

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7276835号
(P7276835)

(45)発行日 令和5年5月18日(2023.5.18)

(24)登録日 令和5年5月10日(2023.5.10)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全75頁)

(21)出願番号	特願2019-118091(P2019-118091)	(73)特許権者	000161806
(22)出願日	令和1年6月26日(2019.6.26)		京楽産業、株式会社
(65)公開番号	特開2021-3279(P2021-3279A)		愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号
(43)公開日	令和3年1月14日(2021.1.14)	(74)代理人	100085660
審査請求日	令和4年2月17日(2022.2.17)		弁理士 鈴木 均
		(74)代理人	100185672
			弁理士 池田 雅人
		(72)発明者	島田 武蔵
			愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号
			京楽産業、株式会社内
		(72)発明者	桑山 豊
			愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号
			京楽産業、株式会社内
		(72)発明者	瀬原 拓
			愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

演出画像を表示する画像表示装置と、
演出音を出力する音声出力装置と、
遊技者の操作に応じて遊技領域に向けて遊技媒体を発射する発射手段と、
大入賞口と、
前記画像表示装置に演出画像を表示させる表示制御を実行する演出制御手段と、
第1遊技状態と、該第1遊技状態の終了後に制御可能な第2遊技状態と、を制御する遊技状態制御手段と、
所定領域を遊技媒体が通過したことを検知可能な検知手段と、を備え、
前記演出画像は、前記所定領域への遊技媒体の打ち出しを指示する第1演出画像と、前記第1演出画像とは異なる第2演出画像と、を含み、
前記第2遊技状態において、前記第1演出画像を表示するとともに第1演出音を出力する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出の実行中において、前記所定領域を遊技媒体が通過したことを前記検知手段が検知するまでは、前記第1演出音を第1の音量で繰り返し出力し、前記報知演出の開始後に、前記所定領域を遊技媒体が通過したことを前記検知手段が検知しないまま所定時間が経過すると、前記第1の音量よりも小さい第2の音量に前記第1演出音の音量を低下させ、
前記所定領域を遊技媒体が通過したことを前記検知手段が検知したことに応じて、前記

第 1 演出画像から前記第 2 演出画像に変更する変更制御と、前記第 1 演出音とは異なる第 2 演出音を前記第 1 の音量で出力する出力制御と、前記大入賞口を開放させる開放制御と、を実行する、ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技媒体を用いた遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

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

例えば、始動口への遊技球の入球を契機として行われた図柄の抽選結果に基づいて演出パターンが決定され、この演出パターンに応じて画像表示装置に演出画像が表示される（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2015 - 062748 公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

本発明は、新たな態様の演出によって遊技の興趣を高め得る遊技機を提案することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明は、上述の課題を解決するためになされたものであり、以下の形態により実現することが可能である。

本発明に係る第 1 の形態は、演出画像を表示する画像表示装置と、演出音を出力する音声出力装置と、遊技者の操作に応じて遊技領域に向けて遊技媒体を発射する発射手段と、大入賞口と、前記画像表示装置に演出画像を表示させる表示制御を実行する演出制御手段と、第 1 遊技状態と、該第 1 遊技状態の終了後に制御可能な第 2 遊技状態と、を制御する遊技状態制御手段と、所定領域を遊技媒体が通過したことを検知可能な検知手段と、を備え、前記演出画像は、前記所定領域への遊技媒体の打ち出しを指示する第 1 演出画像と、前記第 1 演出画像とは異なる第 2 演出画像と、を含み、前記第 2 遊技状態において、前記第 1 演出画像を表示するとともに第 1 演出音を出力する報知演出を実行可能であり、前記報知演出の実行中において、前記所定領域を遊技媒体が通過したことを前記検知手段が検知するまでは、前記第 1 演出音を第 1 の音量で繰り返し出力し、前記報知演出の開始後に、前記所定領域を遊技媒体が通過したことを前記検知手段が検知しないまま所定時間が経過すると、前記第 1 の音量よりも小さい第 2 の音量に前記第 1 演出音の音量を低下させ、前記所定領域を遊技媒体が通過したことを前記検知手段が検知したことに応じて、前記第 1 演出画像から前記第 2 演出画像に変更する変更制御と、前記第 1 演出音とは異なる第 2 演出音を前記第 1 の音量で出力する出力制御と、前記大入賞口を開放させる開放制御と、を実行する、ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0006】

上記のように構成したので、本発明によれば、遊技の興趣を高め得る遊技機を実現することが出来る。

【図面の簡単な説明】

10

20

30

40

50

【 0 0 0 7 】

【図 1】本発明の実施形態に係る遊技機の正面図である。

【図 2】本実施形態に係る遊技機の裏面側の一例を示した斜視図である。

【図 3】本実施形態に係る遊技機に備えられている遊技制御装置の構成を示したブロック図である。

【図 4】画像制御基板のブロック図である。

【図 5】大当たり判定テーブルの一例を示した図である。

【図 6】特別図柄の停止図柄を決定する図柄決定テーブルの一例を示した図である。

【図 7】当たり普通図柄決定テーブルの一例を示した図である。

【図 8】非時短遊技状態用の変動パターン決定テーブルの一例を示した図である。

10

【図 9】時短遊技状態用の変動パターン決定テーブルの一例を示した図である。

【図 10】大当たり抽選の結果を事前に判定するための事前判定テーブルの一例を示した図である。

【図 11】主制御基板によるメイン処理を説明するフローチャートである。

【図 12】主制御基板によるタイマー割込処理を説明するフローチャートである。

【図 13】主制御基板による入力制御処理を説明するフローチャートである。

【図 14】主制御基板による第 1 始動口検出スイッチ入力処理を説明するフローチャートである。

【図 15】主制御基板による事前判定処理を説明するフローチャートである。

【図 16】主制御基板による特図特電制御処理を説明するフローチャートである。

20

【図 17】主制御基板による特別図柄記憶判定処理を説明するフローチャートである。

【図 18】変動演出パターン決定テーブルの一例を示した図（その 1）である。

【図 19】変動演出パターン決定テーブルの一例を示した図（その 2）である。

【図 20】変動演出パターン決定テーブルの一例を示した図（その 3）である。

【図 21】演出制御基板によるメイン処理を説明するフローチャートである。

【図 22】演出制御基板によるタイマー割込処理を説明するフローチャートである。

【図 23】演出制御基板によるコマンド解析処理 1 を説明するフローチャートである。

【図 24】演出制御基板によるコマンド解析処理 2 を説明するフローチャートである。

【図 25】演出制御基板による演出入力制御処理を説明するフローチャートである。

【図 26】画像制御基板によるメイン処理を説明するフローチャートである。

30

【図 27】画像制御基板の割込処理を説明するフローチャートである。

【図 28】変動開始後、S P リーチ発展前の演出の流れを示す図である。

【図 29】仲間 S P リーチ（キャラ A）に発展後の演出の流れを説明する図である。

【図 30】仲間 S P リーチ（キャラ B）に発展後の演出の流れを説明する図である。

【図 31】仲間 S P リーチ（キャラ C）に発展後の演出の流れを説明する図である。

【図 32】仲間 S P リーチ（キャラ D）に発展後の演出の流れを説明する図である。

【図 33】自キャラクタが単独で登場する S P リーチの演出の流れを説明する図である。

【図 34】S P リーチが大当たりとなる場合の演出の流れを示す図である。

【図 35】S P リーチがハズレとなる場合の演出の流れを示す図である。

【図 36】「共闘 S P S P リーチ」の演出の流れを示す図である。

40

【図 37】S P S P リーチ（単独）の演出の流れを示す図である。

【図 38】S P リーチが大当たりとなる場合の演出の流れを示す図である。

【図 39】S P リーチがハズレとなる場合の演出の流れを示す図である。

【図 40】当該アイコン切断変化演出の一例を示す図である。

【図 41】変動アイコンの表示変化態様を決定するためのテーブルを示す図である。

【図 42】「桜保留演出」における当該変動アイコンの変化態様を概説する図である。

【図 43】「邪星ゾーン」中に行われる「桜保留演出」を説明する図である。

【図 44】「桜保留演出」において花びら保留アイコンの色づく花びらの枚数を決定するためのテーブル（変化枚数決定テーブル）を示す図である。

【図 45】演出制御基板の C P U が実行する保留変化決定処理を説明するフローチャート

50

である。

【図４６】当該アイコン切断変化演出、「桜保留演出」を含む当該保留アイコンを用いた当該予告演出を決定する当該予告演出決定処理を説明するフローチャートである。

【図４７】本実施形態の遊技機において、大当たり開始後、大入賞口の開放前後で演出（楽曲）を違和感なく繋げるための制御を説明する図である。

【図４８】役連ゲートが有効化される前後における画像表示装置の表示例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【０００８】

以下、本発明を図面に示した実施の形態により詳細に説明する。

< 遊技機の構成 >

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

【０００９】

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

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

【００１０】

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

【００１１】

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

演出ボタン８は、例えば、後述する画像表示装置３１に当該演出ボタン８を操作するようなメッセージが表示されたときのみ有効となる。演出ボタン８には、演出ボタン検出スイッチ８ａ（図４参照）が設けられており、この演出ボタン検出スイッチ８ａが遊技者の操作を検出すると、この操作に応じてさらなる演出が実行される。

また、十字キー４０には、十字キー検出スイッチ４０（上キー検出スイッチ４０ａ、下キー検出スイッチ４０ｂ、左キー検出スイッチ４０ｃ、右キー検出スイッチ４０ｄ）（図３参照）が設けられている。

【００１２】

ガラス枠４の右下側には、操作ハンドル１１が設けられている。操作ハンドル１１は、遊技者が操作ハンドル１１に触れると、操作ハンドル１１内にあるタッチセンサ１１ａ（図４参照）が、操作ハンドル１１に遊技者が触れたことを検知し、後述する発射制御基板１６０にタッチ信号を送信する。発射制御基板１６０は、タッチセンサ１１ａ（図４参照）からタッチ信号を受信すると、発射用ソレノイド１２ａの通電を許可する。そして、操作ハンドル１１の回転角度を変化させると、操作ハンドル１１に直結しているギアが回転し、ギアに連結した発射ボリューム１１ｂ（図４参照）のつまみが回転する。この発射ボ

10

20

30

40

50

リウム 1 1 b の検出角度に応じた電圧が、遊技球発射機構に設けられた発射用ソレノイド 1 2 a に印加される。そして、発射用ソレノイド 1 2 a (図 3 参照) に電圧が印加されると、発射用ソレノイド 1 2 a が印加電圧に応じて作動するとともに、操作ハンドル 1 1 の回動角度に応じた強さで遊技球が遊技盤 1 0 の遊技領域 1 0 a へ発射される。

【 0 0 1 3 】

遊技盤 1 0 における遊技領域 1 0 a の周囲には、外レール R 1 及び内レール R 2 が設けられている。これら外レール R 1 及び内レール R 2 は、操作ハンドル 1 1 を操作したときに遊技球発射機構から発射された遊技球を遊技領域 1 0 a の上部に案内する。遊技領域 1 0 a の上部に案内された遊技球は、遊技領域 1 0 a 内を落下する。このとき、遊技領域 1 0 a 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

【 0 0 1 4 】

遊技盤 1 0 の略中央には、センター部材 1 2 が配置されている。センター部材 1 2 には、液晶表示装置等からなる画像表示装置 3 1 と、「刀」を模した演出用役物装置 3 2 が設けられている。

また、センター部材 1 2 の中央下側の遊技領域 1 0 a には、遊技球が入球可能な第 1 始動口 1 3 が設けられている。そして、この第 1 始動口 1 3 の下方に第 2 始動口 1 4 が設けられている。第 2 始動口 1 4 は、開閉扉 1 4 b を有しており、開閉扉 1 4 b が閉状態に維持される第 1 の態様と、開閉扉 1 4 b が開状態となる第 2 の態様とに可動制御される。従って、第 2 始動口 1 4 は、第 1 の態様にあるときには遊技球の入賞機会がなく、第 2 の態様にあるときには遊技球の入賞機会が増すこととなる。

20

なお、本実施形態では、第 2 始動口 1 4 が第 1 の態様に制御されているときは、当該第 2 始動口 1 4 に遊技球が入球することがないようにしている。しかしながら、第 2 の態様に制御されているときよりも第 1 の態様に制御されているときの方が遊技球の入球機会が少なければ、第 1 の態様に制御されているときに第 2 始動口 1 4 に遊技球が入球しても構わない。つまり、第 1 の態様には、第 2 始動口 1 4 への遊技球の入球が不可能または困難な状態が含まれる。

【 0 0 1 5 】

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

30

なお、本実施形態の遊技機 1 では、第 1 始動口 1 3 および第 2 始動口 1 4 に遊技球が入球した場合、例えば 3 個の遊技球の払い出しを行うようにしているが、遊技球の入球に伴う払い出しは必ずしも行う必要は無い。また、例えば第 1 始動口 1 3 の払い出し個数を 3 個、第 2 始動口 1 4 の払い出し個数を 1 個といったように始動口ごとに払い出し個数を異なるように構成してもよい。

【 0 0 1 6 】

センター部材 1 2 の両側の遊技領域 1 0 a には、遊技球が通過可能なゲート 1 5 が設けられている。ゲート 1 5 には、遊技球の通過を検出するゲート検出スイッチ 1 5 a (図 4 参照) が設けられており、このゲート検出スイッチ 1 5 a が遊技球の通過を検出すると、後述する普通図柄の抽選が行われる。

40

さらにセンター部材 1 2 の右側の遊技領域 1 0 a には、遊技球が入球可能な第 1 大入賞口 1 6 および第 2 大入賞口 1 7 が設けられている。このため、操作ハンドル 1 1 を大きく回動させ、強い力で打ち出された遊技球でないと、第 1 大入賞口 1 6 および第 2 大入賞口 1 7 には遊技球が入賞しないように構成されている。

【 0 0 1 7 】

第 1 大入賞口 1 6 は、通常は開閉扉 1 6 b によって閉状態に維持されており、遊技球の入球を不可能としている。これに対して、後述する大当たり遊技が開始されると、開閉扉

50

16bが開放されるとともに、この開閉扉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。第1大入賞口16には第1大入賞口スイッチ16aが設けられており、この第1大入賞口スイッチ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。

【0018】

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

10

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

遊技領域10aの最下部には、一般入賞口18、第1始動口13、第2始動口14、第1大入賞口16および第2大入賞口17のいずれにも入球しなかった遊技球を排出するためのアウト口19が設けられている。

【0019】

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

20

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

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

【0020】

30

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

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

ガラス枠4の上部には、左右1対の演出用照明装置33が装備されている。演出用照明装置33は、それぞれ複数のライトを備えており、各ライトの光の照射方向や発光色を変更しながら、さまざまな演出を行うようにしている。

【0021】

また、演出用照明装置33は、それぞれ複数のライトを備えており、各ライトの光の照射方向や発光色を変更しながら、さまざまな演出を行うようにしている。

40

さらに、図1には示していないが、遊技機1にはスピーカーからなる音声出力装置34（図4参照）が設けられており、上記の各演出装置に加えて、BGM（バックグランドミュージック）、SE（サウンドエフェクト）等を出力し、サウンドによる演出も行うようにしている。

【0022】

遊技領域10aの左側下方には、後述する第1特別図柄表示装置20、第2特別図柄表示装置21、普通図柄表示装置22、第1特別図柄保留表示器23、第2特別図柄保留表示器24、普通図柄保留表示器25、ラウンド回数表示器26等の表示領域27が設けられている。

50

上記第 1 特別図柄表示装置 20 は、第 1 始動口 13 に遊技球が入球したことを契機として行われた大当たりの抽選結果を報知するものであり、複数の LED で構成されている。つまり、大当たりの抽選結果に対応する特別図柄が複数設けられており、この第 1 特別図柄表示装置 20 に大当たりの抽選結果に対応する特別図柄（点灯態様）を表示することによって、抽選結果を遊技者に報知するようにしている。このようにして表示される特別図柄はすぐに表示されるわけではなく、所定時間変動表示（点滅）された後に、停止表示されるようにしている。

【0023】

より詳細には、第 1 始動口 13 に遊技球が入球すると、大当たりの抽選が行われることとなるが、この大当たりの抽選結果は即座に遊技者に報知されるわけではなく、所定時間を経過したところで遊技者に報知される。そして、所定時間を経過したところで、大当たりの抽選結果に対応する特別図柄が停止表示して、遊技者に抽選結果が報知されるようにしている。

10

第 2 特別図柄表示装置 21 は、第 2 始動口 14 に遊技球が入球したことを契機として行われた大当たりの抽選結果を報知するためのもので、その表示態様は、上記第 1 特別図柄表示装置 20 における特別図柄の表示態様と同一である。

普通図柄表示装置 22 は、ゲート 15 を遊技球が通過したことを契機として行われる普通図柄の抽選結果を報知するためのものである。詳しくは後述するが、この普通図柄の抽選によって所定の当たりに当選すると普通図柄表示装置 22 が点灯し、その後、上記第 2 始動口 14 が所定時間、第 2 の態様に制御される。なお、この普通図柄についても、ゲート 15 を遊技球が通過して即座に抽選結果が報知されるわけではなく、所定時間を経過するまで、普通図柄表示装置 22 を点滅させる等、普通図柄が変動表示するようにしている。

20

【0024】

さらに、特別図柄の変動表示中や後述する特別遊技中等、第 1 始動口 13 または第 2 始動口 14 に遊技球が入球して、即座に大当たりの抽選が行えない場合には、一定の条件のもとで大当たりの抽選の権利が留保される。より詳細には、第 1 始動口 13 に遊技球が入球して留保される大当たりの抽選の権利は第 1 保留として留保され、第 2 始動口 14 に遊技球が入球して留保される大当たりの抽選の権利は第 2 保留として留保される。

これら両保留は、それぞれ上限留保個数を 4 個に設定し、その留保個数は、それぞれ第 1 特別図柄保留表示器 23 と第 2 特別図柄保留表示器 24 とに表示される。

30

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

ラウンド回数表示器 26 は、後述する特別遊技中に行われるラウンド遊技のラウンド回数を報知するためのものである。

【0025】

画像表示装置 31 の前面側には、導光板 60 が配置されている。導光板 60 には、光入射することで発光する縦方向のパターンが複数形成されている。

各パターンに光を入射可能な複数の LED 光源を備え、中央側のパターンから、左右側のパターンに対して順次光を入射させることで、波紋状の発光パターンを実現することが出来る。

40

【0026】

図 2 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 170、遊技情報出力端子板 27 などが設けられている。また、電源基板 170 に遊技機に電力を給電するための電源プラグ 171 や、図示しない電源スイッチが設けられている。

【0027】

次に、演出ボタン 8 について説明する。

演出ボタン 8 は、皿ユニット 7 の中央部分に組込まれている。

演出ボタン 8 は、図示しない通常操作位置と、通常操作位置よりも下方へ退入した押下

50

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

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

【 0 0 2 8 】

< 遊技制御装置の構成 >

次に、図 3 を用いて、本実施形態の遊技機 1 において遊技の進行を制御する遊技制御装置について説明する。

この図 3 において、主制御基板 1 1 0 は遊技の基本動作を制御する。この主制御基板 1 1 0 は、メイン CPU 1 1 1、メイン ROM 1 1 2、メイン RAM 1 1 3 から構成されるワンチップマイコン 1 1 4 と、主制御用の入力ポートと出力ポート（図示せず）とを少なくとも備えている。

メイン CPU 1 1 1 は、各検出スイッチからの入力信号に基づいて、メイン ROM 1 1 2 に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、各装置や表示器を直接制御したり、あるいは演算処理の結果に応じて他の基板にコマンドを送信したりする。メイン RAM 1 1 3 は、メイン CPU 1 1 1 の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

【 0 0 2 9 】

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

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

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

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

【 0 0 3 0 】

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

また、主制御基板 1 1 0 のメイン RAM 1 1 3 は、複数の記憶領域を有している。

例えば、メイン RAM 1 1 3 には、普通図柄保留数（G）記憶領域、普通図柄保留記憶領域、第 1 特別図柄保留数（U 1）記憶領域、第 2 特別図柄保留数（U 2）記憶領域、判定記憶領域、第 1 特別図柄記憶領域、第 2 特別図柄記憶領域、高確率遊技回数（X）記憶領域、時短遊技回数（J）記憶領域、ラウンド遊技回数（R）記憶領域、開放回数（K）記憶領域、第 1 大入賞口入れ球数（C 1）記憶領域、第 2 大入賞口入れ球数（C 2）記憶領域、遊技状態記憶領域、遊技状態バッファ、停止図柄データ記憶領域、演出用伝送データ格納領域等が設けられている。そして、遊技状態記憶領域は、時短遊技フラグ記憶領域、高確率遊技フラグ記憶領域、特図特電処理データ記憶領域、普図普電処理データ記憶領域を備えている。なお、上述した記憶領域は一例に過ぎず、この他にも多数の記憶領域が設けられている。

【 0 0 3 1 】

遊技情報出力端子板 2 7 は、主制御基板 1 1 0 において生成された外部情報信号を遊技店のホールコンピュータ等に出力するための基板である。遊技情報出力端子板 2 7 は、主

10

20

30

40

50

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

電源基板 170 は、電源プラグ 171 から供給される電源電圧を所定電圧に変換して各制御基板に供給する。また、電源基板 170 はコンデンサからなるバックアップ電源を備えており、遊技機に供給する電源電圧を監視し、電源電圧が所定値以下となったときに、電断検知信号を主制御基板 110 に出力する。より具体的には、電断検知信号がハイレベルになるとメイン CPU 111 は動作可能状態になり、電断検知信号がローレベルになるとメイン CPU 111 は動作停止状態になる。バックアップ電源はコンデンサに限らず、例えば、電池でもよく、コンデンサと電池とを併用して用いてもよい。

また、主制御基板 110 には、不正電波を検知するための磁気センサ 50 が接続されている。

10

【0032】

演出制御基板 120 は、主に遊技中や待機中等の各演出を制御する。この演出制御基板 120 は、サブ CPU 121、サブ ROM 122、サブ RAM 123 を備えており、主制御基板 110 に対して、当該主制御基板 110 から演出制御基板 120 への一方向に通信可能に接続されている。

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

20

【0033】

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

例えば、主制御基板 110 から受信した変動パターン指定コマンドに基づいて演出パターンを決定するための変動演出パターン決定テーブル（図示省略）、停止表示する演出図柄 35 の組み合わせを決定するための演出図柄パターン決定テーブル（図示省略）等がサブ ROM 122 に記憶されている。なお、上述したテーブルは、本実施形態におけるテーブルのうち、特徴的なテーブルを一例として列挙しているに過ぎず、遊技の進行にあたっては、この他にも不図示のテーブルやプログラムが多数設けられている。

30

【0034】

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

サブ RAM 123 には、コマンド受信バッファ、遊技状態記憶領域、演出モード記憶領域、演出パターン記憶領域、演出図柄記憶領域、判定記憶領域（第 0 記憶領域）、第 1 保留記憶領域、第 2 保留記憶領域等が設けられている。なお、上述した記憶領域も一例に過ぎず、この他にも多数の記憶領域が設けられている。

また、演出制御基板 120 には、現在時刻を出力する RTC（リアルタイムクロック）124 が搭載されている。サブ CPU 121 は、RTC 124 から現在の日付を示す日付信号や現在の時刻を示す時刻信号を入力し、現在の日時に基づいて各種処理を実行する。

40

RTC 124 は、通常、遊技機に電源が供給されているときには遊技機からの電源によって動作し、遊技機の電源が切られているときには、電源基板 170 に搭載されたバックアップ電源から供給される電源によって動作する。したがって、RTC 124 は、遊技機の電源が切られている場合であっても現在の日時を計時することができる。なお、RTC 124 は、演出制御基板 120 上に電池を設けて、かかる電池によって動作するようにしてもよい。

【0035】

払出制御基板 130 は、遊技球の発射制御と賞球の払い出し制御を行う。この払出制御基板 130 は、払出 CPU 131、払出 ROM 132、払出 RAM 133 を備えており、主制御基板 110 に対して、双方向に通信可能に接続されている。払出 CPU 131 は、

50

遊技球が払い出されたか否かを検知する払出球計数スイッチ 1 3 5、扉開放スイッチ 1 3 6 からの入力信号に基づいて、払出 R O M 1 3 2 に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、当該処理に基づいて、対応するデータを主制御基板 1 1 0 に送信する。

【 0 0 3 6 】

また、払出制御基板 1 3 0 の出力側には、遊技球の貯留部から所定数の賞球を遊技者に払い出すための賞球払出装置の払出モータ 1 3 4 が接続されている。払出 C P U 1 3 1 は、主制御基板 1 1 0 から送信された払出個数指定コマンドに基づいて、払出 R O M 1 3 2 から所定のプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、賞球払出装置の払出モータ 1 3 4 を制御して所定の賞球を遊技者に払い出す。このとき、払出 R A M 1 3 3 は、払出 C P U 1 3 1 の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

10

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

また、払出制御基板 1 3 0 には、皿満タン検知スイッチ 5 1 や、球詰まり検知スイッチ 5 2 が接続されている。

【 0 0 3 7 】

皿満タン検知スイッチ 5 1 は、遊技球の貯留皿（下皿）が満タンになったことを検知するためのスイッチである。

また、球詰まり検知スイッチ 5 2 は、例えば、遊技球の貯留部から遊技球を払い出す通路における遊技球の詰まりを検知するためのスイッチである。

20

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

【 0 0 3 8 】

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

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

30

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

【 0 0 3 9 】

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

40

また、ランプ制御基板 1 4 0 には、遊技盤 1 0 に設けられた演出用役物装置 3 2 や演出用照明装置 3 3 が接続されており、ランプ制御基板 1 4 0 は、演出制御基板 1 2 0 から送信されたデータに基づいて、演出用照明装置 3 3 を点灯制御したり、光の照射方向を変更するためのモータに対する駆動制御をしたりする。また、演出用役物装置 3 2 を動作させるソレノイドやモータ等の駆動源を通電制御する。なお、本実施形態では、演出ボタン 8 が突出するように構成されているので演出役物装置 3 2 は演出ボタン 8 を含む。

画像制御基板 1 5 0 は、上記演出制御基板 1 2 0 に双方向通信可能に接続されており、その出力側に上記画像表示装置 3 1 および音声出力装置 3 4 を接続している。

【 0 0 4 0 】

50

< 画像制御基板の構成 >

ここで、図 4 を用いて画像制御基板 150 の構成について説明する。

図 4 は、画像制御基板の構成を示したブロック図である。

画像制御基板 150 は、画像表示装置 31 の画像表示制御を行うためホスト CPU 151、ホスト RAM 152、ホスト ROM 153、CGROM 154、水晶発振器 155、VRAM 156、VDP (Video Display Processor) 200 と、を備えている。

また、VDP 200 は、遊技機における音声出力を制御するための音声制御回路 300 を含んでいる。

【0041】

ホスト CPU 151 は、演出制御基板 120 から受信した後述する演出パターン指定コマンドに基づいて、VDP 200 に CGROM 154 に記憶されている画像データを画像表示装置 31 に表示させる指示を行う。かかる指示は、VDP 200 の制御レジスタ 201 におけるデータの設定、描画制御コマンド群から構成されるディスプレイリストの出力によって行われる。

また、ホスト CPU 151 は、VDP 200 から V ブランク割込信号や描画終了信号を受信すると、適宜割り込み処理を行う。

【0042】

さらに、ホスト CPU 151 は、VDP 200 に含まれる音声制御回路 300 にも、演出制御基板 120 から受信した演出パターン指定コマンドに基づいて、所定の音声データを音声出力装置 34 に出力させる指示を行う。

ホスト RAM 152 は、ホスト CPU 151 に内蔵されており、ホスト CPU 151 の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能し、ホスト ROM 153 から読み出されたデータを一時的に記憶するものである。

【0043】

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

このアニメパターンは、演出パターンのアニメーションを表示するにあたり参照され、その演出パターンに含まれるアニメーション情報の組み合わせや各アニメーション情報の表示順序等を記憶している。また、アニメーション情報には、ウェイトフレーム (表示時間)、対象データ (スプライトの識別番号、転送元アドレス等)、パラメータ (スプライトの表示位置、転送先アドレス等)、描画方法等などの情報を記憶している。

【0044】

CGROM 154 は、フラッシュメモリ、EEPROM、EPROM、マスク ROM 等から構成され、所定範囲の画素 (例えば、32 × 32 ピクセル) における画素情報の集まりからなる画像データ (スプライト、ムービー) 等を圧縮して記憶している。なお、前記画素情報は、それぞれの画素毎に色番号を指定する色番号情報と画像の透明度を示す値とから構成されている。

さらに、CGROM 154 には、色番号を指定する色番号情報と実際に色を表示するた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、CGROM 154 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。

また、CGROM 154 には、音声データも多数格納されている。

【0045】

水晶発振器 155 は、パルス信号を VDP 200 のクロック生成回路 205 に出力し、このパルス信号を分周することで、クロック生成回路 205 にて VDP 200 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

10

20

30

40

50

る。

【 0 0 4 6 】

V R A M 1 5 6 は、画像データの書き込みまたは読み出しが高速な S R A M で構成されている。

また、V R A M 1 5 6 は、ホスト C P U 1 5 1 から出力されたディスプレイリストを一時的に記憶するディスプレイリスト記憶領域 1 5 6 a と、伸長回路 2 0 6 により伸長された画像データを記憶する展開記憶領域 1 5 6 b と、画像を描画または表示するための第 1 フレームバッファ 1 5 6 c、第 2 フレームバッファ 1 5 6 d と、を有している。また、V R A M 1 5 6 には、パレットデータも記憶される。

なお、2つのフレームバッファ 1 5 6 c、1 5 6 d は、描画の開始毎に「描画用フレームバッファ」と「表示用フレームバッファ」とに交互に切り替わるものである。

10

【 0 0 4 7 】

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

ただし、本実施形態の遊技機において、V D P 2 0 0 は単に画像プロセッサであるに留まらず、音声出力機能を有している。

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

20

【 0 0 4 8 】

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

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

30

【 0 0 4 9 】

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

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

データ転送回路 2 0 4 は、各種デバイス間のデータ転送を行う。

40

具体的には、ホスト C P U 1 5 1 と V R A M 1 5 6 とのデータ転送、C G R O M 1 5 4 と V R A M 1 5 6 とのデータ転送、V R A M 1 5 6 の各種記憶領域（フレームバッファも含む）の相互間のデータ転送を行う。

クロック生成回路 2 0 5 は、水晶発振器 1 5 5 よりパルス信号を入力し、V D P 2 0 0 の演算処理速度を決定するシステムクロックを生成する。また、同期信号生成用クロックを生成し、表示回路を介して同期信号を画像表示装置に出力する。

【 0 0 5 0 】

伸長回路 2 0 6 は、C G R O M 1 5 4 に圧縮された画像データを伸長するための回路であり、伸長した画像データを展開記憶領域 1 5 3 b に記憶させる。

描画回路 2 0 7 は、描画制御コマンド群から構成されるディスプレイリストによるシー

50

ケンス制御を行う回路である。

表示回路 208 は、V R A M 156 にある「表示用フレームバッファ」に記憶された画像データ（デジタル信号）から、映像信号として画像の色データを示す R G B 信号（アナログ信号）を生成し、生成した映像信号（R G B 信号）を画像表示装置 31 に出力する回路である。さらに、表示回路 208 は、画像表示装置 31 と同期を図るための同期信号（垂直同期信号、水平同期信号等）も画像表示装置 31 に出力する。

なお、本実施形態では、映像信号として、デジタル信号をアナログ信号に変換した R G B 信号を画像表示装置 31 に出力するように構成したが、デジタル信号のまま映像信号を出力してもよい。

【0051】

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

音声制御回路 300 は、演出制御基板 120 から送信されたコマンドに基づいて所定のプログラムを読み出すとともに、音声出力装置 34 における音声出力制御をする。

音声制御回路 300 は、C G R O M 154 に格納されたに格納された音声データを用いて音声を出力する。この場合、C G R O M 154 は、音声データを格納するための音声 R O M を含むものとする。

【0052】

なお、音声データは、C G R O M 154 に格納するのではなく、音源 R O M を、V D P 154 に別途設けてもよい。

この場合、容量が固定化された C G R O M 154 に音声データを格納せず、より多くの画像データを格納することが出来るため、映像を用いた演出をより多彩且つ印象深いものとする事が出来る。

また、音声制御回路 300 は、V D P 200 に含まれず、画像制御基板 150 内で、独立して設けられていてもよい。その場合、音源 R O M は、音声制御回路 300 に含まれていてもよい。

【0053】

次に、図 5 乃至図 10 を参照して、メイン R O M 112 に記憶されている各種テーブルの詳細について説明する。

< 大当たり判定テーブル >

図 5 (a) (b) は、特別図柄変動の停止結果を大当たりとするか否かを判定する際に参照される大当たり判定テーブルの一例を示した図であり、図 5 (a) は、第 1 特別図柄表示装置において参照される大当たり判定テーブル、図 5 (b) は、第 2 特別図柄表示装置において参照される大当たり判定テーブルである。なお、図 5 (a) と図 5 (b) とのテーブルでは、小当たりの当選確率が相違しているものの大当たり確率は同一である。

【0054】

図 5 (a) (b) に示す大当たり判定テーブルは、低確率時乱数判定テーブルと高確率時乱数判定テーブルとにより構成され、遊技状態を参照し、低確率時乱数判定テーブル又は高確率時乱数判定テーブルを選択し、選択したテーブルと抽出された特別図柄判定用乱数値とに基づいて、「大当たり」、「小当たり」、「ハズレ」の何れかを判定するものである。

例えば、図 5 (a) に示す第 1 特別図柄表示装置の低確率時乱数判定テーブルによれば、2 個の特別図柄判定用乱数値が「大当たり」と判定される。一方、高確率時乱数判定テーブルによれば、20 個の特別図柄判定用乱数値が「大当たり」と判定される。

【0055】

また、図 5 (a) に示す第 1 特別図柄表示装置の大当たり判定テーブルでは、低確率時乱数判定テーブルを用いても高確率時乱数判定テーブルを用いても、4 個の特別図柄判定用乱数値が、「小当たり」と判定される。

そして、図 5 (a) に示す第 1 特別図柄表示装置の大当たり判定テーブルでは、上記以

10

20

30

40

50

外の乱数値であった場合、「ハズレ」と判定される。

特別図柄判定用乱数値の乱数範囲は、0～598であるから、第1特別図柄表示装置の大当たり判定テーブルにおいて、低確率時に大当たりと判定される確率は1/299.5であり、高確率時に大当たりと判定される確率は10倍となって1/29.95である。また、小当たりと判定される確率は、低確率と高確率時ともに1/149.75となる。

【0056】

一方、図5(b)に示す第2特別図柄表示装置の大当たり判定テーブルでは、低確率時及び高確率時に大当たりと判定される特別図柄判定用乱数値が上記第1特別図柄表示装置と同一であるものの、小当たりと判定される特別図柄判定用乱数値が上記第1特別図柄表示装置における大当たり判定テーブルとは異なっている。例えば、第2特別図柄表示装置における大当たり判定テーブルでは、特別図柄判定用乱数値が「50」の場合にのみ「小当たり」と判定される。

10

従って、第2特別図柄表示装置における低確率時乱数判定テーブルでは、第1特別図柄表示装置における低確率時乱数判定テーブルと同様、低確率時に大当たりと判定される確率は1/299.5であり、高確率時に大当たりと判定される確率は10倍となって1/29.95である。一方、小当たりと判定される確率は、低確率と高確率時ともに1/599となる。

【0057】

<当たり判定テーブル>

図5(c)は、普通図柄変動の停止結果を当たりとするか否かを判定する際に参照される当たり判定テーブルを示した図である。

20

図5(c)に示す当たり判定テーブルは、非時短遊技状態時乱数判定テーブルと時短遊技状態時乱数判定テーブルとから構成され、遊技状態を参照し、非時短遊技状態時乱数判定テーブル又は時短遊技状態時乱数判定テーブルが選択され、選択されたテーブルと抽出された当たり判定用乱数値に基づいて、「当たり」か「ハズレ」かを判定する。

