

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第6510961号
(P6510961)

(45) 発行日 令和1年5月8日 (2019.5.8)

(24) 登録日 平成31年4月12日 (2019.4.12)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 O

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 1 (全 74 頁)

(21) 出願番号	特願2015-230951 (P2015-230951)	(73) 特許権者	000154679
(22) 出願日	平成27年11月26日 (2015.11.26)		株式会社平和
(65) 公開番号	特開2017-93917 (P2017-93917A)		東京都台東区東上野一丁目16番1号
(43) 公開日	平成29年6月1日 (2017.6.1)	(74) 代理人	110000936
審査請求日	平成30年7月17日 (2018.7.17)		特許業務法人青海特許事務所
		(72) 発明者	大高 剛
			東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
			式会社平和内
		(72) 発明者	松浦 浩平
			東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
			式会社平和内
		(72) 発明者	岡本 祐哉
			東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
			式会社平和内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

大入賞口が開放される複数回のラウンド遊技で構成される大役遊技が実行され、該ラウンド遊技のうち予め設定された特定ラウンド遊技中に、該大入賞口に入球した遊技球が特定領域に進入すると、所定の遊技利益が付与される遊技機であって、

大役開始条件の成立により前記大役遊技を実行する大役遊技実行手段と、

前記大役遊技中の大役演出を実行制御する大役演出制御手段と、

を備え、

前記大役遊技には、前記特定ラウンド遊技である第1特定ラウンド遊技と、前記第1特定ラウンド遊技後に実行される第2特定ラウンド遊技とを含む特定大役遊技が含まれ、

前記大役演出制御手段は、

前記特定大役遊技が実行される場合、前記大役演出の実行パターンを、最初のラウンド遊技の開始前の所定の決定時期に決定し、

前記第1特定ラウンド遊技中に前記特定領域に遊技球が進入した場合には、前記決定時期に決定した実行パターンで前記大役演出を実行し、

前記第1特定ラウンド遊技中に前記特定領域に遊技球が進入しなかった場合には、該第1特定ラウンド遊技後の前記大役演出の少なくとも一部を、前記決定時期に決定した実行パターンと異なる他の実行パターンで実行し、

前記第1特定ラウンド遊技後の前記大役演出の少なくとも一部を前記他の実行パターンで実行した後、前記第2特定ラウンド遊技中に前記特定領域に遊技球が進入した場合には

10

20

、該第2特定ラウンド遊技後の前記大役演出の少なくとも一部を、前記他の実行パターンと異なる実行パターンで実行することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、大入賞口が開放される複数回のラウンド遊技で構成される大役遊技が実行可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、始動口に遊技球が入球したことを条件として大役抽選が行われ、この大役抽選により大当たりに当選すると、複数回のラウンド遊技で構成される大役遊技が実行可能となる遊技機が知られている。こうした遊技機の中には、大役遊技中に大入賞口に入球した遊技球が特定領域に進入すると、大役遊技後の遊技状態を遊技者に有利な遊技状態に設定するものがある。

【0003】

例えば、特許文献1には、特定領域に遊技球が進入可能なラウンド遊技が複数回実行され、特定領域に遊技球が進入したときのラウンド遊技に応じて、異なる演出を実行する遊技機が開示されている。この遊技機によれば、遊技者の心情に合わせた演出が実行されるので、演出効果を向上して遊技の興趣向上を図ることができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2014-166322号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上記の遊技機においては、大入賞口の開閉タイミング等の設定により、特定領域に遊技球を進入させることができるか否かが予め設定されている。しかしながら、本来、特定領域に遊技球を進入させることができるラウンド遊技において、遊技者が遊技球を発射しなかった場合には、大役遊技後に遊技者に不利な遊技状態に設定されてしまう。また、本来、特定領域に遊技球が進入しないように設定しているにも拘わらず、何らかの理由で特定領域に遊技球が進入してしまい、大役遊技後に遊技者に有利な遊技状態に設定されることもあり得る。このような場合、大役遊技後に設定される遊技状態と、実行される演出との間に不整合が生じてしまい、遊技者に不信感を抱かせてしまうという課題がある。

【0006】

本発明は、演出の不整合を防止することで、遊技者に不信感を抱かせないようにすることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決するために、本発明の遊技機は、大入賞口が開放される複数回のラウンド遊技で構成される大役遊技が実行され、該ラウンド遊技のうち予め設定された特定ラウンド遊技中に、該大入賞口に入球した遊技球が特定領域に進入すると、所定の遊技利益が付与される遊技機であって、大役開始条件の成立により前記大役遊技を実行する大役遊技実行手段と、前記大役遊技中の大役演出を実行制御する大役演出制御手段と、を備え、前記大役遊技には、前記特定ラウンド遊技である第1特定ラウンド遊技と、前記第1特定ラウンド遊技後に実行される第2特定ラウンド遊技とを含む特定大役遊技が含まれ、前記大役演出制御手段は、前記特定大役遊技が実行される場合、前記大役演出の実行パターンを、最初のラウンド遊技の開始前の所定の決定時期に決定し、前記第1特定ラウンド遊技中に前記特定領域に遊技球が進入した場合には、前記決定時期に決定した実行パターンで前記大役演出を実行し、前記第1特定ラウンド遊技中に前記特定領域に遊技球が進入しな

った場合には、該第 1 特定ラウンド遊技後の前記大役演出の少なくとも一部を、前記決定時期に決定した実行パターンと異なる他の実行パターンで実行し、前記第 1 特定ラウンド遊技後の前記大役演出の少なくとも一部を前記他の実行パターンで実行した後、前記第 2 特定ラウンド遊技中に前記特定領域に遊技球が進入した場合には、該第 2 特定ラウンド遊技後の前記大役演出の少なくとも一部を、前記他の実行パターンと異なる実行パターンで実行することを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、演出の不整合を防止することで、遊技者に不信感を抱かせないようにすることができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図 1】扉が開放された状態を示す遊技機の斜視図である。

【図 2】遊技機の正面図である。

【図 3】第 2 大入賞口を説明するための図である。

【図 4】遊技機のブロック図である。

【図 5】大当たり決定乱数判定テーブルを説明する図である。

【図 6】当たり図柄乱数判定テーブルを説明する図である。

【図 7】リーチグループ決定乱数判定テーブルを説明する図である。

【図 8】リーチモード決定乱数判定テーブルを説明する図である。

【図 9】変動パターン乱数判定テーブルを説明する図である。

【図 10】変動時間決定テーブルを説明する図である。

【図 11】特別電動役物作動ラムセットテーブルを説明する図である。

【図 12】第 2 大入賞口の開閉態様および可動部材による特定領域の開閉態様を説明する図である。

【図 13】大役遊技の終了後の遊技状態を設定するための遊技状態設定テーブルを説明する図である。

【図 14】当たり決定乱数判定テーブルを説明する図である。

【図 15】(a) は普通図柄変動時間データテーブルを説明する図であり、(b) は開閉制御パターンテーブルを説明する図である。

【図 16】主制御基板における CPU 初期化処理を説明するフローチャートである。

【図 17】主制御基板における電源断時退避処理を説明するフローチャートである。

【図 18】主制御基板におけるタイマ割込み処理を説明するフローチャートである。

【図 19】主制御基板におけるスイッチ管理処理を説明するフローチャートである。

【図 20】主制御基板におけるゲート通過処理を説明するフローチャートである。

【図 21】主制御基板における第 1 始動口通過処理を説明するフローチャートである。

【図 22】主制御基板における第 2 始動口通過処理を説明するフローチャートである。

【図 23】主制御基板における特別図柄乱数取得処理を説明するフローチャートである。

【図 24】主制御基板における特定領域通過処理を説明するフローチャートである。

【図 25】特別遊技管理フェーズを説明する図である。

【図 26】主制御基板における特別遊技管理処理を説明するフローチャートである。

【図 27】主制御基板における特別図柄変動待ち処理を説明するフローチャートである。

【図 28】主制御基板における特別図柄変動番号決定処理を説明するフローチャートである。

【図 29】主制御基板における特別図柄変動中処理を説明するフローチャートである。

【図 30】主制御基板における特別図柄停止図柄表示処理を説明するフローチャートである。

【図 31】主制御基板における大入賞口開放前処理を説明するフローチャートである。

【図 32】主制御基板における大入賞口開閉切替処理を説明するフローチャートである。

【図 33】主制御基板における大入賞口開放制御処理を説明するフローチャートである。

【図 3 4】主制御基板における大入賞口閉鎖有効処理を説明するフローチャートである。

【図 3 5】主制御基板における大入賞口終了ウェイト処理を説明するフローチャートである。

【図 3 6】普通遊技管理フェーズを説明する図である。

【図 3 7】主制御基板における普通遊技管理処理を説明するフローチャートである。

【図 3 8】主制御基板における普通図柄変動待ち処理を説明するフローチャートである。

【図 3 9】主制御基板における普通図柄変動中処理を説明するフローチャートである。

【図 4 0】主制御基板における普通図柄停止図柄表示処理を説明するフローチャートである。

【図 4 1】主制御基板における普通電動役物入賞口開放前処理を説明するフローチャートである。 10

【図 4 2】主制御基板における普通電動役物入賞口開閉切替処理を説明するフローチャートである。

【図 4 3】主制御基板における普通電動役物入賞口開放制御処理を説明するフローチャートである。

【図 4 4】主制御基板における普通電動役物入賞口閉鎖有効処理を説明するフローチャートである。

【図 4 5】主制御基板における普通電動役物入賞口終了ウェイト処理を説明するフローチャートである。

【図 4 6】連荘時における通常パターンの大役演出の一例を説明する図である。 20

【図 4 7】連荘時における保留連パターンの大役演出の一例を説明する図である。

【図 4 8】イレギュラー時の差替パターンの大役演出の一例を説明する図である。

【図 4 9】通常パターン、保留連パターン、差替パターンを比較する図である。

【図 5 0】副制御基板におけるサブCPU初期化処理を示すフローチャートである。

【図 5 1】副制御基板におけるサブタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 5 2】副制御基板における特図停止指定コマンド受信処理を説明するフローチャートである。

【図 5 3】副制御基板における先読み指定コマンド受信処理を説明するフローチャートである。

【図 5 4】副制御基板におけるオープニング指定コマンド受信処理を説明するフローチャートである。 30

【図 5 5】副制御基板における特定領域進入コマンド受信処理を説明するフローチャートである。

【図 5 6】副制御基板における大入賞口開放指定コマンド受信処理を説明するフローチャートである。

【図 5 7】副制御基板におけるエンディング指定コマンド受信処理を説明するフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0010】

以下に添付図面を参照しながら、本発明の好適な実施形態について詳細に説明する。かかる実施形態に示す寸法、材料、その他具体的な数値等は、発明の理解を容易とするための例示にすぎず、特に断る場合を除き、本発明を限定するものではない。なお、本明細書および図面において、実質的に同一の機能、構成を有する要素については、同一の符号を付することにより重複説明を省略し、また本発明に直接関係のない要素は図示を省略する。 40

【0011】

本発明の実施形態の理解を容易にするため、まず、遊技機の機械的構成および電氣的構成を簡単に説明し、その後、各基板における具体的な処理を説明する。

【0012】

図 1 は、本実施形態の遊技機 100 の斜視図であり、扉が開放された状態を示している 50

。図示のように、遊技機 100 は、略矩形状に組まれた四辺によって圍繞空間が形成される外枠 102 と、この外枠 102 にヒンジ機構によって開閉自在に取り付けられた中枠 104 と、この中枠 104 に、ヒンジ機構によって開閉自在に取り付けられた前枠 106 と、を備えている。

【0013】

中枠 104 は、外枠 102 と同様に、略矩形状に組まれた四辺によって圍繞空間が形成されており、この圍繞空間に遊技盤 108 が保持されている。また、前枠 106 には、ガラス製または樹脂製の透過板 110 が保持されている。そして、これら中枠 104 および前枠 106 を外枠 102 に対して閉じると、遊技盤 108 と透過板 110 とが所定の間隔を維持して略平行に対面するとともに、遊技機 100 の正面側から、透過板 110 を介して遊技盤 108 が視認可能となる。

10

【0014】

図 2 は、遊技機 100 の正面図である。この図に示すように、前枠 106 の下部には、遊技機 100 の正面側に突出する操作ハンドル 112 が設けられている。この操作ハンドル 112 は、遊技者が回転操作可能に設けられており、遊技者が操作ハンドル 112 を回転させて発射操作を行うと、当該操作ハンドル 112 の回転角度に応じた強度で、不図示の発射機構によって遊技球が発射される。このようにして発射された遊技球は、遊技盤 108 に設けられたレール 114 a、114 b 間を上昇して遊技領域 116 に導かれることとなる。

【0015】

20

遊技領域 116 は、遊技盤 108 と透過板 110 との間隔に形成される空間であって、遊技球が流下または転動可能な領域である。遊技盤 108 には、多数の釘や風車が設けられており、遊技領域 116 に導かれた遊技球が釘や風車に衝突して、不規則な方向に流下、転動するようにしている。

【0016】

遊技領域 116 は、発射機構の発射強度に応じて遊技球の進入度合いを互いに異にする第 1 遊技領域 116 a および第 2 遊技領域 116 b を備えている。第 1 遊技領域 116 a は、遊技機 100 に正対した遊技者から見て遊技領域 116 の左側に位置し、第 2 遊技領域 116 b は、遊技機 100 に正対した遊技者から見て遊技領域 116 の右側に位置している。レール 114 a、114 b が遊技領域 116 の左側にあることから、発射機構によって所定の強度未満の発射強度で発射された遊技球は第 1 遊技領域 116 a に進入し、所定の強度以上の発射強度で発射された遊技球は第 2 遊技領域 116 b に進入することとなる。

30

【0017】

また、遊技領域 116 には、遊技球が入球可能な一般入賞口 118、第 1 始動口 120、第 2 始動口 122 が設けられており、これら一般入賞口 118、第 1 始動口 120、第 2 始動口 122 に遊技球が入球すると、それぞれ所定の賞球が遊技者に払い出される。なお、賞球数は 1 個以上であれば何個でもよく、また、一般入賞口 118、第 1 始動口 120、第 2 始動口 122 のそれぞれで払い出す賞球数を異ならせてもよいし、同じ賞球数に設定してもよい。このとき、第 1 始動口 120 に遊技球が入球して払い出す賞球数を、第 2 始動口 122 に遊技球が入球して払い出す賞球数よりも少なく設定することも可能である。

40

【0018】

なお、詳しくは後述するが、第 1 始動口 120 内には第 1 始動領域が設けられ、また、第 2 始動口 122 内には第 2 始動領域が設けられている。そして、第 1 始動口 120 または第 2 始動口 122 に遊技球が入球して第 1 始動領域または第 2 始動領域に遊技球が進入すると、予め設けられた複数の特別図柄の中からいずれか 1 の特別図柄を決定するための抽選が行われる。各特別図柄には、遊技者にとって有利な大役遊技の実行可否や、以後の遊技状態をどのような遊技状態にするかといった種々の遊技利益が対応付けられている。したがって、遊技者は、第 1 始動口 120 または第 2 始動口 122 に遊技球が入球すると

50

、所定の賞球を獲得すると同時に、種々の遊技利益を受ける権利獲得の機会を獲得することとなる。

【 0 0 1 9 】

第 1 始動口 1 2 0 は、遊技領域 1 1 6 の下部であって、第 1 遊技領域 1 1 6 a を流下する遊技球のみが入球可能であるか、もしくは、第 1 遊技領域 1 1 6 a に進入した遊技球の方が、第 2 遊技領域 1 1 6 b に進入した遊技球よりも進入しやすい位置に配置されている。

【 0 0 2 0 】

また、第 2 始動口 1 2 2 は、第 2 遊技領域 1 1 6 b に位置しており、第 2 遊技領域 1 1 6 b を流下する遊技球のみが入球可能であるか、もしくは、第 2 遊技領域 1 1 6 b に進入した遊技球の方が、第 1 遊技領域 1 1 6 a に進入した遊技球よりも進入しやすい位置に配置されている。この第 2 始動口 1 2 2 は、可動片 1 2 2 b を有する始動可変入賞装置によって構成されており、第 2 始動口 1 2 2 への遊技球の進入容易性が可変するようになっている。具体的には、第 2 始動口 1 2 2 は、可動片 1 2 2 b が開閉可能に設けられており、この可動片 1 2 2 b が閉状態にあるときには、第 2 始動口 1 2 2 への遊技球の進入が不可能もしくは困難となっている。これに対して、第 2 遊技領域 1 1 6 b に設けられたゲート 1 2 4 を遊技球が通過すると、後述する普通図柄の抽選が行われ、この抽選によって当たり当選すると、可動片 1 2 2 b が所定時間、開状態に制御される。このように、可動片 1 2 2 b が開状態になると、当該可動片 1 2 2 b が遊技球を第 2 始動口 1 2 2 に導く受け皿として機能し、第 2 始動口 1 2 2 への遊技球の入球が容易となる。

【 0 0 2 1 】

さらに、第 2 遊技領域 1 1 6 b には、第 2 遊技領域 1 1 6 b を流下する遊技球のみが入球可能であるか、もしくは、第 2 遊技領域 1 1 6 b に進入した遊技球の方が、第 1 遊技領域 1 1 6 a に進入した遊技球よりも進入しやすい位置に第 1 大入賞口 1 2 6 および第 2 大入賞口 1 2 8 が設けられている。なお、第 1 大入賞口 1 2 6 および第 2 大入賞口 1 2 8 をまとめて単に大入賞口ともよぶ。第 1 大入賞口 1 2 6 には、開閉扉 1 2 6 b が開閉可能に設けられており、通常、開閉扉 1 2 6 b が第 1 大入賞口 1 2 6 を閉鎖して、第 1 大入賞口 1 2 6 への遊技球の入球が不可能となっている。これに対して、前述の大役遊技が実行されると、開閉扉 1 2 6 b が開放されて、開閉扉 1 2 6 b が受け皿として機能し、第 1 大入賞口 1 2 6 への遊技球の入球が可能となる。そして、第 1 大入賞口 1 2 6 に遊技球が入球すると、所定の賞球が遊技者に払い出される。

【 0 0 2 2 】

また、第 2 大入賞口 1 2 8 は、開閉扉 1 2 8 b が開閉可能に設けられており、通常、開閉扉 1 2 8 b が第 2 大入賞口 1 2 8 を閉鎖して、第 2 大入賞口 1 2 8 への遊技球の入球を不可能とする閉状態に維持されている。これに対して、前述の大役遊技が実行されると、開閉扉 1 2 8 b が開放されて、開閉扉 1 2 8 b が受け皿として機能し、第 2 大入賞口 1 2 8 への遊技球の入球が可能となる開状態に移る。そして、第 2 大入賞口 1 2 8 に遊技球が入球すると、所定の賞球が遊技者に払い出される。

【 0 0 2 3 】

なお、遊技領域 1 1 6 の最下部には、一般入賞口 1 1 8、第 1 始動口 1 2 0、第 2 始動口 1 2 2、第 1 大入賞口 1 2 6、第 2 大入賞口 1 2 8 のいずれにも入球しなかった遊技球を、遊技領域 1 1 6 から遊技盤 1 0 8 の背面側に排出する排出口 1 3 0 が設けられている。

【 0 0 2 4 】

そして、遊技機 1 0 0 には、遊技の進行中等に演出を行う演出装置として、液晶表示装置からなる演出表示装置 2 0 0、可動装置からなる演出役物装置 2 0 2、さまざまな点灯態様や発光色に制御されるランプからなる演出照明装置 2 0 4、スピーカからなる音声出力装置 2 0 6、遊技者の操作を受け付ける演出ボタン 2 0 8 が設けられている。

【 0 0 2 5 】

演出表示装置 2 0 0 は、画像を表示する画像表示部からなるメイン演出表示部 2 0 0 a

およびサブ演出表示部 2 0 1 a を備えている。メイン演出表示部 2 0 0 a は、遊技盤 1 0 8 の略中央部分において、遊技機 1 0 0 の正面側から視認可能に配置されている。このメイン演出表示部 2 0 0 a には、図示のように演出図柄 2 1 0 a、2 1 0 b、2 1 0 c が変動表示され、これら各演出図柄 2 1 0 a、2 1 0 b、2 1 0 c の停止表示態様によって大役抽選結果が遊技者に報知される変動演出が実行されることとなる。また、サブ演出表示部 2 0 1 a は、メイン演出表示部 2 0 0 a の上方に設けられており、変動演出中に補助的な演出画像が表示される。

【 0 0 2 6 】

演出役物装置 2 0 2 は、メイン演出表示部 2 0 0 a よりも前面に配置され、通常、遊技盤 1 0 8 の背面側に退避しているが、上記の演出図柄 2 1 0 a、2 1 0 b、2 1 0 c の変動表示中などに、メイン演出表示部 2 0 0 a の前面まで可動して、遊技者に大当たりの期待感を付与するものである。

【 0 0 2 7 】

演出照明装置 2 0 4 は、演出役物装置 2 0 2 や遊技盤 1 0 8 等に設けられており、メイン演出表示部 2 0 0 a に表示される画像等に合わせて、さまざまに点灯制御される。

【 0 0 2 8 】

音声出力装置 2 0 6 は、前枠 1 0 6 の上部位置や外枠 1 0 2 の最下部位置に設けられ、メイン演出表示部 2 0 0 a に表示される画像等に合わせて、遊技機 1 0 0 の正面側にに向けてさまざまな音声を出力する。

【 0 0 2 9 】

演出ボタン 2 0 8 は、遊技者の押下操作を受け付けるボタンで構成され、遊技機 1 0 0 の幅方向略中央位置であって、かつ、透過板 1 1 0 よりも下方位置に設けられている。この演出ボタン 2 0 8 は、メイン演出表示部 2 0 0 a に表示される画像等に合わせて有効化されるものであり、操作有効時間内に遊技者の操作を受け付けると、当該操作に応じて、さまざまな演出が実行される。

【 0 0 3 0 】

なお、図中符号 1 3 2 は、遊技機 1 0 0 から払い出される賞球や、遊技球貸出装置から貸し出される遊技球が導かれる上皿であり、この上皿 1 3 2 が遊技球で一杯になると、遊技球は下皿 1 3 4 に導かれることとなる。また、この下皿 1 3 4 の底面には、当該下皿 1 3 4 から遊技球を排出するための球抜き孔（不図示）が形成されている。この球抜き孔は、通常、開閉板（不図示）によって閉じられているが、球抜きつまみ 1 3 4 a を押し込ませることにより、当該球抜きつまみ 1 3 4 a と一体となって開閉板がスライドし、球抜き孔から下皿 1 3 4 の下方に遊技球を排出することが可能となっている。

【 0 0 3 1 】

また、遊技盤 1 0 8 には、遊技領域 1 1 6 の外方であって、かつ、遊技者が視認可能な位置に、第 1 特別図柄表示器 1 6 0、第 2 特別図柄表示器 1 6 2、第 1 特別図柄保留表示器 1 6 4、第 2 特別図柄保留表示器 1 6 6、普通図柄表示器 1 6 8、普通図柄保留表示器 1 7 0、右打ち報知表示器 1 7 2 が設けられている。これら各表示器 1 6 0 ~ 1 7 2 は、遊技に係る種々の状況を表示するための装置であるが、その詳細については後述する。

【 0 0 3 2 】

図 3 は、第 2 大入賞口 1 2 8 を説明するための図である。上記したように、第 2 遊技領域 1 1 6 b には、第 1 大入賞口 1 2 6 と第 2 大入賞口 1 2 8 とが設けられているが、このうち、第 2 大入賞口 1 2 8 の内部には、特定領域 1 4 0 b が設けられている。

【 0 0 3 3 】

図 3 (a) に示すように、第 2 大入賞口 1 2 8 の内部には、導出路 1 2 8 d が設けられており、第 2 大入賞口 1 2 8 は、当該第 2 大入賞口 1 2 8 に入球した遊技球が、導出路 1 2 8 d に導かれるように傾斜している。そして、導出路 1 2 8 d には、遊技球が通過可能な孔からなる特定領域 1 4 0 b および非特定領域 1 4 0 c が設けられており、第 2 大入賞口 1 2 8 に入球した遊技球が、特定領域 1 4 0 b および非特定領域 1 4 0 c のいずれかを通過して、遊技盤 1 0 8 の背面側に排出されるように構成されている。

【0034】

そして、第2大入賞口128には、特定領域140bおよび非特定領域140cを開閉する可動部材142が設けられている。この可動部材142は、その可動（スライド）によって、特定領域140bへの遊技球の進入を可能とする状態と、特定領域140bへの遊技球の進入を不可能とする状態とに切り換える。より詳細には、可動部材142が、図3（b）に示す位置に変位すると、非特定領域140cが可動部材142によって塞がれ、遊技球は特定領域140bを通過可能となる。一方、可動部材142が、図3（c）に示す位置に変位すると、特定領域140bが可動部材142によって塞がれ、遊技球は非特定領域140cを通過可能となる。詳しくは後述するが、大役遊技の実行中に特定領域140bに遊技球が進入した場合には、当該大役遊技の終了後の遊技状態が高確率遊技状態に設定され、大役遊技の実行中に特定領域140bに遊技球が進入しなかった場合には、当該大役遊技の終了後の遊技状態が低確率遊技状態に設定されることとなる。

10

【0035】

（制御手段の内部構成）

図4は、遊技の進行を制御する制御手段の内部構成を示すブロック図である。

【0036】

主制御基板300は遊技の基本動作を制御する。この主制御基板300は、メインCPU300a、メインROM300b、メインRAM300cを備えている。メインCPU300a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ROM300bに格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、各装置や表示器を直接制御したり、あるいは演算処理の結果に応じて他の基板にコマンドを送信したりする。メインRAM300cは、メインCPU300aの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

20

【0037】

本実施形態の遊技機100は、主に第1始動口120または第2始動口122への遊技球の入球によって開始される特別遊技と、ゲート124を遊技球が通過することによって開始される普通遊技とに大別される。そして、主制御基板300のメインROM300bには、特別遊技および普通遊技を進行するための種々のプログラムや、各種の遊技に必要なデータ、テーブルが記憶されている。

【0038】

30

上記主制御基板300には、一般入賞口118に遊技球が入球したことを検出する一般入賞口検出スイッチ118s、第1始動口120に遊技球が入球したことを検出する第1始動口検出スイッチ120s、第2始動口122に遊技球が入球したことを検出する第2始動口検出スイッチ122s、ゲート124を遊技球が通過したことを検出するゲート検出スイッチ124s、第1大入賞口126に遊技球が入球したことを検出する第1大入賞口検出スイッチ126s、第2大入賞口128に遊技球が入球したことを検出する第2大入賞口検出スイッチ128s、特定領域140bに遊技球が進入したことを検出する特定領域検出スイッチ140sが接続されており、これら各検出スイッチから主制御基板300に検出信号が入力されるようになっている。

【0039】

40

また、主制御基板300には、第2始動口122の可動片122bを作動する普通電動役物ソレノイド122cと、第1大入賞口126を開閉する開閉扉126bを作動する第1大入賞口ソレノイド126cと、第2大入賞口128を開閉する開閉扉128bを作動する第2大入賞口ソレノイド128cと、第2大入賞口128内に設けられた可動部材142を可動する可動部材駆動ソレノイド142cと、が接続されており、主制御基板300によって、第2始動口122、第1大入賞口126、第2大入賞口128および特定領域140bの開閉制御がなされるようになっている。

【0040】

さらに、主制御基板300には、第1特別図柄表示器160、第2特別図柄表示器162、第1特別図柄保留表示器164、第2特別図柄保留表示器166、普通図柄表示器1

50

68、普通図柄保留表示器170、右打ち報知表示器172が接続されており、主制御基板300によって、これら各表示器の表示制御がなされるようになっている。

【0041】

また、遊技機100には、電波を検知する電波検知センサ、磁気を検知する磁気検知センサ、中枠104や前枠106の開放状態を検知する扉開放センサ等、異常または不正の可能性のあることを検知する異常検知センサ174が複数設けられており、各異常検知センサ174から主制御基板300に異常検知信号が入力されるように構成されている。

【0042】

また、主制御基板300には、払出制御基板310および副制御基板330が接続されている。

10

【0043】

払出制御基板310は、遊技球を発射させるための制御、および、賞球を払い出すための制御を行う。この払出制御基板310も、CPU、ROM、RAMを備えており、主制御基板300に対して双方向に通信可能に接続されている。この払出制御基板310には遊技情報出力端子板312が接続されており、主制御基板300から出力される遊技進行上の種々の情報が、払出制御基板310および遊技情報出力端子板312を介して、遊技店のホールコンピュータ等に出力されることとなる。

【0044】

また、払出制御基板310には、貯留部に貯留された遊技球を賞球として遊技者に払い出すための払出モータ314が接続されている。払出制御基板310は、主制御基板300から送信された払出個数指定コマンドに基づいて払出モータ314を制御して所定の賞球を遊技者に払い出すように制御する。このとき、払い出された遊技球数が払出球計数スイッチ316sによって検出され、払い出すべき賞球が遊技者に払い出されたかが把握されるようになっている。

20

【0045】

また、払出制御基板310には、下皿134の満タン状態を検出する皿満タン検出スイッチ318sが接続されている。この皿満タン検出スイッチ318sは、賞球として払い出される遊技球を下皿134に導く通路に設けられており、当該通路を遊技球が通過するたびに、遊技球検出信号が払出制御基板310に入力されるようになっている。

