

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6298803号  
(P6298803)

(45) 発行日 平成30年3月20日(2018.3.20)

(24) 登録日 平成30年3月2日(2018.3.2)

(51) Int.Cl. F 1  
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 108 頁)

(21) 出願番号	特願2015-211114 (P2015-211114)	(73) 特許権者	000161806
(22) 出願日	平成27年10月27日(2015.10.27)		京楽産業、株式会社
(62) 分割の表示	特願2013-188901 (P2013-188901) の分割		愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
原出願日	平成25年9月11日(2013.9.11)	(74) 代理人	110000383
(65) 公開番号	特開2016-34571 (P2016-34571A)		特許業務法人 エビス国際特許事務所
(43) 公開日	平成28年3月17日(2016.3.17)	(72) 発明者	末松 崇洋
審査請求日	平成28年9月9日(2016.9.9)		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
		(72) 発明者	蟹江 小五郎
			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) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

取得条件が成立すると、判定情報を取得する判定情報取得手段と、

前記判定情報取得手段によって取得された前記判定情報を記憶する判定情報記憶手段と、

前記判定情報記憶手段に記憶された前記判定情報を参照し、遊技者にとって有利な特別遊技の制御を行うか否かを判定する特別遊技判定手段と、

前記特別遊技判定手段によって前記特別遊技の制御を行うと判定されたことを条件に、前記特別遊技の制御を行う特別遊技制御手段と、

演出を制御する演出制御手段と、

特定のポイント数までポイント数を表示することが可能なポイント数表示手段と、

前記判定情報取得手段によって取得された前記判定情報に基づいて、前記ポイント数表示手段に表示させるポイント数を決定するポイント数決定手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記ポイント数表示手段に加算されるポイント数に区別なく共通の態様でポイント数の加算を示唆する示唆演出と、前記ポイント数表示手段にポイント数を加算して表示していくためのポイント加算表示演出とを行うことが可能であり、前記ポイント数決定手段によって前記特定のポイント数が決定された場合には、特定のタイミングとなるまでに、前記ポイント加算表示演出を行うことで前記ポイント数表示手段に前記特定のポイント数を表示し、

10

20

前記ポイント数表示手段に前記特定のポイント数が表示された状態で前記特定のタイミングになると、特定演出を実行可能であり、

前記ポイント数表示手段は、

リーチ演出の前後のそれぞれの期間においてポイント数を加算して表示することが可能であり、

前記ポイント数決定手段によって前記特定のポイント数を表示した後も、前記特定のタイミングになるまでは、前記特定のポイント数を維持表示することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機は、演出手段に行わせる演出態様として、ポイント数を表示させ、ポイント数が高いほど、遊技者の特別遊技への期待感を高めることが可能なものが知られている。

【0003】

例えば、特許文献1には、パラメータ表示装置のパラメータ表示部に数値（「0%」から「99%」）を表示させ、この数値が高いほど、遊技者の特別遊技への期待感を高めることが可能な遊技機が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2007-330386号公報（段落「0022」、図4、図5参照）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、上記特許文献1では、ポイント数表示手段（パラメータ表示部）にポイント数（数値）を表示させ、遊技者の特別遊技への期待感を高めているが、特別遊技を行うか否かが判定された後に、ポイント数決定手段（パラメータ抽選）によりポイント数が決定され、決定されたポイント数に関し、図柄表示制御手段による判定図柄の変動表示から停止表示までの間に、一度だけ表示させている。

【0006】

このように、上記特許文献1では、特別遊技の判定結果に対応する判定図柄の変動表示から停止表示までの間において予め定められたタイミングで画一的にポイントを表示するものであり、ポイント数を用いて、遊技の興趣の向上を図るためには、より一層の改善の余地があった。

【0007】

本発明の目的は、上記従来の実情に鑑みて、ポイント数を用いて、遊技の興趣の向上を図ることが可能な遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0008】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、取得条件が成立すると、判定情報を取得する判定情報取得手段と、前記判定情報取得手段によって取得された前記判定情報を記憶する判定情報記憶手段と、前記判定情報記憶手段に記憶された前記判定情報を参照し、遊技者にとって有利な特別遊技の制御を行うか否かを判定する特別遊技判定手段と、前記特別遊技判定手段によって前記特別遊技の制御を行うと判定されたことを条件に、前記特別遊技の制御を行う特別遊技制御手段と、演出を制御する演出制御手段と、特定のポイント数までポイント数を表示することが可能なポイント数表示手段と、前記判定情報取

10

20

30

40

50

得手段によって取得された前記判定情報に基づいて、前記ポイント数表示手段に表示させるポイント数を決定するポイント数決定手段と、を備え、

前記演出制御手段は、前記ポイント数表示手段に加算されるポイント数に区別なく共通の態様でポイント数の加算を示唆する示唆演出と、前記ポイント数表示手段にポイント数を加算して表示していくためのポイント加算表示演出とを行うことが可能であり、前記ポイント数決定手段によって前記特定のポイント数が決定された場合には、特定のタイミングとなるまでに、前記ポイント加算表示演出を行うことで前記ポイント数表示手段に前記特定のポイント数を表示し、前記ポイント数表示手段に前記特定のポイント数が表示された状態で前記特定のタイミングになると、特定演出を実行可能であり、前記ポイント数表示手段は、リーチ演出の前後のそれぞれの期間においてポイント数を加算して表示することが可能であり、前記ポイント数決定手段によって前記特定のポイント数を表示した後も、前記特定のタイミングになるまでは、前記特定のポイント数を維持表示することを特徴とする。

10

【発明の効果】

【0009】

本発明の遊技機によれば、ポイント数を用いて、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】遊技機の正面図である。

20

【図2】ガラス枠を開放させた状態を示す遊技機の斜視図である。

【図3】裏面側を示す遊技機の斜視図である。

【図4】遊技機の全体のブロック図である。

【図5】大当たり判定テーブルを示す図である。

【図6】図柄決定テーブルを示す図である。

【図7】大当たり遊技終了時設定データテーブルを示す図である。

【図8】特別電動役物作動態様決定テーブルを示す図である。

【図9】大入賞口開放態様テーブルを示す図である。

【図10】特別図柄の変動パターン決定テーブルを示す図である。

【図11】大当たり抽選の事前判定テーブルを示す図である。

30

【図12】普通図柄及び始動可動片に関するテーブルを示す図である。

【図13】個数選択テーブル決定テーブルを示す図である。

【図14】第1通常個数選択テーブル（ハズレ用）を示す図である。

【図15】第2通常個数選択テーブル（大当たり・小当たり用）を示す図である。

【図16】第1特別個数選択テーブル（ハズレ用）を示す図である。

【図17】第2特別個数選択テーブル（大当たり用・小当たり用）を示す図である。

【図18】通常分割個数決定テーブルを示す図である。

【図19】特別分割個数決定テーブルを示す図である。

【図20】リーチ前の対象変動決定テーブルを示す図であり、（a）は、通常時におけるリーチ前の対象変動決定テーブルを示す図であり、（b）は、特別演出決定時におけるリーチ前の対象変動決定テーブルを示す図である。

40

【図21】リーチ前の当該変動における対象疑似変動決定テーブルを示す図である。

【図22】リーチ前の表示時期抽選テーブルを示す図であり、（a）は、リーチ前の事前変動に対する技用の表示時期抽選テーブル（1）を示す図であり、（b）は、リーチ前の事前変動に対する力用の表示時期抽選テーブル（2）を示す図であり、（c）は、リーチ前の当該変動に対する技用の表示時期抽選テーブル（3）を示す図であり、（d）は、リーチ前の当該変動に対する力用の表示時期抽選テーブル（4）を示す図であり、（e）は、リーチ前の当該変動に対する表示時期抽選テーブル（5）を示す図である。

【図23】リーチ前の個数表示データ決定テーブル（1）を示す図である。

【図24】リーチ後の表示時期決定テーブルを示す図である。

50

- 【図 25】リーチ後の個数表示データ決定テーブル(2)を示す図である。
- 【図 26】通常モード時の図柄演出パターン決定テーブル(1)を示す図である。
- 【図 27】通常モード時の図柄演出パターン決定テーブル(2)を示す図である。
- 【図 28】演出図柄の配列の一例を示す図である。
- 【図 29】主制御基板におけるメイン処理を示す図である。
- 【図 30】主制御基板におけるタイマ割込処理を示す図である。
- 【図 31】主制御基板における入力制御処理を示す図である。
- 【図 32】主制御基板における第 1 始動口検出スイッチ入力処理を示す図である。
- 【図 33】主制御基板における特図特電制御処理を示す図である。
- 【図 34】主制御基板における特別図柄記憶判定処理を示す図である。 10
- 【図 35】主制御基板における大当たり判定処理を示す図である。
- 【図 36】主制御基板における特別図柄変動処理を示す図である。
- 【図 37】主制御基板における特別図柄停止処理を示す図である。
- 【図 38】主制御基板における大当たり遊技処理を示す図である。
- 【図 39】主制御基板における大当たり遊技終了処理を示す図である。
- 【図 40】主制御基板における小当たり遊技処理を示す図である。
- 【図 41】主制御基板における普図普電制御処理を示す図である。
- 【図 42】主制御基板における普通図柄変動処理を示す図である。
- 【図 43】主制御基板における普通電動役物制御処理を示す図である。
- 【図 44】主制御基板から演出制御基板に送信されるコマンドの種別を示す図である。 20
- 【図 45】演出制御部におけるメイン処理を示す図である。
- 【図 46】演出制御部におけるタイマ割込処理を示す図である。
- 【図 47】演出制御部におけるコマンド解析処理(1)を示す図である。
- 【図 48】演出制御部におけるコマンド解析処理(2)を示す図である。
- 【図 49】演出制御部における始動入賞個数決定処理を示す図である。
- 【図 50】演出制御部における技個数表示対象決定処理を示す図である。
- 【図 51】演出制御部における技用の事前変動表示確認処理を示す図である。
- 【図 52】演出制御部における技用の当該変動表示確認処理を示す図である。
- 【図 53】個数表示データを決定する処理を示す図であり、(a)は、リーチ前の表示時期抽選処理を示す図であり、(b)は、リーチ後の表示時期決定処理を示す図である。 30
- 【図 54】液晶制御 CPU におけるメイン処理を示す図である。
- 【図 55】液晶制御 CPU におけるアニメパターン決定処理(1)を示す図である。
- 【図 56】液晶制御 CPU におけるアニメパターン決定処理(2)を示す図である。
- 【図 57】画像表示装置に表示される演出態様の一例を示した図である。
- 【図 58】画像表示装置に表示される演出態様の他例を示した図である。

#### 【発明を実施するための形態】

##### 【0011】

以下、本発明の実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。

##### 【0012】

(遊技機 1 の構成)

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

##### 【0013】

遊技機 1 は、遊技店の島設備に取り付けられる外枠 60 と、その外枠 60 と回動可能に支持されたガラス枠 50 とが備えられている(図 1、図 2 参照)。また、外枠 60 には、遊技球 200 が流下する遊技領域 6 が形成された遊技盤 2 が設けられている。

##### 【0014】

ガラス枠 50 には、スピーカからなる音声出力装置 32 と、複数のランプ(LED)を



有する枠用照明装置 3 4 b と、押圧操作により演出態様を変更させるための演出ボタン 3 5 と、少なくとも 2 方向（通常 4 方向）へ押圧操作が可能な十字キー 3 6 とが設けられている。

【 0 0 1 5 】

音声出力装置 3 2 は、B G M（バックグラウンドミュージック）、S E（サウンドエフェクト）等を出し、サウンドによる演出を行っている。また、枠用照明装置 3 4 b は、各ランプの光の照射方向や発光色を変更して、照明による演出を行うようにしたものであって複数の位置に設けられている。

【 0 0 1 6 】

演出ボタン 3 5 には、演出ボタン検出スイッチ 3 5 a が設けられており、この演出ボタン検出スイッチ 3 5 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を実行することになる。同様に、十字キー 3 6 にも、十字キー検出スイッチ 3 6 b が設けられており、遊技者が遊技機 1 へ所定の情報を入力することができるように構成されている（図 4 参照）。

特に、本実施形態では、演出ボタン 3 5 は、演出ボタン駆動モータ 3 5 b によって上下方向に移動することが可能に構成されている（図 4 参照）。

【 0 0 1 7 】

また、ガラス枠 5 0 には、回転操作されることにより遊技領域 6 に向けて遊技球を発射させる操作ハンドル 3 と、複数の遊技球を貯留する受け皿 4 0 が設けられており、この受け皿 4 0 は、操作ハンドル 3 の方向側に遊技球が流下するように下りの傾斜を有している（図 2 参照）。この受け皿 4 0 の下りの傾斜の端部には、遊技球を受け入れる受入口が設けられており、この受入口に受け入れられた遊技球は、玉送りソレノイド 4 b が駆動することにより、ガラス枠 5 0 の裏面に設けられた玉送り開口部 4 1 へ遊技球が 1 個ずつ送り出される。

【 0 0 1 8 】

そして、玉送り開口部 4 1 へ送り出された遊技球は、打出部材 4 c の方向に向けて下り傾斜を有している発射レール 4 2 により、発射レール 4 2 の下り傾斜の端部に誘導される。発射レール 4 2 の下り傾斜の端部の上方には、遊技球を停留させる停止するストッパー 4 3 が設けられており、玉送り開口部 4 1 から送り出された遊技球は、発射レール 4 2 の下り傾斜の端部で 1 個の遊技球が停留されることになる（図 2 参照）。

【 0 0 1 9 】

そして、遊技者が操作ハンドル 3 に触れることで、操作ハンドル 3 の内部に設けられているタッチセンサ 3 a（図 4 参照）が、操作ハンドル 3 と遊技者とが接触していることを検知する。その後、遊技者が操作ハンドル 3 を回転させると、操作ハンドル 3 に直結している発射ボリューム 3 b も回転し、発射ボリューム 3 b により遊技球の発射強度が調整され、調整された発射強度で発射用ソレノイド 4 a に直結された打出部材 4 c が回転する。この打出部材 4 c が回転することで、打出部材 4 c により発射レール 4 2 の下り傾斜の端部に貯留されている遊技球 2 0 0 が打ち出され、遊技球が遊技領域 6 に発射されることとなる。

【 0 0 2 0 】

上記のようにして発射された遊技球は、発射レール 4 2 からレール 5 a、5 b 間を上昇して玉戻り防止片 5 c を超えると、遊技領域 6 に到達し、その後遊技領域 6 内を自由落下する。このとき、遊技領域 6 に設けられた複数の釘や風車によって、遊技球は予測不能に落下することとなる。

【 0 0 2 1 】

遊技盤 2 の遊技領域 6 内には、各種の入賞口（一般入賞口 1 2、普通図柄ゲート 1 3、第 1 始動口 1 4、第 2 始動口 1 5、第 1 大入賞口 1 6、第 2 大入賞口 1 7）と、画像表示装置 3 1 と、その画像表示装置 3 1 の表示領域を取り囲むようにして飾り部材 7 とが設けられている。

【 0 0 2 2 】

これに対して、遊技盤 2 の遊技領域 6 外には、第 1 特別図柄表示装置 2 0 と、第 2 特別図柄表示装置 2 1 と、普通図柄表示装置 2 2 と、第 1 特別図柄保留表示器 2 3 と、第 2 特別図柄保留表示器 2 4 と、普通図柄保留表示器 2 5 とが設けられている。

【 0 0 2 3 】

遊技領域 6 には、遊技球が入球（進入）可能な一般入賞口 1 2 が複数設けられており、これらの一般入賞口 1 2 には、一般入賞口検出スイッチ 1 2 a が設けられている。この一般入賞口検出スイッチ 1 2 a が遊技球の入球を検出すると、所定の賞球（例えば 1 0 個の遊技球）が払い出されることになる。

【 0 0 2 4 】

また、上記遊技領域 6 の中央下側の領域には、遊技球が入球（進入）可能な始動領域を構成する第 1 始動口 1 4 および第 2 始動口 1 5 が設けられている。

10

【 0 0 2 5 】

この第 2 始動口 1 5 は、始動可動片 1 5 b を有しており、始動可動片 1 5 b が垂直に立った状態となる閉鎖態様と、始動可動片 1 5 b が前に倒れた状態となる開放態様とに可動制御される。このとき、第 2 始動口 1 5 が上記開放態様に制御されているときには、始動可動片 1 5 b が受け皿として機能し、第 2 始動口 1 5 への遊技球の入球が容易となる。つまり、第 2 始動口 1 5 は、閉鎖態様にあるときには遊技球の入球機会がなく、閉鎖態様にあるときには開放態様に比べて遊技球の入球機会が増すこととなる。

【 0 0 2 6 】

ここで、第 1 始動口 1 4 には遊技球の入球を検出する第 1 始動口検出スイッチ 1 4 a が設けられ、第 2 始動口 1 5 には遊技球の入球を検出する第 2 始動口検出スイッチ 1 5 a が設けられている。そして、第 1 始動口検出スイッチ 1 4 a または第 2 始動口検出スイッチ 1 5 a が遊技球の入球を検出すると、後述する「大当たり抽選」を行うための特別図柄判定用乱数値を取得する。

20

【 0 0 2 7 】

なお、第 1 始動口検出スイッチ 1 4 a または第 2 始動口検出スイッチ 1 5 a が遊技球の入球を検出した場合には、上記特別図柄判定用乱数値の他にも、停止表示する特別図柄を決定するための大当たり図柄用乱数値、特別図柄の変動時間を決定するためのリーチ判定用乱数値・特図変動用乱数値も取得される。

【 0 0 2 8 】

30

さらに、第 1 始動口検出スイッチ 1 4 a または第 2 始動口検出スイッチ 1 5 a が遊技球の入球を検出した場合にも、一般入賞口検出スイッチ 1 2 a が遊技球の入賞を検知したときと同様に、所定の賞球（例えば 3 個の遊技球）が払い出される。

【 0 0 2 9 】

また、上記遊技領域 6 の左右の領域には、遊技球が通過可能な普通領域を構成する普通図柄ゲート 1 3 が設けられている。

【 0 0 3 0 】

この普通図柄ゲート 1 3 には、遊技球の通過（進入）を検出するゲート検出スイッチ 1 3 a が設けられている。そして、普通図柄ゲート 1 3 に遊技球が通過すると、ゲート検出スイッチ 1 3 a が遊技球の通過を検出し、後述する「普通図柄抽選」を行うための普通図柄判定用乱数値を取得する。

40

【 0 0 3 1 】

なお、ゲート検出スイッチ 1 3 a が遊技球の通過を検出した場合には、上記普通図柄判定用乱数値の他にも、停止表示する普通図柄を決定するための普図停止用乱数値、普通図柄の変動時間を決定するための普図時間用乱数値も取得される。

【 0 0 3 2 】

さらに、上記遊技領域 6 の右側の領域には、遊技球が通過可能な普通領域を構成する普通図柄ゲート 1 3 に加え、遊技球が入球可能な第 1 大入賞口 1 6 と、遊技球が入球可能な第 2 大入賞口 1 7 も設けられている。

【 0 0 3 3 】

50

このため、操作ハンドル 3 を大きく回転させ、強い力で打ち出された遊技球でないと、第 1 大入賞口 1 6 及び第 2 大入賞口 1 7 には遊技球が入賞しないように構成されている。

【 0 0 3 4 】

第 1 大入賞口 1 6 は、通常は第 1 大入賞口開閉扉 1 6 b によって閉状態に維持されており、遊技球の入球を不可能としている。これに対して、後述する特別遊技が開始されると、第 1 大入賞口開閉扉 1 6 b が開放されるとともに、この第 1 大入賞口開閉扉 1 6 b が遊技球を第 1 大入賞口 1 6 内に導く受け皿として機能し、遊技球が第 1 大入賞口 1 6 に入球可能となる。この第 1 大入賞口 1 6 には第 1 大入賞口検出スイッチ 1 6 a が設けられており、この第 1 大入賞口検出スイッチ 1 6 a が遊技球の入球を検出すると、予め設定された賞球（例えば 1 5 個の遊技球）が払い出される。

10

【 0 0 3 5 】

第 2 大入賞口 1 7 の右端には、第 2 大入賞口開閉扉 1 7 b が設けられており、この第 2 大入賞口開閉扉 1 7 b の一方を支点として可動することによって第 2 大入賞口 1 7 への入賞を容易にする開放状態と入賞ができない閉鎖状態とを制御する。そして、第 2 大入賞口開閉扉 1 7 b が開放状態となると、その第 2 大入賞口開閉扉 1 7 b が遊技球を第 2 大入賞口 1 7 内に導く受け皿として機能し、遊技球が第 2 大入賞口 1 7 に入球可能となる。この第 2 大入賞口 1 7 には、第 2 大入賞口検出スイッチ 1 7 a が設けられており、この第 2 大入賞口検出スイッチ 1 7 a が遊技球の入球を検出すると、予め設定された賞球（例えば 1 5 個の遊技球）が払い出される。

【 0 0 3 6 】

20

さらには、遊技領域 6 の最下部の領域には、一般入賞口 1 2、第 1 始動口 1 4、第 2 始動口 1 5、第 1 大入賞口 1 6 および第 2 大入賞口 1 7 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 1 1 が設けられている。

【 0 0 3 7 】

また、遊技領域 6 の中央には、LCD (Liquid Crystal Display) 等によって構成された画像表示装置 3 1 が設けられている。

【 0 0 3 8 】

この画像表示装置 3 1 は、遊技が行われていない待機中に画像を表示したり、遊技の進行に応じた画像を表示したりする。なかでも、後述する大当たりの抽選結果を報知するための 3 個の演出図柄 3 8 が表示され、特定の演出図柄 3 8 の組合せ（例えば、7 7 7 等）が停止表示されることにより、大当たりの抽選結果として大当たりが報知される。

30

【 0 0 3 9 】

この演出図柄 3 8 は、第 1 始動口 1 4 または第 2 始動口 1 5 に遊技球が入球したときには、後述する特別図柄の変動表示に合わせて変動表示するとともに、所定の変動時間経過後に後述する特別図柄の停止表示に合わせて停止表示する。すなわち、演出図柄 3 8 と特別図柄との変動表示のタイミング、演出図柄 3 8 と特別図柄との停止表示のタイミングは、それぞれが対応している（同じ時間になっている）。

【 0 0 4 0 】

さらに、本実施形態では、この演出図柄 3 8 は、第 1 始動口 1 4 に遊技球が入球したときであっても、第 2 始動口 1 5 に遊技球が入球したときであっても、同じ種類の演出図柄 3 8 が変動表示又は停止表示されるようになっている。ただし、第 1 始動口 1 4 に遊技球が入球したときと、第 2 始動口 1 5 に遊技球が入球したときとで異なる種類の演出図柄 3 8 が変動表示又は停止表示されるように構成しても構わない。

40

【 0 0 4 1 】

そして、画像表示装置 3 1 の表示領域を取り囲んだ飾り部材 7 には、画像表示装置 3 1 の表示領域の前面に遊技球が通過しないように、その外周に遊技盤 2 から立設した壁部が設けられている。

【 0 0 4 2 】

また飾り部材 7 の左右両側には、複数のランプ（LED 等）を有する盤用照明装置 3 4 a が設けられており、飾り部材 7 の上部には、遊技機のタイトルの「看板」を模した第 1

50

装飾部材 3 3 a が設けられ、飾り部材 7 の右部には、「刀」を模した第 2 装飾部材 3 3 b が設けられている。

【 0 0 4 3 】

この第 1 装飾部材 3 3 a は、ソレノイドやモータ等によって構成される盤用駆動装置 3 3 によって駆動され、上下方向に移動することが可能であって、この上下方向の移動によって画像表示装置 3 1 の前面に移動することができる。同様に、第 2 装飾部材 3 3 b も、盤用駆動装置 3 3 によって駆動され、第 2 装飾部材 3 3 b の下方を支点として左側に倒れて、画像表示装置 3 1 の前面に移動することができる。

【 0 0 4 4 】

遊技盤 2 の遊技領域 6 外に設けられている第 1 特別図柄表示装置 2 0 は、第 1 始動口 1 4 に遊技球が入球したことを契機として行われた大当たりの抽選の抽選結果を、特別図柄として報知するものであり、LED 等によって構成される複数の点灯部材によって構成されている。大当たりの抽選の抽選結果に対応する特別図柄は、すぐに報知されるものではなく、所定時間に亘って変動表示（点滅）された後に、停止表示（点灯）されるようにしている。

【 0 0 4 5 】

なお、第 2 特別図柄表示装置 2 1 は、第 2 始動口 1 5 に遊技球が入球したことを契機として行われた大当たり抽選の抽選結果を、特別図柄として報知するためのもので、その機能は、上記第 1 特別図柄表示装置 2 0 と同一である。

【 0 0 4 6 】

また、第 1 特別図柄表示装置 2 0 及び / 又は第 2 特別図柄表示装置 2 1 は、7 セグメントの LED によっても構成することができる。例えば、大当たりに当選した場合には「7」を停止表示し、ハズレであった場合には「-」を停止表示するように構成してもよい。

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

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

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

【 0 0 4 9 】

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

【 0 0 5 0 】

より具体的には、第 1 始動口 1 4 に遊技球が入球したときに取得された特別図柄判定用乱数値等を第 1 保留として記憶し、第 2 始動口 1 5 に遊技球が入球したときに取得された特別図柄判定用乱数値等を第 2 保留として記憶する。これら両保留は、それぞれ上限保留個数を 4 個に設定し、その保留個数は、それぞれ第 1 特別図柄保留表示器 2 3 と第 2 特別図柄保留表示器 2 4 とに表示される。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 5 1 】

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

## 【 0 0 5 2 】

また、遊技盤 2 の遊技領域 6 外に設けられている普通図柄表示装置 2 2 は、普通図柄ゲート 1 3 を遊技球が通過したことを契機として行われる普通図柄抽選の抽選結果を報知するためのものである。

10

## 【 0 0 5 3 】

ここで、「普通図柄抽選」とは、普通図柄ゲート 1 3 に遊技球が通過したときに、普通図柄判定用乱数値を取得し、取得した普通図柄判定用乱数値が「当たり」に対応する乱数値であるかどうかの判定する処理をいう。この普通図柄抽選の抽選結果についても、普通図柄ゲート 1 3 を遊技球が通過して即座に抽選結果が報知されるわけではなく、普通図柄表示装置 2 2 において普通図柄が点滅等の変動表示を行い、所定の変動時間を経過したところで、普通図柄抽選の抽選結果に対応する普通図柄が停止表示して、遊技者に抽選結果が報知されるようにしている。そして、この普通図柄抽選によって当たりに当選すると普通図柄表示装置 2 2 の特定の普通図柄（例えば「     」）が点灯し、その後、上記第 2 始動口 1 5 が所定時間、開放態様に制御される。

20

## 【 0 0 5 4 】

また、特別図柄と同様に、即座に普通図柄抽選が行えない場合には、一定の条件のもとで、普通図柄抽選の権利が保留される。この普通図柄の上限保留個数も 4 個に設定されており、その保留個数が、上記第 1 特別図柄保留表示器 2 3 および第 2 特別図柄保留表示器 2 4 と同様の態様によって、普通図柄保留表示器 2 5 において表示される。

## 【 0 0 5 5 】

また、図 2 に示すように、ガラス枠 5 0 は、遊技盤 2 の前方（遊技者側）において遊技領域 6 を視認可能に覆うガラス板 5 2 を支持している。なお、ガラス板 5 2 は、ガラス枠 5 0 に対して着脱可能に固定されている。

30

## 【 0 0 5 6 】

そして、ガラス枠 5 0 は、左右方向の一端側（たとえば遊技機 1 に正対して左側）においてヒンジ機構部 5 1 を介して外枠 6 0 に連結されており、ヒンジ機構部 5 1 を支点として左右方向の他端側（たとえば遊技機 1 に正対して右側）を外枠 6 0 から開放させる方向に回動可能とされている。ガラス枠 5 0 は、ガラス板 5 2 とともに遊技盤 2 を覆い、ヒンジ機構部 5 1 を支点として扉のように回動することによって、遊技盤 2 を含む外枠 6 0 の内側部分を開放することができる。

## 【 0 0 5 7 】

ガラス枠 5 0 における左右方向の他端側には、ガラス枠 5 0 の他端側を外枠 6 0 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 5 0 には、ガラス枠 5 0 が外枠 6 0 から開放されているか否かを検出する扉開放スイッチ 1 3 3 も設けられている。

40

## 【 0 0 5 8 】

そして、図 3 に示すように、遊技機 1 の裏面には、主制御基板 1 1 0、演出制御基板 1 2 0、払出制御基板 1 3 0、電源基板 1 4 0、遊技情報出力端子板 3 0 等が設けられている。また、電源基板 1 4 0 に遊技機 1 に電力を給電するための電源プラグ 1 4 1、図示しない枠制御基板 1 8 0 や電源スイッチが設けられている。

## 【 0 0 5 9 】

（遊技機 1 の全体のブロック図）

50

次に、図4の遊技機1の全体のブロック図を用いて、遊技の進行を制御する制御手段について説明する。図4は、遊技機1の全体のブロック図である。

【0060】

主制御基板110は、遊技の基本動作を制御し、第1始動口検出スイッチ14a等の各種検出信号を入力して、第1特別図柄表示装置20や第1大入賞口開閉ソレノイド16c等を駆動させて遊技を制御するものである。

【0061】

この主制御基板110は、演出制御基板120と、払出制御基板130と、電源基板140とに接続されている。

【0062】

ここで、主制御基板110と演出制御基板120との通信は、主制御基板110から演出制御基板120への一方向のみにデータを通信可能に構成されており、主制御基板110と払出制御基板130との通信は、双方向にデータを通信可能に構成されている。また、主制御基板110は、電源基板140から電源電圧を入力している。

【0063】

また、主制御基板110は、メインCPU110a、メインROM110bおよびメインRAM110cから構成されるワンチップマイコン110m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。

【0064】

この主制御用の入力ポートには、払出制御基板130、一般入賞口12に遊技球が入球したことを検知する一般入賞口検出スイッチ12a、普通図柄ゲート13に遊技球が通過したことを検知するゲート検出スイッチ13a、第1始動口14に遊技球が入球したことを検知する第1始動口検出スイッチ14a、第2始動口15に遊技球が入球したことを検知する第2始動口検出スイッチ15a、第1大入賞口16に遊技球が入球したことを検知する第1大入賞口検出スイッチ16a、第2大入賞口17に遊技球が入球したことを検知する第2大入賞口検出スイッチ17aが接続されている。この主制御用の入力ポートによって、各種信号が主制御基板110に入力される。

【0065】

また、主制御用の出力ポートには、演出制御基板120、払出制御基板130、第2始動口15の始動可動片15bを開閉動作させる始動口開閉ソレノイド15c、第1大入賞口開閉扉16bを動作させる第1大入賞口開閉ソレノイド16c、第2大入賞口開閉扉17bを動作させる第2大入賞口開閉ソレノイド17c、特別図柄を表示する第1特別図柄表示装置20と第2特別図柄表示装置21、普通図柄を表示する普通図柄表示装置22、特別図柄の保留球数を表示する第1特別図柄保留表示器23と第2特別図柄保留表示器24、普通図柄の保留球数を表示する普通図柄保留表示器25、外部情報信号を出力する遊技情報出力端子板30が接続されている。この主制御用の出力ポートによって、各種信号が出力される。

【0066】

メインCPU110aは、各検出スイッチやタイマからの入力信号に基づいて、メインROM110b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。

【0067】

主制御基板110のメインROM110bには、遊技制御用のプログラムや各種の遊技に決定に必要なデータ、テーブルが記憶されている。

具体的には、大当たり抽選に用いられる大当たり判定テーブル（図5参照）、特別図柄の停止図柄を決定する図柄決定テーブル（図6参照）、大当たり終了後の遊技状態を決定するための大当たり遊技終了時設定データテーブル（図7参照）、大入賞口開閉扉の開閉条件を決定する特別電動役物作動態様決定テーブル（図8参照）、大入賞口開放態様テーブル（図9参照）、特別図柄の変動パターンを決定する変動パターン決定テーブル（図1

10

20

30

40

50

0 参照)、大当たり抽選の事前判定テーブル(図11参照)、普通図柄抽選に参照される当り判定テーブル(図12参照)等がメインROM110b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。

#### 【0068】

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

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

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。

#### 【0069】

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

#### 【0070】

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

#### 【0071】

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

#### 【0072】

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

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

#### 【0073】

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

#### 【0074】

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

と、ランプ制御部 170 及び枠制御基板 180 に各種の演出を実行させるための指示を行う（データを送信する）。

【0075】

例えば、サブCPU 120a は、主制御基板 110 から特別図柄の変動態様を示す変動パターン指定コマンドを受信すると、受信した変動パターン指定コマンドの内容を解析して、画像表示装置 31、音声出力装置 32、盤用駆動装置 33、盤用照明装置 34a、枠用照明装置 34b、演出ボタン駆動モータ 35b に所定の演出を実行させるための演出用データ（後述する演出パターン指定コマンド等）を決定する。そして、決定した演出用データを画像制御部 150、駆動制御部 160 と、ランプ制御部 170 及び枠制御基板 180 へ送信する。

10

【0076】

サブROM 120b には、演出制御用のプログラムや各種の遊技の決定に必要なデータ、テーブルが記憶されている。

【0077】

具体的には、個数選択テーブルを決定するための個数選択テーブル決定テーブル（図 13 参照）、技合計数及び力合計数を決定するための個数選択テーブル（図 14 から図 17 参照）、個数選択テーブルにより決定された技合計数又は力合計数の発生タイミングを決定する分割個数決定テーブル（図 18 及び図 19 参照）対象変動決定テーブル（図 20）、対象疑似変動決定テーブル（図 21 参照）、表示時期抽選テーブル（図 22、図 24 参照）、個数表示データ決定テーブル（図 23、図 25 参照）、図柄演出パターン決定テーブル（図 26 及び図 27 参照）、演出図柄の配列のデータ（図 28 参照）等がサブROM 120b に記憶されている。

20

【0078】

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。

【0079】

サブRAM 120c は、サブCPU 120a の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能し、複数の記憶領域を有している。

【0080】

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

30

【0081】

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

【0082】

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

40

【0083】

画像制御部 150 は、液晶制御CPU 150a、液晶制御RAM 150b、液晶制御ROM 150c、CGROM 151、水晶発振器 152、VRAM 153、描画制御部（VDP（Video Display Processor）159（以下、「VDP 159」と称する））とを備えている。

【0084】

液晶制御CPU 150a は、演出制御部 120m から送信された演出用データ（演出パ

50



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

【0085】

また、液晶制御CPU150aは、VDP159からVblank割込信号や描画終了信号を受信すると、適宜割り込み処理を行う。

【0086】

液晶制御RAM150bは、液晶制御CPU150aに内蔵されており、液晶制御CPU150aの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能し、液晶制御ROM150cから読み出されたデータを一時的に記憶するものである。

10

【0087】

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

【0088】

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

20

【0089】

CGROM151は、フラッシュメモリ、EEPROM、EPROM、マスクROM等から構成され、所定範囲の画素(例えば、32ピクセル×32ピクセル)における画素情報の集まりからなる画像データ(スプライト、ムービー)等を圧縮して記憶している。なお、この画素情報は、それぞれの画素毎に色番号を指定する色番号情報と画像の透明度を示す値とから構成されている。このCGROM151は、VDP159によって画像データ単位で読み出しが行われ、このフレームの画像データ単位で画像処理が行われる。

30

【0090】

さらに、CGROM151には、色番号を指定する色番号情報と実際に色を表示するための表示色情報とが対応づけられたパレットデータを圧縮せずに記憶している。なお、CGROM151は、全ての画像データを圧縮せずとも、一部のみ圧縮している構成でもよい。また、ムービーの圧縮方式としては、MPEG4等の公知の種々の圧縮方式を用いることができる。

【0091】

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

40

【0092】

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

【0093】

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

50

## 【 0 0 9 4 】

VDP159は、いわゆる画像プロセッサであり、液晶制御CPU150aからの指示（ディスプレイリスト）に基づいて、CGROM151に記憶された画像データをVRAM153のフレームバッファ領域の「描画用フレームバッファ」に描画する。さらに、VDP159は、フレームバッファ領域の「表示用フレームバッファ」から画像データを読み出す。そして、読み出した画像データに基づいて、映像信号（LVDS信号やRGB信号等）を生成して、画像表示装置31に出力して表示させる。

## 【 0 0 9 5 】

駆動制御部160は、盤用駆動装置33と接続しており、演出制御部120m（サブCPU120a）から送信された各種の演出用データに基づいて、盤用駆動装置33におけるソレノイドやモータ等の駆動制御を行う。そして、この盤用駆動装置33を駆動制御することにより、遊技盤2に設けられた第1装飾部材33a及び第2装飾部材33bが駆動することになる。

10

## 【 0 0 9 6 】

ランプ制御部170は、盤用照明装置34aと接続しており、演出制御部120m（サブCPU120a）から送信された各種の演出用データに基づいて、盤用照明装置34aにおけるLED等の点灯制御を行う。そして、この盤用照明装置34aを点灯制御することにより、遊技盤2に設けられた盤用照明装置34aが点灯・消灯することになる。

## 【 0 0 9 7 】

枠制御基板180は、ガラス枠50に設けられた音声出力装置32と、枠用照明装置34bと、演出ボタン35との演出を制御する。

20

## 【 0 0 9 8 】

この枠制御基板180は、演出制御基板120と、電源基板140と接続されており、上述したように、枠制御基板180と演出制御基板120との通信は、双方向にデータを通信可能に構成されており、枠制御基板180は、電源基板140から電源電圧を入力している。

## 【 0 0 9 9 】

枠制御基板180は、演出制御基板120から送信された各種の演出用データに基づいて、所定の音声データを音声出力装置32に出力する制御を行うとともに、枠用照明装置34bにおけるLED等の点灯制御を行い、演出ボタン駆動モータ35bの駆動制御を行う。この枠制御基板180の制御により、ガラス枠50に設けられた音声出力装置32が音声を出力するとともに、枠用照明装置34bが点灯・消灯し、演出ボタン35が上下方向に移動することになる。

30

## 【 0 1 0 0 】

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

## 【 0 1 0 1 】

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

40

## 【 0 1 0 2 】

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

## 【 0 1 0 3 】

払出制御部131は、払出CPU131a、払出ROM131b、払出RAM131cから構成されるワンチップマイコンから構成されている。

## 【 0 1 0 4 】

50

払出CPU131aは、遊技球が払い出されたか否かを検知する払出球計数検知スイッチ135、扉開放スイッチ133、タイマからの入力信号に基づいて、払出ROM131bに格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、当該処理に基づいて、対応する払出データを主制御基板110に送信する。

【0105】

また、払出制御基板130の出力側には、遊技球の貯留部から所定数の遊技球を払い出すための払出装置の払出モータ134が接続されている。払出CPU131a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ROM131bから所定のプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、払出装置の払出モータ134を制御して所定の遊技球を払い出す。このとき、払出RAM131cは、払出CPU131aの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

10

【0106】

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

【0107】

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

20

【0108】

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

30

【0109】

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

【0110】

ここで、発射用ソレノイド4aの回転速度は、発射制御部132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。これにより、1分間における発射遊技数は、発射ソレノイドが1回転する毎に1個発射されるため、約99.9（個/分）となる。すなわち、1個の遊技球は約0.6秒毎に発射されることになる。

40

【0111】

玉送りソレノイド4bは、直進ソレノイドから構成され、受け皿40にある遊技球を、発射用ソレノイド4aに直結された打出部材4cに向けて1個ずつ送り出している。

【0112】

電源基板140は、コンデンサからなるバックアップ電源を備えており、遊技機1に電源電圧を供給するとともに、遊技機1に供給する電源電圧を監視し、電源電圧が所定値以下となったときに、電断検知信号を主制御基板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CPU110aは動作可能状態になり、電断検知信

50

号がローレベルになるとメインCPU110aは動作停止状態になる。なお、バックアップ電源はコンデンサに限らず、例えば、電池でもよく、コンデンサと電池とを併用して用いてもよい。

#### 【0113】

(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、大当たり抽選に関する状態として「低確率遊技状態」と「高確率遊技状態」とを有し、第2始動口15が有する始動可動片15bに関する状態として「非時短遊技状態」と「時短遊技状態」とを有する。この大当たり抽選に関する状態(低確率遊技状態、高確率遊技状態)と始動可動片15bに関する状態(非時短遊技状態、時短遊技状態)とは、それぞれの状態を関連させることもでき、独立させることもできる。つまり、

(1)「低確率遊技状態」かつ「時短遊技状態」である場合と、  
(2)「低確率遊技状態」かつ「非時短遊技状態」である場合と、  
(3)「高確率遊技状態」かつ「時短遊技状態」である場合と、  
(4)「高確率遊技状態」かつ「非時短遊技状態」である場合と、を設けることが可能になる。

なお、遊技を開始したときの遊技状態、すなわち遊技機1の初期の遊技状態は、「低確率遊技状態」であって「非時短遊技状態」に設定されており、この遊技状態を本実施形態においては「通常遊技状態」と称することとする。

#### 【0114】

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14または第2始動口15に遊技球が入球したことを条件として行われる大当たり抽選において、大当たりの当選確率が、例えば1/399と低く設定された遊技状態をいう。これに対して「高確率遊技状態」というのは、低確率遊技状態と比べて大当たりの当選確率が向上し、大当たりの当選確率が、例えば1/53.2と高く設定された遊技状態をいう。したがって、「高確率遊技状態」では、「低確率遊技状態」よりも、大当たりに当選しやすいこととなる。なお、低確率遊技状態から高確率遊技状態に変更するのは、後述する大当たり遊技を終了した後である。

#### 【0115】

本実施形態では、高確率遊技状態への移行の契機となる大当たりを「確変大当たり」といい、低確率遊技状態への移行の契機となる大当たりを「通常大当たり」という。

#### 【0116】

本実施形態において「非時短遊技状態」というのは、普通図柄ゲート13を遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄抽選において、その抽選結果に対応する普通図柄の平均の変動時間が「時短遊技状態」よりも長く設定され、かつ、当たりに当選した際の第2始動口15の開放時間が短く設定されやすい遊技状態をいう。例えば、普通図柄ゲート13を遊技球が通過すると、普通図柄抽選が行われて、普通図柄表示装置22において普通図柄の変動表示が行われるが、普通図柄は変動表示が開始されてから、例えば30秒後に停止表示する。そして、抽選結果が当たりであった場合には、普通図柄の停止表示後に、第2始動口15が0.2秒間、開放態様に制御される。

#### 【0117】

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

では、遊技者は遊技球を消費せずに遊技を進行することが可能となる。

#### 【0118】

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

#### 【0119】

次に、図5乃至図12を参照して、メインROM110bに記憶されている各種テーブルの詳細について説明する。

10

#### 【0120】

(大当たり抽選の大当たり判定テーブル)

図5は、大当たり判定テーブルを示す図である。具体的には、図5(a)は、第1始動口14への遊技球の入球を契機とする大当たり抽選の大当たり判定テーブルであり、図5(b)は、第2始動口15への遊技球の入球を契機とする大当たり抽選の大当たり判定テーブルである。図5(a)と図5(b)とのテーブルでは、小当たりの当選確率が相違しているものの、大当たり確率は同一である。

#### 【0121】

図5(a)、図5(b)に示すように大当たり判定テーブルには、確率遊技状態、特別図柄判定用乱数値と、大当たり抽選の抽選結果とが対応付けられている。

20

#### 【0122】

メインCPU110aは、図5(a)、図5(b)に示す大当たり抽選の大当たり判定テーブルを参照し、現在の確率遊技状態と取得された特別図柄判定用乱数値に基づいて、「大当たり」か「小当たり」か「ハズレ」か、を判定する。

