(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2017-176429
(P2017-176429A)
(43)公開日　平成29年10月5日(2017.10.5)

| (51)Int.Cl. | | F I | | | テーマコード（参考） |
|---|---|---|---|---|---|
| A63F 7/02 | (2006.01) | A63F | 7/02 | 315A | 2C088 |
| | | A63F | 7/02 | 312Z | |
| | | A63F | 7/02 | 316D | |

審査請求 未請求　請求項の数 3　ＯＬ　（全 64 頁）

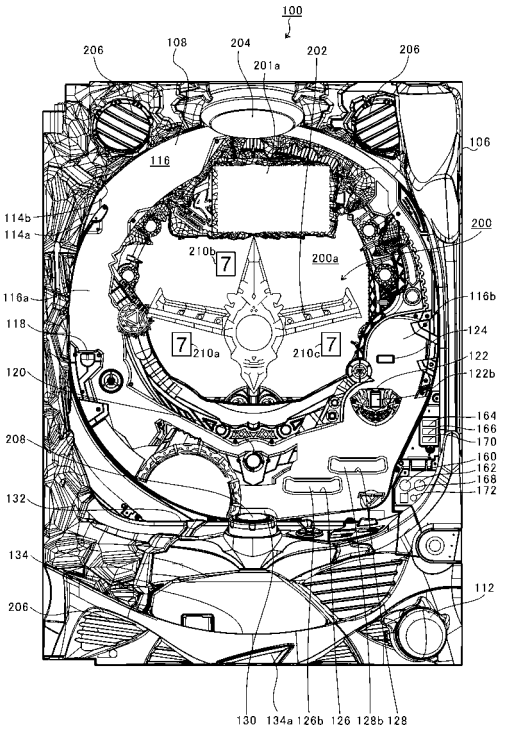
(21)出願番号　特願2016-67622(P2016-67622)
(22)出願日　平成28年3月30日(2016.3.30)

(71)出願人　000154679
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　亀井　堅二郎
東京都台東区東上野一丁目１６番１号　株式会社平和内
(72)発明者　北里　隆幸
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 AA17　EB15　EB72

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】新たな遊技性を備えることで、遊技者の遊技意欲を向上させる。
【解決手段】遊技領域１１６には第１大入賞口１２６および第２大入賞口１２８が設けられる。また、第１大入賞口に入球した遊技球が進入可能な第１確変領域と、第２大入賞口に入球した遊技球が進入可能な第２確変領域と、が設けられる。大役遊技中の特定ラウンド遊技において、第１確変領域または第２確変領域に遊技球が進入した場合には遊技状態が高確率遊技状態に設定され、第１確変領域および第２確変領域のいずれにも遊技球が進入しなかった場合には遊技状態が低確率遊技状態に設定される。
【選択図】図２



【特許請求の範囲】
【請求項１】
大当たりの当選確率が所定の確率に設定された低確率遊技状態、または、該低確率遊技状態よりも大当たりの当選確率が高く設定された高確率遊技状態に遊技状態が設定される遊技機であって、
遊技球が流下する遊技領域が形成された遊技盤と、
前記遊技領域に開閉自在に設けられた第１大入賞口および第２大入賞口と、
大当たりに当選すると、前記第１大入賞口または前記第２大入賞口を開閉制御してラウンド遊技を実行する大入賞口開閉手段と、
前記第１大入賞口に入球した遊技球が進入可能な第１確変領域と、
前記第２大入賞口に入球した遊技球が進入可能な第２確変領域と、
前記ラウンド遊技のうち予め設定された特定ラウンド遊技において、前記第１確変領域または前記第２確変領域に遊技球が進入した場合には遊技状態を前記高確率遊技状態に設定し、該第１確変領域および該第２確変領域のいずれにも遊技球が進入しなかった場合には遊技状態を前記低確率遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、
を備えたことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記第１確変領域への遊技球の進入を可能とする開状態と、該開状態よりも該第１確変領域への遊技球の進入を困難とするかもしくは不可能とする閉状態とに切り替わる第１可動部材と、
前記第２確変領域への遊技球の進入を可能とする開状態と、該開状態よりも該第２確変領域への遊技球の進入を困難とするかもしくは不可能とする閉状態とに切り替わる第２可動部材と、
前記大当たり図柄ごとに設定された作動条件にしたがって前記第１可動部材または前記第２可動部材を作動させる可動部材制御手段と、
を備えたことを特徴とする請求項１に記載の遊技機。
【請求項３】
前記作動条件には、前記第１可動部材または前記第２可動部材を前記開状態に切り替えるための前記第１大入賞口または前記第２大入賞口への遊技球の入球数である作動球数が規定され、
前記可動部材制御手段は、前記特定ラウンド遊技において、前記第１大入賞口または前記第２大入賞口に入球した遊技球数が前記作動球数に達すると、前記第１可動部材または前記第２可動部材を前記開状態に切り替えることを特徴とする請求項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、低確率遊技状態または高確率遊技状態に設定される遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来の遊技機では、始動口に遊技球が入球したことを条件として大役抽選が行われ、この大役抽選により大当たりに当選すると、大入賞口が開放される大役遊技が実行される。そして、大役遊技が実行されると、大当たりの当選確率が低い低確率遊技状態や、大当たりの当選確率が高い高確率遊技状態に設定される。
【０００３】
例えば特許文献１には、２つの大入賞口のうちの一方に確変領域が設けられており、大役遊技中の特定ラウンド遊技で確変領域に遊技球が進入すると、大役遊技後の遊技状態が高確率遊技状態となる遊技機が開示されている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】

【特許文献１】特許第４８８３８２０号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
上記の遊技機によれば、大役遊技中、確変領域に遊技球を進入可能な特定ラウンド遊技以外は、遊技者の遊技意欲が低下してしまう。そのため、大役遊技中の遊技者の遊技意欲を向上できる新たな遊技性を備えた遊技機の開発が希求されている。
【０００６】
本発明は、新たな遊技性を備えることで、遊技者の遊技意欲を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
上記課題を解決するために、本発明の遊技機は、大当たりの当選確率が所定の確率に設定された低確率遊技状態、または、該低確率遊技状態よりも大当たりの当選確率が高く設定された高確率遊技状態に遊技状態が設定される遊技機であって、遊技球が流下する遊技領域が形成された遊技盤と、前記遊技領域に開閉自在に設けられた第１大入賞口および第２大入賞口と、大当たりに当選すると、前記第１大入賞口または前記第２大入賞口を開閉制御してラウンド遊技を実行する大入賞口開閉手段と、前記第１大入賞口に入球した遊技球が進入可能な第１確変領域と、前記第２大入賞口に入球した遊技球が進入可能な第２確変領域と、前記ラウンド遊技のうち予め設定された特定ラウンド遊技において、前記第１確変領域または前記第２確変領域に遊技球が進入した場合には遊技状態を前記高確率遊技状態に設定し、該第１確変領域および該第２確変領域のいずれにも遊技球が進入しなかった場合には遊技状態を前記低確率遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、を備えたことを特徴とする。
【０００８】
また、前記第１確変領域への遊技球の進入を可能とする開状態と、該開状態よりも該第１確変領域への遊技球の進入を困難とするかもしくは不可能とする閉状態とに切り替わる第１可動部材と、前記第２確変領域への遊技球の進入を可能とする開状態と、該開状態よりも該第２確変領域への遊技球の進入を困難とするかもしくは不可能とする閉状態とに切り替わる第２可動部材と、前記大当たり図柄ごとに設定された作動条件にしたがって前記第１可動部材または前記第２可動部材を作動させる可動部材制御手段と、を備えるとよい。
【０００９】
また、前記作動条件には、前記第１可動部材または前記第２可動部材を前記開状態に切り替えるための前記第１大入賞口または前記第２大入賞口への遊技球の入球数である作動球数が規定され、前記可動部材制御手段は、前記特定ラウンド遊技において、前記第１大入賞口または前記第２大入賞口に入球した遊技球数が前記作動球数に達すると、前記第１可動部材または前記第２可動部材を前記開状態に切り替えるとよい。
【発明の効果】
【００１０】
本発明によれば、新たな遊技性を備えることで、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。
【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】大入賞口を説明するための図である。
【図４】遊技機のブロック図である。
【図５】大当たり決定乱数判定テーブルを説明する図である。
【図６】当たり図柄乱数判定テーブルを説明する図である。

【図７】リーチグループ決定乱数判定テーブルを説明する図である。
【図８】リーチモード決定乱数判定テーブルを説明する図である。
【図９】変動パターン乱数判定テーブルを説明する図である。
【図１０】変動時間決定テーブルを説明する図である。
【図１１】特別電動役物作動ラムセットテーブルを説明する第１の図である。
【図１２】特別電動役物作動ラムセットテーブルを説明する第２の図である。
【図１３】可動部材の作動条件を説明する図である。
【図１４】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１５】当たり決定乱数判定テーブルを説明する図である。
【図１６】（ａ）は普通図柄変動時間データテーブルを説明する図であり、（ｂ）は開閉制御パターンテーブルを説明する図である。
【図１７】主制御基板におけるＣＰＵ初期化処理を説明するフローチャートである。
【図１８】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１９】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２０】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２１】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２２】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２３】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２４】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２５】主制御基板における確変領域通過処理を説明するフローチャートである。
【図２６】特別遊技管理フェーズを説明する図である。
【図２７】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２８】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２９】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３０】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３１】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３２】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３３】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３４】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３５】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３６】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３７】普通遊技管理フェーズを説明する図である。
【図３８】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３９】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４０】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４１】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４２】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４３】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４４】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４５】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４６】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。
【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。
【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気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。
【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。
【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１１４ａ、１１４ｂ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。
【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１１６ａおよび第２遊技領域１１６ｂを備えている。第１遊技領域１１６ａ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１１６ｂ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１１４ａ、１１４ｂ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１１６ａに進入し、所定の強度以上の発射強度で発射された遊技球は第２遊技領域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。

【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のと同時に、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。

【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が閉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。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、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。

【００２３】

さらに、第２遊技領域１１６ｂには、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。なお、第１大入賞口１２６および第２大入賞口１２８をまとめて単に大入賞口ともよぶ。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。これに対して、前述の大役遊技が実行されると、開閉扉１２６ｂが開放されて、開閉扉１２６ｂが受け皿として機能し、第１大入賞口１２６への遊技球の入球が可能となる。そして、第１大入賞口１２６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。

【００２４】

また、第２大入賞口１２８は、開閉扉１２８ｂが開閉可能に設けられており、通常、開閉扉１２８ｂが第２大入賞口１２８を閉鎖して、第２大入賞口１２８への遊技球の入球を不可能とする閉状態に維持されている。これに対して、前述の大役遊技が実行されると、開閉扉１２８ｂが開放されて、開閉扉１２８ｂが受け皿として機能し、第２大入賞口１２

８への遊技球の入球が可能となる開状態に変移する。そして、第２大入賞口１２８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】

なお、遊技領域１１６の最下部には、一般入賞口１１８、第１始動口１２０、第２始動口１２２、第１大入賞口１２６、第２大入賞口１２８のいずれにも入球しなかった遊技球を、遊技領域１１６から遊技盤１０８の背面側に排出する排出口１３０が設けられている。

【００２６】

そして、遊技機１００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２００、可動装置からなる演出役物装置２０２、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２０４、スピーカからなる音声出力装置２０６、遊技者の操作を受け付ける演出ボタン２０８が設けられている。

【００２７】

演出表示装置２００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２００ａおよびサブ演出表示部２０１ａを備えている。メイン演出表示部２００ａは、遊技盤１０８の略中央部分において、遊技機１００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２００ａには、図示のように演出図柄２１０ａ、２１０ｂ、２１０ｃが変動表示され、これら各演出図柄２１０ａ、２１０ｂ、２１０ｃ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２０１ａは、メイン演出表示部２００ａ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。

【００２８】

演出役物装置２０２は、メイン演出表示部２００ａよりも前面に配置され、通常、遊技盤１０８の背面側に退避しているが、上記の演出図柄２１０ａ、２１０ｂ、２１０ｃの変動表示中などに、メイン演出表示部２００ａ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。

【００２９】

演出照明装置２０４は、演出役物装置２０２や遊技盤１０８等に設けられており、メイン演出表示部２００ａ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。

【００３０】

音声出力装置２０６は、前枠１０６の上部位置や外枠１０２の最下部位置に設けられ、メイン演出表示部２００ａに表示される画像等に合わせて、遊技機１００の正面側に向けてさまざまな音声を出力する。

【００３１】

演出ボタン２０８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１００の幅方向略中央位置であって、かつ、透過板１１０よりも下方位置に設けられている。この演出ボタン２０８は、メイン演出表示部２００ａ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。

【００３２】

なお、図中符号１３２は、遊技機１００から払い出される賞球や、遊技球貸出装置から貸し出される遊技球が導かれる上皿であり、この上皿１３２が遊技球で一杯になると、遊技球は下皿１３４に導かれることとなる。また、この下皿１３４の底面には、当該下皿１３４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１３４ａを押し込ませることにより、当該球抜きつまみ１３４ａと一体となって開閉板がスライドし、球抜き孔から下皿１３４の下方に遊技球を排出することが可能となっている。

【００３３】

また、遊技盤１０８には、遊技領域１１６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が設けられている。これら各表示器１６０～１７２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。

【００３４】

図３は、大入賞口を説明するための図である。上記したように、第２遊技領域１１６ｂには、第１大入賞口１２６と第２大入賞口１２８とが設けられている。これら第１大入賞口１２６および第２大入賞口１２８の基本構成は同じであるため、以下では、第１大入賞口１２６を用いて各構成について説明を行い、第２大入賞口１２８の構成については、括弧書きで補足する。

【００３５】

図３（ａ）に示すように、第１大入賞口１２６（第２大入賞口１２８）の内部には、導出路１２６ｄ（導出路１２８ｄ）が設けられており、第１大入賞口１２６（第２大入賞口１２８）は、内部に入球した全ての遊技球が導出路１２６ｄ（導出路１２８ｄ）に導かれるように傾斜している。そして、導出路１２６ｄ（導出路１２８ｄ）には、遊技球が通過可能な孔からなる第１確変領域１４０ｂ（第２確変領域１５０ｂ）および第１非確変領域１４０ｃ（第２非確変領域１５０ｃ）が設けられている。したがって、第１大入賞口１２６（第２大入賞口１２８）に入球した遊技球は、第１確変領域１４０ｂ（第２確変領域１５０ｂ）および第１非確変領域１４０ｃ（第２非確変領域１５０ｃ）のいずれかを通過して、遊技盤１０８の背面側に排出されるように構成されている。なお、以下では、第１確変領域１４０ｂおよび第２確変領域１５０ｂをまとめて単に確変領域と呼び、第１非確変領域１４０ｃおよび第２非確変領域１５０ｃをまとめて単に非確変領域と呼ぶ場合がある。

【００３６】

そして、第１大入賞口１２６（第２大入賞口１２８）には、第１確変領域１４０ｂ（第２確変領域１５０ｂ）を開閉する第１可動部材１４２（第２可動部材１５２）が設けられている。この第１可動部材１４２（第２可動部材１５２）は、その作動（スライド）によって、第１確変領域１４０ｂ（第２確変領域１５０ｂ）への遊技球の進入を可能とする開状態と、第１確変領域１４０ｂ（第２確変領域１５０ｂ）への遊技球の進入を不可能とする閉状態とに切り替わる。

【００３７】

より詳細には、第１可動部材１４２（第２可動部材１５２）が、図３（ｂ）に示す開状態に変移すると、第１非確変領域１４０ｃ（第２非確変領域１５０ｃ）が第１可動部材１４２（第２可動部材１５２）によって塞がれ、遊技球は第１確変領域１４０ｂ（第２確変領域１５０ｂ）を通過可能となる。一方、第１可動部材１４２（第２可動部材１５２）が、図３（ｃ）に示す閉状態に変移すると、第１確変領域１４０ｂ（第２確変領域１５０ｂ）が第１可動部材１４２（第２可動部材１５２）によって塞がれ、遊技球は第１非確変領域１４０ｃ（第２非確変領域１５０ｃ）を通過する。詳しくは後述するが、大役遊技の実行中に確変領域に遊技球が進入した場合には、当該大役遊技の終了後の遊技状態が高確率遊技状態に設定され、大役遊技の実行中に確変領域に遊技球が進入しなかった場合には、当該大役遊技の終了後の遊技状態が低確率遊技状態に設定されることとなる。なお、以下では、第１可動部材１４２および第２可動部材１５２をまとめて単に可動部材と呼ぶ場合がある。

【００３８】

（制御手段の内部構成）

図４は、遊技の進行を制御する制御手段の内部構成を示すブロック図である。

【００３９】

主制御基板３００は遊技の基本動作を制御する。この主制御基板３００は、メインＣＰＵ３００ａ、メインＲＯＭ３００ｂ、メインＲＡＭ３００ｃを備えている。メインＣＰＵ３００ａは、各検出スイッチやタイマからの入力信号に基づいて、メインＲＯＭ３００ｂに格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、各装置や表示器を直接制

