

(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2017-169659

(P2017-169659A)

(43) 公開日 平成29年9月28日 (2017.9.28)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)F I
A63F 7/02 320テーマコード (参考)
2C333

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 81 頁)

(21) 出願番号 特願2016-56614 (P2016-56614)
(22) 出願日 平成28年3月22日 (2016.3.22)(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 久世 昌司
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 亀田 宗克
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 小林 義明
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社平和内

最終頁に続く

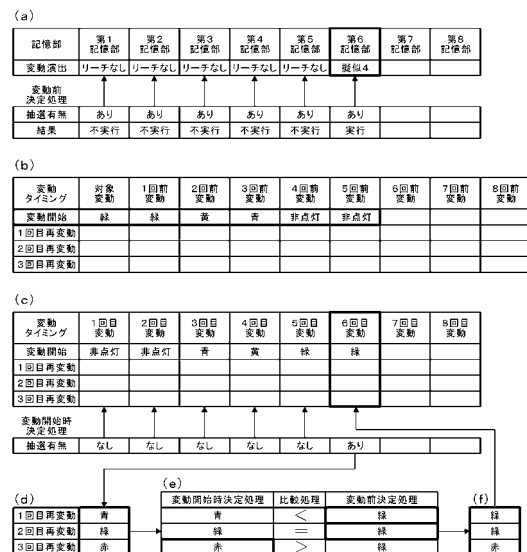
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】設計作業を簡素化する。

【解決手段】保留が記憶されると、当該保留を対象保留とする特定演出の実行有無を決定する変動前決定処理が実行される (a)。変動前決定処理では、特定演出の実行が決定されると、対象保留について実行される対象変動演出よりも前の各変動演出における特定演出の実行態様を決定する (b)。対象変動演出の開始時には、対象変動演出中の特定演出の実行態様を決定する変動開始時決定処理を実行する。変動開始時決定処理では、特定演出の実行タイミングごとに実行態様を決定する (d)。変動開始時決定処理で決定した実行態様と、変動前決定処理で決定された実行態様とを比較する比較処理を実行し (e)、相対的に設定順位が高い実行態様で特定演出を実行する (f)。

【選択図】図 5 6



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

始動領域への遊技球の進入を条件として、所定の保留情報を取得して記憶部に記憶する保留記憶手段と、

始動条件が成立すると、前記記憶部に記憶された保留情報を読み出して大当たりの当選可否を判定する判定手段と、

前記判定手段の判定結果に基づいて変動演出を実行する変動演出実行手段と、

1 回もしくは複数回の前記変動演出中に、互いに識別可能な複数の実行態様それぞれに設定順位が規定された特定演出を、いずれか 1 の実行態様で実行するか、もしくは、相対的に低順位から高順位へと段階的に実行態様を変化させて実行する特定演出実行手段と、
を備え、

10

前記特定演出実行手段は、

前記記憶部に記憶されている保留情報に基づいて実行される変動演出のいずれかを対象変動演出とした前記特定演出の実行有無を決定するとともに、該特定演出の実行が決定された場合には、少なくとも該対象変動演出の開始時までの該特定演出の実行態様を決定する変動前決定処理を実行し、

少なくとも前記対象変動演出の開始時には、該対象変動演出中の前記特定演出の実行態様を決定する変動開始時決定処理を実行するとともに、該変動開始時決定処理で決定した実行態様と、前記変動前決定処理で決定された実行態様とを比較する比較処理を実行し、相対的に設定順位が高い実行態様で該特定演出を実行することを特徴とする遊技機。

20

【請求項 2】

前記特定演出実行手段は、

変動演出の開始時に、該変動演出が前記対象変動演出であるか否かに拘わらず前記変動開始時決定処理を実行し、該変動演出が該対象変動演出でない場合、該変動開始時決定処理で決定した実行態様で前記特定演出を実行することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、変動演出が実行される遊技機に関する。

30

【背景技術】**【0002】**

従来、始動口に遊技球が入球すると保留情報が記憶部に記憶されるとともに、始動条件の成立により、記憶部に記憶された保留情報が順次読み出され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可能となる遊技機が知られている。こうした遊技機においては、遊技中にさまざまな演出を実行することで演出効果の向上が図られている。

【0003】

例えば、特許文献 1 においては、記憶部に記憶された保留情報に対応する保留画像を表示する保留表示演出が実行される。この保留表示演出では、保留画像の表示パターンが複数設けられており、保留画像の表示パターンで大当たりの信頼度を示唆するようにしている。

40

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2015 - 33407 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

上記の遊技機では、保留画像の表示パターンが途中で変化することがあるが、どのよう

50

に変化させるかの決定は、保留情報が記憶されたときや、保留情報が読み出されて変動演出が開始されるときなど、さまざまタイミングで行われる。このように、演出の実行態様を段階的に変化させる場合には、変化前後で整合性や規則性をもたせる必要がある。そのため、演出の実行態様を決定するタイミングが複数ある場合には、タイミングごとに処理方法を異ならせなければならず、設計作業が煩雑になるという課題がある。

【0006】

本発明は、設計作業を簡素化することができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決するために、本発明の遊技機は、始動領域への遊技球の進入を条件として、所定の保留情報を取得して記憶部に記憶する保留記憶手段と、始動条件が成立すると、前記記憶部に記憶された保留情報を読み出して大当たりの当選可否を判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づいて変動演出を実行する変動演出実行手段と、1回もしくは複数回の前記変動演出中に、互いに識別可能な複数の実行態様それぞれに設定順位が規定された特定演出を、いずれか1の実行態様で実行するか、もしくは、相対的に低順位から高順位へと段階的に実行態様を変化させて実行する特定演出実行手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記記憶部に記憶されている保留情報に基づいて実行される変動演出のいずれかを対象変動演出とした前記特定演出の実行有無を決定するとともに、該特定演出の実行が決定された場合には、少なくとも該対象変動演出の開始時までの該特定演出の実行態様を決定する変動前決定処理を実行し、少なくとも前記対象変動演出の開始時には、該対象変動演出中の前記特定演出の実行態様を決定する変動開始時決定処理を実行するとともに、該変動開始時決定処理で決定した実行態様と、前記変動前決定処理で決定された実行態様とを比較する比較処理を実行し、相対的に設定順位が高い実行態様で該特定演出を実行することを特徴とする。

【0008】

また、前記特定演出実行手段は、変動演出の開始時に、該変動演出が前記対象変動演出であるか否かに拘わらず前記変動開始時決定処理を実行し、該変動演出が該対象変動演出でない場合、該変動開始時決定処理で決定した実行態様で前記特定演出を実行するとよい。

【発明の効果】

【0009】

本発明によれば、設計作業を簡素化することができる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】扉が開放された状態を示す遊技機の斜視図である。

【図2】遊技機の正面図である。

【図3】遊技機のブロック図である。

【図4】大当たり決定乱数判定テーブルを説明する図である。

【図5】当たり図柄乱数判定テーブルを説明する図である。

【図6】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7】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8】変動パターン乱数判定テーブルを説明する図である。

【図9】変動時間決定テーブルを説明する図である。

【図10】特別電動役物作動ラムセットテーブルを説明する図である。

【図11】遊技状態設定テーブルを説明する図である。

【図12】当たり決定乱数判定テーブルを説明する図である。

【図13】(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14】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15】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 1 6】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 1 7】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 1 8】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 1 9】主制御基板における第 1 始動口通過処理を説明するフローチャートである。
- 【図 2 0】主制御基板における第 2 始動口通過処理を説明するフローチャートである。
- 【図 2 1】主制御基板における特別図柄乱数取得処理を説明するフローチャートである。
- 【図 2 2】主制御基板における取得時演出判定処理を説明するフローチャートである。
- 【図 2 3】特別遊技管理フェーズを説明する図である。
- 【図 2 4】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 2 5】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。 10
- 【図 2 6】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 2 7】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 2 8】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 2 9】主制御基板における大入賞口開放前処理を説明するフローチャートである。
- 【図 3 0】主制御基板における大入賞口開閉切替処理を説明するフローチャートである。
- 【図 3 1】主制御基板における大入賞口開放制御処理を説明するフローチャートである。
- 【図 3 2】主制御基板における大入賞口閉鎖有効処理を説明するフローチャートである。
- 【図 3 3】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。 20
- 【図 3 4】普通遊技管理フェーズを説明する図である。
- 【図 3 5】主制御基板における普通遊技管理処理を説明するフローチャートである。
- 【図 3 6】主制御基板における普通図柄変動待ち処理を説明するフローチャートである。
- 【図 3 7】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 3 8】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 3 9】主制御基板における普通電動役物入賞口開放前処理を説明するフローチャートである。
- 【図 4 0】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。 30
- 【図 4 1】主制御基板における普通電動役物入賞口開放制御処理を説明するフローチャートである。
- 【図 4 2】主制御基板における普通電動役物入賞口閉鎖有効処理を説明するフローチャートである。
- 【図 4 3】主制御基板における普通電動役物入賞口終了ウェイト処理を説明するフローチャートである。
- 【図 4 4】演出図柄を説明する図である。
- 【図 4 5】リーチなし変動パターンの変動演出の一例を説明する図である。
- 【図 4 6】ノーマルリーチ変動パターンの変動演出の一例を説明する図である。 40
- 【図 4 7】発展リーチ変動パターンの変動演出の一例を説明する図である。
- 【図 4 8】擬似連続リーチ変動パターンの変動演出の一例を説明する図である。
- 【図 4 9】変動演出決定テーブルを説明する図である。
- 【図 5 0】変動パターン番号とバトル演出パターンとの関係を説明する図である。
- 【図 5 1】予告演出の一例を説明する図である。
- 【図 5 2】予告演出決定テーブルを説明する図である。
- 【図 5 3】特定演出を説明する図である。
- 【図 5 4】特定演出の実行タイミングを説明する図である。
- 【図 5 5】特定演出の実行態様を決定するテーブルを説明する図である。
- 【図 5 6】先読み演出として特定演出を実行する場合の実行態様の決定の流れを説明する 50

図である。

【図５７】要素演出として特定演出を実行する場合の実行態様の決定の流れを説明する図である。

【図５８】副制御基板におけるサブＣＰＵ初期化処理を説明するフローチャートである。

【図５９】副制御基板におけるサブタイマ割込み処理を説明するフローチャートである。

【図６０】副制御基板における先読み指定コマンド受信処理を説明するフローチャートである。

【図６１】副制御基板における変動コマンド受信処理を説明するフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【００１１】

10

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。

【００１２】

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

【００１３】

20

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圍繞空間が形成される外枠１０２と、この外枠１０２にヒンジ機構によって開閉自在に取り付けられた中枠１０４と、この中枠１０４に、ヒンジ機構によって開閉自在に取り付けられた前枠１０６と、を備えている。

【００１４】

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

30

【００１５】

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。

40

【００１６】

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。

【００１７】

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

50

いる。ルール 1 1 4 a、1 1 4 b が遊技領域 1 1 6 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 1 1 6 a に進入し、所定の強度以上の発射強度で発射された遊技球は第 2 遊技領域 1 1 6 b に進入することとなる。

【 0 0 1 8 】

また、遊技領域 1 1 6 には、遊技球が入球可能な一般入賞口 1 1 8、第 1 始動口 1 2 0、第 2 始動口 1 2 2 が設けられており、これら一般入賞口 1 1 8、第 1 始動口 1 2 0、第 2 始動口 1 2 2 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 1 1 8、第 1 始動口 1 2 0、第 2 始動口 1 2 2 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 1 2 0 に遊技球が入球して払い出す賞球数を、第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が入球して払い出す賞球数よりも少なく設定することも可能である。

10

【 0 0 1 9 】

なお、詳しくは後述するが、第 1 始動口 1 2 0 内には第 1 始動領域が設けられ、また、第 2 始動口 1 2 2 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 1 2 0 または第 2 始動口 1 2 2 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 1 2 0 または第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が入球すると、所定の賞球を獲得すると同時に、種々の遊技利益を受ける権利獲得の機会を獲得することとなる。

20

【 0 0 2 0 】

また、第 2 始動口 1 2 2 には、可動片 1 2 2 b が開閉可能に設けられており、この可動片 1 2 2 b の状態に応じて、第 2 始動口 1 2 2 への遊技球の進入容易性が変化するようになっている。具体的には、可動片 1 2 2 b が閉状態にあるときには、第 2 始動口 1 2 2 に対して、鉛直真上から流下する遊技球のみが入球可能となっている。これに対して、遊技領域 1 1 6 に設けられたゲート 1 2 4 内の進入領域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なると、可動片 1 2 2 b が所定時間、開状態に制御される。このように、可動片 1 2 2 b が開状態になると、当該可動片 1 2 2 b が遊技球を第 2 始動口 1 2 2 に導く受け皿として機能し、第 2 始動口 1 2 2 への遊技球の入球が容易となる。なお、ここでは、第 2 始動口 1 2 2 が閉状態にあるときにも当該第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が一定の頻度で入球することとしたが、例えば、後述の振分装置 1 5 0 を設けずに、第 2 始動口 1 2 2 が閉状態にある場合には、当該第 2 始動口 1 2 2 への遊技球の入球を不可能としてもよい。

30

【 0 0 2 1 】

さらに、遊技領域 1 1 6 には、遊技球が入球可能な大入賞口 1 2 8 が設けられている。この大入賞口 1 2 8 には、開閉扉 1 2 8 b が開閉可能に設けられており、通常、開閉扉 1 2 8 b が大入賞口 1 2 8 を閉鎖して、大入賞口 1 2 8 への遊技球の入球が不可能となっている。これに対して、前述の大役遊技が実行されると、開閉扉 1 2 8 b が開放されて、大入賞口 1 2 8 への遊技球の入球が可能となる。そして、大入賞口 1 2 8 に遊技球が入球すると、所定の賞球が遊技者に払い出される。

40

【 0 0 2 2 】

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

【 0 0 2 3 】

ここで、本実施形態においては、第 1 始動口 1 2 0 および第 2 始動口 1 2 2 の鉛直上方に、これら第 1 始動口 1 2 0 および第 2 始動口 1 2 2 に交互に遊技球を振り分ける振分装

50

置 1 5 0 が設けられている。この振分装置 1 5 0 は、遊技領域 1 1 6 を流下する遊技球が進入可能な導入路 1 5 2 を鉛直上方に開口させている。この導入路 1 5 2 は、その幅を遊技球の直径よりも僅かに大きくしており、当該導入路 1 5 2 に導かれた遊技球が、必ず揺動部材 1 5 4 に向けて落下するようにしている。

【 0 0 2 4 】

この揺動部材 1 5 4 は、底板 1 5 6 a と、この底板 1 5 6 a の長手方向中心部から直角に起立する振分板 1 5 6 b と、によって構成される逆 T 字形の部材からなり、振分板 1 5 6 b を境に線対称に構成されている。そして、揺動部材 1 5 4 は、底板 1 5 6 a と振分板 1 5 6 b とが交差する揺動支点 1 5 6 c において、遊技盤 1 0 8 に揺動自在に取り付けられている。

10

【 0 0 2 5 】

そして、底板 1 5 6 a の長手方向両端には不図示の重りが設けられており、通常、図示のように、底板 1 5 6 a の一端（図中左端）がストッパー 1 5 8 a に接触した状態で静止しているか、もしくは、図示の状態から時計回り方向に揺動して、底板 1 5 6 a の他端（図中右端）がストッパー 1 5 8 b に接触した状態で静止することとなる。このような静止状態においては、振分板 1 5 6 b よりも図中反時計回り方向に区画形成される揺動部材 1 5 4 の第 1 空間 1 5 6 d、または、振分板 1 5 6 b よりも図中時計回り方向に区画形成される揺動部材 1 5 4 の第 2 空間 1 5 6 e のいずれかが導入路 1 5 2 に臨むこととなる。

【 0 0 2 6 】

上記の構成からなる振分装置 1 5 0 によれば、図示のように、第 2 空間 1 5 6 e が導入路 1 5 2 に臨んで静止している状態で、遊技球が導入路 1 5 2 に進入すると、第 2 空間 1 5 6 e に遊技球が落下するとともに、当該遊技球の自重によって、揺動部材 1 5 4 が時計回り方向に揺動する。これにより、導入路 1 5 2 から振分装置 1 5 0 内に進入した遊技球は、第 2 始動口 1 2 2 に向けて振分装置 1 5 0 内を落下するとともに、揺動部材 1 5 4 が時計回り方向に揺動して、底板 1 5 6 a の他端（図中右端）がストッパー 1 5 8 b に接触した状態で静止する。

20

【 0 0 2 7 】

そして、第 1 空間 1 5 6 d が導入路 1 5 2 に臨んで静止している状態で、次なる遊技球が導入路 1 5 2 に進入すると、今度は第 1 空間 1 5 6 d に遊技球が落下するとともに、当該遊技球の自重によって、揺動部材 1 5 4 が反時計回り方向に揺動する。これにより、導入路 1 5 2 から振分装置 1 5 0 内に進入した遊技球は、第 1 始動口 1 2 0 に向けて振分装置 1 5 0 内を落下するとともに、揺動部材 1 5 4 が、再び、図示の状態に静止することとなる。このように、振分装置 1 5 0 内に進入した遊技球は、揺動部材 1 5 4 によって第 1 始動口 1 2 0 と第 2 始動口 1 2 2 とに交互に振り分けられることとなる。

30

【 0 0 2 8 】

なお、第 2 始動口 1 2 2 の可動片 1 2 2 b が開状態にあるときには、揺動部材 1 5 4 によって第 2 始動口 1 2 2 の鉛直上方に振り分けられた遊技球のみならず、振分装置 1 5 0 の外方を流下する遊技球も、第 2 始動口 1 2 2 に導かれることとなる。ただし、第 1 始動口 1 2 0 や第 2 始動口 1 2 2 の配置は一例にすぎず、具体的な盤面構成は特に限定されるものではなく、また、振分装置 1 5 0 も必須の構成ではない。

40

【 0 0 2 9 】

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

【 0 0 3 0 】

演出表示装置 2 0 0 は、画像を表示する画像表示部からなる演出表示部 2 0 0 a を備えており、この演出表示部 2 0 0 a を、遊技盤 1 0 8 の略中央部分において、遊技機 1 0 0 の正面側から視認可能に配置している。この演出表示部 2 0 0 a には、図示のように演出図柄 2 1 0 a、2 1 0 b、2 1 0 c が変動表示され、これら各演出図柄 2 1 0 a、2 1 0

50

b、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。

【0031】

演出役物装置202は、通常、演出表示部200aの前面から退避しているが、上記の演出図柄210a、210b、210cの変動表示中などに、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。

【0032】

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、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。

【0033】

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、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。

【0034】

演出操作装置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。この演出操作装置208は、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、操作有効期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。

【0035】

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を図中左右方向にスライドさせることにより、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。

【0036】

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。

【0037】

（制御手段の内部構成）

図3は、遊技の進行を制御する制御手段の内部構成を示すブロック図である。

【0038】

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。

【0039】

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、大入賞口128に遊技球が入球したことを検出する大入賞口検出ス

10

20

30

40

50

イチ 1 2 8 s が接続されており、これら各検出スイッチから主制御基板 3 0 0 に検出信号が入力されるようになっている。

【 0 0 4 0 】

また、主制御基板 3 0 0 には、第 2 始動口 1 2 2 の可動片 1 2 2 b を作動する普通電動役物ソレノイド 1 2 2 c と、大入賞口 1 2 8 を開閉する開閉扉 1 2 8 b を作動する大入賞口ソレノイド 1 2 8 c と、が接続されており、主制御基板 3 0 0 によって、第 2 始動口 1 2 2 および大入賞口 1 2 8 の開閉制御がなされるようになっている。

【 0 0 4 1 】

さらに、主制御基板 3 0 0 には、第 1 特別図柄表示器 1 6 0、第 2 特別図柄表示器 1 6 2、第 1 特別図柄保留表示器 1 6 4、第 2 特別図柄保留表示器 1 6 6、普通図柄表示器 1 6 8、普通図柄保留表示器 1 7 0、右打ち報知表示器 1 7 2 が接続されており、主制御基板 3 0 0 によって、これら各表示器の表示制御がなされるようになっている。

【 0 0 4 2 】

また、本実施形態の遊技機 1 0 0 は、主に第 1 始動口 1 2 0 または第 2 始動口 1 2 2 への遊技球の入球によって開始される特別遊技と、ゲート 1 2 4 を遊技球が通過することによって開始される普通遊技とに大別される。そして、主制御基板 3 0 0 のメイン ROM 3 0 0 b には、特別遊技および普通遊技を進行するための種々のプログラムや、各種の遊技に必要なデータ、テーブルが記憶されている。

【 0 0 4 3 】

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

【 0 0 4 4 】

払出制御基板 3 1 0 は、遊技球を発射させるための制御、および、賞球を払い出すための制御を行う。この払出制御基板 3 1 0 も、CPU、ROM、RAM を備えており、主制御基板 3 0 0 に対して双方向に通信可能に接続されている。この払出制御基板 3 1 0 には遊技情報出力端子板 3 1 2 が接続されており、主制御基板 3 0 0 から出力される遊技進行上の種々の情報が、払出制御基板 3 1 0 および遊技情報出力端子板 3 1 2 を介して、遊技店のホールコンピュータ等に出力されることとなる。

【 0 0 4 5 】

また、払出制御基板 3 1 0 には、貯留部に貯留された遊技球を賞球として遊技者に払い出すための払出モータ 3 1 4 が接続されている。払出制御基板 3 1 0 は、主制御基板 3 0 0 から送信された払出個数指定コマンドに基づいて払出モータ 3 1 4 を制御して所定の賞球を遊技者に払い出すように制御する。このとき、払い出された遊技球数が払出球計数スイッチ 3 1 6 s によって検出され、払い出すべき賞球が遊技者に払い出されたかが把握されるようになっている。

【 0 0 4 6 】

また、払出制御基板 3 1 0 には、下皿 1 3 4 の満タン状態を検出する皿満タン検出スイッチ 3 1 8 s が接続されている。この皿満タン検出スイッチ 3 1 8 s は、賞球として払い出される遊技球を下皿 1 3 4 に導く通路に設けられており、遊技球検出信号が払出制御基板 3 1 0 に入力されるようになっている。

【 0 0 4 7 】

そして、下皿 1 3 4 に所定量以上の遊技球が貯留されて満タン状態になると、下皿 1 3 4 に向かう通路内に遊技球が滞留し、皿満タン検出スイッチ 3 1 8 s から払出制御基板 3 1 0 に向けて、遊技球検出信号が連続的に入力される。払出制御基板 3 1 0 は、遊技球検出信号が所定時間連続して入力された場合に、下皿 1 3 4 が満タン状態であると判断し、皿満タンコマンドを主制御基板 3 0 0 に送信する。一方、皿満タンコマンドを送信した後、遊技球検出信号の連続入力が途絶えた場合には、満タン状態が解除されたと判断し、皿満タン解除コマンドを主制御基板 3 0 0 に送信する。

