

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5722206号
(P5722206)

(45) 発行日 平成27年5月20日 (2015. 5. 20)

(24) 登録日 平成27年4月3日 (2015. 4. 3)

(51) Int. Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 5 (全 64 頁)

(21) 出願番号 特願2011-279272 (P2011-279272)
(22) 出願日 平成23年12月21日 (2011. 12. 21)
(65) 公開番号 特開2013-128625 (P2013-128625A)
(43) 公開日 平成25年7月4日 (2013. 7. 4)
審査請求日 平成26年8月27日 (2014. 8. 27)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 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 布施 和哉
東京都台東区東上野二丁目22番9号 株
式会社平和内
(72) 発明者 鬼頭 俊彦
東京都台東区東上野二丁目22番9号 株
式会社平和内

審査官 小河 俊弥

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

始動領域に遊技球が進入したことを条件として、遊技者に有利な特別遊技の実行可否を決定するための特別遊技判定用乱数、および、当該特別遊技の実行可否を報知する変動演出の時間が対応付けられた変動パターンを決定するための1または複数の乱数値から構成される変動パターン乱数を少なくとも取得するとともに、当該取得した各乱数を保留として記憶部に記憶する乱数記憶手段と、

始動条件の成立により、前記乱数記憶手段によって前記記憶部に記憶された特別遊技判定用乱数を読み出して、予め設定された判定条件にしたがって前記特別遊技の実行可否を判定する特別遊技実行判定手段と、

前記変動パターン乱数と変動パターンとが対応付けられた複数の変動パターン決定テーブルの中から、前記特別遊技実行判定手段によって導出された判定結果および前記保留数に基づいていずれかの変動パターン決定テーブルを選択し、当該選択した変動パターン決定テーブルと、前記特別遊技実行判定手段の判定の際に読み出された特別遊技判定用乱数とともに前記記憶部に記憶された前記変動パターン乱数と、に基づいていずれかの変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、

前記記憶部に記憶された1の保留を対象保留とし、当該対象保留を含む1回もしくは当該対象保留よりも前に処理される複数回の前記変動演出の態様が特殊態様となる示唆演出の実行可否を、前記記憶部に当該対象保留が記憶された後、当該対象保留について前記変動演出が開始するよりも前のいずれかのタイミングで決定する示唆演出実行決定手段と、

10

20

前記変動パターン決定手段によって決定された変動パターンおよび前記示唆演出実行決定手段によって決定された前記示唆演出の実行可否に基づいて、前記変動演出の態様を決定する変動演出態様決定手段と、

前記変動演出態様決定手段の決定にしたがって前記変動演出を実行する変動演出実行手段と、を備え、

前記変動パターン乱数は、

前記変動パターン決定テーブルにより、前記記憶部に記憶されている保留数に関わらず同一の変動パターンが決定される固定値と、前記記憶部に記憶されている保留数に応じて異なる変動パターンが決定され得る不定値と、に分類され、

前記示唆演出実行決定手段は、

前記対象保留の前記変動パターン乱数に基づいて前記変動パターン決定手段によって決定される変動パターンを事前判定するとともに、少なくとも、当該事前判定結果と、前記対象保留よりも前に処理される対象前保留として前記記憶部に記憶された特定範囲内の前記固定値の個数と、に基づいて、当該対象保留および当該対象前保留における前記示唆演出の実行可否を決定することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記示唆演出実行決定手段は、

少なくとも、前記対象保留の前記事前判定結果と、前記対象保留の 1 つ前に処理される対象前保留を含む 1 または複数の対象前保留において特定範囲内の前記固定値が連続する個数と、に基づいて前記示唆演出の実行可否を決定することを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

始動領域に遊技球が進入したことを条件として、遊技者に有利な特別遊技の実行可否を決定するための特別遊技判定用乱数、および、当該特別遊技の実行可否を報知する変動演出の時間に対応付けられた変動パターンを決定するための 1 または複数の乱数値から構成される変動パターン乱数を少なくとも取得するとともに、当該取得した各乱数を保留として記憶部に記憶する乱数記憶手段と、

始動条件の成立により、前記乱数記憶手段によって前記記憶部に記憶された特別遊技判定用乱数を読み出して、予め設定された判定条件にしたがって前記特別遊技の実行可否を判定する特別遊技実行判定手段と、

前記変動パターン乱数と変動パターンとが対応付けられた複数の変動パターン決定テーブルの中から、前記特別遊技実行判定手段によって導出された判定結果および前記保留数に基づいていずれかの変動パターン決定テーブルを選択し、当該選択した変動パターン決定テーブルと、前記特別遊技実行判定手段の判定の際に読み出された特別遊技判定用乱数とともに前記記憶部に記憶された前記変動パターン乱数と、に基づいていずれかの変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、

前記記憶部に記憶された 1 の保留を対象保留とし、当該対象保留を含む 1 回もしくは当該対象保留よりも前に処理される複数回の前記変動演出の態様が特殊態様となる示唆演出の実行可否を、前記記憶部に当該対象保留が記憶された後、当該対象保留について前記変動演出が開始するよりも前のいずれかのタイミングで決定する示唆演出実行決定手段と、

前記変動パターン決定手段によって決定された変動パターンおよび前記示唆演出実行決定手段によって決定された前記示唆演出の実行可否に基づいて、前記変動演出の態様を決定する変動演出態様決定手段と、

前記変動演出態様決定手段の決定にしたがって前記変動演出を実行する変動演出実行手段と、を備え、

前記変動パターン乱数は、

前記変動パターン決定テーブルにより、前記記憶部に記憶されている保留数に関わらず同一の変動パターンが決定される固定値と、前記記憶部に記憶されている保留数に応じて異なる変動パターンが決定され得る不定値と、に分類され、

前記示唆演出実行決定手段は、

10

20

30

40

50

前記対象保留の前記変動パターン乱数に基づいて前記変動パターン決定手段によって決定される変動パターンを事前判定するとともに、少なくとも、当該事前判定結果に基づいて前記示唆演出の実行可否を決定し、当該示唆演出の実行が決定された場合には、少なくとも、当該対象保留よりも前に処理される対象前保留として前記記憶部に記憶された特定範囲内の前記固定値の個数に基づいて、当該対象保留および当該対象前保留における前記示唆演出の態様を決定することを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

前記示唆演出実行決定手段は、

少なくとも、前記対象保留の 1 つ前に処理される対象前保留を含む 1 または複数の対象前保留において特定範囲内の前記固定値が連続する個数に基づいて前記示唆演出の態様を決定することを特徴とする請求項 3 記載の遊技機。

10

【請求項 5】

遊技の進行を制御する主制御基板、および、前記主制御基板から送信されるコマンドに基づいて演出を実行制御する副制御基板を備えた遊技機であって、

前記主制御基板は、

始動領域に遊技球が進入したことを条件として、遊技者に有利な特別遊技の実行可否を決定するための特別遊技判定用乱数、および、当該特別遊技の実行可否を報知する変動演出の時間に対応付けられた変動パターンを決定するための 1 または複数の乱数値から構成される変動パターン乱数を少なくとも取得するとともに、当該取得した各乱数を保留として記憶部に記憶する乱数記憶手段と、

20

始動条件の成立により、前記乱数記憶手段によって前記記憶部に記憶された特別遊技判定用乱数を読み出して、予め設定された判定条件にしたがって前記特別遊技の実行可否を判定する特別遊技実行判定手段と、

前記変動パターン乱数と変動パターンとが対応付けられた複数の変動パターン決定テーブルの中から、前記特別遊技実行判定手段によって導出された判定結果および前記保留数に基づいていずれかの変動パターン決定テーブルを選択し、当該選択した変動パターン決定テーブルと、前記特別遊技実行判定手段の判定の際に読み出された特別遊技判定用乱数とともに前記記憶部に記憶された前記変動パターン乱数と、に基づいていずれかの変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、

前記記憶部に記憶された 1 の保留を対象保留とし、前記記憶部に対象保留が記憶された後、当該対象保留について変動演出が開始するよりも前のいずれかのタイミングで、前記変動パターン決定手段によって決定される変動パターンを事前判定する事前判定手段と、

30

前記変動パターン決定手段によって決定された変動パターンに対応する変動パターンコマンド、および、前記事前判定手段によって導出された事前判定結果に対応する事前判定コマンドを前記副制御基板に送信するコマンド送信手段と、を備え、

前記副制御基板は、

前記事前判定コマンドに対応付けられた事前判定情報を記憶するとともに、当該記憶された事前判定情報に対応する 1 の保留を対象保留とし、当該対象保留を含む 1 回もしくは当該対象保留よりも前に処理される複数回の前記変動演出の態様が特殊態様となる示唆演出の実行可否を決定する示唆演出実行決定手段と、

40

前記変動パターンコマンドを受信した場合に、当該変動パターンコマンドと、前記示唆演出実行決定手段によって決定された前記示唆演出の実行可否とに基づいて、前記変動演出の態様を決定する変動演出態様決定手段と、

前記変動演出態様決定手段の決定にしたがって前記変動演出を実行する変動演出実行手段と、を備え、

前記変動パターン乱数は、

前記変動パターン決定テーブルにより、前記記憶部に記憶されている保留数に関わらず同一の変動パターンが決定される固定値と、前記記憶部に記憶されている保留数に応じて異なる変動パターンが決定され得る不定値と、に分類され、

前記事前判定コマンドは、

50

前記対象保留の変動パターン乱数が前記固定値および前記不定値のいずれであることを識別可能に構成され、

前記示唆演出実行決定手段は、

少なくとも、前記対象保留の事前判定情報と、当該対象保留よりも前に処理される対象前保留の事前判定情報において特定範囲内の前記固定値に対応する事前判定情報の個数と、に基づいて当該対象保留および当該対象前保留における前記示唆演出の実行可否を決定することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

10

本発明は、遊技領域に設けられた始動領域に遊技球が進入したことを条件として、遊技者に有利な特別遊技の実行可否が決定される遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、始動口に遊技球が入球すると大当たりの抽選が行われ、この大当たりの抽選により大当たりに当選すると、多量の賞球を獲得可能な特別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、液晶画面等の演出表示部に、数字等が記された演出図柄が変動表示された後、最終的にハズレ図柄もしくは大当たり図柄が停止表示されることで大当たりの抽選結果が遊技者に報知される。

【0003】

20

このようにして行われる変動演出中には、さまざまなキャラクタ画像等を演出表示部に表示することにより、演出効果ならびに遊技の興趣を向上するようにしている。ここで、始動口に遊技球が入球すると、大当たりの抽選に係る乱数と、変動演出の態様を決定するための変動パターン乱数と、が保留として所定数を上限に記憶されるとともに、予め設定された順に保留が読み出されて、大当たりの抽選および変動演出が行われる。

【0004】

そして、一般的な遊技機においては、保留数が多い場合には、変動演出の時間が相対的に短くなるように変動演出の時間を決定し、新たな保留が記憶されない時間が短くなるようにしている。また、保留数が少ない場合には、変動演出の時間が相対的に長くなるように変動演出の時間を決定し、変動演出が行われない時間が極力短くなるようにしている。

30

【0005】

より具体的には、変動パターンは、大当たりの抽選結果と、始動口に遊技球が入球した際に取得される変動パターン乱数と、に基づいて決定される。このとき、変動パターン乱数が特定の範囲に含まれる場合には、変動演出の開始時の保留数に応じて変動演出の時間が決定され、特定の範囲に含まれない場合には、保留数とは無関係に、変動演出の時間が決定されるようにしている。このように、変動パターン乱数は、変動演出の開始時の保留数に応じて変動パターンが決定される乱数（以下、「不定値」という）と、変動演出の開始時の保留数とは無関係に変動パターンが決定される乱数（以下、「固定値」という）と、に分類され、不定値の変動パターン乱数が取得された場合に、保留数に応じて変動演出の時間が調整されるようにしている。

40

【0006】

そして、近年では、さらなる演出効果の向上を図るべく、例えば特許文献1に示されるように、示唆演出（所謂、先読み演出）が広く採用されている。示唆演出というのは、始動口に遊技球が入球して大当たりの抽選の権利が保留として留保された場合に、当該保留についての変動演出が開始されるよりも前に、当該保留についての期待度を示唆する演出である。

【0007】

特許文献1に示される遊技機においては、複数の対象前保留から1の対象保留までの連続する複数回の変動演出に亘って、互いに関連性を有する演出を連続的に行うことで、対象保留に対する遊技者の期待感を徐々に高めるようにした示唆演出が採用されている。こ

50

のように、示唆演出を採用することにより、変動演出が開始されるよりも前から長時間にわたって遊技者に期待感を付与することができ、全体として演出効果を向上することができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0008】

【特許文献1】特開2011-024908号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0009】

10

上記特許文献1に示される遊技機においては、1回の変動演出が長時間（30秒～2分程度）にわたって行われる変動パターン（所謂「リーチ演出」）が設けられている。仮に、特許文献1に示される遊技機において、連続する複数の対象前保留の中に、変動演出の時間が長いリーチ演出が含まれていると、示唆演出を構成する各変動演出の時間がばらついてしまい、示唆演出特有の演出効果が低下してしまう。

【0010】

そこで、対象保留の変動パターンが、例えば大当たりの期待度が高い特定の変動パターンであり、かつ、対象前保留の変動パターンが短時間（リーチなし演出）であった場合に限り、複数回の変動演出にわたって示唆演出を行うことが考えられる。しかしながら、上記のように、変動演出の開始時の保留数に応じて異なる変動パターンが決定されることとした場合には、変動演出が開始するときまで、各変動パターン（変動演出の時間）を特定することができない。そのため、対象前保留に不定値の変動パターン乱数が含まれている場合には、一切、示唆演出を行わない、換言すれば、対象前保留が、保留数とは無関係に特定のハズレ変動パターンが決定される固定値であった場合に限り示唆演出を実行することとしなければならない、その結果、示唆演出を実行する機会が極めて限定的になってしまうおそれがある。

20

【0011】

また、従来の遊技機においては、示唆演出の実行可否を保留数に応じて決定するのが一般的である。つまり、対象保留が記憶されたときに、当該対象保留よりも先に処理される対象前保留の個数に応じた抽選テーブルが設けられており、この抽選テーブルを参照して示唆演出の実行可否が決定されている。このように、対象保留が記憶されたときの保留数に応じて示唆演出の実行可否を決定すると、保留が多数留保されやすい遊技台と、保留が留保されにくい遊技台とで、示唆演出の出現率が大きく異なってしまうという問題がある。

30

【0012】

そこで、本発明は、示唆演出の実行機会を最適に設定することができ、また、保留数のばらつきによって生じる示唆演出の出現率の差を小さくすることができる遊技機の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0013】

40

上記課題を解決するために、本発明の遊技機は、始動領域に遊技球が進入したことを条件として、遊技者に有利な特別遊技の実行可否を決定するための特別遊技判定用乱数、および、当該特別遊技の実行可否を報知する変動演出の時間が対応付けられた変動パターンを決定するための1または複数の乱数値から構成される変動パターン乱数を少なくとも取得するとともに、当該取得した各乱数を保留として記憶部に記憶する乱数記憶手段と、始動条件の成立により、前記乱数記憶手段によって前記記憶部に記憶された特別遊技判定用乱数を読み出して、予め設定された判定条件にしたがって前記特別遊技の実行可否を判定する特別遊技実行判定手段と、前記変動パターン乱数と変動パターンとが対応付けられた複数の変動パターン決定テーブルの中から、前記特別遊技実行判定手段によって導出された判定結果および前記保留数に基づいていずれかの変動パターン決定テーブルを選択し、

50

当該選択した変動パターン決定テーブルと、前記特別遊技実行判定手段の判定の際に読み出された特別遊技判定用乱数とともに前記記憶部に記憶された前記変動パターン乱数と、に基づいていずれかの変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、前記記憶部に記憶された1の保留を対象保留とし、当該対象保留を含む1回もしくは当該対象保留よりも前に処理される複数回の前記変動演出の態様が特殊態様となる示唆演出の実行可否を、前記記憶部に当該対象保留が記憶された後、当該対象保留について前記変動演出が開始するよりも前のいずれかのタイミングで決定する示唆演出実行決定手段と、前記変動パターン決定手段によって決定された変動パターンおよび前記示唆演出実行決定手段によって決定された前記示唆演出の実行可否に基づいて、前記変動演出の態様を決定する変動演出態様決定手段と、前記変動演出態様決定手段の決定にしたがって前記変動演出を実行する変動演出実行手段と、を備え、前記変動パターン乱数は、前記変動パターン決定テーブルにより、前記記憶部に記憶されている保留数に関わらず同一の変動パターンが決定される固定値と、前記記憶部に記憶されている保留数に応じて異なる変動パターンが決定され得る不定値と、に分類され、前記示唆演出実行決定手段は、前記対象保留の前記変動パターン乱数に基づいて前記変動パターン決定手段によって決定される変動パターンを事前判定するとともに、少なくとも、当該事前判定結果と、前記対象保留よりも前に処理される対象前保留として前記記憶部に記憶された特定範囲内の前記固定値の個数と、に基づいて、当該対象保留および当該対象前保留における前記示唆演出の実行可否を決定することを特徴とする。

10

【0014】

20

また、前記示唆演出実行決定手段は、少なくとも、前記対象保留の前記事前判定結果と、前記対象保留の1つ前に処理される対象前保留を含む1または複数の対象前保留において特定範囲内の前記固定値が連続する個数と、に基づいて前記示唆演出の実行可否を決定するとよい。

【0015】

また、上記課題を解決するために、本発明の遊技機は、始動領域に遊技球が進入したことを条件として、遊技者に有利な特別遊技の実行可否を決定するための特別遊技判定用乱数、および、当該特別遊技の実行可否を報知する変動演出の時間が対応付けられた変動パターンを決定するための1または複数の乱数値から構成される変動パターン乱数を少なくとも取得するとともに、当該取得した各乱数を保留として記憶部に記憶する乱数記憶手段と、始動条件の成立により、前記乱数記憶手段によって前記記憶部に記憶された特別遊技判定用乱数を読み出して、予め設定された判定条件にしたがって前記特別遊技の実行可否を判定する特別遊技実行判定手段と、前記変動パターン乱数と変動パターンとが対応付けられた複数の変動パターン決定テーブルの中から、前記特別遊技実行判定手段によって導出された判定結果および前記保留数に基づいていずれかの変動パターン決定テーブルを選択し、当該選択した変動パターン決定テーブルと、前記特別遊技実行判定手段の判定の際に読み出された特別遊技判定用乱数とともに前記記憶部に記憶された前記変動パターン乱数と、に基づいていずれかの変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、前記記憶部に記憶された1の保留を対象保留とし、当該対象保留を含む1回もしくは当該対象保留よりも前に処理される複数回の前記変動演出の態様が特殊態様となる示唆演出の実行可否を、前記記憶部に当該対象保留が記憶された後、当該対象保留について前記変動演出が開始するよりも前のいずれかのタイミングで決定する示唆演出実行決定手段と、前記変動パターン決定手段によって決定された変動パターンおよび前記示唆演出実行決定手段によって決定された前記示唆演出の実行可否に基づいて、前記変動演出の態様を決定する変動演出態様決定手段と、前記変動演出態様決定手段の決定にしたがって前記変動演出を実行する変動演出実行手段と、を備え、前記変動パターン乱数は、前記変動パターン決定テーブルにより、前記記憶部に記憶されている保留数に関わらず同一の変動パターンが決定される固定値と、前記記憶部に記憶されている保留数に応じて異なる変動パターンが決定され得る不定値と、に分類され、前記示唆演出実行決定手段は、前記対象保留の前記変動パターン乱数に基づいて前記変動パターン決定手段によって決定される変動パターンを事前判

30

40

50

定するとともに、少なくとも、当該事前判定結果に基づいて前記示唆演出の実行可否を決定し、当該示唆演出の実行が決定された場合には、少なくとも、当該対象保留よりも前に処理される対象前保留として前記記憶部に記憶された特定範囲内の前記固定値の個数に基づいて、当該対象保留および当該対象前保留における前記示唆演出の態様を決定することを特徴とする。

【0016】

また、前記示唆演出実行決定手段は、少なくとも、前記対象保留の1つ前に処理される対象前保留を含む1または複数の対象前保留において特定範囲内の前記固定値が連続する個数に基づいて前記示唆演出の態様を決定するとよい。

【0017】

また、上記課題を解決するために、本発明の遊技機は、遊技の進行を制御する主制御基板、および、前記主制御基板から送信されるコマンドに基づいて演出を実行制御する副制御基板を備えた遊技機であって、前記主制御基板は、始動領域に遊技球が進入したことを条件として、遊技者に有利な特別遊技の実行可否を決定するための特別遊技判定用乱数、および、当該特別遊技の実行可否を報知する変動演出の時間が対応付けられた変動パターンを決定するための1または複数の乱数値から構成される変動パターン乱数を少なくとも取得するとともに、当該取得した各乱数を保留として記憶部に記憶する乱数記憶手段と、始動条件の成立により、前記乱数記憶手段によって前記記憶部に記憶された特別遊技判定用乱数を読み出して、予め設定された判定条件にしたがって前記特別遊技の実行可否を判定する特別遊技実行判定手段と、前記変動パターン乱数と変動パターンとが対応付けられた複数の変動パターン決定テーブルの中から、前記特別遊技実行判定手段によって導出された判定結果および前記保留数に基づいていずれかの変動パターン決定テーブルを選択し、当該選択した変動パターン決定テーブルと、前記特別遊技実行判定手段の判定の際に読み出された特別遊技判定用乱数とともに前記記憶部に記憶された前記変動パターン乱数と、に基づいていずれかの変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、前記記憶部に記憶された1の保留を対象保留とし、前記記憶部に対象保留が記憶された後、当該対象保留について変動演出が開始するよりも前のいずれかのタイミングで、前記変動パターン決定手段によって決定される変動パターンを事前判定する事前判定手段と、前記変動パターン決定手段によって決定された変動パターンに対応する変動パターンコマンド、および、前記事前判定手段によって導出された事前判定結果に対応する事前判定コマンドを前記副制御基板に送信するコマンド送信手段と、を備え、前記副制御基板は、前記事前判定コマンドに対応付けられた事前判定情報を記憶するとともに、当該記憶された事前判定情報に対応する1の保留を対象保留とし、当該対象保留を含む1回もしくは当該対象保留よりも前に処理される複数回の前記変動演出の態様が特殊態様となる示唆演出の実行可否を決定する示唆演出実行決定手段と、前記変動パターンコマンドを受信した場合に、当該変動パターンコマンドと、前記示唆演出実行決定手段によって決定された前記示唆演出の実行可否とに基づいて、前記変動演出の態様を決定する変動演出態様決定手段と、前記変動演出態様決定手段の決定にしたがって前記変動演出を実行する変動演出実行手段と、を備え、前記変動パターン乱数は、前記変動パターン決定テーブルにより、前記記憶部に記憶されている保留数に関わらず同一の変動パターンが決定される固定値と、前記記憶部に記憶されている保留数に応じて異なる変動パターンが決定され得る不定値と、に分類され、前記事前判定コマンドは、前記対象保留の変動パターン乱数が前記固定値および前記不定値のいずれであるかを識別可能に構成され、前記示唆演出実行決定手段は、少なくとも、前記対象保留の事前判定情報と、当該対象保留よりも前に処理される対象前保留の事前判定情報において特定範囲内の前記固定値に対応する事前判定情報の個数と、に基づいて当該対象保留および当該対象前保留における前記示唆演出の実行可否を決定することを特徴とする。

【図面の簡単な説明】

【0018】

- 【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】特別図柄判定テーブルを説明する図である。
- 【図 5】図柄種別判定テーブルを説明する図である。
- 【図 6】特別電動役物作動テーブルを説明する図である。
- 【図 7】遊技状態設定テーブルを説明する図である。
- 【図 8】発展後変動パターンコマンド決定テーブルを説明する図である。
- 【図 9】発展後変動パターンと第 2 変動パターン乱数との関係を説明する図である。
- 【図 10】発展前変動パターンコマンド決定テーブルを説明する図である。 10
- 【図 11】事前判定コマンド決定テーブルを説明する図である。
- 【図 12】普通図柄判定テーブルを説明する図である。
- 【図 13】(a) は普通図柄変動パターン決定テーブルを説明する図であり、(b) は第 2 始動口開放制御テーブルを説明する図である。
- 【図 14】主制御基板におけるメイン処理を示す図である。
- 【図 15】主制御基板におけるタイマ割込処理を示す図である。
- 【図 16】主制御基板における入力制御処理を示す図である。
- 【図 17】主制御基板における第 1 始動口検出スイッチ入力処理を示す図である。
- 【図 18】主制御基板における事前判定処理を示す図である。
- 【図 19】主制御基板におけるゲート検出スイッチ入力処理を示す図である。 20
- 【図 20】主制御基板における特図特電処理を示す図である。
- 【図 21】主制御基板における特別図柄変動開始処理を示す図である。
- 【図 22】主制御基板における変動パターン決定処理を示す図である。
- 【図 23】主制御基板における特別図柄変動停止処理を説明する図である。
- 【図 24】主制御基板における停止後処理を示す図である。
- 【図 25】主制御基板における特別電動役物制御処理を示す図である。
- 【図 26】主制御基板における特別遊技終了処理を示す図である。
- 【図 27】主制御基板における普図普電処理を示す図である。
- 【図 28】主制御基板における普通図柄変動開始処理を示す図である。
- 【図 29】主制御基板における普通図柄変動停止処理を示す図である。 30
- 【図 30】主制御基板における普通図柄停止後処理を示す図である。
- 【図 31】主制御基板における普通電動役物制御処理を示す図である。
- 【図 32】非時短遊技状態における変動演出の一例を説明する図である。
- 【図 33】非時短遊技状態における「リーチなし演出」の一例を説明する図である。
- 【図 34】非時短遊技状態における「リーチ演出」の一例を説明する図である。
- 【図 35】対象前保留について実行される示唆演出の一例を示す図であり、ゾーン突入演出を説明する図である。
- 【図 36】対象前保留について実行される示唆演出の一例を示す図であり、ゾーン状態演出を説明する図である。
- 【図 37】対象保留について実行される示唆演出の一例を示す図であり、ゾーン状態演出を説明する図である。 40
- 【図 38】対象前保留について実行される示唆演出の一例を示す図であり、ゾーン突入煽り演出を説明する図である。
- 【図 39】対象前保留について実行される示唆演出の一例を示す図であり、煽りガセ演出を説明する図である。
- 【図 40】示唆演出実行決定テーブルを説明する図である。
- 【図 41】示唆演出の実行態様であるシナリオについて説明する図である。
- 【図 42】シナリオを決定するための抽選テーブルを説明する図である。
- 【図 43】演出表示部において実行される変動演出の演出パターンを決定するための演出パターン決定テーブルを説明する第 1 の図である。 50

