

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-874

(P2017-874A)

(43) 公開日 平成29年1月5日(2017.1.5)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 106 頁)

(21) 出願番号 特願2016-200602 (P2016-200602)
 (22) 出願日 平成28年10月12日 (2016.10.12)
 (62) 分割の表示 特願2014-55475 (P2014-55475)
 の分割
 原出願日 平成26年3月18日 (2014.3.18)

(71) 出願人 000161806
 京楽産業. 株式会社
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
 (74) 代理人 110000383
 特許業務法人 エビス国際特許事務所
 (72) 発明者 武内 浩
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
 京楽産業. 株式会社内
 (72) 発明者 立山 征秀
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
 京楽産業. 株式会社内
 (72) 発明者 新美 年弘
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
 京楽産業. 株式会社内
 Fターム(参考) 2C333 AA11 CA48 CA55 CA77 GA05

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】導光板による演出の演出効果をより向上させることができる遊技機を提供する。

【解決手段】演出表示を行う第1の表示領域と、第1の表示領域で行われる演出表示と連係した連係表示を行う第2の表示領域と、を含み、連係表示の表示態様は、所定の態様で表示する第1表示態様と、当該第1表示態様とは異なる態様で表示する第2表示態様と、を有し、演出表示の実行中において、第2の表示領域による連係表示を複数回行うことが可能であり、第1表示態様による連係表示が行われる場合と第2表示態様による連係表示が行われる場合とで、第1の表示領域による図柄画像の表示態様を同様な表示態様で表示することが可能であり、判定の結果が特別遊技状態とするとの結果である場合、第2の表示領域による連係表示が複数回行われ易い。

【選択図】 図 3 6

(a) 疑似連続予告演出時第1導光板表示装置発光パターン決定テーブル

特別図柄の 変動パターン	疑似連続予告演出時第1導光板表示装置発光パターン											
	PA1	PA2	PA3	PA4	PA5	PA6	PA7	PA8	PA9	PA10	PA11	PA12
変動パターン4	0~79	80~99	99	-	-	-	-	-	-	-	-	-
変動パターン6	0~69	70~84	85~99	-	-	-	-	-	-	-	-	-
変動パターン7	-	-	-	0~49	50~79	80~89	90~99	99	-	-	-	-
変動パターン9	0~54	55~84	85~99	-	-	-	-	-	-	-	-	-
変動パターン10	-	-	-	0~41	42~69	70~88	89~98	99	-	-	-	-
変動パターン12	0~9	10~49	50~99	-	-	-	-	-	-	-	-	-
変動パターン13	-	-	-	0~4	5~14	15~34	35~69	70~99	-	-	-	-
変動パターン15	0~4	5~44	45~99	-	-	-	-	-	-	-	-	-
変動パターン16	-	-	-	0~4	5~14	15~34	35~84	85~99	-	-	-	-
変動パターン17	-	-	-	-	-	-	-	-	0~9	10~34	35~84	85~99

(b) 決の演出時(最終図柄時)第1導光板表示装置発光パターン決定テーブル

特別図柄の 変動パターン	決の演出時(最終図柄時)第1導光板表示装置発光パターン		
	PA14	PA15	PA16
変動パターン8	0~29	30~84	85~99
変動パターン9	0~54	55~84	85~99
変動パターン10	0~49	50~84	85~99
変動パターン14	0~9	10~39	40~99
変動パターン15	0~4	5~39	40~99
変動パターン16	0~4	5~24	25~99

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

予め定められた判定条件が成立すると、遊技者にとって有利な特別遊技状態とするか否かの判定を行い、当該判定の結果に応じた演出表示を演出装置により行う演出制御手段を備える遊技機であって、

前記演出装置は、

前記判定の結果を遊技者が視認可能な表示態様で前記演出表示を行う第 1 の表示領域と

、
前記第 1 の表示領域よりも表示領域が遊技者側にあり、少なくとも非表示状態では、前記第 1 の表示領域を遊技者が視認可能な透過性を有し、表示状態では、前記第 1 の表示領域で行われる前記演出表示と連係した連係表示を行う第 2 の表示領域と、を含み、

前記第 1 の表示領域で行われる前記演出表示には、前記判定が行われると、図柄の変動表示を行い、当該図柄の変動表示を行った後、当該判定の結果を示す前記図柄の停止表示を行う図柄画像の表示を含み、

前記連係表示の表示態様は、所定の態様で表示する第 1 表示態様と、当該第 1 表示態様とは異なる態様で表示する第 2 表示態様と、を有し、

前記演出制御手段は、

前記演出表示の実行中において、前記第 2 の表示領域による前記連係表示を複数回行うことが可能であり、

前記第 1 表示態様による前記連係表示が行われる場合と前記第 2 表示態様による前記連係表示が行われる場合とで、前記第 1 の表示領域による前記図柄画像の表示態様を同様な表示態様で表示することが可能であり、

前記判定の結果が特別遊技状態とするとの結果である場合、前記第 2 の表示領域による前記連係表示が複数回行われ易い、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ぱちんこ遊技機や回動式遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機では、予め定められた判定条件が成立すると、遊技者にとって有利な特別遊技状態（大当たり遊技）とするか否かの判定を行い、特定の判定結果であれば特別遊技状態とするように制御されている。さらに、特別遊技状態とするか否かの判定結果について、様々な動画像や静止画像で構成された演出画像を演出表示装置に表示したり、可動物を可動して、遊技者の遊技を盛り上げるさまざまな演出を行うものが主流になっている。

【0003】

また、近年の遊技機においては、演出表示装置とは別に、演出に用いる表示装置として、演出表示装置の前面側に配置され、少なくとも非表示状態では、演出表示装置の演出画像を視認可能な透過性を有した導光板が設けられている遊技機が提案されている（例えば、特許文献 1 を参照）。

【0004】

また、特許文献 1 には、演出表示装置の前面に導光板を配置し、演出表示装置に表示される遊技に関わる情報の表示が、導光板の表示に重なる位置に配置されている場合、又は、可動物による演出が行われている場合は導光板の表示を制限し、少なくとも当該情報の表示に重なる位置で表示される導光板の表示は行わないようにし、当該情報、又は、可動物による演出の視認性が悪くなることを防止している遊技機に関する記載がされている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

10

20

30

40

50

【特許文献1】特開2014-23647号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかし、特許文献1に記載のような遊技機では、導光板による演出の演出効果が乏しいという問題があった。

【0007】

そこで、本発明は、導光板による演出の演出効果をより向上させることができる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】

【0008】

本願請求項1に記載の発明は、予め定められた判定条件が成立すると、遊技者にとって有利な特別遊技状態とするか否かの判定を行い、当該判定の結果に応じた演出表示を演出装置により行う演出制御手段を備える遊技機であって、前記演出装置は、前記判定の結果を遊技者が視認可能な表示態様で前記演出表示を行う第1の表示領域と、前記第1の表示領域よりも表示領域が遊技者側にあり、少なくとも非表示状態では、前記第1の表示領域を遊技者が視認可能な透過度を有し、表示状態では、前記第1の表示領域で行われる前記演出表示と連係した連係表示を行う第2の表示領域と、を含み、前記第1の表示領域で行われる前記演出表示には、前記判定が行われると、図柄の変動表示を行い、当該図柄の変動表示を行った後、当該判定の結果を示す前記図柄の停止表示を行う図柄画像の表示を含み、前記連係表示の表示態様は、所定の態様で表示する第1表示態様と、当該第1表示態様とは異なる態様で表示する第2表示態様と、を有し、前記演出制御手段は、前記演出表示の実行中において、前記第2の表示領域による前記連係表示を複数回行うことが可能であり、前記第1表示態様による前記連係表示が行われる場合と前記第2表示態様による前記連係表示が行われる場合とで、前記第1の表示領域による前記図柄画像の表示態様を同様な表示態様で表示することが可能であり、前記判定の結果が特別遊技状態とするとの結果である場合、前記第2の表示領域による前記連係表示が複数回行われ易い、ことを特徴とする

【0009】

また、前記演出装置は、前記判定結果を遊技者が視認可能な表示態様で演出表示を行うための第1の表示領域（画像表示装置31）と、前記第1の表示領域よりも表示領域が遊技者側にあり、少なくとも非表示状態では、前記第1の表示領域を遊技者が視認可能な透過度を有し、表示状態では、前記第1の表示領域で行われる演出表示と連係した連係表示を行う第2の表示領域（第1導光板表示装置60）と、を含み、前記演出制御手段は、前記第2の表示領域による前記連係表示を行うときは、当該連係表示を行っていないときに比べて、前記第1の表示領域による前記演出表示の輝度を下げる、又は、暗色表示にする（図53、図57（E）、図58（H）（L）、図59（M）（P）（Q）（R）、図60（S）（T））、ことを特徴とする。

【0010】

また、前記演出装置は、前記判定結果を遊技者が視認可能な表示態様で演出表示を行うための第1の表示領域（画像表示装置31）と、前記第1の表示領域よりも表示領域が遊技者側にあり、少なくとも非表示状態では、前記第1の表示領域を遊技者が視認可能な透過度を有し、表示状態では、前記第1の表示領域で行われる演出表示と連係した連係表示を行う第2の表示領域（第1導光板表示装置60）と、前記第1の表示領域と前記第2の表示領域の間に設けられ、所定の第1の位置（画像表示装置31の上方）から前記第1の表示領域と重複する第2の位置（画像表示装置31の前面）までの動作範囲において、前記第1の表示領域の演出表示と連係した連係動作を行う可動装置（装飾部材33a）とを備える（図5）、ことを特徴とする。

【0011】

また、前記演出装置は、前記判定結果を遊技者が視認可能な表示態様で演出表示を行う

10

20

30

40

50

ための第1の表示領域(画像表示装置31)と、前記第1の表示領域よりも表示領域が遊技者側にあり、少なくとも非表示状態では、前記第1の表示領域を遊技者が視認可能な透過度を有し、表示状態では、前記第1の表示領域で行われる演出表示と連係した連係表示を行う第2の表示領域(第1導光板表示装置60)と、を含み、前記第2の表示領域は、少なくとも前記第1の表示領域における中央領域(画像表示装置31の中央部)を除いた周辺領域(画像表示装置31の中央部を除く周辺部)に形成され、前記演出制御手段は、前記周辺領域において、前記第2の表示領域による前記連係表示を行う(図57(E)、図58(H)、図59(R)、図60(T))、ことを特徴とする。

【0012】

また、前記演出装置は、前記判定結果を遊技者が視認可能な表示態様で演出表示を行うための第1の表示領域(画像表示装置31)と、前記第1の表示領域よりも表示領域が遊技者側にあり、少なくとも非表示状態では、前記第1の表示領域を遊技者が視認可能な透過度を有し、表示状態では、前記第1の表示領域で行われる演出表示と連係した連係表示を行うための第2の表示領域(第1導光板表示装置60)と、を含み、前記演出制御手段は、前記連係表示を行う際、前記第2の表示領域において第1の表示態様(図35のPA1~PA12、PA23、PA26の発光態様)と、当該第1の表示態様に比べて出現率が低く設定された第2の表示態様(図35のPA13~PA22、PA24、PA25の発光態様)と、の何れか一方または両方により連係表示を行い、第2の表示態様は点滅表示態様を含み、第1の表示態様は点滅表示態様を含まない(図53、図57(E)、図58(H)(L)、図59(M)(P)(Q)(R)、図60(S)(T))、ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0013】

本発明の遊技機によれば、導光板による演出の演出効果をより向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】遊技機の正面図の一例を示す図である。

【図2】ガラス枠を開放させた状態の遊技機の斜視図の一例を示す図である。

【図3】遊技機の裏面側の斜視図の一例を示す図である。

【図4】第2大入賞口の部分斜視図である。

【図5】(a)は遊技板における第1導光板表示装置と第2導光板表示装置61の配置図を示し、(b)は遊技盤における画像表示装置と装飾部材及び第1導光板表示装置の分解図である。

【図6】各導光板における発光素子群の配置図である。

【図7】(a)は図5(a)に示す第1導光板表示装置のA-A線断面図を示し、(b)は、図5(a)に示す第1導光板表示装置のB-B線断面図である。

【図8】(a)~(e)が第1導光板表示装置の表示態様を示し、(f)が第2導光板表示装置の表示態様を示す図である。

【図9】遊技機全体のブロック図の一例を示す図である。

【図10】大当たり抽選の大当たり判定テーブルの一例を示す図である。

【図11】図柄決定テーブルの一例を示す図である。

【図12】特別電動役物作動態様決定テーブルの一例を示す図である。

【図13】大入賞口開放態様決定テーブルの一例を示す図である。

【図14】特別図柄の変動パターン決定テーブルの一例を示す図である。

【図15】大当たり抽選の事前判定テーブルの一例を示す図である。

【図16】普通図柄及び始動可動片に関するテーブルの一例を示す図である。

【図17】主制御基板におけるメイン処理を示す図である。

【図18】主制御基板におけるタイマ割込処理を示す図である。

【図19】主制御基板における入力制御処理を示す図である。

10

20

30

40

50

- 【図 2 0】主制御基板における第 1 始動口検出スイッチ入力処理を示す図である。
- 【図 2 1】主制御基板における特定領域検出信号入力処理を示す図である。
- 【図 2 2】主制御基板における特図特電制御処理を示す図である。
- 【図 2 3】主制御基板における特別図柄記憶判定処理を示す図である。
- 【図 2 4】主制御基板における大当たり判定処理を示す図である。
- 【図 2 5】主制御基板における特別図柄変動処理を示す図である。
- 【図 2 6】主制御基板における特別図柄停止処理を示す図である。
- 【図 2 7】主制御基板における大当たり遊技処理を示す図である。
- 【図 2 8】主制御基板における大当たり遊技終了処理を示す図である。
- 【図 2 9】主制御基板における普図普電制御処理を示す図である。 10
- 【図 3 0】主制御基板における普通図柄変動処理を示す図である。
- 【図 3 1】主制御基板における普通電動役物制御処理を示す図である。
- 【図 3 2】主制御基板から演出制御基板に送信されるコマンドの種別を示す図 (1) である。
- 【図 3 3】主制御基板から演出制御基板に送信されるコマンドの種別を示す図 (2) である。
- 【図 3 4】変動演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 3 5】導光板表示装置発光パターンテーブルの一例を示す図である。
- 【図 3 6】導光板表示装置発光パターン決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 3 7】演出制御基板におけるメイン処理を示す図である。 20
- 【図 3 8】演出制御基板におけるタイマ割込処理を示す図である。
- 【図 3 9】演出制御基板におけるコマンド解析処理の途中までを示す図である。
- 【図 4 0】図 3 9 のコマンド解析処理の続きを示す図である。
- 【図 4 1】演出制御基板における変動演出パターン決定処理を示す図である。
- 【図 4 2】演出制御基板における第 1 導光板表示装置発光パターン決定処理を示す図である。
- 【図 4 3】演出制御基板における電断復旧時報知処理を示す図である。
- 【図 4 4】大当たり遊技中における電断復旧画面の一例を示す図である。
- 【図 4 5】演出制御基板における報知パターン決定処理 1 を示す図である。
- 【図 4 6】大当たり遊技中に第 2 大入賞口を狙って遊技球を流下させることを遊技者に認識させるための報知演出の一例を示す図である。 30
- 【図 4 7】大当たり遊技中に第 1 大入賞口を狙って遊技球を流下させることを遊技者に認識させるための報知演出の一例を示す図である。
- 【図 4 8】大当たり遊技中に第 1 大入賞口又は第 2 大入賞口を狙って遊技球を流下させることを遊技者に認識させるための報知演出の一例を示す図である。
- 【図 4 9】特定領域有効期間中に遊技球が特定領域に入賞したことを認識させるための報知演出の一例を示す図である。
- 【図 5 0】演出制御基板における報知パターン決定処理 2 を示す図である。
- 【図 5 1】大当たり遊技における第 1 大入賞口及び第 2 大入賞口の開閉状態と、特定領域の有効及び無効の状態を時間的に示す図である。 40
- 【図 5 2】演出制御基板における特定領域入賞時報知処理を示す図である。
- 【図 5 3】大当たり遊技状態の終了後に高確率状態 (確変状態) に制御されることを遊技者に認識させるための報知演出の一例を示す図である。
- 【図 5 4】演出制御基板における演出ボタン演出制御処理を示す図である。
- 【図 5 5】演出制御基板における導光板演出制御処理を示す図である。
- 【図 5 6】演出制御基板における導光板演出制御処理を示す図である。
- 【図 5 7】本実施形態における演出態様の一例を示した図である。
- 【図 5 8】本実施形態における演出態様の一例を示した図である。
- 【図 5 9】本実施形態における演出態様の一例を示した図である。
- 【図 6 0】本実施形態における演出態様の一例を示した図である。 50

【発明を実施するための形態】**【0015】**

以下、本発明の実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。

【0016】

(遊技機の構成)

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

【0017】

遊技機1は、遊技店の島設備に取り付けられる外枠53と、その外枠53と回動可能に支持されたガラス枠50とが備えられている(図1～図3参照)。また、外枠53には、遊技球200が流下する遊技領域6が形成された遊技盤2が設けられている。

【0018】

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

なお、枠用照明装置34bは、発光装置に該当する。また、この演出ボタン35は操作手段に該当する。

【0019】

音声出力装置32は、BGM(バックグラウンドミュージック)、SE(サウンドエフェクト)等を出力し、サウンドによる演出を行っている。また、枠用照明装置34bは、各ランプの光の照射方向や発光色を変更して、照明による演出を行うようにしたものであって複数の位置に設けられている。

【0020】

演出ボタン35には、演出ボタン検出スイッチ35aが設けられており、この演出ボタン検出スイッチ35aが遊技者の操作を検出すると、この操作に応じてさらなる演出を実行することになる。同様にして、十字キー36にも、十字キー検出スイッチ36bが設けられており、遊技者が遊技機1へ所定の情報を入力することができるように構成されている(図9参照)。

特に、本実施形態では、演出ボタン35は、演出ボタン駆動モータ35b(図9参照)によって上下方向に移動することが可能に構成されている。

【0021】

また、ガラス枠50には、回動操作されることにより遊技領域6に向けて遊技球を発射させる操作ハンドル3と、複数の遊技球を貯留する受け皿40が設けられており、この受け皿40は、操作ハンドル3の方向側に遊技球が流下するように下りの傾斜を有している(図2参照)。この受け皿40の下りの傾斜の端部には、遊技球を受け入れる受入口が設けられており、この受入口に受け入れられた遊技球は、玉送りソレノイド4bが駆動することにより、ガラス枠50の裏面に設けられた玉送り開口部41へ遊技球が1個ずつ送り出される。

【0022】

そして、玉送り開口部41へ送り出された遊技球は、打出部材4cの方向に向けて下り傾斜を有している発射レール42により、発射レール42の下り傾斜の端部に誘導される。発射レール42の下り傾斜の端部の上方には、遊技球を停留させるストッパー43が設けられており、玉送り開口部41から送り出された遊技球は、発射レール42の下り傾斜の端部で1個の遊技球が停留されることになる(図2参照)。

【0023】

そして、遊技者が操作ハンドル3に触れることで、操作ハンドル3の内部に設けられているタッチセンサ3a(図9参照)が、操作ハンドル3と遊技者とが接触していることを

10

20

30

40

50

検知する。その後、遊技者が操作ハンドル3を回動させると、操作ハンドル3に直結している発射ボリューム3bも回動し、発射ボリューム3bにより遊技球の発射強度が調整され、調整された発射強度で発射用ソレノイド4aに直結された打出部材4cが回転する。この打出部材4cが回転することで、打出部材4cにより発射レール42の下り傾斜の端部に貯留されている遊技球200が打ち出され、遊技球が遊技領域6に発射されることとなる。

【0024】

上記のようにして発射された遊技球は、発射レール42からレール5a、5b間を上昇して玉戻り防止片5cを超えると、遊技領域6に到達し、その後遊技領域6内を自由落下する。このとき、遊技領域6に設けられた複数の釘や風車によって、遊技球は予測不能に落下することとなる。

10

【0025】

遊技盤2の遊技領域6内には、各種の入賞口（一般入賞口12、普通図柄ゲート13、第1始動口14、第2始動口15、第1大入賞口16、第2大入賞口17）と、画像表示装置31と、装飾部材33aと、第1導光板表示装置60と、第2導光板表示装置61と、その画像表示装置31と、装飾部材33aと、第1導光板表示装置60を取り囲むようにして飾り部材7とが設けられている。

なお、この画像表示装置31は、第1の表示領域に該当する。また、第1導光板表示装置60は、第2の表示領域に該当する。また、装飾部材33aは、可動装置に該当する。

20

【0026】

これに対して、遊技盤2の遊技領域6外には、第1特別図柄表示装置20と、第2特別図柄表示装置21と、普通図柄表示装置22と、第1特別図柄保留表示器23と、第2特別図柄保留表示器24と、普通図柄保留表示器25とが設けられている。

【0027】

一般入賞口12は、遊技領域6に複数設けられており、これらの一般入賞口12には、一般入賞口検出スイッチ12aが設けられている。この一般入賞口検出スイッチ12aが遊技球の入球を検出すると、所定の賞球（例えば10個の遊技球）が払い出されることとなる。

【0028】

また、上記遊技領域6の中央下側の領域には、遊技球が入球（進入）可能な始動領域を構成する第1始動口14および第2始動口15が設けられている。

30

【0029】

この第2始動口15は、一对の始動可動片15bを有しており、これら一对の始動可動片15bが閉状態に維持される第1の態様と、一对の始動可動片15bが開状態となる第2の態様とに可動制御される。なお、第2始動口15が上記第1の態様に制御されているときには、当該第2始動口15の真上に位置する障害物によって、遊技球の受入れを不可能または困難としている。一方で、第2始動口15が上記第2の態様に制御されているときには、上記一对の始動可動片15bが受け皿として機能し、第2始動口15への遊技球の入球が容易となる。つまり、第2始動口15は、第1の態様にあるときには遊技球の入球機会がほとんどなく、第2の態様にあるときには遊技球の入球機会が増すこととなる。

40

【0030】

ここで、第1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14aが設けられ、第2始動口15には遊技球の入球を検出する第2始動口検出スイッチ15aが設けられている。そして、第1始動口検出スイッチ14aまたは第2始動口検出スイッチ15aが遊技球の入球を検出すると、後述する「大当たり抽選」を行うための特別図柄判定用乱数値を取得する。

なお、この第1始動口検出スイッチ14aまたは第2始動口検出スイッチ15aが遊技球の入球を検出することが予め定められた判定条件に該当する。

【0031】

なお、第1始動口検出スイッチ14aまたは第2始動口検出スイッチ15aが遊技球の

50

入球を検出した場合には、上記特別図柄判定用乱数値の他にも、停止表示する特別図柄を決定するための大当たり図柄用乱数値、特別図柄の変動時間を決定するためのリーチ判定用乱数値・特図変動用乱数値も取得される。

【0032】

さらに、第1始動口検出スイッチ14aまたは第2始動口検出スイッチ15aが遊技球の入球を検出した場合にも、一般入賞口検出スイッチ12aが遊技球の入賞を検知したときと同様に、所定の賞球（例えば3個の遊技球）が払い出される。

【0033】

また、上記遊技領域6の左右の領域には、遊技球が通過可能な普通領域を構成する普通図柄ゲート13が設けられている。

10

【0034】

この普通図柄ゲート13には、遊技球の通過（進入）を検出するゲート検出スイッチ13aが設けられている。そして、普通図柄ゲート13に遊技球が通過すると、ゲート検出スイッチ13aが遊技球の通過を検出し、後述する「普通図柄抽選」を行うための普通図柄判定用乱数値を取得する。

【0035】

なお、ゲート検出スイッチ13aが遊技球の通過を検出した場合には、上記普通図柄判定用乱数値の他にも、停止表示する普通図柄を決定するための普図停止用乱数値、普通図柄の変動時間を決定するための普図時間用乱数値も取得される。

【0036】

さらに、上記遊技領域6の右側の領域には、遊技球が通過可能な普通領域を構成する普通図柄ゲート13に加え、遊技球が入球可能な第1大入賞口16と、遊技球が入球可能な第2大入賞口17と第2大入賞口17の前面（遊技者側）には第2導光板表示装置61も設けられている。

20

【0037】

このため、操作ハンドル3を大きく回動させ、強い力で打ち出された遊技球でないと、第1大入賞口16及び第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。

【0038】

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

30

【0039】

第2大入賞口17は、通常は第2大入賞口開閉扉17b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、後述する特別遊技が開始されると、第2大入賞口開閉扉17bが開放されるとともに、この第2大入賞口開閉扉17bが遊技球を第2大入賞口17内に導く受け皿として機能し、遊技球が第2大入賞口17に入球可能となる。（図4参照）この第2大入賞口17には第2大入賞口検出スイッチ17aが設けられており、この第2大入賞口検出スイッチ17aが遊技球の入球を検出すると、予め設定された賞球（例えば15個の遊技球）が払い出される。

40

【0040】

また、第2大入賞口17の内部には、遊技球が通過可能な特定領域18が設けられている。この特定領域18には、特定領域開閉ソレノイド180Bの駆動によってスライドする振分装置としてのスライド部材180Aが設けられている。このスライド部材180Aは、前方向にスライドして特定領域18の上部に配置されると、特定領域18を閉鎖状態とする。また、特定領域18の開口部分を覆ったスライド部材180Aが後方向にスライドすると、特定領域18を開放状態とする。

50

この特定領域 18 は、後述する「特定領域有効期間」において開放状態とされ、それ以外の期間においては閉鎖状態とされる。

【0041】

この特定領域 18 には、通過した遊技球を検出可能な特定領域検出センサ 18 a が設けられている。特定領域 18 上部にスライド部材 180 A がなく、特定領域 18 が開放状態とされている場合に第 2 大入賞口 17 に入球した遊技球は、特定領域 18 を通過し、その際に特定領域検出センサ 18 a によって検出される。その後、第 2 大入賞口検出スイッチ 17 a によって第 2 大入賞口 17 への入賞が検出される。一方、特定領域 18 がスライド部材 180 A によって閉鎖状態とされている場合に第 2 大入賞口 17 に入球した遊技球は、特定領域 18 を通過せずに開口部 180 C に進入して特定領域 18 とは異なり特定領域検出センサ 18 a を設けない非特定領域を通過した後に、第 2 大入賞口検出スイッチ 17 a によって検出される。

10

【0042】

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

【0043】

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

【0044】

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

20

【0045】

そして、上記特定の演出図柄 38 の組合せが「777」で停止表示した場合は後述する第 1 大当たりに当選したことが確定する。また、「777」以外の「111」や「666」のような演出図柄 38 の組合せで停止表示した場合は、演出図柄 38 の停止表示がされた時点では、何れの大当たりに当選したかが遊技者にわからないようになっている。

【0046】

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

30

【0047】

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

40

【0048】

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

【0049】

また、画像表示装置 31 の上方には装飾部材 33 a が設けられている。装飾部材 33 a は、ベルトを模した形状をしており、電動モータや電磁ソレノイド等の駆動装置によって構成される盤用駆動装置 33 によって駆動し、その動作態様によって遊技者にさまざまな期待感を与え、遊技を盛り上げるようにしている。この装飾部材 33 a は、通常、図 1 に

50

示すように画像表示装置 3 1 の上方に位置している。一方、遊技中には、画像表示装置 3 1 の前面に移動したり、あるいは中央部の回転部材が回転したりする動作を行う。

なお、この画像表示装置 3 1 の上方の位置は、第 1 の位置に該当する。また、画像表示装置 3 1 の前面に移動した位置は、第 2 の位置に該当する。

【 0 0 5 0 】

遊技盤 2 の遊技領域 6 外に設けられている第 1 特別図柄表示装置 2 0 は、第 1 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抽選の抽選結果を、第 1 特別図柄により報知するものであり、LED 等によって構成される複数の点灯部材によって構成されている。大当たり抽選の抽選結果に対応する特別図柄は、すぐに報知されるものではなく、所定時間に亘って変動表示（点滅）された後に、停止表示（点灯）されるようにしている。

10

【 0 0 5 1 】

また、第 2 特別図柄表示装置 2 1 は、第 2 始動口 1 5 に遊技球が入球したことを契機として行われた大当たり抽選の抽選結果を、第 2 特別図柄により報知するためのもので、その機能及び構成は、上記第 1 特別図柄表示装置 2 0 と同様である。

【 0 0 5 2 】

なお、本実施形態では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とを総称して、適宜「特別図柄」と総称することにする。

【 0 0 5 3 】

ここで、「大当たり抽選」とは、第 1 始動口 1 4 または第 2 始動口 1 5 に遊技球が入球したときに、特別図柄判定用乱数値を取得し、取得した特別図柄判定用乱数値が「大当たり」に対応する乱数値であるかの判定する処理をいう。

20

なお、この大当たり抽選は、特別遊技状態とするか否かの判定に該当する。

【 0 0 5 4 】

また、本実施形態において「大当たり」というのは、第 1 始動口 1 4 または第 2 始動口 1 5 に遊技球が入球したことを条件として行われる大当たり抽選において、大当たり遊技を実行する権利を獲得したことをいう。「大当たり遊技」においては、第 1 大入賞口 1 6 または第 2 大入賞口 1 7 が開放されるラウンド遊技を所定回数（例えば、4 回または 1 6 回）行う。各ラウンド遊技における第 1 大入賞口 1 6 または第 2 大入賞口 1 7 の最大開放時間については予め定められた時間が設定されており、この間に第 1 大入賞口 1 6 または第 2 大入賞口 1 7 に所定個数の遊技球（例えば 9 個）が入球すると、1 回のラウンド遊技が終了となる。つまり、「大当たり遊技」は、第 1 大入賞口 1 6 または第 2 大入賞口 1 7 に遊技球が入球するとともに、当該入球に応じた賞球を遊技者が獲得できる遊技である。

30

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

なお、この大当たり遊技は、特別遊技状態に該当する。

【 0 0 5 5 】

また、特別図柄の変動表示中や後述する特別遊技中等、第 1 始動口 1 4 または第 2 始動口 1 5 に遊技球が入球して、即座に大当たり抽選が行えない場合には、一定の条件のもとで、大当たり抽選の権利が保留される。

40

【 0 0 5 6 】

より具体的には、第 1 始動口 1 4 に遊技球が入球したときに取得された特別図柄判定用乱数値等を第 1 保留として記憶し、第 2 始動口 1 5 に遊技球が入球したときに取得された特別図柄判定用乱数値等を第 2 保留として記憶する。これら両保留は、それぞれ上限保留個数を 4 個に設定し、その保留個数は、それぞれ第 1 特別図柄保留表示器 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 5 7 】

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


50

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

【0058】

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

【0059】

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

10

【0060】

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

20

【0061】

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

【0062】

そして、ガラス枠50は、左右方向の一端側（たとえば遊技機1に正対して左側）においてヒンジ機構部51を介して外枠53に連結されており、ヒンジ機構部51を支点として左右方向の他端側（たとえば遊技機1に正対して右側）を外枠53から開放させる方向に回動可能とされている。ガラス枠50は、ガラス板52とともに遊技盤2を覆い、ヒンジ機構部51を支点として扉のように回動することによって、遊技盤2を含む外枠53の内側部分を開放することができる。

30

【0063】

ガラス枠50における左右方向の他端側には、ガラス枠50の他端側を外枠53に固定するロック機構が設けられている。ロック機構による固定は、専用の鍵によって解除することが可能とされている。また、ガラス枠50には、ガラス枠50が外枠53から開放されているか否かを検出する扉開放スイッチ133も設けられている。

【0064】

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

40

【0065】

ここで、図5～図8を用いて、第1導光板表示装置60と、第2導光板表示装置61について説明する。

【0066】

図5(a)は遊技板における第1導光板表示装置60と第2導光板表示装置61の配置図である。

50

【 0 0 6 7 】

図 5 (a) に示すように、遊技盤 2 には、略中央部に画像表示装置 3 1 と装飾部材 3 3 a が取り付けられている飾り部材 7 内側開口部がある。

第 1 導光板表示装置 6 0 は、飾り部材 7 内側開口部と略同じ形状であり、画像表示装置 3 1 及び装飾部材 3 3 a よりも遊技者側になるように飾り部材 7 内側開口部に嵌め込まれている。また、詳しくは図 5 (b) で説明するが、第 1 導光板表示装置 6 0 は、第 1 導光板 6 2 a からなる単層構造の領域と第 1 導光板 6 2 a と第 2 導光板 6 2 b と第 3 導光板 6 2 c とからなる複層構造の領域がある。

【 0 0 6 8 】

また、第 2 導光板表示装置 6 1 は、第 2 大入賞口 1 7 と略同じ形状の第 4 導光板 6 2 d からなる単層構造で、第 2 大入賞口 1 7 の前面 (遊技者側) に設けられている。

【 0 0 6 9 】

図 5 (b) は、遊技盤 2 における画像表示装置 3 1 と装飾部材 3 3 a 及び第 1 導光板表示装置 6 0 の分解図である。

【 0 0 7 0 】

図 5 (b) に示すように、飾り部材 7 内側開口部には、奥側 (遊技盤側) から画像表示装置 3 1 が配され、次に、飾り部材 7 内側開口部の画像表示装置 3 1 が取り付けられている領域よりも上方の領域に、画像表示装置 3 1 よりも遊技者側となるように装飾部材 3 3 a が配され、そして、第 1 導光板表示装置 6 0 が最も前面 (遊技者側) になるように配されている。

なお、このように、第 1 導光板表示装置 6 0 を装飾部材 3 3 a よりも遊技者側に配置することで装飾部材 3 3 a の可動に連動させた導光板による演出が可能となり、演出効果をより向上することができる。

【 0 0 7 1 】

また、第 1 導光板表示装置 6 0 は、飾り部材 7 内側開口部と略同じ形状の第 1 導光板 6 2 a と、飾り部材 7 内側開口部の画像表示装置 3 1 よりも上方の領域と略同じ形状の第 2 導光板 6 2 b、第 3 導光板 6 2 c とが重ね合わせた構造となっている。

なお、このように、第 1 導光板表示装置 6 0 の構造を画像表示装置 3 1 の前面部は第 1 導光板 6 2 a のみの単層構造で、画像表示装置 3 1 よりも上方の領域では、第 1 導光板 6 2 a と第 2 導光板 6 2 b と第 3 導光板 6 2 c との複層構造にすることで、画像表示装置 3 1 の前面は単層なので、画像表示装置 3 1 の視認性を阻害することなく、画像表示装置 3 1 よりも上方の領域では複層構造なので様々な演出が行うことができる。

【 0 0 7 2 】

図 6 は、各導光板における発光素子群の配置図である。

図 6 に示すように、各導光板の左右側面には、複数の発光素子が略等間隔及び、左右交互になるように配置されている。このように、左右交互に配置することによって、広範囲の文字や絵柄等を均等に発光させることができる。

図 6 (a) に示すように、第 1 導光板 6 2 a の左右側面には、第 1 発光素子群 6 3 a、第 2 発光素子群 6 3 b、第 3 発光素子群 6 3 c が設けられている。

また、図 6 (b) に示すように、第 2 導光板 6 2 b の左右側面には、第 4 発光素子群 6 3 d が設けられている。

また、図 6 (c) に示すように、第 3 導光板 6 2 c の左右側面には、第 5 発光素子群 6 3 e が設けられている。

また、図 6 (d) に示すように、第 4 導光板 6 2 d の左右側面には、第 6 発光素子群 6 3 f が設けられている。

なお、これら発光素子は例えば、フルカラー LED を適用し、赤、緑、青、水、紫、黄、白の 7 色に発光可能なものとする。

なお、図示はしないが第 1 導光板表示装置 6 0 と第 2 導光板表示装置 6 1 はランプ制御部 1 7 0 に接続されている。

【 0 0 7 3 】

10

20

30

40

50

図7(a)は、図5(a)の第1導光板表示装置60のA-A線断面図である。図7(a)に示すように、第1導光板62aと第2導光板62bと第3導光板62cとを重ねて配し、各導光板の左右側面に発光素子を配して、これらの周囲をフレーム64a(例えば樹脂フレーム)で囲った構造となっている。発光素子はフレーム64aに覆われる様に各導光板の左右側面に配されている。このように、フレーム64aに覆われる構造にして、光が外部に漏れないようにしている。

【0074】

図7(b)は、図5(a)の第1導光板表示装置60のB-B線断面図である。図7(b)に示すように、単層構造部分でも図7(a)で示した複層構造部分と同様に、第1導光板62aの左右側面に発光素子を配置して、これらの周囲をフレーム64a(例えば樹脂フレーム)で囲った構造となっている。発光素子はフレーム64aに覆われる様に各導光板の左右側面に配されている。このように、フレーム64aに覆われる構造にして、光が外部に漏れないようにしている。

10

【0075】

また、図示はしないが第2導光板表示装置61も略同様な構造となっており、第2導光板表示装置61は、左右側面に設けられた発光素子を囲っているフレームを介して、遊技盤2に取り付けられており、第2大入賞口開閉扉17bが作動していない時は、第2大入賞口17と、第2導光板表示装置61との間を遊技球が通過でき、及び、第2大入賞口開閉扉17bが作動している時は、第2大入賞口開閉扉17bと、第2導光板表示装置61とが、干渉しない位置となっており、入賞ゲート10のような略コの字状になっている。

20

【0076】

各導光板には微細凹凸加工により、文字や絵柄等の表示情報を示すドットパターンが形成されている。ドットパターンとは、導光板に発光素子からの光が入射されることによって、所定の文字や絵柄等を表示させるための加工溝である。

第1導光板62aに第1発光素子群63aにより光が入射された場合には、図8(a)で示すように、画像表示装置31の中央部を除く周辺部に、演出図柄38を強調させるような第1ドットパターン65aが表示される。

第1導光板62aに、第2発光素子群63bにより、光が入射された場合には、図8(b)で示すように、画像表示装置31の中央部に、放射状のような第2ドットパターン65bが表示される。

30

第1導光板62aに、第3発光素子群63cにより、光が入射された場合には、画像表示装置31上方に、図8(c)で示すように、装飾部材33aが下方に移動する際の、軌跡を描いたような第3ドットパターン65cが表示される。

第2導光板62bに、第4発光素子群63dにより、光が入射された場合には、画像表示装置31上方に、図8(d)で示すように「大当たり」文字の第4ドットパターン65dが表示される。

第3導光板62cに、第5発光素子群63eにより、光が入射された場合には、画像表示装置31上方に、図8(e)で示すように「確変」文字の第5ドットパターン65eが表示される。

第4導光板62dに、第6発光素子群63fにより、光が入射された場合には、第2大入賞口17の前面(遊技者側)に、図8(f)で示すように「V」文字の第6ドットパターン65fが表示される。

40

詳しくは後述するが、これら第1導光板表示装置60、及び、第2導光板表示装置61による発光表示は、遊技の進行に応じて、様々なタイミングで行なう。

なお、この画像表示装置31の中央部は、中央領域に該当する。また、画像表示装置31の中央部を除く周辺部は、周辺領域に該当する。

【0077】

(遊技機全体のブロック図)

次に、図9の遊技機1の全体のブロック図を用いて、遊技の進行を制御する制御手段について説明する。

50

【 0 0 7 8 】

主制御基板 1 1 0 は、遊技の基本動作を制御し、第 1 始動口検出スイッチ 1 4 a 等の各種検出信号を入力して、第 1 特別図柄表示装置 2 0 や第 1 大入賞口開閉ソレノイド 1 6 c 等を駆動させて遊技を制御するものである。

【 0 0 7 9 】

この主制御基板 1 1 0 は、演出制御基板 1 2 0 と、払出制御基板 1 3 0 と、電源基板 1 4 0 とに接続されている。

【 0 0 8 0 】

ここで、主制御基板 1 1 0 と演出制御基板 1 2 0 との通信は、主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 2 0 への一方向のみにデータを通信可能に構成されており、主制御基板 1 1 0 と払出制御基板 1 3 0 との通信は、双方向にデータを通信可能に構成されている。また、主制御基板 1 1 0 は、電源基板 1 4 0 から電源電圧を入力している。

【 0 0 8 1 】

また、主制御基板 1 1 0 は、メイン CPU 1 1 0 a、メイン ROM 1 1 0 b およびメイン RAM 1 1 0 c から構成されるワンチップマイコン 1 1 0 m 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。

【 0 0 8 2 】

この主制御用の入力ポートには、払出制御基板 1 3 0、一般入賞口 1 2 に遊技球が入球したことを検知する一般入賞口検出スイッチ 1 2 a、普通図柄ゲート 1 3 に遊技球が通過したことを検知するゲート検出スイッチ 1 3 a、第 1 始動口 1 4 に遊技球が入球したことを検知する第 1 始動口検出スイッチ 1 4 a、第 2 始動口 1 5 に遊技球が入球したことを検知する第 2 始動口検出スイッチ 1 5 a、第 1 大入賞口 1 6 に遊技球が入球したことを検知する第 1 大入賞口検出スイッチ 1 6 a、第 2 大入賞口 1 7 に遊技球が入球したことを検知する第 2 大入賞口検出スイッチ 1 7 a が接続されている。この主制御用の入力ポートによって、各種信号が主制御基板 1 1 0 に入力される。

【 0 0 8 3 】

また、主制御用の出力ポートには、演出制御基板 1 2 0、払出制御基板 1 3 0、第 2 始動口 1 5 の始動可動片 1 5 b を開閉動作させる始動口開閉ソレノイド 1 5 c、第 1 大入賞口開閉扉 1 6 b を動作させる第 1 大入賞口開閉ソレノイド 1 6 c、第 2 大入賞口開閉扉 1 7 b を動作させる第 2 大入賞口開閉ソレノイド 1 7 c、特別図柄を表示する第 1 特別図柄表示装置 2 0 と第 2 特別図柄表示装置 2 1、普通図柄を表示する普通図柄表示装置 2 2、特別図柄の保留球数を表示する第 1 特別図柄保留表示器 2 3 と第 2 特別図柄保留表示器 2 4、普通図柄の保留球数を表示する普通図柄保留表示器 2 5、外部情報信号を出力する遊技情報出力端子板 3 0 が接続されている。この主制御用の出力ポートによって、各種信号が出力される。

【 0 0 8 4 】

メイン CPU 1 1 0 a は、各検出スイッチやタイマからの入力信号に基づいて、メイン ROM 1 1 0 b に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、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。

【 0 0 8 5 】

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

具体的には、大当たり抽選に用いられる大当たり判定テーブル（図 1 0 参照）、特別図柄の停止図柄を決定する図柄決定テーブル（図 1 1 参照）、大入賞口開閉扉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（図 1 2 参照）、大入賞口開放態様決定テーブル（図 1 3 参照）、特別図柄の変動パターンを決定する変動パターン決定テーブル（図 1 4 参照）、大当たり抽選の事前判定テーブル（図 1 5 参照）、普通図柄抽選に参照される当り判定テーブル（図 1 6 参照）等がメイン ROM 1 1 0 b 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

10

20

30

40

50

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。

【0086】

主制御基板110のメインRAM110cは、メインCPU110aの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能し、複数の記憶領域を有している。

例えば、メインRAM110cには、特図特電処理データ記憶領域、普図普電処理データ記憶領域、普通図柄保留数(G)記憶領域、普通図柄保留記憶領域、停止普図データ記憶領域、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域、第2特別図柄保留数(U2)記憶領域、第1特別図柄乱数値記憶領域、第2特別図柄乱数値記憶領域、ラウンド遊技回数(R)記憶領域、開放回数(K)記憶領域、大入賞口入球数(C)記憶領域、始動開放回数カウンタ、遊技状態記憶領域(高確率遊技フラグ記憶領域と時短遊技フラグ記憶領域)、高確率遊技回数(X)カウンタ、時短回数(J)カウンタ、遊技状態バッファ、停止特図データ記憶領域、停止普図データ記憶領域、演出用伝送データ格納領域、特別図柄時間カウンタ、特別遊技タイマカウンタ、始動開放タイマカウンタ、始動閉鎖タイマカウンタ、始動インターバルタイマカウンタなど各種のタイマカウンタ、賞球カウンタ等が設けられている。

10

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

【0087】

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

20

【0088】

演出制御基板120は、主に遊技中や待機中等の各演出を制御し、遊技の演出の内容を総合して管理する演出制御部120mと、画像表示装置31における画像の表示制御を行う画像制御部150と、盤用駆動装置33におけるソレノイドやモータ等の駆動制御を行う駆動制御部160と、盤用照明装置34a、及び、第1導光板表示装置60、第2導光板表示装置61におけるLED等の発光制御を行うランプ制御部170とを備えている。