図5(c)に示す当たり判定テーブルでは、非時短遊技状態時に普通図柄が当たりと判定される確率は1/20であり、時短遊技状態時に普通図柄が当たりと判定される確率は19/20である。

【0058】

<図柄決定テーブル>

30

図6は、特別図柄の停止図柄を決定する図柄決定テーブルを示した図である。

図6(a)は、大当たり時に停止図柄を決定するための大当たり図柄決定テーブルであり、図6(b)は、小当たり時に停止図柄を決定するための小当たり図柄決定テーブルであり、図6(c)は、ハズレ時に停止図柄を決定するためのハズレ図柄決定テーブルである。また、より詳細には各図柄決定テーブルは特別図柄表示装置ごとに構成され、第1特別図柄表示装置用の図柄決定テーブルと第2特別図柄表示装置用の図柄決定テーブルとから構成されている。

【0059】

図6(a)に示す大当たり図柄決定テーブルでは、大当たり図柄用乱数値を参照する。そして、第1特別図柄表示装置20において大当たりと判定された時に、大当たり図柄用乱数値が「0」～「59」であれば、停止図柄データとして「01」(第1特別図柄1)を決定する。さらに、特別図柄の変動開始時には、決定した特別図柄の種類(停止図柄データ)に基づいて、特別図柄の情報としての演出図柄指定コマンド「E0H」「01H」を生成する。

40

【0060】

また、第1特別図柄表示装置20において大当たりと判定された時に、大当たり図柄用乱数値が「60」～「69」であれば、停止図柄データとして「02」(第1特別図柄2)を決定して、演出図柄指定コマンド「E0H」「02H」を生成し、大当たり図柄用乱数値が「70」～「99」であれば、停止図柄データとして「03」(第1特別図柄3)を決定して、演出図柄指定コマンド「E0H」「03H」を生成する。

50

また、第２特別図柄表示装置２１において大当たりと判定された時に、大当たり図柄用乱数値が「０」～「６９」であれば、停止図柄データとして「０４」（第２特別図柄１）を決定して、演出図柄指定コマンド「Ｅ１Ｈ」「０１Ｈ」を生成し、大当たり図柄用乱数値が「７０」～「９９」であれば、停止図柄データとして「０５」（第２特別図柄２）を決定して、演出図柄指定コマンド「Ｅ１Ｈ」「０２Ｈ」を生成する。

【００６１】

次に、図６（ｂ）に示す小当たり図柄決定テーブルでは、小当たり図柄用乱数値を参照する。そして、第１特別図柄表示装置２０において小当たりと判定された時に、小当たり図柄用乱数値に関わらず、停止図柄データとして「１１」（小当たり用特別図柄）を決定する。そして、特別図柄の変動開始時には、決定した特別図柄の種類（停止図柄データ）に基づいて、演出図柄指定コマンド「Ｅ０Ｈ」「０ＡＨ」を生成する。

10

また第２特別図柄表示装置２１の小当たり時には、小当たり図柄用乱数値に関わらず、停止図柄データとして「１２」（小当たり用特別図柄）を決定して、演出図柄指定コマンド「Ｅ１Ｈ」「０ＡＨ」を生成する。

【００６２】

次に、図６（ｃ）に示すハズレ図柄決定テーブルでは、第１特別図柄表示装置２０においてハズレと判定された場合、停止図柄データとして「００」（特別図柄０（ハズレ））を決定し、特別図柄の変動開始時には、演出図柄指定コマンド「Ｅ０Ｈ」「００Ｈ」を生成する。また、第２特別図柄表示装置２１においてハズレと判定された場合は、停止図柄データとして「００」（特別図柄０（ハズレ））を決定し、特別図柄の変動開始時には、演出図柄指定コマンド「Ｅ１Ｈ」「００Ｈ」を生成する。

20

なお、特別図柄の種類（停止図柄データ）によって、大当たり終了後の遊技状態、大当たり態様が決定されることから、特別図柄の種類が大当たり遊技終了後の遊技状態と大当たり態様を決定するものといえる。

【００６３】

図７は、普通図柄変動の停止結果に基づいて普通図柄を決定する際に参照される当たり普通図柄決定テーブルを示した図であり、図７（ａ）は、当たり判定用乱数値の判定により当たりと判定された場合に参照される普通図柄決定テーブル、図７（ｂ）は、当たり判定用乱数値の判定によりハズレと判定された場合に参照される普通図柄決定テーブルである。

30

【００６４】

図７（ａ）（ｂ）に示す普通図柄決定テーブルでは、普通図柄用乱数値（０～１０）を参照する。

そして、普通図柄表示装置２２の普通図柄用乱数値が当たり判定テーブルにおいて当たりと判定された場合は、図７（ａ）に示すように、普通図柄用乱数値が「０」及び「１」であれば、長開放図柄を決定し、普通図柄乱数値が「２」～「１０」であれば、短開放図柄を決定する。

長開放図柄の場合は、停止図柄データとして「０１」を決定し、普通図柄の変動開始時には、普通図柄指定コマンド「Ｅ８Ｈ」「０１Ｈ」を生成する。また、短開放図柄と決定した場合は、停止図柄データとして「０２」を決定し、普通図柄の変動開始時には、普通図柄指定コマンド「Ｅ８Ｈ」「０２Ｈ」を生成する。

40

【００６５】

一方、普通図柄表示装置２２の普通図柄用乱数値が当たり判定テーブルにおいてハズレと判定された場合は、図７（ｂ）に示すように、普通図柄用乱数値が「０」～「１０」の何れの値であってもハズレ図柄を決定する。

ハズレ図柄の場合は、停止図柄データとして「００」を決定し、普通図柄の変動開始時には、普通図柄指定コマンド「Ｅ８Ｈ」「００Ｈ」を生成する。

【００６６】

< 変動パターン決定テーブル >

図８、図９は、特別図柄の変動パターンを決定するための変動パターン決定テーブルを

50

示す図であり、図 8 は、非時短遊技状態（低確率非時短遊技状態用）に参照される変動パターン決定テーブルの一例であり、図 9 は、時短遊技状態時（低確率時短遊技状態、高確率時短遊技状態）に参照される変動パターン決定テーブルの一例である。

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

変動パターンは、特別図柄の変動開始時に決定され、決定された変動パターンに基づいて変動パターン指定コマンドが生成される。この変動パターン指定コマンドは、出力制御処理において主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 2 0 へと送信される。

10

【 0 0 6 7 】

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

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

【 0 0 6 8 】

20

また、変動パターン指定コマンドは、MODE として「 E 6 H 」であるときには、第 1 始動口 1 3 に遊技球が入球して、第 1 特別図柄表示装置 2 0 の特別図柄の変動開始時に決定された変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドであることを示し、MODE として「 E 7 H 」であるときには、第 2 始動口 1 4 に遊技球が入球して、第 2 特別図柄表示装置 2 1 の特別図柄の変動開始時に決定された変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドであることを示す。そして、変動パターン指定コマンドの DATA は、具体的な変動パターン番号を示すものである。すなわち、変動パターン指定コマンドも変動パターンを示す情報ということになる。

【 0 0 6 9 】

< 非時短遊技状態用の変動パターン決定テーブル >

30

図 8 に示す非時短遊技状態用の変動パターン決定テーブルの構成について説明する。

図 8 に示す変動パターン決定テーブルでは、第 1 特別図柄表示装置 2 0、第 2 特別図柄表示装置 2 1 の特別図柄の変動パターンとして、変動パターン 1、2 - 1、2 - 2、3 - 1、3 - 2、3 - 3、3 - 4、5、6、7 - 1、7 - 2、8 - 1、8 - 2、8 - 3、8 - 4、1 0、1 1、1 2 - 1、1 2 - 2、1 3 - 1、1 3 - 2、1 3 - 3、1 3 - 4、1 5 が設定されている。

特別図柄表示装置の種別、特別図柄判定用乱数値（大当たりの当選または落選）、大当たり図柄用乱数値（大当たり図柄）、特別図柄保留数、リーチ判定用乱数値および変動パターン用乱数値に基づき、これらの変動パターンのなかから一の変動パターンが図 8 に示される割り振りで選択される。

40

【 0 0 7 0 】

なお、下記の説明において、「ノーマルリーチ（演出）」は、画像表示装置 3 1 の表示部における左側領域と右側領域に 2 つの演出図柄 3 5（左図柄、右図柄）が仮停止し、中央領域で残り 1 つの演出図柄 3 5 が変動する大当たり当選の期待度が低いリーチ演出である。

「 S P リーチ演出」は、上記「ノーマルリーチ（演出）」よりも大当たり当選の（特別遊技が実行される）期待度が高いスーパーリーチである。

さらに、「 S P S P リーチ（演出）」は、「 S P リーチ（演出）」よりも大当たり当選の（特別遊技が実行される）期待度がさらに高いリーチである。「 S P リーチ（演出）」から発展したり、「ノーマルリーチ（演出）」から直接発展したりする。「 S P リーチ（

50

演出)」とはさらに異なる演出画面やムービー等が表示される等する。

【 0 0 7 1 】

例えば、変動パターン 1 は、この変動パターンが選択された場合、演出制御基板 1 2 0 により 4 0 , 0 0 0 m s の変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、確変大当たり（大当たり後に確変遊技状態になる大当たり）となる演出に対応する。

【 0 0 7 2 】

また、変動パターン 2 - 1 は、この変動パターンが選択された場合、演出制御基板 1 2 0 により 6 0 , 0 0 0 m s の変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、S P リーチ 1 を実行し、確変大当たりとなる演出に対応する。

10

また、変動パターン 2 - 2 は、この変動パターンが選択された場合、演出制御基板 1 2 0 により 6 0 , 0 0 0 m s の変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、S P リーチ 2 を実行し、確変大当たりとなる演出に対応する。

【 0 0 7 3 】

また、変動パターン 3 - 1 は、この変動パターンが選択される場合、演出制御基板 1 2 0 により 7 0 , 0 0 0 m s の変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、S P リーチ演出を経由あるいは直接に、S P S P リーチ 1 を実行し、確変大当たりとなる演出に対応する。

また、変動パターン 3 - 2 は、この変動パターンが選択される場合、演出制御基板 1 2 0 により 7 0 , 0 0 0 m s の変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、S P リーチ演出を経由あるいは直接に、S P S P リーチ 2 を実行し、確変大当たりとなる演出に対応する。

20

また、変動パターン 3 - 3 は、この変動パターンが選択される場合、演出制御基板 1 2 0 により 7 0 , 0 0 0 m s の変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、S P リーチ演出を経由あるいは直接に、S P S P リーチ 3 を実行し、確変大当たりとなる演出に対応する。

また、変動パターン 3 - 4 は、この変動パターンが選択される場合、演出制御基板 1 2 0 により 7 0 , 0 0 0 m s の変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、S P リーチ演出を経由あるいは直接に、S P S P リーチ 4 を実行し、確変大当たりとなる演出に対応する。

30

【 0 0 7 4 】

また変動パターン 5 は、この変動パターンが選択される場合、演出制御基板 1 2 0 により 2 0 , 0 0 0 m s の変動時間を用いて行われる小当たり又は短当たり演出に対応する。

また、変動パターン 6 は、この変動パターンが選択された場合、演出制御基板 1 2 0 により 4 0 , 0 0 0 m s の変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、通常大当たり（大当たり後に通常遊技状態になる大当たり）となる演出に対応する。

【 0 0 7 5 】

また、変動パターン 7 - 1 は、この変動パターンが選択された場合、演出制御基板 1 2 0 により 6 0 , 0 0 0 m s の変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、S P リーチ 1 を実行し、通常大当たりとなる演出に対応する。

40

また、変動パターン 7 - 2 は、この変動パターンが選択された場合、演出制御基板 1 2 0 により 6 0 , 0 0 0 m s の変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、S P リーチ 2 を実行し、通常大当たりとなる演出に対応する。

【 0 0 7 6 】

また、変動パターン 8 - 1 は、この変動パターンが選択される場合、演出制御基板 1 2 0 により 7 0 , 0 0 0 m s の変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、S P リーチ演出を経由あるいは直接に、S P S P リーチ 1 を実行し、通常大当たりとなる演出に対応する。

また、変動パターン 8 - 2 は、この変動パターンが選択される場合、演出制御基板 1 2

50

0 により 70, 000ms の変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチ演出を経由あるいは直接に、SPSPリーチ 2 を実行し、通常大当たりとなる演出に対応する。

また、変動パターン 8 - 3 は、この変動パターンが選択される場合、演出制御基板 120 により 70, 000ms の変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチ演出を経由あるいは直接に、SPSPリーチ 3 を実行し、通常大当たりとなる演出に対応する。

また、変動パターン 8 - 4 は、この変動パターンが選択される場合、演出制御基板 120 により 70, 000ms の変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチ演出を経由あるいは直接に、SPSPリーチ 4 を実行し、通常大当たりとなる演出に対応する。

10

【0077】

例えば、変動パターン 10 は、この変動パターンが選択された場合、演出制御基板 120 により 3, 000ms の変動時間を用いて行われる演出において、リーチ演出を行うことなくハズレとなる演出に対応する。

例えば、変動パターン 11 は、この変動パターンが選択された場合、演出制御基板 120 により 40, 000ms の変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、ハズレとなる演出に対応する。

【0078】

また、変動パターン 12 - 1 は、この変動パターンが選択された場合、演出制御基板 120 により 60, 000ms の変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチ 1 を実行し、ハズレとなる演出に対応する。

20

また、変動パターン 12 - 2 は、この変動パターンが選択された場合、演出制御基板 120 により 60, 000ms の変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチ 2 を実行し、ハズレとなる演出に対応する。

【0079】

また、変動パターン 13 - 1 は、この変動パターンが選択される場合、演出制御基板 120 により 70, 000ms の変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチ演出を経由あるいは直接に、SPSPリーチ 1 を実行し、ハズレとなる演出に対応する。

30

また、変動パターン 13 - 2 は、この変動パターンが選択される場合、演出制御基板 120 により 70, 000ms の変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチ演出を経由あるいは直接に、SPSPリーチ 2 を実行し、ハズレとなる演出に対応する。

また、変動パターン 13 - 3 は、この変動パターンが選択される場合、演出制御基板 120 により 70, 000ms の変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチ演出を経由あるいは直接に、SPSPリーチ 3 を実行し、ハズレとなる演出に対応する。

また、変動パターン 13 - 4 は、この変動パターンが選択される場合、演出制御基板 120 により 70, 000ms の変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチ演出を経由あるいは直接に、SPSPリーチ 4 を実行し、ハズレとなる演出に対応する。

40

また、変動パターン 15 は、この変動パターンが選択された場合、演出制御基板 120 により極めて短時間の 2, 000ms の変動時間を用いて行われる演出において、リーチ演出を行うことなくハズレとなる演出に対応する。

【0080】

<時短遊技状態用の変動パターン決定テーブル>

図 9 に示す時短遊技状態用の変動パターン決定テーブルの構成について説明する。

図 9 に示す変動パターン決定テーブルでは、第 1 特別図柄表示装置 20、第 2 特別図柄表示装置 21 の特別図柄の変動パターンとして、変動パターン 21、22 - 1、22 - 2

50

23 - 1、23 - 2、23 - 3、23 - 4、25、26、27 - 1、27 - 2、28 - 1、28 - 2、28 - 3、28 - 4、30、31、32 - 1、32 - 2、33 - 1、33 - 2、33 - 3、33 - 4が設定されている。

特別図柄表示装置の種別、特別図柄判定用乱数値（大当たりの当選または落選）、大当たり図柄用乱数値（大当たり図柄）、特別図柄保留数、リーチ判定用乱数値および変動パターン用乱数値に基づき、これらの変動パターンのなかから一の変動パターンが図9に示される割り振りで選択される。

図9に示す変動パターンも、演出制御基板120による（演出図柄35の）変動演出の際に行われる演出内容が関連づけられたものである。

【0081】

例えば、変動パターン21は、この変動パターンが選択された場合、演出制御基板120により40、000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、確変大当たり（大当たり後に確変遊技状態になる大当たり）となる演出に対応する。

また、変動パターン22 - 1は、この変動パターンが選択された場合、演出制御基板120により60、000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチ1を実行し、確変大当たりとなる演出に対応する。

また、変動パターン22 - 2は、この変動パターンが選択された場合、演出制御基板120により60、000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチ2を実行し、確変大当たりとなる演出に対応する。

【0082】

また、変動パターン23 - 1は、この変動パターンが選択される場合、演出制御基板120により70、000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチ演出を経由あるいは直接に、SPSPリーチ1を実行し、確変大当たりとなる演出に対応する。

また、変動パターン23 - 2は、この変動パターンが選択される場合、演出制御基板120により70、000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチ演出を経由あるいは直接に、SPSPリーチ2を実行し、確変大当たりとなる演出に対応する。

また、変動パターン23 - 3は、この変動パターンが選択される場合、演出制御基板120により70、000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチ演出を経由あるいは直接に、SPSPリーチ3を実行し、確変大当たりとなる演出に対応する。

また、変動パターン23 - 4は、この変動パターンが選択される場合、演出制御基板120により70、000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチ演出を経由あるいは直接に、SPSPリーチ4を実行し、確変大当たりとなる演出に対応する。

【0083】

また、変動パターン25は、この変動パターンが選択される場合、演出制御基板120により20、000msの変動時間を用いて行われる小当たり又は短当たり演出に対応する。

例えば、変動パターン26は、この変動パターンが選択された場合、演出制御基板120により40、000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、通常大当たり（大当たり後に通常遊技状態になる大当たり）となる演出に対応する。

【0084】

また、変動パターン27 - 1は、この変動パターンが選択された場合、演出制御基板120により60、000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチ1を実行し、通常大当たりとなる演出に対応する。

また、変動パターン27 - 2は、この変動パターンが選択された場合、演出制御基板1

10

20

30

40

50

20により60,000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチ2を実行し、通常大当たりとなる演出に対応する。

【0085】

また、変動パターン28-1は、この変動パターンが選択される場合、演出制御基板120により70,000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチ演出を経由あるいは直接に、SPSPリーチ1を実行し、通常大当たりとなる演出に対応する。

また、変動パターン28-2は、この変動パターンが選択される場合、演出制御基板120により70,000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチ演出を経由あるいは直接に、SPSPリーチ2を実行し、

10

通常大当たりとなる演出に対応する。

また、変動パターン28-3は、この変動パターンが選択される場合、演出制御基板120により70,000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチ演出を経由あるいは直接に、SPSPリーチ3を実行し、通常大当たりとなる演出に対応する。

また、変動パターン28-4は、この変動パターンが選択される場合、演出制御基板120により70,000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチ演出を経由あるいは直接に、SPSPリーチ4を実行し、通常大当たりとなる演出に対応する。

【0086】

20

例えば、変動パターン30は、この変動パターンが選択された場合、演出制御基板120により極めて短時間の2,000msの変動時間を用いて行われる演出において、リーチ演出を行うことなくハズレとなる演出に対応する。

例えば、変動パターン31は、この変動パターンが選択された場合、演出制御基板120により40,000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、ハズレとなる演出に対応する。

【0087】

また、変動パターン32-1は、この変動パターンが選択された場合、演出制御基板120により60,000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチ1を実行し、ハズレとなる演出に対応する。

30

また、変動パターン32-2は、この変動パターンが選択された場合、演出制御基板120により60,000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチ2を実行し、ハズレとなる演出に対応する。

【0088】

また、変動パターン33-1は、この変動パターンが選択される場合、演出制御基板120により70,000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチ演出を経由あるいは直接に、SPSPリーチ1を実行し、ハズレとなる演出に対応する。

また、変動パターン33-2は、この変動パターンが選択される場合、演出制御基板120により70,000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチ演出を経由あるいは直接に、SPSPリーチ2を実行し、ハズレとなる演出に対応する。

40

また、変動パターン33-3は、この変動パターンが選択される場合、演出制御基板120により70,000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチ演出を経由あるいは直接に、SPSPリーチ3を実行し、ハズレとなる演出に対応する。

また、変動パターン33-4は、この変動パターンが選択される場合、演出制御基板120により70,000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチ演出を経由あるいは直接に、SPSPリーチ4を実行し、ハズレとなる演出に対応する。

50

【 0 0 8 9 】

< 特別図柄の事前判定テーブル >

図 1 0 は、大当たり抽選の結果を事前に判定するための事前判定テーブルを示す図である。

図 1 0 に示す事前判定テーブルでは、特別図柄表示装置の種類（遊技球が始動口に入賞したことを検出した始動口検出スイッチの種類）と、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、変動パターン用乱数値と、これらに基づいて決定される変動パターンと、に基づいて、大当たり抽選の結果を事前に判定するための入賞情報が生成される。そして、生成された入賞情報に基づいて、大当たり抽選の結果を事前に判定するための始動入賞指定コマンドが生成される。

10

【 0 0 9 0 】

図 1 0 に示す事前判定テーブルでは、第 1 特別図柄表示装置 2 0 についての入賞情報として、入賞情報 1、2 - 1、2 - 2、3 - 1、3 - 2、3 - 3、3 - 4、5、7、8、9 - 1、9 - 2 1 0 - 1、1 0 - 2、1 0 - 3、1 0 - 4 が設定されている。

また、第 2 特別図柄表示装置 2 1 についての入賞情報として、入賞情報 1 1、1 2 - 1、1 2 - 2 1 3 - 1、1 3 - 2、1 3 - 3、1 3 - 4、1 5、1 7、1 8、1 9 - 1、1 9 - 2 2 0 - 1、2 0 - 2、2 0 - 3、2 0 - 4 が設定されている。

特別図柄表示装置の種別、特別図柄判定用乱数値（大当たりの当選または落選）、大当たり図柄用乱数値（大当たり図柄）、リーチ判定用乱数値および変動パターン用乱数値に基づき、これらの入賞情報のなかから一の入賞情報が図 1 0 に示される割り振りで選択される。

20

【 0 0 9 1 】

例えば、入賞情報 1、1 1 は、この入賞情報が選択された場合、演出制御基板 1 2 0 により 4 0、0 0 0 m s の変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、長当たりとなる演出に対応する。

また、入賞情報 2 - 1、1 2 - 1 は、この入賞情報が選択された場合、演出制御基板 1 2 0 により 6 0、0 0 0 m s の変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、S P リーチ 1 を実行し、長当たりとなる演出に対応する。

また、入賞情報 2 - 2、1 2 - 2 は、この入賞情報が選択された場合、演出制御基板 1 2 0 により 6 0、0 0 0 m s の変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、S P リーチ 2 を実行し、長当たりとなる演出に対応する。

30

【 0 0 9 2 】

また、入賞情報 3 - 1、1 3 - 1 は、この入賞情報が選択される場合、演出制御基板 1 2 0 により 7 0、0 0 0 m s の変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、S P リーチ演出を経由あるいは直接に、S P S P リーチ演出 1 を実行し、長当たりとなる演出に対応する。

また、入賞情報 3 - 2、1 3 - 2 は、この入賞情報が選択される場合、演出制御基板 1 2 0 により 7 0、0 0 0 m s の変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、S P リーチ演出を経由あるいは直接に、S P S P リーチ演出 2 を実行し、長当たりとなる演出に対応する。

40

また、入賞情報 3 - 3、1 3 - 3 は、この入賞情報が選択される場合、演出制御基板 1 2 0 により 7 0、0 0 0 m s の変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、S P リーチ演出を経由あるいは直接に、S P S P リーチ演出 3 を実行し、長当たりとなる演出に対応する。

また、入賞情報 3 - 4、1 3 - 4 は、この入賞情報が選択される場合、演出制御基板 1 2 0 により 7 0、0 0 0 m s の変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、S P リーチ演出を経由あるいは直接に、S P S P リーチ演出 4 を実行し、長当たりとなる演出に対応する。

また、入賞情報 4、1 4 は、この入賞情報が選択される場合、演出制御基板 1 2 0 により 7 0、0 0 0 m s の変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実

50

行した後、SPリーチ演出を経由あるいは直接に、SPSPリーチ演出を実行し、長当たりとなる演出に対応する。

【0093】

また、入賞情報5、15は、この入賞情報が選択される場合、演出制御基板120により20,000msの変動時間を用いて行われる小当たり又は短当たり演出に対応する。

入賞情報7、8、9-1~9-2、10-1~10-4、17、18、19-1~19-2、20-1~20-4、21は、ハズレの場合に該当している。

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

10

【0094】

本実施形態の遊技機1は、第2特別図柄表示装置21に対応する図柄変動を優先するタイプの遊技機とされる。このタイプの遊技機では、時短遊技中に図柄変動が非優先である第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選しているか否かの事前判定の結果、その対象が大当たりであり、大当たりであることを事前判定演出により遊技者に報知した場合、図柄変動が非優先とされる第1特別図柄表示装置20に大当たりが存在することが遊技者に報知されたうえで、図柄変動が優先して行われる第2始動口に遊技球を入賞させることで、第1特別図柄表示装置20の大当たりを保留し続けた状態で、第2特別図柄表示装置21における大当たり抽選を受けることができる。この場合、遊技機の射幸性が著しく高くなってしまい適切でない。

20

そこで、本実施形態の遊技機1では、上記したように時短遊技中は非優先側である第1始動口13に遊技球が入賞したことに対応する入賞情報の設定および始動入賞指定コマンドの生成は行わないようにしている。

【0095】

上述した通り、特別図柄の事前判定テーブルでは、特別図柄判定用乱数値によって「大当たり」「小当たり」「ハズレ」かが判定され、大当たり図柄用乱数値によって「長当たり」「短当たり」かの特別遊技の種類が判定される。

さらに、リーチ判定用乱数値によって「リーチの発生の有無」等が判定される。

特別図柄表示装置の種類、特別図柄判定用乱数値（大当たりの当選または落選）、大当たり図柄用乱数値（大当たり図柄）、リーチ判定用乱数値および変動パターン用乱数値に基づき、変動パターンが判定される。

30

従って、始動入賞指定コマンドのDATAデータによって、大当たりの種別、変動パターン、リーチの発生の有無を特別図柄の変動開始前に判別できることとなる。なお、大当たりの場合には必ず「リーチ」を伴うことから、大当たりということでリーチが発生することも判別できる。

【0096】

<遊技状態の説明>

次に、遊技が進行する際の遊技状態について説明する。

本実施形態においては、「低確率遊技状態」「高確率遊技状態」「時短遊技状態」「非時短遊技状態」のいずれかの遊技状態にて遊技が進行する。

40

ただし、遊技の進行中において、遊技状態が「低確率遊技状態」又は「高確率遊技状態」である場合には、必ず「時短遊技状態」又は「非時短遊技状態」となっている。つまり、「低確率遊技状態」であって「時短遊技状態」である場合と、「低確率遊技状態」であって「非時短遊技状態」である場合と、「高確率遊技状態」であって「時短遊技状態」である場合とが存在することとなる。

【0097】

本実施形態において「低確率遊技状態」というのは、第1始動口13又は第2始動口14に遊技球が入球したことを条件として行われる大当たりの抽選において、大当たりの当選確率が1/299.5に設定された遊技状態をいう。ここでいう大当たりの当選とは、

50

後述する「長当たり遊技」又は「短当たり遊技」を実行する権利を獲得することである。

これに対して「高確率遊技状態」というのは、上記大当たりの当選確率が $1/299.5$ に設定された遊技状態をいう。従って、「高確率遊技状態」では、「低確率遊技状態」よりも、「長当たり遊技」又は「短当たり遊技」を実行する権利の獲得が容易となる。

【0098】

本実施形態において「非時短遊技状態」というのは、ゲート15を遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄の抽選において、その抽選に要する時間が10秒に設定され、且つ、長開放図柄が決定された際の第2始動口14の総開放時間が4.2秒、短開放図柄が決定された際の第2始動口14の総開放時間が0.2秒に設定された遊技状態をいう。

10

これに対して「時短遊技状態」というのは、ゲート15を遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄の抽選において、その抽選に要する時間が1秒に設定され、且つ、長開放図柄が決定された際の第2始動口14の総開放時間が5秒、短開放図柄が決定された際の第2始動口14の総開放時間が3秒に設定された遊技状態をいう。

【0099】

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

20

【0100】

また、「時短遊技状態」においては、単位時間内における特別図柄の抽選回数が非時短遊技状態のときよりも早くなるように変動パターン（変動時間）が組まれている。つまり、「時短遊技状態」のときは、「非時短遊技状態」のときより特別図柄の抽選を効率よく行うようにしている。

例えば、「非時短遊技状態」のときは、第2始動口14に遊技球が入賞し難いため、第1始動口13への遊技球の入賞に伴う第1特別図柄の変動がメインとなる。そこで、「非時短遊技状態」のときは、第1特別図柄の（通常）ハズレ時の変動パターンを「3秒」に設定するようにしている。

30

【0101】

一方、「時短遊技状態」のときは、第2始動口14に遊技球が入賞し易いため、第2始動口14への遊技球の入賞に伴う第2特別図柄の変動がメインになる。

そこで、「時短遊技状態」のときは、第2特別図柄の（通常）ハズレ時の変動パターンを「2秒」に設定するようにしている。

このように構成すると、「時短遊技状態」のときは、第2特別図柄の1回の変動に要する時間の多くが「2秒」で済むのに対して、「非時短遊技状態」のときは、第1特別図柄の1回の変動に要する時間が「3秒」と「時短遊技状態」のときより長くなる。

よって、「時短遊技状態」のときのほうが「非時短遊技状態」のときより特別図柄抽選をスピーディに行うことができる。

40

【0102】

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

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

【0103】

次に、本実施形態の遊技機1における遊技の進行について説明する。

<主制御基板のメイン処理>

50

図 1 1 は、主制御基板によるメイン処理を説明するフローチャートである。

電源基板 1 7 0 により電源が供給されると、メイン CPU 1 1 1 にシステムリセットが発生し、メイン CPU 1 1 1 は、以下のメイン処理を行う。

まず、ステップ S 1 0 において、メイン CPU 1 1 1 は初期化処理を行う。この処理において、メイン CPU 1 1 1 は、メイン ROM 1 1 2 から起動プログラムを読み込むと共に、メイン RAM 1 1 3 に記憶されるフラグなどを初期化する処理を行う。

【 0 1 0 4 】

ステップ S 2 0 において、メイン CPU 1 1 1 は、変動パターン用乱数値、リーチ判定用乱数値の更新を行う遊技用乱数値更新処理を行う。

ステップ S 3 0 において、メイン CPU 1 1 1 は、特別図柄判定用初期乱数値、大当たり図柄用初期乱数値、小当たり図柄用初期乱数値の更新を行う。

それ以降は、所定の割込み処理が行われるまで、メイン CPU 1 1 1 はステップ S 2 0 とステップ S 3 0 の処理を繰り返し行う。

【 0 1 0 5 】

< 主制御基板のタイマー割込処理 >

図 1 2 は、主制御基板によるタイマー割込処理を説明するフローチャートである。

主制御基板 1 1 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 (4 ミリ秒、以下「 4 m s 」という) 毎にクロックパルスが発生されることで、以下に説明するタイマー割込処理が実行される。

まず、ステップ S 1 0 1 において、メイン CPU 1 1 1 は、そのレジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させる。

次にステップ S 1 0 2 において、メイン CPU 1 1 1 は、特別図柄時間カウンタの更新処理、特別電動役物の開放時間などの特別遊技タイマカウンタの更新処理、普通図柄時間カウンタの更新処理、普電開放時間カウンタの更新処理等の各種タイマカウンタを更新する時間制御処理を行う。

具体的には、メイン CPU 1 1 1 は、特別図柄時間カウンタ、特別遊技タイマカウンタ、普通図柄時間カウンタ、普電開放時間カウンタから 1 を減算する処理を行う。

【 0 1 0 6 】

ステップ S 1 0 3 において、メイン CPU 1 1 1 は、特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値、小当たり図柄用乱数値、当たり判定用乱数値の乱数更新処理を行う。

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

ステップ S 1 0 4 において、メイン CPU 1 1 1 は、特別図柄判定用初期乱数値カウンタ、大当たり図柄用初期乱数値カウンタ、小当たり図柄用初期乱数値カウンタを 1 加算して乱数カウンタを更新する初期乱数値カウンタ更新処理を行う。

【 0 1 0 7 】

ステップ S 1 0 5 において、メイン CPU 1 1 1 は、入力制御処理を行う。

この入力制御処理において、メイン CPU 1 1 1 は、第 1 始動口検出スイッチ 1 3 a、第 2 始動口検出スイッチ 1 4 a、ゲート検出スイッチ 1 5 a、大入賞口検出スイッチ 1 6 a、一般入賞口検出スイッチ 1 8 a の各スイッチに入力があったか否か判定する。詳しくは、図 1 3 乃至図 1 5 を用いて後述する。

ステップ S 1 0 6 において、メイン CPU 1 1 1 は、特別図柄、特別電動役物の制御を行うための特図特電制御処理を行う。詳しくは、図 1 6 乃至図 1 7 を用いて後述する。

ステップ S 1 0 7 において、メイン CPU 1 1 1 は、普通図柄、普通電動役物の制御を行うための普図普電制御処理を行う。

【 0 1 0 8 】

ステップ S 1 0 8 において、メイン CPU 1 1 1 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 1 は、大入賞口 1 6、第 1 始動口 1 3、第 2 始動口 1 4、一般入賞口 1 8 に遊技球が入賞したか否かのチェックを行い、入賞があ

10

20

30

40

50

った場合は、それぞれに対応する払出個数指定コマンドを払出制御基板 1 3 0 に送信する。

より具体的には、一般入賞口賞球カウンタ、大入賞口賞球カウンタ、始動口賞球カウンタをチェックし、それぞれの入賞口に対応する払出個数指定コマンドを払出制御基板 1 3 0 に送信する。その後、送信した払出個数指定コマンドに対応する賞球カウンタから所定のデータを減算して更新する。

ステップ S 1 0 9 において、メイン CPU 1 1 1 は、外部情報データ、始動口開閉ソレノイドデータ、大入賞口開閉ソレノイドデータ、特別図柄表示装置データ、普通図柄表示装置データ、記憶数指定コマンドのデータ作成処理を行う。

ステップ S 1 1 0 において、メイン CPU 1 1 1 は、出力制御処理を行う。

この出力制御処理において、メイン CPU 1 1 1 は、上記ステップ S 1 0 9 で作成した外部情報データ、始動口開閉ソレノイドデータ、大入賞口開閉ソレノイドデータの信号を出力させるポート出力処理を行う。

【 0 1 0 9 】

また、メイン CPU 1 1 1 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 及び普通図柄表示装置 2 2 の各 LED を点灯させるために、上記ステップ S 1 0 9 で作成した特別図柄表示装置データと普通図柄表示装置データとを出力する表示装置出力処理を行う。さらに、メイン CPU 1 1 1 は、メイン RAM 1 1 3 の演出用伝送データ格納領域にセットされているコマンドを送信するコマンド送信処理も行う。

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

【 0 1 1 0 】

< 入力制御処理 >

図 1 3 は、主制御基板による入力制御処理を説明するフローチャートである。

まず、ステップ S 1 2 1 において、メイン CPU 1 1 1 は、一般入賞口検出スイッチ 1 8 a から検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が一般入賞口 1 8 に入球したか否かを判定する。メイン CPU 1 1 1 は、一般入賞口検出スイッチ 1 8 a から検出信号を入力した場合には、賞球のために用いる一般入賞口賞球カウンタに所定のデータを加算して更新する。

ステップ S 1 2 2 において、メイン CPU 1 1 1 は、大入賞口検出スイッチ 1 6 からの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が大入賞口 1 6 に入球したか否かを判定する。

メイン CPU 1 1 1 は、大入賞口検出スイッチ 1 6 a から検出信号を入力した場合には、賞球のために用いる大入賞口賞球カウンタに所定のデータを加算して更新するとともに、大入賞口 1 6 に入賞した遊技球を計数するための大入賞口入球カウンタ (C 1) 記憶領域のカウンタを加算して更新する。