御したり、あるいは演算処理の結果に応じて他の基板にコマンドを送信したりする。メインＲＡＭ３００ｃは、メインＣＰＵ３００ａの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

【００４０】

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

【００４１】

上記主制御基板３００には、一般入賞口１１８に遊技球が入球したことを検出する一般入賞口検出スイッチ１１８ｓ、第１始動口１２０に遊技球が入球したことを検出する第１始動口検出スイッチ１２０ｓ、第２始動口１２２に遊技球が入球したことを検出する第２始動口検出スイッチ１２２ｓ、ゲート１２４を遊技球が通過したことを検出するゲート検出スイッチ１２４ｓ、第１大入賞口１２６に遊技球が入球したことを検出する第１大入賞口検出スイッチ１２６ｓ、第２大入賞口１２８に遊技球が入球したことを検出する第２大入賞口検出スイッチ１２８ｓ、第１確変領域１４０ｂに遊技球が進入したことを検出する第１確変領域検出スイッチ１４０ｓ、第２確変領域１５０ｂに遊技球が進入したことを検出する第２確変領域検出スイッチ１５０ｓが接続されており、これら各検出スイッチから主制御基板３００に検出信号が入力されるようになっている。

【００４２】

また、主制御基板３００には、第２始動口１２２の可動片１２２ｂを作動する普通電動役物ソレノイド１２２ｃと、第１大入賞口１２６を開閉する開閉扉１２６ｂを作動する第１大入賞口ソレノイド１２６ｃと、第２大入賞口１２８を開閉する開閉扉１２８ｂを作動する第２大入賞口ソレノイド１２８ｃと、第１可動部材１４２を可動する第１可動部材駆動ソレノイド１４２ｃと、第２可動部材１５２を可動する第２可動部材駆動ソレノイド１５２ｃと、が接続されており、主制御基板３００によって、第２始動口１２２、第１大入賞口１２６、第２大入賞口１２８および確変領域の開閉制御がなされるようになっている。

【００４３】

さらに、主制御基板３００には、第１特別図柄表示器１６０、第２特別図柄表示器１６２、第１特別図柄保留表示器１６４、第２特別図柄保留表示器１６６、普通図柄表示器１６８、普通図柄保留表示器１７０、右打ち報知表示器１７２が接続されており、主制御基板３００によって、これら各表示器の表示制御がなされるようになっている。

【００４４】

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

【００４５】

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

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

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

【００４９】

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

【００５０】

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

【００５１】

副制御基板３３０は、主に遊技中や待機中等の各演出を制御する。この副制御基板３３０は、サブＣＰＵ３３０ａ、サブＲＯＭ３３０ｂ、サブＲＡＭ３３０ｃ、ＲＴＣ３３０ｄを備えており、主制御基板３００に対して、当該主制御基板３００から副制御基板３３０への一方向に通信可能に接続されている。サブＣＰＵ３３０ａは、主制御基板３００から送信されたコマンドやタイマからの入力信号等に基づいて、サブＲＯＭ３３０ｂに格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、演出を実行制御する。このとき、サブＲＡＭ３３０ｃは、サブＣＰＵ３３０ａの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

【００５２】

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

【００５３】

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

【００５４】

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

【００５５】

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

【００５６】

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、が組み合わされたいずれかの遊技状態にて遊技が進行する。

【００５７】

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。

【００５８】

また、非時短遊技状態というのは、可動片１２２ｂが開状態になりにくく、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。

【００５９】

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が実行され、また、当該大役遊技の終了後の遊技状態が、上記のいずれかの遊技状態に設定される。以下では、大役抽選方法について説明する。

【００６０】

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保留とよぶ。

【００６１】

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。

【００６２】

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。

【００６３】

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。

【００６４】

図５は、大当たり決定乱数判定テーブルを説明する図である。第１始動口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。

【００６５】

低確率遊技状態において、特１保留および特２保留について大役抽選を開始する場合には、図５（ａ）に示すように、低確時大当たり決定乱数判定テーブルが参照される。この低確時大当たり決定乱数判定テーブルによれば、大当たり決定乱数が１０００１～１０１６４であった場合に大当たりと判定し、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１／３９９．６となる。

【００６６】

また、高確率遊技状態において、特１保留および特２保留について大役抽選を開始する場合には、図５（ｂ）に示すように、高確時大当たり決定乱数判定テーブルが参照される。この高確時大当たり決定乱数判定テーブルによれば、大当たり決定乱数が１０００１～１０６１８であった場合に大当たりと判定し、その他の大当たり決定乱数であった場合には小当たりと判定する。したがって、この場合の大当たり確率は約１／１０６となり、小当たり確率は約１／１．０１となる。このように、高確率遊技状態である場合には、低確率遊技状態である場合に比べて大当たり確率が約４倍となり、また、常に、大当たりか小当たりに当選することとなる。

【００６７】

図６は、当たり図柄乱数判定テーブルを説明する図である。第１始動口１２０または第２始動口１２２に遊技球が入球すると、０～９９の範囲内から１つの当たり図柄乱数が取得される。そして、上記の大役抽選により「大当たり」または「小当たり」の判定結果が導出された場合に、取得している当たり図柄乱数と当たり図柄乱数判定テーブルとによって、特別図柄の種別が決定される。このとき、特１保留によって「大当たり」に当選した場合には、図６（ａ）に示すように、特１用当たり図柄乱数判定テーブルａが選択され、特２保留によって「大当たり」に当選した場合には、図６（ｂ）に示すように、特２用当たり図柄乱数判定テーブルａが選択される。また、大役抽選において「小当たり」に当選した場合には、保留の種別に拘わらず、図６（ｃ）に示すように、小当たり用当たり図柄乱数判定テーブルが選択される。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。

【００６８】

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

【００６９】

図７は、リーチグループ決定乱数判定テーブルを説明する図である。このリーチグループ決定乱数判定テーブルは複数設けられており、保留種別や保留数、さらには遊技状態、遊技状態に対応付けられている変動状態等に応じて、予め設定されたテーブルが選択される。第１始動口１２０または第２始動口１２２に遊技球が入球すると、０～１００００６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。

【００７０】

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

【００７１】

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。

【００７２】

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。

【００７３】

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

【００７４】

第１始動口１２０または第２始動口１２２に遊技球が入球すると、０～２５０の範囲内から１つのリーチモード決定乱数が取得される。そして、上記の大役抽選の結果が「ハズレ」であった場合には、図８（ａ）に示すように、上記のグループ種別の抽選により決定されたグループ種別に対応するハズレ時リーチモード決定乱数判定テーブルが選択され、選択されたハズレ時リーチモード決定乱数判定テーブルとリーチモード決定乱数とに基づいて、変動モード番号が決定される。また、上記の大役抽選の結果が「大当たり」であった場合には、図８（ｂ）、（ｃ）に示すように、読み出された保留種別に対応する大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルが選択され、選択された大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルとリーチモード決定乱数とに基づいて、変動モード番号が決定される。さらに、上記の大役抽選の結果が「小当たり」であった場合には、図８（ｄ）に示すように、読み出された保留種別に対応する小当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルが選択され、選択された小当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルとリーチモード決定乱数とに基づいて、変動モード番号が決定される。

【００７５】

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

【００７６】

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

【００７７】

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

れることとなる。

【００７８】

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

【００７９】

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

【００８０】

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。

【００８１】

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

【００８２】

また、上記のように、変動パターン番号が決定されると、図１０（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。

【００８３】

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３３０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３３０に送信される。副制御基板３３０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。

【００８４】

図１１は、特別電動役物作動ラムセットテーブルを説明する第１の図であり、図１２は、特別電動役物作動ラムセットテーブルを説明する第２の図である。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１２６ｃ、第２大入賞口ソレノイド１２８ｃが通電制御される。なお、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、大役遊技または小当たり遊技の開始時に、決定された特別図柄の種別に対応するテーブルがセットされる。ここでは、大当たり図柄の制御データを示し、小当たり図柄の制御データは図示を省略する。

【００８５】

本実施形態では、大当たり図柄として特別図柄Ａ～Ｍが設けられており、小当たり図柄

として特別図柄ａが設けられている。大当たり図柄または小当たり図柄が決定されると、図１１に示すように、特別電動役物作動ラムセットテーブルを参照して、第１大入賞口１２６および第２大入賞口１２８を所定の開閉パターンで開閉制御する開閉処理が実行される。大役遊技は、第１大入賞口１２６または第２大入賞口１２８が所定回数開閉される複数回のラウンド遊技で構成され、小当たり遊技は、ラウンド遊技が１回のみ実行される。

【００８６】

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１２６および第２大入賞口１２８）、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１２６および第２大入賞口１２８の開放回数）、ソレノイド通電時間（第１大入賞口１２６および第２大入賞口１２８の開放回数ごとの第１大入賞口ソレノイド１２６ｃおよび第２大入賞口ソレノイド１２８ｃの通電時間、すなわち、１回の第１大入賞口１２６および第２大入賞口１２８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１２６および第２大入賞口１２８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１２６および第２大入賞口１２８の閉鎖時間、すなわち、ラウンド間インターバル時間）、エンディング時間（最後のラウンド遊技が終了してから、通常の特別遊技が再開されるまでの待機時間）が、大役遊技の制御データとして、大当たり図柄の種別ごとに、図示のように予め記憶されている。

【００８７】

大当たり図柄として特別図柄Ａ、Ｂ、Ｃ、Ｅが決定された場合には、いずれも４回のラウンド遊技で構成される大役遊技が実行される。また、特別図柄Ａ、Ｂ、Ｃ、Ｅが決定された場合には、４回のラウンド遊技の全てにおいて第１大入賞口１２６が開放される。各ラウンド遊技中は、規定数（８個）の遊技球が第１大入賞口１２６に入球するか、もしくは、第１大入賞口１２６が開放されてから所定時間（２９．０秒）が経過するとラウンド遊技が終了となる。遊技者が操作ハンドル１１２を所定角度に維持すると、０．６秒間隔で遊技球が発射される。したがって、特別図柄Ａ、Ｂ、Ｃ、Ｅが決定されると、４回のラウンド遊技の全てにおいて、第１大入賞口１２６に規定数の遊技球を入球させることが可能となっている。

【００８８】

また、大当たり図柄として特別図柄Ｄが決定された場合には、１６回のラウンド遊技で構成される大役遊技が実行される。また、特別図柄Ｄが決定された場合には、１６回のラウンド遊技の全てにおいて第１大入賞口１２６が開放される。各ラウンド遊技中は、規定数（８個）の遊技球が第１大入賞口１２６に入球するか、もしくは、第１大入賞口１２６が開放されてから所定時間（２９．０秒）が経過するとラウンド遊技が終了となる。したがって、特別図柄Ｄが決定されると、１６回のラウンド遊技の全てにおいて、第１大入賞口１２６に規定数の遊技球を入球させることが可能となっている。

【００８９】

また、大当たり図柄として特別図柄Ｆが決定された場合には、１６回のラウンド遊技で構成される大役遊技が実行される。特別図柄Ｆが決定された場合には、１６回のラウンド遊技の全てにおいて第２大入賞口１２８が開放される。各ラウンド遊技中は、規定数（８個）の遊技球が第２大入賞口１２８に入球するか、もしくは、第２大入賞口１２８が開放されてから所定時間が経過するとラウンド遊技が終了となる。ここで、特別図柄Ｆが決定されて実行される大役遊技では、１～４回目のラウンド遊技における第２大入賞口１２８の最大開放時間は２９．０秒であるが、５～１６回目のラウンド遊技における第２大入賞口１２８の最大開放時間は０．１秒である。上記したように、遊技球の発射間隔は最短で０．６秒であることから、５～１６回目のラウンド遊技においては、第２大入賞口１２８に殆ど遊技球を入球させることができない。したがって、特別図柄Ｆが決定されると、実質上、４回のラウンド遊技分の賞球しか獲得することができなくなっている。

【００９０】
　また、大当たり図柄として特別図柄Ｇが決定された場合には、１６回のラウンド遊技で構成される大役遊技が実行される。特別図柄Ｇが決定された場合には、１６回のラウンド遊技の全てにおいて第２大入賞口１２８が開放される。各ラウンド遊技中は、規定数（８個）の遊技球が第２大入賞口１２８に入球するか、もしくは、第２大入賞口１２８が開放されてから所定時間が経過するとラウンド遊技が終了となる。特別図柄Ｇが決定されて実行される大役遊技では、１～６回目のラウンド遊技における第２大入賞口１２８の最大開放時間は２９．０秒であるが、７～１６回目のラウンド遊技における第２大入賞口１２８の最大開放時間は０．１秒である。したがって、特別図柄Ｇが決定されると、実質上、６回のラウンド遊技分の賞球しか獲得することができなくなっている。

【００９１】
　また、大当たり図柄として特別図柄Ｈが決定された場合には、１６回のラウンド遊技で構成される大役遊技が実行される。特別図柄Ｈが決定された場合には、１６回のラウンド遊技の全てにおいて第２大入賞口１２８が開放される。各ラウンド遊技中は、規定数（８個）の遊技球が第２大入賞口１２８に入球するか、もしくは、第２大入賞口１２８が開放されてから所定時間が経過するとラウンド遊技が終了となる。特別図柄Ｈが決定されて実行される大役遊技では、１～８回目のラウンド遊技における第２大入賞口１２８の最大開放時間は２９．０秒であるが、９～１６回目のラウンド遊技における第２大入賞口１２８の最大開放時間は０．１秒である。したがって、特別図柄Ｈが決定されると、実質上、８回のラウンド遊技分の賞球しか獲得することができなくなっている。

【００９２】
　また、図１２に示すように、大当たり図柄として特別図柄Ｉが決定された場合には、１６回のラウンド遊技で構成される大役遊技が実行される。特別図柄Ｉが決定された場合には、１６回のラウンド遊技の全てにおいて第２大入賞口１２８が開放される。各ラウンド遊技中は、規定数（８個）の遊技球が第２大入賞口１２８に入球するか、もしくは、第２大入賞口１２８が開放されてから所定時間が経過するとラウンド遊技が終了となる。特別図柄Ｉが決定されて実行される大役遊技では、１～１０回目のラウンド遊技における第２大入賞口１２８の最大開放時間は２９．０秒であるが、１１～１６回目のラウンド遊技における第２大入賞口１２８の最大開放時間は０．１秒である。したがって、特別図柄Ｉが決定されると、実質上、１０回のラウンド遊技分の賞球を獲得可能となる。

【００９３】
　また、大当たり図柄として特別図柄Ｊが決定された場合には、１６回のラウンド遊技で構成される大役遊技が実行される。特別図柄Ｊが決定された場合には、１６回のラウンド遊技の全てにおいて第２大入賞口１２８が開放される。各ラウンド遊技中は、規定数（８個）の遊技球が第２大入賞口１２８に入球するか、もしくは、第２大入賞口１２８が開放されてから所定時間が経過するとラウンド遊技が終了となる。特別図柄Ｊが決定されて実行される大役遊技では、１～１２回目のラウンド遊技における第２大入賞口１２８の最大開放時間は２９．０秒であるが、１３～１６回目のラウンド遊技における第２大入賞口１２８の最大開放時間は０．１秒である。したがって、特別図柄Ｊが決定されると、実質上、１２回のラウンド遊技分の賞球を獲得可能となる。

【００９４】
　また、大当たり図柄として特別図柄Ｋが決定された場合には、１６回のラウンド遊技で構成される大役遊技が実行される。特別図柄Ｋが決定された場合には、１６回のラウンド遊技の全てにおいて第２大入賞口１２８が開放される。各ラウンド遊技中は、規定数（８個）の遊技球が第２大入賞口１２８に入球するか、もしくは、第２大入賞口１２８が開放されてから所定時間が経過するとラウンド遊技が終了となる。特別図柄Ｋが決定されて実行される大役遊技では、１～１４回目のラウンド遊技における第２大入賞口１２８の最大開放時間は２９．０秒であるが、１５～１６回目のラウンド遊技における第２大入賞口１２８の最大開放時間は０．１秒である。したがって、特別図柄Ｋが決定されると、実質上、１４回のラウンド遊技分の賞球を獲得可能となる。