なお、盤用照明装置34aは、発光装置に該当する。

30

【0089】

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

【0090】

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

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

40

【0091】

演出制御部120mは、サブCPU120a、サブROM120b、サブRAM120cを備えている。

【0092】

サブCPU120aは、主制御基板110から受信したコマンド、または、後述する枠制御基板180から受信した演出ボタン検出スイッチ35a、十字キー検出スイッチ36b等からの入力信号に基づいて、サブROM120bに格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、当該処理に基づいて、画像制御部150、駆動制御部160、ランプ制御部170及び枠制御基板180に各種の演出を実行させるための指示を行う

50

(データを送信する)。

【0093】

例えば、サブCPU120aは、主制御基板110から特別図柄の変動態様を示す変動パターン指定コマンドを受信すると、受信した変動パターン指定コマンドの内容を解析して、画像表示装置31、音声出力装置32、盤用駆動装置33、盤用照明装置34a、第1導光板表示装置60、枠用照明装置34b、演出ボタン駆動モータ35bに所定の演出を実行させるための演出用データ(後述する演出パターン指定コマンド等)を決定する。そして、決定した演出用データを画像制御部150、駆動制御部160と、ランプ制御部170及び枠制御基板180へ送信する。

なお、このサブCPU120aは、演出制御手段に該当する。

10

【0094】

サブROM120bには、演出制御用のプログラムや各種の遊技の決定に必要なデータ、テーブルが記憶されている。

具体的には、変動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34参照)、導光板表示装置発光パターンの一覧を示す導光板表示装置発光パターンテーブル(図35)、導光板表示装置の発光パターンを決定するための導光板表示装置発光パターン決定テーブル(図36)等がサブROM120bには記憶されている。

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。

20

【0095】

サブRAM120cは、サブCPU120a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、データの種別に応じて複数種類の記憶領域を有している。

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。

【0096】

画像制御部150は、画像表示装置31と接続しており、演出制御部120m(サブCPU120a)から送信された各種の演出用データに基づいて、画像表示装置31における画像の表示制御を行う。

【0097】

このとき、画像制御部150と、画像表示装置31との間には、画像データを表示させる際に所定の画像形式に変換して出力するブリッジ機能を有する汎用基板39が設けられている。

30

【0098】

この汎用基板39は、画像データを表示する画像表示装置31の性能に対応する画像形式に変換するブリッジ機能を有しており、例えば、SXGA(1280ドット×1080ドット)の19インチの液晶表示装置を画像表示装置31として接続したときと、XGA(1024ドット×768ドット)の17インチの液晶表示装置を画像表示装置31として接続したときとの解像度の違い等を吸収する。

【0099】

画像制御部150は、液晶制御CPU150a、液晶制御RAM150b、液晶制御ROM150c、CGROM151、水晶発振器152、VRAM153、描画制御部(VDP(Video Display Processor)159(以下、「VDP159」と称する))とを備えている。

40

【0100】

液晶制御CPU150aは、演出制御部120mから送信された演出用データ(演出パターン指定コマンド等)に基づいて、描画制御コマンド群から構成されるディスプレイリストを作成し、このディスプレイリストをVDP159に対して送信することによってCGROM151に記憶されている画像データを画像表示装置31に表示させる指示を行う。

50

【0101】

また、液晶制御CPU150aは、VDP159からVblank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。

【0102】

液晶制御RAM150bは、液晶制御CPU150aに内蔵されており、液晶制御CPU150aの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能し、液晶制御ROM150c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。

【0103】

また、液晶制御ROM150cは、マスクROM等で構成されており、液晶制御CPU150aの制御処理のプログラム、ディスプレイリストを生成するためのディスプレイリスト生成プログラム、演出用データに対応する画像を用いた演出のアニメーションを表示するためのアニメパターン、アニメーション情報等が記憶されている。

10

【0104】

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

【0105】

CGROM151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ピクセル×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、この画素情報は、それぞれの画素毎に色番号を指定する色番号情報と画像の透明度を示す値とから構成されている。このCGROM151は、VDP159によって画像データ単位で読み出しが行われ、このフレームの画像データ単位で画像処理が行われる。

20

【0106】

さらに、CGROM151には、色番号を指定する色番号情報と実際に色を表示するための表示色情報とが対応づけられたパレットデータを圧縮せずに記憶している。なお、CGROM151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、MPEG4等の公知の種々の圧縮方式を用いることができる。

30

【0107】

水晶発振器152は、パルス信号をVDP159に出力し、このパルス信号を分周することで、VDP159が制御を行うためのシステムクロック、画像表示装置31と同期を図るための同期信号等が生成される。

【0108】

VRAM153は、画像データの書込みまたは読み出しが高速なSRAMで構成されている。このVRAM153は、液晶制御CPU150aから出力されたディスプレイリストを一時的に記憶するディスプレイリスト記憶領域、画像表示装置31に対応するフレームバッファ領域等を有している。

40

【0109】

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

【0110】

VDP159は、いわゆる画像プロセッサであり、液晶制御CPU150aからの指示（ディスプレイリスト）に基づいて、CGROM151に記憶された画像データをVRAM153のフレームバッファ領域の「描画用フレームバッファ」に描画する。さらに、V

50

D P 1 5 9 は、フレームバッファ領域の「表示用フレームバッファ」から画像データを読み出す。そして、読み出した画像データに基づいて、映像信号（L V D S 信号や R G B 信号等）を生成して、画像表示装置 3 1 に出力して表示させる。

【 0 1 1 1 】

駆動制御部 1 6 0 は、盤用駆動装置 3 3 と接続しており、演出制御部 1 2 0 m（サブ C P U 1 2 0 a）から送信された各種の演出用データに基づいて、盤用駆動装置 3 3 におけるソレノイドやモータ等の駆動制御を行う。そして、この盤用駆動装置 3 3 を駆動制御することにより、遊技盤 2 に設けられた装飾部材 3 3 a が駆動することになる。

【 0 1 1 2 】

ランプ制御部 1 7 0 は、盤用照明装置 3 4 a と、第 1 導光板表示装置 6 0 と、第 2 導光板表示装置 6 1 と接続しており、演出制御部 1 2 0 m（サブ C P U 1 2 0 a）から送信された各種の演出用データに基づいて、盤用照明装置 3 4 a と、第 1 導光板表示装置 6 0 と、第 2 導光板表示装置 6 1 における L E D 等の発光制御を行う。

そして、これら盤用照明装置 3 4 a と、第 1 導光板表示装置 6 0 と、第 2 導光板表示装置 6 1 を発光制御することにより、遊技盤 2 に設けられた盤用照明装置 3 4 a と、第 1 導光板表示装置 6 0 と、第 2 導光板表示装置 6 1 が点灯・点滅・消灯することになる。

そして、盤用照明装置 3 4 a における発光制御の点滅間隔は、例えば 0 . 1 秒 ~ 0 . 3 秒間隔となっている。また、第 1 導光板表示装置 6 0 と、第 2 導光板表示装置 6 1 における発光制御の点滅間隔（発光色の切替え間隔）は、例えば 0 . 4 秒間隔とし、盤用照明装置 3 4 a における発光制御の点滅間隔に比べ、第 1 導光板表示装置 6 0 と、第 2 導光板表示装置 6 1 における発光制御の点滅間隔の方が長くなる様に制御している。

また、第 1 導光板表示装置 6 0 及び第 2 導光板表示装置 6 1 が発光制御を行っているときは、ほとんどの場合で盤用照明装置 3 4 a による発光制御も行われており、それら発光制御が点滅表示である場合でも、第 1 導光板表示装置 6 0 及び第 2 導光板表示装置 6 1 における点滅の方が盤用照明装置 3 4 a における点滅より、点滅間隔が長いので遊技者に不快感を与えないようにしている。

【 0 1 1 3 】

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

【 0 1 1 4 】

枠制御基板 1 8 0 は、演出制御基板 1 2 0 から送信された各種の演出用データに基づいて、所定の音声データを音声出力装置 3 2 に出力する制御を行うとともに、枠用照明装置 3 4 b における L E D 等の発光制御を行い、演出ボタン駆動モータ 3 5 b の駆動制御を行う。この枠制御基板 1 8 0 の制御により、ガラス枠 5 0 に設けられた音声出力装置 3 2 が音声を出力するとともに、枠用照明装置 3 4 b が点灯・点滅・消灯し、演出ボタン 3 5 が上下方向に移動することになる。また、枠用照明装置 3 4 b における発光制御の点滅間隔も前述した盤用照明装置 3 4 a と同じ点滅間隔（0 . 1 秒 ~ 0 . 3 秒）とする。要するに、枠用照明装置 3 4 b における発光制御の点滅間隔に比べ、第 1 導光板表示装置 6 0 と、第 2 導光板表示装置 6 1 における発光制御の点滅間隔（発光色の切替え間隔）の方が長くなる様に制御している。

また、第 1 導光板表示装置 6 0 及び第 2 導光板表示装置 6 1 が発光制御を行っているときは、ほとんどの場合で枠用照明装置 3 4 b による発光制御も行われており、それら発光制御が点滅表示である場合でも、第 1 導光板表示装置 6 0 及び第 2 導光板表示装置 6 1 における点滅の方が枠用照明装置 3 4 b における点滅より、点滅間隔が長いので遊技者に不快感を与えないようにしている。

【 0 1 1 5 】

さらに、枠制御基板 1 8 0 は、演出ボタン検出スイッチ 3 5 a と、十字キー検出スイッチ 3 6 b とからの入力信号を入力すると、その入力信号を演出制御基板 1 2 0 に送信する

。すなわち、演出制御基板 120 は、演出ボタン検出スイッチ 35 a と、十字キー検出スイッチ 36 b とからの入力信号を、枠制御基板 180 を介して入力することになる。

【0116】

払出制御基板 130 は、遊技球の払い出し制御を行う払出制御部 131 と、遊技球の発射制御を行う発射制御部 132 とを備えている。

【0117】

この払出制御基板 130 は、主制御基板 110 と、電源基板 140 と接続されており、上述したように、払出制御基板 130 と主制御基板 110 との通信は、双方向にデータを通信可能に構成されており、払出制御基板 130 は、電源基板 140 から電源電圧を入力している。

10

【0118】

払出制御部 131 は、払出 CPU 131 a、払出 ROM 131 b、払出 RAM 131 c から構成されるワンチップマイコンから構成されている。

【0119】

払出 CPU 131 a は、遊技球が払い出されたか否かを検知する払出球計数検出スイッチ 135、扉開放スイッチ 133、タイマからの入力信号に基づいて、払出 ROM 131 b に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、当該処理に基づいて、対応する払出データを主制御基板 110 に送信する。

【0120】

また、払出制御基板 130 の出力側には、遊技球の貯留部から所定数の遊技球を払い出すための払出装置の払出モータ 134 が接続されている。払出 CPU 131 a は、主制御基板 110 から送信された払出個数指定コマンドに基づいて、払出 ROM 131 b から所定のプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、払出装置の払出モータ 134 を制御して所定の遊技球を払い出す。このとき、払出 RAM 131 c は、払出 CPU 131 a の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

20

【0121】

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

30

【0122】

タッチセンサ 3 a は、操作ハンドル 3 の内部に設けられ、遊技者が操作ハンドル 3 に触れたことによる静電容量の変化を利用した静電容量型の近接スイッチから構成される。タッチセンサ 3 a は、遊技者が操作ハンドル 3 に触れたことを検知すると、発射制御部 132 に発射用ソレノイド 4 a の通電を許可するタッチ信号を出力する。発射制御部 132 は、大前提としてタッチセンサ 3 a からタッチ信号の入力がなければ、遊技球 200 を遊技領域 6 に発射させないように構成されている。

【0123】

発射ボリューム 3 b は、操作ハンドル 3 が回転する回転部に直結して設けられ、可変抵抗器から構成される。発射ボリューム 3 b は、その発射ボリューム 3 b に印加された定電圧（例えば 5 V）を可変抵抗器により分圧して、分圧した電圧を発射制御部 132 に供給する（発射制御部 132 に供給する電圧を可変させる）。発射制御部 132 は、発射ボリューム 3 b により分圧された電圧に基づいて、発射用ソレノイド 4 a を通電して、発射用ソレノイド 4 a に直結された打出部材 4 c を回転させることで、遊技球 200 を遊技領域 6 に発射させる。

40

【0124】

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

50

【 0 1 2 5 】

ここで、発射用ソレノイド 4 a の回転速度は、発射制御部 1 3 2 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、1 個の遊技球は約 0 . 6 秒毎に発射されることになる。

【 0 1 2 6 】

玉送りソレノイド 4 b は、直進ソレノイドから構成され、受け皿 4 0 にある遊技球を、発射用ソレノイド 4 a に直結された打出部材 4 c に向けて 1 個ずつ送り出している。

【 0 1 2 7 】

電源基板 1 4 0 は、コンデンサからなるバックアップ電源を備えており、遊技機 1 に電源電圧を供給するとともに、遊技機 1 に供給する電源電圧を監視し、電源電圧が所定値以下となったときに、電断検知信号を主制御基板 1 1 0 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 1 1 0 a 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 1 1 0 a は動作停止状態になる。なお、バックアップ電源はコンデンサに限らず、例えば、電池でもよく、コンデンサと電池とを併用して用いてもよい。

【 0 1 2 8 】

(遊技条件の説明)

次に、遊技が進行する際の条件となる遊技条件について説明する。本実施の形態において、大当たりの当選確率については「低確率」状態又は「高確率」状態のもとで遊技が進行し、遊技球の第 2 始動口 7 への入賞容易性については「時短」状態又は「非時短」状態のもとで遊技が進行する。初期 (電源投入時) の遊技条件は、「低確率」状態且つ「非時短」状態に設定されており、この「低確率」状態且つ「非時短」状態を基準として「通常遊技状態」と称する。

【 0 1 2 9 】

本実施形態において「低確率遊技状態」というのは、第 1 始動口 1 4 または第 2 始動口 1 5 に遊技球が入球したことを条件として行われる大当たり抽選において、大当たりの当選確率が、例えば 1 / 3 9 9 と低く設定された遊技状態をいう。これに対して「高確率遊技状態」というのは、低確率遊技状態と比べて大当たりの当選確率が向上し、大当たりの当選確率が、例えば 1 / 5 3 . 2 と高く設定された遊技状態をいう。したがって、「高確率遊技状態」では、「低確率遊技状態」よりも、大当たりに当選しやすいこととなる。なお、低確率遊技状態から高確率遊技状態に変更するのは、後述する大当たり遊技を終了した後である。

【 0 1 3 0 】

なお、「高確率」状態は、大当たり遊技において遊技球が特定領域 1 8 を有効に通過することによって、当該大当たり遊技の終了する際に発生する。すなわち、大当たりに当選して、当該大当たり遊技中に第 2 大入賞口 1 7 が開放している間に遊技球が第 2 大入賞口 1 7 に入球し、特定領域 1 8 を通過すると、当該大当たり遊技の終了後に「高確率」状態となり、当該大当たり遊技中に特定領域 1 8 を通過することができないと「高確率」状態は発生せず、「低確率」状態となる。

【 0 1 3 1 】

本実施形態において「非時短遊技状態」というのは、普通図柄ゲート 1 3 を遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄抽選において、その抽選結果に対応する普通図柄の平均の変動時間が「時短遊技状態」よりも長く設定され、かつ、当たりに当選した際の第 2 始動口 1 5 の開放時間が短く設定されやすい遊技状態をいう。例えば、普通図柄ゲート 1 3 を遊技球が通過すると、普通図柄抽選が行われて、普通図柄表示装置 2 2 において普通図柄の変動表示が行われるが、普通図柄は変動表示が開始されてから、例えば 3 0 秒後に停止表示する。そして、抽選結果が当たりであった場合には、普通図柄の停止表示後に、第 2 始動口 1 5 が 0 . 2 秒間、開放態様に制御される。

10

20

30

40

50

【 0 1 3 2 】

これに対して「時短遊技状態」というのは、普通図柄ゲート13を遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄抽選において、その抽選結果に対応する普通図柄の平均の変動時間が「非時短遊技状態」よりも短く設定され、かつ、当たりに当選した際の第2始動口15の開放時間が例えば3秒と、「非時短遊技状態」よりも長く設定された遊技状態をいう。さらに、「非時短遊技状態」においては普通図柄抽選において当たりに当選する確率が例えば1/16と低く設定され、「時短遊技状態」においては普通図柄抽選において当たりに当選する確率が例えば15/16と高く設定される。したがって、「時短遊技状態」においては、「非時短遊技状態」よりも、普通図柄ゲート13を遊技球が通過すると、第2始動口15が開放態様に制御されやすくなる。これにより、「時短遊技状態」では、遊技者は遊技球を消費せずに遊技を進行することが可能となる。

10

【 0 1 3 3 】

なお、実施形態において、「時短遊技状態」は、「非時短遊技状態」と比べて、普通図柄の変動時間、第2始動口15の開放時間および普通図柄抽選の当選確率が有利になるよう設定されている。しかしながら、「時短遊技状態」は、普通図柄の変動時間、第2始動口15の開放時間および普通図柄抽選の当選確率のいずれか1つのみが有利になるように設定されていてもよい。

【 0 1 3 4 】

次に、図10～図16を参照して、メインROM110b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。

20

【 0 1 3 5 】

(大当たり抽選の大当たり判定テーブル)

図10(a)は、第1始動口14への遊技球の入球を契機とする大当たり抽選の大当たり判定テーブルであり、図10(b)は、第2始動口15への遊技球の入球を契機とする大当たり抽選の大当たり判定テーブルである。図10(a)と図10(b)とのテーブルでは、小当たりの当選確率が相違しているものの、大当たり確率は同一である。

【 0 1 3 6 】

図10(a)、図10(b)に示すように大当たり判定テーブルには、確率遊技状態、特別図柄判定用乱数値と、大当たり抽選の抽選結果とが対応付けられている。

【 0 1 3 7 】

メインCPU110aは、図10(a)、図10(b)に示す大当たり抽選の大当たり判定テーブルを参照し、現在の確率遊技状態と取得された特別図柄判定用乱数値に基づいて、「大当たり」か「小当たり」か「ハズレ」かを判定する。

30

【 0 1 3 8 】

例えば、図10(a)に示す大当たり抽選の大当たり判定テーブルによれば、低確率遊技状態であるときには、「7」、「8」という2個の特別図柄判定用乱数値が大当たりと判定される。一方、高確率遊技状態であるときには、「7」～「21」の15個の特別図柄判定用乱数値が大当たりと判定される。また、図10(a)に示す第1特別図柄表示装置用の大当たり判定テーブルによれば、低確率遊技状態であっても高確率遊技状態であっても、特別図柄判定用乱数値が「50」、「100」、「150」の3個の特別図柄判定用乱数値であった場合に「小当たり」と判定される。なお、上記以外の乱数値であった場合には、「ハズレ」と判定される。

40

【 0 1 3 9 】

従って、特別図柄判定用乱数値の乱数範囲が0～797であるから、低確率遊技状態のときに大当たりと判定される確率は1/399であり、高確率遊技状態のときに大当たりと判定される確率は7.5倍アップして1/53.2である。また、第1特別図柄表示装置においては、小当たりと判定される確率は、低確率遊技状態であっても高確率遊技状態であっても1/266となる。

【 0 1 4 0 】

(図柄決定テーブル)

50

図 1 1 は、大当たり抽選の抽選結果に対応する特別図柄の停止図柄を決定する図柄決定テーブルを示す図である。

図 1 1 (a) は、ハズレのときに特別図柄の停止図柄を決定するために参照される図柄決定テーブルであり、図 1 1 (b) は、大当たりのときに特別図柄の停止図柄を決定するために参照される図柄決定テーブルである。

【 0 1 4 1 】

図 1 1 (a) に示すようにハズレにおける図柄決定テーブルには、特別図柄表示装置の種別と、特別図柄（停止特図データ）とが対応付けられている。

なお、ハズレにおいても複数の特別図柄が決定可能なように、ハズレ図柄用乱数値を備え、複数の特別図柄とハズレ図柄用乱数値とを対応付けて構成してもよい。

10

【 0 1 4 2 】

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

【 0 1 4 3 】

メイン CPU 1 1 0 a は、図 1 1 に示す図柄決定テーブルを参照し、特別図柄表示装置の種別と、大当たり図柄用乱数値等に基づいて、特別図柄の種類（停止特図データ）を決定する。

【 0 1 4 4 】

20

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

【 0 1 4 5 】

（特別電動役物作動態様決定テーブル）

図 1 2 は、大入賞口開放態様決定テーブルを決定するための特別電動役物作動態様決定テーブルである。後述するように、この大入賞口開放態様決定テーブルに基づいて、大当たり遊技または小当たり遊技が実行されることから、大入賞口開放態様決定テーブルが大当たり遊技または小当たり遊技の種類を示すものといえる。なお、本実施形態では、「テーブル」のことを適宜省略して「T B L」と記載することにする。

30

【 0 1 4 6 】

図 1 2 に示すように特別電動役物作動態様決定テーブルには、特別図柄の停止特図データと、大入賞口開放態様決定テーブルとが対応付けられている。

【 0 1 4 7 】

メイン CPU 1 1 0 a は、図 1 2 に示す特別電動役物作動態様決定テーブルを参照し、特別図柄の停止特図データに基づいて、大入賞口開放態様決定テーブルを決定することになる。

40

【 0 1 4 8 】

（大入賞口開放態様決定テーブル）

図 1 3 (a) ~ 図 1 3 (c) は、第 1 大入賞口 1 6、第 2 大入賞口 1 7 の開閉を制御する際に用いる大当たり遊技用の大入賞口開閉制御テーブルの一例を示す図である。図 1 3 (a) は大当たり遊技を構成する第 1 大当たり遊技において参照されるテーブル、図 1 3 (b) は大当たり遊技を構成する第 2 大当たり遊技において参照されるテーブル、図 1 3 (c) は大当たり遊技を構成する第 3 大当たり遊技において参照されるテーブルである。

【 0 1 4 9 】

大当たり遊技用の大入賞口開閉制御テーブルには、大当たり遊技時の第 1 大入賞口 1 6、第 2 大入賞口 1 7 の開閉を制御するための条件が格納されている。第 1 大入賞口 1 6、

50

第2大入賞口17の開閉を制御するための条件として、ラウンド遊技の番号であるラウンド番号(R)、各ラウンド遊技における大入賞口制御装置の作動(第1大入賞口16、第2大入賞口17の開放)番号である特電作動番号(K)、及び、開閉させる大入賞口の種類、開放時間・閉鎖時間(作動時間・未作動時間)が設定されている。

【0150】

(大当たり遊技の種類の説明)

大当たり遊技について説明する。本実施の形態においては、第1大入賞口16、第2大入賞口17の開放を伴う大当たり遊技は、「大当たり」に当選した際に行われ、第1大入賞口16、第2大入賞口17が開閉する「大当たり遊技」で構成されている。

大当たり遊技は、図13(a)~(c)に示すように、主に第1大入賞口16、第2大入賞口17の開閉態様の相違によって「第1大当たり遊技」と「第2大当たり遊技」と「第3大当たり遊技」とに分けられる。以下、「第1大当たり遊技」を伴う「大当たり」を「第1大当たり」と、「第2大当たり遊技」を伴う「大当たり」を「第2大当たり」と、「第3大当たり遊技」を伴う「大当たり」を「第3大当たり」とする。

【0151】

大当たり遊技では、第1大入賞口16、第2大入賞口17が1回以上は開放するラウンド遊技が所定回数実行される。

各ラウンド遊技においては、開放し得る回数(以下、「最大開放回数」という。本実施の形態において、最大開放回数は1回である。)と、開放し得る時間の合計(以下、「最大開放時間」という。)とが予め設定されている。

「開放し得る」となっているのは、1回のラウンド遊技中に第1大入賞口16に入賞できる遊技球の個数が制限されているからであり、本実施の形態においてその個数は、9個である。

したがって、最大開放時間が経過していなくても、9個の遊技球の入賞によって第1大入賞口16、第2大入賞口17が閉鎖し、そのラウンド遊技が終了することもある。

なお、各ラウンド遊技における第1大入賞口16、第2大入賞口17の最大開放回数及び最大開放時間は、各大当たり遊技で統一されていても統一されていなくてもよい。

【0152】

ここで、第1大当たり遊技では、8回目のラウンド遊技、及び、12回目のラウンド遊技において、それぞれ第2大入賞口17が1回、29.5秒間(最大開放時間)若しくは遊技球が9個入賞するまで開放するため、当該大当たり遊技中に遊技球に特定領域18を通過させることは容易である。よって、第1大当たりは、「高確率」状態を発生させ易い大当たりということができる。

また、第2大当たり遊技及び第3大当たり遊技では、8回目のラウンド遊技、及び、12回目のラウンド遊技において、それぞれ第2大入賞口17が1回開放する。しかしながら、その最大開放時間は、何れも0.1秒と短いため、これら第2大当たり遊技、第3大当たり遊技中に遊技球に特定領域18を通過させることは困難である。よって、第2大当たり遊技及び第3大当たり遊技は、「高確率」状態を発生させ難い大当たりということができる。

【0153】

(特別図柄の変動パターン決定テーブル)

図14は、後述するように特別図柄の変動パターンを決定する変動パターン決定テーブルを示す図である。

【0154】

図14に示すように変動パターン決定テーブルには、特別図柄表示装置(始動口の種別)、大当たり抽選の抽選結果と、特別図柄(停止特図データ)と、リーチ判定用乱数値と、特別図柄の保留球数(U1またはU2)と、特図変動用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動時間とが対応付けられている。

【0155】

従って、「特別図柄の変動パターン」とは、少なくとも大当たりの判定結果及び特別図

10

20

30

40

50

柄の変動時間を定めるものといえる。また、大当たりのときには、必ずリーチを行うように構成しているため、大当たりのときにはリーチ判定用乱数値は参照されないように構成されている。なお、リーチ判定用乱数値は、乱数範囲が97(0~96)に設定されており、特図変動用乱数値は、乱数範囲が100(0~99)に設定されている。

【0156】

また、図14に示す特別図柄の変動パターン決定テーブルでは、特別図柄の保留球数(U1またはU2)が多くなると、特別図柄の平均変動時間が短くなるように、変動パターン1(通常変動)の変動時間T1よりも、変動パターン2(短縮変動)の変動時間T2の方が短くなるように設定されている。例えば、変動パターン1(通常変動)の変動時間T1は12秒に設定され、変動パターン2(短縮変動)の変動時間T2は3秒に設定されている。

10

【0157】

メインCPU110aは、図14に示す特別図柄の変動パターン決定テーブルを参照し、特別図柄表示装置(始動口の種別)、大当たり抽選の抽選結果、停止する特別図柄、特別図柄保留球数(U1またはU2)、リーチ判定用乱数値及び特図変動用乱数値に基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動時間を決定する。なお、特別図柄の保留球数としては最大球数の「4」が記憶されることはあるものの、特別図柄の変動パターンは、特別図柄の保留球数から1を減算した後に決定されるものであることから、保留球数として「4」は参照されないことになる。

【0158】

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

20

【0159】

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

30

【0160】

また、演出制御基板120では、後述するように、特別図柄の変動パターン(変動パターン指定コマンド)に基づいて、演出図柄38等の演出内容が決定される。図14に示す特別図柄の変動パターン決定テーブルの最右欄には、参考として演出図柄38等の演出内容を記載している。

【0161】

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

40

【0162】

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

【0163】

また、「ノーマルリーチ」とは、2つの演出図柄38が仮停止し、残り1つの演出図柄

50

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

また、「SPリーチ」とは、ノーマルリーチよりも大当たりの期待度が高いスーパーリーチを意味している。

また、「SPSPリーチ」とは、スーパーリーチの後に行われ、スーパーリーチよりも大当たりの期待度が高いスペシャルリーチを意味している。例えば、SPリーチやSPSPリーチは、キャラクタ同士が対決をして、その勝敗によって、大当たりの抽選結果を表示する等のノーマルリーチとは異なる演出で演出効果を向上させたリーチである。

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

【0164】

また、「疑似連回数」とは、「疑似連続予告の実行回数」を意味している。

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

【0165】

(特別図柄の事前判定テーブル)

図15は、低確率遊技状態で参照される大当たり抽選の結果を事前に判定するための事前判定テーブルを示す図である。

【0166】

図15に示すように事前判定テーブルには、特別図柄表示装置(始動口の種別)、特別図柄判定用乱数値と、大当たり図柄用乱数値と、リーチ判定用乱数値と、特図変動用乱数値と、始動入賞情報とが対応付けられている。

【0167】

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

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

【0168】

メインCPU110aは、図15に示す事前判定テーブルを参照し、特別図柄表示装置(始動口の種別)、特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値、リーチ判定用乱数値及び特図変動用乱数値に基づいて、「始動入賞情報」を決定する。そして、決定した始動入賞情報に基づいて、大当たり抽選の結果を事前に判定するための始動入賞指定コマンドが生成される。

【0169】

この始動入賞指定コマンドは、コマンドの分類を識別するため1バイトの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、MODEデータとして「E9H」であるときには、第2始動口15に遊技球が入賞したことに対応する始動入賞指定コマンドを示している。

【0170】

なお、図15に示す事前判定テーブルは、図14に示す特別図柄の変動パターン決定テーブルと類似しているものである。ただし、図15に示す事前判定テーブルは遊技球の始動口への入球時に用いられるに対し、図14に示す特別図柄の変動パターン決定テーブル

10

20

30

40

50

は特別図柄の変動開始時に用いられることになり、それぞれの判定時期が相違している。加えて、「保留球数」を参照するかしないかでも相違している。

このため、図15に示す事前判定テーブルでは、大当たりやリーチの種別は判別可能であるが、「通常変動」と「短縮変動」との判別のみが不可能となっている（図15に示す「始動入賞情報1」参照）。

【0171】

また、図15に示す事前判定テーブルは、低確率遊技状態で参照される大当たり抽選の事前判定テーブルであるが、図示は省略するものの、高確率遊技状態で参照される大当たり抽選の事前判定テーブルもメインROM110bに記憶されている。

なお、高確率遊技状態で参照される大当たり抽選の事前判定テーブルでは、図15に示す事前判定テーブルと同様に構成されているが、「大当たり」、「ハズレ」かを事前に判定するための特別図柄判定用乱数値の値が異なっている。

【0172】

図16は、普通図柄及び第2始動口15の始動可動片15bに関するテーブルを示す図である。

【0173】

図16(a)は、普通図柄抽選に用いられる当り判定テーブルを示す図であり、図16(b)は、普通図柄抽選の抽選結果に対応する普通図柄の停止図柄を決定する停止図柄決定テーブルを示す図である。また、図16(c)は、普通図柄の変動時間を決定する変動時間決定テーブルであり、図16(d)は、普通図柄抽選に当選したときの始動可動片15bの開放態様を決定するための始動口開放態様決定テーブルを示す図である。

【0174】

(普通図柄抽選の当り判定テーブル)

図16(a)に示すように当り判定テーブルには、時短遊技状態の有無と、普通図柄判定用乱数値と、普通図柄抽選の抽選結果とが対応付けられている。

【0175】

メインCPU110aは、図16(a)に示す当り判定テーブルを参照し、現在の時短遊技状態と取得された普通図柄判定用乱数値とに基づいて、「当たり」か「ハズレ」かを判定する。

【0176】

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

【0177】

(普通図柄の停止図柄決定テーブル)

図16(b)に示すように停止図柄決定テーブルには、時短遊技状態の有無と、普通図柄抽選の抽選結果と、普図停止用乱数値と、普通図柄(停止普図データ)とが対応付けられている。

【0178】

メインCPU110aは、図16(b)に示す停止図柄決定テーブルを参照し、現在の時短遊技状態と、普通図柄抽選の抽選結果と、取得された普図停止用乱数値とに基づいて、停止表示する普通図柄(停止普図データ)を決定する。

【0179】

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

10

20

30

40

50

【 0 1 8 0 】

ここで、図 1 6 (d) に示すように、普通図柄 (停止普図データ) によって、始動可動片 1 5 b の開放態様が決定されることから、普通図柄の種類が始動可動片 1 5 b の開放態様を決定するものといえる。

【 0 1 8 1 】

(普通図柄の変動時間決定テーブル)

図 1 6 (c) に示すように変動時間決定テーブルには、時短遊技状態の有無と、普通図柄抽選の抽選結果と、普図時間用乱数値と、普通図柄の変動時間とが対応付けられている。

【 0 1 8 2 】

メイン CPU 1 1 0 a は、図 1 6 (c) に示す変動時間決定テーブルを参照し、現在の時短遊技状態と、普通図柄抽選の抽選結果と、取得された普図時間用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動時間を決定する。

【 0 1 8 3 】

そして、メイン CPU 1 1 0 a は、普通図柄の変動開始時には、決定した普通図柄の変動時間に基づいて、普通図柄の変動時間の情報としての普図変動指定コマンドを決定して、決定した普図変動指定コマンドを演出制御基板 1 2 0 に送信することになる。

【 0 1 8 4 】

図 1 6 (c) に示す変動時間決定テーブルの特徴として、時短遊技状態の変動時間 (3 秒または 5 秒) は、非時短遊技状態の変動時間 (3 0 秒または 4 0 秒) よりも短くなるように構成されている。

【 0 1 8 5 】

(始動可動片の始動口開放態様決定テーブル)

図 1 6 (d) に示すように始動口開放態様決定テーブルには、停止普図データ (普通図柄) と、始動可動片 1 5 b の最大開放回数 (S) と、始動可動片 1 5 b の開放時間と、始動可動片 1 5 b の閉鎖時間とが対応付けられている。

【 0 1 8 6 】

メイン CPU 1 1 0 a は、図 1 6 (d) に示す始動口開放態様決定テーブルを参照し、停止普図データに基づいて、始動可動片 1 5 b の最大開放回数 (S) 、開放時間、閉鎖時間、インターバル時間を決定する。

【 0 1 8 7 】

本実施形態では、図 1 6 (d) に示す始動口開放態様決定テーブルでは、停止普図データ = 0 2 に基づく始動口開放態様が、停止普図データ = 0 1 に基づく始動口開放態様よりも有利な開放態様となっており、停止普図データ = 0 3 に基づく始動口開放態様が、停止普図データ = 0 2 に基づく始動口開放態様よりも有利な開放態様となっている。

【 0 1 8 8 】

そして、図 1 6 (b) の停止図柄決定テーブルの普図停止用乱数値に示すように、時短遊技状態において当たりとなったときに、最も有利な開放態様となる停止普図データ = 0 3 が選択されることになる。

これにより、時短遊技状態では、非時短遊技状態よりも遊技者に有利に始動可動片 1 5 b が作動することになる。

【 0 1 8 9 】

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。

【 0 1 9 0 】

(主制御基板のメイン処理)

図 1 7 を用いて、主制御基板 1 1 0 のメイン処理を説明する。

【 0 1 9 1 】

電源基板 1 4 0 により電源が供給されると、メイン CPU 1 1 0 a にシステムリセットが発生し、メイン CPU 1 1 0 a は、以下のメイン処理を行う。

【 0 1 9 2 】

10

20

30

40

50

まず、ステップ S 1 0 において、メイン CPU 1 1 0 a は、メイン RAM 1 1 0 c へのアクセスの許可設定、シリアル通信ポートの初期設定、ハード乱数の起動、ウォッチドッグタイマの初期設定、発射信号の設定等の起動処理を行う。

【 0 1 9 3 】

ステップ S 1 1 において、メイン CPU 1 1 0 a は、RAM クリアスイッチがオンとなっているか判定し、RAM クリアスイッチがオンと判定された場合、RAM クリアを行うためステップ S 1 7 に処理を移す。一方、RAM クリアスイッチがオンと判定されなかった場合には、ステップ S 1 2 に処理を移す。

【 0 1 9 4 】

ステップ S 1 2 において、メイン CPU 1 1 0 a は、電源投入時のメイン RAM 1 1 0 c のチェックサムを生成する。

【 0 1 9 5 】

ステップ S 1 3 において、メイン CPU 1 1 0 a は、電源投入時に生成したメイン RAM 1 1 0 c のチェックサムと電源遮断時に生成したメイン RAM 1 1 0 c のチェックサムとを比較する。ここで、一致していれば正常と判定し、ステップ S 1 4 に処理を移し、一致していなければエラーと判定し、ステップ S 1 7 に処理を移す。

【 0 1 9 6 】

ステップ S 1 4 において、メイン CPU 1 1 0 a は、バックアップされているメイン RAM 1 1 0 c の遊技状態記憶領域からの遊技状態の情報をロードする。

【 0 1 9 7 】

ステップ S 1 5 において、メイン CPU 1 1 0 a は、ロードした遊技状態の情報に基づいて電断復旧指定コマンドを決定し、決定した電断復旧指定コマンドをメイン RAM 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットする。

【 0 1 9 8 】

ステップ S 1 6 において、メイン CPU 1 1 0 a は、電断復電時に初期値を必要とするメイン RAM 1 1 0 c の作業領域に初期値を設定し、バックアップが有効である場合の RAM の設定処理を行う。

【 0 1 9 9 】

具体的には、メイン ROM 1 1 0 b に格納されているバックアップ時設定テーブル（図示せず）の先頭アドレスをポインタに設定し、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（メイン RAM 1 1 0 c 内の領域）に設定する。

この作業領域は、バックアップ電源によって、データが保持されている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。また、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、少なくとも、遊技状態すなわちメイン CPU 1 1 0 a の制御状態に応じたデータ（大当たり遊技フラグ、ラウンド番号（R）、大入賞口開放フラグ、高確率状態指定フラグ、高確率フラグ（確変フラグ）、特別図柄の判定結果（大当たりまたはハズレ、大当たり種別）、時短フラグ、時短残り回数（時短回数カウンタ）、特図特電処理データ、普図普電処理データ等）、及び、未払出賞球数を示すデータや、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分等である。

【 0 2 0 0 】

ステップ S 1 7 において、メイン CPU 1 1 0 a は、電源遮断時の状態をクリアするため、メイン RAM 1 1 0 c の使用領域をクリアする。

【 0 2 0 1 】

ステップ S 1 8 において、メイン CPU 1 1 0 a は、初期化時に初期値を必要とするメイン RAM 1 1 0 c の作業領域に初期値を設定し、バックアップが有効でない場合のメイン RAM 1 1 0 c の設定処理を行う。

【 0 2 0 2 】

ステップ S 1 9 において、メイン CPU 1 1 0 a は、電源投入時指定コマンドを決定し

10

20

30

40

50

、決定した電源投入時指定コマンドをメインRAM 110cの演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0203】

ステップS20において、メインCPU 110aは、送信バッファにセットされているコマンドを、演出制御基板120に送信するコマンド送信処理を行う。すなわち、電源投入時指定コマンドを演出制御基板120に送信する。

【0204】

ステップS21において、メインCPU 110aは、RAMクリアスイッチが再度押下されるまで待機し、RAMクリアスイッチが再度押下されるとステップS22に処理を移す。

【0205】

ステップS22において、メインCPU 110aは、RAMクリア指定コマンドを決定し、決定したRAMクリア指定コマンドをメインRAM 110cの演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0206】

ステップS23において、メインCPU 110aは、CPU周辺のデバイスの初期設定を行う。具体的には、演出制御基板120への出力設定、使用するCTC (Counter Timer Circuit) の設定、使用するCTCの割込みタイマ (4ms) 等を設定する。

【0207】

ステップS24において、メインCPU 110aは、メインRAM 110cの演出用伝送データ格納領域にセットされているコマンドを演出制御基板120に送信するコマンド送信処理を行う。すなわち、電断復旧指定コマンドまたはRAMクリア指定コマンドのいずれかのコマンドを演出制御基板120に送信する。

【0208】

ステップS30において、メインCPU 110aは、特別図柄の変動態様 (変動時間) を決定するためのリーチ判定用乱数値および特図変動用乱数値を更新する処理を行う。

【0209】

ステップS40において、メインCPU 110aは、特別図柄判定用初期乱数値、当たり図柄用初期乱数値、普通図柄判定用初期乱数値、普図停止用初期乱数値の更新を行う。

【0210】

ステップS50において、メインCPU 110aは、電源遮断フラグがONであるか否かを判定する。電源遮断フラグがONであると判定すると、電断に備えるためステップS41に処理を移し、電源遮断フラグがONでないと判定すると、ステップS20に処理を戻す。

【0211】

ここで、電源基板140は、停電 (電圧低下) を検出すると、電断検知信号を主制御基板110に出力する。そして、電断検知信号を入力したメインCPU 110aは、電源遮断フラグをONにする。このように、「電源遮断フラグ」とは、電源基板140が停電 (電圧低下) を検出するとONになるものである。

【0212】

そして、電源が遮断しない限り、通常の遊技においては、所定の割込み処理が行われるまで、ステップS30とステップS40との処理を繰り返し行う。

【0213】

ステップS51において、メインCPU 110aは、電源の遮断に備えて、各種データを不揮発性のメインRAM 110cに記憶するバックアップ記憶処理を行う。

これにより、遊技機1の電源が遮断されるときに、各種データを電源遮断時にも保持することができる。

【0214】

ステップS52において、メインCPU 110aは、電源遮断時のメインRAM 110

10

20

30

40

50

cのチェックサムを作成する。

【0215】

ステップS53において、メインCPU110aは、メインRAM110cへのアクセスを禁止に設定し、メインRAM110cの内容を保護する。その後、無限ループを行い、電源ダウンに備える。

【0216】

(主制御基板のタイマ割込処理)

図18を用いて、主制御基板110のタイマ割込処理を説明する。

【0217】

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(4ms)毎にクロックパルスが発生されることで、以下に述べるタイマ割込処理が実行される。

【0218】

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

【0219】

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

【0220】

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

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

【0221】

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

【0222】

ステップS200において、メインCPU110aは、入力制御処理を行う。

この処理において、メインCPU110aは、一般入賞口検出スイッチ12a、第1大入賞口検出スイッチ16a、第2大入賞口検出スイッチ17a、第1始動口検出スイッチ14a、第2始動口検出スイッチ15a、ゲート検出スイッチ13aの各種スイッチに入力があつたか否か判定し、入力があつた場合には所定のデータをセットする入力制御処理を行う。詳しくは、図19を用いて後述する。

【0223】

ステップS300において、メインCPU110aは、大当たり抽選、特別図柄の表示制御、第1大入賞口16または第2大入賞口17の開閉制御、遊技状態の制御を行うための特図特電制御処理を行う。詳しくは、図22を用いて後述する。

【0224】

ステップS400において、メインCPU110aは、普通図柄ゲート13に遊技球が通過したことを契機として、普通図柄抽選、普通図柄の表示制御、始動可動片15bの開閉制御を行うための普図普電制御処理を行う。詳しくは、図29を用いて後述する。

【0225】

10

20

30

40

50

ステップ S 5 0 0 において、メイン CPU 1 1 0 a 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 1 1 0 a は、メイン RAM 1 1 0 c の賞球カウンタを参照し、払出し個数に対応する払出個数指定コマンドを生成して、生成した払出個数指定コマンドを払出制御基板 1 3 0 に送信する。

【 0 2 2 6 】

ステップ S 6 0 0 において、メイン CPU 1 1 0 a は、外部情報データ、始動口開閉ソレノイドデータ、第 1 大入賞口開閉ソレノイドデータ、第 2 大入賞口開閉ソレノイドデータ、特別図柄表示装置データ、普通図柄表示装置データ、記憶数指定コマンドのデータ作成処理を行う。

【 0 2 2 7 】

ステップ S 7 0 0 において、メイン CPU 1 1 0 a は、出力制御処理を行う。この処理において、上記 S 6 0 0 で作成した外部情報データ、始動口開閉ソレノイドデータ、第 1 大入賞口開閉ソレノイドデータ、第 2 大入賞口開閉ソレノイドデータの信号を出力させるポート出力処理を行う。

【 0 2 2 8 】

また、ステップ S 7 0 0 において、メイン CPU 1 1 0 a 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 および普通図柄表示装置 2 2 の各 LED を点灯させるために、上記 S 6 0 0 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。また、ステップ S 7 0 0 においては、メイン CPU 1 1 0 a は、メイン RAM 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされているコマンドを演出制御基板 1 2 0 に送信するコマンド送信処理も行う。なお、演出制御基板 1 2 0 に送信されるコマンドの種別については、図 3 2 及び図 3 3 を用いて後述する。

【 0 2 2 9 】

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

【 0 2 3 0 】

(主制御基板の入力制御処理)

