発射制御回路 1 1 1 を介して発射装置 1 1 2 が接続されている。賞球払出装置 1 2 0 は、賞球の払い出しをおこなう。払出制御基板 1 1 0 は、遊技制御用マイコン 8 1 からの信号に基づいて、賞球払出装置 1 2 0 の賞球モータ 1 2 1 を駆動して賞球の払い出しをおこなう。払い出される賞球は、計数のために賞球センサ 1 2 2 によって検知される。貸球払出装置 1 3 0 は、貸球の払い出しをおこなう。払出制御基板 1 1 0 は、遊技機 1 に接続されたカードユニット 1 3 5 からの信号に基づいて、貸球払出装置 1 3 0 の貸球モータ 1 3 1 を駆動して貸球の払い出しをおこなう。払い出される貸球は、計数のために貸球センサ 1 3 2 によって検知される。カードユニット 1 3 5 は、遊技機 1 に隣接して配置され、挿入されたプリペイドカードなどの情報に基づいて球貸に関する情報を出力する。発射装置 1 1 2 は、ハンドル 6 0 (図 1) と、発射モータ 1 1 3 と、タッチスイッチ 1 1 4 と、発射ボリユー

10

20

30

40

50

ム 1 1 5 と、を備えている。発射装置 1 1 2 は、遊技者によるハンドル 6 0 の操作があった場合に、タッチスイッチ 1 1 4 によってハンドル 6 0 の接触を検知し、発射ボリューム 1 1 5 によってハンドル 6 0 の回転量を検知する。そして、発射ボリューム 1 1 5 の検知信号の大きさに応じた強さで遊技球が発射されるように発射モータ 1 1 3 を駆動する。

【 0 0 4 3 】

主制御基板 8 0 には、入出力回路 8 7 を介してサブ制御基板 9 0 (図 4) が接続されている。主制御基板 8 0 は、サブ制御基板 9 0 に対して各種コマンドを送信する。主制御基板 8 0 とサブ制御基板 9 0 との接続は、主制御基板 8 0 からサブ制御基板 9 0 への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、主制御基板 8 0 とサブ制御基板 9 0 との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路 (例えばダイオードを用いた回路) が介在している。

10

【 0 0 4 4 】

サブ制御基板 9 0 は、演出制御用マイコン 9 1 と、入出力回路 9 6 と、を備えている。演出制御用マイコン 9 1 は、サブ制御基板 9 0 に実装されているワンチップマイコンであり、プログラムに従って遊技機 1 の遊技の演出を制御する。演出制御用マイコン 9 1 は、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶するサブ ROM 9 3 と、ワークメモリとして使用されるサブ RAM 9 4 と、サブ ROM 9 3 に記憶されているプログラムを実行するサブ CPU 9 2 と、を含んでいる。サブ ROM 9 3 に記憶されているデータの詳細、サブ RAM 9 4 に設けられている記憶領域の詳細については後述する。サブ ROM 9 3 は外付け ROM として構成されていてもよい。演出制御用マイコン 9 1 は、入出力回路 (I/O ポート部) 9 6 を介して他の基板等とデータの送受信をおこなう。入出力回路 9 6 は、演出制御用マイコン 9 1 に内蔵されていてもよい。サブ制御基板 9 0 には、入出力回路 9 6 を介して、画像制御基板 1 0 0 と、音声制御基板 1 0 6 と、ランプ制御基板 1 0 7 と、中継基板 1 0 8 と、が接続されている。

20

【 0 0 4 5 】

画像制御基板 1 0 0 は、画像制御用マイコン 1 0 1 と、入力回路 1 0 5 a と、出力回路 1 0 5 b とを備えている。画像制御用マイコン 1 0 1 は、画像制御基板 1 0 0 に実装されているワンチップマイコンであり、プログラムに従って画像表示装置 7 の表示制御をおこなう。画像制御用マイコン 1 0 1 は、CPU 1 0 2 と、ROM 1 0 3 と、RAM 1 0 4 とを含んでいる。ROM 1 0 3 には、表示制御をおこなうためのプログラムのほか、画像表示装置 7 に表示される静止画データや動画データ、具体的には、キャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等 (演出図柄を含む) や背景画像等の画像データが格納されている。RAM 1 0 4 は、画像データを展開するためのメモリとして使用される。CPU 1 0 2 は、ROM 1 0 3 に記憶されているプログラムを実行する。演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、画像制御用マイコン 1 0 1 に画像表示装置 7 の表示制御をおこなわせる。画像制御用マイコン 1 0 1 は、演出制御用マイコン 9 1 からの指令に基づいて ROM 1 0 3 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表示制御をおこなう。

30

【 0 0 4 6 】

音声制御基板 1 0 6 には、スピーカ 6 7 が接続されており、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板 1 0 6 を介してスピーカ 6 7 から音声、楽曲、効果音等を出力させる。スピーカ 6 7 から出力される音声等の音響データは、サブ制御基板 9 0 のサブ ROM 9 3 に格納されている。なお、音声制御基板 1 0 6 は、CPU を実装していてもよく、その CPU にコマンドに基づく音声制御を実行させてもよい。さらに、音声制御基板 1 0 6 は、ROM を実装していてもよく、その ROM に音響データを格納してもよい。また、スピーカ 6 7 を画像制御基板 1 0 0 に接続し、画像制御基板 1 0 0 の CPU 1 0 2 に音声制御を実行させてもよい。さらに、画像制御基板 1 0 0 の ROM 1 0 3 に音響データを格納してもよい。

40

【 0 0 4 7 】

ランプ制御基板 1 0 7 には、枠ランプ 6 6 と、盤ランプ 5 と、が接続されており、これ

50

らを制御する。演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板 107 を介して枠ランプ 66 や盤ランプ 5 等のランプの点灯制御をおこなう。つまり、演出制御用マイコン 91 は、枠ランプ 66 や盤ランプ 5 等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ 66 や盤ランプ 5 などのランプの発光を制御する。発光パターンデータの作成にはサブ制御基板 90 のサブ ROM 93 に格納されているデータが用いられる。なお、ランプ制御基板 107 は、CPU を実装していてもよく、その CPU にコマンドに基づいてランプの点灯制御を実行させてもよい。この場合、ランプ制御基板 107 は ROM を実装していてもよく、その ROM に発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

10

【0048】

中継基板 108 には、演出ボタン 63 と、セレクトボタン 68 と、枠可動体 600 と、が接続されている。演出ボタン 63 は、遊技者によって押圧（押下）操作されると、中継基板 108 を介してサブ制御基板 90 にスイッチ信号を出力する。また、演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づき、演出ボタン 63 を動作させる。演出ボタン 63 は、押圧操作可能であるだけでなく、ボタン本体部の上面部分がわずかに突出する通常位置（埋没位置）と、ボタン本体部の大部分が突出する突出位置とに位置変化可能となっている。つまり、演出の一つとして演出ボタン 63 がせり上がるようになっている。演出制御用マイコン 91 は、演出ボタン 63 の位置を変化させる位置変化データ（駆動データ）を作成し、位置変化データに従って演出ボタン 63 の動作を制御する。位置変化データの作成にはサブ ROM 93 に格納されているデータを用いる。セレクトボタン 68 は、遊技者によって押圧（押下）されると、中継基板 108 を介してサブ制御基板 90 にスイッチ信号を出力する。

20

【0049】

演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、枠可動体 600 を動作させる。枠可動体 600 は、前枠 53（図 1）の上部に設けられた可動式のいわゆるギミックである。演出制御用マイコン 91 は、枠可動体 600 の動作態様を決める動作パターンデータ（駆動データ）を作成し、動作パターンデータに従って枠可動体 600 の動作を制御する。動作パターンデータの作成にはサブ ROM 93 に格納されているデータを用いる。なお、中継基板 108 には、前枠 53 に設けられ、人体が接触すると検出信号を出力するタッチセンサなどが接続されていてもよい。

30

【0050】

3. 遊技機のデータ構成

図 5 に基づいて、遊技機 1 のデータ構成について説明する。図 5（A）は、メイン ROM 83 を説明するための図である。図 5（B）は、メイン RAM 84 に設けられている記憶領域を説明するための図である。図 5（C）は、サブ ROM 93 を説明するための図である。図 5（D）は、サブ RAM 94 に設けられている記憶領域を説明するための図である。

【0051】

メイン ROM 83（図 5（A））には、プログラム記憶領域 83a、テーブル記憶領域 83b が設けられている。テーブル記憶領域 83b には、大当たり判定テーブル、リーチ判定テーブル、普通図柄当たり判定テーブル、普通図柄変動パターン判定テーブル、大当たり種別判定テーブル、変動パターン判定テーブル、電チュー開放パターン判定テーブル、大入賞口開放パターン判定テーブル、などが格納されている。これらの判定テーブルは、遊技制御用マイコン 81 が実行する主制御メイン処理（後述）において、遊技制御用マイコン 81 によって参照される。

40

【0052】

メイン RAM 84（図 5（B））には、コマンドセット領域 84a と、フラグセット領域 84b と、カウンタセット領域 84c と、特別動作ステータスセット領域 84d と、特図保留記憶領域 84e と、普図保留記憶領域 84f と、が設けられている。

50

【0053】

コマンドセット領域84aは、主制御メイン処理（後述）において、メイン制御部側からサブ制御部側に出力されるコマンドがセットされる領域（出力バッファ）であり、事前判定コマンド、保留球数コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、遊技状態指定コマンド、客待ちコマンド、突時コマンドなどがセットされる。

【0054】

フラグセット領域84bは、主制御メイン処理（後述）において、遊技機の状態や遊技状態を示すフラグがセットされる領域であり、大当たりフラグ、大当たり終了フラグ、確変フラグ、時短フラグ、などがセットされる。

【0055】

カウンタセット領域84cは、主制御メイン処理（後述）において使用されるカウンタがセットされる領域であり、乱数カウンタ、ラウンドカウンタ、確変カウンタ、時短カウンタ、ゲームカウンタなどがセットされる。

【0056】

特別動作ステータスセット領域84dは、後述する特別動作処理におけるステータスがセットされる領域である。特図保留記憶領域84eは、第1特図保留が記憶される第1特図保留記憶領域と、第2特図保留が記憶される第2特図保留記憶領域とを含んでいる。第1特図保留記憶領域には、第1特図保留の1個目、2個目、3個目、4個目にそれぞれ対応する特別図柄当たり乱数等の乱数値群（保留情報）を記憶するための第1記憶領域、第2記憶領域、第3記憶領域、第4記憶領域が設けられている。第2特図保留記憶領域には、第2特図保留の1個目、2個目、3個目、4個目にそれぞれ対応する乱数値群（保留情報）を記憶するための第1記憶領域、第2記憶領域、第3記憶領域、第4記憶領域が設けられている。

【0057】

普図保留記憶領域84fは、普図保留の1個目、2個目、3個目、4個目にそれぞれ対応する普通図柄乱数（あたり乱数）等の乱数値群（保留情報）を記憶するための第1記憶領域、第2記憶領域、第3記憶領域、第4記憶領域が設けられている。

【0058】

サブROM93（図5（C））には、プログラム記憶領域93a、テーブル記憶領域93bが設けられている。テーブル記憶領域93bには、先読み演出パターン決定テーブル、基幹演出パターン決定テーブル、チャンスアップ演出パターン決定テーブル、停止図柄パターン決定テーブル、などが格納されている。これらの決定テーブルは、演出制御用マイコン91が実行するサブ制御メイン処理（後述）において、演出制御用マイコン91によって参照される。

【0059】

サブRAM94（図5（D））には、コマンド記憶領域94aと、演出コマンドセット領域94bと、カウンタセット領域94cと、が設けられている。

【0060】

コマンド記憶領域94aは、サブ制御メイン処理（後述）において、メイン制御部側から入力されたコマンドが記憶される領域（入力バッファ）であり、事前判定コマンド、保留球数コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、遊技状態指定コマンド、客待ちコマンド、などが格納される。

【0061】

演出コマンドセット領域94bは、サブ制御メイン処理（後述）において、サブ制御基板90から画像制御基板100、音声制御基板106、ランプ制御基板107、中継基板108に出力されるコマンドがセットされる領域（出力バッファ）であり、変動演出開始コマンド、変動終了前コマンド、変動演出終了コマンド、オープニング演出開始コマンド、ラウンド演出開始コマンド、エンディング演出開始コマンドなどがセットされる。

10

20

30

40

50

【0062】

カウンタセット領域94cは、サブ制御メイン処理（後述）において使用されるカウンタがセットされる領域であり、乱数カウンタ、第1特図保留演出カウンタ、第2特図保留演出カウンタ、普図保留演出カウンタ、確変演出カウンタ、時短演出カウンタ、ゲームカウンタなどがセットされる。

【0063】

ここで遊技機1において遊技制御用マイコン81が取得する各種乱数について説明する。

遊技制御用マイコン81は、「大当たり乱数」と、「大当たり種別乱数」と、「リーチ乱数」と、「変動パターン乱数」と、「普通図柄乱数（当たり乱数）」と、を後述するタイミングにおいて取得するように構成されている。いずれも、メインRAM84のカウンタセット領域84cの乱数カウンタの値として取得する。乱数カウンタはそれぞれに対応させて複数個用意されている。

「大当たり乱数」は、大当たりか否かの抽選（大当たり判定）に用いられる乱数であり、0～65535までの範囲の値をとる。

「大当たり種別乱数」は、当選した大当たりの種別の抽選（大当たり種別判定）に用いられる乱数であり、0～127までの範囲の値をとる。

「リーチ乱数」は、大当たり判定がハズレである場合に、その結果を示す演出図柄変動演出においてリーチを発生させるか否かを決定するために用いられる乱数であり、0～127までの範囲の値をとる。リーチとは、複数の演出図柄（装飾図柄）のうち変動表示されている演出図柄が残り1つとなっている状態であって、変動表示されている演出図柄がどの図柄で停止表示されるか次第で大当たり当選を示す演出図柄の組み合わせとなる状態（例えば、「7↓7」の状態）のことである。なお、リーチ状態において停止表示されている演出図柄は、表示画面7a内で揺れているように表示されてもよい。

【0064】

「変動パターン乱数」は、変動時間を含む変動パターンを決定するために用いられる乱数であり、0～127の範囲の値をとる。

「普通図柄乱数（当たり乱数）」は、電チュー22を開放させる補助遊技をおこなうか否かの抽選（普通図柄抽選）に用いられる。普通図柄乱数は、0～255までの範囲の値をとる。

「大当たり乱数」、「大当たり種別乱数」、「リーチ乱数」、「変動パターン乱数」は、始動口（第1始動口20または第2始動口21）への入球に基づいて取得される。第1始動口20への入球に基づいて取得された乱数値群は第1特図保留記憶領域に記憶され、第2始動口21への入球に基づいて取得された乱数値群は第2特図保留記憶領域に記憶される。「普通図柄乱数（当たり乱数）」は、ゲート28の通過に基づいて取得される。取得された普通図柄乱数値は、普図保留記憶領域84fに記憶される。

【0065】

次に遊技機1において演出制御用マイコン91が取得する各種乱数について説明する。

演出制御用マイコン91は、「先読み演出乱数」と、「チャンスアップ乱数」と、を取得するように構成されている。いずれも、サブRAM94のカウンタセット領域94cの乱数カウンタの値として取得する。乱数カウンタはそれぞれに対応させて複数個用意されている。

【0066】

「先読み演出乱数」は、変動演出時の先読み演出を決定するために用いられる乱数であり、0～127の範囲の値をとる。「先読み演出乱数」は、メイン制御部側からサブ制御部側に事前判定コマンドが出力されたことに基づいて取得される。取得された乱数値群はサブRAM94に記憶される。

【0067】

「チャンスアップ乱数」は、変動演出時のチャンスアップ演出を決定するために用いられる乱数であり、0～127の範囲の値をとる。「チャンスアップ乱数」は、メイン制御

10

20

30

40

50

部側からサブ制御部側に変動開始コマンドが出力されたことに基づいて取得される。取得された乱数値はサブRAM94に記憶される。

【0068】

4. 各種テーブルの説明

図6は、大当たり判定テーブルを説明するための図である。

大当たり判定テーブルは、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において、取得した大当たり乱数値（0～65535のいずれか）が「大当たり」に該当するか「ハズレ」に該当するかを判定するために参照されるテーブルである。大当たり判定テーブルにおける大当たり判定は、遊技機1の遊技状態に基づいておこなわれる。例えば、「低確率状態」において大当たり乱数値が「0～204」の場合には「大当たり」と判定され、その他の場合には「ハズレ」と判定されることが示されている。また例えば、「高確率状態」において大当たり乱数値が「0～1366」の場合には「大当たり」と判定され、その他の場合には「ハズレ」と判定されることが示されている。

