

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2020-185057

(P2020-185057A)

(43) 公開日 令和2年11月19日(2020.11.19)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 O	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z	2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 78 頁)

(21) 出願番号	特願2019-89747 (P2019-89747)	(71) 出願人	000154679
(22) 出願日	令和1年5月10日 (2019.5.10)		株式会社平和
			東京都台東区東上野一丁目16番1号
		(74) 代理人	110000936
			特許業務法人青海特許事務所
		(72) 発明者	山口 貴弘
			東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
			式会社平和内
		Fターム(参考)	2C088 CA13
			2C333 AA11 CA21 CA26 CA50 CA53
			CA79 FA05 FA09 FA19

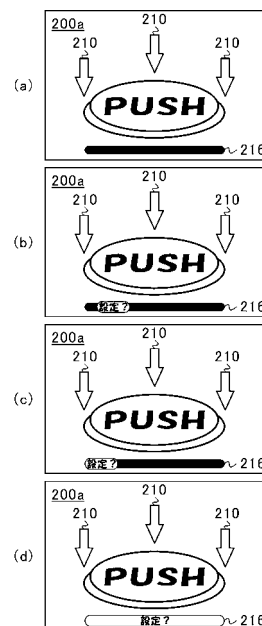
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】演出効果を向上して遊技の興趣を向上する。

【解決手段】複数段階設けられた設定値のいずれかが登録設定値として設定される遊技機であって、始動条件が成立すると、登録設定値に応じた確率で当たりの当否判定を行う判定部と、遊技者の操作を受け付ける操作部と、所定の操作有効期間内において操作部が操作された場合、操作部の操作に応じて演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、操作有効期間内には、登録設定値を示唆する設定値示唆演出を実行可能な設定値示唆実行可能区間が設定可能である。

【選択図】 図 5 5



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

複数段階設けられた設定値のいずれかが登録設定値として設定される遊技機であって、始動条件が成立すると、前記登録設定値に応じた確率で当たりの当否判定を行う判定部と、

遊技者の操作を受け付ける操作部と、

所定の操作有効期間内において前記操作部が操作された場合、前記操作部の操作に応じて演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記操作有効期間内には、前記登録設定値を示唆する設定値示唆演出を実行可能な設定値示唆実行可能区間が設定可能である遊技機。

10

【請求項 2】

前記演出実行手段は、

前記操作有効期間内における前記設定値示唆実行可能区間以外の区間において前記操作部が操作された場合、前記当否判定の結果を示唆する示唆演出を実行可能であり、前記設定値示唆実行可能区間内において前記操作部が操作された場合、前記設定値示唆演出を実行可能である請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記演出実行手段は、

前記操作部の操作が行われていない場合、前記操作有効期間内における予め決められた所定のタイミングで、前記演出を実行可能であり、

20

前記設定値示唆実行可能区間は、前記所定のタイミング外に設定可能である請求項 1 または 2 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来、始動条件の成立により大役抽選が行われ、この大役抽選により大当たりに当選すると、大入賞口が開放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。こうした遊技機においては、大当たりの期待値を示唆する様々な演出を含む変動演出が実行され、遊技の興趣向上が図られている。

30

【0003】

例えば、特許文献 1 には、演出操作装置（操作部）の操作が有効となり、演出操作装置の操作を促すボタン画像が演出表示部に表示される操作要求演出を採用した遊技機が開示されている。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

40

【特許文献 1】特開 2015 - 000260 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

上記の操作要求演出中は、演出操作部の操作が有効となる操作有効期間が設定され、この操作有効期間内に操作部が操作されると、大当たりの当否を示唆する予告演出が実行されるようになされている。しかしながら、操作部の操作によって予告演出が実行されることが単調化してしまい、演出効果が低下してしまうという課題がある。

【0006】

本発明は、演出効果を向上して遊技の興趣を向上することができる遊技機の提供を目的

50

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、複数段階設けられた設定値のいずれかが登録設定値として設定される遊技機であって、始動条件が成立すると、登録設定値に応じた確率で当たりの当否判定を行う判定部と、遊技者の操作を受け付ける操作部と、所定の操作有効期間内において操作部が操作された場合、操作部の操作に応じて演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、操作有効期間内には、登録設定値を示唆する設定値示唆演出を実行可能な設定値示唆実行可能区間が設定可能である。

【0008】

10

演出実行手段は、操作有効期間内における設定値示唆実行可能区間以外の区間において操作部が操作された場合、当否判定の結果を示唆する示唆演出を実行可能であり、前記設定値示唆実行可能区間内において前記操作部が操作された場合、前記設定値示唆演出を実行可能であるとよい。

【0009】

演出実行手段は、操作部の操作が行われていない場合、操作有効期間内における予め決められた所定のタイミングで、演出を実行可能であり、設定値示唆実行可能区間は、所定のタイミング外に設定可能であるとよい。

【発明の効果】

【0010】

20

本発明によれば、演出効果を向上して遊技の興趣を向上することができる。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【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】遊技機のブロック図である。

【図4】メインCPUが用いるメモリ領域のアドレスマップである。

【図5】低確時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】高確時大当たり決定乱数判定テーブルを説明する図である。

【図7】当たり図柄乱数判定テーブルを説明する図である。

30

【図8】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9】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10】変動パターン乱数判定テーブルを説明する図である。

【図11】変動時間決定テーブルを説明する図である。

【図12】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。

40

【図16】遊技機状態フラグを説明する図である。

【図17】主制御基板におけるCPU初期化処理を説明する第1のフローチャートである。

【図18】主制御基板におけるCPU初期化処理を説明する第2のフローチャートである。

【図19】主制御基板におけるサブコマンド群セット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電源断時退避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タイマ割込み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設定関連処理を説明するフローチャートである。

50

- 【図 2 3】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 2 4】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 2 5】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 2 6】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 2 7】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 2 8】特別遊技管理フェーズを説明する図である。
- 【図 2 9】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 3 0】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 3 1】主制御基板における特別図柄当たり判定処理を説明するフローチャートである。

。 10

【図 3 2】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 3 3】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 3 4】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 3 5】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 3 6】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 3 7】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 8】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 9】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 4 0】普通遊技管理フェーズを説明する図である。
- 【図 4 1】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 4 2】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 4 3】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 4】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 5】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。

【図 4 6】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 7】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 8】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 9】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 5 0】リーチなし変動パターンの変動演出の一例を説明する図である。

【図 5 1】ノーマルリーチ変動パターンの変動演出の一例を説明する図である。

【図 5 2】発展リーチ変動パターンの変動演出の一例を説明する図である。

【図 5 3】変動演出決定テーブルを説明する図である。

【図 5 4】操作要求演出の一例を説明する図である。

【図 5 5】操作要求演出の実行パターンを説明する図である。

【図 5 6】第 1 特殊パターンの操作要求演出中に実行される設定値示唆演出の一例を説明する図である。

【図 5 7】設定値示唆演出でメイン演出表示部に表示されるキャラクタ画像の一例を説明する図である。

【図 5 8】図 5 8 (a) は、操作要求演出決定テーブルを説明する図であり、図 5 8 (b) は、予告演出内容決定テーブルを説明する図であり、図 5 8 (c) は、設定値示唆演出内容決定テーブルを説明する図である。

10

20

30

40

50

【図 5 9】副制御基板におけるサブ CPU 初期化処理を説明するフローチャートである。

【図 6 0】副制御基板におけるサブタイマ割込み処理を説明するフローチャートである。

【図 6 1】副制御基板におけるサブメイン処理を説明するフローチャートである。

【図 6 2】副制御基板におけるタイムスケジュール管理処理を説明するフローチャートである。

【図 6 3】副制御基板における操作要求演出制御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】

【0012】

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。

10

【0013】

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。

【0014】

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。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囲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。

20

【0015】

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囲繞空間が形成されており、この囲繞空間に遊技盤 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。

30

【0016】

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。

【0017】

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。

40

【0018】

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

50

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116bに進入することとなる。

【0019】

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。

10

【0020】

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または小当たり遊技の実行可否や、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、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。

20

【0021】

第1始動口120は、遊技領域116の下部であって、第1遊技領域116a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116aに進入した遊技球の方が、第2遊技領域116b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。

【0022】

また、第2始動口122は、第2遊技領域116bに位置しており、第2遊技領域116b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116bに進入した遊技球の方が、第1遊技領域116a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122は、可動片122bを有する可変始動口（始動可変入賞装置）によって構成されており、第2始動口122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122は、可動片122bが開閉可能に設けられており、この可動片122bが開状態にあるときには、第2始動口122への遊技球の進入が不可能もしくは困難となっている。

30

【0023】

これに対して、第2遊技領域116bに設けられたゲート124を遊技球が通過すると、第2始動口122が開放される補助遊技の実行有無が決定され、補助遊技の実行が決定された場合に、第2始動口122が開閉制御される補助遊技が実行される。より詳細には、ゲート124を遊技球が通過したことを条件として、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に当選すると、可動片122bが所定時間、開状態に制御される。このように、可動片122bが開状態になると、当該可動片122bが遊技球を第2始動口122に導く受け皿として機能し、第2始動口122への遊技球の入球が容易となる。

40

【0024】

さらに、遊技領域116の下部には、第1大入賞口126および第2大入賞口128が設けられている。第1大入賞口126および第2大入賞口128は、少なくとも第2遊技領域116bを流下する遊技球が入球可能な位置に配置されている。第1大入賞口126には、開閉扉126bが開閉可能に設けられており、通常、開閉扉126bが第1大入賞口126を閉鎖して、第1大入賞口126への遊技球の入球が不可能となっている。これ

50

に対して、前述の小当たり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。

【0025】

また、第 2 大入賞口 1 2 8 には、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 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。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。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呼ぶ。

10

【0026】

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。

【0027】

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（操作部）2 0 8 が設けられている。

20

【0028】

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 3 つの演出図柄 2 1 0 が変動表示され、これら各演出図柄 2 1 0 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。

30

【0029】

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 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。

【0030】

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。

【0031】

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 の正面側に向けてさまざまな音声を出力する。

40

【0032】

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。

【0033】

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

50

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 4 】

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 5 】

（制御手段の内部構成）

図 3 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。

【 0 0 3 6 】

主制御基板 3 0 0 は遊技の基本動作を制御する。この主制御基板 3 0 0 は、メイン CPU 3 0 0 a、メイン ROM 3 0 0 b、メイン RAM 3 0 0 c を備えている。メイン CPU 3 0 0 a 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 ROM 3 0 0 b 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 RAM 3 0 0 c は、メイン CPU 3 0 0 a 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。

【 0 0 3 7 】

本実施形態の遊技機 1 0 0 は、主に第 1 始動口 1 2 0 または第 2 始動口 1 2 2 への遊技球の入球によって開始される特別遊技と、ゲート 1 2 4 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 3 0 0 のメイン ROM 3 0 0 b 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。

【 0 0 3 8 】

上記主制御基板 3 0 0 には、一般入賞口 1 1 8 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 1 1 8 s、第 1 始動口 1 2 0 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 1 2 0 s、第 2 始動口 1 2 2 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 1 2 2 s、ゲート 1 2 4 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 1 2 4 s、第 1 大入賞口 1 2 6 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 1 2 6 s、第 2 大入賞口 1 2 8 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 1 2 8 s、遊技領域 1 1 6 から排出された遊技球を検出するアウト球検出スイッチ 1 3 0 s 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 3 0 0 に検出信号が入力されるようになっている。

【 0 0 3 9 】

なお、遊技盤 1 0 8 の背面には合流通路が設けられており、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 にそれぞれ入球した遊技球と、排出口 1 3 0 から背面側に導かれた遊技球とが合流通路で合流して、遊技場の設備に導かれるように構成されている。アウト球検出スイッチ 1 3 0 s は、合流通路に設けられており、遊技領域 1 1 6 から排出された全ての遊技球、換言すれば、遊技領域 1 1 6 に発射された全ての遊技球が、アウト球検出スイッチ 1 3 0 s によって検出される。

【 0 0 4 0 】

また、主制御基板 3 0 0 には、第 2 始動口 1 2 2 の可動片 1 2 2 b を作動する普通電動役物ソレノイド 1 2 2 c と、第 1 大入賞口 1 2 6 を開閉する開閉扉 1 2 6 b を作動する第

10

20

30

40

50

1 大入賞口ソレノイド 1 2 6 c と、第 2 大入賞口 1 2 8 を開閉する開閉扉 1 2 8 b を作動する第 2 大入賞口ソレノイド 1 2 8 c と、が接続されており、主制御基板 3 0 0 によって、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 の開閉制御がなされるようになっている。

【 0 0 4 1 】

さらに、主制御基板 3 0 0 には、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 が接続されており、主制御基板 3 0 0 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。

【 0 0 4 2 】

また、遊技機 1 0 0 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 1 0 4 や前枠 1 0 6 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 1 7 4 が複数設けられており、各異常検知センサ 1 7 4 から主制御基板 3 0 0 に異常検知信号が入力されるように構成されている。

【 0 0 4 3 】

さらに、遊技盤 1 0 8 の背面には、設定変更スイッチ 1 8 0 s が設けられている。設定変更スイッチ 1 8 0 s は、専用の鍵によってアクセス可能に構成されている。設定変更スイッチ 1 8 0 s がオンしていることを条件として、設定値を変更、確認する操作が可能となる。詳しくは後述するが、本実施形態の遊技機 1 0 0 は、有利度合いが異なる 6 段階の設定値のいずれかが設定値バッファ（記憶部）に登録設定値として記憶され、記憶されている登録設定値に応じて遊技が進行する。

【 0 0 4 4 】

また、遊技盤 1 0 8 の背面には、R A M クリアボタンが押下操作可能に設けられており、この R A M クリアボタンの押下操作が R A M クリアスイッチ 1 8 2 s によって検出される。R A M クリアスイッチ 1 8 2 s は主制御基板 3 0 0 に接続されており、R A M クリアスイッチ 1 8 2 s から主制御基板 3 0 0 に R A M クリア操作信号が入力される。電源投入時に R A M クリアスイッチ 1 8 2 s から R A M クリア操作信号が入力されている場合、メイン C P U 3 0 0 a は、メイン R A M 3 0 0 c をクリアする。

【 0 0 4 5 】

また、遊技盤 1 0 8 の背面には、性能表示モニタ 1 8 4 が設けられている。主制御基板 3 0 0 により、性能表示モニタ 1 8 4 に登録設定値やベース比率が表示される。

【 0 0 4 6 】

また、主制御基板 3 0 0 には、払出制御基板 3 1 0 および副制御基板 3 3 0 が接続されている。

【 0 0 4 7 】

払出制御基板 3 1 0 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 3 1 0 も、C P U、R O M、R A M を備えており、主制御基板 3 0 0 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 3 1 0 には遊技情報出力端子板 3 1 2 が接続されており、主制御基板 3 0 0 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 3 1 0 および遊技情報出力端子板 3 1 2 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。

【 0 0 4 8 】

また、払出制御基板 3 1 0 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 3 1 4 が接続されている。払出制御基板 3 1 0 は、主制御基板 3 0 0 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 3 1 4 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 3 1 6 s 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。

【 0 0 4 9 】

また、払出制御基板 3 1 0 には、下皿 1 3 4 の満タン状態を検出する皿満タン検出スイ

10

20

30

40

50

タッチ 3 1 8 s が接続されている。この皿満タン検出スイッチ 3 1 8 s は、賞球として払い出される遊技球を下皿 1 3 4 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 3 1 0 に入力されるようになっている。

【 0 0 5 0 】

そして、下皿 1 3 4 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 1 3 4 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 3 1 8 s から払出制御基板 3 1 0 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 3 1 0 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 1 3 4 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 3 0 0 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 3 0 0 に送信する。

10

【 0 0 5 1 】

また、払出制御基板 3 1 0 には、発射制御回路 3 2 0 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 3 2 0 は、払出制御基板 3 1 0 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 3 2 0 には、操作ハンドル 1 1 2 に設けられ、当該操作ハンドル 1 1 2 に遊技者が触れたことを検出するタッチセンサ 1 1 2 s と、操作ハンドル 1 1 2 の操作角度を検出する操作ボリューム 1 1 2 a と、が接続されている。そして、タッチセンサ 1 1 2 s および操作ボリューム 1 1 2 a から信号が入力されると、発射制御回路 3 2 0 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 1 1 2 c を通電して遊技球を発射させる制御がなされる。

20

【 0 0 5 2 】

副制御基板 3 3 0 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 3 3 0 は、サブ CPU 3 3 0 a、サブ ROM 3 3 0 b、サブ RAM 3 3 0 c、RTC 3 3 0 d を備えており、主制御基板 3 0 0 に対して、当該主制御基板 3 0 0 から副制御基板 3 3 0 への一方向に通信可能に接続されている。サブ CPU 3 3 0 a は、主制御基板 3 0 0 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 ROM 3 3 0 b 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 RAM 3 3 0 c は、サブ CPU 3 3 0 a 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。

【 0 0 5 3 】

30

具体的には、副制御基板 3 3 0 は、上記メイン演出表示部 2 0 0 a およびサブ演出表示部 2 0 1 a に画像を表示させる画像表示制御を行う。サブ ROM 3 3 0 b には、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 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 CPU 3 3 0 a が、画像データをサブ ROM 3 3 0 b から不図示の VRAM に読み出して、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 の画像表示を制御する。

【 0 0 5 4 】

また、副制御基板 3 3 0 は、演出役物装置 2 0 2 を可動したり演出照明装置 2 0 4 を点灯制御したりするとともに、音声出力装置 2 0 6 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 2 0 8 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 2 0 8 s 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。

40

【 0 0 5 5 】

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 3 3 0 に設けられた RTC 3 3 0 d 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。

【 0 0 5 6 】

図 4 は、メイン CPU 3 0 0 a が用いるメモリ領域のアドレスマップである。なお、図 4 において、アドレスは 1 6 進数で示しており、「H」は 1 6 進数であることを示している。図 4 に示すように、メイン CPU 3 0 0 a が用いるメモリ領域は、メイン ROM 3 0

50

0 bに割り当てられたメモリ領域(0 0 0 0 H ~ 2 F F F H)と、メインRAM 3 0 0 cに割り当てられたメモリ領域(F 0 0 0 H ~ F 3 F F H)とを含んでいる。

【0 0 5 7】

メインROM 3 0 0 bのメモリ領域は、遊技の進行を制御するためのプログラムおよびデータを格納する使用領域(0 0 0 0 H ~ 1 A 7 A H)と、使用領域以外の領域であって、遊技機規則で定める試験を行うための処理や、性能表示モニタ1 8 4を表示するための処理(性能表示モニタ1 8 4に表示するベース比率を算出するための処理を含む)を実行するためのプログラムおよびデータを格納する使用外領域(2 0 0 0 H ~ 2 B F F H)とが設けられている。

【0 0 5 8】

メインROM 3 0 0 bの使用領域には、遊技の進行を制御するためのプログラムが格納されるプログラム領域(0 0 0 0 H ~ 0 A 8 9 H)、未使用領域(0 A 8 A H ~ 0 F F F H)、プログラム以外のデータが格納されるデータ領域(1 0 0 0 H ~ 1 A 7 A H)が設けられている。なお、使用領域は、未使用領域(0 A 8 A H ~ 0 F F F H)を含めないようにしてもよい。

【0 0 5 9】

メインROM 3 0 0 bの使用外領域には、遊技機規則で定める試験を行うための処理や、性能表示モニタ1 8 4を表示するための処理を実行するためのプログラムが格納されるプログラム領域(2 0 0 0 H ~ 2 7 F F H)、これらのプログラム以外のデータが格納されるデータ領域(2 8 0 0 H ~ 2 B F F H)が設けられている。