【0046】

30

そして、下皿134に所定量以上の遊技球が貯留されて満タン状態になると、下皿134に向かう通路内に遊技球が滞留し、皿満タン検出スイッチ318sから払出制御基板310に向けて、遊技球検出信号が連続的に入力される。払出制御基板310は、遊技球検出信号が所定時間連続して入力された場合に、下皿134が満タン状態であると判断し、皿満タンコマンドを主制御基板300に送信する。一方、皿満タンコマンドを送信した後、遊技球検出信号の連続入力が途絶えた場合には、満タン状態が解除されたと判断し、皿満タン解除コマンドを主制御基板300に送信する。

【0047】

また、払出制御基板310には、発射制御回路320が双方向に通信可能に接続されている。この発射制御回路320は、払出制御基板310から発射制御データを受信すると発射の許可を行う。この発射制御回路320には、操作ハンドル112に設けられ、当該操作ハンドル112に遊技者が触れたことを検出するタッチセンサ112sと、操作ハンドル112の操作角度を検出する操作ボリューム112aと、が接続されている。そして、タッチセンサ112sおよび操作ボリューム112aから信号が入力されると、発射制御回路320において、遊技球発射装置に設けられた発射用ソレノイド112cを通电して遊技球を発射させる制御がなされる。

40

【0048】

副制御基板330は、主に遊技中や待機中等の各演出を制御する。この副制御基板330は、サブCPU330a、サブROM330b、サブRAM330c、RTC330dを備えており、主制御基板300に対して、当該主制御基板300から副制御基板330

50

への一方方向に通信可能に接続されている。サブCPU330aは、主制御基板300から送信されたコマンドやタイマからの入力信号等に基づいて、サブROM330b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、演出を実行制御する。このとき、サブRAM330cは、サブCPU330a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。

【0049】

具体的には、副制御基板330は、上記メイン演出表示部200aおよびサブ演出表示部201aに画像を表示させる画像表示制御を行う。サブROM330bには、メイン演出表示部200aおよびサブ演出表示部201aに表示される種々の画像データが多数格納されており、サブCPU330aが、画像データをサブROM330bから不図示のV

10

RAMに読み出して、メイン演出表示部200aおよびサブ演出表示部201aの画像表示を制御する。

【0050】

また、副制御基板330は、演出役物装置202を可動したり演出照明装置204を点灯制御したりするとともに、音声出力装置206から音声を出力させる音声出力制御を行う。さらには、演出ボタン208が押下操作されたことを検出する演出ボタン検出スイッチ208sから操作検出信号が入力された際に、所定の演出を実行する。

【0051】

また、詳しい説明は省略するが、遊技盤108の背面には、一般入賞口118、第1始動口120、第2始動口122、第1大入賞口126、第2大入賞口128、排出口130を通過した遊技球を合流させる合流通路が形成されており、この合流通路に、遊技球を検出するアウト球検出スイッチ209sが設けられている。このアウト球検出スイッチ209sは、合流通路を通過する遊技球を検出するものであり、遊技球を検出するたびに検出信号が副制御基板330に入力される。副制御基板330においては、アウト球検出スイッチ209sから入力される検出信号に基づいて、遊技球数を計数する。ここで、遊技領域116に発射された遊技球は、必ず、合流通路を通過して遊技機100の外部に排出されることから、アウト球検出スイッチ209sは、遊技領域116に発射された発射球数、換言すれば、遊技領域116から排出される排出数を計数することとなる。

20

【0052】

なお、各基板には、不図示の電源基板が接続されており、電源基板を介して商用電源から各基板に電力供給がなされている。また、電源基板にはコンデンサからなるバックアップ電源が設けられている。副制御基板330に設けられたRTC330dは、このバックアップ電源から電源供給を受けて現在時刻を計時する。

30

【0053】

次に、本実施形態の遊技機100における遊技について、メインROM300bに記憶されている各種テーブルと併せて説明する。

【0054】

前述したように、本実施形態の遊技機100は、特別遊技と普通遊技の2種類の遊技が並行して進行するものであり、これら両遊技を進行する際の遊技状態として、低確率遊技状態または高確率遊技状態のいずれかの遊技状態と、非時短遊技状態または時短遊技状態のいずれかの遊技状態と、が組み合わせられたいずれかの遊技状態にて遊技が進行する。

40

【0055】

各遊技状態の詳細については後述するが、低確率遊技状態というのは、第1大入賞口126および第2大入賞口128が開放される大役遊技を実行する権利獲得の確率が低く設定された遊技状態であり、高確率遊技状態というのは、大役遊技を実行する権利獲得の確率が高く設定された遊技状態である。

【0056】

また、非時短遊技状態というのは、可動片122bが開状態になりやすく、第2始動口122に遊技球が入球しにくい遊技状態であり、時短遊技状態というのは、非時短遊技状態よりも可動片122bが開状態になりやすく、第2始動口122に遊技球が入球しやす

50

い遊技状態である。なお、遊技機 1 0 0 の初期状態は、低確率遊技状態および非時短遊技状態に設定され、この遊技状態を本実施形態では通常遊技状態と称する。

【 0 0 5 7 】

遊技者が操作ハンドル 1 1 2 を操作して遊技領域 1 1 6 に遊技球を発射させるとともに、遊技領域 1 1 6 を流下する遊技球が第 1 始動口 1 2 0 または第 2 始動口 1 2 2 に入球すると、遊技者に遊技利益を付与するか否かの抽選（以下、「大役抽選」という）が行われる。この大役抽選において、大当たりに当選すると、第 1 大入賞口 1 2 6 および第 2 大入賞口 1 2 8 が開放されるとともに当該第 1 大入賞口 1 2 6 および第 2 大入賞口 1 2 8 への遊技球の入球が可能となる大役遊技が実行され、また、当該大役遊技の終了後の遊技状態が、上記のいずれかの遊技状態に設定される。以下では、大役抽選方法について説明する。

10

【 0 0 5 8 】

なお、詳しくは後述するが、第 1 始動口 1 2 0 または第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が入球すると、大役抽選に係る種々の乱数値（大当たり決定乱数、当たり図柄乱数、リーチグループ決定乱数、リーチモード決定乱数、変動パターン乱数）が取得されるとともに、これら各乱数値がメイン RAM 3 0 0 c の特図保留記憶領域に記憶される。以下では、第 1 始動口 1 2 0 に遊技球が入球して特図保留記憶領域に記憶された種々の乱数を総称して特 1 保留とよび、第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が入球して特図保留記憶領域に記憶された種々の乱数を総称して特 2 保留とよぶ。

【 0 0 5 9 】

20

メイン RAM 3 0 0 c の特図保留記憶領域は、第 1 特図保留記憶領域と第 2 特図保留記憶領域とを備えている。第 1 特図保留記憶領域および第 2 特図保留記憶領域は、それぞれ 4 つの記憶部（第 1 ～ 第 4 記憶部）を有している。そして、第 1 始動口 1 2 0 に遊技球が入球すると、特 1 保留を第 1 特図保留記憶領域の第 1 記憶部から順に記憶し、第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が入球すると、特 2 保留を第 2 特図保留記憶領域の第 1 記憶部から順に記憶する。

【 0 0 6 0 】

例えば、第 1 始動口 1 2 0 に遊技球が入球したとき、第 1 特図保留記憶領域の第 1 記憶部～第 4 記憶部のいずれにも保留が記憶されていない場合には、第 1 記憶部に特 1 保留を記憶する。また、例えば、第 1 記憶部～第 3 記憶部に特 1 保留が記憶されている状態で、第 1 始動口 1 2 0 に遊技球が入球した場合には、特 1 保留を第 4 記憶部に記憶する。また、第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が入球した場合にも、上記と同様に、第 2 特図保留記憶領域の第 1 記憶部～第 4 記憶部の中で、特 2 保留が記憶されていない、最も番号（序数）の小さい記憶部に特 2 保留が記憶される。

30

【 0 0 6 1 】

ただし、第 1 特図保留記憶領域および第 2 特図保留記憶領域に記憶可能な特 1 保留数（X 1）および特 2 保留数（X 2）は、それぞれ 4 つに設定されている。したがって、例えば、第 1 始動口 1 2 0 に遊技球が入球したときに、第 1 特図保留記憶領域に既に 4 つの特 1 保留が記憶されている場合には、当該第 1 始動口 1 2 0 への遊技球の入球によって新たに特 1 保留が記憶されることはない。同様に、第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が入球したときに、第 2 特図保留記憶領域に既に 4 つの特 2 保留が記憶されている場合には、当該第 2 始動口 1 2 2 への遊技球の入球によって新たに特 2 保留が記憶されることはない。

40

【 0 0 6 2 】

図 5 は、大当たり決定乱数判定テーブルを説明する図である。第 1 始動口 1 2 0 または第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が入球すると、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲内から 1 つの大当たり決定乱数が取得される。そして、大役抽選を開始するとき、すなわち、大当たりの判定を行うときの遊技状態に応じて大当たり決定乱数判定テーブルが選択され、当該選択された大当たり決定乱数判定テーブルと取得された大当たり決定乱数とによって大役抽選が行われる。

【 0 0 6 3 】

50

低確率遊技状態において、特１保留および特２保留について大役抽選を開始する場合には、図５（ａ）に示すように、低確時大当たり決定乱数判定テーブルが参照される。この低確時大当たり決定乱数判定テーブルによれば、大当たり決定乱数が１０００１～１０１６４であった場合に大当たりと判定し、大当たり決定乱数が２０００１～２０１６４であった場合に小当たりと判定し、その他の大当たり決定乱数であった場合にはハズレと判定する。したがって、この場合の大当たり確率および小当たり確率は、いずれも約１／３９９．６となる。

【００６４】

また、高確率遊技状態において、特１保留および特２保留について大役抽選を開始する場合には、図５（ｂ）に示すように、高確時大当たり決定乱数判定テーブルが参照される。この高確時大当たり決定乱数判定テーブルによれば、大当たり決定乱数が１０００１～１０６１８であった場合に大当たりと判定し、その他の大当たり決定乱数であった場合にはハズレと判定する。したがって、この場合の大当たり確率は約１／１０６となる。このように、高確率遊技状態である場合には、低確率遊技状態である場合に比べて、大当たり確率が約４倍となる。なお、低確率遊技状態において「大当たり」となる大当たり決定乱数（１０００１～１０１６４）は、高確率遊技状態においても「大当たり」となる。

【００６５】

図６は、当たり図柄乱数判定テーブルを説明する図である。第１始動口１２０または第２始動口１２２に遊技球が入球すると、０～９９の範囲内から１つの当たり図柄乱数が取得される。そして、上記の大役抽選により「大当たり」または「小当たり」の判定結果が導出された場合に、取得している当たり図柄乱数と当たり図柄乱数判定テーブルとによって、特別図柄の種別が決定される。このとき、特１保留によって「大当たり」に当選した場合には、図６（ａ）に示すように、特１用当たり図柄乱数判定テーブルａが選択され、特１保留によって「小当たり」に当選した場合には、図６（ｂ）に示すように、特１用当たり図柄乱数判定テーブルｂが選択される。また、特２保留によって「大当たり」に当選した場合には、図６（ｃ）に示すように、特２用当たり図柄乱数判定テーブルａが選択される。以下では、当たり図柄乱数によって決定される特別図柄、すなわち、大当たりの判定結果が得られた場合に決定される特別図柄を大当たり図柄と呼び、小当たりの判定結果が得られた場合に決定される特別図柄を小当たり図柄と呼び、ハズレの判定結果が得られた場合に決定される特別図柄をハズレ図柄と呼ぶ。

【００６６】

図６（ａ）に示す特１用当たり図柄乱数判定テーブルａ、および、図６（ｃ）に示す特２用当たり図柄乱数判定テーブルａによれば、取得した当たり図柄乱数の値に応じて、図示のとおり、特別図柄の種別（大当たり図柄）が決定される。また、図６（ｂ）に示す特１用当たり図柄乱数判定テーブルｂによれば、取得した当たり図柄乱数の値に応じて、図示のとおり、特別図柄の種別（小当たり図柄）が決定される。一方、大役抽選結果が「ハズレ」であった場合に、当該抽選結果が特１保留によって導出されたときは、抽選を行うことなくハズレ図柄として特別図柄Ｘが決定され、当該抽選結果が特２保留によって導出されたときは、抽選を行うことなくハズレ図柄として特別図柄Ｙが決定される。つまり、当たり図柄乱数判定テーブルは、大役抽選結果が「大当たり」または「小当たり」であった場合にのみ参照され、大役抽選結果が「ハズレ」であった場合に参照されることはない。なお、ここでは、特１用当たり図柄乱数判定テーブル、および、特２用当たり図柄乱数判定テーブルにおいて、異なる大当たり図柄がそれぞれ決定されることとした。しかしながら、両テーブルにおいて同一の大当たり図柄が決定されるようにしてもよいし、保留種別を問わず、１の当たり図柄乱数判定テーブルを参照して特別図柄の種別（大当たり図柄）を決定してもよい。

【００６７】

図７は、リーチグループ決定乱数判定テーブルを説明する図である。このリーチグループ決定乱数判定テーブルは複数設けられており、保留種別や保留数、さらには遊技状態、遊技状態に対応付けられている変動状態等に応じて、予め設定されたテーブルが選択され

る。第1始動口120または第2始動口122に遊技球が入球すると、0～10006の範囲内から1つのリーチグループ決定乱数が取得される。上記のように、大役抽選結果が導出されると、当該大役抽選結果を報知する変動演出パターンを決定する処理が行われる。本実施形態では、大役抽選結果が「ハズレ」であった場合に、変動演出パターンを決定するにあたって、まず、リーチグループ決定乱数とリーチグループ決定乱数判定テーブルとによってグループ種別が決定される。なお、変動状態とは、いずれのテーブルを参照して変動演出パターンを決定するかが規定されたものであり、遊技状態とは別に設定される概念である。

【0068】

例えば、遊技状態が非時短遊技状態に設定されているときに、特1保留に基づいて「ハズレ」の大役抽選結果が導出された場合において、大役抽選を行うときの特1保留の保留数（以下、単に「保留数」という）が0個であれば、図7（a）に示すように、リーチグループ決定乱数判定テーブル1が選択される。同様に、通常遊技状態に設定されているときに、特1保留に基づいて「ハズレ」の大役抽選結果が導出された場合において、大役抽選を行うときの保留数が1～2個であれば、図7（b）に示すように、リーチグループ決定乱数判定テーブル2が選択され、保留数が3個であれば、図7（c）に示すように、リーチグループ決定乱数判定テーブル3が選択される。なお、図7において、グループ種別の欄に記載しているグループxは、任意のグループ番号を示している。したがって、取得したリーチグループ決定乱数と、参照するリーチグループ決定乱数判定テーブルの種類とに応じて、グループ種別として種々のグループ番号が決定されることとなる。

【0069】

なお、ここでは、非時短遊技状態において、特1保留に基づいて「ハズレ」の大役抽選結果が導出されたときに参照されるリーチグループ決定乱数判定テーブルについて説明したが、メインROM300bには、この他にも多数のリーチグループ決定乱数判定テーブルが記憶されている。

【0070】

なお、大役抽選結果が「大当たり」または「小当たり」であった場合には、変動演出パターンを決定するにあたってグループ種別を決定することはない。つまり、リーチグループ決定乱数判定テーブルは、大役抽選結果が「ハズレ」であった場合にのみ参照され、大役抽選結果が「大当たり」または「小当たり」であった場合に参照されることはない。

【0071】

図8は、リーチモード決定乱数判定テーブルを説明する図である。このリーチモード決定乱数判定テーブルは、大役抽選結果が「ハズレ」であった場合に選択されるハズレ時リーチモード決定乱数判定テーブルと、大役抽選結果が「大当たり」であった場合に選択される大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルと、大役抽選結果が「小当たり」であった場合に選択される小当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルとに大別される。なお、ハズレ時リーチモード決定乱数判定テーブルは、上記のように決定されたグループ種別ごとに設けられており、大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルおよび小当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルは、保留種別ごとに設けられている。また、各リーチモード決定乱数判定テーブルは、遊技状態や図柄の種別ごとに設けられている。ここでは、所定の遊技状態および図柄種別において参照されるグループx用ハズレ時リーチモード決定乱数判定テーブルの一例を図8（a）に示し、特1用大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルの一例を図8（b）に示し、特2用大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルの一例を図8（c）に示し、特1用小当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルの一例を図8（d）に示す。

【0072】

第1始動口120または第2始動口122に遊技球が入球すると、0～250の範囲内から1つのリーチモード決定乱数が取得される。そして、上記の大役抽選の結果が「ハズレ」であった場合には、図8（a）に示すように、上記のグループ種別の抽選により決定されたグループ種別に対応するハズレ時リーチモード決定乱数判定テーブルが選択され、

選択されたハズレ時リーチモード決定乱数判定テーブルとリーチモード決定乱数とに基づいて、変動モード番号が決定される。また、上記の大役抽選の結果が「大当たり」であった場合には、図8(b)、(c)に示すように、読み出された保留種別に対応する大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルが選択され、選択された大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルとリーチモード決定乱数とに基づいて、変動モード番号が決定される。さらに、上記の大役抽選の結果が「小当たり」であった場合には、図8(d)に示すように、読み出された保留種別に対応する小当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルが選択され、選択された小当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルとリーチモード決定乱数とに基づいて、変動モード番号が決定される。

【0073】

また、各リーチモード決定乱数判定テーブルにおいては、リーチモード決定乱数に、変動モード番号とともに、後述する変動パターン乱数判定テーブルが対応付けられており、変動モード番号が決定されると同時に、変動パターン乱数判定テーブルが決定される。なお、図8において、変動パターン乱数判定テーブルの欄に記載しているテーブルxは、任意のテーブル番号を示している。したがって、取得したリーチグループ決定乱数と、参照するリーチモード決定乱数判定テーブルの種類とに応じて、変動モード番号と、変動パターン乱数判定テーブルのテーブル番号とが決定されることとなる。また、本実施形態において、変動モード番号および後述する変動パターン番号は、16進数で設定されている。以下において、16進数を示す場合には「H」を付するが、図8～図10にHと記載しているのは、16進数で示される任意の値を示すものである。

【0074】

以上のように、大役抽選結果が「ハズレ」であった場合には、まず、図7に示すリーチグループ決定乱数判定テーブルとリーチグループ決定乱数とによってグループ種別が決定される。そして、決定されたグループ種別と遊技状態に応じ、図8(a)に示すハズレ時リーチモード決定乱数判定テーブルとリーチモード決定乱数とによって、変動モード番号および変動パターン乱数判定テーブルが決定される。

【0075】

一方、大役抽選結果が「大当たり」または「小当たり」であった場合には、決定された大当たり図柄または小当たり図柄（特別図柄の種別）、大当たり、または、小当たり当選時の遊技状態等に対応する、図8に示す大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルを参照し、リーチモード決定乱数を用いて、変動モード番号、変動パターン乱数判定テーブルが決定されることとなる。

【0076】

図9は、変動パターン乱数判定テーブルを説明する図である。ここでは、所定のテーブル番号xの変動パターン乱数判定テーブルxを示すが、変動パターン乱数判定テーブルは、この他にも、テーブル番号ごとに多数設けられている。

【0077】

第1始動口120または第2始動口122に遊技球が入球すると、0～238の範囲内から1つの変動パターン乱数が取得される。そして、上記の変動モード番号と同時に決定された変動パターン乱数判定テーブルと、取得した変動パターン乱数とに基づいて、図示のように変動パターン番号が決定される。

【0078】

このように、大役抽選が行われると、大役抽選結果、決定された図柄種別、遊技状態、保留数、保留種別等に応じて、変動モード番号、変動パターン番号が決定される。これら変動モード番号、変動パターン番号は、変動演出パターンを特定するものであり、そのそれぞれに、変動演出の態様および時間が対応付けられている。

【0079】

図10は、変動時間決定テーブルを説明する図である。上記のように、変動モード番号が決定されると、図10(a)に示す変動時間1決定テーブルにしたがって変動時間1が決定される。この変動時間1決定テーブルによれば、変動モード番号ごとに変動時間1が

10

20

30

40

50

対応付けられており、決定された変動モード番号に応じて、対応する変動時間 1 が決定される。

【 0 0 8 0 】

また、上記のように、変動パターン番号が決定されると、図 1 0 (b) に示す変動時間 2 決定テーブルにしたがって変動時間 2 が決定される。この変動時間 2 決定テーブルによれば、変動パターン番号ごとに変動時間 2 が対応付けられており、決定された変動パターン番号に応じて、対応する変動時間 2 が決定される。このようにして決定された変動時間 1、2 の合計時間が、大役抽選結果を報知する変動演出の時間、すなわち、変動時間となる。

【 0 0 8 1 】

以上のようにして変動モード番号が決定されると、当該決定された変動モード番号に対応する変動モードコマンドが副制御基板 3 3 0 に送信され、変動パターン番号が決定されると、当該決定された変動パターン番号に対応する変動パターンコマンドが副制御基板 3 3 0 に送信される。副制御基板 3 3 0 においては、受信した変動モードコマンドに基づいて、主に変動演出の前半の態様が決定され、受信した変動パターンコマンドに基づいて、主に変動演出の後半の態様が決定されることとなるが、その詳細については後述する。なお、以下では、変動モード番号および変動パターン番号を総称して変動情報と呼び、変動モードコマンドおよび変動パターンコマンドを総称して変動コマンドと呼ぶ場合がある。

【 0 0 8 2 】

図 1 1 は、特別電動役物作動ラムセットテーブルを説明する図である。この特別電動役物作動ラムセットテーブルは、大役遊技または小当たり遊技を制御するための各種データが記憶されたものであり、大役遊技中および小当たり遊技中は、この特別電動役物作動ラムセットテーブルを参照して、第 1 大入賞口ソレノイド 1 2 6 c、第 2 大入賞口ソレノイド 1 2 8 c が通電制御される。なお、実際は、特別電動役物作動ラムセットテーブルは、特別図柄（大当たり図柄および小当たり図柄）の種別ごとに複数設けられており、決定された特別図柄の種別に応じて、対応するテーブルが大役遊技または小当たり遊技の開始時にセットされるが、ここでは、説明の都合上、1 つのテーブルに全ての特別図柄の制御データを示す。

【 0 0 8 3 】

大当たり図柄である特別図柄 A、B、C、D、または、小当たり図柄である特別図柄 a が決定されると、図 1 1 に示すように、特別電動役物作動ラムセットテーブルを参照して、第 1 大入賞口 1 2 6 および第 2 大入賞口 1 2 8 を所定の開閉パターンで開閉制御する開閉処理が実行される。大役遊技は、第 1 大入賞口 1 2 6 および第 2 大入賞口 1 2 8 が所定回数開閉される複数回のラウンド遊技で構成され、小当たり遊技は、ラウンド遊技が 1 回のみ実行される。

【 0 0 8 4 】

この特別電動役物作動ラムセットテーブルによれば、オープニング時間（最初のラウンド遊技が開始されるまでの待機時間）、特別電動役物最大作動回数（1 回の大役遊技中または小当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の回数）、開放大入賞口（各ラウンド遊技において開放される第 1 大入賞口 1 2 6 および第 2 大入賞口 1 2 8）、特別電動役物開閉切替回数（1 ラウンド遊技中の第 1 大入賞口 1 2 6 および第 2 大入賞口 1 2 8 の開放回数）、ソレノイド通電時間（第 1 大入賞口 1 2 6 および第 2 大入賞口 1 2 8 の開放回数ごとの第 1 大入賞口ソレノイド 1 2 6 c および第 2 大入賞口ソレノイド 1 2 8 c の通電時間、すなわち、1 回の第 1 大入賞口 1 2 6 および第 2 大入賞口 1 2 8 の開放時間）、規定数（1 回のラウンド遊技における第 1 大入賞口 1 2 6 および第 2 大入賞口 1 2 8 への最大入賞可能数）、大入賞口閉鎖有効時間（ラウンド遊技間の第 1 大入賞口 1 2 6 および第 2 大入賞口 1 2 8 の閉鎖時間、すなわち、ラウンド間インターバル時間）、エンディング時間（最後のラウンド遊技が終了してから、通常の特別遊技が再開されるまでの待機時間）が、大役遊技の制御データとして、大当たり図柄の種別ごとに、図示のように予め記憶されている。

【 0 0 8 5 】

本実施形態では、大当たり図柄である特別図柄 A、B、C、D が決定された場合には、いずれも 15 回のラウンド遊技で構成される大役遊技が実行される。

【 0 0 8 6 】

また、大当たり図柄である特別図柄 A、B、C、D が決定された場合には、1 回目、6 回目のラウンド遊技では第 2 大入賞口 1 2 8 が開放され、その他のラウンド遊技では第 1 大入賞口 1 2 6 が開放される。各ラウンド遊技中は、規定数（8 個）の遊技球が第 1 大入賞口 1 2 6 または第 2 大入賞口 1 2 8 に入球するか、もしくは、第 1 大入賞口 1 2 6 または第 2 大入賞口 1 2 8 が開放されてから所定時間が経過するとラウンド遊技が終了となる。

10

【 0 0 8 7 】

ここで、特別図柄 A、C が決定されて実行される大役遊技では、1 回目のラウンド遊技における第 2 大入賞口 1 2 8 の最大開放時間が 0 . 1 秒に設定されている。したがって、特別図柄 A、C が決定されて実行される大役遊技では、1 回目のラウンド遊技中に第 2 大入賞口 1 2 8 に遊技球が入球することは殆どない。

【 0 0 8 8 】

一方、特別図柄 B、D が決定されて実行される大役遊技では、1 回目のラウンド遊技において、第 2 大入賞口 1 2 8 は、0 . 1 秒間開放された後、3 秒間のラウンド内インターバル時間（ラウンド遊技内の第 2 大入賞口 1 2 8 の閉鎖時間）に亘って閉鎖状態に維持され、その後、最大で 28 . 9 秒間開放される。したがって、特別図柄 B、D が決定されて

20

【 0 0 8 9 】

また、特別図柄 A、B、C、D が決定されて実行される大役遊技では、2 ~ 5 回目のラウンド遊技では第 1 大入賞口 1 2 6 が 1 回のみ開放される。このとき、特別図柄 A、C、D が決定されて実行される大役遊技では、2 ~ 5 回目のラウンド遊技のいずれにおいても、第 1 大入賞口 1 2 6 が最大で 29 . 0 秒開放される。したがって、大当たり図柄である特別図柄 A、C、D が決定されて実行される大役遊技では、この 2 ~ 5 回目のラウンド遊技において、確実に規定数の遊技球を第 1 大入賞口 1 2 6 に入球させることが可能となっている。

30

【 0 0 9 0 】

一方、特別図柄 B が決定されて実行される大役遊技では、2 ~ 5 回目のラウンド遊技のいずれにおいても、第 1 大入賞口 1 2 6 が最大で 0 . 1 秒間開放される。したがって、特別図柄 B が決定されて実行される大役遊技では、この 2 ~ 5 回目のラウンド遊技において、第 1 大入賞口 1 2 6 に遊技球が入球することは殆どない。

【 0 0 9 1 】

また、特別図柄 A、B、D が決定されて実行される大役遊技では、6 回目のラウンド遊技において、第 2 大入賞口 1 2 8 が最大で 0 . 1 秒間開放される。したがって、特別図柄 A、B、D が決定されて実行される大役遊技では、6 回目のラウンド遊技中に第 2 大入賞口 1 2 8 に遊技球が入球することは殆どない。

40

【 0 0 9 2 】

一方、特別図柄 C が決定されて実行される大役遊技では、6 回目のラウンド遊技において、第 2 大入賞口 1 2 8 は、0 . 1 秒間開放された後、10 . 0 秒間のラウンド内インターバル時間に亘って閉鎖状態に維持され、その後、最大で 28 . 9 秒間開放される。したがって、特別図柄 C が決定されて実行される大役遊技では、この 6 回目のラウンド遊技において、確実に規定数の遊技球を第 2 大入賞口 1 2 8 に入球させることが可能となっている。

【 0 0 9 3 】

また、特別図柄 A、B、C、D が決定されて実行される大役遊技では、7 ~ 15 回目のラウンド遊技において第 1 大入賞口 1 2 6 が 1 回のみ開放される。このとき、大当たり図

50

柄である特別図柄 A、D が決定されて実行される大役遊技では、7 ～ 15 回目のラウンド遊技のいずれにおいても、第 1 大入賞口 1 2 6 が最大で 29.0 秒間開放される。したがって、大当たり図柄である特別図柄 A、D が決定されて実行される大役遊技では、この 7 ～ 15 回目のラウンド遊技においては、確実に規定数の遊技球を第 1 大入賞口 1 2 6 に入球させることが可能となっている。

【0094】

一方、特別図柄 B、C が決定されて実行される大役遊技では、7 ～ 15 回目のラウンド遊技のいずれにおいても、第 1 大入賞口 1 2 6 が、最大で 0.1 秒間開放される。したがって、特別図柄 B、C が決定されて実行される大役遊技では、この 7 ～ 15 回目のラウンド遊技において、第 1 大入賞口 1 2 6 に遊技球が入球することは殆どない。

10

【0095】

このように、特別図柄 A が決定されて実行される大役遊技では、実質的に、2 ～ 5 回目および 7 ～ 15 回目のラウンド遊技において、第 1 大入賞口 1 2 6 に規定数の遊技球を入球させることができる。また、特別図柄 B が決定されて実行される大役遊技では、1 回目のラウンド遊技においてのみ、第 2 大入賞口 1 2 8 に規定数の遊技球を入球させることができる。また、特別図柄 C が決定されて実行される大役遊技では、2 ～ 6 回目のラウンド遊技において、第 1 大入賞口 1 2 6 または第 2 大入賞口 1 2 8 に規定数の遊技球を入球させることができる。また、特別図柄 D が決定されて実行される大役遊技では、1 ～ 5 回目および 7 ～ 15 回目のラウンド遊技において、第 1 大入賞口 1 2 6 または第 2 大入賞口 1 2 8 に規定数の遊技球を入球させることができる。