【図４４】演出表示部において実行される変動演出の演出パターンを決定するための演出パターン決定テーブルを説明する第２の図である。

【図４５】サブＲＡＭに設けられた事前判定情報記憶領域を説明する図である。

【図４６】副制御基板におけるメイン処理を示す図である。

【図４７】副制御基板におけるタイマ割込処理を示す図である。

【図４８】副制御基板における事前判定コマンド受信処理を示す図である。

【図４９】副制御基板における変動パターンコマンド受信処理を示す図である。

【図５０】副制御基板における発展後演出決定処理を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【００１９】

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、本明細書及び図面において、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。

【００２０】

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。

【００２１】

図１は、本実施形態の遊技機１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１は、略矩形状に組まれた四辺によって囲繞空間が形成される外枠２と、この外枠２にヒンジ機構によって開閉自在に取り付けられた中枠４と、この中枠４と同様に、ヒンジ機構によって外枠２に開閉自在に取り付けられた前枠６と、を備えている。

20

【００２２】

中枠４は、外枠２と同様に、略矩形状に組まれた四辺によって囲繞空間が形成されており、この囲繞空間に遊技盤８が保持されている。また、前枠６には、ガラス製または樹脂製の透過板１０が保持されている。そして、これら中枠４および前枠６を外枠２に対して閉じると、遊技盤８と透過板１０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１の正面側から、透過板１０を介して遊技盤８が視認可能となる。

30

【００２３】

図２は、遊技機１の正面図である。この図に示すように、前枠６の下部には、遊技機１の正面側に突出する操作ハンドル１２が設けられている。この操作ハンドル１２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１２を回転させて発射操作を行うと、当該操作ハンドル１２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８に設けられたレール１４ａ、１４ｂ間を上昇して遊技領域１６に導かれることとなる。

【００２４】

遊技領域１６は、遊技盤８と透過板１０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８には、多数の釘や風車が設けられており、遊技領域１６に導かれた遊技球が釘や風車に衝突して、不規則な方向に流下、転動するようにしている。

40

【００２５】

また、遊技領域１６には、遊技球が入球可能な一般入賞口１８、第１始動口２０、第２始動口２２が設けられており、これら一般入賞口１８、第１始動口２０、第２始動口２２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。

【００２６】

なお、詳しくは後述するが、第１始動口２０または第２始動口２２に遊技球が入球すると、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特別遊技の実行可否や、以後の遊技

50

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（状態）が対応付けられている。したがって、遊技者は、第１始動口２０または第２始動口２２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。

【００２７】

また、第２始動口２２は、遊技盤８の裏面側から正面側に向けて出沒可能な可動片２２ｂを有しており、この可動片２２ｂの状態に応じて、第２始動口２２への遊技球の進入容易性が変化するようにになっている。具体的には、可動片２２ｂが遊技盤８の裏面側に没入して、遊技領域１６から退避した状態、すなわち、閉状態にある場合には、可動片２２ｂの正面を遊技球が流下する構成となっており、第２始動口２２への遊技球の入球が不可能もしくは困難となっている。

10

【００２８】

これに対して、遊技領域１６に設けられたゲート２４を遊技球が通過すると、後述する普通図柄の抽選が行われ、この抽選によって当たりに当選すると、可動片２２ｂが所定時間、遊技領域１６に向けて突出した開状態に制御される。このように、可動片２２ｂが開状態になると、当該可動片２２ｂが遊技球を第２始動口２２に導く受け皿として機能し、第２始動口２２への遊技球の入球が容易となる。

【００２９】

さらに、第１始動口２０および第２始動口２２よりも下方にはアタッカー装置２６が設けられている。このアタッカー装置２６は、遊技球が入球可能な大入賞口２８と、この大入賞口２８を開閉する開閉扉２８ｂと、を備えており、通常、開閉扉２８ｂが閉扉して、大入賞口２８への遊技球の入球が不可能となっている。これに対して、前述の特別遊技が実行されると、開閉扉２８ｂが所定の態様で開放されるとともに、この開閉扉２８ｂが遊技球を大入賞口２８内に導く受け皿として機能する。そして、大入賞口２８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。

20

【００３０】

なお、遊技領域１６の最下部には、一般入賞口１８、第１始動口２０、第２始動口２２、大入賞口２８のいずれにも入球しなかった遊技球を、遊技領域１６から遊技盤８の背面側に排出する排出口３０が設けられている。

【００３１】

30

そして、遊技盤８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５０と、可動装置からなる演出役物装置５２とが設けられている。演出表示装置５０は、画像を表示する演出表示部５０ａを備えており、この演出表示部５０ａを、遊技盤８の略中央部分において、遊技機１の正面側から視認可能に配置している。

【００３２】

また、遊技盤８の裏面側であって、かつ、演出表示部５０ａよりも遊技機１の正面側には、演出役物装置５２が設けられている。この演出役物装置５２は、図示のように剣を模した形状に構成されており、演出表示部５０ａの前面から退避して遊技機１に正対する遊技者から視認できない初期位置から、図示のように演出表示部５０ａの前面に臨む変位位置へと変位可能に設けられている。

40

【００３３】

また、前枠６には、点灯態様や発光色をさまざまに制御して演出を行うためのランプからなる演出照明装置５４が設けられている。さらに、遊技機１の幅方向略中央位置であって、かつ、透過板１０よりも下方位置には、遊技者の押下操作を受け付けるボタンからなる演出操作装置５６が設けられている。そして、前枠６の上部位置や外枠２の最下部位置には、遊技機１の正面側に向けられたスピーカからなる音声出力装置５８が設けられている。

【００３４】

なお、図中符号７０は、遊技機１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７０が遊技球で一杯になると、遊技球は下

50

皿 7 2 に導かれることとなる。また、この下皿 7 2 の底面には、当該下皿 7 2 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 7 2 a 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 7 2 a と一体となって開閉板がスライドし、球抜き孔から下皿 7 2 の下方に遊技球を排出することが可能となっている。

【 0 0 3 5 】

また、遊技盤 8 には、遊技領域 1 6 の外方であって、かつ、遊技者が視認可能な位置に、第 1 特別図柄表示器 8 0、第 2 特別図柄表示器 8 2、第 1 特別図柄保留表示器 8 4、第 2 特別図柄保留表示器 8 6、普通図柄表示器 8 8、普通図柄保留表示器 9 0 が設けられている。これら各表示器 8 0 ~ 9 0 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。

10

【 0 0 3 6 】

（制御手段の内部構成）

図 3 は、遊技の進行を制御する制御手段の内部構成を示すブロック図である。

【 0 0 3 7 】

主制御基板 1 0 0 は遊技の基本動作を制御する。この主制御基板 1 0 0 は、メイン CPU 1 0 0 a、メイン ROM 1 0 0 b、メイン RAM 1 0 0 c を備えている。メイン CPU 1 0 0 a は、各検出スイッチやタイマからの入力信号に基づいて、メイン ROM 1 0 0 b に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、各装置や表示器を直接制御したり、あるいは演算処理の結果に応じて他の基板にコマンドを送信したりする。メイン RAM 1 0 0 c は、メイン CPU 1 0 0 a の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

20

【 0 0 3 8 】

上記主制御基板 1 0 0 には、一般入賞口 1 8 に遊技球が入球したことを検出する一般入賞口検出スイッチ 1 8 a、第 1 始動口 2 0 に遊技球が入球したことを検出する第 1 始動口検出スイッチ 2 0 a、第 2 始動口 2 2 に遊技球が入球したことを検出する第 2 始動口検出スイッチ 2 2 a、ゲート 2 4 を遊技球が通過したことを検出するゲート検出スイッチ 2 4 a、大入賞口 2 8 に遊技球が入球したことを検出する大入賞口検出スイッチ 2 8 a 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 1 0 0 に検出信号が入力されるようになっている。

30

【 0 0 3 9 】

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

【 0 0 4 0 】

さらに、主制御基板 1 0 0 には、第 1 特別図柄表示器 8 0、第 2 特別図柄表示器 8 2、第 1 特別図柄保留表示器 8 4、第 2 特別図柄保留表示器 8 6、普通図柄表示器 8 8、普通図柄保留表示器 9 0 が接続されており、主制御基板 1 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。

40

【 0 0 4 1 】

また、本実施形態の遊技機 1 は、主に第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 2 への遊技球の入球によって開始される特別図柄遊技と、ゲート 2 4 を遊技球が通過することによって開始される普通図柄遊技とに大別される。そして、主制御基板 1 0 0 のメイン ROM 1 0 0 b には、特別図柄遊技および普通図柄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 2 】

また、主制御基板 1 0 0 には、払出制御基板 1 2 0 および副制御基板 2 0 0 が接続されている。

【 0 0 4 3 】

50

払出制御基板 120 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 120 も、CPU、ROM、RAM を備えており、主制御基板 100 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 120 には遊技情報出力端子板 110 が接続されており、主制御基板 100 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 120 および遊技情報出力端子板 110 を介して、遊技店のホールコンピュータ等に出力されることとなる。

【0044】

また、払出制御基板 120 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 121 が接続されている。払出制御基板 120 は、主制御基板 100 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 121 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 122 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。

10

【0045】

また、払出制御基板 120 には、下皿 72 の満タン状態を検出する皿満タン検出スイッチ 123 が接続されている。この皿満タン検出スイッチ 123 は、賞球として払い出される遊技球を下皿 72 に導く通路に設けられており、当該通路を遊技球が通過するたびに、遊技球検出信号が払出制御基板 120 に入力されるようになっている。

【0046】

そして、下皿 72 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 72 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 123 から払出制御基板 120 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 120 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 72 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 100 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 100 に送信する。

20

【0047】

また、払出制御基板 120 には、発射制御基板 130 が双方向に通信可能に接続されている。この発射制御基板 130 は、払出制御基板 120 から発射制御データを受信すると発射の許可を行う。この発射制御基板 130 には、操作ハンドル 12 に設けられ、当該操作ハンドル 12 に遊技者が触れたことを検出するタッチセンサ 12a と、操作ハンドル 12 の操作角度を検出する操作ボリューム 12b と、が接続されている。そして、タッチセンサ 12a および発射ボリューム 12b から信号が入力されると、発射制御基板 130 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 131 を通電して遊技球を発射させる制御がなされる。

30

【0048】

副制御基板 200 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 200 は、サブ CPU 200a、サブ ROM 200b、サブ RAM 200c を備えており、主制御基板 100 に対して、当該主制御基板 100 から副制御基板 200 への一方向に通信可能に接続されている。サブ CPU 200a は、主制御基板 100 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 200b 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、演出を実行するためのコマンドを、画像制御基板 210 または電飾制御基板 220 に送信する。このとき、サブ RAM 200c は、サブ CPU 200a 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。

40

【0049】

画像制御基板 210 は、上記演出表示部 50a に画像を表示させる画像表示制御を行うものであり、CPU、ROM、RAM、VRAM を備えている。この画像制御基板 210 の ROM には、演出表示部 50a 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、副制御基板 200 から送信されたコマンドに基づいて、CPU が、画像データを ROM から VRAM に読み出して、演出表示部 50a の画像表示を制御する。

50

【 0 0 5 0 】

電飾制御基板 2 2 0 は、副制御基板 2 0 0 から送信されたコマンドに基づいて、音声出力装置 5 8 から音声を出力させる音声出力制御を行う。また、電飾制御基板 2 2 0 は、副制御基板 2 0 0 から送信されるコマンドに基づいて、演出役物装置 5 2 を可動したり演出照明装置 5 4 を点灯制御したりする。さらには、演出操作装置 5 6 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 5 6 a から操作検出信号が入力された際に、所定のコマンドを副制御基板 2 0 0 に送信する。

【 0 0 5 1 】

なお、各基板には、不図示の電源基板が接続されている。この電源基板は、コンデンサからなるバックアップ電源を備えており、遊技機に供給する電源電圧を監視し、電源電圧が所定値以下となったときに、電断検知信号を主制御基板 1 0 0 に出力するようになっている。

10

【 0 0 5 2 】

次に、本実施形態の遊技機 1 における遊技について、メイン R O M 1 0 0 b に記憶されている各種テーブルを参照しながら説明する。

【 0 0 5 3 】

前述したように、本実施形態の遊技機 1 は、特別図柄遊技と普通図柄遊技の 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。

20

【 0 0 5 4 】

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 2 8 が開放される特別遊技を実行する権利獲得の確率が低く（本実施形態では $1 / 2 7 3$ ）設定された遊技状態であり、高確率遊技状態というのは、特別遊技を実行する権利獲得の確率が高く（本実施形態では $1 / 2 7 . 3$ ）設定された遊技状態である。

【 0 0 5 5 】

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

30

【 0 0 5 6 】

遊技者が操作ハンドル 1 2 を操作して遊技領域 1 6 に遊技球を発射させるとともに、遊技領域 1 6 を流下する遊技球が第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 2 に入球すると、遊技者に付与される遊技利益が対応付けられた特別図柄の決定処理（以下、「大当たりの抽選」という）が行われる。この大当たりの抽選において、大当たりに当選すると、大入賞口 2 8 が開放されるとともに当該大入賞口 2 8 への遊技球の入球が可能となる特別遊技が実行され、また、当該特別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、大当たりの抽選方法について説明する。

【 0 0 5 7 】

40

なお、詳しくは後述するが、第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 2 に遊技球が入球すると、大当たりの抽選に係る種々の乱数値（特別図柄乱数、大当たり乱数、第 1 変動パターン乱数、第 2 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 R A M 1 0 0 c の保留記憶領域に記憶される。以下では、第 1 始動口 2 0 に遊技球が入球して保留記憶領域に記憶された種々の乱数を総称して第 1 保留とよび、第 2 始動口 2 2 に遊技球が入球して保留記憶領域に記憶された種々の乱数を総称して第 2 保留とよぶ。

【 0 0 5 8 】

この保留記憶領域は、第 1 保留記憶領域および第 2 保留記憶領域が設けられており、これら各記憶領域は、それぞれ 4 つの記憶部（第 1 ～ 第 4 記憶部）を有している。そして、第 1 始動口 2 0 に遊技球が入球すると、第 1 保留を、保留記憶領域の第 1 記憶部から順に

50

記憶する。具体的には、第1始動口20に遊技球が入球したとき、第1保留記憶領域の第1～第4記憶部のいずれにも保留が記憶されていない場合には、第1保留記憶領域の第1記憶部に保留を記憶する。また、例えば、第1記憶部に第1保留が記憶されている状態で、第1始動口20に遊技球が入球した場合には当該保留を第2記憶部に記憶し、第1記憶部および第2記憶部に第1保留が記憶されている状態で、第1始動口20に遊技球が入球した場合には当該保留を第3記憶部に記憶し、第1記憶部～第3記憶部に第1保留が記憶されている状態で、第1始動口20に遊技球が入球した場合には当該保留を第4記憶部に記憶する。なお、第1記憶部～第4記憶部に第1保留が記憶されている状態で、第1始動口20に遊技球が入球した場合には、当該入球によって第1保留が記憶されることはない。

10

【0059】

同様に、第2始動口22に遊技球が入球したとき、第2保留記憶領域の第1～第4記憶部のいずれにも保留が記憶されていない場合には、第2保留記憶領域の第1記憶部に保留を記憶する。また、例えば、第1記憶部に第2保留が記憶されている状態で、第2始動口22に遊技球が入球した場合には当該保留を第2記憶部に記憶し、第1記憶部および第2記憶部に第2保留が記憶されている状態で、第2始動口22に遊技球が入球した場合には当該保留を第3記憶部に記憶し、第1記憶部～第3記憶部に第2保留が記憶されている状態で、第2始動口22に遊技球が入球した場合には当該保留を第4記憶部に記憶する。なお、第1記憶部～第4記憶部に第2保留が記憶されている状態で、第2始動口22に遊技球が入球した場合には、当該入球によって第2保留が記憶されることはない。

20

【0060】

図4は、特別図柄判定テーブルを説明する図である。第1始動口20または第2始動口22に遊技球が入球すると、0～545の範囲内から1つの特別図柄乱数が取得される。そして、遊技球が入球した始動口と、大当たりの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と、に応じて特別図柄判定テーブルが選択され、当該選択された特別図柄判定テーブルと取得された特別図柄乱数とによって大当たりの判定が行われる。

【0061】

低確率遊技状態において、第1保留に基づいて大当たりの抽選を開始する場合には、図4(a)に示す特別図柄判定テーブル1が参照される。この特別図柄判定テーブル1によれば、特別図柄乱数が7または107であった場合に大当たりと判定し、その他の特別図柄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1/273となる。

30

【0062】

また、高確率遊技状態において、第1保留に基づいて大当たりの抽選を開始する場合には、図4(b)に示す特別図柄判定テーブル2が参照される。この特別図柄判定テーブル2によれば、特別図柄乱数が7、17、27、37、47、57、67、77、87、97、107、117、127、137、147、157、167、177、187、197であった場合に大当たりと判定する。したがって、この場合の大当たり確率は1/27.3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。

40

【0063】

また、低確率遊技状態において、第2保留に基づいて大当たりの抽選を開始する場合には、図4(c)に示す特別図柄判定テーブル3が参照される。この特別図柄判定テーブル3も、特別図柄判定テーブル1と同様に、特別図柄乱数が7または107であった場合に大当たりと判定する。したがって、この場合の大当たり確率は1/273となる。

【0064】

また、高確率遊技状態において、第2保留に基づいて大当たりの抽選を開始する場合には、図4(d)に示す特別図柄判定テーブル4が参照される。この特別図柄判定テーブル4も、特別図柄判定テーブル2と同様に、特別図柄乱数が7、17、27、37、47、

50

57、67、77、87、97、107、117、127、137、147、157、167、177、187、197であった場合に大当たりと判定する。したがって、この場合の大当たり確率は1/27.3となる。

【0065】

図5は、特別図柄の種別を決定するための図柄種別判定テーブルを説明する図である。第1始動口20または第2始動口22に遊技球が入球すると、0～299の範囲内から1つの大当たり乱数が取得される。そして、遊技球が入球した始動口と、上記の大当たりまたはハズレの判定結果と、に応じて図柄種別判定テーブルが選択され、当該選択された図柄種別判定テーブルと取得された大当たり乱数とによって特別図柄の種別が決定される。なお、大当たり乱数は、大当たりの判定結果が導出された場合に限らず、ハズレの判定結果が導出された場合にも、特別図柄の種別を決定する際に取得されるものである。以下では、大当たり乱数によって決定される特別図柄のうち、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。

【0066】

ここで、上記した特別図柄判定テーブルによって第1保留を判定した結果、大当たりの判定結果が得られた場合には、図柄種別判定テーブル1が参照される。この図柄種別判定テーブル1によれば、図示のとおり、0～299の各大当たり乱数に特別図柄A、B、Cの3種類の特別図柄が対応付けられており、例えば、大当たり乱数が「0」であった場合には、特別図柄Aが決定されることとなる。

【0067】

また、上記した特別図柄判定テーブルによって第2保留を判定した結果、大当たりの判定結果が得られた場合には、図柄種別判定テーブル2が参照される。この図柄種別判定テーブル2によれば、図示のとおり、0～299の各大当たり乱数に特別図柄A、Cの2種類の特別図柄が対応付けられており、例えば、大当たり乱数が「0」であった場合には、特別図柄Aが決定されることとなる。

【0068】

また、上記した特別図柄判定テーブルによって第1保留または第2保留を判定した結果、ハズレの判定結果が得られた場合には、図柄種別判定テーブル3が参照される。この図柄種別判定テーブル3によれば、第1保留についてハズレの判定結果が得られた場合には、特別図柄の種別として必ず特別図柄Xが決定され、第2保留についてハズレの判定結果が得られた場合には、特別図柄の種別として必ず特別図柄Yが決定される。

【0069】

図6は、大当たりに当選した場合に実行される特別遊技を制御するための特別電動役物作動テーブルを説明する図である。特別電動役物作動テーブルは、特別遊技の実行中に大入賞口開閉ソレノイド28cを通電制御するために参照されるものであり、本実施形態においては、特別電動役物作動テーブルとして、作動テーブル1、2が設けられている。

【0070】

そして、特別図柄Aが決定されると、作動テーブル1を参照して特別遊技が実行される。この作動テーブル1によれば、大入賞口28が29秒開放すること、または、大入賞口28に8個の遊技球が入球する(カウントC=8)ことのいずれかの条件が成立することによって終了するラウンド遊技が15回実行される。なお、各ラウンド遊技中、大入賞口28は1回のみ開放され、各ラウンド遊技間に設定される大入賞口28の閉鎖時間すなわちインターバル時間が2.0秒に設定されている。

【0071】

また、特別図柄B、Cが決定されると、作動テーブル2を参照して特別遊技が実行される。この作動テーブル2によれば、大入賞口28が29秒開放すること、または、大入賞口28に8個の遊技球が入球する(カウントC=8)ことのいずれかの条件が成立することによって終了するラウンド遊技が5回実行される。なお、各ラウンド遊技中、大入賞口28は1回のみ開放され、各ラウンド遊技間に設定される大入賞口28の閉鎖時間すなわ

ちインターバル時間が2.0秒に設定されている。

【0072】

図7は、上記のようにして特別遊技が実行された場合に、当該特別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。特別遊技の終了後の遊技状態は、大当たりの抽選によって決定された特別図柄の種別と、大当たり当選時の遊技状態とによって決定される。

【0073】

図示のとおり、特別図柄A、Bが決定された場合には、特別遊技の終了後に高確率遊技状態に設定され、特別図柄Cが決定された場合には、特別遊技の終了後に低確率遊技状態に設定される。なお、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、高確率遊技状態が、大当たりの抽選結果が10000回確定するまで継続することを意味している。高確率遊技状態においては、大当たりの当選確率が1/27.3に設定されていることから、実質的には、大当たりに再度当選するまで高確率遊技状態が継続することとなる。ただし、上記した高確回数は1の高確率遊技状態における最大継続回数を示すものであり、上記の継続回数に到達するまでの間に大当たりに当選した場合には、再度、高確回数の設定が行われることとなる。

【0074】

また、特別遊技の終了後には、高確率遊技状態または低確率遊技状態のいずれかに設定されるとともに、必ず時短遊技状態に設定されることとなるが、この時短遊技状態の継続回数（以下、「時短回数」という）は、特別図柄の種別と、大当たり当選時の遊技状態とに応じて次のようにして決定される。

【0075】

すなわち、特別図柄Aが決定された場合には、大当たり当選時の遊技状態を問わず、時短回数が10000回に設定され、特別図柄Bが決定された場合には、大当たり当選時の遊技状態を問わず、時短回数が30回に設定される。また、特別図柄Cが決定された場合に、大当たり当選時の遊技状態が時短遊技状態であったときには、時短回数が30回に設定され、大当たり当選時の遊技状態が非時短遊技状態であったときには、時短回数が10回に設定される。

【0076】

図8(a)は、非時短遊技状態に設定されている場合の大当たり時に参照される発展後変動パターンコマンド決定テーブル1を説明する図であり、図8(b)は、非時短遊技状態に設定されている場合のハズレ時に参照される発展後変動パターンコマンド決定テーブル2を説明する図である。上記のように、大当たりの抽選結果が導出されると、当該大当たりの抽選結果を報知する変動演出の態様を決定する処理が行われる。変動演出の態様を決定するための処理として、主制御基板100においては、まず、発展後変動パターンが決定され、決定された発展後変動パターンに基づいて発展前変動パターンが決定されることとなる。なお、発展後変動パターンを決定するためのテーブルは遊技状態ごとに設けられているが、ここでは非時短遊技状態に設定されている場合について説明する。

【0077】

非時短遊技状態に設定されている場合において、大当たりの抽選結果として「大当たり」の判定結果が導出されると、図8(a)に示す発展後変動パターンコマンド決定テーブル1を参照して、第2変動パターン乱数の判定が行われる。この図8(a)に示す発展後変動パターンコマンド決定テーブル1によれば、0~99の第2変動パターン乱数に「SP発展大当たり1」が対応付けられ、100~299の第2変動パターン乱数に「SP発展大当たり2」が対応付けられ、300~599の第2変動パターン乱数に「SP発展大当たり3」が対応付けられ、600~999の第2変動パターン乱数に「SP発展大当たり4」が対応付けられている。したがって、この発展後変動パターンコマンド決定テーブル1によれば、例えば、第2変動パターン乱数が「0」であった場合には、「SP発展大当たり1」が発展後変動パターンとして決定されることとなる。

【0078】

また、非時短遊技状態に設定されている場合において、大当たりの抽選結果として「ハズレ」の判定結果が導出されると、図8(b)に示す発展後変動パターンコマンド決定テーブル2を参照して、第2変動パターン乱数の判定が行われる。この図8(b)に示す発展後変動パターンコマンド決定テーブル2によれば、変動開始時すなわち変動パターンコマンドを決定するときの保留数ごとに、図示のように、第2変動パターン乱数と発展後変動パターンとが対応付けられている。この保留数、第2変動パターン乱数および発展後変動パターンの関係について図9を用いて説明する。

【0079】

図9(a)は、大当たり時の発展後変動パターンと第2変動パターン乱数との関係を説明する図であり、図9(b)は、ハズレ時の発展後変動パターンと第2変動パターン乱数との関係を説明する図である。図9(a)に示すように、非時短遊技状態において、大当たりの判定結果が導出された場合には、保留数とは無関係に、第2変動パターン乱数に基づいて発展後変動パターンが決定される。

【0080】

これに対して、ハズレの判定結果が導出された場合には、第2変動パターン乱数が同一であったとしても、保留数に応じて異なる発展後変動パターンが決定される場合がある。具体的には、0~799の第2変動パターン乱数を取得した場合には、変動開始時の保留数に応じて異なる発展後変動パターンが決定される。一方で、800~999の第2変動パターン乱数を取得した場合には、変動開始時の保留数とは無関係に、必ず、同一の発展後変動パターンが決定される。したがって、以下では、大当たりの抽選結果が同一である場合に、保留数に応じて決定される変動パターンが異なる0~799の第2変動パターン乱数を「不定値」と呼び、大当たりの抽選結果が同一である場合に、保留数とは無関係に1の変動パターンが決定される800~999の第2変動パターン乱数を「固定値」と呼ぶ。

【0081】

そして、不定値の中でも0~499の第2変動パターン乱数である場合には、変動開始時の保留数に応じて、「通常ハズレ1」、「通常ハズレ2」、「通常ハズレ3」のいずれかが決定される。同様に、500~599の第2変動パターン乱数である場合には、変動開始時の保留数に応じて、「ガセ擬似ハズレ1」、「ガセ擬似ハズレ2」、「ガセ擬似ハズレ3」のいずれかが決定される。また、600~699の第2変動パターン乱数である場合には、変動開始時の保留数に応じて、「すべりハズレ1」、「すべりハズレ2」、「すべりハズレ3」のいずれかが決定される。