【００９５】
　また、大当たり図柄として特別図柄Ｌが決定された場合には、１６回のラウンド遊技で構成される大役遊技が実行される。特別図柄Ｌが決定された場合には、１６回のラウンド遊技の全てにおいて第２大入賞口１２８が開放される。各ラウンド遊技中は、規定数（８個）の遊技球が第２大入賞口１２８に入球するか、もしくは、第２大入賞口１２８が開放されてから所定時間が経過するとラウンド遊技が終了となる。特別図柄Ｌが決定されて実行される大役遊技では、１～１６回目のラウンド遊技の全てにおいて、第２大入賞口１２８の最大開放時間が２９．０秒である。したがって、特別図柄Ｌが決定されると、１６回のラウンド遊技分の賞球を獲得可能となる。
【００９６】
　また、大当たり図柄として特別図柄Ｍが決定された場合には、４回のラウンド遊技で構成される大役遊技が実行される。また、特別図柄Ｍが決定された場合には、４回のラウンド遊技の全てにおいて第１大入賞口１２６が開放される。各ラウンド遊技中は、規定数（８個）の遊技球が第１大入賞口１２６に入球するか、もしくは、第１大入賞口１２６が開放されてから所定時間（２９．０秒）が経過するとラウンド遊技が終了となる。したがって、特別図柄Ｍが決定されると、４回のラウンド遊技分の賞球を獲得可能となる。
【００９７】
　なお、詳細な説明は省略するが、小当たり図柄である特別図柄ａが決定された場合には、１回のラウンド遊技で構成される小当たり遊技が実行される。特別図柄ａが決定されて実行される小当たり遊技では、１回目のラウンド遊技において、第２大入賞口１２８が１．６秒間開放される。そして、この１回目のラウンド遊技中、規定数（８個）の遊技球が第２大入賞口１２８に入球するか、もしくは、第２大入賞口１２８が開放されてから所定時間が経過すると、小当たり遊技が終了となる。
【００９８】
　上記したように、大役遊技においては、大入賞口が開放されるラウンド遊技が複数回実行されるが、大当たり図柄の種別ごとに、ラウンド遊技の実行回数が予め設定されている。また、各大当たり図柄には、実行される複数回のラウンド遊技のうちのいずれかが特定ラウンド遊技に設定されている。通常、可動部材は、確変領域への遊技球の進入を不可能とする閉状態に保持されているが、特定ラウンド遊技中は、可動部材が閉状態から開状態に切り替わる。ここで、いずれのラウンド遊技を特定ラウンド遊技とするか、および、特定ラウンド遊技中にどのように可動部材を作動させるかといった可動部材の作動条件が大当たり図柄ごとに予め設定されている。大役遊技中は、決定された大当たり図柄に対応する作動条件にしたがって可動部材の作動制御がなされる。
【００９９】
　図１３は、可動部材の作動条件を説明する図である。図１３（ａ）に示すように、特１保留に基づいて大当たりに当選した場合には、大当たり図柄として、特別図柄Ａ～Ｄのいずれかが決定される。特別図柄Ａに設定された作動条件によれば、１回目および３回目のラウンド遊技が特定ラウンド遊技に規定されている。また、各大当たり図柄には、作動条件として、可動部材を開状態に切り替えるための大入賞口への遊技球の入球数である作動球数と、可動部材を開状態に制御する時間である開時間が規定されている。つまり、本実施形態では、特定ラウンド遊技において、大入賞口に入球した遊技球数が予め設定された作動球数に達すると、可動部材が所定の開時間に亘り、閉状態から開状態に切り替えられることとなる。
【０１００】
　特別図柄Ａに設定された作動条件によれば、１回目および３回目のラウンド遊技の双方について、作動球数として１個（１Ｃ）が規定されており、開時間として０．０５秒が規定されている。したがって、特別図柄Ａが決定されると、１回目および３回目のラウンド遊技において、第１大入賞口１２６に１個目の遊技球が入球したところで、第１可動部材１４２が０．０５秒のみ開状態に切り替わる。第１大入賞口１２６への遊技球の入球を検出する第１大入賞口検出スイッチ１２６ｓは、第１確変領域１４０ｂよりも上流側に配さ

れている。より詳細には、第１大入賞口検出スイッチ１２６ｓによって検出された遊技球が第１確変領域１４０ｂに到達するまでの最短時間が、例えば０．５秒程度となるように、第１大入賞口検出スイッチ１２６ｓと第１確変領域１４０ｂとの位置関係が設定されている。つまり、特別図柄Ａが決定された場合には、特定ラウンド遊技において、第１確変領域１４０ｂが開状態になるものの、第１確変領域１４０ｂに遊技球が進入することがないように、第１可動部材１４２が作動することになる。したがって、特別図柄Ａが決定された場合には、大役遊技後の遊技状態は低確率遊技状態となる。

【０１０１】

なお、特別図柄Ｂ、Ｃに設定された作動条件は、特別図柄Ａに設定された作動条件と同じである。したがって、特別図柄Ｂ、Ｃが決定された場合にも、大役遊技後の遊技状態は低確率遊技状態となる。

【０１０２】

また、特別図柄Ｄに設定された作動条件によれば、１回目、３回目および５回目のラウンド遊技が特定ラウンド遊技に規定されている。そして、１回目および３回目のラウンド遊技について、作動球数として１個（１Ｃ）が規定されており、開時間として０．０５秒が規定されている。したがって、特別図柄Ｄが決定された場合にも、１回目および３回目のラウンド遊技において、第１確変領域１４０ｂに遊技球が進入することはない。一方、５回目のラウンド遊技については、作動球数として１個（１Ｃ）が規定されており、開時間として２０秒が規定されている。したがって、特別図柄Ｄが決定された場合には、５回目のラウンド遊技において、第１大入賞口１２６に１個目の遊技球が入球したところで、第１可動部材１４２が２０秒間に亘って開状態に切り替わる。これにより、特別図柄Ｄが決定された場合には、遊技者が遊技球を適切に発射している限りにおいて、大役遊技後の遊技状態が高確率遊技状態となる。

【０１０３】

上記したように、特１保留によって大当たりに当選した場合には、特別図柄Ａが２０％、特別図柄Ｂ、Ｃがそれぞれ１５％、特別図柄Ｄが５０％の確率で決定される。したがって、特１保留によって大当たりに当選した場合に、遊技状態が高確率遊技状態となる確率は５０％となる。

【０１０４】

また、図１３（ｂ）に示すように、特２保留に基づいて大当たりに当選した場合には、大当たり図柄として、特別図柄Ｅ～Ｍのいずれかが決定される。特別図柄Ｅに設定された作動条件は、特別図柄Ａ、Ｂ、Ｃに設定された作動条件と同じである。したがって、特別図柄Ｅが決定された場合にも、大役遊技後の遊技状態は低確率遊技状態となる。

【０１０５】

一方、特別図柄Ｆ～Ｌに設定された作動条件によれば、１回目および３回目のラウンド遊技が特定ラウンド遊技に規定されている。そして、１回目および３回目のラウンド遊技について、作動球数として１個（１Ｃ）および２個（２Ｃ）が規定されており、開時間としてそれぞれ０．０５秒および２０秒が規定されている。したがって、例えば、特別図柄Ｆが決定されると、１回目のラウンド遊技において、第２大入賞口１２８に１個目の遊技球が入球したところで、第２可動部材１５２が０．０５秒のみ開状態に切り替わる。第２大入賞口検出スイッチ１２８ｓによって検出された遊技球が第２確変領域１５０ｂに到達するまでの最短時間は、例えば０．５秒程度となるように、第２大入賞口検出スイッチ１２８ｓと第２確変領域１５０ｂとの位置関係が設定されている。そのため、特別図柄Ｆが決定された場合には、１回目のラウンド遊技において、第２大入賞口１２８に入球した１個目の遊技球が第２確変領域１５０ｂに進入することはない。

【０１０６】

しかしながら、１回目のラウンド遊技において、第２大入賞口１２８に２個目の遊技球が入球すると、第２可動部材１５２が２０秒間に亘って開状態に維持される。したがって、特別図柄Ｆ～Ｌが決定された場合には、遊技者が遊技球を適切に発射していれば、１回目のラウンド遊技において第２確変領域１５０ｂに遊技球が進入し、大役遊技後の遊技状

態が高確率遊技状態となる。

【０１０７】

なお、特別図柄Ｆ～Ｌに設定された作動条件によれば、３回目のラウンド遊技についても、１回目のラウンド遊技と同じ作動球数および開時間が規定されている。したがって、仮に、遊技者が遊技球の発射を停止させる等して１回目のラウンド遊技中に第２確変領域１５０ｂに遊技球が進入しなかったとしても、３回目のラウンド遊技において、再度、第２確変領域１５０ｂに遊技球を進入させる機会が付与される。

【０１０８】

また、特別図柄Ｍに設定された作動条件によれば、１回目および３回目のラウンド遊技が特定ラウンド遊技に規定されている。そして、１回目のラウンド遊技について、作動球数として１個（１Ｃ）が規定されており、開時間として０．０５秒が規定されている。また、３回目のラウンド遊技について、作動球数として１個（１Ｃ）および５個（５Ｃ）が規定されており、開時間としてそれぞれ０．０５秒および２０秒が規定されている。したがって、特別図柄Ｍが決定された場合には、３回目のラウンド遊技において、５個目の遊技球が入球したところで、第１確変領域１４０ｂに遊技球が進入することになる。これにより、特別図柄Ｍが決定された場合には、遊技者が遊技球を適切に発射している限りにおいて、大役遊技後の遊技状態が高確率遊技状態となる。

【０１０９】

図１４は、大役遊技の終了後の遊技状態を設定するための遊技状態設定テーブルを説明する図である。本実施形態においては、大役遊技が実行された場合、決定された特別図柄、および、特定ラウンド遊技中における確変領域への遊技球の進入有無に応じて大役遊技の終了後の遊技状態が設定される。

【０１１０】

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

【０１１１】

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

【０１１２】

以上説明したように、本実施形態によれば、第１大入賞口１２６に、第１確変領域１４０ｂと、第１確変領域１４０ｂへの遊技球の進入を可能とする開状態、および開状態よりも第１確変領域１４０ｂへの遊技球の進入を困難（不可能）とする閉状態に切り替わる第１可動部材１４２と、が設けられている。また、第２大入賞口１２８に、第２確変領域１５０ｂと、第２確変領域１５０ｂへの遊技球の進入を可能とする開状態、および開状態よ

りも第２確変領域１５０ｂへの遊技球の進入を困難（不可能）とする閉状態に切り替わる第２可動部材１５２と、が設けられている。そして、ラウンド遊技のうち予め設定された特定ラウンド遊技において、第１確変領域１４０ｂまたは第２確変領域１５０ｂに遊技球が進入した場合には遊技状態を高確率遊技状態に設定し、第１確変領域１４０ｂおよび第２確変領域１５０ｂのいずれにも遊技球が進入しなかった場合には遊技状態を低確率遊技状態に設定する。

【０１１３】

このように、２つの大入賞口それぞれにおいて、確変領域に遊技球が進入する可能性があるため、全てのラウンド遊技において、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

【０１１４】

また、大当たり図柄ごとに設定された作動条件にしたがって第１可動部材１４２または第２可動部材１５２を作動させるとともに、特定ラウンド遊技において、第１大入賞口１２６または第２大入賞口１２８に入球した遊技球数が作動球数に達すると、第１可動部材１４２または第２可動部材１５２を開状態に切り替える。これにより、いずれのタイミングで確変領域に遊技球を進入させられるのかを不明確とすることができる。

【０１１５】

例えば、図１３（ｂ）に示すように、特別図柄Ｅおよび特別図柄Ｍを比較すると、複数回のラウンド遊技のうち、同一回数目（１Ｒおよび３Ｒ）のラウンド遊技が特定ラウンド遊技に設定されているが、両大当たり図柄では、特定ラウンド遊技において可動部材を開状態に切り替える回数が異なっている。つまり、特別図柄Ｅにおいては、３回目のラウンド遊技で第１可動部材１４２が１回のみ開状態に切り替わるのに対して、特別図柄Ｍにおいては、３回目のラウンド遊技で第１可動部材１４２が２回、開状態に切り替わる。このように、作動条件によって、１回の特定ラウンド遊技中に可動部材が開状態に切り替わる回数を異にすることで、遊技者に意外性や期待感が付与され、大役遊技中の遊技意欲を一層向上させることができる。

【０１１６】

また、１回の特定ラウンド遊技で可動部材が開状態に切り替わる回数が同じであったとしても、例えば、作動球数を１個目とする大当たり図柄と、作動球数を５個目とする大当たり図柄といった具合に、規定された作動球数を互いに異にする２以上の大当たり図柄を設けることによっても、遊技者に意外性や期待感が付与され、大役遊技中の遊技意欲を一層向上させることができる。

【０１１７】

また、例えば、図１３（ａ）に示すように、特別図柄Ａに設定された作動条件によれば、１回目および３回目のラウンド遊技が特定ラウンド遊技に規定されており、特別図柄Ｄに設定された作動条件によれば、１回目、３回目および５回目のラウンド遊技が特定ラウンド遊技に規定されている。このように、複数回のラウンド遊技のうち互いに異なる回が特定ラウンド遊技に設定された２以上の大当たり図柄を設けることによっても、遊技者に意外性や期待感が付与され、大役遊技中の遊技意欲を一層向上させることができる。

【０１１８】

図１５は、当たり決定乱数判定テーブルを説明する図である。遊技領域１１６を流下する遊技球がゲート１２４を通過すると、第２始動口１２２の可動片１２２ｂを通電制御するか否かが対応付けられた普通図柄の判定処理（以下、「普図抽選」という）が行われる。

【０１１９】

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よぶ。

【０１２０】

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１５（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。

【０１２１】

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１５（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。

【０１２２】

図１６（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１６（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。

【０１２３】

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が点灯した場合には、第２始動口１２２の可動片１２２ｂが、図１６（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。

【０１２４】

当たり図柄が決定されると、図１６（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。

【０１２５】

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。

【０１２６】

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。

【０１２７】

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、フローチャートを用いて説明する。

【０１２８】

（主制御基板３００のＣＰＵ初期化処理）

図１７は、主制御基板３００におけるＣＰＵ初期化処理（Ｓ１００）を説明するフローチャートである。

【０１２９】

電源基板より電源が供給されると、メインＣＰＵ３００ａにシステムリセットが発生し、メインＣＰＵ３００ａは、以下のＣＰＵ初期化処理（Ｓ１００）を行う。

【０１３０】

（ステップＳ１００－１）

メインＣＰＵ３００ａは、電源投入に応じて、初期設定処理として、メインＲＯＭ３００ｂ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。

【０１３１】

（ステップＳ１００－３）

メインＣＰＵ３００ａは、タイマカウンタにウェイト処理時間を設定する。

【０１３２】

（ステップＳ１００－５）

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。なお、主制御基板３００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Ｓ１００－３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Ｓ１００－７に処理を移す。

【０１３３】

（ステップＳ１００－７）

メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ１００－３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Ｓ１００－９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Ｓ１００－５に処理を移す。

【０１３４】
（ステップＳ１００－９）
メインＣＰＵ３００ａは、メインＲＡＭ３００ｃへのアクセスを許可するために必要な処理を実行する。
【０１３５】
（ステップＳ１００－１１）
メインＣＰＵ３００ａは、ＲＡＭクリア信号がオンしているか否かを判定する。なお、遊技盤１０８の背面には不図示のＲＡＭクリアボタンが設けられており、このＲＡＭクリアボタンが押圧操作されると、ＲＡＭクリア検出スイッチがＲＡＭクリアボタンの押圧操作を検出して、主制御基板３００にＲＡＭクリア信号が出力される。ここでは、ＲＡＭクリアボタンが押圧操作された状態で電源が投入された場合に、ＲＡＭクリア信号がオンしていると判定される。そして、ＲＡＭクリア信号がオンしていると判定した場合にはステップＳ１００－１３に処理を移し、ＲＡＭクリア信号はオンしていないと判定した場合にはステップＳ１００－１９に処理を移す。
【０１３６】
（ステップＳ１００－１３）
メインＣＰＵ３００ａは、メインＲＡＭ３００ｃのうち、電源投入時（メインＲＡＭ３００ｃをクリアするリセット時）にクリアすべきクリア対象のデータをクリアする初期化処理を行う。
【０１３７】
（ステップＳ１００－１５）
メインＣＰＵ３００ａは、メインＲＡＭ３００ｃがクリアされたことを副制御基板３３０に伝達するためのサブコマンド（ＲＡＭクリア指定コマンド）の送信処理（ＲＡＭクリア指定コマンドを送信バッファに格納）を行う。
【０１３８】
（ステップＳ１００－１７）
メインＣＰＵ３００ａは、メインＲＡＭ３００ｃがクリアされたことを払出制御基板３１０に伝達するための払出コマンド（ＲＡＭクリア指定コマンド）の送信処理（ＲＡＭクリア指定コマンドを送信バッファに格納）を行う。
【０１３９】
（ステップＳ１００－１９）
メインＣＰＵ３００ａは、チェックサムを算出するために必要な処理を実行する。
【０１４０】
（ステップＳ１００－２１）
メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ１００－１９で算出したチェックサムが、電源断時に保存されたチェックサムと不一致であるかを判定する。その結果、両者が不一致であると判定した場合にはステップＳ１００－１３に処理を移し、両者が不一致ではない（一致する）と判定した場合にはステップＳ１００－２３に処理を移す。
【０１４１】
（ステップＳ１００－２３）
メインＣＰＵ３００ａは、メインＲＡＭ３００ｃのうち、電源復帰時（メインＲＡＭ３００ｃをクリアせずに、電源断前のデータを維持するとき）にクリアすべきクリア対象のデータをクリアする初期化処理を行う。
【０１４２】
（ステップＳ１００－２５）
メインＣＰＵ３００ａは、電源断から復帰したことを副制御基板３３０に伝達するためのサブコマンド（電源復帰指定コマンド）の送信処理（電源復帰指定コマンドを送信バッファに格納）を行う。
【０１４３】
（ステップＳ１００－２７）