【 0 0 4 8 】

また、払出制御基板 3 1 0 には、遊技球の発射制御を行う発射制御回路 3 2 0 が設けら

10

20

30

40

50

れている。払出制御基板 310 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。

【0049】

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 CPU 330a、サブ ROM 330b、サブ RAM 330c 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 CPU 330a 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 ROM 330b に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、演出を実行制御する。このとき、サブ RAM 330c は、サブ CPU 330a 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。

【0050】

具体的には、副制御基板 330 は、上記演出表示部 200a に画像を表示させる画像表示制御を行う。サブ ROM 330b には、演出表示部 200a に表示される図柄や背景等の画像データが多数格納されており、サブ CPU 330a が、画像データをサブ ROM 330b から不図示の VRAM に読み出して、演出表示部 200a の画像表示を制御する。

【0051】

また、副制御基板 330 は、音声出力装置 206 から音声を出力させる音声出力制御や、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。さらには、演出操作装置 208 が押下操作されたことを検出する演出操作装置検出スイッチ 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。

【0052】

なお、各基板には、不図示の電源基板が接続されており、電源基板を介して商用電源から各基板に電力供給がなされている。また、電源基板にはコンデンサからなるバックアップ電源が設けられている。

【0053】

次に、本実施形態の遊技機 100 における遊技について、メイン ROM 300b に記憶されている各種テーブルと併せて説明する。

【0054】

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

【0055】

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

【0056】

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

【0057】

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

10

20

30

40

50

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、大入賞口 1 2 8 が開放されるとともに当該大入賞口 1 2 8 への遊技球の入球が可能となる大役遊技が実行され、また、当該大役遊技の終了後の遊技状態が、上記のいずれかの遊技状態に設定される。以下では、大役抽選方法について説明する。

【 0 0 5 8 】

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

10

【 0 0 5 9 】

メイン RAM 3 0 0 c の特図保留記憶領域は、8 つの記憶部（第 1 記憶部～第 8 記憶部）を有している。そして、第 1 始動口 1 2 0 に遊技球が入球すると、特 1 保留を特図保留記憶領域の第 1 記憶部から順に記憶し、第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が入球すると、特 2 保留を特図保留記憶領域の第 1 記憶部から順に記憶する。例えば、第 1 始動口 1 2 0 に遊技球が入球したとき、特図保留記憶領域の第 1 記憶部～第 8 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 保留または特 2 保留が記憶されている状態で、第 1 始動口 1 2 0 に遊技球が入球した場合には、特 1 保留を第 4 記憶部に記憶する。なお、第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が入球した場合にも、上記と同様に、第 1 記憶部～第 8 記憶部の中で、特 1 保留および特 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。

20

【 0 0 6 0 】

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

30

【 0 0 6 1 】

図 4 は、大当たり決定乱数判定テーブルを説明する図である。第 1 始動口 1 2 0 または第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が入球すると、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲内から 1 つの大当たり決定乱数が取得される。そして、大役抽選を開始するとき、すなわち、大当たりの判定を行うときの遊技状態に応じて大当たり決定乱数判定テーブルが選択され、当該選択された大当たり決定乱数判定テーブルと取得された大当たり決定乱数とによって大役抽選が行われる。

40

【 0 0 6 2 】

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 4（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 1 0 0 0 1 ～ 1 0 1 6 4 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 / 3 9 9 . 6 となる。

【 0 0 6 3 】

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 4（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 1 0 0 0 1 ～

50

1 1 6 4 0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 $1 / 39.96$ 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10倍となる。なお、低確率遊技状態において「大当たり」となる大当たり決定乱数(1 0 0 0 1 ~ 1 0 1 6 4)は、高確率遊技状態においても「大当たり」となる。

【0064】

図5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」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5(a)に示すように、特1用当たり図柄乱数判定テーブルが選択され、特2保留によって「大当たり」に当選した場合には、図5(b)に示すように、特2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よび、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よぶ。

【0065】

図5(a)に示す特1用当たり図柄乱数判定テーブル、および、図5(b)に示す特2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(大当たり図柄)が決定される。また、大役抽選結果が「ハズレ」であった場合に、当該抽選結果が特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」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。

【0066】

図6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、さらには遊技状態に対応付けて設定される変動状態等に応じて1のテーブルが選択される。第1始動口120または第2始動口122に遊技球が入球すると、0~10006の範囲内から1つのリーチグループ決定乱数が取得される。上記のように、大役抽選結果が導出されると、当該大役抽選結果を報知する変動演出パターンを決定する処理が行われる。本実施形態では、大役抽選結果が「ハズレ」であった場合に、変動演出パターンを決定するにあたって、まず、リーチグループ決定乱数とリーチグループ決定乱数判定テーブルとによってグループ種別が決定される。

【0067】

例えば、遊技状態が非時短遊技状態に設定されており、変動状態が通常1変動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保留および特2保留の合計保留数(以下、単に「保留数」という)が0個であれば、図6(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、保留数が1~4個であれば、図6(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5~7個であれば、図6(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6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。

【0068】

このように、本実施形態では、変動演出パターンを決定するためのテーブルが、設定されている遊技状態に加えて、変動状態に基づいて決定される。つまり、変動状態とは、い

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 6 9 】

なお、大役抽選結果が「大当たり」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」であった場合に参照されることはない。

【 0 0 7 0 】

図 7 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は、遊技状態や図柄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、保留種別ごとに設けてもよい。ここでは、所定の遊技状態および図柄種別において参照されるグループ×用ハズレ時リーチモード決定乱数判定テーブルの一例を図 7 (a) に示し、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 7 (b) に示す。

【 0 0 7 1 】

第 1 始動口 1 2 0 または第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が入球すると、0 ~ 2 5 0 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 7 (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 7 (b) に示すように、読み出された遊技状態や図柄の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。

【 0 0 7 2 】

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 7 において、変動パターン乱数判定テーブルの欄に記載しているテーブル×は、任意のテーブル番号を示している。したがって、取得したリーチモード決定乱数と、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 7 ~ 図 9 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。

【 0 0 7 3 】

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 6 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 7 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。

【 0 0 7 4 】

一方、大役抽選結果が「大当たり」であった場合には、決定された大当たり図柄（特別図柄の種別）、大当たり当選時の遊技状態等に応じ、図 7 に示す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よって、変動モード番号、変動パター

10

20

30

40

50

ン乱数判定テーブルが決定されることとなる。

【 0 0 7 5 】

図 8 は、変動パターン乱数判定テーブルを説明する図である。ここでは、所定のテーブル番号 x の変動パターン乱数判定テーブル x を示すが、変動パターン乱数判定テーブルは、この他にも、テーブル番号ごとに多数設けられている。

【 0 0 7 6 】

第 1 始動口 1 2 0 または第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が入球すると、0 ~ 2 3 8 の範囲内から 1 つの変動パターン乱数が取得される。そして、上記の変動モード番号と同時に決定された変動パターン乱数判定テーブルと、取得した変動パターン乱数とに基づいて、図示のように変動パターン番号が決定される。

10

【 0 0 7 7 】

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。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ぶ場合がある。

【 0 0 7 8 】

図 9 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 9 (a) に示す変動時間 1 決定テーブルにしたがって変動時間 1 が決定される。この変動時間 1 決定テーブルによれば、変動モード番号ごとに変動時間 1 が対応付けられており、決定された変動モード番号に応じて、対応する変動時間 1 が決定される。

20

【 0 0 7 9 】

また、上記のように、変動パターン番号が決定されると、図 9 (b) に示す変動時間 2 決定テーブルにしたがって変動時間 2 が決定される。この変動時間 2 決定テーブルによれば、変動パターン番号ごとに変動時間 2 が対応付けられており、決定された変動パターン番号に応じて、対応する変動時間 2 が決定される。このようにして決定された変動時間 1、2 の合計時間が、大役抽選結果を報知する変動演出の時間、すなわち、変動時間となる。

【 0 0 8 0 】

30

以上のようにして変動モード番号が決定されると、当該決定された変動モード番号に対応する変動モードコマンドが副制御基板 3 3 0 に送信され、変動パターン番号が決定されると、当該決定された変動パターン番号に対応する変動パターンコマンドが副制御基板 3 3 0 に送信される。副制御基板 3 3 0 においては、受信した変動モードコマンドに基づいて、主に変動演出の前半の態様が決定され、受信した変動パターンコマンドに基づいて、主に変動演出の後半の態様が決定されることとなる。以下では、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が、その詳細については後述する。

【 0 0 8 1 】

図 1 0 は、特別電動役物作動ラムセットテーブルを説明する図である。この特別電動役物作動ラムセットテーブルは、大役遊技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、大入賞口ソレノイド 1 2 8 c が通電制御される。なお、実際は、特別電動役物作動ラムセットテーブルは、大当たり図柄の種別ごとに複数設けられており、決定された大当たり図柄の種別に応じて、対応するテーブルが大役遊技の開始時にセットされるが、ここでは、説明の都合上、1 つのテーブルに全ての大当たり図柄の制御データを示す。

40

【 0 0 8 2 】

大当たり図柄である特別図柄 A ~ D が決定されると、図 1 0 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大役遊技が実行される。大役遊技は、大入賞口 1 2 8 が所定回数開閉される複数回のラウンド遊技で構成されている。この特別電動役物作動

50

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回の大役遊技中に実行されるラウンド遊技の回数）、特別電動役物開閉切替回数（1ラウンド中の大入賞口128の開放回数）、ソレノイド通電時間（大入賞口128の開放回数ごとの大入賞口ソレノイド128cの通電時間、すなわち、1回の大入賞口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（ラウンド遊技間の大入賞口128の閉鎖時間、すなわち、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（後述する特別図柄の変動表示）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。

10

【0083】

図11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。図11に示すとおり、特別図柄Aが決定された場合には、大役遊技の終了後に低確率遊技状態に設定され、特別図柄B～Dが決定された場合には、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10000回に設定される。これは、大役抽選結果が10000回確定するまでの間、高確率遊技状態が継続することを意味している。ただし、上記した高確回数は1の高確率遊技状態における最大継続回数を示すものであり、上記の継続回数に到達するまでの間に大当たりに当選した場合には、再度、遊技状態の設定が行われることとなる。したがって、大役遊技の終了後に高確率遊技状態に設定された場合に、当該高確率遊技状態において大当たりの抽選結果が導出されることなく、ハズレの抽選結果が10000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。

20

【0084】

また、特別図柄Aが決定された場合には、大役遊技の終了後に非時短遊技状態に設定され、特別図柄B～Dが決定された場合には、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10000回に設定される。これは、大役抽選結果が10000回確定するまでの間、時短遊技状態が継続することを意味している。ただし、上記した時短回数は1の時短遊技状態における最大継続回数を示すものであり、上記の継続回数に到達するまでの間に大当たりに当選した場合には、再度、遊技状態の設定が行われることとなる。

30

【0085】

なお、ここでは、大当たり図柄の種別に応じて、遊技状態や高確回数、時短回数を設定することとしたが、大当たり図柄の種別と大当たり当選時の遊技状態との双方に応じて、大役遊技の終了後の遊技状態および高確回数、時短回数を設定してもよい。

【0086】

図12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。

40

【0087】

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。

【0088】

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12(a)に示すように、非

50

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の可動片122b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の可動片122bが閉状態に維持される。

【0089】

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12(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。

【0090】

図13(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13(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。

【0091】

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13(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。

【0092】

当たり図柄が決定されると、図13(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。

【0093】

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 1 2 4 を遊技球が通過する限りにおいて、次々と普
通抽選がなされるとともに、第 2 始動口 1 2 2 が頻繁に開放状態となるため、遊技者は遊
技球の費消を低減しながら、大役抽選を行うことが可能となる。

【 0 0 9 4 】

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

10

【 0 0 9 5 】

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

【 0 0 9 6 】

20

(主制御基板 3 0 0 の C P U 初期化处理)

図 1 4 は、主制御基板 3 0 0 における C P U 初期化处理 (S 1 0 0) を説明するフロー
チャートである。

【 0 0 9 7 】

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

【 0 0 9 8 】

(ステップ S 1 0 0 - 1)

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

30

【 0 0 9 9 】

(ステップ S 1 0 0 - 3)

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

【 0 1 0 0 】

(ステップ S 1 0 0 - 5)

メイン C P U 3 0 0 a は、電源断予告信号を検出しているかを判定する。なお、主制御
基板 3 0 0 には、電源断検知回路が設けられており、電源電圧が所定値以下になると、電
源検知回路から電源断予告信号が出力される。電源断予告信号を検出している場合には、
上記ステップ S 1 0 0 - 3 に処理を移し、電源断予告信号を検出していない場合には、ス
テップ S 1 0 0 - 7 に処理を移す。

40

【 0 1 0 1 】

(ステップ S 1 0 0 - 7)

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

【 0 1 0 2 】

(ステップ S 1 0 0 - 9)

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

50

処理を実行する。

【0103】

(ステップS100-11)

メインCPU300aは、RAMクリアフラグ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。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ると、RAMクリア信号が入力され、RAMクリアフラグがオンされる。そして、RAMクリアフラグ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クリアフラグ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。

10

【0104】

(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。

【0105】

(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(コマンドを送信バッファに格納)を行う。

20

【0106】

(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(コマンドを送信バッファに格納)を行う。

【0107】

(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。

【0108】

(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。

30

【0109】

(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。

40

【0110】

(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(コマンドを送信バッファに格納)を行う。

【0111】

(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(コマンドを送信バッファに格納)を行う。

50

【 0 1 1 2 】

(ステップ S 1 0 0 - 2 9)

メイン C P U 3 0 0 a は、特別図柄の種別を示す電源投入時特図図柄種別指定コマンド、特 1 保留数 (X 1) を示す特 1 保留指定コマンド、特 2 保留数 (X 2) を示す特 2 保留指定コマンド、記憶されている特 1 保留および特 2 保留の入賞順序を示す特別図柄入賞順序コマンド等、電源投入時の初期状態の演出に必要なコマンドを副制御基板 3 3 0 に送信するための電源投入時サブコマンドセット処理 (コマンドを送信バッファに格納) を実行する。

【 0 1 1 3 】

(ステップ S 1 0 0 - 3 1)

メイン C P U 3 0 0 a は、タイマ割込みの周期を設定する。

【 0 1 1 4 】

(ステップ S 1 0 0 - 3 3)

メイン C P U 3 0 0 a は、割込みを禁止するための処理を行う。

【 0 1 1 5 】

(ステップ S 1 0 0 - 3 5)

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

【 0 1 1 6 】

(ステップ S 1 0 0 - 3 7)

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

【 0 1 1 7 】

(ステップ S 1 0 0 - 3 9)

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

【 0 1 1 8 】

(ステップ S 1 0 0 - 4 1)

メイン C P U 3 0 0 a は、割込みを許可するための処理を行う。

【 0 1 1 9 】

(ステップ S 1 0 0 - 4 3)

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

【 0 1 2 0 】

次に、主制御基板 3 0 0 における割込み処理について説明する。ここでは、電源断時退避処理 (X I N T 割込み処理) およびタイマ割込み処理について説明する。

【 0 1 2 1 】

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

図 1 5 は、主制御基板 3 0 0 における電源断時退避処理 (X I N T 割込み処理) を説明するフローチャートである。メイン C P U 3 0 0 a は、電源断検知回路を監視しており、電源電圧が所定値以下になると、C P U 初期化処理の割込み許可期間中 (ステップ S 1 0 0 - 4 1 とステップ S 1 0 0 - 3 3 の処理の間) に割り込んで電源断時退避処理を実行する。

【 0 1 2 2 】

(ステップ S 3 0 0 - 1)

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

【 0 1 2 3 】

(ステップ S 3 0 0 - 3)

メイン C P U 3 0 0 a は、電源断予告信号をチェックする。

【 0 1 2 4 】

(ステップ S 3 0 0 - 5)

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

10

【 0 1 2 5 】

(ステップ S 3 0 0 - 7)

メイン C P U 3 0 0 a は、レジスタを復帰させる。

【 0 1 2 6 】

(ステップ S 3 0 0 - 9)

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

【 0 1 2 7 】

(ステップ S 3 0 0 - 1 1)

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

20

【 0 1 2 8 】

(ステップ S 3 0 0 - 1 3)

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

【 0 1 2 9 】

(ステップ S 3 0 0 - 1 5)

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

30

【 0 1 3 0 】

(ステップ S 3 0 0 - 1 7)

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

【 0 1 3 1 】

(ステップ S 3 0 0 - 1 9)

メイン C P U 3 0 0 a は、電源断予告信号をチェックする。

【 0 1 3 2 】

(ステップ S 3 0 0 - 2 1)

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

40

【 0 1 3 3 】

(ステップ S 3 0 0 - 2 3)

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

【 0 1 3 4 】

(ステップ S 3 0 0 - 2 5)

メイン C P U 3 0 0 a は、ループカウンタのカウント値が 0 でないかを判定する。その

50

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。

【0135】

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。

【0136】

(主制御基板300のタイマ割込み処理)

図16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が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。

【0137】

(ステップS400-1)

メインCPU300aは、レジスタを退避する。

【0138】

(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。

【0139】

(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。

【0140】

(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。

【0141】

(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。

【0142】

(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。

【0143】

(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。

【0144】

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

10

20

30

40

50

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。

【0145】

(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。

【0146】

(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。

10

【0147】

(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。

【0148】

(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。

【0149】

(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、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。

20

【0150】

(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。

30

【0151】

(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。

【0152】

(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。

40

【0153】

(ステップS400-25)

メインCPU300aは、普通電動役物ソレノイド122cおよび大入賞口ソレノイド128c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。

【0154】

(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。

50

【 0 1 5 5 】

(ステップ S 4 0 0 - 2 9)

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

【 0 1 5 6 】

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

【 0 1 5 7 】

図 1 7 は、主制御基板 3 0 0 におけるスイッチ管理処理 (ステップ S 5 0 0) を説明するフローチャートである。

10

【 0 1 5 8 】

(ステップ S 5 0 0 - 1)

メイン C P U 3 0 0 a は、ゲート検出スイッチオン検出時であるか、すなわち、ゲート 1 2 4 を遊技球が通過してゲート検出スイッチ 1 2 4 s からの検出信号がオンされたかを判定する。その結果、ゲート検出スイッチオン検出時であると判定した場合にはステップ S 5 1 0 に処理を移し、ゲート検出スイッチオン検出時ではないと判定した場合にはステップ S 5 0 0 - 3 に処理を移す。

【 0 1 5 9 】

(ステップ S 5 1 0)

メイン C P U 3 0 0 a は、ゲート 1 2 4 への遊技球の通過に基づいてゲート通過処理を実行する。なお、このゲート通過処理の詳細については後述する。

20

【 0 1 6 0 】

(ステップ S 5 0 0 - 3)

メイン C P U 3 0 0 a は、第 1 始動口検出スイッチオン検出時であるか、すなわち、第 1 始動口 1 2 0 に遊技球が入球して第 1 始動口検出スイッチ 1 2 0 s から検出信号が入力されたかを判定する。その結果、第 1 始動口検出スイッチオン検出時であると判定した場合にはステップ S 5 2 0 に処理を移し、第 1 始動口検出スイッチオン検出時ではないと判定した場合にはステップ S 5 0 0 - 5 に処理を移す。

【 0 1 6 1 】

(ステップ S 5 2 0)

メイン C P U 3 0 0 a は、第 1 始動口 1 2 0 への遊技球の入球に基づいて第 1 始動口通過処理を実行する。なお、この第 1 始動口通過処理の詳細については後述する。

30

【 0 1 6 2 】

(ステップ S 5 0 0 - 5)

メイン C P U 3 0 0 a は、第 2 始動口検出スイッチオン検出時であるか、すなわち、第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が入球して第 2 始動口検出スイッチ 1 2 2 s から検出信号が入力されたかを判定する。その結果、第 2 始動口検出スイッチオン検出時であると判定した場合にはステップ S 5 3 0 に処理を移し、第 2 始動口検出スイッチオン検出時ではないと判定した場合にはステップ S 5 0 0 - 7 に処理を移す。

【 0 1 6 3 】

(ステップ S 5 3 0)

メイン C P U 3 0 0 a は、第 2 始動口 1 2 2 への遊技球の入球に基づいて第 2 始動口通過処理を実行する。なお、この第 2 始動口通過処理の詳細については後述する。

40

【 0 1 6 4 】

(ステップ S 5 0 0 - 7)

メイン C P U 3 0 0 a は、大入賞口検出スイッチオン検出時であるか、すなわち、大入賞口 1 2 8 に遊技球が入球して大入賞口検出スイッチ 1 2 8 s から検出信号が入力されたかを判定する。その結果、大入賞口検出スイッチオン検出時であると判定した場合にはステップ S 5 0 0 - 9 に処理を移し、大入賞口検出スイッチオン検出時ではないと判定した場合には当該スイッチ管理処理を終了する。

50

【 0 1 6 5 】

(ステップ S 5 0 0 - 9)

メイン C P U 3 0 0 a は、現在、大役遊技中であるか否かを判定し、大入賞口 1 2 8 への遊技球の入球が適正になされたものであるかを判定する。ここでは、大役遊技中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、大入賞口 1 2 8 への遊技球の入球が適正になされたと判定した場合には、大入賞口入賞球数カウンタを 1 加算して、当該スイッチ管理処理 (ステップ S 5 0 0) を終了する。

【 0 1 6 6 】

図 1 8 は、主制御基板 3 0 0 におけるゲート通過処理 (ステップ S 5 1 0) を説明するフローチャートである。

10

【 0 1 6 7 】

(ステップ S 5 1 0 - 1)

メイン C P U 3 0 0 a 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。

【 0 1 6 8 】

(ステップ S 5 1 0 - 3)

メイン C P U 3 0 0 a は、普通図柄保留球数カウンタのカウント値が最大値以上であるか、つまり、普通図柄保留球数カウンタのカウント値が 4 以上であるかを判定する。その結果、普通図柄保留球数カウンタのカウント値が最大値以上であると判定した場合には当該ゲート通過処理を終了し、普通図柄保留球数カウンタは最大値以上ではないと判定した場合にはステップ S 5 1 0 - 5 に処理を移す。

20

【 0 1 6 9 】

(ステップ S 5 1 0 - 5)

メイン C P U 3 0 0 a は、普通図柄保留球数カウンタのカウント値を、現在のカウンタ値に「 1 」加算した値に更新する。

【 0 1 7 0 】

(ステップ S 5 1 0 - 7)

メイン C P U 3 0 0 a 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。

【 0 1 7 1 】

(ステップ S 5 1 0 - 9)

メイン C P U 3 0 0 a は、上記ステップ S 5 1 0 - 1 で取得した当たり決定乱数を、上記ステップ S 5 1 0 - 7 で算定した対象記憶部にセーブする。

30

【 0 1 7 2 】

(ステップ S 5 1 0 - 1 1)

メイン C P U 3 0 0 a 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。

【 0 1 7 3 】

図 1 9 は、主制御基板 3 0 0 における第 1 始動口通過処理 (ステップ S 5 2 0) を説明するフローチャートである。

40

【 0 1 7 4 】

(ステップ S 5 2 0 - 1)

メイン C P U 3 0 0 a は、特別図柄識別値として「 0 0 H 」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 (0 0 H) は特 1 保留を示し、特別図柄識別値 (0 1 H) は特 2 保留を示す。

