(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2017-18657
(P2017-18657A)
(43)公開日　平成29年1月26日(2017.1.26)

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

審査請求 有　請求項の数 3　ＯＬ　（全 42 頁）

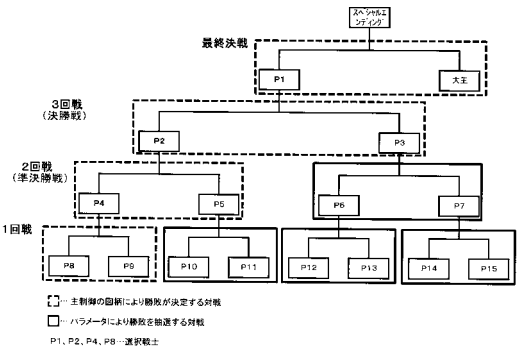
(21)出願番号　特願2016-189244 (P2016-189244)
(22)出願日　平成28年9月28日 (2016.9.28)
(62)分割の表示　特願2014-53031 (P2014-53031)の分割
原出願日　平成24年12月14日 (2012.12.14)

(71)出願人　599104196
株式会社サンセイアールアンドディ
愛知県名古屋市中区丸の内２丁目１１番１３号
(74)代理人　100098752
弁理士　吉田　吏規夫
(72)発明者　平　勇輝
愛知県名古屋市中区丸の内２丁目１１番１３号　株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者　市原　卓人
愛知県名古屋市中区丸の内２丁目１１番１３号　株式会社サンセイアールアンドディ内

Ｆターム(参考)　2C333 AA11　CA05　CA31　CA50　CA79

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】複数のキャラクターが対戦する演出の興趣及び臨場感を向上させることが可能な遊技機の提供を目的とする。
【解決手段】特別遊技実行中は、主人公キャラクターと１の敵キャラクターとの対戦及び残りの敵キャラクター同士の対戦の表示を行い、主人公キャラクターが対戦相手の敵キャラクターに対して勝つことで敵キャラクター同士の対戦による勝者と主人公キャラクターとの次の対戦の表示を実行する演出手段を有し、主人公キャラクターが次の対戦に進むか否かについては、特定条件の成立可否に基づいて決定する一方、敵キャラクター同士の対戦における勝敗については、勝敗を決定する勝敗決定手段を備える。
【選択図】図４３



【特許請求の範囲】
【請求項１】
判定条件の成立に基づいて遊技の当否を判定する当否判定手段と、
前記当否判定手段による判定結果を図柄によって表示する表示手段と、
前記当否判定手段の判定結果が当たりになることに基づいて特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、
前記特別遊技実行手段による特別遊技の終了後に通常遊技よりも遊技者に有利な特典を付与した特典遊技を予め設定された特定条件の成立を起因に実行する特典遊技実行手段と、
を備えた遊技機において、
前記特別遊技実行手段による前記特別遊技実行中は、前記表示手段に主人公キャラクターと複数の敵キャラクターが登場し、前記主人公キャラクターと１の敵キャラクターとの対戦及び残りの敵キャラクター同士の対戦の表示を行い、前記主人公キャラクターが対戦相手の敵キャラクターに対して勝つことで前記敵キャラクター同士の対戦による勝者と前記主人公キャラクターとの次の対戦の表示を実行する演出手段を有し、
前記演出手段は、前記主人公キャラクターが次の対戦に進むか否かについては、前記特定条件の成立可否に基づいて決定する一方、前記敵キャラクター同士の対戦における勝敗については、勝敗を決定する勝敗決定手段によって決定されることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記判定結果を表示する図柄の元となる図柄データを前記当否判定手段の判定結果に基づいて決定する図柄データ決定手段を有し、
前記特定条件の成立は、前記図柄データ決定手段によって決定された図柄データによって成立するか否かを判定することを特徴とする請求項１に記載の遊技機。
【請求項３】
前記演出手段は、前記主人公キャラクターが勝ち上がるかを示すトーナメント方式で演出表示することを特徴とする請求項１又は２の何れか一項に記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、特別遊技実行中に主人公キャラクターと敵キャラクターが戦う演出を表示する遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、パチンコ遊技機等においては、判定条件の成立に基づいて遊技の当否を判定する当否判定手段と、前記当否判定手段による判定結果を図柄によって表示する表示手段と、前記当否判定手段の判定結果が当たりになることに基づいて特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、前記特別遊技実行手段による特別遊技の終了後に通常遊技よりも遊技者に有利な特典を付与した特典遊技を予め設定された特定条件の成立を起因に実行する特典遊技実行手段と、を備え、特別遊技中に主人公キャラクターが敵キャラクターと戦いトーナメントを勝ち上がる演出を行うものがあった。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開平１０－９９４９７号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、従来のようにトーナメントを勝ち上がる演出をする場合、対戦相手の順番は一定であり、さらに主人公キャラクターの対戦相手以外の敵キャラクター同士の対戦も、予め主人公キャラクターの対戦相手に合わせて決定しているため、対戦相手の組合せ

に対する興趣及び臨場感に欠けるものであった。
【０００５】
本発明は、前記の点に鑑みなされたものであって、主人公キャラクターと複数の敵キャラクターが対戦する演出において、複数のキャラクターが対戦する演出の興趣及び臨場感を向上させることが可能な遊技機の提供を目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
請求項１の発明は、判定条件の成立に基づいて遊技の当否を判定する当否判定手段と、前記当否判定手段による判定結果を図柄によって表示する表示手段と、前記当否判定手段の判定結果が当たりになることに基づいて特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、前記特別遊技実行手段による特別遊技の終了後に通常遊技よりも遊技者に有利な特典を付与した特典遊技を予め設定された特定条件の成立を起因に実行する特典遊技実行手段と、を備えた遊技機において、前記特別遊技実行手段による前記特別遊技実行中は、前記表示手段に主人公キャラクターと複数の敵キャラクターが登場し、前記主人公キャラクターと１の敵キャラクターとの対戦及び残りの敵キャラクター同士の対戦の表示を行い、前記主人公キャラクターが対戦相手の敵キャラクターに対して勝つことで前記敵キャラクター同士の対戦による勝者と前記主人公キャラクターとの次の対戦の表示を実行する演出手段を有し、前記演出手段は、前記主人公キャラクターが次の対戦に進むか否かについては、前記特定条件の成立可否に基づいて決定する一方、前記敵キャラクター同士の対戦における勝敗については、勝敗を決定する勝敗決定手段によって決定されることを特徴とする。
【０００７】
請求項２の発明は、請求項１において、前記判定結果を表示する図柄の元となる図柄データを前記当否判定手段の判定結果に基づいて決定する図柄データ決定手段を有し、前記特定条件の成立は、前記図柄データ決定手段によって決定された図柄データによって成立するか否かを判定することを特徴とする。
【０００８】
請求項３の発明は、請求項１又は２において、前記演出手段は、前記主人公キャラクターが勝ち上がるかを示すトーナメント方式で演出表示することを特徴とする。
【発明の効果】
【０００９】
請求項１の発明によれば、前記主人公キャラクターが次の対戦に進むか否かについては、前記特定条件の成立可否に基づいて決定する一方、前記敵キャラクター同士の対戦における勝敗については、勝敗を決定する勝敗決定手段によって決定される構成としたことによって、複数のキャラクターが対戦する演出の興趣及び臨場感を向上させることが可能となる。
【００１０】
請求項２の発明によれば、前記判定結果を表示する図柄の元となる図柄データを前記当否判定手段の判定結果に基づいて決定する図柄データ決定手段を有し、前記特定条件の成立は、前記図柄データ決定手段によって決定された図柄データによって成立するか否かを判定する構成としたことによって、図柄データに基づいて表示される図柄に興味を持たせることが可能となる。
【００１１】
請求項３の発明によれば、前記演出手段は、前記主人公キャラクターが勝ち上がるかを示すトーナメント方式で演出表示する構成としたことによって、敵キャラクター同士の対戦組合せにも興味を持たせることが可能となる。
【図面の簡単な説明】
【００１２】
【図１】本発明の一実施例に係る遊技機の正面図である。
【図２】同遊技機の裏側を示す図である。
【図３】同遊技機の制御基板や装置等の接続を示すブロック図である。

【図４】通常遊技状態から高確率状態となる大当たりの場合の演出例を示す図である。
【図５】高確率状態から高確率状態となる大当たりの場合の演出例を示す図である。
【図６】同遊技機における主制御基板が行うメイン処理のフローチャートである。
【図７】同メイン処理用割り込み処理のフローチャートである。
【図８】始動入賞口スイッチ検出処理のフローチャートである。
【図９】普通動作処理のフローチャートである。
【図１０】特別動作処理のフローチャートである。
【図１１】特別図柄待機処理のフローチャートである。
【図１２】特別図柄大当たり判定処理のフローチャートである。
【図１３】特別図柄選択処理のフローチャートである。
【図１４】特別図柄変動パターン選択処理の第一フローチャートである。
【図１５】特別図柄変動パターン選択処理の第二フローチャートである。
【図１６】特別図柄乱数シフト処理のフローチャートである。
【図１７】変動中処理のフローチャートである。
【図１８】特別図柄確定処理のフローチャートである。
【図１９】特別電動役物処理の第一フローチャートである。
【図２０】特別電動役物処理の第二フローチャートである。
【図２１】保留球数処理のフローチャートである。
【図２２】電源断監視処理のフローチャートである。
【図２３】サブ制御メイン処理のフローチャートである。
【図２４】外部ＩＮＴ割り込み処理のフローチャートである。
【図２５】２ｍｓタイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図２６】１０ｍｓタイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図２７】メインコマンド解析処理のフローチャートである。
【図２８】オープニングコマンド処理の第一フローチャートである。
【図２９】オープニングコマンド処理の第二フローチャートである。
【図３０】大当たりラウンド処理のフローチャートである。
【図３１】大当たりエンディングコマンド処理の第一フローチャートである。
【図３２】大当たりエンディングコマンド処理の第二フローチャートである。
【図３３】トーナメント表作成処理のフローチャートである。
【図３４】選択戦士設定処理のフローチャートである。
【図３５】１回戦組合せ決定処理のフローチャートである。
【図３６】戦士パラメーター決定処理のフローチャートである。
【図３７】勝敗決定処理のフローチャートである。
【図３８】対戦処理の第一フローチャートである。
【図３９】対戦処理の第二フローチャートである。
【図４０】トーナメント表送信処理の第一フローチャートである。
【図４１】トーナメント表送信処理の第二フローチャートである。
【図４２】Ｓｗ処理のフローチャートである。
【図４３】トーナメント表を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１３】
以下、添付の図面に基づき本発明の実施例を説明する。図１に示す遊技機１は、遊技媒体として遊技球を用いるパチンコ遊技機であって、遊技盤２の縁に外側誘導レール３及び内側誘導レール４が略円形に配置され、前記外側誘導レール３及び内側誘導レール４によって区画された遊技領域６が前記遊技盤２上に設けられている。前記遊技領域６には遊技球を誘導する誘導釘Ｒが遊技盤２の表面に設けられている。また、遊技機１の前面側には、装飾ランプ等からなるランプ装置３５、発射装置へ供給する遊技球と払い出された遊技球を受けるための上側球受け皿３６、該上側球受け皿３６の満杯時に遊技球を受けるための下側球受け皿３７、効果音等を発するスピーカ３８、遊技者の発射操作に応じて遊技球

を前記遊技領域６へ向けて弾発発射するための発射装置６４、遊技者による操作可能な遊技操作スイッチ６７が設けられている。図１における符号Ｗ１は遊技機の外枠、Ｗ２は外枠Ｗ１に取り付けられた前枠、Ｇは前記前枠Ｗ２に開閉可能にヒンジで取り付けられたガラス枠である。以下、遊技機１の主要な部分について説明する。

【００１４】

前記遊技領域６には、中心線上の上部から下部に向かって順に表示装置１０、上側始動入賞口４１、下側始動入賞口４２、大入賞口４５、アウト口４８が配置されている。前記上側始動入賞口４１及び下側始動入賞口４２の左には左袖第一入賞口５１と左袖第二入賞口５２が配置され、また、大入賞口４５の左右には左落とし入賞口５３と右落とし入賞口５４が配置されている。また、前記表示装置１０の左には普通図柄変動開始用ゲート５５、その下方には風車７６が設けられている。一方、前記表示装置１０の右下方には普通図柄表示装置５０が組み込まれている。