メインＣＰＵ３００ａは、電源断から復帰したことを払出制御基板３１０に伝達するための払出コマンド（電源復帰指定コマンド）の送信処理（電源復帰指定コマンドを送信バッファに格納）を行う。

【０１４４】

（ステップＳ１００－２９）

メインＣＰＵ３００ａは、特別図柄の種別を示す電源投入時特図図柄種別指定コマンド、特１保留数（Ｘ１）を示す特１保留指定コマンド、特２保留数（Ｘ２）を示す特２保留指定コマンド、記憶されている特１保留および特２保留の入賞順序を示す特別図柄入賞順序コマンドを送信するための電源投入時サブコマンドセット処理（特別図柄入賞順序コマンドを送信バッファに格納）を実行する。

【０１４５】

（ステップＳ１００－３１）

メインＣＰＵ３００ａは、タイマ割込みの周期を設定する。

【０１４６】

（ステップＳ１００－３３）

メインＣＰＵ３００ａは、割込みを禁止するための処理を行う。

【０１４７】

（ステップＳ１００－３５）

メインＣＰＵ３００ａ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。

【０１４８】

（ステップＳ１００－３７）

メインＣＰＵ３００ａは、払出制御基板３１０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。

【０１４９】

（ステップＳ１００－３９）

メインＣＰＵ３００ａ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３３０に送信するための処理を行う。

【０１５０】

（ステップＳ１００－４１）

メインＣＰＵ３００ａは、割込みを許可するための処理を行う。

【０１５１】

（ステップＳ１００－４３）

メインＣＰＵ３００ａ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Ｓ１００－３３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。

【０１５２】

次に、主制御基板３００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（ＸＩＮＴ割込み処理）およびタイマ割込み処理について説明する。

【０１５３】

（主制御基板３００の電源断時退避処理（ＸＩＮＴ割込み処理））

図１８は、主制御基板３００における電源断時退避処理（ＸＩＮＴ割込み処理）を説明するフローチャートである。メインＣＰＵ３００ａ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、ＣＰＵ初期化処理に割り込んで電源断時退避処理を実行する。

【０１５４】
（ステップＳ３００－１）
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。
【０１５５】
（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。
【０１５６】
（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。
【０１５７】
（ステップＳ３００－７）
メインＣＰＵ３００ａは、レジスタを復帰させる。
【０１５８】
（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。
【０１５９】
（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。
【０１６０】
（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。
【０１６１】
（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。
【０１６２】
（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タ値に所定の電源断検出信号検出回数をセットする。
【０１６３】
（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。
【０１６４】
（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。
【０１６５】
（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。
【０１６６】
（ステップＳ３００－２５）

メインＣＰＵ３００ａは、ループカウンタのカウンタ値が０でないかを判定する。その結果、カウンタ値が０ではないと判定した場合にはステップＳ３００－１９に処理を移し、カウンタ値が０であると判定した場合には上記したＣＰＵ初期化処理（ステップＳ１００）に移行する。

【０１６７】

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。

【０１６８】

（主制御基板３００のタイマ割込み処理）

図１９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。

【０１６９】

（ステップＳ４００－１）

メインＣＰＵ３００ａは、レジスタを退避する。

【０１７０】

（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。

【０１７１】

（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。

【０１７２】

（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。

【０１７３】

（ステップＳ４００－９）

メインＣＰＵ３００ａ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３００のタイマ割込み処理の度に減算され、０になると減算を停止する。

【０１７４】

（ステップＳ４００－１１）

メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ１００－３５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。

【０１７５】

（ステップＳ４００－１３）

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

【０１７６】

なお、詳しい説明は省略するが、本実施形態では、大当たり決定乱数および当たり決定乱数は、主制御基板３００に内蔵されたハードウェア乱数生成部によって更新されるハー

ドウェア乱数を用いている。ハードウェア乱数生成部は、大当たり決定乱数および当たり決定乱数を、いずれも一定の規則にしたがって更新し、乱数列が一巡するごとに自動的に乱数列を変更するとともに、システムリセット毎にスタート値を変更している。

【０１７７】

（ステップＳ５００）

メインＣＰＵ３００ａは、第１始動口検出スイッチ１２０ｓ、第２始動口検出スイッチ１２２ｓ、ゲート検出スイッチ１２４ｓ、第１大入賞口検出スイッチ１２６ｓ、第２大入賞口検出スイッチ１２８ｓ、第１確変領域検出スイッチ１４０ｓ、第２確変領域検出スイッチ１５０ｓから信号の入力があったか否か判定するスイッチ管理処理を実行する。なお、このスイッチ管理処理の詳細については後述する。

【０１７８】

（ステップＳ６００）

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

【０１７９】

（ステップＳ７００）

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

【０１８０】

（ステップＳ４００－１５）

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

【０１８１】

（ステップＳ４００－１７）

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

【０１８２】

（ステップＳ４００－１９）

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

【０１８３】

（ステップＳ４００－２１）

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

【０１８４】

（ステップＳ４００－２３）

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

【０１８５】

（ステップＳ４００－２５）

メインＣＰＵ３００ａは、普通電動役物ソレノイド１２２ｃ、第１大入賞口ソレノイド１２６ｃ、第２大入賞口ソレノイド１２８ｃ、第１可動部材駆動ソレノイド１４２ｃ、第２可動部材駆動ソレノイド１５２ｃ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。

【０１８６】
（ステップＳ４００－２７）
メインＣＰＵ３００ａは、各出力ポートバッファに格納されたコモン出力バッファの値を出力ポートに出力するためのポート出力処理を実行する。
【０１８７】
（ステップＳ４００－２９）
メインＣＰＵ３００ａは、レジスタを復帰してタイマ割込み処理を終了する。
【０１８８】
以下に、上記したタイマ割込み処理のうち、ステップＳ５００のスイッチ管理処理、ステップＳ６００の特別遊技管理処理、ステップＳ７００の普通遊技管理処理について、詳細に説明する。
【０１８９】
図２０は、主制御基板３００におけるスイッチ管理処理（ステップＳ５００）を説明するフローチャートである。
【０１９０】
（ステップＳ５００－１）
メインＣＰＵ３００ａは、ゲート検出スイッチオン検出時であるか、すなわち、ゲート１２４を遊技球が通過してゲート検出スイッチ１２４ｓからの検出信号がオンされたかを判定する。その結果、ゲート検出スイッチオン検出時であると判定した場合にはステップＳ５１０に処理を移し、ゲート検出スイッチオン検出時ではないと判定した場合にはステップＳ５００－３に処理を移す。
【０１９１】
（ステップＳ５１０）
メインＣＰＵ３００ａは、ゲート１２４への遊技球の通過に基づいてゲート通過処理を実行する。なお、このゲート通過処理の詳細については後述する。
【０１９２】
（ステップＳ５００－３）
メインＣＰＵ３００ａは、第１始動口検出スイッチオン検出時であるか、すなわち、第１始動口１２０に遊技球が入球して第１始動口検出スイッチ１２０ｓから検出信号が入力されたかを判定する。その結果、第１始動口検出スイッチオン検出時であると判定した場合にはステップＳ５２０に処理を移し、第１始動口検出スイッチオン検出時ではないと判定した場合にはステップＳ５００－５に処理を移す。
【０１９３】
（ステップＳ５２０）
メインＣＰＵ３００ａは、第１始動口１２０への遊技球の入球に基づいて第１始動口通過処理を実行する。なお、この第１始動口通過処理の詳細については後述する。
【０１９４】
（ステップＳ５００－５）
メインＣＰＵ３００ａは、第２始動口検出スイッチオン検出時であるか、すなわち、第２始動口１２２に遊技球が入球して第２始動口検出スイッチ１２２ｓから検出信号が入力されたかを判定する。その結果、第２始動口検出スイッチオン検出時であると判定した場合にはステップＳ５３０に処理を移し、第２始動口検出スイッチオン検出時ではないと判定した場合にはステップＳ５００－７に処理を移す。
【０１９５】
（ステップＳ５３０）
メインＣＰＵ３００ａは、第２始動口１２２への遊技球の入球に基づいて第２始動口通過処理を実行する。なお、この第２始動口通過処理の詳細については後述する。
【０１９６】
（ステップＳ５００－７）
メインＣＰＵ３００ａは、大入賞口検出スイッチオン検出時であるか、すなわち、第１

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

【０１９７】

（ステップＳ５００－９）

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

【０１９８】

（ステップＳ５００－１１）

メインＣＰＵ３００ａは、確変領域検出スイッチオン検出時であるか、すなわち、確変領域に遊技球が進入して第１確変領域検出スイッチ１４０ｓまたは第２確変領域検出スイッチ１５０ｓから検出信号が入力されたかを判定する。その結果、確変領域検出スイッチオン検出時であると判定した場合にはステップＳ５４０に処理を移し、確変領域検出スイッチオン検出時ではないと判定した場合には当該スイッチ管理処理を終了する。

【０１９９】

（ステップＳ５４０）

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

【０２００】

図２１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。

【０２０１】

（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。

【０２０２】

（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タ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タ値が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タ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。

【０２０３】

（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タ値を、現在のカウンタ値に「１」加算した値に更新する。

【０２０４】

（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。

【０２０５】

（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。
【０２０６】
（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。
【０２０７】
図２２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。
【０２０８】
（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。
【０２０９】
（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。
【０２１０】
（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。
【０２１１】
図２３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。
【０２１２】
（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。
【０２１３】
（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。
【０２１４】
（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。
【０２１５】
（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。
【０２１６】
（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。

【０２１７】
（ステップＳ５３０－９）
メインＣＰＵ３００ａは、普通電動役物入賞球数カウンタのカウンタ値を、現在のカウンタ値に「１」加算した値に更新し、当該第２始動口通過処理を終了する。
【０２１８】
図２４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。
【０２１９】
（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。
【０２２０】
（ステップＳ５３５－３）
メインＣＰＵ３００ａは、対象特別図柄保留球数をロードする。ここでは、上記ステップＳ５３５－１でロードした特別図柄識別値が「００Ｈ」であれば、特別図柄１保留球数カウンタのカウンタ値、すなわち、特１保留数をロードする。また、上記ステップＳ５３５－１でロードした特別図柄識別値が「０１Ｈ」であれば、特別図柄２保留球数カウンタのカウンタ値、すなわち、特２保留数をロードする。
【０２２１】
（ステップＳ５３５－５）
メインＣＰＵ３００ａは、ハードウェア乱数生成部によって更新された大当たり決定乱数をロードする。
【０２２２】
（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。
【０２２３】
（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。
【０２２４】
（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。
【０２２５】
（ステップＳ５３５－１３）
メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ５３５－５でロードした大当たり決定乱数、上記ステップＳ４００－１３で更新された当たり図柄乱数、上記ステップＳ１００－４３で更新されたリーチグループ決定乱数、リーチモード決定乱数、変動パターン乱数を取得し、上記ステップＳ５３５－１１で算定した対象記憶部に格納する。
【０２２６】
（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。
【０２２７】
（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。

【０２２８】

（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。

【０２２９】

（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。

【０２３０】

（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。

【０２３１】

（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。

【０２３２】

（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。

【０２３３】

図２５は、上記ステップＳ５４０の確変領域通過処理を説明するフローチャートである。

【０２３４】

（ステップＳ５４０－１）

メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ５００－１１で確変領域検出スイッチオン検出時であると判定した場合には、有効期間フラグがオンしているか否かを判定する。その結果、有効期間フラグがオンしていると判定した場合にはステップＳ５４０－３に処理を移し、有効期間フラグはオンしていないと判定した場合にはステップＳ５４０－９に処理を移す。

【０２３５】

なお、詳しくは後述するが、この有効期間フラグは、確変領域への遊技球の進入を有効なものとみなすか否かを判断するためのものであり、本実施形態においては、特定ラウンド遊技の開始時にオンされ、特定ラウンド遊技の終了時から一定時間経過した後にオフされる。

【０２３６】

（ステップＳ５４０－３）

上記ステップＳ５４０－１において、有効期間フラグがオンしていると判定した場合には、メインＣＰＵ３００ａは、確変領域進入フラグがオンしているかを判定する。なお、

確変領域進入フラグは、確変領域に遊技球が既に有効に進入したことを識別するものである。確変領域進入フラグがオンしていると判定した場合には当該確変領域通過処理を終了し、確変領域進入フラグはオンしていないと判定した場合にはステップＳ５４０－５に処理を移す。

【０２３７】

（ステップＳ５４０－５）

メインＣＰＵ３００ａは、確変領域進入フラグをオンする。

【０２３８】

（ステップＳ５４０－７）

メインＣＰＵ３００ａは、確変領域に遊技球が有効に進入したことを副制御基板３３０に伝達すべく、確変領域進入コマンドを送信バッファにセットし、当該確変領域通過処理を終了する。

【０２３９】

（ステップＳ５４０－９）

メインＣＰＵ３００ａは、所定のエラー処理を実行する。

【０２４０】

（ステップＳ５４０－１１）

メインＣＰＵ３００ａは、エラーが検出されたことを示すエラーコマンドを送信バッファにセットし、当該確変領域通過処理を終了する。

【０２４１】

図２６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。

【０２４２】

図２６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。

【０２４３】

図２７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。

【０２４４】

（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。

【０２４５】

（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。

【０２４６】
（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。
【０２４７】
（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。
【０２４８】
図２８は、主制御基板３００における特別図柄変動待ち処理を説明するフローチャートである。この特別図柄変動待ち処理は、特別遊技管理フェーズが「００Ｈ」であった場合に実行される。
【０２４９】
（ステップＳ６１０－１）
メインＣＰＵ３００ａは、特別図柄２保留球数カウンタのカウンタ値、すなわち、特２保留数（Ｘ２）が「１」以上であるかを判定する。その結果、特２保留数（Ｘ２）が「１」以上であると判定した場合にはステップＳ６１０－７に処理を移し、特２保留数（Ｘ２）は「１」以上ではないと判定した場合にはステップＳ６１０－３に処理を移す。
【０２５０】
（ステップＳ６１０－３）
メインＣＰＵ３００ａは、特別図柄１保留球数カウンタのカウンタ値、すなわち、特１保留数（Ｘ１）が「１」以上であるかを判定する。その結果、特１保留数（Ｘ１）が「１」以上であると判定した場合にはステップＳ６１０－７に処理を移し、特１保留数（Ｘ１）は「１」以上ではないと判定した場合にはステップＳ６１０－５に処理を移す。
【０２５１】
（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。
【０２５２】
（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タ値を「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。
【０２５３】
（ステップＳ６１０－９）
メインＣＰＵ３００ａは、第０記憶部に転送された大当たり決定乱数、保留種別、高確率遊技状態であるか低確率遊技状態であるかを識別する特別図柄確率状態フラグをロードし、対応する大当たり決定乱数判定テーブルを選択して大役抽選を行い、その抽選結果を

記憶する特別図柄当たり判定処理を実行する。
【０２５４】
（ステップＳ６１０－１１）
メインＣＰＵ３００ａは、特別図柄を決定するための特別図柄図柄判定処理を実行する。ここでは、上記ステップＳ６１０－９の大役抽選の結果が大当たりであった場合には、第０記憶部に転送された当たり図柄乱数、保留種別をロードし、対応する当たり図柄乱数判定テーブルを選択して特別図柄判定データを抽出し、抽出した特別図柄判定データ（大当たり図柄の種別）をセーブする。また、上記ステップＳ６１０－９の大役抽選の結果がハズレであった場合には、保留種別に対応するハズレ用の特別図柄判定データ（ハズレ図柄の種別）をセーブする。このようにして、特別図柄判定データをセーブしたら、当該特別図柄判定データに対応する図柄種別指定コマンドを送信バッファにセットする。
【０２５５】
（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。
【０２５６】
（ステップＳ６１１）
メインＣＰＵ３００ａは、変動モード番号および変動パターン番号を決定する特別図柄変動番号決定処理を実行する。この特別図柄変動番号決定処理の詳細は後述する。
【０２５７】
（ステップＳ６１０－１５）
メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ６１１で決定された変動モード番号および変動パターン番号をロードするとともに、変動時間決定テーブルを参照して、変動時間１および変動時間２を決定する。そして、決定した変動時間１、２の合計時間を、特別図柄変動タイマにセットする。
【０２５８】
（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。
【０２５９】
（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。
【０２６０】
（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。