【 0 1 7 5 】

(ステップ S 5 2 0 - 3)

メイン C P U 3 0 0 a 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。

【 0 1 7 6 】

50

(ステップ S 5 3 5)

メイン CPU 3 0 0 a 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 S 5 3 0) 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。

【 0 1 7 7 】

図 2 0 は、主制御基板 3 0 0 における第 2 始動口通過処理 (ステップ S 5 3 0) を説明するフローチャートである。

【 0 1 7 8 】

(ステップ S 5 3 0 - 1)

10

メイン CPU 3 0 0 a は、特別図柄識別値として「 0 1 H 」をセットする。

【 0 1 7 9 】

(ステップ S 5 3 0 - 3)

メイン CPU 3 0 0 a 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。

【 0 1 8 0 】

(ステップ S 5 3 5)

メイン CPU 3 0 0 a は、後述する特別図柄乱数取得処理を実行する。

【 0 1 8 1 】

(ステップ S 5 3 0 - 5)

20

メイン CPU 3 0 0 a は、普通遊技管理フェーズをロードする。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。

【 0 1 8 2 】

(ステップ S 5 3 0 - 7)

メイン CPU 3 0 0 a は、上記ステップ S 5 3 0 - 5 でロードした普通遊技管理フェーズが「 0 4 H 」ではないかを判定する。なお、普通遊技管理フェーズの「 0 4 H 」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 1 2 2 c が通電されて第 2 始動口 1 2 2 の可動片 1 2 2 b が開状態に制御されることから、ここでは、第 2 始動口 1 2 2 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「 0 4 H 」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「 0 4 H 」であると判定した場合にはステップ S 5 3 0 - 9 に処理を移す。

30

【 0 1 8 3 】

(ステップ S 5 3 0 - 9)

メイン CPU 3 0 0 a は、普通電動役物入賞球数カウンタのカウント値を、現在のカウンタ値に「 1 」加算した値に更新し、当該第 2 始動口通過処理を終了する。

【 0 1 8 4 】

図 2 1 は、主制御基板 3 0 0 における特別図柄乱数取得処理 (ステップ S 5 3 5) 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 S 5 2 0) および第 2 始動口通過処理 (ステップ S 5 3 0) において、共通のモジュールを用いて実行される。

40

【 0 1 8 5 】

(ステップ S 5 3 5 - 1)

メイン CPU 3 0 0 a は、上記ステップ S 5 2 0 - 1 またはステップ S 5 3 0 - 1 でセットした特別図柄識別値をロードする。

【 0 1 8 6 】

(ステップ S 5 3 5 - 3)

メイン CPU 3 0 0 a 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 S 5 3 5 - 1 でロードした特別図柄識別値が「 0 0 H 」であれば、特別図柄 1 保留球数カウンタのカウント値、すなわち、特 1 保留数をロードする。また、上記ステップ S 5 3

50

5 - 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。

【0187】

(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。

【0188】

(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。

10

【0189】

(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。

【0190】

(ステップS535-11)

メインCPU300aは、特図保留記憶領域の記憶部のうち、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。

20

【0191】

(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。

【0192】

(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。

30

【0193】

(ステップS536)

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、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の詳細は後述する。

【0194】

(ステップS535-17)

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。

【0195】

(ステップS535-19)

メインCPU300aは、上記ステップS535-17でロードしたカウンタ値に基づいて、特図保留指定コマンドを送信バッファにセットする。ここでは、特別図柄1保留球数カウンタのカウンタ値(特1保留数)に基づいて特図1保留指定コマンドをセットし、特別図柄2保留球数カウンタのカウンタ値(特2保留数)に基づいて特図2保留指定コマンドをセットする。これにより、特1保留または特2保留が記憶されるたびに、特1保留数および特2保留数が副制御基板330に伝達されることとなる。

40

【0196】

(ステップS535-21)

メインCPU300aは、上記ステップS535-15で記憶した特1保留および特2

50

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。

【0197】

(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。

【0198】

(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(普通遊技管理フェーズ<04H)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。

10

【0199】

(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。

【0200】

図22は、主制御基板300における取得時演出判定処理(ステップS536)を説明するフローチャートである。

【0201】

20

(ステップS536 - 1)

メインCPU300aは、現在の遊技状態に対応する大当たり決定乱数判定テーブルを選択する。具体的には、現在の遊技状態が低確率遊技状態であれば、低確時大当たり決定乱数判定テーブル(図4(a)参照)を選択し、現在の遊技状態が高確率遊技状態であれば、高確時大当たり決定乱数判定テーブル(図4(b)参照)を選択する。そして、選択したテーブルと、上記ステップS535 - 13で対象記憶部に記憶した大当たり決定乱数に基づいて、大当たりまたはハズレのいずれかを仮判定する特別図柄当たり仮判定処理を行う。

【0202】

30

(ステップS536 - 3)

メインCPU300aは、特別図柄を仮決定するための特別図柄図柄仮判定処理を実行する。ここでは、上記ステップS536 - 1の仮判定の結果(特別図柄当たり仮判定処理によって導出された結果)が大当たりであった場合には、上記ステップS535 - 13で対象記憶部に記憶した当たり図柄乱数、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(図5参照)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S536 - 1の仮判定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。

【0203】

40

(ステップS536 - 5)

メインCPU300aは、上記ステップS536 - 3でセーブした特別図柄判定データに対応する先読み図柄種別指定コマンド(先読み指定コマンド)を送信バッファにセットする。

【0204】

(ステップS536 - 7)

メインCPU300aは、上記ステップS536 - 1の特別図柄当たり仮判定処理によって導出された結果が、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S536 - 9に処理を移し、大当たりではない(ハズレである)と判定した場合にはステップS536 - 11に処理を移す。

【0205】

50

(ステップS536-9)

メインCPU300aは、大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブル(図7(b)参照)をセットし、ステップS536-19に処理を移す。

【0206】

(ステップS536-11)

メインCPU300aは、上記ステップS535-13で対象記憶部に記憶したリーチグループ決定乱数をロードする。

【0207】

(ステップS536-13)

メインCPU300aは、上記ステップS536-11でロードしたリーチグループ決定乱数が固定値であるかを判定する。ここで、グループ種別は、リーチグループ決定乱数判定テーブルを参照して決定されるが、このリーチグループ決定乱数判定テーブルは、記憶されている保留数に応じて選択される。このとき、リーチグループ決定乱数は、0~10006の範囲から取得され、リーチグループ決定乱数の値が所定の固定値であれば、保留数に拘わらず、同一のリーチグループ決定乱数判定テーブルが選択され、リーチグループ決定乱数の値が固定値以外であれば、保留数に応じて異なるリーチグループ決定乱数判定テーブルが選択される。以下では、リーチグループ決定乱数のうち、保留数に応じて異なるリーチグループ決定乱数判定テーブルが選択される固定値以外の値を不定値と呼ぶ。なお、固定値は、時短遊技状態である場合と、非時短遊技状態である場合とで、リーチグループ決定乱数の値が異なっている。上記ステップS536-11でロードしたリーチグループ決定乱数が、現在の遊技状態における固定値であると判定した場合にはステップS536-15に処理を移し、上記ステップS536-11でロードしたリーチグループ決定乱数が、現在の遊技状態における固定値ではない(不定値である)と判定した場合にはステップS536-27に処理を移す。

10

20

【0208】

(ステップS536-15)

メインCPU300aは、確率状態識別カウンタのカウンタ値および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(図6参照)をセットする。なお、リーチグループ決定乱数判定テーブルは、保留数に応じて複数種類設けられているが、ここでは、保留数が0のときに用いられるテーブルが選択される。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S535-13で対象記憶部に記憶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)を仮決定する。

30

【0209】

(ステップS536-17)

メインCPU300aは、上記ステップS536-15で仮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(図7(a)参照)をセットする。

【0210】

(ステップS536-19)

メインCPU300aは、上記ステップS536-9または上記ステップS536-17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S535-13で対象記憶部に記憶したリーチモード決定乱数とに基づいて、変動モード番号を仮決定する。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仮決定される。

40

【0211】

(ステップS536-21)

メインCPU300aは、上記ステップS536-19で仮決定した変動モード番号に対応する先読み指定変動モードコマンド(先読み指定コマンド)を送信バッファにセットする。

【0212】

(ステップS536-23)

50

メインCPU300aは、上記ステップS536-19で仮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S535-13で対象記憶部に記憶した変動パターン乱数に基づいて、変動パターン番号を仮決定する。

【0213】

(ステップS536-25)

メインCPU300aは、上記ステップS536-23で仮決定した変動パターン番号に対応する先読み指定変動パターンコマンド(先読み指定コマンド)を送信バッファにセットし、当該取得時演出判定処理を終了する。

【0214】

(ステップS536-27)

メインCPU300aは、対象記憶部に新たに記憶された保留について、当該保留が読み出されたときの保留数に応じて、グループ種別、すなわち、変動演出パターンが変化することを示す不定値コマンド(先読み指定変動モードコマンドおよび先読み指定変動パターンコマンド=7FH)を送信バッファにセットする。これにより、新たに記憶された保留が読み出された場合に決定される変動モード番号および変動パターン番号が、当該保留の記憶時に導出されることとなる。

【0215】

以上のように、上記の取得時演出判定処理によれば、記憶された保留が大当たりに当選する保留であった場合、および、記憶された保留がハズレとなる保留であり、かつ、リーチグループ決定乱数が固定値であった場合には、先読み指定コマンドとして、先読み指定変動モードコマンドおよび先読み指定変動パターンコマンドが副制御基板330に送信される。一方、記憶された保留がハズレとなる保留であり、かつ、リーチグループ決定乱数が不定値であった場合には、先読み指定コマンドとして不定値コマンドが副制御基板330に送信されることとなる。

【0216】

図23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。

【0217】

図23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」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」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」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」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。

【0218】

図24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。

【0219】

(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。

【0220】

(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。

【0221】

(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。

【0222】

(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。

10

【0223】

図25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。

【0224】

(ステップS610-1)

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ト値の合計、すなわち、特1保留数(X1)および特2保留数(X2)の合計値を確認する。

20

【0225】

(ステップS610-3)

メインCPU300aは、上記ステップS610-1で確認した合計値が「0」でないかを判定する。その結果、合計値が「0」でないと判定した場合にはステップS610-7に処理を移し、合計値は「0」であると判定した場合にはステップS610-5に処理を移す。

【0226】

(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。

30

【0227】

(ステップS610-7)

メインCPU300aは、特図保留記憶領域の第1記憶部～第8記憶部に記憶されている特1保留および特2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、第2記憶部～第8記憶部に記憶されている特1保留および特2保留を、第1記憶部～第7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1保留および特2保留を、第0記憶部にブロック転送する。なお、この特別図柄記憶エリアシフト処理においては、第0記憶部に転送された保留種別に対応する対象特別図柄保留球数カウンタのカウント値を「1」減算するとともに、特1保留または特2保留が「1」減算したことを示す、保留減指定コマンドを送信バッファにセットする。さらに、ここでは、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。

40

【0228】

(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。

50

【0229】

(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。

10

【0230】

(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。

【0231】

(ステップS612)

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

20

【0232】

(ステップS610-15)

メインCPU300aは、上記ステップS612で決定された変動モード番号および変動パターン番号をロードするとともに、変動時間決定テーブルを参照して、変動時間1および変動時間2を決定する。そして、決定した変動時間1、2の合計時間を、特別図柄変動タイマにセットする。

【0233】

(ステップS610-17)

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であるか否かを判定し、大当たりであった場合には、上記ステップS610-11でセーブした特別図柄判定データをロードして、大当たり図柄の種別を確認する。そして、遊技状態設定テーブルを参照して、大役遊技終了後に設定される遊技状態および高確回数を判定し、その判定結果を特別図柄確率状態予備フラグおよび高確回数切り予備カウンタにセーブする。また、ここでは、大当たり当選時に設定されている遊技状態が記憶される。

30

【0234】

(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。

40

【0235】

(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

50

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 S 6 1 0 - 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 3 3 0 に伝達されることとなる。

【 0 2 3 6 】

（ステップ S 6 1 0 - 2 3 ）

メイン CPU 3 0 0 a は、特別遊技管理フェーズを「 0 1 H 」に更新し、当該特別図柄変動待ち処理を終了する。

【 0 2 3 7 】

図 2 6 は、主制御基板 3 0 0 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。

【 0 2 3 8 】

（ステップ S 6 1 2 - 1 ）

メイン CPU 3 0 0 a は、上記ステップ S 6 1 0 - 9 における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 S 6 1 2 - 3 に処理を移し、大当たりではない（ハズレである）と判定した場合にはステップ S 6 1 2 - 5 に処理を移す。

【 0 2 3 9 】

（ステップ S 6 1 2 - 3 ）

メイン CPU 3 0 0 a は、現在の変動状態、大当たり図柄の種別、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をセットする。

【 0 2 4 0 】

（ステップ S 6 1 2 - 5 ）

メイン CPU 3 0 0 a は、特別図柄 1 保留球数カウンタおよび特別図柄 2 保留球数カウンタのカウンタ値の合計、すなわち、特 1 保留数（X 1 ）および特 2 保留数（X 2 ）の合計値を確認する。

【 0 2 4 1 】

（ステップ S 6 1 2 - 7 ）

メイン CPU 3 0 0 a は、現在の遊技状態、変動状態、上記ステップ S 6 1 2 - 5 で確認した合計値、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 S 6 1 0 - 7 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。

【 0 2 4 2 】

（ステップ S 6 1 2 - 9 ）

メイン CPU 3 0 0 a は、上記ステップ S 6 1 2 - 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。

【 0 2 4 3 】

（ステップ S 6 1 2 - 1 1 ）

メイン CPU 3 0 0 a は、上記ステップ S 6 1 2 - 3 または上記ステップ S 6 1 2 - 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 S 6 1 0 - 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。

【 0 2 4 4 】

（ステップ S 6 1 2 - 1 3 ）

メイン CPU 3 0 0 a は、上記ステップ S 6 1 2 - 1 1 で決定した変動モード番号に対

10

20

30

40

50

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。

【0245】

(ステップS612 - 15)

メインCPU300aは、上記ステップS612 - 11で決定した変動パターン乱数判定テーブルと、上記ステップS610 - 7で第0記憶部に転送した変動パターン乱数とに基づいて、変動パターン番号を決定する。

【0246】

(ステップS612 - 17)

メインCPU300aは、上記ステップS612 - 15で決定した変動パターン番号に対応する変動パターンコマンドを送信バッファにセットして、当該特別図柄変動番号決定処理を終了する。

10

【0247】

図27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。

【0248】

(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。

20

【0249】

(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。

【0250】

(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。

30

【0251】

(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。

【0252】

(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。

40

【0253】

(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

50

S 6 2 0 - 1 3 に処理を移し、特別図柄表示タイマのタイマ値が「0」でないと判定した場合には当該特別図柄変動中処理を終了する。

【0254】

(ステップS 6 2 0 - 1 3)

メインCPU 300a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。

【0255】

(ステップS 6 2 0 - 1 5)

メインCPU 300aは、特別遊技管理フェーズを「02H」に更新する。

10

【0256】

(ステップS 6 2 0 - 1 7)

メインCPU 300aは、対象の特別図柄表示図柄カウンタに、上記ステップS 6 1 0 - 1 3 で決定した特別図柄停止図柄番号(カウンタ値)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。

【0257】

(ステップS 6 2 0 - 1 9)

メインCPU 300a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。

20

【0258】

(ステップS 6 2 0 - 2 1)

メインCPU 300a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。

【0259】

図28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。

【0260】

30

(ステップS 6 3 0 - 1)

メインCPU 300aは、上記ステップS 6 2 0 - 2 1 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S 6 3 0 - 3 に処理を移す。

【0261】

(ステップS 6 3 0 - 3)

メインCPU 300aは、大役抽選の結果を確認する。

【0262】

(ステップS 6 3 0 - 5)

40

メインCPU 300a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S 6 3 0 - 1 7 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S 6 3 0 - 7 に処理を移す。

【0263】

(ステップS 6 3 0 - 7)

メインCPU 300a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

50

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。

【0264】

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

10

【0265】

(ステップS630-9)

メインCPU300aは、変動状態更新処理を実行する。ここでは、現在、変動状態が特殊変動状態であるかを判定する。そして、特殊変動状態であると判定した場合には、特殊変動回数カウンタのカウント値を確認し、特殊変動状態から通常変動状態に切り替えるか否かを判定する。その結果、通常変動状態に切り替えると判定した場合、すなわち、特殊変動状態における最後の特別図柄の変動表示が終了したと判定した場合には、変動状態識別フラグを通常変動状態用のフラグに更新する。

20

【0266】

(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。

【0267】

(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。

【0268】

(ステップS630-15)

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。

30

【0269】

(ステップS630-17)

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。

【0270】

(ステップS630-19)

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S630-17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ト値を「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ト値をリセット(「0」に更新)する処理が併せて実行される。

40

【0271】

50

(ステップ S 6 3 0 - 2 1)

メイン C P U 3 0 0 a は、上記ステップ S 6 3 0 - 1 7 でセットしたデータを参照し、特別遊技タイマに、タイマ値として所定のオープニング時間をセーブする。

【 0 2 7 2 】

(ステップ S 6 3 0 - 2 3)

メイン C P U 3 0 0 a は、大役遊技の開始を副制御基板 3 3 0 に伝達するためのオープニング指定コマンドを送信バッファにセットする。

【 0 2 7 3 】

(ステップ S 6 3 0 - 2 5)

メイン C P U 3 0 0 a は、特別遊技管理フェーズを「 0 3 H 」に更新し、当該特別図柄停止図柄表示処理を終了する。これにより、大役遊技が開始されることとなる。

10

【 0 2 7 4 】

図 2 9 は、主制御基板 3 0 0 における大入賞口開放前処理を説明するフローチャートである。この大入賞口開放前処理は、特別遊技管理フェーズが「 0 3 H 」であった場合に実行される。

【 0 2 7 5 】

(ステップ S 6 4 0 - 1)

メイン C P U 3 0 0 a は、上記ステップ S 6 3 0 - 2 1 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大入賞口開放前処理を終了し、特別遊技タイマのタイマ値が「 0 」であると判定した場合にはステップ S 6 4 0 - 3 に処理を移す。

20

【 0 2 7 6 】

(ステップ S 6 4 0 - 3)

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

【 0 2 7 7 】

(ステップ S 6 4 0 - 5)

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

【 0 2 7 8 】

(ステップ S 6 4 1)

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

30

【 0 2 7 9 】

(ステップ S 6 4 0 - 7)

メイン C P U 3 0 0 a は、特別遊技管理フェーズを「 0 4 H 」に更新し、当該大入賞口開放前処理を終了する。

【 0 2 8 0 】

図 3 0 は、主制御基板 3 0 0 における大入賞口開閉切替処理を説明するフローチャートである。

40

【 0 2 8 1 】

(ステップ S 6 4 1 - 1)

メイン C P U 3 0 0 a は、特別電動役物開閉切替回数カウンタのカウンタ値が、特別電動役物開閉切替回数(1回のラウンド遊技中における大入賞口 1 2 8 の開閉回数)の上限値であるかを判定する。その結果、カウンタ値が上限値であると判定した場合には当該大入賞口開閉切替処理を終了し、カウンタ値は上限値ではないと判定した場合にはステップ S 6 4 1 - 3 に処理を移す。

【 0 2 8 2 】

(ステップ S 6 4 1 - 3)

メイン C P U 3 0 0 a は、特別電動役物作動ラムセットテーブルのデータを参照し、特

50

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、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、および、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。

【0283】

(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、大入賞口ソレノイド128cの通電を開始するか、もしくは、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、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。

10

【0284】

(ステップS641-7)

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、大入賞口128の1回の最大開放時間となる。

【0285】

(ステップS641-9)

メインCPU300aは、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、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S641-11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大入賞口開閉切替処理を終了する。

20

【0286】

(ステップS641-11)

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。

【0287】

図31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」であった場合に実行される。

30

【0288】

(ステップS650-1)

メインCPU300aは、上記ステップS641-7でセーブした特別遊技タイマのタイマ値が「0」でないかを判定する。その結果、特別遊技タイマのタイマ値が「0」ではないと判定した場合にはステップ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。

【0289】

(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值であるかを判定する。その結果、カウンタ値が上限値であると判定した場合にはステップ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。

40

【0290】

(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值ではないと判定した場合には、メインCPU300aは、上記ステップS641の処理を実行する。

【0291】

(ステップS650-5)

50

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、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。

【0292】

(ステップS650-7)

メインCPU300aは、大入賞口ソレノイド128cの通電を停止して大入賞口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、大入賞口128が閉鎖状態となる。

10

【0293】

(ステップS650-9)

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

【0294】

(ステップS650-11)

メインCPU300aは、特別遊技管理フェーズを「05H」に更新する。

【0295】

(ステップS650-13)

メインCPU300aは、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。

20

【0296】

図32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」であった場合に実行される。

【0297】

(ステップS660-1)

メインCPU300aは、上記ステップS650-9でセーブした特別遊技タイマのタイマ値が「0」でないかを判定する。その結果、特別遊技タイマのタイマ値が「0」で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。

30

【0298】

(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。

40

【0299】

(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。

【0300】

(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。

【0301】

(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

50

グ時間設定処理を実行する。

【0302】

(ステップS660-11)

メインCPU300aは、特別遊技管理フェーズを「06H」に更新する。

【0303】

(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。

【0304】

図33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」であった場合に実行される。

10

【0305】

(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」では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。

【0306】

(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、上記ステップS610-17でセーブした特別図柄確率状態予備フラグおよび高確回数切り予備カウンタをロードして、状態データをセーブする。また、ここでは、特別図柄(大当たり図柄)の種別に応じて、時短状態フラグおよび時短回数切りカウンタに所定の状態データをセーブする。さらに、ここでは、大役遊技の実行契機となった大当たり図柄と、大役遊技の実行前の遊技状態(大当たり当選時の遊技状態)とに基づいて、大役遊技の終了後の変動状態を設定する。また、変動状態が特殊変動状態に設定された場合には、以後、特殊変動状態がどのように切り替わるのかにかかる情報が同時に記憶され、以後、ここで記憶された情報に基づいて、変動状態の切り替え処理がなされることとなる。

20

30

【0307】

(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。

【0308】

(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コマンドを送信バッファにセットする。

【0309】

(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。

40

【0310】

図34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。

【0311】

図34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

50

の普通遊技制御モジュールが格納されており、これら普通遊技制御モジュールごとに、普通遊技管理フェーズが対応付けられている。具体的には、普通遊技管理フェーズが「00H」である場合には、「普通図柄変動待ち処理」を実行するためのモジュールがコールされ、普通遊技管理フェーズが「01H」である場合には、「普通図柄変動中処理」を実行するためのモジュールがコールされ、普通遊技管理フェーズが「02H」である場合には、「普通図柄停止図柄表示処理」を実行するためのモジュールがコールされ、普通遊技管理フェーズが「03H」である場合には、「普通電動役物入賞口開放前処理」を実行するためのモジュールがコールされ、普通遊技管理フェーズが「04H」である場合には、「普通電動役物入賞口開放制御処理」を実行するためのモジュールがコールされ、普通遊技管理フェーズが「05H」である場合には、「普通電動役物入賞口閉鎖有効処理」を実行するためのモジュールがコールされ、普通遊技管理フェーズが「06H」である場合には、「普通電動役物入賞口終了ウェイト処理」を実行するためのモジュールがコールされる。