#### 【0123】

例えば、図5(a)に示す大当たり抽選の大当たり判定テーブルによれば、低確率遊技状態であるときには、「7」、「8」という2個の特別図柄判定用乱数値が大当たりと判定される。一方、高確率遊技状態であるときには、「7」から「21」の15個の特別図柄判定用乱数値が大当たりと判定される。また、図5(a)に示す第1特別図柄表示装置用の大当たり判定テーブルによれば、低確率遊技状態であっても高確率遊技状態であっても、特別図柄判定用乱数値が「50」、「100」、「150」の3個の特別図柄判定用乱数値であった場合に「小当たり」と判定される。なお、上記以外の乱数値であった場合には、「ハズレ」と判定される。

30

#### 【0124】

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

#### 【0125】

40

(図柄決定テーブル)

図6は、大当たり抽選の抽選結果に対応する特別図柄の停止図柄を決定する図柄決定テーブルを示す図である。具体的には、図6(a)は、ハズレのときに特別図柄の停止図柄を決定するために参照される図柄決定テーブルであり、図6(b)は、大当たりのときに特別図柄の停止図柄を決定するために参照される図柄決定テーブルであり、図6(c)は、小当たりのときに特別図柄の停止図柄を決定するために参照される図柄決定テーブルである。

#### 【0126】

図6(a)に示すようにハズレにおける図柄決定テーブルには、特別図柄表示装置の種類と、特別図柄(停止特図データ)とが対応付けられている。なお、ハズレにおいても複

50

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

【 0 1 2 7 】

また、図 6 ( b ) に示すように大当たりにおける図柄決定テーブルには、特別図柄表示装置の種別（遊技球が入賞した始動口の種別）と、第 1 始動口 1 4 または第 2 始動口 1 5 に遊技球が入球したときに取得される大当たり図柄用乱数値と、特別図柄（停止特図データ）とが対応付けられている。

【 0 1 2 8 】

図 6 ( c ) に示すように小当たりにおける図柄決定テーブルについても、特別図柄表示装置の種別（遊技球が入賞した始動口の種別）と、第 1 始動口 1 4 または第 2 始動口 1 5 に遊技球が入球したときに取得される小当たり図柄用乱数値と、特別図柄（停止特図データ）とが対応付けられている。

【 0 1 2 9 】

メイン CPU 1 1 0 a は、図 6 に示す図柄決定テーブルを参照し、特別図柄表示装置の種別と、大当たり図柄用乱数値等とに基づいて、特別図柄の種類（停止特図データ）を決定する。

【 0 1 3 0 】

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

【 0 1 3 1 】

ここで、後述するように、特別図柄の種類（停止特図データ）によって、大当たり遊技終了後の遊技状態（図 7 参照）、及び大当たり遊技の種類（図 8 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遊技の種類を決定するものといえる。

このため、図 6 ( b ) における特別図柄には、大当たり遊技の種類に対応する説明を補足的に記載している。

【 0 1 3 2 】

（大当たり遊技終了時設定データテーブル）

図 7 は、大当たり遊技終了後の遊技状態を決定するための大当たり遊技終了時設定データテーブルである。

【 0 1 3 3 】

図 7 に示すように大当たり遊技終了時設定データテーブルには、特別図柄の停止特図データと、遊技状態バッファと、時短遊技状態と、時短回数（ J ）と、確率遊技状態と、高確率遊技回数（ X ）とが対応付けられている。

【 0 1 3 4 】

ここで、「遊技状態バッファ」とは、大当たり当選時の遊技状態を示す情報である。そして、遊技状態は、時短遊技状態（又は非時短遊技状態）および高確率遊技状態（又は低確率遊技状態）の組合せから構成されている。

【 0 1 3 5 】

具体的には、遊技状態バッファが「 0 0 H 」であれば、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低確率遊技状態かつ非時短遊技状態の遊技状態情報を示す。遊技状態バッファが「 0 1 H 」であれば、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高確率遊技状態かつ非時短遊技状態の遊技状態情報を示す。遊技状態バッファが「 0 2 H 」であれば、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低確率遊技状態かつ時短遊技状態の遊技状態情報を示す。遊技状態バッファが「 0 3 H 」であれば、時短遊技フラグと高確率遊技フラグとの

10

20

30

40

50

両方がセットされている高確率遊技状態かつ時短遊技状態の遊技状態情報を示す。

【0136】

メインCPU110aは、図7に示す大当たり遊技終了時設定データテーブルを参照し、特別図柄の停止特図データと、遊技状態バッファとに基づいて、時短遊技状態と、時短回数(J)と、確率遊技状態と、高確率遊技回数(X)を決定する。

【0137】

本実施形態における図7に示す大当たり遊技終了時設定データテーブルの特徴としては、全ての当たり遊技終了後には、当たり抽選が84回行われるまでの高確率遊技状態を決定するように構成されている。

【0138】

さらに、図7に示す大当たり遊技終了時設定データテーブルの特徴としては、同じ特別図柄の停止特図データであっても、遊技状態バッファに記憶された情報(当たり当選時の遊技状態)に基づいて、時短遊技フラグの設定や時短回数(J)を異ならせることを可能にしている。

【0139】

例えば、特別図柄の停止特図データが停止特図データ04(特別図柄4)の場合には、時短遊技フラグ及び時短回数(J)に関して、遊技状態バッファに低確率遊技状態かつ非時短遊技状態を示す遊技状態情報(00H)が記憶されていれば、当たり終了後には時短遊技フラグのセットは行わず、時短回数(J)も0回にセットする。これに対して、上記以外の遊技状態情報(02H、03Hまたは04H)が遊技状態バッファに記憶されてい

【0140】

これにより、当たり当選時の遊技状態によって時短回数(J)を変化させ、当たり当選時の遊技状態に対する興味を遊技者に持たせることができる。

【0141】

(特別電動役物作動態様決定テーブル)

図8は、大入賞口開放態様テーブルを決定するための特別電動役物作動態様決定テーブルである。後述するように、この大入賞口開放態様テーブルに基づいて、当たり遊技または小当たり遊技が実行されることから、大入賞口開放態様テーブルが当たり遊技または小当たり遊技の種類を示すものといえる。なお、本実施形態では、「テーブル」のことを適宜省略して「TBL」と記載することにする。

【0142】

図8に示すように特別電動役物作動態様決定テーブルには、特別図柄の停止特図データと、大入賞口開放態様テーブルとが対応付けられている。

【0143】

メインCPU110aは、図8に示す特別電動役物作動態様決定テーブルを参照し、特別図柄の停止特図データに基づいて、大入賞口開放態様テーブルを決定することになる。

【0144】

(大入賞口開放態様テーブル)

図9は、図8で決定された大入賞口開放態様テーブルの構成を示す図であり、大入賞口開放態様テーブルによって第1大入賞口開閉扉16bまたは第2大入賞口開閉扉17bの開閉条件が決定される。

【0145】

具体的には、図9(a)は、当たり遊技のときに参照される当たり用の大入賞口開放態様決定テーブル群であり、第1当たりテーブル、第2当たりテーブル、第3当たりテーブル、および第4当たりテーブルから構成されている。図9(b)は、小当たり遊技のときに決定される小当たり用の大入賞口開放態様決定テーブルを示している。

【0146】

図9(a)に示す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

10

20

30

40

50

大入賞口 1 6 または第 2 大入賞口 1 7 ) 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対応付けられている。

【 0 1 4 7 】

これに対して、図 9 ( b ) に示す小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 1 6 ) と、1 回の小当たり遊技における最大開放回数 ( K ) と、1 回の小当たり遊技における大入賞口への最大入賞個数を示す規定個数と、小当たり遊技の開始から最初に大入賞口が開放するまでの開始インターバル時間と、各開放回数における大入賞口の開放時間と、各開放回数における大入賞口の閉鎖時間と、最後の大入賞口の閉鎖時間の終了から小当たり遊技の終了までの終了インターバル時間とが対応付けられている。

【 0 1 4 8 】

メイン CPU 1 1 0 a は、第 1 大当たりテーブルに基づいて第 1 大当たり遊技を実行し、第 2 大当たりテーブルに基づいて第 2 大当たり遊技を実行し、第 3 大当たりテーブルに基づいて第 3 大当たり遊技を実行し、第 4 大当たりテーブルに基づいて第 4 大当たり遊技を実行し、小当たりテーブルに基づいて小当たり遊技を実行することになる。

【 0 1 4 9 】

図 9 ( a ) に示す第 1 大当たりテーブルによれば、第 1 大入賞口開閉扉 1 6 b を作動させて、遊技領域 6 の右側にある第 1 大入賞口 1 6 を、1 つのラウンドあたり最大 2 9 秒まで開放させる第 1 大当たり遊技を実行することができる。ただし、開放時間が 2 9 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 1 6 に入賞すると、1 つのラウンドの遊技が終了することになる。そして、1 6 ラウンド遊技が終了すると、第 1 大当たり遊技が終了することになる。

【 0 1 5 0 】

また、図 9 ( a ) に示す第 2 大当たりテーブルによれば、第 2 大入賞口開閉扉 1 7 b を作動させて、第 2 大入賞口 1 7 を 1 つのラウンドに対して複数回 ( K = 3 ) の開閉動作を行わせる ( 第 2 大入賞口 1 7 が 3 秒の開放と 1 秒の閉鎖とを繰り返す ) 第 2 大当たり遊技を実行することができる。ただし、最大開放回数 ( K ) になるまでに、規定個数 ( 9 個 ) の遊技球が第 2 大入賞口 1 7 に入賞すると、1 つのラウンドの遊技が終了することになる。そして、4 ラウンド遊技が終了すると、第 2 大当たり遊技が終了することになる。

【 0 1 5 1 】

また、図 9 ( a ) に示す第 3 大当たりテーブルは、第 3 大当たりテーブルと同様にデータが設定されているが、第 3 大当たりテーブルと比べて、最大ラウンド遊技回数 ( R ) が大きく設定されている点で異なっている。このため、第 3 大当たり遊技は、第 2 大当たり遊技よりも有利な大当たり遊技となる。

【 0 1 5 2 】

図 9 ( a ) に示す第 4 大当たりテーブルによれば、第 1 大入賞口開閉扉 1 6 b を作動させて、遊技領域 6 の右側にある第 1 大入賞口 1 6 を、2 ラウンド分 ( 2 回 ) の最大 0 . 0 5 2 秒の開放を行わせる第 4 大当たり遊技を実行することができる。ただし、開放時間が 0 . 0 5 2 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 1 6 に入賞すると、1 つのラウンドの遊技が終了することになる。そして、2 ラウンド遊技が終了すると、第 4 大当たり遊技が終了することになる。

【 0 1 5 3 】

図 9 ( b ) に示す小当たりテーブルによれば、第 1 大入賞口開閉扉 1 6 b を作動させて、遊技領域 6 の右側にある第 1 大入賞口 1 6 を、2 回の最大 0 . 0 5 2 秒の開放を行わせ

10

20

30

40

50



ることができる。ただし、最大0.052秒の2回の開放までに、規定個数(9個)の遊技球が第1大入賞口16に入賞すると、小当たり遊技が終了することになる。

【0154】

このように、本実施形態においては、第1大当たり遊技から第4大当たり遊技の4種類の「大当たり遊技」と、1種類の「小当たり遊技」とが設けられている。なお、本実施形態においては、「大当たり遊技」と上記「小当たり遊技」とを総称して「特別遊技」という。

【0155】

そして、開放する大入賞口、大入賞口の開放動作が異なる第1大当たり遊技から第4大当たり遊技、小当たり遊技を実行可能であることから、遊技者にさまざまな特別遊技を楽しませることができる。

10

【0156】

また、図9(a)に示す第4大当たりテーブルと図9(b)に示す小当たりテーブルとは、最大ラウンド遊技回数(R)と最大開放回数(K)、閉鎖インターバル時間と各開放回数における大入賞口の閉鎖時間において、データの差異こそあるものの、同じ第1大入賞口16が同じ閉鎖動作を行い(第1大入賞口16が0.052秒の開放と2.0秒の閉鎖とを2回繰り返す)、遊技者は外見から第4大当たり遊技であるのか小当たり遊技であるのか判別することはできない。これにより、遊技者に第4大当たり遊技であるのか小当たり遊技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。

【0157】

20

なお、本実施形態では、第4大当たり遊技の開放時間と小当たり遊技の開放時間とを全く同じ開放時間(0.052秒)に設定し、第4大当たり遊技の閉鎖時間と小当たり遊技の閉鎖時間とを全く同じ閉鎖時間(2秒)に設定した。しかしながら、全く同じ時間に設定せずとも、第4大当たり遊技であるのか小当たり遊技であるのかを遊技者が判別不能時間の差異を設けても構わない。

【0158】

また、第4大当たり遊技と小当たり遊技の開放時間(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1大入賞口開閉扉16bが作動したとしても、第1大入賞口16に入賞することが困難である。

このため、第4大当たり遊技と小当たり遊技とは「不利な開放態様」といえる。一方、第1大当たり遊技の開放時間(2.9秒)、第2、3大当たり遊技の開放時間(3秒)は、遊技球が1個発射される時間(約0.6秒)よりも長いので、「有利な開放態様」といえる。

30

【0159】

(特別図柄の変動パターン決定テーブル)

図10は、後述するように特別図柄の変動パターンを決定する変動パターン決定テーブルを示す図である。

【0160】

図10に示すように変動パターン決定テーブルには、特別図柄表示装置(始動口の種別)、大当たり抽選の抽選結果と、特別図柄(停止特図データ)と、リーチ判定用乱数値と、特別図柄の保留球数(U1またはU2)と、特図変動用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動時間とが対応付けられている。

40

【0161】

従って、「特別図柄の変動パターン」とは、少なくとも大当たりの判定結果及び特別図柄の変動時間を定めるものといえる。また、大当たりのときには、必ずリーチを行うように構成しているため、大当たりのときにはリーチ判定用乱数値は参照されないように構成されている。なお、リーチ判定用乱数値は、乱数範囲が97(0~96)に設定されており、特図変動用乱数値は、乱数範囲が100(0~99)に設定されている。

【0162】

また、図10に示す特別図柄の変動パターン決定テーブルでは、特別図柄の保留球数(

50

U1またはU2)が多くなると、特別図柄の平均変動時間が短くなるように、変動パターン(1)(通常変動)の変動時間(T1)よりも、変動パターン(2)(短縮変動)の変動時間(T2)の方が短くなるように設定されている。例えば、変動パターン(1)(通常変動)の変動時間(T1)は12秒に設定され、変動パターン(2)(短縮変動)の変動時間(T2)は3秒に設定されている。なお、特別図柄の保留球数としては最大球数の「4」が記憶されることはあるものの、特別図柄の変動パターンは、特別図柄の保留球数から1を減算した後に決定されるものであることから、保留球数として「4」は参照されないことになる。

【0163】

メインCPU110aは、図10に示す特別図柄の変動パターン決定テーブルを参照し、特別図柄表示装置(始動口の種別)、大当たり抽選の抽選結果、停止する特別図柄、特別図柄保留球数(U1またはU2)、リーチ判定用乱数値及び特図変動用乱数値に基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動時間を決定する。

【0164】

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

【0165】

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

【0166】

また、演出制御基板120では、後述するように、特別図柄の変動パターン(変動パターン指定コマンド)に基づいて、演出図柄38等の演出内容が決定される。図10に示す特別図柄の変動パターン決定テーブルの最右欄には、参考として演出図柄38等の演出内容を記載している。

【0167】

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

【0168】

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

【0169】

また、「ノーマルリーチ」とは、2つの演出図柄38が仮停止し、残り1つの演出図柄38が変動する大当たりの期待度が低いリーチを意味している。なお、本実施形態においては、「ノーマルリーチ」によって大当たりしないものの、「ノーマルリーチ」によって大当たりするように構成してもよい。

また、「SPリーチ」とは、ノーマルリーチよりも大当たりの期待度が高いスーパーリーチを意味している。例えば、仮停止していない演出図柄38が特殊な変動をしたり、特殊なキャラクタが表示されたりする態様をいう。

また、「SPSPリーチ」とは、スーパーリーチの後に行われ、スーパーリーチよりも大当たりの期待度が高いスペシャルリーチを意味している。

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

#### 【０１７０】

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

#### 【０１７１】

（特別図柄の事前判定テーブル）

図１１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。

#### 【０１７２】

図１１に示すように事前判定テーブルには、特別図柄表示装置（始動口の種別）、特別図柄判定用乱数値と、大当たり図柄用乱数値と、リーチ判定用乱数値と、特図変動用乱数値と、始動入賞情報とが対応付けられている。

#### 【０１７３】

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

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

#### 【０１７４】

メインCPU１１０aは、図１１に示す事前判定テーブルを参照し、特別図柄表示装置（始動口の種別）、特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値、リーチ判定用乱数値及び特図変動用乱数値に基づいて、「始動入賞情報」を決定する。そして、決定した始動入賞情報に基づいて、大当たり抽選の結果を事前に判定するための始動入賞指定コマンドが生成される。

#### 【０１７５】

この始動入賞指定コマンドは、コマンドの分類を識別するため１バイトのMODEデータと、コマンドの内容（機能）を示す１バイトのDATAデータとから構成される。本実施形態では、MODEデータとして「E8H」であるときには第１始動口１４に遊技球が入賞したことに対応する始動入賞指定コマンドを示し、MODEデータとして「E9H」であるときには、第２始動口１５に遊技球が入賞したことに対応する始動入賞指定コマンドを示している。

#### 【０１７６】

なお、図１１に示す事前判定テーブルは、図１０に示す特別図柄の変動パターン決定テーブルと類似しているものである。ただし、図１１に示す事前判定テーブルは遊技球の始動口への入球時に用いられるに対し、図１０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。加えて、「保留球数」を参照するかしないかでも相違している。

このため、図１１に示す事前判定テーブルでは、大当たりやリーチの種別は判別可能であるが、「通常変動」と「短縮変動」との判別のみが不可能となっている（図１１に示す「始動入賞情報（１）」参照）。

#### 【０１７７】

また、図１１に示す事前判定テーブルは、低確率遊技状態で参照される大当たり抽選の

10

20

30

40

50

事前判定テーブルであるが、図示は省略するものの、高確率遊技状態で参照される大当たり抽選の事前判定テーブルもメインROM 110bに記憶されている。

なお、高確率遊技状態で参照される大当たり抽選の事前判定テーブルでは、図11に示す事前判定テーブルと同様に構成されているが、「大当たり」、「小当たり」、「ハズレ」か、を事前に判定するための特別図柄判定用乱数値の値が異なっている。

【0178】

図12は、普通図柄及び第2始動口15の始動可動片15bに関するテーブルを示す図である。具体的には、図12(a)は、普通図柄抽選に用いられる当り判定テーブルを示す図であり、図12(b)は、普通図柄抽選の抽選結果に対応する普通図柄の停止図柄を決定する停止図柄決定テーブルを示す図である。また、図12(c)は、普通図柄の変動時間を決定する変動時間決定テーブルであり、図12(d)は、普通図柄抽選に当選したときの始動可動片15bの開放態様を決定するための始動口開放態様決定テーブルを示す図である。

10

【0179】

(普通図柄抽選の当たり判定テーブル)

図12(a)に示すように当り判定テーブルには、時短遊技状態の有無と、普通図柄判定用乱数値と、普通図柄抽選の抽選結果とが対応付けられている。

【0180】

メインCPU 110aは、図12(a)に示す当り判定テーブルを参照し、現在の時短遊技状態と取得された普通図柄判定用乱数値とに基づいて、「当たり」か「ハズレ」か、を判定する。

20

【0181】

例えば、図12(a)に示す当り判定テーブルによれば、非時短遊技状態であるときには、「0」という1個の特定の普通図柄判定用乱数値が当たりと判定される。一方、時短遊技状態であるときには、「0」から「14」の15個の特定の普通図柄判定用乱数値が当たりと判定される。なお、上記以外の乱数値であった場合には、「ハズレ」と判定される。従って、普通図柄判定用乱数値の乱数範囲が0から15であるから、非時短遊技状態のときに当たりと判定される確率は1/16であり、時短遊技状態のときに当たりと判定される確率は15/16である。

【0182】

30

(普通図柄の停止図柄決定テーブル)

図12(b)に示すように停止図柄決定テーブルには、時短遊技状態の有無と、普通図柄抽選の抽選結果と、普通図柄停止用乱数値と、普通図柄(停止普図データ)とが対応付けられている。

【0183】

メインCPU 110aは、図12(b)に示す停止図柄決定テーブルを参照し、現在の時短遊技状態と、普通図柄抽選の抽選結果と、取得された普通図柄停止用乱数値とに基づいて、停止表示する普通図柄(停止普図データ)を決定する。

【0184】

そして、メインCPU 110aは、普通図柄の変動開始時には、決定した普通図柄の種類(停止普図データ)に基づいて、普通図柄の情報としての普図指定コマンドを決定して、決定した普図指定コマンドを演出制御基板120に送信することになる。

40

【0185】

ここで、図12(d)に示すように、普通図柄(停止普図データ)によって、始動可動片15bの開放態様が決定されることから、普通図柄の種類が始動可動片15bの開放態様を決定するものといえる。

【0186】

(普通図柄の変動時間決定テーブル)

図12(c)に示すように変動時間決定テーブルには、時短遊技状態の有無と、普通図柄抽選の抽選結果と、普通図柄時間用乱数値と、普通図柄の変動時間とが対応付けられている

50

。

【 0 1 8 7 】

メインCPU 110 aは、図12(c)に示す変動時間決定テーブルを参照し、現在の時短遊技状態と、普通図柄抽選の抽選結果と、取得された普図時間用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動時間を決定する。

【 0 1 8 8 】

そして、メインCPU 110 aは、普通図柄の変動開始時には、決定した普通図柄の変動時間に基づいて、普通図柄の変動時間の情報としての普図変動指定コマンドを決定して、決定した普図変動指定コマンドを演出制御基板120に送信することになる。

【 0 1 8 9 】

図12(c)に示す変動時間決定テーブルの特徴として、時短遊技状態の変動時間(3秒または5秒)は、非時短遊技状態の変動時間(30秒または40秒)よりも短くなるように構成されている。

【 0 1 9 0 】

(始動可動片の始動口開放態様決定テーブル)

図12(d)に示すように始動口開放態様決定テーブルには、停止普図データ(普通図柄)と、始動可動片15bの最大開放回数(S)と、始動可動片15bの開放時間と、始動可動片15bの閉鎖時間とが対応付けられている。

【 0 1 9 1 】

メインCPU 110 aは、図12(d)に示す始動口開放態様決定テーブルを参照し、停止普図データに基づいて、始動可動片15bの最大開放回数(S)、開放時間、閉鎖時間、インターバル時間を決定する。

【 0 1 9 2 】

本実施形態では、図12(d)に示す始動口開放態様決定テーブルでは、停止普図データ=02に基づく始動口開放態様が、停止普図データ=01に基づく始動口開放態様よりも有利な開放態様となっており、停止普図データ=03に基づく始動口開放態様が、停止普図データ=02に基づく始動口開放態様よりも有利な開放態様となっている。

【 0 1 9 3 】

そして、図12(b)の停止図柄決定テーブルの普図停止用乱数値に示すように、時短遊技状態において当たりとなったときに、最も有利な開放態様となる停止普図データ=03が選択されることになる。これにより、時短遊技状態では、非時短遊技状態よりも遊技者に有利に始動可動片15bが作動することになる。

【 0 1 9 4 】

次に、図13乃至図28を参照して、サブROM 120 bに記憶されている各種テーブル、データの詳細について説明する。

【 0 1 9 5 】

(個数選択テーブル決定テーブル)

図13は、個数選択テーブル決定テーブルを示す図である。図13に示す個数選択テーブル決定テーブルでは、始動入賞指定コマンド、選択率(第1乱数値)、個数選択テーブルが対応付けられている。

【 0 1 9 6 】

ここで、「選択率」とは、第1の範囲の第1乱数値に対して、取得された第1の乱数値が特定の第1の乱数値であることをいうが、説明の便宜上、第1乱数値の所定の乱数範囲から選択率に読み替えて記載している。このことは、図14乃至図27に示すテーブルにおける「選択率」、「当選率」についても同様である。

本実施形態においては、異なる範囲の複数種類の乱数値を多数備えており、適宜、乱数値の種類の説明を省略する。

【 0 1 9 7 】

サブCPU 120 aは、第1始動口14または第2始動口15への遊技球の入球時に、図13に示す個数選択テーブル決定テーブルを参照し、始動入賞指定コマンド、取

10

20

30

40

50

得した第1乱数値に基づいて、「第1通常個数選択テーブル」か、「第1特別個数選択テーブル」か、「第2通常個数選択テーブル」か、「第2特別個数選択テーブル」か、を決定する。

【0198】

ここで、「第1通常個数選択テーブル」及び「第1特別個数選択テーブル」は、始動入賞指定コマンドのDATAが「01H」から「0AH」の場合、すなわち、「ハズレ」の場合に決定される。

【0199】

例えば、図13に示す個数選択テーブル決定テーブルによれば、始動入賞指定コマンドのDATAが「01H」から「0AH」のうち、例えば、始動入賞指定コマンドのDATAが「05H」である場合、すなわち、対応する演出内容が「SPリーチ（ハズレ）、疑似回数0回」である場合には、「95%」が「第1通常個数選択テーブル」であると判定され、「5%」が「第1特別個数選択テーブル」であると判定される。

10

【0200】

一方、「第2通常個数選択テーブル」及び「第2特別個数選択テーブル」は、始動入賞指定コマンドのDATAが「0BH」から「17H」の場合、すなわち「大当たり」、「小当たり」の場合に決定される。

【0201】

また、図13に示す個数選択テーブル決定テーブルによれば、「ハズレ」の場合には、「第1特別個数選択テーブル」よりも「第1通常個数選択テーブル」の方が、高い割合で決定されるように構成されている。

20

【0202】

例えば、図13に示す個数選択テーブル決定テーブルによれば、始動入賞指定コマンドのDATAが「0BH」から「17H」のうち、始動入賞指定コマンドのDATAが「0BH」である場合、すなわち、対応する演出内容が「SPリーチ（大当たり）、疑似回数0回」である場合には、「70%」が「第2通常個数選択テーブル」であると判定され、「30%」が「第2特別個数選択テーブル」であると判定される。

【0203】

さらに、図13に示す個数選択テーブル決定テーブルによれば、「大当たり」、「小当たり」の場合には、「ハズレ」の場合に決定される「第1特別個数選択テーブル」の割合よりも、高い割合で「第2特別個数選択テーブル」が決定されるように構成されている。

30

【0204】

また、図13に示す個数選択テーブル決定テーブルによれば、疑似連回数が多い演出内容に対応する始動入賞指定コマンドであれば、「（第1、2）特別個数選択テーブル」が決定されやすいように構成されている。

【0205】

なお、「第1特別個数選択テーブル」または「第2特別個数選択テーブル」が決定されることにより、後述する特別演出が実行されることになる。すなわち、図13に示す個数選択テーブル決定テーブルは、特別演出の実行の有無の抽選を行っているともいえ、「第1特別個数選択テーブル」または「第2特別個数選択テーブル」が決定されたことは、特別演出を決定したともいえるものである。

40

【0206】

（第1通常個数選択テーブル（ハズレ用））

図14は、第1通常個数選択テーブル（ハズレ用）を示す図である。図14に示す第1通常個数選択テーブルでは、始動入賞指定コマンド、第2乱数値、個数パターン、2種類の個数（技合計数、力合計数）が対応付けられている。

【0207】

ここで、「個数パターン」とは、2種類の個数（技合計数、力合計数）が定められた情報である。例えば、個数パターン（01）には、技合計数として0個、力合計数として1個の情報が定められている。

50

## 【0208】

サブCPU120aは、第1始動口14または第2始動口15への遊技球の入球時において、図14に示す第1通常個数選択テーブルが決定されると、決定された第1通常個数選択テーブルを参照し、始動入賞指定コマンド、取得した第2乱数値に基づいて、個数パターン、すなわち、2種類の個数（技合計数、力合計数）を決定する。

## 【0209】

（第2通常個数選択テーブル（大当たり・小当たり用））

図15は、第2通常個数選択テーブル（大当たり・小当たり用）を示す図である。図15に示す第2通常個数選択テーブルでは、始動入賞指定コマンド、第2乱数値、個数パターン、2種類の個数（技合計数、力合計数）が対応付けられている。

10

## 【0210】

サブCPU120aは、第1始動口14または第2始動口15への遊技球の入球時において、図15に示す第2通常個数選択テーブルが決定されると、決定された第2通常個数選択テーブルを参照し、始動入賞指定コマンド、取得した第2乱数値に基づいて、個数パターン、すなわち、2種類の個数（技合計数、力合計数）を決定する。

## 【0211】

図14に示す第1通常個数選択テーブル及び図15に示す第2通常個数選択テーブルの特徴として、ハズレの時よりも大当たり・小当たりのときの方が、多い個数（技合計数、力合計数）の個数パターンが決定されやすいように、テーブルが構成されている。

## 【0212】

20

さらに、図14に示す第1通常個数選択テーブル及び図15に示す第2通常個数選択テーブルの特徴として、「技合計数」に「5（MAX）」が決定された場合よりも、「力合計数」に「5（MAX）」が決定された場合の方が、大当たり・小当たりとなる期待度が高くなるように、テーブルが構成されている（特に、図15における始動入賞指定コマンドのDATAの「12H」から「17H」参照）。

## 【0213】

ここで、上述したように、始動入賞情報（始動入賞指定コマンドのDATA）には、大当たりの種別、演出内容（予定される変動パターン）の情報が定められている。

また、遊技者が出玉を獲得可能な第1大当たり～第3大当たりのときには、「SPリーチ」、「SPSPリーチ」、「全回転リーチ」のいずれかが決定され、遊技者が出玉を獲得困難な第4大当たり、小当たりのときには、「チャンス演出」が決定されるように構成されている（図10、図11参照）。

30

## 【0214】

そして、図14に示す第1通常個数選択テーブル及び図15に示す第2通常個数選択テーブルの特徴として、「技合計数」及び「力合計数」のいずれか一方に「5（MAX）」が決定された場合には、第4大当たり、小当たり、ハズレとなり、「技合計数」及び「力合計数」の両方に「5（MAX）」が決定された場合には、第1大当たり～第4大当たり、小当たり、ハズレとなるように、テーブルが構成されている。

## 【0215】

より具体的には、図15に示す第2通常個数選択テーブルにおいては、第1大当たり～第3大当たりのときに決定される「SPSPリーチ」、「全回転リーチ」に対応する始動入賞指定コマンドである場合には、「技合計数」及び「力合計数」のいずれか一方に「5（MAX）」が決定されることがなく、必ず「技合計数」及び「力合計数」として「5（MAX）」が決定される個数表示パターン（55）が決定されるように構成されている。

40

## 【0216】

なお、後述するように、「技個数」及び「力個数」の少なくともいずれか一方に最大個数である「5」が表示された後には、「分岐演出」を実行して、「ハズレ（変動終了）」、「1号潜入演出」、「2号潜入演出」の演出、「SPSPリーチ」が実行されることになる。すなわち、「SPSPリーチ」の前には、必ず「技個数」及び「力個数」の少なくともいずれか一方に「5（MAX）」が表示されなければならない。

50

このため、始動入賞指定コマンドの対応する演出内容が「SPSPリーチ」である場合には、「技個数」及び「力個数」の両方が「5(MAX)」未満となる個数表示パターンは決定されないことになる。

【0217】

また、「SPリーチ」中に大当たりを報知する演出内容(SPリーチ(大当たり))であるときには、分岐演出が実行されずに、大当たりとなることから、図15に示す第2通常個数選択テーブルにおいては、始動入賞指定コマンドの対応する演出内容が「SPリーチ(大当たり)」であると、「技合計数」及び「力合計数」のいずれも「5(MAX)」が決定されないように構成されている。

【0218】

本実施形態では、図57及び図58の上部及び下部に示すように、「技個数メータ」により、これまでに表示された「技個数」を表示し、「力個数メータ」により、これまでに表示された「力個数」を表示するように構成されている。すなわち、最終的には、「技個数メータ」に「技合計数」に対応する表示がなされ、「力個数メータ」に「力合計数」に対応する表示がなされることになる。

そして、本実施形態では、「技個数メータ」に表示される「技個数」又は「力個数メータ」に表示される「力個数」に応じて、遊技者に大当たり・小当たりの期待度や、大当たり・小当たりの種別を示唆させることが可能になり、「技個数メータ」及び「力個数メータ」への興味を惹き付けることができる。

【0219】

(第1特別個数選択テーブル(ハズレ用))

図16は、第1特別個数選択テーブル(ハズレ用)を示す図である。図16に示す第1特別個数選択テーブルでは、始動入賞指定コマンド、第2乱数値、個数パターン、2種類の個数(技合計数、力合計数)が対応付けられている。

【0220】

サブCPU120aは、第1始動口14または第2始動口15への遊技球の入球時において、図16に示す第1特別個数選択テーブルが決定されると、決定された第1特別個数選択テーブルを参照し、始動入賞指定コマンド、取得した第2乱数値に基づいて、個数パターン、すなわち、2種類の個数(技合計数、力合計数)を決定する。

【0221】

(第2特別個数選択テーブル(大当たり・小当たり用))

図17は、第2特別個数選択テーブル(大当たり・小当たり用)を示す図である。図17に示す第2特別個数選択テーブルでは、始動入賞指定コマンド、第2乱数値、個数パターン、2種類の個数(技合計数、力合計数)が対応付けられている。

【0222】

サブCPU120aは、第1始動口14または第2始動口15への遊技球の入球時において、図17に示す第2特別個数選択テーブルが決定されると、決定された第2特別個数選択テーブルを参照し、始動入賞指定コマンド、取得した第2乱数値に基づいて、個数パターン、すなわち、2種類の個数(技合計数、力合計数)を決定する。

【0223】

図16に示す第1特別個数選択テーブル及び図17に示す第2特別個数選択テーブルも、図14に示す第1通常個数選択テーブル及び図15に示す第2通常個数選択テーブルと同様の特徴を備えている。

【0224】

しかしながら、図16に示す第1特別個数選択テーブル及び図17に示す第2特別個数選択テーブルは、図14に示す第1通常個数選択テーブル及び図15に示す第2通常個数選択テーブルと比べて、より多くの個数(技合計数、力合計数)がされやすく構成されている点で相違している。

【0225】

(通常分割個数決定テーブル)

10

20

30

40

50



図18は、通常分割個数決定テーブルを示す図であり、図14に示す第1通常個数選択テーブル又は図15に示す第2通常個数選択テーブルを参照して決定された「技合計数」又は「力合計数」を、「リーチ前」と「リーチ後」との個数に分割するためのテーブルである。図18に示す通常分割個数決定テーブルでは、図14に示す第1通常個数選択テーブル又は図15に示す第2通常個数選択テーブルを参照して決定された「技合計数」又は「力合計数」、始動入賞指定コマンド、第3乱数値（力個数）、第4乱数値（技個数）、個数（リーチ前、リーチ後）が対応付けられている。

【0226】

サブCPU120aは、第1始動口14または第2始動口15への遊技球の入球時において、図14に示す第1通常個数選択テーブルまたは図15に示す第2通常個数選択テーブルにより「技合計数」又は「力合計数」が決定されると、図18に示す通常分割個数決定テーブルを参照し、始動入賞指定コマンド、第3乱数値（力個数）、第4乱数値（技個数）に基づいて、「技合計数」又は「力合計数」を「リーチ前」と「リーチ後」とに分割する個数（リーチ前の個数とリーチ後の個数）を決定する。

【0227】

また、図18に示す通常分割個数決定テーブルでは、「リーチ前」よりも「リーチ後」の方の個数が決定され易くなるように構成されている。

【0228】

例えば、図18に示す通常分割個数決定テーブルでは、図14に示す第1通常個数選択テーブルを参照して、「個数パターン（51）（技合計数（5）、力合計数（1））」が決定された場合、始動入賞指定コマンドのDATAが「07H」、すなわち、対応する演出内容が「SPリーチ（ハズレ）、疑似回数2回」であれば、第4乱数値（技個数）に基づいて、「20%」が「リーチ前（5（MAX））、リーチ後（0）」であると決定され、「60%」が「リーチ前（0）、リーチ後（5（MAX））」であると決定されている。

したがって、図18に示す通常分割個数決定テーブルでは、「リーチ前（5（MAX））、リーチ後（0）」であると決定される割合よりも、「リーチ前（0）、リーチ後（5（MAX））」であると決定される割合の方が、高い割合で決定されることになる。

【0229】

（特別分割個数決定テーブル）

図19は、特別分割個数決定テーブルを示す図であり、図16に示す第1特別個数選択テーブル又は図17に示す第2特別個数選択テーブルを参照して決定された「技合計数」又は「力合計数」を、「リーチ前」と「リーチ後」との個数に分割するためのテーブルである。図19に示す特別分割個数決定テーブルでは、図16に示す第1特別個数選択テーブル又は図17に示す第2特別個数選択テーブルを参照して決定された「技合計数」又は「力合計数」、始動入賞指定コマンド、第3乱数値（力個数）、第4乱数値（技個数）、個数（リーチ前、リーチ後）が対応付けられている。

【0230】

サブCPU120aは、第1始動口14または第2始動口15への遊技球の入球時において、図16に示す第1特別個数選択テーブルまたは図17に示す第2特別個数選択テーブルにより「技合計数」又は「力合計数」が決定されると、図19に示す特別分割個数決定テーブルを参照し、始動入賞指定コマンド、第3乱数値（力個数）、第4乱数値（技個数）に基づいて、「技合計数」又は「力合計数」を「リーチ前」と「リーチ後」とに分割する個数（リーチ前の個数とリーチ後の個数）を決定する。

【0231】

また、図19に示す特別分割個数決定テーブルでは、図18に示す通常分割個数決定テーブルとは反対に、「リーチ後」よりも「リーチ前」の方の個数が決定され易くなるように構成されている。

【0232】

例えば、図19に示す特別分割個数決定テーブルでは、図16に示す第1特別個数選択

10

20

30

40

50

テーブルを参照して、「個数パターン(51)(技合計数(5(MAX))、力合計数(1))」が決定された場合、始動入賞指定コマンドのDATAが「07H」、すなわち、対応する演出内容が「SPリーチ(ハズレ)、疑似回数2回」であれば、第4乱数値(技個数)に基づいて、「80%」が「リーチ前(5(MAX))、リーチ後(0)」であると決定される。なお、この場合において、本実施形態では、「リーチ前(0)、リーチ後(5(MAX))」であると決定されないようにしている。

したがって、図19に示す特別分割個数決定テーブルでは、「リーチ前(0)、リーチ後(5(MAX))」であると決定される割合よりも、「リーチ前(5(MAX))、リーチ後(0)」であると決定される割合の方が、高い割合で決定されることになる。

【0233】

10

(リーチ前の対象変動決定テーブル)

図20は、リーチ前の対象変動決定テーブルを示す図であり、図18に示す通常分割個数決定テーブル又は図19に示す特別分割個数決定テーブルを参照して決定されたリーチ前の「技個数」又は「力個数」に対して、個数を表示する対象の変動の決定、及び決定された変動で「技個数」又は「力個数」を表示する個数(以下適宜「表示個数」という)を決定するためのテーブルである。図20(a)は、通常時におけるリーチ前の対象変動決定テーブルを示す図であり、図20(b)は、特別演出決定時におけるリーチ前の対象変動決定テーブルを示す図である。

【0234】

まず、図20(a)に示す通常時におけるリーチ前の対象変動決定テーブルについての説明を行う。図20(a)に示す通常時におけるリーチ前の対象変動決定テーブルでは、保留記憶数、図18に示す通常分割個数決定テーブルを参照して決定されたリーチ前の「技個数」又は「力個数」、第5乱数値(力個数)、第6乱数値(技個数)、対象の変動における表示個数(当該変動、事前変動(第1保留から第3保留))が対応付けられている。

20

【0235】

ここで、「当該変動」とは、今回の「技個数」又は「力個数」の決定の対象となった各種乱数値を契機として、開始される特別図柄の変動表示(演出図柄38の変動表示)をいい、「事前変動」とは、今回の「技個数」又は「力個数」の決定の対象となった各種乱数値を契機とせずに、「当該変動」前に開始される特別図柄の変動表示(演出図柄38の変動表示)をいう。

30

【0236】

サブCPU120aは、第1始動口14または第2始動口15への遊技球の入球時において、図18に示す通常分割個数決定テーブルにより「リーチ前」の個数が決定されると、図20(a)に示す通常時におけるリーチ前の対象変動決定テーブルを参照し、保留記憶数、図18に示す通常分割個数決定テーブルを参照して決定されたリーチ前の「技個数」又は「力個数」、第5乱数値(力個数)、第6乱数値(技個数)に基づいて、個数を表示する対象の変動を決定するとともに、その対象の変動における表示個数を決定する。

【0237】

すなわち、図20(a)に示す通常時におけるリーチ前の対象変動決定テーブルでは、リーチ前の「技個数」又は「力個数」が、当該変動のリーチ前で加算されるのか、事前変動の第1保留で加算されるのか(同様に、事前変動の第2保留から第3保留)、を決定している。

40

【0238】

例えば、図20(a)に示す通常時におけるリーチ前の対象変動決定テーブルでは、図18に示す通常分割個数決定テーブルを参照して決定された「リーチ前の技個数」が「5(MAX)」である場合、保留記憶数が「0」であれば、当該変動のリーチ前で「5(MAX)」が加算される。

【0239】

また、「リーチ前の技個数」が「5(MAX)」である場合、保留記憶数が「1」であ

50

れば、「50%」が当該変動のリーチ前で「5(MAX)」が加算されると判定される。  
また、「50%」が当該変動のリーチ前で「4」が加算され、第1保留で「1」が加算されると判定される。

#### 【0240】

次に、図20(b)に示す特別演出決定時におけるリーチ前の対象変動決定テーブルについての説明を行う。図20(b)に示す特別演出決定時におけるリーチ前の対象変動決定テーブルでも、保留記憶数、図19に示す特別分割個数決定テーブルを参照して決定されたリーチ前の「技個数」又は「力個数」、第5乱数値(力個数)、第6乱数値(技個数)、対象の変動における表示個数(当該変動、事前変動(第1保留から第3保留))が対応付けられている。

10

#### 【0241】

サブCPU120aは、第1始動口14または第2始動口15への遊技球の入球時において、図19に示す特別分割個数決定テーブルにより「リーチ前」の個数が決定されると、図20(b)に示す特別演出決定時におけるリーチ前の対象変動決定テーブルを参照し、保留記憶数、図19に示す特別分割個数決定テーブルを参照して決定されたリーチ前の「技個数」又は「力個数」、第5乱数値(技個数)、第6乱数値(力個数)に基づいて、個数を表示する対象の変動を決定するとともに、その対象の変動における表示個数を決定する。

#### 【0242】

すなわち、図20(b)に示す特別演出決定時におけるリーチ前の対象変動決定テーブルでも、リーチ前の「技個数」又は「力個数」が、当該変動のリーチ前で加算されるのか、事前変動の第1保留で加算されるのか(同様に、事前変動の第2保留から第3保留)、を決定している。

20

#### 【0243】

例えば、図20(b)に示す通常時におけるリーチ前の対象変動決定テーブルでは、図19に示す特別分割個数決定テーブルを参照して決定された「リーチ前の技個数」が「5(MAX)」である場合、保留記憶数に係らず、事前変動の第1保留から第3保留では加算されず、当該変動のリーチ前で「5(MAX)」が加算される。

#### 【0244】

このように、本実施形態では、特別演出時には、当該変動のリーチ前で「技個数メータ」に「技個数」が、又は「力個数メータ」に「力個数」が表示され易いようにしているため、特別演出に移行した際に遊技者に「技個数メータ」又は「力個数メータ」への興味を惹き付けることが可能になる。

