

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-158774

(P2017-158774A)

(43) 公開日 平成29年9月14日(2017.9.14)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)F 1
A63F 7/02 320テーマコード (参考)
2C333

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 100 頁)

(21) 出願番号 特願2016-45349 (P2016-45349)
(22) 出願日 平成28年3月9日(2016.3.9)(71) 出願人 000161806
京楽産業、株式会社
愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
(74) 代理人 100085660
弁理士 鈴木 均
(74) 代理人 100185672
弁理士 池田 雅人
(72) 発明者 末松 崇洋
愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
京楽産業、株式会社
内
(72) 発明者 瀬下 哲雄
愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
京楽産業、株式会社
内

最終頁に続く

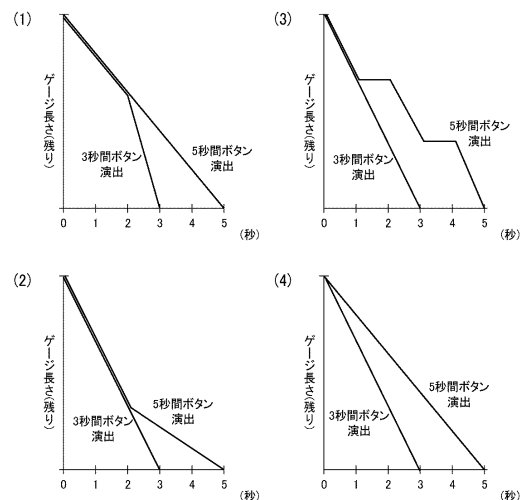
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 操作ボタンを用いた演出において、遊技の興趣を高め得る遊技機を提供する。

【解決手段】 同一又は類似の有効期間ゲージを用いて、演出ボタンの異なる操作有効期間に対応可能なように、操作有効期間が長い（5秒間）場合の有効期間ゲージに合わせて、操作有効期間が短い場合のゲージの短縮スピードを速め、あるいは操作有効期間が短い（3秒間）方の有効期間ゲージに合わせて、操作有効期間が長い場合のゲージの短縮スピードを遅くする制御を行う。

【選択図】 図57



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

制御コマンドに基づいて所定の演出を実行する制御を行う演出制御手段と、
遊技者による操作が可能な操作手段と、
前記演出中に前記操作手段の操作が可能な期間を設定する設定手段と、
前記期間を示す期間画像を表示装置に表示する表示手段と、を備え、
前記設定手段は、前記期間として、前記演出に応じて異なる期間を設定し、
前記表示手段は、前記期間の経過に応じて前記期間画像の表示を変化させることにより
残りの前記期間を示すとともに、

前記期間画像の表示変化態様を変えることによって、同一又は類似の前記期間画像を用
いて、前記異なる期間に対応することを特徴とする遊技機。

10

【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。

20

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。

また、図柄の変動中に遊技者に演出ボタン（操作手段）を操作させて、それを契機に演
出を変化させるなどして、遊技者に対して遊技に参加している実感を与え、遊技の興趣を
高めるように構成した遊技機が周知である（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2010-069111 公報

【発明の概要】

30

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

本発明は、操作手段を用いた演出において、遊技の興趣を高め得る遊技機を提供するこ
とを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【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、制御コマンドに基づいて所定の演出を実行する制御を行う
演出制御手段と、遊技者による操作が可能な操作手段と、前記演出中に前記操作手段の操
作が可能な期間を設定する設定手段と、前記期間を示す期間画像を表示装置に表示する表
示手段と、を備え、前記設定手段は、前記期間として、前記演出に応じて異なる期間を設
定し、前記表示手段は、前記期間の経過に応じて前記期間画像の表示を変化させること
により残りの前記期間を示すとともに、前記期間画像の表示変化態様を変えることによ
って、同一又は類似の前記期間画像を用いて、前記異なる期間に対応することを特徴とする。

40

【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、操作手段を用いた演出において、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】

50

【0007】

【図1】本発明の実施形態に係る遊技機の正面図である。

【図2】本発明の実施形態の一部を示す概略平面図である。

【図3】本実施形態に係る遊技機の裏面側の一例を示した斜視図である。

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

【図5】画像制御基板のブロック図である。

【図6】大当たり判定テーブルの一例を示した図である。

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

【図8】当たり普通図柄決定テーブルの一例を示した図である。

10

【図9】大当たり終了時設定データテーブルの一例を示した図である。

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

【図11】大当たり用の大入賞口開放態様決定テーブルの構成を示した図である。

【図12】小当たり用の大入賞口開放態様決定テーブルの構成を示した図である。

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

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

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

20

【図16】普通電動役物作動態様決定テーブルの一例を示した図である。

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

【図18】大当たり抽選の結果を事前に判定するための事前判定テーブルの一例を示した図である。

【図19】主制御基板によるメイン処理を説明するフローチャートである。

【図20】主制御基板によるタイマ割込処理を説明するフローチャートである。

【図21】主制御基板による入力制御処理を説明するフローチャートである。

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

30

【図23】主制御基板による事前判定処理を説明するフローチャートである。

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

【図25】主制御基板による特図特電制御処理を説明するフローチャートである。

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

【図27】主制御基板による大当たり判定処理を説明するフローチャートである。

【図28】主制御基板による特別図柄変動処理を説明するフローチャートである。

【図29】主制御基板による特別図柄停止処理を説明するフローチャートである。

【図30】主制御基板による大当たり遊技処理を説明するフローチャートである。

【図31】主制御基板による小当たり遊技処理を説明するフローチャートである。

40

【図32】主制御基板による特別遊技終了処理を説明するフローチャートである。

【図33】主制御基板による普図普電制御処理を説明するフローチャートである。

【図34】主制御基板による普通図柄変動処理を説明するフローチャートである。

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

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

【図37】第2特別図柄表示装置における特別図柄の変動パターンに基づく変動演出パターン決定テーブルの一例を示した図である。

【図38】第1特別図柄表示装置、第2特別図柄表示装置における、特定の変動パターン（SPリーチ、SPSPリーチを伴う）に基づく変動演出パターン決定テーブルの一例を

50

示した図である。

【図 3 9】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 4 0】演出制御基板によるタイマ割込処理を説明するフローチャートである。

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

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

【図 4 3】演出制御基板による変動演出パターン決定処理を説明するフローチャートである。

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

【図 4 5】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。

【図 4 6】画像制御基板の割込処理を説明するフローチャートである。

【図 4 7】演出パターンのアニメーションを表示するためのアニメパターンの一例を示した図である。

【図 4 8】描画制御コマンド群から構成されるディスプレイリストの一例を示した図である。

【図 4 9】本実施形態において演出制御基板の CPU が予告演出を選択する際に用いる予告演出決定テーブルを示す図である。

【図 5 0】本実施形態に遊技機における演出の流れを示す図である（その 1）。

【図 5 1】本実施形態に遊技機における演出の流れを示す図である（その 2）。

【図 5 2】本実施形態に遊技機における演出の流れを示す図である（その 3）。

【図 5 3】本実施形態に遊技機における演出の流れを示す図である（その 4）。

【図 5 4】本実施形態に遊技機における演出の流れを示す図である（その 5）。

【図 5 5】本実施形態に遊技機における演出の流れを示す図である（その 6）。

【図 5 6】本発明の遊技機における画像制御基板による処理フローを示すフローチャートである。

【図 5 7】本実施形態の遊技機において、複数の操作有効期間に対応した有効期間ゲージの短縮表示態様を説明する図である。

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

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

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

【0009】

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

10

20

30

40

50

る扉開放スイッチ 136 (図 3 参照) が設けられている。

【0010】

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

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 8 a (図 4 参照) が設けられており、この演出ボタン検出スイッチ 8 a が遊技者の操作を検出すると、この操作に応じてさらなる演出が実行される。

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

【0011】

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 11 a (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 11 a (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 12 a 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 11 b (図 4 参照) のつまみが回転する。この発射ボリューム 11 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 12 a に印加される。そして、発射用ソレノイド 12 a (図 4 参照) に電圧が印加されると、発射用ソレノイド 12 a が印加電圧に応じて作動するとともに、操作ハンドル 11 の回転角度に応じた強さで遊技球が遊技盤 10 の遊技領域 10 a へ発射される。

【0012】

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

【0013】

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

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

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

【0014】

上記第 1 始動口 13 および第 2 始動口 14 には、遊技球の入球を検出する第 1 始動口検

10

20

30

40

50

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

【0015】

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

センター部材 12 の両側の遊技領域 10a には、遊技球が通過可能なゲート 15 が設けられている。ゲート 15 には、遊技球の通過を検出するゲート検出スイッチ 15a (図 4 参照) が設けられており、このゲート検出スイッチ 15a 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。

【0016】

さらにセンター部材 12 の右側の遊技領域 10a には、遊技球が入球可能な第 1 大入賞口 16 および第 2 大入賞口 17 が設けられている。このため、操作ハンドル 11 を大きく回動させ、強い力で打ち出された遊技球でないと、第 1 大入賞口 16 および第 2 大入賞口 17 には遊技球が入賞しないように構成されている。

【0017】

第 1 大入賞口 16 は、通常は開閉扉 16b によって閉状態に維持されており、遊技球の入球を不可能としている。これに対して、後述する大当たり遊技が開始されると、開閉扉 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。

【0019】

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。

【0020】

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。

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

10

20

30

40

50

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ー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。

【0021】

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良い。

10

【0022】

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。

【0023】

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。

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 (バックグラウンドミュージック)、SE (サウンドエフェクト) 等を出し、サウンドによる演出も行うようにしている。

20

【0024】

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 28 が設けられている。

【0025】

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。

30

【0026】

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。

40

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。

【0027】

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

50

。

【0028】

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。

【0029】

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。

【0030】

図3に示すように、遊技機1の裏面には、主制御基板110、演出制御基板120、払出制御基板130、電源基板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。

【0031】

次に、演出ボタン8について説明する。

演出ボタン8は、皿ユニット7の中央部分に組込まれている。

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

なお、本明細書では演出ボタン8の詳細な構造については、例えば特開2013-116168公報等が開示されているので説明を省略する。

【0032】

<遊技制御装置の構成>

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

この図4において、主制御基板110は遊技の基本動作を制御する。この主制御基板110は、メインCPU111、メインROM112、メインRAM113から構成されるワンチップマイコン114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CPU111は、各検出スイッチからの入力信号に基づいて、メインROM112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RAM113は、メインCPU111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。

【0033】

上記主制御基板110の入力側には、第1始動口検出スイッチ13a、第2始動口検出スイッチ14a、ゲート検出スイッチ15a、第1大入賞口検出スイッチ16a、第2大入賞口検出スイッチ17a、一般入賞口検出スイッチ18aが接続されており、遊技球の検出信号を主制御基板110に入力するようにしている。

【0034】

また、主制御基板110の出力側には、第2始動口14の開閉扉14bを開閉動作させる始動口開閉ソレノイド14c、第1大入賞口16の開閉扉16bを開閉動作させる第1

10

20

30

40

50

大入賞口開閉ソレノイド 16c、第2大入賞口 17の可動片 17bを開閉動作させる第2大入賞口開閉ソレノイド 17cが接続されている。

さらに、主制御基板 110の出力側には、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、およびラウンド回数表示器 26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 110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 27に出力する。

【0035】

主制御基板 110のメインROM 112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 110のメインRAM 113は、複数の記憶領域を有している。

例えば、メインRAM 113には、普通図柄保留数(G)記憶領域、普通図柄保留記憶領域、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域、第2特別図柄保留数(U2)記憶領域、判定記憶領域、第1特別図柄記憶領域、第2特別図柄記憶領域、高確率遊技回数(X)記憶領域、時短遊技回数(J)記憶領域、ラウンド遊技回数(R)記憶領域、開放回数(K)記憶領域、第1大入賞口入球数(C1)記憶領域、第2大入賞口入球数(C2)記憶領域、遊技状態記憶領域、遊技状態バッファ、停止図柄データ記憶領域、演出用伝送データ格納領域等が設けられている。そして、遊技状態記憶領域は、時短遊技フラグ記憶領域、高確率遊技フラグ記憶領域、特図特電処理データ記憶領域、普図普電処理データ記憶領域を備えている。なお、上述した記憶領域は一例に過ぎず、この他にも多数の記憶領域が設けられている。

【0036】

遊技情報出力端子板 27は、主制御基板 110において生成された外部情報信号を遊技店のホールコンピュータ等に出力するための基板である。遊技情報出力端子板 27は、主制御基板 110と配線接続されるとともに、遊技店のホールコンピュータ等に接続をするためのコネクタが設けられている。

【0037】

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。

【0038】

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。

【0039】

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

10

20

30

40

50

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ROM122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。

【0040】

演出制御基板120のサブRAM123は、複数の記憶領域を有している。

サブRAM123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。

10

【0041】

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CPU121は、RTC124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。

RTC124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。従って、RTC124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、RTC124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。

20

【0042】

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CPU131、払出ROM132、払出RAM133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CPU131は、遊技球が払い出されたか否かを検知する払出球計数スイッチ135、扉開放スイッチ136からの入力信号に基づいて、払出ROM132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110に送信する。

【0043】

30

また、払出制御基板130の出力側には、遊技球の貯留部から所定数の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134が接続されている。払出CPU131は、主制御基板110から送信された払出個数指定コマンドに基づいて、払出ROM132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134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RAM133は、払出CPU131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。

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130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160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。

【0044】

40

発射制御基板160は、払出制御基板130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11aからのタッチ信号および発射ボリューム11bからの入力信号を読み出し、発射用ソレノイド12aおよび球送りソレノイド12bを通電制御し、遊技球を発射させる。

【0045】

発射用ソレノイド12a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12a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12a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12aの回転速度は、発射制御基板160に設けられた水晶発振器の出力周期に基づく周波数から、約99.9（回／分）に設定されている。これに

50

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99.9(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。

球送りソレノイド12bは、直進ソレノイドにより構成され、上皿6a(図1、図2参照)にある遊技球を発射用ソレノイド12aに直結された打出部材に向けて1個ずつ送り出す。

【0046】

ランプ制御基板140は、上記演出制御基板120に双方向通信可能に接続されており、その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8aが接続されており、演出ボタン検出スイッチ8aから検出信号が入力された場合は、演出制御基板120に出力するようにしている。

10

また、ランプ制御基板140には、遊技盤10に設けられた演出用役物装置32や演出用照明装置33が接続されており、ランプ制御基板140は、演出制御基板120から送信されたデータに基づいて、演出用照明装置33を点灯制御したり、光の照射方向を変更するためのモータに対する駆動制御をしたりする。また、演出用役物装置32を動作させるソレノイドやモータ等の駆動源を通電制御する。なお、本実施形態では、演出ボタン8が突出するように構成されているので演出役物装置32は演出ボタン8を含む。

【0047】

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

20

【0048】

<画像制御基板の構成>

ここで、図5を用いて画像制御基板150の構成について説明する。

図5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CPU151、ホストRAM152、ホストROM153、CGROM154、水晶発振器155、VRAM156、VDP(Video Display Processor)200と、を備えている。

また、VDP200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。

30

【0049】

ホストCPU151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、VDP200にCGROM154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、VDP200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CPU151は、VDP200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。

【0050】

さらに、ホストCPU151は、VDP200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。

40

ホストRAM152は、ホストCPU151に内蔵されており、ホストCPU151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ROM153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。

【0051】

また、ホストROM153は、マスクROMで構成されており、ホストCPU151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

50

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。

【0052】

C G R O M 1 5 4 は、フラッシュメモリ、E E P R O M、E P R O M、マスク R O M 等から構成され、所定範囲の画素（例えば、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α値とから構成されている。

さらに、C G R O M 1 5 4 には、色番号を指定する色番号情報と実際に色を表示するための表示色情報とが対応づけられたパレットデータを圧縮せずに記憶している。

なお、C G R O M 1 5 4 は、全ての画像データを圧縮せずとも、一部のみ圧縮している構成でもよい。また、ムービーの圧縮方式としては、M P E G 4 等の公知の種々の圧縮方式を用いることができる。

また、C G R O M 1 5 4 には、後述するように音声データも多数格納されている。

【0053】

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

【0054】

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。

【0055】

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、何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。

【0056】

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

10

20

30

40

50

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。

【0057】

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。

10

【0058】

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。

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。

【0059】

20

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ケンス制御を行う回路である。

【0060】

表示回路 2 0 8 は、V R A M 1 5 6 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 3 1 に出力する回路である。さらに、表示回路 2 0 8 は、画像表示装置 3 1 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 3 1 に出力する。

30

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 3 1 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。

【0061】

メモリコントローラ 2 0 9 は、ホスト C P U 1 5 1 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 3 0 0 は、演出制御基板 1 2 0 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 3 4 における音声出力制御をする。

音声制御回路 3 0 0 は、C G R O M 1 5 4 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 1 5 4 は、音声データを格納するための音声 R O M 4 0 0 を含むものとする。

40

【0062】

なお、音声データは、C G R O M 1 5 4 に格納するのではなく、音源 R O M 4 0 0 を、V D P 2 0 0 に別途設けても良い。

この場合、容量が固定化された C G R O M 1 5 4 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。

【0063】

また、音声制御回路 3 0 0 は、V D P 2 0 0 に含まれず、画像制御基板 1 5 0 内で、独

50

立して設けられていても良い。その場合、音源ROM400は、音声制御回路300に含まれていても良い。

【0064】

次に、図6乃至図18を参照して、メインROM112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。

【0065】

<大当たり判定テーブル>

図6(a)(b)は、特別図柄変動の停止結果を大当たりとするか否かを判定する際に参照される大当たり判定テーブルの一例を示した図であり、図6(a)は第1特別図柄表示装置において参照される大当たり判定テーブルであり、図6(b)は、第2特別図柄表示装置21において参照される大当たり判定テーブルである。なお、図6(a)と図6(b)とのテーブルでは、小当たりの当選確率が相違しているものの大当たり確率は同一である。

【0066】

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

【0067】

例えば、図6(a)に示す第1特別図柄表示装置20の低確率時乱数判定テーブルによれば、「7」、「317」の2個の特別図柄判定用乱数値が大当たりと判定される。一方、高確率時乱数判定テーブルによれば「7」、「37」、「67」、「97」、「127」、「157」、「187」、「217」、「247」、「277」、「317」、「337」、「367」、「397」、「427」、「457」、「487」、「517」、「547」、「577」の20個の特別図柄判定用乱数値が大当たりと判定される。

【0068】

また、低確率時乱数判定テーブルを用いても高確率時乱数判定テーブルを用いても、特別図柄判定用乱数値が「50」、「100」、「150」、「200」の4個の特別図柄判定用乱数値であった場合に「小当たり」と判定される。なお、上記以外の乱数値であった場合には、「ハズレ」と判定される。

従って、特別図柄判定用乱数値の乱数範囲が0～598であるから、第1特別図柄表示装置20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。

【0069】

一方、図6(b)に示す第2特別図柄表示装置21の大当たり判定テーブルでは、低確率時および高確率時に大当たりと判定される特別図柄判定用乱数値が上記第1特別図柄表示装置20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20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21における判定テーブルでは、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。そして、上記以外の乱数値であった場合には、「ハズレ」と判定される。

従って、第2特別図柄表示装置21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20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。

【0070】

<当たり判定テーブル>

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

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

【0071】

例えば、図6(c)に示す非時短遊技状態時乱数判定テーブルによれば、「0」～「19」の普通図柄判定用乱数値のうち、「0」という1個の乱数値が当たりと判定される。一方、時短遊技状態時乱数判定テーブルによれば、「0」～「19」の普通図柄判定用乱数値のうち、「0」～「18」の19個の乱数値が当たりと判定される。なお、上記以外の乱数値であった場合には、「ハズレ」と判定される。

従って、非時短遊技状態時に普通図柄が当たりと判定される確率は1/20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。

【0072】

<図柄決定テーブル>

図7は、特別図柄の停止図柄を決定する図柄決定テーブルを示した図である。

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

【0073】

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

ここで、演出図柄指定コマンドは、1コマンドが2バイトのデータで構成されており、制御コマンドの分類を識別するため1バイトのMODEと、実行される制御コマンドの内容（機能）を示す1バイトのDATAとから構成される。このことは、後述する変動パターン指定コマンド、始動入賞指定コマンドについても同様である。

【0074】

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

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

【0075】

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

10

20

30

40

50

乱数値が「0」～「49」であれば、停止図柄データとして「07」（第2特別図柄1）を決定し、特別図柄の変動開始時には、演出図柄指定コマンド「E1H」「01H」を生成する。

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

10

【0076】

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

20

【0077】

また第2特別図柄表示装置21の小当たり時には、小当たり図柄用乱数値が「0」～「49」であれば、停止図柄データとして「13」（小当たり用特別図柄A）を決定し、演出図柄指定コマンド「E1H」「0AH」を生成し、小当たり図柄用乱数値が「50」～「99」であれば、停止図柄データとして「14」（小当たり用特別図柄B）を決定し、演出図柄指定コマンド「E1H」「0BH」を生成する。

【0078】

次に、図7（c）に示すハズレ図柄決定テーブルでは、第1特別図柄表示装置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。

30

【0079】

なお、後述するように、特別図柄の種類（停止図柄データ）によって、大当たり終了後の遊技状態（図9参照）、大当たり態様（図10参照）が決定されることから、特別図柄の種類が大当たり遊技終了後の遊技状態と大当たり態様を決定するものといえる。

【0080】

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

40

図8（a）（b）に示す普通図柄決定テーブルでは、普通図柄用乱数値（0～10）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8（a）に示すように、普通図柄用乱数値が「0」および「1」であれば、長開放図柄を決定し、普通図柄乱数値が「2」～「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、演出図柄指定コマンド「E8H」「01H」を生成する。また、短開放図柄と決定

50

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、演出図柄指定コマンド「E8H」「02H」を生成する。

【0081】

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8(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、演出図柄指定コマンド「E8H」「00H」を生成する。なお、長開放図柄および短開放図柄については、後で詳しく説明する。

【0082】

<大当たり終了時設定データテーブル>

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

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

なお、大当たり当選時の遊技状態を示す遊技状態バッファの「00H」は、時短遊技フラグと高確率遊技フラグの両方がセットされていない遊技状態情報を示し、「01H」は、時短遊技フラグはセットされていないが高確率遊技フラグはセットされている遊技状態情報を示し、「02H」は、時短遊技フラグがセットされているが高確率遊技フラグがセットされていない遊技状態情報を示し、「03H」は、時短遊技フラグと高確率遊技フラグとの両方がセットされている遊技状態情報を示すものである。

【0083】

本実施形態では、第1特別図柄表示装置20の停止図柄データが「01」～「04」であった場合、すなわち第1特別図柄1～4に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態を時短遊技状態で且つ高確率遊技状態（所謂、確変遊技状態）に設定する。このとき、時短遊技回数（J）および高確率遊技回数（X）にそれぞれ10000回をセットする。

【0084】

また、第1特別図柄表示装置20の停止図柄データが「05」であった場合、すなわち第1特別図柄5に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態を非時短遊技状態で且つ高確率遊技状態（所謂、潜伏確変遊技状態）に設定する。このとき、時短遊技回数（J）に0回をセットし、高確率遊技回数（X）に10000回をセットする。

【0085】

また、第1特別図柄表示装置20の停止図柄データが「06」であった場合、すなわち第1特別図柄6に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態を時短遊技状態で且つ非高確率遊技状態（所謂、時短遊技状態）に設定する。このとき、時短遊技回数（J）に100回をセットし、高確率遊技回数（X）に0回をセットする。

【0086】

また、第1特別図柄表示装置20の停止図柄データが「11」「12」であった場合、すなわち小当たり用特別図柄A、Bに当選した場合は、小当たり終了後の遊技状態が小当たり当選時の遊技状態と同じになるようにしている、すなわち、小当たり当選時の遊技状態を継続するようにしている。

但し、小当たり当選時の遊技状態バッファが00Hであるとき、すなわち、低確率遊技状態かつ非時短遊技状態のときには、小当たり終了後の特定遊技期間においては、特定の演出を行うために、専用の変動パターン決定テーブル（図15参照）が決定されるべく特定期間回数をセットするようにしている。

【0087】

具体的には、小当たり終了後に特別図柄の変動表示が50回転行われるまでは特定遊技期間になるように、特定期間回数（T）に50回をセットしている。この特定遊技期間中

10

20

30

40

50

(特定期間回数 (T) > 0 のとき) には、後述するように図 15 に示す小当たり後の特定遊技期間用 (低確率遊技状態用) の変動パターン決定テーブルが決定され、特定遊技期間以外 (特定期間回数 (T) = 0 のとき) には、図 13 に示す通常遊技状態 (低確率遊技状態用) の変動パターン決定テーブルまたは図 14 に示す高確率遊技状態用の変動パターン決定テーブルが決定される。

【0088】

また第2特別図柄表示装置21の停止図柄データが「07」～「09」であった場合、すなわち第2特別図柄1～3に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態を時短遊技状態で且つ高確率遊技状態 (所謂、確変遊技状態) に設定する。このとき、時短遊技回数 (J) および高確率遊技回数 (X) にそれぞれ10000回をセットする。

10

【0089】

また、第2特別図柄表示装置21の停止図柄データが「10」であった場合、すなわち第2特別図柄4に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態を時短遊技状態で且つ非高確率遊技状態 (所謂、時短遊技状態) に設定する。このとき、時短遊技回数 (J) に100回をセットし、高確率遊技回数 (X) に0回をセットする。

【0090】

また、第2特別図柄表示装置21の停止図柄データが「13」「14」であった場合、すなわち小当たり用特別図柄A、Bに当選した場合は、小当たり終了後の遊技状態が小当たり当選時の遊技状態と同じになるようにしている、すなわち小当たり当選時の遊技状態を継続するようにしている。

20

但し、小当たり当選時の遊技状態バッファが00Hであるとき、すなわち、低確率遊技状態かつ非時短遊技状態のときには、上記第1特別図柄表示装置20の場合と同様、小当たり終了後に特別図柄の変動表示が50回転行われるまでは特定遊技期間になるように、特定期間回数 (T) に50回をセットしている。

【0091】

<特別電動役物作動態様決定テーブル>

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

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

30

【0092】

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

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

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

40

【0093】

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

50

【0094】

<大入賞口開放態様決定テーブル>

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

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

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

10

【0095】

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

20

【0096】

ここで、図11に示す長当たり1TBLでは、第1大入賞口16の開閉扉16bを作動させて、第1大入賞口16を1ラウンドあたり最大29秒まで開放させることができる。ただし、開放時間が29秒を経過するまでに、規定個数（9個）の遊技球が第1大入賞口16に入賞すると、開閉扉16bの作動が終了して、1ラウンドの遊技が終了することになる。この場合、最大ラウンド遊技回数Rは16ラウンドに設定される。

【0097】

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

30

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

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

40

【0098】

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

【0099】

また、図11に示す発展当たり1TBLおよび発展当たり2TBLでは、第2大入賞口17の可動片17bを作動させて、第2大入賞口17を1つのラウンドで複数回開放をさ

50

ることができる。ただし、この場合も1つのラウンドに対して規定個数(9個)の遊技球が第2大入賞口17に入賞すると、第2大入賞口17の可動片17bの作動が終了して、1つのラウンドの遊技が終了することになる。すなわち、必ずしも1つのラウンドに対して3回(K=3)開放されるとは限らないのである。

【0100】

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

10

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

【0101】

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

20

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

【0102】

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

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

【0103】

30

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

【0104】

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

40

【0105】

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

【0106】

50

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

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

【0107】

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

【0108】

＜変動パターン決定テーブル＞

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

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

【0109】

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

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

【0110】

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

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

【0111】

また、変動パターン指定コマンドは、MODEとして「E6H」であるときには、第1

10

20

30

40

50

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 1 1 2】

＜通常遊技状態用の変動パターン決定テーブル＞

図 1 3 に示す通常遊技状態用の変動パターン決定テーブルの構成について説明する。

10

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 の特別図柄の変動パターンと第 2 特別図柄表示装置 2 1 の特別図柄の変動パターンとが設けられているので、先ず、第 1 特別図柄表示装置 2 0 の特別図柄の変動パターンについて説明する。

【0 1 1 3】

図 1 3 に示す通常遊技状態用の変動パターン決定テーブルでは、第 1 特別図柄表示装置 2 0 における特別図柄判定用乱数値が「7」または「3 1 7」で大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第 1 特別図柄 1（特別図柄の停止図柄データ「0 1」）のときは、特図変動用乱数値が「0」～「1 9」であれば、特別図柄の変動パターンとして変動時間が 6 0 0 0 0 m s の変動パターン 1 を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、特別図柄の情報として、変動パターン 1 に対応する変動パターン指定コマンド「E 6 H」「0 1 H」を生成する。変動パターン 1 の変動内容は、例えばリーチ A を伴う当たり演出である。

20

【0 1 1 4】

また、第 1 特別図柄表示装置 2 0 における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第 1 特別図柄 1 と判定されたときは、特図変動用乱数値が「2 0」～「3 9」であれば、特別図柄の変動パターンとして変動時間が 9 0 0 0 0 m s の変動パターン 2 を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動パターン 2 に対応する変動パターン指定コマンド「E 6 H」「0 2 H」を生成する。変動パターン 2 の変動内容は、例えばリーチ B を伴う当たり演出である。