図 1 9 を用いて、主制御基板 1 1 0 の入力制御処理を説明する。

【 0 2 3 1 】

ステップ S 2 1 0 において、メイン CPU 1 1 0 a は、一般入賞口検出スイッチ入力処理を行う。

【 0 2 3 2 】

この一般入賞口検出スイッチ入力処理では、一般入賞口検出スイッチ 1 2 a から検出信号を入力したか否かの判定を行う。一般入賞口検出スイッチ 1 2 a から検出信号の入力がなければ、そのまま次のステップに処理を移す。

一般入賞口検出スイッチ 1 2 a から検出信号を入力した場合には、一般入賞口に対応する払出し個数を賞球カウンタに加算して更新した後、次のステップに処理を移す。

【 0 2 3 3 】

ステップ S 2 2 0 において、メイン CPU 1 1 0 a は、大入賞口検出スイッチ入力処理を行う。

【 0 2 3 4 】

この大入賞口検出スイッチ入力処理では、第 1 大入賞口検出スイッチ 1 6 a または第 2 大入賞口検出スイッチ 1 7 a から検出信号を入力したか否かの判定を行う。第 1 大入賞口検出スイッチ 1 6 a または第 2 大入賞口検出スイッチ 1 7 a から検出信号の入力がなければ、そのまま次のステップに処理を移す。

第 1 大入賞口検出スイッチ 1 6 a または第 2 大入賞口検出スイッチ 1 7 a からの検出信号を入力した場合には、大入賞口に対応する払出し個数を賞球カウンタに加算して更新するとともに、第 1 大入賞口 1 6 または第 2 大入賞口 1 7 に入賞した遊技球を計数するための大入賞口入球数 (C) 記憶領域に 1 を加算して更新した後、次のステップに処理を移す。

。

10

20

30

40

50

【 0 2 3 5 】

ステップ S 2 3 0 において、メイン CPU 1 1 0 a は、第 1 始動口検出スイッチ入力処理を行う。

この第 1 始動口検出スイッチ入力処理では、第 1 始動口検出スイッチ 1 4 a からの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第 1 始動口 1 4 に入賞したか否かを判定して、所定のデータをセットする。詳しくは、図 2 0 を用いて後述する。

【 0 2 3 6 】

ステップ S 2 4 0 において、メイン CPU 1 1 0 a は、第 2 始動口検出スイッチ入力処理を行う。この第 2 始動口検出スイッチ入力処理では、後述する図 2 0 に示す第 1 始動口検出スイッチ入力処理と同様の処理を行う。

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

【 0 2 3 7 】

ステップ S 2 5 0 において、メイン CPU 1 1 0 a は、ゲート検出スイッチ入力処理を行う。

【 0 2 3 8 】

このゲート検出スイッチ入力処理は、まずゲート検出スイッチ 1 3 a から検出信号を入力したか否かの判定を行う。ゲート検出スイッチ 1 3 a から検出信号を入力していなければ、そのまま次のステップに処理を移す。

【 0 2 3 9 】

ゲート検出スイッチ 1 3 a から検出信号を入力した場合には、普通図柄保留数 (G) 記憶領域にセットされているデータが 4 未満であるか否かを判定して、普通図柄保留数 (G) 記憶領域が 4 未満であれば、普通図柄保留数 (G) 記憶領域に 1 を加算する。また、普通図柄保留数 (G) 記憶領域が 4 未満でなければ、そのまま次のステップに処理を移す。

【 0 2 4 0 】

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

【 0 2 4 1 】

ステップ S 2 6 0 において、メイン CPU 1 1 0 a は、特定領域検出センサ 1 8 a からの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が特定領域 1 8 に入賞したか否かを判定する。詳しくは、図 2 1 を用いて後述する。

【 0 2 4 2 】

(主制御基板の第 1 始動口検出スイッチ入力処理)

図 2 0 を用いて、主制御基板 1 1 0 の第 1 始動口検出スイッチ入力処理を説明する。

【 0 2 4 3 】

まず、ステップ S 2 3 0 - 1 において、メイン CPU 1 1 0 a は、第 1 始動口検出スイッチ 1 4 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 4 a からの検出信号を入力した場合にはステップ S 2 3 0 - 2 に処理を移し、第 1 始動口検出スイッチ 1 4 a からの検出信号を入力しなかった場合には、今回の第 1 始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【 0 2 4 4 】

ステップ S 2 3 0 - 2 において、メイン CPU 1 1 0 a は、第 1 始動口 1 4 に対応する払出し個数を賞球カウンタに加算して更新する処理を行う。

【 0 2 4 5 】

ステップ S 2 3 0 - 3 において、メイン CPU 1 1 0 a は、第 1 特別図柄保留数 (U 1

10

20

30

40

50

) 記憶領域にセットされているデータが4未満であるか否かを判定する。第1特別図柄保留数(U1)記憶領域にセットされているデータが4未満であった場合には、ステップS230-4に処理を移し、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域にセットされているデータが4未満でない場合には、今回の第1始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【0246】

ステップS230-4において、メインCPU110aは、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域に「1」を加算して記憶する。

【0247】

ステップS230-5において、メインCPU110aは、特別図柄判定用乱数値を取得して、第1特別図柄乱数値記憶領域にある第1記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得した特別図柄判定用乱数値を記憶する。

10

【0248】

ステップS230-6において、メインCPU110aは、大当たり図柄用乱数値を取得して、第1特別図柄乱数値記憶領域にある第1記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得した大当たり図柄用乱数値を記憶する。

【0249】

ステップS230-7において、メインCPU110aは、リーチ判定用乱数値及び特図変動用乱数値を取得して、第1特別図柄乱数値記憶領域にある第1記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得したリーチ判定用乱数値及び特図変動用乱数値を記憶する。

20

【0250】

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

【0251】

ステップS230-8において、メインCPU110aは、事前判定処理を行う。

この事前判定処理では、図15に示す大当たり抽選の事前判定テーブルを参照し、特別図柄表示装置の種類、今回取得した特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値、リーチ判定用乱数値及び特図変動用乱数値に基づいて、始動口の判定情報を事前に示すための始動入賞情報を決定する。

30

【0252】

ステップS230-9において、メインCPU110aは、上記ステップS230-9の事前判定処理で決定された始動入賞情報に基づいた始動入賞指定コマンドを、始動入賞指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0253】

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

40

【0254】

ステップS230-10において、メインCPU110aは、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域にセットされている値を参照し、上記ステップS230-4で更新された第1特別図柄保留数(U1)に対応する第1特別図柄記憶指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットして、今回の第1始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【0255】

なお、第2始動口検出スイッチ入力処理においても、本ステップS230-9~S230-10と同様に、図15に示す事前判定テーブルを参照して入賞情報が生成され、入賞情報に基づいた始動入賞指定コマンド、第2特別図柄保留数(U2)に対応する特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板120へ送信される。

【0256】

50

(特定領域検出信号入力処理)

次に、図 2 1 を用いて特定領域検出信号入力処理について説明する。ステップ S 2 6 1 において、特定領域検出センサ 1 8 a から有効な検出信号があったか否かを判定する。有効な検出信号がなければ当該処理を終了し、有効な検出信号があれば、ステップ S 2 6 2 に処理を移し、後述するメイン R O M 1 1 0 b において特定領域有効期間設定フラグが O N にセットされているか否かを確認することによって、現在、特定領域有効期間中であるか否かを判定する。

【 0 2 5 7 】

メイン C P U 1 1 0 a は、現在特定領域有効期間中ではないと判定するとステップ S 2 6 5 に処理を移し、現在特定領域有効期間中であると判定すると、ステップ S 2 6 3 にお

10

いてメイン R A M 1 1 0 c の高確率状態指定フラグを高確率状態指定フラグを O N に設定し、ステップ S 2 6 4 においてメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域に有効期間中特定領域入賞指定コマンドをセットし、当該特定領域検出信号入力処理を終了する。

なお、本実施の形態では、特定領域有効期間において、特定領域検出センサ 1 8 a が遊技球を最初に検出したときに、高確率状態指定フラグを O N に設定し、この高確率状態指定フラグ O N の設定以降に遊技球を検出したときには、この高確率状態指定フラグの再設定を行わないようにする。

【 0 2 5 8 】

高確率状態指定フラグが O N に設定されていることは、特定領域有効期間中に遊技球が特定領域 1 8 を通過したことを意味する。メイン C P U 1 1 0 a は、高確率状態指定フラグが O N に設定されていることに基づいて、当該大当たり遊技の後に遊技状態を、通常遊技状態に比べて識別情報の変動表示結果が大当たりとなる特別表示結果 (特図停止図柄データ 1 ~ 7 に相当) となり易い高確率状態 (特定遊技状態) に設定する。

20

【 0 2 5 9 】

メイン R A M 1 1 0 c は、ステップ S 2 6 5 において、メイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域に有効期間外特定領域入賞指定コマンドをセットし、当該特定領域検出信号入力処理を終了する。

【 0 2 6 0 】

(主制御基板の特図特電制御処理)

図 2 2 を用いて、主制御基板 1 1 0 の特図特電制御処理を説明する。

30

【 0 2 6 1 】

まず、ステップ S 3 0 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 3 0 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し、特図特電処理データ = 0 であれば特別図柄記憶判定処理 (ステップ S 3 1 0) に処理を移し、特図特電処理データ = 1 であれば特別図柄変動処理 (ステップ S 3 2 0) に処理を移し、特図特電処理データ = 2 であれば特別図柄停止処理 (ステップ S 3 3 0) に処理を移し、特図特電処理データ = 3 であれば大当たり遊技処理 (ステップ S 3 4 0) に処理を移し、特図特電処理データ = 4 であれば大当たり遊技終了処理 (ステップ S 3 5 0) に処理を移す。

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

40

【 0 2 6 2 】

ステップ S 3 1 0 の特別図柄記憶判定処理においては、メイン C P U 1 1 0 a は、大当たり判定処理、停止表示する特別図柄の決定をする特別図柄決定処理、特別図柄の変動時間を決定する変動時間決定処理等を行う。この特別図柄記憶判定処理については、詳しくは図 2 3 を用いて、後述することにする。

【 0 2 6 3 】

ステップ S 3 2 0 の特別図柄変動処理においては、メイン C P U 1 1 0 a は、特別図柄の変動時間が経過したか否かを判定する処理を行い、特別図柄の変動時間が経過した場合

50

には、ステップ S 3 3 0 の特別図柄停止処理に移行させる処理を行う。この特別図柄変動処理については、詳しくは図 2 5 を用いて、後述することにする。

【 0 2 6 4 】

ステップ S 3 3 0 の特別図柄停止処理においては、メイン CPU 1 1 0 a は、停止表示された特別図柄（大当たり図柄、小当たり図柄、ハズレ図柄）に対応する処理を行うとともに、時短回数（J）、時短遊技フラグ、高確率遊技回数（X）、高確率遊技フラグの設定処理を行う。この特別図柄停止処理については、詳しくは図 2 6 を用いて、後述することにする。

【 0 2 6 5 】

ステップ S 3 4 0 の大当たり遊技処理においては、メイン CPU 1 1 0 a は、大当たり遊技を制御する処理を行う。この大当たり遊技処理については、詳しくは図 2 7 を用いて、後述することにする。

10

【 0 2 6 6 】

ステップ S 3 5 0 の大当たり遊技終了処理においては、メイン CPU 1 1 0 a は、高確率遊技状態または低確率遊技状態のいずれかの確率遊技状態を決定するとともに、時短遊技状態または非時短遊技状態のいずれかの遊技状態を決定する処理を行う。この大当たり遊技終了処理については、詳しくは図 2 8 を用いて、後述することにする。

【 0 2 6 7 】

（主制御基板の特別図柄記憶判定処理）

図 2 3 を用いて、主制御基板 1 1 0 の特別図柄記憶判定処理を説明する。

20

【 0 2 6 8 】

ステップ S 3 1 0 - 1 において、メイン CPU 1 1 0 a は、特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する。

メイン CPU 1 1 0 a は、特別図柄の変動表示中であれば（特別図柄時間カウンタ 0）、今回の特別図柄記憶判定処理を終了し、特別図柄の変動表示中でなければ（特別図柄時間カウンタ = 0）、ステップ S 3 1 0 - 2 に処理を移す。

【 0 2 6 9 】

ステップ S 3 1 0 - 2 において、メイン CPU 1 1 0 a は、特別図柄の変動中ではない場合には、第 2 特別図柄保留数（U 2）記憶領域が 1 以上であるかを判定する。

メイン CPU 1 1 0 a は、第 2 特別図柄保留数（U 2）記憶領域が 1 以上であると判定した場合にはステップ S 3 1 0 - 3 に処理を移し、第 2 特別図柄保留数（U 2）記憶領域が 1 以上でない場合にはステップ S 3 1 0 - 4 に処理を移す。

30

【 0 2 7 0 】

ステップ S 3 1 0 - 3 において、メイン CPU 1 1 0 a は、第 2 特別図柄保留数（U 2）記憶領域に記憶されている値から 1 を減算して更新する。

【 0 2 7 1 】

ステップ S 3 1 0 - 4 において、メイン CPU 1 1 0 a は、第 1 特別図柄保留数（U 1）記憶領域が 1 以上であるかを判定する。

メイン CPU 1 1 0 a は、第 1 特別図柄保留数（U 1）記憶領域が 1 以上であると判定した場合にはステップ S 3 1 0 - 5 に処理を移し、第 1 特別図柄保留数（U 1）記憶領域が 1 以上でない場合には、ステップ S 3 1 9 - 1 に処理を移す。

40

【 0 2 7 2 】

ステップ S 3 1 0 - 5 において、メイン CPU 1 1 0 a は、第 1 特別図柄保留数（U 1）記憶領域に記憶されている値から 1 を減算して更新する。

【 0 2 7 3 】

ステップ S 3 1 0 - 6 において、メイン CPU 1 1 0 a は、上記ステップ S 3 1 0 - 2 ~ S 3 1 0 - 5 において減算された特別図柄保留数（U）記憶領域に対応する特別図柄保留記憶領域に記憶されたデータのシフト処理を行う。具体的には、第 1 特別図柄乱数値記憶領域または第 2 特別図柄記憶領域にある第 1 記憶部 ~ 第 4 記憶部に記憶された各データを 1 つ前の記憶部にシフトさせる。ここで、第 1 記憶部に記憶されているデータは、判定

50

記憶領域（第0記憶部）にシフトさせる。このとき、第1記憶部に記憶されているデータは、判定記憶領域（第0記憶部）に上書きしてシフトするので、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特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値、小当たり図柄用乱数値、リーチ判定用乱数値、特図変動用乱数値が消去されることになる。

【0274】

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

10

【0275】

ステップS310-4において、第1特別図柄保留数（U1）が1以上でないと判定された場合には、ステップS319-1～ステップS319-3の客待ち状態設定処理に処理を移す。メインCPU110aは、最初に、ステップS319-1において、デモ判定フラグ記憶領域にデモ判定フラグ「01H」がセットされているか否かを判定する。デモ判定フラグ記憶領域にデモ判定フラグ「01H」がセットされている場合には当該特別図柄記憶判定処理を終了し、デモ判定フラグ記憶領域にデモ判定フラグ「01H」がセットされていない場合にはステップS319-2に処理を移す。

【0276】

ステップS319-2において、メインCPU110aは、後述するステップS319-3でデモ指定コマンドを何度もセットすることがないように、デモ判定フラグ記憶領域にデモ判定フラグ「01H」をセットする。

20

【0277】

ステップS319-3において、メインCPU110aは、デモ指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、特別図柄記憶判定処理を終了する。

【0278】

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

30

【0279】

ステップS311において、メインCPU110aは、上記ステップS310-6において特別図柄保留記憶領域の判定記憶領域（第0記憶部）に書き込まれたデータ（特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値）に基づいて、大当たり判定処理を実行する。詳しくは、図24を用いて、後述する。

【0280】

ステップS312においては、メインCPU110aは、特別図柄の変動パターンを決定する変動パターン決定処理を行う。変動パターン決定処理は、図10に示す変動パターン決定テーブルを参照して、特別図柄表示装置（始動口の種別）、大当たり抽選の結果、停止する特別図柄の種類、特別図柄保留数（U）、取得したリーチ判定用乱数値及び特図変動用乱数値に基づいて、特別図柄の変動パターンを決定する。

40

【0281】

ステップS313において、メインCPU110aは、上記ステップS312において決定した特別図柄の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。

【0282】

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

50

【0283】

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

【0284】

ステップS316において、デモ判定フラグ記憶領域にフラグ「00H」をセットする、すなわち、デモ判定フラグ記憶領域をクリアする。

【0285】

ステップS317において、メインCPU110aは、第1特別図柄表示装置20または第2特別図柄表示装置21に特別図柄の変動表示（LEDの点滅）を行わせるための変動表示データを所定の処理領域にセットする。これにより、所定の処理領域に変動表示データがセットされていると、上記ステップS600でLEDの点灯または消灯のデータが適宜作成され、作成されたデータがステップS700において出力されることで、第1特別図柄表示装置20または第2特別図柄表示装置21の変動表示が行われる。

10

【0286】

ステップS318において、メインCPU110aは、特図特電処理データ=1をセットし、図25に示す特別図柄変動処理に移す準備を行い、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。

【0287】

（主制御基板の大当たり判定処理）

図24を用いて、主制御基板110の大当たり判定処理を説明する。

20

【0288】

ステップS311-1において、メインCPU110aは、上記ステップS310-6において判定記憶領域（第0記憶部）に書き込まれた特別図柄判定用乱数値が「大当たり」の乱数値であるか否かを判定する。

【0289】

具体的には、上記ステップS310-6においてシフトされた特別図柄保留記憶領域が第1特別図柄乱数値記憶領域である場合には、図10(a)に示す大当たり抽選の大当たり判定テーブルを参照し、上記ステップS310-6においてシフトされた特別図柄保留記憶領域が第2特別図柄記憶領域である場合には、図10(b)に示す大当たり抽選の大当たり判定テーブルを参照して、特別図柄判定用乱数値が「大当たり」であるか否かを判定する。その判定結果として、大当たりと判定された場合にはステップS311-2に処理を移し、大当たりと判定されなかった場合にはステップS311-5に処理を移す。

30

【0290】

ステップS311-2において、メインCPU110aは、上記ステップS310-6において特別図柄保留記憶領域の判定記憶領域（第0記憶部）に書き込まれた大当たり図柄用乱数値を判定して、特別図柄の種類（停止特図データ）を決定し、決定した停止特図データを停止特図データ記憶領域にセットする大当たり図柄決定処理を行う。

【0291】

具体的には、図11(b)に示す大当たりにおける図柄決定テーブルを参照し、判定記憶領域（第0記憶部）に書き込まれた大当たり図柄用乱数値に基づいて、停止する特別図柄の種類を示す停止特図データを決定し、決定した停止特図データを停止特図データ記憶領域にセットする。

40

【0292】

なお、決定された特別図柄は、後述するように図26の特別図柄停止処理において「大当たり」を判定するのに用いられるとともに、図27の大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28の大当たり遊技終了処理において大当たり終了後の遊技状態を決定するためにも用いられる。

【0293】

50

ステップS311-3において、メインCPU110aは、上記ステップS311-2で決定された大当たりの停止特図データに基づいて演出図柄指定コマンドを決定し、決定した演出図柄指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0294】

ステップS311-4において、メインCPU110a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。

10

【0295】

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。このため、遊技状態記憶領域とは別に、大当たり当選時の遊技状態を示す遊技情報を記憶するための遊技状態バッファを設けることにより、大当たり終了後に遊技状態バッファにある遊技情報を参照することで、大当たり当選時の遊技状態に基づいて新たに大当たり終了後の遊技状態（時短遊技状態や時短回数など）を設定できる。

20

【0296】

ステップS311-5において、メインCPU110aは、図11(a)の図柄決定テーブルを参照してハズレ用の特別図柄を決定し、決定したハズレ用の停止特図データを停止特図データ記憶領域にセットする。

【0297】

ステップS311-6において、メインCPU110aは、上記ステップS311-5で決定されたハズレの停止特図データに基づいて演出図柄指定コマンドを決定し、決定した演出図柄指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットして、今回の大当たり判定処理を終了する。

30

【0298】

（主制御基板の特別図柄変動処理）

図25を用いて、特別図柄変動処理を説明する。

【0299】

ステップS320-1において、メインCPU110aは、ステップS315においてセットされた特別図柄の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。

メインCPU110aは、特別図柄の変動時間が経過したと判定したときには、ステップS320-2に処理を移し、特別図柄の変動時間が経過していないと判定した場合には、今回の特別図柄変動処理を終了する。

40

【0300】

ステップS320-2において、メインCPU110aは、セットされた時間を経過したと判定した場合には、上記ステップS316でセットされた変動表示データをクリアして、上記ステップS311-2、S311-5でセットされた特別図柄を第1特別図柄表示装置20または第2特別図柄表示装置21に停止表示させるための、停止特図データを所定の表示用処理領域にセットする。これにより、第1特別図柄表示装置20または第2特別図柄表示装置21に特別図柄が停止表示され、遊技者に大当たりの判定結果が報知されることとなる。

50

【0301】

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

【0302】

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

【0303】

ステップS320-5において、メインCPU110aは、特図特電処理データに2をセットし、図26に示す特別図柄停止処理に移す準備を行い、今回の特別図柄変動処理を終了する。

10

【0304】

(主制御基板の特別図柄停止処理)

図26を用いて、特別図柄停止処理を説明する。

【0305】

ステップS330-1において、メインCPU110aは、ステップS320-4においてセットされた特別図柄の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、停止時間を経過していると判定した場合には、ステップS330-2に処理を移し、停止時間を経過していないと判定した場合には、今回の特別図柄停止処理を終了する。

20

【0306】

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

30

【0307】

ステップS330-3において、メインCPU110aは、高確率遊技フラグ記憶領域に高確率遊技フラグがセットされているか否かを判定し、高確率遊技フラグ記憶領域に高確率遊技フラグがセットされている場合には、高確率遊技回数(X)記憶領域に記憶されている高確率遊技回数(X)から1を減算して更新し、新たな高確率遊技回数(X)が「0」か否かを判定する。その結果、高確率遊技回数(X)が「0」である場合には、高確率遊技フラグ記憶領域に記憶されている高確率遊技フラグをクリアし、高確率遊技回数(X)が「0」でない場合には、高確率遊技フラグ記憶領域に記憶されている高確率遊技フラグをセットしたまま、ステップS330-4に処理を移す。一方、高確率遊技フラグ記憶領域に高確率遊技フラグがセットされていない場合には、そのままステップS330-4に処理を移す。

40

【0308】

ステップS330-4において、メインCPU110a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。

【0309】

ステップS330-5において、メインCPU110aは、大当たりであるか否かを判定する。具体的には停止特図データ記憶領域に記憶されている停止特図データが大当たり図柄(停止特図データ=01~07?)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S330-6に処理を移し、大当たり図柄と判定

50

されなかった場合には、ステップ S 3 3 0 - 1 1 に処理を移す。

【 0 3 1 0 】

ステップ S 3 3 0 - 6 において、メイン CPU 1 1 0 a は、遊技状態や時短回数をリセットする。具体的には、高確率遊技フラグ記憶領域、高確率遊技回数 (X) 記憶領域、時短遊技フラグ記憶領域、時短回数 (J) 記憶領域に記憶されているデータをクリアする。

【 0 3 1 1 】

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

【 0 3 1 2 】

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

【 0 3 1 3 】

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

【 0 3 1 4 】

ステップ S 3 3 0 - 9 において、メイン CPU 1 1 0 a は、上記ステップ S 3 3 0 - 8 で決定された大入賞口開放態様決定テーブルに基づいて、特別遊技の種類 (第 1 大当たり遊技 ~ 第 3 大当たり遊技) を判定し、特別遊技の種類に応じたオープニング指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【 0 3 1 5 】

ステップ S 3 3 0 - 1 0 において、メイン CPU 1 1 0 a は、上記ステップ S 3 3 0 - 8 で決定された大入賞口開放態様決定テーブルに基づいて、開始インターバル時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。なお、特別遊技タイマカウンタは、上記ステップ S 1 1 0 において、4 m s 毎に減算処理される。本処理を終了したら、今回の特別図柄停止処理を終了する。

【 0 3 1 6 】

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

【 0 3 1 7 】

(主制御基板の大当たり遊技処理)

図 2 7 を用いて、大当たり遊技処理を説明する。

【 0 3 1 8 】

まず、ステップ S 3 4 0 - 1 において、メイン CPU 1 1 0 a は、現在オープニング中であるか否かを判定する。具体的には、ラウンド遊技回数 (R) 記憶領域に「 0 」が記憶されていれば、現在オープニング中であるので、ラウンド遊技回数 (R) 記憶領域を参照し、現在オープニング中であるか判定する。現在オープニング中であると判定した場合には、ステップ S 3 4 0 - 2 に処理を移し、現在オープニング中でないと判定した場合には、S 3 4 0 - 7 に処理を移す。

【 0 3 1 9 】

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

【 0 3 2 0 】

ステップ S 3 4 0 - 3 において、メイン CPU 1 1 0 a は、大当たり開始設定処理を行

10

20

30

40

50

う。

【0321】

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

【0322】

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

【0323】

大入賞口開放処理は、まず開放回数（K）記憶領域に記憶されている開放回数（K）に「1」を加算して更新する。また、第1大入賞口開閉扉16bまたは第2大入賞口開閉扉17bを開放するために、第1大入賞口開閉ソレノイド16cまたは第2大入賞口開閉ソレノイド17cを通電させる通電データをセットするとともに、上記ステップS330-8で決定された大入賞口開放態様決定テーブル（図13参照）を参照して、現在のラウンド遊技回数（R）及び開放回数（K）に基づいて、第1大入賞口16または第2大入賞口17の開放時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。

【0324】

ステップS340-5において、メインCPU110aは、大入賞口開放指定コマンド送信処理を行う。具体的には、メインCPU110aは、当選した大当たりの種別に応じた大入賞口開放態様決定テーブル（図13（a）～（c）参照）に基づいて、その大当たり遊技の大当たりラウンドにおいて第1大入賞口16または第2大入賞口17を開放させる際に大入賞口開放指定コマンドを演出制御基板120に送信する。

具体的には、メインCPU110aは、第1大入賞口開閉扉16bまたは第2大入賞口開閉扉17bを開放させるときに、その開放回数に応じた大入賞口開放指定コマンドをメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットする。その後、すぐさま演出用伝送データ格納領域にセットされている大入賞口開放指定コマンドは、演出制御基板120に送信されることになる。

例えば、第1大当たり遊技（図13（a））の第1ラウンド（大入賞口の1回目の開放）では、第1大入賞口16を開放させる。この際、メインCPU110aは、「第1大当たり開放1回目用第1大入賞口開放指定コマンド」（図33参照）を演出制御基板120に送信する。

また、この第1大当たり遊技の第8ラウンド（大入賞口の8回目の開放）及び第12ラウンド（大入賞口の12回目の開放）では、第2大入賞口17を開放させる。この際、メインCPU110aは、それぞれ「第1大当たり開放8回目用第2大入賞口開放指定コマンド」、「第1大当たり開放12回目用第2大入賞口開放指定コマンド」（図33参照）を演出制御基板120に送信する。

【0325】

なお、演出制御基板120におけるサブCPU120aは、大入賞口開放指定コマンドを受信する毎にその受信回数をカウンタ（図示せず）においてカウントする。サブCPU120aは、そのカウント値によって大入賞口（第1大入賞口16または第2大入賞口17）の開放が何回目であるかを把握する。

【0326】

ステップS340-6において、メインCPU110aは、ラウンド指定コマンド送信判定処理を行う。具体的には、メインCPU110aは、特電作動番号（K）の値が、K=1（図13参照）であるか否かを判定し、K=1であった場合には、ラウンド指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これは、ラウンド遊技が開始する旨の情報を演出制御基板120に送信するためである。例えば、第1大当たり遊技の1回目のラウンド遊技の1回目の開放時においては、ラウンド遊技回数記憶領域に「1」がセットされ、特電作動番号記憶領域に「1」がセットされているので、第1ラウンド遊技を示すラウンド指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。一方、特電作動番号記憶

10

20

30

40

50

領域に「1」がセットされていない場合には、ラウンド指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットせずに、当該大当たり遊技処理を終了する。

すなわち、K = 1である場合というのはラウンド遊技の開始を意味するので、メインCPU 110aは、ラウンドの開始時にのみ、ラウンド指定コマンドを送信する。なお、演出制御基板120がラウンド指定コマンドを受信すると、例えば「ROUND1」といった具合に演出用の表示が画像表示装置31にて行われる。

【0327】

ステップS340-7において、メインCPU 110aは、現在エンディング中であるか否かを判定する。ここでいうエンディングとは、予め設定されたラウンド遊技を全て終了した後の処理をいうものである。したがって、現在エンディング中であると判定した場合には、ステップS340-24に処理を移し、現在エンディング中でないと判定した場合には、ステップS340-8に処理が移される。

10

【0328】

ステップS340-8において、メインCPU 110aは、大入賞口の閉鎖中であるか否かを判定する。具体的には、第1大入賞口開閉ソレノイド16cまたは第2大入賞口開閉ソレノイド17cを通電させる通電データがセットされているかが判定される。その結果、大入賞口の閉鎖中と判定された場合には、ステップS340-9に処理を移し、大入賞口の閉鎖中でないと判定された場合には、ステップS340-10に処理を移す。

【0329】

ステップS340-9において、メインCPU 110aは、後述するステップS340-15において設定された閉鎖時間が経過したか判定される。なお、閉鎖時間は、後述するステップS340-15において開始インターバル時間と同様に特別遊技タイマカウンタにセットされ、特別遊技タイマカウンタ = 0であるか否かで判定される。その結果、閉鎖時間を経過していない場合には、大入賞口の閉鎖を維持するため大当たり遊技処理を終了し、閉鎖時間を経過している場合には大入賞口を開放させるためステップS340-4に処理を移す。

20

【0330】

ステップS340-10において、メインCPU 110aは、特定領域有効期間の開始条件が成立したか否かを判断する。具体的には、メインCPU 110aは、大当たりの種類に応じた大入賞口開放態様決定テーブル(図13)に基づいて、第2大入賞口17が開放するラウンドの開始から規定時間(例えば3秒)が経過したか否かを判断する。メインCPU 110aは、特定領域有効期間の開始条件が成立した、すなわち、第2大入賞口17が開放するラウンドの開始から規定時間(例えば3秒)が経過したと判断した場合には、ステップS340-11に処理を進め、特定領域有効期間の開始条件が成立していない、すなわち、第2大入賞口17が開放するラウンドの開始から規定時間(例えば3秒)が経過していないと判断した場合には、ステップS340-14に処理を進める。

30

【0331】

ステップS340-11において、メインCPU 110aは、特定領域有効期間を開始する処理を行う。具体的には、メインCPU 110aはこの特定領域有効期間においては、それまで特定領域18上にあるスライド部材180Aを後方向にスライドさせて特定領域18を開放させる。また、メインCPU 110aは、この特定領域有効期間を開始したときに、メインRAM 110cの所定領域において現在特定領域有効期間中である旨の特定領域有効期間設定フラグをONにセットする。なお、メインCPU 110aは、この特定領域有効期間の開始時に、特定領域18が有効化された旨を示す特定領域有効化信号を遊技情報出力端子板30からホールコンピュータに出力するようにしてもよい。

40

【0332】

ステップS340-12において、メインCPU 110aは、特定有効期間が経過したか否か、すなわち、特定領域有効期間の開始から予め定められた時間(例えば6秒)が経過したか否かを判断し、この特定領域有効期間が経過したと判断した場合にはステップS340-13に処理を進め、特定領域有効期間が経過していないと判断した場合にはステ

50

ップS 3 4 0 - 1 4 に処理を進める。

【 0 3 3 3 】

ステップS 3 4 0 - 1 3 において、メインCPU 1 1 0 a は、特定領域有効期間を終了する処理を行う。具体的には、メインCPU 1 1 0 a はこの特定領域有効期間において開放されていた特定領域 1 8 を、スライド部材 1 8 0 A を前方向にスライドさせて閉鎖状態とする。また、メインCPU 1 1 0 a は、この特定領域有効期間を終了したときに、メインRAM 1 1 0 c の所定領域において現在特定領域有効期間でない旨を示すために特定領域有効期間設定フラグをOFFにセットする。

【 0 3 3 4 】

ステップS 3 4 0 - 1 4 において、メインCPU 1 1 0 a は、大入賞口の開放を終了させるための「開放終了条件」が成立したか否かを判定する。

10

【 0 3 3 5 】

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

そして、「開放終了条件」が成立したと判定した場合にはステップS 3 4 0 - 1 5 に処理を移し、「開放終了条件」が成立しないと判定した場合には、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【 0 3 3 6 】

ステップS 3 4 0 - 1 5 において、メインCPU 1 1 0 a は、大入賞口閉鎖処理を行う。

20

【 0 3 3 7 】

大入賞口閉鎖処理は、第 1 大入賞口開閉扉 1 6 b または第 2 大入賞口開閉扉 1 7 b を閉鎖するために、第 1 大入賞口開閉ソレノイド 1 6 c または第 2 大入賞口開閉ソレノイド 1 7 c を通電させる通電データを停止する。次に、上記ステップS 3 3 0 - 8 で決定された大入賞口開放態様決定テーブル (図 1 3) を参照して、現在のラウンド遊技回数 (R) 及び開放回数 (K) に基づいて、第 1 大入賞口 1 6 または第 2 大入賞口 1 7 の閉鎖時間 (閉鎖インターバル時間または 1 回の閉鎖時間) を特別遊技タイマカウンタにセットする。これにより、大入賞口が閉鎖することになる。

【 0 3 3 8 】

30

ステップS 3 4 0 - 1 6 において、メインCPU 1 1 0 a は、大入賞口閉鎖指定コマンド送信処理を行う。具体的には、メインCPU 1 1 0 a は、当選した大当たりの種別に応じた大入賞口開放態様決定テーブル (図 1 3 (a) ~ (c) の何れか) に基づいて、その大当たり遊技の大当たりラウンドにおいて第 1 大入賞口 1 6 または第 2 大入賞口 1 7 を閉鎖させる際に大入賞口閉鎖指定コマンドを演出制御基板 1 2 0 に送信する。

具体的には、メインCPU 1 1 0 a は、第 1 大入賞口開閉扉 1 6 b または第 2 大入賞口開閉扉 1 7 b を閉鎖させるときに、その閉鎖回数に応じた大入賞口閉鎖指定コマンドをメインRAM 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットする。その後、すぐさま演出用伝送データ格納領域にセットされている大入賞口閉鎖指定コマンドは、演出制御基板 1 2 0 に送信されることになる。

40

例えば、第 1 大当たり遊技 (図 1 3 (a)) の第 1 ラウンド (大入賞口の 1 回目の閉鎖) では、第 1 大入賞口 1 6 を閉鎖させる。この際、メインCPU 1 1 0 a は、「第 1 大当たり閉鎖 1 回目用第 1 大入賞口閉鎖指定コマンド」 (図 3 3 参照) を演出制御基板 1 2 0 に送信する。

また、この第 1 大当たり遊技の第 7 ラウンド (大入賞口の 7 回目の開放) 及び第 1 1 ラウンド (大入賞口の 1 1 回目の閉鎖) では、第 1 大入賞口 1 6 を閉鎖させる。この際、メインCPU 1 1 0 a は、それぞれ「第 1 大当たり閉鎖 7 回目用第 1 大入賞口閉鎖指定コマンド」、「第 1 大当たり閉鎖 1 1 回目用第 1 大入賞口閉鎖指定コマンド」 (図 3 3 参照) を演出制御基板 1 2 0 に送信する。

【 0 3 3 9 】

50

なお、演出制御基板120におけるサブCPU120aは、大入賞口閉鎖指定コマンドを受信する毎にその受信回数をカウンタ(図示せず)においてカウントする。サブCPU120は、そのカウント値によって大入賞口(第1大入賞口16または第2大入賞口17)の閉鎖が何回目であるかを把握する。

【0340】

ステップS340-17において、メインCPU110aは、1回のラウンドが終了したか否かを判定する。具体的には、1回のラウンドは、大入賞口入球カウンタ(C)の値が規定個数(9個)に達したこと、または開放回数(K)が最大開放回数となることを条件に終了するので、かかる条件が成立したか否かを判定する。

そして、1回のラウンドが終了したと判定した場合にはステップS340-18に処理を移し、1回のラウンドが終了していないと判定した場合には、今回の大当たり遊技処理を終了する。

10

【0341】

ステップS340-18において、メインCPU110aは、開放回数(K)記憶領域に0をセットするとともに、大入賞口入球数(C)記憶領域に0をセットするラウンドデータ初期化処理を行う。すなわち、開放回数(K)記憶領域および大入賞口入球数(C)記憶領域をクリアする。ただし、ラウンド遊技回数(R)記憶領域に記憶されたラウンド遊技回数(R)はクリアしない。

【0342】

ステップS340-19において、メインCPU110a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S340-21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S340-20に処理を移す。

20

【0343】

ステップS340-20において、メインCPU110aは、ラウンド遊技回数(R)記憶領域に、記憶されている現在のラウンド遊技回数(R)に「1」を加算して記憶して、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【0344】

ステップS340-21において、メインCPU110a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。

30

【0345】

ステップS340-22において、メインCPU110aは、上記ステップS330-8で決定された大入賞口開放態様決定テーブル(図13(a)~(c)の何れか)に基づいて、特別遊技の種類(第1大当たり遊技、第2大当たり遊技、第3大当たり遊技)を判定し、特別遊技の種類に応じたエンディング指定コマンドを演出制御基板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。

【0346】

ステップS340-23において、メインCPU110aは、上記ステップS330-8で決定された大入賞口開放態様決定テーブル(図13(a)~(c)の何れか)に基づいて、大当たりの種別に応じた終了インターバル時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。

40

【0347】

ステップS340-24において、メインCPU110aは、設定された終了インターバル時間を経過したか否かを判定し、終了インターバル時間を経過したと判定した場合にはステップS340-25において、メインCPU110aは、特図特電処理データに4をセットし、図28に示す大当たり遊技終了処理に移す準備を行う。一方、終了インターバル時間を経過していないと判定した場合には、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【0348】

(主制御基板の大当たり遊技終了処理)

図28を用いて、大当たり遊技終了処理を説明する。

50

【0349】

ステップS350-1において、メインCPU110aは、遊技条件データをロードする。

【0350】

ステップS350-2において、メインCPU110aは、メインRAM110cの高確率状態指定フラグ記憶領域に高確率状態指定フラグがONにされているか否かの判定を行う。メインCPU110aは、高確率状態指定フラグがONにされていないと判定すると、ステップS350-5に処理を移し、高確率状態指定フラグがONにされていると判定すると、ステップS350-3に処理を移す。

【0351】

ステップS350-3において、メインRAM110cの高確率フラグ記憶領域において高確率フラグをONにすると共に、高確率状態残り回数カウンタに実行可能回数（例えば、84回）をセットし、ステップS350-4において、高確率状態指定フラグをOFFにする。

【0352】

ステップS350-5において、メインCPU110aは、メインRAM110cの時短フラグ記憶領域に時短フラグをONにすると共に、時短状態残り回数カウンタに実行可能回数をセットする。このステップS350-5において、メインCPU110aは、ステップS350-2でYESであれば、時短状態残り回数カウンタに実行可能回数として例えば、84回をセットし、ステップS350-2でNOであれば、時短状態残り回数カウンタに実行可能回数として例えば0回をセットする。

なお、実行可能回数は、これらの回数に限定されない。

【0353】

ステップS350-6において、メインCPU110aは、現在の遊技条件の状態を確認し、現在の遊技条件の状態を示す遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0354】

ステップS350-7において、特図特電処理データに0をセットし、図22に示す特別図柄記憶判定処理に処理を移す。

【0355】

（主制御基板の普図普電制御処理）

図29を用いて、普図普電制御処理を説明する。

【0356】

まず、ステップS401において普図普電処理データの値をロードし、ステップS402においてロードした普図普電処理データから分岐アドレスを参照し、普図普電処理データ=0であれば普通図柄変動処理（ステップS410）に処理を移し、普図普電処理データ=1であれば普通電動役物制御処理（ステップS420）に処理を移す。詳しくは、図30、図31を用いて後述する。

【0357】

（主制御基板の普通図柄変動処理）

図30を用いて、普通図柄変動処理を説明する。

【0358】

ステップS410-1において、メインCPU110aは、普通図柄の変動表示中であるか否かを判定する。普通図柄の変動表示中であればステップS410-9に処理を移し、普通図柄の変動表示中でなければステップS410-2に処理を移す。

【0359】

ステップS410-2において、メインCPU110aは、普通図柄の変動表示中でない場合には、普通図柄保留数（G）記憶領域に記憶された普通図柄の保留数（G）が1以上であるかを判定する。保留数（G）が「0」の場合には普通図柄の変動表示は行われないため、今回の普通図柄変動処理を終了する。

10

20

30

40

50

【0360】

ステップS410-3において、メインCPU110aは、ステップS410-2において、普通図柄の保留数(G)が「1」以上であると判定した場合には、普通図柄保留数(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。

【0361】

ステップS410-4において、メインCPU110aは、普通図柄保留記憶領域に記憶された普通図柄判定用乱数値のシフト処理を行う。具体的には、第1記憶部～第4記憶部に記憶された各乱数値を1つ前の記憶部にシフトさせる。このとき、普通図柄保留記憶領域の第1記憶部に記憶されている普通図柄判定用乱数値は、普通図柄保留記憶領域の判定記憶領域(第0記憶部)に書き込まれるとともに、既に判定記憶領域(第0記憶部)に書き込まれていた乱数値は普通図柄保留記憶領域からは消去されることとなる。

10

【0362】

ステップS410-5において、メインCPU110aは、普通図柄保留記憶領域の判定記憶部(第0記憶部)に記憶された普通図柄判定用乱数値が「当たり」ものであるかの判定を行う。

具体的には、図16(a)に示す当たり判定テーブルを参照し、取得した普通図柄判定用乱数値を上記のテーブルに照らし合わせて当たりか否かの判定を行う。例えば、上記テーブルによれば、非時短遊技状態であれば「0」～「15」の当たり乱数のうち「0」の1個の普通図柄判定用乱数値が当たりと判定され、時短遊技状態であれば「0」～「15」の当たり乱数のうち「0」～「14」の15個の普通図柄判定用乱数値が当たりと判定され、その他の乱数値はハズレと判定される。

20

【0363】

ステップS410-6において、メインCPU110aは、上記ステップS410-5の当たり判定処理の判定の結果を参照して、普通図柄決定処理を行う。

【0364】

この普通図柄決定処理は、図16(b)に示す停止図柄決定テーブルを参照し、現在の時短遊技状態と、普通図柄抽選の抽選結果と、取得された普図停止用乱数値とに基づいて、停止表示する普通図柄(停止普図データ)を決定し、決定した停止普図データを停止普図データ記憶領域にセットする。そして、メインCPU110aは、決定した停止普図データに基づいた普図指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットして、停止普図データの情報を演出制御基板120に送信する。

30

【0365】

ステップS410-7において、メインCPU110aは、普通図柄の変動時間決定処理を行う。

【0366】

この普通図柄の変動時間決定処理は、図16(c)に示す変動時間決定テーブルを参照し、現在の時短遊技状態と、普通図柄抽選の抽選結果と、取得された普図時間用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動時間を決定する。そして、決定した普通図柄の変動時間に対応するカウンタを普通図柄時間カウンタにセットする。なお、普通図柄時間カウンタは、上記ステップS110において、4ms毎に減算処理される。

40

【0367】

さらに、普通図柄の変動時間決定処理では、普通図柄の変動時間が決定された後、決定した普通図柄の変動時間に基づいた普図変動指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットして、普通図柄の変動時間の情報を演出制御基板120に送信する。

【0368】

ステップS410-8において、メインCPU110a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るものである。この普通図柄の変動表示は、上記ステップS410-7において設定された時間だけ継続して行われることとなる。本

50

処理を終了すると、今回の普通図柄変動処理が終了する。

【0369】

ステップS410-9において、メインCPU110aは、上記ステップS410-1において普通図柄の変動表示中であると判定した場合、設定された変動時間を経過したか否かを判定する。すなわち、普通図柄時間カウンタ=0であるか否かを判定する。その結果、設定された変動時間を経過していないと判定した場合には、そのまま変動表示を継続して行う必要があるため、今回の普通図柄変動処理を終了する。