【００１５】

前記上側始動入賞口４１、下側始動入賞口４２、大入賞口４５、左袖第一入賞口５１、左袖第二入賞口５２、左落とし入賞口５３、右落とし入賞口５４は、前記遊技領域６に発射された遊技球が入賞可能な複数の入賞口に相当する。また、前記上側始動入賞口４１及び下側始動入賞口４２は、始動入賞口に相当する。前記遊技領域６へ発射されて遊技領域６内を流下する遊技球が前記の各入賞口に入賞（入球）すると１入賞球の入賞に対して所定個数の賞品球（遊技球）が遊技者に払い出される。前記１入賞球の入賞に対する賞品球の払出個数は、前記入賞口毎に設定されている。

【００１６】

前記表示装置１０は、当否判定手段による判定結果を図柄によって表示する表示手段に相当する。前記表示装置１０は、図柄等の画像が表示可能なものであって、液晶，ドットマトリックス若しくはＬＥＤ表示装置等の画像表示装置からなり、本実施例では、液晶表示器（ＴＦＴ－ＬＣＤモジュール）で構成されている。前記表示装置１０は、複数の特別図柄を変動パターンに従って所定時間変動表示した後に停止表示可能に構成され、停止表示された特別図柄によって判定結果を表示する。特別図柄は当否判定結果を表示するための判定図柄であり、当否判定結果を識別可能な識別情報である。

【００１７】

前記表示装置１０では、左右に並ぶ左特別図柄（左判定図柄）と中特別図柄（中判定図柄）と右特別図柄（右判定図柄）がそれぞれ変動パターンに従って変動表示し、変動パターンに設定されている変動時間変動表示した後、当否判定結果に基づき左特別図柄、中特別図柄、右特別図柄が確定停止特別図柄（確定停止判定図柄）として停止表示される。また、前記表示装置１０では前記特別図柄の変動表示と共に、背景、キャラクター、文字等（音声や発光等も適宜含まれる）で構成される演出が表示可能となっている。前記変動パターンは、後述するように複数設けられ、複数の変動パターンから選択された変動パターンに基づいて特別図柄の変動表示が前記表示装置１０で行われる。

【００１８】

本実施例において変動および停止表示される左特別図柄、中特別図柄、右特別図柄は、それぞれ『０，１，２，３，４，５，６，７，８，９，１０，１１，１２，１３，１４，１５』の１６通りの図柄とされている。本実施例では、遊技の当否判定結果が大当たりの場合には、前記表示装置１０に大当たりの特別図柄組合せ、この例では『０，０，０』（いわゆる‘０’のぞろ目）や『１，１，１』（いわゆる‘１’のぞろ目）等、同一数字の組合せで特別図柄が停止表示される。大当たりの場合には、外れの場合よりも遊技者にとって有利な（遊技球を獲得し易い）特別遊技（大当たり遊技）が実行される。なお、遊技の当否判定結果が外れの場合には、特別図柄がぞろ目以外の組合せで表示装置１０に停止表示される。

【００１９】

前記普通図柄表示装置５０は、液晶、ドットマトリックス若しくはＬＥＤ表示装置等の表示装置からなる。本実施例の普通図柄表示装置５０は、ＬＥＤ表示装置からなる。本実

施例における普通図柄表示装置５０に変動及び停止表示される普通図柄は『○』，『×』の２種類からなる。普通図柄当たりの場合には、前記普通図柄表示装置５０に『○』の普通図柄が停止表示され、外れの場合には『×』が表示される。

【００２０】

前記上側始動入賞口４１は、上方が開口した形状からなって遊技球が上方から入球（入賞）可能となっている。

一方、前記下側始動入賞口４２は、２つの可動片４２ａ，４２ｂが背面の始動入賞口用ソレノイドによって略垂直で遊技球の入賞（入球）困難な閉状態（通常状態）と略Ｖ字形（逆ハの字形）の入賞可能な開状態間を変化可能に制御されている。前記下側始動入賞口４２の可動片４２ａ，４２ｂ間は入賞（入球）領域に相当する。前記下側始動入賞口４２の開状態への移行は、前記普通図柄表示装置５０で普通図柄が変動した後、普通図柄当たりを示す当たり普通図柄（本実施例では『○』）で確定停止表示された時に行われる。

【００２１】

また、前記遊技盤２の背面には、前記上側始動入賞口４１に入賞（入球）した遊技球を検出する上側始動入賞口検出スイッチ（上側始動入賞口センサ）と、前記下側始動入賞口４２へ入賞（入球）した遊技球を検出する下側始動入賞口検出スイッチ（下側始動入賞口センサ）がそれぞれの入賞球用通路に設けられている。本実施例において前記上側始動入賞口４１あるいは下側始動入賞口４２への遊技球の入賞（入球）検出は、乱数値の取得の起因および前記特別図柄の変動表示開始の起因とされ、さらには、判定条件の成立に設定されており、また、前記判定条件の成立に起因して当否判定手段により大当たりか否かが判定される。

【００２２】

前記上側始動入賞口４１あるいは下側始動入賞口４２に入賞して前記上側始動入賞口検出スイッチ（上側始動入賞口センサ）、前記下側始動入賞口検出スイッチで検出された遊技球検出数（始動入賞口入賞球数）及び取得した乱数値を予め設定されている設定数まで特別図柄保留球数として入賞順に記憶し、特別図柄の変動表示を一旦保留して順次特別図柄の変動表示が開始されることにより、記憶されている特別図柄保留球数の数を減らし、乱数値のデータを消去している。前記上側始動入賞口４１及び下側始動入賞口４２への入賞に対する記憶は、前記表示装置１０で現在変動中の記憶を含まず、最大４個に設定されている。

【００２３】

なお、前記始動入賞口検出スイッチ（上側始動入賞口検出スイッチ、下側始動入賞口検出スイッチ）による遊技球検出数が最大個数まで記憶されている時には、前記始動入賞口検出スイッチがそれ以上入賞遊技球を検出しても、保留球数としては記憶されない無効球（オーバーフロー入賞球）とされ、その無効球については乱数値の記憶、当否判定及び特別図柄の変動を行うことなく、入賞に対する賞球遊技球が所定数払い出される。

【００２４】

前記普通図柄変動開始用ゲート５５は、前記遊技盤２の背面に設けられた普通図柄変動開始スイッチで普通図柄変動開始用ゲート５５を通過する遊技球が検出されることに基づいて前記普通図柄表示装置５０で普通図柄の変動を開始させるようになっている。また、前記普通図柄の変動表示中に、前記普通図柄変動開始用ゲート５５を遊技球が通過することによって発生する普通図柄の変動を、前記普通図柄変動装置５０における現在変動中の記憶を含めず最大４個普通図柄保留球数として記憶し、普通図柄の変動開始により普通図柄保留球数を減らすようになっている。

【００２５】

また、前記遊技盤２の背面には、前記左袖第一入賞口５１の入賞球を検出する左袖第一入賞口用検出スイッチ、前記左袖第二入賞口５２の入賞球を検出する左袖第二入賞口用検出スイッチ、前記左落とし入賞口５３及び右落とし入賞口５４の入賞球を検出する左落とし入賞口用検出スイッチ及び右落とし入賞口用検出スイッチが設けられている。

【００２６】

前記大入賞口４５は、前記遊技盤２の背面に設けられた大入賞口開放用ソレノイドによって開閉する開閉板４６を備えている。この大入賞口４５は、通常は開閉板４６が閉じた状態とされ、当否判定結果が大当たりの場合に実行される特別遊技（大当たり遊技）時に所定ラウンドとして本実施例では１５ラウンド（１５回）開放される。また、前記大入賞口４５内には、大入賞口４５に入賞した入賞球を検出する入賞球数カウントスイッチ（カウントセンサ）が設けられている。

【００２７】

前記上側始動入賞口検出スイッチ、下側始動入賞口検出スイッチ、左袖第一入賞口用検出スイッチ、左袖第二入賞口用検出スイッチ、左落とし入賞口用検出スイッチ、右落とし入賞口用検出スイッチ、入賞球数カウントスイッチ（カウントセンサ）は、入賞装置に入賞した遊技球を検出する入賞検出手段に相当する。

【００２８】

前記発射装置６４は、操作レバー６５の操作により駆動する発射モータを裏側に有し、該発射モータの駆動により遊技球を弾発発射するようになっている。前記発射装置６４により発射された発射球は、前記遊技盤２の表面に立設された内側誘導レール４と外側誘導レール３間で構成される発射球誘導路を介して遊技領域６に誘導される。前記遊技領域６に誘導された遊技球は、転動しつつ下方へ落下し、前記各装置及び各入賞口に入賞するか、或いは何処にも入賞しなければ前記アウト口４８から遊技盤２の裏側へ排出される。

【００２９】

前記遊技機１の裏側には、図２に示すように、複数の制御基板や装置等が設けられている。制御基板の主なものとして、主制御基板２００、サブ制御基板２０５、表示制御基板２１０、音声制御基板２２０、払出制御基板２４０、電源基板２５０、発射制御基板２６０等がある。符号２６５は外部端子、２８１は払出装置、２８３は球無し検出スイッチ、２８９は球貯留タンク、２９１は球誘導樋である。２７１はＲＡＭクリアスイッチ、２７２は電源スイッチである。なお各制御基板には制御回路が設けられている。また、各制御基板は、単独でまたは複数まとめてケースに収納された状態で遊技機１の裏側に配置されている。主な制御基板を、図３のブロック図を用いて簡略に示す。

【００３０】

主制御基板２００は、遊技情報に従って遊技の進行を制御する制御装置に相当する。前記主制御基板２００には、ＣＰＵ、ＲＡＭ、ＲＯＭおよび複数のカウンタを備えたマイクロコンピュータを少なくとも備え、サブ制御基板２０５及び払出制御基板２４０と接続され、また中継回路を介して上側始動入賞口４１、下側始動入賞口４２及び大入賞口４５等と接続されている。前記主制御基板２００は電源基板２５０から電源供給を受けて作動する。

【００３１】

前記主制御基板２００におけるＣＰＵは、制御部、演算部、各種カウンタ、各種レジスタ，各種フラグ等を備え、演算制御を行う他、乱数値も生成し、また指令信号（制御信号あるいはコマンドとも称される）を接続されているサブ制御基板２０５や装置等へ出力（送信）可能に構成されている。また、前記主制御基板２００のＣＰＵは制御プログラムを実行して遊技情報に従って遊技に関わる主制御を行う。遊技情報は、当否判定に関する確率情報や、前記入賞装置への入賞情報や、払出情報、ラウンド状態、演出に関する情報等、遊技の進行に必要な情報である。

【００３２】

前記主制御基板２００から出力される指令信号（コマンド）には、入賞コマンド、始動入賞口入賞コマンド、大当たりオープニングコマンド、変動コマンド、変動停止コマンド、大当たりラウンドコマンド、大当たりエンディングコマンド等がある。大当たりオープニングコマンドは大当たり遊技開始時の表示用コマンドであり、変動停止コマンドは特別図柄の変動停止用コマンドである。また、大当たりラウンドコマンドは、特別遊技中の各ラウンドの表示用コマンドであり、大当たりエンディングコマンドは、特別遊技終了時の表示用コマンドである。また、前記始動入賞口入賞コマンドには、前記表示装置１０で特

別図柄を停止表示させる大当たり判定結果データが少なくとも含まれる。前記変動コマンドには、前記表示装置１０で特別図柄を変動表示させて演出を行う変動パターンのコマンドや図柄に関するコマンドが含まれる。前記主制御基板２００から出力される指令信号には、その他、普通図柄当たりに関するデータ、電源投入時、異常時、大当たりラウンド時等のデータを挙げることができる。なお、主制御基板２００が前記表示装置１０の制御に関して出力する指令信号に基づいて、サブ制御基板２０５が前記表示装置１０に表示する内容を設定する。