30

#### 【0245】

なお、本実施形態において特別演出時には、保留記憶数に係らず、当該変動のリーチ前でのみ加算されるようにしているが、これに限定されず、第1保留から第3保留の間で加算されるように決定してもよい。この場合、当該変動のリーチ前に加算される割合を高くしておくともよい。

#### 【0246】

(リーチ前の当該変動における対象疑似変動決定テーブル)

40

図21は、リーチ前の当該変動における対象疑似変動決定テーブルを示す図であり、図20に示すリーチ前の対象変動決定テーブルを参照して決定されたリーチ前の当該変動の「技個数」又は「力個数」に対して、当該変動中において個数を表示する疑似変動の決定、及び決定された変動で「技個数」又は「力個数」の表示個数を決定するためのテーブルである。すなわち、図21に示すリーチ前の当該変動における対象疑似変動決定テーブルでは、リーチ前の当該変動の「技個数」又は「力個数」が、当該変動のリーチ前における0回目の疑似変動で加算されるのか、1回目の疑似変動で加算されるのか、2回目の疑似変動で加算されるのか、3回目の疑似変動で加算されるのかを決定している。

#### 【0247】

図21に示すリーチ前の当該変動における対象疑似変動決定テーブル(通常時・特別演

50

出決定時)では、疑似連回数、リーチ前の当該変動の「技個数」又は「力個数」、第7乱数値(力個数)、第8乱数値(技個数)、対象変動となる疑似変動(0回目から3回目)が対応付けられている。

なお、疑似連回数は、当該変動時に受信することになる変動パターン指定コマンドによって把握されることになる。

#### 【0248】

サブCPU120aは、第1始動口14または第2始動口15への遊技球の入球時において、図20に示すリーチ前の対象変動決定テーブル(1)(2)により当該変動における表示個数が決定されると、図21に示すリーチ前の当該変動における対象疑似変動決定テーブルを参照し、疑似連回数、リーチ前の当該変動の「技個数」又は「力個数」、第7乱数値(力個数)、第8乱数値(技個数)に基づいて、当該変動中において個数を表示する疑似変動(0回目から3回目)を決定するとともに、その疑似変動における表示個数を決定する。

10

#### 【0249】

例えば、図21に示すリーチ前の当該変動における対象疑似変動決定テーブルでは、図20(a)に示すリーチ前の対象変動決定テーブルを参照して、リーチ前の当該変動の「技個数」として、当該変動で「5(MAX)」が加算される旨が決定された場合、疑似連回数が「0」回であれば、「100%」が0回目の疑似変動で加算されると判定される。

#### 【0250】

同様に、対象の変動における表示個数として、当該変動で「5(MAX)」が加算される旨が決定された場合、疑似連回数が「1」回であれば、「40%」が0回目の疑似変動で「1」が加算され、1回目の疑似変動で「4」が加算されると判定されることになる。

20

#### 【0251】

(リーチ前の表示時期抽選テーブル)

図22は、リーチ前の表示時期抽選テーブルを示す図であり、図20に示すリーチ前の対象変動決定テーブルを参照して決定されたリーチ前の事前変動の「技個数」又は「力個数」に対して、当該事前変動において個数を表示する表示対象(表示時期)を抽選するためのテーブルである。そして、図22(a)は、リーチ前の事前変動に対する技用の表示時期抽選テーブル(1)を示す図であり、図22(b)は、リーチ前の事前変動に対する力用の表示時期抽選テーブル(2)を示す図であり、図22(c)は、リーチ前の当該変動に対する技用の表示時期抽選テーブル(3)を示す図であり、図22(d)は、リーチ前の当該変動に対する力用の表示時期抽選テーブル(4)を示す図であり、図22(e)は、リーチ前の当該変動に対する表示時期抽選テーブル(5)を示す図である。

30

#### 【0252】

ここで、「表示対象」として、「リーチ前シンクロ予告」とは、3つの演出図柄38が全て変動表示している第1の表示タイミングのときに、複数の「技アイコン」または「力アイコン」を表示して、これらの「技アイコン」または「力アイコン」が合体することで、「技個数」又は「力個数」を表示する演出を意味している(図57、図58参照)。

#### 【0253】

また、「技図柄」とは、中の演出図柄38が仮停止する第2の表示タイミングのときに、演出図柄38として「技図柄」を仮停止表示した後に、「技個数」を表示する演出を意味し、「力図柄」とは、中の演出図柄38が仮停止する第2の表示タイミングのときに、演出図柄38として「力図柄」を仮停止表示した後に、「力個数」を表示する演出を意味している(図28参照)。

40

#### 【0254】

また、「1号図柄」とは、左の演出図柄38が仮停止する第3の表示タイミングのときに、演出図柄38として「1号図柄」を仮停止表示した後に、「技個数」を表示する演出を意味し、「2号図柄」とは、右の演出図柄38が仮停止する第4の表示タイミングのときに、演出図柄38として「2号図柄」を仮停止表示した後に、「力個数」を表示する演出を意味している(図28参照)。

50

## 【0255】

また、「デストロン壊滅」とは、演出ボタン35の操作により所定のキャラクタが倒されて、演出ボタン35の操作後の第5の表示タイミングのときに、「技個数」又は「力個数」を表示する演出を意味している。なお、本実施形態では、この「デストロン壊滅」の演出が、特別演出に対応している。

## 【0256】

なお、本実施形態においては、「技個数」又は「力個数」を表示するにあたり、「リーチ前シンクロ予告」、「技図柄」、「力図柄」、「1号図柄」、「2号図柄」、「デストロン壊滅」の6種類の表示対象を備えて構成したが、7種類以上の表示対象を備えてもよいし、5種類以下の表示対象を備えるように構成してもよい。さらには、第1の表示タイ

10

## 【0257】

また、図22に示すリーチ前の表示時期抽選テーブルの最右欄に示す「当選回数記憶領域」とは、どのようなタイミング、演出内容で、何個の「技個数」または「力個数」を表示するのかを定めた個数表示データを決定するための記憶領域である。「第10a～第13a当選回数記憶領域」、「第20a～第23a当選回数記憶領域」、「第30a～第33a当選回数記憶領域」、「第40a～第43a当選回数記憶領域」は、技個数を表示することに対応する当選回数記憶領域であり、「第10b～第13b当選回数記憶領域」、「第20b～第23b当選回数記憶領域」、「第30b～第33b当選回数記憶領域」、

20

## 【0258】

また、「第10a当選回数記憶領域」は、疑似連続予告が実行されない場合には特別図柄の変動開始（演出図柄38の変動開始）からリーチ前まで、疑似連続予告が実行される場合には特別図柄の変動開始（演出図柄38の変動開始）から疑似連続予告の実行前までの「0回目疑似変動期間」において、第1aの表示タイミングで、「リーチ前シンクロ予告」として、技個数を表示することに対応する当選回数記憶領域である。

また、「第11a当選回数記憶領域」は、疑似連続予告が実行される場合に、1回目の疑似連続予告の実行後から2回目の疑似連続予告の実行前またはリーチ前までの「1回目疑似変動期間」において、第1bの表示タイミングで、「リーチ前シンクロ予告」として、技個数を表示することに対応する当選回数記憶領域である。

30

また、「第12a当選回数記憶領域」は、疑似連続予告が実行される場合に、2回目の疑似連続予告の実行後から3回目の疑似連続予告の実行前またはリーチ前までの「2回目疑似変動期間」において、第1cの表示タイミングで、「リーチ前シンクロ予告」として、技個数を表示することに対応する当選回数記憶領域である。

また、「第13a当選回数記憶領域」は、疑似連続予告が実行される場合に、3回目の疑似連続予告の実行後からリーチ前までの「3回目疑似変動期間」において、第1dの表示タイミングで、「リーチ前シンクロ予告」として、技個数を表示することに対応する当選回数記憶領域である。

40

## 【0259】

同様に、「第20a当選回数記憶領域」～「第23a当選回数記憶領域」は、「0回目疑似変動期間」～「3回目疑似変動期間」において、「技図柄」として、技個数を表示することに対応する当選回数記憶領域であり、「第30a当選回数記憶領域」～「第33a当選回数記憶領域」は、「0回目疑似変動期間」～「3回目疑似変動期間」において、「1号図柄」として、技個数を表示することに対応する当選回数記憶領域であり、「第40a当選回数記憶領域」～「第43a当選回数記憶領域」は、「0回目疑似変動期間」～「3回目疑似変動期間」において、「デストロン壊滅」として、技個数を表示することに対応する当選回数記憶領域である。

## 【0260】

50

同様に、「第10b当選回数記憶領域」～「第13b当選回数記憶領域」は、「0回目疑似変動期間」～「3回目疑似変動期間」において、「リーチ前シンクロ予告」として、力個数を表示することに対応する当選回数記憶領域であり、「第20b当選回数記憶領域」～「第23b当選回数記憶領域」は、「0回目疑似変動期間」～「3回目疑似変動期間」において、「力図柄」として、力個数を表示することに対応する当選回数記憶領域であり、「第30b当選回数記憶領域」～「第33b当選回数記憶領域」は、「0回目疑似変動期間」～「3回目疑似変動期間」において、「2号図柄」として、力個数を表示することに対応する当選回数記憶領域であり、「第40b当選回数記憶領域」～「第43b当選回数記憶領域」は、「0回目疑似変動期間」～「3回目疑似変動期間」において、「デストロン壊滅」として、力個数を表示することに対応する当選回数記憶領域である。

10

#### 【0261】

ここで、図22(a)及び、図22(b)に示すリーチ前の事前変動に対する表示時期抽選テーブルでは、リーチ後に「技個数」又は「力個数」を表示したり、疑似連続予告の実行後に「技個数」又は「力個数」を表示したりすることがないように、「0回目疑似変動期間」において、「技個数」又は「力個数」を表示するように構成されている。

#### 【0262】

これは、事前変動において、リーチが実行されない変動であっても、疑似連続予告が実行されない変動であっても、「技個数」又は「力個数」を表示することができるように対応するためである。

#### 【0263】

20

図22(a)に示すリーチ前の事前変動に対する技用の表示時期抽選テーブル(1)では、抽選種類(第1表示抽選及び第2表示抽選)、当選率、表示対象、当選回数記憶領域が対応付けられている。

#### 【0264】

また、図22(a)に示すリーチ前の表示時期抽選テーブルに対応付けられている「第1表示抽選」及び「第2表示抽選」は、それぞれに異なる種類の乱数値を用いて、独立した抽選を行うものである。このことは、図22に示す他のリーチ前の表示時期抽選テーブルについても同様である。

#### 【0265】

サブCPU120aは、事前変動の変動開始時において、図22(a)に示すリーチ前の事前変動に対する技用の表示時期抽選テーブルを参照し、図20に示す対象変動決定テーブルを参照して決定された事前変動の表示個数を抽選回数とし、1回の抽選に対して第1表示抽選及び第2表示抽選の複数の表示抽選を行う。

30

#### 【0266】

ここで、図20に示す対象変動決定テーブルを参照して決定された事前変動の表示個数が「2」であると決定された場合、すなわち、抽選回数が「2」回の場合における抽選の時系列を例示する。

#### 【0267】

1回目の抽選において、第1表示抽選に当選すると、「リーチ前シンクロ予告」として個数を表示すると決定して、「第10a当選回数記憶領域」に当選回数として「1」をセットする。そして、第2表示抽選は行わずに、1回目の抽選を終了する。

40

#### 【0268】

2回目の抽選において、第1表示抽選に当選しないと、第2表示抽選を行い、第2表示抽選として「技図柄」に当選すると、「技図柄」として個数を表示すると決定して、「第20a当選回数記憶領域」に当選回数として「1」をセットする。

#### 【0269】

一方、2回目の抽選において、第1表示抽選にも第2表示抽選にも当選しないと、なんら当選回数はセットされず、2回目の抽選が終了する。

#### 【0270】

また、図22(b)に示すリーチ前の事前変動に対する力用の表示時期抽選テーブル(

50

２）では、事前変動の開始時に受信した変動パターン指定コマンド、抽選種類（第１表示抽選及び第２表示抽選）、１号図柄の決定の有無、当選率、表示対象、当選回数記憶領域が対応付けられている。

【０２７１】

サブＣＰＵ１２０ａは、事前変動の変動開始時において、図２２（ｂ）に示すリーチ前の事前変動に対する力用の表示時期抽選テーブルを参照し、図２０に示す対象変動決定テーブルを参照して決定された事前変動の表示個数を抽選回数とし、第１表示抽選及び第２表示抽選を行う。

【０２７２】

ここで、図２２（ａ）に示すリーチ前の事前変動に対する技用の表示時期抽選テーブル（１）と、図２２（ｂ）に示すリーチ前の事前変動に対する力用の表示時期抽選テーブル（２）とは、第２表示抽選の表示対象が相違している。

具体的には、技用の第２表示抽選のときには、「技図柄」、「１号図柄」を決定するものの、力用の第２表示抽選のときには、「力図柄」、「２号図柄」を決定する点で表示対象が相違している。

【０２７３】

さらに、図２２（ｂ）に示すリーチ前の事前変動に対する力用の表示時期抽選テーブル（２）では、事前変動の開始時に受信した変動パターン指定コマンドと１号図柄の決定の有無に基づいて、第２表示抽選の表示対象を変化させて、疑似連回数が０でない（疑似連回数が１以上である）ことを示す変動パターン指定コマンドであるときにのみ、「１号図柄」と「２号図柄」との両方が決定されるように構成している。

具体的には、疑似連回数が０であることを示す変動パターン指定コマンドであって、かつ、既に１号図柄が決定されているときには、「２号図柄」が表示対象とならないように規制をして、「１号図柄」と「２号図柄」との両方が決定されると、疑似連続予告が実行されることを事前に報知している。

【０２７４】

これにより、左図柄の「１号図柄」の停止表示と、右図柄の「２号図柄」と停止表示との組み合わせにも、興味を持たせることができる。

【０２７５】

また、図２２（ｃ）に示すリーチ前の当該変動に対する技用の表示時期抽選テーブル（３）では、抽選種類（第１表示抽選及び第２表示抽選）、当選率、表示対象、当選回数記憶領域が対応付けられている。

【０２７６】

サブＣＰＵ１２０ａは、当該変動の変動開始時において、図２２（ｃ）に示すリーチ前の当該変動に対する技用の表示時期抽選テーブル（３）を参照し、図２０に示す対象変動決定テーブルを参照して決定された当該変動の表示個数を抽選回数とし、第１表示抽選及び第２表示抽選を行う。

【０２７７】

また、図２２（ｃ）に示すリーチ前の当該変動に対する技用の表示時期抽選テーブル（３）では、中図柄の停止表示に表示される「技図柄」を表示対象から除外している。

【０２７８】

図２２（ｄ）に示すリーチ前の当該変動に対する力用の表示時期抽選テーブル（４）では、事前変動の開始時に受信した変動パターン指定コマンド、抽選種類（第１表示抽選及び第２表示抽選）、１号図柄の決定の有無、当選率、表示対象、当選回数記憶領域が対応付けられている。

【０２７９】

サブＣＰＵ１２０ａは、当該変動の変動開始時において、図２２（ｄ）に示すリーチ前の当該変動に対する力用の表示時期抽選テーブル（４）を参照し、図２０に示す対象変動決定テーブルを参照して決定された当該変動の表示個数を抽選回数とし、第１表示抽選及び第２表示抽選を行う。

10

20

30

40

50

## 【0280】

また、図22(d)に示すリーチ前の当該変動に対する力用の表示時期抽選テーブル(4)では、中図柄の停止表示に表示される「力図柄」を表示対象から除外するとともに、図22(b)に示すリーチ前の事前変動に対する力用の表示時期抽選テーブル(2)と同様に、疑似連回数が0でない(疑似連回数が1以上である)ことを示す変動パターン指定コマンドであるときにのみ、「1号図柄」と「2号図柄」との両方が決定されるように構成している。

## 【0281】

図22(e)に示すリーチ前の当該変動に対する表示時期抽選テーブル(5)では、抽選種類(第1表示抽選及び第2表示抽選)、当選率、表示対象、当選回数記憶領域が対応付けられている。

10

## 【0282】

サブCPU120aは、当該変動の変動開始時において、図22(e)に示すリーチ前の当該変動に対する技用の表示時期抽選テーブル(5)を参照し、図20に示す対象変動決定テーブルを参照して決定された当該変動の表示個数を抽選回数とし、第1表示抽選及び第2表示抽選を行う。

## 【0283】

また、図22(e)に示すリーチ前の当該変動に対する技用の表示時期抽選テーブル(5)では、第2表示抽選における「デストロン壊滅」のみを表示対象としている点で、図22に示すその他のリーチ前の表示時期抽選テーブルと相違している。

20

## 【0284】

(リーチ前の個数表示データ決定テーブル(1))

図23は、リーチ前の個数表示データ決定テーブル(1)を示す図であり、「0回目疑似変動期間」において「技個数」又は「力個数」を表示する個数表示データを決定するためのテーブルである。図23に示すリーチ前の個数表示データ決定テーブル(1)では、図22に示すリーチ前の表示時期抽選テーブルを参照して決定された当選回数記憶領域、当選回数、個数表示データが対応付けられている。

## 【0285】

サブCPU120aは、事前変動又は当該変動の変動開始時において、図23に示すリーチ前の個数表示データ決定テーブル(1)を参照し、図22に示すリーチ前の表示時期抽選テーブルを参照して決定された当選回数記憶領域、当選回数に基づいて、個数表示データを決定する。

30

## 【0286】

例えば、図22に示す表示時期抽選テーブルを参照し、第1表示抽選の抽選結果が「リーチ前シンクロ予告」に当選すると、「第10a当選回数記憶領域」に当選回数として「1」がセットされている。

## 【0287】

そして、図23に示すリーチ前の個数表示データ決定テーブル(1)を参照し、「第10a当選回数記憶領域」に当選回数として「1」がセットされている場合には、「個数表示データ11a」が決定され、「0回目疑似変動期間」において、「リーチ前シンクロ予告」として1個の技個数を表示する。

40

## 【0288】

同様に、「第10a当選回数記憶領域」に当選回数として「2」がセットされている場合には、「個数表示データ12a」が決定され、「第20a当選回数記憶領域」に当選回数として「1」がセットされている場合には、「個数表示データ21a」が決定され、「0回目疑似変動期間」において、「技図柄」として1個の技個数を表示する。

## 【0289】

なお、図示は省略するが、「1回目疑似変動期間」～「3回目疑似変動期間」における個数表示データを決定するための個数表示データ決定テーブルがサブROM120bに記憶されている。

50



## 【 0 2 9 0 】

(リーチ後の表示時期決定テーブル)

図 2 4 は、リーチ後の表示時期決定テーブルを示す図であり、図 1 8 に示す通常分割個数決定テーブル又は図 1 9 に示す特別分割個数決定テーブルを参照して決定されたリーチ後の「技個数」又は「力個数」に対して、当該変動中のリーチ後において個数を表示する表示対象(表示時期)を決定するためのテーブルである。図 2 4 に示すリーチ後の表示時期決定テーブルでは、当該変動の開始時に受信した変動パターン指定コマンド、選択率、表示対象、当選回数記憶領域が対応付けられている。

## 【 0 2 9 1 】

ここで、「表示対象」としては、「リーチ前シンクロ予告」と同様の演出を行う「リーチ後シンクロ予告」が対象となっているが、ノーマルリーチ中の第 1 0 の表示タイミングのときにシンクロ予告を行う「ノーマルリーチ中」の「リーチ後シンクロ予告」と、SP 発展時(スーパーリーチ開始時)の第 1 1 の表示タイミングのときにシンクロ予告を行う「SP 発展時」の「リーチ後シンクロ予告」と、SP リーチ終了後(スーパーリーチ終了時)の第 1 2 の表示タイミングのときにシンクロ予告を行う「SP リーチ終了後」の「リーチ後シンクロ予告」との 3 つの「表示対象」を備えている。

## 【 0 2 9 2 】

また、「第 5 0 a 当選回数記憶領域」は、リーチ後の変動期間において、「ノーマルリーチ中」の「リーチ後シンクロ予告」として、技個数を表示することに対応する当選回数記憶領域であり、「第 6 0 a 当選回数記憶領域」は、リーチ後の変動期間において、「SP 発展時」の「リーチ後シンクロ予告」として、技個数を表示することに対応する当選回数記憶領域であり、「第 7 0 a 当選回数記憶領域」は、リーチ後の変動期間において、「SP リーチ終了後」の「リーチ後シンクロ予告」として、技個数を表示することに対応する当選回数記憶領域である。

## 【 0 2 9 3 】

同様にして、「第 5 0 b 当選回数記憶領域」は、リーチ後の変動期間において、「ノーマルリーチ中」の「リーチ後シンクロ予告」として、力個数を表示することに対応する当選回数記憶領域であり、「第 6 0 b 当選回数記憶領域」は、リーチ後の変動期間において、「SP 発展時」の「リーチ後シンクロ予告」として、力個数を表示することに対応する当選回数記憶領域であり、「第 7 0 b 当選回数記憶領域」は、リーチ後の変動期間において、「SP リーチ終了後」の「リーチ後シンクロ予告」として、力個数を表示することに対応する当選回数記憶領域である。

## 【 0 2 9 4 】

サブ CPU 1 2 0 a は、当該変動の変動開始時において、図 2 4 に示すリーチ後の表示時期決定テーブルを参照し、変動パターン指定コマンド、選択率に基づいて、表示対象を決定する。例えば、変動パターン指定コマンドの DATA が「0 5 H」、すなわち、「SP リーチ(ハズレ)」である場合には、「5 0 %」が「ノーマルリーチ中」の「リーチ後シンクロ予告」であると決定され、「3 0 %」が「SP 発展時」の「リーチ後シンクロ予告」であると決定され、「2 0 %」が「SP リーチ終了後」の「リーチ後シンクロ予告」であると決定される。

## 【 0 2 9 5 】

また、図 2 4 に示すリーチ後の表示時期決定テーブルでは、大当たりに対応する変動パターン指定コマンドの方が、ハズレに対応する変動パターン指定コマンドよりも、後半の時期に表示される表示対象が決定されやすく構成されている。

## 【 0 2 9 6 】

(リーチ後の個数表示データ決定テーブル(2))

図 2 5 は、リーチ後の個数表示データ決定テーブル(2)を示す図であり、リーチ後に「技個数」又は「力個数」を表示する個数表示データを決定するためのテーブルである。図 2 5 に示すリーチ後の個数表示データ決定テーブル(2)では、図 2 4 に示すリーチ後の表示時期抽選テーブルを参照して決定された当選回数記憶領域、当選回数、個数表示デ

10

20

30

40

50

ータが対応付けられている。

【0297】

サブCPU120aは、図25に示すリーチ後の個数表示データ決定テーブル(2)を参照し、図23に示すリーチ後の表示時期抽選テーブルを参照して決定された当選回数記憶領域、当選回数に基づいて、個数表示データを決定する。

【0298】

例えば、図24に示すリーチ後の表示時期抽選テーブルを参照し、抽選対象として「ノーマルリーチ中」の「リーチ後シンクロ予告」が決定された場合、「第50a当選回数記憶領域」に当選回数として「1」がセットされている。

【0299】

そして、図25に示すリーチ後の個数表示データ決定テーブル(2)を参照し、「第50a当選回数記憶領域」に当選回数として「1」がセットされている場合には、「個数表示データ11a」が決定され、ノーマルリーチ中においてシンクロ予告として1個の技個数を表示する。

【0300】

同様に、「第50a当選回数記憶領域」に当選回数として「2」がセットされている場合には、「個数表示データ12a」が決定され、「第60a当選回数記憶領域」に当選回数として「1」がセットされている場合には、「個数表示データ21a」が決定され、SP発展時においてシンクロ予告として1個の技個数を表示する。

【0301】

(通常モード時の図柄演出パターン決定テーブル(1))

図26は、通常モード時において演出図柄38の変動態様等を定めた図柄変動演出パターンを決定するための通常モード時の図柄演出パターン決定テーブル(1)を示す図である。図26に示す通常モード時の図柄演出パターン決定テーブル(1)では、変動パターン指定コマンド、技・力個数のMAXフラグ、選択率、図柄演出パターンが対応付けられている。

【0302】

ここで、本実施形態においては、遊技の興趣を向上させるために、複数種類のキャラクター・背景等がそれぞれ異なる複数の演出モードを備えており、「通常モード」とは、通常の演出モードである。なお、本実施形態においては、この他にも、後述するように、高確率遊技状態を示唆する「1号潜入モード」及び「2号潜入モード」、特別演出を実行して演出ボタン35の操作により「技個数」又は「力個数」を表示する「特別演出モード」、「技個数」又は「力個数」が表示されやすいことを事前に示唆する「個数モード」を備えている。

【0303】

また、「図柄変動演出パターン」とは、特別図柄の変動中に行われる演出装置(画像表示装置31、音声出力装置32、盤用駆動装置33、盤用照明装置34a、枠用照明装置34b)における具体的な演出態様を定めた情報いう。

【0304】

また、「技のMAXフラグ(MAX1)」とは、後述するように、「技合計数」に「5(MAX)」が決定されたことを示す情報であり、「力のMAXフラグ(MAX2)」とは、後述するように、「力合計数」に「5(MAX)」が決定されたことを示す情報である。

【0305】

また、図26に示す通常モード時の図柄演出パターン決定テーブル(1)の最右欄には、各図柄変動演出パターンの演出構成を時系列的に参考として図示している。

【0306】

ここで、「NR」とは、上述したノーマルリーチの略称を意味し、「疑似変動」とは、疑似連続予告の実行後の通常変動を意味している。

【0307】

また、「分岐 1」は分岐演出 1 の略称を意味し、「分岐 2」は分岐演出 2 の略称を意味し、「分岐 3」は分岐演出 3 の略称を意味している。この「分岐演出」とは、複数の演出のいずれかの演出が選択され、選択された演出が実行されることを示す演出をいい、本実施形態においては、図 5 8 に示すように、「V アイコン」、「1 号潜入」、「2 号潜入」、「×」、「演出ボタンアイコン」のいずれかが停止表示されるようなルーレット演出を行う演出を意味している。なお、分岐演出 1 ～ 分岐演出 3 は、それぞれ異なるキャラクタ、背景が表示されることになる。

#### 【 0 3 0 8 】

また、「1 号潜入」とは、技個数の種類に対応した技用のキャラクタが演出を行う 1 号潜入演出の略称を意味し、「2 号潜入」とは、力個数の種類に対応した技用のキャラクタが演出を行う 1 号潜入演出の略称を意味している。

10

#### 【 0 3 0 9 】

図 2 6 及び図 2 7 に示す図柄演出パターン決定テーブルにあるように、図柄演出パターンは、「技合計数」に「5 (MAX)」が決定されると、分岐演出 1 を実行し、「力合計数」に「5 (MAX)」が決定されると、分岐演出 2 を実行し、「技合計数」及び「力合計数」に「5 (MAX)」が決定されると、分岐演出 3 を実行するように構成されている。さらに、図柄演出パターンは、「技合計数」に「5 (MAX)」が決定されると、1 号潜入演出が実行可能となり、「力合計数」に「5 (MAX)」が決定されると、2 号潜入演出が実行可能となり、「技合計数」及び「力合計数」に「5 (MAX)」が決定されると、1 号潜入演出または 2 号潜入演出のいずれかが実行可能となるように構成されている。

20

#### 【 0 3 1 0 】

サブ CPU 1 2 0 a は、通常モード時であり、大当たり抽選の結果がハズレであるときには、図 2 6 に示す通常モード時の図柄演出パターン決定テーブル (1) を参照し、変動パターン指定コマンド、技・力個数の MAX フラグ、選択率に基づいて、図柄演出パターンを決定する。

#### 【 0 3 1 1 】

(通常モード時の図柄演出パターン決定テーブル (2))

図 2 7 は、通常モード時の図柄演出パターン決定テーブル (2) を示す図である。図 2 7 に示す通常モード時の図柄演出パターン決定テーブル (2) でも、変動パターン指定コマンド、技・力個数の MAX フラグ、選択率、図柄演出パターンが対応付けられている。

30

#### 【 0 3 1 2 】

サブ CPU 1 2 0 a は、通常モード時であり、大当たり抽選の結果が大当たりまたは小当たりであるときには、図 2 7 に示す通常モード時の図柄演出パターン決定テーブル (2) を参照し、変動パターン指定コマンド、技・力個数の MAX フラグ、選択率に基づいて、図柄演出パターンを決定する。

#### 【 0 3 1 3 】

(演出図柄の図柄配列)

図 2 8 は、画像表示装置 3 1 に表示される演出図柄 3 8 の配列の一例を示す図である。

#### 【 0 3 1 4 】

40

図 2 8 に示す演出図柄 3 8 の左・中・右のそれぞれの図柄配列には、演出図柄 3 8 の変動順序及び停止図柄を定める機能を有する図柄番号に画像データの情報が対応付けられている。なお、画像データ自体は、CGROM 1 5 1 に記憶されており、「画像データの情報」とは、例えば、その画像データが記憶されている CGROM 1 5 1 のアドレス等を指定する情報を意味している。

#### 【 0 3 1 5 】

図 2 8 に示す演出図柄 3 8 の図柄配列の特徴として、大当たり抽選の結果を報知する機能を有する第 1 の画像データと、「技個数」又は「力個数」を表示する機能を有する第 2 の画像データとが対応づけられている。

具体的には、第 2 の画像データとして、左図柄配列には、「1 号図柄 (図柄番号 = 8)

50

」が対応付けられ、右図柄配列には、「2号図柄(図柄番号=8)」が対応付けられ、中図柄配列には、「力図柄(図柄番号=8)」、「技図柄(図柄番号=9)」が対応付けられている。

【0316】

すなわち、図28に示す演出図柄38の図柄配列では、図22に示すリーチ前の表示時期抽選テーブルにおいて上述したように、「1号図柄」の停止表示とともに「技回数」を表示し、「2号図柄」の停止表示とともに「力回数」を表示し、「技図柄」の停止表示とともに「技回数」を表示し、「力図柄」の停止表示とともに「力回数」を表示する機能を有している。

【0317】

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。

【0318】

(主制御基板のメイン処理)

図29を用いて、主制御基板110のメイン処理を説明する。図29は、主制御基板110におけるメイン処理を示す図である。

【0319】

電源基板140により電源が供給されると、メインCPU110aにシステムリセットが発生し、メインCPU110aは、以下のメイン処理を行う。

【0320】

まず、ステップS10において、メインCPU110aは、初期化処理を行う。この処理において、メインCPU110aは、電源投入に応じて、メインROM110bから起動プログラムを読み込むとともに、メインRAM110cに記憶されるフラグなどを初期化する処理を行う。

【0321】

ステップS20において、メインCPU110aは、特別図柄の変動態様(変動時間)を決定するためのリーチ判定用乱数値および特図変動用乱数値を更新する処理を行う。

【0322】

ステップS30において、メインCPU110aは、特別図柄判定用初期乱数値、大当たり図柄用初期乱数値、小当たり図柄用初期値乱数値、普通図柄判定用初期乱数値、普通停止用初期乱数値の更新を行う。以降は、所定の割込み処理が行われるまで、ステップS20とステップS30との処理を繰り返し行う。

【0323】

(主制御基板のタイマ割込処理)

図30を用いて、主制御基板110のタイマ割込処理を説明する。図30は、主制御基板110におけるタイマ割込処理を示す図である。

【0324】

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

【0325】

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

【0326】

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

【0327】

10

20

30

40

50

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

【0328】

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

【0329】

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

10

【0330】

ステップS200において、メインCPU110aは、入力制御処理を行う。この処理において、メインCPU110aは、一般入賞口検出スイッチ12a、第1大入賞口検出スイッチ16a、第2大入賞口検出スイッチ17a、第1始動口検出スイッチ14a、第2始動口検出スイッチ15a、ゲート検出スイッチ13aの各種スイッチに入力があったか否か判定し、入力があった場合には所定のデータをセットする入力制御処理を行う。詳しくは、図31を用いて後述する。

【0331】

20

ステップS300において、メインCPU110aは、大当たり抽選、特別図柄の表示制御、第1大入賞口16または第2大入賞口17の開閉制御、遊技状態の制御を行うための特図特電制御処理を行う。詳しくは、図33を用いて後述する。

【0332】

ステップS400において、メインCPU110aは、普通図柄抽選、普通図柄の表示制御、始動可動片15bの開閉制御を行うための普図普電制御処理を行う。詳しくは、図41を用いて後述する。

【0333】

ステップS500において、メインCPU110a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CPU110aは、それぞれの賞球カウンタを参照し、各種入賞口に対応する払出個数指定コマンドを生成して、生成した払出個数指定コマンドを払出制御基板130に送信する。

30

【0334】

ステップS600において、メインCPU110aは、外部情報データ、始動口開閉ソレノイドデータ、第1大入賞口開閉ソレノイドデータ、第2大入賞口開閉ソレノイドデータ、特別図柄表示装置データ、普通図柄表示装置データ、記憶数指定コマンドのデータ作成処理を行う。

【0335】

ステップS700において、メインCPU110aは、出力制御処理を行う。この処理において、上記S600で作成した外部情報データ、始動口開閉ソレノイドデータ、第1大入賞口開閉ソレノイドデータ、第2大入賞口開閉ソレノイドデータの信号を出力させるポート出力処理を行う。

40

【0336】

また、ステップS700において、メインCPU110a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S600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。

【0337】

さらに、ステップS700において、メインCPU110aは、メインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされているコマンドを演出制御基板120に送信す

50

るコマンド送信処理も行う。なお、演出制御基板 120 に送信されるコマンドの種別については、図 44 を用いて後述する。

【0338】

ステップ S800 において、メイン CPU 110a は、ステップ S100 で退避した情報をメイン CPU 110a のレジスタに復帰させる。

【0339】

(主制御基板の入力制御処理)

図 31 を用いて、主制御基板 110 の入力制御処理を説明する。図 31 は、主制御基板 110 における入力制御処理を示す図である。

【0340】

ステップ S210 において、メイン CPU 110a は、一般入賞口検出スイッチ入力処理を行う。

【0341】

この一般入賞口検出スイッチ入力処理では、一般入賞口検出スイッチ 12a から検出信号を入力したか否かの判定を行う。一般入賞口検出スイッチ 12a から検出信号の入力がなければ、そのまま次のステップに処理を移す。

【0342】

一般入賞口検出スイッチ 12a から検出信号を入力した場合には、一般入賞口用の賞球カウンタに所定のデータを加算して更新した後、次のステップに処理を移す。

【0343】

ステップ S220 において、メイン CPU 110a は、大入賞口検出スイッチ入力処理を行う。

【0344】

この大入賞口検出スイッチ入力処理では、第 1 大入賞口検出スイッチ 16a または第 2 大入賞口検出スイッチ 17a から検出信号を入力したか否かの判定を行う。第 1 大入賞口検出スイッチ 16a または第 2 大入賞口検出スイッチ 17a から検出信号の入力がなければ、そのまま次のステップに処理を移す。

【0345】

第 1 大入賞口検出スイッチ 16a または第 2 大入賞口検出スイッチ 17a からの検出信号を入力した場合には、大入賞口用の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 または第 2 大入賞口 17 に入賞した遊技球を計数するための大入賞口入球数 (C) 記憶領域に 1 を加算して更新した後、次のステップに処理を移す。

【0346】

ステップ S230 において、メイン CPU 110a は、第 1 始動口検出スイッチ入力処理を行う。この第 1 始動口検出スイッチ入力処理では、第 1 始動口検出スイッチ 14a 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 14 に入賞したか否かを判定して、所定のデータをセットする。詳しくは、図 32 を用いて後述する。

【0347】

ステップ S240 において、メイン CPU 110a は、第 2 始動口検出スイッチ入力処理を行う。この第 2 始動口検出スイッチ入力処理では、後述する図 32 に示す第 1 始動口検出スイッチ入力処理と同様の処理を行う。

【0348】

ただし、第 1 始動口検出スイッチ入力処理と第 2 始動口検出スイッチ入力処理と比較すると、データを記憶する領域が相違している。すなわち、第 1 始動口検出スイッチ入力処理における第 1 特別図柄保留数 (U1) 記憶領域が、第 2 始動口検出スイッチ入力処理では第 2 特別図柄保留数 (U2) 記憶領域に代わり、第 1 始動口検出スイッチ入力処理における第 1 特別図柄乱数値記憶領域が、第 2 始動口検出スイッチ入力処理では第 2 特別図柄乱数値記憶領域に代わって構成されている。

【0349】

ステップ S250 において、メイン CPU 110a は、ゲート検出スイッチ入力処理を

10

20

30

40

50

行う。

【0350】

このゲート検出スイッチ入力処理は、まずゲート検出スイッチ13aから検出信号を入力したか否かの判定を行う。ゲート検出スイッチ13aから検出信号を入力していなければ、ゲート検出スイッチ入力処理を終了して、今回の入力制御処理を終了する。

【0351】

ゲート検出スイッチ13aから検出信号を入力した場合には、普通図柄保留数(G)記憶領域にセットされているデータが4未満であるか否かを判定して、普通図柄保留数(G)記憶領域が4未満であれば、普通図柄保留数(G)記憶領域に1を加算する。また、普通図柄保留数(G)記憶領域が4未満でなければ、ゲート検出スイッチ入力処理を終了し、今回の入力制御処理を終了する。

10

【0352】

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

【0353】

(主制御基板の第1始動口検出スイッチ入力処理)

図32を用いて、主制御基板110の第1始動口検出スイッチ入力処理を説明する。図32は、主制御基板110における第1始動口検出スイッチ入力処理を示す図である。

【0354】

まず、ステップS230-1において、メインCPU110aは、第1始動口検出スイッチ14a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14aからの検出信号を入力した場合にはステップS230-2に処理を移し、第1始動口検出スイッチ14aからの検出信号を入力しなかった場合には、今回の第1始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

20

【0355】

ステップS230-2において、メインCPU110a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。

【0356】

ステップS230-3において、メインCPU110aは、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域にセットされているデータが4未満であるか否かを判定する。第1特別図柄保留数(U1)記憶領域にセットされているデータが4未満であった場合には、ステップS230-4に処理を移し、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域にセットされているデータが4未満でない場合には、今回の第1始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

30

【0357】

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

【0358】

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

40

【0359】

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

【0360】

ステップS230-7において、メインCPU110aは、小当たり図柄用乱数値を取得して、第1特別図柄乱数値記憶領域にある第1記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得した小当たり図柄用乱数値を記憶する。

【0361】

50

ステップS 2 3 0 - 8において、メインCPU 1 1 0 aは、リーチ判定用乱数値及び特図変動用乱数値を取得して、第1特別図柄乱数値記憶領域にある第1記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得したリーチ判定用乱数値及び特図変動用乱数値を記憶する。

【0 3 6 2】

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

【0 3 6 3】

ステップS 2 3 0 - 9において、メインCPU 1 1 0 aは、事前判定処理を行う。この事前判定処理では、図11に示す大当たり抽選の事前判定テーブルを参照し、特別図柄表示装置の種類、今回取得した特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値、リーチ判定用乱数値及び特図変動用乱数値に基づいて、始動口の判定情報を事前に示すための始動入賞情報を決定する。

10

【0 3 6 4】

ステップS 2 3 0 - 10において、メインCPU 1 1 0 aは、上記ステップS 2 3 0 - 9の事前判定処理で決定された始動入賞情報に基づいた始動入賞指定コマンドを、始動入賞指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0 3 6 5】

これにより、始動入賞情報を始動入賞指定コマンドとして演出制御基板120へ送信することができ、始動入賞指定コマンドを受信した演出制御基板120のサブCPU 1 2 0 aは、始動入賞指定コマンドを解析し、今回の第1始動口への遊技球の入賞を契機とする特別図柄の変動表示が開始される前から、事前に所定の演出を実行することができる。

20

【0 3 6 6】

ステップS 2 3 0 - 11において、メインCPU 1 1 0 aは、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域されている値を参照し、上記ステップS 2 3 0 - 4で更新された第1特別図柄保留数(U1)に対応する第1特別図柄記憶指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットして、今回の第1始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【0 3 6 7】

なお、第2始動口検出スイッチ入力処理においても、ステップS 2 3 0 - 9からS 2 3 0 - 11と同様に、図10に示す事前判定テーブルを参照して入賞情報が生成され、入賞情報に基づいた始動入賞指定コマンド、第2特別図柄保留数(U2)に対応する特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板120へ送信される。

30

【0 3 6 8】

(主制御基板の特図特電制御処理)

図33を用いて、主制御基板110の特図特電制御処理を説明する。図33は、主制御基板110における特図特電制御処理を示す図である。

【0 3 6 9】

まず、ステップS 3 0 1において特図特電処理データの値をロードし、ステップS 3 0 2においてロードした特図特電処理データから分岐アドレスを参照し、特図特電処理データ=0であれば特別図柄記憶判定処理(ステップS 3 1 0)に処理を移し、特図特電処理データ=1であれば特別図柄変動処理(ステップS 3 2 0)に処理を移し、特図特電処理データ=2であれば特別図柄停止処理(ステップS 3 3 0)に処理を移し、特図特電処理データ=3であれば大当たり遊技処理(ステップS 3 4 0)に処理を移し、特図特電処理データ=4であれば大当たり遊技終了処理(ステップS 3 5 0)に処理を移し、特図特電処理データ=5であれば小当たり遊技終了処理(ステップS 3 6 0)に処理を移す。

40

【0 3 7 0】

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

50



## 【 0 3 7 1 】

ステップ S 3 1 0 の特別図柄記憶判定処理においては、メイン C P U 1 1 0 a は、大当たり判定処理、停止表示する特別図柄の決定をする特別図柄決定処理、特別図柄の変動時間を決定する変動時間決定処理等を行う。この特別図柄記憶判定処理については、詳しくは図 3 4 を用いて、後述することにする。

## 【 0 3 7 2 】

ステップ S 3 2 0 の特別図柄変動処理においては、メイン C P U 1 1 0 a は、特別図柄の変動時間が経過したか否かを判定する処理を行い、特別図柄の変動時間が経過した場合には、ステップ S 3 3 0 の特別図柄停止処理に移行させる処理を行う。この特別図柄変動処理については、詳しくは図 3 6 を用いて、後述することにする。

10

## 【 0 3 7 3 】

ステップ S 3 3 0 の特別図柄停止処理においては、メイン C P U 1 1 0 a は、停止表示された特別図柄（大当たり図柄、小当たり図柄、ハズレ図柄）に対応する処理を行うとともに、時短回数（J）、時短遊技フラグ、高確率遊技回数（X）、高確率遊技フラグの設定処理を行う。この特別図柄停止処理については、詳しくは図 3 7 を用いて、後述することにする。

## 【 0 3 7 4 】

ステップ S 3 4 0 の大当たり遊技処理においては、メイン C P U 1 1 0 a は、大当たり遊技を制御する処理を行う。この大当たり遊技処理については、詳しくは図 3 8 を用いて、後述することにする。

20

## 【 0 3 7 5 】

ステップ S 3 5 0 の大当たり遊技終了処理においては、メイン C P U 1 1 0 a は、高確率遊技状態または低確率遊技状態のいずれかの確率遊技状態を決定するとともに、時短遊技状態または非時短遊技状態のいずれかの遊技状態を決定する処理を行う。この大当たり遊技終了処理については、詳しくは図 3 9 を用いて、後述することにする。

## 【 0 3 7 6 】

ステップ S 3 6 0 の小当たり遊技処理においては、メイン C P U 1 1 0 a は、小当たり遊技を制御する処理を行う。この小当たり遊技処理については、詳しくは図 4 0 を用いて、後述することにする。

## 【 0 3 7 7 】

（主制御基板の特別図柄記憶判定処理）

図 3 4 を用いて、主制御基板 1 1 0 の特別図柄記憶判定処理を説明する。図 3 4 は、主制御基板 1 1 0 における特別図柄記憶判定処理を示す図である。