【0370】

ステップS410-10において、メインCPU110aは、設定された変動時間を経過したと判定した場合には、普通図柄表示装置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、ステップS410-6において停止普図データ記憶領域にセットされた普通図柄のデータに対応する普通図柄(当たり図柄またはハズレ図柄)が停止表示する。これにより、普通図柄抽選の抽選結果が遊技者に報知されることとなる。

10

【0371】

ステップS410-11において、メインCPU110aは、停止普図データ記憶領域にセットされた普通図柄のデータが当たり図柄であるか否かを判定し、普通図柄が当たり図柄であった場合には、ステップS410-12に処理を移し、設定されていた普通図柄がハズレ図柄であった場合には、今回の普通図柄変動処理を終了する。

【0372】

ステップS410-12において、メインCPU110aは、普図普電処理データ=1をセットし、普通電動役物制御処理に処理を移す。

20

【0373】

ステップS410-13において、メインCPU110aは、第2始動口15の始動可動片15bの開放態様を決定するための開放態様決定処理を行う。

【0374】

この開放時間設定処理は、図16(d)に示す始動口開放態様決定テーブルを参照し、停止普図データに基づいて、始動可動片15bの最大開放回数(S)、開放時間、閉鎖時間、インターバル時間を決定する。

【0375】

ステップS410-14において、メインCPU110aは、上記ステップS410-13で決定された始動可動片15bの開放時間を、メインRAM110cの始動開放タイマカウンタにセットする。

30

【0376】

ステップS410-15において、メインCPU110aは、始動口開閉ソレノイド15cに通電を開始して、今回の普通図柄変動処理を終了する。これにより、始動可動片15bが作動して第2始動口15が開放することとなる。

【0377】

(主制御基板の普通電動役物制御処理)

図31を用いて、普通電動役物制御処理を説明する。

40

【0378】

ステップS420-1において、メインCPU110aは、当該普通電動役物制御処理中において、第2始動口15に予め設定された最大入賞個数(例えば10個)の入賞があったか否かを判定する。

最大入賞個数(例えば10個)の入賞があったと判定した場合には、ステップS420-14に処理を移し、最大入賞個数(例えば10個)の入賞があったと判定しなかった場合には、ステップS420-2に処理を移す。

【0379】

ステップS420-2において、メインCPU110aは、第2始動口15の開放時間が経過したか否かを判定する。すなわち、始動開放タイマカウンタ=0であるか否かを判

50

定する。

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

【0380】

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

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

【0381】

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

【0382】

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

【0383】

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

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

【0384】

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

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

【0385】

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

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

【0386】

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

【0387】

ステップS420-10において、メインCPU110aは、メインRAM110cの始動インターバルタイマカウンタに、上記ステップS410-13で決定された始動可動片15bのインターバル時間をセットするとともに、インターバル時間が開始されていることを示すインターバル開始済フラグをメインRAM110cの所定の記憶領域にセットして、今回の普通電動役物制御処理を終了する。

【0388】

ステップS420-11において、メインCPU110aは、インターバル時間が経過

10

20

30

40

50

したか否かを判定する。すなわち、始動インターバルタイマカウンタ = 0 であるか否かを判定する。

インターバル時間が経過したと判定した場合には、ステップ S 4 2 0 - 1 2 に処理を移し、インターバル時間が経過していないと判定した場合には、今回の普通電動役物制御処理を終了する。

【 0 3 8 9 】

ステップ S 4 2 0 - 1 2 において、メイン CPU 1 1 0 a は、メイン RAM 1 1 0 c の始動開放タイマカウンタに、上記ステップ S 4 1 0 - 1 3 で決定された始動可動片 1 5 b の開放時間をセットするとともに、インターバル開始済フラグをクリアする。

【 0 3 9 0 】

ステップ S 4 2 0 - 1 3 において、メイン CPU 1 1 0 a は、始動口開閉ソレノイド 1 5 c に通電を開始して、今回の普通電動役物制御処理を終了する。これにより、始動可動片 1 5 b が再度作動して第 2 始動口 1 5 が再び開放することとなる。

【 0 3 9 1 】

ステップ S 4 2 0 - 1 4 において、メイン CPU 1 1 0 a は、メイン RAM 1 1 0 c の始動開放回数カウンタ、始動開放タイマカウンタ、始動閉鎖タイマカウンタ等に記憶されている各種のデータを初期化する開放態様の初期化処理を行う。

【 0 3 9 2 】

ステップ S 4 2 0 - 1 5 において、メイン CPU 1 1 0 a は、普図普電処理データ = 0 をセットして図 3 0 の普通図柄変動処理に移す準備を行い、今回の普通電動役物制御処理を終了する。

【 0 3 9 3 】

(コマンドの説明)

上述の主制御基板 1 1 0 におけるフローチャートでは一部説明を省略した主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 2 0 に送信されるコマンドの種別について、図 3 2 及び図 3 3 を用いて説明する。

【 0 3 9 4 】

主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 2 0 に送信されるコマンドは、1 コマンドが 2 バイトのデータで構成されており、制御コマンドの分類を識別するため 1 バイトの MODE の情報と、実行される制御コマンドの内容を示す 1 バイトの DATA の情報とから構成されている。

【 0 3 9 5 】

「演出図柄指定コマンド」は、停止表示される特別図柄の種別を示すものであり、「MODE」が「E 0 H」で設定され、特別図柄の種別に合わせて DATA の情報が設定されている。なお、特別図柄の種別が結果的に大当たりの種別や高確率遊技状態を決定するものであるから、演出図柄指定コマンドは、大当たりの種別や、遊技状態を示すものともいえる。

この演出図柄指定コマンドは、各種の特別図柄が決定され、特別図柄の変動表示が開始されるときに、決定された特別図柄に対応する演出図柄指定コマンドが演出制御基板 1 2 0 に送信される。具体的には、上記ステップ S 3 1 1 - 3、S 3 1 1 - 6 において特別図柄の変動表示が開始されるときに、決定された特別図柄に対応する演出図柄指定コマンドがメイン RAM 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップ S 7 0 0 において演出用伝送データ格納領域にセットされている演出図柄指定コマンドが演出制御基板 1 2 0 に送信されることになる。

【 0 3 9 6 】

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

この第 1 特別図柄記憶指定コマンドは、第 1 特別図柄保留数 (U 1) 記憶領域に記憶されている保留記憶数が切り替わるときに、保留記憶数に対応する第 1 特別図柄記憶指定コ

10

20

30

40

50

マンドが演出制御基板 120 に送信される。具体的には、上記ステップ S 230 - 10 または上記ステップ S 310 - 7 において第 1 特別図柄保留数 (U 1) 記憶領域に記憶されている値が増減したときに、増減後の保留記憶数に対応する第 1 特別図柄記憶指定コマンドがメイン RAM 110 c の演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップ S 700 において演出用伝送データ格納領域にセットされている第 1 特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板 120 に送信されることになる。

【0397】

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

10

この第 2 特別図柄記憶指定コマンドは、第 2 特別図柄保留数 (U 2) 記憶領域に記憶されている保留記憶数が切り替わるときに、保留記憶数に対応する第 2 特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板 120 に送信される。具体的には、上記ステップ S 240 または上記ステップ S 310 - 7 において第 2 特別図柄保留数 (U 2) 記憶領域に記憶されている値が増減したときに、増減後の保留記憶数に対応する第 2 特別図柄記憶指定コマンドがメイン RAM 110 c の演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップ S 700 において演出用伝送データ格納領域にセットされている第 2 特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板 120 に送信されることになる。

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

20

【0398】

「図柄確定コマンド」は、特別図柄が停止表示されていることを示すものであり、「MODE」が「E 3 H」で設定され、「DATA」が「00H」に設定されている。

この図柄確定コマンドは、特別図柄が停止表示されているときに演出制御基板 120 に送信される。具体的には、上記ステップ S 320 - 3 において特別図柄を第 1 特別図柄表示装置 20 または第 2 特別図柄表示装置 21 に停止表示させるときに、図柄確定コマンドがメイン RAM 110 c の演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップ S 700 において演出用伝送データ格納領域にセットされている図柄確定コマンドが演出制御基板 120 に送信されることになる。

【0399】

30

「電源投入時指定コマンド」は、遊技機 1 の電源が投入されたことを示すものであり、「MODE」が「E 4 H」で設定され、「DATA」が「00H」に設定されている。

この電源投入時指定コマンドは、遊技機 1 の電源が投入されたときに演出制御基板 120 に送信される。具体的には、上記ステップ S 19 において遊技機 1 の電源が投入されたときに、電源投入時指定コマンドがメイン RAM 110 c の演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップ S 700 において演出用伝送データ格納領域にセットされている電源投入時指定コマンドが演出制御基板 120 に送信されることになる。

【0400】

「RAM クリア指定コマンド」は、メイン RAM 110 c に記憶された情報がクリアされたことを示すものであり、「MODE」が「E 4 H」で設定され、「DATA」が「01H」に設定されている。

40

ここで、遊技機 1 の裏側には図示しない RAM クリアボタンが設けられており、RAM クリアボタンを押圧しながら、遊技機 1 の電源を投入すると、上記ステップ S 17 においてメイン RAM 110 c に記憶された情報がクリアされる。

そして、RAM クリア指定コマンドは、RAM クリアボタンを押圧しながら遊技機 1 の電源が投入されたときに演出制御基板 120 に送信される。具体的には、上記ステップ S 22 において RAM クリアボタンを押圧しながら遊技機 1 の電源が投入されたときに、RAM クリア指定コマンドがメイン RAM 110 c の演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップ S 700 において演出用伝送データ格納領域にセッ

50

トされている R A M クリア指定コマンドが演出制御基板 1 2 0 に送信されることになる。

【 0 4 0 1 】

「電断復旧指定コマンド」は、遊技機 1 の電源が投入されて、正常に復旧したことを示すものであり、「MODE」が「E 4 H」で設定され、「DATA」が「0 2 H ~ 0 6 H」に設定されている。電断復旧指定コマンドは、電断復旧時の遊技状態も示しており、電断復旧時の遊技状態が「低確率状態かつ非時短状態」であれば「DATA」が「0 2 H」に設定され、「低確率状態かつ時短状態」であれば「DATA」が「0 3 H」に設定され、「高確率状態かつ非時短状態」であれば「DATA」が「0 4 H」に設定され、「高確率状態かつ時短状態」であれば「DATA」が「0 5 H」に設定される。また、電断復旧時の遊技状態が「大当たり遊技状態」であれば、「DATA」が「0 6 H」に設定される。

10

【 0 4 0 2 】

この電断復旧指定コマンドは、遊技機 1 の電源が投入されて、正常に復旧したときに演出制御基板 1 2 0 に送信される。具体的には、遊技機 1 の電源が投入されると、電源投入時にメイン R A M 1 1 0 c のチェックサムを作成し、作成した電源投入時のメイン R A M 1 1 0 c のチェックサムと電断時のメイン R A M 1 1 0 c のチェックサムとを比較する。ここで、チェックサムが一致していれば正常に復旧したものと判定し、遊技状態に応じて電断復旧指定コマンドを生成し、生成した電断復旧指定コマンドがメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップ S 7 0 0 において演出用伝送データ格納領域にセットされている電源投入時指定コマンドが演出制御

20

【 0 4 0 3 】

「第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド」は、第 1 特別図柄表示装置 2 0 における特別図柄の変動時間（変動態様）を示すものであり、「MODE」が「E 6 H」で設定され、各種の変動パターンに合わせて D A T A の情報が設定されている。

この第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンドは、第 1 特別図柄表示装置 2 0 の特別図柄の変動表示が開始されるときに、決定された特別図柄の変動パターンに対応する第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンドが演出制御基板 1 2 0 に送信される。具体的には、上記ステップ S 3 1 3 において特別図柄の変動表示が開始されるときに、決定された特別図柄の変動パターンに対応する第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンドがメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップ S 7 0 0 において演出用伝送データ格納領域にセットされている第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンドが演出制御基板 1 2 0 に送信されることになる。

30

【 0 4 0 4 】

「第 2 特別図柄用変動パターン指定コマンド」は、第 2 特別図柄表示装置 2 1 における特別図柄の変動時間（変動態様）を示すものであり、「MODE」が「E 7 H」で設定され、各種の変動パターンに合わせて D A T A の情報が設定されている。

この第 2 特別図柄用変動パターン指定コマンドは、第 2 特別図柄表示装置 2 1 の特別図柄の変動表示が開始されるときに、決定された特別図柄の変動パターンに対応する第 2 特別図柄用変動パターン指定コマンドが演出制御基板 1 2 0 に送信される。具体的には、上記ステップ S 3 1 3 において特別図柄の変動表示が開始されるときに、決定された特別図柄の変動パターンに対応する第 2 特別図柄用変動パターン指定コマンドがメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップ S 7 0 0 において演出用伝送データ格納領域にセットされている第 2 特別図柄用変動パターン指定コマンドが演出制御基板 1 2 0 に送信されることになる。

40

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

【 0 4 0 5 】

「始動入賞指定コマンド」は、大当たり抽選の結果を事前に判定するための情報であり、特別図柄表示装置に応じて「MODE」が「E 8 H」または「E 9 H」で設定され、各

50

種の入賞情報に合わせてDATAの情報が設定されている。

この始動入賞指定コマンドは、第1始動口14または第2始動口15に遊技球が入賞したときに、決定された始動入賞情報に対応する始動入賞指定コマンドが演出制御基板120に送信される。具体的には、上記ステップS230-9またはS240において第1始動口14または第2始動口15に遊技球が入賞したときに、決定された入賞情報に対応する始動入賞指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS700において演出用伝送データ格納領域にセットされている始動入賞指定コマンドが演出制御基板120に送信されることになる。

【0406】

「デモ指定コマンド」は、第1特別図柄表示装置20または第2特別図柄表示装置21が作動していないことを示すものであり、「MODE」が「EAH」で設定され、「DATA」が「00H」に設定されている。

このデモ指定コマンドは、第1特別図柄表示装置20または第2特別図柄表示装置21の特別図柄の保留記憶がないときに、演出制御基板120に送信される。具体的には、上記ステップS310-2、S310-4において第1特別図柄保留数(U1)記憶領域または第2特別図柄保留数(U2)記憶領域のいずれの記憶領域にも1以上のデータがセットされていないときに、デモ指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS700において演出用伝送データ格納領域にセットされているデモ指定コマンドが演出制御基板120に送信されることになる。

【0407】

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

このオープニング指定コマンドは、各種の大当たりが開始するときに、大当たりの種別に対応するオープニング指定コマンドが演出制御基板120に送信される。具体的には、上記ステップS330-9の大当たり遊技処理の開始のときに、大当たりの種別に対応するオープニング指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS700において演出用伝送データ格納領域にセットされているオープニング指定コマンドが演出制御基板120に送信されることになる。

【0408】

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

このエンディング指定コマンドは、各種の大当たりが終了するときに、大当たりの種別に対応するエンディング指定コマンドが演出制御基板120に送信される。具体的には、上記ステップS340-22の大当たり遊技終了処理の開始のときに、大当たりの種別に対応するエンディング指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS700において演出用伝送データ格納領域にセットされているエンディング指定コマンドが演出制御基板120に送信されることになる。

【0409】

「普図指定コマンド」は、普通図柄表示装置22に停止表示される普通図柄の種別を示すものであり、「MODE」が「EDH」で設定され、普通図柄の種別に合わせてDATAの情報が設定されている。

この普図指定コマンドは、各種の普通図柄が決定され、普通図柄の変動表示が開始されるときに、決定された普通図柄に対応する普図指定コマンドが演出制御基板120に送信される。具体的には、上記ステップS410-6において普通図柄の変動表示が開始されるときに、決定された普通図柄に対応する普図指定コマンドがメインRAM110cの演

10

20

30

40

50

出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS700において演出用伝送データ格納領域にセットされている普図指定コマンドが演出制御基板120に送信されることになる。

【0410】

「普図変動指定コマンド」は、普通図柄表示装置22における普通図柄の変動時間を示すものであり、「MODE」が「EEH」で設定され、各種の普通図柄の変動時間に合わせてDATAの情報が設定されている。

この普図変動指定コマンドは、普通図柄表示装置22の普通図柄の変動表示が開始されるときに、決定された普通図柄の変動時間に対応する普図変動指定コマンドが演出制御基板120に送信される。具体的には、上記ステップS410-7において普通図柄の変動表示が開始されるときに、決定された普通図柄の変動時間に対応する普図変動指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS700において演出用伝送データ格納領域にセットされている普図変動指定コマンドが演出制御基板120に送信されることになる。

10

【0411】

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

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

20

【0412】

また、図33に示すように、「第1大当たり用ラウンド指定コマンド」は、第1大当たりの大当たり遊技における各ラウンドのラウンド番号R(R=1~16)を指定するものであり、「MODE」が「FOH」で設定され、ラウンド番号に合わせてDATAの情報が設定されている。

30

本実施の形態においては、第1大当たりの大当たり遊技は、図13(a)に示す「第1大当たり遊技用大入賞口開放態様決定テーブル」に基づいて大入賞口の開閉制御が行われる。

例えば、1ラウンド(R=1)においては、第1大入賞口16の1回目の開放が開始されるときに、「第1大当たり用1ラウンド指定コマンド」がメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS700において演出用伝送データ格納領域にセットされている「第1大当たり用1ラウンド指定コマンド」が演出制御基板120に送信されることになる。

40

また、2ラウンドにおいては、第1大入賞口16の2回目の開放が開始する前の閉鎖時間(s)(インターバル)の開始時に、「第1大当たり用2ラウンド指定コマンド」がメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS700において演出用伝送データ格納領域にセットされている「第1大当たり用2ラウンド指定コマンド」が演出制御基板120に送信されることになる。

3~16ラウンドにおいても、同様に、第1大入賞口16または第2大入賞口17の開放が開始する前の閉鎖時間(s)の開始時に、「第1大当たり用3ラウンド指定コマンド」~「第1大当たり用16ラウンド指定コマンド」のうちのラウンド番号に応じたコマン

50

ドがメインRAM 110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS700において演出用伝送データ格納領域にセットされている当該コマンドが演出制御基板120に送信されることになる。

【0413】

また、「第2大当たり用ラウンド指定コマンド」は、第2大当たりの大当たり遊技における各ラウンドのラウンド番号R (R = 1 ~ 16) を指定するものであり、「MODE」が「F1H」で設定され、ラウンド番号に合わせてDATAの情報が設定されている。

本実施の形態においては、第2大当たりの大当たり遊技は、図13(b)に示す「第2大当たり遊技用大入賞口開放態様決定テーブル」に基づいて大入賞口の開閉制御が行われる。

10

したがって、例えば、1ラウンド(R = 1)においては、第1大入賞口16の1回目の開放が開始されるときに、「第2大当たり用1ラウンド指定コマンド」がメインRAM 110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS700において演出用伝送データ格納領域にセットされている「第2大当たり用1ラウンド指定コマンド」が演出制御基板120に送信されることになる。

また、2ラウンドにおいては、第1大入賞口16の2回目の開放が開始する前の閉鎖時間(s)(インターバル)の開始時に、「第2大当たり用2ラウンド指定コマンド」がメインRAM 110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS700において演出用伝送データ格納領域にセットされている「第2大当たり用2ラウンド指定コマンド」が演出制御基板120に送信されることになる。

20

3 ~ 16ラウンドにおいても、同様に、第1大入賞口16または第2大入賞口17の開放が開始する前の閉鎖時間の開始時に、「第2大当たり用3ラウンド指定コマンド」 ~ 「第2大当たり用16ラウンド指定コマンド」のうちのラウンド番号に応じたコマンドがメインRAM 110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS700において演出用伝送データ格納領域にセットされている当該コマンドが演出制御基板120に送信されることになる。

【0414】

また、「第3大当たり用ラウンド指定コマンド」は、第3大当たりの大当たり遊技における各ラウンドのラウンド番号R (R = 1 ~ 16) を指定するものであり、「MODE」が「F2H」で設定され、ラウンド番号に合わせてDATAの情報が設定されている。

30

本実施の形態においては、第3大当たりの大当たり遊技は、図13(c)に示す「第3大当たり遊技用大入賞口開放態様決定テーブル」に基づいて大入賞口の開閉制御が行われる。

したがって、例えば、第1ラウンド(R = 1)においては、第1大入賞口16の1回目の開放が開始されるときに、「第3大当たり用1ラウンド指定コマンド」がメインRAM 110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS700において演出用伝送データ格納領域にセットされている「第3大当たり用1ラウンド指定コマンド」が演出制御基板120に送信されることになる。

また、第2ラウンドにおいては、第1大入賞口16の2回目の開放が開始する前の閉鎖時間(s)(インターバル)の開始時に、「第3大当たり用2ラウンド指定コマンド」がメインRAM 110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS700において演出用伝送データ格納領域にセットされている「第3大当たり用2ラウンド指定コマンド」が演出制御基板120に送信されることになる。

40

3 ~ 16ラウンドにおいても、同様に、第1大入賞口16または第2大入賞口17の開放が開始する前の閉鎖時間の開始時に、「第3大当たり用3ラウンド指定コマンド」 ~ 「第3大当たり用16ラウンド指定コマンド」のうちのラウンド番号に応じたコマンドがメインRAM 110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS700において演出用伝送データ格納領域にセットされている当該コマンドが演出制御基板120に送信されることになる。

【0415】

50

「大入賞口閉鎖指定コマンド」は、各ラウンドにおいて開放された第1大入賞口16または第2大入賞口17が閉鎖されたことを指定するものであり、大当たりの種別（第1大当たり、第2大当たり、第3大当たり）に応じて「MODE」が「F3H」～「F5H」で設定され、各ラウンドに応じてDATAの情報が設定されている。

この大入賞口閉鎖指定コマンドは、開放された第1大入賞口16または第2大入賞口17を閉鎖するときに、その閉鎖毎に応じた大入賞口閉鎖指定コマンドが演出制御基板120に送信される。

具体的には、上記ステップS340-16において第1大入賞口開閉扉16b（または第2大入賞口開閉扉17b）を閉鎖させるときに、その閉鎖前のラウンド数に対応する大入賞口閉鎖指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS700において演出用伝送データ格納領域にセットされている大入賞口閉鎖指定コマンドが演出制御基板120に送信されることになる。

10

【0416】

「大入賞口開放指定コマンド」は、各種大当たりの種別に合わせた大当たりのラウンド数に対応するコマンドであり、各ラウンドにおいて第1大入賞口16または第2大入賞口17が開放されたことを示すものであり、大当たりの種別（第1大当たり、第2大当たり、第3大当たり）に応じて「MODE」が「F6H」～「F8H」で設定され、各ラウンドに応じてDATAの情報が設定されている。

この大入賞口開放指定コマンドは、第1大入賞口16または第2大入賞口17を開放するときに、その開放毎に応じた大入賞口開放指定コマンドが演出制御基板120に送信される。

20

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

【0417】

次に、図34～図36を参照して、サブROM120b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。

【0418】

（変動演出パターン決定テーブル）

図34は変動演出パターンを決定する変動演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。

30

【0419】

図34は、第1特別図柄表示装置20、第2特別図柄表示装置21における変動パターン指定コマンドに基づいて、画像表示装置31等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る。

【0420】

サブCPU120aは、主制御基板110から受信した変動パターン指定コマンドを受信したときに後述する変動演出パターン判定用乱数値（0～99）が取得され、当該取得された変動演出パターン判定用乱数値と決定された変動パターンに基づいて、一つの変動演出パターンを決定されることになる。

40

【0421】

この「変動演出パターン」とは、変動演出の態様（具体的な内容）を表す識別情報であり、画像表示装置31、音声出力装置32、盤用駆動装置33、盤用照明装置34a、第1導光板表示装置60、枠用照明装置34b、及び、演出ボタン35によって行われる変動演出の態様が対応付けられている。

例えば、画像表示装置31においては、変動演出パターンによって表示される背景の表示態様、キャラクタの表示態様、演出図柄の変動態様が決定される。

詳しくは、図57～図60を用いて演出例を説明する。

50

【0422】

なお、同じ変動パターン指定コマンドをサブCPU120aが受信した場合であっても変動演出パターン判定用乱数値に基づいて、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、演出制御基板120で記憶する変動演出パターンに比べて主制御基板110で記憶する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いる。これにより、主制御基板110における記憶容量の削減を図ることができるとともに、バリエーション豊富な演出が可能となる。

【0423】

(導光板表示装置発光パターンテーブル)

図35は第1導光板表示装置60、第2導光板表示装置61の発光パターンの一例を示す図である。 10

【0424】

図35に示すように、導光板表示装置発光パターンテーブルには、発光素子群、発光態様、発光タイミングが対応付けられている。

【0425】

PA1～PA12は、疑似連続予告演出時の発光パターンとして、予め用意されている。この「疑似連続予告演出時」とは、例えば、変動演出中に、左右の演出図柄38が異なった図柄で停止表示され、中の演出図柄38が疑似連図柄である「NEXT」図柄で停止表示されて、変動表示が再度開始される変動開始時のことである。

また、疑似連続予告演出が1回しか行われない変動であれば、PA1～PA3の中から選択され、疑似連続予告演出が2回行われる変動であれば、PA4～PA8の中から選択され、疑似連続予告演出が3回行われる変動であれば、PA9～PA12の中から選択されることになる。 20

なお、詳しくは、図57～図60を用いて、後述する。

なお、このPA1～PA12の発光態様は、第1の表示態様に該当する。

【0426】

PA1は、第1発光素子群63aより、第1導光板62aに光が入射されると、図8(a)で示すように、画像表示装置31の周辺部に、演出図柄38を強調させるような第1ドットパターン65aが青色点灯表示され、PA2は、緑色点灯表示され、PA3は、赤色点灯表示される。 30

なお、この発光色により、疑似連続予告後の期待度を示しており、PA3が最も期待度が高く、次にPA2、次にPA1という順番になっている。

【0427】

PA4は、第1発光素子群63aより第1導光板62aに光が入射されると、図8(a)で示すように、画像表示装置31の周辺部に、演出図柄38を強調させるような第1ドットパターン65aが疑似連続予告1回目では、青色点灯表示され、疑似連続予告2回目でも、青色点灯表示される。

また、PA5は、疑似連続予告1回目では、青色点灯表示され、疑似連続予告2回目では、緑色点灯表示される。

また、PA6は、疑似連続予告1回目では、緑色点灯表示され、疑似連続予告2回目でも、緑色点灯表示される。 40

また、PA7は、疑似連続予告1回目では、緑色点灯表示され、疑似連続予告2回目では、赤色点灯表示される。

また、PA8は、疑似連続予告1回目では、赤色点灯表示され、疑似連続予告2回目でも赤色点灯表示される。

なお、疑似連続予告後の期待度の高さは、PA8が最も高く、次にPA7、次にPA6、次にPA5、次にPA4という順番になっている。

【0428】

PA9は、第1発光素子群63aより第1導光板62aに光が入射されると、図8(a)で示すように、画像表示装置31の周辺部に、演出図柄38を強調させるような第1ド 50

ットパターン 65 a が疑似連続予告 1 回目では、青色点灯表示され、疑似連続予告 2 回目では、緑色点灯表示され、疑似連続予告 3 回目では、赤色点灯表示される。

また、P A 1 0 は、疑似連続予告 1 回目では、緑色点灯表示され、疑似連続予告 2 回目では、緑色点灯表示され、疑似連続予告 3 回目では、赤色点灯表示される。

また、P A 1 1 は、疑似連続予告 1 回目では、緑色点灯表示され、疑似連続予告 2 回目では、赤色点灯表示され、疑似連続予告 3 回目でも、赤色点灯表示される。

また、P A 1 2 は、疑似連続予告 1 回目では、赤色点灯表示され、疑似連続予告 2 回目でも、赤色点灯表示され、疑似連続予告 3 回目でも、赤色点灯表示される。

なお、疑似連続予告後の期待度の高さは、P A 1 2 が最も高く、次に P A 1 1、次に P A 1 0、次に P A 9 という順番になっている。

10

【0429】

P A 1 3 は、大当たり演出図柄仮停止時の発光パターンとして、予め用意されている。この「大当たり演出図柄仮停止時」とは、当該変動の後、大当たり遊技となる左中右の演出図柄 3 8 が仮停止表示されたときのことである。

また、P A 1 3 は、第 1 発光素子群 6 3 a より第 1 導光板 6 2 a に光が入射されると、図 8 (a) で示すように、画像表示装置 3 1 の周辺部に、演出図柄 3 8 を強調させるような第 1 ドットパターン 6 5 a が赤緑点滅表示される。

なお、詳しくは、図 5 7 ~ 図 6 0 を用いて、後述する。

また、第 1 導光板表示装置 6 0 及び第 2 導光板表示装置 6 1 による発光制御の点滅間隔は、盤用照明装置 3 4 a、枠用照明装置 3 4 b による発光制御の点滅間隔よりも、長くなる様に制御している。

20

要するに、盤用照明装置 3 4 a 及び枠用照明装置 3 4 b による発光制御の点滅間隔より、第 1 導光板表示装置 6 0 及び第 2 導光板表示装置 6 1 による発光制御の点滅間隔を長くすることにより、遊技者に不快感を与えないようにしている。

また、赤緑点滅は点灯と消灯を繰り返す点滅表示ではなく、第 1 導光板 6 2 a の左右側面に設けられている第 1 発光素子群 6 3 a が 2 色の発光色の切替えによって点滅表示させているので、遊技者に不快感を与えないようにしている。

また、後述する P A 1 4、P A 1 6、P A 1 7、P A 1 8 の点滅も発光色は異なっているが、P A 1 3 と同様に、色の切替えによる点滅表示である。

なお、この P A 1 3 の発光態様は、第 2 の表示態様に該当する。

30

【0430】

P A 1 4 は、大当たり演出図柄完全停止時の発光パターンとして、予め用意されている。この「大当たり演出図柄完全停止時」とは、当該変動の後、大当たり遊技となる左中右の演出図柄 3 8 の仮停止表示後、演出図柄 3 8 が完全停止したときのことであり、その際の演出図柄 3 8 が「777」以外の図柄（例えば「111」や「666」）の場合である。

また、P A 1 4 は、第 1 発光素子群 6 3 a より第 1 導光板 6 2 a に光が入射されると、図 8 (a) で示すように、画像表示装置 3 1 の周辺部に、演出図柄 3 8 を強調させるような第 1 ドットパターン 6 5 a が赤黄点滅表示される。

【0431】

40

P A 1 5 は、第 1 大当たり演出図柄完全停止時の発光パターンとして、予め用意されている。この「第 1 大当たり演出図柄完全停止時」とは、当該変動の後、大当たり遊技となる左中右の演出図柄 3 8 が仮停止表示された後、再度、抽選を行っているかのような演出図柄 3 8 の表示を行い、第 1 大当たりを報知する演出図柄 3 8 である「777」に変更し、完全停止したときのことである。

また、P A 1 5 は、第 1 発光素子群 6 3 a より第 1 導光板 6 2 a に光が入射されると、図 8 (a) で示すように、画像表示装置 3 1 の周辺部に、演出図柄 3 8 を強調させるような第 1 ドットパターン 6 5 a が虹色点滅表示される。

また、虹色点滅は点灯と消灯を繰り返す点滅表示ではなく、第 1 導光板 6 2 a の左側面に設けられている第 1 発光素子群 6 3 a が赤色点灯と青色点灯を切替えて点灯させ、右側

50

面に設けられている第1発光素子群63aが緑色点灯と黄色点灯を切替えて点灯させていくことにより虹色のように見せている点滅表示であり、この発光色を切替える点滅方法によっても、遊技者に不快感を与えないようにしている。

また、後述するPA19、PA20、PA21、PA23、PA24の虹色点滅も同様の方法で虹色のように見せている点滅表示である。

なお、虹色点滅表示の方法は虹色のように見えるものであれば良く、この方法に限定されるものではない。

なお、このPA14の発光態様は、第2の表示態様に該当する。

【0432】

PA16～PA18は、決め演出時（装飾部材可動前）の発光パターンとして、予め用意されている。

決め演出とは、当該変動が大当たりとなるか否かを予告する演出のことである。例えば、図59（P）のように、演出ボタン35を押下することを促す表示が行われて、演出ボタンが押下され、大当たりであれば、図59（Q）のように、装飾部材33aが可動して大当たりであることを報知し、ハズレであれば、装飾部材33aが可動せず、ハズレであることを報知するというような、一連の演出のことである。

つまり、「決め演出時（装飾部材可動前）」とは、演出ボタン35を押下することを促す表示が行われてから演出ボタンが押下されるまで、又は、演出ボタン押下有効期間終了までの装飾部材33aが可動する前のことである。詳しくは、図57～図60を用いて、後述する。

また、PA16は、第2発光素子群63bにより、第1導光板62aに光が入射されると、図8（b）で示すように、画像表示装置31の中央部に、放射状のような第2ドットパターン65bが青白点滅表示され、PA17は、緑白点滅され、PA18は赤白点滅される。

なお、この発光色により、大当たりに対する期待度を示しており、PA18が最も期待度が高く、次にPA17、次にPA16という順番になっている。

また、赤白点滅、緑白点滅、青白点滅は点灯と消灯を繰り返す点滅表示ではなく、第1導光板62aの左右側面に設けられている発光素子群63bが2色の発光色の切替えによって点滅表示させているので、遊技者に不快感を与えないようにしている。

なお、このPA16～PA18の発光態様は、第2の表示態様に該当する。

【0433】

PA19とPA23は、決め演出時（装飾部材可動後）の発光パターンとして、予め用意されている。この「決め演出時（装飾部材可動後）」とは、例えば、決め演出時に可動する装飾部材33aの可動後の停止中のことである。

また、PA19は、第2発光素子群63bにより、第1導光板62aに光が入射されると、図8（b）で示すように、画像表示装置31の中央部に、放射状のような第2ドットパターン65bが虹色点滅表示される。

また、PA23は、第4発光素子群63dにより、光が入射された場合には、画像表示装置31上方に、図8（d）で示すように「大当たり」文字の第4ドットパターン65dが赤白点滅表示される。

なお、詳しくは、図57～図60を用いて、後述する。

なお、このPA19と、PA23の発光態様は、第2の表示態様に該当する。

【0434】

PA20は、第1大当たり報知演出時の発光パターンとして、予め用意されている。この「第1大当たり報知演出時」とは、第1大当たり報知時に可動する装飾部材33aの可動後の停止中のことである。

また、PA20は、第2発光素子群63bにより、第1導光板62aに光が入射されると、図8（b）で示すように、画像表示装置31の中央部に、放射状のような第2ドットパターン65bが虹色点滅表示される。

なお、詳しくは、図57～図60を用いて、後述する。

なお、この P A 2 0 の発光態様は、第 2 の表示態様に該当する。

【 0 4 3 5 】

P A 2 1 と P A 2 4 は、特定領域入賞時の発光パターンとして、予め用意されている。この「特定領域入賞時」とは、大当たり遊技中の特定領域有効期間中に遊技球が特定領域に入賞した時のことである。

また、P A 2 1 は、第 2 発光素子群 6 3 b により、第 1 導光板 6 2 a に光が入射されると、図 8 (b) で示すように、画像表示装置 3 1 の中央部に、放射状のような第 2 ドットパターン 6 5 b が虹色点滅表示される。

また、P A 2 4 は、第 3 導光板 6 2 c に、第 5 発光素子群 6 3 e により、光が入射された場合には、画像表示装置 3 1 上方に、図 8 (e) で示すように「確変」文字の第 5 ドットパターン 6 5 e が虹色点滅表示される。

10

なお、詳しくは、図 5 2 及び図 5 3 を用いて、後述する。

なお、この P A 2 1 と、P A 2 4 の発光態様は、第 2 の表示態様に該当する。

【 0 4 3 6 】

P A 2 2 は、S P S P リーチ発展演出時の発光パターンとして、予め用意されている。この「S P S P リーチ発展演出時」とは、上述した S P S P リーチ発展演出（装飾部材可動中）終了後に装飾部材 3 3 a が画像表示装置 3 1 の前面に移動するときのことである。

また、P A 2 2 は、第 1 導光板 6 2 a に、第 3 発光素子群 6 3 c により、光が入射された場合には、画像表示装置 3 1 上方に、図 8 (c) で示すように、装飾部材 3 3 a が下方に移動する際の、軌跡を描いたような第 3 ドットパターン 6 5 c が黄色点灯表示される。

20

なお、詳しくは、図 5 7 ~ 図 6 0 を用いて、後述する。

なお、この P A 2 3 の発光態様は、第 1 の表示態様に該当する。

【 0 4 3 7 】

P A 2 5 は、特定領域入賞後の発光パターンとして、予め用意されている。この「特定領域入賞後」とは、大当たり遊技中の特定領域有効期間中に遊技球が特定領域に入賞した当該ラウンドの第 2 大入賞口 1 7 が閉鎖してから次のラウンドが開始されるまでのことである。

また、P A 2 5 は、第 4 導光板 6 2 d に、第 6 発光素子群 6 3 f により、光が入射された場合には、第 2 大入賞口 1 7 の前面（遊技者側）に、図 8 (f) で示すように「V」文字の第 6 ドットパターン 6 5 f が赤色点灯表示される。

30

なお、詳しくは、図 4 5 及び図 4 9 を用いて、後述する。

なお、この P A 2 5 の発光態様は、第 1 の表示態様に該当する。

【 0 4 3 8 】

なお、この導光板表示装置発光パターンテーブルにて、第 1 導光板表示装置 6 0 と第 2 導光板表示装置 6 1 の様々な発光タイミングを例示したが、発光タイミングはこれらに限定されるものではなく、例えば、所謂ステップアップ予告演出、カットイン演出の際に行っても良いし、連続予告演出などの先読み演出の際に行っても良い。

【 0 4 3 9 】

図 3 6 は第 1 導光板表示装置の発光パターン決定に関するテーブルを示す図である。

【 0 4 4 0 】

（疑似連続予告演出時第 1 導光板表示装置発光パターン決定テーブル）

図 3 6 (a) は疑似連続予告演出時の第 1 導光板表示装置発光パターンを決定するために参照されるテーブルである。

40

【 0 4 4 1 】

サブ C P U 1 2 0 a 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及び後述する疑似連続予告演出時第 1 導光板表示装置発光パターン判定用乱数値（0 ~ 9 9）に基づいて、疑似連続予告演出時第 1 導光板表示装置発光パターンを決定する。

【 0 4 4 2 】

図 3 6 (a) に示すように、疑似連続予告演出時第 1 導光板表示装置発光パターン決定テーブルは変動パターンに応じて、疑似連続予告演出時の発光パターンの決定割合が異な

50

っている。

【0443】

変動パターン4は、疑似連続予告演出が1回実施され、ノーマルリーチ後に、ハズレとなる演出となっているので、前述したように、疑似連続予告演出が1回用のパターンであるPA1～PA3の中から選択されるようになっている。

また、ハズレとなる変動パターンなので、PA1が最も選択されやすく、次にPA2、次にPA3となっている。

【0444】

変動パターン6は、疑似連続予告演出が1回実施され、SPリーチ発展後に、ハズレとなる演出となっているので、前述したように、疑似連続予告演出が1回用のパターンであるPA1～PA3の中から選択されるようになっている。

10

また、変動パターン4と同様に、疑似連続予告演出が1回実施され、ハズレとなる変動パターンなので、PA1が最も選択されやすく、次にPA2、次にPA3となっているが、変動パターン6はSPリーチに発展するので、ノーマルリーチである変動パターン4と比べて、PA2とPA3の選択割合が高くなっている。

【0445】

変動パターン7は、疑似連続予告演出が2回実施され、SPリーチ発展後に、ハズレとなる演出となっているので、前述したように、疑似連続予告演出が2回用のパターンであるPA4～PA8の中から選択されるようになっている。

また、ハズレとなる変動パターンなので、PA4が最も選択されやすく、次にPA5、次にPA6、次にPA7、次にPA8となっている。

20

【0446】

変動パターン9は、疑似連続予告演出が1回実施され、SPSPリーチ発展後に、ハズレとなる演出となっているので、前述したように、疑似連続予告演出が1回用のパターンであるPA1～PA3の中から選択されるようになっている。

また、変動パターン4、変動パターン6と同様に、疑似連続予告演出が1回実施され、ハズレとなる変動パターンなので、PA1が最も選択されやすく、次にPA2、次にPA3となっているが、変動パターン9は、SPSPリーチに発展するので、ノーマルリーチである変動パターン4と比べて、PA2の選択割合が高くなっている。

【0447】

30

変動パターン10は、疑似連続予告演出が2回実施され、SPSPリーチ発展後に、ハズレとなる演出となっているので、前述したように、疑似連続予告演出が2回用のパターンであるPA4～PA8の中から選択されるようになっている。

また、変動パターン7と同様に、疑似連続予告演出が2回実施され、ハズレとなる変動パターンなので、PA4が最も選択されやすく、次にPA5、次にPA6、次にPA7、次にPA8となっているが、変動パターン10は、SPSPリーチに発展するので、SPリーチである変動パターン7に比べて、PA5、PA6、PA7の選択割合が高くなっている。

【0448】

変動パターン12は、疑似連続予告演出が1回実施され、SPリーチ発展後に、大当たりとなる演出となっているので、前述したように、疑似連続予告演出が1回用のパターンであるPA1～PA3の中から選択されるようになっている。

40

また、大当たりとなる変動パターンなので、PA3が最も選択されやすく、次にPA2、次にPA1となっている。

【0449】

変動パターン13は、疑似連続予告演出が2回実施され、SPリーチ発展後に、大当たりとなる演出となっているので、前述したように、疑似連続予告演出が2回用のパターンであるPA4～PA8の中から選択されるようになっている。

また、大当たりとなる変動パターンなので、PA8が最も選択されやすく、次にPA7、次にPA6、次にPA5、次にPA4となっている。

50

【0450】

変動パターン15は、疑似連続予告演出が1回実施され、SPSPリーチ発展後に、大当たりとなる演出となっているので、前述したように、疑似連続予告演出が1回用のパターンであるPA1～PA3の中から選択されるようになっている。

また、変動パターン12と同様に、疑似連続予告演出が1回実施され、大当たりとなる変動パターンなので、PA3が最も選択されやすく、次にPA2、次にPA1となっているが、変動パターン15は、SPSPリーチに発展するので、SPリーチである変動パターン12に比べて、PA2とPA3の選択割合が高くなっている。

【0451】

変動パターン16は、疑似連続予告演出が2回実施され、SPSPリーチ発展後に、大当たりとなる演出となっているので、前述したように、疑似連続予告演出が2回用のパターンであるPA4～PA8の中から選択されるようになっている。

また、変動パターン13と同様に、疑似連続予告演出が2回実施され、大当たりとなる変動パターンなので、PA8が最も選択されやすく、次にPA7、次にPA6、次にPA5、次にPA4となっているが、変動パターン16は、SPSPリーチに発展するので、SPリーチである変動パターン13に比べて、PA5、PA6、PA7、PA8の選択割合が高くなっている。

【0452】

変動パターン17は、疑似連続予告演出が3回実施され、全回転リーチ後に、大当たりとなる演出となっているので、前述したように、疑似連続予告演出が3回用のパターンであるPA9～PA12の中から選択されるようになっている。また、大当たりとなる変動パターンなので、PA12が最も選択されやすく、次にPA11、次にPA10、次にPA9となっている。

【0453】

なお、特図判定結果が同じでも、ノーマルリーチ、SPリーチ、SPSPリーチによって、決定割合が異なっている。要するに、疑似連続予告演出後の期待度を発光色により示している。

【0454】

(決め演出時(装飾部材可動前)第1導光板表示装置発光パターン決定テーブル)

図36(b)は決め演出時(装飾部材可動前)の第1導光板表示装置発光パターン決定するために参照されるテーブルである。

【0455】

サブCPU120aは、主制御基板110から受信した変動パターン指定コマンド及び後述する決め演出時(装飾部材可動前)第1導光板表示装置発光パターン判定用乱数値(0～99)に基づいて、疑似連続予告演出時第1導光板表示装置発光パターンを決定する。

【0456】

図36(b)に示すように、決め演出時(装飾部材可動前)第1導光板表示装置発光パターン決定テーブルは変動パターンに応じて、決め演出時(装飾部材可動前)の発光パターンの決定割合が異なっている。