【0 1 1 5】

30

また、第 1 特別図柄表示装置 2 0 における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第 1 特別図柄 1 と判定されたときは、特図変動用乱数値が「4 0」～「6 9」であれば、特別図柄の変動パターンとして変動時間が 1 0 0 0 0 0 m s の変動パターン 4 1 を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動パターン 4 1 に対応する変動パターン指定コマンド「E 6 H」「1 D H」を生成する。変動パターン 4 1 の変動内容は、例えば S P リーチを伴う当たり演出である。

【0 1 1 6】

また、第 1 特別図柄表示装置 2 0 における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第 1 特別図柄 1 と判定されたときは、特図変動用乱数値が「7 0」～「9 9」であれば、特別図柄の変動パターンとして変動時間が 1 2 0 0 0 0 m s の変動パターン 4 2 を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動パターン 4 1 に対応する変動パターン指定コマンド「E 6 H」「2 A H」を生成する。変動パターン 4 2 の変動内容は、例えば S P S P リーチを伴う当たり演出である。

40

【0 1 1 7】

また、第 1 特別図柄表示装置 2 0 における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第 1 特別図柄 2、3（特別図柄の停止図柄データ「0 2」「0 3」）のときは、特図変動用乱数値「0」～「9 9」に関係なく、特別図柄の変動パターンとして変動時間が 7 5 0 0 0 m s の変動パターン 3 を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動パターン 3 に対応する変動パターン指定コマンド「E 6 H」「0 3 H」を生成する。変動パターン 3 の変動内容は、例えば演出図柄 3 5 が特定の図柄（例

50

えば「7」)でリーチ状態になることを期待させる(煽る)図柄煽り演出である。

【0118】

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

10

【0119】

また、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第1特別図柄6(特別図柄の停止図柄データ「06」)のときは、上記第1特別図柄1と同様、特図変動用乱数値が「0」～「19」であれば、上述した変動パターン1を選択し、特図変動用乱数値が「20」～「39」であれば、上述した変動パターン2を選択し、特図変動用乱数値が「40」～「69」であれば、上述した変動パターン41を選択し、特図変動用乱数値が「70」～「99」であれば、上述した変動パターン42を選択する。

【0120】

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

20

【0121】

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

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

30

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

【0122】

一方、第1特別図柄の保留球数が「0」～「2」であって、リーチ判定用乱数値が「80」～「99」、特図変動用乱数値が「0」～「29」であれば、変動時間が60000msとされる変動パターン8を選択し、特別図柄の変動開始時には、変動パターン8に対応する変動パターン指定コマンド「E6H」「08H」を生成する。変動パターン8の変動内容は、例えばリーチAを伴うハズレ演出である。

40

同様に、第1特別図柄の保留球数が「0」～「2」であって、リーチ判定用乱数値が「80」～「99」、特図変動用乱数値が「30」～「59」であれば、変動時間が90000msとされる変動パターン9を選択し、特別図柄の変動開始時には、変動パターン9に対応する変動パターン指定コマンド「E6H」「09H」を生成する。変動パターン9の変動内容は、例えばリーチBを伴うハズレ演出である。

【0123】

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

50

「80」～「99」、特図変動用乱数値が「60」～「79」であれば、特別図柄の変動パターンとして変動時間が10000msの変動パターン51を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動パターン51に対応する変動パターン指定コマンド「E6H」「33H」を生成する。変動パターン51の変動内容は、例えばSPリーチを伴うハズレ演出である。

【0124】

さらに、第1特別図柄の保留球数が「0」～「2」であって、リーチ判定用乱数値が「80」～「99」、特図変動用乱数値が「80」～「99」であれば、特別図柄の変動パターンとして変動時間が12000msの変動パターン52を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動パターン52に対応する変動パターン指定コマンド「E6H」「34H」を生成する。変動パターン52の変動内容は、例えばSPSPリーチを伴うハズレ演出である。

10

【0125】

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

一方、第1特別図柄の保留球数が「3」であって、リーチ判定用乱数値が「90」～「99」、特図変動用乱数値が「0」～「29」であれば、上述した変動パターン8を選択し、特図変動用乱数値が「30」～「59」であれば、上述した変動パターン9を選択し、特図変動用乱数値が「60」～「79」であれば、上述した変動パターン51を選択し、特図変動用乱数値が「80」～「99」であれば、上述した変動パターン52を選択する。変動パターン8、9、51、52に対応する変動パターン指定コマンドおよび変動内容は上述の通りである。

20

【0126】

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

30

一方、第1特別図柄の保留球数が「0」「1」であって、リーチ判定用乱数値が「85」～「99」、特図変動用乱数値が「0」～「29」であれば、上述した変動パターン8を選択し、特図変動用乱数値が「30」～「59」であれば、上述した変動パターン9を選択し、特図変動用乱数値が「60」～「79」であれば、上述した変動パターン51を選択し、特図変動用乱数値が「80」～「99」であれば、上述した変動パターン52を選択する。変動パターン8、9、51、52に対応する変動パターン指定コマンドおよび変動内容は上述の通りである。

【0127】

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

40

一方、第1特別図柄の保留球数が「2」「3」であって、リーチ判定用乱数値が「95」～「99」、特図変動用乱数値が「0」～「29」であれば、上述した変動パターン8を選択し、特図変動用乱数値が「30」～「59」であれば、上述した変動パターン9を選択し、特図変動用乱数値が「60」～「79」であれば、上述した変動パターン51を選択し、特図変動用乱数値が「80」～「99」であれば、上述した変動パターン52を選択する。変動パターン8、9、51、52に対応する変動パターン指定コマンドおよび

50

変動内容は上述の通りである。

【0128】

次に、第2特別図柄表示装置21の特別図柄の変動パターンについて説明する。

図13に示す通常遊技状態用の変動パターン決定テーブルでは、第2特別図柄表示装置21における特別図柄判定用乱数値が「7」または「317」で大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第2特別図柄1（特別図柄の停止図柄データ「07」）のときは、特図変動用乱数値が「0」～「19」であれば、上述した変動パターン1を選択し、特図変動用乱数値が「20」～「39」であれば、上述した変動パターン2を選択し、特図変動用乱数値が「40」～「69」であれば、上述した変動パターン41を選択し、特図変動用乱数値が「70」～「99」であれば、上述した変動パターン42を選択する。なお、変動パターン1、2に対応する変動パターン指定コマンドおよび変動内容は変動パターン指定コマンドのMODEが「E7H」であること以外は、上記した第1特別図柄表示装置20の変動パターン1、2、41、42に対応する変動パターン指定コマンドおよび変動内容と同じである。

10

【0129】

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

20

【0130】

また、第2特別図柄表示装置21における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第2特別図柄3（特別図柄の停止図柄データ「09」）のときは、上記第2特別図柄1と同様、特図変動用乱数値が「0」～「19」であれば、上述した変動パターン1を選択し、特図変動用乱数値が「20」～「39」であれば、上述した変動パターン2を選択し、特図変動用乱数値が「40」～「69」であれば、上述した変動パターン41を選択し、特図変動用乱数値が「70」～「99」であれば、上述した変動パターン42を選択する。

30

【0131】

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

【0132】

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

40

【0133】

<確変遊技状態用の変動パターン決定テーブル>

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

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

50

【0134】

図14に示す確変遊技状態用の変動パターン決定テーブルでは、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が「7」「37」「67」「97」「127」「157」「187」「217」「247」「277」「317」「337」「367」「397」「427」「457」「487」「517」「547」「577」で大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第1特別図柄1（停止図柄データ「01」）のときに、特図変動用乱数値が「0」～「19」であれば、変動時間が40000msの変動パターン21を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、特別図柄の情報として変動パターン21に対応する変動パターン指定コマンド「E6H」「15H」を生成する。変動パターン21の変動内容は、例えばリーチCを伴う当たり演出である。

10

【0135】

また、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第1特別図柄1（停止図柄データ「01」）のときに、特図変動用乱数値が「20」～「39」であれば、変動時間が80000msの変動パターン22を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動パターン22に対応する変動パターン指定コマンド「E6H」「16H」を生成する。変動パターン22の変動内容は、例えばリーチDを伴う当たり演出である。

【0136】

また、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第1特別図柄1と判定されたときは、特図変動用乱数値が「40」～「69」であれば、特別図柄の変動パターンとして変動時間が100000msの変動パターン41を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動パターン41に対応する変動パターン指定コマンド「E6H」「1DH」を生成する。変動パターン41の変動内容は、例えばSPリーチを伴う当たり演出である。

20

【0137】

また、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第1特別図柄1と判定されたときは、特図変動用乱数値が「70」～「99」であれば、特別図柄の変動パターンとして変動時間が120000msの変動パターン42を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動パターン42に対応する変動パターン指定コマンド「E6H」「2AH」を生成する。変動パターン42の変動内容は、例えばSPSPリーチを伴う当たり演出である。

30

【0138】

また、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第1特別図柄2、3（停止図柄データ「02」「03」）であれば、特図変動用乱数値「0」～「99」に関係なく、変動時間が75000msの変動パターン23を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動パターン23に対応する変動パターン指定コマンド「E6H」「17H」を生成する。変動パターン23の変動内容は、例えば上述した図柄煽り演出である。

【0139】

また、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第1特別図柄4または第1特別図柄5（停止図柄データ「04」「05」）であれば、特図変動用乱数値「0」～「99」に関係なく、変動時間が60000msの変動パターン24または変動パターン25を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動パターン24または変動パターン25に対応する変動パターン指定コマンド「E6H」「18H」または「E6H」「19H」を生成する。変動パターン24または25の変動内容は、例えば上述したチャンス演出である。

40

【0140】

また、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第1特別図柄6（停止図柄データ「06」）のときは、上記第1特別図柄1と同様、特図変動用乱数値が「0」～「19」であれば、上述した変動

50

パターン 21 を選択し、特図変動用乱数値が「20」～「39」であれば、上述した変動パターン 22 を選択し、特図変動用乱数値が「40」～「69」であれば、上述した変動パターン 41 を選択し、特図変動用乱数値が「70」～「99」であれば、上述した変動パターン 42 を選択する。

変動パターン 21、22、41、42 に対応する変動パターン指定コマンドおよび変動内容は上述の通りである。

【0141】

また、第 1 特別図柄表示装置 20 における特別図柄判定用乱数値が小当たりに当選したと判定されたとき、すなわち特別図柄の停止図柄データ「11」「12」のときは、特図変動用乱数値「0」～「99」に関係なく、変動時間が 6000ms の変動パターン 26 を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動パターン 26 に対応する変動パターン指定コマンド「E6H」「1AH」を生成する。変動パターン 26 の変動内容は、例えば上述した変動パターン 24、25 と同じチャンス演出である。

10

【0142】

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

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

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

20

具体的には、第 1 特別図柄の保留球数が「0」～「2」であって、リーチ判定用乱数値が「0」～「79」であれば、特図変動用乱数値「0」～「99」に関係なく、変動時間が 1000ms とされる変動パターン 27 を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動パターン 27 に対応する変動パターン指定コマンド「E6H」「27H」を生成する。変動パターン 27 の変動内容は、例えば通常変動である。

【0143】

一方、第 1 特別図柄の保留球数が「0」～「2」であって、リーチ判定用乱数値が「80」～「99」、特図変動用乱数値が「0」～「29」であれば、変動時間が 6000ms とされる変動パターン 28 を選択し、特図変動用乱数値が「30」～「59」であれば、変動時間が 9000ms とされる変動パターン 29 を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動パターン 28 または変動パターン 29 に対応した変動パターン指定コマンド「E6H」「1CH」または「E6H」「1DH」を生成する。

30

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

【0144】

さらに、第 1 特別図柄の保留球数が「0」～「2」であって、リーチ判定用乱数値が「0」～「99」、特図変動用乱数値が「60」～「79」であれば、特別図柄の変動パターンとして変動時間が 1000ms の変動パターン 51 を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動パターン 51 に対応する変動パターン指定コマンド「E6H」「33H」を生成する。変動パターン 51 の変動内容は、例えば SP リーチを伴うハズレ演出である。

40

【0145】

さらに、第 1 特別図柄の保留球数が「0」～「2」であって、リーチ判定用乱数値が「80」～「99」、特図変動用乱数値が「80」～「99」であれば、特別図柄の変動パターンとして変動時間が 1200ms の変動パターン 52 を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動パターン 52 に対応する変動パターン指定コマンド「E6H」「34H」を生成する。変動パターン 52 の変動内容は、例えば SPSP リーチを伴うハズレ演出である。

50

【0146】

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

一方、第1特別図柄の保留球数が「3」であって、リーチ判定用乱数値が「90」～「99」、特図変動用乱数値が「0」～「29」であれば、上述した変動パターン28を選択し、特図変動用乱数値が「30」～「59」であれば、上述した変動パターン29を選択し、特図変動用乱数値が「60」～「79」であれば、上述した変動パターン51を選択し、特図変動用乱数値が「80」～「99」であれば、上述した変動パターン52を選択する。変動パターン28、29、51、52に対応する変動パターン指定コマンドおよび変動内容は上述の通りである。

【0147】

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

一方、第1特別図柄の保留球数が「0」「1」であって、リーチ判定用乱数値が「85」～「99」、特図変動用乱数値が「0」～「29」であれば、上述した変動パターン28を選択し、特図変動用乱数値が「30」～「59」であれば、上述した変動パターン29を選択し、特図変動用乱数値が「60」～「79」であれば、上述した変動パターン51を選択し、特図変動用乱数値が「80」～「99」であれば、上述した変動パターン52を選択する。変動パターン28、29、51、52に対応する変動パターン指定コマンドおよび変動内容は上述の通りである。

【0148】

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

一方、第1特別図柄の保留球数が「3」であって、リーチ判定用乱数値が「95」～「99」、特図変動用乱数値が「0」～「29」であれば、上述した変動パターン28を選択し、特図変動用乱数値が「30」～「59」であれば、上述した変動パターン29を選択し、特図変動用乱数値が「60」～「79」であれば、上述した変動パターン51を選択し、特図変動用乱数値が「80」～「99」であれば、上述した変動パターン52を選択する。変動パターン28、29、51、52に対応する変動パターン指定コマンドおよび変動内容は上述の通りである。

【0149】

次に、第2特別図柄表示装置21の変動パターンについて説明する。

図14に示す確変遊技状態用の変動パターン決定テーブルでは、第2特別図柄表示装置21における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第2特別図柄1のときに、特図変動用乱数値が「0」～「19」であれば、上述した変動パターン21を選択し、特図変動用乱数値が「20」～「49」であれば、上述した変動パターン22を選択し、特図変動用乱数値が「50」～「69」であれば、上述した変動パターン41を選択し、特図変動用乱数値が「70」～「99」であれば、上述した変動パターン42を選択する。

なお、変動パターン21、22、41、42に対応する変動パターン指定コマンドおよび変動内容は、変動パターン指定コマンドのMODEが「E7H」であること以外は、上

10

20

30

40

50

記した第1特別図柄表示装置20の変動パターン21、22、41、42に対応する変動パターン指定コマンドおよび変動内容と同じである。

【0150】

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

また、第2特別図柄表示装置21における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第2特別図柄3（停止図柄データ「09」）のときは、上記第2特別図柄1と同様、特図変動用乱数値が「0」～「19」であれば、上述した変動パターン21を選択し、特図変動用乱数値が「20」～「39」であれば、上述した変動パターン22を選択し、特図変動用乱数値が「40」～「69」であれば、上述した変動パターン41を選択し、特図変動用乱数値が「70」～「99」であれば、上述した変動パターン42を選択する。

【0151】

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

【0152】

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

【0153】

<小当たり後の特定遊技期間用の変動パターン決定テーブル>

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

先ず、第1特別図柄表示装置20の変動パターンについて説明する。

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

また、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第1特別図柄1のときに、特図変動用乱数値が「30」～「59」であれば、変動時間が80000msの変動パターン22を選択する。この場合には、変動パターン指定コマンド「E6H」「16H」を生成する。変動パターン22の変動内容は、例えばリーチDを伴う当たり演出である。

【0154】

また、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第1特別図柄1のときに、特図変動用乱数値が「60」～「79」であれば、変動時間が100000msの変動パターン41を選択する。この場合には、変動パターン指定コマンド「E6H」「1DH」を生成する。変動パターン41

の変動内容は、例えばS Pリーチを伴う当たり演出である。

【0155】

また、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第1特別図柄1のときに、特図変動用乱数値が「80」～「99」であれば、変動時間が12000msの変動パターン42を選択する。この場合には、変動パターン指定コマンド「E6H」「2AH」を生成する。変動パターン42の変動内容は、例えばS Pリーチを伴う当たり演出である。

【0156】

また、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第1特別図柄2、3であれば、特図変動用乱数値に関わらず変動時間が6000msの変動パターン23を設定する。この場合には変動パターン指定コマンド「E6H」「17H」を生成する。変動パターン23の変動内容は、例えば演出図柄が特定の図柄でリーチ状態になることを期待させる図柄廻り演出である。

【0157】

また、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第1特別図柄4または第1特別図柄5であれば、特図変動用乱数値に関係なく変動時間が6000msの変動パターン24または変動パターン25を設定し、特別図柄の変動開始時には変動パターン指定コマンド「E6H」「18H」または「E6H」「19H」を生成する。変動パターン24または25の変動内容は、例えば大当たりであることを期待させるチャンス演出である。

【0158】

また、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第1特別図柄6のときは、上記第1特別図柄1と同様、特図変動用乱数値が「0」～「19」であれば、上述した変動パターン21を設定し、特図変動用乱数値が「20」～「39」であれば、上述した変動パターン22を設定し、特図変動用乱数値が「40」～「69」であれば、上述した変動パターン41を設定し、特図変動用乱数値が「70」～「99」であれば、上述した変動パターン42を設定する。変動パターン21、22、41、42の変動パターン指定コマンドおよび変動内容は上述の通りである。

【0159】

また、第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が小当たりと判定されたときは、特図変動用乱数値に関係なく、変動時間が6000msの変動パターン26を設定し、特別図柄の変動開始時には変動パターン指定コマンド「E6H」「1AH」を生成する。変動パターン26の変動内容は、変動パターン24、25と同じチャンス演出である。

【0160】

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

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

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

一方、第1特別図柄の保留球数が「0」～「2」であって、リーチ判定用乱数値が「80」～「99」、特図変動用乱数値が「0」～「29」の場合は、変動時間が6000msとされる変動パターン28を設定し、特図変動用乱数値が「30」～「59」の場合は、変動時間が9000msとされる変動パターン29を設定する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動パターン指定コマンド「E6H」「1CH」または「E6H」「

1 D H」を生成する。

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

【0161】

一方、第 1 特別図柄の保留球数が「0」～「2」であって、リーチ判定用乱数値が「80」～「99」、特図変動用乱数値が「60」～「79」の場合は、変動時間が 10000ms とされる変動パターン 51 を設定する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動パターン指定コマンド「E6H」「33H」を生成する。

変動パターン 51 の変動内容は、SP リーチを伴うハズレ演出である。

【0162】

一方、第 1 特別図柄の保留球数が「0」～「2」であって、リーチ判定用乱数値が「80」～「99」、特図変動用乱数値が「80」～「99」の場合は、変動時間が 12000ms とされる変動パターン 52 を設定する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動パターン指定コマンド「E6H」「34H」を生成する。

変動パターン 52 の変動内容は、SP リーチを伴うハズレ演出である。

【0163】

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

一方、第 1 特別図柄の保留球数が「3」であって、リーチ判定用乱数値が「90」～「99」、特図変動用乱数値が「0」～「29」の場合は、上述した変動パターン 28 を設定し、特図変動用乱数値が「30」～「59」の場合は、上述した変動パターン 29 を設定し、特図変動用乱数値が「60」～「79」の場合は、上述した変動パターン 51 を設定し、特図変動用乱数値が「80」～「99」の場合は、上述した変動パターン 52 を設定する。変動パターン 28、29、51、52 の変動パターン指定コマンドおよび変動内容は上述の通りである。

【0164】

次に、第 2 特別図柄表示装置 21 の変動パターンについて説明する。

図 15 に示す小当たり後の特定期間用の変動パターン決定テーブルでは、第 2 特別図柄表示装置 21 における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第 2 特別図柄 1 のときに、特図変動用乱数値が「0」～「19」であれば、上述した変動パターン 21 を設定し、特図変動用乱数値が「20」～「39」であれば、上述した変動パターン 22 を設定し、特図変動用乱数値が「40」～「69」であれば、上述した変動パターン 41 を設定し、特図変動用乱数値が「70」～「99」であれば上述した変動パターン 42 を設定する。なお、変動パターン 21、22、41、42 の変動パターン指定コマンドおよび変動内容は、変動パターン指定コマンドの MODE が「E7H」であること以外は、上記した第 1 特別図柄表示装置 20 の変動パターン 21、22 の変動パターン指定コマンドおよび変動内容と同じである。

【0165】

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

また、第 2 特別図柄表示装置 21 における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選したと判定され、特別図柄の種類が第 2 特別図柄 3 のときは、上記第 2 特別図柄 1 と同様、特図変動用乱数値が「0」～「19」であれば、上述した変動パターン 21 を設定し、特図

10

20

30

40

50

変動用乱数値が「20」～「39」であれば、上述した変動パターン22を設定し、特図変動用乱数値が「40」～「69」であれば、上述した変動パターン41を設定し、特図変動用乱数値が「70」～「99」であれば、上述した変動パターン42を設定する。

【0166】

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

10

【0167】

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

【0168】

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

20

【0169】

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

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

30

【0170】

さらに、図13乃至図15に示す変動パターン決定テーブルの特徴として、大当たりの判定結果がハズレの場合に遊技状態が時短遊技状態であるときには、特別図柄の変動時間が短くなるように設定されている。例えば、図13に示す変動パターン決定テーブルであれば、大当たりの判定結果がハズレの場合に保留球数が「2」または「3」のときには、時短遊技状態であればリーチ判定用乱数値に基づいて95%の確率で変動時間が3000msの変動パターン11（短縮変動B）が設定されるが、非時短遊技状態であれば変動時間が3000msを超える5000msの変動パターン10（短縮変動A）が決定される。このように、時短遊技状態になると変動時間が短くなるように設定されている。

40

【0171】

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

【0172】

このように構成すると、保留球数が少ないときのほうが、リーチになり易いので、保留球数が少ないときのほうが、変動時間の例えば変動パターン8、9が選択される割合が高く

50

なる。従って、リーチ期間中に遊技者が遊技を継続して行えば、リーチ期間中に新たな保留球が発生する可能性が高くなり、特別図柄の変動が停止することにより遊技者の遊技に対する意欲が損なわれるのを防止することができる。

【0173】

＜普通電動役物作動態様決定テーブル＞

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

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

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

【0174】

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

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

【0175】

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

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

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

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

【0176】

＜特別図柄の事前判定テーブル＞

図18は、大当たり抽選の結果を事前に判定するための事前判定テーブルを示す図である。

図18に示す事前判定テーブルは、特別図柄表示装置の種類（遊技球が始動口に入賞したことを検出した始動口検出スイッチの種類）、特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値、リーチ判定用乱数値等に基づいて、大当たり抽選の結果を事前に判定するための入賞情報が生成される。そして、生成された入賞情報に基づいて、大当たり抽選の結果を事前に判定するための始動入賞指定コマンドが生成される。

【0177】

ここで、始動入賞指定コマンドは、コマンドの分類を識別するため1バイトのMODEデータと、コマンドの内容（機能）を示す1バイトのDATAデータとから構成される。本実施形態では、MODEデータとして「E8H」であるときには第1始動口13に遊技球が入賞したことに対応する始動入賞指定コマンドを示し、MODEデータとして「E9H」であるときには、第2始動口14に遊技球が入賞したことに対応する始動入賞指定コマンドを示している。

【0178】

先ず、第1特別図柄表示装置20の事前判定テーブルについて説明する。

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

【0179】

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

【0180】

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

【0181】

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

【0182】

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

【0183】

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

【0184】

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

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

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

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

【0185】

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

10

20

30

40

50

たり、小当たり、ハズレに関わらず、遊技状態が時短遊技状態のときは、第1始動口13に遊技球が入賞したことに対応する入賞情報の設定および始動入賞指定コマンドの生成は行わないようにしている。

【0186】

後述するように、本実施形態の遊技機1は、第2特別図柄表示装置21に対応する図柄変動を優先するタイプの遊技機とされる。このタイプの遊技機では、時短遊技中に図柄変動が非優先である第1特別図柄表示装置20における特別図柄判定用乱数値が大当たり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。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。

10

【0187】

次に、第2特別図柄表示装置21の事前判定テーブルについて説明する。

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

20

【0188】

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

30

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

【0189】

また、第2特別図柄表示装置21における特別図柄判定用乱数値が小当たりと判定されたときは、特図変動用乱数値「0」～「99」に関係なく、入賞情報14を設定する。そして、第2始動口14に遊技球が入賞したときに始動入賞指定コマンド「E9H」「04H」を生成する。

40

【0190】

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

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

一方、特別図柄判定用乱数値がハズレであって、遊技状態が非時短遊技状態、リーチ判定用乱数値が「90」～「99」、特図変動用乱数値が「0」～「69」の場合は、入賞情報16を設定し、特図変動用乱数値が「70」～「99」の場合は、入賞情報17を設定する。そして、第2始動口14に遊技球が入賞したときに始動入賞指定コマンド「E9

50

H」「06H」または「E9H」「07H」を生成する。

【0191】

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

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

10

【0192】

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

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

20

【0193】

なお、図18に示す事前判定テーブルは、図13に示す通常遊技状態用の変動パターン決定テーブルと類似しているものである。但し、図18に示す事前判定テーブルは遊技球の始動口への入賞時に用いられるに対し、図13に示す特別図柄の変動パターン決定テーブルは特別図柄の変動開始時に用いられると点で相違している。さらに「保留球数」を参照するかしなくても相違している。このため、図18に示す事前判定テーブルでは、大当たりやリーチの種別は判別可能であるが、「通常変動」と「短縮変動」の判別が不可能となっている。

【0194】

<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」の何れかの遊技状態にて遊技が進行する。

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

40

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

【0195】

本実施形態において「低確率遊技状態」というのは、第1始動口13または第2始動口14に遊技球が入球したことを条件として行われる大当たりの抽選において、大当たりの当選確率が1/299.5に設定された遊技状態をいう。ここでいう大当たりの当選とは、後述する「長当たり遊技」または「短当たり遊技」を実行する権利を獲得することである。

50

【0196】

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

【0197】

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

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、かつ、長開放図柄が決定された際の第2始動口14の総開放時間が5秒、短開放図柄が決定された際の第2始動口14の総開放時間が3秒に設定された遊技状態をいう。

【0198】

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の態様に制御されやすくなる。これにより、「時短遊技状態」では、遊技者が遊技球を消費せずに遊技を進行することが可能となり、非時短遊技状態のときと比べて遊技効率を大幅に高めることができる。

20

【0199】

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」および「時短遊技状態」のいずれの遊技状態であっても変わらないように設定してもよい。

【0200】

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

30

【0201】

次に、遊技機1における遊技の進行について、フローチャートを用いて説明する。

<主制御基板のメイン処理>

図19は、主制御基板によるメイン処理を説明するフローチャートである。

電源基板170により電源が供給されると、メインCPU111にシステムリセットが発生し、メインCPU111は、以下のメイン処理を行う。

まず、ステップS10において、メインCPU111は初期化処理を行う。この処理において、メインCPU111は、メインROM112から起動プログラムを読み込むとともに、メインRAM113に記憶されるフラグなどを初期化する処理を行う。

40

【0202】

ステップS20において、メインCPU111は、変動パターン用乱数値、リーチ判定用乱数値の更新を行う遊技用乱数更新処理を行う。

ステップS30において、メインCPU111は、特別図柄判定用初期値乱数、大当たり図柄用初期値乱数、小当たり図柄用初期値乱数の更新を行う。

それ以降は、所定の割込み処理が行われるまで、メインCPU111はステップS20とステップS30の処理を繰り返し行う。

(主制御基板のタイマ割込処理)

【0203】

50

＜主制御基板のタイマ割込処理＞

図20は、主制御基板によるタイマ割込処理を説明するフローチャートである。

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

まず、ステップS101において、メインCPU111は、そのレジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させる。

次にステップS102において、メインCPU111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CPU111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。

【0204】

ステップS103において、メインCPU111は、特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値、小当たり図柄用乱数値、当たり判定用乱数値の乱数更新処理を行う。

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

ステップS104において、メインCPU111は、特別図柄判定用初期値乱数カウンタ、大当たり図柄用初期値乱数カウンタ、小当たり図柄用初期値乱数カウンタを1加算して乱数カウンタを更新する初期値乱数更新処理を行う。

