

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6190860号
(P6190860)

(45) 発行日 平成29年8月30日 (2017. 8. 30)

(24) 登録日 平成29年8月10日 (2017. 8. 10)

(51) Int. Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006. 01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 114 頁)

(21) 出願番号 特願2015-201072 (P2015-201072)
 (22) 出願日 平成27年10月9日 (2015. 10. 9)
 (65) 公開番号 特開2017-70622 (P2017-70622A)
 (43) 公開日 平成29年4月13日 (2017. 4. 13)
 審査請求日 平成27年10月9日 (2015. 10. 9)

(73) 特許権者 000161806
 京楽産業. 株式会社
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
 (74) 代理人 110000383
 特許業務法人 エビス国際特許事務所
 (72) 発明者 末松 崇洋
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
 京楽産業. 株式会社内
 (72) 発明者 瀬下 哲雄
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
 京楽産業. 株式会社内
 (72) 発明者 灘原 拓
 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】

遊技者に有利な特別遊技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の前記判定の結果に基づいて、所定の演出を実行する演出制御手
 段と、を備える遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記判定の結果に基づいて、前段演出を実行してから後段演出を実行することが可能で
 あり、

前記前段演出を実行してから前記後段演出を実行する場合、前記前段演出を実行してか
 ら前記後段演出が実行されるまでに、当該後段演出が実行されることを示す第1中段演出
 又は第2中段演出を実行可能とし、

前記前段演出の演出態様によって実行する中段演出が異なり、

前記第1中段演出が実行された場合と前記第2中段演出が実行された場合とで、同一の
 前記後段演出が実行される場合があり、

前記第1中段演出と前記第2中段演出とは、演出の種別として同一の種別であって、実
 行するタイミングが異なる、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

10

20

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機では、始動口に遊技球が入賞（入球）することを契機に判定情報を取得し、判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの特別遊技判定が行われる。特別遊技判定が行われると、特別図柄の変動表示が行われてから当該特別遊技判定の判定結果を示す特別図柄の停止表示が行われる。特別遊技を実行する、との特別遊技判定の判定結果を示す特別図柄（特定の特別図柄）の停止表示が行われると大当たり遊技が実行される。

【0003】

10

また、このような遊技機では、特別遊技判定が行われると、画像表示装置、ランプ・LED等の照明装置、スピーカ等の音声出力装置、可動する構造物（役物）等の演出装置を用いて、当該特別遊技判定の判定結果に基づいた様々な演出を行うことにより遊技の興趣を向上させている。

【0004】

近年においては、特別遊技判定の判定結果に基づいた様々な演出として、前段演出を行った後に、後段演出を行う遊技機が知られている（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

20

【特許文献1】特開2013-236850号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、特許文献1に記載の遊技機のように、前段演出の内容と後段演出の内容とで関連性がない場合、遊技者にとって演出が分かり難いものになり、遊技の興趣の向上の妨げになっていた。このため、遊技の興趣の向上を図る点においては、未だ改善の余地が残されていた。

【0007】

本発明の目的は、上記の背景を鑑みて、遊技の興趣を向上させることができる遊技機の提供を目的とする。

30

【課題を解決するための手段】

【0008】

本発明の遊技機は、遊技者に有利な特別遊技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の前記判定の結果に基づいて、所定の演出を実行する演出制御手段と、を備える遊技機において、前記演出制御手段は、前記判定の結果に基づいて、前段演出を実行してから後段演出を実行することが可能であり、前記前段演出を実行してから前記後段演出を実行する場合、前記前段演出を実行してから前記後段演出が実行されるまでに、当該後段演出が実行されることを示す第1中段演出又は第2中段演出を実行可能とし、前記前段演出の演出態様によって実行する中段演出が異なり、前記第1中段演出が実行された場合と前記第2中段演出が実行された場合とで、同一の前記後段演出が実行される場合があり、前記第1中段演出と前記第2中段演出とは、演出の種別として同一の種別であって、実行するタイミングが異なる、ことを特徴とする。

40

【発明の効果】

【0009】

本発明の遊技機によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】遊技機の正面図の一例を示す図である。

50

- 【図2】ガラス枠を開放させた状態の遊技機の斜視図の一例を示す図である。
- 【図3】遊技機の裏面側の斜視図の一例を示す図である。
- 【図4】遊技機の電氣的構成を示すブロック図の一例を示す図である。
- 【図5】大当たり判定テーブルの一例を示す図である。
- 【図6】特別図柄判定テーブルの一例を示す図である。
- 【図7】大当たり遊技制御テーブルの一例を示す図である。
- 【図8】大当たり遊技用大入賞口開閉制御テーブルの一例を示す図である。
- 【図9】遊技状態設定テーブルの一例を示す図である。
- 【図10】(a)は第1始動口用の特別図柄の変動パターン決定テーブルの一例を示す図、(b)は第2始動口用の特別図柄の変動パターン決定テーブルの一例を示す図である。 10
- 【図11】(a)は第1始動口用の大当たり抽選の事前判定テーブルの一例を示す図、(b)は第2始動口用の大当たり抽選の事前判定テーブルの一例を示す図である。
- 【図12】(a)は普通図柄用の当たり判定テーブルの一例を示す図、(b)は普通図柄の停止図柄決定テーブルの一例を示す図、(c)は普通図柄の変動パターン決定テーブルの一例を示す図、(d)は第2始動口の開放態様決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図13】(a)は特別図柄保留記憶領域の一例を示す図、(b)は特別図柄保留記憶領域の各記憶部の一例を示す図、(c)は普通図柄保留記憶領域の一例を示す図、(d)は普通図柄保留記憶領域の各記憶部の一例を示す図である。
- 【図14】主制御基板におけるメイン処理を示す図である。
- 【図15】主制御基板におけるタイマ割込処理を示す図である。 20
- 【図16】主制御基板における入力制御処理を示す図である。
- 【図17】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18】主制御基板における第2始動口検出スイッチ入力処理を示す図である。
- 【図19】主制御基板における普図ゲート検出スイッチ入力処理を示す図である。
- 【図20】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21】主制御基板における特別図柄記憶判定処理を示す図である。
- 【図22】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23】主制御基板における特図変動パターン決定処理を示す図である。
- 【図24】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25】主制御基板における特別図柄停止処理を示す図である。 30
- 【図26】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27】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28】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29】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30】主制御基板における補助遊技処理を示す図である。
- 【図31】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。
- 【図32】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。
- 【図33】演出制御部におけるメイン処理を示す図である。
- 【図34】演出制御部におけるタイマ割込処理を示す図である。
- 【図35】演出制御部における演出制御部コマンド解析処理の前半を示す図である。 40
- 【図36】演出制御部における演出制御部コマンド解析処理の後半を示す図である。
- 【図37】演出制御部における変動演出パターン決定処理を示す図である。
- 【図38-1】演出制御部における予告演出決定処理の途中までを示す図である。
- 【図38-2】演出制御部における予告演出決定処理の続きを示す図である。
- 【図38-3】演出制御部における予告演出決定処理の続きを示す図である。
- 【図39】演出モード1(通常遊技状態)用の変動演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図40-1】第1小キャラ表示数決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図40-2】第1小キャラ表示数決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図41】第1小キャラ表示領域決定テーブルの一例を示す図である。 50

【図４２－１】（a）は小キャラ第１表示領域表示タイミング決定テーブルの一例を示す図、（b）は小キャラ第２表示領域表示タイミング決定テーブルの一例を示す図、（c）は小キャラ第３表示領域表示タイミング決定テーブルの一例を示す図、（d）は小キャラ第４表示領域表示タイミング決定テーブルの一例を示す図である。

【図４２－２】小キャラ第５表示領域表示タイミング決定テーブルの一例を示す図である。

【図４３】（a）は小キャラ第１表示領域表示方法決定テーブルの一例を示す図、（b）は小キャラ第２表示領域表示方法決定テーブルの一例を示す図、（c）は小キャラ第３表示領域表示方法決定テーブルの一例を示す図、（d）は小キャラ第４表示領域表示方法決定テーブルの一例を示す図、（e）は小キャラ第５表示領域表示方法決定テーブルの一例を示す図である。

10

【図４４】（a）は第２小キャラ表示数決定テーブルの一例を示す図、（b）は第２小キャラ表示領域決定テーブルの一例を示す図、（c）は小キャラ第６表示領域表示タイミング決定テーブルの一例を示す図、（d）は小キャラ第７表示領域表示タイミング決定テーブルの一例を示す図、（e）は小キャラ第６表示領域表示方法決定テーブルの一例を示す図、（f）は小キャラ第７表示領域表示方法決定テーブルの一例を示す図である。

【図４５】（a）は遊技機を正面から視認した際の画像表示装置の表示部と第２演出部材を示す図、（b）は小キャラ表示態様の一例を示す図である。

【図４６】変動演出の時間的な流れを説明するための図である。

【図４７】変動演出が行われている様子を表す図である。

20

【図４８】変動演出が行われている様子を表す図である。

【図４９】変動演出が行われている様子を表す図である。

【図５０】変動演出が行われている様子を表す図である。

【図５１】変動演出が行われている様子を表す図である。

【図５２】変動演出が行われている様子を表す図である。

【発明を実施するための形態】

【００１１】

以下、本発明の実施形態（以下、「本実施の形態」ともいう）について図面を参照しながら具体的に説明する。

【００１２】

30

（遊技機の構成）

まず、図１乃至図３を参照して遊技機Ｙの構成について具体的に説明する。図１は、本実施の形態における遊技機Ｙの正面図である。図２は、本実施の形態におけるガラス枠２Ｂを開放させた状態の遊技機Ｙの斜視図である。図３は、本実施の形態における遊技機Ｙの裏面側の斜視図である。

【００１３】

遊技機Ｙは、外枠１と、外枠１に対して回動可能に支持される遊技盤取付枠２Ａと、遊技盤取付枠２Ａに対して回動可能に支持されるガラス枠２Ｂと、遊技球が流下する遊技領域３Ａが形成された遊技盤３が設けられている。

【００１４】

40

外枠１は、遊技店の島設備に対して固着部材（例えば、釘や止め具など）を介して固定される。

【００１５】

遊技盤取付枠２Ａは、水平方向の一端側において第１ヒンジ機構部７ａを介して外枠１に対して脱着可能に連結されており、第１ヒンジ機構部７ａを支点として回動可能に支持されている。そのため、遊技盤取付枠２Ａを外枠１に対して扉のように回動すると、遊技盤取付枠２Ａの裏面側が前方に露出するので、遊技盤取付枠２Ａの裏面側に設けられた各種装置のメンテナンスなどを行うことが可能となる。

【００１６】

ガラス枠２Ｂは、水平方向の一端側において第２ヒンジ機構部７ｂを介して遊技盤取付

50

枠 2 A に脱着自在に連結されており、第 2 ヒンジ機構部 7 b を支点として回動可能に支持されている。そのため、ガラス枠 2 B を遊技盤取付枠 2 A に対して扉のように回動すると、遊技盤 3 の遊技領域 3 A 及び遊技盤取付枠 2 A の前面部分を開閉することができる。

【0017】

ガラス枠 2 B の上部寄りの略中央部分には、前後方向に開口する開口部（窓部）9 が形成され、該開口を後方から塞ぐように透明部材 9 a（ガラス板やアクリル板など）が取り付けられており、この開口部 9 及び透明部材 9 a を介して遊技領域 3 A を視認可能としている。

【0018】

ガラス枠 2 B の開口部 9 の周囲には、スピーカからなる音声出力装置 3 3 と、複数のランプ（LED）を有する枠用照明装置 3 5 と、後述する遊技球払出装置 6 0 から払い出された遊技球などの複数の遊技球を貯留するための上皿 5 0 と、上皿 5 0 に入りきらずに所定の球流路に流入した遊技球を受け入れて貯留するための下皿 5 1 と、遊技球を発射させるための操作が可能な発射操作装置 4 とが設けられている。

【0019】

音声出力装置 3 3 は、ガラス枠 2 B の上部 2 箇所に間隔を空けて設けられ、BGM（バックグラウンドミュージック）、SE（サウンドエフェクト）等を出力することでサウンド（音楽、音声）による演出を行うようになっている。また、枠用照明装置 3 5 は、開口部 9 の周囲に複数設けられ、各ランプ（LED）の光の照射方向や発光色を変更することで照明による演出を行う。

【0020】

上皿 5 0 は、遊技球 A の貯留部 5 0 a が発射操作装置 4 の方向側（右方向）に向けて底面が下り傾斜しており、下り傾斜の端部には球送りソレノイド 5 0 b が設けられている。上皿 5 0 の貯留部 5 0 a に貯留された遊技球が流下して球送りソレノイド 5 0 b に到達すると、球送りソレノイド 5 0 b の動作によって遊技球が 1 個ずつ遊技盤取付枠 2 A 側に向けて送り出される。

【0021】

また、上皿 5 0 の中央手前側の部分には、後述する種々の演出に係る決定操作や選択操作を行うための入力装置として機能する演出ボタン装置 3 7 と選択ボタン装置 3 8 が左右に並んで設けられている。

【0022】

演出ボタン装置 3 7 は、決定操作などの操作を行うことが可能な演出ボタン 3 7 A と、演出ボタン 3 7 A に対する操作を検出する演出ボタン検出スイッチ 3 7 a（図 4 参照）と、演出ボタン 3 7 A を上下方向に移動させるための演出ボタン駆動モータ 3 7 b（図 4 参照）が設けられており、遊技者が遊技機 Y へ所定の情報を入力可能となっている。

【0023】

演出ボタン 3 7 A は、図 1 に示すような通常の状態である非突出状態と、演出に応じて、演出ボタン駆動モータ 3 7 b により図 2 に示すような非突出状態よりも上方の位置にまで移動（突出）する突出状態と、押下操作を検出する際の状態として、非突出状態よりも下方の位置である押下状態（図示なし）とに変化可能に構成されている。

なお、演出ボタン 3 7 A は、非突出状態では、上皿 5 0 の周囲の表面から先端部のみが僅かに上方へ突出した状態であり、突出状態では、上皿 5 0 の周囲の表面から非突出状態よりも数倍（約 7 ～ 10 倍）上方へ突出した状態である。

【0024】

選択ボタン装置 3 8 は、選択操作などの操作を行うことが可能な十字キー 3 8 A と、十字キー 3 8 A に接続されて、十字キー 3 8 A に対する操作を検出するための十字キー検出スイッチ 3 8 a（図 4 参照）が設けられており、遊技者が遊技機 Y へ所定の情報を入力可能となっている。

【0025】

また、上皿 5 0 の右寄りの部分には、遊技球の貸出操作や残金を記憶したカードなどの

10

20

30

40

50

記憶媒体の返却操作を行うことが可能な貸出返却操作部70が設けられている。貸出返却操作部70の貸出ボタン（図示なし）が操作されると遊技機に併設される球貸機（図示なし）が受け付けている記憶媒体の残金を減算して遊技球の貸し出しが行われ、貸出返却操作部70の返却ボタン（図示なし）が操作されると球貸機（図示なし）から記憶媒体が返却されるようになっている。

【0026】

上皿50と下皿51との間には、上皿50に入りきらない遊技球を下皿51に案内するための溢れ球流路（図示なし）が形成されている。また、溢れ球流路の途中には下皿51に遊技球が満杯となったことを検出する下皿満杯検出スイッチ51a（図4参照）が設けられ、下皿満杯検出スイッチ51aによって下皿51の満杯が検出されている間は後述する遊技球払出装置60による遊技球の払い出しが停止される。

10

【0027】

発射操作装置4は、ガラス枠2Bに固定された基体5と、基体5に回動可能に設けられた発射ハンドル40と、発射ハンドル40に遊技者の手が触れていることを検出するタッチセンサ40a（図4参照）と、発射ハンドル40の回動角度によって抵抗値が変化する可変抵抗器からなる発射ボリューム40b（図4参照）が設けられている。タッチセンサ40aによって遊技者の手が発射ハンドル40に触れていることを検出すると、球送りソレノイド50bが作動して遊技球が1個ずつ送り出される。

【0028】

遊技盤取付枠2Aには、遊技盤3を取り付けるための遊技盤取付部3Bと、遊技球を遊技領域3Aに向けて発射するための遊技球発射装置41と、遊技盤取付枠2A及びガラス枠2Bを閉鎖状態にロックするためのロック機構6と、ガラス枠2Bの開放を検出するための開放検出スイッチ42a（図4参照）が設けられている。

20

【0029】

遊技盤取付部3Bは、遊技盤取付枠2Aの上部寄りの略中央に前方が開く凹室状に形成され、遊技盤3を前方から収納可能となっている。遊技盤取付部3Bの凹室の奥部には、前後方向に開放する開口が設けられており、この開口を介して遊技盤3の裏面側に設けられる各種装置などが遊技機Yの後方に臨む。

【0030】

遊技球発射装置41は、遊技球を発射するための打出部材41aと、打出部材41aを駆動するための発射用ソレノイド41b（図4参照）と、打出部材41aから遊技盤の左下端部に向けて上り傾斜する発射レール41cと、発射レール41cの傾斜下端部となる発射位置に遊技球Aを停留させるストッパー41dが設けられている。そして、球送りソレノイド50bによって送り出された遊技球Aが発射位置に受け入れられると、この遊技球Aを打出部材41aの動作によって遊技領域3Aに向けて打ち出す。

30

【0031】

ロック機構6は、遊技盤取付部3Bの右側方に設けられ、鍵穴が形成されるシリンダーの前端部がガラス枠2Bの前面側に露出するようになっている。そして、シリンダーの鍵穴に専用の鍵を挿入して一方向に回動させると遊技盤取付枠2Aのロックが解除されて遊技盤取付枠2Aが開閉可能となり、他方向に回動させるとガラス枠2Bのロックが解除されてガラス枠2Bが開閉可能となる。

40

【0032】

遊技盤3の外縁寄りの位置には、湾曲形状の内側レール8Bと、内側レール8Bの外側に位置する湾曲形状の外側レール8Cと、遊技球を遊技領域3Aの中央に向けて誘導する誘導部材8Dが設けられている。そして、内側レール8Bと外側レール8Cとの間に遊技球発射装置41により発射された遊技球を遊技領域3Aの上流部に案内する発射球案内路が形成されている。また、遊技領域3Aの最下流部には、流下してきた遊技球を遊技領域外（遊技盤取付枠2Aの回収部）に導くためのアウト口19が形成されている。

【0033】

遊技領域3Aの略中央には、所謂センターケースと呼ばれる内部への遊技球の進入を規

50

制する枠状の飾り枠 8 A が設けられ、飾り枠 8 A の内部に演出空間 5 4 が形成されている。また、飾り枠 8 A の側部には、遊技領域 3 A を流下する遊技球を飾り枠 8 A の内部に導入するワープ装置 5 2 が設けられ、飾り枠 8 A の下部には、ワープ装置 5 2 により導入された遊技球を転動させて飾り枠 8 A の下方に流下させるステージ部 5 3 が設けられている。

【0034】

遊技領域 3 A の下部には、遊技球が常時入賞（入球）可能な複数（本実施の形態では 4 つ）の一般入賞口 1 0 が間隔を空けた状態で設けられており、この一般入賞口 1 0 に入賞（入球）した遊技球が一般入賞口検出スイッチ 1 0 a（図 4 参照）によって検出されると、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が遊技球払出装置 6 0 から賞球として払い出される。

10

【0035】

遊技領域 3 A の両側方（左側遊技領域、右側遊技領域）には、遊技球が通過可能な普図ゲート 1 1 がそれぞれ設けられており、この普図ゲート 1 1 を通過した遊技球が普図ゲート検出スイッチ 1 1 a（図 4 参照）で検出されると、普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、普通図柄の当たり抽選については後述する。

【0036】

遊技領域 3 A の下部であってステージ部 5 3 の直下には、遊技球が常時入賞（入球）可能な第 1 始動口 1 3 が設けられており、この第 1 始動口 1 3 に入賞（入球）した遊技球が第 1 始動口検出スイッチ 1 3 a（図 4 参照）で検出されると、所定個数の遊技球（例えば、3 個）が遊技球払出装置 6 0 から賞球として払い出されるようになっている。また、賞球の払い出しの他に、後述する第 1 特別図柄の当たり抽選が行われる。

20

【0037】

第 1 始動口 1 3 の直下には、所定条件の成立（普通図柄の当たり抽選に当選したこと）に基づき遊技球の入賞（入球）が不可能もしくは困難な閉状態（基本態様）から遊技球の入賞（入球）が可能もしくは容易な開状態（特別態様）に変換される第 2 始動口制御装置 1 4 が設けられている。

【0038】

第 2 始動口制御装置 1 4 には、遊技球が入賞（入球）可能な第 2 始動口 1 5 と、第 2 始動口 1 5 への遊技球の入賞（入球）を検出する第 2 始動口検出スイッチ 1 5 a（図 4 参照）と、第 2 始動口 1 5 を閉状態と開状態とに変換（可変）する可動部材 1 4 c と、可動部材 1 4 c を開閉変換するための第 2 始動口開閉ソレノイド 1 4 b とが設けられている。そして、第 2 始動口 1 5 が閉状態となっている場合には、遊技球の入賞が不可能もしくは困難となり、第 2 始動口 1 5 が開状態となっている場合には、遊技球の入賞（入球）が可能もしくは容易となる。

30

【0039】

また、第 2 始動口 1 5 に入賞（入球）した遊技球が第 2 始動口検出スイッチ 1 5 a で検出されると、所定個数の遊技球（例えば、3 個）が遊技球払出装置 6 0 から賞球として払い出されるようになっている。また、賞球の払い出しの他に、後述する第 2 特別図柄の当たり抽選が行われる。

40

【0040】

誘導部材 8 D の上方であって右側の普図ゲート 1 1 の下流には、所定条件の成立（特別図柄の当たり抽選に当選したこと）に基づき遊技球の入賞（入球）が不可能な閉状態（基本態様）から遊技球の入賞（入球）が可能な開状態（特別態様）に変換される大入賞口制御装置 1 6 が設けられている。

【0041】

大入賞口制御装置 1 6 には、遊技球が入賞（入球）可能な大入賞口 1 7 と、大入賞口 1 7 への遊技球の入賞（入球）を検出するための大入賞口検出スイッチ 1 7 a（図 4 参照）と、大入賞口 1 7 を閉状態と開状態とに変換（可変）する開閉部材 1 6 c と、開閉部材 1 6 c を開閉変換するための大入賞口開閉ソレノイド 1 6 b とが設けられている。そして、

50

大入賞口 17 が閉状態となっている場合には、遊技球の入賞が不可能もしくは困難となり、大入賞口 17 が開状態となっている場合には、遊技球の入賞（入球）が可能もしくは容易となる。

【0042】

また、大入賞口 17 に入賞（入球）した遊技球が大入賞口検出スイッチ 17a で検出されると、所定個数の遊技球（例えば、15 個）が遊技球払出装置 60 から賞球として払い出される。

【0043】

第 1 始動口 13 への入賞（入球）は、遊技領域 3A の左側領域を通った遊技球の入賞（入球）は可能であるが、遊技領域 3A の右側領域を通った遊技球の入賞（入球）は不可能となっている。

10

また、第 2 始動口 15 への入賞（入球）は、第 2 始動口 15 を開状態へと制御する契機となる普図ゲート 11 が遊技領域 3A の右側領域にしか設けられていないため、遊技領域 3A の右側領域を通った遊技球の入賞（入球）は可能となっているが、遊技領域 3A の左側領域を通った遊技球の入賞（入球）は不可能または困難となっている。そのため、後述する時短遊技状態では、遊技領域 3A の右側領域に向けて遊技球を発射（以下、「右打ち」ともいう）させた方が良い。

また、大入賞口 17 への入賞（入球）は、遊技領域 3A の右側領域を通った遊技球の入賞（入球）は可能であるが、遊技領域 3A の左側領域を通った遊技球の入賞（入球）は不可能となっている。

20

すなわち、第 1 始動口 13 と第 2 始動口 15、大入賞口 17 とは遊技球を打ち分けることが可能である。

【0044】

遊技盤 3 の裏側には、一般入賞口 10、第 1 始動口 13、第 2 始動口 15 及び大入賞口 17 に入賞した遊技球を受け入れて集合させながら流下させる集合流路（図示なし）が設けられ、この集合流路の下端部分には、集合流路を流下してきた遊技球を検出する入賞確認検出スイッチ 43a（図 4 参照）が設けられる。この入賞確認検出スイッチ 43a は、一般入賞口検出スイッチ 10a、第 1 始動口検出スイッチ 13a、第 2 始動口検出スイッチ 15a、大入賞口検出スイッチ 17a により検出された後の遊技球を再度検出することで、適正な入賞であったか否かを判定するために用いられる。

30

【0045】

遊技領域 3A の外側の左下方には、第 1 特別図柄表示器 20、第 2 特別図柄表示器 21、普通図柄表示器 22、第 1 特別図柄保留表示器 23、第 2 特別図柄保留表示器 24、普通図柄保留表示器 25、後述する大当たり状態（特別遊技状態）が発生した場合のラウンド数を表示するラウンド数表示器 26、大当たり状態（特別遊技状態）中、及び、後述する時短遊技状態中に右打ちを促す右打ち表示器 27 が設けられている。

【0046】

第 1 特別図柄表示器 20 は、第 1 始動口 13 に遊技球が入賞（入球）することを条件に行われる第 1 特別図柄の大当たり抽選の結果を表示（報知）するための可変表示器であり、第 2 特別図柄表示器 21 は、第 2 始動口 15 に遊技球が入賞（入球）することを条件に行われる第 2 特別図柄の大当たり抽選の結果を表示（報知）するための可変表示器であり、普通図柄表示器 22 は、普図ゲート 11 に遊技球が入賞（入球）することを条件に行われる普通図柄の当たり抽選の結果を表示（報知）するための可変表示器である。

40

【0047】

第 1 特別図柄の大当たり抽選とは、第 1 始動口 13 に遊技球が入賞（入球）したときに大当たり図柄判定用乱数値を取得し、取得した大当たり図柄判定用乱数値と大当たり判定値とを比較して「大当たり」であるか否かを判定することに該当する。なお、第 1 特別図柄の大当たり抽選が行われると、第 1 特別図柄表示器 20 で第 1 特別図柄の変動表示が行われ、所定時間経過後に抽選結果を示す第 1 特別図柄の停止表示が行われる。すなわち、第 1 特別図柄の停止表示は、当該抽選結果の報知となる。

50

【0048】

第2特別図柄の大当たり抽選とは、第2始動口15に遊技球が入賞（入球）したときに大当たり図柄判定用乱数値を取得し、取得した大当たり図柄判定用乱数値と大当たり判定値とを比較して「大当たり」であるか否かを判定することに該当する。なお、第2特別図柄の大当たり抽選が行われると、第2特別図柄表示器21で第2特別図柄の変動表示が行われ、所定時間経過後に抽選結果を示す第2特別図柄の停止表示が行われる。すなわち、第2特別図柄の停止表示は、当該抽選結果の報知となる。

【0049】

なお、第1特別図柄表示器20、及び、第2特別図柄表示器21は、それぞれ複数のLEDによって構成され、各特別図柄の変動表示において対応する表示器のLEDが所定の10
間隔もしくは順序で点滅する。そして、特別図柄を停止表示する場合には、各大当たり抽選の結果を示す態様（特別図柄の種類を示す態様）で1又は複数のLEDが点灯する。すなわち、第1特別図柄表示器20、及び、第2特別図柄表示器21のLEDの点灯態様によって後述する大当たりの種類も判別可能となっている。

【0050】

なお、本実施の形態において「大当たり」というのは、第1特別図柄の大当たり抽選、又は、第2特別図柄の大当たり抽選において、大当たり状態（特別遊技状態）を実行する権利を獲得したことをいう。「大当たり状態（特別遊技状態）」というの、大入賞口17が所定態様で開放されるラウンド遊技を所定回数（例えば、8回や16回）行う遊技状態の20
ことをいう。

【0051】

なお、各ラウンド遊技における大入賞口17の最大開放回数や最大開放時間は予め定められているが、最大開放回数や最大開放時間に達する前であっても大入賞口17に所定個数の遊技球（例えば、9個）が入賞（入球）すると1回のラウンド遊技が終了する。つまり、「大当たり遊技（特別遊技状態）」は、遊技者が賞球を獲得し易い遊技者にとって有利な遊技状態となっている。なお、本実施の形態では、遊技者に有利な度合いが異なる複数種類の20
大当たり状態（特別遊技状態）が設けられているが、詳しくは後述する。

【0052】

なお、第1特別図柄表示器20、及び、第2特別図柄表示器21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、特別図柄の大当たり抽選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「ー」を停止表示するようにし、変動表示中30
にあっては消灯と「ー」とを繰り返すようにするとよい。なお、特別図柄の変動表示の開始時は前回の変動表示の停止結果が表示された状態からなので、LEDの消灯からスタートさせることで変動表示が開始されたことが把握し易くなる。

【0053】

普通図柄の当たり抽選とは、普図ゲート11を遊技球が通過したときに当たり図柄判定用乱数値を取得し、取得した当たり図柄判定用乱数値と当たり判定値とを比較して「当たり」であるか否かを判定することに該当する。なお、普通図柄の当たり抽選が行われると、普通図柄表示器22で普通図柄の変動表示が行われ、所定時間経過後に抽選結果を示す普通図柄の停止表示が行われる。すなわち、普通図柄の停止表示は、当該抽選結果の報知40
となる。

【0054】

なお、普通図柄表示器22は、1又は複数のLEDによって構成され、普通図柄の変動表示においてLEDが所定の間隔もしくは順序で点滅する。そして、普通図柄を停止表示する場合には、当たり抽選の結果を示す態様（普通図柄の種類を示す態様）で1又は複数のLEDが点灯する。すなわち、普通図柄表示器22のLEDの点灯態様によって後述する当たりの種類も判別可能となっている。

【0055】

なお、本実施の形態において「当たり」というのは、普通図柄の当たり抽選において、当たり状態（補助遊技）を実行する権利を獲得したことをいう。「当たり状態（補助遊技50

)」というのは、第2始動口15が所定態様で開放される遊技状態のことをいう。

【0056】

なお、当たり状態（補助遊技）における第2始動口15の最大開放回数や最大開放時間は予め定められているが、最大開放回数や最大開放時間に達する前であっても第2始動口15に所定個数の遊技球（例えば、9個）が入賞（入球）すると当たり状態（補助遊技）が終了する。つまり、「当たり状態（補助遊技）」は、第2特別図柄の変動表示が実行され易い（開始条件が成立し易い）遊技状態となっている。なお、本実施の形態では、遊技者に有利な度合いが異なる複数種類の当たり状態（補助遊技）が設けられているが、詳しくは後述する。

【0057】

10

第1特別図柄保留表示器23は、複数のLEDによって構成され、第1始動口13に遊技球が入賞（入球）した場合に記憶される第1特別図柄の大当たり抽選（第1特別図柄の変動表示）を行うための権利（以下、「第1保留」ともいう）の個数（以下、「第1保留数」ともいう）を表示するためのものであり、第1保留数を示す態様で点灯又は点滅する。なお、第1保留は最大で4個まで記憶されるようになっているが、4個よりも少なくてもよいし多くてもよい。

【0058】

なお、第1保留数が1つの場合には、第1特別図柄保留表示器23の左側のLEDが点灯し、第1保留数が2つの場合には、第1特別図柄保留表示器23の2つのLEDが点灯する。また、第1保留数が3つの場合には、第1特別図柄保留表示器23の左側のLEDが点滅するとともに右側のLEDが点灯し、第1保留数が4つの場合には、第1特別図柄保留表示器23の2つのLEDが点滅する。

20

【0059】

第2特別図柄保留表示器24は、複数のLEDによって構成され、第2始動口15に遊技球が入賞（入球）した場合に記憶される第2特別図柄の大当たり抽選（第2特別図柄の変動表示）を行うための権利（以下、「第2保留」ともいう）の個数（以下、「第2保留数」ともいう）を表示するためのものであり、第2保留の個数を示す態様で点灯又は点滅する。なお、第2保留は最大で4個まで記憶されるようになっているが、4個よりも少なくてもよいし多くてもよい。

【0060】

30

なお、第2保留数が1つの場合には、第2特別図柄保留表示器24の左側のLEDが点灯し、第2保留数が2つの場合には、第2特別図柄保留表示器24の2つのLEDが点灯する。また、第2保留数が3つの場合には、第2特別図柄保留表示器24の左側のLEDが点滅するとともに右側のLEDが点灯し、第2保留数が4つの場合には、第2特別図柄保留表示器24の2つのLEDが点滅する。

【0061】

普通図柄保留表示器25は、複数のLEDによって構成され、普図ゲート11に遊技球が入賞（入球）した場合に記憶される普通図柄の当たり抽選（普通図柄の変動表示）を行うための権利（以下、「普図保留」ともいう）の個数（以下、「普図保留数」ともいう）を表示するためのものであり、普図保留の個数を示す態様で点灯又は点滅する。なお、普図保留は最大で4個まで記憶されるようになっているが、4個よりも少なくてもよいし多くてもよい。

40

【0062】

なお、普図保留数が1つの場合には、普通図柄保留表示器25の左側のLEDが点灯し、普図保留数が2つの場合には、普通図柄保留表示器25の2つのLEDが点灯する。また、普図保留数が3つの場合には、普通図柄保留表示器25の左側のLEDが点滅するとともに右側のLEDが点灯し、普図保留数が4つの場合には、普通図柄保留表示器25の2つのLEDが点滅する。

【0063】

ラウンド数表示器26は、複数のLEDによって構成され、大当たり状態（特別遊技状

50

態)が発生した場合のラウンド数を表示するためのものであり、大当たり遊技開始時にラウンド数を示す所定の態様でLEDの点灯を開始し、大当たり遊技中はLEDの点灯を継続し、大当たり遊技の終了時にLEDを消灯する。例えば、ラウンド数が8回の大当たり遊技であれば、左から4番目のLEDのみが点灯し、ラウンド数が16回の大当たり遊技であれば、左から3番目のLEDのみが点灯する。

【0064】

右打ち表示器27は、1つのLEDで構成され、大当たり状態(特別遊技状態)中、及び、時短遊技状態中において右打ちを促す表示(以下、「右打ち表示」ともいう)をするためのものであり、大当たり状態(特別遊技状態)中、及び、時短遊技状態中にLEDが点灯する。

10

なお、右打ち表示器27は、何れの種類の大当たりの場合であっても、大当たり遊技開始時にLEDの点灯を開始し、大当たり遊技中はLEDの点灯を継続し、大当たり遊技の終了後に移行する時短遊技状態が終了するとLEDを消灯する。また、その時短遊技状態中に大当たりに当選した場合は、LEDの点灯を継続する。また、大当たり遊技後に時短遊技状態に移行しない場合であれば、大当たり遊技の終了時にLEDを消灯する。すなわち、右打ち表示器27のLEDの点灯が1度開始すると、右打ちをするべき遊技状態(特別遊技状態、時短遊技状態)が終了するまでLEDの点灯を継続することになる。

【0065】

演出空間54の奥部には、液晶表示ディスプレイからなる画像表示装置30が設けられ、演出空間54の上部には、第1演出部材80が設けられ、演出空間54の右部には、キャラクターを模した第2演出部材81が画像表示装置30よりも遊技者側となる位置、且つ、画像表示装置30の表示部300の一部を覆う位置に設けられている。

20

なお、この画像表示装置30が本発明の画像表示手段に相当する。

【0066】

画像表示装置30では、遊技の進行に応じて様々な演出表示を行う。演出表示としては、特別図柄の変動表示が行われていない場合に実行される客待ちデモ演出や特別図柄の変動表示が行われている場合に実行される演出図柄TZ1~TZ3の変動表示等がある。

【0067】

また、画像表示装置30の表示部300には、左側領域、中央領域、右側領域といった3列の変動表示領域が形成されており、各々の変動表示領域に表示される演出図柄TZ1~TZ3(第1演出図柄TZ1、第2演出図柄TZ2、第3演出図柄TZ3)を縦方向(本実施の形態では上から下)にスクロールさせることで演出図柄TZ1~TZ3の変動表示が行われる。

30

【0068】

なお、演出図柄TZ1~TZ3は、例えば、「1」から「8」までの数字を示す図柄により構成され、第1特別図柄表示器20、第2特別図柄表示器21で実行される特別図柄の変動表示に対応して演出図柄TZ1~TZ3の変動表示が行われる。すなわち、特別図柄の変動表示の開始に対応して演出図柄TZ1~TZ3の変動表示を開始し、特別図柄の変動表示の停止に対応して演出図柄TZ1~TZ3の変動表示を停止するようになっている。なお、演出図柄TZ1~TZ3として、数字を示す図柄の他に「A」から「F」といったアルファベットを示す図柄を設けてもよい。

40

【0069】

演出図柄TZ1~TZ3の停止表示では、演出図柄TZ1~TZ3が大当たり抽選の結果を示す所定の態様(ハズレ態様、大当たり態様等)で所定時間停止するようになっている。大当たり態様(特別結果態様)は、「777」などのように同一の演出図柄の組み合わせや「357」などのように規則性を持った演出図柄の組み合わせであり、ハズレ態様はそれ以外の態様である。なお、演出図柄TZ1~TZ3の変動表示の態様はこれに限られず、左右方向にスクロールするものであっても良いし、その場で回転(自転)するようなものであっても良い。

【0070】

50

具体的には、特別図柄の変動表示が開始されてから予め定められた変動時間（特図変動パターンに応じた時間）が経過すると、演出図柄T Z 1～T Z 3が当該大当たり抽選の結果を示す所定の態様で所定時間停止表示が行われる。

【0071】

また、演出図柄T Z 1～T Z 3の変動表示中には、大当たり抽選の結果に応じて、背景画像やキャラクタ等の様々な演出画像やムービー等が画像表示装置30に表示されることで、遊技者の大当たり（特別遊技状態）発生への期待感を高めるようになっている。

【0072】

また、後述する図44（a）に示すように、画像表示装置30の表示部300には、現在の第1保留の個数である第1保留数（U1）に対応する数の第1保留アイコンを表示するための第1保留アイコン表示領域301と、現在の第2保留の個数である第2保留数（U2）に対応する数の第2保留アイコンを表示するための第2保留アイコン表示領域303と、実行中の特別図柄（演出図柄T Z 1～T Z 3）の変動表示に対応する（関連した）当該変動アイコンを表示するための当該変動アイコン表示領域302が形成されている。

10

なお、図47～図52では、第1保留アイコン表示領域301、当該変動アイコン表示領域302及び第2保留アイコン表示領域303の図示を省略している。

【0073】

第1保留アイコン表示領域301は、当該変動アイコン表示領域302に近い側から第1表示部301a、第2表示部301b、第3表示部301c、第4表示部301dといった形で区画されており、各表示部301a～301dには、第1保留数（U1）に対応した数の第1保留アイコンが表示される。つまり、第1保留数（U1）の増減に対応して第1保留アイコンの個数も増減するようになっている。

20

【0074】

第1表示部301aには、最初に第1特別図柄の変動表示が実行される第1保留を示す第1保留アイコンが表示され、第2表示部301bには、2番目に第1特別図柄の変動表示が実行される第1保留を示す第1保留アイコンが表示され、第3表示部301cには、3番目に第1特別図柄の変動表示が実行される第1保留を示す第1保留アイコンが表示され、第4表示部301dには、4番目に第1特別図柄の変動表示が実行される第1保留を示す第1保留アイコンが表示される。

【0075】

30

第2保留アイコン表示領域303は、当該変動アイコン表示領域302に近い側から第1表示部303a、第2表示部303b、第3表示部303c、第4表示部303dといった形で区画されており、各表示部303a～303dには、第2保留数（U2）に対応した数の第2保留アイコンが表示される。つまり、第2保留数（U2）の増減に対応して第2保留アイコンの個数も増減するようになっている。

【0076】

第1表示部303aには、最初に第2特別図柄の変動表示が実行される第2保留を示す第2保留アイコンが表示され、第2表示部303bには、2番目に第2特別図柄の変動表示が実行される第2保留を示す第2保留アイコンが表示され、第3表示部303cには、3番目に第2特別図柄の変動表示が実行される第2保留を示す第2保留アイコンが表示され、第4表示部303dには、4番目に第2特別図柄の変動表示が実行される第2保留を示す第2保留アイコンが表示される。

40

【0077】

当該変動アイコン表示領域302は、特別図柄（演出図柄T Z 1～T Z 3）の変動表示の開始に対応して第1保留アイコン表示領域の第1表示部301aに表示されていた第1保留アイコン、又は、第2保留アイコン表示領域の第1表示部303aに表示されていた第2保留アイコンが移動（シフト）してきて当該変動アイコンが表示され、特別図柄（演出図柄T Z 1～T Z 3）の変動表示の終了時に当該変動アイコンが消滅（消去）する。

なお、特別図柄（演出図柄T Z 1～T Z 3）の変動表示の途中で当該変動アイコンを消

50

減させてもよい。

【0078】

具体的には、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動開始時に送信される特図変動パターンを演出制御基板130が受信し、当該変動アイコンが決定され、画像制御部160が決定された当該変動アイコンに応じた当該変動アイコン画像を画像表示装置30に出力させることで、表示部300において当該変動アイコンが表示される。

【0079】

第1演出部材80は、複数のランプ（LED等）を有する盤用照明装置34によって発光することで発光演出を行うことが可能となっており、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36によって上下方向に移動することで移動演出を行うことが可能となっている。

10

【0080】

具体的には、画像表示装置30で実行される演出図柄TZ1～TZ3の変動表示中に、所定の発光色で発光したり、上方に位置する待機位置から下方に位置する演出位置に移動したりすることで発光演出や移動演出を行うようになっている。なお、演出ボタン37Aの操作によって発光演出や移動演出を行うように構成しても良い。

【0081】

第2演出部材81は、複数のランプ（LED等）を有する盤用照明装置34によって発光することで発光演出を行うことが可能となっている。また、第2演出部材81の設置位置は、遊技機Yを正面から視認すると、画像表示装置30の表示部300の一部（第2演出部材81の後方部分）が視認不可能（又は困難）となる位置になっている。

20

【0082】

遊技盤取付枠2A及び遊技盤3の裏側には、遊技の進行を統括的に制御する主制御基板110を内蔵した主制御装置110Aと、主制御基板110からの払出制御コマンドに応じて遊技球払出装置60の制御を行う払出制御基板120を内蔵した払出制御装置120Aと、主制御基板110からの演出制御コマンドに応じて演出の制御を行う演出制御基板130を内蔵した演出制御装置130Aと、各種制御装置に対して電源電圧の供給を行う電源基板180を内蔵した電源装置180A、遊技機の外部に遊技情報（遊技信号）を出力するための遊技情報出力端子板100が設けられている。

【0083】

30

（遊技機Yの電氣的構成）

次に、図4を用いて、遊技機Yの電氣的構成について説明する。図4は、本実施の形態における遊技機Yの電氣的構成を示すブロック図の一例である。

【0084】

主制御基板110は、遊技の進行（基本動作）を統括的に制御する。主制御基板110は、演算処理を行うメインCPU110a、遊技制御プログラム等が格納されたメインROM110b及び演算処理時のワークエリアとなるメインRAM110cを備えた主制御ワンチップマイコン110mと、主制御用の入力ポート及び出力ポート等を備えている。メインCPU110aは、水晶発振器（図示なし）からの動作クロックを受けてメインROM110bに記憶されたプログラムを読み出し、メインRAM110cを活用しながら遊技に関する演算処理を行うことで、遊技の進行に係る各種装置を制御したり、演算処理の結果に基づく所定のコマンドを払出制御基板120や演出制御基板130等に送信したりする。

40

【0085】

ここで、主制御基板110と払出制御基板120との通信は、双方向にコマンド（データ）を通信可能に構成されており、主制御基板110と演出制御基板130との通信は、主制御基板110から演出制御基板130への一方向のみにコマンド（データ）を通信可能に構成されている。