【0457】

変動パターン8～10は、ハズレとなる変動である為、PA14が最も選択されやすく、次にPA15、次にPA16となっている。

また、ハズレとなる変動の中でも、疑似連続予告の回数が異なっている為、疑似連続予告演出の回数が多いほどPA15の選択割合が高くなっているが、ハズレとなる変動であるのでPA16の選択割合は低いままである。

【0458】

変動パターン14～16は、大当たりとなる変動である為、PA16が最も選択されやすく、次にPA15、次にPA14となっている。

また、大当たりとなる変動の中でも、疑似連続予告の回数が異なっている為、疑似連続

10

20

30

40

50

予告演出の回数が多いほど P A 1 6 の選択割合が高くなっている。

【 0 4 5 9 】

大当たりとなる変動であれば P A 1 6 が選択されやすく、P A 1 4 が選択されにくくなっている、一方、ハズレとなる変動であれば P A 1 4 が選択されやすく、P A 1 6 が選択されにくくなっている。

要するに、大当たりに対する期待度を決め演出時（装飾部材可動前）の発光色により示している。

【 0 4 6 0 】

（演出制御基板のメイン処理）

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

【 0 4 6 1 】

最初に、図 3 7 を用いて、演出制御基板 1 2 0 のメイン処理を説明する。電源基板 1 4 0 からサブ C P U 1 2 0 a に電力が供給されると、サブ C P U 1 2 0 a にシステムリセットが発生し、サブ C P U 1 2 0 a は、以下の処理を行う。

【 0 4 6 2 】

まず、ステップ S 1 0 0 1 において、サブ C P U 1 2 0 a は、初期化処理を行う。この処理において、サブ R O M 1 2 0 b からメイン処理プログラムを読み込むとともに、フラグやコマンドなどが記憶されるサブ R A M 1 2 0 c を初期化する処理を行う。

【 0 4 6 3 】

ステップ S 1 0 0 2 において、サブ C P U 1 2 0 a は、演出用乱数更新処理を行う。この処理において、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ R A M 1 2 0 c に記憶される演出用の乱数（変動演出パターン判定用乱数、疑似連続予告演出時第 1 導光板表示装置発光パターン判定用乱数、決め演出時（装飾部材可動前）第 1 導光板表示装置発光パターン判定用乱数等）を更新する処理を行う。サブ C P U 1 2 0 a は、ステップ S 1 0 0 2 の処理を繰り返し行いながら、所定の割込処理を待つ。

【 0 4 6 4 】

（演出制御基板のタイマ割込処理）

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（例えば、4 m s）毎にクロックパルスが発生されることで、図 3 8 に示すタイマ割込処理が実行される。

【 0 4 6 5 】

まず、ステップ S 1 1 0 0 において、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ C P U 1 2 0 a 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。

【 0 4 6 6 】

ステップ S 1 2 0 0 において、サブ C P U 1 2 0 a は、各種の演出に係る時間管理を行うための各タイマカウンタを更新する時間制御処理を行う。

【 0 4 6 7 】

ステップ S 1 3 0 0 において、サブ C P U 1 2 0 a は、コマンド解析処理を行う。この処理において、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ R A M 1 2 0 c の受信バッファに格納されているコマンドを解析する処理を行う。詳しくは、図 3 9 及び図 4 0 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 の受信割込処理を行い、受信したコマンドを受信バッファに格納する。その後、本ステップ S 1 3 0 0 において受信したコマンドを解析する処理が行われる。

【 0 4 6 8 】

ステップ S 1 4 0 0 において、サブ C P U 1 2 0 a は、演出ボタン 3 5 の操作に基づく演出（演出ボタン演出）に係る演出ボタン演出制御処理を行う。詳しくは、図 5 4 を用いて後述する。

【 0 4 6 9 】

10

20

30

40

50

ステップ S 1 5 0 0 において、サブ CPU 1 2 0 a は、第 1 導光板表示装置演出制御処理を行う。この処理において、サブ CPU 1 2 0 a は、各演出に対応する第 1 導光板表示装置を制御する処理を行う。詳しくは、図 5 5 及び図 5 6 を用いて後述する。

【 0 4 7 0 】

ステップ S 1 6 0 0 において、サブ CPU 1 2 0 a は、特図保留演出制御処理を行う。この処理において、メイン CPU 1 1 0 a は、特図保留演出を制御するための特図保留演出制御処理を行う。

【 0 4 7 1 】

ステップ S 1 7 0 0 において、サブ CPU 1 2 0 a は、客待ち状態に対応するデモ演出を制御するデモ演出制御処理を行う。

10

【 0 4 7 2 】

ステップ S 1 8 0 0 において、サブ CPU 1 2 0 a は、サブ RAM 1 2 0 c の送信バッファにセットされている各種の演出制御コマンドをランプ制御部 1 7 0 及び画像制御部 1 5 0 へ送信するデータ出力処理を行う。

【 0 4 7 3 】

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

【 0 4 7 4 】

(演出制御基板のコマンド解析処理)

図 3 9 及び図 4 0 を用いて、演出制御基板 1 2 0 によるコマンド解析処理を説明する。

20

【 0 4 7 5 】

ステップ S 1 3 0 1 において、サブ CPU 1 2 0 a は、受信バッファに新たに送信されてきたコマンドが記憶されているか否かを判定する。サブ CPU 1 2 0 a は、コマンドがなければ当該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 S 1 3 0 2 に処理を移す。

【 0 4 7 6 】

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

30

【 0 4 7 7 】

ステップ S 1 3 0 3 において、サブ CPU 1 2 0 a は、始動口入賞指定コマンドを解析して、当該始動口入賞指定コマンドに係る始動口の種類を確認して、その種類ごとに設けられている演出情報記憶領域に記憶すると共に、保留数カウンタのカウンタ値を「1」加算する保留数加算処理を行い、当該コマンド解析処理を終了する。なお、演出情報記憶領域は始動口の種類毎に第 1 記憶部～第 4 記憶部に分けられており、始動口入賞指定コマンドは始動口入賞指定コマンドが記憶されていない記憶部の中で番号の小さい記憶部から順に記憶されていく。

【 0 4 7 8 】

ステップ S 1 3 0 4 において、サブ CPU 1 2 0 a は、受信バッファに格納されているコマンドが、特別演出図柄指定コマンドであるか否かを判定する。サブ CPU 1 2 0 a は、受信バッファに格納されているコマンドが特別演出図柄指定コマンドであれば、ステップ S 1 3 0 5 及びステップ S 1 3 0 6 に処理を移し、特別演出図柄指定コマンドでなければステップ S 1 3 0 7 に処理を移す。

40

【 0 4 7 9 】

ステップ S 1 3 0 5 において、サブ CPU 1 2 0 a は、当該特別演出図柄指定コマンドに係る始動口の種類を確認して、その始動口に対応する演出情報記憶領域に記憶されたデータのシフト処理を行うと共に、その種類ごとに設けられている保留数カウンタのカウンタ値を「1」減算する保留数減算処理を行う。データのシフト処理では、第 1 記憶部～第

50

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。例えば、第1演出情報記憶領域の第4記憶部に記憶されているデータは、第1演出情報記憶領域の第3記憶部にシフトされる。また、第1演出情報記憶領域の第1記憶部に記憶されているデータは、第1演出情報記憶領域及び第2演出情報記憶領域に共通の当該変動用記憶部(第0記憶部)にシフトされ、第0記憶部に記憶されていたデータは、消去される。

【0480】

次に、ステップS1306において、サブCPU120aは、特別演出図柄指定コマンドを解析して、受信した特別演出図柄指定コマンドが有する情報に基づいて、画像表示装置31に停止表示させる演出図柄38、すなわち、装飾図柄の組み合わせを決定する演出図柄パターン決定処理を行い、当該コマンド解析処理を終了する。

10

【0481】

サブCPU120aは、ステップS1307において、受信バッファに格納されているコマンドが、特図変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する。サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが特図変動パターン指定コマンドであれば、ステップS1308に処理を移し、特図変動パターン指定コマンドでなければステップS1310に処理を移す。

【0482】

ステップS1308において、サブCPU120aは、メインCPU110aから受信した変動パターン指定コマンドに基づいて、各種遊技状態の各々に対して複数用意されている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。

20

その後、かかる演出パターンに基づいて、画像表示装置31、音声出力装置32、盤用駆動装置33、盤用照明装置34a、第1導光板表示装置60、枠用照明装置34bが制御されることになる。なお、ここで決定した変動演出パターンに基づいて、演出図柄38の変動態様が決定されることとなる。詳しくは、図41を用いて後述する。

【0483】

次に、ステップS1309において、サブCPU120aは、メインCPU110aから受信した変動パターン指定コマンドに基づいて、第1導光板表示装置発光パターンを決定する第1導光板表示装置発光パターン決定処理を行う。詳しくは、図42を用いて後述する。

30

【0484】

ステップS1310において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが、図柄確定コマンドであるか否かを判定する。サブCPU120a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S1311に処理を移し、図柄確定コマンドでなければステップS1312に処理を移す。

【0485】

ステップS1311において、サブCPU120aは、演出図柄38を停止表示させることを示す図柄確定コマンドをサブRAM120cの送信バッファにセットする。図柄確定コマンドはデータ出力処理によってランプ制御部170及び画像制御部150に送信される。ランプ制御部170及び画像制御部150は、図柄確定コマンドを受信することにより、当該変動演出が終了することを認識し、当該変動演出を終了させると共に、演出図柄38の停止表示を行う。

40

【0486】

ステップS1312において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが、遊技状態指定コマンドであるか否かを判定する。サブCPU120a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S1313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S1314に処理を移す。

【0487】

サブCPU120aは、ステップS1313において、受信した遊技状態指定コマンドに基づいた遊技状態を示すデータをサブRAM120cにある遊技状態記憶領域にセット

50

し、当該コマンド解析処理を終了する。

【0488】

サブCPU120aは、ステップS1314において、受信バッファに格納されているコマンドが、オープニング指定コマンドであるか否かを確認する。サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドがオープニング指定コマンドであればステップS1315に処理を移し、オープニング指定コマンドでなければステップS1316に処理を移す。

【0489】

サブCPU120aは、ステップS1315において、特別遊技（大当たり遊技）に係る演出である特別遊技演出（大当たり遊技演出）の態様である特別遊技演出パターンを決定する特別遊技演出パターン処理を行い、当該コマンド解析処理を終了する。この特別遊技演出パターンには、第1大入賞口16を狙って遊技球を流下させることを遊技者に認識させるための報知（後述する「報知A」）の報知パターンも含まれる。

10

【0490】

ステップS1316において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが、ラウンド指定コマンドであるか否かを確認する。サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドがラウンド指定コマンドであればステップS1317に処理を移し、ラウンド指定コマンドでなければステップS1318に処理を移す。

【0491】

ステップS1317において、サブCPU120aは、ラウンド演出の態様であるラウンド演出パターンを決定するラウンド演出パターン決定処理を行い、当該コマンド解析処理を終了する。具体的には、サブCPU120aは、ラウンド指定コマンドに基づいてラウンド演出パターンを決定すると共に、決定したラウンド演出パターンを示すラウンド演出データをラウンド演出パターン記憶領域にセットし、決定したラウンド演出パターンを示すラウンド演出制御コマンドをサブRAM120cの送信バッファにセットする。

20

【0492】

ステップS1318において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが、大入賞口閉鎖指定コマンドであるか否かを確認する。サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが大入賞口閉鎖指定コマンドであればステップS1319に処理を移し、大入賞口閉鎖指定コマンドでなければステップS1320に処理を移す。

30

【0493】

ステップS1319において、サブCPU120aは、遊技球を流下させる発射操作に関する報知の報知パターンを決定する報知パターン決定処理1を行い、当該コマンド解析処理を終了する。このステップS1319の処理の詳細については図45を用いて後述する。

【0494】

ステップS1320において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが、大入賞口開放指定コマンドであるか否かを確認する。サブCPU120a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S1321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S1322に処理を移す。

40

【0495】

ステップS1321において、サブCPU120aは、遊技球を流下させる発射操作に関する報知の報知パターンを決定する報知パターン決定処理2を行い、当該コマンド解析処理を終了する。このステップS1321の処理の詳細については図49を用いて後述する。

【0496】

ステップS1322において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが、電断復旧指定コマンドであるか否かを確認する。サブCPU120aは、受

50

信バッファに格納されているコマンドが電断復旧指定コマンドであればステップS 1 3 2 3 に処理を移し、電断復旧指定コマンドでなければステップS 1 3 2 4 に処理を移す。

【0497】

ここで、図43を用いてステップS 1 3 2 3 の電断復旧時報知処理を説明する。

【0498】

ステップS 1 3 2 3 - 1において、サブCPU 1 2 0 aは、受信バッファに格納されている電断復旧時指定コマンドが、電断復旧時5指定コマンド(大当たり遊技状態における電断復旧時を指定)であるか否かを判断し、電断復旧時5指定コマンドであると判断した場合にはステップS 1 3 2 3 - 2に処理を進める。

一方、ステップS 1 3 2 3 - 1において、サブCPU 1 2 0 aは、受信バッファに格納されている電断復旧時指定コマンドが、電断復旧時5指定コマンドではなく、他の遊技状態において電断復旧時を指定する電断復旧時指定コマンドであると判断した場合にはステップS 1 3 2 3 - 4に処理を進める。

10

【0499】

ステップS 1 3 2 3 - 2において、サブCPU 1 2 0 aは、電断復旧時5指定コマンドに基づいて、大当たり遊技状態における電断の復旧を遊技者に認識させるための電断復旧時報知の報知パターンに対応する大当たり遊技電断復旧時報知データをサブRAM 1 2 0 cの大当たり遊技電断復旧時報知データ記憶領域にセットする。

【0500】

そして、ステップS 1 3 2 3 - 3において、サブCPU 1 2 0 aは、大当たり遊技状態における電断の復旧を遊技者に認識させるための電断復旧時報知の報知パターンに対応する大当たり遊技電断復旧時報知制御コマンドをサブRAM 1 2 0 cの送信バッファにセットする。この送信バッファにセットされた大当たり遊技電断復旧時報知制御コマンドは、ステップS 1 8 0 0のデータ出力処理によってランプ制御部170及び画像制御部150に送信される。

20

そして、画像制御部150は、大当たり遊技電断復旧時報知制御コマンドを受信すると、そのコマンドが示す大当たり遊技における電断復旧時報知の報知パターンに基づく報知画像を表示する。

すなわち、画像制御部150は、大当たり遊技の実行中に電断が復旧したときに、第1大入賞口16または第2大入賞口17を狙って遊技球を流下させることを遊技者に認識させるための画像として、例えば、図44に示すように、通常の電断復旧画面において表示される「電断復旧中」との表示の下に、「右を狙って下さい!」といった文字メッセージと共に、第1大入賞口16及び第2大入賞口17を矢印によって認識させるイラストを有する報知画像を画像表示装置31に表示させる。

30

【0501】

大当たり遊技における電断復旧時にこのような報知画像を画像表示装置31に表示させることにより、遊技者は、大当たり遊技において電断が生じた場合においても、その後の電断復旧時に表示される電断復旧画面を見ることで、操作ハンドル3により、第1大入賞口16または第2大入賞口17を狙って遊技球を流下させる操作として、所謂「右打ち」を行うことができる。

40

【0502】

一方、ステップS 1 3 2 3 - 4において、サブCPU 1 2 0 aは、電断復旧時1~4指定コマンドの何れかに基づいて、各遊技状態における電断の復旧を遊技者に認識させるための電断復旧時報知の報知パターンに対応する電断復旧時報知データをサブRAM 1 2 0 cの電断復旧時報知データ記憶領域にセットする。

【0503】

そして、ステップS 1 3 2 3 - 5において、サブCPU 1 2 0 aは、各遊技状態における電断の復旧を遊技者に認識させるための電断復旧時報知の報知パターンに対応する電断復旧時報知制御コマンドをサブRAM 1 2 0 cの送信バッファにセットする。この送信バッファにセットされた各遊技状態における電断復旧時報知制御コマンドは、ステップS 1

50

800のデータ出力処理によってランプ制御部170及び画像制御部150に送信される。

そして、画像制御部150は、各遊技状態における電断復旧時報知制御コマンドを受信すると、そのコマンドが示す遊技状態における電断復旧時報知の報知パターンに基づく報知画像(「電断復旧中」)を表示する。

さらに、画像制御部150は、「電断復旧中」との表示とともに、例えば、電断が復旧したときの遊技状態に応じた適切な操作を行うことを遊技者に認識させるための表示を有する電断復旧画面を画像表示装置31に表示させるようにしてもよい。例えば、遊技状態が低確率且つ非時短状態であれば、「電断復旧中」との表示とともに、「左打ちして下さい。」との文字メッセージを画像表示装置31に表示させるようにしてもよい。

10

【0504】

図40の説明に戻り、ステップS1324において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが、特定領域入賞指定コマンドであるか否かを確認する。サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが特定領域入賞指定コマンドであればステップS1325に処理を移し、特定領域入賞指定コマンドでなければステップS1326に処理を移す。

【0505】

サブCPU120aは、ステップS1325において、特定領域入賞時報知処理を行い、さらにはサブRAM120cの特定領域入賞指定コマンド記憶領域に特定領域入賞指定コマンドをONし、当該コマンド解析処理を終了する。なお、このステップS1325の処理の詳細については図52を用いて後述する。

20

【0506】

ステップS1326において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが、エンディング指定コマンドであるか否かを確認する。サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドがエンディング指定コマンドであればステップS1327に処理を移して当該、エンディング指定コマンドでなければ、ステップS1328に処理を移す。

【0507】

ステップS1327において、サブCPU120aは、エンディング演出の態様であるエンディング演出パターンを決定するエンディング演出パターン決定処理を行い、当該コマンド解析処理を終了する。

30

【0508】

ステップS1328において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが、デモ指定コマンドであるか否かを判定する。サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドがデモ指定コマンドであれば、ステップS1329に処理を移し、デモ指定コマンドでなければ当該コマンド解析処理を終了する。

【0509】

ステップS1329において、サブCPU120aは、特定のデモ演出パターンを決定するデモ演出パターン決定処理を行い、当該コマンド解析処理を終了する。

【0510】

(変動演出パターン決定処理)

図41を用いて、演出制御基板120による変動演出パターン決定処理について、説明する。

40

【0511】

ステップS1308-1において、サブCPU120aは、主制御基板110から受信した特別図柄の変動パターン指定コマンドを確認する。

【0512】

次に、ステップS1308-2において、サブCPU120aは、上記ステップS1002で更新された変動演出パターン判定用乱数を抽出して取得する。

【0513】

50

ステップ S 1 3 0 8 - 3 において、サブ CPU 1 2 0 a は、上記ステップ S 1 3 0 8 - 1 で確認した変動パターン指定コマンドと上記ステップ S 1 3 0 8 - 2 で取得した変動演出パターン判定用乱数値を図 3 4 に示すテーブルに基づいて判定し、変動演出パターンを決定し、その変動演出パターンに対応した演出制御データをサブ RAM 1 2 0 c のデータ設定領域に設定する。

また、決定した変動演出パターンの演出制御データを画像制御部 1 5 0、駆動制御部 1 6 0 とランプ制御部 1 7 0 に送信するため、変動演出パターンに対応した演出制御データをサブ RAM 1 2 0 c の送信バッファにセットする。

【 0 5 1 4 】

(第 1 導光板表示装置発光パターン決定処理)

図 4 2 を用いて演出制御基板 1 2 0 による第 1 導光板表示装置発光パターン決定処理について、説明する。

【 0 5 1 5 】

ステップ S 1 3 0 9 - 1 において、サブ CPU 1 2 0 a 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の DATA が 0 4 H、0 6 H、0 7 H、0 9 H、0 A H、0 C H、0 D H、0 F H、1 0 H、1 1 H であるか否かを判定する。

要するに、疑似連続予告演出を実行する変動か否かを判定することになる。疑似連続予告演出を実行する変動である場合はステップ S 1 3 0 9 - 2 に処理を移し、疑似連続予告演出を実行しない変動である場合はステップ S 1 3 0 9 - 4 に処理を移す。

【 0 5 1 6 】

ステップ S 1 3 0 9 - 2 において、サブ CPU 1 2 0 a は、上記ステップ S 1 0 0 2 で更新された疑似連続予告演出時第 1 導光板表示装置発光パターン判定用乱数を抽出して取得する。

【 0 5 1 7 】

ステップ S 1 3 0 9 - 3 において、サブ CPU 1 2 0 a は、上記ステップ S 1 3 0 9 - 2 で取得した疑似連続予告演出時第 1 導光板表示装置発光パターン判定用乱数値を図 3 6 (a) に示すテーブルに基づいて判定することで、受信した変動パターン指定コマンドに対応する疑似連続予告演出時第 1 導光板表示装置発光パターンを決定する。

【 0 5 1 8 】

ステップ S 1 3 0 9 - 4 において、サブ CPU 1 2 0 a 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の DATA が 0 8 H ~ 0 A H、0 E H ~ 1 0 H であるか否かを判定する。

要するに、決め演出を実行する変動か否かを判定することになる。決め演出を実行する変動である場合はステップ S 1 3 0 9 - 5 に処理を移し、決め演出を実行しない変動である場合は第 1 導光板表示装置発光パターン決定処理を終了する。

【 0 5 1 9 】

ステップ S 1 3 0 9 - 5 において、サブ CPU 1 2 0 a は、上記ステップ S 1 0 0 2 で更新された決め演出時 (装飾部材可動前) 第 1 導光板表示装置発光パターン判定用乱数を抽出して取得する。

【 0 5 2 0 】

ステップ S 1 3 0 9 - 6 において、サブ CPU 1 2 0 a は、上記ステップ S 1 3 0 9 - 5 で取得した決め演出時 (装飾部材可動前) 第 1 導光板表示装置発光パターン判定用乱数値を図 3 6 (b) に示すテーブルに基づいて判定することで、受信した変動パターン指定コマンドに対応する決め演出時 (装飾部材可動前) 第 1 導光板表示装置発光パターンを決定する。

【 0 5 2 1 】

(報知パターン決定処理 1)

図 4 5 を用いて、演出制御基板 1 2 0 による報知パターン決定処理 1 を説明する。

【 0 5 2 2 】

ステップ S 1 3 1 9 - 1 において、サブ CPU 1 2 0 a は、受信バッファに格納されて

10

20

30

40

50

いる大入賞口閉鎖指定コマンドが、第1大当たり閉鎖7回目用第1大入賞口閉鎖指定コマンドであるか否かを判断し、第1大当たり閉鎖7回目用第1大入賞口閉鎖指定コマンドであると判断した場合には、ステップS1319-3に処理を進め、第1大当たり閉鎖7回目用第1大入賞口閉鎖指定コマンドでないと判断した場合には、ステップS1319-2に処理を進める。

【0523】

ステップS1319-2において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されている大入賞口閉鎖指定コマンドが、第1大当たり閉鎖11回目用第1大入賞口閉鎖指定コマンドであるか否かを判断し、第1大当たり閉鎖11回目用第1大入賞口閉鎖指定コマンドであると判断した場合には、ステップS1319-3に処理を進め、第1大当たり閉鎖11回目用第1大入賞口閉鎖指定コマンドでないと判断した場合には、ステップS1319-5に処理を進める。

10

【0524】

ステップS1319-3において、サブCPU120aは、第2大入賞口17を狙って遊技球を流下させることを遊技者に認識させるための報知(報知A)の報知パターンに対応する報知AデータをサブRAM120cの報知Aデータ記憶領域にセットする。

【0525】

ステップS1319-4において、サブCPU120aは、報知Aの報知パターンに対応する報知A制御コマンドをサブRAM120cの送信バッファにセットする。なお、送信バッファにセットされた報知A制御コマンドは、ステップS1800のデータ出力処理によって画像制御部150及びランプ制御部170に送信される。

20

そして、画像制御部150は、報知A制御コマンドを受信すると、そのコマンドが示す報知Aの報知パターンに基づく報知画像として、例えば図46に示すように「チャンスアタッカーを狙おう!」との文字メッセージと共に、第2大入賞口17(チャンスアタッカー)を矢印によって認識させるイラストを有する報知Aの報知画像を画像表示装置31に表示させる。これにより、第2大入賞口17を狙って遊技球を流下させることを遊技者に認識させるようにする。

さらに、ランプ制御部170の制御によって多数のランプを交互に点滅させる等して、例えば左側から右側に、光が流れるように見える態様で発光して、第2大入賞口17を狙って遊技球を流下させることを遊技者に認識させるように報知させる。

30

【0526】

ステップS1319-5において、サブCPU120aは、第1大入賞口16を狙って遊技球を流下させることを遊技者に認識させるための報知(報知B)の報知パターンに対応する報知BデータをサブRAM120cの報知Bデータ記憶領域にセットする。

【0527】

ステップS1319-6において、サブCPU120aは、報知Bの報知パターンに対応する報知B制御コマンドをサブRAM120cの送信バッファにセットする。なお、送信バッファにセットされた報知B制御コマンドは、ステップS1800のデータ出力処理によって画像制御部150及びランプ制御部170に送信される。

そして、画像制御部150は、報知B制御コマンドを受信すると、そのコマンドが示す報知Bの報知パターンに基づく報知画像として、例えば図47に示すように「ここを狙おう!」との文字メッセージと共に、第1大入賞口16を矢印によって認識させるイラストを有する報知Bの報知画像を画像表示装置31に表示させる。これにより、第1大入賞口16を狙って遊技球を流下させることを遊技者に認識させるようにする。

40

さらに、ランプ制御部170の制御によって多数のランプを交互に点滅させる等して、例えば左側から右側に、光が流れるように見える態様で発光して、第1大入賞口16を狙って遊技球を流下させることを遊技者に認識させるように報知させる。

【0528】

なお、この報知Bの報知画像は、この図47に示す画像に限定されない。報知Bの報知画像は、例えば図48に示すように、「右を狙おう!」との文字と共に、第1大入賞口1

50

6及び第2大入賞口17を矢印によって認識させるイラストを有する報知画像であってもよい。このような図48の報知画像によっても、遊技者に対し、第1大入賞口16を狙って遊技球を流下させることを認識させることが可能である。

この場合においても、ランプ制御部170の制御によって、遊技盤に備えられた複数のランプを交互に点滅させる等して、例えば左側から右側に、光が流れるように見える態様で発光して、第1大入賞口16及び第2大入賞口17を狙って遊技球を流下させることを遊技者に認識させるように報知させるようにしてもよい。

【0529】

また、報知Aの報知画像の文字メッセージを報知Bの報知画像の文字メッセージと共通のものとしてもよい。すなわち、図46に示す報知Aの報知画像の文字メッセージを「チャンスアタッカーを狙おう！」に代えて「ここを狙おう！」或いは「右を狙おう！」としてもよい。

10

【0530】

ステップS1319-7において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されている大入賞口閉鎖指定コマンドが、第1大当たり閉鎖8回目用第2大入賞口閉鎖指定コマンドであるか否かを判断し、第1大当たり閉鎖8回目用第2大入賞口閉鎖指定コマンドであると判断した場合には、ステップS1319-9に処理を進め、第1大当たり閉鎖8回目用第2大入賞口閉鎖指定コマンドでないと判断した場合には、ステップS1319-8に処理を進める。

【0531】

20

ステップS1319-8において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されている大入賞口閉鎖指定コマンドが、第1大当たり閉鎖12回目用第2大入賞口閉鎖指定コマンドであるか否かを判断し、第1大当たり閉鎖12回目用第2大入賞口閉鎖指定コマンドであると判断した場合には、ステップS1319-9に処理を進め、第1大当たり閉鎖12回目用第2大入賞口閉鎖指定コマンドでないと判断した場合には、当該報知パターン決定処理1を終了する。

【0532】

ステップS1319-9において、サブCPU120aは、サブRAM120cの有効期間中特定領域入賞指定フラグ記憶領域において、有効期間中特定領域入賞指定フラグがONにセットされているか否かを判断し、ONにセットされていると判断した場合には、ステップS1319-10に処理を進め、ONにセットされていないと判断した場合には、当該報知パターン決定処理1を終了する。

30

【0533】

ステップS1319-10において、サブCPU120aは、有効期間中に特定領域入賞したことを遊技者に報知するための第2導光板表示装置発光パターンデータをサブRAM120cの記憶領域にセットする。

【0534】

ステップS1319-11において、サブCPU120aは、第2導光板表示装置発光パターンデータに対応する第2導光板表示装置発光制御コマンドをサブRAM120cの送信バッファにセットする。なお、送信バッファにセットされた第2導光板表示装置発光制御コマンドは、ステップS1800のデータ出力処理によってランプ制御部170に送信される。

40

そして、ランプ制御部170が、第2導光板表示装置発光制御コマンドを受信することによって第2導光板表示装置61が制御され、有効期間中に特定領域入賞が行われた当該ラウンドの第2大入賞口17が閉鎖すると、図49に示すように第2大入賞口17の前面(遊技者側)に「V」文字の第6ドットパターン65fが赤色で点灯表示される。

【0535】

(報知パターン決定処理2)

図50を用いて、演出制御基板120による報知パターン決定処理2を説明する。

【0536】

50

ステップ S 1 3 2 1 - 1 において、サブ CPU 1 2 0 a は、受信バッファに格納されている大入賞口開放指定コマンドが、第 1 大当たり開放 8 回目用第 2 大入賞口開放指定コマンドであるか否かを判断し、第 1 大当たり開放 8 回目用第 2 大入賞口開放指定コマンドであると判断した場合にはステップ S 1 3 2 1 - 3 に処理を進め、第 1 大当たり開放 8 回目用第 2 大入賞口開放指定コマンドでないと判断した場合にはステップ S 1 3 2 1 - 2 に処理を進める。

【 0 5 3 7 】

ステップ S 1 3 2 1 - 2 において、サブ CPU 1 2 0 a は、受信バッファに格納されている大入賞口開放指定コマンドが、第 1 大当たり開放 1 2 回目用第 2 大入賞口開放指定コマンドであるか否かを判断し、第 1 大当たり開放 1 2 回目用第 2 大入賞口開放指定コマンドであると判断した場合にはステップ S 1 3 2 1 - 3 に処理を進め、第 1 大当たり開放 1 2 回目用第 2 大入賞口開放指定コマンドでないと判断した場合にはステップ S 1 3 2 1 - 5 に処理を進める。

10

【 0 5 3 8 】

ステップ S 1 3 2 1 - 3 において、サブ CPU 1 2 0 a は、第 2 大入賞口 1 7 を狙って遊技球を流下させることを遊技者に認識させるための報知（報知 A）の報知パターンに対応する報知 A データをサブ RAM 1 2 0 c の報知 A データ記憶領域にセットする。

【 0 5 3 9 】

ステップ S 1 3 2 1 - 4 において、サブ CPU 1 2 0 a は、報知 A の報知パターンに対応する報知 A 制御コマンドをサブ RAM 1 2 0 c の送信バッファにセットする。この送信バッファにセットされた報知 A 制御コマンドは、ステップ S 1 8 0 0 のデータ出力処理によって画像制御部 1 5 0 及びランプ制御部 1 7 0 に送信される。

20

そして、画像制御部 1 5 0 は、報知 A 制御コマンドを受信すると、そのコマンドが示す報知 A の報知パターンに基づく報知画像として、例えば上述した図 4 6 に示す報知 A の報知画像を画像表示装置 3 1 に表示させる。これにより、第 2 大入賞口 1 7 を狙って遊技球を流下させることを遊技者に認識させるようにする。

【 0 5 4 0 】

ステップ S 1 3 2 1 - 5 において、サブ CPU 1 2 0 a は、第 1 大入賞口 1 6 を狙って遊技球を流下させることを遊技者に認識させるための報知（報知 B）の報知パターンに対応する報知 B データをサブ RAM 1 2 0 c の報知 B データ記憶領域にセットする。

30

【 0 5 4 1 】

ステップ S 1 3 2 1 - 6 において、サブ CPU 1 2 0 a は、報知 B の報知パターンに対応する報知 B 制御コマンドをサブ RAM 1 2 0 c の送信バッファにセットする。この送信バッファにセットされた報知 B 制御コマンドは、ステップ S 1 8 0 0 のデータ出力処理によって画像制御部 1 5 0 及びランプ制御部 1 7 0 に送信される。

そして、画像制御部 1 5 0 は、報知 B 制御コマンドを受信すると、そのコマンドが示す報知 B の報知パターンに基づく報知画像として、例えば上述した図 4 7 または図 4 8 の報知 B の報知画像を画像表示装置 3 1 に表示させる。これにより、第 1 大入賞口 1 6 を狙って遊技球を流下させることを遊技者に認識させるようにする。

【 0 5 4 2 】

40

なお、サブ CPU 1 2 0 a は、主制御基板 1 1 0 から受信したコマンドに基づいて行う演出を、主制御基板 1 1 0 から次のコマンドを受信するまで継続して行う。

例えば、サブ CPU 1 2 0 a が主制御基板 1 1 0 から第 1 大当たり閉鎖 7 回目用第 1 大入賞口閉鎖指定コマンドを受信することにより第 1 の報知 A（事前報知）を開始すると、この第 1 の報知 A の演出を主制御基板 1 1 0 から第 1 大当たり開放 8 回目用第 2 大入賞口開放指定コマンドを受信するまで行う。サブ CPU 1 2 0 a は、この第 1 大当たり開放 8 回目用第 2 大入賞口開放指定コマンドを受信することによっても、第 2 の報知 A（開放中報知）の演出を開始する。したがって、第 1 の報知 A（事前報知）と第 2 の報知 A（開放中報知）とからなる報知 A の演出は、第 7 ラウンドにおける第 1 大入賞口 1 6 が閉鎖したときから第 8 ラウンドにおける第 2 大入賞口 1 7 の開放が終了するときまで継続して行わ

50

れる。

【0543】

ところで、第1の報知A（事前報知）と第2の報知A（開放中報知）の演出内容は異なるものであってもよい。その場合には、第7ラウンドにおける第1大入賞口16の閉鎖時間（第7ラウンドと第8ラウンドとのインターバル）において第1の報知A（事前報知）が行われた後に、第8ラウンドにおける第2大入賞口17の開放時間において、この事前報知の内容とは異なる内容の第2の報知A（開放中報知）が行われるようになる。

【0544】

図51は、大当たり遊技における第1大入賞口16及び第2大入賞口17の開閉状態と、第2大入賞口17内に設けられた特定領域18の有効及び無効の状態を時間的に示すタイミングチャートであり、図51(a)は、第1大当たり遊技におけるタイミングチャートであり、図51(b)は、第2大当たり遊技におけるタイミングチャートであり、図51(c)は、第3大当たり遊技におけるタイミングチャートである。

【0545】

第1大当たり遊技では、第2大入賞口17内に設けられた特定領域18が特定領域有効期間において有効化される（開放状態となる）第8ラウンド及び第12ラウンドで第2大入賞口17が29.5秒若しくは遊技球が9個入賞するまで開放する（図13(a)参照）。

この第1大当たり遊技では、図51(a)に示すように、第7ラウンド（7R）における第1大入賞口16の開放時間が経過して第1大入賞口16が閉鎖するタイミングT1、すなわち、特定領域18が有効化する第8ラウンドの直前の第7ラウンドの閉鎖時間（第7ラウンドと第8ラウンドとのインターバル）の開始時に、メインCPU110aは、第1大当たり閉鎖7回目用第1大入賞口閉鎖指定コマンドを演出制御基板120に送信する。

第1大当たり閉鎖7回目用第1大入賞口閉鎖指定コマンドを受信した演出制御基板120のサブCPU120aは、上述したように、ステップS1319-3及びステップS1319-4の処理を行うことにより、第1の報知A（事前報知）の報知画像（図46参照）を画像表示装置31に表示させる。

【0546】

そして、この第1大当たり遊技の第7ラウンド（7R）における第1大入賞口16の閉鎖時間が経過して第2大入賞口17が開放するタイミングT2、すなわち、特定領域18が有効化する第8ラウンドの開始時に、メインCPU110aは、第1大当たり開放8回目用第2大入賞口開放指定コマンドを演出制御基板120に送信する。

この第1大当たり開放8回目用第2大入賞口開放指定コマンドを受信した演出制御基板120のサブCPU120aは、上述したように、ステップS1321-3及びステップS1321-4の処理を行うことにより、第2の報知A（開放中報知）の報知画像（図46参照）を画像表示装置31に表示させる。

【0547】

そして、第8ラウンド（8R）の開始から規定時間（例えば3秒）経過したタイミングT3において上述の特定領域有効期間が開始し、その開始から6秒間は特定領域18が有効化される（開放状態となる）。

【0548】

すなわち、第1大当たり遊技では、オープニングの開始から第7ラウンドの第1大入賞口16の開放時間までは、報知Bの報知画像（図47または図48参照）が表示され、第2大入賞口17内の特定領域18が有効化される第8ラウンドの開始直前のインターバルの開始時（T1）から第8ラウンドの第2大入賞口17の開放時間が終了するまでは、報知Aの報知画像（図46参照）が表示される。

【0549】

同様に、第1大当たり遊技の第11ラウンド（11R）における第1大入賞口16の開放時間が経過して第1大入賞口16が閉鎖するタイミングT4、すなわち、特定領域18

10

20

30

40

50

が有効化される第12ラウンドの直前のインターバル（第11ラウンドにおける第1大入賞口16の閉鎖時間）の開始時に、メインCPU110aは、第1大当たり閉鎖11回目用第1大入賞口閉鎖指定コマンドを演出制御基板120に送信する。

この第1大当たり閉鎖11回目用第1大入賞口閉鎖指定コマンドを受信した演出制御基板120のサブCPU120aは、上述したように、ステップS1319-3及びステップS1319-4の処理を行うことにより、第1の報知A（事前報知）の報知画像（図46参照）を画像表示装置31に表示させる。

【0550】

そして、この第1大当たり遊技の第11ラウンド（11R）における第1大入賞口16の閉鎖時間が経過して第2大入賞口17が開放するタイミングT5、すなわち、特定領域18が有効化する第12ラウンドの開始時に、メインCPU110aは、第1大当たり開放12回目用第2大入賞口開放指定コマンドを演出制御基板120に送信する。

この第1大当たり開放12回目用第2大入賞口開放指定コマンドを受信した演出制御基板120のサブCPU120aは、上述したように、ステップS1321-3及びステップS1321-4の処理を行うことにより、第2の報知A（開放中報知）の報知画像（図46参照）を画像表示装置31に表示させる。

【0551】

そして、第12ラウンド（12R）の開始から規定時間（例えば3秒）経過したタイミングT6において上述の特定領域有効期間が開始し、その開始から6秒間は特定期間が有効化される。

【0552】

すなわち、第1大当たり遊技では、第2大入賞口17内の特定領域18が有効化される第8ラウンド直前のインターバル（第7ラウンドにおける第1大入賞口16の閉鎖時間）の開始時（T1）から第8ラウンドの第2大入賞口17の開放時間が終了するまでは、報知Aの報知画像（図46参照）が表示される。そして、第9ラウンド直前のインターバル（第8ラウンドにおける第2大入賞口17の閉鎖時間）の開始時から第11ラウンドの第1大入賞口16の開放時間が終了するまでは、報知Bの報知画像（図47または図48参照）が表示される。

さらに、第2大入賞口17内の特定領域18が再び有効化される第12ラウンド直前のインターバル（第11ラウンドにおける第1大入賞口16の閉鎖時間）の開始時（T4）から第12ラウンドの第2大入賞口17の開放時間が終了するまでは、報知Aの報知画像（図46参照）が表示される。そして、第13ラウンド直前のインターバル（第12ラウンドにおける第1大入賞口16の閉鎖時間）の開始時から第16ラウンドの第1大入賞口16の閉鎖時間が終了するまでは、報知Bの報知画像（図47または図48参照）が表示される。

【0553】

このように、遊技機1は、特定領域18が有効化される第8ラウンド及び第12ラウンドで第2大入賞口17が29.5秒若しくは遊技球が9個入賞するまで開放する第1大当たり遊技では、第2大入賞口17を狙って遊技球を流下させることを遊技者に適切に認識させることができる。

【0554】

ところで、図51（b）に示すように、第2大当たり遊技では、第8ラウンド及び第12ラウンドのそれぞれの開始時（T7、T9）から規定時間（例えば3秒）経過したタイミング（T8、T10）において、特定領域18が有効化される。また、図51（c）に示すように、第3大当たり遊技においても、第8ラウンド及び第12ラウンドのそれぞれの開始時（T11、T13）から規定時間（例えば3秒）経過したタイミング（T12、T14）において、特定領域18が有効化される（開放状態となる）。しかしながら、第2大当たり遊技、第3大当たり遊技では、何れも第2大入賞口17の開放時間は、0.1秒と短い（図13（b）（c）参照）。

したがって、第2大当たり遊技、第3大当たり遊技の何れにおいても、遊技者は、第2

10

20

30

40

50

大入賞口 17 に遊技球を入球させることが難しい。そのため、遊技機 1 は、第 2 大当たり遊技、第 3 大当たり遊技の何れにおいても、オープニングの開始からラウンド遊技の終了まで報知 B の報知画像（図 47 または図 48 参照）が表示される。

【0555】

（特定領域入賞時報知処理）

次に、図 52 を用いて、演出制御基板 120 による特定領域入賞時報知処理（図 40 のステップ S1325）を説明する。

【0556】

ステップ S1325 - 1 において、サブ CPU 120 a は、大当たり遊技における特定領域有効期間中に、第 2 大入賞口 17 内に設けられた特定領域を遊技球が通過したことを特定領域検出センサ 18 a が検出したことに基づいて、有効期間中特定領域入賞指定フラグをサブ RAM 120 c の有効期間中特定領域入賞指定フラグ記憶領域において ON にセットする。

10

【0557】

ステップ S1325 - 2 において、サブ CPU 120 a は、報知 A の演出に代えて、大当たり遊技状態の終了後に高確率状態（確変状態）に制御されることを遊技者に認識させるための確変報知の演出を行うようにする。

すなわち、サブ CPU 120 a は、特定領域有効期間中に第 2 大入賞口 17 内の特定領域 18 を遊技球が通過したことにより主制御基板 110 から有効期間中特定領域入賞指定コマンドを受信する。すると、サブ CPU 120 a は、この有効期間中特定領域入賞指定コマンドに基づいて、大当たり遊技状態の終了後に高確率状態（確変状態）に制御されることを遊技者に認識させるための確変報知の報知パターンに対応する確変報知データをサブ RAM 120 c の確変報知データ記憶領域にセットする。

20

【0558】

ステップ S1325 - 3 において、サブ CPU 120 a は、上記ステップ S1325 - 2 でセットされた確変報知の演出と合わせて、第 1 導光板表示装置 60 による演出も行なうようにする。

つまり、上記ステップ S1325 - 2 同様、サブ CPU 120 a は、特定領域有効期間中に第 2 大入賞口 17 内の特定領域 18 を遊技球が通過したことにより主制御基板 110 から有効期間中特定領域入賞指定コマンドを受信する。そして、サブ CPU 120 a は、この有効期間中特定領域入賞指定コマンドに基づいて、大当たり遊技状態の終了後に高確率状態（確変状態）に制御されることを遊技者に認識させるための確変報知用第 1 導光板表示装置発光パターンデータをサブ RAM 120 c の確変報知データ記憶領域にセットする。

30

【0559】

ステップ S1325 - 4 において、サブ CPU 120 a は、確変報知の報知パターン及び確変報知用第 1 導光板表示装置発光パターンに対応する確変報知制御コマンドをサブ RAM 120 c の送信バッファにセットする。この送信バッファにセットされた確変報知制御コマンドは、ステップ S1800 のデータ出力処理によって画像制御部 150、駆動制御部 160 及びランプ制御部 170 に送信される。

40

【0560】

図 53 に示すように、例えば、画像制御部 150 は、確変報知制御コマンドを受信すると、そのコマンドが示す確変報知の報知パターンに基づく確変報知演出として、画像表示装置 31 に、それまで、カラー表示させていた画像をグレースケール表示の画像に切替え、画像表示装置 31 の画面を暗く見えるようにする。

そして、駆動制御部 160 は、確変報知制御コマンドを受信すると、そのコマンドが示す確変報知の報知パターンに基づく確変報知演出として、装飾部材 33 a が落下して画像表示装置 31 の前面に移動し、所定時間保持される。

そして、ランプ制御部 170 及び枠制御基板 180 は、確変報知制御コマンドを受信すると、そのコマンドが示す確変報知の報知パターンに基づく確変報知演出として、第 1 導

