



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

始動条件の成立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判定を行い、前記判定の結果に応じて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果になると、前記特別遊技を実行することが可能な遊技機において、

前記複数列の図柄を透過又は視認し難い状態で表示する第 1 態様と、前記第 1 態様が行われた後に前記複数列の図柄を各列において前記第 1 態様よりも視認し易い状態で表示する第 2 態様と、により前記変動表示を制御する表示制御手段を備え、

前記表示制御手段は、

前記第 2 態様を、前記複数列の図柄が変化可能な第 1 表示と、前記複数列の図柄を変化不能とする第 2 表示と、により表示制御可能であり、

前記第 1 表示から前記第 2 表示に移行する場合のうち少なくとも一部で、前記第 2 表示に移行することを示唆する示唆演出を実行可能であり、

前記第 1 表示から前記第 2 表示へ前記変動表示を制御する場合において、前記複数列の図柄が少なくとも前記複数列において前記特別表示結果の一部を含む特別態様で表示された場合と、前記特別態様とは異なる所定態様で表示された場合とで、前記示唆演出の実行率が異なることを特徴とする遊技機。

**【請求項 2】**

前記表示制御手段は、

前記示唆演出を実行する場合に前記第 1 表示から前記第 2 表示を行う迄の第 1 時間と、前記示唆演出を実行しない場合に前記第 1 表示から前記第 2 表示を行う迄の第 2 時間とを異ならせることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、特別遊技を実行するか否かの判定の結果に応じて複数列の図柄の変動表示を行う遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機においては、始動条件が成立すると、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの当否判定を行い、その当否判定の結果に基づいて変動態様を決定し、その変動態様に依じて複数列の演出図柄を変動させてから当否判定の結果を示唆する停止態様で停止させる変動演出を実行する。

**【0003】**

この種の遊技機では、遊技球が始動口を通過したことを契機に始動条件が成立するが、一般に、変動演出の実行中、後に始動条件が成立する権利（即ち当否判定の権利）を保留することができ、その保留がある状況下で、複数列の演出図柄を本停止（変動演出を終了）させると、その直後に、保留されていた権利によって始動条件が成立して当否判定を行い、複数列の演出図柄の変動（変動演出）を開始させる。

**【0004】**

また、変動演出において、複数列の演出図柄を本停止させる前に、所定の態様で仮停止（例えば、揺動状態に停止）させてから、その所定の態様を停止態様として本停止させる機種、更に、複数列の演出図柄を仮停止させてから、本停止させずに再変動させて発展演出を実行可能にした機種（例えば、特許文献 1）も実用化されている。

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0005】**

【特許文献 1】特開 2017 - 51663 号公報

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】**

10

20

30

40

50

## 【 0 0 0 6 】

従来の遊技機では、変動演出の終わりが判り難い場合があり、遊技進行の節度、遊技興趣の向上の障害となる。

本発明の目的は、演出の終わりを示唆して、遊技進行の節度を保ち、遊技興趣の向上を図ることができる遊技機を提供することである。

## 【課題を解決するための手段】

## 【 0 0 0 7 】

第 1 の発明は、始動条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技（例えば、大当り遊技）を実行するか否かの判定を行い、前記判定の結果に応じて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果（例えば、当り目）になると、前記特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記複数列の図柄を透過又は視認し難い状態で表示する第 1 態様（例えば、高速変動で表示）と、前記第 1 態様が行われた後に前記複数列の図柄を各列において前記第 1 態様よりも視認し易い状態で表示する第 2 態様（例えば、3 つの図柄が揃って表示）と、により前記変動表示を制御する表示制御手段を備え、前記表示制御手段は、前記第 2 態様を、前記複数列の図柄が変化可能な第 1 表示（例えば、3 つの図柄が揃って揺動状態で表示（仮停止））と、前記複数列の図柄を変化不能とする第 2 表示（例えば、3 つの図柄が揃って静止状態で表示（本停止、確定停止））と、により表示制御可能であり、前記第 1 表示から前記第 2 表示に移行する場合のうち少なくとも一部で、前記第 2 表示に移行することを示唆する示唆演出（停止示唆演出；例えば、3 つの図柄の表示が一時的に変化）を実行可能であり、前記第 1 表示から前記第 2 表示へ前記変動表示を制御する場合において、前記複数列の図柄が少なくとも前記複数例において前記特別表示結果の一部を含む特別態様（例えば、当り目及びリーチ有りハズレ目）で表示された場合と、前記特別態様とは異なる所定態様（例えば、リーチ無しハズレ目）で表示された場合とで、前記示唆演出の実行率が異なることを特徴とする遊技機。

## 【 0 0 0 8 】

第 2 の発明は、第 1 の発明において、前記表示制御手段は、前記示唆演出を実行する場合に前記第 1 表示（前記第 1 表示の開始）から前記第 2 表示を行う（前記第 2 表示に移行する）迄（前記第 1 表示の実行期間（仮停止時間）に相当）の第 1 時間（例えば、図 6 1（1）に示す T A）と、前記示唆演出を実行しない場合に前記第 1 表示から前記第 2 表示を行う迄の第 2 時間（例えば、図 6 1（2）に示す T B）とを異ならせることを特徴とする遊技機。

## 【 0 0 0 9 】

第 3 の発明は、第 1 又は 2 の発明において、前記表示制御手段は、前記示唆演出を実行する場合に、前記第 1 表示（前記第 1 表示の開始）から前記示唆演出を実行する迄の第 3 時間（例えば、図 6 1（1）に示す T A 1）よりも、前記示唆演出（前記示唆演出の実行時）から前記第 2 表示を行う（前記第 2 表示に移行する）迄の第 4 時間（例えば、図 6 1（1）に示す T A 2）を短く（場合により長く）することを特徴とする遊技機。

## 【 0 0 1 0 】

第 4 の発明は、第 1 ～ 第 3 の何れの発明において、前記表示制御手段は、前記示唆演出を実行する場合に前記第 1 表示（前記第 1 表示の開始）から前記示唆演出を実行する迄の第 3 時間（例えば、図 6 1（1）に示す T A 1）と、前記示唆演出を実行しない場合に前記第 1 表示（前記第 1 表示の開始）から前記第 2 表示を行う（前記第 2 表示に移行する）迄（前記第 1 表示の実行期間（仮停止時間）に相当）の第 2 時間（例えば、図 6 1（2）に示す T B）とを異ならせることを特徴とする遊技機。

## 【発明の効果】

## 【 0 0 1 1 】

本発明によれば、演出の終わりを示唆して、遊技進行の節度を保ち、遊技興趣の向上を図ることができる。

## 【図面の簡単な説明】

## 【 0 0 1 2 】

10

20

30

40

50

- 【図 1】遊技機の正面図の一例を示す図である。
- 【図 2】ガラス枠を開放させた状態の遊技機の斜視図の一例を示す図である。
- 【図 3】遊技機の裏面側の斜視図の一例を示す図である。
- 【図 4】遊技機全体のブロック図の一例を示す図である。
- 【図 5】大当たり抽選の大当たり判定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 6】図柄決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 7】大当たり遊技終了時設定データテーブルの一例を示す図である。
- 【図 8】特別電動役物作動態様決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 9】大入賞口開放態様決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 10】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】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】普通図柄および始動可動片に関するテーブルの一例を示す図である。
- 【図 13】判定情報記憶領域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。
- 【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特図特電制御処理を示す図である。
- 【図 19】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 20】主制御基板における大当たり判定処理を示す図である。 20
- 【図 21】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 22】主制御基板における特別図柄停止処理を示す図である。
- 【図 23】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 24】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 25】主制御基板における小当たり遊技処理を示す図である。
- 【図 26】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 27】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 28】主制御基板における普通電動役物制御処理を示す図である。
- 【図 29】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 30】演出制御部におけるメイン処理を示す図である。 30
- 【図 31】演出制御部におけるタイマ割込処理を示す図である。
- 【図 32】演出制御部におけるコマンド解析処理 ( 1 ) を示す図である。
- 【図 33】演出制御部におけるコマンド解析処理 ( 2 ) を示す図である。
- 【図 34】演出制御部におけるアイコン変化演出決定処理を示す図である。
- 【図 35】アイコン最終表示態様決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 36】変化シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 37】演出制御部におけるアイコン表示態様更新処理を示す図である。
- 【図 38】保留アイコン用の変化パターン決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 39】当該変動アイコン用の 1 段階変化パターン決定テーブルの一例を示す図である 40
- 。 【図 40】当該変動アイコン用の 2 ～ 4 段階変化パターン決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 41】ノーマル変化パターンで保留アイコンが変化する演出例を示す図である。
- 【図 42】図柄作用変化パターンで保留アイコンが変化する演出例を示す図である。
- 【図 43】役物動作変化パターンで保留アイコンが変化する演出例を示す図である。
- 【図 44】ノーマル変化パターンで当該変動アイコンが変化する演出例を示す図である。
- 【図 45】キャラ作用変化パターンで当該変動アイコンが変化する演出例を示す図である。
- 。 【図 46】役物動作変化パターンで当該変動アイコンが変化する演出例を示す図である。
- 【図 47】演出図柄の種類、停止態様決定テーブルの一例を示す図である。 50

- 【図 4 8】演出内容決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 4 9】演出図柄の表示例を示す図である。
- 【図 5 0】演出図柄の復活示唆演出を含む表示例を示す図である。
- 【図 5 1】演出図柄の昇格示唆演出を含む表示例を示す図である。
- 【図 5 2】演出図柄の昇格示唆演出を含む表示例を示す図である。
- 【図 5 3】演出図柄の表示を示すタイムチャートの一例を示す図である。
- 【図 5 4】演出図柄の停止示唆演出を含む表示例を示す図である。
- 【図 5 5】演出図柄の別の停止示唆演出を含む表示例を示す図である。
- 【図 5 6】演出図柄の更に別の停止示唆演出を含む表示例を示す図である。
- 【図 5 7】演出図柄の最終所定態様の分類の一例を示す図である。
- 【図 5 8】変動パターンの分類の一例を示す図である。
- 【図 5 9】演出内容決定テーブルの変形例を示す図である。
- 【図 6 0】演出図柄の仮停止時間の分類の一例を示す図である。
- 【図 6 1】演出図柄の仮停止に関する時間の一例を示すタイムチャートである。
- 【図 6 2】演出図柄の仮停止に関する時間の一例を示すタイムチャートである。
- 【図 6 3】演出内容決定テーブルの別の変形例を示す図である。
- 【図 6 4】リーチ無しハズレ目（チャンス目）に関するテーブルの一例を示す図である。
- 【図 6 5】事前演出に関するテーブルの一例を示す図である。

10

【発明を実施するための形態】

【0013】

20

以下、本発明の実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。

【0014】

（遊技機 1 の構成）

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

【0015】

遊技機 1 は、遊技店の島設備に取り付けられる外枠 60 と、その外枠 60 と回動可能に支持されたガラス枠 50 とが備えられている（図 1、図 2 参照）。また、外枠 60 には、遊技球 200 が流下する遊技領域 6 が形成された遊技盤 2 が設けられている。ガラス枠 50 には、スピーカからなる音声出力装置 32 と、複数のランプ（LED）を有する枠用照明装置 34b と、押圧操作により演出態様を変更させるための演出ボタン 35 と、少なくとも 2 方向（通常 4 方向）へ押圧操作が可能な十字キー 36 とが設けられている。

30

【0016】

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

【0017】

40

演出ボタン 35 には、演出ボタン検出スイッチ 35a が設けられており、この演出ボタン検出スイッチ 35a が遊技者の操作を検出すると、この操作に応じてさらなる演出を実行することになる。同様にして、十字キー 36 にも、十字キー検出スイッチ 36b が設けられており、遊技者が遊技機 1 へ所定の情報を入力することができるよう構成されている（図 4 参照）。特に、本実施形態では、演出ボタン 35 は、演出ボタン駆動モータ 35b によって上下方向に移動することが可能に構成されている（図 4 参照）。

【0018】

また、ガラス枠 50 には、回動操作されることにより遊技領域 6 に向けて遊技球を発射させる操作ハンドル 3 と、複数の遊技球を貯留する受け皿 40 が設けられており、この受け皿 40 は、操作ハンドル 3 の方向側に遊技球が流下するように下りの傾斜を有している

50

(図2参照)。この受け皿40の下りの傾斜の端部には、遊技球を受け入れる受入口が設けられており、この受入口に受け入れられた遊技球は、玉送りソレノイド4bが駆動することにより、ガラス枠50の裏面に設けられた玉送り開口部41へ遊技球が1個ずつ送り出される。そして、玉送り開口部41へ送り出された遊技球は、打出部材4cの方向に向けて下り傾斜を有している発射レール42により、発射レール42の下り傾斜の端部に誘導される。発射レール42の下り傾斜の端部の上方には、遊技球を停留させる停止するストッパー43が設けられており、玉送り開口部41から送り出された遊技球は、発射レール42の下り傾斜の端部で1個の遊技球が停留されることになる(図2参照)。

#### 【0019】

そして、遊技者が操作ハンドル3に触れることで、操作ハンドル3の内部に設けられているタッチセンサ3a(図4参照)が、操作ハンドル3と遊技者とが接触していることを検知する。その後、遊技者が操作ハンドル3を回動させると、操作ハンドル3に直結している発射ボリューム3bも回動し、発射ボリューム3bにより遊技球の発射強度が調整され、調整された発射強度で発射用ソレノイド4aに直結された打出部材4cが回転する。この打出部材4cが回転することで、打出部材4cにより発射レール42の下り傾斜の端部に貯留されている遊技球200が打ち出され、遊技球が遊技領域6に発射されることになる。

#### 【0020】

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

#### 【0021】

遊技盤2の遊技領域6内には、各種の入賞口(一般入賞口12、普通図柄ゲート13、第1始動口14、第2始動口15、第1大入賞口16、第2大入賞口17)と、画像表示装置31と、その画像表示装置31の表示領域を取り囲むようにして飾り部材7とが設けられている。これに対して、遊技盤2の遊技領域6外には、第1特別図柄表示装置20と、第2特別図柄表示装置21と、普通図柄表示装置22と、第1特別図柄保留表示器23と、第2特別図柄保留表示器24と、普通図柄保留表示器25とが設けられている。

#### 【0022】

遊技領域6には、遊技球が入球(入賞)可能な一般入賞口12が複数設けられており、これらの一般入賞口12には、一般入賞口検出スイッチ12aが設けられている。この一般入賞口検出スイッチ12aが遊技球の入球を検出すると、所定の賞球(例えば10個の遊技球)が払い出されることになる。

#### 【0023】

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

#### 【0024】

この第2始動口15は、始動可動片15bを有しており、始動可動片15bが垂直に立って第2始動口15への遊技球の入球を規制する状態となる閉鎖態様と、始動可動片15bが前に倒れて第2始動口15への遊技球の入球を許容する開放態様とに可動制御される。このとき、第2始動口15が上記開放態様に制御されているときには、始動可動片15bが受け皿として機能し、第2始動口15への遊技球の入球が容易となる。つまり、第2始動口15は、閉鎖態様にあるときには遊技球の入球機会がなく、閉鎖態様にあるときには開放態様に比べて遊技球の入球機会が増すことになる。

#### 【0025】

ここで、第1始動口14には遊技球の入球を検出する第1始動口検出スイッチ14aが設けられ、第2始動口15には遊技球の入球を検出する第2始動口検出スイッチ15aが設けられている。そして、第1始動口検出スイッチ14aや第2始動口検出スイッチ15aで遊技球の入球を検出すると、後述する「大当たり抽選(大当たり判定)」を行うため

10

20

30

40

50

の特別図柄判定用乱数値を取得する。

【0026】

また、第1始動口検出スイッチ14aや第2始動口検出スイッチ15aで遊技球の入球を検出した場合には、上記特別図柄判定用乱数値の他にも、停止表示する特別図柄を決定するための大当たり図柄用乱数値、特別図柄の変動時間を決定するためのリーチ判定用乱数値・特図変動用乱数値も取得される。なお、特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値、リーチ判定用乱数値、特図変動用乱数値のことを特図判定情報という。

【0027】

さらに、第1始動口検出スイッチ14aや第2始動口検出スイッチ15aで遊技球の入球を検出した場合にも、一般入賞口検出スイッチ12aが遊技球の入賞を検知したときと同様に、所定の賞球（例えば3個の遊技球）が払い出される。なお、第1始動口検出スイッチ14aで遊技球の入球を検出した場合の賞球数と、第2始動口検出スイッチ15aで遊技球の入球を検出した場合の賞球数とを異ならせてもよい（例えば3個と1個等）。

【0028】

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

【0029】

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

【0030】

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

【0031】

さらに、上記遊技領域6の右側の領域には、遊技球が通過可能な普通領域を構成する普通図柄ゲート13に加え、遊技球が入球可能な第1大入賞口16と、遊技球が入球可能な第2大入賞口17も設けられている。

【0032】

このため、操作ハンドル3を大きく回動させ、強い力で打ち出された（所謂、右打ちされた）遊技球でないと、第1大入賞口16および第2大入賞口17には遊技球が入賞しないように構成されている。

【0033】

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

【0034】

第2大入賞口17の右端には、第2大入賞口開閉扉17bが設けられており、この第2大入賞口開閉扉17bの一方を支点として可動することによって第2大入賞口17への入賞を容易にする開放状態と入賞ができない閉鎖状態とを制御する。そして、第2大入賞口開閉扉17bが開放状態となると、その第2大入賞口開閉扉17bが遊技球を第2大入賞口17内に導く受け皿として機能し、遊技球が第2大入賞口17に入球可能となる。この第2大入賞口17には、第2大入賞口検出スイッチ17aが設けられており、この第2大入賞口検出スイッチ17aが遊技球の入球を検出すると、予め設定された賞球（例えば1

10

20

30

40

50

５個の遊技球）が払い出される。

【００３５】

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

【００３６】

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

【００３７】

この画像表示装置３１は、遊技が行われていない待機中に客待ち演出画像を表示したり、遊技の進行に応じた遊技演出画像を表示したりする。なかでも、後述する変動演出において大当たりの抽選結果を報知するための３個の演出図柄３８（左図柄、中図柄、右図柄）が変動表示され、特定の演出図柄３８の組合せ（例えば、７７７等）が停止表示される。ことにより、大当たりの抽選結果として大当たりが報知され、特定の演出図柄３８以外の組合せ（例えば、２８９等）が停止表示されることにより、大当たり抽選結果としてハズレが報知される。

【００３８】

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

【００３９】

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

【００４０】

また、画像表示装置３１の表示領域には、第１始動口１４への遊技球の入球を検出した際に取得された特図判定情報のうち、大当たり抽選（大当たり判定）が未実行（未判定）の特図判定情報の数を示す第１特別図柄保留数（Ｕ１）および、第２始動口１５への遊技球の入球を検出した際に取得された特図判定情報のうち、大当たり抽選（大当たり判定）が未実行（未判定）の特図判定情報の数を示す第２特別図柄保留数（Ｕ２）を遊技者が把握しやすいようにアイコン表示するための保留アイコン表示領域３１ａ、３１ｂ、および現在変動表示（変動演出）を実行中の特図判定情報に対応する情報をアイコン表示するための当該変動アイコン表示領域３１ｃが設けられている。なお、保留アイコン表示領域３１ａ、３１ｂは第１の表示領域に相当し、当該変動アイコン表示領域は第２の表示領域に相当する。また、以降の説明において保留アイコン表示領域３１ａ、３１ｂに表示されるアイコンのことを「保留アイコン（大当たり判定を未実行の特図判定情報であって保留情報に相当）」、当該変動アイコン表示領域に表示されるアイコンのことを「当該変動アイコン（大当たり判定を実行済であって変動表示（変動演出）を実行中の特図判定情報であって実行情報に相当）」という。

【００４１】

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

【００４２】

また、飾り部材７の左右両側には、複数のランプ（ＬＥＤ等）を有する盤用照明装置３４ａが設けられており、飾り部材７の上部には、遊技機のタイトルの「看板」を模した第

10

20

30

40

50



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

【0043】

この第 1 装飾部材 3 3 a は、ソレノイドやモータ等によって構成される盤用駆動装置 3 3 によって駆動され、上下方向に移動することが可能であって、この上下方向の移動によって画像表示装置 3 1 の前面に移動することができる。同様に、第 2 装飾部材 3 3 b も、盤用駆動装置 3 3 によって駆動され、第 2 装飾部材 3 3 b の下方を支点として左側に倒れて、画像表示装置 3 1 の前面に移動することができる。また、第 2 装飾部材 3 3 b は、鞘を模した鞘部 3 3 b 1 と、鞘に納められた刀身部 3 3 b 2 とで構成され、刀身部が盤用駆動装置 3 3 によって駆動されることで上下方向に移動することができる。

10

【0044】

なお、第 1 装飾部材 3 3 a や第 2 装飾部材 3 3 b の少なくとも一方に液晶表示器を設け、当該液晶表示器に保留アイコン表示領域や当該変動アイコン表示領域の少なくとも一方を設けてもよいし、第 1 装飾部材 3 3 a に設けた液晶表示器と第 2 装飾部材 3 3 b に設けた液晶表示器の一方に保留アイコン表示領域を設けると共に他方に当該変動アイコン表示領域を設けてもよい。

【0045】

遊技盤 2 の遊技領域 6 外に設けられている第 1 特別図柄表示装置 2 0 は、第 1 始動口 1 4 に遊技球が入球したことを契機として行われた大当たりの抽選 (大当たり判定) の抽選結果 (判定結果) を、第 1 特別図柄を所定時間に亘って変動表示させてから停止表示させることで報知するものであり、LED 等によって構成される複数の点灯部材によって構成されている。

20

【0046】

なお、第 2 特別図柄表示装置 2 1 は、第 2 始動口 1 5 に遊技球が入球したことを契機として行われた大当たり抽選 (大当たり判定) の抽選結果 (判定結果) を、第 2 特別図柄を所定時間に亘って変動表示させてから抽選結果に対応する種類の特別図柄を停止表示させることで報知するものであり、その機能は、上記第 1 特別図柄表示装置 2 0 と同一である。

【0047】

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

30

【0048】

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

【0049】

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

40

【0050】

また、特別図柄の変動表示中や大当たり遊技 (特別遊技) 中等、第 1 始動口 1 4 または

50

第 2 始動口 1 5 に遊技球が入球しても、即座に大当たり抽選が行えない場合には、一定の条件のもとで、大当たり抽選の権利が保留される。

【 0 0 5 1 】

より具体的には、第 1 始動口 1 4 に遊技球が入球したときに取得された特図判定情報を第 1 保留として 4 個を限度に記憶し、第 2 始動口 1 5 に遊技球が入球したときに取得された特図判定情報を第 2 保留として 4 個を限度に記憶する。第 1 保留の個数である第 1 特別図柄保留数 ( U 1 ) 及び第 2 保留の個数である第 2 特別図柄保留数 ( U 2 ) は、それぞれ第 1 特別図柄保留表示器 2 3 と第 2 特別図柄保留表示器 2 4 とに表示される。

【 0 0 5 2 】

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

【 0 0 5 3 】

また、遊技盤 2 の遊技領域 6 外に設けられている普通図柄表示装置 2 2 は、普通図柄ゲート 1 3 を遊技球が通過したことを契機として行われた当たり抽選 ( 当たり判定 ) の抽選結果 ( 判定結果 ) を、普通図柄を所定時間に亘って変動表示させてから抽選結果に対応する種類の普通図柄を停止表示させることで報知するものであり、L E D 等によって構成される複数の点灯部材によって構成されている。

【 0 0 5 4 】

ここで、「当たり抽選」とは、普通図柄ゲート 1 3 に遊技球が通過したときに、普通図柄判定用乱数値を取得し、取得した普通図柄判定用乱数値が「当たり」に対応する乱数値であるかどうかの判定する処理 ( 当たり判定 ) をいう。

【 0 0 5 5 】

また、本実施形態において「当たり」というのは、普通図柄ゲート 1 3 に遊技球が通過したことを条件として行われる当たりの抽選において、補助遊技を実行する権利を獲得したことをいう。「補助遊技」においては、第 2 始動口 1 5 の始動可動片 1 5 b を所定時間、開放態様に制御する。つまり、「補助遊技」は、第 2 始動口 1 5 に遊技球が入球すると共に、当該入球に応じた賞球を遊技者が獲得できる遊技である。なお、この補助遊技には、複数種類の補助遊技が設けられているが、詳しくは後述する。

【 0 0 5 6 】

また、特別図柄と同様に、普通図柄の変動表示中や補助遊技中等、普通図柄ゲート 1 3 に遊技球が通過しても、即座に当たり抽選が行えない場合には、一定の条件のもとで、当たり抽選の権利が保留される。

【 0 0 5 7 】

より具体的には、普通図柄ゲート 1 3 に遊技球が通過したときに取得された普図判定情報を第 3 保留として 4 個を限度に記憶する。第 3 保留の個数である普通図柄保留数 ( G ) は、上記第 1 特別図柄保留表示器 2 3 および第 2 特別図柄保留表示器 2 4 と同様の態様によって、普通図柄保留表示器 2 5 に表示される。

【 0 0 5 8 】

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

【 0 0 5 9 】

そして、ガラス枠 5 0 は、左右方向の一端側 ( たとえば遊技機 1 に正対して左側 ) においてヒンジ機構部 5 1 を介して外枠 6 0 に連結されており、ヒンジ機構部 5 1 を支点として左右方向の他端側 ( たとえば遊技機 1 に正対して右側 ) を外枠 6 0 から開放させる方向に回動可能とされている。ガラス枠 5 0 は、ガラス板 5 2 とともに遊技盤 2 を覆い、ヒン

10

20

30

40

50

ジ機構部 5 1 を支点として扉のように回転することによって、遊技盤 2 を含む外枠 6 0 の内側部分を開放することができる。

【 0 0 6 0 】

ガラス枠 5 0 における左右方向の他端側には、ガラス枠 5 0 の他端側を外枠 6 0 に固定するロック機構が設けられている。ロック機構による固定は、専用の鍵によって解除することが可能とされている。また、ガラス枠 5 0 には、ガラス枠 5 0 が外枠 6 0 から開放されているか否かを検出する扉開放スイッチ 1 3 3 も設けられている。

【 0 0 6 1 】

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

【 0 0 6 2 】

( 遊技機 1 の全体のブロック図 )

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

【 0 0 6 3 】

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

【 0 0 6 4 】

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

【 0 0 6 5 】

また、主制御基板 1 1 0 は、メイン CPU 1 1 0 a、メイン ROM 1 1 0 b およびメイン RAM 1 1 0 c から構成されるワンチップマイコン 1 1 0 m と、主制御用の入力ポートと出力ポート ( 図示せず ) とを少なくとも備えている。

【 0 0 6 6 】

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

【 0 0 6 7 】

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

【 0 0 6 8 】

メインCPU110aは、各検出スイッチやタイマからの入力信号に基づいて、メインROM110bに格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、各装置や表示器を直接制御したり、あるいは演算処理の結果に応じて他の基板にコマンドを送信したりする。

#### 【0069】

主制御基板110のメインROM110bには、遊技制御用のプログラムや各種の遊技に決定に必要なデータ、テーブルが記憶されている。具体的には、大当たり抽選に用いられる大当たり判定テーブル(図5参照)、特別図柄の停止図柄を決定する図柄決定テーブル(図6参照)、大当たり終了後の遊技状態を決定するための大当たり遊技終了時設定データテーブル(図7参照)、大入賞口開閉扉の開閉条件を決定する特別電動役物作動態様決定テーブル(図8参照)、大入賞口開放態様テーブル(図9参照)、特別図柄の変動パターンを決定する変動パターン決定テーブル(図10参照)、大当たり抽選の事前判定テーブル(図11参照)、当たり抽選に参照される当り判定テーブル(図12参照)等がメインROM110bに記憶されている。なお、上述したテーブルは、本実施形態におけるテーブルのうち、特徴的なテーブルを一例として列挙しているに過ぎず、遊技の進行にあたっては、この他にも不図示のテーブルやプログラムが多数設けられている。

#### 【0070】

主制御基板110のメインRAM110cは、メインCPU110aの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能し、複数の記憶領域を有している。例えば、メインRAM110cには、特図特電処理データ記憶領域、普図普電処理データ記憶領域、普通図柄保留数(G)記憶領域、普通図柄保留記憶領域、停止普図データ記憶領域、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域、第2特別図柄保留数(U2)記憶領域、第1特別図柄判定用乱数値記憶領域、第2特別図柄判定用乱数値記憶領域、ラウンド遊技回数(R)記憶領域、開放回数(K)記憶領域、大入賞口入球数(C)記憶領域、始動開放回数カウンタ、遊技状態記憶領域(高確率遊技フラグ記憶領域と時短遊技フラグ記憶領域)、高確率遊技回数(X)カウンタ、時短回数(J)カウンタ、遊技状態バッファ、停止特図データ記憶領域、停止普図データ記憶領域、演出用伝送データ格納領域、特別図柄時間カウンタ、特別遊技タイマカウンタ、始動開放タイマカウンタ、始動閉鎖タイマカウンタ、始動インターバルタイマカウンタなど各種のタイマカウンタが設けられている。なお、上述した記憶領域も一例に過ぎず、この他にも多数の記憶領域が設けられている。

#### 【0071】

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

#### 【0072】

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

#### 【0073】

この演出制御基板120は、主制御基板110と、電源基板140と、枠制御基板180と接続されている。演出制御基板120と枠制御基板180との通信は、双方向にデータを通信可能に構成されており、演出制御基板120は、電源基板140から電源電圧を入力している。

#### 【0074】

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

#### 【0075】

10

20

30

40

50

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

#### 【0076】

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

10

#### 【0077】

サブROM120bには、演出制御用のプログラムや各種の遊技の決定に必要なデータ、テーブルが記憶されている。具体的には、アイコンの最終的な表示態様を決定するためのアイコン最終表示態様決定テーブル（図35参照）、アイコンの表示態様を変化させるシナリオを決定するための変化シナリオ決定テーブル（図36参照）、保留アイコンを変化させる変化パターンを決定するための保留アイコン用の変化パターン決定テーブル（図38参照）、当該変動アイコンを変化させる変化パターンを決定するための当該変動アイコン用の1段階変化パターン決定テーブル（図39参照）及び当該変動アイコン用の2～4段階変化パターン決定テーブル（図40参照）等がサブROM120bに記憶されている。

20

#### 【0078】

なお、上述したテーブルは、本実施形態におけるテーブルのうち、特徴的なテーブルを一例として列挙しているに過ぎず、遊技の進行にあたっては、この他にも不図示のテーブルやプログラムが多数設けられている。

#### 【0079】

サブRAM120cは、サブCPU120aの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能し、複数の記憶領域を有している。

30

#### 【0080】

画像制御部150は、画像表示装置31と接続しており、演出制御部120m（サブCPU120a）から送信された各種の演出用データに基づいて、画像表示装置31における画像の表示制御を行う。このとき、画像制御部150と、画像表示装置31の間には、画像データを表示させる際に所定の画像形式に変換して出力するブリッジ機能を有する汎用基板39が設けられている。

#### 【0081】

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

40

#### 【0082】

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

#### 【0083】

液晶制御CPU150aは、演出制御部120mから送信された演出用データ（演出パ

50

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

【0084】

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

【0085】

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

10

【0086】

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

【0087】

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

20

【0088】

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

30

【0089】

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

【0090】

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

40

【0091】

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

【0092】

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

50

## 【0093】

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

## 【0094】

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

10

## 【0095】

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

## 【0096】

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

20

## 【0097】

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

## 【0098】

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

30

## 【0099】

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

## 【0100】

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

40

## 【0101】

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

## 【0102】

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

## 【0103】

50

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

【0104】

また、払出制御基板130の出力側には、遊技球の貯留部から所定数の遊技球を払い出すための払出装置の払出モータ134が接続されている。払出CPU131aは、主制御基板110から送信された払出個数指定コマンドに基づいて、払出ROM131bから所定のプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、払出装置の払出モータ134を制御して所定の遊技球を払い出す。このとき、払出RAM131cは、払出CPU131aの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

10

【0105】

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

【0106】

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

20

【0107】

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

30

【0108】

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

【0109】

ここで、発射用ソレノイド4aの回転速度は、発射制御部132に設けられた水晶発振器の出力周期に基づく周波数から、約99.9（回/分）に設定されている。これにより、1分間における発射遊技数は、発射用ソレノイドが1回転する毎に1個発射されるため、約99.9（個/分）となる。すなわち、1個の遊技球は約0.6秒毎に発射されることになる。

40

【0110】

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

【0111】

電源基板140は、コンデンサからなるバックアップ電源を備えており、遊技機1に電源電圧を供給するとともに、遊技機1に供給する電源電圧を監視し、電源電圧が所定値以下となったときに、電断検知信号を主制御基板110に出力する。より具体的には、電断検知信号がハイレベルになるとメインCPU110aは動作可能状態になり、電断検知信

50



号がローレベルになるとメインCPU 110aは動作停止状態になる。なお、バックアップ電源はコンデンサに限らず、例えば、電池でもよく、コンデンサと電池とを併用して用いてもよい。

#### 【0112】

(遊技状態の説明)

次に、遊技が進行する際の遊技状態について説明する。本実施形態においては、大当たり抽選に関する状態として「低確率遊技状態」と「高確率遊技状態」とを有し、第2始動口15が有する始動可動片15bに関する状態として「非時短遊技状態」と「時短遊技状態」とを有する。この大当たり抽選に関する状態(低確率遊技状態、高確率遊技状態)と始動可動片15bに関する状態(非時短遊技状態、時短遊技状態)とは、それぞれの状態を関連させることもでき、独立させることもできる。つまり、

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

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

#### 【0113】

本実施形態において「低確率遊技状態」というのは、第1始動口14または第2始動口15に遊技球が入球したことを条件として行われる大当たり抽選において、大当たりの当選確率が、例えば1/300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1/60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になる。なお、低確率遊技状態から高確率遊技状態への変更は、後述する大当たり遊技の終了後に行われる。

#### 【0114】

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

#### 【0115】

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

#### 【0116】

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

遊技者は遊技球を消費せずに遊技を進行することが可能となる。

【0117】

なお、実施形態において、「時短遊技状態」は、「非時短遊技状態」と比べて、普通図柄の変動時間、第2始動口15の開放時間および当たり抽選の当選確率が有利になるよう設定されている。しかしながら、「時短遊技状態」は、普通図柄の変動時間、第2始動口15の開放時間および当たり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。

【0118】

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

10

【0119】

(大当たり抽選の大当たり判定テーブル)

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

【0120】

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

20

【0121】

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

【0122】

例えば、図5(a)に示す大当たり抽選の大当たり判定テーブルによれば、低確率遊技状態であるときには、「7」、「8」という2個の特別図柄判定用乱数値が大当たりと判定される。一方、高確率遊技状態であるときには、「7」から「16」の10個の特別図柄判定用乱数値が大当たりと判定される。また、図5(a)に示す大当たり抽選の大当たり判定テーブルによれば、低確率遊技状態であっても高確率遊技状態であっても、特別図柄判定用乱数値が「50」、「100」、「150」の3個の特別図柄判定用乱数値であった場合に「小当たり」と判定される。なお、上記以外の乱数値であった場合には、「ハズレ」と判定される。

30

【0123】

従って、特別図柄判定用乱数値の乱数範囲が0から599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1/300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5倍アップして1/60である。また、第1特別図柄表示装置においては、小当たりと判定される確率は、低確率遊技状態であっても高確率遊技状態であっても1/200となる。

【0124】

40

(図柄決定テーブル)

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

【0125】

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

50

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

【0126】

また、図6(b)に示すように大当たりにおける図柄決定テーブルには、特別図柄表示装置の種別(遊技球が入賞した始動口の種別)と、第1始動口14または第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用乱数値と、特別図柄(停止特図データ)とが対応付けられている。

【0127】

図6(c)に示すように小当たりにおける図柄決定テーブルについても、特別図柄表示装置の種別(遊技球が入賞した始動口の種別)と、第1始動口14または第2始動口15に遊技球が入球したときに取得される小当たり図柄用乱数値と、特別図柄(停止特図データ)とが対応付けられている。

【0128】

メインCPU110aは、図6に示す図柄決定テーブルを参照し、特別図柄表示装置の種別と、大当たり図柄用乱数値等とに基づいて、特別図柄の種類(停止特図データ)を決定する。

【0129】

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

【0130】

ここで、後述するように、特別図柄の種類(停止特図データ)によって、大当たり遊技終了後の遊技状態(図7参照)、および大当たり遊技の種類(図8参照)が決定されることから、特別図柄の種類が大当たり遊技終了後の遊技状態と大当たり遊技の種類を決定するものといえる。そのため、図6(b)における特別図柄の欄には、大当たり遊技の種類に対応する説明を補足的に記載している。

【0131】

(大当たり遊技終了時設定データテーブル)

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

【0132】

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

【0133】

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

【0134】

具体的には、遊技状態バッファが「00H」であれば、時短遊技フラグと高確率遊技フラグの両方がセットされていない低確率遊技状態かつ非時短遊技状態の遊技状態情報を示す。遊技状態バッファが「01H」であれば、時短遊技フラグはセットされていないが高確率遊技フラグはセットされている高確率遊技状態かつ非時短遊技状態の遊技状態情報を示す。遊技状態バッファが「02H」であれば、時短遊技フラグがセットされているが高確率遊技フラグがセットされていない低確率遊技状態かつ時短遊技状態の遊技状態情報を示す。遊技状態バッファが「03H」であれば、時短遊技フラグと高確率遊技フラグとの両方がセットされている高確率遊技状態かつ時短遊技状態の遊技状態情報を示す。

## 【 0 1 3 5 】

メインCPU 110aは、図7に示す大当たり遊技終了時設定データテーブルを参照し、特別図柄の停止特図データと、遊技状態バッファとに基づいて、時短遊技状態と、時短回数（J）と、確率遊技状態と、高確率遊技回数（X）を決定する。

## 【 0 1 3 6 】

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

## 【 0 1 3 7 】

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

## 【 0 1 3 8 】

例えば、特別図柄の停止特図データが停止特図データ04（特別図柄4）の場合には、時短遊技フラグおよび時短回数（J）に関して、遊技状態バッファに低確率遊技状態かつ非時短遊技状態を示す遊技状態情報（00H）が記憶されていれば、大当たり終了後には時短遊技フラグのセットは行わず、時短回数（J）も0回にセットする。これに対して、上記以外の遊技状態情報（02H、03Hまたは04H）が遊技状態バッファに記憶されていれば、大当たり遊技終了後には時短遊技フラグをセットして、時短回数（J）を80回にセットする。

## 【 0 1 3 9 】

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

## 【 0 1 4 0 】

（特別電動役物作動態様決定テーブル）

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

## 【 0 1 4 1 】

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

## 【 0 1 4 2 】

メインCPU 110aは、図8に示す特別電動役物作動態様決定テーブルを参照し、特別図柄の停止特図データに基づいて、大入賞口開放態様テーブルを決定することになる。

## 【 0 1 4 3 】

（大入賞口開放態様テーブル）

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

## 【 0 1 4 4 】

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

## 【 0 1 4 5 】

図9（a）に示す大入賞口開放態様決定テーブルには、開放する大入賞口の種類（第1大入賞口16または第2大入賞口17）と、1回の大当たり遊技における最大ラウンド遊

10

20

30

40

50

技回数（R）と、1つのラウンドにおける大入賞口への最大入賞個数を示す規定個数と、大当たり遊技の開始から最初のラウンド遊技を実行するまでの開始インターバル時間と、各ラウンド遊技における大入賞口の最大開放回数（K）と、各ラウンド遊技の1回の開放に対しての大入賞口の開放時間と、各ラウンド遊技の1回の開放に対しての大入賞口の閉鎖時間と、1つのラウンド遊技の終了から次のラウンド遊技を実行するまでの大入賞口の閉鎖インターバル時間と、最後のラウンド遊技の終了から大当たり遊技の終了までの終了インターバル時間とが対応付けられている。