【0 0 6 0】

また、メインROM 3 0 0 bのメモリ領域には、使用領域および使用外領域以外にも、未使用領域(1 A 7 B H ~ 1 D F F H)、プログラムのタイトル、バージョン等の任意のデータが格納されるROMコメント領域(1 E 0 0 H ~ 1 E F F H)、未使用領域(1 F 0 0 H ~ 1 F F F H)、未使用領域(2 C 0 0 H ~ 2 F B F H)、メインCPU 3 0 0 aがプログラムを実行するために必要な情報が格納されるプログラム管理領域(2 F C 0 H ~ 2 F F F H)が設けられている。

【0 0 6 1】

メインRAM 3 0 0 cのメモリ領域は、遊技の進行を制御するためのプログラムが実行されている際に一時的に用いられる使用領域(F 0 0 0 H ~ F 1 F F H)と、使用領域以外の領域であって、遊技機規則で定める試験を行うための処理や、性能表示モニタ1 8 4を表示するための処理のプログラムが実行されている際に一時的に用いられる使用外領域(F 2 1 0 H ~ F 2 2 8 H)とが設けられている。

【0 0 6 2】

メインRAM 3 0 0 cの使用領域には、遊技の進行を制御するためのプログラムが実行されている際に一時的に用いられるワーク領域(F 0 0 0 H ~ F 1 2 A H)、未使用領域(F 1 2 B H ~ F 1 D 7 H)、遊技の進行を制御するためのプログラムの実行中にデータを一時的に退避させるスタック領域(F 1 D 8 H ~ F 1 F F H)が設けられている。なお、使用領域は、未使用領域(F 1 2 B H ~ F 1 D 7 H)を含めないようにしてもよい。

【0 0 6 3】

メインRAM 3 0 0 cの使用外領域には、遊技機規則で定める試験を行うための処理や、性能表示モニタ1 8 4を表示するための処理のプログラムが実行されている際に一時的に用いられるワーク領域(F 2 1 0 H ~ F 2 1 F H)、これらのプログラムが実行されている際にデータを一時的に退避させるスタック領域(F 2 2 0 H ~ F 2 2 8 H)が設けられている。

【0 0 6 4】

また、メインRAM 3 0 0 cのメモリ領域には、使用領域および使用外領域以外にも、未使用領域(F 2 0 0 H ~ F 2 0 F H)、未使用領域(F 2 2 9 H ~ F 3 F F H)が設けられている。

【0 0 6 5】

10

20

30

40

50

このように、メインROM 300bおよびメインRAM 300cでは、遊技の進行を制御するために用いられる使用領域と、遊技機規則で定める試験を行うための処理や、性能表示モニタ184の表示制御をするための処理を実行するために用いられる使用外領域とが分かれて設けられている。

【0066】

そして、メインRAM 300cでは、使用領域と使用外領域との間に、16バイトの未使用領域(F200H~F20FH)が設けられている。この未使用領域(F200H~F20FH)は、使用領域および使用外領域を分ける境界領域として設定されており、使用領域と使用外領域との境界が明確となり、遊技の進行を制御するためのプログラムが実行されている際に使用外領域が用いられること、および、遊技機規則で定める試験を行うための処理や、性能表示モニタ184の表示制御をするための処理のプログラムが実行されている際に使用領域が用いられることを防止している。

10

【0067】

なお、使用領域と使用外領域との間に設けられる未使用領域は、少なくとも1バイト以上であればよく、不正防止の観点から、4バイト以上であることが望ましく、16バイト以上に設定されることがより望ましい。また、未使用領域は、データの書き込みおよび読み出しが禁止されているが、不正防止の観点から、所定のタイミングでクリアするようにしてもよい。

【0068】

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ROM 300bに記憶されている各種テーブルと併せて説明する。

20

【0069】

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、が組み合わせされたいずれかの遊技状態にて遊技が進行する。

【0070】

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。

30

【0071】

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い遊技状態である。なお、遊技機100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。

【0072】

遊技者が操作ハンドル112を操作して遊技領域116に遊技球を発射させるとともに、遊技領域116を流下する遊技球が第1始動口120または第2始動口122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、大当たりまたは小当たりに当選すると、第1大入賞口126および第2大入賞口128が開放されるとともに当該第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可能となる大役遊技または小当たり遊技が実行される。また、大役遊技の終了後の遊技状態には、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。

40

【0073】

なお、詳しくは後述するが、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、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

50

ら各乱数値がメインRAM300cの特図保留記憶領域に記憶される。以下では、第1始動口120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122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保留と呼ぶ。

【0074】

メインRAM300c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120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122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。

10

【0075】

例えば、第1始動口120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120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122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。

【0076】

20

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(X1)および特2保留数(X2)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120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120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122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122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。

【0077】

図5は、低確時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120または第2始動口122に遊技球が入球すると、0～65535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。

30

【0078】

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、低確時大当たり決定乱数判定テーブルが参照される。ここで、本実施形態では、有利度合いを異にする6段階の設定値が設けられており、低確時大当たり決定乱数判定テーブルは、設定値ごとに設けられている。遊技中は、設定値が6段階のうちのいずれかに設定されており、現在設定されている設定値(設定値バッファに記憶されている登録設定値)に対応する低確時大当たり決定乱数判定テーブルを参照して大役抽選が行われる。

40

【0079】

低確率遊技状態であって、設定値=1に設定されている場合(登録設定値=1)には、図5(a)に示す低確時大当たり決定乱数判定テーブルaを参照して大役抽選が行われる。この低確時大当たり決定乱数判定テーブルaによれば、大当たり決定乱数が10001～10218であった場合に大当たりと判定し、大当たり決定乱数が20001～21310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は約1/300.6となり、小当たり確率は約1/50となる。

【0080】

50

低確率遊技状態であって、設定値 = 2 に設定されている場合（登録設定値 = 2）には、図 5（b）に示す低確時大当たり決定乱数判定テーブル b を参照して大役抽選が行われる。この低確時大当たり決定乱数判定テーブル b によれば、大当たり決定乱数が 1 0 0 0 1 ~ 1 0 2 2 5 であった場合に大当たりと判定し、大当たり決定乱数が 2 0 0 0 1 ~ 2 1 3 1 0 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は約 1 / 2 9 1 . 2 となり、小当たり確率は約 1 / 5 0 となる。

【 0 0 8 1 】

低確率遊技状態であって、設定値 = 3 に設定されている場合（登録設定値 = 3）には、図 5（c）に示す低確時大当たり決定乱数判定テーブル c を参照して大役抽選が行われる。この低確時大当たり決定乱数判定テーブル c によれば、大当たり決定乱数が 1 0 0 0 1 ~ 1 0 2 3 2 であった場合に大当たりと判定し、大当たり決定乱数が 2 0 0 0 1 ~ 2 1 3 1 0 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は約 1 / 2 8 2 . 4 となり、小当たり確率は約 1 / 5 0 となる。

【 0 0 8 2 】

低確率遊技状態であって、設定値 = 4 に設定されている場合（登録設定値 = 4）には、図 5（d）に示す低確時大当たり決定乱数判定テーブル d を参照して大役抽選が行われる。この低確時大当たり決定乱数判定テーブル d によれば、大当たり決定乱数が 1 0 0 0 1 ~ 1 0 2 3 9 であった場合に大当たりと判定し、大当たり決定乱数が 2 0 0 0 1 ~ 2 1 3 1 0 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は約 1 / 2 7 4 . 2 となり、小当たり確率は約 1 / 5 0 となる。

【 0 0 8 3 】

低確率遊技状態であって、設定値 = 5 に設定されている場合（登録設定値 = 5）には、図 5（e）に示す低確時大当たり決定乱数判定テーブル e を参照して大役抽選が行われる。この低確時大当たり決定乱数判定テーブル e によれば、大当たり決定乱数が 1 0 0 0 1 ~ 1 0 2 4 6 であった場合に大当たりと判定し、大当たり決定乱数が 2 0 0 0 1 ~ 2 1 3 1 0 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は約 1 / 2 6 6 . 4 となり、小当たり確率は約 1 / 5 0 となる。

【 0 0 8 4 】

低確率遊技状態であって、設定値 = 6 に設定されている場合（登録設定値 = 6）には、図 5（f）に示す低確時大当たり決定乱数判定テーブル f を参照して大役抽選が行われる。この低確時大当たり決定乱数判定テーブル f によれば、大当たり決定乱数が 1 0 0 0 1 ~ 1 0 2 5 3 であった場合に大当たりと判定し、大当たり決定乱数が 2 0 0 0 1 ~ 2 1 3 1 0 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は約 1 / 2 5 9 . 0 となり、小当たり確率は約 1 / 5 0 となる。

【 0 0 8 5 】

図 6 は、高確時大当たり決定乱数判定テーブルを説明する図である。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、高確時大当たり決定乱数判定テーブルが参照される。高確時大当たり決定乱数判定テーブルも、低確時大当たり決定乱数判定テーブルと同様に設定値ごとに設けられている。

【 0 0 8 6 】

高確率遊技状態であって、設定値 = 1 に設定されている場合（登録設定値 = 1）には、図 6（a）に示す高確時大当たり決定乱数判定テーブル a を参照して大役抽選が行われる。この高確時大当たり決定乱数判定テーブル a によれば、大当たり決定乱数が 1 0 0 0 1 ~ 1 0 6 2 0 であった場合に大当たりと判定し、大当たり決定乱数が 2 0 0 0 1 ~ 2 1 3 1 0 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

10

20

30

40

50

レと判定する。したがって、この場合の大当たり確率は約 $1 / 105.7$ となり、小当たり確率は約 $1 / 50$ となる。

【0087】

同様に、高確率遊技状態であって、設定値 = 2 ~ 6 に設定されている場合（登録設定値 = 2 ~ 6）には、図6（b）～（f）に示す高確時大当たり決定乱数判定テーブルb～fを参照して大役抽選が行われる。これら高確時大当たり決定乱数判定テーブルb～fによれば、それぞれ大当たり決定乱数が図示の値であった場合に大当たりと判定する。したがって、設定値 = 2 ~ 6 の場合の大当たり確率は、それぞれ約 $1 / 102.4 \sim 1 / 91.0$ となり、小当たり確率は約 $1 / 50$ となる。

【0088】

以上のように、大役抽選は、登録設定値に応じて行われる。このとき、登録設定値に応じて大当たりの当選確率が異なり、登録設定値が大きい場合の方が、小さい場合に比べて、大当たりに当選しやすくなっている。なお、ここでは、登録設定値が異なっても、小当たりの当選確率は変わらないこととしたが、登録設定値ごとに小当たりの当選確率を異ならせてもよい。また、小当たりは必須ではなく、大役抽選において、大当たりおよびハズレのいずれかのみが決定されてもよい。

【0089】

また、ここでは、低確率遊技状態および高確率遊技状態の双方における大当たりの当選確率が、登録設定値に応じて異なることとしたが、低確率遊技状態および高確率遊技状態のいずれか一方における大当たりの当選確率のみが、登録設定値に応じて異なることとしてもよい。

【0090】

図7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7（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7（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7（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、特2保留によって「小当たり」に当選した場合には、図7（d）に示すように、特2用当たり図柄乱数判定テーブルb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。

【0091】

図7（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7（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7（b）に示す特1用当たり図柄乱数判定テーブルb、および、図7（d）に示す特2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拘わらず、図示のとおり、特別図柄の種別（小当たり図柄）が特別図柄aに決定される。

【0092】

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が決定される。また、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。

【0093】

10

20

30

40

50

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、同一の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異なる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。

【0094】

なお、ここでは、大当たり図柄および小当たり図柄の選択比率が、全設定値で共通としたが、大当たり図柄および小当たり図柄のいずれか一方または双方を、設定値ごとに異ならせてもよい。

【0095】

図8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、保留数、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。

【0096】

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8（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8（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8（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8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。

【0097】

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。

【0098】

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。

【0099】

図9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

10

20

30

40

50

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。

【 0 1 0 0 】

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も設けられている。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×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9(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9(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9(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9(d)に示し、特2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9(e)に示す。

10

【 0 1 0 1 】

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9(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9(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。

20

【 0 1 0 2 】

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9(d)、(e)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。

【 0 1 0 3 】

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のと同時に、変動パターン乱数判定テーブルが決定される。なお、図9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×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9~図11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。

30

【 0 1 0 4 】

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8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9(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。

40

【 0 1 0 5 】

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9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

50

ルが決定されることとなる。

【 0 1 0 6 】

図 1 0 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。

【 0 1 0 7 】

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 ~ 2 3 8 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。

10

【 0 1 0 8 】

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。

【 0 1 0 9 】

図 1 1 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 1 1 (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。

20

【 0 1 1 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 1 (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 1 1 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。

30

【 0 1 1 2 】

図 1 2 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。

40

【 0 1 1 3 】

大当たり図柄である特別図柄 A、B、C、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 2 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

50

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 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、第 1 大入賞口 1 2 6 が所定回数開閉されるラウンド遊技が 1 回のみ実行される。

【 0 1 1 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、大当たり図柄および小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。

10

【 0 1 1 5 】

本実施形態では、大当たり図柄である特別図柄 A、B が決定された場合には、いずれも 5 回のラウンド遊技で構成される大役遊技が実行され、特別図柄 C が決定された場合には、1 5 回のラウンド遊技で構成される大役遊技が実行される。各ラウンド遊技は、規定数（8 個）の遊技球が第 2 大入賞口 1 2 8 に入球するか、もしくは、第 2 大入賞口 1 2 8 が開放されてから所定時間（ここでは 2 9 . 0 秒）が経過すると終了となる。

20

【 0 1 1 6 】

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 1 大入賞口 1 2 6 の 0 . 9 秒の開放が、所定の休止時間を挟んで 2 回行われる。

30

【 0 1 1 7 】

図 1 3 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、大当たり当選時に決定された特別図柄の種別に応じて、大役遊技の終了後の遊技状態が設定される。

【 0 1 1 8 】

この遊技状態設定テーブルによれば、大当たり図柄が特別図柄 A であった場合には、大役遊技の終了後に低確率遊技状態に設定される。一方、大当たり図柄が特別図柄 B、C であった場合には、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 1 0 0 0 0 回に設定される。これは、大役抽選結果が 1 0 0 0 0 回確定するまでの間、高確率遊技状態が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 1 0 0 0 0 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。

40

【 0 1 1 9 】

また、大役遊技の終了後には、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）が設定される。このとき、大当たり図柄が特別図柄 A であれば、時短回数が 1 0 0 回に設定され、特別図柄 B、C であれば、時短回数が 1 0

50

000回に設定される。これは、大役抽選結果が100回または10000回確定するまでの間、時短遊技状態が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。以下では、大当たり図柄として特別図柄B、Cが決定され、大役遊技後に高確率遊技状態に設定される大当たりを「確変大当たり」と呼び、大当たり図柄として特別図柄Aが決定され、大役遊技後に低確率遊技状態に設定される大当たりを「通常大当たり」と呼ぶ。

【0120】

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。

10

【0121】

なお、詳しくは後述するが、遊技球がゲート124を通過すると、0～99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RAM300c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124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124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呼ぶ。

20

【0122】

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14(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1～99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122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122が閉状態に維持される。

30

【0123】

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14(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0～98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99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。

【0124】

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、図15(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168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168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168が消灯する。

40

【0125】

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168が

50

点灯した場合には、第2始動口122の可動片122bが、図15(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122c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。

【0126】

当たり図柄が決定されると、図15(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122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122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122の開放回数)、ソレノイド通電時間(第2始動口122の開放回数ごとの普通電動役物ソレノイド122cの通電時間、すなわち、1回の第2始動口122の開放時間)、規定数(第2始動口122の全開放中における第2始動口122への最大入賞可能数)、普電閉鎖有効時間(第2始動口122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122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122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。

【0127】

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122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122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124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122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。

【0128】

なお、第2始動口122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122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122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122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122b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122bが開閉制御されればよい。

【0129】

次に、遊技機100における遊技の進行に伴う主制御基板300の主な処理について説明する。

【0130】

図16は、遊技機状態フラグを説明する図である。主制御基板300においては、遊技を進行可能な状態であるか否かが遊技機状態フラグにより管理される。遊技機状態フラグには、00H~05Hの6種類のフラグ値のいずれかがセットされる。遊技機状態フラグのフラグ値=00Hは遊技可能状態を示しており、遊技機状態フラグが00Hである場合に、遊技が進行制御され、遊技機状態フラグが00H以外である場合には、遊技が停止される。

【0131】

遊技機状態フラグのフラグ値=01Hは設定変更状態を示しており、遊技機状態フラグ

10

20

30

40

50

が 0 1 H である場合には、登録設定値の変更操作が可能となる。遊技機状態フラグのフラグ値 = 0 2 H は設定確認状態を示しており、遊技機状態フラグが 0 2 H である場合には、登録設定値が性能表示モニタ 1 8 4 に表示される等して、登録設定値を確認することが可能となる。遊技機状態フラグのフラグ値 = 0 3 H は設定異常状態を示しており、遊技機状態フラグが 0 3 H である場合には、登録設定値が異常であるとして遊技が停止される。遊技機状態フラグのフラグ値 = 0 4 H は R W M (read write memory) 異常状態を示しており、遊技機状態フラグが 0 4 H である場合には、遊技が停止される。遊技機状態フラグのフラグ値 = 0 5 H はチェックサム異常状態を示しており、遊技機状態フラグが 0 5 H である場合には、遊技が停止される。電源が投入されると、遊技機状態フラグがいずれかのフラグ値にセットされ、遊技機状態フラグに応じた処理が行われる。

10

【 0 1 3 2 】

(主制御基板 3 0 0 の C P U 初期化処理)

図 1 7 は、主制御基板 3 0 0 における C P U 初期化処理を説明する第 1 のフローチャートであり、図 1 8 は、主制御基板 3 0 0 における C P U 初期化処理を説明する第 2 のフローチャートである。

【 0 1 3 3 】

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

【 0 1 3 4 】

(ステップ S 1 0 0 - 1)

メイン C P U 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 R O M 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。

20

【 0 1 3 5 】

(ステップ S 1 0 0 - 3)

メイン C P U 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 3 6 】

(ステップ S 1 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。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、ステップ S 1 0 0 - 7 に処理を移す。

30

【 0 1 3 7 】

(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。

40

【 0 1 3 8 】

(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。

【 0 1 3 9 】

(ステップ S 1 0 0 - 1 1)

メイン C P U 3 0 0 a は、D レジスタに電源断前の遊技機状態フラグのフラグ値をロードする。

【 0 1 4 0 】

(ステップ S 1 0 0 - 1 3)

メイン C P U 3 0 0 a は、チェックサムを算出するとともに、算出したチェックサムが

50

、電源断時に保存されたチェックサムと一致する（正常である）か、ならびに、バックアップフラグが正常であることを判定する。その結果、バックアップフラグおよびチェックサムが正常であると判定した場合にはステップ S 1 0 0 - 1 5 に処理を移し、いずれか一方または双方が正常ではないと判定した場合にはステップ S 1 0 0 - 2 5 に処理を移す。

【 0 1 4 1 】

（ステップ S 1 0 0 - 1 5 ）

メイン CPU 3 0 0 a は、メイン RAM 3 0 0 c のクリア対象の先頭アドレスに、設定値および遊技機状態フラグを含まない番地をセットする。

【 0 1 4 2 】

（ステップ S 1 0 0 - 1 7 ）

メイン CPU 3 0 0 a は、RAM クリアスイッチ 1 8 2 s から RAM クリア操作信号が入力されているか（RAM クリアボタンが押下操作されているか）を判定する。その結果、RAM クリア操作信号が入力されていると判定した場合にはステップ S 1 0 0 - 3 1 に処理を移し、RAM クリア操作信号は入力され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。