50

光板 6 2 a には、装飾部材 3 3 a に重なる様に、放射状のような第 2 ドットパターン 6 5 b が虹色に点滅表示され、第 3 導光板 6 2 c には「確変」文字の第 5 ドットパターン 6 5 e が虹色点滅表示され、盤用照明装置 3 4 a 及び枠用照明装置 3 4 b は点滅表示される。これにより、大当たり遊技状態の終了後に、遊技状態が高確率遊技状態（確変状態）に制御されることを遊技者に認識させるようにする。

なお、グレースケール表示にするのは、第 2 ドットパターン 6 5 b と第 5 ドットパターン 6 5 e の点滅表示が視認しやすくなり、より目立つ演出にすることができる。

また、画像の表示色は、カラー表示のまま、バックライト等の輝度を下げて、画像表示装置 3 1 の画面を暗くするものでも良いし、画像の表示色をカラー表示させていた画像からグレースケール表示の画像に切替え、且つ、バックライト等の輝度を下げて、画像表示装置 3 1 の画面を暗くするものでも良い。

また、盤用照明装置 3 4 a 及び枠用照明装置 3 4 b と第 1 導光板表示装置 6 0 の点滅表示が同時期に行われることになるが、第 1 導光板表示装置 6 0 による点滅間隔の方が長くなるように制御しており、さらに、第 1 導光板表示装置 6 0 の点滅表示は発光色の切替えによる点滅なので、遊技者に不快感を与えないようにしている。

【0561】

また、確変報知用第 1 導光板表示装置発光パターンとして、第 2 ドットパターン 6 5 b と、第 5 ドットパターン 6 5 e を発光表示させるようにしていたが、これに限らず、第 1 ドットパターン 6 5 a も一緒に発光表示させても良い。このようにすることによって、派手な演出となり、より盛り上げることができる。

また、このように複数種類のドットパターンを同時に点滅表示させる場合は、ドットパターンを交互に発光させ、発光場所を変更することによる点滅表示としても良い。例えば、第 1 ドットパターン 6 5 a と、第 2 ドットパターン 6 5 b と、第 5 ドットパターン 6 5 e とを順番に点灯と消灯を繰り返していくようにする。

【0562】

なお、遊技状態が高確率状態（確変状態）に制御されているときに、大当たりに当選することで大当たり遊技を実行する場合には、上述の報知 A、報知 B の何れも行わないようにする。すなわち、所謂「右打ち」を既に行っている遊技者に対しては、改めて「右打ち」を行わせるための報知を行わないようにすることで、遊技者に煩わしさを感じさせないようにすることができる。

【0563】

（演出ボタン演出制御処理）

図 5 4 を用いて、演出ボタン演出制御処理について説明する。

【0564】

ステップ S 1 4 0 0 - 1 において、サブ CPU 1 2 0 a は、演出ボタン検出スイッチ 3 5 a 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、当該信号がないと判定すれば、サブ CPU 1 2 0 a は、当該処理を終了し、当該信号があると判定すれば、ステップ S 1 4 0 0 - 2 の処理に移行する。

【0565】

ステップ S 1 4 0 0 - 2 において、サブ CPU 1 2 0 a は、演出ボタンコマンドを送信バッファにセットする。このコマンドは、画像制御部 1 5 0 と駆動制御部 1 6 0 及びランプ制御部 1 7 0 に演出ボタン 3 5 の操作が検出されたことを報知するためのコマンドである。なお、送信バッファにセットされたコマンドは、上記ステップ S 1 8 0 0 のデータ出力処理によって画像制御部 1 5 0 と駆動制御部 1 6 0 及びランプ制御部 1 7 0 に送信される。

なお、このステップ S 1 4 0 0 - 2 の処理は操作信号送信手段に該当する。

【0566】

（第 1 導光板表示装置演出制御処理）

図 5 5 及び図 5 6 を用いて、第 1 導光板表示装置演出制御処理について説明する。

【0567】

10

20

30

40

50

ステップ S 1 5 0 0 - 1 において、サブ CPU 1 2 0 a は、1 回目の疑似連続予告第 1 導光板表示装置演出時期か否かを判定する。1 回目の疑似連続予告第 1 導光板表示装置演出時期だと判定されればステップ S 1 5 0 0 - 2 に処理を移し、1 回目の疑似連続予告第 1 導光板表示装置演出時期ではないと判定されればステップ S 1 5 0 0 - 3 に移す。

「疑似連続予告第 1 導光板表示装置演出時期」とは、図 5 7 (E)、図 5 8 (H) に示すように、左右の演出図柄 3 8 が停止表示されており、中の演出図柄 3 8 が疑似連図柄に変化して停止表示された後の再変動開始時である。

【 0 5 6 8 】

ステップ S 1 5 0 0 - 2 において、サブ CPU 1 2 0 a は、1 回目の疑似連続予告演出を行うための上記ステップ S 1 3 0 9 - 3 で決定したパターンデータを参照し、1 回目の疑似連続予告演出用第 1 導光板表示装置発光パターンデータに対応する第 1 導光板表示装置発光制御コマンドをサブ RAM 1 2 0 c の送信バッファにセットする。なお、送信バッファにセットされた第 1 導光板表示装置発光制御コマンドは、ステップ S 1 8 0 0 のデータ出力処理によってランプ制御部 1 7 0 に送信される。

10

【 0 5 6 9 】

ステップ S 1 5 0 0 - 3 において、サブ CPU 1 2 0 a は、2 回目の疑似連続予告第 1 導光板表示装置演出時期か否かを判定する。2 回目の疑似連続予告第 1 導光板表示装置演出時期だと判定されればステップ S 1 5 0 0 - 4 に処理を移し、2 回目の疑似連続予告第 1 導光板表示装置演出時期ではないと判定されればステップ S 1 5 0 0 - 5 に移す。

【 0 5 7 0 】

ステップ S 1 5 0 0 - 4 において、サブ CPU 1 2 0 a は、2 回目の疑似連続予告演出を行うための上記ステップ S 1 3 0 9 - 3 で決定したパターンデータを参照し、2 回目の疑似連続予告演出用第 1 導光板表示装置発光パターンデータに対応する第 1 導光板表示装置発光制御コマンドをサブ RAM 1 2 0 c の送信バッファにセットする。なお、送信バッファにセットされた第 1 導光板表示装置発光制御コマンドは、ステップ S 1 8 0 0 のデータ出力処理によってランプ制御部 1 7 0 に送信される。

20

【 0 5 7 1 】

ステップ S 1 5 0 0 - 5 において、サブ CPU 1 2 0 a は、3 回目の疑似連続予告第 1 導光板表示装置演出時期か否かを判定する。3 回目の疑似連続予告第 1 導光板表示装置演出時期だと判定されればステップ S 1 5 0 0 - 6 に処理を移し、3 回目の疑似連続予告第 1 導光板表示装置演出時期ではないと判定されればステップ S 1 5 0 0 - 7 に移す。

30

【 0 5 7 2 】

ステップ S 1 5 0 0 - 6 において、サブ CPU 1 2 0 a は、3 回目の疑似連続予告演出を行うための上記ステップ S 1 3 0 9 - 3 で決定したパターンデータを参照し、3 回目の疑似連続予告演出用第 1 導光板表示装置発光パターンデータに対応する第 1 導光板表示装置発光制御コマンドをサブ RAM 1 2 0 c の送信バッファにセットする。なお、送信バッファにセットされた第 1 導光板表示装置発光制御コマンドは、ステップ S 1 8 0 0 のデータ出力処理によってランプ制御部 1 7 0 に送信される。

【 0 5 7 3 】

ステップ S 1 5 0 0 - 7 において、サブ CPU 1 2 0 a は、SPSPリーチ発展第 1 導光板表示装置演出時期か否かを判定する。SPSPリーチ発展第 1 導光板表示装置演出時期だと判定されればステップ S 1 5 0 0 - 8 に処理を移し、SPSPリーチ発展第 1 導光板表示装置演出時期ではないと判定されればステップ S 1 5 0 0 - 9 に移す。

40

「SPSPリーチ発展第 1 導光板表示装置演出時期」とは、図 5 9 (M) に示すように、SPリーチからSPSPリーチに発展する際に可動する装飾部材 3 3 a の可動後の停止中間期間である。

【 0 5 7 4 】

ステップ S 1 5 0 0 - 8 において、サブ CPU 1 2 0 a は、SPSPリーチ発展演出を行うためのSPSPリーチ発展演出用第 1 導光板表示装置発光パターンデータに対応する第 1 導光板表示装置発光制御コマンドをサブ RAM 1 2 0 c の送信バッファにセットする

50

。なお、送信バッファにセットされた第1導光板表示装置発光制御コマンドは、ステップS1800のデータ出力処理によってランプ制御部170に送信される。

【0575】

ステップS1500-9において、サブCPU120aは、決め演出（装飾部材可動前）第1導光板表示装置演出時期か否かを判定する。決め演出（装飾部材可動前）第1導光板表示装置演出時期だと判定されればステップS1500-10に処理を移し、決め演出（装飾部材可動前）第1導光板表示装置演出時期ではないと判定されればステップS1500-11に移す。

「決め演出（装飾部材可動前）第1導光板表示装置演出時期」とは、図59（P）に示すように、演出ボタン35を押下することを促す表示が行われてから演出ボタンが押下されるまで、又は、演出ボタン押下有効期間終了までである。

10

【0576】

ステップS1500-10において、サブCPU120aは、決め演出（装飾部材可動前）を行うための上記ステップS1309-6で決定したパターンデータを参照し、決め演出（装飾部材可動前）用第1導光板表示決め演出（装飾部材可動）を行うための装置発光パターンデータに対応する第1導光板表示装置発光制御コマンドをサブRAM120cの送信バッファにセットする。なお、送信バッファにセットされた第1導光板表示装置発光制御コマンドは、ステップS1800のデータ出力処理によってランプ制御部170に送信される。

【0577】

ステップS1500-11において、サブCPU120aは、決め演出（装飾部材可動後）第1導光板表示装置演出時期か否かを判定する。決め演出（装飾部材可動後）第1導光板表示装置演出時期だと判定されればステップS1500-12に処理を移し、決め演出（装飾部材可動後）第1導光板表示装置演出時期ではないと判定されればステップS1500-13に移す。

「決め演出（装飾部材可動後）第1導光板表示装置演出時期」とは、図59（Q）に示すように、決め演出時に可動する装飾部材33aの可動後の停止中間期間である。

20

【0578】

ステップS1500-12において、サブCPU120aは、決め演出（装飾部材可動後）を行うための決め演出（装飾部材可動後）用第1導光板表示装置発光パターンデータに対応する第1導光板表示装置発光制御コマンドをサブRAM120cの送信バッファにセットする。なお、送信バッファにセットされた第1導光板表示装置発光制御コマンドは、ステップS1800のデータ出力処理によってランプ制御部170に送信される。

30

【0579】

ステップS1500-13において、サブCPU120aは、大当たり演出図柄仮停止時第1導光板表示装置演出時期か否かを判定する。大当たり演出図柄仮停止時第1導光板表示装置演出時期だと判定されればステップS1500-14に処理を移し、大当たり演出図柄仮停止時第1導光板表示装置演出時期ではないと判定されればステップS1500-15に移す。

「大当たり演出図柄仮停止時第1導光板表示装置演出時期」とは、図59（R）に示すように、大当たり図柄の仮停止表示時である。

40

【0580】

ステップS1500-14において、サブCPU120aは、大当たり演出図柄仮停止演出を行うための大当たり演出図柄仮停止演出用第1導光板表示装置発光パターンデータに対応する第1導光板表示装置発光制御コマンドをサブRAM120cの送信バッファにセットする。なお、送信バッファにセットされた第1導光板表示装置発光制御コマンドは、ステップS1800のデータ出力処理によってランプ制御部170に送信される。

【0581】

ステップS1500-15において、サブCPU120aは、大当たり演出図柄完全停止時第1導光板表示装置演出時期か否かを判定する。大当たり演出図柄完全停止時第1導

50

光板表示装置演出時期だと判定されればステップS 1 5 0 0 - 1 6に処理を移し、大当たり演出図柄完全停止時第1導光板表示装置演出時期ではないと判定されればステップS 1 5 0 0 - 1 7に移す。

「大当たり演出図柄完全停止時第1導光板表示装置演出時期」とは、第1大当たり以外の大当たり図柄の完全停止表示時である。

【0582】

ステップS 1 5 0 0 - 1 6において、サブCPU 1 2 0 aは、大当たり演出図柄完全停止演出を行うための大当たり演出図柄完全停止演出用第1導光板表示装置発光パターンデータに対応する第1導光板表示装置発光制御コマンドをサブRAM 1 2 0 cの送信バッファにセットする。なお、送信バッファにセットされた第1導光板表示装置発光制御コマンドは、ステップS 1 8 0 0のデータ出力処理によってランプ制御部170に送信される。

10

【0583】

ステップS 1 5 0 0 - 1 7において、サブCPU 1 2 0 aは、第1大当たり報知用第1導光板表示装置演出時期か否かを判定する。第1大当たり報知用第1導光板表示装置演出時期だと判定されればステップS 1 5 0 0 - 1 8に処理を移し、第1大当たり報知用第1導光板表示装置演出時期ではないと判定されればステップS 1 5 0 0 - 1 9に移す。

「第1大当たり報知用第1導光板表示装置演出時期」とは、図60(S)に示すように、第1大当たり報知時に可動する装飾部材33aの可動後の停止中間期間である。

【0584】

ステップS 1 5 0 0 - 1 8において、サブCPU 1 2 0 aは、第1大当たり報知演出を行うための第1大当たり報知演出用第1導光板表示装置発光パターンデータに対応する第1導光板表示装置発光制御コマンドをサブRAM 1 2 0 cの送信バッファにセットする。なお、送信バッファにセットされた第1導光板表示装置発光制御コマンドは、ステップS 1 8 0 0のデータ出力処理によってランプ制御部170に送信される。

20

【0585】

ステップS 1 5 0 0 - 1 9において、サブCPU 1 2 0 aは、第1大当たり演出図柄完全停止時第1導光板表示装置演出時期か否かを判定する。第1大当たり演出図柄完全停止時第1導光板表示装置演出時期だと判定されればステップS 1 5 0 0 - 2 2に処理を移し、第1大当たり演出図柄完全停止時第1導光板表示装置演出時期ではないと判定されれば当該第1導光板表示装置演出制御処理を終了する。

30

「第1大当たり演出図柄完全停止時第1導光板表示装置演出時期」とは、図60(T)に示すように、大当たり図柄の仮停止表示時である。

【0586】

ステップS 1 5 0 0 - 2 0において、サブCPU 1 2 0 aは、第1大当たり演出図柄完全停止演出を行うための第1大当たり演出図柄完全停止演出用第1導光板表示装置発光パターンデータに対応する第1導光板表示装置発光制御コマンドをサブRAM 1 2 0 cの送信バッファにセットする。なお、送信バッファにセットされた第1導光板表示装置発光制御コマンドは、ステップS 1 8 0 0のデータ出力処理によってランプ制御部170に送信される。

【0587】

(演出例)

以下、本実施形態の遊技機1の演出例として、上記ステップS 1 3 0 8の処理において、図34の変動演出パターン決定テーブルから変動演出パターン16-1が選択された場合について、図57~図60を用いて説明する。

変動演出パターン16-1は、疑似連続予告が2回実施され、SPSPリーチに発展した後、大当たりとなる演出である。

【0588】

まず、第1始動口14または第2始動口15に遊技球が入球してから所定時間、画像表示装置31の画面には、図57(A)に示すように、背景の画像が表示されるとともに、左中右の演出図柄38が停止表示される。

40

50

【0589】

この後、画像制御部150は、サブCPU120aから受信した変動演出パターンコマンドに基づいて、変動演出パターンに対応した演出が実行され、左中右の演出図柄38が変動を開始し、画像表示装置31の画面の左側表示領域・中央表示領域・右側表示領域の各領域において、図57(B)に示すように、左中右の演出図柄38が所定速度で縦方向(例えば、上から下)に連続して移動(変動)する。

【0590】

また、ランプ制御部170及び枠制御基板180は、サブCPU120aから受信した変動演出パターンコマンドに基づいて、変動演出パターンに対応した演出が実行され、画像表示装置31における演出に合わせて、盤用照明装置34aと枠用照明装置34bを発光制御している。

10

【0591】

そして、一定時間変動した後、画像表示装置31の画面では、まず、左の演出図柄38が停止し、次に、右の演出図柄38が停止し、図57(C)に示すように、左右の演出図柄38が異なった図柄で停止表示され、中の演出図柄38だけが変動表示を行なっている状態となる。

【0592】

この後、図57(D)に示すように、画像表示装置31の画面に表示される中の演出図柄38が疑似連図柄である「NEXT」に変化して停止表示される。この疑似連図柄「NEXT」が中の演出図柄38に停止表示されると必ず、変動表示が継続する疑似連継続確定演出になっている。

20

【0593】

この後、画像表示装置31の画面に表示される左中右の演出図柄38は変動を再開するが、演出図柄38の再変動開始時には、図57(E)に示すように、第1導光板62aの周辺部に、演出図柄38を強調させるような第1ドットパターン65aが点灯表示される。この第1導光板62aに点灯表示する演出は、点灯色により、以後の変動演出に対する期待度を示しており、例えば、本実施形態においては、赤色点灯が最も期待度が高く、次に緑色点灯、次に青色点灯の順番になっている(図36(a)参照)。

具体的には、サブCPU120aは、主制御基板110から変動パターン指定コマンドを受信すると、上記ステップS1309-1~S1309-3の処理を行い、図36(a)の疑似連続予告演出時第1導光板表示装置発光パターン決定テーブルから発光パターンが決定される。

30

そして、上記ステップS1500の処理において、1回目の疑似連続予告演出時期だと判定されると、上記ステップS1309-3で、決定した発光パターンに基づいて、第1導光板表示装置60により、発光制御が実行される。この演出例は、変動パターン16で、最も選択されやすいPA8(赤色点灯 赤色点灯)に決定されたものとする。

なお、この疑似連続予告演出時第1導光板表示装置発光パターンの発光タイミングは図57(D)の「NEXT」図柄が停止したタイミングでも良いし、図57(D)の「NEXT」図柄の停止から図57(E)の演出図柄38の再変動開始時まで継続して発光させるものでも良い。

40

【0594】

また、画像表示装置31では、第1ドットパターン65aの点灯表示期間はカラー表示させていた画像をグレースケール表示の画像に切替え、画像表示装置31の画面を暗く見せるようにする。このようにすることで、第1ドットパターン65aの点灯表示が視認しやすくなり、より目立つ演出にすることができる。

また、画像の表示色は、カラー表示のまま、バックライト等の輝度を下げて、画像表示装置31の画面を暗くするものでも良いし、画像の表示色をカラー表示させていた画像からグレースケール表示の画像に切替え、且つ、バックライト等の輝度を下げて、画像表示装置31の画面を暗くするものでも良い。

【0595】

50

そして、一定時間変動した後、画像表示装置 3 1 の画面では、まず、左の演出図柄 3 8 が停止し、次に、右の演出図柄 3 8 が停止し、図 5 7 (F) に示すように、左右の演出図柄 3 8 が異なった図柄で停止表示され、中の演出図柄 3 8 だけが変動表示を行なっている状態となる。

【 0 5 9 6 】

この後、図 5 8 (G) に示すように、画像表示装置 3 1 の画面に表示される中の演出図柄 3 8 が疑似連図柄である「 N E X T 」に変化して停止表示される。この疑似連図柄「 N E X T 」が中の演出図柄 3 8 に停止表示されると必ず、変動表示が継続する疑似連継続確定演出になっている。

【 0 5 9 7 】

この後、画像表示装置 3 1 の画面に表示される左中右の演出図柄 3 8 は変動を再開するが、演出図柄 3 8 の再変動開始時には、図 5 8 (H) に示すように、第 1 導光板 6 2 a の周辺部に、演出図柄 3 8 を強調させるような第 1 ドットパターン 6 5 a が赤色点灯表示される。この第 1 導光板 6 2 a に点灯表示する演出は、図 5 7 (E) 同様、以後の変動演出に対する期待度を示している。

具体的には、上記ステップ S 1 5 0 0 の処理において、2 回目の疑似連続予告演出時期だと判定されると、上記ステップ S 1 3 0 9 - 3 で、決定した発光パターンに基づいて、第 1 導光板表示装置 6 0 により、発光制御が実行される。

なお、この疑似連続予告演出時第 1 導光板表示装置発光パターンの発光タイミングは図 5 8 (G) の「 N E X T 」図柄が停止したタイミングでも良いし、図 5 8 (G) の「 N E X T 」図柄の停止から図 5 7 (H) の演出図柄 3 8 の再変動開始時まで継続して発光させるものでも良い。

【 0 5 9 8 】

また、画像表示装置 3 1 では、図 5 7 (E) 同様、第 1 ドットパターン 6 5 a の点灯表示期間はカラー表示させていた画像をグレースケール表示の画像に切替え、画像表示装置 3 1 の画面を暗く見えるようにする。また、画像の表示色は、カラー表示のまま、バックライト等の輝度を下げて、画像表示装置 3 1 の画面を暗くするものでも良いし、画像の表示色をカラー表示させていた画像からグレースケール表示の画像に切替え、且つ、バックライト等の輝度を下げて、画像表示装置 3 1 の画面を暗くするものでも良い。

【 0 5 9 9 】

そして、一定時間変動した後、画像表示装置 3 1 の画面では、まず、左の演出図柄 3 8 が停止し、次に、右の演出図柄 3 8 が停止し、図 5 8 (I) に示すように、左右の演出図柄 3 8 が左右同一図柄で停止表示され、中の演出図柄 3 8 だけが変動表示を行なっているノーマルリーチ状態となる。

【 0 6 0 0 】

この後、図 5 8 (J) に示すように、画像表示装置 3 1 の画面中央部にキャラクタ画像が表示され、S P リーチに発展することを報知している。

【 0 6 0 1 】

この後、図 5 8 (K) に示すように、画像表示装置 3 1 では、中央の 2 つの演出図柄 3 8 に対して、左右から異なるキャラクタ (飛行機とガイコツ) が押し合いを行う画像が表示される、S P リーチ演出が実行される。

【 0 6 0 2 】

この後、図 5 8 (L) に示すように、盤用駆動装置 3 3 によって装飾部材 3 3 a が画像表示装置 3 1 の上方で所定時間 (例えば 4 秒) と揺れ動くことになる。

【 0 6 0 3 】

この後、図 5 9 (M) に示すように、盤用駆動装置 3 3 によって装飾部材 3 3 a が画像表示装置 3 1 の上方から画像表示装置 3 1 の表示領域の中央部に移動し、所定時間 (例えば 3 秒) まで画像表示装置 3 1 の前面に保持されることになる。そして、装飾部材 3 3 a が画像表示装置 3 1 の上方から画像表示装置 3 1 の表示領域の中央部に移動したことで形成された空間部において、第 1 導光板 6 2 a に、装飾部材 3 3 a が下方に移動する際の軌

10

20

30

40

50

跡を描いたような第3ドットパターン65cが黄色点灯される。

具体的には、上記ステップS1500の処理において、SPSPリーチ発展演出時期だと判定されると、第1導光板表示装置60により、所定時間（例えば2秒）発光制御が実行される。

要するに、装飾部材33aが画像表示装置31の表示領域の中央部に移動し、停止したことを契機に、点灯開始され、装飾部材33aの保持時間よりも短い時間で消灯されることになるので、装飾部材33aの可動中には、第1導光板62aは点灯表示を行なわない。

なお、この第1導光板表示装置60による演出は、SPSPリーチ発展報知を装飾部材33aと連携して盛り上げる演出であり、当該演出では、第1導光板62aの発光パターンは黄色点灯の1種類のみとしたが、例えば、SPSPリーチ発展後の変動演出に対する期待度を発光色により、示すようにし、疑似連続予告演出時第1導光板表示装置発光パターンのように、複数種類（赤色点灯、緑色点灯、青色点灯）としてもかまわない。

【0604】

また、画像表示装置31では、第3ドットパターン65cの点灯表示期間はカラー表示させていた画像をグレースケール表示の画像に切替え、画像表示装置31の画面を暗く見えるようにする。また、画像の表示色は、カラー表示のまま、バックライト等の輝度を下げて、画像表示装置31の画面を暗くするものでも良いし、画像の表示色をカラー表示させていた画像からグレースケール表示の画像に切替え、且つ、バックライト等の輝度を下げて、画像表示装置31の画面を暗くするものでも良い。

【0605】

この後、図59(N)に示すように、画像表示装置31では、SPSPリーチ演出の内容のタイトルを示す画像が表示される。

【0606】

この後、図59(O)に示すように、画像表示装置31では、敵のキャラクタと味方のキャラクタが登場した画像が表示される。そして、所定時間に亘って、敵のキャラクタと味方のキャラクタが戦う画像がアニメーションとして表示される。

【0607】

この後、図59(P)に示すように、対決に決着が決まる場面で演出ボタン35を押下することを促す例えば、「ボタンを押せ」のような画像と第1導光板62aの中央部に放射状のような第2ドットパターン65bが点滅表示される。この第2ドットパターン65bが点滅表示する演出は、点滅色により、対決の勝敗結果、すなわち、大当たりに対する期待度を示しており、例えば、本実施形態においては、赤白点滅が最も期待度が高く、次に緑白点滅、次に青白点滅の順番になっている（図36(b)参照）。

具体的には、サブCPU120aは、主制御基板110から変動パターン指定コマンドを受信すると、上記ステップS1309-4～S1309-6の処理を行い、図36(b)の決め演出時（装飾部材可動前）第1導光板表示装置発光パターン決定テーブルから発光パターンが決定される。

そして、上記ステップS1500の処理において、決め演出時期（装飾部材可動前）だと判定されると、上記ステップS1309-6で、決定した発光パターンに基づいて、第1導光板表示装置60により、発光制御が実行される。この演出例は、変動パターン16で、最も選択されやすいPA16（赤白点滅）に決定されたものとする。

【0608】

また、画像表示装置31では、第2ドットパターン65bの点灯表示期間は、対決しているキャラクタと「ボタンを押せ」の文字及び演出ボタンの画像の表示色はそのままに、背景などの表示色はカラー表示させていた画像をグレースケール表示の画像に切替え、画像表示装置31の画面を暗く見えるようにする。

このようにすることで、キャラクタや演出ボタンを押すことを促す画像と第2ドットパターン65bとの双方を視認しやすくできる。

また、画像の表示色は、カラー表示のまま、バックライト等の輝度を下げて、画像表示

10

20

30

40

50

装置 3 1 の画面を暗くするものでも良いし、画像表示装置 3 1 の画面全体の表示色をカラー表示させていた画像からグレースケール表示の画像に切替え暗色表示するものでも良い。その際にバックライト等の輝度を下げても良い。

【0609】

また、盤用照明装置 3 4 a 及び枠用照明装置 3 4 b でも、点滅表示を行っており、第 1 導光板表示装置 6 0 と同時期に点滅表示を行うことになる。

しかし、盤用照明装置 3 4 a 及び枠用照明装置 3 4 b と第 1 導光板表示装置 6 0 とでは、前述したように、点滅間隔が異なっており、第 1 導光板表示装置 6 0 における点滅間隔の方が長くなるように制御しており、さらに、第 1 導光板表示装置 6 0 の点滅表示は発光色の切替えによる点滅なので、遊技者に不快感を与えないようにしている。

10

【0610】

そして、演出ボタン 3 5 が押下されるか、又は、演出ボタン有効期間が経過することを契機に、第 1 導光板表示装置 6 0 による点滅表示を終了し、図 5 9 (Q) に示すように、盤用駆動装置 3 3 によって装飾部材 3 3 a が画像表示装置 3 1 の上方から画像表示装置 3 1 の表示領域の中央部に移動し、所定時間 (例えば 4 秒) まで画像表示装置 3 1 の前面に保持されることになる。そして、装飾部材 3 3 a が画像表示装置 3 1 の上方から画像表示装置 3 1 の表示領域の中央部に移動したことで形成された空間部において、第 2 導光板 6 2 b に、「大当たり」文字の第 4 ドットパターン 6 5 d が虹色点滅表示される。また、第 1 導光板 6 2 a にも中央部に放射状のような第 2 ドットパターン 6 5 b が虹色点滅表示される。

20

具体的には、上記ステップ S 1 5 0 0 の処理において、決め演出時期 (装飾部材可動後) だと判定されることで、第 1 導光板表示装置 6 0 により、所定時間 (例えば 4 秒) 発光制御が実行される。

【0611】

要するに、装飾部材 3 3 a が画像表示装置 3 1 の表示領域の中央部に移動し、停止したことを契機に、第 2 ドットパターン 6 5 b 及び第 4 ドットパターン 6 5 d が点滅開始され、装飾部材 3 3 a の保持時間よりも短い時間で消灯されることになるので、装飾部材 3 3 a の可動中には、第 2 ドットパターン 6 5 b 及び第 4 ドットパターン 6 5 d は点滅表示を行わない。

【0612】

また、画像表示装置 3 1 では、第 2 ドットパターン 6 5 b 及び第 4 ドットパターン 6 5 d の点滅表示期間はカラー表示させていた画像をグレースケール表示の画像に切替え、画像表示装置 3 1 の画面を暗く見えるようにする。また、画像の表示色は、カラー表示のまま、バックライト等の輝度を下げ、画像表示装置 3 1 の画面を暗くするものでも良いし、画像の表示色をカラー表示させていた画像からグレースケール表示の画像に切替え、且つ、バックライト等の輝度を下げ、画像表示装置 3 1 の画面を暗くするものでも良い。

30

【0613】

また、盤用照明装置 3 4 a 及び枠用照明装置 3 4 b でも、点滅表示を行っており、第 1 導光板表示装置 6 0 と同時期に点滅表示を行うことになる。

【0614】

また、決め演出時期 (装飾部材可動後) 第 1 導光板表示装置発光パターンとして、第 2 ドットパターン 6 5 b と、第 4 ドットパターン 6 5 d を発光表示させるようにしていたが、これに限らず、第 1 ドットパターン 6 5 a も一緒に発光表示させても良い。このようにすることによって、派手な演出となり、より盛り上げることができる。

40

また、このように複数種類のドットパターンを同時に点滅表示させるときは、ドットパターンを交互に発光させ、発光場所を変更することによる点滅表示としても良い。例えば、第 1 ドットパターン 6 5 a と、第 2 ドットパターン 6 5 b と、第 4 ドットパターン 6 5 d とを順番に点灯と消灯を繰り返していくようにする。

【0615】

この後、図 5 9 (R) に示すように、画像表示装置 3 1 では、左の演出図柄 3 8 と右の

50

演出図柄 3 8 と中の演出図柄 3 8 とで同じ種類の「6」図柄が仮停止表示されるとともに、第 1 導光板 6 2 a の周辺部に、演出図柄 3 8 を強調させるような第 1 ドットパターン 6 5 a が赤緑点滅表示される。具体的には、上記ステップ S 1 5 0 0 の処理において、大当たり演出図柄仮停止演出時期だと判定されることで、第 1 導光板表示装置 6 0 により、発光制御が実行される。

【0616】

また、画像表示装置 3 1 では、第 1 ドットパターン 6 5 a の点滅表示期間は、演出図柄 3 8 の表示色はそのままに、背景などの表示色はカラー表示させていた画像をグレースケール表示の画像に切替え、画像表示装置 3 1 の画面を暗く見えるようにする。

このようにすることで、演出図柄 3 8 と第 1 ドットパターン 6 5 a との双方を視認しやすくなる。

また、画像の表示色は、カラー表示のまま、バックライト等の輝度を下げて、画像表示装置 3 1 の画面を暗くするものでも良いし、画像表示装置 3 1 の画面全体の表示色をカラー表示させていた画像からグレースケール表示の画像に切替え暗色表示するものでも良い。その際にバックライト等の輝度を下げても良い。

【0617】

この後、図 6 0 (S) に示すように、盤用駆動装置 3 3 によって装飾部材 3 3 a が画像表示装置 3 1 の上方から画像表示装置 3 1 の表示領域の中央部に移動し、所定時間（例えば 4 秒）まで画像表示装置 3 1 の前面に保持されることになる。そして、第 1 導光板 6 2 a の中央部に放射状のような第 2 ドットパターン 6 5 b が虹色点滅表示される。

具体的には、上記ステップ S 1 5 0 0 の処理において、第 1 大当たり報知演出時期だと判定されることで、第 1 導光板表示装置 6 0 により、所定時間（例えば 4 秒）発光制御が実行される。

【0618】

すなわち、装飾部材 3 3 a が画像表示装置 3 1 の表示領域の中央部に移動し、停止したことを契機に、点灯開始され、装飾部材 3 3 a の保持時間よりも短い時間で消灯されることになるので、装飾部材 3 3 a の可動中には、第 2 ドットパターン 6 5 b は点滅表示を行わない。

【0619】

また、画像表示装置 3 1 では、第 2 ドットパターン 6 5 b の点滅表示期間はカラー表示させていた画像をグレースケール表示の画像に切替え、画像表示装置 3 1 の画面を暗く見えるようにする。また、画像の表示色は、カラー表示のまま、バックライト等の輝度を下げて、画像表示装置 3 1 の画面を暗くするものでも良いし、画像の表示色をカラー表示させていた画像からグレースケール表示の画像に切替え、且つ、バックライト等の輝度を下げて、画像表示装置 3 1 の画面を暗くするものでも良い。

【0620】

また、盤用照明装置 3 4 a 及び枠用照明装置 3 4 b でも、点滅表示を行っており、第 1 導光板表示装置 6 0 と同時期に点滅表示を行うことになる。

【0621】

この後、図 6 0 (T) に示すように、演出図柄 3 8 「6」に変えて「7」を表示させるとともに、第 1 導光板 6 2 a の周辺部に、演出図柄 3 8 を強調させるような第 1 ドットパターン 6 5 a が虹色点滅表示される。具体的には、上記ステップ S 1 5 0 0 の処理において、第 1 大当たり演出図柄完全停止演出時期だと判定されることで、第 1 導光板表示装置 6 0 により、発光制御が実行される。

【0622】

なお、この第 1 大当たり完全停止演出の際に、音声出力装置 3 2 や画像表示装置 3 1 によって「やったね！」などの音声出力を行う報知や文字メッセージを表示する報知をしても良い。

【0623】

また、画像表示装置 3 1 では、第 1 ドットパターン 6 5 a の点滅表示期間は、演出図柄

10

20

30

40

50

38の表示色はそのままに、背景などの表示色はカラー表示させていた画像をグレースケール表示の画像に切替え、画像表示装置31の画面を暗く見えるようにする。

このようにすることで、演出図柄38と第1ドットパターン65aとの双方を視認しやすくできる。

また、画像の表示色は、カラー表示のまま、バックライト等の輝度を下げて、画像表示装置31の画面を暗くするものでも良いし、画像表示装置31の画面全体の表示色をカラー表示させていた画像からグレースケール表示の画像に切替え暗色表示するものでも良い。その際にバックライト等の輝度を下げても良い。

【0624】

また、盤用照明装置34a及び枠用照明装置34bでも、点滅表示を行っており、第1導光板表示装置60と同時期に点滅表示を行うことになる。

10

【0625】

また、他の演出例として、上記ステップS1308の処理において、図34の変動演出パターン決定テーブルから変動演出パターン10-1が選択された場合について、図57~図60を用いて説明する。

変動演出パターン10-1は、疑似連続予告が2回実施され、SPSPリーチに発展した後、ハズレとなる演出である。

【0626】

図57(A)~図59(P)までの演出が変動パターン16-1と同じ演出内容であるが、図57(E)、図58(H)、図59(P)の第1導光板表示装置の発光パターン選択割合が異なる。

20

【0627】

図57(E)及び図58(H)の第1導光板表示装置による演出は、以後の変動演出に対する期待度を示しているので、変動パターン16では、最も期待度の高い赤色点灯が選択されやすい割合だったが、変動パターン10では、最も期待度の低い青色点灯が選択されやすい割合になっている(図36(a)参照)。

【0628】

図59(P)の第1導光板表示装置60による演出は、大当たりに対する期待度を示しているので、変動パターン16では、最も期待度が高い赤白点滅が選択されやすくなっていたが、変動パターン10では、最も期待度が低い青白点滅が選択されやすくなっている(図36(b)参照)。

30

【0629】

そして、図59(P)の表示後、装飾部材33aが可動せず、画像表示装置31では、敵のキャラクタに味方のキャラクタが倒された画像が表示され、SPSPリーチ演出の結果を報知している。このとき、左中右の演出図柄38がハズレの組合せで停止表示され、大当たりの抽選結果がハズレで確定したことが表示される。

【0630】

また、他の演出例として、上記ステップS1308の処理において、図34の変動演出パターン決定テーブルから変動演出パターン12-1が選択された場合について、図57~図60を用いて説明する。

40

変動演出パターン12-1は、疑似連続予告が1回実施され、SPリーチに発展した後、大当たり演出である。

【0631】

まず、第1始動口14または第2始動口15に遊技球が入球してから所定時間、画像表示装置31の画面には、図57(A)に示すように、背景の画像が表示されるとともに、左中右の演出図柄38が停止表示される。

【0632】

この後、画像制御部150は、サブCPU120aから受信したコマンドに基づいて、変動演出パターンに対応した演出が実行され、左中右の演出図柄38が変動を開始し、画像表示装置31の画面の左側表示領域・中央表示領域・右側表示領域の各領域において、

50

図 5 7 (B) に示すように、左中右の演出図柄 3 8 が所定速度で縦方向（例えば、上から下）に連続して移動（変動）する。

【 0 6 3 3 】

また、ランプ制御部 1 7 0 及び枠制御基板 1 8 0 は、サブ CPU 1 2 0 a から受信した変動演出パターンコマンドに基づいて、変動演出パターンに対応した演出が実行され、画像表示装置 3 1 における演出に合わせて、盤用照明装置 3 4 a と枠用照明装置 3 4 b を発光制御している。

【 0 6 3 4 】

そして、一定時間変動した後、画像表示装置 3 1 の画面では、まず、左の演出図柄 3 8 が停止し、次に、右の演出図柄 3 8 が停止し、図 5 7 (C) に示すように、左右の演出図柄 3 8 が異なった図柄で停止表示され、中の演出図柄 3 8 だけが変動表示を行なっている状態となる。

10

【 0 6 3 5 】

この後、図 5 7 (D) に示すように、画像表示装置 3 1 の画面に表示される中の演出図柄 3 8 が疑似連図柄である「NEXT」に変化して停止表示される。この疑似連図柄「NEXT」が中の演出図柄 3 8 に停止表示されると必ず、変動表示が継続する疑似連継続確定演出になっている。

【 0 6 3 6 】

この後、画像表示装置 3 1 の画面に表示される左中右の演出図柄 3 8 は変動を再開するが、演出図柄 3 8 の再変動開始時には、図 5 7 (E) に示すように、第 1 導光板 6 2 a の周辺部に、演出図柄 3 8 を強調させるような第 1 ドットパターン 6 5 a が点灯表示される。この第 1 導光板 6 2 a に点灯表示する演出は、点灯色により、以後の変動演出に対する期待度を示しており、例えば、本実施形態においては、赤色点灯が最も期待度が高く、次に緑色点灯、次に青色点灯の順番になっている。

20

具体的には、サブ CPU 1 2 0 a は、主制御基板 1 1 0 から変動パターン指定コマンドを受信すると、上記ステップ S 1 3 0 9 - 1 ~ S 1 3 0 9 - 3 の処理を行い、図 3 6 (a) の疑似連続予告演出時第 1 導光板表示装置発光パターン決定テーブルから発光パターンが決定される。当該変動は変動パターン 1 2 であるので、P A 1 ~ P A 3 から選択されるように設定されており、最も期待度が高い P A 3 （赤色点灯）が選択されやすくなっており、次に P A 2 （緑色点灯）、次に P A 1 （青色点灯）となっている。

30

そして、上記ステップ S 1 5 0 0 の処理において、1 回目の疑似連続予告演出時期だと判定されると、第 1 導光板表示装置 6 0 の発光制御が実行される。

なお、この疑似連続予告演出時第 1 導光板表示装置発光パターンの発光タイミングは図 5 7 (D) の「NEXT」図柄が停止したタイミングでも良いし、図 5 7 (D) の「NEXT」図柄の停止から図 5 7 (E) の演出図柄 3 8 の再変動開始時まで継続して発光させるものでも良い。

【 0 6 3 7 】

また、画像表示装置 3 1 では、第 1 ドットパターン 6 5 a の点灯表示期間はカラー表示させていた画像をグレースケール表示の画像に切替え、画像表示装置 3 1 の画面を暗く見えるようにする。このようにすることで、第 1 ドットパターン 6 5 a の点灯表示が視認しやすくなり、より目立つ演出にすることができる。

40

また、画像の表示色は、カラー表示のまま、バックライト等の輝度を下げて、画像表示装置 3 1 の画面を暗くするものでも良いし、画像の表示色をカラー表示させていた画像からグレースケール表示の画像に切替え、且つ、バックライト等の輝度を下げて、画像表示装置 3 1 の画面を暗くするものでも良い。

【 0 6 3 8 】

そして、一定時間変動した後、画像表示装置 3 1 の画面では、まず、左の演出図柄 3 8 が停止し、次に、右の演出図柄 3 8 が停止し、図 5 8 (I) に示すように、左右の演出図柄 3 8 が左右同一図柄で停止表示され、中の演出図柄 3 8 だけが変動表示を行なっているノーマルリーチ状態となる。

50

【0639】

この後、図58(J)に示すように、画像表示装置31の画面中央部にキャラクタ画像が表示され、SPリーチに発展することを報知している。

【0640】

この後、図58(K)に示すように、画像表示装置31では、中央の2つの演出図柄38に対して、左右から異なるキャラクタ(飛行機とガイコツ)が押し合いを行う画像が表示される、SPリーチ演出が実行される。

【0641】

この後、図示はしないが、画像表示装置31では、左右の演出図柄38と同一の演出図柄38を押していたキャラクタが勝利した画像が表示され、SPリーチ演出の結果を報知する。このとき、左の演出図柄38と右の演出図柄38と中の演出図柄38とで同じ種類の「6」図柄が仮停止表示されるとともに、第1導光板62aの周辺部に、演出図柄38を強調させるような第1ドットパターン65aが赤緑点滅表示される。具体的には、上記ステップS1500の処理において、大当たり演出図柄仮停止演出時期だと判定されることで、第1導光板表示装置60により、発光制御が実行される。

10

【0642】

また、画像表示装置31では、第1ドットパターン65aの点滅表示期間は、演出図柄38の表示色はそのままに、背景などの表示色はカラー表示させていた画像をグレースケール表示の画像に切替え、画像表示装置31の画面を暗く見えるようにする。

このようにすることで、演出図柄38と第1ドットパターン65aとの双方を視認しやすくできる。

20

また、画像の表示色は、カラー表示のまま、バックライト等の輝度を下げて、画像表示装置31の画面を暗くするものでも良いし、画像表示装置31の画面全体の表示色をカラー表示させていた画像からグレースケール表示の画像に切替え暗色表示するものでも良い。その際にバックライト等の輝度を下げても良い。

【0643】

この後、図示はしないが、画像表示装置31では、再度、演出図柄38「6」を表示させるとともに、第1導光板62aの周辺部に、演出図柄38を強調させるような第1ドットパターン65aが赤黄点滅表示される。具体的には、上記ステップS1500の処理において、大当たり演出図柄完全停止演出時期だと判定されることで、第1導光板表示装置60により、発光制御が実行される。

30

【0644】

また、この大当たり演出図柄完全停止演出の際に、音声出力装置32や画像表示装置31によって「残念」などの音声出力を行う報知や文字メッセージを表示する報知をしても良い。

【0645】

また、本実施例では、大当たり演出図柄仮停止時と、その後の大当たり演出図柄完全停止時や第1大当たり演出図柄完全停止時に導光板による演出を行っていたが、大当たり演出図柄仮停止時には導光板による演出を行わないようにしても良い。

【0646】

また、画像表示装置31では、第1ドットパターン65aの点滅表示期間は、演出図柄38の表示色はそのままに、背景などの表示色はカラー表示させていた画像をグレースケール表示の画像に切替え、画像表示装置31の画面を暗く見えるようにする。

40

このようにすることで、演出図柄38と第1ドットパターン65aとの双方を視認しやすくできる。

また、画像の表示色は、カラー表示のまま、バックライト等の輝度を下げて、画像表示装置31の画面を暗くするものでも良いし、画像表示装置31の画面全体の表示色をカラー表示させていた画像からグレースケール表示の画像に切替え暗色表示するものでも良い。その際にバックライト等の輝度を下げても良い。