【 0 1 1 1 】

ステップ S 1 2 3 において、メイン CPU 1 1 1 は、第 1 始動口検出スイッチ 1 3 a からの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第 1 始動口 1 3 に入球したか否かを判定して、大当たりの判定を行うための所定のデータをセットする。詳しくは、図 1 4 を用いて後述する。

ステップ S 1 2 4 において、メイン CPU 1 1 1 は、第 2 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 2 始動口 1 4 に入球したか否かを判定する。

メイン CPU 1 1 1 は、第 2 始動口検出スイッチ 1 4 a から検出信号を入力した場合には、上記ステップ S 1 2 3 と同様の処理を行う。

ただし、この第 2 始動口検出スイッチ入力処理においては、第 2 特別図柄保留数 (U 2) 記憶領域に「 1 」を加算し、抽出した特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値、小当たり図柄用乱数値、リーチ判定用乱数値を第 2 特別図柄記憶領域に記憶する。つまり、第 1 始動口検出スイッチ入力処理と第 2 始動口検出スイッチ入力処理とでは、各種のデータを記憶する記憶領域のみ異なり、その他は全て同じ処理を行うこととなる。

ステップ S 1 2 5 において、メイン CPU 1 1 1 は、ゲート検出スイッチ 1 5 a が信号

10

20

30

40

50

を入力したか、すなわち、遊技球が普通図柄ゲート 1 5 を通過したか否かを判定する。

【 0 1 1 2 】

< 第 1 始動口検出スイッチ入力処理 >

図 1 4 は、主制御基板による第 1 始動口検出スイッチ入力処理を説明するフローチャートである。

まず、ステップ S 1 3 1 において、メイン CPU 1 1 1 は、第 1 始動口検出スイッチ 1 3 a からの検出信号を入力したか否かを判定する。

第 1 始動口検出スイッチ 1 3 a からの検出信号を入力した場合には (ステップ S 1 3 1 で Y e s)、ステップ S 1 3 2 に処理を移し、第 1 始動口検出スイッチ 1 3 a からの検出信号を入力しなかった場合には (ステップ S 1 3 1 で N o)、第 1 始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

10

ステップ S 1 3 2 において、メイン CPU 1 1 1 は、賞球のために用いる始動口賞球カウンタに所定のデータを加算して更新する処理を行う。

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

【 0 1 1 3 】

ステップ S 1 3 4 において、メイン CPU 1 1 1 は、特別図柄判定用乱数値を取得して、第 1 特別図柄記憶領域にある第 1 記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得した特別図柄判定用乱数値を記憶する。

20

ステップ S 1 3 5 において、メイン CPU 1 1 1 は、大当たり図柄用乱数値を取得して、第 1 特別図柄記憶領域にある第 1 記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得した大当たり図柄用乱数値を記憶する。

【 0 1 1 4 】

ステップ S 1 3 6 において、メイン CPU 1 1 1 は、小当たり図柄用乱数値を取得して、第 1 特別図柄記憶領域にある第 1 記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得した小当たり図柄用乱数値を記憶する。

ステップ S 1 3 7 において、メイン CPU 1 1 1 は、遊技用乱数値 (変動パターン用乱数値およびリーチ判定用乱数値) を取得して、第 1 特別図柄記憶領域にある第 1 記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得した遊技用乱数値 (変動パターン用乱数値およびリーチ判定用乱数値) を記憶する。

30

ステップ S 1 3 8 において、メイン CPU 1 1 1 は、第 1 特別図柄保留数 (U 1) 記憶領域に「 1 」を加算して記憶する。

ステップ S 1 3 9 において、メイン CPU 1 1 1 は、上記ステップ S 1 3 4 乃至ステップ S 1 3 7 で取得した各乱数値を、それぞれ現在の遊技状態に対応する事前判定テーブルに基づいて判定する事前判定処理 (図 1 5) を行う。

【 0 1 1 5 】

< 事前判定処理 >

40

図 1 5 は、主制御基板による事前判定処理を説明するフローチャートである。

まず、ステップ S 1 5 1 において、メイン CPU 1 1 1 は、特別図柄保留記憶領域に新たに書き込まれた特別図柄判定用乱数値を、図 1 0 に示した事前判定テーブルに基づいて判定する。

次に、ステップ S 1 5 2 において、メイン CPU 1 1 1 は、上記ステップ S 1 5 1 における大当たり判定の結果、大当たりと仮判定されたか否かを判定する。

大当たりと仮判定された場合 (ステップ S 1 5 2 で Y e s)、メイン CPU 1 1 1 はステップ S 1 5 3 に処理を移し、大当たりと仮判定されなかった場合 (ステップ S 1 5 2 で N o) にはステップ S 1 5 6 に処理を移す。

上記ステップ S 1 5 2 において大当たりと仮判定された場合、メイン CPU 1 1 1 は、

50

ステップ S 1 5 3 において、新たに書き込まれた大当たり図柄用乱数値を判定して、特別図柄の種類（停止図柄データ）を仮判定する。

【 0 1 1 6 】

次に、メイン CPU 1 1 1 は、ステップ S 1 5 4 において、新たに書き込まれた特図変動用乱数値を判定して、特別図柄の変動パターンを仮判定する。

次にメイン CPU 1 1 1 は、ステップ S 1 5 5 において、仮判定された特別図柄の種類、仮判定された変動パターンに対応する始動入賞指定コマンドを生成して、演出用伝送データ格納領域にセットして事前判定処理を終了する。

なお、始動入賞指定コマンドは、図 8 乃至図 9 に示す変動パターン指定コマンドと同様に識別可能に設けられており、大当たり、小当たり、ハズレの各情報が対応付けられている。

10

ステップ S 1 5 2 において、大当たりと仮判定されなかった場合には（ステップ S 1 5 2 で No）、メイン CPU 1 1 1 は、ステップ S 1 5 6 において、小当たりと判定されたか否かの仮判定を行う。

【 0 1 1 7 】

ステップ S 1 5 5 において小当たりと仮判定されなかった場合には（ステップ S 1 5 5 で No）、メイン CPU 1 1 1 は、ステップ S 1 5 9 において、特図変動用乱数値を判定して、特別図柄の変動パターンを仮判定する。そして、メイン CPU 1 1 1 は、ステップ S 1 6 0 において、ハズレであることを示す始動入賞指定コマンド（仮判定された変動パターンを含む）を演出用伝送データ格納領域にセットして事前判定処理を終了する。

20

一方、小当たりと仮判定された場合には（ステップ S 1 5 6 で Yes）、メイン CPU 1 1 1 は、ステップ S 1 5 7 において、特図変動用乱数値を判定して、特別図柄の変動パターンを仮判定する。

ステップ S 1 5 6 において、小当たりであること、すなわちチャンス演出であることを示す始動入賞指定コマンド（仮判定された変動パターンを含む）を演出用伝送データ格納領域にセットして事前判定処理を終了する。

なお、ステップ S 1 2 4（図 1 3）に示す第 2 始動口検出スイッチ入力処理においても、メイン CPU 1 1 1 は事前判定テーブルを参照して入賞情報が生成し、この入賞情報に基づいた始動入賞指定コマンドを演出制御基板 1 2 0 に送信する事前判定処理を行う。

【 0 1 1 8 】

30

以上の事前判定処理により、遊技球が第 1 始動口 1 3 または第 2 始動口 1 4 に入球した時点で、入賞情報を始動入賞指定コマンドとして演出制御基板 1 2 0 へ送信することができる。

従って、始動入賞指定コマンドを受信した演出制御基板 1 2 0 のサブ CPU 1 2 1 は、始動入賞コマンドを解析して、今回の第 1 始動口への遊技球の入賞を契機とした特別図柄の変動が開始される前から、事前に所定の演出を実行することが出来る。

ただし、この事前判定処理は、あくまでも遊技球が各始動口 1 3、1 4 に入球した時点の遊技状態に応じて判定されるものである。そのため、当該入球によって留保された第 1 保留または第 2 保留を処理する前に遊技状態が変更した場合には、後述する大当たり判定処理の結果と、当該事前判定処理の結果とが異なる可能性がある。

40

【 0 1 1 9 】

< 特図特電制御処理 >

図 1 6 は、主制御基板による特図特電制御処理を説明するフローチャートである。

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

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

ステップ S 1 8 3 において特図特電処理データ = 0 で無い場合（ステップ S 1 8 3 で No）、メイン CPU 1 1 1 はステップ S 1 8 5 において特図特電処理データ = 1 であるか

50

を判断する。

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

【0 1 2 0】

ステップS 1 8 6の特別図柄変動処理では、特別図柄記憶判定処理においてセットされた特別図柄の変動時間が経過した場合、特別図柄記憶判定処理においてセットされた特別図柄を特別図柄表示装置2 0、2 1に所定の図柄停止時間(例えば0 . 5秒)停止表示させる。

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

10

【0 1 2 1】

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

ステップS 1 8 8の特別図柄停止処理では、特別図柄変動処理においてセットされた所定の図柄停止時間が経過した場合、停止表示された特別図柄が大当たり図柄であれば特図特電処理データに「3」をセットした後、大当たり用のオープニングコマンドとオープニング時間をセットし、停止表示された特別図柄が小当たり図柄であれば特図特電処理データに「4」をセットした後、小当たり用のオープニングコマンドとオープニング時間をセットする。

20

【0 1 2 2】

ステップS 1 8 7において特図特電処理データ = 2で無い場合(ステップS 1 8 7でN o)、メインC P U 1 1 1は、ステップS 1 8 9において特図特電処理データ = 3であるかを判断する。

ステップS 1 8 9において特図特電処理データ = 3であれば(ステップS 1 8 9でY e s)、メインC P U 1 1 1は大当たり遊技処理(ステップS 1 9 0)に処理を移す。

ステップS 1 9 0の大当たり遊技処理では、大当たりのオープニングが終了したら大当たり用の開放態様決定テーブル(図示しない)に応じて、大入賞口1 6を所定期間開放する。大入賞口1 6の開放終了後、所定期間エンディングを行い、エンディング終了後、特図特電処理データに「5」をセットする。

30

【0 1 2 3】

ステップS 1 8 9において特図特電処理データ = 3で無い場合(ステップS 1 8 9でN o)、メインC P U 1 1 1は、ステップS 1 9 1において特図特電処理データ = 4であるかを判断する。

ステップS 1 9 1において特図特電処理データ = 4であれば(ステップS 1 9 1でY e s)、メインC P U 1 1 1は、小当たり遊技処理(ステップS 1 9 2)に処理を移す。

【0 1 2 4】

ステップS 1 9 2の小当たり遊技処理では、小当たりのオープニングが終了したら小当たり用の開放態様決定テーブル(図示しない)に応じて、大入賞口1 6を所定期間開放する。大入賞口1 6の開放終了後、所定期間エンディングを行い、エンディング終了後、特図特電処理データに「5」をセットする。

40

ステップS 1 9 1において特図特電処理データ = 4で無い場合(ステップS 1 9 1でN o)、メインC P U 1 1 1は、特図特電処理データ = 5であると判断し、特別遊技終了処理(ステップS 1 9 3)に処理を移す。

ステップS 1 9 3の特別遊技終了処理では、大当たり終了時に大当たり遊技後の遊技状態を確変遊技状態又は時短遊技状態に設定した後、特図特電処理データに「0」をセットする。

【0 1 2 5】

< 特別図柄記憶判定処理 >

図1 7は、主制御基板による特別図柄記憶判定処理を説明するフローチャートである。

50

ステップS201において、メインCPU111は、特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する。ここで、特別図柄の変動表示中、すなわち特別図柄時間カウンタ0であれば(ステップS201でYes)、特別図柄記憶判定処理を終了する。

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

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

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

10

ステップS203において、メインCPU111は、第2特別図柄保留数(U2)記憶領域に記憶されている値から「1」を減算して記憶する。

【0126】

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

【0127】

20

ステップS205において、メインCPU111は、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域に記憶されている値から「1」を減算して記憶する。

ステップS206において、メインCPU111は、上記ステップS202~S205において減算された特別図柄保留数(U)記憶領域に対応する特別図柄保留記憶領域に記憶された所定の乱数値(特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値、小当たり図柄用乱数値、リーチ判定用乱数値、変動パターン用乱数値)と始動入賞指定コマンドのシフト処理を行う。具体的には、第1特別図柄記憶領域または第2特別図柄記憶領域にある第1記憶部~第4記憶部に記憶された所定の乱数値と始動入賞指定コマンドとを1つ前の記憶部にシフトさせる。

【0128】

30

ここで、第1記憶部に記憶されている所定の乱数値と始動入賞指定コマンドとは、判定記憶領域(第0記憶部)にシフトさせる。このとき、第1記憶部に記憶されている所定の乱数値と始動入賞指定コマンドとは、判定記憶領域(第0記憶部)に書き込まれるとともに、既に判定記憶領域(第0記憶部)に書き込まれていたデータは特別図柄保留記憶領域からは消去されることとなる。これにより、前回の遊技で用いた所定の乱数値と始動入賞指定コマンドとが消去される。また、シフト後には、始動入賞指定コマンドのMODEを、シフト後の記憶領域に対応するように加工処理する。

【0129】

ステップS207において、メインCPU111は、上記ステップS206において特別図柄保留記憶領域の判定記憶領域(第0記憶部)に書き込まれたデータ(特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値、小当たり図柄用乱数値)に基づいて、大当たり判定処理を実行する。

40

ステップS207の大当たり判定処理では、大当たりに当選していると判定した場合、特別図柄表示装置20、21に停止表示させる大当たり用の特別図柄を決定する。なお、小当たりに当選していると判定した場合は、特別図柄表示装置20、21に停止表示させる小当たり用の特別図柄を決定し、ハズレの場合はハズレ用の特別図柄を決定する。

【0130】

ステップS208において、メインCPU111は、変動パターン決定処理を行う。

変動パターン決定処理は、まずメインRAM113の遊技状態記憶領域を参照して、現在の遊技状態に基づく変動パターン決定テーブルを決定する。具体的には、時短遊技状態

50

である場合には図 9 に示す時短遊技状態用の変動パターン決定テーブルを決定し、非時短遊技状態である場合には、図 8 に示す非時短遊技状態の変動パターン決定テーブルを決定する。

その後、特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値、リーチ判定用乱数値および変動パターン用乱数値を参照し、決定した変動パターン決定テーブルに基づいて、変動パターンを決定する。

【 0 1 3 1 】

ステップ S 2 0 9 において、メイン C P U 1 1 1 は、決定した変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

ステップ S 2 1 0 において、メイン C P U 1 1 1 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。

10

【 0 1 3 2 】

ステップ S 2 1 1 において、メイン C P U 1 1 1 は、特別図柄表示装置 2 0、2 1 において特別図柄の変動表示を開始する。つまり、特別図柄の変動表示データを処理領域にセットする。これにより、処理領域に書き込まれた情報が、第 1 保留 (U 1) に係る場合には第 1 特別図柄表示装置 2 0 を点滅させ、第 2 保留 (U 2) に係る場合には第 2 特別図柄表示装置 2 1 を点滅させることとなる。

ステップ S 2 1 2 において、メイン C P U 1 1 1 は、上記のようにして特別図柄の変動表示を開始したら、特別図柄時間カウンタに上記ステップ S 2 0 8 において決定した変動パターンに基づいた変動時間 (カウンタ値) を特別図柄時間カウンタにセットする。なお、特別図柄時間カウンタは上記 S 1 1 0 において 4 m s 毎に減算処理されていく。

20

【 0 1 3 3 】

ステップ S 2 1 3 において、メイン C P U 1 1 1 は、客待ち判定フラグに 0 0 H をセットする。すなわち、客待ち判定フラグをクリアする。なお、客待ち判定フラグ = 「 0 0 H 」というのは、現在、特別図柄の変動表示中であつたり、特別遊技中であつたりすることを示す。一方、特別図柄の変動表示中でもなく、特別遊技中でもない場合には客待ち判定フラグ「 0 1 H 」が記憶される。客待ち判定フラグ = 「 0 1 H 」が記憶されている場合には、後述するステップ S 2 1 7 において客待ちコマンドがセットされ、演出制御基板 1 2 0 に特別図柄の変動表示中でも特別遊技中でもないことが伝達される。

30

【 0 1 3 4 】

ステップ S 2 1 4 において、メイン C P U 1 1 1 は、特図特電処理データ = 1 をセットし、特別図柄記憶判定処理を終了する。

上記ステップ S 2 0 4 において、第 1 保留 (U 1) が「 0 」であると判定した場合、すなわち、第 1 保留 (U 1) および第 2 保留 (U 2) のいずれも留保されていない場合には、メイン C P U 1 1 1 は、ステップ S 2 1 5 において客待ち判定フラグに 0 1 H がセットされているか否かを判定する。

客待ち判定フラグに 0 1 H がセットされている場合には (ステップ S 2 1 5 で Y e s)、特別図柄記憶判定処理を終了し、客待ち判定フラグに 0 1 H がセットされていない場合には (ステップ S 2 1 5 で N o)、ステップ S 2 1 6 に処理を移す。

40

ステップ S 2 1 6 において、メイン C P U 1 1 1 は、後述するステップ S 2 1 7 で客待ちコマンドを何度もセットすることがないように、客待ち判定フラグに 0 1 H をセットする。

ステップ S 2 1 7 において、メイン C P U 1 1 1 は、客待ちコマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、特別図柄記憶判定処理を終了する。

【 0 1 3 5 】

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

演出制御基板 1 2 0 では、前述したように、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、受信した変動パターン指定コマンドに対応した演出を抽選により決定して実行する。

50

【 0 1 3 6 】

以下に、本実施形態の遊技機において行われる演出と、それを実現するために用いられる各種のコマンドの取り扱いについて説明する。

本実施形態の遊技機において行われる演出は、演出制御基板 1 2 0 による制御によって行われる。

まず、本実施形態の遊技機において行われる演出を演出制御基板 1 2 0 が決定するための変動演出パターン決定テーブルについて説明する。

【 0 1 3 7 】

< 変動演出パターン決定テーブル >

図 1 8 乃至図 2 0 は、第 1 特別図柄表示装置 2 0 における特別図柄の変動パターン、第 2 特別図柄表示装置 2 1 における特別図柄の変動パターンに基づく、変動演出パターン決定テーブルの一例を示した図である。

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

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

【 0 1 3 8 】

なお、「変動演出パターン」とは、特別図柄の変動中に行われる演出手段（画像表示装置 3 1、演出用役物装置 3 2、演出用照明装置 3 3、音声出力装置 3 4）における具体的な演出態様をいう。例えば、画像表示装置 3 1 においては、変動演出パターンによって演出図柄 3 5 の変動態様が決定される。

【 0 1 3 9 】

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

【 0 1 4 0 】

図 8、図 9 の変動パターン決定テーブルについて説明したように、「リーチ」は、その態様として「ノーマルリーチ」、「S P リーチ」、「S P S P リーチ」を含む。

「ノーマルリーチ」は、画像表示装置 3 1 の表示部における左側領域と右側領域に 2 つの演出図柄 3 5（左図柄、右図柄）が仮停止し、中央領域で残り 1 つの演出図柄 3 5 が変動する大当たり当選の期待度が低いリーチである。後述するように、「ノーマルリーチ」中は、演出図柄 3 5 は、数字図柄に装飾を加えた図柄となっている。

「S P リーチ」は、上記「ノーマルリーチ」よりも大当たり当選の（特別遊技が実行される）期待度が高いスーパーリーチであり、主に「ノーマルリーチ」から発展する。

演出画面が特別なものに変更され、演出図柄 3 5 の表示態様も変化する。例えば、装飾図柄 3 5 は装飾がなくなり、数字図柄のみとなる。

さらに、「S P S P リーチ」は、「S P リーチ」よりも大当たり当選の（特別遊技が実行される）期待度がさらに高いリーチである。「S P リーチ」から発展したり、「ノーマルリーチ」から直接発展したりする。「S P リーチ」とはさらに異なる演出画面やムービー等が表示される等する。

【 0 1 4 1 】

特に S P リーチ、S P リーチに発展する変動で行われる一種の予告演出としてゾーン演出がある。

ゾーン演出は、ゾーン演出が行われることを示す常表示や、背景画面の変更、演出図柄の装飾の変更等がなされるとともに、他と同じ内容の演出が行われた場合であっても、よりも期待度が高いことを示唆する演出である。期待度の高いリーチ演出を行わせる変動パ

10

20

30

40

50

ターンによる図柄変動を行う場合に、ゾーン演出の実行を選択しうる。

ゾーン演出を経由してもゾーン演出を経由しなくても、ＳＰＳＰリーチに発展可能であるが、ゾーン演出を経由してＳＰＳＰリーチが行われた場合には、ＳＰＳＰリーチ中にゾーン帯が表示される。

ゾーン演出を行ってＳＰＳＰリーチ中に帯表示を行っても、ゾーン演出を行わずに帯表示を行わずとも、当落決定後（決め演出の実行後、図柄仮確定後）には、帯表示を終了して同じ演出となる。

【 0 1 4 2 】

図 1 8 乃至図 2 0 に示す変動演出パターン決定テーブルは、主制御基板 1 1 0 から受信した変動パターン指定コマンドと演出用乱数値 1 と変動演出パターンとが対応付けて構成されている。

10

サブＣＰＵ 1 2 1 は、演出用乱数値 1 を取得し、図 1 8 乃至図 2 0 に示した変動演出パターン決定テーブルを参照し、主制御基板 1 1 0 から受信した変動パターン指定コマンドと取得した演出用乱数値 1 に基づいて、変動演出パターンを決定する。そして、決定した変動演出パターンに対応する演出パターン指定コマンドを画像制御基板 1 5 0 のホストＣＰＵ 1 5 1 に送信するようにしている。

【 0 1 4 3 】

なお、図 1 8 の変動演出パターンテーブルには、ノーマルリーチ、ＳＰリーチ、ＳＰＳＰリーチにまで発展して確変大当たりとなる変動演出パターンが主に定義されている。

図 1 9 の変動演出パターンテーブルには、ノーマルリーチ、ＳＰリーチ、ＳＰＳＰリーチにまで発展して通常大当たりとなる変動演出パターンが主に定義されている。

20

図 2 0 の変動演出パターンテーブルには、ノーマルリーチ、ＳＰリーチ、ＳＰＳＰリーチにまで発展してハズレとなる変動演出パターンが主に定義されている。

【 0 1 4 4 】

図 1 8 乃至図 2 0 に示す変動演出パターン決定テーブルで指定される変動演出パターンと、その演出内容について説明する。

まず、図 1 8 に示す、主制御基板 1 1 0 から受信した変動パターン指定コマンドが、変動パターン 1、2 1 を示す場合を説明する。

演出用乱数値 1 が「 0 」～「 4 9 」であれば、変動演出パターン 1 を選択する。例えば、変動演出パターン 1 は、ノーマルリーチを実行後、確変大当たりとなる演出内容である。

30

演出用乱数値 1 が「 5 0 」～「 9 9 」であれば、変動演出パターン 2 を選択する。例えば、変動演出パターン 2 は、ノーマルリーチを実行後、確変大当たりとなる演出内容である。

【 0 1 4 5 】

図 1 8 に示す、主制御基板 1 1 0 から受信した変動パターン指定コマンドが、変動パターン 2 - 1、2 2 - 1 を示す場合を説明する。

演出用乱数値 1 が「 0 」～「 4 9 」であれば、変動演出パターン 1 1 を選択する。例えば、変動演出パターン 1 1 は、ノーマルリーチを実行後、ＳＰリーチに発展し、確変大当たりとなる演出内容である。

演出用乱数値 1 が「 5 0 」～「 9 9 」であれば変動演出パターン 1 2 を選択する。

40

例えば、変動演出パターン 1 2 は、ノーマルリーチを実行後にＳＰリーチに発展し、確変大当たりとなる演出内容である。

【 0 1 4 6 】

図 1 8 に示す、主制御基板 1 1 0 から受信した変動パターン指定コマンドが、変動パターン 2 - 2、2 2 - 2 を示す場合を説明する。

演出用乱数値 1 が「 0 」～「 4 9 」であれば、変動演出パターン 2 1 を選択する。例えば、変動演出パターン 2 1 は、ノーマルリーチを実行後、ＳＰリーチに発展し、確変大当たりとなる演出内容である。

演出用乱数値 1 が「 5 0 」～「 9 9 」であれば変動演出パターン 2 2 を選択する。

例えば、変動演出パターン 2 2 は、ノーマルリーチを実行後にＳＰリーチに発展し、確

50

変大当たりとなる演出内容である。

【 0 1 4 7 】

図 1 8 に示す、主制御基板 1 1 0 から受信した変動パターン指定コマンドが、変動パターン 3 - 1、2 3 - 1 を示す場合を説明する。

演出用乱数値 1 が「 0 」～「 1 4 」であれば、変動演出パターン 3 1 を選択する。例えば、変動演出パターン 3 1 は、ノーマルリーチを実行後、仲間 S P リーチ（キャラ A）に発展して「協力攻撃演出（キャラ A）」を実行し、「共闘 S P S P リーチ」（キャラ A）に発展し確変大当たりとなる演出内容である。

【 0 1 4 8 】

演出用乱数値 1 が「 1 5 」～「 2 9 」であれば、変動演出パターン 3 2 を選択する。例えば変動演出パターン 3 2 は、ノーマルリーチを実行後、仲間 S P リーチ（キャラ A）に発展して「協力攻撃演出（キャラ A）」を実行し、「成長 S P S P リーチ」（キャラ A）に発展し、確変大当たりとなる演出内容である。

10

演出用乱数値 1 が「 3 0 」～「 4 4 」であれば、変動演出パターン 3 3 を選択する。例えば変動演出パターン 3 3 は、ノーマルリーチを実行後、仲間 S P リーチ（キャラ A）に発展して「協力攻撃演出（キャラ A）」を実行し、極限 S P S P リーチ（キャラ A）に発展し、確変大当たりとなる演出内容である。

演出用乱数値 1 が「 4 5 」～「 5 9 」であれば、変動演出パターン 3 4 を選択する。例えば変動演出パターン 3 4 は、ノーマルリーチ中に「協力攻撃演出（キャラ A）」を実行し、「共闘 S P S P リーチ」（キャラ A）に発展し、確変大当たりとなる演出内容である。

20

演出用乱数値 1 が「 6 0 」～「 7 4 」であれば、変動演出パターン 3 5 を選択する。例えば変動演出パターン 3 5 は、ノーマルリーチ中に「協力攻撃演出（キャラ A）」を実行し、「成長 S P S P リーチ」（キャラ A）に発展し、確変大当たりとなる演出内容である。

【 0 1 4 9 】

演出用乱数値 1 が「 7 5 」～「 8 9 」であれば、変動演出パターン 3 6 を選択する。例えば変動演出パターン 3 6 は、ノーマルリーチ中に「協力攻撃演出（キャラ A）」を実行し、「超成長 S P S P リーチ」（キャラ A）に発展し、確変大当たりとなる演出内容である。

演出用乱数値 1 が「 9 0 」～「 9 9 」であれば、変動演出パターン 3 7 を選択する。例えば、変動演出パターン 3 7 は、ノーマルリーチを実行後に S P リーチに発展し、確変大当たりとなる演出内容である。

30

【 0 1 5 0 】

図 1 8 に示す、主制御基板 1 1 0 から受信した変動パターン指定コマンドが、変動パターン 3 - 2、2 3 - 2 を示す場合を説明する。

演出用乱数値 1 が「 0 」～「 1 4 」であれば、変動演出パターン 4 1 を選択する。例えば、変動演出パターン 4 1 は、ノーマルリーチを実行後、仲間 S P リーチ（キャラ B）に発展して「協力攻撃演出（キャラ B）」を実行し、「共闘 S P S P リーチ」（キャラ B）に発展し確変大当たりとなる演出内容である。

【 0 1 5 1 】

演出用乱数値 1 が「 1 5 」～「 2 9 」であれば、変動演出パターン 4 2 を選択する。例えば変動演出パターン 4 2 は、ノーマルリーチを実行後、仲間 S P リーチ（キャラ B）に発展して「協力攻撃演出（キャラ B）」を実行し、「成長 S P S P リーチ」（キャラ B）に発展し、確変大当たりとなる演出内容である。

40

演出用乱数値 1 が「 3 0 」～「 4 4 」であれば、変動演出パターン 4 3 を選択する。例えば変動演出パターン 4 3 は、ノーマルリーチを実行後、仲間 S P リーチ（キャラ B）に発展して「協力攻撃演出（キャラ B）」を実行し、極限 S P S P リーチ（キャラ B）に発展し、確変大当たりとなる演出内容である。

演出用乱数値 1 が「 4 5 」～「 5 9 」であれば、変動演出パターン 4 4 を選択する。例えば変動演出パターン 4 4 は、ノーマルリーチ中に「協力攻撃演出（キャラ B）」を実行し、「共闘 S P S P リーチ」（キャラ B）に発展し、確変大当たりとなる演出内容である。

50

【 0 1 5 2 】

演出用乱数値 1 が「 6 0 」～「 7 4 」であれば、変動演出パターン 4 5 を選択する。例えば変動演出パターン 4 5 は、ノーマルリーチ中に「協力攻撃演出（キャラ B）」を実行し、「成長 S P S P リーチ」（キャラ B）に発展し、確変大当たりとなる演出内容である。

演出用乱数値 1 が「 7 5 」～「 8 9 」であれば、変動演出パターン 4 6 を選択する。例えば変動演出パターン 4 6 は、ノーマルリーチ中に「協力攻撃演出（キャラ B）」を実行し、「超成長 S P S P リーチ」（キャラ B）に発展し、確変大当たりとなる演出内容である。

演出用乱数値 1 が「 9 0 」～「 9 9 」であれば、変動演出パターン 4 7 を選択する。例えば、変動演出パターン 4 7 は、ノーマルリーチを実行後に S P リーチに発展し、確変大当たりとなる演出内容である。

10

【 0 1 5 3 】

図 1 8 に示す、主制御基板 1 1 0 から受信した変動パターン指定コマンドが、変動パターン 3 - 3、2 3 - 3 を示す場合を説明する。

演出用乱数値 1 が「 0 」～「 1 2 」であれば、変動演出パターン 5 1 を選択する。例えば、変動演出パターン 5 1 は、ノーマルリーチを実行後、仲間 S P リーチ（キャラ C）に発展して「協力攻撃演出（キャラ C）」を実行し、「共闘 S P S P リーチ」（キャラ C）に発展し確変大当たりとなる演出内容である。

【 0 1 5 4 】

演出用乱数値 1 が「 1 3 」～「 2 5 」であれば、変動演出パターン 5 2 を選択する。例えば変動演出パターン 5 2 は、ノーマルリーチを実行後、仲間 S P リーチ（キャラ C）に発展して「協力攻撃演出（キャラ C）」を実行し、「成長 S P S P リーチ」（キャラ C）に発展し、確変大当たりとなる演出内容である。

20

演出用乱数値 1 が「 2 6 」～「 3 8 」であれば、変動演出パターン 5 3 を選択する。例えば変動演出パターン 5 3 は、ノーマルリーチを実行後、仲間 S P リーチ（キャラ C）に発展して「協力攻撃演出（キャラ C）」を実行し、極限 S P S P リーチ（キャラ C）に発展し、確変大当たりとなる演出内容である。

演出用乱数値 1 が「 3 9 」～「 5 1 」であれば、変動演出パターン 5 4 を選択する。例えば変動演出パターン 5 4 は、ノーマルリーチ中に「協力攻撃演出（キャラ C）」を実行し、「共闘 S P S P リーチ」（キャラ C）に発展し、確変大当たりとなる演出内容である。

30

【 0 1 5 5 】

演出用乱数値 1 が「 5 2 」～「 6 4 」であれば、変動演出パターン 5 5 を選択する。例えば変動演出パターン 5 5 は、ノーマルリーチ中に「協力攻撃演出（キャラ C）」を実行し、「成長 S P S P リーチ」（キャラ C）に発展し、確変大当たりとなる演出内容である。

演出用乱数値 1 が「 6 5 」～「 7 7 」であれば、変動演出パターン 5 6 を選択する。例えば変動演出パターン 5 6 は、ノーマルリーチ中に「協力攻撃演出（キャラ C）」を実行し、「超成長 S P S P リーチ」（キャラ C）に発展し、確変大当たりとなる演出内容である。

演出用乱数値 1 が「 7 8 」～「 9 9 」であれば、変動演出パターン 5 7 を選択する。例えば、変動演出パターン 3 7 は、ノーマルリーチを実行後に S P リーチに発展し、「桜満開演出」を行ったあとで確変大当たりとなる演出内容である。

40

【 0 1 5 6 】

図 1 8 に示す、主制御基板 1 1 0 から受信した変動パターン指定コマンドが、変動パターン 3 - 4、2 3 - 4 を示す場合を説明する。

演出用乱数値 1 が「 0 」～「 1 4 」であれば、変動演出パターン 6 1 を選択する。例えば、変動演出パターン 6 1 は、ノーマルリーチを実行後、仲間 S P リーチ（キャラ D）に発展して「協力攻撃演出（キャラ D）」を実行し、「共闘 S P S P リーチ」（キャラ D）に発展し確変大当たりとなる演出内容である。

【 0 1 5 7 】

演出用乱数値 1 が「 1 5 」～「 2 9 」であれば、変動演出パターン 6 2 を選択する。例

50

例えば変動演出パターン 6 2 は、ノーマルリーチを実行後、仲間 S P リーチ (キャラ D) に発展して「協力攻撃演出 (キャラ D)」を実行し、「キャラ D 連打演出」を実行後に「共闘 S P S P リーチ」(キャラ D) に発展し、確変大当たりとなる演出内容である。

演出用乱数値 1 が「3 0」～「4 4」であれば、変動演出パターン 6 3 を選択する。例えば変動演出パターン 6 3 は、ノーマルリーチを実行後、S P リーチに発展し、共闘 S P リーチに発展し、確変大当たりとなる演出内容である。

演出用乱数値 1 が「4 5」～「5 9」であれば、変動演出パターン 6 4 を選択する。例えば変動演出パターン 6 4 は、ノーマルリーチから「共闘 S P S P リーチ」(キャラ D) に発展し、確変大当たりとなる演出内容である。

演出用乱数値 1 が「6 0」～「9 9」であれば、変動演出パターン 6 5 を選択する。例えば、変動演出パターン 6 5 は、ノーマルリーチを実行後に S P リーチに発展し、「桜満開演出」を行ったあとで確変大当たりとなる演出内容である。

【0 1 5 8】

図 1 8 に示すように、主制御基板 1 1 0 から受信した変動パターン指定コマンドが、変動パターン 5、2 5 を示す場合は、演出用乱数値 1 の値「0」～「9 9」に関係なく、変動演出パターン 7 1 を選択する。変動演出パターン 7 1 は、例えば小当たり、または短当たりを示す演出内容である。

【0 1 5 9】

図 1 9 に示すように、主制御基板 1 1 0 から受信した変動パターン指定コマンドが、変動パターン 6、2 6 を示す場合は、変動演出パターン 8 1、8 2 を選択する。

これらの変動演出パターン 8 1、8 2 は、夫々、変動演出パターン 1、2 と同様のリーチ演出を行った後、通常大当たりとなる演出内容である。

また、主制御基板 1 1 0 から受信した変動パターン指定コマンドが、変動パターン 7 - 1、2 7 - 1 を示す場合は、変動演出パターン 9 1、9 2 を選択する。

この変動演出パターン 9 1、9 2 は、夫々、変動演出パターン 1 1 ~ 1 2 と同様のリーチ演出を行った後、通常大当たりとなる演出内容である。

【0 1 6 0】

また、主制御基板 1 1 0 から受信した変動パターン指定コマンドが、変動パターン 7 - 2、2 7 - 2 を示す場合は、変動演出パターン 1 0 1、1 0 2 を選択する。

この変動演出パターン 1 0 1、1 0 2 は、夫々、変動演出パターン 2 1、2 2 と同様のリーチ演出を行った後、通常大当たりとなる演出内容である。

【0 1 6 1】

図 1 9 に示すように、主制御基板 1 1 0 から受信した変動パターン指定コマンドが、変動パターン 8 - 1、2 8 - 1 を示す場合は、変動演出パターン 1 1 1、1 1 2、1 1 3、1 1 4、1 1 5、1 1 6、1 1 7 を選択する。