【００３３】

前記ＲＡＭは、サブ制御基板２０５のＲＡＭと共に保留記憶手段にも相当し、前記上側始動入賞口検出スイッチ及び下側始動入賞口検出スイッチで検出された遊技球の特別図柄保留球数、取得された乱数値の記憶領域、普通図柄変動開始スイッチで検出された遊技球の普通図柄保留球数の記憶領域、ＣＰＵで生成される各種乱数値用の記憶領域、遊技に必要な遊技データ等の各種データを一時的に記憶する記憶領域や、遊技情報を記憶する記憶領域やフラグ、ＣＰＵの作業領域を備える。

【００３４】

前記ＲＯＭは、前記ＣＰＵのための制御プログラムや制御データ、前記表示装置での変動表示に関する変動パターンや図柄データ、演出時間等のデータが書き込まれている他、大当たり、普通図柄当たりの判定値等が書き込まれている。

【００３５】

サブ制御基板２０５は、前記主制御基板２００と接続されて主制御基板２００から指令信号を受信可能に構成されると共に、前記表示制御基板２１０と接続されて表示装置１０を制御可能に構成されている。前記サブ制御基板２０５にはＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ、複数のカウンタを備えたマイクロコンピュータと、前記主制御基板２００とを結ぶ入出力回路と、前記表示制御基板２１０、ランプ中継基板、前記音声制御基板２２０、及び前記遊技操作スイッチ６７とを結ぶ入出力回路を備えている。前記サブ制御基板２０５は、前記主制御基板２００と共に遊技の制御を行う制御手段に相当し、前記主制御基板２００から出力された指令信号に従って遊技の制御を行う。本実施例ではサブ制御基板２０５はランプ制御基板を兼ねており、前記主制御基板２００から出力された指令信号を受信し、受信した指令信号に基づいて、ランプ中継基板や表示制御基板２１０へ指令信号を出力している。前記主制御基板２００からの指令信号には、前記表示装置１０をサブ制御基板２０５が制御するための指令信号及び前記ランプ装置３５に対するデータや信号、入賞コマンド、始動入賞口入賞コマンド、変動コマンド等が含まれ、それらの信号の内容に合わせて遊技の制御を行っている。また、前記サブ制御基板２０５のＲＯＭは制御用のプログラムやデータ定数、前記表示装置１０で実行される変動パターンによる演出等や背景演出情報が記憶され、また前記ＲＡＭは、主制御基板２００のＲＡＭと共に保留記憶手段にも相当し、各種データの記憶領域とＣＰＵによる作業領域を有している。前記ランプ中継基板には装飾ランプ等のランプ装置３５が接続され、前記サブ制御基板２０５からランプ中継基板に送信された指令信号によって、ランプ装置３５の作動を制御する。前記サブ制御基板２０５は電源基板２５０から電源供給を受けて作動する。

【００３６】

表示制御基板２１０は、ＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭを備えたマイクロコンピュータと、前記サブ制御基板２０５を結ぶ入力回路と前記表示装置１０を結ぶ出力回路等で構成され、前記サブ制御基板２０５から送信された制御信号に基づいて、前記表示装置１０における表示の制御を行う。前記表示制御基板２１０のＲＯＭには制御用のプログラムが記憶されている。前記表示制御基板２１０は、前記サブ制御基板２０５からの指令信号に基づき、表示制御御基板２１０のＣＰＵがＲＯＭから所定の表示制御データを読み出し、ＲＡＭの記憶領域で制御用データを生成してＶＤＰ（図示せず）に出力する。ＶＤＰは、ＣＰＵからの指令に基づいてＲＯＭから必要なデータを読み出し、表示画像のマップデータを作成し、ＶＲＡＭに格納する。ＶＲＡＭに格納記憶された画像データは、出力回路に備えるＤ／Ａ変換回路にてＲＧＢ信号に変換されて表示装置１０に出力される。

【００３７】
音声制御基板２２０は、前記サブ制御基板２０５から出力される信号により音声信号を合成し、アンプに出力する。アンプは音声信号を増幅してスピーカ３８に出力する。
【００３８】
払出制御基板２４０は、遊技球の払出を制御する払出制御手段に相当し、ＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭを備えたマイクロコンピュータを有する。前記払出制御基板２４０は前記主制御基板２００と電気的接続手段で接続され、前記主制御基板２００から出力される指令信号を受信して払出装置２８１を制御する。前記払出制御基板２４０は電源基板２５０から供給される電源によって作動する。前記払出制御基板２４０のＲＯＭには制御用のプログラムが記憶されている。前記払出制御基板２４０のＲＡＭは、種々の入賞口（入賞装置）への入賞検出に基づき前記払出装置２８１により払い出される賞品球（遊技球）の払出個数を、１入賞球の検出に対する払出個数毎に記憶可能となっている。
【００３９】
前記払出装置２８１は、払出モータの駆動によって回転する払出スクリューを備え、前記球誘導樋２９１から誘導されてきて払出装置２８１に至った遊技球を払出スクリューの羽根部分に乗せて払出スクリューが回転することにより徐々に下方へ移動させて遊技球の払い出し行うように構成されている。前記球誘導樋２９１と払出装置２８１の間における遊技球の流路に遊技球の存否を検出する前記球無しセンサ２８３が設けられている。前記払出装置２８１の球出口には、前記払出装置２８１から払い出された遊技球を検出する払出センサが設けられている。
【００４０】
電源基板２５０は、遊技機１の外部より供給される主電源から遊技機１に適する所定電圧の遊技機用電源を生成して主制御基板（遊技制御装置）２００やサブ制御基板２０５、払出制御基板２４０等に供給するものであり、電源装置に相当する。前記主電源は、遊技店側で所要の電圧、本実施例では直流（ＡＣ）２４Ｖに変換されて供給される。
発射制御基板２６０は、前記発射装置６４における発射モータの制御を行う。
【００４１】
前記主制御基板２００に設けられる乱数用カウンタとして、大当たり乱数用カウンタ、大当たり図柄乱数用カウンタ、リーチ乱数用カウンタ、特別図柄データ乱数用カウンタ、変動パターン乱数用カウンタ、普通図柄乱数用カウンタ等がある。
【００４２】
大当たり乱数用カウンタは、当否判定手段による大当たりの判定（当否判定）に用いられ、‘０’～‘６２９’の乱数からなる。前記大当たり乱数用カウンタの乱数（大当たり乱数）は、遊技機の電源投入時に‘０’から始まって後述の普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理ごとに１加算され、‘６２９’に至ると次には‘０’にされて再び前記加算を繰り返すようになっている。大当たり乱数値は前記上側始動入賞口４１あるいは下側始動入賞口４２への入賞に起因して取得され、その取得値が低確率（２／６３０（１／３１５））状態時には大当たり成立数値として設定されている‘３’,‘３９７’の何れかと一致すれば大当たりとなり、一方高確率（１２／６３０（６／３１５））状態時（確変状態時）には、大当たり成立数値として設定されている‘３’,‘３３’‘５３’,‘５９’,‘１１３’,‘１７３’,‘２２７’,‘２８１’,‘３３７’,‘３９７’,‘４４９’,‘５０３’の何れかと一致すれば大当たりとなる。
【００４３】
大当たり図柄乱数用カウンタは、大当たりの当否判定結果が大当たりの場合に前記表示装置１０に確定停止する大当たり図柄組合せを決定するものであり、‘０’～‘１５’の乱数からなる。この大当たり図柄乱数は、電源投入時に‘０’から始まって後述の普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理ごとに１加算され、‘１５’に至ると次には‘０’に戻って再び前記加算を繰り返すようになっている。大当たり図柄乱数は前記上側始動入賞口４１又は下側始動入賞口４２への入賞に起因して取得される。前記大当たり図柄乱数には、当否判定結果が大当たりの場合に、前記表示装置１０で停止表示される大当たり図柄組合

せが割り当てられている。本実施例では、大当たり図柄乱数が‘０’の場合には大当たり図柄組合せが『０，０，０』となる０のぞろ目（全図柄同一）、‘１’の場合には大当たり図柄組合せが『１，１，１』となる１のぞろ目（全図柄同一）、‘２’の場合には『２，２，２』となる２のぞろ目、‘３’の場合には『３，３，３』となる３のぞろ目、‘４’の場合には『４，４，４』となる４のぞろ目、以下同様にして大当たり図柄乱数が‘１５’の場合の大当たり図柄組合せ『１５，１５，１５』まで、大当たり図柄乱数に大当たり図柄組合せが割り当てられている。

【００４４】

また、本実施例では、前記大当たり図柄乱数は、大当たりの場合に確変の決定にも用いられる。

確変（確変大当たり）の場合には、特別遊技（大当たり遊技）の終了後、次に大当たりの当否判定によって大当たりと判定されるまで、大当たりの確率が前記高確率状態（確変状態）とされる。なお確変ではない通常大当たり場合には、特別遊技（大当たり遊技）の終了後、次に大当たりの当否判定によって大当たりと判定されるまで、大当たりの確率が前記低確率状態（通常状態）とされる。本実施例では、当否判定結果が大当たりであって前記大当たり図柄乱数が‘１’、‘３’、‘５’、‘７’、‘９’、‘１１’、‘１３’、‘１５’の何れかの奇数の場合に、すなわち前記表示装置１０に停止表示される大当たり図柄の組合せが『１，１，１』、『３，３，３』、『５，５，５』、『７，７，７』、『９，９，９』、『１１，１１，１１』、『１３，１３，１３』、『１５，１５，１５』の何れかの奇数の組合せ（奇数のぞろ目）の場合に高確率状態（確変状態）となる。本実施例では、高確率状態（確変状態となることが特定条件の成立に設定されている。

一方、当否判定結果が大当たりであって前記大当たり図柄乱数が‘０’、‘２’、‘４’、‘６’、‘８’、‘１０’、‘１２’、‘１４’の何れかの偶数の場合に、すなわち前記表示装置１０に停止表示される大当たり図柄の組合せが『０，０，０』、『２，２，２』、『４，４，４』、『６，６，６』、『８，８，８』、『１０，１０，１０』、『１２，１２，１２』、『１４，１４，１４』の何れかの偶数の組合せ（偶数のぞろ目）の場合に低確率状態（通常状態）となる。

【００４５】

また、確変（高確率）状態になると、前記当否判定における大当たりの確率が前記高確率（確変）状態になると共に前記下側始動入賞口４２の開放（拡開）時間が、低確率（通常）状態の１秒から２秒に長くなり、かつ前記下側始動入賞口４２の開放（拡開）回数が低確率（通常）状態の１回から３回に増え、さらに、普通図柄当たりの確率が低確率（通常）状態の１／３００から１／５に増加する。

前記低確率状態（通常状態）は通常遊技に相当し、一方、前記高確率状態（確変状態）は、通常遊技よりも遊技者に有利な特典を付与した特典遊技に相当する。なお、前記特典は、前記下側始動入賞口４２の開放（拡開）時間の短縮及び開放回数の増大、普通図柄当たりの確率増大、あるいは大当たりの確率増大の少なくとも何れか一つ有すればよい。

【００４６】

リーチ乱数用カウンタは、前記大当たり乱数値による大当たりの当否判定結果が外れとなる場合において、リーチ状態を経るか否かを決めるリーチ有無決定用のものであり、‘０’～‘１２６’の乱数からなる。本実施例におけるリーチ状態は、前記表示装置１０で変動停止表示される左特別図柄、中特別図柄及び右特別図柄のうち、最後に停止表示される特別図柄（例えば中特別図柄）を除いて他の特別図柄（例えば左特別図柄と右特別図柄）が同一となる状態（最終停止図柄を除いて大当たりの特別図柄組合せと等しくなる状態であり、最終的に大当たりの特別図柄組合せとなる場合と外れの特別図柄組合せとなる場合が含まれる状態）をいう。このリーチ乱数用カウンタの乱数（リーチ乱数）は、遊技機１の電源投入時に、‘０’から始まり、後述の普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理ごとに１ずつ加算され、数値が‘１２６’に至ると、次に‘０’にされて再び前記加算を繰り返すようになっている。リーチ乱数は、前記上側始動入賞口４１あるいは下側始動入賞口４２への入賞に起因して取得され、当否判定結果が外れの場合に、その数値が予め決定さ