【0205】

ステップS105において、メインCPU111は、入力制御処理を行う。

この処理においてメインCPU111は、第1始動口検出スイッチ13a、第2始動口検出スイッチ14a、ゲート検出スイッチ15a、第1大入賞口検出スイッチ16a、第2大入賞口検出スイッチ17a、一般入賞口検出スイッチ18aの各スイッチに入力があったか否かを判定する入力処理を行う。具体的には、図21乃至図24を用いて後述する。

ステップS106において、メインCPU111は、特別図柄、特別電動役物の制御を行うための特図特電制御処理を行う。詳しくは、図25乃至図32を用いて後述する。

ステップS107において、メインCPU111は、普通図柄、普通電動役物の制御を行うための普図普電制御処理を行う。詳しくは、図33乃至図35を用いて後述する。

【0206】

ステップS108において、メインCPU111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CPU111は、第1大入賞口16、第2大入賞口17、第1始動口13、第2始動口14、一般入賞口18に遊技球が入賞したか否かのチェックを行い、入賞があった場合、それぞれに対応する払出個数指定コマンドを払出制御基板130に送信する。

より具体的には、一般入賞口賞球カウンタ、大入賞口賞球カウンタ、始動口賞球カウンタ（例えば、後述する図22（ステップS132）において更新されている第1始動口賞球カウンタ）をチェックし、それぞれの入賞口に対応する払出個数指定コマンドを払出制御基板130に送信する。その後、送信した払出個数指定コマンドに対応する賞球カウンタから所定のデータを減算して更新する。

ステップS109において、メインCPU111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。

【0207】

ステップS110において、メインCPU111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CPU111は、上記ステップS109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

10

20

30

40

50

出力させるポート出力処理を行う。

【0208】

また、メインCPU111は、第1特別図柄表示装置20、第2特別図柄表示装置21および普通図柄表示装置22の各LEDを点灯させるために、上記ステップS109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CPU111は、メインRAM113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S111において、メインCPU111は、ステップS101で退避した情報をメインCPU111のレジスタに復帰させる。

【0209】

<入力制御処理>

図21は、主制御基板による入力制御処理を説明するフローチャートである。

まず、ステップS121において、メインCPU111は、一般入賞口検出スイッチ18aから検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が一般入賞口18に入球したか否かを判定する。メインCPU111は、一般入賞口検出スイッチ18aから検出信号を入力した場合には、賞球のために用いる一般入賞口賞球カウンタに所定のデータを加算して更新する。

【0210】

ステップS122において、メインCPU111は、第1大入賞口検出スイッチ16a又は第2大入賞口検出スイッチ17aからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第1大入賞口16又は第2大入賞口17に入球したか否かを判定する。

メインCPU111は、第1大入賞口検出スイッチ16aから検出信号を入力した場合には、賞球のために用いる大入賞口賞球カウンタに所定のデータを加算して更新するとともに、第1大入賞口16、第2大入賞口17に入賞した遊技球を計数するための第1大入賞口入球カウンタ(C1)、第2大入賞口入球カウンタ(C2)記憶領域のカウンタを加算して更新する。

【0211】

ステップS123において、メインCPU111は、第1始動口検出スイッチ13aからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第1始動口13に入球したか否かを判定して、大当たりの判定を行うための所定のデータをセットする。詳しくは、図22を用いて後述する。

【0212】

ステップS124において、メインCPU111は、第2始動口検出スイッチ14aからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第2始動口14に入球したか否かを判定する。

メインCPU111は、第2始動口検出スイッチ14aから検出信号を入力した場合には、上記ステップS123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(U2)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。

【0213】

ステップS125において、メインCPU111は、ゲート検出スイッチ15aが信号を入力したか、すなわち、遊技球が普通図柄ゲート15を通過したか否かを判定する。このゲート検出スイッチ入力処理については、図24を用いて後述する。

【0214】

<第1始動口検出スイッチ入力処理>

図22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。

10

20

30

40

50

まず、ステップS131において、メインCPU111は、第1始動口検出スイッチ13aからの検出信号を入力したか否かを判定する。

第1始動口検出スイッチ13aからの検出信号を入力した場合には（ステップS131でYes）、ステップS132に処理を移し、第1始動口検出スイッチ13aからの検出信号を入力しなかった場合には（ステップS131でNo）、第1始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

ステップS132において、メインCPU111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。

【0215】

次に、ステップS133において、メインCPU111は、第1特別図柄保留数（U1）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（U1）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S134に処理を移し、第1特別図柄保留数（U1）記憶領域にセットされている保留個数が4未満でない場合には第1始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

ステップS134において、メインCPU111は、第1特別図柄保留数（U1）記憶領域に「1」を加算して記憶する。

【0216】

ステップS135において、メインCPU111は、特別図柄判定用乱数値を取得して、第1特別図柄記憶領域にある第1記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得した特別図柄判定用乱数値を記憶する。

ステップS136において、メインCPU111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。

【0217】

ステップS137において、メインCPU111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S138において、メインCPU111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。

【0218】

ステップS139において、メインCPU111は、上記ステップS135乃至ステップS138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23）を行う。

【0219】

<事前判定処理>

図23は、主制御基板による事前判定処理を説明するフローチャートである。

まず、ステップS151において、メインCPU111は、特別図柄保留記憶領域に新たに書き込まれた特別図柄判定用乱数値を、図18に示した事前判定テーブルに基づいて判定する。

【0220】

次に、ステップS152において、メインCPU111は、上記ステップS151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S152でYes）、メインCPU111はステップS153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S152でNo）にはステップS155に処理を移す。

上記ステップS152において大当たりと仮判定された場合、メインCPU111は、ステップS153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。

【0221】

次にメインCPU111は、ステップS154において、仮判定された特別図柄の種類に対応する始動入賞指定コマンドを生成して、演出用伝送データ格納領域にセットして事前判定処理を終了する。

なお、始動入賞指定コマンドは、図13乃至図15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。

【0222】

ステップS152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S152でNo）、メインCPU111は、ステップS155において、小当たりと判定されたか否かの仮判定を行う。

10

【0223】

ステップS155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S155でNo）、メインCPU111は、ステップS157において、ハズレであることを示す始動入賞指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットして事前判定処理を終了する。

【0224】

一方、小当たりと仮判定された場合には（ステップS155でYes）、メインCPU111は、ステップS156において、小当たりであること、すなわちチャンス演出であることを示す始動入賞指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットして事前判定処理を終了する。

20

【0225】

なお、ステップS124（図21）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CPU111は事前判定テーブルを参照して入賞情報が生成し、この入賞情報に基づいた始動入賞指定コマンドを演出制御基板120に送信する事前判定処理を行う。

【0226】

以上の事前判定処理により、遊技球が第1始動口13または第2始動口14に入球した時点で、入賞情報を始動入賞指定コマンドとして演出制御基板120へ送信することができる。

従って、始動入賞指定コマンドを受信した演出制御基板120のサブCPU121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。

30

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

【0227】

<ゲート検出スイッチ入力処理>

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

40

まず、メインCPU111は、ステップS171においてゲート検出スイッチ15aからの検出信号を入力したか否かを判定する。

【0228】

ステップS171において、ゲート検出スイッチ15aからの検出信号を入力したと判定した場合には（ステップS171でYes）、メインCPU111は、ステップS172において普通図柄保留数（G）が4未満であるかを判定する。

ゲート検出スイッチ15aからの検出信号を入力しなかった場合には（ステップS171でNo）、メインCPU111は、ゲート検出スイッチ入力処理を終了する。

本実施形態においては、普通図柄ゲート15を遊技球が通過すると普通図柄の変動表示が行われるが、この普通図柄の変動表示の権利の上限留保数は「4」に設定されることと

50

なる。

【0229】

ステップS172において普通図柄保留数（G）が4未満であると判定した場合には（ステップS172でYes）、メインCPU111は、ステップS173において、普通図柄保留数（G）記憶領域に記憶されている普通図柄保留数（G）に「1」を加算した値を新たな普通図柄保留数（G）として記憶する。

ステップS172において普通図柄保留数（G）が4未満ではない（4である）と判定した場合（ステップS172でNo）には、ゲート検出スイッチ入力処理を終了する。

【0230】

次に、メインCPU111は、ステップS174において、予め用意された乱数範囲（例えば、0～19）から1つの当たり判定用乱数値を抽出するとともに、抽出した乱数値を普通図柄保留記憶領域に記憶させる。

次に、メインCPU111は、ステップS175において、予め用意された乱数範囲（例えば、0～10）から1つの図柄判定用乱数値を抽出するとともに、抽出した乱数値を普通図柄保留記憶領域に記憶させてゲート検出スイッチ入力処理を終了する。

【0231】

<特図特電制御処理>

図25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CPU111は、ステップS181において特図特電処理データの値をロードし、ステップS182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。

【0232】

ステップS183において特図特電処理データ＝0であれば（ステップS183でYes）、メインCPU111は特別図柄記憶判定処理（ステップS184）に処理を移す。

ステップS183において特図特電処理データ＝0で無い場合（ステップS183でNo）、メインCPU111はステップS185において特図特電処理データ＝1であるかを判断する。

ステップS185において特図特電処理データ＝1であれば（ステップS185でYes）、メインCPU111は特別図柄変動処理（ステップS186）に処理を移す。

【0233】

ステップS185において特図特電処理データ＝1で無い場合（ステップS185でNo）、メインCPU111は、ステップS187において特図特電処理データ＝2であるかを判断する。

ステップS187において特図特電処理データ＝2であれば（ステップS187でYes）、メインCPU111は特別図柄停止処理（ステップS188）に処理を移す。

ステップS187において特図特電処理データ＝2で無い場合（ステップS187でNo）、メインCPU111は、ステップS189において特図特電処理データ＝3であるかを判断する。

【0234】

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

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

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

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

【0235】

＜特別図柄記憶判定処理＞

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

ステップ S 2 0 1 において、メイン CPU 1 1 1 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 S 2 0 1 で Y e s）、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 S 2 0 1 で N o）、メイン CPU 1 1 1 は、ステップ S 2 0 2 に処理を移し第 2 特別図柄保留数（U 2）記憶領域が 1 以上であるかを判定する。

【0236】

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

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

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

【0237】

ステップ S 2 0 4 において、メイン CPU 1 1 1 は、第 1 特別図柄保留数（U 1）記憶領域が 1 以上であるかを判定する。第 1 特別図柄保留数（U 1）記憶領域が 1 以上でない場合には（ステップ S 2 0 4 で N o）、ステップ S 2 1 5 に処理を移し、第 1 特別図柄保留数（U 1）記憶領域が「1」以上であると判定した場合には（ステップ S 2 0 4 で Y e s）ステップ S 2 0 5 に処理を移す。

ステップ S 2 0 5 において、メイン CPU 1 1 1 は、第 1 特別図柄保留数（U 1）記憶領域に記憶されている値から「1」を減算して記憶する。

【0238】

ステップ S 2 0 6 において、メイン CPU 1 1 1 は、上記ステップ S 2 0 2 ～ S 2 0 5 において減算された特別図柄保留数（U）記憶領域に対応する特別図柄保留記憶領域に記憶された所定の乱数値（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。

【0239】

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。

【0240】

ステップ S 2 0 7 において、メイン CPU 1 1 1 は、上記ステップ S 2 0 6 において特別図柄保留記憶領域の判定記憶領域（第 0 記憶部）に書き込まれたデータ（特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値、小当たり図柄用乱数値）に基づいて、大当たり判定処理を実行する。詳しくは、図 27 を用いて、後述する。

【0241】

ステップ S 2 0 8 において、メイン CPU 1 1 1 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 RAM 1 1 3 の遊技状態記憶領域を参照して、現在の遊技状態に基づく変動パターン決定テーブルを決定する。具体的には、高確率遊技状態である場合には図 14 に示す高確率遊技状態用の変動パターン決定テーブルを決定し、

10

20

30

40

50

低確率遊技状態である場合に特定期間回数（T）＝0のときには、図13に示す通常遊技状態（低確率遊技状態用）の変動パターン決定テーブルを決定し、低確率遊技状態である場合に特定期間回数（T）＞0のときには、図15に示す小当たり後の特定遊技期間用（低確率遊技状態用）の変動パターン決定テーブルを決定する。

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

【0242】

ステップS209において、メインCPU111は、決定した変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

ステップS210において、メインCPU111は、変動開始時の遊技状態を確認し、現在の遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0243】

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

【0244】

ステップS212において、メインCPU111は、上記のようにして特別図柄の変動表示を開始したら、特別図柄時間カウンタに上記ステップS208において決定した変動パターンに基づいた変動時間（カウンタ値）を特別図柄時間カウンタにセットする。なお、特別図柄時間カウンタは上記S110において4ms毎に減算処理されていく。

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

【0245】

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

上記ステップS204において、第1保留（U1）が「0」とであると判定した場合、すなわち、第1保留（U1）および第2保留（U2）のいずれも留保されていない場合には、メインCPU111は、ステップS215において客待ち判定フラグに01Hがセットされているか否かを判定する。

【0246】

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

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

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

【0247】

<大当たり判定処理>

図27は、主制御基板による大当たり判定処理を説明するフローチャートである。

10

20

30

40

50

まず、ステップS 2 2 1において、メインCPU 1 1 1は、高確率遊技フラグ記憶領域に高確率遊技フラグがオンされているか否かを判定する。高確率遊技フラグがオンされている場合というのは、現在の遊技状態が高確率遊技状態である場合である。高確率遊技フラグがオンされている場合には、ステップS 2 2 2に処理を移し、高確率遊技フラグがオンされていない場合には、ステップS 2 2 3に処理を移す。

【0 2 4 8】

ステップS 2 2 1において、高確率遊技フラグがオンされている、すなわち現在の遊技状態が高確率遊技状態であると判定した場合には（ステップS 2 2 1でY e s）、メインCPU 1 1 1は、ステップS 2 2 2において「高確率時乱数判定テーブル」を選択する。

ステップS 2 2 1において、高確率遊技フラグがオンされていない、すなわち現在の遊技状態が高確率遊技状態ではない（低確率遊技状態）と判定した場合には（ステップS 2 2 1でN o）、メインCPU 1 1 1は、ステップS 2 2 3において「低確率時乱数判定テーブル」を選択する。

【0 2 4 9】

S 2 2 4において、メインCPU 1 1 1は、上記ステップS 2 0 6（図2 6）において特別図柄保留記憶領域の判定記憶領域（第0記憶部）に書き込まれた特別図柄判定用乱数値を、上記ステップS 2 2 2またはS 2 2 3で選択された「高確率時乱数判定テーブル」または「低確率時乱数判定テーブル」に基づいて判定する。

より具体的には、上記ステップS 2 0 6（図2 6）においてシフトされた特別図柄保留記憶領域が第1特別図柄記憶領域である場合には、図6（a）の第1特別図柄表示装置用の大当たり判定テーブルを参照し、上記ステップS 2 0 6（図2 6）においてシフトされた特別図柄保留記憶領域が第2特別図柄記憶領域である場合には、図6（b）の第2特別図柄表示装置用の大当たり判定テーブルを参照して、特別図柄判定用乱数値に基づいて、「大当たり」か「小当たり」か「ハズレ」かが判定される。

【0 2 5 0】

ステップS 2 2 5において、メインCPU 1 1 1は、上記S 2 2 4における大当たり判定の結果、大当たりと判定されたか否かを判定する。

大当たりと判定された場合には（ステップS 2 2 5でY e s）、ステップS 2 2 6に処理を移し、大当たりと判定されなかった場合には（ステップS 2 2 5でN o）、ステップS 2 2 9に処理を移す。

【0 2 5 1】

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

【0 2 5 2】

具体的には、上記ステップS 2 0 6（図2 6）においてシフトされた特別図柄保留記憶領域が第1特別図柄記憶領域である場合には、第1特別図柄表示装置用の大当たり図柄決定テーブル（図7（a）参照）を参照し、上記ステップS 2 0 6（図2 6）においてシフトされた特別図柄保留記憶領域が第2特別図柄記憶領域である場合には、第2特別図柄表示装置用の大当たり図柄決定テーブル（図7（a）参照）を参照して、大当たり図柄用乱数値に基づいて、停止する特別図柄の種類を示す停止図柄データを決定し、決定した停止図柄データを停止図柄データ記憶領域にセットする。

なお、決定された特別図柄は、後述するように図2 9の特別図柄停止処理において「大当たり」か「小当たり」を決定するのに用いられるとともに、図3 0の大当たり遊技処理や図3 1の小当たり遊技処理において大入賞口の作動態様を決定するのにも用いられ、図3 2の特別遊技終了処理において大当たり終了後の遊技状態を決定するためにも用いられる。

【0 2 5 3】

ステップS 2 2 7において、メインCPU 1 1 1は、演出制御基板1 2 0に特別図柄に

10

20

30

40

50

対応するデータを送信するため、大当たり用の特別図柄に対応する演出図柄指定コマンドを生成して、演出用伝送データ格納領域にセットする。

ステップS 2 2 8において、メインCPU 1 1 1は、遊技状態記憶領域（時短遊技フラグ記憶領域、高確率遊技フラグ記憶領域）にセットされた情報から大当たり当選時の遊技状態を判定し、大当たり当選時の遊技状態を示す遊技状態情報を遊技状態バッファにセットする。具体的には、時短遊技フラグと高確率遊技フラグの両方がセットされていなければ0 0 Hをセットし、時短遊技フラグはセットされていないが高確率遊技フラグはセットされていれば0 1 Hをセットし、時短遊技フラグがセットされているが高確率遊技フラグがセットされていなければ0 2 Hをセットし、時短遊技フラグと高確率遊技フラグとの両方がセットされていれば0 3 Hをセットする。

10

【0 2 5 4】

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

20

【0 2 5 5】

上記ステップS 2 2 5において、大当たりと判定されなかった場合には（ステップS 2 2 5でN o）、メインCPU 1 1 1は、ステップS 2 2 9において小当たりと判定されたか否かの判定を行う。

小当たりと判定された場合には（ステップS 2 2 9でY e s）、ステップS 2 3 0に処理を移し、小当たりと判定されなかった場合には（ステップS 2 2 9でN o）、ステップS 2 3 2に処理を移す。

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

30

【0 2 5 6】

具体的には、図7（b）の小当たり図柄決定テーブルを参照して、小当たり図柄用乱数値に基づいて、特別図柄の種類を示す停止図柄データを決定し、決定した停止図柄データを停止図柄データ記憶領域にセットする。なお、本実施形態においては、「小当たり」の種類として「小当たりA」と「小当たりB」とが設けられている。ただし、いずれの「小当たり」に当選しても、その後に実行される小当たり遊技の内容は全く同一であり、「小当たりA」と「小当たりB」とでは、特別図柄表示装置2 0、2 1に停止表示される特別図柄のみが異なる。

40

【0 2 5 7】

ステップS 2 3 1において、メインCPU 1 1 1は、演出制御基板1 2 0に特別図柄に対応するデータを送信するため、小当たり用の特別図柄に対応する演出図柄指定コマンドを生成して、演出用伝送データ格納領域にセットし、ステップS 2 2 8に処理を移す。

ステップS 2 3 2において、メインCPU 1 1 1は、図7（c）のハズレ図柄決定テーブルを参照してハズレ用の特別図柄を決定し、決定したハズレ用の停止図柄データを停止図柄データ記憶領域にセットする。

ステップS 2 3 3において、メインCPU 1 1 1は、演出制御基板1 2 0に特別図柄に対応するデータを送信するため、ハズレ用の特別図柄に対応する演出図柄指定コマンドを生成し、演出用伝送データ格納領域にセットして、大当たり判定処理を終了する。

50

【0258】

<特別図柄変動処理>

図28は、主制御基板による特別図柄変動処理を説明するフローチャートである。

ステップS241において、メインCPU111は、ステップS212（図26）においてセットされた変動時間が経過したか否か（特別図柄時間カウンタ＝0か？）を判定する。その結果、変動時間が経過していないと判定した場合には（ステップS241でNo）、特別図柄変動処理を終了する。

上記ステップS212においてセットされた時間が経過したと判定した場合には（ステップS241でYes）、ステップS242において、メインCPU111は、当該特別図柄変動処理以前のルーチン処理（大当たり判定処理）において、上記ステップS227、S231、S233でセットされた特別図柄を特別図柄表示装置20、21に停止表示する。これにより、遊技者に大当たりの判定結果が報知されることとなる。

10

【0259】

ステップS243において、メインCPU111は、図柄確定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

ステップS244において、メインCPU111は、上記のようにして特別図柄の停止表示を開始したら、特別図柄時間カウンタに図柄停止時間（0.5秒＝250カウンタ）をセットする。なお、特別図柄時間カウンタは上記S110において2ms毎に－1減算処理されていく。

ステップS245において、メインCPU111は、特図特電処理データに2をセットし、特別図柄変動処理を終了する。

20

【0260】

<特別図柄停止処理>

図29は、主制御基板による特別図柄停止処理を説明するフローチャートである。

ステップS251において、メインCPU111は、ステップS244においてセットされた図柄停止時間が経過したか否か（特別図柄時間カウンタ＝0か？）を判定する。その結果、図柄停止時間が経過していないと判定した場合には（ステップS251でNo）、特別図柄停止処理を終了する。

【0261】

ステップS252において、メインCPU111は、時短遊技フラグ記憶領域にフラグがオンされているか否かを判定する。時短遊技フラグ記憶領域にフラグがオンされている場合というのは、現在の遊技状態が時短遊技状態である場合である。

30

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

【0262】

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

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

40

【0263】

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

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

50

【0264】

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

【0265】

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

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

【0266】

ステップS258において、メインCPU111は、現在の遊技状態を確認し、遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

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

【0267】

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

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

【0268】

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

上記ステップS259において、大当たり図柄であると判定した場合には(ステップS259でYes)、メインCPU111は、ステップS263において特図特電処理データに3をセットする。

【0269】

そしてステップS264において、メインCPU111は、遊技状態や時短回数をリセットする。具体的には、高確率遊技フラグ記憶領域、高確率遊技回数(X)記憶領域、時短遊技フラグ記憶領域、時短遊技回数(J)記憶領域にあるデータをクリアする。

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

【0270】

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

10

20

30

40

50

、メインCPU 111は、特別図柄停止処理を終了する。

【0271】

＜大当たり遊技処理＞

図30は、主制御基板による大当たり遊技処理を説明するフローチャートである。

まず、ステップS271において、メインCPU 111は、現在オープニング中であるか否かを判定する。例えば、ラウンド遊技回数(R)記憶領域に「0」が記憶されていれば、現在オープニング中であるので、ラウンド遊技回数(R)記憶領域を参照し、現在オープニング中であるか判定する。

メインCPU 111は、現在オープニング中であると判定した場合には(ステップS271でYes)、ステップS272に処理を移し、現在オープニング中でないと判定した場合には(ステップS271でNo)、ステップS276に処理を移す。

10

【0272】

ステップS272において、メインCPU 111は、予め設定されたオープニング時間を経過したか否かを判定する。すなわち、上記ステップS266(図29)でセットされた特別遊技タイマカウンタが「0」になったか否かを判定し、特別遊技タイマカウンタ=0であれば、オープニング時間を経過したと判定する。

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

【0273】

20

ステップS273において、メインCPU 111は、大当たり開始設定処理を行う。

大当たり開始設定処理は、まず停止図柄データに応じて、大当たりの種別に応じた開放態様決定テーブルを決定する。具体的には、図11に示すように、停止図柄データに応じて、長当たり1用開放態様決定テーブル、長当たり2用開放態様決定テーブル、短当たり用開放態様決定テーブル、発展当たり1用開放態様決定テーブル、発展当たり2用開放態様決定テーブルの何れかを決定してセットする。次に、ラウンド遊技回数(R)記憶領域に、記憶されている現在のラウンド遊技回数(R)に「1」を加算して記憶する。

なお、本ステップS273においては、ラウンド遊技回数(R)記憶領域には何も記憶されていない。つまり、まだラウンド遊技が1回も行われていないので、ラウンド遊技回数(R)記憶領域には「1」を記憶することとなる。

30

【0274】

ステップS274において、メインCPU 111は、大入賞口開放処理を行う。この大入賞口開放処理は、第1大入賞口開閉ソレノイド16c、第2大入賞口開閉ソレノイド17cの通电開始データをセットするとともに、上記ステップS273でセットされたテーブルを参照して、現在のラウンド遊技回数(R)および開放回数(K)に基づいて、第1大入賞口16、第2大入賞口17の開放時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。

【0275】

ステップS275において、メインCPU 111は、K=1であるか否かを判定し、K=1であった場合には、演出制御基板120にラウンド遊技回数の情報を送信するため、ラウンド遊技回数(R)に応じて大入賞口開放(R)ラウンド指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。例えば、大当たりの1回目のラウンド遊技の開始においては、ラウンド遊技回数(R)が「1」にセットされ、K=1となっているので、大入賞口開放1ラウンド指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。一方、K=1でない場合には、大入賞口開放(R)ラウンド指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットせずに、大当たり遊技処理を終了する。すなわち、K=1である場合というのはラウンドの開始を意味するので、ラウンドの開始のときのみ、大入賞口開放(R)ラウンド指定コマンドを送信するようにしている。

40

【0276】

ステップS276において、メインCPU 111は、現在エンディング中であるか否かを判定する。ここでいうエンディングとは、予め設定されたラウンド遊技を全て終了した

50

後の処理をいうものである。

従って、現在エンディング中であると判定した場合には（ステップS 2 7 6でY e s）、ステップS 2 8 9に処理を移し、現在エンディング中でないと判定した場合には（ステップS 2 7 6でN o）、ステップS 2 7 7に処理が移される。

【0 2 7 7】

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

10

【0 2 7 8】

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

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

【0 2 7 9】

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

20

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

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

【0 2 8 0】

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

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

30

【0 2 8 1】

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

40

メインC P U 1 1 1は、1回のラウンドが終了したと判定した場合には（ステップS 2 8 1でY e s）、ステップS 2 8 2に処理を移し、1回のラウンドが終了していないと判定した場合には（ステップS 2 8 2でN o）、大当たり遊技処理を終了する。

ステップS 2 8 2において、メインC P U 1 1 1は、開放回数（K）記憶領域に0をセットするとともに、大入賞口入球数（C）記憶領域に0をセットする。すなわち、開放回数（K）記憶領域および大入賞口入球数（C）記憶領域をクリアする。

【0 2 8 2】

ステップS 2 8 3において、メインC P U 1 1 1は、ラウンド遊技回数（R）記憶領域に記憶されたラウンド遊技回数（R）が最大であるか否かを判定する。ラウンド遊技回数

50

(R) が最大である場合には (ステップ S 2 8 3 で Y e s)、ステップ S 2 8 6 に処理を移し、ラウンド遊技回数 (R) が最大でない場合には (ステップ S 2 8 3 で N o)、ステップ S 2 8 4 に処理を移す。

ステップ S 2 8 4 において、メイン C P U 1 1 1 は、演出制御基板 1 2 0 にラウンド遊技の終了情報を送信するため、ラウンド遊技回数 (R) に応じてラウンド終了指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0 2 8 3】

次に、メイン C P U 1 1 1 は、ステップ S 2 8 5 において、ラウンド遊技回数 (R) 記憶領域に、記憶されている現在のラウンド遊技回数 (R) に「1」を加算して記憶する。

一方、上記ステップ S 2 8 3 において、ラウンド遊技回数 (R) が最大であると判定した場合には、メイン C P U 1 1 1 は、ラウンド遊技回数 (R) 記憶領域に記憶されたラウンド遊技回数 (R) をリセットする。

【0 2 8 4】

次に、メイン C P U 1 1 1 は、停止図柄データに応じて、「長当たり」か「短当たり」のいずれの大当たりであるかを判定し、大当たりの種別に応じたエンディングコマンドを演出制御基板 1 2 0 に送信するために演出用伝送データ格納領域にセットする。

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

【0 2 8 5】

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

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

上記ステップ S 2 8 9 において、エンディング時間を経過していないと判定した場合には (ステップ S 2 8 9 で N o)、そのまま大当たり遊技処理を終了する。

【0 2 8 6】

<小当たり遊技処理>

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

まず、ステップ S 3 0 1 において、メイン C P U 1 1 1 は、現在オープニング中であるか否かを判定する。

現在オープニング中であると判定した場合には (ステップ S 3 0 1 で Y e s)、ステップ S 3 0 2 に処理を移し、現在オープニング中でないと判定した場合には (ステップ S 3 0 1 で N o)、ステップ S 3 0 5 に処理を移す。

【0 2 8 7】

ステップ S 3 0 2 において、メイン C P U 1 1 1 は、予め設定されたオープニング時間を経過したか否かを判定する。すなわち、特別遊技タイマカウンタ = 0 であるか否かを判定し、特別遊技タイマカウンタ = 0 となったら、オープニング時間を経過したと判定する。