【0647】

50

また、盤用照明装置 3 4 a 及び枠用照明装置 3 4 b でも、点滅表示を行っており、第 1 導光板表示装置 6 0 と同時期に点滅表示を行うことになる。

しかし、盤用照明装置 3 4 a 及び枠用照明装置 3 4 b と第 1 導光板表示装置 6 0 とでは、前述したように、点滅間隔が異なっており、第 1 導光板表示装置 6 0 における点滅間隔の方が長くなるように制御しており、さらに、第 1 導光板表示装置 6 0 の点滅表示は発光色の切替えによる点滅なので、遊技者に不快感を与えないようにしている。

【 0 6 4 8 】

なお、前述した図 5 3、図 5 7 (E)、図 5 8 (H)、図 5 9 (M) (P) (Q) (R)、図 6 0 (S) (T) などを用いて説明した画像表示装置 3 1 の画面を暗く見せる表示が暗色表示に該当する。

10

【 0 6 4 9 】

本実施の形態においては、第 1 導光板表示装置 6 0 が第 2 の表示領域に該当するが、これに限定されない。例えば、透過型有機 E L や透過型液晶等のような少なくとも非表示状態では、画像表示装置 3 1 を遊技者が視認可能な透過度を有しているものであれば良い。

【 0 6 5 0 】

また、本実施の形態においては、第 1 導光板表示装置 6 0 の点滅表示を発光色の切替えによる点滅表示にしていたが、例えば、点灯と消灯の切替えによるものや、前述の図 5 3 や図 5 9 (Q) のように、点灯させるドットパターンを切替えることによって、点滅表示に見せるものでも良い。

20

【 0 6 5 1 】

また、導光板による演出を行うときは画像表示装置 3 1 の表示を導光板の演出を行っていないときに比べて、画像表示装置 3 1 の画面を暗く見えるようにしていたが、これに限られない。

例えば、図 5 9 (P) の対決に決着が決まる場面で第 1 導光板 6 2 a の中央部に放射状のような第 2 ドットパターン 6 5 b が点滅表示されているときは、対決しているキャラクターと「ボタンを押せ」の文字及び演出ボタンの画像の表示色を第 2 ドットパターン 6 5 b の点滅表示を行っていないときに比べて、明度や彩度を上げた表示色に切替え、画像表示装置 3 1 の画面を明るく見えるようにする。

このようにすることで、キャラクターや演出ボタンを押すことを促す画像と第 2 ドットパターン 6 5 b との双方を視認しやすくできる。

30

また、画像の表示色は、カラー表示のまま、バックライト等の輝度を上げて、画像表示装置 3 1 の画面を明るくするものでも良いし、画像表示装置 3 1 の画面全体の表示色を明度や彩度を上げた表示色に切替え明色表示するものでも良い。その際にバックライト等の輝度を上げて良い。

【 0 6 5 2 】

また、本実施の形態においては、図 5 9 (L) に示すように、装飾部材 3 3 a が画像表示装置 3 1 の上方で揺れ動いているときは、導光板による演出を行っていなかったが、図 5 9 (M) に示すように、第 3 ドットパターンを発光表示させても良い。

【 0 6 5 3 】

また、本実施の形態においては、図 5 9 (M) に示すように、装飾部材 3 3 a が画像表示装置 3 1 の表示領域の中央部に移動し、その後、第 3 ドットパターン 6 5 c を点灯表示させていたが、装飾部材 3 3 a が画像表示装置 3 1 の上方から画像表示装置 3 1 の表示領域の中央部に移動する動作を行っているときの装飾部材 3 3 a の動きに合わせて第 3 ドットパターン 6 5 c が段々と下方に伸びていく様に発光表示させるようにしても良い。このようにすることで、装飾部材 3 3 a と導光板による発光表示がより連係した演出になり演出効果が向上する。

40

【 0 6 5 4 】

本実施の形態において、第 2 大入賞口 1 7 は、特定領域開閉ソレノイド 1 8 0 B の駆動によってスライド部材 1 8 0 A がスライドすることにより特定領域 1 8 が開放状態または閉鎖状態となる構造であるが、第 2 大入賞口 1 7 の構造はこれに限定されない。

50

【0655】

例えば、第2大入賞口17は、振分装置としてスライド部材180Aに代えて可動弁を設け、この可動弁が特定領域18側と開口部180C（非特定領域）側に切り替わる可動動作を行うことで、遊技球を特定領域18側と開口部180C（非特定領域）側とに振り分けるようにしてもよい。なお、この場合、上述の「特定領域有効期間」（例えば6秒間）にのみ、可動弁が特定領域18側に切り替わるようになる。

【0656】

また、第2大入賞口17の構造は、上述の振分装置、開口部180C（すなわち非特定領域）の何れも設けない構造としてもよい。この構造において、メインCPU110aは、例えば、ステップS340-11において、特定領域検出センサ18aをON（特定領域18を有効化）にすることにより、「特定領域有効期間」を開始し、S340-12において特定領域有効期間として予め定められた期間（例えば6秒間）が経過したときに（S340-12でYES）、ステップS340-13において特定領域検出センサ18aをOFFにして特定領域有効期間を終了させるようにしてもよい。

或いは、この構造において、第2大入賞口17が開放しているときに入球した遊技球を有効に検出し、これにより、必ず、大当たり遊技の終了後に遊技状態を高確率状態に制御するようにしてもよい。

【0657】

また、本実施の形態は、上述した大当たり遊技とは異なる大当たり遊技を実行した場合においても適用可能である。

例えば、低確率/非時短状態（通常遊技状態）（所謂初当たり）で当選することによって複数回（例えば5回）のセットの大当たりの権利を獲得する連続大当たりを設けた遊技機としてもよい。この場合、遊技機は、例えば1回目～4回目の各回の大当たり遊技の所定ラウンドにおいて特定領域有効期間を設定し、その特定領域有効期間中に特定領域18を遊技球が通過することで高確率/時短状態に設定し、次の大当たりに当選することで大当たり遊技を実行する。そして、遊技機は、例えば5回目の大当たり遊技の所定ラウンドの特定領域有効期間においては特定領域18に遊技球を通過させない、若しくは、通過しても高確率状態指定フラグをONにしないようにし、その大当たり遊技の終了後に低確率/時短（例えば100回限定）遊技状態に制御する。

【0658】

また、上述の本実施の形態では、報知A及び報知Bの何れの場合も、遊技盤に備えられた複数のランプが、光が流れるように見える態様で発光して、第1大入賞口16または第2大入賞口17の方向に遊技球を発射すべきことを報知した。しかしながら、これに限定されず、例えば第2大入賞口17を狙って遊技球を流下させることを遊技者に認識させる場合には、第2大入賞口17自体にランプをさらに設けるか、又は、第2大入賞口17の前面（遊技者側）に設けられている第2導光板表示装置61を用い、この遊技盤に備えられた複数のランプの発光に加えて第2大入賞口17自体、又は、第2導光板表示装置61を発光させて、全体として光が流れるように見える態様で発光して、第2大入賞口17の方向に遊技球を発射すべきことを報知してもよい。

【0659】

また、報知A及び報知Bの演出は、上述した本実施の形態で述べたものに限定されず、例えば、スピーカや役物等の他の手段を用いて実行されてもよい。

また、報知Aの演出は、報知Bの演出よりも遊技者の注意をより強く引くことができる演出（つまり、より派手な演出）であってもよい。このことによって、遊技者は、第2大入賞口17へ狙って遊技球を流下させるための報知Aの演出が行われたときに、第1大入賞口16へ狙って遊技球を流下させるための報知Bの演出とは異なる演出であることを直感的に認識でき、また、報知Bの演出よりも更に重要な演出報知演出（特定領域18への遊技球通過に関わる報知演出）であることを直感的に認識することができる。

【0660】

また、上述の本実施の形態では、第1大当たり遊技において、第2大入賞口17を狙っ

10

20

30

40

50

て遊技球を流下させるための報知 A を、第 2 大入賞口 17 が開放する第 8 ラウンド直前のインターバル（第 7 ラウンドにおける第 1 大入賞口 16 の閉鎖時間）の開始から行うようにした。しかしながら、この第 8 ラウンド直前のインターバルよりも前に、第 8 ラウンドでは特定領域 18 が有効化される旨を予告する予告報知を行うようにしてもよい。例えば第 7 ラウンドの開始時、或いはさらに前の第 6 ラウンドの開始時にこの予告報知を行うようにしてもよい。

例えば、サブ CPU 120a は、主制御基板 110 から第 1 大当たり開放 7 回目用第 1 大入賞口開放指定コマンドを受信すると、このコマンドに基づいて、第 1 大当たり遊技の第 7 ラウンド開始時に、「8 ラウンドではチャンスアタッカーを狙おう！」との文字メッセージを有する報知画像を画像表示装置 31 に表示させる予告報知の制御を行うようにしてもよい。

10

【0661】

また、遊技機 1 は、第 8 ラウンドよりも前の任意のラウンドにおいて、第 8 ラウンドでは特定領域 18 が有効化される旨を示唆する示唆演出を行うようにしてもよい。

例えば、サブ CPU 120a は、主制御基板 110 から第 1 大当たり開放 5 回目用第 1 大入賞口開放指定コマンドを受信すると、このコマンドに基づいて、第 1 大当たり遊技の第 5 ラウンド開始時に、「8 ラウンドで入賞すれば確変かも!？」といった文字メッセージを有する示唆画像を画像表示装置 31 に表示させる示唆演出の制御を行うようにしてもよい。

20

【0662】

また、上述の本実施の形態では、第 2 大入賞口 17 に入球した遊技球が特定領域 18 を通過した後に、第 2 大入賞口 17 に入賞したことが検出されるものとした。しかしながら、第 2 大入賞口 17 の入口部分に第 2 大入賞口検出スイッチが配置されて、第 2 大入賞口 17 に遊技球が入った時点で第 2 大入賞口 17 に入賞したことが検出されるものとしてもよい。

【0663】

また、上述の本実施の形態の遊技機 1 は、特定領域 18 が設けられていない第 1 大入賞口 16 と、特定領域 18 が設けられた第 2 大入賞口 17 とを備えた構造として説明した。しかしながら、大入賞口の数は、これに限定されない。例えば、本実施の形態では、特定領域 18 が設けられた第 2 大入賞口 17 のみを備える遊技機であってもよい。

30

この場合、例えば、特定のラウンドにおいてのみ特定領域 18 を開放状態とする特定領域有効期間を設け、それ以外のラウンドでは特定領域 18 を閉鎖状態とするようにしてもよい。

或いは、特定のラウンドにおいては、他のラウンドよりも長い時間、特定領域 18 を開放させて、その特定のラウンドにおいてのみ遊技球を特定領域 18 に入球可能とするようにしてもよい。

【0664】

また、上述の本実施の形態では、第 8 ラウンドと第 12 ラウンドといった複数のラウンドにおいて特定領域有効期間を設けるようにした。この場合、たとえ第 8 ラウンドにおいて特定領域 18 を遊技球が通過しないことで大当たり遊技の終了後に高確率状態（確変状態）となることが決定しなかった場合においても、遊技者は、その後の第 12 ラウンドにおいて、再度、特定領域 18 に遊技球を通過させる機会を得ることができる。

40

しかしながら、特定領域有効期間は、これに限定されない。遊技機 1 は、例えば第 8 ラウンドの特定領域有効期間において遊技球が特定領域 18 を通過することで大当たり遊技の終了後に高確率状態（確変状態）となることが決定し、高確率状態指定フラグが ON に設定された場合には、その後の第 12 ラウンドにおいては、特定領域有効期間を設定しないようにしてもよい。

或いは、遊技機 1 は、予め、1 つのラウンド（例えば第 8 ラウンドのみ）において特定領域有効期間を設定するようにしてもよい。

【0665】

50

また、上述の本実施の形態では、遊技機 1 は、第 8 ラウンド開始直前のインターバル及び第 8 ラウンドの第 2 大入賞口 17 の開放時間と、第 12 ラウンド開始直前のインターバル及び第 12 ラウンドの第 2 大入賞口 17 の開放時間において報知 A を行うようにした。

しかしながら、これに限定されず、遊技機 1 は、例えば第 8 ラウンドの特定領域有効期間において遊技球が特定領域を通過し、大当たり遊技の終了後に高確率状態（確変状態）となることが決定し、高確率状態指定フラグが ON に設定された場合には、第 12 ラウンド開始直前のインターバル及び第 12 ラウンドの第 2 大入賞口 17 の開放時間においては、報知 A に代えて報知 B を行うようにしてもよい。

【0666】

また、本実施の形態においては、大当たり遊技の種類は、上述したものに限定されない。例えば、第 1 ラウンドから第 8 ラウンドまでは、図 13 (a) に示す第 1 ラウンドから第 8 ラウンドまでと同様の長時間（最大 29.5 秒）の開放制御を行い、第 9 ラウンドから第 16 ラウンドまでは、図 13 (c) に示す第 9 ラウンドから第 16 ラウンドまでと同様の短時間（0.1）秒の開放制御を行う大当たり遊技であってもよい。

この大当たり遊技の場合、当たりのラウンド数としては 16 ラウンドではあるが、賞球獲得可能なラウンド数としては 8 ラウンドである。したがって、この大当たり遊技は、この賞球獲得可能なラウンドのうちの第 8 ラウンドでのみ、特定領域 18 に遊技球を通過させて大当たり遊技の終了後の確変状態を決定させることが可能な、所謂「実質 8 R 確変大当たり」とすることができる。

【0667】

さらに、上述の本実施の形態の遊技機 1 は、特定領域有効期間を第 8 ラウンド及び第 12 ラウンドにおいて設定した。しかしながら、特定領域有効期間を設定するラウンドは、第 8 ラウンド及び第 12 ラウンドに限定されず、他のラウンドであってもよい。

或いは、全てのラウンドにおいて特定領域有効期間を設け、その特定領域有効期間の長さを任意に設定してもよい。この場合、最も長い特定領域有効期間が設定されたラウンドの直前のインターバルの開始時に第 1 の報知 A（事前報知）を行い、その特定領域有効期間が設定されたラウンドの開始時に第 2 の報知 A（開放中報知）を行うようにしてもよい。

【0668】

また、メイン CPU 110a が特定領域有効期間設定フラグを ON に設定したことに基づいてこの特定領域有効期間設定フラグに応じた特定領域有効期間設定コマンドを演出制御基板 120 に送信し、サブ CPU 120a がこの特定領域有効期間設定コマンドを受信したことに基づいて、特定領域有効期間の開始時に、報知 A を行うようにしてもよい。

或いは、特定領域有効期間の開始時に、第 2 大入賞口 17 内部の遊技球の振分装置（スライド部材 180A 又は可動弁）が遊技球を特定領域 18 に入球可能とするように作動した際の、その作動を示す振分装置作動コマンドが主制御基板 110 から演出制御基板 120 に送信され、サブ CPU 120a が、この振分装置作動コマンドに基づいて報知 A を行うようにしてもよい。

【0669】

また、上述した本実施の形態では、第 1 大入賞口 16 及び第 2 大入賞口 17 は、何れも遊技領域 6 の右側に設けられているが、第 1 大入賞口 16 と第 2 大入賞口 17 は、操作ハンドル 3 によって遊技球を打ち分けることが可能な別々の位置に設けるようにしてもよい。

【0670】

また、本実施の形態における遊技機 1 は、大当たり遊技の終了後は所定変動回数を経過するまでの間、高確率状態が設定される、所謂「ST (Special Time) 機」と呼ばれる遊技機である。なお、遊技機 1 は、ST 機に限らず、次の大当たりに当選するまで高確率状態が継続する（若しくは 10000 回確変の）遊技機であってもよい。

【0671】

このように、本実施の形態における遊技機は、大当たり遊技を行うと判定された場合に

10

20

30

40

50

、遊技領域に設けられた少なくとも1つの大入賞口を開閉させるラウンド遊技を複数回実行する大当たり遊技を行う。

そして、この遊技機は、大当たり遊技が行われているときに大入賞口に入球した遊技球が特定領域を通過することを条件に、大当たり遊技の終了後に、遊技状態を遊技者にとって有利な遊技状態である高確率状態に制御する。

そして、この遊技機は、第1の大当たり遊技を行うと判定された場合には、所定のラウンドにおいて大入賞口に入球した遊技球が特定領域を通過し易い開閉制御を行う大当たり遊技を行い、これとは別の第2の大当たり遊技を行うと判定された場合には、所定のラウンド遊技において大入賞口に入球した遊技球が特定領域を通過し難い開閉制御を行う大当たり遊技を行う。

10

そして、この遊技機は、大当たり遊技における少なくとも第1ラウンドにおいては、大入賞口を狙って遊技球を流下させるべきことを示す報知を行い、所定のラウンドの際にも、大入賞口を狙って遊技球を流下させるべきことを示す報知を行う。

【0672】

また、本実施の形態における遊技機は、図13及び図51に示すように、大当たり遊技において所定のラウンド直前のインターバルは、5.0秒であり、他のインターバル(2.0秒)よりも長く設定している。

【0673】

また、本実施の形態における遊技機は、何れの大当たり遊技であっても、第1ラウンドの際には、第1大入賞口16を狙って遊技球を流下させるべきことを示す報知を行う。そして第1の大当たり遊技における所定のラウンドの際には、第2大入賞口17を狙って遊技球を流下させるべきことを示す報知を行い、これとは別の第2の大当たり遊技の所定のラウンドにおいては、このような報知を行わないようにする。

20

【0674】

上述した遊技機に設けられている各構成要素は、単なる一例に過ぎず他の構成であっても、本発明の範囲を逸脱しなければ本発明を実現できることは言うまでもない。

【0675】

以上、本発明の実施形態を用いて詳細に説明してきたが、上述の説明はあくまでも例示に過ぎず、その範囲は限定されるものではない。

【符号の説明】

30

【0676】

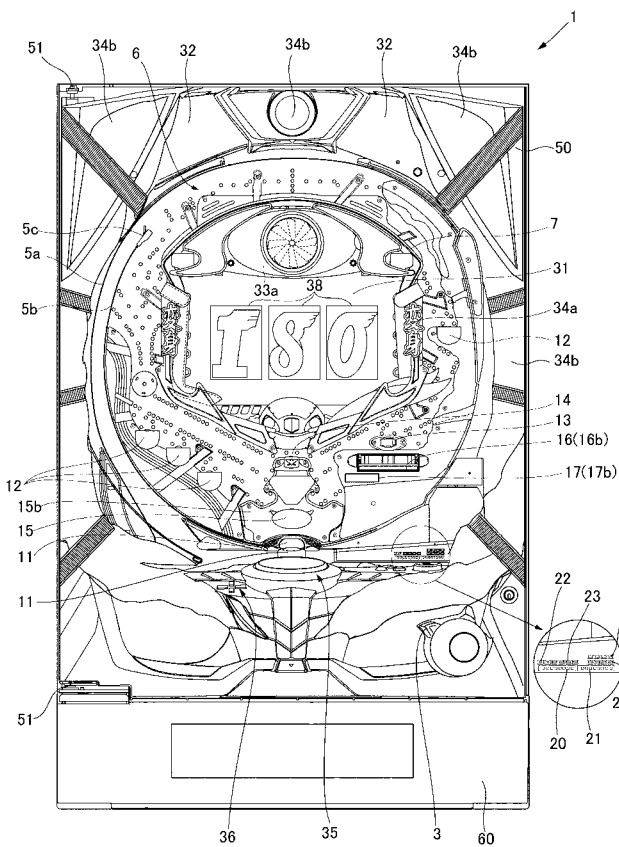
1	遊技機
2	遊技盤
14	第1始動口
14a	第1始動口検出スイッチ
15	第2始動口
15a	第2始動口検出スイッチ
20	第1特別図柄表示装置
21	第2特別図柄表示装置
31	画像表示装置(第1の表示領域)
35	演出ボタン(操作手段)
35a	演出ボタン検出スイッチ
110	主制御基板
110a	メインCPU
110b	メインROM
110c	メインRAM
120	演出制御基板
120a	サブCPU(演出制御手段)
120b	サブROM
120c	サブRAM

40

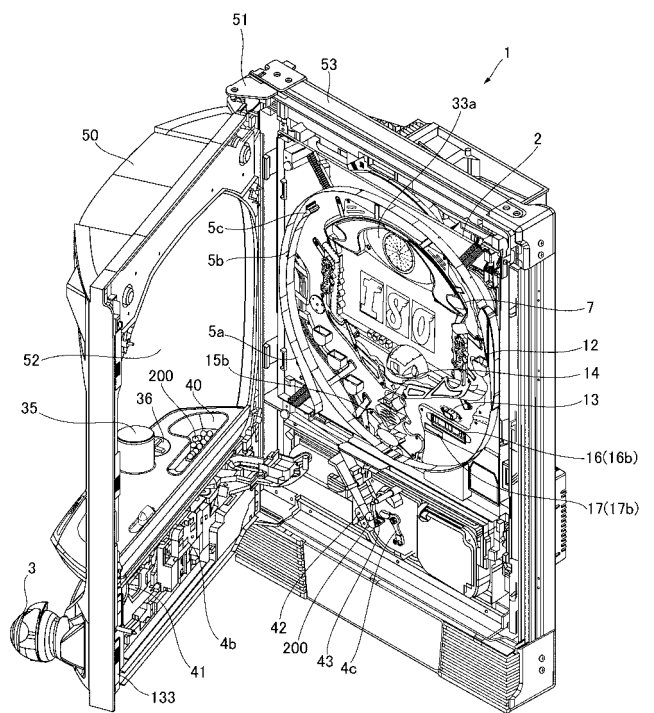
50

1 8 0 棹制御基板

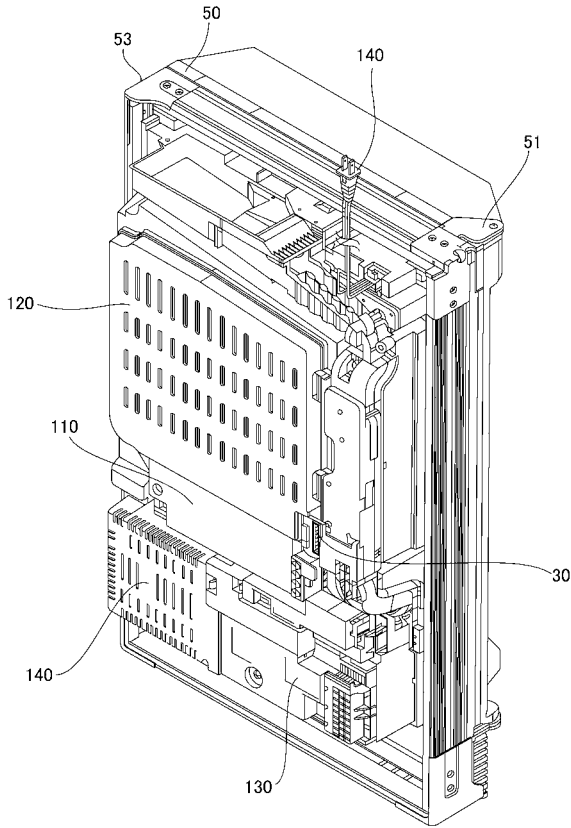
【 図 1 】



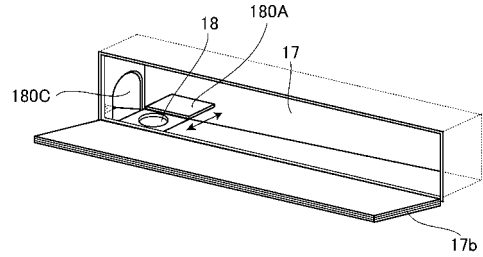
【 図 2 】



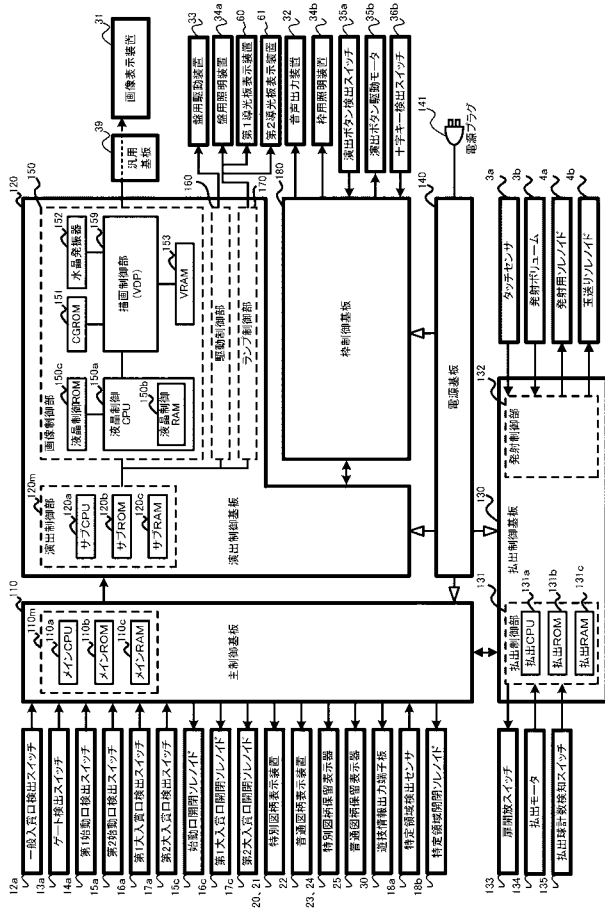
【図3】



【図4】



【図9】



【図10】

(a) 第1始動口を契機とする大当たり抽選の大当たり判定テーブル

確率遊技状態	特別図柄判定用乱数値 (0~797)	大当たり抽選の抽選結果	割合 (*参考)
低確率遊技状態	7, 8	大当たり	2/798 = 1/399
	上記以外	ハズレ	796/798
高確率遊技状態	7~21	大当たり	15/798 = 1/53.2
	上記以外	ハズレ	783/798

(b) 第2始動口を契機とする大当たり抽選の大当たり判定テーブル

確率遊技状態	特別図柄判定用乱数値 (0~797)	大当たり抽選の抽選結果	割合 (*参考)
低確率遊技状態	7, 8	大当たり	2/798 = 1/399
	上記以外	ハズレ	796/798
高確率遊技状態	7~21	大当たり	15/798 = 1/53.2
	上記以外	ハズレ	783/798

【図15】

項目	機種別初期値	機種別初期値	機種別初期値	機種別初期値	機種別初期値	機種別初期値	機種別初期値	機種別初期値
遊技状態	0	0	0	0	0	0	0	0
普通図柄抽選	0~49	0~49	0~49	0~49	0~49	0~49	0~49	0~49
特図抽選	0~99	0~99	0~99	0~99	0~99	0~99	0~99	0~99

※1は参照をせず
※2は参照をせず

【図16】

(a) 普通図柄抽選の当たり判定テーブル

遊技状態	普通図柄抽選乱数範囲 (0~15)	普通図柄抽選の抽選結果	割合 (当り率)
非時短遊技状態	0	当たり	1/16
	1~15	ハズレ	15/16
時短遊技状態	0~14	当たり	15/16
	15	ハズレ	1/16

(b) 普通図柄の停止図柄決定テーブル

遊技状態	普通図柄抽選の抽選結果	普通図柄抽選の抽選結果 (0~99)	普通図柄	停止音団データ	音団指定コマンド
非時短遊技状態	ハズレ	-	普通図柄0	00	MODE D0H
	当たり	0~79	普通図柄1	01	EDH D1H
	ハズレ	80~99	普通図柄2	02	EDH D2H
時短遊技状態	ハズレ	-	普通図柄0	00	EDH D0H
	当たり	-	普通図柄3	03	EDH D3H

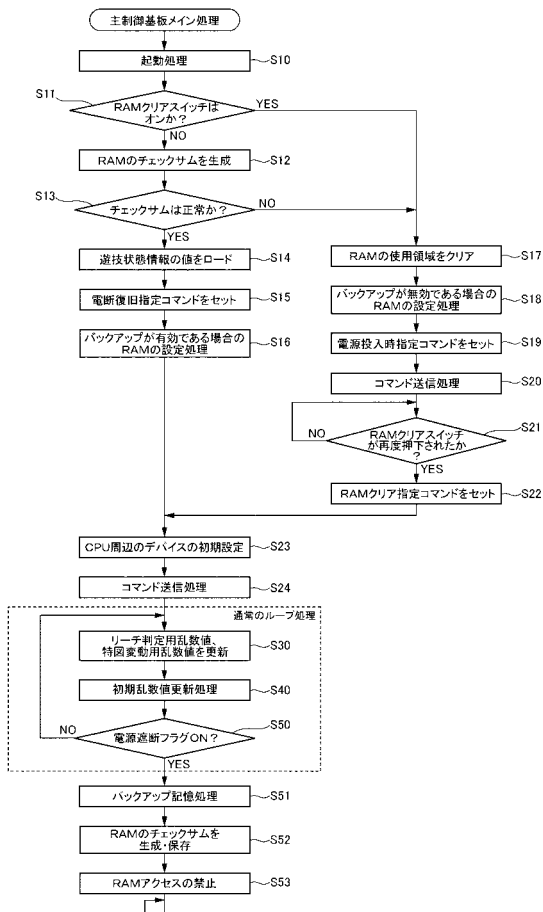
(c) 普通図柄の変動時間決定テーブル

遊技状態	普通図柄抽選の抽選結果	普通図柄抽選の抽選結果 (0~99)	普通図柄の変動時間	音団変動指定コマンド
非時短遊技状態	ハズレ	0~49	3000ms	EEH D1H
	ハズレ	50~99	4000ms	EEH D2H
	ハズレ	0~49	3000ms	EEH D3H
時短遊技状態	ハズレ	50~99	4000ms	EEH D4H
	当たり	0~49	3000ms	EEH D5H
	当たり	50~99	5000ms	EEH D6H
	ハズレ	0~49	3000ms	EEH D7H

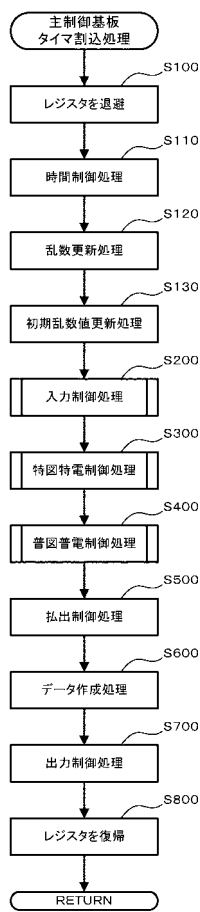
(d) 始動口開放変位決定テーブル

停止音団データ	最大開放回数(S)	S=1		S=2	
		開放時間	閉鎖時間	開放時間	閉鎖時間
01(普通図柄1)	1	200ms	500ms	-	-
02(普通図柄2)	2	200ms	500ms	3000ms	500ms
03(普通図柄3)	2	3000ms	500ms	1500ms	500ms

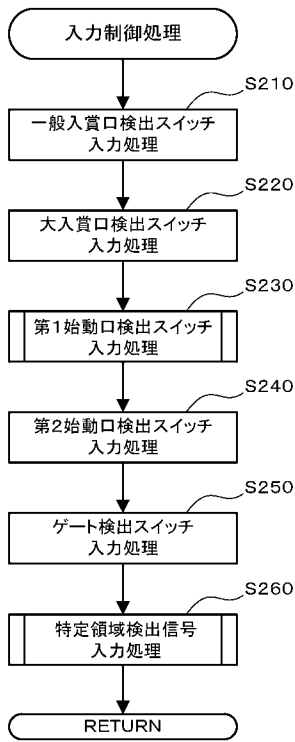
【図17】



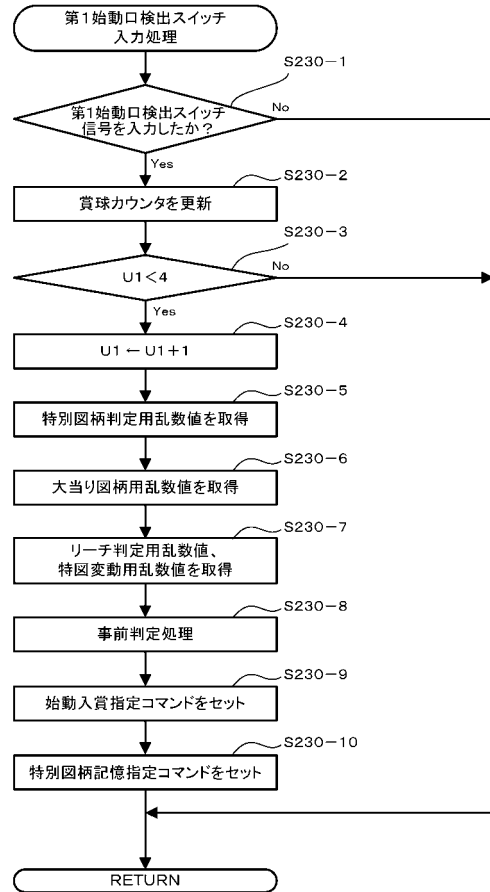
【図18】



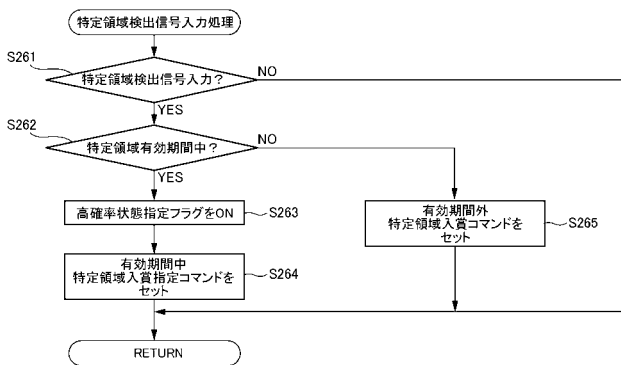
【 図 1 9 】



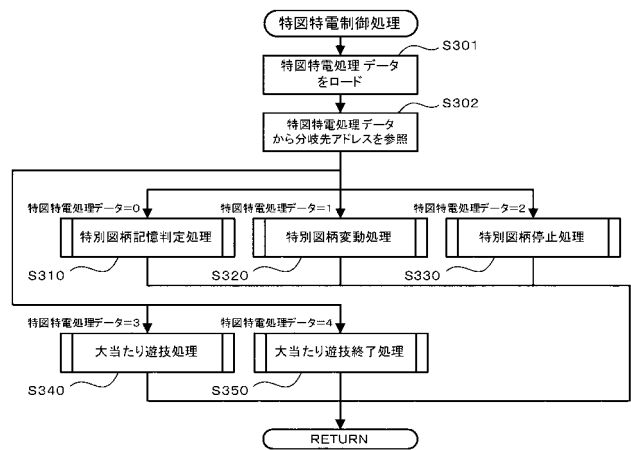
【 図 2 0 】



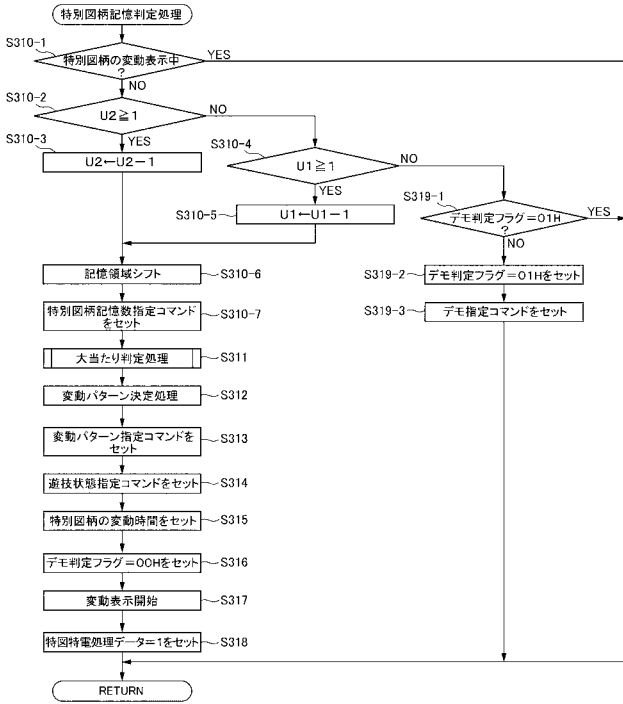
【 図 2 1 】



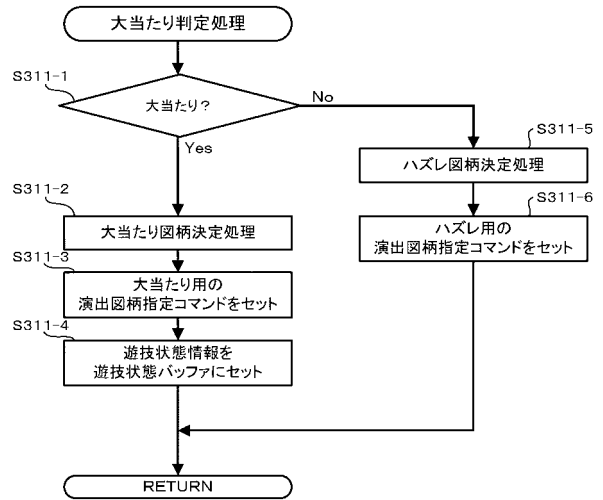
【 図 2 2 】



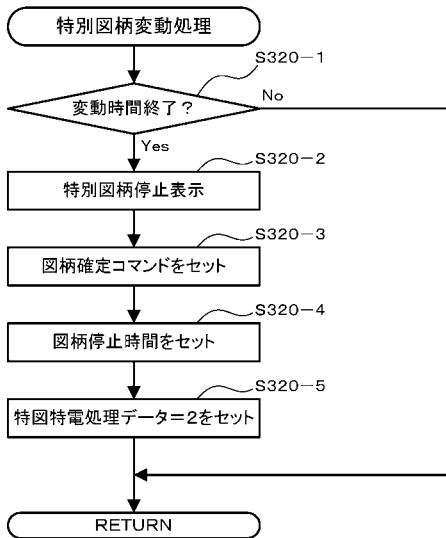
【図 2 3】



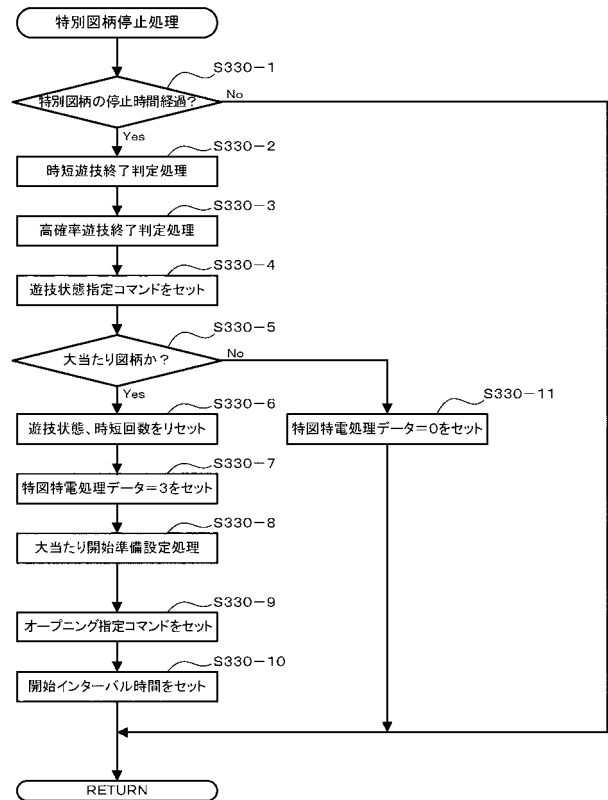
【図 2 4】



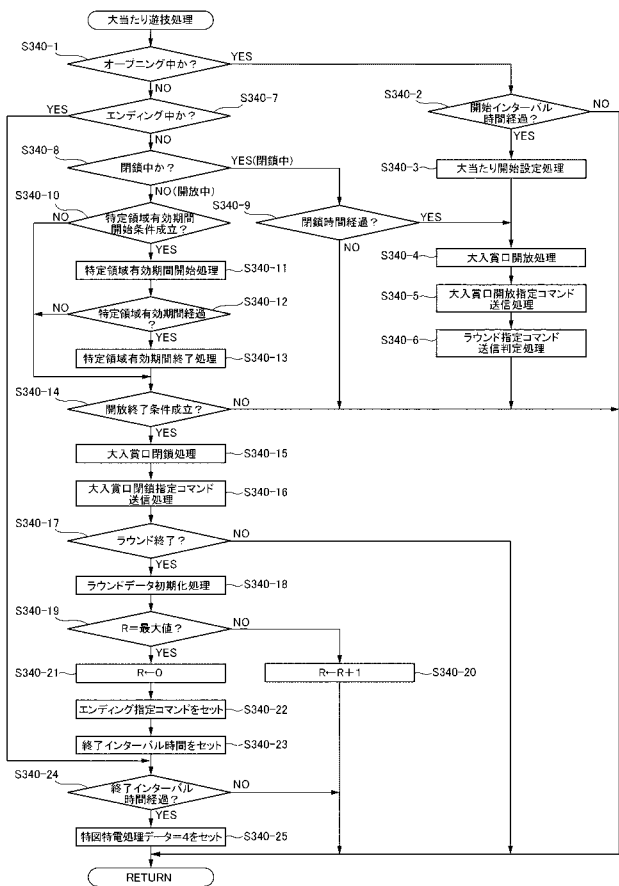
【図 2 5】



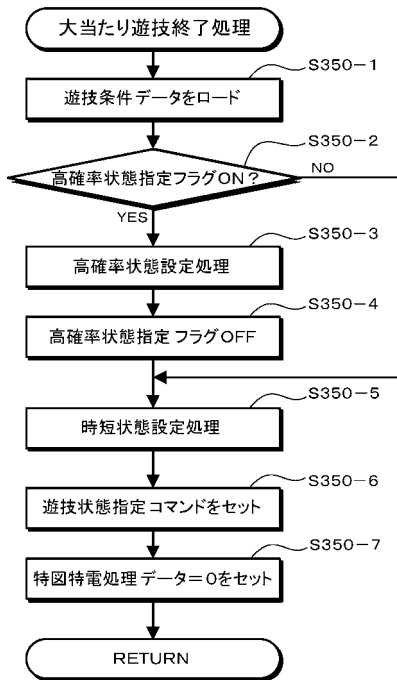
【図 2 6】



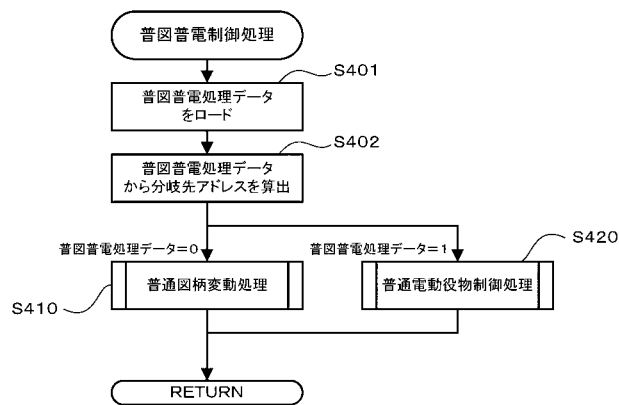
【図 27】



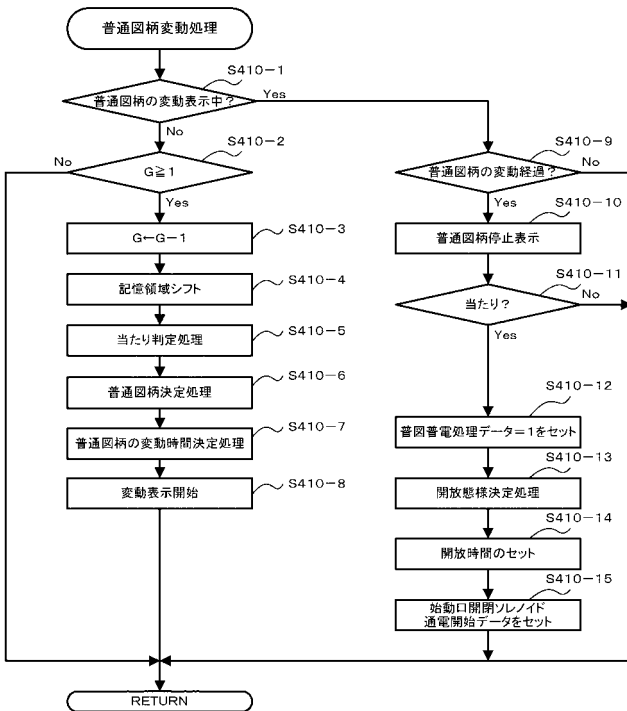
【図 28】



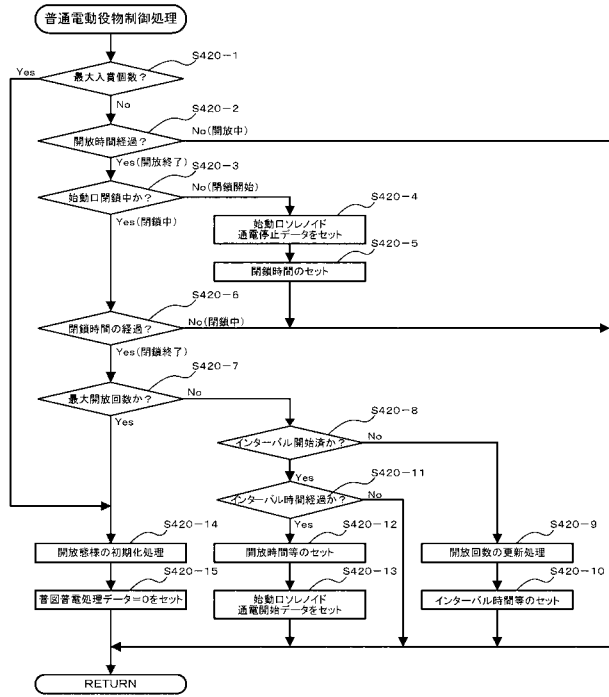
【図 29】



【図 30】



【図3 1】



【図3 2】

MODE	DATA	名称	送信タイミング
EOH	00H	特別図柄0 演出図柄指定コマンド	特別図柄0を決定後の変動開始時
	01H	特別図柄1 演出図柄指定コマンド	特別図柄1を決定後の変動開始時
	02H	特別図柄2 演出図柄指定コマンド	特別図柄2を決定後の変動開始時
	03H	特別図柄3 演出図柄指定コマンド	特別図柄3を決定後の変動開始時
	11H	特別図柄4 演出図柄指定コマンド	特別図柄4を決定後の変動開始時
	12H	特別図柄5 演出図柄指定コマンド	特別図柄5を決定後の変動開始時
E1H	00H	特別図柄10 演出図柄指定コマンド	特別図柄10を決定後の変動開始時
	00H	第1特別図柄記憶0指定コマンド	第1特別図柄表示装置に対応する 保留記憶の切替時
E2H	00H	第2特別図柄記憶0指定コマンド	第2特別図柄表示装置に対応する 保留記憶の切替時
	04H	第2特別図柄記憶4指定コマンド	第2特別図柄表示装置に対応する 保留記憶の切替時
E3H	00H	電源投入時指定コマンド	電源投入時
	01H	電源投入時指定コマンド	電源投入時
	02H	電源復帰1時指定コマンド	電源復帰時(低速非-時短未作動)
	03H	電源復帰2時指定コマンド	電源復帰時(低速非-時短未作動)
	04H	電源復帰3時指定コマンド	電源復帰時(高速非-時短未作動)
	05H	電源復帰4時指定コマンド	電源復帰時(高速非-時短未作動)
E6H	01H	第1特別図柄用変動パターン1指定コマンド	各種変動パターンを決定後の 第1特別図柄表示装置の変動開始時
	02H	第1特別図柄用変動パターン2指定コマンド	各種変動パターンを決定後の 第1特別図柄表示装置の変動開始時
E7H	01H	第2特別図柄用変動パターン1指定コマンド	各種変動パターンを決定後の 第2特別図柄表示装置の変動開始時
	02H	第2特別図柄用変動パターン2指定コマンド	各種変動パターンを決定後の 第2特別図柄表示装置の変動開始時
E8H	01H	第1始動入賞情報1指定コマンド	第1始動口への遊技球の入賞時
	02H	第1始動入賞情報2指定コマンド	第1始動口への遊技球の入賞時
E9H	01H	第2始動入賞情報1指定コマンド	第2始動口への遊技球の入賞時
	02H	第2始動入賞情報2指定コマンド	第2始動口への遊技球の入賞時
EAH	00H	デモ指定コマンド	特別図柄の保留記憶がないとき
EBH	00H	第1次当たり用 オープニング指定コマンド	各種大当りの開始時
	01H	第2次当たり用 オープニング指定コマンド	各種大当りの開始時
	02H	第3次当たり用 オープニング指定コマンド	各種大当りの開始時
ECH	00H	第1次当たり用 エンディング指定コマンド	各種大当りの終了時
	01H	第2次当たり用 エンディング指定コマンド	各種大当りの終了時
	02H	第3次当たり用 エンディング指定コマンド	各種大当りの終了時
EDH	00H	普通図柄0 音図指定コマンド	普通図柄0を決定後の変動開始時
	01H	普通図柄1 音図指定コマンド	普通図柄1を決定後の変動開始時
	02H	普通図柄2 音図指定コマンド	普通図柄2を決定後の変動開始時
	03H	普通図柄3 音図指定コマンド	普通図柄3を決定後の変動開始時
EEH	01H	音図変動時間1 音図変動指定コマンド	普通図柄表示装置の変動開始時
	02H	音図変動時間2 音図変動指定コマンド	普通図柄表示装置の変動開始時
EFH	08H	音図変動時間8 音図変動指定コマンド	普通図柄表示装置の変動開始時
	00H	時短未作動用 遊技状態指定コマンド	特別図柄の変動開始時および変動終了時
01H	時短未作動用 遊技状態指定コマンド	大当り遊技の開始時および終了時	