れているリーチ成立数値と対比されてリーチ有無が判断される。本実施例ではリーチ成立数値は、‘５’,‘１７’,‘２８’,‘４０’,‘５１’,‘６３’,‘７４’,‘８６’,‘９７’,‘１０９’,‘１２０’に設定されている。

【００４７】

特別図柄データ乱数用カウンタは、前記大当たり乱数値による大当たり判定結果が外れとなる場合において、前記表示装置１０に停止表示する外れの特別図柄組合せの決定に用いられるものであり、前記表示装置１０に停止表示する左特別図柄を決定する特別図柄データ１の乱数用カウンタと、中特別図柄を決定する特別図柄データ２の乱数用カウンタと、右特別図柄を決定する特別図柄データ３の乱数用カウンタとより構成され、各特別図柄データ乱数用カウンタは、‘０’～‘１５’の乱数からなる。

【００４８】

前記特別図柄データ１の乱数は、電源投入時に、‘０’から始まって後述の普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理ごとに‘１’ずつ加算され、‘１５’に至ると、次に‘０’に書き換えられて再び前記加算が繰り返される。また、前記特別図柄データ２の乱数は、電源投入時に‘０’から始まって、前記特別図柄データ１の乱数が‘０’に書き換えられる際に‘１’ずつ加算され、‘１５’に至ると、次に‘０’に書き換えられて再び前記加算が繰り返される。さらに、前記特別図柄データ３の乱数は、電源投入時に‘０’から始まって、前記特別図柄データ２の乱数が‘０’に書き換えられる際に‘１’ずつ加算され、‘１５’に至ると、次に‘０’に書き換えられて再び前記加算が繰り返される。これによって、特別図柄データ１～３の乱数範囲が同一であっても、当該特別図柄データ１～３の乱数が同期（同一の組合せで加算）するのを避けることができる。

【００４９】

前記特別図柄データ１～３の各乱数は‘０’の場合には『０』、‘１’の場合には『１』、‘２’の場合には『２』というように、当否判定結果の外れ時に前記表示装置１０に停止表示される左特別図柄、中特別図柄、右特別図柄からなる識別情報が割り当てられている。前記特別図柄データ１～３の乱数は、前記上側始動入賞口４１又は下側始動入賞口４２への入賞に起因して取得され、取得した特別図柄データ１～３の乱数の組合せによって、外れ時に前記表示装置１０に表示される左特別図柄、中特別図柄、右特別図柄からなる識別情報が定まる。

【００５０】

変動パターン乱数用カウンタは、前記表示装置１０における特別図柄（判定図柄）の変動パターンを変動パターンテーブルから選択する際に用いられるものであり、‘０’～‘１９８’の変動パターン乱数を備える。この変動パターン乱数値は、遊技機１の電源投入時に、‘０’から始まり、後述の普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理ごとに１ずつ加算され、数値が‘１９８’に至ると、次に‘０’にされて再び前記加算を繰り返すようになっている。前記変動パターン乱数値は、前記上側始動入賞口４１あるいは下側側始動入賞口４２への入賞に起因して取得される。

【００５１】

前記変動パターンテーブルは複数設けられている。本実施例では、通常当たり変動パターンテーブル、通常リーチハズレ変動パターンテーブル、通常ハズレ変動パターンテーブル、確変当たり変動パターンテーブル、確変リーチハズレ変動パターンテーブル、確変ハズレ変動パターンテーブルからなる６種類のテーブルが設けられている。各変動パターンテーブルは、前記表示装置１０に表示する特別図柄の変動パターンの複数で構成されており、前記主制御基板２００のＲＯＭに記憶されている。変動パターンの選択は、本実施例では、遊技状態が確変状態あるいは通常状態の何れか、及び当否判定結果が当たりか外れかに応じて選択された変動パターンテーブルから、変動パターン乱数値に基づいて１つの変動パターンが選択される。通常当たり変動パターンテーブルからは通常当たり変動パターン、通常リーチハズレ変動パターンテーブルからは通常リーチハズレ変動パターン、通常ハズレ変動パターンテーブルからは通常ハズレ変動パターン、確変当たり変動パターンテーブルからは確変当たり変動パターン、確変リーチハズレ変動パターンテーブルからは

確変リーチハズレ変動パターン、確変ハズレ変動パターンテーブルからは確変ハズレ変動パターンがそれぞれ選択される。各変動パターンには変動パターン乱数値が割り当てられており、取得した変動パターン乱数値と対応する変動パターンが選択される。各変動パターンには変動時間が設定されており、設定された変動時間に合わせて前記表示装置１０に表示する特別図柄の変動・停止の表示態様（特別図柄の変動時間を含む）及び特別図柄の変動中あるいは停止後に表示する背景やキャラクター、文字等の演出態様等が定められるように構成されている。

【００５２】

取得された大当たり乱数値、大当たり図柄乱数値、リーチ乱数値、変動パターン乱数値については、それぞれ最大設定個数まで記憶可能で、前記主制御基板２００のＲＡＭにおける該当領域に前記保留球数と対応させて格納され、順次使用される。

【００５３】

普通図柄乱数用カウンタは、普通図柄当たりを判定するもので、‘０’～‘２９９’の普通図柄乱数を有し、遊技機１の電源投入時に、‘０’から始まって後述の普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理ごとに‘１’ずつ加算され、‘２９９’に至ると、次に‘０’に書き換えられて再び前記加算が繰り返される。この普通図柄乱数は、前記普通図柄変動開始用ゲート５５を通過した遊技球を前記普通図柄変動開始スイッチで検出するごとに取得され、最大４個まで前記主制御基板２００のＲＡＭの普通図柄乱数値記憶領域に格納される。前記普通図柄変動開始用ゲート５５を遊技球が通過することに起因して取得された普通図柄乱数の値が、低確率状態時には普通図柄当たり成立数値として設定されている‘５’（１／３００の確率）と一致すれば普通図柄当たりとなり、一方、確変（高確率）状態時には普通図柄当たり成立数値として設定されている‘０’～‘５９’（１／５）の確率）と一致すれば普通図柄当たりとなる。普通図柄当たりの場合には『○』を普通図柄表示装置５０に表示し、前記下側始動入賞口４２を前記確変状態中か否かに対応した開放回数及び開放時間開放し、一方、取得した普通図柄乱数値が普通図柄当たり成立数値と一致しない場合には、普通図柄外れとなって『×』を普通図柄表示装置５０に表示し、前記下側始動入賞口４２を入賞の困難な状態のままとする。

【００５４】

前記サブ御基板２０５に設けられる乱数用カウンタとして、コンディション乱数用カウンタと戦士抽選乱数用カウンタ、勝敗乱数用カウンタがある。

コンディション乱数用カウンタは、後述の戦士パラメーターを設定する際に用いられるものであり、‘０’～‘４’のコンディション乱数を備える。このコンディション乱数は、遊技機１の電源投入時に、‘０’から始まり、後述のサブ制御メイン処理における乱数シード更新処理ごとに１ずつ加算され、‘４’に至ると、次に‘０’に戻って再び前記加算を繰り返すようになっている。

戦士抽選乱数用カウンタは、トーナメント表における対戦組合せを決定する際に用いられるものであり、‘０’～‘７’の戦士抽選乱数を備える。この戦士抽選乱数は、遊技機１の電源投入時に、‘０’から始まり、後述のサブ制御メイン処理における乱数シード更新処理ごとに１ずつ加算され、‘７’に至ると、次に‘０’に戻って再び前記加算を繰り返すようになっている。

勝敗乱数用カウンタは、対戦時の勝敗を決定する際に用いられるものであり、‘０’～‘９９’の勝敗乱数を備える。この勝敗乱数は、遊技機１の電源投入時に、‘０’から始まり、後述のサブ制御メイン処理における乱数シード更新処理ごとに１ずつ加算され、‘９９’に至ると、次に‘０’に戻って再び前記加算を繰り返すようになっている。

【００５５】

前記遊技機１の遊技を簡略に説明する。前記遊技機１では、遊技領域６へ向けて発射装置６４により発射された遊技球が、前記種々の入賞口に入賞すると入賞口に応じた所定数の遊技球が賞球として前記払出装置２８１から上側球受け皿３６に払い出される。また、前記普通図柄変動開始用ゲート５５を遊技球が通過すると、普通図柄乱数が取得され、その取得乱数値に基づいて普通図柄当たりの判定が行われると共に、前記普通図柄表示装置

５０で普通図柄が変動を開始し、所定時間変動後に停止する。その際、普通図柄当たりの判定結果が当たりの場合には、当たり普通図柄、この例では『○』で停止し、前記下側始動入賞口４２の２つの可動片４２ａ，４２ｂが背面の始動入賞口用ソレノイドによって略垂直で入賞困難な閉状態（通常状態）から略Ｖ字形（逆ハの字形）の入賞可能な開状態に変化する。なお、前記確変状態の場合に普通図柄当たりになると、前記下側始動入賞口４２について２秒の開放が３回行われ、一方、低確率状態の場合に普通図柄当たりになると、１秒の開放が１回行われる。前記下側始動入賞口４２に遊技球が入賞すると、所定数の遊技球が賞球として払い出される。

【００５６】

また、前記上側始動入賞口４１あるいは下側始動入賞口４２に遊技球が入賞すると、特別図柄保留球数が４未満であれば、特別図柄保留球数を１加算して、大当たり乱数値、大当たり図柄乱数値、リーチ乱数値、変動パターン乱数値等の乱数値を取得し、前記主制御基板２００のＲＡＭに、最大４となるまで入賞順に記憶される。そして、前記主制御基板２００のＲＡＭに記憶されている特別図柄保留球数が１以上であれば先に取得された大当たり乱数値に基づいて大当たりの当否判定が行われると共に、当否判定結果及び変動パターン乱数値に基づいて変動パターンテーブルから１つの変動パターンが選択される。そして選択された変動パターンに基づいて前記表示装置１０で特別図柄の変動表示が開始される。前記特別図柄保留球数は、本実施例では前記特別図柄の変動開始により前記主制御基板２００のＲＡＭから１減算され、変動開始と対応する乱数値が前記主制御基板２００のＲＡＭから削除（消去）される。なお、主制御基板２００のＲＡＭに記憶されている特別図柄保留球数が０の場合には、その後に前記上側始動入賞口４１あるいは下側始動入賞口４２に遊技球が入賞して、前記主制御基板２００のＲＡＭに記憶されている特別図柄保留球数が１以上となるまで、前記当否判定及び特別図柄の変動表示が行われない。

【００５７】

選択された変動パターンに設定されている変動時間の経過（変動時間の終了）により、前記表示装置１０で特別図柄が停止表示される。遊技の当否判定結果が外れの場合には前記表示装置１０に左特別図柄、中特別図柄、右特別図柄が外れ図柄組合せ（ぞろ目以外の状態）で停止し、特別遊技（大当たり遊技）に移行することがない。そして、前記主制御基板２００のＲＡＭに記憶されている特別図柄保留球数が１以上であれば、再び前記と同様に大当たり乱数値等が取得され、取得された大当たり乱数値に基づいて大当たりの当否判定が行われると共に、当否判定結果及び変動パターン乱数値に基づいて変動パターンテーブルから１つの変動パターンが選択され、選択された変動パターンに基づいて前記表示装置１０で特別図柄の変動表示を含む演出が行われる。

【００５８】

一方、当否判定結果が大当たりの場合には、前記表示装置１０に左特別図柄、中特別図柄、右特別図柄が大当たり図柄組合せ（本実施例ではぞろ目）で停止し、特別遊技（大当たり遊技）に移行する。

【００５９】

特別遊技（大当たり遊技）状態になると、前記大入賞口４５の開閉板４６が開いて遊技領域６の表面を落下してくる遊技球を受け止め易くして、大入賞口４５へ入賞可能にし、該大入賞口４５への入賞があると、所定数の遊技球が賞球として払い出される。前記開閉板４６は、所定時間（例えば１５秒）経過後、或いは入賞球数が所定個数（例えば１０個）となった時点で閉じるようにされ、１５ラウンド、前記開閉板４６の開閉を繰り返す。