10

20

30

40

50

【0069】

リーチ判定テーブルは、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において、取得したリーチ乱数値（0～127のいずれか）が「リーチ有り」に該当するか「リーチ無し」に該当するかを判定するために参照されるテーブルである。リーチ判定テーブルにおけるリーチ判定は、遊技機1の遊技状態に基づいておこなわれる。本実施形態では、「非時短状態」において、リーチ乱数値が「0～13」の場合には、「リーチ有り」と判定され、リーチ乱数値が「0～13以外の数値（14～127）」の場合には、「リーチ無し」と判定される。また、「時短状態」において、リーチ乱数値が「0～5」の場合には、「リーチ有り」と判定され、リーチ乱数値が「0～5以外の数値（6～127）」の場合には、「リーチ無し」と判定される。

【0070】

普通図柄当たり判定テーブルは、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において、取得した普通図柄乱数値（0～255のいずれか）が「当たり」に該当するか「ハズレ」に該当するかを判定するために参照されるテーブルである。普通図柄当たり判定テーブルにおける判定は、遊技機1の遊技状態に基づいておこなわれる。本実施形態では、「非時短状態」において、普通図柄乱数値が「0～2」の場合には、「当たり」と判定され、普通図柄乱数値が「0～2以外の数値（3～255）」の場合には、「ハズレ」と判定される。また、「時短状態」において、普通図柄乱数値が「0～254」の場合には、「当たり」と判定され、普通図柄乱数値が「0～254以外の数値（255）」の場合には、「ハズレ」と判定される。

【0071】

普通図柄変動パターン判定テーブルは、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において、遊技状態（非時短状態か時短状態か）に応じて、普通図柄の変動時間が何秒かを判定するために参照されるテーブルである。本実施形態では「非時短状態」のとき、普通図柄の変動時間は「30秒」と判定され、「時短状態」のとき、普通図柄の変動時間が「1秒」と判定される。

【0072】

図7は、大当たり種別判定テーブルを説明するための図である。大当たり種別判定テーブルは、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において、取得した大当たり種別乱数値（0～127のいずれか）に応じて、「大当たりの種別」を判定するために参照されるテーブルである。

【0073】

図7では、第1特別図柄（特図1）の抽選において当選したとき、大当たり種別乱数値が「0～89」の場合には、大当たり種別が「4R確変大当たり」と判定され、大当たり種別乱数値が「90～127」の場合には、大当たり種別が「8R通常大当たり（時短100回）」と判定される。一方、第2特別図柄（特図2）の抽選において当選した場合、大当たり種別乱数値が「0～89」の場合には、大当たり種別が「10R確変大当たり」

と判定され、大当たり種別乱数値が「90～127」の場合には、大当たり種別が「8 R 通常大当たり（時短100回）」と判定される。なお、大当たり種別判定テーブルにおいて、特別遊技の「オープニング（OP）コマンド」、「ラウンド指定コマンド」、「エンディング（ED）コマンド」も特定するようにしてもよい。

【0074】

図8は、非時短状態時の変動パターン判定テーブルを説明するための図である。図9は、時短状態時の変動パターン判定テーブルを説明するための図である。

図8では、例えば、非時短状態において第1始動口20に入賞し、大当たり判定テーブルにおいて「ハズレ」と判定され、リーチ判定テーブルにおいて「リーチ有り」と判定され、変動パターン乱数値が「0～20」の場合には、変動パターンが「P4」と判定されることが示されている。

【0075】

図9では、例えば、時短状態において第2始動口21に入賞し、大当たり判定テーブルにおいて「大当たり」と判定され、変動パターン乱数値が「0～63」の場合には、変動パターンが「P21」と判定されることが示されている。

【0076】

図8、9に示されるように、変動パターンが決定されれば、変動時間も決定される。また、リーチになる場合に、そのリーチがノーマルリーチとなるのかスーパーリーチ（SPリーチ）となるのかも決定される。スーパーリーチとは、ノーマルリーチよりもリーチ後の変動時間が長いリーチ演出であり、ノーマルリーチを経て発展的に実行されるリーチ演出である。ここでは、変動時間の異なる3種類のスーパーリーチ（SP1、SP2、SP3）が設定されている。なお、本実施形態では、SP3は、キャラクタの視点で実行されるバトル演出となっている。SP3は、所定の変動パターン（P3、P7、P13、P17、P23、P27、P33、P37）が選択された場合に実行される。

【0077】

電チュー開放パターン判定テーブルは、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において、遊技状態（非時短状態か時短状態か）に応じて、電チュー22の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。本実施形態では、「非時短状態」のとき、電チュー22の開放パターンは「開放パターン11」と判定され、「時短状態」のとき、開放パターンは「開放パターン12」と判定される。開放パターン11では、開放回数1回、開放時間0.2秒の電チュー22の開放をおこなう。開放パターン12では、開放回数が3回、1回あたりの開放時間2.0秒、インターバル（開放間隔）1.0秒の電チュー22の開放をおこなう。ただし、この電チュー22の開放は、予め定められた数の遊技球の入賞（規定入賞数、最大10個）があった場合、開放時間が残っていても閉鎖される。

【0078】

大入賞口開放パターン判定テーブルは、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において、大入賞口30の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。本実施形態では、「4 R 大当たり」の場合、「開放パターン21」と判定される。「開放パターン21」では、1～4 R 目において、開放回数1回、開放時間29.5秒の大入賞口30の開放（ロング開放）をおこなう。また、「8 R 大当たり」の場合、「開放パターン22」と判定される。「開放パターン22」では、1～8 R 目において開放回数1回、開放時間29.5秒の大入賞口30の開放（ロング開放）をおこなう。「10 R 大当たり」の場合、「開放パターン23」と判定される。「開放パターン23」では、1～10 R 目において開放回数1回、開放時間29.5秒の大入賞口30の開放（ロング開放）をおこなう。

【0079】

5. 大当たり等の説明

遊技機1では、大当たり抽選（特別図柄抽選）の結果としての「大当たり」と「ハズレ」がある。「大当たり」の場合には、特別図柄表示器41に「大当たり図柄」が停止表示

10

20

30

40

50

される。「ハズレ」のときには、特別図柄表示器 4 1 に「ハズレ図柄」が停止表示される。大当たりには当選すると、大当たりの種類に応じた開放パターンにて、大入賞口（大入賞口 3 0）を開放させる「大当たり遊技」が実行される。大当たり遊技は、特別遊技の一例である。大当たり遊技は、複数回のラウンド遊技（単位開放遊技）と、初回のラウンド遊技が開始される前のオープニング（OP）と、最終回のラウンド遊技が終了した後のエンディング（ED）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、オープニングの終了、または、前のラウンド遊技の終了によって開始し、次のラウンド遊技の開始によって終了する。ラウンド遊技間の大入賞口の閉鎖の時間（インターバル時間）は、その閉鎖前の開放ラウンド遊技に含まれる。

【0080】

大当たりには複数の種別がある。大当たりの種別には、「10R 確変大当たり」、「4R 確変大当たり」、「8R 通常大当たり（時短 100 回）」の 3 つがある。「確変大当たり」は、大当たり遊技後に、高確時短状態（高確高ベース状態）となる。一方「通常大当たり」は、大当たり遊技後に、低確時短状態（低確高ベース状態）となる。この低確時短状態の継続する回数が 100 回となる。

【0081】

また、図 7 に示すように、第 1 特別図柄（特図 1）の抽選における大当たりの振分率は、4R 確変大当たりが $90 / 128$ （約 70%）、8R 通常大当たりが $38 / 128$ （約 30%）となっている。これに対して、第 2 特別図柄（特図 2）の抽選における大当たりの振り分け率は、10R 確変大当たりが $90 / 128$ （約 70%）、8R 通常大当たりが $38 / 128$ （約 30%）となっている。このように遊技機 1 では、第 1 始動口 20 に遊技球が入賞して行われる大当たり抽選（第 1 特別図柄の抽選）よりも、第 2 始動口 21 に遊技球が入賞して行われる大当たり抽選（第 2 特別図柄の抽選）の方が、遊技者にとって有利となるように設定されている。

【0082】

6. 遊技状態の説明

遊技機 1 の遊技状態について説明する。遊技制御用マイコン 8 1 は、特別図柄表示器 4 1 に表示する特別図柄および普通図柄表示器 4 2 に表示する普通図柄に対して、それぞれ、「確率変動制御」と「変動時間短縮制御」とを実行可能である。ここでは、遊技制御用マイコン 8 1 が特別図柄表示器 4 1 の特別図柄に対して確率変動制御している状態を「高確率状態」と呼び、確率変動制御していない状態を単に「通常確率状態（非高確率状態、低確率状態）」と呼ぶ。遊技制御用マイコン 8 1 は、特別図柄の確率変動制御として、大当たりと判定される大当たり乱数値の数が通常確率状態よりも高確率状態の方が多い大当たり判定テーブル（図 7）を用いた大当たり判定をおこなうことにより、高確率状態を実現する。従って、高確率状態は、通常確率状態よりも大当たりの確率が高くなる。つまり、遊技制御用マイコン 8 1 が特別図柄表示器 4 1 の特別図柄に対して確率変動制御を実行している場合には、確率変動制御を実行していない場合と比べて、特別図柄表示器 4 1 による特別図柄の可変表示の表示結果（停止図柄）が大当たり図柄となる確率が高くなる。

【0083】

また、遊技制御用マイコン 8 1 が特別図柄表示器 4 1 の特別図柄に対して変動時間短縮制御している状態を「時短状態」といい、変動時間短縮制御していない状態を単に「非時短状態」という。時短状態は、特別図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）が、非時短状態よりも短くなっている。遊技制御用マイコン 8 1 は、時短状態のときに、変動時間の短い変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた変動パターン判定テーブル（図 9、図 10）を用いた変動パターンの判定をおこなう。つまり、遊技制御用マイコン 8 1 が特別図柄表示器 4 1 の特別図柄に対して変動時間短縮制御を実行している場合には、変動時間短縮制御を実行していない場合と比べて、特別図柄の可変表示の変動時間として短い変動時間が選択されやすくなる。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。これにより、スムーズな遊技

10

20

30

40

50

の進行のもとで大当たりを狙うことができる。なお、遊技制御用マイコン 8 1 は、特別図柄表示器 4 1 の特別図柄に対して、確率変動制御と変動時間短縮制御とを同時に実行することもあるし、片方のみ実行することもある。

【 0 0 8 4 】

遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対する確率変動制御および変動時間短縮制御を、特別図柄表示器 4 1 の特別図柄に対する変動時間短縮制御に並行して実行する。すなわち、遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄に対する確率変動制御および変動時間短縮制御を、時短状態の場合は実行し、非時短状態の場合には実行しない。遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄の確率変動制御として、当たりと判定される普通図柄乱数値（当たり乱数値）の数が非時短状態よりも時短状態の方が多い普通図柄当たり判定テーブルを用いて、当たり判定（普通図柄の判定）をおこなう。従って、時短状態では、普通図柄通常確率状態よりも当たり確率が高くなる。つまり、遊技制御用マイコン 8 1 が普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対して確率変動制御を実行している場合には、確率変動制御を実行していない場合と比べて、普通図柄表示器 4 2 による普通図柄の可変表示の表示結果（停止図柄）が当たり図柄となる確率が高くなる。時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。ここでは、普通図柄の変動時間は非時短状態では 3 0 秒であるが、時短状態では 1 秒である。さらに時短状態では、補助遊技における電チュー 2 2 の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている。すなわち、遊技制御用マイコン 8 1 は、電チュー 2 2 に対して開放時間延長制御を実行している。加えて、時短状態では、補助遊技における電チュー 2 2 の開放回数が非時短状態よりも多くなっている。すなわち、遊技制御用マイコン 8 1 は、電チュー 2 2 に対して開放回数増加制御を実行している。遊技制御用マイコン 8 1 が、普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対する確率変動制御と変動時間短縮制御、および、電チュー 2 2 に対する開放時間延長制御と開放回数増加制御とを実行している状況下では、これらの制御を実行していない場合と比べて、電チュー 2 2 が頻繁に開放され、第 2 始動口 2 1 へ遊技球が頻繁に入賞することとなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。従って、これらの制御が実行されている状態を「高ベース状態」といい、実行されていない状態を「低ベース状態」という。高ベース状態では、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく大当たりを狙うことができる。なお、高ベース状態とは、いわゆる電サポ制御（電チュー 2 2 により第 2 始動口 2 1 への入賞をサポートする制御）が実行されている状態である。高ベース状態（電サポ制御状態）は、上記の全ての制御を実行するものでなくてもよい。すなわち、普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対する確率変動制御、普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対する変動時間短縮制御、電チュー 2 2 に対する開放時間延長制御、および、電チュー 2 2 に対する開放回数増加制御のうち一つ以上の制御を実行することによって、その制御が実行されていないときよりも電チュー 2 2 が開放され易くなっていればよい。また、高ベース状態（電サポ制御状態）は、時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。

【 0 0 8 5 】

遊技機 1 では、4 R 確変大当たり、1 0 R 確変大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、高確率状態かつ時短状態である。この遊技状態を特に、「高確高ベース状態」、「高確時短状態」または「確変遊技状態」という。高確高ベース状態は、所定回数（ここでは 1 0 0 回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、または、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。

【 0 0 8 6 】

また、8 R 通常大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、低確率状態（通常確率状態）かつ時短状態である。この遊技状態を特に、「低確高ベース状態」、「低確時短状態」または「時短遊技状態」という。低確高ベース状態は、所定回数（ここでは 1 0 0 回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、または、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。

【 0 0 8 7 】

遊技機 1 を初めて遊技する場合において電源投入後の遊技状態は、低確率状態かつ低ベ

ース状態（非電サポ制御状態）である。この遊技状態を特に、「低確低ベース状態」という。低確低ベース状態を「通常遊技状態」または「低確非時短状態（単に、非時短状態とも呼ぶ）」、と称することもある。また、特別遊技（大当たり遊技）の実行中の状態を「特別遊技状態（大当たり遊技状態）」と称することとする。

【0088】

高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態では、右打ちによって右遊技領域3B（図1）へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行させることができる。電サポ制御によって、低ベース状態と比べて電チュー22が開放されやすくなっており、第1始動口20への入賞よりも第2始動口21への入賞の方が容易となっているためである。このことから、高ベース状態では、普通図柄抽選の契機となるゲート28へ遊技球を通 10
過させつつ、第2始動口21へ遊技球を入賞させるべく右打ちをおこなう。これにより左打ちをするよりも、多数の始動入賞（始動口への入賞）を得ることができる。なお、遊技機1では、大当たり遊技中も右打ちにて遊技をおこなう。一方、低ベース状態では、左打ちによって左遊技領域3A（図1）へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行させることができる。電サポ制御が実行されていないため、高ベース状態と比べて電チュー22が 20
開放されにくくなっており、第2始動口21への入賞よりも第1始動口20への入賞の方が容易となっているためである。このことから、低ベース状態では、第1始動口20へ遊技球を入賞させるべく左打ちをおこなう。これにより右打ちするよりも、多数の始動入賞を得ることができる。

【0089】

7. 遊技制御用マイコン81の動作

次に、主制御基板80（図3）に設けられた遊技制御用マイコン81の動作について説明する。遊技制御用マイコン81の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等はメインRAM84に設けられている。

【0090】

〔主制御メイン処理〕

図10は、主制御メイン処理のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、遊技機1の電源がオンされると、メインROM83から主制御メイン処理を実行するためのプログラムを読み出す。主制御メイン処理では、遊技制御用マイコン81は、まず、初期化処理をおこなう（ステップS001）。初期化処理では、例えば、メインCPU82の 30
設定、各種のフラグ、ステータスおよびカウンタなどのリセット等をおこなう。フラグの初期値は「0」つまり「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。なお、初期化処理は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

【0091】

初期化処理の後、遊技制御用マイコン81は、割り込み処理の割り込みを禁止し（ステップS002）、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（ステップS003）をおこなう。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理では、遊技制御用マイコン81は、種々の乱数カウンタ値（大当たり乱数値、大当たり種別乱数値、リーチ乱数値、変動パターン乱数値、普通図柄乱数値）を1加算して更新する。各乱数カウンタ値は設定された上限値に達 40
すると「0」に戻って再び加算される。なお、各乱数カウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また、各乱数は、カウンタIC等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成されるいわゆるハードウェア乱数であってもよい。