これらの変動演出パターン 1 1 1 ~ 1 1 7 は、夫々、変動演出パターン 3 1 ~ 3 7 と同様のリーチ演出を行った後、通常大当たりとなる演出内容である。

【0 1 6 2】

図 1 9 に示すように、主制御基板 1 1 0 から受信した変動パターン指定コマンドが、変動パターン 8 - 2、2 8 - 2 を示す場合は、変動演出パターン 1 2 1、1 2 2、1 2 3、1 2 4、1 2 5、1 2 6、1 2 7 を選択する。

これらの変動演出パターン 1 2 1 ~ 1 2 7 は、夫々、変動演出パターン 4 1 ~ 4 8 と同様のリーチ演出を行った後、通常大当たりとなる演出内容である。

【0 1 6 3】

図 1 9 に示すように、主制御基板 1 1 0 から受信した変動パターン指定コマンドが、変動パターン 8 - 3、2 8 - 3 を示す場合は、変動演出パターン 1 3 1、1 3 2、1 3 3、1 3 4、1 3 5、1 3 6、1 3 7 を選択する。

これらの変動演出パターン 1 3 1 ~ 1 3 7 は、夫々、変動演出パターン 5 1 ~ 5 7 と同様のリーチ演出を行った後、通常大当たりとなる演出内容である。

【0 1 6 4】

10

20

30

40

50

図 19 に示すように、主制御基板 110 から受信した変動パターン指定コマンドが、変動パターン 8 - 4、28 - 4 を示す場合は、変動演出パターン 141、142、143、144、145、146、147 を選択する。

これらの変動演出パターン 141 ~ 147 は、夫々、変動演出パターン 61 ~ 65 と同様のリーチ演出を行った後、通常大当たりとなる演出内容である。

【0165】

図 20 に示すように、主制御基板 110 から受信した変動パターン指定コマンドが、変動パターン 10 を示す場合には、変動演出パターン 161 を選択する。変動演出パターン 161 の演出内容は、例えば通常変動演出（通常ハズレ）である。

図 20 に示すように、主制御基板 110 から受信した変動パターン指定コマンドが、変動パターン 15、30 を示す場合には、変動演出パターン 162 を選択する。変動演出パターン 162 の演出内容は、例えば短縮変動演出（短縮ハズレ）である。

また、主制御基板 110 から受信した変動パターン指定コマンドが、変動パターン 11、31 を示す場合、変動演出パターン 171、172 を選択する。

これらの変動演出パターン 171、172 は、変動演出パターン 1、2、81、82 と同様のリーチ演出を行った後、ハズレとなる演出内容である。

【0166】

図 20 に示すように、主制御基板 110 から受信した変動パターン指定コマンドが、変動パターン 12 - 1、32 - 1 を示す場合は、変動演出パターン 181、182、173、174 を選択する。

これらの変動演出パターン 171 ~ 174 は、変動演出パターン 11、12、91 ~ 92 と同様のリーチ演出を行った後、ハズレとなる演出内容である。

【0167】

図 20 に示すように、主制御基板 110 から受信した変動パターン指定コマンドが、変動パターン 12 - 2、32 - 2 を示す場合は、変動演出パターン 191、192 を選択する。

これらの変動演出パターン 191、192 は、変動演出パターン 21、22、101、102 と同様のリーチ演出を行った後、ハズレとなる演出内容である。

【0168】

図 20 に示す、主制御基板 110 から受信した変動パターン指定コマンドが、変動パターン 13 - 1、33 - 1 を示す場合は、変動演出パターン 201、202、203、204、205、206、207 を選択する。

これらの変動演出パターン 201 ~ 207 は、変動演出パターン 31 ~ 37、111 ~ 117 と同様のリーチ演出を行った後、ハズレとなる演出内容である。

図 20 に示す、主制御基板 110 から受信した変動パターン指定コマンドが、変動パターン 13 - 2、33 - 2 を示す場合は、変動演出パターン 211、212、213、214、215、216、217、218 を選択する。

これらの変動演出パターン 211 ~ 218 は、変動演出パターン 41 ~ 47、121 ~ 127 と同様のリーチ演出を行った後、ハズレとなる演出内容である。

【0169】

図 20 に示す、主制御基板 110 から受信した変動パターン指定コマンドが、変動パターン 13 - 3、33 - 3 を示す場合は、変動演出パターン 221、222、223、224、225、226、227、228 を選択する。

これらの変動演出パターン 221 ~ 228 は、変動演出パターン 51 ~ 57、131 ~ 137 と同様のリーチ演出を行った後、ハズレとなる演出内容である。

【0170】

図 20 に示す、主制御基板 110 から受信した変動パターン指定コマンドが、変動パターン 13 - 4、33 - 4 を示す場合は、変動演出パターン 231、232、233、234、235 を選択する。

これらの変動演出パターン 231 ~ 235 は、変動演出パターン 61 ~ 65、141 ~

10

20

30

40

50

145と同様のリーチ演出を行った後、ハズレとなる演出内容である。

なお、演出パターン指定コマンドは、変動演出パターンに対応するもの以外にも、「客待ち演出パターンに対応する演出パターン指定コマンド」、「当たり開始演出パターンに対応する演出パターン指定コマンド」、「大当たり演出パターンに対応する演出パターン指定コマンド」、「当たり終了演出パターンに対応する演出パターン指定コマンド」等の各種の演出パターン指定コマンドを画像制御基板150に送信する。

【0171】

<演出制御基板のメイン処理>

図21は、演出制御基板によるメイン処理を説明するフローチャートである。

ステップS510において、サブCPU121は、初期化処理を行う。この処理において、サブCPU121は、電源投入に応じて、サブROM122からメイン処理プログラムを読み込むと共に、サブRAM123に記憶されるフラグなどキャラD期化し、設定する処理を行う。この処理が終了した場合には、ステップS520に処理を移す。

ステップS520において、サブCPU121は、演出用乱数値更新処理を行う。この処理において、サブCPU121は、サブRAM123に記憶される種々の乱数値を更新する処理を行う。以降は、所定の割込み処理が行われるまで、上記ステップS510の処理を繰り返し行う。

【0172】

<演出制御基板のタイマー割込処理>

図22は、演出制御基板によるタイマー割込処理を説明するフローチャートである。

図示はしないが、演出制御基板120に設けられたリセット用クロックパルス発生回路によって、所定の周期(2ミリ秒)毎にクロックパルスが発生され、タイマー割込処理プログラムを読み込み、演出制御基板120のタイマー割込処理が実行される。

まず、ステップS601において、サブCPU121は、自身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。

【0173】

ステップS602において、サブCPU121は、演出制御基板120で用いられる各種タイマカウンタの更新処理を行う。

ステップS603において、サブCPU121は、コマンド解析処理を行う。この処理において、サブCPU121は、サブRAM123の受信バッファに格納されているコマンドを解析する処理を行う。コマンド解析処理の具体的な説明は、図23及び図24を用いて後述する。

なお、演出制御基板120は、主制御基板110から送信されたコマンドを受信すると、図示しない演出制御基板120のコマンド受信割込処理が発生し、受信したコマンドを受信バッファに格納する。その後、ステップS603において受信したコマンドの解析処理が行われる。

【0174】

ステップS604において、サブCPU121は、ランプ制御基板140を介して入力される演出ボタン検出スイッチ8aの信号のチェックを行い、演出ボタン8に関する演出入力制御処理を行う。なお、演出入力制御処理の具体的な説明は、図25を用いて後述する。

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

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

【0175】

<コマンド解析処理>

図23、図24は、演出制御基板によるコマンド解析処理を説明するフローチャートである。なお、図24に示すコマンド解析処理2は、図23に示すコマンド解析処理1に引き続いて行われるものである。

10

20

30

40

50

ステップS 6 1 1において、サブC P U 1 2 1は、受信バッファにコマンドが有るか否かを確認して、コマンドを受信したかを確認する。

サブC P U 1 2 1は、受信バッファにコマンドがなければ（ステップS 6 1 1でN o）、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 6 1 1でY e s）、ステップS 6 2 1に処理を移す。

【0 1 7 6】

ステップS 6 2 1において、サブC P U 1 2 1は、受信バッファに格納されているコマンドが、客待ちコマンドであるか否かを確認する。

サブC P U 1 2 1は、受信バッファに格納されているコマンドが客待ちコマンドであれば（ステップS 6 2 1でY e s）、ステップS 6 2 2に処理を移し、客待ちコマンドでなければ（ステップS 6 2 1でN o）、ステップS 6 3 1に処理を移す。

10

ステップS 6 2 2において、サブC P U 1 2 1は、客待ち演出パターンを決定する客待ち演出パターン決定処理を行う。具体的には、客待ち演出パターンを決定し、決定した客待ち演出パターンを演出パターン記憶領域にセットするとともに、決定した客待ち演出パターンの情報を画像演制御基板1 5 0とランプ制御基板1 4 0に送信するため、決定した客待ち演出パターンに基づくデータをサブR A M 1 2 3の送信バッファにセットする。

【0 1 7 7】

ステップS 6 3 1において、サブC P U 1 2 1は、受信バッファに格納されているコマンドが、始動入賞指定コマンドであるか否かを確認する。

サブC P U 1 2 1は、受信バッファに格納されているコマンドが始動入賞指定コマンドであれば（ステップS 6 3 1でY e s）、ステップS 6 3 2に処理を移し、始動入賞指定コマンドでなければ（ステップS 6 3 1でN o）、ステップS 6 4 1に処理を移す。

20

ステップS 6 3 2において、サブC P U 1 2 1は、受信した始動入賞指定コマンドを解析すると共に、当該始動入賞指定コマンドに対応するデータ更新処理を実行する。始動入賞指定コマンドには、事前判定処理によって仮判定された大当たり、小当たり、ハズレ、変動パターンに係る情報が対応付けられている。従って、ここでは新たに留保された第1保留（U 1）又は第2保留（U 2）についての情報が、サブR A M 1 2 3の所定の記憶領域に記憶されることとなる。

【0 1 7 8】

ステップS 6 3 3において、サブC P U 1 2 1は、始動入賞指定コマンドを解析し、保留表示を所定の態様で行うべく保留表示コマンドを画像制御基板1 5 0とランプ制御基板1 4 0に送信する保留表示態様決定処理を行う。これにより、画像表示装置3 1には、第1保留（U 1）及び第2保留（U 2）の現在の留保個数が表示されることとなる。

30

ステップS 6 3 4において、サブC P U 1 2 1は、始動入賞指定コマンドに基づいて、変動演出パターン仮決定処理を実行する。この処理については、後に詳しく説明する。

ステップS 6 3 5において、サブC P U 1 2 1は、始動入賞指定コマンドに基づいて、仮決定した変動演出パターンに基づいて、保留変化決定処理を実行する。この処理についても後に詳しく説明する。

【0 1 7 9】

ステップS 6 4 1において、サブC P U 1 2 1は、受信バッファに格納されているコマンドが、変動パターン指定コマンドであるか否かを確認する。

40

サブC P U 1 2 1は、受信バッファに格納されているコマンドが変動パターン指定コマンドであれば（ステップS 6 4 1でY e s）、ステップS 6 4 2に処理を移し、変動パターン指定コマンドでなければ（ステップS 6 4 1でN o）、ステップS 6 5 1に処理を移す。

ステップS 6 4 2において、サブC P U 1 2 1は、受信した変動パターン指定コマンドに基づいて、後述する図1 8乃至図2 0に基づいて、複数の変動演出パターンの中から1つの変動演出パターンを決定する変動演出パターン決定処理を行う。

次に、サブC P U 1 2 1は、ステップS 6 4 2において、決定した変動演出パターンに基づいて当該予告演出決定処理を行う。

50

【 0 1 8 0 】

次に、ステップ S 6 4 4 において、サブ C P U 1 2 1 は、第 1 保留記憶領域及び第 2 保留記憶領域に記憶されている保留表示データと始動入賞指定コマンドに対応するデータとをシフトさせ、シフトした後の保留表示データの情報を画像制御基板 1 5 0 とランプ制御基板 1 4 0 に送信する保留表示態様更新処理を行う。

【 0 1 8 1 】

ステップ S 6 5 1 において、サブ C P U 1 2 1 は、受信バッファに格納されているコマンドが、演出図柄指定コマンドであるか否かを確認する。

サブ C P U 1 2 1 は、受信バッファに格納されているコマンドが演出図柄指定コマンドであれば（ステップ S 6 5 1 で Y e s ）、ステップ S 6 5 2 に処理を移し、演出図柄指定コマンドでなければ（ステップ S 6 5 1 で N o ）、ステップ S 6 6 1 に処理を移す。

10

ステップ S 6 5 2 において、サブ C P U 1 2 1 は、受信した演出図柄指定コマンドの内容に基づいて、画像表示装置 3 1 に停止表示させる演出図柄 3 5 を決定する演出図柄決定処理を行う。具体的には、演出図柄指定コマンドを解析して、大当たりの有無、大当たりの種別に応じて演出図柄 3 5 の組み合わせを構成する演出図柄データを決定し、決定された演出図柄データに基づく図柄コマンドを演出図柄記憶領域にセットする。

【 0 1 8 2 】

ステップ S 6 6 1 において、サブ C P U 1 2 1 は、受信バッファに格納されているコマンドが、図柄確定コマンドであるか否かを確認する。

サブ C P U 1 2 1 は、受信バッファに格納されているコマンドが図柄確定コマンドであれば（ステップ S 6 6 1 で Y e s ）、ステップ S 6 6 2 に処理を移し、図柄確定コマンドでなければ（ステップ S 6 6 1 で N o ）、ステップ S 6 7 1 に処理を移す。

20

ステップ S 6 6 2 において、サブ C P U 1 2 1 は、演出図柄を停止表示させるための図柄停止コマンドをサブ R A M 1 2 3 の送信バッファにセットする演出図柄停止処理を行う。

【 0 1 8 3 】

ステップ S 6 7 1 において、サブ C P U 1 2 1 は、受信バッファに格納されているコマンドが、普図変動パターン指定コマンドであるか否かを確認する。

サブ C P U 1 2 1 は、受信バッファに格納されているコマンドが普図変動パターン指定コマンドであれば（ステップ S 6 7 1 で Y e s ）、ステップ S 6 7 2 に処理を移し、普図変動パターン指定コマンドでなければ（ステップ S 6 7 1 で N o ）、ステップ S 6 8 1 に処理を移す。

30

ステップ S 6 7 2 において、サブ C P U 1 2 1 は、受信した普図変動パターン指定コマンドに基づいて、複数の普図変動演出パターンの中から 1 つの普図変動演出パターンを決定する普図変動演出パターン決定処理を行う。

【 0 1 8 4 】

ステップ S 6 8 1 において、サブ C P U 1 2 1 は、受信バッファに格納されているコマンドが、長開放開始コマンドであるか否かを確認する。

サブ C P U 1 2 1 は、受信バッファに格納されているコマンドが長開放開始コマンドであれば（ステップ S 6 8 1 で Y e s ）、ステップ S 6 8 2 に処理を移し、長開放開始コマンドでなければ（ステップ S 6 8 1 で N o ）、ステップ S 7 0 0 に処理を移す。

40

ステップ S 6 8 2 において、サブ C P U 1 2 1 は、長開放中演出処理を行う。ここでは、非時短遊技状態において第 2 始動口 1 4 が長時間（ 4 . 2 秒）開放されることを遊技者に報知すべく、報知演出が実行される。

【 0 1 8 5 】

ステップ S 6 9 1 において、サブ C P U 1 2 1 は、受信バッファに格納されているコマンドが、普通図柄確定コマンドであるか否かを確認する。

サブ C P U 1 2 1 は、受信バッファに格納されているコマンドが普通図柄確定コマンドであれば（ステップ S 6 9 1 で Y e s ）、ステップ S 6 9 2 に処理を移し、普通図柄確定コマンドでなければ（ステップ S 6 9 1 で N o ）、ステップ S 7 0 0 に処理を移す。

ステップ S 6 9 2 において、サブ C P U 1 2 1 は、普図演出図柄を停止表示させるため

50

に、受信した普通図柄確定コマンドに対応する演出図柄データと、普図演出図柄を停止表示させるための図柄停止コマンドをサブRAM123の送信バッファにセットする普通図柄変動停止処理を行う。

【0186】

ステップS700において、サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが、遊技状態指定コマンドであるか否かを判定する。

サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが遊技状態指定コマンドであれば（ステップS700でYes）、ステップS701に処理を移し、遊技状態指定コマンドでなければ（ステップS700でNo）、ステップS711に処理を移す。

ステップS701において、サブCPU121は、受信した遊技状態指定コマンドに基づいた遊技状態をサブRAM123にある遊技状態記憶領域にセットする。

10

ステップS711において、サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが、オープニングコマンドであるか否かを確認する。

サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドがオープニングコマンドであれば（ステップS711でYes）、ステップS712に処理を移し、オープニングコマンドでなければ（ステップS711でNo）、ステップS721に処理を移す。

【0187】

ステップS712において、サブCPU121は、当たり開始演出パターンを決定する当たり開始演出パターン決定処理を行う。具体的には、オープニングコマンドに基づいて当たり開始演出パターンを決定し、決定した当たり開始演出パターンを演出パターン記憶領域にセットすると共に、決定した当たり開始演出パターンの情報を画像制御基板150とランプ制御基板140に送信するため、決定した当たり開始演出パターンに基づくデータをサブRAM123の送信バッファにセットする。

20

ステップS721において、サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが、大当たりのラウンド遊技開始を示す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CPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが大入賞口開放指定コマンドであれば（ステップS721でYes）、ステップS722に処理を移し、大入賞口開放指定コマンドでなければ（ステップS721でNo）、ステップS731に処理を移す。

30

【0188】

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

ステップS731において、サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが、ラウンド終了指定コマンドであるか否かを確認する。

40

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

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

【0189】

ステップS741において、サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが、エンディングコマンドであるか否かを確認する。

サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドがエンディングコマンド

50

であれば（ステップS 7 4 1でY e s）、ステップS 7 4 2に処理を移し、エンディングコマンドでなければ（ステップS 7 4 1でN o）、ステップS 7 5 1に処理を移す。

ステップS 7 4 2において、サブC P U 1 2 1は、当たり終了演出パターンを決定する当たり終了演出パターン決定処理を行う。具体的には、エンディングコマンドに基づいて当たり終了演出パターンを決定し、決定した当たり終了演出パターンを演出パターン記憶領域にセットすると共に、決定した当たり終了演出パターンの情報を画像制御基板1 5 0とランプ制御基板1 4 0に送信するため、決定した当たり終了演出パターンに基づくデータをサブR A M 1 2 3の送信バッファにセットする。

【0 1 9 0】

ステップS 7 5 1において、サブC P U 1 2 1は、受信バッファに格納されているコマンドが、大入賞口入球コマンドであるか否かを確認する。

10

サブC P U 1 2 1は、受信バッファに格納されているコマンドが大入賞口入球コマンドであれば（ステップS 7 5 1でY e s）、ステップS 7 5 2に処理を移し、大入賞口入球コマンドでなければ（ステップS 7 5 1でN o）、コマンド解析処理を終了する。

ステップS 7 5 2において、サブC P U 1 2 1は、大入賞口入球コマンドを画像制御基板1 5 0とランプ制御基板1 4 0に送信するため、サブR A M 1 2 3の送信バッファにセットする。

【0 1 9 1】

< 演出入力制御処理 >

図2 5は、演出制御基板による演出入力制御処理を説明するフローチャートである。

20

まず、ステップS 8 3 1において、サブC P U 1 2 1は、ランプ制御基板1 4 0からの演出ボタン検出コマンドに基づいて、演出ボタン検出スイッチ8 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、サブC P U 1 2 1は、演出ボタン検出信号がないと判定すれば（ステップS 8 3 1でN o）、当該処理を終了し、演出ボタン検出信号があると判定すれば（ステップS 8 3 1でY e s）、ステップS 8 3 2の処理に移行する。

【0 1 9 2】

ステップS 8 3 2において、サブC P U 1 2 1は、サブR A M 1 2 3の記憶領域にボタン操作演出実行可能フラグ= 0 1がセットされているか否かを判定する。ここで、サブC P U 1 2 1は、ボタン操作演出実行可能フラグ= 0 1がセットされていなければ（ステップS 8 3 2でN o）、当該処理を終了し、ボタン操作演出実行可能フラグ= 0 1がセットされていれば（ステップS 8 3 2でY e s）、ステップS 8 3 3の処理に移行する。

30

【0 1 9 3】

なお、ボタン操作演出実行可能フラグとは、ボタン操作が行われたことに基づいて、当該操作に対応した演出を実行させることができる状態であるか否かを判断するものであり、フラグ「0 1」ならば当該操作に対応した演出を実行させることが可能であり、フラグ「0 0」ならば当該操作に対応した演出を実行させることが不可能であることを示し、演出ボタン8の操作有効期間の開始に合わせてフラグ「0 1」がセットされ、演出ボタン8が操作されるか、又は演出ボタン8が操作されずに操作有効期間が終了したらフラグ「0 0」がセットされる。

40

【0 1 9 4】

ステップS 8 3 3において、サブC P U 1 2 1は、ボタン操作演出実行コマンドを送信バッファにセットする。このコマンドは、画像制御基板1 5 0に演出ボタン8の操作に対応した演出を実行させるためのコマンドである。

ここで、サブC P U 1 2 1は、演出入力制御処理の後のステップS 6 0 5（図1 9参照）において送信バッファにセットされたコマンドを画像制御基板1 5 0及びランプ制御基板1 4 0に送信する。画像制御基板1 5 0は受信したコマンドに基づいて、画像表示装置3 1及び音声出力装置3 4を作動させ、ランプ制御基板1 4 0は受信したコマンドに基づいて演出用役物装置3 2及び演出用照明装置3 3を作動させる。

【0 1 9 5】

50

次に、画像制御基板 150 について説明する。

画像制御基板 150 では、演出制御基板 120 から演出用のコマンドを受信すると、受信した演出用のコマンドに基づいて、ホスト CPU 151 がホスト ROM 153 から音声出力装置制御プログラムを読み出して、音声出力装置 342 における音声を出力制御すると共に、ホスト CPU 151 がホスト ROM 153 からアニメーション制御プログラムを読み出して、画像表示装置 31 における画像表示を制御する。

【0196】

ここで、画像制御基板 150 におけるホスト CPU 151 により実行される処理について説明する。

【0197】

< ホスト CPU メイン処理 >

図 26 は、画像制御基板によるメイン処理を説明するフローチャートである。

電源基板 170 により電源が供給されると、ホスト CPU 151 にシステムリセットが発生し、ホスト CPU 151 は、以下のメイン処理を行う。

まず、ステップ S901 において、ホスト CPU 151 は、初期化処理を行う。この処理において、ホスト CPU 151 は、電源投入に応じて、ホスト ROM 153 からメイン処理プログラムを読み込むと共に、ホスト CPU 151 の各種モジュールや VDP 200 の初期設定を指示する。

【0198】

ステップ S902 において、ホスト CPU 151 は、演出制御基板 120 から送信された演出パターン指定コマンド（ホスト RAM 152 の受信バッファに格納されているコマンド）を解析する演出パターン指定コマンド解析処理を行う。

なお、画像制御基板 150 は、演出制御基板 120 から送信されたコマンドを受信すると、図示しない画像制御基板 150 のコマンド受信割込処理が発生し、受信したコマンドを受信バッファに格納する。その後、ステップ S902 において受信したコマンドの解析処理が行われる。

【0199】

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

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

【0200】

ステップ S903 において、ホスト CPU 151 は、アニメーション制御処理を行う。この処理において、後述するステップ S921 において更新される「シーン切換えカウンタ」、「ウェイトフレーム」、「フレームカウンタ」と、上記ステップ S902 で決定されたアニメパターンとに基づいて、各種アニメーションのアドレスを更新する。

ステップ S904 において、ホスト CPU 151 は、アニメーションが属するアニメグループの優先順位（描画順序）に従って、更新したアドレスにあるアニメーションの 1 フレームの表示情報（スプライトの識別番号、表示位置等）から、ディスプレイリストを生成していく。そして、ディスプレイリストの生成が完了すると、ホスト CPU 151 はディスプレイリストを VDP 200 に出力する。なお、ここで出力されたディスプレイリストは、VDP 200 における CPU I/F 203 を介して、VRAM 156 のディスプレイリスト記憶領域 156a に記憶される。

【0201】

ステップ S905 において、ホスト CPU 151 は、FB 切換えフラグ = 01 であるか否かを判定する。

10

20

30

40

50

ここで、F B 切換えフラグは、図 2 6 (b) で後述するように、1 / 6 0 秒 (約 1 6 . 6 m s) 毎の V ブランク割込みにおいて、前回のディスプレイリストの描画が完了していれば、F B 切換えフラグ = 0 1 になる。即ち、ステップ S 9 0 5 では、前回の描画が完了したか否かを判定することになる。

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

【 0 2 0 2 】

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

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

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

以降は、図 2 6 に示す所定の割り込みが発生するまで、ステップ S 9 0 2 ~ ステップ S 9 0 7 の処理を繰り返し行う。

【 0 2 0 3 】

< 画像制御基板の割込処理 >

図 2 7 を用いて画像制御基板 1 5 0 の割込処理を説明する。

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

【 0 2 0 4 】

< ホスト C P U 描画終了割込処理 >

図 2 7 (a) は、画像制御基板による描画終了割込処理を説明するフローチャートである。

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

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

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

【 0 2 0 5 】

< ホスト C P U V ブランク割込処理 >

図 2 7 (b) は、画像制御基板による V ブランク割込処理を説明するフローチャートである。

V D P 2 0 0 は 1 / 6 0 秒 (約 1 6 . 6 m s) 毎に、C P U I / F 2 0 3 を介して、ホスト C P U 1 5 1 に V ブランク割込信号 (垂直同期信号) を出力する。

ホスト C P U 1 5 1 は、V D P 2 0 0 から V ブランク割込信号を入力すると、V ブランク割込処理を実行する。

【 0 2 0 6 】

ステップ S 9 2 1 において、ホスト C P U 1 5 1 は、「シーン切換えカウンタ」、「ウェイトフレーム」、「フレームカウンタ」の各種カウンタを更新する処理を行う。

ステップ S 9 2 2 において、ホスト C P U 1 5 1 は、描画終了フラグ = 0 1 であるか否かを判定する。即ち、所定単位のフレームの描画が終了しているか否かを判定する。

ホスト C P U 1 5 1 は、描画終了フラグ = 0 1 であれば (ステップ S 9 2 2 で Y e s) 、ステップ S 9 2 3 に処理を移し、描画終了フラグ = 0 1 でなければ (ステップ S 9 2 2 で N o) 、今回の V ブランク割込処理を終了する。即ち、V ブランク割込信号を入力しても、描画が終了していなければ、ステップ S 9 2 3 以降の処理が行われない。

10

20

30

40

50

ステップ S 9 2 3 において、ホスト C P U 1 5 1 は、描画終了フラグ = 0 0 をセットする（描画終了フラグをオフにする）。

ステップ S 9 2 4 において、ホスト C P U 1 5 1 は、V D P 2 0 0 のメモリコントローラ 2 0 9 に「表示用フレームバッファ」と「描画用フレームバッファ」とを切り替える指示を与える。

ステップ S 9 2 5 において、ホスト C P U 1 5 1 は、F B 切換えフラグ = 0 1 をセットし（F B 切換えフラグをオンにし）、上記ステップ S 9 0 5（図 2 3 参照）における待機状態を解除して、今回の V ブランク割込処理を終了する。

【 0 2 0 7 】

次に、ランプ制御基板 1 4 0 の概略を簡単に説明する。

10

ランプ制御基板 1 4 0 においては、演出制御基板 1 2 0 から演出用のコマンドを受信すると、受信した演出用のコマンドに基づいて演出用役物装置作動プログラムを読み出して、演出用役物装置 3 2 を作動制御すると共に、受信した演出用のコマンドに基づいて演出用照明装置制御プログラムを読み出して、演出用照明装置 3 3、導光体 6 0 を制御する。

またランプ制御基板 1 4 0 においては、演出制御基板 1 2 0 を介して画像制御基板 1 5 0 から演出ボタン用のコマンドを受信すると、受信した演出ボタン用のコマンドに基づいて演出ボタン用作動プログラムを読み出して、演出ボタン 8 を制御する。

【 0 2 0 8 】

以下に、本実施形態の遊技機において行われる演出の一例を詳細に説明する。

図 2 8 は、変動開始後、S P リーチ発展前の演出の流れを示す図である。

20

図 2 8（a）において、演出図柄 3 5 は停止態様にある。この状態で、例えば第 1 始動口 1 3 に遊技球が入賞することにより、画像表示装置 3 1 の下方中央に当該変動アイコン 3 6 が表示されるとともに、図 2 8（b）に示すように、自キャラ C H 1 が登場するとともに演出図柄 3 5 の変動表示が開始される。

この変動が通常変動であれば、演出図柄 3 5 はリーチとなることなくバラ外れにて停止表示される。

【 0 2 0 9 】

図 2 8（c）において、演出図柄 3 5 は、左図柄と右図柄が同じ出目で仮停止したリーチ状態となり、ノーマルリーチ演出が開始された。この変動がノーマルリーチで大当たり又はハズレとなる場合、演出図柄 3 5 は、大当たり図柄又はハズレ図柄で停止表示される。

30

ノーマルリーチ演出の開始後、図 2 8（d）において、自キャラ C H 1 に対して敵キャラ C H 2 が登場し、S P リーチ演出に発展する。

【 0 2 1 0 】

本実施形態の遊技機において、ノーマルリーチ演出から発展可能な S P リーチ演出は、仲間キャラクタが登場して仲間キャラクタとともに演出が進行する仲間 S P リーチ、仲間キャラクタが登場せずに自キャラ C H 1 のみで演出が進行するその他の S P リーチ演出である。

なお、仲間キャラクタについては単に仲間キャラと省略して記載する場合がある。

自キャラクタ、敵キャラクタについても、自キャラ、敵キャラと省略して記載する場合がある。

40

本実施形態において、登場する仲間キャラクタが異なる 4 種類の仲間 S P リーチがある。

自キャラ C H 1 とともに演出を進行する仲間キャラクタとしては「キャラ A」、「キャラ B」、「キャラ C」、「キャラ D」が設定されている。

【 0 2 1 1 】

以下では、仲間キャラ A が登場する仲間 S P リーチを仲間 S P リーチ（キャラ A）とし、仲間キャラ B が登場する仲間 S P リーチを仲間 S P リーチ（キャラ B）とし、仲間キャラ C が登場する仲間 S P リーチを仲間 S P リーチ（キャラ C）として説明する。

これらの仲間 S P リーチは、登場する仲間キャラクタに応じて内容が異なり、仲間キャラクタに応じて大当たり期待度が異なっている。例えば、「キャラ A」「キャラ B」、「キャラ C」、「キャラ D」の順番で大当たり期待度が上昇する。

50

【 0 2 1 2 】

図 2 9 は仲間 S P リーチ (キャラ A) に発展後の演出の流れを説明する図である。

図 2 9 (a) において、演出図柄 3 5 (右図柄、左図柄) は、装飾を伴わない態様となって画像表示装置 3 1 の上端の左右側に移動し (移行演出)、S P リーチ演出が開始される。

ここで開始される S P リーチ演出は、仲間 S P リーチ (キャラ A) である。

対峙している自キャラ C H 1 と敵キャラ C H 2 に加えて仲間キャラ C H - A (キャラ A) が登場し、仲間キャラ C H - A (キャラ A) のセリフとして「助太刀よ！」などのキャプションが表示される。

仲間 S P リーチ (キャラ A) では、自キャラ C H 1 と仲間キャラ C H - A (キャラ A) と、敵キャラ C H 2 との戦いが行われ、その後、自キャラ C H 1 と仲間キャラ C H - A (キャラ A) によって展開される「協力攻撃演出」が開始される。

このような「協力攻撃演出」は、自キャラ C H 1 と仲間キャラとが協働した演出内容によって当該変動の期待度や発展先リーチを遊技者に示唆する予告演出である。

【 0 2 1 3 】

後述するが、他の仲間キャラクタとの味方 S P リーチ中にも、仲間キャラクタとの「協力攻撃演出」が行われる。また「協力攻撃演出」は、登場する仲間キャラクタによって異なる内容を有している。

以下では、仲間 S P リーチ (キャラ A) 中に仲間キャラ A とともに行われる協力攻撃を「協力攻撃演出 (キャラ A) 」とし、後述する仲間 S P リーチ (キャラ B) 中に仲間キャラ B とともに行われる協力攻撃を「協力攻撃演出 (キャラ B) 」とし、仲間 S P リーチ (キャラ C) 中に仲間キャラ C とともに行われる協力攻撃を「協力攻撃演出 (キャラ C) 」とし、仲間 S P リーチ (キャラ D) 中に仲間キャラクタ「キャラ D 」とともに行われる協力攻撃を「協力攻撃演出 (キャラ D) 」として説明する。

【 0 2 1 4 】

図 2 9 (b) から図 2 9 (e) において「協力攻撃演出 (キャラ A) 」を説明する。

図 2 9 (b) で「協力攻撃演出 (キャラ A) 」が開始されると、図 2 9 (c) において、仲間キャラ C H - A (キャラ A) が敵キャラ C H 2 と戦い、勝利する毎に敵キャラ C H 2 の「オーラ」が当該変動アイコン 3 6 と合体して、当該変動アイコン 3 6 が変化する演出が行われる。

図 2 9 (b) ではデフォルト色 (白) だった当該変動アイコン 3 6 は、図 2 9 (c) では「青」に変化し、図 2 9 (d) では「緑」に変化し、図 2 9 (e) では「赤」に変化するなどする。もちろん、仲間キャラ C H - A (キャラ A) が敵に全く勝利できずに当該変動アイコン 3 6 がデフォルト色から変化しない場合もあれば、途中までの変化色までで変化が終了する場合もある。

「協力攻撃演出 (キャラ A) 」による当該変動アイコンの変化は、後述する図 4 1 のテーブルによる保留変化とは排他的に実行可能である。すなわち、「協力攻撃演出 (キャラ A) 」をおこなう場合には、図 4 1 に基づいた保留変化を行わないように制御することが出来る。

また、「協力攻撃演出 (キャラ A) 」による当該変動アイコンの変化は、後述する「桜保留演出」に対しても排他的に実行可能であり、両者が同時に実行されないように制御することが出来る。

「協力攻撃演出 (キャラ A) 」による当該変動アイコンの変化において、大当たりの場合には当該変動アイコンは 1 0 % の確率でデフォルトの「白」のままであり、2 0 % の確率で「青」に変化し、3 0 % の確率で「緑」に変化し、4 0 % の確率で「赤」に変化する。

ハズレの場合には、当該変動アイコンは、4 0 % の確率でデフォルトの「白」のままであり、3 0 % の確率で「青」に変化し、2 0 % の確率で「緑」に変化し、1 0 % の確率で「赤」に変化する。

【 0 2 1 5 】

「協力攻撃演出 (キャラ A) 」が終了すると、図 2 9 (f) で共闘 S P S P 演出 (キャ

10

20

30

40

50

ラ A) が実行される。

共闘 S P S P 演出は、自キャラクタと仲間キャラクタが共闘して敵キャラクタと戦う演出であり、共闘 S P S P 演出 (キャラ A) は、自キャラ C H 1 と仲間キャラ C H - A (キャラ A) とが共闘する演出である。

この「共闘 S P S P リーチ」の結末 (敵キャラクタとの戦いの勝敗) に従って、大当たり又はハズレが確定的に示される。

【 0 2 1 6 】

「協力攻撃演出 (キャラ A) 」からは、共闘 S P S P 演出に限らず、図 2 9 (g) にて、仲間キャラクタが登場せずに自キャラ C H 1 のみが登場する「成長 S P S P リーチ」、「超成長 S P S P リーチ」に発展し得る。