【 0 1 4 3 】

（ステップ S 1 0 0 - 1 9 ）

メイン CPU 3 0 0 a は、上記ステップ S 1 0 0 - 1 1 でロードした遊技機状態フラグのフラグ値が 0 0 H（遊技可能状態）であり、設定変更スイッチ 1 8 0 s がオンしており、かつ、中枠 1 0 4 が開放しているかを判定する。その結果、3つの条件をすべて満たすと判定した場合にはステップ S 1 0 0 - 2 1 に処理を移し、3つの条件の1つでも満たされない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 4 4 】

（ステップ S 1 0 0 - 2 1 ）

メイン CPU 3 0 0 a は、遊技機状態フラグに 0 2 H（設定確認状態）をセットする。すなわち、中枠 1 0 4 が開放されており、設定変更スイッチ 1 8 0 s がオンしており、RAM クリアボタンが押下されていない状態で正常に電源投入がなされると、設定確認状態となる。

【 0 1 4 5 】

（ステップ S 1 0 0 - 2 3 ）

メイン CPU 3 0 0 a は、メイン RAM 3 0 0 c のうち、上記ステップ S 1 0 0 - 1 5 でセットされた先頭アドレス以降の領域である電源復帰時のクリア対象をクリアする初期化処理を実行し、ステップ S 1 0 0 - 4 9 に処理を移す。

【 0 1 4 6 】

（ステップ S 1 0 0 - 2 5 ）

メイン CPU 3 0 0 a は、レジスタに 0 5 H（チェックサム異常状態）をセットする。

【 0 1 4 7 】

（ステップ S 1 0 0 - 2 7 ）

メイン CPU 3 0 0 a は、使用外領域のリードライトメモリのチェックおよびクリアを行う領域外リードライトチェック処理を行う。

【 0 1 4 8 】

（ステップ S 1 0 0 - 2 9 ）

メイン CPU 3 0 0 a は、メイン RAM 3 0 0 c のクリア対象の先頭アドレスに、設定値および遊技機状態フラグを含む番地をセットする。

【 0 1 4 9 】

（ステップ S 1 0 0 - 3 1 ）

メイン CPU 3 0 0 a は、使用領域のリードライトメモリのチェックおよびクリアを行う。

【 0 1 5 0 】

10

20

30

40

50

(ステップ S 1 0 0 - 3 3)

メイン CPU 3 0 0 a は、上記ステップ S 1 0 0 - 3 1 におけるリードライトメモリのチェック結果が正常であるかを判定する。その結果、正常であると判定した場合にはステップ S 1 0 0 - 3 7 に処理を移し、正常ではないと判定した場合にはステップ S 1 0 0 - 3 5 に処理を移す。

【 0 1 5 1 】

(ステップ S 1 0 0 - 3 5)

メイン CPU 3 0 0 a は、D レジスタに 0 4 H (R W M 異常状態) をセットし、ステップ S 1 0 0 - 4 5 に処理を移す。

【 0 1 5 2 】

(ステップ S 1 0 0 - 3 7)

メイン CPU 3 0 0 a は、D レジスタに 0 2 H (設定確認状態) がセットされているかを判定する。その結果、0 2 H がセットされていると判定した場合にはステップ S 1 0 0 - 3 9 に処理を移し、0 2 H はセットされていないと判定した場合にはステップ S 1 0 0 - 4 1 に処理を移す。

【 0 1 5 3 】

(ステップ S 1 0 0 - 3 9)

メイン CPU 3 0 0 a は、D レジスタに 0 0 H (遊技可能状態) をセットする。

【 0 1 5 4 】

(ステップ S 1 0 0 - 4 1)

メイン CPU 3 0 0 a は、設定変更条件を満たしているかを判定する。その結果、設定変更条件を満たしていると判定した場合にはステップ S 1 0 0 - 4 3 に処理を移し、設定変更条件は満たしていないと判定した場合にはステップ S 1 0 0 - 4 5 に処理を移す。なお、ここでは、設定変更条件に、設定変更スイッチ 1 8 0 s がオンしていること、中枠 1 0 4 が開放していること、および、R A M クリアスイッチ 1 8 2 s から R A M クリア操作信号が入力されていることが少なくとも含まれる。

【 0 1 5 5 】

(ステップ S 1 0 0 - 4 3)

メイン CPU 3 0 0 a は、D レジスタに 0 1 H (設定変更状態) をセットする。

【 0 1 5 6 】

(ステップ S 1 0 0 - 4 5)

メイン CPU 3 0 0 a は、D レジスタにセットされている値を遊技機状態フラグにセーブする。

【 0 1 5 7 】

(ステップ S 1 0 0 - 4 7)

メイン CPU 3 0 0 a は、メイン R A M 3 0 0 c のうち、R A M クリア時のクリア対象をクリアする初期化処理を実行し、ステップ S 1 0 0 - 4 9 に処理を移す。

【 0 1 5 8 】

(ステップ S 1 0 0 - 4 9)

メイン CPU 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 5 9 】

(ステップ S 1 0 0 - 5 1)

メイン CPU 3 0 0 a は、遊技機状態フラグをロードする。

【 0 1 6 0 】

(ステップ S 1 0 0 - 5 3)

メイン CPU 3 0 0 a は、上記ステップ S 1 0 0 - 5 1 でロードした遊技機状態フラグが 0 0 H (遊技可能状態) であるかを判定する。その結果、0 0 H であると判定した場合にはステップ S 1 1 0 に処理を移し、0 0 H ではないと判定した場合にはステップ S 1 0

10

20

30

40

50

0 - 5 5 に処理を移す。

【0 1 6 1】

(ステップ S 1 1 0)

メイン C P U 3 0 0 a は、サブコマンド群セット処理を行う。なお、このサブコマンド群セット処理については後述する。

【0 1 6 2】

(ステップ S 1 0 0 - 5 5)

メイン C P U 3 0 0 a は、所定のコマンドを副制御基板 3 3 0 に送信するためのサブコマンドセット処理を行う。

【0 1 6 3】

(ステップ S 1 0 0 - 5 7)

メイン C P U 3 0 0 a は、タイマ割込みの周期を設定する。

【0 1 6 4】

(ステップ S 1 0 0 - 5 9)

メイン C P U 3 0 0 a は、割込みを禁止するための処理を行う。

【0 1 6 5】

(ステップ S 1 0 0 - 6 1)

メイン C P U 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。

【0 1 6 6】

(ステップ S 1 0 0 - 6 3)

メイン C P U 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 6 7】

(ステップ S 1 0 0 - 6 5)

メイン C P U 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 6 8】

(ステップ S 1 0 0 - 6 7)

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う。

【0 1 6 9】

(ステップ S 1 0 0 - 6 9)

メイン C P U 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 - 5 9 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 7 0】

図 1 9 は、主制御基板 3 0 0 におけるサブコマンド群セット処理 (S 1 1 0) を説明するフローチャートである。

【0 1 7 1】

(ステップ S 1 1 0 - 1)

メイン C P U 3 0 0 a は、遊技機状態フラグのフラグ値をロードする。

【0 1 7 2】

(ステップ S 1 1 0 - 3)

メイン C P U 3 0 0 a は、所定のコマンドを副制御基板 3 3 0 に送信するためのサブコマンドセット処理を行う。

10

20

30

40

50

【 0 1 7 3 】

(ステップ S 1 1 0 - 5)

メイン C P U 3 0 0 a は、遊技機 1 0 0 の機種情報を示す機種コマンドを送信バッファにセットする機種コマンド設定処理を行う。

【 0 1 7 4 】

(ステップ S 1 1 0 - 7)

メイン C P U 3 0 0 a は、登録設定値を示す設定値指定コマンドを送信バッファにセットする設定値指定コマンド設定処理を行う。

【 0 1 7 5 】

(ステップ S 1 1 0 - 9)

メイン C P U 3 0 0 a は、特 1 保留数を示す特図 1 保留指定コマンドを送信バッファにセットする特図 1 保留指定コマンド設定処理を行う。

【 0 1 7 6 】

(ステップ S 1 1 0 - 1 1)

メイン C P U 3 0 0 a は、特 2 保留数を示す特図 2 保留指定コマンドを送信バッファにセットする特図 2 保留指定コマンド設定処理を行う。

【 0 1 7 7 】

(ステップ S 1 1 0 - 1 3)

メイン C P U 3 0 0 a は、時短遊技状態の残り回数を示す回数コマンドを送信バッファにセットする回数コマンド設定処理を行う。

【 0 1 7 8 】

(ステップ S 1 1 0 - 1 5)

メイン C P U 3 0 0 a は、変動パターン選択状態を示す変動パターン選択状態指定コマンドを送信バッファにセットする変動パターン選択状態指定コマンド設定処理を行う。

【 0 1 7 9 】

(ステップ S 1 1 0 - 1 7)

メイン C P U 3 0 0 a は、特別遊技管理フェーズを示す特図フェーズ指定コマンドを送信バッファにセットする特図フェーズ指定コマンド設定処理を行う。なお、特別遊技管理フェーズについては後述する。

【 0 1 8 0 】

(ステップ S 1 1 0 - 1 9)

メイン C P U 3 0 0 a は、特別遊技管理フェーズが特別図柄変動待ち状態であるかを判定する。その結果、特別図柄変動待ち状態であると判定した場合にはステップ S 1 1 0 - 2 1 に処理を移し、特別図柄変動待ち状態ではないと判定した場合には当該サブコマンド群セット処理を終了する。

【 0 1 8 1 】

(ステップ S 1 1 0 - 2 1)

メイン C P U 3 0 0 a は、客待ち指定コマンドを送信バッファにセットし、当該サブコマンド群セット処理を終了する。

【 0 1 8 2 】

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 8 3 】

(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 2 0 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 8 4 】

(ステップ S 3 0 0 - 1)

10

20

30

40

50

電源断予告信号が入力されると、メインCPU300aは、レジスタを退避する。

【0185】

(ステップS300-3)

メインCPU300aは、電源断予告信号をチェックする。

【0186】

(ステップS300-5)

メインCPU300a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S300-11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S300-7に処理を移す。

10

【0187】

(ステップS300-7)

メインCPU300aは、レジスタを復帰させる。

【0188】

(ステップS300-9)

メインCPU300a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。

【0189】

(ステップS300-11)

メインCPU300a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。

20

【0190】

(ステップS300-13)

メインCPU300a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。

【0191】

(ステップS300-15)

メインCPU300aは、メインRAM300cへのアクセスを禁止するために必要なRAMプロテクト設定処理を実行する。

【0192】

(ステップS300-17)

メインCPU300a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。

30

【0193】

(ステップS300-19)

メインCPU300aは、電源断予告信号をチェックする。

【0194】

(ステップS300-21)

メインCPU300a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S300-17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S300-23に処理を移す。

40

【0195】

(ステップS300-23)

メインCPU300aは、上記ステップS300-17でセットしたループカウンタの値を1減算する。

【0196】

(ステップS300-25)

メインCPU300a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、カウント値が0ではないと判定した場合にはステップS300-19に処理を移し

50

、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S100）に移行する。

【0197】

なお、実際に電源断が生じた場合には、ステップS300-17～ステップS300-25をループしている間に遊技機100の稼働が停止する。

【0198】

（主制御基板300のタイマ割込み処理）

図21は、主制御基板300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300には、所定の周期（本実施形態では4ミリ秒、以下「4ms」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S100）に割り込んで、以下のタイマ割込み処理が実行される。

10

【0199】

（ステップS400-1）

メインCPU300aは、レジスタを退避する。

【0200】

（ステップS400-3）

メインCPU300aは、割込みを許可するための処理を行う。

20

【0201】

（ステップS400-5）

メインCPU300a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、性能表示モニタ184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。

【0202】

（ステップS400-7）

メインCPU300a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。

30

【0203】

（ステップS400-9）

メインCPU300aは、遊技機状態フラグのフラグ値をロードする。

【0204】

（ステップS400-11）

メインCPU300aは、上記ステップS400-9でロードしたフラグ値が00H（遊技可能状態）であるかを判定する。その結果、00Hであると判定した場合にはステップS400-15に処理を移し、00Hではないと判定した場合にはステップS400-13に処理を移す。

【0205】

（ステップS400-13）

メインCPU300aは、上記ステップS400-9でロードしたフラグ値が03H（設定異常状態）以上であるかを判定する。その結果、03H以上であると判定した場合にはステップS400-27に処理を移し、03H以上ではないと判定した場合にはステップS450に処理を移す。

40

【0206】

（ステップS450）

メインCPU300aは、設定関連処理を実行し、ステップS400-27に処理を移す。なお、設定関連処理については後述する。

【0207】

50

(ステップ S 4 0 0 - 1 5)

メイン C P U 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 のタイマ割り込み処理の度に減算され、0 になると減算を停止する。

【 0 2 0 8 】

(ステップ S 4 0 0 - 1 7)

メイン C P U 3 0 0 a は、上記ステップ S 1 0 0 - 6 1 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 2 0 9 】

(ステップ S 4 0 0 - 1 9)

メイン C P U 3 0 0 a 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。

【 0 2 1 0 】

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 3 0 0 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。

【 0 2 1 1 】

(ステップ S 5 0 0)

メイン C P U 3 0 0 a は、第 1 始動口検出スイッチ 1 2 0 s、第 2 始動口検出スイッチ 1 2 2 s、ゲート検出スイッチ 1 2 4 s、第 1 大入賞口検出スイッチ 1 2 6 s、第 2 大入賞口検出スイッチ 1 2 8 s から信号の入力があつ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。

【 0 2 1 2 】

(ステップ S 6 0 0)

メイン C P U 3 0 0 a 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。

【 0 2 1 3 】

(ステップ S 7 0 0)

メイン C P U 3 0 0 a 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。

【 0 2 1 4 】

(ステップ S 4 0 0 - 2 1)

メイン C P U 3 0 0 a 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。

【 0 2 1 5 】

(ステップ S 4 0 0 - 2 3)

メイン C P U 3 0 0 a は、一般入賞口検出スイッチ 1 1 8 s、第 1 始動口検出スイッチ 1 2 0 s、第 2 始動口検出スイッチ 1 2 2 s、第 1 大入賞口検出スイッチ 1 2 6 s、第 2 大入賞口検出スイッチ 1 2 8 s 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。

【 0 2 1 6 】

(ステップ S 4 0 0 - 2 5)

メイン C P U 3 0 0 a は、上記ステップ S 4 0 0 - 2 3 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。

【 0 2 1 7 】

10

20

30

40

50

(ステップ S 4 0 0 - 2 7)

メイン C P U 3 0 0 a は、遊技情報出力端子板 3 1 2 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。

【 0 2 1 8 】

(ステップ S 4 0 0 - 2 9)

メイン C P U 3 0 0 a は、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 等の各種表示器 (L E D) 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 L E D 表示設定処理を実行する。

10

【 0 2 1 9 】

(ステップ S 4 0 0 - 3 1)

メイン C P U 3 0 0 a は、普通電動役物ソレノイド 1 2 2 c、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 および可動部材駆動ソレノイド 1 4 2 c 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。

【 0 2 2 0 】

(ステップ S 4 0 0 - 3 3)

メイン C P U 3 0 0 a 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。

20

【 0 2 2 1 】

(ステップ S 4 0 0 - 3 5)

メイン C P U 3 0 0 a は、割込みを禁止するための処理を行う。

【 0 2 2 2 】

(ステップ S 4 0 0 - 3 7)

メイン C P U 3 0 0 a は、メイン R A M 3 0 0 c の使用外領域を用いて、性能表示モニタ 1 8 4 に表示するベース比率を算出するための処理を行い、算出したベース比率を性能表示モニタ 1 8 4 に表示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性能表示モニタ制御処理を実行する。なお、性能表示モニタ制御処理においては、所定期間ごとにベース比率が算出される。ここで、性能表示モニタ 1 8 4 には、現在の期間のベース比率と、それ以前の期間のベース比率とが所定時間ごとに切り替え表示されてもよい。また、所定の操作に応じて、性能表示モニタ 1 8 4 に表示されるベース比率が切り替わってもよい。

30

【 0 2 2 3 】

(ステップ S 4 0 0 - 3 9)

メイン C P U 3 0 0 a は、レジスタを復帰してタイマ割込み処理を終了する。

【 0 2 2 4 】

図 2 2 は、上記の設定関連処理 (S 4 5 0) を説明するフローチャートである。

【 0 2 2 5 】

(ステップ S 4 5 0 - 1)

40

メイン C P U 3 0 0 a は、遊技機状態フラグのフラグ値が 0 1 H (設定変更状態) であるかを判定する。その結果、0 1 H であると判定した場合にはステップ S 4 5 0 - 3 に処理を移し、0 1 H ではないと判定した場合にはステップ S 4 5 0 - 1 5 に処理を移す。

【 0 2 2 6 】

(ステップ S 4 5 0 - 3)

メイン C P U 3 0 0 a は、設定値バッファに記憶されている登録設定値を所定の処理領域にロードする。

【 0 2 2 7 】

(ステップ S 4 5 0 - 5)

メイン C P U 3 0 0 a は、R A M クリアスイッチ 1 8 2 s がオン (R A M クリア操作信

50

号が入力されているか)であることを判定する。その結果、RAMクリアスイッチ182sがオンしていると判定した場合にはステップS450-7に処理を移し、RAMクリアスイッチ182sがオンしていないと判定した場合にはステップS450-9に処理を移す。

【0228】

(ステップS450-7)

メインCPU300aは、処理領域の設定値に1を加算する。

【0229】

(ステップS450-9)

メインCPU300aは、処理領域の設定値が1~6の範囲であることを判定する。その結果、設定値が1~6の範囲であると判定した場合にはステップS450-13に処理を移し、設定値が1~6の範囲ではないと判定した場合にはステップS450-11に処理を移す。

10

【0230】

(ステップS450-11)

メインCPU300aは、処理領域の設定値を1にセットする。

【0231】

(ステップS450-13)

メインCPU300aは、処理領域の設定値を設定値バッファにセットする。

20

【0232】

(ステップS450-15)

メインCPU300aは、設定変更スイッチ180sがオンしているかを判定する。その結果、設定変更スイッチ180sがオンしていると判定した場合には当該設定関連処理を終了し、設定変更スイッチ180sはオンしていないと判定した場合にはステップS450-17に処理を移す。

【0233】

(ステップS450-17)

メインCPU300aは、設定関連処理の終了を示す設定関連終了指定コマンドを送信バッファにセットする。

30

【0234】

(ステップS110)

メインCPU300aは、図19のサブコマンド群セット処理を実行する。すなわち、設定関連処理が実行された場合、その終了時に、機種コマンド、設定値指定コマンド、特図1保留指定コマンド、特図2保留指定コマンド、回数コマンド、変動パターン選択状態指定コマンド、特図フェーズ指定コマンド、客待ち指定コマンドが副制御基板330に送信されることとなる。

【0235】

(ステップS450-19)

メインCPU300aは、遊技機状態フラグに00H(遊技可能状態)をセットし、当該設定関連処理を終了する。

40

【0236】

以上のように、本実施形態によれば、中枠104が開放され、設定変更スイッチ180sがオンされ、RAMクリアボタンが押下操作された状態で、正常に電源投入がなされると、CPU初期化処理(図17)において、遊技機状態フラグに01H(設定変更状態)がセットされる。その後、タイマ割込み処理が実行されるが、遊技機状態フラグに01H(設定変更状態)がセットされているため、遊技の進行に係る全ての処理(図21のステップS400-15~ステップS400-25)が停止され、設定関連処理が実行される。

【0237】

設定関連処理は、設定変更スイッチ180sがオンしている間、繰り返し実行され、こ

50

の設定関連処理中は、RAMクリアボタンの押下操作が、登録設定値の設定変更操作として受け付けられる。すなわち、設定変更操作を受け付ける設定変更処理（S 4 5 0 - 1 ~ S 4 5 0 - 1 3）中は、設定変更操作に応じて、設定値バッファに記憶する登録設定値が、複数段階設けられた設定値のいずれかに切り替えられる。