【0092】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理の後、遊技制御用マイコン81は、割り込み処理の割り込みを許可する（ステップS004）。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理（ステップS005）の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理は、所定の周期（例えば、4msec周期）でメインCPU82に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、メイン側タイマ割り込み処理は、所定周期（例えば 50

4 msec周期) ごとに実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理による各種カウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときに、メインCPU82に割り込みパルスが入力された場合は、メイン側タイマ割り込み処理はすぐには開始されず、割り込み許可がされてから開始される。

【0093】

〔メイン側タイマ割り込み処理〕

図11は、メイン側タイマ割り込み処理(図10のステップS005)のフローチャートである。メイン側タイマ割り込み処理では、遊技制御用マイコン81は、まず、乱数更新処理をおこなう(ステップS101)。具体的には、遊技制御用マイコン81は、種々の乱数カウンタ値を更新する。この乱数更新処理は、上述した主制御メイン処理(図11)でおこなう普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理と同じである。すなわち、各種乱数カウンタ値の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理の実行期間と、それ以外の期間(メイン側タイマ割り込み処理の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理が開始されるまでの期間)との両方でおこなわれる。

【0094】

乱数更新処理の後、遊技制御用マイコン81は、入力処理をおこなう(ステップS102)。入力処理では、遊技制御用マイコン81は、遊技機1に取り付けられている各種センサが検出した検出信号を読み込む。また、遊技制御用マイコン81は、入賞口、すなわち、第1始動口20、第2始動口21、大入賞口30、一般入賞口27に応じた賞球を払い出すための払い出しデータをメインRAM84の出力バッファにセットする。

【0095】

入力処理の後、遊技制御用マイコン81は、始動口センサ検出処理(ステップS103)をおこなう。始動口センサ検出処理では、遊技制御用マイコン81は、ゲート28の遊技球の通過を判定し、普通図柄乱数カウンタの値を取得し、取得した乱数値をメインRAM84の普図保留記憶領域84fの第1～第4記憶領域うち、現在の普通図柄保留球数に応じた記憶領域に格納する。また、遊技制御用マイコン81は、第1始動口20への遊技球の入賞を判定し、大当たり乱数カウンタの値、大当たり種別乱数カウンタの値、リーチ乱数カウンタの値、変動パターン乱数カウンタの値を取得する。遊技制御用マイコン81は、取得した乱数値群を第1特図保留記憶領域の第1～第4記憶領域うち、現在の特図1保留球数に応じた記憶領域に格納する。さらにまた、遊技制御用マイコン81は、第2始動口21への遊技球の入賞を判定し、大当たり乱数カウンタの値、大当たり種別乱数カウンタの値、リーチ乱数カウンタの値、変動パターン乱数カウンタの値を取得する。遊技制御用マイコン81は、取得した乱数値群を第2特図保留記憶領域の第1～第4記憶領域うち、現在の特図2保留球数に応じた記憶領域に格納する。

【0096】

遊技制御用マイコン81は、始動口センサ検出処理において、大当たりの事前判定をおこなう。上述の乱数値群に基づき、大当たりであるか否か、大当たりである場合には大当たり種別、また、変動パターンを事前に判定する。そして、事前判定結果から事前判定コマンドを作成してメインRAM84のコマンドセット領域84aにセットする。

【0097】

次に、遊技制御用マイコン81は、普通動作処理(ステップS104)をおこなう。普通動作処理では、遊技制御用マイコン81は、電チュー22の作動を制御する。具体的に、遊技制御用マイコン81は、普通図柄の保留球数が「0」であるか否かの判定をおこない、保留球数が1以上である場合、普通図柄当たり判定テーブルを参照して当たり判定をおこなう。次に、遊技制御用マイコン81は、普通図柄変動パターン判定テーブルを参照して変動パターンの選択をおこなう。遊技制御用マイコン81は、選択した普通図柄変動パターンをセットすることで、普通図柄の変動表示を開始させる。その後、変動表示を停止させ、「当たり」の場合には電チュー開放パターン判定テーブルを参照して電チュー開放パターンのセットをおこない、電チュー22を作動させる。

【0098】

次に、遊技制御用マイコン81は、特別動作処理をおこなう（ステップS105）。この特別動作処理については後述する。

次に、遊技制御用マイコン81は、保留球数処理（ステップS106）をおこなう。遊技制御用マイコン81は、まず、メインRAM84に記憶されている特図1保留球数、特図2保留球数、および、普通図柄保留球数の読み出しをおこなう。次に、遊技制御用マイコン81は、保留球数コマンドをメインRAM84のコマンドセット領域（出力バッファ）84aにセットする。保留球数コマンドは、保留球数をサブ制御基板90に通知するためのコマンドであり、特図1保留球数、特図2保留球数、および、普通図柄保留球数に関する情報を含んでいる。

10

【0099】

保留球数処理の後、遊技制御用マイコン81は、出力処理をおこなう（ステップS107）。出力処理では、遊技制御用マイコン81は、上述の各処理においてメインRAM84のコマンドセット領域84aにセットしたコマンド等をサブ制御基板90に出力する。出力処理の後、遊技制御用マイコン81は、その他の処理をおこなう（ステップS108）。その他の処理では、例えば、後述の特図2保留球数に基づいて第2特図保留表示器43bをその数を示す表示態様に制御し、特図1保留球数に基づいて第1特図保留表示器43aをその数を示す表示態様に制御する。

【0100】

〔特別動作処理〕

図12は、特別動作処理（図11：ステップS105）のフローチャートである。ここでは、特別図柄表示器41および大入賞装置（大入賞装置31）に関する処理を4つの段階に分け、各段階をそれぞれ「特別動作ステータス」の「1」、「2」、「3」、「4」と呼ぶ。遊技制御用マイコン81は、「特別動作ステータス」が「1」のとき（ステップS1301：YES）、特別図柄待機処理をおこなう（ステップS1302）。特別図柄待機処理では、大当たり判定や変動パターン選択等が実行される。「特別動作ステータス」が「2」のときには（ステップS1301：NO、ステップS1303：YES）、特別図柄変動中処理をおこなう（ステップS1304）。特別図柄変動中処理では、変動時間経過後に変動停止コマンドの出力等が実行される。具体的には、遊技制御用マイコン81は、まず、特別図柄の変動時間が経過して終了したか否かの判定をおこない、変動時間が経過している場合は変動停止コマンドをセットし特別動作ステータスを「3」にセットする。「特別動作ステータス」が「3」のときには（ステップS1301、S1303：NO、ステップS1305：YES）、特別図柄確定処理をおこなう（ステップS1306）。特別図柄確定処理では、大当たり時にオープニングコマンドの出力等が実行される。具体的には、遊技制御用マイコン81は、まず、遊技状態管理処理を実行する。遊技状態管理処理とは、ST回数（確変遊技状態に制御される変動回数）や時短回数（時短遊技状態に制御される変動回数）を管理するための処理である。次に、遊技制御用マイコン81は、大当たりフラグがOFFである場合、特別動作ステータスを「1」にセットする。一方、大当たりフラグがONである場合、当選した大当たりの種別に応じた大入賞口の開放パターンのセットをおこなう。開放パターンのセット後、遊技制御用マイコン81は、遊技状態リセット処理をおこなう。遊技状態リセット処理とは、確変フラグや時短フラグをリセットするための処理である。遊技状態リセット処理の後、大当たり遊技を開始するために、大当たりのオープニングコマンドをセットする。その後、特別動作ステータスを「4」にセットする。「特別動作ステータス」が「4」のときには（ステップS1301、S1303、S1305：NO）、特別電動役物処理をおこなう（ステップS1308）。特別電動役物処理では、大当たり遊技が実行される。具体的には、大入賞口30の開放を、ラウンドカウンタに基づき開放パターンに従って制御し、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンドのセットを行う。また、大当たりの終了時には、時短カウンタ、確変カウンタのセットを行う。

20

30

40

【0101】

50

〔特別図柄待機処理〕

図 1 3 は、特別図柄待機処理（図 1 2：ステップ S 1 3 0 2）のフローチャートである。特別図柄待機処理では、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、特図 2 保留球数が「0」であるか否かの判定をおこなう（ステップ S 1 4 0 1）。特図 2 保留球数が「0」である場合（ステップ S 1 4 0 1：YES）、すなわち、第 2 特図保留記憶領域に、第 2 始動口 2 1 への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、処理はステップ S 1 4 0 7 に移行する。特図 2 保留球数が「1」以上である場合（ステップ S 1 4 0 1：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たり判定処理（ステップ S 1 4 0 2）を実行する。大当たり判定処理では、大当たり判定を行う。大当たり判定は、大当たり判定テーブルを用いて行われる。そして、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たりか否かを判定し、大当たりであると判定された場合、大当たりフラグを ON にし、大当たり種別を判定して、その後、大当たり判定処理を終了する。

10

〔0 1 0 2〕

次に遊技制御用マイコン 8 1 は、変動パターン選択処理（ステップ S 1 4 0 3）を実行する。変動パターン選択処理では、変動パターン判定テーブル（図 8、図 9）を参照し、遊技機 1 の遊技状態（時短状態か非時短状態か）、大当たり判定処理（ステップ S 1 4 0 2）の判定結果、保留球数および変動パターン乱数に基づいて、変動パターンを選択する。変動パターン選択処理の後、特図 2 保留球数をデクリメントする（ステップ S 1 4 0 4）。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、第 2 特図保留記憶領域の第 1～第 4 記憶領域に格納されている保留情報（各種乱数値）の格納場所を現在の位置から読み出される側に 1 つシフトするとともに、第 2 特図保留記憶領域において読み出される側から最も遠い場所に格納されている保留情報をクリアする（ステップ S 1 4 0 5）。例えば、第 1～第 3 記憶領域に保留情報が格納されている場合には、第 3 記憶領域に格納されている保留情報をクリアし、第 1～第 4 記憶領域に保留情報が格納されている場合には、第 4 記憶領域に格納されている保留情報をクリアする。上記ステップによって、第 2 特図保留が保留された順に消化される。この場合、画像表示装置 7 の表示画面 7 a では、第 2 特図保留記憶領域の第 1 記憶領域に対応する保留画像 9 B（4 つの保留画像 9 B のうち、一番左端の保留画像 9 B）が保留消化画像表示領域側にシフトし、保留消化画像 9 C として表示される。また、第 2 特図保留記憶領域の第 2～第 4 記憶領域に対応する保留画像 9 B（4 つの保留画像 9 B のうち、左から 2、3、4 番目の保留画像 9 B）がそれぞれ左側に 1 つシフトする（図 1）。これにより、遊技者は、第 2 特図保留が 1 つ消化されたことを認識することができる。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、特図 2 変動開始処理をおこなう（ステップ S 1 4 0 6）。特図 2 変動開始処理では、変動開始コマンドをメイン RAM 8 4 のコマンドセット領域 8 4 a にセットし、第 2 特別図柄の変動表示を開始させるとともに、変動時間タイマのセットをおこなう。変動時間タイマには、変動パターン選択処理で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間がセットされる。また、遊技制御用マイコン 8 1 は、特別動作ステータスを「2」にセットする。なお、特図 2 変動開始処理でセットされる変動開始コマンド（特図 2 変動開始コマンド）には、大当たり判定処理（ステップ S 1 4 0 2）でセットされた特図停止図柄データに関する情報や変動パターン選択処理（ステップ S 1 4 0 3）でセットされた変動パターンに関する情報（変動時間に関する情報を含む）が含まれている。

20

30

40

〔0 1 0 3〕

ステップ S 1 4 0 1 において、特図 2 保留球数が「0」の場合（ステップ S 1 4 0 1：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、特図 1 保留球数が「0」であるか否かの判定をおこなう（ステップ S 1 4 0 7）。特図 1 保留球数が「0」である場合（ステップ S 1 4 0 7：YES）、すなわち、第 1 特図保留記憶領域に、第 1 始動口 2 0 への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、特別図柄待機処理を終了する。特図 1 保留球数が「1」以上である場合（ステップ S 1 4 0 7：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たり判定処理（ステップ S 1 4 0 8）を実行する。大当たり判定処理では、大当たり判定を行う。大当たり判定は、大当たり判定テーブルを用いて行われる。そして、遊技制御

50

用マイコン 8 1 は、大当たりか否かを判定し、大当たりであると判定された場合、大当たりフラグを ON にし、大当たり種別を判定して、その後、大当たり判定処理を終了する。

【0104】

次に遊技制御用マイコン 8 1 は、変動パターン選択処理（ステップ S 1 4 0 9）を実行する。変動パターン選択処理では、変動パターン判定テーブル（図 8、図 9）を参照し、遊技機 1 の遊技状態（時短状態か非時短状態か）、大当たり判定処理（ステップ S 1 4 0 8）の判定結果、保留球数および変動パターン乱数に基づいて、変動パターンを選択する。変動パターン選択処理の後、特図 1 保留球数をデクリメントする（ステップ S 1 4 1 0）。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、第 1 特図保留記憶領域の第 1 ～第 4 記憶領域に格納されている各種乱数値の格納場所を現在の位置から読み出される側に 1 つシフトするとともに、第 1 特図保留記憶領域において読み出される側から最も遠い場所に格納されている保留情報をクリアする（ステップ S 1 4 1 1）。上記ステップによって、第 1 特図保留が保留された順に消化される。この場合、画像表示装置 7 の表示画面 7 a では、第 1 特図保留記憶領域の第 1 記憶領域に対応する保留画像 9 A（4 つの保留画像 9 A のうち、一番右端の保留画像 9 A）が保留消化画像表示領域側にシフトし、保留消化画像 9 C として表示される。また、第 1 特図保留記憶領域の第 2 ～第 4 記憶領域に対応する保留画像 9 A（4 つの保留画像 9 A のうち、右から 2、3、4 番目の保留画像 9 A）がそれぞれ右側に 1 つシフトする（図 1）。これにより、遊技者は、第 1 特図保留が 1 つ消化されたことを認識することができる。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、特図 1 変動開始処理をおこなう（ステップ S 1 4 1 2）。特図 1 変動開始処理では、変動開始コマンドをメイン RAM 8 4 のコマンドセット領域 8 4 a にセットし、第 1 特別図柄の変動表示を開始させるとともに、変動時間タイマのセットをおこなう。変動時間タイマには、変動パターン選択処理で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間がセットされる。また、遊技制御用マイコン 8 1 は、特別動作ステータスを「2」にセットする。なお、特図 1 変動開始処理でセットされる変動開始コマンド（特図 1 変動開始コマンド）には、大当たり判定処理（ステップ S 1 4 0 8）でセットされた特図停止図柄データに関する情報や変動パターン選択処理（ステップ S 1 4 0 9）でセットされた変動パターンに関する情報（変動時間に関する情報を含む）が含まれている。

【0105】

上記のように、本実施形態の特別図柄待機処理によれば、第 1 特図保留に基づく特別図柄の変動表示は、第 2 特図保留が「0」の場合に限って実行される。すなわち、第 2 特図保留の消化は、第 1 特図保留の消化に優先して実行される。また、本実施形態の大当たり種別判定テーブル（図 7）によれば、第 2 特図保留に基づく抽選の方が、第 1 特図保留に基づく抽選よりも遊技者にとって利益の大きい大当たりに当選するようになっている。

【0106】

〔特別図柄確定処理〕

図 1 4 は特別図柄確定処理（図 1 2 のステップ S 1 3 0 6）のフローチャートである。

特別図柄確定処理では、まず、遊技制御用マイコン 8 1 は、遊技状態管理処理を実行する（ステップ S 1 5 0 1）。遊技状態管理処理については後述する。

次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たりフラグが ON であるか否かを判定する（ステップ S 1 5 0 2）。大当たりフラグは、メイン RAM 8 4 のフラグセット領域 8 4 b に格納されている。ここで大当たりフラグが ON であると判定された場合（ステップ S 1 5 0 2：YES）、ステップ S 1 5 0 3 へ移行する。一方、大当たりフラグが ON でないと判定された場合（ステップ S 1 5 0 2：NO）、すなわち、大当たりフラグが OFF である場合には、特別動作ステータスを「1」にセットして（ステップ S 1 5 0 7）、特別図柄確定処理を終了する。

【0107】

ステップ S 1 5 0 3 において、遊技制御用マイコン 8 1 は、開放パターンをセットする。開放パターンは、上述した通りであり、4 R 大当たりであれば開放パターン 2 1、8 R 大当たりであれば開放パターン 2 2、10 R 大当たりであれば開放パターン 2 3 をセット