10

この「成長 S P S P リーチ」、「超成長 S P S P リーチ」の結末 (敵キャラクタとの戦いの勝敗) に従って大当たり又はハズレが確定的に示される。

「超成長 S P S P リーチ」は、「成長 S P S P リーチ」に比べて大当たり期待度が高く、「共闘 S P S P リーチ」は「超成長 S P S P リーチ」よりも期待度が高い。自キャラ C H 1 のみが登場するリーチに比べて、仲間キャラクタとの共闘が行われる「共闘 S P S P リーチ」のほうが、大当たり期待度が高く設定される。

【 0 2 1 7 】

なお、共闘 S P S P 演出 (キャラ A) や、その他「成長 S P S P リーチ」、「超成長 S P S P リーチ」には、仲間 S P S P 演出 (キャラ A) の「協力攻撃演出 (キャラ A) 」からのみ発展可能なのではない。

20

ところで、特に「共闘 S P S P リーチ」 (キャラ A) には、仲間 S P リーチ (キャラ A) からのみ発展可能であるのではない。

図 2 9 に示すように、図 2 8 (d) から仲間 S P リーチ (キャラ A) に発展せず、自キャラ C H 1 が単独で登場する S P リーチ (単独) に発展した場合であっても、その S P リーチ (単独) から「共闘 S P S P リーチ」 (キャラ A) に発展することが出来る。

【 0 2 1 8 】

図 3 0 は仲間 S P リーチ (キャラ B) に発展後の演出の流れを説明する図である。

図 3 0 (a) において、演出図柄 3 5 (右図柄、左図柄) は、装飾を伴わない態様となって画像表示装置 3 1 の上端の左右側に移動し (移行演出)、S P リーチ演出が開始される。

30

ここで開始される S P リーチ演出は、仲間 S P リーチ (キャラ B) である。

対峙している自キャラ C H 1 と敵キャラ C H 2 に加えて仲間キャラ C H - B (キャラ B) が登場し、仲間キャラ C H - B (キャラ B) のセリフとして「助太刀だ！」などのキャプションが表示される。

【 0 2 1 9 】

図 3 0 (b) から図 2 9 (e) において「協力攻撃演出 (キャラ B) 」を説明する。

図 3 0 (b) で「協力攻撃演出 (キャラ B) 」が開始されると、仲間キャラ C H - B (キャラ B) がルーレット R を攻撃して、表示内容を変化させる。

このルーレット R は、発展先の S P S P リーチを示すものであり、「協力攻撃演出 (キャラ B) 」は、発展先 S P S P リーチを遊技者に示す演出内容である。

40

仲間キャラ C H - B (キャラ B) の最初の攻撃によって図 3 0 (c) においてルーレット R に「成長」が表示される。これは「協力攻撃演出」の終了後に「成長 S P S P リーチ」に発展することを意味する。

【 0 2 2 0 】

さらに仲間キャラ C H - B (キャラ B) がルーレット R を攻撃すると、図 3 0 (d) において、ルーレット R に「超成長」が表示される。これは「協力攻撃演出」の終了後に「超成長 S P S P リーチ」に発展することを意味する。

さらに仲間キャラ C H - B (キャラ B) がルーレット R を攻撃すると、図 3 0 (e) において、ルーレット R に「共闘」が表示される。これは「協力攻撃演出」の終了後に「共闘 S P S P リーチ」に発展することを意味する。この「共闘 S P S P リーチ」は、仲間キ

50

キャラＣＨ－Ｂ（キャラＢ）と共闘する「共闘ＳＰＳＰリーチ（キャラＢ）」である。

【０２２１】

最終的に「共闘」までルーレットＲが進んだので、この変動では「協力攻撃演出」の終了後に「共闘ＳＰＳＰリーチ（キャラＢ）」に発展することが決定された。

なお、図３０の「協力攻撃演出（キャラＢ）」による発展先は一例であり、仲間キャラＣＨ－Ｂ（キャラＢ）がルーレットＲに対する攻撃回数によっては「成長ＳＰＳＰリーチ」、「超成長ＳＰＳＰリーチ」のいずれかに発展することが示され得る。また、仲間キャラＣＨ－Ｂ（キャラＢ）の攻撃によってルーレットＲの表示が変わらず、その結果「成長ＳＰＳＰリーチ」、「超成長ＳＰＳＰリーチ」、「共闘ＳＰＳＰリーチ」の何れに発展するのかが明示されないようにしてもよい。

10

「協力攻撃演出（キャラＢ）」が終了すると、その結果に従って、図３０（ｆ）に示すように「共闘ＳＰＳＰリーチ（キャラＢ）」に発展し、あるいは、図３０（ｇ）に示すように「成長ＳＰＳＰリーチ」、「超成長ＳＰＳＰリーチ」など、自キャラＣＨ１が単独で進行するその他のＳＰＳＰリーチに発展する。

このように、「協力攻撃演出（キャラＢ）」では発展先候補のＳＰＳＰリーチがルーレットＲ上に全て表示されており、明示された候補からどのＳＰＳＰリーチに発展するのを見守ることに楽しみを見いだすことが出来る。

ところで、特に「共闘ＳＰＳＰリーチ（キャラＢ）」には、この「協力攻撃演出（キャラＢ）」を含む仲間ＳＰリーチ（キャラＢ）からのみ発展可能なのではない。

図３０に示すように、図２８（ｄ）から仲間ＳＰリーチ（キャラＢ）に発展せず、自キャラＣＨ１が単独で登場するＳＰリーチ（単独）に発展した場合であっても、そのＳＰリーチ（単独）から直接「共闘ＳＰＳＰリーチ（キャラＢ）」に発展することが出来る。

20

【０２２２】

図３１は仲間ＳＰリーチ（キャラＣ）に発展後の演出の流れを説明する図である。

図３１（ａ）において、演出図柄３５（右図柄、左図柄）は、装飾を伴わない態様となって画像表示装置３１の上端の左右側に移動し（移行演出）、ＳＰリーチ演出が開始される。

ここで開始されるＳＰリーチ演出は、仲間ＳＰリーチ（キャラＣ）である。

対峙している自キャラＣＨ１と敵キャラＣＨ２に加えて仲間キャラＣＨ－Ｃ（キャラＣ）が登場し、仲間キャラＣＨ－Ｃ（キャラＣ）が、のセリフとして「助太刀いたす」などのキャプションが表示される。

30

図３１（ｂ）から図３１（ｅ）にて「協力攻撃演出（キャラＣ）」を説明する。

図３１（ｂ）で「協力攻撃演出（キャラＣ）」が開始されたあと、図３１（ｃ）において仲間キャラＣＨ－Ｃ（キャラＣ）ＣＨと自キャラＣＨ１が協力して、画面内の「共闘」、「成長」、「超成長」などが表示されたアイコンのストックを開始する。

アイコンは発展先のＳＰＳＰリーチを示すものであり、「協力攻撃演出（キャラＣ）」は、発展先ＳＰＳＰリーチを遊技者に示す演出内容である。

【０２２３】

仲間キャラＣＨ－Ｃ（キャラＣ）と自キャラＣＨ１が「成長」アイコンをストックすると、「協力攻撃演出」の終了後に「成長ＳＰＳＰリーチ」に発展する。

40

仲間キャラＣＨ－Ｃ（キャラＣ）と自キャラＣＨ１が「超成長」アイコンをストックすると、「協力攻撃演出」の終了後に「超成長ＳＰＳＰリーチ」に発展する。

仲間キャラＣＨ－Ｃ（キャラＣ）と自キャラＣＨ１が「共闘」アイコンをストックすると、「協力攻撃演出」の終了後に「共闘ＳＰＳＰリーチ」に発展する。

【０２２４】

図３１（ｄ）で、仲間キャラＣＨ－Ｃ（キャラＣ）と自キャラＣＨ１が「共闘」アイコンをストックしたので、この変動では「協力攻撃演出」の終了後に「共闘ＳＰＳＰリーチ（キャラＣ）」に発展することが決定された。

なお、図３１の「協力攻撃演出（キャラＣ）」による発展先は一例であり、仲間キャラＣＨ－Ｃ（キャラＣ）が「成長」アイコンあるいは「超成長」アイコンをストックすると

50

で、「成長 S P S P リーチ」、「超成長 S P S P リーチ」のいずれかに発展することが示される。

「協力攻撃演出（キャラ C）」が終了すると、その結果に従って、図 3 1（e）に示すように「共闘 S P S P リーチ」（キャラ C）に発展し、あるいは、図 3 0（f）に示すように「成長 S P S P リーチ」、「超成長 S P S P リーチ」など、自キャラ C H 1 が単独で進行するその他の S P S P リーチに発展する。

【0225】

ところで、特に「共闘 S P S P リーチ」（キャラ D）」には、このキャラ D 連打演を含む仲間 S P リーチ（キャラ D）からのみ発展可能であるのではない。

図 3 1 に示すように、図 2 8（d）から仲間 S P リーチ（キャラ C）に発展せず、自キャラ C H 1 が単独で登場する S P リーチ（単独）に発展した場合であっても、その S P リーチ（単独）から直接「共闘 S P S P リーチ」（キャラ C）」に発展することが出来る。

また、図 3 1（c）において「共闘」、「成長」、「超成長」など、発展可能な S P S P リーチに対応するアイコンが全て表示されているが、それに限らない。

例えば、最初 1 つだけのアイコンが表示されている状態で、仲間キャラ C H - C（キャラ C）がアイコンをストックすると、その度に新しいアイコンが出現して仲間キャラ C H - C（キャラ C）がストックしていくようにしてもよい。最後に、仲間キャラ C H - C（キャラ C）がストックしたアイコンに対応する S P S P リーチに発展するのである。

このようにすることで、遊技者は、発展先候補の S P S P リーチの全てを分からない状態で演出を見守ることとなり、スリルと期待を感じながら遊技を楽しむことが出来る。

全ての発展先候補の S P S P リーチがルーレット R 上に表示されていることで、明示された候補からどの S P S P リーチに発展するのを見守ることに楽しみを見いださう「協力攻撃演出（キャラ B）」とは異なる意味がある。

【0226】

図 3 2 は仲間 S P リーチ（キャラ D）に発展後の演出の流れを説明する図である。

図 3 2（a）において、演出図柄 3 5（右図柄、左図柄）は、装飾を伴わない態様となって画像表示装置 3 1 の上端の左右側に移動し（移行演出）、S P リーチ演出が開始される。

ここで開始される S P リーチ演出は、仲間 S P リーチ（キャラ D）である。

対峙している自キャラ C H 1 と敵キャラ C H 2 に加えて仲間キャラ C H - D（キャラ D）が登場し、仲間キャラ C H - D（キャラ D）が、のセリフとして「戦うわ！」などのキャプションが表示される。

図 3 2（b）から図 3 2（e）で「協力攻撃演出（キャラ D）」を説明する。

図 3 2（b）で「協力攻撃演出（キャラ D）」が開始されたあと、図 3 2（c）で仲間キャラ C H - D（キャラ D）が画面内のアイコンのストックを開始する。

図 3 2（d）、図 3 2（e）において、仲間キャラ C H - D（キャラ D）がアイコンをストックすることで、後の連打演出で使用する連打ポイントが貯められ、ポイントに対応した演出ボタン 8 を模したアイコンが大量に画面内に並べられる。

演出ボタン 8 を模したアイコンの数すなわち連打ポイントの大小は、大当たり期待度を示す。この変動が大当たりに当選している場合には、演出ボタン 8 を模したアイコンの数が増え、ハズレの場合にはアイコンの数は少なくなる。

【0227】

このようにして「協力攻撃演出（キャラ D）」が終了すると、S P S P リーチ演出前半の演出として、図 3 2（f）～（h）の「キャラ D 連打演出」が行われる。

「キャラ D 連打演出」は、「協力攻撃演出（キャラ D）」で貯められた連打ポイントの分だけ演出ボタン 8 の連打操作を行うことができる演出である。

【0228】

図 3 2（f）で「キャラ D 連打演出」が開始されると、図 3 2（g）でボスの登場し、「VS ボス」などのキャプションが表示され、図 3 2（h）で、「連打して敵を倒せ！」というキャプションが表示されるとともに、遊技者による演出ボタン 8 の連打操作が受

10

20

30

40

50

け付けられる。

演出ボタン 8 を 1 回操作するたびにアイコンが一つ減っていき、全てのアイコン表示がなくなること、あるいは「キャラ D 連打演出」の開始後所定期間が経過することで、「キャラ D 連打演出」は終了となる。

終了時にルーレット R によって、「共闘 S P S P リーチ」に発展するか、「成長 S P S P リーチ」、「超成長 S P S P リーチ」など、自キャラ C H 1 が単独で進行するその他の S P S P リーチに発展するかを示す発展用アイコンが停止する。

【 0 2 2 9 】

なお、この「キャラ D 連打演出」によってボス敵との決着がつく（この変動の大当たり又はハズレが確定的に示される）のではない。

「キャラ D 連打演出」が終了すると、図 3 2 (i) に示すように「共闘 S P S P リーチ」(キャラ D) に発展し、あるいは、図 3 2 (j) に示すように「成長 S P S P リーチ」、「超成長 S P S P リーチ」など、自キャラ C H 1 が単独で進行するその他の S P S P リーチに発展する。

【 0 2 3 0 】

ところで、特に「共闘 S P S P リーチ」(キャラ D) には、この「キャラ D 連打演出」を含む仲間 S P リーチ(キャラ D) からのみ発展可能であるのではない。

図 3 2 に示すように、図 2 8 (d) から、「協力攻撃演出(キャラ D)」を含む仲間 S P リーチ(キャラ D) に発展せず、自キャラ C H 1 が単独で登場する S P リーチ(単独)に発展した場合であっても、その S P リーチ(単独)から直接「共闘 S P S P リーチ」(キャラ D) に発展することが出来る。

しかし、「協力攻撃演出(キャラ D)」を含む仲間 S P リーチ(キャラ D) を経由して「共闘 S P S P リーチ」(キャラ D) に発展するには、「共闘 S P S P リーチ」(キャラ D) の前半(前段)として、必ず上記の「キャラ D 連打演出」が行われる。

【 0 2 3 1 】

図 2 8 (d) から「協力攻撃演出(キャラ D)」が開始されると、仲間キャラ C H - D (キャラ D) に関する演出が行われていることを示す「キャラ D 共闘中！」などの帯表示が行われる。

この「キャラ D 共闘中！」の帯表示は、図 2 8 (d) ~ 図 2 8 (h) における「キャラ D 連打演出」の実行中、そこから発展した図 2 8 (i) におけるキャラ D との「共闘 S P S P リーチ」演出の実行中にまで継続して実行可能である。

後に図 3 6 を用いて説明するようにキャラ D との「共闘 S P S P リーチ」において、「キャラ D 共闘中！」の帯表示は表示され続け、「キャラ D 連打演出」後の「共闘 S P S P リーチ」発展直後、ボタン操作を伴う当落分岐演出の実行直前、当落分岐演出実行後の図柄仮停止時、図柄確定時まで継続して行うことが出来る。

「キャラ D 共闘中！」の帯表示は、「キャラ D 連打演出」後の「共闘 S P S P リーチ」発展直後に非表示となっても良いし、ボタン操作を伴う当落分岐演出実行直前に非表示となっても良いし、当落分岐演出実行後に図柄が仮停止したときに非表示となっても良いし、図柄確定時に非表示と成っても良い。

そして、「キャラ D 連打演出」を行わず、図 3 8 (k) の S P リーチ(単独)から「共闘 S P S P リーチ」発展した場合でも、キャラ D との「共闘 S P S P リーチ」において「キャラ D 共闘中！」の帯表示を表示する。「キャラ D 共闘中！」の帯表示は、キャラ D が最初に出現する「協力攻撃演出(キャラ D)」開始時前後から(図 3 2 (a) 又は図 3 2 (b) から)行われても良い。

【 0 2 3 2 】

このように、「協力攻撃演出(キャラ D)」を含む仲間 S P リーチ(キャラ D) を経由して「共闘 S P S P リーチ」(キャラ D) に発展しても、仲間 S P リーチ(キャラ D) を経由せずに S P リーチ(単独)から「共闘 S P S P リーチ」(キャラ D) に発展しても、「共闘 S P S P リーチ」(キャラ D) で行われる当落演出(決め演出、図柄仮停止)後には同じ演出が行われる。

10

20

30

40

50

「協力攻撃演出（キャラＤ）」を含む仲間ＳＰリーチ（キャラＤ）を経由しても、経由せずとも、特定のタイミング（前者の場合における例えば「キャラＤ連打演出」の後、ＳＰＳＰ演出の決め演出の実行後、図柄仮確定後）には「キャラＤ共闘中！」の帯表示が終了した同じ演出が行われていることになる。

【０２３３】

図３３は、自キャラクタが単独で登場するＳＰリーチの演出の流れを説明する図である。

図２９（ｈ）、図３０（ｈ）、図３１（ｇ）、図３２（ｋ）でＳＰリーチの発展したあと、図３３（ａ）において、敵キャラＣＨ２とともに「敵を捕らえろ」などのキャプションが表示される。

さらに、図３３（ｂ）において、自キャラＣＨ１とともに「敵はどこじゃ？」などのキャプションが表示され、自キャラＣＨ１と敵キャラＣＨ２との対決が行われることが示される。

10

【０２３４】

この変動が、ＳＰＳＰリーチに発展するか、あるいはハズレとなる場合には、図３３（ｃ）に示すように、自キャラＣＨ１とともに「敵が逃げた！」などのキャプションが表示され、演出図柄３５は、ハズレ態様で仮停止し、図３３（ｄ）では、ハズレ態様で仮停止する演出図柄３５のみが表示される。

この変動がＳＰＳＰリーチに発展する場合には、図２９、図３０、図３１、図３２に進み、ハズレの場合には図３５に進む。

この変動が、このまま大当たりとなる場合には、図３３（ｅ）に示すように、自キャラＣＨ１及び敵キャラＣＨ２とともに「敵を捕らえた！」などのキャプションが表示され、演出図柄３５は、大当たり態様で仮停止し、図３３（ｆ）では、大当たり態様で仮停止する演出図柄３５のみが表示される。この変動が大当たりの場合には、図３４に進む。

20

【０２３５】

図３４は、ＳＰリーチが大当たりとなる場合の演出の流れを示す図である。

図３４（ａ）は、図３３（ｆ）から引き続く演出図柄３５の仮停止表示を示している。

図３４（ｂ）において、演出図柄３５が再変動を開始し（奥行き方向に遠ざかる動きを開始）、演出図柄３５は最終的に図３４（ｃ）において視認不能な状態となる。

【０２３６】

この変動表示が再変動（昇格）を伴う場合には、演出図柄３５は、図３４（ｄ）において遊技者に対して手前方向に移動（接近）して再び視認可能となったときに他の態様（例えば、「５」「５」「５」の確変図柄）に変化して、仮停止される。

30

【０２３７】

そして、変動時間の終了（特別図柄の変動停止）に伴い、図３４（ｅ）において、演出図柄３５は確定停止される。

この変動表示が再変動（昇格）を伴わない場合、演出図柄３５は、図３４（ｆ）において遊技者に対して手前方向に移動（接近）して再び視認可能となったときに、図３４（ａ）の出目から変化することなく（昇格に失敗し）、仮停止される。

そして、変動時間の終了（特別図柄の変動停止）に伴い、図３４（ｇ）において、演出図柄３５は確定停止される。

40

【０２３８】

図３５は、ＳＰリーチがハズレとなる場合の演出の流れを示す図である。

図３５（ａ）は、図３３（ｄ）から引き続く演出図柄３５の仮停止表示を示している。

図３５（ｂ）において、演出図柄３５を残して、画面の転換演出が行われる。例えば、転換演出として、画面がブラックアウトする。

そして、図３５（ｃ）において、ブラックアウトが終了すると、演出画面が（変動開始時の）通常演出画面に戻されるとともに、演出図柄３５も装飾を施した態様に戻された状態で揺動表示される。

【０２３９】

50

その後、変動時間の終了（特別図柄の変動停止）に伴い、図 3 5（d）に示すように、演出図柄 3 5 は、ハズレ態様（「4」「5」「4」）で確定停止される。

このように、本実施形態の遊技機では、S P リーチの終了を契機に、大きな演出図柄 3 5 がキャラクタ等のない状態で停止（ハズレ）する。その後、転換演出として画面がブラックアウトし、ブラックアウトの後に演出画面が通常画面（リーチ発展前の画面）に復帰すると、演出図柄 3 5 は装飾付の状態に戻り、確定する。

【0240】

図 3 6 は、「共闘 S P S P リーチ」の演出の流れを示す図である。図 3 6 では、「共闘 S P S P リーチ」（キャラ D）の例を用いて説明する。仲間キャラクタが異なる「共闘 S P S P リーチ」（キャラ D）では登場する敵キャラも異なるが、基本的に何れの「共闘 S P S P リーチ」（キャラ D）も類似した内容を有すると言ってよい。

10

図 2 9（f）、図 3 0（f）、図 3 1（e）、図 3 1（i）から引き続き、図 3 6（a）において「共闘 S P S P リーチ」演出に発展する。

図 3 2 において説明したように、キャラ D との「共闘 S P S P リーチ」の発展直後において、キャラ D 連打演出から続いている「ボタン操作を伴う当落分岐演出実行直前」の帯表示が表示されている。

【0241】

図 3 6（b）において、敵キャラ C H 2 に対して、自キャラ C H 1、仲間キャラ C H - D（キャラ D）が対峙して、バトルが開始される。

この時点で「キャラ D 共闘中！！」の帯表示は消去されてもよいし、表示が継続してもよい。

20

図 3 6（c - 1）において、自キャラ C H 1、仲間キャラ C H - D（キャラ D）が敵キャラ C H 2 に対して先制攻撃を行う演出が行われる。

図 3 6（c - 2）において、敵キャラ C H 2 が、自キャラ C H 1、仲間キャラ C H - D（キャラ D）に対して先制攻撃を行う演出を示している。

図 3 6（c - 1）の自キャラ先制攻撃の演出は、高期待度の変動演出パターンに対応して行われ、図 3 6（c - 2）の敵キャラ先制攻撃の演出は、高期待度の変動演出パターンに対応して行われる。

図 3 6（c - 1）、図 3 6（c - 2）の時点で「キャラ D 共闘中！！」の帯表示は消去されてもよいし、表示が継続してもよい。

30

【0242】

次に、図 3 6（d）においてボタン演出が行われる。ボタン演出では、演出ボタン画像 8 0 と、残り時間ゲージ 8 1 が画像表示装置 3 1 に表示される。

本実施形態では、この時点で「キャラ D 共闘中！！」の帯表示は消去される。しかし、そのまま表示を継続してもよい。

【0243】

行われている変動が、ハズレの示唆からの復活を経ることなく直接大当たりとなる場合、演出ボタン 8 が操作されると、図 3 6（e）において当たり動作演出として確定ギミック 3 2 が作動する。

そして、当たり動作演出後、確定ギミック 3 2 が原点位置に復帰した後、図 3 6（f）に示す勝利演出が行われる。

40

勝利演出では、演出図柄 3 5 A は当たり態様で仮停止される。それとともに、自キャラ C H 1、仲間キャラ C H - D（キャラ D）が敵キャラ C H 2 をやっつける様子が表示される。

【0244】

行われている変動が、ハズレあるいはハズレの示唆から復活して大当たりとなる場合、演出ボタン 8 が操作によっても、図 3 6（g）において、当たり確定を示す確定ギミック 3 2 が作動（落下）せず、さらに図 3 6（h）において自キャラ C H 1、仲間キャラ C H - D（キャラ D）が敗北する様子とともに演出図柄がハズレ態様で仮停止される。

図 3 6（d）の時点で表示が継続していた「キャラ D 共闘中！！」の帯表示はこの時点

50

で消去されてもよく、図 3 8、図 3 9 に示す図柄の確定停止まで表示が継続してもよい。

なお、この変動がハズレ示唆から復活する演出を伴う場合には、ハズレ態様で演出図柄 3 5 が仮停止した状態から、確定ギミック 3 2 が作動する。

【 0 2 4 5 】

図 3 7 は、S P S P リーチ（単独）の演出の流れを示す図である。

図 2 9（g）、図 3 0（g）、図 3 1（f）、図 3 1（j）から引き続き、図 3 7（a）において S P S P リーチ演出に発展する。

図 3 7（b）において、敵キャラ C H 2 に対して自キャラ C H 1 が対峙して、バトルが開始される。

図 3 7（c - 1）において、自キャラ C H 1 が敵キャラ C H 2 に対して先制攻撃を行う演出が行われる。

10

図 3 7（c - 2）において、敵キャラ C H 2 が、自キャラ C H 1 に対して先制攻撃を行う演出を示している。

図 3 7（c - 1）の自キャラ先制攻撃の演出は、高期待度の変動演出パターンに対応して行われ、図 3 7（c - 2）の敵キャラ先制攻撃の演出は、高期待度の変動演出パターンに対応して行われる。

【 0 2 4 6 】

次に、図 3 7（d）においてボタン演出が行われる。ボタン演出では、演出ボタン画像 8 0 と、残り時間ゲージ 8 1 が画像表示装置 3 1 に表示される。

【 0 2 4 7 】

20

行われている変動が、ハズレの示唆からの復活を経ることなく直接大当たりとなる場合、演出ボタン 8 が操作されると、当たり動作演出として確定ギミック 3 2 が作動する。

そして、当たり動作演出後、確定ギミック 3 2 が原点位置に復帰した後、図 3 7（f）に示す勝利演出が行われる。

勝利演出では、演出図柄 3 5 A は当たり態様で仮停止される。それとともに、自キャラ C H 1 が敵キャラ C H 2 をやっつける様子が表示される。

【 0 2 4 8 】

行われている変動が、ハズレあるいはハズレの示唆から復活して大当たりとなる場合、演出ボタン 8 が操作によっても、図 3 7（g）において、当たり確定を示す確定ギミック 3 2 が作動（落下）せず、さらに図 3 6（h）において自キャラ C H 1 が敗北する様子とともに演出図柄がハズレ態様で仮停止される。

30

なお、この変動が、ハズレ示唆から復活する演出を伴う場合には、ハズレ態様で演出図柄 3 5 が仮停止した状態から、確定ギミック 3 2 が作動する。

【 0 2 4 9 】

図 3 8 は、S P リーチが大当たりとなる場合の演出の流れを示す図である。

図 3 6、図 3 7 から引き続くものであり、「共闘 S P S P リーチ」、自キャラクタ単独で行われる S P S P リーチに共通した演出の流れである。

図 3 8（a）は、図 3 6（f）、図 3 7（f）から引き続く演出図柄 3 5 の仮停止表示を示している。

図 3 8（b）において、演出図柄 3 5 が再変動を開始し（奥行き方向に遠ざかる動きを開始）、演出図柄 3 5 は最終的に図 3 4（c）において視認不能な状態となる。

40

【 0 2 5 0 】

この変動表示が再変動（昇格）を伴う場合には、演出図柄 3 5 は、図 3 4（d）において遊技者に対して手前方向に移動（接近）して再び視認可能となったときに他の態様（例えば、「5」「5」「5」の確変図柄）に変化して、仮停止される。

【 0 2 5 1 】

そして、変動時間の終了（特別図柄の変動停止）に伴い、図 3 4（e）において、演出図柄 3 5 は確定停止される。

この変動表示が再変動（昇格）を伴わない場合、演出図柄 3 5 は、図 3 4（f）において遊技者に対して手前方向に移動（接近）して再び視認可能となったときに、図 3 4（a

50

）の出目から変化することなく（昇格に失敗し）、仮停止される。

そして、変動時間の終了（特別図柄の変動停止）に伴い、図 3 4（g）において、演出図柄 3 5 は確定停止される。

【 0 2 5 2 】

図 3 9 は、S P リーチがハズレとなる場合の演出の流れを示す図である。

図 3 5（a）は、図 3 6（h）、図 3 7（h）から引き続く演出図柄 3 5 の仮停止表示を示している。

図 3 5（b）において、演出図柄 3 5 を残して、画面の転換演出が行われる。例えば、転換演出として、画面がブラックアウトする。

そして、図 3 5（c）において、ブラックアウトが終了すると、演出画面が（変動開始時の）通常演出画面に戻されるとともに、演出図柄 3 5 も装飾を施した態様に戻された状態で揺動表示される。

【 0 2 5 3 】

その後、変動時間の終了（特別図柄の変動停止）に伴い、図 3 5（d）に示すように、演出図柄 3 5 は、ハズレ態様（「4」「5」「4」）で確定停止される。

このように、本実施形態の遊技機では、S P リーチの終了を契機に、大きな演出図柄 3 5 がキャラクタ等のない状態で停止（ハズレ）する。その後、転換演出として画面がブラックアウトし、ブラックアウトの後に演出画面が通常画面（リーチ発展前の画面）に復帰すると、演出図柄 3 5 は装飾付の状態に戻り、確定する。

【 0 2 5 4 】

[当該変動アイコンの変化演出]

次に、本実施形態の遊技機で行われる当該変動アイコン（保留アイコン）の変化演出を説明する。

（ 1 ）当該アイコン切断変化演出

本実施形態の遊技機では、以下に説明する 2 種類の当該変動アイコン 3 6 の変化演出が行われる。一つは当該変動アイコンを刀で切ることによって当該変動アイコン 3 6 の態様を変化させる保留変化演出である。

図 4 0 は、当該アイコン切断変化演出の一例を示す図である。

当該アイコン切断変化演出は、始動入賞時に行われた保留変化決定処理において保留変化演出を行うことが確定している場合に実行可能である。

図 4 0（a）において、例えば当該変動アイコン 3 6 が緑色となっているときに、刀画像 3 7 が表示され、当該アイコン切断変化演出が開始される。

図 4 0（b）において、刀画像 3 7 が当該変動アイコン 3 6 に切りつけ、「ズババ」の効果音及び文字画像 3 8 が表示されるとともに、当該変動アイコン 3 6 が切断されようとする。

そのまま図 4 0（c）において、「バッサリ」の効果音及び文字画像 3 8 が表示されると、当該変動アイコン 3 6 が切断される。

そして、図 4 0（d）において、当該変動アイコン 3 6 は「赤」となって変化成功となり、保留変化演出が行われる。

それに対して、図 4 0（b）のあと、図 4 0（e）のように「バッサリ」の効果音及び文字画像 3 8 が表示されない場合には、図 4 0（f）のように当該変動アイコン 3 6 が切断されず当該変動アイコン 3 6 は「緑」のままであり、変化失敗となり、保留変化演出が行われない。

【 0 2 5 5 】

当該アイコン切断変化演出は、図 4 1 に示すテーブルに従って行うことが出来る。

なお、実質的な当該変動アイコンの変化演出である上記の「協力攻撃演出（キャラ A）」が行われる場合には、当該アイコン切断変化演出を行わないようにすることが出来る。すなわち、「協力攻撃演出（キャラ A）」の当該変動アイコン変化と当該アイコン切断変化演出による当該変動アイコン変化とは互いに排他的に行い得る。

【 0 2 5 6 】

10

20

30

40

50

図 4 1 は、始動入賞時に行われた保留変化決定処理において保留変化演出の実行が確定している場合の保留変化シナリオテーブルを示す図である。

図 4 1 では、保留変化の開始色は、「青」、「緑」、「赤」となっているが、デフォルトの「白」から開始されても当然よい。

ノーマルリーチ中には 10 % の確率で変化シナリオに規定される保留変化演出が行われ、S プリーチ中には 50 % の確率で変化シナリオに規定される保留変化演出が行われ、S P S プリーチ中には 90 % の確率で変化シナリオに規定される保留変化演出が行われる。

まず、大当たりとなる場合の保留変化態様を説明する。ノーマルリーチから当たりとなる場合、開始色は「青」である。40 % の確率で、当該変動アイコンがノーマルリーチ中に「青」に維持される変化シナリオ 1 が選択され、60 % の確率で、当該変動アイコンがノーマルリーチ中に「緑」に維持される変化シナリオ 2 が選択される。

【 0 2 5 7 】

S プリーチから当たりとなる場合で、開始色が「青」の場合、10 % の確率で、当該変動アイコンが、ノーマルリーチ中、S プリーチ中に「青」に維持される変化シナリオ 3 が選択され、20 % の確率で、当該変動アイコンが、ノーマルリーチ中には「青」に維持され、S プリーチ中に「緑」に変化する変化シナリオ 4 が選択され、25 % の確率で、当該変動アイコンがノーマルリーチ中に「緑」に変化し、S プリーチ中に「緑」に維持される変化シナリオ 5 が選択され、45 % の確率で、当該変動アイコンが、ノーマルリーチ中に「緑」に変化し、S プリーチ中に「赤」に変化する変化シナリオ 6 が選択される。

S プリーチから当たりとなる場合で、開始色が「緑」の場合、20 % の確率で、当該変動アイコンがノーマルリーチ中、S プリーチ中に「緑」に維持される変化シナリオ 7 が選択され、80 % の確率で、当該変動アイコンが、ノーマルリーチ中に「緑」に維持され、S プリーチ中に「赤」に変化する変化シナリオ 8 が選択される。

【 0 2 5 8 】

S P S プリーチから当たりとなる場合で、開始色が「青」の場合、4 % の確率で、当該変動アイコンが、ノーマルリーチ中、S プリーチ中、S P S プリーチ中に「青」に維持される変化シナリオ 9 が選択され、6 % の確率で、当該変動アイコンがノーマルリーチ中、S プリーチ中には「青」に維持され、S P S プリーチ中に「緑」に変化する変化シナリオ 10 が選択される。

また、9 % の確率で、当該変動アイコンがノーマルリーチ中には「青」に維持され、S プリーチ中に「緑」に変化し、S P S プリーチ中に「緑」に維持される変化シナリオ 11 が選択され、11 % の確率で、当該変動アイコンがノーマルリーチ中に「緑」に変化し、S プリーチ中、S P S プリーチ中には「緑」に維持される変化シナリオ 12 が選択される。

また、30 % の確率で、当該変動アイコンがノーマルリーチ中に「緑」に変化し、S プリーチ中に「赤」に変化し、S P S プリーチ中には「赤」に維持される変化シナリオ 13 が選択される。

また、40 % の確率で、当該変動アイコンがノーマルリーチ中に「緑」に変化し、S プリーチ中に「赤」に変化し、S P S プリーチ中に「金」に変化する変化シナリオ 14 が選択される。

【 0 2 5 9 】

S P S プリーチから当たりとなる場合で、開始色が「緑」の場合、30 % の確率で、当該変動アイコンが、ノーマルリーチ中には「緑」に維持され、S プリーチ中に「赤」に変化し、S P S プリーチ中には「赤」に維持される変化シナリオ 15 が選択され、70 % の確率で、当該変動アイコンが、ノーマルリーチ中には「緑」に維持され、S プリーチ中に「赤」に変化し、S P S プリーチ中に「金」に変化される変化シナリオ 16 が選択される。

【 0 2 6 0 】

S P S プリーチから当たりとなる場合で、開始色が「赤」の場合、40 % の確率で、当該変動アイコンが、ノーマルリーチ中、S プリーチ中、S P S プリーチ中に「赤」に維持される変化シナリオ 17 が選択され、60 % の確率で、当該変動アイコンが、ノーマルリーチ中、S プリーチ中に「赤」に維持され、S P S プリーチ中に「金」に変化する変化シ

10

20

30

40

50

ナリオ 18 が選択される。

【0261】

ハズレとなる場合の保留変化態様を説明する。

ノーマルリーチからハズレとなる場合、開始色は「青」である。60%の確率で、当該変動アイコンがノーマルリーチ中に「青」に維持される変化シナリオ21が選択され、40%の確率で、当該変動アイコンがノーマルリーチ中に「緑」に維持される変化シナリオ22が選択される。