30

## 【 0 3 7 8 】

ステップ S 3 1 0 - 1 において、メイン C P U 1 1 0 a は、特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する。ここで、特別図柄の変動表示中であれば（特別図柄時間カウンタ 0）、今回の特別図柄記憶判定処理を終了し、特別図柄の変動表示中でなければ（特別図柄時間カウンタ = 0）、ステップ 3 1 0 - 2 に処理を移す。

## 【 0 3 7 9 】

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

40

## 【 0 3 8 0 】

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

## 【 0 3 8 1 】

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

## 【 0 3 8 2 】

ステップ S 3 1 0 - 4 において、メイン C P U 1 1 0 a は、第 1 特別図柄保留数（U 1

50

）記憶領域が１以上であるかを判定する。

【０３８３】

メインＣＰＵ１１０ａは、第１特別図柄保留数（Ｕ１）記憶領域が１以上であると判定した場合にはステップＳ３１０－５に処理を移し、第１特別図柄保留数（Ｕ１）記憶領域が１以上でない場合には、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。

【０３８４】

ステップＳ３１０－５において、メインＣＰＵ１１０ａは、第１特別図柄保留数（Ｕ１）記憶領域に記憶されている値から１を減算して更新する。

【０３８５】

ステップＳ３１０－６において、メインＣＰＵ１１０ａは、上記ステップＳ３１０－２からＳ３１０－５において減算された特別図柄保留数（Ｕ）記憶領域に対応する特別図柄保留記憶領域に記憶されたデータのシフト処理を行う。具体的には、第１特別図柄乱数値記憶領域または第２特別図柄記憶領域にある第１記憶部から第４記憶部に記憶された各データを１つ前の記憶部にシフトさせる。ここで、第１記憶部に記憶されているデータは、判定記憶領域（第０記憶部）にシフトさせる。このとき、第１記憶部に記憶されているデータは、判定記憶領域（第０記憶部）に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特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値、小当たり図柄用乱数値、リーチ判定用乱数値、特図変動用乱数値が消去される。

【０３８６】

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

【０３８７】

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

【０３８８】

ステップＳ３１１において、メインＣＰＵ１１０ａは、上記ステップＳ３１０－６において特別図柄保留記憶領域の判定記憶領域（第０記憶部）に書き込まれたデータ（特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値、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３５を用いて、後述する。

【０３８９】

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

【０３９０】

ステップＳ３１３において、メインＣＰＵ１１０ａ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。

【０３９１】

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

【０３９２】

ステップＳ３１５において、メインＣＰＵ１１０ａは、上記ステップＳ３１２において

10

20

30

40

50

決定した変動パターンに基づいた特別図柄の変動時間（カウンタ値）を特別図柄時間カウンタにセットする。なお、特別図柄時間カウンタは上記 S 1 1 0 において 4 m s 毎に減算処理されていく。

#### 【 0 3 9 3 】

ステップ S 3 1 6 において、メイン C P U 1 1 0 a は、第 1 特別図柄表示装置 2 0 または第 2 特別図柄表示装置 2 1 に特別図柄の変動表示（L E D の点滅）を行わせるための変動表示データを所定の処理領域にセットする。これにより、所定の処理領域に変動表示データがセットされていると、上記ステップ S 6 0 0 で L E D の点灯または消灯のデータが適宜作成され、作成されたデータがステップ S 7 0 0 において出力されることで、第 1 特別図柄表示装置 2 0 または第 2 特別図柄表示装置 2 1 の変動表示が行われる。

10

#### 【 0 3 9 4 】

ステップ S 3 1 7 において、メイン C P U 1 1 0 a は、特図特電処理データ = 1 をセットし、図 3 6 に示す特別図柄変動処理に移す準備を行い、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。

#### 【 0 3 9 5 】

（主制御基板の大当たり判定処理）

図 3 5 を用いて、主制御基板 1 1 0 の大当たり判定処理を説明する。図 3 5 は、主制御基板 1 1 0 における大当たり判定処理を示す図である。

#### 【 0 3 9 6 】

ステップ S 3 1 1 - 1 において、メイン C P U 1 1 0 a は、確率遊技状態に基づいて、上記ステップ S 3 1 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）に書き込まれた特別図柄判定用乱数値が「大当たり」の乱数値であるか否かを判定する。

20

#### 【 0 3 9 7 】

具体的には、上記ステップ S 3 1 0 - 6 においてシフトされた特別図柄保留記憶領域が第 1 特別図柄乱数値記憶領域である場合には、図 5（a）に示す大当たり抽選の大当たり判定テーブルを参照し、上記ステップ S 3 1 0 - 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 5（b）に示す大当たり抽選の大当たり判定テーブルを参照して、特別図柄判定用乱数値が「大当たり」であるか否かを判定する。その判定結果として、大当たりと判定された場合にはステップ S 3 1 1 - 2 に処理を移し、大当たりと判定されなかった場合にはステップ S 3 1 1 - 5 に処理を移す。

30

#### 【 0 3 9 8 】

ステップ S 3 1 1 - 2 において、メイン C P U 1 1 0 a は、上記ステップ S 3 1 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）に書き込まれた大当たり図柄用乱数値を判定して、特別図柄の種類（停止特図データ）を決定し、決定した停止特図データを停止特図データ記憶領域にセットする大当たり図柄決定処理を行う。

#### 【 0 3 9 9 】

具体的には、図 6（b）に示す大当たりにおける図柄決定テーブルを参照し、判定記憶領域（第 0 記憶部）に書き込まれた大当たり図柄用乱数値に基づいて、停止する特別図柄の種類を示す停止特図データを決定し、決定した停止特図データを停止特図データ記憶領域にセットする。

40

#### 【 0 4 0 0 】

なお、決定された特別図柄は、後述するように図 3 7 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 8 の大当たり遊技処理や図 4 0 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用いられ、図 3 9 の大当たり遊技終了処理において大当たり終了後の遊技状態を決定するためにも用いられる。

#### 【 0 4 0 1 】

ステップ S 3 1 1 - 3 において、メイン C P U 1 1 0 a は、上記ステップ S 3 1 1 - 2 で決定された大当たりの停止特図データに基づいて演出図柄指定コマンドを決定し、決定した演出図柄指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

50

## 【0402】

ステップS311-4において、メインCPU110aは、遊技状態記憶領域（時短遊技フラグ記憶領域、高確率遊技フラグ記憶領域）にセットされた情報から大当たり当選時の遊技状態を判定し、大当たり当選時の遊技状態を示す遊技状態情報を遊技状態バッファにセットする。具体的には、時短遊技フラグと高確率遊技フラグの両方がセットされていなければ00Hをセットし、時短遊技フラグはセットされていないが高確率遊技フラグはセットされていれば01Hをセットし、時短遊技フラグがセットされているが高確率遊技フラグがセットされていなければ02Hをセットし、時短遊技フラグと高確率遊技フラグとの両方がセットされていれば03Hをセットする。

## 【0403】

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

## 【0404】

ステップS311-5において、メインCPU110aは、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S311-6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S311-8に処理を移す。

## 【0405】

具体的には、上記ステップS310-6においてシフトされた特別図柄保留記憶領域が第1特別図柄乱数値記憶領域である場合には、図5(a)に示す大当たり抽選の大当たり判定テーブルを参照し、上記ステップS310-6においてシフトされた特別図柄保留記憶領域が第2特別図柄記憶領域である場合には、図5(b)に示す大当たり抽選の大当たり判定テーブルを参照して、特別図柄判定用乱数値が「小当たり」であるか否かを判定することとなる。

## 【0406】

ステップS311-6において、メインCPU110aは、上記ステップS310-6において特別図柄保留記憶領域の判定記憶領域（第0記憶部）に書き込まれた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、決定した停止特図データを停止特図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。

## 【0407】

具体的には、図6(c)の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特図データを決定し、決定した停止特図データを停止特図データ記憶領域にセットする。

## 【0408】

ステップS311-7において、メインCPU110aは、上記ステップS311-6で決定された小当たりの停止特図データに基づいて演出図柄指定コマンドを決定し、決定した演出図柄指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットして、今回の大当たり判定処理を終了する。

## 【0409】

ステップS311-8において、メインCPU110aは、図6(a)の図柄決定テーブルを参照してハズレ用の特別図柄を決定し、決定したハズレ用の停止特図データを停止特図データ記憶領域にセットする。

## 【0410】

ステップS 3 1 1 - 9において、メインCPU 1 1 0 aは、上記ステップS 3 1 1 - 8で決定されたハズレの停止特図データに基づいて演出図柄指定コマンドを決定し、決定した演出図柄指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットして、今回の大当たり判定処理を終了する。

【0 4 1 1】

(主制御基板の特別図柄変動処理)

図3 6を用いて、特別図柄変動処理を説明する。図3 6は、主制御基板1 1 0における特別図柄変動処理を示す図である。

【0 4 1 2】

ステップS 3 2 0 - 1において、メインCPU 1 1 0 aは、ステップS 3 1 5において10  
セットされた変動時間が経過したか否か(特別図柄時間カウンタ=0か?)を判定する。その結果、変動時間を経過していないと判定した場合には、特別図柄変動処理を終了し、次のサブルーチンを実行する。

【0 4 1 3】

ステップS 3 2 0 - 2において、メインCPU 1 1 0 aは、セットされた時間を経過したと判定した場合には、上記ステップS 3 1 6でセットされた変動表示データをクリアして、上記ステップS 3 1 1 - 2、S 3 1 1 - 6、S 3 1 1 - 8でセットされた特別図柄を20  
第1特別図柄表示装置2 0または第2特別図柄表示装置2 1に停止表示させるための、停止特図データを所定の処理領域にセットする。これにより、第1特別図柄表示装置2 0または第2特別図柄表示装置2 1に特別図柄が停止表示され、遊技者に大当たりの判定結果が報知されることとなる。

【0 4 1 4】

ステップS 3 2 0 - 3において、メインCPU 1 1 0 a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。

【0 4 1 5】

ステップS 3 2 0 - 4において、メインCPU 1 1 0 aは、上記のようにして特別図柄の停止表示を開始したら、特別図柄時間カウンタに図柄停止時間(0.5秒=125カウンタ)をセットする。なお、特別図柄時間カウンタは上記S 1 1 0において4ms毎に1を減算して更新されていく。

【0 4 1 6】

ステップS 3 2 0 - 5において、メインCPU 1 1 0 aは、特図特電処理データに2を30  
セットし、図3 7に示す特別図柄停止処理に移す準備を行い、今回の特別図柄変動処理を終了する。

【0 4 1 7】

(主制御基板の特別図柄停止処理)

図3 7を用いて、特別図柄停止処理を説明する。図3 7は、主制御基板1 1 0における特別図柄停止処理を示す図である。

【0 4 1 8】

ステップS 3 3 0 - 1において、メインCPU 1 1 0 aは、ステップS 3 2 0 - 4において40  
セットされた図柄停止時間が経過したか否か(特別図柄時間カウンタ=0か?)を判定する。その結果、図柄停止時間を経過していると判定した場合には、ステップS 3 3 0 - 2に処理を移し、図柄停止時間を経過していないと判定した場合には、今回の特別図柄停止処理を終了する。

【0 4 1 9】

ステップS 3 3 0 - 2において、メインCPU 1 1 0 aは、時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグがセットされているか否かを判定し、時短遊技フラグ記憶領域にフラグが50  
セットされている場合には、時短回数(J)記憶領域に記憶されている時短回数(J)から1を減算して更新し、新たな時短回数(J)が「0」か、否かを判定する。その結果、時短回数(J)が「0」である場合には、時短遊技フラグ記憶領域にセットされている時短遊技フラグをクリアし、時短回数(J)が「0」でない場合には、時短遊技フラグ記憶

領域に記憶されている時短遊技フラグをセットしたまま、ステップS 3 3 0 - 3 に処理を移す。一方、時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグがセットされていない場合には、そのままステップS 3 3 0 - 3 に処理を移す。

【0 4 2 0】

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

10

【0 4 2 1】

ステップS 3 3 0 - 4 において、メインCPU 1 1 0 a 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。

【0 4 2 2】

ステップS 3 3 0 - 5 において、メインCPU 1 1 0 a は、大当たりであるか否かを判定する。具体的には停止特図データ記憶領域に記憶されている停止特図データが大当たり図柄 ( 停止特図データ = 0 1 ~ 0 7 ? ) 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S 3 3 0 - 1 0 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S 3 3 0 - 6 に処理を移す。

20

【0 4 2 3】

ステップS 3 3 0 - 6 において、メインCPU 1 1 0 a は、小当たりであるか否かを判定する。具体的には停止特図データ記憶領域に記憶されている停止特図データが小当たり図柄 ( 停止特図データ = 2 0、2 1、3 0、3 1 ) 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には、ステップS 3 3 0 - 7 に処理を移し、小当たり図柄と判定されなかった場合には、ステップS 3 3 0 - 9 に処理を移す。

【0 4 2 4】

30

ステップS 3 3 0 - 7 において、メインCPU 1 1 0 a は、特図特電処理データに 5 をセットし、図 4 0 に示す小当たり遊技処理に移す準備を行う。

【0 4 2 5】

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

【0 4 2 6】

この小当たり開始準備設定処理では、図 8 に示す特別電動役物作動態様決定テーブルを参照して、停止特図データに基づいて、小当たりの開放態様を決定するための図 9 ( b ) に示す小当たり用の大入賞口開放態様決定テーブル ( 「小当たりテーブル」 ) を決定する。

40

【0 4 2 7】

ステップS 3 3 0 - 9 において、メインCPU 1 1 0 a は、特図特電処理データに 0 をセットし、図 3 4 に示す特別図柄記憶判定処理に処理を移す準備を行い、今回の特別図柄停止処理を終了する。

【0 4 2 8】

ステップS 3 3 0 - 1 0 において、メインCPU 1 1 0 a は、特図特電処理データに 3 をセットし、図 3 8 に示す大当たり遊技処理に移す準備を行う。

【0 4 2 9】

ステップS 3 3 0 - 1 1 において、メインCPU 1 1 0 a は、遊技状態や時短回数をリセットする。具体的には、高確率遊技フラグ記憶領域、高確率遊技回数 ( X ) 記憶領域、

50

時短遊技フラグ記憶領域、時短回数（Ｊ）記憶領域に記憶されているデータをクリアする。

【０４３０】

ステップＳ３３０－１２において、メインＣＰＵ１１０ａは、大当たり開始準備設定処理を行う。

【０４３１】

この大当たり開始準備設定処理では、図８に示す特別電動役物作動態様決定テーブルを参照して、停止特図データに基づいて、図９（ａ）に示す大当たり用の大入賞口開放態様決定テーブル群から、「第１大当たりテーブル」、「第２大当たりテーブル」、「第３大当たりテーブル」、「第４大当たりテーブル」のいずれかの大入賞口開放態様決定テーブルを決定する。

10

【０４３２】

ステップＳ３３０－１３において、メインＣＰＵ１１０ａは、上記ステップＳ３３０－８または上記ステップＳ３３０－１２で決定された大入賞口開放態様決定テーブルに基づいて、特別遊技の種類（第１大当たり遊技～第４大当たり遊技、小当たり遊技）を判定し、特別遊技の種類に応じたオープニング指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【０４３３】

ステップＳ３３０－１４において、メインＣＰＵ１１０ａは、上記ステップＳ３３０－８または上記ステップＳ３３０－１２で決定された大入賞口開放態様決定テーブルに基づいて、開始インターバル時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。なお、特別遊技タイマカウンタは、上記ステップＳ１１０において、４ｍｓ毎に減算処理される。本処理を終了したら、今回の特別図柄停止処理を終了する。

20

【０４３４】

（主制御基板の大当たり遊技処理）

図３８を用いて、大当たり遊技処理を説明する。図３８は、主制御基板１１０における大当たり遊技処理を示す図である。

【０４３５】

まず、ステップＳ３４０－１において、メインＣＰＵ１１０ａは、現在オープニング中であるか否かを判定する。具体的には、ラウンド遊技回数（Ｒ）記憶領域に「０」が記憶されていれば、現在オープニング中であるので、ラウンド遊技回数（Ｒ）記憶領域を参照し、現在オープニング中であるか判定する。現在オープニング中であると判定した場合には、ステップＳ３４０－２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、Ｓ３４０－６に処理を移す。

30

【０４３６】

ステップＳ３４０－２において、メインＣＰＵ１１０ａは、上記ステップＳ３３０－１４で決定された開始インターバル時間を経過したか否かを判定する。すなわち、特別遊技タイマカウンタ＝０であるか否かを判定し、特別遊技タイマカウンタ＝０となったら、開始インターバル時間を経過したと判定する。その結果、開始インターバル時間を経過していない場合には、今回の大当たり遊技処理を終了し、開始インターバル時間を経過している場合にはステップＳ３４０－３に処理を移す。

40

【０４３７】

ステップＳ３４０－３において、メインＣＰＵ１１０ａは、大当たり開始設定処理を行う。

【０４３８】

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

【０４３９】

50

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

【0 4 4 0】

大入賞口開放処理は、まず開放回数（K）記憶領域に記憶されている開放回数（K）に「1」を加算して更新する。また、第1大入賞口開閉扉1 6 bまたは第2大入賞口開閉扉1 7 bを開放するために、第1大入賞口開閉ソレノイド1 6 cまたは第2大入賞口開閉ソレノイド1 7 cを通电させる通电データをセットするとともに、上記ステップS 3 3 0 - 1 2で決定された大入賞口開放態様決定テーブル（図9（a）参照）を参照して、現在のラウンド遊技回数（R）及び開放回数（K）に基づいて、第1大入賞口1 6または第2大入賞口1 7の開放時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。

【0 4 4 1】

ステップS 3 4 0 - 5において、メインCPU 1 1 0 aは、K = 1であるか否かを判定し、K = 1であった場合には、演出制御基板1 2 0にラウンド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ラウンド目の開始においては、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。

【0 4 4 2】

ステップS 3 4 0 - 6において、メインCPU 1 1 0 aは、現在エンディング中であるか否かを判定する。ここでいうエンディングとは、予め設定されたラウンド遊技を全て終了した後の処理をいうものである。したがって、現在エンディング中であると判定した場合には、ステップS 3 4 0 - 1 8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 3 4 0 - 7に処理が移される。

【0 4 4 3】

ステップS 3 4 0 - 7において、メインCPU 1 1 0 aは、大入賞口の閉鎖中であるか否かを判定する。具体的には、第1大入賞口開閉ソレノイド1 6 cまたは第2大入賞口開閉ソレノイド1 7 cを通电させる通电データがセットされている否かが判定される。その結果、大入賞口の閉鎖中と判定された場合には、ステップS 3 4 0 - 8に処理を移し、大入賞口の閉鎖中でないと判定された場合には、ステップS 3 4 0 - 9に処理を移す。

【0 4 4 4】

ステップS 3 4 0 - 8において、メインCPU 1 1 0 aは、後述するステップS 3 4 0 - 1 0において設定された閉鎖時間が経過したか判定される。なお、閉鎖時間は、後述するステップS 3 4 0 - 1 0において開始インターバル時間と同様に特別遊技タイマカウンタにセットされ、特別遊技タイマカウンタ = 0であるか否かで判定される。その結果、閉鎖時間を経過していない場合には、大入賞口の閉鎖を維持するため大当たり遊技処理を終了し、閉鎖時間を経過している場合には大入賞口を開放させるためステップS 3 4 0 - 4に処理を移す。

【0 4 4 5】

ステップS 3 4 0 - 9において、メインCPU 1 1 0 aは、大入賞口の開放を終了させるための「開放終了条件」が成立したか否かを判定する。

【0 4 4 6】

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

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



## 【 0 4 4 7 】

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

## 【 0 4 4 8 】

大入賞口閉鎖処理は、第 1 大入賞口開閉扉 1 6 b または第 2 大入賞口開閉扉 1 7 b を閉鎖するために、第 1 大入賞口開閉ソレノイド 1 6 c または第 2 大入賞口開閉ソレノイド 1 7 c を通電させる通電データを停止する。次に、上記ステップ S 3 3 0 - 1 2 で決定された大入賞口開放態様決定テーブル（図 9（a））を参照して、現在のラウンド遊技回数（R）及び開放回数（K）に基づいて、第 1 大入賞口 1 6 または第 2 大入賞口 1 7 の閉鎖時間（閉鎖インターバル時間または 1 回の閉鎖時間）を特別遊技タイマカウンタにセットする。これにより、大入賞口が閉鎖することになる。

10

## 【 0 4 4 9 】

ステップ S 3 4 0 - 1 1 において、メイン C P U 1 1 0 a は、1 回のラウンドが終了したか否かを判定する。具体的には、1 回のラウンドは、大入賞口入球カウンタ（C）の値が規定個数（9 個）に達したこと、または開放回数（K）が最大開放回数となることを条件に終了するので、かかる条件が成立したか否かを判定する。

## 【 0 4 5 0 】

そして、1 回のラウンドが終了したと判定した場合にはステップ S 3 4 0 - 1 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、今回の大当たり遊技処理を終了する。

20

## 【 0 4 5 1 】

ステップ S 3 4 0 - 1 2 において、メイン C P U 1 1 0 a は、開放回数（K）記憶領域に 0 をセットするとともに、大入賞口入球数（C）記憶領域に 0 をセットするラウンドデータ初期化処理を行う。すなわち、開放回数（K）記憶領域および大入賞口入球数（C）記憶領域をクリアする。ただし、ラウンド遊技回数（R）記憶領域に記憶されたラウンド遊技回数（R）はクリアしない。

## 【 0 4 5 2 】

ステップ S 3 4 0 - 1 3 において、メイン C P U 1 1 0 a は、ラウンド遊技回数（R）記憶領域に記憶されたラウンド遊技回数（R）が最大であるか否かを判定する。ラウンド遊技回数（R）が最大である場合には、ステップ S 3 4 0 - 1 5 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 3 4 0 - 1 4 に処理を移す。

30

## 【 0 4 5 3 】

ステップ S 3 4 0 - 1 4 において、メイン C P U 1 1 0 a は、ラウンド遊技回数（R）記憶領域に、記憶されている現在のラウンド遊技回数（R）に「1」を加算して記憶して、今回の大当たり遊技処理を終了する。

## 【 0 4 5 4 】

ステップ S 3 4 0 - 1 5 において、メイン C P U 1 1 0 a 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 4 5 5 】

ステップ S 3 4 0 - 1 6 において、メイン C P U 1 1 0 a は、上記ステップ S 3 3 0 - 1 2 で決定された大入賞口開放態様決定テーブル（図 9（a）参照）に基づいて、特別遊技の種類（長当たり遊技、短当たり遊技、発展当たり遊技）を判定し、特別遊技の種類に応じたエンディング指定コマンドを演出制御基板 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。

40

## 【 0 4 5 6 】

ステップ S 3 4 0 - 1 7 において、メイン C P U 1 1 0 a は、上記ステップ S 3 3 0 - 1 2 で決定された大入賞口開放態様決定テーブル（図 9（a）参照）に基づいて、大当たりの種別に応じた終了インターバル時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。

## 【 0 4 5 7 】

ステップ S 3 4 0 - 1 8 において、メイン C P U 1 1 0 a は、設定された終了インター

50

バル時間を経過したか否かを判定し、終了インターバル時間を経過したと判定した場合にはステップS340-19において、メインCPU110aは、特図特電処理データに4をセットし、図39に示す大当たり遊技終了処理に移す準備を行う。一方、終了インターバル時間を経過していないと判定した場合には、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【0458】

(主制御基板の大当たり遊技終了処理)

図39を用いて、大当たり遊技終了処理を説明する。図39は、主制御基板110における大当たり遊技終了処理を示す図である。

【0459】

ステップS350-1において、メインCPU110aは、停止特図データ記憶領域に10  
セットされた停止特図データ及び遊技状態バッファにある遊技情報をロードする。

【0460】

ステップS350-2において、メインCPU110aは、図7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S350-1においてロードした停止特図データ及び  
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  
域に高確率フラグをセットさせるか否かの処理を行う。例えば、停止特図データが「01  
」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。

【0461】

ステップS350-3において、メインCPU110aは、図7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S350-1においてロードした停止特図データ及び  
遊技状態バッファにある遊技情報に基づいて、高確率遊技状態の残り変動回数(X)記憶  
領域に所定の回数をセットさせる。例えば、停止特図データが「01」であれば、高確率  
遊技状態の残り変動回数(X)記憶領域に84回をセットする。

【0462】

ステップS350-4において、メインCPU110aは、図7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S350-1においてロードした停止特図データ及び  
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時短遊技フラ  
グをセットさせるか否かの処理を行う。例えば、停止特図データが「04」の場合に、遊技  
状態バッファにある遊技情報が00Hのときには時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラ  
グをセットしないが、遊技状態バッファにある遊技情報が01H、02Hまたは03Hの  
ときには時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグをセットする。

【0463】

ステップS350-5において、メインCPU110aは、図7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S350-1においてロードした停止特図データ及び  
遊技状態バッファにある遊技情報に基づいて、時短遊技状態の残り変動回数(J)記憶領  
域に所定の回数をセットさせる。例えば、停止特図データが「04」の場合に、遊技状態  
バッファにある遊技情報が00Hのときには時短遊技状態の残り変動回数(J)記憶領域  
に0回をセットし、遊技状態バッファにある遊技情報が01H、02Hまたは03Hの  
ときには時短遊技状態の残り変動回数(J)記憶領域に80回をセットする。

【0464】

ステップS350-6において、メインCPU110a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。

【0465】

ステップS350-7において、メインCPU110aは、特図特電処理データに0を  
セットし、図34に示す特別図柄記憶判定処理に移す準備を行い、今回の大当たり遊技終  
了処理を終了する。

【0466】

(主制御基板の小当たり遊技処理)

図40を用いて、小当たり遊技処理を説明する。図40は、主制御基板110における  
小当たり遊技処理を示す図である。

10

20

30

40

50

## 【 0 4 6 7 】

まず、ステップ S 3 6 0 - 1 において、メイン C P U 1 1 0 a は、現在オープニング中であるか否かを判定する。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 6 0 - 2 に処理を移し、現在オープニング中でないと判定した場合には、S 3 6 0 - 4 に処理を移す。

## 【 0 4 6 8 】

ステップ S 3 6 0 - 2 において、メイン C P U 1 1 0 a は、上記ステップ S 3 3 0 - 1 4 で決定された開始インターバル時間を経過したか否かを判定する。すなわち、特別遊技タイマカウンタ = 0 であるか否かを判定し、特別遊技タイマカウンタ = 0 となったら、開始インターバル時間を経過したと判定する。その結果、開始インターバル時間を経過していない場合には、今回の小当たり遊技処理を終了し、開始インターバル時間を経過している場合にはステップ S 3 6 0 - 3 に処理を移す。

10

## 【 0 4 6 9 】

ステップ S 3 6 0 - 3 において、メイン C P U 1 1 0 a は、大入賞口開放処理を行う。具体的には、この処理において、メイン C P U 1 1 0 a 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 1 6 を開放するために、第 1 大入賞口開閉ソレノイド 1 6 c を通電させる通電データをセットするとともに、上記ステップ S 3 3 0 - 8 で決定された開放態様決定テーブル ( 図 9 ( b ) 参照 ) を参照して、開放回数 ( K ) に基づいて、第 1 大入賞口 1 6 の開放時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。

20

## 【 0 4 7 0 】

ステップ S 3 6 0 - 4 において、メイン C P U 1 1 0 a は、現在エンディング中であるか否かを判定する。ここでいうエンディングとは、予め設定された開放回数 ( K ) の遊技を全て終了した後の処理をいうものである。したがって、現在エンディング中であると判定した場合には、ステップ S 3 6 0 - 1 3 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 3 6 0 - 5 に処理が移される。

## 【 0 4 7 1 】

ステップ S 3 6 0 - 5 において、メイン C P U 1 1 0 a は、第 1 大入賞口 1 6 の閉鎖中であるか否かを判定する。具体的には、第 1 大入賞口開閉ソレノイド 1 6 c を通電させる通電データがセットされている否かが判定される。第 1 大入賞口 1 6 の閉鎖中と判定された場合には、ステップ S 3 6 0 - 6 に処理を移し、第 1 大入賞口 1 6 の閉鎖中でないと判定された場合には、ステップ S 3 6 0 - 7 に処理を移す。

30

## 【 0 4 7 2 】

ステップ S 3 6 0 - 6 において、メイン C P U 1 1 0 a は、後述するステップ S 3 6 0 - 8 において設定された閉鎖時間が経過したか判定される。なお、閉鎖時間は、後述するステップ S 3 6 0 - 8 において開始インターバル時間と同様に特別遊技タイマカウンタにセットされ、特別遊技タイマカウンタ = 0 であるか否かで判定される。その結果、閉鎖時間を経過していない場合には、第 1 大入賞口 1 6 の閉鎖を維持するため当該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第 1 大入賞口 1 6 を開放させるためステップ S 3 6 0 - 3 に処理を移す。

40

## 【 0 4 7 3 】

ステップ S 3 6 0 - 7 において、メイン C P U 1 1 0 a は、第 1 大入賞口 1 6 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。

## 【 0 4 7 4 】

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

## 【 0 4 7 5 】

そして、「開放終了条件」が成立したと判定した場合にはステップ S 3 6 0 - 8 に処理を移し、「開放終了条件」が成立しないと判定した場合には、今回の小当たり遊技処理を

50

終了する。

【0476】

ステップS360-8において、メインCPU110aは、大入賞口閉鎖処理を行う。具体的には、この処理において、メインCPU110aは、第1大入賞口16を閉鎖するために、第1大入賞口開閉ソレノイド16cを通電させる通電データを停止するとともに、上記ステップS330-8で決定された開放態様決定テーブル(図9(b)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が閉鎖することになる。

【0477】

ステップS360-9において、メインCPU110aは、小当たり終了条件が成立したか否かを判定する。具体的には、1回の小当たりは、大入賞口入球カウンタ(C)の値が規定個数(例えば9個)に達したこと、または開放回数(K)が最大開放回数となることを条件に終了するので、かかる条件が成立したか否かを判定する。

10

【0478】

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S360-10に処理を移し、小当たり終了条件が成立していないと判定した場合には当該小当たり遊技処理を終了する。

【0479】

ステップS360-10において、メインCPU110aは、開放回数(K)記憶領域に0をセットするとともに、大入賞口入球数(C)記憶領域に0をセットする。すなわち、開放回数(K)記憶領域および大入賞口入球数(C)記憶領域をクリアする。

20

【0480】

ステップS360-11において、メインCPU110aは、小当たりの種別に応じたエンディング指定コマンドを演出制御基板120に送信するために演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0481】

ステップS360-12において、メインCPU110aは、上記ステップS330-8で決定された開放態様決定テーブル(図9(b)参照)を参照して、小当たりの種別に応じた終了インターバル時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。

【0482】

ステップS360-13において、メインCPU110aは、設定された終了インターバル時間を経過したか否かを判定し、終了インターバル時間を経過したと判定した場合には、ステップS360-14において、メインCPU110aは、特図特電処理データに0をセットし、図34に示す特別図柄記憶判定処理に移す準備を行い、終了インターバル時間を経過していないと判定した場合には、今回の小当たり遊技処理を終了する。

30

【0483】

(主制御基板の普図普電制御処理)

図41を用いて、普図普電制御処理を説明する。図41は、主制御基板110における普図普電制御処理を示す図である。

【0484】

まず、ステップS401において普図普電処理データの値をロードし、ステップS402においてロードした普図普電処理データから分岐アドレスを参照し、普図普電処理データ=0であれば普通図柄変動処理(ステップS410)に処理を移し、普図普電処理データ=1であれば普通電動役物制御処理(ステップS420)に処理を移す。詳しくは、図42及び図43を用いて後述する。

40

【0485】

(主制御基板の普通図柄変動処理)

図42を用いて、普通図柄変動処理を説明する。図42は、主制御基板110における普通図柄変動処理を示す図である。

【0486】

50

ステップS 4 1 0 - 1において、メインCPU 1 1 0 a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S 4 1 0 - 9に処理を移し、普通図柄の変動表示中でなければステップS 4 1 0 - 2に処理を移す。

【0 4 8 7】

ステップS 4 1 0 - 2において、メインCPU 1 1 0 aは、普通図柄の変動表示中でない場合には、普通図柄保留数（G）記憶領域に記憶された普通図柄の保留数（G）が1以上であるかを判定する。保留数（G）が「0」の場合には普通図柄の変動表示は行われないため、今回の普通図柄変動処理を終了する。

【0 4 8 8】

ステップS 4 1 0 - 3において、メインCPU 1 1 0 aは、ステップS 4 1 0 - 2において、普通図柄の保留数（G）が「1」以上であると判定した場合には、普通図柄保留数（G）記憶領域に記憶されている値（G）から「1」を減算した新たな保留数（G）を記憶する。

10

【0 4 8 9】

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

20

【0 4 9 0】

ステップS 4 1 0 - 5において、メインCPU 1 1 0 aは、普通図柄保留記憶領域の判定記憶部（第0記憶部）に記憶された普通図柄判定用乱数値が「当たり」ものであるかの判定を行う。

【0 4 9 1】

具体的には、図12（a）に示す当たり判定テーブルを参照し、取得した普通図柄判定用乱数値を上記のテーブルに照らし合わせて当たりか否かの判定を行う。例えば、上記テーブルによれば、非時短遊技状態であれば「0」から「15」の当たり乱数のうち「0」の1個の普通図柄判定用乱数値が当たりと判定され、時短遊技状態であれば「0」から「15」の当たり乱数のうち「0」から「14」の15個の普通図柄判定用乱数値が当たりと判定され、その他の乱数値はハズレと判定される。

30

【0 4 9 2】

ステップS 4 1 0 - 6において、メインCPU 1 1 0 aは、上記ステップS 4 1 0 - 5の当たり判定処理の判定の結果を参照して、普通図柄決定処理を行う。

【0 4 9 3】

この普通図柄決定処理は、図12（b）に示す停止図柄決定テーブルを参照し、現在の時短遊技状態と、普通図柄抽選の抽選結果と、取得された普図停止用乱数値とに基づいて、停止表示する普通図柄（停止普図データ）を決定し、決定した停止普図データを停止普図データ記憶領域にセットする。そして、メインCPU 1 1 0 aは、決定した停止普図データに基づいた普図指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットして、停止普図データの情報を演出制御基板120に送信する。

40

【0 4 9 4】

ステップS 4 1 0 - 7において、メインCPU 1 1 0 aは、普通図柄の変動時間決定処理を行う。

【0 4 9 5】

この普通図柄の変動時間決定処理は、図12（c）に示す変動時間決定テーブルを参照し、現在の時短遊技状態と、普通図柄抽選の抽選結果と、取得された普図時間用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動時間を決定する。そして、決定した普通図柄の変動時間に対応するカウンタを普通図柄時間カウンタにセットする。なお、普通図柄時間カウンタは、上記ステップS 1 1 0において、4ms毎に減算処理される。

50

## 【 0 4 9 6 】

さらに、普通図柄の変動時間決定処理では、普通図柄の変動時間が決定された後、決定した普通図柄の変動時間に基づいた普図変動指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットして、普通図柄の変動時間の情報を演出制御基板 1 2 0 に送信する。

## 【 0 4 9 7 】

ステップ S 4 1 0 - 8 において、メイン CPU 1 1 0 a は、普通図柄表示装置 2 2 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 2 2 において LED を所定の間隔で点滅させるものである。この普通図柄の変動表示は、上記ステップ S 4 1 0 - 7 において設定された時間だけ継続して行われることとなる。本処理を終了すると、今回の普通図柄変動処理が終了する。

10

## 【 0 4 9 8 】

ステップ S 4 1 0 - 9 において、メイン CPU 1 1 0 a は、上記ステップ S 4 1 0 - 1 において普通図柄の変動表示中であると判定した場合、設定された変動時間を経過したか否かを判定する。すなわち、普通図柄時間カウンタ = 0 であるか否かを判定する。その結果、設定された変動時間を経過していないと判定した場合には、そのまま変動表示を継続して行う必要があるため、今回の普通図柄変動処理を終了する。

## 【 0 4 9 9 】

ステップ S 4 1 0 - 1 0 において、メイン CPU 1 1 0 a は、設定された変動時間を経過したと判定した場合には、普通図柄表示装置 2 2 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 2 2 には、ステップ S 4 1 0 - 6 において停止普図データ記憶領域にセットされた普通図柄のデータに対応する普通図柄（当たり図柄またはハズレ図柄）が停止表示する。これにより、普通図柄抽選の抽選結果が遊技者に報知されることとなる。

20

## 【 0 5 0 0 】

ステップ S 4 1 0 - 1 1 において、メイン CPU 1 1 0 a は、停止普図データ記憶領域にセットされた普通図柄のデータが当たり図柄であるか否かを判定し、普通図柄が当たり図柄であった場合には、ステップ S 4 1 0 - 1 2 に処理を移し、設定されていた普通図柄がハズレ図柄であった場合には、今回の普通図柄変動処理を終了する。

## 【 0 5 0 1 】

ステップ S 4 1 0 - 1 2 において、メイン CPU 1 1 0 a は、普図普電処理データ = 1 をセットし、普通電動役物制御処理に処理を移す。

30

## 【 0 5 0 2 】

ステップ S 4 1 0 - 1 3 において、メイン CPU 1 1 0 a は、第 2 始動口 1 5 の始動可動片 1 5 b の開放態様を決定するための開放態様決定処理を行う。

## 【 0 5 0 3 】

この開放時間設定処理は、図 1 2 ( d ) に示す始動口開放態様決定テーブルを参照し、停止普図データに基づいて、始動可動片 1 5 b の最大開放回数 ( S )、開放時間、閉鎖時間、インターバル時間を決定する。

## 【 0 5 0 4 】

ステップ S 4 1 0 - 1 4 において、メイン CPU 1 1 0 a は、上記ステップ S 4 1 0 - 1 3 で決定された始動可動片 1 5 b の開放時間を、メイン RAM 1 1 0 c の始動開放タイマカウンタにセットする。

40

## 【 0 5 0 5 】

ステップ S 4 1 0 - 1 5 において、メイン CPU 1 1 0 a は、始動口開閉ソレノイド 1 5 c に通電を開始して、今回の普通図柄変動処理を終了する。これにより、始動可動片 1 5 b が作動して第 2 始動口 1 5 が開放することとなる。

## 【 0 5 0 6 】

（主制御基板の普通電動役物制御処理）

図 4 3 を用いて、普通電動役物制御処理を説明する。図 4 3 は、主制御基板 1 1 0 における普通電動役物制御処理を示す図である。

50

## 【 0 5 0 7 】

ステップ S 4 2 0 - 1 において、メイン C P U 1 1 0 a は、当該普通電動役物制御処理中において、第 2 始動口 1 5 に予め設定された最大入賞個数（例えば 1 0 個）の入賞があったか否かを判定する。

## 【 0 5 0 8 】

最大入賞個数（例えば 1 0 個）の入賞があったと判定した場合には、ステップ S 4 2 0 - 1 4 に処理を移し、最大入賞個数（例えば 1 0 個）の入賞があったと判定しなかった場合には、ステップ S 4 2 0 - 2 に処理を移す。

## 【 0 5 0 9 】

ステップ S 4 2 0 - 2 において、メイン C P U 1 1 0 a は、第 2 始動口 1 5 の開放時間が経過したか否かを判定する。すなわち、始動開放タイマカウンタ = 0 であるか否かを判定する。

10

第 2 始動口 1 5 の開放時間が経過したと判定した場合には、ステップ S 4 2 0 - 3 に処理を移し、第 2 始動口 1 5 の開放時間が経過したと判定しなかった場合には、今回の普通電動役物制御処理を終了する。

## 【 0 5 1 0 】

ステップ S 4 2 0 - 3 において、メイン C P U 1 1 0 a は、第 2 始動口 1 5 が閉鎖中か否かを判定する。すなわち、始動口開閉ソレノイド 1 5 c に通電開始データがセットされているかを判定する。

## 【 0 5 1 1 】

20

第 2 始動口 1 5 が閉鎖中であると判定した場合には、ステップ S 4 2 0 - 6 に処理を移し、第 2 始動口 1 5 が閉鎖中でないと判定した場合には、ステップ S 4 2 0 - 4 に処理を移す。

## 【 0 5 1 2 】

ステップ S 4 2 0 - 4 において、メイン C P U 1 1 0 a は、始動口開閉ソレノイド 1 5 c の通電を停止する。これにより、第 2 始動口 1 5 は閉鎖態様に復帰し、再び遊技球の入球が不可能または困難となる。

## 【 0 5 1 3 】

ステップ S 4 2 0 - 5 において、メイン C P U 1 1 0 a は、上記ステップ S 4 1 0 - 1 3 で決定された始動可動片 1 5 b の閉鎖時間を、メイン R A M 1 1 0 c の始動閉鎖タイマカウンタにセットする。

30

## 【 0 5 1 4 】

ステップ S 4 2 0 - 6 において、メイン C P U 1 1 0 a は、第 2 始動口 1 5 の閉鎖時間が経過したか否かを判定する。すなわち、始動閉鎖タイマカウンタ = 0 であるか否かを判定する。

## 【 0 5 1 5 】

第 2 始動口 1 5 の閉鎖時間が経過したと判定した場合には、ステップ S 4 2 0 - 7 に処理を移し、第 2 始動口 1 5 の閉鎖時間が経過したと判定しなかった場合には、今回の普通電動役物制御処理を終了する。

## 【 0 5 1 6 】

40

ステップ S 4 2 0 - 7 において、メイン C P U 1 1 0 a は、メイン R A M 1 1 0 c の始動開放回数カウンタに記憶されている回数が、上記ステップ S 4 1 0 - 1 3 で決定された始動可動片 1 5 b の最大開放回数となったか否かを判定する。

## 【 0 5 1 7 】

最大開放回数となったと判定した場合には、ステップ S 4 2 0 - 1 4 に処理を移し、最大開放回数となっていないと判定した場合には、ステップ S 4 2 0 - 8 に処理を移す。

## 【 0 5 1 8 】

ステップ S 4 2 0 - 8 において、メイン C P U 1 1 0 a は、インターバル時間が開始（計時）されているか否かを判定する。すなわち、ステップ S 4 2 0 - 1 0 で後述するインターバル開始済フラグがセットされているか否かを判定する。

50

## 【 0 5 1 9 】

インターバル時間が開始されていると判定した場合には、ステップ S 4 2 0 - 1 1 に処理を移し、インターバル時間が開始されていないと判定した場合には、ステップ S 4 2 0 - 9 に処理を移す。

## 【 0 5 2 0 】

ステップ S 4 2 0 - 9 において、メイン CPU 1 1 0 a は、メイン RAM 1 1 0 c の始動開放回数カウンタに 1 を加算する開放回数の更新処理を行う。

## 【 0 5 2 1 】

ステップ S 4 2 0 - 1 0 において、メイン CPU 1 1 0 a は、メイン RAM 1 1 0 c の始動インターバルタイマカウンタに、上記ステップ S 4 1 0 - 1 3 で決定された始動可動片 1 5 b のインターバル時間をセットするとともに、インターバル時間が開始されていることを示すインターバル開始済フラグをメイン RAM 1 1 0 c の所定の記憶領域にセットして、今回の普通電動役物制御処理を終了する。

10

## 【 0 5 2 2 】

ステップ S 4 2 0 - 1 1 において、メイン CPU 1 1 0 a は、インターバル時間が経過したか否かを判定する。すなわち、始動インターバルタイマカウンタ = 0 であるか否かを判定する。

## 【 0 5 2 3 】

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

20

## 【 0 5 2 4 】

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

## 【 0 5 2 5 】

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

## 【 0 5 2 6 】

30

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

## 【 0 5 2 7 】

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

## 【 0 5 2 8 】

( コマンドの説明 )

上述の主制御基板 1 1 0 におけるフローチャートでは一部説明を省略した主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 2 0 に送信されるコマンドの種別について、図 4 4 を用いて説明する。図 4 4 は、主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 2 0 に送信されるコマンドの種別を示す図である。