する。

次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、遊技状態リセット処理を実行する（ステップ S 1 5 0 4）。この処理は、確変フラグ、時短フラグをリセットする処理である。

次に遊技制御用マイコン 8 1 は、オープニングコマンドをセットし（ステップ S 1 5 0 5）、特別動作ステータスを「4」にセットして（ステップ S 1 5 0 6）、特別図柄確定処理を終了する。

【0108】

〔遊技状態管理処理〕

図 1 5 は遊技状態管理処理（図 1 4：ステップ S 1 5 0 1）のフローチャートである。

遊技状態管理処理では、まず、遊技制御用マイコン 8 1 は、確変フラグが ON であるか否かを判定する（ステップ S 1 6 0 1）。ここで確変フラグが ON であると判定された場合（ステップ S 1 6 0 1：YES）、確変カウンタをデクリメントし（ステップ S 1 6 0 2）、ステップ S 1 6 0 3 へ移行する。一方、確変フラグが ON でないと判定された場合（ステップ S 1 6 0 1：NO）、すなわち確変フラグが OFF である場合には、ステップ S 1 6 0 5 へ移行する。

【0109】

ステップ S 1 6 0 3 において、遊技制御用マイコン 8 1 は、確変カウンタが「0」であるか否かを判定する。ここで確変カウンタが「0」であると判定された場合（ステップ S 1 6 0 3：YES）、確変フラグを OFF にして（ステップ S 1 6 0 4）、ステップ S 1 6 0 5 へ移行する。一方、確変カウンタが「0」でないと判定された場合（ステップ S 1 6 0 3：NO）、ステップ S 1 6 0 4 の処理を実行せず、ステップ S 1 6 0 5 へ移行する。

【0110】

ステップ S 1 6 0 5 において、遊技制御用マイコン 8 1 は、時短フラグが ON であるか否かを判定する。ここで時短フラグが ON であると判定された場合（ステップ S 1 6 0 5：YES）、時短カウンタをデクリメントして（ステップ S 1 6 0 6）、ステップ S 1 6 0 7 へ移行する。一方、時短カウンタが ON でないと判定された場合（ステップ S 1 6 0 5：NO）、すなわち時短カウンタが OFF である場合には、ステップ S 1 6 0 9 へ移行する。

【0111】

ステップ S 1 6 0 7 において、遊技制御用マイコン 8 1 は、時短カウンタが「0」であるか否かを判定する。ここで時短カウンタが「0」であると判定された場合（ステップ S 1 6 0 7：YES）、時短フラグを OFF にして（ステップ S 1 6 0 8）、ステップ S 1 6 0 9 へ移行する。一方、時短カウンタが「0」でないと判定された場合（ステップ S 1 6 0 7：NO）、ステップ S 1 6 0 8 の処理を実行せず、ステップ S 1 6 0 9 へ移行する。

【0112】

ステップ S 1 6 0 9 において、遊技制御用マイコン 8 1 は、遊技制御用マイコン 8 1 は、遊技状態指定コマンドをセットし、遊技状態管理処理を終了する。

【0113】

〔特別電動役物処理〕

図 1 6 は、特別電動役物処理（図 1 2 のステップ S 1 3 0 8）のフローチャートである。

特別電動役物処理では、まず、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たりのオープニング処理を実行する（ステップ S 1 7 0 1）。

【0114】

次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、大入賞口開放処理を実行する（ステップ S 1 7 0 2）。大入賞口開放処理では、大入賞口 3 0 の開放期間であるか否かを判定し、大入賞口 3 0 の開放期間であると判定された場合、大入賞口 3 0 を開放し、大当たりのラウンド指定コマンドをセットする。

【0115】

次に、遊技制御用マイコン81は、大入賞口30への入賞があったか否かを判定する（ステップS1703）。この処理は、大入賞口センサ30aからの信号に基づき、大入賞口30への入賞があったか否かを判定する処理である。ここで入賞があったと判定された場合（ステップS1703：YES）、入賞コマンドをセットし（ステップS1704）、ステップS1705へ移行する。一方、入賞がないと判定された場合（ステップS1703：NO）、ステップS1704の処理を実行せず、ステップS1705へ移行する。

【0116】

ステップS1705において、遊技制御用マイコン81は、大入賞口閉鎖処理を実行する。大入賞口閉鎖処理は、大入賞口30の閉鎖条件が成立したか否かを判定し、成立している場合には、大入賞口30を閉鎖する処理である。また、大入賞口30を閉鎖した場合、ラウンド処理を実行する。ラウンド処理では、ラウンドカウンタをデクリメントする。

10

【0117】

次に、遊技制御用マイコン81は、大当たり終了であるか否かを判定する（ステップS1706）。この処理は、ラウンドカウンタが「0」であるか否かを判定する処理である。ここで大当たり終了であると判定された場合（ステップS1706：YES）、ステップS1707へ移行する。一方、大当たり終了でないと判定された場合（ステップS1706：NO）、以降の処理を実行せず、特別電動役物処理を終了する。

【0118】

ステップS1707において、遊技制御用マイコン81は、大当たりのエンディング処理を実行する。大当たりのエンディング処理では、エンディング時間が経過したか否かを判定し、経過している場合、大当たりフラグをOFFにし、遊技状態設定処理を実行する（ステップS1708）。

20

【0119】

〔遊技状態設定処理〕

図17は、遊技状態設定処理（図16のステップS1708）のフローチャートである。

遊技状態設定処理では、まず、遊技制御用マイコン81は、確変大当たりか否かを判定する（ステップS1801）。ここで確変大当たりであると判定された場合（ステップS1801：YES）、確変フラグをONにし（ステップS1802）、確変カウンタを10000にセットして（ステップS1803）、ステップS1804へ移行する。一方、確変大当たりでないと判定された場合（ステップS1801：NO）、ステップS1802、ステップS1803の処理を実行せず、ステップS1804へ移行する。

30

【0120】

ステップS1804において、遊技制御用マイコン81は、時短フラグをONにする。次に、遊技制御用マイコン81は、時短カウンタに100をセットし（ステップS1805）する。次に、遊技制御用マイコン81は、遊技状態指定コマンドをセットし（ステップS1806）、その後、遊技状態設定処理を終了する。

【0121】

8. 演出制御用マイコン91の動作

40

次に、サブ制御基板90（図4）に設けられた演出制御用マイコン91の動作について説明する。演出制御用マイコン91の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等はサブRAM94に設けられている。

【0122】

〔サブ制御メイン処理〕

図18は、サブ制御メイン処理を示すフローチャートである。演出制御用マイコン91は、遊技機1の電源がオンされると、サブROM93からサブ制御メイン処理を実行するためのプログラムを読み出す。サブ制御メイン処理では、演出制御用マイコン91は、まず、初期化処理をおこなう（ステップS4000）。初期化処理では、例えば、サブCPU92の設定、各種のフラグ、ステータスおよびカウンタなどのリセット等をおこなう。

50

フラグの初期値は「0」つまり「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。なお、初期化処理は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

【0123】

初期化処理の後、演出制御用マイコン91は、割り込み処理の割り込みを禁止し（ステップS4001）、乱数更新処理（ステップS4002）をおこなう。この乱数更新処理では、演出制御用マイコン91は、乱数カウンタ値を1加算して更新する。各乱数カウンタ値は設定された上限値に達すると「0」に戻って再び加算される。なお、各乱数カウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また、乱数値は、1ずつ加算する以外に、2以上を加算するようにしてもよい。各乱数はいわゆるハードウェア乱数であってもよい。

10

【0124】

乱数更新処理の後、演出制御用マイコン91は、割り込み処理の割り込みを許可する（ステップS4003）。割り込み許可中は、サブ側タイマ割り込み処理（ステップS4004）の実行が可能となる。サブ側タイマ割り込み処理は、所定の周期でサブCPU92に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、サブ側タイマ割り込み処理は、所定周期ごとに実行される。そして、サブ側タイマ割り込み処理が終了してから、次にサブ側タイマ割り込み処理が開始されるまでの間に、乱数更新処理が繰り返し実行される。

20

【0125】

〔サブ側タイマ割り込み処理〕

図19は、サブ側タイマ割り込み処理（図18のステップS4004）のフローチャートである。演出制御用マイコン91は、まず、受信コマンド解析処理をおこなう（ステップS4101）。受信コマンド解析処理の詳細については後述する。受信コマンド解析処理の後、演出制御用マイコン91は、変動演出中処理をおこなう（ステップS4102）。変動演出中処理の後、演出制御用マイコン91は、スイッチ処理をおこなう（ステップS4103）。スイッチ処理では、演出制御用マイコン91は、演出ボタン63から出力されたスイッチデータ（エッジデータおよびレベルデータ）に基づいて、表示画面7aの表示内容の設定等をおこなう。

30

【0126】

スイッチ処理の後、演出制御用マイコン91は、コマンド送信処理をおこなう（ステップS4104）。コマンド送信処理では、演出制御用マイコン91は、受信コマンド解析処理等でサブRAM94の演出コマンドセット領域94b（出力バッファ）にセットした各種コマンドを画像制御基板100、音声制御基板106、ランプ制御基板107、中継基板108に送信する。各種コマンドを受信した画像制御基板100は、画像表示装置7を用いて、受信したコマンドに応じた表示演出を実行する。また、各種コマンドを受信した音声制御基板106は、受信したコマンドに応じて、スピーカ67から音声を出力する音声演出を実行する。各種コマンドを受信したランプ制御基板107は、受信したコマンドに応じて盤ランプ5や枠ランプ66の発光制御を行うランプ演出を実行する。コマンド送信処理の後、演出制御用マイコン91は、その他の処理をおこない（ステップS4105）、本処理を終える。その他の処理では、乱数更新処理等がおこなわれる。

40

【0127】

〔受信コマンド解析処理〕

図20は、受信コマンド解析処理（図19のステップS4101）のフローチャートである。演出制御用マイコン91は、まず、主制御基板80から事前判定コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップS4201）。受信している場合（ステップS4201：YES）、先読み演出決定処理をおこなう（ステップS4202）。「先読み演出決定処理」は、先読み演出を実行するか否か、および実行する場合の先読み演出パターンを決定する処理である。具体的には、演出制御用マイコン91は、先読み演出乱数のカウンタの値を取得し、取得した乱数値と、サブROM93に記憶されている先読み演出パタ

50

ーン決定テーブルを参照して先読み演出をおこなうか否か、および、先読み演出をおこなう場合の先読み演出パターンを決定する。一方、受信していない場合（ステップS 4 2 0 1：N O）、上述の先読み演出決定処理をスキップする。先読み演出とは、特図保留記憶領域8 4 eに新たに記憶された保留情報に大当たりが含まれている可能性が高いことを示唆する演出であり、変動演出中に実行される。

【0 1 2 8】

次に、演出制御用マイコン9 1は、主制御基板8 0から保留球数コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップS 4 2 0 3）。受信している場合（ステップS 4 2 0 3：Y E S）、保留表示処理をおこなう（ステップS 4 2 0 4）。保留表示処理では、保留球数コマンドに含まれている特図1保留球数、特図2保留球数、および、普通図柄保留球数に関する情報に基づいて、サブRAM9 4のカウンタセット領域9 4 cに設けられた、第1特図保留演出カウンタ、第2特図保留演出カウンタ、および、普通図柄保留演出カウンタの値を更新する。これにより、主制御基板8 0側だけでなく、サブ制御基板9 0側でも各保留球数の情報を保持することができる。また、演出制御用マイコン9 1は、第1特図保留演出カウンタ、第2特図保留演出カウンタ、および、普通図柄保留演出カウンタの値に基づいて、表示画面7 aに表示されている保留画像9 A、9 Bの更新をおこなう。一方、保留球数コマンドを受信していない場合（ステップS 4 2 0 3：N O）、上述の保留表示処理をスキップする。

【0 1 2 9】

続いて、演出制御用マイコン9 1は、主制御基板8 0から変動開始コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップS 4 2 0 5）。受信している場合（ステップS 4 2 0 5：Y E S）、変動演出開始処理をおこなう（ステップS 4 2 0 6）。「変動演出開始処理」は、特別図柄変動中に実行する変動演出パターン（内容）を選択する処理である。一方、受信していない場合（ステップS 4 2 0 5：N O）、上述の変動演出開始処理をスキップする。

【0 1 3 0】

続いて、演出制御用マイコン9 1は、主制御基板8 0から変動停止コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップS 4 2 0 7）。受信している場合（ステップS 4 2 0 7：Y E S）、変動演出終了処理をおこなう（ステップS 4 2 0 8）。「変動演出終了処理」は、特別図柄変動中に実行される変動演出を停止させるための処理である。変動演出終了処理では、演出制御用マイコン9 1は、変動停止コマンドの解析結果に基づいてカウンタのセット等をおこなうとともに、変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドをセットする。これにより変動中の特図1または特図2に対応する演出図柄が停止表示される。なお、変動停止コマンドを受信していない場合（ステップS 4 2 0 7：N O）、上述の変動演出終了処理をスキップする。

【0 1 3 1】

続いて、演出制御用マイコン9 1は、主制御基板8 0から当たり関連コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップS 4 2 0 9）。当たり関連コマンドには、大当たりのオープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、小当たりのオープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンドなどが含まれる。ここで、受信している場合（ステップS 4 2 0 9：Y E S）、各コマンドに対応する当たり関連演出パターン決定処理をおこなう（ステップS 4 2 1 0）。例えば、大当たりのオープニングコマンドを受信している場合、大当たり種別に対応して予め設定されているオープニング演出の演出パターンを選択し、選択したオープニング演出を開始するためのオープニング演出開始コマンドをサブRAM9 4の演出コマンドセット領域9 4 bにセットする。演出コマンドセット領域9 4 bにセットされたオープニング演出開始コマンドがコマンド送信処理（ステップS 4 1 0 5）において画像制御基板1 0 0に送信されると、画像制御基板1 0 0は、所定のオープニング演出画像を読み出して、画像表示装置7の表示画面7 aに表示させる。他のコマンドでも同様である。一方、受信していない場合（ステップS 4 2 0 9：N O）、上述の当たり関連演出パターン決定処理をスキップする。

【0132】

ステップS4211において、演出制御用マイコン91は、その他の処理を実行し、受信コマンド解析処理を終了する。

【0133】

〔変動演出開始処理〕

図21は、変動演出開始処理（図20のステップS4206）のフローチャートである。

演出制御用マイコン91は、まず、変動開始コマンドを解析する（ステップS4301）。ここでは、演出制御用マイコン91は、変動開始コマンドに含まれる特図停止図柄データに関する情報、および、変動パターンに関する情報をサブRAM94にセットする。10
セットされた情報には、現在の遊技状態を示す遊技状態情報や、特図1または特図2の当たり判定処理の判定結果としての図柄を示す図柄情報等が含まれている。ここで取得された情報は、演出制御用マイコン91により適宜参照され得る。

【0134】

続いて、演出制御用マイコン91は、基幹演出パターン決定処理をおこなう（ステップS4302）。基幹演出パターン決定処理は、基幹演出パターン決定テーブルを用いて変動演出の基本的な構成を決定する処理である。変動演出の基本的な構成は、例えば、画像表示装置7における背景画像の表示およびその切り換え、所定のキャラクタの表示およびその動作、スピーカ67を用いたメロディや効果音の出力、ランプ類の点灯制御などを含む。変動演出は、この基幹演出にチャンスアップ演出などの付加的な演出が重畳されて完成する。20

【0135】

続いて、演出制御用マイコン91は、チャンスアップ演出パターン決定処理をおこなう（ステップS4303）。チャンスアップ演出パターン決定処理は、変動演出に重畳させる付加的な演出を決定するための処理である。演出制御用マイコン91は、チャンスアップ乱数のカウンタの値を取得し、取得した乱数値と、サブROM93に記憶されているチャンスアップ演出パターン決定テーブルを参照して、チャンスアップ演出パターンを決定する。チャンスアップ演出パターンを決定した後、演出制御用マイコン91は、さらに、乱数値と停止図柄パターン決定テーブルを参照して、停止表示する演出図柄8L、8C、8Rの組み合わせなどを決定してもよい。30

【0136】

演出制御用マイコン91は、上記ステップS4301～S4303にて決定された変動演出パターンに基づく変動演出が実現されるよう変動演出開始コマンドをサブRAM94の演出コマンドセット領域94b（出力バッファ）にセットする（ステップS4404）。サブRAM94の演出コマンドセット領域94bにセットされた変動演出開始コマンドがコマンド送信処理において画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100は、変動演出画像を読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる。