20

【0096】

また、小当たり図柄である特別図柄 a が決定された場合には、1 回のラウンド遊技で構成される小当たり遊技が実行される。特別図柄 a が決定されて実行される小当たり遊技では、1 回目のラウンド遊技において、第 2 大入賞口 1 2 8 は、0.1 秒間開放された後、3 秒間のラウンド内インターバル時間に亘って閉鎖状態に維持され、その後、最大で 0.1 秒間開放される。この小当たり遊技によれば、第 2 大入賞口 1 2 8 に遊技球が入球することは殆どない。

【0097】

図 12 は、第 2 大入賞口 1 2 8 の開閉態様および可動部材 1 4 2 による特定領域 1 4 0 b の開閉態様を説明する図である。図 12 に示すように、可動部材 1 4 2 は、第 2 大入賞口 1 2 8 が開放される特定ラウンド遊技において、第 2 大入賞口 1 2 8 の開放と同時に、特定領域 1 4 0 b を一瞬 (0.1 秒程度) 開放した後、しばらくの間 (例えば、10.0 秒程度)、特定領域 1 4 0 b を閉鎖状態に維持し、その後、再び特定領域 1 4 0 b を開放した状態に維持する。そして、図 12 (a) に示すように、特別図柄 A が決定されて大役遊技が実行された場合における 1 回目および 6 回目のラウンド遊技、特別図柄 B、D が決定されて大役遊技が実行された場合における 6 回目のラウンド遊技 (6R)、特別図柄 C が決定されて大役遊技が実行された場合における 1 回目のラウンド遊技 (1R) には、当該ラウンド遊技の開始時に 0.1 秒のみ第 2 大入賞口 1 2 8 が開放される。この間に、仮に第 2 大入賞口 1 2 8 に遊技球が入球したとしても、当該遊技球が特定領域 1 4 0 b に到達するまでには所定の時間を要する。そのため、第 2 大入賞口 1 2 8 に入球した遊技球が特定領域 1 4 0 b に到達したときには、必ず、特定領域 1 4 0 b が閉鎖されており、その結果、特別図柄 A が決定されて大役遊技が実行された場合に、特定領域 1 4 0 b に遊技球が進入することはない。

30

40

【0098】

なお、遊技球が第 2 大入賞口 1 2 8 に噛みこんでしまったり、あるいは、何らかの理由で第 2 大入賞口 1 2 8 内に長時間に亘って遊技球が滞留してしまったりする等、不測の事態が生じた場合には、0.1 秒のみ第 2 大入賞口 1 2 8 が開放される特定ラウンド遊技であっても、大役遊技中に特定領域 1 4 0 b に遊技球が進入する可能性がある。したがって、本明細書においては、理解を容易にするために、「必ず」、「確実に」という文言を用いて説明しているが、これは、遊技機 100 の状態が、遊技を進行するにあたって適切な

50

状態に置かれており、かつ、不測の事態が生じていないことを前提とするものであり、物理的な100%を意味するものではない。

【0099】

これに対して、図12(b)に示すように、特別図柄B、Dが決定されて大役遊技が実行された場合における1回目のラウンド遊技(1R)、特別図柄Cが決定されて大役遊技が実行された場合における6回目のラウンド遊技(6R)は特定ラウンド遊技に設定され、当該特定ラウンド遊技の開始時に第2大入賞口128が0.1秒開放され、その後、ラウンド内インターバル時間(3秒または10秒)を経て、第2大入賞口128が最大で28.9秒開放される。したがって、第2大入賞口128の開放と同時に第2大入賞口128に入球した1~2個程度の遊技球は、特定領域140bを通過することができない可能性はあるが、その後に第2大入賞口128に入球した遊技球は、確実に特定領域140bを通過することができる。

10

【0100】

なお、特別図柄aが決定されて小当たり遊技が実行された場合には、第2大入賞口128が最長で0.2秒(0.1秒+0.1秒)開放されるが、特定領域140bに遊技球が進入することはない。

【0101】

図13は、大役遊技の終了後の遊技状態を設定するための遊技状態設定テーブルを説明する図である。本実施形態においては、大役遊技が実行された場合、決定された特別図柄、および、特定ラウンド遊技中における特定領域140bへの遊技球の進入可否に応じて大役遊技の終了後の遊技状態が設定される。

20

【0102】

この遊技状態設定テーブルによれば、決定された特別図柄の種別を問わず、大役遊技中に特定領域140bに遊技球が進入した場合には、大役遊技の終了後に高確率遊技状態に設定されるとともに、高確率遊技状態の継続回数(以下、「高確回数」という)は170回に設定される。これは、高確率遊技状態が、大役抽選結果が170回確定するまで継続することを意味している。ただし、上記した高確回数は1の高確率遊技状態における最大継続回数を示すものであり、上記の継続回数に到達するまでの間に大当たりに当選した場合には、再度、高確回数の設定が行われることとなる。したがって、大役遊技の終了後に高確率遊技状態に設定された場合に、当該高確率遊技状態において大当たりの抽選結果が導出されることなく、ハズレの抽選結果が170回導出されると、低確率遊技状態に遊技状態が変更されることとなる。また、決定された特別図柄の種別を問わず、大役遊技中に特定領域140bに遊技球が進入しなかった場合には、大役遊技の終了後に低確率遊技状態に設定される。

30

【0103】

また、特別図柄A、C、Dが決定されて実行される大役遊技中に特定領域140bに遊技球が進入した場合には、大役遊技の終了後に時短遊技状態に設定されるとともに、時短遊技状態の継続回数(以下、「時短回数」という)は170回に設定される。これは、時短遊技状態が、大役抽選結果が170回確定するまで継続することを意味している。ただし、上記した時短回数は1の時短遊技状態における最大継続回数を示すものであり、上記の継続回数に到達するまでの間に大当たりに当選した場合には、再度、時短回数の設定が行われることとなる。また、特別図柄A、C、Dが決定されて実行される大役遊技中に特定領域140bに遊技球が進入しなかった場合には、非時短遊技状態に設定される。また、特別図柄Bが決定された場合、大役遊技中に特定領域140bに遊技球が進入したか否かに拘わらず、大役遊技の終了後に非時短遊技状態に設定される。

40

【0104】

図14は、当たり決定乱数判定テーブルを説明する図である。遊技領域116を流下する遊技球がゲート124を通過すると、第2始動口122の可動片122bを通電制御するか否かが対応付けられた普通図柄の判定処理(以下、「普図抽選」という)が行われる。

50

【 0 1 0 5 】

なお、詳しくは後述するが、遊技球がゲート 1 2 4 を通過すると、0 ~ 9 9 の範囲内から 1 つの当たり決定乱数が取得されるとともに、この乱数値がメイン R A M 3 0 0 c の普図保留記憶領域に 4 つを上限として記憶される。つまり、普図保留記憶領域は、当たり決定乱数をセーブする 4 つの記憶部を備えている。したがって、普図保留記憶領域の 4 つの記憶部全てに当たり決定乱数が記憶された状態で、遊技球がゲート 1 2 4 を通過した場合には、当該遊技球の通過に基づいて当たり決定乱数が記憶されることはない。以下では、ゲート 1 2 4 を遊技球が通過して普図保留記憶領域に記憶された当たり決定乱数を普図保留とよぶ。

【 0 1 0 6 】

10

非時短遊技状態において普図抽選を開始する場合には、図 1 4 (a) に示すように、非時短遊技状態用当たり決定乱数判定テーブルが参照される。この非時短遊技状態用当たり決定乱数判定テーブルによれば、当たり決定乱数が 0 であった場合に、普通図柄の種別として当たり図柄が決定され、当たり決定乱数が 1 ~ 9 9 であった場合に、普通図柄の種別としてハズレ図柄が決定される。したがって、非時短遊技状態において当たり図柄が決定される確率、すなわち、当選確率は $1 / 100$ となる。詳しくは後述するが、この普図抽選において当たり図柄が決定されると、第 2 始動口 1 2 2 が開状態に制御され、ハズレ図柄が決定された場合には、第 2 始動口 1 2 2 が閉状態に維持される。

【 0 1 0 7 】

20

また、時短遊技状態において普図抽選を開始する場合には、図 1 4 (b) に示すように、時短遊技状態用当たり決定乱数判定テーブルが参照される。この時短遊技状態用当たり決定乱数判定テーブルによれば、当たり決定乱数が 0 ~ 9 8 であった場合に、普通図柄の種別として当たり図柄が決定され、当たり決定乱数が 9 9 であった場合に、普通図柄の種別としてハズレ図柄が決定される。したがって、時短遊技状態において当たり図柄が決定される確率、すなわち、当選確率は $99 / 100$ となる。

【 0 1 0 8 】

図 1 5 (a) は、普通図柄変動時間データテーブルを説明する図であり、図 1 5 (b) は、開閉制御パターンテーブルを説明する図である。上記のように、普図抽選が行われると、普通図柄の変動時間が決定される。普通図柄変動時間データテーブルは、普図抽選によって当たり図柄もしくはハズレ図柄が決定されたときに、当該普通図柄の変動時間を決定する際に参照されるものである。この普通図柄変動時間データテーブルによれば、遊技状態が非時短遊技状態に設定されている場合には変動時間が 10 秒に決定され、遊技状態が時短遊技状態に設定されている場合には変動時間が 1 秒に決定される。このようにして変動時間が決定されると、当該決定された時間にわたって普通図柄表示器 1 6 8 が変動表示（点滅表示）される。そして、当たり図柄が決定された場合には普通図柄表示器 1 6 8 が点灯し、ハズレ図柄が決定された場合には普通図柄表示器 1 6 8 が消灯する。

30

【 0 1 0 9 】

そして、普図抽選によって当たり図柄が決定されるとともに、普通図柄表示器 1 6 8 が点灯した場合には、第 2 始動口 1 2 2 の可動片 1 2 2 b が、図 1 5 (b) に示すように、開閉制御パターンテーブルを参照して通電制御される。なお、実際は、開閉制御パターンテーブルは、遊技状態ごとに設けられており、普通図柄が決定されたときの遊技状態に応じて、対応するテーブルが普通電動役物ソレノイド 1 2 2 c の通電開始時にセットされるが、ここでは、説明の都合上、1 つのテーブルに各遊技状態に対応する制御データを示す。

40

【 0 1 1 0 】

当たり図柄が決定されると、図 1 5 (b) に示すように、開閉制御パターンテーブルを参照して第 2 始動口 1 2 2 が開閉制御される。この開閉制御パターンテーブルによれば、普電開放前時間（第 2 始動口 1 2 2 の開放が開始されるまでの待機時間）、普通電動役物最大開閉切替回数（第 2 始動口 1 2 2 の開放回数）、ソレノイド通電時間（第 2 始動口 1 2 2 の開放回数ごとの普通電動役物ソレノイド 1 2 2 c の通電時間、すなわち、1 回の第

50

2 始動口 1 2 2 の開放時間)、規定数(第 2 始動口 1 2 2 の全開放中における第 2 始動口 1 2 2 への最大入賞可能数)、普電閉鎖有効時間(第 2 始動口 1 2 2 の各開放間の閉鎖時間、すなわち、休止時間)、普電有効状態時間(第 2 始動口 1 2 2 の最後の開放終了からの待機時間)、普電終了ウェイト時間(普電有効状態時間の経過後、後述する普通図柄の変動表示が再開されるまでの待機時間)が、第 2 始動口 1 2 2 の制御データとして、遊技状態ごとに、図示のように予め記憶されている。

【0 1 1 1】

このように、非時短遊技状態および時短遊技状態には、それぞれ、第 2 始動口 1 2 2 を開閉するための開閉制御条件が、遊技進行条件として対応付けられており、時短遊技状態においては、非時短遊技状態よりも第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が入球しやすくなる。つまり、時短遊技状態においては、ゲート 1 2 4 を遊技球が通過する限りにおいて、次々と普図抽選がなされるとともに、第 2 始動口 1 2 2 が頻繁に開放状態となるため、遊技者は遊技球の費消を低減しながら、大役抽選を行うことが可能となる。

【0 1 1 2】

なお、第 2 始動口 1 2 2 の開閉条件は、普通図柄の当選確率、普通図柄の変動表示の時間、第 2 始動口 1 2 2 の開放時間の 3 つの要素を規定するものである。そして、本実施形態では、このうち 2 つの要素において、非時短遊技状態よりも時短遊技状態の方を有利に設定することで、時短遊技状態の方が、非時短遊技状態よりも、第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が入球しやすくなるように設定した。しかしながら、上記 3 つの要素のうち、1 つまたは 3 つの要素について、時短遊技状態の方が、非時短遊技状態よりも有利に設定してもよい。いずれにしても、時短遊技状態の方が非時短遊技状態に比べて、少なくとも 1 つの要素について有利となることで、総合的に時短遊技状態の方が、非時短遊技状態よりも第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が容易に入球するようにすればよい。つまり、遊技状態が非時短遊技状態に設定されている場合に、第 1 の条件にしたがって可動片 1 2 2 b が開閉制御され、遊技状態が時短遊技状態に設定されている場合に、第 1 の条件よりも開状態になりやすい第 2 の条件にしたがって可動片 1 2 2 b が開閉制御されればよい。

【0 1 1 3】

次に、遊技機 1 0 0 における遊技の進行に伴う主制御基板 3 0 0 の主な処理について、フローチャートを用いて説明する。

【0 1 1 4】

(主制御基板 3 0 0 の CPU 初期化処理)

図 1 6 は、主制御基板 3 0 0 における CPU 初期化処理(S 1 0 0)を説明するフローチャートである。

【0 1 1 5】

電源基板より電源が供給されると、メイン CPU 3 0 0 a にシステムリセットが発生し、メイン CPU 3 0 0 a は、以下の CPU 初期化処理(S 1 0 0)を行う。

【0 1 1 6】

(ステップ S 1 0 0 - 1)

メイン CPU 3 0 0 a は、電源投入に応じて、初期設定処理として、メイン ROM 3 0 0 b から起動プログラムを読み込むとともに、各種処理を実行するために必要な設定処理を行う。

【0 1 1 7】

(ステップ S 1 0 0 - 3)

メイン CPU 3 0 0 a は、タイマカウンタにウェイト処理時間を設定する。

【0 1 1 8】

(ステップ S 1 0 0 - 5)

メイン CPU 3 0 0 a は、電源断予告信号を検出しているかを判定する。なお、主制御基板 3 0 0 には、電源断検知回路が設けられており、電源電圧が所定値以下になると、電源断検知回路から電源断予告信号が出力される。電源断予告信号を検出している場合には、上記ステップ S 1 0 0 - 3 に処理を移し、電源断予告信号を検出していない場合には、

10

20

30

40

50

ステップ S 1 0 0 - 7 に処理を移す。

【 0 1 1 9 】

(ステップ S 1 0 0 - 7)

メイン C P U 3 0 0 a は、上記ステップ S 1 0 0 - 3 で設定したウェイト時間が経過したか否かを判定する。その結果、ウェイト時間が経過したと判定した場合にはステップ S 1 0 0 - 9 に処理を移し、ウェイト時間は経過していないと判定した場合には上記ステップ S 1 0 0 - 5 に処理を移す。

【 0 1 2 0 】

(ステップ S 1 0 0 - 9)

メイン C P U 3 0 0 a は、メイン R A M 3 0 0 c へのアクセスを許可するために必要な処理を実行する。

10

【 0 1 2 1 】

(ステップ S 1 0 0 - 1 1)

メイン C P U 3 0 0 a は、R A M クリア信号がオンしているか否かを判定する。なお、遊技盤 1 0 8 の背面には不図示の R A M クリアボタンが設けられており、この R A M クリアボタンが押圧操作されると、R A M クリア検出スイッチが R A M クリアボタンの押圧操作を検出して、主制御基板 3 0 0 に R A M クリア信号が出力される。ここでは、R A M クリアボタンが押圧操作された状態で電源が投入された場合に、R A M クリア信号がオンしていると判定される。そして、R A M クリア信号がオンしていると判定した場合にはステップ S 1 0 0 - 1 3 に処理を移し、R A M クリア信号はオンしていないと判定した場合にはステップ S 1 0 0 - 1 9 に処理を移す。

20

【 0 1 2 2 】

(ステップ S 1 0 0 - 1 3)

メイン C P U 3 0 0 a は、メイン R A M 3 0 0 c のうち、電源投入時 (メイン R A M 3 0 0 c をクリアするリセット時) にクリアすべきクリア対象のデータをクリアする初期化処理を行う。

【 0 1 2 3 】

(ステップ S 1 0 0 - 1 5)

メイン C P U 3 0 0 a は、メイン R A M 3 0 0 c がクリアされたことを副制御基板 3 3 0 に伝達するためのサブコマンド (R A M クリア指定コマンド) の送信処理 (R A M クリア指定コマンドを送信バッファに格納) を行う。

30

【 0 1 2 4 】

(ステップ S 1 0 0 - 1 7)

メイン C P U 3 0 0 a は、メイン R A M 3 0 0 c がクリアされたことを払出制御基板 3 1 0 に伝達するための払出コマンド (R A M クリア指定コマンド) の送信処理 (R A M クリア指定コマンドを送信バッファに格納) を行う。

【 0 1 2 5 】

(ステップ S 1 0 0 - 1 9)

メイン C P U 3 0 0 a は、チェックサムを算出するために必要な処理を実行する。

【 0 1 2 6 】

40

(ステップ S 1 0 0 - 2 1)

メイン C P U 3 0 0 a は、上記ステップ S 1 0 0 - 1 9 で算出したチェックサムが、電源断時に保存されたチェックサムと不一致であるかを判定する。その結果、両者が不一致であると判定した場合にはステップ S 1 0 0 - 1 3 に処理を移し、両者が不一致ではない (一致する) と判定した場合にはステップ S 1 0 0 - 2 3 に処理を移す。

【 0 1 2 7 】

(ステップ S 1 0 0 - 2 3)

メイン C P U 3 0 0 a は、メイン R A M 3 0 0 c のうち、電源復帰時 (メイン R A M 3 0 0 c をクリアせずに、電源断前のデータを維持するとき) にクリアすべきクリア対象のデータをクリアする初期化処理を行う。

50

【 0 1 2 8 】

(ステップ S 1 0 0 - 2 5)

メイン CPU 3 0 0 a は、電源断から復帰したことを副制御基板 3 3 0 に伝達するためのサブコマンド (電源復帰指定コマンド) の送信処理 (電源復帰指定コマンドを送信バッファに格納) を行う。

【 0 1 2 9 】

(ステップ S 1 0 0 - 2 7)

メイン CPU 3 0 0 a は、電源断から復帰したことを払出制御基板 3 1 0 に伝達するための払出コマンド (電源復帰指定コマンド) の送信処理 (電源復帰指定コマンドを送信バッファに格納) を行う。

10

【 0 1 3 0 】

(ステップ S 1 0 0 - 2 9)

メイン CPU 3 0 0 a は、特別図柄の種別を示す電源投入時特図図柄種別指定コマンド、特 1 保留数 (X 1) を示す特 1 保留指定コマンド、特 2 保留数 (X 2) を示す特 2 保留指定コマンド、記憶されている特 1 保留および特 2 保留の入賞順序を示す特別図柄入賞順序コマンドを送信するための電源投入時サブコマンドセット処理 (特別図柄入賞順序コマンドを送信バッファに格納) を実行する。

【 0 1 3 1 】

(ステップ S 1 0 0 - 3 1)

メイン CPU 3 0 0 a は、タイマ割込みの周期を設定する。

20

【 0 1 3 2 】

(ステップ S 1 0 0 - 3 3)

メイン CPU 3 0 0 a は、割込みを禁止するための処理を行う。

【 0 1 3 3 】

(ステップ S 1 0 0 - 3 5)

メイン CPU 3 0 0 a は、当たり図柄乱数用初期値更新乱数を更新する。なお、当たり図柄乱数用初期値更新乱数は、当たり図柄乱数の初期値および終了値を決定するためのものである。つまり、後述する当たり図柄乱数の更新処理によって当たり図柄乱数が、当たり図柄乱数用初期値更新乱数から、当該当たり図柄乱数用初期値更新乱数 - 1 まで 1 周すると、当たり図柄乱数は、そのときの当たり図柄乱数用初期値更新乱数に更新されることとなる。

30

【 0 1 3 4 】

(ステップ S 1 0 0 - 3 7)

メイン CPU 3 0 0 a は、払出制御基板 3 1 0 から受信した受信データ (主コマンド) を解析し、受信データに応じた種々の処理を実行する。

【 0 1 3 5 】

(ステップ S 1 0 0 - 3 9)

メイン CPU 3 0 0 a は、送信バッファに格納されているサブコマンドを副制御基板 3 3 0 に送信するための処理を行う。

【 0 1 3 6 】

(ステップ S 1 0 0 - 4 1)

メイン CPU 3 0 0 a は、割込みを許可するための処理を行う。

40

【 0 1 3 7 】

(ステップ S 1 0 0 - 4 3)

メイン CPU 3 0 0 a は、リーチグループ決定乱数、リーチモード決定乱数、変動パターン乱数を更新し、以後、上記ステップ S 1 0 0 - 3 3 から処理を繰り返す。なお、以下では、変動演出パターンを決定するためのリーチグループ決定乱数、リーチモード決定乱数、変動パターン乱数を総称して変動演出用乱数と呼ぶ。

【 0 1 3 8 】

次に、主制御基板 3 0 0 における割込み処理について説明する。ここでは、電源断時退

50

避処理（X I N T 割込み処理）およびタイマ割込み処理について説明する。

【 0 1 3 9 】

（主制御基板 3 0 0 の電源断時退避処理（X I N T 割込み処理））

図 1 7 は、主制御基板 3 0 0 における電源断時退避処理（X I N T 割込み処理）を説明するフローチャートである。メイン C P U 3 0 0 a は、電源断検知回路を監視しており、電源電圧が所定値以下になると、C P U 初期化処理に割り込んで電源断時退避処理を実行する。

【 0 1 4 0 】

（ステップ S 3 0 0 - 1 ）

電源断予告信号が入力されると、メイン C P U 3 0 0 a は、レジスタを退避する。

10

【 0 1 4 1 】

（ステップ S 3 0 0 - 3 ）

メイン C P U 3 0 0 a は、電源断予告信号をチェックする。

【 0 1 4 2 】

（ステップ S 3 0 0 - 5 ）

メイン C P U 3 0 0 a は、電源断予告信号を検出しているかを判定する。その結果、電源断予告信号を検出していると判定した場合にはステップ S 3 0 0 - 1 1 に処理を移し、電源断予告信号を検出していないと判定した場合にはステップ S 3 0 0 - 7 に処理を移す。

【 0 1 4 3 】

20

（ステップ S 3 0 0 - 7 ）

メイン C P U 3 0 0 a は、レジスタを復帰させる。

【 0 1 4 4 】

（ステップ S 3 0 0 - 9 ）

メイン C P U 3 0 0 a は、割込みを許可するための処理を行い、当該電源断時退避処理を終了する。

【 0 1 4 5 】

（ステップ S 3 0 0 - 1 1 ）

メイン C P U 3 0 0 a は、出力ポートの出力を停止する出力ポートクリア処理を実行する。

30

【 0 1 4 6 】

（ステップ S 3 0 0 - 1 3 ）

メイン C P U 3 0 0 a は、チェックサムを算出して保存するチェックサム設定処理を実行する。

【 0 1 4 7 】

（ステップ S 3 0 0 - 1 5 ）

メイン C P U 3 0 0 a は、メイン R A M 3 0 0 c へのアクセスを禁止するために必要な R A M プロテクト設定処理を実行する。

【 0 1 4 8 】

（ステップ S 3 0 0 - 1 7 ）

40

メイン C P U 3 0 0 a は、電源断発生監視時間を設定すべく、ループカウンタのカウント値に所定の電源断検出信号検出回数をセットする。

【 0 1 4 9 】

（ステップ S 3 0 0 - 1 9 ）

メイン C P U 3 0 0 a は、電源断予告信号をチェックする。

【 0 1 5 0 】

（ステップ S 3 0 0 - 2 1 ）

メイン C P U 3 0 0 a は、電源断予告信号を検出しているかを判定する。その結果、電源断予告信号を検出していると判定した場合にはステップ S 3 0 0 - 1 7 に処理を移し、電源断予告信号を検出していないと判定した場合にはステップ S 3 0 0 - 2 3 に処理を移

50

す。

【 0 1 5 1 】

(ステップ S 3 0 0 - 2 3)

メイン CPU 3 0 0 a は、上記ステップ S 3 0 0 - 1 7 でセットしたループカウンタの値を 1 減算する。

【 0 1 5 2 】

(ステップ S 3 0 0 - 2 5)

メイン CPU 3 0 0 a は、ループカウンタのカウント値が 0 でないかを判定する。その結果、カウンタ値が 0 ではないと判定した場合にはステップ S 3 0 0 - 1 9 に処理を移し、カウンタ値が 0 であると判定した場合には上記した CPU 初期化処理 (ステップ S 1 0 0) に移行する。

10

【 0 1 5 3 】

なお、実際に電源断が生じた場合には、ステップ S 3 0 0 - 1 7 ~ ステップ S 3 0 0 - 2 5 をループしている間に遊技機 1 0 0 の稼働が停止する。

【 0 1 5 4 】

(主制御基板 3 0 0 のタイマ割込み処理)

図 1 8 は、主制御基板 3 0 0 におけるタイマ割込み処理を説明するフローチャートである。主制御基板 3 0 0 には、所定の周期 (本実施形態では 4 ミリ秒、以下「 4 m s 」という) 毎にクロックパルスを発生させるリセット用クロックパルス発生回路が設けられている。そして、リセット用クロックパルス発生回路によって、クロックパルスが発生すると、CPU 初期化処理 (ステップ S 1 0 0) に割り込んで、以下のタイマ割込み処理が実行される。

20

【 0 1 5 5 】

(ステップ S 4 0 0 - 1)

メイン CPU 3 0 0 a は、レジスタを退避する。

【 0 1 5 6 】

(ステップ S 4 0 0 - 3)

メイン CPU 3 0 0 a は、割込みを許可するための処理を行う。

【 0 1 5 7 】

(ステップ S 4 0 0 - 5)

メイン CPU 3 0 0 a は、コモン出力バッファにセットされたコモンデータを出力ポートに出力し、第 1 特別図柄表示器 1 6 0、第 2 特別図柄表示器 1 6 2、第 1 特別図柄保留表示器 1 6 4、第 2 特別図柄保留表示器 1 6 6、普通図柄表示器 1 6 8、普通図柄保留表示器 1 7 0、右打ち報知表示器 1 7 2 を点灯制御するダイナミックポート出力処理を実行する。

30

【 0 1 5 8 】

(ステップ S 4 0 0 - 7)

メイン CPU 3 0 0 a は、各種の入力ポート情報を読み込み、最新のスイッチ状態を正確に取得するためのポート入力処理を実行する。

【 0 1 5 9 】

(ステップ S 4 0 0 - 9)

メイン CPU 3 0 0 a は、各種タイマカウンタを更新するタイマ更新処理を行う。ここで、各種タイマカウンタは、特に断る場合を除き、当該主制御基板 3 0 0 のタイマ割込み処理の度に減算され、0 になると減算を停止する。

40

【 0 1 6 0 】

(ステップ S 4 0 0 - 1 1)

メイン CPU 3 0 0 a は、上記ステップ S 1 0 0 - 3 5 と同様、当たり図柄乱数用初期値更新乱数の更新処理を実行する。

【 0 1 6 1 】

(ステップ S 4 0 0 - 1 3)

50

メインCPU300aは、当たり図柄乱数を更新する処理を行う。具体的には、乱数カウンタを1加算して更新し、加算した結果が乱数範囲の最大値を超えた場合には、乱数カウンタを0に戻し、乱数カウンタが1周した場合には、その時の当たり図柄乱数用初期値更新乱数の値から乱数を更新する。

【0162】

なお、詳しい説明は省略するが、本実施形態では、大当たり決定乱数および当たり決定乱数は、主制御基板300に内蔵されたハードウェア乱数生成部によって更新されるハードウェア乱数を用いている。ハードウェア乱数生成部は、大当たり決定乱数および当たり決定乱数を、いずれも一定の規則にしたがって更新し、乱数列が一巡するごとに自動的に乱数列を変更するとともに、システムリセット毎にスタート値を変更している。

10

【0163】

(ステップS500)

メインCPU300aは、第1始動口検出スイッチ120s、第2始動口検出スイッチ122s、ゲート検出スイッチ124s、第1大入賞口検出スイッチ126s、第2大入賞口検出スイッチ128s、特定領域検出スイッチ140sから信号の入力があったか否か判定するスイッチ管理処理を実行する。なお、このスイッチ管理処理の詳細については後述する。

【0164】

(ステップS600)

メインCPU300aは、上記の特別遊技を進行制御するための特別遊技管理処理を実行する。なお、この特別遊技管理処理の詳細については後述する。

20

【0165】

(ステップS700)

メインCPU300aは、上記の普通遊技を進行制御するための普通遊技管理処理を実行する。なお、この普通遊技管理処理の詳細については後述する。

【0166】

(ステップS400-15)

メインCPU300aは、各種エラーの判定およびエラー判定結果に応じた設定を行うためのエラー管理処理を実行する。

【0167】

30

(ステップS400-17)