その結果、オープニング時間を経過していない場合には、小当たり遊技処理を終了し、オープニング時間を経過している場合にはステップ S 3 0 3 に処理を移す。

【0 2 8 8】

ステップ S 3 0 3 において、メイン C P U 1 1 1 は、小当たり開始設定処理を行う。

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

具体的には、図 1 0 に示すように、停止図柄データに応じて、小当たり用の開放態様決定テーブル (図 1 2) を決定する。

【0 2 8 9】

ステップ S 3 0 4 において、メイン C P U 1 1 1 は、大入賞口開放処理を行う。

大入賞口開放処理は、まず開放回数（K）記憶領域に記憶されている開放回数（K）に「1」を加算して記憶する。また、第1大入賞口16の開閉扉16b、第2大入賞口の可動片17bを開放するために第1大入賞口開閉ソレノイド16c、第2大入賞口ソレノイド17cの通電開始データをセットするとともに、上記ステップS303において決定された開放態様決定テーブル（図11参照）を参照して、開放回数（K）に基づいて、第1大入賞口16、第2大入賞口17の開放時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。

【0290】

ステップS305において、メインCPU111は、現在エンディング中であるか否かを判定する。ここでいうエンディングとは、予め設定された開放回数（K）の遊技を全て終了した後の処理をいうものである。従って、現在エンディング中であると判定した場合には（ステップS305でYes）、ステップS304に処理を移し、現在エンディング中でないと判定した場合には（ステップS305でNo）、ステップS306に処理が移される。

10

【0291】

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

【0292】

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

20

【0293】

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

30

そして、「開放終了条件」が成立したと判定した場合には（ステップS308でYes）ステップS309に処理を移し、「開放終了条件」が成立しないと判定した場合には（ステップS308でNo）小当たり遊技処理を終了する。

【0294】

ステップS309において、メインCPU111は、大入賞口閉鎖処理を行う。

大入賞口閉鎖処理は、第1大入賞口16の開閉扉16b、第2大入賞口17の可動片17bを閉鎖するために第1大入賞口開閉ソレノイド16c、第2大入賞口ソレノイド17cの通電停止データをセットするとともに、上記ステップS303において決定された開放態様決定テーブル（図11参照）を参照して、現在の開放回数（K）に基づいて、第1大入賞口16、第2大入賞口17の閉鎖時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。これにより、第1大入賞口16、第2大入賞口17が閉鎖することになる。

40

【0295】

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

そして、小当たり終了条件が成立したと判定した場合には（ステップS310でYes）ステップS311に処理を移し、小当たり終了条件が成立していないと判定した場合に

50

は（ステップ S 3 1 0 で N o）、小当たり遊技処理を終了する。

【0296】

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

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

【0297】

ステップ S 3 1 3 において、メイン CPU 1 1 1 は、停止図柄データに応じて、小当たりの種別に応じたエンディング時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。

ステップ S 3 1 4 において、メイン CPU 1 1 1 は、設定されたエンディング時間を経過したか否かを判定し、エンディング時間を経過したと判定した場合には（ステップ S 3 1 4 で Y e s）、ステップ S 3 1 5 において特図特電処理データに 5 をセットし、小当たり遊技処理を終了する。

上記ステップ S 3 1 4 においてエンディング時間を経過していないと判定した場合には（ステップ S 3 1 4 で N o）、メイン CPU 1 1 1 は、そのまま小当たり遊技処理を終了する。

【0298】

<特別遊技終了処理>

図 3 2 は、主制御基板による特別遊技終了処理を説明するフローチャートである。

ステップ S 3 2 1 において、メイン CPU 1 1 1 は、停止図柄データ記憶領域にセットされた停止図柄データおよび遊技状態バッファにある遊技情報をロードする。

ステップ S 3 2 2 において、メイン CPU 1 1 1 は、図 9 に示す大当たり終了時設定データテーブルを参照し、上記ステップ S 3 2 1 においてロードした停止図柄データおよび遊技状態バッファにある遊技情報に基づいて、大当たり終了時に高確率遊技フラグ記憶領域に高確率遊技フラグをセットさせるか否かの処理を行う。例えば、停止図柄データが「02」であれば、高確率遊技フラグ記憶領域に高確率フラグをセットする（オンにする）。

【0299】

ステップ S 3 2 3 において、メイン CPU 1 1 1 は、図 9 に示す大当たり終了時設定データテーブルを参照し、上記ステップ S 3 2 1 においてロードした停止図柄データおよび遊技状態バッファにある遊技情報に基づいて、高確率遊技回数（X）記憶領域に所定の回数をセットさせる。例えば、停止図柄データが「02」であれば、高確率遊技回数（X）記憶領域に 10000 回をセットする。

【0300】

ステップ S 3 2 4 において、メイン CPU 1 1 1 は、図 9 に示す大当たり終了時設定データテーブルを参照し、上記ステップ S 3 2 1 においてロードした停止図柄データおよび遊技状態バッファにある遊技情報に基づいて、時短遊技フラグ記憶領域にフラグをセットさせるか否かの処理を行う。例えば、停止図柄データが「01」の場合には、時短遊技フラグ記憶領域にフラグをセットする（オンにする）（図 9 参照）。

【0301】

ステップ S 3 2 5 において、メイン CPU 1 1 1 は、図 9 に示す大当たり終了時設定データテーブルを参照し、上記 S 3 2 1 においてロードした停止図柄データおよび遊技状態バッファにある遊技情報に基づいて、時短遊技回数（J）記憶領域に所定の回数をセットさせる。例えば、停止図柄データが「01」の場合には、時短遊技回数（J）記憶領域に 10000 をセットする。

【0302】

ステップ S 3 2 6 において、メイン CPU 1 1 1 は、図 9 に示す大当たり終了時設定データテーブルを参照し、上記ステップ S 3 2 1 においてロードした停止図柄データおよび

10

20

30

40

50

遊技状態バッファにある遊技情報に基づいて、特定期間回数カウンタ（T）に所定の回数をセットさせる。具体的には、停止図柄データが「11」～「14」であって、遊技状態バッファが00Hである場合には、特定期間回数カウンタ（T）に50回をセットする。

ステップS327において、メインCPU111は、遊技状態を確認し、遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

ステップS328において、メインCPU111は、特図特電処理データに0をセットし、特別遊技終了処理を終了する。

【0303】

< 普図普電制御処理 >

図33は、主制御基板による普図普電制御処理を説明するフローチャートである。

10

まず、ステップS331において普図普電処理データの値をロードし、ステップS332においてロードした普図普電処理データから分岐アドレスを算出する。

メインCPU111は、普図普電処理データ＝0であれば（ステップS333でYes）、ステップS334において普通図柄変動処理を行い、普図普電制御処理を終了する。

普図普電処理データ＝0でなければ（ステップS333でNo）、普図普電処理データ＝1と判断し、ステップS335において普通電動役物制御処理（ステップS335）を行い、普図普電制御処理を終了する。

【0304】

< 普通図柄変動処理 >

図34は、主制御基板による普通図柄変動処理を説明するフローチャートである。

20

ステップS341において、メインCPU111は、普通図柄の変動表示中であるか否かを判定する。普通図柄の変動表示中であれば（ステップS341でYes）ステップS358に処理を移し、普通図柄の変動表示中でなければ（ステップS341でNo）、ステップS342に処理を移す。

【0305】

上記ステップS341において、変動表示中ではないと判定した場合には（ステップS341でNo）、ステップS342において、メインCPU111は、後述するステップS361でセットされる普通図柄の停止表示時間が経過したかを判定する。

その結果、普通図柄の停止時間が経過していると判定した場合には（ステップS342でYes）、ステップS343に処理を移し、普通図柄の停止時間が経過していないと判定した場合には当該普通図柄変動処理を終了する。

30

【0306】

上記ステップS342で普通図柄の停止時間が経過していると判定した場合には、ステップS343において、メインCPU111は、普通図柄保留数（G）記憶領域に記憶された普通図柄の保留数（G）が1以上であるかを判定する。その結果、普通図柄保留数（G）記憶領域に記憶された普通図柄の保留数（G）が1以上である場合にはステップS344に処理を移し、保留数（G）が「0」の場合には普通図柄の変動表示は行われなため、普通図柄変動処理を終了する。

【0307】

上記ステップS342において、普通図柄の保留数（G）が「1」以上であると判定した場合には（ステップS343でYes）、メインCPU111は、特別図柄保留数（G）記憶領域に記憶されている値（G）から「1」を減算した新たな保留数（G）を記憶する。

40

【0308】

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

【0309】

次に、メインCPU111は、普通図柄保留記憶領域に記憶された当たり判定用乱数値

50

の判定を行う。なお、複数の当たり判定用乱数値が記憶されている場合には、当該当たり判定用乱数値が記憶された順に読み出されるようにしている。

【0310】

具体的には、図6(c)に示す当たり判定テーブルを参照し、処理領域にシフトされた当たり判定用乱数値を上記のテーブルに照らし合わせて当たりか否かの判定を行う。例えば、上記テーブルによれば、非時短遊技状態であれば「0」～「19」の当たり乱数のうち「0」の1個の当たり判定用乱数値が当たりと判定され、時短遊技状態であれば「0」～「19」の当たり乱数のうち「0」～「18」の19個の当たり判定用乱数値が当たりと判定され、その他の乱数はハズレと判定される。

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

【0311】

上記ステップS347において、当たりと判定された場合には、メインCPU111は、図柄判定処理を行う（ステップS348）。ここでは、図8(a)に示す普通図柄決定テーブルを参照して、処理領域にシフトされた図柄判定用乱数値を判定して、長開放図柄または短開放図柄の何れかを決定する。具体的には、処理領域にシフトされた図柄判定用乱数値が「0」または「1」の場合には長開放図柄と判定し、「2」～「10」の場合には短開放図柄と判定する。

【0312】

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

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

【0313】

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

【0314】

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

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

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

【0315】

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

【0316】

次に、メインCPU111は、普通図柄表示装置22において普通図柄の変動表示を開始する。普通図柄の変動表示というのは、普通図柄表示装置22においてLEDを所定の間隔で点滅させ、あたかも現在抽選中であるかのような印象を遊技者に与えるものである。この普通図柄の変動表示は、上記ステップS355またはステップS356において設定された時間だけ継続して行われることとなる。本処理を終了すると、普通図柄変動処理が終了する。

【0317】

また上記ステップS341にて変動表示中であると判定した場合には（ステップS341でNo）、メインCPU111は、ステップS348において、設定された変動時間を経過したか否かを判定する。

10

すなわち、普通図柄時間カウンタが4ms毎に減算処理されていき、セットされた普通図柄時間カウンタが0となっているか判定する。その結果、設定された変動時間を経過していないと判定した場合には、そのまま変動表示を継続して行う必要があるため、普通図柄変動処理を終了して次のサブルーチンを実行する。

【0318】

メインCPU111は、上記ステップS358において、設定された変動時間を経過したと判定した場合には（ステップS358でYes）、ステップS359において普通図柄表示装置22における普通図柄の変動を停止する。

このとき、普通図柄表示装置22には、それ以前のルーチン処理によって設定された普通図柄（長開放図柄、短開放図柄またはハズレ図柄）が停止表示する。これにより、普通図柄の抽選の結果が遊技者に報知されることとなる。

20

【0319】

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

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

30

【0320】

次に、ステップS362において、メインCPU111は、設定されていた普通図柄が当たり図柄（長開放図柄または短開放図柄）であるか否かを判定し、設定されていた普通図柄が当たり図柄であった場合には（ステップS362でYes）、ステップS363において普図普電処理データ=1をセットし、普通電動役物制御処理に処理を移し、設定されていた普通図柄がハズレ図柄であった場合には（ステップS362でNo）、そのまま普通図柄変動処理を終了する。

【0321】

<普通電動役物制御処理>

40

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

なお、この普通電動役物制御処理は、図34に示す普通図柄変動処理のステップS362において、「当たり」と判定された場合に実行される。

【0322】

メインCPU111は、ステップS371において、上記のステップ361（図34）でセットされた普通図柄停止時間を経過したかを判定する。その結果、普通図柄停止時間を経過したと判定した場合にはステップS372に処理を移し、普通図柄停止時間は経過していないと判定した場合には（ステップS371でNo）、当該普通電動役物制御処理を終了する。

【0323】

50

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

【0324】

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

10

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

【0325】

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

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

20

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

【0326】

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

30

【0327】

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

【0328】

その結果、停止表示されている図柄が長開放図柄であると判定した場合には（ステップ S 3 7 8 で Y e s）、メイン CPU 1 1 1 は、ステップ S 3 7 9 において普電開放時間カウンタに 5 秒に対応するカウンタをセットする。

40

また、上記ステップ S 3 7 8 において、停止表示されている図柄が長開放図柄ではない（短開放図柄である）と判定した場合には、メイン CPU 1 1 1 は、ステップ S 3 8 0 において普電開放時間カウンタに 3 秒に対応するカウンタをセットする。

【0329】

ステップ S 3 8 1 において、メイン CPU 1 1 1 は、始動口開閉ソレノイド 1 4 c を通電するためのテーブルをセットする。具体的には、ステップ S 3 7 5 の処理が行われた場合には、図 1 7（a）に示す長開放 T B L 1 をセットし、ステップ S 3 7 7 の処理が行われた場合には、図 1 7（c）に示す短開放 T B L 1 をセットする。また、ステップ S 3 7 9 の処理が行われた場合には、図 1 7（b）に示す長開放 T B L 2 をセットし、ステップ S 3 8 0 の処理が行われた場合には、図 1 7（d）に示す短開放 T B L 2 をセットする。

50

そして、セットしたテーブルに基づいて始動口開閉ソレノイド 1 4 c に通電を開始する。これにより、第 2 始動口 1 4 が開放して第 2 の態様に制御されることとなる。

【0330】

ステップ S 3 8 2 において、メイン CPU 1 1 1 は、設定された普電開放時間を経過したか否かを判定する。すなわち、普電開放時間カウンタが 4 m s 毎に減算処理されていき、セットされた普電開放時間カウンタ = 0 となったか否かを判定する。その結果、普電開放時間カウンタ = 0 となったと判定した場合には（ステップ S 3 8 2 で Y e s ）、ステップ S 3 8 3 に処理を移し、普電開放時間カウンタ = 0 となっていないと判定した場合には（ステップ S 3 8 2 で N o ）普通電動役物制御処理を終了する。

【0331】

上記ステップ S 3 8 2 において、設定された普電開放時間を経過したと判定された場合には、メイン CPU 1 1 1 は、ステップ S 3 8 3 において始動口ソレノイド通電停止データをセットして始動口開閉ソレノイド 1 4 c の通電を停止する。これにより、第 2 始動口 1 4 は第 1 の態様に復帰し、再び遊技球の入球が不可能または困難となり、実行されていた普通遊技が終了することとなる。

次に、メイン CPU 1 1 1 は、ステップ S 3 8 4 において普図普電処理データ = 0 をセットして普通電動役物制御処理は終了する。

【0332】

次に、図 3 6、図 3 7、図 3 8 を参照して、サブ ROM 1 2 2 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。

【0333】

＜変動演出パターン決定テーブル＞

図 3 6、図 3 7 は演出図柄の変動態様を決定するための変動演出パターン決定テーブルを示す図であり、図 3 6 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に基づく変動演出パターン決定テーブルの一例を示した図であり、図 3 7 は、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。

図 3 8 は、第 1 特別図柄表示装置、第 2 特別図柄表示装置における、特定の変動パターン（S P リーチ、S P S P リーチを伴う）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。

【0334】

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従って、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。

【0335】

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。

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

【0336】

図 3 6、図 3 7、図 3 8 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。

サブCPU121は、演出用乱数値1を取得し、図36、図37、図38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110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150のホストCPU151に送信するようにしている。

【0337】

この図36に示す変動演出パターン決定テーブルでは、主制御基板110から受信した変動パターン指定コマンドが「E6H」「01H」、演出用乱数値1が「0」～「49」であれば、変動演出パターン1を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動演出パターン1に対応する演出パターン指定コマンド「A1H」「01H」を生成して、画像制御基板150に送信する。変動演出パターン1の演出内容は、例えば（ノーマル）リーチA1演出（当たり演出）である。

ノーマルリーチとは、後述するSPリーチやSPSPリーチ、さらには擬似連や、ブラックアウト演出等を伴わない演出である。

ノーマルリーチは、左右の演出図柄（装飾図柄）が揃った状態で停止しつつ中央の図柄が変動を継続し、結果、大当たり又はハズレ態様で変動が停止する。

この変動演出パターンは、後述する信頼度表示演出を伴うものである。

概説すると、信頼度表示演出とは、リーチ中（ノーマルリーチ中）に演出ボタン8を連打することで画面の背景色等が変化する演出である。色は、大当たり期待度に応じて複数段階まで（例えば、赤→青→黄）変化可能である。

【0338】

信頼度表示演出で表示される演出は、変動演出パターンとは別に抽出される信頼度表示演出用の乱数を用いた抽選によって決定される。

例えば、大当たり判定結果が大当たりの場合は、ハズレの場合に比べて色変化の段階が多い演出（例えば、黄色まで）が選ばれやすく、大当たり判定結果がハズレの場合には、大当たりの場合に比べて、色変化の段階の少ない（赤で止まる、青までしか変化しない）演出が選ばれやすくなっている。

ただし、ボタンの連打数が足らなければ、本来黄色まで変化する演出であっても、途中の段階までしか変化しない。

【0339】

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「E6H」「01H」、演出用乱数値1が「50」～「99」であれば、変動演出パターン2を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動演出パターン2に対応する演出パターン指定コマンド「A1H」「02H」を生成して画像制御基板150に送信する。変動演出パターン2の演出内容は、例えば（ノーマル）リーチA2演出（当たり演出）である。

この変動演出パターンは、後述する信頼度表示演出を伴わないものである。

【0340】

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「E6H」「02H」、演出用乱数値1が「0」～「49」であれば、変動演出パターン3を選択し、特別図柄の変動開始時には、変動演出パターン3に対応する演出パターン指定コマンド「A1H」「03H」を生成して画像制御基板150に送信する。変動演出パターン3の演出内容は、例えば（ノーマル）リーチB1演出（当たり演出）である。

この変動演出パターンは、後述する信頼度表示演出を伴うものである。

【0341】

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「E6H」「02H」、演出用乱数値1が「50」～「99」であれば、変動演出パターン4を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動演出パターン2に対応する演出パターン指定コマンド「A1H」「04H」を生成して画像制御基板150に送信する。変動演出パターン4の演出内容は、例えば（ノーマル）リーチB2演出（当たり演出）である。

この変動演出パターンは、後述する信頼度表示演出を伴わないものである。

【0342】

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「E6H」「03H」のときは、演出用乱数値1の値「0」～「99」に関係なく、変動演出パターン5を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動演出パターン5に対応する演出パターン指定コマンド「A1H」「05H」を生成して画像制御基板150に送信する。変動演出パターン5の演出内容は、例えば図柄煽り演出である。

同様に、主制御基板110から受信した変動パターン指定コマンドが「E6H」「04H」～「E6H」「06H」のときは、演出用乱数値1の値「0」～「99」に関係なく、変動演出パターン6～8を選択し、特別図柄の変動開始時には、変動パターン6～8にそれぞれ対応する変動パターン指定コマンド「A1H」「06H」～「A1H」「08H」を生成して画像制御基板150に送信する。変動演出パターン6～8の演出内容は、例えばチャンス演出である。

10

【0343】

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「E6H」「07H」のときは、演出用乱数値1の値「0」～「99」に関係なく、変動演出パターン9を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動演出パターン9に対応する演出パターン指定コマンド「A1H」「09H」を生成して画像制御基板150に送信する。変動演出パターン9の演出内容は、例えば通常変動演出である。

【0344】

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「E6H」「08H」、演出用乱数値1が「0」～「49」であれば、変動演出パターン10を選択し、特別図柄の変動開始時には、変動演出パターン10に対応する演出パターン指定コマンド「A1H」「0AH」を生成して画像制御基板150に送信する。変動演出パターン10の演出内容は、例えば（ノーマル）リーチA1演出（ハズレ）である。

20

この変動演出パターンは、後述する信頼度表示演出を伴うものである。

【0345】

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「E6H」「08H」、演出用乱数値1が「50」～「99」であれば、変動演出パターン11を選択し、特別図柄の変動開始時には、変動演出パターン11に対応する演出パターン指定コマンド「A1H」「0BH」を生成して画像制御基板150に送信する。変動演出パターン11の演出内容は、例えば（ノーマル）リーチA2演出（ハズレ）である。

30

この変動演出パターンは、後述する信頼度表示演出を伴わないものである。

【0346】

同様に、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「E6H」「09H」、演出用乱数値1が「0」～「49」であれば、変動演出パターン12を選択し、演出用乱数値1が「50」～「99」であれば、変動演出パターン13を選択する。そして、特別図柄の変動開始時には、変動演出パターン12、13にそれぞれ対応する演出パターン指定コマンド「A1H」「0CH」、「A1H」「0DH」を生成して画像制御基板150に送信する。変動演出パターン12、13の演出内容は、例えば（ノーマル）リーチB1演出（ハズレ）、（ノーマル）リーチB2演出（ハズレ）である。

40

変動演出パターン12は後述する信頼度表示演出を伴い、変動演出パターン13は信頼度表示演出を伴わない。

【0347】

同様に、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「E6H」「0AH」、「E6H」「0BH」のときは、演出用乱数値1の値「0」～「99」に関係なく、変動演出パターン14、15を選択し、特別図柄の変動開始時には、変動パターン14、15にそれぞれ対応する変動パターン指定コマンド「A1H」「0EH」、「A1H」「0FH」を生成して画像制御基板150に送信する。変動演出パターン14、15の演出内容は、例えば短縮変動A演出、短縮変動B演出である。

【0348】

50

なお、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「E6H」「15H」～「E6H」「2BH」のときは、上記同様の選択処理により変動パターン 1～15 を選択し、特別図柄の変動開始時には、変動パターン 1～15 にそれぞれ対応する変動パターン指定コマンド「A1H」「11H」～「A1H」「1DH」を生成して画像制御基板 150 に送信することになる。

【0349】

なお、図 37 に示す第 2 特別図柄表示装置 20 における変動演出パターン決定テーブルは、主制御基板から受信した変動パターン指定コマンドのMODEが「E7H」であること、及び画像制御基板に送信する演出パターン指定コマンドのMODEが「B1H」であること以外は、図 36 に示す第 1 特別図柄表示装置 20 における変動演出パターン決定テーブルと同じであるので説明は省略する。

10

【0350】

上記のように本実施形態の遊技機では、同じ特別図柄の変動パターン指定コマンドであっても演出用乱数値 1 に基づいて、異なる変動演出パターンが決定可能に構成されていることから、特別図柄の変動パターン指定コマンドの数を減少させて、主制御基板 110 における記憶容量の削減を図るようにしている。

【0351】

なお、図示は省略するが、演出パターン指定コマンドは、変動演出パターンに対応するもの以外にも、MODEの設定値を変化させて、「客待ち演出パターンに対応する演出パターン指定コマンド(MODE=01H)」、「当たり開始演出パターンに対応する演出パターン指定コマンド(MODE=02H)」、「大当たり演出パターンに対応する演出パターン指定コマンド(MODE=03H)」、「当たり終了演出パターンに対応する演出パターン指定コマンド(MODE=04H)」等の各種の演出パターン指定コマンドを画像制御基板 150 に送信する。

20

【0352】

さらに、図 38 に示す変動演出パターン決定テーブルでは、主制御基板 110 から受信した変動パターン指定コマンドが、「E6H(E7H)」「29H」、演出用乱数値 1 が「0」～「49」であれば、変動演出パターン 21 を選択し、演出用乱数値 1 が「50」～「99」であれば、変動演出パターン 22 を選択する。

変動演出パターン 21、22 の演出内容は、例えば、SPリーチ 1 (当たり)、SPリーチ 2 (当たり) である。

30

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、「E6H(E7H)」「33H」、演出用乱数値 1 が「0」～「49」であれば、変動演出パターン 25 を選択し、演出用乱数値 1 が「50」～「99」であれば、変動演出パターン 26 を選択する。

変動演出パターン 25、26 の演出内容は、例えば、SPリーチ 1 (ハズレ)、SPリーチ 2 (ハズレ) である。

【0353】

変動演出パターン 21、25 は、上記した「信頼度表示演出」、及び「裏ボタン演出」を伴う。

「裏ボタン演出」とは、例えば SPリーチ中に、演出ボタン 8 の操作を促す画像や操作有効期間を示すゲージを表示することはないものの、内部的にボタン操作が所定期間有効になり、その期間に演出ボタン 8 が操作されることで大当たり期待度等を示す何らかの画像が表示されるものである。

40

あくまでオプション的な扱いであり、遊技者には演出として周知されるべき性質のものではないが、適切なタイミングで演出ボタンを操作することで、遊技において有用な情報を得ることが出来る。

【0354】

裏ボタン演出で表示される演出は、変動演出パターンとは別に抽出される裏ボタン演出用の乱数を用いた抽選によって決定される。

例えば、大当たり判定結果が大当たりの場合は、ハズレの場合に比べて風船の割れる数

50

の多い演出が選ばれやすく、大当たり判定結果がハズレの場合には、大当たりの場合に比べて、風船の割れる数が少ない演出が選ばれやすくなっている。

大当たり判定結果が当たりのときにのみ選ばれて表示される、すなわち、表示されることで大当たり確定を示す演出があっても良い。

【0355】

図38のテーブルでは、SPリーチと、SPリーチを経由するSPSPリーチでは、常に裏ボタン演出が行われるように設定され、特定のタイミングで特定期間、ボタン操作が有効になる。

裏ボタンが有効になるタイミング及び期間は、各変動演出パターンで異ならせることが望ましい。

変動演出パターン22、26は「信頼度表示演出」を伴わない。

【0356】

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、「E6H(E7H)」「2AH」、演出用乱数値1が「0」～「5」であれば変動演出パターン31を選択し、演出用乱数値1が「6」～「11」であれば変動演出パターン32を選択し、演出用乱数値1が「12」～「17」であれば変動演出パターン33を選択し、演出用乱数値1が「18」～「23」であれば変動演出パターン34を選択し、演出用乱数値1が「24」～「29」であれば変動演出パターン35を選択し、演出用乱数値1が「30」～「35」であれば変動演出パターン36を選択し、演出用乱数値1が「36」～「41」であれば変動演出パターン37を選択する。

【0357】

演出用乱数値1が「42」～「47」であれば変動演出パターン38を選択し、演出用乱数値1が「48」～「53」であれば変動演出パターン39を選択し、演出用乱数値1が「54」～「59」であれば変動演出パターン40を選択し、演出用乱数値1が「60」～「65」であれば変動演出パターン41を選択し、演出用乱数値1が「66」～「71」であれば変動演出パターン42を選択し、演出用乱数値1が「72」～「77」であれば変動演出パターン43を選択し、演出用乱数値1が「78」～「83」であれば変動演出パターン44を選択し、演出用乱数値1が「84」～「89」であれば変動演出パターン45を選択し、演出用乱数値1が「90」～「99」であれば変動演出パターン46を選択する。

【0358】

これらのうち、変動演出パターン31～46の演出内容は、例えば、SPSPリーチ1(当たり)～SPSPリーチ16(当たり)である。

さらに、SPSPリーチ1～8(当たり)は、SPリーチを経由(SPリーチから発展)するSPSPリーチである。

SPSPリーチ1(当たり)は、後述する「決め役物演出」、「カットイン演出」、上述した「信頼度表示演出」を伴う。

SPSPリーチ2(当たり)は「決め役物演出」、「カットイン演出」を伴い、「信頼度表示演出」を含まない。

SPSPリーチ3(当たり)は「決め役物演出」を含み、「カットイン演出」、「信頼度表示演出」を含まない。

【0359】

SPSPリーチ4(当たり)は「決め役物演出」、「信頼度表示演出」を含み、「カットイン演出」を含まない。

SPSPリーチ5(当たり)は「カットイン演出」、「信頼度表示演出」を含み、「決め役物演出」を含まない。

SPSPリーチ6(当たり)は「カットイン演出」を含み、「決め役物演出」、「信頼度表示演出」を含まない。

SPSPリーチ7(当たり)は「信頼度表示演出」を含み、「決め役物演出」、カットイン演出」を含まない。

10

20

30

40

50

S P S Pリーチ 8（当たり）は「決め役物演出」、「カットイン演出」、「信頼度表示演出」何れも含まない。

【0360】

S P S Pリーチ 9～16（当たり）は、S Pリーチを経由せずノーマルリーチから直接発展するS P S Pリーチである。S P Sリーチを経由しないので、例えば「裏ボタン演出」は行わないものとする。行う場合があっても良い。