【0137】

続いて、演出制御用マイコン91は、変動演出タイマをセットして（ステップS4305）、本処理を終了する。変動演出タイマには、変動開始コマンドに含まれる変動パターンに応じた変動時間がセットされる。40

【0138】

〔変動演出中処理〕

図22は、変動演出中処理（図19のステップS4102）のフローチャートである。演出制御用マイコン91は、まず、所定の変動パターンか否かを判定する（ステップS4401）。変動パターンP3、P7、P13、P17、P23、P27、P33、P37の場合に肯定判定される。ここで所定の変動パターンであると判定された場合（ステップS4401：YES）、ステップS4402へ移行する。一方、所定の変動パターンでないと判定された場合（ステップS4401：NO）、以降の処理を実行せず、変動演出中処理を終了する。50

【0139】

ステップS4402において、演出制御用マイコン91は、キャラクタ選択期間か否かを判定する。ここでキャラクタ選択期間であると判定された場合（ステップS4402：YES）、キャラクタ選択コマンドをセットし（ステップS4403）、ステップS4404へ移行する。一方、キャラクタ選択期間でないと判定された場合（ステップS4402：NO）、ステップS4403の処理を実行せず、ステップS4404へ移行する。

【0140】

ステップS4404において、演出制御用マイコン91は、キャラクタ選択済か否かを判定する。ここでキャラクタ選択済であると判定された場合（ステップS4404：YES）、キャラクタに応じた演出コマンドをセットし（ステップS4405）、変動演出中処理を終了する。一方、キャラクタ選択済でないと判定された場合（ステップS4404：NO）、ステップS4405の処理を実行せず、変動演出中処理を終了する。

10

【0141】

〔キャラクタ視点演出A〕

図23は、キャラクタ視点演出Aを説明するための図である。キャラクタ視点演出Aは、変動パターンP3、P13、P23、P33が選択されたときに実行される。つまり、キャラクタ視点演出Aは、大当たりのときの演出である。また、後述するように、キャラクタ視点演出Aでは、対象キャラクタとして味方キャラクタCRAが選択される例である。

【0142】

キャラクタ視点演出Aでは、図23（A）に示すように、まず、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、確定停止した演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rが変動を開始し高速変動している。表示画面7aの下部に保留アイコン9A、9Bおよび当該変動アイコン9Cは表示されていないが、表示してもよい（以下でも同様である）。

20

【0143】

次に、図23（B）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄が所定のリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄8L、8Rがともに「3」図柄で停止している。中演出図柄8Cは、高速変動を継続している。

【0144】

次に、図23（C）に示すように、キャラクタ選択演出が実行される（図22のステップS4402：YES、ステップS4403）。キャラクタ選択演出は、複数のキャラクタが登場するバトル演出が実行されるときの対象キャラクタを選択する演出である。バトル演出は、選択された対象キャラクタの視点で実行される。ここでは、表示画面7aが3分割される。表示画面7aの中央下方の領域には、味方キャラクタCRAが表示され、表示画面7aの左上方の領域には、味方キャラクタCRBが表示され、表示画面7aの右上方の領域には、味方キャラクタCRCが表示される。ここで遊技者が演出ボタン63を押下するたびに、選択される領域が移動していく。選択された領域は、他の領域とは異なる背景色で表示される（ハッチングを施して示した）。そして、所定時間が経過したときに選択されている領域のキャラクタが対象キャラクタとなる。ここでは、対象キャラクタが味方キャラクタCRAとして決定されたものとする。

30

【0145】

次に、図23（D）～（F）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、複数のキャラクタが登場する演出である。具体的には、3体の味方キャラクタCRA、CRB、CRCが登場し、敵キャラクタTCRとの闘いを繰り広げる。本実施形態では、このバトル演出が、選択決定された対象キャラクタの一人称視点で実行される。キャラクタ視点演出Aでは、対象キャラクタが味方キャラクタCRAとなっている。

40

【0146】

図23（D）では、表示画面7aの中央に敵キャラクタTCRが表示されている。敵キャラクタTCRは球形のキャラクタとなっている。敵キャラクタTCRの左側手前には、

50

味方キャラクター C R B が表示されている。敵キャラクター T C R の右側奥には、味方キャラクター C R C が表示されている。対象キャラクターである味方キャラクター C R A の視点であるため、味方キャラクター C R A は表示されていない。ここでは、3 体の味方キャラクター C R A、C R B、C R C が敵キャラクター T C R と対峙している。

【0147】

図 23 (E) では、表示画面 7 a の中央の敵キャラクター T C R に向かって、3 体の味方キャラクター C R A、C R B、C R C が攻撃をしかけている。左側手前の味方キャラクター C R B は、その手に持った剣 C R B K からビーム光線 B B を発射して敵キャラクター T C R を攻撃している。また、右側奥の味方キャラクター C R C は、その顔部分からビーム光線 C B を発射して敵キャラクター T C R を攻撃している。対象キャラクターである味方キャラクター C R A は、その手に持った剣 C R A K で敵キャラクター T C R に打撃を加えている。

【0148】

図 23 (F) では、3 体の味方キャラクター C R A、C R B、C R C が敵キャラクター T C R に対する攻撃を継続しており、味方キャラクター C R A、C R B、C R C の攻撃により、敵キャラクター T C R がダメージを受けている（ハッチングを施して示した）。

【0149】

次に、図 23 (G) に示すように、勝利演出が実行される。勝利演出は、味方キャラクター C R A、C R B、C R C が敵キャラクター T C R に勝利したことを報知する演出である。ここでは、表示画面 7 a の中央に、敵キャラクター T C R に重ねて、敵キャラクター T C R が爆発したことを示す爆発画像 B G が表示されている。また、表示画面 7 a の右下部に「勝利だ」というメッセージ画像 M S が表示されている。

【0150】

次に、図 23 (H) に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、抽選結果が当選であるか落選であるかを演出図柄にて報知する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「3」図柄（ゾロ目）となっており、抽選結果が当選であることが報知されている。

【0151】

〔キャラクター視点演出 B〕

図 24 は、キャラクター視点演出 B を説明するための図である。キャラクター視点演出 B は、変動パターン P 3、P 13、P 23、P 33 が選択されたときに実行される。つまり、キャラクター視点演出 B は、大当たりのときの演出である。また、後述するように、キャラクター視点演出 B では、対象キャラクターとして味方キャラクター C R B が選択される例である。

【0152】

キャラクター視点演出 B では、図 24 (A) に示すように、まず、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、確定停止した演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始し高速変動している。表示画面 7 a の下部に保留アイコン 9 A、9 B および当該変動アイコン 9 C は表示されていないが、表示してもよい（以下でも同様である）。

【0153】

次に、図 24 (B) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄が所定のリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄 8 L、8 R がともに「3」図柄で停止している。中演出図柄 8 C は、高速変動を継続している。

【0154】

次に、図 24 (C) に示すように、キャラクター選択演出が実行される（図 22 のステップ S 4402：YES、ステップ S 4403）。キャラクター選択演出は、複数のキャラクターが登場するバトル演出が実行されるときの対象キャラクターを選択する演出である。バトル演出は、選択された対象キャラクターの視点で実行される。ここでは、表示画面 7 a が 3 分割される。表示画面 7 a の中央下方の領域には、味方キャラクター C R A が表示され、表示画面 7 a の左上方の領域には、味方キャラクター C R B が表示され、表示画面 7 a の右上

方の領域には、味方キャラクタCRCが表示される。ここで遊技者が演出ボタン63を押下するたびに、選択される領域が移動していく。選択された領域は、他の領域とは異なる背景色で表示される（ハッチングを施して示した）。そして、所定時間が経過したときに選択されている領域のキャラクタが対象キャラクタとなる。ここでは、対象キャラクタが味方キャラクタCRBとして決定されたものとする。

【0155】

次に、図24（D）～（F）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、複数のキャラクタが登場する演出である。具体的には、3体の味方キャラクタCRA、CRB、CRCが登場し、敵キャラクタTCRとの闘いを繰り広げる。本実施形態では、このバトル演出が、選択決定された対象キャラクタの一人称視点で実行される。キャラクタ視点演出Bでは、対象キャラクタが味方キャラクタCRBとなっている。なお、バトル演出は、キャラクタ視点演出Aと同じ演出であり、視点だけを変更したものとなっている。

10

【0156】

図24（D）では、表示画面7aの中央に敵キャラクタTCRが表示されている。敵キャラクタTCRは球形のキャラクタとなっている。敵キャラクタTCRの右側手前には、味方キャラクタCRAが表示されている。敵キャラクタTCRの奥側には、味方キャラクタCRCが表示されている。対象キャラクタである味方キャラクタCRBの視点であるため、味方キャラクタCRBは表示されていない。ここでは、3体の味方キャラクタCRA、CRB、CRCが敵キャラクタTCRと対峙している。

【0157】

図24（E）では、表示画面7aの中央の敵キャラクタTCRに向かって、3体の味方キャラクタCRA、CRB、CRCが攻撃をしかけている。右側手前の味方キャラクタCRAは、その手に持った剣CRAKで敵キャラクタTCRに打撃を加えている。また、奥側の味方キャラクタCRCは、その顔部分からビーム光線CBを発射して敵キャラクタTCRを攻撃している。対象キャラクタである味方キャラクタCRBは、その手に持った剣CRAKからビーム光線BBを発射して敵キャラクタTCRを攻撃している。

20

【0158】

図24（F）では、3体の味方キャラクタCRA、CRB、CRCが敵キャラクタTCRに対する攻撃を継続しており、味方キャラクタCRA、CRB、CRCの攻撃により、敵キャラクタTCRがダメージを受けている（ハッチングを施して示した）。

30

【0159】

次に、図24（G）に示すように、勝利演出が実行される。勝利演出は、味方キャラクタCRA、CRB、CRCが敵キャラクタTCRに勝利したことを報知する演出である。ここでは、表示画面7aの中央に、敵キャラクタTCRに重ねて、敵キャラクタTCRが爆発したことを示す爆発画像BGが表示されている。また、表示画面7aの右下部に「勝利だ」というメッセージ画像MSが表示されている。

【0160】

次に、図24（H）に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、抽選結果が当選であるか落選であるかを演出図柄にて報知する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rがすべて「3」図柄（ゾロ目）となっており、抽選結果が当選であることが報知されている。

40

【0161】

〔キャラクタ視点演出C〕

図25は、キャラクタ視点演出Cを説明するための図である。キャラクタ視点演出Cは、変動パターンP7、P17、P27、P37が選択されたときに実行される。つまり、キャラクタ視点演出Cは、ハズレのときの演出である。また、後述するように、キャラクタ視点演出Cでは、対象キャラクタとして味方キャラクタCRCが選択される例である。

【0162】

キャラクタ視点演出Cでは、図25（A）に示すように、まず、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、確定停止した演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、

50

左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始し高速変動している。表示画面 7 a の下部に保留アイコン 9 A、9 B および当該変動アイコン 9 C は表示されていないが、表示してもよい（以下でも同様である）。

【0163】

次に、図 25 (B) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄が所定のリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄 8 L、8 R がともに「3」図柄で停止している。中演出図柄 8 C は、高速変動を継続している。

【0164】

次に、図 25 (C) に示すように、キャラクタ選択演出が実行される（図 22 のステップ S 4402：YES、ステップ S 4403）。キャラクタ選択演出は、複数のキャラクタが登場するバトル演出が実行されるときの対象キャラクタを選択する演出である。バトル演出は、選択された対象キャラクタの視点で実行される。ここでは、表示画面 7 a が 3 分割される。表示画面 7 a の中央下方の領域には、味方キャラクタ C R A が表示され、表示画面 7 a の左上方の領域には、味方キャラクタ C R B が表示され、表示画面 7 a の右上方の領域には、味方キャラクタ C R C が表示される。ここで遊技者が演出ボタン 6 3 を押下するたびに、選択される領域が移動していく。選択された領域は、他の領域とは異なる背景色で表示される（ハッチングを施して示した）。そして、所定時間が経過したときに選択されている領域のキャラクタが対象キャラクタとなる。ここでは、対象キャラクタが味方キャラクタ C R C として決定されたものとする。

【0165】

次に、図 25 (D) ～ (F) に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、複数のキャラクタが登場する演出である。具体的には、3 体の味方キャラクタ C R A、C R B、C R C が登場し、敵キャラクタ T C R との闘いを繰り広げる。本実施形態では、このバトル演出が、選択決定された対象キャラクタの一人称視点で実行される。キャラクタ視点演出 C では、対象キャラクタが味方キャラクタ C R C となっている。なお、バトル演出は、キャラクタ視点演出 A、B と同じ演出であり、視点だけを変更したものとなっている。

【0166】

図 25 (D) では、表示画面 7 a の中央に敵キャラクタ T C R が表示されている。敵キャラクタ T C R は球形のキャラクタとなっている。敵キャラクタ T C R の左側には、味方キャラクタ C R A が表示されている。敵キャラクタ T C R の右側には、味方キャラクタ C R B が表示されている。対象キャラクタである味方キャラクタ C R C の視点であるため、味方キャラクタ C R C は表示されていない。ここでは、3 体の味方キャラクタ C R A、C R B、C R C が敵キャラクタ T C R と対峙している。

【0167】

図 25 (E) では、表示画面 7 a の中央の敵キャラクタ T C R に向かって、3 体の味方キャラクタ C R A、C R B、C R C が攻撃をしかけている。左側の味方キャラクタ C R A は、その手に持った剣 C R A K で敵キャラクタ T C R に打撃を加えている。また、右側の味方キャラクタ C R B は、その手に持った剣 C R A K からビーム光線 B B を発射して敵キャラクタ T C R を攻撃している。対象キャラクタである味方キャラクタ C R C は、その顔部分からビーム光線 C B を発射して敵キャラクタ T C R を攻撃している。

【0168】

図 25 (F) では、3 体の味方キャラクタ C R A、C R B、C R C が敵キャラクタ T C R に対する攻撃を継続しており、味方キャラクタ C R A、C R B、C R C の攻撃により、敵キャラクタ T C R がダメージを受けている（ハッチングを施して示した）。

【0169】

次に、図 25 (G) に示すように、敗北演出が実行される。敗北演出は、味方キャラクタ C R A、C R B、C R C が敵キャラクタ T C R に敗北したことを報知する演出である。ここでは、表示画面 7 a の中央に、敵キャラクタ T C R が表示されている。また、表示画面 7 a の右下部に「敗北だ」というメッセージ画像 M S が表示されている。

【0170】

次に、図25(H)に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、抽選結果が当選であるか落選であるかを演出図柄にて報知する演出である。ここでは、左右の演出図柄8L、8Rが「3」図柄となっており、中演出図柄8Cが「4」図柄となっており、抽選結果が落選であることが報知されている。

【0171】

[キャラクタ視点演出D]

図26は、キャラクタ視点演出Dを説明するための図である。キャラクタ視点演出Dは、変動パターンP3、P13、P23、P33が選択されたときに実行される。つまり、キャラクタ視点演出Dは、大当たりのときの演出である。また、後述するように、キャラクタ視点演出Dでは、対象キャラクタがバトル演出の途中で変更される例である。

【0172】

キャラクタ視点演出Dでは、図26(A)に示すように、まず、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、確定停止した演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rが変動を開始し高速変動している。表示画面7aの下部に保留アイコン9A、9Bおよび当該変動アイコン9Cは表示されていないが、表示してもよい(以下でも同様である)。

【0173】

次に、図26(B)に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄が所定のリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄8L、8Rがともに「3」図柄で停止している。中演出図柄8Cは、高速変動を継続している。

【0174】

次に、図26(C)に示すように、キャラクタ選択演出が実行される(図22のステップS4402:YES、ステップS4403)。キャラクタ選択演出は、複数のキャラクタが登場するバトル演出が実行されるときの対象キャラクタを選択する演出である。バトル演出は、選択された対象キャラクタの視点で実行される。ここでは、表示画面7aが3分割される。表示画面7aの中央下方の領域には、味方キャラクタCRAが表示され、表示画面7aの左上方の領域には、味方キャラクタCRBが表示され、表示画面7aの右上方の領域には、味方キャラクタCRCが表示される。ここで遊技者が演出ボタン63を押下するたびに、選択される領域が移動していく。選択された領域は、他の領域とは異なる背景色で表示される(ハッチングを施して示した)。そして、所定時間が経過したときに選択されている領域のキャラクタが対象キャラクタとなる。ここでは、対象キャラクタが味方キャラクタCRAとして決定されたものとする。