【0082】

一方、不定値の中で700~799の第2変動パターン乱数である場合には、変動開始時の保留数に応じて、「発展演出ハズレ1」、「発展演出ハズレ2」、「通常ハズレ2」、「通常ハズレ3」のいずれかが決定される。例えば、第2変動パターン乱数が710の場合には、保留数が1であれば「発展演出ハズレ1」が決定され、保留数が2であれば「通常ハズレ2」が決定され、保留数が3以上であれば「通常ハズレ3」が決定される。

【0083】

「発展演出ハズレ1」、「発展演出ハズレ2」は、後述する「リーチ演出」に分類されるものであり、演出表示部50aが所定の表示態様(リーチ態様)となった後に、さらに演出が発展的に継続して行われるものである。これに対して、「通常ハズレ1~3」、「ガセ擬似ハズレ1~3」、「すべりハズレ1~3」は、後述する「リーチなし演出」に分類されるものであり、演出表示部50aがリーチ態様とならずに終了する演出である。

【0084】

このように、不定値の第2変動パターン乱数のうち、0~699の第2変動パターン乱数が取得された場合には、変動開始時の保留数に応じて異なる変動パターンが決定されるものの、いずれも「リーチなし演出」が決定される。また、不定値の第2変動パターン乱数のうち、700~799の第2変動パターン乱数が取得された場合には、変動開始時の保留数に応じて、「リーチなし演出」となったり、「リーチ演出」となったりすることと

10

20

30

40

50

なる。

【 0 0 8 5 】

なお、第 2 変動パターン乱数が固定値であった場合には、変動開始時の保留数とは無関係に、図示のように、同一の発展後変動パターンが決定される。このとき、「特定ハズレ 1 ~ 3」は「リーチなし演出」に分類され、「SP 発展ハズレ 1 ~ 3」は「リーチ演出」に分類されるものである。上記のようにして発展後変動パターンが決定されると、当該決定された発展後変動パターンに対応する発展後変動パターンコマンドが副制御基板 2 0 0 に送信されることとなる。

【 0 0 8 6 】

図 1 0 は、非時短遊技状態に設定されている場合の発展前変動パターンコマンド決定テーブルを説明する図である。本実施形態においては、まず、発展後変動パターンが決定され、当該決定された発展後変動パターンに応じて発展前変動パターンが決定される。

【 0 0 8 7 】

具体的には、「SP 発展大当たり 1 ~ 4」の発展後変動パターンが決定された場合には、図 1 0 (a) の発展前変動パターンコマンド決定テーブル 1 を参照して発展前変動パターンが決定される。この発展前変動パターンコマンド決定テーブル 1 によれば、第 1 変動パターン乱数と発展前変動パターンとが対応付けられており、取得した第 1 変動パターン乱数に応じて 1 の発展前変動パターンが決定されることとなる。このようにして、発展前変動パターンが決定されると、当該決定された発展前変動パターンに対応する発展前変動パターンコマンドが副制御基板 2 0 0 に送信されることとなる。そして、副制御基板 2 0 0 においては、まず、発展前変動パターンコマンドに対応する変動演出（発展前変動演出）を実行制御し、その後、発展後変動パターンコマンドに対応する変動演出（発展後変動演出）を実行制御することとなる。

【 0 0 8 8 】

また「通常ハズレ 1 ~ 3」、「ガセ擬似ハズレ 1 ~ 3」、「すべりハズレ 1 ~ 3」、「特定ハズレ 1 ~ 3」の発展後変動パターンが決定された場合には、図 1 0 (b) の発展前変動パターンコマンド決定テーブル 2 を参照して発展前変動パターンが決定される。この発展前変動パターンコマンド決定テーブル 2 によれば、必ず「なし」が決定される。この「なし」というのは、発展前変動演出が行われないことを示すものであり、発展前変動演出の不実行を示す発展前変動パターンコマンドが副制御基板 2 0 0 に送信される。つまり、「通常ハズレ 1 ~ 3」、「ガセ擬似ハズレ 1 ~ 3」、「すべりハズレ 1 ~ 3」、「特定ハズレ 1 ~ 3」の発展後変動パターンが決定された場合には、当該発展後変動パターンによってのみ変動演出が実行されることとなる。

【 0 0 8 9 】

また「発展演出ハズレ 1、2」の発展後変動パターンが決定された場合には、図 1 0 (c) の発展前変動パターンコマンド決定テーブル 3 を参照して発展前変動パターンが決定される。この発展前変動パターンコマンド決定テーブル 3 によれば、必ず「ノーマルリーチ」が決定される。

【 0 0 9 0 】

また「SP 発展ハズレ 1 ~ 3」の発展後変動パターンが決定された場合には、図 1 0 (d) の発展前変動パターンコマンド決定テーブル 4 を参照して発展前変動パターンが決定される。この発展前変動パターンコマンド決定テーブル 4 によれば、第 1 変動パターン乱数と発展前変動パターンとが対応付けられており、取得した第 1 変動パターン乱数に応じて 1 の発展前変動パターンが決定されることとなる。

【 0 0 9 1 】

上記のように、変動開始時には、大当たりの抽選結果に応じて発展前変動パターンコマンドおよび発展後変動パターンコマンドが副制御基板 2 0 0 に送信され、副制御基板 2 0 0 において、受信した変動パターンコマンドに対応する変動演出が実行制御される。これによって、大当たりの抽選結果が遊技者に報知されることとなる。

【 0 0 9 2 】

ここで、本実施形態においては、変動開始時に決定される発展前変動パターンや発展後変動パターンを、保留が記憶された時点で判別することにより、当該保留についての変動演出が開始するよりも前に、大当たりの期待度（発展後変動パターン）を示唆する示唆演出（所謂、「先読み演出」）を実行するようにしている。以下では、変動演出の開始時の判定と区別するために、保留が記憶された時点で行われる第2変動パターン乱数の判定を「事前判定」という。

【0093】

図11は、事前判定コマンド決定テーブルを説明する図である。発展後変動パターンを事前判定する際には、まず、保留が記憶されたときの遊技状態に基づいて、図4に示す特別図柄判定テーブル、および、図5に示す図柄種別判定テーブルを選択して特別図柄種別を事前判定する。そして、事前判定によって導出された特別図柄種別が大当たり図柄であった場合には、図11(a)に示す事前判定コマンド決定テーブル1が選択され、ハズレ図柄であった場合には、図11(b)に示す事前判定コマンド決定テーブル2が選択される。

10

【0094】

これら事前判定コマンド決定テーブル1、2によれば、第2変動パターン乱数に事前判定コマンドが対応付けられており、取得された第2変動パターン乱数に応じて、事前判定コマンドが決定される。詳しくは後述するが、事前判定コマンドは、当該対象保留について示唆演出の実行可否を決定するための情報を副制御基板200に伝達するものであり、また、事前判定コマンドによって伝達された情報は、当該対象保留よりも後に処理がなされる保留について、示唆演出の実行可否を判断する際にも参照されることとなる。

20

【0095】

事前判定コマンド決定テーブル1によれば、必ず、事前判定コマンドとして「BE11H」が決定される。なお、特別図柄種別が大当たり図柄であった場合には、発展後変動パターンコマンド決定テーブルによって、「SP発展大当たり1~4」のいずれかの発展後変動パターンが決定される。つまり、「BE11H」は、「SP発展大当たり1~4」に対応する事前判定コマンドということができる。

【0096】

また、事前判定コマンド決定テーブル2によれば、第2変動パターン乱数が固定値（800~999）である場合には、発展後変動パターンコマンド決定テーブルにおいて発展後変動パターンが対応付けられている乱数と同じ区分で、事前判定コマンドが対応付けられている。したがって、例えば、BE05Hという事前判定コマンドは、変動開始時に「特定ハズレ1」が決定されることを示しているといえることができ、BE0AHという事前判定コマンドは、変動開始時に「SP発展ハズレ3」が決定されることを示しているといえることができる。

30

【0097】

これに対して、第2変動パターン乱数が不定値（0~799）である場合には、その値を問わずに、BE7FHという事前判定コマンドが決定される。つまり、BE7FHは、変動開始時まで詳細な発展後変動パターンが確定できないことを示しているといえることができる。

40

【0098】

図12は、普通図柄判定テーブルを説明する図である。遊技領域16を流下する遊技球がゲート24を通過すると、第2始動口22の可動片22bを通電制御するか否かが対応付けられた普通図柄の決定処理（以下、「普図抽選」という）が行われる。

【0099】

なお、詳しくは後述するが、遊技球がゲート24を通過すると、0~19の範囲内から1つの普通図柄乱数が取得されるとともに、この乱数値がメインRAM100cの普図保留記憶領域に4つを上限として記憶される。したがって、普図保留記憶領域に4つの乱数値が記憶された状態で、遊技球がゲート24を通過した場合には、当該遊技球の通過に基づいて乱数値が記憶されることはない。以下では、ゲート24を遊技球が通過して普図保

50

留記憶領域に記憶された乱数値（普通図柄乱数）を普図保留とよぶ。

【 0 1 0 0 】

非時短遊技状態において普図抽選を開始する場合には、図 1 2 (a) に示す普通図柄判定テーブル 1 が参照される。この普通図柄判定テーブル 1 によれば、普通図柄乱数が 0 であった場合に当選と判定し、普通図柄乱数が 1 ~ 1 9 あった場合にはハズレと判定する。したがって、この場合の当選確率は 1 / 2 0 となる。

【 0 1 0 1 】

また、時短遊技状態において普図抽選を開始する場合には、図 1 2 (b) に示す普通図柄判定テーブル 2 が参照される。この普通図柄判定テーブル 2 によれば、普通図柄乱数が 0 ~ 1 8 であった場合に当選と判定し、普通図柄乱数が 1 9 であった場合にはハズレと判定する。したがって、この場合の当選確率は 1 9 / 2 0 となる。なお、普図抽選によって当選の判定結果が得られた場合には当たり図柄が決定され、ハズレの判定結果が得られた場合にはハズレ図柄が決定される。

【 0 1 0 2 】

図 1 3 (a) は、普通図柄変動パターン決定テーブルを説明する図であり、図 1 3 (b) は、第 2 始動口開放制御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、普通図柄の変動パターンが決定される。ここでは、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 2 0 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 8 8 が変動表示（点滅表示）される。そして、当たり図柄が決定された場合には普通図柄表示器 8 8 が点灯し、ハズレ図柄が決定された場合には普通図柄表示器 8 8 が消灯する。

【 0 1 0 3 】

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 8 8 が点灯した場合には、第 2 始動口 2 2 の可動片 2 2 b が、普図抽選が行われたときの遊技状態に応じて図 1 3 (b) に示すように通電制御される。

【 0 1 0 4 】

すなわち、非時短遊技状態において当たり図柄が決定された場合には、始動口開閉ソレノイド 2 2 c が 0 . 1 秒 × 1 回 = 0 . 1 秒のみ通電され、第 2 始動口 2 2 の可動片 2 2 b が 0 . 1 秒のみ開放する。また、時短遊技状態において当たり図柄が決定された場合には、始動口開閉ソレノイド 2 2 c が 2 . 9 秒 × 2 回 = 5 . 8 秒通電され、第 2 始動口 2 2 の可動片 2 2 b が合計で 5 . 8 秒開放する。

【 0 1 0 5 】

このように、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 2 2 に遊技球が入球しやすくなる。つまり、時短遊技状態においては、ゲート 2 4 を遊技球が通過する限りにおいて、次々と普図抽選がなされるとともに、第 2 始動口 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、大当たりの抽選を行うことが可能となる。

【 0 1 0 6 】

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

【 0 1 0 7 】

（主制御基板のメイン処理）

図 1 4 を用いて、主制御基板 1 0 0 のメイン処理を説明する。

【 0 1 0 8 】

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

【 0 1 0 9 】

（ステップ S 1 ）

メイン CPU 1 0 0 a は、初期化処理として、電源投入に応じて、メイン ROM 1 0 0 b から起動プログラムを読み込むとともに、メイン RAM 1 0 0 c に記憶されるフラグ等

10

20

30

40

50

を初期化したり、副制御基板 2 0 0 に送信する各種のコマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶したりする。

【 0 1 1 0 】

(ステップ S 2)

次に、メイン C P U 1 0 0 a は、変動パターン乱数 (第 1 変動パターン乱数、第 2 変動パターン乱数) を更新する変動パターン乱数更新処理を行う。

【 0 1 1 1 】

(ステップ S 3)

次に、メイン C P U 1 0 0 a は、特別図柄乱数および大当たり乱数を更新する際に参照される初期値乱数の更新を行う。以降は、所定の割込み処理が行われるまで、ステップ S 2 とステップ S 3 との処理を繰り返し行う。

10

【 0 1 1 2 】

(主制御基板のタイマ割込処理)

図 1 5 を用いて、主制御基板 1 0 0 のタイマ割込処理を説明する。

【 0 1 1 3 】

主制御基板 1 0 0 に設けられたリセット用クロックパルス発生回路によって、所定の周期 (2 ミリ秒、以下「 2 m s 」という) 毎にクロックパルスが発生されることで、以下のタイマ割込処理が実行される。

【 0 1 1 4 】

(ステップ S 1 0 0)

20

まず、メイン C P U 1 0 0 a は、各種タイマカウンタを更新する時間制御処理を行う。

【 0 1 1 5 】

(ステップ S 2 0 0)

次に、メイン C P U 1 0 0 a は、特別図柄乱数、大当たり乱数、普通図柄乱数を更新する処理を行う。具体的には、それぞれの乱数カウンタを 1 加算して、乱数カウンタを更新する。なお、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、その時の初期値乱数の値から乱数を更新する。

【 0 1 1 6 】

(ステップ S 3 0 0)

次に、メイン C P U 1 0 0 a は、一般入賞口検出スイッチ 1 8 a、第 1 始動口検出スイッチ 2 0 a、第 2 始動口検出スイッチ 2 2 a、ゲート検出スイッチ 2 4 a、大入賞口検出スイッチ 2 8 a に入力があったか否か判定する入力制御処理を行う。

30

【 0 1 1 7 】

(ステップ S 4 0 0)

次に、メイン C P U 1 0 0 a は、特別図柄、特別電動役物の制御を行うための特図特電処理を行う。

【 0 1 1 8 】

(ステップ S 5 0 0)

次に、メイン C P U 1 0 0 a は、普通図柄、普通電動役物の制御を行うための普図普電処理を行う。

40

【 0 1 1 9 】

(ステップ S 6 0 0)

次に、メイン C P U 1 0 0 a は、一般入賞口 1 8、第 1 始動口 2 0、第 2 始動口 2 2、大入賞口 2 8 に遊技球が入球したか否かを確認するとともに、遊技球の入球があった場合には、それぞれに対応する払出個数指定コマンドを払出制御基板 1 2 0 に送信する。

【 0 1 2 0 】

(ステップ S 7 0 0)

次に、メイン C P U 1 0 0 a は、外部情報データ、第 2 始動口開閉ソレノイドデータ、大入賞口開閉ソレノイドデータ、各表示器 8 0、8 2、8 4、8 6、8 8、9 0 の表示データを作成する処理を行う。

50

【 0 1 2 1 】

(ステップ S 8 0 0)

次に、メイン C P U 1 0 0 a は、上記ステップ S 7 0 0 で作成した各データの信号を出力させるポート出力処理、および、上記各ステップでメイン R A M 1 0 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされたコマンドを送信するコマンド送信処理を行う。

【 0 1 2 2 】

以下に、上記したタイマ割込処理のうち、ステップ S 3 0 0 の入力制御処理、ステップ S 4 0 0 の特図特電処理、ステップ S 5 0 0 の普図普電処理について、詳細に説明する。

【 0 1 2 3 】

図 1 6 は、上記ステップ S 3 0 0 の入力制御処理を説明するフローチャートである。

10

【 0 1 2 4 】

(ステップ S 3 1 0)

まず、メイン C P U 1 0 0 a は、一般入賞口検出スイッチ 1 8 a から検出信号が入力されたか、すなわち、遊技球が一般入賞口 1 8 に入球したか否かを判定する。メイン C P U 1 0 0 a は、一般入賞口検出スイッチ 1 8 a から検出信号が入力された場合には、賞球のために用いる一般入賞口賞球カウンタに所定のデータを加算して更新する。

【 0 1 2 5 】

(ステップ S 3 2 0)

次に、メイン C P U 1 0 0 a は、大入賞口検出スイッチ 2 8 a から検出信号が入力されたか、すなわち、遊技球が大入賞口 2 8 に入球したか否かを判定する。メイン C P U 1 0 0 a は、大入賞口検出スイッチ 2 8 a から検出信号が入力された場合には、賞球のために用いる大入賞口賞球カウンタに所定のデータを加算して更新するとともに、大入賞口 2 8 に入球した遊技球を計数するための大入賞口入球カウンタを加算して更新する。

20

【 0 1 2 6 】

(ステップ S 3 3 0)

次に、メイン C P U 1 0 0 a は、第 1 始動口検出スイッチ 2 0 a から検出信号が入力されたか、すなわち、遊技球が第 1 始動口 2 0 に入球したか否かを判定して、大当たりの抽選を行うための所定のデータをセットする。詳しくは、図 1 7 を用いて後述する。

【 0 1 2 7 】

(ステップ S 3 4 0)

次に、メイン C P U 1 0 0 a は、第 2 始動口検出スイッチ 2 2 a から検出信号が入力されたか、すなわち、遊技球が第 2 始動口 2 2 に入球したか否かを判定する。なお、この第 2 始動口検出スイッチ入力処理は、各種データを異にする点を除いて、上記ステップ S 3 3 0 の第 1 始動口検出スイッチ入力処理と同じである。

30

【 0 1 2 8 】

(ステップ S 3 5 0)

次に、メイン C P U 1 0 0 a は、ゲート検出スイッチ 2 4 a から信号が入力されたか、すなわち、遊技球がゲート 2 4 を通過したか否かを判定する。このゲート検出スイッチ入力処理については、図 1 9 を用いて後述する。

【 0 1 2 9 】

図 1 7 は、上記ステップ S 3 3 0 の第 1 始動口検出スイッチ入力処理を説明するフローチャートである。

40

【 0 1 3 0 】

(ステップ S 3 3 0 - 1)

まず、メイン C P U 1 0 0 a は、第 1 始動口検出スイッチ 2 0 a から検出信号が入力されたか否かを判定する。第 1 始動口検出スイッチ 2 0 a から検出信号が入力されたと判定した場合にはステップ S 3 3 0 - 2 に処理を移し、第 1 始動口検出スイッチ 2 0 a から検出信号が入力されていないと判定した場合には、第 1 始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【 0 1 3 1 】

50

(ステップS330-2)

上記ステップS330-1において、第1始動口検出スイッチ20aから検出信号が入力されたと判定した場合には、メインCPU100aは、賞球のために用いる賞球カウンタに所定のデータを加算して更新する処理を行う。

【0132】

(ステップS330-3)

次に、メインCPU100aは、保留記憶領域に記憶されている第1保留数(X1)が4未満であるか否かを判定する。その結果、第1保留数(X1) < 4と判定した場合にはステップS330-4に処理を移し、第1保留数(X1) = 4と判定した場合には第1始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

10

【0133】

(ステップS330-4)

上記ステップS330-3において、第1保留数(X1) < 4と判定した場合には、メインCPU100aは、第1保留数(X1)に「1」加算した値を新たな第1保留数(X1)として記憶する。

【0134】

(ステップS330-5)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS200で更新された特別図柄乱数を取得して、保留記憶領域にある第1記憶部から第8記憶部まで順に空いている記憶部を検索し、空いている記憶部に取得した特別図柄乱数を記憶する。

20

【0135】

(ステップS330-6)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS200で更新された大当たり乱数を取得するとともに、当該取得した大当たり乱数を、上記ステップS330-5で特別図柄乱数を記憶したのと同じ記憶部に記憶する。

【0136】

(ステップS330-7)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS2で更新された変動パターン乱数(第1変動パターン乱数、第2変動パターン乱数)を取得するとともに、上記ステップS330-5およびステップS330-6で各乱数を記憶したのと同じ記憶部に記憶する。

30

【0137】

(ステップS331)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS330-5～ステップS330-7で記憶部に記憶された各乱数を判定する事前判定処理を実行し、当該第1始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【0138】

図18は、上記ステップS331の事前判定処理を説明するフローチャートである。

【0139】

(ステップS331-1)

まず、メインCPU100aは、現在の遊技状態が非時短遊技状態であるかを判定する。その結果、現在の遊技状態が非時短遊技状態であると判定した場合にはステップS331-2に処理を移し、現在の遊技状態は非時短遊技状態ではないと判定した場合にはステップS331-7に処理を移す。

40

【0140】

(ステップS331-2)

上記ステップS331-1において、現在の遊技状態が非時短遊技状態であると判定した場合には、メインCPU100aは、上記ステップS330-5で記憶部に記憶された特別図柄乱数を、上記した特別図柄判定テーブル1または特別図柄判定テーブル2に基づいて判定する。具体的には、現在の遊技状態に応じて、図4に示す特別図柄判定テーブル1または特別図柄判定テーブル2を選択するとともに、選択したテーブルと特別図柄乱数

50

とから事前判定を行い、当該事前判定結果（大当たり情報またはハズレ情報）をメインRAM 100cの所定の処理領域に記憶する。

【0141】

（ステップS331-3）

次に、メインCPU100aは、上記ステップS330-6で記憶部に記憶された大当たり乱数を事前判定する。具体的には、上記ステップS331-2の事前判定によって「大当たり」の結果が導出された場合には、図5に示す図柄種別判定テーブル1を選択するとともに、当該選択したテーブルと大当たり乱数とから事前判定を行う。そして、当該事前判定によって導出された特別図柄の種別を、メインRAM 100cの所定の処理領域に記憶する。一方、上記ステップS331-2の事前判定によって「大当たり」の結果が導

10

【0142】

（ステップS331-4）

次に、メインCPU100aは、上記ステップS331-3で導出された特別図柄種別に基づいて、図11に示す事前判定コマンド決定テーブル1または2を選択する。

【0143】

（ステップS331-5）

次に、メインCPU100aは、上記ステップS331-4で選択されたテーブルと、第2変動パターン乱数とから事前判定コマンドを決定する。

20

【0144】

（ステップS331-6）

次に、メインCPU100aは、上記ステップS331-5で導出された事前判定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0145】

（ステップS331-7）

次に、メインCPU100aは、第1保留が記憶されたことを示す始動入賞コマンドを生成して演出用伝送データ格納領域にセットし、第1始動口検出スイッチ入力処理（事前判定処理）を終了する。

【0146】

30

なお、本実施形態においては、非時短遊技状態に設定されている場合にのみ、第1保留について事前判定コマンド決定処理を実行することとするが、時短遊技状態に設定されている場合にも事前判定コマンド決定処理を実行してもよい。また、ここでは第1保留について説明したが、第2保留についても上記と同様の事前判定処理を行うこととしてもよい。このとき、第1保留については、非時短遊技状態に設定されている場合にのみ事前判定コマンド決定処理を行い、第2保留については、時短遊技状態に設定されている場合にのみ事前判定コマンド決定処理を行うこととしてもよい。

【0147】

図19は、上記ステップS350のゲート検出スイッチ入力処理を説明するフローチャートである。

40

【0148】

（ステップS350-1）

まず、メインCPU100aは、ゲート検出スイッチ24aから検出信号が入力されたか否かを判定する。その結果、ゲート検出スイッチ24aから検出信号が入力されたと判定した場合にはステップS350-2に処理を移し、ゲート検出スイッチ24aから検出信号が入力されていないと判定した場合には、当該ゲート検出スイッチ入力処理を終了する。

【0149】

（ステップS350-2）

上記ステップS350-1において、ゲート検出スイッチ24aから検出信号が入力さ

50

れたと判定した場合には、メインCPU100aは、普図保留数(Y)が4未満であるかを判定する。その結果、普図保留数(Y) < 4と判定した場合にはステップS350-3に処理を移し、普図保留数(Y) = 4と判定した場合には、当該ゲート検出スイッチ入力処理を終了する。

【0150】

(ステップS350-3)

上記ステップS350-2において、普図保留数(Y) < 4と判定した場合には、メインCPU100aは、普図保留数(Y)に「1」加算した値を新たな普図保留数(Y)として記憶する。

【0151】

(ステップS350-4)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS200で更新された普通図柄乱数を取得して普通図柄保留記憶領域に記憶して、当該ゲート検出スイッチ入力処理を終了する。なお、普通図柄保留記憶領域は、第1記憶部～第4記憶部の4つの記憶部を有しており、普通図柄乱数が取得されると、第1記憶部から順に普通図柄乱数が記憶されていない空きの記憶部が検索され、空いている記憶部のうちもっとも番号(序数)の小さい記憶部に、取得した普通図柄乱数が記憶される。以下では、普通図柄保留記憶領域の記憶部に記憶された普通図柄乱数を普図保留とよぶ。

【0152】

次に、図20～図26を用いて、主制御基板100において実行される上記の特別図柄遊技に係る処理について説明する。

【0153】

図20は、上記ステップS400の特図特電処理を説明するフローチャートである。

【0154】

(ステップS410)

まず、メインCPU100aは、特図特電データの値をロードする。この特図特電データとしては、特別図柄変動開始処理の実行を示すデータ「00」と、特別図柄変動停止処理の実行を示すデータ「01」と、停止後処理の実行を示すデータ「02」と、特別電動役物制御処理の実行を示すデータ「03」と、特別遊技終了処理の実行を示すデータ「04」と、が設けられている。

【0155】

そして、メインCPU100aは、上記ステップS410でロードした特図特電データの値に基づいて、特別図柄変動開始処理(ステップS420)、特別図柄変動停止処理(ステップS430)、停止後処理(ステップS440)、特別電動役物制御処理(ステップS450)、特別遊技終了処理(ステップS460)を実行する。これら各処理について、以下に、図面を参照して説明する。

【0156】

図21は、上記ステップS420の特別図柄変動開始処理を説明するフローチャートである。この特別図柄変動開始処理は、上記ステップS410において、特図特電データ=00であると判定した場合に実行される。

【0157】

(ステップS420-1)

メインCPU100aは、第2保留記憶領域に第2保留が記憶されているか(第2保留数(X2) = 1)を判定する。その結果、第2保留が記憶されていると判定した場合にはステップS420-2に処理を移し、第2保留は記憶されていないと判定した場合にはステップS420-3に処理を移す。