【0146】

これに対して、図9（b）に示す小当たり用の大入賞口開放態様決定テーブルには、開放する大入賞口の種類（第1大入賞口16）と、1回の小当たり遊技における最大開放回数（K）と、1回の小当たり遊技における大入賞口への最大入賞個数を示す規定個数と、小当たり遊技の開始から最初に大入賞口が開放するまでの開始インターバル時間と、各開放回数における大入賞口の開放時間と、各開放回数における大入賞口の閉鎖時間と、最後の大入賞口の閉鎖時間の終了から小当たり遊技の終了までの終了インターバル時間とが対応付けられている。

【0147】

メインCPU110aは、第1大当たりテーブルに基づいて第1大当たり遊技を実行し、第2大当たりテーブルに基づいて第2大当たり遊技を実行し、第3大当たりテーブルに基づいて第3大当たり遊技を実行し、第4大当たりテーブルに基づいて第4大当たり遊技を実行し、小当たりテーブルに基づいて小当たり遊技を実行することになる。

【0148】

図9（a）に示す第1大当たりテーブルによれば、第1大入賞口開閉扉16bを作動させて、遊技領域6の右側にある第1大入賞口16を、1つのラウンドあたり最大29秒まで開放させる第1大当たり遊技を実行することができる。ただし、開放時間が29秒を経過するまでに、規定個数（9個）の遊技球が第1大入賞口16に入賞すると、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。

【0149】

また、図9（a）に示す第2大当たりテーブルによれば、第2大入賞口開閉扉17bを作動させて、第2大入賞口17を1つのラウンドに対して複数回（K=3）の開閉動作を行わせる（第2大入賞口17が3秒の開放と1秒の閉鎖とを繰り返す）第2大当たり遊技を実行することができる。ただし、最大開放回数（K）になるまでに、規定個数（9個）の遊技球が第2大入賞口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、4ラウンド遊技が終了すると、第2大当たり遊技が終了することになる。

【0150】

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

【0151】

図9（a）に示す第4大当たりテーブルによれば、第1大入賞口開閉扉16bを作動させて、遊技領域6の右側にある第1大入賞口16を、2ラウンド分（2回）の最大0.052秒の開放を行わせる第4大当たり遊技を実行することができる。ただし、開放時間が0.052秒を経過するまでに、規定個数（9個）の遊技球が第1大入賞口16に入賞すると、1つのラウンドの遊技が終了することになる。そして、2ラウンド遊技が終了すると、第4大当たり遊技が終了することになる。

【0152】

図9（b）に示す小当たりテーブルによれば、第1大入賞口開閉扉16bを作動させて、遊技領域6の右側にある第1大入賞口16を、2回の最大0.052秒の開放を行わせることができる。ただし、最大0.052秒の2回の開放までに、規定個数（9個）の遊

技球が第 1 大入賞口 16 に入賞すると、小当たり遊技が終了することになる。

【0153】

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

【0154】

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

【0155】

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

【0156】

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

【0157】

また、第 4 大当たり遊技と小当たり遊技の開放時間 (0.052 秒) は、上述したように遊技球が 1 個発射される時間 (約 0.6 秒) よりも短いために、第 1 大入賞口開閉扉 16b が作動したとしても、第 1 大入賞口 16 に入賞することが困難である。このため、第 4 大当たり遊技と小当たり遊技とは「不利な開放態様」といえる。一方、第 1 大当たり遊技の開放時間 (2.9 秒)、第 2、3 大当たり遊技の開放時間 (3 秒) は、遊技球が 1 個発射される時間 (約 0.6 秒) よりも長いために、「有利な開放態様」といえる。

【0158】

(特別図柄の変動パターン決定テーブル)

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

【0159】

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

【0160】

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

【0161】

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、特別図柄の保留数 (U1 または U2) が多くなると、特別図柄の平均変動時間が短くなるように、変動パターン (1) (通常変動) の変動時間 (T1) よりも、変動パターン (2) (短縮変動) の変動

10

20

30

40

50

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

#### 【０１６２】

メインＣＰＵ１１０は、図１０に示す特別図柄の変動パターン決定テーブルを参照し、特別図柄表示装置（始動口の種別）、大当たり抽選の抽選結果、停止する特別図柄、特別図柄保留数（Ｕ１またはＵ２）、リーチ判定用乱数値および特図変動用乱数値に基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動時間を決定する。

10

#### 【０１６３】

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

#### 【０１６４】

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

20

#### 【０１６５】

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

#### 【０１６６】

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

30

#### 【０１６７】

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

40

#### 【０１６８】

また、「ノーマルリーチ」とは、２つの演出図柄３８が仮停止し、残り１つの演出図柄３８が変動する大当たりの期待度が低いリーチを意味している。なお、本実施形態においては、「ノーマルリーチ」によって大当たりしないものの、「ノーマルリーチ」によって大当たりするように構成してもよい。また、「ＳＰリーチ」とは、ノーマルリーチよりも大当たりの期待度が高いスーパーリーチを意味している。例えば、仮停止していない演出図柄３８が特殊な変動をしたり、特殊なキャラクタが表示されたりする態様をいう。また、「ＳＰＳＰリーチ」とは、スーパーリーチの後に行われ、スーパーリーチよりも大当たりの期待度が高いスペシャルリーチを意味している。また、「全回転リーチ」とは、大当たりを報知する複数の演出図柄３８の組合せが全て揃った状態で低速に変動する態様を意

50

味し、本実施形態においては、大当たり抽選において当選したときにのみ実行されるリーチを意味している。

【0169】

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

【0170】

(特別図柄の事前判定テーブル)

図11は、大当たり抽選の結果を事前に判定するための事前判定テーブルを示す図である。

10

【0171】

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

【0172】

ここで、遊技球の始動口への入球時に取得された特別図柄判定用乱数値によって「大当たり」、「小当たり」、「ハズレ」か、を事前に判定でき、大当たり図柄用乱数値によって特別遊技の種類と、高確率遊技状態への移行の有無も事前に判定できる。さらに、リーチ判定用乱数値および特図変動用乱数値によって演出内容(リーチの発生の有無、リーチの種類)等が事前に判定可能になるので、始動入賞情報(始動入賞指定コマンドのDATA)には、大当たりの種別、演出内容(予定される変動パターン)の情報を定めることができることになる。

20

【0173】

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

【0174】

30

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

【0175】

なお、図11に示す事前判定テーブルは、図10に示す特別図柄の変動パターン決定テーブルと類似しているものである。ただし、図11に示す事前判定テーブルは遊技球の始動口への入球時に用いられるに対し、図10に示す特別図柄の変動パターン決定テーブルは特別図柄の変動開始時に用いられると点で相違している。加えて、「保留数」を参照するかしないかでも相違している。このため、図11に示す事前判定テーブルでは、大当たりやリーチの種別は判別可能であるが、「通常変動」と「短縮変動」との判別のみが不可能となっている(図11に示す「始動入賞情報(1)」参照)。

40

【0176】

また、図11に示す事前判定テーブルは、低確率遊技状態で参照される大当たり抽選の事前判定テーブルであるが、図示は省略するものの、高確率遊技状態で参照される大当たり抽選の事前判定テーブルもメインROM110bに記憶されている。なお、高確率遊技状態で参照される大当たり抽選の事前判定テーブルでは、図11に示す事前判定テーブルと同様に構成されているが、「大当たり」、「小当たり」、「ハズレ」か、を事前に判定

50



するための特別図柄判定用乱数値の値が異なっている。

【 0 1 7 7 】

図 1 2 は、普通図柄および第 2 始動口 1 5 の始動可動片 1 5 b に関するテーブルを示す図である。具体的には、図 1 2 ( a ) は、当たり抽選に用いられる当り判定テーブルを示す図であり、図 1 2 ( b ) は、当たり抽選の抽選結果に対応する普通図柄の停止図柄を決定する停止図柄決定テーブルを示す図である。また、図 1 2 ( c ) は、普通図柄の変動時間を決定する変動時間決定テーブルであり、図 1 2 ( d ) は、当たり抽選に当選したときの始動可動片 1 5 b の開放態様を決定するための始動口開放態様決定テーブルを示す図である。

【 0 1 7 8 】

( 当たり抽選の当たり判定テーブル )

図 1 2 ( a ) に示すように当り判定テーブルには、時短遊技状態の有無と、普通図柄判定用乱数値と、当たり抽選の抽選結果とが対応付けられている。

【 0 1 7 9 】

メイン CPU 1 1 0 a は、図 1 2 ( a ) に示す当り判定テーブルを参照し、現在の時短遊技状態と取得された普通図柄判定用乱数値とに基づいて、「当たり」か「ハズレ」かを判定する。

【 0 1 8 0 】

例えば、図 1 2 ( a ) に示す当り判定テーブルによれば、非時短遊技状態であるときには、「 0 」という 1 個の特定の普通図柄判定用乱数値が当たりと判定される。一方、時短遊技状態であるときには、「 0 」から「 1 4 」の 1 5 個の特定の普通図柄判定用乱数値が当たりと判定される。なお、上記以外の乱数値であった場合には、「ハズレ」と判定される。従って、普通図柄判定用乱数値の乱数範囲が 0 から 1 5 であるから、非時短遊技状態のときに当たりと判定される確率は 1 / 1 6 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 1 5 / 1 6 である。

【 0 1 8 1 】

( 普通図柄の停止図柄決定テーブル )

図 1 2 ( b ) に示すように停止図柄決定テーブルには、時短遊技状態の有無と、当たり抽選の抽選結果と、普図停止用乱数値と、普通図柄 ( 停止普図データ ) とが対応付けられている。

【 0 1 8 2 】

メイン CPU 1 1 0 a は、図 1 2 ( 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、取得された普図停止用乱数値とに基づいて、停止表示する普通図柄 ( 停止普図データ ) を決定する。

【 0 1 8 3 】

そして、メイン CPU 1 1 0 a は、普通図柄の変動開始時には、決定した普通図柄の種類 ( 停止普図データ ) に基づいて、普通図柄の情報としての普図指定コマンドを決定して、決定した普図指定コマンドを演出制御基板 1 2 0 に送信することになる。

【 0 1 8 4 】

ここで、図 1 2 ( d ) に示すように、普通図柄 ( 停止普図データ ) によって、始動可動片 1 5 b の開放態様が決定されることから、普通図柄の種類が始動可動片 1 5 b の開放態様を決定するものといえる。

【 0 1 8 5 】

( 普通図柄の変動時間決定テーブル )

図 1 2 ( c ) に示すように変動時間決定テーブルには、時短遊技状態の有無と、当たり抽選の抽選結果と、普図時間用乱数値と、普通図柄の変動時間とが対応付けられている。

【 0 1 8 6 】

メイン CPU 1 1 0 a は、図 1 2 ( c ) に示す変動時間決定テーブルを参照し、現在の時短遊技状態と、当たり抽選の抽選結果と、取得された普図時間用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動時間を決定する。

10

20

30

40

50

## 【0187】

そして、メインCPU110aは、普通図柄の変動開始時には、決定した普通図柄の変動時間に基づいて、普通図柄の変動時間の情報としての普図変動指定コマンドを決定して、決定した普図変動指定コマンドを演出制御基板120に送信することになる。

## 【0188】

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

## 【0189】

(始動可動片の始動口開放態様決定テーブル)

10

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

## 【0190】

メインCPU110aは、図12(d)に示す始動口開放態様決定テーブルを参照し、停止普図データに基づいて、始動可動片15bの最大開放回数(S)、開放時間、閉鎖時間、インターバル時間を決定する。

## 【0191】

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

20

## 【0192】

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

## 【0193】

(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14や第2始動口15に遊技球が入球した場合に取得される特図判定情報(特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値、小当たり図柄用乱数値、リーチ判定用乱数値、特図変動用乱数値)が記憶される特図判定情報記憶領域を示す図であり、図13(b)は、特図判定情報記憶領域の各記憶部の構成を示す図であり、図13(c)は、普通図柄ゲート13を遊技球が通過した場合に取得される普図判定情報(普通図柄判定用乱数値、普図停止用乱数値、普図時間用乱数値)が記憶される普図判定情報記憶領域であり、図13(d)は、普図判定情報記憶領域の各記憶部の構成を示す図である。

30

## 【0194】

図13(a)に示すように、特図判定情報記憶領域は、第1始動口14への遊技球の入賞に基づき取得される特図判定情報が記憶される第1特図判定情報保留記憶領域と、第2始動口15への遊技球の入賞に基づき取得される特図判定情報が記憶される第2特図判定情報保留記憶領域と、変動表示を実行中の特図判定情報が記憶される特図判定情報実行記憶領域とで構成されており、第1特図判定情報保留記憶領域及び第2特図判定情報保留記憶領域は、それぞれ第1記憶部から第4記憶部まで分かれている。

40

## 【0195】

なお、第1特図判定情報保留記憶領域の第1記憶部~第4記憶部に記憶された未判定の特図判定情報の個数が第1特別図柄保留数(U1)となり、これら未判定の特図判定情報に対応する数の保留アイコンが保留アイコン表示領域31aに表示され、第2特図判定情報保留記憶領域に記憶された未判定の特図判定情報の個数が第2特別図柄保留数(U2)

50

となり、これら未判定の特図判定情報に対応する数の保留アイコンが保留アイコン表示領域 3 1 b に表示され、特図判定情報実行記憶領域に記憶される変動表示（変動演出）を実行中の特図判定情報に対応する当該変動アイコンが当該変動アイコン表示領域 3 1 c に表示されることになる。

【0196】

図 1 3 ( b ) に示すように、各記憶部は、特別図柄判定用乱数値を記憶するための特別図柄判定用乱数値記憶領域と、大当たり図柄用乱数値を記憶するための大当たり図柄用乱数値記憶領域と、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値記憶領域と、特図変動用乱数値を記憶するための特図変動用乱数値記憶領域とに分かれている。

【0197】

そして、第 1 始動口 1 4 に遊技球が入球して特図判定情報が取得されると、第 1 特図判定情報保留記憶領域の第 1 ～ 第 4 記憶部のうちで特図判定情報が記憶されていない最も番号の小さい記憶部に取得した特図判定情報が記憶される。また、第 2 始動口 1 5 に遊技球が入球して特図判定情報が取得されると、第 2 特図判定情報保留記憶領域の第 1 ～ 第 4 記憶部のうちで特図判定情報が記憶されていない最も番号の小さい記憶部に取得した特図判定情報が記憶されることになる。

【0198】

特図判定情報実行記憶領域は、第 1 特別図柄の変動表示の開始条件が成立すると、第 1 特図判定情報保留記憶領域の第 1 記憶部に記憶されていた特図判定情報がシフトされ、第 1 特別図柄の変動表示を実行するために参照される。また、第 2 特別図柄の変動表示の開始条件が成立すると、第 2 特図判定情報保留記憶領域の第 1 記憶部に記憶されていた特図判定情報がシフトされ、第 2 特別図柄の変動表示を実行するために参照される。

【0199】

図 1 3 ( c ) に示すように、普図判定情報記憶領域は、普通図柄ゲート 1 3 への遊技球の通過に基づき取得される普図判定情報が記憶される普図判定情報保留記憶領域と、変動表示を実行中の普図判定情報が記憶される普図判定情報実行記憶領域とで構成されており、普図判定情報保留記憶領域は、第 1 記憶部から第 4 記憶部まで分かれている。なお、普図判定情報保留記憶領域の第 1 記憶部～第 4 記憶部に記憶された未判定の普図判定情報の個数が普通図柄保留数（G）となる。

【0200】

図 1 3 ( d ) に示すように、各記憶部は、普通図柄判定用乱数値を記憶するための普通図柄判定用乱数値記憶領域と、普図停止用乱数値を記憶するための普図停止用乱数値記憶領域と、普図時間用乱数値を記憶するための普図時間用乱数値記憶領域とに分かれている。そして、普通図柄ゲート 1 3 に遊技球が通過して普図判定情報が取得されると、普図判定情報保留記憶領域の第 1 ～ 第 4 記憶部のうちで普図判定情報が記憶されていない最も番号の小さい記憶部に取得した普図判定情報が記憶されることになる。

【0201】

普図判定情報実行記憶領域は、普通図柄の変動表示の開始条件が成立すると、普図判定情報保留記憶領域の第 1 記憶部に記憶されていた普図判定情報がシフトされ、普通図柄の変動表示を実行するために参照される。

【0202】

次に、遊技機 1 における遊技の進行について、フローチャートを用いて説明する。

【0203】

（主制御基板のメイン処理）

図 1 4 を用いて、主制御基板 1 1 0 のメイン処理を説明する。図 1 4 は、主制御基板 1 1 0 におけるメイン処理を示す図である。

【0204】

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

【0205】

まず、ステップ S 1 0 において、メイン C P U 1 1 0 a は、初期化処理を行う。この処理において、メイン C P U 1 1 0 a は、電源投入に応じて、メイン R O M 1 1 0 b から起動プログラムを読み込むとともに、メイン R A M 1 1 0 c に記憶されるフラグなどを初期化する処理を行う。

【 0 2 0 6 】

ステップ S 2 0 において、メイン C P U 1 1 0 a は、特別図柄の変動態様（変動時間）を決定するためのリーチ判定用乱数値および特図変動用乱数値を更新する処理を行う。

【 0 2 0 7 】

ステップ S 3 0 において、メイン C P U 1 1 0 a は、特別図柄判定用初期乱数値、大当たり図柄用初期乱数値、小当たり図柄用初期乱数値、普通図柄判定用初期乱数値、普図停止用初期乱数値の更新を行う。以降は、所定の割込み処理が行われるまで、ステップ S 2 0 とステップ S 3 0 との処理を繰り返し行う。

10

【 0 2 0 8 】

（主制御基板のタイマ割込処理）

図 1 5 を用いて、主制御基板 1 1 0 のタイマ割込処理を説明する。図 1 5 は、主制御基板 1 1 0 におけるタイマ割込処理を示す図である。

【 0 2 0 9 】

主制御基板 1 1 0 に設けられたリセット用クロックパルス発生回路によって、所定の周期（4ミリ秒）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。

20

【 0 2 1 0 】

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

【 0 2 1 1 】

ステップ S 1 1 0 において、メイン C P U 1 1 0 a は、特別図柄時間カウンタの更新処理、特別電動役物の開放時間等などの特別遊技タイマカウンタの更新処理、普通図柄時間カウンタの更新処理、始動可動片 1 5 b 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。

30

【 0 2 1 2 】

ステップ S 1 2 0 において、メイン C P U 1 1 0 a は、特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値、小当たり図柄用乱数値、普通図柄判定用乱数値、普図停止用乱数値、普図時間用乱数値の乱数更新処理を行う。

【 0 2 1 3 】

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

【 0 2 1 4 】

ステップ S 1 3 0 において、メイン C P U 1 1 0 a は、ステップ S 3 0 と同様に、特別図柄判定用初期乱数値、大当たり図柄用初期乱数値、小当たり図柄用初期乱数値、普通図柄判定用初期乱数値、普図停止用初期乱数値を更新する初期乱数値更新処理を行う。

40

【 0 2 1 5 】

ステップ S 2 0 0 において、メイン C P U 1 1 0 a は、入力制御処理を行う。この処理において、メイン C P U 1 1 0 a は、一般入賞口検出スイッチ 1 2 a、第 1 大入賞口検出スイッチ 1 6 a、第 2 大入賞口検出スイッチ 1 7 a、第 1 始動口検出スイッチ 1 4 a、第 2 始動口検出スイッチ 1 5 a、ゲート検出スイッチ 1 3 a の各種スイッチに入力があったか否かが判定し、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 1 6 を用いて後述する。

50

## 【0216】

ステップS300において、メインCPU110aは、大当たり抽選、特別図柄の表示制御、第1大入賞口16または第2大入賞口17の開閉制御、遊技状態の制御を行うための特図特電制御処理を行う。詳しくは、図18を用いて後述する。

## 【0217】

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、始動可動片15bの開閉制御を行うための普図普電制御処理を行う。詳しくは、図26を用いて後述する。

## 【0218】

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

## 【0219】

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

## 【0220】

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

## 【0221】

また、ステップS700において、メインCPU110aは、第1特別図柄表示装置20、第2特別図柄表示装置21および普通図柄表示装置22の各LEDを点灯させるために、上記S600で作成した特別図柄表示装置データと普通図柄表示装置データとを出力する表示装置出力処理を行う。

## 【0222】

さらに、ステップS700において、メインCPU110aは、メインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされているコマンドを演出制御基板120に送信するコマンド送信処理も行う。なお、演出制御基板120に送信されるコマンドの種別については、図29を用いて後述する。

## 【0223】

ステップS800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。

## 【0224】

(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図である。

## 【0225】

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。

## 【0226】

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

## 【0227】

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

10

20

30

40

50

## 【0228】

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。

## 【0229】

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

## 【0230】

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

## 【0231】

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14aからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第1始動口14に入賞したか否かを判定して、所定のデータをセットする。詳しくは、図17を用いて後述する。

## 【0232】

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、後述する図17に示す第1始動口検出スイッチ入力処理と同様の処理を行う。

## 【0233】

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

## 【0234】

ステップS250において、メインCPU110aは、ゲート検出スイッチ入力処理を行う。

## 【0235】

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

## 【0236】

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

## 【0237】

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

## 【0238】

(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図である。

10

20

30

40

50

## 【0239】

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

## 【0240】

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。

## 【0241】

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

## 【0242】

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

## 【0243】

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

## 【0244】

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

## 【0245】

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

## 【0246】

ステップS230-8において、メインCPU110aは、リーチ判定用乱数値および特図変動用乱数値を取得して、第1特別図柄判定用乱数値記憶領域にある第1記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得したリーチ判定用乱数値および特図変動用乱数値を記憶する。

## 【0247】

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

## 【0248】

ステップS230-9において、メインCPU110aは、事前判定処理を行う。この事前判定処理では、図11に示す大当たり抽選の事前判定テーブルを参照し、特別図柄表示装置の種類、今回取得した特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値、リーチ判定用乱数値および特図変動用乱数値に基づいて、始動口の判定情報を事前に示すための始動入賞情報を決定する。

## 【0249】

ステップS230-10において、メインCPU110aは、上記ステップS230-9の事前判定処理で決定された始動入賞情報に基づいた始動入賞指定コマンドを、始動入賞指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

## 【0250】

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

【0251】

ステップ S230 - 11 において、メイン CPU 110a 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 - 4 で更新された第 1 特別図柄保留数 (U1) に対応する第 1 特別図柄記憶指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットして、今回の第 1 始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【0252】

なお、第 2 始動口検出スイッチ入力処理においても、ステップ S230 - 9 から S230 - 11 と同様に、図 11 に示す事前判定テーブルを参照して入賞情報が生成され、入賞情報に基づいた始動入賞指定コマンド、第 2 特別図柄保留数 (U2) に対応する特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板 120 へ送信される。

【0253】

(主制御基板の特図特電制御処理)

図 18 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 18 は、主制御基板 110 における特図特電制御処理を示す図である。

【0254】

まず、ステップ S301 において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) に処理を移し、特図特電処理データ = 5 であれば小当たり遊技処理 (ステップ S360) に処理を移す。

【0255】

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

【0256】

ステップ S310 の特別図柄記憶判定処理においては、メイン CPU 110a は、大当たり判定処理、停止表示する特別図柄の決定をする特別図柄決定処理、特別図柄の変動時間を決定する変動時間決定処理等を行う。この特別図柄記憶判定処理については、詳しくは図 19 を用いて、後述することにする。

【0257】

ステップ S320 の特別図柄変動処理においては、メイン CPU 110a 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 S330 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 21 を用いて、後述することにする。

【0258】

ステップ S330 の特別図柄停止処理においては、メイン CPU 110a は、停止表示された特別図柄 (大当たり図柄、小当たり図柄、ハズレ図柄) に対応する処理を行うとともに、時短回数 (J)、時短遊技フラグ、高確率遊技回数 (X)、高確率遊技フラグの設定処理を行う。この特別図柄停止処理については、詳しくは図 22 を用いて、後述することにする。

【0259】

ステップ S340 の大当たり遊技処理においては、メイン CPU 110a 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 23 を用いて

10

20

30

40

50



、後述することにする。

【0260】

ステップS350の大当たり遊技終了処理においては、メインCPU110aは、高確率遊技状態または低確率遊技状態のいずれかの確率遊技状態を決定するとともに、時短遊技状態または非時短遊技状態のいずれかの遊技状態を決定する処理を行う。この大当たり遊技終了処理については、詳しくは図24を用いて、後述することにする。

【0261】

ステップS360の小当たり遊技処理においては、メインCPU110aは、小当たり遊技を制御する処理を行う。この小当たり遊技処理については、詳しくは図25を用いて、後述することにする。

10

【0262】

(主制御基板の特別図柄記憶判定処理)

図19を用いて、主制御基板110の特別図柄記憶判定処理を説明する。図19は、主制御基板110における特別図柄記憶判定処理を示す図である。

【0263】

ステップS310-1において、メインCPU110aは、特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する。ここで、特別図柄の変動表示中であれば(特別図柄時間カウンタ0)、今回の特別図柄記憶判定処理を終了し、特別図柄の変動表示中でなければ(特別図柄時間カウンタ=0)、ステップS310-2に処理を移す。

【0264】

ステップS310-2において、メインCPU110aは、特別図柄の変動中ではない場合には、第2特別図柄保留数(U2)記憶領域が1以上であるかを判定する。

20

【0265】

メインCPU110aは、第2特別図柄保留数(U2)記憶領域が1以上であると判定した場合にはステップS310-3に処理を移し、第2特別図柄保留数(U2)記憶領域が1以上でない場合にはステップS310-4に処理を移す。

【0266】

ステップS310-3において、メインCPU110aは、第2特別図柄保留数(U2)記憶領域に記憶されている値から1を減算して更新する。

【0267】

ステップS310-4において、メインCPU110aは、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域が1以上であるかを判定する。

30

【0268】

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

【0269】

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

【0270】

ステップS310-6において、メインCPU110aは、上記ステップS310-2からS310-5において減算された特別図柄保留数(U)記憶領域に対応する特別図柄保留記憶領域に記憶されたデータのシフト処理を行う。具体的には、第1特別図柄判定用乱数値記憶領域または第2特別図柄記憶領域にある第1記憶部から第4記憶部に記憶された各データを1つ前の記憶部にシフトさせる。ここで、第1記憶部に記憶されているデータは、判定記憶領域(第0記憶部)にシフトさせる。このとき、第1記憶部に記憶されているデータは、判定記憶領域(第0記憶部)に書き込まれるとともに、既に判定記憶領域(第0記憶部)に書き込まれていたデータは特別図柄保留記憶領域からは消去されることになる。これにより、前回の遊技で用いた特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値、小当たり図柄用乱数値、リーチ判定用乱数値、特図変動用乱数値が消去される。

40

50

## 【0271】

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

## 【0272】

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

10

## 【0273】

ステップS311において、メインCPU110aは、上記ステップS310-6において特別図柄保留記憶領域の判定記憶領域(第0記憶部)に書き込まれたデータ(特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値、小当たり図柄用乱数値)に基づいて、大当たり判定処理を実行する。詳しくは、図20を用いて、後述する。

## 【0274】

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

20

## 【0275】

ステップS313において、メインCPU110aは、決定した変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

## 【0276】

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。

## 【0277】

30

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S110において4ms毎に減算処理されていく。

## 【0278】

ステップS316において、メインCPU110aは、第1特別図柄表示装置20または第2特別図柄表示装置21に特別図柄の変動表示(LEDの点滅)を行わせるための変動表示データを所定の処理領域にセットする。これにより、所定の処理領域に変動表示データがセットされていると、上記ステップS600でLEDの点灯または消灯のデータが適宜作成され、作成されたデータがステップS700において出力されることで、第1特別図柄表示装置20または第2特別図柄表示装置21の変動表示が行われる。

40

## 【0279】

ステップS317において、メインCPU110aは、特図特電処理データ=1をセットし、図21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。

## 【0280】

(主制御基板の大当たり判定処理)

図20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20は、主制御基板110における大当たり判定処理を示す図である。

## 【0281】

50

ステップS311-1において、メインCPU110aは、確率遊技状態に基づいて、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）に書き込まれた特別図柄判定用乱数値が「大当たり」の乱数値であるか否かを判定する。

【0282】

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

【0283】

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

【0284】

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

【0285】

なお、決定された特別図柄は、後述するように図22の特別図柄停止処理において「大当たり」か「小当たり」を決定するのに用いられるとともに、図23の大当たり遊技処理や図25の小当たり遊技処理において大入賞口の作動態様を決定するのにも用いられ、図24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。

【0286】

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

【0287】

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

【0288】

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

10

20

30

40

50

態（時短遊技状態や時短回数など）を設定できる。

【0289】

ステップS311-5において、メインCPU110aは、小当たりと判定されたか否かの判定を行う。小当たりと判定された場合には、ステップS311-6に処理を移し、小当たりと判定されなかった場合には、ステップS311-8に処理を移す。

【0290】

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

10

【0291】

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

【0292】

具体的には、図6(c)の図柄決定テーブルを参照して、小当たり図柄用乱数値に基づいて、特別図柄の種類を示す停止特図データを決定し、決定した停止特図データを停止特図データ記憶領域にセットする。

20

【0293】

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

【0294】

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

30

【0295】

ステップS311-9において、メインCPU110aは、上記ステップS311-8で決定されたハズレの停止特図データに基づいて演出図柄指定コマンドを決定し、決定した演出図柄指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットして、今回の大当たり判定処理を終了する。

【0296】

（主制御基板の特別図柄変動処理）

図21を用いて、特別図柄変動処理を説明する。図21は、主制御基板110における特別図柄変動処理を示す図である。

【0297】

ステップS320-1において、メインCPU110aは、ステップS315においてセットされた変動時間が経過したか否か（特別図柄時間カウンタ=0か？）を判定する。その結果、変動時間が経過していないと判定した場合には、特別図柄変動処理を終了し、次のサブルーチンを実行する。

40

【0298】

ステップS320-2において、メインCPU110aは、セットされた時間を経過したと判定した場合には、上記ステップS316でセットされた変動表示データをクリアして、上記ステップS311-2、S311-6、S311-8でセットされた特別図柄を第1特別図柄表示装置20または第2特別図柄表示装置21に停止表示させるための、停止特図データを所定の処理領域にセットする。これにより、第1特別図柄表示装置20ま

50

たは第2特別図柄表示装置21に特別図柄が停止表示され、遊技者に大当たりの判定結果が報知されることになる。

【0299】

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

【0300】

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

10

【0301】

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22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。

【0302】

(主制御基板の特別図柄停止処理)

図22を用いて、特別図柄停止処理を説明する。図22は、主制御基板110における特別図柄停止処理を示す図である。

【0303】

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図柄停止時間が経過したか否か(特別図柄時間カウンタ=0か?)を判定する。その結果、図柄停止時間を経過していると判定した場合には、ステップS330-2に処理を移し、図柄停止時間を経過していないと判定した場合には、今回の特別図柄停止処理を終了する。

20

【0304】

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

30

【0305】

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

40

【0306】

ステップS330-4において、メインCPU110aは、現在の遊技状態を確認し、遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0307】

ステップS330-5において、メインCPU110aは、大当たりであるか否かを判

50

定する。具体的には停止特図データ記憶領域に記憶されている停止特図データが大当たり図柄（停止特図データ＝01～07?）のものであるか否かを判定する。ここで、大当たり図柄と判定された場合には、ステップS330-10に処理を移し、大当たり図柄と判定されなかった場合には、ステップS330-6に処理を移す。

【0308】

ステップS330-6において、メインCPU110aは、小当たりであるか否かを判定する。具体的には停止特図データ記憶領域に記憶されている停止特図データが小当たり図柄（停止特図データ＝20、21、30、31）であるか否かを判定する。ここで、小当たり図柄と判定された場合には、ステップS330-7に処理を移し、小当たり図柄と判定されなかった場合には、ステップS330-9に処理を移す。

10

【0309】

ステップS330-7において、メインCPU110aは、特図特電処理データに5をセットし、図25に示す小当たり遊技処理に移す準備を行う。

【0310】

ステップS330-8において、メインCPU110aは、小当たり開始準備設定処理を行う。

【0311】

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

20

【0312】

ステップS330-9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19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。

【0313】

ステップS330-10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23に示す大当たり遊技処理に移す準備を行う。

【0314】

ステップS330-11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。

30

【0315】

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

【0316】

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

40

【0317】

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

【0318】

ステップS330-14において、メインCPU110aは、上記ステップS330-

50

8または上記ステップS 3 3 0 - 1 2で決定された大入賞口開放態様決定テーブルに基づいて、開始インターバル時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。なお、特別遊技タイマカウンタは、上記ステップS 1 1 0において、4 m s 毎に減算処理される。本処理を終了したら、今回の特別図柄停止処理を終了する。

#### 【0 3 1 9】

(主制御基板の大当たり遊技処理)

図23を用いて、大当たり遊技処理を説明する。図23は、主制御基板110における大当たり遊技処理を示す図である。

#### 【0 3 2 0】

まず、ステップS 3 4 0 - 1において、メインCPU 110 aは、現在オープニング中であるか否かを判定する。具体的には、ラウンド遊技回数(R)記憶領域に「0」が記憶されていれば、現在オープニング中であるので、ラウンド遊技回数(R)記憶領域を参照し、現在オープニング中であるか判定する。現在オープニング中であると判定した場合には、ステップS 3 4 0 - 2に処理を移し、現在オープニング中でないと判定した場合には、S 3 4 0 - 6に処理を移す。

10

#### 【0 3 2 1】

ステップS 3 4 0 - 2において、メインCPU 110 aは、上記ステップS 3 3 0 - 1 4で決定された開始インターバル時間を経過したか否かを判定する。すなわち、特別遊技タイマカウンタ=0であるか否かを判定し、特別遊技タイマカウンタ=0となったら、開始インターバル時間を経過したと判定する。その結果、開始インターバル時間を経過していない場合には、今回の大当たり遊技処理を終了し、開始インターバル時間を経過している場合にはステップS 3 4 0 - 3に処理を移す。

20

#### 【0 3 2 2】

ステップS 3 4 0 - 3において、メインCPU 110 aは、大当たり開始設定処理を行う。

#### 【0 3 2 3】

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

30

#### 【0 3 2 4】

ステップS 3 4 0 - 4において、メインCPU 110 aは、大入賞口開放処理を行う。

#### 【0 3 2 5】

大入賞口開放処理は、まず開放回数(K)記憶領域に記憶されている開放回数(K)に「1」を加算して更新する。また、第1大入賞口開閉扉16 bまたは第2大入賞口開閉扉17 bを開放するために、第1大入賞口開閉ソレノイド16 cまたは第2大入賞口開閉ソレノイド17 cを通電させる通電データをセットするとともに、上記ステップS 3 3 0 - 1 2で決定された大入賞口開放態様決定テーブル(図9(a)参照)を参照して、現在のラウンド遊技回数(R)および開放回数(K)に基づいて、第1大入賞口16または第2大入賞口17の開放時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。

40

#### 【0 3 2 6】

ステップS 3 4 0 - 5において、メインCPU 110 aは、K=1であるか否かを判定し、K=1であった場合には、演出制御基板120にラウンド回数の情報を送信するため、ラウンド遊技回数(R)に応じて大入賞口開放(R)ラウンド指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。例えば、大当たりの1ラウンド目の開始においては、ラウンド遊技回数(R)が「1」にセットされ、K=1となっているので、大入賞口開放1ラウンド指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。一方、K=1でない場合には、大入賞口開放(R)ラウンド指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットせず、大当たり遊技処理を終了する。すなわち、K=1である場合というのはラウンドの開始を意味するので、ラウンドの開始のときのみ、大入賞口開放(R)ラウンド指定コ

50

マンドを送信するようにしている。

【0327】

ステップS340-6において、メインCPU110aは、現在エンディング中であるか否かを判定する。ここでいうエンディングとは、予め設定されたラウンド遊技を全て終了した後の処理をいうものである。したがって、現在エンディング中であると判定した場合には、ステップS340-18に処理を移し、現在エンディング中でないと判定した場合には、ステップS340-7に処理が移される。

【0328】

ステップS340-7において、メインCPU110aは、大入賞口の閉鎖中であるか否かを判定する。具体的には、第1大入賞口開閉ソレノイド16cまたは第2大入賞口開閉ソレノイド17cを通电させる通电データがセットされている否かが判定される。その結果、大入賞口の閉鎖中と判定された場合には、ステップS340-8に処理を移し、大入賞口の閉鎖中でないと判定された場合には、ステップS340-9に処理を移す。

【0329】

ステップS340-8において、メインCPU110aは、後述するステップS340-10において設定された閉鎖時間が経過したか判定される。なお、閉鎖時間は、後述するステップS340-10において開始インターバル時間と同様に特別遊技タイマカウンタにセットされ、特別遊技タイマカウンタ=0であるか否かで判定される。その結果、閉鎖時間を経過していない場合には、大入賞口の閉鎖を維持するため大当たり遊技処理を終了し、閉鎖時間を経過している場合には大入賞口を開放させるためステップS340-4に処理を移す。

【0330】

ステップS340-9において、メインCPU110aは、大入賞口の開放を終了させるための「開放終了条件」が成立したか否かを判定する。

【0331】

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

そして、「開放終了条件」が成立したと判定した場合にはステップS340-10に処理を移し、「開放終了条件」が成立しないと判定した場合には、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【0332】

ステップS340-10において、メインCPU110aは、大入賞口閉鎖処理を行う。

【0333】

大入賞口閉鎖処理は、第1大入賞口開閉扉16bまたは第2大入賞口開閉扉17bを閉鎖するために、第1大入賞口開閉ソレノイド16cまたは第2大入賞口開閉ソレノイド17cを通电させる通电データを停止する。次に、上記ステップS330-12で決定された大入賞口開放態様決定テーブル(図9(a))を参照して、現在のラウンド遊技回数(R)および開放回数(K)に基づいて、第1大入賞口16または第2大入賞口17の閉鎖時間(閉鎖インターバル時間または1回の閉鎖時間)を特別遊技タイマカウンタにセットする。これにより、大入賞口が閉鎖することになる。

【0334】

ステップS340-11において、メインCPU110aは、1回のラウンドが終了したか否かを判定する。具体的には、1回のラウンドは、大入賞口入球カウンタ(C)の値が規定個数(9個)に達したこと、または開放回数(K)が最大開放回数となることを条件に終了するので、かかる条件が成立したか否かを判定する。

【0335】

そして、1回のラウンドが終了したと判定した場合にはステップS340-12に処理を移し、1回のラウンドが終了していないと判定した場合には、今回の大当たり遊技処理



を終了する。

【0336】

ステップS340-12において、メインCPU110aは、開放回数(K)記憶領域に0をセットするとともに、大入賞口入球数(C)記憶領域に0をセットするラウンドデータ初期化処理を行う。すなわち、開放回数(K)記憶領域および大入賞口入球数(C)記憶領域をクリアする。ただし、ラウンド遊技回数(R)記憶領域に記憶されたラウンド遊技回数(R)はクリアしない。