【０２６１】

（ステップＳ６１０－２３）

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

【０２６２】

図２９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。

【０２６３】

（ステップＳ６１１－１）

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

【０２６４】

（ステップＳ６１１－３）

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。

【０２６５】

（ステップＳ６１１－５）

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

【０２６６】

（ステップＳ６１１－７）

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

【０２６７】

（ステップＳ６１１－９）

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

【０２６８】

（ステップＳ６１１－１１）

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

【０２６９】

（ステップＳ６１１－１３）

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

【０２７０】
（ステップＳ６１１－１５）
メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ６１１－１１で決定した変動パターン乱数判定テーブルと、上記ステップＳ６１０－７で第０記憶部に転送した変動パターン乱数とに基づいて、変動パターン番号を決定する。
【０２７１】
（ステップＳ６１１－１７）
メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ６１１－１５で決定した変動パターン番号に対応する変動パターンコマンドを送信バッファにセットして、当該特別図柄変動番号決定処理を終了する。
【０２７２】
図３０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。
【０２７３】
（ステップＳ６２０－１）
メインＣＰＵ３００ａは、特別図柄変動ベースカウンタを更新する処理を実行する。なお、特別図柄変動ベースカウンタは、所定周期（例えば１００ｍｓ）で１周するようにカウンタ値が設定される。具体的には、特別図柄変動ベースカウンタのカウンタ値が「０」であった場合には、所定のカウンタ値（例えば２５）がセットされ、カウンタ値が「１」以上であった場合には、現在のカウンタ値から「１」減算した値にカウンタ値を更新する。
【０２７４】
（ステップＳ６２０－３）
メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ６２０－１で更新した特別図柄変動ベースカウンタのカウンタ値が「０」であるかを判定する。その結果、カウンタ値が「０」であった場合にはステップＳ６２０－５に処理を移し、カウンタ値が「０」ではなかった場合にはステップＳ６２０－９に処理を移す。
【０２７５】
（ステップＳ６２０－５）
メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ６１０－１５で設定された特別図柄変動タイマのタイマ値を所定値減算する特別図柄変動タイマ更新処理を行う。
【０２７６】
（ステップＳ６２０－７）
メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ６２０－５で更新した特別図柄変動タイマのタイマ値が「０」であるかを判定する。その結果、タイマ値が「０」であった場合にはステップＳ６２０－１５に処理を移し、タイマ値が「０」ではなかった場合にはステップＳ６２０－９に処理を移す。
【０２７７】
（ステップＳ６２０－９）
メインＣＰＵ３００ａは、第１特別図柄表示器１６０および第２特別図柄表示器１６２を構成する７セグの各セグメントの点灯時間を計時する特別図柄表示タイマを更新する。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。
【０２７８】
（ステップＳ６２０－１１）
メインＣＰＵ３００ａは、特別図柄表示タイマのタイマ値が「０」であるかを判定する。その結果、特別図柄表示タイマのタイマ値が「０」であると判定した場合にはステップＳ６２０－１３に処理を移し、特別図柄表示タイマのタイマ値が「０」でないと判定した

場合には当該特別図柄変動中処理を終了する。
【０２７９】
（ステップＳ６２０－１３）
メインＣＰＵ３００ａは、更新対象の特別図柄表示図柄カウンタのカウンタ値を更新し、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。
【０２８０】
（ステップＳ６２０－１５）
メインＣＰＵ３００ａは、特別遊技管理フェーズを「０２Ｈ」に更新する。
【０２８１】
（ステップＳ６２０－１７）
メインＣＰＵ３００ａは、対象の特別図柄表示図柄カウンタに、上記ステップＳ６１０－１３で決定した特別図柄停止図柄番号（カウンタ値）をセーブする。これにより、第１特別図柄表示器１６０または第２特別図柄表示器１６２に、決定された特別図柄が停止表示されることとなる。
【０２８２】
（ステップＳ６２０－１９）
メインＣＰＵ３００ａは、第１特別図柄表示器１６０または第２特別図柄表示器１６２に特別図柄が停止表示されたことを示す特図停止指定コマンドを送信バッファにセットする。
【０２８３】
（ステップＳ６２０－２１）
メインＣＰＵ３００ａは、特別図柄を停止表示する時間である特別図柄変動停止時間を特別遊技タイマにセットし、当該特別図柄変動中処理を終了する。
【０２８４】
図３１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。
【０２８５】
（ステップＳ６３０－１）
メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ６２０－２１でセットした特別遊技タイマのタイマ値が「０」でないかを判定する。その結果、特別遊技タイマのタイマ値が「０」ではないと判定した場合には当該特別図柄停止図柄表示処理を終了し、特別遊技タイマのタイマ値が「０」であると判定した場合にはステップＳ６３０－３に処理を移す。
【０２８６】
（ステップＳ６３０－３）
メインＣＰＵ３００ａは、大役抽選の結果を確認する。
【０２８７】
（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。
【０２８８】
（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タ値を、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。

【０２８９】

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タ値を、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。

【０２９０】

（ステップＳ６３０－９）

メインＣＰＵ３００ａは、変動状態を更新する。

【０２９１】

（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。

【０２９２】

（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。

【０２９３】

（ステップＳ６３０－１５）

メインＣＰＵ３００ａ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Ｓ６３０－２１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Ｓ６３０－１７に処理を移す。

【０２９４】

（ステップＳ６３０－１７）

メインＣＰＵ３００ａは、特別遊技管理フェーズを「００Ｈ」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。

【０２９５】

（ステップＳ６３０－１９）

メインＣＰＵ３００ａ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。

【０２９６】

（ステップＳ６３０－２１）

メインＣＰＵ３００ａ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。

【０２９７】

（ステップＳ６３０－２３）

メインＣＰＵ３００ａ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Ｓ６３０－２１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ＲＡＭ３００ｃ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。

【０２９８】

（ステップＳ６３０－２５）

メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ６３０－２１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。

【０２９９】

（ステップＳ６３０－２７）

メインＣＰＵ３００ａは、大役遊技または小当たり遊技の開始を副制御基板３３０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Ｓ６３０－２５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。

【０３００】

（ステップＳ６３０－２９）

メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ６３０－３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「０３Ｈ」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「０７Ｈ」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。

【０３０１】

図３２は、主制御基板３００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「０３Ｈ」、「０７Ｈ」であった場合に実行される。

【０３０２】

（ステップＳ６４０－１）

メインＣＰＵ３００ａ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Ｓ６４０－３に処理を移す。

【０３０３】

（ステップＳ６４０－３）

メインＣＰＵ３００ａは、特別電動役物連続作動回数カウンタのカウンタ値を、現在のカウンタ値に「１」加算した値に更新する。

【０３０４】

（ステップＳ６４０－５）

メインＣＰＵ３００ａは、第１大入賞口１２６および第２大入賞口１２８の開放開始（ラウンド遊技の開始）を副制御基板３３０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。

【０３０５】

（ステップＳ６４１）

メインＣＰＵ３００ａ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。

【０３０６】

（ステップＳ６４０－７）

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

【０３０７】

（ステップＳ６４０－９）

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

【０３０８】

（ステップＳ６４０－１１）

メインＣＰＵ３００ａは、有効期間フラグをオンする。これにより、大役遊技の特定ラウンド遊技の開始に伴って、確変領域への遊技球の進入が有効化される。

【０３０９】

（ステップＳ６４０－１３）

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

【０３１０】

図３３は、主制御基板３００における大入賞口開閉切替処理を説明するフローチャートである。

【０３１１】

（ステップＳ６４１－１）

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

【０３１２】

（ステップＳ６４１－３）

メインＣＰＵ３００ａは、特別電動役物作動ラムセットテーブルのデータを参照し、特別電動役物開閉切替回数カウンタのカウンタ値に基づいて、第１大入賞口ソレノイド１２６ｃまたは第２大入賞口ソレノイド１２８ｃを通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１２６ｃまたは第２大入賞口ソレノイド１２８ｃ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。

【０３１３】

（ステップＳ６４１－５）

メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ６４１－３で抽出したソレノイド制御データに基づいて、第１大入賞口ソレノイド１２６ｃまたは第２大入賞口ソレノイド１２８ｃの通電を開始するか、もしくは、第１大入賞口ソレノイド１２６ｃまたは第２大入賞口ソレノイド１２８ｃの通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Ｓ４００－２５およびステップＳ４００－２７において、第１大入賞口ソレノイド１２６ｃまたは第２大入賞口ソレノイド１２８ｃの通電開始もしくは通電停止の制御がなされることとなる。

【０３１４】

（ステップＳ６４１－７）

メインＣＰＵ３００ａは、予め設定されている作動条件にしたがって可動部材制御テーブルを参照し、第１可動部材駆動ソレノイド１４２ｃまたは第２可動部材駆動ソレノイド１５２ｃの通電制御を行う。これにより、大当たり図柄ごとに設定された作動条件にしたがって、可動部材が作動することとなる。

【０３１５】

（ステップＳ６４１－９）

メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ６４１－３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１２６および第２大入賞口１２８の１回の最大開放時間となる

。
【０３１６】
（ステップＳ６４１－１１）
メインＣＰＵ３００ａは、第１大入賞口ソレノイド１２６ｃまたは第２大入賞口ソレノイド１２８ｃの通電開始状態か、すなわち、上記ステップＳ６４１－５において、第１大入賞口ソレノイド１２６ｃまたは第２大入賞口ソレノイド１２８ｃの通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Ｓ６４１－１３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。
【０３１７】
（ステップＳ６４１－１３）
メインＣＰＵ３００ａは、特別電動役物開閉切替回数カウンタのカウンタ値を、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。
【０３１８】
図３４は、主制御基板３００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「０４Ｈ」、「０８Ｈ」であった場合に実行される。
【０３１９】
（ステップＳ６５０－１）
メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ６４１－９でセーブした特別遊技タイマのタイマ値が「０」でないかを判定する。その結果、特別遊技タイマのタイマ値が「０」ではないと判定した場合にはステップＳ６５０－５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Ｓ６５０－３に処理を移す。
【０３２０】
（ステップＳ６５０－３）
メインＣＰＵ３００ａは、特別電動役物開閉切替回数カウンタのカウンタ値が、特別電動役物開閉切替回数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Ｓ６５０－７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Ｓ６４１に処理を移す。
【０３２１】
（ステップＳ６４１）
上記ステップＳ６５０－３において、特別電動役物開閉切替回数カウンタのカウンタ値が、特別電動役物開閉切替回数の上限値ではないと判定した場合には、メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ６４１の処理を実行する。
【０３２２】
（ステップＳ６５０－５）
メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ５００－９で更新された大入賞口入賞球数カウンタのカウンタ値が規定数に到達していないか、すなわち、第１大入賞口１２６または第２大入賞口１２８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Ｓ６５０－７に処理を移す。
【０３２３】
（ステップＳ６５０－７）
メインＣＰＵ３００ａは、第１大入賞口ソレノイド１２６ｃおよび第２大入賞口ソレノイド１２８ｃの通電を停止して第１大入賞口１２６および第２大入賞口１２８を閉鎖するために必要な大入賞口閉鎖処理を実行する。これにより、第１大入賞口１２６および第２大入賞口１２８が閉鎖状態となる。
【０３２４】
（ステップＳ６５０－９）

メインＣＰＵ３００ａは、特別遊技管理フェーズが０８Ｈであるか、すなわち、現在小当たり遊技中であるかを判定する。その結果、特別遊技管理フェーズが０８Ｈであると判定した場合にはステップＳ６５０－１１に処理を移し、特別遊技管理フェーズは０８Ｈではないと判定した場合にはステップＳ６５０－１３に処理を移す。

【０３２５】

（ステップＳ６５０－１１）

メインＣＰＵ３００ａは、小当たり用閉鎖後有効時間タイマに所定のタイマ値をセットし、ステップＳ６５０－１９に処理を移す。なお、この小当たり用閉鎖後有効時間タイマは、大入賞口の閉鎖後、当該大入賞口への遊技球の入球を有効なものとみなす時間、すなわち、有効時間を計時するものである。したがって、この処理により、小当たり遊技において最終的に大入賞口が閉鎖してから、所定時間が経過するまでの間は、大入賞口への遊技球の入球が有効なものとして扱われることとなる。この小当たり用閉鎖後有効時間タイマは、上記ステップＳ４００－９において０になるまで、タイマ割込み処理のたびに１ずつ減算される。

【０３２６】

（ステップＳ６５０－１３）

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

【０３２７】

（ステップＳ６５０－１５）

メインＣＰＵ３００ａは、特別電動役物連続作動回数カウンタのカウンタ値に基づいて、特定ラウンド遊技の終了時であるかを判定する。その結果、特定ラウンド遊技の終了時と判定した場合はステップＳ６５０－１７に処理を移し、特定ラウンド遊技の終了時ではないと判定した場合にはステップＳ６５０－１９に処理を移す。

【０３２８】

（ステップＳ６５０－１７）

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

【０３２９】

（ステップＳ６５０－１９）

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

【０３３０】

（ステップＳ６５０－２１）

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

【０３３１】

図３５は、主制御基板３００における大入賞口閉鎖有効処理を説明するフローチャートである。この大入賞口閉鎖有効処理は、特別遊技管理フェーズが「０５Ｈ」、「０９Ｈ」であった場合に実行される。

【０３３２】

（ステップＳ６６０－１）

メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ６５０－１３でセーブした特別遊技タイマのタイマ値が「０」でないかを判定する。その結果、特別遊技タイマのタイマ値が「０」ではないと判定した場合には当該大入賞口閉鎖有効処理を終了し、特別遊技タイマのタイマ値が「０」であると判定した場合にはステップＳ６６０－３に処理を移す。

【０３３３】

なお、小当たり遊技が実行された場合には、小当たり遊技（１回目のラウンド遊技）の終了時にステップＳ６５０－１３の処理を経ずに、大入賞口開放制御処理から当該大入賞口閉鎖有効処理に処理が移る。上記ステップＳ６５０－１３においては、各ラウンド遊技の終了時に、特別遊技タイマに大入賞口閉鎖有効時間がセットされるため、大役遊技が実行された場合には、セットされた大入賞口閉鎖有効時間が経過するまで、当該大入賞口閉鎖有効処理が繰り返される。一方で、小当たり遊技が実行された場合には、特別遊技タイマに大入賞口閉鎖有効時間がセットされることはなく、特別遊技タイマのタイマ値は０のままである。そのため、当該大入賞口閉鎖有効処理が行われると、当該ステップＳ６６０－１において、１回目のタイマ割込み処理で「ＮＯ」と判定されることとなる。

【０３３４】

（ステップＳ６６０－３）

メインＣＰＵ３００ａは、特別電動役物連続作動回数カウンタのカウンタ値が、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Ｓ６６０－９に処理を移し、一致しないと判定した場合にはステップＳ６６０－５に処理を移す。

【０３３５】

（ステップＳ６６０－５）

メインＣＰＵ３００ａは、特別遊技管理フェーズを「０３Ｈ」に更新する。なお、特別遊技管理フェーズが「０９Ｈ」である場合、すなわち、小当たり遊技の制御中は、小当たり遊技のラウンド遊技回数が「１」であることから、上記ステップＳ６６０－３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。

【０３３６】

（ステップＳ６６０－７）

メインＣＰＵ３００ａ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。

【０３３７】

（ステップＳ６６０－９）

メインＣＰＵ３００ａ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。

【０３３８】

（ステップＳ６６０－１１）

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。

【０３３９】

（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。

【０３４０】

図３６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。

【０３４１】

（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。

【０３４２】
（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、確変領域進入フラグに基づいて、大役遊技終了後の遊技状態が設定される。具体的には、確変領域進入フラグがオンである場合には、高確率遊技状態および時短遊技状態に設定するとともに高確回数および時短回数を１７０回に設定する。また、確変領域進入フラグがオフである場合には、低確率遊技状態および非時短遊技状態に設定する。なお、この処理は、大役遊技が実行された場合にのみ行われ、小当たり遊技が実行された場合には、当該処理を行うことはない。
【０３４３】
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、確変領域進入フラグとに基づいて、大役遊技または小当たり遊技の終了後の変動状態を設定すべく、変動状態識別フラグや変動回数をセットする処理も行われる。
【０３４４】
（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。
【０３４５】
（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。
【０３４６】
（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。
【０３４７】
図３７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。
【０３４８】
図３７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。
【０３４９】
図３８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。

【０３５０】
（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。
【０３５１】
（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。
【０３５２】
（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。
【０３５３】
（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。
【０３５４】
図３９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。
【０３５５】
（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。
【０３５６】
（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バッファにセットする。
【０３５７】
（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。
【０３５８】
（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。
【０３５９】