40

## 【 0 5 2 9 】

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

## 【 0 5 3 0 】

「演出図柄指定コマンド」は、停止表示される特別図柄の種別を示すものであり、「M

50



ODE」が「E0H」で設定され、特別図柄の種別に合わせてDATAの情報が設定されている。なお、特別図柄の種別が結果的に大当たりの種別や高確率遊技状態を決定するものであるから、演出図柄指定コマンドは、大当たりの種別や、遊技状態を示すものともいえる。

#### 【0531】

この演出図柄指定コマンドは、各種の特別図柄が決定され、特別図柄の変動表示が開始されるときに、決定された特別図柄に対応する演出図柄指定コマンドが演出制御基板120に送信される。具体的には、上記ステップS311-3、S311-7、S311-9において特別図柄の変動表示が開始されるときに、決定された特別図柄に対応する演出図柄指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS700において演出用伝送データ格納領域にセットされている演出図柄指定コマンドが演出制御基板120に送信されることになる。

10

#### 【0532】

「第1特別図柄記憶指定コマンド」は、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域に記憶されている保留記憶数を示すものであり、「MODE」が「E1H」で設定され、保留記憶数に合わせてDATAの情報が設定されている。

#### 【0533】

この第1特別図柄記憶指定コマンドは、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域に記憶されている保留記憶数が切り替わるときに、保留記憶数に対応する第1特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板120に送信される。具体的には、上記ステップS230-11または上記ステップS310-7において第1特別図柄保留数(U1)記憶領域に記憶されている値が増減したときに、増減後の保留記憶数に対応する第1特別図柄記憶指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS700において演出用伝送データ格納領域にセットされている第1特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板120に送信されることになる。

20

#### 【0534】

「第2特別図柄記憶指定コマンド」は、第2特別図柄保留数(U2)記憶領域に記憶されている保留記憶数を示すものであり、「MODE」が「E2H」で設定され、保留記憶数に合わせてDATAの情報が設定されている。

#### 【0535】

この第2特別図柄記憶指定コマンドは、第2特別図柄保留数(U2)記憶領域に記憶されている保留記憶数が切り替わるときに、保留記憶数に対応する第2特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板120に送信される。具体的には、上記ステップS240または上記ステップS310-7において第2特別図柄保留数(U2)記憶領域に記憶されている値が増減したときに、増減後の保留記憶数に対応する第2特別図柄記憶指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS700において演出用伝送データ格納領域にセットされている第2特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板120に送信されることになる。

30

#### 【0536】

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

40

#### 【0537】

「図柄確定コマンド」は、特別図柄が停止表示されていることを示すものであり、「MODE」が「E3H」で設定され、「DATA」が「00H」に設定されている。

この図柄確定コマンドは、特別図柄が停止表示されているときに演出制御基板120に送信される。具体的には、上記ステップS320-3において特別図柄を第1特別図柄表示装置20または第2特別図柄表示装置21に停止表示させるときに、図柄確定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS700において演出用伝送データ格納領域にセットされている図柄確定コマンドが演出制御基板120に送信されることになる。

50

## 【 0 5 3 8 】

「第1特別図柄用変動パターン指定コマンド」は、第1特別図柄表示装置20における特別図柄の変動時間(変動態様)を示すものであり、「MODE」が「E6H」で設定され、各種の変動パターンに合わせてDATAの情報が設定されている。

## 【 0 5 3 9 】

この第1特別図柄用変動パターン指定コマンドは、第1特別図柄表示装置20の特別図柄の変動表示が開始されるときに、決定された特別図柄の変動パターンに対応する第1特別図柄用変動パターン指定コマンドが演出制御基板120に送信される。具体的には、上記ステップS313において特別図柄の変動表示が開始されるときに、決定された特別図柄の変動パターンに対応する第1特別図柄用変動パターン指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS700において演出用伝送データ格納領域にセットされている第1特別図柄用変動パターン指定コマンドが演出制御基板120に送信されることになる。

10

## 【 0 5 4 0 】

「第2特別図柄用変動パターン指定コマンド」は、第2特別図柄表示装置21における特別図柄の変動時間(変動態様)を示すものであり、「MODE」が「E7H」で設定され、各種の変動パターンに合わせてDATAの情報が設定されている。

## 【 0 5 4 1 】

この第2特別図柄用変動パターン指定コマンドは、第2特別図柄表示装置21の特別図柄の変動表示が開始されるときに、決定された特別図柄の変動パターンに対応する第2特別図柄用変動パターン指定コマンドが演出制御基板120に送信される。具体的には、上記ステップS313において特別図柄の変動表示が開始されるときに、決定された特別図柄の変動パターンに対応する第2特別図柄用変動パターン指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS700において演出用伝送データ格納領域にセットされている第2特別図柄用変動パターン指定コマンドが演出制御基板120に送信されることになる。

20

## 【 0 5 4 2 】

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

## 【 0 5 4 3 】

「始動入賞指定コマンド」は、大当たり抽選の結果を事前に判定するための情報であり、特別図柄表示装置に応じて「MODE」が「E8H」または「E9H」で設定され、各種の入賞情報に合わせてDATAの情報が設定されている。

30

## 【 0 5 4 4 】

この始動入賞指定コマンドは、第1始動口14または第2始動口15に遊技球が入賞したときに、決定された始動入賞情報に対応する始動入賞指定コマンドが演出制御基板120に送信される。

## 【 0 5 4 5 】

具体的には、上記ステップS230-10またはS240において第1始動口14または第2始動口15に遊技球が入賞したときに、決定された入賞情報に対応する始動入賞指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS700において演出用伝送データ格納領域にセットされている始動入賞指定コマンドが演出制御基板120に送信されることになる。

40

## 【 0 5 4 6 】

「大入賞口開放指定コマンド」は、各種大当たりの種別に合わせた大当たりのラウンド数を示すものであり、「MODE」が「EAH」で設定され、大当たりのラウンド数に合わせてDATAの情報が設定されている。

## 【 0 5 4 7 】

この大入賞口開放指定コマンドは、大当たりラウンドが開始されるときに、開始されたラウンド数に対応する大入賞口開放指定コマンドが演出制御基板120に送信される。具体

50

的には、上記ステップ S 3 4 0 - 5 において第 1 大入賞口開閉扉 1 6 b (または第 2 大入賞口開閉扉 1 7 b) を開放させるときに、開放させるときのラウンド数に対応する大入賞口開放指定コマンドがメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップ S 7 0 0 において演出用伝送データ格納領域にセットされている大入賞口開放指定コマンドが演出制御基板 1 2 0 に送信されることになる。

【 0 5 4 8 】

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

【 0 5 4 9 】

このオープニング指定コマンドは、各種の大当たりが開始するとき、大当たりの種別に対応するオープニング指定コマンドが演出制御基板 1 2 0 に送信される。

【 0 5 5 0 】

具体的には、上記ステップ S 3 3 0 - 1 3 の大当たり遊技処理の開始のときに、大当たりの種別に対応するオープニング指定コマンドがメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップ S 7 0 0 において演出用伝送データ格納領域にセットされているオープニング指定コマンドが演出制御基板 1 2 0 に送信されることになる。

【 0 5 5 1 】

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

【 0 5 5 2 】

このエンディング指定コマンドは、各種の大当たりが終了するとき、大当たりの種別に対応するエンディング指定コマンドが演出制御基板 1 2 0 に送信される。

【 0 5 5 3 】

具体的には、上記ステップ S 3 4 0 - 1 6 の大当たり遊技終了処理の開始のときに、大当たりの種別に対応するエンディング指定コマンドがメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップ S 7 0 0 において演出用伝送データ格納領域にセットされているエンディング指定コマンドが演出制御基板 1 2 0 に送信されることになる。

【 0 5 5 4 】

「普図指定コマンド」は、普通図柄表示装置 2 2 に停止表示される普通図柄の種別を示すものであり、「MODE」が「E D H」で設定され、普通図柄の種別に合わせて D A T A の情報が設定されている。

【 0 5 5 5 】

この普図指定コマンドは、各種の普通図柄が決定され、普通図柄の変動表示が開始されるときに、決定された普通図柄に対応する普図指定コマンドが演出制御基板 1 2 0 に送信される。

【 0 5 5 6 】

具体的には、上記ステップ S 4 1 0 - 6 において普通図柄の変動表示が開始されるときに、決定された普通図柄に対応する普図指定コマンドがメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップ S 7 0 0 において演出用伝送データ格納領域にセットされている普図指定コマンドが演出制御基板 1 2 0 に送信されることになる。

【 0 5 5 7 】

「普図変動指定コマンド」は、普通図柄表示装置 2 2 における普通図柄の変動時間を示すものであり、「MODE」が「E E H」で設定され、各種の普通図柄の変動時間に合わせて D A T A の情報が設定されている。

【 0 5 5 8 】

10

20

30

40

50

この普図変動指定コマンドは、普通図柄表示装置 2 2 の普通図柄の変動表示が開始されるときに、決定された普通図柄の変動時間に対応する普図変動指定コマンドが演出制御基板 1 2 0 に送信される。具体的には、上記ステップ S 4 1 0 - 7 において普通図柄の変動表示が開始されるときに、決定された普通図柄の変動時間に対応する普図変動指定コマンドがメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップ S 7 0 0 において演出用伝送データ格納領域にセットされている普図変動指定コマンドが演出制御基板 1 2 0 に送信されることになる。

#### 【 0 5 5 9 】

「遊技状態指定コマンド」は、時短遊技状態であるか非時短遊技状態であるかを示すものであり、「 M O D E 」が「 E F H 」で設定され、非時短遊技状態であれば「 D A T A 」が「 0 0 H 」に設定され、時短遊技状態であれば「 D A T A 」が「 0 1 H 」に設定されている。

10

#### 【 0 5 6 0 】

この遊技状態指定コマンドは、特別図柄の変動開始時、特別図柄の変動終了時、大当たり遊技の開始時および大当たりの終了時に、遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドが演出制御基板 1 2 0 に送信される。

#### 【 0 5 6 1 】

具体的には、上記ステップ S 3 1 4 において特別図柄の変動表示が開始されるとき、上記ステップ S 3 3 0 - 4 において高確率遊技フラグ、高確率遊技回数、時短遊技フラグおよび時短回数（ J ）が変更した可能性があるとき、上記ステップ S 3 5 0 - 6 において高確率遊技フラグ、高確率遊技回数、時短遊技フラグおよび時短回数（ J ）の設定を行ったときに、現在の遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドがメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップ S 7 0 0 において演出用伝送データ格納領域にセットされている遊技状態指定コマンドが演出制御基板 1 2 0 に送信されることになる。

20

#### 【 0 5 6 2 】

（演出制御部 1 2 0 m のメイン処理）

演出制御部 1 2 0 m におけるサブ C P U 1 2 0 a により実行される処理について説明する。まず、図 4 5 を用いて、演出制御部 1 2 0 m のメイン処理を説明する。図 4 5 は、演出制御部 1 2 0 m におけるメイン処理を示す図である。

30

#### 【 0 5 6 3 】

ステップ S 1 0 0 0 において、サブ C P U 1 2 0 a は、初期化処理を行う。この処理において、サブ C P U 1 2 0 a は、電源投入に応じて、サブ R O M 1 2 0 b からメイン処理プログラムを読み込むとともに、サブ R A M 1 2 0 c 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。

#### 【 0 5 6 4 】

ステップ S 1 1 0 0 において、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ乱数更新処理を行う。この処理において、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ R A M 1 2 0 c に記憶される各種乱数値を更新する処理を行う。以降は、所定の割込み処理が行われるまで、上記ステップ S 1 1 0 0 の処理を繰り返し行う。

40

#### 【 0 5 6 5 】

（演出制御部 1 2 0 m のタイマ割込処理）

図 4 6 を用いて、演出制御部 1 2 0 m のタイマ割込処理を説明する。図 4 6 は、演出制御部 1 2 0 m におけるタイマ割込処理を示す図である。なお、図示はしないが、演出制御部 1 2 0 m 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、演出制御基板のタイマ割込処理が実行される。

#### 【 0 5 6 6 】

ステップ S 1 3 0 0 において、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ C P U 1 2 0 a のレジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させる。

50

## 【 0 5 6 7 】

ステップ S 1 4 0 0 において、サブ C P U 1 2 0 a は、コマンド解析処理を行う。この処理において、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ R A M 1 2 0 c の受信バッファに格納されているコマンドを解析する処理を行う。コマンド解析処理の具体的な説明は、図 4 7 及び図 4 8 を用いて後述する。

## 【 0 5 6 8 】

なお、演出制御部 1 2 0 m は、主制御基板 1 1 0 から送信されたコマンドを受信すると、図示しない演出制御部 1 2 0 m 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 1 4 0 0 において受信したコマンドの解析処理が行われる。

10

## 【 0 5 6 9 】

ステップ S 1 5 0 0 において、サブ C P U 1 2 0 a は、演出制御部 1 2 0 m で用いられる各種タイマカウンタの更新するタイマ更新処理を行う。

## 【 0 5 7 0 】

ステップ S 1 7 0 0 において、サブ C P U 1 2 0 a は、枠制御基板 1 8 0 を介して演出ボタン検出スイッチ 3 5 a および十字キー検出スイッチ 3 6 b の信号を入力したか否かを判定し、演出ボタン検出スイッチ 3 5 a 等の信号を入力した場合には、画像制御部 1 5 0 に演出ボタン信号等を送信する演出入力制御処理を行う。

## 【 0 5 7 1 】

ステップ S 1 8 0 0 において、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ R A M 1 2 0 c の送信バッファにセットされている各種のコマンドを枠制御基板 1 8 0 や画像制御部 1 5 0 へ送信するデータ出力処理を行う。

20

## 【 0 5 7 2 】

ステップ S 1 9 0 0 において、サブ C P U 1 2 0 a は、ステップ S 1 8 1 0 で退避した情報をサブ C P U 1 2 0 a のレジスタに復帰させる。

## 【 0 5 7 3 】

( 演出制御部 1 2 0 m のコマンド解析処理 )

図 4 7 及び図 4 8 を用いて、演出制御部 1 2 0 m のコマンド解析処理を説明する。図 4 7 は、演出制御部 1 2 0 m におけるコマンド解析処理 ( 1 ) を示す図である。また、図 4 8 は、演出制御部 1 2 0 m におけるコマンド解析処理 ( 2 ) を示す図である。なお、図 4 8 のコマンド解析処理 ( 2 ) は、図 4 7 のコマンド解析処理 ( 1 ) に引き続いて行われるものである。

30

## 【 0 5 7 4 】

ステップ S 1 4 0 1 において、サブ C P U 1 2 0 a は、受信バッファにコマンドがあるか否かを確認して、コマンドを受信したかを確認する。この処理において、サブ C P U 1 2 0 a は、受信バッファにコマンドがあればステップ S 1 4 1 0 に処理を移す。一方、この処理において、サブ C P U 1 2 0 a は、受信バッファにコマンドがなければ、今回のコマンド解析処理を終了する。

## 【 0 5 7 5 】

ステップ S 1 4 1 0 において、サブ C P U 1 2 0 a は、受信バッファに格納されているコマンドが、特別図柄記憶指定コマンドであるか否かを確認する。この処理において、サブ C P U 1 2 0 a は、受信バッファに格納されているコマンドが特別図柄記憶指定コマンドであれば、ステップ S 1 4 1 1 に処理を移す。一方、この処理において、サブ C P U 1 2 0 a は、受信バッファに格納されているコマンドが特別図柄記憶指定コマンドでなければ、ステップ S 1 4 2 0 に処理を移す。

40

## 【 0 5 7 6 】

ステップ S 1 4 1 1 において、サブ C P U 1 2 0 a は、特別図柄記憶指定コマンドから保留記憶数を解析して、解析した保留記憶数をサブ R A M 1 2 0 c の保留記憶数カウンタにセットする保留記憶更新処理を行う。

## 【 0 5 7 7 】

50

ステップS 1 4 2 0において、サブCPU 1 2 0 aは、受信バッファに格納されているコマンドが始動入賞指定コマンドであるか否かを判定する。この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、受信バッファに格納されているコマンドが始動入賞指定コマンドであれば、ステップS 1 4 2 1に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、受信バッファに格納されているコマンドが始動入賞指定コマンドでなければ、ステップS 1 4 3 0に処理を移す。

【0578】

ステップS 1 4 2 1において、サブCPU 1 2 0 aは、始動入賞指定コマンドの内容に基づいて、画像表示装置31に表示される個数パターンを決定する始動入賞個数決定処理を行う。なお、この始動入賞個数決定処理の具体的な説明については、図49を用いて後述する。

10

【0579】

ステップS 1 4 3 0において、サブCPU 1 2 0 aは、受信バッファに格納されているコマンドが、演出図柄指定コマンドであるか否かを確認する。この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、受信バッファに格納されているコマンドが演出図柄指定コマンドであれば、ステップS 1 4 3 1に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、受信バッファに格納されているコマンドが演出図柄指定コマンドでなければ、ステップS 1 6 0 0に処理を移す。

【0580】

ステップS 1 4 3 1において、サブCPU 1 2 0 a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38を決定するための基礎図柄データ決定処理を行う。

20

【0581】

この基礎図柄データ決定処理では、演出図柄指定コマンドを解析して、大当たりの有無、大当たりの種別を識別するための基礎図柄データ（第1～4大当たり図柄データ、小当たり図柄データ、ハズレ図柄データ）を決定し、決定された基礎図柄データをサブRAM 1 2 0 cの基礎図柄記憶領域にセットする。

【0582】

ステップS 1 6 0 0において、サブCPU 1 2 0 aは、受信バッファに格納されているコマンドが、変動パターン指定コマンドであるか否かを確認する。この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、受信バッファに格納されているコマンドが変動パターン指定コマンドであれば、ステップS 1 6 0 1に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、受信バッファに格納されているコマンドが変動パターン指定コマンドでなければ、ステップS 1 4 5 0に処理を移す。

30

【0583】

ステップS 1 6 0 1において、サブCPU 1 2 0 aは、事前個数表示フラグがセットされているか否かを判定する。この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、事前個数表示フラグがセットされていると判定した場合には、ステップS 1 6 0 2に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、事前個数表示フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS 1 6 0 5に処理を移す。

40

【0584】

ここで、「事前個数表示フラグ」とは、図20に示すリーチ前の対象変動決定テーブルを参照して事前変動を対象にする旨が決定された場合にセットされるフラグである。すなわち、事前個数表示フラグがセットされている場合には、事前変動時に「技個数」及び「力個数」の少なくともいずれか一方を表示することが決定されていることを示している。なお、この事前個数表示フラグは、後述する技個数表示対象決定処理、力個数表示対象決定処理におけるステップS 1 4 2 1 - 7 0 8等においてセットされる。

【0585】

ステップS 1 6 0 2において、サブCPU 1 2 0 aは、事前変動カウンタの減算処理を行う。具体的には、この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、後述する技個数表示対象

50

決定処理、力個数表示対象決定処理におけるステップS 1 4 2 1 - 7 0 8等でセットされた事前変動カウンタの減算処理を行う。

【0586】

ステップS 1 6 0 3において、サブCPU 1 2 0 aは、「技個数」を表示する事前変動であるか否か等の判定を行い、「技個数」を表示する事前変動である場合には、表示対象を抽選する技用の事前変動表示確認処理を行う。なお、この技用の事前変動表示確認処理の具体的な説明については、図5 1を用いて後述する。

【0587】

ステップS 1 6 0 4において、サブCPU 1 2 0 aは、「力個数」を表示する事前変動であるか否か等の判定を行い、「力個数」を表示する事前変動である場合には、表示対象を抽選する力用の事前変動表示確認処理を行う。なお、この力用の事前変動表示確認処理の具体的な説明については、技用の事前変動表示確認処理に対し「力個数」が表示される点で異なるのみであり、他の点は同様であるため、省略する。

【0588】

ステップS 1 6 0 5において、サブCPU 1 2 0 aは、当該個数表示フラグがセットされているか否かを判定する。この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、当該個数表示フラグがセットされていると判定した場合には、ステップS 1 6 0 6に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、当該個数表示フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS 1 6 1 0に処理を移す。

【0589】

ここで、「当該個数表示フラグ」とは、図2 0に示すリーチ前の対象変動決定テーブルを参照して当該変動を対象にする旨が決定された場合にセットされるフラグである。すなわち、当該個数表示フラグがセットされている場合には、当該変動時に「技個数」及び「力個数」の少なくともいずれか一方を表示することが決定されていることを示している。なお、この当該個数表示フラグは、後述する技個数表示対象決定処理、力個数表示対象決定処理におけるステップS 1 4 2 1 - 7 0 6、S 1 4 2 1 - 7 1 0等においてセットされる。

【0590】

ステップS 1 6 0 6において、サブCPU 1 2 0 aは、当該変動カウンタの減算処理を行う。具体的には、この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、後述する技個数表示対象決定処理、力個数表示対象決定処理におけるステップS 1 4 2 1 - 7 0 6又はステップS 1 4 2 1 - 7 1 0でセットされた当該変動カウンタの減算処理を行う。

【0591】

ステップS 1 6 0 7において、サブCPU 1 2 0 aは、「技個数」を表示する当該変動であるか否か等の判定を行い、「技個数」を表示する当該変動である場合には、表示対象を決定する技用の当該変動表示確認処理を行う。なお、この技用の当該変動表示確認処理の具体的な説明については、図5 2を用いて後述する。

【0592】

ステップS 1 6 0 8において、サブCPU 1 2 0 aは、「力個数」を表示する当該変動であるか否か等の判定を行い、「力個数」を表示する当該変動である場合には、表示対象を決定する力用の当該変動表示確認処理を行う。なお、この力用の当該変動表示確認処理の具体的な説明については、技用の当該変動表示確認処理に対し「力個数」が表示される点で異なるのみであり、他の点は同様であるため、省略する。

【0593】

ステップS 1 6 1 0において、サブCPU 1 2 0 aは、図柄演出パターン決定処理を行う。具体的には、この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、図2 6又は図2 7に示す図柄演出パターン決定テーブルを参照して、変動パターン指定コマンド、技・力個数のMAXフラグ、分岐演出時期に基づいて、図柄演出パターンを決定する。そして、決定した図柄演出パターンを、サブRAM 1 2 0 cの図柄演出パターン記憶領域にセットするとともに、決定された図柄演出パターンを画像制御基板1 5 0画像制御部1 5 0とランプ制御基

10

20

30

40

50

板 1 4 0 枠制御基板 1 8 0 に送信するため、図柄演出パターン記憶領域に記憶された図柄演出パターンを示す図柄演出パターンデータをサブ R A M 1 2 0 c の送信バッファにセットする。

【 0 5 9 4 】

ステップ S 1 6 1 1 において、サブ C P U 1 2 0 a は、演出図柄決定処理を行う。具体的には、この処理において、サブ C P U 1 2 0 a は、上記ステップ S 1 4 3 1 で決定された基礎図柄データ、変動パターン指定コマンド及び個数表示データに基づいて、左・右・中のそれぞれの図柄番号を決定して、決定した図柄番号をサブ R A M 1 2 0 c の停止図柄記憶領域にセットする。そして、決定された図柄番号を画像制御基板 1 5 0 画像制御部 1 5 0 とランプ制御基板 1 4 0 枠制御基板 1 8 0 に送信するため、停止図柄記憶領域に記憶された図柄番号を示す停止図柄データをサブ R A M 1 2 0 c の送信バッファにセットする。

10

【 0 5 9 5 】

また、演出図柄決定処理において、疑似連続予告を実行する場合には、基礎図柄データ、変動パターン指定コマンド及び個数表示データに基づいて、疑似連回数に応じた回数分の左・中のそれぞれの図柄番号を決定して、決定した回数分の図柄番号をサブ R A M 1 2 0 c の仮停止図柄記憶領域にセットする。そして、決定された図柄番号を画像制御基板 1 5 0 画像制御部 1 5 0 とランプ制御基板 1 4 0 枠制御基板 1 8 0 に送信するため、仮停止図柄記憶領域に記憶された図柄番号を示す仮停止図柄データをサブ R A M 1 2 0 c の送信バッファにセットする。

20

【 0 5 9 6 】

ステップ S 1 4 5 0 において、サブ C P U 1 2 0 a 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。この処理において、サブ C P U 1 2 0 a は、受信バッファに格納されているコマンドが図柄確定コマンドであれば、ステップ S 1 4 5 1 に処理を移す。一方、この処理において、サブ C P U 1 2 0 a 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なければ、ステップ S 1 4 6 0 に処理を移す。

【 0 5 9 7 】

ステップ S 1 4 5 1 において、サブ C P U 1 2 0 a は、演出図柄 3 8 を停止表示させるために、演出図柄を停止表示させるための停止指定コマンドをサブ R A M 1 2 0 c の送信バッファにセットする演出図柄停止処理を行う。

30

【 0 5 9 8 】

ステップ S 1 4 5 2 において、サブ C P U 1 2 0 a は、演出モード終了設定処理を行う。具体的には、まず、後述する「1号潜入モードフラグ」、「2号潜入モードフラグ」、「個数モードフラグ」、「特別演出フラグ」のいずれかがセットされている場合には、モード継続カウンタを減算する。そして、減算したモード継続カウンタが0であれば、「1号潜入モードフラグ」、または「2号潜入モードフラグ」、「個数モードフラグ」、「特別演出フラグ」をクリアして、「1号潜入モード」、「2号潜入モード」、「個数モード」、「特別演出モード」を終了し、次回から「通常モード」に移行させる。一方、減算したモード継続カウンタが0でなければ、そのまま各種フラグ(1号潜入モードフラグ、2号潜入モードフラグ、個数モードフラグ、特別演出フラグ)を保持する。

40

【 0 5 9 9 】

ここで、「1号潜入モードフラグ」とは、「1号潜入モード」が実行中であることを示すフラグであり、「2号潜入モードフラグ」とは、「2号潜入モード」が実行中であることを示すフラグであり、「個数モードフラグ」とは、「個数モード」が実行中であることを示すフラグであり、「特別演出フラグ」とは、「特別演出モード」が実行中であることを示すフラグである。

【 0 6 0 0 】

ステップ S 1 4 5 3 において、サブ C P U 1 2 0 a は、当該個数表示フラグがセットされているか否かを判定する。この処理において、サブ C P U 1 2 0 a は、当該個数表示フ

50



ラグがセットされていると判定した場合には、ステップS 1 4 5 4に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、当該個数表示フラグがセットされていないと判定した場合には、今回のコマンド解析処理を終了する。

【0601】

ステップS 1 4 5 4において、サブCPU 1 2 0 aは、当該変動カウンタが「0」であるか否かを判定する。この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、当該変動カウンタが「0」であると判定した場合には、ステップS 1 4 5 5に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、当該変動カウンタが「0」でないと判定した場合、すなわち、「1」以上であると判定した場合には、今回のコマンド解析処理を終了する。

【0602】

ステップS 1 4 5 5において、サブCPU 1 2 0 aは、今回の演出に関する各種データをクリアする。具体的には、サブRAM 1 2 0 cの当該変動カウンタ、事前変動カウンタ、個数表示データ等の各種データをクリアするとともに、上記各種データをクリアした旨を示す消去信号をサブRAM 1 2 0 cの送信バッファにセットする。

【0603】

ステップS 1 4 6 0において、サブCPU 1 2 0 aは、受信バッファに格納されているコマンドが、遊技状態指定コマンドであるか否かを判定する。この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、受信バッファに格納されているコマンドが遊技状態指定コマンドであればステップS 1 4 6 1に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、受信バッファに格納されているコマンドが遊技状態指定コマンドでなければ、ステップS 1 4 7 0に処理を移す。

【0604】

ステップS 1 4 6 1において、サブCPU 1 2 0 a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示すデータをサブRAM 1 2 0 cにある遊技状態記憶領域にセットする。

【0605】

ステップS 1 4 7 0において、サブCPU 1 2 0 aは、受信バッファに格納されているコマンドが、オープニング指定コマンドであるか否かを確認する。この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、受信バッファに格納されているコマンドがオープニング指定コマンドであればステップS 1 4 7 1に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、受信バッファに格納されているコマンドがオープニング指定コマンドでなければ、ステップS 1 4 8 0に処理を移す。

【0606】

ステップS 1 4 7 1において、サブCPU 1 2 0 a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。この当たり開始演出パターン決定処理では、オープニング指定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。

【0607】

そして、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 1 5 0 画像制御部 1 5 0 とランプ制御基板 1 4 0 枠制御基板 1 8 0 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演出パターン指定コマンドをサブRAM 1 2 0 cの送信バッファにセットする。

【0608】

ステップS 1 4 8 0において、サブCPU 1 2 0 aは、受信バッファに格納されているコマンドが、大入賞口開放指定コマンドであるか否かを確認する。この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、受信バッファに格納されているコマンドが大入賞口開放指定コマンドであればステップS 1 4 8 1に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、大入賞口開放指定コマンドでなければステップS 1 4 9 0に処理を移す。

【0609】

ステップS 1 4 8 1において、サブCPU 1 2 0 aは、大当たり演出パターンを決定す

10

20

30

40

50

る大当たり演出パターン決定処理を行う。この大当たり演出パターン決定処理では、大入賞口開放指定コマンドに基づいて大当たり演出パターンを決定し、決定した大当たり演出パターンを演出パターン記憶領域にセットする。

#### 【0610】

そして、決定した大当たり演出パターンの情報を画像制御基板150画像制御部150とランプ制御基板140枠制御基板180に送信するため、決定した大当たり演出パターンに基づく演出パターン指定コマンドをサブRAM120cの送信バッファにセットする。

#### 【0611】

ステップS1490において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが、エンディング指定コマンドであるか否かを確認する。この処理において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドがエンディング指定コマンドであればステップS1491に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU120aは、エンディング指定コマンドでなければ、今回のコマンド解析処理を終了する。

10

#### 【0612】

ステップS1491において、サブCPU120a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い、今回のコマンド解析処理を終了する。この当たり終了演出パターン決定処理では、エンディング指定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。

20

#### 【0613】

そして、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画像制御部150とランプ制御基板140枠制御基板180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演出パターン指定コマンドをサブRAM120cの送信バッファにセットする。

#### 【0614】

ステップS1492において、サブCPU120aは、1号2号モード設定処理を行う。

#### 【0615】

この1号2号モード設定処理では、サブCPU120aは、エンディング指定コマンドを参照し、第4大当たり又は小当たりに対応するエンディング指定コマンドであれば、第4大当たり遊技又は小当たり遊技の前に実行された図柄演出パターンに基づいて、「1号潜入モード」を設定する「1号潜入モードフラグ」、または、「2号潜入モード」を設定する「2号潜入モードフラグ」を、サブRAM120cの演出モードフラグ記憶領域にセットする。

30

さらに、第4大当たり又は小当たりの種別に基づいて、「1号潜入モード」または「2号潜入モード」の継続期間を決定して、決定した継続期間に対応するカウンタをサブRAM120cのモード継続カウンタにセットする。なお、本実施形態では、第4大当たりであると、小当たりのときよりも長い期間の継続期間を決定するように構成されている。

#### 【0616】

40

例えば、第4大当たり遊技又は小当たり遊技の前に実行された図柄演出パターンが、1号潜入演出を実行した図柄演出パターンであれば、「1号潜入モードフラグ」をセットし、2号潜入演出を実行した図柄演出パターンであれば、「2号潜入モードフラグ」をセットする。そして、小当たりであれば、10～30回の継続期間を決定し、第4大当たりであれば、30回を超える継続期間を決定する。

#### 【0617】

(始動入賞個数決定処理)

図49を用いて、始動入賞個数決定処理を説明する。図49は、演出制御部120mにおける始動入賞個数決定処理を示す図である。具体的には、コマンド解析処理におけるステップS1421のサブルーチンを示す図である。

50

## 【0618】

ステップS1421-1において、サブCPU120aは、事前個数表示フラグがセットされているか否かを判定する。この処理において、サブCPU120aは、事前個数表示フラグがセットされていると判定した場合には、今回の始動入賞個数決定処理を終了する。一方、この処理において、サブCPU120aは、事前個数表示フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS1421-2に処理を移す。

## 【0619】

すなわち、この処理において、サブCPU120aは、既に第1始動口14または第2始動口15への遊技球の入球を契機として、事前変動において「技個数」又は「力個数」を表示することが決定されている場合には、今回の始動入賞個数決定処理を終了しており、事前変動での回数が重複することを防止している。なお、本実施形態では、事前変動での回数が重複することを防止しているが、重複させても良い。

10

## 【0620】

ステップS1421-2において、サブCPU120aは、個数選択テーブル決定処理を行う。具体的には、この処理において、サブCPU120aは、第1乱数値を取得し、図13に示す個数選択テーブル決定テーブルを参照して、取得した第1乱数値に基づいて、「第1通常個数選択テーブル」、「第1特別個数選択テーブル」、「第2通常個数選択テーブル」又は「第2特別個数選択テーブル」の何れかを決定する処理を行う。

## 【0621】

ステップS1421-3において、サブCPU120aは、上記ステップS1421-2で「第1特別個数選択テーブル」又は「第2特別個数選択テーブル」が決定されたか否かを判定する。この処理において、サブCPU120aは、上記ステップS1421-2で「第1特別個数選択テーブル」又は「第2特別個数選択テーブル」が決定されたと判定した場合には、ステップS1421-4に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU120aは、「第1特別個数選択テーブル」又は「第2特別個数選択テーブル」が決定されていないと判定した場合、すなわち、「第1通常個数決定テーブル」又は「第2通常個数決定テーブル」が決定されたと判定した場合には、ステップS1421-5に処理を移す。

20

## 【0622】

ステップS1421-4において、サブCPU120aは、「第1特別個数決定テーブル」又は「第2特別個数決定テーブル」が決定されたと判定した場合には、特別演出モードを実行するために特別演出フラグをサブRAM120cの演出モードフラグ記憶領域にセットする。さらに、第1始動口14または第2始動口15への遊技球の入球時から当該変動に亘って「特別演出モード」が継続するように、当該変動までの継続期間に対応するカウンタをサブRAM120cのモード継続カウンタにセットする。

30

## 【0623】

ステップS1421-5において、サブCPU120aは、第2乱数値を取得し、上記ステップS1421-2で決定された個数選択テーブルを参照し、始動入賞指定コマンド及び取得した第2乱数値に基づいて、個数パターンを決定する。

## 【0624】

ステップS1421-6において、サブCPU120aは、上記ステップS1421-5で決定された個数パターンに基づいて、「技合計個数」、「力合計個数」を決定し、決定した「技合計個数」、「力合計個数」をサブRAM120cの合計個数記憶領域に記憶する。

40

## 【0625】

ステップS1421-7において、サブCPU120aは、技個数表示対象決定処理を行う。この処理において、サブCPU120aは、上記ステップS1421-5で決定された「技合計個数」に基づいて、技個数分割処理を行い、「リーチ前（事前変動又は当該変動）」に表示されるか、或いは「リーチ後」に表示されるかを決定する。なお、この技個数表示対象決定処理の具体的な説明については、図50を用いて後述する。

50

## 【 0 6 2 6 】

ステップ S 1 4 2 1 - 8 において、サブ C P U 1 2 0 a は、力個数表示対象決定処理を行う。この処理において、サブ C P U 1 2 0 a は、上記ステップ S 1 4 2 1 - 5 で決定された「力合計個数」に基づいて、力個数分割処理を行い、「リーチ前（事前変動又は当該変動）」に表示されるか、或いは「リーチ後」に表示されるかを決定する。

## 【 0 6 2 7 】

なお、この力個数表示対象決定処理の具体的な説明については、技個数表示対象決定処理に対し、「力個数」が表示される点で異なるのみであり、他の点は同様であるため、省略する。

## 【 0 6 2 8 】

ステップ S 1 4 2 1 - 9 において、上記ステップ S 1 4 2 1 - 5 で決定された「技合計個数」及び「力合計個数」の合計個数が「6」個以上であるか否かを判定する。

## 【 0 6 2 9 】

この処理において、サブ C P U 1 2 0 a は、「技合計個数」及び「力合計個数」の合計個数が「6」個以上であると判定した場合には、ステップ S 1 4 2 1 - 1 0 に処理を移す。

## 【 0 6 3 0 】

一方、この処理において、サブ C P U 1 2 0 a は、「技合計個数」及び「力合計個数」の合計個数が「6」個以上でない、すなわち、「5」個以下であると判定した場合には、ステップ S 1 4 2 1 - 1 3 に処理を移す。

## 【 0 6 3 1 】

ステップ S 1 4 2 1 - 1 0 において、サブ C P U 1 2 0 a は、個数モード抽選処理を行う。具体的には、この処理において、サブ C P U 1 2 0 a は、所定の乱数値を取得し、上記ステップ S 1 4 2 1 - 9 で「技合計個数」及び「力合計個数」の合計個数が「6」個以上であると判定された場合に、図示しない個数モード決定テーブルを参照し、所定の乱数値に基づいて、「個数モード」を決定する。

## 【 0 6 3 2 】

ステップ S 1 4 2 1 - 1 1 において、サブ C P U 1 2 0 a は、個数モードに当選したか否かを判定する。この処理において、サブ C P U 1 2 0 a は、個数モードに当選したと判定した場合には、ステップ S 1 4 2 1 - 1 2 に処理を移す。一方、この処理において、サブ C P U 1 2 0 a は、個数モードに当選していないと判定した場合には、ステップ S 1 4 2 1 - 1 3 に処理を移す。

## 【 0 6 3 3 】

ステップ S 1 4 2 1 - 1 2 において、サブ C P U 1 2 0 a は、上記ステップ S 1 4 2 1 - 1 1 で個数モードに当選したと判定した場合には、個数モードの設定処理を行う。この処理において、サブ C P U 1 2 0 a は、「個数モード」を設定する「個数モードフラグ」を、サブ R A M 1 2 0 c の演出モードフラグ記憶領域にセットする。さらに、第 1 始動口 1 4 または第 2 始動口 1 5 への遊技球の入球時から当該変動に亘って「個数モード」が継続するように、当該変動までの継続期間に対応するカウンタをサブ R A M 1 2 0 c のモード継続カウンタにセットする。

## 【 0 6 3 4 】

ステップ S 1 4 2 1 - 1 3 において、サブ C P U 1 2 0 a は、上記ステップ S 1 4 2 1 - 5 で決定された「技合計個数」が「5 ( M A X )」であるか否かを判定する。なお、本実施形態では、「技合計個数」の最大値を「5」に設定しており、すなわち、この処理において、サブ C P U 1 2 0 a は、「技合計個数」が最大個数であるか否かを判定している。

## 【 0 6 3 5 】

この処理において、サブ C P U 1 2 0 a は、上記ステップ S 1 4 2 1 - 5 で決定された「技合計個数」が「5 ( M A X )」であると判定した場合には、ステップ S 1 4 2 1 - 1 4 に処理を移す。一方、この処理において、サブ C P U 1 2 0 a は、技合計個数が「5 (

10

20

30

40

50

MAX)」でない、すなわち、「4」以下であると判定した場合には、ステップS1421-15に処理を移す。

【0636】

ステップS1421-14において、サブCPU120aは、上記ステップS1421-13で技合計個数が「5(MAX)」であると判定した場合には、「MAX1(技)」フラグをサブRAM120cのMAXフラグ記憶領域にセットする。

【0637】

ステップS1421-15において、サブCPU120aは、上記ステップS1421-5で決定された「力合計個数」が「5(MAX)」であるか否かを判定する。なお、本実施形態では、「技合計個数」と同様に「力合計個数」の最大値を「5」に設定しており、すなわち、この処理において、サブCPU120aは、「力合計個数」が最大個数であるか否かを判定している。

10

【0638】

この処理において、サブCPU120aは、「力合計個数」が「5(MAX)」であると判定した場合には、ステップS1421-16に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU120aは、「力合計個数」が「5(MAX)」でない、すなわち、「4」以下であると判定した場合には、今回の始動入賞個数決定処理を終了する。

【0639】

ステップS1421-16において、サブCPU120aは、上記ステップS1421-15で「力合計個数」が「5(MAX)」であると判定した場合には、「MAX2(力)」フラグをサブRAM120cのMAXフラグ記憶領域にセットする。

20

【0640】

(技個数表示対象決定処理)

図50を用いて、技個数表示対象決定処理について説明する。図50は、演出制御部120mにおける技個数表示対象決定処理を示す図である。具体的には、始動入賞個数決定処理におけるステップS1421-7のサブルーチンを示す図である。

【0641】

ステップS1421-701において、サブCPU120aは、始動入賞個数決定処理における上記ステップS1421-5で決定された「技合計個数」が「0」であるか否かを判定する。

30

【0642】

この処理において、サブCPU120aは、「技合計個数」が「0」でないと判定した場合、すなわち、「1」以上であると判定した場合には、ステップS1421-702に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU120aは、「技合計個数」が「0」であると判定した場合には、今回の技個数表示対象決定処理を終了する。

【0643】

ステップS1421-702において、サブCPU120aは、第4の乱数値を取得し、図18又は図19に示す分割個数決定テーブルを参照して、「技合計数」、始動入賞指定コマンド、第4乱数値(技個数)に基づいて、リーチ前の「技個数」とリーチ後の「技個数」とを決定して、技合計数を分割する技個数分割処理を行う。そして、この処理において、サブCPU120aは、「リーチ前」及び「リーチ後」の夫々に割り振られた個数を記憶領域に記憶する。

40

【0644】

ステップS1421-703において、サブCPU120aは、「リーチ前」の「技個数」が「0」であるか否かを判定する。この処理において、サブCPU120aは、「リーチ前」の「技個数」が「0」であると判定した場合には、ステップS1421-709に処理を移す。

【0645】

一方、この処理において、サブCPU120aは、「リーチ前」の技個数が「0」でないと判定した場合、すなわち、「リーチ前」の「技個数」が「1」以上であると判定した

50

場合には、ステップ S 1 4 2 1 - 7 0 4 に処理を移す。

【 0 6 4 6 】

ステップ S 1 4 2 1 - 7 0 4 において、サブ C P U 1 2 0 a は、技個数の対象変動決定処理を行う。具体的には、この処理において、サブ C P U 1 2 0 a は、第 6 の乱数値を取得し、図 2 0 に示すリーチ前の対象変動決定テーブルを参照し、リーチ前の「技個数」、第 6 乱数値（技個数）に基づいて、対象の変動（当該変動、事前変動）における表示個数を決定する。

【 0 6 4 7 】

ステップ S 1 4 2 1 - 7 0 5 において、サブ C P U 1 2 0 a は、上記ステップ S 1 4 2 1 - 7 0 4 で決定された対象の変動（当該変動、事前変動）に関し、当該変動を対象にするか否かを判定する。

10

【 0 6 4 8 】

この処理において、サブ C P U 1 2 0 a は、当該変動を対象にすると判定した場合には、ステップ S 1 4 2 1 - 7 0 6 に処理を移す。一方、この処理において、サブ C P U 1 2 0 a は、当該変動を対象にしないと判定した場合、すなわち、事前変動を対象にすると判定した場合には、ステップ S 1 4 2 1 - 7 0 7 に処理を移す。

【 0 6 4 9 】

ステップ S 1 4 2 1 - 7 0 6 において、サブ C P U 1 2 0 a は、当該変動までの回数をサブ R A M 1 2 0 c の当該変動カウンタにセットするとともに、当該変動に対するリーチ前表示個数をサブ R A M 1 2 0 c のリーチ前表示個数記憶領域にセットし、当該個数表示フラグをサブ R A M 1 2 0 c の当該個数表示フラグにセットする。

20

【 0 6 5 0 】

ステップ S 1 4 2 1 - 7 0 7 において、サブ C P U 1 2 0 a は、上記ステップ S 1 4 2 1 - 7 0 4 で決定された対象の変動（当該変動、事前変動）に関し、事前変動を対象にするか否かを判定する。