【0337】

ステップS340-13において、メインCPU110aは、ラウンド遊技回数(R)記憶領域に記憶されたラウンド遊技回数(R)が最大であるか否かを判定する。ラウンド遊技回数(R)が最大である場合には、ステップS340-15に処理を移し、ラウンド遊技回数(R)が最大でない場合には、ステップS340-14に処理を移す。

10

【0338】

ステップS340-14において、メインCPU110aは、ラウンド遊技回数(R)記憶領域に、記憶されている現在のラウンド遊技回数(R)に「1」を加算して記憶して、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【0339】

ステップS340-15において、メインCPU110aは、ラウンド遊技回数(R)記憶領域に記憶されたラウンド遊技回数(R)をリセットする。

【0340】

ステップS340-16において、メインCPU110aは、上記ステップS330-12で決定された大入賞口開放態様決定テーブル(図9(a)参照)に基づいて、特別遊技の種類(長当たり遊技、短当たり遊技、発展当たり遊技)を判定し、特別遊技の種類に応じたエンディング指定コマンドを演出制御基板120に送信するために演出用伝送データ格納領域にセットする。

20

【0341】

ステップS340-17において、メインCPU110aは、上記ステップS330-12で決定された大入賞口開放態様決定テーブル(図9(a)参照)に基づいて、大当たりの種別に応じた終了インターバル時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。

【0342】

ステップS340-18において、メインCPU110aは、設定された終了インターバル時間を経過したか否かを判定し、終了インターバル時間を経過したと判定した場合にはステップS340-19において、メインCPU110aは、特図特電処理データに4をセットし、図24に示す大当たり遊技終了処理に移す準備を行う。一方、終了インターバル時間を経過していないと判定した場合には、今回の大当たり遊技処理を終了する。

30

【0343】

(主制御基板の大当たり遊技終了処理)

図24を用いて、大当たり遊技終了処理を説明する。図24は、主制御基板110における大当たり遊技終了処理を示す図である。

【0344】

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

40

【0345】

ステップS350-2において、メインCPU110aは、図7に示す大当たり終了時設定データテーブルを参照し、上記S350-1においてロードした停止特図データおよび遊技状態バッファにある遊技情報に基づいて、大当たり終了時に高確率遊技フラグ記憶領域に高確率フラグをセットさせるか否かの処理を行う。例えば、停止特図データが「01」であれば、高確率遊技フラグ記憶領域に高確率フラグをセットする。

【0346】

ステップS350-3において、メインCPU110aは、図7に示す大当たり終了時

50

設定データテーブルを参照し、上記 S 3 5 0 - 1 においてロードした停止特図データおよび遊技状態バッファにある遊技情報に基づいて、高確率遊技状態の残り変動回数を示す高確率遊技回数 (X) 記憶領域に所定の回数をセットさせる。例えば、停止特図データが「0 1」であれば、高確率遊技状態の残り変動回数を示す高確率遊技回数 (X) 記憶領域に 8 4 回をセットする。

【0 3 4 7】

ステップ S 3 5 0 - 4 において、メイン CPU 1 1 0 a は、図 7 に示す大当たり終了時設定データテーブルを参照し、上記 S 3 5 0 - 1 においてロードした停止特図データおよび遊技状態バッファにある遊技情報に基づいて、時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグをセットさせるか否かの処理を行う。例えば、停止特図データが「0 4」の場合に、遊技状態バッファにある遊技情報が 0 0 H のときには時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグをセットしないが、遊技状態バッファにある遊技情報が 0 1 H、0 2 H または 0 3 H のときには時短遊技フラグ記憶領域に時短遊技フラグをセットする。

【0 3 4 8】

ステップ S 3 5 0 - 5 において、メイン CPU 1 1 0 a は、図 7 に示す大当たり終了時設定データテーブルを参照し、上記 S 3 5 0 - 1 においてロードした停止特図データおよび遊技状態バッファにある遊技情報に基づいて、時短遊技状態の残り変動回数を示す時短回数 (J) 記憶領域に所定の回数をセットさせる。例えば、停止特図データが「0 4」の場合に、遊技状態バッファにある遊技情報が 0 0 H のときには時短遊技状態の残り変動回数を示す時短回数 (J) 記憶領域に 0 回をセットし、遊技状態バッファにある遊技情報が 0 1 H、0 2 H または 0 3 H のときには時短遊技状態の残り時短回数 (J) 記憶領域に 8 0 回をセットする。

【0 3 4 9】

ステップ S 3 5 0 - 6 において、メイン CPU 1 1 0 a は、遊技状態を確認し、遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0 3 5 0】

ステップ S 3 5 0 - 7 において、メイン CPU 1 1 0 a は、特図特電処理データに 0 をセットし、図 1 9 に示す特別図柄記憶判定処理に移す準備を行い、今回の大当たり遊技終了処理を終了する。

【0 3 5 1】

(主制御基板の小当たり遊技処理)

図 2 5 を用いて、小当たり遊技処理を説明する。図 2 5 は、主制御基板 1 1 0 における小当たり遊技処理を示す図である。

【0 3 5 2】

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

【0 3 5 3】

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

【0 3 5 4】

ステップ S 3 6 0 - 3 において、メイン CPU 1 1 0 a は、大入賞口開放処理を行う。具体的には、この処理において、メイン CPU 1 1 0 a は、まず開放回数 (K) 記憶領域に記憶されている開放回数 (K) に「1」を加算して記憶する。また、第 1 大入賞口 1 6 を開放するために、第 1 大入賞口開閉ソレノイド 1 6 c を通電させる通電データをセット

10

20

30

40

50

するとともに、上記ステップ S 3 3 0 - 8 で決定された開放態様決定テーブル（図 9（b）参照）を参照して、開放回数（K）に基づいて、第 1 大入賞口 1 6 の開放時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。

【0355】

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

【0356】

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

【0357】

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

【0358】

ステップ S 3 6 0 - 7 において、メイン CPU 1 1 0 a は、第 1 大入賞口 1 6 の開放を終了させるための「開放終了条件」が成立したか否かを判定する。

【0359】

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

【0360】

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

【0361】

ステップ S 3 6 0 - 8 において、メイン CPU 1 1 0 a は、大入賞口閉鎖処理を行う。具体的には、この処理において、メイン CPU 1 1 0 a は、第 1 大入賞口 1 6 を閉鎖するために、第 1 大入賞口開閉ソレノイド 1 6 c を通電させる通電データを停止するとともに、上記ステップ S 3 3 0 - 8 で決定された開放態様決定テーブル（図 9（b）参照）を参照して、現在の開放回数（K）に基づいて、第 1 大入賞口 1 6 の閉鎖時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。これにより、第 1 大入賞口 1 6 が閉鎖することになる。

【0362】

ステップ S 3 6 0 - 9 において、メイン CPU 1 1 0 a は、小当たり終了条件が成立したか否かを判定する。具体的には、1 回の小当たりは、大入賞口入球カウンタ（C）の値が規定個数（例えば 9 個）に達したこと、または開放回数（K）が最大開放回数となることを条件に終了するので、かかる条件が成立したか否かを判定する。

【0363】

そして、小当たり終了条件が成立したと判定した場合にはステップ S 3 6 0 - 1 0 に処理を移し、小当たり終了条件が成立していないと判定した場合には当該小当たり遊技処理を終了する。

10

20

30

40

50

## 【0364】

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

## 【0365】

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

## 【0366】

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

## 【0367】

ステップS360-13において、メインCPU110aは、設定された終了インターバル時間を経過したか否かを判定し、終了インターバル時間を経過したと判定した場合には、ステップS360-14において、メインCPU110aは、特図特電処理データに0をセットし、図19に示す特別図柄記憶判定処理に移す準備を行い、終了インターバル時間を経過していないと判定した場合には、今回の小当たり遊技処理を終了する。

## 【0368】

(主制御基板の普図普電制御処理)

図26を用いて、普図普電制御処理を説明する。図26は、主制御基板110における普図普電制御処理を示す図である。

## 【0369】

まず、ステップS401において普図普電処理データの値をロードし、ステップS402においてロードした普図普電処理データから分岐アドレスを参照し、普図普電処理データ=0であれば普通図柄変動処理(ステップS410)に処理を移し、普図普電処理データ=1であれば普通電動役物制御処理(ステップS420)に処理を移す。詳しくは、図27および図28を用いて後述する。

## 【0370】

(主制御基板の普通図柄変動処理)

図27を用いて、普通図柄変動処理を説明する。図27は、主制御基板110における普通図柄変動処理を示す図である。

## 【0371】

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

## 【0372】

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

## 【0373】

ステップS410-3において、メインCPU110aは、ステップS410-2において、普通図柄の保留数(G)が「1」以上であると判定した場合には、普通図柄保留数(G)記憶領域に記憶されている値(G)から「1」を減算した新たな保留数(G)を記憶する。

## 【0374】

ステップS410-4において、メインCPU110aは、普通図柄保留記憶領域に記憶された普通図柄判定用乱数値のシフト処理を行う。具体的には、第1記憶部から第4記憶部に記憶された各乱数値を1つ前の記憶部にシフトさせる。このとき、普通図柄保留記

10

20

30

40

50

憶領域の第1記憶部に記憶されている普通図柄判定用乱数値は、普通図柄保留記憶領域の判定記憶領域(第0記憶部)に書き込まれるとともに、既に判定記憶領域(第0記憶部)に書き込まれていた乱数値は普通図柄保留記憶領域からは消去されることになる。

【0375】

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

【0376】

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

【0377】

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

【0378】

この普通図柄決定処理は、図12(b)に示す停止図柄決定テーブルを参照し、現在の時短遊技状態と、当たり抽選の抽選結果と、取得された普図停止用乱数値とに基づいて、停止表示する普通図柄(停止普図データ)を決定し、決定した停止普図データを停止普図データ記憶領域にセットする。そして、メインCPU110aは、決定した停止普図データに基づいた普図指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットして、停止普図データの情報を演出制御基板120に送信する。

【0379】

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

【0380】

この普通図柄の変動時間決定処理は、図12(c)に示す変動時間決定テーブルを参照し、現在の時短遊技状態と、当たり抽選の抽選結果と、取得された普図時間用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動時間を決定する。そして、決定した普通図柄の変動時間に対応するカウンタを普通図柄時間カウンタにセットする。なお、普通図柄時間カウンタは、上記ステップS110において、4ms毎に減算処理される。

【0381】

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

【0382】

ステップS410-8において、メインCPU110aは、普通図柄表示装置22において普通図柄の変動表示を開始する。普通図柄の変動表示というのは、普通図柄表示装置22においてLEDを所定の間隔で点滅させるものである。この普通図柄の変動表示は、上記ステップS410-7において設定された時間だけ継続して行われることになる。本処理を終了すると、今回の普通図柄変動処理が終了する。

【0383】

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

【0384】

10

20

30

40

50

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

【0385】

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

10

【0386】

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

【0387】

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

【0388】

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

20

【0389】

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

【0390】

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

【0391】

30

（主制御基板の普通電動役物制御処理）

図 2 8を用いて、普通電動役物制御処理を説明する。図 2 8は、主制御基板 1 1 0における普通電動役物制御処理を示す図である。

【0392】

ステップS 4 2 0 - 1において、メインCPU 1 1 0 aは、当該普通電動役物制御処理中において、第2始動口 1 5に予め設定された最大入賞個数（例えば10個）の入賞があったか否かを判定する。

【0393】

最大入賞個数（例えば10個）の入賞があったと判定した場合には、ステップS 4 2 0 - 1 4に処理を移し、最大入賞個数（例えば10個）の入賞があったと判定しなかった場合には、ステップS 4 2 0 - 2に処理を移す。

40

【0394】

ステップS 4 2 0 - 2において、メインCPU 1 1 0 aは、第2始動口 1 5の開放時間が経過したか否かを判定する。すなわち、始動開放タイマカウンタ = 0であるか否かを判定する。第2始動口 1 5の開放時間が経過したと判定した場合には、ステップS 4 2 0 - 3に処理を移し、第2始動口 1 5の開放時間が経過したと判定しなかった場合には、今回の普通電動役物制御処理を終了する。

【0395】

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

50

ているかを判定する。

【0396】

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

【0397】

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

【0398】

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

【0399】

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

【0400】

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

【0401】

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

【0402】

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

【0403】

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

【0404】

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

【0405】

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

【0406】

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

【0407】

ステップS420-11において、メインCPU110aは、インターバル時間が経過したか否かを判定する。すなわち、始動インターバルタイマカウンタ=0であるか否かを判定する。

【0408】

10

20

30

40

50

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

【 0 4 0 9 】

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

【 0 4 1 0 】

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

10

【 0 4 1 1 】

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

【 0 4 1 2 】

ステップ S 4 2 0 - 1 5 において、メイン CPU 1 1 0 a は、普図普電処理データ = 0 をセットして図 2 7 の普通図柄変動処理に移す準備を行い、今回の普通電動役物制御処理を終了する。

【 0 4 1 3 】

20

( コマンドの説明 )

上述の主制御基板 1 1 0 におけるフローチャートでは一部説明を省略した主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 2 0 に送信されるコマンドの種別について、図 2 9 を用いて説明する。図 2 9 は、主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 2 0 に送信されるコマンドの種別を示す図である。

【 0 4 1 4 】

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

30

【 0 4 1 5 】

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

【 0 4 1 6 】

この演出図柄指定コマンドは、各種の特別図柄が決定され、特別図柄の変動表示が開始されるときに、決定された特別図柄に対応する演出図柄指定コマンドが演出制御基板 1 2 0 に送信される。具体的には、上記ステップ S 3 1 1 - 3、S 3 1 1 - 7、S 3 1 1 - 9 において特別図柄の変動表示が開始されるときに、決定された特別図柄に対応する演出図柄指定コマンドがメイン RAM 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップ S 7 0 0 において演出用伝送データ格納領域にセットされている演出図柄指定コマンドが演出制御基板 1 2 0 に送信されることになる。

40

【 0 4 1 7 】

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

【 0 4 1 8 】

この第 1 特別図柄記憶指定コマンドは、第 1 特別図柄保留数 ( U 1 ) 記憶領域に記憶さ

50



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

【0419】

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

10

【0420】

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

20

【0421】

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

【0422】

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

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

30

【0423】

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

【0424】

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

40

【0425】

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

【0426】

50

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

【0427】

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

10

【0428】

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

【0429】

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

【0430】

20

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

【0431】

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

【0432】

30

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

【0433】

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

40

【0434】

このオープニング指定コマンドは、各種の大当たりが開始するときに、大当たりの種別に対応するオープニング指定コマンドが演出制御基板120に送信される。

【0435】

具体的には、上記ステップS330-13の大当たり遊技処理の開始のときに、大当たりの種別に対応するオープニング指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS700において演出用伝送データ格納領域にセットされているオープニング指定コマンドが演出制御基板120に送信されることになる。

50

## 【 0 4 3 6 】

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

## 【 0 4 3 7 】

このエンディング指定コマンドは、各種の大当たりが終了するときに、大当たりの種別に対応するエンディング指定コマンドが演出制御基板120に送信される。

## 【 0 4 3 8 】

具体的には、上記ステップS340 - 16の大当たり遊技終了処理の開始のときに、大当たりの種別に対応するエンディング指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS700において演出用伝送データ格納領域にセットされているエンディング指定コマンドが演出制御基板120に送信されることになる。

## 【 0 4 3 9 】

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

## 【 0 4 4 0 】

この普図指定コマンドは、各種の普通図柄が決定され、普通図柄の変動表示が開始されるときに、決定された普通図柄に対応する普図指定コマンドが演出制御基板120に送信される。

## 【 0 4 4 1 】

具体的には、上記ステップS410 - 6において普通図柄の変動表示が開始されるときに、決定された普通図柄に対応する普図指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされる。その後、すぐさま上記ステップS700において演出用伝送データ格納領域にセットされている普図指定コマンドが演出制御基板120に送信されることになる。

## 【 0 4 4 2 】

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

## 【 0 4 4 3 】

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

## 【 0 4 4 4 】

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

## 【 0 4 4 5 】

この遊技状態指定コマンドは、特別図柄の変動開始時、特別図柄の変動終了時、大当たり遊技の開始時および大当たりの終了時に、遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドが演出制御基板120に送信される。

## 【 0 4 4 6 】

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

10

20

30

40

50

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

【0 4 4 7】

（演出制御部のメイン処理）

演出制御部 1 2 0 mにおけるサブCPU 1 2 0 aにより実行される処理について説明する。まず、図 3 0を用いて、演出制御部 1 2 0 mのメイン処理を説明する。図 3 0は、演出制御部 1 2 0 mにおけるメイン処理を示すフローチャートである。

10

【0 4 4 8】

ステップS 1 0 0 0において、サブCPU 1 2 0 aは、初期化処理を行う。この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、電源投入に応じて、サブROM 1 2 0 bからメイン処理プログラムを読み込むとともに、サブRAM 1 2 0 cに記憶されるフラグなどを初期化し、設定する処理を行う。

【0 4 4 9】

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

20

【0 4 5 0】

（演出制御部のタイマ割込処理）

図 3 1を用いて、演出制御部 1 2 0 mのタイマ割込処理を説明する。図 3 1は、演出制御部 1 2 0 mにおけるタイマ割込処理を示すフローチャートである。なお、図示はしないが、演出制御部 1 2 0 mに設けられたリセット用クロックパルス発生回路によって、所定の周期（2ミリ秒）毎にクロックパルスが発生され、タイマ割込処理プログラムを読み込み、演出制御基板のタイマ割込処理が実行される。

【0 4 5 1】

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

30

【0 4 5 2】

ステップS 1 4 0 0において、サブCPU 1 2 0 aは、コマンド解析処理を行う。この処理において、サブCPU 1 2 0 aは、サブRAM 1 2 0 cの受信バッファに格納されているコマンドを解析する処理を行う。コマンド解析処理の具体的な説明は、図 3 2および図 3 3を用いて後述する。

【0 4 5 3】

なお、演出制御部 1 2 0 mは、主制御基板 1 1 0から送信されたコマンドを受信すると、図示しない演出制御部 1 2 0 mのコマンド受信割込処理が発生し、受信したコマンドを受信バッファに格納する。その後、ステップS 1 4 0 0において受信したコマンドの解析処理が行われる。

40

【0 4 5 4】

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

【0 4 5 5】

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

50

## 【 0 4 5 6 】

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

## 【 0 4 5 7 】

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

## 【 0 4 5 8 】

( 演出制御部のコマンド解析処理 )

次に、図 3 2 及び図 3 3 を用いて、演出制御部 1 2 0 m のコマンド解析処理を説明する。図 3 2 は、演出制御部 1 2 0 m におけるコマンド解析処理 ( 1 ) を示すフローチャートであり、図 3 3 は、演出制御部 1 2 0 m におけるコマンド解析処理 ( 2 ) を示すフローチャートである。コマンド解析処理 ( 2 ) は、コマンド解析処理 ( 1 ) に引き続いて行われる。

10

## 【 0 4 5 9 】

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

20

## 【 0 4 6 0 】

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

## 【 0 4 6 1 】

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

30

## 【 0 4 6 2 】

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

## 【 0 4 6 3 】

ステップ S 1 4 2 1 において、サブ C P U 1 2 0 a は、受信した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 1 に表示されるアイコン ( 保留アイコン、当該変動アイコン ) の表示態様を変化させることで大当たり遊技が実行される可能性を示唆するアイコン変化演出の実行の有無や実行態様を決定するためのアイコン変化演出決定処理を行う。なお、このアイコン変化演出決定処理の具体的な説明については、図 3 4 を用いて後述する。

40

## 【 0 4 6 4 】

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

50

、受信バッファに格納されているコマンドが演出図柄指定コマンドでなければ、ステップ S 1 4 4 0 に処理を移す。

【 0 4 6 5 】

ステップ S 1 4 3 1 において、サブ C P U 1 2 0 a は、受信した演出図柄指定コマンドの内容に基づいて、画像表示装置 3 1 に停止表示させる演出図柄 3 8 を決定するための基礎図柄データ決定処理を行う。

【 0 4 6 6 】

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

10

【 0 4 6 7 】

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

【 0 4 6 8 】

ステップ S 1 4 4 1 において、サブ C P U 1 2 0 a は、変動演出パターン決定処理を行う。具体的には、この処理において、サブ C P U 1 2 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、演出態様（演出パターン）を決定する。

20

【 0 4 6 9 】

そして、サブ C P U 1 2 0 a は、決定した演出パターンをサブ R A M 1 2 0 c の図柄演出パターン記憶領域にセットするとともに、決定された演出パターンを画像制御部 1 5 0 と枠制御基板 1 8 0 に送信するため、演出パターン記憶領域に記憶された演出パターンを示す演出パターンデータをサブ R A M 1 2 0 c の送信バッファにセットする。

【 0 4 7 0 】

ステップ S 1 4 4 2 において、サブ C P U 1 2 0 a は、変動パターン指定コマンドに基づいて、画像表示装置 3 1 に表示される保留アイコンや当該変動アイコンの表示態様を更新するアイコン表示態様更新処理を行う。なお、このアイコン表示態様更新処理の具体的な説明については、図 3 7 を用いて後述する。

30

【 0 4 7 1 】

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

40

【 0 4 7 2 】

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

【 0 4 7 3 】

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

50

1470に処理を移す。

【0474】

ステップS1461において、サブCPU120a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RAM120cにある遊技状態記憶領域にセットする。

【0475】

ステップS1470において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが、オープニング指定コマンドであるか否かを確認する。この処理において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドがオープニング指定コマンドであればステップS1471に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドがオープニング指定コマンドでなければ、ステップS1480に処理を移す。

【0476】

ステップS1471において、サブCPU120aは、当たり開始演出パターンを決定する当たり開始演出パターン決定処理を行う。この当たり開始演出パターン決定処理では、オープニング指定コマンドに基づいて当たり開始演出パターンを決定し、決定した当たり開始演出パターンを演出パターン記憶領域にセットする。

【0477】

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

【0478】

ステップS1480において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが、大入賞口開放指定コマンドであるか否かを確認する。この処理において、サブCPU120aは、受信バッファに格納されているコマンドが大入賞口開放指定コマンドであればステップS1481に処理を移す。一方、この処理において、サブCPU120aは、大入賞口開放指定コマンドでなければステップS1490に処理を移す。

【0479】

ステップS1481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。この大当たり演出パターン決定処理では、大入賞口開放指定コマンドに基づいて大当たり演出パターンを決定し、決定した大当たり演出パターンを演出パターン記憶領域にセットする。

【0480】

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

【0481】

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

【0482】

ステップS1491において、サブCPU120aは、大当たり終了演出パターンを決定する当たり終了演出パターン決定処理を行い、今回のコマンド解析処理を終了する。この当たり終了演出パターン決定処理では、エンディング指定コマンドに基づいて当たり終了演出パターンを決定し、決定した当たり終了演出パターンを演出パターン記憶領域にセットする。

【0483】

そして、決定した当たり終了演出パターンの情報を画像制御部150と枠制御基板18

10

20

30

40

50

0 に送信するため、決定した当たり終了演出パターンに基づく演出パターン指定コマンドをサブRAM120cの送信バッファにセットする。

【0484】

(アイコン変化演出決定処理)

次に、図34を用いて、演出制御部120mのアイコン変化演出決定処理を説明する。図34は、演出制御部120mにおけるアイコン変化演出決定処理を示すフローチャートである。

【0485】

ステップS1421-1において、サブCPU120aは、受信した始動入賞指定コマンドを参照する。具体的には、この処理において、サブCPU120aは、受信した始動入賞指定コマンドを解析し、大当たりの当落、大当たりの種別、演出内容(予定される変動パターン)を把握する。

10

【0486】

ステップS1421-2において、サブCPU120aは、現在がアイコン変化演出の実行可能期間であるか否かを判定する。具体的には、アイコン変化演出の実行が規制される演出モード中でないことや、大当たり遊技の実行中でないことや、アイコン変化演出の実行中でない場合に実行可能期間であると判定する。なお、上記3つの条件の何れか1つの条件または2つの条件だけを設けるようにしてもよい。この処理において、サブCPU120aは、アイコン変化演出の実行可能期間であると判定した場合(ステップS1421-2:Yes)には、ステップS1421-3に処理を移す。一方、アイコン変化演出の実行可能期間でないと判定した場合(ステップS1421-2:No)には、今回のアイコン変化演出決定処理を終了する。

20

【0487】

ステップS1421-3において、サブCPU120aは、先に受信した始動入賞指定コマンドに対応する保留記憶、つまり、先行保留の事前判定結果が全てノーマルリーチ以下であるか否かを判定する。この処理において、サブCPU120aは、全てノーマルリーチ以下であると判定した場合(ステップS1421-3:Yes)には、ステップS1421-4に処理を移す。一方、全てノーマルリーチ以下でないと判定した場合(ステップS1421-3:No)には、ステップS1421-7に処理を移す。

【0488】

30

ステップS1421-4において、サブCPU120aは、画像表示装置31に表示されるアイコンの最終表示態様を決定するためのアイコン表示態様決定用乱数値を取得し、ステップS1421-5において、アイコンの最終表示態様を決定するためのアイコン最終表示態様決定テーブル(図35参照)を選択する。なお、アイコン最終表示態様決定テーブルの詳細は後述する。

【0489】

ステップS1421-6において、サブCPU120aは、アイコン最終表示態様を決定する。具体的には、この処理において、サブCPU120aは、図35に示すアイコン最終表示態様決定テーブルを参照し、始動入賞指定コマンド、アイコン表示態様決定用乱数値に基づいて、複数のアイコン最終表示態様の中から1つのアイコン最終表示態様を決定する。

40

【0490】

ステップS1421-7において、サブCPU120aは、アイコン最終表示態様として、アイコン変化演出が実行されない通常表示態様である通常アイコンを決定する。

【0491】

ステップS1421-8において、サブCPU120aは、決定されたアイコン最終表示態様がアイコン変化演出を実行する表示態様(特別アイコン)であるか否かを判定する。アイコン変化演出を実行する表示態様である場合(ステップS1421-8:Yes)には、ステップS1421-9に処理を移す。一方、アイコン変化演出を実行する表示態様でない場合(ステップS1421-8:No)には、ステップS1421-12に処理

50



を移す。

【0492】

ステップS1421-9において、サブCPU120aは、アイコン変化演出のシナリオを決定するための変化シナリオ決定テーブル（図36参照）を選択する。なお、変化シナリオ決定テーブルの詳細は後述する。

【0493】

ステップS1421-10において、変化シナリオを決定してサブRAM120cの保留記憶数カウンタに対応する先読み情報記憶領域にセットする。具体的には、この処理において、サブCPU120aは、図36に示す変化シナリオ決定テーブルを参照し、アイコン最終表示態様、始動入賞指定コマンドに対応する特別図柄の保留数、及び、選択率に基づいて、複数の変化シナリオの中から1つの変化シナリオを決定する。

10

【0494】

ステップS1421-11において、サブCPU120aは、決定された変化シナリオから画像表示装置31に最初に表示されるアイコン表示態様である入賞時アイコンを特定し、該入賞時アイコンの表示データを送信バッファにセットし、今回のアイコン変化演出決定処理を終了する。これにより、表示データが画像制御部150や枠制御基板180に送信され、表示データに対応する表示態様の保留アイコンが画像表示装置31に表示されたり、所定の効果音が出力されたりすることになる。

【0495】

ステップS1421-12において、サブCPU120aは、アイコン変化演出が実行されない非変化シナリオを決定してサブRAM120cの保留記憶数カウンタに対応する先読み情報記憶領域にセットする。

20

【0496】

ステップS1421-13において、サブCPU120aは、通常アイコンの表示データを送信バッファにセットし、今回のアイコン変化演出決定処理を終了する。これにより、表示データが画像制御部150や枠制御基板180に送信され、表示データに対応する表示態様の保留アイコンが画像表示装置31に表示されたり、所定の効果音が出力されたりすることになる。

【0497】

なお、本実施形態のアイコン変化演出決定処理では、先行保留の事前判定結果が全てノーマルリーチ以下である場合にアイコン変化演出（保留アイコン変化演出、当該変動アイコン変化演出）が実行されるようにしたが、先行保留の事前判定結果がリーチ演出を行わないものである場合にアイコン変化演出が実行されるようにし、リーチ演出を行うものである場合にアイコン変化演出が実行されないようにしてもよい。このようにすると、リーチ演出が実行される先行保留に対応する変動演出中には保留アイコンの表示態様の発生せず、リーチ演出が実行されない先行保留に対応する変動演出中に保留アイコンの表示態様の発生が発生するようになり、アイコン変化演出によってリーチ演出を阻害することがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【0498】

また、先行保留の事前判定結果がリーチ演出を行うものを含む場合であっても、アイコン変化演出が実行されるようにしてもよいが、先行保留の事前判定結果がリーチ演出を行うものを含まない場合の方が、リーチ演出を行うものを含む場合よりもアイコン変化演出が実行され易い（高い割合で実行される）ようにしてもよい。

40

【0499】

（アイコン最終表示態様決定テーブル）

図35は、アイコン最終表示態様を決定する場合に参照されるアイコン最終表示態様決定テーブルを示す図である。アイコン最終表示態様決定テーブルには、始動入賞指定コマンドの種類、アイコン表示態様決定用乱数値（0～99）、及び、選択されるアイコン最終表示態様が対応付けられている。

【0500】

50

アイコン最終表示態様には、アイコン変化演出が実行されない通常アイコンとしてのＣＤアイコンと、アイコン変化演出が実行されることで大当たりとなる（大当たり遊技が実行される）可能性があることを示唆する特別アイコンとしての青キャラアイコン、緑キャラアイコン、赤キャラアイコン、ゼブラキャラアイコン、虹キャラアイコンが設定されている。

#### 【０５０１】

特別アイコンの大当たりとなる期待度は、青キャラアイコン＜緑キャラアイコン＜赤キャラアイコン＜ゼブラキャラアイコン＜虹キャラアイコンとなっており、虹キャラアイコンは大当たりとなることが確定するアイコンとなっている。

#### 【０５０２】

ここで、図３５に示すアイコン最終表示態様決定テーブルの主たる特徴として、演出内容に応じて、アイコン最終表示態様の選択率を異ならせている。始動入賞情報（始動入賞指定コマンド）には、大当たりの当落、大当たりの種別、演出内容（リーチ演出等、疑似連回数）の情報が定められている。

#### 【０５０３】

具体的には、本実施形態では、演出内容がＳＰリーチやＳＰＳＰリーチであることを示す特定の始動入賞情報である場合、演出内容がリーチにならない通常変動や短縮変動やノーマルリーチであることを示す通常の始動入賞情報である場合よりも、キャラアイコンが高い割合で選択されるようになっている。

#### 【０５０４】

また、図３５に示すアイコン表示態様決定テーブルの主たる特徴として、疑似連回数に応じて、アイコン最終表示態様の選択率を異ならせている。具体的には、疑似連回数が０回の場合よりも１回の場合の方が大当たり期待度が高いキャラアイコンが高い割合で選択されるようになっており、疑似連回数が１回よりも２回の場合の方が大当たり期待度が高いキャラアイコンが高い割合で選択されるようになっており、疑似連回数が３回の場合には大当たり確定の虹キャラアイコンが選択されるようになっている。

#### 【０５０５】

（変化シナリオ決定テーブル）

図３６は、変化シナリオを決定する場合に参照される変化シナリオ決定テーブルを示す図である。変化シナリオ決定テーブルには、アイコン最終表示態様、始動入賞指定コマンドに対応する特別図柄の保留数、各シナリオの選択率（％）、及び、選択される変化シナリオの種類が対応付けられており、参考として各変化シナリオにおける事前変動及び当該変動における更新態様が記載されている。

#### 【０５０６】

ここで、「事前変動」とは、新たに受信した始動入賞指定コマンドに対応する特図判定情報よりも以前に記憶された特図判定情報に基づいて実行される変動表示（変動演出）のことであり、「当該変動」とは、新たに受信した始動入賞指定コマンドに対応する特図判定情報に基づいて実行される変動表示（変動演出）のことである。

#### 【０５０７】

変化シナリオには、アイコンの表示態様が事前変動の実行中には変化せず（保留アイコン変化演出が実行されず）に当該変動の実行中には変化する（当該変動アイコン変化演出が実行される）シナリオ（例えば、シナリオ０１等）や、アイコンの表示態様が事前変動の実行中には変化する（保留アイコン変化演出が実行される）が当該変動の実行中には変化しない（当該変動アイコン変化演出が実行されない）シナリオ（例えば、シナリオ０２等）や、アイコンの表示態様が事前変動の実行中及び当該変動の実行中に変化する（保留アイコン変化演出及び当該変動アイコン変化演出が実行される）シナリオ（例えば、シナリオ１２等）が設定されている。

#### 【０５０８】

変化シナリオの一例として、第１始動口１４への遊技球の入賞に基づく始動入賞指定コマンドの受信に応じて変化シナリオ３９が選択された場合について説明する。

10

20

30

40

50

## 【 0 5 0 9 】

変化シナリオ 3 9 では、第 1 始動口 1 4 への遊技球の入球時において、画像表示装置 3 1 の保留アイコン表示領域 3 1 a のうちの保留数「 4 」に対応する位置に保留アイコンとして C D アイコンが表示される。そして、C D アイコンの表示時点で実行中の 4 変動前の事前変動が終了するまで C D アイコンを維持する。その後、3 変動前の事前変動が開始されると、C D アイコンが保留数「 3 」に対応する位置に移動し、保留アイコン変化演出が実行されて C D アイコンが青キャラアイコンに変化する。そして、2 変動前の事前変動が開始されると、青キャラアイコンが保留数「 2 」に対応する位置に移動し、この 2 変動前の事前変動が終了まで青キャラアイコンを維持する。その後、1 変動前の事前変動が開始されると、青キャラアイコンが保留数「 1 」に対応する位置に移動し、保留アイコン変化演出が実行されて青キャラアイコンが緑キャラアイコンに変化する。そして、当該変動が開始されると、緑キャラアイコンが当該変動アイコンとなり、当該変動アイコン変化演出が実行されて緑キャラアイコンがゼブラキャラアイコンに変化する。

10

## 【 0 5 1 0 】

ここで、図 3 6 に示す変化シナリオ決定テーブルの第 1 の特徴として、始動口への遊技球の入球時にアイコンの表示態様が変化するシナリオよりも当該変動の実行中にアイコンの表示態様が変化するシナリオの方が高い割合で選択されるようになっている。このようにすることで、アイコンの表示態様が変化する（アイコン変化演出が実行される）か否かの期待感を当該変動まで持続させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

## 【 0 5 1 1 】

また、図 3 6 に示す変化シナリオ決定テーブルの第 2 の特徴として、複数段階に亘ってアイコンの表示態様が変化する（アイコン最終表示態様に緑、赤、ゼブラキャラアイコンが決定されている）場合において、事前変動の実行中にアイコンが変化する段階数よりも当該変動の実行中にアイコンが変化する段階数が多くなり易いように設定されている。このようにすることで、当該変動においてアイコンの表示態様が複数段階に亘って変化する期待感を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 0 5 1 2 】

なお、本実施形態の変化シナリオ決定テーブルでは、事前変動においてリーチ演出（ノーマルリーチ以外のリーチであってもよい）が実行されるか否かに拘らずにアイコンの表示態様を変化させるシナリオを決定するようになっているが、事前変動において大当たり遊技が実行される可能性があることを示唆するリーチ演出が実行されるか否かを判定要素とした変化シナリオ決定テーブルによってアイコンの表示態様を変化させるシナリオを決定するようにしてもよい。このような変化シナリオ決定テーブルを用いる場合には、リーチ演出が実行される事前変動の実行中にアイコンの表示態様の変化が発生せずに、リーチ演出が実行されない事前変動の実行中にアイコンの表示態様の変化が発生するように各種のシナリオを設定しておくといよい。また、リーチ演出が実行される事前変動及びリーチ演出が実行されない事前変動の実行中にアイコンの表示態様の変化が発生するが、リーチ演出が実行される事前変動の実行中よりもリーチ演出が実行されない事前変動の実行中の方が高い割合でアイコンの表示態様の変化が発生するように各種のシナリオを設定しておい

30

40

## 【 0 5 1 3 】

（アイコン表示態様更新処理）

次に、図 3 7 を用いて、演出制御部 1 2 0 m のアイコン表示態様更新処理を説明する。図 3 7 は、演出制御部 1 2 0 m におけるアイコン表示態様更新処理を示すフローチャートである。このアイコン表示態様更新処理では、アイコンの表示態様を更新（変化）させるための処理を行う。

## 【 0 5 1 4 】

ステップ S 1 4 4 2 - 1 において、サブ C P U 1 2 0 a は、サブ R A M 1 2 0 c の先読

50

み情報記憶領域に記憶されているアイコンの変化シナリオを参照する。具体的には、この処理において、サブCPU120aは、これから実行される変動演出中に表示態様を変化させるシナリオとなっているアイコンの存在を把握する。

【0515】

ステップS1442-2において、サブCPU120aは、表示態様を変化（更新）させる保留アイコンがあるか否かを判定する。この処理において、サブCPU120aは、表示態様を変化させる保留アイコンがあると判定した場合（ステップS1442-2：Yes）には、ステップS1442-3に処理を移す。一方、表示態様を変化させる保留アイコンがないと判定した場合（ステップS1442-2：No）には、ステップS1442-7に処理を移す。

10

【0516】

ステップS1442-3において、サブCPU120aは、変化対象となる保留アイコンの表示態様の変化パターン（変化態様）を決定するための保留アイコン用の変化パターン決定テーブル（図38参照）を選択し、ステップS1442-4において、サブCPU120aは、これから実行される変動演出における今回の変動演出パターンを参照する。なお、保留アイコン用の変化パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【0517】

ステップS1442-5において、サブCPU120aは、保留アイコン変化パターンを決定する。具体的には、この処理において、サブCPU120aは、図38に示す保留アイコン用の変化パターン決定テーブルを参照し、今回の変動演出における保留アイコン変化の態様と、変動演出パターン及び選択率に基づいて、複数の保留アイコン変化パターンの中から1つの保留アイコン変化パターンを決定する。

20

【0518】

ステップS1442-6において、サブCPU120aは、決定した保留アイコン変化パターンに応じた演出用データを送信バッファにセットする。これにより、演出用データが画像制御部150や梓制御基板180に送信され、保留アイコン変化パターンに応じた変化タイミング及び変化タイミングにおける変化段階に応じて画像表示装置31に表示されている保留アイコンの表示態様が変化したり、所定の効果音が出力されたりすることになる。

【0519】

30

ステップS1442-7において、サブCPU120aは、表示態様を変化（更新）させる当該変動アイコンがあるか否かを判定する。この処理において、サブCPU120aは、表示態様を変化させる当該変動アイコンがあると判定した場合（ステップS1442-7：Yes）には、ステップS1442-8に処理を移す。一方、表示態様を変化させる当該変動アイコンがあると判定した場合（ステップS1442-7：No）には、今回のアイコン表示態様更新処理を終了する。

【0520】

ステップS1442-8において、サブCPU120aは、変化対象となる当該変動アイコンの表示態様の変化パターン（変化態様）を決定するための複数の当該変動アイコン用の変化パターン決定テーブルの中から、今回の変動演出で当該変動アイコンが変化する変化段階に応じた当該変動アイコン用の変化パターン決定テーブル（図39、図40参照）を選択し、ステップS1442-9において、サブCPU120aは、これから実行される変動演出における今回の変動演出パターンを参照する。なお、当該変動アイコンの変化パターン決定テーブルの詳細は後述する。