【0086】

主制御基板110の入力ポートには、一般入賞口検出スイッチ10a、普図ゲート検出

50

スイッチ 11 a、第 1 始動口検出スイッチ 13 a、第 2 始動口検出スイッチ 15 a、大入賞口検出スイッチ 17 a、入賞確認検出スイッチ 43 a、磁気検出スイッチ 44 a、電波検出スイッチ 45 a、及び、払出制御基板 120 等が接続されている。入力ポートを介して、各種検出スイッチからの検出信号等が主制御基板 110 に入力され、検出信号に応じた制御処理が行われる。

【0087】

主制御基板 110 の出力ポートには、第 2 始動口開閉ソレノイド 14 b、大入賞口開閉ソレノイド 16 b、第 1 特別図柄表示器 20、第 2 特別図柄表示器 21、普通図柄表示器 22、第 1 特別図柄保留表示器 23、第 2 特別図柄保留表示器 24、普通図柄保留表示器 25、ラウンド数表示器 26、右打ち表示器 27、及び、遊技情報出力端子板 100 が接続されている。出力ポートを介して、各種ソレノイドを制御するための駆動制御信号、各種表示器を制御するための表示制御信号、及び、遊技情報出力端子板 100 から遊技機の外部（ホールコンピュータ等）に通知する遊技情報等が出力される。

10

【0088】

払出制御基板 120 は、主制御基板 110 からの払出制御コマンドの受信に基づき遊技球の払い出しを制御するとともに、遊技球の発射を制御する。払出制御基板 120 は、遊技球払出装置 60 を駆動して遊技球の払い出しを制御する払出制御部 121 と遊技球発射装置 41 を駆動して遊技球の発射を制御する発射制御部 122 を備える。

【0089】

払出制御部 121 は、演算処理を行う払出 CPU 121 a、払出プログラム等が格納された払出 ROM 121 b、演算処理時のワークエリアとなる払出 RAM 121 c、払出制御用の入力ポート、及び、出力ポート等を備えている。払出 CPU 121 a は、水晶発振器（図示なし）からの動作クロックを受けて払出 ROM 121 b に記憶された払出制御プログラムを読み出し、払出 RAM 121 c を活用しながら遊技球の払い出しに関する演算処理を行うことで、遊技球払出装置 60 を制御したり、演算処理の結果に基づく所定のコマンドを主制御基板 110 や演出制御基板 130 等に送信したりする。

20

【0090】

払出制御部 121 の入力ポートには、開放検出スイッチ 42 a、下皿満杯検出スイッチ 51 a、及び、遊技球払出装置 60 に設けられる払出球検出スイッチ 60 a などが接続されている。

30

【0091】

払出制御部 121 では、開放検出スイッチ 42 a からガラス枠 2 B が開放していることを示す開放検出信号が入力されると、演出制御基板 130 に枠開放用エラー指定コマンドを送信し、開放検出信号の入力が停止すると演出制御基板 130 に枠開放用エラー解除指定コマンドを送信する。演出制御基板 130 では、枠開放用エラー指定コマンドを受信すると開放エラー報知が行われ、枠開放用エラー解除指定コマンドを受信すると開放エラー報知を終了する。

【0092】

払出制御部 121 の出力ポートには、遊技球払出装置 60 に設けられる払出モータ 60 b が接続されている。払出制御部 121 では、主制御基板 110 から払出コマンドを受信すると、払出モータ 60 b を駆動させて所定個数の遊技球を払い出す制御を行い、払出球検出スイッチ 60 a によって所定個数の遊技球の払い出しが検出されると遊技球を払い出す制御を終了するようになっている。

40

【0093】

発射制御部 122 は、図示しない制御回路、入力ポート、及び、出力ポート等を備えている。発射制御部 122 の入力ポートには、タッチセンサ 40 a、及び、発射ボリューム 40 b が接続されており、発射制御部 122 の出力ポートには、球送りソレノイド 50 b、及び、発射用ソレノイド 41 b などが接続されている。

【0094】

発射制御部 122 では、タッチセンサ 40 a から入力されるタッチ信号によって遊技者

50

の手が発射ハンドル40に触れていることを検出すると、発射用ソレノイド41bへの通電を許容し、発射ボリューム40bからの検出信号によって発射ハンドル40の回動角度が変化したことを検出すると、発射ハンドル40の回動角度に応じた発射強度となるように発射用ソレノイド41bを駆動させて遊技球を発射させるようになっている。

【0095】

発射用ソレノイド41bは、ロータリーソレノイドから構成され、回動軸に打出部材41aが直結されており、回動軸が回転することで打出部材41aが回転して遊技球Aを打ち出すようになっている。なお、発射用ソレノイド41bの動作は、発射制御部122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)に設定されているため、1分間における遊技球の発射数は約99.9(個/分)となっている。すなわち、遊技球は約0.6秒毎に発射されることになる。

10

【0096】

演出制御基板130は、主制御基板110からのコマンドを受けて遊技に関する演出を制御する。演出制御基板130は、演算処理を行うサブCPU130a、演出制御プログラムが格納されたサブROM130b、演算処理時のワークエリアとなるサブRAM130cを備えた演出制御部130mと、音声プロセッサ150aと音声データ等が格納された音声ROM150bとからなる音声制御部150と、画像プロセッサとしてのVDP(Video Display Processor)160aと画像データ等が格納されたCGROM160bと、画像データから生成される描画データを一時的に記憶するフレームバッファ等を有するVRAM160cとからなる画像制御部160と、音声制御部150と画像制御部160とを統括して制御する統括制御部140と、盤用照明装置34、枠用照明装置35、盤用駆動装置36や演出ボタン駆動モータ37b等を制御するランプ制御部170と、演出制御用の入力ポートや出力ポート等を備えている。

20

【0097】

サブCPU120aは、水晶発振器(図示なし)からの動作クロックを受けてサブROM120bに記憶された遊技制御プログラムを読み出し、サブRAM120cをワークエリアとして活用しながら演出に関する演算処理を行うことで、主制御基板110から受信したコマンド、演出ボタン検出スイッチ37aや十字キー検出スイッチ38aからの入力信号に応じて、各種制御部(統括制御部140、ランプ制御部170)に各種の演出を実行させるため制御を行う(データやコマンドを出力する)。

30

【0098】

演出制御基板130の入力ポートには、演出ボタン検出スイッチ37aや十字キー検出スイッチ38aなどが接続されている。演出制御基板130では、演出ボタン検出スイッチ37aから演出ボタン37Aが操作されたことを示す演出ボタン検出信号が入力されたり、十字キー検出スイッチ38aから十字キー38Aが操作されたことを示す十字キー検出信号(上ボタン検出信号、左ボタン検出信号、下ボタン検出信号、右ボタン検出信号)が入力されたりすると、検出信号に応じた演出を実行するための処理を行う。

【0099】

統括制御部140は、演算処理を行う統括CPU140aと、統括制御プログラムが格納された統括ROM140bと、演算処理時のワークエリアとなる統括RAM140c及び入出力ポートを備えている。

40

【0100】

統括CPU140aは、水晶発振器(図示なし)からの動作クロックを受けて統括ROM140bに記憶された統括制御プログラムを読み出し、統括RAM140cをワークエリアとして活用しながら演出に関する演算処理を行うことで、演出制御部130mから受信したコマンド等に応じて、音声制御部150や画像制御部160に各種の演出を実行させるための制御(データやコマンドの出力等)、音声出力装置33から出力させる音声・サウンド等の音量(音量値)を変化させるための制御や画像表示装置30や各種のランプ・LEDの輝度(輝度値)を変化させるための制御を行う。

【0101】

50

統括ROM140bは、マスクROM等で構成されており、画像表示を行うための表示制御プログラム、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生成するためのディスプレイリストの生成プログラム、演出パターン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などが記憶されている。

【0102】

このアニメパターンは、画像による演出の具体的な内容を構成するアニメーションを表示するにあたり参照され、アニメパターンにはアニメーション情報や各アニメーションの表示順序等に関連付けられている。なお、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）、描画のためのパラメータ（スプライトの表示位置、表示倍率、透過率等）、描画方法、画像表示装置30の輝度のパラメータとなるデューティ比等の各種情報が含まれている。

10

【0103】

音声制御部150は、音声プロセッサ150a、音声ROM150bを備えており、音声出力装置33と接続している。音声制御部150は、統括制御部140（統括CPU140a）からのデータ（コマンド含む）を受けて、画像表示装置30の表示に合わせて音声データや楽曲データ（BGM、SE）等を音声出力装置33から出力させる制御を行う。

【0104】

画像制御部160は、VDP160a、CGROM160b、VRAM160cを備えている。画像制御部160は、統括制御部140（統括CPU140a）からのコマンド（ディスプレイリスト、描画指令等）を受けて画像表示装置30に所定の画像を表示させる制御を行う。

20

【0105】

VDP160aは、統括制御部140（統括CPU140a）からのコマンド（ディスプレイリスト、描画指令等）とCGROM160bに記憶された画像データに基づいて映像信号（RGB信号等）の元となる描画データを生成する。画像データは、画像表示装置30に表示させる画像（フレーム）、例えば、演出図柄画像、演出図柄の背景を構成する背景画像、キャラクタ画像及びセリフ画像などの個々の画像を表す素材的なデータである。一方、描画データは、個々の画像が複合されて（重ね合わされて）構成されるフレーム全体の画像を表す合成的なデータである。

30

【0106】

CGROM160bは、フラッシュメモリ、EEPROM、EPROM、マスクROM等から構成され、所定範囲の画素（例えば、32×32ピクセル）における画素情報の集まりからなる画像データ（スプライト、ムービー）等を圧縮して記憶している。なお、画素情報は、それぞれの画素毎に色番号を指定する色番号情報と画像の透明度を示すα値とから構成されている。このCGROM160bは、VDP160a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。

【0107】

また、CGROM160b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、CGROM160b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。

40

【0108】

VRAM160cは、画像データの書き込み、又は、読み出しが高速なSRAMで構成されている。このVRAM160cは、統括制御部140（統括CPU140a）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30に対応するフレームバッファ領域等を有している。

【0109】

このフレームバッファ領域は、画像を描画、又は、表示するための記憶領域であり、第

50

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さらに有している。そして、第 1 フレームバッファ領域と第 2 フレームバッファ領域とは、描画の開始毎に「描画用フレームバッファ」と「表示用フレームバッファ」とに交互に切り替わるものである。

【0110】

そのため、VDP160aは、統括制御部140（統括CPU140a）からの指示（ディスプレイリスト）に基づいて、CGROM160bに記憶された描画データをVRAM160cのフレームバッファ領域の「描画用フレームバッファ」に描画し、フレームバッファ領域の「表示用フレームバッファ」から描画データを読み出し、読み出した描画データに基づいて映像信号（RGB信号等）を生成して、画像表示装置30に出力して種々の画像を表示させる。

10

【0111】

なお、VDP160aには、水晶発振器（図示なし）から動作クロックが供給されており、この動作クロックを分周することで、画像表示装置30と同期を図るための同期信号（水平同期信号・垂直同期信号）を生成し、画像表示装置30に出力する。

【0112】

また、画像制御部160と画像表示装置30との間には、画像データを所定の画像形式に変換して出力する汎用基板190が接続されている。汎用基板190は、画像データを表示する画像表示装置30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接続したときとの解像度の違いなどを吸収する。

20

【0113】

ランプ制御部170は、演算処理を行うランプCPU170aと、ランプ制御プログラムが格納されたランプROM170b、演算処理時のワークエリアとなるランプRAM170c、及び、入出力ポート等を備えている。

【0114】

ランプCPU170aは、水晶発振器（図示なし）からの動作クロックを受けてランプROM170bに記憶されたランプ制御プログラムを読み出し、ランプRAM170cをワークエリアとして活用しながら演出に関する演算処理を行うことで、演出制御部130mから受信したコマンド等に応じて、各種照明装置や各種駆動装置などに所定の演出を行わせるための制御を行う（データやコマンドを出力する）。

30

【0115】

ランプ制御部170の入出力ポートには、盤用照明装置34、枠用照明装置35、盤用駆動装置36、演出ボタン駆動モータ37b等が接続されており、演出制御部130m（サブCPU130a）から送信された各種の演出データ（コマンド含む）に基づいて、盤用照明装置34、枠用照明装置35の各種LEDの点灯制御を行うことで発光演出等を行ったり、盤用駆動装置36、演出ボタン駆動モータ37bのモータやソレノイドといった駆動源の駆動制御を行うことで移動演出などを行ったりする。

【0116】

電源基板180は、遊技機Y（主制御基板110、払出制御基板120、演出制御基板130や各種電子部品）に電源電圧を供給する。電源基板180には、電断（停電）が発生したか否かを検出するとともに、電断（停電）の発生に基づき電断検出信号を主制御基板110に出力する電断検出回路182と、電断（停電）時に主制御基板110や払出制御基板120に対してバックアップ電源を供給するためのバックアップ電源回路183を備える。

40

【0117】

電断検出回路182は、遊技機Yに供給され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、電断検出信号を主制御基板110に出力する。より具体的には、電断検出信号がハイレベルになるメインCPU110aは動作可能状態となり、電断検出信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。

50

【0118】

バックアップ電源回路183は、遊技機への通電時に蓄電するコンデンサを備えており、電断（停電）が発生するとコンデンサに蓄えられていたバックアップ用の電源電圧を主制御基板110のメインRAM110cや払出制御基板120の払出RAM120cに対して供給する。これにより、電断（停電）時においてもメインRAM110cや払出RAM120cの記憶内容が保持されることとなり、電断（停電）からの復旧後に遊技の制御状態を電断（停電）発生前の状態に復旧させることができる。なお、演出制御基板130にバックアップ電源を供給するようにしてもよい。

【0119】

（遊技状態の説明）

10

次に、遊技が進行する際の遊技状態について説明する。本実施の形態においては、特別図柄の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が有する可動部材14a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）と可動部材14aに関する状態（非時短遊技状態、時短遊技状態）とは、それぞれの状態に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（第1特定遊技状態）と、
- （2）「低確率遊技状態」かつ「非時短遊技状態」である場合（通常遊技状態）と、
- （3）「高確率遊技状態」かつ「時短遊技状態」である場合（第2特定遊技状態）と、
- （4）「高確率遊技状態」かつ「非時短遊技状態」である場合（第3特定遊技状態）と、

20

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Y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の形態においては「通常遊技状態」と称することとする。

【0120】

本実施の形態において「低確率遊技状態」というのは、第1始動口13、又は、第2始動口15に遊技球が入球したことを条件として行われる特別図柄の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。

30

【0121】

本実施の形態では、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。

【0122】

本実施の形態において「非時短遊技状態」というのは、普図ゲート11を遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄の当たり抽選において、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、且つ、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、普図ゲート11を遊技球が通過すると、普通図柄の当たり抽選が行われて、普通図柄表示器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が例えば、0.2秒間、開放態様に制御される。

40

【0123】

これに対して「時短遊技状態」というのは、普図ゲート11を遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄の当たり抽選において、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、且つ、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、2.5秒と、「非時短遊技状態」よりも長く設定さ

50

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の当たり抽選において当たりに当選する確率が例えば、 $1/128$ 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、 $127/128$ 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、普通図ゲート11を遊技球が通過すると、第2始動口15が開放状態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有利に進行することが可能となる。

【0124】

なお、本実施の形態において、「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、及び、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、及び、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。

10

【0125】

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。

【0126】

(特別図柄の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13への遊技球の入球を契機とする第1特別図柄用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第2特別図柄用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、大当たり確率は同一である。

20

【0127】

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、第1始動口13、又は、第2始動口15に遊技球が入球したときに取得される大当たり判定用乱数値を判定するための大当たり判定値と、大当たり抽選の判定結果とが対応付けられている。

【0128】

メインCPU110aは、図5(a)、図5(b)に示す第1特別図柄用の大当たり判定テーブル、又は、第2特別図柄用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大当たり判定用乱数値に基づいて、「大当たり」か「ハズレ」か、を判定する。

30

【0129】

例えば、図5(a)に示す第1特別図柄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るときには、「7」、「8」という2個の大当たり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個の大当たり判定用乱数値が大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。

【0130】

従って、大当たり判定用乱数値の乱数範囲が0から798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、約8倍アップして $1/53.2$ である。なお、大当たりと判定される確率は8倍に限られず、3倍や10倍といった任意の値に設定してもよい。

40

【0131】

(特別図柄判定テーブル)

図6は、大当たり抽選の判定結果に対応する特別図柄の停止図柄を決定する特別図柄判定テーブルを示す図である。具体的には、図6(a)は、大当たり当選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大当たり用の特別図柄判定テーブルであり、図6(b)は、ハズレ当選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ハズレ用

50

の図柄判定テーブルである。

【0132】

図6(a)に示すように大当たり用の特別図柄判定テーブルには、遊技球が入賞した始動口の種別と、第1始動口13、又は、第2始動口15に遊技球が入球したときに取得される大当たり図柄判定用乱数値を判定するための大当たり図柄判定値と、判定結果(特別図柄の種別)と、特別図柄(特図停止図柄データ)と、特別図柄の種類を示す情報として演出制御基板130に送信される演出図柄指定コマンドが対応付けられている。

【0133】

図6(b)に示すようにハズレ用の特別図柄判定テーブルには、遊技球が入賞した始動口の種別と、第1始動口13、又は、第2始動口15に遊技球が入球したときに取得される大当たり図柄判定用乱数値を判定するための大当たり図柄判定値と、判定結果(特別図柄の種別)と、特別図柄(特図停止図柄データ)と、特別図柄の種類を示す情報として演出制御基板130に送信される演出図柄指定コマンドが対応付けられている。なお、ハズレにおいても複数のハズレ特別図柄が決定可能なように、複数のハズレ特別図柄と特別図柄判定値とを対応付けて構成してもよい。

【0134】

メインCPU110aは、図6に示す特別図柄判定テーブルを参照し、遊技球が入賞した始動口の種別と、大当たり図柄判定用乱数値とに基づいて、特別図柄の種類(特図停止図柄データ)を決定することになる。

そして、特別図柄の変動開始時には、決定した特別図柄の種類(特図停止図柄データ)に基づいて、特別図柄の種類を示す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。

【0135】

ここで、後述するように、特別図柄の種類(特図停止図柄データ)によって、大当たり遊技の種類(図7参照)、及び、大当たり遊技終了後の遊技状態(図9参照)が決定されることから、特別図柄の種類が大当たり遊技の種類と大当たり遊技終了後の遊技状態を決定するものといえる。

【0136】

(大当たり遊技制御テーブル)

図7は、大当たり抽選の判定結果として大当たり当選となった場合に、大当たり状態(特別遊技状態)の進行を決定するための大当たり遊技制御テーブルを示す図である。大当たり遊技制御テーブルには、特別図柄の種類(特図停止図柄データ)と、大当たり状態(特別遊技状態)のオープニング時間と、オープニング開始時に演出制御基板130に送信するオープニング指定コマンド、大入賞口17の開閉状態を決定するための大入賞口開閉制御テーブルと、大当たり状態(特別遊技状態)のエンディング時間、及び、エンディング開始時に演出制御基板130に送信するエンディング指定コマンドが対応付けられている。

【0137】

メインCPU110aは、図7に示す大当たり遊技制御テーブルを参照し、特図停止図柄データに基づいて、オープニング時間、大入賞口開閉制御テーブル、エンディング時間を決定することになる。なお、大入賞口開閉制御テーブルの種類が決定されることで大当たり状態(特別遊技状態)のラウンド数が決定されることとなるため、図7には、大当たり状態(特別遊技状態)のラウンド数等を補足的に記載している。

【0138】

(大当たり遊技用の大入賞口開閉制御テーブル)

図8は、大当たり当選した場合に参照される大入賞口開閉制御テーブルを示す図である。この大入賞口開閉制御テーブルには、テーブルナンバー(TBL. No)と、大当たり

遊技（特別遊技状態）のラウンド数を示すラウンド番号、1つのラウンド中に大入賞口17が開放する回数を示す特電作動番号（K）と、大入賞口17の開放時間と、ラウンド間やラウンド中に大入賞口17を閉鎖する閉鎖時間（インターバル時間）が対応付けられている。

【0139】

メインCPU110aは、図8に示す大入賞口開閉制御テーブルを参照して大入賞口17の開閉態様（開閉パターン）を特定し、第1大入賞口開閉制御テーブル（TBL. No 01）に基づいて第1大当たり遊技を実行し、第2大入賞口開閉制御テーブル（TBL. No 02）に基づいて第2大当たり遊技を実行し、第3大入賞口開閉制御テーブル（TBL. No 03）に基づいて第3大当たり遊技を実行する。

10

【0140】

第1大入賞口開閉制御テーブル（TBL. No = 01）によれば、開閉部材16aを作動させて、遊技領域3Aの右側にある大入賞口17を、1ラウンドから16ラウンドまで1つのラウンドあたり29.5秒まで開放させる第1大当たり遊技を実行する。

【0141】

ただし、開放時間が経過するまでに、規定個数（9個）の遊技球が大入賞口17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、16ラウンドの遊技が終了すると、第1大当たり遊技が終了することになる。なお、1ラウンドから16ラウンドまで大入賞口17の開放時間が長くて賞球を獲得し易いため、第1大当たり遊技は実質的に16ラウンドの確変大当たり遊技といえる。

20

【0142】

第2大入賞口開閉制御テーブル（TBL. No = 02）によれば、開閉部材16aを作動させて、遊技領域3Aの右側にある大入賞口17を、1ラウンドから4ラウンドまでは1つのラウンドあたり29.5秒まで開放させ、5ラウンドから8ラウンドまでは1つのラウンドあたり0.18秒まで開放させる第2大当たり遊技を実行する。

【0143】

ただし、開放時間が経過するまでに、規定個数（9個）の遊技球が大入賞口17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、8ラウンドの遊技が終了すると、第2大当たり遊技が終了することになる。なお、1ラウンドから4ラウンドまで大入賞口17の開放時間が長くて賞球を獲得し易いため、第2大当たり遊技は実質的に4

30

【0144】

第3大入賞口開閉制御テーブル（TBL. No = 03）によれば、開閉部材16aを作動させて、遊技領域3Aの右側にある大入賞口17を、1ラウンドから8ラウンドまで1つのラウンドあたり0.18秒まで開放させる第3大当たり遊技を実行する。

【0145】

ただし、開放時間が経過するまでに、規定個数（9個）の遊技球が大入賞口17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、8ラウンドの遊技が終了すると、第3大当たり遊技が終了することになる。なお、1ラウンドから8ラウンドまでは大入賞口17の開放時間が極端に短くて賞球を獲得することが難しいため、第3大当たり遊技は実質的に0ラウンドの突然確変大当たり遊技といえる。

40

【0146】

（遊技状態設定テーブル）

図9は、大当たり遊技（特別遊技状態）終了後の遊技状態を決定するための遊技状態設定テーブルである。図9に示すように遊技球が入賞した始動口の種別と、特別図柄の停止図柄データと、時短遊技状態と、時短遊技回数（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。

【0147】

メインCPU110aは、図9に示す遊技状態設定テーブルを参照し、大当たり終了時に始動口の種別と特別図柄の停止図柄データに基づいて、時短遊技状態と時短遊技回数（

50

J)と確率遊技状態と高確率遊技回数(X)を決定する。

【0148】

本実施の形態における図9に示す遊技状態設定テーブルの特徴としては、特別図柄10～12の場合と特別図柄20～21の場合に、時短遊技回数(J)と高確率遊技回数(X)とが無限に設定されるのではなく、84回に設定される点が挙げられる。

【0149】

(変動パターン決定テーブル)

図10は、特別図柄の変動表示を行う場合に参照される変動パターン決定テーブルを示す図である。図10(a)は、第1始動口13への遊技球の入球によって特別図柄の変動表示を行う場合に参照される変動パターン決定テーブルであり、図10(b)は、第2始動口15への遊技球の入球によって特別図柄の変動表示を行う場合に参照される変動パターン決定テーブルである。

【0150】

図10の変動パターン決定テーブルには、大当たり抽選の判定結果と、特別図柄の種類(特図停止図柄データ)と、第1始動口13、又は、第2始動口15に遊技球が入球したときに取得されるリーチ判定用乱数値と、現在の第1保留の個数である第1特別図柄保留数(U1)、又は、現在の第2保留の個数である第2特別図柄保留数(U2)を示す保留球数と、第1始動口13、又は、第2始動口15に遊技球が入球したときに取得される特図変動パターン判定用乱数値と、特別図柄の変動パターン(番号)と、特別図柄の変動時間と、変動パターン(番号)を示す変動パターン指定コマンドが対応付けられている。

【0151】

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抽選の判定結果、及び、特別図柄の変動時間を特定可能なものといえる。また、大当たり抽選の判定結果がハズレの場合にはリーチ判定用乱数値を参照するが、大当たりの場合には特殊な場合を除いてはリーチが発生するのでリーチ判定用乱数値を参照しないよう構成されている。なお、リーチ判定用乱数値、及び、特図変動パターン判定用乱数値は、乱数範囲が100(0～99)に設定されている。

【0152】

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(U1又は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：変動時間12秒)よりも変動パターン2(短縮変動：変動時間3秒)が決定され易くなっている。また、図10(a)に示す変動パターンテーブルでは、特別図柄の保留球数(U1又はU2)が多くなると、変動パターン3(ノーマルリーチ：変動時間20秒)よりも変動パターン4(通常変動：変動時間10秒)が決定され易くなっている。

【0153】

なお、特別図柄の保留球数(U1又はU2)としては最大で「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ことから、保留球数として「4」は設定されていない。

【0154】

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、大当たり抽選の判定結果、特別図柄の種類(特図停止図柄データ)、リーチ判定用乱数値、特別図柄の保留球数(U1又はU2)、特図変動パターン判定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。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て演出制御基板130に送信される。

【0155】

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。本実施の形態では、MODEデータとして「E6H」であるときには

第1始動口13に遊技球が入賞したことに対応する第1特別図柄表示器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特別図柄表示器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。

【0156】

また、演出制御基板130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TZ1～TZ3の変動表示に関する演出内容等が決定される。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TZ1～TZ3等の演出内容（変動演出パターン）を記載している。

【0157】

ここで、演出内容として、「通常変動」、「短縮変動」とは、複数の演出図柄TZ1～TZ3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。

【0158】

また、「リーチ」とは、大当たりを報知する演出図柄TZ1～TZ3の組合せの一部が仮停止して、他の演出図柄TZ1～TZ3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TZ1～TZ3の組合せ（大当たり結果態様）として「777」の3桁の演出図柄TZ1～TZ3の組み合わせが設定されている場合に、左側領域と右側領域に2つの演出図柄TZ1、TZ3が「7」で仮停止して、中央領域で残りの演出図柄TZ2が変動を行っている態様をいう。

【0159】

なお、「仮停止」とは、演出図柄TZ1～TZ3が小さく揺れ動いたり、演出図柄TZ1～TZ3が小さく変形したりして、遊技者に演出図柄TZ1～TZ3が停止しているかのようにみせている（完全に停止していない）態様をいう。

【0160】

また、「ノーマルリーチ」とは、左側領域と右側領域に2つの演出図柄TZ1、TZ3が仮停止し、中央領域で残り1つの演出図柄TZ2が変動する大当たり期待度が低いリーチを意味している。なお、本実施の形態においては、「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。

【0161】

また、「SPリーチ」とは、ノーマルリーチよりも大当たり期待度が高いスーパーリーチを意味している。例えば、仮停止していない中央領域の演出図柄TZ2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。

【0162】

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TZ1～TZ3の組合せが全て揃った状態で低速に変動する態様を意味し、本実施の形態においては、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。

【0163】

なお、図10に示す特別図柄の変動パターン決定テーブルは、遊技状態にかかわらず参照されるが、複数の遊技状態毎に変動パターンの選択態様が異なる変動パターン決定テーブルを設けておき、その時の遊技状態に応じて参照する変動パターン決定テーブルを変更するようにしてもよい。

【0164】

（大当たり抽選の事前判定テーブル）

図11は、特別図柄の大当たり抽選の判定結果を事前に判定するための事前判定テーブルを示す図である。図11（a）は、第1始動口13への遊技球の入球によって特別図柄の変動表示を行う場合に参照される事前判定テーブルであり、図11（b）は、第2始動

10

20

30

40

50

口15への遊技球の入球によって特別図柄の変動表示を行う場合に参照される事前判定テーブルである。

【0165】

図11の事前判定テーブルには、大当たり抽選の判定結果と、特別図柄の種類（特図停止図柄データ）と、第1始動口13、又は、第2始動口15に遊技球が入球したときに取得されるリーチ判定用乱数値と、第1始動口13、又は、第2始動口15に遊技球が入球したときに取得される特図変動パターン判定用乱数値と、予定変動パターン（番号）を示す始動口入賞指定コマンドが対応付けられている。

【0166】

ここで、第1始動口13、又は、第2始動口15への遊技球の入球時に取得された大当たり判定用乱数値によって「大当たり」か「ハズレ」か、を事前に判定でき、大当たり図柄判定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。

10

さらに、リーチ判定用乱数値、及び、特図変動パターン判定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。

【0167】

メインCPU110aは、図11に示す事前判定テーブルを参照し、大当たり判定用乱数値、大当たり図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、及び、特図変動パターン判定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て演出制御基板130に送信される。

20

【0168】

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。本実施の形態では、MODEデータとして「E8H」であるときには第1始動口13に遊技球が入賞したことに対応する始動入賞指定コマンドを示し、MODEデータとして「E9H」であるときには、第2始動口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。

30

【0169】

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第1始動口13、又は、第2始動口15への遊技球の入球時に用いられるのに対し、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。

【0170】

このため、図11に示す事前判定テーブルでは、大当たりの種別や変動パターンの種別は判別可能であるが、大当たり抽選の判定結果が「ハズレ」であってリーチ判定用乱数値が「0～89」の場合は予定変動パターンが変動パターン1～4となるが、予定変動パターンが「通常変動」、「短縮変動」、「ノーマルリーチ」の何れであるかは判別不可能となっている。

40

【0171】

なお、図11に示す特別図柄の事前判定テーブルは、そのときの遊技状態にかかわらず参照されるが、複数の遊技状態毎に変動パターンの選択態様が異なる事前判定テーブルを設けておき、その時の遊技状態に応じて参照する事前判定テーブルを変更するようにしてもよい。

【0172】

図12は、普通図柄及び第2始動口15の可動部材14aに関するテーブルを示す図である。具体的には、図12(a)は、普通図柄の当たり抽選に用いられる普通図柄用の当

50

たり判定テーブルを示す図であり、図12(b)は、普通図柄の当たり抽選結果に対応する普通図柄の停止図柄決定テーブルを示す図であり、図12(c)は、普通図柄の変動時間を決定するための普通図柄の変動パターン決定テーブルを示す図であり、図12(d)は、普通図柄の当たり抽選に当選したときに発生する当たり状態(補助遊技)での可動部材14aの開放態様を決定するための第2始動口15の開放態様決定テーブルを示す図である。

【0173】

(普通図柄用の当たり判定テーブル)

図12(a)に示すように当たり判定テーブルには、時短遊技状態の有無と、普図ゲート11を遊技球が通過したときに取得される当たり判定用乱数値と、当たり抽選の判定結果とが対応付けられている。メインCPU110aは、図12(a)に示す当た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当たり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。

10

【0174】

例えば、図12(a)に示す当た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、「127」という1個の当たり判定用乱数値が当たりと判定され、時短遊技状態であるときには「1」から「127」の127個の当たり判定用乱数値が当たりと判定される。従って、非時短遊技状態のときに当たりと判定される確率は $1/128$ 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 $127/128$ である。

【0175】

20

(普通図柄の停止図柄決定テーブル)

図12(b)に示す停止図柄決定テーブルには、時短遊技状態の有無と、当たり抽選の抽選結果と、普図ゲート11を遊技球が通過したときに取得される当たり図柄用乱数値と、普通図柄の種別(普図停止図柄データ)と、普通図柄の種類を示す情報として演出制御基板130に送信される普図指定コマンドが対応付けられている。

【0176】

メインCPU110a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、当たり抽選の抽選結果と、取得された当たり図柄用乱数値とに基づいて普通図柄表示器22に停止表示させる普通図柄及び普図停止図柄データを決定する。

そして、普通図柄の変動開始時には、決定した普通図柄(普図停止図柄データ)の種類に基づいて、普通図柄の種類を示す情報としての普図指定コマンドを決定して演出制御基板130に送信する。

30

【0177】

(普通図柄の変動パターン決定テーブル)

図12(c)に示す変動パターン決定テーブルには、時短遊技状態の有無と、当たり抽選の抽選結果と、普図ゲート11を遊技球が通過したときに取得される普図変動パターン判定用乱数値と、普通図柄の変動時間と、普通図柄の変動時間を示す情報として演出制御基板130に送信される普図変動パターン指定コマンドが対応付けられている。

【0178】

メインCPU110aは、図12(c)に示す変動パターン決定テーブルを参照し、現在の時短遊技状態と、当たり抽選の抽選結果と、普図変動パターン判定用乱数値とに基づいて普通図柄の変動時間を決定することになる。

40

そして、普通図柄の変動開始時には、決定した変動時間に基づいて、普通図柄の変動時間を示す情報としての普図変動パターン指定コマンドを決定して演出制御基板130に送信する。

【0179】

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

【0180】

50

(第2始動口の開放態様決定テーブル)

図12(d)に示す開放態様決定テーブルには、普通図柄(普図停止図柄データ)と、第2始動口15(可動部材14a)の最大開放回数(S)と、当たり状態(補助遊技)のオープニング時間と、第2始動口15(可動部材14a)の1回目の開放時間及び閉鎖時間と、1回目の閉鎖時間と2回目の開放時間との間のインターバル時間と、2回目の開放時間及び閉鎖時間が対応付けられている。

【0181】

メインCPU110aは、図12(d)に示す開放態様決定テーブルを参照し、普図停止図柄データに基づいて、第2始動口15(可動部材14a)の最大開放回数、オープニング時間、1回目の開放時間及び閉鎖時間、2回目の開放時間及び閉鎖時間を決定する。

10

【0182】

図12(d)に示す開放態様決定テーブルでは、普図停止図柄データ=02(普通図柄2)に基づく開放態様が、普図停止図柄データ=01(普通図柄1)に基づく開放態様よりも遊技者に有利な開放態様となっており、普図停止図柄データ=03(普通図柄3)に基づく開放態様が、普図停止図柄データ=02(普通図柄2)に基づく開放態様よりも遊技者に有利な開放態様となっている。

【0183】

なお、図12(b)の停止図柄決定テーブルに示されるように、時短遊技状態において当たりとなったときに遊技者にとって最も有利な普図停止図柄データ=3(普通図柄3)が決定される。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とって有利となるように第2始動口15(可動部材14a)が作動することとなる。

20

【0184】

(各種記憶領域)

図13は、メインRAM110cに設定される各種記憶領域を示す図である。具体的には、図13(a)は、第1始動口13、及び/又は、第2始動口15に遊技球が入球した場合に各種の情報が記憶される特別図柄保留記憶領域を示す図であり、図13(b)は、特別図柄記憶領域の各記憶部の構成を示す図であり、図13(c)は、普図ゲート11を遊技球が通過した場合に各種の情報が記憶される普通図柄保留記憶領域であり、図13(d)は、普通図柄保留記憶領域の各記憶部の構成を示す図である。

【0185】

30

図13(a)に示すように特別図柄保留記憶領域は、第1特別図柄保留記憶領域と、第2特別図柄保留記憶領域と、特別図柄当該記憶領域とに分かれており、第1特別図柄保留記憶部及び第2特別図柄保留記憶領域は、それぞれ第1記憶部から第4記憶部まで分かれており、特別図柄当該記憶領域は第0記憶部によって構成されている。

【0186】

図13(b)に示すように各記憶部は、大当たり判定用乱数値を記憶するための大当たり判定用乱数記憶領域と、大当たり図柄判定用乱数値を記憶するための大当たり図柄判定用乱数記憶領域と、リーチ判定用乱数値を記憶するためのリーチ判定用乱数記憶領域と、特図変動パターン判定用乱数値を記憶するための特図変動パターン判定用乱数記憶領域とに分かれている。

40

【0187】

そして、第1始動口13に遊技球が入球した場合に、第1特別図柄保留記憶領域のうち乱数値が記憶されていない記憶部の中で最も番号の小さい記憶部に特別判定情報(大当たり判定用乱数値、大当たり図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、特図変動パターン判定用乱数値)が記憶される。また、第2始動口15に遊技球が入球した場合には、第2特別図柄保留記憶領域のうち乱数値が記憶されていない記憶部の中で最も番号の小さい記憶部に特図判定情報(大当たり判定用乱数値、大当たり図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、特図変動パターン判定用乱数値)が記憶される。

【0188】

特別図柄当該記憶領域の第0記憶部は、第1特別図柄保留記憶領域又は第2特別図柄保

50

留記憶領域のうち特別図柄の変動表示の開始条件が成立した方の記憶領域の第1記憶部に記憶されていた特別判定情報がシフトされることで、現在の特別図柄の変動表示に関する特別判定情報が記憶されることとなる。

【0189】

図13(c)に示すように、普通図柄保留記憶領域は、第0記憶部から第4記憶部まで分かれており、図13(d)に示すように、各記憶部は、当たり判定用乱数値を記憶するための当たり判定用乱数記憶領域と、当たり図柄判定用乱数値を記憶するための当たり図柄判定用乱数記憶領域と、普図変動パターン判定用乱数値を記憶するための普図変動パターン判定用乱数記憶領域とに分かれている。

【0190】

そして、普図ゲート11を遊技球が通過した場合に、普通図柄保留記憶領域の第1記憶部から第4記憶部のうち乱数値が記憶されていない記憶部の中で最も番号の小さい記憶部に普図判定情報（当たり判定用乱数値、当たり図柄判定用乱数値、普図変動パターン判定用乱数値）が記憶される。第0記憶部は、普通図柄の変動表示の開始条件が成立した場合に第1記憶部に記憶されていた普図判定情報がシフトされることで、現在の普通図柄の変動表示に関する普図判定情報が記憶されることとなる。

【0191】

次に、遊技機Y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。

【0192】

（主制御基板のメイン処理）

図14を用いて、主制御基板110のメイン処理を説明する。図14は、主制御基板110のメイン処理を示すフローチャートである。

【0193】

電源基板180から電源電圧が供給されると、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。

【0194】

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。

【0195】

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、及び、大当たり図柄判定用乱数値を更新する処理を行う。

【0196】

ステップS30において、メインCPU110aは、大当たり判定用初期値乱数値、大当たり図柄判定用初期値乱数値、当たり判定用初期値乱数値、当たり図柄判定用初期値乱数値の更新を行う。

【0197】

ステップS40において、メインCPU110aは、電断が発生したか否か、換言すれば、電源基板180の電断検出回路から電断検出信号が入力されたか否かを判定する。メインCPU110aは、電断検出信号が入力されていないと判定した場合（S40：No）には、ステップS20に移行し、電断検出信号が入力されたと判定した場合（S40：Yes）には、ステップS41に移行する。

【0198】

メインCPU110aは、ステップS41においてタイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、ステップS42において出力ポートをクリアする処理を行い、ステップS43においてメインRAM110cのチェックサムを算出して所定の記憶領域に記憶させる処理を行い、ステップS44において電断からの復旧時に参照するバックアップフラグをONする処理を行い、ステップS45においてRAMアクセスを禁止する処理を行い、電源電圧

10

20

30

40

50

の供給が完全に断たれるまで待機する。

【0199】

(主制御基板のタイマ割込処理)

図15を用いて、主制御基板110のタイマ割込処理を説明する。図15は、主制御基板110におけるタイマ割込処理を示すフローチャートである。主制御基板110に設けられたリセット用クロックパルス発生回路によって、所定の周期(4ミリ秒)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。

【0200】

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。

10

【0201】

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、可動部材14a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。

【0202】

ステップS120において、メインCPU110aは、大当たり判定用乱数値、大当たり図柄判定用乱数値、特図変動パターン判定用乱数値、当たり判定用乱数値、当たり図柄用乱数値、普図変動パターン判定用乱数値等の特定乱数更新処理を行う。

20

【0203】

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、対応する初期値乱数値を新たな周回初期値として設定して乱数値を新たに更新する。

【0204】

ステップS130において、メインCPU110aは、ステップS30と同様に、大当たり判定用初期値乱数値、大当たり図柄判定用初期値乱数値、当たり図柄判定用初期値乱数値、当たり図柄判定用初期値乱数値を更新する初期乱数更新処理を行う。

30

【0205】

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10a、大入賞口検出スイッチ17a、第1始動口検出スイッチ13a、第2始動口検出スイッチ15a、普図ゲート検出スイッチ11a、入賞確認検出スイッチ43a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16を用いて後述する。

【0206】

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、大入賞口17(開閉部材16a)の開閉制御、遊技状態の制御等を行うための特図特電制御処理を行う。詳しくは、図20を用いて後述する。

40

【0207】

ステップS400において、メインCPU110aは、当たり抽選、普通図柄の表示制御、第2始動口15(可動部材14a)の開閉制御等を行うための普図普電制御処理を行う。詳しくは、図28を用いて後述する。

【0208】

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120に送信する。

50

【0209】

ステップS600において、メインCPU110aは、磁気・電波異常判定処理を行う。この磁気・電波異常判定処理において、メインCPU110aは、磁気検出スイッチ44a及び電波検出スイッチ45aからの入力信号に基づいて、磁気エラーや電波エラーの発生を検出し、検出した場合には磁気異常用エラー指定コマンドや電波異常用エラー指定コマンドを演出制御基板130に送信する。演出制御基板130では、磁気異常用エラー指定コマンドや電波異常用エラー指定コマンドを受信すると電波エラー報知や磁気エラー報知を実行し、異常が発生した旨を報知する。

【0210】

ステップS700において、メインCPU110aは、遊技情報出力端子板100から出力する外部情報データ（遊技情報）、第2始動口開閉ソレノイド14b、大入賞口開閉ソレノイド16bに出力する駆動制御データ、特別図柄表示器20、21、普通図柄表示器22、特別図柄保留表示器23、24、普通図柄保留表示器25、ラウンド数表示器26、及び、右打ち表示器27に出力する各種表示制御データ等のデータ作成処理を行う。

【0211】

ステップS800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S700で作成した外部情報データ、駆動制御データ等の信号を出力させるポート出力処理を行う。また、上記S700で作成した表示制御データ等の信号を出力させる表示器用出力処理を行う。さらに、メインRAM110cの送信バッファにセットされているコマンドを他の基板に出力するコマンド出力処理も行う。

なお、演出制御基板130に送信されるコマンドの種類については、図31、及び、図32を用いて後述する。

【0212】

ステップS900において、メインCPU110aは、ステップS100で退避した情報をメインCPU110aのレジスタに復帰させる。

【0213】

（主制御基板の入力制御処理）

図16を用いて、主制御基板110の入力制御処理を説明する。図16は、主制御基板110における入力制御処理を示すフローチャートである。

【0214】

ステップS210において、メインCPU110aは、一般入賞口検出スイッチ入力処理を行う。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10a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10a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。

【0215】

一般入賞口検出スイッチ10a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、入賞口に入球した遊技球の数を示す入球カウンタ（D）に「1」を加算して更新（ $D \leftarrow D + 1$ ）した後、次のステップに処理を移す。

【0216】

ステップS220において、メインCPU110aは、大入賞口検出スイッチ入力処理を行う。この大入賞口検出スイッチ入力処理では、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、換言すれば、遊技球が大入賞口17に入賞したか否かの判定を行う。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。

【0217】

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し、入賞口に入球した遊技球の数を示す入球カウンタ（D）に「1」を加算して更新（ $D \leftarrow D + 1$ ）するとともに、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（ $C \leftarrow C + 1$ ）した後、次のステップに処理を移す。

【0218】

ステップS230において、メインCPU110a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13aからの検出信号を入力したか否か、換言すれば、遊技球が第1始動口13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17を用いて後述する。

【0219】

ステップS240において、メインCPU110a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、第2始動口検出スイッチ15aからの検出信号を入力したか否か、換言すれば、遊技球が第2始動口15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18を用いて後述する。