S P S Pリーチ 9（当たり）は、後述する「決め役物演出」、「カットイン演出」、上述した「信頼度表示演出」を伴う。

S P S Pリーチ 10（当たり）は、「決め役物演出」、「カットイン演出」を伴い、「信頼度表示演出」を含まない。

S P S Pリーチ 11（当たり）は、「決め役物演出」を含み、「カットイン演出」、「信頼度表示演出」を含まない。

S P S Pリーチ 12（当たり）は、「決め役物演出」、「信頼度表示演出」を含み、「カットイン演出」を含まない。

【0361】

S P S Pリーチ 13（当たり）は、「カットイン演出」、「信頼度表示演出」を含み、「決め役物演出」を含まない。

S P S Pリーチ 14（当たり）は、「カットイン演出」を含み、「決め役物演出」、「信頼度表示演出」を含まない。

S P S Pリーチ 15（当たり）は、「信頼度表示演出」を含み、「決め役物演出」、「カットイン演出」を含まない。

S P S Pリーチ 16（当たり）は、「決め役物演出」、「カットイン演出」、「信頼度表示演出」何れも含まない。

【0362】

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、「E 6 H（E 7 H）」「3 4 H」、演出用乱数値 1 が「0」～「5」であれば変動演出パターン 5 1 を選択し、演出用乱数値 1 が「6」～「11」であれば変動演出パターン 5 2 を選択し、演出用乱数値 1 が「12」～「17」であれば変動演出パターン 5 3 を選択し、演出用乱数値 1 が「18」～「23」であれば変動演出パターン 5 4 を選択し、演出用乱数値 1 が「24」～「29」であれば変動演出パターン 5 5 を選択し、演出用乱数値 1 が「30」～「35」であれば変動演出パターン 5 6 を選択し、演出用乱数値 1 が「36」～「41」であれば変動演出パターン 5 7 を選択する。

また、演出用乱数値 1 が「42」～「47」であれば変動演出パターン 5 8 を選択し、演出用乱数値 1 が「48」～「53」であれば変動演出パターン 5 9 を選択し、演出用乱数値 1 が「54」～「59」であれば変動演出パターン 6 0 を選択し、演出用乱数値 1 が「60」～「65」であれば変動演出パターン 6 1 を選択し、演出用乱数値 1 が「66」～「71」であれば変動演出パターン 6 2 を選択し、演出用乱数値 1 が「72」～「77」であれば変動演出パターン 6 3 を選択し、演出用乱数値 1 が「78」～「83」であれば変動演出パターン 6 4 を選択し、演出用乱数値 1 が「84」～「89」であれば変動演出パターン 6 5 を選択し、演出用乱数値 1 が「90」～「99」であれば変動演出パターン 6 6 を選択する。

【0363】

これらのうち、変動演出パターン 5 1～6 6 の演出内容は、例えば、S P S Pリーチ 1（ハズレ）～S P S Pリーチ 16（ハズレ）である。

さらに、S P S Pリーチ 1～8（ハズレ）は、S Pリーチを経由（S Pリーチから発展）するS P S Pリーチである。

S P S Pリーチ 1（ハズレ）は、後述する「決め役物演出」、「カットイン演出」、上述した「信頼度表示演出」を伴う。

S P S Pリーチ 2（ハズレ）は「決め役物演出」、「カットイン演出」を伴い、「信頼度表示演出」を含まない。

S P S Pリーチ3（ハズレ）は「決め役物演出」を含み、「カットイン演出」、「信頼度表示演出」を含まない。

【0364】

S P S Pリーチ4（ハズレ）は「決め役物演出」、「信頼度表示演出」を含み、「カットイン演出」を含まない。

S P S Pリーチ5（ハズレ）は「カットイン演出」、「信頼度表示演出」を含み、「決め役物演出」を含まない。

S P S Pリーチ6（ハズレ）は「カットイン演出」を含み、「決め役物演出」、「信頼度表示演出」を含まない。

S P S Pリーチ7（ハズレ）は「信頼度表示演出」を含み、「決め役物演出」、カットイン演出」を含まない。

S P S Pリーチ8（ハズレ）は「決め役物演出」、「カットイン演出」、「信頼度表示演出」何れも含まない。

【0365】

S P S Pリーチ9～16（ハズレ）は、S Pリーチを経由せずノーマルリーチから直接発展するS P S Pリーチである。S P Sリーチを経由しないので、例えば「裏ボタン演出」は行わないものとする。行う場合があっても良い。

S P S Pリーチ9（ハズレ）は、後述する「決め役物演出」、「カットイン演出」、上述した「信頼度表示演出」を伴う。

S P S Pリーチ10（ハズレ）は「決め役物演出」、「カットイン演出」を伴い、「信頼度表示演出」を含まない。

S P S Pリーチ11（ハズレ）は「決め役物演出」を含み、「カットイン演出」、「信頼度表示演出」を含まない。

【0366】

S P S Pリーチ12（ハズレ）は「決め役物演出」、「信頼度表示演出」を含み、「カットイン演出」を含まない。

S P S Pリーチ13（ハズレ）は「カットイン演出」、「信頼度表示演出」を含み、「決め役物演出」を含まない。

S P S Pリーチ14（ハズレ）は「カットイン演出」を含み、「決め役物演出」、「信頼度表示演出」を含まない。

S P S Pリーチ15（ハズレ）は「信頼度表示演出」を含み、「決め役物演出」、カットイン演出」を含まない。

S P S Pリーチ16（ハズレ）は「決め役物演出」、「カットイン演出」、「信頼度表示演出」の何れも含まない。

【0367】

カットイン予告演出について説明する。

高期待度のカットイン演出では、リーチ演出中又はリーチ演出開始時に、遊技者に大当たりを強く期待させるカットイン画像（赤カットイン）が表示される。

低期待度のカットイン演出では、遊技者に大当たりをあまり期待させないカットイン画像（青カットイン）が表示される。

演出ボタン8が有効期間内に操作されることによって赤カットイン、青カットインの何れかが表示される演出としても良い。

上記において、当たりであってカットイン演出を行うと設定されている演出（変動演出パターン31、32、35、36、39、40、43、44）において、選択した、カットイン予告の種類を決定する乱数値（不図示）の値が0～79の場合に高期待度のカットイン演出を行い、乱数値の値が80～99の場合に低期待度のカットイン演出を行う。

【0368】

また、ハズレであってカットイン演出を行うと設定されている演出（変動演出パターン51、52、55、56、59、60、63、64）において、選択した、カットイン予告の種類を決定する乱数値（不図示）の値が0～19の場合に高期待度のカットイン演出

10

20

30

40

50

を行い、乱数値の値が20～99の場合に低期待度のカットイン演出を行う。

カットイン演出について総合すると、SPリーチ、SPSPリーチに発展するごとにカットイン演出は実行されやすく、且つ、大当たりとなる場合には高期待度のカットイン（赤カットイン）が表示されやすく、ハズレとなる場合には、低期待度のカットイン画像（青カットイン）が表示されやすくなっているため、大当たり判定結果に応じた期待度を示唆することが出来る。

【0369】

次に、演出制御基板120におけるサブCPU121により実行される処理について説明する。

【0370】

＜演出制御基板のメイン処理＞

図39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ともに、サブRAM123に記憶されるフラグなどを初期化し、設定する処理を行う。この処理が終了した場合には、ステップS520に処理を移す。

【0371】

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。

【0372】

＜演出制御基板のタイマ割込処理＞

図40は、演出制御基板によるタイマ割込処理を説明するフローチャートである。

図示はしないが、演出制御基板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のタイマ割込処理が実行される。

【0373】

まず、ステップS601において、サブCPU121は、サブCPU121のレジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させる。

ステップ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41および図42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。

【0374】

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44を用いて後述する。

【0375】

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。

【0376】

<コマンド解析処理>

図41、図42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42に示すコマンド解析処理2は、図41に示すコマンド解析処理1に引き続いて行われるものである。

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

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

【0377】

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

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

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

これにより、画像制御基板150によって客待ち演出が開始される。

【0378】

ステップS631において、サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが、始動入賞指定コマンドであるか否かを確認する。なお、始動入賞指定コマンドは、主制御基板110のステップS154、ステップS156またはステップS157（図23）においてセットされる。

サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが始動入賞指定コマンドであれば（ステップS631でYes）、ステップS632に処理を移し、始動入賞指定コマンドでなければ（ステップS631でNo）ステップS641に処理を移す。

【0379】

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

【0380】

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

【0381】

ステップS641において、サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが、変動パターン指定コマンドであるか否かを確認する。なお、変動パターン指定コマンドは、主制御基板110のステップS209（図26）においてセットされる。

サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが変動パターン指定コマンドであれば（ステップS641でYes）、ステップS642に処理を移し、変動パターン指定コマンドでなければ（ステップS641でNo）、ステップS651に処理を移す。

10

20

30

40

50

【0382】

ステップS642において、サブCPU121は、受信した変動パターン指定コマンドに基づいて、複数の変動演出パターンの中から1つの変動演出パターンを決定する変動演出パターン決定処理を行う。この変動演出パターン決定処理については、図43を用いて後述する。

【0383】

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

10

【0384】

ステップS651において、サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが、演出図柄指定コマンドであるか否かを確認する。なお、演出図柄指定コマンドは、主制御基板110のステップS227、ステップS231、ステップS233（図27）においてセットされる。

サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが演出図柄指定コマンドであれば（ステップS651でYes）、ステップS652に処理を移し、演出図柄指定コマンドでなければ（ステップS651でNo）、ステップS661に処理を移す。

【0385】

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

20

【0386】

ステップS661において、サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが、図柄確定コマンドであるか否かを確認する。なお、図柄確定コマンドは、主制御基板110のステップS243（図28）においてセットされる。

サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが図柄確定コマンドであれば（ステップS661でYes）、ステップS662に処理を移し、図柄確定コマンドでなければ（ステップS661でNo）、ステップS671に処理を移す。

30

【0387】

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

【0388】

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

40

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

【0389】

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

【0390】

50

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

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

【0391】

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

【0392】

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

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

【0393】

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

【0394】

ステップS700において、サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが、遊技状態指定コマンドであるか否かを判定する。なお、遊技状態指定コマンドは、主制御基板110のステップS258（図29）およびステップS327（図32）においてセットされる。

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

【0395】

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

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

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

【0396】

ステップS712において、サブCPU121は、当たり開始演出パターンを決定する当たり開始演出パターン決定処理を行う。具体的には、オープニングコマンドに基づいて当たり開始演出パターンを決定し、決定した当たり開始演出パターンを演出パターン記憶領域にセットするとともに、決定した当たり開始演出パターンの情報を画像制御基板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。

【0397】

ステップS721において、サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが、大入賞口開放指定コマンドであるか否かを確認する。なお、大入賞口開放指定コマンドは、主制御基板110のステップS275（図30）においてセットされる。

10

20

30

40

50

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。

【0398】

ステップS722において、サブCPU121は、大当たり演出パターンを決定するラウンド中演出パターン決定処理を行う。具体的には、何回目のラウンド遊技が開始するかについての情報を有する大入賞口開放指定コマンドに基づいて、開始するラウンドごとにラウンド中演出パターンを決定する。そして、決定したラウンド中演出パターンを演出パターン記憶領域にセットするとともに、当該演出パターンの情報を画像制御基板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。

10

【0399】

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

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。

20

【0400】

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

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

サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドがエンディングコマンドであれば（ステップS741でYes）、ステップS742に処理を移し、エンディングコマンドでなければ（ステップS741でNo）、コマンド解析処理を終了する。

30

【0401】

ステップS742において、サブCPU121は、当たり終了演出パターンを決定する当たり終了演出パターン決定処理を行う。具体的には、エンディングコマンドに基づいて当たり終了演出パターンを決定し、決定した当たり終了演出パターンを演出パターン記憶領域にセットするとともに、決定した当たり終了演出パターンの情報を画像制御基板150とランプ制御基板140に送信するため、決定した当たり終了演出パターンに基づくデータをサブRAM123の送信バッファにセットする。

【0402】

<変動演出パターン決定処理>

図43は、演出制御基板による変動演出パターン決定処理を説明するフローチャートである。

40

図43に示す変動演出パターン決定処理は、演出制御基板120の受信バッファに、主制御基板110から送信された変動パターン指定コマンドが格納されると、サブCPU121が実行する。この変動演出パターン決定処理は、特別図柄の変動表示中に、画像表示装置31をはじめとする種々の演出用の装置をどのように制御するかを示す変動演出パターンを決定するものである。

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

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

50

【0403】

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

また、予告演出決定テーブルを用いて、予告演出実行の有無、実行する場合の予告演出の種類を決定する場合もある。

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

【0404】

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

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

【0405】

<演出入力制御処理>

図44は、演出制御基板による演出入力制御処理を説明するフローチャートである。

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

【0406】

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

【0407】

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

操作有効期間は、後述の（ボタン）予告演出の種類によって可変であり、サブCPU121が決定する。

【0408】

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

ここで、サブCPU121は、演出入力制御処理の後のステップS605（図40参照）において送信バッファにセットされたコマンドを画像制御基板150及びランプ制御基

10

20

30

40

50

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 2 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 4 0 9】

次に、画像制御基板 1 5 0 について説明する。

画像制御基板 1 5 0 では、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、ホスト CPU 1 5 1 がホスト ROM 1 5 3 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 3 4 2 における音声を出力制御するとともに、ホスト CPU 1 5 1 がホスト ROM 1 5 3 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 3 1 における画像表示を制御する。

10

【0 4 1 0】

ここで、画像制御基板 1 5 0 におけるホスト CPU 1 5 1 により実行される処理について説明する。

【0 4 1 1】

<ホスト CPU メイン処理>

図 4 5 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 1 7 0 により電源が供給されると、ホスト CPU 1 5 1 にシステムリセットが発生し、ホスト CPU 1 5 1 は、以下のメイン処理を行う。

【0 4 1 2】

まず、ステップ S 9 0 1 において、ホスト CPU 1 5 1 は、初期化処理を行う。この処理において、ホスト CPU 1 5 1 は、電源投入に応じて、ホスト ROM 1 5 3 からメイン処理プログラムを読み込むとともに、ホスト CPU 1 5 1 の各種モジュールや VDP 2 0 0 の初期設定を指示する。

20

【0 4 1 3】

ステップ S 9 0 2 において、ホスト CPU 1 5 1 は、演出制御基板 1 2 0 から送信された演出パターン指定コマンド（ホスト RAM 1 5 2 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 1 5 0 は、演出制御基板 1 2 0 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 1 5 0 のコマンド受信割込処理が発生し、受信したコマンドを受信バッファに格納する。その後、ステップ S 9 0 2 において受信したコマンドの解析処理が行われる。

30

【0 4 1 4】

演出パターン指定コマンド解析処理は、受信バッファに演出パターン指定コマンドが記憶されているか否かを確認する。受信バッファに演出パターン指定コマンドが記憶されていなければ、そのままステップ S 9 0 3 に処理を移す。

受信バッファに演出パターン指定コマンドが記憶されていれば、新たな演出パターン指定コマンドを読み込み、読み込んだ演出パターン指定コマンドに基づいて、実行する 1 つまたは複数のアニメグループを決定するとともに、それぞれのアニメグループからアニメパターンを決定する（図 4 7 参照）。そして、アニメパターンを決定すると、読み込んだ演出パターン指定コマンドを送信バッファから消去する。

40

【0 4 1 5】

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

ステップ S 9 0 4 において、ホスト CPU 1 5 1 は、アニメーションが属するアニメグループの優先順位（描画順序）に従って、更新したアドレスにあるアニメシーンの 1 フレームの表示情報（スプライトの識別番号、表示位置等）から、ディスプレイリストを生成していく（図 4 8 参照）。そして、ディスプレイリストの生成が完了すると、ホスト CPU 1 5 1 はディスプレイリストを VDP 2 0 0 に出力する。ここで出力するディスプレイリ

50

ストについては、図 48 を用いて後述する。

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。

【0416】

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。

ここで、FB 切換えフラグは、図 46 (b) で後述するように、1 / 60 秒 (約 16.6 ms) 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、FB 切換えフラグ = 01 になる。すなわち、ステップ S905 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 CPU 151 は、FB 切換えフラグ = 01 であれば (ステップ S905 で Yes)、ステップ S906 に処理を移し、FB 切換えフラグ = 00 であれば (ステップ S905 で No)、FB 切換えフラグ = 01 になるまで待機をする。

【0417】

ステップ S906 において、ホスト CPU 151 は、FB 切換えフラグ = 00 をセットして (FB 切換えフラグをオフにして)、ステップ S906 に処理を移す。

ステップ S907 において、ホスト CPU 151 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 VDP 200 に指示するため、描画レジスタに描画実行開始データをセットする。すなわち、上記 S904 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 45 に示す所定の割り込みが発生するまで、ステップ S902 ~ ステップ S907 の処理を繰り返し行う。

【0418】

< 画像制御基板の割込処理 >

図 46 を用いて画像制御基板 150 の割込処理を説明する。

画像制御基板 150 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。

【0419】

< ホスト CPU 描画終了割込処理 >

図 46 (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。

VDP 200 は、所定単位のフレーム (1 フレーム) の描画が終了すると、CPU I / F 203 を介して、ホスト CPU 151 に描画終了割込信号を出力する。

ホスト CPU 151 は、VDP 200 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 S911 において、ホスト CPU 151 は、描画終了フラグ = 01 をセット (描画終了フラグをオン) して、今回の描画終了割込処理を終了する。すなわち、描画の終了毎に描画終了フラグがオンになる。

【0420】

< ホスト CPU V ブランク割込処理 >

図 46 (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。

VDP 200 は 1 / 60 秒 (約 16.6 ms) 毎に、CPU I / F 203 を介して、ホスト CPU 151 に V ブランク割込信号 (垂直同期信号) を出力する。

ホスト CPU 151 は、VDP 200 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。

【0421】

ステップ S921 において、ホスト CPU 151 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。

10

20

30

40

50

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

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

【0422】

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

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

ステップS925において、ホストCPU151は、FB切換えフラグ＝01をセットし（FB切換えフラグをオンにし）、上記ステップS905（図45参照）における待機状態を解除して、今回のVblank割込処理を終了する。

【0423】

次に、図47、図48を参照して、アニメパターンの決定方法およびディスプレイリストの生成方法について説明する。

【0424】

<アニメパターン>

図47は、演出パターンのアニメーションを表示するためのアニメパターンの一例である。

図47（a）に示すように、アニメパターンは、画像表示装置31に表示するオブジェクトやシーン毎にグループ化され、背景のアニメーションを表示するための背景グループ、予告Aに用いるキャラクターのアニメーションを表示するための予告Aグループ、予告Bに用いるキャラクターのアニメーションを表示するための予告Bグループ、リーチキャラクターのアニメーションを表示するためのリーチグループ、演出図柄35のアニメーションを表示するための演出図柄グループ、大当たり演出のアニメーションを表示するための大当たり演出グループ・・・等の多数のグループが存在している。そして、それぞれのグループ毎に多数のアニメパターンが対応付けられてホストROM153に記憶されている。

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

【0425】

図47（b）～（e）は、図13に示す変動パターン7（10秒の特別図柄の変動パターン7）に対応する変動パターン指定コマンド（E6H07H）を受信したときに、決定されるアニメパターンの一例を示している。

【0426】

ホストCPU151は、変動パターン7の変動パターン指定コマンド（E6H07H）に対応する演出パターン指定コマンド（A1H09H）を受信したときには、ホストCPU151により、背景グループ、予告Aグループ、予告Bグループ、演出図柄グループの4つのグループを決定し、背景グループからはアニメパターン1、予告Aグループからはアニメパターン11、予告Bグループからはアニメパターン21、演出図柄グループからはアニメパターン501のアニメパターンを決定する。

【0427】

ここで、アニメパターンは、図47（b）～（e）に示すように、アニメーション情報の組み合わせや各アニメーション情報の表示順序等を記憶している。

例えば、図47（e）に示す演出図柄グループ・アニメパターン501では、1番目にアニメーション501が実行され、2番目にアニメーション511が実行される。

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

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

【0428】

また、各アニメーションには、アニメーション情報が記憶されており、1フレーム毎に更新されるウェイトフレーム（すなわち表示時間）、対象データ（スプライトの識別番号、転送元アドレス等）、パラメータ（スプライトの表示位置、転送先アドレス等）、描画方法等などの表示情報を記憶している。

例えば、アニメーション表示において、図47（e）に示すアニメーション501では、最初に第1図柄～第4図柄が所定の座標に20フレーム（約0.33秒）まで表示され続ける。その後、第1図柄～第4図柄が別の座標に15フレーム（約0.25秒）まで表示され続ける。以降も同様に、第1図柄～第4図柄が予め定められたフレームまで異なる座標に表示され続けていくと、第1図柄～第4図柄が移動して表示していくようなアニメーションを表示することができる。

【0429】

そして、図47（b）～（e）に示すように、背景グループのアニメパターン1と、予告Aグループからはアニメパターン11と、予告Bグループからはアニメパターン21と、演出図柄グループからはアニメパターン501との複数のアニメパターンが決定され、これらのアニメパターンのアニメーションが並列するように実行される。

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

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

【0430】

<ディスプレイリスト>

図48は、描画制御コマンド群から構成されるディスプレイリストの一例を示した図である。

ホストCPU151は、上記図47に示すようにアニメパターンを決定すると、所定単位のフレーム毎（1フレーム毎）にディスプレイリストを生成して、生成したディスプレイリストをVDP200に出力する。

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

【0431】

例えば、上記図47（b）～（e）に示すアニメグループの優先順位として、背景グループには最も低い優先順位10のデータが対応づけられ、予告Aグループには優先順位9

10

20

30

40

50

のデータが対応づけられ、予告Bグループには優先順位8のデータが対応づけられ、大当り演出グループには優先順位2のデータが対応づけられ、演出図柄グループには最も高い優先順位1のデータが対応づけられているものとする。

そして、上記図47(b)～(e)に示すように、背景グループのアニメパターン1と、予告Aグループからはアニメパターン11と、予告Bグループからはアニメパターン21と、演出図柄グループからはアニメパターン501との複数のアニメパターンが決定されたものとする。

【0432】

次に、最も低い優先順位のアニメグループ（背景グループ）のアニメパターン1から、現在のフレームカウンタ（現在のフレーム数）におけるアニメーションの内容に従った描画制御コマンドを順次生成していき、決定したアニメグループのうちで最も高い優先順位のアニメグループ（演出図柄グループ）までの描画制御コマンドが生成されると、最後に描画終了コマンドを生成して、図48に示すようなディスプレイリストを完成させる。

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

【0433】

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

【0434】

次に、ランプ制御基板140の概略を簡単に説明する。

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

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

【0435】

<予告演出>

ところで、本実施形態の遊技機において、演出制御基板120のサブCPU121は、主制御基板110から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて変動演出パターンを選択するが、その一方で、変動演出パターンとは別に予告演出の実行の有無、さらには実行する予告演出の種類を選択する。

予告演出とは、リーチ中等に大当たり期待度の高さや、特定リーチ演出への発展の可能性を遊技者に予告するための演出であり、その実行の有無を含む予告演出の選択は、変動演出パターンを選択するための演出用乱数とは異なる乱数値（予告乱数値）を用いて行う。

【0436】

本実施形態の遊技機で行われる基本的な予告演出について概説する。

図49は、本実施形態において演出制御基板のCPUが予告演出を選択する際に用いる予告演出決定テーブルを示す図である。

予告演出には、例えばセリフ予告、群予告等がある。

セリフ予告について説明する。

セリフ予告は、演出ボタンの操作にともなって、キャラクターが特定のセリフを話す比較的地味な演出であり、大当たり確定を意味するものものでも、大当たり期待度を示唆するものでもない。

本実施形態において、セリフ予告は、内容が「弱」、「中」、「強」と段階が上がっていくごとにSPリーチやSPSPリーチに発展する期待度が高くなるものである。

10

20

30

40

50

【0437】

図13乃至図15に示した変動パターンテーブルに示すように、大当たり判定結果が大当たりの場合、ハズレの場合に比べて、SPリーチ、SPSPリーチが選ばれる可能性が高く設定されている。

よってより期待度の高いリーチ（SPリーチ、SPSPリーチ）に発展する程に大当たりに当選する期待度も上昇すると言えるため、セリフ予告は間接的に大当たり期待度を示唆するものとも言える。

しかし、直接的に当落を示唆するものではないので、セリフ予告において、同じ種類のリーチ間では、大当たりの場合とハズレの場合で、「強」、「中」、「弱」の割合を同一にしている。

SPリーチの場合、SPSPリーチの場合で、より「中」、「強」のセリフ予告が行われる確率を高めており、「中」のセリフ予告や、「強」のセリフ予告が行われることで、SPリーチやSPSPリーチに発展する期待度があがる。

【0438】

変動演出パターン1～4（当たり）、10～13（ハズレ）は、SPリーチ、SPSPリーチに発展することなくノーマルリーチまでで当落が決定する変動演出パターンである。

図36、図37の変動演出パターン選択テーブルからこれらの変動演出パターンが選択された場合、取得した予告乱数値1（セリフ予告の有無を決定するための乱数値）の値が0～29であればセリフ予告を行うと決定し、取得した予告乱数値1の値が30～99であればセリフ予告を行わないと決定する。

また、セリフ予告を行うと決定された場合に、予告乱数値2（取得したセリフ予告の種類を決定するための乱数値）の値が0～94であれば「弱」のセリフ予告を行い、取得した予告乱数値2の値が95～99であれば「中」のセリフ予告を行う。

ノーマルリーチまでで当落が決定する変動演出パターン1～4、10～13の場合、「強」のセリフ予告が行われることはない。

【0439】

変動演出パターン21、22（当たり）、25、26（ハズレ）は、ノーマル変動からノーマルリーチを経てSPリーチまで発展して当落が決定する変動演出パターンである。

図38の変動演出パターン選択テーブルから変動演出パターン21、22（当たり）、25、26（ハズレ）が選択された場合、予告乱数値1の値が0～39であればセリフ予告を行うと決定し、取得した乱数値1の値が40～99であればセリフ予告を行わないと決定する。

【0440】

セリフ予告自体を行う確率が、ノーマルリーチの場合に比べて高く設定されている。

セリフ予告を行うと決定された場合に、取得した予告乱数値2の値が0～59であれば「弱」のセリフ予告を行い、取得した予告乱数値2の値が60～94であれば「中」のセリフ予告を行い、取得した予告乱数値2の値が95～99であれば「強」のセリフ予告を行う。

また、上記したようにノーマルリーチの場合に比べて、「中」、「強」のセリフ予告が行われる確率が高く設定されている。

【0441】

変動演出パターン31～46（当たり）、51～66（ハズレ）は、ノーマル変動からノーマルリーチ、SPリーチを経てSPSPリーチに発展して当落が決定する変動演出パターンである。

図38の変動演出パターン選択テーブルから、これらの変動演出パターンが選択された場合、取得した予告乱数値1の値が0～49であればセリフ予告を行うと決定し、取得した予告乱数値1の値が50～99であればセリフ予告を行わないと決定する。

セリフ予告を行うと決定された場合に、取得した予告乱数値2の値が0～9であれば「弱」のセリフ予告を行い、予告乱数値2の値が10～54であれば「中」のセリフ予告を行

10

20

30

40

50

い、予告乱数値 2 の値が 55～99 であれば「強」のセリフ予告を行う。

このように、セリフ予告が行われた時点で S P リーチ、S P S P リーチに発展する可能性が高く、また、「中」、「強」のセリフが表示されると、より S P リーチ、S P S P リーチに発展する可能性が上がるということになる。

【0442】

群予告について説明する。

ノーマルリーチ中やノーマルリーチ開始時、あるいはノーマルリーチから S P リーチへの発展時等に小さなキャラクターの大群が画面内を駆け抜けるような派手な演出であるが、大当たり確定を意味するものではない。

当たりとなる演出（変動演出パターン 1～4、21、22、31～46）において選択した予告乱数値 3（群予告実行の有無を決定するための乱数値）の値が 0～69 の場合、群予告を行うと決定し、予告乱数値 3 の値が 70～99 の場合、群予告を行わないと決定する。

逆に、ハズレとなる演出（変動演出パターン 10～13、25、26、51～66）において、選択した予告乱数値 3 の値が 0～29 の場合、群予告を行うと決定し、予告乱数値 3 の値が 30～99 の場合、群予告を行わないと決定する。

このように、群予告は、当該変動の大当たり判定結果がハズレの場合に比べて大当たりの場合に実行される確率が高く設定されているため、この予告演出が表示された場合は、大当たりへの期待度が高いと言える。

【0443】

図 50 乃至図 54 は、本実施形態に遊技機における演出の流れを示す図であり、特に、予告演出、ボタン演出を含む演出の流れを示している。

図 50 は、リーチ前の演出を示す図である。

図 50（a）において、停止態様で表示されている演出図柄 35 は、（b）において変動表示を開始される。

当該の変動についてセリフ予告を実行すると決定されていた場合には、変動開始後、（c）においてセリフ予告演出が開始される。

すなわち、（c）に示すように、画像制御基板 150 のホスト CPU 151 は、遊技者に演出ボタン 8 の押下を促す「操作促進画像」としての演出ボタン画像 50、有効期間ゲージ 51、さらにはセリフを発するキャラクターの画像等を表示する。

（d）に示すように経時とともに有効期間ゲージ 51 は短縮表示されていく。

有効期間ゲージ 51 の表示が無くなるまでの間の期間で、（e1）に示すように遊技者が演出ボタン 8 を操作すると、抽選結果に基づくキャラクターのセリフが表示される。