【0158】

(ステップS420-2)

上記ステップS420-1において、第2保留記憶領域に第2保留が記憶されていると判定した場合には、メインCPU100aは、第2保留記憶領域に記憶されている第2保

10

20

30

40

50

留をシフトする処理を行う。具体的には、第1記憶部に記憶されている乱数を所定の処理領域に複写するとともに、第2記憶部に記憶されている各乱数を第1記憶部にシフトさせて記憶する。同様に、第2記憶部～第4記憶部に各乱数が記憶されている場合には、これら各乱数を番号(序数)の1つ小さい記憶部にシフトさせる。これにより、第2保留は、留保された順に処理領域に書き込まれることとなる。したがって、記憶部に記憶された第2保留は、先に記憶された乱数から順に読み出されて、大当たりの抽選を行う際の判定に用いられることとなる。また、このとき、第2保留数(X2)から「1」減算した値を新たな第2保留数(X2)として記憶する。

【0159】

(ステップS420-3)

また、上記ステップS420-1において、第2保留記憶領域に第2保留は記憶されていないと判定した場合には、メインCPU100aは、第1保留記憶領域に第1保留が記憶されているか(第1保留数(X1)-1)を判定する。その結果、第1保留が記憶されていると判定した場合にはステップS420-4に処理を移し、第1保留は記憶されていないと判定した場合にはステップS420-10に処理を移す。

【0160】

(ステップS420-4)

上記ステップS420-3において、第1保留記憶領域に第1保留が記憶されていると判定した場合には、メインCPU100aは、第1保留記憶領域に記憶されている第1保留をシフトする処理を行う。具体的には、第1記憶部に記憶されている乱数を所定の処理領域に複写するとともに、第2記憶部に記憶されている各乱数を第1記憶部にシフトさせて記憶する。同様に、第2記憶部～第4記憶部に各乱数が記憶されている場合には、これら各乱数を番号(序数)の1つ小さい記憶部にシフトさせる。これにより、第1保留は、留保された順に処理領域に書き込まれることとなる。したがって、記憶部に記憶された第1保留は、先に記憶された乱数から順に読み出されて、大当たりの抽選を行う際の判定に用いられることとなる。また、このとき、第1保留数(X1)から「1」減算した値を新たな第1保留数(X1)として記憶する。

【0161】

(ステップS420-5)

次に、メインCPU100aは、特別図柄判定テーブル(図4参照)のうち、現在の遊技状態に対応するテーブルを選択し、当該選択したテーブルと、上記ステップS420-2または上記ステップS420-4において処理領域に複写された特別図柄乱数とに基づいて大当たりの抽選結果を導出する。そして、導出した抽選結果に応じて図柄種別判定テーブル(図5参照)を選択するとともに、当該選択したテーブルと、上記ステップS420-2または上記ステップS420-4において処理領域に複写された大当たり乱数とに基づいて特別図柄を決定する。そして、当該決定した特別図柄に対応するデータを、メインRAM100cの所定の領域に記憶する。また、この特別図柄決定処理においては、現在の遊技状態、すなわち、特別図柄を決定したときの遊技状態が遊技状態バッファに記憶される。

【0162】

このように、この特別図柄変動開始処理によれば、第1保留および第2保留の双方が記憶されている場合には、第2保留に基づいて特別図柄決定処理がなされる。つまり、ここでは、第2保留が第1保留に優先して処理されることとなる。

【0163】

(ステップS420-6)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS420-5で決定された特別図柄の種別を示す図柄決定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、決定された特別図柄の種別に係る情報が、変動演出の開始時に副制御基板200に伝送されることとなる。

【0164】

10

20

30

40

50

(ステップS 4 2 1)

次に、メインCPU 100aは、上記ステップS 4 2 0 - 2または上記ステップS 4 2 0 - 4において処理領域に上書きされた変動パターン乱数を、発展前変動パターンコマンド決定テーブルおよび発展後変動パターンコマンド決定テーブルに基づいて判定することにより変動パターンを決定する。この変動パターン決定処理については、図22を用いて後述する。

【0165】

(ステップS 4 2 0 - 7)

次に、メインCPU 100aは、第1特別図柄表示器80または第2特別図柄表示器82において、特別図柄の変動表示を開始するための変動表示データをセットする。これにより、第1保留に基づいて特別図柄の変動表示が行われる場合には、第1特別図柄表示器80が点滅表示を開始するとともに、第2保留に基づいて特別図柄の変動表示が行われる場合には、第2特別図柄表示器82が点滅表示を開始する。なお、ここで制御される点滅表示とは、各表示器80、82において「-」が所定の間隔で点滅することをいうものである。また、第1保留に基づいて特別図柄の変動表示が行われる場合には、変動表示の開始と同時に、第1保留が1つ減ることを示すように、第1特別図柄保留表示器84が表示制御され、第2保留に基づいて特別図柄の変動表示が行われる場合には、変動表示の開始と同時に、第2保留が1つ減ることを示すように、第2特別図柄保留表示器86が表示制御される。

【0166】

(ステップS 4 2 0 - 8)

次に、メインCPU 100aは、上記ステップS 4 2 1で導出した合計変動時間を変動時間カウンタにセットする。

【0167】

(ステップS 4 2 0 - 9)

次に、メインCPU 100aは、特図特電処理において特別図柄変動停止処理が実行されるように、特図特電データに「01」をセットし、当該特別図柄変動開始処理を終了する。

【0168】

(ステップS 4 2 0 - 10)

また、上記ステップS 4 2 0 - 3において、第1保留は記憶されていないと判定した場合には、メインCPU 100aは、デモ判定処理を実行する。このデモ判定処理において、メインCPU 100aは、特別図柄の変動表示が行われていない時間を計時するとともに、所定時間にわたって特別図柄の変動表示が行われない場合には、演出表示部50aにデモ画面を表示するためのデモコマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。

【0169】

図22は、上記ステップS 4 2 1の変動パターン決定処理を説明するフローチャートである。

【0170】

(ステップS 4 2 1 - 1)

まず、メインCPU 100aは、始動口種別(第1始動口または第2始動口)、特別図柄決定処理によって決定された特別図柄の種別、現在の遊技状態にしたがって発展後変動パターンコマンド決定テーブル(図8参照)を選択する。

【0171】

(ステップS 4 2 1 - 2)

次に、メインCPU 100aは、処理領域に記憶された第2変動パターン乱数と、上記ステップS 4 2 1 - 1で選択した発展後変動パターンコマンド決定テーブルとに基づいて発展後変動パターンコマンドを判定する。

【0172】

(ステップS 4 2 1 - 3)

10

20

30

40

50

次に、メインCPU100aは、上記ステップS421-2で判定された発展後変動パターンコマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0173】

(ステップS421-4)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS421-2で判定された発展後変動パターンに基づいて、発展前変動パターンコマンド決定テーブルを選択する(図10参照)。

【0174】

(ステップS421-5)

次に、メインCPU100aは、処理領域に記憶された第1変動パターン乱数と、上記ステップS421-4で選択した発展前変動パターンコマンド決定テーブルとに基づいて発展前変動パターンコマンドを判定する。

10

【0175】

(ステップS421-6)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS421-5で判定された発展前変動パターンコマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0176】

(ステップS421-7)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS421-2で判定された発展後変動パターンの変動時間と、上記ステップS421-5で判定された発展前変動パターンの変動時間とから、合計変動時間を演算して当該変動パターン決定処理を終了する。

20

【0177】

図23は、上記ステップS430の特別図柄変動停止処理を説明するフローチャートである。この特別図柄変動停止処理は、上記ステップS410において、特図特電データ=01であると判定した場合に実行される。

【0178】

(ステップS430-1)

メインCPU100aは、変動時間(ステップS420-8でセット)が経過したか否かを判定する。その結果、変動時間が経過したと判定した場合にはステップS430-2に処理を移し、変動時間は経過していないと判定した場合には当該特別図柄変動停止処理を終了する。

30

【0179】

(ステップS430-2)

上記ステップS430-1において、変動時間が経過したと判定した場合には、メインCPU100aは、上記ステップS420-5で決定、記憶された特別図柄を、第1特別図柄表示器80または第2特別図柄表示器82に停止表示するための停止表示データをセットする。

【0180】

(ステップS430-3)

次に、メインCPU100aは、図柄が確定したことを示す図柄確定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

40

【0181】

(ステップS430-4)

次に、メインCPU100aは、上記のようにして特別図柄の停止表示を開始したら、停止表示時間カウンタに図柄を停止表示する時間をセットする。

【0182】

(ステップS430-5)

次に、メインCPU100aは、特図特電処理において停止後処理が実行されるように、特図特電データに「02」をセットし、当該特別図柄変動停止処理を終了する。

【0183】

50

図24は、上記ステップS440の停止後処理を説明するフローチャートである。この停止後処理は、上記ステップS410において、特図特電データ=02であると判定した場合に実行される。

【0184】

(ステップS440-1)

メインCPU100aは、停止表示時間(ステップS430-4でセット)が経過したか否かを判定する。その結果、停止表示時間は経過していないと判定した場合には当該停止後処理を終了し、停止表示時間を経過したと判定した場合にはステップS440-2に処理を移す。

【0185】

(ステップS440-2)

上記ステップS440-1において、停止表示時間が経過したと判定した場合には、メインCPU100aは、現在設定されている遊技状態を遊技状態バッファに記憶する。

【0186】

(ステップS440-3)

次に、メインCPU100aは、時短回数更新処理を行う。ここでは、メインCPU100aは、現在の遊技状態が時短遊技状態であることを示す時短遊技フラグがオンしているか否かを判定する。そして、時短遊技フラグがオンしている場合には、メインRAM100cに設けられた時短回数記憶領域を更新する。この時短回数記憶領域には、時短遊技状態が終了するまでの残り変動回数を示す時短回数が記憶されており、ここでは、現在、記憶されている時短回数から「1」減算した値を新たな時短回数として記憶することとなる。なお、時短回数を更新した結果、時短回数=0となった場合には、同時に時短遊技フラグをオフする処理が行われることとなる。また、時短遊技フラグはオンしていないと判定した場合には、そのまま次のステップS440-4に処理を移す。

【0187】

(ステップS440-4)

次に、メインCPU100aは、高確回数更新処理を行う。ここでは、メインCPU100aは、現在の遊技状態が高確率遊技状態であることを示す高確遊技フラグがオンしているか否かを判定する。そして、高確遊技フラグがオンしている場合には、メインRAM100cに設けられた高確回数記憶領域を更新する。この高確回数記憶領域には、高確率遊技状態が終了するまでの残り変動回数を示す高確回数が記憶されており、ここでは、現在、記憶されている高確回数から「1」減算した値を新たな高確回数として記憶することとなる。なお、高確回数を更新した結果、高確回数=0となった場合には、同時に高確遊技フラグをオフする処理が行われることとなる。また、高確遊技フラグはオンしていないと判定した場合には、そのまま次のステップS440-5に処理を移す。

【0188】

(ステップS440-5)

次に、メインCPU100aは、停止表示されている図柄が大当たり図柄であるかを判定する。その結果、停止表示されている図柄は大当たり図柄ではないと判定した場合にはステップS440-6に処理を移し、停止表示されている図柄は大当たり図柄であると判定した場合にはステップS440-7に処理を移す。

【0189】

(ステップS440-6)

上記ステップS440-5において、停止表示されている図柄は大当たり図柄ではないと判定した場合には、メインCPU100aは、特図特電処理において特別図柄変動開始処理が実行されるように、特図特電データに「00」をセットし、当該停止後処理を終了する。これにより、次の特別図柄の変動表示が開始可能となる。

【0190】

(ステップS440-7)

一方、上記ステップS440-5において、停止表示されている図柄は大当たり図柄で

10

20

30

40

50

あると判定した場合には、メインCPU100aは、遊技状態をリセットする処理を行う。

【0191】

(ステップS440-8)

次に、メインCPU100aは、特図特電処理において特別電動役物制御処理が実行されるように、特図特電データに「03」をセットする。これにより、大当たり図柄が停止表示した後に特別遊技が開始されることとなる。

【0192】

(ステップS440-9)

次に、メインCPU100aは、現在の遊技状態を確認し、遊技状態コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットして当該停止後処理を終了する。

10

【0193】

図25は、上記ステップS450の特別電動役物制御処理を説明するフローチャートである。この特別電動役物制御処理は、上記ステップS410において、特図特電データ=03であると判定した場合に実行される。

【0194】

(ステップS450-1)

メインCPU100aは、まず、特別遊技を開始するにあたってオープニング開始処理を実行する。メインCPU100aは、特別遊技の開始にあたって、まずオープニングコマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、予め設定されたオープニング時間が経過するまで待機することとなる。なお、すでにオープニングコマンドが送信されている場合には、そのままステップS450-2に処理を移すこととなる。

20

【0195】

(ステップS450-2)

次に、メインCPU100aは、現在、オープニング中であるか、すなわち、オープニング時間が経過したかを判定する。その結果、オープニング時間が経過していると判定した場合にはステップS450-3に処理を移し、オープニング時間は経過していないと判定した場合には当該特別電動役物制御処理を終了する。

【0196】

(ステップS450-3)

上記ステップS450-2において、オープニング時間が経過したと判定した場合には、メインCPU100aは、特別遊技実行処理を行う。ここでは、停止表示されている特別図柄の種別に応じて、作動テーブル1、2のいずれかをセットするとともに、当該セットしたテーブルを参照して、大入賞口開閉ソレノイド28cの通電制御が行われることとなる。

30

【0197】

(ステップS450-4)

次に、メインCPU100aは、大入賞口28の全開閉が終了したかを判定する。その結果、大入賞口28の全ての開閉が終了したと判定した場合にはステップS450-5に処理を移し、大入賞口28の全ての開閉が終了していないと判定した場合には当該特別電動役物制御処理を終了する。

40

【0198】

(ステップS450-5)

上記ステップS450-4において、大入賞口28の全開閉が終了したと判定した場合には、メインCPU100aは、エンディング開始処理を実行する。ここでは、エンディングコマンドを演出用伝送データ格納領域にセットするとともに、所定のエンディング時間が経過するまで待機する。

【0199】

(ステップS450-6)

次に、メインCPU100aは、エンディング時間が経過したか否かを判定する。その

50

結果、エンディング時間が経過したと判定した場合にはステップ S 4 5 0 - 7 に処理を移し、エンディング時間は経過していないと判定した場合には当該特別電動役物制御処理を終了する。

【 0 2 0 0 】

(ステップ S 4 5 0 - 7)

上記ステップ S 4 5 0 - 6 において、エンディング時間が経過したと判定した場合には、メイン CPU 1 0 0 a は、特図特電処理において特別遊技終了処理が実行されるように、特図特電データに「 0 4 」をセットし、当該特別電動役物制御処理を終了する。

【 0 2 0 1 】

図 2 6 は、上記ステップ S 4 6 0 の特別遊技終了処理を説明するフローチャートである。この特別遊技終了処理は、上記ステップ S 4 1 0 において、特図特電データ = 0 4 であると判定した場合に実行される。

10

【 0 2 0 2 】

(ステップ S 4 6 0 - 1)

まず、メイン CPU 1 0 0 a は、メイン RAM 1 0 0 c に記憶された特別図柄データ、および、遊技状態バッファに記憶された大当たり当選時の遊技状態に係るデータをロードする。そして、図 7 に示す遊技状態設定テーブルを参照し、特別遊技の終了後の遊技状態を設定する。具体的には、高確遊技フラグ、高確回数、時短遊技フラグ、時短回数を設定する。

【 0 2 0 3 】

20

(ステップ S 4 6 0 - 2)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、遊技状態を確認し、遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。この遊技状態指定コマンドは、上記ステップ S 4 6 0 - 1 で設定された高確遊技フラグ、高確回数、時短遊技フラグ、時短回数、特別遊技の実行契機となった大当たり図柄の種別に係る情報を有している。

【 0 2 0 4 】

(ステップ S 4 6 0 - 3)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、特図特電処理において特別図柄変動開始処理が実行されるように、特図特電データに「 0 0 」をセットし、当該特別遊技終了処理を終了する。

【 0 2 0 5 】

30

次に、図 2 7 ~ 図 3 1 を用いて、主制御基板 1 0 0 において実行される上記の普通図柄遊技に係る処理について説明する。

【 0 2 0 6 】

図 2 7 は、上記ステップ S 5 0 0 の普図普電処理を説明するフローチャートである。

【 0 2 0 7 】

(ステップ S 5 1 0)

まず、メイン CPU 1 0 0 a は、普図普電データの値をロードする。この普図普電データは、普通図柄変動開始処理の実行を示すデータ「 1 0 」と、普通図柄変動停止処理の実行を示すデータ「 1 1 」と、普通図柄停止後処理の実行を示すデータ「 1 2 」と、普通電動役物制御処理の実行を示すデータ「 1 3 」と、が設けられている。

40

【 0 2 0 8 】

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、普通図柄変動開始処理(ステップ S 5 2 0)、普通図柄変動停止処理(ステップ S 5 3 0)、普通図柄停止後処理(ステップ S 5 4 0)、普通電動役物制御処理(ステップ S 5 5 0)を実行する。これら各処理について、以下に、図面を参照して説明する。

【 0 2 0 9 】

図 2 8 は、上記ステップ S 5 2 0 の普通図柄変動開始処理を説明するフローチャートである。

【 0 2 1 0 】

(ステップ S 5 2 0 - 1)

50

まず、メインCPU100aは、普通図柄データが、普通図柄変動開始処理の実行を示すデータ「10」であるか否かを判定する。その結果、普通図柄データ=10と判定した場合にはステップS520-2に処理を移し、普通図柄データ=10ではないと判定した場合には当該普通図柄変動開始処理を終了する。

【0211】

(ステップS520-2)

上記ステップS520-1において、普通図柄データ=10と判定した場合には、メインCPU100aは、普通図柄保留数(Y)が1以上であるかを判定する。その結果、普通図柄保留数(Y)=1と判定した場合にはステップS520-3に処理を移し、普通図柄保留数(Y)<1と判定した場合には当該普通図柄変動開始処理を終了する。

10

【0212】

(ステップS520-3)

上記ステップS520-2において、普通図柄保留数(Y)=1と判定した場合には、メインCPU100aは、普通図柄保留数(Y)から「1」減算した値を新たな普通図柄保留数(Y)として記憶する。

【0213】

(ステップS520-4)

次に、メインCPU100aは、普通図柄保留記憶領域に記憶されている普通図柄保留をシフトする処理を行う。具体的には、第1記憶部に記憶されている普通図柄乱数を所定の処理領域に複写するとともに、第2記憶部～第4記憶部に普通図柄乱数が記憶されている場合には、これら各乱数を1つ番号(序数)の小さい記憶部にシフトさせる。具体的には、第1記憶部に記憶されている乱数を所定の処理領域に複写するとともに、第2記憶部に記憶されている乱数を第1記憶部にシフトさせて記憶する。同様に、第3記憶部および第4記憶部に乱数が記憶されている場合には、これら各乱数を番号(序数)の1つ小さい記憶部にシフトさせる。これにより、普通図柄保留記憶領域に記憶された普通図柄保留は、記憶された順に処理領域に書き込まれることとなる。つまり、普通図柄保留記憶領域に記憶された乱数は、先に記憶された乱数から順に読み出されて、当選判定処理に用いられることとなる。

20

【0214】

(ステップS520-5)

次に、メインCPU100aは、処理領域に複写された普通図柄乱数の当選判定処理を行う。具体的には、現在の遊技状態が非時短遊技状態である場合には、図12(a)に示す普通図柄判定テーブル1を参照して、処理領域に複写された普通図柄乱数を判定する。また、現在の遊技状態が時短遊技状態である場合には、図12(b)に示す普通図柄判定テーブル2を参照して、処理領域に複写された普通図柄乱数を判定する。

30

【0215】

(ステップS520-6)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS520-5の当選判定処理の結果が当選であるか否かを判定する。その結果、当選の判定結果が得られた場合にはステップS520-7に処理を移し、当選ではなくハズレの判定結果が得られた場合にはステップS520-8に処理を移す。

40

【0216】

(ステップS520-7)

上記ステップS520-6において、判定結果が当選であると判定した場合には、メインCPU100aは、当たり図柄データをメインRAM100cの所定の領域に記憶する。

【0217】

(ステップS520-8)

一方、上記ステップS520-6において、判定結果がハズレであると判定した場合には、メインCPU100aは、ハズレ図柄データをメインRAM100cの所定の領域に

50

記憶する。

【0218】

(ステップS520-9)

次に、メインCPU100aは、現在の遊技状態が、非時短遊技状態または時短遊技状態のいずれに設定されているかを確認するとともに、現在の遊技状態に応じて普図変動時間をセットする。具体的には、図13(a)に示すように、現在の遊技状態が非時短遊技状態である場合には、普図変動時間カウンタに20秒をセットし、時短遊技状態である場合には普図変動時間カウンタに1秒をセットする。

【0219】

(ステップS520-10)

次に、メインCPU100aは、普通図柄の変動表示を開始するための変動表示データをセットする。これにより、普通図柄の変動表示が行われる場合には、普通図柄表示器88が点滅表示を開始する。また、普通図柄の変動表示が開始するのと同時に、普図保留が1つ減ることを示すように、普通図柄保留表示器90が表示制御される。

【0220】

(ステップS520-11)

次に、メインCPU100aは、現在の遊技状態を変動開始時の遊技状態として遊技状態バッファに記憶する。

【0221】

(ステップS520-12)

次に、メインCPU100aは、普図普電処理において普通図柄変動停止処理が実行されるように、普図普電データに「11」をセットし、当該普通図柄変動開始処理を終了する。

【0222】

図29は、上記ステップS530の普通図柄変動停止処理を説明するフローチャートである。

【0223】

(ステップS530-1)

まず、メインCPU100aは、普図普電データが、普通図柄変動停止処理の実行を示すデータ「11」であるか否かを判定する。その結果、普図普電データ=11と判定した場合にはステップS530-2に処理を移し、普図普電データ=11ではないと判定した場合には当該普通図柄変動停止処理を終了する。

【0224】

(ステップS530-2)

上記ステップS530-1において、普図普電データ=11と判定した場合には、メインCPU100aは、普図変動時間(ステップS520-9でセット)が経過したかを判定する。その結果、普図変動時間が経過したと判定した場合にはステップS530-3に処理を移し、普図変動時間は経過していないと判定した場合には当該普通図柄変動停止処理を終了する。

【0225】

(ステップS530-3)

上記ステップS530-2において、普図変動時間が経過したと判定した場合には、メインCPU100aは、普通図柄表示器88に普通図柄を停止表示するための停止表示データをセットする。これにより、普通図柄表示器88において、普通図柄が停止表示されることとなる。

【0226】

(ステップS530-4)

次に、メインCPU100aは、上記のようにして普通図柄の停止表示を開始したら、停止表示時間カウンタに図柄を停止表示する時間をセットする。

【0227】

(ステップS530-5)

次に、メインCPU100aは、普図普電処理において普通図柄停止後処理が実行されるように、普図普電データに「12」をセットし、当該普通図柄変動停止処理を終了する。

【0228】

図30は、上記ステップS540の普通図柄停止後処理を説明するフローチャートである。

【0229】

(ステップS540-1)

まず、メインCPU100aは、普図普電データが、普通図柄停止後処理の実行を示すデータ「12」であるか否かを判定する。その結果、普図普電データ=12と判定した場合にはステップS540-2に処理を移し、普図普電データ=12ではないと判定した場合には当該普通図柄停止後処理を終了する。

10

【0230】

(ステップS540-2)

上記ステップS540-1において、普図普電データ=12と判定した場合には、メインCPU100aは、停止表示時間(ステップS530-4でセット)が経過したか否かを判定する。その結果、停止表示時間は経過していないと判定した場合には当該普通図柄停止後処理を終了し、停止表示時間を経過したと判定した場合にはステップS540-3に処理を移す。

20

【0231】

(ステップS540-3)

上記ステップS540-2において、停止表示時間が経過したと判定した場合には、メインCPU100aは、停止表示されている図柄が当たり図柄であるかを判定する。その結果、停止表示されている図柄は当たり図柄ではないと判定した場合にはステップS540-5に処理を移し、停止表示されている図柄は当たり図柄であると判定した場合にはステップS540-4に処理を移す。

【0232】

(ステップS540-4)

上記ステップS540-3において、停止表示されている図柄は当たり図柄であると判定した場合には、メインCPU100aは、普図普電処理において普通電動役物制御処理が実行されるように、普図普電データに「13」をセットし、当該普通図柄停止後処理を終了する。

30

【0233】

(ステップS540-5)

一方、上記ステップS540-3において、停止表示されている図柄は当たり図柄ではない(ハズレ図柄である)と判定した場合には、メインCPU100aは、普図普電処理において普通図柄変動開始処理が実行されるように、普図普電データに「10」をセットし、当該普通図柄停止後処理を終了する。

【0234】

図31は、上記ステップS550の普通電動役物制御処理を説明するフローチャートである。

40

【0235】

(ステップS550-1)

まず、メインCPU100aは、普図普電データが、普通電動役物制御処理の実行を示すデータ「13」であるか否かを判定する。その結果、普図普電データ=13と判定した場合にはステップS550-2に処理を移し、普図普電データ=13ではないと判定した場合には当該普通電動役物制御処理を終了する。

【0236】

(ステップS550-2)

50

上記ステップS 5 5 0 - 1において、普図普電データ = 1 3 と判定した場合には、メインCPU 1 0 0 a は、普通電動役物が制御中であるか、すなわち、すでに始動口開閉ソレノイド 2 2 c が通電制御中であるかを判定する。その結果、普通電動役物が制御中であると判定した場合には、ステップS 5 5 0 - 5 に処理を移し、普通電動役物は制御中ではないと判定した場合にはステップS 5 5 0 - 3 に処理を移す。

【 0 2 3 7 】

(ステップS 5 5 0 - 3)

上記ステップS 5 5 0 - 2 において、普通電動役物は制御中ではないと判定した場合には、メインCPU 1 0 0 a は、普通図柄の変動開始時の遊技状態が、非時短遊技状態または時短遊技状態のいずれであったかを判定する。

10

【 0 2 3 8 】

(ステップS 5 5 0 - 4)

次に、メインCPU 1 0 0 a は、始動口開閉ソレノイド 2 2 c の通電制御を開始すべく、上記ステップS 5 5 0 - 3 において確認した遊技状態に応じて通電制御データをセットする。具体的には、普通図柄の変動開始時の遊技状態が非時短遊技状態であった場合には始動口開閉ソレノイド 2 2 c の通電制御データとして、開放回数 = 1 回、1 回の開放時間 = 0 . 1 秒となる通電制御データをセットする。また、普通図柄の変動開始時の遊技状態が時短遊技状態であった場合には、開放回数 = 2 回、1 回の開放時間 = 2 . 9 秒となる通電制御データをセットする。