【0 2 3 8】

そして、遊技機状態フラグに0 1 H（設定変更状態）がセットされている状態で、設定変更スイッチ1 8 0 s がオフに切り替わると、設定変更処理が終了となり、遊技機状態フラグに0 0 H（遊技可能状態）がセットされる。これにより、次のタイマ割込み処理から、遊技の進行に係る処理が実行可能となる。

【0 2 3 9】

ここで、本実施形態の設定関連処理では、RAMクリアボタンの押下操作、すなわち、登録設定値の設定変更操作の受け付け終了後に、サブコマンド群セット処理において、登録設定値に対応する設定値指定コマンドが副制御基板3 3 0 に送信される。一方で、設定変更操作の受け付け中は、設定値指定コマンドが副制御基板3 3 0 に送信されることはない。このように、設定変更操作の受け付け中は、設定値指定コマンドを送信せずに、設定変更操作の受け付けが終了し、遊技の進行が可能な状態に移行する場合に、設定値指定コマンドを送信することで、登録設定値が不正に取得されるリスクを低減することができる。

【0 2 4 0】

また、本実施形態では、0 1 H（設定変更状態）を少なくとも含む複数のフラグ値が切り替えられる。そして、遊技機状態フラグに0 1 H（設定変更状態）がセットされている場合に設定関連処理が実行可能となり、かつ、遊技の進行が停止される。このように、遊技の進行中に設定関連処理が実行されることがないため、遊技の進行中に設定値指定コマンドが送信されることもなく、登録設定値が不正に取得されるリスクが低減される。

【0 2 4 1】

次に、上記したタイマ割込み処理のうち、ステップS 5 0 0 のスイッチ管理処理、ステップS 6 0 0 の特別遊技管理処理、ステップS 7 0 0 の普通遊技管理処理について、詳細に説明する。

【0 2 4 2】

図2 3 は、主制御基板3 0 0 におけるスイッチ管理処理（ステップS 5 0 0）を説明するフローチャートである。

【0 2 4 3】

（ステップS 5 0 0 - 1）

メインCPU 3 0 0 a 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1 2 4 を遊技球が通過してゲート検出スイッチ1 2 4 s 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S 5 1 0 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S 5 0 0 - 3 に処理を移す。

【0 2 4 4】

（ステップS 5 1 0）

メインCPU 3 0 0 a は、ゲート1 2 4 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。

【0 2 4 5】

（ステップS 5 0 0 - 3）

メインCPU 3 0 0 a 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1 2 0 に遊技球が入球して第1始動口検出スイッチ1 2 0 s 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S 5 2 0 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S 5 0 0 - 5 に処理を移す。

【0 2 4 6】

10

20

30

40

50

(ステップ S 5 2 0)

メイン C P U 3 0 0 a は、第 1 始動口 1 2 0 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。

【 0 2 4 7 】

(ステップ S 5 0 0 - 5)

メイン C P U 3 0 0 a 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 1 2 2 に遊技球が入球して第 2 始動口検出スイッチ 1 2 2 s 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 S 5 3 0 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 S 5 0 0 - 7 に処理を移す。

10

【 0 2 4 8 】

(ステップ S 5 3 0)

メイン C P U 3 0 0 a は、第 2 始動口 1 2 2 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。

【 0 2 4 9 】

(ステップ S 5 0 0 - 7)

メイン C P U 3 0 0 a 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 1 2 6 および第 2 大入賞口 1 2 8 に遊技球が入球して第 1 大入賞口検出スイッチ 1 2 6 s および第 2 大入賞口検出スイッチ 1 2 8 s 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 S 5 0 0 - 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 S 5 0 0 - 1 1 に処理を移す。

20

【 0 2 5 0 】

(ステップ S 5 0 0 - 9)

メイン C P U 3 0 0 a は、現在、大役遊技中または小当たり遊技中であるか否かを判定し、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、大役遊技中または小当たり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、大役遊技中または小当たり遊技中であり、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 加算するとともに、大入賞口入賞指定コマンドを送信バッファにセットする。

30

【 0 2 5 1 】

(ステップ S 5 0 0 - 1 1)

メイン C P U 3 0 0 a は、一般入賞口検出スイッチオン検出時であるか、すなわち、一般入賞口 1 1 8 に遊技球が入球して一般入賞口検出スイッチ 1 1 8 s から検出信号が入力されたかを判定する。その結果、一般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 S 5 0 0 - 1 3 に処理を移し、一般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 S 5 0 0 - 1 5 に処理を移す。

【 0 2 5 2 】

(ステップ S 5 0 0 - 1 3)

メイン C P U 3 0 0 a は、一般入賞口入賞指定コマンドを送信バッファにセットする。

40

【 0 2 5 3 】

(ステップ S 5 0 0 - 1 5)

メイン C P U 3 0 0 a は、アウト球検出スイッチオン検出時であるか、すなわち、アウト球検出スイッチ 1 3 0 s から検出信号が入力されたかを判定する。その結果、アウト球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 S 5 0 0 - 1 7 に処理を移し、アウト球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。

【 0 2 5 4 】

(ステップ S 5 0 0 - 1 7)

50

メインCPU300aは、アウト球検出指定コマンドを送信バッファにセットし、当該スイッチ管理処理を終了する。

【0255】

図24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。

【0256】

（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。

【0257】

（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。

【0258】

（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。

【0259】

（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。

【0260】

（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。

【0261】

（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。

【0262】

図25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。

【0263】

（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。

【0264】

（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。

【0265】

（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。

10

20

30

40

50

【0266】

図26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。

【0267】

（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。

【0268】

（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。

【0269】

（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。

【0270】

（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。

【0271】

（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。

【0272】

（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ト値を、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。

【0273】

図27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。

【0274】

（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。

【0275】

（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ト値、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ト値、すなわち、特2保留数をロードする。

【0276】

（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

10

20

30

40

50

数をロードする。

【0277】

(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。

【0278】

(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。

10

【0279】

(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。

【0280】

(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S400-19で更新された当たり図柄乱数、上記ステップS100-69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し、上記ステップS535-11で算定した対象記憶部に格納する。

20

【0281】

(ステップS535-15)

メインCPU300a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。

【0282】

(ステップS535-17)

メインCPU300aは、上記ステップS535-13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330に送信する。

30

【0283】

(ステップS535-19)

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する。

【0284】

(ステップS535-21)

メインCPU300aは、上記ステップS535-17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。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330に伝達されることとなる。

40

【0285】

(ステップS535-23)

メインCPU300aは、普通遊技管理フェーズをロードする。

【0286】

(ステップS535-25)

メインCPU300aは、上記ステップS535-23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

50

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S535 - 27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。

【0287】

(ステップS535 - 27)

メインCPU300a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S535)を終了する。

【0288】

図28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120または第2始動口122への遊技球の入球を契機とする特別遊技と、ゲート124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300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。

【0289】

図28に示すように、メインROM300b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「00H」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「01H」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「02H」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「03H」、「07H」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「04H」、「08H」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「05H」、「09H」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「06H」、「0AH」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。

【0290】

図29は、主制御基板300における特別遊技管理処理(ステップS600)を説明するフローチャートである。

【0291】

(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。

【0292】

(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。

【0293】

(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。

【0294】

(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。

【0295】

図30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

10

20

30

40

50

に実行される。

【0296】

(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ト値、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。

【0297】

(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ト値、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。

【0298】

(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。

【0299】

(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。

【0300】

(ステップS611)

メインCPU300aは、大役抽選を行う特別図柄当たり判定処理を実行する。この特別図柄当たり判定処理については後述する。

【0301】

(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S611で記憶された判定情報(大役抽選の抽選結果)が大当たりもしくは小当たりである場合、当選種別(大当たりであるか小当たりであるか)および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セットする。そして、セットした当たり図柄乱数判定テーブルを参照し、第0記憶部に転送された当たり図柄乱数を用い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(大当たり図柄または小当たり図柄の種別)をセーブする。一方、上記ステップS611で記憶された大役抽選の抽選結果がハズレである場合、保留種別が特1保留であれば、ハズレ図柄として特別図柄Xをセーブし、保留種別が特2保留であれば、ハズレ図柄として特別図柄Yをセーブする。なお、ここでは、セーブした特別図柄判定データに対応する図柄種別指定コマンド

10

20

30

40

50

が送信バッファにセットされる。

【0302】

(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(カウンタ値)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(カウンタ値)を示すものである。

【0303】

(ステップS612)

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。

【0304】

(ステップS610-15)

メインCPU300aは、上記ステップS612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。

【0305】

(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。

【0306】

(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タ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タ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タ値が特別図柄表示図柄カウ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。

【0307】

(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。

【0308】

(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

10

20

30

40

50

変動待ち処理を終了する。

【0309】

図31は、上記の特別図柄当たり判定処理（S611）を説明するフローチャートである。

【0310】

（ステップS611-1）

メインCPU300aは、特別図柄確率状態フラグをロードする。

【0311】

（ステップS611-3）

メインCPU300aは、設定値バッファの登録設定値をロードする。

10

【0312】

（ステップS611-5）

メインCPU300aは、上記ステップS611-3でロードした登録設定値が正常範囲内の値であるかを判定する。その結果、正常範囲内の値であると判定した場合にはステップS611-11に処理を移し、正常範囲内の値ではないと判定した場合にはステップS611-7に処理を移す。

【0313】

（ステップS611-7）

メインCPU300aは、遊技機状態フラグに03H（設定異常状態）をセットする。

【0314】

20

（ステップS611-9）

メインCPU300aは、設定異常状態コマンド（サブコマンド）を送信バッファにセットし、当該特別図柄当たり判定処理を終了する。この設定異常状態コマンドが副制御基板330に送信されると、設定異常である旨の報知がなされる。

【0315】

（ステップS611-11）

メインCPU300aは、上記ステップS611-1およびステップS611-3でロードした情報に対応する大当たり決定乱数判定テーブルを参照し、大当たりまたは小当たりと判定する際の下限值および上限値をそれぞれセットする。

【0316】

30

（ステップS611-13）

メインCPU300aは、第0記憶部に転送された大当たり決定乱数と、上記の下限值および上限値とを比較し、大当たりまたは小当たりの当選有無を判定する判定処理（大役抽選）を行う。

【0317】

（ステップS611-15）

メインCPU300aは、上記ステップS611-13の判定処理の結果を判定情報としてセットし、当該特別図柄当たり判定処理を終了する。

【0318】

図32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。

40

【0319】

（ステップS612-1）

メインCPU300aは、上記ステップS611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S612-3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S612-5に処理を移す。

【0320】

（ステップS612-3）

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

50

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。

【0321】

(ステップS612-5)

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ト値を確認し、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ト値を確認する。

【0322】

(ステップS612-7)

メインCPU300aは、現在の遊技状態、上記ステップS612-5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。

10

【0323】

(ステップS612-9)

メインCPU300aは、上記ステップS612-7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。

【0324】

(ステップS612-11)

メインCPU300aは、上記ステップS612-3または上記ステップS612-9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。

20

【0325】

(ステップS612-13)

メインCPU300aは、上記ステップS612-11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。

【0326】

(ステップS612-15)

メインCPU300aは、上記ステップS612-11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。

30

【0327】

(ステップS612-17)

メインCPU300aは、上記ステップS612-15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。

【0328】

図33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。

40

【0329】

(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ト値が「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。

【0330】

50

(ステップ S 6 2 0 - 3)

メイン CPU 3 0 0 a は、上記ステップ S 6 2 0 - 1 で更新した特別図柄変動ベースカウンタのカウント値が「0」であるかを判定する。その結果、カウント値が「0」であった場合にはステップ S 6 2 0 - 5 に処理を移し、カウント値が「0」ではなかった場合にはステップ S 6 2 0 - 9 に処理を移す。

【0 3 3 1】

(ステップ S 6 2 0 - 5)

メイン CPU 3 0 0 a は、上記ステップ S 6 1 0 - 1 5 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。

【0 3 3 2】

(ステップ S 6 2 0 - 7)

メイン CPU 3 0 0 a は、上記ステップ S 6 2 0 - 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 S 6 2 0 - 1 5 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 S 6 2 0 - 9 に処理を移す。

【0 3 3 3】

(ステップ S 6 2 0 - 9)

メイン CPU 3 0 0 a は、第 1 特別図柄表示器 1 6 0 および第 2 特別図柄表示器 1 6 2 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。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。

【0 3 3 4】

(ステップ S 6 2 0 - 1 1)

メイン CPU 3 0 0 a 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 S 6 2 0 - 1 3 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。

【0 3 3 5】

(ステップ S 6 2 0 - 1 3)

メイン CPU 3 0 0 a 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。

【0 3 3 6】

(ステップ S 6 2 0 - 1 5)

メイン CPU 3 0 0 a は、特別遊技管理フェーズを「0 2 H」に更新する。

【0 3 3 7】

(ステップ S 6 2 0 - 1 7)

メイン CPU 3 0 0 a は、対象の特別図柄表示図柄カウンタに、上記ステップ S 6 1 0 - 1 3 で決定した特別図柄停止図柄番号(カウント値)をセーブする。これにより、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、決定された特別図柄が停止表示されることとなる。

【0 3 3 8】

(ステップ S 6 2 0 - 1 9)

メイン CPU 3 0 0 a は、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。

【0 3 3 9】

(ステップ S 6 2 0 - 2 1)

メイン CPU 3 0 0 a 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

10

20

30

40

50

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。

【0340】

図34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。

【0341】

(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」とであると判定した場合にはステップS630-3に処理を移す。

10

【0342】

(ステップS630-3)

メインCPU300aは、大役抽選の結果を確認する。

【0343】

(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。

20

【0344】

(ステップS630-7)

メインCPU300a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。

30

【0345】

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。

【0346】

(ステップS630-9)

メインCPU300aは、変動状態を更新する。

40

【0347】

(ステップS630-11)

メインCPU300a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。

【0348】

(ステップS630-13)

メインCPU300aは、上記ステップS630-7で更新した高確回数および時短回数を副制御基板330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。

50

【0349】

(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 3 5 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。

【0 3 5 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 3 5 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 3 5 3】

(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。

【0 3 5 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 3 5 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が送信バッファにセットされる。

【0 3 5 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 3 5 7】

図 3 5 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。

10

20

30

40

50

【 0 3 5 8 】

(ステップ S 6 4 0 - 1)

メイン C P U 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 3 5 9 】

(ステップ S 6 4 0 - 3)

メイン C P U 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。

10

【 0 3 6 0 】

(ステップ S 6 4 0 - 5)

メイン C P U 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 3 6 1 】

(ステップ S 6 4 1)

メイン C P U 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。

【 0 3 6 2 】

(ステップ S 6 4 0 - 7)

メイン C P U 3 0 0 a は、特別遊技管理フェーズを、現在の値に 0 1 H を加算した値 (「 0 4 H 」 または 「 0 8 H 」) に更新し、当該大入賞口開放前処理を終了する。

20

【 0 3 6 3 】

図 3 6 は、主制御基板 3 0 0 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。

【 0 3 6 4 】

(ステップ S 6 4 1 - 1)

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 (1 回のラウンド遊技中における第 1 大入賞口 1 2 6 および第 2 大入賞口 1 2 8 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 S 6 4 1 - 3 に処理を移す。

30

【 0 3 6 5 】

(ステップ S 6 4 1 - 3)

メイン C P U 3 0 0 a 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 1 2 6 c または第 2 大入賞口ソレノイド 1 2 8 c を通電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 1 2 6 c または第 2 大入賞口ソレノイド 1 2 8 c の通電時間もしくは通電停止時間であるタイマデータを抽出する。

40

【 0 3 6 6 】

(ステップ S 6 4 1 - 5)

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 1 2 6 c または第 2 大入賞口ソレノイド 1 2 8 c の通電を開始するか、もしくは、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 の通電を停止するための大入賞口ソレノイド通電制御処理を実行する。この大入賞口ソレノイド通電制御処理の実行により、上記ステップ S 4 0 0 - 3 1 およびステップ S 4 0 0 - 3 3 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 の通電開始もしくは通電停止の制御がなされることとなる。

【 0 3 6 7 】

50

(ステップ S 6 4 1 - 7)

メイン CPU 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 6 8 】

(ステップ S 6 4 1 - 9)

メイン CPU 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 1 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。

10

【 0 3 6 9 】

(ステップ S 6 4 1 - 1 1)

メイン CPU 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ト値を、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 7 0 】

図 3 7 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。

20

【 0 3 7 1 】

(ステップ S 6 5 0 - 1)

メイン CPU 3 0 0 a は、上記ステップ S 6 4 1 - 7 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 7 2 】

(ステップ S 6 5 0 - 3)

メイン CPU 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ト値が、特別電動役物開閉切替回数の上限値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 S 6 5 0 - 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 S 6 4 1 に処理を移す。

30

【 0 3 7 3 】

(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ト値が、特別電動役物開閉切替回数の上限値ではないと判定した場合には、メイン CPU 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 7 4 】

(ステップ S 6 5 0 - 5)

メイン CPU 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ト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。

40

【 0 3 7 5 】

(ステップ S 6 5 0 - 7)

メイン CPU 3 0 0 a は、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 の通電を停止して第 1 大入賞口 1 2 6 および第 2 大入賞口 1 2 8 を閉鎖する

50

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 1 2 6 および第 2 大入賞口 1 2 8 が閉鎖状態となる。

【0376】

(ステップ S 6 5 0 - 9)

メイン CPU 3 0 0 a 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。

【0377】

(ステップ S 6 5 0 - 1 1)

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 0 1 H を加算した値 (「 0 5 H 」 または 「 0 9 H 」) に更新する。

10

【0378】

(ステップ S 6 5 0 - 1 3)

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 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。

【0379】

図 3 8 は、主制御基板 3 0 0 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 「 0 5 H 」 、 「 0 9 H 」 であった場合に実行される。

【0380】

20

(ステップ S 6 6 0 - 1)

メイン CPU 3 0 0 a は、上記ステップ S 6 5 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 S 6 6 0 - 3 に処理を移す。

【0381】

(ステップ S 6 6 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か、すなわち、予め設定された回数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。

30

【0382】

(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 「 0 3 H 」 に更新する。なお、特別遊技管理フェーズが 「 0 9 H 」 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。

【0383】

40

(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。

【0384】

(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。

【0385】

(ステップ S 6 6 0 - 1 1)

50

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（「06H」または「0AH」）に更新する。

【0386】

（ステップS660-13）

メインCPU300a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。

【0387】

図39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。

【0388】

（ステップS670-1）

メインCPU300aは、上記ステップS660-9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S670-3に処理を移す。

【0389】

（ステップS670-3）

メインCPU300a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B、C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10000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である場合には、低確率遊技状態および時短遊技状態に設定するとともに時短回数を100回に設定する。

【0390】

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、設定中の設定値とに基づいて、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。

【0391】

（ステップS670-5）

メインCPU300a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。

【0392】

（ステップS670-7）

メインCPU300aは、上記ステップS670-3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。

【0393】

（ステップS670-9）

メインCPU300aは、特別遊技管理フェーズを「00H」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。

【0394】

図40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124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300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。

【0395】

図40に示すように、メインROM300bには、普通遊技を実行制御するための複数

10

20

30

40

50

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「00H」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「01H」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「02H」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「03H」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「04H」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「05H」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「06H」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。

10

【0396】

図41は、主制御基板300における普通遊技管理処理（ステップS700）を説明するフローチャートである。

【0397】

（ステップS700-1）

メインCPU300aは、普通遊技管理フェーズをロードする。

【0398】

（ステップS700-3）

メインCPU300aは、上記ステップS700-1でロードした普通遊技管理フェーズに対応する普通遊技制御モジュールを選択する。

【0399】

（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。

【0400】

（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。

20

30

【0401】

図42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。

【0402】

（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タ値をロードし、カウンタ値が「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、カウンタ値が「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、カウンタ値は「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。