予告演出決定テーブルに基づくセリフ予告演出における有効期間（有効期間ゲージ 51 の表示が無くなるまでの期間）は 3 秒である。

【0444】

抽選において、「強」のセリフ予告を行うと決定されていた場合には、例えば（f1）のように「当たるかも」といった遊技者に期待を持たせるようなセリフが表示される。

抽選において「中」のセリフ予告を行うと決定されていた場合には、例えば（f2）のように「不安・・・」といった、どちらとも言えないようなセリフが表示される。

抽選において「弱」のセリフ予告を行うと決定されていた場合には、例えば（f3）のように「無理かも」といった遊技者に期待をあまり持たせないようなセリフが表示される。

【0445】

上記のように、ノーマルリーチの場合は「強」のセリフ予告は行われず、S P リーチ、S P S P リーチの順で「強」のセリフ予告が行われる確率が高まる。

従って、「強」のセリフ予告が行われることで、S P リーチ、あるいは S P S P リーチに発展する可能性が高まることになる。

よってこのセリフ予告はリーチ予告というべきものである。必ずしも、大当たり期待度を直接的に示すものではない。

10

20

30

40

50

セリフ予告が終了すると、(g)に示すように演出図柄35はリーチ態様となり、(h)においてノーマルリーチが開始される。

当該変動が、通常変動(変動パターン7、27)であった場合には、セリフ予告やリーチ演出を経ることなく、演出図柄35はハズレ態様で停止表示される(i)。

有効期間ゲージ51の表示が無くなるまでの間の期間で、(e2)に示すように遊技者が演出ボタン8を操作されなかった場合には、「強」、「中」、「弱」何れのセリフも表示することなく、(g)、(h)のノーマルリーチに移行する。

【0446】

図51は、ノーマルリーチ中の演出を示す図である。

当該変動において群予告を行うと決定していた場合、図51(a)におけるノーマルリーチ中において、(b)に示すように高期待度の群予告を行う。

群予告は、下記に示すSPリーチへの移行時に行っても良い。ただし、当該変動がSPリーチに移行する場合に限られる。

さらに、当該変動において信頼度表示演出を行うと決定していた場合には、(c)に示すように、期待度(信頼度)に応じて背景色等を変化させる予告演出を行う。

上記したように、信頼度表示演出とは、リーチ中(ノーマルリーチ中)に演出ボタン8を連打することで画面の背景色等が変化する演出である。色は、大当たり期待度に応じて複数段階まで(例えば、赤→青→黄)変化可能である。

【0447】

信頼度表示演出で表示される演出は、変動演出パターンとは別に抽出される信頼度表示演出用の乱数を用いた抽選によって決定される。

例えば、大当たり判定結果が大当たりの場合は、ハズレの場合に比べて色変化の段階が多い演出(例えば、黄色まで)が選ばれやすく、大当たり判定結果がハズレの場合には、大当たりの場合に比べて、色変化の段階の少ない(赤で止まる、青までしか変化しない)演出が選ばれやすくなっている。

ただし、ボタンの連打数が足らなければ、本来黄色まで変化する演出であっても、途中の段階までしか変化しない。

(d)に示すように、何れの予告演出も行わない場合もある。

【0448】

当該変動が、ノーマルリーチまでで大当たりが決定する演出(変動演出パターン1~4)の何れかによるものであれば、(e)に示すように、演出図柄35は当たり態様で停止表示される。

当該変動が、リーチ演出を伴うその他の変動パターンによるものであれば、(f)に示すように、演出図柄35はハズレ態様で仮停止される。

当該変動が、ノーマルリーチまででハズレが決定する(変動演出パターン10、11、12、13)ものであれば、(g)に示すように、演出図柄35はハズレ態様で停止表示される。

【0449】

当該変動が、SPリーチあるいはSPSPリーチを伴う(変動演出パターン21、22、25、26、31~46、51~66)ものであれば、演出図柄35は再変動され、(h-1)に示すようにSPリーチに移行するか、あるいは(e-2)に示すようにSPSPリーチに移行する。

(h-1)に示すようにSPリーチに移行する場合としては、SPリーチ後に当落が決定する場合(変動演出パターン21、22、25、26)と、SPリーチを経由してSPSPリーチに発展する場合(変動演出パターン31~38、51~58)とがある。

(h-2)に示すようにSPSPリーチに移行する場合は、SPリーチを経由せずにSPSPリーチに発展する場合(変動演出パターン39~46、59~66)である。

【0450】

図52は、SPリーチにおけるボタン演出(裏ボタン演出)を示す図である。

図52(a)に示すようにSPリーチが開始されると、所定タイミングにて、裏ボタン

10

20

30

40

50

演出のために内部的に演出ボタン 8 の操作有効期間を設定する。

裏ボタン演出は、例えば、演出ボタン画像 5 0 や有効期間ゲージ 5 1 を表示しないが、特定の有効期間内に演出ボタン 8 が操作されると、大当たり判定結果を示唆する画像が表示されるものである。

例えば (b 1) に示すように、画面内に風船が表示されている期間内にボタンを操作すると、(c) に示すように、割れた風船の数や色に応じて大当たり期待度を示唆する画像が表示される。

裏ボタン演出で表示される演出は、変動演出パターンとは別に抽出される裏ボタン演出用の乱数を用いた抽選によって決定される。

例えば、大当たり判定結果が大当たりの場合は、ハズレの場合に比べて風船の割れる数の多い演出が選ばれやすく、大当たり判定結果がハズレの場合には、大当たりの場合に比べて、風船の割れる数が少ない演出が選ばれやすくなっている。

大当たり判定結果が当たりのときにのみ選ばれて表示される、すなわち、表示されることで大当たり確定を示す演出があっても良い。

【0451】

演出ボタン 8 が操作されなければ期待度を示唆する画像は表示されない。

また、当該変動において裏ボタン演出を行わないと決定されていた場合には、(b 2) に示すように、風船などの裏ボタン演出を示唆する示唆画像は表示されない。

当該変動が、S P リーチまでで大当たりが決定する変動演出パターン 2 1、2 2 の何れかによるものであれば、(d 2) に示すように、演出図柄 3 5 は当たり態様で停止表示される。

当該変動が、S P リーチまででハズレが決定するもの（変動演出パターン 2 5、2 6）のものであれば、(d 1) で仮停止後、(e) に示すように、演出図柄 3 5 はハズレ態様で停止表示される。

当該変動が、S P S P リーチを伴う（変動演出パターン 3 1～3 8、5 1～5 8）のものであれば、(d 1) で仮停止後再変動して、(f) に示すように S P S P リーチに発展する。

【0452】

図 5 3 は、S P S P リーチにおけるカットイン演出を示す図である。

当該変動がカットイン予告演出を行うと決定されていた場合（変動演出パターン 3 1、3 2、3 5、3 6、3 9、4 0、4 3、4 5、5 1、5 2、5 5、5 6、5 9、6 0、6 3、6 4）、S P S P リーチ開始後大当たり当選結果に応じて期待度の異なるカットイン演出が行われる。

当該変動が大当たりに当選している場合には、(b 1) に示すような高期待度のカットイン演出が行われやすく、当該変動がハズレの場合には、(b 2) に示すような低期待度のカットイン演出が行われやすい。

当該変動がカットイン予告演出を行わないと決定されたいた場合には、(b 1)、(b 2) の何れのカットイン演出も行われない。

【0453】

図 5 4 は、S P S P リーチにおいて大当たりとなる場合を示した図である。

当該変動が S P S P リーチで大当たりとなる（変動演出パターン 3 1～4 6）もののうち、決め役物演出を伴う（変動演出パターン 3 1～3 4、3 9～4 2）によるものである場合、特別図柄の変動開始から（S P S P リーチ移行後）所定時間が経過して演出ボタン 8 の操作を促す操作促進演出を開始するタイミングになると、上記したボタン操作演出実行可能フラグがオンになる。

すると、ホスト C P U 1 5 1 は、画像表示装置 3 1 に、図 5 4 (b) (c) に示す遊技者に演出ボタン 8 の押下を促す「操作促進画像」としての演出ボタン画像 5 0、有効期間ゲージ 5 1 を表示する。

これらの操作促進画像や上記カットイン画像は、アニメパターンの一つとしてホスト R O M 1 5 3 に格納されている。

10

20

30

40

50

【0454】

有効期間ゲージ51は、操作ボタン8の操作有効期間の開始から終了までの間に最大位置から最小位置まで短縮することで、演出ボタン8の操作有効期間を遊技者に示すゲージである。

よって、有効期間ゲージ51が最小位置に達するまで短縮していく間には遊技機は操作ボタン8の操作を受け付け、有効期間ゲージ51が下限に達した後は、操作ボタン8の操作を受け付けない。

変動パターン、及び変動演出パターンに基づいて行われる決め役物演出におけるボタンの操作有効期間は5秒である。これは、上記したセリフ予告演出における演出ボタンの操作有効期間に比べて長く設定されている。

10

【0455】

この操作有効期間の違いは、本実施形態の遊技機の特徴に大きく関連し、その理由は下記に詳述するが、変動演出パターンに基づく予告演出が当該変動の当落を強く示唆するため遊技者にボタン操作を行う意味を与えるのに対し、予告演出決定テーブルから選択される予告演出は、必ずしも当落を示唆することがないため、遊技者はボタン操作にそれほど強い意味を見いだすことはない。

従って、ボタン操作への動機付けが強い演出には操作有効期間を長く設定し、逆に、動機付けが弱い演出には操作有効期間を短く設定している。

【0456】

図54(b)、(c)、(d)、(e)に示すように操作有効期間の経過と共に有効期間ゲージ51が短縮していく。

20

そして有効期間ゲージ51が最小位置まで短縮しきらないタイミングで(演出ボタン8の操作有効期間中に)、図54(e1)に示すように演出ボタン8がオン操作されると、ホストCPU151は、図54(f1)に示すように「大当たり確定」を遊技者に報知するカットイン画像を表示する。

あるいは、図54(f2)に示すように「大当たり確定」を遊技者に報知する役物(決め役物)を動作させて発光等させる。

例えば、演出ボタン8の操作に基づいて、画像表示装置31の下方から、「必殺」などの文字を象った可動発光役物60が出現し、文字部分が発光する

大当たり確定のカットイン画像や可動発光役物は、大当たり時にのみ表示され、あるいは動作するものであり、大当たりに当選したことを確定的に示すものである。

30

【0457】

その後、図54(g1)に示すように、ホストCPU151は、演出図柄35を大当たり態様で停止表示する。

あるいは、図54(g2)に示すように、可動発光役物60が画像表示装置31の下方に退避するとともに、演出図柄35が大当たり態様で停止表示される。

なお、図54(e2)に示すように、演出ボタン8の操作有効期間中にボタン操作を行わなかった場合も、図54(f1)(f2)のように「大当たり確定」のカットイン画像の表示や決め役物の動作が行われる。

当該変動がSPSPリーチで大当たりとなる変動パターン41に基づく変動演出パターン31～34のうち、決め役物演出を伴わない変動演出パターン32、34によるものである場合、図54(a)の後、ボタン演出、決め役物演出を伴わないその他の演出が行われ、(g3)に示すように、演出図柄35が大当たり態様で停止表示されて大当たりが確定する。

40

【0458】

図55は、SPSPリーチにおいてハズレとなる場合を示した図である。

当該変動がSPSPリーチでハズレとなる(変動演出パターン51～66)もののうち、決め役物演出を伴う(変動演出パターン51～54、59～62)ものである場合、特別図柄の変動開始から(SPSPリーチ移行後)所定時間が経過して演出ボタン8の操作を促す操作促進演出を開始するタイミングになると、上記したボタン操作演出実行可能フ

50

ラグがオンになる。

すると、ホストCPU151は、画像表示装置31に、図55(b)(c)に示す遊技者に演出ボタン8の押下を促す「操作促進画像」としての演出ボタン画像50、有効期間ゲージ51を表示する。

これらの操作促進画像や上記カットイン画像は、アニメパターンの一つとしてホストROM153に格納されている。

【0459】

有効期間ゲージ51は、操作ボタン8の操作有効期間の開始から終了までの間に最大位置から最小位置まで短縮することで、演出ボタン8の操作有効期間を遊技者に示すゲージである。

10

よって、有効期間ゲージ51が最小位置に達するまで短縮表示されていく間には遊技機は操作ボタン8の操作を受け付け、有効期間ゲージ51が下限に達した後は、操作ボタン8の操作を受け付けない。

【0460】

図55(b)、(c)、(d)、(e)に示すように操作有効期間の経過と共に有効期間ゲージ51が短縮していく。

有効期間ゲージ51が最小位置まで短縮しきらないタイミングで(演出ボタン8の操作有効期間中に)、図55(e1)に示すように演出ボタン8がオン操作されても、ホストCPU151は、図55(f1)に示すように「大当たり確定」を遊技者に報知するカットイン画像を表示することなく、図55(f2)に示すように「大当たり確定」を遊技者に報知する役物(決め役物)を動作、発光させることもない。

20

その後、図55(g1)に示すように、ホストCPU151は、演出図柄35をハズレ態様で停止表示する。

当該変動がSPSPリーチでハズレとなるもの(変動演出パターン51~58)のうち、決め役物演出を伴わないもの(変動演出パターン55~58)である場合、図55(a)の後、ボタン演出、決め役物演出を伴わないその他の演出が行われ、(g3)に示すように、演出図柄35がハズレ態様で停止表示されてハズレが確定する。

【0461】

以下に、本発明の画像制御基板による処理を説明する。

図56は本発明の遊技機に係る画像制御基板による処理フローを説明するフローチャートである。

30

なお、図56に示すフローチャートは、変動演出パターン決定テーブル、予告演出決定テーブルからボタン演出を伴う演出、予告演出が選ばれた場合における、画像制御基板による演出表示処理を示している。

ホストCPU151は、ステップS1001において、演出制御基板から変動演出パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。

変動演出パターン指定コマンドを受信したと判定した場合(ステップS1001でYes)、ホストCPU151は、ステップS1002において、受信した変動演出パターンに基づいて変動演出を開始する。

【0462】

40

次に、ホストCPU151は、ステップS1003において操作有効期間が開始したか否かを判定する。

操作有効期間が開始したと判断すると(ステップS1003でYes)、ステップS1004において、ホストCPU151は、演出ボタン画像50、有効期間ゲージ51を含むアニメパターンを画像表示装置31に表示させる。

ただし、この操作有効期間が裏ボタン演出のためのものであれば、演出ボタン50、有効期間ゲージ51等はもちろん表示させない。

そして、ホストCPU151は、ステップS1005において、操作有効期間の経過とともに有効期間ゲージ51の短縮表示を開始する。

【0463】

50

ホストCPU151は、ステップS1006において、未だ演出ボタン50の操作有効期間内であるか否かを判定する。

操作有効期間内であれば（ステップS1006でYes）、ホストCPU151は、ステップS1007において演出ボタン8の操作があったか否かを判定する。これは、演出制御基板120から演出ボタン操作実行コマンドを受信したか否かによって判断される。

演出ボタン8の操作があったと判定した場合（ステップS1007でYes）、ステップS1008において、演出パターン指定コマンドで指示された操作時画像（確定カットイン画像）を画像表示装置31に表示させる。

【0464】

ボタン操作がないままに操作有効期間を過ぎた場合（ステップS1007でNo且つステップS1006でNo）、ホストCPU151は、ステップS1009において、ボタン非操作時に操作時画像を表示可能な演出であるか否かを判定する。

表示可能な演出である（すなわち、図38の変動演出パターンに基づいた決め役物を伴う確定演出）と判定した場合（ステップS1009でYes）、ステップS1008において、演出パターン指定コマンドで指示された予告演出のボタン操作時画像（確定カットイン）を画像表示装置31に表示させ、処理を終了する。

表示可能な演出ではない（すなわち、図49の予告乱数値に基づく予告演出）、と判定した場合（ステップS1009でNo）、操作時画像を表示せず、そのまま処理を終了する。

【0465】

ステップS1001において演出パターン指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップS1001でNo）、ホストCPU151は、ステップS1010において、停止指示コマンドを受信したか否かを判定する。

受信したと判定した場合（ステップS1010でYes）、ホストCPU151は、ステップS1011において変動演出を終了し、処理を終了する。

停止指示コマンドを受信していないと判定した場合（ステップS1010でNo）、そのまま処理を終了する。

【0466】

以下に、本実施形態の特徴的な構成について説明する。

セリフ予告演出、確定演出（決め役物）、あるいは当落分岐演出（カットイン演出）などの演出で見られるボタン演出について、ボタン操作を促すボタン画像50と、ボタンの操作可能な期間を示す有効期間ゲージ51は、通常一種類しか用意されていない。

細かなデザインや装飾の点では異なる場合もあり、実質的には同一又は類似していると言えるが、ゲージの長さなど基本的な要素はほぼ同一であると言える。

しかし、上記した予告演出の内容によって、操作有効期間が異なる。

【0467】

例えば、上記した決め役物演出では、操作有効期間が長い（例えば5秒）のに対し、セリフ予告などでは操作有効期間が比較的短い（例えば3秒間）に設定されている。

決め役物演出で操作有効期間が長いのは、この演出が大当たり期待度を示唆する重要な情報を示すため遊技者が演出ボタン8を操作するモチベーションが高いからである。

操作有効期間を長く取って、出来るだけ、遊技者に演出ボタン8を操作する時間を与えたい、という理由がある。

さらに、決め役物演出が示唆する情報は重要な情報であるので、仮に遊技者が演出ボタン8を操作せずとも演出内容を表示することが望ましいと言える。

【0468】

逆に、セリフ予告は、演出ボタン8を操作しても、キャラクターのセリフが表示されるが、大当たり期待度をそれほど示唆するものではなく、特定のリーチに発展するか否かを示唆するに過ぎない。

演出ボタン8を操作しなければ、必ずしもセリフを表示せずとも良い程度である。

従って、遊技者が演出ボタン8を操作するモチベーションもそれほど高くないと言える

10

20

30

40

50

ため、操作有効期間も比較的短く設定されているのである。

裏ボタンについても同様であり、本来は遊技者が演出自体を知り得ず操作をすることもあまりため、短く設定される。極端に、数秒のみ操作可能であっても良い。

【0469】

このような条件下で、操作有効期間の長短によらず（セリフ予告や決め役物等演出の種類によらず）有効期間ゲージの短縮スピードを統一してしまうと、操作有効期間が短い場合では有効期間ゲージが早く「0」になりすぎたり、逆に操作有効期間が長い場合では、期間が終了しても有効期間ゲージが残っていたりするなど、表示上の矛盾が生じてしまう。

そこで、本実施形態の遊技機では、長さが同じである、同一又は類似の有効期間ゲージ画像を用いても、表示上の矛盾が無く、異なる操作有効期間のボタン演出を行うために、以下のような制御を行う。

すなわち、操作有効期間が短い（3秒間の）ボタン演出と、操作有効期間が長い（5秒間の）ボタン演出とで、有効期間ゲージ51の短縮表示の態様（主にスピード）を変化させることで、演出ボタン8の操作有効期間が異なるボタン演出に対応可能とする。

【0470】

図57は、本実施形態の遊技機において、複数の有効期間に対応した有効期間ゲージの短縮表示態様を説明する図である。

（1）～（3）は、短縮表示開始後、途中までは操作有効期間が長い演出、操作有効期間が短い演出の何れか一方に有効期間ゲージ51の短縮表示態様（減るスピード）を合わせ、途中から短縮速度を調整する例を示している。

（1）は、操作有効期間が短い場合のゲージの短縮スピードを途中まで長い場合のスピードに合わせるパターンである。

（1）において、ホストCPU151は、操作有効期間が3秒間の場合も5秒間の場合も、短縮表示開始後同じスピードで短縮表示を開始するが、操作有効期間が3秒間の場合は途中から（例えば図にあるように2秒目から）短縮スピードを速める。なお、5秒間の場合は常に同じスピードで短縮表示する。

【0471】

（2）は、操作有効期間が長い場合のゲージの短縮スピードを途中まで短い場合のスピードに合わせるパターンである。

（2）において、ホストCPU151は、操作有効期間が3秒間の場合も5秒間の場合も、短縮表示開始後同じスピードで短縮表示を開始するが、操作有効期間が5秒間の場合は途中から（例えば図にあるように2秒目から）短縮スピードを遅くする。なお、3秒間の場合は常に同じスピードで短縮表示する。

なお、図示のパターンは一例であり、操作有効期間が5秒間の場合について、例えば1秒目から短縮速度を速めても良いし、短縮速度を複数段階で切り替えながら5秒間で残りゲージが0となるような表示にしても良い。

【0472】

（3）も、操作有効期間が長い場合の有効期間ゲージ51の短縮スピードを途中まで短い場合のスピードに合わせるパターンである。

ただしこのパターンでは、操作有効期間が5秒間の場合は、途中で短縮表示を停止することで3秒間の場合と同じ有効期間ゲージ51を利用可能とする。

すなわち（3）において、ホストCPU151は、操作有効期間が3秒間の場合も5秒間の場合も、短縮表示開始後同じスピードで短縮を開始する。その後、操作有効期間が5秒間の場合は途中から、例えば1秒目から2秒目の間は短縮表示を停止する。

【0473】

その後、2秒目から3秒目の間で（3秒間の場合と同じスピードで）短縮表示し、3秒目から4秒目の間は縮表示小を停止し、4秒目から5秒目の間は（操作有効期間が3秒間の場合と同じスピードで）短縮表示する。

それに対し、3秒間の場合は、有効期間ゲージ51は常に同じスピードで短縮表示され

10

20

30

40

50

る。

ただし上記と同様に、図示のパターンは一例であり、途中で短縮表示を停止する回数は一回でも良く、あるいは3回以上でもよい。短縮表示をしている間の短縮スピードは、3秒間の場合のスピードと必ずしも同じである必要も無い。

(3)における停止期間も、完全に停止するのではなく僅かな短縮表示とし、大きな短縮表示と僅かな短縮表示を繰り返しながら5秒間で残りゲージが0となるような表示にしても良い。

(1)～(3)の表示によっては、有効期間ゲージ51の表示が様々に変化し、遊技者の目を楽しませることが出来、且つ遊技の興趣を高めることが出来る。

【0474】

(4)は、演出ボタン8の操作有効期間が異なる場合で、最初から有効期間ゲージの減り方を変えるパターンである。

これは、最もシンプルなパターンであり、ホストCPU151は、操作有効期間が3秒の場合と5秒間の場合で有効期間ゲージの短縮速度を異ならせ、途中で遅くなったり、速くなったり、停止したりといったことはしない。

このようにすることで、遊技者は有効期間ゲージの減り方に惑わされず、安心して遊技を楽しむことが出来る。

なお、本実施形態のボタン演出は、有効ゲージが短縮するものに限定されず、ゲージが伸長することで有効期間の経過を示すものであっても良い。

その場合も、上記のゲージが短縮する場合と同様に本発明を適用することが出来る。

【0475】

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】

【0476】

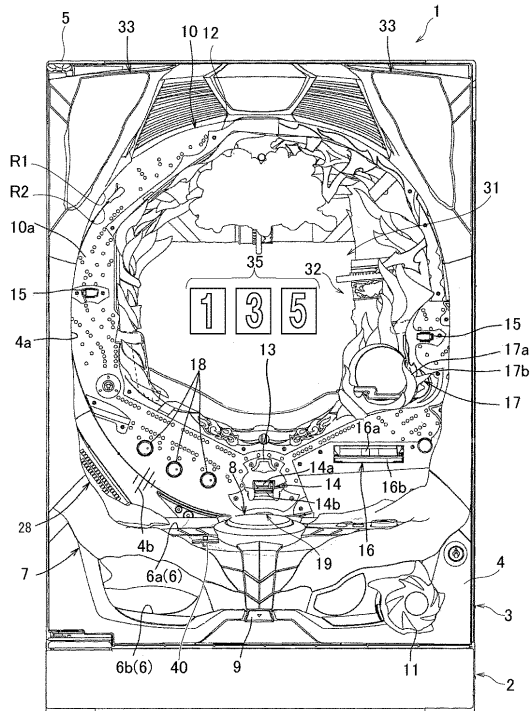
1 遊技機、10 遊技盤、13 第1始動口、14 第2始動口、31 画像表示装置、35 装飾図柄、110 主制御基板、111 メインCPU、112 メインROM、113 メインRAM、120 演出制御基板、121 サブCPU、122 サブROM、123 サブRAM、140 ランプ制御基板、150 画像制御基板、151 ホストCPU、152 ホストRAM、153 ホストROM

10

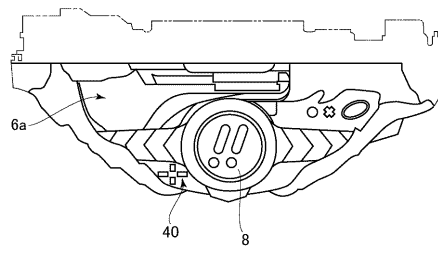
20

30

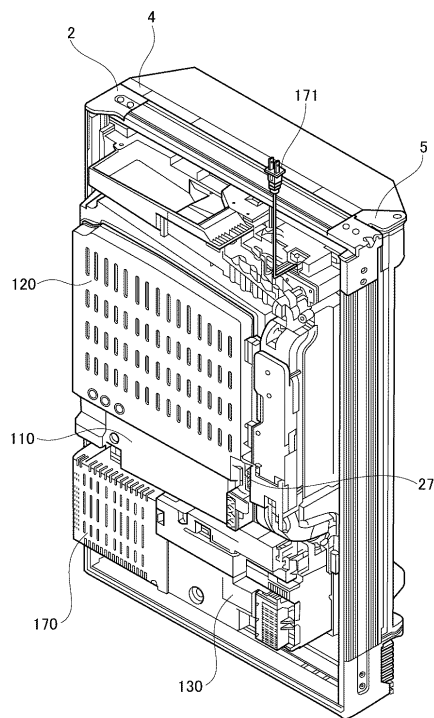
【図 1】



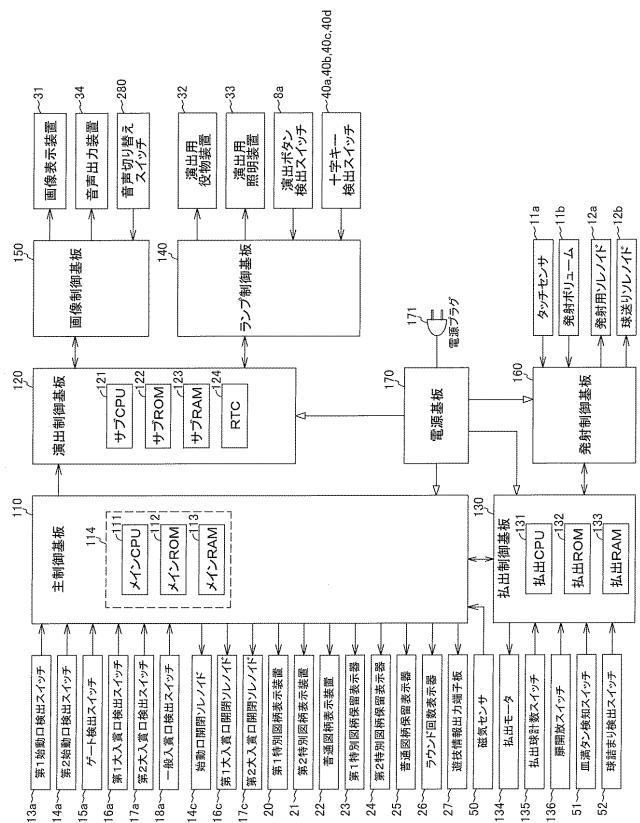
【図 2】



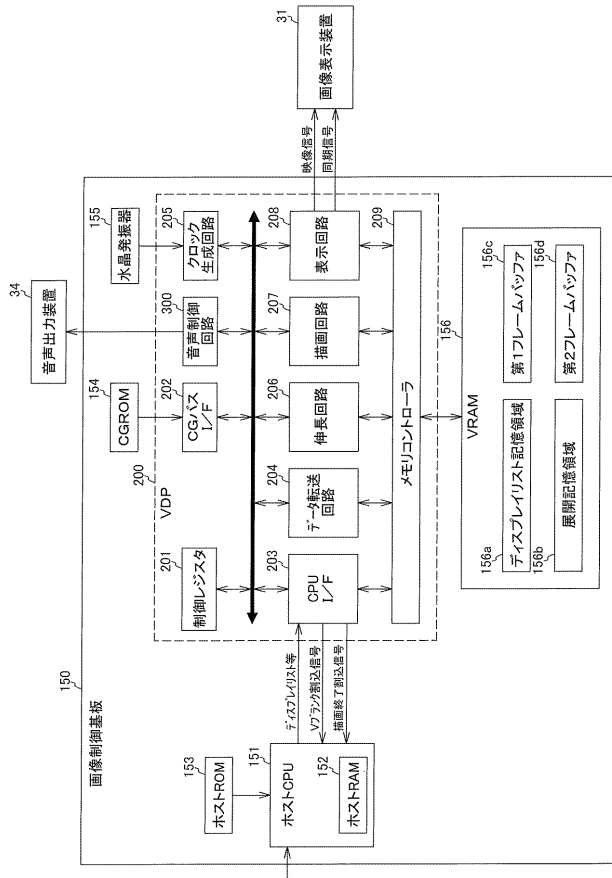
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