40

【0521】

ステップS1442-10において、サブCPU120aは、当該変動アイコン変化パターンを決定する。具体的には、この処理において、サブCPU120aは、図39又は図40に示す当該変動アイコン用の変化パターン決定テーブルを参照し、今回の変動演出における当該変動アイコン変化の態様と、変動演出パターン及び選択率に基づいて、複数の当該変動アイコン変化パターンの中から1つの当該変動アイコン変化パターンを決定す

50

る。

#### 【0522】

ステップS1442-11において、サブCPU120aは、決定した当該変動アイコン変化パターンに応じた演出用データを送信バッファにセットし、今回のアイコン表示態様更新処理を終了する。これにより、演出用データが画像制御部150や梓制御基板180に送信され、当該変動アイコン変化パターンに応じた変化タイミング及び変化タイミングにおける変化段階に応じて画像表示装置31に表示されている当該変動アイコンの表示態様が変化したり、所定の効果音が出力されたりすることになる。

#### 【0523】

(保留アイコン用の変化パターン決定テーブル)

10

図38は、保留アイコンの変化パターンを決定する場合に参照される保留アイコン用の変化パターン決定テーブルを示す図である。保留アイコン用の変化パターン決定テーブルには、今回の変動演出における保留アイコン変化の態様、変動演出パターン、各保留アイコン変化パターンの選択率、及び、選択される保留アイコン変化パターンの種類が対応付けられており、参考として各保留アイコン変化パターンにおける保留アイコンの変化演出発生タイミング及び変化段階が記載されている。

#### 【0524】

保留アイコン変化パターンには、効果音の出力を伴って保留アイコンの表示態様が変化するノーマル変化パターンや、変動演出の結果としてアイコンの表示態様が変化することを示す変化報知図柄(特殊図柄)が仮停止表示されると共に変化報知図柄を起点として保留アイコンに作用する作用演出が行われて保留アイコンの表示態様が変化する図柄作用変化パターンや、第2装飾部材33bが動作すると共に第2装飾部材33bを起点として保留アイコンに作用する作用演出が行われて保留アイコンの表示態様が変化する役物動作変化パターンが設定されている。

20

#### 【0525】

保留アイコンの変化演出発生タイミングは、変動演出の進行状態に関連して分類されており、変動演出の最初に実行される第1演出期間(リーチ前変動期間)と、該第1演出期間の後に実行される可能性がある第2演出期間(リーチ演出期間)と、第1演出期間又は第2演出期間の後に実行される第3演出期間(図柄停止期間)とがある。

#### 【0526】

30

第1演出期間には、演出図柄38の変動が開始されると共に演出役物(装飾部材33a、33b)の動作が行われない変動開始時、演出図柄38の高速変動が行われると共に演出役物の動作が行われないノーマル変動前半、演出図柄38の高速変動・減速変動・疑似連演出等が行われるノーマル変動後半が設定されている。

#### 【0527】

第2演出期間には、ノーマル変動後半の後に実行可能であると共に演出役物(装飾部材33a、33b)の動作が行われないノーマルリーチ、ノーマルリーチの後に実行可能であると共に演出役物の動作が行われないSPリーチ前半、演出役物が最大の移動幅で動作を行うSPリーチ後半、SPリーチ後半の後に実行可能であると共に演出役物の動作が行われないSPSPリーチ前半、演出役物が最大の移動幅で動作を行うSPSPリーチ後半、SPリーチ後半の後に実行可能であると共に演出役物の動作が行われないチャンス演出、SPリーチ後半の後に実行可能である全回転リーチが設定されている。

40

#### 【0528】

第3演出期間には、変動演出の最後に所定期間(例えば1秒)に亘って行われる演出図柄38の停止中(演出図柄38が微小に揺れ動いた状態となって変動演出の結果が確定しない仮停止、演出図柄38が完全に停止した状態として変動演出の結果が確定する本停止)が設定されている。

#### 【0529】

保留アイコンの変化段階には、大当たり期待度が1段階上の表示態様に変化させる1UP(例えば、CDアイコンから青キャラアイコンへの変化、青キャラアイコンから緑キャラ

50

ラアイコンへの変化)と、大当たり期待度が2段階上の表示態様に変化させる2UP(例えば、青キャラアイコンから赤キャラアイコンへの変化)が設定されている。

【0530】

ここで、図38に示す保留アイコン用の変化パターン決定テーブルの第1の特徴として、リーチ演出が行われない第1演出期間の方が、リーチ演出が行われる第2演出期間よりも保留アイコンの表示態様の変化が発生し易い(高い割合で発生する)ように設定されている。このようにすることで、リーチ演出と保留アイコン変化演出とが互いに阻害しにくくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0531】

また、図38に示す保留アイコン用の変化パターン決定テーブルの第2の特徴として、変動演出の結果を示す演出図柄38が仮停止される第3演出期間の方が、リーチ演出が行われる第2演出期間よりも保留アイコンの表示態様の変化が発生し易い(高い割合で発生する)ように設定されている。このようにすることで、保留アイコン変化演出の演出効果の低下を招き難くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0532】

なお、リーチ演出が行われる第2演出期間では保留アイコンの表示態様の変化が発生しないように設定してもよい。このようにすると、遊技者の意識をリーチ演出や保留アイコン変化演出に集中させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0533】

また、リーチ演出が行われる第2演出期間において、ノーマルリーチ中だけではなくて、SPリーチ中やSPSPリーチ中に保留アイコンの表示態様の変化が発生するように設定してもよい。この場合には、ノーマルリーチ中の方が、SPリーチ中やSPSPリーチ中よりも保留アイコンの表示態様の変化が発生し易い(高い割合で発生する)ようにしてもよいし、SPSPリーチ中<SPリーチ中<ノーマルリーチ中の順で保留アイコンの表示態様の変化が発生し易い(高い割合で発生する)ようにしてもよいし、その他の順としてもよい。

【0534】

また、図38に示す保留アイコン用の変化パターン決定テーブルの第3の特徴として、変動演出の結果に関わらない第1演出期間の方が、変動演出の結果に関わる第3演出期間よりも保留アイコンの表示態様の変化が発生し易い(高い割合で発生する)ように設定されている。このようにすることで、遊技者の注意力が散漫となっていたとしても保留アイコン変化演出を見逃し難くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0535】

また、リーチ演出が行われない第1演出期間において、変動開始時やノーマル変動前半だけでなく、ノーマル変動後半に保留アイコンの表示態様の変化が発生するように設定してもよい。この場合には、変動開始時、ノーマル変動前半、ノーマル変動後半において均等に保留アイコンの表示態様の変化が発生するようにしてもよいし、何れかの期間が他の期間よりも保留アイコンの表示態様の変化が発生し易い(高い割合で発生する)ようにしてもよい。

【0536】

また、図38に示す保留アイコン用の変化パターン決定テーブルの第4の特徴として、変動演出の結果に関わる第3演出期間においては、保留アイコンへの作用演出を伴わない保留アイコン変化演出が実行されずに、保留アイコンへの作用演出を伴う変化演出が実行されるように設定されている。このようにすることで、変動演出の結果に対して遊技者の意識が向いていたとしても、保留変化演出が実行されたことを認識させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。なお、第3演出期間においてノーマル変化パターンでの保留アイコン変化演出が実行されるようにしてもよいが、保留アイコンへの作用演出を伴う変化演出の方が高い割合で実行されるようにするとよい。

【0537】

また、図38に示す保留アイコン用の変化パターン決定テーブルの第5の特徴として、

変動演出の進行に応じた（先読み演出とは異なる変動演出の演出効果を向上させるための）演出役物（装飾部材 3 3 a、3 3 b）の動作中には、保留アイコンの表示態様の变化が発生しないように設定されている。このようにすることで、変動演出の進行に応じた演出役物の動作に視線を奪われてしまって、保留アイコンの表示態様の变化を見逃しにくくなることを抑制でき、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0 5 3 8】

なお、変動演出の進行に応じた演出役物（装飾部材 3 3 a、3 3 b）の動作中に保留アイコンの表示態様の变化が発生するように設定してもよい。この場合には、演出役物の非動作中の方が、演出役物の動作中よりも保留アイコンの表示態様の变化が発生し易い（高い割合で発生する）ようにするとよい。

10

【0 5 3 9】

また、変動演出の進行に応じて演出役物が移動幅の小さい第 1 演出位置に移動する第 1 演出動作中においては保留アイコンの表示態様の变化が発生するが、変動演出の進行に応じて演出役物が移動幅の大きい第 2 演出位置に移動する第 2 演出動作中においては保留アイコンの表示態様の变化が発生しないようにしてもよいし、第 1 演出動作中の方が第 2 演出動作中よりも高い割合で保留アイコンの表示態様の变化が発生する（高い割合で発生する）ようにしてもよい。

【0 5 4 0】

また、図 3 8 に示す保留アイコン用の変化パターン決定テーブルの第 6 の特徴として、役物動作変化パターンによる保留アイコンの表示態様の变化の方が、ノーマル変化パターンや図柄作用変化パターンよりも大当たり期待度の高い表示態様への変化が発生し易い（1 段階上の表示態様への変化よりも 2 段階上の表示態様への変化の割合が高い）ように設定されている。このようにすることで、何れの変化パターンによって保留アイコン変化演出が実行されるかに対する遊技者の期待感を煽ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【0 5 4 1】

なお、図柄作用変化パターンによる保留アイコンの表示態様の变化の方が、ノーマル変化パターンや役物動作変化パターンよりも大当たり期待度の高い表示態様への変化が発生し易い（1 段階上の表示態様への変化よりも 2 段階上の表示態様への変化の割合が高い）ようにしてもよいし、ノーマル変化パターンによる保留アイコンの表示態様の变化の方が、図柄作用変化パターンや役物動作変化パターンよりも大当たり期待度の高い表示態様への変化が発生し易い（1 段階上の表示態様への変化よりも 2 段階上の表示態様への変化の割合が高い）ようにしてもよい。

30

【0 5 4 2】

また、図 3 8 に示す保留アイコン用の変化パターン決定テーブルの第 7 の特徴として、リーチ演出が行われる変動演出パターンによって変動演出が実行される場合の方が、リーチ演出が行われない変動演出パターンによって変動演出が実行される場合よりも図柄作用変化パターンが実行され易い（高い割合で実行される）ように設定されている。このようにすることで、リーチ演出がハズレとなった場合の遊技者の不満感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【0 5 4 3】

また、図 3 8 に示す保留アイコン用の変化パターン決定テーブルの第 8 の特徴として、SPリーチ中、SPSPリーチ中、チャンス演出中、全回転リーチ中において、保留アイコンの表示態様の变化が発生しないように設定されている。このようにすることで、大当たり期待度の高い演出に遊技者の期待感を集中させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0 5 4 4】

なお、SPリーチ中、SPSPリーチ中、チャンス演出中、全回転リーチ中に保留アイコンの表示態様の变化が発生するようにしてもよいし、何れかの期間が他の期間よりも保留アイコンの表示態様の变化が発生し易い（高い割合で発生する）ようにしてもよい。

50

## 【 0 5 4 5 】

また、演出期間の設定は上記のようなものだけに限らず、ノーマル変動前半を第1演出期間とし、ノーマル変動後半を第2演出期間とし、各種のリーチ演出中を第3演出期間とし、演出図柄38の停止中を第4演出期間としてもよい。また、演出図柄38の変動開始から最初的高速変動までを第1演出期間とし、疑似連演出中を第2演出期間とし、各種のリーチ中を第3演出期間とし、演出図柄38の停止中を第4演出期間としてもよい。また、ノーマル変動前半からノーマルリーチ中までを第1演出期間とし、SPリーチやSPSPリーチやチャンス演出や全回転リーチ中を第2演出期間としてもよい。また、演出図柄38の変動開始時を第1演出期間とし、高速変動からノーマル変動後半までを第2演出期間とし、各種のリーチ中を第3演出期間とし、演出図柄38の停止中を第4演出期間とし、演出図柄38の変動開始時を第1演出期間とし、最初的高速変動中を第2演出期間とし、ノーマル変動後半を第3演出期間とし、各種のリーチ中を第4演出期間とし、演出図柄38の停止中を第5演出期間としてもよい。

10

## 【 0 5 4 6 】

(当該変動アイコン用の変化パターン決定テーブル)

図39及び図40は、当該変動アイコンの変化パターンを決定する場合に参照される当該変動アイコン用の変化パターン決定テーブルを示す図であり、図39は、当該変動アイコンの表示態様を1段階変化させる場合に参照されるテーブルであり、図40は、当該変動アイコンの表示態様を2～4段階変化させる場合に参照されるテーブルである。

## 【 0 5 4 7 】

当該変動アイコン用の変化パターン決定テーブルには、今回の変動演出における当該変動アイコン変化の態様、変動演出パターン、各当該変動アイコン変化パターンの選択率、及び、選択される当該変動アイコン変化パターンの種類が対応付けられており、参考として各当該変動アイコン変化パターンにおける当該変動アイコンの変化演出発生タイミング及び変化段階が記載されている。

20

## 【 0 5 4 8 】

当該変動アイコン変化パターンには、効果音の出力を伴って保留アイコンの表示態様に変化するノーマル変化パターンや、キャラクタが出現すると共にキャラクタを起点として当該変動アイコンに作用する作用演出が行われて当該変動アイコンの表示態様に変化するキャラ作用変化パターンと、第2装飾部材33bが動作すると共に第2装飾部材33bを起点として当該変動アイコンに作用する作用演出が行われて当該変動アイコンの表示態様に変化する役物動作変化パターンが設定されている。

30

## 【 0 5 4 9 】

当該変動アイコンの変化演出発生タイミングは、変動演出の進行状態に関連して分類されており、変動演出の最初に実行される第1演出期間(リーチ前変動期間)と、該第1演出期間の後に実行される可能性がある第2演出期間(リーチ演出期間)と、第1演出期間又は第2演出期間の後に実行される第3演出期間(図柄停止期間)とがある。

## 【 0 5 5 0 】

第1演出期間には、演出図柄38の変動が開始されると共に演出役物(装飾部材33a、33b)の動作が行われない変動開始時、演出図柄38の高速変動が行われると共に演出役物の動作が行われないノーマル変動前半、演出図柄38の高速変動・減速変動・疑似連演出等が行われるノーマル変動後半が設定されている。

40

## 【 0 5 5 1 】

第2演出期間には、ノーマル変動後半の後に実行可能であると共に演出役物(装飾部材33a、33b)の動作が行われないノーマルリーチ、ノーマルリーチの後に実行可能であると共に演出役物の動作が行われないSPリーチ前半、演出役物が最大の移動幅で動作を行うSPリーチ後半、SPリーチ後半の後に実行可能であると共に演出役物の動作が行われないSPSPリーチ前半、演出役物が最大の移動幅で動作を行うSPSPリーチ後半、SPリーチ後半の後に実行可能であると共に演出役物の動作が行われないチャンス演出、SPリーチ後半の後に実行可能である全回転リーチが設定されている。

50



## 【0552】

第3演出期間には、変動演出の最後に所定期間（例えば1秒）に亘って行われる演出図柄38の停止中（演出図柄38が微小に揺れ動いた状態となって変動演出の結果が確定しない仮停止、演出図柄38が完全に停止した状態として変動演出の結果が確定する本停止）が設定されている。

## 【0553】

当該変動アイコンの変化段階には、大当たり期待度が1段階上の表示態様に变化させる1UP（例えば、CDアイコンから青キャラアイコンへの変化、青キャラアイコンから緑キャラアイコンへの変化）と、大当たり期待度が2段階上の表示態様に变化させる2UP（例えば、CDアイコンから緑キャラアイコンへの変化、青キャラアイコンから赤キャラアイコンへの変化、緑キャラアイコンからゼブラキャラアイコンへの変化）と、大当たり期待度が3段階上の表示態様に变化させる3UP（例えば、CDアイコンから赤キャラアイコンへの変化、青キャラアイコンからゼブラキャラアイコンへの変化）と、大当たり期待度が4段階上の表示態様に变化させる4UP（CDアイコンからゼブラキャラアイコンへの変化、青キャラアイコンから虹キャラアイコンへの変化）が設定されている。

## 【0554】

ここで、図39及び図40に示す当該変動アイコン用の変化パターン決定テーブルの第1の特徴として、リーチ演出が行われない第1演出期間の方が、リーチ演出が行われる第2演出期間よりも当該変動アイコンの表示態様の变化が発生し易い（高い割合で発生する、変化段階が大きい）ように設定されている。このようにすることで、リーチ演出と保留アイコン変化演出とが互いに阻害しにくくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【0555】

なお、リーチ演出が行われる第2演出期間では当該変動アイコンの表示態様の变化が発生しないように設定してもよい。このようにすると、遊技者の意識をリーチ演出や当該変動アイコン変化演出に集中させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【0556】

また、リーチ演出が行われる第2演出期間において、ノーマルリーチ中やSPリーチ中だけでなく、SPSPリーチ中に当該変動アイコンの表示態様の变化が発生するように設定してもよい。この場合には、ノーマルリーチ中やSPリーチ中の方が、SPSPリーチ中よりも当該変動アイコンの表示態様の变化が発生し易い（高い割合で発生する、変化段階が大きい）ようにしてもよいし、SPSPリーチ中<SPリーチ中<ノーマルリーチ中の順で保留アイコンの表示態様の变化が発生し易い（高い割合で発生する）ようにしてもよいし、その他の順としてもよい。

## 【0557】

また、図39及び図40に示す当該変動アイコン用の変化パターン決定テーブルの第2の特徴として、変動演出の結果を示す演出図柄38が仮停止される第3演出期間においては、当該変動アイコンの表示態様の变化が発生しないように設定されている。このようにすることで、無駄な当該アイコン変化演出が実行されることがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【0558】

また、図39及び図40に示す当該変動アイコン用の変化パターン決定テーブルの第3の特徴として、SPSPリーチ中、チャンス演出中、全回転リーチ中において、当該変動アイコンの表示態様の变化が発生しないように設定されている。このようにすることで、大当たり期待度の高い演出に遊技者の意識を集中させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【0559】

なお、SPリーチ中、SPSPリーチ中、チャンス演出中、全回転リーチ中に当該変動アイコンの表示態様の变化が発生するようにしてもよいし、何れかの期間が他の期間より

も当該変動アイコンの表示態様の変化が発生し易い（高い割合で発生する、変化段階が大きい）ようにしてもよい。

【0560】

また、図39及び図40に示す当該変動アイコン用の変化パターン決定テーブルの第4の特徴として、リーチ演出が行われる第2演出期間中は、当該変動アイコンに作用する作用演出が行われるキャラ作用変化パターンによる当該変動アイコンの表示態様の变化の方が、ノーマル変化パターンによる当該変動アイコンの表示態様の变化よりも発生し易い（高い割合で発生する）ように設定されている。このようにすることで、リーチ演出中だけに遊技者の意識が集中してしまっ

10

【0561】

た、ノーマルリーチ中、SPリーチ中、SPSPリーチ中の何れか1つまたは2つの期間にだけ、当該変動アイコンに作用する作用演出が行われるキャラ作用変化パターンによる当該変動アイコンの表示態様の变化の方が、ノーマル変化パターンによる当該変動アイコンの表示態様の变化よりも発生し易い（高い割合で発生する）ようにしてもよい。

【0562】

また、図39及び図40に示す当該変動アイコン用の変化パターン決定テーブルの第5の特徴として、変動演出の進行に応じた演出役物（装飾部材33a、33b）の動作中には、当該変動アイコンの表示態様の变化が発生しないように設定されている。このようにすることで、変動演出の進行に応じた演出役物の動作に視線を奪われてしまっ

20

【0563】

た、変動演出の進行に応じた演出役物（装飾部材33a、33b）の動作中に当該変動アイコンの表示態様の变化が発生するように設定してもよい。この場合には、演出役物の非動作中の方が、演出役物の動作中よりも当該変動アイコンの表示態様の变化が発生し易い（高い割合で発生する）ようにするとよい。

【0564】

また、変動演出の進行に応じて演出役物が移動幅の小さい第1演出位置に移動する第1演出動作中においては当該変動アイコンの表示態様の变化が発生するが、変動演出の進行に応じて演出役物が移動幅の大きい第2演出位置に移動する第2演出動作中においては当該変動アイコンの表示態様の变化が発生しないようにしてもよいし、第1演出動作中の方が第2演出動作中よりも高い割合で当該変動アイコンの表示態様の变化が発生する（高い割合で発生する）ようにしてもよい。

30

【0565】

また、図39及び図40に示す当該変動アイコン用の変化パターン決定テーブルの第6の特徴として、役物動作変化パターンによる当該変動アイコンの表示態様の变化の方が、ノーマル変化パターンやキャラ作用変化パターンよりも大当たり期待度の高い表示態様への変化が発生し易い（1段階上の表示態様への変化よりも複数段階上の表示態様への変化の割合が高い）ように設定されている。このようにすることで、何れの変化パターンによっ

40

【0566】

た、キャラ作用変化パターンによる当該変動アイコンの表示態様の变化の方が、ノーマル変化パターンや役物動作変化パターンよりも大当たり期待度の高い表示態様への変化が発生し易い（1段階上の表示態様への変化よりも複数段階上の表示態様への変化の割合が高い）ようにしてもよいし、ノーマル変化パターンによる当該変動アイコンの表示態様の变化の方が、キャラ作用変化パターンや役物動作変化パターンよりも大当たり期待度の高い表示態様への変化が発生し易い（1段階上の表示態様への変化よりも複数段階上の表

50

示態様への変化の割合が高い)ようにしてもよい。

【0567】

(保留アイコン変化演出の演出例)

図41～43を用いて、保留アイコン変化演出の演出例を説明する。

【0568】

図41は、ノーマル変化パターンで保留アイコンの表示態様が変化する演出例を示す図である。前提として、第1始動口14への遊技球の入球に基づき第1特別図柄保留数が「3」に増加してSPSPリーチ(疑似連2回)を示す始動入賞指定コマンドを受信し、アイコン最終表示態様として赤キャラアイコンが決定され、変化シナリオとしてシナリオ26が決定され、2変動前でノーマル変化パターン01が決定され、1変動前でノーマル変化パターン21が決定されるものとする。

10

【0569】

まず、図41(a)では、第1特別図柄保留数が「2」で第2特別図柄保留数が「0」の状態で行出図柄38が変動表示されて変動演出(特別図柄の変動表示)が実行されており、当該変動アイコン表示領域31cにはCDアイコンが表示され、保留アイコン表示領域31aの保留数「1」及び「2」に対応する位置にそれぞれCDアイコンが表示されている。

【0570】

この状態で第1始動口14に遊技球が入球してSPSPリーチ(疑似連2回)を示す始動入賞指定コマンドを受信すると、図41(b)に示すように、保留アイコン表示領域31aの保留数「3」に対応する位置にCDアイコンが追加表示され、実行中の変動演出の演出時間が経過すると、図41(c)に示すように、ハズレを示す演出図柄38が停止表示される。

20

【0571】

その後、新たな変動演出が開始されると、図41(d)に示すように、当該変動アイコン表示領域31cに表示されていたCDアイコンが消去され、保留アイコン表示領域31aに表示されていたCDアイコンが当該変動アイコン表示領域31cに向けて1つずつシフトし、保留アイコン表示領域31aの保留数「2」に対応する位置にシフトしたCDアイコンが青キャラアイコンに変化する。その後、実行中の変動演出の演出時間が経過すると、図41(e)に示すように、ハズレを示す演出図柄38が停止表示される。

30

【0572】

さらに、新たな変動演出が開始されると、図41(f)に示すように、当該変動アイコン表示領域31cに表示されていたCDアイコンが消去され、保留アイコン表示領域31aに表示されていたCDアイコン及び青キャラアイコンが当該変動アイコン表示領域31cに向けて1つずつシフトし、保留アイコン表示領域31aの保留数「1」に対応する位置にシフトした青キャラアイコンが赤キャラアイコンに変化する。その後、実行中の変動演出の演出時間が経過すると、図41(g)に示すように、ハズレを示す演出図柄38が停止表示される。

【0573】

その後、新たな変動演出が開始されると、図41(h)に示すように、当該変動アイコン表示領域31cに表示されていたCDアイコンが消去され、保留アイコン表示領域31aに表示されていた赤キャラアイコンが当該変動アイコン表示領域31cに向けてシフトする。その後、図41(i)に示すように、ノーマル変動後半において中図柄に疑似連の実行を示す疑似連報知図柄(NEXT図柄)が仮停止表示されると、疑似連の実行が報知されて1回目の疑似変動が終了し、続いて、図41(j)に示すように、演出図柄38が再変動して2回目の疑似変動が開始される。

40

【0574】

このように、ノーマル変化パターンによって保留アイコン変化演出が実行されると、変動演出(特別図柄の変動表示)の開始に伴って遊技者の大当たりへの期待感を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

50

## 【0575】

図42は、図柄作用変化パターンで保留アイコンの表示態様が変化する演出例を示す図である。前提として、第1始動口14への遊技球の入球に基づき第1特別図柄保留数が「3」に増加してSPSPリーチ（疑似連2回）を示す始動入賞指定コマンドを受信し、アイコン最終表示態様として赤キャラアイコンが決定され、変化シナリオとしてシナリオ26が決定され、2変動前で図柄作用変化パターン01が決定され、1変動前で図柄作用変化パターン21が決定されるものとする。

## 【0576】

なお、図42(a)～(c)は、図41(a)～(c)と同一であるため説明を省略する。図42(c)の状態から新たな変動演出が開始されると、図42(d)に示すように、当該変動アイコン表示領域31cに表示されていたCDアイコンが消去され、保留アイコン表示領域31aに表示されていたCDアイコンが当該変動アイコン表示領域31cに向けて1つずつシフトする。

## 【0577】

その後、実行中の変動演出の演出時間が経過すると、図42(e)に示すように、中図柄にアイコンの表示態様が変化することを示す変化報知図柄（変化図柄）が仮停止表示され、変化報知図柄から稲妻を模したエフェクト画像が保留数「2」に対応する位置に表示されるCDアイコンに作用して青キャラアイコンに変化し、変動演出が終了する。

## 【0578】

さらに、新たな変動演出が開始されると、図42(f)に示すように、当該変動アイコン表示領域31cに表示されていたCDアイコンが消去され、保留アイコン表示領域31aに表示されていたCDアイコン及び青キャラアイコンが当該変動アイコン表示領域31cに向けて1つずつシフトする。

## 【0579】

その後、実行中の変動演出の演出時間が経過すると、図42(g)に示すように、中図柄にアイコンの表示態様が変化することを示す変化報知図柄（特殊図柄）が仮停止表示され、変化報知図柄から稲妻を模したエフェクト画像が保留数「1」に対応する位置に表示される青キャラアイコンに作用して赤キャラアイコンに変化し、変動演出が終了する。なお、図42(h)～(j)は、図41(h)～(j)と同一であるため説明を省略する。

## 【0580】

このように、図柄作用変化パターンによって保留アイコン変化演出が実行されると、変動演出（特別図柄の変動表示）の終了前に遊技者の大当たりへの期待感を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【0581】

なお、保留アイコンの表示態様が1段階変化する場合と、保留アイコンの表示態様が複数段階変化する場合とで、中図柄に仮停止表示される変化報知図柄（特殊図柄）の表示態様を同一としていたが、保留アイコンの表示態様が変化する段階数に応じて異なる表示態様（色、形、大きさ）で変化報知図柄を表示するようにしてもよいし、保留アイコンの表示態様が変化する段階数を示唆する情報を含む変化報知図柄を仮停止表示させるようにしてもよい。

## 【0582】

また、中図柄に変化報知図柄（特殊図柄）が仮停止表示されてエフェクト画像が保留アイコンに作用すると、必ず保留アイコンの表示態様が変化するようにしていたが、エフェクト画像が保留アイコンに作用した場合であっても保留アイコンの表示態様が変わらないガセ演出を行うようにしてもよい。また、そのようなケースでは、保留アイコンの表示態様が変わる場合には、第1表示態様よりも高い割合で第2表示態様の变化報知図柄を仮停止表示させ、保留アイコンの表示態様が変わらない場合には、第2表示態様よりも高い割合で第1表示態様の变化報知図柄を仮停止させるようにするとよい。

## 【0583】

図43は、役物動作変化パターンで保留アイコンの表示態様が変化する演出例を示す図

10

20

30

40

50

である。前提として、第1始動口14への遊技球の入球に基づき第1特別図柄保留数が「3」に増加してSPSPリーチ（疑似連2回）を示す始動入賞指定コマンドを受信し、アイコン最終表示態様として赤キャラアイコンが決定され、変化シナリオとしてシナリオ26が決定され、2変動前でノーマル変化パターン01が決定され、1変動まで役物動作変化パターン21が決定されるものとする。

【0584】

なお、図43(a)～(e)は、それぞれ図41(a)～(e)と第2装飾部材33bが描かれている以外は同一であるため説明を省略する。図43(e)の状態から新たな変動演出が開始されると、図43(f)に示すように、当該変動アイコン表示領域31cに表示されていたCDアイコンが消去され、保留アイコン表示領域31aに表示されていたCDアイコン及び青キャラアイコンが当該変動アイコン表示領域31cに向けて1つずつシフトする。

【0585】

その後、図43(g)に示すように、実行中の変動演出がノーマル変動前半になると、第2装飾部材33bの刀身部が上方向に移動して発光すると共に、斬撃を模した斬撃画像が保留数「1」に対応する位置に表示される青キャラアイコンに作用して赤キャラアイコンに変化する。なお、図43(h)～(j)は、図41(g)～(i)と同一であるため説明を省略する。

【0586】

このように、役物動作変化パターンによって保留アイコン変化演出が実行されると、変動演出（特別図柄の変動表示）のノーマル変動前半において遊技者の大当たりへの期待感を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0587】

なお、保留アイコンの表示態様が変化する段階数に拘らずに斬撃画像の表示態様を同一としているが、保留アイコンの表示態様が変化する段階数に応じて異なる表示態様（色、形、大きさ）で斬撃演出画像を表示するようにしてもよいし、保留アイコンの表示態様が変化する段階数を示唆する情報を含む斬撃画像を表示するようにしてもよい。

【0588】

また、保留アイコンの表示態様が変化する段階数に拘らずに第2装飾部材33bの刀身部の上方向への移動幅を同一としてもよいし、保留アイコンの表示態様が変化する段階数に応じて異なる移動幅となる（段階数が多いほど移動幅が大きくなる）ように刀身部を移動させるようにしてもよいし、保留アイコンの表示態様が変化する段階数を示唆する発光態様（発光色、輝度）で刀身部を発光させるようにしてもよい。

【0589】

なお、第2装飾部材33bの刀身部の移動に伴って放たれた斬撃画像が保留アイコンに作用すると、必ず保留アイコンの表示態様が変化するようにしていたが、斬撃画像が保留アイコンに作用した場合であっても保留アイコンの表示態様が変化しないガセ演出を行うようにしてもよい。また、そのようなケースでは、保留アイコンの表示態様が変化する場合には、第1表示態様よりも高い割合で第2表示態様の斬撃画像を表示させ、保留アイコンの表示態様が変化しない場合には、第2表示態様よりも高い割合で第1表示態様の斬撃画像を表示させるようにするとよい。

【0590】

また、役物動作変化パターンでガセ演出を行う場合には、リーチ演出が行われない第1演出期間の方が、リーチ演出が行われる第2演出期間よりもガセ演出が発生し易い（高い割合で発生する）ように設定してもよいし、その逆にしてもよい。また、リーチ演出が行われる第2演出期間ではガセ演出が発生しないようにしてもよいし、第1のリーチ演出（例えば、ノーマルリーチ）中はガセ演出が発生するが、第2のリーチ演出（例えば、SPリーチ、SPSPリーチ）中はガセ演出が発生しないようにしてもよい。

【0591】

（当該変動アイコン変化演出の演出例）

10

20

30

40

50

図 4 4 ~ 4 6 を用いて、当該変動アイコン変化演出の演出例を説明する。

【 0 5 9 2 】

図 4 4 は、ノーマル変化パターンで当該変動アイコンの表示態様が変化する演出例を示す図である。前提として、第 1 特別図柄保留数が「 1 」に対応する保留記憶が記憶された際に、SPSPリーチ（疑似連 2 回）を示す始動入賞指定コマンドを受信し、アイコン最終表示態様として赤キャラアイコンが決定され、変化シナリオとしてシナリオ 2 3 が決定され、ノーマル変化パターン 2 1 が決定されものとする。

【 0 5 9 3 】

まず、図 4 4 ( a ) では、第 1 特別図柄保留数が「 2 」で第 2 特別図柄保留数が「 0 」の状態を開始された変動演出（特別図柄の変動表示）が終了したところであり、当該変動アイコン表示領域 3 1 c には CD アイコンが表示され、保留アイコン表示領域 3 1 a の保留数「 1 」及び「 2 」に対応する位置にそれぞれ CD アイコンが表示されている。

【 0 5 9 4 】

そして、新たな変動演出が開始されると、図 4 4 ( b ) に示すように、当該変動アイコン表示領域 3 1 c に表示されていた CD アイコンが消去され、保留アイコン表示領域 3 1 a に表示されていた CD アイコンが当該変動アイコン表示領域 3 1 c に向けて 1 つずつシフトし、当該変動アイコン表示領域 3 1 c にシフトした CD アイコンが青キャラアイコンに変化する。

【 0 5 9 5 】

その後、図 4 4 ( c ) に示すように、ノーマル変動後半において中図柄に疑似連の実行を示す疑似連報知図柄（NEXT 図柄）が仮停止表示されると、疑似連の実行が報知されて 1 回目の疑似変動が終了し、続いて、図 4 4 ( d ) に示すように、演出図柄 3 8 が再変動して 2 回目の疑似変動が開始され、当該変動アイコン表示領域 3 1 c に表示されていた青キャラアイコンが緑キャラアイコンに変化する。

【 0 5 9 6 】

さらに、図 4 4 ( e ) に示すように、ノーマル変動後半において中図柄に疑似連の実行を示す疑似連報知図柄（NEXT 図柄）が仮停止表示されると、疑似連の実行が報知されて 2 回目の疑似変動が終了し、続いて、図 4 4 ( f ) に示すように、演出図柄 3 8 が再変動して 3 回目の疑似変動（本変動）が開始され、当該変動アイコン表示領域 3 1 c に表示されていた緑キャラアイコンが赤キャラアイコンに変化する。

【 0 5 9 7 】

その後、図 4 4 ( g ) に示すように、左図柄と右図柄にそれぞれ「 7 」の演出図柄 3 8 が仮停止してノーマルリーチが開始され、そこから SPSPリーチへの発展を報知する発展演出が実行されると、図 4 4 ( h ) に示すように、3 つの演出図柄 3 8 が画像表示装置 3 1 の右上隅部に移動して縮小表示され、SPSPリーチが開始される。

【 0 5 9 8 】

そして、SPSPリーチの演出期間が終了すると、図 4 4 ( i ) に示すように、中図柄に「 8 」の演出図柄 3 8 が仮停止され、3 つの演出図柄 3 8 が画像表示装置 3 1 の中央に移動して拡大表示され、そこから SPSPリーチへの発展を報知する発展演出が実行されると、図 4 4 ( j ) に示すように、中図柄の変動が再開されて 3 つの演出図柄 3 8 が画像表示装置 3 1 の右上隅部に移動して縮小表示され、SPSPリーチが開始される。

【 0 5 9 9 】

このように、ノーマル変化パターンによって当該変動アイコン変化演出が実行されると、実行中の変動演出（特別図柄の変動表示）において遊技者の大当たりへの期待感を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 0 6 0 0 】

図 4 5 は、キャラ作用変化パターンで当該変動アイコンの表示態様が変化する演出例を示す図である。前提として、第 1 特別図柄保留数が「 1 」に対応する保留記憶が記憶された際に、SPSPリーチ（疑似連 2 回）を示す始動入賞指定コマンドを受信し、アイコン最終表示態様として赤キャラアイコンが決定され、変化シナリオとしてシナリオ 2 3 が決

定され、キャラ作用変化パターン 3 1 が決定されものとする。

【0601】

まず、図 4 5 ( a ) では、第 1 特別図柄保留数が「2」で第 2 特別図柄保留数が「0」の状態を開始された変動演出（特別図柄の変動表示）が終了したところであり、当該変動アイコン表示領域 3 1 c には C D アイコンが表示され、保留アイコン表示領域 3 1 a の保留数「1」及び「2」に対応する位置にそれぞれ C D アイコンが表示されている。

【0602】

そして、新たな変動演出が開始されると、当該変動アイコン表示領域 3 1 c に表示されていた C D アイコンが消去され、保留アイコン表示領域 3 1 a に表示されていた C D アイコンが当該変動アイコン表示領域 3 1 c に向けて 1 つずつシフトする。

10

【0603】

その後、ノーマル変動後半に移行すると、図 4 5 ( b ) に示すように、画像表示装置 3 1 の右下隅部に出現したキャラクタ画像が当該変動アイコン表示領域 3 1 c に向けて投げキッスを行い、投げキッスによって放たれたハート画像が当該変動アイコン表示領域 3 1 c に表示される C D アイコンに作用して青キャラアイコンに変化する。

【0604】

さらに、図 4 5 ( c ) に示すように、ノーマル変動後半において中図柄に疑似連の実行を示す疑似連報知図柄（NEXT 図柄）が仮停止表示されると、疑似連の実行が報知されて 1 回目の疑似変動が終了し、続いて、演出図柄 3 8 が再変動して 2 回目の疑似変動が開始される。

20

【0605】

その後、図 4 5 ( d ) に示すように、画像表示装置 3 1 の右下隅部に再び出現したキャラクタ画像が当該変動アイコン表示領域 3 1 c に向けて投げキッスを行い、投げキッスによって放たれたハート画像が当該変動アイコン表示領域 3 1 c に表示される青キャラアイコンに作用して緑キャラアイコンに変化する。

【0606】

さらに、図 4 5 ( e ) に示すように、ノーマル変動後半において中図柄に疑似連の実行を示す疑似連報知図柄（NEXT 図柄）が仮停止表示されると、疑似連の実行が報知されて 2 回目の疑似変動が終了し、続いて、演出図柄 3 8 が再変動して 3 回目の疑似変動（本変動）が開始される。

30

【0607】

その後、図 4 5 ( f ) に示すように、左図柄と右図柄にそれぞれ「7」の演出図柄 3 8 が仮停止してノーマルリーチが開始されると、図 4 5 ( g ) に示すように、画像表示装置 3 1 の右下隅部に再び出現したキャラクタ画像が当該変動アイコン表示領域 3 1 c に向けて投げキッスを行い、投げキッスによって放たれたハート画像が当該変動アイコン表示領域 3 1 c に表示される緑キャラアイコンに作用して赤キャラアイコンに変化する。

【0608】

そして、S P リーチへの発展を報知する発展演出が実行されると、図 4 5 ( h ) に示すように、3 つの演出図柄 3 8 が画像表示装置 3 1 の右上隅部に移動して縮小表示され、S P リーチが開始される。