10

【0312】

図35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。

【0313】

（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。

【0314】

（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。

20

【0315】

（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。

【0316】

（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。

30

【0317】

図36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。

【0318】

（ステップS710-1）

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

40

【0319】

（ステップS710-3）

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

50

バッファにセットする。

【0320】

(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。

【0321】

(ステップS710-7)

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

10

【0322】

(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。

【0323】

20

(ステップS710-11)

メインCPU300aは、上記ステップS710-3で第0記憶部に転送した当たり決定乱数と、上記ステップS710-9でセットした普通図柄変動時間データテーブルとに基づいて、普通図柄変動時間を決定する。

【0324】

(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。

【0325】

(ステップS710-15)

30

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

【0326】

(ステップS710-17)

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

40

【0327】

(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。

【0328】

(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。

【0329】

50

図37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。

【0330】

(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」ではなかった場合にはステップS720-3に処理を移す。

【0331】

10

(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。

【0332】

(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。

20

【0333】

(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。

【0334】

30

(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。

【0335】

(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。

【0336】

40

(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。

【0337】

(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。

【0338】

図38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

50

った場合に実行される。

【0339】

(ステップS730-1)

メインCPU300aは、上記ステップS720-11でセットした普通遊技タイマのタイマ値が「0」でないかを判定する。その結果、普通遊技タイマのタイマ値が「0」ではないと判定した場合には当該普通図柄停止図柄表示処理を終了し、普通遊技タイマのタイマ値が「0」とであると判定した場合にはステップS730-3に処理を移す。

【0340】

(ステップS730-3)

メインCPU300aは、普図抽選の結果を確認する。

10

【0341】

(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。

【0342】

(ステップS730-7)

メインCPU300aは、普通遊技管理フェーズを「00H」に更新し、当該普通図柄停止図柄表示処理を終了する。これにより、1の普図保留に基づく普通遊技管理処理が終了し、普図保留が記憶されている場合には、次の保留に基づく普通図柄の変動表示を開始するための処理が行われることとなる。

20

【0343】

(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。

【0344】

(ステップS730-11)

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

30

【0345】

図39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。

【0346】

(ステップS740-1)

メインCPU300aは、上記ステップS730-9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電動役物入賞口開放前処理を終了し、普通遊技タイマのタイマ値が「0」とであると判定した場合にはステップS741に処理を移す。

40

【0347】

(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。

【0348】

(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。

【0349】

図40は、主制御基板300における普通電動役物入賞口開閉切替処理を説明するフロ

50

ーチャートである。

【0350】

(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第2始動口122の可動片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。

【0351】

(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(普通閉鎖有効時間=休止時間)であるタイマデータを抽出する。

【0352】

(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。

【0353】

(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。

【0354】

(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。

【0355】

(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」加算した値に更新し、当該普通電動役物入賞口開閉切替処理を終了する。

【0356】

図41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。

【0357】

(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」とであると判定した場合にはステップS750-3に処理を移す。

10

20

30

40

50

【 0 3 5 8 】

(ステップ S 7 5 0 - 3)

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

【 0 3 5 9 】

(ステップ S 7 4 1)

上記ステップ S 7 5 0 - 3 において、普通電動役物開閉切替回数カウンタのカウンタ値が、普通電動役物開閉切替回数の上限值ではないと判定した場合には、メイン C P U 3 0 0 a は、上記ステップ S 7 4 1 の処理を実行する。

10

【 0 3 6 0 】

(ステップ S 7 5 0 - 5)

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

【 0 3 6 1 】

(ステップ S 7 5 0 - 7)

メイン C P U 3 0 0 a は、普通電動役物ソレノイド 1 2 2 c の通電を停止して第 2 始動口 1 2 2 を閉鎖するために必要な普通電動役物閉鎖処理を実行する。これにより、第 2 始動口 1 2 2 が閉鎖状態となる。

20

【 0 3 6 2 】

(ステップ S 7 5 0 - 9)

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

【 0 3 6 3 】

(ステップ S 7 5 0 - 1 1)

メイン C P U 3 0 0 a は、普通遊技管理フェーズを「 0 5 H 」に更新し、当該普通電動役物入賞口開放制御処理を終了する。

30

【 0 3 6 4 】

図 4 2 は、主制御基板 3 0 0 における普通電動役物入賞口閉鎖有効処理を説明するフローチャートである。この普通電動役物入賞口閉鎖有効処理は、普通遊技管理フェーズが「 0 5 H 」であった場合に実行される。

【 0 3 6 5 】

(ステップ S 7 6 0 - 1)

メイン C P U 3 0 0 a は、上記ステップ S 7 5 0 - 9 でセーブした普通遊技タイマのタイマ値が「 0 」でないかを判定する。その結果、普通遊技タイマのタイマ値が「 0 」ではないと判定した場合には当該普通電動役物入賞口閉鎖有効処理を終了し、普通遊技タイマのタイマ値が「 0 」であると判定した場合にはステップ S 7 6 0 - 3 に処理を移す。

40

【 0 3 6 6 】

(ステップ S 7 6 0 - 3)

メイン C P U 3 0 0 a は、普電終了ウェイト時間を普通遊技タイマにセーブする。

【 0 3 6 7 】

(ステップ S 7 6 0 - 5)

メイン C P U 3 0 0 a は、普通遊技管理フェーズを「 0 6 H 」に更新し、当該普通電動役物入賞口閉鎖有効処理を終了する。

【 0 3 6 8 】

図 4 3 は、主制御基板 3 0 0 における普通電動役物入賞口終了ウェイト処理を説明するフローチャートである。この普通電動役物入賞口終了ウェイト処理は、普通遊技管理フェ

50

ーズが「06H」であった場合に実行される。

【0369】

(ステップS770-1)

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

【0370】

(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。

【0371】

以上のように、主制御基板300において各種の処理が実行されることにより、特別遊技および普通遊技が進行することとなるが、こうした遊技の進行中には、主制御基板300から送信されるコマンドに基づいて、副制御基板330において、さまざまな演出を実行するための制御が行われる。以下では、所定の遊技状態で実行される演出について、一例を用いて説明する。

【0372】

(演出図柄の説明)

図44は、演出図柄210a、210b、210cを説明する図である。上記したように、主制御基板300では、大役抽選が行われると、変動モード番号および変動パターン番号が決定され、変動コマンドが副制御基板330に送信される。副制御基板330では、受信した変動コマンドに基づいて変動演出の実行パターンを決定するとともに、決定した実行パターンで変動演出を実行制御する。

【0373】

変動演出の実行パターンは多数設けられているが、いずれも、演出表示部200aに、3つの図柄構成群210A、210B、210Cが変動表示された後に、いずれかの演出図柄210a、210b、210cが演出表示部200aに停止表示され、演出表示部200aにおける演出図柄210a、210b、210cの最終的な停止表示態様によって、大役抽選の結果が報知される点で共通している。

【0374】

図44に示すように、図柄構成群210Aは、1～9の数字が記された9種類の演出図柄210aで構成されている。ここでは図示を省略しているが、各演出図柄210aには、数字とともにキャラクタ等が記されており、図柄構成群210Aを構成する各演出図柄210aを遊技者が容易に識別できるようになっている。また、図柄構成群210B、210Cも、図柄構成群210Aと同様、それぞれ9種類の演出図柄210b、210cで構成されている。なお、ここでは説明の都合上、図柄構成群210Aが9種類の演出図柄210aで構成され、図柄構成群210Bが9種類の演出図柄210bで構成され、図柄構成群210Cが9種類の演出図柄210cで構成されていることとするが、図柄構成群210A、210B、210Cは、いずれも同一表示態様の9種類の演出図柄で構成されている。

【0375】

変動演出では、演出表示部200aにおいて、背景画像に重畳して、図柄構成群210A、210B、210Cが同時に上方から下方に向けてスクロール表示された後に、最終的にいずれか1つの演出図柄210a、210b、210cが、演出表示部200aに停止表示されたり、あるいは、スクロール表示されることなく、いずれか1つの演出図柄210a、210b、210cが演出表示部200aに停止表示されたりする。

【0376】

そして、大役抽選によって大当たりに当選した場合には、最終的に、演出表示部200

10

20

30

40

50

aにおいて、一直線上に同一の演出図柄210a、210b、210cが停止表示される。一方、大役抽選の結果がハズレであった場合には、演出表示部200aにおいて、最終的に、全て同一の演出図柄210a、210b、210cが停止表示されることはない。以下に、演出図柄210a、210b、210cが変動表示される変動演出の一例について説明する。

【0377】

(演出の一例)

図45は、リーチなし変動パターンの変動演出の一例を説明する図である。上記のように、主制御基板300において大役抽選が行われると、特別図柄の変動表示中、すなわち、特別図柄の変動時間に亘って、大役抽選の結果を報知する変動演出が実行される。この変動演出においては、演出表示部200aにおいて種々の背景画像が表示されるとともに、この背景画像に重畳して、演出図柄210a、210b、210cが表示される。なお、変動演出中は、演出表示部200aに表示される画像に伴って、音声出力装置206から音声が出力されるとともに、演出照明装置204が点灯制御され、また、演出役物装置202が可動制御されるが、ここでは詳細な説明は省略する。

【0378】

本実施形態の変動演出は、リーチなし変動パターン、リーチ変動パターンに大別される。リーチなし変動パターンの変動演出では、演出表示部200aに背景画像(図示を省略)が表示されるとともに、この背景画像に演出図柄210a、210b、210cが重畳して変動表示される。例えば、図45(a)に示すように、大役抽選結果がハズレであったことを示す組み合わせで演出図柄210a、210b、210cが停止表示されているとする。この状態で、新たに特別図柄の変動表示が行われると、当該特別図柄の変動表示の開始に伴って、図45(b)に示すように、3つの演出図柄210a、210b、210cが変動表示(スクロール表示)を開始する。なお、図中下向きの白抜き矢印は、演出図柄210a、210b、210cが高さ方向にスクロール表示されていることを示している。

【0379】

そして、図45(c)に示すように、まず、演出図柄210aが停止表示され、その後、図45(d)に示すように、演出図柄210aと異なる演出図柄210cが停止表示される。そして、特別図柄の変動表示が終了して、第1特別図柄表示器160または第2特別図柄表示器162に特別図柄が停止表示するのとほぼ同じタイミングで、図45(e)に示すように、演出図柄210bが停止表示され、このときの3つの演出図柄210a、210b、210cの最終的な停止表示態様によって、大役抽選結果が遊技者に報知される。

【0380】

図46は、ノーマルリーチ変動パターンの変動演出の一例を説明する図である。本実施形態では、リーチ変動パターンが、ノーマルリーチ変動パターン、発展リーチ変動パターン、擬似連続リーチ変動パターンに大別される。ノーマルリーチ変動パターンの変動演出は、リーチなし変動パターンの変動演出と同様に、特別図柄の変動表示の開始に伴って、演出図柄210a、210b、210cの変動表示が開始され、図46(a)に示すように、演出図柄210aがまず停止表示される。その後、図46(b)に示すように、演出図柄210aと同一の演出図柄210cが停止表示される。

【0381】

このように、演出表示部200aにおいて、同一の演出図柄210a、210cが停止表示されるリーチ態様で表示されると、図46(c)に示すように、演出表示部200aにおいて、演出図柄210a、210cに重畳して「リーチ」と表示される。なお、リーチ態様は複数種類設けられており、「1」～「9」のいずれかの数字が記された同一の演出図柄210a、210cが停止表示される。その後、図46(d)に示すように、演出図柄210a、210cの形状を、リーチ態様になる前と異にして変動表示が継続される。そして、図46(e)に示すように、最終的に、演出図柄210a、210cと異なる

演出図柄 2 1 0 b が停止表示され、大役抽選の結果がハズレであったことが遊技者に報知される。

【 0 3 8 2 】

図 4 7 は、発展リーチ変動パターンの変動演出の一例を説明する図である。発展リーチ変動パターンの変動演出は、図 4 7 (a) ~ (d) に示すように、ノーマルリーチ変動パターンの変動演出と同様に、演出表示部 2 0 0 a において、演出図柄 2 1 0 a、2 1 0 c がリーチ態様で表示される。その後、図 4 7 (e) に示すように、演出表示部 2 0 0 a において、所定の発展画像 (動画) が再生表示されるリーチ発展演出が実行される。なお、このリーチ発展演出は、例えば、味方キャラクタが敵キャラクタと対戦する内容や、味方キャラクタが所定のミッションに挑むといった内容となっている。

10

【 0 3 8 3 】

こうしたリーチ発展演出の内容は、主制御基板 3 0 0 で決定された変動パターン番号に基づいて決定される。このとき、味方キャラクタと敵キャラクタとの対戦内容や、味方キャラクタが挑むミッションの内容は複数パターン設けられており、そのいずれのパターンについても、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利したり、味方キャラクタがミッションを達成したりする大当たりパターンと、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北したり、味方キャラクタがミッションに失敗したりするハズレパターンとがそれぞれ設けられている。

【 0 3 8 4 】

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

20

【 0 3 8 5 】

なお、図 4 7 (e) に示すように、各リーチ発展演出には、その内容ごとに名称、すなわちタイトル名が設定されており、リーチ発展演出の開始時には、そのタイトル名が演出表示部 2 0 0 a に表示される。また、リーチ発展演出中は、演出図柄 2 1 0 a、2 1 0 b、2 1 0 c が、演出表示部 2 0 0 a の右上において小さく変動表示を継続している。そして、発展画像の表示中もしくは発展画像の表示後に、演出図柄 2 1 0 a、2 1 0 b、2 1 0 c が演出表示部 2 0 0 a の中央に最終的に停止表示され、演出図柄 2 1 0 a、2 1 0 b、2 1 0 c の停止表示態様によっても、大役抽選結果が遊技者に報知されることとなる。

30

【 0 3 8 6 】

図 4 8 は、擬似連続リーチ変動パターンの変動演出の一例を説明する図である。擬似連続リーチ変動パターンの変動演出は、図 4 8 (a) に示すように、演出図柄 2 1 0 a、2 1 0 b、2 1 0 c の変動表示が開始されると、図 4 8 (b) に示すように、演出図柄 2 1 0 a、2 1 0 b、2 1 0 c が、予め設けられた複数種類の態様 (以下「擬似態様」という) のうちのいずれかで仮停止表示される。この擬似態様は、例えば、同一の演出図柄 2 1 0 a、2 1 0 b と、これら演出図柄 2 1 0 a、2 1 0 b よりも、「 2 」大きな数字が記された演出図柄 2 1 0 c とが仮停止表示されるものである。

40

【 0 3 8 7 】

演出図柄 2 1 0 a、2 1 0 b、2 1 0 c が擬似態様で仮停止表示されると、図 4 8 (c) に示すように、演出図柄 2 1 0 a、2 1 0 b、2 1 0 c の変動表示が再開される。つまり、擬似態様は、演出図柄 2 1 0 a、2 1 0 b、2 1 0 c の再変動表示を示すものと言える。その後、図 4 8 (d) に示すように、演出図柄 2 1 0 a、2 1 0 b、2 1 0 c が、再び擬似態様で仮停止表示される。

【 0 3 8 8 】

そして、図 4 8 (e) に示すように、演出図柄 2 1 0 a、2 1 0 b、2 1 0 c の変動表

50

示が再開されると、図 48 (f) に示すように、演出図柄 2 1 0 a、2 1 0 c がリーチ態様で表示され、以後、図 48 (g) ~ (i) に示すように、発展リーチ変動パターンと同様にリーチ発展演出が実行され、大役抽選の結果が遊技者に報知される。

【 0 3 8 9 】

このように、擬似連続リーチ変動パターンの変動演出は、演出図柄 2 1 0 a、2 1 0 c がリーチ態様となるまでの内容が、発展リーチ変動パターンの変動演出と異なっており、リーチ態様となった後は、発展リーチ変動パターンと同様に変動演出が進行されることとなる。

【 0 3 9 0 】

なお、擬似連続リーチ変動パターンにおいて、リーチ態様となるまでの演出図柄 2 1 0 a、2 1 0 b、2 1 0 c の変動表示パターンは複数パターン設けられており、変動表示パターンごとに、演出図柄 2 1 0 a、2 1 0 b、2 1 0 c の仮停止表示の回数、換言すれば、演出図柄 2 1 0 a、2 1 0 b、2 1 0 c の変動表示回数が異なっている。この変動表示パターンは、変動モードコマンドによって決定され、演出図柄 2 1 0 a、2 1 0 b、2 1 0 c の仮停止表示（変動表示）の回数が多くなるほど、最終的に大当たりの当選が報知される可能性（以下「信頼度」という）が高くなるように、大当たり当選時およびハズレ時における変動モードコマンドの選択比率が設定されている。

【 0 3 9 1 】

具体的には、大役抽選の結果が大当たりであった場合には、変動表示回数の多い変動モードコマンドの選択比率が、変動表示回数の少ない変動モードコマンドの選択比率よりも高く設定されており、大役抽選の結果がハズレであった場合には、変動表示回数の少ない変動モードコマンドの選択比率が、変動表示回数の多い変動モードコマンドの選択比率よりも高く設定されている。

【 0 3 9 2 】

また、主制御基板 3 0 0 においては、擬似連続リーチ変動パターンの信頼度が、発展リーチ変動パターンの信頼度よりも高くなるように設定されている。したがって、演出図柄 2 1 0 a、2 1 0 b、2 1 0 c の仮停止表示（変動表示）の回数によって信頼度が示唆されることとなり、遊技者は、演出図柄 2 1 0 a、2 1 0 b、2 1 0 c がより多く仮停止表示（変動表示）されることを期待しながら、演出の行方を見守ることとなる。

【 0 3 9 3 】

上記した変動演出の実行パターンは、主制御基板 3 0 0 で決定された変動コマンドに基づいて、副制御基板 3 3 0 において決定、実行制御される。つまり、変動演出の実行パターンは、主制御基板 3 0 0 と副制御基板 3 3 0 とで協働して決定されると言える。

【 0 3 9 4 】

図 49 は、変動演出決定テーブルを説明する図であり、図 49 (a) には前半変動演出決定テーブルを示し、図 49 (b) には後半変動演出決定テーブルを示す。上記したように、主制御基板 3 0 0 において大役抽選が行われると、大役抽選の結果に基づいて、変動コマンドが決定され、決定された各コマンドが副制御基板 3 3 0 に送信される。副制御基板 3 3 0 においては、変動モードコマンドを受信すると、0 ~ 2 4 9 の範囲から 1 の演出乱数を取得するとともに、前半変動演出決定テーブルを参照して、取得した演出乱数と、受信した変動モードコマンドとに基づいて、前半の変動演出の実行パターンを決定する。また、変動パターンコマンドを受信すると、0 ~ 2 4 9 の範囲から 1 の演出乱数を取得するとともに、後半変動演出決定テーブルを参照して、取得した演出乱数と、受信した変動パターンコマンドとに基づいて、後半の変動演出の実行パターンを決定する。なお、図 49 においては、前半変動演出決定テーブルおよび後半変動演出決定テーブルの一部のみを抽出して示している。

【 0 3 9 5 】

図 49 に示すように、前半変動演出決定テーブルによれば、変動モード番号（変動モードコマンド）ごとに、前半の変動演出の実行パターンについての選択比率がそれぞれ設定され、後半変動演出決定テーブルによれば、変動パターン番号（変動パターンコマンド）

ごとに、後半の変動演出の実行パターンについての選択比率がそれぞれ設定されている。そして、決定された前半および後半の変動演出の実行パターンを組み合わせることで、1回の変動演出が実行されることとなる。

【0396】

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

10

【0397】

一方、リーチ変動パターンの変動演出は、前半の実行パターンとして「なし」以外が決定され、後半の実行パターンとして、いずれかのリーチ発展演出(図中、発展1~5で示す)が決定された場合に実行される。換言すれば、演出表示部200aにおいて、リーチ変動パターンの変動演出が実行される場合には、必ず、変動モード番号=01H以外の変動モード番号に対応する変動モードコマンドを受信しており、発展1~5のいずれかが決定される変動パターン番号に対応する変動パターンコマンドを受信していることとなる。

20

【0398】

ここで、図49(a)において、前半の実行パターンにおける「ノーマルリーチ1」や「ノーマルリーチ2」等は、それぞれ、ノーマルリーチ変動パターンの変動演出のうち、演出図柄210a、210b、210cがリーチ態様になるまで、より詳細には、リーチ発展演出が開始されるまでの、演出表示部200aに表示される背景画像や演出図柄210a、210b、210cの変動表示パターンを示している。これらの画像パターンは、変動モード番号に対応付けられた特別図柄の変動表示の時間と一致するように予め設計されており、例えば、「ノーマルリーチ1」が決定されると、図46(a)~(d)に示す画像が演出表示部200aに表示されることとなる。

30

【0399】

また、図49(a)において、前半の実行パターンにおける「擬似2a」等は、擬似連続リーチ変動パターンの変動演出のうち、リーチ発展演出が開始されるまでの、演出表示部200aに表示される主変動演出画像の表示パターン、すなわち、演出図柄210a、210b、210cが変動表示される図柄表示演出の実行パターンを示している。例えば、「擬似2a」は、演出図柄210a、210b、210cの変動表示回数が2回である「擬似2」の擬似連続リーチ変動パターンであって、主変動演出画像が表示パターンaであることを示している。また、「擬似3b」は、演出図柄210a、210b、210cの変動表示回数が3回である「擬似3」の擬似連続リーチ変動パターンであって、主変動演出画像が表示パターンbであることを示している。

40

【0400】

なお、図49に示す前半変動演出決定テーブルおよび後半変動演出決定テーブルにおいては、リーチなし変動パターンおよびノーマルリーチ変動パターンの変動演出は、大役抽選の結果がハズレであった場合にのみ実行されるように、選択比率の設定がなされている。また、発展リーチ変動パターンおよび擬似連続リーチ変動パターンは、ハズレ時および大当たり時の双方で決定されるが、発展リーチ変動パターンは、擬似連続リーチ変動パターンよりも、ハズレ時の選択比率が高く、大当たり時の選択比率が低く設定されている。

50

このように、ハズレ時と大当たり時とで選択比率を設定することにより、擬似連続リーチ変動パターンは、発展リーチ変動パターンよりも、信頼度が高く設定されることとなる。

【0401】

さらに、擬似連続リーチ変動パターンの中でも、擬似回数が多くなるほど、大当たり時の選択比率が高く、ハズレ時の選択比率が低く設定されており、擬似回数が多くなるほど、信頼度が高くなるように設定がなされている。