【0175】

次に、図26(D)～(H)に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、複数のキャラクタが登場する演出である。具体的には、3体の味方キャラクタCRA、CRB、CRCが登場し、敵キャラクタTCRとの闘いを繰り広げる。本実施形態では、このバトル演出が、選択決定された対象キャラクタの一人称視点で実行される。キャラクタ視点演出Dでは、対象キャラクタが最初の味方キャラクタCRAから、バトル演出の途中で味方キャラクタCRB→味方キャラクタCRCと変更される。なお、バトル演出は、キャラクタ視点演出A～Cと同じ演出であり、視点だけを変更したものとなっている。

【0176】

図26(D)では、表示画面7aの中央に敵キャラクタTCRが表示されている。敵キャラクタTCRは球形のキャラクタとなっている。敵キャラクタTCRの左側手前には、味方キャラクタCRBが表示されている。敵キャラクタTCRの右側奥には、味方キャラクタCRCが表示されている。対象キャラクタである味方キャラクタCRAの視点であるため、味方キャラクタCRAは表示されていない。ここでは、3体の味方キャラクタCRA、CRB、CRCが敵キャラクタTCRと対峙している。このとき、表示画面7aの左上部に「ボタンでキャラ変更」という案内画像MSが表示されている。遊技者が演出ボタン63を押したものとする。

10

20

30

40

50

【0177】

演出ボタン63が押されると、図26(E)に示すように、キャラクタ選択演出が実行される。キャラクタ選択演出は、複数のキャラクタが登場するバトル演出が実行される時の対象キャラクタを選択する演出である。ここでは、表示画面7aが3分割される。表示画面7aの中央下方の領域には、味方キャラクタCRAが表示され、表示画面7aの左上方の領域には、味方キャラクタCRBが表示され、表示画面7aの右上方の領域には、味方キャラクタCRCが表示される。ここで遊技者が演出ボタン63を押下するたびに、選択される領域が移動していく。選択された領域は、他の領域とは異なる背景色で表示される（ハッチングを施して示した）。そして、所定時間が経過したときに選択されている領域のキャラクタが対象キャラクタとなる。ここでは、対象キャラクタが味方キャラクタCRBとして決定されたものとする。

10

【0178】

図26(F)では、対象キャラクタが味方キャラクタCRBとなっている。ここでは、表示画面7aの中央の敵キャラクタTCRに向かって、3体の味方キャラクタCRA、CRB、CRCが攻撃をしかけている。右側手前の味方キャラクタCRAは、その手に持った剣CRAKで敵キャラクタTCRに打撃を加えている。また、奥側の味方キャラクタCRCは、その顔部分からビーム光線CBを発射して敵キャラクタTCRを攻撃している。対象キャラクタである味方キャラクタCRBは、その手に持った剣CRAKからビーム光線BBを発射して敵キャラクタTCRを攻撃している。このとき、表示画面7aの右上部に「ボタンでキャラ変更」という案内画像MSが表示されている。遊技者が演出ボタン63を押したものとする。

20

【0179】

演出ボタン63が押されると、図26(G)に示すように、キャラクタ選択演出が実行される。キャラクタ選択演出は、複数のキャラクタが登場するバトル演出が実行される時の対象キャラクタを選択する演出である。ここでは、表示画面7aが3分割される。表示画面7aの中央下方の領域には、味方キャラクタCRAが表示され、表示画面7aの左上方の領域には、味方キャラクタCRBが表示され、表示画面7aの右上方の領域には、味方キャラクタCRCが表示される。ここで遊技者が演出ボタン63を押下するたびに、選択される領域が移動していく。選択された領域は、他の領域とは異なる背景色で表示される（ハッチングを施して示した）。そして、所定時間が経過したときに選択されている領域のキャラクタが対象キャラクタとなる。ここでは、対象キャラクタが味方キャラクタCRBとして決定されたものとする。

30

【0180】

図26(H)では、対象キャラクタが味方キャラクタCRCとなっている。ここでは、3体の味方キャラクタCRA、CRB、CRCが敵キャラクタTCRに対する攻撃を継続しており、味方キャラクタCRA、CRB、CRCの攻撃により、敵キャラクタTCRがダメージを受けている（ハッチングを施して示した）。このとき、表示画面7aの左下部に「ボタンでキャラ変更」という案内画像MSが表示されている。その後は、図23(G)と同様に勝利演出が実行され、図23(H)と同様に当落報知演出が実行される。

【0181】

40

[キャラクタ視点演出E]

図27は、キャラクタ視点演出Eを説明するための図である。キャラクタ視点演出Eは、変動パターンP3、P13、P23、P33が選択されたときに実行される。つまり、キャラクタ視点演出Eは、大当たりのときの演出である。また、後述するように、キャラクタ視点演出Eでは、対象キャラクタとして複数のキャラクタが選択される例である。

【0182】

キャラクタ視点演出Eでは、図27(A)に示すように、まず、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、確定停止した演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rが変動を開始し高速変動している。表示画面7aの下部に保留アイコン9A、9Bおよび当該変動アイコン9Cは表示されていないが、表示し

50

てもよい（以下でも同様である）。

【0183】

次に、図27（B）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄が所定のリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄8L、8Rがともに「3」図柄で停止している。中演出図柄8Cは、高速変動を継続している。

【0184】

次に、図27（C）に示すように、キャラクタ選択演出が実行される（図22のステップS4402：YES、ステップS4403）。キャラクタ選択演出は、複数のキャラクタが登場するバトル演出が実行されるときの対象キャラクタを選択する演出である。バトル演出は、選択された対象キャラクタの視点で実行される。ここでは、表示画面7aが3分割される。表示画面7aの中央下方の領域には、味方キャラクタCRAが表示され、表示画面7aの左上方の領域には、味方キャラクタCRBが表示され、表示画面7aの右上方の領域には、味方キャラクタCRCが表示される。ここでは、選択される領域が高速で移動していく。選択された領域は、他の領域とは異なる背景色で表示される（ハッチングを施して示した）。そして、遊技者が演出ボタン63を押下したタイミングで選択されている領域のキャラクタが対象キャラクタとなる。ここでは、対象キャラクタが2体の味方キャラクタCRA、CRBとして決定されたものとする。

【0185】

次に、図27（D）～（F）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、複数のキャラクタが登場する演出である。具体的には、3体の味方キャラクタCRA、CRB、CRCが登場し、敵キャラクタTCRとの闘いを繰り広げる。本実施形態では、このバトル演出が、選択決定された2体の対象キャラクタの一人称視点でそれぞれ別の領域において実行される。キャラクタ視点演出Eでは、キャラクタ選択演出にて3分割された領域で実行される。便宜上、表示画面7aの中央下方の領域を領域A、表示画面7aの左上方の領域を領域B、表示画面7aの右上方の領域を領域Cとする。なお、バトル演出は、キャラクタ視点演出A～Dと同じ演出であり、視点だけを変更したものとなっている。

【0186】

図27（D）では、領域Aにおいて、味方キャラクタCRAの視点でバトル演出（前期）が実行される。具体的には、図23（D）に示したバトル演出（前期）が実行される。また、領域Bにおいて、味方キャラクタCRBの視点でバトル演出（前期）が実行される。具体的には、図24（D）に示したバトル演出（前期）が実行される。なお、領域Cには、例えば静止画を表示したり、ブランク（黒色背景）を表示したりすることが考えられる。

【0187】

図27（E）では、領域Aにおいて、味方キャラクタCRAの視点でバトル演出（中期）が実行される。具体的には、図23（E）に示したバトル演出（中期）が実行される。また、領域Bにおいて、味方キャラクタCRBの視点でバトル演出（中期）が実行される。具体的には、図24（E）に示したバトル演出（中期）が実行される。なお、領域Cには、例えば静止画を表示したり、ブランク（黒色背景）を表示したりすることが考えられる。

【0188】

図27（F）では、領域Aにおいて、味方キャラクタCRAの視点でバトル演出（後期）が実行される。具体的には、図23（F）に示したバトル演出（後期）が実行される。また、領域Bにおいて、味方キャラクタCRBの視点でバトル演出（後期）が実行される。具体的には、図24（F）に示したバトル演出（後期）が実行される。なお、領域Cには、例えば静止画を表示したり、ブランク（黒色背景）を表示したりすることが考えられる。

【0189】

次に、図27（G）に示すように、勝利演出が実行される。勝利演出は、味方キャラクタCRA、CRB、CRCが敵キャラクタTCRに勝利したことを報知する演出である。

ここでは、表示画面 7 a の中央に、敵キャラクタ T C R に重ねて、敵キャラクタ T C R が爆発したことを示す爆発画像 B G が表示されている。また、表示画面 7 a の右下部に「勝利だ」というメッセージ画像 M S が表示されている。

【0190】

次に、図 2 7 (H) に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、抽選結果が当選であるか落選であるかを演出図柄にて報知する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「3」図柄（ゾロ目）となっており、抽選結果が当選であることが報知されている。

【0191】

〔キャラクタ視点演出 F〕

図 2 8 は、キャラクタ視点演出 F を説明するための図である。キャラクタ視点演出 F は、変動パターン P 3、P 1 3、P 2 3、P 3 3 が選択されたときに実行される。つまり、キャラクタ視点演出 F は、大当たりのときの演出である。また、後述するように、キャラクタ視点演出 F では、対象キャラクタとして複数のキャラクタが選択される例である。

【0192】

キャラクタ視点演出 F では、図 2 8 (A) に示すように、まず、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、確定停止した演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始し高速変動している。表示画面 7 a の下部に保留アイコン 9 A、9 B および当該変動アイコン 9 C は表示されていないが、表示してもよい（以下でも同様である）。

【0193】

次に、図 2 8 (B) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄が所定のリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄 8 L、8 R がともに「3」図柄で停止している。中演出図柄 8 C は、高速変動を継続している。

【0194】

次に、図 2 8 (C) に示すように、キャラクタ選択演出が実行される（図 2 2 のステップ S 4 4 0 2：YES、ステップ S 4 4 0 3）。キャラクタ選択演出は、複数のキャラクタが登場するバトル演出が実行されるときの対象キャラクタを選択する演出である。バトル演出は、選択された対象キャラクタの視点で実行される。ここでは、表示画面 7 a が 3 分割される。表示画面 7 a の中央下方の領域には、味方キャラクタ C R A が表示され、表示画面 7 a の左上方の領域には、味方キャラクタ C R B が表示され、表示画面 7 a の右上方の領域には、味方キャラクタ C R C が表示される。ここでは、選択される領域が高速で移動していく。選択された領域は、他の領域とは異なる背景色で表示される（ハッチングを施して示した）。そして、遊技者が演出ボタン 6 3 を押下したタイミングで選択されている領域のキャラクタが対象キャラクタとなる。ここでは、対象キャラクタが 2 体の味方キャラクタ C R A、C R B として決定されたものとする。

【0195】

次に、図 2 8 (D) ～ (F) に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、複数のキャラクタが登場する演出である。具体的には、3 体の味方キャラクタ C R A、C R B、C R C が登場し、敵キャラクタ T C R との闘いを繰り広げる。本実施形態では、このバトル演出が、選択決定された 2 体の対象キャラクタの一人称視点でそれぞれ別の領域において実行される。キャラクタ視点演出 F では、キャラクタ選択演出にて 3 分割された領域で最初は実行され、バトル演出の途中で領域が拡張される。便宜上、表示画面 7 a の中央下方の領域を領域 A、表示画面 7 a の左上方の領域を領域 B、表示画面 7 a の右上方の領域を領域 C とする。なお、バトル演出は、キャラクタ視点演出 A ～ E と同じ演出であり、視点だけを変更したものとなっている。

【0196】

図 2 8 (D) では、領域 A において、味方キャラクタ C R A の視点でバトル演出（前期）が実行される。具体的には、図 2 3 (D) に示したバトル演出（前期）が実行される。また、領域 B において、味方キャラクタ C R B の視点でバトル演出（前期）が実行される

10

20

30

40

50

。具体的には、図 2 4 (D) に示したバトル演出 (前期) が実行される。なお、領域 C には、例えば静止画を表示したり、ブランク (黒色背景) を表示したりすることが考えられる。

【0197】

図 2 8 (E) では、3 分割された表示画面 7 a の領域が変更される。具体的には、表示画面 7 a の領域が上下の領域に 2 分割され、領域 A におけるバトル演出が表示画面 7 a の下側の領域 D で継続され、領域 B におけるバトル演出が表示画面 7 a の上側の領域 E で継続される。このとき、領域 A と領域 D との関連が分かり易いように、領域 A の境界を徐々に移動させて領域 D にする。また、領域 B と領域 E との関連が分かり易いように、領域 B の境界を徐々に移動させて領域 E にする。なお、領域 C については徐々に小さくなって消滅する。ここでは、領域 D において、味方キャラクター C R A の視点でバトル演出 (中期) が実行される。具体的には、図 2 3 (E) に示したバトル演出 (中期) が実行される。また、領域 E において、味方キャラクター C R B の視点でバトル演出 (中期) が実行される。具体的には、図 2 4 (E) に示したバトル演出 (中期) が実行される。

【0198】

図 2 8 (F) では、領域 D において、味方キャラクター C R A の視点でバトル演出 (後期) が実行される。具体的には、図 2 3 (F) に示したバトル演出 (後期) が実行される。また、領域 E において、味方キャラクター C R B の視点でバトル演出 (後期) が実行される。具体的には、図 2 4 (F) に示したバトル演出 (後期) が実行される。

【0199】

次に、図 2 8 (G) に示すように、勝利演出が実行される。勝利演出は、味方キャラクター C R A、C R B、C R C が敵キャラクター T C R に勝利したことを報知する演出である。ここでは、表示画面 7 a の中央に、敵キャラクター T C R に重ねて、敵キャラクター T C R が爆発したことを示す爆発画像 B G が表示されている。また、表示画面 7 a の右下部に「勝利だ」というメッセージ画像 M S が表示されている。

【0200】

次に、図 2 8 (H) に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、抽選結果が当選であるか落選であるかを演出図柄にて報知する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「3」図柄 (ゾロ目) となっており、抽選結果が当選であることが報知されている。

【0201】

9. 本実施形態の効果例、変形例、態様例

【0202】

〔効果例〕

以下に、本実施形態の効果例を示す。

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 2 3 ~ 2 8 に示したように、複数のキャラクター (味方キャラクター C R A、C R B、C R C) が登場するストーリーを種々の視点で見せるバトル演出を実行可能となっており、複数のキャラクターの中から選択的に決定される対象キャラクターの視点でバトル演出を実行する (図 2 2 のステップ S 4 4 0 5)。この構成によれば、同じバトル演出が対象キャラクターの視点で展開されるため、遊技の興趣を向上させることができる。なお、図 2 3 ~ 2 8 のバトル演出が「複数視点演出」に相当し、演出制御用マイコン 9 1 が「演出実行手段」に相当する。

【0203】

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、バトル演出の実行に伴って、複数の味方キャラクター C R A、C R B、C R C の中から対象キャラクターを遊技者に選択させる (図 2 2 のステップ S 4 4 0 3、図 2 3 (C)、図 2 4 (C)、図 2 5 (C)、図 2 6 (C) (E) (G)、図 2 7 (C)、図 2 8 (C))。この構成によれば、遊技者自らが選択した味方キャラクターの視点でバトル演出が実行されるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0204】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、バトル演出の途中で複数の味方キャラクターCRA、CRB、CRCの中から選択的に決定された対象キャラクターを別の対象キャラクターに切り替え、当該切り替え時点から別の対象キャラクターの視点でバトル演出を実行する（図26（D）～（H））。この構成によれば、同じバトル演出が対象キャラクターを切り替えることで別の視点で展開されるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0205】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、バトル演出の途中で対象キャラクターの切り替えに関連する「ボタンでキャラ変更」という案内画像MSを表示し、前記対象キャラクターの切り替えに合わせて、案内画像MSの表示位置を切り替える（図26（D）～（H））。この構成によれば、対象キャラクターの切り替えによる視点変更とともに案内画像MSの表示位置も切り替わるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0206】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、対象キャラクターが複数決定される場合、表示画面7aの複数の領域において異なる対象キャラクターの視点でバトル演出を実行する（図27（D）～（F）、図28（D）～（F））。この構成によれば、同じバトル演出が複数の視点で同時に展開されるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0207】

〔変形例〕

本実施形態の変形例を示す。

〔変形例1〕

上記実施形態におけるキャラクター視点演出A～Dのキャラクター選択演出（図23（C）、図24（C）、図25（C）、図26（C）（E）（G））においては、遊技者が演出ボタン63を押下するたびに選択される領域が移動し、所定時間が経過したときに選択されている領域のキャラクターが対象キャラクターとなっていた。これに対し、セレクトボタン68で領域を選択し、演出ボタン63を押下したときに選択されている領域のキャラクターが対象キャラクターとなる構成としてもよい。