メインCPU300aは、一般入賞口検出スイッチ118s、第1始動口検出スイッチ120s、第2始動口検出スイッチ122s、第1大入賞口検出スイッチ126s、第2大入賞口検出スイッチ128sのチェックを行い、該当する賞球制御用のカウンタ等を加算するための入賞口スイッチ処理を実行する。

【0168】

(ステップS400-19)

メインCPU300aは、上記ステップS400-17でセットされた賞球制御用のカウンタのカウンタ値等に基づく払出コマンドの作成および送信を行うための払出制御管理処理を実行する。

40

【0169】

(ステップS400-21)

メインCPU300aは、遊技情報出力端子板312から外部へ出力する外部情報用の出力データをセットするための外部情報管理処理を実行する。

【0170】

(ステップS400-23)

メインCPU300aは、第1特別図柄表示器160、第2特別図柄表示器162、第1特別図柄保留表示器164、第2特別図柄保留表示器166、普通図柄表示器168、普通図柄保留表示器170、右打ち報知表示器172等の各種表示器(LED)を点灯制御するためのコモンデータをコモン出力バッファにセットするLED表示設定処理を実行

50

する。

【0171】

(ステップS400 - 25)

メインCPU300aは、普通電動役物ソレノイド122c、第1大入賞口ソレノイド126c、第2大入賞口ソレノイド128cおよび可動部材駆動ソレノイド142cのソレノイド出力イメージを合成し、出力ポートバッファに格納するためのソレノイド出力イメージ合成処理を実行する。

【0172】

(ステップS400 - 27)

メインCPU300aは、各出力ポートバッファに格納されたコモン出力バッファの値を出力ポートに出力するためのポート出力処理を実行する。

10

【0173】

(ステップS400 - 29)

メインCPU300aは、レジスタを復帰してタイマ割込み処理を終了する。

【0174】

以下に、上記したタイマ割込み処理のうち、ステップS500のスイッチ管理処理、ステップS600の特別遊技管理処理、ステップS700の普通遊技管理処理について、詳細に説明する。

【0175】

図19は、主制御基板300におけるスイッチ管理処理(ステップS500)を説明するフローチャートである。

20

【0176】

(ステップS500 - 1)

メインCPU300aは、ゲート検出スイッチオン検出時であるか、すなわち、ゲート124を遊技球が通過してゲート検出スイッチ124sからの検出信号がオンされたかを判定する。その結果、ゲート検出スイッチオン検出時であると判定した場合にはステップS510に処理を移し、ゲート検出スイッチオン検出時ではないと判定した場合にはステップS500 - 3に処理を移す。

【0177】

(ステップS510)

メインCPU300aは、ゲート124への遊技球の通過に基づいてゲート通過処理を実行する。なお、このゲート通過処理の詳細については後述する。

30

【0178】

(ステップS500 - 3)

メインCPU300aは、第1始動口検出スイッチオン検出時であるか、すなわち、第1始動口120に遊技球が入球して第1始動口検出スイッチ120sから検出信号が入力されたかを判定する。その結果、第1始動口検出スイッチオン検出時であると判定した場合にはステップS520に処理を移し、第1始動口検出スイッチオン検出時ではないと判定した場合にはステップS500 - 5に処理を移す。

【0179】

(ステップS520)

メインCPU300aは、第1始動口120への遊技球の入球に基づいて第1始動口通過処理を実行する。なお、この第1始動口通過処理の詳細については後述する。

40

【0180】

(ステップS500 - 5)

メインCPU300aは、第2始動口検出スイッチオン検出時であるか、すなわち、第2始動口122に遊技球が入球して第2始動口検出スイッチ122sから検出信号が入力されたかを判定する。その結果、第2始動口検出スイッチオン検出時であると判定した場合にはステップS530に処理を移し、第2始動口検出スイッチオン検出時ではないと判定した場合にはステップS500 - 7に処理を移す。

50

【0181】

(ステップS530)

メインCPU300aは、第2始動口122への遊技球の入球に基づいて第2始動口通過処理を実行する。なお、この第2始動口通過処理の詳細については後述する。

【0182】

(ステップS500-7)

メインCPU300aは、大入賞口検出スイッチオン検出時であるか、すなわち、第1大入賞口126および第2大入賞口128に遊技球が入球して第1大入賞口検出スイッチ126sおよび第2大入賞口検出スイッチ128sから検出信号が入力されたかを判定する。その結果、大入賞口検出スイッチオン検出時であると判定した場合にはステップS500-9に処理を移し、大入賞口検出スイッチオン検出時ではないと判定した場合にはステップS500-11に処理を移す。

10

【0183】

(ステップS500-9)

メインCPU300aは、現在、大役遊技中であるか否かを判定し、第1大入賞口126および第2大入賞口128への遊技球の入球が適正になされたものであるかを判定する。ここでは、大役遊技中ではないと判定した場合には、所定の不正検出処理を実行し、大役遊技中であり、第1大入賞口126および第2大入賞口128への遊技球の入球が適正になされたと判定した場合には、大入賞口入賞球数カウンタを1加算して、ステップS500-11に処理を移す。

20

【0184】

(ステップS500-11)

メインCPU300aは、特定領域検出スイッチオン検出時であるか、すなわち、特定領域140bに遊技球が進入して特定領域検出スイッチ140sから検出信号が入力されたかを判定する。その結果、特定領域検出スイッチオン検出時であると判定した場合にはステップS540に処理を移し、特定領域検出スイッチオン検出時ではないと判定した場合には当該スイッチ管理処理を終了する。

【0185】

(ステップS540)

メインCPU300aは、特定領域140bへの遊技球の進入に基づいて特定領域通過処理を実行し、当該スイッチ管理処理を終了する。なお、この特定領域通過処理の詳細については後述する。

30

【0186】

図20は、主制御基板300におけるゲート通過処理(ステップS510)を説明するフローチャートである。

【0187】

(ステップS510-1)

メインCPU300aは、ハードウェア乱数生成部によって更新された当たり決定乱数をロードする。

【0188】

(ステップS510-3)

メインCPU300aは、普通図柄保留球数カウンタのカウント値が最大値以上であるか、つまり、普通図柄保留球数カウンタのカウント値が4以上であるかを判定する。その結果、普通図柄保留球数カウンタのカウント値が最大値以上であると判定した場合には当該ゲート通過処理を終了し、普通図柄保留球数カウンタは最大値以上ではないと判定した場合にはステップS510-5に処理を移す。

40

【0189】

(ステップS510-5)

メインCPU300aは、普通図柄保留球数カウンタのカウント値を、現在のカウンタ値に「1」加算した値に更新する。

50

【0190】

(ステップS510-7)

メインCPU300aは、普図保留記憶領域の4つの記憶部のうち、取得した当たり決定乱数をセーブする対象となる対象記憶部を算定する。

【0191】

(ステップS510-9)

メインCPU300aは、上記ステップS510-1で取得した当たり決定乱数を、上記ステップS510-7で算定した対象記憶部にセーブする。

【0192】

(ステップS510-11)

メインCPU300aは、普図保留記憶領域に記憶されている普図保留数を示す普図保留指定コマンドを送信バッファにセットし、当該ゲート通過処理を終了する。

10

【0193】

図21は、主制御基板300における第1始動口通過処理(ステップS520)を説明するフローチャートである。

【0194】

(ステップS520-1)

メインCPU300aは、特別図柄識別値として「00H」をセットする。なお、特別図柄識別値は、保留種別として特1保留および特2保留のいずれであるかを識別するためのもので、特別図柄識別値(00H)は特1保留を示し、特別図柄識別値(01H)は特2保留を示す。

20

【0195】

(ステップS520-3)

メインCPU300aは、特別図柄1保留球数カウンタのアドレスをセットする。

【0196】

(ステップS535)

メインCPU300aは、特別図柄乱数取得処理を実行して、当該第1始動口通過処理を終了する。なお、この特別図柄乱数取得処理は、第2始動口通過処理(ステップS530)と共通のモジュールを利用して実行される。したがって、特別図柄乱数取得処理の詳細は、第2始動口通過処理の説明後に説明する。

30

【0197】

図22は、主制御基板300における第2始動口通過処理(ステップS530)を説明するフローチャートである。

【0198】

(ステップS530-1)

メインCPU300aは、特別図柄識別値として「01H」をセットする。

【0199】

(ステップS530-3)

メインCPU300aは、特別図柄2保留球数カウンタのアドレスをセットする。

【0200】

(ステップS535)

メインCPU300aは、後述する特別図柄乱数取得処理を実行する。

40

【0201】

(ステップS530-5)

メインCPU300aは、普通遊技管理フェーズをロードする。なお、詳しくは後述するが、普通遊技管理フェーズは、普通遊技の実行処理の段階、すなわち、普通遊技の進行状況を示すものであり、普通遊技の実行処理の段階に応じて更新される。

【0202】

(ステップS530-7)

メインCPU300aは、上記ステップS530-5でロードした普通遊技管理フェー

50

ズが「04H」ではないかを判定する。なお、普通遊技管理フェーズの「04H」は、普通電動役物入賞口開放制御処理中であることを示すものである。この普通電動役物入賞口開放制御処理においては、普通電動役物ソレノイド122cが通電されて可動片122bが開状態に制御されることから、ここでは、第2始動口122が適正に開放され得る状態にあるかを判定することとなる。その結果、普通遊技管理フェーズが「04H」ではないと判定した場合には当該第2始動口通過処理を終了し、普通遊技管理フェーズが「04H」であると判定した場合にはステップS530-9に処理を移す。

【0203】

(ステップS530-9)

メインCPU300aは、普通電動役物入賞球数カウンタのカウンタ値を、現在のカウンタ値に「1」加算した値に更新し、当該第2始動口通過処理を終了する。

10

【0204】

図23は、主制御基板300における特別図柄乱数取得処理(ステップS535)を説明するフローチャートである。この特別図柄乱数取得処理は、上記した第1始動口通過処理(ステップS520)および第2始動口通過処理(ステップS530)において、共通のモジュールを用いて実行される。

【0205】

(ステップS535-1)

メインCPU300aは、上記ステップS520-1またはステップS530-1でセットした特別図柄識別値をロードする。

20

【0206】

(ステップS535-3)

メインCPU300aは、対象特別図柄保留球数をロードする。ここでは、上記ステップS535-1でロードした特別図柄識別値が「00H」であれば、特別図柄1保留球数カウンタのカウンタ値、すなわち、特1保留数をロードする。また、上記ステップS535-1でロードした特別図柄識別値が「01H」であれば、特別図柄2保留球数カウンタのカウンタ値、すなわち、特2保留数をロードする。

【0207】

(ステップS535-5)

メインCPU300aは、ハードウェア乱数生成部によって更新された大当たり決定乱数をロードする。

30

【0208】

(ステップS535-7)

メインCPU300aは、上記ステップS535-3でロードした対象特別図柄保留球数が上限値以上であるかを判定する。その結果、上限値以上であると判定した場合には、ステップS535-23に処理を移し、上限値以上ではないと判定した場合には、ステップS535-9に処理を移す。

【0209】

(ステップS535-9)

メインCPU300aは、対象特別図柄保留球数カウンタのカウンタ値を、現在のカウンタ値に「1」加算した値に更新する。

40

【0210】

(ステップS535-11)

メインCPU300aは、特図保留記憶領域の8つの記憶部のうち、取得した大当たり決定乱数をセーブする対象となる対象記憶部を算定する。

【0211】

(ステップS535-13)

メインCPU300aは、上記ステップS535-5でロードした大当たり決定乱数、上記ステップS400-13で更新された当たり図柄乱数、上記ステップS100-43で更新されたリーチグループ決定乱数、リーチモード決定乱数、変動パターン乱数を取得

50

し、上記ステップ S 5 3 5 - 1 1 で算定した対象記憶部に格納する。

【 0 2 1 2 】

(ステップ S 5 3 5 - 1 5)

メイン CPU 3 0 0 a は、特図保留記憶領域に記憶されている特 1 保留および特 2 保留の入賞順序を更新して記憶する特別図柄保留球入賞順序設定処理を行う。

【 0 2 1 3 】

(ステップ S 5 3 5 - 1 7)

メイン CPU 3 0 0 a は、上記ステップ S 5 3 5 - 1 3 で対象記憶部に格納した各種の乱数に基づいて、大役仮抽選、当たり図柄仮決定、変動情報仮決定をする取得時演出判定処理を実行する。この取得時演出判定処理では、新たに記憶された保留が読み出された際に決定される変動情報を示す先読み指定コマンドを副制御基板 3 3 0 に送信する。

10

【 0 2 1 4 】

(ステップ S 5 3 5 - 1 9)

メイン CPU 3 0 0 a は、特別図柄 1 保留球数カウンタおよび特別図柄 2 保留球数カウンタのカウント値をロードする。

【 0 2 1 5 】

(ステップ S 5 3 5 - 2 1)

メイン CPU 3 0 0 a は、上記ステップ S 5 3 5 - 1 9 でロードしたカウンタ値に基づいて、特図保留指定コマンドを送信バッファにセットする。ここでは、特別図柄 1 保留球数カウンタのカウント値 (特 1 保留数) に基づいて特図 1 保留指定コマンドをセットし、特別図柄 2 保留球数カウンタのカウント値 (特 2 保留数) に基づいて特図 2 保留指定コマンドをセットする。これにより、特 1 保留または特 2 保留が記憶されるたびに、特 1 保留数および特 2 保留数が副制御基板 3 3 0 に伝達されることとなる。

20

【 0 2 1 6 】

(ステップ S 5 3 5 - 2 3)

メイン CPU 3 0 0 a は、普通遊技管理フェーズをロードする。

【 0 2 1 7 】

(ステップ S 5 3 5 - 2 5)

メイン CPU 3 0 0 a は、上記ステップ S 5 3 5 - 2 3 でロードした普通遊技管理フェーズを確認し、後述する普通電動役物入賞口開放制御状態未満であるかを判定する。その結果、普通電動役物入賞口開放制御状態未満であると判定した場合にはステップ S 5 3 5 - 2 7 に処理を移し、普通電動役物入賞口開放制御状態未満ではないと判定した場合には当該特別図柄乱数取得処理を終了する。

30

【 0 2 1 8 】

(ステップ S 5 3 5 - 2 7)

メイン CPU 3 0 0 a は、異常入賞があったか否かを判定するとともに、異常入賞があったと判定した場合には、所定の処理を行う始動口異常入賞エラー処理を実行し、当該特別図柄乱数取得処理 (ステップ S 5 3 5) を終了する。

【 0 2 1 9 】

図 2 4 は、上記ステップ S 5 4 0 の特定領域通過処理を説明するフローチャートである。

40

【 0 2 2 0 】

(ステップ S 5 4 0 - 1)

メイン CPU 3 0 0 a は、上記ステップ S 5 0 0 - 1 1 で特定領域検出スイッチオン検出時であると判定した場合には、有効期間フラグがオンしているか否かを判定する。その結果、有効期間フラグがオンしていると判定した場合にはステップ S 5 4 0 - 3 に処理を移し、有効期間フラグはオンしていないと判定した場合にはステップ S 5 4 0 - 9 に処理を移す。

【 0 2 2 1 】

なお、詳しくは後述するが、この有効期間フラグは、特定領域 1 4 0 b への遊技球の進

50

入を有効なものとみなすか否かを判断するためのものであり、本実施形態においては、大役遊技中および小当り遊技中における 1 回目、大役遊技中の 6 回目のラウンド遊技の開始時にオンされ、1 回目、6 回目のラウンド遊技の終了時から一定時間経過した後にオフされる。

【 0 2 2 2 】

(ステップ S 5 4 0 - 3)

上記ステップ S 5 4 0 - 1 において、有効期間フラグがオンしていると判定した場合には、メイン CPU 3 0 0 a は、特定領域進入フラグがオンしているかを判定する。なお、特定領域進入フラグは、特定領域 1 4 0 b に遊技球が既に有効に進入したことを識別するものである。特定領域進入フラグがオンしていると判定した場合には当該特定領域通過処理を終了し、特定領域進入フラグはオンしていないと判定した場合にはステップ S 5 4 0 - 5 に処理を移す。

10

【 0 2 2 3 】

(ステップ S 5 4 0 - 5)

メイン CPU 3 0 0 a は、特定領域進入フラグをオンする。

【 0 2 2 4 】

(ステップ S 5 4 0 - 7)

メイン CPU 3 0 0 a は、特定領域 1 4 0 b に遊技球が有効に進入したことを副制御基板 3 3 0 に伝達すべく、特定領域進入コマンドを送信バッファにセットし、当該特定領域通過処理を終了する。

20

【 0 2 2 5 】

(ステップ S 5 4 0 - 9)

メイン CPU 3 0 0 a は、所定のエラー処理を実行する。

【 0 2 2 6 】

(ステップ S 5 4 0 - 1 1)

メイン CPU 3 0 0 a は、エラーが検出されたことを示すエラーコマンドを送信バッファにセットし、当該特定領域通過処理を終了する。

【 0 2 2 7 】

図 2 5 は、特別遊技管理フェーズを説明する図である。既に説明したとおり、本実施形態では、第 1 始動口 1 2 0 または第 2 始動口 1 2 2 への遊技球の入球を契機とする特別遊技と、ゲート 1 2 4 への遊技球の通過を契機とする普通遊技とが、同時並行して進行する。特別遊技に係る処理は、段階的に、かつ、繰り返し実行されるが、主制御基板 3 0 0 では、こうした特別遊技に係る各処理を特別遊技管理フェーズによって管理している。

30

【 0 2 2 8 】

図 2 5 に示すように、メイン ROM 3 0 0 b には、特別遊技を実行制御するための複数の特別遊技制御モジュールが格納されており、これら特別遊技制御モジュールごとに、特別遊技管理フェーズが対応付けられている。具体的には、特別遊技管理フェーズが「 0 0 H」である場合には、「特別図柄変動待ち処理」を実行するためのモジュールがコールされ、特別遊技管理フェーズが「 0 1 H」である場合には、「特別図柄変動中処理」を実行するためのモジュールがコールされ、特別遊技管理フェーズが「 0 2 H」である場合には、「特別図柄停止図柄表示処理」を実行するためのモジュールがコールされ、特別遊技管理フェーズが「 0 3 H」、「 0 7 H」である場合には、「大入賞口開放前処理」を実行するためのモジュールがコールされ、特別遊技管理フェーズが「 0 4 H」、「 0 8 H」である場合には、「大入賞口開放制御処理」を実行するためのモジュールがコールされ、特別遊技管理フェーズが「 0 5 H」、「 0 9 H」である場合には、「大入賞口閉鎖有効処理」を実行するためのモジュールがコールされ、特別遊技管理フェーズが「 0 6 H」、「 0 A H」である場合には、「大入賞口終了ウェイト処理」を実行するためのモジュールがコールされる。

40

【 0 2 2 9 】

図 2 6 は、主制御基板 3 0 0 における特別遊技管理処理 (ステップ S 6 0 0) を説明す

50

るフローチャートである。

【0230】

(ステップS600-1)

メインCPU300aは、特別遊技管理フェーズをロードする。

【0231】

(ステップS600-3)

メインCPU300aは、上記ステップS600-1でロードした特別遊技管理フェーズに対応する特別遊技制御モジュールを選択する。

【0232】

(ステップS600-5)

メインCPU300aは、上記ステップS600-3で選択した特別遊技制御モジュールをコールして処理を開始する。

【0233】

(ステップS600-7)

メインCPU300aは、特別遊技の制御時間を管理する特別遊技タイマをロードし、当該特別遊技管理処理を終了する。

【0234】

図27は、主制御基板300における特別図柄変動待ち処理を説明するフローチャートである。この特別図柄変動待ち処理は、特別遊技管理フェーズが「00H」であった場合に実行される。

【0235】

(ステップS610-1)

メインCPU300aは、特別図柄2保留球数カウンタのカウンタ値、すなわち、特2保留数(X2)が「1」以上であるかを判定する。その結果、特2保留数(X2)が「1」以上であると判定した場合にはステップS610-7に処理を移し、特2保留数(X2)は「1」以上ではないと判定した場合にはステップS610-3に処理を移す。

【0236】

(ステップS610-3)

メインCPU300aは、特別図柄1保留球数カウンタのカウンタ値、すなわち、特1保留数(X1)が「1」以上であるかを判定する。その結果、特1保留数(X1)が「1」以上であると判定した場合にはステップS610-7に処理を移し、特1保留数(X1)は「1」以上ではないと判定した場合にはステップS610-5に処理を移す。

【0237】

(ステップS610-5)

メインCPU300aは、客待ちコマンドを送信バッファにセットするとともに、客待ち状態に設定するための客待ち設定処理を実行し、当該特別図柄変動待ち処理を終了する。

【0238】

(ステップS610-7)

メインCPU300aは、第2特図保留記憶領域の第1記憶部～第4記憶部に記憶されている特2保留、または、第1特図保留記憶領域の第1記憶部～第4記憶部に記憶されている特1保留を、1つ序数の小さい記憶部にブロック転送する。具体的には、上記ステップS610-1において、特別図柄2保留球数が「1」以上であると判定した場合には、第2特図保留記憶領域の第2記憶部～第4記憶部に記憶されている特2保留を、第1記憶部～第3記憶部に転送する。また、メインRAM300cには、処理対象となる第0記憶部が設けられており、第1記憶部に記憶されている特2保留を、第0記憶部にブロック転送する。また、上記ステップS610-3において、特別図柄1保留球数が「1」以上であると判定した場合には、第1特図保留記憶領域の第2記憶部～第4記憶部に記憶されている特1保留を、第1記憶部～第3記憶部に転送するとともに、第1記憶部に記憶されている特1保留を、第0記憶部にブロック転送する。なお、この特別図柄記憶エリアシフト

10

20

30

40

50

処理においては、第0記憶部に転送された保留種別に対応する対象特別図柄保留球数カウンタのカウント値を「1」減算するとともに、特1保留または特2保留が「1」減算したことを示す、保留減指定コマンドを送信バッファにセットする。

【0239】

(ステップS610-9)

メインCPU300aは、第0記憶部に転送された大当たり決定乱数、保留種別、高確率遊技状態であるか低確率遊技状態であるかを識別する特別図柄確率状態フラグをロードし、対応する大当たり決定乱数判定テーブルを選択して大役抽選を行い、その抽選結果を記憶する特別図柄当たり判定処理を実行する。

【0240】

(ステップS610-11)

メインCPU300aは、特別図柄を決定するための特別図柄図柄判定処理を実行する。ここでは、上記ステップS610-9の大役抽選の結果が大当たりであった場合には、第0記憶部に転送された当たり図柄乱数、保留種別をロードし、対応する当たり図柄乱数判定テーブルを選択して特別図柄判定データを抽出し、抽出した特別図柄判定データ(大当たり図柄の種別)をセーブする。また、上記ステップS610-9の大役抽選の結果がハズレであった場合には、保留種別に対応するハズレ用の特別図柄判定データ(ハズレ図柄の種別)をセーブする。このようにして、特別図柄判定データをセーブしたら、当該特別図柄判定データに対応する図柄種別指定コマンドを送信バッファにセットする。

【0241】

(ステップS610-13)

メインCPU300aは、上記ステップS610-11で抽出した特別図柄判定データに対応する特別図柄停止図柄番号をセーブする。なお、第1特別図柄表示器160および第2特別図柄表示器162は、それぞれ7セグで構成されており、7セグを構成する各セグメントには番号(カウント値)が対応付けられている。ここで決定する特別図柄停止図柄番号は、最終的に点灯するセグメントの番号(カウント値)を示すものである。

【0242】

(ステップS611)

メインCPU300aは、変動モード番号および変動パターン番号を決定する特別図柄変動番号決定処理を実行する。この特別図柄変動番号決定処理の詳細は後述する。

【0243】

(ステップS610-15)

メインCPU300aは、上記ステップS611で決定された変動モード番号および変動パターン番号をロードするとともに、変動時間決定テーブルを参照して、変動時間1および変動時間2を決定する。そして、決定した変動時間1、2の合計時間を、特別図柄変動タイマにセットする。

【0244】

(ステップS610-17)

メインCPU300aは、大役抽選が実行されたときの遊技状態を遊技状態バッファに記憶する等の処理を行う予備領域設定処理を行う。また、この予備領域設定処理では、大役抽選の結果が大当たりである場合に、メインRAM300cの予備領域に、大役遊技後に設定する遊技状態情報や大当たり図柄の種別(特別図柄判定データ)等を記憶する。

【0245】

(ステップS610-19)

メインCPU300aは、第1特別図柄表示器160または第2特別図柄表示器162において、特別図柄の変動表示を開始するために、特別図柄表示図柄カウンタを設定する処理を実行する。第1特別図柄表示器160および第2特別図柄表示器162を構成する7セグの各セグメントにはカウント値が対応付けられており、特別図柄表示図柄カウンタに設定されたカウント値に対応するセグメントが点灯制御される。ここでは、特別図柄の変動表示の開始時に点灯させるセグメントに対応するカウント値が特別図柄表示図柄カウ

10

20

30

40

50

ンタに設定されることとなる。なお、特別図柄表示図柄カウンタは、第1特別図柄表示器160に対応する特別図柄1表示図柄カウンタと、第2特別図柄表示器162に対応する特別図柄2表示図柄カウンタとが別個に設けられており、ここでは、保留種別に対応するカウンタにカウンタ値が設定される。

【0246】

(ステップS610-21)

メインCPU300aは、特別図柄1保留球数カウンタおよび特別図柄2保留球数カウンタのカウンタ値をロードし、特図保留指定コマンドを送信バッファにセットする。ここでは、特別図柄1保留球数カウンタのカウンタ値(特1保留数)に基づいて特図1保留指定コマンドをセットし、特別図柄2保留球数カウンタのカウンタ値(特2保留数)に基づいて特図2保留指定コマンドをセットする。また、ここでは、上記ステップS610-7で記憶した特1保留および特2保留の入賞順序に対応する特別図柄入賞順序コマンドを送信バッファにセットする。これにより、特1保留または特2保留が消化されるたびに、特1保留数および特2保留数、ならびに、これら各保留の入賞順序が副制御基板330に伝達されることとなる。

10

【0247】

(ステップS610-23)

メインCPU300aは、特別遊技管理フェーズを「01H」に更新し、当該特別図柄変動待ち処理を終了する。

【0248】

20

図28は、主制御基板300における特別図柄変動番号決定処理を説明するフローチャートである。

【0249】

(ステップS611-1)

メインCPU300aは、上記ステップS610-9における大役抽選の結果が大当たりまたは小当たりであるかを判定する。その結果、大当たりまたは小当たりであると判定した場合にはステップS611-3に処理を移し、大当たりおよび小当たりのいずれでもない(ハズレである)と判定した場合にはステップS611-5に処理を移す。

【0250】

(ステップS611-3)

30

メインCPU300aは、現在の遊技状態、大当たり図柄の種別、保留種別、変動状態に対応するリーチモード決定乱数判定テーブルをセットする。

【0251】

(ステップS611-5)

メインCPU300aは、読み出した保留の保留種別が特2保留である場合には、特別図柄2保留球数カウンタのカウンタ値を確認し、読み出した保留の保留種別が特1保留である場合には、特別図柄1保留球数カウンタのカウンタ値を確認する。

【0252】

(ステップS611-7)

40

メインCPU300aは、現在の遊技状態、上記ステップS611-5で確認した保留数、保留種別に基づいて、対応するリーチグループ決定乱数判定テーブルをセットする。そして、セットしたリーチグループ決定乱数判定テーブルと、上記ステップS610-5で第0記憶部に転送したリーチグループ決定乱数とに基づいて、リーチグループ(グループ種別)を決定する。

【0253】

(ステップS611-9)

メインCPU300aは、上記ステップS611-7で決定されたグループ種別に対応するハズレ時リーチモード決定乱数判定テーブルをセットする。

【0254】

(ステップS611-11)

50

メインCPU300aは、上記ステップS611-3または上記ステップS611-9でセットしたリーチモード決定乱数判定テーブルと、上記ステップS610-7で第0記憶部に転送したリーチモード決定乱数とに基づいて、変動モード番号を決定する。また、ここでは、変動モード番号とともに、変動パターン乱数判定テーブルが決定される。

【0255】

(ステップS611-13)

メインCPU300aは、上記ステップS611-11で決定した変動モード番号に対応する変動モードコマンドを送信バッファにセットする。

【0256】

(ステップS611-15)

メインCPU300aは、上記ステップS611-11で決定した変動パターン乱数判定テーブルと、上記ステップS610-7で第0記憶部に転送した変動パターン乱数とに基づいて、変動パターン番号を決定する。

【0257】

(ステップS611-17)

メインCPU300aは、上記ステップS611-15で決定した変動パターン番号に対応する変動パターンコマンドを送信バッファにセットして、当該特別図柄変動番号決定処理を終了する。

【0258】

図29は、主制御基板300における特別図柄変動中処理を説明するフローチャートである。この特別図柄変動中処理は、特別遊技管理フェーズが「01H」であった場合に実行される。

【0259】

(ステップS620-1)

メインCPU300aは、特別図柄変動ベースカウンタを更新する処理を実行する。なお、特別図柄変動ベースカウンタは、所定周期(例えば100ms)で1周するようにカウンタ値が設定される。具体的には、特別図柄変動ベースカウンタのカウンタ値が「0」であった場合には、所定のカウンタ値(例えば25)がセットされ、カウンタ値が「1」以上であった場合には、現在のカウンタ値から「1」減算した値にカウンタ値を更新する。