【 0 2 3 9 】

20

(ステップS 5 5 0 - 5)

また、上記ステップS 5 5 0 - 2 において、普通電動役物が制御中であると判定した場合には、メインCPU 1 0 0 a は、上記ステップS 5 5 0 - 4 でセットされた通電時間を経過したかを判定する。その結果、通電時間を経過したと判定した場合にはステップS 5 5 0 - 6 に処理を移し、通電時間は経過していないと判定した場合には当該普通電動役物制御処理を終了する。

【 0 2 4 0 】

(ステップS 5 5 0 - 6)

上記ステップS 5 5 0 - 5 において、通電時間が経過したと判定した場合には、メインCPU 1 0 0 a は、始動口開閉ソレノイド 2 2 c の通電を停止する処理を行う。

30

【 0 2 4 1 】

(ステップS 5 5 0 - 7)

次に、メインCPU 1 0 0 a は、普図普電処理において普通図柄変動開始処理が実行されるように、普図普電データに「 1 0 」をセットし、当該普通図柄停止後処理を終了する。

【 0 2 4 2 】

以上のように、主制御基板 1 0 0 において各種の処理が実行されることにより、特別図柄遊技および普通図柄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 1 0 0 から送信されるコマンドに基づいて、副制御基板 2 0 0 において、さまざまな演出を実行するための制御が行われる。以下では、副制御基板 2 0 0 において決定、制御され、特別図柄の変動表示中に演出表示部 5 0 a に表示される変動演出について、具体的に説明する。

40

【 0 2 4 3 】

本実施形態においては、遊技状態ごとに種々の演出が行われるが、ここではまず、非時短遊技状態における演出の一例について説明する。

【 0 2 4 4 】

図 3 2 は、非時短遊技状態における変動演出の一例を説明する図である。この図に示すように、非時短遊技状態においては、演出表示部 5 0 a に表示される 3 つの演出図柄 4 0 a、4 0 b、4 0 c の組み合わせによって、大当たりの抽選結果を遊技者に報知するようにしている。

50

【 0 2 4 5 】

演出図柄 4 0 a、4 0 b、4 0 c のそれぞれは、1 ~ 8 の数字が記された 8 種類の図柄から構成されている。そして、特別図柄の変動表示中には、演出図柄 4 0 a、4 0 b、4 0 c のそれぞれが、8 種類の図柄を縦方向にスクロール表示（変動表示）する。なお、図 3 2（b）における矢印は、演出図柄 4 0 a、4 0 b、4 0 c が変動表示中（縦方向のスクロール表示中）であることを示している。そして、特別図柄の変動表示が終了して、第 1 特別図柄表示器 8 0 または第 2 特別図柄表示器 8 2 に特別図柄が停止表示するのとはほぼ同じタイミングで、演出表示部 5 0 a に、全ての演出図柄 4 0 a、4 0 b、4 0 c が停止表示される。

【 0 2 4 6 】

10

図 3 3 は、非時短遊技状態における「リーチなし演出」の一例を示す図である。「リーチなし演出」においては、図 3 3（a）に示すように、演出図柄 4 0 a、4 0 b、4 0 c が変動表示を開始してから所定時間経過後に、図 3 3（b）に示すように、まず、演出図柄 4 0 a が停止表示する。その後、さらに所定時間経過後に、図 3 3（c）に示すように、演出図柄 4 0 c が演出図柄 4 0 a と異なる図柄で停止表示し、その後、さらに所定時間が経過したところで、図 3 3（d）に示すように、最後に演出図柄 4 0 b が停止表示する。このとき、演出図柄 4 0 a、4 0 b、4 0 c の全てが同一の図柄で停止表示することはなく、これによって大当たりの抽選結果がハズレであったことが遊技者に報知される。

【 0 2 4 7 】

なお、この「リーチなし演出」は、主制御基板 1 0 0 において、「通常ハズレ 1 ~ 3」の発展後変動パターンコマンドを受信した場合に実行される（図 8、図 9 参照）。「通常ハズレ 1 ~ 3」の発展後変動パターンコマンドが決定された場合には、必ず、「なし」の発展前変動パターンコマンドがセットされて送信される。「なし」の発展前変動パターンコマンドを受信した場合には、発展前の変動演出が行われず（決定されず）、発展後の変動演出のみが行われるため、「リーチなし演出」の具体的な内容は、発展後変動パターンコマンドのみによって決定されることとなる。

20

【 0 2 4 8 】

また、上記した「ガセ擬似ハズレ 1 ~ 3」、「すべりハズレ 1 ~ 3」、「特定ハズレ 1 ~ 3」も、「リーチなし演出」に分類される。これらの発展後変動パターンコマンドによって決定される変動演出の態様は、図 3 3 に示す変動演出の態様と、演出図柄 4 0 a、4 0 b、4 0 c の表示態様が異なるものの、他の表示態様は同じである。

30

【 0 2 4 9 】

図 3 4 は、非時短遊技状態における「リーチ演出」の一例を示す図である。「リーチ演出」においては、図 3 4（a）に示すように、演出図柄 4 0 a、4 0 b、4 0 c が変動表示を開始してから所定時間経過後に、図 3 4（b）に示すように、まず、演出図柄 4 0 a が停止表示する。その後、さらに所定時間経過後に、図 3 4（c）に示すように、演出図柄 4 0 c が演出図柄 4 0 a と同じ図柄で停止表示する。

【 0 2 5 0 】

このとき、図 3 4（d）に示すように、演出図柄 4 0 b が変動表示を継続したままの状態で、演出表示部 5 0 a において、「リーチ」という文字が、演出図柄 4 0 a、4 0 b、4 0 c に重畳表示される。その後、図 3 4（e）に示すように、演出表示部 5 0 a がブラックアウトするとともに演出図柄 4 0 a、4 0 b、4 0 c の表示面積が小さくなって、演出表示部 5 0 a の右上の表示領域に表示される。そして、図 3 4（f）に示すように、演出表示部 5 0 a において、種々のキャラクタが登場するキャラクタ演出画像が表示され、図 3 4（g）に示すように、演出図柄 4 0 a、4 0 b、4 0 c の表示面積が元の大きさとなったところで、演出図柄 4 0 b が停止表示し、このときの演出図柄 4 0 a、4 0 b、4 0 c の停止表示態様によって大当たりの抽選結果が報知されることとなる。

40

【 0 2 5 1 】

なお、この「リーチ演出」は、主制御基板 1 0 0 において、「発展演出ハズレ 1、2」、「SP 発展ハズレ 1 ~ 3」、「SP 発展大当たり 1 ~ 4」の発展後変動パターンコマン

50

ドを受信した場合に実行される（図 8、図 9 参照）。これらの発展後変動パターンコマンドが決定された場合には、必ず、「ノーマルリーチ」、「擬似 1 ～ 3 リーチ」の発展前変動パターンコマンドがセットされて送信される（図 10 参照）。このとき、図 34（a）～図 34（d）までの具体的な表示内容が、発展前変動パターンコマンドに基づいて決定され、図 34（e）～図 34（g）までの具体的な表示内容が、発展後変動パターンコマンドに基づいて決定されることとなる。

【 0 2 5 2 】

次に、図 35 ～ 図 39 を用いて、本実施形態の示唆演出（所謂「先読み演出」）について説明する。本実施形態の示唆演出は、例えば、複数の第 1 保留が記憶されている場合において、いずれか 1 つの第 1 保留を対象保留とし、当該対象保留よりも前に処理される 1 または複数の第 1 保留を対象前保留として、対象前保留または対象保留について通常とは異なる特殊態様の演出を実行するものである。

10

【 0 2 5 3 】

ここで、対象保留が、大当たりの期待度が高い変動パターンである場合には、大当たりの期待度が低い変動パターンである場合よりも、示唆演出の実行頻度が高くなるように設定されている。したがって、対象保留の変動演出において示唆演出が実行されると、当該対象保留によって大当たりに当選するのではないかという高い期待感が遊技者に付与される。また、対象前保留から対象保留までの複数回の変動演出に亘って示唆演出が実行される場合には、当該変動演出、もしくは、それ以降に処理される第 1 保留に大当たりが含まれているのではないかという高い期待感が遊技者に付与される。

20

【 0 2 5 4 】

図 35 ～ 図 37 は、複数回の変動演出に亘って連続的に実行される示唆演出の一例について説明する図である。ここでは、1 つの第 1 保留を対象保留とし、この対象保留の 1 つ前および 2 つ前に処理される第 1 保留を対象前保留として、これら対象前保留から対象保留までの 3 回の変動演出それぞれにおいて示唆演出が実行される場合について説明する。なお、詳しくは後述するが、本実施形態においては、示唆演出の態様として、「ゾーン突入演出」、「ゾーン状態演出」、「ゾーン突入煽り演出」、「煽りガセ演出」が設けられており、これらのいずれかの演出が 1 回もしくは複数回の変動演出において実行されることとなる。

【 0 2 5 5 】

30

図 35 は、対象前保留について実行される示唆演出の一例を示す図であり、ゾーン突入演出を説明する図である。対象前保留について示唆演出の実行が決定されると、まず、図 35（a）に示すように、演出図柄 40 a、40 b、40 c が変動表示を開始する。その後、図 35（b）に示すように、演出図柄 40 a が停止表示されるとともに、その所定時間経過後に、図 35（c）に示すように、演出図柄 40 c が、演出図柄 40 a と異なる図柄で停止表示される。そして、図 35（d）に示すように、さらに所定時間経過後に、「突入」と記された特殊図柄が演出図柄 40 b に表示されるとともに、この特殊図柄のスクロール表示の開始とともに、演出表示部 50 a の背景画像が特殊表示（本実施形態では渦巻きの背景）に変更され、最終的に、図 35（e）に示すように、演出図柄 40 b が特殊図柄で停止表示される。

40

【 0 2 5 6 】

なお、演出図柄 40 b に「突入」と記された特殊図柄が停止表示した場合には、当該実行中の変動演出、もしくは、当該実行中の変動演出以降に処理される第 1 保留の変動演出、換言すれば、現在記憶されているいずれかの第 1 保留の変動演出が、必ず、「リーチ演出」となる。また、演出図柄 40 b に「突入」と記された特殊図柄が停止表示されると、以後、「リーチ演出」が実行されるまで、背景画像が渦巻きの背景からなる特殊表示のままとなる。このように、背景画像が特殊表示された状態を、本実施形態では「ゾーン状態」と呼び、「ゾーン状態」で変動演出が実行される演出を「ゾーン状態演出」と呼び、上記のように「ゾーン状態」に突入する演出を「ゾーン突入演出」と呼ぶ。

【 0 2 5 7 】

50

図36は、対象前保留について実行される示唆演出の一例を示す図であり、ゾーン状態演出を説明する図である。上記のように、対象前保留において「ゾーン突入演出」が実行された場合には、図36(a)に示すように、次の変動演出の開始時からゾーン状態となっており、背景画像が特殊表示されたままとなっている。そして、ゾーン状態においても、通常時と同様に、図36(b)に示すように、まず、演出図柄40aが停止表示される。その後、さらに所定時間経過後に、図36(c)に示すように、演出図柄40cが演出図柄40aと異なる図柄で停止表示され、その後、さらに所定時間が経過したところで、図36(d)に示すように、最後に演出図柄40bが停止表示される。なお、ゾーン状態においては、背景画像に加えて、各演出図柄40a、40b、40cの表示態様も通常時の表示態様と異なっている。

10

【0258】

図37は、対象保留について実行される示唆演出の一例を示す図であり、ゾーン状態演出を説明する図である。上記と同様に、対象前保留においてゾーン状態に突入している場合には、図37(a)に示すように、対象保留における変動演出の開始時から背景画像が特殊表示されている。そして、図37(b)に示すように、まず、演出図柄40aが停止表示される。その後、さらに所定時間経過後に、図37(c)に示すように、演出図柄40cが演出図柄40aと同一図柄で停止表示され、図37(d)に示すように、演出表示部50aに「リーチ」と表示される。なお、以後は、図34(e)～図34(g)に示す通常時と同様に、演出表示部50aに種々の画像が表示された後に、演出図柄40a、40b、40cが停止表示されて、大当たりの抽選結果が報知されることとなる。

20

【0259】

このように、上記の示唆演出によれば、1または複数の対象前保留から1の対象保留まで背景画像が特殊表示されたゾーン状態となることから、リーチ演出が実行されるよりも前から長期間にわたって遊技者に期待感を付与することができる。

【0260】

なお、ここでは1つの対象保留および2つの対象前保留の合計3つの第1保留について示唆演出が実行される場合について説明したが、対象前保留の数はこれに限らず、1つの場合もあれば3つの場合もある。また、本実施形態においては、1の対象保留のみで上記の示唆演出を実行する場合もある。この場合には、対象保留の変動演出において、例えば、図35に示すように、演出図柄40bが「突入」と記された特殊表示で停止表示された後に、図34(e)～図34(g)に示すリーチ態様となる。

30

【0261】

図38は、対象前保留について実行される示唆演出の一例を示す図であり、ゾーン突入煽り演出を説明する図である。この「ゾーン突入煽り演出」は、まず、図38(a)に示すように、演出図柄40a、40b、40cが変動表示を開始する。その後、図38(b)に示すように、演出図柄40aが停止表示されるとともに、その所定時間経過後に、図38(c)に示すように、演出図柄40cが、演出図柄40aと異なる図柄で停止表示される。そして、図38(d)に示すように、さらに所定時間経過後に、「突入」と記された特殊図柄が演出図柄40bに表示されるとともに、この特殊図柄のスクロール表示の開始とともに、演出表示部50aの背景画像が特殊表示(本実施形態では渦巻きの背景)される。ここまでは、上記の「ゾーン突入演出」と同じであるが、この「ゾーン突入煽り演出」では、図38(e)に示すように、「突入」と記された特殊図柄がそのまま停止位置よりも下方にスクロールし、最終的に、演出図柄40bが「5」で停止表示されるとともに、このとき、背景画像が通常の背景画像に復帰することとなる。

40

【0262】

このように、「ゾーン突入煽り演出」は、演出図柄40bに、ゾーン突入を報知する「突入」と記された特殊図柄が停止表示されるように思わせながら、実際には特殊図柄が停止表示されずに、遊技者にハズレが報知される演出である。なお、「ゾーン突入煽り演出」が行われた場合には、以後に処理されるいずれかの第1保留において、必ず、ゾーン状態に突入することとなる。したがって、「ゾーン突入煽り演出」が行われた場合には、上

50

記の「ゾーン突入演出」と同様に、リーチ演出が実行されるよりも前から長期間にわたって遊技者に期待感が付与されることとなる。

【 0 2 6 3 】

図 3 9 は、対象前保留について実行される示唆演出の一例を示す図であり、煽りガセ演出を説明する図である。この「煽りガセ演出」は、上記の「ゾーン突入演出」および「ゾーン突入煽り演出」が実行されるかのように遊技者に思わせながら、実際には、ゾーン状態に突入しない変動演出である。この「煽りガセ演出」は、まず、図 3 9 (a) に示すように、演出図柄 4 0 a、4 0 b、4 0 c が変動表示を開始する。その後、図 3 9 (b) に示すように、演出図柄 4 0 a が停止表示されるとともに、その所定時間経過後に、図 3 9 (c) に示すように、演出図柄 4 0 c が、演出図柄 4 0 a と異なる図柄で停止表示される。

10

【 0 2 6 4 】

このとき、演出図柄 4 0 a は「 5 」で停止表示され、演出図柄 4 0 c は「 4 」で停止表示されるが、図 3 5、図 3 8 に示すように、「ゾーン突入演出」および「ゾーン突入煽り演出」のいずれにおいても、演出図柄 4 0 a は「 5 」で停止表示され、演出図柄 4 0 c は「 4 」で停止表示される。したがって、この時点で、遊技者には「ゾーン突入演出」および「ゾーン突入煽り演出」のいずれかが実行されているのかもしれないといった期待感が付与される。しかしながら、この「煽りガセ演出」では、背景画像が変更されることなく、図 3 9 (d) に示すように、演出図柄 4 0 b が「 6 」で停止表示され、遊技者にハズレが報知されることとなる。

20

【 0 2 6 5 】

なお、この「ガセ煽り演出」が実行された場合には、以後の変動演出においてゾーン状態に突入することはない。また、「ガセ煽り演出」、「ゾーン突入演出」、「ゾーン突入煽り演出」は、いずれも対象保留の変動パターンに基づいて、その実行可否が抽選により決定される。そのため、「ガセ煽り演出」が実行された場合にも、以後の第 1 保留において、大当たりの期待度が高いリーチ演出が実行される可能性がある。ただし、「ガセ煽り演出」が実行された場合には、「ゾーン突入演出」または「ゾーン突入煽り演出」が実行された場合に比べて、以後の第 1 保留において大当たりに当選する確率が低く設定されている。換言すれば、対象保留が大当たりであった場合には、当該対象保留よりも前に処理される対象前保留において、「ゾーン突入演出」または「ゾーン突入煽り演出」が、「ガセ煽り演出」よりも高確率で実行されることとなる。

30

【 0 2 6 6 】

本実施形態においては、対象保留および対象前保留において、上記の「ガセ煽り演出」、「ゾーン突入演出」、「ゾーン突入煽り演出」、「ゾーン状態演出」をどのように組み合わせるかが予め決定される。以下では、各示唆演出の組み合わせをシナリオと呼び、このシナリオの決定態様について詳細に説明する。

【 0 2 6 7 】

図 4 0 は、示唆演出実行決定テーブルを説明する図である。この示唆演出実行決定テーブルは、事前判定コマンドを受信した際に、サブ CPU 2 0 0 a が、示唆演出の実行可否を決定するときに参照するものであり、サブ ROM 2 0 0 b に格納されている。なお、本実施形態においては、示唆演出の実行可否を決定する抽選が 2 段階で行われ、この示唆演出実行決定テーブルによっては、示唆演出の実行可否の第 1 段階目の抽選が行われることとなる。主制御基板 1 0 0 から事前判定コマンドが送信されると、サブ CPU 2 0 0 a は、0 ~ 2 4 9 の範囲から 1 の第 1 演出乱数を取得する。そして、示唆演出実行決定テーブルを参照して、取得した第 1 演出乱数と受信した事前判定コマンドとに基づいて、示唆演出の実行可否を決定する。なお、図 4 0 の数字は、第 1 演出乱数の割り振りを示しており、例えば、「不実行」に対応する領域に「 2 5 0 」、「実行」に対応する領域に「 0 」と示されている場合には、0 ~ 2 4 9 の 2 5 0 個の第 1 演出乱数が全て「不実行」に対応する領域に割り振られていることを示している。

40

【 0 2 6 8 】

50

具体的には、対象保留の発展後変動パターンが、「通常ハズレ1～3」、「ガセ疑似ハズレ1～3」、「すべりハズレ1～3」、「発展演出ハズレ1、2」のいずれかに決定される「BE7FH」の事前判定コマンドを受信した場合、換言すれば、対象保留の第2変動パターン乱数が不定値であった場合には、0～249の全ての第1演出乱数について、示唆演出を実行しない「不実行」と決定する。

【0269】

また、対象保留の発展後変動パターンが、「特定ハズレ1(10秒)」に決定される「BE05H」の事前判定コマンドを受信した場合には、0～234の第1演出乱数について「不実行」と決定し、235～249の第1演出乱数について「実行」と決定する。同様に、対象保留の発展後変動パターンが、「特定ハズレ2(12秒)」または「特定ハズレ3(14秒)」に決定される「BE06H」、「BE07H」の事前判定コマンドを受信した場合には、0～229の第1演出乱数について「不実行」と決定し、230～249の第1演出乱数について「実行」と決定する。

10

【0270】

また、対象保留の発展後変動パターンが、「SP発展ハズレ1」に決定される「BE08H」の事前判定コマンドを受信した場合には、0～199の第1演出乱数について「不実行」と決定し、200～249の第1演出乱数について「実行」と決定する。同様に、対象保留の発展後変動パターンが、「SP発展ハズレ2」に決定される「BE09H」の事前判定コマンドを受信した場合には、0～99の第1演出乱数について「不実行」と決定し、100～249の第1演出乱数について「実行」と決定する。さらに、対象保留の発展後変動パターンが、「SP発展ハズレ3」、「SP発展大当たり1～4」に決定される「BE0AH」、「BE11H」の事前判定コマンドを受信した場合には、0～74の第1演出乱数について「不実行」と決定し、75～249の第1演出乱数について「実行」と決定する。

20

【0271】

以上のように、対象保留について実行が想定される発展後変動パターンが、大当たりの期待度が高いものほど、示唆演出の実行が高確率で決定されることとなり、これにより、示唆演出が実行された場合に、遊技者の期待感が高まるようにしている。

【0272】

図41は、示唆演出の実行態様であるシナリオについて説明する図である。上記のように、事前判定コマンドを受信した際に、第1段階目で示唆演出の「実行」が決定されると、次に、第2段階目として、示唆演出をどのような態様で実行するかが定められたシナリオが決定される。この第2段階目の抽選では、対象保留および対象前保留のいずれにおいても示唆演出を「不実行」とする決定がなされ得る。したがって、第1段階目で示唆演出の「実行」が決定されても、第2段階目において、いずれかの対象保留および対象前保留について示唆演出を実行しないという決定がなされた場合には、結果として、示唆演出が実行されないこととなる。

30

【0273】

ここで、本実施形態においては、示唆演出の実行が決定される契機となった対象保留の発展後変動パターンと、当該対象保留よりも前に処理される対象前保留の発展後変動パターンと、に基づいてシナリオが決定される。より具体的には、示唆演出の実行が決定される契機となった対象保留の発展後変動パターンと、対象保留の1つ前に処理される対象前保留を含む1または複数の対象前保留において特定ハズレ1～3が連続する個数と、に基づいてシナリオが決定される。以下では、対象保留を当該変動とし、対象保留の1つ前に処理される対象前保留を当該1回前とし、対象保留の2つ前に処理される対象前保留を当該2回前とし、対象保留の3つ前に処理される対象前保留を当該3回前とする。

40

【0274】

上記の第1段階の抽選により、対象保留について示唆演出を実行するという判定結果が導出された場合には、当該1回前、当該2回前、当該3回前の発展後変動パターンについての事前判定情報を参照し、特定ハズレ1～3の連続個数を抽出する。なお、詳しくは後

50

述するが、サブCPU200aは、受信した事前判定コマンドに対応する事前判定情報を各保留と対応付けてサブRAM200cに記憶している。したがって、ここでは、サブRAM200cに記憶されている当該1回前、当該2回前、当該3回前の事前判定情報から、特定ハズレ1～3の連続個数を抽出することとなる。

【0275】

そして、当該1回前の事前判定情報が特定ハズレ1～3でない場合、すなわち、対象保留の1つ前に処理される対象前保留を含む1または複数の対象前保留において特定ハズレ1～3が連続する個数が0個であった場合には、図41(a)に示すように、「不実行」またはシナリオ0-1が決定される。なお、対象前保留が0であった場合にも、特定ハズレ1～3が連続する個数は0個であると判定される。

10

【0276】

「不実行」は、対象保留（当該変動）および対象前保留（当該1回前、当該2回前、当該3回前）の全てについて示唆演出を実行しないというものである。また、シナリオ0-1は、対象保留について示唆演出として「ゾーン突入演出」を実行し、対象前保留については示唆演出を実行しないというものである。

【0277】

また、当該1回前の事前判定情報が特定ハズレ1～3であり、当該2回前の事前判定情報が特定ハズレ1～3でない場合、すなわち、対象保留の1つ前に処理される対象前保留を含む1または複数の対象前保留において特定ハズレ1～3が連続する個数が1個であった場合には、図41(b)に示すように、「不実行」、シナリオ1-1、1-2、1-3、1-4のいずれかが決定される。

20

【0278】

シナリオ1-1は、対象保留については示唆演出を実行せず、当該1回前に相当する対象前保留については示唆演出として「煽りガセ演出」を実行するというものである。シナリオ1-2は、対象保留について示唆演出として「ゾーン状態演出」を実行し、当該1回前に相当する対象前保留については示唆演出として「ゾーン突入演出」を実行するというものである。シナリオ1-3は、対象保留について示唆演出として「ゾーン突入演出」を実行し、当該1回前に相当する対象前保留については示唆演出として「ゾーン突入煽り演出」を実行するというものである。シナリオ1-4は、対象保留について示唆演出として「ゾーン突入演出」を実行し、当該1回前に相当する対象前保留については示唆演出を実行しないというものである。なお、上記の各シナリオ1-1、1-2、1-3、1-4において、当該2回前および当該3回前に相当する対象前保留がある場合には、これらの対象前保留についても示唆演出を実行しないこととなる。

30

【0279】

また、当該1回前および当該2回前の事前判定情報が特定ハズレ1～3であり、当該3回前の事前判定情報が特定ハズレ1～3でない場合、すなわち、対象保留の1つ前に処理される対象前保留を含む1または複数の対象前保留において特定ハズレ1～3が連続する個数が2個であった場合には、図41(c)に示すように、「不実行」、シナリオ2-1、2-2、2-3、2-4、2-5、のいずれかが決定される。

【0280】

40

シナリオ2-1は、対象保留については示唆演出を実行せず、当該1回前および当該2回前に相当する対象前保留については示唆演出として「煽りガセ演出」を実行するというものである。シナリオ2-2は、対象保留および当該1回前に相当する対象前保留については示唆演出を実行せず、当該2回前に相当する対象前保留については示唆演出として「煽りガセ演出」を実行するというものである。シナリオ2-3は、対象保留について示唆演出として「ゾーン状態演出」を実行し、当該1回前に相当する対象前保留については示唆演出として「ゾーン突入演出」を実行し、当該2回前に相当する対象前保留については示唆演出として「ゾーン突入煽り演出」を実行するというものである。シナリオ2-4は、対象保留について示唆演出として「ゾーン突入演出」を実行し、当該1回前および当該2回前に相当する対象前保留については示唆演出として「ゾーン突入煽り演出」を実行す

50

るというものである。シナリオ 2 - 5 は、対象保留について示唆演出として「ゾーン突入演出」を実行し、当該 1 回前および当該 2 回前に相当する対象前保留については示唆演出を実行しないというものである。なお、上記の各シナリオ 2 - 1、2 - 2、2 - 3、2 - 4、2 - 5 において、当該 3 回前に相当する対象前保留がある場合には、この対象前保留についても示唆演出を実行しないこととなる。