10

【0220】

ステップS250において、メインCPU110aは、普図ゲート検出スイッチ入力処理を行う。この普図ゲート検出スイッチ入力処理では、普図ゲート検出スイッチ11aからの検出信号を入力したか否か、換言すれば、遊技球が普図ゲート11を通過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19を用いて後述する。

【0221】

ステップS260において、メインCPU110aは、入賞確認検出スイッチ入力処理を行う。この入賞確認検出スイッチ入力処理では、入賞確認検出スイッチ43aからの検出信号を入力したか否かを判定し、入球カウンタ(D)から1を減算して更新($D \leftarrow D - 1$)し、入球カウンタ(D)の値が所定の判定値の範囲内(下限値 $< D <$ 上限値)であるか否かを判定して、判定値の範囲外である場合には、異常特別判定情報入賞が発生したものととして異常入賞用エラー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。また、判定値の範囲内である場合には入賞確認検出スイッチ入力処理を終了する。

20

【0222】

これにより異常入賞用エラー指定コマンドが演出制御基板130に送信され、異常入賞用エラー指定コマンドを受信した演出制御基板130のサブCPU130aは、異常入賞エラー報知を行って異常入賞エラーが発生した旨を報知する。

【0223】

(主制御基板の第1始動口検出スイッチ入力処理)

図17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17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フローチャートである。

30

【0224】

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13aからの検出信号を入力したか否かを判定する。メインCPU110aは、第1始動口検出スイッチ13aからの検出信号を入力したと判定した場合(S230-1: Yes)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13aからの検出信号を入力していないと判定した場合(S230-1: No)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。

【0225】

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。

40

【0226】

ステップS230-3において、メインCPU110aは、入賞口に入球した遊技球の数を示す入球カウンタ(D)に「1」を加算して更新($D \leftarrow D + 1$)する。

【0227】

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。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未満であると判定した場合(S230-4: Yes)には、ステップS230-5に処理を移し、

50

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未満でないと判定した場合（S230-4：No）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。

【0228】

ステップS230-5において、メインCPU110aは、第1特別図柄保留数（U1）記憶領域に「1」を加算して更新（ $U1 \leftarrow U1 + 1$ ）する処理を行う。

【0229】

ステップS230-6において、メインCPU110aは、大当たり判定用乱数カウンタが示す大当たり判定用乱数値、特別図柄判定用乱数カウンタが示す特別図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数カウンタが示すリーチ判定用乱数値、及び、特図変動パターン判定用乱数カウンタが示す特図変動パターン判定用乱数値を取得する。なお、以降は、大当たり判定用乱数値、特別図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、及び、特図変動パターン判定用乱数値をまとめて「特別判定情報」ともいう。

10

【0230】

ステップS230-7において、メインCPU110aは、第1事前判定処理を行う。この第1事前判定処理では、図11（a）に示す大当たり抽選の事前判定テーブル（第1始動口）を参照し、今回取得した特別判定情報に基づいて、第1始動口の判定情報を事前に示すための第1始動入賞情報を決定する。

【0231】

ステップS230-8において、メインCPU110aは、第1特別図柄保留記憶領域にある第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上記ステップS230-6で取得した特別判定情報を記憶する。

20

【0232】

ステップS230-9において、メインCPU110aは、上記ステップS230-7の第1事前判定処理で決定された第1始動入賞情報に基づいた第1始動口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。

【0233】

これにより、第1始動入賞情報を第1始動入賞指定コマンドとして演出制御基板130へ送信することができ、第1始動入賞指定コマンドを受信した演出制御基板130のサブCPU130aは、第1始動入賞指定コマンドを解析し、当該第1始動入賞指定コマンドに対応する特別図柄の変動表示が開始される前から、それ以前に実行される1、又は、複数の変動表示に亘って所定の予告演出を実行する連続予告演出や保留アイコンの表示態様を変化させる保留変化予告演出などの先読み演出を実行することができる。

30

【0234】

ステップS230-10において、メインCPU110aは、第1特別図柄保留数（U1）記憶領域されている値を参照し、上記ステップS230-5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する。

【0235】

ステップS230-11において、メインCPU110aは、第1特別図柄保留表示器23に第1保留数を表示（LEDの点灯又は点滅）させるための第1特別図柄保留表示データを所定の処理領域にセットして、今回の第1始動口検出スイッチ入力処理を終了する。これにより、所定の処理領域に第1特別図柄保留表示データがセットされていると、上記ステップS700で表示制御データが作成され、作成されたデータがステップS800において出力されることで、第1特別図柄保留表示器23に第1保留数が表示される。

40

【0236】

（主制御基板の第2始動口検出スイッチ入力処理）

図18を用いて、主制御基板110の第2始動口検出スイッチ入力処理を説明する。図18は、主制御基板110における第2始動口検出スイッチ入力処理を示すフローチャートである。

50

【0237】

まず、ステップS240-1において、メインCPU110aは、第2始動口検出スイッチ15aからの検出信号を入力したか否かを判定する。メインCPU110aは、第2始動口検出スイッチ15aからの検出信号を入力したと判定した場合（S240-1：Yes）には、ステップS240-2に処理を移し、第2始動口検出スイッチ15aからの検出信号を入力していないと判定した場合（S240-1：No）には、今回の第2始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【0238】

ステップS240-2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。

10

【0239】

ステップS240-3において、メインCPU110aは、入賞口に入球した遊技球の数を示す入球カウンタ（D）に「1」を加算して更新（ $D \leftarrow D + 1$ ）する。

【0240】

ステップS240-4において、メインCPU110aは、補助遊技（当たり状態）中であるか否かを判定する。メインCPU110aは、補助遊技（当たり状態）中であると判定した場合（S240-4：Yes）には、ステップS240-9に処理を移し、補助遊技（当たり状態）中でないと判定した場合（S240-5：No）には、ステップS240-5に処理を移す。

20

【0241】

ステップS240-5において、メインCPU110aは、第2始動口15への不正な入球を監視するための不正入球カウンタ（E）に「1」を加算して更新（ $E \leftarrow E + 1$ ）する。

【0242】

ステップS240-6において、メインCPU110aは、不正入球カウンタの値が規定個数（10個）よりも多いか否かを判定する。メインCPU110aは、規定個数よりも多いと判定した場合（S240-6：Yes）には、ステップS240-7に処理を移し、規定個数よりも少ないと判定した場合（S240-6：No）には、ステップS240-10に処理を移す。

【0243】

30

ステップS240-7において、メインCPU110aは、不正入球が発生したものとして不正入球用エラー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。

【0244】

これにより、不正入球用エラー指定コマンドが演出制御基板130に送信され、不正入球用エラー指定コマンドを受信した演出制御基板130のサブCPU130aは、不正入球エラー報知を行って不正入球エラーが発生した旨を報知する。

【0245】

ステップS240-8において、メインCPU110aは、不正入球カウンタ（E）の値を0クリアする。

【0246】

40

ステップS240-9において、メインCPU110aは、第2始動口入球カウンタ（L）に「1」を加算して更新（ $L \leftarrow L + 1$ ）する。

【0247】

ステップS240-10において、メインCPU110aは、第2特別図柄保留数（U2）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。メインCPU110aは、第2特別図柄保留数（U2）記憶領域にセットされているデータが4未満であると判定した場合（S240-10：Yes）には、ステップS240-11に処理を移し、第2特別図柄保留数（U2）記憶領域にセットされているデータが4未満でないと判定した場合（S240-10：No）には、今回の第2始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

50

【0248】

ステップS240-11において、メインCPU110aは、第2特別図柄保留数(U2)記憶領域に「1」を加算して更新($U2 \leftarrow U2 + 1$)する処理を行う。

【0249】

ステップS240-12において、メインCPU110aは、特別判定情報を取得する。

【0250】

ステップS240-13において、メインCPU110aは、第2事前判定処理を行う。この第2事前判定処理では、図11(b)に示す大当たり抽選の事前判定テーブル(第2始動口)を参照し、今回取得した特別判定情報に基づいて、第2始動口15の判定情報を事前に示すための第2始動入賞情報を決定する。

10

【0251】

ステップS240-14において、メインCPU110aは、第2特別図柄保留記憶領域にある第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上記ステップS240-12で取得した特別判定情報を記憶する。

【0252】

ステップS240-15において、メインCPU110aは、上記ステップS240-13の第2事前判定処理で決定された第2始動入賞情報に基づいた第2始動口入賞指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0253】

20

これにより、第2始動入賞情報を第2始動入賞指定コマンドとして演出制御基板130へ送信することができ、第2始動入賞指定コマンドを受信した演出制御基板130のサブCPU130aは、第2始動入賞指定コマンドを解析し、当該第2始動入賞指定コマンドに対応する特別図柄の変動表示が開始される前から、それ以前に実行される1、又は、複数の変動表示に亘って所定の予告演出を実行する連続予告演出や保留アイコンの表示態様を変化させる保留変化予告演出などの先読み演出を実行することができる。

【0254】

ステップS240-16において、メインCPU110aは、第2特別図柄保留数(U2)記憶領域されている値を参照し、上記ステップS240-11で更新された第2特別図柄保留数(U2)に対応する第2特別図柄記憶指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

30

【0255】

ステップS240-17において、メインCPU110aは、第2特別図柄保留表示器24に第2保留数を表示(LEDの点灯又は点滅)させるための第2特別図柄保留表示データを所定の処理領域にセットして、今回の第2始動口検出スイッチ入力処理を終了する。これにより、所定の処理領域に第2特別図柄保留表示データがセットされていると、上記ステップS700で表示制御データが作成され、作成されたデータがステップS800において出力されることで、第2特別図柄保留表示器24に第2保留数が表示される。

【0256】

(主制御基板の普図ゲート検出スイッチ入力処理)

40

図19を用いて、主制御基板110の普図ゲート検出スイッチ入力処理を説明する。図19は、主制御基板110における普図ゲート検出スイッチ入力処理を示すフローチャートである。

【0257】

まず、ステップS250-1において、メインCPU110aは、普図ゲート検出スイッチ11aからの検出信号を入力したか否かを判定する。メインCPU110aは、普図ゲート検出スイッチ11aからの検出信号を入力したと判定した場合(S250-1:Yes)には、ステップS250-2に処理を移し、普図ゲート検出スイッチ11aからの検出信号を入力していないと判定した場合(S250-1:No)には、今回の普図ゲート検出スイッチ入力処理を終了する。

50

【0258】

ステップS250-2において、メインCPU110a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する。メインCPU110a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未満であると判定した場合（S250-2：Yes）には、ステップS250-3に処理を移し、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未満でないと判定した場合（S250-2：No）には、今回の普図ゲート検出スイッチ入力処理を終了する。

【0259】

ステップS250-3において、メインCPU110aは、普通図柄保留数（G）に「1」を加算して更新（ $G \leftarrow G + 1$ ）する処理を行う。

10

【0260】

ステップS250-4において、メインCPU110aは、当たり判定用乱数カウンタが示す当たり判定用乱数値、普通図柄判定用乱数カウンタが示す普通図柄判定用乱数値、及び、普図変動パターン判定用乱数カウンタが示す普図変動パターン判定用乱数値を取得する。なお、以降は、当たり判定用乱数値、普通図柄判定用乱数値、及び、普図変動パターン判定用乱数値をまとめて「通常判定情報」という。

【0261】

ステップS250-5において、メインCPU110aは、普通図柄保留記憶領域にある第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上記ステップS250-4で取得した通常判定情報を記憶する。

20

【0262】

ステップS250-6において、メインCPU110aは、普通図柄保留表示器25に普図保留数を表示（LEDの点灯又は点滅）させるための普通図柄保留表示データを所定の処理領域にセットして、今回の普図ゲート検出スイッチ入力処理を終了する。これにより、所定の処理領域に普通図柄保留表示データがセットされていると、上記ステップS700で表示制御データが作成され、作成されたデータがステップS800において出力されることで、普通図柄保留表示器25に普図保留数が表示される。

【0263】

（主制御基板の特図特電制御処理）

図20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20は、主制御基板110における特図特電制御処理を示すフローチャートである。

30

【0264】

まず、ステップS301において、メインCPU110aは、特図特電処理データの値をロードし、ステップS302においてロードした特図特電処理データから分岐先アドレスを参照し、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S310）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S320）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S330）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S340）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S350）に処理を移す。

40

【0265】

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となる。

【0266】

ステップS310の特別図柄記憶判定処理においては、メインCPU110a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特図変動パターン決定処理等を行う。この特別図柄記憶判定処理については、詳しくは図21を用いて、後述することにする。

【0267】

50

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CPU 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 2 4を用いて、後述することにする。

【0 2 6 8】

ステップS 3 3 0の特別図柄停止処理においては、メインCPU 1 1 0 aは、停止表示された特別図柄（大当たり図柄、ハズレ図柄）に対応する処理を行うとともに、時短回数（J）、時短遊技フラグ、高確率遊技回数（X）、高確率遊技フラグの設定処理を行う。この特別図柄停止処理については、詳しくは図 2 5を用いて、後述することにする。

【0 2 6 9】

ステップS 3 4 0の大当たり遊技処理においては、メインCPU 1 1 0 aは、大当たり遊技を制御する処理を行う。この大当たり遊技処理については、詳しくは図 2 6を用いて、後述することにする。

【0 2 7 0】

ステップS 3 5 0の大当たり遊技終了処理においては、メインCPU 1 1 0 aは、高確率遊技状態又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、時短遊技状態又は非時短遊技状態のいずれかの遊技状態を決定する処理を行う。この大当たり遊技終了処理については、詳しくは図 2 7を用いて、後述することにする。

【0 2 7 1】

（主制御基板の特別図柄記憶判定処理）

図 2 1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 2 1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フローチャートである。

【0 2 7 2】

まず、ステップS 3 1 0－1において、メインCPU 1 1 0 aは、第2保留数を記憶している第2特別図柄保留数（U 2）記憶領域の値が1以上であるか否かを判定する。メインCPU 1 1 0 aは、第2特別図柄保留数（U 2）記憶領域の値が1以上であると判定した場合（S 3 1 0－1：Y e s）には、ステップS 3 1 0－2に処理を移し、第2特別図柄保留数（U 2）記憶領域の値が1以上でない場合（S 3 1 0－1：N o）には、ステップS 3 1 0－3に処理を移す。

【0 2 7 3】

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

【0 2 7 4】

ステップS 3 1 0－3において、メインCPU 1 1 0 aは、第1保留数を記憶している第1特別図柄保留数（U 1）記憶領域の値が1以上であるか否かを判定する。第1特別図柄保留数（U 1）記憶領域が1以上であると判定した場合（S 3 1 0－3：Y e s）には、ステップS 3 1 0－4に処理を移し、第1特別図柄保留数（U 1）記憶領域の値が1以上でない場合（S 3 1 0－3：N o）には、ステップS 3 1 9－1に処理を移す。

【0 2 7 5】

ステップS 3 1 0－4において、メインCPU 1 1 0 aは、第1特別図柄保留数（U 1）記憶領域に記憶されている値から「1」を減算して更新（ $U 1 \leftarrow U 1 - 1$ ）する。

【0 2 7 6】

ステップS 3 1 0－5において、メインCPU 1 1 0 aは、上記ステップS 3 1 0－1からS 3 1 0－4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又は第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。

10

20

30

40

50

これにより、前回の遊技で用いた特別判定情報が消去される。

【0277】

なお、本実施の形態では、ステップS310-1からS310-5において第2特別図柄保留記憶領域を第1特別図柄保留記憶領域よりも優先させてシフト（消化）させることとしたが、始動口に入賞した順序で、第1特別図柄保留記憶領域、又は、第2特別図柄保留記憶領域をシフトさせてもよいし、第1特別図柄保留記憶領域を第2特別図柄保留記憶領域よりも優先させてシフトさせてもよい。

【0278】

ステップS310-6において、メインCPU110aは、上記ステップS310-2、又は、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、又は、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。

10

【0279】

ステップS310-7において、メインCPU110aは、上記ステップS310-2、又は、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、又は、第2特別図柄保留数（U2）記憶領域に基づいて、特別図柄保留表示データを所定の処理領域にセットする。これにより、所定の処理領域に第1特別図柄保留表示データ、又は、第1特別図柄保留表示データがセットされていると、上記ステップS700で表示制御データが作成され、作成されたデータがステップS800において出力されることで、第1特別図柄保留表示器23、又は、第2特別図柄保留表示器24に保留数（第1保留数、第2保留数）が表示される。

20

【0280】

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（大当たり判定用乱数値、大当たり図柄判定用乱数値）に基づいて、大当たり判定処理を実行する。詳しくは、図22を用いて、後述する。

【0281】

ステップS312においては、メインCPU110aは、特図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、大当たり抽選の結果、特別図柄の種類、特別図柄保留数（U）、取得したリーチ判定用乱数値及び特図変動パターン判定用乱数値に基づいて、特図変動パターンを決定する。詳しくは、図23を用いて、後述する。

30

【0282】

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特図変動パターン指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0283】

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。

【0284】

40

ステップS315において、メインCPU110aは、上記ステップS312において決定した変動パターンに基づ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ステップS110において4ms毎に1ずつ減算されていく。

【0285】

ステップS316において、メインCPU110aは、第1特別図柄表示器20、又は、第2特別図柄表示器21に特別図柄の変動表示（LEDの点滅）を行わせるための特別図柄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、所定の処理領域に特別図柄変動表示データがセットされていると、上記ステップS700でLEDの点灯、又は、消灯のデータが作成され、作成されたデータがステップS800において出力されるこ

50

とで、第1特別図柄表示器20、又は、第2特別図柄表示器21の変動表示が開始される。

【0286】

ステップS317において、メインCPU110aは、客待ち状態判定フラグに「00H」をセットし、ステップS318において、特図特電処理データに「1」をセットし、図24に示す特別図柄変動処理に移す準備を行い、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。

【0287】

ステップS319-1において、メインCPU110aは、客待ち状態判定フラグが「01H」であるか否かを判定する。メインCPU110aは、客待ち状態判定フラグ記憶領域に客待ち状態判定フラグ「01H」でないと判定した場合（S319-1：No）には、ステップS319-2に処理を移し、客待ち状態判定フラグ記憶領域に客待ち状態判定フラグ「01H」であると判定した場合（S319-1：Yes）には、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。

10

【0288】

ステップS319-2において、メインCPU110aは、客待ち状態判定フラグに「01H」をセットし、ステップS319-3において、客待ち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し、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。

【0289】

（主制御基板の大当たり判定処理）

20

図22を用いて、主制御基板110の大当たり判定処理を説明する。図22は、主制御基板110における大当たり判定処理を示すフローチャートである。

【0290】

ステップS311-1において、メインCPU110aは、当該大当たり判定処理が第1始動口13への遊技球の入球に基づいて行われるものであるか否かを判定する。メインCPU110aは、第1始動口13であると判定した場合（S311-1：Yes）には、ステップS311-2に処理を移し、第1始動口13でない（第2始動口15である）と判定した場合（S311-1：No）には、ステップS311-3に処理を移す。

【0291】

ステップS311-2において、メインCPU110aは、第1特別図柄用の大当たり判定テーブルを選択する。一方、ステップS311-3において、メインCPU110aは、第2特別図柄用の大当たり判定テーブルを選択する。

30

【0292】

次に、ステップS311-4において、メインCPU110aは、現在の確率遊技状態及び特別図柄当該記憶領域の第0記憶部に記憶されている大当たり判定用乱数値と、選択された大当たり判定テーブルとを照合して、「大当たり」、又は、「ハズレ」であるかを判定する。

【0293】

ステップS311-5において、メインCPU110aは、大当たりに当選したか否かを判定する。メインCPU110aは、大当たりに当選したと判定した場合（S311-5：Yes）には、ステップS311-6に処理を移し、大当たりに当選していないと判定した場合（S311-5：No）には、ステップS311-7に処理を移す。

40

【0294】

ステップS311-6において、メインCPU110aは、大当たり当選用の特別図柄判定テーブルを選択する。一方、ステップS311-7において、メインCPU110aは、ハズレ用の特別図柄判定テーブルを選択する。

【0295】

ステップS311-8において、メインCPU110aは、大当たり抽選（判定）を行うこととなった始動口の種類と、特別図柄当該記憶領域の第0記憶部に記憶されている大当たり図柄判定用乱数値と、選択されたテーブルとを照合して、特別図柄の種類（特図停

50

止図柄データ)を決定する。

【0296】

なお、決定された特別図柄は、後述するように図25の特別図柄停止処理において大当たりか否かを判定するのに用いられるとともに、図26の大当たり遊技処理において大入賞口の作動態様を決定するのににも用いられ、図27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。

【0297】

ステップS311-9において、メインCPU110aは、上記ステップS311-8で決定された特図停止図柄データを特図停止図柄データ記憶領域にセットする。

【0298】

ステップS311-10において、メインCPU110aは、上記ステップS311-8で決定された大当たりの特図停止図柄データに基づいて演出図柄指定コマンドを特定し、特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。これにより、演出図柄指定コマンドは演出制御基板130に送信される。

【0299】

(主制御基板の特図変動パターン決定処理)

図23を用いて、主制御基板110の特図変動パターン決定処理を説明する。図23は、主制御基板110における特図変動パターン決定処理を示すフローチャートである。

【0300】

ステップS312-1において、メインCPU110aは、当該特図変動パターン決定処理が第1始動口13への遊技球の入球に基づいて行われるものであるか否かを判定する。メインCPU110aは、第1始動口13であると判定した場合(S312-1:Yes)には、ステップS312-2に処理を移し、第1始動口13でない(第2始動口である)と判定した場合(S312-1:No)には、ステップS312-3に処理を移す。

【0301】

ステップS312-2において、メインCPU110aは、第1特別図柄用の変動パターン決定テーブルを選択する。一方、ステップS312-3において、メインCPU110aは、第2特別図柄用の変動パターン決定テーブルを選択する。

【0302】

次に、ステップS312-4において、メインCPU110aは、大当たり抽選の判定結果と、特別図柄の種類(特図停止図柄データ)と、特別図柄当該記憶領域の第0記憶部に記憶されているリーチ判定用乱数値及び特図変動パターン判定用乱数値と、現在の保留球数と、選択された変動パターン決定テーブルとを照合して、特別図柄の変動パターンを決定する。

【0303】

ステップS312-5において、メインCPU110aは、上記ステップS312-4で決定された特別図柄の変動パターンに対応する変動時間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、上記ステップS110において、4ms毎に1ずつ減算されていく。

【0304】

ステップS312-6において、メインCPU110aは、上記ステップS312-4で決定された特別図柄の変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、変動パターン指定コマンドは演出制御基板130に送信される。

【0305】

(主制御基板の特別図柄変動処理)

図24を用いて、主制御基板110の特別図柄変動処理を説明する。図24は、主制御基板110における特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【0306】

ステップS320-1において、メインCPU110aは、ステップS312-5にお

10

20

30

40

50

いてセットされた変動時間が経過したか否か（特別図柄時間カウンタ＝0か？）を判定する。メインCPU110aは、変動時間が経過したと判定した場合（S320-1：Yes）には、ステップS320-2に処理を移し、変動時間を経過していないと判定した場合（S320-1：No）には、特別図柄変動処理を終了する。

【0307】

ステップS320-2において、上記ステップS311-8で決定された特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）を第1特別図柄表示器20、又は、第2特別図柄表示器21に停止表示させるための、特別図柄停止表示データを所定の処理領域にセットする。これにより、第1特別図柄表示器20、又は、第2特別図柄表示器21に特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）が停止表示され、遊技者に大当たり抽選の判定結果が報知されることとなる。

10

【0308】

ステップS320-3において、メインCPU110aは、特別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。これにより、特別図柄確定コマンドは演出制御基板130に送信される。

【0309】

ステップS320-4において、メインCPU110aは、上記ステップS320-2の処理により特別図柄の停止表示を開始すると、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ステップS110において4ms毎に1ずつ減算されていく。

20

【0310】

ステップS320-5において、メインCPU110aは、特図特電処理データに「2」をセットし、図25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。

【0311】

（主制御基板の特別図柄停止処理）

図25を用いて、特別図柄停止処理を説明する。図25は、主制御基板110における特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【0312】

ステップS330-1において、メインCPU110aは、ステップS320-4においてセットされた特別図柄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。メインCPU110aは、特別図柄停止時間を経過していると判定した場合（S330-1：Yes）には、ステップS330-2に処理を移し、特別図柄停止時間を経過していないと判定した場合（S330-1：No）には、今回の特別図柄停止処理を終了する。

30

【0313】

ステップS330-2において、メインCPU110aは、時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグがセット（ON）されているか否かを判定する。メインCPU110aは、時短遊技フラグがセットされていると判定した場合（S330-2：Yes）には、ステップS330-3に処理を移し、時短遊技フラグがセットされていないと判定した場合（S330-2：No）には、ステップS330-7に処理を移す。

40

【0314】

ステップS330-3において、メインCPU110a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（ $J \leftarrow J - 1$ ）し、ステップS330-4において、新たな時短回数（J）が「0」か否かを判定する。メインCPU110aは、時短回数（J）が「0」であると判定した場合（S330-4：Yes）には、ステップS330-5に処理を移し、時短回数（J）が「0」でないと判定した場合（S330-4：No）には、ステップS330-7に処理を移す。

【0315】

ステップS330-5において、メインCPU110aは、時短遊技フラグ記憶領域に

50

セットされている時短遊技フラグをクリア（OFF）する。これにより、時短遊技状態が終了して非時短遊技状態に移行することとなる。

【0316】

ステップS330-6において、メインCPU110aは、右打ち表示器27の表示（LEDの点灯）を消去（LEDの消灯）させるための右打ち消去データを所定の処理領域にセットする。これにより、所定の処理領域に右打ち消去データがセットされていると、上記ステップS700で表示制御データが作成され、作成されたデータがステップS800において出力されることで、右打ち表示器27の表示が消去される。

【0317】

ステップS330-7において、メインCPU110aは、高確率遊技フラグ記憶領域に高確率遊技フラグがセットされているか否かを判定する。メインCPU110aは、高確率遊技フラグ記憶領域に高確率遊技フラグがセットされていると判定した場合（S330-7：Yes）には、ステップS330-8に処理を移し、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ないと判定した場合（S330-7：No）には、ステップS330-11に処理を移す。

10

【0318】

ステップS330-8において、メインCPU110a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（ $X \leftarrow X - 1$ ）し、ステップS330-9において、新たな高確率遊技回数（X）が「0」か否かを判定する。メインCPU110aは、高確率遊技回数（X）が「0」とであると判定した場合（S330-9：Yes）には、ステップS330-10に処理を移し、高確率遊技回数（X）が「0」でないと判定した場合（S330-9：No）には、ステップS330-11に処理を移す。

20

【0319】

ステップS330-10において、メインCPU110aは、高確率遊技フラグ記憶領域にセットされている高確率遊技フラグをクリア（OFF）する。これにより、高確率遊技状態が終了して低確率遊技状態に移行することとなる。

【0320】

ステップS330-11において、メインCPU110aは、現在の遊技状態を確認し、遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、遊技状態指定コマンドは演出制御基板130に送信される。

30

【0321】

ステップS330-12において、メインCPU110aは、停止表示された特別図柄が大当たり特別図柄であるか否か、換言すれば、特図停止図柄データ記憶領域に記憶されている特図停止図柄データが大当たり特別図柄（特図停止図柄データ＝10～16、20～23）であるか否かを判定する。メインCPU110aは、大当たり特別図柄であると判定した場合（S330-12：Yes）には、ステップS330-13に処理を移し、大当たり特別図柄でないと判定した場合（S330-12：No）には、ステップS330-20に処理を移す。

【0322】

40

ステップS330-13において、メインCPU110aは、特図特電処理データに3をセットし、図26に示す大当たり遊技処理に移す準備を行う。

【0323】

ステップS330-14において、メインCPU110aは、遊技状態や時短回数をリセットする。具体的には、高確率遊技フラグ記憶領域、高確率遊技回数（X）記憶領域、時短遊技フラグ記憶領域、時短回数（J）記憶領域に記憶されているデータをクリアする。

【0324】

ステップS330-15において、メインCPU110aは、大入賞口開閉制御テーブルをセットする。具体的には、図7に示す大当たり遊技制御テーブルを参照し、特図停止

50

図柄データに対応する大入賞口開閉制御テーブル（T B L． N o）を設定（セット）する。

【0325】

ステップS330-16において、メインCPU110aは、大当たり遊技制御テーブルと特別図柄の停止図柄データに基づいて、オープニング時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。なお、特別遊技タイマカウンタは、上記ステップS110において、4ms毎に1ずつ減算されていく。

【0326】

ステップS330-17において、メインCPU110aは、上記ステップS330-16で設定された大入賞口開閉制御テーブルに基づいて、特別遊技の種類を判定し、大当たり遊技（特別遊技状態）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。これにより、特別遊技のオープニング指定コマンドは演出制御基板130に送信される。

10

【0327】

ステップS330-18において、メインCPU110aは、ラウンド数表示器26に当該大当たり遊技のラウンド数を表示（LEDの点灯）させるためのラウンド数表示データを所定の処理領域にセットする。これにより、所定の処理領域にラウンド数表示データがセットされていると、上記ステップS700で表示制御データが作成され、作成されたデータがステップS800において出力されることで、ラウンド数表示器26にラウンド数が表示される。

20

【0328】

ステップS330-19において、メインCPU110aは、右打ち表示器27に右打ち表示（LEDの点灯）をさせるための右打ち表示データを所定の処理領域にセットし、今回の特別図柄停止処理を終了する。これにより、所定の処理領域に右打ち表示データがセットされていると、上記ステップS700で表示制御データが作成され、作成されたデータがステップS800において出力されることで、右打ち表示器27に右打ち表示が行われる。

【0329】

一方、ステップS330-20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21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。

30

【0330】

（主制御基板の大当たり遊技処理）

図26を用いて、大当たり遊技処理を説明する。図26は、主制御基板110における大当たり遊技処理を示すフローチャートである。

【0331】

まず、ステップS340-1において、メインCPU110aは、オープニング中であるか否か、換言すれば、ラウンド遊技回数（R）記憶領域に「0」が記憶されているか否かを判定する。メインCPU110aは、オープニング中であると判定した場合（S340-1：Yes）には、ステップS340-2に処理を移し、オープニング中でないと判定した場合（S340-1：No）には、ステップS340-6に処理を移す。

40

【0332】

ステップS340-2において、メインCPU110aは、上記ステップS330-16で設定されたオープニング時間が経過したか否かを判定する。メインCPU110aは、オープニング時間が経過したと判定した場合（S340-2：Yes）には、ステップS340-3に処理を移し、オープニング時間が経過していないと判定した場合（S340-2：No）には、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【0333】

ステップS340-3において、メインCPU110aは、大当たり遊技開始処理を行う。具体的には、ラウンド遊技回数（R）記憶領域に記憶されているラウンド遊技回数（

50

R)に「1」を加算して更新($R \leftarrow R + 1$)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。

【0334】

ステップS340-4において、メインCPU110aは、大入賞口開放処理を行う。具体的には、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($K \leftarrow K + 1$)する。ここでは、まだ大入賞口17の開放が行われていないので、開放回数(K)記憶領域には「1」が記憶されることとなる。また、大入賞口17の開閉部材16aを開放するために大入賞口開閉ソレノイド16bを通電させる大入賞口開閉ソレノイド通電開始データをセットする。これにより、開閉部材16aが閉鎖状態から開放状態に変換されて大入賞口17が開放されることとなる。また、上記ステップS330-15で設定(セット)された大入賞口開放態様決定テーブルを参照して、現在のラウンド遊技回数(R)及び開放回数(K)に基づいて、大入賞口17の開放時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。

10

【0335】

ステップS340-5において、メインCPU110aは、ラウンド遊技回数(R)記憶領域に記憶されているラウンド遊技回数(R)に対応するラウンド指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、ラウンド指定コマンドは演出制御基板130に送信される。ここでは、大当たり遊技の1ラウンド目となるので、大当たりラウンド1回目用ラウンド指定コマンドがセットされる。本処理を終了したら、今回の大当たり遊技処理を終了する。

20

【0336】

ステップS340-6において、メインCPU110aは、大入賞口17が開放中であるか否か、換言すれば、大入賞口開閉ソレノイド16bを通電させる通電データがセットされているか否かを判定する。メインCPU110aは、大入賞口17が開放中であると判定した場合(S340-6:Yes)には、ステップS340-7に処理を移し、大入賞口17が開放中でないと判定した場合(S340-6:No)には、ステップS340-9に処理を移す。

【0337】

ステップS340-7において、メインCPU110aは、大入賞口17の開放終了条件が成立したか否かを判定する。具体的には、大入賞口入球カウンタ(C)の値が規定個数(9個)に到達したこと、又は、現在の開放回数(K)における開放時間が経過したこと(特別遊技タイマカウンタ=0)が該当する。メインCPU110aは、開放終了条件が成立したと判定した場合(S340-7:Yes)には、ステップS340-8に処理を移し、開放終了条件が成立していないと判定した場合(S340-7:No)には、今回の大当たり遊技処理を終了する。

30

【0338】

ステップS340-8において、メインCPU110aは、インターバル(大入賞口閉鎖)処理を行う。具体的には、大入賞口17の開閉部材16aを閉鎖状態に変換するための大入賞口開閉ソレノイド通電停止データをセットする。これにより、開閉部材16aが開放状態から閉鎖状態に変換されて大入賞口17が閉鎖されることとなる。また、上記ステップS330-15で設定(セット)された大入賞口開放態様決定テーブルを参照して、現在のラウンド遊技回数(R)及び開放回数(K)に基づいて、大入賞口17の閉鎖時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。本処理を終了したら、今回の大当たり遊技処理を終了する。

40

【0339】

ステップS340-9において、メインCPU110aは、インターバル(大入賞口閉鎖)中であるか否か、換言すれば、大入賞口開閉ソレノイド16bを通電させる通電データがセットされているか否かを判定する。メインCPU110aは、インターバル(大入賞口閉鎖)中であると判定した場合(S340-9:Yes)には、ステップS340-

50

10に処理を移し、インターバル（大入賞口閉鎖）中でないと判定した場合（S340-9:No）には、ステップS340-19に処理を移す。

【0340】

ステップS340-10において、メインCPU110aは、大入賞口17の閉鎖時間が終了したか否か、換言すれば、特別遊技タイマカウンタが「0」になかったか否かを判定する。メインCPU110aは、閉鎖時間が終了したと判定した場合（S340-10:Yes）には、ステップS340-11に処理を移し、閉鎖時間が終了していないと判定した場合（S340-10:No）には、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【0341】

ステップS340-11において、メインCPU110aは、今回のラウンドが終了したか否か、換言すれば、大入賞口入球カウンタ（C）の値が規定個数（9個）に到達したこと、又は、開放回数（K）が最大開放回数となったか否かを判定する。メインCPU110aは、今回のラウンドが終了したと判定した場合（S340-11:Yes）には、ステップS340-13に処理を移し、今回のラウンドが終了していないと判定した場合（S340-11:No）には、ステップS340-12に処理を移す。

10

【0342】

ステップS340-12において、メインCPU110aは、大入賞口開放処理を行う。具体的には、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（ $K \leftarrow K + 1$ ）する。また、大入賞口17の開閉部材16aを開放するために大入賞口開閉ソレノイド16bを通電させる大入賞口開閉ソレノイド通電開始データをセットする。これにより、開閉部材16aが閉鎖状態から開放状態に変換されて大入賞口17が開放されることとなる。また、上記ステップS330-15で設定（セット）された大入賞口開放態様決定テーブルを参照して、現在のラウンド遊技回数（R）及び開放回数（K）に基づいて、大入賞口17の開放時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。本処理を終了すると、今回の大当たり遊技処理を終了する。

20

【0343】

ステップS340-13において、メインCPU110aは、最終ラウンドの終了であるか否か、換言すれば、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）が今回の大当たり遊技の最大ラウンド遊技回数に到達しているか否かを判定する。メインCPU110aは、最終ラウンドの終了であると判定した場合（S340-13:Yes）には、ステップS340-17に処理を移し、最終ラウンドの終了でないと判定した場合（S340-13:No）には、ステップS340-14に処理を移す。

30

【0344】

ステップS340-14において、メインCPU110aは、ラウンドデータ設定処理を行う。具体的には、開放回数（K）記憶領域及び大入賞口入球数（C）記憶領域に「0」をセットし、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）を「1」加算して更新（ $R \leftarrow R + 1$ ）する。

【0345】

ステップS340-15において、メインCPU110aは、大入賞口開放処理を行う。具体的には、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（ $K \leftarrow K + 1$ ）する。また、大入賞口17の開閉部材16aを開放するために大入賞口開閉ソレノイド16bを通電させる大入賞口開閉ソレノイド通電開始データをセットする。これにより、開閉部材16aが閉鎖状態から開放状態に変換されて大入賞口17が開放されることとなる。また、上記ステップS330-15で設定（セット）された大入賞口開放態様決定テーブルを参照して、現在のラウンド遊技回数（R）及び開放回数（K）に基づいて、大入賞口17の開放時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。

40

【0346】

ステップS340-16において、メインCPU110aは、ラウンド遊技回数（R）記憶領域に記憶されているラウンド遊技回数（R）に対応するラウンド指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、ラウンド指定コマンドは演出制御基

50

板 1 3 0 に送信される。本処理を終了すると、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【0 3 4 7】

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、エンディング移行処理を行う。具体的には、開放回数 (K) 記憶領域、大入賞口入球数 (C) 記憶領域及びラウンド遊技回数 (R) 記憶領域に「0」をセットして各記憶領域の値をクリアする。また、大当たり遊技制御テーブルと特図停止図柄データに基づいて、エンディング時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。なお、特別遊技タイマカウンタは、上記ステップ S 1 1 0 において、4 m s 毎に 1 ずつ減算されていく。

【0 3 4 8】

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、特図停止図柄データに対応するエンディ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。これにより、エンディング指定コマンドは演出制御基板 1 3 0 に送信される。本処理を終了すると、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【0 3 4 9】

ステップ S 3 4 0 - 1 9 において、メイン C P U 1 1 0 a は、エンディング中か否かを判定する。メイン C P U 1 1 0 a は、エンディング中であると判定した場合 (S 3 4 0 - 1 9 : Y e s) には、ステップ S 3 4 0 - 2 0 に処理を移し、エンディング中でないと判定した場合 (S 3 4 0 - 1 9 : N o) には、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【0 3 5 0】

ステップ S 3 4 0 - 2 0 において、メイン C P U 1 1 0 a は、エンディング時間が経過したか否かを判定する。メイン C P U 1 1 0 a は、エンディング時間が経過したと判定した場合 (S 3 4 0 - 2 0 : Y e s) には、ステップ S 3 4 0 - 2 1 に移行し、エンディング時間が経過していないと判定した場合 (S 3 4 0 - 2 0 : N o) には、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【0 3 5 1】

ステップ S 3 4 0 - 2 1 において、メイン C P U 1 1 0 a は、特図特電処理データに 4 をセットし、図 2 7 に示す大当たり遊技終了処理に処理を移す準備を行い、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【0 3 5 2】

(主制御基板の大当たり遊技終了処理)

図 2 7 を用いて、大当たり遊技終了処理を説明する。図 2 7 は、主制御基板 1 1 0 における大当たり遊技終了処理を示すフローチャートである。

【0 3 5 3】

ステップ S 3 5 0 - 1 において、メイン C P U 1 1 0 a は、特図停止図柄データ記憶領域にセットされた特図停止図柄データと遊技状態設定テーブルを参照する。

【0 3 5 4】

ステップ S 3 5 0 - 2 において、メイン C P U 1 1 0 a は、高確率遊技フラグ設定処理を行う。具体的には、図 9 に示す遊技状態設定テーブルを参照し、特図停止図柄データが高確率遊技フラグをセットするものである場合には、高確率フラグ記憶領域に高確率フラグをセットし、特図停止図柄データが高確率遊技フラグをセットしないものである場合には、高確率フラグ記憶領域に高確率遊技フラグをセットしない、若しくは、高確率遊技フラグ記憶領域をクリアする。

なお、本実施の形態では、何れの特図停止図柄データであっても、高確率遊技フラグ記憶領域に高確率フラグをセットされるが、高確率フラグをセットする場合と高確率フラグをセットしない場合とを設けても良い。

【0 3 5 5】

ステップ S 3 5 0 - 3 において、メイン C P U 1 1 0 a は、高確率遊技回数設定処理を行う。具体的には、図 9 に示す遊技状態設定テーブルを参照し、特図停止図柄データが高確率遊技回数をセットするものである場合には、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する。

10

20

30

40

50

なお、本実施の形態では、何れの特図停止図柄データであっても、高確率遊技状態の残り変動回数（X）記憶領域に84をセットするようにしていたが、この値に限られず、適宜に設定することができる。

【0356】

ステップS350-4において、メインCPU110aは、時短遊技フラグ設定処理を行う。具体的には、図9に示す遊技状態設定テーブルを参照し、特図停止図柄データが時短遊技フラグをセットするものである場合には、時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグをセットし、特図停止図柄データが時短遊技フラグをセットしないものである場合には、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若しくは時短遊技フラグ記憶領域をクリアする。

10

なお、本発明の実施形態では、何れの特図停止図柄データであっても、時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグはセットされるが、時短遊技フラグをセットする場合と時短遊技フラグをセットしない場合とを設けても良い。

【0357】

ステップS350-5において、メインCPU110aは、時短遊技回数設定処理を行う。具体的には、図9に示す遊技状態設定テーブルを参照し、特図停止図柄データが時短遊技回数をセットするものである場合には、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する。

なお、本実施の形態では、何れの特図停止図柄データであっても、時短遊技状態の残り変動回数（J）記憶領域に84をセットするようにしていたが、この値に限られず、適宜に設定することができる。

20

【0358】

ステップS350-6において、メインCPU110aは、高確率遊技フラグ記憶領域及び時短遊技フラグ記憶領域を参照して遊技状態を確認し、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。これにより、遊技状態指定コマンドは演出制御基板130に送信される。

【0359】

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21に示す特別図柄記憶判定処理に処理を移す準備を行い、今回の大当たり遊技終了処理を終了する。

30

【0360】

（主制御基板の普図普電制御処理）

図28を用いて、普図普電制御処理を説明する。図28は、主制御基板110における普図普電制御処理を示すフローチャートである。

【0361】

まず、ステップS401において、CPU110aは、普図普電処理データをロードし、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先アドレスを参照し、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であれば補助遊技処理（ステップS420）に処理を移す。

【0362】

40

この「普図普電処理データ」は、後述するように普図普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となる。

【0363】

ステップS410の普通図柄変動処理においては、メインCPU110aは、当たり判定処理、停止表示させる普通図柄を決定する普通図柄決定処理、普通図柄の変動時間を決定する普通図柄変動パターン決定処理等を行う。この普通図柄変動処理については、詳しくは図29を用いて、後述することにする。

【0364】

ステップS420の補助遊技処理においては、メインCPU110aは、補助遊技（当

50

たり遊技)を制御する処理を行う。この補助遊技処理については、詳しくは図30を用いて、後述することにする。

【0365】

(主制御基板の普通図柄変動処理)

図29を用いて、主制御基板110の普通図柄変動処理を説明する。図29は、主制御基板110における普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【0366】

まず、ステップS410-1において、メインCPU110aは、普通図柄の変動表示中であるか否かを判定する。メインCPU110aは、普通図柄の変動表示中(普通図柄時間カウンタ≠0)である場合(ステップS410-1:Yes)には、ステップS410-14に処理を移し、普通図柄の変動表示中でない場合(ステップS410-1:No)には、ステップS410-2に処理を移す。

10

【0367】

ステップS410-2において、メインCPU110aは、普図保留数を記憶している普通図柄保留数(G)記憶領域の値が1以上であるか否かを判定する。メインCPU110aは普通図柄保留数(G)記憶領域の値が1以上であると判定した場合(S410-2:Yes)には、ステップS410-3に処理を移し、普通図柄保留数(G)記憶領域の値が1以上でないと判定した場合(S410-2:No)には、今回の普通図柄変動処理を終了する。