（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。
【０３６０】
（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。
【０３６１】
（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。
【０３６２】
（ステップＳ７１０－１５）
メインＣＰＵ３００ａは、普通図柄表示器１６８において、普通図柄の変動表示を開始するために、普通図柄表示図柄カウンタを設定する処理を実行する。この普通図柄表示図柄カウンタに、カウンタ値として例えば「０」が設定されている場合には普通図柄表示器１６８が点灯制御され、カウンタ値として「１」が設定されている場合には普通図柄表示器１６８が消灯制御される。ここでは、普通図柄の変動表示の開始時に所定のカウンタ値が普通図柄表示図柄カウンタに設定されることとなる。
【０３６３】
（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。
【０３６４】
（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。
【０３６５】
（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。
【０３６６】
図４０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。
【０３６７】
（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。
【０３６８】
（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。
【０３６９】

（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。
【０３７０】
（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。
【０３７１】
（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。
【０３７２】
（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。
【０３７３】
（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。
【０３７４】
（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。
【０３７５】
図４１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」であった場合に実行される。
【０３７６】
（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」であると判定した場合にはステップＳ７３０－３に処理を移す。
【０３７７】
（ステップＳ７３０－３）
メインＣＰＵ３００ａは、普図抽選の結果を確認する。
【０３７８】
（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。
【０３７９】

（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。
【０３８０】
（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。
【０３８１】
（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。
【０３８２】
図４２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。
【０３８３】
（ステップＳ７４０－１）
メインＣＰＵ３００ａは、普通遊技タイマのタイマ値が「０」でないかを判定する。その結果、普通遊技タイマのタイマ値が「０」でないと判定した場合には当該普通電動役物入賞口開放前処理を終了し、普通遊技タイマのタイマ値が「０」であると判定した場合にはステップＳ７４１に処理を移す。
【０３８４】
（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。
【０３８５】
（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。
【０３８６】
図４３は、主制御基板３００における普通電動役物入賞口開閉切替処理を説明するフローチャートである。
【０３８７】
（ステップＳ７４１－１）
メインＣＰＵ３００ａは、普通電動役物開閉切替回数カウンタのカウンタ値が、普通電動役物開閉切替回数（１回の開閉制御中における可動片１２２ｂの開閉回数）の上限値であるかを判定する。その結果、カウンタ値が上限値であると判定した場合には当該普通電動役物入賞口開閉切替処理を終了し、カウンタ値は上限値ではないと判定した場合にはステップＳ７４１－３に処理を移す。
【０３８８】
（ステップＳ７４１－３）
メインＣＰＵ３００ａは、開閉制御パターンテーブルのデータを参照し、普通電動役物開閉切替回数カウンタのカウンタ値に基づいて、普通電動役物ソレノイド１２２ｃを通電制御するためのソレノイド制御データ（通電制御データまたは通電停止制御データ）、および、普通電動役物ソレノイド１２２ｃの通電時間（ソレノイド通電時間）もしくは通電停止時間（普電閉鎖有効時間＝休止時間）であるタイマデータを抽出する。
【０３８９】

（ステップＳ７４１－５）
メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ７４１－３で抽出したソレノイド制御データに基づいて、普通電動役物ソレノイド１２２ｃの通電を開始するか、もしくは、普通電動役物ソレノイド１２２ｃの通電を停止するための普通電動役物ソレノイド通電制御処理を実行する。この普通電動役物ソレノイド通電制御処理の実行により、上記ステップＳ４００－２５およびステップＳ４００－２７において、普通電動役物ソレノイド１２２ｃの通電開始もしくは通電停止の制御がなされることとなる。
【０３９０】
（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。
【０３９１】
（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。
【０３９２】
（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タ値を、現在のカウンタ値に「１」加算した値に更新する。
【０３９３】
図４４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。
【０３９４】
（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。
【０３９５】
（ステップＳ７５０－３）
メインＣＰＵ３００ａは、普通電動役物開閉切替回数カウンタのカウンタ値が、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Ｓ７５０－７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Ｓ７４１に処理を移す。
【０３９６】
（ステップＳ７４１）
上記ステップＳ７５０－３において、普通電動役物開閉切替回数カウンタのカウンタ値が、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ＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ７４１の処理を実行する。
【０３９７】
（ステップＳ７５０－５）
メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ５３０－９で更新された普通電動役物入賞球数カウンタのカウンタ値が規定数に到達していないか、すなわち、第２始動口１２２に、１回の開閉制御中の最大入賞可能数と同数の遊技球が入球していないかを判定する。その結果、規定数に到達していないと判定した場合には当該普通電動役物入賞口開放制御処理

を終了し、規定数に到達したと判定した場合にはステップＳ７５０－７に処理を移す。
【０３９８】
（ステップＳ７５０－７）
メインＣＰＵ３００ａは、普通電動役物ソレノイド１２２ｃの通電を停止して第２始動口１２２を閉鎖するために必要な普通電動役物閉鎖処理を実行する。これにより、第２始動口１２２が閉鎖状態となる。
【０３９９】
（ステップＳ７５０－９）
メインＣＰＵ３００ａは、普電有効状態時間を普通遊技タイマにセーブする。
【０４００】
（ステップＳ７５０－１１）
メインＣＰＵ３００ａは、普通遊技管理フェーズを「０５Ｈ」に更新し、当該普通電動役物入賞口開放制御処理を終了する。
【０４０１】
図４５は、主制御基板３００における普通電動役物入賞口閉鎖有効処理を説明するフローチャートである。この普通電動役物入賞口閉鎖有効処理は、普通遊技管理フェーズが「０５Ｈ」であった場合に実行される。
【０４０２】
（ステップＳ７６０－１）
メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ７５０－９でセーブした普通遊技タイマのタイマ値が「０」でないかを判定する。その結果、普通遊技タイマのタイマ値が「０」ではないと判定した場合には当該普通電動役物入賞口閉鎖有効処理を終了し、普通遊技タイマのタイマ値が「０」であると判定した場合にはステップＳ７６０－３に処理を移す。
【０４０３】
（ステップＳ７６０－３）
メインＣＰＵ３００ａは、普電終了ウェイト時間を普通遊技タイマにセーブする。
【０４０４】
（ステップＳ７６０－５）
メインＣＰＵ３００ａは、普通遊技管理フェーズを「０６Ｈ」に更新し、当該普通電動役物入賞口閉鎖有効処理を終了する。
【０４０５】
図４６は、主制御基板３００における普通電動役物入賞口終了ウェイト処理を説明するフローチャートである。この普通電動役物入賞口終了ウェイト処理は、普通遊技管理フェーズが「０６Ｈ」であった場合に実行される。
【０４０６】
（ステップＳ７７０－１）
メインＣＰＵ３００ａは、上記ステップＳ７６０－３でセーブした普通遊技タイマのタイマ値が「０」でないかを判定する。その結果、普通遊技タイマのタイマ値が「０」ではないと判定した場合には当該普通電動役物入賞口終了ウェイト処理を終了し、普通遊技タイマのタイマ値が「０」であると判定した場合にはステップＳ７７０－３に処理を移す。
【０４０７】
（ステップＳ７７０－３）
メインＣＰＵ３００ａは、普通遊技管理フェーズを「００Ｈ」に更新し、当該普通電動役物入賞口終了ウェイト処理を終了する。これにより、普図保留が記憶されている場合には、普通図柄の変動表示が再開されることとなる。
【０４０８】
以上、添付図面を参照しながら本発明の好適な実施形態について説明したが、本発明はかかる実施形態に限定されないことは言うまでもない。当業者であれば、特許請求の範囲に記載された範疇において、各種の変更例または修正例に想到し得ることは明らかであり、それらについても当然に本発明の技術的範囲に属するものと了解される。

【０４０９】
例えば、上記実施形態では、高確率遊技状態に設定されると、小当たり遊技によって徐々に遊技球が増加する遊技性としたが、こうした遊技性は一例に過ぎない。また、上記実施形態における特別図柄の種別や、大役遊技、小当たり遊技の内容、遊技状態の内容等の遊技性は一例に過ぎない。したがって、上記実施形態では、高確率遊技状態と低確率遊技状態、あるいは、時短遊技状態と非時短遊技状態とを設けることとしたが、時短遊技状態（非時短遊技状態）は必須ではなく、また、小当たり図柄も必須ではない。いずれにしても、大当たりの当選確率が所定の確率に設定された低確率遊技状態、または、低確率遊技状態よりも大当たりの当選確率が高く設定された高確率遊技状態に遊技状態が設定されればよい。

【０４１０】
また、上記実施形態における第１大入賞口１２６、第２大入賞口１２８、第１可動部材１４２、第２可動部材１５２、第１確変領域１４０ｂ、第２確変領域１５０ｂの配置や形状は一例に過ぎない。例えば、上記実施形態では、第１確変領域１４０ｂへの遊技球の進入を可能とする開状態と、開状態よりも第１確変領域１４０ｂへの遊技球の進入を困難とするかもしくは不可能とする閉状態とに切り替わる第１可動部材１４２と、第２確変領域１５０ｂへの遊技球の進入を可能とする開状態と、開状態よりも第２確変領域１５０ｂへの遊技球の進入を困難とするかもしくは不可能とする閉状態とに切り替わる第２可動部材１５２と、を備え、大当たり図柄ごとに設定された作動条件にしたがって第１可動部材１４２または第２可動部材１５２を作動させることとした。しかしながら、第１可動部材１４２および第２可動部材１５２は必須の構成ではなく、第１可動部材１４２および第２可動部材１５２を設けずに、第１確変領域１４０ｂや第２確変領域１５０ｂへの遊技球の進入有無が、釘等の構造物によって左右される構成としてもよい。

【０４１１】
また、上記実施形態では、作動条件として、第１大入賞口１２６または第２大入賞口１２８への遊技球の入球数である作動球数を規定し、特定ラウンド遊技において、第１大入賞口１２６または第２大入賞口１２８に入球した遊技球数が作動球数に達すると、第１可動部材１４２または第２可動部材１５２を開状態に切り替えることとした。しかしながら、第１可動部材１４２または第２可動部材１５２を開状態に切り替えるための作動条件はこれに限らない。例えば、従来の遊技機と同様に、大役遊技や特定ラウンド遊技の開始からの経過時間に応じて、第１可動部材１４２または第２可動部材１５２を開状態に切り替えてもよい。

【０４１２】
また、上記実施形態における主制御基板３００の制御処理は一例に過ぎず、適宜設計変更可能であることは言うまでもない。

【０４１３】
また、上記実施形態では、第２大入賞口１２８が開放された場合に、必ず、第２確変領域１５０ｂに遊技球を進入させることができ、第１大入賞口１２６が開放された場合には、第１確変領域１４０ｂに遊技球を進入させられるか否かがわからないこととした。これにより、大役遊技中、第２大入賞口１２８が開放されることを遊技者が期待することとなる。つまり、大役遊技中に、いずれの大入賞口が開放されるのかについて、遊技者に期待感や緊張感が付与されることとなる。ただし、例えば、第２大入賞口１２８が開放された場合にも、第２確変領域１５０ｂに遊技球を進入させることができないことがあるようにしてもよい。

【０４１４】
なお、上記実施形態において、図３２～図３５の処理を実行するメインＣＰＵ３００ａが、本発明の大入賞口開閉手段に相当する。
また、上記実施形態において、図３６の処理を実行するメインＣＰＵ３００ａが、本発明の遊技状態設定手段に相当する。
また、上記実施形態において、図３３のステップＳ６４１－７の処理を実行するメイン

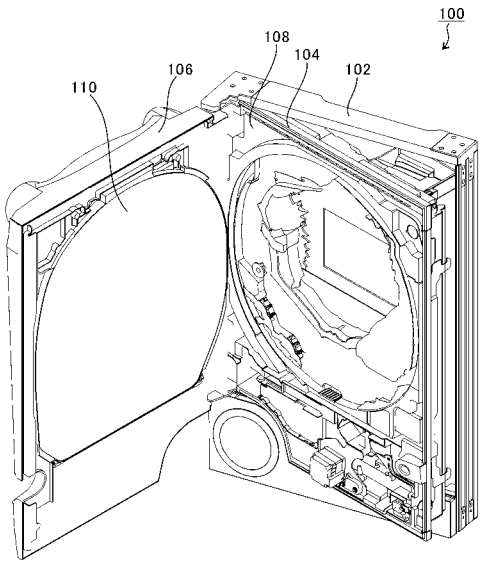
ＣＰＵ３００ａが、本発明の可動部材制御手段に相当する。

【符号の説明】

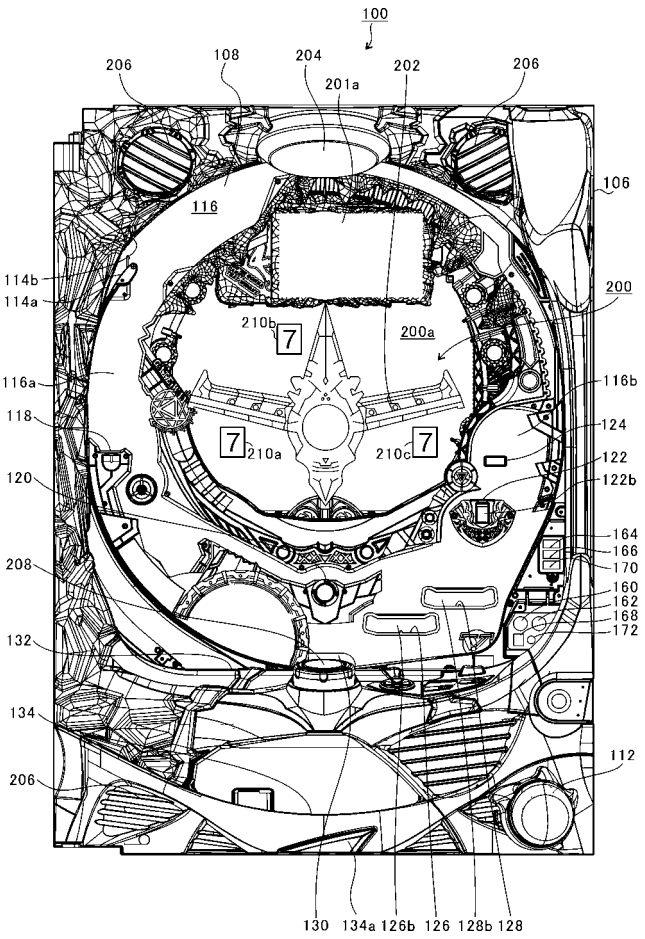
【０４１５】

１００　遊技機
１０８　遊技盤
１１６　遊技領域
１２６　第１大入賞口
１２８　第２大入賞口
１４０ｂ　第１確変領域
１４２　第１可動部材
１５０ｂ　第２確変領域
１５２　第２可動部材
３００　主制御基板
３００ａ　メインＣＰＵ
３００ｂ　メインＲＯＭ
３００ｃ　メインＲＡＭ

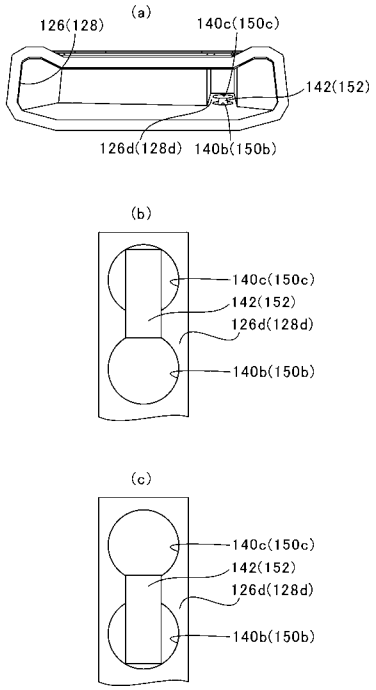
【図１】



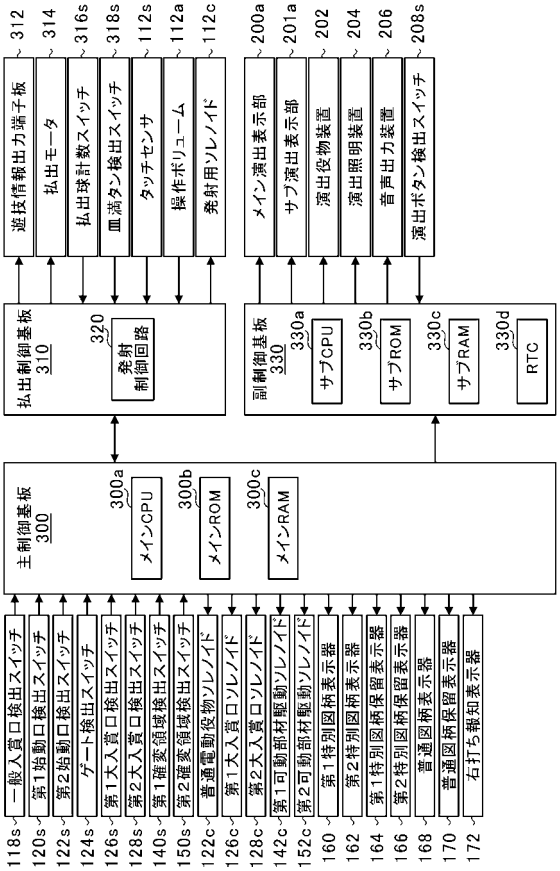

【図２】



【図３】




【図４】




【図５】

(a)低確時大当たり決定乱数判定テーブル

| 大当たり決定乱数(0～65535) | 判定結果 | 確率 |
|---|---|---|
| 10001～10164 | 大当たり | ≒1／399．6 |
| 上記以外 | ハズレ | ― |