【0260】

(ステップS620-3)

メインCPU300aは、上記ステップS620-1で更新した特別図柄変動ベースカウンタのカウンタ値が「0」であるかを判定する。その結果、カウンタ値が「0」であった場合にはステップS620-5に処理を移し、カウンタ値が「0」ではなかった場合にはステップS620-9に処理を移す。

【0261】

(ステップS620-5)

メインCPU300aは、上記ステップS610-15で設定された特別図柄変動タイマのタイマ値を所定値減算する特別図柄変動タイマ更新処理を行う。

【0262】

(ステップS620-7)

メインCPU300aは、上記ステップS620-5で更新した特別図柄変動タイマのタイマ値が「0」であるかを判定する。その結果、タイマ値が「0」であった場合にはステップS620-15に処理を移し、タイマ値が「0」ではなかった場合にはステップS620-9に処理を移す。

【0263】

(ステップS620-9)

メインCPU300aは、第1特別図柄表示器160および第2特別図柄表示器162を構成する7セグの各セグメントの点灯時間を計時する特別図柄表示タイマを更新する。

10

20

30

40

50

具体的には、特別図柄表示タイマのタイマ値が「0」であった場合には、所定のタイマ値がセットされ、タイマ値が「1」以上であった場合には、現在のタイマ値から「1」減算した値にタイマ値を更新する。

【0264】

(ステップS620-11)

メインCPU300aは、特別図柄表示タイマのタイマ値が「0」であるかを判定する。その結果、特別図柄表示タイマのタイマ値が「0」であると判定した場合にはステップS620-13に処理を移し、特別図柄表示タイマのタイマ値が「0」でないと判定した場合には当該特別図柄変動中処理を終了する。

【0265】

(ステップS620-13)

メインCPU300aは、更新対象の特別図柄表示図柄カウンタのカウント値を更新し、当該特別図柄変動中処理を終了する。これにより、7セグを構成する各セグメントが、所定時間おきに順次点灯することとなる。

【0266】

(ステップS620-15)

メインCPU300aは、特別遊技管理フェーズを「02H」に更新する。

【0267】

(ステップS620-17)

メインCPU300aは、対象の特別図柄表示図柄カウンタに、上記ステップS610-13で決定した特別図柄停止図柄番号(カウンタ値)をセーブする。これにより、第1特別図柄表示器160または第2特別図柄表示器162に、決定された特別図柄が停止表示されることとなる。

【0268】

(ステップS620-19)

メインCPU300aは、第1特別図柄表示器160または第2特別図柄表示器162に特別図柄が停止表示されたことを示す特図停止指定コマンドを送信バッファにセットする。

【0269】

(ステップS620-21)

メインCPU300aは、特別図柄を停止表示する時間である特別図柄変動停止時間を特別遊技タイマにセットし、当該特別図柄変動中処理を終了する。

【0270】

図30は、主制御基板300における特別図柄停止図柄表示処理を説明するフローチャートである。この特別図柄停止図柄表示処理は、特別遊技管理フェーズが「02H」であった場合に実行される。

【0271】

(ステップS630-1)

メインCPU300aは、上記ステップS620-21でセットした特別遊技タイマのタイマ値が「0」でないかを判定する。その結果、特別遊技タイマのタイマ値が「0」ではないと判定した場合には当該特別図柄停止図柄表示処理を終了し、特別遊技タイマのタイマ値が「0」であると判定した場合にはステップS630-3に処理を移す。

【0272】

(ステップS630-3)

メインCPU300aは、大役抽選の結果を確認する。

【0273】

(ステップS630-5)

メインCPU300aは、大役抽選の結果が大当たりであるかを判定する。その結果、大当たりであると判定した場合にはステップS630-19に処理を移し、大当たりではないと判定した場合にはステップS630-7に処理を移す。

10

20

30

40

50

【 0 2 7 4 】

(ステップ S 6 3 0 - 7)

メイン CPU 3 0 0 a は、回数切り管理処理を実行する。ここでは、特別図柄確率状態フラグをロードして、現在の遊技状態が低確率遊技状態であるか高確率遊技状態であるかを確認する。そして、遊技状態が高確率遊技状態であった場合には、高確回数切りカウンタのカウント値を、現在のカウンタ値から「 1 」減算した値に更新する。なお、高確回数切りカウンタを更新した結果、カウンタ値が「 0 」になった場合には、低確率遊技状態に対応する特別図柄確率状態フラグをセットする。これにより、高確率遊技状態において、大当たりに当選することなく、特別図柄が所定回数確定したところで、遊技状態が低確率遊技状態に移行することとなる。

10

【 0 2 7 5 】

また、ここでは、遊技状態が非時短遊技状態であるか時短遊技状態であるかを識別するための時短状態フラグをロードして、現在の遊技状態が非時短遊技状態であるか時短遊技状態であるかを確認する。そして、遊技状態が時短遊技状態であった場合には、時短回数切りカウンタのカウント値を、現在のカウンタ値から「 1 」減算した値に更新する。なお、時短回数切りカウンタを更新した結果、カウンタ値が「 0 」になった場合には、非時短遊技状態に対応する時短状態フラグをセットする。これにより、時短遊技状態において、大当たりに当選することなく、特別図柄が所定回数確定したところで、遊技状態が非時短遊技状態に移行することとなる。

20

【 0 2 7 6 】

(ステップ S 6 3 0 - 9)

メイン CPU 3 0 0 a は、変動状態を更新する。

【 0 2 7 7 】

(ステップ S 6 3 0 - 1 1)

メイン CPU 3 0 0 a は、特別図柄が確定したときの遊技状態を示す特図確定時遊技状態確認指定コマンドを送信バッファにセットする。

【 0 2 7 8 】

(ステップ S 6 3 0 - 1 3)

メイン CPU 3 0 0 a は、上記ステップ S 6 3 0 - 7 で更新した高確回数および時短回数を副制御基板 3 3 0 に伝達するための回数コマンドを送信バッファにセットする。

30

【 0 2 7 9 】

(ステップ S 6 3 0 - 1 5)

メイン CPU 3 0 0 a は、大役抽選の結果が小当たりであるかを判定する。その結果、小当たりであると判定した場合にはステップ S 6 3 0 - 2 1 に処理を移し、小当たりではないと判定した場合にはステップ S 6 3 0 - 1 7 に処理を移す。

【 0 2 8 0 】

(ステップ S 6 3 0 - 1 7)

メイン CPU 3 0 0 a は、特別遊技管理フェーズを「 0 0 H 」に更新し、当該特別図柄停止図柄表示処理を終了する。これにより、1の保留に基づく特別遊技管理処理が終了し、特1保留または特2保留が記憶されている場合には、次の保留に基づく特別図柄の変動表示を開始するための処理が行われることとなる。

40

【 0 2 8 1 】

(ステップ S 6 3 0 - 1 9)

メイン CPU 3 0 0 a は、遊技状態を初期状態である低確率遊技状態および非時短遊技状態にリセット(設定)する。

【 0 2 8 2 】

(ステップ S 6 3 0 - 2 1)

メイン CPU 3 0 0 a は、確定した特別図柄の種別に応じて、特別電動役物作動ラムセットテーブルのデータをセットする。

【 0 2 8 3 】

50

(ステップS 6 3 0 - 2 3)

メインCPU 3 0 0 aは、特別電動役物最大作動回数設定処理を行う。具体的には、上記ステップS 6 3 0 - 2 1でセットしたデータを参照し、特別電動役物最大作動回数カウンタに、カウンタ値として所定数(特別図柄の種別に対応するカウンタ値=ラウンド数)をセットする。なお、この特別電動役物最大作動回数カウンタは、これから開始する大役遊技において実行可能なラウンド数を示すものである。一方、メインRAM 3 0 0 cには、特別電動役物連続作動回数カウンタが設けられており、各ラウンド遊技の開始時に、特別電動役物連続作動回数カウンタのカウンタ値を「1」加算することで、現在のラウンド遊技数が管理される。ここでは、大役遊技の開始に伴って、この特別電動役物連続作動回数カウンタのカウンタ値をリセット(「0」に更新)する処理が併せて実行される。

10

【0 2 8 4】

(ステップS 6 3 0 - 2 5)

メインCPU 3 0 0 aは、上記ステップS 6 3 0 - 2 1でセットしたデータを参照し、特別遊技タイマに、タイマ値として所定のオープニング時間をセーブする。

【0 2 8 5】

(ステップS 6 3 0 - 2 7)

メインCPU 3 0 0 aは、大役遊技または小当たり遊技の開始を副制御基板 3 3 0 に伝達するためのオープニング指定コマンドを送信バッファにセットする。なお、このオープニング指定コマンドは、オープニング時間ごとに設けられており、ここでは、上記ステップS 6 3 0 - 2 5でセーブされたオープニング時間に対応するオープニング指定コマンド

20

【0 2 8 6】

(ステップS 6 3 0 - 2 9)

メインCPU 3 0 0 aは、上記ステップS 6 3 0 - 3で確認した大役抽選の結果が大当たりである場合には、特別遊技管理フェーズを「0 3 H」に更新し、小当たりである場合には、特別遊技管理フェーズを「0 7 H」に更新して、当該特別図柄停止図柄表示処理を終了する。これにより、大役遊技または小当たり遊技が開始されることとなる。

【0 2 8 7】

図 3 1 は、主制御基板 3 0 0 における大入賞口開放前処理を説明するフローチャートである。この大入賞口開放前処理は、特別遊技管理フェーズが「0 3 H」、「0 7 H」であった場合に実行される。

30

【0 2 8 8】

(ステップS 6 4 0 - 1)

メインCPU 3 0 0 aは、特別遊技タイマのタイマ値が「0」でないかを判定する。その結果、特別遊技タイマのタイマ値が「0」ではないと判定した場合には当該大入賞口開放前処理を終了し、特別遊技タイマのタイマ値が「0」であると判定した場合にはステップS 6 4 0 - 3に処理を移す。

【0 2 8 9】

(ステップS 6 4 0 - 3)

メインCPU 3 0 0 aは、特別電動役物連続作動回数カウンタのカウンタ値を、現在のカウンタ値に「1」加算した値に更新する。

40

【0 2 9 0】

(ステップS 6 4 0 - 5)

メインCPU 3 0 0 aは、第1大入賞口 1 2 6および第2大入賞口 1 2 8の開放開始(ラウンド遊技の開始)を副制御基板 3 3 0 に伝達するための大入賞口開放指定コマンドを送信バッファにセットする。

【0 2 9 1】

(ステップS 6 4 1)

メインCPU 3 0 0 aは、大入賞口開閉切替処理を実行する。この大入賞口開閉切替処理については後述する。

50

【0292】

(ステップS640-7)

メインCPU300aは、特別遊技管理フェーズが03Hであるか、つまり、大役遊技中であるかを判定する。その結果、特別遊技管理フェーズが03Hであると判定した場合にはステップS640-9に処理を移し、特別遊技管理フェーズは03Hではないと判定した場合にはステップS640-13に処理を移す。

【0293】

(ステップS640-9)

メインCPU300aは、特別電動役物連続作動回数カウンタのカウンタ値に基づいて、開始するラウンド遊技が1回目または6回目のラウンド遊技であるかを判定する。その結果、1回目または6回目のラウンド遊技を開始すると判定した場合はステップS640-11に処理を移し、開始するラウンド遊技は1回目および6回目のラウンド遊技ではないと判定した場合にはステップS640-13に処理を移す。

10

【0294】

(ステップS640-11)

メインCPU300aは、有効期間フラグをオンする。これにより、1回目および6回目のラウンド遊技の開始に伴って、特定領域140bへの遊技球の進入が有効化される。

【0295】

(ステップS640-13)

メインCPU300aは、特別遊技管理フェーズを、現在の値に01Hを加算した値(「04H」または「08H」)に更新し、当該大入賞口開放前処理を終了する。

20

【0296】

図32は、主制御基板300における大入賞口開閉切替処理を説明するフローチャートである。

【0297】

(ステップS641-1)

メインCPU300aは、特別電動役物開閉切替回数カウンタのカウンタ値が、特別電動役物開閉切替回数(1回のラウンド遊技中における第1大入賞口126および第2大入賞口128の開閉回数)の上限値であるかを判定する。その結果、カウンタ値が上限値であると判定した場合には当該大入賞口開閉切替処理を終了し、カウンタ値は上限値ではないと判定した場合にはステップS641-3に処理を移す。

30

【0298】

(ステップS641-3)

メインCPU300aは、特別電動役物作動ラムセットテーブルのデータを参照し、特別電動役物開閉切替回数カウンタのカウンタ値に基づいて、第1大入賞口ソレノイド126cまたは第2大入賞口ソレノイド128cを通电制御するためのソレノイド制御データ、ならびに、第1大入賞口ソレノイド126cまたは第2大入賞口ソレノイド128cの通电時間もしくは通电停止時間であるタイマデータを抽出する。

【0299】

(ステップS641-5)

メインCPU300aは、上記ステップS641-3で抽出したソレノイド制御データに基づいて、第1大入賞口ソレノイド126cまたは第2大入賞口ソレノイド128cの通电を開始するか、もしくは、第1大入賞口ソレノイド126cまたは第2大入賞口ソレノイド128cの通电を停止するための大入賞口ソレノイド通电制御処理を実行する。この大入賞口ソレノイド通电制御処理の実行により、上記ステップS400-25およびステップS400-27において、第1大入賞口ソレノイド126cまたは第2大入賞口ソレノイド128cの通电開始もしくは通电停止の制御がなされることとなる。

40

【0300】

(ステップS641-7)

メインCPU300aは、不図示の可動部材制御テーブルをセットするとともに、当該

50

テーブルを参照して、可動部材駆動ソレノイド 1 4 2 c の通電制御を行う。

【 0 3 0 1 】

(ステップ S 6 4 1 - 9)

メイン C P U 3 0 0 a は、上記ステップ S 6 4 1 - 3 で抽出したタイマデータに基づくタイマ値を、特別遊技タイマにセーブする。なお、ここで特別遊技タイマにセーブされるタイマ値は、第 1 大入賞口 1 2 6 および第 2 大入賞口 1 2 8 の 1 回の最大開放時間となる。

【 0 3 0 2 】

(ステップ S 6 4 1 - 1 1)

メイン C P U 3 0 0 a は、第 1 大入賞口ソレノイド 1 2 6 c または第 2 大入賞口ソレノイド 1 2 8 c の通電開始状態か、すなわち、上記ステップ S 6 4 1 - 5 において、第 1 大入賞口ソレノイド 1 2 6 c または第 2 大入賞口ソレノイド 1 2 8 c の通電を開始する制御処理がなされたかを判定する。その結果、通電開始状態であると判定した場合にはステップ S 6 4 1 - 1 3 に処理を移し、通電開始状態ではないと判定した場合には当該大入賞口開閉切替処理を終了する。

【 0 3 0 3 】

(ステップ S 6 4 1 - 1 3)

メイン C P U 3 0 0 a は、特別電動役物開閉切替回数カウンタのカウンタ値を、現在のカウンタ値に「 1 」加算した値に更新し、当該大入賞口開閉切替処理を終了する。

【 0 3 0 4 】

図 3 3 は、主制御基板 3 0 0 における大入賞口開放制御処理を説明するフローチャートである。この大入賞口開放制御処理は、特別遊技管理フェーズが「 0 4 H 」、「 0 8 H 」であった場合に実行される。

【 0 3 0 5 】

(ステップ S 6 5 0 - 1)

メイン C P U 3 0 0 a は、上記ステップ S 6 4 1 - 9 でセーブした特別遊技タイマのタイマ値が「 0 」でないかを判定する。その結果、特別遊技タイマのタイマ値が「 0 」ではないと判定した場合にはステップ S 6 5 0 - 5 に処理を移し、特別遊技タイマのタイマ値が「 0 」であると判定した場合にはステップ S 6 5 0 - 3 に処理を移す。

【 0 3 0 6 】

(ステップ S 6 5 0 - 3)

メイン C P U 3 0 0 a は、特別電動役物開閉切替回数カウンタのカウンタ値が、特別電動役物開閉切替回数の上限值であるかを判定する。その結果、カウンタ値が上限値であると判定した場合にはステップ S 6 5 0 - 7 に処理を移し、カウンタ値は上限値ではないと判定した場合にはステップ S 6 4 1 に処理を移す。

【 0 3 0 7 】

(ステップ S 6 4 1)

上記ステップ S 6 5 0 - 3 において、特別電動役物開閉切替回数カウンタのカウンタ値が、特別電動役物開閉切替回数の上限值ではないと判定した場合には、メイン C P U 3 0 0 a は、上記ステップ S 6 4 1 の処理を実行する。

【 0 3 0 8 】

(ステップ S 6 5 0 - 5)

メイン C P U 3 0 0 a は、上記ステップ S 5 0 0 - 9 で更新された大入賞口入賞球数カウンタのカウンタ値が規定数に到達していないか、すなわち、第 1 大入賞口 1 2 6 または第 2 大入賞口 1 2 8 に、 1 ラウンド中の最大入賞可能数と同数の遊技球が入球していないかを判定する。その結果、規定数に到達していないと判定した場合には当該大入賞口開放制御処理を終了し、規定数に到達したと判定した場合にはステップ S 6 5 0 - 7 に処理を移す。

【 0 3 0 9 】

(ステップ S 6 5 0 - 7)

メインCPU300aは、第1大入賞口ソレノイド126cおよび第2大入賞口ソレノイド128cの通電を停止して第1大入賞口126および第2大入賞口128を閉鎖するために必要な大入賞口閉鎖処理を実行する。これにより、第1大入賞口126および第2大入賞口128が閉鎖状態となる。

【0310】

(ステップS650-9)

メインCPU300aは、大入賞口閉鎖有効時間(インターバル時間)を特別遊技タイマにセーブする。

【0311】

(ステップS650-11)

メインCPU300aは、特別遊技管理フェーズが04Hであるか、つまり、大役遊技中であるかを判定する。その結果、特別遊技管理フェーズが04Hであると判定した場合にはステップS650-13に処理を移し、特別遊技管理フェーズは04Hではないと判定した場合にはステップS650-17に処理を移す。

【0312】

(ステップS650-13)

メインCPU300aは、特別電動役物連続作動回数カウンタのカウント値に基づいて、1回目または6回目のラウンド遊技の終了時であるかを判定する。その結果、1回目または6回目のラウンド遊技の終了時と判定した場合はステップS650-15に処理を移し、1回目および6回目のラウンド遊技の終了時ではないと判定した場合にはステップS650-17に処理を移す。

【0313】

(ステップS650-15)

メインCPU300aは、有効期間フラグをオフするまでの時間を計時する有効期間フラグオフタイマをセットする。なお、有効期間フラグオフタイマは、ステップS400-9のタイマ更新処理でタイマ割込処理の度に減算されていき、0になると有効期間フラグがオフになる。

【0314】

(ステップS650-17)

メインCPU300aは、特別遊技管理フェーズを、現在の値に01Hを加算した値(「05H」または「09H」)に更新する。

【0315】

(ステップS650-19)

メインCPU300aは、第1大入賞口126および第2大入賞口128が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖指定コマンドを送信バッファにセットし、当該大入賞口開放制御処理を終了する。

【0316】

図34は、主制御基板300における大入賞口閉鎖有効処理を説明するフローチャートである。この大入賞口閉鎖有効処理は、特別遊技管理フェーズが「05H」、「09H」であった場合に実行される。

【0317】

(ステップS660-1)

メインCPU300aは、上記ステップS650-9でセーブした特別遊技タイマのタイマ値が「0」でないかを判定する。その結果、特別遊技タイマのタイマ値が「0」ではないと判定した場合には当該大入賞口閉鎖有効処理を終了し、特別遊技タイマのタイマ値が「0」であると判定した場合にはステップS660-3に処理を移す。

【0318】

(ステップS660-3)

メインCPU300aは、特別電動役物連続作動回数カウンタのカウント値が、特別電動役物最大作動回数カウンタのカウント値と一致するか、すなわち、予め設定された回数

10

20

30

40

50

のラウンド遊技が終了したかを判定する。その結果、特別電動役物連続作動回数カウンタのカウンタ値が、特別電動役物最大作動回数カウンタのカウンタ値と一致すると判定した場合にはステップS 6 6 0 - 9 に処理を移し、一致しないと判定した場合にはステップS 6 6 0 - 5 に処理を移す。

【0319】

(ステップS 6 6 0 - 5)

メインCPU 3 0 0 a は、特別遊技管理フェーズを「03H」に更新する。なお、特別遊技管理フェーズが「09H」である場合、すなわち、小当たり遊技の制御中は、小当たり遊技のラウンド遊技回数が「1」であることから、上記ステップS 6 6 0 - 3 で必ずYESと判定され、当該ステップに処理が移行することはない。

10

【0320】

(ステップS 6 6 0 - 7)

メインCPU 3 0 0 a は、所定の大入賞口閉鎖時間を特別遊技タイマにセーブし、当該大入賞口閉鎖有効処理を終了する。これにより、次のラウンド遊技が開始されることとなる。

【0321】

(ステップS 6 6 0 - 9)

メインCPU 3 0 0 a は、エンディング時間を特別遊技タイマにセーブするエンディング時間設定処理を実行する。

【0322】

20

(ステップS 6 6 0 - 11)

メインCPU 3 0 0 a は、特別遊技管理フェーズを、現在の値に01Hを加算した値(「06H」または「0AH」)に更新する。

【0323】

(ステップS 6 6 0 - 13)

メインCPU 3 0 0 a は、エンディングの開始を示すエンディング指定コマンドを送信バッファにセットし、当該大入賞口閉鎖有効処理を終了する。

【0324】

図35は、主制御基板300における大入賞口終了ウェイト処理を説明するフローチャートである。この大入賞口終了ウェイト処理は、特別遊技管理フェーズが「06H」、「0AH」であった場合に実行される。

30

【0325】

(ステップS 6 7 0 - 1)

メインCPU 3 0 0 a は、上記ステップS 6 6 0 - 9 でセーブした特別遊技タイマのタイマ値が「0」でないかを判定する。その結果、特別遊技タイマのタイマ値が「0」でないと判定した場合には当該大入賞口終了ウェイト処理を終了し、特別遊技タイマのタイマ値が「0」であると判定した場合にはステップS 6 7 0 - 3 に処理を移す。

【0326】

(ステップS 6 7 0 - 3)

メインCPU 3 0 0 a は、大役遊技終了後の遊技状態を設定するための状態設定処理を実行する。ここでは、大役遊技の実行契機となった大当たり図柄、および、特定領域進入フラグに基づいて、大役遊技終了後の遊技状態が設定される。具体的には、大役遊技の実行契機となった大当たり図柄が特別図柄A、C、Dであり、かつ、特定領域進入フラグがオンである場合には、高確率遊技状態および時短遊技状態に設定するとともに高確回数および時短回数を170回に設定する。また、大役遊技の実行契機となった大当たり図柄が特別図柄A、C、Dであり、かつ、特定領域進入フラグがオフである場合には、低確率遊技状態および非時短遊技状態に設定する。また、大役遊技の実行契機となった大当たり図柄が特別図柄Bであり、かつ、特定領域進入フラグがオンである場合には、高確率遊技状態および非時短遊技状態に設定するとともに高確回数を170回に設定する。また、大役遊技の実行契機となった大当たり図柄が特別図柄Bであり、かつ、特定領域進入フラグが

40

50

オフである場合には、低確率遊技状態および非時短遊技状態に設定する。なお、この処理は、大役遊技が実行された場合にのみ行われ、小当たり遊技が実行された場合には、当該処理を行うことはない。

【 0 3 2 7 】

また、ここでは、大役遊技の実行契機となった大当たり図柄または小当たり遊技の実行契機となった小当たり図柄と、特定領域進入フラグとに基づいて、大役遊技または小当たり遊技の終了後の変動状態を設定すべく、変動状態識別フラグや変動回数をセットする処理も行われる。

【 0 3 2 8 】

(ステップ S 6 7 0 - 5)

メイン CPU 3 0 0 a は、大役遊技の終了後に設定される遊技状態および変動状態を伝達するための遊技状態変化指定コマンドを送信バッファにセットする。

【 0 3 2 9 】

(ステップ S 6 7 0 - 7)

メイン CPU 3 0 0 a は、上記ステップ S 6 7 0 - 3 でセーブした高確回数および時短回数に対応する回数指定コマンドを送信バッファにセットする。

【 0 3 3 0 】

(ステップ S 6 7 0 - 9)

メイン CPU 3 0 0 a は、特別遊技管理フェーズを「 0 0 H 」に更新し、当該大入賞口終了ウェイト処理を終了する。これにより、特 1 保留または特 2 保留が記憶されている場合には、特別図柄の変動表示が再開されることとなる。

【 0 3 3 1 】

図 3 6 は、普通遊技管理フェーズを説明する図である。既に説明したとおり、本実施形態では、ゲート 1 2 4 への遊技球の通過を契機とする普通遊技に係る処理が、段階的に、かつ、繰り返し実行されるが、主制御基板 3 0 0 では、こうした普通遊技に係る各処理を普通遊技管理フェーズによって管理している。

【 0 3 3 2 】

図 3 6 に示すように、メイン ROM 3 0 0 b には、普通遊技を実行制御するための複数の普通遊技制御モジュールが格納されており、これら普通遊技制御モジュールごとに、普通遊技管理フェーズが対応付けられている。具体的には、普通遊技管理フェーズが「 0 0 H 」である場合には、「普通図柄変動待ち処理」を実行するためのモジュールがコールされ、普通遊技管理フェーズが「 0 1 H 」である場合には、「普通図柄変動中処理」を実行するためのモジュールがコールされ、普通遊技管理フェーズが「 0 2 H 」である場合には、「普通図柄停止図柄表示処理」を実行するためのモジュールがコールされ、普通遊技管理フェーズが「 0 3 H 」である場合には、「普通電動役物入賞口開放前処理」を実行するためのモジュールがコールされ、普通遊技管理フェーズが「 0 4 H 」である場合には、「普通電動役物入賞口開放制御処理」を実行するためのモジュールがコールされ、普通遊技管理フェーズが「 0 5 H 」である場合には、「普通電動役物入賞口閉鎖有効処理」を実行するためのモジュールがコールされ、普通遊技管理フェーズが「 0 6 H 」である場合には、「普通電動役物入賞口終了ウェイト処理」を実行するためのモジュールがコールされる。

【 0 3 3 3 】

図 3 7 は、主制御基板 3 0 0 における普通遊技管理処理 (ステップ S 7 0 0) を説明するフローチャートである。

【 0 3 3 4 】

(ステップ S 7 0 0 - 1)

メイン CPU 3 0 0 a は、普通遊技管理フェーズをロードする。

【 0 3 3 5 】

(ステップ S 7 0 0 - 3)

メイン CPU 3 0 0 a は、上記ステップ S 7 0 0 - 1 でロードした普通遊技管理フェー

10

20

30

40

50

ズに対応する普通遊技制御モジュールを選択する。

【0336】

(ステップS700-5)

メインCPU300aは、上記ステップS700-3で選択した普通遊技制御モジュールをコールして処理を開始する。

【0337】

(ステップS700-7)

メインCPU300aは、普通遊技の制御時間を管理する普通遊技タイマをロードする。

【0338】

図38は、主制御基板300における普通図柄変動待ち処理を説明するフローチャートである。この普通図柄変動待ち処理は、普通遊技管理フェーズが「00H」であった場合に実行される。

【0339】

(ステップS710-1)

メインCPU300aは、普通図柄保留球数カウンタのカウント値をロードし、カウント値が「0」であるか、すなわち、普図保留が「0」であるかを判定する。その結果、カウント値が「0」であると判定した場合には当該普通図柄変動待ち処理を終了し、カウント値は「0」ではないと判定した場合にはステップS710-3に処理を移す。

【0340】

(ステップS710-3)

メインCPU300aは、普図保留記憶領域の第1記憶部～第4記憶部に記憶されている普図保留(当たり決定乱数)を、1つ序数の小さい記憶部にブロック転送する。具体的には、第2記憶部～第4記憶部に記憶されている普図保留を、第1記憶部～第3記憶部に転送する。また、メインRAM300cには、処理対象となる第0記憶部が設けられており、第1記憶部に記憶されている普図保留を、第0記憶部に転送する。なお、この普通図柄記憶エリアシフト処理においては、普通図柄保留球数カウンタのカウント値を「1」減算するとともに、普図保留が「1」減算したことを示す、普図保留減指定コマンドを送信バッファにセットする。

【0341】

(ステップS710-5)

メインCPU300aは、第0記憶部に転送された当たり決定乱数をロードし、現在の遊技状態に対応する当たり決定乱数判定テーブルを選択して普図抽選を行い、その抽選結果を記憶する普通図柄当たり判定処理を実行する。

【0342】

(ステップS710-7)

メインCPU300aは、上記ステップS710-5の普図抽選の結果に対応する普通図柄停止図柄番号をセーブする。なお、本実施形態では、普通図柄表示器168は1つのLEDランプで構成されており、当たりの場合には普通図柄表示器168を点灯させ、ハズレの場合には普通図柄表示器168を消灯させる。ここで決定する普通図柄停止図柄番号は、最終的に普通図柄表示器168を点灯するか否かを示すものであり、例えば、当たりに当選した場合には、普通図柄停止図柄番号として「0」が決定され、ハズレの場合には、普通図柄停止図柄番号として「1」が決定される。

【0343】

(ステップS710-9)

メインCPU300aは、現在の遊技状態を確認し、対応する普通図柄変動時間データテーブルを選択してセットする。

【0344】

(ステップS710-11)