【0402】

図50は、変動パターン番号とバトル演出パターンとの関係を説明する図である。例えば、大役抽選の結果がハズレであった場合、主制御基板300において、50H～59Hの変動パターン番号がそれぞれ所定の確率で決定され、大役抽選の結果が大当たりであった場合、主制御基板300において、A0H～A9Hの変動パターン番号がそれぞれ所定の確率で決定されとする。なお、図50に示す変動パターン番号は一部のみを示しており、大当たり当選時やハズレ時に決定される変動パターン番号は、この他にも多数設けられている。

【0403】

そして、上記の後半変動演出決定テーブルによれば、50H～59H、A0H～A9Hの変動パターンコマンドを受信した場合に、リーチ発展演出として、上記した味方キャラクターと敵キャラクターとが対戦するバトル演出パターンが必ず決定されるように、選択比率の設定がなされている。上記のように、バトル演出パターンは、味方キャラクターが敵キャラクターに勝利する大当たりパターンと、味方キャラクターが敵キャラクターに敗北するハズレパターンとに大別される。後半変動演出決定テーブルにおいては、50H～59Hの変動パターンコマンドに対しては、必ず、ハズレパターンのバトル演出パターンが決定され、A0H～A9Hの変動パターンコマンドに対しては、必ず、大当たりパターンのバトル演出パターンが決定されるように、選択比率が設定されている。

【0404】

具体的には、50Hの変動パターンコマンドを受信すると、味方キャラクターAと敵キャラクターaとが対戦し、最終的に味方キャラクターAが敗北するハズレパターン1か、味方キャラクターAと敵キャラクターbとが対戦し、最終的に味方キャラクターAが敗北するハズレパターン2が決定される。つまり、後半変動演出決定テーブルにおいては、50Hの変動パターンコマンドに対して、ハズレパターン1、2のいずれかがそれぞれ所定の確率で決定されるように、選択比率の設定がなされている。また、例えば、56Hの変動パターンコマンドを受信すると、味方キャラクターGと敵キャラクターgとが対戦し、最終的に味方キャラクターGが敗北するハズレパターン13が決定される。つまり、後半変動演出決定テーブルにおいては、56Hの変動パターンコマンドに対して、必ず、ハズレパターン13が決定されるように、選択比率の設定がなされている。

【0405】

また、例えば、A0Hの変動パターンコマンドを受信すると、味方キャラクターAと敵キャラクターaとが対戦し、最終的に味方キャラクターAが勝利する大当たりパターン1か、味方キャラクターAと敵キャラクターbとが対戦し、最終的に味方キャラクターAが勝利する大当たりパターン2が決定される。つまり、後半変動演出決定テーブルにおいては、A0Hの変動パターンコマンドに対して、大当たりパターン1、2のいずれかがそれぞれ所定の確率で決定されるように、選択比率の設定がなされている。また、例えば、A6Hの変動パターンコマンドを受信すると、味方キャラクターGと敵キャラクターgとが対戦し、最終的に味方キャラクターGが勝利する大当たりパターン13が決定される。つまり、後半変動演出決定テーブルにおいては、A6Hの変動パターンコマンドに対して、必ず、大当たりパターン13が決定されるように、選択比率の設定がなされている。

【0406】

このように、後半変動演出決定テーブルによれば、50H～55H、A0H～A5Hのように、複数のバトル演出パターンの中から、抽選によって選択的に決定される変動パターンコマンドと、56H～59H、A6H～A9Hのように、バトル演出パターンが一義

10

20

30

40

50

的に決定される変動パターンコマンドと、が設けられている。

【0407】

なお、ハズレパターン1と大当たりパターン1とは、演出で登場する味方キャラクタおよび敵キャラクタや対戦内容も同じであり、味方キャラクタが最終的に勝利するのか敗北するのかといった点のみが異なっている。つまり、ハズレパターンN（Nは図50における1～16の任意の値）と大当たりパターンNとは、演出の開始から所定時間が経過するまでの間は、演出表示部200aに表示される画像やBGM等が共通化されており、最後の一部の内容のみが異なるものとなっている。

【0408】

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

【0409】

ここで、要素演出というのは、例えば、上記のように、演出表示部200aにおいて演出図柄210a、210b、210cが変動表示される図柄表示演出や、リーチ発展演出で演出表示部200aに表示される画像、さらには、演出役物装置202を可動させる演出等をいうものである。本実施形態では、変動演出を構成する要素演出として、変動演出中のさまざまなタイミングで予告演出が実行される。

【0410】

この予告演出というのは、変動演出の開始時や、擬似連続リーチ変動パターンの変動演出における演出図柄210a、210b、210cの再変動表示時、さらには、リーチ発展演出中等に、演出表示部200aに所定の画像を表示したり、所定のタイミングで演出役物装置202を可動したりする演出であり、予告演出ごとに、その実行可否や実行パターンが決定される。各予告演出には、それぞれ実行パターンが複数種類設けられ、複数種類の実行パターンそれぞれについて、変動パターン番号や変動モード番号ごとに、換言すれば、大当たりの当選可否ごとに選択比率が設定され、この選択比率によって、実行パターンごとに信頼度が設定されている。

【0411】

図51は、予告演出の一例を説明する図である。上記したように、予告演出は、変動演出の実行パターンに応じて様々なタイミングで実行されるが、ここでは、その一例として変動演出の開始時、および、リーチ発展演出中に実行される予告演出について説明する。変動演出の開始時に実行される予告演出では、図51(a)、(b)に示すように、演出図柄210a、210b、210cの変動表示の開始後、演出表示部200aに所定の画像が表示される。この予告演出の実行パターンは複数種類設けられており、実行パターンごとに異なる画像が演出表示部200aに表示される。

【0412】

具体的には、変動演出の開始時に実行される予告演出では、例えば、図51(a)、(b)に示すように、演出表示部200aの下部に、キャラクタおよびメッセージが表示される。このように、キャラクタとメッセージとが表示される予告演出の実行パターンは複数種類設けられており、実行パターンごとに、演出表示部200aに表示されるキャラクタとメッセージとの組み合わせを異にしている。

【0413】

また、リーチ発展演出中に実行される予告演出では、例えば、図51(c)、(d)に示すように、演出表示部200aの中央にカットイン画像が表示される。このリーチ発展演出中に実行される予告演出の実行パターンも複数種類設けられており、演出表示部200aに表示されるカットイン画像の内容が実行パターンごとに設定されている。

【0414】

10

20

30

40

50

図 5 2 は、予告演出決定テーブルを説明する図である。図 5 2 に示すように、予告演出決定テーブルは、予告演出の実行タイミングごとに設けられており、変動演出の開始時には、全ての予告演出決定テーブルを参照して、各予告演出の実行可否ならびに実行パターンが決定される。例えば、図 5 2 (a) に示す予告演出決定テーブル a は、図 5 1 (a)、(b) に示すように、変動演出の開始時に実行する予告演出の実行パターンを決定する際に参照される予告演出決定テーブルである。この予告演出決定テーブル a には、変動モード番号 (変動モードコマンド) ごとに、変動開始時予告演出の実行パターン (図 5 2 において横軸に示す) それぞれについての選択比率が設定されている。なお、図中「なし」と記された実行パターンは、変動開始時予告演出を不実行とするものであり、この「なし」が決定された場合には、変動開始時予告演出が実行されることはない。

10

【 0 4 1 5 】

また、図 5 2 (b) に示す予告演出決定テーブル b は、リーチ発展時に実行する予告演出の実行パターンを決定する際に参照される予告演出決定テーブルである。この予告演出決定テーブル b には、変動パターン番号 (変動パターンコマンド) ごとに、リーチ発展演出のタイトルを演出表示部 2 0 0 a に表示する予告演出の実行パターンそれぞれについての選択比率が設定されている。なお、図中「なし」と記された予告演出の実行パターンは、リーチ発展時予告演出の不実行を示しており、リーチなし変動パターンの変動演出を実行する場合には、必ず「なし」が決定され、リーチ変動パターンの変動演出を実行する場合には、必ず、実行されるリーチ発展演出に対応する実行パターンが決定される。

【 0 4 1 6 】

20

なお、図 5 2 (b) において、例えば、「タイトル 1 - A」、「タイトル 1 - B」、「タイトル 1 - C」は、いずれも同一のタイトル名が演出表示部 2 0 0 a に表示されるものの、当該タイトル名を表示する文字の色や背景色等を異にしている。このように、リーチ発展時予告演出では、以後に実行されるリーチ発展演出の内容を報知しつつ、その表示態様によって、大当たりの信頼度を示唆することとなる。

【 0 4 1 7 】

また、図 5 2 (c) に示す予告演出決定テーブル c は、リーチ発展演出中に実行する予告演出の実行パターンを決定する際に参照される予告演出決定テーブルである。リーチ発展中予告演出では、図 5 1 (c)、(d) に示すように、演出表示部 2 0 0 a に所定のカットイン画像が表示される。予告演出決定テーブル c には、変動パターン番号 (変動パターンコマンド) ごとに、複数種類のカットイン画像の表示パターンそれぞれについての選択比率が設定されている。なお、図 5 2 (c) の「なし」は、カットイン画像を表示しないこと、すなわち、リーチ発展中予告演出の不実行を示している。

30

【 0 4 1 8 】

以上説明したように、副制御基板 3 3 0 においては、変動コマンドを受信すると、変動演出の実行パターンや各要素演出の実行可否、実行パターンが決定され、特別図柄の変動表示中に変動演出が実行されることとなる。また、本実施形態では、要素演出として特定演出が設けられている。この特定演出も、上記の予告演出と同様に、大当たりの信頼度を示唆する演出であるが、この特定演出は、1 回の変動演出においてのみ実行される場合と、複数回の変動演出に跨って実行される場合とがある。つまり、特定演出は、要素演出として、1 回の変動演出の中で完結する場合と、先読み演出として、複数回の変動演出に跨って実行される場合とがある。以下に、特定演出について詳述する。

40

【 0 4 1 9 】

図 5 3 は、特定演出を説明する図である。特定演出は、演出表示部 2 0 0 a の上方に位置する演出役物装置 2 0 2 と、この演出役物装置 2 0 2 に設けられた演出照明装置 2 0 4 と、を用いて実行される。例えば、先読み演出として特定演出が実行される場合、図 5 3 (a)、(b) に示すように、変動演出の開始時に、演出表示部 2 0 0 a の上方に位置している演出役物装置 2 0 2 が、演出表示部 2 0 0 a の前面まで落下する。演出役物装置 2 0 2 は、演出表示部 2 0 0 a の前面に 1 ~ 2 秒程度保持されるとともに、この間に、演出役物装置 2 0 2 に設けられた演出照明装置 2 0 4 が例えば青色に点灯する。その後、図 5

50

3 (c) に示すように、演出役物装置 202 が初期位置に復帰して特定演出が終了すると、演出表示部 200a に演出図柄 210a、210b、210c が停止表示され、1 回目の変動演出が終了となる。

【0420】

そして、図 53 (d) に示すように、2 回目の変動演出の開始時にも、演出役物装置 202 の演出照明装置 204 は青色に点灯したままとなっており、2 回目の変動演出の開始時に、2 回目の特定演出が実行される。この 2 回目の特定演出においても、図 53 (e) に示すように、演出役物装置 202 が演出表示部 200a の前面まで落下するとともに、演出照明装置 204 の点灯色が、青色から黄色に変化する。その後、図 53 (f) に示すように、演出役物装置 202 が初期位置に復帰して特定演出が終了すると、演出表示部 200a に演出図柄 210a、210b、210c が停止表示され、2 回目の変動演出が終了となる。

10

【0421】

このように、特定演出が先読み演出として実行される場合には、演出役物装置 202 に設けられた演出照明装置 204 が、複数回の変動演出に跨って点灯状態に維持される。この演出照明装置 204 の点灯色は複数パターン設けられており、最終的な点灯色によって、大当たりの信頼度が示唆されることとなる。

【0422】

なお、ここでは、特定演出が先読み演出として実行される場合について説明したが、要素演出として特定演出が実行される場合も、上記と同様に、演出照明装置 204 が所定のパターンで点灯する。また、1 回の変動演出中に特定演出が複数回実行されることもあり、この場合には、特定演出が実行されるたびに、つまり、演出役物装置 202 が落下するたびに、点灯色が変化することとなる。

20

【0423】

図 54 は、特定演出の実行タイミングを説明する図である。上記のように、特定演出は、先読み演出として複数回の変動演出に跨って実行される場合と、要素演出として 1 回の変動演出内で完結する場合とがある。ここでは、理解を容易とするため、まず、先読み演出として特定演出が実行される場合について説明する。

【0424】

主制御基板 300 において保留が記憶されると、主制御基板 300 から副制御基板 330 に先読み指定コマンドが送信される。副制御基板 330 では、この先読み指定コマンドを受信すると、図 54 (a) に示す特定演出決定テーブルを参照して、新たに記憶された保留を、特定演出の対象保留とするか否か、すなわち、新たに記憶された保留を対象保留として特定演出を実行するか否かを決定する。なお、変動演出の実行パターンは多数設けられているが、ここでは理解を容易にするために、代表的な実行パターンのみを例に挙げて説明する。

30

【0425】

上記したように、保留が読み出されて大役抽選が行われると、大役抽選の結果に基づいて変動情報 (変動モード番号および変動パターン番号) が決定される。このとき、大役抽選の結果がハズレである場合には、大役抽選時 (特別図柄の変動表示の開始時) における保留数に応じて、異なる変動情報が決定され得る。すなわち、リーチグループ決定乱数の値が固定値であれば、保留数に拘わらず同じグループ種別が決定され、以後も、保留数に拘わらずリーチモード決定乱数および変動パターン乱数の値に応じて、一義的に変動情報が決定される。一方、リーチグループ決定乱数の値が不定値であれば、保留数に応じて異なるグループ種別が決定され、その結果、保留数によって異なる変動情報が決定されることとなる。

40

【0426】

そして、図 22 に示すように、取得時演出判定処理では、リーチグループ決定乱数の値が不定値であった場合に、先読み指定コマンドとして不定値コマンド (7FH) が送信される。不定値コマンド (7FH) が送信される保留については、その保留が読み出されて

50

大役抽選が行われるときの保留数に応じて、異なる変動情報が決定され得ることから、実際に大役抽選が行われたときに、いずれの変動情報が決定されるのかを、当該保留の記憶時に正確に把握することができない。ただし、リーチグループ決定乱数の値が不定値である場合には、大役抽選が行われたときの保留数に応じて、必ず、変動演出の実行パターンが、3秒、6秒、9秒のいずれかの時間で構成されるリーチなし変動パターンとなる。このように、保留が記憶されたときに、先読み指定コマンドとして不定値コマンド（7FH）を受信した場合には、特定演出を実行しないこと、換言すれば、特定演出の対象保留としないことを示す「不実行」が必ず決定されるように、特定演出決定テーブルにおいて選択比率の設定がなされている。

【0427】

これに対して、リーチグループ決定乱数の値が固定値である場合や、特別図柄当たり仮判定処理によって大当たりと仮判定された場合には、決定される変動情報、すなわち、実行される変動演出の実行パターンを、保留の記憶時に把握することができる。したがって、特定演出決定テーブル（図54（a））においては、実行される変動演出の実行パターンの信頼度に合わせて、受信し得る固定値用の先読み指定コマンド（先読み指定変動パターンコマンド）ごとに、図示のように選択比率が設定されている。

【0428】

上記のようにして、特定演出の実行、すなわち、特定演出の対象保留が決定されると、対象保留についての変動演出（以下、「対象変動演出」と呼ぶ）の開始時までの、特定演出の実行タイミングおよび実行態様を決定する。特定演出の実行可能タイミングは、図54（b）に示すとおりである。具体的には、図54（b）に示すように、変動演出の開始時、および、演出図柄210a、210b、210cの再変動開始時が、特定演出の実行可能タイミングとして設定されている。

【0429】

ここで、図54（b）において、「対象変動」は特定演出の対象保留について実行される対象変動演出を示しており、「対象前変動」は、対象変動演出よりも前に実行される変動演出（以下、「対象前変動演出」と呼ぶ）を示している。また、図54（b）に示す「○」は、特定演出の実行が可能であることを示し、「-」は、特定演出が実行できない、もしくは、変動演出において存在しない地点であることを示している。

【0430】

例えば、対象変動演出は、リーチなし変動パターンとなることはなく、必ず、リーチ変動パターン（擬似連続リーチ変動パターン）となる。このとき、対象変動演出では、その開始時と、演出図柄210a、210b、210cの再変動開始時とで、それぞれ特定演出の実行が可能となっている。また、対象前変動演出は、リーチ変動パターン（擬似連続リーチ変動パターン）となることはなく、必ず、リーチなし変動パターンとなる。この対象前変動演出では、その開始時にのみ、特定演出の実行が可能となっている。

【0431】

したがって、例えば、特図保留記憶領域の第8記憶部に保留が記憶され、この保留が、特定演出の対象保留に決定されたとする。また、この対象保留についてを対象変動演出が、擬似4、すなわち、演出図柄210a、210b、210cの再変動が3回実行される実行パターンとなる場合には、図54（c）に示すように、特定演出の実行可能タイミングは11回となる。

【0432】

保留が記憶されたときに、特定演出決定テーブルを参照して特定演出の実行が決定されると、次に、記憶されている保留数に基づいて、特定演出の実行可能回数を導出する。ただし、この場合には、対象変動演出の開始時を、特定演出の最終の実行可能タイミングとして、特定演出の実行可能回数を導出する。つまり、対象変動演出における演出図柄210a、210b、210cの再変動の有無は、特定演出の実行可能回数を導出する際の計算に加味しない。したがって、図54（c）に示すように、第8記憶部に記憶された保留が、特定演出の対象保留に決定された場合、実際の特定演出の実行可能タイミングは、上

10

20

30

40

50

述のとおり 11 回であるが、導出される特定演出の実行可能回数は、対象変動演出の開始時、および、対象変動演出の 1 ～ 7 回前の変動演出の開始時の合計 8 回（図中太線の囲み）となる。

【0433】

図 55 は、特定演出の実行態様を決定するテーブルを説明する図である。上記のように、新たに記憶された保留が特定演出の対象保留に決定され、特定演出の実行可能回数が導出されると、次に、図 55 (a) に示す最終実行態様決定テーブルを参照して、特定演出の実行態様のうち、対象変動演出の開始時の実行態様を決定する。この最終実行態様決定テーブルによれば、変動パターン番号ごとに、特定演出の実行態様の選択比率が図示のように設定されている。

10

【0434】

なお、特定演出の実行態様は、パターン A ～ E の 5 種類が設けられている。これらの特定演出の実行態様は、いずれも、演出役物装置 202 が落下するものであるが、演出役物装置 202 に設けられた演出照明装置 204 の点灯色が異なっている。具体的には、パターン A が決定された場合には、演出照明装置 204 が青色に点灯し、パターン B が決定された場合には、演出照明装置 204 が黄色に点灯し、パターン C が決定された場合には、演出照明装置 204 が緑色に点灯し、パターン D が決定された場合には、演出照明装置 204 が赤色に点灯し、パターン E が決定された場合には、演出照明装置 204 が虹色に点灯する。この最終実行態様決定テーブルによれば、パターン A (青) → パターン B (黄) → パターン C (緑) → パターン D (赤) → パターン E (虹) の順に、大当たりの信頼度、すなわち、設定順位が高くなるように選択比率が設定されている。

20

【0435】

上記のようにして、対象変動演出の開始時における特定演出の実行態様を決定すると、次に、図 55 (b) に示す最終前実行態様決定テーブルを参照して、対象前変動演出中の特定演出の実行態様および実行タイミングを決定する。この最終前実行態様決定テーブルによれば、相対的に 1 つ後の特定演出の実行態様 (n : 図中縦軸) それぞれに、相対的に 1 つ前の特定演出の実行態様 (n - 1 : 図中横軸) の選択比率が設定されている。この最終前実行態様決定テーブルでは、例えば、n が「パターン E (虹)」であれば、n - 1 として「パターン D (赤)」、「パターン C (緑)」が決定される。同様に、n が「パターン C (緑)」であれば、n - 1 として「パターン C (緑)」、「パターン B (黄)」が決定される。このように、最終前実行態様決定テーブルによれば、相対的に 1 つ前の特定演出の実行態様の信頼度が、必ず、相対的に 1 つ後の特定演出の実行態様の信頼度以下となるように、選択比率の設定がなされている。これにより、特定演出が複数回実行される場合には、必ず、信頼度が段階的に高くなり、予め規定された設定順位が逆になることがない。

30

【0436】

このように、相対的に 1 つ後の特定演出の実行態様に基づいて、相対的に 1 つ前の特定演出の実行態様を決定する処理は、対象前変動演出の数だけ繰り返し行われる。例えば、第 2 記憶部に記憶された保留が特定演出の対象保留に決定された場合には、まず、図 55 (a) の最終実行態様決定テーブルを参照して、対象変動演出の開始時における特定演出の実行態様が決定される。次に、図 55 (b) の最終前実行態様決定テーブルを参照し、対象変動演出の実行態様に基づいて、対象変動演出の 1 つ前の変動演出の開始時における特定演出の実行態様を決定する。さらに、図 55 (b) の最終前実行態様決定テーブルを参照し、対象変動演出の 1 つ前の変動演出における特定演出の実行態様に基づいて、対象変動演出の 2 つ前の変動演出の開始時における特定演出の実行態様を決定する。

40

【0437】

このように、特定演出の実行態様および実行タイミングは、対象変動演出の開始時から遡るようにして、特定演出の実行可能回数分だけ決定されることとなる。なお、上記のとおり、対象変動演出中は、その開始時のみならず、演出図柄 210 a、210 b、210 c の再変動開始時にも、特定演出が実行可能となっている。この対象変動演出のうち、再

50

変動開始時において、特定演出を実行するか否かは、対象変動演出の開始時に決定される。以下に、先読み演出として特定演出を実行する場合の実行態様の決定の流れについて、一例を用いて説明する。

【0438】

図56は、先読み演出として特定演出を実行する場合の実行態様の決定の流れを説明する図である。副制御基板330においては、保留が記憶されるたびに、当該保留を特定演出の対象保留とするか否か等を決定する変動前決定処理が行われる。例えば、図56(a)に示すように、特図保留記憶領域の第1記憶部～第5記憶部に保留が記憶されるたびに、新たに記憶された保留を対象保留とするか否かの抽選が行われる。この抽選の結果、いずれも対象保留としない、すなわち、特定演出の不実行が決定された後に、第6記憶部に保留が記憶されたとする。この場合にも、第6記憶部に記憶された保留を対象保留とする特定演出の実行有無が抽選により決定される。

10

【0439】

そして、この抽選により特定演出の実行が決定されると、対象変動演出の開始時から、現在実行中の変動演出の次の変動演出の開始時までの各実行タイミングについて、特定演出の実行態様を決定する。その結果、対象変動演出および各対象前変動演出の開始時ににおける特定演出の実行態様が、図56(b)の太線の囲みで示すように決定されたとする。このように決定された特定演出の実行態様は、特定演出実行情報としてサブRAM330cに記憶される。変動演出の開始時には、サブRAM330cに記憶された特定演出実行情報を参照して、予め決定されたタイミングおよび実行態様で、特定演出を実行することとなる。