【0281】

また、当該 1 回前、当該 2 回前および当該 3 回前の事前判定情報が特定ハズレ 1 ~ 3 である場合、すなわち、対象保留の 1 つ前に処理される対象前保留を含む 1 または複数の対象前保留において特定ハズレ 1 ~ 3 が連続する個数が 3 個であった場合には、図 4 1 (d) に示すように、「不実行」、シナリオ 3 - 1、3 - 2、3 - 3、3 - 4、3 - 5、3 - 6 のいずれかが決定される。

10

【0282】

シナリオ 3 - 1 は、対象保留については示唆演出を実行せず、当該 1 回前、当該 2 回前および当該 3 回前に相当する対象前保留については示唆演出として「煽りガセ演出」を実行するというものである。シナリオ 3 - 2 は、対象保留および当該 1 回前に相当する対象前保留については示唆演出を実行せず、当該 2 回前および当該 3 回前に相当する対象前保留については示唆演出として「煽りガセ演出」を実行するというものである。シナリオ 3 - 3 は、対象保留、当該 1 回前および当該 2 回前に相当する対象前保留については示唆演出を実行せず、当該 3 回前に相当する対象前保留については示唆演出として「煽りガセ演出」を実行するというものである。シナリオ 3 - 4 は、対象保留、当該 1 回前および当該 2 回前に相当する対象前保留について示唆演出として「ゾーン状態演出」を実行し、当該 3 回前に相当する対象前保留については示唆演出として「ゾーン突入演出」を実行するものである。シナリオ 3 - 5 は、対象保留について示唆演出として「ゾーン突入演出」を実行し、当該 1 回前、当該 2 回前および当該 3 回前に相当する対象前保留について示唆演出として「ゾーン突入煽り演出」を実行するものである。シナリオ 3 - 6 は、対象保留について示唆演出として「ゾーン突入演出」を実行し、当該 1 回前、当該 2 回前および当該 3 回前に相当する対象前保留については示唆演出を実行しないとするものである。

20

【0283】

図 4 2 は、シナリオを決定するための抽選テーブルを説明する図である。上記のように、事前判定コマンドを受信した際に、第 1 段階目として示唆演出の「実行」が決定されると、第 2 段階目として、図 4 2 に示す抽選テーブルを参照して上記のいずれかのシナリオが決定される。具体的には、事前判定コマンドを受信するとともに、第 1 段階目として示唆演出の「実行」が決定されると、サブ CPU 200a は第 2 演出乱数を取得する。そして、対象前保留の事前判定情報に基づいて、対象保留の 1 つ前に処理される対象前保留を含む 1 または複数の対象前保留において特定ハズレ 1 ~ 3 が連続する個数を抽出する。

30

【0284】

このとき、特定ハズレ 1 ~ 3 が連続する個数が 0 個の場合には、図 4 2 (a) に示す特定ハズレ 0 個用抽選テーブルが選択され、特定ハズレ 1 ~ 3 が連続する個数が 1 個の場合には、図 4 2 (b) に示す特定ハズレ 1 個用抽選テーブルが選択され、特定ハズレ 1 ~ 3 が連続する個数が 2 個の場合には、図 4 2 (c) に示す特定ハズレ 2 個用抽選テーブルが選択され、特定ハズレ 1 ~ 3 が連続する個数が 3 個の場合には、図 4 2 (d) に示す特定ハズレ 3 個用抽選テーブルが選択される。そして、選択した抽選テーブルを参照して、受信した事前判定コマンドと取得した第 2 演出乱数とに基づいてシナリオが決定されることとなる。

40

【0285】

図 4 2 から明らかなように、特定ハズレ 0 個用抽選テーブルによれば、「不実行」、シナリオ 0 - 1 のいずれかが決定され、特定ハズレ 1 個用抽選テーブルによれば、「不実行」、シナリオ 1 - 1、1 - 2、1 - 3、1 - 4 のいずれかが決定され、特定ハズレ 2 個用抽選テーブルによれば、「不実行」、シナリオ 2 - 1、2 - 2、2 - 3、2 - 4、2 - 5 のいずれかが決定され、特定ハズレ 3 個用抽選テーブルによれば、「不実行」、シナリ

50

オ 3 - 1、3 - 2、3 - 3、3 - 4、3 - 5、3 - 6 のいずれかが決定される。

【 0 2 8 6 】

なお、図 4 2 の各抽選テーブルに記される数字は、第 2 演出乱数の割り振りを示している。各抽選テーブルの領域において、「0」と記されている領域には第 2 演出乱数が割り振られていないことを示しており、したがって、当該領域が決定されることはない。これら各抽選テーブルによれば、次のようにしてシナリオが決定される。

【 0 2 8 7 】

例えば、「B E 7 F H」の事前判定コマンドを受信した際に、図 4 2 (a) に示す特定ハズレ 0 個用抽選テーブルを参照してシナリオを決定する場合には、まず、取得した第 2 演出乱数が、「B E 7 F H」に対応する領域の中で、図の最も左側に位置する領域に割り振られた数値 (2 5 0) よりも小さいかを判定する。ここでは、取得される第 2 演出乱数が 0 ~ 2 4 9 であるため、必ず、取得した第 2 演出乱数は 2 5 0 よりも小さいと判定される。このように、取得した第 2 演出乱数が小さいと判定されたときの領域に応じて、示唆演出の実行可否と、示唆演出の態様であるシナリオと、が決定されることとなる。

【 0 2 8 8 】

また、例えば、「B E 1 1 H」の事前判定コマンドを受信した際に、図 4 2 (b) に示す特定ハズレ 1 個用抽選テーブルを参照してシナリオを決定する場合には、まず、取得した第 2 演出乱数が、「B E 1 1 H」に対応する領域の中で、図の最も左側に位置する領域に割り振られた数値 (0) よりも小さいかを判定する。このとき、取得される第 2 演出乱数は 0 ~ 2 4 9 であるため、0 よりも小さいと判定されることはない。このように、取得した第 2 演出乱数が、各領域に割り振られた数値よりも小さいと判定されなかった場合には、当該領域に割り振られている数値と、その 1 つ右側の領域に割り振られている数値とを積算し、この積算値よりも、取得した第 2 演出乱数が小さいかを判定することとなる。したがって、この場合には「0 + 1 5 > 取得した第 2 演出乱数」の判定がなされ、その判定の結果、取得した第 2 演出乱数が積算値よりも小さいと判定した場合には、当該領域に対応するシナリオが決定される。一方、取得した第 2 演出乱数は積算値よりも小さくないと判定した場合には、当該積算値に、さらに 1 つ右側の領域に割り振られている数値を積算し、この積算値よりも取得した第 2 演出乱数が小さいかをさらに判定する。そして、以後、取得した第 2 演出乱数が積算値よりも小さくなるまで、上記の処理が繰り返されることとなる。

【 0 2 8 9 】

したがって、特定ハズレ 0 個用抽選テーブルによれば、「B E 7 F H」、「B E 0 5 H」、「B E 0 6 H」、「B E 0 7 H」、「B E 0 8 H」の事前判定コマンドを受信した場合には、0 ~ 2 4 9 の全ての第 2 演出乱数について「不実行」と決定する。また、「B E 0 9 H」の事前判定コマンドを受信した場合には、取得した第 2 演出乱数が 0 ~ 2 4 であれば「不実行」と決定し、取得した第 2 演出乱数が 2 5 ~ 2 4 9 であればシナリオ 0 - 1 と決定する。

【 0 2 9 0 】

また、例えば、特定ハズレ 2 個用抽選テーブルによれば、「B E 7 F H」の事前判定コマンドを受信した場合には、0 ~ 2 4 9 の全ての第 2 演出乱数について「不実行」と決定する。また、「B E 1 1 H」の事前判定コマンドを受信した場合には、取得した第 2 演出乱数が 0 ~ 4 であればシナリオ 2 - 1 と決定し、取得した第 2 演出乱数が 5 ~ 1 7 4 であればシナリオ 2 - 2 と決定し、取得した第 2 演出乱数が 1 7 5 ~ 2 0 9 であればシナリオ 2 - 3 と決定し、取得した第 2 演出乱数が 2 1 0 ~ 2 2 9 であればシナリオ 2 - 4 と決定し、取得した第 2 演出乱数が 2 3 0 ~ 2 4 9 であればシナリオ 2 - 5 と決定することとなる。

【 0 2 9 1 】

なお、受信した事前判定コマンドが「B E 7 F H」であった場合には、示唆演出の実行可否を決定する第 1 段階目の抽選で、必ず「不実行」と決定される (図 4 0 参照)。そのため、「B E 7 F H」の事前判定コマンドを受信した場合に、図 4 2 に示す各抽選テーブ

ルを参照して第2段階目の抽選が行われることはない。各抽選テーブルにおいて、「BE7FH」の事前判定コマンドに対応する領域が設けられているのは、「BE7FH」の事前判定コマンドを受信したにも関わらず、第1段階目で「実行」と誤判定されてしまった場合にも、示唆演出を実行しないこととする決定がなされるようにするためである。

【0292】

図43は、演出表示部50aにおいて実行される変動演出の演出パターンを決定するための演出パターン決定テーブルを説明する第1の図であり、図44は、演出表示部50aにおいて実行される変動演出の演出パターンを決定するための演出パターン決定テーブルを説明する第2の図である。これらの図に示すように、演出パターン決定テーブルは、各発展後変動パターンコマンドと、各シナリオ番号と、がマトリックス状に対応付けられた複数の領域を備えている。そして、各領域は、各シナリオ番号に対応する領域として、当該、当該1回前、当該2回前、当該3回前に細分化され、これら細分化された領域に、演出パターンとして、「一般ハズレ演出」、「煽りガセ演出」、「ゾーン突入煽り演出」、「ゾーン突入演出」、「ゾーン突入当該演出」、「ゾーン状態演出」が対応付けられている。このように細分化された各領域には、図示のように乱数値が割り振られている。

10

【0293】

なお、図43および図44においては、説明の都合上、一部の発展後変動パターンコマンドおよびシナリオ番号のみを示しているが、実際には、上記した全ての発展後変動パターンコマンドおよびシナリオ番号についても、図示と同様の構成となっている。また、図43および図44において、「一般」と記された演出パターンは、示唆演出の実行が決定されていない場合、すなわち、通常時の演出パターンを示すものであり、この「一般ハズレ」の演出パターンが決定された場合には、演出表示部50aにおいて、通常時の背景画像上に、通常時の演出図柄40a、40b、40cが変動表示される。また、「ゾーン突入当該」の演出パターンは、1回の変動演出中に、上記した「ゾーン突入演出」が行われた後に「リーチ演出」が行われるものであり、ここでは「ゾーン突入演出」と区別している。

20

【0294】

この演出パターン決定テーブルは、主制御基板100から発展後変動パターンコマンドを受信した際に、演出表示部50aに表示させる変動演出の具体的な態様を決定するために参照するものであり、サブROM200bに格納されている。以下では、演出パターンの決定処理について、図43～図45を用いて説明する。

30

【0295】

図45は、サブRAM200cに設けられた事前判定情報記憶領域を説明する図である。この図に示すように、事前判定情報記憶領域には、主制御基板100の第1保留記憶領域における第1～第4記憶部に対応する第1～第4記憶部が設けられており、これら各記憶部のそれぞれに、シナリオ番号、当該変動前回数、事前判定情報が記憶可能となっている。また、事前判定情報記憶領域には、参照部が設けられており、この参照部にはシナリオ番号および当該変動前回数が記憶可能となっている。

【0296】

主制御基板100において第1保留が記憶されると、当該第1保留に係る事前判定コマンドが副制御基板200に送信される。この事前判定コマンドを副制御基板200が受信すると、副制御基板200では、主制御基板100において第1保留が記憶された記憶部番号と同じ番号の記憶部に事前判定情報が記憶される。したがって、例えば、主制御基板100において、第1保留が2つ記憶されている場合には、副制御基板200において、第1記憶部と第2記憶部とにそれぞれ事前判定情報が記憶され、さらに第1保留が記憶されると、当該第1保留の事前判定情報が第3記憶部に記憶されることとなる。

40

【0297】

そして、事前判定情報が記憶されると、当該新たに記憶された保留の事前判定情報と、それ以前に記憶されている事前判定情報とに基づいて示唆演出の実行可否およびシナリオが決定される。図45(a)は、示唆演出の実行が決定された場合の一例として、第4記

50

憶部に事前判定情報が記憶された際に、シナリオ 1 - 3 が決定された場合の事前判定情報記憶領域を示しており、図 4 5 (b) は、示唆演出の実行が決定された場合の一例として、第 4 記憶部に事前判定情報が記憶された際に、シナリオ 2 - 1 が決定された場合の事前判定情報記憶領域を示している。これらの図に示すように、示唆演出の実行が決定され、示唆演出の態様であるシナリオが決定されると、第 1 ~ 4 記憶部にシナリオ番号に係る情報が記憶される。また、示唆演出の実行契機となった対象保留に対応する記憶部（ここでは第 4 記憶部）に、当該変動前回数として、対象保留すなわち示唆演出の当該変動であることを示す「0」が記憶され、それ以前に処理される保留の各記憶部に、「1」~「3」が順に記憶される。ここで記憶される当該変動前回数は、示唆演出の実行を決定する契機となった対象保留（ここでは第 4 記憶部に記憶された保留）の何回前の変動演出であるかを示すものである。なお、示唆演出の「不実行」が決定された場合には、シナリオ番号および当該変動前回数は記憶されない。

10

【0298】

また、主制御基板 100 から発展後変動パターンコマンドを受信すると、事前判定情報記憶領域のシフト処理が行われ、第 1 記憶部に記憶されているシナリオ番号および当該変動前回数が参照部にシフトされる。同様に、第 2 記憶部から第 1 記憶部へ、第 3 記憶部から第 2 記憶部へ、第 4 記憶部から第 3 記憶部へと、各情報がシフトされる。なお、このとき、もともと参照部に記憶されていたシナリオ番号および当該変動前回数に係る情報は破棄され、また、第 1 記憶部に記憶されていた事前判定情報に係る情報も破棄される。

【0299】

20

そして、発展後変動パターンコマンドを受信した際には、第 3 演出乱数を取得するとともに、取得した第 3 演出乱数と、受信したコマンドと、事前判定情報記憶領域の参照部に記憶されているシナリオ番号および当該変動前回数に係る情報と、に基づいて演出パターンが決定されることとなる。

【0300】

例えば、図 4 3 に示すように、「通常ハズレ 1（不定値系ハズレ）」に係る発展後変動パターンコマンドを受信した際に、参照部にシナリオ番号および当該変動前回数が記憶されていない場合には、領域 A を判定対象として、第 3 演出乱数と各領域に割り振られた乱数値とが比較される。具体的には、上記と同様に、取得した第 3 演出乱数が、領域 A の最も上に位置する領域に割り振られた値よりも小さいかを判定し、小さいと判定された領域に対応する演出パターンが決定されることとなる。したがって、この場合には、演出パターンとして一般ハズレ（12 秒）が決定されることとなる。

30

【0301】

また、例えば、「SP 発展ハズレ 3」に係る発展後変動パターンコマンドを受信した際に、参照部にシナリオ番号および当該変動前回数が記憶されていない場合には、領域 B を判定対象として、第 3 演出乱数と各領域に割り振られた乱数値とが比較される。具体的には、上記と同様に、取得した第 3 演出乱数が、領域 B の最も上に位置する領域に割り振られた値よりも小さいかを判定し、小さいと判定された場合には、当該領域に対応する演出パターン（一般 SP ハズレ）が決定される。一方、取得した第 3 演出乱数が領域 B の最も上に位置する領域に割り振られた値よりも小さくないと判定した場合には、この値に、1 つ下に位置する領域に割り振られた値を積算するとともに、この積算値よりも取得した第 3 演出乱数が小さいかを判定する。このようにして、積算値よりも取得した第 3 演出乱数が小さいと判定されたときの領域に対応する演出パターンが決定されることとなる。

40

【0302】

上記のように、示唆演出の「不実行」が決定された場合には、シナリオ番号および当該変動前回数の双方が「なし」に対応する領域を対象として第 3 演出乱数の判定が行われ、この場合には、必ず、通常時の演出パターンである「一般」と記された演出パターンが決定されることとなる。

【0303】

これに対して、例えば、「SP 発展ハズレ 3」に係る発展後変動パターンコマンドを受

50

信した際に、参照部にシナリオ 0 - 1 が記憶され、当該変動前回数に「0」が記憶されている場合には、領域 C を判定対象として、第 3 演出乱数と各領域に割り振られた乱数値とが比較される。この場合には、演出パターンとして、必ず、「SPゾーン突入当該(40秒)演出」が決定されるように、各領域に乱数値が割り振られている。このように、演出パターン決定テーブルは、予め決定されている示唆演出の実行可否やシナリオのとおり、対象保留および対象前保留について演出パターンが決定されるように構成されている。

【0304】

ここで、本実施形態においては、まず、第 1 段階目として対象保留の事前判定情報に基づいて示唆演出の実行可否を決定し、その後、第 2 段階目として、対象前保留における「特定ハズレ 1 ~ 3」の個数に応じて、示唆演出の実行可否およびシナリオを決定する。したがって、対象前保留において示唆演出が実行されるのは、「特定ハズレ 1 ~ 3」に係る事前判定情報が記憶された保留に限定されることとなる。

【0305】

仮に、「通常ハズレ 1 ~ 3」、「ガセ疑似ハズレ 1 ~ 3」、「すべりハズレ 1 ~ 3」、「発展演出ハズレ 1、2」の不定値系ハズレの事前判定情報が記憶された保留についても、予め、示唆演出を実行することとしてしまうと、変動開始時の保留数によっては、所謂リーチ演出である「発展演出ハズレ 1、2」が決定されてしまう。このように、リーチ演出すなわち変動演出の時間が長い場合にも示唆演出を実行することとなれば、演出効果が低下してしまうおそれがある。一方、「特定ハズレ 1 ~ 3」は、変動演出の開始時の保留数とは無関係に、必ず、一定の変動時間が決定される。したがって、対象前保留については、「特定ハズレ 1 ~ 3」に係る事前判定情報が記憶された場合にのみ示唆演出を実行することで、「ゾーン突入演出」、「ゾーン突入煽り演出」、「煽りガセ演出」を最適な時間で行うことが可能となる。

【0306】

ところが、上記のように、「特定ハズレ 1 ~ 3」に係る事前判定情報が記憶された場合にのみ示唆演出を実行することとしてしまうと、示唆演出の実行機会が限定され、複数回の変動演出に亘って遊技者に期待感を付与する機会が少なくなってしまう。そこで、本実施形態においては、対象前保留について示唆演出の不実行が予め決定された場合であっても、特定の条件が満たされた場合には、変動演出の開始時に、示唆演出の演出パターンを決定するようにしている。

【0307】

具体的には、対象保留について、「SP発展ハズレ 2」、「SP発展ハズレ 3」、「SP発展大当たり 1 ~ 4」のいずれかの事前判定情報が記憶され、このときの対象前保留の全てについて、「不定値系ハズレ」の事前判定情報が記憶されていたとする。そして、図 40 に示す示唆演出実行決定テーブルを参照して行われる第 1 段階目の抽選によって示唆演出の「実行」が決定され、図 42 (a) に示す特定ハズレ 0 個用抽選テーブルを参照して行われる第 2 段階目の抽選により、シナリオ 0 - 1 が決定されたとする。この場合には、事前判定情報記憶領域において、図 45 (c) に示すように各記憶部に情報が記憶されることとなる。

【0308】

このとき、図 43 に示すように、演出パターン決定テーブルは、シナリオ 0 - 1 に対応する領域が、当該変動前回数ごとに細分化されている。そして、「通常ハズレ 1」に属する発展後変動パターンコマンドを受信した際に、事前判定情報記憶領域の参照部に、シナリオ番号として「0 - 1」が記憶され、当該変動前回数として「1」、「2」、「3」のいずれかが記憶されていた場合には、「煽りガセ演出」の演出パターンが決定される(図 43 の領域 D)。一方、事前判定情報記憶領域の参照部に、シナリオ番号として「0 - 1」が記憶され、当該変動前回数として「1」、「2」、「3」のいずれかが記憶されている場合に、「発展演出ハズレ 1」に属する発展後変動パターンコマンドを受信したときは、必ず、通常の演出である「一般ハズレ(リーチ演出)」が決定される(図 43 の領域 E)。

【 0 3 0 9 】

なお、本実施形態では、変動演出の開始時の保留数に応じて異なる変動パターンが決定される不定値系変動パターンとして、上記のとおり「通常ハズレ 1 ～ 3」、「ガセ疑似ハズレ 1 ～ 3」、「すべりハズレ 1 ～ 3」、「発展演出ハズレ 1、2」が設けられている。このうち、「通常ハズレ 1 ～ 3」は、「特定ハズレ 1 ～ 3」と同等、もしくは、「特定ハズレ 1 ～ 3」よりも変動演出の時間が短く設定されている。一方で、「発展演出ハズレ 1、2」をはじめ、他の不定値系変動パターンは、「特定ハズレ 1 ～ 3」よりも変動演出の時間が長く設定されている。

【 0 3 1 0 】

したがって、図示は省略するが、「通常ハズレ 2、3」の発展後変動パターンコマンドを受信した場合に、事前判定情報記憶領域の参照部に、シナリオ番号として「シナリオ 0 - 1」が記憶され、当該変動前回数として「1」、「2」、「3」のいずれかが記憶されていた場合には、「煽りガセ演出」の演出パターンが決定されるように、演出パターン決定テーブルにおいて乱数値の割り振りがなされている。一方で、「ガセ疑似ハズレ 1 ～ 3」、「すべりハズレ 1 ～ 3」、「発展演出ハズレ 2」の発展後変動パターンコマンドを受信した場合に、事前判定情報記憶領域の参照部に、シナリオ番号として「シナリオ 0 - 1」が記憶され、当該変動前回数として「1」、「2」、「3」のいずれかが記憶されていた場合には、通常時と同様の「一般演出」が決定されるように、演出パターン決定テーブルにおいて乱数値の割り振りがなされている。

【 0 3 1 1 】

このように、本実施形態においては、対象前保留について、不定値系ハズレに係る事前判定情報が記憶されたとしても、変動演出の開始時に決定された変動パターンが、示唆演出を実行しても違和感を生じさせない時間であった場合には、示唆演出が実行される。つまり、対象前保留が不定値系ハズレの発展後変動パターンである場合にも示唆演出が実行されることから、保留数に応じて変動演出の時間を調整しつつも、示唆演出の実行機会を最適に確保することができる。しかも、保留数とは無関係に変動演出の時間が決定される「特定ハズレ 1 ～ 3」と、保留数に応じて変動演出の時間が変更される「通常ハズレ 1 ～ 3」とで変動時間を等しく設定しておけば、遊技者に何ら違和感を与えることなく、示唆演出の実行機会を確保することが可能である。

【 0 3 1 2 】

以下に、上記の示唆演出を実行するための副制御基板 2 0 0 における制御処理について具体的に説明する。

【 0 3 1 3 】

(副制御基板 2 0 0 のメイン処理)

図 4 6 は、副制御基板 2 0 0 のメイン処理を説明するフローチャートである。

【 0 3 1 4 】

(ステップ S 1 0 0 0)

サブ CPU 2 0 0 a は、電源投入に応じて、サブ ROM 2 0 0 b からメイン処理プログラムを読み込むとともに、サブ RAM 2 0 0 c に記憶されるフラグ等の初期化、設定処理を行う。

【 0 3 1 5 】

(ステップ S 1 0 0 1)

次に、サブ CPU 2 0 0 a 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 S 1 0 0 1 の処理を繰り返し行う。

【 0 3 1 6 】

(副制御基板 2 0 0 のタイマ割込処理)

図 4 7 は、副制御基板 2 0 0 のタイマ割込処理を説明するフローチャートである。副制御基板 2 0 0 には、所定の周期 (2 m s) 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 CPU 2 0 0 a はタイマ割込処理プロ

10

20

30

40

50

グラムを読み込んで当該タイマ割込処理を開始する。

【0317】

(ステップS1100)

まず、サブCPU200aは、副制御基板200で用いられる各種タイマカウンタの更新処理を行う。

【0318】

(ステップS1200)

次に、サブCPU200aは、サブRAM200cの受信バッファに格納されているコマンドを解析するとともに、受信したコマンドに応じた種々の処理を行う。副制御基板200においては、主制御基板100からコマンドが送信されると、コマンド受信割込処理が行われ、主制御基板100から送信されたコマンドが受信バッファに格納される。ここでは、コマンド受信割込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。

【0319】

(ステップS1300)

次に、サブCPU200aは、実行中の演出進行状況に応じて、演出操作装置56の操作の受け付け可否を判定するとともに、演出操作装置検出スイッチ56aの信号のチェックを行う。そして、演出操作装置検出スイッチ56aから操作信号が入力されたときに、演出操作装置56の操作受け付け中であった場合には、演出操作装置56が操作されたことを画像制御基板210に送信すべく、送信バッファにコマンドを格納する。

【0320】

(ステップS1400)

次に、サブCPU200aは、サブRAM200cの送信バッファにセットされているコマンドを画像制御基板210や電飾制御基板220へ送信し、タイマ割込処理を終了する。

【0321】

図48は、上記コマンド解析処理のうち、事前判定コマンドを受信した場合に実行される事前判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、この事前判定コマンドは、主制御基板100において、事前判定処理のステップS331-6(図18参照)でセットされた後、ステップS800の出力制御処理(図15参照)によって副制御基板200に送信される。

【0322】

(ステップS1210-1)

事前判定コマンドを受信したと判定した場合には、まず、サブCPU200aは、当該事前判定コマンドを解析し、当該受信した事前判定コマンドに対応する事前判定情報を、第1記憶部～第4記憶部の中で事前判定情報が記憶されていないもっとも番号(序数)の小さい記憶部に記憶する。

【0323】

(ステップS1210-2)

次に、サブCPU200aは、現在、示唆演出が実行中であるか、または、示唆演出の実行予定があるかを判定する。なお、示唆演出の実行中であるか否か、または、示唆演出の実行予定の有無は、事前判定情報記憶領域のいずれかの記憶部において、シナリオ番号が記憶されているか否かを参照して判定する。具体的には、事前判定情報記憶領域の参照部または第1記憶部～第3記憶部のいずれかにシナリオ番号が記憶されていれば、示唆演出の実行中または実行予定ありと判定し、参照部または第1記憶部～第3記憶部のいずれにもシナリオ番号が記憶されていなければ、示唆演出は実行中ではなく、また、実行予定もないと判定する。その結果、示唆演出の実行中である、または、示唆演出の実行予定があると判定した場合には当該事前判定コマンド受信処理を終了する。これにより、いずれかの保留で示唆演出が実行されたにも関わらず、その直後に、別の保留を対象保留とした示唆演出が実行されてしまうことがないようにしている。一方、当該ステップS1210-