40

【0609】

そして、S P リーチの演出期間が終了すると、図 4 5 ( i ) に示すように、中図柄に「8」の演出図柄 3 8 が仮停止され、3 つの演出図柄 3 8 が画像表示装置 3 1 の中央に移動して拡大表示され、そこから S P S P リーチへの発展を報知する発展演出が実行されると、図 4 5 ( j ) に示すように、中図柄の変動が再開されて 3 つの演出図柄 3 8 が画像表示装置 3 1 の右上隅部に移動して縮小表示され、S P S P リーチが開始される。

【0610】

このように、キャラ作用変化パターンによって当該変動アイコン変化演出が実行されると、実行中の変動演出（特別図柄の変動表示）において遊技者の大当たりへの期待感を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

50

## 【0611】

なお、画像表示装置31にキャラクタ画像から放たれたハート画像が当該変動アイコンに作用すると、必ず当該変動アイコンの表示態様が変化するようにしていたが、ハート画像が当該変動アイコンに作用した場合であっても当該変動アイコンの表示態様が変化しないガセ演出を行うようにしてもよい。また、そのようなケースでは、当該変動アイコンの表示態様が変化する場合には、第1表示態様よりも高い割合で第2表示態様のキャラクタ画像及び/又はハート画像を表示させ、当該変動アイコンの表示態様が変化しない場合には、第2表示態様よりも高い割合で第1表示態様のキャラクタ画像及び/又はハート画像を表示させるようにするとよい。

## 【0612】

10

また、キャラ作用変化パターンでガセ演出を行う場合には、リーチ演出が行われない第1演出期間の方が、リーチ演出が行われる第2演出期間よりもガセ演出が発生し易い(高い割合で発生する)ように設定してもよいし、その逆にしてもよい。また、リーチ演出が行われる第2演出期間ではガセ演出が発生しないようにしてもよいし、第1のリーチ演出(例えば、ノーマルリーチ)中はガセ演出が発生するが、第2のリーチ演出(例えば、SPリーチ、SPSPリーチ)中はガセ演出が発生しないようにしてもよい。

## 【0613】

図46は、役物動作変化パターンで当該変動アイコンの表示態様が変化する演出例を示す図である。前提として、第1特別図柄保留数が「1」に対応する保留記憶が記憶された際に、SPSPリーチ(疑似連2回)を示す始動入賞指定コマンドを受信し、アイコン最終表示態様として赤キャラアイコンが決定され、変化シナリオとしてシナリオ23が決定され、役物動作変化パターン31が決定されものとする。

20

## 【0614】

なお、図46(a)は、図44(a)と第2装飾部材33bが描かれている以外は同一であるため説明を省略する。図46(a)の状態から新たな変動演出が開始されると、図46(b)に示すように、当該変動アイコン表示領域31cに表示されていたCDアイコンが消去され、保留アイコン表示領域31aに表示されていたCDアイコンが当該変動アイコン表示領域31cに向けて1つつシフトする。

## 【0615】

その後、図46(c)に示すように、実行中の変動演出がノーマル変動前半になると、第2装飾部材33bの刀身部が上方向に移動して発光すると共に、斬撃を模した斬撃画像が当該変動アイコン表示領域31cに表示されるCDアイコンに作用して赤キャラアイコンに変化する。なお、図46(d)~(j)は、それぞれ図44(c)~(i)と同一であるため説明を省略する。

30

## 【0616】

このように、役物動作変化パターンによって当該変動アイコン変化演出が実行されると、実行中の変動演出(特別図柄の変動表示)において遊技者の大当たりへの期待感を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【0617】

なお、当該変動アイコンの表示態様が変化する段階数に拘らずに斬撃画像の表示態様を同一としているが、保留アイコンの表示態様が変化する段階数に応じて異なる表示態様(色、形、大きさ)で斬撃画像を表示するようにしてもよいし、当該変動アイコンの表示態様が変化する段階数を示唆する情報を含む斬撃画像を表示するようにしてもよい。

40

## 【0618】

また、当該変動アイコンの表示態様が変化する段階数に拘らずに第2装飾部材33bの刀身部の上方向への移動幅を同一としてもよいし、当該変動アイコンの表示態様が変化する段階数に応じて異なる移動幅となる(段階数が多いほど移動幅が大きくなる)ように刀身部を移動させるようにしてもよいし、当該変動アイコンの表示態様が変化する段階数を示唆する発光態様(発光色、輝度)で刀身部を発光させるようにしてもよい。

## 【0619】

50



なお、第2装飾部材33bの刀身部の移動に伴って放たれた斬撃画像が当該変動アイコンに作用すると、必ず当該変動アイコンの表示態様が変化するようにしていたが、斬撃画像が当該変動アイコンに作用した場合であっても当該変動アイコンの表示態様が変化しないガセ演出を行うようにしてもよい。また、そのようなケースでは、当該変動アイコンの表示態様が変化する場合には、第1表示態様よりも高い割合で第2表示態様の斬撃画像を表示させ、当該変動アイコンの表示態様が変化しない場合には、第2表示態様よりも高い割合で第1表示態様の斬撃画像を表示させるようにするとよい。

#### 【0620】

また、役物動作変化パターンでガセ演出を行う場合には、リーチ演出が行われない第1演出期間の方が、リーチ演出が行われる第2演出期間よりもガセ演出が発生し易い（高い割合で発生する）ように設定してもよいし、その逆にしてもよい。また、リーチ演出が行われる第2演出期間ではガセ演出が発生しないようにしてもよいし、第1のリーチ演出（例えば、ノーマルリーチ）中はガセ演出が発生するが、第2のリーチ演出（例えば、SPリーチ、SPSリーチ）中はガセ演出が発生しないようにしてもよい。

#### 【0621】

なお、本実施形態においては、遊技状態に拘らずアイコン最終表示態様決定テーブル、変化シナリオ決定テーブル、保留アイコン用の変化パターン決定テーブル、当該変動アイコン用の変化パターン決定テーブルが選択されるようになっていたが、例えば、遊技状態に応じた決定テーブルをそれぞれ設け、遊技状態に応じた決定テーブルを選択するようにしてもよい。

#### 【0622】

また、本実施形態においては、変動開始からノーマル変動後半までを第1演出期間とし、ノーマルリーチから仮停止中より前までを第2演出期間としたが、変動開始からノーマルリーチまでを第1演出期間としてもよいし、変動開始からSPリーチ後半までとしてもよい。また、変動開始から仮停止中より前までを第1演出期間とし、仮停止中を第2演出期間としてもよい。

#### 【0623】

また、本実施形態においては、保留アイコンの変化パターンと当該変動アイコンの変化パターンを別個に決定するようにしていたが、始動入賞指定コマンドの受信時にこの始動入賞指定コマンドが示す始動入賞情報に基づいて保留アイコンとして表示中の変化パターンと当該変動アイコンとして表示中の変化パターンを一括で決定するようにしてもよい。

#### 【0624】

ところで、従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機においては、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定情報を記憶し、始動条件が成立すると記憶されている判定情報を判定すると共に、該判定の結果に応じた変動演出を実行し、該変動演出が特別結果になると特別遊技を実行するものが一般的である。このような遊技機の中には、未判定の判定情報に対応する保留情報を表示しておき、変動演出の実行前の事前判定の結果に基づいて保留情報の表示態様を変化させることで特別遊技が実行される可能性を示唆するものがあった（例えば、特開2015-044066号公報参照）。しかしながら、上記文献に記載された遊技機では、変動演出と保留情報の表示態様の变化とに関連性がなく、遊技の興趣が乏しいという問題があった。

#### 【0625】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機1によれば、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、前記特別遊技を実行するか否かの判定情報を記憶する記憶手段と、前記記憶手段に記憶された前記判定情報を判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に応じた態様の変動演出を実行する変動演出実行手段と、前記変動演出の実行中に前記判定手段が未判定の前記判定情報に対応する保留情報（保留アイコン）を表示する情報表示手段と、前記特別遊技を実行するか否かを前記判定手段よりも前に判定する事前判定手段と、前記事前判定手段の判定結果に基づいて、前記保留情報の表示態様を変化させることで前記特別遊技が実行される可能性を示唆する変動演出実行手段と

、を備え、前記変動演出には、複数の演出図柄の変動表示を行う第1演出期間（リーチ前）と、前記第1演出期間の後に実行されてリーチ演出（前記特別遊技の実行を期待させる演出）を行う第2演出期間（リーチ中）とを含み、前記第2演出期間の実行中よりも前記第1演出期間の実行中の方が前記保留情報の表示態様の変化が発生し易いようになっている。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0626】

また、上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機1によれば、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、前記特別遊技を実行するか否かの判定情報を記憶する記憶手段と、前記記憶手段に記憶された前記判定情報を判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に応じた態様の変動演出を実行する変動演出実行手段と、前記変動演出の実行中に前記判定手段が未判定の前記判定情報に対応する保留情報（保留アイコン）を表示する情報表示手段と、前記特別遊技を実行するか否かを前記判定手段よりも前に判定する事前判定手段と、前記事前判定手段の判定結果に基づいて、前記保留情報の表示態様を変化させることで前記特別遊技が実行される可能性を示唆する変化演出実行手段と、を備え、前記変動演出には、複数の演出図柄の変動表示を行う第1変動演出（通常変動）と、前記複数の演出図柄によってリーチ演出を行う第2変動演出（リーチ変動）とを含み、前記第2変動演出の実行中よりも前記第1変動演出の実行中の方が前記保留情報の表示態様の変化が発生し易いようになっている。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0627】

また、従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機においては、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定情報を記憶し、始動条件が成立すると記憶されている判定情報を判定すると共に、該判定の結果に応じた変動演出を実行し、該変動演出が特別結果になると特別遊技を実行するものが一般的である。このような遊技機の中には、変動演出を実行中の判定情報に対応する実行情報（当該変動アイコン）を表示しておき、実行情報の表示態様を変化させることで特別遊技が実行される可能性を示唆するものがあった（例えば、特開2015-208471号公報参照）。しかしながら、上記文献に記載された遊技機では、変動演出と実行情報の表示態様の変化とに関連性がなく、遊技の興趣が乏しいという問題があった。

【0628】

上記問題点を解決するための構成として、本実施形態の遊技機1によれば、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、前記特別遊技を実行するか否かの判定情報を記憶する記憶手段（主制御基板110）と、前記記憶手段に記憶された前記判定情報を判定する判定手段（主制御基板110）と、前記判定手段の判定結果に応じた変動演出を実行する変動演出実行手段（演出制御基板120）と、前記変動演出を実行中の前記判定情報に対応する実行情報（当該変動アイコンTI）を表示する情報表示手段（画像制御部150）と、前記実行情報の表示態様を変化させることで前記特別遊技が実行される可能性を示唆する表示態様変化手段（画像制御部150）と、を備え、前記変動演出には、第1演出（リーチ前変動）が実行される第1変動演出（通常変動、短縮変動）と、前記第1演出の実行後に前記特別遊技の実行を期待させる第2演出（リーチ演出）が実行される第2変動演出（ノーマルリーチ変動、SPリーチ変動、SPSPリーチ変動）とを含み、前記第2変動演出の実行中においては、前記第2演出中よりも前記第1演出中の方が前記実行情報の表示態様の変化が発生し易いようになっている。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0629】

尚、前記実施形態において、図35に示すアイコン最終表示態様決定テーブル、図36に示す変化シナリオ決定テーブル、図39、図40に示す当該変動アイコン用の変化パターンテーブルに基づいて、更に、場合により、これらのテーブルのうちの少なくとも1のテーブルにおいて規定される図示の選択率（図35では乱数値の割合）を適宜変更し、次のように遊技機を構成し、遊技興趣の向上を図ることが可能である。

## 【 0 6 3 0 】

遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定情報を記憶する記憶手段と、前記記憶手段に記憶された前記判定情報を判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に応じた変動演出を実行する変動演出実行手段と、前記変動演出を実行中の前記判定情報に対応する実行情報（当該変動アイコン）を表示する情報表示手段と、前記実行情報の表示態様を変化させることで前記特別遊技が実行される可能性を示唆する表示態様変化手段とを備え、前記変動演出は、第 1 演出（例えば、リーチ前演出）の実行後に前記特別遊技の実行を期待させる第 2 演出（例えば、リーチ演出）を実行する特定の変動演出（例えば、ノーマルリーチ変動）を含み、前記特定の変動演出では、前記第 2 演出の実行中よりも前記第 1 演出（擬似連を実行するリーチ前演出を含む）の実行中の方が前記実行情報の表示態様の変化が発生し易いこと、及び、下記（ 1 ）～（ 1 0 ）の少なくとも 1 つの構成を備えたことを特徴とする遊技機。

10

## 【 0 6 3 1 】

（ 1 ）前記判定手段により前記特別遊技を実行しないと判定されたときに実行される変動演出（例えば、ノーマルリーチ変動）では、前記第 2 演出の実行中よりも前記第 1 演出の実行中の方が前記実行情報の表示態様の変化が発生し易い。或いは、第 1 遊技状態（通常遊技状態）と前記第 1 遊技状態よりも遊技者に有利な第 2 遊技状態（時短遊技状態や高確率遊技状態）の何れかで遊技を制御可能な遊技状態制御手段を備え、前記第 1 遊技状態において前記判定手段により前記特別遊技を実行しないと判定されたときに実行される変動演出（例えば、ノーマルリーチ変動）では、前記第 2 演出の実行中よりも前記第 1 演出の実行中の方が前記実行情報の表示態様の変化が発生し易い。

20

## 【 0 6 3 2 】

上記（ 1 ）の構成において、通常遊技状態において実行されるハズレノーマルリーチ変動、及び通常遊技状態において実行される大当りノーマルリーチ変動では、前記第 2 演出の実行中よりも前記第 1 演出の実行中の方が前記実行情報の表示態様の変化が発生し易い。また、通常遊技状態においては、ハズレノーマルリーチ変動よりも大当りノーマルリーチ変動の方が前記第 1 演出の実行中に前記実行情報の表示態様の変化が発生し易い。また、ノーマルリーチ変動よりも S P リーチ変動（又は S P S P リーチ変動）の方が前記第 1 演出の実行中及び前記第 2 演出の実行中に前記実行情報の表示態様の変化が発生し易い。

## 【 0 6 3 3 】

30

（ 2 ）前記第 2 演出の実行後に前記第 2 演出よりも期待度（前記判定手段により前記特別遊技を実行すると判定された期待度）が高い第 3 演出（例えば、S P リーチや S P S P リーチ）を実行する変動演出（例えば、S P リーチ変動や S P S P リーチ変動）を実行可能であり、前記第 3 演出の実行中は、前記第 1 演出の実行中及び前記第 2 演出の実行中よりも前記実行情報の表示態様の変化が発生し難い（或いは、前記実行情報の表示態様の変化が発生しない）。

## 【 0 6 3 4 】

上記（ 2 ）の構成において、通常遊技状態においては、ノーマルリーチ変動よりも S P リーチ変動（又は S P S P リーチ変動）の方が前記第 1 演出の実行中及び前記第 2 演出の実行中に前記実行情報の表示態様の変化が発生し易い。また、通常遊技状態において実行される大当り S P リーチ変動（又は S P S P リーチ変動）では、ハズレ S P リーチ変動（又は S P S P リーチ変動）よりも前記第 2 演出の実行中に前記実行情報の表示態様の変化が発生し易い。また、前記第 3 演出が全回転リーチとなる場合、前記第 3 演出の実行中に前記実行情報を表示したとしても、前記実行情報の表示態様の変化が発生しない。

40

## 【 0 6 3 5 】

（ 3 ）前記実行情報の表示態様が変化する可能性を予兆する予兆演出を実行可能であり、前記予兆演出には、前記実行情報の表示態様が変化するときの第 1 予兆演出（本予兆演出）と、前記実行情報の表示態様が変化しないときの第 2 予兆演出（ガセ予兆演出）とがあり、前記第 2 予兆演出は、前記第 2 演出の実行中よりも前記第 1 演出の実行中の方が実行され易い。

50

## 【 0 6 3 6 】

上記（３）の構成において、通常遊技状態においては、ハズレノーマルリーチ変動と大当りノーマルリーチ変動とでは、前記第１演出の実行中における前記第１予兆演出の実行率、及び、前記第２演出の実行中における前記第１予兆演出の実行率が異なる。また、通常遊技状態においては、ハズレノーマルリーチ変動と大当りノーマルリーチ変動とでは、前記第１演出の実行中における前記第２予兆演出の実行率、及び、前記第２演出の実行中における前記第２予兆演出の実行率が異なる。

## 【 0 6 3 7 】

（４）前記変動演出の実行中に前記実行情報の表示態様を複数回変化させることが可能であり、前記実行情報の表示態様が変化する回数は、前記第２演出の実行中よりも前記第１演出の実行中の方が多くなり易い（前記第２演出の実行中に前記実行情報の表示態様変化しないことも含む）。

10

## 【 0 6 3 8 】

上記（４）の構成において、通常遊技状態において実行されるハズレノーマルリーチ変動、及び、通常遊技状態において実行される大当りノーマルリーチ変動では、前記第１演出の実行中に前記実行情報の表示態様変化することがない。また、通常遊技状態においては、ノーマルリーチ変動よりもＳＰリーチ変動（又はＳＰＳＰリーチ変動）の方が、前記第１演出の実行中における前記実行情報の表示態様の变化回数、及び、前記第２演出の実行中における前記実行情報の表示態様の变化回数が多くなり易い。

## 【 0 6 3 9 】

20

（５）前記実行情報の表示態様変化の可能性を予兆する予兆演出（本予兆演出／ガセ予兆演出）を実行可能であり、前記予兆演出は、前記第２演出の実行中よりも前記第１演出の実行中の方が実行され易い。

## 【 0 6 4 0 】

上記（５）の構成において、前記予兆演出には、前記実行情報の表示態様変化するときの第１予兆演出（本予兆演出）と、前記実行情報の表示態様変化しないときの第２予兆演出（ガセ予兆演出）とがあり、通常遊技状態においては、ハズレノーマルリーチ変動と大当りノーマルリーチ変動とでは、前記第１演出の実行中における前記第１予兆演出の実行率、及び、前記第２演出の実行中における前記第１予兆演出の実行率が異なる。また、通常遊技状態においては、ハズレノーマルリーチ変動と大当りノーマルリーチ変動とでは、前記第１演出の実行中における前記第２予兆演出の実行率、及び、前記第２演出の実行中における前記第２予兆演出の実行率が異なる。

30

## 【 0 6 4 1 】

（６）前記情報表示手段は、前記変動演出の実行中に前記判定手段が未判定の前記判定情報に対応する保留情報（保留アイコン）を表示し、前記保留情報から前記実行情報に変化したときの前記実行情報の表示態様が期待度の高い第２特別態様（例えば、赤アイコン）である場合よりも期待度の低い第１特別態様（例えば、青アイコン）である場合の方が、前記第１演出の実行中に前記実行情報の表示態様の变化が発生し易い。

## 【 0 6 4 2 】

上記（６）の構成において、前記実行情報に変化したときの前記実行情報の表示態様が前記第１特別態様である場合、ハズレＳＰリーチ変動（又はハズレＳＰＳＰリーチ変動）よりも大当りＳＰリーチ変動（又は大当りＳＰＳＰリーチ変動）の方が、前記第１演出の実行中及び前記第２演出の実行中に前記実行情報の表示態様の变化が発生し易い。また、前記実行情報に変化したときの前記実行情報の表示態様が前記第２特別態様である場合、ハズレＳＰリーチ変動（又はハズレＳＰＳＰリーチ変動）よりも大当りＳＰリーチ変動（又は大当りＳＰＳＰリーチ変動）の方が、前記第１演出の実行中及び前記第２演出の実行中に前記実行情報の表示態様の变化が発生し易い。

40

## 【 0 6 4 3 】

（７）前記変動演出の実行中に前記実行情報の表示態様を複数回変化させることが可能であり、前記実行情報の表示態様が第１回数（例えば、１回）変化する場合よりも、前記

50

第 1 回数よりも多い第 2 回数（例えば、2 回）変化する場合の方が、前記第 1 演出の実行中に前記実行情報の表示態様の変化が発生し易い。

【 0 6 4 4 】

上記（ 7 ）の構成において、通常遊技状態において実行されるハズレノーマルリーチ変動、及び、通常遊技状態において実行される大当りノーマルリーチ変動では、前記第 1 演出の実行中及び前記第 2 演出の実行中に前記実行情報の表示態様が前記第 1 回数変化することはあっても前記第 2 回数変化することはない。また、通常遊技状態においては、ノーマルリーチ変動よりも S P リーチ変動（又は S P S P リーチ変動）の方が、前記第 1 演出の実行中における前記実行情報の表示態様の变化回数、及び、前記第 2 演出の実行中における前記実行情報の表示態様の变化回数が多くなり易い。

10

【 0 6 4 5 】

（ 8 ）ノーマルリーチ変動には、第 1 ノーマルリーチ変動と、前記第 1 演出の実行期間が前記第 1 ノーマルリーチ変動よりも長い第 2 ノーマルリーチ変動とがあり、前記第 1 ノーマルリーチ変動よりも前記第 2 ノーマルリーチ変動の方が、前記第 1 演出の実行中に前記実行情報の表示態様の変化が発生し易い。

【 0 6 4 6 】

上記（ 8 ）の構成において、前記第 1 ノーマルリーチ変動よりも前記第 2 ノーマルリーチ変動の方が、前記第 1 演出の実行中における前記実行情報の表示態様の变化回数が多くなり易い。また、前記第 1 ノーマルリーチ変動であるか前記第 2 ノーマルリーチ変動であるかに関わらず、前記第 2 演出の実行中に前記実行情報の表示態様の変化が発生しない。また、ハズレ第 1 ノーマルリーチ変動よりも大当り第 1 ノーマルリーチ変動の方が、及び、ハズレ第 2 ノーマルリーチ変動よりも大当り第 2 ノーマルリーチ変動の方が、前記第 1 演出の実行中に前記実行情報の表示態様の変化が発生し易い。

20

【 0 6 4 7 】

（ 9 ）前記実行情報の表示態様が変化する可能性を予兆する専用予兆演出と、前記実行情報の表示態様が変化する可能性又は他の大当りとなる可能性を予兆（示唆）する非専用予兆演出とを実行可能であり、前記専用予兆演出が実行された場合と前記非専用予兆演出が実行された場合とで、前記実行情報の表示態様の変化が発生する割合が異なる。

【 0 6 4 8 】

上記（ 9 ）の構成において、前記専用予兆演出には、前記実行情報の表示態様が変化するときの第 1 専用予兆演出（本予兆演出）と、前記実行情報の表示態様が変化しないときの第 2 専用予兆演出（ガセ予兆演出）とがあり、前記非専用予兆演出により前記実行情報の表示態様が変化する可能性が予兆された場合には、必ず前記実行情報の表示態様が変化する。また、通常遊技状態においては、ハズレノーマルリーチ変動と大当りノーマルリーチ変動とでは、前記第 1 演出の実行中における前記第 1 専用予兆演出の実行率、及び、前記第 2 演出の実行中における前記第 1 専用予兆演出の実行率が異なる。また、通常遊技状態においては、ハズレノーマルリーチ変動と大当りノーマルリーチ変動とでは、前記第 1 演出の実行中における前記第 2 専用予兆演出の実行率、及び、前記第 2 演出の実行中における前記第 2 専用予兆演出の実行率が異なる。

30

【 0 6 4 9 】

（ 1 0 ）前記第 2 演出の実行後に期待度が異なる複数種類の第 3 演出（例えば、S P リーチや S P S P リーチ）を実行する変動演出（例えば、S P リーチ変動や S P S P リーチ変動）を実行可能であり、前記第 3 演出の種類によって、前記第 1 演出の実行中における前記実行情報の表示態様の変化が発生する割合が異なる。

40

【 0 6 5 0 】

上記（ 1 0 ）の構成において、期待度が低い前記第 3 演出よりも期待度が高い前記第 3 演出の方が、前記第 1 演出の実行中及び前記第 2 演出の実行中に前記実行情報の表示態様の変化が発生し易い。また、期待度が同じ前記第 3 演出が実行される場合であっても、ハズレの場合よりも大当りの場合の方が、前記第 1 演出の実行中及び前記第 2 演出の実行中に前記実行情報の表示態様の変化が発生し易い。また、前記第 3 演出の実行中には前記実

50

行情報の表示態様の変化が発生しない。

【0651】

その他、上記(1)～(10)の構成における具体例として、前記実施例を引用し、当該アイコンが青色に変化する場合には、当該青色への変化がリーチ演出中に発生し易く、当該アイコンが赤色に変化する場合には、当該赤色への変化がリーチ演出中に発生し易いようにしてもよい。また、保4の保留アイコンが当該アイコンのときに赤色で表示される場合、入球時に青色で当該アイコンで赤色になるときよりも入球時から赤色になっているときの方が大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。また、ゼブラ選択率は設定値によらず固定されるが、ゼブラ出現率は設定値によって変化するようにしてもよい。

【0652】

次に、前記変動演出における複数列の演出図柄(左図柄、右図柄、中図柄)の変動表示(演出図柄を用いて実行される演出)について説明する。

【0653】

画像表示装置31には、複数列の演出図柄が停止表示された状態で、第1,第2特別図柄保留数の少なくとも一方が1以上である(或いは、第1,第2特別図柄保留数の両方が0である場合は、遊技球が第1,第2始動口14,15の何れかに入球する)という始動条件が成立する毎に変動演出が実行され、各変動演出の開始に伴って複数列の演出図柄の変動表示が開始され、つまり複数列の演出図柄が変動表示され、各変動演出の終了に伴って複数列の演出図柄の変動表示が終了され、つまり複数列の演出図柄が停止表示される。

【0654】

詳細は、始動条件が成立すると、1の特図判定情報に基づいて、特別遊技(大当り遊技/小当り遊技)を実行するか否かの当否判定(図5)が行われると共に、この当否判定の結果に基づいて、特別図柄の停止図柄の決定(図6)と、特別図柄の変動パターン(変動態様)の決定(図10)とが行われて、特別図柄が変動を開始して、決定された変動パターンで変動表示されてから、決定された停止図柄で停止表示され、変動演出は特別図柄の変動開始から変動停止までの間実行される。

【0655】

つまり、変動演出において、特別図柄と複数列の演出図柄との変動開始のタイミング、及び変動停止のタイミングは夫々対応しており(同じタイミングとなり)、複数の演出図柄を、当否判定の結果に基づいて、決定された特別図柄の変動パターンに応じて変動させてから、当否判定の結果(決定された特別図柄の停止図柄)を示唆する停止態様で停止させる演出が実行される。そして、複数列の演出図柄の変動表示の結果が予め定められた特別表示結果になると、つまり、後で詳述するが、左右中の図柄が、特別表示結果として、図47(b)(c)に示す何れかの停止態様で停止すると、特別遊技が実行される。

【0656】

図47(a)は、複数列の演出図柄;左図柄、右図柄、中図柄の各々において使用される演出図柄の種類(「1」～「9」「NEXT」「」)を示す図表であり、これら複数種類の演出図柄がスクロールして変動表示される。尚、演出図柄「NEXT」「」は、中図柄においてのみ(演出図柄「NEXT」は擬似連(擬似変動)の際、演出図柄「」は特別遊技が実行される際)使用され得るものである。

【0657】

尚、図示の通り、第1特別図柄表示装置20に特別図柄が変動表示される(遊技球が第1始動口14に遊技球が入球)ときと、第2特別図柄表示装置21に特別図柄が変動表示される(遊技球が第2始動口15に遊技球が入球)ときとで、同じ種類の演出図柄を使用しているが、異なる種類の演出図柄を使用してもよい。

【0658】

図47(b)は、大当りのときに演出図柄の停止態様を決定する為の停止態様決定テーブルであり、図47(c)は、小当りのときに演出図柄の停止態様を決定する為の停止態様決定テーブルである。

【0659】

図 4 7 ( b ) に示すテーブルに基づいて、第 1 大当り ( 特別図柄が特別図柄 1 , 5 の何れか ) となる場合には、停止態様「 7 7 7 」が決定され、第 2 大当り ( 特別図柄が特別図柄 2 , 6 の何れか ) となる場合には、停止態様「 2 2 2 」 「 4 4 4 」 「 6 6 6 」 「 8 8 8 」の何れかが決定され、第 3 大当り ( 特別図柄が特別図柄 3 , 7 の何れか ) となる場合には、停止態様「 1 1 1 」 「 3 3 3 」 「 5 5 5 」 「 9 9 9 」の何れかが決定され、第 4 大当り ( 特別図柄が特別図柄 4 ) となる場合には、停止態様「 3 5 7 」 「 1 1 」 「 2 2 」 ・ ・ ・ 「 9 9 」の何れかが決定され、複数列の演出図柄は、この決定された停止態様で最終的に停止 ( 本停止 ) される。

#### 【 0 6 6 0 】

ここで、第 4 大当り < 第 2 大当り < 第 3 大当り < 第 1 大当りの順で遊技者に有利な大当り ( 図 9 ) となり、この有利さが異なる第 1 ~ 第 4 大当りを識別 ( 区別 ) 可能に、前記のように、第 1 ~ 第 4 大当りで相互に異なる停止態様を決定する。

#### 【 0 6 6 1 】

また、図 4 7 ( c ) に示すテーブルに基づいて、小当り ( 特別図柄が特別図柄 2 0 , 2 1 , 3 0 , 3 1 の何れか ) となる場合には、停止態様「 3 5 7 」 「 1 1 」 「 2 2 」 ・ ・ ・ 「 9 9 」の何れかが決定され、複数列の演出図柄は、この決定された停止態様で最終的に停止 ( 本停止 ) される。

#### 【 0 6 6 2 】

ここで、第 4 大当りと小当りとを比較すると、その特別遊技後の状態について、通常遊技状態からは第 4 大当りの方が小当りよりも遊技者に有利になるが、何れの特別遊技も大入賞口の開放パターンは同じであるため ( 図 9 ) 、第 4 大当りとなる場合の停止態様と小当りとなる場合の停止態様とを同じにして、見かけ上 ( 停止態様から ) は、第 4 大当りと小当りの何れが行われているのか判らないようにすることができる。

#### 【 0 6 6 3 】

尚、ハズレとなる場合には、決定された特別図柄の変動パターンに基づいて、リーチにならない演出とする場合 ( 図 1 0 の変動パターン 1 , 2 ) は、停止態様「 X Z Y 」 ( X , Y は相互に異なる任意の演出図柄、Z は任意の演出図柄 ( 但し、 「 3 5 7 」 以外 ) ) が決定され、リーチになる演出とする場合 ( 図 1 0 の変動パターン 3 ~ 1 0 ) は、停止態様「 X Y X 」 ( X , Y は相互に異なる任意の演出図柄 ) が決定され、複数列の演出図柄は、この決定された停止態様で最終的に停止 ( 本停止 ) される。

#### 【 0 6 6 4 】

さて、本発明の遊技機 1 は、複数列の演出図柄を透過又は視認し難い状態に表示する第 1 態様 ( 例えば、高速変動で表示 ) と、この第 1 態様が行われた後に複数列の演出図柄を各列において第 1 態様よりも視認し易い状態に表示する第 2 態様 ( 例えば、左右中の 3 つの図柄が揃って表示 ) と、により複数列の演出図柄の変動表示を制御し、この制御において、第 2 態様を、複数列の演出図柄が変化可能な第 1 表示 ( 例えば、左右中の 3 つの図柄が揃って揺動状態を表示 ) と、複数列の演出図柄を変化不能とする第 2 表示 ( 例えば、左右中の 3 つの図柄が揃って静止状態を表示 ) と、により表示制御可能であり、第 1 表示から第 2 表示に移行する場合のうち少なくとも一部で、第 2 表示に移行することを示唆する示唆演出 ( 例えば、停止示唆演出 ; 左右中の 3 つの図柄の表示が一時的に変化 ) を実行可能である。

#### 【 0 6 6 5 】

換言すると、変動演出において、複数列の演出図柄をスクロール変動 ( 第 1 態様 ) させてから、所定の態様で仮停止 ( 第 2 態様の第 1 表示 ; 揺動状態で停止 ) させた後、その所定の態様を停止態様として本停止 ( 第 2 態様の第 2 表示 ; 静止状態で停止 ) させることが可能であるとともに、本停止させる前に、仮停止させた状態で、本停止することを示唆する停止示唆演出を実行可能である、即ち停止示唆演出を実行する場合と実行しない場合とがあるように構成してある。

#### 【 0 6 6 6 】

図 4 8 は、変動演出の内容を決定する為の演出内容決定テーブルであり、このテーブル

に基づいて、決定された特別図柄の変動パターンに応じて、演出内容として、リーチ演出等と疑似連回数が決定されると共に、複数の演出図柄を所定の態様で仮停止させた時から、その所定の態様を停止態様として本停止させるまでの仮停止時間と、本停止させる際の停止示唆演出の実行有無が決定される。

#### 【0667】

次に、変動演出における複数列の演出図柄の表示について詳しく説明し、その後、停止示唆演出について詳しく説明する。

#### 【0668】

図49に示すように、(1)左右中の図柄(例えば、「123」)が変動停止した状態で、始動条件が成立すると、(2)左右中の図柄が変動を開始し、そして、左右中の図柄が夫々列状にスクロール変動する。このスクロール変動は、基本的に、その速度を変動開始直後から加速し、左右中の図柄が透過又は視認し難い状態で高速変動するように行われ、その後、その速度を停止に向けて減速するように行われる。

#### 【0669】

そして、(3)左図柄「X」が停止し、次に、(4)左図柄「X」と異なる右図柄「Y」が停止すると、「リーチ」不成立となり、その後、(5)中図柄「Z」が変動停止して、左右中の図柄が所定の態様「XZY」で仮停止状態となり、その後、(6)左右中の図柄がその所定の態様「XZY」を停止態様として本停止する。

#### 【0670】

図49(1)から(6)までの一連の変動演出が、「XZY」「357」の場合、「ハズレリーチ無し変動(図48の変動パターン1,2)」となり、「XZY」=「357」の場合、「大当たりリーチ無し変動(図48の変動パターン18)」又は「小当たりリーチ無し変動(図48の変動パターン1,21)」となる。

#### 【0671】

一方、図49に示すように、(3)左図柄「X」が停止した後、(7)左図柄「X」と同じ右図柄「X」が停止すると、(8)「リーチ」成立となり、その後、「SPリーチ」又は「SPSPリーチ」に移行することなく、(9)左右の図柄「X」と異なる中図柄「Y」が停止して、左右中の図柄が所定の態様「XYX」で仮停止状態となり、その後、(10)左右中の図柄がその所定の態様「XYX」を停止態様として本停止する。

#### 【0672】

図49(1)から(10)までの一連の変動演出が、「Y」「」の場合、「ハズレノーマルリーチ変動(図48の変動パターン3,4)」となり、「Y」=「」の場合、「大当たりノーマルリーチ変動(図48の変動パターン19,20)」又は「小当たりノーマルリーチ変動(図48の変動パターン22,23)」となる。

#### 【0673】

一方、図49に示すように、(8)「リーチ」成立となった後、(11)左右の図柄「X」「X」が画面隅側へ移動し縮小表示されて、(12)「SPリーチ」が実行され、或いは、(18)「SPSPリーチ」が実行される。基本的に、「SPリーチ」よりも「SPSPリーチ」の方が大当たり期待度が高い演出となる。

#### 【0674】

(12)の「SPリーチ」では、例えば、主キャラクタが何らかのミッションを遂行して最終的に成功又は失敗となる動画を表示するミッション演出が実行される。このミッション演出として、大当たり期待度が異なる複数のミッション演出が存在し、そのうちの何れかが当否判定の結果に基づいて選択実行される。

#### 【0675】

そして、この「SPリーチ」の終盤において、例えば、主キャラクタがミッションを失敗し、(13)左右の図柄「X」と異なる中図柄「Y」が停止して、左右中の図柄が所定の態様「XYX」で仮停止状態となり、その後、(14)左右中の図柄が所定の態様「XYX」を停止態様として本停止し、或いは、例えば、主キャラクタがミッションを成功し、(15)左右の図柄「X」と同じ中図柄「X」が停止して、左右中の図柄が所定の態様「X



「X X」で仮停止状態となり、その後、(16)左右中の図柄がその所定の態様「X X X」を停止態様として本停止する。

【0676】

図49(1)から(14)までの一連の変動演出が、「ハズレSPリーチ変動(図48の変動パターン5~7)」となり、図49(1)から(16)までの一連の変動演出が、「大当りSPリーチ変動(図48の変動パターン11~13)」となる。

【0677】

一方、図49に示すように、(13)左右の図柄「X」と異なる中図柄「Y」が停止して、左右中の図柄が所定の態様「X Y X」で仮停止状態となった後、(17)中図柄が再始動し、左右の図柄「X」「X」が画面隅側へ移動し縮小表示されて、(18)「SPSPリーチ」が実行される。

【0678】

(18)の「SPSPリーチ」では、例えば、味方キャラクタが敵キャラクタと戦って最終的に勝利又は敗北となる動画を表示するバトル演出が実行される。このバトル演出として、大当り期待度が異なる複数のバトル演出が存在し、そのうちの何れかが当否判定の結果に基づいて選択実行される。

【0679】

そして、この「SPSPリーチ」の終盤において、例えば、味方キャラクタが敗北し、(19)左右の図柄「X」と異なる中図柄「Y」が停止して、左右中の図柄が所定の態様「X Y X」で仮停止状態となり、その後、(20)左右中の図柄が所定の態様「X Y X」を停止態様として本停止し、或いは、例えば、味方キャラクタが勝利し、(21)左右の図柄「X」と同じ中図柄「X」が停止して、左右中の図柄が所定の態様「X X X」で仮停止状態となり、その後、(22)左右中の図柄がその所定の態様「X X X」を停止態様として本停止する。

【0680】

図49(1)から(20)までの一連の変動演出が、「ハズレSPSPリーチ変動(図48の変動パターン8~10)」となり、図49(1)から(22)までの一連の変動演出が、「大当りSPSPリーチ変動(図48の変動パターン14~16)」となる。

【0681】

尚、「大当り全回転リーチ変動(図48の変動パターン17)」に対応する複数の演出図柄の表示については、図示省略するが、例えば、図49(8)の「リーチ」成立となった後の所定のタイミングから、左右中の図柄が同じ図柄「X X X」に揃って、その「X X X」として、「111」「222」・・・「999」「111」・・・と切り替わるように比較的低速でスクロール変動した後、左右中の図柄がそのうちの何れかとなる所定の態様「X X X」で仮停止状態となり、その後、左右中の図柄が所定の態様「X X X」を停止態様として本停止する。

【0682】

尚、図49(5)(9)(13)(15)(19)(21)において、左右中の図柄は、基本的に、当初決定された停止態様と同じ所定の態様(以下、最終仮停止態様と記す)で仮停止する。

【0683】

尚、図示省略するが、擬似連(擬似変動)を含む変動演出では、最終的に図49(8)の「リーチ」成立となる前に、左右の図柄「X」「Y」(又は「X」「X」)が停止してから、中図柄「NEXT」が停止し、左右中の図柄が所定の態様「X・NEXT・Y」(又は「X・NEXT・X」)で仮停止状態となった後、左右中の図柄が再始動することで、擬似連が行われ、その回数(1回又は2回)が擬似連回数となる。

【0684】

ところで、図49(15)(21)のように、左右中の図柄を最終仮停止態様「X X X」で仮停止させる前に、例えば、「SPリーチ」ではミッション失敗の演出を行ってから、「SPSPリーチ」ではバトル敗北の演出を行ってから、リーチハズレに対応する終前