40

【0403】

（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タ値を「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

50

バッファにセットする。

【0404】

(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。

【0405】

(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。

10

【0406】

(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。

【0407】

20

(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。

【0408】

(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。

【0409】

(ステップS710-15)

30

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。

【0410】

(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。

40

【0411】

(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。

【0412】

(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。

【0413】

50

図43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。

【0414】

(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。

【0415】

(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。

【0416】

(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。

【0417】

(ステップS720-7)

メインCPU300a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168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168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168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。

【0418】

(ステップS720-9)

メインCPU300aは、普通図柄表示図柄カウンタに、上記ステップS710-7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168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。

【0419】

(ステップS720-11)

メインCPU300a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。

【0420】

(ステップS720-13)

メインCPU300a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。

【0421】

(ステップS720-15)

メインCPU300aは、普通遊技管理フェーズを「02H」に更新し、当該普通図柄変動中処理を終了する。

【0422】

図44は、主制御基板300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「02H」であ

10

20

30

40

50

った場合に実行される。

【0423】

(ステップS730-1)

メインCPU300aは、上記ステップS720-11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S730-3に処理を移す。

【0424】

(ステップS730-3)

メインCPU300aは、普図抽選の結果を確認する。

10

【0425】

(ステップS730-5)

メインCPU300a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S730-9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S730-7に処理を移す。

【0426】

(ステップS730-7)

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。

20

【0427】

(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。

【0428】

(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。

30

【0429】

図45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。

【0430】

(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」とであると判定した場合にはステップS741に処理を移す。

40

【0431】

(ステップS741)

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。

【0432】

(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。

【0433】

図46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

50

ーチャートである。

【0434】

(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ト値が、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、カウント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、カウント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。

【0435】

(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ト値に基づいて、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。

【0436】

(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S400-31およびステップS400-33において、普通電動役物ソレノイド122cの通電開始もしくは通電停止の制御がなされることとなる。

【0437】

(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。

【0438】

(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。

【0439】

(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。

【0440】

図47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。

【0441】

(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。

【0442】

(ステップ S 7 5 0 - 3)

メイン C P U 3 0 0 a 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ステップ S 7 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 7 4 1 に処理を移す。

【 0 4 4 3 】

(ステップ S 7 4 1)

上記ステップ S 7 5 0 - 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タ値が、普通電動役物開閉切替回数の上限値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 7 4 1 の処理を実行する。

10

【 0 4 4 4 】

(ステップ S 7 5 0 - 5)

メイン C P U 3 0 0 a は、上記ステップ S 5 3 0 - 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タ値が規定数に到達していないか、すなわち、第 2 始動口 1 2 2 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 S 7 5 0 - 7 に処理を移す。

【 0 4 4 5 】

(ステップ S 7 5 0 - 7)

メイン C P U 3 0 0 a は、普通電動役物ソレノイド 1 2 2 c の通電を停止して第 2 始動口 1 2 2 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 1 2 2 が閉鎖状態となる。

20

【 0 4 4 6 】

(ステップ S 7 5 0 - 9)

メイン C P U 3 0 0 a は、普電有効状態時間を普通遊技タイマにセーブする。

【 0 4 4 7 】

(ステップ S 7 5 0 - 1 1)

メイン C P U 3 0 0 a は、普通遊技管理フェーズを「 0 5 H 」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。

【 0 4 4 8 】

30

図 4 8 は、主制御基板 3 0 0 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「 0 5 H 」であった場合に実行される。

【 0 4 4 9 】

(ステップ S 7 6 0 - 1)

メイン C P U 3 0 0 a は、上記ステップ S 7 5 0 - 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 」であると判定した場合にはステップ S 7 6 0 - 3 に処理を移す。

【 0 4 5 0 】

40

(ステップ S 7 6 0 - 3)

メイン C P U 3 0 0 a 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。

【 0 4 5 1 】

(ステップ S 7 6 0 - 5)

メイン C P U 3 0 0 a は、普通遊技管理フェーズを「 0 6 H 」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。

【 0 4 5 2 】

図 4 9 は、主制御基板 3 0 0 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「 0 6 H 」であった場合に実行される。

50

【 0 4 5 3 】

(ステップ S 7 7 0 - 1)

メイン CPU 3 0 0 a は、上記ステップ S 7 6 0 - 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 」であると判定した場合にはステップ S 7 7 0 - 3 に処理を移す。

【 0 4 5 4 】

(ステップ S 7 7 0 - 3)

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。

10

【 0 4 5 5 】

以上のように、主制御基板 3 0 0 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 3 0 0 から送信されるコマンドに基づいて、副制御基板 3 3 0 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。

【 0 4 5 6 】

(演出の一例)

図 5 0 は、リーチなし変動パターンの変動演出の一例を説明する図である。本実施形態の変動演出は、リーチなし変動パターン、リーチ変動パターンに大別される。リーチなし変動パターンの変動演出では、メイン演出表示部 2 0 0 a に背景画像（図示を省略）が表示されるとともに、この背景画像に演出図柄 2 1 0 が重畳して変動表示される。

20

【 0 4 5 7 】

例えば、図 5 0 (a) に示すように、大役抽選結果がハズレであったことを示す組み合わせで演出図柄 2 1 0 が停止表示されているとする。この状態で、新たに特別図柄の変動表示が行われると、当該特別図柄の変動表示の開始に伴って、図 5 0 (b) に示すように、3 つの演出図柄 2 1 0 が変動表示（スクロール表示）を開始する。なお、図中下向きの白抜き矢印は、演出図柄 2 1 0 が高さ方向にスクロール表示されていることを示している。

【 0 4 5 8 】

そして、図 5 0 (c) に示すように、まず、3 つの演出図柄 2 1 0 のうち左側に位置する演出図柄 2 1 0 (以下、「左図柄」という)が停止表示され、その後、図 5 0 (d) に示すように、3 つの演出図柄 2 1 0 のうち右側に位置する演出図柄 2 1 0 (以下、「右図柄」という)が停止表示される。このとき、右図柄と左図柄とは互いに異なる図柄となっている。そして、特別図柄の変動表示が終了して、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 に特別図柄が停止表示するのとほぼ同じタイミングで、図 5 0 (e) に示すように、3 つの演出図柄 2 1 0 のうち中央に位置する演出図柄 2 1 0 (以下、「中図柄」という)が停止表示される。このときの 3 つの演出図柄 2 1 0 の最終的な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。

30

【 0 4 5 9 】

図 5 1 は、ノーマルリーチ変動パターンの変動演出の一例を説明する図である。本実施形態では、リーチ変動パターンが、ノーマルリーチ変動パターン、発展リーチ変動パターンに大別される。ノーマルリーチ変動パターンの変動演出は、リーチなし変動パターンの変動演出と同様に、特別図柄の変動表示の開始に伴って、演出図柄 2 1 0 の変動表示が開始され、図 5 1 (a) に示すように、左図柄が停止表示される。その後、図 5 1 (b) に示すように、左図柄と同一の右図柄が停止表示される。

40

【 0 4 6 0 】

このように、メイン演出表示部 2 0 0 a において、同一の左図柄および右図柄が停止表示されるリーチ態様で表示されると、図 5 1 (c) に示すように、メイン演出表示部 2 0 0 a に「リーチ」と重畳表示される。なお、リーチ態様は複数種類設けられており、「 1

50

」～「9」のいずれかの数字が記された同一の左図柄および右図柄が停止表示される。この間、図5 1 (d) に示すように、中図柄の変動表示が継続されており、図5 1 (e) に示すように、最終的に、左図柄および右図柄と異なる中図柄が停止表示され、大役抽選の結果がハズレであったことが遊技者に報知される。

【0 4 6 1】

図5 2 は、発展リーチ変動パターンの変動演出の一例を説明する図である。発展リーチ変動パターンの変動演出は、図5 2 (a) ～ (d) に示すように、ノーマルリーチ変動パターンの変動演出と同様に、メイン演出表示部2 0 0 aにおいて、左図柄および右図柄がリーチ態様で表示され、その後、所定の発展画像(動画)が再生表示されるリーチ発展演出が実行される。このリーチ発展演出では、例えば、図5 2 (e) に示すように、メイン演出表示部2 0 0 aにミッションが表示されるとともに、図5 2 (f)、(g) に示すように、ミッションの達成に向けた画像が表示される。

10

【0 4 6 2】

ここで、リーチ発展演出用の発展画像は、ハズレパターンと大当たりパターンとに大別され、ハズレパターンの発展画像では、図5 2 (h) に示すように、ミッションの失敗を示す画像が最終的に表示され、その後、図5 2 (i) に示すように、3つの演出図柄2 1 0 がハズレを報知する組み合わせで停止表示される。一方、大当たりパターンの発展画像では、ミッションの成功を示す画像が最終的に表示され、その後、3つの演出図柄2 1 0 が大当たりを報知する組み合わせで停止表示される。

【0 4 6 3】

20

なお、リーチ発展演出は、例えば、上記のように、ミッションに挑む内容の発展画像が表示されるミッション演出と、味方キャラクタと敵キャラクタとが対戦する発展画像が表示されるバトル演出と、が設けられている。そして、ミッション演出は、ミッションの内容を異にする複数の実行パターンが設けられており、バトル演出は、登場キャラクタや対戦方法を異にする複数の実行パターンが設けられている。また、上記のように、ミッション演出の実行パターンは、ミッションを達成する大当たりパターンと、ミッションに失敗するハズレパターンとに大別されるが、バトル演出の実行パターンも同様に、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する大当たりパターンと、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北するハズレパターンとに大別される。

【0 4 6 4】

30

大当たりパターンとハズレパターンとは、演出の終盤までは同一内容で構成されており、最終的に味方キャラクタが勝利するか敗北するか、あるいは、ミッションを達成するかどうかといった点を異にしている。したがって、リーチ発展演出中は、変動演出の終盤まで、大役抽選の結果を遊技者が識別することができず、遊技者に大当たりの期待感が付与されることとなる。

【0 4 6 5】

なお、大当たりパターンは、大役抽選の結果が大当たりであった場合にのみ選択され、ハズレパターンは、大役抽選の結果がハズレであった場合にのみ選択される。ただし、1回の変動演出において、リーチ発展演出が2回実行されることもあり、この場合には、1回目のリーチ発展演出がハズレパターンで実行され、2回目のリーチ発展演出が、ハズレパターンまたは大当たりパターンで実行される。

40

【0 4 6 6】

図5 3 は、変動演出決定テーブルを説明する図であり、図5 3 (a) には前半変動演出決定テーブルを示し、図5 3 (b) には後半変動演出決定テーブルを示す。上記したように、主制御基板3 0 0において大役抽選が行われると、大役抽選の結果に基づいて、変動コマンドが決定され、決定された各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、変動モードコマンドを受信すると、0～2 4 9の範囲から1の演出乱数を取得するとともに、前半変動演出決定テーブルを参照して、取得した演出乱数と、受信した変動モードコマンドとに基づいて、前半の変動演出の実行パターンを決定する。また、変動パターンコマンドを受信すると、0～2 4 9の範囲から1の演出乱数を取得す

50

るとともに、後半変動演出決定テーブルを参照して、取得した演出乱数と、受信した変動パターンコマンドとに基づいて、後半の変動演出の実行パターンを決定する。なお、図53においては、前半変動演出決定テーブルおよび後半変動演出決定テーブルの一部のみを抽出して示している。

【0467】

図53(a)に示すように、前半変動演出決定テーブルによれば、変動モード番号(変動モードコマンド)ごとに、前半の変動演出の実行パターンについての選択比率がそれぞれ設定され、図53(b)に示すように、後半変動演出決定テーブルによれば、変動パターン番号(変動パターンコマンド)ごとに、後半の変動演出の実行パターンについての選択比率がそれぞれ設定されている。そして、決定された前半および後半の変動演出の実行パターンを組み合わせることで、1回の変動演出が実行されることとなる。

【0468】

リーチなし変動パターンの変動演出は、前半の実行パターンとして、前半の変動演出を実行しないことを示す「なし」が決定され、後半の実行パターンとして、リーチなし変動パターンに対応する「ノーマルハズレ1」、「ノーマルハズレ2」、「特殊ハズレ」が決定された場合に実行される。例えば、前半の変動演出が実行されないことを示す「01H」の変動モード番号に対応する変動モードコマンドを受信すると、副制御基板330では、必ず、前半の実行パターンとして「なし」が決定される。また、このとき、同時に受信し得る変動パターンコマンドには、「ノーマルハズレ1」、「ノーマルハズレ2」、「特殊ハズレ」のいずれかのみが決定されるように、後半変動演出決定テーブルにおいて選択比率の設定がなされている。したがって、前半の実行パターンとして「なし」が決定され、後半の実行パターンとして「ノーマルハズレ1」、「ノーマルハズレ2」、「特殊ハズレ」が決定されることで、変動演出の実行パターンは、上記のリーチなし変動パターンに決定されることとなる。

【0469】

また、前半の実行パターンとして「ノーマルリーチ1」または「ノーマルリーチ2」が決定され、後半の実行パターンとして「リーチハズレ」が決定された場合、変動演出の実行パターンは、上記のノーマルリーチ変動パターンとなる。また、前半の実行パターンとして「ノーマルリーチ1」または「ノーマルリーチ2」が決定され、後半の実行パターンとして、いずれかのリーチ発展演出(図中、「発展Aハズレ」、「発展A大当たり」、「発展Bハズレ」、「発展B大当たり」、「特殊大当たり」で示す)が決定された場合、変動演出の実行パターンは、発展リーチ変動パターンとなる。また、図53(a)において「擬似」と記された前半の実行パターンが決定され、かつ、後半の実行パターンとして、いずれかのリーチ発展演出(図中、「発展Aハズレ」、「発展A大当たり」、「発展Bハズレ」、「発展B大当たり」、「特殊大当たり」で示す)が決定された場合、変動演出の実行パターンは、所謂、擬似連続リーチ変動パターンとなる。擬似連続リーチ変動パターンの変動演出では、リーチ発展演出の前に、演出図柄210の変動表示が2回以上、繰り返して行われる。

【0470】

なお、図53(a)、(b)に示す前半変動演出決定テーブルおよび後半変動演出決定テーブルにおいては、リーチなし変動パターンの変動演出は、大役抽選の結果がハズレであった場合にのみ実行されるように、選択比率の設定がなされている。また、リーチ変動パターンの変動演出は、ハズレ時および大当たり時の双方で決定されるように、選択比率の設定がなされている。

【0471】

以上のように、副制御基板330においては、変動コマンドを受信すると、変動演出決定テーブルを参照して変動演出の実行パターンが決定される。ただし、変動演出決定テーブルによって決定される変動演出の実行パターンというのは、大まかな演出の流れ、すなわち、1回の変動演出のタイムテーブルを決定するものである。そして、変動モードコマンドまたは変動パターンコマンドに基づいて、変動演出を構成するさまざまな要素演出の

実行可否および実行パターンがさらに決定される。

【0472】

ここで、要素演出は、例えば、上記のように、メイン演出表示部200aにおける演出図柄210の変動表示や、リーチ発展演出でメイン演出表示部200aに表示される画像、さらには、演出役物装置202を可動させる演出等をいう。本実施形態では、変動演出を構成する要素演出として、変動演出中のさまざまなタイミングで、演出ボタン208の操作を遊技者に促す操作要求演出が実行される。以下に、操作要求演出について詳述する。

【0473】

操作要求演出は、変動演出の開始時や、擬似連続リーチ変動パターンの変動演出における演出図柄210の再変動表示時、さらには、メイン演出表示部200aにおいて、同一の左図柄および右図柄が停止表示されるリーチ態様で表示されるリーチ表示時等に、演出ボタン208の操作を遊技者に促すボタン画像がメイン演出表示部200aに表示されるものである。

【0474】

図54は、操作要求演出の一例を説明する図である。図54に示すように、操作要求演出が実行される場合、図54(a)に示すように、演出図柄210の変動表示の開始後、演出ボタン208の操作有効期間が設定されるのと同時に、メイン演出表示部200aに演出ボタン208の押下操作を遊技者に促すボタン画像が表示される。また、これと同時に、ボタン画像の下方には、残り時間表示バー216が表示される。残り時間表示バー216は、操作有効期間の残り時間を遊技者に報知するものであり、操作有効期間の開始時には、残り時間表示バー216の全体が黒色で表示されている。そして、操作有効期間の開始後、時間の経過に伴って、図54(a)に示すように、残り時間表示バー216のうち、黒色部分が徐々に減少し、操作有効期間の残り時間が減少していることを遊技者に報知する。

【0475】

そして、操作有効期間内に遊技者が演出ボタン208の押下操作を行うと、図54(b)に示すように、メイン演出表示部200aの下部に、メッセージが表示される予告演出（または、後述する設定値示唆演出）が実行される。メッセージが表示される予告演出の実行パターンは複数種類設けられており、実行パターンごとに、メイン演出表示部200aに表示されるメッセージを異にしている。

【0476】

なお、本実施形態では、例えば特別遊技が実行されていない所謂デモ中において、操作要求演出で演出ボタン208が自動的に（遊技者が操作しなくても）操作されたとみなされるオート設定を設定可能である。オート設定をオンにすると、操作要求演出において演出ボタン208を遊技者が操作しなくても、操作有効期間の終了時（所定のタイミング）に演出ボタン208が操作されたとみなされて予告演出（また設定値示唆演出）が実行される。

【0477】

図55は、操作要求演出の実行パターンを説明する図である。本実施形態では、操作要求演出の実行パターンは、演出ボタン208の押下操作に応じて、上記の予告演出が実行される通常パターンと、予告演出または設定値示唆演出が実行される第1特殊パターンおよび第2特殊パターンと、設定値示唆演出が実行される第3特殊パターンとの4つが設けられる。

【0478】

通常パターン、第1～第3特殊パターンの操作有効期間は同一に設定されている。なお、操作有効期間は、同一でなくてもよい。

【0479】

図54で示した操作要求演出は、通常パターンである。通常パターンでは、操作有効期間中、いずれのタイミングで演出ボタン208が押下操作されても、予告演出が実行され

10

20

30

40

50

る。そして、通常パターンで操作要求演出が実行される場合、図 5 5 (a) に示す残り時間表示バー 2 1 6 がメイン演出表示部 2 0 0 a に表示される。なお、以下では、操作有効期間内における予告演出が実行可能な区間を予告演出実行可能区間と呼ぶ。

【 0 4 8 0 】

第 1 ～ 第 3 特殊パターンの操作要求演出では、操作有効期間のうち、所定の範囲において設定値示唆演出が実行可能な設定値示唆演出実行可能区間が設けられる（設定される）。具体的には、第 1 特殊パターンの操作要求演出では、操作有効期間の後半において、操作有効期間の終了時よりも前に（操作有効期間の終了時が含まれない）設定値示唆演出実行可能区間が設定される。そして、図 5 5 (b) に示すように、第 1 特殊パターンの操作要求演出が実行される場合、残り時間表示バー 2 1 6 のうち、設定値示唆演出実行可能区間に対応する領域において「設定？」と記された領域が設けられる。これにより、遊技者に対して設定値示唆演出実行可能区間を報知している。

10

【 0 4 8 1 】

第 2 特殊パターンの操作要求演出では、操作有効期間の後半において、操作有効期間の終了時まで（操作有効期間の終了時が含まれる）設定値示唆演出実行可能区間が設定される。そして、図 5 5 (c) に示すように、第 2 特殊パターンの操作要求演出が実行される場合、残り時間表示バー 2 1 6 のうち、設定値示唆演出実行可能区間に対応する領域において「設定？」と記された領域が設けられる。