【００６０】

また、本実施例では、前記表示装置１０に『０，０，０』、『２，２，２』、『４，４，４』等の偶数のぞろ目からなる通常大当たり図柄組合せで特別図柄が停止表示されると通常大当たりとなり、特別遊技（大当たり遊技）の終了後、次に大当たりの当否判定が行われるまで、大当たりの確率が低確率（本実施例では（２／６３０（１／３１５））とされる。一方、前記表示装置１０に『１，１，１』、『３，３，３』、『５，５，５』等の奇数のぞろ目からなる確変大当たり図柄組合せで特別図柄が停止表示されると確変大当た

りとなり、特別遊技（大当たり遊技）の終了後、次に大当たりの当否判定が行われるまで、大当たりの確率が高確率（本実施例では（１２／６３０（６／３１５））に設定され、さらに、前記下側始動入賞口４２の開放（拡開）時間が、低確率（通常）状態の１秒から２秒に長くなり、かつ前記下側始動入賞口４２の開放（拡開）回数が低確率（通常）状態の１回から３回に増え、さらに、普通図柄当たりの確率が低確率（通常）状態の１／３００から１／５に増加する。

【００６１】

また、本実施例では、前記通常遊技状態（低確率状態）から、前記高確率状態（確変状態）となる大当たりになった場合、主人公キャラクターと敵キャラクターがトーナメント形式で戦う対戦演出が、特別遊技実行中に前記表示装置１０で表示される。例えば、前記通常遊技状態で高確率状態となる大当たりになると、前記表示装置１０では、図４の（４－１）のように高確率状態の当たり図柄組合せ（奇数のぞろ目）で特別図柄が停止表示され、その後に（４－２）のように特別遊技が開始され、特別遊技状態となる。特別遊技中になると（４－３）～（４－６）のように全キャラクターＡ～Ｈが順次表示され、全キャラクターＡ～Ｈが全て表示された場合に、次に遊技者にキャラクターＡ～Ｈの中から自分のキャラクター（主人公キャラクター）を選択させるメッセージが（４－７）のように「自分のキャラを選択せよ」と表示される。

【００６２】

次に、キャラクターＡから順に明るく表示され、遊技者が選択したいキャラクターが明るく表示されている間に、前記遊技操作スイッチ６７を遊技者が押下することにより、明るく表示されていたキャラクターを自分のキャラクター（主人公キャラクター）として決定することができる。なお、遊技者がキャラクターの選択操作を所定時間実行しないと、あらかじめ設定されているデフォルトのキャラクターが自分のキャラクター（主人公キャラクター）に設定される。

【００６３】

自分のキャラクター（主人公キャラクター）が決定されると、（４－８）のように決定した自分のキャラクター（主人公キャラクター）名が表示され、次に（４－９）のように自分のキャラクター（主人公キャラクター）に対する対戦相手の敵キャラクター及び残りの敵キャラクター同士の対戦組合せが示されたトーナメント表が表示され、（４－１０）のように自分のキャラクター（主人公キャラクター）に対する対戦相手の敵キャラクター名が表示される。

【００６４】

前記対戦相手の決定後、前記特別遊技が終了すると、高確率状態の遊技状態となる。前記高確率状態中に、特定の特別図柄組合せで高確率状態となる大当たり（確変大当たり）になった場合、特別遊技中に、１回戦の対戦演出が前記表示装置１０で表示される。例えば、前記高確率状態において、停止特別図柄が‘７’のぞろ目あるいは‘１１’のぞろ目の確変大当たり（高確率となる大当たり）になると、特別遊技中に次の対戦が表示される。例えば、前記表示装置１０では、図５の（５－１）のように、対戦が行われる当たり図柄組合せ（確変大当たりとなる‘７’のぞろ目）で特別図柄が停止表示され、その後に（５－２）のように特別遊技が開始され、特別遊技状態になる。特別遊技状態になると（５－３）のように自分のキャラクター（主人公キャラクター）と対戦相手の敵キャラクターが表示され、次に（５－４）のように、対戦結果に興味を持たせるメッセージ「Ｆに勝てば○○チャンス継続」が表示される。次に（５－５）及び（５－６）のように１回戦の対戦演出が表示された後、（５－７）のように自分のキャラクター（主人公キャラクター）が勝利したことが表示される。続いて（５－８）及び（５－９）のように１回戦の全組合せに対する対戦結果が表示された後、（５－１０）のように次回の全対戦組合せを示すトーナメント表が表示され、その後に（５－１１）のように次回の自分のキャラクター（主人公キャラクター）に対する対戦相手の敵キャラクター名が表示され、続いて（５－１２）のように「○○チャンス継続」のメッセージが表示される。

【００６５】

前記特別遊技が終了すると高確率状態の遊技状態となる。そして、前記高確率状態において、特定の特別図柄組合せ（実施例では‘７’のぞろ目あるいは‘１１’のぞろ目）で確変大当たりになると、特別遊技毎に対戦が進行して自分のキャラクター（主人公キャラクター）が勝利する対戦演出が、図５の（５－１）～（５－１２）と同様に前記表示装置１０で表示される。このようにして最終決戦まで進んだ場合、最終決戦の勝敗は、当否判定結果が高確率状態となる大当たりの場合には引き分けとなる演出が表示され、一方、通常遊技状態（低確率状態）となる大当たり（すなわち高確率状態が終了する大当たり）の場合には、自分のキャラクター（主人公キャラクター）が勝利する演出が表示される。

【００６６】

なお、本実施例では、前記通常遊技状態（低確率状態）で前記高確率状態（確変状態）とならない大当たりの場合は、順次表示されるキャラクターＡ～Ｈのうち少数のキャラクターが表示された状態で終わり、全キャラクターが表示されない状態となり、対戦演出（トーナメント演出）は実行されないように構成されている。また、前記トーナメント形式の対戦が続いている特別遊技中に、通常遊技状態（低確率状態）となる大当たり（通常大当たり）に特定の特別図柄組合せでなった場合、通常遊技状態の特別遊技中に、自分のキャラクター（主人公キャラクター）が敗北する対戦演出が前記表示装置１０で表示され、トーナメント形式の対戦が終了する。本実施例では、通常大当たりの場合に対戦が行われる特定の特別図柄組合せは、‘６’のぞろ目あるいは‘１０’のぞろ目に設定されている。

【００６７】

以下に遊技機１における制御処理を説明する。前記主制御基板２００の制御回路に設けられる主なフラグとして、本実施例では大当たりフラグ、大当たり終了フラグ、確変フラグ等が挙げられる。これらのフラグは、初期設定時には全てＯＦＦ（＝０）にされる。

まず、前記主制御基板２００による制御処理について説明する。前記主制御基板２００の制御により、図６のフローチャートに示すメイン処理Ｍが行われる。

メイン処理Ｍでは、ＣＰＵ等の初期設定処理（Ｓ１０）、割り込み禁止処理（Ｓ２０）、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（Ｓ３０）、割り込み許可処理（Ｓ４０）が行われ、最終処理においてループ処理が行われている間に４ｍｓ毎に割り込み処理（Ｓ１００）が実行される。

【００６８】

ＣＰＵ等の初期設定処理（Ｓ１０）では、スタックの設定、割り込み時間の設定、ＣＰＵの設定、ＳＩＯ、ＰＩＯ、ＣＴＣの設定等が行われる。メイン処理Ｍは繰り返し行われるが、ＣＰＵ等の初期設定処理（Ｓ１０）については、電源投入時のみに必要な初期制御手順であり、最初の１巡目のみに実行され、その後は実行されないが、周知であるので詳細は省略する。

【００６９】

割り込み禁止処理（Ｓ２０）では、４ｍｓｅｃごとに割り込み処理（Ｓ１００）が入ってきても、割り込み許可となるまで、割り込みを禁止する。普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（Ｓ３０）では、種々の乱数が普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（Ｓ３０）ごとに加算され、前記のように各乱数の更新範囲上限値に至ると次に最低値に戻って再び加算が行われる。更新された乱数は前記主制御基板２００のＲＡＭに記憶される。割り込み許可処理（Ｓ４０）では、４ｍｓｅｃごとに入ってくる割り込み処理（Ｓ１００）に対して許可をする。

【００７０】

割り込み処理（Ｓ１００）では、図７に示すように、出力処理（Ｓ１０１）、入力処理（Ｓ１０２）、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（Ｓ１０３）、始動入賞口検出処理（Ｓ１０４）、普通動作処理（Ｓ１０５）、特別動作処理（Ｓ１０６）、保留球数処理（Ｓ１０７）、電源断監視処理（Ｓ１０８）、その他の処理（Ｓ１０９）が順に行われる。

【００７１】

出力処理（Ｓ１０１）では、各処理で設定された出力用のコマンド（指令信号）が各制

御基板に送信される。
入力処理（Ｓ１０２）では、遊技機１に取り付けられている各種センサ（スイッチ）が検知した場合の信号入力が行われる。
普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（Ｓ１０３）では、前記メイン処理Ｍにおけるループ処理内で行われている普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（Ｓ３０）と同様の処理が行われる。
【００７２】
始動入賞口検出処理（Ｓ１０４）では、図８に示すように、前記上側始動入賞口４１あるいは下側始動入賞口４２への入賞が検出されたか判断され（Ｓ１０４－１）、入賞が検出されていない場合には前記普通図柄変動開始用ゲート５５への遊技球通過が検出されたか判断される（Ｓ１０４－２）。前記普通図柄変動開始用ゲート５５への遊技球通過が検出されていない場合には、この始動入賞口検出処理（Ｓ１０４）が終了する。一方、前記普通図柄変動開始用ゲート５５への遊技球通過が検出された場合には、前記普通図柄保留球数が４以上か判断され（Ｓ１０４－３）、４以上の場合にはこの始動入賞口検出処理（Ｓ１０４）が終了する。一方、前記普通図柄保留球数が４未満であれば普通図柄保留球数に１加算され（Ｓ１０４－４）、普通図柄乱数値が取得され、取得した普通図柄乱数値が主制御基板２００のＲＡＭにおける対応する領域に記憶する普通図柄乱数取得処理が行われ（Ｓ１０４－５）、この始動入賞口検出処理（Ｓ１０４）が終了する。
【００７３】
前記Ｓ１０４－１で前記上側始動入賞口４１あるいは下側始動入賞口４２への入賞が検出されたと判断されると、前記特別図柄保留球数が４以上か判断され（Ｓ１０４－６）、４以上の場合にはこの始動入賞口検出処理（Ｓ１０４）が終了する。一方、前記特別図柄保留球数が４未満であれば、特別図柄保留球数に１加算され（Ｓ１０４－７）、大当たり乱数値、大当たり図柄乱数値、リーチ乱数値、変動パターン乱数値等の特別図柄関係乱数を取得して主制御基板２００のＲＡＭの対応する領域に記憶する特別図柄関係乱数取得処理が行われ（Ｓ１０４－８）、この始動入賞口検出処理（Ｓ１０４）が終了する。
【００７４】
普通動作処理（Ｓ１０５）では、図９に示すように、まず前記下側始動入賞口４２が開放中か確認される（Ｓ１０５－１）。前記下側始動入賞口４２が閉鎖中であれば、普通図柄保留球数が０か確認され（Ｓ１０５－２）、０であればこの普通動作処理（Ｓ１０５）が終了する。一方、普通図柄保留球数が０では無い場合には、前記始動入賞口検出処理（Ｓ１０４）の普通図柄乱数取得処理（Ｓ１０４－５）で取得されて主制御基板２００のＲＡＭに記憶されている取得普通図柄乱数値が読み出され（Ｓ１０５－３）、現在確変中（確変フラグがＯＮ）か確認される（Ｓ１０５－４）。確変中ではない場合、前記取得普通図柄乱数値が低確率状態の普通図柄当たり成立数値と対比されて両者が一致するか確認され、一致する場合には低確率状態での普通図柄当たりとなり、一致しない場合には外れと判断される（Ｓ１０５－５）。外れの場合には、この普通動作処理（Ｓ１０５）が終了し、一方、普通図柄当たりの場合には、下側始動入賞口４２を開放時間１秒、開放回数１回で開放する始動入賞口開放処理１が行われ（Ｓ１０５－６）、その後にこの普通動作処理（Ｓ１０５）が終了する。それに対して、Ｓ１０５－４で確変中と判断されると、前記取得普通図柄乱数値が高確率状態の普通図柄たり成立数値と対比されて両者が一致するか確認され、一致する場合には高確率状態での普通図柄当たりとなり、一致しない場合には外れと判断される（Ｓ１０５－７）。外れの場合には、この普通動作処理（Ｓ１０５）が終了し、一方、普通図柄当たりの場合には、下側始動入賞口４２を開放時間２秒、開放回数３回で開放する始動入賞口開放処理２が行われ（Ｓ１０５－８）、その後にこの普通動作処理（Ｓ１０５）が終了する。
【００７５】
また、Ｓ１０５－１で下側始動入賞口４２が開放中と判断されると、下側始動入賞口４２の開放時間が経過（終了）したか確認され（Ｓ１０５－９）、始動入賞口開放時間が経過していない場合には、この普通動作処理（Ｓ１０５）が終了し、一方、始動入賞口開放