20

【0368】

ステップS410-3において、メインCPU110aは、普通図柄保留数(G)記憶領域に記憶されている値から「1」を減算して更新($G \leftarrow G + 1$)する。

20

【0369】

ステップS410-4において、メインCPU110aは、上記ステップS410-2において減算された普通図柄保留数(G)記憶領域に対応する普通図柄保留記憶領域に記憶されたデータのシフト処理を行う。具体的には、普通図柄保留記憶領域にある第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普通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通常判定情報が消去される。

30

【0370】

ステップS410-5において、メインCPU110aは、普通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、演出制御基板130に送信する。

【0371】

ステップS410-6において、メインCPU110aは、普通図柄保留表示データを所定の処理領域にセットする。

【0372】

ステップS410-7において、メインCPU110aは、当たり判定処理を行う。具体的には、現在の時短遊技状態と普通図柄保留記憶領域の第0記憶部に記憶されている当たり判定用乱数値とを図12(a)に示す普通図柄の当たり判定テーブルと照合して当たりか否かの判定(普通図柄の当たり抽選)を行う。

40

【0373】

ステップS410-8において、メインCPU110aは、普通図柄決定処理を行う。具体的には、現在の時短遊技状態と、上記ステップS410-7における当たり判定の結果と、普通図柄保留記憶領域の第0記憶部に記憶されている普図停止用乱数値とを図12(b)に示す普通図柄の停止図柄決定テーブルと照合して普通図柄の種類(普図停止図柄データ)を決定し、普図停止図柄記憶領域にセットする。

【0374】

50

ステップS410-9において、メインCPU110aは、上記ステップS410-8において決定された普図停止図柄データに基づいて普図指定コマンドを特定し、特定し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する。これにより普図指定コマンドは演出制御基板130に送信される。

【0375】

ステップS410-10において、メインCPU110aは、普図変動パターン決定処理を行う。具体的には、現在の時短遊技状態と、上記ステップS410-7における当たり判定の結果と、普通図柄保留記憶領域の第0記憶部に記憶されている普図変動パターン乱数値とを図12(c)に示す普通図柄の変動パターン決定テーブルと照合して普通図柄の変動時間(変動パターン)を決定する。

10

【0376】

ステップS410-11において、メインCPU110aは、上記ステップS410-10で決定された普通図柄の変動時間(変動パターン)に対応する普図変動パターン指定コマンドを特定し、特定した普図変動パターン指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、普図変動パターン指定コマンドは演出制御基板130に送信される。

【0377】

ステップS410-12において、メインCPU110aは、上記ステップS410-10で決定された普通図柄の変動時間を普通図柄時間カウンタにセットする。なお、普通図柄時間カウンタは、上記ステップS110において、4ms毎に1ずつ減算されていく。

20

【0378】

ステップS410-13において、メインCPU110aは、普通図柄表示器22に普通図柄の変動表示(LEDの点滅)を行わせるための普通図柄変動表示データをセットする。これにより、所定の処理領域に普通図柄変動表示データがセットされていると、上記ステップS700で表示制御データが作成され、作成されたデータがステップS800において出力されることで、普通図柄表示器22の変動表示が開始される。

【0379】

ステップS410-14において、メインCPU110aは、普通図柄の変動時間が終了したか否か、換言すれば、上記ステップS410-11においてセットされた普通図柄時間カウンタが「0」となったか否かを判定する。メインCPU110aは、普通図柄の変動時間が終了したと判定した場合(S410-14:Yes)には、ステップS410-15に処理を移し、普通図柄の変動時間が終了していないと判定した場合(S410-14:No)には、今回の普通図柄変動処理を終了する。

30

【0380】

ステップS410-15において、メインCPU110aは、上記ステップS410-8で決定された普通図柄を普通図柄表示器22に停止表示させるための、普通図柄停止表示データを所定の処理領域にセットする。これにより、所定の処理領域に普通図柄停止表示データがセットされていると、上記ステップS700で表示制御データが作成され、作成されたデータがステップS800において出力されることで、普通図柄表示器22に普通図柄が停止表示され、遊技者に当たり抽選の判定結果が報知されることとなる。

40

【0381】

ステップS410-16において、メインCPU110aは、普通図柄確定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、普通図柄確定コマンドは演出制御基板130に送信される。

【0382】

ステップS410-17において、メインCPU110aは、普通図柄の停止図柄データが当たり停止図柄であるか否かを判定する。メインCPU110aは、当たり停止図柄であると判定した場合(S410-17:Yes)には、ステップS410-18に処理を移し、当たり停止図柄でないと判定した場合(S410-17:No)には、今回の普

50

通図柄変動処理を終了する。

【0383】

ステップS410-18において、メインCPU110aは、普図普電処理データに「1」をセットし、図30に示す補助遊技処理に処理を移行する準備を行う。

【0384】

ステップS410-19において、メインCPU110aは、第2始動口の開放態様決定テーブルをセットする。

【0385】

ステップS410-20において、メインCPU110aは、第2始動口の開放態様決定テーブルと普通図柄の停止図柄データに基づいて、オープニング時間を補助遊技タイマカウンタにセットする。なお、補助遊技タイマカウンタは、上記ステップS110において、4ms毎に1ずつ減算されていく。

10

【0386】

ステップS410-21において、メインCPU110aは、上記ステップS410-19で設定（セット）された第2始動口の開放態様決定テーブルに基づいて、普通図柄の停止図柄データ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。これにより、補助遊技のオープニング指定コマンドは演出制御基板130に送信される。本処理を終了したら、今回の普通図柄変動処理を終了する。

【0387】

（主制御基板の補助遊技処理）

20

図30を用いて、主制御基板110の補助遊技処理を説明する。図30は、主制御基板110における補助遊技処理を示すフローチャートである。

【0388】

ステップS420-1において、メインCPU110aは、オープニング中であるか否かを判定する。メインCPU110aは、オープニング中であると判定した場合（S420-1：Yes）には、ステップS420-2に処理を移し、オープニング中でないと判定した場合（S420-1：No）には、ステップS420-5に処理を移す。

【0389】

ステップS420-2において、メインCPU110aは、上記ステップS410-18で設定されたオープニング時間が経過したか否かを判定する。メインCPU110aは、オープニング時間が経過したと判定した場合（S420-2：Yes）には、ステップS420-3に処理を移し、オープニング時間が経過していないと判定された場合（S420-2：No）には、今回の補助遊技処理を終了する。

30

【0390】

ステップS420-3において、メインCPU110aは、補助遊技開始処理を行う。具体的には、開放回数（S）記憶領域に記憶されている開放回数（S）に「1」を加算して更新（ $S \leftarrow S + 1$ ）する。ここでは、まだ第2始動口の開放が1回も行われていないので、開放回数（S）記憶領域には「1」が記憶されることとなる。

【0391】

ステップS420-4において、メインCPU110aは、第2始動口開放処理を行う。具体的には、第2始動口15の可動部材14aを開放するために第2始動口開閉ソレノイド14bに通電させる通電データをセットする。これにより、可動部材14aが閉鎖状態から開放状態に変換されて第2始動口15が開放されることとなる。また、上記ステップS410-19で設定（セット）された第2始動口の開放態様決定テーブルを参照して、現在の開放回数（S）に基づいて第2始動口15の開放時間を補助遊技タイマカウンタにセットする。

40

【0392】

ステップS420-5において、メインCPU110aは、第2始動口15が開放中であるか否か、換言すれば、第2始動口開閉ソレノイド14bに通電させる通電データがセットされているか否かを判定する。第2始動口15が開放中であると判定した場合（S

50

420-5: Yes) には、ステップ S420-6 に処理を移し、第2始動口15が開放中でないと判定した場合 (S420-5: No) には、ステップ S420-8 に処理を移す。

【0393】

ステップ S420-6 において、メイン CPU110a は、第2始動口15の開放終了条件が成立したか否かを判定する。具体的には、第2始動口入球カウンタ (L) の値が規定個数 (10個) に到達したこと、又は、現在の開放回数 (S) における開放時間が経過したこと (補助遊技タイマカウンタ=0) が該当する。メイン CPU110a は、開放終了条件が成立したと判定した場合 (S420-6: Yes) には、ステップ S420-7 に処理を移し、開放終了条件が成立していないと判定した場合 (S420-6: No) には、今回の補助遊技処理を終了する。

10

【0394】

ステップ S420-7 において、メイン CPU110a は、第2始動口閉鎖処理を行う。具体的には、第2始動口15の可動部材14aを閉鎖状態に変換するために第2始動口開閉ソレノイド14bを通電させる通電データをクリアする。これにより、可動部材14aが開放状態から閉鎖状態に変換されて第2始動口15が閉鎖されることとなる。また、上記ステップ S410-19で設定 (セット) された第2始動口15の開放態様決定テーブルを参照して、現在の開放回数 (S) に基づいて、第2始動口15の閉鎖時間を補助遊技タイマカウンタにセットする。本処理を終了したら、今回の補助遊技処理を終了する。

【0395】

20

ステップ S420-8 において、メイン CPU110a は、インターバル (閉鎖中) か否か、換言すれば、第2始動口開閉ソレノイド14bを通電させる通電データがセットされているか否かを判定する。メイン CPU110a は、インターバル (閉鎖中) であると判定した場合 (S420-8: Yes) には、ステップ S420-9 に処理を移し、インターバル (閉鎖中) でないと判定した場合 (S420-8: No) には、今回の補助遊技処理を終了する。

【0396】

ステップ S420-9 において、メイン CPU110a は、第2始動口15の閉鎖時間が経過したか否か、換言すれば、補助遊技タイマカウンタが「0」になかったか否かを判定する。メイン CPU110a は、第2始動口15の閉鎖時間が終了したと判定した場合 (S420-9: Yes) には、ステップ S420-10 に処理を移し、第2始動口15の閉鎖時間が終了していないと判定した場合 (S420-9: No) には、今回の補助遊技処理を終了する。

30

【0397】

ステップ S420-10 において、メイン CPU110a は、最終開放が終了しているか否か、換言すれば、開放回数 (S) 記憶領域に記憶された開放回数 (S) が今回の補助遊技の最大開放回数に到達しているか否かを判定する。メイン CPU110a は、最終開放回数に到達している場合 (S420-10: Yes) には、ステップ S420-13 に処理を移し、最終開放回数に到達していない場合 (S420-10: No) には、ステップ S420-11 に処理を移す。

40

【0398】

ステップ S420-11 において、メイン CPU110a は、補助遊技進行処理を行う。具体的には、開放回数 (S) 記憶領域に記憶されている開放回数 (S) に「1」を加算して更新 ($S \leftarrow S + 1$) する。

【0399】

ステップ S420-12 において、メイン CPU110a は、第2始動口開放処理を行う。具体的には、第2始動口15の可動部材14aを開放するために第2始動口開閉ソレノイド14bを通電させる通電データをセットする。これにより、可動部材14aが閉鎖状態から開放状態に変換されて第2始動口15が開放されることとなる。また、上記ステップ S410-19で設定 (セット) された第2始動口15の開放態様決定テーブルを参

50

照して、現在の開放回数（S）に基づいて第2始動口15の開放時間を補助遊技タイマカウンタにセットする。本処理を終了すると、今回の補助遊技処理を終了する。

【0400】

ステップS420-13において、メインCPU110aは、補助遊技終了処理を行う。具体的には、第2始動口15の開放回数（S）記憶領域、第2始動口入球カウンタ（L）記憶領域に「0」をセットして各記憶領域の値をクリアする。

【0401】

ステップS420-14において、メインCPU110aは、今回の補助遊技に対応するエンディ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。これにより、補助遊技（当たり用）のエンディング指定コマンドは演出制御基板130に送信される。

10

【0402】

ステップS420-15において、メインCPU110aは、普図特電処理データに0をセットし、図29に示す普通図柄変動処理に処理を移行する準備を行う。本処理を終了すると、今回の補助遊技処理を終了する。

【0403】

（コマンドの説明）

上述の主制御基板110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110から演出制御基板130に送信されるコマンドの種別について、図31、及び、図32を用いて説明する。図31、及び、図32は、主制御基板110から演出制御基板130に送信されるコマンドの種別を示す図である。

20

【0404】

「演出図柄指定コマンド」は、停止表示される特別図柄の種別を示すものであり、「MODE」が「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、当たりの種別や、遊技状態を示すものともいえる。

【0405】

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130に送信される。具体的には、上記ステップS311-10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S800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130に送信されることになる。

30

【0406】

「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。

【0407】

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130に送信される。具体的には、上記ステップS230-10、又は、上記ステップS310-6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S800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130に送信されることになる。

40

【0408】

「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

50

数に合わせてDATAの情報が設定されている。

【0409】

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130に送信される。具体的には、上記ステップS240-16、又は、上記ステップS310-6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S800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130に送信されることになる。

10

【0410】

なお、本実施の形態では、「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。

【0411】

「特別図柄確定コマンド」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。

この特別図柄確定コマンドは、特別図柄が停止表示されるときに演出制御基板130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特別図柄表示器20、又は、第2特別図柄表示器21に停止表示させるときに、特別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S800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特別図柄確定コマンドが演出制御基板130に送信されることになる。

20

【0412】

「普通図柄確定コマンド」は、普通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「01H」に設定されている。

この普通図柄確定コマンドは、普通図柄が停止表示されるときに演出制御基板130に送信される。具体的には、上記ステップS410-16において普通図柄を普通図柄表示器22に停止表示させるときに、普通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S800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通図柄確定コマンドが演出制御基板130に送信されることになる。

30

【0413】

「第1特別図柄用変動パターン指定コマンド」は、第1特別図柄表示器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。

【0414】

この第1特別図柄用変動パターン指定コマンドは、第1特別図柄表示器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130に送信される。具体的には、上記ステップS312-6において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S800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130に送信されることになる。

40

【0415】

「第2特別図柄用変動パターン指定コマンド」は、第2特別図柄表示器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。

【0416】

この第2特別図柄用変動パターン指定コマンドは、第2特別図柄表示器21の特別図柄

50

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130に送信される。具体的には、上記ステップS312-6において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S800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130に送信されることになる。

【0417】

なお、本実施の形態では、「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。

10

【0418】

「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、第1始動口13への遊技球の入賞に基づくものならば「MODE」が「E8H」で設定され、第2始動口15への遊技球の入賞に基づくものならば「MODE」が「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。

【0419】

この始動入賞指定コマンドは、第1始動口13、又は、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130に送信される。具体的には、上記ステップS230-9、又は、S240-15において、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S800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130に送信されることになる。

20

【0420】

「ラウンド指定コマンド」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。

【0421】

このラウンド指定コマンドは、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ラウンド指定コマンドが演出制御基板130に送信される。具体的には、上記ステップS340-5、又は、上記ステップS340-16において大入賞口17の開閉部材16aを開放させるときに、開放させるときにラウンド数に対応するラウンド指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS800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130に送信されることになる。

30

【0422】

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

40

【0423】

このオープニング指定コマンドは、各種の大当たりが開始するときに、大当たりの種別に対応するオープニング指定コマンドが演出制御基板130に送信される。具体的には、上記ステップS330-17の大当たり遊技処理の開始のときに、大当たりの種別に対応するオープニング指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS800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130に送信されることになる。

【0424】

「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、

50

「MODE」が「ECH」で設定され、大当たりの種別に合わせてDATAの情報が設定されている。

【0425】

このエンディング指定コマンドは、各種の大当たりが終了するときに、大当たりの種別に対応するエンディング指定コマンドが演出制御基板130に送信される。具体的には、上記ステップS340-18において、大当たりの種別に対応するエンディング指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS800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130に送信されることになる。

【0426】

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

【0427】

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130に送信される。具体的には、上記ステップS410-9において普通図柄の変動表示が開始されるときに、決定された普通図柄に対応する普図指定コマンドがメインRAM110cの演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S800-3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130に送信されることになる。

【0428】

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

【0429】

この普図変動パターン指定コマンドは、普通図柄表示器22の普通図柄の変動表示が開始されるときに、決定された普通図柄の変動時間に対応する普図変動パターン指定コマンドが演出制御基板130に送信される。具体的には、上記ステップS410-11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S800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パターン指定コマンドが演出制御基板130に送信されることになる。

【0430】

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

【0431】

この当たり用オープニング指定コマンドは、各種の当たりが開始するときに、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130に送信される。具体的には、上記ステップS410-21の当たり遊技処理の開始のときに、当たりの種別に対応するオープニング指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS800において演出用伝送データ格納領域にセットされている当たり用オープニング指定コマンドが演出制御基板130に送信されることになる。

【0432】

「当たり用エンディング指定コマンド」は、各種の当たり（補助遊技）が終了することを示すものであり、「MODE」が「F0H」で設定され、終了する当たりの種別に合わせて「DATA」の情報が設定されている。

【0433】

この当たり用のエンディング指定コマンドは、各種の当たりが終了するときに、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130に送信される。具体的には、上記ステップS420-14の当たり遊技処理の終了のときに、当たりの種別に対応するエンディング指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS800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130に送信されることになる。

【0434】

「遊技状態指定コマンド」は、時短遊技状態であるか非時短遊技状態であるかを示すものであり、「MODE」が「F1H」で設定され、非時短遊技状態であれば「DATA」が「00H」に設定され、時短遊技状態であれば「DATA」が「01H」に設定されている。

10

【0435】

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及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130に送信される。具体的には、上記ステップS314において特別図柄の変動表示が開始されるとき、上記ステップS330-11において時短遊技フラグ及び時短回数(J)が変更した可能性があるとき、上記ステップS350-6において時短遊技フラグ及び時短回数(J)の設定を行ったときに、現在の遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS800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130に送信されることになる。

20

【0436】

「電源投入指定コマンド」及び「電源復旧指定コマンド」は、遊技機Yへの電源投入がメインRAM110cの初期化を行うものであるか否かを示すものであり、「MODE」が「F2H」で設定され、メインRAM110cの初期化を行う場合には「DATA」が「00H」に設定され、メインRAM110cの初期化を行わない場合には「DATA」が「01H」に設定される。

【0437】

30

この電源投入指定コマンド、及び、電源復旧指定コマンドは、遊技機Yへの電源投入時に、メインRAM110cの初期化の有無に対応して電源投入指定コマンド、又は、電源復旧指定コマンドが演出制御基板130に送信される。具体的には、電源投入指定コマンドは、電源が投入されたときRAMクリアスイッチがONされ、メインRAM110cに記憶された情報がクリアされた場合に演出制御基板130に送信されることになる。電源復旧指定コマンドは、電源が投入されたときRAMクリアスイッチがONされない場合に演出制御基板130に送信されることになる。

【0438】

「エラー指定コマンド」は、遊技機Yに発生したエラーを示すものであり、「MODE」が「F3H」で設定され、エラーの種別に合わせて「DATA」の情報が設定されている。

40

【0439】

このエラー指定コマンドは、第2始動口15への遊技球の入賞時、磁気検出スイッチ44aや電波検出スイッチ45aでの検出時、入賞確認検出スイッチ43aでの検出時、ガラス枠2Bの開放時、下皿51の満杯時や払出異常の発生時等に、エラーの種別に対応するエラー指定コマンドが演出制御基板130に送信される。具体的には、上記ステップS600において磁気・電波異常が判定されるとき、S240-7において不正入球が判定されたとき、払出制御基板120でガラス枠2Bの開放、下皿51の満杯、払い出すための遊技球の不足が検出されたときに、エラーの種別に対応するエラー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

50

テップS800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ラー指定コマンドが演出制御基板130に送信されることになる。

【0440】

「エラー解除指定コマンド」は、遊技機Yに発生したエラーが解消されたことを示すものであり、「MODE」が「F4H」で設定され、解消したエラーの種別に合わせて「DATA」の情報が設定されている。

【0441】

このエラー解除指定コマンドは、ガラス枠2Bの閉鎖時、下皿51の満杯解消時、払出異常の解消時等に、エラーの種別に対応するエラー指定コマンドが演出制御基板130に送信される。具体的には、払出制御基板120でガラス枠2Bの閉鎖、下皿51の満杯解消、払い出すための遊技球の不足解消が検出されたときに、解除されたエラーの種別に対応するエラー解除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S800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ラー指定コマンドが演出制御基板130に送信されることになる。

【0442】

(演出制御部130mのメイン処理)

演出制御部130mにおけるサブCPU130aにより実行される処理について説明する。まず、図33を用いて、演出制御部130mのメイン処理を説明する。図33は、演出制御部130mにおけるメイン処理を示すフローチャートである。

【0443】

電源基板180から電源電圧が供給されると、サブCPU130aにシステムリセットが発生し、サブCPU130aは以下のメイン処理を行う。

【0444】

サブCPU130aは、ステップS1000において、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、ステップS1001において、初期化処理を行う。この処理において、サブCPU130aは、電源投入に応じて、サブROM130bからメイン処理プログラムを読み込むとともに、サブRAM130cに記憶されるフラグ等を初期化し、初期設定等の処理を行う。

【0445】

サブCPU130aは、ステップS1002において、タイマ割込を許可する割込許可を設定し、ステップS1003において、サブ乱数更新処理を行う。この処理において、サブCPU130aは、サブRAM130cに記憶される各種乱数値を更新する処理を行う。以降は、所定の割込処理が行われるまで、上記ステップS1003の処理を繰り返す行う。

【0446】

(演出制御部130mのタイマ割込処理)

図34を用いて、演出制御部130mのタイマ割込処理を説明する。図34は、演出制御部130mにおけるタイマ割込処理を示すフローチャートである。演出制御部130m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。

【0447】

ステップS1100において、サブCPU120aは、サブCPU130a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。

【0448】

ステップS1200において、サブCPU130aは、コマンド解析処理を行う。この処理において、サブCPU130aは、サブRAM130c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35及び図36を用いて後述する。

【0449】

なお、演出制御部130mは、主制御基板110から送信されたコマンドを受信すると

10

20

30

40

50

、図示しない演出制御部 130m 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 S1200 において受信したコマンドの解析処理が行われる。

【0450】

ステップ S1300 において、サブ CPU 130a は、演出制御部 130m 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。

【0451】

ステップ S1400 において、サブ CPU 130a は、演出ボタン検出スイッチ 37a 及び十字キー検出スイッチ 38a 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 37a 等の信号を入力した場合には、統括制御部 140 を介して画像制御部 160 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。

10

【0452】

ステップ S1500 において、サブ CPU 130a は、データ出力処理を行う。この処理において、サブ CPU 130a は、サブ RAM 130c の送信バッファにセットされている各種のコマンドを統括制御部 140、ランプ制御部 170 へ送信するデータ出力処理を行う。

【0453】

ステップ S1600 において、サブ CPU 130a は、ステップ S1100 で退避した情報をサブ CPU 130a のレジスタに復帰させる。

【0454】

20

(演出制御部 130m のコマンド解析処理)

図 35 及び図 36 を用いて、演出制御部 130m のコマンド解析処理を説明する。図 35 は、演出制御部 130m におけるコマンド解析処理 (1) を示す図である。また、図 36 は、演出制御部 130m におけるコマンド解析処理 (2) を示す図である。なお、図 36 のコマンド解析処理 (2) は、図 35 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。

【0455】

まず、ステップ S1201 において、サブ CPU 130a は、受信バッファにコマンドを受信したか否かを判定する。サブ CPU 130a は、受信バッファにコマンドを受信したと判定した場合 (S1201: Yes) には、ステップ S1202 に処理を移し、受信バッファにコマンドを受信していないと判定した場合 (S1201: No) には、今回のコマンド解析処理を終了する。

30

【0456】

ステップ S1202 において、サブ CPU 130a は、受信バッファに格納されているコマンドが、客待ち状態指定コマンドであるか否かを判定する。サブ CPU 130a は、受信バッファに格納されているコマンドが客待ち状態指定コマンドであると判定した場合 (S1202: Yes) には、ステップ S1203 に処理を移し、受信バッファに格納されているコマンドが客待ち状態指定コマンドでないと判定した場合 (S1202: No) には、ステップ S1204 に処理を移す。

【0457】

40

ステップ S1203 において、サブ CPU 130a は、客待ち演出処理を行う。具体的には、客待ち状態指定コマンドの受信から 30 秒後に画像表示装置 30 に客待ちデモ画像を表示したり、省電力中画像を表示したりする。本処理を終了すると、今回の演出制御部コマンド解析処理を終了する。

【0458】

ステップ S1204 において、サブ CPU 130a 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判定する。サブ CPU 130a 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と判定した場合 (S1204: Yes) には、ステップ S1205 に処理を移し、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いと判定した場合 (S1204:

50

No) には、ステップ S 1 2 0 6 に処理を移す。

【0 4 5 9】

ステップ S 1 2 0 5 において、サブ CPU 1 3 0 a は、特別図柄記憶指定コマンドから特図保留記憶数を解析して、解析した特図保留記憶数をサブ RAM 1 3 0 c の特図保留記憶数カウンタにセットする特図保留記憶更新処理を行う。本処理を終了すると、今回の演出制御部コマンド解析処理を終了する。

【0 4 6 0】

ステップ S 1 2 0 6 において、サブ CPU 1 3 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。サブ CPU 1 3 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と判定した場合 (S 1 2 0 6 : Y e s) には、ステップ S 1 2 0 7 に処理を移し、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いと判定した場合 (S 1 2 0 6 : N o) には、ステップ S 1 2 0 8 に処理を移す。

【0 4 6 1】

ステップ S 1 2 0 7 において、サブ CPU 1 3 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 3 0 に表示される保留アイコンの表示態様を決定する保留アイコン表示態様決定処理を行う。具体的には、始動入賞指定コマンドから当該コマンドに対応する特別図柄の変動表示の結果と変動パターンとを特定し、大当たりとなる期待度に応じて保留アイコンの表示態様を変化させる変化シナリオを決定する。例えば、保留アイコンは通常 (デフォルト) 表示態様では白色で表示され、特殊表示態様 1 では青色、特殊表示態様 2 では緑色、特殊表示態様 3 では赤色で表示するというようにし、大当たりとなる期待度としては、通常表示態様 (白色) < 特殊表示態様 1 (青色) < 特殊表示態様 2 (緑色) < 特殊表示態様 3 (赤色) の順で高くなるようにすれば良い。

そして、決定した保留アイコンを画像表示装置 3 0 に表示させるための保留アイコン表示指定コマンドをサブ RAM 1 3 0 c の送信バッファにセットする。これにより、ステップ S 1 5 0 0 のデータ出力処理において保留アイコン表示指定コマンドが統括制御部 1 4 0 及びランプ制御部 1 7 0 に送信されることになる。本処理を終了すると、今回の演出制御部コマンド解析処理を終了する。

【0 4 6 2】

ステップ S 1 2 0 8 において、サブ CPU 1 3 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判定する。サブ CPU 1 3 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と判定した場合 (S 1 2 0 8 : Y e s) には、ステップ S 1 2 0 9 に処理を移し、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いと判定した場合 (S 2 1 0 8 : N o) には、ステップ S 1 2 1 0 に処理を移す。

【0 4 6 3】

ステップ S 1 2 0 9 において、サブ CPU 1 3 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 3 0 に停止表示させる演出図柄 T Z 1 ~ T Z 3 を決定するための停止図柄データ決定処理を行う。

【0 4 6 4】

この停止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停止図柄データ (大当たり図柄データ、ハズレ図柄データ) を決定し、決定された停止図柄データをサブ RAM 1 3 0 c の停止図柄記憶領域にセットする。本処理を終了すると、今回の演出制御部コマンド解析処理を終了する。

【0 4 6 5】

ステップ S 1 2 1 0 において、サブ CPU 1 3 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判定する。サブ CPU 1 3 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と判定した場合 (S 1 2 1 0 : Y e s) には、ステップ S 1 2 1 1 に処理を移し、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いと判定した場合 (S 1 2 1 0 :

N o) には、ステップ S 1 2 1 3 に処理を移す。

【0466】

ステップ S 1 2 1 1 において、サブ C P U 1 3 0 a は、変動演出パターン決定処理を行う。具体的には、サブ C P U 1 3 0 a は、変動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、演出用乱数値に基づいて、画像表示装置 3 0、音声出力装置 3 3、盤用照明装置 3 4、枠用照明装置 3 5、盤用駆動装置 3 6 等で行う演出態様（演出パターン）を決定する。なお、変動演出パターン決定処理の具体的な説明は、図 3 7 を用いて後述する。

【0467】

ステップ S 1 2 1 2 において、サブ C P U 1 3 0 a は、上記ステップ S 1 2 1 1 で決定された変動演出パターンに基づいて、画像表示装置 3 0、音声出力装置 3 3、盤用照明装置 3 4、枠用照明装置 3 5、盤用駆動装置 3 6 等で行う予告演出を決定する予告演出決定処理を行う。なお、この予告演出決定処理の具体的な説明については、図 3 8 - 1 ~ 図 3 8 - 3 を用いて後述する。本処理を終了すると、今回の演出制御部コマンド解析処理を終了する。

10

【0468】

ステップ S 1 2 1 3 において、サブ C P U 1 3 0 a は、受信バッファに格納されているコマンドが、特別図柄確定コマンドであるか否かを判定する。サブ C P U 1 3 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確定コマンドであると判定した場合（S 1 2 1 3 : Y e s）には、ステップ S 1 2 1 4 に処理を移し、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いと判定した場合（S 1 2 1 3 : N o）には、ステップ S 1 2 1 6 に処理を移す。

20

【0469】

ステップ S 1 2 1 4 において、サブ C P U 1 3 0 a は、演出図柄 T Z 1 ~ T Z 3 を停止表示させるために、演出図柄 T Z 1 ~ T Z 3 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 3 0 c の送信バッファにセットする演出図柄変動停止処理を行う。これにより、ステップ S 1 5 0 0 のデータ出力処理において停止指定コマンドが統括制御部 1 4 0 及びランプ制御部 1 7 0 に送信されることになる。

【0470】

ステップ S 1 2 1 5 において、サブ C P U 1 3 0 a は、画像表示装置 3 0 等での演出態様を変化させるための演出モードを設定する演出モード設定処理を行う。なお、ここでは変動表示の回数が所定数に達したり、モード変更抽選に当選したりするなどのモード変更条件が成立した場合に、演出モード 1（通常遊技状態）、又は、演出モード 2（第 2 特定遊技状態）が設定される。本処理を終了すると、今回の演出制御部コマンド解析処理を終了する。

30

【0471】

ステップ S 1 2 1 6 において、サブ C P U 1 3 0 a は、受信バッファに格納されているコマンドが普図変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する。サブ C P U 1 3 0 a は、受信バッファに格納されているコマンドが普図変動パターン指定コマンドであると判定した場合（S 1 2 1 6 : Y e s）には、ステップ S 1 2 1 7 に処理を移し、サブ C P U 1 3 0 a は、受信バッファに格納されているコマンドが普図変動パターン指定コマンドでないと判定した場合（S 1 2 1 6 : N o）には、ステップ S 1 2 1 8 に処理を移す。

40

【0472】

ステップ S 1 2 1 7 において、サブ C P U 1 3 0 a は、画像表示装置 3 0 で行う普図ルーレット演出を決定する普図ルーレット演出決定処理を行う。なお、普図ルーレット演出とは、遊技状態が非時短遊技状態である場合に行われる演出であり、具体的には、普通図柄の停止図柄データが普通図柄 1 となって補助遊技が行われることを遊技者に期待させる予告的な演出のことである。本処理を終了すると、今回の演出制御部コマンド解析処理を終了する。

【0473】

50

ステップS1218において、サブCPU130aは、受信バッファに格納されているコマンドが、遊技状態指定コマンドであるか否かを判定する。サブCPU130a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と判定した場合（S1218：Yes）には、ステップS1219に処理を移し、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いと判定した場合（S1218：No）には、ステップS1220に処理を移す。

【0474】

ステップS1219において、サブCPU130a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RAM130cにある遊技状態記憶領域にセットする遊技状態設定処理を行う。本処理を終了すると、今回の演出制御部コマンド解析処理を終了する。

10

【0475】

ステップS1220において、サブCPU130aは、受信バッファに格納されているコマンドが、大当たり用のオープニング指定コマンドであるか否かを判定する。サブCPU130a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と判定した場合（S1220：Yes）には、ステップS1221に処理を移し、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いと判定した場合（S1220：No）には、ステップS1222に処理を移す。

【0476】

ステップS1221において、サブCPU120aは、大当たり演出パターンを決定する大当たり演出パターン決定処理を行う。具体的には、サブCPU130aは、オープニング指定コマンドに基づいて大当たり開始演出パターンを決定し、決定した大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し、決定した大当たり開始演出パターンの情報を統括制御部140、及び、ランプ制御部170に送信するため、決定した大当たり開始演出パターンに基づく大当たり開始演出パターン指定コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする。これにより、ステップS1500のデータ出力処理において大当たり開始演出パターン指定コマンドが統括制御部140、及び、ランプ制御部170に送信されることになる。本処理を終了すると、今回の演出制御部コマンド解析処理を終了する。

20

【0477】

ステップS1222において、サブCPU130aは、受信バッファに格納されているコマンドが、ラウンド指定コマンドであるか否かを判定する。サブCPU130aは、受信バッファに格納されているコマンドがラウンド指定コマンドであると判定した場合（S1222：Yes）には、ステップS1223に処理を移し、受信バッファに格納されているコマンドがラウンド指定コマンドでないと判定した場合（S1222：No）には、ステップS1224に処理を移す。

30

【0478】

ステップS1223において、サブCPU130aは、ラウンド演出パターンを決定するラウンド演出パターン決定処理を行う。具体的には、サブCPU130aは、ラウンド指定コマンド、上記ステップS1221で決定した大当たり演出パターンに基づいてラウンド演出パターンを決定し、決定したラウンド演出パターンをラウンド演出パターン記憶領域にセットし、決定したラウンド演出パターンの情報を統括制御部140、及び、ランプ制御部170に送信するため、決定したラウンド演出パターンに基づくラウンド演出パターン指定コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする。これにより、ステップS1500のデータ出力処理においてラウンド演出パターン指定コマンドが統括制御部140、及び、ランプ制御部170に送信されることになる。本処理を終了すると、今回の演出制御部コマンド解析処理を終了する。

40

【0479】

ステップS1224において、サブCPU130aは、受信バッファに格納されているコマンドが、大当たり用のエンディング指定コマンドであるか否かを判定する。サブCPU

50

U130aは、受信バッファに格納されているコマンドが大当たり用のエンディング指定コマンドであると判定した場合（S1224：Yes）には、ステップS1225に処理を移し、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ないと判定した場合（S1224：No）には、ステップS1226に処理を移す。

【0480】

ステップS1225において、サブCPU130aは、大当たり終了演出パターンを決定する大当たり終了演出パターン決定処理を行う。具体的には、サブCPU130aは、大当たり用のエンディング指定コマンドに基づいて大当たり終了演出パターンを決定し、決定した大当たり終了演出パターンを大当たり終了演出パターン記憶領域にセットし、大決定した大当たり終了演出パターンの情報を統括制御部140、及び、ランプ制御部170に送信するため、決定した大当たり終了演出パターンに基づく大当たり終了演出パターン指定コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする。これにより、ステップS1500のデータ出力処理において大当たり終了演出パターン指定コマンドが統括制御部140、及び、ランプ制御部170に送信されることになる。本処理を終了すると、今回の演出制御部コマンド解析処理を終了する。

10

【0481】

ステップS1226において、サブCPU130aは、受信バッファに格納されているコマンドが、大当たり用のオープニング指定コマンドであるか否かを判定する。サブCPU130aは、受信バッファに格納されているコマンドが大当たり用のオープニング指定コマンドであると判定した場合（S1226：Yes）には、ステップS1227に処理を移し、大当たり用のオープニング指定コマンドでないと判定した場合（S1226：No）には、ステップS1228に処理を移す。

20

【0482】

ステップS1227において、サブCPU130aは、第2始動口15が通常よりも長く開放することを演出するためのロング開放演出実行処理を行う。このロング開放演出実行処理では、普通図柄の停止図柄データが普通図柄1となって補助遊技が行われるか否かを判定し、普通図柄の停止図柄データが普通図柄1となって補助遊技が行われる場合にロング開放演出を実行する。本処理を終了すると、今回の演出制御部コマンド解析処理を終了する。

【0483】

ステップS1228において、サブCPU130aは、受信バッファに格納されているコマンドが、エラー指定コマンドであるか否かを判定する。サブCPU130aは、受信バッファに格納されているコマンドがエラー指定コマンドであると判定した場合（S1228：Yes）には、ステップS1229に処理を移し、受信バッファに格納されているコマンドがエラー指定コマンドでないと判定した場合（S1228：No）には、ステップS1230に処理を移す。

30

【0484】

ステップS1229において、サブCPU130aは、遊技機Yのセキュリティに係るエラーが発生したことを報知するエラー報知処理を行う。このエラー報知処理では、エラー指定コマンドの種別、つまり、発生したエラーの種別を判定し、発生したエラーの種別に対応したエラー報知演出を決定し、決定したエラー報知演出をエラー報知演出記憶領域にセットし、決定したエラー報知演出の情報を統括制御部140、及び、ランプ制御部170に送信するため、決定したエラー報知演出に基づくエラー報知指定コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする。これにより、ステップS1500のデータ出力処理においてエラー報知指定コマンドが統括制御部140、及び、ランプ制御部170に送信されることになる。本処理を終了すると、今回の演出制御部コマンド解析処理を終了する。

40

【0485】

ステップS1230において、サブCPU130aは、受信バッファに格納されているコマンドが、エラー解除指定コマンドであるか否かを判定する。サブCPU130aは、

50

受信バッファに格納されているコマンドがエラー解除指定コマンドであると判定した場合（S1230：Yes）には、ステップS1231に処理を移し、受信バッファに格納されているコマンドがエラー解除指定コマンドでないと判定した場合（S1230：No）には、今回の演出制御部コマンド解析処理を終了する。

【0486】

ステップS1231において、サブCPU130aは、既に実行中のエラー報知を解除するためのエラー報知解除処理を行う。具体的には、サブCPU130aは、エラー解除指定コマンドの種別、つまり、解消したエラーの種別を判定し、解消したエラーの種別に対応するエラー報知演出をエラー報知演出記憶領域からクリアし、解消したエラー報知演出の解除情報を統括制御部140、及び、ランプ制御部170に送信するため、解消したエラー報知演出に基づくエラー報知解除指定コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする。これにより、ステップS1500のデータ出力処理においてエラー報知解除指定コマンドが統括制御部140、及び、ランプ制御部170に送信されることになる。本処理を終了すると、今回の演出制御部コマンド解析処理を終了する。

【0487】

（演出制御部の変動演出パターン決定処理）

図37を用いて、演出制御部130mの変動演出パターン決定処理を説明する。図37は、演出制御部130mにおける変動演出パターン決定処理を示すフローチャートである。

【0488】

まず、ステップS1211-1において、サブCPU130aは、ステップS1210で受信したと判定された変動パターン指定コマンドをサブRAM130cの演出情報当該記憶領域の変動パターン指定コマンド領域に記憶する。すなわち、それまで演出情報当該記憶領域に記憶されていた変動パターン指定コマンドは新たな変動パターン指定コマンドによって上書きされたこととなる。

【0489】

ステップS1211-2において、サブCPU130aは、ステップS1211-1で記憶された変動パターン指定コマンドの内容を確認し、ステップS1211-3において、サブCPU130aは、変動演出パターン判定用乱数値を取得する。

【0490】

ステップS1211-4において、サブCPU130aは、ステップS1215の演出モード設定処理で設定された現在の演出モード情報を取得する。

【0491】

ステップS1211-5において、サブCPU130aは、変動演出パターン決定テーブルを選択する。なお、変動演出パターン決定テーブルはサブRAM130cに記憶されており、その詳細については図39を用いて後述する。

【0492】

ステップS1211-6において、サブCPU130aは、変動演出パターンを決定する。具体的には、上記ステップS1211-1で記憶された変動パターン指定コマンドと、上記ステップS1211-3で取得した変動演出パターン判定用乱数値と、選択した変動演出パターン決定テーブルとを照合し、変動演出パターン決定テーブルに設定された選択率に応じて変動演出パターンを決定し、決定した変動演出パターンを変動演出パターン情報記憶領域に記憶させる。

【0493】

ステップS1211-7において、サブCPU130aは、決定された変動演出パターンに対応する変動演出パターン指定コマンドを特定し、特定した変動演出パターン指定コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする。

【0494】

これにより、ステップS1500のデータ出力処理において変動演出パターン指定コマンドが統括制御部140、及び、ランプ制御部170に送信されることになる。そして、

10

20

30

40

50

変動演出パターン指定コマンド（変動演出パターン）に対応する変動演出を画像表示装置 30、音声出力装置 33、盤用照明装置 34、枠用照明装置 35、盤用駆動装置 36等の演出装置に実行させる。

【0495】

ステップ S1211-8において、サブCPU130aは、上記ステップ S1211-10で決定した変動演出パターンに対応する演出時間である変動演出時間をサブRAM130cの変動演出タイマカウンタにセットし、ステップ S1211-9において、サブCPU130aは、当該変動演出パターンに対応する変動演出データをサブRAM130cの変動演出データ記憶領域にセットする。

【0496】

なお、変動演出タイマカウンタは、上記ステップ S1300において、4ms毎に1ずつ減算処理されていく。サブCPU130aは、変動演出タイマカウンタによって、当該変動演出の残り時間、換言すれば、当該変動演出が開始されてから経過した時間を特定することができる。

【0497】

ステップ S1211-10において、サブCPU130aは、保留アイコン表示更新処理を行う。具体的には、上記ステップ S1207の保留アイコン表示態様決定処理で決定された保留アイコンの変化シナリオに基づいて、画像表示装置 30に表示される保留アイコンの表示態様を変化させるか否かと変化後の表示態様を決定し、この決定に対応する保留アイコン変化指定コマンドを特定し、この特定した保留アイコン変化指定コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする。

【0498】

これにより、ステップ S1500のデータ出力処理において保留アイコン変化指定コマンドが統括制御部 140、及び、ランプ制御部 170に送信されることになる。そして、保留アイコン変化指定コマンドに対応して、画像表示装置 30に表示されている保留アイコンの表示態様が変化することとなる。

【0499】

ステップ S1211-11において、サブCPU130aは、当該変動アイコン表示態様決定処理を行う。具体的には、上記ステップ S1211-6で決定された変動演出パターンに基づいて、画像表示装置 30に表示される当該変動アイコンの表示態様を変化させるか否かと変化後の表示態様を決定し、この決定に対応する当該変動アイコン指定コマンドを特定し、この特定した当該変動アイコン指定コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする。本処理を終了すると、今回の変動演出パターン決定処理を終了する。

【0500】

なお、サブRAM130cの送信バッファにセットされた当該変動アイコン指定コマンドは、上記ステップ S1500のデータ出力処理において、統括制御部 140、及び、ランプ制御部 170に送信されることになる。そして、当該変動アイコン指定コマンドに対応する表示態様で当該変動アイコンが表示されることとなる。

【0501】

（変動演出パターン決定テーブル）

図 39は、変動演出パターンを決定する場合に参照される変動演出パターン決定テーブルを示す図である。図 39は、演出モード 1（通常遊技状態）で第 1 始動口 13、及び、第 2 始動口 15への遊技球の入球によって演出図柄 T Z 1～T Z 3の変動表示を行う場合に参照される演出モード 1（通常遊技状態）用の変動演出パターン決定テーブルである。なお、演出モード 2（第 2 特定遊技状態）で第 1 始動口 13、及び、第 2 始動口 15への遊技球の入球によって演出図柄 T Z 1～T Z 3の変動表示を行う場合に参照される変動演出パターン決定テーブルは図示、及び、説明を省略する。

【0502】

演出モード 1（通常遊技状態）用の変動演出パターン決定テーブルには、変動パターン

10

20

30

40

50

指定コマンドと、変動演出パターン判定用乱数値による選択率と、変動演出パターンとが対応付けられており、変動演出パターンには、画像表示装置30、音声出力装置33、盤用照明装置34、枠用照明装置35、盤用駆動装置36等によって行われる変動演出の演出内容（変動演出内容）が関連付けられている。