また、キャラクター視点演出E、Fのキャラクター選択演出（図27（C）、図28（C））においては、選択される領域が高速で移動していき、遊技者が演出ボタン63を押下したタイミングで選択されている領域のキャラクターが対象キャラクターとなっていた。これに対し、内部的に対象キャラクターを決定しておき、あたかも演出ボタン63を押下したタイミングの対象キャラクターが選択決定されたようにみせる構成としてもよい。

さらにまた、キャラクター選択演出において遊技者による演出ボタン63などの操作を行わず、例えば、遊技機1の乱数などを用いて対象キャラクターが自動的に選択決定される構成としてもよい。

【0208】

〔変形例2〕

上記実施形態では、複数のキャラクターが登場する演出としてバトル演出を例に挙げたが、バトル演出以外の演出であってももちろんよい。視点変更が可能であればよいので、複数のキャラクターが登場する演出であればよい。

【0209】

〔変形例3〕

上記実施形態では演出ボタン63の押下によってバトル演出の途中で対象キャラクターを別の対象キャラクターに切り替える構成であったが、演出ボタン63に限定されず、他の操作手段（セレクトボタン68、剣部材65）を用いて切り替える構成としてもよい。

【0210】

〔変形例4〕

上記実施形態のキャラクタ視点演出 A～D では、対象キャラクタの視点でのバトル演出を、表示画面 7 a の全体を使って実行していた（図 23（D）～（F）、図 24（D）～（F）、図 25（D）～（F）、図 26（D）～（H））。これに対し、対象キャラクタが 1 体の場合でも、図 27、28 に示したように、バトル演出を表示画面 7 a を分割した領域で実行するようにしてもよい。例えば、図 27 で示した 3 分割の領域のうち対象キャラクタを選択した領域を用いて当該対象キャラクタの視点でのバトル演出を行うようにすれば、どの味方キャラクタの視点でのバトル演出であるのかが分かり易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。また例えば、対象キャラクタを別の対象キャラクタに切り替える場合、バトル演出が実行される領域を 3 分割の領域のうち対象キャラクタを選択した領域に切り替えれば、どの味方キャラクタの視点に切り替えたのかが分かり易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0211】

〔変形例 5〕

上記実施形態のキャラクタ視点演出 F では、最初は、バトル演出が実行される領域を 3 分割の領域のうち対象キャラクタを選択した領域 A、B とし、その後、領域 A の境界を徐々に移動させて領域 D にし、領域 B の境界を徐々に移動させて領域 E にしていた（図 28（E））。このように、最初は、キャラクタ選択演出の領域（例えば 3 分割された領域）を用いてバトル演出を行い、その後、バトル演出の実行されている領域の境界を徐々に移動させて新たな領域でバトル演出を行うようにしてもよい。このようにすれば、対象キャラクタとバトル演出との関連が分かり易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0212】

〔変形例 6〕

上記実施形態のキャラクタ視点演出 D では、対象キャラクタを別の対象キャラクタに切り替えてバトル演出の視点を切り替えることが可能な場合に、「ボタンでキャラ変更」という案内画像 M S を表示していた。これに対し、視点の切り替えには直接的に関連しない画像を案内画像として表示してもよい。例えば切り替えが可能な場合には、バトル演出の映像空間の中に特定のアイテムが存在する構成としてもよい。このとき、バトル演出の視点が切り替わると、特定のアイテムの位置も対象キャラクタの視点に合わせて変更される構成としてもよい。

【0213】

30

〔変形例 7〕

上記実施形態では、リーチ形成演出を経てキャラクタ選択演出を行っていた。これに対し、変動開始後、リーチ形成演出の前に、キャラクタ選択演出を実行してもよい。あるいは、キャラクタ選択演出を実行せず、例えばデモ演出中にキャラクタ選択（例えば、押しキャラ選択）ができる構成とし、その選択中のキャラクタが対象キャラクタになるようにしてもよい。

【0214】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様 1〕

40

遊技機であって、

複数のキャラクタが登場するストーリーを種々の視点で見せる複数視点演出を実行可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、前記複数のキャラクタの中から選択的に決定される対象キャラクタの視点で前記複数視点演出を実行することが可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【0215】

〔態様 2〕

態様 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記複数視点演出の実行に伴って、前記複数のキャラクタの中か

50

ら前記対象キャラクタを遊技者に選択させることが可能である、
ことを特徴とする遊技機。

【0216】

〔態様3〕

態様1または態様2に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記複数視点演出の途中で前記複数のキャラクタの中から選択的に決定された前記対象キャラクタを別の対象キャラクタに切り替え、当該切り替え時点から前記別の対象キャラクタの視点で前記複数視点演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。

【0217】

〔態様4〕

態様3に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記複数視点演出の途中で前記対象キャラクタの切り替えに関連する案内画像を表示し、前記対象キャラクタの切り替えに合わせて、前記案内画像の表示位置を切り替える、
ことを特徴とする遊技機。

【0218】

〔態様5〕

態様1に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記対象キャラクタが複数決定される場合、表示画面の複数の領域において異なる対象キャラクタの視点で前記複数視点演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。

【0219】

〔その他の変形例〕

上述の種々の表示演出において、その一部の演出を含んでいない構成や、上述した以外の演出が含まれていてもよい。

【0220】

上記実施形態の遊技機1は、パチンコ遊技機を例に挙げて説明したが、これに限られるものではない。例えば、パチンコ遊技機に代えて、スロットマシン等の回胴式遊技機、アレンジボール遊技機、または、雀球遊技機に本発明を適用するようにしてもよい。遊技機1をスロットマシンとする場合には、遊技媒体を遊技球から遊技メダルに変更すればよい。

【0221】

上記実施形態の遊技機1は、玉を払出すための払出装を搭載した遊技機であったが、これに限られるものではない。例えば、上記遊技機1に代えて、所謂封入式遊技機のように、払い出し装を搭載しない遊技機に本発明を適用するようにしてもよい。

【0222】

また、上述した複数の演出例および／または変形例のうち、2つ以上の演出例および／または変形例を組み合わせてもよい。さらに、遊技機1は、画像表示装置7の他にサブ表示装を備えてもよい。この場合、上述した表示演出を当該サブ表示装で実行するようにしてもよい。

【0223】

以上、実施形態、変形例に基づき本態様について説明してきたが、上記した態様の実施の形態は、本態様の理解を容易にするためのものであり、本態様を限定するものではない。本態様は、その趣旨並びに特許請求の範囲を逸脱することなく、変更、改良され得ると共に、本態様にはその等価物が含まれる。

【符号の説明】

【0224】

1…遊技機

7…画像表示装置

10

20

30

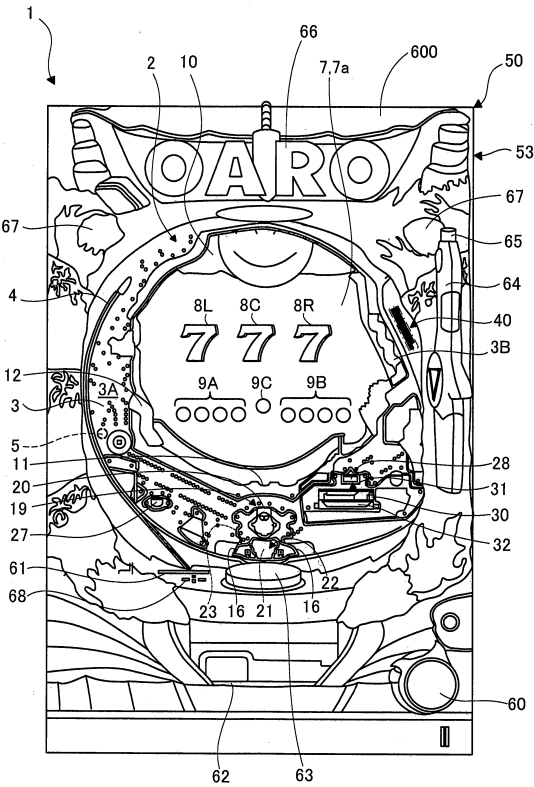
40

50

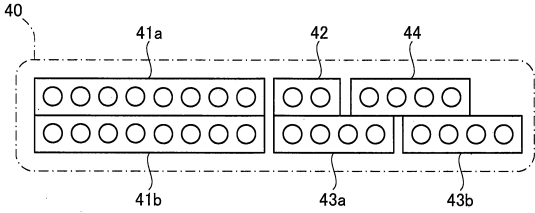
- 7 a … 表示画面
- 6 3 … 演出ボタン
- 8 1 … 遊技制御用マイコン
- 9 1 … 演出制御用マイコン
- 1 0 1 … 画像制御用マイコン

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

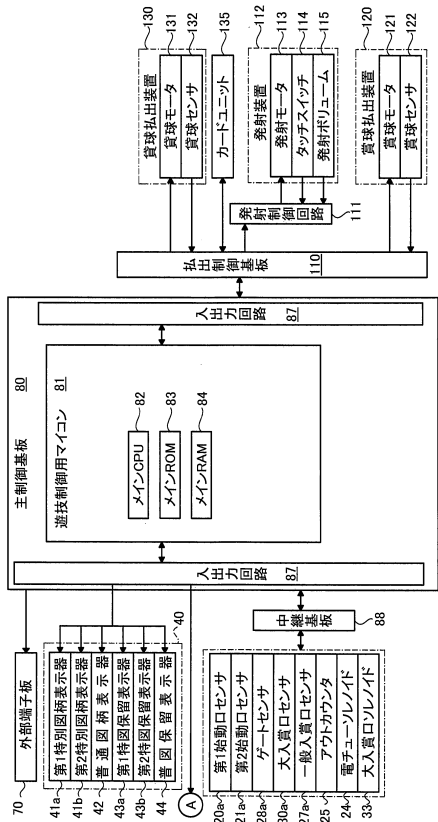
20

30

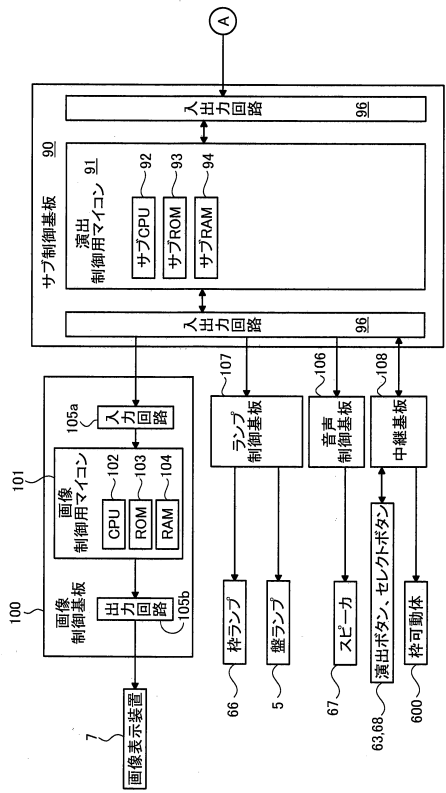
40

50

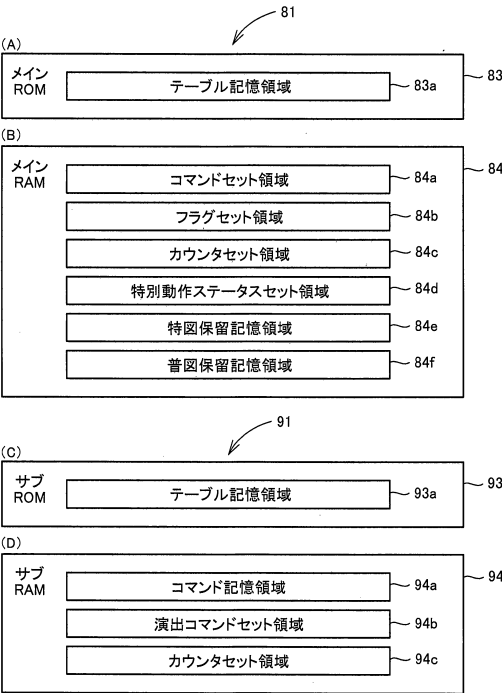
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

大当たり判定テーブル

状態	大当たり乱数値	判定結果	確率
低確率状態	0~204	大当たり	1/319.6
	0~65535のうち上記以外	ハズレ	
高確率状態	0~1366	大当たり	1/47.9
	0~65535のうち上記以外	ハズレ	

10

20

30

40

50

【図 7】

大当たり種別判定テーブル			
特別図柄	大当たり種別 乱数値	大当たりの種別	振分率(%)
特図1	0〜89	4R確変大当たり	70
	90〜127	8R通常大当たり(時短100回)	30
特図2	0〜89	10R確変大当たり	70
	90〜127	8R通常大当たり(時短100回)	30

【図 8】

変動ハターン判定テーブル(非時短状態)			
始動口	状態	判定結果	変動ハターン乱数値
第1始動口	非時短状態	大当たり	0〜63
			64〜100
			101〜127
			0〜20
			21〜83
		ハズレ	84〜114
			115〜127
			0〜127
			0〜63
			64〜100
第2始動口	非時短状態	大当たり	101〜127
			0〜20
			21〜83
			84〜114
			115〜127
		ハズレ	0〜127
			0〜63
			64〜100
			101〜127
			0〜20

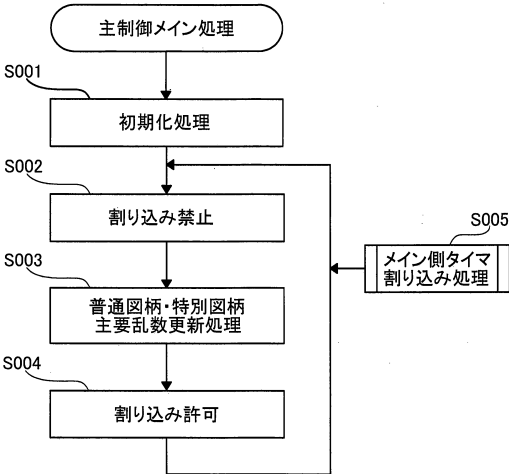
変動ハターン乱数値	変動ハターン	変動時間(s)	基幹演出ハターン
0〜63	P1	40	SP1
64〜100	P2	45	SP2
101〜127	P3	50	SP3(視点変更)
0〜20	P4	15	ノーマルリーチ
21〜83	P5	40	SP1
84〜114	P6	45	SP2
115〜127	P7	50	SP3(視点変更)
0〜127	P8	6	リーチ無しハズレ
0〜63	P11	40	SP1
64〜100	P12	45	SP2
101〜127	P13	50	SP3(視点変更)
0〜20	P14	15	ノーマルリーチ
21〜83	P15	40	SP1
84〜114	P16	45	SP2
115〜127	P17	50	SP3(視点変更)
0〜127	P18	6	リーチ無しハズレ

【図 9】

変動ハターン判定テーブル(時短状態)			
始動口	状態	判定結果	変動ハターン乱数値
第1始動口	時短状態	大当たり	0〜63
			64〜100
			101〜127
			0〜20
			21〜83
		ハズレ	84〜114
			115〜127
			0〜127
			0〜63
			64〜100
第2始動口	時短状態	大当たり	101〜127
			0〜20
			21〜83
			84〜114
			115〜127
		ハズレ	0〜127
			0〜63
			64〜100
			101〜127
			0〜20

変動ハターン乱数値	変動ハターン	変動時間(s)	基幹演出ハターン
0〜63	P21	40	SP1
64〜100	P22	45	SP2
101〜127	P23	50	SP3(視点変更)
0〜20	P24	10	ノーマルリーチ
21〜83	P25	40	SP1
84〜114	P26	45	SP2
115〜127	P27	50	SP3(視点変更)
0〜127	P28	2	リーチ無しハズレ
0〜63	P31	40	SP1
64〜100	P32	45	SP2
101〜127	P33	50	SP3(視点変更)
0〜20	P34	10	ノーマルリーチ
21〜83	P35	40	SP1
84〜114	P36	45	SP2
115〜127	P37	50	SP3(視点変更)
0〜127	P38	2	リーチ無しハズレ