10

20

30

40

50

仮停止態様「X Y X」で仮停止させ、この終前仮停止態様「X Y X」から最終仮停止態様「X X X」へ復活することを示唆する復活示唆演出を実行可能であり、即ち復活示唆演出を実行する場合と実行しない場合とがあるように構成してある。

#### 【0685】

具体的に、図50に示すように、(1)左右中の図柄が終前仮停止態様「X Y X」で仮停止状態から、(2)復活示唆演出が実行され、その後、(3)左右中の図柄が終前仮停止態様「X Y X」から最終仮停止態様「X X X」へ復活して、その最終仮停止態様「X X X」で仮停止し、(4)その最終仮停止態様「X X X」を停止態様として本停止する。

#### 【0686】

また、前記の通り、第2大当り<第3大当り<第1大当りの順で遊技者に有利な大当り(図9)となり、図47(b)のように、第1大当りに対応する停止態様を「777」、第2大当りに対応する停止態様を「222」「444」「666」「888」、第3大当りに対応する停止態様を「111」「333」「555」「999」としている。

#### 【0687】

そこで、図49(15)(21)のように、左右中の図柄を最終仮停止態様「X X X」で仮停止させる前に、第2大当り又は第3大当りに対応する終前仮停止態様「XaXaXa」で仮停止させ、第2大当り対応する終前仮停止態様「XaXaXa」(「222」等)からは、第3大当り又は第1大当りに対応する最終仮停止態様「X X X」(「333」等又は「777」)へ昇格する可能性を、また、第3大当り対応する終前仮停止態様「XaXaXa」(「333」等)からは、第1大当りに対応する最終仮停止態様「X X X」(「777」)へ昇格する可能性を示唆する昇格示唆演出を実行可能であり、即ち昇格示唆演出を実行する場合と実行しない場合とがあるように構成してある。

#### 【0688】

具体的に、図51に示すように、(1)左右中の図柄が終前仮停止態様「222」で仮停止状態から、(2)昇格示唆演出が実行され、その後、(3)左右中の図柄が終前仮停止態様と同じ最終仮停止態様「222」で仮停止し、(4)その最終仮停止態様「222」を停止態様として本停止する。或いは、(2)昇格示唆演出が実行された後、(5)左右中の図柄が終前仮停止態様から1段階昇格した最終仮停止態様「333」で仮停止し、(6)その最終仮停止態様「333」を停止態様として本停止する。或いは、(2)昇格示唆演出が実行された後、(7)左右中の図柄が終前仮停止態様から2段階昇格した最終仮停止態様「777」で仮停止し、(8)その最終仮停止態様「777」を停止態様として本停止する。

#### 【0689】

また、図52に示すように、(1)左右中の図柄が終前仮停止態様「333」で仮停止状態から、(2)昇格示唆演出が実行され、その後、(3)左右中の図柄が終前仮停止態様と同じ最終仮停止態様「333」で仮停止し、(4)その最終仮停止態様「333」を停止態様として本停止する。或いは、(2)昇格示唆演出が実行された後、(5)左右中の図柄が終前仮停止態様から1段階昇格した最終仮停止態様「777」で仮停止し、(6)その最終仮停止態様「777」を停止態様として本停止する。

#### 【0690】

そのため、昇格示唆演出が実行される変動演出において、昇格示唆演出を介して最終仮停止態様「X X X」が終前仮停止態様「XaXaXa」から昇格しない場合(図51(3)、図52(3))、終前仮停止態様「XaXaXa」が、当初決定された停止態様と同じになるように設定され、昇格示唆演出を介して最終仮停止態様「X X X」が終前仮停止態様「XaXaXa」から昇格する場合(図51(5)(7)、図52(5))、終前仮停止態様「XaXaXa」が、当初決定された停止態様に対応する大当りよりも有利さが低い大当りに対応する停止態様と同じになるように設定される。

#### 【0691】

停止示唆演出について詳しく説明する。

停止示唆演出は、複数の演出図柄(左右中の図柄)を所定の態様(最終仮停止態様)で

10

20

30

40

50

仮停止させた後、その所定の態様を停止態様として本停止させる前に、本停止させることを示唆するものであり、停止示唆演出が実行されると、複数の演出図柄がその所定の態様を停止態様として本停止することが確定するが、全ての変動演出において実行される訳ではなく、実行する場合と実行しない場合とがあるようにしている。

#### 【0692】

本実施形態の場合、停止示唆演出を実行するか否か、即ち停止示唆演出の実行有無を規定するのが、図48に示す演出内容決定テーブルであり、このテーブルによれば、当該変動演出の実行に際して行われた当否判定の結果に基づいて、より詳細には、当該変動演出の実行に際して決定され変動パターン（演出内容）に応じて、また異なる観点からは当該変動演出において仮停止された複数の演出図柄の最終仮停止態様（即ち、当初決定された停止態様（後に本停止される停止態様））に応じて、停止示唆演出の実行有無が決定される。

10

#### 【0693】

つまり、図53（1）に示す「リーチ無し変動（図48の変動パターン1, 2, 18, 21）」では、左右中の図柄が最終仮停止態様「XZY」で仮停止し、その後、停止示唆演出が実行されないで、左右中の図柄がその最終仮停止態様「XZY」を停止態様として本停止する。

#### 【0694】

図53（2）は、「ノーマルリーチ」「SPリーチ」「SPSPリーチ」「全回転リーチ」の何れか1つを実行する「リーチ有り変動」を示し、図53（3）は、「SPリーチ」の後に「SPSPリーチ」を実行する「リーチ有り変動」を示している。

20

#### 【0695】

図53（2）に示す「リーチ有り変動（図48の変動パターン3～17, 19, 20, 22, 23）」では、「ノーマルリーチ」「SPリーチ」「SPSPリーチ」「全回転リーチ」の何れかが実行されてから、左右中の図柄が最終仮停止態様「XYX」又は「XXX」で仮停止し、その後、停止示唆演出が実行され、この停止示唆演出の実行後も最終仮停止態様での仮停止状態が少し続いた後、左右中の図柄がその最終仮停止態様「XYX」又は「XXX」を停止態様として本停止する。

#### 【0696】

或いは、「ノーマルリーチ」「SPリーチ」「SPSPリーチ」「全回転リーチ」の何れかが実行されてから、左右中の図柄が終前仮停止態様「XYX」又は「XaXaXa」で仮停止し、その後、停止示唆演出が実行されないで、左右中の図柄が再始動して、復活示唆演出又は昇格示唆演出が実行されてから、左右中の図柄が最終仮停止態様「XXX」で仮停止し、その後、停止示唆演出が実行され、この停止示唆演出の実行後も最終仮停止態様での仮停止状態が少し続いた後、左右中の図柄がその最終仮停止態様「XXX」を停止態様として本停止する。

30

#### 【0697】

図53（3）に示す「リーチ有り変動（図48の変動パターン8～10の一部、変動パターン14～16の一部）」では、「SPリーチ」が実行されてから、左右中の図柄が途中仮停止態様「XYX」で仮停止し、その後、停止示唆演出が実行されないで、中図柄が再始動して、「SPSPリーチ」が実行される。

40

#### 【0698】

「SPSPリーチ」が実行されてから、左右中の図柄が最終仮停止態様「XYX」又は「XXX」で仮停止し、その後、停止示唆演出が実行され、この停止示唆演出の実行後も最終仮停止態様での仮停止状態が少し続いた後、左右中の図柄がその最終仮停止態様「XYX」又は「XXX」を停止態様として本停止する。

#### 【0699】

或いは、「SPSPリーチ」が実行されてから、左右中の図柄が終前仮停止態様「XYX」又は「XaXaXa」で仮停止し、その後、停止示唆演出が実行されないで、左右中の図柄が再始動して、復活示唆演出又は昇格示唆演出が実行されてから、左右中の図柄が最終仮

50

停止態様「X X X」で仮停止し、その後、停止示唆演出が実行され、この停止示唆演出の実行後も最終仮停止態様での仮停止状態が少し続いた後、左右中の図柄がその最終仮停止態様「X X X」を停止態様として本停止する。尚、図53(2)(3)のように、停止示唆演出が実行される場合、左右中の図柄は、その停止示唆演出の実行後も仮停止状態が少し続いた後に本停止すると説明したが、停止示唆演出の実行後は仮停止状態とすることなく直ちに(或いは、極短時間だけ(遊技者が認識し難い)仮停止状態とした後に)本停止してもよい。

#### 【0700】

停止示唆演出は、画像表示装置31を見ている遊技者が視て認識し得る態様で実行され、この停止示唆演出の実施例として、図54(1)(2)に示すように、左右中の図柄が、リーチハズレに対応する最終仮停止態様「X Y X」で仮停止した場合も、大当りに対応する最終仮停止態様「X X X」で仮停止した場合も、同じ停止示唆演出が実行される。尚、図54(3)は、左右中の図柄が、リーチ無しハズレに対応する最終仮停止態様「X Z Y」で仮停止した場合に停止示唆演出が実行されない場合を示している。

#### 【0701】

図54(1)(2)に示す停止示唆演出は、演出図柄を用いて実行され、具体的には、左右中の各図柄は、図柄本体(数字)と、その図柄本体を囲む図柄枠とを有し、最終仮停止態様「X Y X」又は「X X X」で仮停止している左右中の図柄の少なくとも一部が、一時的に通常態様から変化する(例えば、各図柄の図柄枠内の装飾(色等)が変わる、各図柄の図柄枠内が光る、各図柄の図柄本体が拡大する等)ことで、停止示唆演出が実行される。

#### 【0702】

但し、図54(1)(2)に示す停止示唆演出以外に、図55、図56に示す停止示唆演出を適用することができる。図55に示す停止示唆演出は、同様に演出図柄を用いて実行されるが、具体的には、最終仮停止態様「X Y X」又は「X X X」(図では「X X X」)で仮停止している左右中の図柄の全体が、通常の仮停状態(揺動状態)から一時的に特有の仮停止状態となる(例えば、各図柄が自転にて一回転する)ことで、停止示唆演出が実行される。

#### 【0703】

図56に示す停止示唆演出は、画像表示装置31における演出図柄以外の表示を主体に実行され、具体的には、最終仮停止態様「X Y X」又は「X X X」(図では「X X X」)で仮停止している左右中の図柄が、画像表示装置31での表示(例えば、襖で画面全体が閉じられてから開けられる表示)で一時的に隠されることで、場面転換するような形で停止示唆演出が実行される。

#### 【0704】

複数種類の停止示唆演出がある場合、その何れを実行するかを、当否判定の結果、決定された変動パターン(演出内容)、停止態様(仮停止態様)、演出モード、遊技状態等に基づいて決定し、複数種類の停止示唆演出を使い分けることができる。例えば、ハズレ時には図54に示す停止示唆演出を実行し、大当り時には図56に示す停止示唆演出を実行することも可能である。尚、図55、図56でも、停止示唆演出の実行後は仮停止状態とすることなく直ちに(或いは、極短時間だけ(遊技者が認識し難い)仮停止状態とした後に)本停止してもよい。

#### 【0705】

さて、本発明の遊技機1は、図48に示す演出内容決定テーブルによって、停止示唆演出に関して、最終仮停止態様(停止態様)、当否判定、変動パターン(演出内容)、遊技状態との関係で、次の特徴構成を備えている。

#### 【0706】

[最終仮停止態様と停止示唆演出]

先ず、左右中の図柄の最終仮停止態様は、前記の通り、その後本停止する際の停止態様となるが、図57に示すように、その最終仮停止態様(停止態様)は、リーチ無しハズレ

10

20

30

40

50

目、リーチ有りハズレ目、リーチ無し当り目、リーチ有り当り目に分類される。

【0707】

そして、図48に示すテーブル、及び図53に示すタイムチャートと照らしわせると、左右中の図柄を、最終仮停止態様として、リーチ無しハズレ目で仮停止させた場合（変動パターン1, 2）、及びリーチ無し当り目で仮停止させた場合（変動パターン18, 21）、停止示唆演出が実行されず、リーチ有りハズレ目で仮停止させた場合（変動パターン3~10）、及びリーチ有り当り目で仮停止させた場合（変動パターン11~17, 19, 20, 22, 23）、停止示唆演出が実行される。

【0708】

リーチ無しハズレ目、及びリーチ無し当り目で仮停止させた状態では、その後の発展演出が実行される可能性がないため、停止示唆演出を実行しないようにしている。一方、リーチ有りハズレ目で仮停止させた状態では、その後、発展演出として復活示唆演出が実行される可能性があるため、また、「SPリーチ」後の仮停止のときには発展演出として「SPSPリーチ」が実行される可能性があるため、また、リーチ有り当り目で仮停止させた状態では、その後、発展演出として昇格示唆演出が実行される可能性があるため、停止示唆演出を実行するようにしている。

【0709】

即ち、リーチ有りハズレ目、リーチ有り当り目で仮停止させた状態では、停止示唆演出が実行されるまでは、遊技者に発展演出が実行されることを期待させることができ、停止示唆演出が実行されることで、遊技者に発展演出が実行されないで変動演出が終わることを示唆することができ、依って、遊技進行の節度を保ち、遊技興趣の向上を図ることができ、特に、当該変動演出の終了後に次の演出（変動演出、当り演出）が連続的に行われる場合、停止示唆演出の実行によって、その連続する演出間の切れ目（境界）を判り易くすることができる。

【0710】

尚、場合により、左右中の図柄を、最終仮停止態様として、リーチ無しハズレ目で仮停止させる場合やリーチ無し当り目で仮停止させる場合でも、他の要素（当該変動における、変動パターン（演出の内容）、演出モード、遊技状態、等々）に応じて、停止示唆演出が実行されないときと実行されるときとがあるようにしたり、リーチ有りハズレ目やリーチ有り当り目で仮停止させる場合でも、前記の他の要素に応じて、停止示唆演出が実行されないときと実行されるときとがあるようにしたりして、当り目及びリーチ有りハズレ目（又は当り目）で仮停止させる場合はリーチ無しハズレ目（又はリーチ有りハズレ目及びリーチ無しハズレ目）で仮停止させる場合よりも、停止示唆演出が実行され易い、或いは実行され難いようにすることも可能である。尚、当り目で仮停止させる場合は、リーチの有無に関係なく、停止示唆演出が実行されるようにしてもよい。

【0711】

つまり、本発明の遊技機1は、例えば、当り目及びリーチ有りハズレ目を特別態様とし、リーチ無しハズレ目を所定態様とすると、或いは、当り目を特別態様とし、リーチ有りハズレ目及びリーチ無しハズレ目を所定態様とすると、左右中の図柄が仮停止してから本停止する場合（第1表示から第2表示へ変動表示を制御する場合）において、左右中の図柄が少なくとも左右中において当り目（特別表示結果；大当り目）の一部を含む特別態様で表示された場合と、特別態様とは異なる所定態様で表示された場合とで、停止示唆演出の実行率が異なることが特徴となる。

【0712】

[当否判定と停止示唆演出]

図48に示す演出内容決定テーブルによれば、第1特別図柄表示装置の作動を伴う（第1始動口14への遊技球の入球を契機に行われる）大当り抽選でも、第2特別図柄表示装置の作動を伴う（第2始動口15への遊技球の入球を契機に行われる）大当り抽選でも、ハズレとなる場合、約8.2%（8/98）の割合（変動パターン3~10となる割合）で停止示唆演出が実行される。一方、第1特別図柄表示装置の作動を伴う大当り抽選では、大

10

20

30

40

50

当りとなる場合、98% (1 - 10/100 × 20/100) の割合 (変動パターン 11 ~ 17, 19, 20 となる割合) で停止示唆演出が実行され、小当りとなる場合、50% の割合 (変動パターン 22, 23 となる割合) で停止示唆演出が実行される。また、第2 特別図柄表示装置の作動を伴う大当り抽選では、大当りとなる場合、100% の割合 (変動パターン 11 ~ 17 となる割合) で停止示唆演出が実行され、小当りとなる場合、停止示唆演出が実行されない。

#### 【0713】

特に、大当りとなる場合、リーチ有り当り目で仮停止させた状態では、その後、発展演出として昇格示唆演出が実行される可能性があるため、停止示唆演出を実行するようにしている。即ち、リーチ有り当り目で仮停止させた状態では、停止示唆演出が実行されるまでは、遊技者に発展演出が実行されることを期待させることができ、依って、遊技進行の節度を保ち、遊技興趣の向上を図ることができ、特に、当該変動演出の終了後に次の演出 (当り演出) が連続的に行われるため、停止示唆演出の実行によって、その連続する演出間の切れ目 (境界) を判り易くすることができる。

10

#### 【0714】

尚、場合により、前記同様、左右中の図柄を、最終仮停止態様として、リーチ無しハズレ目で仮停止させる場合やリーチ無し当り目で仮停止させる場合でも、他の要素 (当該変動における、変動パターン (演出の内容)、演出モード、遊技状態、等々) に応じて、停止示唆演出が実行されないときと実行されるときとがあるようにしたり、リーチ有りハズレ目やリーチ有り当り目で仮停止させる場合でも、前記の他の要素に応じて、停止示唆演出が実行されないときと実行されるときとがあるようにしたりして、大当りとなる場合は大当りとならない場合よりも、停止示唆演出が実行され易い、或いは実行され難いようにすることも可能である。

20

#### 【0715】

つまり、本発明の遊技機 1 は、大当りとなる場合と大当りとならない場合とで、停止示唆演出の実行率が異なることが特徴となる。

#### 【0716】

##### [ 変動パターンと停止示唆演出 ]

先ず、特別図柄の変動パターンは、図 5 8 に示すように、リーチ無しハズレ変動パターン、リーチ有りハズレ変動パターン、リーチ無し当り変動パターン、リーチ有り当り変動パターンに分類される。

30

#### 【0717】

そして、図 4 8 にテーブル、及び図 5 3 に示すタイムチャートと照らしわせると、左右中の図柄を、リーチ無しハズレ変動パターン (変動パターン 1, 2) に応じて変動させた場合、及びリーチ無し当り変動パターン (変動パターン 18, 21) に応じて変動させた場合、停止示唆演出が実行されず、リーチ有りハズレ変動パターン (変動パターン 3 ~ 10) に応じて変動させた場合、及びリーチ有り当り変動パターン (変動パターン 11 ~ 17, 19, 20, 22, 23) に応じて変動させた場合、停止示唆演出が実行される。

#### 【0718】

リーチ無しハズレ変動パターン、及びリーチ無し当り変動パターンに応じて変動させた場合、リーチ無しハズレ目、及びリーチ無し当り目で仮停止させた状態では、その後の発展演出が実行される可能性がないため、停止示唆演出を実行しないようにしている。一方、リーチ有りハズレ変動パターンに応じて変動させた場合、リーチ有りハズレ目で仮停止させた状態では、その後、発展演出として復活示唆演出が実行される可能性があるため、また、「SPリーチ」後の仮停止のときには発展演出として「SPSPリーチ」が実行される可能性があるため、また、リーチ有り当り変動パターンに応じて変動させた場合、リーチ有り当り目で仮停止させた状態では、その後、発展演出として昇格示唆演出が実行される可能性があるため、停止示唆演出を実行するようにしている。

40

#### 【0719】

即ち、リーチ有りハズレ変動パターン、リーチ有り当り変動パターンに応じて変動させ

50

た場合、リーチ有りハズレ目、リーチ有り当り目で仮停止させた状態では、停止示唆演出が実行されるまでは、遊技者に発展演出が実行されることを期待させることができ、停止示唆演出が実行されることで、遊技者に発展演出が実行されないで変動演出が終わることを示唆することができ、依って、遊技進行の節度を保ち、遊技興趣の向上を図ることができ、特に、当該変動演出の終了後に次の演出（変動演出、当り演出）が連続的に行われる場合、停止示唆演出の実行によって、その連続する演出間の切れ目（境界）を判り易くすることができる。

#### 【0720】

尚、場合により、左右中の図柄の変動表示が、リーチ無しハズレ変動パターンに応じて行われる場合やリーチ無し当り変動パターンに応じて行われる場合でも、他の要素（当該変動における、演出の内容、複数列の図柄の停止態様、演出モード、遊技状態、等々）に応じて、停止示唆演出が実行されないときと実行されるときとがあるようにしたり、リーチ有りハズレ変動パターンやリーチ有り当り変動パターンに応じて行われる場合でも、前記の他の要素に応じて、停止示唆演出が実行されないときと実行されるときとがあるようにしたりして、当り変動パターン及びリーチ有りハズレ変動パターン（又は当り変動パターン）に応じて行われる場合はリーチ無しハズレ変動パターン（又はリーチ有りハズレ変動パターン及びリーチ無しハズレ変動パターン）に応じて行われる場合よりも、停止示唆演出が実行され易い、或いは実行され難いようにすることも可能である。

#### 【0721】

つまり、本発明の遊技機1は、例えば、当り変動パターン及びリーチ有りハズレ変動パターンを第1の変動態様とし、リーチ無しハズレ変動パターンを第2の変動態様とすると、或いは、当り変動パターンを第1の変動態様とし、リーチ有りハズレ変動パターン及びリーチ無しハズレ変動パターンを第2の変動態様とすると、左右中の図柄の変動表示が当り変動パターンを含む第1の変動態様に依って行われている場合と、第1の変動態様とは異なる第2の変動態様に依って行われている場合とで、停止示唆演出の実行率が異なることが特徴となる。

#### 【0722】

##### [遊技状態と停止示唆演出]

先ず、前記の通り、遊技が制御される遊技状態として、「低確非時短遊技状態」（「低確率遊技状態」且つ「非時短遊技状態」）と、「高確時短遊技状態」（「高確率遊技状態」且つ「時短遊技状態」）とがあり、例えば、通常は「低確非時短遊技状態」で制御され、大当り終了後は所定条件が成立するまで、「高確時短遊技状態」で制御され得る。

#### 【0723】

「低確非時短遊技状態」では、大当り当選確率が2/600と低く設定され、また、当り抽選結果に対応する普通図柄の変動時間が長く設定され、且つ当り当選時の第2始動口15の開放時間が短く設定され、「高確時短遊技状態」では、大当り当選確率が10/600と高く設定され、また、当り抽選結果に対応する普通図柄の変動時間が短く設定され、且つ当り当選時の第2始動口15の開放時間が長く設定される。

#### 【0724】

従って、「低確非時短遊技状態」では、大当り当選確率が低確率；2/600で、第1特別図柄表示装置の作動を伴う（第1始動口14への遊技球の入球を契機に行われる）大当り抽選の実行割合が、第2特別図柄表示装置の作動を伴う（第2始動口15への遊技球の入球を契機に行われる）大当り抽選の実行割合よりも大幅に高くなり、一方、「高確率時短遊技状態」では、大当り当選確率が高確率；10/600で、第2特別図柄表示装置の作動を伴う大当り抽選の実行割合が、第1特別図柄表示装置の作動を伴う大当り抽選の実行割合よりも大幅に高くなる。

#### 【0725】

そうすると、図48に示すテーブルと照らしわせると、「低確非時短遊技状態」（第1特別図柄表示装置での表示を主）で制御されている場合の停止示唆演出の実行率が、「高確時短遊技状態」（第2特別図柄表示装置での表示を主）で制御されている場合の停止示

唆演出の実行率よりも低くなる。

【0726】

或いは、図48に示す演出内容決定テーブルの代わりに図59に示す演出内容決定テーブル(斜線部分が図48からの変更部分)を採用すれば、そのテーブルと照らし合わせると、「高確時短遊技状態」(第2特別図柄表示装置での表示を主)で制御されている場合の停止示唆演出の実行率が、「低確非時短遊技状態」(第1特別図柄表示装置での表示を主)で制御されている場合の停止示唆演出の実行率よりも低くなる。

【0727】

尚、停止示唆演出の実行率について、「低確非時短遊技状態」で制御されている場合、「高確時短遊技状態」で制御されている場合よりも、高くなるように、或いは低くなるように、図48又は図59に示す演出内容決定テーブルに変更を加えてもよいし、「低確非時短遊技状態」で制御されている場合に使用する演出内容決定テーブルと、「高確時短遊技状態」で制御されている場合に使用する演出内容決定テーブルとを、相互に異なるテーブルとして別けて設けておいてもよい。

10

【0728】

つまり、本発明の遊技機1は、「低確非時短遊技状態」を第1遊技状態とし、「高確時短遊技状態」を第2遊技状態とすると、第1遊技状態で制御されている場合と第2遊技状態で制御されている場合とで、停止示唆演出の実行率が異なることが特徴となる。

【0729】

次に、左右中の図柄が仮停止する時間に関して詳しく説明する。

20

先ず、図48に示す  $T1 \sim T23$  は、左右中の図柄が最終仮停止態様(途中仮停止態様や終前仮停止態様ではない)で仮停止した時から本停止する迄の仮停止時間を示している。

【0730】

ここで、これら仮停止時間  $T1 \sim T23$  を、図60に示すように、リーチ無しハズレ仮停止時間、リーチ有りハズレ仮停止時間、当り仮停止時間に分類した場合、基本的に(大部分において)、リーチ無しハズレ仮停止時間<リーチ有りハズレ仮停止時間<当り仮停止時間の順で仮停止時間が長くなるようにすることができる。

【0731】

次に、図61に示すように、左右中の図柄を最終仮停止態様で仮停止させた後に、最終仮停止態様を停止態様として本停止させるまでに、停止示唆演出を実行する(リーチ有りハズレ目、リーチ有り当り目で仮停止)場合(1)と、停止示唆演出を実行しない(リーチ無しハズレ目、リーチ無し当り目で仮停止)場合(2)とを比較する。ここで、停止示唆演出を実行する場合の仮停止時間を  $TA$ 、停止示唆演出を実行しない場合の仮停止時間を  $TB$  とすると、前記の通り、 $TA > TB$  となり、但し、場合により、 $TA < TB$  とすることも可能である。

30

【0732】

つまり、本発明の遊技機1は、仮停止時間;  $TA$  を第1時間とし、仮停止時間;  $TB$  を第2時間とすると、停止示唆演出を実行する場合に左右中の図柄が最終仮停止態様で仮停止したときから本停止する迄(第1表示から第2表示を行う迄)の第1時間( $TA$ )と、停止示唆演出を実行しない場合に左右中の図柄が最終仮停止態様で仮停止したときから本停止する迄(第1表示から第2表示を行う迄)の第2時間( $TB$ )とを異ならせることが特徴となる。

40

【0733】

特に、 $TA > TB$  とすることで、停止示唆演出を実行する場合には、左右中の図柄の最終仮停止態様での仮停止から本停止迄の間に、停止示唆演出を実行する時間を確実に確保するとともに、停止示唆演出が、図柄の最終仮停止態様での仮停止直後に判り難いように実行されたり、図柄の本停止が、停止示唆演出の実行直後に判り難いように行われたりしないように、本停止示唆演出を適度なタイミングで遊技者に判り易いように実行することが可能になるので、遊技進行の節度、並びに遊技興趣の向上が確実に図られる。

50



## 【0734】

また、図61(1)に示すように、停止示唆演出を実行する場合、左右中の図柄が最終仮停止態様で仮停止した時から時間； $T A 1$ 経過すると停止示唆演出が実行され、停止示唆演出が実行された時から時間； $T A 2$ 経過すると左右中の図柄が本停止し、 $T A 1$ 、 $T A 2$ との間には、 $T A 1 > T A 2$ （場合によっては、 $T A 1 < T A 2$ 、或いは $T A 1 = T A 2$ ）とすることも可能）となる関係が成立するように構成してある。

## 【0735】

また、図61(2)に示すように、停止示唆演出を実行しない場合、左右中の図柄が最終仮停止態様で仮停止した時から時間； $T B$ 経過すると本停止するが、 $T A 1$ 、 $T B$ の間には、 $T A 1 > T B$ （或いは、場合によって $T A 1 < T B$ とすることも可能）となる関係が成立するように構成してある。

10

## 【0736】

$T A 1 > T B$ とすることで、停止示唆演出が実行されるまでは、遊技者に発展演出が実行されることを期待させることができるが、その時間を $T B$ よりも長くして興趣を高めることができ、 $T A 1 > T A 2$ とすることで、停止示唆演出が実行された後は、遊技者に過度の期待を持たせないように、左右中の図柄を速やかに本停止させることができる。

## 【0737】

また、図62に示すように、左右中の図柄を最終仮停止態様で仮停止させた後に、最終仮停止態様を停止態様として本停止させるまでに、停止示唆演出を実行する場合(1)と、左右中の図柄を途中仮停止態様又は終前仮停止態様又は擬似連とする態様で仮停止させた後に、再始動させて発展演出（「SPリーチ」からの「SPSPリーチ」、復活示唆演出、昇格示唆演出、擬似連（擬似変動））を実行する場合(2)とを比較する。ここで、発展演出を実行する場合の仮停止時間を $T C$ とする。

20

## 【0738】

図62(2)に示すように、発展演出を実行する場合、左右中の図柄が途中仮停止態様又は終前仮停止態様又は擬似連とする態様で仮停止した時から時間； $T C$ 経過すると再始動し発展演出が実行されるが、 $T A 1$ 、 $T C$ の間には、 $T A 1 < T C$ （或いは、場合によって $T A 1 > T C$ 又は $T A 1 = T C$ とすることも可能）となる関係が成立するように構成してある。

## 【0739】

$T A 1 < T C$ とすることで、発展演出を実行する場合において、遊技者は、左右中の図柄が仮停止後、本停止する場合に停止示唆演出が実行されるのであれば、経験上、その停止示唆演出が実行されるべき筈の時間（ $T A 1$ ）が経過したことを感じ取り、発展演出が実際に実行される前から、僅かな時間ではあるが、本停止せず発展演出が実行される期待を高めることができるので、興趣が向上する。

30

## 【0740】

ここで、図48、図59に示す演出内容決定テーブルにおいて、ノーマルリーチとなる変動では、停止示唆演出が実行されるようにしているが、このテーブルの代わりに図63に示す演出内容決定テーブルを採用して、ノーマルリーチとなる変動では、停止示唆演出が実行されないようにして、前記の〔最終仮停止態様と停止示唆演出〕〔当否判定と停止示唆演出〕〔変動パターンと停止示唆演出〕〔遊技状態と停止示唆演出〕の夫々で示した停止示唆演出の各実行率の比較を踏襲することができる。

40

## 【0741】

尚、前記の左右中の図柄の仮停止に関して、次の構成を付加することが可能である。

(1) ノーマルリーチ変動とSPリーチ変動（又はSPSPリーチ変動）とで、復活示唆演出の実行率を異ならせる（ノーマルリーチ変動よりもSPリーチ変動（又はSPSPリーチ変動）の方が実行率が高い、或いは低い）。

(2) 復活示唆演出が実行されなかった場合と実行された場合とで、図柄を仮停止させた時から本停止させるまでの仮停止時間を異ならせる（復活示唆演出が実行されなかった場合よりも実行された場合の方が仮停止時間が長い、或いは短い）。

50

## 【0742】

(3) ノーマルリーチ変動とSPリーチ変動(又はSPSPリーチ変動)とで、昇格示唆演出の実行率を異ならせる(ノーマルリーチ変動よりもSPリーチ変動(又はSPSPリーチ変動)の方が実行率が高い、或いは低い)。

(4) 昇格示唆演出が実行されなかった場合と実行された場合とで、図柄を仮停止させた時から本停止させるまでの仮停止時間を異ならせる(昇格示唆演出が実行されなかった場合よりも実行された場合の方が仮停止時間が長い、或いは短い)。

## 【0743】

(5) 前記の通り、図柄を仮停止させた時から本停止させるまでの仮停止時間について、基本的(大部分において)に、リーチ無しハズレ仮停止時間<リーチ有りハズレ仮停止時間<当り仮停止時間の順で仮停止時間が長くなり、即ち、仮停止時間が長い方が大当りになる易くする。

10

## 【0744】

更に、本発明の遊技機1は、停止示唆演出に関して、次の特徴構成を備えている。

[先読み演出(演出図柄のチャンス目)と停止示唆演出]

前記のように、図57には、演出図柄のリーチ無しハズレ目を例示したが、そのリーチ無しハズレ目を、図64(1)に示すように、通常ハズレ目、第1チャンス目、第2チャンス目に分類し、左右中の図柄が、最終仮停止態様として本停止したリーチ無しハズレ目の種類によって、以降の変動で大当り期待度を変化させることができる。尚、例えば、第1チャンス目を左右中の図柄の数字の和が7となる出目とし、第2チャンス目を中の図柄が「7」となる出目とし、それ以外を通常ハズレ目とする。

20

## 【0745】

図64(2)は、当該変動がリーチ無しハズレの場合、その当該変動において、左右中の図柄が本停止するリーチ無しハズレ目の種類を決定する為のテーブルを示している。このテーブルを用いて、例えば、前記の事前判定の結果に基づいて、保留記憶領域(図13)に、リーチ有りハズレとなる特図判定情報と当りとなる特図判定情報の何れも記憶されていない(図左のリーチ無しハズレ)場合、リーチ有りハズレとなる特図判定情報が記憶され当りとなる特図判定情報が記憶されていない(図中のリーチ有りハズレ)場合、当りとなる特図判定情報が記憶されている(図右の当り)場合とに別けて、図示の割合で、通常ハズレ目、第1チャンス目、第2チャンス目の何れかが決定される。

30

## 【0746】

これにより、左右中の図柄が、通常ハズレ目で本停止するよりも第1チャンス目で本停止する方が、また、第1チャンス目で本停止するよりも第2チャンス目で本停止する方が、以降の変動で当りになることを期待することができる。尚、左右中の図柄がチャンス目で本停止する際は、通常ハズレ目で本停止する際には表示されないエフェクト画像等の特別な画像が図柄又はその周辺に表示されたり、通常ハズレ目で本停止する際には出力されない特別な音声出力されるようにして、チャンス目で本停止することを強調する演出が実行される。尚、当該変動がリーチ有りハズレの場合、及び当りの場合、その当該変動において、左右中の図柄がチャンス目で本停止することはない。

## 【0747】

40

そして、図48に示すテーブル、及び図53に示すタイムチャートと照らしわせると、左右中の図柄をリーチ無しハズレ目で本停止させる場合、そのリーチ無しハズレ目が通常ハズレ目であるかチャンス目であるかに関わらず、停止示唆演出が実行されない一方、リーチ無しハズレ目以外の出目で本停止させる場合、その出目がチャンス目になることがなく、そして、停止示唆演出が実行される場合がある(多い)。

## 【0748】

即ち、チャンス目で本停止する場合、通常ハズレ目で本停止するのとは異なる特有の表示となるため、更に、チャンス目で本停止することを強調する演出によって、本停止する前に本停止示唆演出を実行するまでもなく、本停止する、或いは本停止したことを遊技者に知らせることが可能になる。

50

## 【0749】

一方、チャンス目とならないリーチ有りハズレ目、当り目で仮停止させた状態では、停止示唆演出が実行されるまでは、遊技者に発展演出が実行されることを期待させることができ、停止示唆演出が実行されることで、遊技者に発展演出が実行されないで変動演出が終わることを示唆することができ、依って、遊技進行の節度を保ち、遊技興趣の向上を図ることができ、特に、当該変動演出の終了後に次の演出（変動演出、大当り演出）が連続的に行われる場合、停止示唆演出の実行によって、その連続する演出間の切れ目（境界）を判り易くすることができる。

## 【0750】

尚、場合により、左右中の図柄をリーチ有りハズレ目で本停止させる場合でも、リーチ有りハズレ目の一部にチャンス目を設定して、そのリーチ有りハズレ目がチャンス目であるか否かに関わらず、停止示唆演出が実行されるようにしたり、また、リーチ有りハズレ目や大当り目で本停止させる場合でも、停止示唆演出が実行されないときと実行されるときとがあるようにしたりして、チャンス目で本停止させる場合はチャンス目以外の出目で本停止させる場合よりも、停止示唆演出が実行され難い、或いは実行され易いようにすることも可能である。

## 【0751】

つまり、本発明の遊技機1は、例えば、チャンス目を特殊態様とし、チャンス目以外の出目を通常態様とすると、左右中の図柄が仮停止してから本停止する場合（第2表示態様）において、事前判定の結果に基づいて、左右中の図柄が大当りを期待（以降の変動で）させる特殊態様で表示された場合と、特殊態様とは異なる通常態様で表示された場合とで、停止示唆演出の実行率が異なることが特徴となる。

## 【0752】

[先読み演出（当該変動アイコン、保留アイコンの変化）と停止示唆演出]

前記の通り、事前判定の結果（変動パターン（演出内容））に基づいて、アイコン（保留アイコン、当該変動アイコン）の最終表示態様（CD、青キャラ、緑キャラ、赤キャラ、ゼブラキャラ、虹キャラの何れか）が決定され（図35）、更に、アイコンの最終表示態様がCD以外に決定されると、その決定された最終表示態様と保留数に基づいて、変化シナリオが決定され（図36）、そのシナリオに従ってアイコンの表示態様が変化する。

## 【0753】

図10、図35に示すテーブルによれば、アイコンの表示態様の大当り期待度は、CD<青キャラ<緑キャラ<赤キャラ<ゼブラキャラ<虹キャラの順に高くなり、そして、リーチ無しハズレの変動（変動パターン1,2）に対応するアイコンについては、最終表示態様が青キャラ以上の表示態様（青キャラ、緑キャラ、赤キャラ、ゼブラキャラ、虹キャラ）になることがない（CDに維持される）が、リーチ無しハズレ以外の変動に対応するアイコンについては、最終表示態様が青キャラ以上の表示態様になり得る。

## 【0754】

また、図36に示すテーブルによれば、最終表示態様が青キャラ以上となるアイコンについて、そのアイコンに対応する変動時、つまり当該変動アイコンとなるアイコンの表示態様は最終表示態様になるが、そのアイコンに対応する変動の1変動前の変動時、つまり当該変動アイコンとなる1変動前の保留アイコンとなるアイコンの表示態様が最終表示態様になる場合とならない場合とがあり、最終表示態様にならない場合、最終表示態様未満の表示態様（例えば、最終表示態様が青キャラの場合はCD、最終表示態様がゼブラキャラの場合はCDと青キャラと緑キャラの何れか）になる。

## 【0755】

そして、図48にテーブル、及び図53に示すタイムチャートと照らしわせると、当該変動アイコン、及び当該変動アイコンとなる1変動前の保留アイコンについて、最終表示態様が青キャラ以上となるアイコンに対応する変動がリーチ変動になる割合、つまり停止示唆演出の実行率が、最終表示態様が青キャラ以上とならないアイコンに対応する変動がリーチ変動になる割合、つまり停止示唆演出の実行率よりも高くなる。

## 【0756】

尚、場合により、当該変動アイコン、及び当該変動アイコンとなる1変動前の保留アイコンについて、最終表示態様が青キャラ以上となる場合でも、停止示唆演出が実行されないときと実行されるときとがあるようにして、最終表示態様が青キャラ以上となる場合は青キャラ以上とならない場合はよりも、若しくは、最終表示態様が緑キャラ又は赤キャラ以上となる場合は緑キャラ又は赤キャラ以上とならない場合よりも、停止示唆演出が実行され易い、或いは実行され難いようにすることも可能である。

## 【0757】

つまり、本発明の遊技機1は、例えば、青キャラ以上のキャラを特定の変化表示態様とすると、当該変動アイコン(実行情報)の表示態様、又は当該変動アイコンとなる1変動前の保留アイコン(当該複数例の図柄の変動表示開始時に表示消去された保留情報)の表示態様が特定の変化表示態様である場合と、特定の変化表示態様でない場合とで、停止示唆演出の実行率が異なることが特徴となる。