【0262】

S Pリーチからハズレとなる場合で、開始色が「青」の場合、45%の確率で、当該変動アイコンが、ノーマルリーチ中、S Pリーチ中に「青」に維持される変化シナリオ23が選択され、25%の確率で、当該変動アイコンが、ノーマルリーチ中には「青」に維持され、S Pリーチ中に「緑」に変化する変化シナリオ24が選択され、20%の確率で、当該変動アイコンがノーマルリーチ中に「緑」に変化し、S Pリーチ中に「緑」に維持される変化シナリオ25が選択され、10%の確率で、当該変動アイコンが、ノーマルリーチ中に「緑」に変化し、S Pリーチ中に「赤」に変化する変化シナリオ26が選択される。

10

S Pリーチからハズレとなる場合で、開始色が「緑」の場合、80%の確率で、当該変動アイコンがノーマルリーチ中、S Pリーチ中に「緑」に維持される変化シナリオ27が選択され、20%の確率で、当該変動アイコンが、ノーマルリーチ中に「緑」に維持され、S Pリーチ中に「赤」に変化する変化シナリオ28が選択される。

【0263】

20

S P S Pリーチからハズレとなる場合で、開始色が「青」の場合、40%の確率で、当該変動アイコンが、ノーマルリーチ中、S Pリーチ中、S P S Pリーチ中に「青」に維持される変化シナリオ29が選択され、30%の確率で、当該変動アイコンがノーマルリーチ中、S Pリーチ中には「青」に維持され、S P S Pリーチ中に「緑」に変化する変化シナリオ30が選択される。

また、11%の確率で、当該変動アイコンがノーマルリーチ中には「青」に維持され、S Pリーチ中に「緑」に変化し、S P S Pリーチ中に「緑」に維持される変化シナリオ31が選択され、9%の確率で、当該変動アイコンがノーマルリーチ中に「緑」に変化し、S Pリーチ中S P S Pリーチ中には「緑」に維持される変化シナリオ32が選択される。

【0264】

30

また、6%の確率で、当該変動アイコンがノーマルリーチ中に「緑」に変化し、S Pリーチ中に「赤」に変化し、S P S Pリーチ中には「赤」に維持される変化シナリオ33が選択される。

また、4%の確率で、当該変動アイコンがノーマルリーチ中に「緑」に変化し、S Pリーチ中に「赤」に変化し、S P S Pリーチ中に「金」に変化する変化シナリオ34が選択される。

【0265】

S P S Pリーチからハズレとなる場合で、開始色が「緑」の場合、70%の確率で、当該変動アイコンが、ノーマルリーチ中には「緑」に維持され、S Pリーチ中に「赤」に変化し、S P S Pリーチ中には「赤」に維持される変化シナリオ35が選択され、30%の確率で、当該変動アイコンが、ノーマルリーチ中には「緑」に維持され、S Pリーチ中に「赤」に変化し、S P S Pリーチ中に「金」に変化される変化シナリオ36が選択される。

40

【0266】

S P S Pリーチからハズレとなる場合で、開始色が「赤」の場合、60%の確率で、当該変動アイコンが、ノーマルリーチ中、S Pリーチ中、S P S Pリーチ中に「赤」に維持される変化シナリオ37が選択され、40%の確率で、当該変動アイコンが、ノーマルリーチ中、S Pリーチ中に「赤」に維持され、S P S Pリーチ中に「金」に変化する変化シナリオ38が選択される。

なお、図43に示す当該保留の変化はあくまで一例あり、より細かく変動開始時、リーチ前、リーチ後、リーチ中、S Pリーチ前半、S Pリーチ後半、S P S Pリーチ前半、S

50

ＰＳＰリーチ後半の何れかのタイミングで発生し得るようにしてもよい。

【０２６７】

当該アイコン切断変化演出は、上記した図４１の保留変化シナリオテーブルに基づいて行われるものである。

図４１に示す保留変化シナリオにおいて、ノーマルリーチ中には１５％の確率で成功する当該アイコン切断変化演出が行われ、１０％の確率で失敗する当該アイコン切断変化演出が行われる。残りは当該アイコン切断変化演出が行われない場合である。

ＳＰリーチ中には、２０％の確率で成功する当該アイコン切断変化演出が行われ、５％の確率で失敗する当該アイコン切断変化演出が行われる。残りは当該アイコン切断変化演出が行われない場合である。

10

ＳＰＳＰリーチ中には、３０％の確率で成功する当該アイコン切断変化演出が行われ、２％の確率で失敗する当該アイコン切断変化演出が行われる。残りは当該アイコン切断変化演出が行われない場合である。

従って、ＳＰリーチ以降において、「ズババ」と切りつけられた当該変動アイコン３６が「バッサリ」と切断されて表示変化が成功する（成功する当該アイコン切断変化演出が行われる）可能性が高くなる。

【０２６８】

もう一つの当該保留アイコンの変化演出として桜保留（花びら保留）演出がある。

（２）「桜保留演出」

図４２は、「桜保留演出」における当該変動アイコンの変化態様を概説する図である。

20

「桜保留演出」が実行されると、当該変動アイコン３６は桜の花びらをかたどった態様（花びら保留アイコン３６Ｓ）に変更される。

図４２に示すように、花びら保留アイコン３６Ｓの初期態様では、ピンク色に色づいた花びらは例えば１枚である。その後、色づく花びらの枚数が２枚から５枚まで変化する変化演出が行われる。もちろん、色づく花びらが初期態様の１枚から変化しない場合もある。色づく枚数が増えるほどに大当たり期待度が上昇する。色づく花びらの枚数が最大の５枚まで変化しても、色づいた花びらの枚数に準拠した期待度を示すのみである。また、上記の当該アイコン切断変化演出についても同様で、変化後の色に準拠した期待度を示すのみである。

それに対して、本実施形態の遊技機の特徴として、特定条件下で花びら保留アイコン３６Ｓの色づく花びらが５枚となると、示される期待度が大幅に上昇する。特定の条件とは「邪星ゾーン」と呼ばれる演出ゾーンに滞在していることである。

30

「邪星ゾーン」それ自体も高期待度の演出ではなく、「桜保留演出」も基本的には色付いた花びらの枚数に準拠した期待度を示すのみである。

しかし、「邪星ゾーン」中に「桜保留演出」が行われ、かつ最大の５枚の花びらが色づく、高期待度の「桜満開演出」が行われ、「超成長ＳＰＳＰリーチ」など高期待度のリーチ演出に繋がる。

【０２６９】

なお、大当たり、ハズレに係わらず、当該変動がノーマルリーチまで発展する場合は１０％の確率で「邪星ゾーン」が実行され、当該変動がＳＰリーチまで発展する場合は２０％の確率で「邪星ゾーン」が実行され、当該変動が「桜満開演出」を含まないＳＰＳＰリーチであれば１０％の確率で「邪星ゾーン」が実行され、「桜満開演出」を含むＳＰＳＰリーチであれば、１００％の確率で「邪星ゾーン」が実行される。

40

当該変動が大当たりになる場合、ＳＰＳＰリーチにまで発展する可能性が高く、当該変動がハズレとなる場合、ＳＰリーチにまで発展する可能性が高い。

「邪星ゾーン」は、ＳＰＳＰリーチと比較してハズレとなりやすいＳＰリーチでより実行されやすい予告演出である。すなわち、「邪星ゾーン」は信頼度（期待度）が低めに設定された演出である。ただし、「桜満開演出」が行われるＳＰＳＰリーチにおいては１００％選択されるので、その場合は高信頼度の演出として実行されることになる。

【０２７０】

50

総体的に「邪星ゾーン」は、「桜保留演出」に比べて信頼度が高い演出である

あるいは、逆に「桜保留演出」のほうが「邪星ゾーン」よりも総体的に信頼度が高い演出であってもよい。

【0271】

図43は、「邪星ゾーン」中に行われる「桜保留演出」を説明する図である。

例えば、図43(a)に示すSPリーチが行われている。ノーマルリーチやリーチ前で

図43(b)において邪星Yが現れ、それが画面全体を覆うと、図43(c)で「邪星ゾーン」が開始される。

「邪星ゾーン」滞在中、図43(d)で当該変動アイコン36が花びら保留アイコン36Sに変化して「桜保留演出」が開始された。もちろん、「桜保留演出」は、「邪星ゾーン」の実行有無を問わず行うことができる。

図43(d)において、花びら保留アイコン36Sの色づく花びらの枚数が増加する「成長チャージ」演出が行われた結果、最大5枚の花びらが色づく、図43(e)に示すように「桜満開演出」演出が行われ、「超成長SPSPリーチ」などに発展する。

「桜満開演出」演出は、「邪星ゾーン」から発展可能であり、かつハズレの場合に比べて大当たり時により高い確率で実行されやすい高期待度の演出である。

下記のテーブルを用いて、「桜満開演出」に発展する「邪星ゾーン」が行われているときには、最大5枚の花びらが色づく「桜保留演出」を実行するようにすることで、「邪星ゾーン」中に最大5枚の花びらが色づく「桜保留演出」が実行されたときに必ず「桜満開演出」に発展するようにすることができる。

「邪星ゾーン」から高期待度の「桜満開演出」に発展可能な「桜保留演出」は、色づく枚数を問わずその他の場合に行われる「桜保留演出」に比べて極めて期待度が高く、その「成長チャージ」演出は遊技者にとって興味にあふれたものとなる。

なお、上記説明した図41の当該変動アイコンの変化演出も「邪星ゾーン」の実行有無に係わらず行われるものである。

しかし、通常の当該変動アイコンの変化演出に対して、「邪星ゾーン」の実行有無は全く影響を及ぼさず、常に色変化の度合いによって、行われている変動の大当たり期待度を示すのみである。

【0272】

図44は、「桜保留演出」において花びら保留アイコンの色づく花びらの枚数を決定するためのテーブル(変化枚数決定テーブル)を示す図である。

図44(a)は、桜満開予告を行わない変動演出パターンであるが「邪星ゾーン」が行われる場合の変化枚数決定テーブルである。この場合、桜保留アイコン36Sは、色づく花びらが5枚にまで変化することがない。

SPリーチから大当たりとなる場合、桜保留アイコン36Sは10%の確率で変化せず色づく花びらは1枚のままである。そして、30%の確率で桜保留アイコン36Sは色づく花びらが2枚に変化し、50%の確率で色づく花びらが3枚に変化し、10%の確率で色づく花びらが4枚に変化する。

SPSPリーチから大当たりとなる場合、桜保留アイコン36Sは5%の確率で変化せず色づく花びらは1枚のままである。そして、15%の確率で桜保留アイコン36Sは色づく花びらが2枚に変化し、25%の確率で色づく花びらが3枚に変化し、55%の確率で色づく花びらが4枚に変化する。

【0273】

ノーマルリーチからハズレとなる場合、桜保留アイコン36Sは90%の確率で変化せず色づく花びらは1枚のままである。そして、10%の確率で桜保留アイコン36Sは色づく花びらが2枚に変化する。

SPリーチからハズレとなる場合、桜保留アイコン36Sは10%の確率で変化せず色づく花びらは1枚のままである。そして、30%の確率で桜保留アイコン36Sは色づく花びらが2枚に変化し、50%の確率で色づく花びらが3枚に変化し、10%の確率で色

10

20

30

40

50

づく花びらが4枚に変化する。

S P S Pリーチからハズレとなる場合、桜保留アイコン36Sは5%の確率で変化せず色づく花びらは1枚のままである。そして、15%の確率で桜保留アイコン36Sは色づく花びらが2枚に変化し、25%の確率で色づく花びらが3枚に変化し、55%の確率で色づく花びらが4枚に変化する。

【0274】

図44(b)は「邪星ゾーン」が行われない場合の変化枚数決定テーブルである。

S Pリーチから大当たりとなる場合、桜保留アイコン36Sは10%の確率で変化せず色づく花びらは1枚のままである。そして、25%の確率で桜保留アイコン36Sは色づく花びらが2枚に変化し、45%の確率で色づく花びらが3枚に変化し、10%の確率で色づく花びらが4枚に変化し、10%の確率で色づく花びらが5枚(最大)に変化する。

10

S P S Pリーチから大当たりとなる場合、桜保留アイコン36Sは3%の確率で変化せず色づく花びらは1枚のままである。そして、12%の確率で桜保留アイコン36Sは色づく花びらが2枚に変化し、20%の確率で色づく花びらが3枚に変化し、30%の確率で色づく花びらが4枚に変化し、35%の割合で色づく花びらが5枚(最大)に変化する。

【0275】

ノーマルリーチからハズレとなる場合、桜保留アイコン36Sは90%の確率で変化せず色づく花びらは1枚のままである。そして、10%の確率で桜保留アイコン36Sは色づく花びらが2枚に変化する。

S Pリーチからハズレとなる場合、桜保留アイコン36Sは10%の確率で変化せず色づく花びらは1枚のままである。そして、25%の確率で桜保留アイコン36Sは色づく花びらが2枚に変化し、45%の確率で色づく花びらが3枚に変化し、10%の確率で色づく花びらが4枚に変化し、10%の確率で色づく花びらが5枚(最大)に変化する。

20

S P S Pリーチからハズレとなる場合、桜保留アイコン36Sは3%の確率で変化せず色づく花びらは1枚のままである。そして、12%の確率で桜保留アイコン36Sは色づく花びらが2枚に変化し、20%の確率で色づく花びらが3枚に変化し、35%の確率で色づく花びらが4枚に変化し、30%の割合で色づく花びらが5枚(最大)に変化する。

【0276】

図44(c)は、「邪星ゾーン」が行われたあと、桜満開予告が行われる場合の変化枚数決定テーブルである。

30

この場合、リーチ演出や、大当たり判定結果に係わらず、無条件に桜保留アイコン36Sは色づく花びらが5枚(最大)に変化する。

【0277】

本実施形態の遊技機において、当該アイコン切断変化演出、「桜保留演出」を含む当該保留アイコンを用いた当該予告演出は、演出制御基板120によって行われる以下に説明する処理によって実現される。

図45は、演出制御基板のCPUが実行する保留変化決定処理を説明するフローチャートである。

演出制御基板120のサブCPU121は、ステップS1001において、「桜保留演出」を実行するか否かを判定する。

40

仮決定された変動演出パターンが「桜満開演出」を含まないノーマルリーチ、S Pリーチ、S P S Pリーチに対応するものであれば、10%の確率で「桜保留演出」を当該変動で実行すると決定する。仮決定された変動演出パターンが「桜満開演出」を含む演出に対応するものであれば、100%の確率で「桜保留演出」を当該変動で実行すると決定する。

「桜保留演出」を実行すると決定した場合には(ステップS1001でYes)、サブCPU121は、ステップS1002において、「桜保留演出」の実行を決定して、当該変動のためにフラグをセットする。変化する花びらの枚数など、「桜保留演出」の詳細は、当該変動時に決定される。

「桜保留演出」を実行しないと決定した場合には(ステップS1001でNo)、サブCPU121は、ステップS1003において、保留変化演出をするか否かを決定する。

50

先読み結果がノーマルリーチであれば、１０％の確率で図４１に示した保留変化シナリオに基づいた保留変化演出を行い、ＳＰリーチであれば、５０％の確率で図４１に示した保留変化シナリオに基づいた保留変化演出を行い、ＳＰＳＰリーチであれば、９０％の確率で図４１に示した保留変化シナリオに基づいた保留変化演出を行う。

保留変化演出を行うと決定した場合（ステップＳ１００３でＹｅｓ）、サブＣＰＵ１２１は、ステップ１００４において、図４１の保留変化シナリオテーブルに基づいて保留変化シナリオを決定し、当該変動のためにフラグをセットする。

このように、本実施形態の遊技機において、「桜保留演出」と、保留変化演出は互いに排他的に実行され、並行してまたは前後して実行されることがない。

【０２７８】

図４６は、当該アイコン切断変化演出、「桜保留演出」を含む当該保留アイコンを用いた当該予告演出を決定する当該予告演出決定処理を説明するフローチャートである。

ステップＳ１１０１において、サブＣＰＵ１２１は、「邪星ゾーン」を実行するか否かを決定する。大当たり、ハズレに係わらず、例えば当該変動がノーマルリーチまで発展する変動であれば１０％の確率で「邪星ゾーン」を実行し、当該変動がＳＰリーチまで発展する変動であれば２０％の確率で「邪星ゾーン」を実行し、当該変動が「桜満開演出」を含まないＳＰＳＰリーチに発展する変動であれば１０％の確率で「邪星ゾーン」を実行し、「桜満開演出」を含むＳＰＳＰリーチに発展する変動であれば、１００％の確率で「邪星ゾーン」を実行するようにする。

さらに、ステップＳ１１０１において、サブＣＰＵ１２１は、図４５の保留変化決定処理において、「桜保留演出」を実行すると決定したか否かを判定する。

「桜保留演出」を実行すると決定したと判定した場合（ステップＳ１１０１でＹｅｓ）、サブＣＰＵ１２１は、ステップＳ１１０３において、「桜保留演出」における花びら変化の枚数を図４４の変化枚数決定テーブルに基づいて決定する。

【０２７９】

「桜保留演出」を実行しないと決定したと判定した場合（ステップＳ１１０１でＮｏ）、サブＣＰＵ１２１は、ステップＳ１１０４において、図４５の保留変化決定処理において、保留変化演出を実行すると決定したか否かを判定する。

保留変化演出を実行すると決定したと判定した場合（ステップＳ１１０４でＹｅｓ）、サブＣＰＵ１２１は、ステップＳ１１０５において、成功に終わる当該アイコン切断演出のシナリオを決定する。

保留変化演出を実行しないと決定したと判定した場合（ステップＳ１１０４でＮｏ）、サブＣＰＵ１２１は、ステップＳ１１０６において、失敗に終わる（ガセの）当該アイコン切断演出のシナリオを決定する。

【０２８０】

〔役連ゲート〕

ところで、本実施形態の遊技機では、大当たりとなったときに、時間の経過によって無条件に大入賞口が開放されるのではない。

大当たり遊技状態となった後に遊技盤１０の右側領域の適所に設けられている役連ゲートと呼ばれる領域を遊技球が通過することを条件に、大入賞口が開放されるのである。従って、本実施形態の遊技機は、役連ゲートを遊技球が通過したことを検知する不図示の検知スイッチを備える。

なお、遊技領域の右側領域に設けられたゲート１５（右ゲート）が役連ゲートを兼ねてもよい。その場合、役連ゲートを遊技球が通過したことを検知する検知スイッチは上記右ゲートのゲート検出スイッチ１５ａである。

役連ゲートの有効期間中に右ゲートを遊技球が通過すると、そのことを契機に、普通図柄の抽選が行われるとともに大入賞口が開放される。

遊技領域の左側領域に設けられたゲート１５は、役連ゲートを兼ねることはできない。

このような遊技機では、大当たりが開始されてから大入賞口の開放までの間にタイムラグがあり、大当たり開始後、役連ゲートを遊技球が通過して大入賞口の開放が開始される

10

20

30

40

50

までの演出（楽曲）と、大入賞口の開放が開始された後の演出（楽曲）とが違和感なく繋がるように構成することが望ましい。

【 0 2 8 1 】

図 4 7 は、本実施形態の遊技機において、大当たり開始後、大入賞口の開放前後で演出（楽曲）を違和感なく繋げるための制御を説明する図である。

・大当たり開始後 / オープニング（第 1 期間）

大当たりに当選することにより遊技機が大当たり遊技状態となると、オープニング演出が行われる。

図 4 7（a）に示すように、オープニング演出において、画像表示装置 3 1 では役連ゲートに遊技球を通過させて所定条件を成立させること求める「右を狙え」などの第 1 指示表示 4 0 0 および第 2 指示表示 4 0 1 が行われる。それに合わせて、ラウンド遊技開始後に再生出力される大当たり中楽曲のイントロ部分（A パート）が繰り返し再生出力される。ここで、第 1 指示表示 4 0 0 と第 2 指示表示 4 0 1 は表示サイズや指示内容が異なっている。例えば、第 1 指示表示 4 0 0 は、画像表示装置 3 1 における右上領域に比較的小さく表示されるものであり、右方向の矢印を左から右に流れるように複数表示することにより遊技者に右打ちを指示するものである。

また、第 2 指示表示 4 0 1 は、画像表示装置 3 1 における中央領域に大きく表示されるものであり、右打ち（右を狙え！）という文字を表示するとともに当該文字を光らせるなどの強調表示を左側から右側に流れるように表示することにより遊技者に右打ちを指示するものである。

なお、図 4 8 にて後述するように第 1 指示表示 4 0 0 は、オープニング演出の開始後すぐに行われるわけではない。

図 4 7（b）に示すように、優先順位が高い一部の表示（右打ちを指示する第 1 指示表示 4 0 0、第 2 指示表示 4 0 1）は動画像として繰り返し表示され、それよりも優先順位が低い一部の表示（背景画面など）は静止画像（一枚絵）で表示される。

ラウンド遊技が開始されると、ラウンド演出の表示が行われるとともに、それまで表示されていた第 1 指示表示 4 0 0、第 2 指示表示 4 0 1 のうち第 1 指示表示 4 0 0 のみが表示を継続される。

図 4 7（a）に示すように、大当たり中楽曲のイントロ部分（A パート）の再生出力中に、役連ゲートを遊技球が通過して条件が成立すると、再生中の A パートを最後まで再生出力する。画像表示装置 3 1 における「右を狙え」などの第 2 指示表示 4 0 1 は、A パートを最後まで再生し終わるまで継続して表示する。この第 1 指示表示 4 0 0 は後述するラウンド遊技の間も継続して表示される。なお、条件が成立するまでイントロ部分（A パート）が繰り返し再生されるが、一定時間役連ゲートの通過が行われないと、出力音量を低下させる。出力音量が低下している状態で役連ゲートの通過が検知されると、出力音量を元の音量に戻してメイン部分（B パート）を出力する。

【 0 2 8 2 】

・大入賞口開放開始 / ラウンド遊技（第 2 期間）

図 4 7（a）に示すように、条件成立に伴って A パートの再生出力が完了すると、第 1 期間とは表示も音声も異なる演出が行われる。

すなわち、大当たり中楽曲のメイン部分（B パート）の再生出力が開始される。それに伴って画像表示装置 3 1 では、大当たり遊技中の演出画像（ラウンド表示）が表示されるとともに、第 1 指示表示 4 0 0 が継続して表示される。このラウンド表示は当然、オープニング演出とは異なる表示である。

条件が満たされる（役連ゲートを遊技球が通過する）までの期間を利用して大当たり中楽曲のイントロ部分を繰り返し再生出力し、条件成立をもって大当たり中楽曲のメイン部分を再生出力するようにしたことで、条件の成立前後で内容が変化するか大当たり中楽曲をシームレスに違和感なく再生出力することが出来る。

なお、右打ちの指示表示と楽曲の切り替えタイミングが同じタイミングとなるように説明したが、異なるタイミングで切り替えるものであっても良い。例えば、条件の成立をも

10

20

30

40

50

って第2指示表示401の表示をやめてラウンド表示を行い、イントロ部分（Aパート）を最後まで再生し続けるものであってもよい。

【0283】

なお、ここでは1種または1種1種における役連ゲートを設けた遊技機であって、役連ゲートの通過に伴って音声、楽曲、表示を切り替える例を示したが、他種類の遊技機であっても良い。

例えば、2種または1種2種タイプの遊技機であってもよい。この遊技機においては、小当たりとなり大入賞口内に設けられたV入賞領域に遊技球が入賞することにより大当たり状態となる。ここで、小当たりとなると大入賞口が開放され、V入賞領域への打ち出しを遊技者に報知するために「Vを狙え」といった表示、「Vを狙え」といった音声を繰り返し出力する。この状態でV領域に遊技球が入球すると、ラウンド中の音声、表示の出力に切り替わる。このような場合にも本実施形態の制御を適用することが出来る。

10

また、1種または1種1種タイプの遊技機であって、特定のV領域を通過することで確変となるような所謂V確変機であっても良い。この遊技機においては、大当たりとなり大入賞口内に設けられたV入賞領域に遊技球が入賞することにより大当たり後の遊技状態が確変遊技状態となる。ここで、大当たりとなると大入賞口が開放され、V入賞領域への打ち出しを遊技者に報知するために「Vを狙え」といった表示、「Vを狙え」といった音声を繰り返し出力する。この状態でV領域に遊技球が入球すると、ラウンド中の音声、表示の出力に切り替わる。このような場合にも本実施形態の制御を適用することが出来る。

あるいは、チャンスボタン操作で演出の選択を切り替えられる遊技機では、ボタン操作前後の音声、表示の切り替えが行われる（変動演出中や大当たり中にボタン操作が行われると演出が切り替わり、音声、表示もそれまでのボタン操作を促すものから切り替わる）。このような場合にも本実施形態の制御を適用することが出来る。

20

【0284】

図48は、役連ゲートが有効化される前後における画像表示装置の表示例を示す図である。

図48（a）は、左打ちを行っていた通常遊技状態において大当たりに当選した場合における画像表示装置31の表示例を示している。

（a-1）は大当たり図柄が停止した状態を示す。ここでは図47で説明した「右を狙え」などの第1指示表示400、第2指示表示401（右打ち指示）は行われていない。

30

（a-2）は大当たりが開始されてオープニング演出が実行されている状態を示す。ここでも図47で説明した「右を狙え」などの第1指示表示400、第2指示表示401（右打ち指示）は行われていない。

オープニング演出として、実行される大当たりを示すために大当たり種別を示すように「挑戦ボーナス」といった表示が背景画面において行われている。ここで出力されている演出音は、「挑戦ボーナス」を実行することを示す演出音である。

通常遊技状態において大当たりとなった場合にはオープニング演出を比較的長い時間（例えば10秒）実行するため、このタイミングで第1指示表示400、第2指示表示401を行っても遊技球の発射は意味がなく無駄になるためこのタイミングでは、遊技者に右打ちを指示する指示表示は行わない。

40

【0285】

（a-3）は、役連ゲートが有効となった状態を示す。（a-3）では、（a-2）と同じ「挑戦ボーナス」の表示が背景画面に表示されている。（a-2）のオープニング期間が経過すると、役連ゲートが有効になる。ここでは、先ず（a-2）から背景画面に表示されていた「挑戦ボーナス」の表示に重畳して第1指示表示400が表示される。その後「挑戦ボーナス」の表示に重畳して第2指示表示401がカットイン演出によって表示される。このとき、大当たり中楽曲のイントロ部分（Aパート）が繰り返し再生される。

（a-4）は、遊技球が役連ゲートを通過してラウンド遊技が実行されている状態を示す。ここでは、ラウンド演出が表示されると共に第1指示表示400が継続して表示される。このとき、大当たり中楽曲のメイン部分（Bパート）が再生される。

50

【 0 2 8 6 】

図 4 8 (b) は、右打ちを行っていた確変遊技中や時短遊技中に大当たりで当選した場合における画像表示装置 3 1 の表示例を示している。

(b - 1) は大当たり図柄が停止した状態を示す。ここでは図 4 6 で説明した「右を狙え」の第 2 指示表示 4 0 1 が行われていない。なお、確変遊技状態に表示されていた第 1 指示表示 4 0 0 が継続して表示される。

(b - 2) は大当たりが開始されてオープニング演出が実行されている状態を示す。ここでは図 4 7 で説明した「右を狙え」の第 2 指示表示 4 0 1 が行われていない。なお、第 1 指示表示 4 0 0 は継続して表示されている。

図 4 8 (a - 2) で行われていた「挑戦ボーナス」といった表示をせず、連荘時に表示される他のオープニング用の表示が背景画面にて行われる。連荘して大当たりとなった場合にはオープニング演出を比較的短い時間（例えば 2 秒）実行するため、このタイミングで第 1 指示表示 4 0 0 を表示しても遊技者にとってあまり不利にならず、また役連ゲートが有効となってすぐにラウンド遊技を楽しめるように第 1 指示表示 4 0 0 は継続して表示される。

【 0 2 8 7 】

(b - 3) は、役連ゲートが有効となった状態を示す。(b - 3) では、(b - 2) と同じ、連荘時に表示される他のオープニング用の表示が背景画面に表示されている。

(b - 2) のオープニング期間が経過すると、役連ゲートが有効になる。ここでは、(b - 2) のオープニング用の表示に重畳して第 2 指示表示 4 0 1 がカットイン演出によって表示される。このとき、演出音として、大当たり中楽曲のイントロ部分（ A パート）が繰り返し再生される。なお、第 1 指示表示 4 0 0 は継続して表示される。

(b - 4) は、遊技球が役連ゲートを通してラウンド遊技が実行されている状態を示す。ここでは、ラウンド演出として実行されている大当たり種別を示すように「ハイパーボーナス」といった表示が行われる。このとき、大当たり中楽曲のメイン部分（ B パート）が再生される。なお、連荘時に出力される楽曲は初当たり時に出力される楽曲と同じ楽曲であっても良いし、異なる楽曲であっても良い。

【 0 2 8 8 】

なお、遊技機 1 の画像表示装置としては、液晶表示装置、リアプロジェクタ、その他、任意の表示装置を採用することができる。

また、本発明の画像表示装置の表示態様は、パチンコ機のみならず、スロットマシン、その他、表示装置を有した遊技機、ゲーム機一般に適用することができる。

【符号の説明】

【 0 2 8 9 】

1 遊技機、1 0 遊技盤、1 3 第 1 始動口、1 4 第 2 始動口、3 1 画像表示装置、3 5 演出図柄、1 1 0 主制御基板、1 1 1 メイン CPU、1 1 2 メイン ROM、1 1 3 メイン RAM、1 2 0 演出制御基板、1 2 1 サブ CPU、1 2 2 サブ ROM、1 2 3 サブ RAM、1 4 0 ランプ制御基板、1 5 0 画像制御基板、1 5 1 ホスト CPU、1 5 2 ホスト RAM 1 5 2 ホスト ROM

10

20

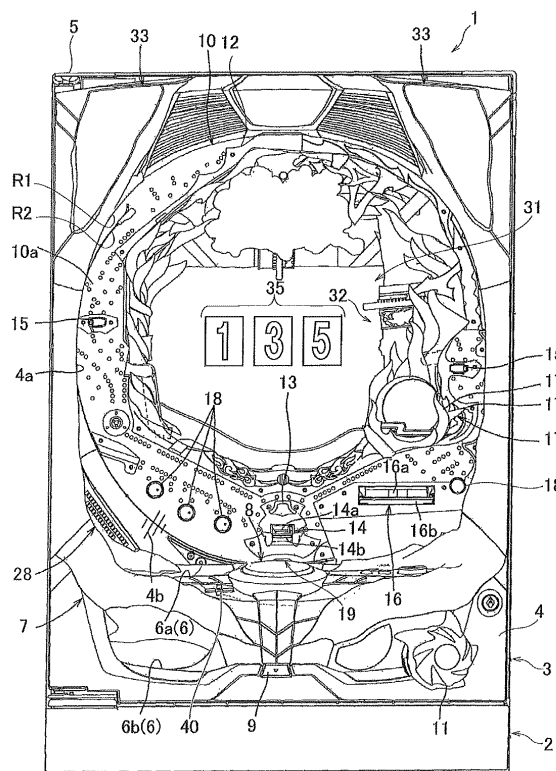
30

40

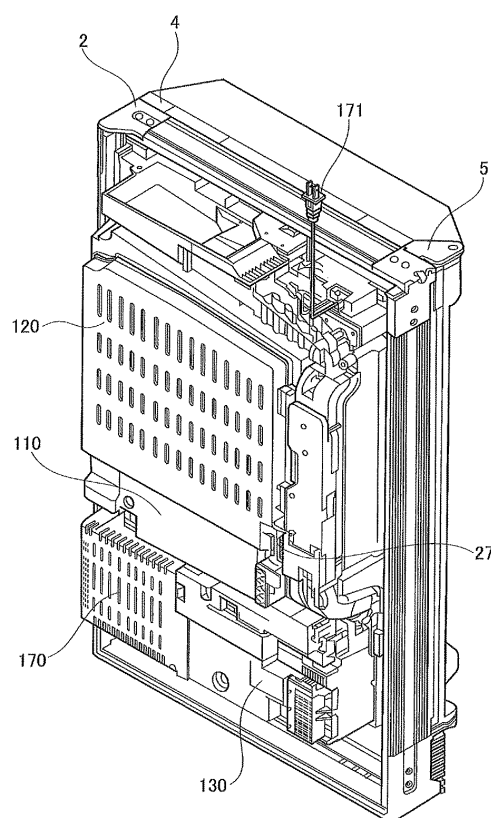
50

【図面】

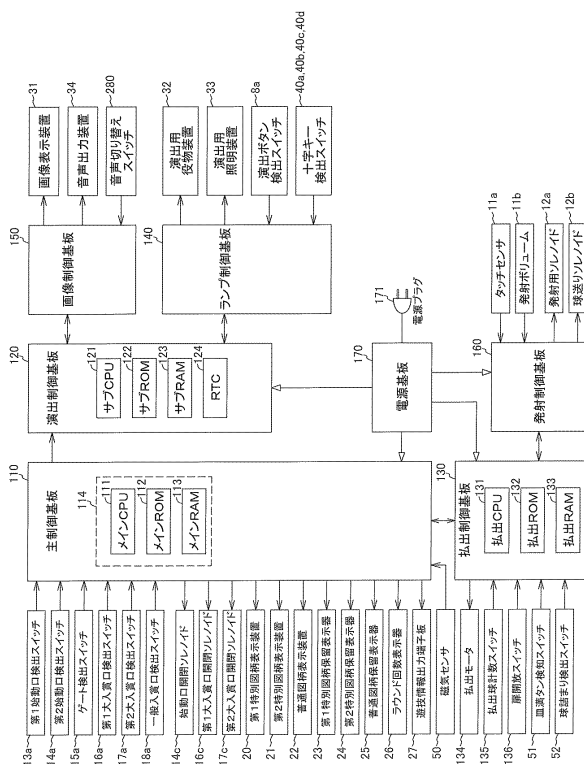
【圖 1】



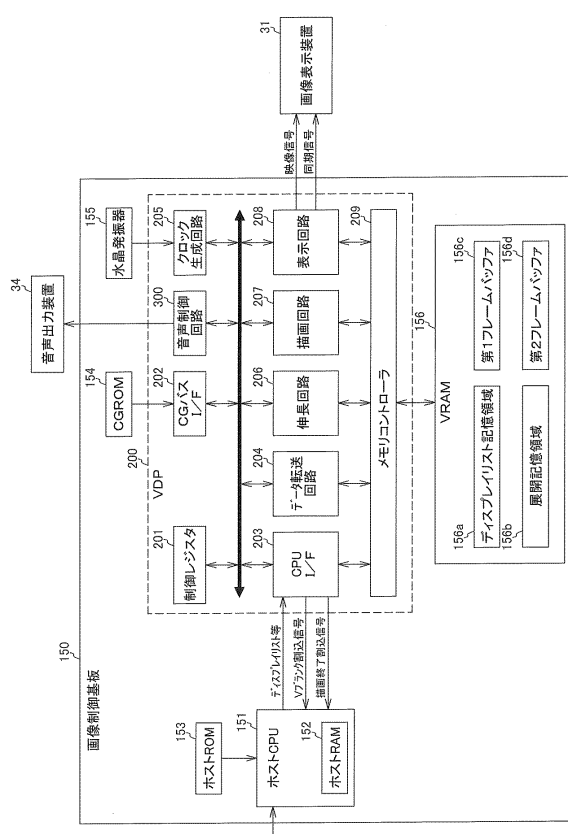
【圖 2】



【圖 3】



【圖 4】



【図 5】

(a) 第 1 特別図柄表示装置用の大当たり判定テーブル

遊技状態	特別図柄判定用乱数値 (0～599)	判定結果	割合 (※参考)
低確率遊技状態	7,317	大当たり	2/599＝1/299.5
	50,100,150,200	小当たり	4/599＝1/149.75
高確率遊技状態	7,37,67,97,127,157,187, 217,247,277,317,337, 367,397,427,457,487, 517,547,577	大当たり	20/599＝1/29.95
	50,100,150,200	小当たり	4/599＝1/149.75