(b)高確時大当たり決定乱数判定テーブル

| 大当たり決定乱数(0～65535) | 判定結果 | 大当たり確率 |
|---|---|---|
| 10001～10618 | 大当たり | ≒1／106 |
| 上記以外 | 小当たり | ≒1／1．01 |

【図６】

(a)特1用当たり図柄乱数判定テーブルa(大当たり時用)

| 当たり図柄乱数(0～99) | 特別図柄種別 | 選択確率 |
|---|---|---|
| 0～19 | 特別図柄A | 20% |
| 20～34 | 特別図柄B | 15% |
| 35～49 | 特別図柄C | 15% |
| 50～99 | 特別図柄D | 50% |

(b)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 |
|---|---|---|
| 0～19 | 特別図柄E | 20% |
| 20～29 | 特別図柄F | 10% |
| 30～39 | 特別図柄G | 10% |
| 40～49 | 特別図柄H | 10% |
| 50～59 | 特別図柄I | 10% |
| 60～69 | 特別図柄J | 10% |
| 70～79 | 特別図柄K | 10% |
| 80～89 | 特別図柄L | 10% |
| 90～99 | 特別図柄M | 10% |

(c)小当たり用当たり図柄乱数判定テーブル(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７】

(a)リーチグループ決定乱数判定テーブル1(非時短遊技状態用)

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

(b)リーチグループ決定乱数判定テーブル2(非時短遊技状態用)

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

(c)リーチグループ決定乱数判定テーブル3(非時短遊技状態用)

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

【図８】

(a)グループx用ハズレ時リーチモード決定乱数判定テーブル

| リーチモード決定乱数(0～250) | 変動モード番号 | 変動パターン乱数判定テーブル |
|---|---|---|
| 0～99 | ○○H | テーブルx |
| 100～199 | ○○H | テーブルx |
| 200～250 | ○○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 | ○○H | テーブルx |
| 50～199 | ○○H | テーブルx |
| 200～250 | ○○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 | ○○H | テーブルx |
| 30～99 | ○○H | テーブルx |
| 100～149 | ○○H | テーブルx |
| 150～199 | ○○H | テーブルx |
| 200～250 | ○○H | テーブルx |

(d)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 | ○○H | テーブルx |

【図９】

変動パターン乱数判定テーブルx

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

【図１０】

(a)変動時間1決定テーブル

| 変動モード番号 | 変動時間1 |
|---|---|
| ○○H | 0秒 |
| ○○H | 8秒 |
| ○○H | 8秒 |
| ○○H | 12秒 |
| ○○H | 16秒 |
| ○○H | 20秒 |
| ○○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 |
|---|---|
| ○○H | 2秒 |
| ○○H | 2秒 |
| ○○H | 4秒 |
| ○○H | 4秒 |
| ○○H | 8秒 |
| ○○H | 20秒 |
| ○○H | 12秒 |
| ・ | ・ |
| ・ | ・ |
| ・ | ・ |

【図１１】

特別電動役物作動ラムセットテーブル

| 特別図柄種別 | | A、B、C、E | D | F | G | H |
|---|---|---|---|---|---|---|
| オープニング時間 | | 5.0秒 | 5.0秒 | 5.0秒 | 5.0秒 | 5.0秒 |
| 特別電動役物最大作動回数(ラウンド数) | | 4回 | 16回 | 16回 | 16回 | 16回 |
| 開放大入賞口 | | 第1大入賞口 | 第1大入賞口 | 第2大入賞口 | 第2大入賞口 | 第2大入賞口 |
| 特別電動役物開閉切替回数(ラウンド中開放回数) | 1R | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 |
| | 2R | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 |
| | 3R | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 |
| | 4R | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 |
| | 5R | — | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 |
| | 6R | — | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 |
| | 7R | — | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 |
| | 8R | — | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 |
| | 9R | — | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 |
| | 10R | — | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 |
| | 11R | — | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 |
| | 12R | — | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 |
| | 13R | — | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 |
| | 14R | — | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 |
| | 15R | — | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 |
| | 16R | — | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 |
| ソレノイド通電時間(1回の大入賞口開放時間) | 1R | 29.0秒 | 29.0秒 | 29.0秒 | 29.0秒 | 29.0秒 |
| | 2R | 29.0秒 | 29.0秒 | 29.0秒 | 29.0秒 | 29.0秒 |
| | 3R | 29.0秒 | 29.0秒 | 29.0秒 | 29.0秒 | 29.0秒 |
| | 4R | 29.0秒 | 29.0秒 | 29.0秒 | 29.0秒 | 29.0秒 |
| | 5R | — | 29.0秒 | 0.1秒 | 29.0秒 | 29.0秒 |
| | 6R | — | 29.0秒 | 0.1秒 | 29.0秒 | 29.0秒 |
| | 7R | — | 29.0秒 | 0.1秒 | 0.1秒 | 29.0秒 |
| | 8R | — | 29.0秒 | 0.1秒 | 0.1秒 | 29.0秒 |
| | 9R | — | 29.0秒 | 0.1秒 | 0.1秒 | 0.1秒 |
| | 10R | — | 29.0秒 | 0.1秒 | 0.1秒 | 0.1秒 |
| | 11R | — | 29.0秒 | 0.1秒 | 0.1秒 | 0.1秒 |
| | 12R | — | 29.0秒 | 0.1秒 | 0.1秒 | 0.1秒 |
| | 13R | — | 29.0秒 | 0.1秒 | 0.1秒 | 0.1秒 |
| | 14R | — | 29.0秒 | 0.1秒 | 0.1秒 | 0.1秒 |
| | 15R | — | 29.0秒 | 0.1秒 | 0.1秒 | 0.1秒 |
| | 16R | — | 29.0秒 | 0.1秒 | 0.1秒 | 0.1秒 |
| 規定数(1ラウンド中最大入賞可能数) | | 8個 | 8個 | 8個 | 8個 | 8個 |
| 大入賞口閉鎖有効時間(ラウンド間のインターバル時間) | | 2.0秒 | 2.0秒 | 2.0秒 | 2.0秒 | — |
| エンディング時間 | | 5.0秒 | 5.0秒 | 5.0秒 | 5.0秒 | 0.1秒 |

【図１２】

特別電動役物作動ラムセットテーブル

| 特別図柄種別 | | I | J | K | L | M |
|---|---|---|---|---|---|---|
| オープニング時間 | | 5.0秒 | 5.0秒 | 5.0秒 | 5.0秒 | 5.0秒 |
| 特別電動役物最大作動回数(ラウンド数) | | 16回 | 16回 | 16回 | 16回 | 4回 |
| 開放大入賞口 | | 第2大入賞口 | 第2大入賞口 | 第2大入賞口 | 第2大入賞口 | 第1大入賞口 |
| 特別電動役物開閉切替回数(ラウンド中開放回数) | 1R | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 |
| | 2R | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 |
| | 3R | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 |
| | 4R | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 |
| | 5R | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 | — |
| | 6R | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 | — |
| | 7R | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 | — |
| | 8R | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 | — |
| | 9R | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 | — |
| | 10R | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 | — |
| | 11R | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 | — |
| | 12R | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 | — |
| | 13R | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 | — |
| | 14R | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 | — |
| | 15R | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 | — |
| | 16R | 1回 | 1回 | 1回 | 1回 | — |
| ソレノイド通電時間(1回の大入賞口開放時間) | 1R | 29.0秒 | 29.0秒 | 29.0秒 | 29.0秒 | 29.0秒 |
| | 2R | 29.0秒 | 29.0秒 | 29.0秒 | 29.0秒 | 29.0秒 |
| | 3R | 29.0秒 | 29.0秒 | 29.0秒 | 29.0秒 | 29.0秒 |
| | 4R | 29.0秒 | 29.0秒 | 29.0秒 | 29.0秒 | 29.0秒 |
| | 5R | 29.0秒 | 29.0秒 | 29.0秒 | 29.0秒 | — |
| | 6R | 29.0秒 | 29.0秒 | 29.0秒 | 29.0秒 | — |
| | 7R | 29.0秒 | 29.0秒 | 29.0秒 | 29.0秒 | — |
| | 8R | 29.0秒 | 29.0秒 | 29.0秒 | 29.0秒 | — |
| | 9R | 29.0秒 | 29.0秒 | 29.0秒 | 29.0秒 | — |
| | 10R | 29.0秒 | 29.0秒 | 29.0秒 | 29.0秒 | — |
| | 11R | 0.1秒 | 29.0秒 | 29.0秒 | 29.0秒 | — |
| | 12R | 0.1秒 | 29.0秒 | 29.0秒 | 29.0秒 | — |
| | 13R | 0.1秒 | 0.1秒 | 29.0秒 | 29.0秒 | — |
| | 14R | 0.1秒 | 0.1秒 | 29.0秒 | 29.0秒 | — |
| | 15R | 0.1秒 | 0.1秒 | 0.1秒 | 29.0秒 | — |
| | 16R | 0.1秒 | 0.1秒 | 0.1秒 | 29.0秒 | — |
| 規定数(1ラウンド中最大入賞可能数) | | 8個 | 8個 | 8個 | 8個 | 8個 |
| 大入賞口閉鎖有効時間(ラウンド間のインターバル時間) | | 2.0秒 | 2.0秒 | 2.0秒 | 2.0秒 | 2.0秒 |
| エンディング時間 | | 5.0秒 | 5.0秒 | 5.0秒 | 5.0秒 | 5.0秒 |

【図１３】

(a)第１可動部材作動条件

| 始動口種別 | 特別図柄種別 | 選択比率 | 特定ラウンド | 作動球数 | 可動部材 | 開時間 | 遊技状態 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 第1始動口 | 特別図柄A | 20% | 1R | 1C | 第1可動部材 | 0.05秒 | 低確率遊技状態 |
| | | | 3R | 1C | 第1可動部材 | 0.05秒 | |
| | 特別図柄B | 15% | 1R | 1C | 第1可動部材 | 0.05秒 | 低確率遊技状態 |
| | | | 3R | 1C | 第1可動部材 | 0.05秒 | |
| | 特別図柄C | 15% | 1R | 1C | 第1可動部材 | 0.05秒 | 低確率遊技状態 |
| | | | 3R | 1C | 第1可動部材 | 0.05秒 | |
| | 特別図柄D | 50% | 1R | 1C | 第1可動部材 | 0.05秒 | 高確率遊技状態 |
| | | | 3R | 1C | 第1可動部材 | 0.05秒 | |
| | | | 5R | 1C | 第1可動部材 | 20秒 | |

(b)第２可動部材作動条件

| 始動口種別 | 特別図柄種別 | 選択比率 | 特定ラウンド | 作動球数 | 可動部材 | 開時間 | 遊技状態 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 第2始動口 | 特別図柄E | 20% | 1R | 1C | 第1可動部材 | 0.05秒 | 低確率遊技状態 |
| | | | 3R | 1C | 第1可動部材 | 0.05秒 | |
| | 特別図柄F | 10% | 1R | 1C | 第2可動部材 | 0.05秒 | 高確率遊技状態 |
| | | | | 2C | 第2可動部材 | 20秒 | |
| | | | 3R | 1C | 第2可動部材 | 0.05秒 | |
| | | | | 2C | 第2可動部材 | 20秒 | |
| | 特別図柄G | 10% | 1R | 1C | 第2可動部材 | 0.05秒 | 高確率遊技状態 |
| | | | | 2C | 第2可動部材 | 20秒 | |
| | | | 3R | 1C | 第2可動部材 | 0.05秒 | |
| | | | | 2C | 第2可動部材 | 20秒 | |
| | 特別図柄H | 10% | 1R | 1C | 第2可動部材 | 0.05秒 | 高確率遊技状態 |
| | | | | 2C | 第2可動部材 | 20秒 | |
| | | | 3R | 1C | 第2可動部材 | 0.05秒 | |
| | | | | 2C | 第2可動部材 | 20秒 | |
| | 特別図柄I | 10% | 1R | 1C | 第2可動部材 | 0.05秒 | 高確率遊技状態 |
| | | | | 2C | 第2可動部材 | 20秒 | |
| | | | 3R | 1C | 第2可動部材 | 0.05秒 | |
| | | | | 2C | 第2可動部材 | 20秒 | |
| | 特別図柄J | 10% | 1R | 1C | 第2可動部材 | 0.05秒 | 高確率遊技状態 |
| | | | | 2C | 第2可動部材 | 20秒 | |
| | | | 3R | 1C | 第2可動部材 | 0.05秒 | |
| | | | | 2C | 第2可動部材 | 20秒 | |
| | 特別図柄K | 10% | 1R | 1C | 第2可動部材 | 0.05秒 | 高確率遊技状態 |
| | | | | 2C | 第2可動部材 | 20秒 | |
| | | | 3R | 1C | 第2可動部材 | 0.05秒 | |
| | | | | 2C | 第2可動部材 | 20秒 | |
| | 特別図柄L | 10% | 1R | 1C | 第2可動部材 | 0.05秒 | 高確率遊技状態 |
| | | | | 2C | 第2可動部材 | 20秒 | |
| | | | 3R | 1C | 第2可動部材 | 0.05秒 | |
| | | | | 2C | 第2可動部材 | 20秒 | |
| | 特別図柄M | 10% | 1R | 1C | 第1可動部材 | 0.05秒 | 高確率遊技状態 |
| | | | 3R | 1C | 第1可動部材 | 0.05秒 | |
| | | | | 5C | 第1可動部材 | 20秒 | |

【図１４】

遊技状態設定テーブル

| 特別図柄種別 | 確変領域進入可否 | 大役遊技終了後の遊技状態(確率) | 高確回数 | 大役遊技終了後の遊技状態(時短) | 時短回数 |
|---|---|---|---|---|---|
| 特別図柄A～M | 確変領域進入 | 高確率遊技状態 | 170 | 時短遊技状態 | 170 |
| | 確変領域未進入 | 低確率遊技状態 | ― | 非時短遊技状態 | ― |