メインCPU300aは、上記ステップS710-3で第0記憶部に転送した当たり決

10

20

30

40

50

定乱数と、上記ステップS710-9でセットした普通図柄変動時間データテーブルとに基づいて、普通図柄変動時間を決定する。

【0345】

(ステップS710-13)

メインCPU300aは、上記ステップS710-11で決定した普通図柄変動時間を普通遊技タイマにセーブする。

【0346】

(ステップS710-15)

メインCPU300aは、普通図柄表示器168において、普通図柄の変動表示を開始するために、普通図柄表示図柄カウンタを設定する処理を実行する。この普通図柄表示図柄カウンタに、カウンタ値として例えば「0」が設定されている場合には普通図柄表示器168が点灯制御され、カウンタ値として「1」が設定されている場合には普通図柄表示器168が消灯制御される。ここでは、普通図柄の変動表示の開始時に所定のカウンタ値が普通図柄表示図柄カウンタに設定されることとなる。

10

【0347】

(ステップS710-17)

メインCPU300aは、普図保留記憶領域に記憶されている普図保留数を示す普図保留指定コマンドを送信バッファにセットする。

【0348】

(ステップS710-19)

メインCPU300aは、上記ステップS710-7で決定された普通図柄停止図柄番号、すなわち、普通図柄当たり判定処理によって決定された図柄種別(当たり図柄またはハズレ図柄)に基づいて、普通図柄指定コマンドを送信バッファにセットする。

20

【0349】

(ステップS710-21)

メインCPU300aは、普通遊技管理フェーズを「01H」に更新し、当該普通図柄変動待ち処理を終了する。

【0350】

図39は、主制御基板300における普通図柄変動中処理を説明するフローチャートである。この普通図柄変動中処理は、普通遊技管理フェーズが「01H」であった場合に実行される。

30

【0351】

(ステップS720-1)

メインCPU300aは、上記ステップS710-13でセーブした普通遊技タイマのタイマ値が「0」であるかを判定する。その結果、タイマ値が「0」であった場合にはステップS720-9に処理を移し、タイマ値が「0」でなかった場合にはステップS720-3に処理を移す。

【0352】

(ステップS720-3)

メインCPU300aは、普通図柄表示器168の点灯時間および消灯時間を計時する普通図柄表示タイマを更新する。具体的には、普通図柄表示タイマのタイマ値が「0」であった場合には、所定のタイマ値がセットされ、タイマ値が「1」以上であった場合には、現在のタイマ値から「1」減算した値にタイマ値を更新する。

40

【0353】

(ステップS720-5)

メインCPU300aは、普通図柄表示タイマのタイマ値が「0」であるかを判定する。その結果、普通図柄表示タイマのタイマ値が「0」であると判定した場合にはステップS720-7に処理を移し、普通図柄表示タイマのタイマ値が「0」でないと判定した場合には当該普通図柄変動中処理を終了する。

【0354】

50

(ステップS 7 2 0 - 7)

メインCPU 3 0 0 aは、普通図柄表示図柄カウンタのカウンタ値を更新する。ここでは、普通図柄表示図柄カウンタのカウンタ値が、普通図柄表示器 1 6 8 の消灯を示すカウンタ値であった場合には点灯を示すカウンタ値に更新し、普通図柄表示器 1 6 8 の点灯を示すカウンタ値であった場合には消灯を示すカウンタ値に更新し、当該普通図柄変動中処理を終了する。これにより、普通図柄表示器 1 6 8 は、普通図柄変動時間にわたって、所定時間おきに点灯、消灯を繰り返す(点滅する)こととなる。

【0 3 5 5】

(ステップS 7 2 0 - 9)

メインCPU 3 0 0 aは、普通図柄表示図柄カウンタに、上記ステップS 7 1 0 - 7で決定した普通図柄停止図柄番号(カウンタ値)をセーブする。これにより、普通図柄表示器 1 6 8 が最終的に点灯もしくは消灯制御され、普図抽選の結果が報知されることとなる。

10

【0 3 5 6】

(ステップS 7 2 0 - 1 1)

メインCPU 3 0 0 aは、普通図柄を停止表示する時間である普通図柄変動停止時間を普通遊技タイマにセットする。

【0 3 5 7】

(ステップS 7 2 0 - 1 3)

メインCPU 3 0 0 aは、普通図柄の停止表示が開始されたことを示す普図停止指定コマンドを送信バッファにセットする。

20

【0 3 5 8】

(ステップS 7 2 0 - 1 5)

メインCPU 3 0 0 aは、普通遊技管理フェーズを「0 2 H」に更新し、当該普通図柄変動中処理を終了する。

【0 3 5 9】

図4 0は、主制御基板 3 0 0における普通図柄停止図柄表示処理を説明するフローチャートである。この普通図柄停止図柄表示処理は、普通遊技管理フェーズが「0 2 H」であった場合に実行される。

【0 3 6 0】

30

(ステップS 7 3 0 - 1)

メインCPU 3 0 0 aは、上記ステップS 7 2 0 - 1 1でセットした普通遊技タイマのタイマ値が「0」でないかを判定する。その結果、普通遊技タイマのタイマ値が「0」ではないと判定した場合には当該普通図柄停止図柄表示処理を終了し、普通遊技タイマのタイマ値が「0」とであると判定した場合にはステップS 7 3 0 - 3に処理を移す。

【0 3 6 1】

(ステップS 7 3 0 - 3)

メインCPU 3 0 0 aは、普図抽選の結果を確認する。

【0 3 6 2】

(ステップS 7 3 0 - 5)

40

メインCPU 3 0 0 aは、普図抽選の結果が当たりであるかを判定する。その結果、当たりであると判定した場合にはステップS 7 3 0 - 9に処理を移し、当たりではない(ハズレである)と判定した場合にはステップS 7 3 0 - 7に処理を移す。

【0 3 6 3】

(ステップS 7 3 0 - 7)

メインCPU 3 0 0 aは、普通遊技管理フェーズを「0 0 H」に更新し、当該普通図柄停止図柄表示処理を終了する。これにより、1の普図保留に基づく普通遊技管理処理が終了し、普図保留が記憶されている場合には、次の保留に基づく普通図柄の変動表示を開始するための処理が行われることとなる。

【0 3 6 4】

50

(ステップS730-9)

メインCPU300aは、開閉制御パターンテーブルのデータを参照し、普通遊技タイマに、タイマ値として普電開放前時間をセーブする。

【0365】

(ステップS730-11)

メインCPU300aは、普通遊技管理フェーズを「03H」に更新し、当該普通図柄停止図柄表示処理を終了する。これにより、第2始動口122の開閉制御が開始されることとなる。

【0366】

図41は、主制御基板300における普通電動役物入賞口開放前処理を説明するフローチャートである。この普通電動役物入賞口開放前処理は、普通遊技管理フェーズが「03H」であった場合に実行される。

10

【0367】

(ステップS740-1)

メインCPU300aは、普通遊技タイマのタイマ値が「0」でないかを判定する。その結果、普通遊技タイマのタイマ値が「0」でないと判定した場合には当該普通電動役物入賞口開放前処理を終了し、普通遊技タイマのタイマ値が「0」であると判定した場合にはステップS741に処理を移す。

【0368】

(ステップS741)

20

メインCPU300aは、普通電動役物入賞口開閉切替処理を実行する。この普通電動役物入賞口開閉切替処理については後述する。

【0369】

(ステップS740-3)

メインCPU300aは、普通遊技管理フェーズを「04H」に更新し、当該普通電動役物入賞口開放前処理を終了する。

【0370】

図42は、主制御基板300における普通電動役物入賞口開閉切替処理を説明するフローチャートである。

【0371】

30

(ステップS741-1)

メインCPU300aは、普通電動役物開閉切替回数カウンタのカウンタ値が、普通電動役物開閉切替回数(1回の開閉制御中における可動片122bの開閉回数)の上限値であるかを判定する。その結果、カウンタ値が上限値であると判定した場合には当該普通電動役物入賞口開閉切替処理を終了し、カウンタ値は上限値ではないと判定した場合にはステップS741-3に処理を移す。

【0372】

(ステップS741-3)

メインCPU300aは、開閉制御パターンテーブルのデータを参照し、普通電動役物開閉切替回数カウンタのカウンタ値に基づいて、普通電動役物ソレノイド122cを通電制御するためのソレノイド制御データ(通電制御データまたは通電停止制御データ)、および、普通電動役物ソレノイド122cの通電時間(ソレノイド通電時間)もしくは通電停止時間(普電閉鎖有効時間=休止時間)であるタイマデータを抽出する。

40

【0373】

(ステップS741-5)

メインCPU300aは、上記ステップS741-3で抽出したソレノイド制御データに基づいて、普通電動役物ソレノイド122cの通電を開始するか、もしくは、普通電動役物ソレノイド122cの通電を停止するための普通電動役物ソレノイド通電制御処理を実行する。この普通電動役物ソレノイド通電制御処理の実行により、上記ステップS400-25およびステップS400-27において、普通電動役物ソレノイド122cの通

50

電開始もしくは通電停止の制御がなされることとなる。

【0374】

(ステップS741-7)

メインCPU300aは、上記ステップS741-3で抽出したタイマデータに基づくタイマ値を、普通遊技タイマにセーブする。なお、ここで普通遊技タイマにセーブされるタイマ値は、第2始動口122の1回の最大開放時間となる。

【0375】

(ステップS741-9)

メインCPU300aは、普通電動役物ソレノイド122cの通電開始状態か、すなわち、上記ステップS741-5において、普通電動役物ソレノイド122cの通電を開始する制御処理がなされたかを判定する。その結果、通電開始状態であると判定した場合にはステップS741-11に処理を移し、通電開始状態ではないと判定した場合には当該普通電動役物入賞口開閉切替処理を終了する。

10

【0376】

(ステップS741-11)

メインCPU300aは、普通電動役物開閉切替回数カウンタのカウント値を、現在のカウンタ値に「1」加算した値に更新する。

【0377】

図43は、主制御基板300における普通電動役物入賞口開放制御処理を説明するフローチャートである。この普通電動役物入賞口開放制御処理は、普通遊技管理フェーズが「04H」であった場合に実行される。

20

【0378】

(ステップS750-1)

メインCPU300aは、上記ステップS741-7でセーブした普通遊技タイマのタイマ値が「0」でないかを判定する。その結果、普通遊技タイマのタイマ値が「0」ではないと判定した場合にはステップS750-5に処理を移し、普通遊技タイマのタイマ値が「0」であると判定した場合にはステップS750-3に処理を移す。

【0379】

(ステップS750-3)

メインCPU300aは、普通電動役物開閉切替回数カウンタのカウント値が、普通電動役物開閉切替回数の上限值であるかを判定する。その結果、カウント値が上限値であると判定した場合にはステップS750-7に処理を移し、カウント値は上限値ではないと判定した場合にはステップS741に処理を移す。

30

【0380】

(ステップS741)

上記ステップS750-3において、普通電動役物開閉切替回数カウンタのカウント値が、普通電動役物開閉切替回数の上限值ではないと判定した場合には、メインCPU300aは、上記ステップS741の処理を実行する。

【0381】

(ステップS750-5)

メインCPU300aは、上記ステップS530-9で更新された普通電動役物入賞球数カウンタのカウント値が規定数に到達していないか、すなわち、第2始動口122に、1回の開閉制御中の最大入賞可能数と同数の遊技球が入球していないかを判定する。その結果、規定数に到達していないと判定した場合には当該普通電動役物入賞口開放制御処理を終了し、規定数に到達したと判定した場合にはステップS750-7に処理を移す。

40

【0382】

(ステップS750-7)

メインCPU300aは、普通電動役物ソレノイド122cの通電を停止して第2始動口122を閉鎖するために必要な普通電動役物閉鎖処理を実行する。これにより、第2始動口122が閉鎖状態となる。

50

【0383】

(ステップS750-9)

メインCPU300aは、普電有効状態時間を普通遊技タイマにセーブする。

【0384】

(ステップS750-11)

メインCPU300aは、普通遊技管理フェーズを「05H」に更新し、当該普通電動役物入賞口開放制御処理を終了する。

【0385】

図44は、主制御基板300における普通電動役物入賞口閉鎖有効処理を説明するフローチャートである。この普通電動役物入賞口閉鎖有効処理は、普通遊技管理フェーズが「05H」であった場合に実行される。

10

【0386】

(ステップS760-1)

メインCPU300aは、上記ステップS750-9でセーブした普通遊技タイマのタイマ値が「0」でないかを判定する。その結果、普通遊技タイマのタイマ値が「0」ではないと判定した場合には当該普通電動役物入賞口閉鎖有効処理を終了し、普通遊技タイマのタイマ値が「0」とであると判定した場合にはステップS760-3に処理を移す。

【0387】

(ステップS760-3)

メインCPU300aは、普電終了ウェイト時間を普通遊技タイマにセーブする。

20

【0388】

(ステップS760-5)

メインCPU300aは、普通遊技管理フェーズを「06H」に更新し、当該普通電動役物入賞口閉鎖有効処理を終了する。

【0389】

図45は、主制御基板300における普通電動役物入賞口終了ウェイト処理を説明するフローチャートである。この普通電動役物入賞口終了ウェイト処理は、普通遊技管理フェーズが「06H」であった場合に実行される。

【0390】

(ステップS770-1)

メインCPU300aは、上記ステップS760-3でセーブした普通遊技タイマのタイマ値が「0」でないかを判定する。その結果、普通遊技タイマのタイマ値が「0」ではないと判定した場合には当該普通電動役物入賞口終了ウェイト処理を終了し、普通遊技タイマのタイマ値が「0」とであると判定した場合にはステップS770-3に処理を移す。

30

【0391】

(ステップS770-3)

メインCPU300aは、普通遊技管理フェーズを「00H」に更新し、当該普通電動役物入賞口終了ウェイト処理を終了する。これにより、普図保留が記憶されている場合には、普通図柄の変動表示が再開されることとなる。

【0392】

以上のように、主制御基板300において各種の処理が実行されることにより、特別遊技および普通遊技が進行することとなるが、こうした遊技の進行中には、主制御基板300から送信されるコマンドに基づいて、副制御基板330において、さまざまな演出を実行するための制御が行われる。

40

【0393】

上記したように、大役抽選で大当たりに当選すると、大入賞口が開放される複数回のラウンド遊技で構成される大役遊技が実行され、ラウンド遊技のうち予め設定された特定ラウンド遊技中に、大入賞口に入球した遊技球が特定領域140bに進入すると、所定の遊技利益が付与される。ここでは、遊技利益として、大役遊技後の遊技状態が高確率遊技状態に設定される。

50

【0394】

ここで、遊技状態が非時短遊技状態に設定されている場合には、第1遊技領域116aに向けて遊技球を発射させ、第1始動口120に遊技球を入球させる。こうして記憶された特1保留によって大当たりに当選した場合には、大当たり図柄として特別図柄A～Cのいずれかが決定される。このとき、特別図柄Cが決定されて実行される大役遊技では、1回目および6回目のラウンド遊技が特定ラウンド遊技となり、第2大入賞口128に入球した遊技球が特定領域140bに進入すると、大役遊技後の遊技状態が高確率遊技状態かつ時短遊技状態に設定される。

【0395】

遊技状態が時短遊技状態に設定されている場合には、第2遊技領域116bに向けて遊技球を発射させる。第2遊技領域116bには、ゲート124および第2始動口122が設けられており、第2遊技領域116bを流下する遊技球は、ゲート124を通過したり、第2始動口122に入球したりするが、第1始動口120に入球することはない。したがって、時短遊技状態においては、特2保留によってのみ大役抽選を実行可能となるが、特2保留によって大当たりに当選した場合には、大当たり図柄として特別図柄Dが決定される。

【0396】

特別図柄Dが決定されて実行される大役遊技（以下、「特定大役遊技」という）では、1回目および6回目のラウンド遊技が特定ラウンド遊技となり、第2大入賞口128に入球した遊技球が特定領域140bに進入すると、大役遊技後の遊技状態が、再度、高確率遊技状態かつ時短遊技状態に設定される。ここで、特定大役遊技においては、1回目のラウンド遊技で、第2大入賞口128が最長で29.0秒開放され、この間に第2大入賞口128に入球した遊技球が、特定領域140bに確実に進入するように、第2大入賞口ソレノイド128cおよび可動部材駆動ソレノイド142cが制御される（図11および図12参照）。

【0397】

したがって、特定大役遊技が実行された場合、1回目のラウンド遊技において、遊技者が第2遊技領域116bに向けて遊技球を発射し続けていれば、確実に、特定領域140bに遊技球が進入し、大役遊技後の遊技状態が、再度、高確率遊技状態かつ時短遊技状態に設定されることとなる。なお、特定大役遊技においては、6回目のラウンド遊技も特定ラウンド遊技に設定されているものの、第2大入賞口128の開放時間は0.1秒であり、また、第2大入賞口128に入球した遊技球が特定領域140bに進入することがないように、第2大入賞口ソレノイド128cおよび可動部材駆動ソレノイド142cが制御される。

【0398】

以下では、非時短遊技状態に設定されているときの大当たりの当選を「初当たり」と呼び、時短遊技状態に設定されているときの大当たりの当選を「連荘」と呼ぶ。そして、大役遊技中は、メイン演出表示部200aに大役画像が表示される等、大役演出が実行されるが、この大役演出の実行パターンは、初当たり用と連荘用とが設けられており、さらには、大当たり図柄の種別ごとに設けられている。ここでは、連荘時に特別図柄Dが決定されて実行される大役演出について説明する。

【0399】

図46は、連荘時における通常パターンの大役演出の一例を説明する図である。連荘時に特別図柄Dが決定された場合に実行される大役演出の実行パターンは、通常パターン、保留連パターン、差替パターンの3種類に大別される。通常パターンの大役演出では、1回目のラウンド遊技（特定ラウンド遊技）の開始とともに、第2大入賞口128に遊技球を入球させる操作、すなわち、特定領域140bに遊技球を進入させる操作を促す特定領域示唆演出が実行される。この特定領域示唆演出では、図46(a)に示すように、メイン演出表示部200aに「Vを盗め」と表示されるとともに、第2遊技領域116bを指し示す矢印が表示される。

10

20

30

40

50

【0400】

そして、1回目のラウンド遊技中に特定領域140bに遊技球が進入すると、特定領域140bに遊技球が進入したことを報知する確定演出が実行される。この確定演出では、図46(b)に示すように、メイン演出表示部200aに大きく「V」と表示される。この確定演出は、1回目のラウンド遊技が終了するまで継続して実行される。そして、2回目のラウンド遊技が開始すると、ストーリー演出が実行される。このストーリー演出では、所定のムービーがメイン演出表示部200aに再生表示されるとともに、メイン演出表示部200aの画像に合わせてBGMが音声出力装置206から出力される。

【0401】

なお、このストーリー演出は、15回目のラウンド遊技が終了するまで継続するが、ストーリー演出用のムービーは、例えば、3つのパートに分割されており、2、7、12回目のラウンド遊技の開始時に、次のパートに進むように構成されている。また、ストーリー演出は、複数パターン設けられており、連荘数に応じていずれかのストーリー演出が実行される。こうしたストーリー演出中は、図46(c)に示すように、現在のラウンド遊技の回数が、メイン演出表示部200aの右上に表示され、また、メイン演出表示部200aの右下には、特定領域140bに遊技球が進入したことを報知する画像(Vの文字)が表示されている。

10

【0402】

そして、主制御基板300においては、15回のラウンド遊技が全て終了すると、エンディング処理が行われ、大入賞口が所定時間に亘って閉鎖状態に維持される。このエンディング処理中は、大役遊技後も高確率遊技状態かつ時短遊技状態が継続することを報知する継続報知演出が実行される。この継続報知演出では、図46(d)に示すように、メイン演出表示部200aに「RUSH 継続」と表示される。

20

【0403】

図47は、連荘時における保留連パターンの大役演出の一例を説明する図である。連荘時に特別図柄Dが決定された場合であって、大役遊技の開始時に、さらに特別図柄Dが決定されることになる特2保留が記憶されている場合には、大役演出の実行パターンを保留連パターンとするか否かを決定する保留連演出抽選が実行される。この保留連演出抽選で当選すると、大役演出の実行パターンが保留連パターンとなる。

【0404】

30

図47(a)に示すように、この保留連パターンにおいても、通常パターンと同様、1回目のラウンド遊技(特定ラウンド遊技)の開始とともに特定領域示唆演出が実行される。そして、1回目のラウンド遊技中に特定領域140bに遊技球が進入すると、特別図柄Dが決定される保留が記憶されていること、すなわち、次の連荘の確定を示唆する連確演出が実行される。この連確演出では、図47(b)に示すように、メイン演出表示部200aに大きく「限界突破」と表示される。この連確演出は、1回目のラウンド遊技が終了するまで継続して実行される。

【0405】

そして、2回目のラウンド遊技が開始すると、以後、全てのラウンド遊技が終了するまでの間、通常パターンと同様に、ストーリー演出が実行されるが、保留連パターンの大役演出では、ストーリー演出中、図47(c)に示すように、メイン演出表示部200aの中央上部に、「限界突破」と記されたアイコンが表示されている。また、エンディング処理中は、保留内での次の大当たりの当選が確定していることを報知する保留連確定演出が実行される。この保留連確定演出では、図47(d)に示すように、メイン演出表示部200aに「限界突破」と表示される。

40

【0406】

以上のように、連荘時に特別図柄Dが決定されて大役遊技が実行されると、その開始時に、大役演出の実行パターンを通常パターンおよび保留連パターンのいずれにするか、より詳細には、オープニング処理中、各ラウンド遊技中、エンディング処理中のそれぞれにおいて、いずれの演出を実行するのかが決定される。このとき、通常パターンおよび保留

50

連パターンのいずれの大役演出も、1回目のラウンド遊技で特定領域140bに遊技球が進入することを前提とした構成となっている。

【0407】

しかしながら、特定領域140bに遊技球が進入するか否かは、最終的には、遊技者の発射操作に依存することから、遊技者が適切に第2遊技領域116bに遊技球を発射しなかった場合等には、特定領域140bに遊技球が進入しないといったイレギュラーな事態が生じることもある。このように、イレギュラーな事態の発生時にも、同じように演出を進行させてしまうと、大役遊技後に設定される遊技状態と、実行される演出との間に不整合が生じてしまい、遊技者に不信感を抱かせてしまう。そこで、1回目のラウンド遊技において特定領域140bに遊技球が進入しなかった場合には、2回目のラウンド遊技以降の演出を差替パターンに差し替えて実行することで、演出の不整合が生じないようにする。

10

【0408】

図48は、イレギュラー時の差替パターンの大役演出の一例を説明する図である。例えば、大役遊技の開始時に、大役演出の実行パターンが通常パターンに決定されたとする。この場合、図48(a)に示すように、1回目のラウンド遊技の開始とともに特定領域140bに遊技球が進入することなく、1回目のラウンド遊技が終了すると、2回目のラウンド遊技から開始予定であったストーリー演出に差し替えて、差替演出を実行する。この差替演出では、例えば、図48(b)、(c)に示すように、さまざまなキャラクターを紹介する画像がメイン演出表示部200aに表示される。

20

【0409】

なお、この差替演出は、15回目のラウンド遊技が終了するまで継続するが、差替演出用の画像は複数種類設けられており、例えば、2、7、12回目のラウンド遊技の開始時に、画像の切り替えがなされるように構成されている。また、ストーリー演出中は、図48(b)、(c)に示すように、現在のラウンド遊技の回数が、メイン演出表示部200aの右上に表示されるが、通常パターンで表示される、特定領域140bに遊技球が進入したことを報知する画像(Vの文字)は表示されない。

【0410】

そして、特定ラウンド遊技において特定領域140bに遊技球が進入しなかった場合には、大役遊技後の遊技状態が低確率遊技状態かつ非時短遊技状態となるため、エンディング処理中は、連荘状態が終了することを報知する終了報知演出が実行される。この終了報知演出では、図48(d)に示すように、メイン演出表示部200aに「RUSH 終了」と表示される。

30

【0411】

ここで、上記のとおり、特別図柄Dが決定されて実行される特定大役遊技は、特定領域140bへの遊技球の進入が可能となる1回目の特定ラウンド遊技(第1特定ラウンド遊技)が実行された後に、1回目の特定ラウンド遊技よりも特定領域140bへの遊技球の進入が困難な2回目の特定ラウンド遊技(第2特定ラウンド遊技)が実行される。具体的には、1回目の特定ラウンド遊技となる1回目のラウンド遊技では、第2遊技領域116bに遊技球を発射させるだけで確実に特定領域140bに遊技球を進入させることができる。そのため、1回目の特定ラウンド遊技で特定領域140bに遊技球が進入しない場合というのは、イレギュラーなケースと言える。

40

【0412】

一方、2回目の特定ラウンド遊技となる6回目のラウンド遊技では、特定領域140bに遊技球を進入させることができないように、第2大入賞口128の開閉タイミング等が設定されている。そのため、2回目の特定ラウンド遊技で特定領域140bに遊技球が進入することは通常あり得ないものの、例えば、遊技球の噛み込みが発生した場合等に、特定領域140bに遊技球が進入する可能性はある。つまり、2回目の特定ラウンド遊技で特定領域140bに遊技球が進入する場合というのは、イレギュラーなケースと言える。

50

【0413】

このように、1回目の特定ラウンド遊技と、2回目の特定ラウンド遊技とでイレギュラーな事態が連続すると、大役遊技後の遊技状態は、当初の予定通り、高確率遊技状態かつ時短遊技状態となる。この場合、本実施形態では、15回目のラウンド遊技が終了するまでは、2回目のラウンド遊技の開始時に差し替えを行った差替パターンで大役演出を実行し、エンディング処理中に、当初実行予定であった演出を行う。例えば、大役遊技の開始時に、通常パターンが決定されている場合には、図48(e)に示すように、メイン演出表示部200aに「RUSH 継続」と表示する。一方、大役遊技の開始時に、保留連パターンが決定されている場合には、図48(f)に示すように、メイン演出表示部200aに「限界突破」と表示する。このように、エンディング処理中の演出を、当初実行予定であった内容に戻す、換言すれば、エンディング処理中の演出を再度差し替えることで、最終的な演出の整合性を維持することとしている。

10

【0414】

図49は、通常パターン、保留連パターン、差替パターンを比較する図である。副制御基板330では、オープニング指定コマンドを受信すると、大役演出の実行パターンを通常パターンもしくは保留連パターンに決定する。そして、オープニング処理中に実行するオープニング演出(図中「OP演出」と示す)、各ラウンド遊技中に実行するラウンド演出、エンディング処理中に実行するエンディング演出(図中「ED演出」と示す)用の演出データをセットする。

【0415】

20

具体的には、通常パターンが決定されると、図49(a)に示すように、オープニング演出用の演出データをセットするとともに、1回目のラウンド遊技用の演出データとして、特定領域示唆演出用のデータをセットし、2~15回目の演出データとして、それぞれストーリー演出用のデータをセットし、エンディング演出用の演出データとして、継続報知演出用のデータをセットする。また、特定領域140bに遊技球が進入した場合の演出データとして、確定演出用のデータをセットする。

【0416】

一方、保留連パターンが決定されると、図49(b)に示すように、オープニング演出用の演出データをセットするとともに、1回目のラウンド遊技用の演出データとして、特定領域示唆演出用のデータをセットし、2~15回目の演出データとして、それぞれストーリー演出用のデータをセットし、エンディング演出用の演出データとして、保留連確定演出用のデータをセットする。また、特定領域140bに遊技球が進入した場合の演出データとして、連確演出用のデータをセットする。

30

【0417】

このように、大役演出中に実行される各演出用のデータが予めセットされており、以後、各演出の開始タイミングになると、セットされた演出用のデータを出力することで、当初決定したとおり各演出が実行されることとなる。

【0418】

そして、1回目の特定ラウンド遊技で特定領域140bに遊技球が進入しなかった場合には、図49(c)に示すように、2回目のラウンド遊技の開始時に、2~15回目の各ラウンド遊技用の演出データと、エンディング演出用のデータとを差し替える。これにより、1回目の特定ラウンド遊技中に特定領域140bに遊技球が進入しなかった場合、2~15回目の各ラウンド遊技では差替演出が実行され、エンディング処理中は、終了報知演出が実行されることとなる。

40

【0419】

また、図49(d)に示すように、2回目のラウンド遊技の開始時に演出データを差し替えた後、2回目の特定ラウンド遊技(6回目のラウンド遊技)中に特定領域140bに遊技球が進入した場合には、その時点で、エンディング演出用のデータが再度差し替えられる。このとき、オープニング指定コマンドの受信時に、通常パターンが決定されていれば、エンディング演出用のデータとして継続報知演出用のデータをセットし、保留連パタ

50

ーンが決定されていれば、エンディング演出用のデータとして保留連確定演出用のデータをセットする。これにより、1回目の特定ラウンド遊技中に特定領域140bに遊技球が進入せずに、2回目の特定ラウンド遊技中に特定領域140bに遊技球が進入した場合、2～15回目の各ラウンド遊技では差替演出が実行され、エンディング処理中は、継続報知演出または保留連確定演出が実行されることとなる。

【0420】

以下に、上記の演出を実行するための副制御基板330の処理について具体的に説明する。

【0421】

(副制御基板330のサブCPU初期化处理)

10

図50は、副制御基板330におけるサブCPU初期化处理(S1000)を説明するフローチャートである。

【0422】

(ステップS1000-1)

サブCPU330aは、電源投入に応じて、サブROM330bからCPU初期化处理プログラムを読み込むとともに、サブRAM330cに記憶されるフラグ等の初期化、設定処理を行う。