20

【0440】

なお、ここでは、対象変動演出、および、対象変動演出の1回前の変動演出は、いずれも特定演出の実行態様がパターンC(緑)となっている。このように、同じ実行態様が連続する場合には、相対的に前の実行タイミングでのみ、演出役物装置202を作動させる。したがって、図56(b)に示すように実行態様が決定された場合、対象変動演出の開始時には、演出照明装置204が緑色に点灯しているものの、演出役物装置202の作動は行われないこととなる。また、対象変動演出の4回前および5回前の変動演出については、特定演出の実行態様がデフォルト(非点灯)に決定されている。このように、デフォルト(非点灯)に決定された場合には、演出役物装置202が作動することなく、また、演出照明装置204も非点灯となる。

30

【0441】

したがって、図56(b)に示す例では、図56(c)に示すように、対象保留の記憶後、1回目の変動演出および2回目の変動演出の開始時には、特定演出が実行されず、3回目の変動演出の開始時に特定演出が開始されることとなる。そして、4回目の変動演出の開始時の特定演出で、演出照明装置204が黄色に変化し、5回目の変動演出の開始時の特定演出で、演出照明装置204が緑色に変化することとなる。

【0442】

また、変動演出の開始時には、当該変動演出において特定演出を実行するか否か、また、実行する場合には、特定演出の実行態様および実行タイミングを決定する変動開始時決定処理が行われる。ただし、この変動開始時決定処理は、特定演出の対象前変動演出の開始時に実行されることはない。したがって、図56(c)に示すように、第6記憶部に記憶された保留が対象保留に決定された後、1回目～5回目の変動演出の開始時には、変動開始時決定処理が行われることはなく、サブRAM330cに記憶されている特定演出実行情報にしたがって、特定演出の実行制御がなされることとなる。

40

【0443】

一方、対象変動演出の開始時には、変動開始時決定処理が実行される。この変動開始時決定処理においても、図55(a)の最終実行態様決定テーブルを参照し、受信した変動パターンコマンドに基づいて、特定演出の最終の実行態様が決定される。なお、この場合の特定演出の最終の実行態様とは、対象変動演出における最後の特定演出の実行可能タイ

50

ミングを示している。したがって、対象変動演出が、擬似 4（再変動が 3 回）の実行パターンであれば、3 回目の再変動の開始時に実行される特定演出の実行態様が、最終の実行態様となる。同様に、対象変動演出が、擬似 3（再変動が 2 回）の実行パターンであれば、2 回目の再変動の開始時に実行される特定演出の実行態様が最終の実行態様となり、擬似 2（再変動が 1 回）の実行パターンであれば、1 回目の再変動の開始時に実行される特定演出の実行態様が最終の実行態様となり、リーチ変動パターンであれば、変動演出の開始時に実行される特定演出の実行態様が最終の実行態様となる。

【0444】

変動開始時決定処理において、特定演出の最終の実行態様が決定されると、決定した実行態様と、変動前決定処理で決定された、対象変動演出の開始時の実行態様とを比較する比較処理が行われる。ここでは、対象保留の記憶時には、対象変動演出の開始時の実行態様がパターン C（緑）に決定されている。これに対して、図 56（d）に示すように、変動開始時決定処理において、3 回目の再変動の開始時の実行態様がパターン D（赤）に決定されたとする。比較処理では、変動開始時決定処理で決定した実行態様、および、変動前決定処理で決定した、対象変動演出の開始時の実行態様のうち、相対的に高信頼度の実行態様を決定する。ここでは、図 56（e）に示すように、パターン D（赤）がパターン C（緑）よりも高信頼度であるため（設定順位が高いため）、3 回目の再変動の開始時の実行態様をパターン D（赤）に決定する（図 56（f））。

10

【0445】

次に、変動開始時決定処理においては、図 55（b）の最終前実行態様決定テーブルを参照し、最終の実行態様に基づいて、2 回目の再変動の開始時に実行される特定演出の実行態様を決定する。そして、この場合にも、変動開始時決定処理で決定した実行態様、および、変動前決定処理で決定した、対象変動演出の開始時の実行態様を比較する比較処理が実行される。ここでは、図 56（e）に示すように、2 回目の再変動の開始時に実行される特定演出の実行態様と、変動前決定処理で決定した実行態様とが、いずれもパターン C（緑）であるため、2 回目の再変動の開始時の実行態様をパターン C（緑）に決定する（図 56（f））。

20

【0446】

さらに、変動開始時決定処理においては、2 回目の再変動の開始時の実行態様に基づいて、1 回目の再変動の開始時に実行される特定演出の実行態様を決定する。そして、この場合にも、変動開始時決定処理で決定した実行態様、および、変動前決定処理で決定した、対象変動演出の開始時の実行態様を比較する比較処理が実行される。ここでは、図 56（e）に示すように、1 回目の再変動の開始時に実行される特定演出の実行態様がパターン A（青）であり、変動前決定処理で決定した実行態様（パターン C（緑））よりも低信頼度である。したがって、1 回目の再変動の開始時の実行態様は、パターン C（緑）となる（図 56（f））。これにより、対象変動演出における特定演出の実行態様は、変動開始時、1 回目の再変動の開始時、2 回目の再変動の開始時がパターン C（緑）となり、3 回目の再変動の開始時がパターン D（赤）となる。この場合、対象変動演出中は、3 回目の再変動の開始時にのみ演出役物装置 202 が作動し、演出照明装置 204 が緑色から赤色に変化することとなる。

30

40

【0447】

図 57 は、要素演出として特定演出を実行する場合の実行態様の決定の流れを説明する図である。上記したように、保留が記憶されると、まず、変動前決定処理により、当該保留を対象保留とする特定演出の実行有無が決定される。このとき、特定演出を不実行とする決定がなされた保留について、その変動演出の開始時に、変動開始時決定処理が行われ、再度、特定演出を実行するか否かの決定がなされる。

【0448】

具体的には、図 57（a）に示すように、第 1 記憶部～第 6 記憶部に保留が記憶されているとする。このとき、各保留の記憶時には、変動前決定処理が行われ、特定演出の実行有無が決定されるが、いずれの保留についても、特定演出の不実行が決定されたとする。

50

この場合、第 1 記憶部に記憶された保留が読み出されて実行される変動演出の開始時に、図 5 7 (b) に示すように、変動開始時決定処理が行われる。この変動開始時決定処理では、開始される変動演出が対象変動演出ではないため、まず、図 5 4 (a) の特定演出決定テーブルを参照し、受信した変動パターンコマンドに基づいて、特定演出の実行有無が決定される。

【 0 4 4 9 】

このように、変動前決定処理と変動開始時決定処理とで、同じ特定演出決定テーブルを用いて、特定演出の実行有無の抽選が行われる。したがって、特定演出の実行が決定されていない状態では、各保留に対して、特定演出の実行有無を決定する抽選機会が 2 回与えられることとなる。

10

【 0 4 5 0 】

そして、図 5 7 (b) に示すように、第 2 記憶部 ~ 第 5 記憶部に記憶された保留についても変動開始時決定処理が行われ、いずれも特定演出を不実行とする決定がなされたとする。これに対して、第 6 記憶部に記憶された保留が読み出されたときの変動開始時決定処理において、特定演出の実行が決定されたとする。特定演出の実行が決定されると、特定演出の実行可能回数が導出されるが、ここでは、全ての再変動開始時に変動開始時を加えた回数が、特定演出の実行可能回数として導出される。例えば、変動演出の開始時に、変動演出の実行パターンが疑似 4 (再変動が 3 回) に決定されると、特定演出の実行可能回数は 4 回となる。

【 0 4 5 1 】

20

このようにして特定演出の実行可能回数が導出されると、まず、図 5 5 (a) に示す最終実行態様決定テーブルを参照し、受信した変動パターンコマンドに基づいて、特定演出の最終の実行態様が決定される。なお、この例では、3 回目の再変動開始時における特定演出の実行態様が最終の実行態様となるが、このとき、図 5 7 (c) に示すように、最終の実行態様がパターン D (赤) に決定されたとする。

【 0 4 5 2 】

ここで、変動開始時決定処理で特定演出の実行態様が決定されると、当該変動演出が対象変動演出であるか否かに拘わらず、比較処理が実行される。上記したように、比較処理は、変動開始時決定処理で決定した実行態様と、変動前決定処理で決定した実行態様とを比較し、相対的に信頼度 (設定順位) の高い方を、実行する実行態様として特定する処理である。ここでは、変動前決定処理において、当該変動演出中に特定演出を実行しないことが決定されている。換言すれば、当該変動演出の開始時の特定演出の実行態様として、デフォルト (非点灯) が決定されている。したがって、この場合の比較処理では、変動開始時決定処理で決定されたパターン D (赤) と、変動前決定処理で決定されたデフォルト (非点灯) とを比較する。

30

【 0 4 5 3 】

デフォルト (非点灯) の信頼度すなわち設定順位は、全ての実行態様と比べて最も低く設定されている。したがって、この比較処理では、図 5 7 (d) に示すように、変動開始時決定処理で決定したパターン D (赤) が、最終の実行態様として特定されることとなる。このようにして最終の実行態様が決定されたら、次に、図 5 5 (b) の最終前実行態様決定テーブルを参照し、最終の実行態様に基づいて、2 回目の再変動の開始時に実行される特定演出の実行態様を決定する。そして、この場合にも、変動開始時決定処理で決定した実行態様、および、変動前決定処理で決定した、対象変動演出の開始時の実行態様を比較する比較処理が実行される。ここでは、図 5 7 (c) に示すように、2 回目の再変動の開始時に実行される特定演出の実行態様がパターン C (緑) に決定されている。したがって、比較処理においては、図 5 7 (d) に示すように、パターン C (緑) > デフォルト (非点灯) と判定され、2 回目の再変動開始時の実行態様が、図 5 7 (e) に示すように、パターン C (緑) に決定される。

40

【 0 4 5 4 】

さらに、変動開始時決定処理では、上記と同様に、1 回目の再変動開始時、および、変

50

動開始時についても、それぞれ特定演出の実行態様が決定され、比較処理によって、最終的に実行態様が正式決定されることとなる。ここでは、変動開始時がパターンA（青）、1回目の再変動開始時がパターンB（黄）、2回目の再変動開始時がパターンC（緑）、3回目の再変動開始時がパターンD（赤）に決定されるため、1回の変動演出中に特定演出が4回実行されることとなる。

【0455】

以上のように、保留の記憶時に特定演出の対象保留に決定されず、変動演出の開始時に特定演出の実行が決定されることもあり、この場合には、変動開始時決定処理で決定された実行態様のとおりに、特定演出が実行されることとなる。本実施形態では、2つの異なるタイミングで、特定演出の実行有無、実行タイミング、実行態様が決定されるが、変動前決定処理と変動開始時決定処理とで、使用するテーブルや処理が共通化されているため、設計作業を簡素化することができる。

10

【0456】

以下に、上記の演出を実行するための副制御基板330の処理について説明する。

【0457】

（副制御基板330のサブCPU初期化处理）

図58は、副制御基板330のサブCPU初期化处理（S1000）を説明するフローチャートである。

【0458】

（ステップS1000-1）

20

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

【0459】

（ステップS1000-3）

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

【0460】

30

（副制御基板330のサブタイマ割込み処理）

図59は、副制御基板330のサブタイマ割込み処理（S1100）を説明するフローチャートである。副制御基板330には、所定の周期でクロックパルスを発生するリセット用クロックパルス発生回路（不図示）が設けられている。そして、このリセット用クロックパルス発生回路によるクロックパルスの発生により、サブCPU330aはタイマ割込み処理プログラムを読み込んで当該サブタイマ割込み処理を開始する。

【0461】

（ステップS1100-1）

サブCPU330aは、レジスタを退避する。

【0462】

40

（ステップS1100-3）

サブCPU330aは、割込みを許可するための処理を行う。

【0463】

（ステップS1100-5）

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

【0464】

（ステップS1200）

サブCPU330aは、サブRAM330cの受信バッファに格納されているコマンド

50

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

【0465】

(ステップ S1100 - 7)

サブ CPU 330 a は、変動演出の経過時間を計時するとともに、変動演出ごとにセットされるタイムテーブルを参照して、当該タイムテーブルに記憶された該当時間に対応する処理を実行するタイムスケジュール管理処理を行う。ここでは、タイムテーブルにセットされたタイムデータに応じて各種フラグのオン、オフ制御がなされるとともに、各種演出デバイスにコマンドが送信され、これによって変動演出が実行されることとなる。

10

【0466】

(ステップ S1100 - 9)

サブ CPU 330 a は、レジスタを復帰して当該サブタイマ割り込み処理を終了する。

【0467】

図 60 は、上記コマンド解析処理のうち、先読み指定コマンドを受信した際に実行される先読み指定コマンド受信処理を説明するフローチャートである。上記したとおり、先読み指定コマンドは、主制御基板 300 において、図 22 のステップ S536 - 5、ステップ S536 - 21、ステップ S536 - 25、ステップ S536 - 27 でセットされた後、ステップ S100 - 39 のサブコマンド送信処理 (図 14 参照) によって副制御基板 330 に送信される。

20

【0468】

(ステップ S1210 - 1)

先読み指定コマンドを受信すると、サブ CPU 330 a は、まず、受信した先読み指定コマンドを解析する。

【0469】

(ステップ S1210 - 3)

サブ CPU 330 a は、上記ステップ S1210 - 1 の解析の結果に基づき、事前判定情報記憶部の対象記憶部に事前判定情報を記憶する。なお、事前判定情報記憶部は、第 1 記憶部 ~ 第 8 記憶部を有している。これら 8 つの記憶部は、それぞれ主制御基板 300 における特図保留記憶領域の第 1 記憶部 ~ 第 8 記憶部に対応しており、ここでは、主制御基板 300 において保留が記憶された記憶部に対応する記憶部に、特別図柄、変動モード番号、変動パターン番号にかかる情報が事前判定情報として記憶される。

30

【0470】

(ステップ S1210 - 5)

サブ CPU 330 a は、特定演出の実行条件が成立しているかを判定する。特定演出の実行条件としては、特定演出の実行態様を示す特定演出実行情報が記憶されていないこと、および、当該保留よりも先に処理される保留が全てリーチなし変動パターンであること等が含まれる。ここでは、予め設定された全ての条件を満たすかを判定する。その結果、特定演出の実行条件が成立すると判定した場合にはステップ S1210 - 7 に処理を移し、特定演出の実行条件は成立しないと判定した場合には当該先読み指定コマンド受信処理を終了する。

40

【0471】

(ステップ S1210 - 7)

サブ CPU 330 a は、変動前決定処理として特定演出の実行有無を決定する特定演出決定処理を実行する。ここでは、特定演出決定テーブル (図 54 (a)) を参照し、受信した先読み指定変動パターンコマンドに基づいて、特定演出の実行有無を決定する。

【0472】

(ステップ S1210 - 9)

50

サブCPU330aは、上記ステップS1210-7において、特定演出の実行が決定されたかを判定する。その結果、特定演出の実行が決定されたと判定した場合にはステップS1210-11に処理を移し、特定演出の実行は決定されなかったと判定した場合には当該先読み指定コマンド受信処理を終了する。

【0473】

(ステップS1210-11)

サブCPU330aは、保留が記憶された記憶部の位置から特定演出の実行可能回数を導出する。

【0474】

(ステップS1210-13)

サブCPU330aは、特定演出の最終の実行態様、すなわち、対象変動演出の開始時の実行態様を決定する。ここでは、最終実行態様決定テーブル(図55(a))を参照し、受信した先読み指定変動パターンコマンドに基づいて、特定演出の最終の実行態様を決定する。

【0475】

(ステップS1210-15)

サブCPU330aは、特定演出の最終前の実行態様を決定する。ここでは、最終前実行態様決定テーブル(図55(b))を参照し、上記ステップS1210-13で決定した最終の実行態様や、当該ステップで相対的に先に決定された実行態様に基づいて、全ての対象前変動演出における特定演出の実行態様を決定する。

【0476】

(ステップS1210-17)

サブCPU330aは、上記ステップS1210-13およびステップS1210-15で決定した特定演出の実行態様を示す特定演出実行情報をサブRAM330cに記憶し、当該先読み指定コマンド受信処理を終了する。

【0477】

図61は、上記コマンド解析処理のうち、変動コマンドを受信した際に実行される変動コマンド受信処理を説明するフローチャートである。上記したとおり、変動コマンドは、主制御基板300において、図26のステップS612-13、ステップS612-17でセットされた後、ステップS100-39のサブコマンド送信処理(図14参照)によって副制御基板330に送信される。

【0478】

(ステップS1220-1)

変動コマンドを受信すると、サブCPU330aは、まず、事前判定情報記憶部の各記憶部に記憶されている事前判定情報をシフトする。ここでは、第1記憶部~第8記憶部に記憶されている事前判定情報を、第0記憶部~第7記憶部にシフトする。

【0479】

(ステップS1220-3)

サブCPU330aは、変動演出決定テーブル(図49(a)、(b))を参照し、受信した変動モードコマンドおよび変動パターンコマンドに基づいて、前半および後半の変動演出の実行パターンを決定する。

【0480】

(ステップS1220-5)

サブCPU330aは、予告演出をはじめとする要素演出の実行有無または実行パターンを決定する。

【0481】

(ステップS1220-7)

サブCPU330aは、特定演出実行情報が記憶されているかを判定する。その結果、特定演出実行情報が記憶されていると判定した場合にはステップS1220-13に処理を移し、特定演出実行情報は記憶されていないと判定した場合にはステップS1220-

10

20

30

40

50

9 に処理を移す。

【0482】

(ステップS1220-9)

サブCPU330aは、変動開始時決定処理として特定演出の実行有無を決定する特定演出決定処理を実行する。ここでは、特定演出決定テーブル(図54(a))を参照し、受信した変動パターンコマンドに基づいて、特定演出の実行有無を決定する。

【0483】

(ステップS1220-11)

サブCPU330aは、上記ステップS1220-9において、特定演出の実行が決定されたかを判定する。その結果、特定演出の実行が決定されたと判定した場合にはステップS1220-19に処理を移し、特定演出の実行は決定されなかったと判定した場合にはステップS1220-37に処理を移す。

10

【0484】

(ステップS1220-13)

サブCPU330aは、特定演出実行情報に基づいて、当該変動演出が対象変動演出であるかを判定する。その結果、対象変動演出であると判定した場合にはステップS1220-19に処理を移し、対象変動演出ではないと判定した場合にはステップS1220-15に処理を移す。

【0485】

(ステップS1220-15)

サブCPU330aは、特定演出実行情報に基づいて、当該変動演出で特定演出を実行するかを判定する。ここでは、当該変動演出の開始時における特定演出の実行態様が、1つ前の変動演出の開始時における特定演出の実行態様と異なるかを確認し、異なる場合に特定演出を実行すると判定する。特定演出を実行すると判定した場合にはステップS1220-17に処理を移し、特定演出は実行しないと判定した場合にはステップS1220-37に処理を移す。

20

【0486】

(ステップS1220-17)

サブCPU330aは、特定演出実行情報に基づいて、特定演出実行データをセットし、ステップS1220-37に処理を移す。

30

【0487】

(ステップS1220-19)

サブCPU330aは、当該変動演出における特定演出の実行可能回数を導出する。なお、ここでは、当該変動演出が対象変動演出である場合(ステップS1220-13のYES)には、変動開始時を含めずに実行可能回数を導出し、当該変動演出の開始時に特定演出の実行が決定された場合(ステップS1220-11のYES)には、変動開始時を含めて実行可能回数を導出する。

【0488】

(ステップS1220-21)

サブCPU330aは、上記ステップS1220-19で導出した実行可能回数が0であるかを判定する。その結果、実行可能回数が0であると判定した場合にはステップS1220-37に処理を移し、実行可能回数は0ではないと判定した場合にはステップS1220-23に処理を移す。なお、実行可能回数が0となるのは、当該変動演出が対象変動演出であり、かつ、当該変動演出の実行パターンが擬似連続リーチ変動パターンではない場合である。

40

【0489】

(ステップS1220-23)

サブCPU330aは、特定演出の最終の実行態様を決定する。ここでは、最終実行態様決定テーブル(図55(a))を参照し、受信した変動パターンコマンドに基づいて、特定演出の最終の実行態様を決定する。

50

【0490】

(ステップS1220 - 25)

サブCPU330aは、上記ステップS1220 - 23で決定した最終の実行態様と、上記ステップS1210 - 13で決定した実行態様とを比較し、信頼度(設定順位)の高い実行態様を特定する比較処理を実行する。なお、ここでは、当該保留の記憶時に特定演出の不実行が決定されている場合、つまり、ステップS1210 - 13で実行態様が記憶されていない場合には、上記ステップS1220 - 23で決定した最終の実行態様と、デフォルト(非点灯)とを比較する。

【0491】

(ステップS1220 - 27)

サブCPU330aは、上記ステップS1220 - 25で特定した実行態様で特定演出を実行する特定演出実行データをセットする。

【0492】

(ステップS1220 - 29)

サブCPU330aは、実行可能回数分の実行態様を全て決定したかを判定する。その結果、全て決定したと判定した場合にはステップS1220 - 37に処理を移し、全て決定していないと判定した場合にはステップS1220 - 31に処理を移す。

【0493】

(ステップS1220 - 31)

サブCPU330aは、特定演出の最終前の実行態様を決定する。ここでは、最終前実行態様決定テーブル(図55(b))を参照し、上記ステップS1220 - 23で決定した最終の実行態様や、当該ステップで相対的に先に決定された実行態様に基づいて、特定演出の実行態様を決定する。

【0494】

(ステップS1220 - 33)

サブCPU330aは、上記ステップS1220 - 25と同様の比較処理を実行する。

【0495】

(ステップS1220 - 35)

サブCPU330aは、上記ステップS1220 - 33で特定した実行態様で特定演出を実行する特定演出実行データをセットし、ステップS1220 - 29に処理を移す。

【0496】

(ステップS1220 - 37)

サブCPU330aは、上記各ステップの決定に基づいて演出データをタイムテーブルにセットし、当該変動コマンド受信処理を終了する。ここでセットされたタイムテーブルの演出データに基づいて、上記ステップS1100 - 7のタイムスケジュール管理処理において変動演出が実行制御されることとなる。

【0497】

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。

【0498】

例えば、上記実施形態における遊技性は一例にすぎず、遊技性は適宜設定可能であることは言うまでもない。したがって上記実施形態では、大役遊技の実行可否と、大役遊技が実行された場合における当該大役遊技の終了後の遊技状態とを、遊技者に付与する遊技利益として決定することとしたが、遊技利益はこれに限らず適宜設定可能である。また、上記実施形態では、大当たりの当選確率を異にする2つの遊技状態と、第2始動口122への遊技球の入球容易性を異にする2つの遊技状態とを組み合わせた4つの遊技状態が設けられているが、遊技状態の内容や種類はこれに限定されるものではない。さらには、上記実施形態では、始動口として第1始動口120および第2始動口122を設けることとし