時間が経過した場合には、下側始動入賞口４２を閉鎖する処理が行われ（Ｓ１０５－１０）、その後にこの普通動作処理（Ｓ１０５）が終了する。

【００７６】

特別動作処理（Ｓ１０６）では、図１０に示すように、特別動作ステータスが１～４の何れであるか判断される（Ｓ１０６－１～Ｓ１０６－３）。前記特別動作ステータスが１の場合には特別図柄待機処理（Ｓ１０６－４）が行われ、前記特別動作ステータスが２の場合には変動中処理（Ｓ１０６－５）が行われ、前記特別動作ステータスが３の場合には特別図柄確定処理（Ｓ１０６－６）が行われ、前記特別動作ステータスが４の場合には特別電動役物処理（Ｓ１０６－７）が行われる。

【００７７】

特別動作ステータスが１の場合に行われる特別図柄待機処理（Ｓ１０６－４）では、図１１に示すように、特別図柄保留球数が０か否か判断され（Ｓ１０６－４－１）、特別図柄保留球数が０の場合には前記表示装置１０が特別図柄の変動中ではない待機画面（待ち受け画面）中か否か判断され（Ｓ１０６－４－９）、待機画面（待ち受け画面）中であれば、この特別図柄待機処理（Ｓ１０６－４）が終了する。一方、待機画面（待ち受け画面）中ではない場合には前記表示装置１０を待機画面（待ち受け画面）にするための待機画面設定処理が行われ（Ｓ１０６－４－１０）、次に待機中にセットされ（Ｓ１０６－４－１１）、その後にこの特別図柄待機処理（Ｓ１０６－４）が終了する。なお、待機画面にする設定処理は、この設定処理がなされてから所定時間の間、前記上側始動入賞口４１あるいは下側始動入賞口４２に遊技球が入賞しない場合に、待ち受け画面をセットするコマンドが出力されるようにする処理である。

それに対して前記Ｓ１０６－４－１で特別図柄保留球数が０ではないと判断された場合には、特別図柄大当たり判定処理（Ｓ１０６－４－２）が行われる。

【００７８】

特別図柄大当たり判定処理（Ｓ１０６－４－２）では、図１２に示すように、まず、前記始動入賞口検出処理（Ｓ１０４）の特別図柄関係乱数取得処理（Ｓ１０４－８）で取得されて主制御基板２００のＲＡＭに記憶されている大当たり乱数値が読み出され（Ｓ１０６－４－２－１）、次に現在確変中（高確率状態）か確認される（Ｓ１０６－４－２－２）。確変中か否かは、確変フラグがＯＮの場合に確変中と判断され、一方確変フラグがＯＦＦの場合に確変中ではない低確率状態と判断される。確変中ではない低確率状態の場合、前記取得大当たり乱数値が低確率状態時の大当たり成立数値と対比されて両者が一致するか確認され、一致する場合には低確率状態での大当たりとなり、一致しない場合には外れと判断される（Ｓ１０６－４－２－３）。外れの場合には、この特別図柄大当たり判定処理（Ｓ１０６－４－２）が終了し、一方、大当たりの場合には、大当たりフラグがＯＮにセットされ（Ｓ１０６－４－２－５）、その後にこの特別図柄大当たり判定処理（Ｓ１０６－４－２）が終了する。それに対して、Ｓ１０６－４－２－２で確変中（高確率状態）と判断されると、前記取得大当たり乱数値が高確率状態時の大当たり成立数値と対比されて両者が一致するか確認され、一致する場合には高確率状態での大当たりとなり、一致しない場合には外れと判断される（Ｓ１０６－４－２－４）。外れの場合には、この特別図柄大当たり判定処理（Ｓ１０６－４－２）が終了し、一方、大当たりの場合には、大当たりフラグがＯＮにセットされ（Ｓ１０６－４－２－５）、その後にこの特別図柄大当たり判定処理（Ｓ１０６－４－２）が終了する。この特別図柄大当たり判定処理（Ｓ１０６－４－２）は、当否判定手段に相当する。

【００７９】

前記特別図柄大当たり判定処理（Ｓ１０６－４－２）の次に特別図柄選択処理（Ｓ１０６－４－３）が行われる。

特別図柄選択処理（Ｓ１０６－４－３）では、前記表示装置１０で停止表示する特別図柄の組合せ（判定結果の表示図柄）が決定され、決定された図柄の元となる図柄データが、前記出力処理（Ｓ１０１）でサブ制御基板２０５へ送信されるようにここでセットされる。なお、サブ制御基板２０５の処理では、受信した図柄データに基づく特別図柄の組合

せが選択されて、前記表示制御基板２１０へ出力される。

【００８０】

前記特別図柄選択処理（Ｓ１０６－４－３）では、図１３に示すように、まず大当たりフラグがＯＮか判断され（Ｓ１０６－４－３－１）、大当たりフラグがＯＮ、すなわち大当たりの場合には前記大当たり図柄乱数に基づく特別図柄が停止特別図柄としてセットされる（Ｓ１０６－４－３－２）。一方、大当たりフラグがＯＮではない、すなわち外れの場合には、特別図柄データ乱数値（特別図柄データ１・特別図柄データ２・特別図柄データ３）を取得し（Ｓ１０６－４－３－３）、前記特別図柄データ１と特別図柄データ２と特別図柄データ３の乱数値が全て一致しているか判断され（Ｓ１０６－４－３－４）、一致している場合にはリーチ乱数値がリーチ成立数値と一致しているか判断される（Ｓ１０６－４－３－５）。リーチ乱数値がリーチ成立数値と一致している場合にはリーチ有りとなり、前記特別図柄データ１の乱数値に割り当てられている特別図柄が停止左特別図柄、特別図柄データ２の乱数値に１加算した乱数値に割り当てられている特別図柄が停止中特別図柄、特別図柄データ３の乱数値に割り当てられている特別図柄が停止右特別図柄にセットされる（Ｓ１０６－４－３－６）。一方、リーチ乱数値がリーチ成立数値と一致していない場合にはリーチ無しとなり、前記特別図柄データ１の乱数値に割り当てられている特別図柄が停止左特別図柄、特別図柄データ２の乱数値に割り当てられている特別図柄が停止中特別図柄、特別図柄データ３の乱数値に１加算した乱数値に割り当てられている特別図柄が停止右特別図柄にセットされる（Ｓ１０６－４－３－７）。

【００８１】

前記Ｓ１０６－４－３－４で特別図柄データ１と２と３の乱数値が一致していないと判断された場合には、特別図柄データ１と３の乱数値が一致しているか判断される（Ｓ１０６－４－３－８）。特別図柄データ１と３の乱数値が一致している場合には、リーチ乱数値がリーチ成立数値と一致しているか判断される（Ｓ１０６－４－３－９）。リーチ乱数値がリーチ成立数値と一致している場合にはリーチ有りとなり、前記特別図柄データ１の乱数値に割り当てられている特別図柄が停止左特別図柄、特別図柄データ２の乱数値に割り当てられている特別図柄が停止中特別図柄、特別図柄データ３の乱数値に割り当てられている特別図柄が停止右特別図柄にセットされる（Ｓ１０６－４－３－１０）。一方、リーチ乱数値がリーチ成立数値と一致していない場合にはリーチ無しとなり、前記特別図柄データ１の乱数値に割り当てられている特別図柄が停止左特別図柄、特別図柄データ２の乱数値に割り当てられている特別図柄が停止中特別図柄、特別図柄データ３の乱数値に１加算した乱数値に割り当てられている特別図柄が停止右特別図柄にセットされる（Ｓ１０６－４－３－７）。

【００８２】

前記Ｓ１０６－４－３－８で特別図柄データ１と３の乱数値が一致していない、すなわち特別図柄データ１，２，３が全て異なると判断された場合には、リーチ乱数値がリーチ成立数値と一致しているか判断される（Ｓ１０６－４－３－１１）。リーチ乱数値がリーチ成立数値と一致している場合にはリーチ有りとなり、前記特別図柄データ３の乱数値に割り当てられている特別図柄が停止左特別図柄と停止右特別図柄にセットされると共に、特別図柄データ３の乱数値に１加算した乱数値に割り当てられている特別図柄が停止中特別図柄にセットされる（Ｓ１０６－４－３－１２）。一方、リーチ乱数値がリーチ成立数値と一致していない場合にはリーチ無しとなり、前記特別図柄データ１の乱数値に割り当てられている特別図柄が停止左特別図柄、特別図柄データ２の乱数値に割り当てられている特別図柄が停止中特別図柄、特別図柄データ３の乱数値に割り当てられている特別図柄が停止右特別図柄にセットされる（Ｓ１０６－４－３－１０）。前記特別図柄選択処理（Ｓ１０６－４－３）は、図柄データ決定手段に相当し、ここで決定された図柄データがサブ制御基板２０５に送信されて、サブ制御基板２０５の処理で図柄データに従って表示装置１０に表示する図柄が設定される。本実施例では、表示装置に表示する図柄を主制御基板２００で選択しているが、サブ制御基板２０５で決定してもよいとする。また、主制御基板２００で決定した図柄を表示装置と異なる他の表示装置で表示し、主制御基板２００

で決定した図柄の図柄データに基づいて表示装置に表示する図柄をサブ制御基板２０５で決定してもよいとする。その際は、主制御基板２００とサブ制御基板２０５による表示方法が異なるが、サブ制御基板２０５が主制御基板２００のデータに基づいて図柄を決定していれば互いの図柄の認識が異なっていても良いとする。

【００８３】

前記特別図柄選択処理（Ｓ１０６－４－３）の次に特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ１０６－４－４）が行われる。

特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ１０６－４－４）は、変動パターン選択手段に相当し、当否判定結果に基づき複数の変動パターンテーブルから一つのテーブル（変動パターンテーブル）が選択され、選択した変動パターンテーブルから前記変動パターン乱数値により一つの変動パターン（変動コマンド）が選択される。

【００８４】

前記特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ１０６－４－４）では、図１４及び図１５に示すように、まず、確変中（高確率状態）か否か判定される（Ｓ１０６－４－４－１）。確変中ではない通常状態（低確率状態）の場合には、大当たりフラグがＯＮ（大当たり）か否か判定される（Ｓ１０６－４－４－２）。大当たりフラグがＯＮ（大当たり）の場合には、通常当たり変動パターンテーブルから変動パターン乱数値に応じて変動パターンが選択される（Ｓ１０６－４－４－３）。

【００８５】

一方、Ｓ１０６－４－４－２で大当たりフラグがＯＦＦ（外れ）と判定されると、記憶されていたリーチ乱数値が読み出されてリーチ成立数値と一致するか判定され（Ｓ１０６－４－４－４）、一致する場合には通常リーチハズレ変動パターンテーブルから変動パターン乱数値に応じて変動パターンが選択され（Ｓ１０６－４－４－５）、一致しない場合には通常ハズレ変動パターンテーブルから変動パターン乱数値に応じて変動パターンが選択される（Ｓ１０６－４－４－６）。