【0503】

上述したように、サブCPU130aは、変動パターン指定コマンドを受信し、変動演出パターン決定用乱数値を取得すると、図39に示す変動演出決定テーブルを参照し、変動パターン指定コマンドと、変動演出パターン決定用乱数値とに基づいて、変動演出パターン決定テーブルに設定された選択率に応じて変動演出パターンを決定することになる。

【0504】

ここで、演出モード1（通常遊技状態）用の変動演出パターン決定テーブルの変動演出内容の欄に記載の「SPリーチ1（キャラA子）」は、SPリーチの一種であり、味方キャラクタである「A子」が登場して演出を行うSPリーチである。

また、「SPリーチ2（キャラB子）」は、SPリーチの一種であり、味方キャラクタである「B子」が登場して演出を行うSPリーチである。

なお、本実施の形態では、SPリーチに係る大当たり期待度は、「SPリーチ1（キャラA子）」＜「SPリーチ2（キャラB子）」の順で高くなっている。

【0505】

また、演出モード1（通常遊技状態）用の変動演出パターン決定テーブルの変動演出内容の欄に記載の「ダブルSPSPリーチ1（キャラA子&B子）」は、SPSPリーチの一種であり、味方キャラクタである「A子」と「B子」が2人で協力し、敵キャラクタである「D子」と戦う演出を行うSPSPリーチである。

また、「ダブルSPSPリーチ2（キャラA子&C子）」は、SPSPリーチの一種であり、味方キャラクタである「A子」と「C子」が2人で協力し、敵キャラクタである「D子」と戦う演出を行うSPSPリーチである。

また、「ダブルSPSPリーチ3（キャラB子&C子）」は、SPSPリーチの一種であり、味方キャラクタである「B子」と「C子」が2人で協力し、敵キャラクタである「D子」と戦う演出を行うSPSPリーチである。

また、「トリプルSPSPリーチ（キャラA子&B子&C子）」は、SPSPリーチの一種であり、味方キャラクタである「A子」と「B子」と「C子」が3人で協力し、敵キャラクタである「D子」と戦う演出を行うSPSPリーチである。

なお、本実施の形態では、SPSPリーチに係る大当たり期待度は、ダブルSPSPリーチ1～3よりもトリプルSPSPリーチの方が高くなっている。

なお、このダブルSPSPリーチが本発明の前段演出に相当し、トリプルSPSPリーチが本発明の後段演出に相当する。

【0506】

また、演出モード1（通常遊技状態）用の変動演出パターン決定テーブルの変動演出内容の欄に記載の「繋ぎ演出1（キャラC子「セリフ1」）」は、繋ぎ演出の直前に行われる演出（以下、「前段演出」ともいう）と、繋ぎ演出の直後に行われる演出（以下、「後段演出」ともいう）とを繋ぐ（移行）演出である繋ぎ演出（以下、「中段演出」ともいう）の一種であり、繋ぎ演出1の直前に行われるダブルSPSPリーチ（変動演出パターン11、17、31、及び、37で実行されるダブルSPSPリーチ1）では登場していなかった味方キャラクタである「C子」が登場し、味方キャラクタ「C子」も敵キャラクタとの戦いに参加する旨を報知（示唆）するセリフ1（「私も行くよ！」）を画像表示装置30に表示すると共に音声出力装置33から音声出力し、味方キャラクタである「A子」と「B子」と「C子」が3人で協力し、敵キャラクタである「D子」と戦うトリプルSPSPリーチへと繋ぐ（移行する）演出である。

【0507】

また、「繋ぎ演出2（キャラA子「セリフ2」）」は、繋ぎ演出の一種であり、繋ぎ演出2の直前に行われるダブルSPSPリーチ（変動演出パターン12、18、32、及び

10

20

30

40

50

、38で実行されるダブルSPSPリーチ1、変動演出パターン15、及び、35で実行されるダブルSPSPリーチ2)で登場している味方キャラクタである「A子」が、当該ダブルSPSPリーチで登場していなかった味方キャラクタが登場(合流)する旨を報知(示唆)するセリフ2(「揃ったね!行くよ!」)を画像表示装置30に表示すると共に音声出力装置33から音声出力し、味方キャラクタである「A子」と「B子」と「C子」が3人で協力し、敵キャラクタである「D子」と戦うトリプルSPSPリーチへと繋ぐ(移行)演出である。

【0508】

また、「繋ぎ演出3(キャラB子「セリフ2」)」は、繋ぎ演出の一種であり、繋ぎ演出3の直前に行われるダブルSPSPリーチ(変動演出パターン13、19、33、及び、39で実行されるダブルSPSPリーチ1、変動演出パターン21、及び、41で実行されるダブルSPSPリーチ3)で登場している味方キャラクタである「B子」が、当該ダブルSPSPリーチで登場していなかった味方キャラクタが登場(合流)する旨を報知(示唆)するセリフ2(「揃ったね!行くよ!」)を画像表示装置30に表示すると共に音声出力装置33から音声出力し、味方キャラクタである「A子」と「B子」と「C子」が3人で協力し、敵キャラクタである「D子」と戦うトリプルSPSPリーチへと繋ぐ(移行)演出である。

10

【0509】

また、「繋ぎ演出4(キャラB子「セリフ1」)」は、繋ぎ演出の一種であり、繋ぎ演出4の直前に行われるダブルSPSPリーチ(変動演出パターン14、及び、34で実行されるダブルSPSPリーチ2)では登場していなかった味方キャラクタである「B子」が登場し、味方キャラクタ「B子」も敵キャラクタとの戦いに参加する旨を報知(示唆)するセリフ1(「私も行くよ!」)を画像表示装置30に表示すると共に音声出力装置33から音声出力し、味方キャラクタである「A子」と「B子」と「C子」が3人で協力し、敵キャラクタである「D子」と戦うトリプルSPSPリーチへと繋ぐ(移行)演出である。

20

【0510】

また、「繋ぎ演出5(キャラC子「セリフ2」)」は、繋ぎ演出の一種であり、繋ぎ演出5の直前に行われるダブルSPSPリーチ(変動演出パターン16、及び、36で実行されるダブルSPSPリーチ2、変動演出パターン22、及び、42で実行されるダブルSPSPリーチ3)で登場している味方キャラクタである「C子」が、当該ダブルSPSPリーチで登場していなかった味方キャラクタが登場(合流)する旨を報知(示唆)するセリフ2(「揃ったね!行くよ!」)を画像表示装置30に表示すると共に音声出力装置33から音声出力し、味方キャラクタである「A子」と「B子」と「C子」が3人で協力し、敵キャラクタである「D子」と戦うトリプルSPSPリーチへと繋ぐ(移行)演出である。

30

【0511】

また、「繋ぎ演出6(キャラA子「セリフ1」)」は、繋ぎ演出の一種であり、繋ぎ演出6の直前に行われるダブルSPSPリーチ(変動演出パターン20、及び、40で実行されるダブルSPSPリーチ3)では登場していなかった味方キャラクタである「A子」が登場し、味方キャラクタ「A子」も敵キャラクタとの戦いに参加する旨を報知(示唆)するセリフ1(「私も行くよ!」)を画像表示装置30に表示すると共に音声出力装置33から音声出力し、味方キャラクタである「A子」と「B子」と「C子」が3人で協力し、敵キャラクタである「D子」と戦うトリプルSPSPリーチへと繋ぐ(移行)演出である。

40

【0512】

また、「繋ぎ演出7(キャラC子「セリフ3」)」は、繋ぎ演出の一種であり、繋ぎ演出7の直前に行われるSPリーチ(変動演出パターン23、及び、43で実行されるSPリーチ1、変動演出パターン24、及び、44で実行されるSPリーチ2)では登場していなかった味方キャラクタである「C子」が登場し、全員(味方キャラクタ「A子」、「

50

B子」、「C子」)で敵キャラクタと戦う旨を報知(示唆)するセリフ3(「みんな行くよ!」)を画像表示装置30に表示すると共に音声出力装置33から音声出力し、味方キャラクタである「A子」と「B子」と「C子」が3人で協力し、敵キャラクタである「D子」と戦うトリプルSPSPリーチへと繋ぐ(移行)演出である。

なお、これら繋ぎ演出が本発明の中段演出に相当する。

【0513】

つまり、繋ぎ演出は、前段演出の内容と、後段演出の内容とを関連付ける内容の演出(中段演出)を行っている。

このように、前段演出の内容と後段演出の内容とを関連付ける内容の繋ぎ演出(中段演出)を行うことで、変動演出(SPSPリーチ)を関連性(一貫性)のある遊技者にとって分かり易い演出とすることができ、遊技の興趣を向上することができる。

10

【0514】

(演出制御部の予告演出決定処理)

図38-1~図38-3を用いて、演出制御部130mの予告演出決定処理を説明する。図38-1~図38-3は、演出制御部130mにおける予告演出決定処理を示すフローチャートである。

【0515】

まず、ステップS1212-1において、サブCPU130aは、ステップS1211-6で決定された変動演出パターン情報を取得する。

【0516】

ステップS1212-2において、サブCPU130aは、第1小キャラ表示数決定用乱数値を取得し、ステップS1212-3において、サブCPU130aは、第1小キャラ表示数決定テーブルを選択する。なお、第1小キャラ表示数決定テーブルはサブRAM130cに記憶されており、その詳細については図40-1~図40-2を用いて後述する。

20

【0517】

ステップS1212-4において、サブCPU130aは、上記ステップS1212-1で取得した変動演出パターン情報と、上記ステップS1212-2で取得した第1小キャラ表示数決定用乱数値と、上記ステップS1212-3で選択した第1小キャラ表示数決定テーブルとを照合し、第1小キャラ表示数決定テーブルに設定された選択率に応じて第1小キャラ表示の表示数を決定する。

30

【0518】

第1小キャラ表示とは、画像表示装置30の表示部300の遊技者が遊技機Yを正面から視認した際に視認容易な領域、又は/及び、視認不可能(又は困難)な領域に変動演出中の所定のタイミングで表示されるものであり、その表示数によって大当たり期待度を示唆(報知)する予告演出の一種である。換言すれば、第1小キャラの表示数によって演出図柄が大当たり態様で停止表示される可能性があることを予告する予告演出である。

【0519】

ステップS1212-5において、サブCPU130aは、第1小キャラを表示するかどうか、換言すれば、上記ステップS1212-4で第1小キャラ表示数が「0」以外に決定されたか否かを判定する。サブCPU130aは、第1小キャラを表示すると判定した場合(S1212-5:Yes)は、ステップS1212-6に処理を移し、第1小キャラを表示しないと判定した場合(S1212-5:No)は、ステップS1212-4に処理を移す。

40

【0520】

ステップS1212-6において、サブCPU130aは、第1小キャラ表示領域決定用乱数値を取得し、ステップS1212-7において、サブCPU130aは、第1小キャラ表示領域決定テーブルを選択する。なお、第1小キャラ表示領域決定テーブルはサブRAM130cに記憶されており、その詳細については図41を用いて後述する。

【0521】

50

ステップS1212-8において、サブCPU130aは、上記ステップS1212-4で決定した第1小キャラ表示の表示数と、上記ステップ1212-6で取得した第1小キャラ表示領域決定用乱数値と、上記ステップS1212-7で選択した第1小キャラ表示領域決定テーブルとを照合し、第1小キャラ表示領域決定テーブルに設定された選択率に応じて第1小キャラの表示領域を決定する。

【0522】

ステップS1212-9において、サブCPU130aは、小キャラ第1表示領域(B1)に第1小キャラを表示するか否かを判定する。サブCPU130aは、小キャラ第1表示領域(B1)に第1小キャラを表示すると判定した場合(S1212-9:Yes)は、ステップS1212-10に処理を移し、小キャラ第1表示領域(B1)に第1小キャラを表示しないと判定した場合(S1212-9:No)は、ステップS1212-16に処理を移す。

10

【0523】

ステップS1212-10において、サブCPU130aは、小キャラ第1表示領域表示タイミング決定用乱数値を取得し、ステップS1212-11において、サブCPU130aは、小キャラ第1表示領域表示タイミング決定テーブルを選択する。なお、小キャラ第1表示領域表示タイミング決定テーブルはサブRAM130cに記憶されており、その詳細については図42-1(a)を用いて後述する。

【0524】

ステップS1212-12において、サブCPU130aは、上記ステップS1212-1で取得した変動演出パターン情報と、上記ステップ1212-10で取得した小キャラ第1表示領域表示タイミング決定用乱数値と、上記ステップS1212-11で選択した小キャラ第1表示領域表示タイミング決定テーブルとを照合し、小キャラ第1表示領域表示タイミング決定テーブルに設定された選択率に応じて小キャラ第1表示領域(B1)に表示される第1小キャラの表示タイミングを決定する。

20

【0525】

ステップS1212-13において、サブCPU130aは、小キャラ第1表示領域表示方法決定用乱数値を取得し、ステップS1212-14において、サブCPU130aは、小キャラ第1表示領域表示方法決定テーブルを選択する。なお、小キャラ第1表示領域表示方法決定テーブルはサブRAM130cに記憶されており、その詳細については図43(a)を用いて後述する。

30

【0526】

ステップS1212-15において、サブCPU130aは、上記ステップ1212-13で取得した小キャラ第1表示領域表示方法決定用乱数値と、上記ステップS1212-14で選択した小キャラ第1表示領域表示方法決定テーブルとを照合し、小キャラ第1表示領域表示方法決定テーブルに設定された選択率に応じて小キャラ第1表示領域(B1)に表示される第1小キャラの表示方法を決定する。

【0527】

ステップS1212-16において、サブCPU130aは、小キャラ第2表示領域(B2)に第1小キャラを表示するか否かを判定する。サブCPU130aは、小キャラ第2表示領域(B2)に第1小キャラを表示すると判定した場合(S1212-16:Yes)は、ステップS1212-17に処理を移し、小キャラ第2表示領域(B2)に第1小キャラを表示しないと判定した場合(S1212-16:No)は、ステップS1212-23に処理を移す。

40

【0528】

ステップS1212-17において、サブCPU130aは、小キャラ第2表示領域表示タイミング決定用乱数値を取得し、ステップS1212-18において、サブCPU130aは、小キャラ第2表示領域表示タイミング決定テーブルを選択する。なお、小キャラ第2表示領域表示タイミング決定テーブルはサブRAM130cに記憶されており、その詳細については図42-1(b)を用いて後述する。

50

【0529】

ステップS1212-19において、サブCPU130aは、上記ステップS1212-1で取得した変動演出パターン情報と、上記ステップ1212-17で取得した小キャラ第2表示領域表示タイミング決定用乱数値と、上記ステップS1212-18で選択した小キャラ第2表示領域表示タイミング決定テーブルとを照合し、小キャラ第2表示領域表示タイミング決定テーブルに設定された選択率に応じて小キャラ第2表示領域(B2)に表示される第1小キャラの表示タイミングを決定する。

【0530】

ステップS1212-20において、サブCPU130aは、小キャラ第2表示領域表示方法決定用乱数値を取得し、ステップS1212-21において、サブCPU130aは、小キャラ第2表示領域表示方法決定テーブルを選択する。なお、小キャラ第2表示領域表示方法決定テーブルはサブRAM130cに記憶されており、その詳細については図43(b)を用いて後述する。

10

【0531】

ステップS1212-22において、サブCPU130aは、上記ステップ1212-20で取得した小キャラ第2表示領域表示方法決定用乱数値と、上記ステップS1212-21で選択した小キャラ第2表示領域表示方法決定テーブルとを照合し、小キャラ第2表示領域表示方法決定テーブルに設定された選択率に応じて小キャラ第2表示領域(B2)に表示される第1小キャラの表示方法を決定する。

【0532】

20

ステップS1212-23において、サブCPU130aは、小キャラ第3表示領域(B3)に第1小キャラを表示するか否かを判定する。サブCPU130aは、小キャラ第3表示領域(B3)に第1小キャラを表示すると判定した場合(S1212-23:Yes)は、ステップS1212-24に処理を移し、小キャラ第3表示領域(B3)に第1小キャラを表示しないと判定した場合(S1212-23:No)は、ステップS1212-30に処理を移す。

【0533】

ステップS1212-24において、サブCPU130aは、小キャラ第3表示領域表示タイミング決定用乱数値を取得し、ステップS1212-25において、サブCPU130aは、小キャラ第3表示領域表示タイミング決定テーブルを選択する。なお、小キャラ第3表示領域表示タイミング決定テーブルはサブRAM130cに記憶されており、その詳細については図42-1(c)を用いて後述する。

30

【0534】

ステップS1212-26において、サブCPU130aは、上記ステップS1212-1で取得した変動演出パターン情報と、上記ステップ1212-24で取得した小キャラ第3表示領域表示タイミング決定用乱数値と、上記ステップS1212-25で選択した小キャラ第3表示領域表示タイミング決定テーブルとを照合し、小キャラ第3表示領域表示タイミング決定テーブルに設定された選択率に応じて小キャラ第3表示領域(B3)に表示される第1小キャラの表示タイミングを決定する。

【0535】

40

ステップS1212-27において、サブCPU130aは、小キャラ第3表示領域表示方法決定用乱数値を取得し、ステップS1212-28において、サブCPU130aは、小キャラ第3表示領域表示方法決定テーブルを選択する。なお、小キャラ第3表示領域表示方法決定テーブルはサブRAM130cに記憶されており、その詳細については図43(c)を用いて後述する。

【0536】

ステップS1212-29において、サブCPU130aは、上記ステップ1212-27で取得した小キャラ第3表示領域表示方法決定用乱数値と、上記ステップS1212-28で選択した小キャラ第3表示領域表示方法決定テーブルとを照合し、小キャラ第3表示領域表示方法決定テーブルに設定された選択率に応じて小キャラ第3表示領域(B3)

50

）に表示される第1小キャラの表示方法を決定する。

【0537】

ステップS1212-30において、サブCPU130aは、小キャラ第4表示領域（B4）に第1小キャラを表示するか否かを判定する。サブCPU130aは、小キャラ第4表示領域（B4）に第1小キャラを表示すると判定した場合（S1212-30：Yes）は、ステップS1212-31に処理を移し、小キャラ第4表示領域（B4）に第1小キャラを表示しないと判定した場合（S1212-30：No）は、ステップS1212-37に処理を移す。

【0538】

ステップS1212-31において、サブCPU130aは、小キャラ第4表示領域表示タイミング決定用乱数値を取得し、ステップS1212-32において、サブCPU130aは、小キャラ第4表示領域表示タイミング決定テーブルを選択する。なお、小キャラ第4表示領域表示タイミング決定テーブルはサブRAM130cに記憶されており、その詳細については図42-1（d）を用いて後述する。

10

【0539】

ステップS1212-33において、サブCPU130aは、上記ステップS1212-1で取得した変動演出パターン情報と、上記ステップS1212-31で取得した小キャラ第4表示領域表示タイミング決定用乱数値と、上記ステップS1212-32で選択した小キャラ第4表示領域表示タイミング決定テーブルとを照合し、小キャラ第4表示領域表示タイミング決定テーブルに設定された選択率に応じて小キャラ第4表示領域（B4）

20

に表示される第1小キャラの表示タイミングを決定する。

【0540】

ステップS1212-34において、サブCPU130aは、小キャラ第4表示領域表示方法決定用乱数値を取得し、ステップS1212-35において、サブCPU130aは、小キャラ第4表示領域表示方法決定テーブルを選択する。なお、小キャラ第4表示領域表示方法決定テーブルはサブRAM130cに記憶されており、その詳細については図43（d）を用いて後述する。

【0541】

ステップS1212-36において、サブCPU130aは、上記ステップS1212-34で取得した小キャラ第4表示領域表示方法決定用乱数値と、上記ステップS1212-35で選択した小キャラ第4表示領域表示方法決定テーブルとを照合し、小キャラ第4表示領域表示方法決定テーブルに設定された選択率に応じて小キャラ第4表示領域（B4）

30

）に表示される第1小キャラの表示方法を決定する。

【0542】

ステップS1212-37において、サブCPU130aは、小キャラ第5表示領域（B5）に第1小キャラを表示するか否かを判定する。サブCPU130aは、小キャラ第5表示領域（B5）に第1小キャラを表示すると判定した場合（S1212-37：Yes）は、ステップS1212-38に処理を移し、小キャラ第5表示領域（B5）に第1小キャラを表示しないと判定した場合（S1212-37：No）は、ステップS1212-44に処理を移す。

40

【0543】

ステップS1212-38において、サブCPU130aは、小キャラ第5表示領域表示タイミング決定用乱数値を取得し、ステップS1212-39において、サブCPU130aは、小キャラ第5表示領域表示タイミング決定テーブルを選択する。なお、小キャラ第5表示領域表示タイミング決定テーブルはサブRAM130cに記憶されており、その詳細については図42-2を用いて後述する。

【0544】

ステップS1212-40において、サブCPU130aは、上記ステップS1212-1で取得した変動演出パターン情報と、上記ステップS1212-38で取得した小キャラ第5表示領域表示タイミング決定用乱数値と、上記ステップS1212-39で選択し

50

た小キャラ第5表示領域表示タイミング決定テーブルとを照合し、小キャラ第5表示領域表示タイミング決定テーブルに設定された選択率に応じて小キャラ第5表示領域(B5)に表示される第1小キャラの表示タイミングを決定する。

【0545】

ステップS1212-41において、サブCPU130aは、小キャラ第5表示領域表示方法決定用乱数値を取得し、ステップS1212-42において、サブCPU130aは、小キャラ第5表示領域表示方法決定テーブルを選択する。なお、小キャラ第5表示領域表示方法決定テーブルはサブRAM130cに記憶されており、その詳細については図43(e)を用いて後述する。

【0546】

ステップS1212-43において、サブCPU130aは、上記ステップ1212-41で取得した小キャラ第5表示領域表示方法決定用乱数値と、上記ステップS1212-42で選択した小キャラ第5表示領域表示方法決定テーブルとを照合し、小キャラ第5表示領域表示方法決定テーブルに設定された選択率に応じて小キャラ第5表示領域(B5)に表示される第1小キャラの表示方法を決定する。

【0547】

ステップS1212-44において、サブCPU130aは、上記ステップS1212-1で取得した変動演出パターン情報がSPリーチの実行を含む変動演出パターンであるか否かを判定する。サブCPU130aは、SPリーチの実行を含む変動演出パターンであると判定した場合(S1212-44:Yes)は、ステップ1212-45に処理を移し、SPリーチの実行を含む変動演出パターンではないと判定した場合(S1212-44:No)は、今回の予告演出決定処理を終了する。

【0548】

ステップS1212-45において、サブCPU130aは、第2小キャラ表示数決定用乱数値を取得し、ステップS1212-46において、サブCPU130aは、第2小キャラ表示数決定テーブルを選択する。なお、第2小キャラ表示数決定テーブルはサブRAM130cに記憶されており、その詳細については図44(a)を用いて後述する。

【0549】

ステップS1212-47において、サブCPU130aは、上記ステップS1212-1で取得した変動演出パターン情報と、上記ステップ1212-45で取得した第2小キャラ表示数決定用乱数値と、上記ステップS1212-46で選択した第2小キャラ表示数決定テーブルとを照合し、第2小キャラ表示数決定テーブルに設定された選択率に応じて第2小キャラ表示の表示数を決定する。また、第2小キャラ表示数決定テーブルでは、変動演出パターンに第2小キャラ表示態様種別が関連付けられているため、第2小キャラ表示態様種別も決定されることになる。具体的には、「SPリーチ1」の実行を含む変動演出パターンであれば、第2小キャラAに決定され、「SPリーチ2」の実行を含む変動演出パターンであれば、第2小キャラBに決定される。

【0550】

第2小キャラ表示とは、画像表示装置30の表示部300の遊技者が遊技機Yを正面から視認した際に視認容易な領域、又は／及び、視認不可能(又は困難)な領域に変動演出中の所定のタイミングで表示されるものであり、その表示数によって大当たり期待度を示唆(報知)すると共に、実行されるSPリーチの種別を示唆(予告)する予告演出の一種である。換言すれば、第2小キャラの表示数によって演出図柄が大当たり態様で停止表示される可能性があることを予告する予告演出である。なお、第2小キャラの表示数は、SPリーチの後にSPSPリーチが実行(発展)されるか否かのSPSPリーチ発展期待度を示唆(予告)しているともいえる。

【0551】

ステップS1212-48において、サブCPU130aは、第2小キャラを表示するか否か、換言すれば、上記ステップS1212-47で決定された第2小キャラ表示数が「0」以外か否かを判定する。サブCPU130aは、第2小キャラを表示すると判定し

10

20

30

40

50

た場合（S 1 2 1 2－4 8：Y e s）は、ステップS 1 2 1 2－4 9に処理を移し、第2小キャラを表示しないと判定した場合（S 1 2 1 2－4 8：N o）は、今回の予告演出決定処理を終了する。

【0 5 5 2】

ステップS 1 2 1 2－4 9において、サブC P U 1 3 0 aは、第2小キャラ表示領域決定用乱数値を取得し、ステップS 1 2 1 2－5 0において、サブC P U 1 3 0 aは、第2小キャラ表示領域決定テーブルを選択する。なお、第2小キャラ表示領域決定テーブルはサブR A M 1 3 0 cに記憶されており、その詳細については図4 4（b）を用いて後述する。

【0 5 5 3】

ステップS 1 2 1 2－5 1において、サブC P U 1 3 0 aは、上記ステップS 1 2 1 2－4 7で決定した第2小キャラ表示の表示数と、上記ステップ1 2 1 2－4 9で取得した第2小キャラ表示領域決定用乱数値と、上記ステップS 1 2 1 2－5 0で選択した第2小キャラ表示領域決定テーブルとを照合し、第2小キャラ表示領域決定テーブルに設定された選択率に応じて第2小キャラの表示領域を決定する。

【0 5 5 4】

ステップS 1 2 1 2－5 2において、サブC P U 1 3 0 aは、小キャラ第6表示領域（B 6）に第2小キャラを表示するか否かを判定する。サブC P U 1 3 0 aは、小キャラ第6表示領域（B 6）に第2小キャラを表示すると判定した場合（S 1 2 1 2－5 2：Y e s）は、ステップS 1 2 1 2－5 3に処理を移し、小キャラ第6表示領域（B 6）に第2小キャラを表示しないと判定した場合（S 1 2 1 2－5 2：N o）は、ステップS 1 2 1 2－5 9に処理を移す。

【0 5 5 5】

ステップS 1 2 1 2－5 3において、サブC P U 1 3 0 aは、小キャラ第6表示領域表示タイミング決定用乱数値を取得し、ステップS 1 2 1 2－5 4において、サブC P U 1 3 0 aは、小キャラ第6表示領域表示タイミング決定テーブルを選択する。なお、小キャラ第6表示領域表示タイミング決定テーブルはサブR A M 1 3 0 cに記憶されており、その詳細については図4 4（c）を用いて後述する。

【0 5 5 6】

ステップS 1 2 1 2－5 5において、サブC P U 1 3 0 aは、上記ステップS 1 2 1 2－1で取得した変動演出パターン情報と、上記ステップ1 2 1 2－5 3で取得した小キャラ第6表示領域表示タイミング決定用乱数値と、上記ステップS 1 2 1 2－5 4で選択した小キャラ第6表示領域表示タイミング決定テーブルとを照合し、小キャラ第6表示領域表示タイミング決定テーブルに設定された選択率に応じて小キャラ第6表示領域（B 6）に表示される第2小キャラの表示タイミングを決定する。

【0 5 5 7】

ステップS 1 2 1 2－5 6において、サブC P U 1 3 0 aは、小キャラ第6表示領域表示方法決定用乱数値を取得し、ステップS 1 2 1 2－5 7において、サブC P U 1 3 0 aは、小キャラ第6表示領域表示方法決定テーブルを選択する。なお、小キャラ第6表示領域表示方法決定テーブルはサブR A M 1 3 0 cに記憶されており、その詳細については図4 4（e）を用いて後述する。

【0 5 5 8】

ステップS 1 2 1 2－5 8において、サブC P U 1 3 0 aは、上記ステップ1 2 1 2－5 6で取得した小キャラ第6表示領域表示方法決定用乱数値と、上記ステップS 1 2 1 2－5 7で選択した小キャラ第6表示領域表示方法決定テーブルとを照合し、小キャラ第6表示領域表示方法決定テーブルに設定された選択率に応じて小キャラ第6表示領域（B 6）に表示される第2小キャラの表示方法を決定する。

【0 5 5 9】

ステップS 1 2 1 2－5 9において、サブC P U 1 3 0 aは、小キャラ第7表示領域（B 7）に第2小キャラを表示するか否かを判定する。サブC P U 1 3 0 aは、小キャラ第

10

20

30

40

50

7表示領域(B7)に第2小キャラを表示すると判定した場合(S1212-59:Yes)は、ステップS1212-60に処理を移し、小キャラ第7表示領域(B7)に第2小キャラを表示しないと判定した場合(S1212-59:No)は、今回の予告演出決定処理を終了する。

【0560】

ステップS1212-60において、サブCPU130aは、小キャラ第7表示領域表示タイミング決定用乱数値を取得し、ステップS1212-61において、サブCPU130aは、小キャラ第7表示領域表示タイミング決定テーブルを選択する。なお、小キャラ第7表示領域表示タイミング決定テーブルはサブRAM130cに記憶されており、その詳細については図44(d)を用いて後述する。

10

【0561】

ステップS1212-62において、サブCPU130aは、上記ステップS1212-1で取得した変動演出パターン情報と、上記ステップS1212-60で取得した小キャラ第7表示領域表示タイミング決定用乱数値と、上記ステップS1212-61で選択した小キャラ第7表示領域表示タイミング決定テーブルとを照合し、小キャラ第7表示領域表示タイミング決定テーブルに設定された選択率に応じて小キャラ第7表示領域(B7)に表示される第2小キャラの表示タイミングを決定する。

【0562】

ステップS1212-63において、サブCPU130aは、小キャラ第7表示領域表示方法決定用乱数値を取得し、ステップS1212-64において、サブCPU130aは、小キャラ第7表示領域表示方法決定テーブルを選択する。なお、小キャラ第7表示領域表示方法決定テーブルはサブRAM130cに記憶されており、その詳細については図44(f)を用いて後述する。

20

【0563】

ステップS1212-65において、サブCPU130aは、上記ステップS1212-63で取得した小キャラ第7表示領域表示方法決定用乱数値と、上記ステップS1212-64で選択した小キャラ第7表示領域表示方法決定テーブルとを照合し、小キャラ第7表示領域表示方法決定テーブルに設定された選択率に応じて小キャラ第7表示領域(B7)に表示される第2小キャラの表示方法を決定する。

【0564】

ステップS1212-66において、サブCPU130aは、上記ステップS1212-4で決定された第1小キャラ表示数と、上記ステップS1212-8で決定された第1小キャラ表示領域と、上記ステップS1212-12、ステップS1212-19、ステップS1212-26、ステップS1212-33、ステップS1212-40で決定された各表示領域(小キャラ第1表示領域~小キャラ第5表示領域)で表示される第1小キャラの表示タイミングと、上記ステップS1212-15、ステップS1212-22、ステップS1212-29、ステップS1212-36、ステップS1212-43で決定された各表示領域(小キャラ第1表示領域~小キャラ第5表示領域)で表示される第1小キャラの表示方法と、上記ステップS1212-47で決定された第2小キャラ表示数と、上記ステップS1212-51で決定された第2小キャラ表示領域と、上記ステップS1212-55、ステップS1212-62で決定された各表示領域(小キャラ第6表示領域~小キャラ第7表示領域)で表示される第2小キャラの表示タイミングと、上記ステップS1212-58、ステップS1212-65で決定された各表示領域(小キャラ第6表示領域~小キャラ第7表示領域)で表示される第2小キャラの表示方法との内容(情報)を含む予告演出内容を示す予告演出指定コマンドをセットする。

30

40

【0565】

これにより、ステップS1500のデータ出力処理において予告演出指定コマンドが統括制御部140、及び、ランプ制御部170に送信されることになる。そして、予告演出指定コマンドに対応する予告演出を画像表示装置30、音声出力装置33、盤用照明装置34、枠用照明装置35、盤用駆動装置36等の演出装置に実行させる。

50

【0566】

(第1小キャラ表示数決定テーブル)

図40-1～図40-2は、上記ステップS1212-4において第1小キャラ表示数を決定する場合に参照される第1小キャラ表示数決定テーブルを示す図である。

【0567】

第1小キャラ表示数決定テーブルには、変動演出パターンと、第1小キャラ表示数決定用乱数値による選択率と、変動演出中に表示する第1小キャラの表示数(第1小キャラ表示数)とが対応付けられている。本実施の形態では、第1小キャラ表示数としては、「0」、「1」、「2」、「3」、「4」が設定されている。

【0568】

上述したように、サブCPU130aは、変動演出パターン情報、及び、第1小キャラ表示数決定用乱数値を取得すると、図40-1～図40-2に示す第1小キャラ表示数決定テーブルを参照し、変動演出パターンと、第1小キャラ表示数決定用乱数値とに基づいて、第1小キャラ表示数決定テーブルに設定された選択率に応じて第1小キャラ表示の表示数を決定することになる。

【0569】

変動演出パターンとして、変動演出パターン1(ロング通常変動(ハズレ))が決定されている場合には、第1小キャラ表示数として「0」が80%の選択率で選択され、「1」が15%の選択率で選択され、「2」が5%の選択率で選択され、「3」と「4」は選択されない。

【0570】

変動演出パターンとして、変動演出パターン2(短縮変動(ハズレ))が決定されている場合には、第1小キャラ表示数として「0」が100%の選択率で選択され、「1」と「2」と「3」と「4」は選択されない。すなわち、変動演出パターンとして短縮変動(ハズレ)が決定されている場合には、第1小キャラは表示されないということである。

【0571】

変動演出パターンとして、変動演出パターン3(ショート通常変動(ハズレ))が決定されている場合には、第1小キャラ表示数として「0」が80%の選択率で選択され、「1」が15%の選択率で選択され、「2」が5%の選択率で選択され、「3」と「4」は選択されない。

【0572】

変動演出パターンとして、変動演出パターン4(ノーマルリーチ(ハズレ))が決定されている場合には、第1小キャラ表示数として「0」が70%の選択率で選択され、「1」が18%の選択率で選択され、「2」が8%の選択率で選択され、「3」が4%の選択率で選択され、「4」は選択されない。

【0573】

変動演出パターンとして、変動演出パターン5(SPリーチ(ハズレ))が決定されている場合には、第1小キャラ表示数として「0」が60%の選択率で選択され、「1」が20%の選択率で選択され、「2」が10%の選択率で選択され、「3」が8%の選択率で選択され、「4」が2%の選択率で選択される。

【0574】

変動演出パターンとして、変動演出パターン6(SPリーチ(ハズレ))が決定されている場合には、第1小キャラ表示数として「0」が58%の選択率で選択され、「1」が22%の選択率で選択され、「2」が10%の選択率で選択され、「3」が8%の選択率で選択され、「4」が2%の選択率で選択される。

【0575】

変動演出パターンとして、変動演出パターン7(SPSPリーチ(ハズレ))が決定されている場合には、第1小キャラ表示数として「0」が55%の選択率で選択され、「1」が20%の選択率で選択され、「2」が13%の選択率で選択され、「3」が9%の選択率で選択され、「4」が3%の選択率で選択される。

【0576】

変動演出パターンとして、変動演出パターン11（SPSPリーチ（ハズレ））が決定されている場合には、第1小キャラ表示数として「0」が50%の選択率で選択され、「1」が15%の選択率で選択され、「2」が18%の選択率で選択され、「3」が12%の選択率で選択され、「4」が5%の選択率で選択される。

【0577】

変動演出パターンとして、変動演出パターン24（SPSPリーチ（ハズレ））が決定されている場合には、第1小キャラ表示数として「0」が45%の選択率で選択され、「1」が15%の選択率で選択され、「2」が20%の選択率で選択され、「3」が15%の選択率で選択され、「4」が5%の選択率で選択される。

10

【0578】

変動演出パターンとして、変動演出パターン25（SPリーチ（大当たり））が決定されている場合には、第1小キャラ表示数として「0」が25%の選択率で選択され、「1」が16%の選択率で選択され、「2」が21%の選択率で選択され、「3」が27%の選択率で選択され、「4」が11%の選択率で選択される。

【0579】

変動演出パターンとして、変動演出パターン26（SPリーチ（大当たり））が決定されている場合には、第1小キャラ表示数として「0」が25%の選択率で選択され、「1」が15%の選択率で選択され、「2」が20%の選択率で選択され、「3」が28%の選択率で選択され、「4」が12%の選択率で選択される。

20

【0580】

変動演出パターンとして、変動演出パターン27（SPリーチ（大当たり））が決定されている場合には、第1小キャラ表示数として「0」が20%の選択率で選択され、「1」が15%の選択率で選択され、「2」が20%の選択率で選択され、「3」が30%の選択率で選択され、「4」が15%の選択率で選択される。

【0581】

変動演出パターンとして、変動演出パターン40（SPSPリーチ（大当たり））が決定されている場合には、第1小キャラ表示数として「0」が15%の選択率で選択され、「1」が15%の選択率で選択され、「2」が20%の選択率で選択され、「3」が30%の選択率で選択され、「4」が20%の選択率で選択される。

30

【0582】

変動演出パターンとして、変動演出パターン44（SPSPリーチ（大当たり））が決定されている場合には、第1小キャラ表示数として「0」が10%の選択率で選択され、「1」が15%の選択率で選択され、「2」が20%の選択率で選択され、「3」が35%の選択率で選択され、「4」が20%の選択率で選択される。

【0583】

変動演出パターンとして、変動演出パターン45（全回転リーチ（大当たり））が決定されている場合には、第1小キャラ表示数として「0」が4%の選択率で選択され、「1」が4%の選択率で選択され、「2」が20%の選択率で選択され、「3」が35%の選択率で選択され、「4」が35%の選択率で選択される。

40

【0584】

以上のように、図40-1～図40-2に示す第1小キャラ表示数決定テーブルは、変動演出パターン毎に第1小キャラ表示の表示数を決定する選択率を設定しており、変動演出パターンに対する大当たり期待度に応じて選択率を異ならせている。

【0585】

また、第1小キャラ表示数決定テーブルに示す選択率となっていることから、第1小キャラ表示数に係る大当たり期待度としては、「0」<「1」<「2」<「3」<「4」の順で高くなっている。すなわち、第1小キャラの表示数が多いほど大当たり期待度が高くなっている。

なお、本実施の形態では、第1小キャラの表示数は、「0」～「4」としているが、表

50

示数は、これら値に限定されず、「4」より多くても良いし、少なくとも良い。

【0586】

なお、図40-1～図40-2に示す第1小キャラ表示数決定テーブルでは、変動演出パターンが「変動演出パターン8」～「変動演出パターン10」、「変動演出パターン12」～「変動演出パターン23」、「変動演出パターン28」～「変動演出パターン39」、「変動演出パターン41」～「変動演出パターン43」である場合については、説明、及び、図示を省略しているが、他の変動演出パターンである場合と同様に、変動演出パターンに対する大当たり期待度に応じて異なった選択率を設定している。

【0587】

(第1小キャラ表示領域決定テーブル)

図41は、上記ステップS1212-8において第1小キャラ表示領域を決定する場合に参照される第1小キャラ表示領域決定テーブルを示す図である。

【0588】

第1小キャラ表示領域決定テーブルには、第1小キャラ表示数(表示数)と、第1小キャラ表示領域決定用乱数値による選択率と、変動演出中に表示する第1小キャラの表示領域(第1小キャラ表示領域)とが対応付けられている。本実施の形態では、第1小キャラの表示領域として、画像表示装置30の表示部300の「小キャラ第1表示領域B1」、「小キャラ第2表示領域B2」、「小キャラ第3表示領域B3」、「小キャラ第4表示領域B4」、「小キャラ第5表示領域B5」が設定されている。第1小キャラの表示領域の詳しい位置については、図45(a)を用いて後述する。

なお、第1小キャラ表示領域決定テーブルでは、「小キャラ第1表示領域B1」、「小キャラ第2表示領域B2」、「小キャラ第3表示領域B3」、「小キャラ第4表示領域B4」、「小キャラ第5表示領域B5」を夫々、「B1」、「B2」、「B3」、「B4」、「B5」と表記しており、以降の説明においても「B1」、「B2」、「B3」、「B4」、「B5」と表現する場合がある。

【0589】

上述したように、サブCPU130aは、第1小キャラ表示領域決定用乱数値を取得すると、図41に示す第1小キャラ表示領域決定テーブルを参照し、第1小キャラ表示数と、第1小キャラ表示領域決定用乱数値とに基づいて、第1小キャラ表示領域決定テーブルに設定された選択率に応じて第1小キャラの表示領域を決定することになる。

【0590】

第1小キャラ表示領域決定テーブルに示すように、第1小キャラの表示領域を決定するための選択率は何れの表示領域も均等に選択されるように設定されている。

なお、図41に示す第1小キャラ表示領域決定テーブルでは、第1小キャラ表示領域を決定するための選択率は何れの表示領域も均等に選択されるように設定されていたが、第1小キャラの表示する領域によって、大当たり期待度が異なるようにしても良い。また、本実施の形態においては、第1小キャラの表示領域は、「B1」～「B5」としていたが、第1小キャラの表示領域はこれらに限られず、適宜に設定しても良い。

【0591】

(小キャラ第1表示領域表示タイミング決定テーブル)

図42-1(a)は、上記ステップS1212-12において「B1」に表示される第1小キャラの表示タイミングを決定する場合に参照される小キャラ第1表示領域表示タイミング決定テーブルを示す図である。

【0592】

小キャラ第1表示領域表示タイミング決定テーブルには、変動演出パターンと、小キャラ第1表示領域表示タイミング決定用乱数値による選択率と、変動演出中において「B1」に表示する第1小キャラの表示タイミング(表示タイミング)とが対応付けられている。本実施の形態では、表示タイミングとしては、「変動開始時」、「リーチ成立時」「SPリーチ発展時」、「SPリーチ中」が設定されている。

【0593】

上述したように、サブCPU130aは、小キャラ第1表示領域表示タイミング決定用乱数値を取得すると、図42-1(a)に示す小キャラ第1表示領域表示タイミング決定テーブルを参照し、変動演出パターンと、小キャラ第1表示領域表示タイミング決定用乱数値とに基づいて、小キャラ第1表示領域表示タイミング決定テーブルに設定された選択率に応じて「B1」に表示される第1小キャラの表示タイミングを決定することになる。

【0594】

変動演出パターンとして、ロング通常変動が決定されている場合には、表示タイミングとして「変動開始時」が100%の選択率で選択され、「リーチ成立時」と「SPリーチ発展時」と「SPリーチ中」は選択されない。すなわち、変動演出パターンとしてショート通常変動が決定されている場合には、必ず、変動開始時に表示されるということである。

10

【0595】

変動演出パターンとして、ショート通常変動が決定されている場合には、表示タイミングとして「変動開始時」が100%の選択率で選択され、「リーチ成立時」と「SPリーチ発展時」と「SPリーチ中」は選択されない。すなわち、変動演出パターンとしてショート通常変動が決定されている場合には、必ず、変動開始時に表示されるということである。

【0596】

変動演出パターンとして、ノーマルリーチが決定されている場合には、表示タイミングとして「変動開始時」が50%の選択率で選択され、「リーチ成立時」が50%の選択率

20

【0597】

変動演出パターンとして、SPリーチが決定されている場合には、表示タイミングとして「変動開始時」が25%の選択率で選択され、「リーチ成立時」が25%の選択率で選択され、「SPリーチ発展時」が25%の選択率で選択され、「SPリーチ中」が25%の選択率で選択される。

【0598】

変動演出パターンとして、SPSPリーチが決定されている場合には、表示タイミングとして「変動開始時」が25%の選択率で選択され、「リーチ成立時」が25%の選択率で選択され、「SPリーチ発展時」が25%の選択率で選択され、「SPリーチ中」が25%の選択率で選択される。