【 0 4 8 2 】

第 3 特殊パターンの操作要求演出では、操作有効期間の全部が設定値示唆演出実行可能区間に設定される。そして、図 5 5 (d) に示すように、第 3 特殊パターンの操作要求演出が実行される場合、残り時間表示バー 2 1 6 の全ての領域において「設定？」と記された領域が設けられる。

20

【 0 4 8 3 】

図 5 6 は、第 1 特殊パターンの操作要求演出中に実行される設定値示唆演出の一例を説明する図である。図 5 7 は、設定値示唆演出でメイン演出表示部 2 0 0 a に表示されるキャラクタ画像の一例を説明する図である。

【 0 4 8 4 】

図 5 6 (a) に示すように、第 1 特殊パターンの操作要求演出の実行中において、設定値示唆演出実行可能区間に到達すると、残り時間表示バー 2 1 6 のうち、黒色部分が設定値示唆演出実行可能区間に位置する。そして、設定値示唆演出実行可能区間中に演出ボタン 2 0 8 が押下操作されると、図 5 6 に示すキャラクタ画像のいずれか（図 5 6 (b) ではキャラ A のキャラクタ画像）がメイン演出表示部 2 0 0 a に表示される。

30

【 0 4 8 5 】

図 5 7 に示すように、設定値示唆演出においてメイン演出表示部 2 0 0 a に表示されるキャラクタ画像は、キャラ A ～キャラ H のキャラクタ画像の 8 種類が設けられる。

【 0 4 8 6 】

詳しくは後述するように、変動演出が開始されるときに、副制御基板 3 3 0 において、設定値示唆演出で演出ボタン 2 0 8 が押下操作されたときにメイン演出表示部 2 0 0 a に表示されるキャラクタ画像が決定される。これらのキャラクタ画像は、登録設定値に基づいて決定されることになるため、キャラクタ画像は、登録設定値を示唆する画像と言える。

40

【 0 4 8 7 】

例えば、キャラ A のキャラクタ画像は、登録設定値が 1 でないこと（登録設定値 1 否定）を示唆している。また、キャラ B のキャラクタ画像は、登録設定値が 2 でないこと（登録設定値 2 否定）を示唆している。また、キャラ C のキャラクタ画像は、登録設定値が 2 でなく（登録設定値 2 否定）、かつ、登録設定値が 5 である可能性が高いこと（登録設定値 5 優遇）を示唆している。キャラ D のキャラクタ画像は、登録設定値が偶数（2、4、6）であること（偶数確定）を示唆している。キャラ E のキャラクタ画像は、登録設定値が高い（登録設定値が 4 以上である）こと（高設定優遇）を示唆している。キャラ F のキ

50

キャラクタ画像は、登録設定値が5、6であること（登録設定値5、6確定）を示唆している。キャラGのキャラクタ画像は、登録設定値が6であること（登録設定値6確定）を示唆している。キャラHのキャラクタ画像は、登録設定値を示唆することがない。

【0488】

図58(a)は、操作要求演出決定テーブルを説明する図であり、図58(b)は、予告演出内容決定テーブルを説明する図であり、図58(c)は、設定値示唆演出内容決定テーブルを説明する図である。サブROM330bには、操作要求演出決定テーブル、予告演出内容決定テーブルおよび設定値示唆演出内容決定テーブルが設けられており、サブCPU330aは、変動演出の開始時に、図58(a)に示す操作要求演出決定テーブルを参照して、操作要求演出の実行有無、および、操作要求演出の実行パターンを決定する。操作要求演出決定テーブルには、変動モード番号ごとに、操作要求演出の実行パターンそれぞれの選択比率が設定されている。

10

【0489】

また、操作要求演出の実行が決定された場合、決定された操作要求演出の実行パターンに基づいて、予告演出および設定値示唆演出の一方または双方の実行パターンが決定される。具体的には、操作要求演出の実行パターンとして通常パターン、第1特殊パターンまたは第2特殊パターンが決定された場合、サブCPU330aは、図58(b)に示す予告演出内容決定テーブルを参照して、予告演出の実行パターンを決定する。予告演出内容決定テーブルには、変動モード番号ごとに、予告演出の実行パターン（メイン演出表示部200aに表示されるメッセージ）それぞれの選択比率が設定されている。予告演出の実行パターンは、例えば大当たりの信頼度を示唆したり、後半の変動演出の実行パターンを示唆したりしている。

20

【0490】

また、操作要求演出の実行パターンとして第1特殊パターン、第2特殊パターンまたは第3特殊パターンが決定された場合、サブCPU330aは、図58(c)に示す設定値示唆演出内容決定テーブルを参照して、設定値示唆演出の実行パターンを決定する。設定値示唆演出内容決定テーブルには、登録設定値ごとに、設定値示唆演出の実行パターン（メイン演出表示部200aに表示されるキャラクタ画像）それぞれの選択比率が設定されている。

【0491】

30

以上のように、本実施形態では、操作有効期間内において設定値示唆演出を実行可能な設定値示唆演出実行可能区間が設けられる第1～第3特殊パターンの操作要求演出が実行可能である。第1～第3特殊パターンで操作要求演出が実行された場合に、設定値示唆演出実行可能区間に演出ボタン208が押下操作されると、設定値示唆演出が実行される。また、第1、第2特殊パターンで操作要求演出が実行された場合に、設定値示唆演出実行可能区間以外の予告演出実行可能区間に演出ボタン208が押下操作されると、予告演出が実行される。

【0492】

このように、第1、第2特殊パターンの操作要求演出では、操作有効期間内において演出ボタン208を操作するタイミングによって予告演出または設定値示唆演出のどちらを実行させるかを遊技者が選択可能となる。これにより、遊技者は、例えば大当たりになる可能性が高い場合には予告演出を実行させるように演出ボタン208を操作し、一方、例えば大当たりになる可能性が低い場合には設定値示唆演出を実行させるように演出ボタン208を操作するなど、遊技者が任意に演出を選択することができ、演出効果を向上して遊技の興趣を向上することができる。

40

【0493】

また、通常パターンおよび第1特殊パターンの操作要求演出では、オート設定をオンにしていた場合、予告演出が実行される。また、第2、第3特殊パターンの操作要求演出では、オート設定をオンにしていた場合、設定値示唆演出が実行される。このように、操作要求演出において設定値示唆演出実行可能区間が異なる複数の実行パターンを設けること

50

で、オート設定をオンにした場合にも、操作要求演出の後に実行される演出を異ならせることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【0494】

次に、上記した演出照明装置204に係る副制御基板330の処理について説明する。なお、ここでは、上記の演出照明装置204に係る処理についてのみ説明し、その他の処理については説明を省略する。

【0495】

(副制御基板330のサブCPU初期化处理)

図59は、副制御基板330のサブCPU初期化处理(S1000)を説明するフローチャートである。

10

【0496】

(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。

【0497】

(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、割り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

【0498】

(副制御基板330のサブタイマ割り込み処理)

図60は、副制御基板330のサブタイマ割り込み処理(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(1秒間に30回)でクロックパルスを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はタイマ割り込み処理プログラムを読み込んで当該サブタイマ割り込み処理を開始する。

【0499】

30

(ステップS1100-1)

サブCPU330aは、レジスタを退避する。

【0500】

(ステップS1100-3)

サブCPU330aは、割り込みを許可するための処理を行う。

【0501】

(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のサブタイマ割り込み処理の度に1ずつ減算され、0になると減算を停止する。

40

【0502】

(ステップS1200)

サブCPU330aは、サブメイン処理を行う。ここでは、サブCPU330aが、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、コマンド受信割り込み処理が行われ、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、コマンド受信割り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。このサブメイン処理については後述する。

【0503】

50

(ステップ S 1 3 0 0)

サブ C P U 3 3 0 a は、変動演出の経過時間を計時するとともに、変動演出ごとに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基づいて、各種のフラグをオン、オフしたり、あるいは、各演出デバイスにコマンドを送信したりすることで、変動演出をはじめとする各演出の実行を制御することとなる。

【 0 5 0 4 】

(ステップ S 1 1 0 0 - 7)

サブ C P U 3 3 0 a は、レジスタを復帰して当該サブタイム割込み処理を終了する。

10

【 0 5 0 5 】

図 6 1 は、副制御基板 3 3 0 におけるサブメイン処理を説明するフローチャートである。

【 0 5 0 6 】

(ステップ S 1 2 1 0 - 1)

サブ C P U 3 3 0 a は、変動コマンドを受信したか判定する。変動コマンドは、主制御基板 3 0 0 において、図 3 2 のステップ S 6 1 2 - 1 3、ステップ S 6 1 2 - 1 7 でセットされた後、ステップ S 1 0 0 - 6 5 のサブコマンド送信処理 (図 1 8 参照) によって副制御基板 3 3 0 に送信される。変動コマンドを受信したと判定した場合にはステップ S 1 2 1 0 - 3 に処理を移し、変動コマンドを受信していないと判定した場合には当該サブメイン処理を終了する。

20

【 0 5 0 7 】

(ステップ S 1 2 1 0 - 3)

サブ C P U 3 3 0 a は、受信した変動コマンドを解析し、図 5 3 に示す変動演出決定テーブルを参照して、前半および後半の変動演出の実行パターンを決定、記憶する。

【 0 5 0 8 】

(ステップ S 1 2 1 0 - 5)

サブ C P U 3 3 0 a は、上記ステップ S 1 0 0 0 - 3 で更新された演出乱数 (0 ~ 2 4 9) を取得し、当該取得した演出乱数および受信した変動コマンドに基づいて、図 5 8 (a) に示す操作要求演出決定テーブルを参照して、操作要求演出の実行可否、および、操作要求演出を実行する場合における実行パターンを決定する操作要求演出決定処理を行う。

30

【 0 5 0 9 】

(ステップ S 1 2 1 0 - 7)

サブ C P U 3 3 0 a は、上記ステップ S 1 2 1 0 - 5 で操作要求演出の実行が決定されたかを判定する。その結果、操作要求演出の実行が決定されたと判定した場合には、ステップ S 1 2 1 0 - 9 に処理を移し、操作要求演出の実行が決定されていないと判定した場合には、ステップ S 1 2 1 0 - 1 5 に処理を移す。

【 0 5 1 0 】

(ステップ S 1 2 1 0 - 9)

サブ C P U 3 3 0 a は、上記ステップ S 1 0 0 0 - 3 で更新された演出乱数 (0 ~ 2 4 9) を取得し、当該取得した演出乱数および受信した変動コマンドに基づいて、図 5 8 (b) に示す予告演出内容決定テーブルを参照して、予告演出の実行パターンを決定、記憶する予告演出内容決定処理を実行する。なお、上記ステップ S 1 2 1 0 - 7 において、第 3 特殊パターンが決定された場合、ステップ S 1 2 1 0 - 9 の処理をスキップしてもよい。

40

【 0 5 1 1 】

(ステップ S 1 2 1 0 - 1 1)

サブ C P U 3 3 0 a は、上記ステップ S 1 2 1 0 - 7 において第 1 ~ 第 3 特殊パターンが決定されたかを判定する。その結果、第 1 ~ 第 3 特殊パターンが決定されたと判定した

50

場合には、ステップ S 1 2 1 0 - 1 3 に処理を移し、第 1 ~ 第 3 特殊パターンが決定されていないと判定した場合には、ステップ S 1 2 1 0 - 1 5 に処理を移す。

【 0 5 1 2 】

(ステップ S 1 2 1 0 - 1 3)

サブ C P U 3 3 0 a は、上記ステップ S 1 0 0 0 - 3 で更新された演出乱数 (0 ~ 2 4 9) を取得し、当該取得した演出乱数および登録設定値に基づいて、図 5 8 (c) に示す設定値示唆演出内容決定テーブルを参照して、設定値示唆演出の実行パターンを決定、記憶する設定値示唆演出内容決定処理を実行する。

【 0 5 1 3 】

(ステップ S 1 2 1 0 - 1 5)

サブ C P U 3 3 0 a は、上記各ステップの決定に基づいてタイムテーブルのタイムデータをセットして、当該サブメイン処理を終了する。なお、ここでセットされたタイムテーブルに基づき、上記ステップ S 1 3 0 0 において、変動演出用の画像をメイン演出表示部 2 0 0 a に表示する処理や、音声出力処理、演出照明装置 2 0 4 の点灯制御処理等の演出実行制御がなされることとなる。

10

【 0 5 1 4 】

図 6 2 は、上記のタイムスケジュール管理処理 (S 1 3 0 0) を説明するフローチャートである。このタイムスケジュール管理処理は、演出実行プログラムの起動により開始される。

【 0 5 1 5 】

(ステップ S 1 3 0 0 - 1)

サブ C P U 3 3 0 a は、変動時間 (変動演出の開始からの経過時間) を更新する。

20

【 0 5 1 6 】

(ステップ S 1 3 0 0 - 3)

サブ C P U 3 3 0 a は、変動演出の実行中においてセットされるタイムテーブルを参照し、現在の変動演出の実行時間に応じて、各種のフラグを O N / O F F したり、各種のコマンドをセットしたりする。

【 0 5 1 7 】

(ステップ S 1 3 1 0)

サブ C P U 3 3 0 a は、上記操作要求演出を実行するための操作要求演出制御処理を実行して、当該タイムスケジュール管理処理を終了する。

30

【 0 5 1 8 】

図 6 3 は、上記操作要求演出制御処理 (ステップ S 1 3 1 0) を説明するフローチャートである。

【 0 5 1 9 】

(ステップ S 1 3 1 0 - 1)

サブ C P U 3 3 0 a は、操作要求演出の実行中であることを判定する。その結果、操作要求演出の実行中であると判定した場合にはステップ S 1 3 1 0 - 3 に処理を移し、操作要求演出の実行中ではないと判定した場合には当該操作要求演出制御処理を終了する。

【 0 5 2 0 】

(ステップ S 1 3 1 0 - 3)

サブ C P U 3 3 0 a は、演出ボタン 2 0 8 の操作が有効化される操作有効期間の開始であることを判定する。その結果、操作有効期間の開始であると判定した場合にはステップ S 1 3 1 0 - 5 に処理を移し、操作有効期間の開始ではないと判定した場合にはステップ S 1 3 1 0 - 7 に処理を移す。

40

【 0 5 2 1 】

(ステップ S 1 3 1 0 - 5)

サブ C P U 3 3 0 a は、操作有効期間の経過時間をカウントするための経過時間タイマをセットして計時を開始する。

【 0 5 2 2 】

50

(ステップ S 1 3 1 0 - 7)

サブ C P U 3 3 0 a は、操作有効期間内（経過時間タイマのタイマ値>0）であるかを判定する。その結果、操作有効期間内であると判定した場合にはステップ S 1 3 1 0 - 9 に処理を移し、操作有効期間内ではないと判定した場合には当該操作要求演出制御処理を終了する。

【 0 5 2 3 】

(ステップ S 1 3 1 0 - 9)

サブ C P U 3 3 0 a は、上記ステップ S 1 3 1 0 - 5 でセットした経過時間タイマをデクリメント（更新）する。

【 0 5 2 4 】

(ステップ S 1 3 1 0 - 1 1)

サブ C P U 3 3 0 a は、上記ステップ S 1 3 1 0 - 9 で更新された経過時間タイマを確認し、経過時間が、予め設定された操作有効期間を終了させる時間になったかを判定する。その結果、操作有効期間を終了させる時間になったと判定した場合にはステップ S 1 3 1 0 - 1 3 に処理を移し、操作有効期間を終了させていないと判定した場合にはステップ S 1 3 1 0 - 1 5 に処理を移す。

【 0 5 2 5 】

(ステップ S 1 3 1 0 - 1 3)

サブ C P U 3 3 0 a は、オート設定がオンになっているかを判定する。その結果、オート設定がオンになっていると判定した場合にはステップ S 1 3 1 0 - 1 7 に処理を移し、オート設定がオンになっていないと判定した場合にはステップ S 1 3 1 0 - 2 3 に処理を移す。

【 0 5 2 6 】

(ステップ S 1 3 1 0 - 1 5)

サブ C P U 3 3 0 a は、演出ボタン検出スイッチ 2 0 8 s から操作検出信号が入力されたかを判定する。その結果、操作検出信号が入力されたと判定した場合にはステップ S 1 3 1 0 - 1 7 に処理を移し、操作検出信号が入力されていないと判定した場合には当該操作要求演出制御処理を終了する。

【 0 5 2 7 】

(ステップ S 1 3 1 0 - 1 7)

サブ C P U 3 3 0 a は、操作有効期間内における予告演出実行可能区間中であるかを判定する。その結果、予告演出実行可能区間中である判定した場合にはステップ S 1 3 1 0 - 1 9 に処理を移し、予告演出実行可能区間中でない、すなわち、設定値示唆演出実行可能区間中であると判定した場合にはステップ S 1 3 1 0 - 2 1 に処理を移す。

【 0 5 2 8 】

(ステップ S 1 3 1 0 - 1 9)

サブ C P U 3 3 0 a は、上記ステップ S 1 2 1 0 - 9 で決定した実行パターンで予告演出を実行する。

【 0 5 2 9 】

(ステップ S 1 3 1 0 - 2 1)

サブ C P U 3 3 0 a は、上記ステップ S 1 2 1 0 - 1 3 で決定した実行パターンで設定値示唆演出を実行する。

【 0 5 3 0 】

(ステップ S 1 3 1 0 - 2 3)

サブ C P U 3 3 0 a は、経過時間タイマをリセットして計時を終了し、当該操作要求演出制御処理を終了する。

【 0 5 3 1 】

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

10

20

30

40

50

、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。

【0532】

なお、上記の遊技性、すなわち、遊技の進行条件や各種制御方法は一例にすぎず、例えば、大役遊技の実行可否を決定する大役抽選を開始するための始動条件や、大役遊技の種類、数、内容等、遊技者に付与する遊技利益の内容は、本発明の目的を実現可能な範囲で適宜設計可能である。

【0533】

また、上記実施形態では、通常パターン、第1～第3特殊パターンの操作要求演出が設けられるようにしたが、操作要求演出の実行パターンはこれに限られない。少なくとも、操作有効期間内において設定値示唆演出実行可能区間が設けられた実行パターンが設けられていればよい。

10

【0534】

また、上記実施形態では、通常パターン、第1～第2特殊パターンの操作要求演出において、示唆演出実行可能区間中に演出ボタン208が押下操作された場合、予告演出を実行するようにしたが、設定値示唆演出以外の演出であれば、どのような演出であってもよい。

【0535】

また、上記実施形態では、設定値示唆演出実行可能区間において演出ボタン208が押下操作された場合、設定値示唆演出を実行するようにしたが、設定値示唆演出とともに予告演出等、他の演出を実行するようにしてもよい。

20

【0536】

また、上記実施形態では、設定値示唆演出実行可能区間において演出ボタン208が押下操作された場合、設定値示唆演出を実行するようにしたが、登録設定値に応じた確率で、登録設定値を示唆しない所謂ガセ演出（ガセ設定値示唆演出）を実行するようにしてもよい。

【0537】

また、操作有効期間内に設定値示唆演出実行可能区間が設定される場合と、設定値示唆演出実行可能区間が設定されていない場合との選択比率は、登録設定値によらず同一であり設定値示唆演出の出現に対する登録設定値の示唆頻度を均一にするようにしてもよく、また、登録設定値に基づいて選択比率を異ならせてもよい。

30

【0538】

また、操作有効期間内における設定値示唆演出実行可能区間の長さに関して、例えば、登録設定値が低い場合に設定値示唆演出実行可能区間が長く設定されやすく、登録設定値が高い場合に設定値示唆演出実行可能区間が短く設定されやすくするなど、設定値示唆演出実行可能区間内における演出ボタン208の押下操作がなくても区間設定によって登録設定値が示唆されるようにしてもよい。