【００８６】

前記Ｓ１０６－４－４－１で確変中（高確率状態）と判断されると、大当たりフラグがＯＮ（大当たり）か否か判断される（Ｓ１０６－４－４－７）。大当たりフラグがＯＮ（大当たり）の場合には、確変当たり変動パターンテーブルから変動パターン乱数値に応じて変動パターンが選択される（Ｓ１０６－４－４－８）。

【００８７】

一方、Ｓ１０６－４－４－７で大当たりフラグがＯＦＦ（外れ）と判定されると、記憶されているリーチ乱数値が読み出されてリーチ成立数値と一致するか判定され、一致する場合には確変リーチハズレ変動パターンテーブルから変動パターン乱数値に応じて変動パターンが選択され（Ｓ１０６－４－４－１０）、一致しないと判定された場合には確変ハズレ変動パターンテーブルから変動パターン乱数値に応じて変動パターンが選択される（Ｓ１０６－４－４－１１）。

【００８８】

前記変動パターンの選択後、選択した変動パターンの変動コマンドが出力バッファに格納され（Ｓ１０６－４－４－１２）、次にその他の処理が行われ（Ｓ１０６－４－４－１３）、その後にこの特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ１０６－４－４）が終了する。

【００８９】

前記特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ１０６－４－４）の次に特別図柄乱数シフト処理（Ｓ１０６－４－５）が行われる。

特別図柄乱数シフト処理（Ｓ１０６－４－５）では、前記ＲＡＭの特別図柄保留球数のデータ記憶領域において、ロード（読み出し）順位一位のアドレスの記憶領域に記憶されていた特別図柄保留球数のデータが、先の処理によりロードされて空席となることに起因して、ロード順位が二位以降のアドレスに記憶されている特別図柄保留球数のデータについて、ロード順位を一つずつ繰り上げるアドレスのシフトが行われる。具体的には、図１６に示すように、まず、前記主制御基板２００のＲＡＭに記憶されている前記特別図柄保

留球数から１減算（例えば保留球数２のものは１にされ、３のものは２にされる等）され（Ｓ１０６－４－５－１）、次に各保留球数に対応するデータが各保留球数から１減算した保留球数のＲＡＭアドレスにシフトされ（Ｓ１０６－４－５－２）、続いて最上位（ロード順位が最後、本実施例では４個目）の特別図柄保留球数に対応するＲＡＭアドレスに０がセットされる（Ｓ１０６－４－５－３）。

【００９０】

前記特別図柄乱数シフト処理（Ｓ１０６－４－５）に次いで、特別図柄変動開始処理（Ｓ１０６－４－６）が行われる。特別図柄変動開始処理（Ｓ１０６－４－６）では、特別図柄の変動開始に必要な処理が行われる。

前記特別図柄変動開始処理（Ｓ１０６－４－６）の次に、特別動作ステータスが２に設定され（Ｓ１０６－４－７）、待機中が解除され（Ｓ１０６－４－８）、前記特別図柄待機処理（Ｓ１０６－４）が終了する。

【００９１】

前記特別動作ステータスが２の場合に行われる変動中処理（Ｓ１０６－５）では図１７に示すように、まず特別図柄の変動時間（変動パターンの変動時間）が終了したか否か判断され（Ｓ１０６－５－１）、変動時間が終了していなければこの変動中処理（Ｓ１０６－５）が終了する。一方、変動時間が終了していれば変動停止コマンドがセットされる（Ｓ１０６－５－２）。続いて特別動作ステータスが３にセットされ（Ｓ１０６－５－３）、その他必要な処理（Ｓ１０６－５－４）が行われた後に、この変動中処理（Ｓ１０６－５）が終了する。

【００９２】

前記特別動作ステータスが３の場合に行われる特別図柄確定処理（Ｓ１０６－６）では図１８に示すように、まず大当たりフラグがＯＮか否か、すなわち大当たりか否か判断される（Ｓ１０６－６－１）。大当たりフラグがＯＮ、すなわち大当たりの場合には、大当たりコマンドが出力バッファに格納され（Ｓ１０６－６－２）、特別動作ステータスが４にセットされた（Ｓ１０６－６－３）後、この特別図柄確定処理（Ｓ１０６－６）が終了する。一方、大当たりフラグがＯＦＦ、すなわち外れの場合には、特別動作ステータスが１にセットされ（Ｓ１０６－６－４）、この特別図柄確定処理（Ｓ１０６－６）が終了する。

【００９３】

前記特別動作ステータスが４の場合に行われる特別電動役物処理（Ｓ１０６－７）は、特別遊技実行手段（大当たり遊技実行手段）に相当する。特別電動役物処理（Ｓ１０６－７）では、図１９及び図２０に示すように、確変フラグがＯＦＦにされ（Ｓ１０６－７－１）、前記表示装置１０で大当たりオープニングが実施されたか確認される（Ｓ１０６－７－２）。大当たりオープニングが実施されていない場合には、大当たりオープニングを実施させるための大当たりオープニングコマンドがセットされ（Ｓ１０６－７－３）、その後に大当たり終了フラグがＯＮ（大当たり遊技終了）か否か判断される（Ｓ１０６－７－４）。一方、大当たりオープニングが実施済みの場合には、次に大当たり終了フラグがＯＮ（大当たり遊技終了）か否か判断される（Ｓ１０６－７－４）。

【００９４】

大当たり終了フラグがＯＮではない、すなわち大当たり遊技終了ではない場合には現在大入賞口４５が開放中か否か判断され（Ｓ１０６－７－５）、開放中ではなく閉鎖中の場合には大入賞口４５の開放時間か否か判断される（Ｓ１０６－７－６）。大入賞口４５の開放時間の場合には大入賞口の開放処理（ラウンド中の表示のための大当たりラウンドコマンドの設定等）が行われ（Ｓ１０６－７－７）、その後にこの特別電動役物処理（Ｓ１０６－７）が終了する。それに対して大入賞口４５の開放時間となっていないときには、この特別電動役物処理（Ｓ１０６－７）が終了する。

【００９５】

一方、前記Ｓ１０６－７－５で大入賞口４５が開放中と判断されると、大入賞口４５に１０個遊技球が入賞（Ｓ１０６－７－８）、若しくはラウンド終了時間（本実施例では３

０秒）経過（Ｓ１０６－７－９）の何れかであるか否か判断され、何れでもない場合にはそのままこの特別電動役物処理（Ｓ１０６－７）が終了し、それに対して大入賞口４５に１０個遊技球が入賞、若しくはラウンド終了時間経過の何れかである場合には、大入賞口閉鎖処理（Ｓ１０６－７－１０）とラウンドカウンタの値から１減算する処理（Ｓ１０６－７－１１）が行われる。なお、前記大入賞口閉鎖処理（Ｓ１０６－７－１０）では、大入賞口閉鎖のコマンドが出力バッファにセットされる。続いて、ラウンドカウンタが０か否か判断され（Ｓ１０６－７－１２）、ラウンドカウンタが０ではない場合には、そのままこの特別電動役物処理（Ｓ１０６－７）が終了し、それに対してラウンドカウンタが０の場合には、大当たり終了処理（Ｓ１０６－７－１３）が行われる。大当たり終了処理では、エンディングの準備が行われ、大当たりエンディングコマンドがセットされる。その後、大当たり終了フラグがＯＮにされ（Ｓ１０６－７－１４）、この特別電動役物処理（Ｓ１０６－７）が終了する。

【００９６】

それに対し、前記Ｓ１０６－７－４で大当たり終了フラグがＯＮ、すなわち大当たり終了と判断されると、大当たり終了フラグをＯＦＦにセットする処理（Ｓ１０６－７－１５）と、大当たりフラグをＯＦＦにする処理（Ｓ１０６－７－１６）が行われ、次に停止特別図柄が確変図柄（奇数のぞろ目）であるか確認され（Ｓ１０６－７－１７）、停止特別図柄が確変図柄である場合には確変フラグがＯＮにされ（Ｓ１０６－７－１８）、一方、停止特別図柄が確変図柄ではなく通常図柄（偶数のぞろ目）である場合には確変フラグがＯＦＦにされ（Ｓ１０６－７－１９）、その後に特別動作ステータスが１にセットされ（Ｓ１０６－７－２０）、この特別電動役物処理（Ｓ１０６－７）が終了する。Ｓ１０６－７－１８は、特別図柄大当たり判定処理のＳ１０６－４－２－４（確変大当たり判定処理）と共に、特典遊技実行手段に相当する。

【００９７】

前記特別動作処理（Ｓ１０６）の次に保留球数処理（Ｓ１０７）が行われる。保留球数処理（Ｓ１０７）では、図２１に示すように現在の保留球数がロードされ（Ｓ１０７－１）、保留球数が出力バッファにセットされる（Ｓ１０７－２）

【００９８】

前記保留球数処理（Ｓ１０７）の次に電源断監視処理（Ｓ１０８）が行われる。電源断監視処理（Ｓ１０８）では、図２２に示すように、電源断信号が入力したか判断され（Ｓ１０８－１）、電源断信号が入力していない場合にはこの電源断監視処理（Ｓ１０８）が終了する。一方、電源断信号が入力している場合には、現在のデータ（遊技状態）が前記主制御基板２００のＲＡＭに記憶され（Ｓ１０８－２）、その後電源断フラグがＯＮに設定され（Ｓ１０８－３）、この電源断監視処理（Ｓ１０８）が終了する。なお、前記主制御基板２００のＲＡＭに記憶されるデータ（遊技状態）としては、大きく分けて、表示待機中、図柄変動中、図柄確定表示中、大当たり遊技中のデータがあり、さらにそれぞれ確変状態（高確率状態）と通常状態（低確率状態）のデータがある。

【００９９】

前記電源断監視処理（Ｓ１０８）の次にその他の処理（Ｓ１０９）が行われる。その他の処理（Ｓ１０９）では、遊技制御に必要なその他の処理が行われる。

【０１００】

前記サブ制御基板（サブ制御装置）２０５が行う処理について説明する。

前記サブ制御基板２０５が行うサブ制御メイン処理Ｊでは、図２３に示すように、遊技機１の電源投入時にサブ制御基板２０５においてＣＰＵ初期化処理が行われる（Ｓ２０１）。ＣＰＵ初期化処理では、外部ＩＮＴ割り込み（受信割り込み）処理（Ｓ３００）、２ｍｓタイマ割り込み処理（Ｓ４００）、１０ｍｓタイマ割り込み処理（Ｓ５００）に対する設定等が行われる。次に、電源断信号がＯＮでＲＡＭの内容が正常か判断される（Ｓ２０２）。電源断信号がＯＮでなかったり、電源断信号がＯＮでＲＡＭの内容が正常でない場合など電源断信号の状態とＲＡＭの内容正常の両方を満たさない場合は、ＲＡＭの初期化が行われ（Ｓ２０３）、その後にウオッチドッグタイマカウンタ１、２の初期化が行わ

れる（Ｓ２０４）。一方、電源断信号ＯＮとＲＡＭの内容正常の両方を満たす場合には、ＲＡＭの初期化を行うことなくウオッチドッグタイマカウンタ１、２の初期化が行われる（Ｓ２０４）。Ｓ２０１～Ｓ２０４の処理は、電源投入時の１順目にのみ実行され、その後は実行されることがない。

【０１０１】

ウオッチドッグタイマカウンタ１、２の初期化（Ｓ２０４）の後、ループ処理で割り込み禁止（Ｓ２０５）、乱数シード更新（Ｓ２０６）、コマンド送信処理（Ｓ２０７）、ウオッチドッグタイマカウンタ１初期化（Ｓ２０８）、割り込み許可（Ｓ２０９）が行われる。また、ループ処理の間に、外部ＩＮＴ割り込み処理（Ｓ３００）、２ｍｓタイマ割り込み処理（Ｓ４００）、１０ｍｓタイマ割り込み処理（Ｓ５００）が行われる。