(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	大当たり	2/599=1/299.5
	50	小当たり	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	大当たり	20/599=1/29.95
	50	小当たり	1/599

(c) 普通図柄表示装置用の大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) 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	0~29	第1特別図柄(第1確変長当たり)	01	E0H 01H
	30~39	第1特別図柄(第1確変中当たり)	02	E0H 02H
	40~49	第1特別図柄(第1確変短当たり)	03	E0H 03H
	50~59	第1特別図柄(第1確変短当たり)	04	E0H 04H
	60~69	第1特別図柄(第1確変短当たり)	05	E0H 05H
	70~79	第1特別図柄(第1確変短当たり)	06	E0H 06H
	80~89	第1特別図柄(第1確変短当たり)	07	E1H 01H
	90~99	第1特別図柄(第1確変短当たり)	08	E1H 02H
第2特別図柄表示装置	0~49	第2特別図柄(第2確変長当たり)	09	E1H 03H
	50~59	第2特別図柄(第2確変中当たり)	0A	E1H 04H
	60~69	第2特別図柄(第2確変短当たり)	0B	E1H 05H
	70~79	第2特別図柄(第2確変短当たり)	0C	E1H 06H

(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	0~49	小当たり用特別図柄A	11	E0H 0AH
	50~99	小当たり用特別図柄B	12	E0H 0BH
第2特別図柄表示装置	0~49	小当たり用特別図柄A	13	E1H 0AH
	50~99	小当たり用特別図柄B	14	E1H 0BH

(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】

(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	演出図柄指定コマンド MODE DATA
0~1	長開放図柄	01	E8H 01H
2~10	短開放図柄	02	E8H 02H

(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	演出図柄指定コマンド MODE DATA
0~10	ハズレ図柄	00	E8H 00H

【図 9】

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	第1特別図柄1~4	01~04	E8H 01H E8H 02H E8H 03H E8H 04H
	第1特別図柄5	05	E8H 05H
	第1特別図柄6	06	E8H 06H
	第1特別図柄7	07	E8H 07H
	第1特別図柄8	08	E8H 08H
	第1特別図柄9	09	E8H 09H
	第1特別図柄10	10	E8H 10H
	第1特別図柄11	11	E8H 11H
第2特別図柄表示装置	第2特別図柄1~4	01~04	E9H 01H E9H 02H E9H 03H E9H 04H
	第2特別図柄5	05	E9H 05H
	第2特別図柄6	06	E9H 06H
	第2特別図柄7	07	E9H 07H
	第2特別図柄8	08	E9H 08H
	第2特別図柄9	09	E9H 09H
	第2特別図柄10	10	E9H 10H
	第2特別図柄11	11	E9H 11H

JP 2017-158774 A 2017.9.14

JP 2017-158774 A 2017.9.14

JP 2017-158774 A 2017.9.14

JP 2017-158774 A 2017.9.14

JP 2017-158774 A 2017.9.14

JP 2017-158774 A 2017.9.14

JP 2017-158774 A 2017.9.14

JP 2017-158774 A 2017.9.14

JP 2017-158774 A 2017.9.14

【图 15】

[illegible]

【 図 1 8 】

特別図柄の事前判定コード	特別図柄表示装置	特別図柄	遊技状態	リプレイ率 乱数値	特選変動用 乱数値	入賞情報	抽籤入賞決定コード
	判定用乱数値	特別図柄	非時短 遊技状態	—	0～29	入賞情報1	MODE 01H
		第1特別図柄 (第1種変動当たり)	非時短 遊技状態	—	30～99	入賞情報2	MODE 02H
		第1特別図柄第2 (第2種変動当たり)	非時短 遊技状態	—	0～99	入賞情報3	MODE 03H
		第1特別図柄第4 (第1種変動当たり)	非時短 遊技状態	—	0～99	入賞情報4	MODE 04H
		第1特別図柄第5 (第1種変動当たり)	非時短 遊技状態	—	0～99	入賞情報5	MODE 05H
		第1特別図柄第6 (第1種変動当たり)	非時短 遊技状態	—	0～29	入賞情報1	MODE 01H
		第1特別図柄第8 (第1種変動当たり)	非時短 遊技状態	—	30～99	入賞情報2	MODE 02H
		第1特別図柄第9 (第1種変動当たり)	非時短 遊技状態	—	0～99	入賞情報6	MODE 06H
		50/100/150/200 (小当たり)	非時短 遊技状態	—	0～99	入賞情報7	MODE 07H
		上記以外の乱数値 (ハズシ)	非時短 遊技状態	0～99	0～99	入賞情報8	MODE 08H
		—	時短 遊技状態	—	70～99	入賞情報9	MODE 09H
		—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—
		第2特別図柄第1 (第2種変動当たり)	—	—	0～29	入賞情報11	MODE 01H
		第2特別図柄第2 (第2種変動当たり)	—	—	30～99	入賞情報12	MODE 02H
		第2特別図柄第3 (第2種変動当たり)	—	—	0～99	入賞情報13	MODE 03H
		第2特別図柄第4 (第2種変動当たり)	—	—	0～29	入賞情報11	MODE 01H
		第2特別図柄第5 (第2種変動当たり)	—	—	30～99	入賞情報12	MODE 02H
		第2特別図柄第6 (第2種変動当たり)	—	—	0～99	入賞情報15	MODE 05H
		—	非時短 遊技状態	0～99	0～99	入賞情報16	MODE 06H
		—	非時短 遊技状態	90～99	70～99	入賞情報17	MODE 07H
		—	時短 遊技状態	0～94	0～99	入賞情報15	MODE 05H
		—	時短 遊技状態	95～99	0～99	入賞情報16	MODE 06H
		—	—	—	70～99	入賞情報17	MODE 07H
第1特別図柄 表示装置	7317 (大当たり)	第1特別図柄4 (第1種変動当たり)	非時短 遊技状態	—	0～99	入賞情報3	MODE 03H
第2特別図柄 表示装置	50/小当たり	第2特別図柄第3 (第2種変動当たり)	非時短 遊技状態	—	0～99	入賞情報15	MODE 05H
	上記以外の乱数値 (ハズシ)	—	時短 遊技状態	—	70～99	入賞情報16	MODE 06H

※「一」は参照しません

【 図 1 6 】

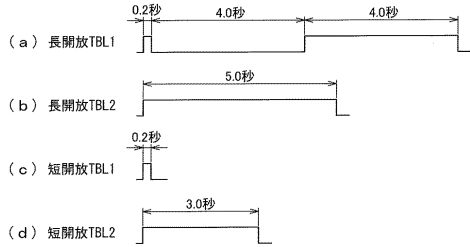
(a) 非時短遊技状態における普通電動役物作動態様決定テーブル

普通図柄	停止図柄 データ	第2始動口の作動態様		
		開放回数	参照テーブル	総開放時間
長開放図柄	01	2	長開放TBL1	4.200秒
短開放図柄	02	1	短開放TBL1	0.200秒

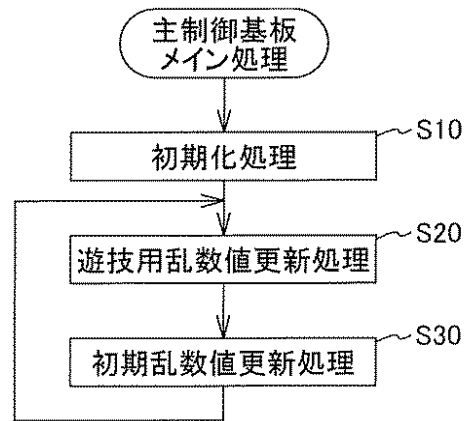
(b) 時短遊技状態における普通電動役物作動態様決定テーブル

普通図柄	停止図柄 データ	第2始動口の作動態様		
		開放回数	参照テーブル	総開放時間
長開放図柄	01	1	長開放TBL2	5.000秒
短開放図柄	02	1	短開放TBL2	3.000秒

【図 17】

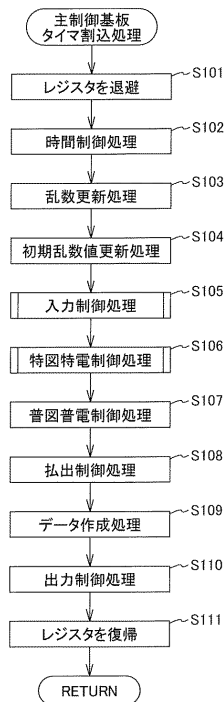


【図 19】

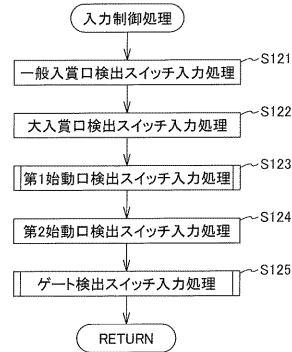


※「一」は参照しません

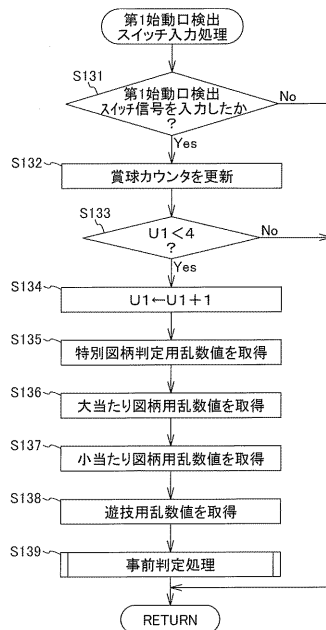
【図 20】



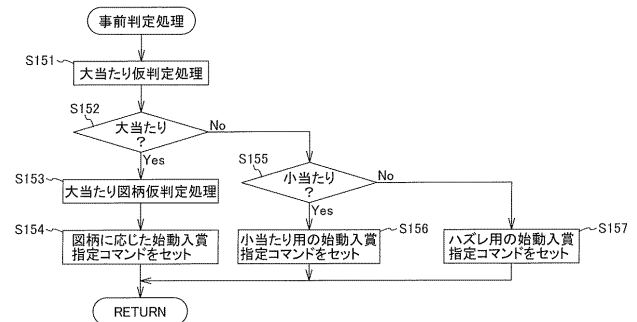
【図 21】



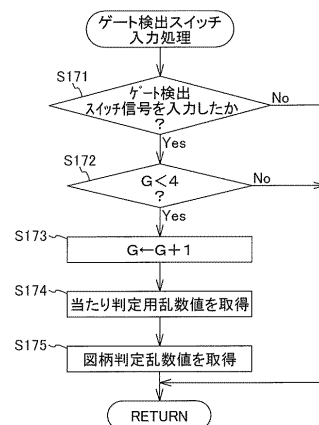
【図 22】



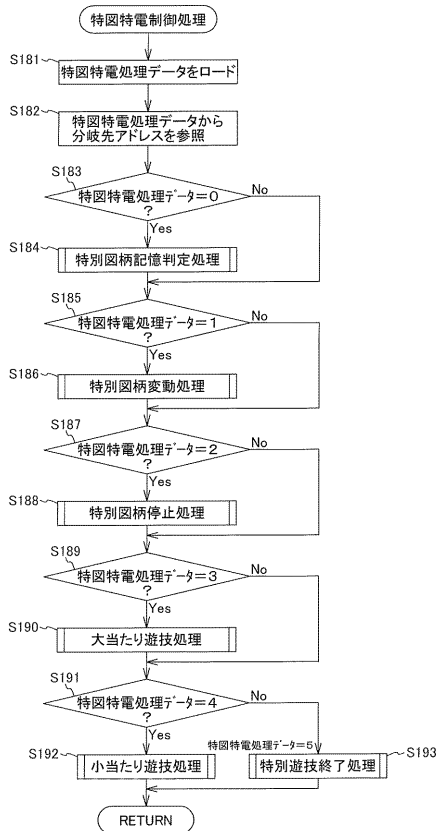
【図 23】



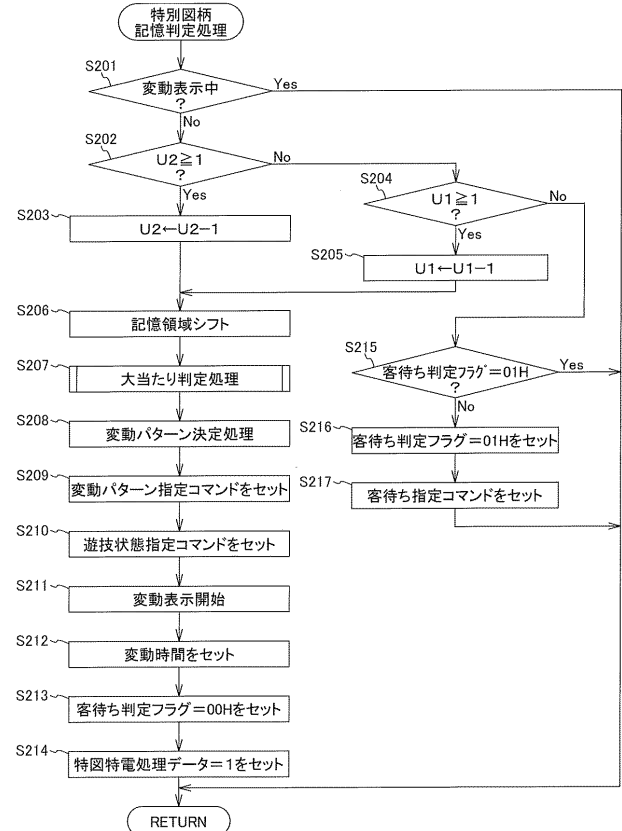
【図 24】



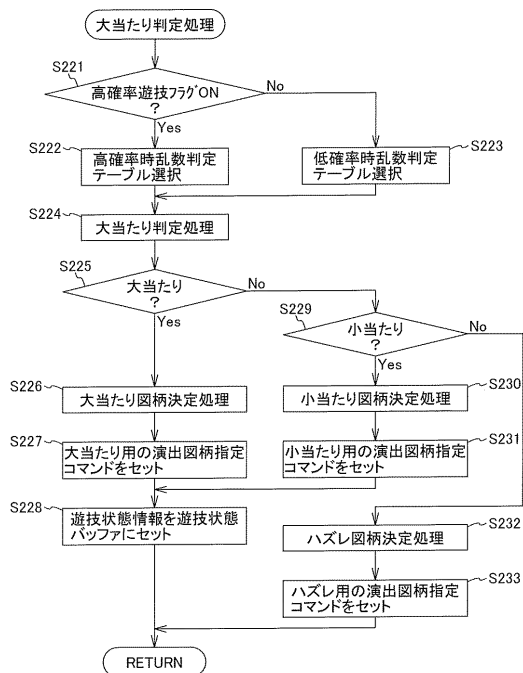
【図 25】



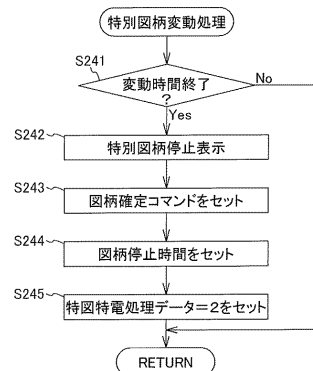
【図 26】



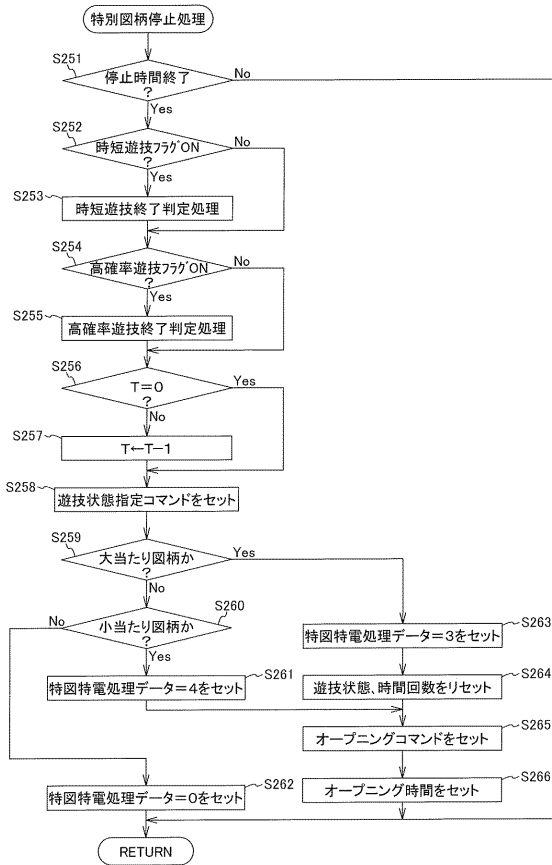
【図 27】



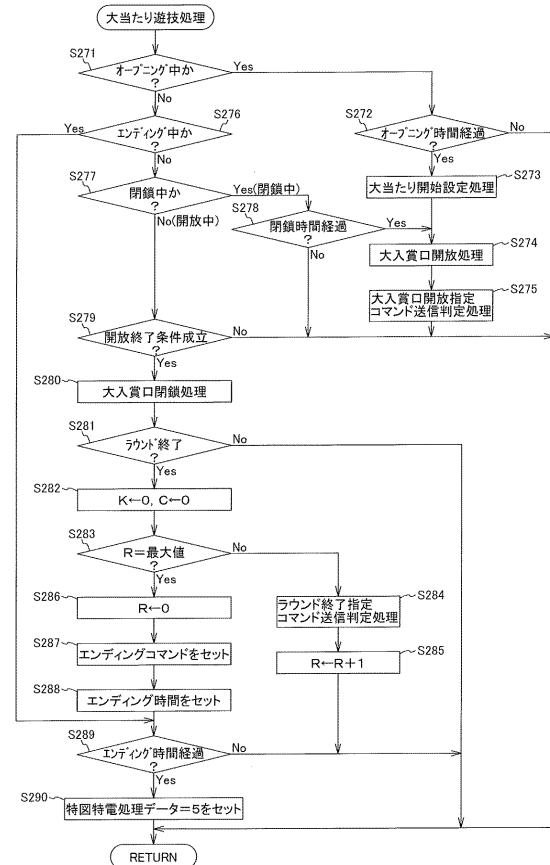
【図 28】



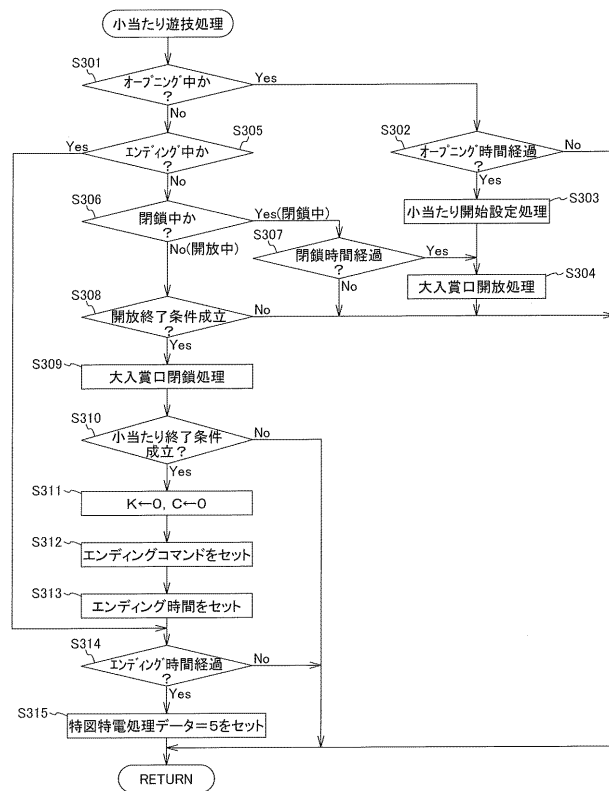
【図 29】



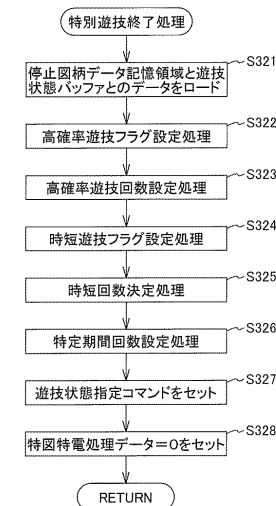
【図 30】



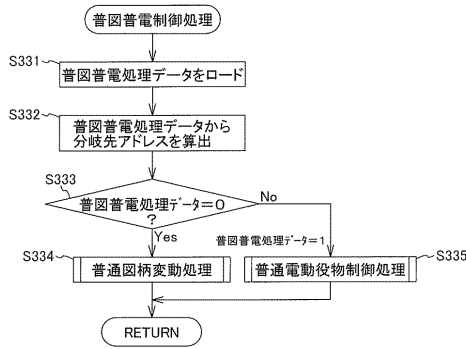
【図 31】



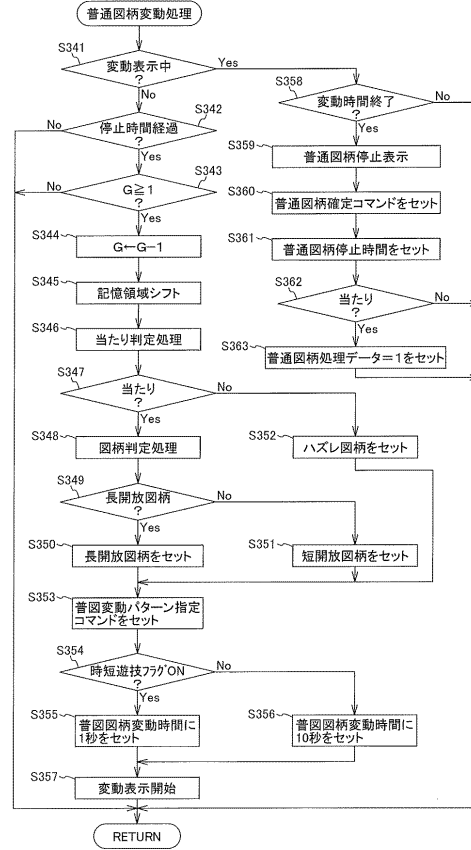
【図 32】



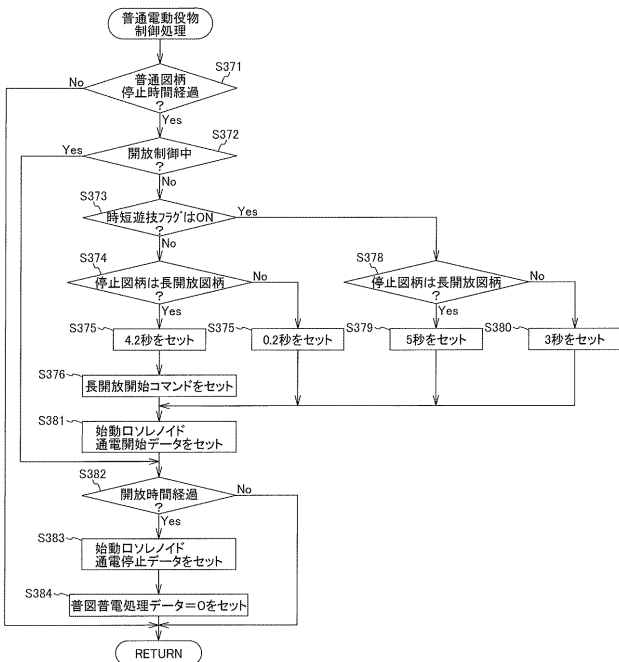
【図 3 3】



【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】

変動演出パターン決定テーブル(その1)		変動演出パターン		演出内容		重複制御基準に適合する演出パターン指定コマンド		備考
MODE	DATA	演出用乱数値1 (0~99)				MODE	DATA	
E6H	01H	0~49	変動演出パターン1	リーチA1演出(当たり)	A1H	01H	信頼度表示あり	
		50~99	変動演出パターン2	リーチA2演出(当たり)	A1H	02H	信頼度表示なし	
E6H	02H	0~49	変動演出パターン3	リーチB1演出(当たり)	A1H	03H	信頼度表示あり	
		50~99	変動演出パターン4	リーチB2演出(当たり)	A1H	04H	信頼度表示なし	
E6H	03H	0~99	変動演出パターン5	図柄揃り演出	A1H	05H		
E6H	04H	0~99	変動演出パターン6	チャンス演出	A1H	06H		
E6H	05H	0~99	変動演出パターン7	チャンス演出	A1H	07H		
E6H	06H	0~99	変動演出パターン8	チャンス演出	A1H	08H		
E6H	07H	0~99	変動演出パターン9	通常変動演出	A1H	09H		
		0~49	変動演出パターン10	リーチA1演出(ハズレ)	A1H	0AH	信頼度表示あり	
E6H	08H	50~99	変動演出パターン11	リーチA2演出(ハズレ)	A1H	0BH	信頼度表示なし	
		0~49	変動演出パターン12	リーチB1演出(ハズレ)	A1H	0CH	信頼度表示あり	
E6H	09H	50~99	変動演出パターン13	リーチB2演出(ハズレ)	A1H	0DH	信頼度表示なし	
		0~99	変動演出パターン14	短絡変動A演出	A1H	0EH		
E6H	0AH	0~99	変動演出パターン15	短絡変動B演出	A1H	0FH		
E6H	15H	0~49	変動演出パターン1	リーチC1演出(当たり)	A1H	01H	信頼度表示あり	
		50~99	変動演出パターン2	リーチC2演出(当たり)	A1H	02H	信頼度表示なし	
E6H	16H	0~49	変動演出パターン3	リーチD1演出(当たり)	A1H	03H	信頼度表示あり	
		50~99	変動演出パターン4	リーチD2演出(当たり)	A1H	04H	信頼度表示なし	
E6H	17H	0~99	変動演出パターン5	図柄揃り演出	A1H	05H		
E6H	1AH	0~99	変動演出パターン6	チャンス演出	A1H	06H		
E6H	1BH	0~99	変動演出パターン9	通常変動演出	A1H	09H		
E6H	1CH	0~49	変動演出パターン10	リーチC1演出(ハズレ)	A1H	0AH	信頼度表示あり	
		50~99	変動演出パターン11	リーチC2演出(ハズレ)	A1H	0BH	信頼度表示なし	
E6H	1DH	0~49	変動演出パターン12	リーチD1演出(ハズレ)	A1H	0CH	信頼度表示あり	
		50~99	変動演出パターン13	リーチD2演出(ハズレ)	A1H	0DH	信頼度表示なし	
E6H	1EH	0~99	変動演出パターン14	短絡変動A演出	A1H	0EH		
E6H	1FH	0~99	変動演出パターン15	短絡変動B演出	A1H	0FH		

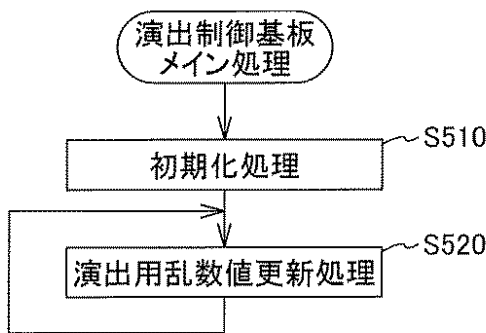
【図 37】

演出演出パターン決定テーブル(その2)		演出用乱数値1 (0~99)		演出演出パターン		演出内容		演劇制御基板に送信する 演出パターン指定コマンド		備考
MODE	DATA							MODE	DATA	
ETH	01H	0~49	変動演出パターン1	リーチA1演出(当たり)	B1H	01H	信頼度表示あり	ETH	01H	信頼度表示あり
		50~99	変動演出パターン2	リーチA2演出(当たり)	B1H	02H	信頼度表示なし			信頼度表示なし
ETH	02H	0~49	変動演出パターン3	リーチB1演出(当たり)	B1H	03H	信頼度表示あり	ETH	02H	信頼度表示あり
		50~99	変動演出パターン4	リーチB2演出(当たり)	B1H	04H	信頼度表示なし			信頼度表示なし
ETH	03H	0~99	変動演出パターン5	図柄振り演出	B1H	05H		ETH	03H	
ETH	04H	0~99	変動演出パターン6	チャンス演出	B1H	06H		ETH	04H	
ETH	07H	0~99	変動演出パターン9	通常変動演出	B1H	09H		ETH	07H	
ETH	08H	0~49	変動演出パターン10	リーチA1演出(ハズレ)	B1H	0AH	信頼度表示あり	ETH	08H	信頼度表示あり
		50~99	変動演出パターン11	リーチA2演出(ハズレ)	B1H	0BH	信頼度表示なし			信頼度表示なし
ETH	09H	0~49	変動演出パターン12	リーチB1演出(ハズレ)	B1H	0CH	信頼度表示あり	ETH	09H	信頼度表示あり
		50~99	変動演出パターン13	リーチB2演出(ハズレ)	B1H	0DH	信頼度表示なし			信頼度表示なし
ETH	0AH	0~99	変動演出パターン14	短絡変動A演出	B1H	0EH		ETH	0AH	
ETH	0BH	0~99	変動演出パターン15	短絡変動B演出	B1H	0FH		ETH	0BH	
ETH	19H	0~49	変動演出パターン1	リーチC1演出(当たり)	B1H	01H	信頼度表示あり	ETH	19H	信頼度表示あり
		50~99	変動演出パターン2	リーチC2演出(当たり)	B1H	02H	信頼度表示なし			信頼度表示なし
ETH	19H	0~49	変動演出パターン3	リーチD1演出(当たり)	B1H	03H	信頼度表示あり	ETH	19H	信頼度表示あり
		50~99	変動演出パターン4	リーチD2演出(当たり)	B1H	04H	信頼度表示なし			信頼度表示なし
ETH	17H	0~99	変動演出パターン8	図柄振り演出	B1H	08H		ETH	17H	
ETH	1AH	0~99	変動演出パターン9	チャンス演出	B1H	0BH		ETH	1AH	
ETH	1BH	0~99	変動演出パターン10	通常変動演出	B1H	0BH		ETH	1BH	
ETH	1CH	0~49	変動演出パターン10	リーチC1演出(ハズレ)	B1H	0AH	信頼度表示あり	ETH	1CH	信頼度表示あり
		50~99	変動演出パターン11	リーチC2演出(ハズレ)	B1H	0BH	信頼度表示なし			信頼度表示なし
ETH	1DH	0~49	変動演出パターン12	リーチD1演出(ハズレ)	B1H	0CH	信頼度表示あり	ETH	1DH	信頼度表示あり
		50~99	変動演出パターン13	リーチD2演出(ハズレ)	B1H	0DH	信頼度表示なし			信頼度表示なし
ETH	1EH	0~99	変動演出パターン14	短絡変動A演出	B1H	0EH		ETH	1EH	
ETH	1FH	0~99	変動演出パターン15	短絡変動B演出	B1H	0FH		ETH	1FH	