【図 10】



10

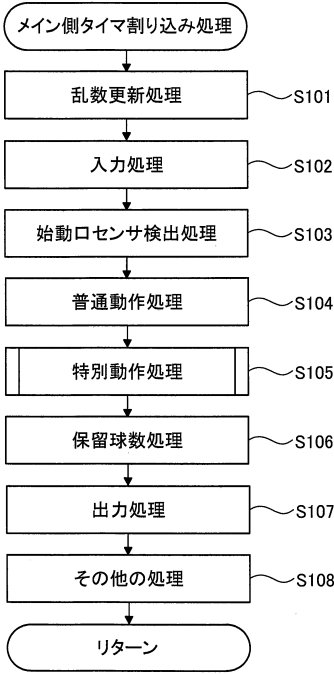
20

30

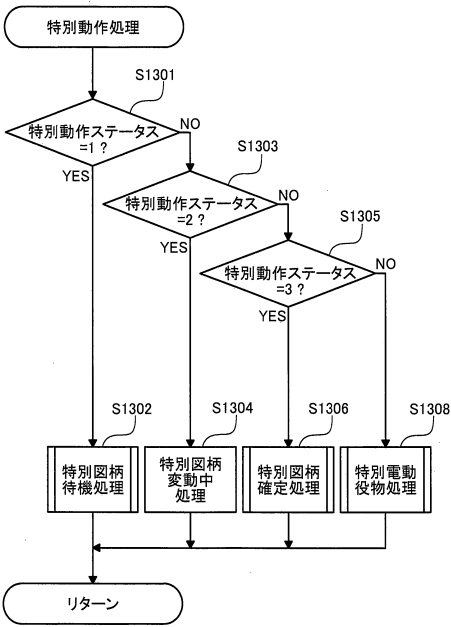
40

50

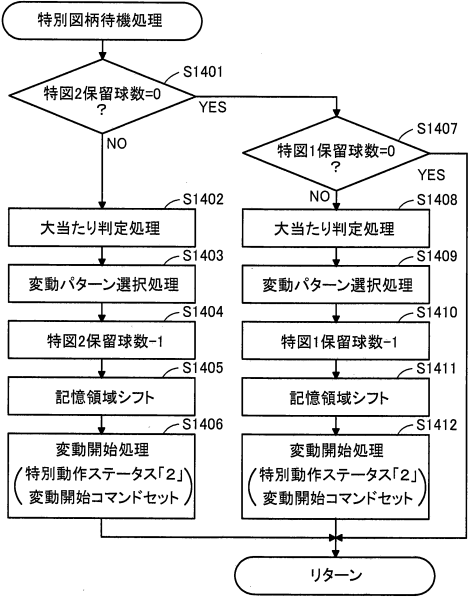
【図 1 1】



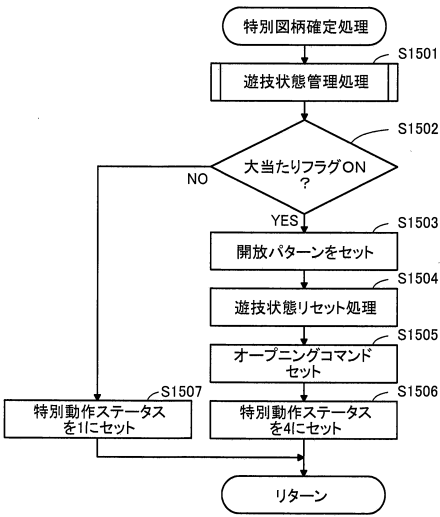
【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 4】



10

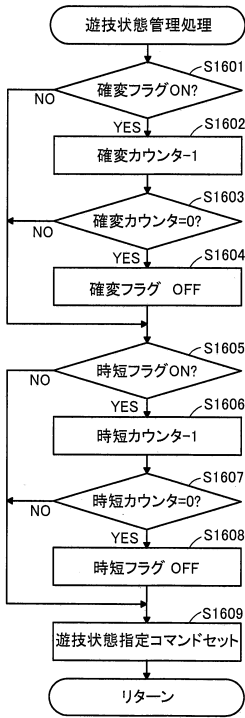
20

30

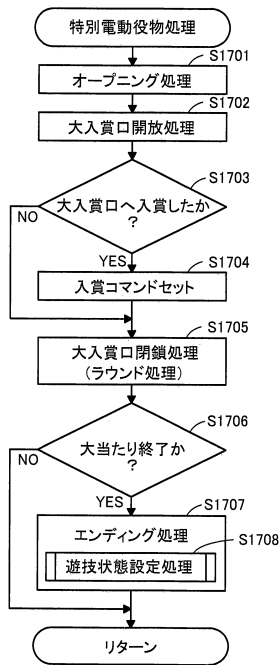
40

50

【図 15】



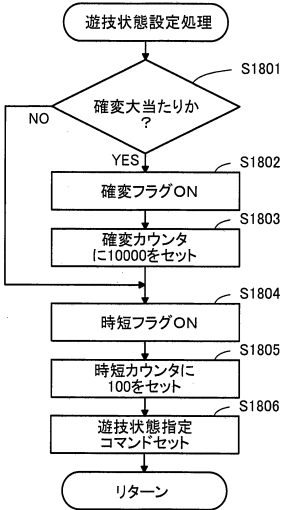
【図 16】



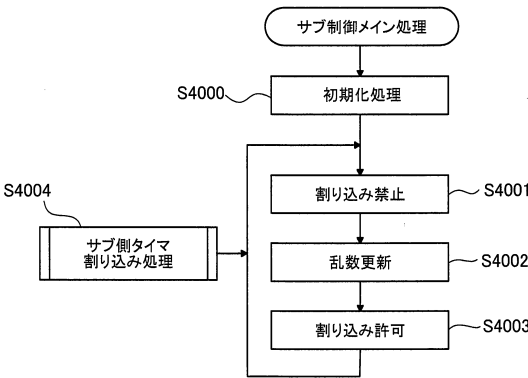
10

20

【図 17】



【図 18】

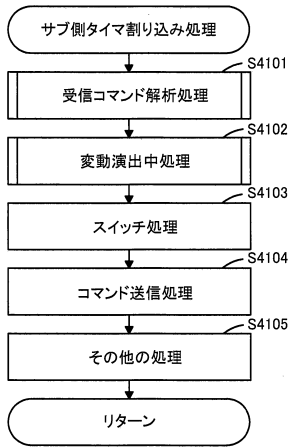


30

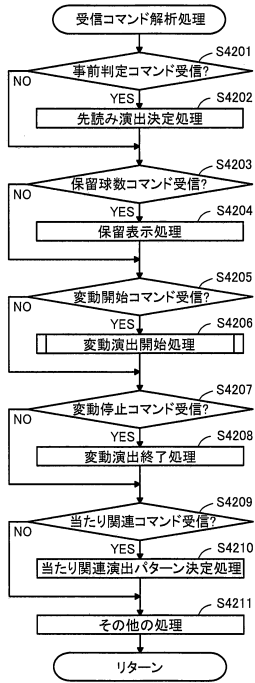
40

50

【図 19】



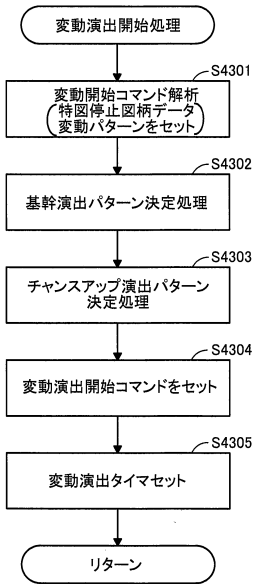
【図 20】



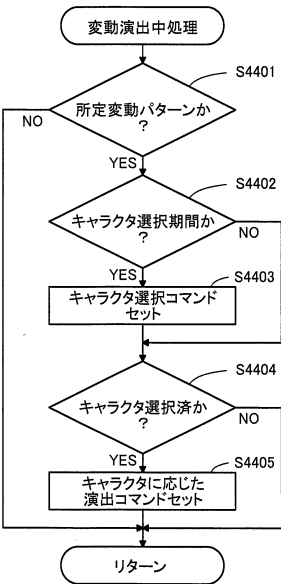
10

20

【図 21】



【図 22】

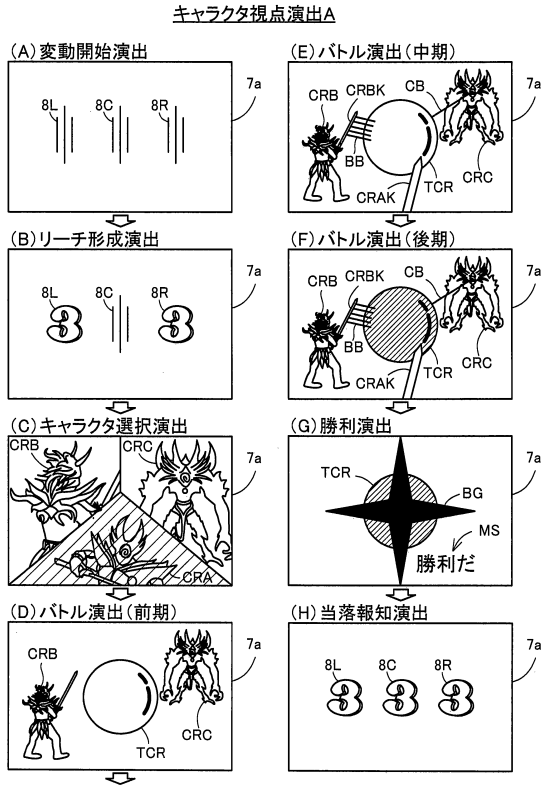


30

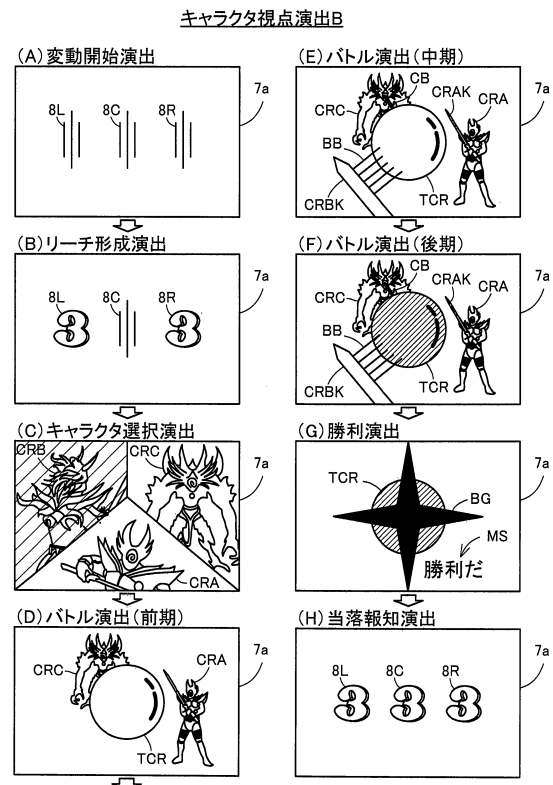
40

50

【図 23】



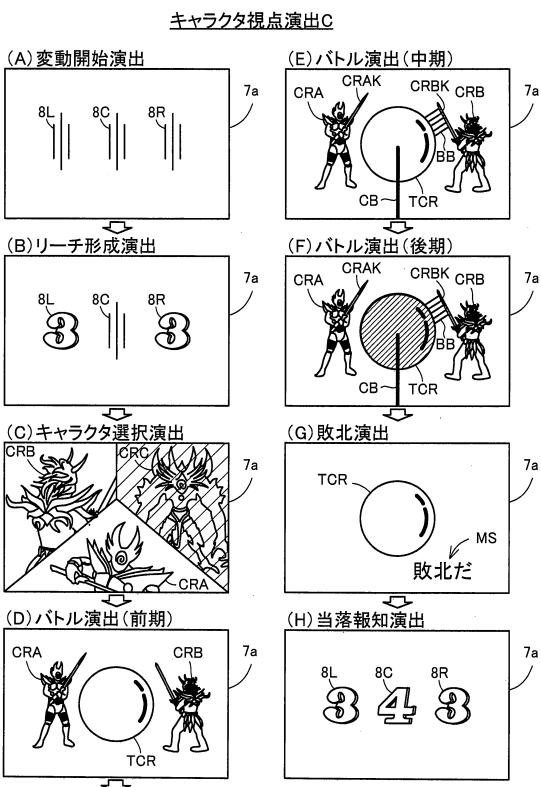
【図 24】



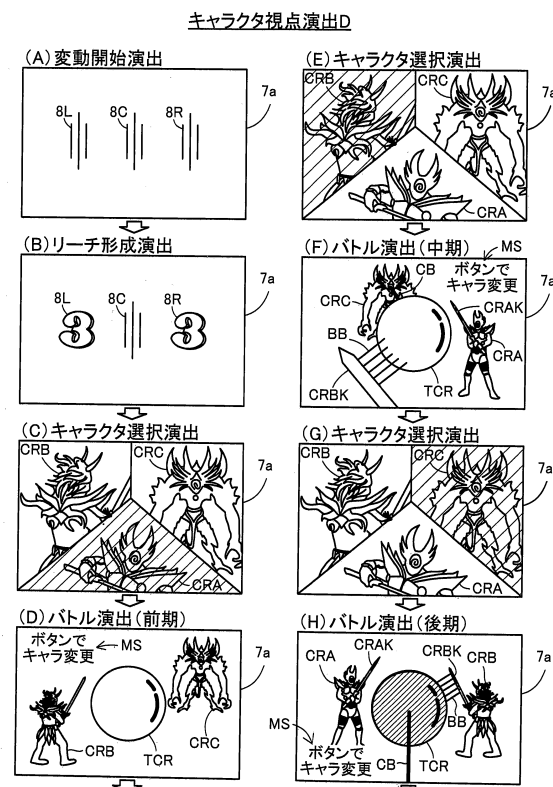
10

20

【図 25】



【図 26】

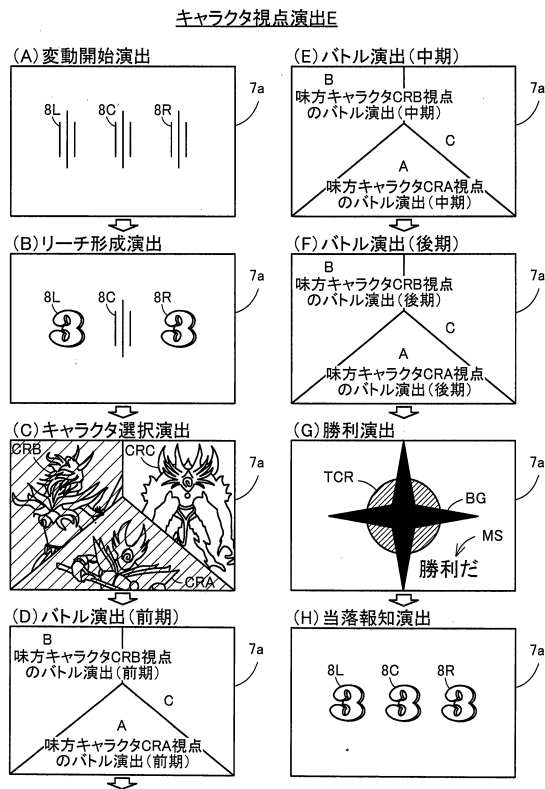


30

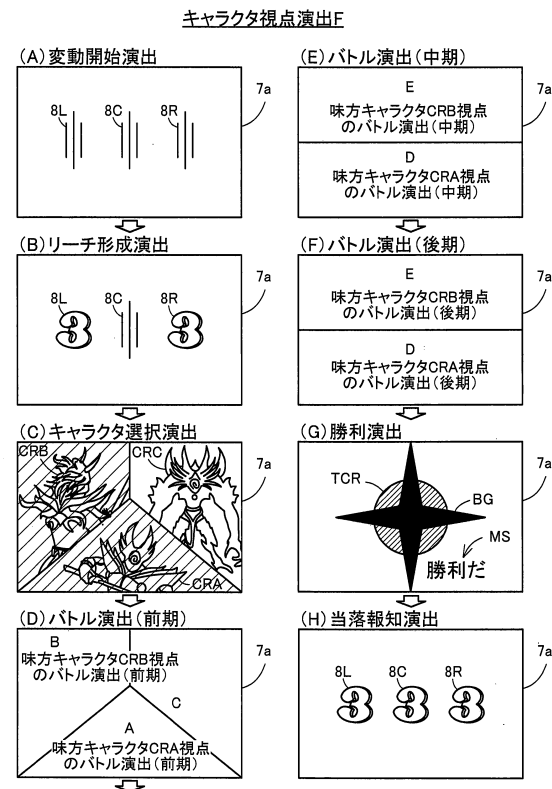
40

50

【図 27】



【図 28】



10

20

30

40

50