10

20

30

40

50

たが、始動口は1つでもよいし、3以上であってもよい。

【0499】

また、上記実施形態では、振分装置150を設けることとしたが、振分装置150は必須の構成ではない。

【0500】

また、上記実施形態における特定演出の内容は一例にすぎない。また、上記実施形態では、特定演出の実行態様によって大当たりの信頼度を示唆することとしたが、大当たりの信頼度を示唆するか否かは、特定演出の必須要件ではない。いずれにしても、特定演出は、互いに識別可能な複数の実行態様それぞれに設定順位が規定されており、1回もしくは複数回の変動演出中に、いずれか1の実行態様で実行するか、もしくは、相対的に低順位から高順位へと段階的に実行態様を変化させて実行するものであればよい。

10

【0501】

また、上記実施形態では、特定演出と特定演出との間において、演出照明装置204の点灯状態が継続することとしたが、特定演出間では演出照明装置204を消灯してもよい。

【0502】

また、上記実施形態では、変動前決定処理において、対象変動演出の開始時までの特定演出の実行態様を決定することとしたが、対象変動演出の再変動開始時等、全ての実行タイミングについても、特定演出の実行態様を決定してもよい。この場合には、変動前決定処理で決定した実行態様と、変動開始時決定処理で決定した実行態様とを比較する比較処理を、対象変動演出の同一の実行タイミングの実行態様同士で行えばよい。いずれにしても、変動前決定処理では、記憶されている保留情報に基づいて実行される変動演出のいずれかを対象変動演出とした特定演出の実行有無を決定するとともに、特定演出の実行が決定された場合には、少なくとも対象変動演出の開始時までの特定演出の実行態様を決定する。そして、変動開始時決定処理で決定した実行態様と、変動前決定処理で決定された実行態様とを比較する比較処理を実行し、相対的に設定順位が高い実行態様で特定演出を実行すればよい。

20

【0503】

また、上記実施形態では、対象変動演出であるか否かに拘わらず、変動開始時決定処理および比較処理を実行することとしたが、対象変動演出についてのみ、これらの処理を実行してもよい。つまり、上記実施形態では、変動演出の開始時に、当該変動演出が対象変動演出であるか否かに拘わらず変動開始時決定処理を実行することとしたが、変動開始時決定処理および比較処理は、少なくとも対象変動演出の開始時に実行されればよい。

30

【0504】

また、上記実施形態では、変動開始時決定処理で決定され得る特定演出の実行態様と、変動前決定処理で決定され得る特定演出の実行態様とを等しくした。しかしながら、変動開始時決定処理と、変動前決定処理とで、異なる特定演出の実行態様が決定され得ることとしてもよい。つまり、変動開始時決定処理においてのみ決定され得る特定演出の実行態様を設けたり、あるいは、変動前決定処理においてのみ決定され得る特定演出の実行態様を設けたりしてもよい。

40

【0505】

また、例えば、特定演出の最終形態として、演出役物装置202を落下させるように制御し、落下するまでの間、点灯色の变化によって、演出役物装置202が落下するか否かを示唆することとしてもよい。

【0506】

また、上記実施形態では、特定演出において、演出役物装置202に設けられた演出照明装置204を点灯制御することとした。しかしながら、例えば、演出照明装置204の点灯に代えて、あるいは、演出照明装置204の点灯に加えて、演出役物装置202の近傍にある演出表示部200aの表示領域にエフェクト用の画像を表示してもよい。

【0507】

50

また、対象変動演出において、変動演出の開始時に特定演出を実行するよりも、再変動開始時に特定演出を実行した場合の方が大当たりの信頼度が高く（低く）なる等、特定演出の実行タイミングによって大当たりの信頼度が異なるように設定してもよい。

【0508】

また、上記実施形態では、特1保留および特2保留の双方を特定演出の対象としているが、いずれか一方の保留に対してのみ、変動開始時決定処理または変動前決定処理を実行してもよい。

【0509】

なお、上記実施形態において、図21の処理を実行するメインCPU300aが、本発明の保留記憶手段に相当する。

10

また、上記実施形態において、図25のステップS610-9およびステップS610-11の処理を実行するメインCPU300aが、本発明の判定手段に相当する。

また、上記実施形態において、図61のステップS1220-3およびステップS1220-5の処理を実行するサブCPU330aが、本発明の変動演出実行手段に相当する。

。

また、上記実施形態において、図60の処理、および、図61のステップS1220-7～ステップS1220-35の処理を実行するサブCPU330aが、本発明の特定演出実行手段に相当する。

【符号の説明】

20

【0510】

100 遊技機

120 第1始動口（始動領域）

122 第2始動口（始動領域）

300 主制御基板

300a メインCPU

300b メインROM

300c メインRAM

330 副制御基板

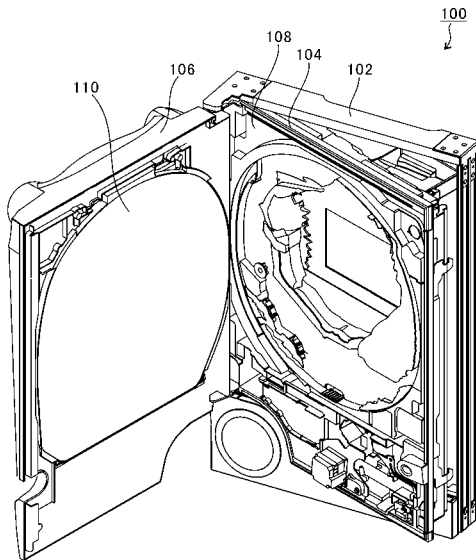
330a サブCPU

330b サブROM

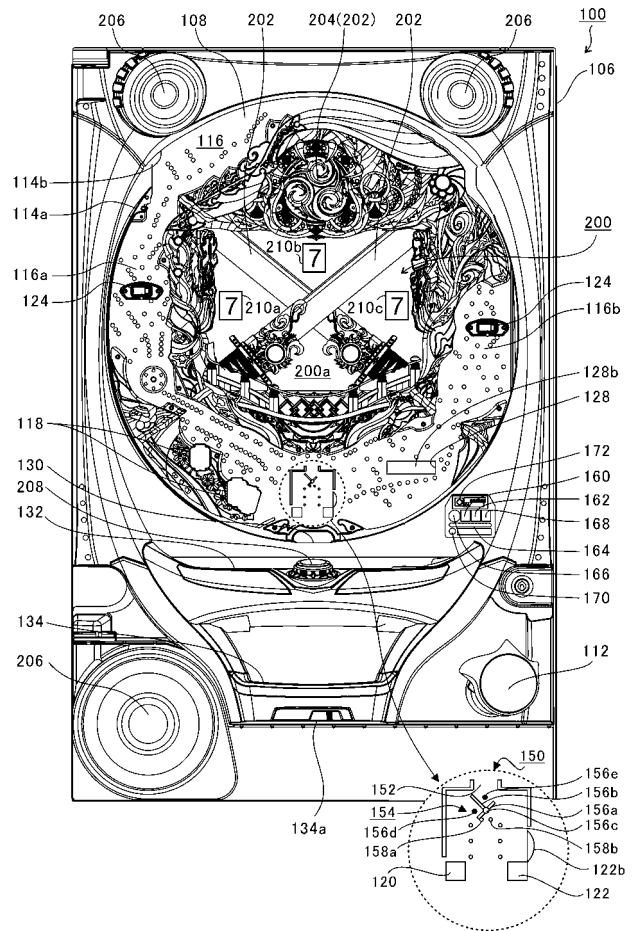
330c サブRAM

30

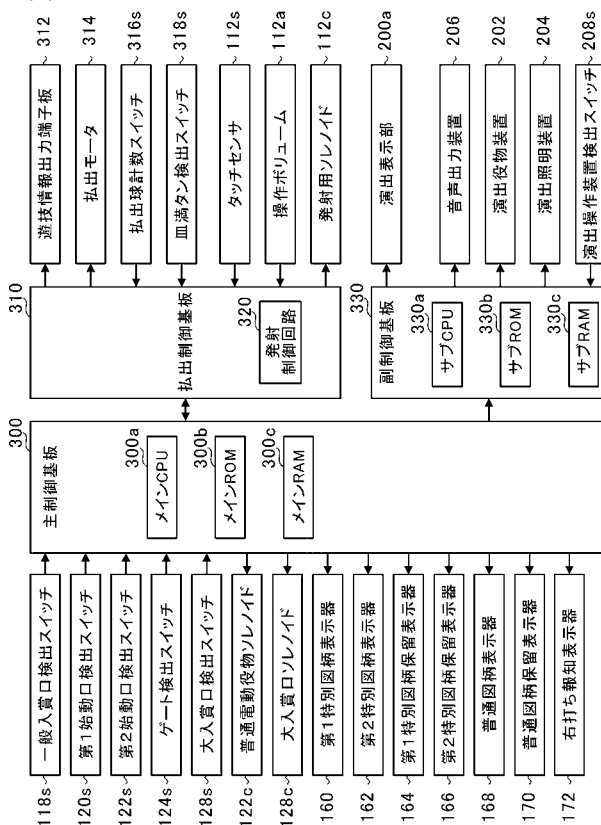
【図 1】



【図 2】



【図 3】



【図 4】

(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	大当たり確率
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
10001~11640	大当たり	≒ 1/39.96
上記以外	ハズレ	

【図 5】

(a) 特1用当たり図柄乱数判定テーブル

当たり図柄乱数 (0~99)	特別図柄種別	選択確率
0~24	特別図柄A	25%
25~49	特別図柄B	25%
50~74	特別図柄C	25%
75~99	特別図柄D	25%

(b) 特2用当たり図柄乱数判定テーブル

当たり図柄乱数 (0~99)	特別図柄種別	選択確率
0~24	特別図柄A	25%
25~99	特別図柄D	75%

【図 6】

(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、通常1変動状態用)

保留種別	大当たり判定結果	合計保留数	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	0~7999	グループx
			8000~8499	グループx
			8500~8999	グループx
			9000~9399	グループx
			9400~9799	グループx
			9800~10006	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、通常1変動状態用)

保留種別	大当たり判定結果	合計保留数	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	1~4	0~8199	グループx
			8200~8499	グループx
			8500~8999	グループx
			9000~9399	グループx
			9400~9799	グループx
			9800~10006	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、通常1変動状態用)

保留種別	大当たり判定結果	合計保留数	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	5~7	0~8499	グループx
			8500~8999	グループx
			9000~9399	グループx
			9400~9799	グループx
			9800~10006	グループx

【図 7】

(a) グループx用ハズレ時リーチモード決定乱数判定テーブル

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

(b) 大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブル

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

【図 8】

変動パターン乱数判定テーブルx

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

【図 9】

(a) 変動時間1決定テーブル

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

(b) 変動時間2決定テーブル

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

【図 10】

特別電動役物作動ラムセットテーブル

特別図柄種別	特別図柄A	特別図柄B	特別図柄C	特別図柄D
オープニング時間	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	4回	10回	15回
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
	2R	1回	1回	1回
	3R	1回	1回	1回
	4R	1回	1回	1回
	5R	—	—	1回
	6R	—	—	1回
	7R	—	—	1回
	8R	—	—	1回
	9R	—	—	1回
	10R	—	—	1回
	11R	—	—	1回
	12R	—	—	1回
	13R	—	—	1回
	14R	—	—	1回
	15R	—	—	1回
ソレノイド通電時間 (1回の入賞口開放時間)	1R	29.0秒	29.0秒	29.0秒
	2R	29.0秒	29.0秒	29.0秒
	3R	29.0秒	29.0秒	29.0秒
	4R	29.0秒	29.0秒	29.0秒
	5R	—	—	29.0秒
	6R	—	—	29.0秒
	7R	—	—	29.0秒
	8R	—	—	29.0秒
	9R	—	—	29.0秒
	10R	—	—	29.0秒
	11R	—	—	29.0秒
	12R	—	—	29.0秒
	13R	—	—	29.0秒
	14R	—	—	29.0秒
	15R	—	—	29.0秒
(1ラウンド中最大入賞可能数)	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

【図 1 1】

遊技状態設定テーブル

特別図柄種別	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)	大当たり当選時の遊技状態	時短回数
特別図柄A	低確率遊技状態	0	非時短遊技状態	高確・時短	0
				高確・非時短	0
				低確・時短	0
				低確・非時短	0
特別図柄B	高確率遊技状態	10000	時短遊技状態	高確・時短	10000
				高確・非時短	10000
				低確・時短	10000
				低確・非時短	10000
特別図柄C	高確率遊技状態	10000	時短遊技状態	高確・時短	10000
				高確・非時短	10000
				低確・時短	10000
				低確・非時短	10000
特別図柄D	高確率遊技状態	10000	時短遊技状態	高確・時短	10000
				高確・非時短	10000
				低確・時短	10000
				低確・非時短	10000

【図 1 2】

(a) 非時短遊技状態用当たり決定乱数判定テーブル

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

(b) 時短遊技状態用当たり決定乱数判定テーブル

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

【図 1 3】

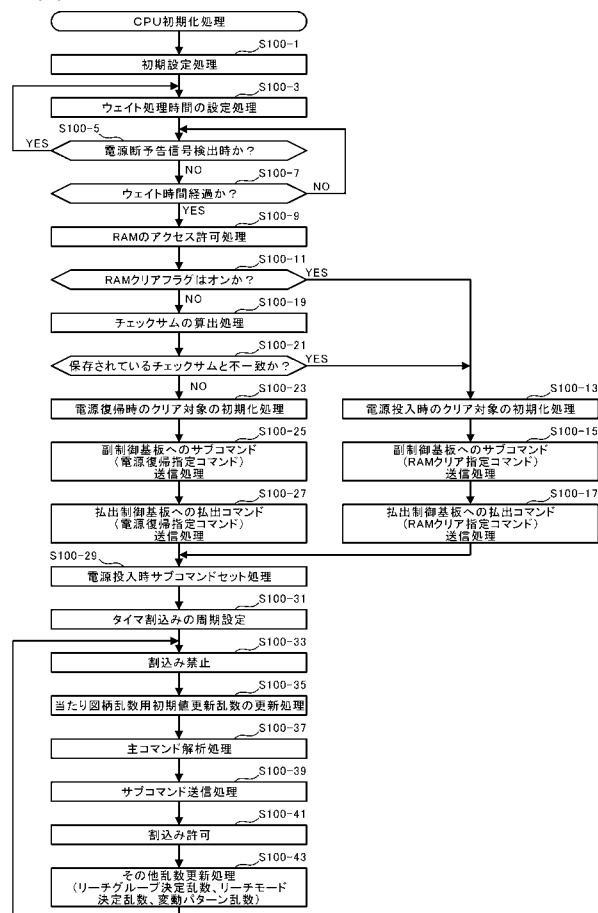
(a) 普通図柄変動時間データテーブル

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

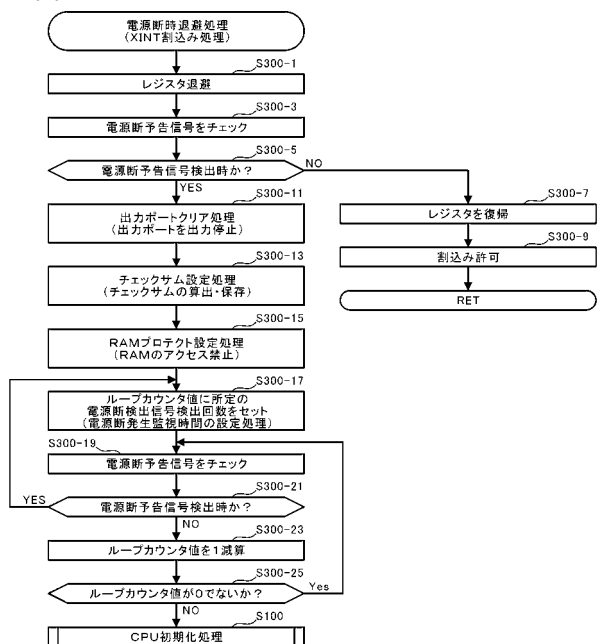
(b) 開閉制御パターンテーブル

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

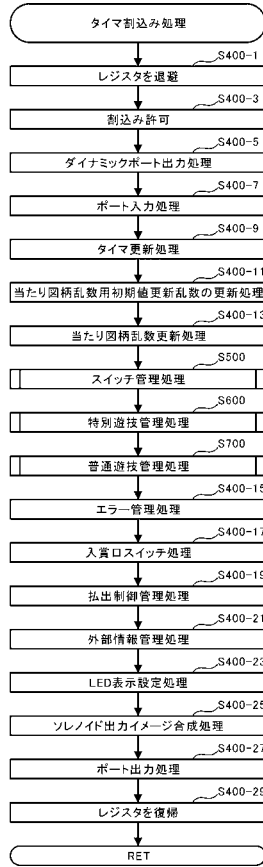
【図 1 4】



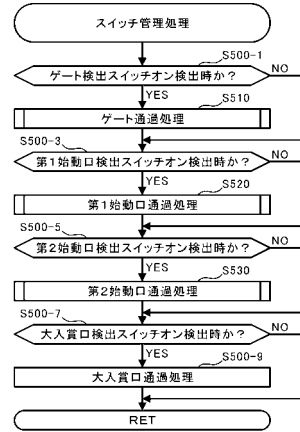
【図 1 5】



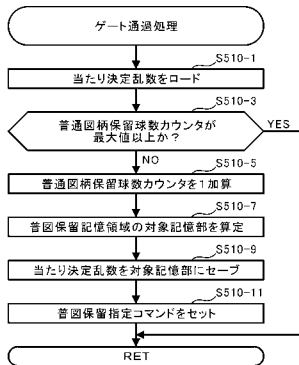
【図 16】



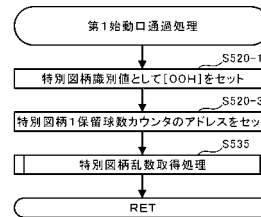
【図 17】



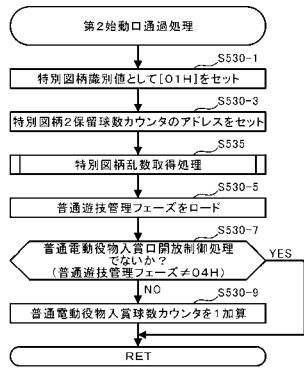
【図 18】



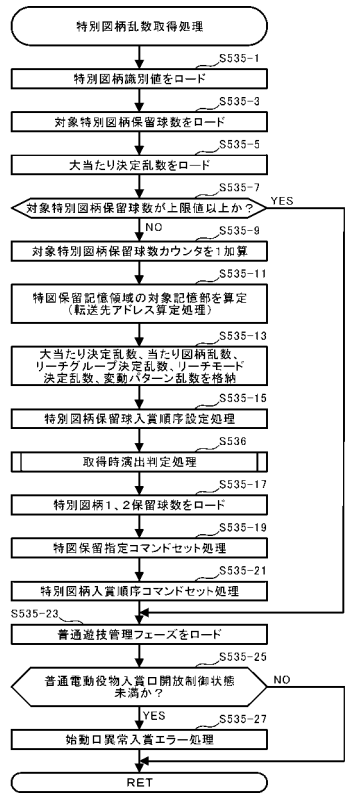
【図 19】



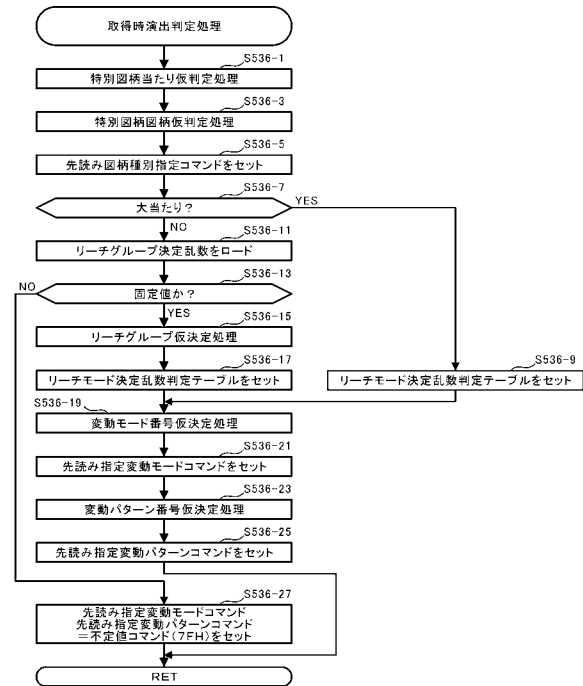
【図 20】



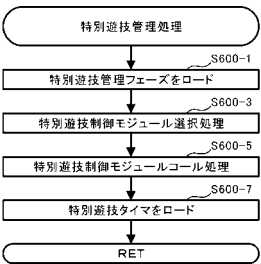
【図 21】



【図 22】



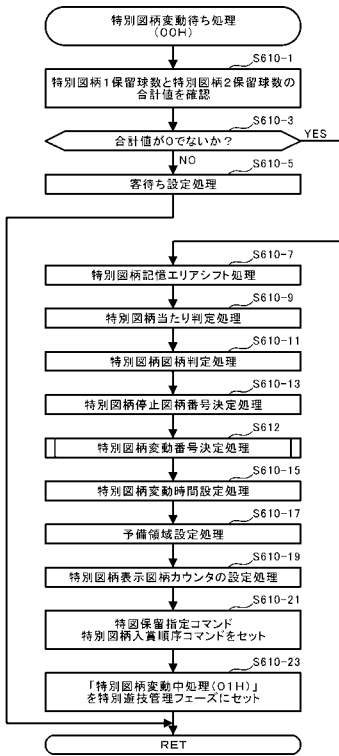
【図 24】



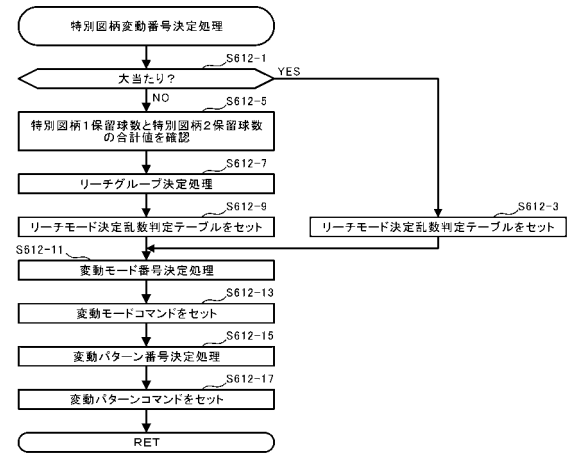
【図 23】

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	大入賞口開放前処理
04H	大入賞口開放制御処理
05H	大入賞口閉鎖有効処理
06H	大入賞口終了ウェイト処理