2において、示唆演出は実行中ではなく、また、実行予定もないと判定した場合にはステップS 1 2 1 0 - 3に処理を移す。

【0324】

(ステップS 1 2 1 0 - 3)

上記ステップS 1 2 1 0 - 2において、示唆演出の実行中、または、示唆演出の実行予定ありと判定した場合には、サブCPU 200aは、0～249の範囲から1の第1演出乱数を取得する。なお、この第1演出乱数は、上記ステップS 1 0 0 1で更新されている。

【0325】

(ステップS 1 2 1 0 - 4)

次に、サブCPU 200aは、図40に示す示唆演出実行決定テーブルをセットする。

【0326】

(ステップS 1 2 1 0 - 5)

次に、サブCPU 200aは、上記ステップS 1 2 1 0 - 4でセットした示唆演出実行決定テーブルと、上記ステップS 1 2 1 0 - 3で取得した第1演出乱数とに基づいて、示唆演出の実行可否に係る第1段階目の抽選を行う。

【0327】

(ステップS 1 2 1 0 - 6)

次に、サブCPU 200aは、上記ステップS 1 2 1 0 - 5における抽選の結果、示唆演出の「実行」が決定されたか否かを判定する。そして、示唆演出の「実行」が決定された場合にはステップS 1 2 1 0 - 7に処理を移し、示唆演出の「実行」が決定されなかった場合(「不実行」が決定された場合)には、当該事前判定コマンド受信処理を終了する。

【0328】

(ステップS 1 2 1 0 - 7)

上記ステップS 1 2 1 0 - 6において、示唆演出の「実行」が決定されたと判定した場合には、サブCPU 200aは、当該保留(対象保留)の1つ前に処理される対象前保留を含む1または複数の対象前保留において、「特定ハズレ1～3」に対応する事前判定情報が連続して記憶されている個数(0個～3個)を抽出する。

【0329】

(ステップS 1 2 1 0 - 8)

次に、サブCPU 200aは、上記ステップS 1 2 1 0 - 7において抽出した「特定ハズレ1～3」の連続個数に応じて、図42のいずれかの抽選テーブルを選択してセットする。

【0330】

(ステップS 1 2 1 0 - 9)

次に、サブCPU 200aは、0～249の範囲から1の第2演出乱数を取得する。なお、この第2演出乱数は、上記ステップS 1 0 0 1で更新されている。

【0331】

(ステップS 1 2 1 0 - 10)

次に、サブCPU 200aは、上記ステップS 1 2 1 0 - 8でセットした抽選テーブルと、上記ステップS 1 2 1 0 - 9で取得した第2演出乱数とに基づいてシナリオを決定する。

【0332】

(ステップS 1 2 1 0 - 11)

次に、サブCPU 200aは、上記ステップS 1 2 1 0 - 10における抽選の結果、示唆演出の「不実行」が決定されたか否かを判定する。そして、示唆演出の「不実行」が決定された場合には当該事前判定コマンド受信処理を終了し、示唆演出の「不実行」は決定されていない(いずれかのシナリオが決定された)場合にはステップS 1 2 1 0 - 12に処理を移す。

10

20

30

40

50

【 0 3 3 3 】

(ステップ S 1 2 1 0 - 1 2)

上記ステップ S 1 2 1 0 - 1 1 において、シナリオが決定されたと判定した場合には、サブ C P U 2 0 0 a は、事前判定情報記憶領域更新処理を行う。ここでは、対象保留として事前判定情報が記憶された記憶部に、上記ステップ S 1 2 1 0 - 1 0 で決定されたシナリオ番号を記憶するとともに、当該変動前回数として「 0 」を記憶する。また、対象保留よりも前に処理される対象前保留が記憶された各記憶部にも同一のシナリオ番号を記憶するとともに、当該変動前回数として、処理が対象保留に近い方から順に「 1 」「 2 」「 3 」と記憶する。

【 0 3 3 4 】

10

図 4 9 は、上記コマンド解析処理のうち、変動パターンコマンドを受信した場合に実行される変動パターン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、この変動パターンコマンドは、主制御基板 1 0 0 において、変動パターン決定処理（図 2 2 参照）のうち、ステップ S 4 2 1 - 3 およびステップ S 4 2 1 - 6 でセットされた後、ステップ S 8 0 0 の出力制御処理（図 1 5 参照）によって副制御基板 2 0 0 に送信される。

【 0 3 3 5 】

(ステップ S 1 2 2 0)

変動パターンコマンドを受信したと判定した場合には、まず、サブ C P U 2 0 0 a は、発展後演出決定処理を行う。この発展後演出決定処理については、図 5 0 を用いて後述する。

20

【 0 3 3 6 】

(ステップ S 1 2 3 0)

次に、サブ C P U 2 0 0 a は、発展前演出決定処理を行う。この発展前演出決定処理においては、第 4 演出乱数を取得するとともに、当該取得した乱数と、受信した発展前変動パターンコマンドに対応する演出決定テーブルとに基づいて、具体的な発展前変動演出の態様を決定する。そして、決定した発展前変動演出を実行すべく、画像制御基板 2 1 0 や電飾制御基板 2 2 0 にコマンドを送信する。これにより、発展前変動演出に続いて、発展後変動演出が実行されることとなる。

【 0 3 3 7 】

30

図 5 0 は、発展後演出決定処理を説明するフローチャートである。

【 0 3 3 8 】

(ステップ S 1 2 2 0 - 1)

発展後変動パターンコマンドを受信すると、サブ C P U 2 0 0 a は、まず、事前判定情報記憶領域のシフト処理を行う。ここでは、第 1 記憶部に記憶されているシナリオ番号および当該変動前回数を参照部にシフトするとともに、第 2 記憶部～第 4 記憶部に記憶されているシナリオ番号、当該変動前回数、事前判定情報を 1 つ番号（序数）の小さい記憶部にシフトする。

【 0 3 3 9 】

(ステップ S 1 2 2 0 - 2)

40

次に、サブ C P U 2 0 0 a は、0 ～ 2 4 9 の範囲から 1 の第 3 演出乱数を取得する。なお、この第 3 演出乱数は、上記ステップ S 1 0 0 1 で更新されている。

【 0 3 4 0 】

(ステップ S 1 2 2 0 - 3)

次に、サブ C P U 2 0 0 a は、図 4 3 および図 4 4 に示す演出パターン決定テーブルを参照し、受信した発展後変動パターンコマンド、参照部に記憶されているシナリオ番号、および、当該変動前回数に基づいて、1 の発展後演出パターンを決定する。

【 0 3 4 1 】

(ステップ S 1 2 2 0 - 4)

次に、サブ C P U 2 0 0 a は、上記ステップ S 1 2 2 0 - 3 で決定された発展後演出パ

50

ターンに対応する演出パターンコマンドを画像制御基板 2 1 0 や電飾制御基板 2 2 0 に送信する。これにより、発展前変動演出に続いて、発展後変動演出が実行されることとなる。

【 0 3 4 2 】

なお、ここでは、発展前演出パターンの決定処理の説明は省略するが、発展前演出パターンの決定についても、発展前変動パターンコマンドの受信を契機として、発展後演出パターンの決定と同様に行われる。したがって、サブ R O M 2 0 0 b には、発展後の演出パターンを決定するための演出パターン決定テーブルと同様に、発展前の演出パターンを決定するための演出パターン決定テーブルが格納されている。

【 0 3 4 3 】

以上のように、上記の主制御基板 1 0 0 および副制御基板 2 0 0 における処理により、対象保留および対象前保留について、最適な示唆演出の実行機会が確保されることとなる。

【 0 3 4 4 】

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。

【 0 3 4 5 】

したがって、例えば、上記実施形態では、非時短遊技状態において第 1 保留についてのみ示唆演出を実行することとしたが、第 2 保留についても示唆演出を実行してもよいし、また、時短遊技状態において示唆演出を実行しても構わない。また、上記実施形態では、第 1 始動口 2 0 および第 2 始動口 2 2 を設けることとしたが、始動口は 1 つだけでもよい。さらには、上記実施形態では、第 2 保留を第 1 保留に優先して処理することとしたが、始動口を 2 つ設ける場合においては、例えば、第 1 保留と第 2 保留とで、先に記憶された順に処理を行うこととしてもよいし、第 1 保留を第 2 保留に優先して処理することとしてもよい。

【 0 3 4 6 】

また、上記実施形態では、対象保留の 1 つ前に処理される対象前保留を含む 1 または複数の対象前保留において、特定範囲内の固定値（（ 8 0 0 ~ 9 6 9 ）、「特定ハズレ 1 ~ 3」の変動パターン）が連続する個数に基づいて示唆演出の実行可否を決定することとした。しかしながら、例えば、対象前保留において、特定範囲内の固定値の個数に基づいて、示唆演出の実行可否を決定することとしてもよい。

【 0 3 4 7 】

また、上記実施形態においては、示唆演出実行決定テーブルおよび抽選テーブルを参照して、2 段階で示唆演出の実行可否が決定されることとした。しかしながら、示唆演出実行決定テーブルは必須ではなく、抽選テーブルのみを設け、事前判定コマンドを受信した際に、抽選テーブルによって示唆演出の実行可否とシナリオとを同時に決定することとしてもよい。また、例えば、第 1 段階目として、示唆演出の実行可否を対象保留の事前判定情報によってのみ決定し、示唆演出の実行が決定された場合に、第 2 段階目として、対象前保留における特定範囲内の固定値の個数に基づいて、示唆演出の態様（パターン）を決定することとしてもよい。これは、図 4 2 に示す各抽選テーブルにおいて、「不実行」に対応する領域を設けることなく、乱数値の割り振りを行うことで実現可能である。このようにすれば、第 1 段階目で示唆演出の実行が決定された場合には、必ず、いずれかのシナリオが決定されることとなる。したがって、この場合には、対象保留の事前判定情報に基づいて示唆演出の実行可否が決定され、対象前保留における特定範囲内の固定値の個数に基づいて、示唆演出の態様（パターン）が決定されることとなる。

【 0 3 4 8 】

また、上記実施形態においては、遊技の進行を制御する主制御基板 1 0 0 と、主制御基板 1 0 0 から送信されるコマンドに基づいて演出を実行制御する副制御基板 2 0 0 とにお

10

20

30

40

50

いて、上記のとおりに協働することで示唆演出が実行されることとした。しかしながら、主制御基板 100 および副制御基板 200 において、上記の各機能をどのように分担するかは適宜設計することが可能である。

【0349】

また、上記実施形態においては、発展後変動パターンと発展前変動パターンとに基づいて、1 回の変動演出が実行されることとし、発展後変動パターンに基づいて示唆演出の実行可否が決定されることとした。しかしながら、例えば、発展前変動パターンに基づいて示唆演出の実行可否を決定することとしてもよい。また、1 つの変動パターンに基づいて、1 回の変動演出が実行されることとしてもよく、この場合には、当該変動パターンに基づいて示唆演出の実行可否が決定されることとなる。

10

【0350】

また、上記実施形態では、大当たりに当選した場合には、特別図柄の種別を問わずに、変動パターンが決定されることとしたが、特別図柄の種別に応じて異なる変動パターンが決定されるようにしても構わない。いずれにしても、変動パターン（コマンド）を決定するための変動パターン（コマンド）決定テーブルは、変動パターン乱数と変動パターンとが対応付けられたテーブルであって、特別遊技の実行可否、および、記憶部に記憶されている保留数に応じて複数設けられ、大当たりの抽選結果および保留数に基づいて、いずれかの変動パターン（コマンド）決定テーブルを参照して変動パターンが決定されればよい。

【0351】

20

また、上記実施形態においては、発展後変動パターンを決定するための乱数値として、1 種類の変動パターン乱数（第 2 変動パターン乱数）を設けることとしたが、例えば、複数の乱数値の組み合わせによって、発展後変動パターンを決定することとしてもよい。具体的には、発展後変動パターンを決定するための乱数として、上位の変動パターン決定用乱数と、下位の変動パターン決定用乱数と、を設ける。そして、発展後変動パターンを決定する際に、まず、上位の変動パターン決定用乱数に基づいて、それぞれ変動パターンに乱数値が割り振られた複数のグループの中からいずれか 1 のグループを決定する。その後、当該決定されたグループに対応するテーブルと、下位の変動パターン決定用乱数とに基づいて 1 の発展後変動パターンを決定する。このとき、上位の変動パターン決定用乱数が、固定値および不定値に割り振られていてもよいし、下位の変動パターン決定用乱数が、固定値および不定値に割り振られていてもよい。いずれにしても、変動パターン決定用乱数は、1 または複数の乱数値から構成されていけばよい。

30

【0352】

なお、上記実施形態において、第 1 始動口 20 内の領域が本発明の始動領域に相当し、図 17 のステップ S330 - 5 ~ ステップ S330 - 7 の処理を実行するメイン CPU 100a が本発明の乱数記憶手段に相当する。

また、上記実施形態において、特別図柄乱数が本発明の特別遊技判定用乱数に相当し、図 21 のステップ S420 - 5 の処理を実行するメイン CPU 100a が本発明の特別遊技実行判定手段に相当する。

また、上記実施形態において、図 22 に示す変動パターン決定処理を実行するメイン CPU 100a が本発明の変動パターン決定手段に相当する。

40

【0353】

また、上記実施形態において、図 18 に示す事前判定処理を実行するメイン CPU 100a、および、図 48 に示す事前判定コマンド受信処理を実行するサブ CPU 200a が本発明の示唆演出実行決定手段に相当する。なお、上記実施形態では、保留が記憶された時点で示唆演出の実行可否を決定することとしたが、示唆演出の実行可否を決定するタイミングはこれに限らない。いずれにしても、記憶部に対象保留が記憶された後、当該対象保留について変動演出が開始するよりも前のいずれかのタイミングで決定すればよい。

【0354】

また、上記実施形態において、図 49 に示す変動パターンコマンド受信処理を実行する

50

サブCPU 200aが本発明の変動演出態様決定手段に相当する。

また、上記実施形態において、画像制御基板 210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18に示す事前判定処理を実行するメインCPU 100aが本発明の事前判定手段に相当する。

また、上記実施形態において、図15のステップS800の処理を実行するメインCPU 100aが本発明のコマンド送信手段に相当する。

【符号の説明】

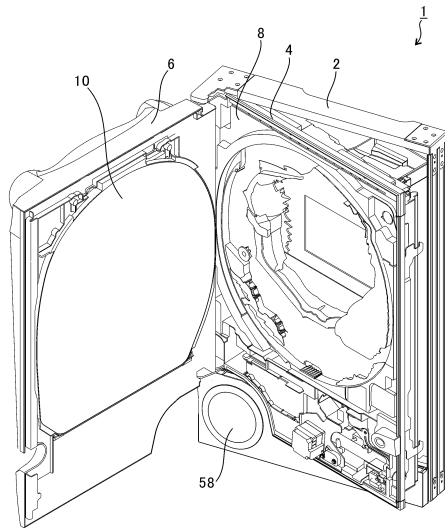
【0355】

- 1 遊技機
- 20 第1始動口
- 22 第2始動口
- 100 主制御基板
- 100a メインCPU
- 100b メインROM
- 100c メインRAM
- 200 副制御基板
- 200a サブCPU
- 200b サブROM
- 200c サブRAM
- 210 画像制御基板

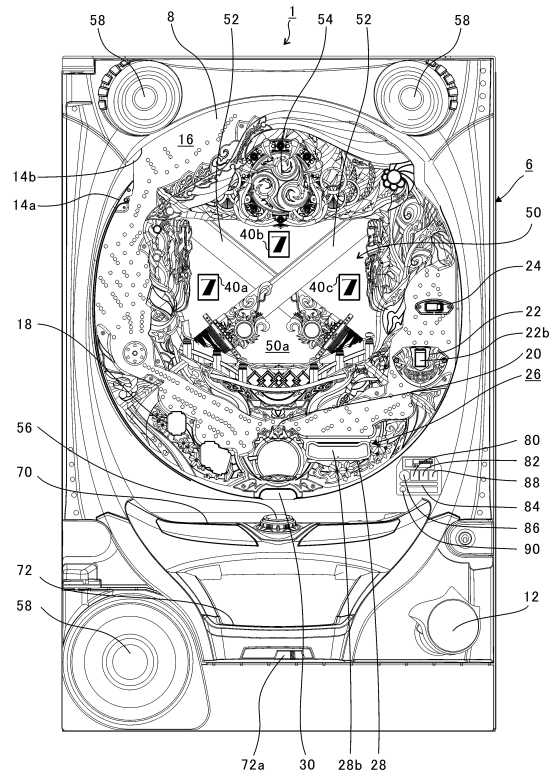
10

20

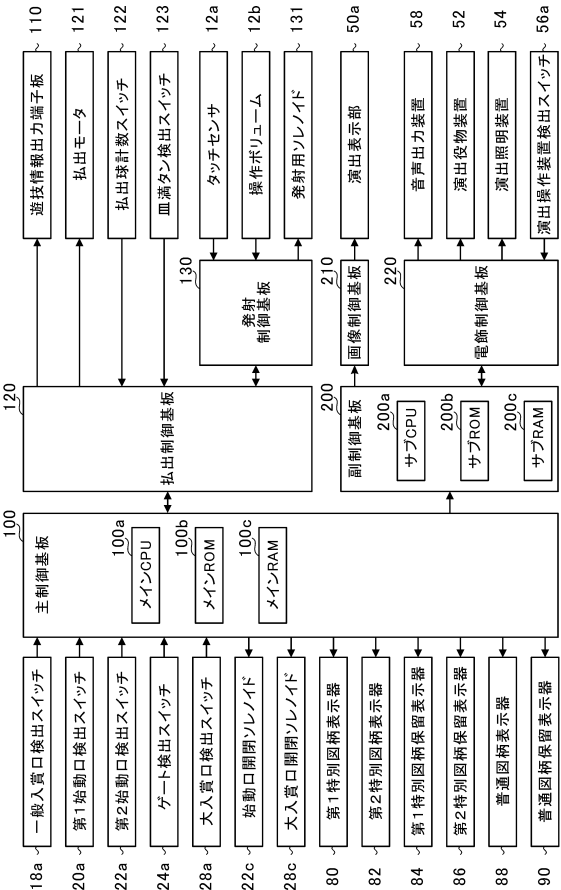
【図1】



【図2】



【図 3】



【図 4】

(a) 特別図柄判定テーブル1

始動口種別	遊技状態	特別図柄乱数 (0~545)	判定結果	大当たり確率
第1始動口	低確率遊技状態	7, 107	大当たり	1/273
		上記以外	ハズレ	

(b) 特別図柄判定テーブル2

始動口種別	遊技状態	特別図柄乱数 (0~545)	判定結果	大当たり確率
第1始動口	高確率遊技状態	7, 17, 27, 37, 47, 57, 67, 77, 87, 97, 107, 117, 127, 137, 147, 157, 167, 177, 187, 197	大当たり	1/27.3
		上記以外	ハズレ	

(c) 特別図柄判定テーブル3

始動口種別	遊技状態	特別図柄乱数 (0~545)	判定結果	大当たり確率
第2始動口	低確率遊技状態	7, 107	大当たり	1/273
		上記以外	ハズレ	

(d) 特別図柄判定テーブル4

始動口種別	遊技状態	特別図柄乱数 (0~545)	判定結果	大当たり確率
第2始動口	高確率遊技状態	7, 17, 27, 37, 47, 57, 67, 77, 87, 97, 107, 117, 127, 137, 147, 157, 167, 177, 187, 197	大当たり	1/27.3
		上記以外	ハズレ	

【図 5】

(a) 図柄種別判定テーブル1

始動口種別	判定結果	大当たり乱数 (0~299)	特別図柄種別	大当たり時の 選択確率(%)
第1始動口	大当たり	0~119	特別図柄A	40%
		120~239	特別図柄B	40%
		240~299	特別図柄C	20%

(b) 図柄種別判定テーブル2

始動口種別	判定結果	大当たり乱数 (0~299)	特別図柄種別	大当たり時の 選択確率(%)
第2始動口	大当たり	0~239	特別図柄A	80%
		240~299	特別図柄C	20%

(c) 図柄種別判定テーブル3

始動口種別	判定結果	大当たり乱数 (0~299)	特別図柄種別	ハズレ時の 選択確率(%)
第1始動口	ハズレ	0~299	特別図柄X	100%
第2始動口		0~299	特別図柄Y	100%

【図 6】

(a) 作動テーブル1

特別図柄種別	ラウンド数 (R)	1ラウンドの終了条件 開放時間	カウント(C)	開閉回数	インターバル 時間
特別図柄A	15R	29.0秒	8個	1回	2.0秒

(b) 作動テーブル2

特別図柄種別	ラウンド数 (R)	1ラウンドの終了条件 開放時間	カウント(C)	開閉回数	インターバル 時間
特別図柄B 特別図柄C	5R	29.0秒	8個	1回	2.0秒

【図 7】

特別図柄種別	特別遊技終了後の 遊技状態(確率)	高確 回数	特別遊技終了後の 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	高確率遊技状態	10000	時短遊技状態	高確・時短	10000
				高確・非時短	
				低確・時短	
				低確・非時短	
特別図柄B	高確率遊技状態	10000	時短遊技状態	高確・時短	30
				高確・非時短	
				低確・時短	
				低確・非時短	
特別図柄C	低確率遊技状態	—	時短遊技状態	高確・時短	30
				高確・非時短	10
				低確・時短	30
				低確・非時短	10

【図 8】

(a) 非時短遊技状態に設定されている場合の当たり時に参照される
発展後変動パターンコマンド決定テーブル1

始動口種別	特別図柄種別	保留数	第2変動 パターン乱数 (0～999)	発展後変動パターン
第1始動口 第2始動口	特別図柄 A、B、C	—	0～99	SP発展大当たり1
			100～299	SP発展大当たり2
			300～599	SP発展大当たり3
			600～999	SP発展大当たり4

(b) 非時短遊技状態に設定されている場合のハズレ時に参照される
発展後変動パターンコマンド決定テーブル2

始動口種別	特別図柄種別	保留数	第2変動 パターン乱数 (0～999)	発展後変動パターン
第1始動口 第2始動口	特別図柄 X、Y	1	0～499	通常ハズレ1(12秒)
			500～599	ガセ擬似ハズレ1
			600～699	すべりハズレ1
			700～749	発展演出ハズレ1
			750～799	発展演出ハズレ2
			800～849	特定ハズレ1(10秒)
			850～899	特定ハズレ2(12秒)
			900～969	特定ハズレ3(14秒)
			970～979	SP発展ハズレ1
			980～989	SP発展ハズレ2
			990～999	SP発展ハズレ3
		2	0～499	通常ハズレ2(8秒)
			500～599	ガセ擬似ハズレ2
			600～699	すべりハズレ2
			700～719	通常ハズレ2(8秒)
			720～759	発展演出ハズレ1
			760～799	発展演出ハズレ2
			800～849	特定ハズレ1(10秒)
			850～899	特定ハズレ2(12秒)
			900～969	特定ハズレ3(14秒)
			970～979	SP発展ハズレ1
		3	0～499	通常ハズレ3(4秒)
			500～599	ガセ擬似ハズレ3
			600～699	すべりハズレ3
			700～749	通常ハズレ3(4秒)
			750～779	発展演出ハズレ1
			780～799	発展演出ハズレ2
			800～849	特定ハズレ1(10秒)
			850～899	特定ハズレ2(12秒)
			900～969	特定ハズレ3(14秒)
			970～979	SP発展ハズレ1
		4	0～499	通常ハズレ3(4秒)
			500～599	ガセ擬似ハズレ3
			600～699	すべりハズレ3
			700～799	通常ハズレ3(4秒)
			800～849	特定ハズレ1(10秒)
			850～899	特定ハズレ2(12秒)
			900～969	特定ハズレ3(14秒)
			970～979	SP発展ハズレ1
			980～989	SP発展ハズレ2
			990～999	SP発展ハズレ3

【図 10】

(a) 発展前変動パターンコマンド決定テーブル1

始動口種別	特別図柄種別	決定された 発展後変動パターン	第1変動 パターン乱数 (0～999)	発展前変動パターン
第1始動口 第2始動口	特別図柄 A、B、C	SP発展大当たり 1～4	0～99	ノーマルリーチ
			100～299	擬似1リーチ
			300～599	擬似2リーチ
			600～999	擬似3リーチ

(b) 発展前変動パターンコマンド決定テーブル2

始動口種別	特別図柄種別	決定された 発展後変動パターン	第1変動 パターン乱数 (0～999)	発展前変動パターン
第1始動口 第2始動口	特別図柄 X、Y	通常ハズレ1～3 ガセ擬似ハズレ1～3 すべりハズレ1～3 特定ハズレ1～3	0～999	なし

(c) 発展前変動パターンコマンド決定テーブル3

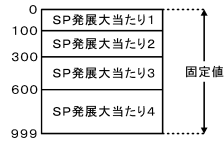
始動口種別	特別図柄種別	決定された 発展後変動パターン	第1変動 パターン乱数 (0～999)	発展前変動パターン
第1始動口 第2始動口	特別図柄 X、Y	発展演出ハズレ1 発展演出ハズレ2	0～999	ノーマルリーチ

(d) 発展前変動パターンコマンド決定テーブル4

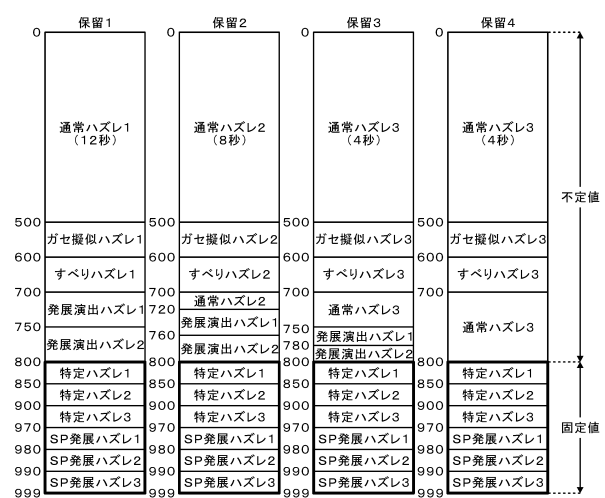
始動口種別	特別図柄種別	決定された 発展後変動パターン	第1変動 パターン乱数 (0～999)	発展前変動パターン
第1始動口 第2始動口	特別図柄 X、Y	SP発展ハズレ 1～3	0～599	ノーマルリーチ
			600～799	擬似1リーチ
			800～899	擬似2リーチ
			900～999	擬似3リーチ

【図 9】

(a) 大当たり時の発展後変動パターン(非時短遊技状態)