【0423】

(ステップS1000-3)

次に、サブCPU330aは、各演出乱数を更新する処理を行うとともに、以後は、割込み処理が行われるまで当該ステップS1000-3の処理を繰り返し行う。なお、演出乱数は複数種類設けられており、ここでは、それぞれの演出乱数が非同期的に更新されている。

20

【0424】

(副制御基板330のサブタイマ割込み処理)

図51は、副制御基板330におけるサブタイマ割込み処理(S1100)を説明するフローチャートである。副制御基板330には、所定の周期でクロックパルスが発生するリセット用クロックパルス発生回路(不図示)が設けられている。そして、このリセット用クロックパルス発生回路によるクロックパルスの発生により、サブCPU330aはタイマ割込み処理プログラムを読み込んで当該サブタイマ割込み処理を開始する。

30

【0425】

(ステップS1100-1)

サブCPU330aは、レジスタを退避する。

【0426】

(ステップS1100-3)

サブCPU330aは、割込みを許可するための処理を行う。

【0427】

(ステップS1100-5)

サブCPU330aは、副制御基板330で用いられる各種タイマカウンタの更新処理を行う。ここで、各種タイマカウンタは、特に断る場合を除き、当該副制御基板330のサブタイマ割込み処理の度に1ずつ減算され、0になると減算を停止する。

40

【0428】

(ステップS1200)

サブCPU330aは、サブRAM330cの受信バッファに格納されているコマンドを解析するとともに、受信したコマンドに応じた種々の処理を行う。副制御基板330においては、主制御基板300からコマンドが送信されると、コマンド受信割込み処理が行われ、主制御基板300から送信されたコマンドが受信バッファに格納される。ここでは、コマンド受信割込み処理によって受信バッファに格納されたコマンドを解析することとなる。

【0429】

50

(ステップS 1 1 0 0 - 7)

サブCPU 3 3 0 aは、各演出についてセットされるタイムテーブルを参照して、当該タイムテーブルに記憶された該当時間に対応する処理を実行するタイムスケジュール管理処理を行う。ここでは、タイムテーブルにセットされたタイムデータに応じて各種フラグのオン、オフ制御がなされるとともに、各種演出デバイスにコマンドが送信され、これによって各演出が実行されることとなる。

【0 4 3 0】

(ステップS 1 1 0 0 - 9)

サブCPU 3 3 0 aは、レジスタを復帰して当該サブタイマ割込み処理を終了する。

【0 4 3 1】

図5 2は、上記コマンド解析処理のうち、特図停止指定コマンドを受信した際に実行される特図停止指定コマンド受信処理を説明するフローチャートである。上記したとおり、特図停止指定コマンドは、主制御基板3 0 0において、図2 9のステップS 6 2 0 - 1 9でセットされた後、ステップS 1 0 0 - 3 9のサブコマンド送信処理(図1 6参照)によって副制御基板3 3 0に送信される。

【0 4 3 2】

(ステップS 1 2 1 0 - 1)

特図停止指定コマンドを受信すると、サブCPU 3 3 0 aは、まず、受信した特図停止指定コマンドを解析し、第1特別図柄表示器1 6 0または第2特別図柄表示器1 6 2に停止表示された特別図柄を示す停止図柄情報を、サブRAM 3 3 0 cの所定の記憶領域に記憶する。

【0 4 3 3】

(ステップS 1 2 1 0 - 3)

サブCPU 3 3 0 aは、上記ステップS 1 2 1 0 - 1で記憶した停止図柄情報から、停止図柄が大当たり図柄であるかを判定する。その結果、停止図柄が大当たり図柄であると判定した場合にはステップS 1 2 1 0 - 5に処理を移し、停止図柄は大当たり図柄ではないと判定した場合には当該特図停止指定コマンド受信処理を終了する。

【0 4 3 4】

(ステップS 1 2 1 0 - 5)

サブCPU 3 3 0 aは、サブRAM 3 3 0 cに記憶されている現在の遊技状態を、大当たり時の遊技状態として記憶し、当該特図停止指定コマンド受信処理を終了する。

【0 4 3 5】

図5 3は、上記コマンド解析処理のうち、先読み指定コマンドを受信した際に実行される先読み指定コマンド受信処理を説明するフローチャートである。上記したとおり、先読み指定コマンドは、主制御基板3 0 0において、図2 3のステップS 5 3 5 - 1 7でセットされた後、ステップS 1 0 0 - 3 9のサブコマンド送信処理(図1 6参照)によって副制御基板3 3 0に送信される。

【0 4 3 6】

(ステップS 1 2 2 0 - 1)

先読み指定コマンドを受信すると、サブCPU 3 3 0 aは、受信した先読み指定コマンドを解析し、その解析結果を先読み情報としてサブRAM 3 3 0 cの所定の記憶領域に記憶し、当該先読み指定コマンド受信処理を終了する。なお、ここでは、当該保留が読み出されたときに決定される特別図柄の種別、変動モード番号および変動パターン番号を示す情報が先読み情報として記憶される。

【0 4 3 7】

図5 4は、上記コマンド解析処理のうち、オープニング指定コマンドを受信した際に実行されるオープニング指定コマンド受信処理を説明するフローチャートである。上記したとおり、オープニング指定コマンドは、主制御基板3 0 0において、図3 0のステップS 6 3 0 - 2 7でセットされた後、ステップS 1 0 0 - 3 9のサブコマンド送信処理(図1 6参照)によって副制御基板3 3 0に送信される。

【0438】

(ステップS1230-1)

オープニング指定コマンドを受信すると、サブCPU330aは、まず、大当たり時の遊技状態が時短遊技状態であるかを判定する。その結果、時短遊技状態であると判定した場合にはステップS1230-3に処理を移し、時短遊技状態ではないと判定した場合にはステップS1230-5に処理を移す。

【0439】

(ステップS1230-3)

サブCPU330aは、大当たり図柄が特別図柄Dであるかを判定する。その結果、特別図柄Dであると判定した場合にはステップS1230-7に処理を移し、特別図柄Dではないと判定した場合にはステップS1230-5に処理を移す。

10

【0440】

(ステップS1230-5)

サブCPU330aは、初当たり時用であって、かつ、大当たり図柄の種別に対応するオープニング演出、各ラウンド演出、エンディング演出の各演出データをセットする。

【0441】

(ステップS1230-7)

サブCPU330aは、サブRAM330cに記憶されている先読み情報を確認する。具体的には、記憶されている先読み情報の中に、特別図柄Dを示す先読み情報が記憶されているか、すなわち、保留の中に、特別図柄Dが決定される保留が含まれているかを確認する。

20

【0442】

(ステップS1230-9)

サブCPU330aは、上記ステップS1230-7で確認した結果、特別図柄Dが決定されることになる大当たり保留があるかを判定する。その結果、大当たり保留があると判定した場合にはステップS1230-11に処理を移し、大当たり保留はないと判定した場合にはステップS1230-15に処理を移す。

【0443】

(ステップS1230-11)

サブCPU330aは、大役演出の実行パターンを保留連パターンとするか否かを抽選で決定する保留連演出抽選処理を実行する。

30

【0444】

(ステップS1230-13)

サブCPU330aは、上記ステップS1230-11において、保留連演出の不実行が決定されたかを判定する。その結果、保留連演出の不実行が決定されたと判定した場合にはステップS1230-15に処理を移し、保留連演出の実行が決定されたと判定した場合にはステップS1230-17に処理を移す。

【0445】

(ステップS1230-15)

サブCPU330aは、オープニング演出、各ラウンド演出、エンディング演出の各演出用のデータとして、通常パターンの演出データをセットする。

40

【0446】

(ステップS1230-17)

サブCPU330aは、オープニング演出、各ラウンド演出、エンディング演出の各演出用のデータとして、保留連パターンの演出データをセットする。

【0447】

(ステップS1230-19)

サブCPU330aは、上記ステップS1230-5、ステップS1230-15、ステップS1230-17でセットされたオープニング演出用の演出データを出力してオープニング演出を開始するオープニング演出開始処理を実行し、当該オープニング指定コマ

50

ンド受信処理を終了する。

【 0 4 4 8 】

図 5 5 は、上記コマンド解析処理のうち、特定領域進入コマンドを受信した際に実行される特定領域進入コマンド受信処理を説明するフローチャートである。上記したとおり、特定領域進入コマンドは、主制御基板 3 0 0 において、図 2 4 のステップ S 5 4 0 - 7 でセットされた後、ステップ S 1 0 0 - 3 9 のサブコマンド送信処理（図 1 6 参照）によって副制御基板 3 3 0 に送信される。

【 0 4 4 9 】

（ステップ S 1 2 4 0 - 1 ）

特定領域進入コマンドを受信すると、サブ CPU 3 3 0 a は、まず、大当たり時の遊技状態が時短遊技状態であるかを判定する。その結果、時短遊技状態であると判定した場合にはステップ S 1 2 4 0 - 3 に処理を移し、時短遊技状態ではないと判定した場合にはステップ S 1 2 4 0 - 1 9 に処理を移す。

10

【 0 4 5 0 】

（ステップ S 1 2 4 0 - 3 ）

サブ CPU 3 3 0 a は、大当たり図柄が特別図柄 D であるかを判定する。その結果、特別図柄 D であると判定した場合にはステップ S 1 2 4 0 - 5 に処理を移し、特別図柄 D ではないと判定した場合にはステップ S 1 2 4 0 - 1 9 に処理を移す。

【 0 4 5 1 】

（ステップ S 1 2 4 0 - 5 ）

サブ CPU 3 3 0 a は、現在、1 回目のラウンド遊技中であるかを判定する。その結果、1 回目のラウンド遊技中であると判定した場合にはステップ S 1 2 4 0 - 7 に処理を移し、1 回目のラウンド遊技中ではないと判定した場合にはステップ S 1 2 4 0 - 1 1 に処理を移す。

20

【 0 4 5 2 】

（ステップ S 1 2 4 0 - 7 ）

サブ CPU 3 3 0 a は、上記ステップ S 1 2 3 0 - 1 5 またはステップ S 1 2 3 0 - 1 7 でセットされた演出データのうち、特定領域 1 4 0 b に遊技球が進入した際に実行する確定演出もしくは連確演出用の演出データの出力を開始する特定領域進入時演出開始処理を実行する。これにより、オープニング指定コマンドの受信時に、大役演出の実行パターンが通常パターンに決定されていれば、特定領域 1 4 0 b への遊技球の進入を契機に確定演出が実行され、大役演出の実行パターンが保留連パターンに決定されていれば、特定領域 1 4 0 b への遊技球の進入を契機に連確演出が実行されることとなる。

30

【 0 4 5 3 】

（ステップ S 1 2 4 0 - 9 ）

サブ CPU 3 3 0 a は、特定領域 1 4 0 b に正常に遊技球が進入したことを示す正常通過フラグをオンして、当該特定領域進入コマンド受信処理を終了する。

【 0 4 5 4 】

（ステップ S 1 2 4 0 - 1 1 ）

サブ CPU 3 3 0 a は、現在、6 回目のラウンド遊技中であるかを判定する。その結果、6 回目のラウンド遊技中であると判定した場合にはステップ S 1 2 4 0 - 1 3 に処理を移し、6 回目のラウンド遊技中ではないと判定した場合にはステップ S 1 2 4 0 - 1 7 に処理を移す。

40

【 0 4 5 5 】

（ステップ S 1 2 4 0 - 1 3 ）

サブ CPU 3 3 0 a は、正常通過フラグがオフされているかを判定する。その結果、正常通過フラグがオフされていると判定した場合にはステップ S 1 2 4 0 - 1 5 に処理を移し、正常通過フラグはオフされていないと判定した場合には当該特定領域進入コマンド受信処理を終了する。

【 0 4 5 6 】

50

(ステップS 1 2 4 0 - 1 5)

サブCPU 3 3 0 aは、エンディング演出用のデータを、オープニング指定コマンドの受信時にセットしたデータに復帰させるエンディング演出データ復帰処理を実行し、当該特定領域進入コマンド受信処理を終了する。これにより、1回目のラウンド遊技中に特定領域1 4 0 bに遊技球が進入せずに、6回目のラウンド遊技中に特定領域1 4 0 bに遊技球が進入した場合には、特定領域1 4 0 bへの遊技球の進入を契機として、エンディング演出用の演出データが、当初決定されたデータに上書き、すなわち、再度差し替えられることとなる。

【0 4 5 7】

(ステップS 1 2 4 0 - 1 7)

サブCPU 3 3 0 aは、エラーの発生を報知するエラー報知処理を実行し、当該特定領域進入コマンド受信処理を終了する。

【0 4 5 8】

(ステップS 1 2 4 0 - 1 9)

サブCPU 3 3 0 aは、大当たり時の遊技状態と、大当たり図柄の種別とに応じて、特定領域1 4 0 bへの遊技球の進入に応じた演出を実行し、当該特定領域進入コマンド受信処理を終了する。

【0 4 5 9】

図5 6は、上記コマンド解析処理のうち、大入賞口開放指定コマンドを受信した際に実行される大入賞口開放指定コマンド受信処理を説明するフローチャートである。上記したとおり、大入賞口開放指定コマンドは、主制御基板3 0 0において、図3 1のステップS 6 4 0 - 5でセットされた後、ステップS 1 0 0 - 3 9のサブコマンド送信処理(図1 6参照)によって副制御基板3 3 0に送信される。

【0 4 6 0】

(ステップS 1 2 5 0 - 1)

大入賞口開放指定コマンドを受信すると、サブCPU 3 3 0 aは、まず、大当たり時の遊技状態が時短遊技状態であるかを判定する。その結果、時短遊技状態であると判定した場合にはステップS 1 2 5 0 - 3に処理を移し、時短遊技状態ではないと判定した場合にはステップS 1 2 5 0 - 1 1に処理を移す。

【0 4 6 1】

(ステップS 1 2 5 0 - 3)

サブCPU 3 3 0 aは、大当たり図柄が特別図柄Dであるかを判定する。その結果、特別図柄Dであると判定した場合にはステップS 1 2 5 0 - 5に処理を移し、特別図柄Dではないと判定した場合にはステップS 1 2 5 0 - 1 1に処理を移す。

【0 4 6 2】

(ステップS 1 2 5 0 - 5)

サブCPU 3 3 0 aは、受信した大入賞口開放指定コマンドを解析し、2回目のラウンド遊技の開始であるかを判定する。その結果、2回目のラウンド遊技の開始であると判定した場合にはステップS 1 2 5 0 - 7に処理を移し、2回目のラウンド遊技の開始ではないと判定した場合にはステップS 1 2 5 0 - 1 1に処理を移す。

【0 4 6 3】

(ステップS 1 2 5 0 - 7)

サブCPU 3 3 0 aは、正常通過フラグがオンしているかを判定する。その結果、正常通過フラグがオンしていると判定した場合にはステップS 1 2 5 0 - 1 1に処理を移し、正常通過フラグはオンしていないと判定した場合にはステップS 1 2 5 0 - 9に処理を移す。

【0 4 6 4】

(ステップS 1 2 5 0 - 9)

サブCPU 3 3 0 aは、2～15回目の各ラウンド遊技の演出データ、および、エンディング演出用のデータを差替パターン用の演出データに差し替える。

10

20

30

40

50

【0465】

(ステップS1250 - 11)

サブCPU330aは、セットされている演出データのうち、受信した大入賞口開放指定コマンドが示すラウンド遊技の回数に対応する演出データの出力を開始するラウンド演出開始処理を実行し、当該大入賞口開放指定コマンド受信処理を終了する。

【0466】

図57は、上記コマンド解析処理のうち、エンディング指定コマンドを受信した際に行われるエンディング指定コマンド受信処理を説明するフローチャートである。上記したとおり、エンディング指定コマンドは、主制御基板300において、図34のステップS660 - 13でセットされた後、ステップS100 - 39のサブコマンド送信処理(図16参照)によって副制御基板330に送信される。

10

【0467】

(ステップS1260 - 1)

サブCPU330aは、上記ステップS1230 - 5、ステップS1230 - 15、ステップS1230 - 17でセットされた、もしくは、上記ステップS1240 - 15、ステップS1250 - 9で差し替えられたエンディング演出用の演出データを出力してエンディング演出を開始するエンディング演出開始処理を実行し、当該エンディング指定コマンド受信処理を終了する。

【0468】

上記の副制御基板330における処理によれば、特定大役遊技が実行される場合、大役演出の実行パターンが、最初のラウンド遊技の開始前の決定時期(オープニング処理の開始時)に決定される。そして、1回目の特定ラウンド遊技(第1特定ラウンド遊技)中に特定領域140bに遊技球が進入した場合には、決定時期に決定した実行パターンで大役演出が実行され、1回目の特定ラウンド遊技中に特定領域140bに遊技球が進入しなかった場合には、1回目の特定ラウンド遊技後の大役演出の少なくとも一部が、決定時期に決定した実行パターンから差替パターンに差し替えて実行される。また、差替パターンに差し替えた後、2回目の特定ラウンド遊技中に特定領域140bに遊技球が進入した場合には、2回目の特定ラウンド遊技後の大役演出の少なくとも一部(エンディング演出)が、差替パターンから他の実行パターンに再変更して実行されることとなる。

20

【0469】

以上、添付図面を参照しながら本発明の好適な実施形態について説明したが、本発明はかかる実施形態に限定されないことは言うまでもない。当業者であれば、特許請求の範囲に記載された範疇において、各種の変更例または修正例に想到し得ることは明らかであり、それらについても当然に本発明の技術的範囲に属するものと了解される。

30

【0470】

上記実施形態で説明した演出の具体的な内容は一例に過ぎず、適宜設計変更可能である。また、上記の遊技の内容はいずれも一例に過ぎず、遊技の内容や仕様は適宜設計可能である。いずれにしても、予め設定された大役開始条件の成立により、大役遊技が実行されればよい。

【0471】

また、上記実施形態においては、遊技の進行を制御する主制御基板300と、主制御基板300から送信されるコマンドに基づいて演出を実行制御する副制御基板330とにおいて、上記のとおり協働することで変動演出が実行されることとした。しかしながら、主制御基板300および副制御基板330において、上記の各機能をどのように分担するかは適宜設計することが可能である。

40

【0472】

また、上記実施形態における特別図柄の種別や、大役遊技、小当たり遊技の内容、遊技状態の内容等の遊技性は一例に過ぎない。例えば、上記実施形態では、小当たり遊技が実行されることとしたが、小当たり遊技は必須ではない。

【0473】

50

なお、上記実施形態では、大役演出の実行パターンを、オープニング指定コマンドの受信時に決定することとしたが、大役演出の実行パターンを決定する決定時期はこれに限らない。いずれにしても、決定時期は、最初のラウンド遊技の開始前であればよい。

【0474】

また、上記実施形態では、1回目の特定ラウンド遊技中に特定領域140bに遊技球が進入しなかった場合には、2回目のラウンド遊技以降の大役演出の実行パターンを全て差し替えることとしたが、1回目の特定ラウンド遊技後の大役演出の少なくとも一部を、決定時期に決定した実行パターンから差替パターンに差し替えればよい。同様に、上記実施形態では、差替パターンに差し替えた後、2回目の特定ラウンド遊技中に特定領域140bに遊技球が進入した場合には、エンディング演出の実行パターンを再変更することとしたが、2回目の特定ラウンド遊技後の大役演出の少なくとも一部を、差替パターンから他の実行パターンに再変更して実行すればよい。このとき、再変更する場合の実行パターンは、当初決定されていた実行パターンでもよいし、これとは別に設けられた専用の実行パターンであってもよい。さらには、再変更される他の実行パターンは、当初決定されていた実行パターンに所定のキャラクタを追加したものや、背景のみが変更されたもの、音声パターンが付加されたもの、これらの組み合わせ等であってもよい。あるいは、再変更される他の実行パターンを、差替パターンから当初決定されていた実行パターンへ変化するような内容としてもよい。

10

【0475】

また、上記実施形態では、保留連パターンを設けることとしたが、保留連パターンは必須の構成ではない。

20

【0476】

なお、上記実施形態において、図31～図35の処理を実行するメインCPU300aが、本発明の大役遊技実行手段に相当する。

また、上記実施形態において、図52～図57の処理を実行するサブCPU330aが、本発明の大役演出制御手段に相当する。

【符号の説明】

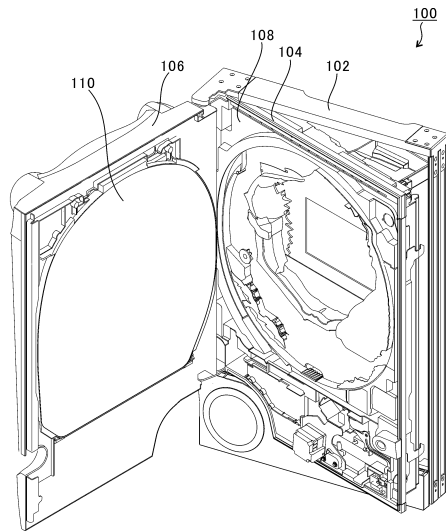
【0477】

100 遊技機
126 第1大入賞口
128 第2大入賞口
140b 特定領域
300 主制御基板
300a メインCPU
300b メインROM
300c メインRAM
330 副制御基板
330a サブCPU
330b サブROM
330c サブRAM

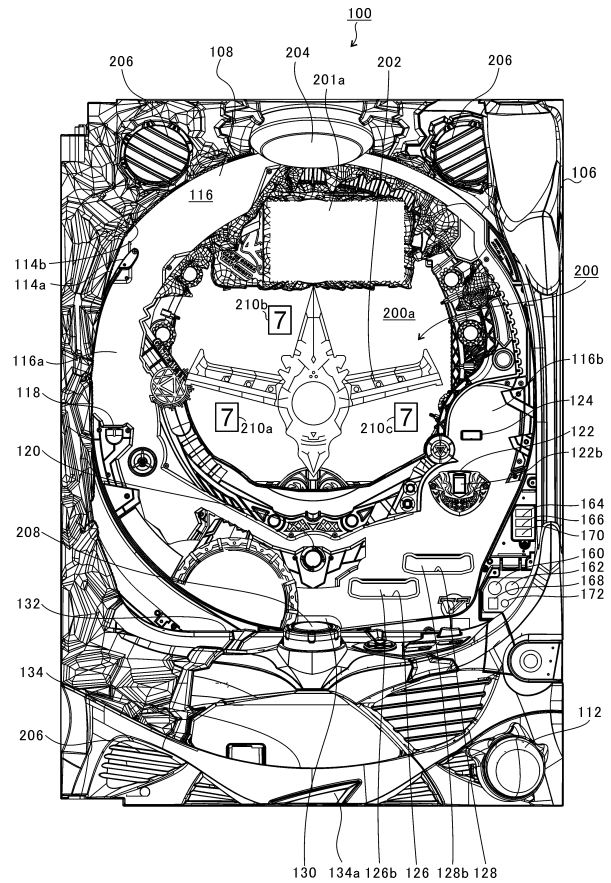
30

40

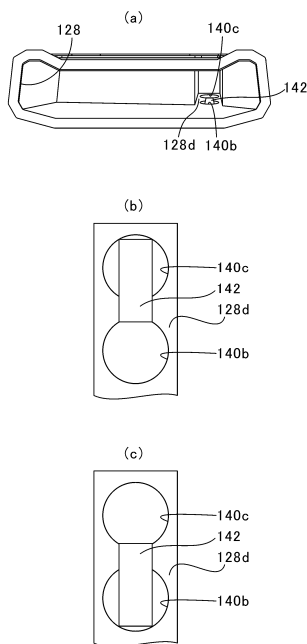
【図 1】



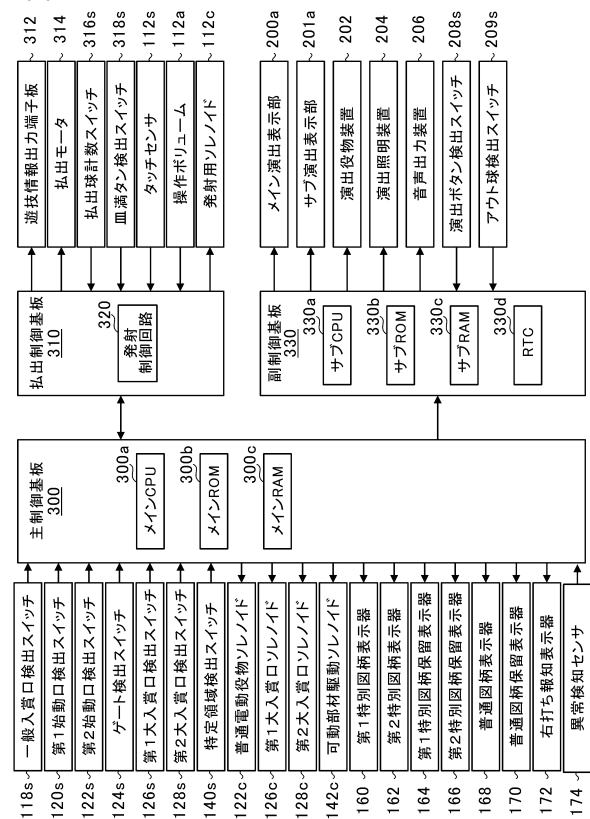
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

(a) 低確時大当たり決定乱数判定テーブル

大当たり決定乱数 (0~65535)	判定結果	確率
10001~10164	大当たり	$\approx 1/399.6$
20001~20164	小当たり	$\approx 1/399.6$
上記以外	ハズレ	—

(b) 高確時大当たり決定乱数判定テーブル

大当たり決定乱数 (0~65535)	判定結果	大当たり確率
10001~10618	大当たり	$\approx 1/106$
上記以外	ハズレ	—

【図 6】

(a) 特1用当たり図柄乱数判定テーブルa(大当たり時用)

当たり図柄乱数 (0~99)	特別図柄種別	選択確率
0~49	特別図柄A	50%
50~69	特別図柄B	20%
70~99	特別図柄C	30%

(b) 特1用当たり図柄乱数判定テーブルb(小当たり時用)

当たり図柄乱数 (0~99)	特別図柄種別	選択確率
0~99	特別図柄a	100%

(c) 特2用当たり図柄乱数判定テーブルa(大当たり時用)

当たり図柄乱数 (0~99)	特別図柄種別	選択確率
0~99	特別図柄D	100%

【図 7】

(a) リーチグループ決定乱数判定テーブル1(非時短遊技状態用)

保留種別	大当たり判定結果	特1保留数	リーチグループ決定乱数(0~10006)	グループ種別
特1保留	ハズレ	0	0~8999	グループx
			9000~9099	グループx
			9100~9299	グループx
			9300~9499	グループx
			9500~9699	グループx
			9700~9799	グループx
			9800~9849	グループx
			9850~9949	グループx
			9950~10006	グループx

(b) リーチグループ決定乱数判定テーブル2(非時短遊技状態用)

保留種別	大当たり判定結果	特1保留数	リーチグループ決定乱数(0~10006)	グループ種別
特1保留	ハズレ	1, 2	0~8999	グループx
			9000~9099	グループx
			9100~9299	グループx
			9300~9499	グループx
			9500~9699	グループx
			9700~9799	グループx
			9800~9849	グループx
			9850~9949	グループx
			9950~10006	グループx

(c) リーチグループ決定乱数判定テーブル3(非時短遊技状態用)

保留種別	大当たり判定結果	特1保留数	リーチグループ決定乱数(0~10006)	グループ種別
特1保留	ハズレ	3	0~8999	グループx
			9000~9099	グループx
			9100~9299	グループx
			9300~9499	グループx
			9500~9699	グループx
			9700~9799	グループx
			9800~9849	グループx
			9850~9949	グループx
			9950~10006	グループx

【図 8】

(a) グループx用ハズレ時リーチモード決定乱数判定テーブル

リーチモード決定乱数(0~250)	変動モード番号	変動パターン乱数判定テーブル
0~99	〇〇H	テーブルx
100~199	〇〇H	テーブルx
200~250	〇〇H	テーブルx

(b) 特1用大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブル

リーチモード決定乱数(0~250)	変動モード番号	変動パターン乱数判定テーブル
0~49	〇〇H	テーブルx
50~199	〇〇H	テーブルx
200~250	〇〇H	テーブルx

(c) 特2用大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブル

リーチモード決定乱数(0~250)	変動モード番号	変動パターン乱数判定テーブル
0~29	〇〇H	テーブルx
30~99	〇〇H	テーブルx
100~149	〇〇H	テーブルx
150~199	〇〇H	テーブルx
200~250	〇〇H	テーブルx

(d) 特1用小当たり時リーチモード決定乱数判定テーブル

リーチモード決定乱数(0~250)	変動モード番号	変動パターン乱数判定テーブル
0~250	〇〇H	テーブルx

【図 9】

変動パターン乱数判定テーブルx

変動パターン乱数 (0~238)	変動パターン番号
0~19	〇〇H
20~39	〇〇H
40~69	〇〇H
70~99	〇〇H
100~129	〇〇H
130~159	〇〇H
160~179	〇〇H
180~199	〇〇H
200~209	〇〇H
210~229	〇〇H
230~238	〇〇H