【0539】

また、上記実施形態では、操作要求演出決定テーブルを用いて、抽選により、操作要求演出の実行パターンを決定するようにした。しかしながら、操作要求演出の実行パターンは、遊技状態や、演出の実行態様を規定する演出モードに応じて決定されるようにしてもよいし、遊技状態や演出モードに応じた選択比率で抽選により決定されるようにしてもよい。

40

【0540】

なお、上記実施形態において、図30の処理を実行するメインCPU300aが、本発明の判定部に相当する。

また、上記実施形態において、図61～図63の処理を実行するサブCPU330aが、本発明の演出実行手段に相当する。

また、上記実施形態において、演出ボタン208が、本発明の操作部に相当する。

【符号の説明】

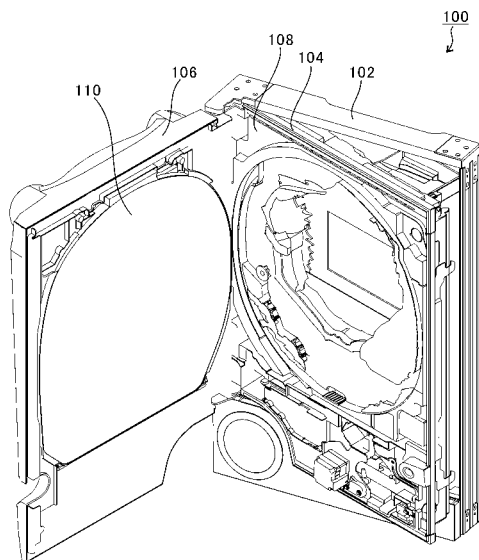
【0541】

50

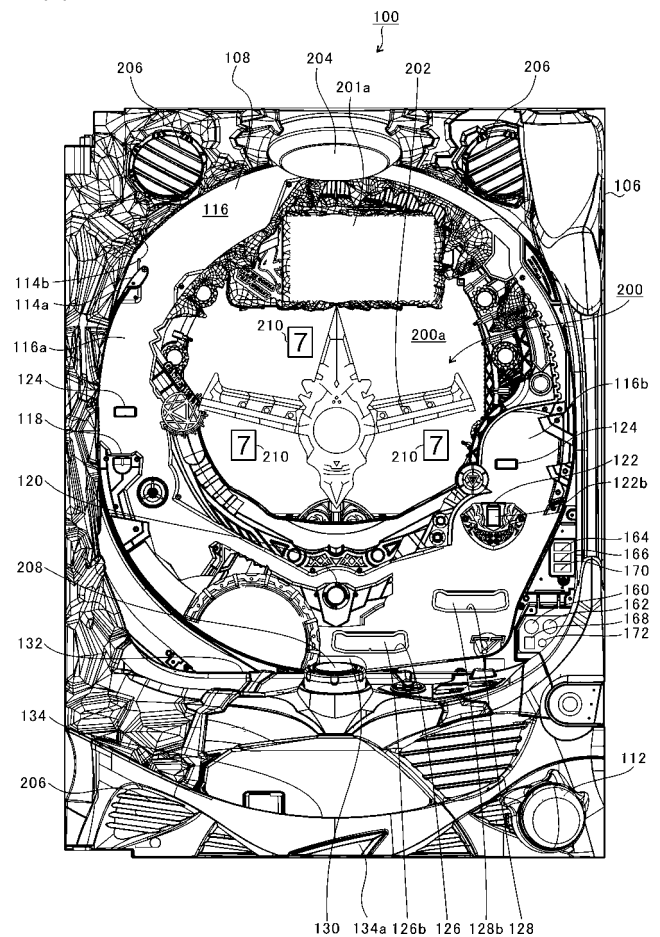
- 100 遊技機
- 204 演出照明装置
- 208 演出ボタン（操作部）
- 300 主制御基板
- 300a メインCPU
- 300b メインROM
- 300c メインRAM
- 330 副制御基板
- 330a サブCPU
- 330b サブROM
- 330c サブRAM

10

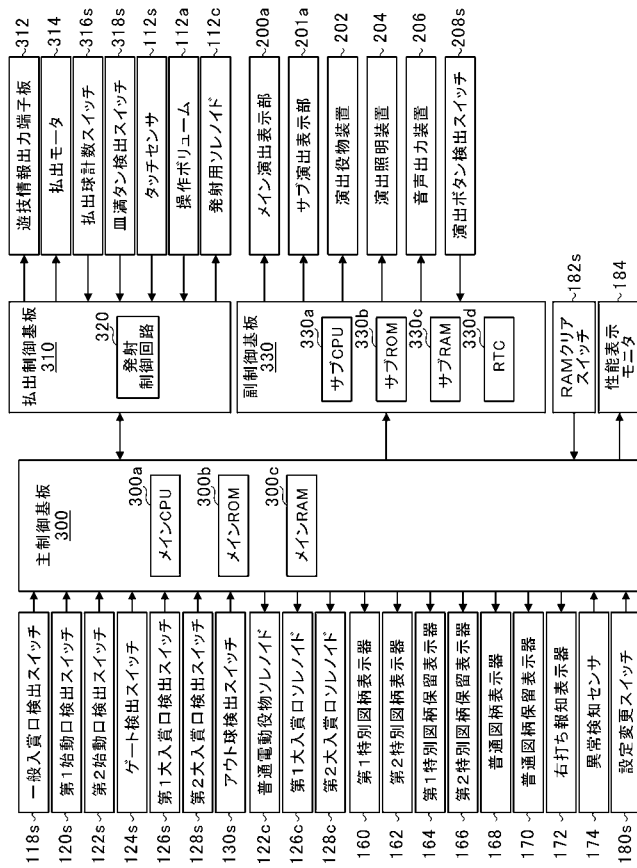
【図1】



【図2】



【図 3】



【図 4】

アドレス	内容	ハードウェア
0000H~0A89H	プログラム領域	メインROM
0A8AH~0FFFFH	未使用領域	
1000H~1A7AH	データ領域	
1A7BH~1DFFFH	未使用領域	
1E00H~1EFFFH	ROMコメント領域	
1F00H~1FFFFH	未使用領域	
2000H~27FFFH	プログラム領域	使用外領域
2800H~2BFFFH	データ領域	
2C00H~2BFFFH	未使用領域	
2FC0H~2FFFFH	プログラム管理領域	
3000H~EFFFH	なし	メインRAM
F000H~F12AH	ワーク領域	
F12BH~F1D7H	未使用領域	
F1D8H~F1FFFH	スタック領域	
F200H~F20FH	未使用領域	
F210H~F21FH	ワーク領域	
F220H~F228H	スタック領域	
F229H~F3FFFH	未使用領域	
F400H~FFFFH	なし	

【図 5】

(a) 低確率時当たり決定乱数判定テーブルa(設定値=1用)

当たり決定乱数 (0~65535)	判定結果	確率
10001~10218	大当たり	$\approx 1/300.6$
20001~21310	小当たり	$\approx 1/50$
上記以外	ハズレ	—

(b) 低確率時当たり決定乱数判定テーブルb(設定値=2用)

当たり決定乱数 (0~65535)	判定結果	確率
10001~10225	大当たり	$\approx 1/291.2$
20001~21310	小当たり	$\approx 1/50$
上記以外	ハズレ	—

(c) 低確率時当たり決定乱数判定テーブルc(設定値=3用)

当たり決定乱数 (0~65535)	判定結果	確率
10001~10232	大当たり	$\approx 1/282.4$
20001~21310	小当たり	$\approx 1/50$
上記以外	ハズレ	—

(d) 低確率時当たり決定乱数判定テーブルd(設定値=4用)

当たり決定乱数 (0~65535)	判定結果	確率
10001~10239	大当たり	$\approx 1/274.2$
20001~21310	小当たり	$\approx 1/50$
上記以外	ハズレ	—

(e) 低確率時当たり決定乱数判定テーブルe(設定値=5用)

当たり決定乱数 (0~65535)	判定結果	確率
10001~10246	大当たり	$\approx 1/266.4$
20001~21310	小当たり	$\approx 1/50$
上記以外	ハズレ	—

(f) 低確率時当たり決定乱数判定テーブルf(設定値=6用)

当たり決定乱数 (0~65535)	判定結果	確率
10001~10253	大当たり	$\approx 1/259.0$
20001~21310	小当たり	$\approx 1/50$
上記以外	ハズレ	—

【図 6】

(a) 高確率時当たり決定乱数判定テーブルa(設定値=1用)

当たり決定乱数 (0~65535)	判定結果	確率
10001~10620	大当たり	$\approx 1/105.7$
20001~21310	小当たり	$\approx 1/50$
上記以外	ハズレ	—

(b) 高確率時当たり決定乱数判定テーブルb(設定値=2用)

当たり決定乱数 (0~65535)	判定結果	確率
10001~10640	大当たり	$\approx 1/102.4$
20001~21310	小当たり	$\approx 1/50$
上記以外	ハズレ	—

(c) 高確率時当たり決定乱数判定テーブルc(設定値=3用)

当たり決定乱数 (0~65535)	判定結果	確率
10001~10660	大当たり	$\approx 1/99.3$
20001~21310	小当たり	$\approx 1/50$
上記以外	ハズレ	—

(d) 高確率時当たり決定乱数判定テーブルd(設定値=4用)

当たり決定乱数 (0~65535)	判定結果	確率
10001~10680	大当たり	$\approx 1/96.4$
20001~21310	小当たり	$\approx 1/50$
上記以外	ハズレ	—

(e) 高確率時当たり決定乱数判定テーブルe(設定値=5用)

当たり決定乱数 (0~65535)	判定結果	確率
10001~10700	大当たり	$\approx 1/93.6$
20001~21310	小当たり	$\approx 1/50$
上記以外	ハズレ	—

(f) 高確率時当たり決定乱数判定テーブルf(設定値=6用)

当たり決定乱数 (0~65535)	判定結果	確率
10001~10720	大当たり	$\approx 1/91.0$
20001~21310	小当たり	$\approx 1/50$
上記以外	ハズレ	—

【図 7】

(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
0~34	特別図柄A	35%
35~84	特別図柄B	50%
85~99	特別図柄C	15%

(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
0~34	特別図柄A	35%
35~49	特別図柄B	15%
50~99	特別図柄C	50%

(d) 特2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%

【図 8】

(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 9】

(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
0~99	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