30

【0599】

変動演出パターンとして、全回転リーチが決定されている場合には、表示タイミングとして「変動開始時」が50%の選択率で選択され、「リーチ成立時」が50%の選択率で選択され、「SPリーチ発展時」と「SPリーチ中」は選択されない。

【0600】

(小キャラ第2表示領域表示タイミング決定テーブル)

図42-1(b)は、上記ステップS1212-19において「B2」に表示される第1小キャラの表示タイミングを決定する場合に参照される小キャラ第2表示領域表示タイミング決定テーブルを示す図である。

40

【0601】

小キャラ第2表示領域表示タイミング決定テーブルには、変動演出パターンと、小キャラ第2表示領域表示タイミング決定用乱数値による選択率と、変動演出中において「B2」に表示する第1小キャラの表示タイミング(表示タイミング)とが対応付けられている。本実施の形態では、表示タイミングとしては、「変動開始時」、「リーチ成立時」「SPリーチ発展時」、「SPリーチ中」が設定されている。

【0602】

上述したように、サブCPU130aは、小キャラ第2表示領域表示タイミング決定用乱数値を取得すると、図42-1(b)に示す小キャラ第2表示領域表示タイミング決定テーブルを参照し、変動演出パターンと、小キャラ第2表示領域表示タイミング決定用乱

50

数値とに基づいて、小キャラ第2表示領域表示タイミング決定テーブルに設定された選択率に応じて「B2」に表示される第1小キャラの表示タイミングを決定することになる。

【0603】

変動演出パターンとして、ロング通常変動が決定されている場合には、表示タイミングとして「変動開始時」が100%の選択率で選択され、「リーチ成立時」と「SPリーチ発展時」と「SPリーチ中」は選択されない。すなわち、変動演出パターンとしてショート通常変動が決定されている場合には、必ず、変動開始時に表示されるということである。

【0604】

変動演出パターンとして、ショート通常変動が決定されている場合には、表示タイミングとして「変動開始時」が100%の選択率で選択され、「リーチ成立時」と「SPリーチ発展時」と「SPリーチ中」は選択されない。すなわち、変動演出パターンとしてショート通常変動が決定されている場合には、必ず、変動開始時に表示されるということである。

10

【0605】

変動演出パターンとして、ノーマルリーチが決定されている場合には、表示タイミングとして「変動開始時」が50%の選択率で選択され、「リーチ成立時」が50%の選択率で選択され、「SPリーチ発展時」と「SPリーチ中」は選択されない。

【0606】

変動演出パターンとして、SPリーチが決定されている場合には、表示タイミングとして「変動開始時」が25%の選択率で選択され、「リーチ成立時」が25%の選択率で選択され、「SPリーチ発展時」が25%の選択率で選択され、「SPリーチ中」が25%の選択率で選択される。

20

【0607】

変動演出パターンとして、SPSPリーチが決定されている場合には、表示タイミングとして「変動開始時」が25%の選択率で選択され、「リーチ成立時」が25%の選択率で選択され、「SPリーチ発展時」が25%の選択率で選択され、「SPリーチ中」が25%の選択率で選択される。

【0608】

変動演出パターンとして、全回転リーチが決定されている場合には、表示タイミングとして「変動開始時」が50%の選択率で選択され、「リーチ成立時」が50%の選択率で選択され、「SPリーチ発展時」と「SPリーチ中」は選択されない。

30

【0609】

(小キャラ第3表示領域表示タイミング決定テーブル)

図42-1(c)は、上記ステップS1212-26において「B3」に表示される第1小キャラの表示タイミングを決定する場合に参照される小キャラ第3表示領域表示タイミング決定テーブルを示す図である。

【0610】

小キャラ第3表示領域表示タイミング決定テーブルには、変動演出パターンと、小キャラ第3表示領域表示タイミング決定用乱数値による選択率と、変動演出中において「B3」に表示する第1小キャラの表示タイミング(表示タイミング)とが対応付けられている。本実施の形態では、表示タイミングとしては、「変動開始時」、「リーチ成立時」「SPリーチ発展時」、「SPリーチ中」が設定されている。

40

【0611】

上述したように、サブCPU130aは、小キャラ第3表示領域表示タイミング決定用乱数値を取得すると、図42-1(c)に示す小キャラ第3表示領域表示タイミング決定テーブルを参照し、変動演出パターンと、小キャラ第3表示領域表示タイミング決定用乱数値とに基づいて、小キャラ第3表示領域表示タイミング決定テーブルに設定された選択率に応じて「B3」に表示される第1小キャラの表示タイミングを決定することになる。

【0612】

50

変動演出パターンとして、ロング通常変動が決定されている場合には、表示タイミングとして「変動開始時」が100%の選択率で選択され、「リーチ成立時」と「SPリーチ発展時」と「SPリーチ中」は選択されない。すなわち、変動演出パターンとしてショート通常変動が決定されている場合には、必ず、変動開始時に表示されるということである。

【0613】

変動演出パターンとして、ショート通常変動が決定されている場合には、表示タイミングとして「変動開始時」が100%の選択率で選択され、「リーチ成立時」と「SPリーチ発展時」と「SPリーチ中」は選択されない。すなわち、変動演出パターンとしてショート通常変動が決定されている場合には、必ず、変動開始時に表示されるということである。

10

【0614】

変動演出パターンとして、ノーマルリーチが決定されている場合には、表示タイミングとして「変動開始時」が50%の選択率で選択され、「リーチ成立時」が50%の選択率で選択され、「SPリーチ発展時」と「SPリーチ中」は選択されない。

【0615】

変動演出パターンとして、SPリーチが決定されている場合には、表示タイミングとして「変動開始時」が25%の選択率で選択され、「リーチ成立時」が25%の選択率で選択され、「SPリーチ発展時」が25%の選択率で選択され、「SPリーチ中」が25%の選択率で選択される。

20

【0616】

変動演出パターンとして、SPSPリーチが決定されている場合には、表示タイミングとして「変動開始時」が25%の選択率で選択され、「リーチ成立時」が25%の選択率で選択され、「SPリーチ発展時」が25%の選択率で選択され、「SPリーチ中」が25%の選択率で選択される。

【0617】

変動演出パターンとして、全回転リーチが決定されている場合には、表示タイミングとして「変動開始時」が50%の選択率で選択され、「リーチ成立時」が50%の選択率で選択され、「SPリーチ発展時」と「SPリーチ中」は選択されない。

【0618】

(小キャラ第4表示領域表示タイミング決定テーブル)

図42-1(d)は、上記ステップS1212-33において「B4」に表示される第1小キャラの表示タイミングを決定する場合に参照される小キャラ第4表示領域表示タイミング決定テーブルを示す図である。

30

【0619】

小キャラ第4表示領域表示タイミング決定テーブルには、変動演出パターンと、小キャラ第4表示領域表示タイミング決定用乱数値による選択率と、変動演出中において「B4」に表示する第1小キャラの表示タイミング(表示タイミング)とが対応付けられている。本実施の形態では、表示タイミングとしては、「変動開始時」、「リーチ成立時」「SPリーチ発展時」、「SPリーチ中」が設定されている。

40

【0620】

上述したように、サブCPU130aは、小キャラ第4表示領域表示タイミング決定用乱数値を取得すると、図42-1(d)に示す小キャラ第4表示領域表示タイミング決定テーブルを参照し、変動演出パターンと、小キャラ第4表示領域表示タイミング決定用乱数値とに基づいて、小キャラ第4表示領域表示タイミング決定テーブルに設定された選択率に応じて「B4」に表示される第1小キャラの表示タイミングを決定することになる。

【0621】

変動演出パターンとして、ロング通常変動が決定されている場合には、表示タイミングとして「変動開始時」が100%の選択率で選択され、「リーチ成立時」と「SPリーチ発展時」と「SPリーチ中」は選択されない。すなわち、変動演出パターンとしてショー

50

ト通常変動が決定されている場合には、必ず、変動開始時に表示されるということである。

【0622】

変動演出パターンとして、ショート通常変動が決定されている場合には、表示タイミングとして「変動開始時」が100%の選択率で選択され、「リーチ成立時」と「SPリーチ発展時」と「SPリーチ中」は選択されない。すなわち、変動演出パターンとしてショート通常変動が決定されている場合には、必ず、変動開始時に表示されるということである。

【0623】

変動演出パターンとして、ノーマルリーチが決定されている場合には、表示タイミングとして「変動開始時」が50%の選択率で選択され、「リーチ成立時」が50%の選択率で選択され、「SPリーチ発展時」と「SPリーチ中」は選択されない。

10

【0624】

変動演出パターンとして、SPリーチが決定されている場合には、表示タイミングとして「変動開始時」が25%の選択率で選択され、「リーチ成立時」が25%の選択率で選択され、「SPリーチ発展時」が25%の選択率で選択され、「SPリーチ中」が25%の選択率で選択される。

【0625】

変動演出パターンとして、SPSPリーチが決定されている場合には、表示タイミングとして「変動開始時」が25%の選択率で選択され、「リーチ成立時」が25%の選択率で選択され、「SPリーチ発展時」が25%の選択率で選択され、「SPリーチ中」が25%の選択率で選択される。

20

【0626】

変動演出パターンとして、全回転リーチが決定されている場合には、表示タイミングとして「変動開始時」が50%の選択率で選択され、「リーチ成立時」が50%の選択率で選択され、「SPリーチ発展時」と「SPリーチ中」は選択されない。

【0627】

(小キャラ第5表示領域表示タイミング決定テーブル)

図42-2は、上記ステップS1212-40において「B5」に表示される第1小キャラの表示タイミングを決定する場合に参照される小キャラ第5表示領域表示タイミング決定テーブルを示す図である。

30

【0628】

小キャラ第5表示領域表示タイミング決定テーブルには、変動演出パターンと、小キャラ第5表示領域表示タイミング決定用乱数値による選択率と、変動演出中において「B5」に表示する第1小キャラの表示タイミング(表示タイミング)とが対応付けられている。本実施の形態では、表示タイミングとしては、「変動開始時」、「リーチ成立時」「SPリーチ発展時」、「SPリーチ中」が設定されている。

【0629】

上述したように、サブCPU130aは、小キャラ第5表示領域表示タイミング決定用乱数値を取得すると、図42-2に示す小キャラ第5表示領域表示タイミング決定テーブルを参照し、変動演出パターンと、小キャラ第5表示領域表示タイミング決定用乱数値とに基づいて、小キャラ第5表示領域表示タイミング決定テーブルに設定された選択率に応じて「B5」に表示される第1小キャラの表示タイミングを決定することになる。

40

【0630】

変動演出パターンとして、ロング通常変動が決定されている場合には、表示タイミングとして「変動開始時」が100%の選択率で選択され、「リーチ成立時」と「SPリーチ発展時」と「SPリーチ中」は選択されない。すなわち、変動演出パターンとしてショート通常変動が決定されている場合には、必ず、変動開始時に表示されるということである。

【0631】

50

変動演出パターンとして、ショート通常変動が決定されている場合には、表示タイミングとして「変動開始時」が100%の選択率で選択され、「リーチ成立時」と「SPリーチ発展時」と「SPリーチ中」は選択されない。すなわち、変動演出パターンとしてショート通常変動が決定されている場合には、必ず、変動開始時に表示されるということである。

【0632】

変動演出パターンとして、ノーマルリーチが決定されている場合には、表示タイミングとして「変動開始時」が50%の選択率で選択され、「リーチ成立時」が50%の選択率で選択され、「SPリーチ発展時」と「SPリーチ中」は選択されない。

【0633】

変動演出パターンとして、SPリーチが決定されている場合には、表示タイミングとして「変動開始時」が50%の選択率で選択され、「リーチ成立時」が50%の選択率で選択され、「SPリーチ発展時」と「SPリーチ中」は選択されない。

【0634】

変動演出パターンとして、SPSPリーチが決定されている場合には、表示タイミングとして「変動開始時」が50%の選択率で選択され、「リーチ成立時」が50%の選択率で選択され、「SPリーチ発展時」と「SPリーチ中」は選択されない。

【0635】

変動演出パターンとして、全回転リーチが決定されている場合には、表示タイミングとして「変動開始時」が50%の選択率で選択され、「リーチ成立時」が50%の選択率で選択され、「SPリーチ発展時」と「SPリーチ中」は選択されない。

【0636】

以上のように、図42-1～図42-2に示す小キャラ第1表示領域表示タイミング決定テーブル～小キャラ第5表示領域表示タイミング決定テーブルでは、表示タイミングを決定するための選択率は何れの表示タイミングも均等に選択されるように設定されているが、表示するタイミングによって、大当たり期待度が異なるようにしても良い。例えば、表示タイミングが「SPリーチ中」のような他のタイミングに比べて遅い（変動時間がより経過している）タイミングの方が、大当たり期待度が高い変動演出パターンである場合に選択され易い選択率に設定すればよい。

このようにすることで、長期間に亘って、変動演出に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0637】

なお、本実施の形態では、第1小キャラの表示タイミングは、「変動開始時」、「リーチ成立時」、「SPリーチ発展時」、及び、「SPリーチ中」としていたが、これらタイミングに限られず、適宜に設定しても良い。例えば、「ノーマルリーチ中」や「通常変動中」を設定しても良い。

【0638】

また、小キャラ第5表示領域表示タイミング決定テーブルでは、表示タイミングが「変動開始時」、又は、「リーチ成立時」しか選択されないようになっている。

なお、このように「変動開始時」、又は、「リーチ成立時」しか選択されないようにしているのは、「小キャラ第5表示領域B5」は、画像表示装置30の表示部300の略中央に位置する領域であるため、例えば、SPリーチ中に、新たに第1小キャラを「B5」に表示させてしまうと、第1小キャラ表示がSPリーチの演出を妨げてしまう虞があるからである。

【0639】

（小キャラ第1表示領域表示方法決定テーブル）

図43(a)は、上記ステップS1212-15において「B1」に表示される第1小キャラの表示方法を決定する場合に参照される小キャラ第1表示領域表示方法決定テーブルを示す図である。

【0640】

小キャラ第1表示領域表示方法決定テーブルには、第1小キャラの表示領域（B1）と、小キャラ第1表示領域表示方法決定用乱数値による選択率と、「B1」に表示する第1小キャラの表示方法（表示方法）とが対応付けられている。本実施の形態では、表示方法としては、「表示領域外から表示領域に移動表示」、「表示領域にいきなり表示」が設定されている。

【0641】

なお、「表示領域外から表示領域に移動表示」とは、小キャラ（第1小キャラ、第2小キャラA、第2小キャラB）が画像表示装置30の表示部300の端（表示領域外）に表示され、表示された位置から移動して、表示することが決定されている表示領域（B1～B7）に表示される表示方法（所謂、フレームイン表示のような表示方法）のことである。また、「表示領域にいきなり表示」とは、小キャラ（第1小キャラ、第2小キャラA、第2小キャラB）が画像表示装置30の表示部300の表示することが決定されている表示領域（B1～B7）に、上述の「表示領域外から表示領域に移動表示」とは違い、いきなり表示される表示方法のことである。

【0642】

上述したように、サブCPU130aは、小キャラ第1表示領域表示方法決定用乱数値を取得すると、図43（a）に示す小キャラ第1表示領域表示方法決定テーブルを参照し、小キャラ第1表示領域表示方法決定用乱数値に基づいて、小キャラ第1表示領域表示方法決定テーブルに設定された選択率に応じて「B1」に表示される第1小キャラの表示方法を決定することになる。

【0643】

小キャラ第1表示領域表示方法決定テーブルに示すように、「B1」に表示される第1小キャラの表示方法を決定するための選択率は何れの表示方法も均等に選択されるように設定されている。

【0644】

（小キャラ第2表示領域表示方法決定テーブル）

図43（b）は、上記ステップS1212-22において「B2」に表示される第1小キャラの表示方法を決定する場合に参照される小キャラ第2表示領域表示方法決定テーブルを示す図である。

【0645】

小キャラ第2表示領域表示方法決定テーブルには、第1小キャラの表示領域（B2）と、小キャラ第2表示領域表示方法決定用乱数値による選択率と、「B2」に表示する第1小キャラの表示方法（表示方法）とが対応付けられている。本実施の形態では、表示方法としては、「表示領域外から表示領域に移動表示」、「表示領域にいきなり表示」が設定されている。

【0646】

上述したように、サブCPU130aは、小キャラ第2表示領域表示方法決定用乱数値を取得すると、図43（b）に示す小キャラ第2表示領域表示方法決定テーブルを参照し、小キャラ第2表示領域表示方法決定用乱数値に基づいて、小キャラ第2表示領域表示方法決定テーブルに設定された選択率に応じて「B2」に表示される第1小キャラの表示方法を決定することになる。

【0647】

小キャラ第2表示領域表示方法決定テーブルに示すように、「B2」に表示される第1小キャラの表示方法を決定するための選択率は何れの表示方法も均等に選択されるように設定されている。

【0648】

（小キャラ第3表示領域表示方法決定テーブル）

図43（c）は、上記ステップS1212-29において「B3」に表示される第1小キャラの表示方法を決定する場合に参照される小キャラ第3表示領域表示方法決定テーブルを示す図である。

【0649】

小キャラ第3表示領域表示方法決定テーブルには、第1小キャラの表示領域（B3）と、小キャラ第3表示領域表示方法決定用乱数値による選択率と、「B3」に表示する第1小キャラの表示方法（表示方法）とが対応付けられている。本実施の形態では、表示方法としては、「表示領域外から表示領域に移動表示」、「表示領域にいきなり表示」が設定されている。

【0650】

上述したように、サブCPU130aは、小キャラ第3表示領域表示方法決定用乱数値を取得すると、図43（c）に示す小キャラ第3表示領域表示方法決定テーブルを参照し、小キャラ第3表示領域表示方法決定用乱数値に基づいて、小キャラ第3表示領域表示方法決定テーブルに設定された選択率に応じて「B3」に表示される第1小キャラの表示方法を決定することになる。

10

【0651】

小キャラ第3表示領域表示方法決定テーブルに示すように、「B3」に表示される第1小キャラの表示方法を決定するための選択率は何れの表示方法も均等に選択されるように設定されている。

【0652】

（小キャラ第4表示領域表示方法決定テーブル）

図43（d）は、上記ステップS1212-36において「B4」に表示される第1小キャラの表示方法を決定する場合に参照される小キャラ第4表示領域表示方法決定テーブルを示す図である。

20

【0653】

小キャラ第4表示領域表示方法決定テーブルには、第1小キャラの表示領域（B4）と、小キャラ第4表示領域表示方法決定用乱数値による選択率と、「B4」に表示する第1小キャラの表示方法（表示方法）とが対応付けられている。本実施の形態では、表示方法としては、「表示領域外から表示領域に移動表示」、「表示領域にいきなり表示」が設定されている。

【0654】

上述したように、サブCPU130aは、小キャラ第4表示領域表示方法決定用乱数値を取得すると、図43（d）に示す小キャラ第4表示領域表示方法決定テーブルを参照し、小キャラ第4表示領域表示方法決定用乱数値に基づいて、小キャラ第4表示領域表示方法決定テーブルに設定された選択率に応じて「B4」に表示される第1小キャラの表示方法を決定することになる。

30

【0655】

小キャラ第4表示領域表示方法決定テーブルに示すように、「B4」に表示される第1小キャラの表示方法を決定するための選択率は何れの表示方法も均等に選択されるように設定されている。

【0656】

（小キャラ第5表示領域表示方法決定テーブル）

図43（e）は、上記ステップS1212-43において「B5」に表示される第1小キャラの表示方法を決定する場合に参照される小キャラ第5表示領域表示方法決定テーブルを示す図である。

40

【0657】

小キャラ第5表示領域表示方法決定テーブルには、第1小キャラの表示領域（B5）と、小キャラ第5表示領域表示方法決定用乱数値による選択率と、「B5」に表示する第1小キャラの表示方法（表示方法）とが対応付けられている。本実施の形態では、表示方法としては、「表示領域外から表示領域に移動表示」、「表示領域にいきなり表示」が設定されている。

【0658】

上述したように、サブCPU130aは、小キャラ第5表示領域表示方法決定用乱数値

50

を取得すると、図43(e)に示す小キャラ第5表示領域表示方法決定テーブルを参照し、小キャラ第5表示領域表示方法決定用乱数値に基づいて、小キャラ第5表示領域表示方法決定テーブルに設定された選択率に応じて「B5」に表示される第1小キャラの表示方法を決定することになる。

【0659】

小キャラ第5表示領域表示方法決定テーブルに示すように、「B5」に表示される第1小キャラの表示方法を決定するための選択率は何れの表示方法も均等に選択されるように設定されている。

【0660】

このように、本実施の形態においては、第1小キャラの表示方法は、「表示領域外から表示領域に移動表示」、「表示領域にいきなり表示」としていたが、第1小キャラの表示方法はこれらに限られず、適宜に設定しても良い。例えば、半透明な小キャラを表示し、徐々に不透明な表示にしていくフェードイン表示のような表示方法でも良い。

【0661】

なお、図43(a)～(e)に示す小キャラ第1表示領域表示方法決定テーブル～小キャラ第5表示領域表示方法決定テーブルでは、第1小キャラの表示方法を決定するための選択率は何れの表示方法も均等に選択されるように設定されているが、第1小キャラの表示方法によって、大当たり期待度が異なるようにしても良い。

【0662】

なお、本実施の形態では、第1小キャラの表示方法は、上述のように小キャラ第1表示領域表示方法決定テーブル～小キャラ第5表示領域表示方法決定テーブルを参照し、小キャラ第1表示領域表示方法決定用乱数値～小キャラ第5表示領域表示方法決定用乱数値に基づいて、小キャラ第1表示領域表示方法決定テーブル～小キャラ第5表示領域表示方法決定テーブルに設定された選択率に応じて第1小キャラの表示方法を決定していたが、遊技者が遊技機Yを正面から視認した際に視認容易な領域(B1、B5)であれば、「表示領域外から表示領域に移動表示」との表示方法と、遊技者が遊技機Yを正面から視認した際に視認不可能(又は困難)な領域(B2～B4)であれば、「表示領域にいきなり表示」との表示方法とが予め対応付けられているようにしても良い。

【0663】

(第2小キャラ表示数決定テーブル)

図44(a)は、上記ステップS1212-47において第2小キャラ表示数を決定する場合に参照される第2小キャラ表示数決定テーブルを示す図である。

【0664】

第2小キャラ表示数決定テーブルには、変動演出パターンと、第2小キャラ表示数決定用乱数値による選択率と、変動演出中に表示する第2小キャラの表示数(第2小キャラ表示数)とが対応付けられており、変動演出パターンには、第2小キャラ表示態様種別が関連付けられている。本実施の形態では、第2小キャラ表示数としては、「0」、「1」、「2」が設定されている。

なお、SPリーチ1の実行を含む変動演出パターンである場合には、第2小キャラ表示態様種別として、第2小キャラAが関連付けられ、SPリーチ2の実行を含む変動演出パターンである場合には、第2小キャラ表示態様種別として、第2小キャラBが関連付けられている。

【0665】

上述したように、サブCPU130aは、第2小キャラ表示数決定用乱数値を取得すると、図44(a)に示す第2小キャラ表示数決定テーブルを参照し、変動演出パターンと、第2小キャラ表示数決定用乱数値とに基づいて、第2小キャラ表示数決定テーブルに設定された選択率に応じて第2小キャラ表示の表示数を決定することになる。

【0666】

変動演出パターンとして、変動演出パターン5(SPリーチ(ハズレ))が決定されている場合には、第2小キャラAの表示数として「0」が60%の選択率で選択され、「1

10

20

30

40

50

」が30%の選択率で選択され、「2」が10%の選択率で選択される。

【0667】

変動演出パターンとして、変動演出パターン6（SPリーチ（ハズレ））が決定されている場合には、第2小キャラBの表示数として「0」が58%の選択率で選択され、「1」が32%の選択率で選択され、「2」が10%の選択率で選択される。

【0668】

変動演出パターンとして、変動演出パターン7（SPSPリーチ（ハズレ））が決定されている場合には、第2小キャラAの表示数として「0」が55%の選択率で選択され、「1」が35%の選択率で選択され、「2」が10%の選択率で選択される。

【0669】

変動演出パターンとして、変動演出パターン11（SPSPリーチ（ハズレ））が決定されている場合には、第2小キャラAの表示数として「0」が50%の選択率で選択され、「1」が35%の選択率で選択され、「2」が15%の選択率で選択される。

【0670】

変動演出パターンとして、変動演出パターン24（SPSPリーチ（ハズレ））が決定されている場合には、第2小キャラBの表示数として「0」が45%の選択率で選択され、「1」が35%の選択率で選択され、「2」が20%の選択率で選択される。

【0671】

変動演出パターンとして、変動演出パターン25（SPリーチ（大当たり））が決定されている場合には、第2小キャラAの表示数として「0」が30%の選択率で選択され、「1」が35%の選択率で選択され、「2」が35%の選択率で選択される。

【0672】

変動演出パターンとして、変動演出パターン26（SPリーチ（大当たり））が決定されている場合には、第2小キャラBの表示数として「0」が28%の選択率で選択され、「1」が35%の選択率で選択され、「2」が37%の選択率で選択される。

【0673】

変動演出パターンとして、変動演出パターン27（SPSPリーチ（大当たり））が決定されている場合には、第2小キャラAの表示数として「0」が25%の選択率で選択され、「1」が35%の選択率で選択され、「2」が40%の選択率で選択される。

【0674】

変動演出パターンとして、変動演出パターン40（SPSPリーチ（大当たり））が決定されている場合には、第2小キャラBの表示数として「0」が15%の選択率で選択され、「1」が30%の選択率で選択され、「2」が55%の選択率で選択される。

【0675】

変動演出パターンとして、変動演出パターン44（SPSPリーチ（大当たり））が決定されている場合には、第2小キャラBの表示数として「0」が10%の選択率で選択され、「1」が20%の選択率で選択され、「2」が70%の選択率で選択される。

【0676】

以上のように、図44（a）に示す第2小キャラ表示数決定テーブルは、変動演出パターン毎に第2小キャラ表示の表示数を決定する選択率を設定しており、変動演出パターンに対する大当たり期待度に応じて選択率を異ならせている。

【0677】

また、第2小キャラ表示数決定テーブルに示す選択率となっていることから、第2小キャラ表示数に係る大当たり期待度としては、「0」＜「1」＜「2」の順で高くなっている。すなわち、第2小キャラの表示数が多いほど大当たり期待度が高くなっている。

なお、本実施の形態では、第2小キャラの表示数は、「0」～「2」としているが、表示数は、これら値に限定されず、「2」より多くても良いし、少なくとも良い。

【0678】

なお、図44（a）に示す第2小キャラ表示数決定テーブルでは、変動演出パターンが「変動演出パターン8」～「変動演出パターン10」、「変動演出パターン12」～「変

10

20

30

40

50

動演出パターン２３」、「変動演出パターン２８」～「変動演出パターン３９」、「変動演出パターン４１」～「変動演出パターン４３」である場合については、説明、及び、図示を省略しているが、他の変動演出パターンである場合と同様に、変動演出パターンに対する大当たり期待度に応じて異なった選択率を設定している。

【０６７９】

（第２小キャラ表示領域決定テーブル）

図４４（ｂ）は、上記ステップＳ１２１２－５１において第２小キャラ表示領域を決定する場合に参照される第２小キャラ表示領域決定テーブルを示す図である。

【０６８０】

第２小キャラ表示領域決定テーブルには、第２小キャラ表示数と、第２小キャラ表示領域決定用乱数値による選択率と、変動演出中に表示する第２小キャラの表示領域（第２小キャラ表示領域）とが対応付けられている。本実施の形態では、第２小キャラの表示領域としては、画像表示装置３０の表示部３００の「小キャラ第６表示領域Ｂ６」、「小キャラ第７表示領域Ｂ７」が設定されている。第２小キャラの表示領域の詳しい位置については、図４５（ａ）を用いて後述する。

10

なお、第２小キャラ表示領域決定テーブルでは、「小キャラ第６表示領域Ｂ６」、「小キャラ第７表示領域Ｂ７」を夫々、「Ｂ６」、「Ｂ７」と表記しており、以降の説明においても「Ｂ６」、「Ｂ７」と表現する場合がある。

【０６８１】

上述したように、サブＣＰＵ１３０ａは、第２小キャラ表示領域決定用乱数値を取得すると、図４４（ｂ）に示す第２小キャラ表示領域決定テーブルを参照し、第２小キャラ表示数と、第２小キャラ表示領域決定用乱数値とに基づいて、第２小キャラ表示領域決定テーブルに設定された選択率に応じて第２小キャラの表示領域を決定することになる。

20

【０６８２】

第２小キャラ表示領域決定テーブルに示すように、第２小キャラの表示領域を決定するための選択率は何れの表示領域も均等に選択されるように設定されている。

なお、本実施の形態においては、第２小キャラの表示領域は、「Ｂ６」～「Ｂ７」としていたが、第２小キャラの表示領域はこれらに限られず、適宜に設定しても良い。

【０６８３】

また、図４４（ｂ）に示す第２小キャラ表示領域決定テーブルでは、第２小キャラ表示領域を決定するための選択率は何れの表示領域も均等に選択されるように設定されているが、第２小キャラの表示する領域によって、大当たり期待度が異なるようにしても良い。

30

【０６８４】

（小キャラ第６表示領域表示タイミング決定テーブル）

図４４（ｃ）は、上記ステップＳ１２１２－５５において「Ｂ６」に表示される第２小キャラの表示タイミングを決定する場合に参照される小キャラ第６表示領域表示タイミング決定テーブルを示す図である。

【０６８５】

小キャラ第６表示領域表示タイミング決定テーブルには、変動演出パターンと、小キャラ第６表示領域表示タイミング決定用乱数値による選択率と、変動演出中において「Ｂ６」に表示する第２小キャラの表示タイミング（表示タイミング）とが対応付けられている。本実施の形態では、表示タイミングとしては、「ＳＰリーチ発展時」、「ＳＰリーチ中」が設定されている。

40

【０６８６】

上述したように、サブＣＰＵ１３０ａは、小キャラ第６表示領域表示タイミング決定用乱数値を取得すると、図４４（ｃ）に示す小キャラ第６表示領域表示タイミング決定テーブルを参照し、変動演出パターンと、小キャラ第６表示領域表示タイミング決定用乱数値とに基づいて、小キャラ第６表示領域表示タイミング決定テーブルに設定された選択率に応じて「Ｂ６」に表示される第２小キャラの表示タイミングを決定することになる。

【０６８７】

50

変動演出パターンとして、ＳＰリーチが決定されている場合には、表示タイミングとして「ＳＰリーチ発展時」が５０％の選択率で選択され、「ＳＰリーチ中」が５０％の選択率で選択される。

【０６８８】

変動演出パターンとして、ＳＰＳＰリーチが決定されている場合には、表示タイミングとして「ＳＰリーチ発展時」が５０％の選択率で選択され、「ＳＰリーチ発展時」が５０％の選択率で選択される。

【０６８９】

（小キャラ第７表示領域表示タイミング決定テーブル）

図４４（ｄ）は、上記ステップＳ１２１２－６２において「Ｂ７」に表示される第２小キャラの表示タイミングを決定する場合に参照される小キャラ第７表示領域表示タイミング決定テーブルを示す図である。

10

【０６９０】

小キャラ第７表示領域表示タイミング決定テーブルには、変動演出パターンと、小キャラ第７表示領域表示タイミング決定用乱数値による選択率と、変動演出中において「Ｂ７」に表示する第２小キャラの表示タイミング（表示タイミング）とが対応付けられている。本実施の形態では、表示タイミングとしては、「ＳＰリーチ発展時」、「ＳＰリーチ中」が設定されている。

【０６９１】

上述したように、サブＣＰＵ１３０ａは、小キャラ第７表示領域表示タイミング決定用乱数値を取得すると、図４４（ｄ）に示す小キャラ第７表示領域表示タイミング決定テーブルを参照し、変動演出パターンと、小キャラ第７表示領域表示タイミング決定用乱数値とに基づいて、小キャラ第７表示領域表示タイミング決定テーブルに設定された選択率に応じて「Ｂ７」に表示される第２小キャラの表示タイミングを決定することになる。

20

【０６９２】

変動演出パターンとして、ＳＰリーチが決定されている場合には、表示タイミングとして「ＳＰリーチ発展時」が５０％の選択率で選択され、「ＳＰリーチ中」が５０％の選択率で選択される。

【０６９３】

変動演出パターンとして、ＳＰＳＰリーチが決定されている場合には、表示タイミングとして「ＳＰリーチ発展時」が５０％の選択率で選択され、「ＳＰリーチ発展時」が５０％の選択率で選択される。

30

【０６９４】

以上のように、図４４（ｃ）～（ｄ）に示す小キャラ第６表示領域表示タイミング決定テーブル～小キャラ第７表示領域表示タイミング決定テーブルでは、表示タイミングを決定するための選択率は何れの表示タイミングも均等に選択されるように設定されているが、表示するタイミングによって、大当たり期待度が異なるようにしても良い。例えば、表示タイミングが「ＳＰリーチ中」のような他のタイミングに比べて遅い（変動時間がより経過している）タイミングの方が、大当たり期待度が高い変動演出パターンである場合に選択され易い選択率に設定すればよい。

40

このようにすることで、長期間に亘って、変動演出に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６９５】

なお、本実施の形態では、表示タイミングは、「ＳＰリーチ発展時」、及び、「ＳＰリーチ中」としていたが、これらタイミングに限られず、適宜に設定しても良い。

【０６９６】

（小キャラ第６表示領域表示方法決定テーブル）

図４４（ｅ）は、上記ステップＳ１２１２－５８において「Ｂ６」に表示される第２小キャラの表示方法を決定する場合に参照される小キャラ第６表示領域表示方法決定テーブルを示す図である。

50

【0697】

小キャラ第6表示領域表示方法決定テーブルには、第2小キャラの表示領域（B6）と、小キャラ第6表示領域表示方法決定用乱数値による選択率と、「B6」に表示する第2小キャラの表示方法（表示方法）とが対応付けられている。本実施の形態では、表示方法としては、「表示領域外から表示領域に移動表示」、「表示領域にいきなり表示」が設定されている。

【0698】

上述したように、サブCPU130aは、小キャラ第6表示領域表示方法決定用乱数値を取得すると、図44（e）に示す小キャラ第6表示領域表示方法決定テーブルを参照し、小キャラ第6表示領域表示方法決定用乱数値に基づいて、小キャラ第6表示領域表示方法決定テーブルに設定された選択率に応じて「B6」に表示される第1小キャラの表示方法を決定することになる。

10

【0699】

小キャラ第6表示領域表示方法決定テーブルに示すように、「B6」に表示される第2小キャラの表示方法を決定するための選択率は何れの表示方法も均等に選択されるように設定されている。

【0700】

（小キャラ第7表示領域表示方法決定テーブル）

図44（f）は、上記ステップS1212-65において「B5」に表示される第1小キャラの表示方法を決定する場合に参照される小キャラ第7表示領域表示方法決定テーブルを示す図である。

20

【0701】

小キャラ第7表示領域表示方法決定テーブルには、第2小キャラの表示領域（B7）と、小キャラ第7表示領域表示方法決定用乱数値による選択率と、「B7」に表示する第2小キャラの表示方法（表示方法）とが対応付けられている。本実施の形態では、表示方法としては、「表示領域外から表示領域に移動表示」、「表示領域にいきなり表示」が設定されている。

【0702】

上述したように、サブCPU130aは、小キャラ第7表示領域表示方法決定用乱数値を取得すると、図44（f）に示す小キャラ第7表示領域表示方法決定テーブルを参照し、小キャラ第7表示領域表示方法決定用乱数値に基づいて、小キャラ第7表示領域表示方法決定テーブルに設定された選択率に応じて「B7」に表示される第2小キャラの表示方法を決定することになる。

30

【0703】

小キャラ第7表示領域表示方法決定テーブルに示すように、「B7」に表示される第2小キャラの表示方法を決定するための選択率は何れの表示方法も均等に選択されるように設定されている。

【0704】

このように、本実施の形態においては、第2小キャラの表示方法は、「表示領域外から表示領域に移動表示」、「表示領域にいきなり表示」としていたが、第2小キャラの表示方法はこれらに限られず、適宜に設定しても良い。例えば、半透明な小キャラを表示し、徐々に不透明な表示にしていくフェードイン表示のような表示方法でも良い。

40

【0705】

なお、図44（e）～（f）に示す小キャラ第6表示領域表示方法決定テーブル～小キャラ第7表示領域表示方法決定テーブルでは、第2小キャラの表示方法を決定するための選択率は何れの表示方法も均等に選択されるように設定されているが、第2小キャラの表示方法によって、大当たり期待度が異なるようにしても良い。

【0706】

なお、本実施の形態では、第2小キャラの表示方法は、上述のように小キャラ第6表示領域表示方法決定テーブル～小キャラ第7表示領域表示方法決定テーブルを参照し、小キ

50

キャラ第6表示領域表示方法決定用乱数値～小キャラ第7表示領域表示方法決定用乱数値に基づいて、小キャラ第6表示領域表示方法決定テーブル～小キャラ第7表示領域表示方法決定テーブルに設定された選択率に応じて第2小キャラの表示方法を決定していたが、遊技者が遊技機Yを正面から視認した際に視認容易な領域(B6)であれば、「表示領域外から表示領域に移動表示」との表示方法と、遊技者が遊技機Yを正面から視認した際に視認不可能(又は困難)な領域(B7)であれば、「表示領域にいきなり表示」との表示方法とが予め対応付けられているようにしても良い。

【0707】

(予告演出の小キャラ表示領域)

図45(a)は、小キャラ表示領域を説明するための遊技機Yを正面から視認した際の画像表示装置30の表示部300と第2演出部材81を示す図である。

10

【0708】

図45(a)に示すように、画像表示装置30の表示部300には、上述の予告演出における小キャラを表示する小キャラ表示領域として、「小キャラ第1表示領域B1」と「小キャラ第2表示領域B2」と「小キャラ第3表示領域B3」と「小キャラ第4表示領域B4」と「小キャラ第5表示領域B5」と「小キャラ第6表示領域B6」と「小キャラ第7表示領域B7」とが形成されている。

【0709】

「B1」～「B5」は、第1小キャラのみが表示可能になっている。また、「B1」、及び、「B5」は、遊技者が遊技機Yを正面から視認した際に視認容易な領域となっており、「B2」～「B4」は、第2演出部材81の後方の領域となっているため、遊技者が遊技機Yを正面から視認した際に視認不可能(又は困難)な領域となっている。

20

なお、「B2」～「B4」は、遊技者が遊技機Yを正面から視認した際に視認不可能(又は困難)な領域となっているが、遊技機Yの左側から第2演出部材81の後方を覗き込むようにすれば視認可能となっている。

【0710】

「B6」～「B7」は、第2小キャラA、及び、第2小キャラBが表示可能になっている。また、「B7」は、遊技者が遊技機Yを正面から視認した際に視認容易な領域となっており、「B6」は、第2演出部材81の後方の領域となっているため、遊技者が遊技機Yを正面から視認した際に視認不可能(又は困難)な領域となっている。

30

なお、「B6」は、遊技者が遊技機Yを正面から視認した際に視認不可能(又は困難)な領域となっているが、遊技機Yの左側から第2演出部材81の後方を覗き込むようにすれば視認可能となっている。

【0711】

このように、小キャラ表示領域は、遊技者が遊技機Yを正面から視認した際に視認容易な領域と、遊技者が遊技機Yを正面から視認した際に視認不可能(又は困難)な領域とがあるが、視認容易な領域よりも視認不可能(又は困難)な領域の方が多くなっている。

【0712】

(予告演出の小キャラ表示態様)

図45(b)は、予告演出の小キャラ表示態様の一例を示す図である。

40

【0713】

図45(b)に示すように、本実施の形態では、小キャラ表示態様として、第1小キャラと、第2小キャラとが設定されている。第1小キャラは、1種類設定されており、第2小キャラは、第2小キャラAと、第2小キャラBとの2種類が設定されている。なお、小キャラ表示態様については、これらの第1小キャラ、第2小キャラA、及び、第2小キャラBの表示態様に限られず、適宜に設定することができる。

【0714】

第1小キャラは、図45(b)に示すように、テントウムシを模した表示態様となっている。また、第1小キャラの表示可能領域は、「B1」～「B5」であり、表示可能数は、「1」～「4」となっている。なお、第1小キャラは、第1小キャラの表示数が多いほ

50

ど大当たり期待度が高くなっている。

【0715】

第2小キャラAは、図45(b)に示すように、カブトムシを模した表示態様となっている。また、第2小キャラAの表示可能領域は、「B6」～「B7」であり、表示可能数は、「1」～「2」となっている。なお、第2小キャラAも第1小キャラと同様に、第2小キャラAの表示数が多いほど大当たり期待度が高くなっている。また、SPリーチにおいてのみ表示される第2小キャラAは、その表示数によってSPリーチの後にSPSPリーチが実行(発展)されるか否かのSPSPリーチ発展期待度を示唆(予告)しているといえる。

また、第2小キャラAは、「SPリーチ1」が実行される変動演出でのみ表示可能となっているため、「SPリーチ1」の実行を示唆(予告)しているといえる。

10

【0716】

第2小キャラBは、図45(b)に示すように、蝶を模した表示態様となっている。また、第2小キャラBの表示可能領域は、「B6」～「B7」であり、表示可能数は、「1」～「2」となっている。なお、第2小キャラBも第1小キャラ、及び、第2小キャラAと同様に、第2小キャラBの表示数が多いほど大当たり期待度が高くなっている。また、SPリーチにおいてのみ表示される第2小キャラBは、その表示数によってSPリーチの後にSPSPリーチが実行(発展)されるか否かのSPSPリーチ発展期待度を示唆(予告)しているといえる。

また、第2小キャラBは、「SPリーチ2」が実行される変動演出でのみ表示可能となっているため、「SPリーチ2」の実行を示唆(予告)しているといえる。

20

【0717】

なお、第1小キャラ、第2小キャラA、及び、第2小キャラBは、表示領域(B1～B7)に表示されている間は、当該表示されている表示領域内において動いている表示(小キャラが向きを変えたり、手足や羽を動かしたりする動作等)が行われる。

【0718】

(変動演出の演出例)

図46～図52を用いて、変動演出の演出例について説明する。

なお、図46～図52では、第1保留アイコン表示領域301、当該変動アイコン表示領域302、第2保留アイコン表示領域303、及び、第2演出部材81の図示を省略している。

30

【0719】

まず、図46(a)、図47～図48を用いて、上述の変動演出パターン決定処理において「変動演出パターン7」が決定された場合の演出例を説明する。

図46(a)は、タイミングT00からタイミングT01までの期間において「通常変動」が実行され、タイミングT01からタイミングT02までの期間において「ノーマルリーチ」が実行され、タイミングT02からタイミングT03までの期間において「SPリーチ1(キャラA子)」が実行され、タイミングT03からタイミングT04までの期間において「ダブルSPSPリーチ1(キャラA子&B子)」が実行され、その後、タイミングT04からタイミングT05の期間において「図柄停止」が実行される変動演出(変動演出パターン7)の時間的な流れを説明するための図である。

40

【0720】

また、図46(a)、図47～図48を用いて説明する演出例は、上述の予告演出決定処理において、第1小キャラを「変動開始時」(T00)において、「B3」に「表示領域にいきなり表示」での表示方法で表示することと、「B5」に「表示領域外から表示領域に移動表示」での表示方法で表示することと、第2小キャラAを「SPリーチ発展時」(T02)において「B7」に「表示領域にいきなり表示」での表示方法で表示することが決定されている変動演出(変動演出パターン7)である。

【0721】

タイミングT00からタイミングT01までの期間における「通常変動」では、図47

50

(a) に示すように、演出図柄 T Z 1 ~ T Z 3 の変動が開始される。また、第 1 小キャラが小キャラ第 3 表示領域 B 3 にいきなり表示されると共に、第 1 小キャラが表示部 3 0 0 の右端から小キャラ第 5 表示領域 B 5 に向けて移動していき、小キャラ第 5 表示領域 B 5 に表示される (図 4 7 (a) 参照)。