10

## 【0758】

[先読み演出の実行回数と停止示唆演出]

先ず、図65(1)に示す事前演出の実行有無決定テーブルを用いて、事前判定の結果得られる演出内容に基づいて、演出内容毎に図示の実行率で事前演出を実行すると決定される。例えば、事前演出の実行率は、リーチ無しハズレで2%、ノーマルリーチハズレで10%、SPリーチハズレで20%・・・となる。

## 【0759】

20

次に、事前演出を実行すると決定されると、図65(2)に示す事前演出の実行回数決定テーブルを用いて、事前判定の結果得られる演出内容のリーチ有無、及び事前判定時の保留数(「低確非時短遊技状態」では第1特別図柄保留数、「高確時短遊技状態」では第2特別図柄保留数)に基づいて、事前演出の実行回数が決定される。例えば、1回が決定されると、その決定の対象となった当該変動の前の1回の変動で事前演出が実行され、2~4回の何れかが決定されると、その決定の対象となった当該変動の前の連続する2~4回の何れかの変動で事前演出が実行される。尚、「低確非時短遊技状態」で第1特別図柄保留数が2のときに、第1始動口14への遊技球の入球により事前判定が行われた場合、その事前判定時の保留数は、第1特別図柄保留数が1増加した3(=2+1)となる。

## 【0760】

30

事前演出は、変動演出の開始時又は終了時に、演出図柄とその他の画像の少なくとも一方の表示や音声により、その表示や音声を通常では行われない表示や音声とすることで行われる。変動演出の開始時の事前演出として、複数例の演出図柄が通常と異なるパターンで変動表示を開始する演出としたり、変動演出の終了時の事前演出として、複数例の演出図柄が前記のチャンス目で本停止する演出としたりすることができる。

## 【0761】

そして、図48にテーブル、及び図53に示すタイムチャートと照らしわせると、複数例の演出図柄が変動表示されているとき、当該複数例の演出図柄の変動表示の開始前の1回(又は1~2回)の変動表示で事前演出が実行された場合には、停止示唆演出が実行されるときと実行されないときとがあり、当該複数例の演出図柄の変動表示の開始前の2~3回(又は3~4回)の変動表示で事前演出が実行された場合には、停止示唆演出が必ず実行されることになる。

40

## 【0762】

尚、場合により、当該複数例の演出図柄の変動表示の開始前の2~3回(又は3~4回)の変動表示で事前演出が実行された場合にも、停止示唆演出が実行されるときと実行されないときとがあるようにして、当該複数例の演出図柄の変動表示の開始前の2~3回(又は3~4回)の変動表示で事前演出が実行された場合は、当該複数例の演出図柄の変動表示の開始前の1回(又は1~2回)の変動表示で事前演出が実行された場合よりも、停止示唆演出が実行され易い、或いは実行され難いようにすることも可能である。

## 【0763】

50

つまり、本発明の遊技機 1 は、例えば、1 回（又は 1 ～ 2 回）を第 1 回数とし、2 ～ 3 回（又は 3 ～ 4 回）を第 2 回数とすると、1 又は連続する複数回の変動表示のうち第 1 回数の変動表示において事前演出が実行された場合と、第 1 回数よりも多い第 2 回数の変動表示において事前演出が実行された場合とで、当該変動表示における停止示唆演出の実行率が異なることが特徴となる。

【0764】

[リーチ演出の種類と停止示唆演出]

図 6 3 に示す演出内容決定テーブルを採用した場合、そのテーブルによれば、リーチ変動になる場合、その全てで停止示唆演出が実行される（図 4 8）のではなく、「ノーマルリーチ」が実行された後は実行されず、「SPリーチ」「SPSPリーチ」「全回転リーチ」が実行された後は実行される。

10

【0765】

尚、場合により、他の要素（当該変動における、演出の内容、演出モード、遊技状態、等々）に応じて、「ノーマルリーチ」が実行された後も、他の要素（当該変動における、演出の内容、演出モード、遊技状態、等々）に応じて、停止示唆演出が実行されないときと実行されるときとがあるようにしたり、また、「SPリーチ」「SPSPリーチ」「全回転リーチ」が実行された後も、前記の他の要素に応じて、停止示唆演出が実行されないときと実行されるときとがあるようにしたりして、「SPリーチ」「SPSPリーチ」「全回転リーチ」が実行された後は「SPリーチ」が実行された後よりも、停止示唆演出が実行され易い、或いは実行され難いようにすることも可能である。

20

【0766】

つまり、本発明の遊技機 1 は、例えば、「ノーマルリーチ」を第 1 のリーチ演出とし、「SPリーチ」「SPSPリーチ」「全回転リーチ」を第 2 のリーチ演出とすると、複数のリーチ演出のうち第 1 のリーチ演出が実行された後と、第 1 のリーチ演出よりも大当たり期待度が高い第 2 のリーチ演出が実行された後とで、停止示唆演出の実行率が異なることが特徴となる。

【0767】

ところで、従来の遊技機では、変動演出において、複数の演出図柄を本停止させる前に、最終仮停止態様で仮停止させてから、その最終仮停止態様を停止態様として本停止させるようにしても、変動演出の終わりが判り難い、特に、当該変動演出の終了後に次の演出（変動演出、当り演出）が連続的に行われる場合、停止示唆演出の実行によって、その連続する演出間の切れ目（境界）を判り難い場合があり、遊技進行の節度、遊技興趣の向上の障害となるという課題があった。そこで、この課題を解決するために下記の遊技機に至った。

30

【0768】

始動条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技（例えば、大当たり遊技）を実行するか否かの判定を行い、前記判定の結果に応じて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果（例えば、当り目）になると、前記特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記複数列の図柄を透過又は視認し難い状態で表示する第 1 態様（例えば、高速変動で表示）と、前記第 1 態様が行われた後に前記複数列の図柄を各列において前記第 1 態様よりも視認し易い状態で表示する第 2 態様（例えば、3 つの図柄が揃って表示）と、により前記変動表示を制御する表示制御手段を備え、前記表示制御手段は、前記第 2 態様を、前記複数列の図柄が変化可能な第 1 表示（例えば、3 つの図柄が揃って揺動状態で表示（仮停止））と、前記複数列の図柄を変化不能とする第 2 表示（例えば、3 つの図柄が揃って静止状態で表示（本停止、確定停止））と、により表示制御可能であり、前記第 1 表示から前記第 2 表示に移行する場合のうち少なくとも一部で、前記第 2 表示に移行することを示唆する示唆演出（停止示唆演出；例えば、3 つの図柄の表示が一時的に変化）を実行可能であり、前記第 1 表示から前記第 2 表示へ前記変動表示を制御する場合において、前記複数列の図柄が少なくとも前記複数列において前記特別表示結果の一部を含む特別態様（例えば、当り目及びリーチ有りハズレ目）で表示さ

40

50

れた場合と、前記特別態様とは異なる所定態様（例えば、リーチ無しハズレ目）で表示された場合とで、前記示唆演出の実行率が異なることを特徴とする遊技機。

【0769】

始動条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技（例えば、大当たり遊技）を実行するか否かの判定を行い、前記判定の結果に応じて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果（例えば、当り目）になると、前記特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記複数列の図柄を透過又は視認し難い状態で表示する第1態様（例えば、高速変動で表示）と、前記第1態様が行われた後に前記複数列の図柄を各列において前記第1態様よりも視認し易い状態で表示する第2態様（例えば、3つの図柄が揃って表示）と、により前記変動表示を制御する表示制御手段を備え、前記表示制御手段は、前記第2態様を、前記複数列の図柄が変化可能な第1表示（例えば、3つの図柄が揃って揺動状態で表示（仮停止））と、前記複数列の図柄を変化不能とする第2表示（例えば、3つの図柄が揃って静止状態で表示（本停止、確定停止））と、により表示制御可能であり、前記第1表示から前記第2表示に移行する場合のうち少なくとも一部で、前記第2表示に移行することを示唆する示唆演出（停止示唆演出；例えば、3つの図柄の表示が一時的に変化）を実行可能であり、前記判定により前記特別遊技を実行すると判定された場合と実行しないと判定された場合とで、前記示唆演出の実行率が異なることを特徴とする遊技機。

10

【0770】

始動条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技（例えば、大当たり遊技）を実行するか否かの判定を行い、前記判定の結果に基づいて変動態様を決定し、この決定した変動態様に応じて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果（例えば、当り目）になると、前記特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記複数列の図柄を透過又は視認し難い状態で表示する第1態様（例えば、高速変動で表示）と、前記第1態様が行われた後に前記複数列の図柄を各列において前記第1態様よりも視認し易い状態で表示する第2態様（例えば、3つの図柄が揃って表示）と、により前記変動表示を制御する表示制御手段を備え、前記表示制御手段は、前記第2態様を、前記複数列の図柄が変化可能な第1表示（例えば、3つの図柄が揃って揺動状態で表示（仮停止））と、前記複数列の図柄を変化不能とする第2表示（例えば、3つの図柄が揃って静止状態で表示（本停止、確定停止））と、により表示制御可能であり、前記第1表示から前記第2表示に移行する場合のうち少なくとも一部で、前記第2表示に移行することを示唆する示唆演出（停止示唆演出；例えば、3つの図柄の表示が一時的に変化）を実行可能であり、前記複数列の図柄の変動表示が前記判定で前記特別遊技を実行すると判定された場合に決定される変動態様を含む第1の変動態様（例えば、当り変動パターン及びリーチ有りハズレ変動パターン）に応じて行われている場合と、前記第1の変動態様とは異なる第2の変動態様（例えば、リーチ無しハズレ変動パターン）に応じて行われている場合とで、前記示唆演出の実行率が異なることを特徴とする遊技機。

20

30

【0771】

始動条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技（例えば、大当たり遊技）を実行するか否かの判定を行い、前記判定の結果に応じて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果（例えば、当り目）になると、前記特別遊技を実行することが可能な遊技機において、第1遊技状態（例えば、低確非時短遊技状態）と前記第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態（例えば、高確時短遊技状態）の何れかで遊技を制御可能な遊技状態制御手段と、前記複数列の図柄を透過又は視認し難い状態で表示する第1態様（例えば、高速変動で表示）と、前記第1態様が行われた後に前記複数列の図柄を各列において前記第1態様よりも視認し易い状態で表示する第2態様（例えば、3つの図柄が揃って表示）と、により前記変動表示を制御する表示制御手段とを備え、前記表示制御手段は、前記第2態様を、前記複数列の図柄が変化可能な第1表示（例えば、3つの図柄が揃って揺動状態で表示（仮停止））と、前記複数列の図柄を変化不能とする第2表示（例えば、3つの図柄が揃って静止状態で表示（本停止、確定停止））と

40

50

、により表示制御可能であり、前記第 1 表示から前記第 2 表示に移行する場合のうち少なくとも一部で、前記第 2 表示に移行することを示唆する示唆演出（停止示唆演出；例えば、3 つの図柄の表示が一時的に変化）を実行可能であり、前記遊技状態制御手段により前記第 1 遊技状態で制御されている場合と前記第 2 遊技状態で制御されている場合とで、前記示唆演出の実行率が異なることを特徴とする遊技機。

#### 【0772】

始動条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技（例えば、大当たり遊技）を実行するか否かの判定を行い、前記判定の結果に応じて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果（例えば、当り目）になると、前記特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記複数列の図柄を透過又は視認し難い状態で表示する第 1 態様（例えば、高速変動で表示）と、前記第 1 態様が行われた後に前記複数列の図柄を各列において前記第 1 態様よりも視認し易い状態で表示する第 2 態様（例えば、3 つの図柄が揃って表示）と、により前記変動表示を制御する表示制御手段を備え、前記表示制御手段は、前記第 2 態様を、前記複数列の図柄が変化可能な第 1 表示（例えば、3 つの図柄が揃って揺動状態で表示（仮停止））と、前記複数列の図柄を変化不能とする第 2 表示（例えば、3 つの図柄が揃って静止状態で表示（本停止、確定停止））と、により表示制御可能であり、前記第 1 表示から前記第 2 表示に移行する場合のうち少なくとも一部で、前記第 2 表示に移行することを示唆する示唆演出（停止示唆演出；例えば、3 つの図柄の表示が一時的に変化）を実行可能であり、前記判定が行われる前に前記特別遊技を実行するか否かの事前判定を行う事前判定手段を備え、前記表示制御手段は、前記事前判定の結果に基づいて、前記複数列の図柄を前記第 2 態様において前記特別遊技の実行を期待させる（前記特別遊技の実行の可能性を示唆する）特殊態様（例えば、チャンス目）で表示させることが可能であり、前記第 1 表示から前記第 2 表示へ前記変動表示を制御する場合において、前記複数列の図柄が前記特殊態様で表示された場合と、前記特殊態様とは異なる通常態様で表示された場合とで、前記示唆演出の実行率が異なることを特徴とする遊技機。

#### 【0773】

始動条件の成立により判定情報に基づいて遊技者に有利な特別遊技（例えば、大当たり遊技）を実行するか否かの判定を行い、前記判定の結果に応じて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果（例えば、当り目）になると、前記特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記複数列の図柄を透過又は視認し難い状態で表示する第 1 態様（例えば、高速変動で表示）と、前記第 1 態様が行われた後に前記複数列の図柄を各列において前記第 1 態様よりも視認し易い状態で表示する第 2 態様（例えば、3 つの図柄が揃って表示）と、により前記変動表示を制御する表示制御手段を備え、前記表示制御手段は、前記第 2 態様を、前記複数列の図柄が変化可能な第 1 表示（例えば、3 つの図柄が揃って揺動状態で表示（仮停止））と、前記複数列の図柄を変化不能とする第 2 表示（例えば、3 つの図柄が揃って静止状態で表示（本停止、確定停止））と、により表示制御可能であり、前記第 1 表示から前記第 2 表示に移行する場合のうち少なくとも一部で、前記第 2 表示に移行することを示唆する示唆演出（停止示唆演出；例えば、3 つの図柄の表示が一時的に変化）を実行可能であり、前記判定の権利として前記判定情報を記憶する記憶手段と、前記記憶手段に記憶された前記判定情報に基づいて前記判定が行われる前に前記特別遊技を実行するか否かの事前判定を行う事前判定手段と、前記複数列の図柄が変動表示中の前記判定情報に対応する実行情報（当該変動アイコン）、又は前記記憶手段に記憶されている前記判定情報に対応する保留情報（保留アイコン）を表示する情報表示手段と、前記実行情報、又は前記保留情報の表示態様を変化させることで前記特別遊技が実行される可能性を示唆する表示態様変化手段とを備え、前記表示制御手段は、前記実行情報の表示態様、又は当該複数列の図柄の変動表示開始時に表示消去された前記保留情報の表示態様が特定の変化表示態様（例えば、青キャラ以上）である場合と、前記特定の変化表示態様でない場合とで、前記示唆演出の実行率が異なることを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

## 【0774】

始動条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技（例えば、大当たり遊技）を実行するか否かの判定を行い、前記判定の結果に応じて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果（例えば、当り目）になると、前記特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記複数列の図柄を透過又は視認し難い状態で表示する第1態様（例えば、高速変動で表示）と、前記第1態様が行われた後に前記複数列の図柄を各列において前記第1態様よりも視認し易い状態で表示する第2態様（例えば、3つの図柄が揃って表示）と、により前記変動表示を制御する表示制御手段を備え、前記表示制御手段は、前記第2態様を、前記複数列の図柄が変化可能な第1表示（例えば、3つの図柄が揃って揺動状態で表示（仮停止））と、前記複数列の図柄を変化不能とする第2表示（例えば、3つの図柄が揃って静止状態で表示（本停止、確定停止））と、により表示制御可能であり、前記第1表示から前記第2表示に移行する場合のうち少なくとも一部で、前記第2表示に移行することを示唆する示唆演出（停止示唆演出；例えば、3つの図柄の表示が一時的に変化）を実行可能であり、前記判定が行われる前に前記特別遊技を実行するか否かの事前判定を行う事前判定手段を備え、前記事前判定の結果に基づいて、当該複数列の図柄の変動表示の開始前に1又は連続する複数回の始動条件の成立により行われる1又は複数回の変動表示において事前演出（例えば、変動演出の開始時の事前演出、変動演出の終了時の事前演出（図柄のチャンス目表示））を実行可能であり、前記1又は複数回のうち第1回数（例えば、1回（又は1～2回））の変動表示において前記事前演出が実行された場合と、前記第1回数よりも多い第2回数（例えば、2～3回（又は3～4回））の前記変動表示において事前演出が実行された場合とで、当該複数列の図柄の変動表示における前記示唆演出の実行率が異なることを特徴とする遊技機。

10

20

## 【0775】

始動条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技（例えば、大当たり遊技）を実行するか否かの判定を行い、前記判定の結果に応じて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果（例えば、当り目）になると、前記特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記複数列の図柄を透過又は視認し難い状態で表示する第1態様（例えば、高速変動で表示）と、前記第1態様が行われた後に前記複数列の図柄を各列において前記第1態様よりも視認し易い状態で表示する第2態様（例えば、3つの図柄が揃って表示）と、により前記変動表示を制御する表示制御手段と、前記判定の結果に応じて、前記複数列の図柄が変動を開始した後停止するまでの間に、前記特別遊技が実行される可能性があることを示唆する複数のリーチ演出の何れかを実行させることが可能な演出制御手段とを備え、前記表示制御手段は、前記第2態様を、前記複数列の図柄が変化可能な第1表示（例えば、3つの図柄が揃って揺動状態で表示（仮停止））と、前記複数列の図柄を変化不能とする第2表示（例えば、3つの図柄が揃って静止状態で表示（本停止、確定停止））と、により表示制御可能であり、前記第1表示から前記第2表示に移行する場合のうち少なくとも一部で、前記第2表示に移行することを示唆する示唆演出（停止示唆演出；例えば、3つの図柄の表示が一時的に変化）を実行可能であり、前記複数のリーチ演出のうち第1のリーチ演出（例えば、ノーマルリーチ演出）が実行された後と、前記第1のリーチ演出よりも大当たり期待度が高い第2のリーチ演出（例えば、SPリーチやSPSPリーチ）が実行された後とで、前記示唆演出の実行率が異なることを特徴とする遊技機。

30

40

## 【0776】

尚、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。

## 【0777】

また、今回開示された実施の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および範囲内でのすべての変更が含まれることが意

50



図される。

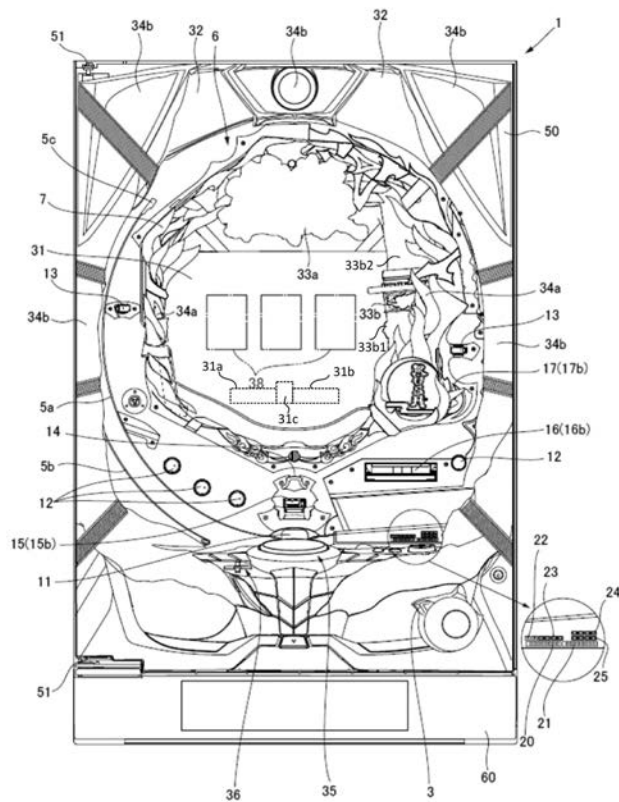
【符号の説明】

【 0 7 7 8 】

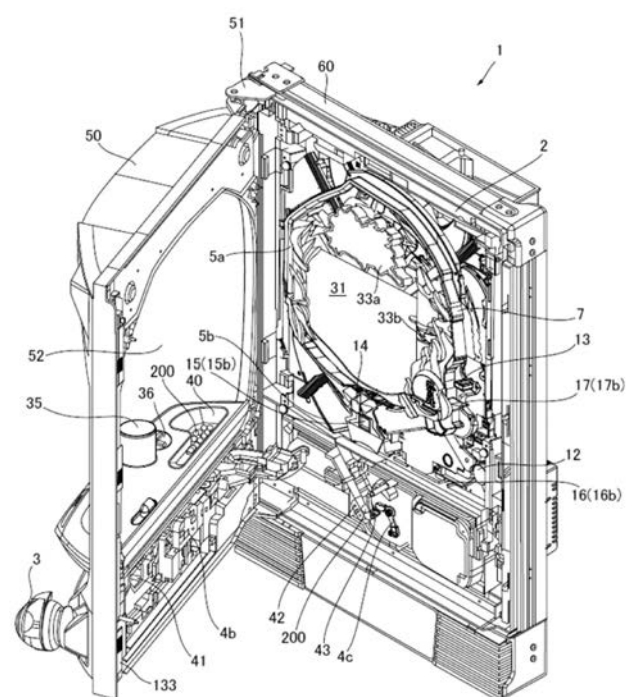
1	遊技機
1 1 0	主制御基板（記憶手段、判定手段）
1 1 0 a	メインCPU
1 1 0 b	メインROM
1 1 0 c	メインRAM
1 2 0	演出制御基板（変動演出実行手段）
1 2 0 a	サブCPU
1 2 0 b	サブROM
1 2 0 c	サブRAM
1 2 0 m	演出制御部
1 5 0	画像制御部（情報表示手段、表示態様変化手段）
T I	当該変動アイコン

10

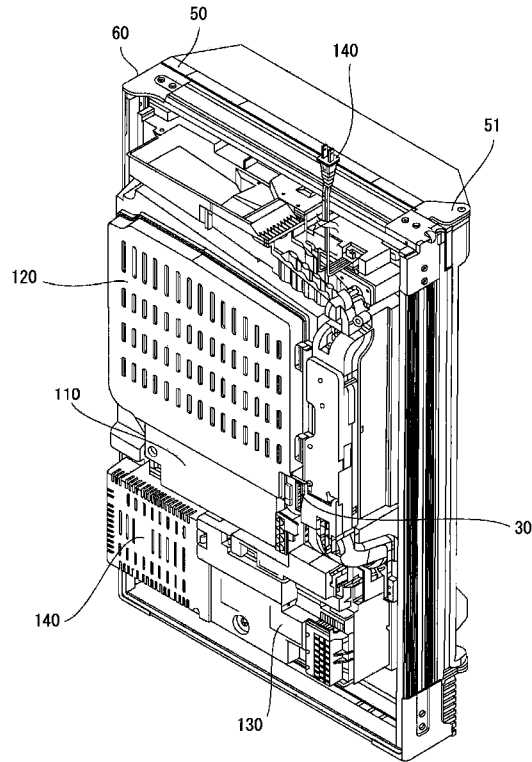
【図 1】



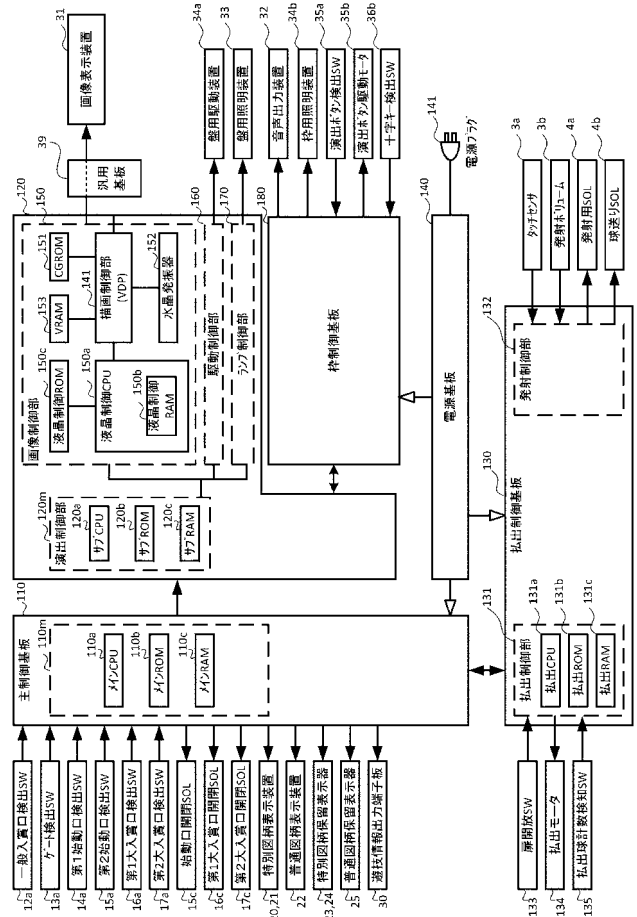
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

(a) 第1始動口を契機とする大当たり抽選の当たり判定テーブル

確率遊技状態	特別図柄判定用乱数値 (0~599)	大当たり抽選の 抽選結果	割合 (※参考)
低確率遊技状態	7、8	大当たり	2/600=1/300
	50、100、150	小当たり	3/600=1/200
	上記以外	ハズレ	595/600
高確率遊技状態	7~16	大当たり	10/600=1/60
	50、100、150	小当たり	3/600=1/200
	上記以外	ハズレ	587/600

(b) 第2始動口を契機とする大当たり抽選の当たり判定テーブル

確率遊技状態	特別図柄判定用乱数値 (0~599)	大当たり抽選の 抽選結果	割合 (※参考)
低確率遊技状態	7、8	大当たり	2/600=1/300
	50	小当たり	1/600
	上記以外	ハズレ	597/600
高確率遊技状態	7~16	大当たり	10/600=1/60
	50	小当たり	1/600
	上記以外	ハズレ	589/600

【図 6】

(a) ハズレにおける図柄決定テーブル

特別図柄表示装置	特別図柄	停止図柄データ	演出図柄指定コマンド MODE DATA
第1特別図柄表示装置	特別図柄00(ハズレ)	00	E0H 00H
第2特別図柄表示装置	特別図柄10(ハズレ)	10	E0H 10H

(b) 大当たりにおける図柄決定テーブル

特別図柄表示装置	大当たり図柄用乱数値 (0~99)	特別図柄	停止図柄 データ	演出図柄指定コマンド MODE DATA
第1特別図柄表示装置	0~9	特別図柄1(第1大当たり)	01	E0H 01H
	10~49	特別図柄2(第2大当たり)	02	E0H 02H
	50~89	特別図柄3(第3大当たり)	03	E0H 03H
	90~99	特別図柄4(第4大当たり)	04	E0H 04H
第2特別図柄表示装置	0~59	特別図柄5(第1大当たり)	05	E0H 11H
	60~69	特別図柄6(第2大当たり)	06	E0H 12H
	70~99	特別図柄7(第3大当たり)	07	E0H 13H

(c) 小当たりにおける図柄決定テーブル

特別図柄表示装置	小当たり図柄用乱数値 (0~99)	特別図柄	停止図柄 データ	演出図柄指定コマンド MODE DATA
第1特別図柄表示装置	0~49	特別図柄20(小当たり)	20	E0H 0AH
	50~99	特別図柄21(小当たり)	21	E0H 0BH
第2特別図柄表示装置	0~49	特別図柄30(小当たり)	30	E0H 1AH
	50~99	特別図柄31(小当たり)	31	E0H 1BH

【 図 8 】

大当たり遊技終了時設定データテーブル

	停止図柄データ	遊技状態ハッパ	時短遊技状態	時短回数 (J)	確率遊技状態	高確率遊技 回数(X)
	参考					
01	第1特別図柄表示装置 特別図柄1 (第1大当たり)	00H(低確・時短無) 01H(高確・時短無) 02H(低確・時短有) 03H(高確・時短有)	時短遊技状態	80	高確率遊技状態	84
02	第1特別図柄表示装置 特別図柄2 (第2大当たり)	00H(低確・時短無) 01H(高確・時短無) 02H(低確・時短有) 03H(高確・時短有)	時短遊技状態	80	高確率遊技状態	84
03	第1特別図柄表示装置 特別図柄3 (第3大当たり)	00H(低確・時短無) 01H(高確・時短無) 02H(低確・時短有) 03H(高確・時短有)	時短遊技状態	80	高確率遊技状態	84
04	第1特別図柄表示装置 特別図柄4 (第4大当たり)	00H(低確・時短無) 01H(高確・時短無) 02H(低確・時短有) 03H(高確・時短有)	非時短遊技状態	0	高確率遊技状態	84
05	第2特別図柄表示装置 特別図柄5 (第1大当たり)	00H(低確・時短無) 01H(高確・時短無) 02H(低確・時短有) 03H(高確・時短有)	時短遊技状態	80	高確率遊技状態	84
06	第2特別図柄表示装置 特別図柄6 (第2大当たり)	00H(低確・時短無) 01H(高確・時短無) 02H(低確・時短有) 03H(高確・時短有)	時短遊技状態	80	高確率遊技状態	84
07	第2特別図柄表示装置 特別図柄7 (第3大当たり)	00H(低確・時短無) 01H(高確・時短無) 02H(低確・時短有) 03H(高確・時短有)	時短遊技状態	80	高確率遊技状態	84

### 特別電動役物作動態様決定テーブル

停止図柄データ		大入賞口開閉態様テーブル
	参考	
01	第1特別図柄表示装置 特別図柄1 (第1大当たり)	第1大当たりTBL (16R・第1大入賞口)
02	第1特別図柄表示装置 特別図柄2 (第2大当たり)	第2大当たりTBL (4R・第2大入賞口)
03	第1特別図柄表示装置 特別図柄3 (第3大当たり)	第3大当たりTBL (16R・第2大入賞口)
04	第1特別図柄表示装置 特別図柄4 (第4大当たり)	第4大当たりTBL (2R・第1大入賞口)
05	第2特別図柄表示装置 特別図柄5 (第1大当たり)	第1大当たりTBL (16R・第1大入賞口)
06	第2特別図柄表示装置 特別図柄6 (第2大当たり)	第2大当たりTBL (4R・第2大入賞口)
07	第2特別図柄表示装置 特別図柄7 (第3大当たり)	第3大当たりTBL (16R・第2大入賞口)
20、21 30、31	第1、2特別図柄表示装置 特別図柄20、21、30、31(小当たり)	第4大当たりTBL (2R・第1大入賞口)

【 図 1 0 】

(a) 大当たり用の大入賞口開放態様決定テーブル

		第1次当たりTBL	第2次当たりTBL	第3次当たりTBL	第4次当たりTBL
開放する大入賞口		第1大入賞口	第2大入賞口	第2大入賞口	第1大入賞口
最大ランド連荘回数(R)		16	4	16	2
規定巻数		9回	9回	9回	9回
開始インターバル時間		3.000秒	3.000秒	3.000秒	3.000秒
R=1 (1R)	1Rの最大開放回数(K)	1回	3回	3回	1回
	K=1	1回の開放時間 29.000秒	3.000秒	3.000秒	3.000秒
		1回の閉鎖時間	—	1.000秒	1.000秒
	K=2	1回の開放時間	—	3.000秒	3.000秒
		1回の閉鎖時間	—	1.000秒	1.000秒
	K=3	1回の開放時間	—	3.000秒	3.000秒
		1回の閉鎖時間	—	1.000秒	1.000秒
閉鎖インターバル時間		2.000秒	2.000秒	2.000秒	2.000秒
R=2 (2R)	2Rの最大開放回数(K)	1回	3回	3回	1回
	K=1	1回の開放時間 29.000秒	3.000秒	3.000秒	3.000秒
		1回の閉鎖時間	—	1.000秒	1.000秒
	K=2	1回の開放時間	—	3.000秒	3.000秒
		1回の閉鎖時間	—	1.000秒	1.000秒
	K=3	1回の開放時間	—	3.000秒	3.000秒
		1回の閉鎖時間	—	1.000秒	1.000秒
閉鎖インターバル時間		2.000秒	2.000秒	2.000秒	2.000秒
・		・	・	・	(終了)
・		・	・	・	・
・		・	・	・	・
R=4 (2R)	4Rの最大開放回数(K)	1回	3回	3回	—
	K=1	1回の開放時間 29.000秒	3.000秒	3.000秒	—
		1回の閉鎖時間	—	1.000秒	1.000秒
	K=2	1回の開放時間	—	3.000秒	3.000秒
		1回の閉鎖時間	—	1.000秒	1.000秒
	K=3	1回の開放時間	—	3.000秒	3.000秒
		1回の閉鎖時間	—	1.000秒	1.000秒
閉鎖インターバル時間		2.000秒	2.000秒	2.000秒	—
・		・	(終了)	・	・
・		・	・	・	・
・		・	・	・	・
R=16 (16R)	16Rの最大開放回数(K)	1回	—	3回	—
	K=1	1回の開放時間 29.000秒	—	3.000秒	—
		1回の閉鎖時間	—	1.000秒	—
	K=2	1回の開放時間	—	3.000秒	—
		1回の閉鎖時間	—	1.000秒	—
	K=3	1回の開放時間	—	3.000秒	—
		1回の閉鎖時間	—	1.000秒	—
閉鎖インターバル時間		2.000秒	—	2.000秒	—
終了インターバル時間		4.000秒	4.000秒	4.000秒	4.000秒

(b) 小当たり用の大入賞口開放態様決定テーブル

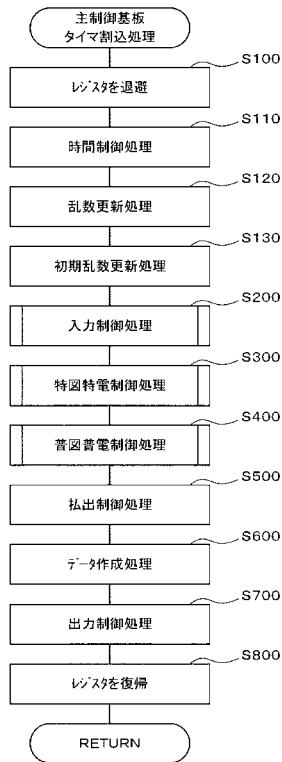
開放する大入賞口		第4大当たりTEL
規定番数		第1大入賞口
開始インターバル時間		3.000秒
K=1	1回の開放時間	0.0052秒
	1回の閉鎖時間	2.000秒
K=2	1回の開放時間	0.0052秒
	1回の閉鎖時間	2.000秒
終了インターバル時間		4.000秒

特別図柄の変動パターン決定テーブル

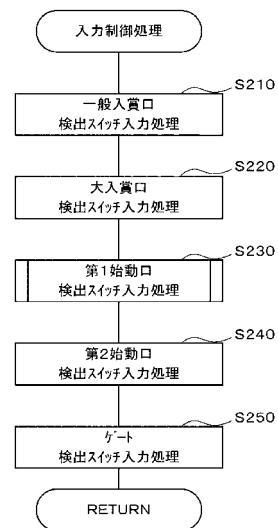
[illegible]