【図3 3】

MODE	DATA	名称	送信タイミング
FOH	00H	第1次当たり用 1ラウンド指定コマンド	第1次当たりの1ラウンド開始時
	01H	第1次当たり用 2ラウンド指定コマンド	第1次当たりの2ラウンド開始時
F1H	00H	第1次当たり用 16ラウンド指定コマンド	第1次当たりの16ラウンド開始時
	01H	第2次当たり用 1ラウンド指定コマンド	第2次当たりの1ラウンド開始時
F2H	00H	第2次当たり用 2ラウンド指定コマンド	第2次当たりの2ラウンド開始時
	01H	第3次当たり用 16ラウンド指定コマンド	第3次当たりの16ラウンド開始時
F3H	00H	第3次当たり用 16ラウンド指定コマンド	第3次当たりの16ラウンド開始時
	01H	第1次当たり閉鎖1回目用 第1次入賞閉鎖指定コマンド	第1次当たりの1回目の閉鎖時
	02H	第1次当たり閉鎖2回目用 第1次入賞閉鎖指定コマンド	第1次当たりの2回目の閉鎖時
	06H	第1次当たり閉鎖7回目用 第1次入賞閉鎖指定コマンド	第1次当たりの7回目の閉鎖時
F4H	00H	第2次当たり閉鎖1回目用 第1次入賞閉鎖指定コマンド	第2次当たりの1回目の閉鎖時
	01H	第2次当たり閉鎖2回目用 第1次入賞閉鎖指定コマンド	第2次当たりの2回目の閉鎖時
	06H	第2次当たり閉鎖7回目用 第1次入賞閉鎖指定コマンド	第2次当たりの7回目の閉鎖時
	0AH	第2次当たり閉鎖11回目用 第1次入賞閉鎖指定コマンド	第2次当たりの11回目の閉鎖時
F5H	00H	第3次当たり閉鎖1回目用 第1次入賞閉鎖指定コマンド	第3次当たりの1回目の閉鎖時
	01H	第3次当たり閉鎖2回目用 第1次入賞閉鎖指定コマンド	第3次当たりの2回目の閉鎖時
	06H	第3次当たり閉鎖7回目用 第1次入賞閉鎖指定コマンド	第3次当たりの7回目の閉鎖時
	0AH	第3次当たり閉鎖11回目用 第1次入賞閉鎖指定コマンド	第3次当たりの11回目の閉鎖時
F6H	00H	第1次当たり開放1回目用 第1次入賞開放指定コマンド	第1次当たりの1回目の開放時
	01H	第1次当たり開放2回目用 第1次入賞開放指定コマンド	第1次当たりの2回目の開放時
	06H	第1次当たり開放7回目用 第1次入賞開放指定コマンド	第1次当たりの7回目の開放時
	0AH	第1次当たり開放11回目用 第1次入賞開放指定コマンド	第1次当たりの11回目の開放時
F7H	00H	第2次当たり開放1回目用 第1次入賞開放指定コマンド	第2次当たりの1回目の開放時
	01H	第2次当たり開放2回目用 第1次入賞開放指定コマンド	第2次当たりの2回目の開放時
	06H	第2次当たり開放7回目用 第1次入賞開放指定コマンド	第2次当たりの7回目の開放時
	0AH	第2次当たり開放11回目用 第1次入賞開放指定コマンド	第2次当たりの11回目の開放時
F8H	00H	第3次当たり開放1回目用 第1次入賞開放指定コマンド	第3次当たりの1回目の開放時
	01H	第3次当たり開放2回目用 第1次入賞開放指定コマンド	第3次当たりの2回目の開放時
	06H	第3次当たり開放7回目用 第1次入賞開放指定コマンド	第3次当たりの7回目の開放時
	0AH	第3次当たり開放11回目用 第1次入賞開放指定コマンド	第3次当たりの11回目の開放時

【図3 4】

MODE	DATA	演出内容	演出回数
E6H	01H	0-49 変動演出パターン1-1	通常変動1演出
	50-99	変動演出パターン1-2	通常変動2演出
E6H	02H	0-49 変動演出パターン2-1	通常変動1演出
	50-99	変動演出パターン2-2	通常変動2演出
E6H	03H	0-49 変動演出パターン3-1	フルリリーチA演出(ハズレ)
	50-99	変動演出パターン3-2	フルリリーチA演出(ハズレ)
E6H	04H	0-49 変動演出パターン4-1	フルリリーチB演出(ハズレ)
	50-99	変動演出パターン4-2	フルリリーチB演出(ハズレ)
E6H	05H	0-49 変動演出パターン5-1	SPリリーチA演出(ハズレ)
	50-99	変動演出パターン5-2	SPリリーチA演出(ハズレ)
E6H	06H	0-49 変動演出パターン6-1	SPリリーチB演出(ハズレ)
	50-99	変動演出パターン6-2	SPリリーチB演出(ハズレ)
E6H	07H	0-49 変動演出パターン7-1	SPリリーチC演出(ハズレ)
	50-99	変動演出パターン7-2	SPリリーチC演出(ハズレ)
E6H	08H	0-49 変動演出パターン8-1	SPSPリリーチA演出(ハズレ)
	50-99	変動演出パターン8-2	SPSPリリーチA演出(ハズレ)
E6H	09H	0-49 変動演出パターン9-1	SPSPリリーチB演出(ハズレ)
	50-99	変動演出パターン9-2	SPSPリリーチB演出(ハズレ)
E6H	0AH	0-49 変動演出パターン10-1	SPSPリリーチC演出(ハズレ)
	50-99	変動演出パターン10-2	SPSPリリーチC演出(ハズレ)
E6H	0BH	0-49 変動演出パターン11-1	SPリリーチ1演出(大当たり)
	50-99	変動演出パターン11-2	SPリリーチ2演出(大当たり)
E6H	0CH	0-49 変動演出パターン12-1	SPリリーチ1演出(大当たり)
	50-99	変動演出パターン12-2	SPリリーチ2演出(大当たり)
E6H	0DH	0-49 変動演出パターン13-1	SPリリーチF1演出(大当たり)
	50-99	変動演出パターン13-2	SPリリーチF2演出(大当たり)
E6H	0EH	0-49 変動演出パターン14-1	SPSPリリーチ1演出(大当たり)
	50-99	変動演出パターン14-2	SPSPリリーチ2演出(大当たり)
E6H	0FH	0-49 変動演出パターン15-1	SPSPリリーチE1演出(大当たり)
	50-99	変動演出パターン15-2	SPSPリリーチE2演出(大当たり)
E6H	10H	0-49 変動演出パターン16-1	SPSPリリーチF1演出(大当たり)
	50-99	変動演出パターン16-2	SPSPリリーチF2演出(大当たり)
E6H	11H	0-49 変動演出パターン17-1	全図柄リリーチ1演出(大当たり)
	50-99	変動演出パターン17-2	全図柄リリーチ2演出(大当たり)
E7H	01H	0-49 変動演出パターン1-1	通常変動1演出
	50-99	変動演出パターン1-2	通常変動2演出
E7H	02H	0-49 変動演出パターン2-1	通常変動1演出
	50-99	変動演出パターン2-2	通常変動2演出
E7H	03H	0-49 変動演出パターン3-1	フルリリーチA演出(ハズレ)
	50-99	変動演出パターン3-2	フルリリーチA演出(ハズレ)
E7H	04H	0-49 変動演出パターン4-1	フルリリーチB演出(ハズレ)
	50-99	変動演出パターン4-2	フルリリーチB演出(ハズレ)
E7H	05H	0-49 変動演出パターン5-1	SPリリーチA演出(ハズレ)
	50-99	変動演出パターン5-2	SPリリーチA演出(ハズレ)
E7H	06H	0-49 変動演出パターン6-1	SPリリーチB演出(ハズレ)
	50-99	変動演出パターン6-2	SPリリーチB演出(ハズレ)
E7H	07H	0-49 変動演出パターン7-1	SPリリーチC演出(ハズレ)
	50-99	変動演出パターン7-2	SPリリーチC演出(ハズレ)
E7H	08H	0-49 変動演出パターン8-1	SPSPリリーチA演出(ハズレ)
	50-99	変動演出パターン8-2	SPSPリリーチA演出(ハズレ)
E7H	09H	0-49 変動演出パターン9-1	SPSPリリーチB演出(ハズレ)
	50-99	変動演出パターン9-2	SPSPリリーチB演出(ハズレ)
E7H	0AH	0-49 変動演出パターン10-1	SPSPリリーチC演出(ハズレ)
	50-99	変動演出パターン10-2	SPSPリリーチC演出(ハズレ)
E7H	0BH	0-49 変動演出パターン11-1	SPリリーチ1演出(大当たり)
	50-99	変動演出パターン11-2	SPリリーチ2演出(大当たり)
E7H	0CH	0-49 変動演出パターン12-1	SPリリーチ1演出(大当たり)
	50-99	変動演出パターン12-2	SPリリーチ2演出(大当たり)
E7H	0DH	0-49 変動演出パターン13-1	SPリリーチF1演出(大当たり)
	50-99	変動演出パターン13-2	SPリリーチF2演出(大当たり)
E7H	0EH	0-49 変動演出パターン14-1	SPSPリリーチ1演出(大当たり)
	50-99	変動演出パターン14-2	SPSPリリーチ2演出(大当たり)
E7H	0FH	0-49 変動演出パターン15-1	SPSPリリーチE1演出(大当たり)
	50-99	変動演出パターン15-2	SPSPリリーチE2演出(大当たり)
E7H	10H	0-49 変動演出パターン16-1	SPSPリリーチF1演出(大当たり)
	50-99	変動演出パターン16-2	SPSPリリーチF2演出(大当たり)
E7H	11H	0-49 変動演出パターン17-1	全図柄リリーチ1演出(大当たり)
	50-99	変動演出パターン17-2	全図柄リリーチ2演出(大当たり)

【図 3 5】

導光板表示装置発光パターンテーブル

発光パターン	発光素子群	発光態様	発光タイミング
PA1	第1素子群	青色点灯	疑似連続予告時(1回目)
PA2	第1素子群	緑色点灯	疑似連続予告時(1回目)
PA3	第1素子群	赤色点灯	疑似連続予告時(1回目)
PA4	第1素子群	青色点灯→青色点灯	疑似連続予告時(2回目)
PA5	第1素子群	青色点灯→緑色点灯	疑似連続予告時(2回目)
PA6	第1素子群	緑色点灯→緑色点灯	疑似連続予告時(2回目)
PA7	第1素子群	緑色点灯→青色点灯	疑似連続予告時(2回目)
PA8	第1素子群	赤色点灯→青色点灯	疑似連続予告時(2回目)
PA9	第1素子群	青色点灯→緑色点灯→赤色点灯	疑似連続予告時(3回目)
PA10	第1素子群	緑色点灯→緑色点灯→青色点灯	疑似連続予告時(3回目)
PA11	第1素子群	緑色点灯→赤色点灯→青色点灯	疑似連続予告時(3回目)
PA12	第1素子群	赤色点灯→赤色点灯→赤色点灯	疑似連続予告時(3回目)
PA13	第1素子群	赤緑点滅	次当たり演出図柄停止時
PA14	第1素子群	赤黄点滅	次当たり演出図柄完全停止時
PA15	第1素子群	紅色点滅	第1次当たり演出図柄完全停止時
PA16	第2素子群	青白点滅	決め演出時(装飾部材可動前)
PA17	第2素子群	緑白点滅	決め演出時(装飾部材可動前)
PA18	第2素子群	赤白点滅	決め演出時(装飾部材可動前)
PA19	第2素子群	紅色点滅	決め演出時(装飾部材可動後)
PA20	第2素子群	紅色点滅	第1次当たり告知演出時
PA21	第2素子群	紅色点滅	特定領域入賞時
PA22	第3素子群	黄色点灯	SPSPリーチ発展演出時
PA23	第4素子群	紅色点滅	決め演出時(遊動部材可動後)
PA24	第5素子群	紅色点滅	特定領域入賞時
PA25	第6素子群	赤色点灯	特定領域入賞後

【図 3 6】

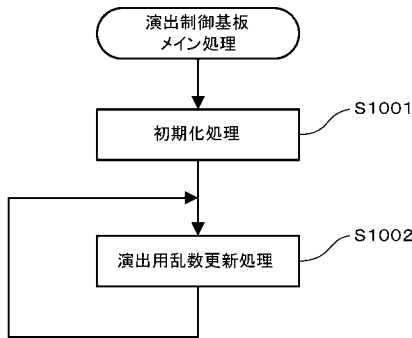
(a)疑似連続予告演出時第1導光板表示装置発光パターン決定テーブル

特別図柄の 変動パターン	疑似連続予告演出時導光板表示装置発光パターン											
	PA1	PA2	PA3	PA4	PA5	PA6	PA7	PA8	PA9	PA10	PA11	PA12
変動パターン4	0~79	80~98	99	-	-	-	-	-	-	-	-	-
変動パターン6	0~69	70~94	95~99	-	-	-	-	-	-	-	-	-
変動パターン7	-	-	-	0~49	50~79	80~93	94~98	99	-	-	-	-
変動パターン9	0~54	55~94	95~99	-	-	-	-	-	-	-	-	-
変動パターン10	0~9	10~49	50~99	-	0~44	45~69	70~88	89~98	99	-	-	-
変動パターン12	-	-	-	0~4	5~14	15~34	35~69	70~99	-	-	-	-
変動パターン13	-	-	-	0~4	5~44	45~99	-	-	-	-	-	-
変動パターン16	-	-	-	0~4	5~14	15~34	35~64	65~99	-	-	-	-
変動パターン17	-	-	-	-	-	-	-	-	0~9	10~34	35~64	65~99

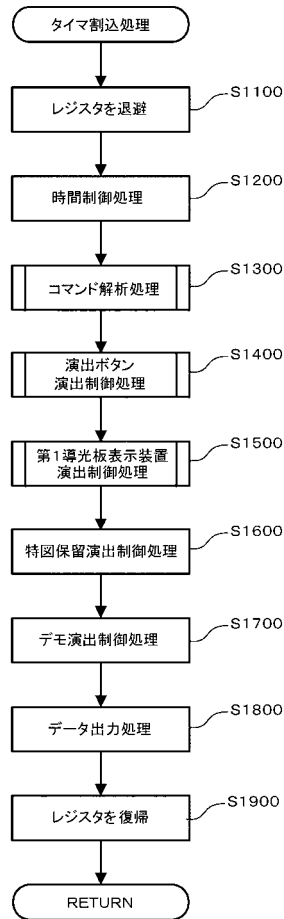
(b)決め演出時(装飾部材可動前)第1導光板表示装置発光パターン決定テーブル

特別図柄の 変動パターン	決め演出時(装飾部材可動前) 導光板表示装置発光パターン		
	PA14	PA15	PA16
変動パターン8	0~59	60~94	95~99
変動パターン9	0~54	55~94	95~99
変動パターン10	0~49	50~94	95~99
変動パターン14	0~9	10~39	40~99
変動パターン15	0~4	5~29	30~99
変動パターン16	0~4	5~24	25~99

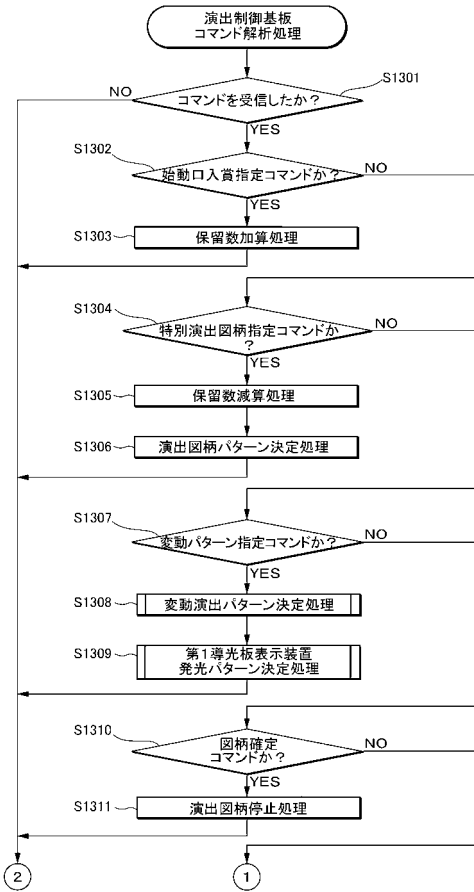
【図 3 7】



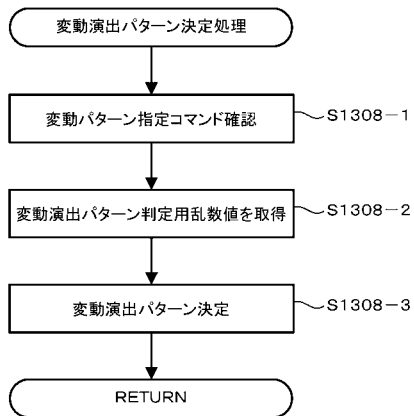
【図 3 8】



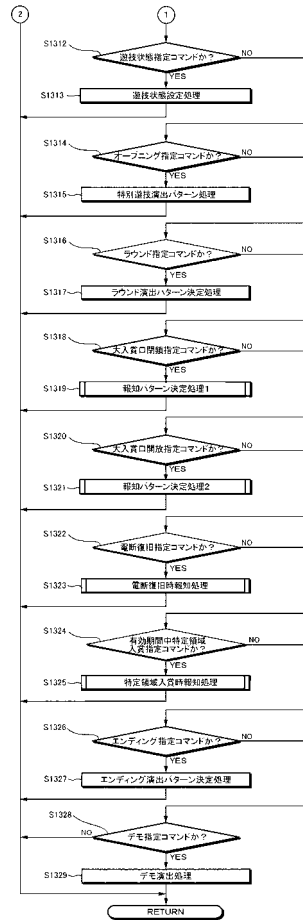
【図39】



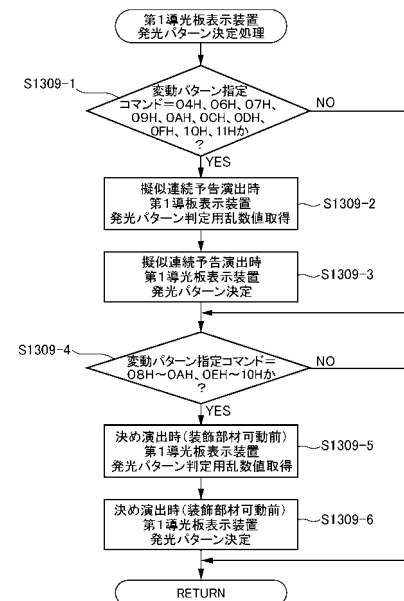
【図41】



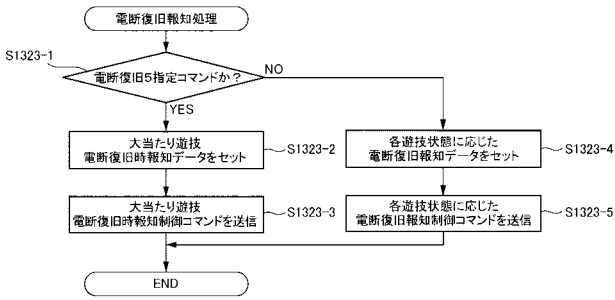
【図40】



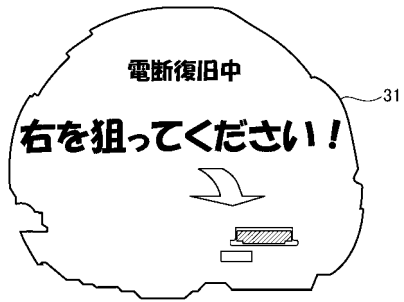
【図42】



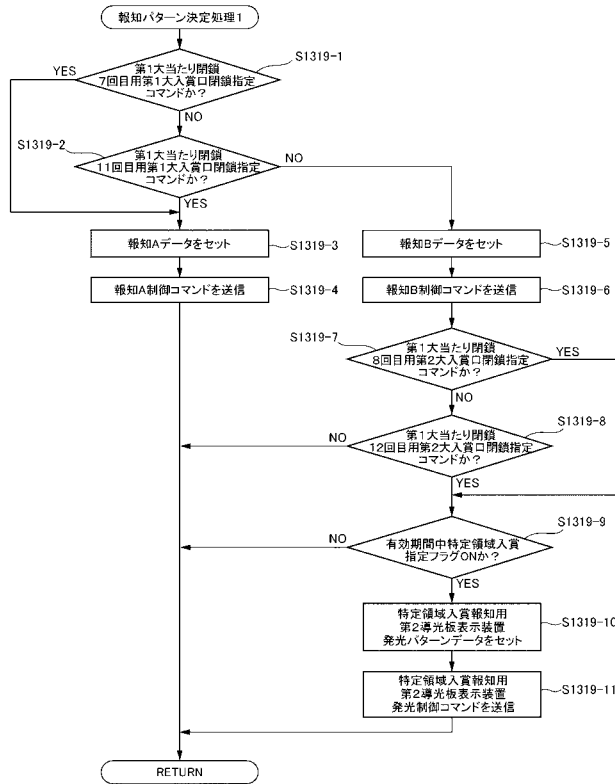
【図43】



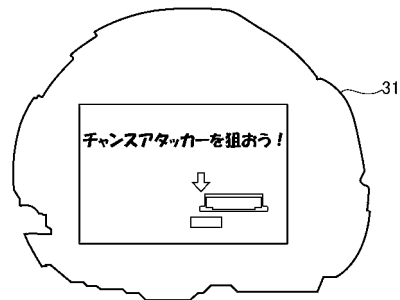
【図44】



【図45】



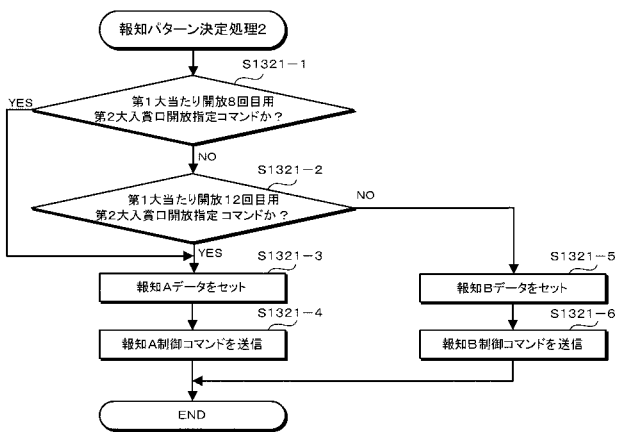
【図46】



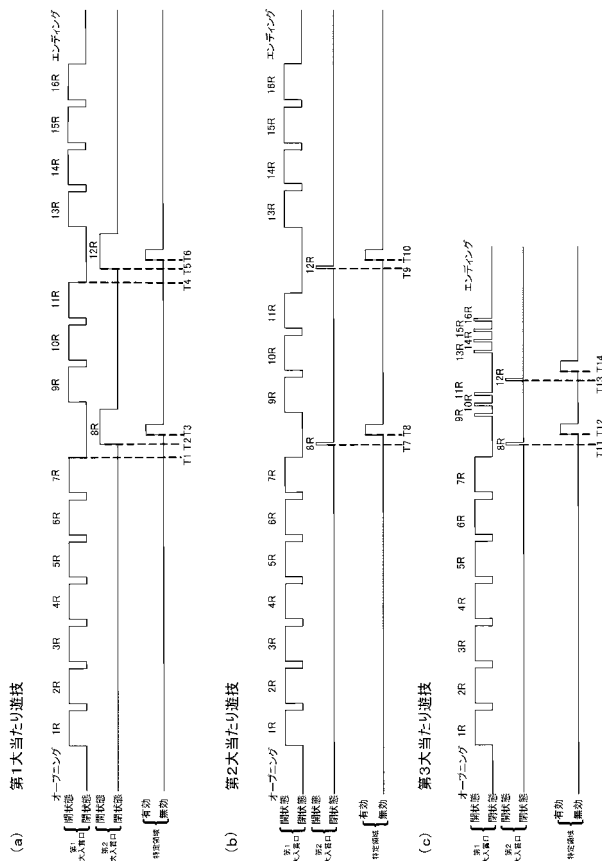
【図47】



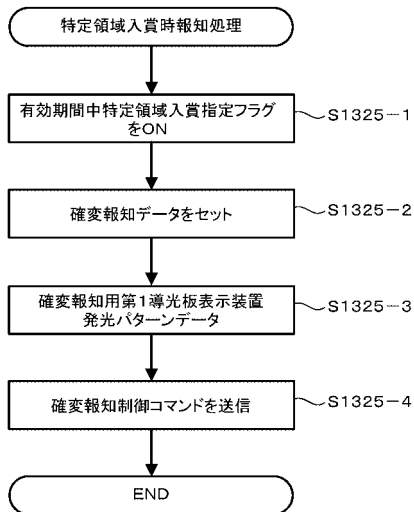
【図50】



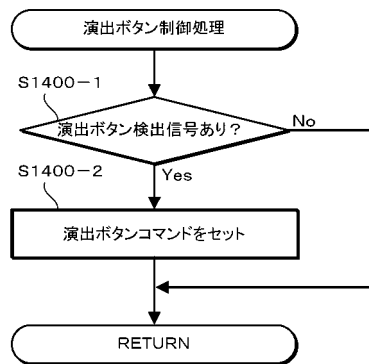
【図51】



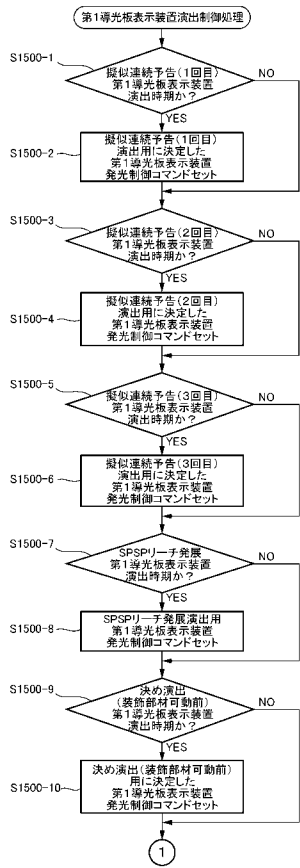
【図52】



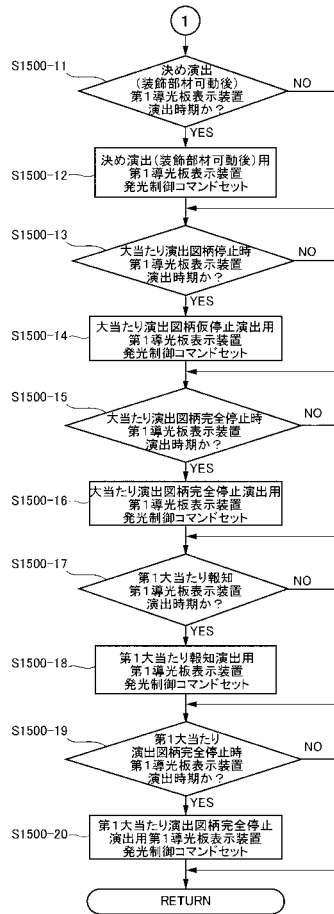
【図54】



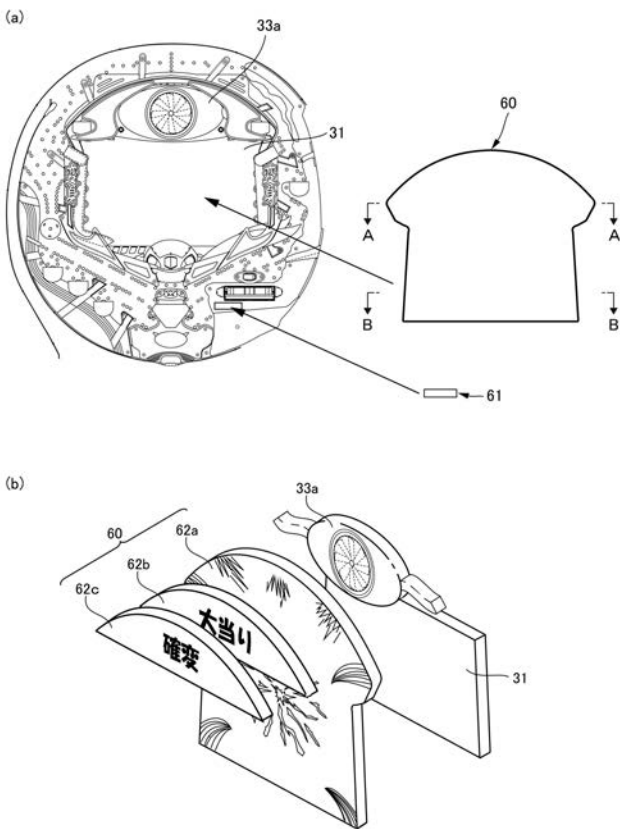
【 図 5 5 】



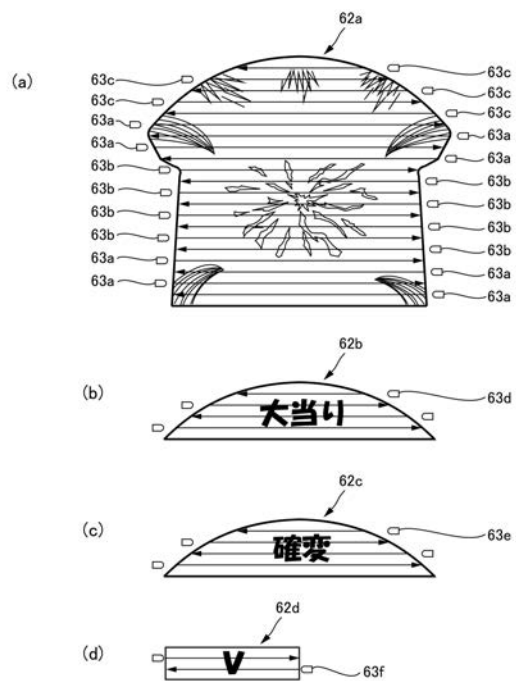
【 図 5 6 】



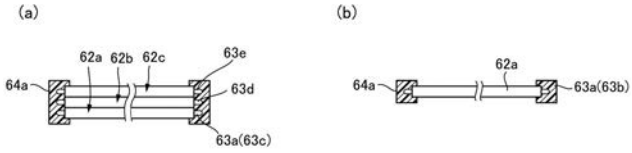
【 図 5 】



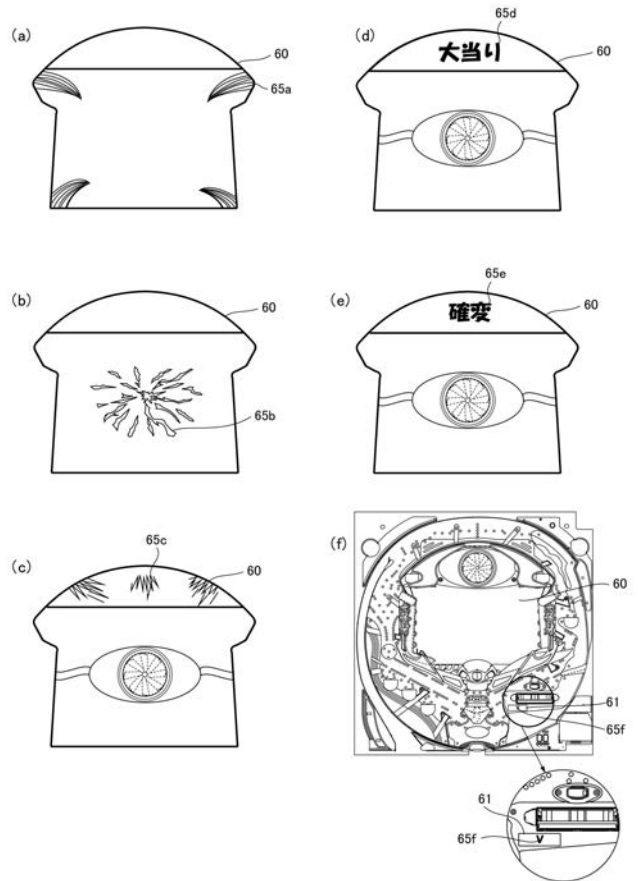
【 図 6 】



【 図 7 】



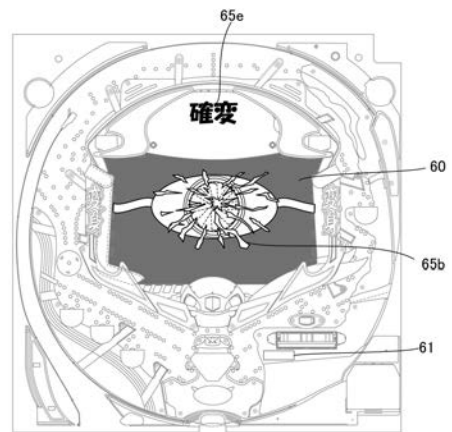
【 図 8 】



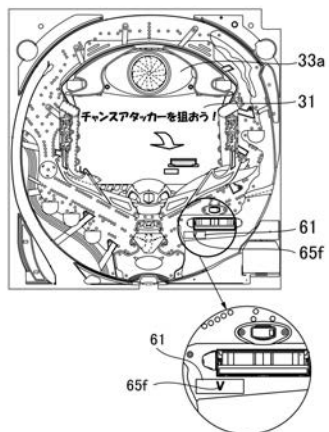
【 図 4 8 】



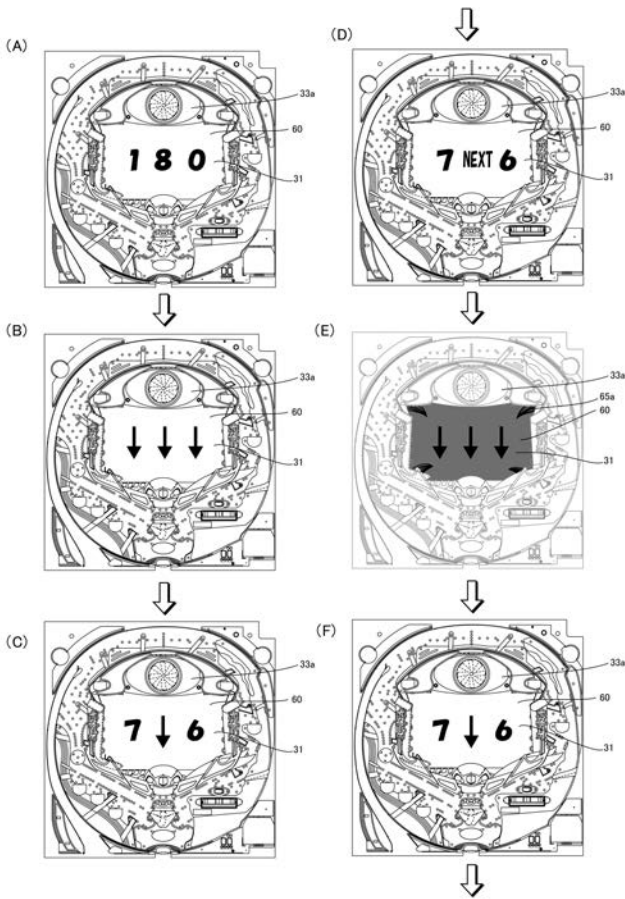
【 図 5 3 】



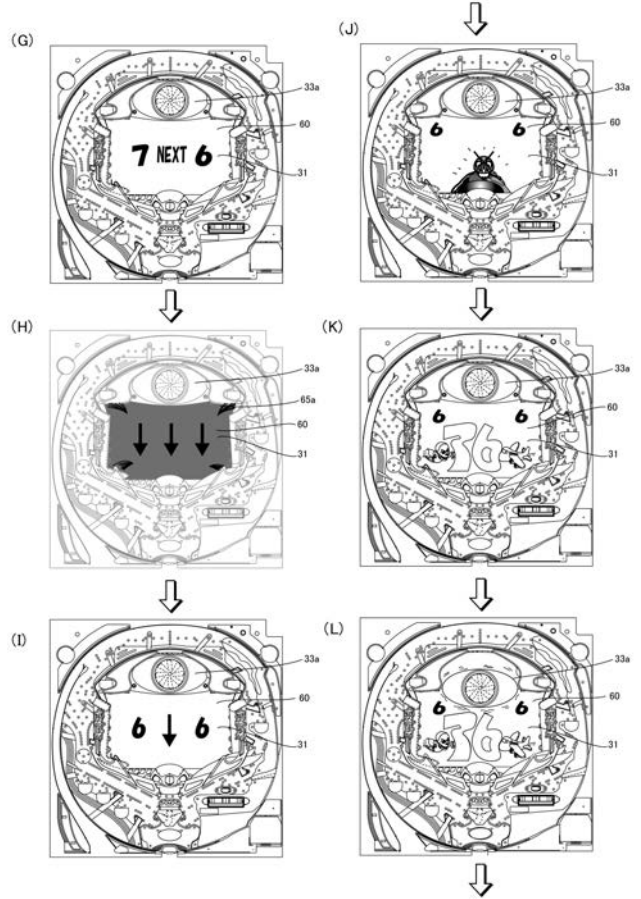
【 図 4 9 】



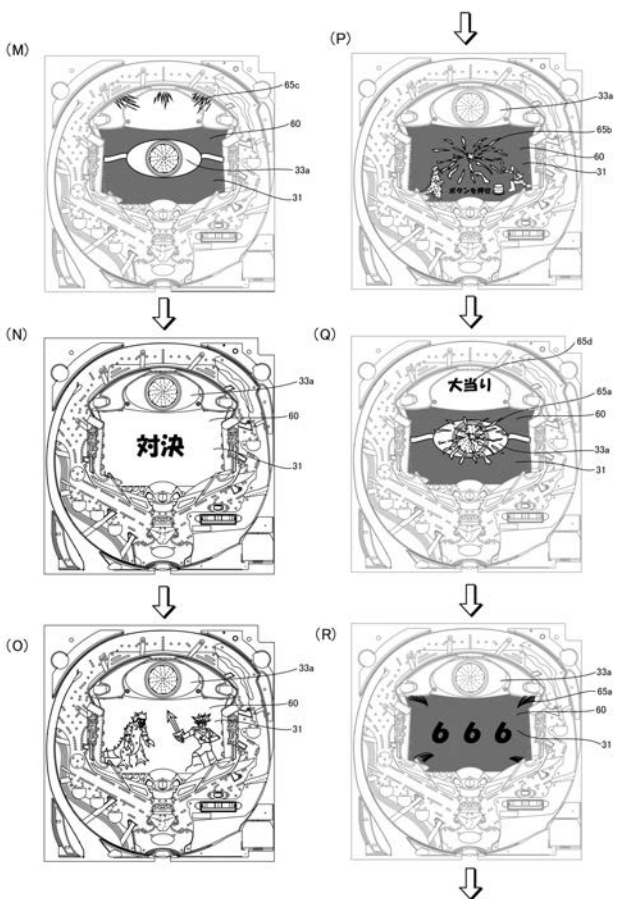
【図 57】



【図 58】



【図 59】



【図 60】