【0722】

この第 1 小キャラは、表示数によって、大当たり期待度を示唆 (予告) しており、表示数が多いほど大当たり期待度が高くなっている。

なお、第 1 小キャラは、表示されてから消去されるまでの間、表示されている表示領域内において動いている表示が行われている。

【0723】

タイミング T 0 1 からタイミング T 0 2 における「ノーマルリーチ」では、演出図柄 T Z 1、T Z 3 の 2 つの図柄 (左図柄と右図柄) を同一の数値 (ここでは、5) で停止表示するリーチ状態を発生させる図 4 7 (b) に示すノーマルリーチが行われる。

【0724】

そして、タイミング T 0 2 からタイミング T 0 3 における「S P リーチ 1 (キャラ A 子)」では、まず、「S P リーチ」が実行されることを報知する文字画像 G 1 が表示されると共に、第 2 小キャラ A が小キャラ第 7 表示領域 B 7 にいきなり表示される (図 4 7 (c) 参照)。

【0725】

この第 2 小キャラ A は、表示数によって、大当たり期待度を示唆 (予告) しており、表示数が多いほど大当たり期待度が高くなっている。また、「S P リーチ」は文字画像 G 1 が表示されただけでは、「S P リーチ 1 (キャラ A 子)」が行われるのか「S P リーチ 2 (キャラ B 子)」が行われるのかが遊技者には判別できないので、このタイミングで第 2 小キャラ (第 2 小キャラ A、第 2 小キャラ B) を表示することによって、何れの「S P リーチ」が行われるのかを示唆 (予告) している。

なお、第 2 小キャラ A は、表示されてから消去されるまでの間、表示されている表示領域内において動いている表示が行われている。

【0726】

文字画像 G 1 が表示された後、味方キャラクタ C 1 (A 子) が登場する S P リーチが行われる (図 4 7 (d) 参照)。

【0727】

タイミング T 0 3 からタイミング T 0 4 における「ダブル S P S P リーチ 1 (キャラ A 子 & B 子)」では、まず、「S P S P リーチ」が実行されることを報知する文字画像 G 2 が表示させた後、味方キャラクタ C 1 (A 子) と味方キャラクタ C 2 (B 子) が 2 人で協力し、敵キャラクタ C 4 (D 子) と戦う演出を行う S P S P リーチが行われる (図 4 7 (e)、(f)、図 4 8 (a) 参照)。

なお、S P S P リーチが開始されるタイミング T 0 3 において、小キャラ (第 1 小キャラ、第 2 小キャラ) は消去される。

【0728】

そして、味方キャラクタ C 1、C 2 が敵キャラクタ C 4 に負けた様子が表示された後 (図 4 8 (b) 参照)、タイミング T 0 4 からタイミング T 0 5 における「図柄停止」では、変動中の演出図柄 T Z 2 (中図柄) が先に停止表示された 2 つの演出図柄 T Z 1、T Z 3 (左図柄と右図柄) とは異なった数値となることで、3 つの演出図柄 T Z 1 ~ T Z 3 の数値が揃っていない状態で停止表示が行われる (図 4 8 (c) 参照)。

これにより、遊技者に、当該変動演出がハズレとなったことを報知する。

【0729】

次に、図 4 6 (b)、図 4 7、図 4 9 を用いて、上述の変動演出パターン決定処理において「変動演出パターン 1 1」が決定されたときの演出例を説明する。

図 4 6 (b) は、タイミング T 1 0 からタイミング T 1 1 までの期間において「通常変動」が実行され、タイミング T 1 1 からタイミング T 1 2 までの期間において「ノーマル

10

20

30

40

50

リーチ」が実行され、タイミングT 1 2からタイミングT 1 3までの期間において「S Pリーチ1（キャラA子）」が実行され、タイミングT 1 3からタイミングT 1 4までの期間において「ダブルS P S Pリーチ1（キャラA子& B子）」が実行され、タイミングT 1 4からタイミングT 1 5までの期間において「繋ぎ演出1（キャラC子「セリフ1」）」が実行され、タイミングT 1 5からタイミングT 1 6までの期間において「トリプルS P S Pリーチ（キャラA子& B子& C子）」が実行され、その後、タイミングT 1 6からT 1 7の期間において「図柄停止」が実行される変動演出（変動演出パターン1 1）の時間的な流れを説明するための図である。

【0730】

また、図46（b）、図47、図49を用いて説明する演出例は、上述の予告演出決定処理において、第1小キャラを「変動開始時」（T 1 0）において、「B 3」に「表示領域にいきなり表示」での表示方法で表示することと、「B 5」に「表示領域外から表示領域に移動表示」での表示方法で表示することと、第2小キャラAを「S Pリーチ発展時」（T 1 2）において「B 7」に「表示領域にいきなり表示」での表示方法で表示することが決定されている変動演出（変動演出パターン1 1）である。

10

【0731】

タイミングT 1 0からタイミングT 1 1までの期間における「通常変動」では、図47（a）に示すように、演出図柄T Z 1～T Z 3の変動が開始される。また、第1小キャラが小キャラ第3表示領域B 3にいきなり表示されると共に、第1小キャラが表示部3 0 0の右端から小キャラ第5表示領域B 5に向けて移動していき、小キャラ第5表示領域B 5

20

【0732】

この第1小キャラは、表示数によって、大当たり期待度を示唆（予告）しており、表示数が多いほど大当たり期待度が高くなっている。

なお、第1小キャラは、表示されてから消去されるまでの間、表示されている表示領域内において動いている表示が行われている。

【0733】

タイミングT 1 1からタイミングT 1 2における「ノーマルリーチ」では、演出図柄T Z 1、T Z 3の2つの図柄（左図柄と右図柄）を同一の数値（ここでは、5）で停止表示するリーチ状態を発生させる図47（b）に示すノーマルリーチが行われる。

30

【0734】

そして、タイミングT 1 2からタイミングT 1 3における「S Pリーチ1（キャラA子）」では、まず、「S Pリーチ」が実行されることを報知する文字画像G 1が表示されると共に、第2小キャラAが小キャラ第7表示領域B 7に表示される（図47（c）参照）。

【0735】

この第2小キャラAは、表示数によって、大当たり期待度を示唆（予告）しており、表示数が多いほど大当たり期待度が高くなっている。また、「S Pリーチ」は文字画像G 1が表示されただけでは、「S Pリーチ1（キャラA子）」が行われるのか「S Pリーチ2（キャラB子）」が行われるのかが遊技者には判別できないので、このタイミングで第2小キャラ（第2小キャラA、第2小キャラB）を表示することによって、何れの「S Pリーチ」が行われるのかを示唆（予告）している。

40

なお、第2小キャラAは、表示されてから消去されるまでの間、表示されている表示領域内において動いている表示が行われている。

【0736】

文字画像G 1が表示された後、味方キャラクタC 1（A子）が登場するS Pリーチが行われる（図47（d）参照）。

【0737】

タイミングT 1 3からタイミングT 1 4における「ダブルS P S Pリーチ1（キャラA子& B子）」では、まず、「S P S Pリーチ」が実行されることを報知する文字画像G 2

50

が表示させた後、味方キャラクタC 1（A子）と味方キャラクタC 2（B子）が2人で協力し、敵キャラクタC 4（D子）と戦う演出を行うSPSPリーチが行われる（図47（e）、（f）参照）。

なお、SPSPリーチが開始されるタイミングT 13において、小キャラ（第1小キャラ、第2小キャラ）は消去される。

【0738】

タイミングT 14からタイミングT 15における「繋ぎ演出1（キャラC子「セリフ1」）」では、第1演出部材80が可動した後、味方キャラクタC 3（C子）が登場し、セリフ画像G 3（「私も行くよ！」）が表示されると共に音声出力装置33からセリフ音声の出力が行われる（図49（a）、（b）参照）。

10

【0739】

タイミングT 15からタイミングT 16における「トリプルSPSPリーチ（キャラA子&B子&C子）」では、「ダブルSPSPリーチ1（キャラA子&B子）」において戦っていた味方キャラクタC 1（A子）と味方キャラクタC 2（B子）に、「繋ぎ演出1（キャラC子「セリフ1」）」において登場した味方キャラクタC 3（C子）を加えた3人で協力し、敵キャラクタC 4（D子）と戦う演出を行うSPSPリーチが行われる（図49（c）、（d）参照）。

【0740】

そして、味方キャラクタC 1、C 2、C 3が敵キャラクタC 4に負けた様子が表示された後（図49（e）参照）、タイミングT 16からタイミングT 17における「図柄停止」では、変動中の演出図柄TZ 2（中図柄）が先に停止表示された2つの演出図柄TZ 1、TZ 3（左図柄と右図柄）とは異なった数値となることで、3つの演出図柄TZ 1～TZ 3の数値が揃っていない状態で停止表示が行われる（図49（f）参照）。

20

これにより、遊技者に、当該変動演出がハズレとなったことを報知する。

【0741】

以上のように、「ダブルSPSPリーチ1（キャラA子&B子）」では、味方キャラクタC 1（A子）と味方キャラクタC 2（B子）が敵キャラクタC 4（D子）と戦っており、そして、「繋ぎ演出1（キャラC子「セリフ1」）」において、味方キャラクタC 3（C子）戦いに参加する旨のセリフと共に味方キャラクタC 3（C子）が登場し、その後の「トリプルSPSPリーチ（キャラA子&B子&C子）」においては、ダブルSPSPリーチ1で戦っていた味方キャラクタC 1（A子）、及び、C 2（B子）に繋ぎ演出1で登場した味方キャラクタC 3（C子）が加わり、3人で協力して敵キャラクタC 4（D子）と戦う演出が行われている。

30

このように、「ダブルSPSPリーチ1（キャラA子&B子）」の演出内容と「トリプルSPSPリーチ（キャラA子&B子&C子）」の演出内容とを関連付ける内容の「繋ぎ演出1（キャラC子「セリフ1」）」を行うことで、ダブルSPSPリーチ1とトリプルSPSPリーチとが関連付いた（一貫性を有した）演出となり、分かり易い演出とすることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【0742】

次に、図46（c）、図50～図51を用いて、上述の変動演出パターン決定処理において「変動演出パターン40」が決定されたときの演出例を説明する。

40

図46（c）は、タイミングT 20からタイミングT 21までの期間において「通常変動」が実行され、タイミングT 21からタイミングT 22までの期間において「ノーモルリーチ」が実行され、タイミングT 22からタイミングT 24までの期間において「SPリーチ2（キャラB子）」が実行され、タイミングT 24からタイミングT 25までの期間において「ダブルSPSPリーチ3（キャラB子&C子）」が実行され、タイミングT 25からタイミングT 26までの期間において「繋ぎ演出6（キャラA子「セリフ1」）」が実行され、タイミングT 26からタイミングT 27までの期間において「トリプルSPSPリーチ（キャラA子&B子&C子）」が実行され、その後、タイミングT 27からT 28の期間において「図柄停止」が実行される変動演出（変動演出パターン40）の時

50

間的な流れを説明するための図である。

【0743】

また、図46(c)、図50～図51を用いて説明する演出例は、上述の予告演出決定処理において、第1小キャラを、「変動開始時」(T20)において「B1」に「表示領域外から表示領域に移動表示」での表示方法で表示することと、「SPリーチ発展時」(T22)において「B2」と「B3」と「B4」とに「表示領域にいきなり表示」での表示方法で表示することと、第2小キャラBを、「SPリーチ発展時」(T22)において「B6」に「表示領域外から表示領域に移動表示」での表示方法で表示することと、「SPリーチ中」(T23)において「B7」に「表示領域にいきなり表示」での表示方法で表示することが決定されている変動演出(変動演出パターン40)である。

10

【0744】

タイミングT20からタイミングT21までの期間における「通常変動」では、図50(a)に示すように、演出図柄TZ1～TZ3の変動が開始される。また、第1小キャラが表示部300の右端から小キャラ第1表示領域B1に向けて移動していき、小キャラ第1表示領域B1に表示される(図50(a)参照)。

【0745】

この第1小キャラは、表示数によって、大当たり期待度を示唆(予告)しており、表示数が多いほど大当たり期待度が高くなっている。

なお、第1小キャラは、表示されてから消去されるまでの間、表示されている表示領域内において動いている表示が行われている。

20

【0746】

タイミングT21からタイミングT22における「ノーマルリーチ」では、演出図柄TZ1、TZ3の2つの図柄(左図柄と右図柄)を同一の数値(ここでは、3)で停止表示するリーチ状態を発生させる図50(b)に示すノーマルリーチが行われる。

【0747】

そして、タイミングT22からタイミングT24における「SPリーチ2(キャラB子)」では、まず、「SPリーチ」が実行されることを報知する文字画像G1が表示される。また、第1小キャラが小キャラ第2表示領域B2～小キャラ第4表示領域B4にいきなり表示されると共に、第2小キャラBが表示部300の右端から小キャラ第6表示領域B6に向けて移動していき、小キャラ第6表示領域B6に表示される(図50(c)参照)。

30

【0748】

文字画像G1が表示された後、味方キャラクタC2(B子)が登場するSPリーチが行われる(図50(d)参照)。

【0749】

そして、この「SPリーチ2(キャラB子)」では、タイミングT23において、第2小キャラBが小キャラ第7表示領域B7にいきなり表示される(図50(d)参照)。

【0750】

この第2小キャラBは、表示数によって、大当たり期待度を示唆(予告)しており、表示数が多いほど大当たり期待度が高くなっている。また、「SPリーチ」は文字画像G1が表示されただけでは、「SPリーチ1(キャラA子)」が行われるのか「SPリーチ2(キャラB子)」が行われるのかが遊技者には判別できないので、このタイミングで第2小キャラ(第2小キャラA、第2小キャラB)を表示することによって、何れの「SPリーチ」が行われるのかを示唆(予告)している。

40

なお、第2小キャラAは、表示されてから消去されるまでの間、表示されている表示領域内において動いている表示が行われている。

【0751】

タイミングT24からタイミングT25における「ダブルSPSPリーチ3(キャラB子&C子)」では、まず、「SPSPリーチ」が実行されることを報知する文字画像G2が表示させた後、味方キャラクタC2(B子)と味方キャラクタC3(C子)が2人で協

50

力し、敵キャラクターC 4（D子）と戦う演出を行うSPSPリーチが行われる（図50（e）、（f）参照）。

なお、SPSPリーチが開始されるタイミングT 2 4において、小キャラ（第1小キャラ、第2小キャラ）は消去される。

【0752】

タイミングT 2 5からタイミングT 2 6における「繋ぎ演出6（キャラA子「セリフ1」）」では、第1演出部材80が可動した後、味方キャラクターC 1（A子）が登場し、セリフ画像G 3（「私も行くよ！」）が表示されると共に音声出力装置33からセリフ音声の出力が行われる（図51（a）、（b）参照）。

【0753】

タイミングT 2 6からタイミングT 2 7における「トリプルSPSPリーチ（キャラA子&B子&C子）」では、「ダブルSPSPリーチ3（キャラB子&C子）」において戦っていた味方キャラクターC 2（B子）と味方キャラクターC 3（C子）に、「繋ぎ演出6（キャラA子「セリフ1」）」において登場した味方キャラクターC 1（A子）を加えた3人で協力し、敵キャラクターC 4（D子）と戦う演出を行うSPSPリーチが行われる（図51（c）、（d）参照）。

【0754】

そして、味方キャラクターC 1、C 2、C 3が敵キャラクターC 4に勝った様子が表示された後（図51（e）参照）、タイミングT 2 7からタイミングT 2 8における「図柄停止」では、変動中の演出図柄（中図柄）が先に停止表示された2つの演出図柄（左図柄と右図柄）と同一の数値となることで、3つの演出図柄TZ 1～TZ 3を同一の数値に揃った状態で停止表示が行われる（図51（f）参照）。

これにより、遊技者に、当該変動演出が大当たりで当たったことを報知する。

【0755】

以上のように、「ダブルSPSPリーチ3（キャラB子&C子）」では、味方キャラクターC 2（B子）と味方キャラクターC 3（C子）が敵キャラクターC 4（D子）と戦っており、そして、「繋ぎ演出6（キャラA子「セリフ1」）」において、味方キャラクター（A子）が戦いに参加する旨のセリフと共に味方キャラクター（A子）が登場し、その後の「トリプルSPSPリーチ（キャラA子&B子&C子）」においては、ダブルSPSPリーチ3で戦っていた味方キャラクターC 2（B子）、及び、C 3（C子）に繋ぎ演出6で登場した味方キャラクターC 1（A子）が加わり、3人で協力して敵キャラクターC 4（D子）と戦う演出が行われている。

このように、「ダブルSPSPリーチ3（キャラB子&C子）」の演出内容と「トリプルSPSPリーチ（キャラA子&B子&C子）」の演出内容とを関連付ける内容の「繋ぎ演出6（キャラA子「セリフ1」）」を行うことで、ダブルSPSPリーチ3とトリプルSPSPリーチとが関連付いた（一貫性を有した）演出となり、分かり易い演出とすることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【0756】

次に、図46（d）、図50、図52を用いて、上述の変動演出パターン決定処理において「変動演出パターン44」が決定されたときの演出例を説明する。

図46（d）は、タイミングT 3 0からタイミングT 3 1までの期間において「通常変動」が実行され、タイミングT 3 1からタイミングT 3 2までの期間において「ノーマルリーチ」が実行され、タイミングT 3 2からタイミングT 3 4までの期間において「SPリーチ2（キャラB子）」が実行され、タイミングT 3 4からタイミングT 3 5までの期間において「繋ぎ演出7（キャラC子「セリフ3」）」が実行され、タイミングT 3 5からタイミングT 3 6までの期間において「トリプルSPSPリーチ（キャラA子&B子&C子）」が実行され、その後、タイミングT 3 6からT 3 7の期間において「図柄停止」が実行される変動演出（変動演出パターン44）の時間的な流れを説明するための図である。

【0757】

また、図46(d)、図50、図52を用いて説明する演出例は、上述の予告演出決定処理において、第1小キャラを、「変動開始時」(T30)において「B1」に「表示領域外から表示領域に移動表示」での表示方法で表示することと、「SPリーチ発展時」(T32)において「B2」と「B3」と「B4」とに「表示領域にいきなり表示」での表示方法で表示することと、第2小キャラBを、「SPリーチ発展時」(T32)において「B6」に「表示領域外から表示領域に移動表示」での表示方法で表示することと、「SPリーチ中」(T33)において「B7」に「表示領域にいきなり表示」での表示方法で表示することが決定されている変動演出(変動演出パターン44)である。

【0758】

タイミングT30からタイミングT31までの期間における「通常変動」では、図50(a)に示すように、演出図柄TZ1~TZ3の変動が開始される。また、第1小キャラが表示部300の右端から小キャラ第1表示領域B1に向けて移動していき、小キャラ第1表示領域B1に表示される(図50(a)参照)。

10

【0759】

この第1小キャラは、表示数によって、大当たり期待度を示唆(予告)しており、表示数が多いほど大当たり期待度が高くなっている。

なお、第1小キャラは、表示されてから消去されるまでの間、表示されている表示領域内において動いている表示が行われている。

【0760】

タイミングT31からタイミングT32における「ノーマルリーチ」では、演出図柄TZ1、TZ3の2つの図柄(左図柄と右図柄)を同一の数値(ここでは、3)で停止表示するリーチ状態を発生させる図50(b)に示すノーマルリーチが行われる。

20

【0761】

そして、タイミングT32からタイミングT34における「SPリーチ2(キャラB子)」では、まず、「SPリーチ」が実行されることを報知する文字画像G1が表示される。また、第1小キャラが小キャラ第2表示領域B2~小キャラ第4表示領域B4にいきなり表示されると共に、第2小キャラBが表示部300の右端から小キャラ第6表示領域B6に向けて移動していき、小キャラ第6表示領域B6に表示される(図50(c)参照)。

【0762】

文字画像G1が表示された後、味方キャラクタC2(B子)が登場するSPリーチが行われる(図50(d)参照)。

30

【0763】

そして、この「SPリーチ2(キャラB子)」では、タイミングT33において、第2小キャラBが小キャラ第7表示領域B7にいきなり表示される(図50(d)参照)。

【0764】

この第2小キャラBは、表示数によって、大当たり期待度を示唆(予告)しており、表示数が多いほど大当たり期待度が高くなっている。また、「SPリーチ」は文字画像G1が表示されただけでは、「SPリーチ1(キャラA子)」が行われるのか「SPリーチ2(キャラB子)」が行われるのかが遊技者には判別できないので、このタイミングで第2小キャラ(第2小キャラA、第2小キャラB)を表示することによって、何れの「SPリーチ」が行われるのかを示唆(予告)している。

40

なお、第2小キャラBは、表示されてから消去されるまでの間、表示されている表示領域内において動いている表示が行われている。

【0765】

タイミングT34からタイミングT35における「繋ぎ演出7(キャラC子「セリフ3」)」では、まず、「SPSPリーチ」が実行されることを報知する文字画像G2を表示させる(図50(e)参照)。

なお、SPSPリーチが開始されるタイミングT34において、小キャラ(第1小キャラ、第2小キャラ)は消去される。

50

【0766】

文字画像G2が表示された後、直ぐに、第1演出部材80が可動され、味方キャラクタC3（C子）が登場し、セリフ画像G4（「みんな行くよ！」）が表示されると共に音声出力装置33からセリフ音声の出力が行われる（図52（a）、（b）参照）。

【0767】

タイミングT35からタイミングT36における「トリプルSPSPリーチ（キャラA子&B子&C子）」では、味方キャラクタC1（A子）と、味方キャラクタC2（B子）と、味方キャラクタC3（C子）とが3人で協力し、敵キャラクタC4（D子）と戦う演出を行うSPSPリーチが行われる（図52（c）、（d）参照）。

【0768】

そして、味方キャラクタC1、C2、C3が敵キャラクタC4に勝った様子が表示された後（図52（e）参照）、タイミングT36からタイミングT37における「図柄停止」では、変動中の演出図柄（中図柄）が先に停止表示された2つの演出図柄（左図柄と右図柄）と同一の数値となることで、3つの演出図柄TZ1～TZ3を同一の数値に揃った状態で停止表示が行われる（図52（f）参照）。

これにより、遊技者に、当該変動演出が大当たりに当選したことを報知する。

【0769】

以上のように、何れのキャラクタも戦っていない「SPリーチ2（キャラB子）」から、いきなり3人の味方キャラクタ（味方キャラクタA子&B子&C子）で協力して敵キャラクタC4（D子）と戦うトリプルSPSPリーチへ発展する場合には、「繋ぎ演出7（キャラC子「セリフ3」）」において、全員（味方キャラクタA子&B子&C子）で戦いに参加する旨のセリフと共に味方キャラクタ（C子）が登場し、その後の「トリプルSPSPリーチ（キャラA子&B子&C子）」においては、味方キャラクタC1（A子）と味方キャラクタC2（B子）と味方キャラクタ（C子）の3人で敵キャラクタC4（D子）と戦う演出が行われている。

このように、「SPリーチ2（キャラB子）」の演出内容と「トリプルSPSPリーチ（キャラA子&B子&C子）」の演出内容とを関連付ける内容の「繋ぎ演出7（キャラC子「セリフ3」）」を行うことで、SPリーチとSPSPリーチ（変動演出）とが関連付いた（一貫性を有した）演出となり、分かり易い演出とすることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【0770】

上述で説明した「変動演出パターン7」及び「変動演出パターン40」では、ダブルSPSPリーチを前段演出、繋ぎ演出を中段演出、トリプルSPSPリーチを後段演出としていたが、この「変動演出パターン44」のように、SPリーチを前段演出、繋ぎ演出を中段演出、トリプルSPSPリーチを後段演出という様にしても良い。

【0771】

以上のように、本実施の形態では、変動演出において表示される小キャラ（第1小キャラ、及び、第2小キャラ）の表示数によって、大当たり期待度を示しているため、遊技者に、表示される小キャラの表示数に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0772】

また、本実施の形態では、変動演出において表示される小キャラ（第1小キャラ、及び、第2小キャラ）の表示は、変動演出中において複数回におけるタイミングで表示されることがあるため長期間に亘って、変動演出に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0773】

また、本実施の形態では、小キャラの表示領域は、遊技者が遊技機Yを正面から視認した際に視認不可能（又は困難）な領域の方が視認容易な領域よりも多くなっており、大当たり期待度を確認したくない遊技者が遊技をしている場合であっても、小キャラの表示が煩わしい演出とならないようになっている。

【0774】

また、本実施の形態では、第2小キャラは、第2小キャラの種別（第2小キャラA、又は、第2小キャラB）によって、実行されるSPリーチの種別を示唆（予告）しているため、遊技者に、表示される第2小キャラの種別に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0775】

また、本実施の形態では、前段演出（SPリーチ、ダブルSPSPリーチ）の演出内容と、後段演出（トリプルSPSPリーチ）の演出内容とに合わせて繋ぎ演出の演出内容（登場キャラクタやセリフ）を変更しているので、前段演出と後段演出とが関連付いた（一貫性を有した）演出となり、遊技者に違和感を与えることなく、分かり易い演出とすることができ、遊技の興趣を向上することができる。

10

【0776】

本実施の形態では、大当たり期待度を示唆していた第1小キャラは1種類としていたが、1種類に限られず、複数種類としても良い。例えば、複数種類とした場合は、第1小キャラの表示数だけではなく、第1小キャラの種類、組合せによっても大当たり期待度を示唆するようにしても良い。このようにすることによって、遊技者が、より第1小キャラに注目するようになり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0777】

また、本実施の形態では、大当たり期待度を示唆、及び、実行するSPリーチの種別を示唆（予告）していた第2小キャラ（第2小キャラA、第2小キャラB）は2種類としていたが、2種類に限られず、適宜に設定しても良い。また、SPリーチの種別を示唆（予告）していたが、SPリーチに限られず、SPSPリーチの種別を示唆（予告）するようにしても良い。また、大当たりの種類（例えば、ラウンド数など）を示唆（予告）するようにしても良いし、ステップアップ予告、擬似連予告などの実行される予告演出を示唆（予告）するようにしても良い。

20

【0778】

なお、ステップアップ予告とは、予告の態様（演出画像、音、ランプ、可動体等）が複数段階に変化（ステップアップ）するような予告のことであり、変化する段階によって大当たり期待度を示している。また、擬似連予告とは、1回の始動口13、15への入賞（入球）に基づく大当たり抽選に対して、あたかも複数回の演出図柄TZ1～TZ3の変動表示が実行されたかのように見せるために、1回の始動口13、15への入賞（入球）に対して決定された特別図柄の変動時間内にて、全部の演出図柄TZ1～TZ3が仮停止した後に再度変動を開始する再変動表示を1回又は複数回実行する特殊な態様の演出図柄の変動表示を行う予告のことであり、再変動表示の回数によって大当たり期待度を示している。

30

【0779】

また、本実施の形態では、小キャラ（第1小キャラ、第2小キャラA、第2小キャラB）表示が消去されるタイミングは、SPSPリーチが実行される（発展する）タイミングとしていたが、このタイミングに限られない。例えば、SPリーチやノーマルリーチの実行中に消去するようにしても良い。

40

なお、図示はしていないが、本実施の形態では、SPSPリーチに発展しないリーチの場合は、演出図柄TZ1～TZ3の停止表示時に小キャラ表示は消去されるようにしているが、この場合も、このタイミングに限られず、SPリーチやノーマルリーチの実行中に消去するようにしても良い。

【0780】

また、本実施の形態では、前段演出は、SPリーチ1～2とダブルSPSPリーチ1～3との5種類としていたが、5種類に限られず、5種類より多くても少なくとも良い。また、中段演出は、繋ぎ演出1～4の4種類としていたが、4種類に限られず、4種類より多くても少なくとも良い。また、後段演出は、トリプルSPSPリーチの1種類としていたが、1種類に限られず、複数種類としても良い。

50

【0781】

また、前段演出の演出内容と後段演出の演出内容とが関連付く演出内容の中段演出であれば、前段演出、中段演出、及び、後段演出の演出内容は、本実施の形態の演出内容に限定されず、適宜に設定しても良い。

【0782】

また、本実施の形態においては、前段演出、中段演出、及び、後段演出の組合せは、変動演出パターンに対応付けられていたが、前段演出、中段演出、及び、後段演出の組合せの決定方法はこの方法に限られない。例えば、前段演出を抽選によって決定した後に、後段演出を抽選によって決定し、決定された前段演出の演出内容と、後段演出の演出内容とに合わせて、中段演出を決定するようにしても良いし、変動演出パターンに後段演出だけが対応付けられており、変動演出パターンが決定した後に、前段演出を抽選によって決定し、決定された前段演出の演出内容と、後段演出の演出内容とに合わせて、中段演出を決定するようにしても良い。

10

【0783】

また、本実施の形態では、前段演出、中段演出、及び、後段演出は、リーチ演出（SPリーチ、ダブルSPSPリーチ、トリプルSPSPリーチ）としていたが、リーチ演出に限られず、ステップアップ予告、擬似連予告などの予告演出としても良い。また、例えば、大当たり遊技を実行する前の変動演出（大当たりに当選する変動演出）を前段演出、大当たり遊技中の演出を中段演出、大当たり遊技後の所定期間（第2特定遊技状態）の演出を後段演出という様にしても良い。また、当該変動演出を前段演出、当該変動演出の次に行われる変動演出（次変動）を中段演出、さらに、次に行われる演出を後段演出という様にしても良い。

20

【0784】

また、本実施の形態では、前段演出、中段演出、及び、後段演出は、画像表示装置30、音声出力装置33、盤用照明装置34、枠用照明装置35、盤用駆動装置36等によって行われる演出（SPリーチ、ダブルSPSPリーチ、トリプルSPSPリーチ）としていたが、画像表示装置30においてのみ行われる演出でも良いし、音声出力装置33においてのみ行われる演出でも良いし、盤用照明装置34や枠用照明装置35において行われる演出でも良いし、盤用駆動装置36においてのみ行われる演出でも良いし、これらを適宜に組み合わせて行う演出でも良い。

30

【0785】

また、本実施の形態では、遊技者が遊技機Yを正面から視認した際に画像表示装置30の表示部300の一部を視認不可能（又は困難）な領域を形成するために第2演出部材81を設けていたが、第2演出部材81に限られず、キャラクタを模した形状でなくても良いし、第1演出部材80のような可動するものでも良いし、画像表示装置30の一部を覆う位置に設けた第2の画像表示装置（サブ）でも良い。

【0786】

また、本実施の形態では、第2演出部材81は可動しなかったが、可動するようにしても良い。例えば、客待ちデモ演出中などに演出ボタン37Aを遊技者が操作することで、第2演出部材81が画像表示装置30の表示部300の一部を覆う位置か覆わない位置か、換言すれば、遊技者が遊技機Yを正面から視認した際に小キャラ表示が見えるようになる位置（視認容易となる位置）か、遊技者が遊技機Yを正面から視認した際に見えないようになる位置（視認困難となる位置）かに可動するようにし、小キャラ表示を視認できるようにするか否かを遊技者が任意に選択できるようにする。このようにすることで、小キャラ表示による予告演出を楽しみたい遊技者に対しては、小キャラ表示を表示することができ、小キャラ表示を煩わしいと感じる遊技者に対しては小キャラ表示を表示しないようにすることができるので、双方の遊技者に対して、より最適な演出を行うことができるため、遊技の興趣を向上することができる。

40

なお、このように可動することが可能な第2演出部材81とする場合は、本実施の形態のように、画像表示装置30の表示部300の一部が視認困難（遊技機Yの左側から第2

50

演出部材 8 1 の後方を覗き込むようにすれば視認可能となっているため完全に視認不可能ではない) な位置とするのではなく、画像表示装置 3 0 の表示部 3 0 0 の一部が完全に視認不可能となる位置に可動するようにしても良い。

【0787】

また、所定の演出(例えば、本実施の形態のような小キャラ表示やステップアップ予告、擬似連予告など)以外においては、画像表示装置 3 0 の表示部 3 0 0 の一部を覆う位置(視認困難となる位置)に第 2 演出部材 8 1 が位置しており、所定の演出が実行される際、自動的に(遊技者の意思に関わらずに)第 2 演出部材 8 1 が可動し、画像表示装置 3 0 の表示部 3 0 0 の一部を覆わない位置(視認容易となる位置)に退避するようにしても良いし、所定の演出が実行される際、遊技者が演出ボタン 3 7 A を操作することによって任意に、画像表示装置 3 0 の表示部 3 0 0 の一部を覆わない位置(視認容易となる位置)に可動させることができるようにしても良い。

10

【0788】

また、本実施の形態においては、演出制御基板 1 3 0 における演出制御部 1 3 0 m (サブ CPU 1 3 0 a) が変動演出パターン決定処理(図 3 7)や予告演出決定処理(図 3 8-1~図 3 8-3)等を行なうように構成したが、演出制御基板 1 3 0 における統括制御部 1 4 0 (統括 CPU 1 4 0 a) や画像制御部 1 6 0 が、上記処理を行なうように構成しても良い。

【0789】

ところで、従来の遊技機(例えば、特開 2 0 1 3-2 3 6 8 5 0 号公報に記載の遊技機)では、特別遊技を行うか否かの特別遊技判定が行われると、画像表示装置、ランプ・LED 等の照明装置、スピーカ等の音声出力装置、可動する構造物(役物)等の演出装置を用いて、当該特別遊技判定の判定結果に基づいた様々な演出を行うことにより遊技の興趣を向上させている。近年においては、特別遊技判定の判定結果に基づいた様々な演出として、前段演出(リーチ成立前の装図変動)を行った後に、後段演出(SPリーチ等)を行う遊技機が知られている。しかしながら、前段演出(リーチ成立前の装図変動)の内容と後段演出(SPリーチ等)の内容とで関連性がない場合、遊技者にとって変動演出が分かり難いものになり、遊技の興趣の向上の妨げになっていた。このため、遊技の興趣の向上を図る点においては、未だ改善の余地が残されていた。

20

【0790】

上記課題を解決するための構成として、本実施の形態の遊技機 Y によれば、遊技者に有利な特別遊技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の前記判定の結果に基づいて、所定の演出を実行する演出制御手段と、を備える遊技機において、前記演出制御手段は、前記判定の結果に基づいて、前段演出を実行してから後段演出を実行することが可能であり、前記前段演出を実行してから前記後段演出を実行する場合、前記前段演出を実行してから前記後段演出が実行されるまでに、当該後段演出が実行されることを示す中段演出を実行し、前記中段演出は前記前段演出の演出態様に応じた演出態様で実行するようにしている。

30

【0791】

このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることができるようになっている。

40

【0792】

また、従来の遊技機(例えば、特開 2 0 1 4-1 1 7 3 7 6 号公報に記載の遊技機)では、特別遊技を行うか否かの特別遊技判定が行われると、画像表示装置の表示画面において、当該特別遊技判定の判定結果に基づいて様々な報知演出(変動演出)を表示することにより遊技の興趣を向上させている。近年においては、報知演出として、予告演出やリーチ演出などの様々な演出画像を画像表示装置の表示画面に表示させる遊技機が広く普及しており、単に、演出画像を表示させるだけでは、遊技の興趣が向上しなくなっていた。このため、遊技の興趣の向上を図る点においては、未だ改善の余地が残されていた。

【0793】

上記課題を解決するための構成として、本実施の形態の遊技機 Y によれば、遊技者に有

50

利な特別遊技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の前記判定の結果に基づいて、画像表示手段において変動演出を実行する演出制御手段と、を備える遊技機において、前記画像表示手段は、前記遊技者が前記遊技機の正面から視認容易な第1表示領域と、前記遊技者が前記遊技機の正面から視認困難な第2表示領域と、を有し、前記演出制御手段は、前記変動演出において、所定の演出が行われる可能性があることを予告する予告画像を第2表示領域に表示するようにしている。

【0794】

このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることができるようになっている。

【0795】

なお、本発明の遊技機は、パチンコ遊技機に限られるものではなく、回胴式遊技機（いわゆるスロットマシン）にも用いることもできる。さらには、じゃん球遊技機、アレンジボール遊技機に用いることもできる。

【0796】

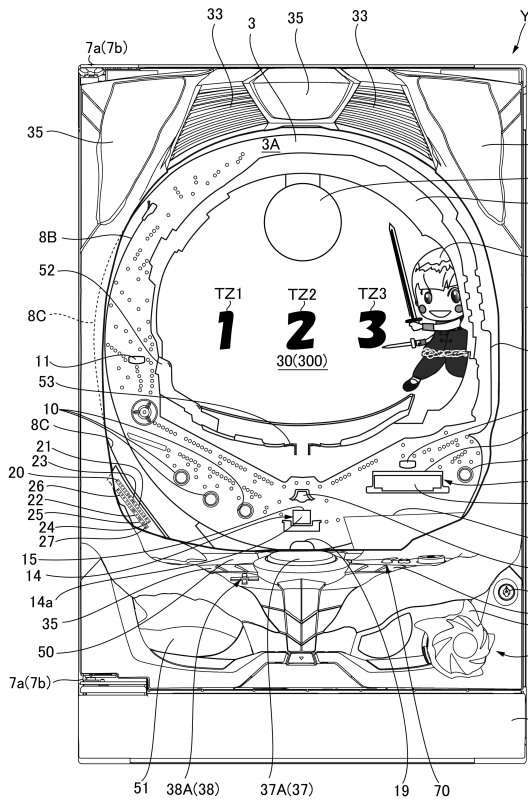
また、今回開示された実施形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味及び範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

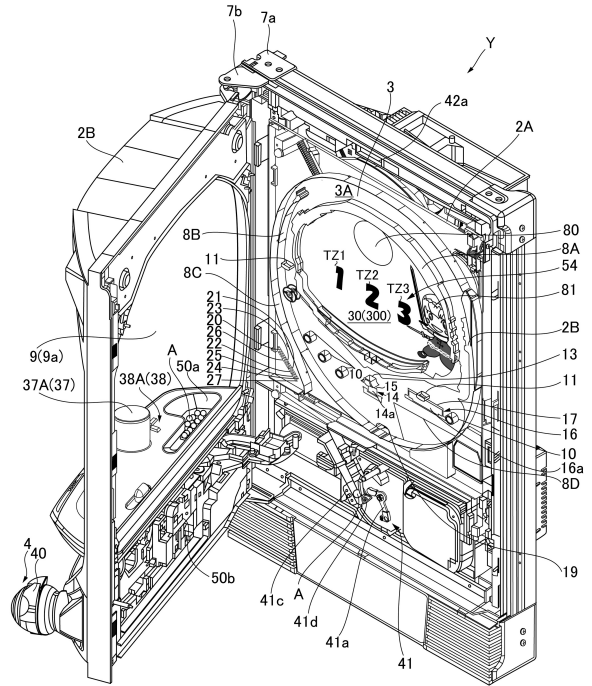
【0797】

Y	遊技機	20
3	遊技盤	
10	一般入賞口	
10a	一般入賞口検出スイッチ	
11	普図ゲート	
11a	普図ゲート検出スイッチ	
13	第1始動口	
13a	第1始動口検出スイッチ	
15	第2始動口	
15a	第2始動口検出スイッチ	
17	大入賞口	30
17a	大入賞口検出スイッチ	
19	アウト口	
30	画像表示装置	
33	音声出力装置	
34	盤用照明装置	
35	枠用照明装置	
36	盤用駆動装置	
37	演出ボタン装置	
38	選択ボタン装置	
80	第1演出部材	40
81	第2演出部材	
110	主制御基板	
110a	メインCPU	
110b	メインROM	
110c	メインRAM	
120	払出制御基板	
130	演出制御基板	
130a	サブCPU	
130b	サブROM	
130c	サブRAM	50

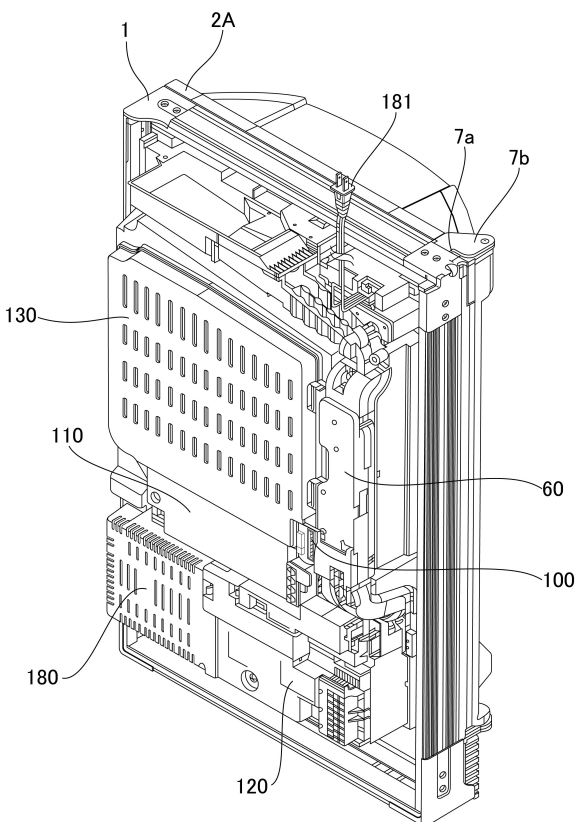
【図 1】



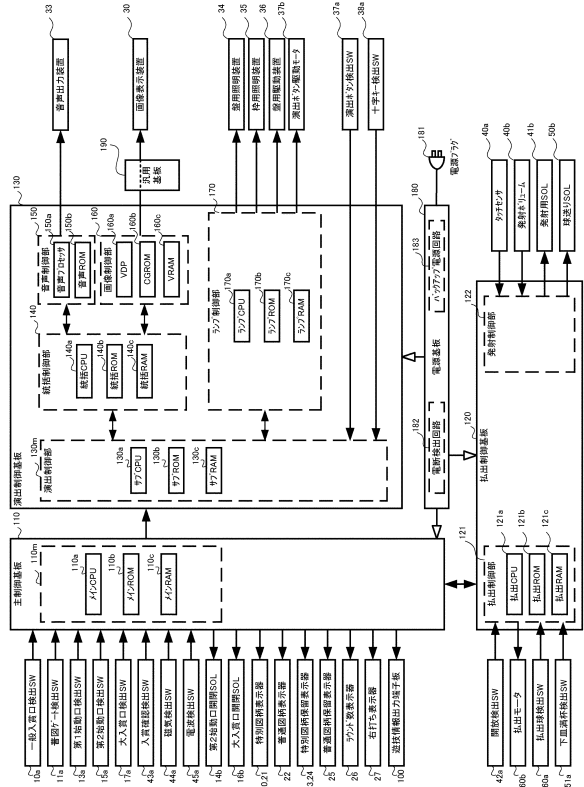
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【図 9】

遊技状態設定テーブル				
始動口	特図停止図柄パターン	時短遊技状態	時短遊技回数 (J)	確率遊技状態
第1	10, 11, 12	時短遊技状態	84	高確率遊技状態
第2	20, 21	時短遊技状態	84	高確率遊技状態