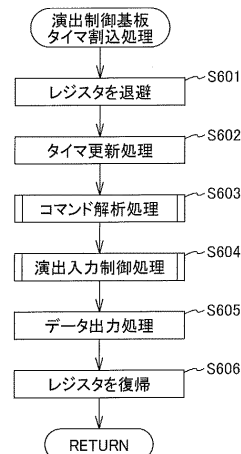
【図 38】

主制御基板から受信した 演出パターン指定コマンド		演出用乱数値 (0~99)	変動演出パターン	演出内容	演劇制御基板に送信する 演出パターン指定コマンド		SPリリーチ 経由	決り 役物	カット イン	信頼度 表示	裏ボタン
MODE	DATA					MODE	DATA				
2BH		0~49	変動演出パターン21	SPリリーチ1(当たり)	A1H B1H	19H				○	○
		50~99	変動演出パターン22	SPリリーチ2(当たり)	A1H B1H	16H				×	○
3BH		0~49	変動演出パターン25	SPリリーチ1(ハズレ)	A1H B1H	19H				○	○
		50~99	変動演出パターン26	SPリリーチ2(ハズレ)	A1H B1H	1AH				×	○
2AH		0~5	変動演出パターン31	SPSPリリーチ1(当たり)	A1H B1H	1FH	○	○	○	○	○
		6~11	変動演出パターン32	SPSPリリーチ2(当たり)	A1H B1H	20H	○	○	○	○	○
		12~17	変動演出パターン33	SPSPリリーチ3(当たり)	A1H B1H	21H	○	○	×	×	○
		18~23	変動演出パターン34	SPSPリリーチ4(当たり)	A1H B1H	22H	○	○	×	○	○
		24~29	変動演出パターン35	SPSPリリーチ5(当たり)	A1H B1H	23H	○	×	○	○	○
		30~35	変動演出パターン36	SPSPリリーチ6(当たり)	A1H B1H	24H	○	×	○	×	○
		36~41	変動演出パターン37	SPSPリリーチ7(当たり)	A1H B1H	25H	○	×	×	○	○
		42~47	変動演出パターン38	SPSPリリーチ8(当たり)	A1H B1H	26H	○	×	×	×	○
		48~53	変動演出パターン39	SPSPリリーチ9(当たり)	A1H B1H	27H	×	○	○	○	×
		54~59	変動演出パターン40	SPSPリリーチ10(当たり)	A1H B1H	28H	×	○	○	○	×
		60~65	変動演出パターン41	SPSPリリーチ11(当たり)	A1H B1H	29H	×	○	×	×	×
		66~71	変動演出パターン42	SPSPリリーチ12(当たり)	A1H B1H	2AH	×	○	×	○	×
		72~77	変動演出パターン43	SPSPリリーチ13(当たり)	A1H B1H	2BH	×	×	○	○	×
		78~83	変動演出パターン44	SPSPリリーチ14(当たり)	A1H B1H	2CH	×	×	○	○	×
		84~89	変動演出パターン45	SPSPリリーチ15(当たり)	A1H B1H	2DH	×	×	×	○	×
		90~99	変動演出パターン46	SPSPリリーチ16(当たり)	A1H B1H	2EH	×	×	×	×	×
3BH		0~5	変動演出パターン51	SPSPリリーチ1(ハズレ)	A1H B1H	39H	○	○	○	○	○
		6~11	変動演出パターン52	SPSPリリーチ2(ハズレ)	A1H B1H	3AH	○	○	○	×	○
		12~17	変動演出パターン53	SPSPリリーチ3(ハズレ)	A1H B1H	39H	○	○	×	×	○
		18~23	変動演出パターン54	SPSPリリーチ4(ハズレ)	A1H B1H	3BH	○	○	×	○	○
		24~29	変動演出パターン55	SPSPリリーチ5(ハズレ)	A1H B1H	37H	○	×	○	○	○
		30~35	変動演出パターン56	SPSPリリーチ6(ハズレ)	A1H B1H	38H	○	×	○	×	○
		36~41	変動演出パターン57	SPSPリリーチ7(ハズレ)	A1H B1H	39H	○	×	×	○	○
		42~47	変動演出パターン58	SPSPリリーチ8(ハズレ)	A1H B1H	3AH	○	×	×	×	○
		48~53	変動演出パターン59	SPSPリリーチ9(ハズレ)	A1H B1H	3BH	×	○	○	○	×
		54~59	変動演出パターン60	SPSPリリーチ10(ハズレ)	A1H B1H	3CH	×	○	○	○	×
		60~65	変動演出パターン61	SPSPリリーチ11(ハズレ)	A1H B1H	3DH	×	○	×	×	×
		66~71	変動演出パターン62	SPSPリリーチ12(ハズレ)	A1H B1H	3EH	×	○	×	○	×
		72~77	変動演出パターン63	SPSPリリーチ13(ハズレ)	A1H B1H	3FH	×	×	○	○	×
		78~83	変動演出パターン64	SPSPリリーチ14(ハズレ)	A1H B1H	40H	×	×	○	×	×
		84~89	変動演出パターン65	SPSPリリーチ15(ハズレ)	A1H B1H	41H	×	×	×	○	×
		90~99	変動演出パターン66	SPSPリリーチ16(ハズレ)	A1H B1H	42H	×	×	×	×	×

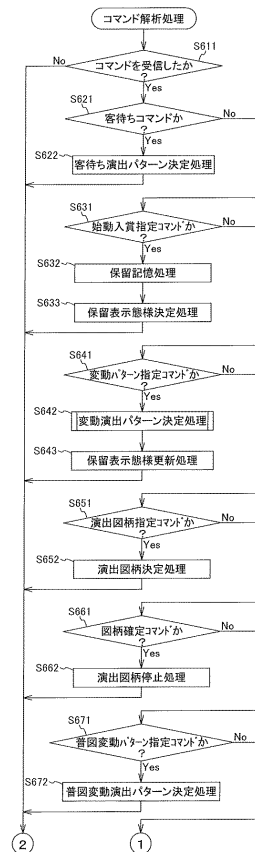
【図 39】



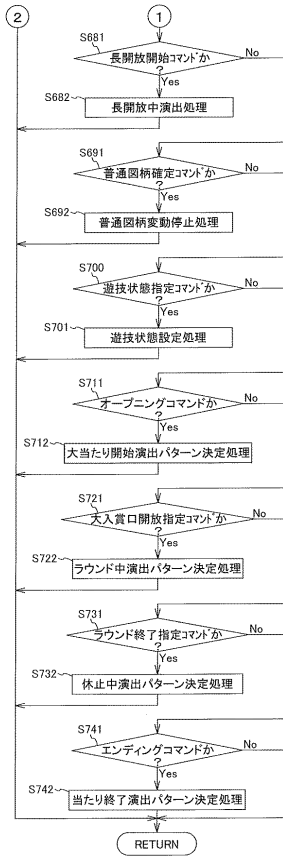
【図 40】



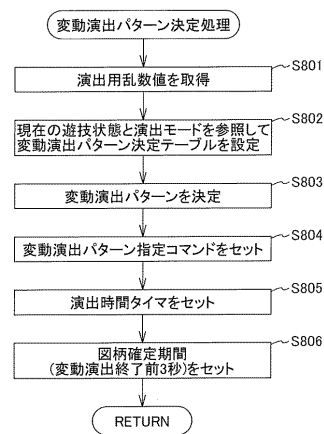
【図 41】



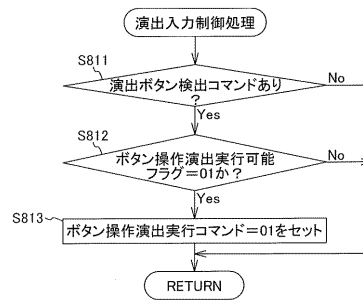
【図 4 2】



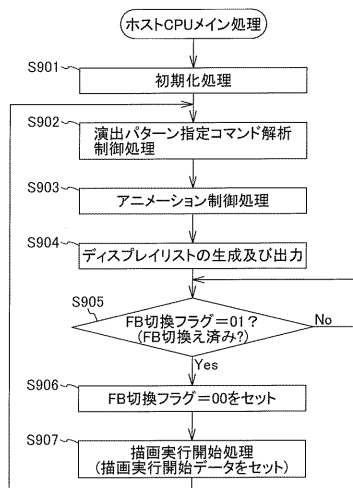
【図 4 3】



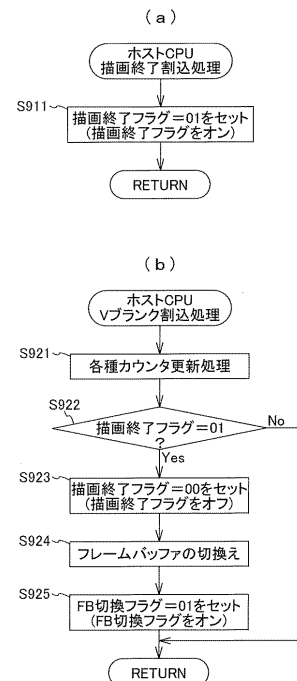
【図 4 4】



【図 4 5】



【図 4 6】



【図 47】

(a) アニメグループ

背景グループ アニメパターン1 アニメパターン2 アニメパターン3	予告Aグループ アニメパターン11 アニメパターン12 アニメパターン13	予告Bグループ アニメパターン21 アニメパターン22 アニメパターン23	リーチグループ アニメパターン31 アニメパターン32 アニメパターン33	……	大当たり演出グループ アニメパターン101 アニメパターン102 アニメパターン103	演出図柄グループ アニメパターン801 アニメパターン802 アニメパターン803
--	--	--	--	----	--	--

※演出パターン指定コマンドを受信したときに、下記のグループアニメパターンを決定する

(b) 背景グループアニメパターン1

表示順序	シーン切替 カウンタ	アニメシーン	ウェイト フレーム	対象データ	パラメータ	描画方法	内容
1	600	アニメシーン0	15	BG1	描画位置(x1,y1座標)	表示	背景1表示 (合計10秒)
				BG2	描画位置(x2,y2座標)	表示	
				BG1	描画位置(x1,y1座標)	表示	
				BG2	描画位置(x3,y3座標)	表示	
				-	-	-	
				-	-	-	

(c) 予告Aグループアニメパターン11

表示順序	シーン切替 カウンタ	アニメシーン	ウェイト フレーム	対象データ	パラメータ	描画方法	内容
1	120	アニメシーン0	100	キャラA1	描画位置(x1,y1座標)	非表示	表示なし(秒待機)
2	180	アニメシーン11	15	キャラA2	描画位置(x1,y1座標)	表示	
				キャラA1	拡大率データ	拡大	
				キャラA2	縮小率データ	縮小	
				-	-	-	
				-	-	-	

アニメ終了データ

(d) 予告Bグループアニメパターン21

表示順序	シーン切替 カウンタ	アニメシーン	ウェイト フレーム	対象データ	パラメータ	描画方法	内容
1	180	アニメシーン0	100	-	-	非表示	表示なし(秒待機)
2	240	アニメシーン21	15	キャラB1	描画位置(x20,y20座標)	表示	
				キャラB1	透明度(α座標)	半透明表示	
				-	-	-	
				-	-	-	
				-	-	-	

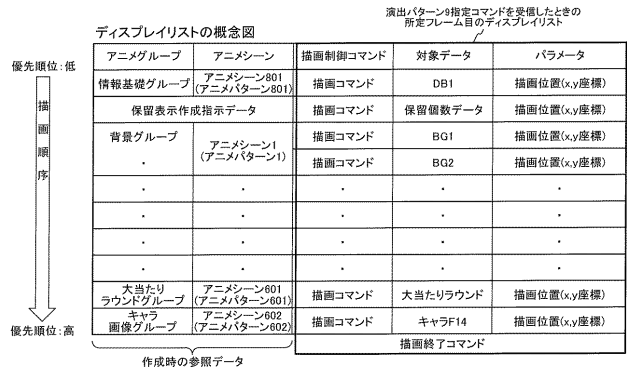
アニメ終了データ

(e) 演出図柄グループアニメパターン801

表示順序	シーン切替 カウンタ	アニメシーン	ウェイト フレーム	対象データ	パラメータ	描画方法	内容
1	640	アニメシーン801	20	第1図柄(左図柄)	描画位置(x30,y30座標)	表示	通常変動表示 (合計9秒)
				第2図柄(右図柄)	描画位置(x40,y40座標)	表示	
				第3図柄(中図柄)	描画位置(x50,y50座標)	表示	
				第4図柄(最小図柄)	描画位置(x60,y60座標)	表示	
				第1図柄(左図柄)	描画位置(x21,y21座標)	表示	
				第2図柄(右図柄)	描画位置(x31,y31座標)	表示	
				第3図柄(中図柄)	描画位置(x41,y41座標)	表示	
				第4図柄(最小図柄)	描画位置(x51,y51座標)	表示	
				-	-	-	
				-	-	-	
				-	-	-	
				-	-	-	

アニメ終了データ

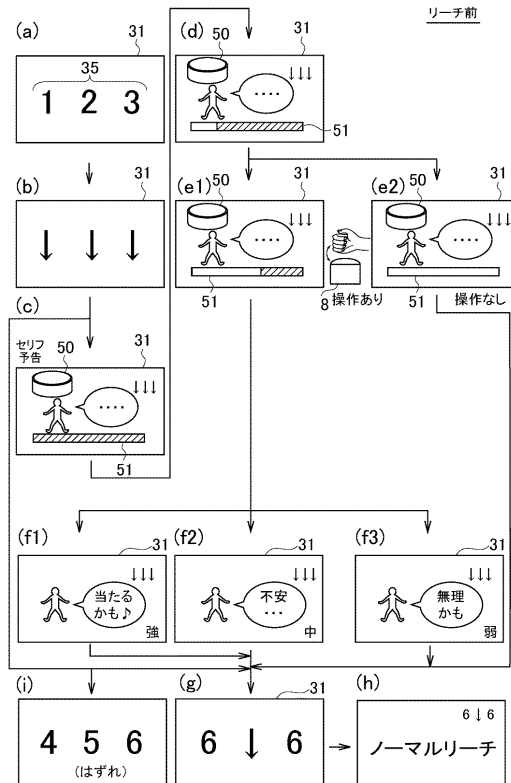
【図 48】



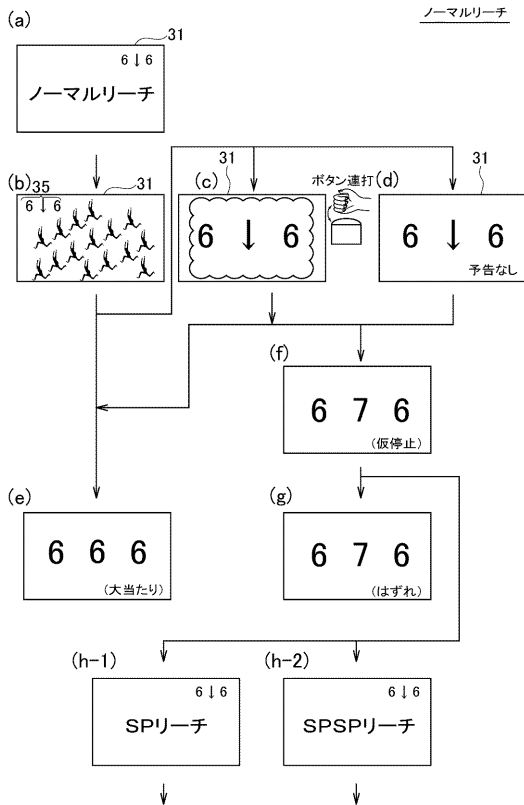
【図 49】

変動演出		予告演出					
		セリフ予告		セリフ予告		群予告	
変動演出パターン	セリフ予告 有無	乱数値1	有無	乱数値2	有無	乱数値3	有無
1~4	リーチA1(当たり) リーチC1(当たり)	あり	0~29 (30%)	弱 中 強	0~94 95~99	あり	0~69 (70%)
		なし	30~99 (70%)			なし	70~99 (30%)
10~13	リーチA1(ハズレ) リーチC1(ハズレ)	あり	0~29 (30%)	弱 中 強	0~94 95~99	あり	0~29 (30%)
		なし	30~99 (70%)			なし	30~99 (70%)
21,22	SPリーチ1, 2 (当たり)	あり	0~39 (40%)	弱 中 強	0~59 60~94 95~99	あり	0~69 (70%)
		なし	40~99 (60%)			なし	70~99 (30%)
25,26	SPリーチ1, 2 (ハズレ)	あり	0~39 (40%)	弱 中 強	0~59 60~94 95~99	あり	0~29 (30%)
		なし	40~99 (60%)			なし	30~99 (70%)
31~46	SPSPリーチ1~16 (当たり)	あり	0~49 (50%)	弱 中 強	0~9 10~54 55~99	あり	0~69 (70%)
		なし	50~99 (50%)			なし	70~99 (30%)
51~66	SPSPリーチ1~16 (ハズレ)	あり	0~49 (50%)	弱 中 強	0~9 10~54 55~99	あり	0~29 (30%)
		なし	50~99 (50%)			なし	30~99 (70%)

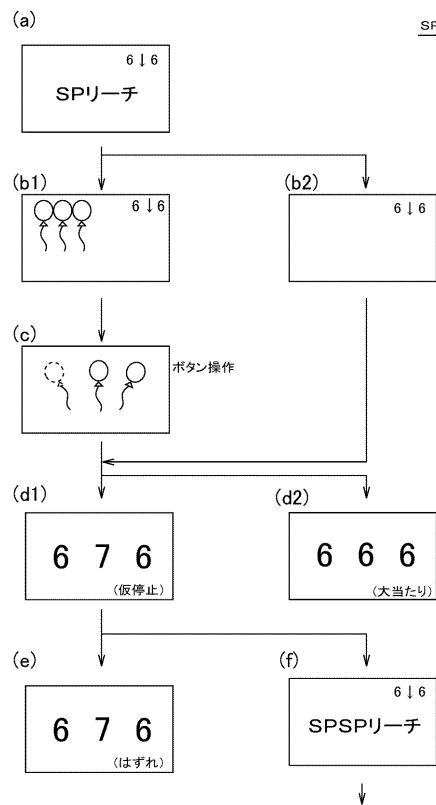
【図 50】



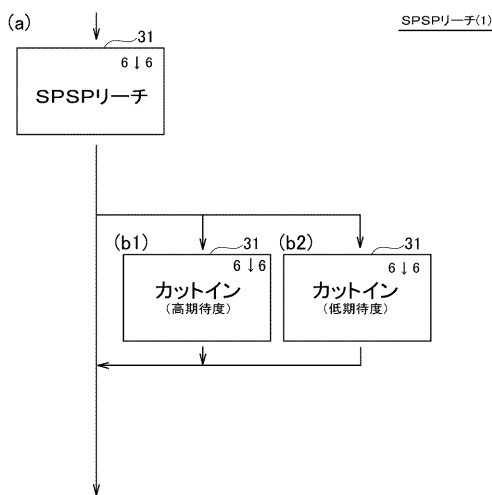
【図 5 1】



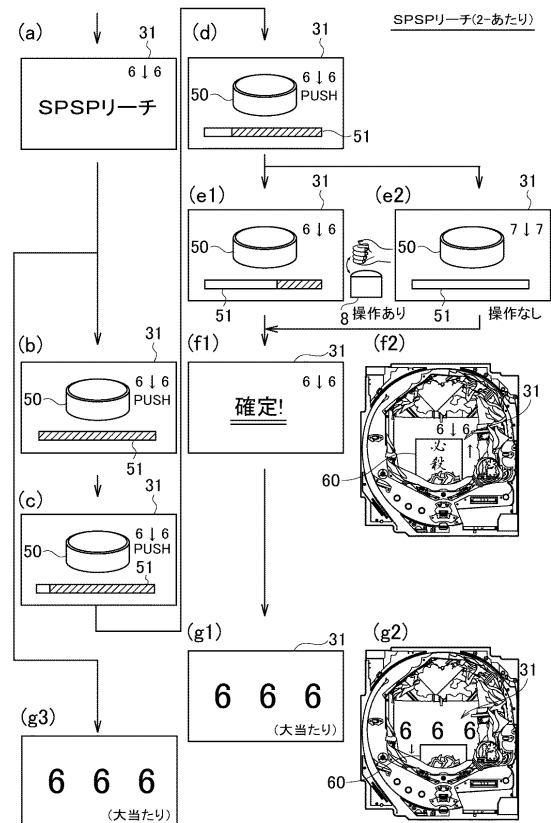
【図 5 2】



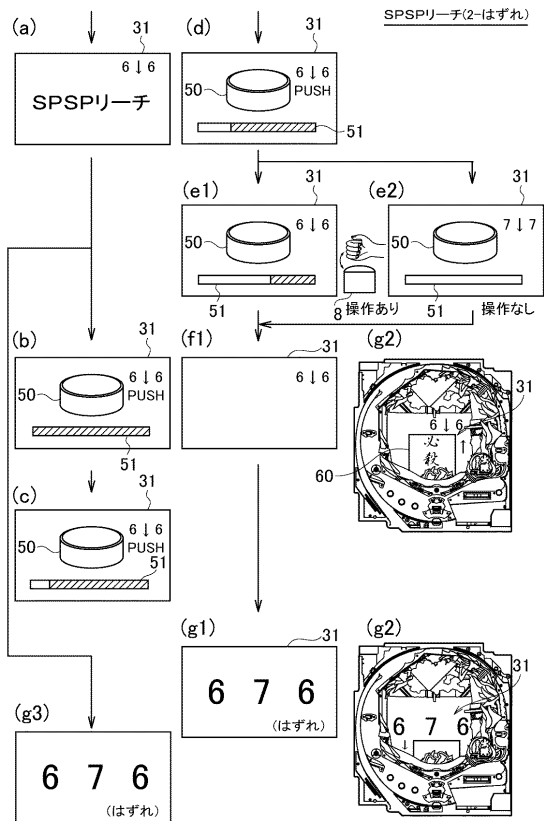
【図 5 3】



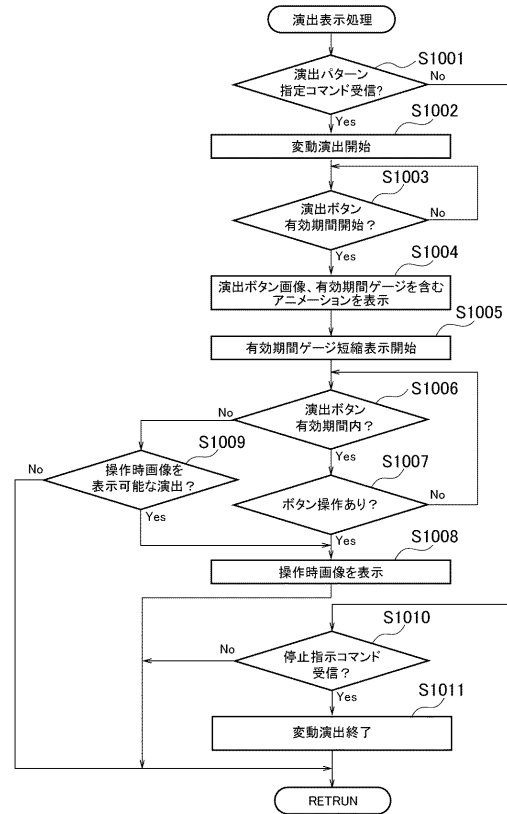
【図 5 4】



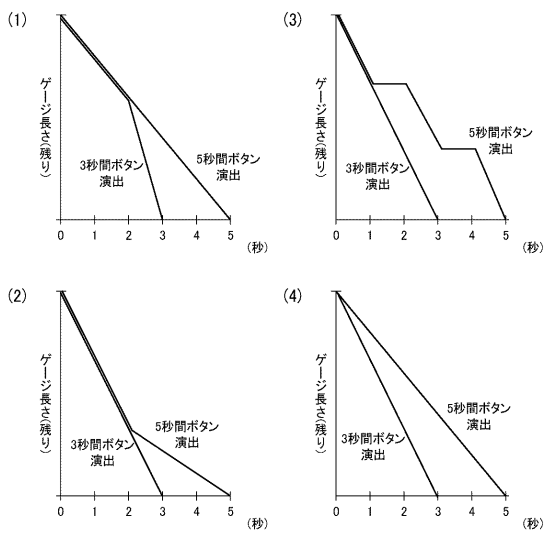
【図 55】



【図 56】



【図 57】



【手続補正書】

【提出日】平成29年7月21日(2017.7.21)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

始動条件の成立に伴って、所定の特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、
該判定手段による判定結果に基づいて、図柄を変動表示する図柄変動表示手段と、
演出を実行する制御を行う演出制御手段と、
遊技者による操作が可能な操作手段と、
を備え、
前記演出は、前記図柄の変動開始から変動停止までの一変動期間内に行われる操作演出
を含み、
前記操作演出は、前記操作手段の操作を遊技者に促し、前記操作手段の操作が行われた
ことに伴って結果表示を行う演出であり、
前記操作演出中に前記操作手段の操作を受け付ける操作可能期間を設定する設定手段と
、
前記操作可能期間を示す期間画像を表示装置に表示する期間画像表示手段と、をさらに
備え、
前記期間画像は、時間の経過に応じて表示が変化されることにより残りの操作可能期間
を示し、
前記操作演出は、第 1 の操作演出と、前記第 1 の操作演出とは異なる第 2 の操作演出と
、を含み、
前記第 1 の操作演出に係る第 1 の操作可能期間と、前記第 2 の操作演出に係る第 2 の操
作可能期間と、は互いに異なる期間が設定されており、
前記期間画像表示手段は、
前記第 1 の操作演出及び前記第 2 の操作演出の夫々の操作演出において、同一又は類似
の前記期間画像を表示するとともに、当該期間画像の表示変化を、設定されている操作可
能期間に応じた態様で行うことを特徴とする遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【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、始動条件の成立に伴って、所定の特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、該判定手段による判定結果に基づいて、図柄を変動表示する図柄変動表示手段と、演出を実行する制御を行う演出制御手段と、遊技者による操作が可能な操作手段と、を備え、前記演出は、前記図柄の変動開始から変動停止までの一変動期間内に行われる操作演出を含み、前記操作演出は、前記操作手段の操作を遊技者に促し、前記操作手段の操作が行われたことに伴って結果表示を行う演出であり、前記操作演出中に前記操作手段の操作を受け付ける操作可能期間を設定する設定手段と、前記操作可能期間を示す期間画像を表示装置に表示する期間画像表示手段と、をさらに備え、前記期間画像は、時間の経過に応じて表示が変化されることにより残りの操作可能期間を示し、前記操作演出は、第 1 の操作演出と、前記第 1 の操作演出とは異なる第 2 の操作演出と、を含み

、前記第 1 の操作演出に係る第 1 の操作可能期間と、前記第 2 の操作演出に係る第 2 の操作可能期間と、は互いに異なる期間が設定されており、前記期間画像表示手段は、前記第 1 の操作演出及び前記第 2 の操作演出の夫々の操作演出において、同一又は類似の前記期間画像を表示するとともに、当該期間画像の表示変化を、設定されている操作可能期間に応じた態様で行うことを特徴とする。

フロントページの続き

(72)発明者 磯貝 亮

愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号

京楽産業、株式会社内

(72)発明者 百瀬 智哉

愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号

京楽産業、株式会社内

Fターム(参考) 2C333 AA11 CA53 CA71 FA05 FA09