【図１５】

(a)非時短遊技状態用当たり決定乱数判定テーブル

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

(b)時短遊技状態用当たり決定乱数判定テーブル

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

【図１６】

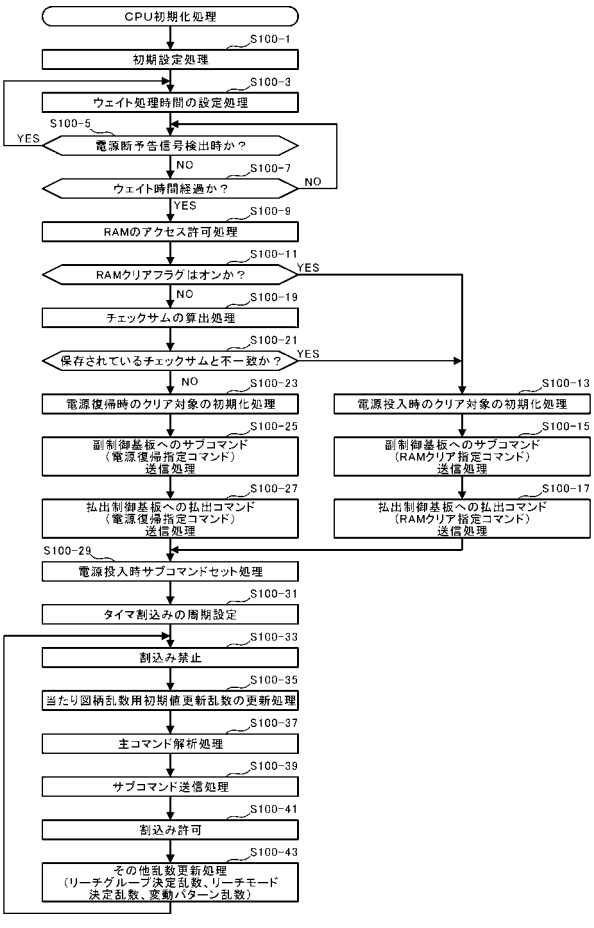
(a)普通図柄変動時間データテーブル

| 遊技状態 | 変動時間 |
|---|---|
| 非時短遊技状態 | 10秒 |
| 時短遊技状態 | 1秒 |

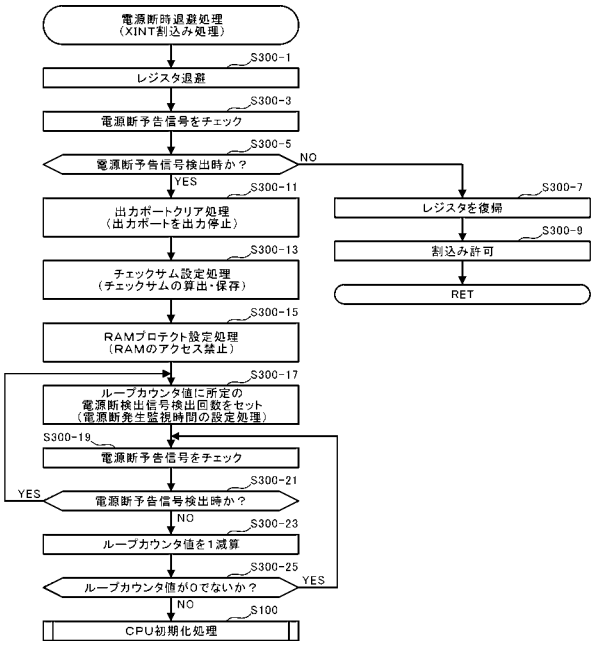
(b)開閉制御パターンテーブル

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

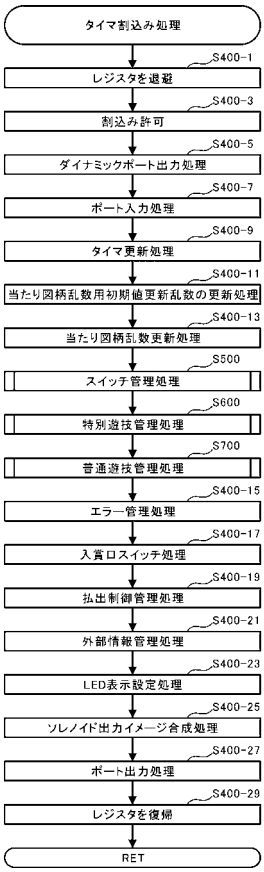
【図１７】



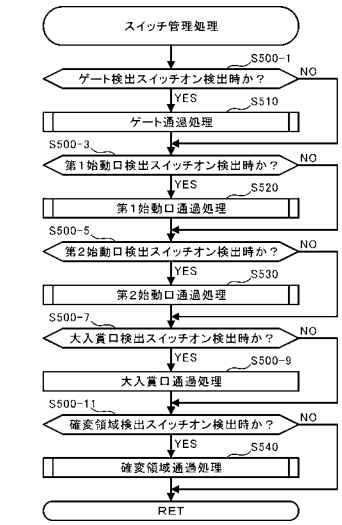
【図１８】



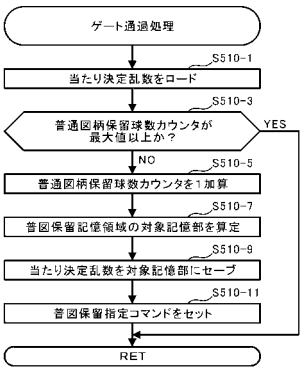

【図１９】



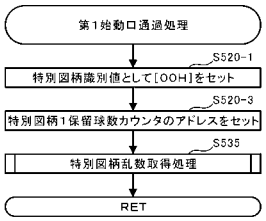

【図２０】



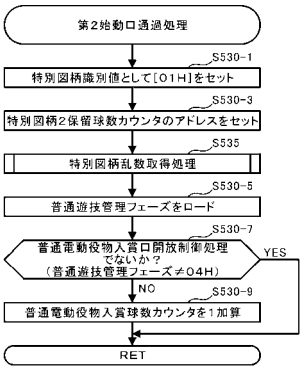

【図２１】



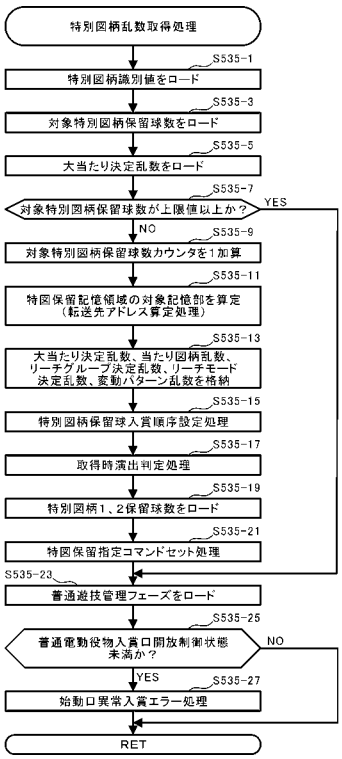
【図２２】



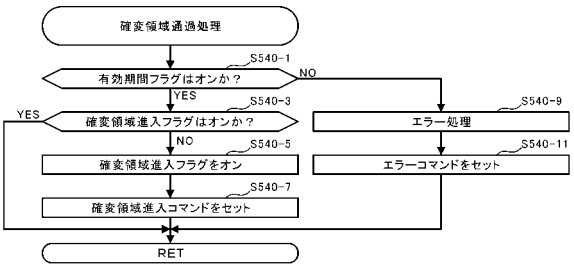

【図２３】




【図２４】



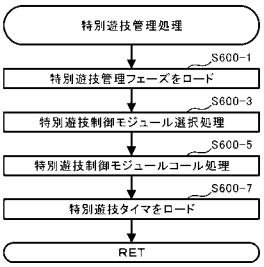

【図２５】



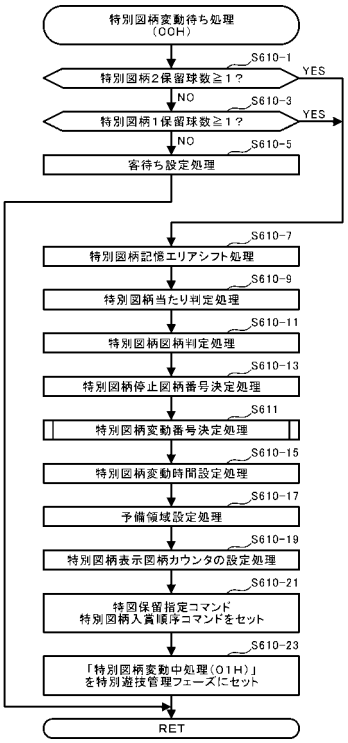

【図２６】

| 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 |

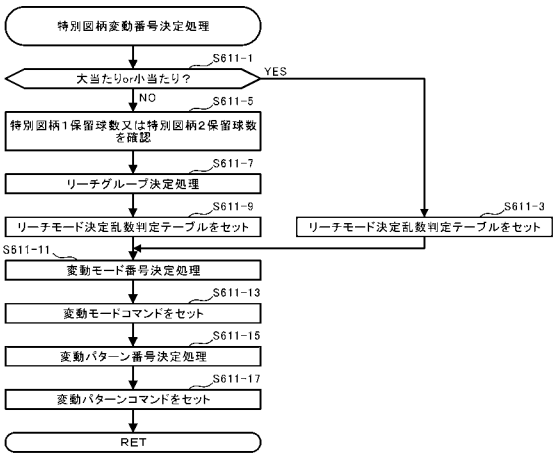
【図２７】



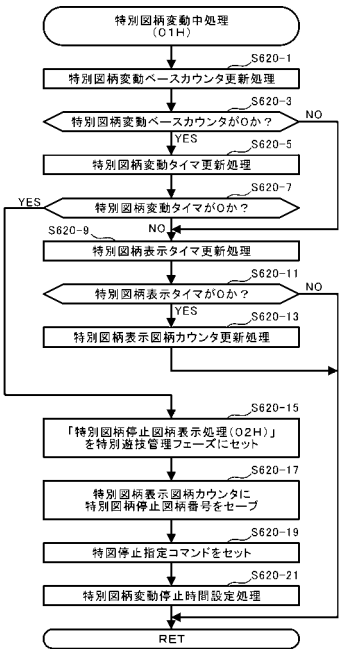

【図２８】



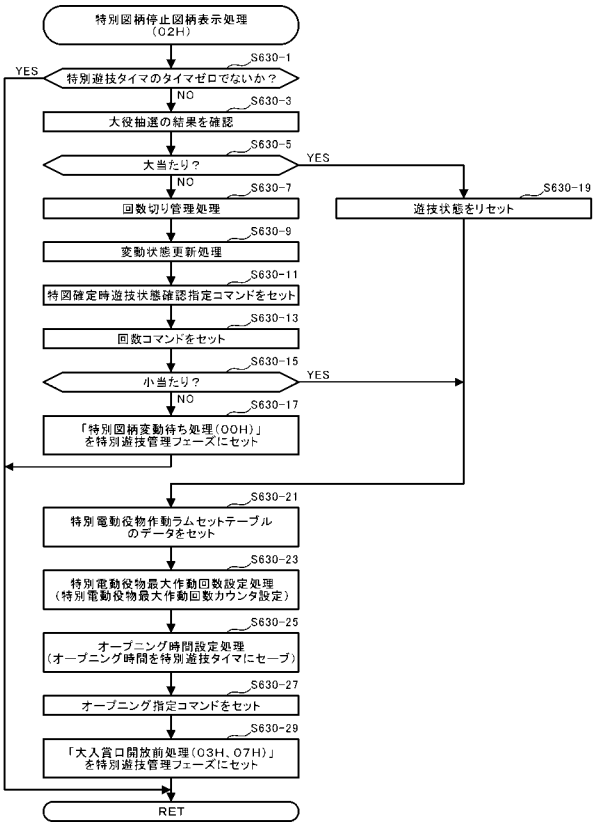

【図２９】



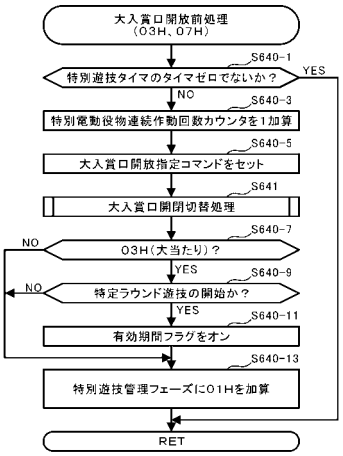

【図３０】



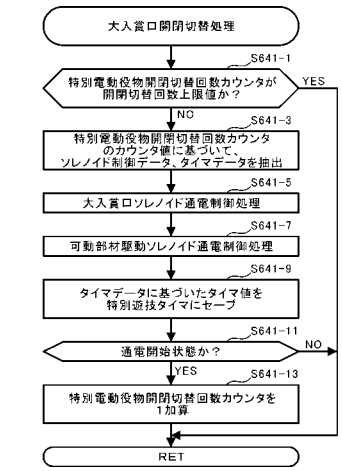
【図３１】



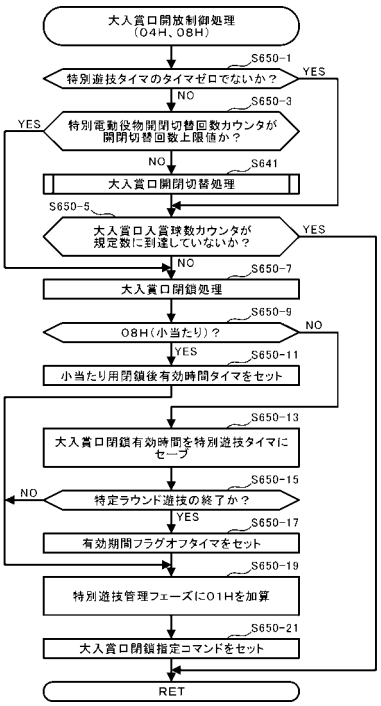

【図３２】



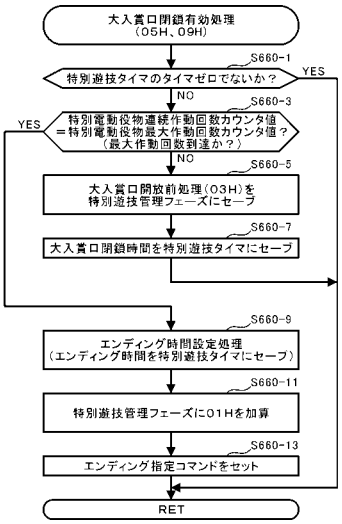

【図３３】



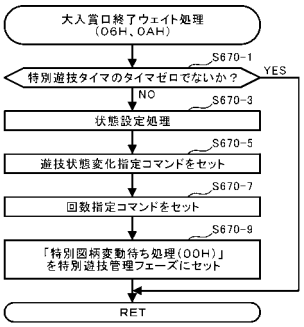

【図３４】



【図３５】



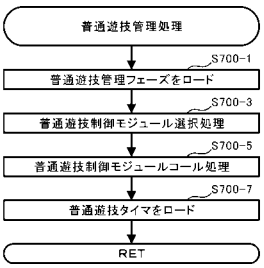

【図３６】




【図３７】

| 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 |

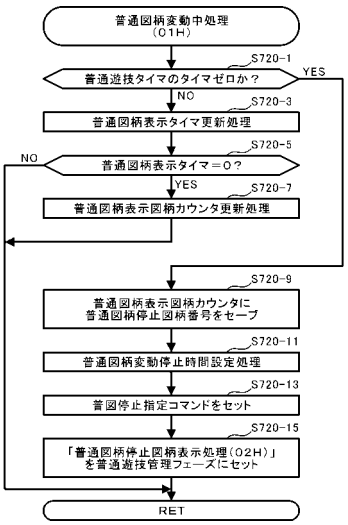
【図３８】



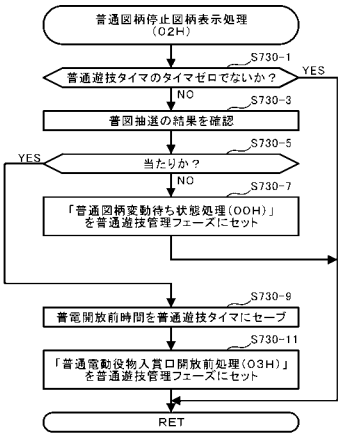

【図３９】



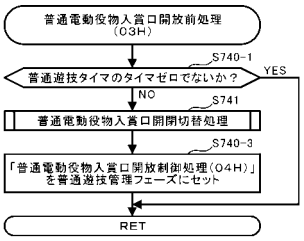

【図４０】



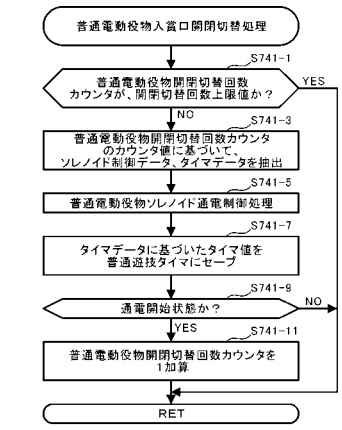
【図４１】



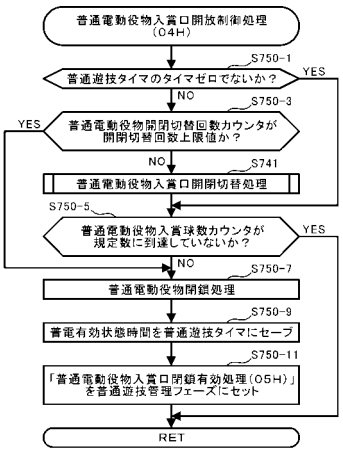

【図４２】



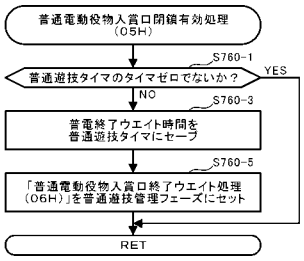

【図４３】



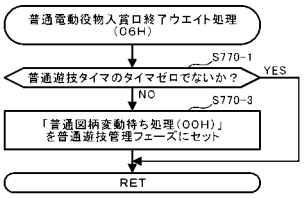

【図４４】



【図４５】


普通電動役物入賞口閉鎖有効処理
（05H）
S760-1
普通遊技タイマのタイマゼロでないか？
YES
NO
S760-3
普電終了ウエイト時間を
普通遊技タイマにセーブ
S760-5
「普通電動役物入賞口終了ウエイト処理
（06H）」を普通遊技管理フェーズにセット
RET

【図４６】


普通電動役物入賞口終了ウエイト処理
（06H）
S770-1
普通遊技タイマのタイマゼロでないか？
YES
NO
S770-3
「普通図柄変動待ち処理（00H）」
を普通遊技管理フェーズにセット
RET