【図 10】

(a) 特別図柄の変動パターン決定テーブル(第1始動口)									
抽選結果	図柄パターン	特図停止 図柄パターン	乱数値 範囲(0~99)	乱数値 範囲(0~99)	特別図柄の 変動パターン	変動時間	特別図柄の 変動パターン	変動時間	演出内容(※参考)
ハズレ	15	—	0~59	0, 1	変動ハタン1	12秒	変動ハタン1	12秒	演出内容(※参考)
			60~79	2, 3	変動ハタン2	3秒	変動ハタン2	3秒	演出内容(※参考)
			80~89	2, 3	変動ハタン3	20秒	変動ハタン3	20秒	演出内容(※参考)
			90~99	—	変動ハタン4	60秒	変動ハタン4	60秒	演出内容(※参考)
10	—	—	0~59	0, 1	変動ハタン5	12秒	変動ハタン5	12秒	演出内容(※参考)
			60~79	2, 3	変動ハタン6	3秒	変動ハタン6	3秒	演出内容(※参考)
			80~89	2, 3	変動ハタン7	20秒	変動ハタン7	20秒	演出内容(※参考)
			90~99	—	変動ハタン8	60秒	変動ハタン8	60秒	演出内容(※参考)
11	—	—	0~59	0, 1	変動ハタン9	12秒	変動ハタン9	12秒	演出内容(※参考)
			60~79	2, 3	変動ハタン10	3秒	変動ハタン10	3秒	演出内容(※参考)
			80~89	2, 3	変動ハタン11	20秒	変動ハタン11	20秒	演出内容(※参考)
			90~99	—	変動ハタン12	60秒	変動ハタン12	60秒	演出内容(※参考)
12	—	—	0~59	0, 1	変動ハタン13	12秒	変動ハタン13	12秒	演出内容(※参考)
			60~79	2, 3	変動ハタン14	3秒	変動ハタン14	3秒	演出内容(※参考)
			80~89	2, 3	変動ハタン15	20秒	変動ハタン15	20秒	演出内容(※参考)
			90~99	—	変動ハタン16	60秒	変動ハタン16	60秒	演出内容(※参考)

【図 11】

(a) 大当たり抽選の事前判定テーブル(第1始動口)									
抽選結果	図柄パターン	特図停止 図柄パターン	乱数値 範囲(0~99)	乱数値 範囲(0~99)	特別図柄の 変動パターン	変動時間	特別図柄の 変動パターン	変動時間	演出内容(※参考)
ハズレ	15	—	0~59	0, 1	変動ハタン1	12秒	変動ハタン1	12秒	演出内容(※参考)
			60~79	2, 3	変動ハタン2	3秒	変動ハタン2	3秒	演出内容(※参考)
			80~89	2, 3	変動ハタン3	20秒	変動ハタン3	20秒	演出内容(※参考)
			90~99	—	変動ハタン4	60秒	変動ハタン4	60秒	演出内容(※参考)
大当たり	11	—	0~59	0, 1	変動ハタン5	12秒	変動ハタン5	12秒	演出内容(※参考)
			60~79	2, 3	変動ハタン6	3秒	変動ハタン6	3秒	演出内容(※参考)
			80~89	2, 3	変動ハタン7	20秒	変動ハタン7	20秒	演出内容(※参考)
			90~99	—	変動ハタン8	60秒	変動ハタン8	60秒	演出内容(※参考)
大当たり	21	—	0~59	0, 1	変動ハタン9	12秒	変動ハタン9	12秒	演出内容(※参考)
			60~79	2, 3	変動ハタン10	3秒	変動ハタン10	3秒	演出内容(※参考)
			80~89	2, 3	変動ハタン11	20秒	変動ハタン11	20秒	演出内容(※参考)
			90~99	—	変動ハタン12	60秒	変動ハタン12	60秒	演出内容(※参考)

【図 12】

(a) 普通図柄用の当たり判定テーブル			
遊技状態	当たり判定値	判定結果	割合 (※参考)
非時短遊技状態	127	当たり	1/128
	0~126	ハズレ	127/128
時短遊技状態	1~127	当たり	127/128
	0	ハズレ	1/128

※乱数範囲0~127(当たり判定用乱数)

(b) 普通図柄の停止図柄決定テーブル					
遊技状態	当たり判定結果	当たり図柄判定用 乱数値(0~99)	普通図柄	普通図柄停止 図柄パターン	普通図柄指定コマンド
非時短遊技状態	ハズレ	—	普通図柄0	00	MODE 00H
	当たり	0~79	普通図柄1	01	MODE 01H
	—	80~99	普通図柄2	02	MODE 02H
	ハズレ	—	普通図柄0	00	MODE 00H
時短遊技状態	当たり	—	普通図柄3	03	MODE 03H

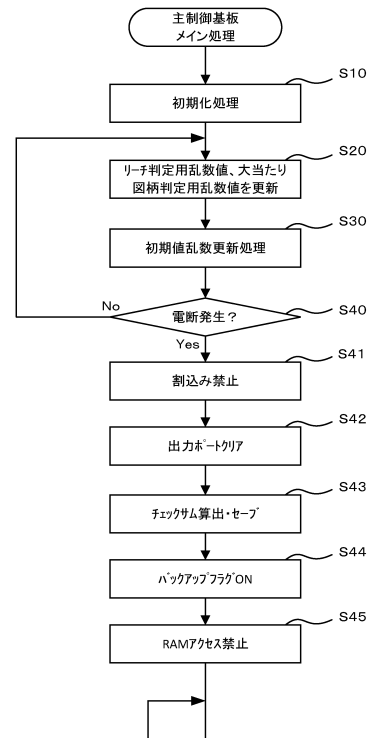
(c) 普通図柄の変動パターン決定テーブル					
遊技状態	当たり判定結果	普通図柄変動パターン 乱数値(0~99)	普通図柄の変動時間	普通図柄変動パターン指定コマンド	
非時短遊技状態	当たり	0~49	3000ms	MODE	DATA
	—	50~99	4000ms	EEH	00H
	ハズレ	0~49	3000ms	EEH	01H
	—	50~99	4000ms	EEH	02H
時短遊技状態	当たり	0~49	3000ms	EEH	03H
	—	50~99	5000ms	EEH	04H
	ハズレ	0~49	3000ms	EEH	05H
	—	50~99	5000ms	EEH	06H

(d) 第2始動口の開放態様決定テーブル					
普通図停止図柄パターン	最大開放 回数(S)	オープン 時間	S=1		S=2
			開放時間	閉鎖時間	
01(普通図柄1)	1	200ms	200ms	500ms	—
02(普通図柄2)	2	200ms	200ms	300ms	500ms
03(普通図柄3)	2	200ms	2500ms	1500ms	500ms

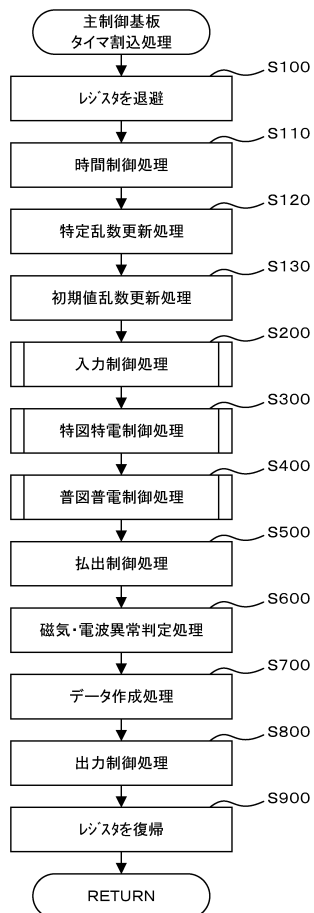
【図 13】



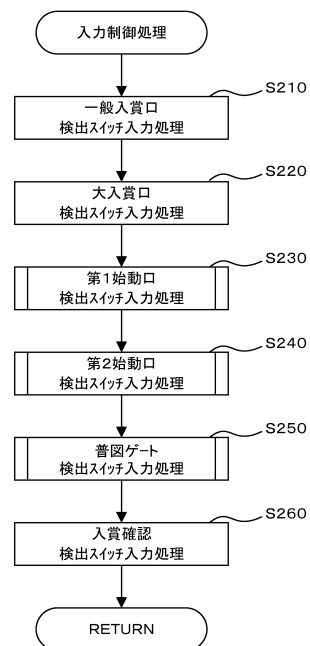
【図 14】



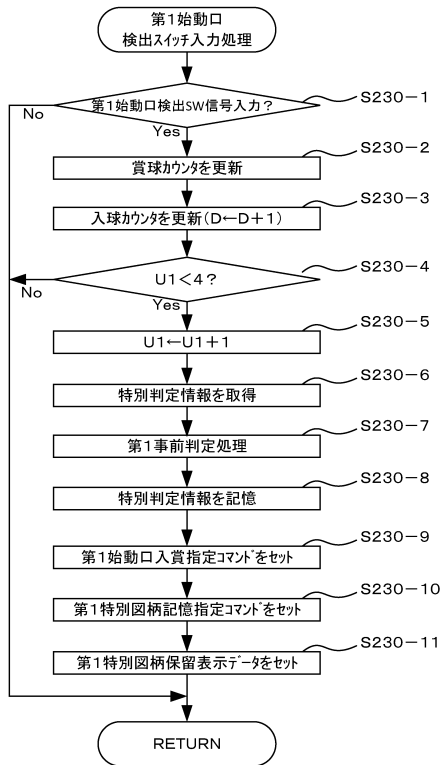
【図 15】



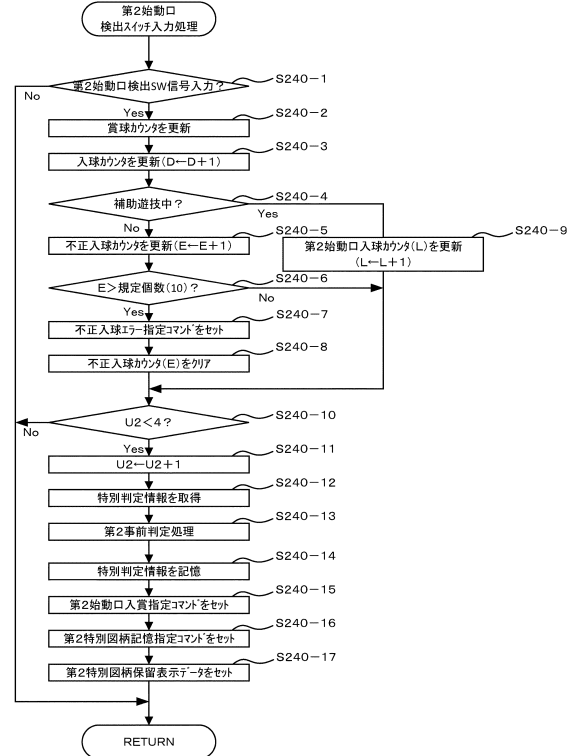
【図 16】



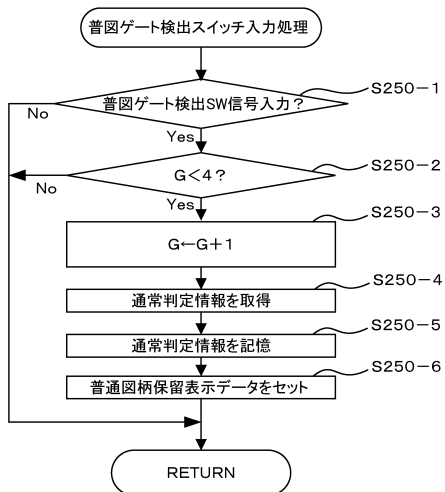
【図 17】



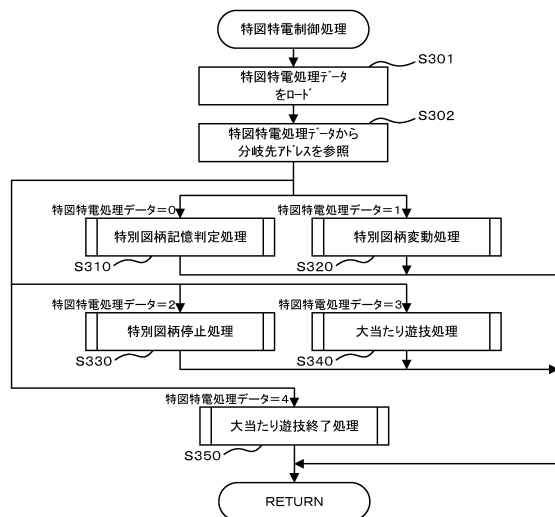
【図 18】



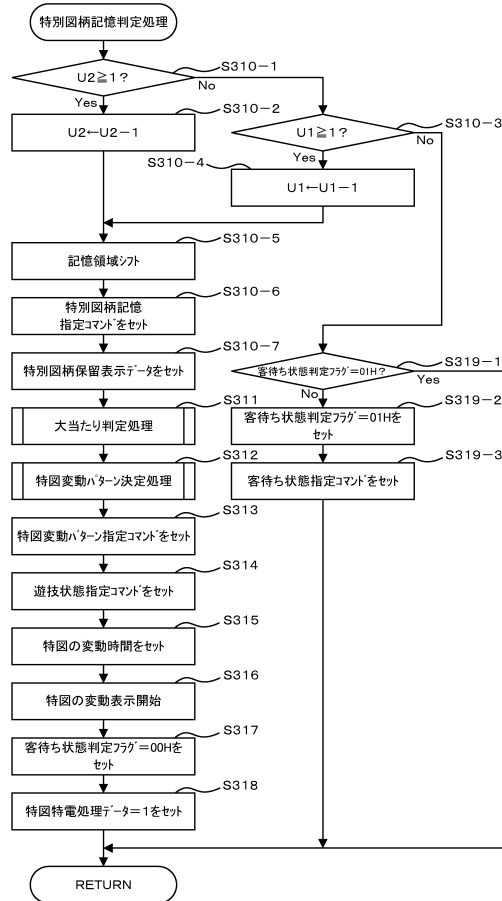
【図 19】



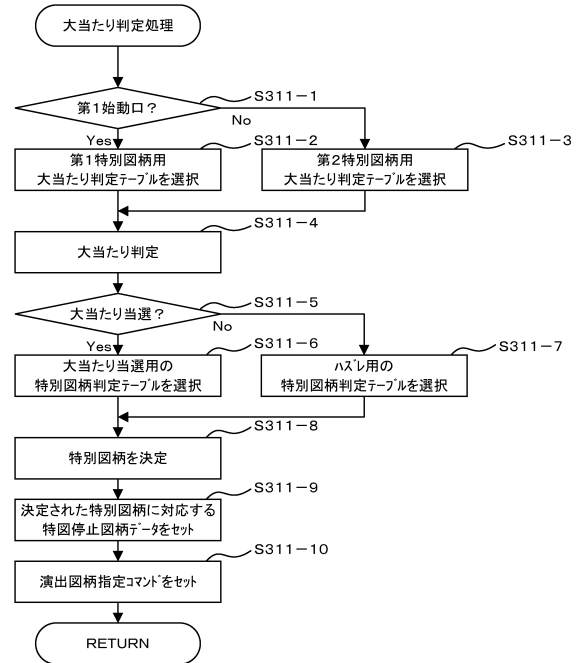
【図 20】



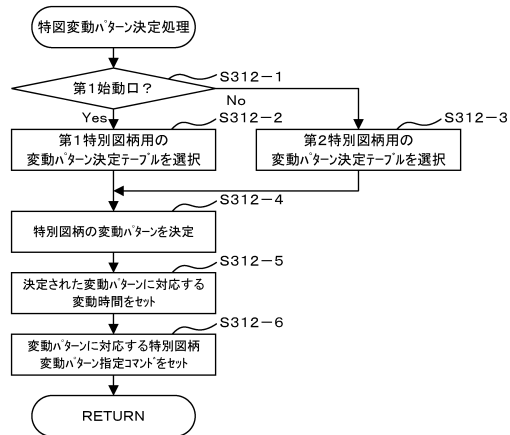
【図 2 1】



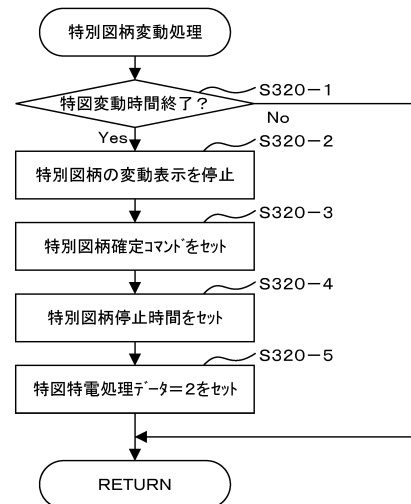
【図 2 2】



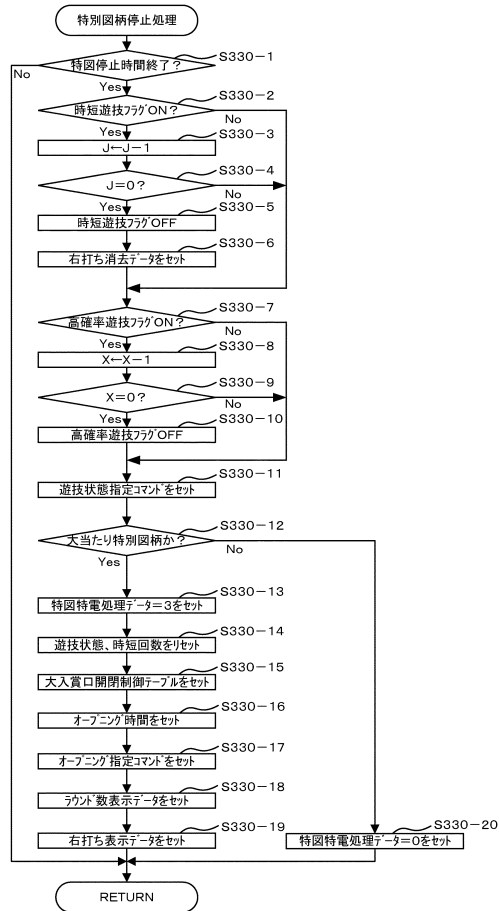
【図 2 3】



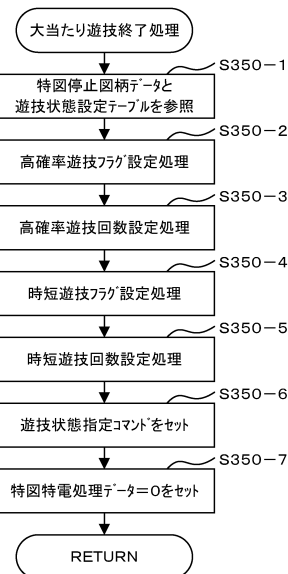
【図 2 4】



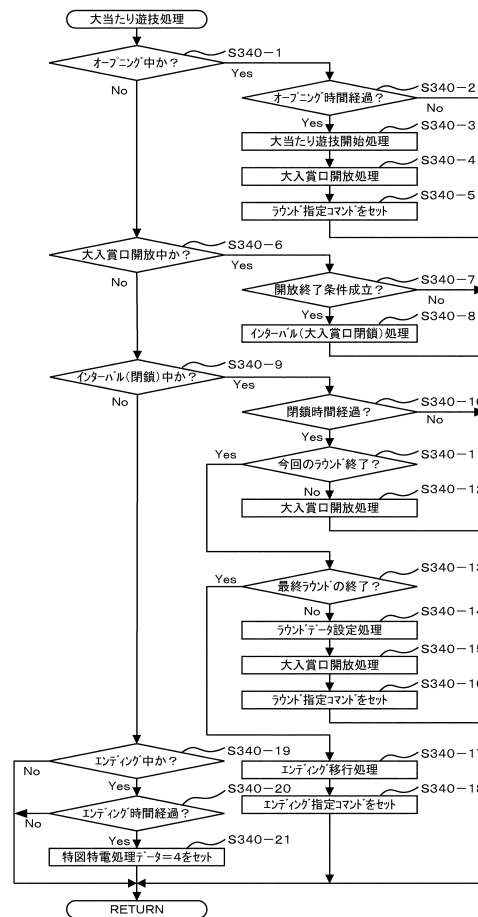
【図 25】



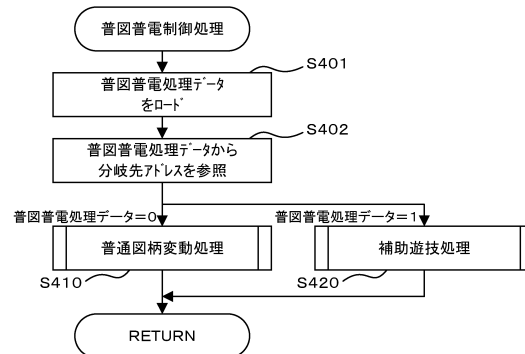
【図 27】



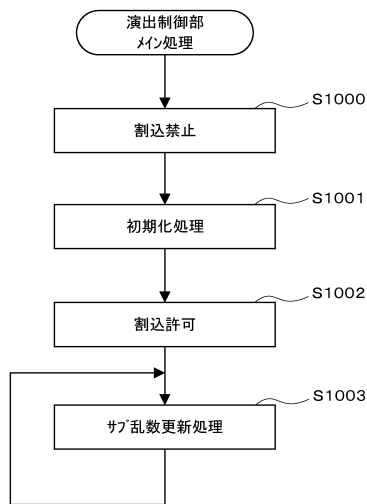
【図 26】



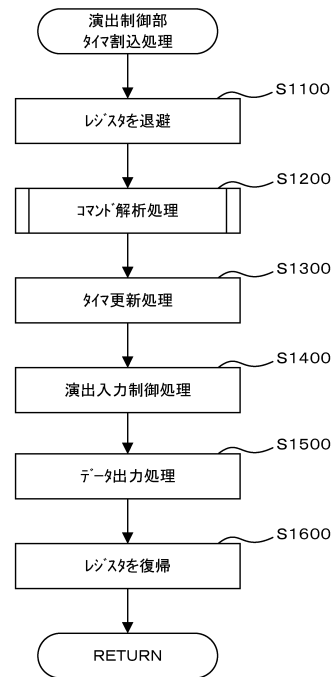
【図 28】



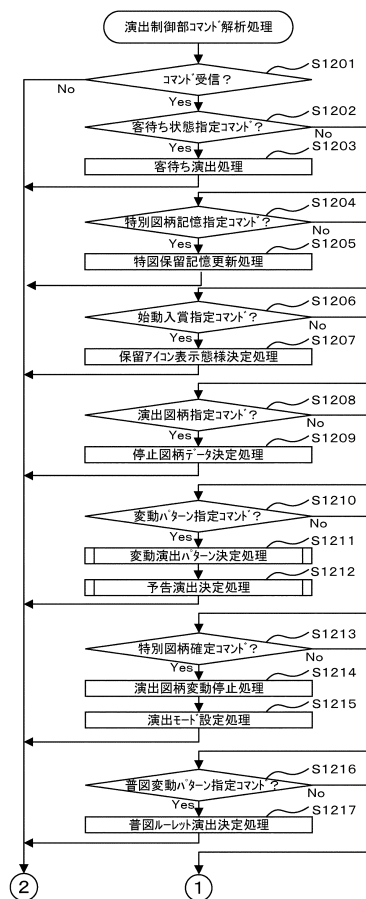
【図 3 3】



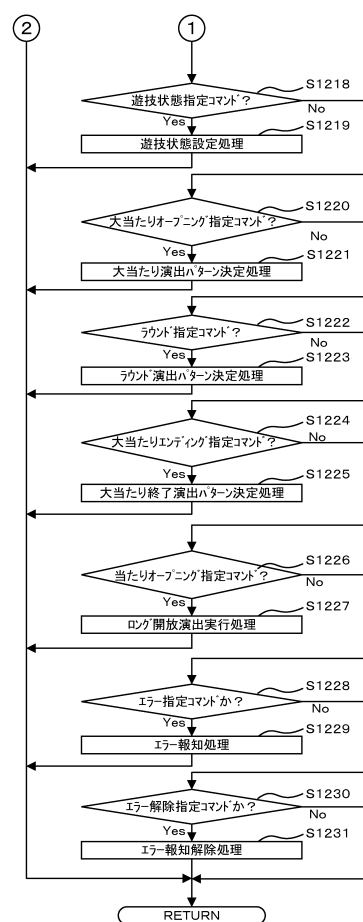
【図 3 4】



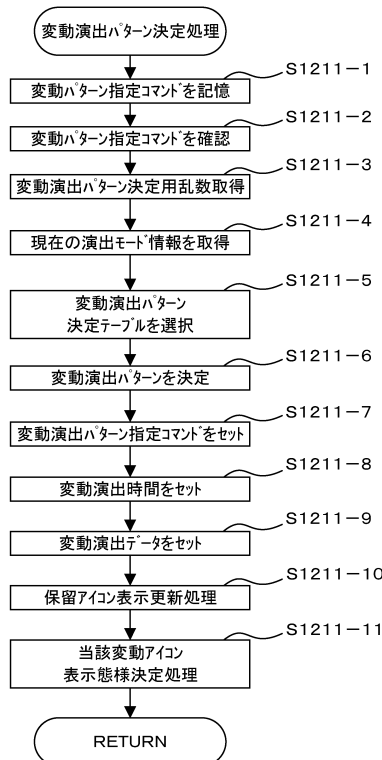
【図 3 5】



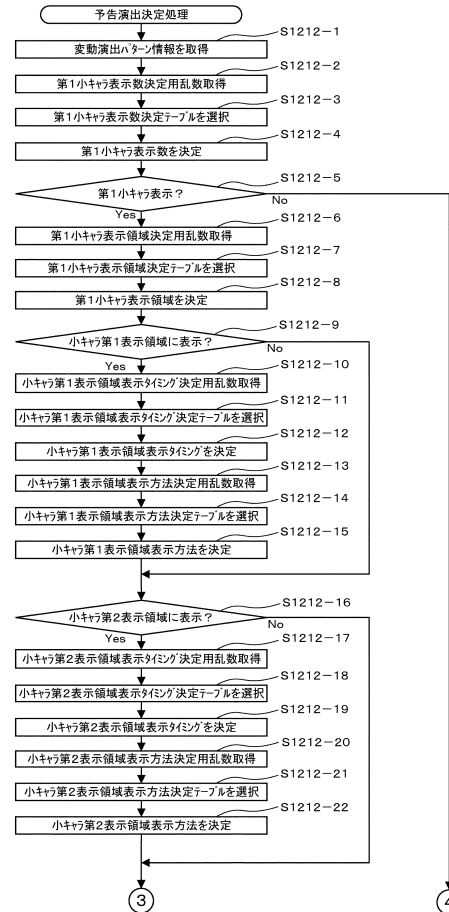
【図 3 6】



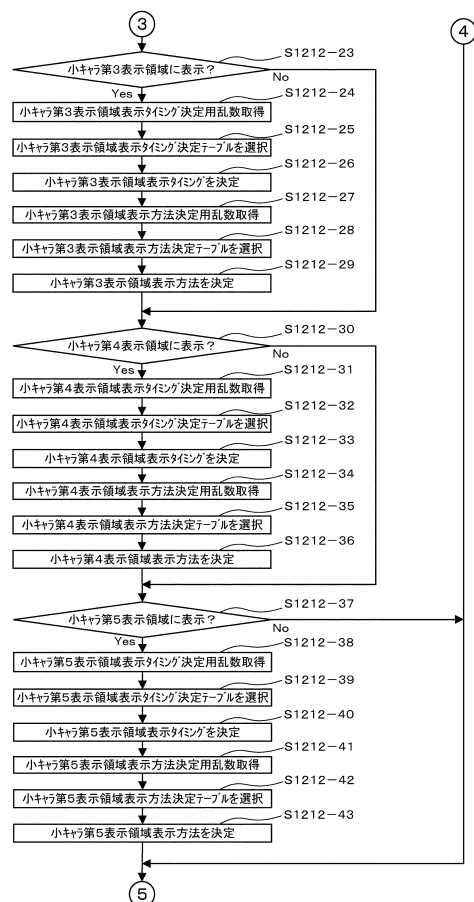
【図 37】



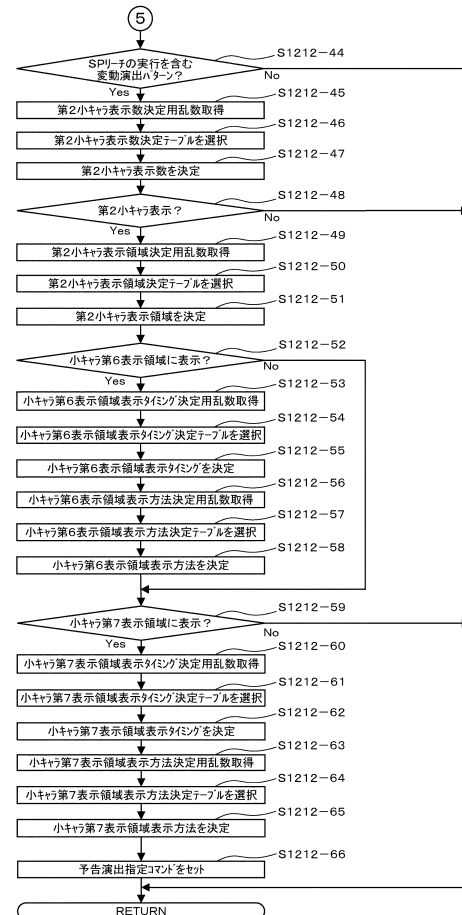
【図 38-1】



【図 38-2】



【図 38-3】



【图 3 9】

[illegible]

09H、0CH	100%	賛助演出ボタン45	ノーマル・チー全回転
---------	------	-----------	------------

※賛助演出ボタン決定用乱数(0~99)によって上記選択率となるように決定

【图 4 0-1】

第1小キャラ表示数決定テーブル

変動演出パターン	選択率	第1小キヤ表示数
変動演出パターン1 (ロング通常変動(ハズレ))	80%	0
	15%	1
	5%	2
	0%	3
	0%	4
変動演出パターン2 (短縮変動(ハズレ))	100%	0
	0%	1
	0%	2
	0%	3
	0%	4
変動演出パターン3 (ショート通常変動(ハズレ))	80%	0
	15%	1
	5%	2
	0%	3
	0%	4
変動演出パターン4 (ノーマルリーチ(ハズレ))	70%	0
	18%	1
	8%	2
	4%	3
	0%	4
変動演出パターン5 (SPリーチ(ハズレ))	60%	0
	20%	1
	10%	2
	8%	3
	2%	4
変動演出パターン6 (SPリーチ(ハズレ))	58%	0
	22%	1
	10%	2
	8%	3
	2%	4
変動演出パターン7 (SPSPリーチ(ハズレ))	55%	0
	20%	1
	13%	2
	9%	3
	3%	4
変動演出パターン11 (SPSPリーチ(ハズレ))	...	
	50%	0
	15%	1
	18%	2
	12%	3
変動演出パターン24 (SPSPリーチ(ハズレ))	5%	4
	...	
	45%	0
	15%	1
	20%	2
	15%	3
	5%	4

※第1小キャラ表示数決定用乱数(0~99)によって上記選択率となるように決定

【図 40-2】

第1小キャラ表示数決定テーブル

変動演出パターン	選択率	第1小キャラ表示数
変動演出パターン25 (SPリーチ(大当たり))	25%	0
	16%	1
	21%	2
	27%	3
	11%	4
変動演出パターン26 (SPリーチ(大当たり))	25%	0
	15%	1
	20%	2
	28%	3
	12%	4
変動演出パターン27 (SPSPリーチ(大当たり))	20%	0
	15%	1
	20%	2
	30%	3
	15%	4
...		
変動演出パターン40 (SPSPリーチ(大当たり))	15%	0
	15%	1
	20%	2
	30%	3
	20%	4
...		
変動演出パターン44 (SPSPリーチ(大当たり))	10%	0
	15%	1
	20%	2
	35%	3
	20%	4
変動演出パターン45 (全回転リーチ(大当たり))	4%	0
	4%	1
	20%	2
	35%	3
	35%	4

※第1小キャラ表示数決定用乱数(0~99)によって上記選択率となるように決定

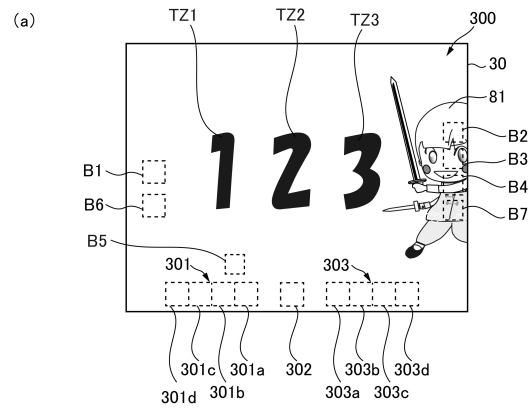
【図 4 1】

第1小キャラ表示領域決定テーブル

表示数	選択率	第1小キャラ表示領域
1	20%	B1
	20%	B2
	20%	B3
	20%	B4
	20%	B5
2	10%	B1, B2
	10%	B1, B3
	10%	B1, B4
	10%	B1, B5
	10%	B2, B3
	10%	B2, B4
	10%	B2, B5
	10%	B3, B4
	10%	B3, B5
3	10%	B4, B5
	10%	B1, B2, B3
	10%	B1, B2, B4
	10%	B1, B2, B5
	10%	B1, B3, B4
	10%	B1, B3, B5
	10%	B1, B4, B5
	10%	B2, B3, B4
	10%	B2, B3, B5
4	10%	B2, B4, B5
	10%	B3, B4, B5
	20%	B1, B2, B3, B4
	20%	B1, B2, B3, B5
	20%	B1, B2, B4, B5
	20%	B1, B3, B4, B5
	20%	B2, B3, B4, B5

※第1小キャラ表示領域決定用乱数(0~99)によって上記選択率となるように決定

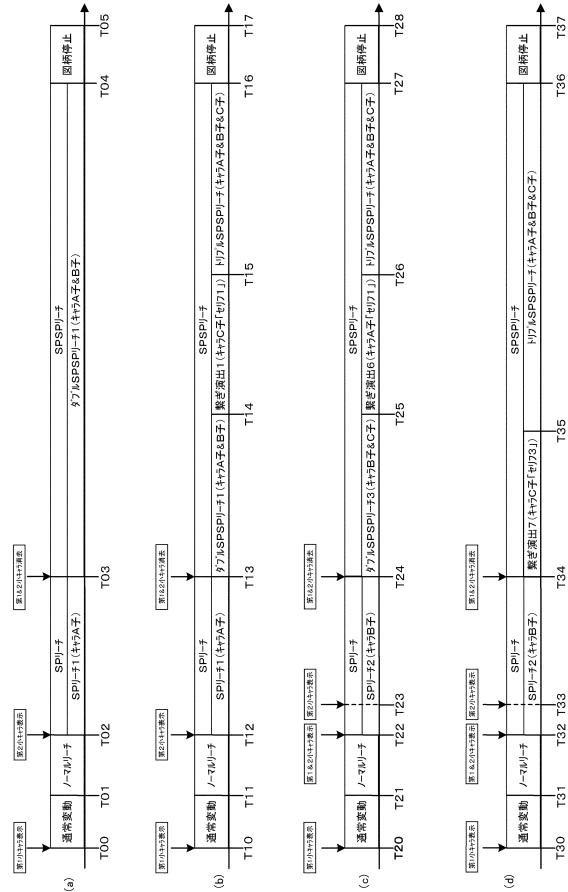
【図 4 5】



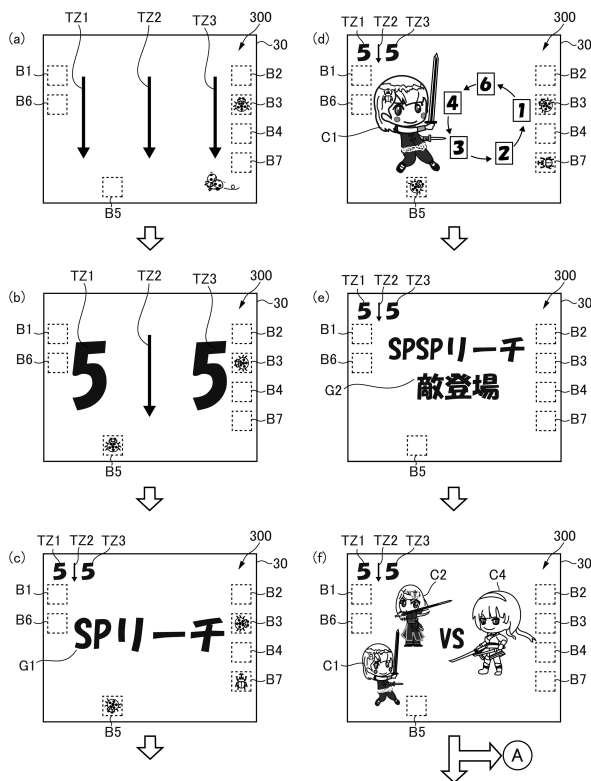
(b)

小キャラ表示態様種別	小キャラ表示態様	表示可能領域	表示可能数	備考
第1小キャラ		B1~B5	1~4	
第2小キャラA		B6~B7	1~2	SPリーチ1の実行を示唆
第2小キャラB		B6~B7	1~2	SPリーチ2の実行を示唆

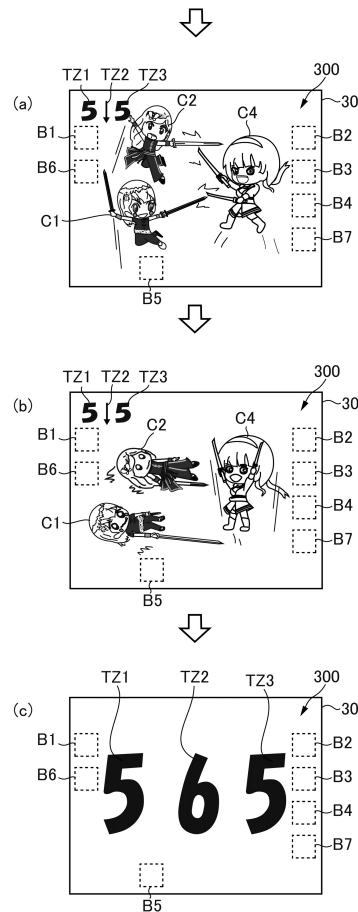
【図 4 6】



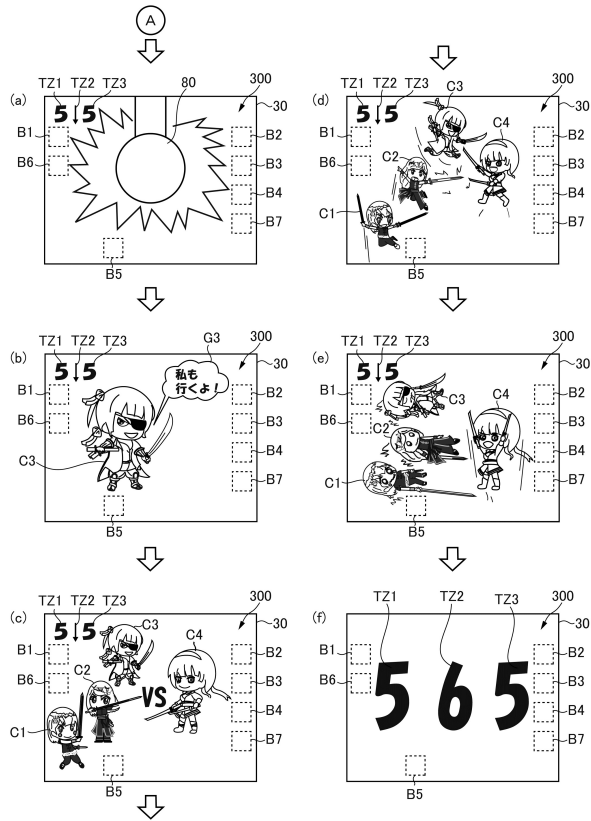
【図 4 7】



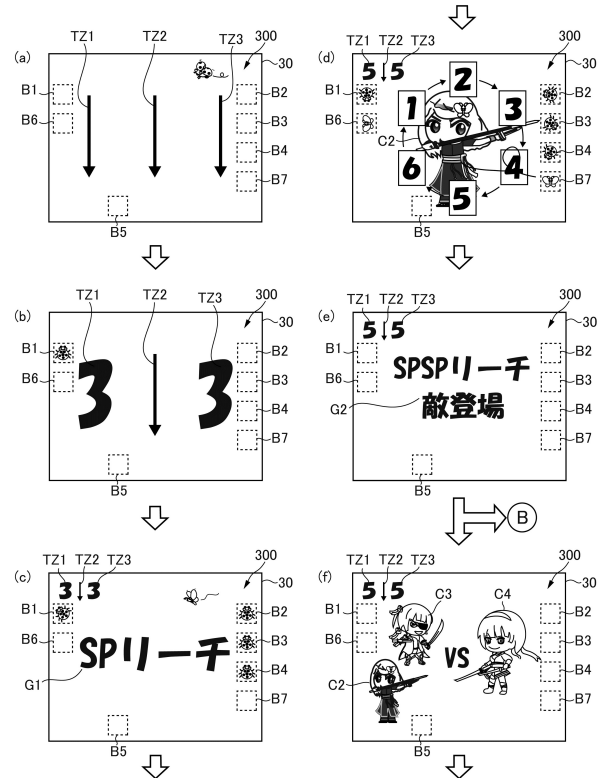
【図 4 8】



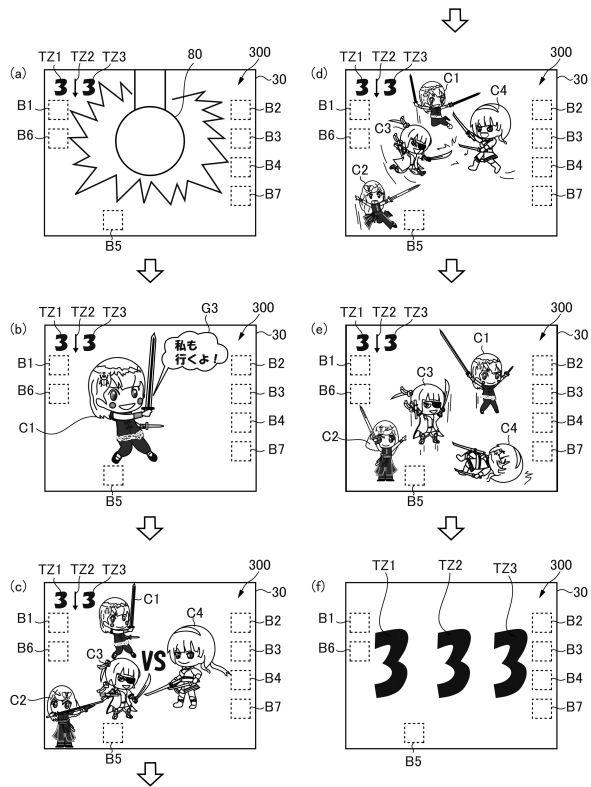
【図 49】



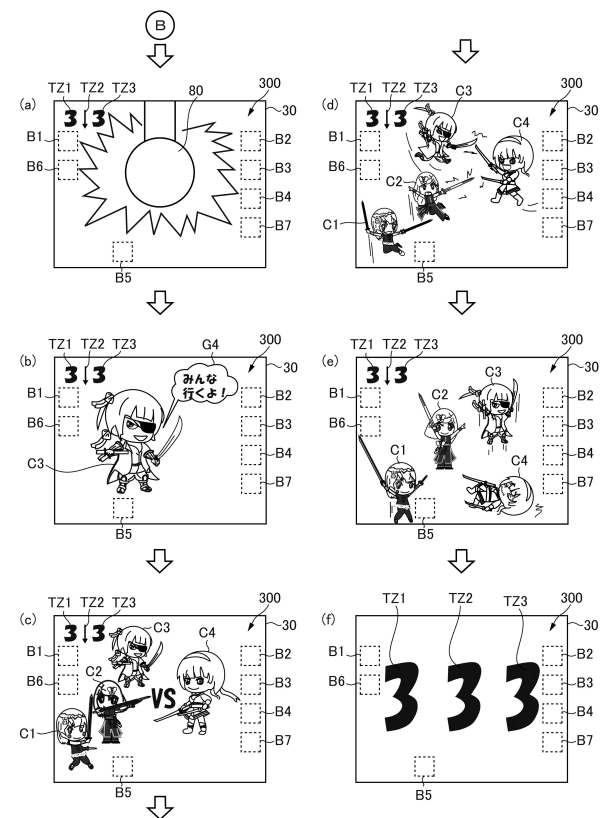
【図 50】



【図 51】



【図 52】



フロントページの続き

- (72)発明者 上原 亜貴子
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
- (72)発明者 磯貝 亮
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 中野 直行

- (56)参考文献 特開2014-239781 (JP, A)
特開2010-115249 (JP, A)
特開2009-000378 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02