【 0 6 5 1 】

この処理において、サブ C P U 1 2 0 a は、事前変動を対象にすると判定した場合には、ステップ S 1 4 2 1 - 7 0 8 に処理を移す。一方、この処理において、サブ C P U 1 2 0 a は、事前変動を対象にしないと判定した場合には、ステップ S 1 4 2 1 - 7 0 9 に処理を移す。

30

【 0 6 5 2 】

ステップ S 1 4 2 1 - 7 0 8 において、サブ C P U 1 2 0 a は、事前変動までの回数をサブ R A M 1 2 0 c の事前変動カウンタにセットするとともに、事前変動に対するリーチ前表示個数をサブ R A M 1 2 0 c の事前変動表示個数記憶領域にセットし、事前個数表示フラグをサブ R A M 1 2 0 c の事前個数表示フラグ記憶領域にセットする。

【 0 6 5 3 】

ここで、サブ R A M 1 2 0 c には、第 1 ～ 第 3 の事前変動のそれぞれに対応して、第 1 ～ 第 3 事前変動カウンタ、第 1 ～ 第 3 事前変動表示個数記憶領域、第 1 ～ 第 3 事前個数表示フラグ記憶領域が設けられている。

ステップ S 1 4 2 1 - 7 0 8 においては、上記ステップ S 1 4 2 1 - 7 0 4 で決定された事前変動に対応する事前変動カウンタ、事前変動表示個数記憶領域、事前個数表示フラグ記憶領域を特定し、特定したカウンタ及び記憶領域に各種データ（事前変動までの回数、リーチ前表示個数、事前個数表示フラグ）を記憶することになる。

40

【 0 6 5 4 】

ステップ S 1 4 2 1 - 7 0 9 において、サブ C P U 1 2 0 a は、「リーチ後」の「技個数」が「0」であるか否かを判定する。この処理において、サブ C P U 1 2 0 a は、「リーチ後」の「技個数」が「0」と判定した場合には、今回の技個数表示対象決定処理を終了する。

【 0 6 5 5 】

一方、この処理において、サブ C P U 1 2 0 a は、「リーチ後」の「技個数」が「0」

50

でない、すなわち、「1」以上であると判定した場合には、ステップS 1 4 2 1 - 7 1 0 に処理を移す。

【0656】

ステップS 1 4 2 1 - 7 1 0において、サブCPU 1 2 0 aは、当該変動までの回数をサブRAM 1 2 0 cの当該変動カウンタにセットするとともに、当該変動に対するリーチ後表示個数をサブRAM 1 2 0 cのリーチ後表示個数記憶領域にセットし、当該個数表示フラグをサブRAM 1 2 0 cの当該個数表示フラグにセットする。

【0657】

(技用の事前変動表示確認処理)

図5 1を用いて、技用の事前変動表示確認処理について説明する。図5 1は、演出制御部1 2 0 mにおける技用の事前変動表示確認処理を示す図である。具体的には、コマンド解析処理におけるステップS 1 6 0 3のサブルーチンを示す図である。

【0658】

ステップS 1 6 0 3 - 1において、サブCPU 1 2 0 aは、上記ステップS 1 4 2 1 - 7 0 8においてセットされた事前変動カウンタが「1」から「0」に減算されたか否かを判定する。この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、事前変動カウンタが「1」から「0」に減算されたと判定した場合には、ステップS 1 6 0 3 - 2に処理を移す。

【0659】

一方、この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、事前変動カウンタが「1」から「0」に減算されない、例えば、「2」から「1」である場合には、今回の技用の事前変動表示確認処理を終了する。

【0660】

ステップS 1 6 0 3 - 2において、サブCPU 1 2 0 aは、事前変動に対する表示個数として抽選回数を生成する。具体的には、この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、図2 0 ( a ) に示すリーチ前の対象変動決定テーブル( 1 ) 又は図2 0 ( b ) に示すリーチ前の対象変動決定テーブル( 2 ) を用いて決定された事前変動に対する表示個数から抽選回数を決定する。

【0661】

一例を示すと、図2 0 ( a ) に示すリーチ前の対象変動決定テーブル( 1 ) を用いて、第1 保留の表示個数として「2」が決定された場合、この「2」が抽選回数となる。

【0662】

ステップS 1 6 0 3 - 3において、サブCPU 1 2 0 aは、上記ステップS 1 6 0 3 - 2で生成した抽選回数に基づいて、リーチ前の表示時期抽選処理を行う。なお、このリーチ前の表示時期抽選処理の具体的な説明については、図5 3 ( a ) を用いて後述する。

【0663】

ステップS 1 6 0 3 - 4において、サブCPU 1 2 0 aは、表示可能な個数表示データか否かを判定する。ここで、変動パターン指定コマンドのDATAが「0 2 H」である場合、すなわち、「短縮変動」である場合には、例えば、図2 2 に示す表示時期抽選テーブルを参照して「リーチ前シンクロ予告」が決定されたとしても、「短縮変動」の変動時間内で表示できない。

【0664】

したがって、この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、「短縮変動」を実行するにもかかわらず、個数表示データが、例えば、決定された変動時間内で表示できない「リーチ前シンクロ予告」であるか否かを判定している。

【0665】

この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、表示可能な個数表示データであると判定した場合には、ステップS 1 6 0 3 - 8に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、表示可能な個数データでないと判定した場合には、ステップS 1 6 0 3 - 5に処理を移す。

【0666】

10

20

30

40

50

ステップS 1 6 0 3 - 5において、サブCPU 1 2 0 aは、個数表示データをクリアする。

【0 6 6 7】

ステップS 1 6 0 3 - 6において、サブCPU 1 2 0 aは、事前変動に対する表示個数を当該変動のリーチ前の「技個数」に加算する。すなわち、この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、上記ステップS 1 6 0 3 - 3で事前変動時に表示する旨が決定されたとしても、表示可能な表示データでない場合には、当該変動のリーチ前に改めて抽選されるように「技個数」に加算する。

【0 6 6 8】

なお、本実施形態において、上述したように、事前変動時に表示する旨が決定されたとしても、表示可能な表示データでない場合には、当該変動のリーチ前に改めて抽選されるようにしたが、これに限定されず、例えば、次の事前変動時に改めて抽選されるようにしても良い。

10

【0 6 6 9】

ステップS 1 6 0 3 - 7において、サブCPU 1 2 0 aは、当該変動までの当該変動カウンタと、当該個数表示フラグをセット（上書き）する。そして、この処理が終了すると、今回の技用の事前変動表示確認処理を終了する。

【0 6 7 0】

ステップS 1 6 0 3 - 8において、サブCPU 1 2 0 aは、第1差分回数算出処理を行う。具体的には、この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、抽選回数から合計当選回数を減算する処理を行う。

20

【0 6 7 1】

一例を示すと、上述したように、図20（a）に示すリーチ前の対象変動決定テーブル（1）を用いて、第1保留の表示個数として「2」が決定された場合、この「2」が抽選回数となる。

【0 6 7 2】

そして、図22（a）に示すリーチ前の事前変動に対する技用の表示時期抽選テーブルを用いて、2回の抽選が行われたにもかかわらず、1回しか当選しなかったときには、当選回数が「1」回となり、その場合には第1差分回数は「1」となる。

【0 6 7 3】

30

ステップS 1 6 0 3 - 9において、サブCPU 1 2 0 aは、上記ステップS 1 6 0 3 - 8で減算された第1差分回数が「0」であるか否かを判定する。この処理において、第1差分回数が「0」であると判定した場合には、今回の技用の事前変動表示確認処理を終了する。一方、この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、第1差分回数が「0」ではない、すなわち、「1」以上であると判定した場合には、ステップS 1 6 0 3 - 10に処理を移す。

【0 6 7 4】

ステップS 1 6 0 3 - 10において、サブCPU 1 2 0 aは、上記ステップS 1 6 0 3 - 8で算出された第1差分回数が、上記ステップS 1 6 0 3 - 9で「0」でない、すなわち、「1」以上であると判定された場合には、この第1差分回数を当該変動のリーチ前の「技個数」に加算する。

40

【0 6 7 5】

すなわち、この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、上記ステップS 1 6 0 3 - 3で事前変動時に表示する旨が決定されなかった場合、当該変動のリーチ前に改めて抽選されるように「技個数」に加算する。

【0 6 7 6】

なお、本実施形態において、上述したように、事前変動時に表示する旨が決定されなかった場合には、当該変動のリーチ前に改めて抽選されるようにしたが、これに限定されず、例えば、次の事前変動時に改めて抽選されるようにしてもよい。

【0 6 7 7】

50



ステップS 1 6 0 3 - 1 1において、サブCPU 1 2 0 aは、当該変動までの当該変動カウンタと、当該個数表示フラグをセット（上書き）して、決定した個数表示データを画像制御基板 1 5 0 画像制御部 1 5 0 とランプ制御基板 1 4 0 枠制御基板 1 8 0 に送信するため、個数表示データをサブRAM 1 2 0 c の送信バッファにセットする。

なお、このとき、上述したように、次の事前変動時に改めて抽選されるようにする場合には、事前変動カウンタを「1」にセットするとよい。

#### 【0678】

（技用の当該変動表示確認処理）

図52を用いて、技用の当該変動表示確認処理について説明する。図52は、演出制御部 1 2 0 mにおける技用の当該変動表示確認処理を示す図である。具体的には、コマンド解析処理におけるステップS 1 6 0 7のサブルーチンを示す図である。

10

#### 【0679】

ステップS 1 6 0 7 - 1において、サブCPU 1 2 0 aは、当該変動カウンタが「1」から「0」に減算されたか否かを判定する。この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、当該変動カウンタが「1」から「0」に減算されたと判定した場合には、ステップS 1 6 0 7 - 2に処理を移す。

#### 【0680】

一方、この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、当該変動カウンタが「1」から「0」に減算されない場合には、今回の当該変動表示確認処理を終了する。

#### 【0681】

20

ステップS 1 6 0 7 - 2において、サブCPU 1 2 0 aは、リーチ前の「技個数」が「0」であるか否かを判定する。この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、リーチ前の「技個数」が「0」であると判定した場合には、ステップS 1 6 0 7 - 16に処理を移す。

#### 【0682】

一方、この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、リーチ前の「技個数」が「0」でない、すなわち、「1」以上であると判定した場合には、ステップS 1 6 0 7 - 3に処理を移す。

#### 【0683】

ステップS 1 6 0 7 - 3において、サブCPU 1 2 0 aは、当該変動中において「技個数」を表示する疑似変動（0回目から3回目）を決定するとともに、その疑似変動における「技個数」を表示する表示個数を決定する対象疑似変動決定処理を行う。具体的には、この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、第8乱数値を取得し、図21に示す対象疑似変動決定テーブルを参照し、変動パターン指定コマンドによって把握された疑似連回数、リーチ前の当該変動の「技個数」、第8乱数値に基づいて、当該変動中において個数を表示する疑似変動（0回目から3回目）を決定するとともに、その疑似変動における表示個数を決定する。

30

#### 【0684】

すなわち、この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、リーチ前の当該変動の「技個数」を、上述した「0回目疑似変動期間」～「3回目疑似変動期間」の変動のいずれの期間で表示するかを決定し、決定した期間において「技個数」を何個表示するのかを決定する。

40

#### 【0685】

ここで、サブRAM 1 2 0 cには、「0回目疑似変動期間」～「3回目疑似変動期間」の変動のそれぞれに対応して、第0～第3疑似変動表示個数記憶領域が設けられている。

そして、ステップS 1 6 0 7 - 3においては、決定された「0回目疑似変動期間」～「3回目疑似変動期間」の変動に対応する疑似変動表示個数記憶領域に、リーチ前の当該変動における表示個数を記憶することになる。

#### 【0686】

ステップS 1 6 0 7 - 4において、サブCPU 1 2 0 aは、上記ステップS 1 6 0 7 - 3で決定した対象の変動となる疑似変動を特定する。

50

## 【0687】

ステップS1607-5において、サブCPU120aは、疑似変動に対する表示個数として抽選回数を生成する。具体的には、この処理において、サブCPU120aは、図21に示すリーチ前の当該変動における対象疑似変動決定テーブルを用いて決定された対象の変動となる疑似変動に対する表示個数から抽選回数を決定する。

## 【0688】

一例を示すと、図21に示すリーチ前の当該変動における対象疑似変動決定テーブルを用いて、0回目の疑似変動で「5(MAX)」が決定された場合、この「5」が0回目の疑似変動における抽選回数となる。

## 【0689】

ステップS1607-6において、サブCPU120aは、上記ステップS1607-5で生成した抽選回数に基づいて、リーチ前の表示時期抽選処理を行う。なお、このリーチ前の表示時期抽選処理の具体的な説明については、図53(a)を用いて後述する。

## 【0690】

ステップS1607-7において、サブCPU120aは、決定した全ての疑似変動での表示時期抽選が終了済みか否かを判定する。この処理において、サブCPU120aは、表示時期抽選が終了済みであると判定した場合には、ステップS1607-8に処理を移す。

## 【0691】

一方、この処理において、サブCPU120aは、表示時期抽選が終了済みでないと判定した場合には、ステップS1607-4に処理を戻す。すなわち、サブCPU120aは、表示時期抽選が終了済みであると判定するまで、繰り返し行う。

## 【0692】

ステップS1607-8において、サブCPU120aは、表示可能な個数表示データか否かを判定する。ここで、上述したように、変動パターン指定コマンドのDATAが「02H」である場合、すなわち、「短縮変動」である場合には、例えば、図22に示す表示時期抽選テーブルを参照して「リーチ前シンクロ予告」が決定されたとしても、「短縮変動」の変動時間内で表示できない可能性がある。

## 【0693】

したがって、この処理において、サブCPU120aは、個数表示データが、例えば、決定された変動時間内で表示できない可能性がある「リーチ前シンクロ予告」であるか否かを判定している。

## 【0694】

この処理において、サブCPU120aは、表示可能な個数表示データであると判定した場合には、ステップS1607-12に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU120aは、表示可能な個数表示データでないと判定した場合には、ステップS1607-9に処理を移す。

## 【0695】

ステップS1607-9において、サブCPU120aは、個数表示データをクリアする。

## 【0696】

ステップS1607-10において、サブCPU120aは、最大個数を表示予定か否かを判定する。具体的には、この処理において、サブCPU120aは、「技合計個数」が「5(MAX)」であるか否かを判定している。

## 【0697】

この処理において、サブCPU120aは、「技合計個数」が「5(MAX)」であると判定した場合には、ステップS1607-11に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU120aは、「技合計個数」が「5(MAX)」ではない、すなわち、「4」以下であると判定した場合には、ステップS1607-16に処理を移す。

## 【0698】

10

20

30

40

50

ステップS 1 6 0 7 - 1 1において、サブCPU 1 2 0 aは、疑似変動に対する表示個数、すなわち、当該変動のリーチ前に対する表示個数を当該変動のリーチ後の「技個数」に加算する。

【0 6 9 9】

すなわち、この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、上記ステップS 1 6 0 7 - 6で当該変動のリーチ前に表示する旨が決定されたとしても、上記ステップS 1 6 0 7 - 8で表示可能な個数表示データでないと判定された場合には、当該変動のリーチ後に改めて抽選されるようにリーチ後の「技個数」に加算する。

【0 7 0 0】

そして、このとき、サブCPU 1 2 0 aは、「技合計個数」が「5 (MAX)」であると判定した場合のみ、当該変動のリーチ後に改めて抽選されるように「技個数」に加算する。

10

【0 7 0 1】

ここで、本実施形態では、上述したように、リーチ前に表示する旨が決定されたとしても、表示可能な表示個数データでないと判定された場合には、最大個数を表示予定である場合にのみ、当該変動のリーチ後に改めて抽選されるようにしているが、最大個数を表示予定でない場合には、当該変動のリーチ後に改めて抽選されるようにしていない。

【0 7 0 2】

なぜなら、「技個数メータ」に「技個数」が「5 (MAX)」表示されないと、「分岐演出」に移行しないため、仮に、「技個数」が「4」であっても、「0」であっても構わないからである。

20

【0 7 0 3】

これに対し、本実施形態では、上述したように、最大個数を表示予定である場合には、当該変動のリーチ後に改めて抽選されるように「技個数」に加算しておかないと、仮に「技個数」が「5 (MAX)」であっても、「技個数メータ」に「技個数」が「5 (MAX)」貯まらず、「分岐演出」に移行させたり、「1号潜入モード」に移行させたりする際における不具合が生じてしまうからである。

【0 7 0 4】

ステップS 1 6 0 7 - 1 2において、サブCPU 1 2 0 aは、第2差分回数算出処理を行う。具体的には、この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、抽選回数から合計当選回数を減算する処理を行う。

30

【0 7 0 5】

ステップS 1 6 0 7 - 1 3において、サブCPU 1 2 0 aは、上記ステップS 1 6 0 7 - 1 2で減算された第2差分回数が「0」であるか否かを判定する。この処理において、サブCPU 1 2 0 a第2差分回数が「0」であると判定した場合には、ステップS 1 6 0 7 - 1 6に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、第2差分回数が「0」ではない、すなわち、「1」以上であると判定した場合には、ステップS 1 6 0 7 - 1 4に処理を移す。

【0 7 0 6】

ステップS 1 6 0 7 - 1 4において、サブCPU 1 2 0 aは、上記ステップS 1 6 0 7 - 1 3で算出された第2差分回数が「0」でない、すなわち、「1」以上であると判定された場合には、最大個数を表示予定であるか否かを、すなわち、「技合計個数」が「5 (MAX)」であるか否かを判定する。

40

【0 7 0 7】

この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、「技合計個数」が「5 (MAX)」であると判定した場合には、ステップS 1 6 0 4 - 1 5に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、「技合計個数」が「5 (MAX)」でない、すなわち、「4」以下であると判定した場合には、ステップS 1 6 0 4 - 1 6に処理を移す。

【0 7 0 8】

ステップS 1 6 0 7 - 1 5において、サブCPU 1 2 0 aは、上記ステップS 1 6 0 7

50

- 13で第2差分回数が「0」でなく、上記ステップS1607-14で「技合計個数」が「5(MAX)」であると判定された場合には、第2差分回数をリーチ後の「技個数」に加算する。

【0709】

すなわち、この処理において、サブCPU120aは、上記ステップS1607-5で当該変動のリーチ前に表示する旨が決定されなかった場合、当該変動のリーチ後に改めて抽選されるようにリーチ後の「技個数」に加算する。

【0710】

ステップS1607-16において、サブCPU120aは、リーチ後の「技個数」が「0」であるか否かを判定する。この処理において、サブCPU120aは、リーチ後の「技個数」が「0」であると判定した場合には、今回の技用の当該変動表示確認処理を終了する。一方、この処理において、サブCPU120aは、リーチ後の「技個数」が「0」でない、すなわち、「1」以上であると判定した場合には、ステップS1607-17に処理を移す。

【0711】

ステップS1607-17において、サブCPU120aは、リーチ後の表示時期決定処理を行う。なお、このリーチ後の表示時期決定処理の具体的な説明については、図53(b)を用いて後述する。

【0712】

(表示時期抽選処理)

図53を用いて、リーチ前の表示時期抽選処理について説明する。図53は、演出制御部120mにおける個数表示データを決定する処理を示す図である。そして、図53(a)は、リーチ前の表示時期抽選処理を示す図であり、図53(b)は、リーチ後の表示時期決定処理を示す図である。

【0713】

具体的には、図53(a)は、技用の事前変動表示確認処理におけるステップS1603-3、力用の事前変動表示確認処理におけるステップS1604-5、技用の当該変動表示確認処理におけるステップS1607-6、力用の当該変動表示確認処理におけるステップS1608-8のサブルーチンを示す図である。

【0714】

また、図53(b)は、技用の当該変動表示確認処理におけるステップS1507-16、力用の当該変動表示確認処理におけるステップS1508-18のサブルーチンを示す図である。

【0715】

まず、リーチ前の表示時期抽選処理についての説明を行う。

ステップS1620-1において、サブCPU120aは、1回の抽選に対して、第1表示抽選と第2表示抽選の複数回の表示抽選をするリーチ前の表示時期抽選処理を行う。

【0716】

このリーチ前の表示時期抽選処理において、サブCPU120aは、まず、事前変動であるのか、当該変動であるのか、通常時(特別演出時以外)であるのか、特別演出時であるのかを判定して、図22(a)~図22(e)に示すリーチ前の表示時期抽選テーブルから、いずれかの1つのリーチ前の表示時期抽選テーブルを決定する。

【0717】

次に、抽選回数及び技・力の個数に応じた表示時期抽選用の各種乱数値のいずれか1つを取得して、決定したリーチ前の表示時期抽選テーブルを参照し、取得した乱数値に基づいて、表示対象を決定するための第1表示抽選を行う。

【0718】

そして、第1表示抽選に当選したら(「リーチ前シンクロ予告」の表示対象が決定されたら)、第2表示抽選は行わずに、リーチ前の表示時期抽選処理を終了し、ステップS1620-2に処理を移す。一方、第1表示抽選に当選しなかったら、未だ取得されてい

10

20

30

40

50

い表示時期抽選用の乱数値を取得して、取得した乱数値に基づいて、新たに表示対象を決定するための第2表示抽選を行い、第2表示抽選の抽選結果に関わらず、リーチ前の表示時期抽選処理を終了し、ステップS1620-2に処理を移すことになる。

【0719】

ステップS1620-2において、サブCPU120aは、表示の当選可否を判定する。具体的には、この処理において、サブCPU120aは、上記ステップS1620-1により表示対象が決定されたか否かを判定する。

【0720】

この処理において、サブCPU120aは、表示対象が決定されたと判定した場合には、ステップS1620-3に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU120aは、表示対象が決定されていないと判定した場合には、ステップS1620-4に処理を移す。

10

【0721】

ステップS1620-3において、サブCPU120aは、当選回数の記憶処理を行う。具体的には、この処理において、サブCPU120aは、図22、図23に示すように、決定された表示対象を、ステップS1607-3において決定された「0回目疑似変動期間」～「3回目疑似変動期間」の変動に対応する当選回数記憶領域に当選回数として1を加算して記憶する。

【0722】

一例を示すと、「0回目疑似変動期間」であるときのリーチ前の表示時期抽選処理において、「リーチ前シンクロ予告」の表示対象が決定された場合には、「第10a当選回数記憶領域」に当選回数として1を加算する。また、この処理において、サブCPU120aは、第1表示抽選の抽選結果が「なし」であり、第2表示抽選の抽選結果が「技図柄」の表示対象が決定された場合には、「第20a当選回数記憶領域」に当選回数として1を加算する。

20

【0723】

ステップS1620-4において、サブCPU120aは、1回の抽選が終了すると、抽選回数から1を減算して更新する抽選回数の減算処理を行う。

【0724】

ステップS1620-5において、サブCPU120aは、抽選回数が「0」であるか否かを判定する。この処理において、サブCPU120aは、抽選回数が「0」とであると判定した場合には、ステップS1620-6に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU120aは、抽選回数が「0」でない、すなわち、「1」以上であると判定した場合には、ステップS1620-1に処理を戻す。すなわち、この処理において、サブCPU120aは、抽選回数が「1」以上であると判定した場合には、この抽選回数が「0」になるまで、繰り返し処理を行う。

30

【0725】

ステップS1620-6において、サブCPU120aは、個数表示データ決定処理を行う。具体的には、この処理において、サブCPU120aは、図23に示すリーチ前の個数表示データ決定テーブル(1)を参照し、上記ステップS1620-3で記憶された当選回数に基づいて、個数表示データを決定する。

40

【0726】

ここで、リーチ前の表示時期抽選処理における例示を示す。まず、「0回目疑似変動期間」であるときのリーチ前の表示時期抽選処理において、上記ステップS1603-2で抽選回数として「2」が生成されたとする。そして、この処理において、サブCPU120aは、図22(a)に示す表示時期抽選テーブルを決定し、決定した図22(a)に示す表示時期抽選テーブルを参照し、2回の抽選を行うことになる。

【0727】

1回目の抽選では、第1表示抽選の抽選結果が「リーチ前シンクロ予告」の表示対象が決定されたとすると、第2表示抽選は行わずに、「第10a当選回数記憶領域」に当選回

50

数として「1」を加算して、1回目の抽選を終了する。

【0728】

2回目の抽選では、第1表示抽選の抽選結果が「なし」とする。この場合、第2表示抽選を行い、第2表示抽選の抽選結果が「技図柄」の表示対象が決定された場合には「第20a当選回数記憶領域」に当選回数として「1」を加算して、2回目の抽選を終了する。

【0729】

そして、図23に示すリーチ前の個数表示データ決定テーブル(1)を参照し、「第10a当選回数記憶領域」に当選回数が「1」記憶され、「第20a当選回数記憶領域」に当選回数が「1」記憶されているから、「個数表示データ(11a)」及び「個数表示データ(21a)」が決定される。

10

これにより、「0回目疑似変動期間」において「リーチ前のシンクロ予告で技1個」が表示され、「技図柄で技1個」が表示され、合計2個の技個数が表示されることになる。

【0730】

次に、リーチ後の表示時期決定処理についての説明を行う。

ステップS1630-1において、サブCPU120aは、抽選回数を生成する。具体的には、この処理において、サブCPU120aは、リーチ後の「技個数」または「力個数」を抽選回数として生成する。

【0731】

ステップS1630-2において、サブCPU120aは、リーチ後の表示時期抽選処理を行う。具体的には、この処理において、サブCPU120aは、図24に示すリーチ後の表示時期抽選テーブル(2)を参照し、表示対象を決定するための抽選を行う。

20

【0732】

ステップS1630-3において、サブCPU120aは、表示の当選可否を判定する。具体的には、この処理において、サブCPU120aは、上記ステップS1630-2により表示対象が決定されたか否かを判定する。

【0733】

この処理において、サブCPU120aは、表示対象が決定されたと判定した場合には、ステップS1630-4に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU120aは、表示対象が決定されないと判定した場合には、ステップS1630-5に処理を移す。

30

【0734】

ステップS1630-4において、サブCPU120aは、当選回数の記憶処理を行う。具体的には、この処理において、サブCPU120aは、図24、図25に示すように、決定された表示対象に対応する当選回数記憶領域に当選回数として1を加算して記憶する。

【0735】

ステップS1630-5において、サブCPU120aは、抽選回数から1を減算して更新する抽選回数の減算処理を行う。

【0736】

40

ステップS1630-6において、サブCPU120aは、抽選回数が「0」であるかを判定する。この処理において、サブCPU120aは、抽選回数が「0」と判定した場合には、ステップS1630-7に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU120aは、抽選回数が「0」でない、すなわち、「1」以上であると判定した場合には、ステップS1630-2に処理を戻す。すなわち、この処理において、サブCPU120aは、抽選回数が「1」以上であると判定した場合には、この抽選回数が「0」になるまで、繰り返し処理を行う。

【0737】

なお、本実施形態においては、リーチ後の表示時期決定処理においては、リーチ前の表示時期抽選処理とは異なり、図24に示すリーチ後の表示時期決定テーブルの構成から、

50

必ず表示対象が決定されるように構成されている（図24に示すリーチ後の表示時期決定テーブルの表示対象として「なし」は設けられていない）。

【0738】

ステップS1630-7において、サブCPU120aは、個数表示データ決定処理を行う。具体的には、この処理において、サブCPU120aは、図25に示すリーチ後の個数表示データ決定テーブル（2）を参照し、上記ステップS1630-4で記憶された当選回数に基づいて、個数表示データを決定する。そして、決定した個数表示データを画像制御基板150画像制御部150とランプ制御基板140枠制御基板180に送信するため、個数表示データをサブRAM120cの送信バッファにセットする。

【0739】

例えば、「第10a当選回数記憶領域」に記憶されている当選回数が「3」回の場合、「個数表示データ（13a）」が決定され、「ノーマルリーチ中に技3個」が表示されることになる。

【0740】

（液晶制御CPU150aのメイン処理）

画像制御部150における液晶制御CPU150aにより実行される処理について説明する。まず、図54を用いて、液晶制御CPU150aのメイン処理を説明する。

【0741】

図54は、液晶制御CPUにおけるメイン処理を示す図である。この処理において、電源基板140により電源が供給されると、液晶制御CPU150aにシステムリセットが発生し、液晶制御CPU150aは以下のメイン処理を行う。

【0742】

ステップS2010において、液晶制御CPU150aは、初期化処理を行う。この処理において、液晶制御CPU150aは、電源投入に応じて、液晶制御ROM150cからメイン処理プログラムを読み込むとともに、液晶制御CPU150aの各種モジュール、描画制御部（VDP）159の初期設定を指示する。

【0743】

ステップS2020において、液晶制御CPU150aは、既に出力したディスプレイリストに対する描画の実行を描画制御部（VDP）159に指示する描画実行開始処理を行う。

【0744】

ステップS2030において、液晶制御CPU150aは、アニメパターン決定処理を行う。具体的には、この処理において、液晶制御CPU150aは、演出制御部120mから送信された新規の入力データ（特別図柄の変動開始時に送信される図柄演出パターン及び個数表示データ、演出ボタン35の操作時に出力されるボタン信号）等に基づいて、アニメパターンを決定する。なお、このアニメパターン決定処理の具体的な説明は、図55及び図56を用いて後述する。

【0745】

なお、演出制御部120mから送信された入力データを受信すると、受信した入力データを液晶制御RAM150bの受信バッファに格納される。なお、このアニメパターン決定処理の具体的な説明は、図55及び図56を用いて後述する。

【0746】

ステップS2040において、液晶制御CPU150aは、アニメーション制御処理を行う。この処理において、液晶制御CPU150aは、各種カウンタを更新するとともに、上記ステップS2030で決定されたアニメパターンに基づいて、各種アニメーションのアドレスを更新する。

【0747】

ステップS2050において、液晶制御CPU150aは、アニメーションが属するアニメグループの優先順位（描画順序）に従って、更新したアドレスにあるアニメーションの1フレームの表示情報から、ディスプレイリスト（スプライトの識別番号、表示位置等）を

10

20

30

40

50

生成する。そして、ディスプレイリストの生成が完了すると、液晶制御CPU150aは、ディスプレイリストを描画制御部(VDP)159に出力する。

【0748】

ステップS2060において、液晶制御CPU150aは、FB切換フラグが「01」であるか否かを判定する。

【0749】

ここで、描画制御部(VDP)159は、1/60秒(約16.6ms)毎に、図示しないインターフェイスを介して液晶制御CPU150aにVblank割込信号(垂直同期信号)を出力する。そして、液晶制御CPU150aは、Vblank割込信号を入力すると、図示しないVblank割込処理により、FB切換フラグを「01」にセットする。すなわち、ステップS2060においては、1/60秒毎のVblank割込信号を入力したか否かを判定している。

10

【0750】

ステップS2070において、液晶制御CPU150aは、FB切換フラグ=00をセットして(FB切換フラグをオフにして)、ステップS2020に処理を移す。以降は、所定の割込処理が発生するまで、ステップS2020からステップS2070の処理を繰り返し行う。

【0751】

(アニメパターン決定処理)

図55及び図56を用いて、液晶制御CPU150aのアニメパターン決定処理について説明する。なお、図56のアニメパターン決定処理(2)は、図55のアニメパターン決定処理(1)に引き続いて行われるものである。

20

【0752】

ステップS2030-1において、液晶制御CPU150aは、新規の入力データか否かを判定する。この処理において、液晶制御CPU150aは、新規の入力データであると判定した場合には、ステップS2030-2に処理を移す。一方、この処理において、液晶制御CPU150aは、新規の入力データでないと判定した場合には、ステップS2030-20に処理を移す。

【0753】

ここで、新規な入力データとは、今回の特別図柄の変動において、前回の特別図柄の変動で入力したデータとは異なる新たなデータ、既に入力の解析を終了したデータとは異なる新たなデータを意味し、一例として、未だ後述するステップS2030-2以降の処理が行われていない、特別図柄の変動開始時に送信される図柄演出パターン及び個数表示データ、演出ボタン35の操作時に出力されるボタン信号を意味する。

30

【0754】

ステップS2030-2において、液晶制御CPU150aは、図柄演出パターンのデータか否かを判定する。この処理において、液晶制御CPU150aは、図柄演出パターンのデータであると判定した場合には、ステップS2030-3に処理を移す。一方、この処理において、液晶制御CPU150aは、図柄演出パターンのデータでないと判定した場合には、ステップS2030-6に処理を移す。

40

【0755】

ステップS2030-3において、液晶制御CPU150aは、最大個数を表示する図柄演出パターンのデータであるか否かを判定する(図26、図27参照)。この処理において、液晶制御CPU150aは、最大個数を表示する図柄演出パターンのデータであると判定した場合には、ステップS2030-4に処理を移す。

【0756】

一方、この処理において、液晶制御CPU150aは、最大個数を表示する図柄演出パターンのデータでないと判定した場合には、ステップS2030-5に処理を移す。

【0757】

ステップS2030-4において、液晶制御CPU150aは、上記ステップS203

50



0 - 3で最大個数を表示する図柄演出パターンであると判定した場合には、最大個数表示フラグをセットする。

【0758】

ステップS2030-41において、液晶制御CPU150aは、図柄演出パターンに対応した分岐演出の開始時期を液晶制御RAM150bの分岐演出タイマにセットする。

【0759】

ステップS2030-5において、液晶制御CPU150aは、図柄演出パターンのアニメパターン決定処理を行う。具体的には、この処理において、液晶制御CPU150aは、図柄演出パターンを参照し、図26及び図27の図柄演出パターン決定テーブルの最右欄に示した演出構成となるように、アニメパターン決定を決定する。

10

【0760】

ステップS2030-6において、液晶制御CPU150aは、個数表示データが否かを判定する。この処理において、液晶制御CPU150aは、個数表示データであると判定した場合には、ステップS2030-7に処理を移す。一方、この処理において、液晶制御CPU150aは、個数表示データでないと判定した場合には、ステップS2030-16に処理を移す。

【0761】

ステップS2030-7において、液晶制御CPU150aは、表示個数記憶処理を行う。上記ステップS2030-6で個数表示データであると判定した場合、この表示個数データから「技個数」または「力個数」の表示個数を解析して、液晶制御RAM150bに表示予定個数を記憶する。

20

【0762】

ステップS2030-10において、液晶制御CPU150aは、演出ボタンの操作により表示個数を表示する特定の個数表示データであるか否かを判定する。具体的には、この処理において、液晶制御CPU150aは、特定の個数表示データとして、例えば、「個数表示データ41b（ボタン操作時に力1個を表示）」であるか否かを判定している。

【0763】

この処理において、液晶制御CPU150aは、特定の個数表示データであると判定した場合には、ステップS2030-11に処理を移す。一方、この処理において、液晶制御CPU150aは、特定の個数表示データでないと判定した場合には、ステップS2030-14に処理を移す。

30

【0764】

ステップS2030-11において、液晶制御CPU150aは、液晶制御RAM150bに演出ボタンの操作が有効であることを示すボタン操作受付フラグをセットする。

【0765】

ステップS2030-12において、液晶制御CPU150aは、演出ボタンの有効時間を示す時間データを液晶制御RAM150bのボタン有効カウンタにセットする。

【0766】

ステップS2030-13において、液晶制御CPU150aは、ボタン操作待機用のアニメパターンを決定するボタン操作待機用のアニメパターン決定処理を行う。

40

【0767】

ステップS2030-14において、液晶制御CPU150aは、上記ステップS2030-10で特定の個数表示データでないと判定された場合、すなわち、表示タイミングがボタン操作時に表示されるものでない場合（例えば、技図柄を表示後に技を表示）、個数表示データに応じた個数表示を行うアニメパターンを決定するアニメパターン決定処理を行う。

【0768】

ステップS2030-141において、液晶制御CPU150aは、個数表示データに対応した個数表示の表示時期を液晶制御RAM150bの個数表示タイマにセットする。

【0769】

50

ステップS 2 0 3 0 - 1 5において、液晶制御C P U 1 5 0 aは、表示個数減算処理を行う。具体的には、この処理において、液晶制御C P U 1 5 0 aは、上記ステップS 2 0 3 0 - 1 5で個数表示データに応じた個数表示のアニメパターンが決定されると、液晶制御R A M 1 5 0 bに記憶された表示予定個数をクリアする。

【 0 7 7 0 】

ステップS 2 0 3 0 - 1 6において、液晶制御C P U 1 5 0 aは、演出ボタン信号を入力したか否かを判定する。この処理において、液晶制御C P U 1 5 0 aは、演出ボタン信号を入力したと判定した場合には、ステップS 2 0 3 0 - 1 7に処理を移す。一方、この処理において、液晶制御C P U 1 5 0 aは、演出ボタン信号を入力していないと判定した場合には、ステップS 2 0 3 0 - 2 0に処理を移す。

10

【 0 7 7 1 】

ステップS 2 0 3 0 - 1 7において、液晶制御C P U 1 5 0 aは、ボタン操作受付フラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、演出ボタンの操作により表示個数を表示する特定の個数表示データによる演出が行われているか否かを判定する。この処理において、液晶制御C P U 1 5 0 aは、ボタン操作受付フラグがセットされていると判定した場合には、ステップS 2 0 3 0 - 1 8に処理を移す。一方、この処理において、液晶制御C P U 1 5 0 aは、ボタン操作受付フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS 2 0 3 0 - 2 0に処理を移す。

【 0 7 7 2 】

ステップS 2 0 3 0 - 1 8において、液晶制御C P U 1 5 0 aは、ボタン操作による個数表示のアニメパターン決定処理を行う。具体的には、この処理において、液晶制御C P U 1 5 0 aは、表示タイミングがボタン操作時に表示される場合、演出ボタンの信号が入力された際に、個数表示されるアニメパターンを決定する。

20

【 0 7 7 3 】

ステップS 2 0 3 0 - 1 9において、液晶制御C P U 1 5 0 aは、演出ボタンの操作が行われたことにより、ボタン操作受付フラグをクリアする。この処理において、液晶制御C P U 1 5 0 aは、上記ステップS 2 0 3 0 - 1 8で演出ボタンの信号が入力された際に、個数表示されるアニメパターンが決定されると、ボタン操作受付フラグをクリアする。

【 0 7 7 4 】

ステップS 2 0 3 0 - 1 9 1において、液晶制御C P U 1 5 0 aは、表示予定個数を液晶制御R A M 1 5 0 bの表示済個数カウンタの表示済個数に加算する。

30

【 0 7 7 5 】

ステップS 2 0 3 0 - 1 9 2において、液晶制御C P U 1 5 0 aは、技個数メータ、力個数メータに技個数、力個数の表示された合計数を表示するために、表示済個数に基づいて、個数メータを更新するアニメパターンを決定する個数メータ更新用のアニメパターン決定処理を行う。

【 0 7 7 6 】

ステップS 2 0 3 0 - 2 0において、液晶制御C P U 1 5 0 aは、個数表示タイマを参照し、個数表示が表示される個数表示時期であるか否かを判定する。この処理において、液晶制御C P U 1 5 0 aは、個数表示時期であると判定した場合には、ステップS 2 0 3 0 - 2 1に処理を移す。一方、この処理において、液晶制御C P U 1 5 0 aは、個数表示時期ではないと判定した場合には、S 2 0 3 0 - 2 3に処理を移す。

40

【 0 7 7 7 】

すなわち、ステップS 2 0 3 0 - 1 4 1で上述したように、演出ボタンの操作を伴わない個数表示データのときにのみ個数表示時期がセットされていることから、ステップS 2 0 3 0 - 2 0においては、演出ボタンの操作を伴わない個数表示データの演出において、「技個数」または「力個数」が表示された時期であるか否かを判定していることになる。

【 0 7 7 8 】

ステップS 2 0 3 0 - 2 1において、液晶制御C P U 1 5 0 aは、表示予定個数を液晶制御R A M 1 5 0 bの表示済個数カウンタの表示済個数に加算する。

50

## 【 0 7 7 9 】

ステップ S 2 0 3 0 - 2 2 において、液晶制御 C P U 1 5 0 a は、技個数メータ、力個数メータに技個数、力個数の表示された合計数を表示するために、表示済個数に基づいて、個数メータを更新するアニメパターンを決定する個数メータ更新用のアニメパターン決定処理を行う。

## 【 0 7 8 0 】

ステップ S 2 0 3 0 - 2 3 において、液晶制御 C P U 1 5 0 a は、ボタン有効カウンタを参照し、ボタン有効時間が経過したか否かを判定する。この処理において、液晶制御 C P U 1 5 0 a は、ボタン有効時間が経過したと判定した場合には、ステップ S 2 0 3 0 - 2 4 に処理を移す。一方、この処理において、液晶制御 C P U 1 5 0 a は、ボタン有効時間が経過していないと判定した場合には、ステップ S 2 0 3 0 - 2 8 に処理を移す。

10

## 【 0 7 8 1 】

ステップ S 2 0 3 0 - 2 4 において、液晶制御 C P U 1 5 0 a は、演出ボタンの操作により表示予定個数が表示され、表示すべき表示予定個数が「 0 」となっているか否かを判定する。この処理において、液晶制御 C P U 1 5 0 a は、表示予定個数が「 0 」であると判定した場合には、ステップ S 2 0 3 0 - 2 8 に処理を移す。一方、この処理において、液晶制御 C P U 1 5 0 a は、表示予定個数が「 0 」ではないと判定した場合には、ステップ S 2 0 3 0 - 2 5 に処理を移す。

## 【 0 7 8 2 】

ここで、上述したように、本来、演出ボタンの有効時間内に演出ボタンの操作が行われると、表示予定個数は「 0 」となっている（ステップ S 2 0 3 0 - 1 5 ~ ステップ S 2 0 3 0 - 1 9 等参照）。

20

すなわち、本ステップ S 2 0 3 0 - 2 4 においては、演出ボタンの有効時間内に演出ボタンの操作が行われて、表示個数 = 0 となつてか否かを判定している。

## 【 0 7 8 3 】

ステップ S 2 0 3 0 - 2 5 において、液晶制御 C P U 1 5 0 a は、演出ボタンの有効時間が経過したにもかかわらず、演出ボタンが操作されなかったことに伴い、演出ボタンの操作が有効であることを示すボタン操作受付フラグをクリアする。

## 【 0 7 8 4 】

ステップ S 2 0 3 0 - 2 6 において、液晶制御 C P U 1 5 0 a は、今回表示できなかった「技個数」または「力個数」の表示予定個数を未表示個数として液晶制御 R A M 1 5 0 b に記憶する。

30

## 【 0 7 8 5 】

ステップ S 2 0 3 0 - 2 7 において、液晶制御 C P U 1 5 0 a は、液晶制御 R A M 1 5 0 b に記憶されている表示予定個数をクリアする。

## 【 0 7 8 6 】

ステップ S 2 0 3 0 - 2 8 において、液晶制御 C P U 1 5 0 a は、液晶制御 C P U 1 5 0 a は、分岐演出タイマを参照し、分岐演出が実行される分岐演出時期であるか否かを判定する。この処理において、液晶制御 C P U 1 5 0 a は、分岐演出時期であると判定した場合には、ステップ S 2 0 3 0 - 2 9 に処理を移す。一方、この処理において、液晶制御 C P U 1 5 0 a は、分岐演出時期ではないと判定した場合には、S 2 0 3 0 - 3 4 に処理を移す。

40

## 【 0 7 8 7 】

なお、最大個数を表示しない図柄演出パターンのデータを入力したときには、分岐演出の開始時期が分岐演出タイマにセットされることがなく（ステップ S 2 0 3 0 - 4 1 参照）、ステップ S 2 0 3 0 - 2 8 においては、常に S 2 0 3 0 - 3 4 に処理を移すことになる。

## 【 0 7 8 8 】

ステップ S 2 0 3 0 - 2 9 において、液晶制御 C P U 1 5 0 a は、未表示個数が「 0 」となっているか否かを判定する。この処理において、液晶制御 C P U 1 5 0 a は、未表示