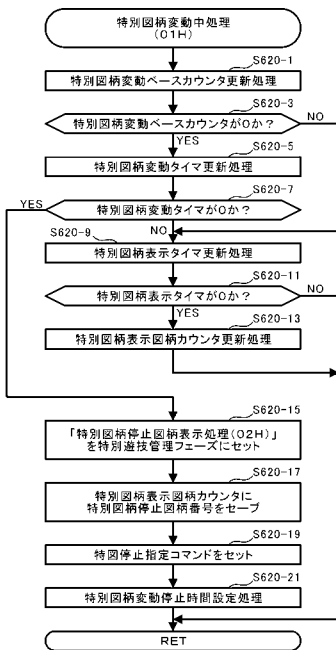
【図 25】



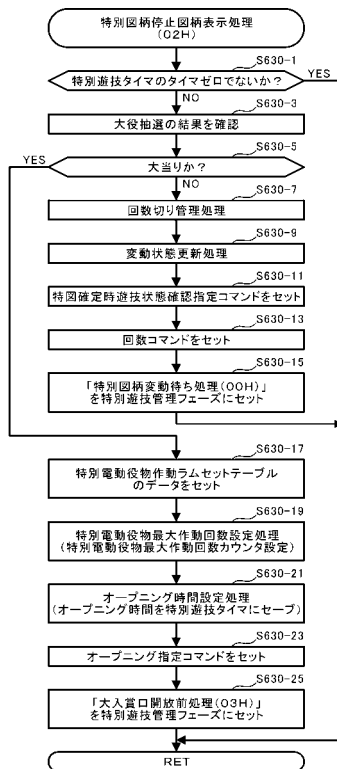
【図 26】



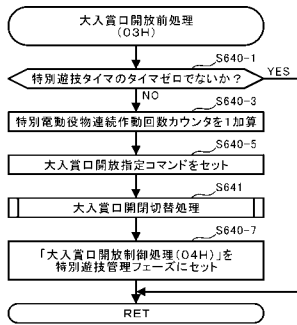
【図 27】



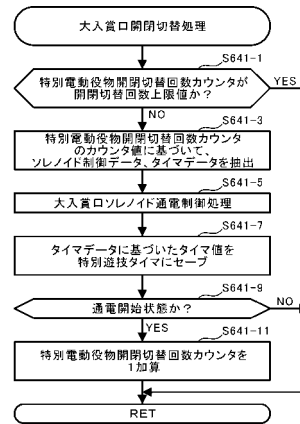
【図 28】



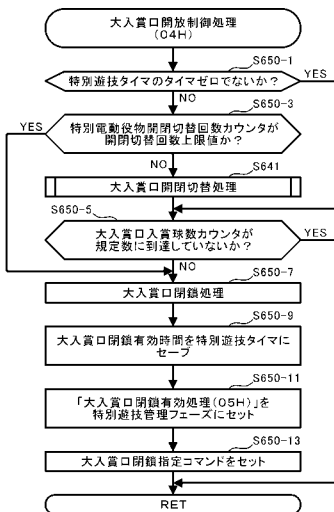
【図 29】



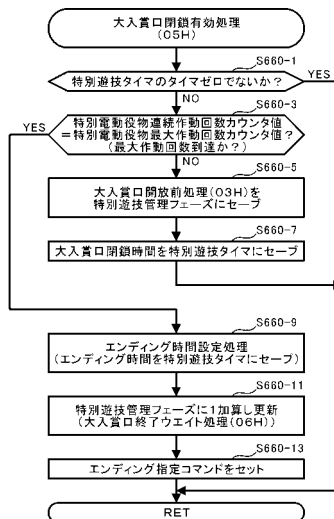
【図 30】



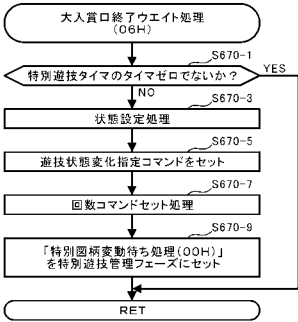
【図 31】



【図 32】



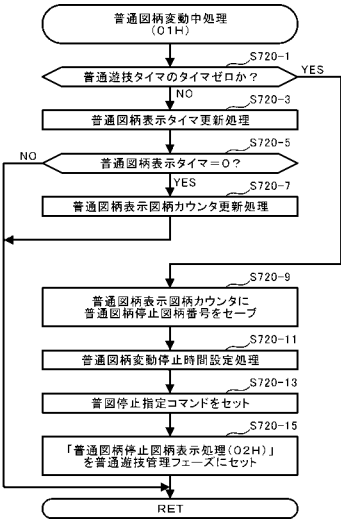
【図 3 3】



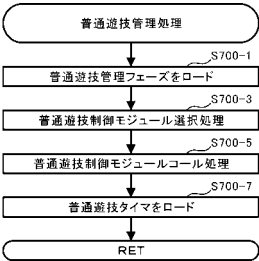
【図 3 4】

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

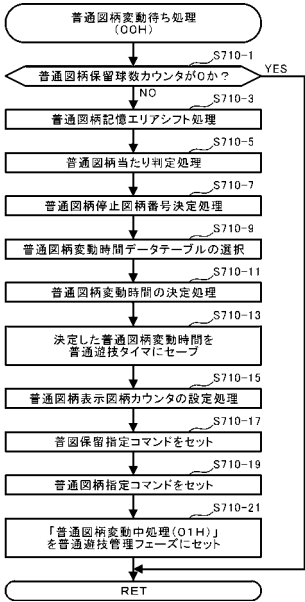
【図 3 7】



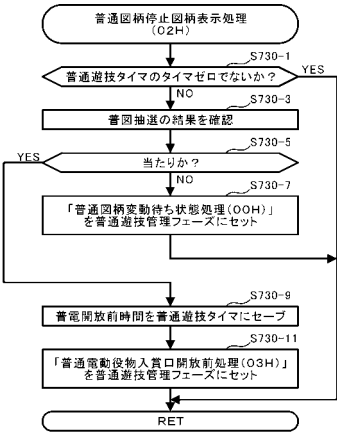
【図 3 5】



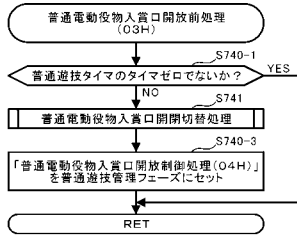
【図 3 6】



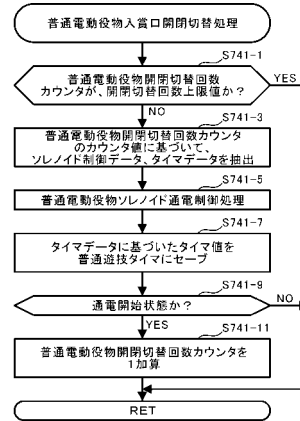
【図 3 8】



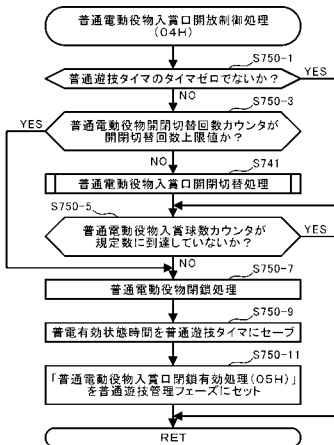
【図 39】



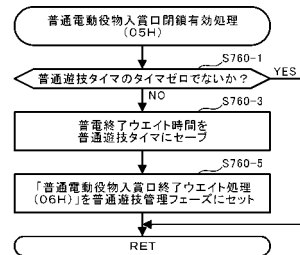
【図 40】



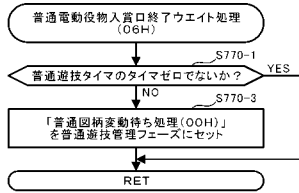
【図 41】



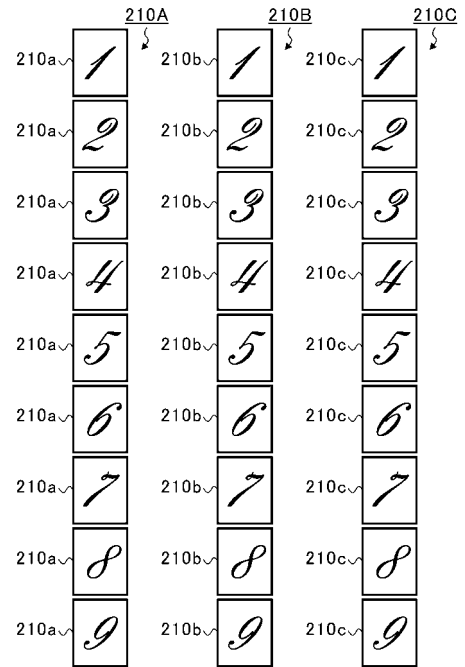
【図 42】



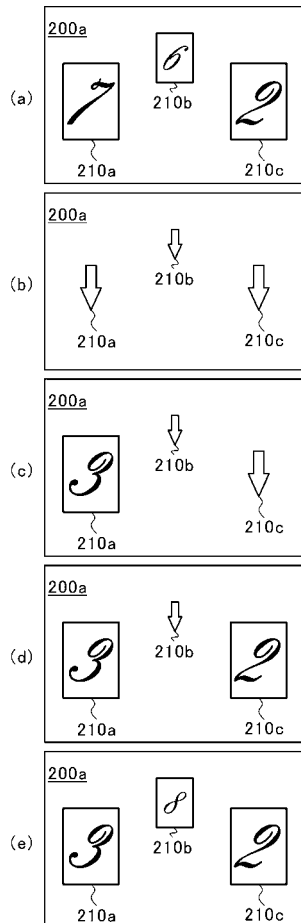
【図 4 3】



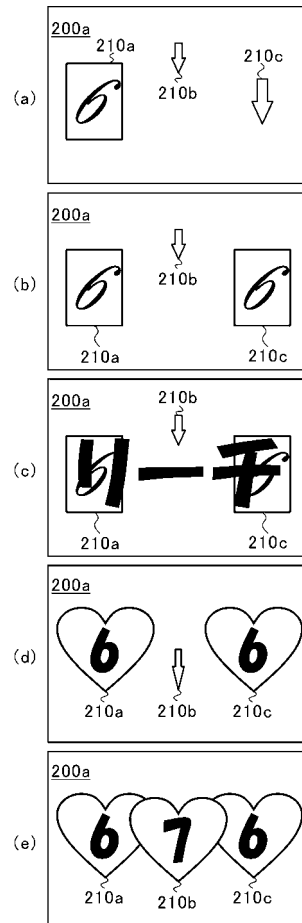
【図 4 4】



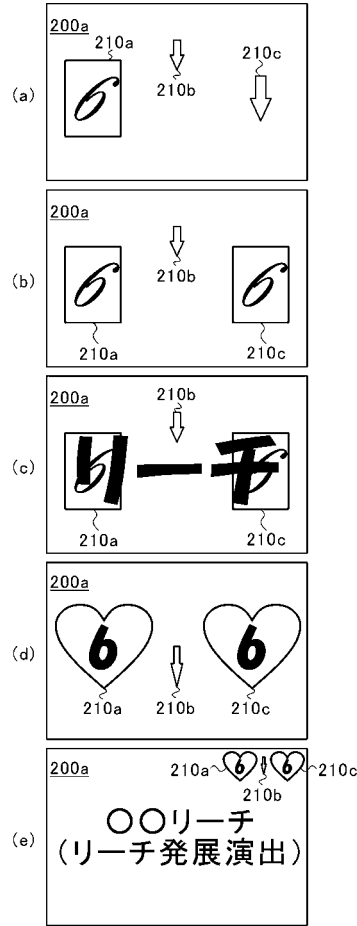
【図 4 5】



【図 4 6】



【図 47】



【図 49】

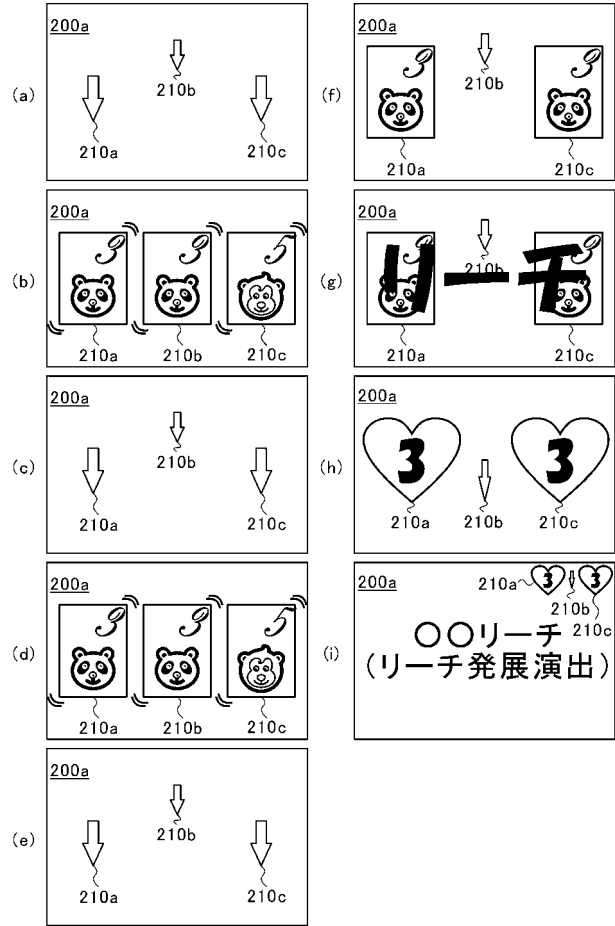
(a) 前半変動演出決定テーブル

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

(b) 後半変動演出決定テーブル

変動パターン番号 (変動パターンコマンド)	ノーマル ハズレ1	ノーマル ハズレ2	特殊 ハズレ1	特殊 ハズレ2	発展1	発展2	発展3	発展4	発展5
00H	250	0	0	0	0	0	0	0	0
00H	0	250	0	0	0	0	0	0	0
00H	0	0	250	0	0	0	0	0	0
00H	0	0	0	250	0	0	0	0	0
00H	0	0	0	0	250	0	0	0	0
00H	0	0	0	0	250	0	0	0	0
00H	0	0	0	0	0	125	125	0	0
00H	0	0	0	0	0	0	250	0	0

【図 48】



【図 50】

大位抽選 結果	変動パターン番号 (変動パターンコマンド)	バトル演出パターン			
		味方キャラクタ	敵キャラクタ	勝敗	パターン
ハズレ	50H	キャラクタA	キャラクタa	敗北	ハズレパターン1
		キャラクタA	キャラクタb	敗北	ハズレパターン2
	51H	キャラクタB	キャラクタa	敗北	ハズレパターン3
		キャラクタB	キャラクタb	敗北	ハズレパターン4
	52H	キャラクタC	キャラクタc	敗北	ハズレパターン5
		キャラクタC	キャラクタd	敗北	ハズレパターン6
	53H	キャラクタD	キャラクタd	敗北	ハズレパターン7
		キャラクタD	キャラクタe	敗北	ハズレパターン8
	54H	キャラクタE	キャラクタa	敗北	ハズレパターン9
		キャラクタE	キャラクタb	敗北	ハズレパターン10
	55H	キャラクタF	キャラクタc	敗北	ハズレパターン11
		キャラクタF	キャラクタd	敗北	ハズレパターン12
	56H	キャラクタG	キャラクタg	敗北	ハズレパターン13
		キャラクタH	キャラクタh	敗北	ハズレパターン14
	58H	キャラクタI	キャラクタi	敗北	ハズレパターン15
		キャラクタJ	キャラクタj	敗北	ハズレパターン16
大当たり	A0H	キャラクタA	キャラクタa	勝利	大当たりパターン1
		キャラクタA	キャラクタb	勝利	大当たりパターン2
	A1H	キャラクタB	キャラクタa	勝利	大当たりパターン3
		キャラクタB	キャラクタb	勝利	大当たりパターン4
	A2H	キャラクタC	キャラクタc	勝利	大当たりパターン5
		キャラクタC	キャラクタd	勝利	大当たりパターン6
	A3H	キャラクタD	キャラクタd	勝利	大当たりパターン7
		キャラクタD	キャラクタe	勝利	大当たりパターン8
	A4H	キャラクタE	キャラクタa	勝利	大当たりパターン9
		キャラクタE	キャラクタb	勝利	大当たりパターン10
	A5H	キャラクタF	キャラクタc	勝利	大当たりパターン11
		キャラクタF	キャラクタd	勝利	大当たりパターン12
	A6H	キャラクタG	キャラクタg	勝利	大当たりパターン13
		キャラクタH	キャラクタh	勝利	大当たりパターン14
	A8H	キャラクタI	キャラクタi	勝利	大当たりパターン15
		キャラクタJ	キャラクタj	勝利	大当たりパターン16

【図 5 5】

(a) 最終実行態様決定テーブル

先読み指定 変動パターンコマンド (変動パターン番号)	変動演出の 実行パターン	パターンA (青)	パターンB (黄)	パターンC (緑)	パターンD (赤)	パターンE (虹)
〇〇H 不定値	3秒リーチなし	250	0	0	0	0
	6秒リーチなし					
	9秒リーチなし					
〇〇H 固定値	13秒リーチなし	250	0	0	0	0
〇〇H 固定値	ハズレパターン1	200	50	0	0	0
〇〇H 固定値	ハズレパターン2	200	30	20	0	0
〇〇H 固定値	ハズレパターン3	150	50	30	20	0
〇〇H 固定値	ハズレパターン4	150	50	30	20	0
〇〇H 固定値	大当たりパターン1	50	50	50	75	25
〇〇H 固定値	大当たりパターン2	50	50	50	50	50
〇〇H 固定値	大当たりパターン3	0	0	50	150	50
〇〇H 固定値	大当たりパターン4	0	0	0	0	250

(b) 最終前実行態様決定テーブル

n	n-1	デフォルト (非点灯)	パターンA (青)	パターンB (黄)	パターンC (緑)	パターンD (赤)	パターンE (虹)
デフォルト(非点灯)		250	0	0	0	0	0
パターンA(青)		125	125	0	0	0	0
パターンB(黄)		0	200	50	0	0	0
パターンC(緑)		0	0	150	100	0	0
パターンD(赤)		0	0	50	100	100	0
パターンE(虹)		0	0	0	50	200	0

【図 5 6】

(a)

記憶部	第1 記憶部	第2 記憶部	第3 記憶部	第4 記憶部	第5 記憶部	第6 記憶部	第7 記憶部	第8 記憶部
変動演出	リーチなし	リーチなし	リーチなし	リーチなし	リーチなし	擬似4		
変動前 決定処理								
抽選有無	あり	あり	あり	あり	あり	あり		
結果	不実行	不実行	不実行	不実行	不実行	実行		

(b)

変動 タイミング	対象 変動	1回前 変動	2回前 変動	3回前 変動	4回前 変動	5回前 変動	6回前 変動	7回前 変動	8回前 変動
変動開始	緑	緑	黄	青	非点灯	非点灯			
1回目再変動									
2回目再変動									
3回目再変動									

(c)

変動 タイミング	1回目 変動	2回目 変動	3回目 変動	4回目 変動	5回目 変動	6回目 変動	7回目 変動	8回目 変動
変動開始	非点灯	非点灯	青	黄	緑	緑		
1回目再変動								
2回目再変動								
3回目再変動								
変動開始時 決定処理								
抽選有無	なし	なし	なし	なし	なし	あり		

(d)

1回目再変動	2回目再変動	3回目再変動
青	緑	赤

(e)

変動開始時決定処理	比較処理	変動前決定処理
青	<	緑
緑	=	緑
赤	>	緑

(f)

緑
緑
赤

【図 5 7】

(a)

記憶部	第1 記憶部	第2 記憶部	第3 記憶部	第4 記憶部	第5 記憶部	第6 記憶部	第7 記憶部	第8 記憶部
変動演出	リーチなし	リーチなし	リーチなし	リーチなし	リーチなし	擬似4		
変動前 決定処理								
抽選有無	あり	あり	あり	あり	あり	あり		
結果	不実行	不実行	不実行	不実行	不実行	不実行		

(b)

変動 タイミング	1回目 変動	2回目 変動	3回目 変動	4回目 変動	5回目 変動	6回目 変動	7回目 変動	8回目 変動
変動開始								
1回目再変動								
2回目再変動								
3回目再変動								
変動開始時 決定処理								
抽選有無	なし	なし	なし	なし	なし	あり		
結果	不実行	不実行	不実行	不実行	不実行	実行		

(c)

変動開始	1回目再変動	2回目再変動	3回目再変動
青	黄	緑	赤

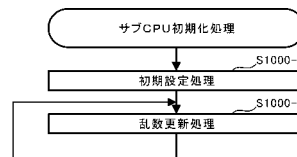
(d)

変動開始時決定処理	比較処理	変動前決定処理
青	>	デフォルト(非点灯)
黄	>	デフォルト(非点灯)
緑	>	デフォルト(非点灯)
赤	>	デフォルト(非点灯)

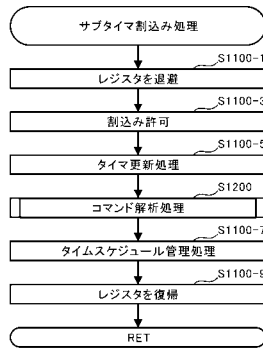
(e)

青
黄
緑
赤

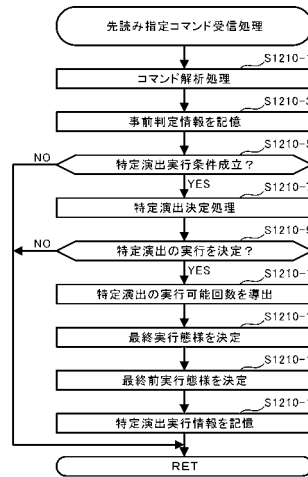
【図 5 8】



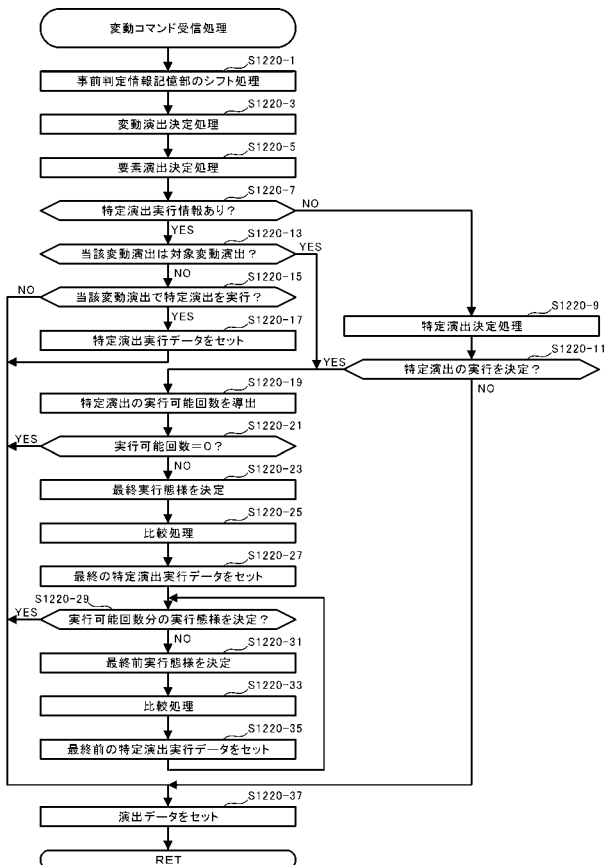
【図 59】



【図 60】



【図 61】



フロントページの続き

- (72)発明者 伊藤 洋介
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社平和内
- (72)発明者 池田 弘毅
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社平和内
- Fターム(参考) 2C333 AA11 CA56 CA77 EA10 GA01 GA05