(b) 第 2 特別図柄表示装置用の大当たり判定テーブル

遊技状態	特別図柄判定用乱数値 (0～599)	判定結果	割合 (※参考)
低確率遊技状態	7,317 50	大当たり 小当たり	2/599＝1/299.5 1/599
高確率遊技状態	7,37,67,97,127,157,187, 217,247,277,317,337, 367,397,427,457,487, 517,547,577 50	大当たり 小当たり	20/599＝1/29.95 1/599

(c) 普通図柄表示装置用の当たり判定テーブル

遊技状態	普通図柄判定用乱数値 (0～19)	判定結果	割合 (※参考)
非時短遊技状態	0	当たり	1/20
時短遊技状態	0～18	当たり	19/20

【図 7】

(a) 普通図柄の当選時(当たり時)における普通図柄決定テーブル

普通図柄用乱数値 (0～10)	普通図柄	停止図柄 データ	普通図柄指定コマンド MODE DATA
0～1	長開放図柄	01	E8H 01H
2～10	短開放図柄	02	E8H 02H

(b) 普通図柄の非当選時(ハズレ時)における普通図柄決定テーブル

普通図柄用乱数値 (0～10)	普通図柄	停止図柄 データ	普通図柄指定コマンド MODE DATA
0～10	ハズレ図柄	00	E8H 00H

【図 6】

(a) 大当たり時における大当たり図柄決定テーブル

特別図柄表示装置	大当たり図柄用乱数値 (0～99)	特別図柄	停止図柄 データ	演出図柄指定コマンド MODE DATA
第 1 特別図柄表示装置	0～59	第 1 特別図柄(第 1 種変長当たり)	01	E0H 01H
	60～69	第 1 特別図柄(第 1 種変長当たり)	02	E0H 02H
	70～99	第 1 特別図柄(第 1 種変長当たり)	03	E0H 03H
第 2 特別図柄表示装置	0～69	第 2 特別図柄(第 2 種変長当たり)	04	E1H 01H
	70～99	第 2 特別図柄(第 2 種変長当たり)	05	E1H 02H

(b) 小当たり時における小当たり図柄決定テーブル

特別図柄表示装置	小当たり図柄用乱数値 (0～99)	特別図柄	停止図柄 データ	演出図柄指定コマンド MODE DATA
第 1 特別図柄表示装置	0～99	小当たり用特別図柄	11	E0H 0AH
第 2 特別図柄表示装置	0～99	小当たり用特別図柄	12	E1H 0AH

(c) ハズレ時におけるハズレ図柄決定テーブル

特別図柄表示装置	特別図柄	停止図柄 データ	演出図柄指定コマンド MODE DATA
第 1 特別図柄表示装置	特別図柄 0(ハズレ)	00	E0H 00H
第 2 特別図柄表示装置	特別図柄 0(ハズレ)	00	E1H 00H

【図 8】

非時短遊技状態用(低確率非時短遊技状態用)の変動パターン決定テーブル

特別図柄表示装置	特別図柄	保留球数	乱数値	特別図柄用乱数値	変動パターン(対応変動演出内容)	変動時間 (ms)
第 1 特別図柄表示装置	第 1 特別図柄 1 (第 1 種変長当たり)	—	—	0～3	変動パターン 1(ノーマルリーチ大当たり)	4000
				4～10	変動パターン 2(1SPリーチ大当たり)	6000
				11～21	変動パターン 3(2SPリーチ大当たり)	7000
				22～34	変動パターン 4(3SPリーチ大当たり)	7000
				35～50	変動パターン 5(4SPリーチ大当たり)	7000
				51～71	変動パターン 6(5SPリーチ大当たり)	7000
				72～99	変動パターン 7(6SPリーチ大当たり)	7000
				0～99	変動パターン 8(小当たり短当たり演出)	2000
				0～3	変動パターン 9(ノーマルリーチ大当たり)	4000
				4～10	変動パターン 10(1SPリーチ大当たり)	6000
第 1 特別図柄表示装置	第 1 特別図柄 2 (第 1 種変長当たり)	—	—	11～21	変動パターン 11(2SPリーチ大当たり)	6000
				22～34	変動パターン 12(3SPリーチ大当たり)	7000
				35～50	変動パターン 13(4SPリーチ大当たり)	7000
				51～71	変動パターン 14(5SPリーチ大当たり)	7000
				72～99	変動パターン 15(6SPリーチ大当たり)	7000
				0～99	変動パターン 16(小当たり短当たり演出)	2000
				0～69	変動パターン 17(通常ハズレ)	3000
				0～27	変動パターン 18(ノーマルリーチハズレ)	3500
				28～48	変動パターン 19(1SPリーチハズレ)	5500
				49～64	変動パターン 20(2SPリーチハズレ)	5500
第 1 特別図柄表示装置	第 1 特別図柄 3 (第 1 種変長当たり)	—	—	65～77	変動パターン 21(3SPリーチハズレ)	6500
				78～88	変動パターン 22(4SPリーチハズレ)	6500
				89～94	変動パターン 23(5SPリーチハズレ)	6500
				95～99	変動パターン 24(6SPリーチハズレ)	6500
				0～69	変動パターン 25(通常ハズレ)	3000
				0～27	変動パターン 26(ノーマルリーチハズレ)	3500
				28～48	変動パターン 27(1SPリーチハズレ)	5500
				49～64	変動パターン 28(2SPリーチハズレ)	5500
				65～77	変動パターン 29(3SPリーチハズレ)	6500
				78～88	変動パターン 30(4SPリーチハズレ)	6500
第 1 特別図柄表示装置	第 1 特別図柄 4 (第 1 種変長当たり)	—	—	89～94	変動パターン 31(5SPリーチハズレ)	6500
				95～99	変動パターン 32(6SPリーチハズレ)	6500
				0～69	変動パターン 33(通常ハズレ)	3000
				0～27	変動パターン 34(ノーマルリーチハズレ)	3500
				28～48	変動パターン 35(1SPリーチハズレ)	5500
				49～64	変動パターン 36(2SPリーチハズレ)	5500
				65～77	変動パターン 37(3SPリーチハズレ)	6500
				78～88	変動パターン 38(4SPリーチハズレ)	6500
				89～94	変動パターン 39(5SPリーチハズレ)	6500
				95～99	変動パターン 40(6SPリーチハズレ)	6500
第 2 特別図柄表示装置	第 2 特別図柄 1 (第 2 種変長当たり)	—	—	0～3	変動パターン 41(ノーマルリーチ大当たり)	4000
				4～10	変動パターン 42(1SPリーチ大当たり)	6000
				11～21	変動パターン 43(2SPリーチ大当たり)	6000
				22～34	変動パターン 44(3SPリーチ大当たり)	7000
				35～50	変動パターン 45(4SPリーチ大当たり)	7000
				51～71	変動パターン 46(5SPリーチ大当たり)	7000
				72～99	変動パターン 47(6SPリーチ大当たり)	7000
				0～99	変動パターン 48(小当たり短当たり演出)	2000
				0～69	変動パターン 49(通常ハズレ)	3000
				0～27	変動パターン 50(ノーマルリーチハズレ)	3500
第 2 特別図柄表示装置	第 2 特別図柄 2 (第 2 種変長当たり)	—	—	28～48	変動パターン 51(1SPリーチハズレ)	5500
				49～64	変動パターン 52(2SPリーチハズレ)	5500
				65～77	変動パターン 53(3SPリーチハズレ)	6500
				78～88	変動パターン 54(4SPリーチハズレ)	6500
				89～94	変動パターン 55(5SPリーチハズレ)	6500
				95～99	変動パターン 56(6SPリーチハズレ)	6500
				0～69	変動パターン 57(通常ハズレ)	3000
				0～27	変動パターン 58(ノーマルリーチハズレ)	3500
				28～48	変動パターン 59(1SPリーチハズレ)	5500
				49～64	変動パターン 60(2SPリーチハズレ)	5500
第 2 特別図柄表示装置	第 2 特別図柄 3 (第 2 種変長当たり)	—	—	65～77	変動パターン 61(3SPリーチハズレ)	6500
				78～88	変動パターン 62(4SPリーチハズレ)	6500
				89～94	変動パターン 63(5SPリーチハズレ)	6500
				95～99	変動パターン 64(6SPリーチハズレ)	6500
				0～69	変動パターン 65(通常ハズレ)	3000
				0～27	変動パターン 66(ノーマルリーチハズレ)	3500
				28～48	変動パターン 67(1SPリーチハズレ)	5500
				49～64	変動パターン 68(2SPリーチハズレ)	5500
				65～77	変動パターン 69(3SPリーチハズレ)	6500
				78～88	変動パターン 70(4SPリーチハズレ)	6500
第 2 特別図柄表示装置	第 2 特別図柄 4 (第 2 種変長当たり)	—	—	89～94	変動パターン 71(5SPリーチハズレ)	6500
				95～99	変動パターン 72(6SPリーチハズレ)	6500
				0～69	変動パターン 73(通常ハズレ)	3000
				0～27	変動パターン 74(ノーマルリーチハズレ)	3500
				28～48	変動パターン 75(1SPリーチハズレ)	5500
				49～64	変動パターン 76(2SPリーチハズレ)	5500
				65～77	変動パターン 77(3SPリーチハズレ)	6500
				78～88	変動パターン 78(4SPリーチハズレ)	6500
				89～94	変動パターン 79(5SPリーチハズレ)	6500
				95～99	変動パターン 80(6SPリーチハズレ)	6500

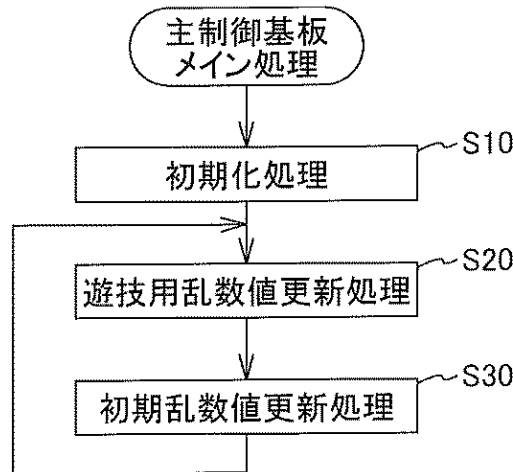
【図 9】

時短遊技状態用(低確率時遊技状態用、高確率時遊技状態用)の変動パターン決定テーブル					
特別図柄表示装置	特別図柄	保留球数	リール決定用乱数値	変動パターン(対応変動演出内容)	変動時間 (ms)
第1特別図柄表示装置	第1特別図柄1 (第1種変長当たり)	—	—	0~3 変動パターン21(ノーマルリール1~大当たり)	20000
				4~10 変動パターン22-1(SPリール1~大当たり)	30000
				11~21 変動パターン22-2(SPリール2~大当たり)	30000
				22~34 変動パターン23-1(SPSPリール1~大当たり)	60000
				35~50 変動パターン23-2(SPSPリール2~大当たり)	60000
				51~71 変動パターン23-3(SPSPリール3~大当たり)	60000
	第1特別図柄2 (第1種変長当たり)	—	—	72~89 変動パターン23-4(SPSPリール4~大当たり)	60000
				90~99 変動パターン25(小当たりor短当たり演出)	15000
	第1特別図柄3 (第1種変長当たり)	—	—	0~3 変動パターン26(ノーマルリール1~大当たり)	20000
				4~10 変動パターン27-1(SPリール1~大当たり)	30000
				11~21 変動パターン27-2(SPリール2~大当たり)	30000
				22~34 変動パターン28-1(SPSPリール1~大当たり)	60000
				35~50 変動パターン28-2(SPSPリール2~大当たり)	60000
				51~71 変動パターン28-3(SPSPリール3~大当たり)	60000
	第1特別図柄4 (第1種変長当たり)	—	—	72~89 変動パターン28-4(SPSPリール4~大当たり)	60000
				90~99 変動パターン25(小当たりor短当たり演出)	15000
	—	0~3	90~99	0~27 変動パターン30(短縮ハズレ)	2000
				28~48 変動パターン32-1(SPリール1~ハズレ)	25000
				49~64 変動パターン32-2(SPリール2~ハズレ)	25000
				65~77 変動パターン33-1(SPSPリール1~ハズレ)	55000
				78~88 変動パターン33-2(SPSPリール2~ハズレ)	55000
				89~94 変動パターン33-3(SPSPリール3~ハズレ)	55000
				95~99 変動パターン33-4(SPSPリール4~ハズレ)	55000
				0~3 変動パターン31(ノーマルリール1~大当たり)	20000
				4~10 変動パターン22-1(SPリール1~大当たり)	30000
				11~21 変動パターン22-1(SPSPリール1~大当たり)	20000
				22~34 変動パターン23-1(SPSPリール1~大当たり)	60000
				35~50 変動パターン23-2(SPSPリール2~大当たり)	60000
第2特別図柄表示装置	第2特別図柄1 (第2種変長当たり)	—	—	0~3 変動パターン29(ノーマルリール1~大当たり)	20000
				4~10 変動パターン22-1(SPリール1~大当たり)	30000
				11~21 変動パターン22-1(SPSPリール1~大当たり)	60000
				22~34 変動パターン23-1(SPSPリール1~大当たり)	60000
				35~50 変動パターン23-2(SPSPリール2~大当たり)	60000
				51~71 変動パターン23-3(SPSPリール3~大当たり)	60000
	第2特別図柄2 (第2種変長当たり)	—	—	72~89 変動パターン23-4(SPSPリール4~大当たり)	60000
				90~99 変動パターン25(小当たりor短当たり演出)	15000
	—	0.1	70~99	0~27 変動パターン31(ノーマルリール1~ハズレ)	2000
				28~48 変動パターン32-1(SPリール1~ハズレ)	25000
				49~64 変動パターン32-2(SPリール2~ハズレ)	25000
				65~77 変動パターン33-1(SPSPリール1~ハズレ)	55000
				78~88 変動パターン33-2(SPSPリール2~ハズレ)	55000
				89~94 変動パターン33-3(SPSPリール3~ハズレ)	55000
				95~99 変動パターン33-4(SPSPリール4~ハズレ)	55000
				0~27 変動パターン31(ノーマルリール1~ハズレ)	2000
				28~48 変動パターン32-1(SPリール1~ハズレ)	25000
				49~64 変動パターン32-2(SPリール2~ハズレ)	25000
				65~77 変動パターン33-1(SPSPリール1~ハズレ)	55000
				78~88 変動パターン33-2(SPSPリール2~ハズレ)	55000
	—	2.3	90~99	89~94 変動パターン33-3(SPSPリール3~ハズレ)	55000
				95~99 変動パターン33-4(SPSPリール4~ハズレ)	55000
				0~27 変動パターン31(ノーマルリール1~ハズレ)	15000
				28~48 変動パターン32-1(SPリール1~ハズレ)	25000
				49~64 変動パターン32-2(SPリール2~ハズレ)	25000
				65~77 変動パターン33-1(SPSPリール1~ハズレ)	55000

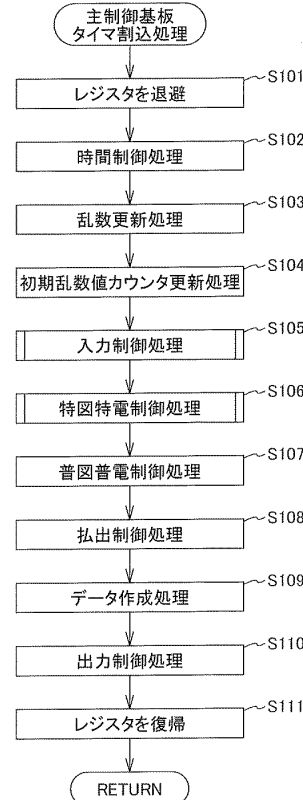
【図 10】

特別図柄の事前判定テーブル									
特別図柄表示装置	特別図柄	遊技状態	リール判定用 乱数値	特図変動用 乱数値	入賞情報	備考			
第1特別図柄 表示装置	第1特別図柄1 (第1種変長当たり)	非時短 遊技状態	—	0~3	入賞情報1	ノーマルリール1			
				4~10	入賞情報2-1	SPリール1			
				11~21	入賞情報2-2	SPリール2			
				22~34	入賞情報3-1	SPSPリール1			
				35~50	入賞情報3-2	SPSPリール2			
				51~71	入賞情報3-3	SPSPリール3			
	第1特別図柄2 (第1種変長当たり)	非時短 遊技状態	—	72~99	入賞情報4	SPSPリール4			
				0~99	入賞情報5	小当たりor短当たり			
	第1特別図柄3 (第1通常長当たり)	非時短 遊技状態	—	0~3	入賞情報1	ノーマルリール1			
				4~10	入賞情報2-1	SPリール1			
				11~21	入賞情報2-2	SPリール2			
				22~34	入賞情報3-1	SPSPリール1			
				35~50	入賞情報3-2	SPSPリール2			
				51~71	入賞情報3-3	SPSPリール3			
	小当たり用特別図柄	非時短 遊技状態	—	72~99	入賞情報4	SPSPリール4			
				0~99	入賞情報5	小当たりor短当たり			
	—	非時短 遊技状態	90~99	0~99	0~99	入賞情報6	通常変動		
				0~27	入賞情報8	ノーマルリール1			
				28~48	入賞情報9	SPリール1			
				49~64	入賞情報10-1	SPリール2			
				65~77	入賞情報10-1	SPSPリール1			
				78~88	入賞情報10-2	SPSPリール2			
				89~94	入賞情報10-3	SPSPリール3			
				95~99	入賞情報10-4	SPSPリール4			
				0~3	入賞情報11	ノーマルリール1			
				4~10	入賞情報12-1	SPリール1			
				11~21	入賞情報12-2	SPリール2			
				22~34	入賞情報13-1	SPSPリール1			
第2特別図柄 表示装置	第2特別図柄1 (第2種変長当たり)	—	—	35~50	入賞情報13-2	SPSPリール2			
				51~71	入賞情報13-3	SPSPリール3			
				72~99	入賞情報13-4	SPSPリール4			
				0~3	入賞情報11	ノーマルリール1			
				4~10	入賞情報12-1	SPリール1			
				11~21	入賞情報12-2	SPリール2			
	第2特別図柄2 (第2通常長当たり)	—	—	22~34	入賞情報13-1	SPSPリール1			
				35~50	入賞情報13-2	SPSPリール2			
	小当たり用特別図柄	—	—	51~71	入賞情報13-3	SPSPリール3			
				72~99	入賞情報13-4	SPSPリール4			
				0~99	入賞情報15	小当たりor短当たり			
				0~99	0~99	入賞情報17	通常変動		
				0~27	入賞情報18	ノーマルリール1			
				28~48	入賞情報18-1	SPリール1			
	—	非時短 遊技状態	90~99	49~64	入賞情報19-2	SPリール2			
				65~77	入賞情報20-1	SPSPリール1			
				78~88	入賞情報20-2	SPSPリール2			
				89~94	入賞情報20-3	SPSPリール3			
				95~99	入賞情報20-4	SPSPリール4			
				0~99	0~99	入賞情報21	短縮変動		
				—	時短 遊技状態	90~99	0~27	入賞情報18	ノーマルリール1
							28~48	入賞情報18-1	SPリール1
							49~64	入賞情報19-2	SPリール2
							65~77	入賞情報20-1	SPSPリール1
							78~88	入賞情報20-2	SPSPリール2
							89~94	入賞情報20-3	SPSPリール3
95~99	入賞情報20-4	SPSPリール4							

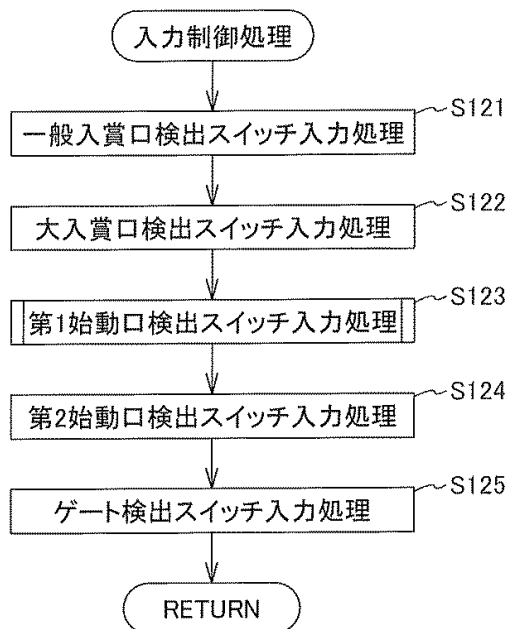
【図 11】



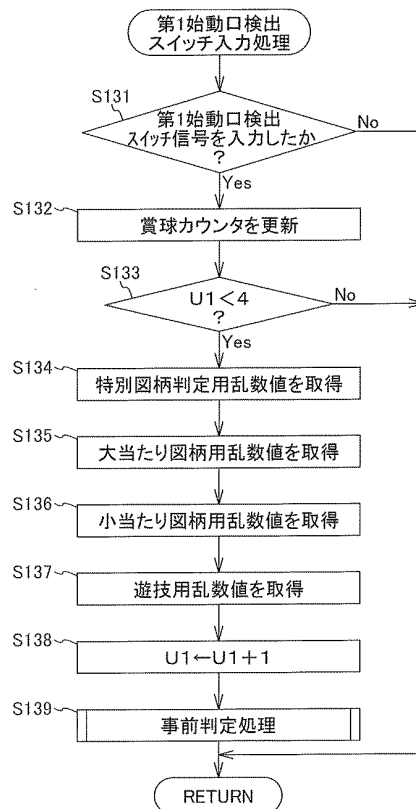
【図 12】



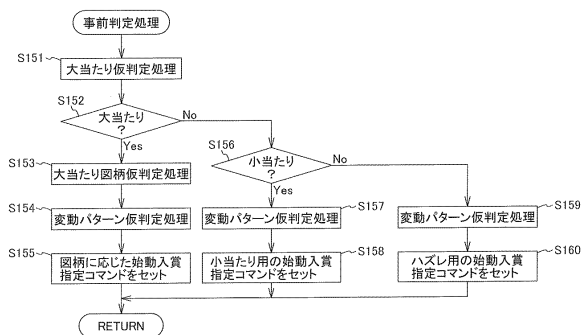
【図 13】



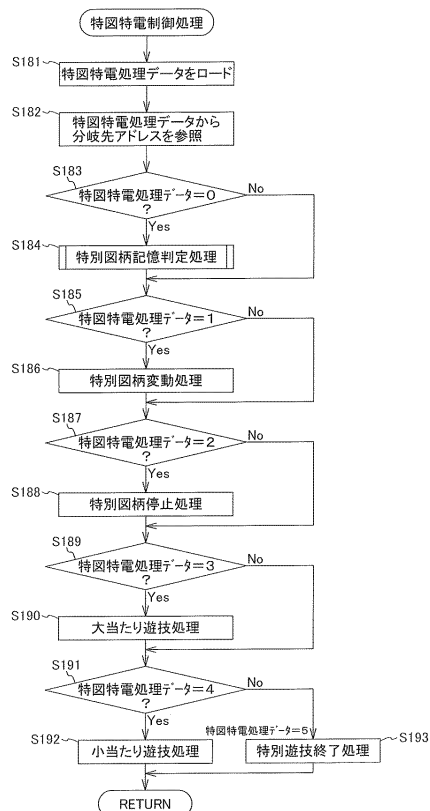
【図 14】



【図 15】



【図 16】



10

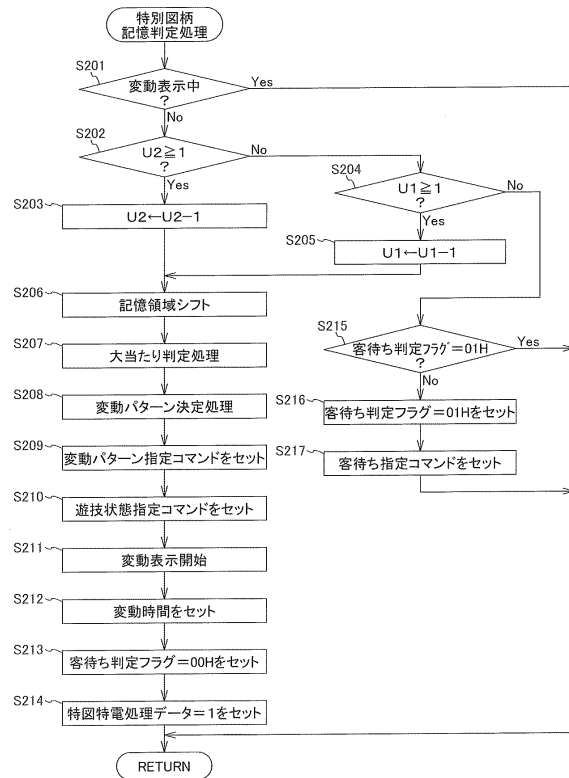
20

30

40

50

【圖 17】



【 図 1 8 】

要動演出(バージョン決定テーブル(種変大当たり))			
要動/バージョン	演出出現 回数/確率 (0~99)	要動演出(バージョン)	演出内容
要動/バージョン 1-21 2-22 3-23	0~48	要動演出(バージョン1)	ノーマルリール→種変大当たり
	50~99	要動演出(バージョン2)	ノーマルリール→種変大当たり
	0~49	要動演出(バージョン11)	ノーマルリール→SPリール→種変大当たり
	50~99	要動演出(バージョン12)	ノーマルリール→SPリール→種変大当たり
	0~49	要動演出(バージョン21)	ノーマルリール→SPリール→種変大当たり
	50~99	要動演出(バージョン22)	ノーマルリール→SPリール→種変大当たり
	0~14	要動演出(バージョン31)	ノーマルリール→種変大当たり(4×4)→1回継続SPリール(4×4)→1回継続大当たり
	15~29	要動演出(バージョン32)	ノーマルリール→種変大当たり(4×4)→1回継続SPリール(4×4)→種変大当たり
	30~44	要動演出(バージョン33)	ノーマルリール→枠間SPリール(4×4)→1回継続SPリール(4×4)→1回継続SPリール→種変大当たり
	45~59	要動演出(バージョン34)	ノーマルリール→枠間SPリール(4×4)→1回継続SPリール(4×4)→種変大当たり
要動/バージョン 3-23 4-24	60~74	要動演出(バージョン35)	ノーマルリール→協力放弾演出(4×4)→1回継続SPリール→種変大当たり
	75~89	要動演出(バージョン36)	ノーマルリール→協力放弾演出(4×4)→成長系SPリール→種変大当たり
	90~99	要動演出(バージョン37)	ノーマルリール→SPリール→成長SPリール→種変大当たり
	0~14	要動演出(バージョン41)	ノーマルリール→枠間SPリール(4×4)→協力放弾演出(4×4)→1回継続SPリール(4×4)→1回継続大当たり
	15~29	要動演出(バージョン42)	ノーマルリール→枠間SPリール(4×4)→協力放弾演出(4×4)→成長系SPリール→種変大当たり
	30~44	要動演出(バージョン43)	ノーマルリール→枠間SPリール(4×4)→協力放弾演出(4×4)→1回継続SPリール→種変大当たり
	45~59	要動演出(バージョン44)	ノーマルリール→枠間SPリール(4×4)→協力放弾演出(4×4)→成長系SPリール→種変大当たり
	60~74	要動演出(バージョン45)	ノーマルリール→協力放弾演出(4×4)→成長系SPリール→種変大当たり
	75~89	要動演出(バージョン46)	ノーマルリール→協力放弾演出(4×4)→成長系SPリール→種変大当たり
	90~99	要動演出(バージョン47)	ノーマルリール→SPリール→成長SPリール→種変大当たり
要動/バージョン 3-23 4-24 5-25	0~12	要動演出(バージョン51)	ノーマルリール→枠間SPリール(4×4)→協力放弾演出(4×4)→1回継続SPリール(4×4)→種変大当たり
	13~25	要動演出(バージョン52)	ノーマルリール→枠間SPリール(4×4)→協力放弾演出(4×4)→1回継続SPリール→種変大当たり
	26~38	要動演出(バージョン53)	ノーマルリール→枠間SPリール(4×4)→協力放弾演出(4×4)→成長系SPリール→種変大当たり
	39~51	要動演出(バージョン54)	ノーマルリール→協力放弾演出(4×4)→1回継続SPリール(4×4)→種変大当たり
	52~64	要動演出(バージョン55)	ノーマルリール→協力放弾演出(4×4)→成長系SPリール→種変大当たり
	65~77	要動演出(バージョン56)	ノーマルリール→協力放弾演出(4×4)→成長系SPリール→種変大当たり
	78~89	要動演出(バージョン57)	ノーマルリール→成長系SPリール→種変大当たり
	0~14	要動演出(バージョン61)	ノーマルリール→協力放弾演出(4×4)→SP5連打演出(4×4)→成長系SPリール(4×4)→種変大当たり
	15~29	要動演出(バージョン62)	ノーマルリール→枠間SPリール(4×4)→協力放弾演出(4×4)→SP5連打演出(4×4)→成長系SPリール(4×4)→種変大当たり
	30~44	要動演出(バージョン63)	ノーマルリール→SPリール→1回継続SPリール(4×4)→種変大当たり
要動/バージョン 5-25 6-26	45~59	要動演出(バージョン64)	ノーマルリール→1回継続SPリール(4×4)→種変大当たり
	60~89	要動演出(バージョン65)	ノーマルリール→枠間SPリール→成長系SPリール→種変大当たり
	90~99	要動演出(バージョン71)	小当たり→大当たり

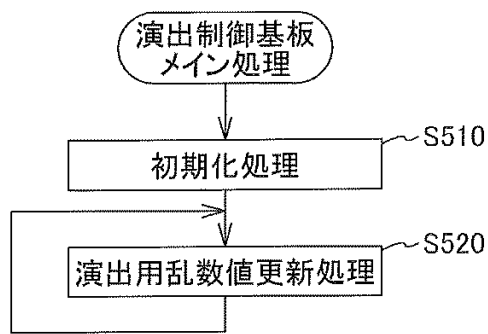
【 図 1 9 】

動物演出/パターン決定テーブル(通常系大当たり)			
動物パターン	演出当 乱数値 (0~99)	動物演出/パターン	演出内容
動物パターン 0-20	0~49	動物演出/パターン81	ノーマルリール→通常大当たり
	50~99	動物演出/パターン82	ノーマルリール→通常大当たり
動物パターン 7-127-1	0~49	動物演出/パターン91	ノーマルリール→SPリール→通常大当たり
	50~99	動物演出/パターン92	ノーマルリール→SPリール→通常大当たり
動物パターン 7-227-2	0~49	動物演出/パターン101	ノーマルリール→SPリール→通常大当たり
	50~99	動物演出/パターン102	ノーマルリール→SPリール→通常大当たり
動物パターン 8-120-1	0~14	動物演出/パターン111	ノーマルリール→枠間SPリール×4×40→協力役登場演出×4×40→大目SPSPリール×4×40→通常大当たり
	15~28	動物演出/パターン112	ノーマルリール→枠間SPリール×4×40→協力役登場演出×4×40→成長SPSPリール→通常大当たり
	30~44	動物演出/パターン113	ノーマルリール→枠間SPリール×4×40→協力役登場演出×4×40→成長SPSPリール→通常大当たり
	45~50	動物演出/パターン114	ノーマルリール→協力役登場演出×4×40→大目SPSPリール×4×40→通常大当たり
	60~74	動物演出/パターン115	ノーマルリール→協力役登場演出×4×40→成長SPSPリール→通常大当たり
	75~80	動物演出/パターン116	ノーマルリール→協力役登場演出×4×40→成長SPSPリール→通常大当たり
	90~99	動物演出/パターン117	ノーマルリール→SPリール→成長SPSPリール→通常大当たり
	0~14	動物演出/パターン121	ノーマルリール→枠間SPリール×4×40→協力役登場演出×4×40→大目SPSPリール×4×40→通常大当たり
	15~29	動物演出/パターン122	ノーマルリール→枠間SPリール×4×40→協力役登場演出×4×40→成長SPSPリール→通常大当たり
	30~44	動物演出/パターン123	ノーマルリール→枠間SPリール×4×40→協力役登場演出×4×40→成長SPSPリール→通常大当たり
動物パターン 8-220-2	45~59	動物演出/パターン124	ノーマルリール→協力役登場演出×4×40→成長SPSPリール×4×40→通常大当たり
	60~74	動物演出/パターン125	ノーマルリール→協力役登場演出×4×40→成長SPSPリール→通常大当たり
	75~80	動物演出/パターン126	ノーマルリール→SPリール→成長SPSPリール→通常大当たり
	90~99	動物演出/パターン127	ノーマルリール→SPリール→成長SPSPリール→通常大当たり
	0~12	動物演出/パターン131	ノーマルリール→枠間SPリール×4×40→協力役登場演出×4×40→大目SPSPリール×4×40→通常大当たり
	13~25	動物演出/パターン132	ノーマルリール→枠間SPリール×4×40→協力役登場演出×4×40→成長SPSPリール→通常大当たり
動物パターン 8-320-3	26~38	動物演出/パターン133	ノーマルリール→枠間SPリール×4×40→協力役登場演出×4×40→成長SPSPリール→通常大当たり
	39~51	動物演出/パターン134	ノーマルリール→協力役登場演出×4×40→大目SPSPリール×4×40→通常大当たり
	52~64	動物演出/パターン135	ノーマルリール→協力役登場演出×4×40→成長SPSPリール→通常大当たり
	65~77	動物演出/パターン136	ノーマルリール→協力役登場演出×4×40→成長SPSPリール→通常大当たり
	78~99	動物演出/パターン137	ノーマルリール→柱決選演出×4×40→柱成長演出×4×40→通常大当たり
	0~14	動物演出/パターン141	ノーマルリール→協力役登場演出×4×40→SPSPリール×4×40→大目SPSPリール×4×40→通常大当たり (SPSPリール×4×40打数超過→SPSPリール×4×40→協力役登場演出×4×40→SPSPリール×4×40→通常大当たり)
	15~29	動物演出/パターン142	ノーマルリール→SPリール×4×40→協力役登場演出×4×40→通常大当たり
動物パターン 8-420-4	30~44	動物演出/パターン143	ノーマルリール→SPリール→大目SPSPリール×4×40→通常大当たり
	45~59	動物演出/パターン144	ノーマルリール→大目SPSPリール×4×40→通常大当たり
	60~99	動物演出/パターン145	ノーマルリール→柱決選演出×4×40→柱成長演出×4×40→通常大当たり
動物パターン25	0~00	動物演出/パターン151	小当たりを3回抽当