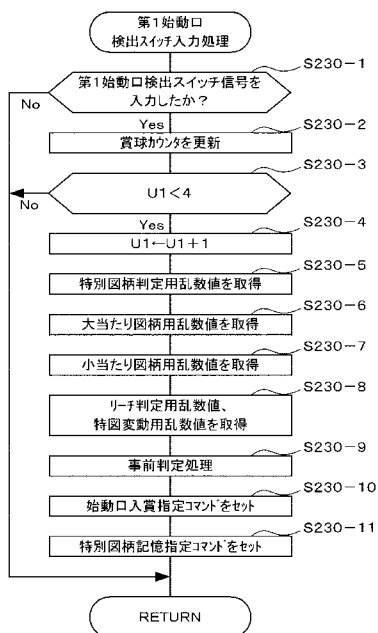
【図 15】



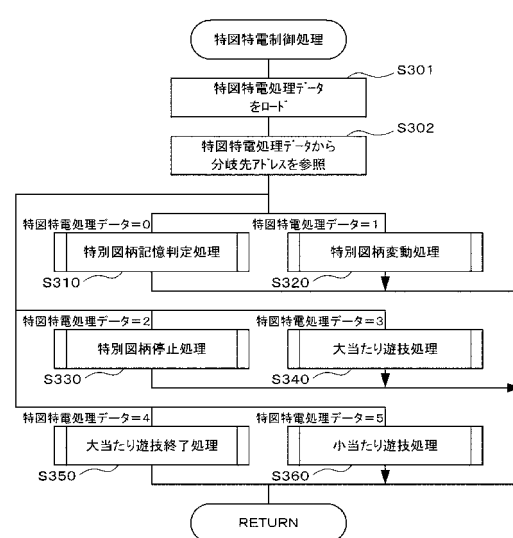
【図 16】



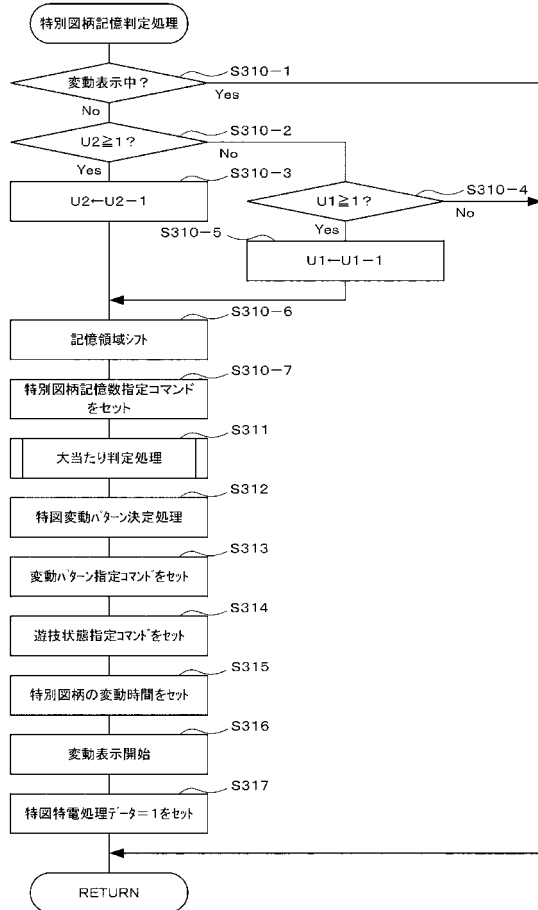
【図 17】



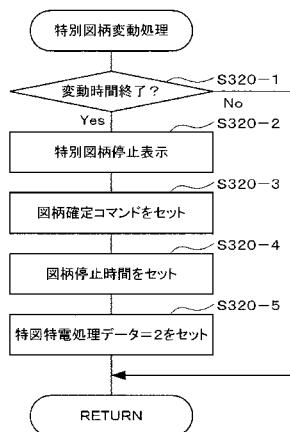
【図 18】



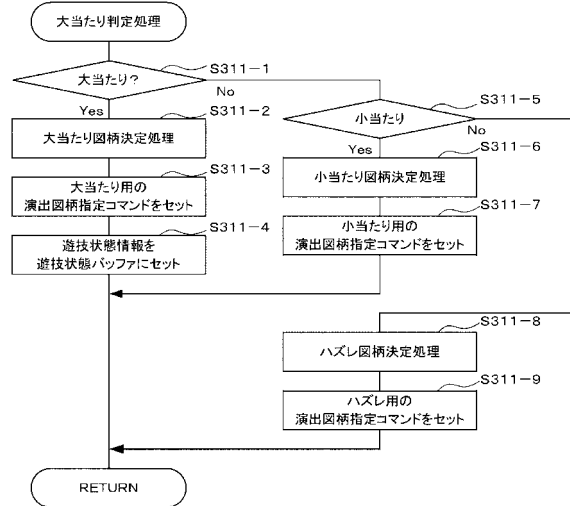
【図 19】



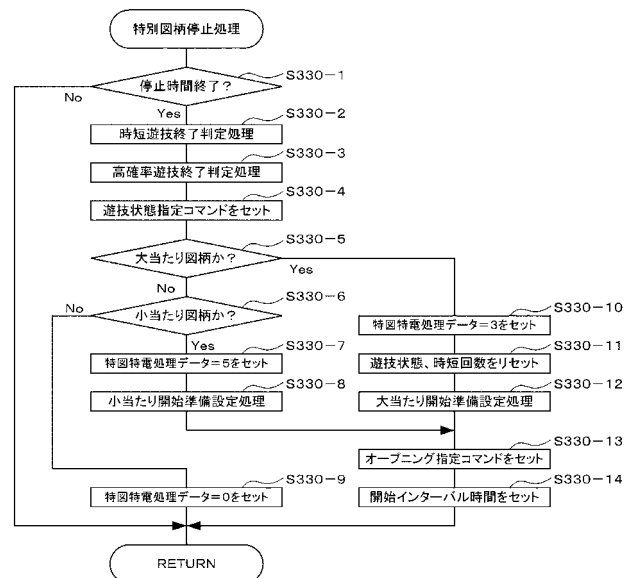
【図 21】



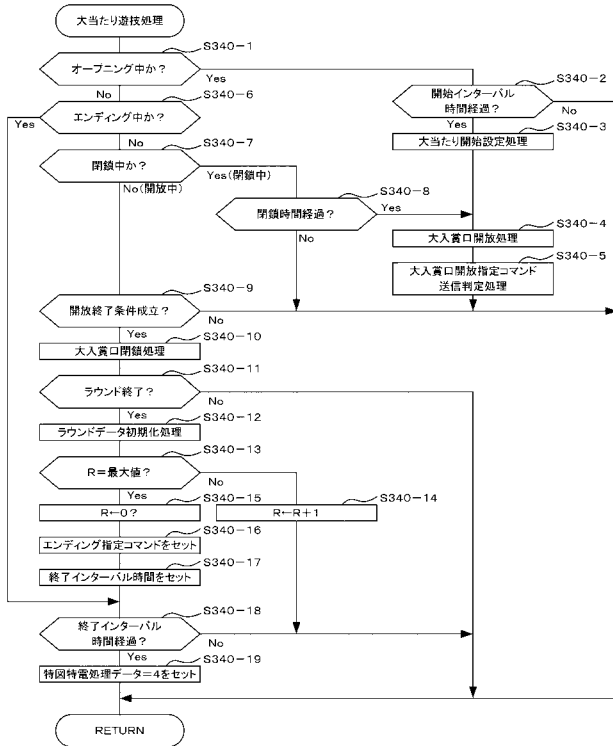
【図 20】



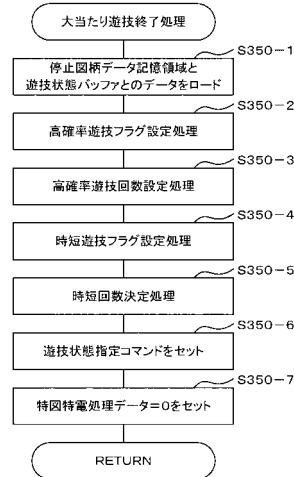
【図 22】



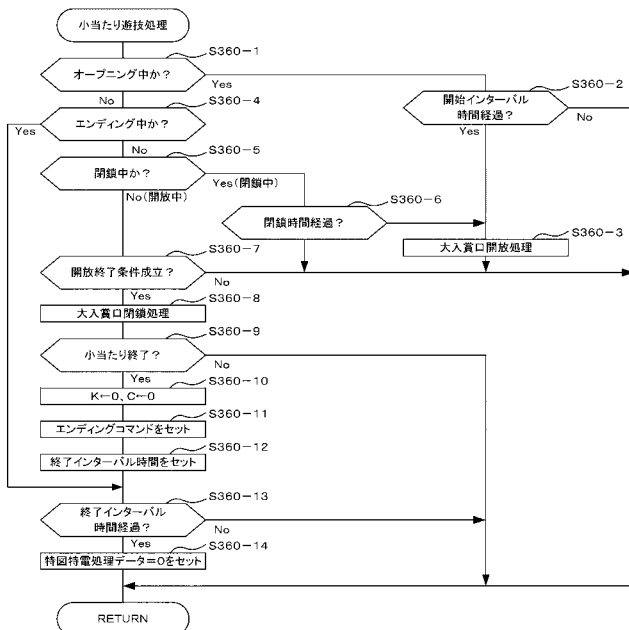
【図 23】



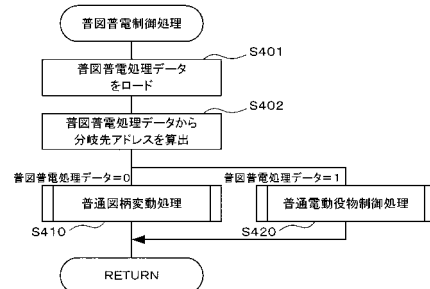
【図 24】



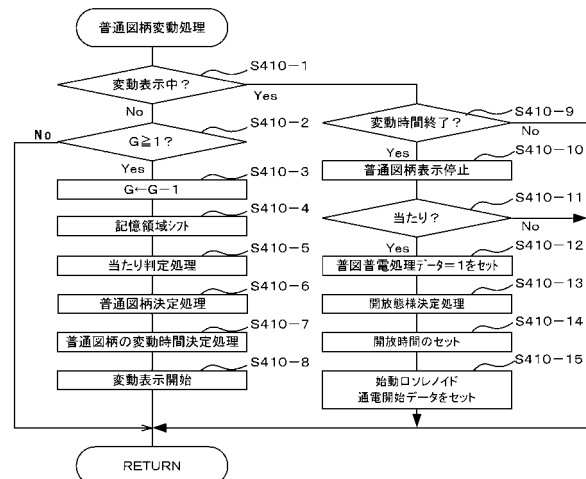
【図 25】



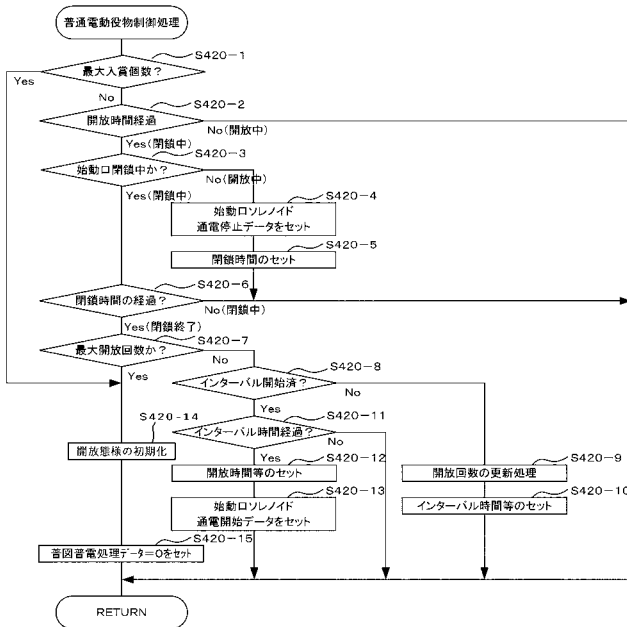
【図 26】



【図 27】



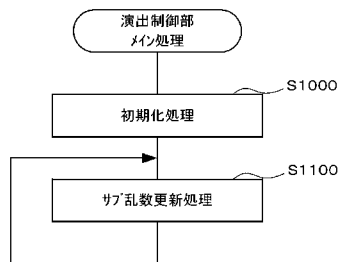
【図 28】



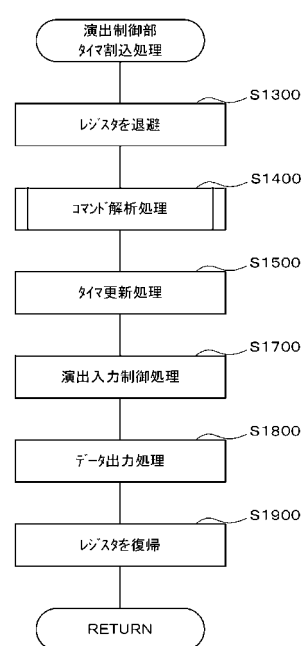
【図 29】

コマンド MODE	DATA	名称	送信タイミング
E0H	00H	特別図柄0 演出図柄指定コマンド	特別図柄0を決定後の変動開始時
	01H	特別図柄1 演出図柄指定コマンド	特別図柄1を決定後の変動開始時
	02H	特別図柄2 演出図柄指定コマンド	特別図柄2を決定後の変動開始時
	03H	特別図柄3 演出図柄指定コマンド	特別図柄3を決定後の変動開始時
	04H	特別図柄4 演出図柄指定コマンド	特別図柄4を決定後の変動開始時
	05H	特別図柄5 演出図柄指定コマンド	特別図柄5を決定後の変動開始時
	06H	特別図柄6 演出図柄指定コマンド	特別図柄6を決定後の変動開始時
	07H	特別図柄7 演出図柄指定コマンド	特別図柄7を決定後の変動開始時
	0AH	特別図柄10 演出図柄指定コマンド	特別図柄10を決定後の変動開始時
	14H	特別図柄20 演出図柄指定コマンド	特別図柄20を決定後の変動開始時
	15H	特別図柄21 演出図柄指定コマンド	特別図柄21を決定後の変動開始時
	1EH	特別図柄30 演出図柄指定コマンド	特別図柄30を決定後の変動開始時
	1FH	特別図柄31 演出図柄指定コマンド	特別図柄31を決定後の変動開始時
E1H	00H	第1特別図柄記憶0指定コマンド	第1特別図柄表示装置に対応する 保留記憶の切替時
	01H	第1特別図柄記憶1指定コマンド	
	02H	第1特別図柄記憶2指定コマンド	
	03H	第1特別図柄記憶3指定コマンド	
	04H	第1特別図柄記憶4指定コマンド	第2特別図柄表示装置に対応する 保留記憶の切替時
	00H	第2特別図柄記憶0指定コマンド	
	01H	第2特別図柄記憶1指定コマンド	
	02H	第2特別図柄記憶2指定コマンド	
	03H	第2特別図柄記憶3指定コマンド	特別図柄の変動停止時
	04H	第2特別図柄記憶4指定コマンド	
E3H	00H	図柄確定コマンド	
	01H	第1特別図柄用変動ハターン1指定コマンド	
E6H	02H	第1特別図柄用変動ハターン2指定コマンド	各変動ハターンを決定後の 第1特別図柄表示装置の変動開始時
	...	...	
E7H	01H	第2特別図柄用変動ハターン1指定コマンド	各変動ハターンを決定後の 第2特別図柄表示装置の変動開始時
	02H	第2特別図柄用変動ハターン2指定コマンド	
	...	...	第1始動口への遊技球の入賞時
E8H	01H	始動口入賞1指定コマンド	
	02H	始動口入賞2指定コマンド	第2始動口への遊技球の入賞時
	...	...	
E9H	01H	始動口入賞1指定コマンド	大当たりラウンドの 1回目の作動時
	02H	始動口入賞2指定コマンド	
	...	...	大当たりラウンドの 2回目の作動時
EAH	01H	開放1回目用 大入賞口開放指定コマンド	
	02H	開放2回目用 大入賞口開放指定コマンド	大当たりラウンドの...回目の作動時
	...	...	
	0FH	開放16回目用 大入賞口開放指定コマンド	大当たりラウンドの16回目の作動時
	...	...	
	00H	第1大当たり用 オープニング指定コマンド	各種大当たりの開始時
	01H	第2大当たり用 オープニング指定コマンド	
	02H	第3大当たり用 オープニング指定コマンド	
	03H	第4大当たり用 オープニング指定コマンド	
	04H	小当たり用 オープニング指定コマンド	小当たりの開始時
	00H	第1大当たり用 エンディング指定コマンド	
	01H	第2大当たり用 エンディング指定コマンド	
	02H	第3大当たり用 エンディング指定コマンド	
	03H	第4大当たり用 エンディング指定コマンド	各種大当たりの終了時
	04H	小当たり用 エンディング指定コマンド	
	00H	普通図柄0 普通指定コマンド	
	01H	普通図柄1 普通指定コマンド	
	02H	普通図柄2 普通指定コマンド	普通図柄0を決定後の変動開始時
	03H	普通図柄3 普通指定コマンド	
	01H	普通変動時間1 普通変動指定コマンド	
	02H	普通変動時間2 普通変動指定コマンド	
	...	...	普通図柄表示装置の変動開始時
	08H	普通変動時間8 普通変動指定コマンド	
	00H	時短未作動用 遊技状態指定コマンド	特別図柄の変動開始時および変動終了時
	01H	時短作動用 遊技状態指定コマンド	

【図 30】

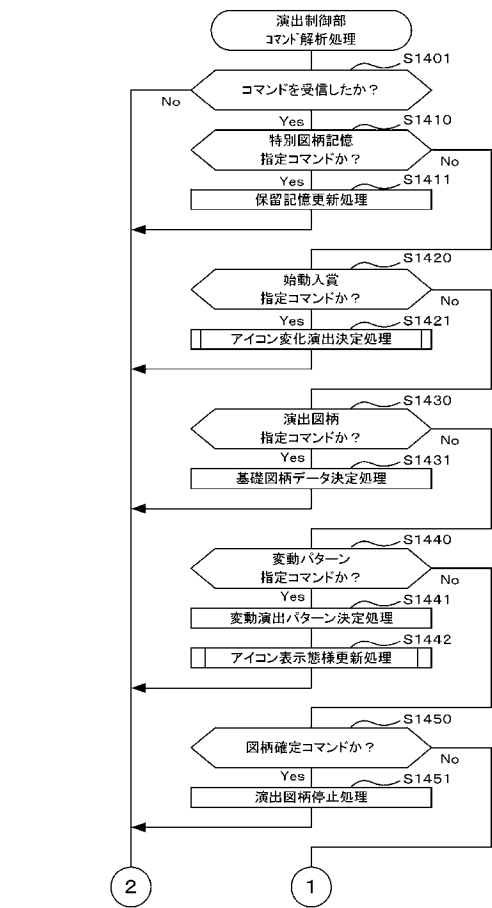


【図 31】

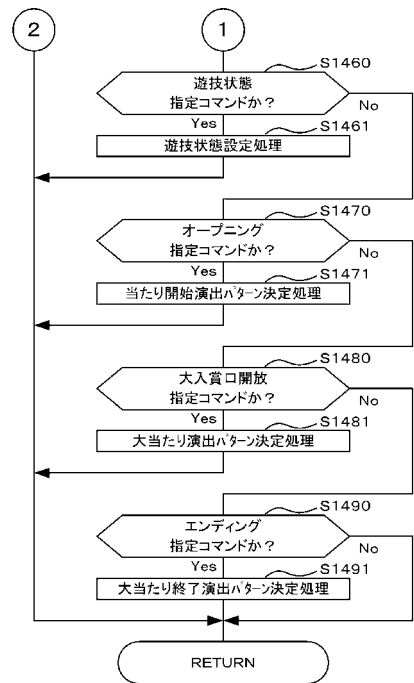




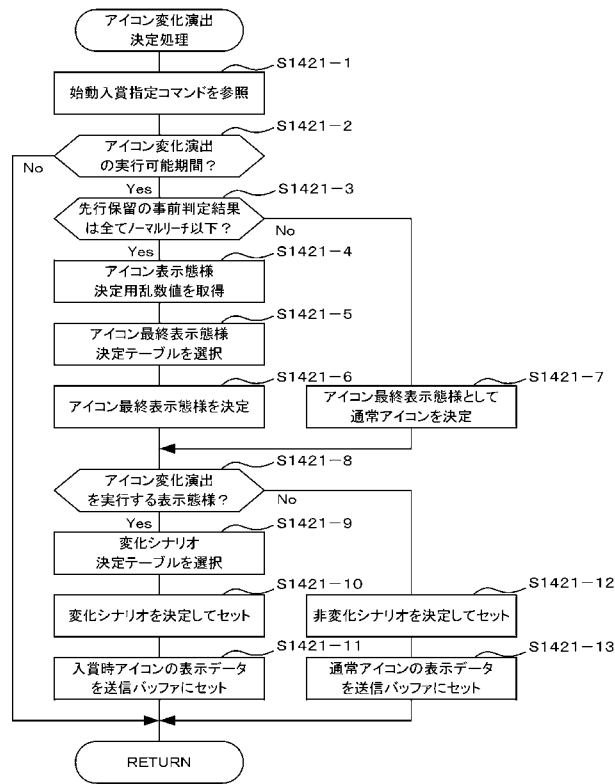
【 図 3 2 】



【 図 3 3 】



【 図 3 4 】



【 図 3 5 】

アイコン最終表示態様決定テーブル

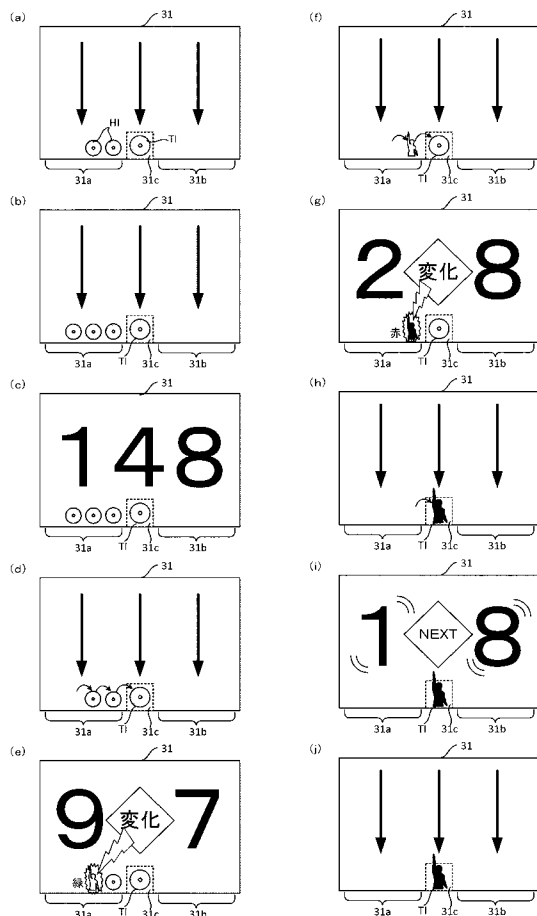
始動入賞指定コマンド		対応する演出内容(※参考)		アイコン表示態様決定用		アイコン最終表示態様
MODE	DATA	リチ演出等	疑似連回数	乱数値(0~99)		
E8H/E9H	01H	通常変動or短縮変動	0回	0~99(100%)	CDアイコン	CDアイコン
	03H		0回	0~99(100%)	CDアイコン	
	04H		1回	0~99(100%)	青キャラアイコン	
	05H		0回	0~99(100%)	CDアイコン	
E8H/E9H	06H	SPリチ(ハズレ)	1回	0~99(100%)	青キャラアイコン	青キャラアイコン
	07H		2回	0~89(90%)	緑キャラアイコン	
				90~99(10%)	赤キャラアイコン	
				0~29(30%)	CDアイコン	
E8H/E9H	08H	SPSPリチ(ハズレ)	0回	30~99(70%)	青キャラアイコン	青キャラアイコン
	09H		1回	0~29(40%)	青キャラアイコン	
				30~99(60%)	緑キャラアイコン	
	0AH		2回	0~29(40%)	緑キャラアイコン	
E8H/E9H	0BH~0CH	SPリチ(大当たり)	0~1回	0~8(10%)	青キャラアイコン	青キャラアイコン
				10~99(90%)	緑キャラアイコン	
	0DH		2回	0~9(10%)	緑キャラアイコン	
				10~99(90%)	赤キャラアイコン	
E8H/E9H	0EH~0FH	SPSPリチ(小当たり)	0~1回	0~9(10%)	青キャラアイコン	青キャラアイコン
				10~99(90%)	緑キャラアイコン	
	10H		2回	0~9(10%)	赤キャラアイコン	
				10~89(80%)	赤キャラアイコン	
E8H/E9H	11H	全回転リチ(大当たり)	3回	0~99(100%)	虹キャラアイコン	虹キャラアイコン
				0~39(40%)	青キャラアイコン	
	12H		0~1回	40~99(60%)	緑キャラアイコン	
	13H		2回	0~19(20%)	青キャラアイコン	
E8H/E9H		チャンス演出(小当たり)	0~1回	20~99(80%)	緑キャラアイコン	緑キャラアイコン
	14H			0~79(80%)	青キャラアイコン	
				80~99(20%)	緑キャラアイコン	
	15H		2回	0~59(60%)	青キャラアイコン	



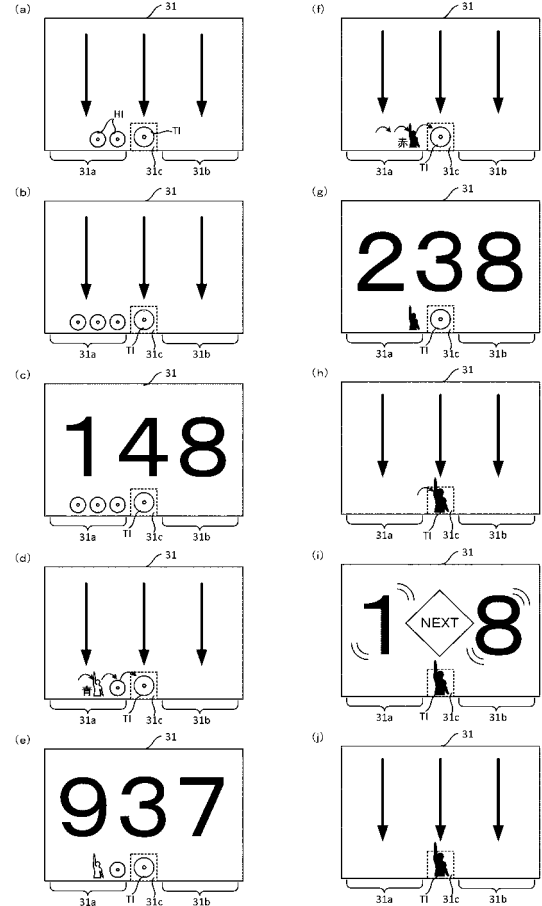
【 図 4 0 】

[illegible]

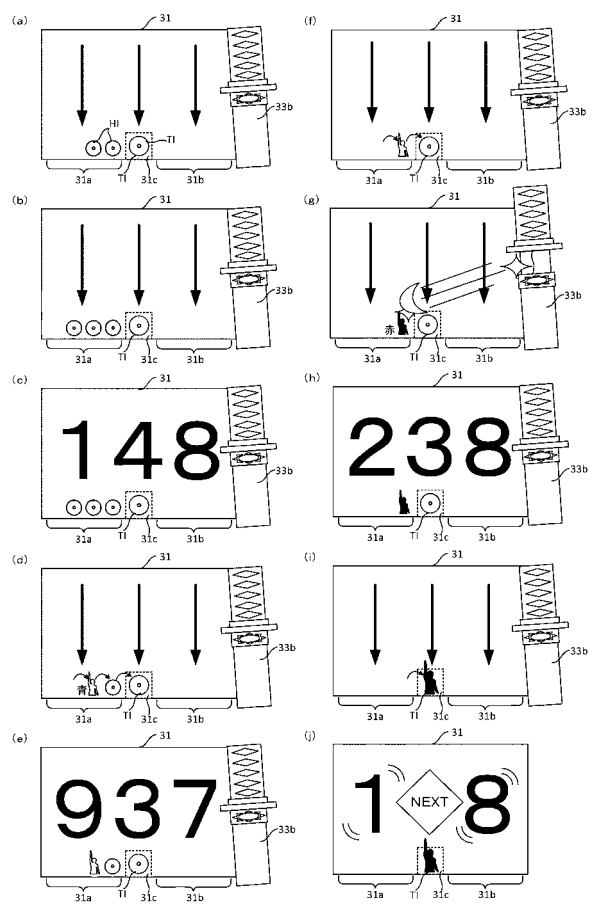
【 図 4 2 】



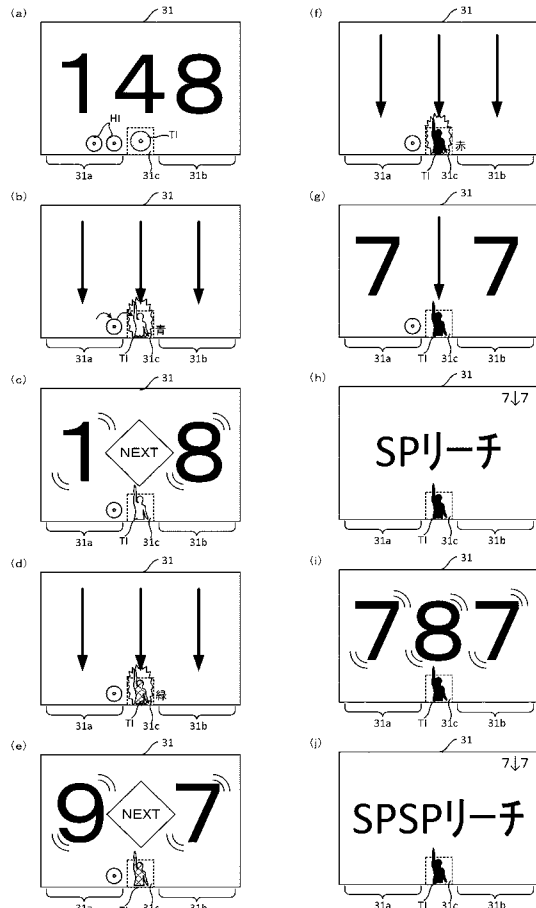
【 図 4 1 】



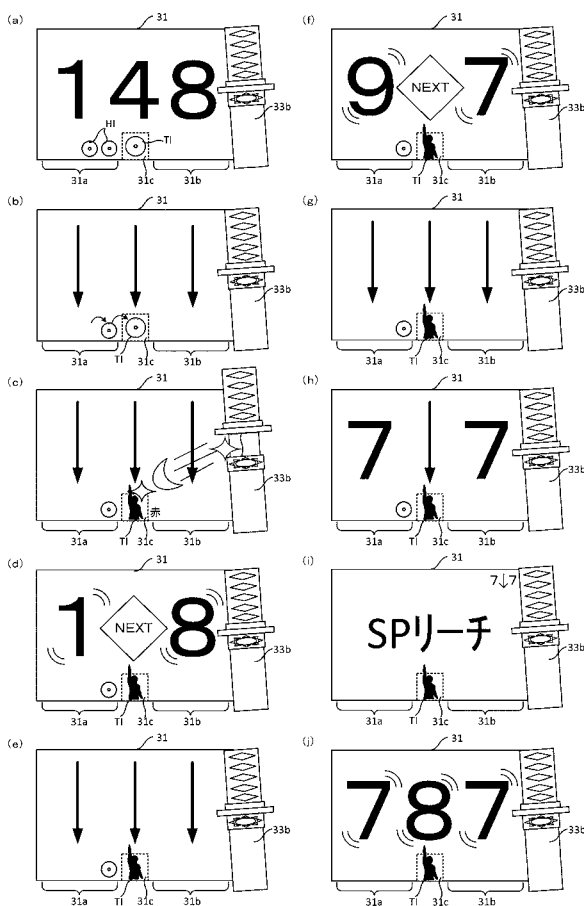
【 図 4 3 】



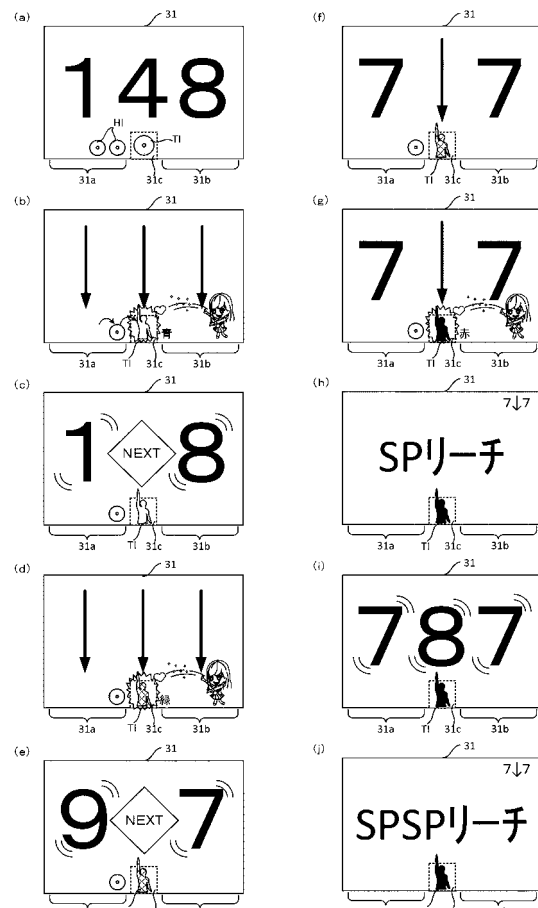
【図 4 4】



【図 4 6】



【図 4 5】



【図 4 7】

(a) 演出図柄の種類

特別図柄表示装置	演出図柄
第1特別図柄表示装置	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9(NEXT, ★)
第2特別図柄表示装置	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9(NEXT, ★)

(b) 大当たりにおける演出図柄の停止態様決定テーブル

特別図柄表示装置	大当たり図柄用乱数値 (0~99)	特別図柄	停止態様
第1特別図柄表示装置	0~9 (10%)	特別図柄1 (第1大当たり)	「777」
	10~49 (40%)	特別図柄2 (第2大当たり)	「222」「444」「666」「888」
	50~89 (40%)	特別図柄3 (第3大当たり)	「111」「333」「555」「999」
	90~99 (10%)	特別図柄4 (第4大当たり)	「357」「1★1」「2★2」...
第2特別図柄表示装置	0~59 (60%)	特別図柄5 (第1大当たり)	「777」
	60~69 (10%)	特別図柄6 (第2大当たり)	「222」「444」「666」「888」
	70~99 (30%)	特別図柄7 (第3大当たり)	「111」「333」「555」「999」

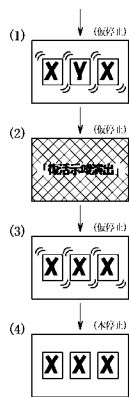
(c) 小当たりにおける演出図柄の停止態様決定テーブル

特別図柄表示装置	小当たり図柄用乱数値 (0~99)	特別図柄	停止態様
第1特別図柄表示装置	0~49 (50%)	特別図柄20 (小当たり)	「357」「1★1」「2★2」...
	50~99 (50%)	特別図柄21 (小当たり)	「357」「1★1」「2★2」...
第2特別図柄表示装置	0~49 (50%)	特別図柄30 (小当たり)	「357」
	50~99 (50%)	特別図柄31 (小当たり)	「357」

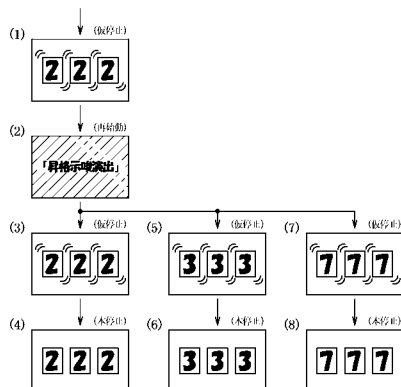
【 図 4 8 】

[illegible]

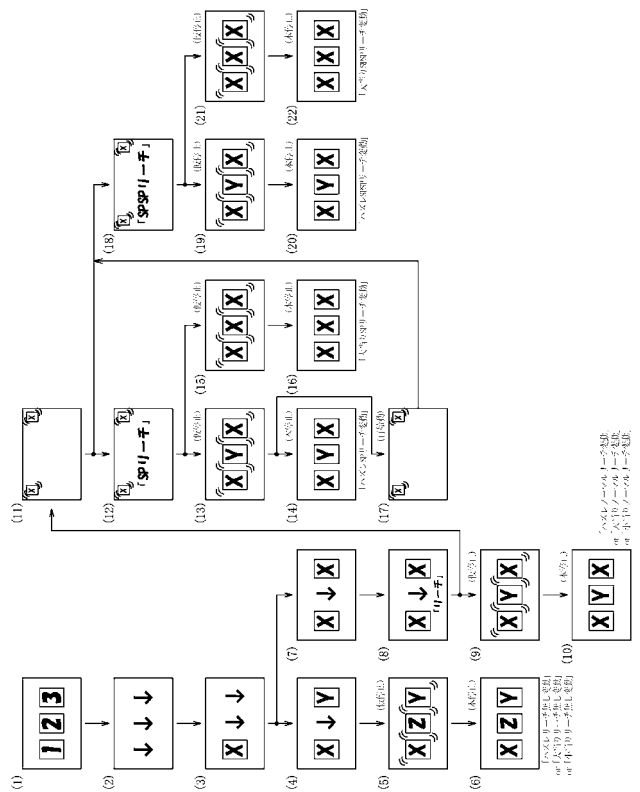
【 図 5 0 】



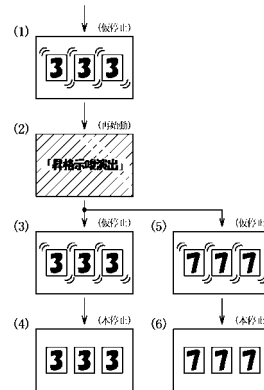
【 図 5 1 】



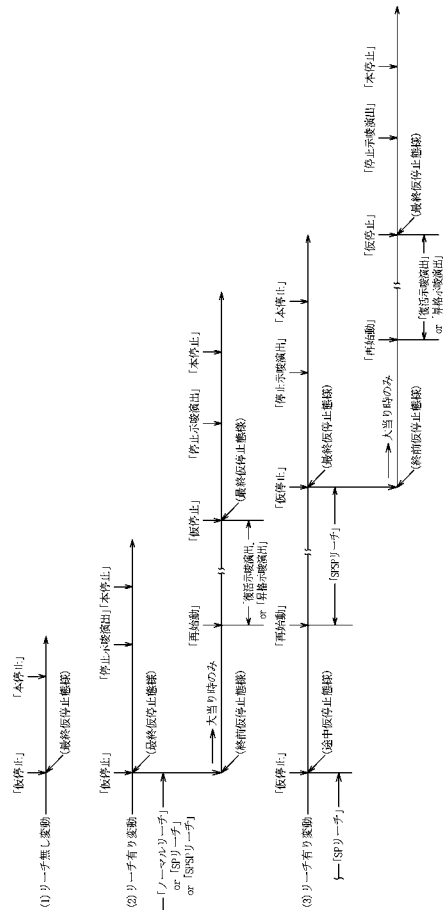
【 図 4 9 】



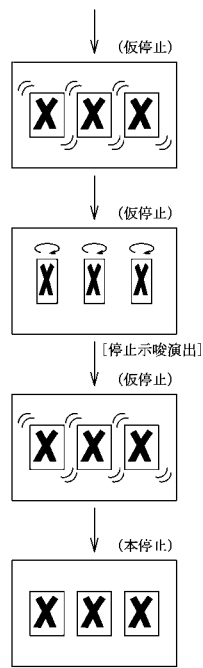
【 図 5 2 】



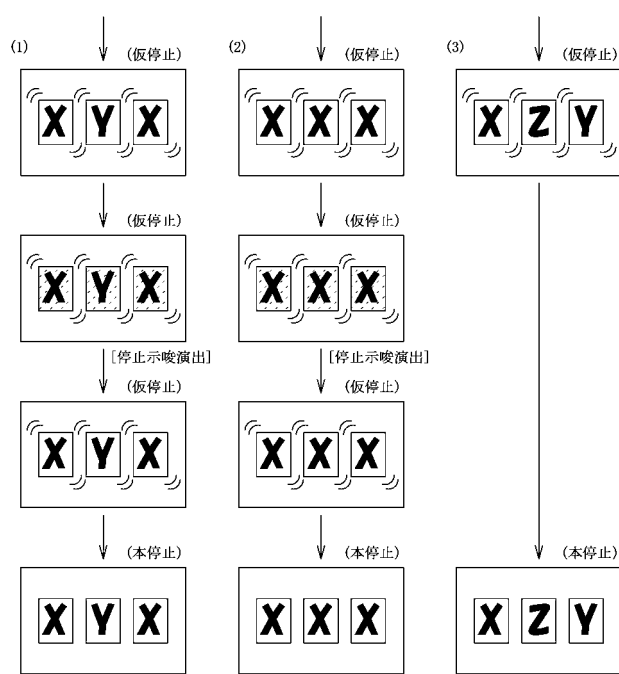
【 図 5 3 】



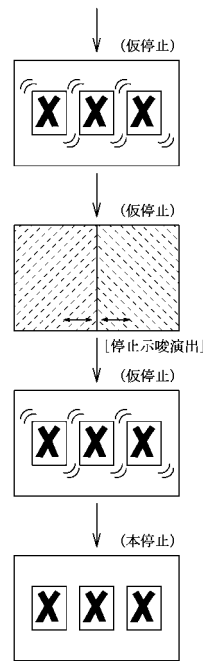
【 図 5 5 】



【 図 5 4 】



【 図 5 6 】



【 図 5 7 】

最終所定態様(停止態様)	
リーチ無しハズレ目	「112」「113」・・・「122」「123」・・・「479」・・・「998」
リーチ有りハズレ目	「121」「131」・・・「212」「232」・・・「474」・・・「989」
リーチ無し当り目	「357」
リーチ有り当り目	「111」「222」・・・「444」・・・「999」「1★1」・・・「9★9」



## 【図 6 4】

(1) リーチ無しハズレ目

通常ハズレ目	「112」「113」・・「211」「213」・・・・・「998」
第1チャンス目	「115」「124」「133」「142」・・・・・・「511」(和が7)
第2チャンス目	「172」「173」「174」「175」・・・・・・「978」(中が「7」)

(2) リーチ無しハズレ目の決定テーブル

	事前判定の結果		
	リーチ無しハズレ	リーチ有りハズレ	当り
通常ハズレ目	80%	40%	50%
第1チャンス目	20%	30%	20%
第2チャンス目	0%	30%	30%

## 【図 6 5】

(1) 事前演出の実行有無決定テーブル

事前判定の結果	リーチ無しハズレ	2%(実行率)
	ノーマルリーチハズレ	10%
	SPリーチハズレ	20%
	SPSPリーチハズレ	30%
	リーチ無し当り	20%
	ノーマルリーチ当り	40%
	SPリーチ当り	50%
	SPSPリーチ当り	60%
	全回転リーチ当り	100%

(2) 事前演出の実行回数決定テーブル

		事前判定の結果	
		リーチ無し	リーチ有り
事前判定時の保留数	1	0回(又は1回)	0回(又は1回)
	2	1回(又は2回)	1回(又は2回)
	3	1回(又は2回)	2回(又は3回)
	4	1回(又は2回)	3回(又は4回)