50

個数が「0」であると判定した場合には、ステップS2030-33に処理を移す。一方、この処理において、液晶制御CPU150aは、未表示個数が「0」ではないと判定した場合には、ステップS2030-30に処理を移す。

【0789】

ステップS2030-30において、液晶制御CPU150aは、未表示個数を強制的に表示するアニメパターンを決定する未表示個数表示用のアニメパターン決定処理を行う。

【0790】

ステップS2030-31において、液晶制御CPU150aは、未表示個数を液晶制御RAM150bの表示済個数カウンタの表示済個数に加算する。

10

【0791】

ステップS2030-32において、液晶制御CPU150aは、未表示個数を技個数メータ、力個数メータに加算して表示するために、表示済個数に基づいて、個数メータを更新するアニメパターンを決定する個数メータ更新用のアニメパターン決定処理を行う。

【0792】

ステップS2030-33において、液晶制御CPU150aは、液晶制御RAM150bに記憶されている未表示個数、表示済個数をクリアする。

【0793】

ステップS2030-34において、液晶制御CPU150aは、その他の入力データに対応するアニメパターン決定処理を行う。

20

【0794】

また、ステップS2030-34においては、上述したステップS1455に対応して、サブCPU120aが当該変動カウンタ、事前変動カウンタ、個数表示データ等の各種データをクリアした消去信号を液晶制御CPU150aが入力したときには、液晶制御RAM150bに記憶されている未表示個数、表示済個数をクリアする処理を行う。

【0795】

(演出例)

以下、本実施形態の遊技機1の演出例について、図57及び図58を用いて説明する。図57は、画像表示装置31に表示される演出態様の一例を示した図である。また、図58は、画像表示装置31に表示される演出態様の他例を示した図である。

30

【0796】

図57に例示されるように、画像表示装置31には、この画像表示装置31の表示領域における上方側に「技個数メータ」が表示される。また、画像表示装置31には、この画像表示装置31の表示領域における下方側に「力個数メータ」が表示される。

【0797】

そして、本実施形態では、「技個数メータ」に「技個数」が加算されるか、或いは「力個数メータ」に「力個数」が加算され、「技個数メータ」及び「力個数メータ」の何れか一方、又は両方が満タンになると、分岐演出が行われる。

【0798】

以下、図57(a)から図57(f)を用いて、「技個数メータ」に「技個数」が加算される演出の一態様を時系列で説明する。なお、本実施形態では、「技個数メータ」に「技個数」が加算される演出の態様を例示したが、「力個数メータ」に「力個数」が加算される場合については、「技個数メータ」に「技個数」が加算される場合と同様であるので、その説明を省略する。

40

【0799】

図57(a)に例示されるように、「技個数メータ」に「技個数」が加算されることを示唆する演出が行われる。図57(a)では、「技アイコン」が画像表示装置31の表示領域に表示される。

【0800】

なお、図57(a)では、「技アイコン」の数が「5」個、表示されているが、これに

50

限定されない。そして、「技アイコン」の数に応じて、遊技者に期待感を持たせるようにしている。

【0801】

また、図57(a)では、画像表示装置31の表示領域に「技アイコン」のみが表示される演出の態様を例示したが、これに限定されず、「技アイコン」と「力アイコン」とが表示されても良い。

【0802】

図57(b)に例示されるように、「技アイコン」が集合し、これら「技アイコン」が合体する。

【0803】

図57(c)に例示されるように、「技アイコン」が合体し、「技完成アイコン」が画像表示装置31の表示領域に表示される。図57(c)では、一つの「技完成アイコン」が画像表示装置31の表示領域に表示される。

【0804】

図57(d)に例示されるように、「技個数メータ」に「技個数」が「1」加算される。

【0805】

図57(e)に例示されるように、「技アイコン」が合体し、「技完成アイコン」が画像表示装置31の表示領域に表示される。図57(e)では、二つの「技完成アイコン」が画像表示装置31の表示領域に表示される。

【0806】

図57(f)に例示されるように、「技個数メータ」に「技個数」が「2」加算される。したがって、「技完成アイコン」の数と、「技個数メータ」に「技個数」が加算される数とを、リンクさせている。

【0807】

そして、本実施形態では、「技アイコン」の数が多ければ、「技完成アイコン」の数が多くなるようにしているため、「技アイコン」の数が多ければ、遊技者に「技完成アイコン」、さらには、「技個数メータ」に加算される「技個数」への期待感を煽ることが可能になる。

【0808】

以下、図58(a)から図58(j)を用いて、「技個数メータ」に「技個数」が加算される演出の他の態様を時系列で説明する。なお、本実施形態では、「技個数メータ」に「技個数」が加算される演出の態様を例示したが、「力個数メータ」に「力個数」が加算される場合については、「技個数メータ」に「技個数」が加算される場合と同様であるので、その説明を省略する。

【0809】

図58(a)に例示されるように、「技個数メータ」に「技個数」が加算されることを示唆する演出が行われる。図58(a)では、「技アイコン」が画像表示装置31の表示領域に表示される。

【0810】

このとき、図58(a)では、画像表示装置31の表示領域に「技アイコン」のみが表示される演出の態様を例示したが、これに限定されず、「技アイコン」と「力アイコン」とが表示されても良い。

【0811】

図58(b)に例示されるように、「技アイコン」が集合し、これら「技アイコン」が合体する。

【0812】

図58(c)に例示されるように、「技アイコン」が合体し、「技完成アイコン」が画像表示装置31の表示領域に表示される。図58(c)では、五つの「技完成アイコン」が画像表示装置31の表示領域に表示される。

10

20

30

40

50

## 【0813】

図58(d)に例示されるように、「技個数メータ」に「技個数」が「5(MAX)」加算される。したがって、「技完成アイコン」の数と、「技個数メータ」に「技個数」が加算される数とを、リンクさせている。

## 【0814】

図58(e)に例示されるように、「技個数メータ」に「技個数」が「5(MAX)」加算された場合、「Vアイコン」、「1号潜入」、「2号潜入」、「×」、「演出ボタンアイコン」のいずれかが停止表示されるようなルーレット演出を行う分岐演出1~3が実行される。

## 【0815】

図58(f)に例示されるように、分岐演出による演出結果が、「Vアイコン」であると、SPSPリーチに移行(SPSPリーチを実行)する。

## 【0816】

また、分岐演出による演出結果が、「×」であると、「ハズレ」となり、演出(当該変動)が終了する。

## 【0817】

また、図58(h)に例示されるように、分岐演出による演出結果として「1号潜入」であると、「1号潜入演出」に移行し、「2号潜入」であると、「2号潜入演出」に移行する。

## 【0818】

そして、図58(i)及び図58(j)に例示されるように、「1号潜入演出」または「2号潜入演出」の終了後には、「潜入モード継続」または「潜入モード終了」となる。

## 【0819】

なお、「潜入モード終了」となるのは、ハズレに対応する変動パターン指定コマンドを受信したときとなっており、「潜入モード継続」となるのは、第4大当たりまたは小当たりに対応する変動パターン指定コマンドを受信したときとなっている。

## 【0820】

ここで、「1号潜入演出」に移行すると、「1号潜入モード」における演出と同様の演出が実行される。また、「2号潜入演出」に移行すると、「2号潜入モード」における演出と同様の演出が実行されることになる。

このため、「潜入モード継続」となったときには、当該変動の途中から、「1号潜入モード」または「2号潜入モード」に移行させていることになる。

## 【0821】

また、分岐演出による演出結果が、「演出ボタンアイコン」であると、「1号潜入演出」又は「2号潜入演出」の何れかに移行する。

## 【0822】

このように、分岐演出により、大当たりの期待度が高いSPSPリーチに移行するのか、第4大当たりまたは小当たりとなる「1号潜入演出」または「2号潜入演出」に移行するのか、演出が終了してしまうのかの興味を惹き付けることができる。

## 【0823】

さらに、「2号潜入」に移行した場合の方が、その後「継続」する割合を高くしているため、「1号潜入」又は「2号潜入」への何れかに移行するかの興味を惹き付けることができる。

## 【0824】

以上のように、本実施形態の遊技機1は、第1始動口検出スイッチ14a又は第2始動口検出スイッチ15aにより遊技球の通過を検出した際に、ここで取得した判定情報に基づく判定結果が表示されるまでの間で「技個数メータ」に「技個数」又は「力個数メータ」に「力個数」を表示している。

## 【0825】

そして、遊技機1は、判定情報を取得してから、この取得した判定情報に基づく判定結

10

20

30

40

50

果が表示されるまでの間のうち、判定情報を取得していから、この判定情報に基づく変動表示におけるリーチ前までに「技個数」又は「力個数」を表示させる場合と、判定情報に基づく変動表示におけるリーチ後に「技個数」又は「力個数」を表示させる場合と、有している。

【0826】

また、遊技機1は、仮に、判定情報を取得してから、この判定情報に基づく変動表示におけるリーチ前までに「技個数」又は「力個数」を表示させる旨が決定されたとしても、リーチ前までに表示条件が成立していない場合には、判定情報に基づく変動表示におけるリーチ後に表示されるようにしている。

【0827】

ここで、遊技機1は、上述したように、リーチ前までに「技個数」又は「力個数」を表示させる旨が決定されたとしても、表示条件が成立していない場合には、最大個数を表示予定である場合にのみ、判定情報に基づく変動表示におけるリーチ後に表示されるようにしている。すなわち、遊技機1は、最大個数を表示予定でない場合には、判定情報に基づく変動表示におけるリーチ後に表示されるようにしていない。

【0828】

なぜなら、「技個数メータ」に「技個数」が「5(MAX)」表示されないと、「分岐演出」に移行しないため、仮に、「技個数」が「4」であっても、「技個数メータ」に「技個数」が「4」表示されずに、「3」表示されても構わないからである。

【0829】

これに対し、本実施形態では、上述したように、最大個数を表示予定である場合には、判定情報に基づく変動表示におけるリーチ後に表示されるようにしておかないと、仮に「技個数」が「5(MAX)」であっても、「技個数メータ」に「技個数」が「5(MAX)」表示されないと、「分岐演出」に移行させたり、「1号潜入モード」に移行させたりする際における不具合が生じてしまうからである。

【0830】

このような実状を鑑みて、本実施形態の遊技機1は、上述したように、リーチ前までに「技個数」又は「力個数」を表示させる旨が決定されたとしても、リーチ前までに表示条件が成立していない場合には、判定情報に基づく変動表示におけるリーチ後に表示されるようにしているため、遊技に係る演出の不具合を解消することができる。

【0831】

なお、本実施形態において、第1始動口検出スイッチ14a又は第2始動口検出スイッチ15aにより遊技球が検出されたことが「取得条件」の一態様を構成し、特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値、小当たり図柄用乱数値、リーチ判定用乱数値、特図変動用乱数値が「判定情報」の一態様を構成し、メインCPU110aによる第1始動口検出スイッチ入力処理におけるステップS230-5からステップS230-8が「判定情報取得手段」の一態様を構成する。

【0832】

また、本実施形態において、メインCPU110aによる第1始動口検出スイッチ入力処理におけるステップS230-5からステップS230-8が「判定情報記憶手段」の一態様を構成する。

【0833】

また、本実施形態において、大当たり、小当たりが「特別遊技」の一態様を構成し、メインCPU110aによる大当たり判定処理のステップS311-1、ステップS311-5が「特別遊技判定手段」の一態様を構成する。

【0834】

また、本実施形態において、メインCPU110aによる大当たり遊技処理又はメインCPU110aによる小当たり遊技処理が「特別遊技制御手段」の一態様を構成する。

【0835】

また、本実施形態において、画像表示装置31が「演出手段」の一態様を構成する。

10

20

30

40

50

## 【 0 8 3 6 】

また、本実施形態において、「技個数メータ」に加算される「技個数」又は「力個数メータ」に加算される「力個数」が「ポイント数」の一態様を構成し、これら「技個数メータ」、「技個数」、「力個数メータ」、「力個数」を表示する画像表示装置 31 が「ポイント数表示手段」の一態様を構成する。

## 【 0 8 3 7 】

また、本実施形態において、図 22 に示すリーチ前の表示時期抽選テーブルを参照し、サブ CPU 120 a によるリーチ前の表示時期抽選の「第 1 表示抽選」を行うステップ S 1420 - 1 が「第 1 表示判定手段」の一態様を構成し、リーチ前の表示時期抽選の「第 2 表示抽選」を行うステップ S 1420 - 1 が「第 2 表示判定手段」の一態様を構成する。この場合、「第 1 の表示時期」が「全ての演出図柄 38 が変動中の時期」に対応し、「第 2 の表示時期」が「左の演出図柄 38 の停止表示の時期」、「中の演出図柄 38 の停止表示の時期」、「右の演出図柄 38 の停止表示の時期」に対応する。

10

## 【 0 8 3 8 】

また、本実施形態において、サブ CPU 120 a によるリーチ前の表示時期抽選を行うステップ S 1607 - 6 ( S 1608 ) も「第 1 表示判定手段」の一態様を構成する。そして、ステップ S 1607 - 11、S 1607 - 15 ( S 1608 ) 等にしたように、リーチ前の表示時期抽選において表示できなかったリーチ前の個数を、リーチ後の個数に加算して、リーチ後の表示時期抽選を行うステップ S 1607 - 17 ( S 1608 ) も「第 2 表示判定手段」の一態様を構成する。この場合、「第 1 の表示時期」が「リーチ前の時期」に対応し、「第 2 の表示時期」が「リーチ後の時期」に対応する。

20

## 【 符号の説明 】

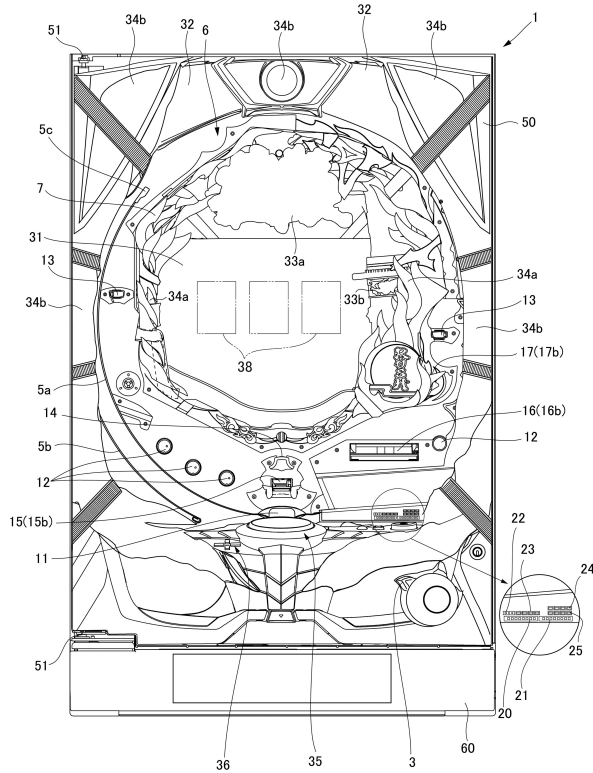
## 【 0 8 3 9 】

10	遊技機
110	主制御基板
110a	メイン CPU
110b	メイン ROM
110c	メイン RAM
120a	サブ CPU
120b	サブ ROM
120c	サブ RAM
120m	演出制御部

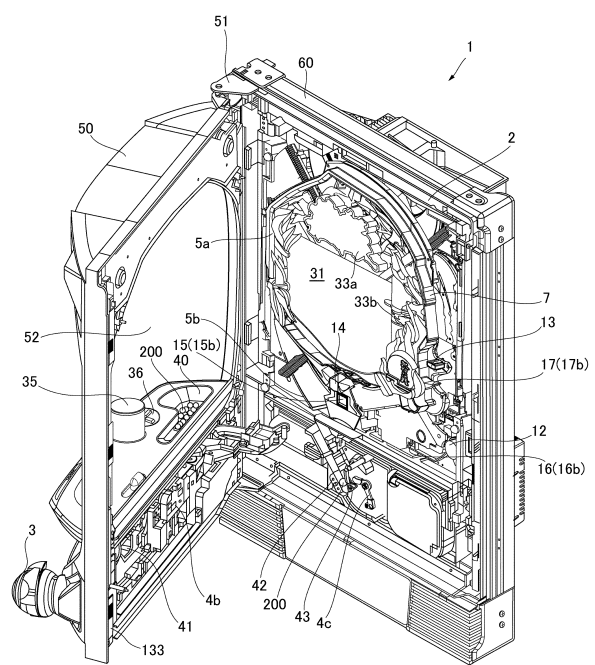
30



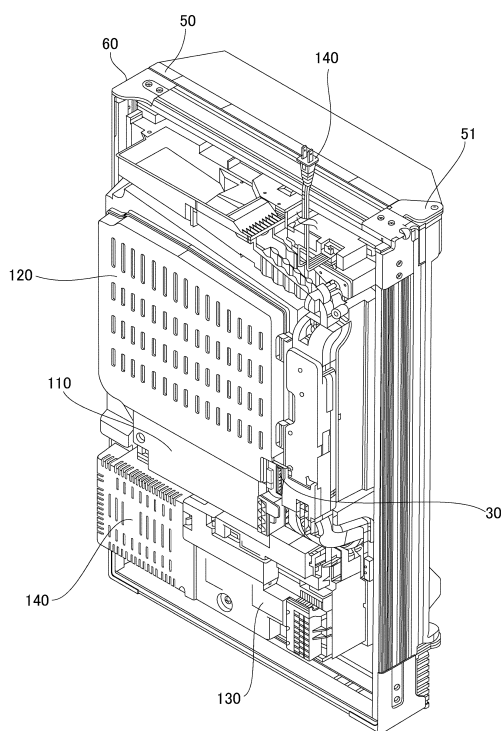
【図 1】



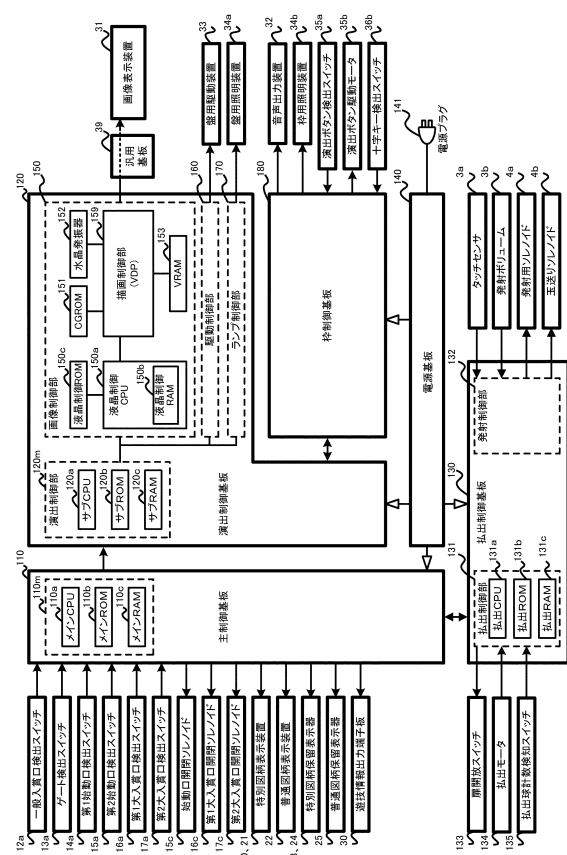
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

(a) 第1始動口を契機とする大当たり抽選の大当たり判定テーブル

確率遊技状態	特別図柄判定用乱数値 (0～797)	大当たり抽選の 抽選結果	割合 (※参考)
低確率遊技状態	7、8	大当たり	2/798＝1/399
	50、100、150	小当たり	3/798＝1/266
	上記以外	ハズレ	793/798
高確率遊技状態	7～21	大当たり	15/798＝1/53.2
	50、100、150	小当たり	3/798＝1/266
	上記以外	ハズレ	780/798

(b) 第2始動口を契機とする大当たり抽選の大当たり判定テーブル

確率遊技状態	特別図柄判定用乱数値 (0～797)	大当たり抽選の 抽選結果	割合 (※参考)
低確率遊技状態	7、8	大当たり	2/798＝1/399
	50	小当たり	1/797
	上記以外	ハズレ	795/798
高確率遊技状態	7～21	大当たり	15/798＝1/53.2
	50	小当たり	1/797
	上記以外	ハズレ	782/798

【図 6】

(a) ハズレにおける図柄決定テーブル

特別図柄表示装置	特別図柄	停止特図 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00(ハズレ)	00	EOH	00H
第2特別図柄表示装置	特別図柄10(ハズレ)	10	EOH	10H

(b) 大当たりにおける図柄決定テーブル

特別図柄表示装置	大当たり図柄用乱数値 (0～99)	特別図柄	停止特図 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	0～9	特別図柄1(第1大当たり)	01	EOH	01H
	10～49	特別図柄2(第2大当たり)	02	EOH	02H
	50～89	特別図柄3(第3大当たり)	03	EOH	03H
	90～99	特別図柄4(第4大当たり)	04	EOH	04H
第2特別図柄表示装置	0～59	特別図柄5(第1大当たり)	05	EOH	11H
	60～69	特別図柄6(第2大当たり)	06	EOH	12H
	70～99	特別図柄7(第3大当たり)	07	EOH	13H

(c) 小当たりにおける図柄決定テーブル

特別図柄表示装置	小当たり図柄用乱数値 (0～99)	特別図柄	停止特図 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	特別図柄20(小当たり)	20	EOH	0AH
	50～99	特別図柄21(小当たり)	21	EOH	0BH
第2特別図柄表示装置	0～49	特別図柄30(小当たり)	30	EOH	1AH
	50～99	特別図柄31(小当たり)	31	EOH	1BH

【図 7】

大当たり抽選終了時設定データテーブル								
停止特図データ								
停止特図データ	参考	遊技状態/ソフア	時短遊技状態	時短回数(回)	確率遊技状態	遊技回数(X)		
01	第1特別図柄表示装置 特別図柄1 (第1大当たり)	00H(低確・時短無)						
		01H(低確・時短無)	時短遊技状態	80	高確率遊技状態	84		
		02H(低確・時短有)						
02	第1特別図柄表示装置 特別図柄2 (第2大当たり)	03H(高確・時短有)						
		00H(低確・時短無)						
		01H(低確・時短無)	時短遊技状態	80	高確率遊技状態	84		
03	第1特別図柄表示装置 特別図柄3 (第3大当たり)	02H(低確・時短有)						
		03H(高確・時短有)						
		00H(低確・時短無)	時短遊技状態	80	高確率遊技状態	84		
04	第1特別図柄表示装置 特別図柄4 (第4大当たり)	01H(高確・時短無)						
		02H(低確・時短有)	非時短遊技状態	0				
		03H(高確・時短有)	時短遊技状態	80	高確率遊技状態	84		
05	第2特別図柄表示装置 特別図柄5 (第1大当たり)	00H(低確・時短無)						
		01H(低確・時短無)	時短遊技状態	80	高確率遊技状態	84		
		02H(低確・時短有)						
06	第2特別図柄表示装置 特別図柄6 (第2大当たり)	03H(高確・時短有)						
		00H(低確・時短無)						
		01H(低確・時短無)	時短遊技状態	80	高確率遊技状態	84		
07	第2特別図柄表示装置 特別図柄7 (第3大当たり)	02H(低確・時短有)						
		03H(高確・時短有)						
		00H(低確・時短無)	時短遊技状態	80	高確率遊技状態	84		

【図 8】

特別電動役物作動態様決定テーブル

停止特図データ		大入賞口開放態様テーブル
	参考	
01	第1特別図柄表示装置 特別図柄1 (第1大当たり)	第1大当たりTBL (16R・第1大入賞口)
02	第1特別図柄表示装置 特別図柄2 (第2大当たり)	第2大当たりTBL (4R・第2大入賞口)
03	第1特別図柄表示装置 特別図柄3 (第3大当たり)	第3大当たりTBL (16R・第2大入賞口)
04	第1特別図柄表示装置 特別図柄4 (第4大当たり)	第4大当たりTBL (2R・第1大入賞口)
05	第2特別図柄表示装置 特別図柄5 (第1大当たり)	第1大当たりTBL (16R・第1大入賞口)
06	第2特別図柄表示装置 特別図柄6 (第2大当たり)	第2大当たりTBL (4R・第2大入賞口)
07	第2特別図柄表示装置 特別図柄7 (第3大当たり)	第3大当たりTBL (16R・第2大入賞口)
20、21 30、31	第1、2特別図柄表示装置 特別図柄20,21,30,31(小当たり)	小当たりTBL

【 図 1 0 】

a) 大当たりの大入賞口開放態様決定テーブル		第1大当たりのTBL	第2大当たりのTBL	第3大当たりのTBL	第4大当たりのTBL	
開放する大入賞口		第1大入賞口	第2大入賞口	第2大入賞口	第1大入賞口	
最大大当たり連荘回数(R)		16	4	16	2	
規定値数		9個	9個	9個	9個	
R=1 (1R)	開始インターバル時間	3.000秒	3.000秒	3.000秒	3.000秒	
	1Rの最大開放回数(K)	1個	3個	3個	1個	
	K=1	1回の開放時間	29.000秒	3.000秒	3.000秒	0.052秒
		1回の閉鎖時間	-	1.000秒	3.000秒	-
	K=2	1回の開放時間	-	3.000秒	3.000秒	-
		1回の閉鎖時間	-	1.000秒	1.000秒	-
	K=3	1回の開放時間	-	3.000秒	3.000秒	-
		1回の閉鎖時間	-	1.000秒	1.000秒	-
	閉鎖インターバル時間	2.000秒	2.000秒	2.000秒	2.000秒	
		1個	3個	3個	1個	
R=2 (2R)	2Rの最大開放回数(K)	29.000秒	3.000秒	3.000秒	0.052秒	
	K=1	1回の開放時間	-	1.000秒	1.000秒	-
		1回の閉鎖時間	-	3.000秒	3.000秒	-
	K=2	1回の開放時間	-	1.000秒	1.000秒	-
		1回の閉鎖時間	-	3.000秒	3.000秒	-
	K=3	1回の開放時間	-	1.000秒	1.000秒	-
		1回の閉鎖時間	-	3.000秒	3.000秒	-
	閉鎖インターバル時間	2.000秒	2.000秒	2.000秒	2.000秒	
		-	-	-	(終了)	
		-	-	-	-	
R=4 (4R)	4Rの最大開放回数(K)	1個	3個	3個	-	
	K=1	1回の開放時間	29.000秒	3.000秒	3.000秒	-
		1回の閉鎖時間	-	1.000秒	1.000秒	-
	K=2	1回の開放時間	-	3.000秒	3.000秒	-
		1回の閉鎖時間	-	1.000秒	1.000秒	-
	K=3	1回の開放時間	-	3.000秒	3.000秒	-
		1回の閉鎖時間	-	1.000秒	1.000秒	-
	閉鎖インターバル時間	2.000秒	2.000秒	2.000秒	-	
		-	(終了)	-	-	
		-	-	-	-	
R=15 (15R)	15Rの最大開放回数(K)	1個	-	3個	-	
	K=1	1回の開放時間	29.000秒	-	3.000秒	-
		1回の閉鎖時間	-	-	1.000秒	-
	K=2	1回の開放時間	-	-	3.000秒	-
		1回の閉鎖時間	-	-	1.000秒	-
	K=3	1回の開放時間	-	-	3.000秒	-
		1回の閉鎖時間	-	-	1.000秒	-
	閉鎖インターバル時間	2.000秒	-	2.000秒	-	
	終了インターバル時間	4.000秒	4.000秒	4.000秒	4.000秒	
		-	-	-	-	

(b) 小当たり用の大入賞口開放態様決定テーブル

	小当たりTBL
開放する大入賞口	第1大入賞口
最大開放回数(K)	2
規定確数	9個
開始インターバル時間	3.000秒
K = 1	1回の開放時間
	0.052秒
K = 2	1回の閉鎖時間
	2.000秒
K = 2	1回の開放時間
	0.052秒
K = 2	1回の閉鎖時間
	2.000秒
終了インターバル時間	4.000秒

【 図 1 2 】

[illegible]

※リーチ判定用乱数値は、0～96(97個)の乱数範囲が設定され、特図変動用乱数値は、0～99(100個)の乱数範囲が設定されている。

特別区間の乗換パターン決定テーブル	大塚駅以北の乗換区間の乗換順序	特別区間	リヤード指定用 区画番号	保管庫数	特別乗換所別乗換 乗換パターン	乗換区間の MODE	乗換パターン内指定モード	乗出内容(※参考)	
第1特別区間 表示画面	ハズレ	特別区間0 (ハズレ)	0~89	0, 1 2, 3	乗換パターン-1	E7H	DATA	乗客乗車 リヤード指定	
			-	-	乗換パターン-2	T1	E6H	00H	乗客乗車
			90~93	50~53	乗換パターン-3	T2	E6H	02H	00H
			94~97	54~57	乗換パターン-4	T3	E6H	03H	00H
			98~99	58~61	乗換パターン-5	T4	E6H	04H	00H
			99~99	62~65	乗換パターン-6	T5	E6H	05H	00H
			99~99	66~69	乗換パターン-7	T6	E6H	06H	00H
			99~99	70~73	乗換パターン-8	T7	E6H	07H	00H
			99~99	74~77	乗換パターン-9	T8	E6H	08H	00H
			99~99	78~81	乗換パターン-10	T9	E6H	09H	00H
			99~99	82~85	乗換パターン-11	T10	E6H	0AH	00H
			99~99	86~89	乗換パターン-12	T11	E6H	0BH	00H
第2特別区間 表示画面	大当り	特別区間0~3 (第1~3次当り)	0~89	-	乗換パターン-13	T12	E6H	0CH	
			90~93	94~97	乗換パターン-14	T13	E6H	0DH	00H
			94~97	98~99	乗換パターン-15	T14	E6H	0EH	00H
			98~99	99~99	乗換パターン-16	T15	E6H	0FH	00H
			99~99	99~99	乗換パターン-17	T17	E6H	10H	00H
			99~99	99~99	乗換パターン-18	T18	E6H	12H	00H
			99~99	99~99	乗換パターン-19	T19	E6H	14H	00H
			99~99	99~99	乗換パターン-20	T20	E6H	16H	00H
			99~99	99~99	乗換パターン-21	T21	E6H	15H	00H
			99~99	99~99	乗換パターン-22	T22	E6H	16H	00H
			99~99	99~99	乗換パターン-23	T23	E6H	17H	00H
			99~99	99~99	乗換パターン-24	T24	E6H	18H	00H
第3特別区間 表示画面	ハズレ	特別区間0 (ハズレ)	0~89	0, 1 2, 3	乗換パターン-25	T1	E7H	02H	
			90~89	90~89	乗換パターン-26	T2	E7H	03H	00H
			90~89	90~89	乗換パターン-27	T3	E7H	04H	00H
			90~89	90~89	乗換パターン-28	T4	E7H	05H	00H
			90~89	90~89	乗換パターン-29	T5	E7H	06H	00H
			90~89	90~89	乗換パターン-30	T6	E7H	07H	00H
			90~89	90~89	乗換パターン-31	T7	E7H	08H	00H
			90~89	90~89	乗換パターン-32	T8	E7H	09H	00H
			90~89	90~89	乗換パターン-33	T9	E7H	0AH	00H
			90~89	90~89	乗換パターン-34	T10	E7H	0BH	00H
			90~89	90~89	乗換パターン-35	T11	E7H	0CH	00H
			90~89	90~89	乗換パターン-36	T12	E7H	0DH	00H
第4特別区間 表示画面	大当り	特別区間0~7 (第1~7次当り)	0~89	-	乗換パターン-37	T13	E7H	0EH	
			90~89	90~89	乗換パターン-38	T14	E7H	0FH	00H
			90~89	90~89	乗換パターン-39	T15	E7H	0EH	00H
			90~89	90~89	乗換パターン-40	T16	E7H	0FH	00H
			90~89	90~89	乗換パターン-41	T17	E7H	10H	00H
			90~89	90~89	乗換パターン-42	T18	E7H	12H	00H
			90~89	90~89	乗換パターン-43	T19	E7H	14H	00H
			90~89	90~89	乗換パターン-44	T20	E7H	16H	00H
			90~89	90~89	乗換パターン-45	T21	E7H	15H	00H
			90~89	90~89	乗換パターン-46	T22	E7H	16H	00H
			90~89	90~89	乗換パターン-47	T23	E7H	17H	00H
			90~89	90~89	乗換パターン-48	T24	E7H	18H	00H

※「一」は、参照しません  
※「二」は、0～99(100個)の乱数範囲が設定され、特徴動員用乱数値は、0～99(100個)の乱数範囲が設定されている。

【 図 1 2 】

(a) 普通図柄抽選の当たり判定テーブル			
遊技状態	普通図柄抽選用乱数値 (0～15)	普通図柄抽選の 抽選結果	割合 (1/割合)
非時短遊技状態	0	当たり	1/16
	1～15	ハズレ	15/16
時短遊技状態	0～14	当たり	15/16
	15	ハズレ	1/16

(b) 普通図柄の停止抽選決定テーブル					
遊技状態	普通図柄抽選の 抽選結果	普通図柄停止用乱数値 (0～99)	普通図柄	停止番号 データ	普通図柄指定コマンド MODE、DATA
非時短遊技状態	ハズレ	－	普通図柄0	00	EDH 00H
	当たり	0～79	普通図柄1	01	EDH 01H
		80～99	普通図柄2	02	EDH 02H
	ハズレ	－	普通図柄0	00	EDH 00H
時短遊技状態	ハズレ	－	普通図柄0	00	EDH 00H
	当たり	－	普通図柄3	03	EDH 03H

(c) 普通図柄の変動時間決定テーブル				
遊技状態	普通図柄抽選の 抽選結果	普通図柄変動乱数値 (00～99)	普通図柄の変動時間	普通図柄変動指定コマンド MODE、DATA
非時短遊技状態	当たり	0～49	30.000ms	EEH 01H
		50～99	40.000ms	EEH 02H
		0～49	30.000ms	EEH 03H
	ハズレ	50～99	40.000ms	EEH 04H
		0～49	30.000ms	EEH 05H
		50～99	500ms	EEH 06H
時短遊技状態	当たり	0～49	300ms	EEH 07H
	ハズレ	50～99	500ms	EEH 08H

(d) 始動口開放抽選決定テーブル						
停止番号データ	最大開放回数 (S)	S＝1		インターバル 時間	S＝2	
		開放時間	閉鎖時間		開放時間	閉鎖時間
01 (普通図柄1)	1	200ms	500ms			
02 (普通図柄2)	2	200ms	500ms	3000ms	3000ms	500ms
03 (普通図柄3)	2	300ms	500ms	1500ms	3000ms	500ms

(d) 始動口開放態様決定テーブル

停止音源データ	最大開放回数(S)	S=1		インターバル 時間	S=2	
		開放時間	閉鎖時間		開放時間	閉鎖時間
01(普通図柄1)	1	200ms	500ms	—	—	
02(普通図柄2)	2	200ms	500ms	3000ms	500ms	
03(普通図柄3)	2	300ms	500ms	1500ms	3000ms	
				1500ms	500ms	

## 【図 13】

個数選択テーブル決定テーブル

始動入賞指定コマンド		対応する演出内容(※参考)		選択率 (第1乱数値)	個数選択テーブル
MODE	DATA	リーチ演出等	確位連回数		
E8H/E9H	01H	通常変動or短縮変動	0回	100%	第1通常個数選択テーブル
E8H/E9H	03H	ノーマルリーチ(ハズレ)	0回	100%	第1通常個数選択テーブル
E8H/E9H	04H	ノーマルリーチ(ハズレ)	1回	100%	第1通常個数選択テーブル
E8H/E9H	05H	SPリーチ(ハズレ)	0回	95%	第1特別個数選択テーブル
				5%	第1特別個数選択テーブル
E8H/E9H	06H	SPリーチ(ハズレ)	1回	90%	第1通常個数選択テーブル
				10%	第1特別個数選択テーブル
E8H/E9H	07H	SPSPリーチ(ハズレ)	2回	80%	第1通常個数選択テーブル
				20%	第1特別個数選択テーブル
E8H/E9H	08H	SPSPリーチ(ハズレ)	0回	95%	第1特別個数選択テーブル
				5%	第1特別個数選択テーブル
E8H/E9H	09H	SPSPリーチ(ハズレ)	1回	90%	第1特別個数選択テーブル
				10%	第1特別個数選択テーブル
E8H/E9H	0AH	SPSPリーチ(ハズレ)	2回	80%	第1通常個数選択テーブル
				20%	第1特別個数選択テーブル
E8H/E9H	0BH	SPリーチ(大当たり)	0回	70%	第2通常個数選択テーブル
				30%	第2特別個数選択テーブル
E8H/E9H	0CH	SPリーチ(大当たり)	1回	60%	第2通常個数選択テーブル
				40%	第2特別個数選択テーブル
E8H/E9H	0DH	SPリーチ(大当たり)	2回	50%	第2通常個数選択テーブル
				50%	第2特別個数選択テーブル
E8H/E9H	0EH	SPSPリーチ(大当たり)	0回	70%	第2通常個数選択テーブル
				30%	第2特別個数選択テーブル
E8H/E9H	0FH	SPSPリーチ(大当たり)	1回	60%	第2通常個数選択テーブル
				40%	第2特別個数選択テーブル
E8H/E9H	10H	SPSPリーチ(大当たり)	2回	50%	第2通常個数選択テーブル
				50%	第2特別個数選択テーブル
E8H/E9H	11H	全回転リーチ(大当たり)	3回	40%	第2通常個数選択テーブル
				60%	第2特別個数選択テーブル
E8H	12H	チャンス演出(大当たり)	0回	70%	第2通常個数選択テーブル
				30%	第2特別個数選択テーブル
E8H	13H	チャンス演出(大当たり)	1回	60%	第2通常個数選択テーブル
				40%	第2特別個数選択テーブル
E8H	14H	チャンス演出(大当たり)	2回	50%	第2通常個数選択テーブル
				50%	第2特別個数選択テーブル
E8H	15H	チャンス演出(小当たり)	0回	70%	第2通常個数選択テーブル
				30%	第2特別個数選択テーブル
E8H	16H	チャンス演出(小当たり)	1回	60%	第2通常個数選択テーブル
				40%	第2特別個数選択テーブル
E8H	17H	チャンス演出(小当たり)	2回	50%	第2通常個数選択テーブル
				50%	第2特別個数選択テーブル

## 【図 14】

第1通常個数選択テーブル(ハズレ用)

始動入賞指定コマンド		対応する演出内容(※参考)		選択率 (第2乱数値)	個数/パターン	枚合計数	力合計数	※合計枚数
MODE	DATA	リーチ演出等	確位連回数					
E8H/E9H	01H	通常変動or短縮変動	0回	90%	個数/パターン00	0	0	0
				5%	個数/パターン01	0	1	1
				5%	個数/パターン10	1	0	2
				15%	個数/パターン01	0	1	1
				4%	個数/パターン02	0	2	2
				4%	個数/パターン03	0	3	3
				2%	個数/パターン04	0	4	4
				15%	個数/パターン10	1	0	1
				4%	個数/パターン11	1	1	2
				4%	個数/パターン12	1	2	3
				4%	個数/パターン13	1	3	4
				2%	個数/パターン14	1	4	5
				4%	個数/パターン20	2	0	2
				4%	個数/パターン21	2	1	3
				4%	個数/パターン22	2	2	4
E8H/E9H	03H, 04H	ノーマルリーチ(ハズレ)	0, 1回	4%	個数/パターン23	2	3	5
				2%	個数/パターン24	2	4	6
				4%	個数/パターン30	3	0	3
				4%	個数/パターン31	3	1	4
				4%	個数/パターン32	3	2	5
				4%	個数/パターン33	3	3	6
				2%	個数/パターン34	3	4	7
				2%	個数/パターン40	4	0	4
				2%	個数/パターン41	4	1	5
				2%	個数/パターン42	4	2	6
				2%	個数/パターン43	4	3	7
				2%	個数/パターン44	4	4	8
				4%	個数/パターン11	1	1	2
				4%	個数/パターン12	1	2	3
				4%	個数/パターン13	1	3	4
E8H/E9H	05H, 06H	SPリーチ(ハズレ)	0, 1回	4%	個数/パターン14	1	4	5
				4%	個数/パターン15	1	5(MAX)	6
				4%	個数/パターン21	2	1	3
				4%	個数/パターン22	2	2	4
				4%	個数/パターン23	2	3	5
				4%	個数/パターン24	2	4	6
				4%	個数/パターン35	2	5(MAX)	7
				4%	個数/パターン31	3	1	4
				4%	個数/パターン32	3	2	5
				4%	個数/パターン33	3	3	6
				4%	個数/パターン34	3	4	7
				4%	個数/パターン35	3	5(MAX)	8
				4%	個数/パターン41	4	1	5
				4%	個数/パターン42	4	2	6
				4%	個数/パターン43	4	3	7
E8H/E9H	07H	SPリーチ(ハズレ)	2回	4%	個数/パターン44	4	4	8
				4%	個数/パターン45	4	5(MAX)	9
				4%	個数/パターン51	5(MAX)	1	6
				4%	個数/パターン52	5(MAX)	2	7
				4%	個数/パターン53	5(MAX)	3	8
				4%	個数/パターン54	5(MAX)	4	9
				4%	個数/パターン55	5(MAX)	5(MAX)	10
				7%	個数/パターン52	2	2	4
				8%	個数/パターン53	2	3	5
				8%	個数/パターン54	2	4	6
				5%	個数/パターン55	2	5(MAX)	7
				8%	個数/パターン52	3	2	5
				8%	個数/パターン53	3	3	6
				8%	個数/パターン54	3	4	7
				5%	個数/パターン55	3	5(MAX)	8
E8H/E9H	08H~0AH	SPSPリーチ(ハズレ)	0~2回	100%	個数/パターン55	5(MAX)	5(MAX)	10

## 【図 15】

第2通常個数選択テーブル(大当たり・小当たり用)

始動入賞指定コマンド		対応する演出内容(※参考)		選択率 (第2乱数値)	個数/パターン	枚合計数	力合計数	※合計枚数
MODE	DATA	リーチ演出等	確位連回数					
E8H/E9H	0BH, 0CH	SPリーチ(大当たり)	0, 1回	5%	個数/パターン11	1	2	3
				5%	個数/パターン12	1	3	4
				5%	個数/パターン13	1	4	5
				5%	個数/パターン14	1	5	6
				5%	個数/パターン21	2	1	3
				5%	個数/パターン22	2	2	4
				5%	個数/パターン23	2	3	5
				5%	個数/パターン24	2	4	6
				5%	個数/パターン31	3	1	4
				5%	個数/パターン32	3	2	5
				6%	個数/パターン33	3	3	6
				6%	個数/パターン34	3	4	7
				6%	個数/パターン41	4	1	5
				6%	個数/パターン42	4	2	6
				6%	個数/パターン43	4	3	7
E8H/E9H	0DH	SPリーチ(大当たり)	2回	20%	個数/パターン44	4	4	8
				5%	個数/パターン22	2	2	4
				5%	個数/パターン23	2	3	5
				5%	個数/パターン24	2	4	6
				5%	個数/パターン32	3	2	5
				5%	個数/パターン33	3	3	6
				20%	個数/パターン34	3	4	7
				5%	個数/パターン42	4	2	6
				20%	個数/パターン43	4	3	7
				30%	個数/パターン44	4	4	8
E8H/E9H	0EH~10H	SPSPリーチ(大当たり)	0~2回	100%	個数/パターン55	5(MAX)	5(MAX)	10
E8H/E9H	11H	全回転リーチ(大当たり)	3回	100%	個数/パターン55	5(MAX)	5(MAX)	10
E8H	12H~14H	チャンス演出(大当たり)	0~2回	15%	個数/パターン15	1	5(MAX)	6
				15%	個数/パターン35	3	5(MAX)	8
				15%	個数/パターン45	4	5(MAX)	9
				5%	個数/パターン51	5(MAX)	1	6
				5%	個数/パターン52	5(MAX)	2	7
				5%	個数/パターン53	5(MAX)	3	8
				5%	個数/パターン54	5(MAX)	4	9
				20%	個数/パターン55	5(MAX)	5(MAX)	10
				15%	個数/パターン15	1	5(MAX)	6
				15%	個数/パターン25	2	5(MAX)	7
				15%	個数/パターン35	3	5(MAX)	8
				15%	個数/パターン45	4	5(MAX)	9
				5%	個数/パターン51	5(MAX)	1	6
				5%	個数/パターン52	5(MAX)	2	7
				5%	個数/パターン53	5(MAX)	3	8
E8H	15H~17H	チャンス演出(小当たり)	0~2回	5%	個数/パターン54	5(MAX)	4	9
				5%	個数/パターン55	5(MAX)	5(MAX)	10
				20%	個数/パターン55	5(MAX)	5(MAX)	10
				20%	個数/パターン55	5(MAX)	5(MAX)	10