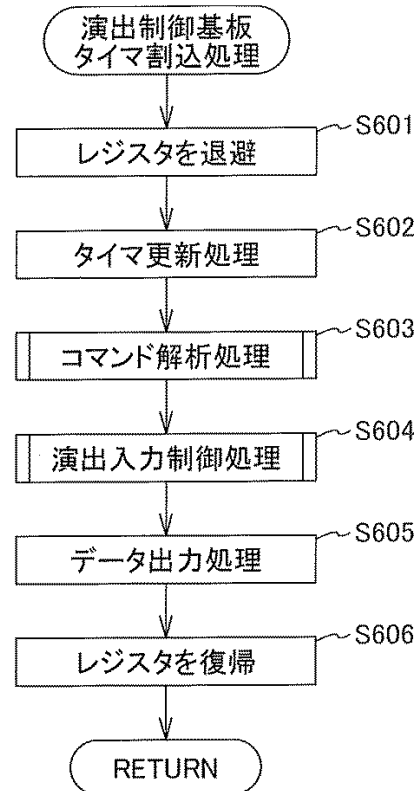
【 図 2 0 】

変動演出/パターン決定テーブル(ハズレ)			
変動/パターン	演出用品数値 (0~99)	変動演出/パターン	演出内容
変動/パターン10	0-99	変動演出/パターン161	通常ハズレ
変動/パターン15.30	0-99	変動演出/パターン162	短縮ハズレ
変動/パターン11.51	0-49	変動演出/パターン171	ハズレリール→ハズレ
	50-99	変動演出/パターン172	ハズレリール→ハズレ
	0-49	変動演出/パターン181	ハズレリール→SPリール→ハズレ
	50-99	変動演出/パターン182	ハズレリール→SPリール→ハズレ
変動/パターン12-2.52	0-49	変動演出/パターン191	ハズレリール→SPリール→ハズレ
	50-99	変動演出/パターン192	ハズレリール→SPリール→ハズレ
	0-14	変動演出/パターン201	ハズレリール→枠間SPリール→キヤパ→協力攻撃演出(キヤパ)→共闘SPSPリール→キヤパ→ハズレ
	15-29	変動演出/パターン202	ハズレリール→枠間SPリール→キヤパ→協力攻撃演出(キヤパ)→共闘SPSPリール→ハズレ
	30-44	変動演出/パターン203	ハズレリール→枠間SPリール→キヤパ→協力攻撃演出(キヤパ)→成長長SPSPリール→ハズレ
	45-59	変動演出/パターン204	ハズレリール→協力攻撃演出(キヤパ)→共闘SPSPリール→キヤパ→ハズレ
変動/パターン13-1.53	0-74	変動演出/パターン205	ハズレリール→協力攻撃演出(キヤパ)→成長SPSPリール→ハズレ
	75-89	変動演出/パターン206	ハズレリール→協力攻撃演出(キヤパ)→成長長SPSPリール→ハズレ
	90-99	変動演出/パターン207	ハズレリール→協力攻撃演出(キヤパ)→成長SPSPリール→ハズレ
	0-14	変動演出/パターン211	ハズレリール→枠間SPリール→キヤパ→協力攻撃演出(キヤパ)→共闘SPSPリール→キヤパ→ハズレ
	15-29	変動演出/パターン212	ハズレリール→枠間SPリール→キヤパ→協力攻撃演出(キヤパ)→共闘SPSPリール→ハズレ
	30-44	変動演出/パターン213	ハズレリール→枠間SPリール→キヤパ→協力攻撃演出(キヤパ)→成長長SPSPリール→ハズレ
変動/パターン13-2.53	45-59	変動演出/パターン214	ハズレリール→協力攻撃演出(キヤパ)→共闘SPSPリール→キヤパ→ハズレ
	60-74	変動演出/パターン215	ハズレリール→協力攻撃演出(キヤパ)→成長SPSPリール→ハズレ
	75-89	変動演出/パターン216	ハズレリール→協力攻撃演出(キヤパ)→成長長SPSPリール→ハズレ
	90-99	変動演出/パターン217	ハズレリール→SPリール→SPリール→成長長SPSPリール→ハズレ
	0-15	変動演出/パターン221	ハズレリール→枠間SPリール→キヤパ→協力攻撃演出(キヤパ)→共闘SPSPリール→キヤパ→ハズレ
	16-31	変動演出/パターン222	ハズレリール→枠間SPリール→キヤパ→協力攻撃演出(キヤパ)→共闘SPSPリール→ハズレ
	32-47	変動演出/パターン223	ハズレリール→枠間SPリール→キヤパ→協力攻撃演出(キヤパ)→成長長SPSPリール→ハズレ
	48-63	変動演出/パターン224	ハズレリール→協力攻撃演出(キヤパ)→共闘SPSPリール→キヤパ→ハズレ
	64-79	変動演出/パターン225	ハズレリール→協力攻撃演出(キヤパ)→成長SPSPリール→ハズレ
	80-95	変動演出/パターン226	ハズレリール→協力攻撃演出(キヤパ)→成長長SPSPリール→ハズレ
	96-99	変動演出/パターン227	ハズレリール→枠間演出→SPリール→成長長SPSPリール→ハズレ
	0-23	変動演出/パターン231	ハズレリール→協力攻撃演出(キヤパ)→共闘SPSPリール→キヤパ→ハズレ (SPSP後半)→連打演出→(SPSP後半)成長長SPSPリール→キヤパ→ハズレ
	24-47	変動演出/パターン232	ハズレリール→協力攻撃演出(キヤパ)→共闘SPSPリール→キヤパ→ハズレ (SPSP後半)→連打演出→(SPSP後半)成長長SPSPリール→キヤパ→ハズレ
	48-72	変動演出/パターン233	ハズレリール→SPリール→SPリール→共闘SPSPリール→キヤパ→ハズレ
変動/パターン14-3.54	73-94	変動演出/パターン234	ハズレリール→共闘SPSPリール→キヤパ→ハズレ

【図 2 1】



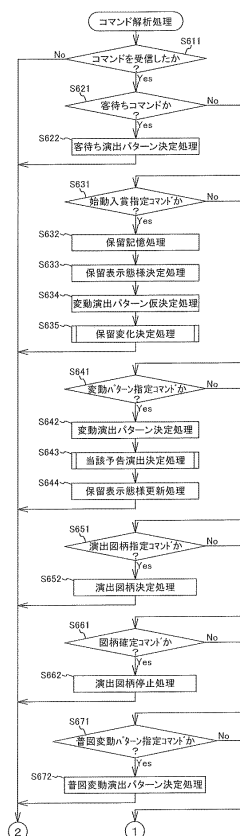
【図 2 2】



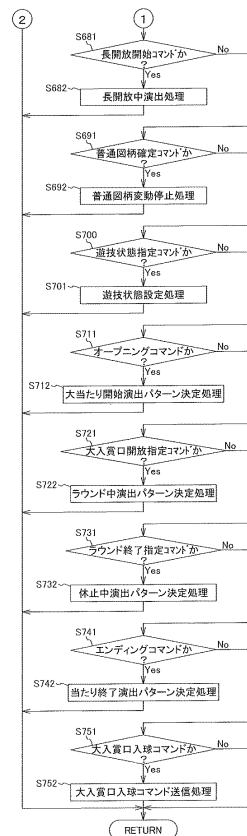
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

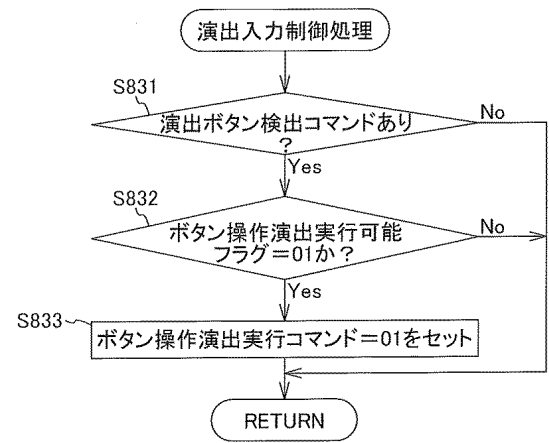


30

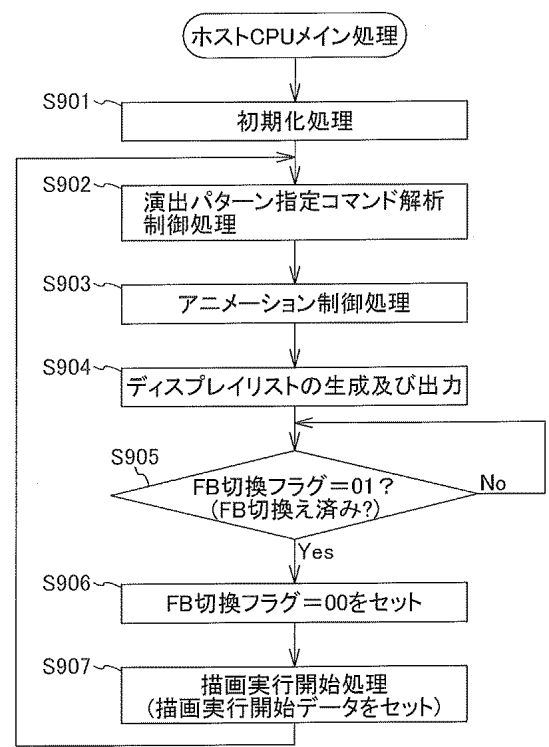
40

50

【図 25】



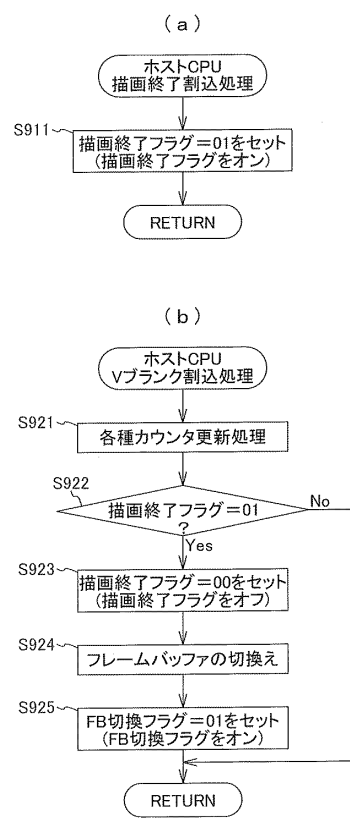
【図 26】



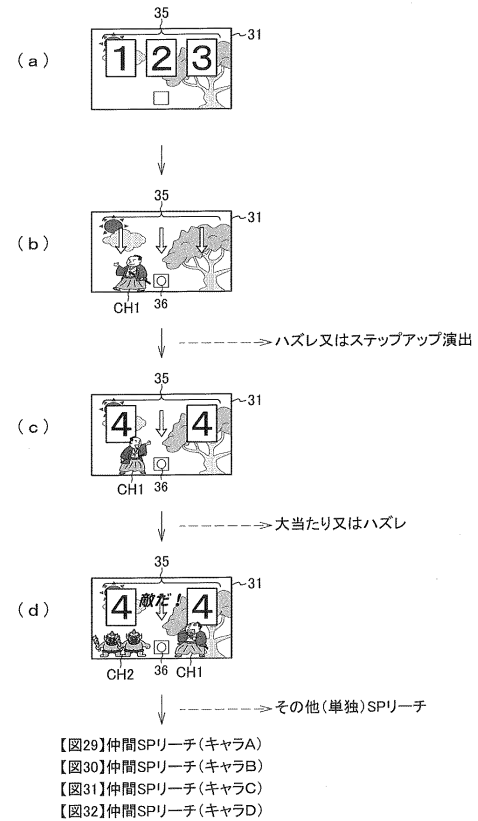
10

20

【図 27】



【図 28】

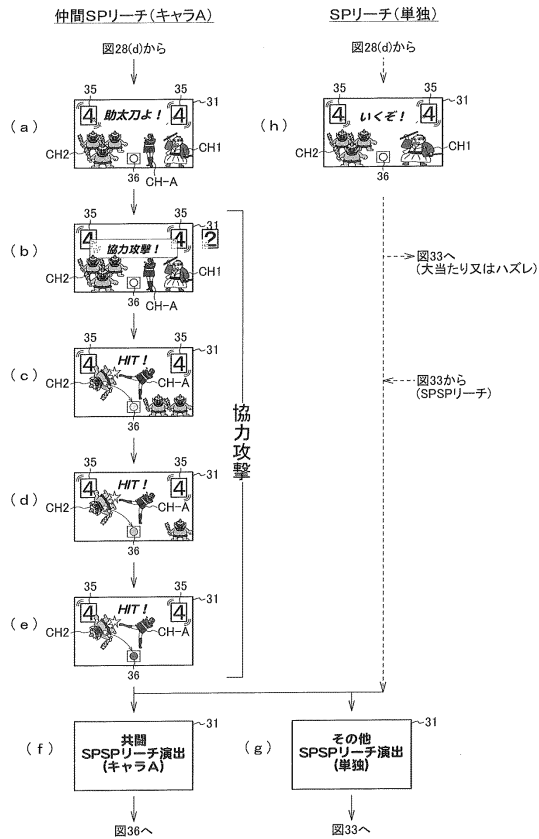


30

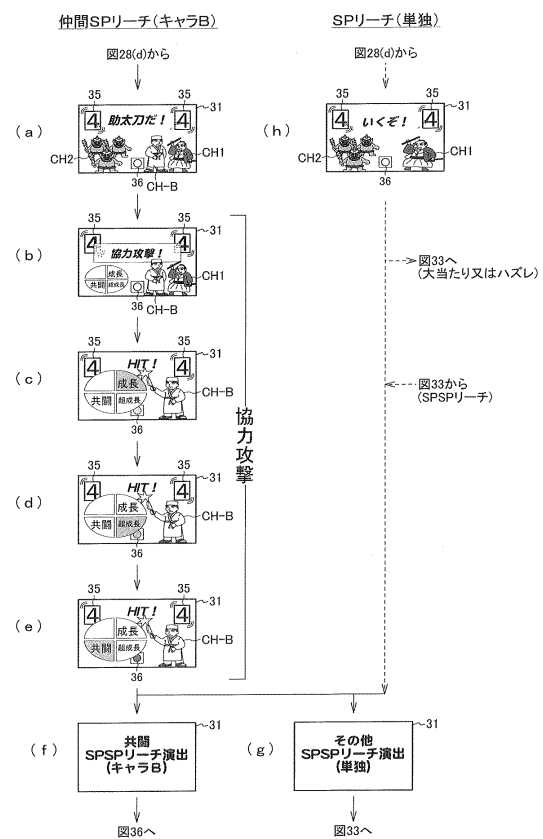
40

50

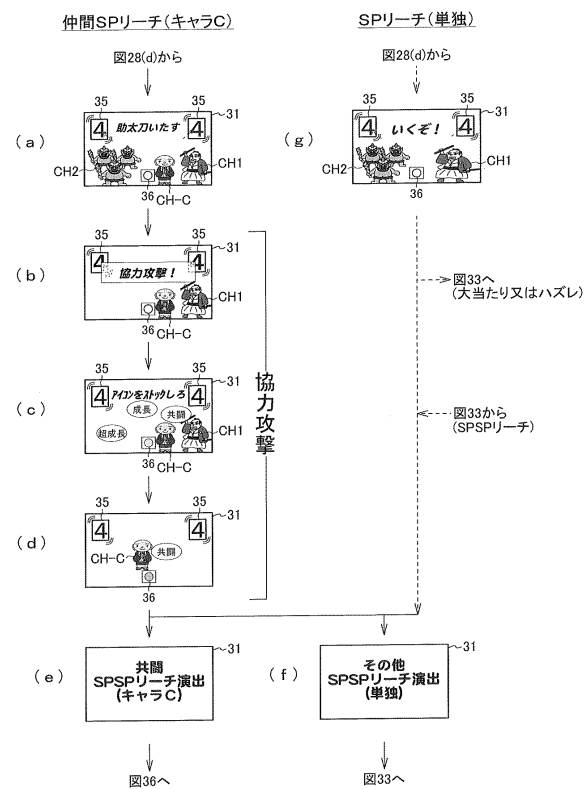
【図 29】



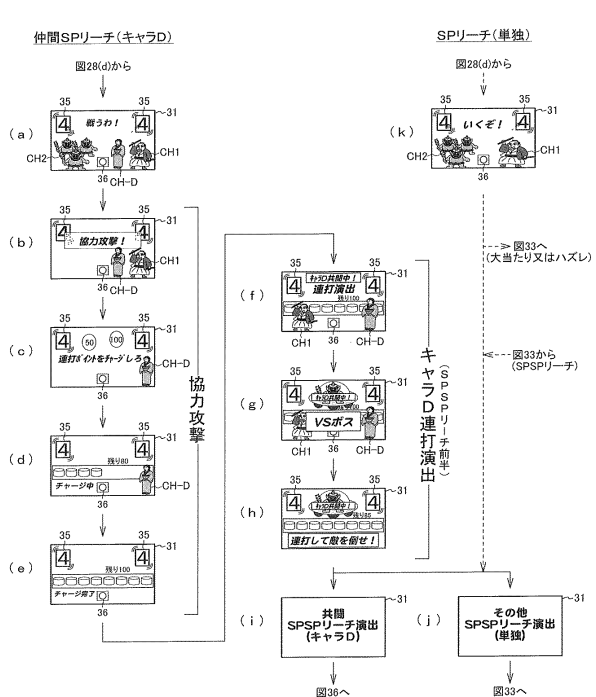
【図 30】



【図 31】



【図 32】



10

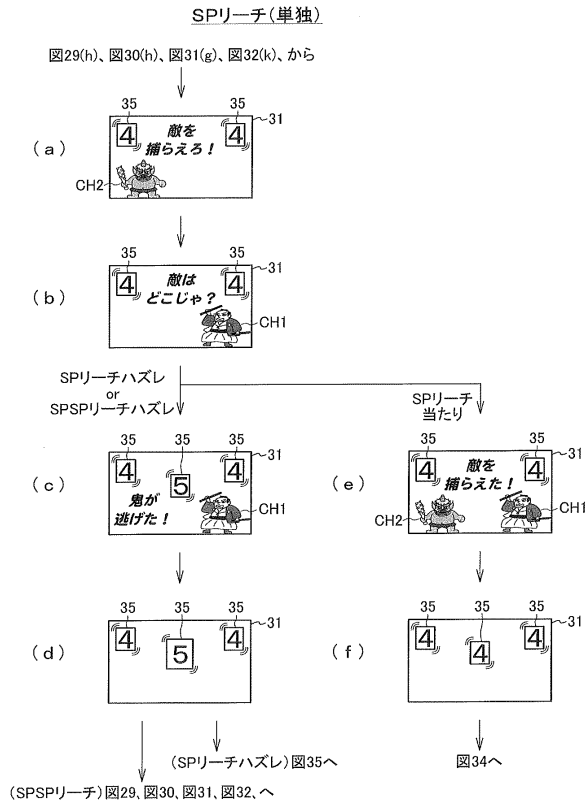
20

30

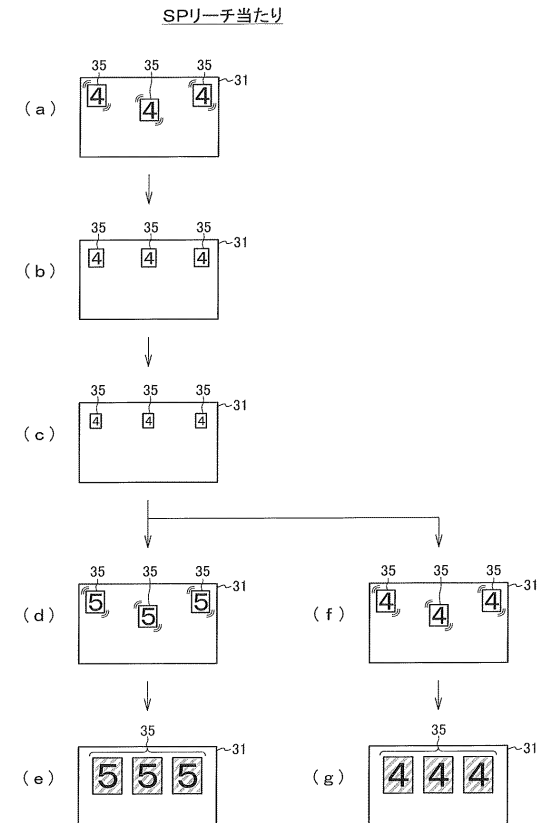
40

50

【図 3 3】



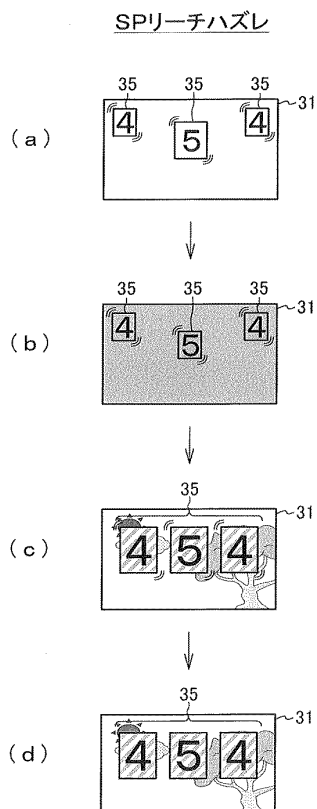
【図 3 4】



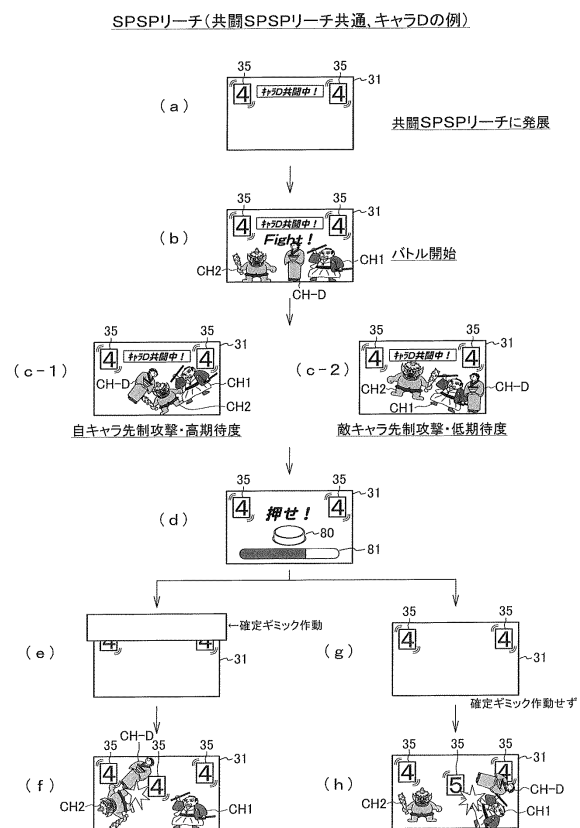
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】



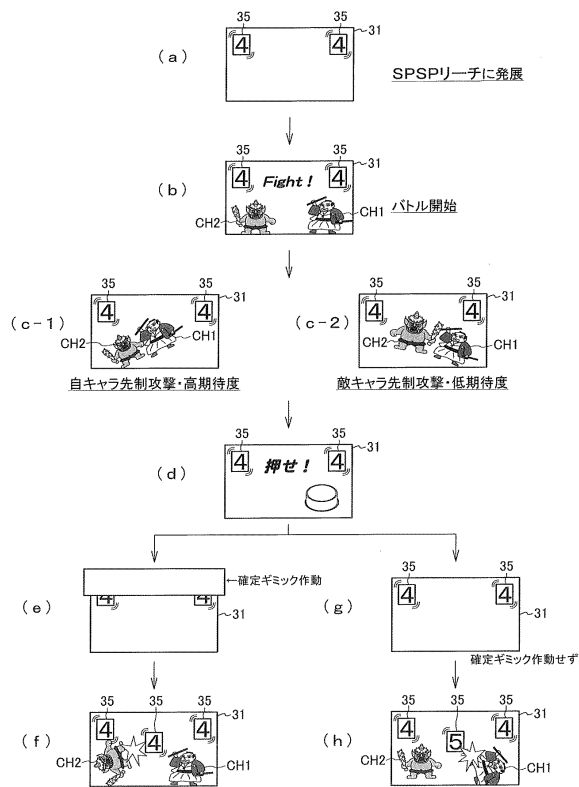
30

40

50

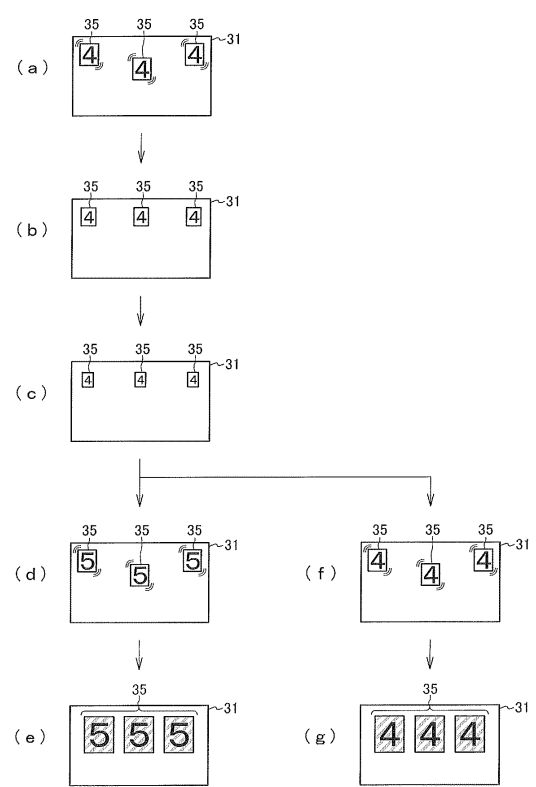
【図 37】

SPSPリーチ(単独SPSPリーチ共通)



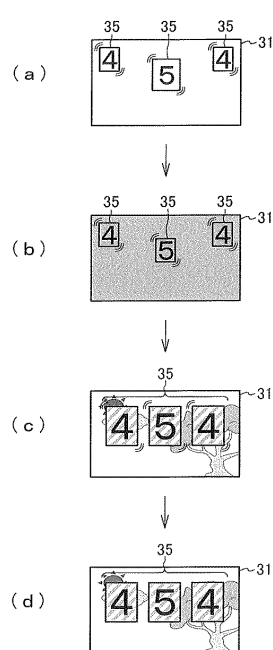
【図 38】

SPSPリーチ当たり(全ての共通SPSPリーチ、単独SPSPリーチ共通)

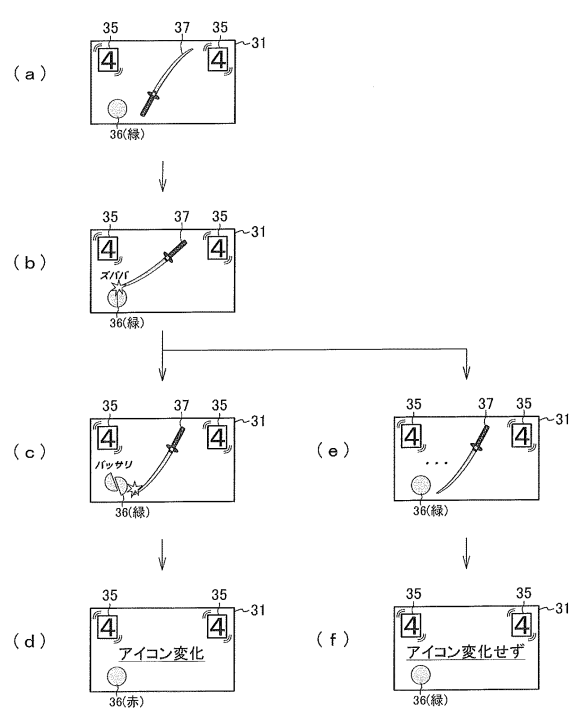


【図 39】

SPSPリーチハズレ(全ての共通SPSPリーチ、単独SPSPリーチ共通)



【図 40】



10

20

30

40

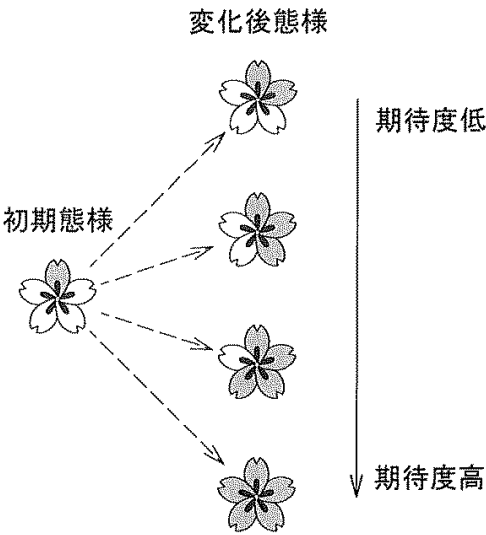
50

【図 4 1】

変動パターン	保留変化確率	変化シナリオ	開始色	選択割合	ノーマルリーチ	SPリーチ	SPSPリーチ
ノーマルリーチ (当たり)	10%	シナリオ1	青	40%	青		
		シナリオ2	青	30%	緑		
		シナリオ3	青	10%	青	青	
		シナリオ4	青	20%	青	一緑	
		シナリオ5	青	25%	一緑	緑	
		シナリオ6	青	45%	一緑	一赤	
		シナリオ7	緑	20%	緑	緑	
		シナリオ8	緑	80%	緑	一赤	
SPリーチ (当たり)	50%	シナリオ9	青	4%	青	青	青
		シナリオ10	青	6%	青	一緑	一緑
		シナリオ11	青	9%	青	一緑	緑
		シナリオ12	青	11%	一緑	緑	緑
		シナリオ13	青	30%	一緑	一赤	赤
		シナリオ14	青	40%	一緑	一赤	金
		シナリオ15	緑	30%	緑	一赤	赤
		シナリオ16	緑	70%	緑	一赤	金
SPSPリーチ 邪星ゾーン (当たり)	90%	シナリオ17	赤	40%	赤	赤	赤
		シナリオ18	赤	60%	赤	赤	一金

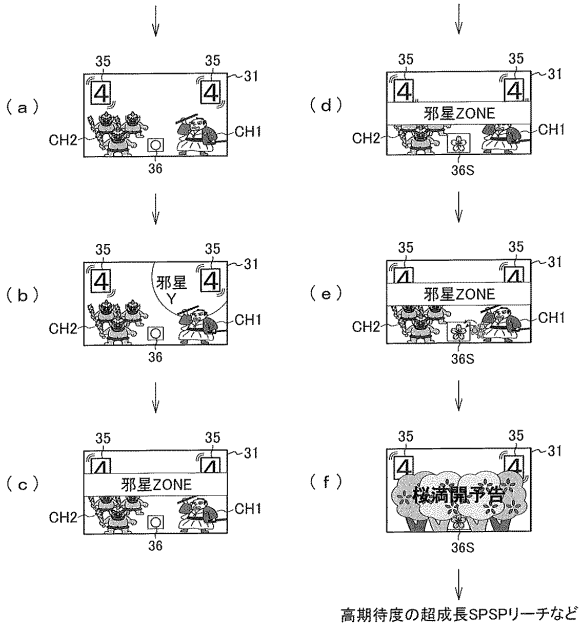
ノーマルリーチ (ハズレ)	10%	シナリオ21	青	60%	青		
		シナリオ22	青	40%	緑		
		シナリオ23	青	45%	青	青	
		シナリオ24	青	25%	青	一緑	
		シナリオ25	青	20%	一緑	緑	
		シナリオ26	青	10%	一緑	一赤	
		シナリオ27	緑	80%	緑	緑	
		シナリオ28	緑	20%	緑	一赤	
SPリーチ (ハズレ)	50%	シナリオ29	青	40%	青	青	青
		シナリオ30	青	30%	青	一緑	一緑
		シナリオ31	青	11%	青	一緑	緑
		シナリオ32	青	9%	一緑	緑	緑
		シナリオ33	青	6%	一緑	一赤	赤
		シナリオ34	青	4%	一緑	一赤	金
		シナリオ35	緑	70%	緑	一赤	赤
		シナリオ36	緑	30%	緑	一赤	金
SPSPリーチ 邪星ゾーン (ハズレ)	90%	シナリオ37	赤	60%	赤	赤	赤
		シナリオ38	赤	40%	赤	赤	一金

【図 4 2】



10

【図 4 3】



【図 4 4】

(a)

邪星ゾーン(桜満開予告なし)	花びら	大当たり		ハズレ		
		SP	SPSP	ノーマル	SP	SPSP
1枚	10%	5%	90%	10%	5%	
2枚	30%	15%	10%	30%	15%	
3枚	50%	25%	—	50%	25%	
4枚	10%	55%	—	10%	55%	

(b)

非邪星ゾーン	花びら	大当たり		ハズレ		
		SP	SPSP	ノーマル	SP	SPSP
1枚	10%	3%	90%	10%	3%	
2枚	25%	12%	10%	25%	12%	
3枚	45%	20%	—	45%	20%	
4枚	10%	30%	—	10%	35%	
5枚	10%	35%	—	10%	35%	

(c)

邪星ゾーン→桜満開予告	花びら	大当たり	ハズレ
		100%	100%
5枚			

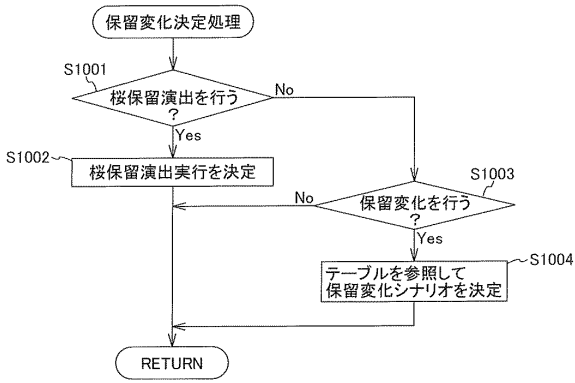
20

30

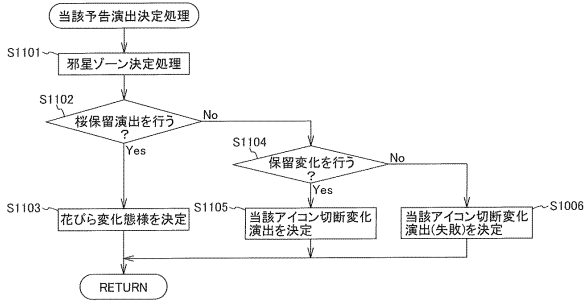
40

50

【図 4 5】

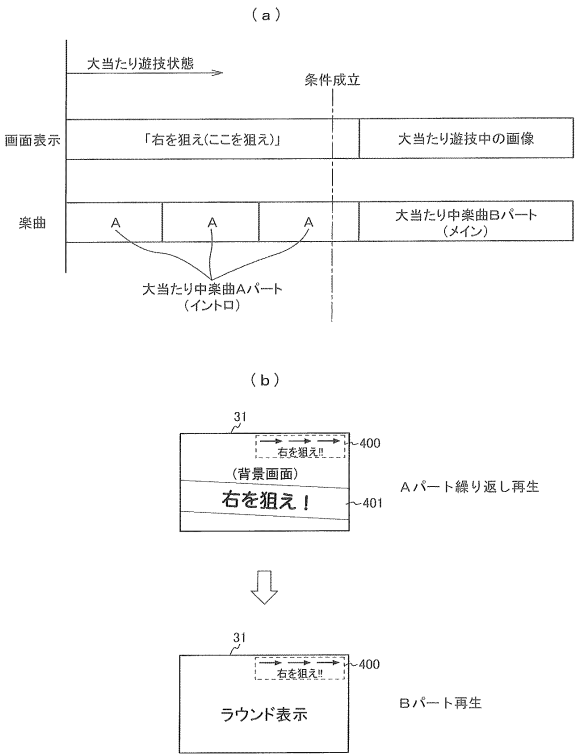


【図 4 6】

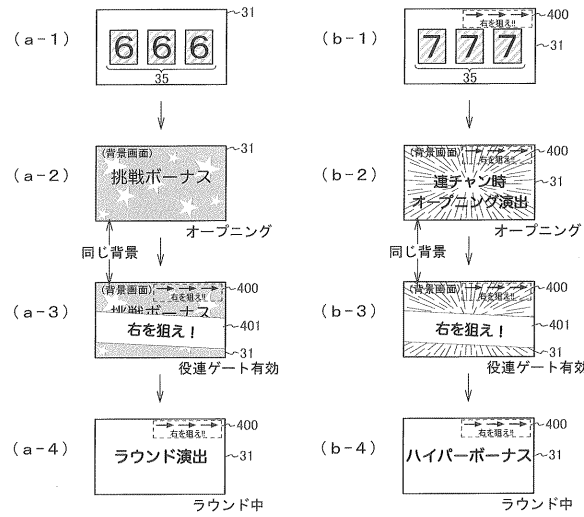


10

【図 4 7】



【図 4 8】



20

30

40

50

フロントページの続き

	京楽産業，株式会社内	
(72)発明者	佐々木 雄大	
	愛知県名古屋市中区錦三丁目 2 4 番 4 号	京楽産業，株式会社内
(72)発明者	十河 勇希	
	愛知県名古屋市中区錦三丁目 2 4 番 4 号	京楽産業，株式会社内
審査官	井上 昌宏	
(56)参考文献	特開 2 0 1 7 - 0 1 8 3 1 3 (J P , A)	
	特開 2 0 1 9 - 0 8 4 4 4 0 (J P , A)	
	特開 2 0 1 8 - 9 9 4 6 4 (J P , A)	
(58)調査した分野	(Int.Cl. , D B 名)	
	A 6 3 F 7 / 0 2	