(b) ハズレ時の発展後変動パターン(非時短遊技状態)



※数字は第2変動パターン乱数

【図 11】

(a) 事前判定コマンド決定テーブル1

特別図柄種別	第2変動 パターン乱数 (0～999)	変動開始時に決定される 発展後変動パターン(参考)	事前判定 コマンド
特別図柄 A～I	0～99	SP発展大当たり1	BE11H
	100～299	SP発展大当たり2	
	300～599	SP発展大当たり3	
	600～999	SP発展大当たり4	

(b) 事前判定コマンド決定テーブル2

特別図柄種別	第2変動 パターン乱数 (0～999)	変動開始時に決定される 発展後変動パターン(参考)	事前判定 コマンド
特別図柄 X、Y	0～499	通常ハズレ1～3	BE7FH
	500～599	ガセ擬似ハズレ1～3	
	600～699	すべりハズレ1～3	
	700～799	発展演出ハズレ1、2 通常ハズレ2、3	
	800～849	特定ハズレ1(10秒)	BE05H
	850～899	特定ハズレ2(12秒)	BE06H
	900～969	特定ハズレ3(14秒)	BE07H
	970～979	SP発展ハズレ1	BE08H
	980～989	SP発展ハズレ2	BE09H
	990～999	SP発展ハズレ3	BE0AH

【図 12】

(a) 普通図柄判定テーブル1

遊技状態	普通図柄乱数 (0～19)	判定結果	普通図柄種別	当選確率
非時短遊技状態	0	当選	当たり図柄	1/20
	1～19	ハズレ	ハズレ図柄	

(b) 普通図柄判定テーブル2

遊技状態	普通図柄乱数 (0～19)	判定結果	普通図柄種別	当選確率
時短遊技状態	0～18	当選	当たり図柄	19/20
	19	ハズレ	ハズレ図柄	

【図 13】

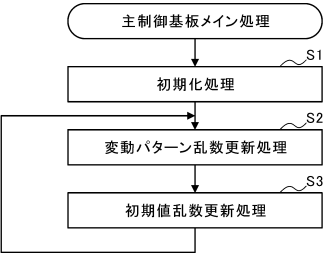
(a)普通図柄変動パターン決定テーブル

遊技状態	変動時間
非時短遊技状態	20秒
時短遊技状態	1秒

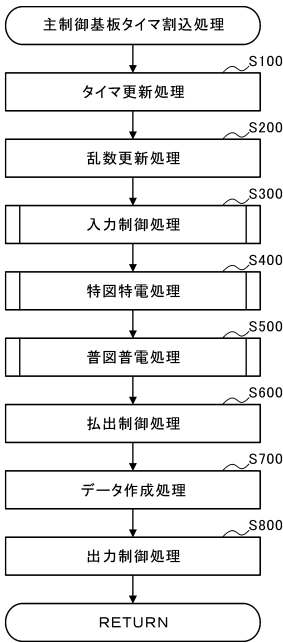
(b)第2始動口開放制御テーブル

遊技状態	開放回数	1開放中の開放時間	総開放時間
非時短遊技状態	1回	0.1秒	0.1秒
時短遊技状態	2回	2.9秒	5.8秒

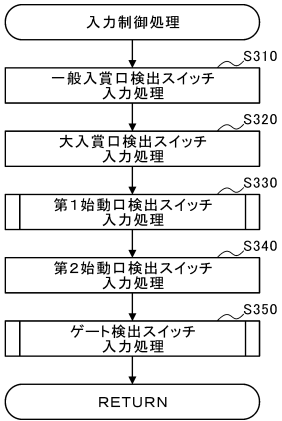
【図 14】



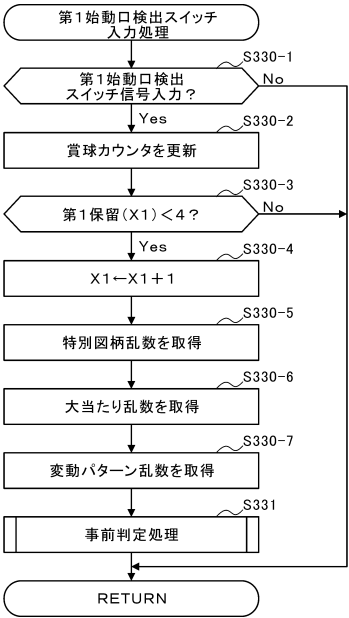
【図 15】



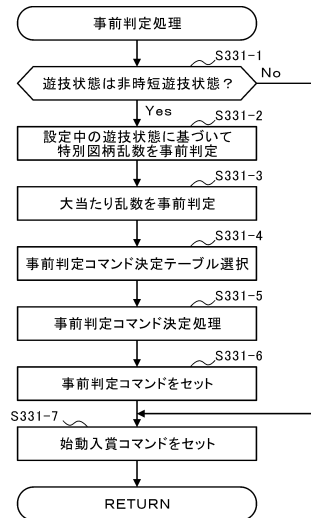
【図 16】



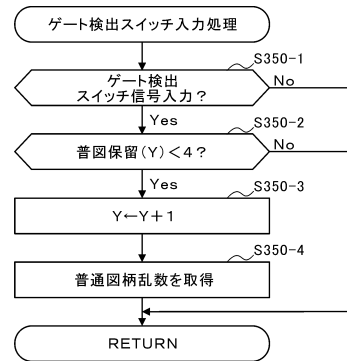
【図 17】



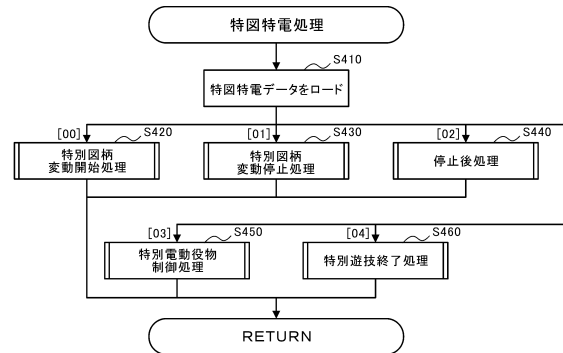
【図 18】



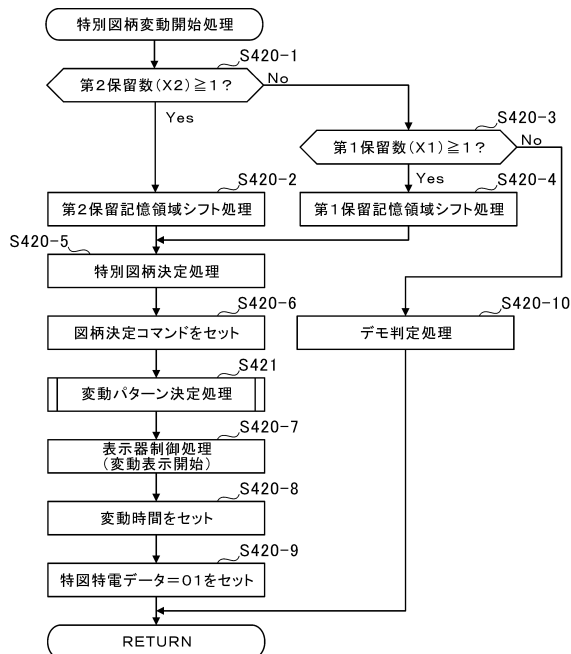
【図 19】



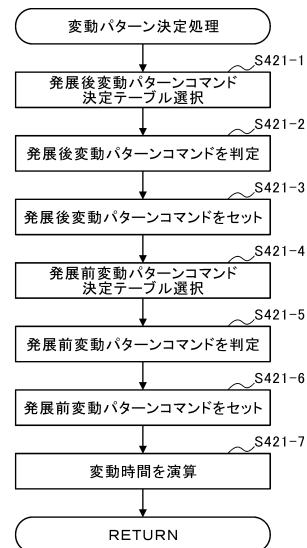
【図 20】



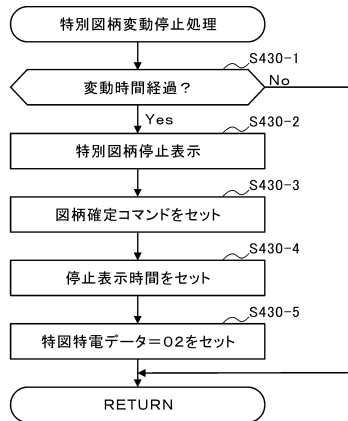
【図 21】



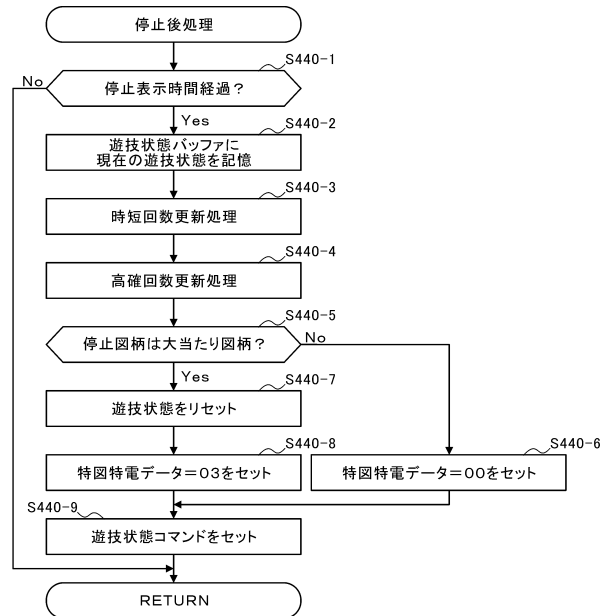
【図 22】



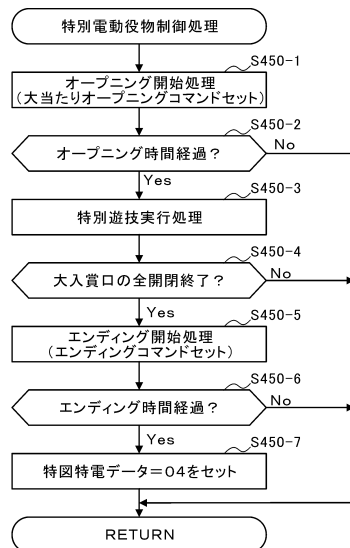
【図 23】



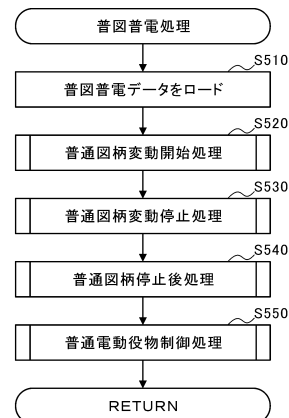
【図 24】



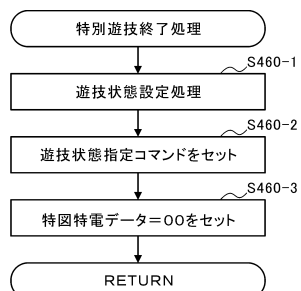
【図 25】



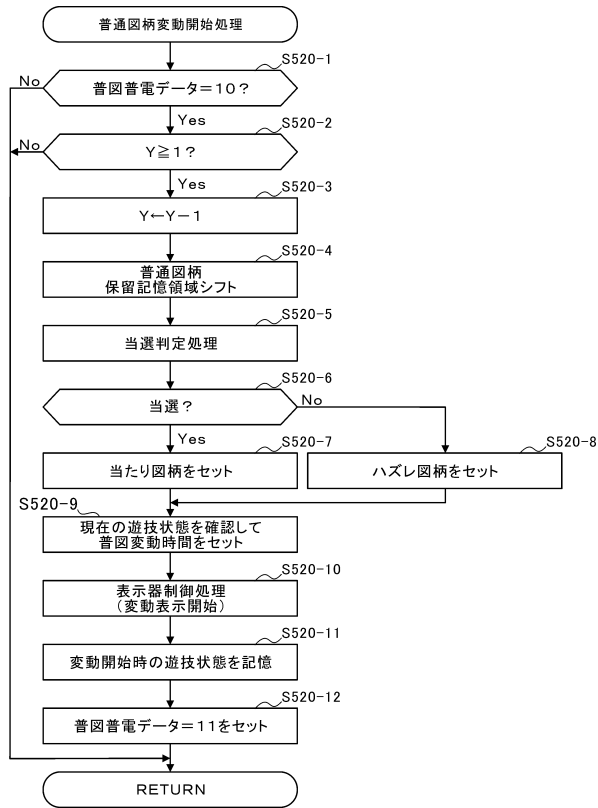
【図 27】



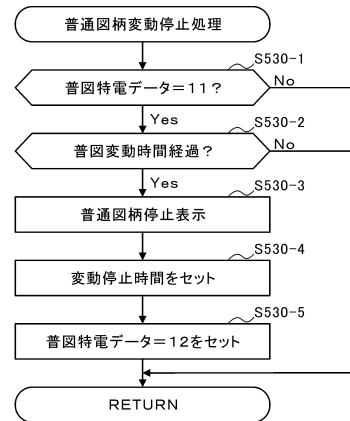
【図 26】



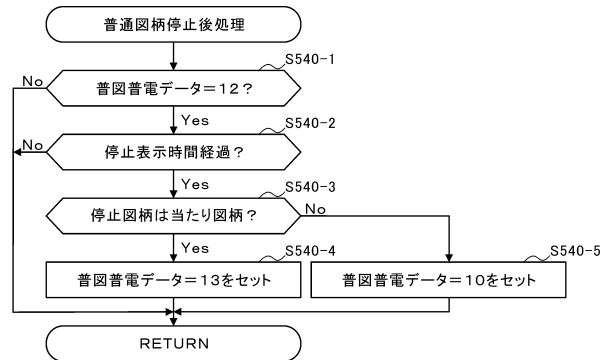
【図 28】



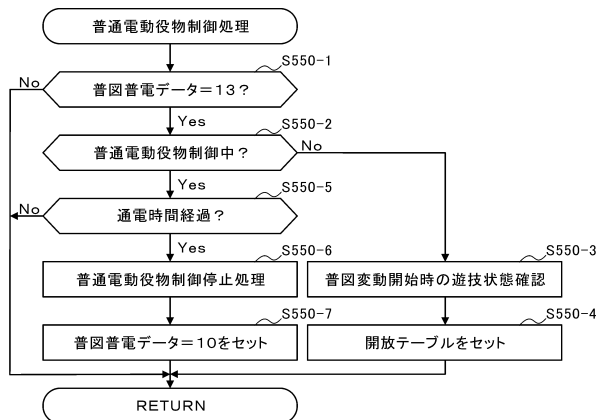
【図 29】



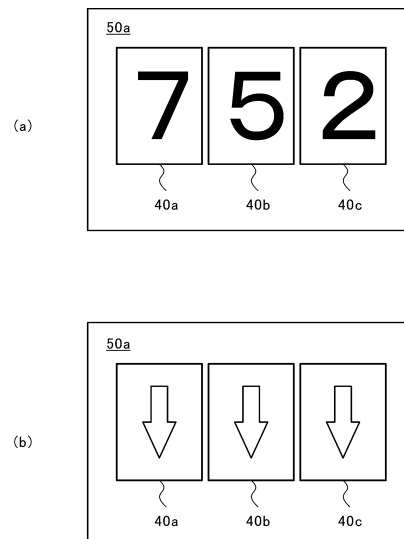
【図 30】



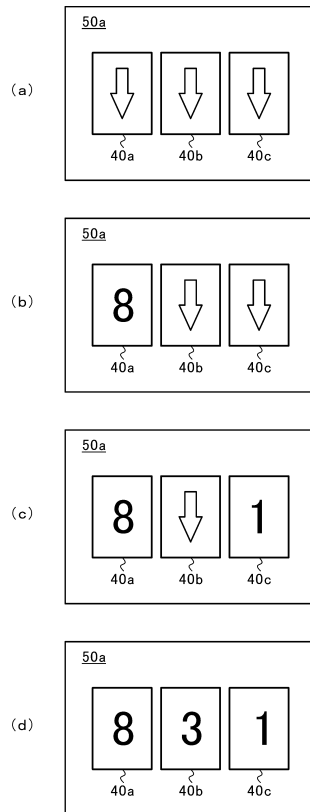
【図 31】



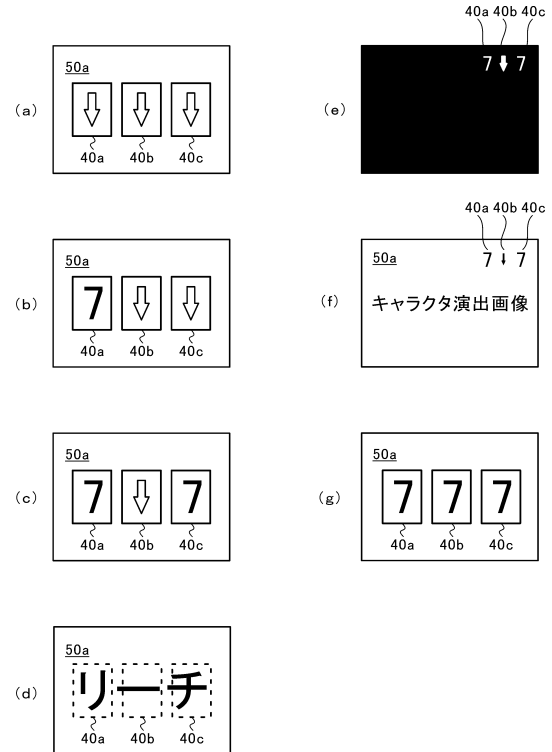
【図 32】



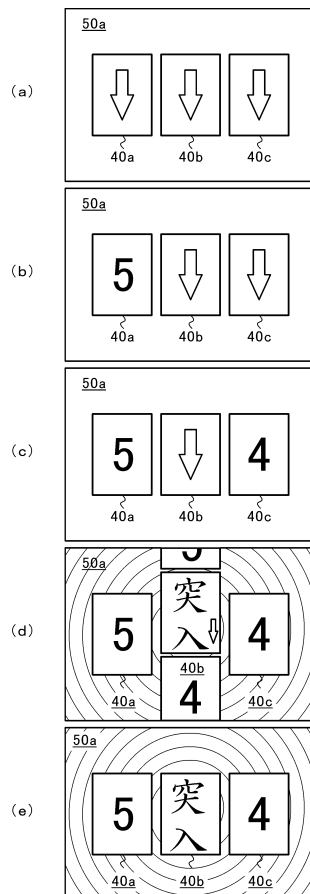
【図 3 3】



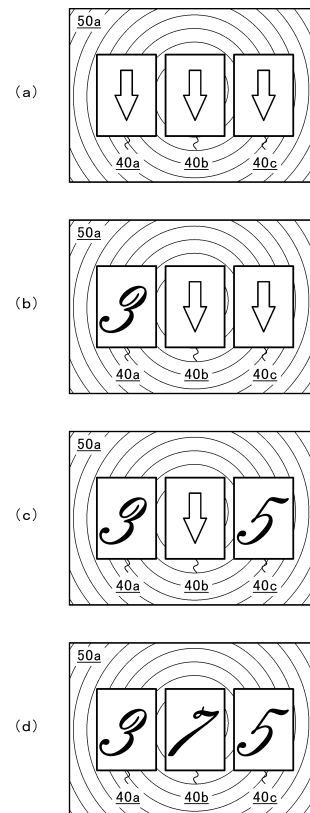
【図 3 4】



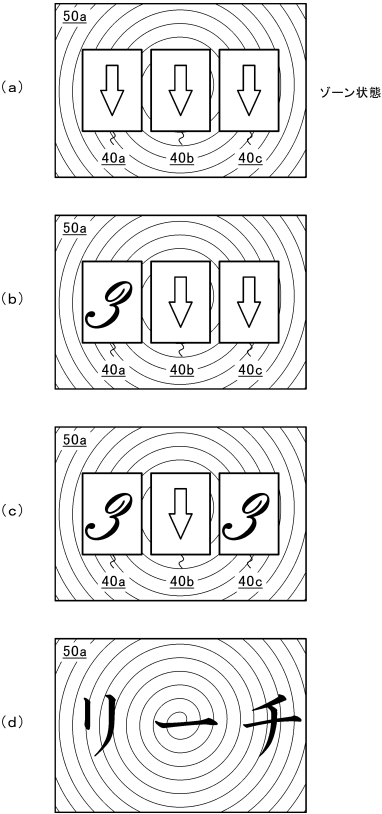
【図 3 5】



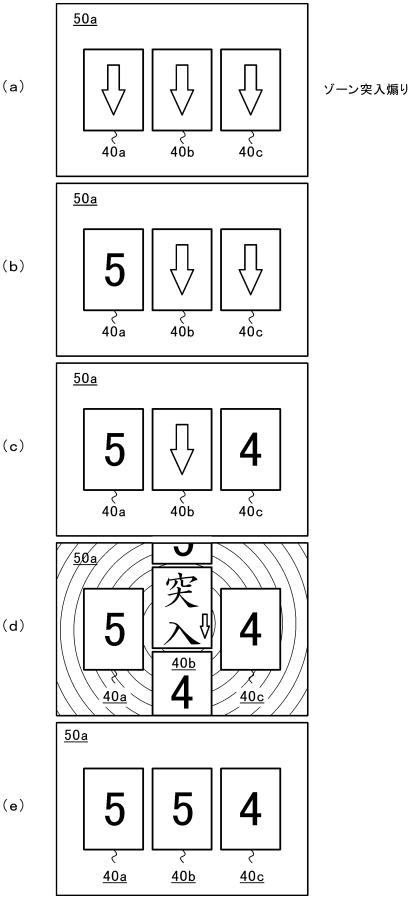
【図 3 6】



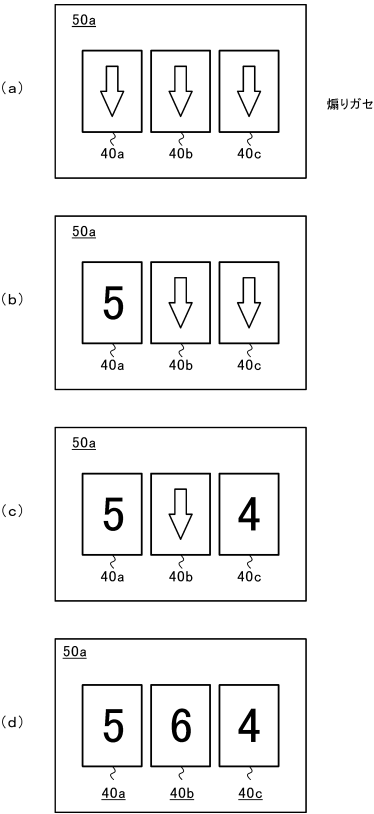
【図 37】



【図 38】



【図 39】



【図 40】

示唆演出実行決定テーブル

事前判定コマンド	発展後変動パターン	不定値 固定値	第1演出乱数割り振り	
			不実行	実行
BE7FH	通常ハズレ1~3 ガセ擬似ハズレ1~3 すべりハズレ1~3 発展演出ハズレ1、2	不定値	250	0
BE05H	特定ハズレ1(10秒)	固定値	235	15
BE06H	特定ハズレ2(12秒)	固定値	230	20
BE07H	特定ハズレ3(14秒)	固定値	230	20
BE08H	SP発展ハズレ1	固定値	200	50
BE09H	SP発展ハズレ2	固定値	100	150
BE0AH	SP発展ハズレ3	固定値	75	175
BE11H	SP発展大当たり1~4	固定値	75	175

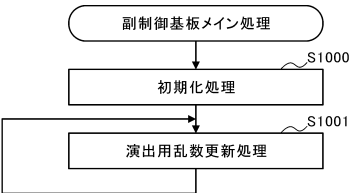
【図 45】

	シナリオ番号	当該変動前回数	事前判定情報
参照部			
(a) 第1記憶部	1-3	3	BE7FH
第2記憶部	1-3	2	BE7FH
第3記憶部	1-3	1	BE05H
第4記憶部	1-3	0	BE11H

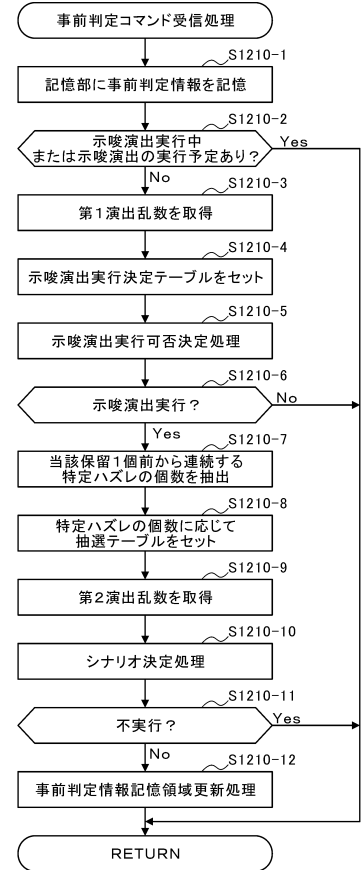
	シナリオ番号	当該変動前回数	事前判定情報
参照部			
(b) 第1記憶部	2-1	3	BE7FH
第2記憶部	2-1	2	BE05H
第3記憶部	2-1	1	BE05H
第4記憶部	2-1	0	BE09H

	シナリオ番号	当該変動前回数	事前判定情報
参照部			
(c) 第1記憶部	0-1	3	BE7FH
第2記憶部	0-1	2	BE7FH
第3記憶部	0-1	1	BE7FH
第4記憶部	0-1	0	BE11H

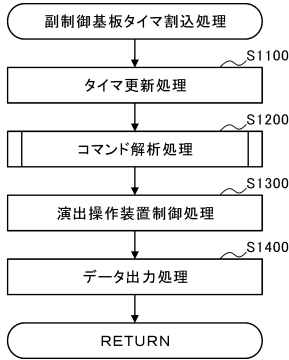
【図 46】



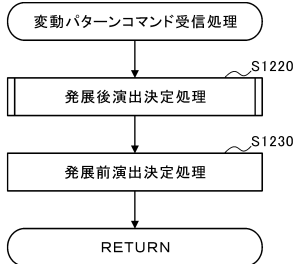
【図 48】



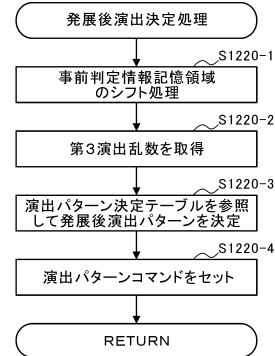
【図 47】



【図 49】



【図 50】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 1 0 - 1 3 7 0 0 3 (J P , A)
特開 2 0 1 0 - 1 4 2 3 4 3 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2