## 【図 16】

第1特別個数選択テーブル(ハズレ用)

始動入賞指定コマンド		対応する演出内容(※参考)		選択率	個数/パターン	枚数		※合計枚数
MODE	DATA	リーチ演出等	確位連回数	(第2乱数値)		枚合計数	力合計数	
E8H/E9H	05H	SPリーチ(ハズレ)	0回	10%	個数/パターン22	2	2	4
				10%	個数/パターン23	2	3	5
				10%	個数/パターン24	2	4	6
				10%	個数/パターン32	3	2	5
				10%	個数/パターン33	3	3	6
				10%	個数/パターン34	3	4	7
				10%	個数/パターン42	4	2	6
				10%	個数/パターン43	4	3	7
				20%	個数/パターン44	4	4	8
E8H/E9H	06H	SPリーチ(ハズレ)	1回	10%	個数/パターン33	3	3	6
				10%	個数/パターン34	3	4	7
				10%	個数/パターン35	3	5	8
				10%	個数/パターン43	4	3	7
				10%	個数/パターン44	4	4	8
				10%	個数/パターン45	4	5	9
				20%	個数/パターン53	5	3	8
				20%	個数/パターン54	5	4	9
				20%	個数/パターン55	5	5	10
E8H/E9H	07H	SPリーチ(ハズレ)	2回	5%	個数/パターン44	4	4	8
				30%	個数/パターン45	4	5	9
				30%	個数/パターン54	5	4	9
E8H/E9H	08H~0AH	SPSPリーチ(ハズレ)	0~2回	35%	個数/パターン55	5	5	10
				100%	個数/パターン55	5	5	10

## 【図 17】

第2特別個数選択テーブル(大当たり・小当たり用)

技合計数 力合計数	始動入賞指定コマンド MODE	DATA	対応する演出内容(※参考) リーチ演出等	疑似連回数 (第2乱数値)	選択率 (第3, 4乱数値)	役数/ターン 技合計数	個数 力合計数	※合計個数
E8H/E9H	0BH	SPリーチ(大当たり)	0回	5%	役数/ターン22	2	2	4
				5%	役数/ターン23	2	3	5
				5%	役数/ターン24	2	4	6
				5%	役数/ターン32	3	2	5
				5%	役数/ターン33	3	3	6
				15%	役数/ターン34	3	4	7
				5%	役数/ターン42	4	2	6
				15%	役数/ターン43	4	3	7
				40%	役数/ターン44	4	4	8
				5%	役数/ターン33	3	3	6
E8H/E9H	0CH	SPリーチ(大当たり)	1回	10%	役数/ターン43	4	3	7
				75%	役数/ターン44	4	4	8
				100%	役数/ターン44	4	4	8
				100%	役数/ターン55	5(MAX)	5(MAX)	10
				100%	役数/ターン55	5(MAX)	5(MAX)	10
E8H/E9H	0EH	SPSPリーチ(大当たり)	2回	15%	役数/ターン25	2	5(MAX)	7
				15%	役数/ターン25	3	5(MAX)	8
				15%	役数/ターン45	4	5(MAX)	9
				40%	役数/ターン52	5(MAX)	5(MAX)	10
				40%	役数/ターン54	5(MAX)	5(MAX)	10
E8H/E9H	11H	全回転リーチ(大当たり)	3回	15%	役数/ターン25	2	5(MAX)	7
				15%	役数/ターン25	3	5(MAX)	8
				15%	役数/ターン45	4	5(MAX)	9
				40%	役数/ターン52	5(MAX)	5(MAX)	10
				40%	役数/ターン54	5(MAX)	5(MAX)	10
E8H	12H~14H	チャンス演出(大当たり)	0~2回	5%	役数/ターン53	5(MAX)	5(MAX)	10
				5%	役数/ターン54	5(MAX)	5(MAX)	10
				5%	役数/ターン54	5(MAX)	5(MAX)	10
				5%	役数/ターン52	5(MAX)	5(MAX)	10
				5%	役数/ターン53	5(MAX)	5(MAX)	10
E8H	15H~17H	チャンス演出(小当たり)	0~2回	5%	役数/ターン54	5(MAX)	5(MAX)	10
				5%	役数/ターン54	5(MAX)	5(MAX)	10
				5%	役数/ターン52	5(MAX)	5(MAX)	10
				5%	役数/ターン53	5(MAX)	5(MAX)	10
				5%	役数/ターン54	5(MAX)	5(MAX)	10

## 【図 18】

通常分割個数決定テーブル

技合計数 力合計数	始動入賞指定コマンド MODE	DATA	対応する演出内容(※参考) リーチ演出等	疑似連回数 (第3, 4乱数値)	選択率 (第3, 4乱数値)	役数 リーチ前	個数 リーチ後
1	E8H/E9H	01H	通常変動短縮変動	0回	100%	1	0
					20%	1	0
					80%	4	1
					20%	1	0
					80%	0	1
					20%	1	0
					80%	0	1
					20%	1	0
					80%	0	1
					20%	1	0
2	E8H/E9H	03H, 04H	ノーマルリーチ(ハズレ)	0~1回	100%	1	1
					100%	1	1
					100%	1	1
					100%	1	1
					100%	1	1
					100%	1	1
					100%	1	1
					100%	1	1
					100%	1	1
					100%	1	1
3	E8H/E9H	05H, 06H	SPリーチ(ハズレ)	0~1回	20%	2	1
					80%	1	2
					20%	2	1
					80%	1	2
					20%	2	1
					80%	1	2
					20%	2	1
					80%	1	2
					20%	2	1
					80%	1	2
4	E8H/E9H	03H, 04H	ノーマルリーチ(ハズレ)	0~1回	20%	3	1
					80%	1	2
					20%	2	1
					80%	1	2
					20%	2	1
					80%	1	2
					20%	2	1
					80%	1	2
					20%	2	1
					80%	1	2
5(MAX)	E8H/E9H	05H~07H	SPリーチ(ハズレ)	0~2回	20%	5(MAX)	0
					10%	3	2
					10%	2	3
					60%	0	5(MAX)
					20%	5(MAX)	0
					10%	3	2
					10%	2	3
					60%	0	5(MAX)
					20%	5(MAX)	0
					10%	3	2
5(MAX)	E8H/E9H	08H~0AH	SPSPリーチ(ハズレ)	0~2回	20%	5(MAX)	0
					10%	3	2
					10%	2	3
					60%	0	5(MAX)
					20%	5(MAX)	0
					10%	3	2
					10%	2	3
					60%	0	5(MAX)
					20%	5(MAX)	0
					10%	3	2
5(MAX)	E8H/E9H	0EH~10H	SPSPリーチ(大当たり)	0~2回	20%	5(MAX)	0
					10%	3	2
					10%	2	3
					60%	0	5(MAX)
					20%	5(MAX)	0
					10%	3	2
					10%	2	3
					60%	0	5(MAX)
					20%	5(MAX)	0
					10%	3	2
5(MAX)	E8H/E9H	11H	全回転リーチ(大当たり)	3回	20%	5(MAX)	0
					10%	3	2
					10%	2	3
					60%	0	5(MAX)
					20%	5(MAX)	0
					10%	3	2
					10%	2	3
					60%	0	5(MAX)
					20%	5(MAX)	0
					10%	3	2
5(MAX)	E8H/E9H	12H~17H	チャンス演出(大当たり・小当たり)	0~2回	20%	2	2
					70%	1	3
					20%	5(MAX)	0
					10%	3	2
					10%	2	3
					60%	0	5(MAX)
					20%	5(MAX)	0
					10%	3	2
					10%	2	3
					60%	0	5(MAX)

※力個数に対しては第3乱数値を参照し、技個数に対しては第4乱数値を参照します。

## 【図 19】

特別分割個数決定テーブル

技合数 力合数	始動入賞指定コマンド		対応する演出内容(※参考)		選択率 (第3, 4乱数値)	役数	
	MODE	DATA	リーチ演出等	疑似連回数		リーチ前	リーチ後
2	E8H/E9H	05H	SPリーチ(ハズレ)	0回	100%	1	1
	E8H/E9H	06H	SPリーチ(大当たり)	0回	100%	1	1
	E8H/E9H	12H~17H	チャンス演出 (大当たり・小当たり)	0~2回	100%	1	1
3	E8H/E9H	05H~07H	SPリーチ(ハズレ)	0~2回	80%	2	1
	E8H/E9H	06H~0DH	SPリーチ(大当たり)	0~2回	80%	2	1
	E8H/E9H	12H~17H	チャンス演出 (大当たり・小当たり)	0~2回	20%	1	2
4	E8H/E9H	05H~07H	SPリーチ(ハズレ)	0~2回	70%	3	1
	E8H/E9H	06H~0DH	SPリーチ(大当たり)	0~2回	20%	2	2
	E8H/E9H	12H~17H	チャンス演出 (大当たり・小当たり)	0~2回	10%	1	3
5(MAX)	E8H/E9H	05H~07H	SPリーチ(ハズレ)	0~2回	70%	3	1
	E8H/E9H	06H~0AH	SPSPリーチ(ハズレ)	0~2回	20%	2	2
	E8H/E9H	06H~10H	SPSPリーチ(大当たり)	0~2回	80%	5(MAX)	0
5(MAX)	E8H/E9H	11H	全図転リーチ(大当たり)	3回	10%	3	2
	E8H/E9H	12H~17H	チャンス演出 (大当たり・小当たり)	0~2回	20%	3	2



【 図 2 6 】

ローチ後の個数表示データ決定テーブル2			
当選回数記憶領域	当選回数	個数表示データ	表示内容
第50a当選回数記憶領域	0	—	—
	1	個数表示データ11a	ノーマルリーチ中に1抽1個を表示
	2	個数表示データ12a	ノーマルリーチ中に2抽2個を表示
	3	個数表示データ13a	ノーマルリーチ中に3抽3個を表示
	4	個数表示データ14a	ノーマルリーチ中に4抽4個を表示
第60a当選回数記憶領域	5	個数表示データ15a	ノーマルリーチ中に5抽5個を表示
	0	—	—
	1	個数表示データ21a	SP発着時に1抽1個を表示
	2	個数表示データ22a	SP発着時に2抽2個を表示
	3	個数表示データ23a	SP発着時に3抽3個を表示
第70a当選回数記憶領域	4	個数表示データ24a	SP発着時に4抽4個を表示
	5	個数表示データ25a	SP発着時に5抽5個を表示
	0	—	—
	1	個数表示データ31a	SPリーチ終了後に1抽1個を表示
	2	個数表示データ32a	SPリーチ終了後に2抽2個を表示
第50b当選回数記憶領域	3	個数表示データ33a	SPリーチ終了後に3抽3個を表示
	4	個数表示データ34a	SPリーチ終了後に4抽4個を表示
	5	個数表示データ35a	SPリーチ終了後に5抽5個を表示
	0	—	—
	1	個数表示データ11b	ノーマルリーチ中に1抽1個を表示
第60b当選回数記憶領域	2	個数表示データ12b	ノーマルリーチ中に2抽2個を表示
	3	個数表示データ13b	ノーマルリーチ中に3抽3個を表示
	4	個数表示データ14b	ノーマルリーチ中に4抽4個を表示
	5	個数表示データ15b	ノーマルリーチ中に5抽5個を表示
	0	—	—
第70b当選回数記憶領域	1	個数表示データ21b	SP発着時に1抽1個を表示
	2	個数表示データ22b	SP発着時に2抽2個を表示
	3	個数表示データ23b	SP発着時に3抽3個を表示
	4	個数表示データ24b	SP発着時に4抽4個を表示
	5	個数表示データ25b	SP発着時に5抽5個を表示
第50c当選回数記憶領域	0	—	—
	1	個数表示データ31b	SPリーチ終了後に1抽1個を表示
	2	個数表示データ32b	SPリーチ終了後に2抽2個を表示
	3	個数表示データ33b	SPリーチ終了後に3抽3個を表示
	4	個数表示データ34b	SPリーチ終了後に4抽4個を表示
第60c当選回数記憶領域	5	個数表示データ35b	SPリーチ終了後に5抽5個を表示

【 図 28 】







[illegible]

【图 2 6】

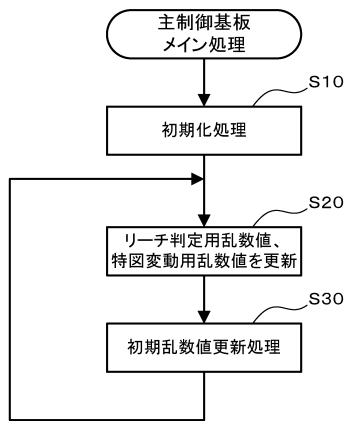
通常モード時の図解出力パターン決定テーブル1(ハズレ用)									
MODE	DATA	実行回数(通常モード)	実行回数(通常モード)	実行回数(通常モード)	実行回数(通常モード)	実行回数(通常モード)	実行回数(通常モード)	実行回数(通常モード)	実行回数(通常モード)
MODE	DATA	実行回数(通常モード)	実行回数(通常モード)	実行回数(通常モード)	実行回数(通常モード)	実行回数(通常モード)	実行回数(通常モード)	実行回数(通常モード)	実行回数(通常モード)
EGH/E7H	00H	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動
EGH/E7H	01H	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動
EGH/E7H	02H	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動
EGH/E7H	03H	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動
EGH/E7H	04H	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動
EGH/E7H	05H	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動
EGH/E7H	06H	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動
EGH/E7H	07H	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動
EGH/E7H	08H	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動
EGH/E7H	09H	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動
EGH/E7H	0AH	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動	通常変動

※1:「H」は「L」より2ビット高レベルを意味し、「分岐」は分岐変動を意味し、「戻り」は戻り変動を意味します。

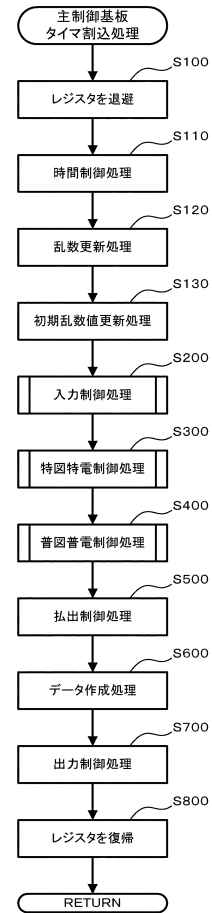
【 図 28 】

リール配列 図柄番号	左図柄配列	中図柄配列	右図柄配列
0	1	1	1
1	2	2	2
2	3	3	3
3	4	4	4
4	5	5	5
5	6	6	6
6	7	7	7
7	8	8	8
8			
9			

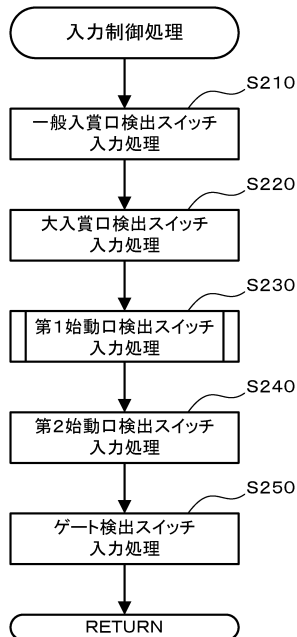
【図 29】



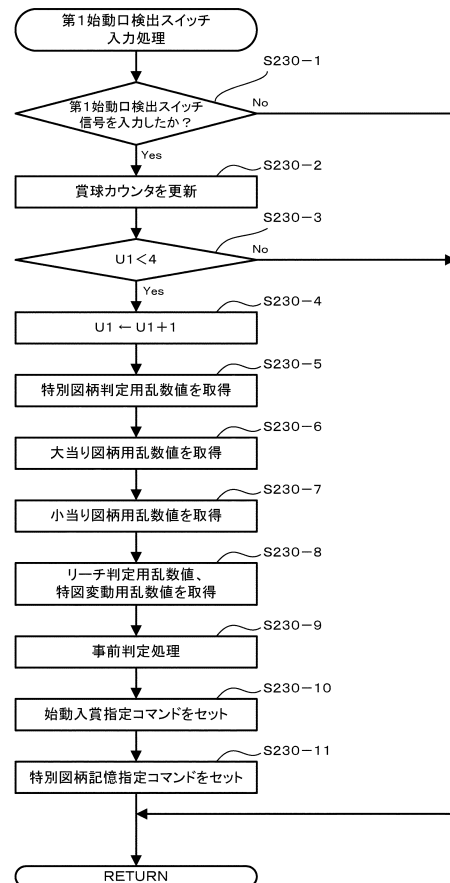
【図 30】



【図 31】

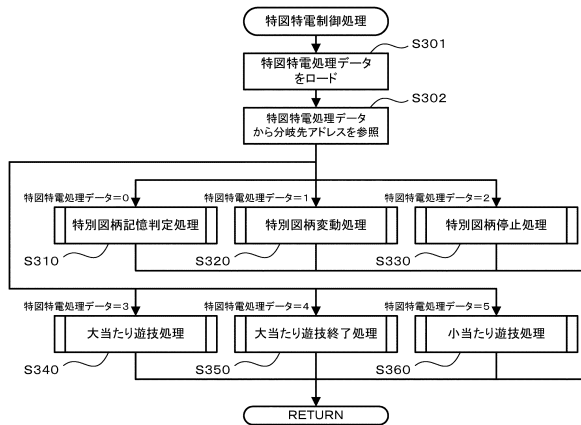


【図 32】

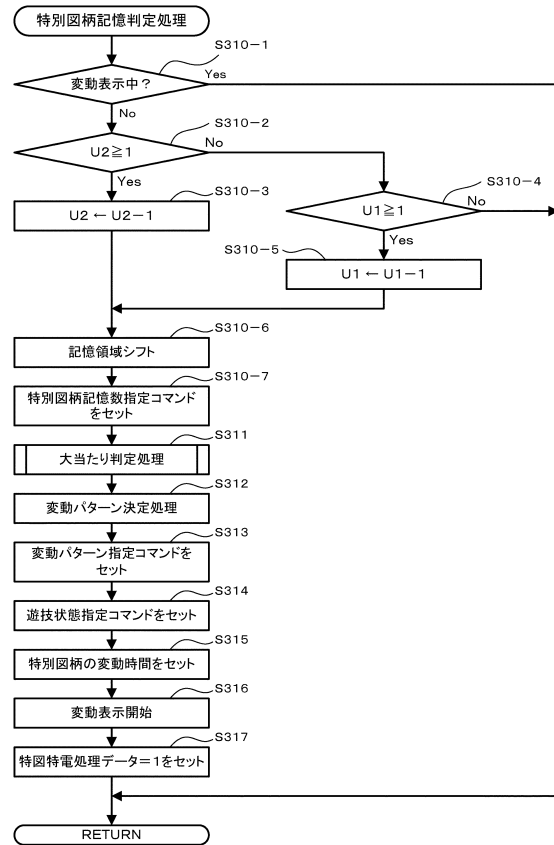




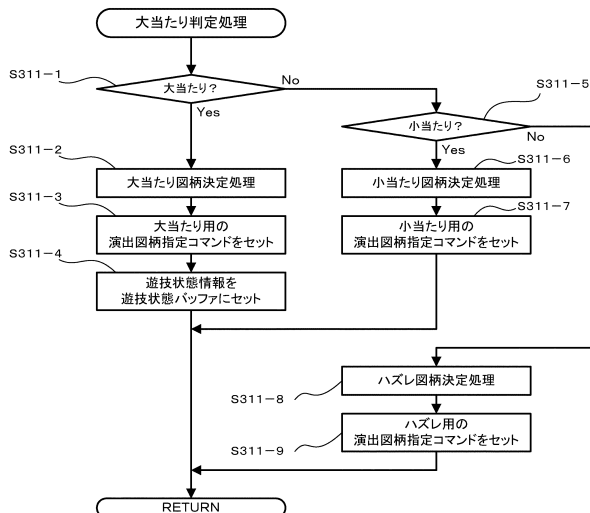
【 図 3 3 】



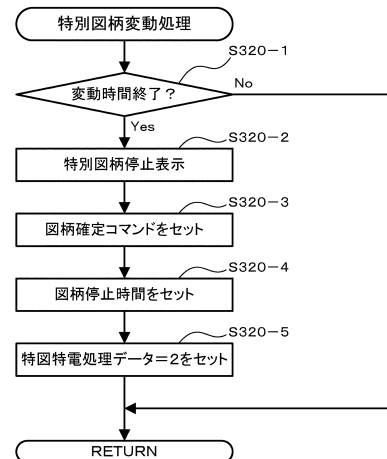
【 図 3 4 】



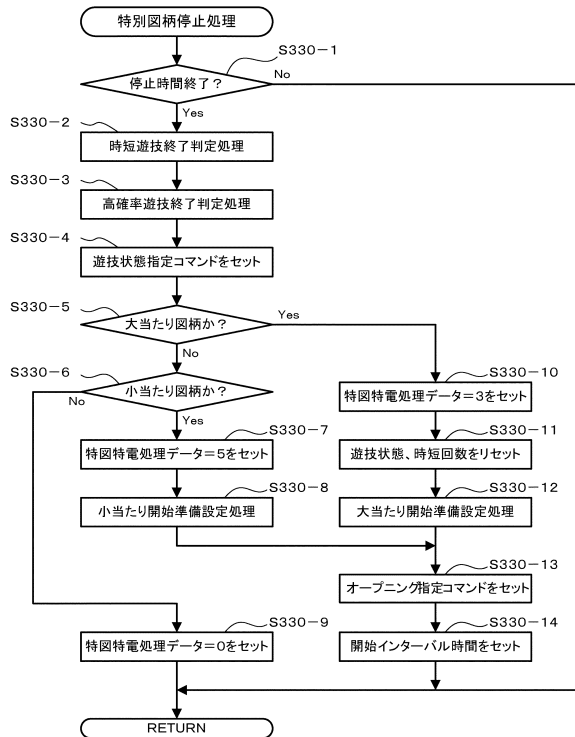
【 図 3 5 】



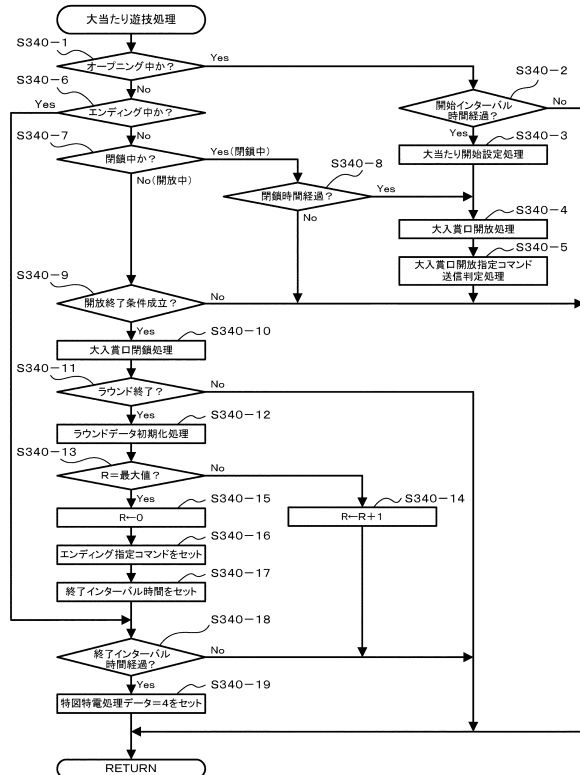
【 図 3 6 】



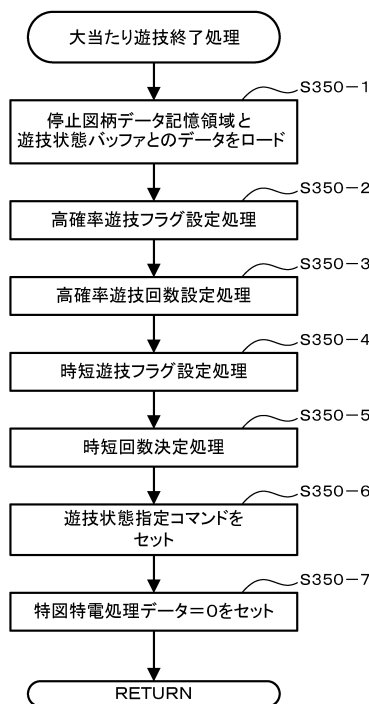
【 図 3 7 】



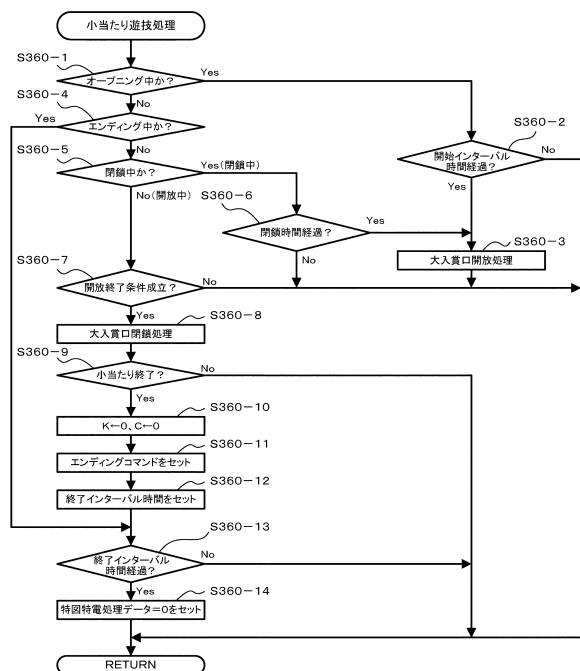
【 図 3 8 】



【 図 3 9 】

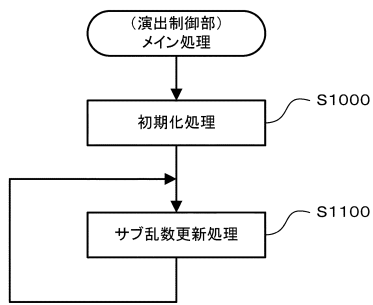


【 図 4 0 】

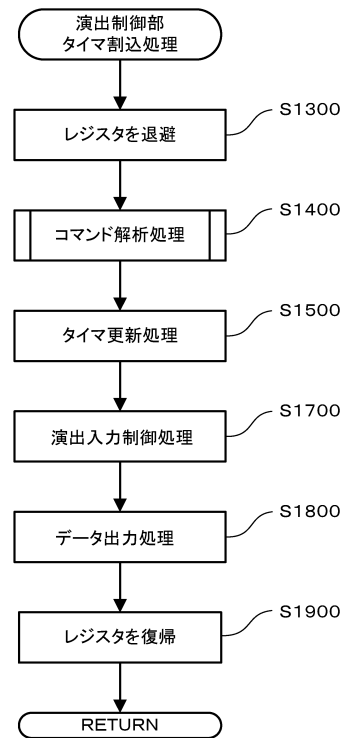




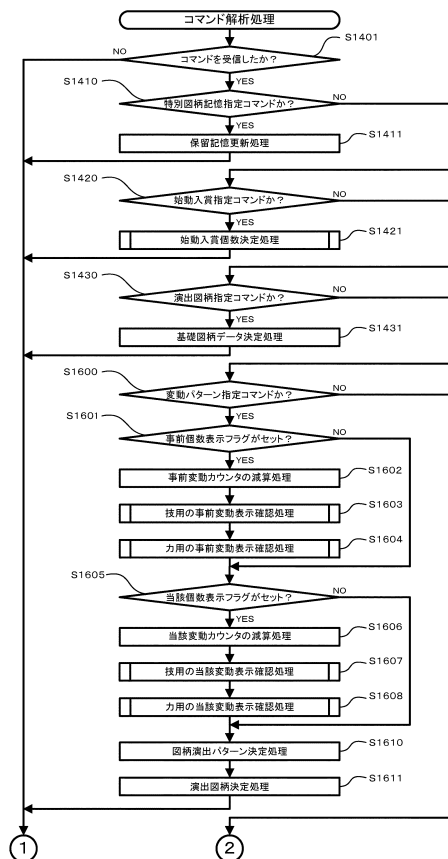
【図 45】



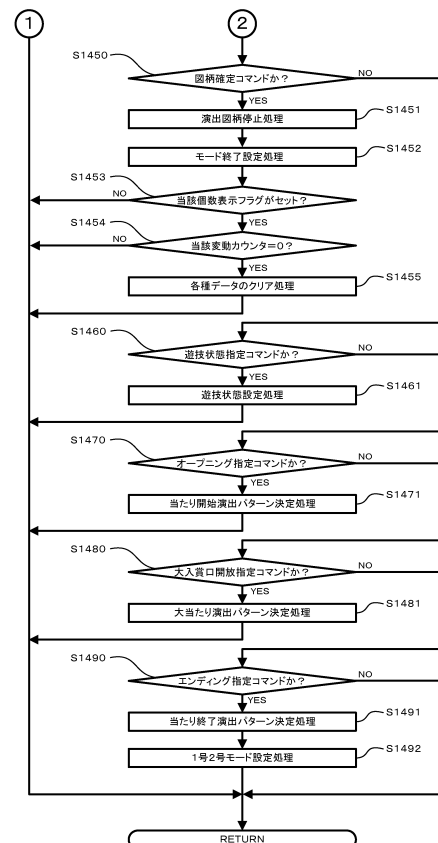
【図 46】



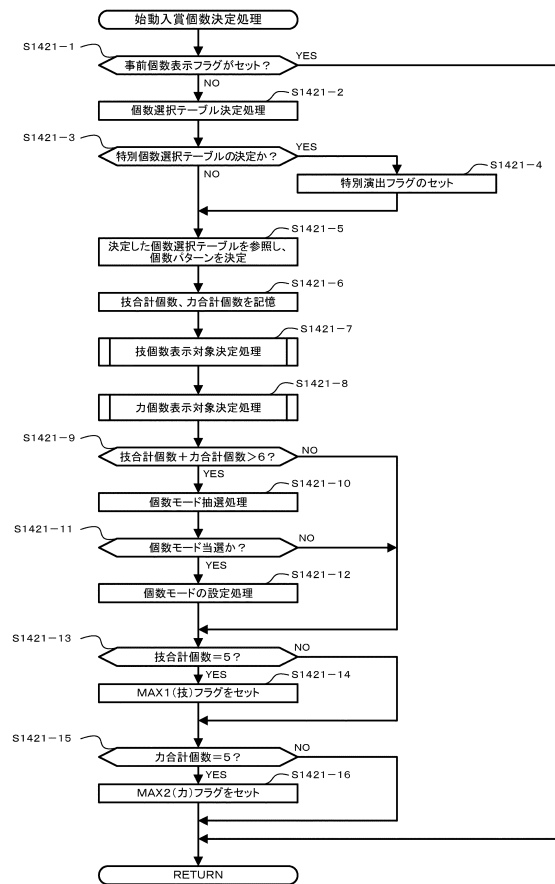
【図 47】



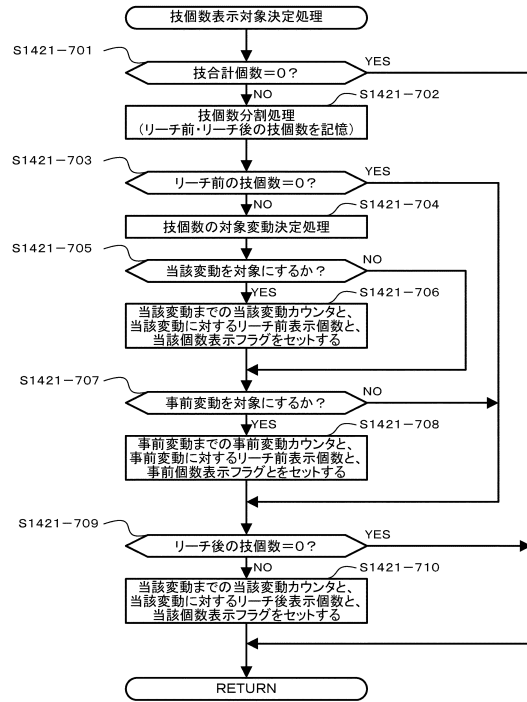
【図 48】



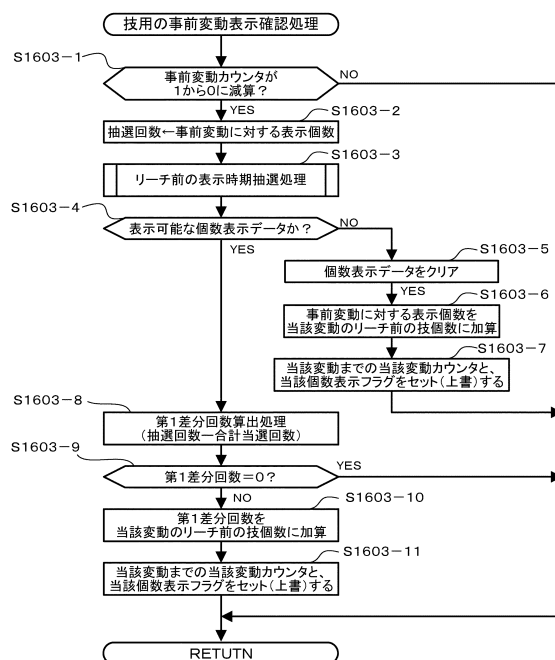
【図 49】



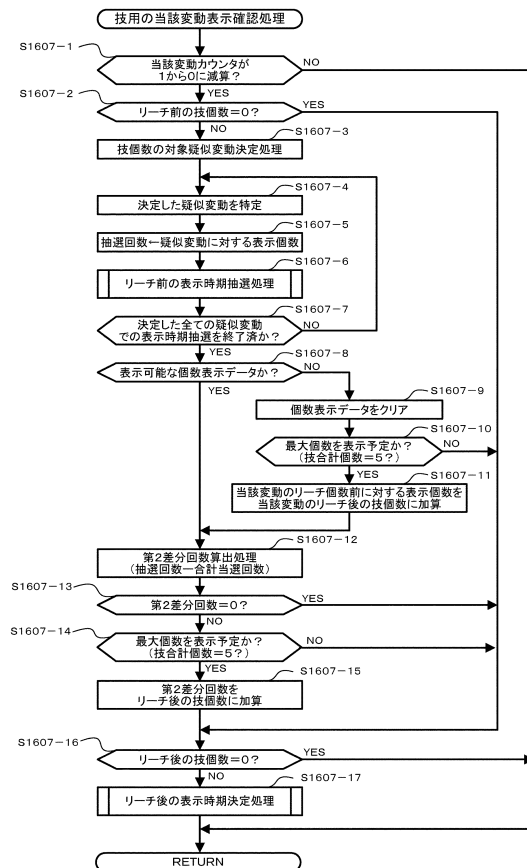
【図 50】



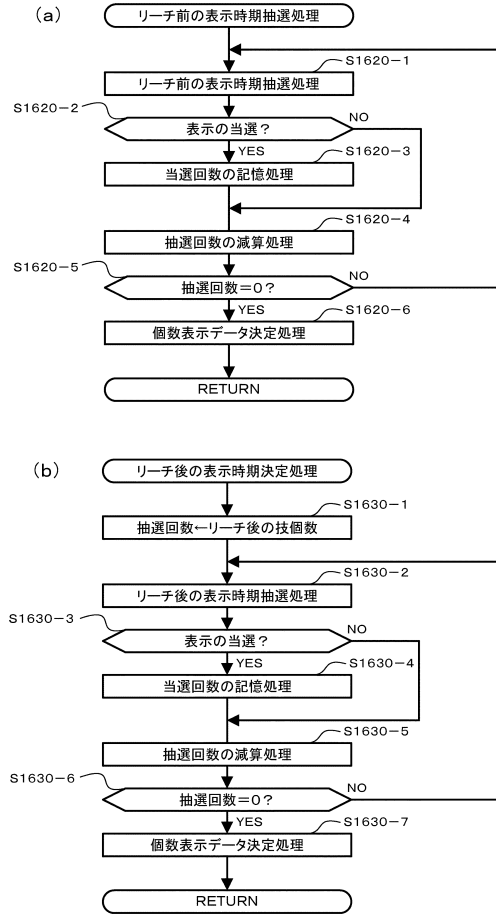
【図 51】



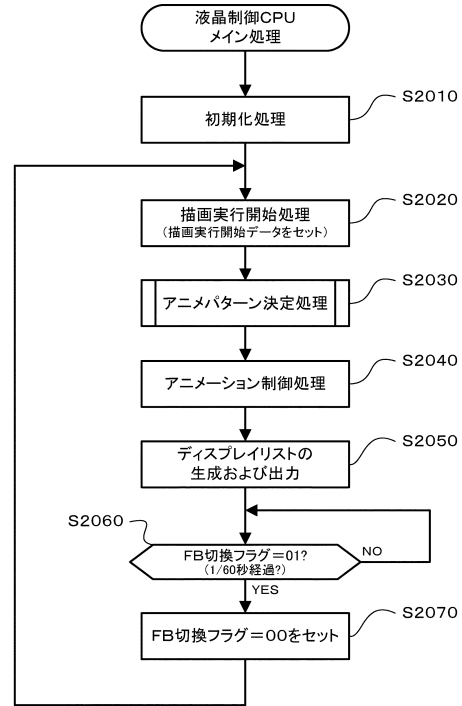
【図 52】



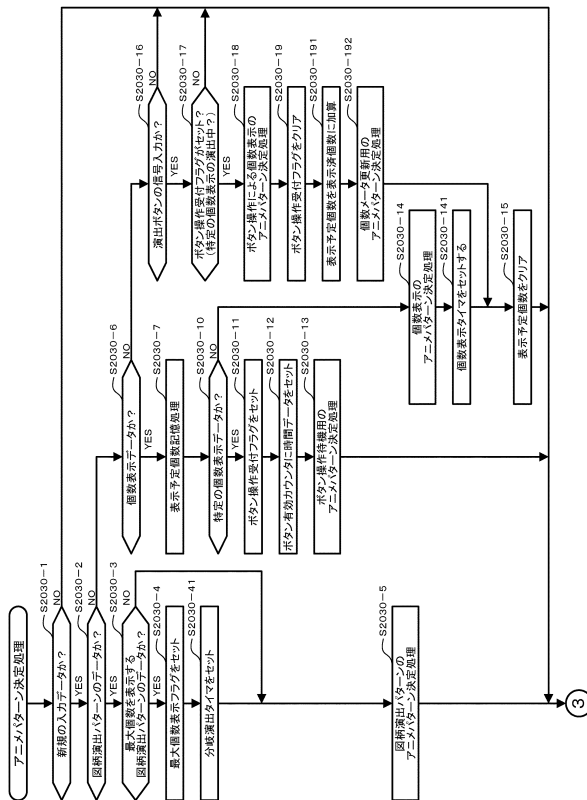
【図 5 3】



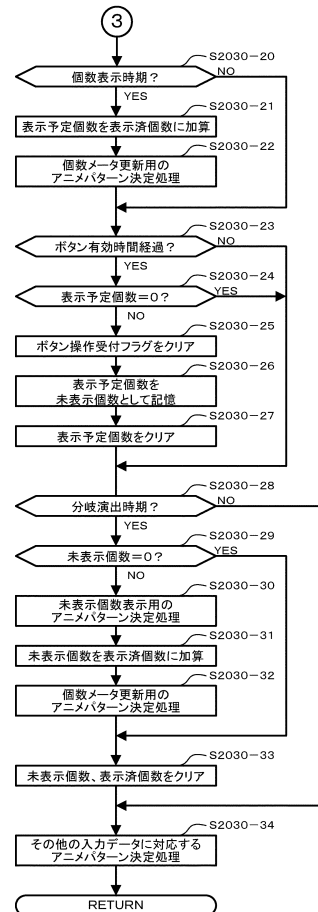
【図 5 4】



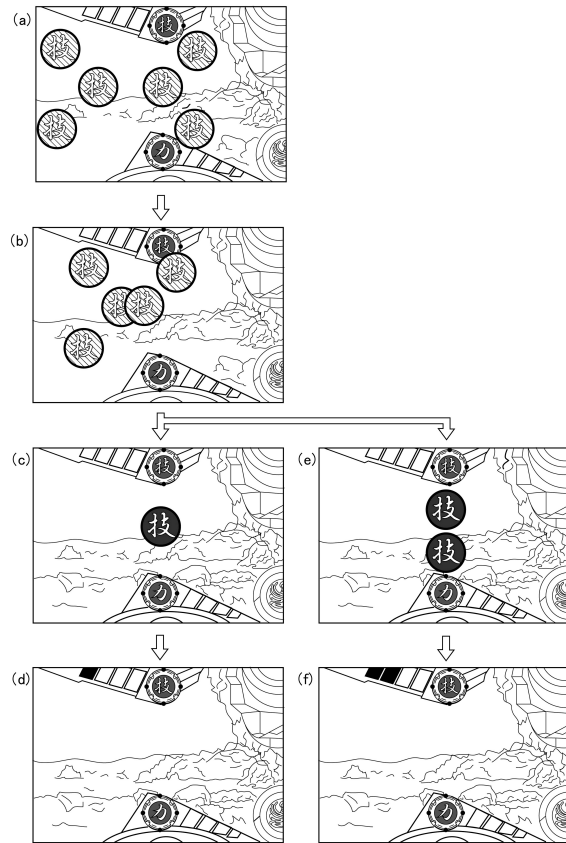
【図 5 5】



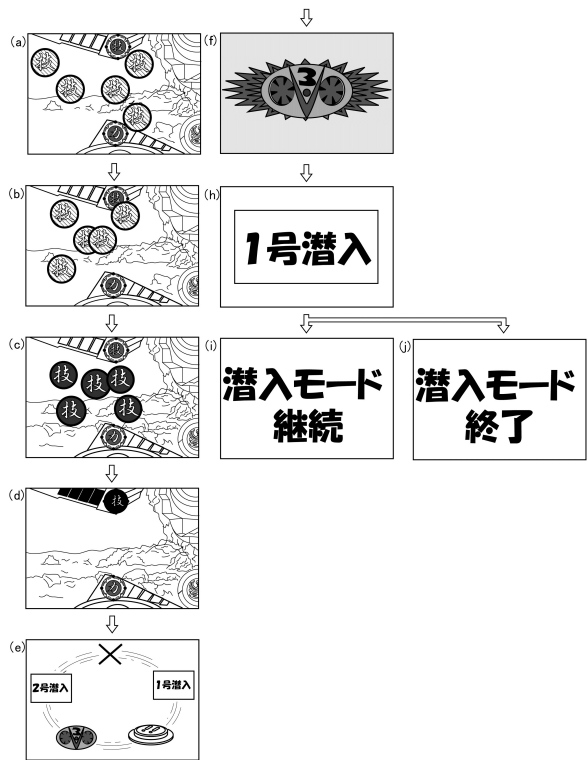
【図 5 6】



【図 57】



【図 58】



---

フロントページの続き

(72)発明者 桑山 豊

愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号 京楽産業、株式会社内

審査官 永田 美佐

(56)参考文献 特開2011-115385(JP,A)

特開2012-000137(JP,A)

特開2011-156292(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02