【図 10】

(a) 変動時間1決定テーブル

変動モード番号	変動時間1
〇〇H	0秒
〇〇H	8秒
〇〇H	8秒
〇〇H	12秒
〇〇H	16秒
〇〇H	20秒
〇〇H	20秒
⋮	⋮
⋮	⋮

(b) 変動時間2決定テーブル

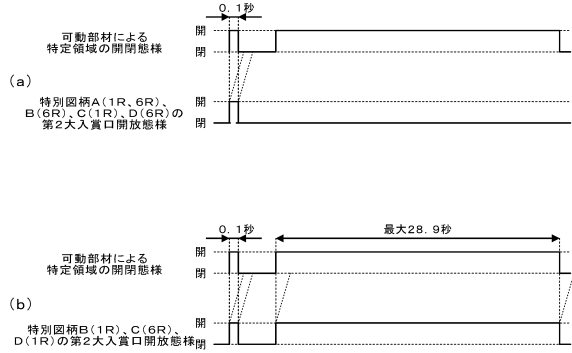
変動パターン番号	変動時間2
〇〇H	2秒
〇〇H	2秒
〇〇H	4秒
〇〇H	4秒
〇〇H	8秒
〇〇H	20秒
〇〇H	12秒
⋮	⋮
⋮	⋮

【図 1 1】

特別電動役物作動ラムセットテーブル

特別図柄種別	特別図柄A	特別図柄B	特別図柄C	特別図柄D	特別図柄a
オープニング時間	5.0秒	5.0秒	5.0秒	5.0秒	5.0秒
特別電動役物最大作動回数 (ラウンド数)	15回	15回	15回	15回	1回
開放大入賞口	1R	第2大入賞口	第2大入賞口	第2大入賞口	第2大入賞口
	2R~5R	第1大入賞口	第1大入賞口	第1大入賞口	—
	6R	第2大入賞口	第2大入賞口	第2大入賞口	—
	7R~15R	第1大入賞口	第1大入賞口	第1大入賞口	—
特別電動役物 開閉切替回数 (ラウンド中開放回数)	1R	1回	2回	1回	2回
	2R	1回	1回	1回	—
	3R	1回	1回	1回	—
	4R	1回	1回	1回	—
	5R	1回	1回	1回	—
	6R	1回	1回	2回	—
	7R	1回	1回	1回	—
	8R	1回	1回	1回	—
	9R	1回	1回	1回	—
	10R	1回	1回	1回	—
	11R	1回	1回	1回	—
	12R	1回	1回	1回	—
	13R	1回	1回	1回	—
	14R	1回	1回	1回	—
	15R	1回	1回	1回	—
ソレノイド通電時間 (1回の入賞口開放時間)	1R	0.1秒 1回目0.1秒 閉鎖3秒 2回目2.9秒	0.1秒	0.1秒 1回目0.1秒 閉鎖3秒 2回目2.9秒	0.1秒 1回目0.1秒 閉鎖3秒 2回目2.9秒
	2R	2.9.0秒	0.1秒	2.9.0秒	2.9.0秒
	3R	2.9.0秒	0.1秒	2.9.0秒	2.9.0秒
	4R	2.9.0秒	0.1秒	2.9.0秒	2.9.0秒
	5R	2.9.0秒	0.1秒	2.9.0秒	2.9.0秒
	6R	0.1秒	0.1秒	0.1秒 1回目0.1秒 閉鎖1.0秒 2回目2.9秒	0.1秒
	7R	2.9.0秒	0.1秒	2.9.0秒	2.9.0秒
	8R	2.9.0秒	0.1秒	2.9.0秒	2.9.0秒
	9R	2.9.0秒	0.1秒	2.9.0秒	2.9.0秒
	10R	2.9.0秒	0.1秒	2.9.0秒	2.9.0秒
	11R	2.9.0秒	0.1秒	2.9.0秒	2.9.0秒
	12R	2.9.0秒	0.1秒	2.9.0秒	2.9.0秒
	13R	2.9.0秒	0.1秒	2.9.0秒	2.9.0秒
	14R	2.9.0秒	0.1秒	2.9.0秒	2.9.0秒
	15R	2.9.0秒	0.1秒	2.9.0秒	2.9.0秒
規定数 (1ラウンド中最大入賞可能数)	8個	8個	8個	8個	8個
大入賞口閉鎖有効時間 (ラウンド間のインターバル時間)	1.2R間:10.0秒 他のR間:2.0秒	2.0秒	2.0秒	2.0秒	—
エンディング時間	5.0秒	5.0秒	5.0秒	5.0秒	5.0秒

【図 1 2】



【図 1 3】

遊技状態設定テーブル

特別図柄種別	特定領域 進入可否	大役遊技終了後の 遊技状態(確率)	高確 回数	大役遊技終了後の 遊技状態(時短)	時短 回数
特別図柄 A、C、D	特定領域進入	高確率遊技状態	170	時短遊技状態	170
	特定領域未進入	低確率遊技状態	—	非時短遊技状態	0
特別図柄 B	特定領域進入	高確率遊技状態	170	非時短遊技状態	0
	特定領域未進入	低確率遊技状態	—	非時短遊技状態	0

【図 1 4】

(a) 非時短遊技状態用当たり決定乱数判定テーブル

当たり決定乱数 (0~99)	普通図柄種別	当選確率
0	当たり図柄	1/100
1~99	ハズレ図柄	

(b) 時短遊技状態用当たり決定乱数判定テーブル

当たり決定乱数 (0~99)	普通図柄種別	当選確率
0~98	当たり図柄	99/100
99	ハズレ図柄	

【図 1 5】

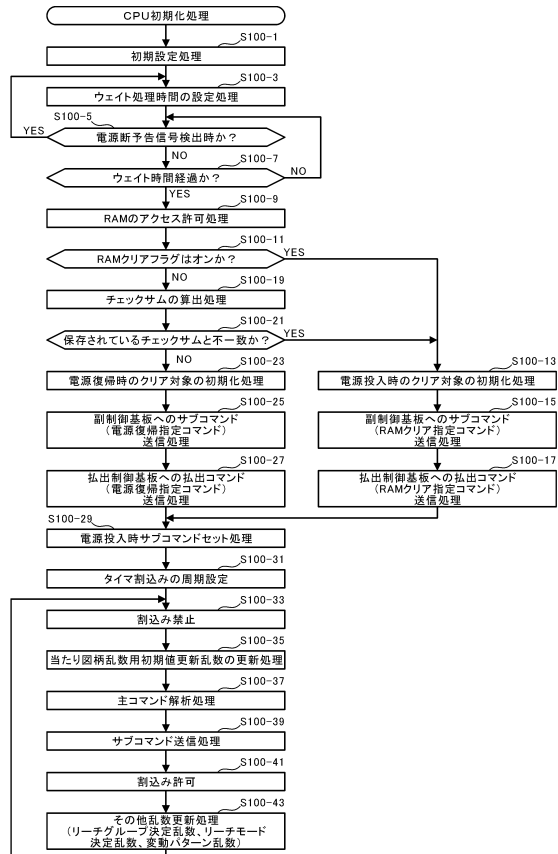
(a) 普通図柄変動時間データテーブル

遊技状態	変動時間
非時短遊技状態	10秒
時短遊技状態	1秒

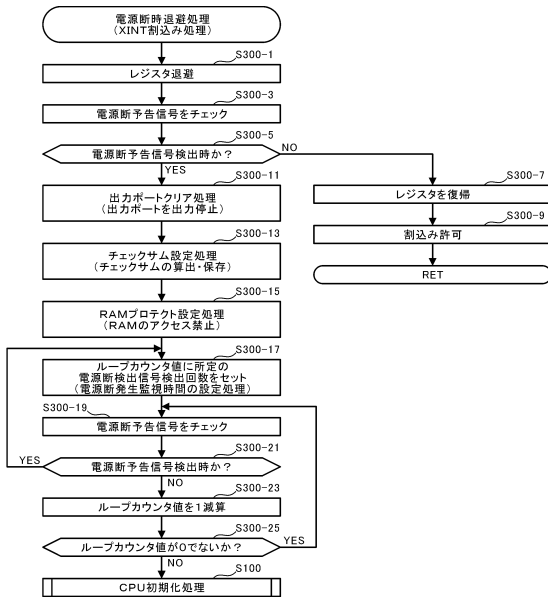
(b) 開閉制御パターンテーブル

遊技状態	非時短	時短
普電開放前時間	1.0秒	1.0秒
普通電動役物最大開閉切替回数	2回	2回
ソレノイド通電時間 (1回の第2始動口開放時間)	1回目	2.9秒
	2回目	2.9秒
規定数 (全開放中の最大入賞可能数)	8個	8個
普電閉鎖有効時間 (休止時間)	1.0秒	1.0秒
普電有効状態時間	0.1秒	0.1秒
普電終了ウェイト時間	0.5秒	0.5秒

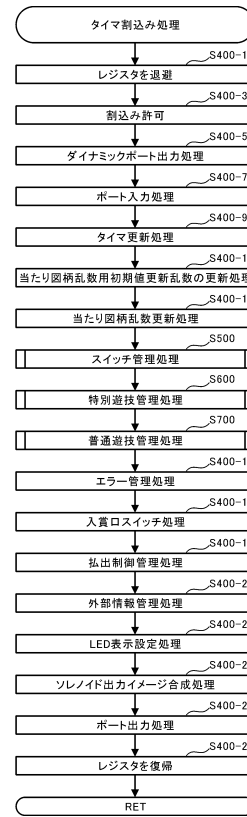
【図 1 6】



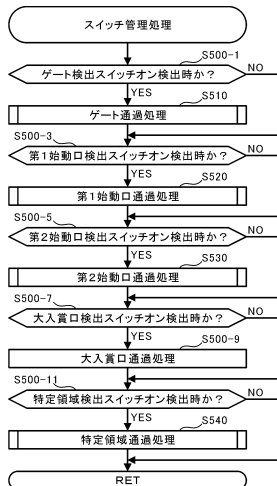
【図 17】



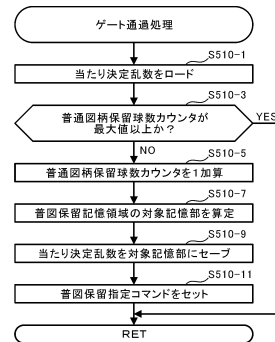
【図 18】



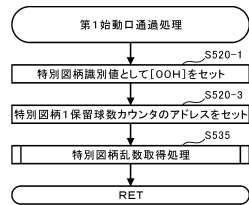
【図 19】



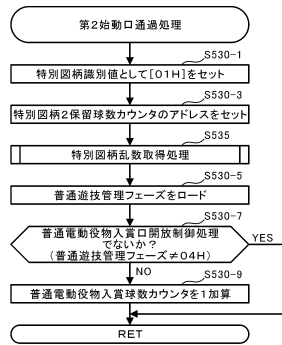
【図 20】



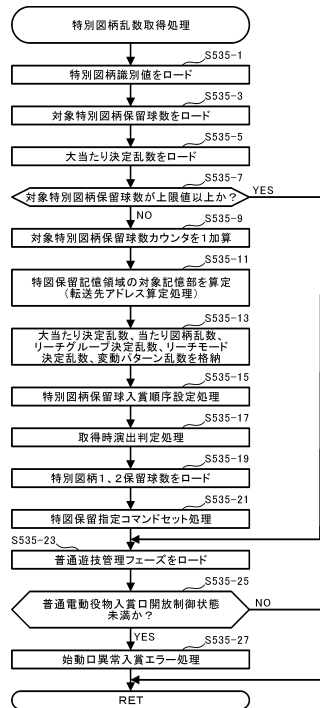
【図 2 1】



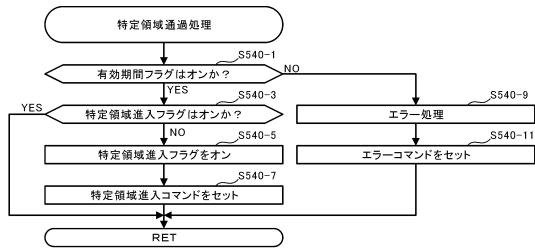
【図 2 2】



【図 2 3】



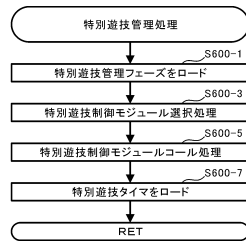
【図 2 4】



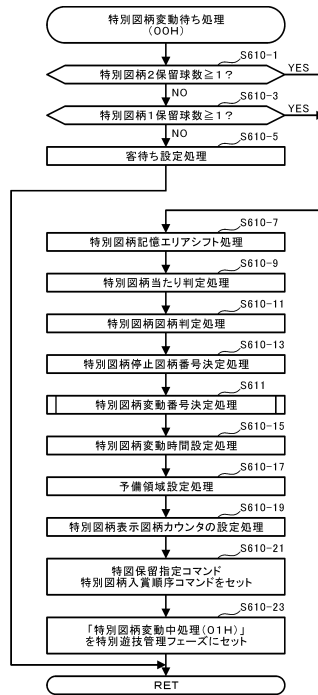
【図 2 5】

特別遊技管理フェーズ	特別遊技制御モジュール
00H	特別図柄変動待ち処理
01H	特別図柄変動中処理
02H	特別図柄停止図柄表示処理
03H、07H	大入賞口開放前処理
04H、08H	大入賞口開放制御処理
05H、09H	大入賞口閉鎖有効処理
06H、0AH	大入賞口終了ウェイト処理

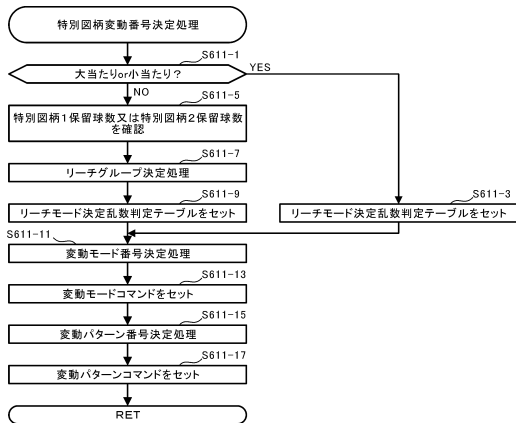
【図 26】



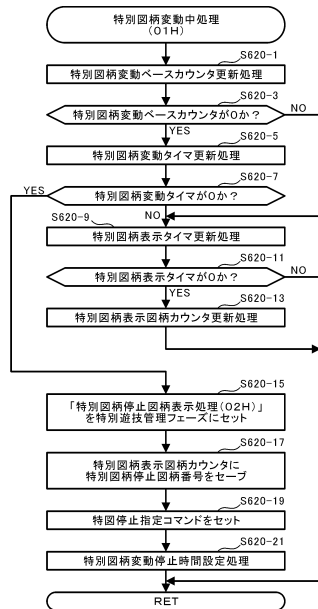
【図 27】



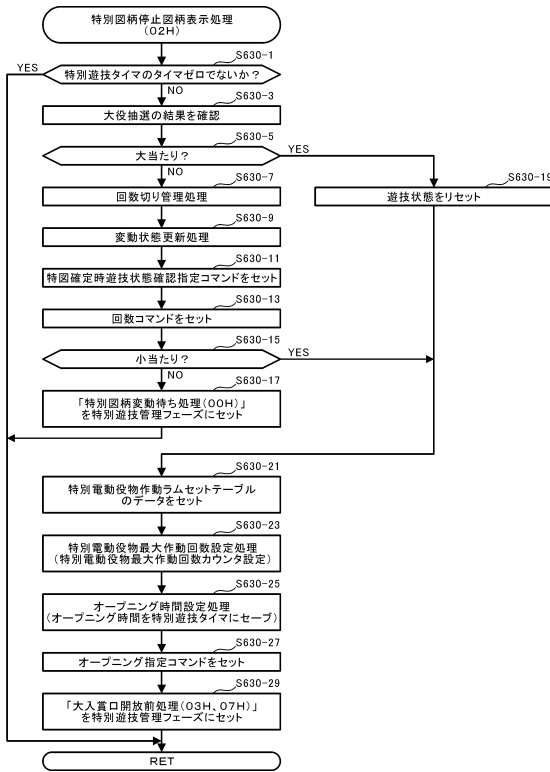
【図 28】



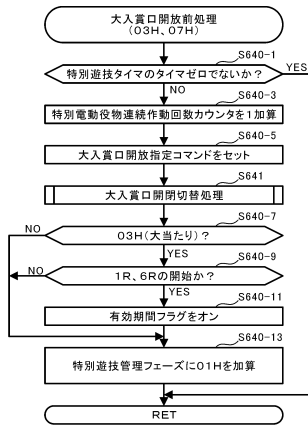
【図 29】



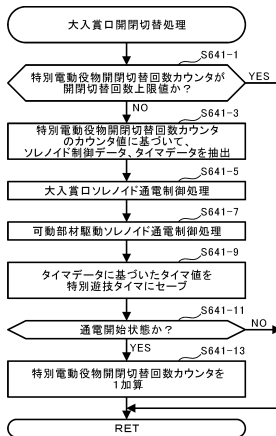
【図 30】



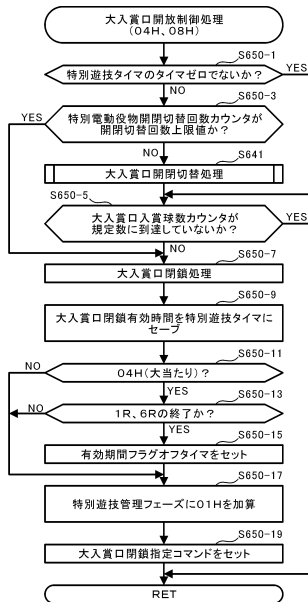
【図 31】



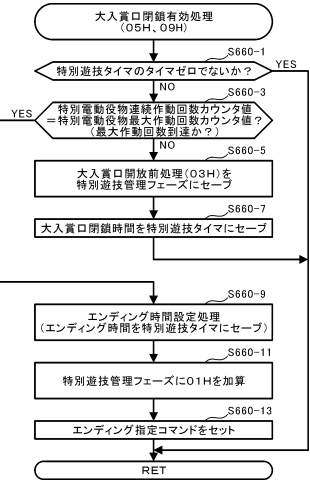
【図 32】



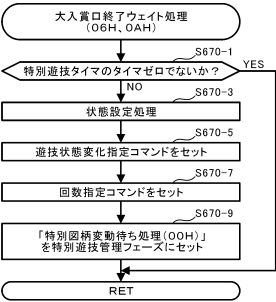
【図 33】



【図 3 4】



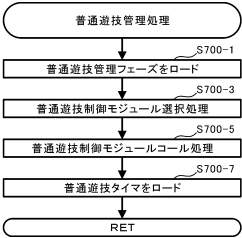
【図 3 5】



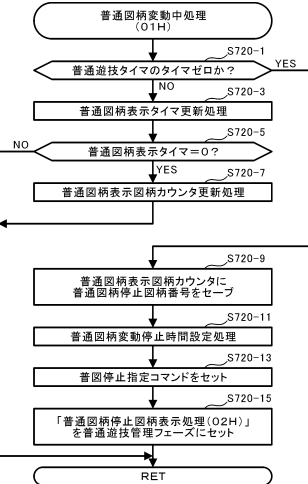
【図 3 6】

普通遊技管理フェーズ	普通遊技制御モジュール
00H	普通図柄変動待ち処理
01H	普通図柄変動中処理
02H	普通図柄停止図柄表示処理
03H	普通電動役物入賞口開放前処理
04H	普通電動役物入賞口開放制御処理
05H	普通電動役物入賞口閉鎖有効処理
06H	普通電動役物入賞口終了ウェイト処理

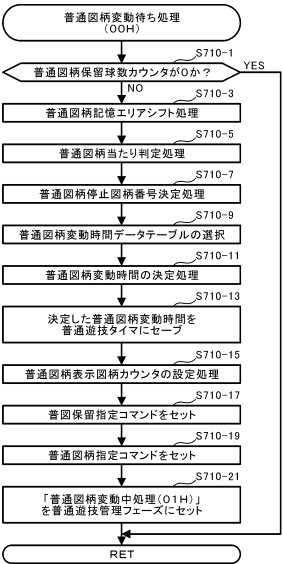
【図 3 7】



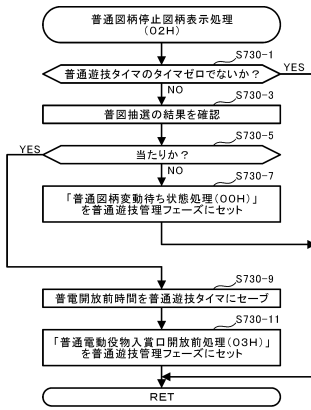
【図 3 9】



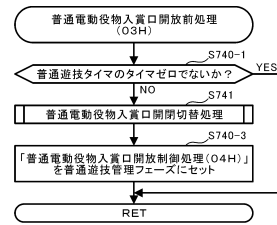
【図 3 8】



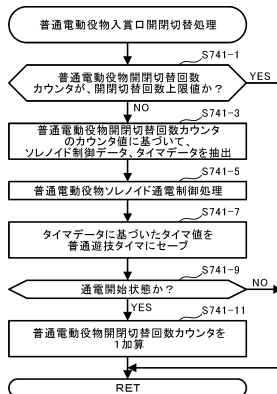
【図 40】



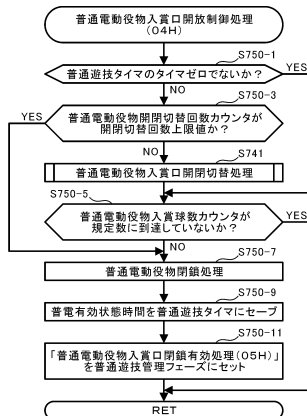
【図 41】



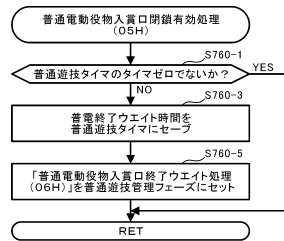
【図 42】



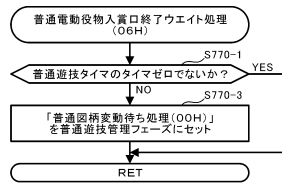
【図 43】



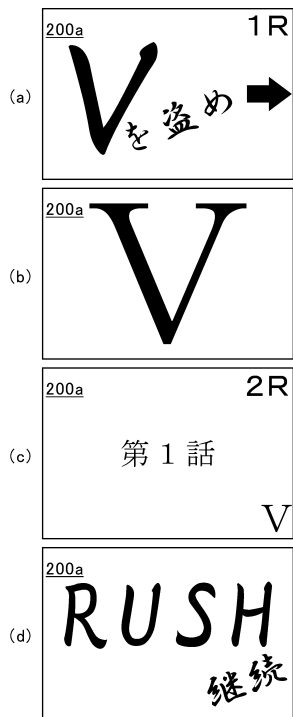
【図 4 4】



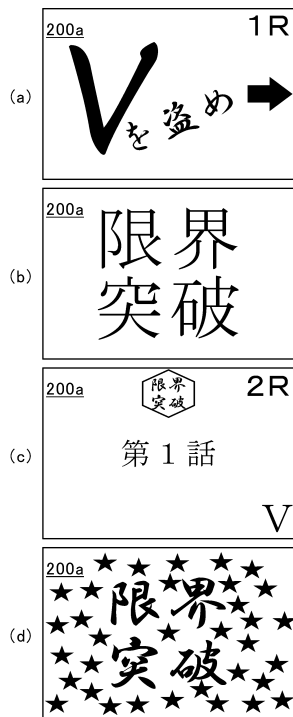
【図 4 5】



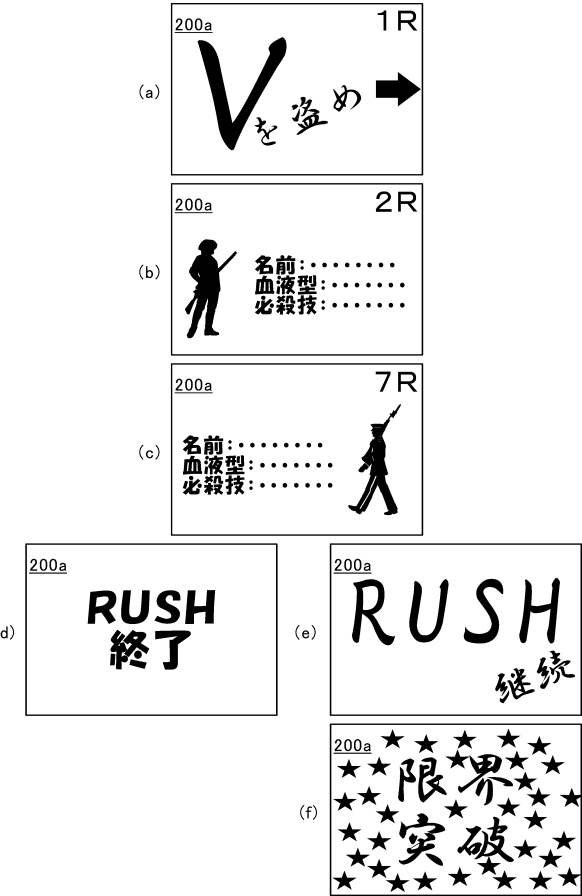
【図 4 6】



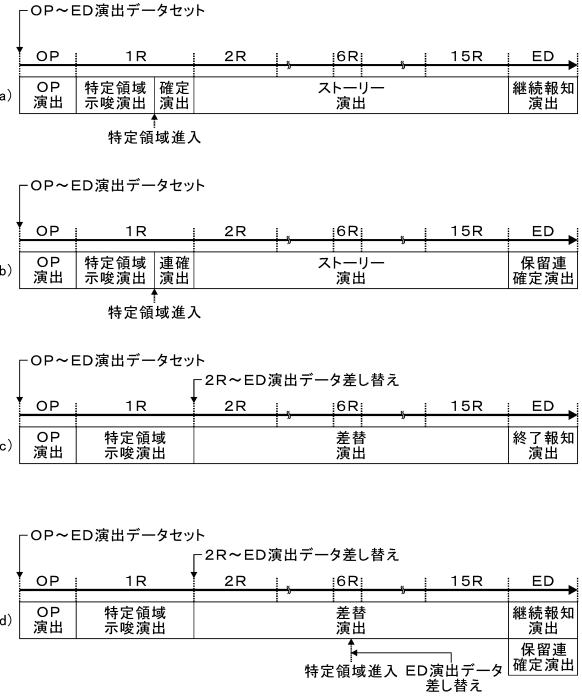
【図 4 7】



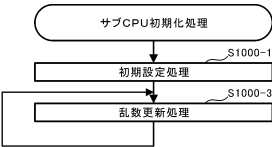
【図 48】



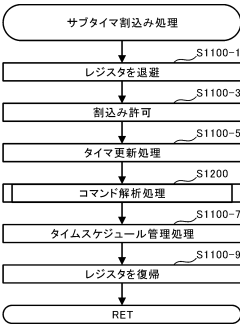
【図 49】



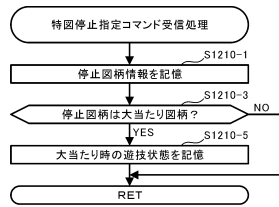
【図 50】



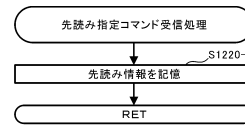
【図 51】



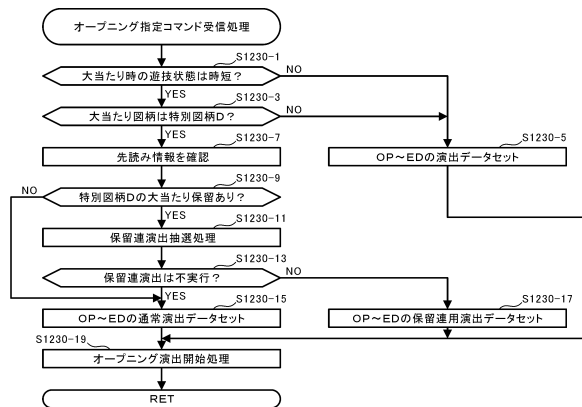
【図 5 2】



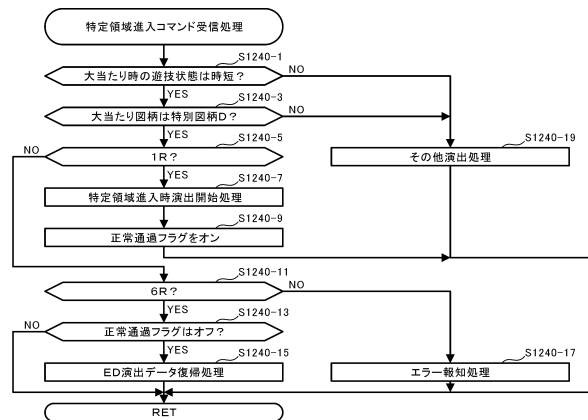
【図 5 3】



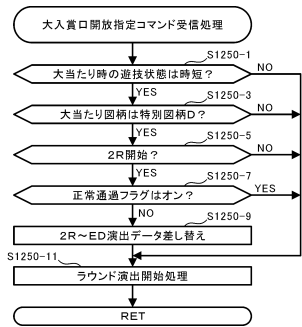
【図 5 4】



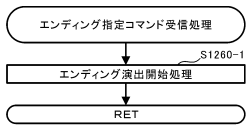
【図 5 5】



【図 56】



【図 57】



フロントページの続き

- (72)発明者 伊東 謙一
東京都台東区東上野一丁目１６番１号 株式会社平和内
- (72)発明者 後藤 充慶
東京都台東区東上野一丁目１６番１号 株式会社平和内
- (72)発明者 今井 健太郎
東京都台東区東上野一丁目１６番１号 株式会社平和内

審査官 岩永 寛道

- (56)参考文献 特開２０１５－０８９４０９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－１２３５０９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－２２３６７９（ＪＰ，Ａ）

- (58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A 63 F 7 / 02