(e) 特2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 10】

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 11】

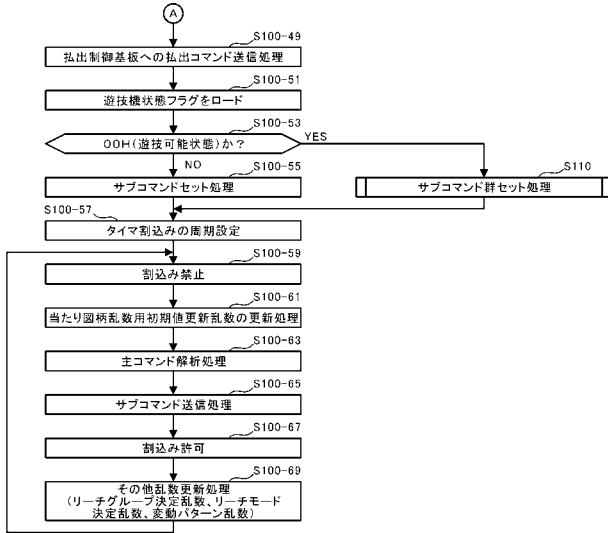
(a) 変動時間1決定テーブル

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
・	・
・	・

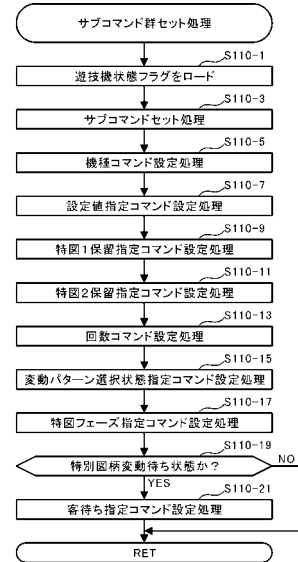
(b) 変動時間2決定テーブル

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
・	・
・	・

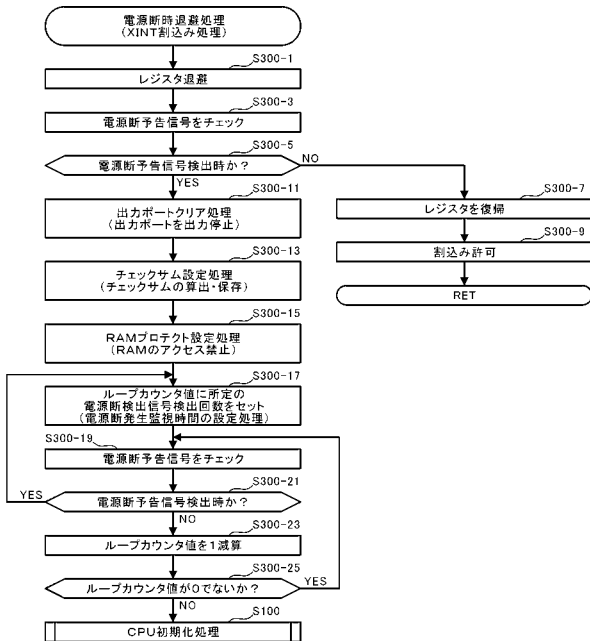
【図 18】



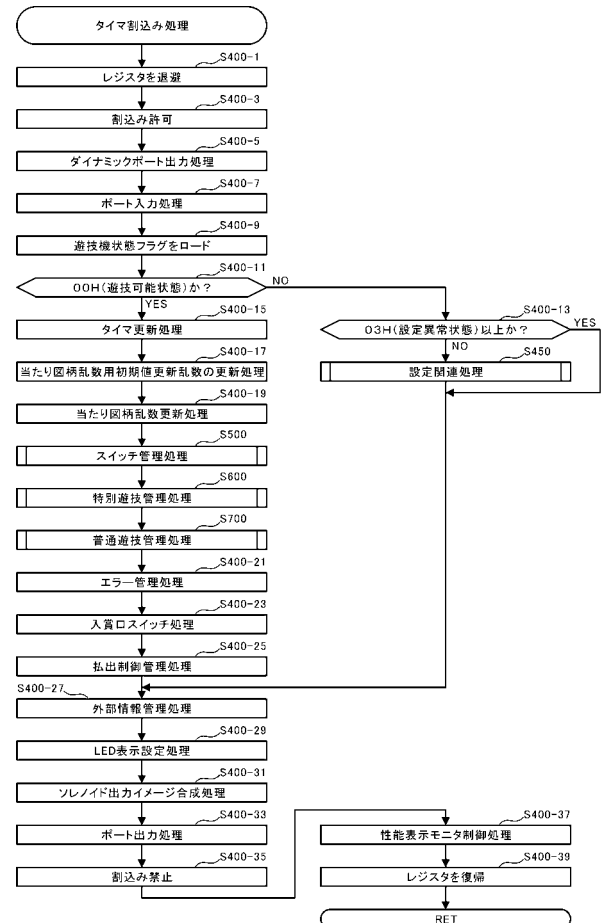
【図 19】



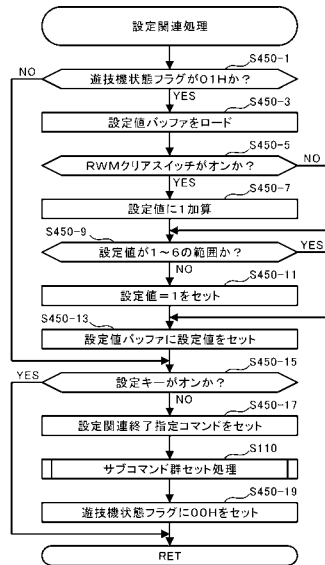
【図 20】



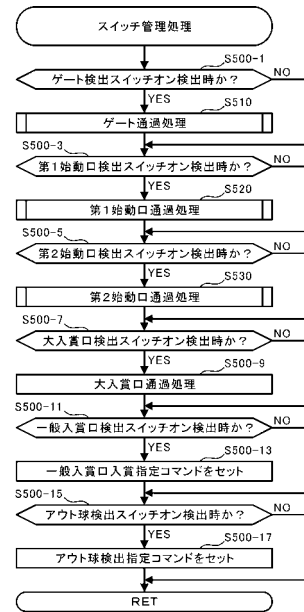
【図 21】



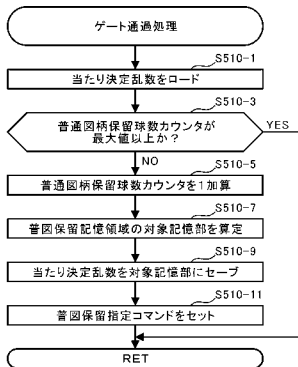
【図 2 2】



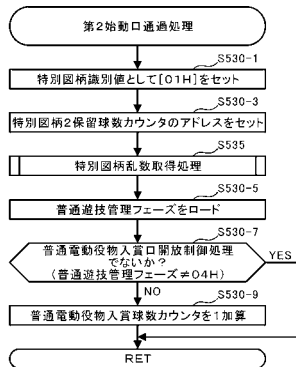
【図 2 3】



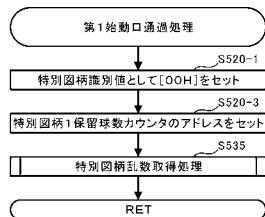
【図 2 4】



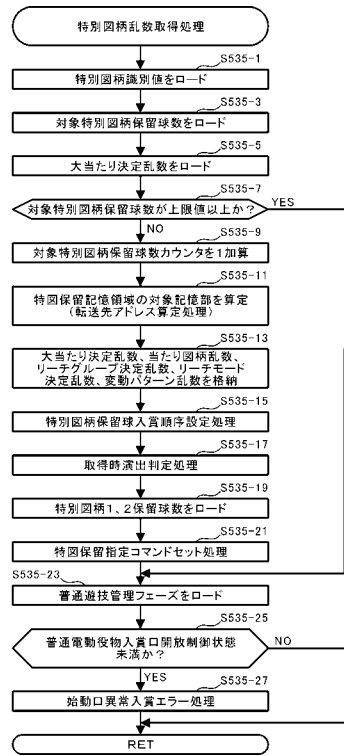
【図 2 6】



【図 2 5】



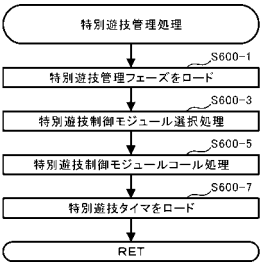
【図 27】



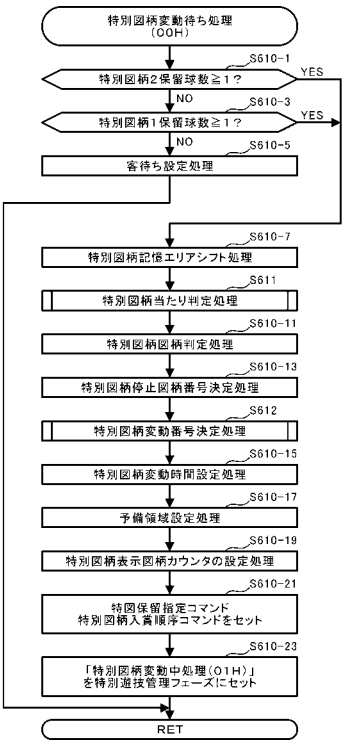
【図 28】

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

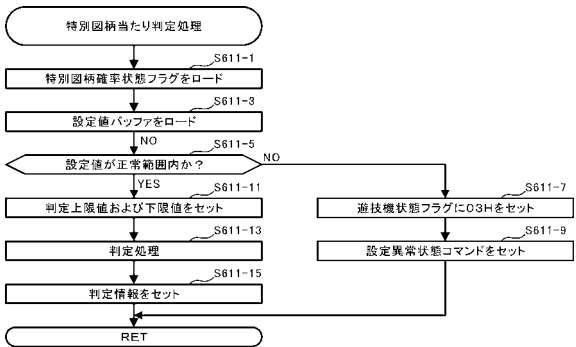
【図 29】



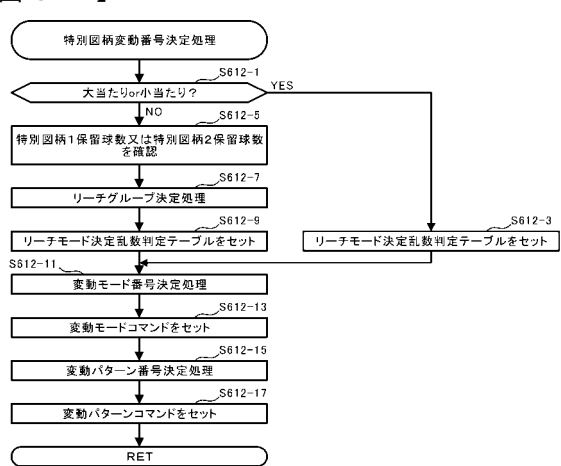
【図 30】



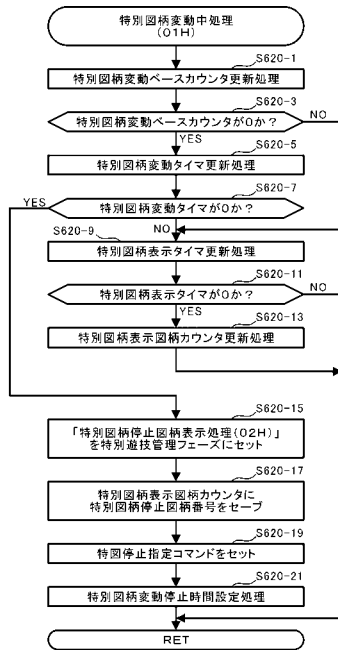
【図 31】



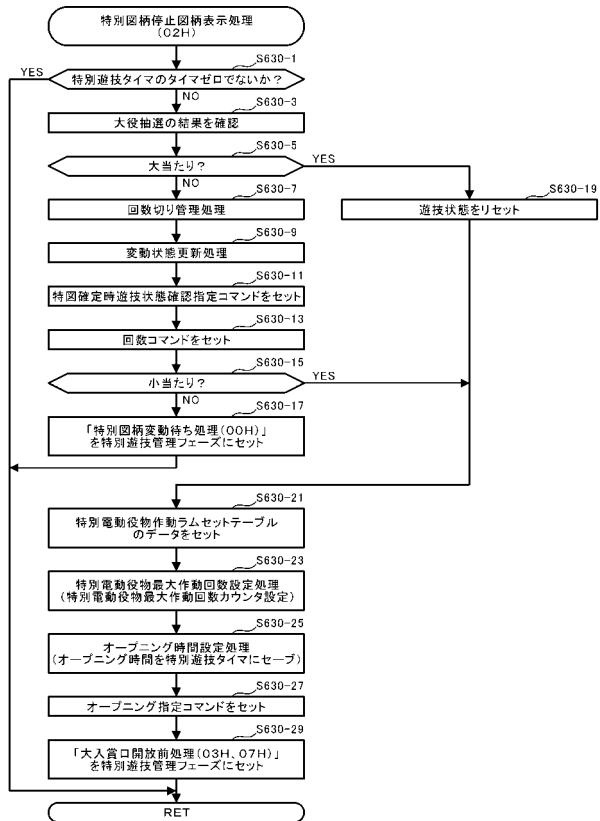
【図 32】



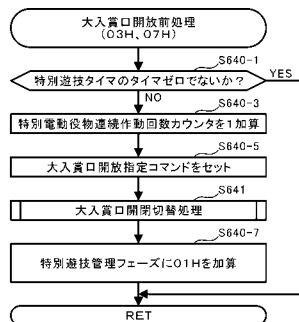
【図 3 3】



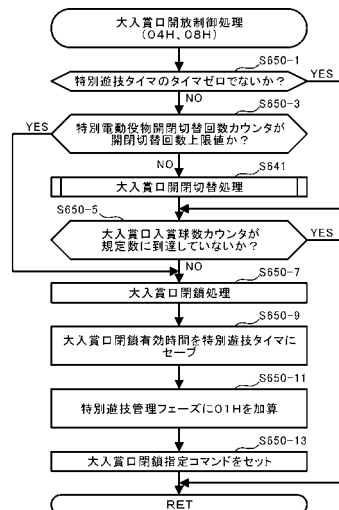
【図 3 4】



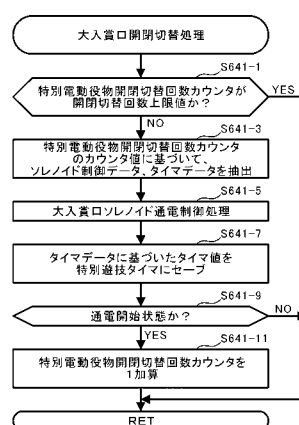
【図 3 5】



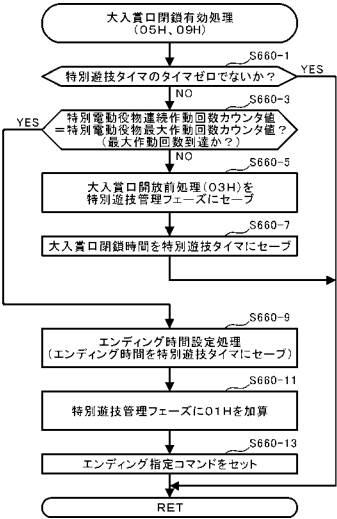
【図 3 7】



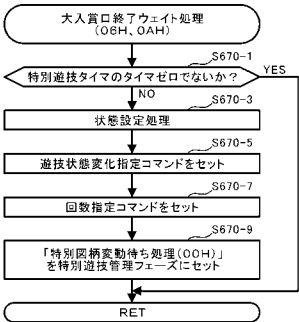
【図 3 6】



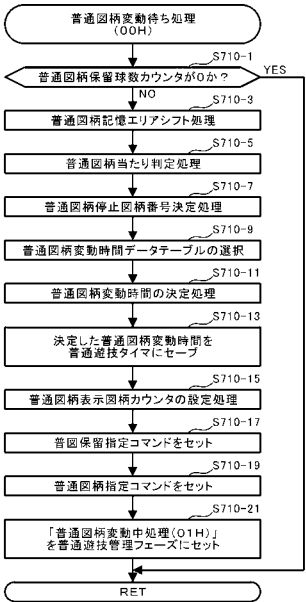
【図 38】



【図 39】



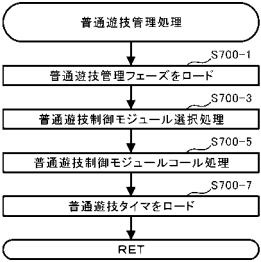
【図 42】



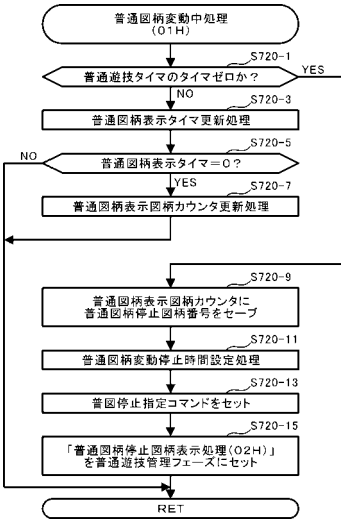
【図 40】

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

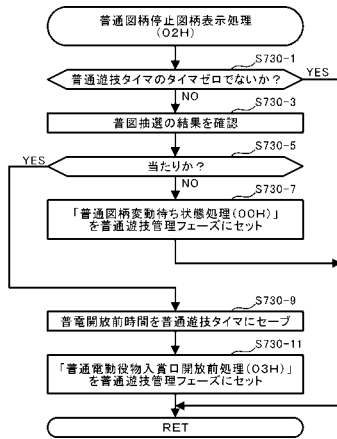
【図 41】



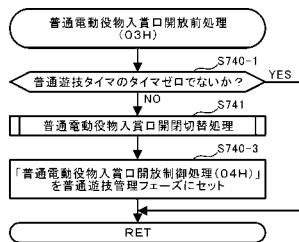
【図 43】



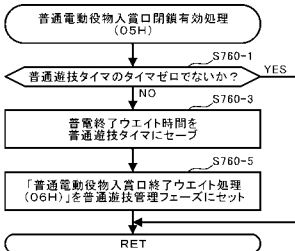
【図 4 4】



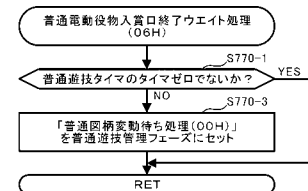
【図 4 5】



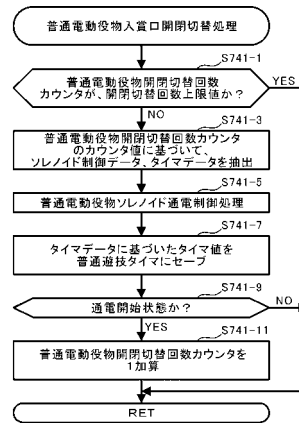
【図 4 8】



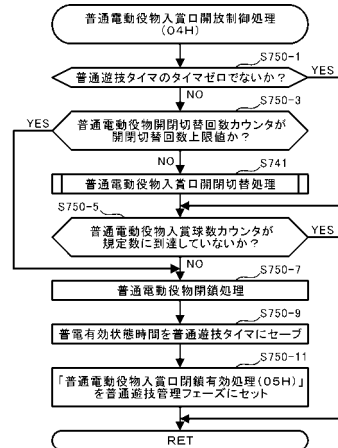
【図 4 9】



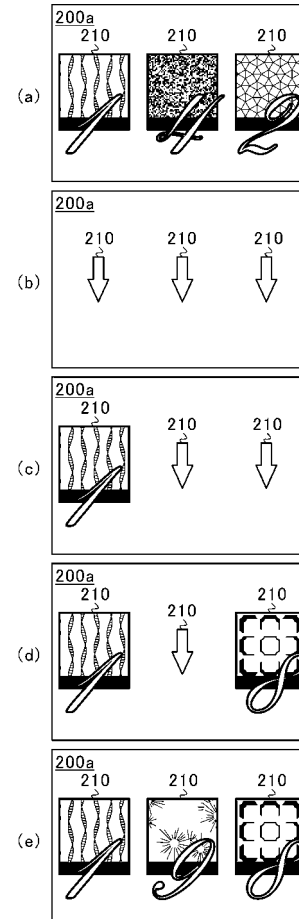
【図 4 6】



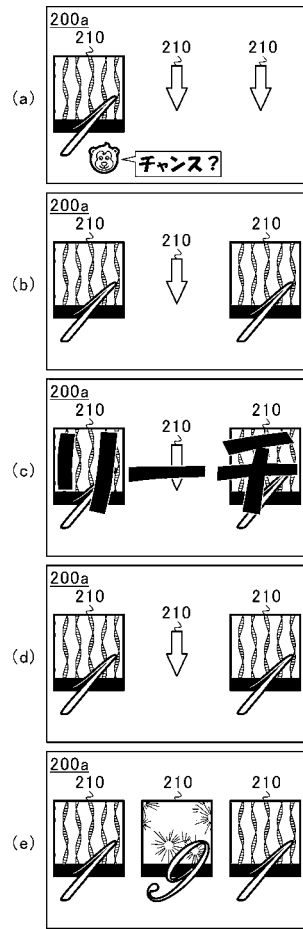
【図 4 7】



【図 5 0】



【図 5 1】



【図 5 3】

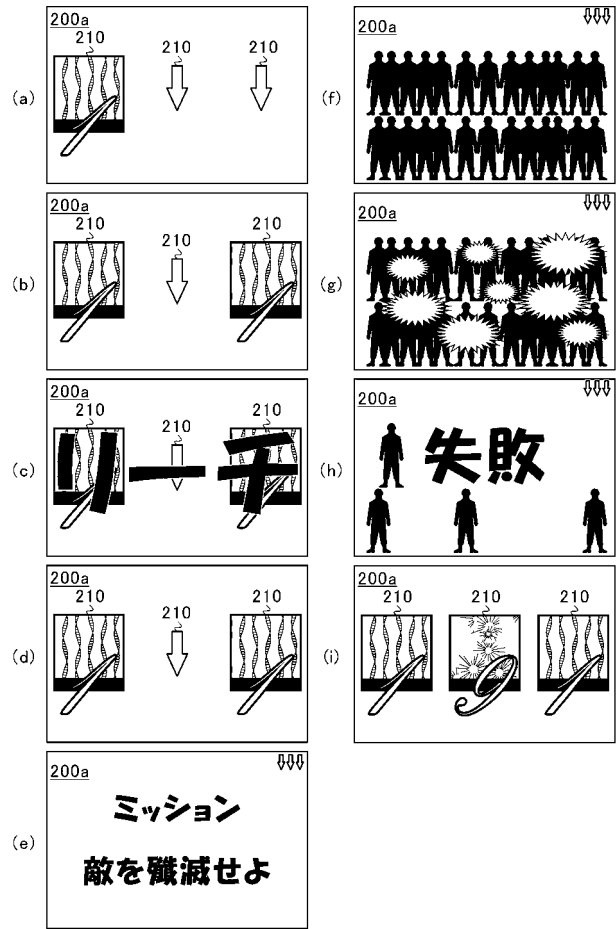
(a) 前半変動演出決定テーブル

変動モード番号 (変動モードコマンド)	なし	ノーマル リーチ1	ノーマル リーチ2	擬似2a	擬似2b	擬似2c	擬似3a	擬似3b	擬似3c
01H	250	0	0	0	0	0	0	0	0
00H	0	250	0	0	0	0	0	0	0
00H	0	0	250	0	0	0	0	0	0
00H	0	0	0	250	0	0	0	0	0
00H	0	0	0	250	0	0	0	0	0
00H	0	0	0	0	250	0	0	0	0
00H	0	0	0	0	0	250	0	0	0
00H	0	0	0	0	0	250	0	0	0

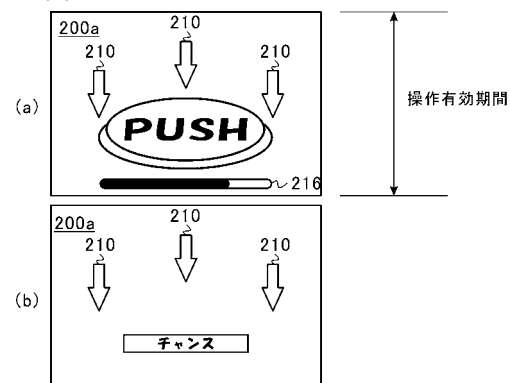
(b) 後半変動演出決定テーブル

変動パターン番号 (変動パターンコマンド)	ノーマル ハズレ1	ノーマル ハズレ2	特殊 ハズレ	リーチ ハズレ	発展A ハズレ	発展A 大当たり	発展B ハズレ	発展B 大当たり	特殊 大当たり
00H	250	0	0	0	0	0	0	0	0
00H	0	250	0	0	0	0	0	0	0
00H	0	0	250	0	0	0	0	0	0
00H	0	0	0	250	0	0	0	0	0
00H	0	0	0	0	250	0	0	0	0
00H	0	0	0	0	0	250	0	0	0
00H	0	0	0	0	0	0	250	0	0
00H	0	0	0	0	0	0	0	250	0
00H	0	0	0	0	0	0	0	0	250

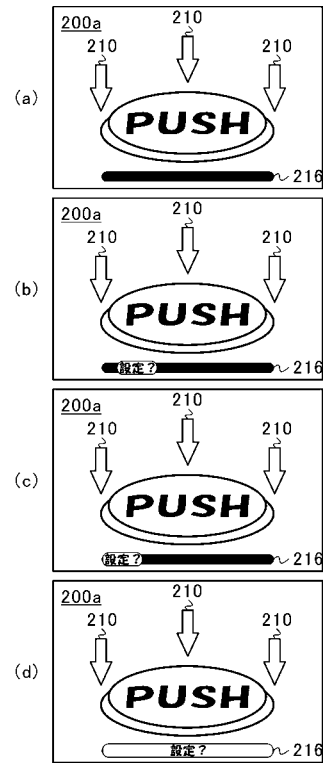
【図 5 2】



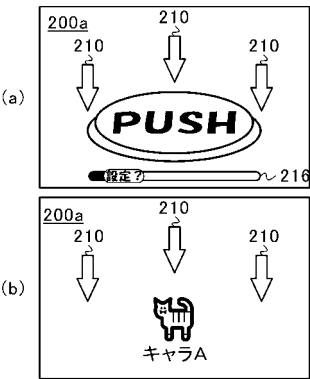
【図 5 4】



【図 5 5】



【図 5 6】



【図 5 7】

設定値示唆 キャラクター 画像		登録設定値1否定
		登録設定値2否定
		登録設定値2否定 登録設定値5優遇
		偶数確定
		高設定優遇
		登録設定値5、6確定
		登録設定値6確定
		デフォルト

【図 5 8】

(a) 操作要求演出決定テーブル

変動モード番号 (変動モードコマンド)	なし	通常	第1特殊	第2特殊	第3特殊
〇〇H	250	0	0	0	0
〇〇H	0	250	0	0	0
〇〇H	0	0	250	0	0
〇〇H	0	0	0	250	0
〇〇H	200	10	20	20	0
〇〇H	100	50	50	50	0
〇〇H	200	0	0	0	50
〇〇H	50	50	50	50	50

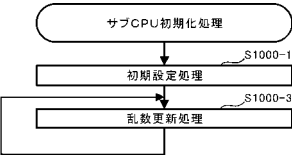
(b) 予告演出内容決定テーブル

変動モード番号 (変動モードコマンド)	チャンスか?	チャンス	SP	激アツ	当
〇〇H	250	0	0	0	0
〇〇H	0	250	0	0	0
〇〇H	0	0	250	0	0
〇〇H	0	200	50	0	0
〇〇H	50	100	100	0	0
〇〇H	0	100	100	50	0
〇〇H	50	50	50	50	50
〇〇H	0	50	100	80	10

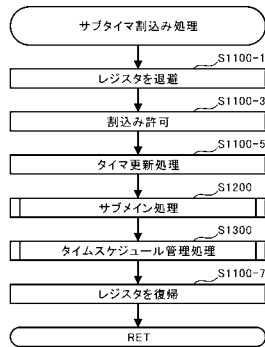
(c) 設定値示唆演出内容決定テーブル

登録設定値	キャラA	キャラB	キャラC	キャラD	キャラE	キャラF	キャラG	キャラH
1	0	30	10	0	40	0	0	170
2	30	0	0	30	40	0	0	150
3	30	30	10	0	40	0	0	140
4	30	50	10	30	80	0	0	50
5	30	60	30	0	80	10	0	40
6	30	30	10	30	80	20	20	30

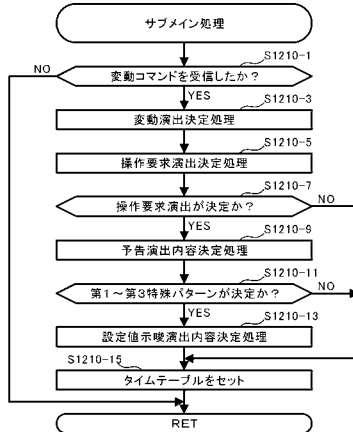
【図 5 9】



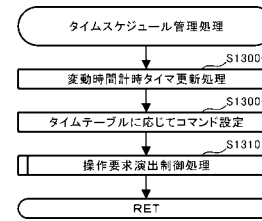
【図 60】



【図 61】



【図 62】



【図 63】