【０１０２】

割り込み禁止（Ｓ２０５）では、割り込みが入っても割り込みを禁止する。

乱数シード更新（Ｓ２０６）では、サブ制御基板２０５に設けられているコンディション乱数、戦士抽選乱数等の乱数更新が行われる。

コマンド送信処理（Ｓ２０７）では、サブ制御処理においてセットされた各種のコマンドが対応する基板、装置等に送信される。

ウオッチドッグタイマカウンタ１初期化（Ｓ２０８）では、ウオッチドッグタイマカウンタ１の値が初期化される。

割り込み許可（Ｓ２０９）では、割り込みの実行を許可する。

【０１０３】

外部ＩＮＴ割り込み処理（Ｓ３００）では、図２４に示すように、前記主制御基板２００からのストローブ（ＳＴＢ）信号がＯＮか確認され（Ｓ３０１）、ストローブ信号がＯＮ、すなわち外部ＩＮＴ入力部にストローブ信号が入力されると、前記主制御基板２００から出力されたコマンド（制御信号）の受信およびＲＡＭへの格納が行われる（Ｓ３０２）。それに対し、ストローブ信号がＯＮになっていなければ、その時点でこの外部ＩＮＴ割り込み処理（Ｓ３００）が終了する。

【０１０４】

２ｍｓタイマ割り込み処理（Ｓ４００）では、図２５に示すように、入力処理（Ｓ４０１）、ランプデータ出力処理（Ｓ４０２）、駆動処理（Ｓ４０３）、ウオッチドッグタイマ処理（Ｓ４０４）が行われる。入力処理（Ｓ４０１）では、スイッチのエッジデータ及びレベルデータが作成される。ランプデータ出力処理（Ｓ４０２）では、後述の１０ｍｓタイマ割り込み処理で作成されたランプのデータが出力される。駆動処理（Ｓ４０３）では、駆動データの作成、出力処理が行われる。また、ウオッチドッグタイマ処理（Ｓ４０４）では、ウオッチドッグタイマのリセット処理が行われる。

【０１０５】

１０ｍｓタイマ割り込み処理（Ｓ５００）では、図２６に示すように、メインコマンド解析処理（Ｓ５０１）、Ｓｗ処理（Ｓ５０２）、その他の処理（Ｓ５０３）、ウオッチドッグタイマカウンタ２初期化（Ｓ５０４）が行われる。

【０１０６】

メインコマンド解析処理（Ｓ５０１）では、図２７に示すように、前記主制御基板２００からコマンドを受信したか確認され（Ｓ５０１－１）、コマンドを受信していない場合には、このメインコマンド解析処理（Ｓ５０１）が終了する。一方、コマンドを受信した場合には、受信コマンドが大当たりオープニングコマンドか否か（Ｓ５０１－２）、大当たりラウンドコマンドか否か（Ｓ５０１－４）、大当たりエンディングコマンドか否か（Ｓ５０１－６）が確認される。受信コマンドが大当たりオープニングコマンドの場合には、オープニングコマンド処理（Ｓ５０１－３）が実行され、一方、大当たりラウンドコマンドの場合には、大当たりラウンド処理（Ｓ５０１－５）が実行され、また、大当たりエンディングコマンドの場合には、大当たりエンディングコマンド処理（Ｓ５０１－７）が実行され、その後に受信コマンドに対応するその他の処理が実行され（Ｓ５０１－８）、このメインコマンド解析処理（Ｓ５０１）が終了する。一方、受信コマンドが、大当たり

オープニングコマンド、大当たりラウンドコマンド、大当たりエンディングコマンドの何れとも異なる場合には、受信コマンドに対応するその他の処理が実行され（Ｓ５０１－８）、その後にこのメインコマンド解析処理（Ｓ５０１）が終了する。前記オープニングコマンド処理（Ｓ５０１－３）、大当たりラウンド処理（Ｓ５０１－５）、及び大当たりエンディングコマンド処理（Ｓ５０１－７）は演出手段に相当する。

【０１０７】

前記オープニングコマンド処理（Ｓ５０１－３）では、図２８及び図２９に示すように、まず通常遊技状態（低確率状態）からの確変大当たりか確認される（Ｓ５０１－３－１）。通常遊技状態からの確変大当たりの場合、トーナメント進行フラグを‘０’にセットする処理（Ｓ５０１－３－２）、トーナメント表作成フラグをＯＦＦにする処理（Ｓ５０１－３－３）、トーナメント表を初期化する処理（Ｓ５０１－３－４）、戦士パラメーターを初期化する処理（Ｓ５０１－３－５）、選択戦士を‘０’（初期設定）にセットする処理（Ｓ５０１－３－６）、受信コマンドに対応するその他の処理（Ｓ５０１－３－７）が実行され、その後にこのオープニングコマンド処理（Ｓ５０１－３）が終了する。

【０１０８】

前記トーナメント進行フラグの値は‘０’～‘３’、トーナメント表作成フラグは‘ＯＮ’と‘ＯＦＦ’、前記選択戦士の番号は‘０’～‘７’が設けられている。前記トーナメント進行フラグの値は、トーナメントの進行段階を示すものである。前記トーナメント表作成フラグ‘ＯＮ’は、図４及び図５に示したトーナメント表における対戦相手が決定された状態、‘ＯＦＦ’はトーナメント表未作成の状態を示す。前記戦士はキャラクターであり、選択戦士（選択キャラクター）‘０’～‘７’は、選択可能な戦士（遊技者が選択可能なキャラクター）８名を番号で表したものである。前記選択戦士（選択キャラクター）‘０’～‘７’には、キャラクター名（戦士名）‘Ａ’～‘Ｈ’の名前が付けられており、前記表示装置１０には、図４及び図５に示すように、キャラクター名（戦士名）‘Ａ’～‘Ｈ’で表示される。例えば選択戦士‘０’を前記表示装置１０で表示する場合にはキャラクター名‘Ａ’で表示される。前記選択可能な戦士‘０’～‘７’の中から、後の処理で遊技者が選択した戦士が自分のキャラクター（主人公キャラクター）となり、残りの戦士が敵キャラクターとなる。

【０１０９】

前記戦士パラメーターは、固定値とコンディション値の合計値からなる。前記固定値は、戦士（キャラクター）毎に設定されており、実施例では、戦士‘２’（キャラクターＣ）と戦士‘６’（キャラクターＧ）は固定値＝６に設定され、他の戦士（キャラクター）については固定値＝７に設定されている。前記コンディション値は、後の処理で取得されるコンディション乱数値（‘０’～‘４’）に１加算された値である。なお、前記戦士パラメーターを初期化する処理（Ｓ５０１－３－５）では、各戦士のパラメーターはコンディション値が０にセットされる。

【０１１０】

前記Ｓ５０１－３－１で通常遊技状態からの確変大当たりではない場合には、トーナメントバトル実行か否か確認される（Ｓ５０１－３－８）。トーナメントバトル実行か否かの判断は、まず通常遊技状態から通常大当たり（低確率の通常遊技状態となる大当たり）か、高確率遊技状態からの確変大当たりか、あるいは高確率遊技状態から通常大当たりか確認され、通常通常遊技状態から通常遊技状態となる大当たりの場合には、トーナメントバトルを実行しないと判断され、トーナメントバトルとは異なる大当たり演出が設定され、このオープニングコマンド処理（Ｓ５０１－３）が終了する。一方、高確率遊技状態からの確変大当たりか、あるいは高確率遊技状態から通常大当たりの場合には、取得した大当たり図柄乱数（すなわち停止表示される大当たり特別図柄の組合せ）で、トーナメントバトル実行か否か判断される。本実施例では、取得した大当たり図柄乱数値が‘６’，‘７’、‘１０’、‘１１’の何れかの場合、すなわち停止表示される大当たり特別図柄の組合せが‘６’のぞろ目、‘７’のぞろ目、‘１０’のぞろ目、‘１１’のぞろ目の何れかの場合に、トーナメントバトルが実行される。トーナメントバトル実行と判断されると

、トーナメント進行フラグが２以下か確認される（Ｓ５０１－３－９）。トーナメント進行フラグが２以下の場合には、トーナメントバトル勝利オープニングか否か確認される（Ｓ５０１－３－１０）。トーナメントバトル勝利オープニングの場合には、自分のキャラクター（主人公キャラクター）が勝利するトーナメントバトル勝利シナリオ設定が行われ（Ｓ５０１－３－１１）、一方、トーナメントバトル勝利オープニングではない場合、自分のキャラクター（主人公キャラクター）が敗北するトーナメントバトル敗北シナリオ設定が行われ（Ｓ５０１－３－１２）、その後に受信コマンドに対応するその他の処理（Ｓ５０１－３－７）が行われ、このオープニングコマンド処理（Ｓ５０１－３）が終了する。本実施例では、８人による対戦になっているので、１回戦・２回戦（準決勝）・決勝という順番で対戦し、決勝で勝利した場合の最終決戦を有している。そして、トーナメント進行フラグが１の場合は１回戦が、２の場合は２回戦（準決勝）が実施されるように構成されている。

【０１１１】

前記トーナメントバトル勝利オープニングか否かは、前記取得した大当たり図柄乱数値が‘７’または‘１１’、すなわち停止表示される大当たり特別図柄の組合せが、高確率遊技状態となる確変大当たりの図柄組合せである‘７’のぞろ目あるいは‘１１’のぞろ目の場合、トーナメントバトル勝利オープニングとなり、一方、前記取得した大当たり図柄乱数値が‘６’または‘１０’、すなわち停止表示される大当たり特別図柄の組合せが、低確率の通常遊技状態となる通常大当たりの図柄組合せである‘６’のぞろ目あるいは‘１０’のぞろ目の場合には、トーナメントバトル勝利オープニングではなく、トーナメントバトル敗北シナリオとなる。本実施例では、大当たり図柄乱数値と表示される特別図柄が対になっているが、トーナメントバトルが実施されるか否かを分からなくさせるために、大当たり図柄乱数値と表示される特別図柄が対にならないように構成してもよいとする。

【０１１２】

前記Ｓ５０１－３－９でトーナメント進行フラグが２より大（前回のトーナメントバトルを行う大当たり演出が決勝戦で、対戦結果が勝利している場合（高確率状態が継続している場合））と判断されると、トーナメントバトル勝利オープニングか否か確認される（Ｓ５０１－３－１３）。トーナメントバトル勝利オープニングか否かの確認は、前記と同様に取得した大当たり図柄乱数値により判断される。前記トーナメントバトル勝利オープニングの場合（すなわち確変大当たりの場合）には、自分のキャラクター（主人公キャラクター）が最終決戦で引き分けとなる最終決戦継続シナリオ設定が行われ（Ｓ５０１－３－１４）、一方、トーナメントバトル勝利オープニングではない場合（通常大当たりの場合）、自分のキャラクター（主人公キャラクター）が勝利するスペシャルエンディング設定が行われ（Ｓ５０１－３－１５）、その後に受信コマンドに対応するその他の処理（Ｓ５０１－３－７）が行われ、このオープニングコマンド処理（Ｓ５０１－３）が終了する。本実施例では、最終決戦がトーナメントバトルの最終バトル演出になるため、バトルで勝利してしまうとそこまでになってしまうことから、高確率状態が継続する場合は内部的には勝利だが演出的には引き分けの演出を行い、高確率状態から通常確率になる大当たりの場合は、トーナメントバトルが終了してもいいため、スペシャルエンディングとして勝利する演出が実行される。

【０１１３】

前記大当たりラウンド処理（Ｓ５０１－５）では、図３０に示すように、戦士選択ラウンドか確認される（Ｓ５０１－５－１）。通常遊技状態から確変大当たりとなった場合の大当たりラウンド（特別遊技中）は、戦士選択ラウンドと判断される。戦士選択ラウンドの場合には、選択戦士決定処理が行われ、遊技者が前記遊技操作スイッチ６７の操作で選択した戦士（キャラクター）の番号が選択戦士に設定され（Ｓ５０１－５－２）、その後に、受信コマンドに対応するその他の処理（Ｓ５０１－５－３）が行われ、この大当たりラウンド処理（Ｓ５０１－５）が終了する。一方、前記Ｓ５０１５－１で戦士選択ラウンドではないと判断されると、次に受信コマンドに対応するその他の処理（Ｓ５０１－５－

３）が行われ、この大当たりラウンド処理（Ｓ５０１－５）が終了する。
【０１１４】
前記大当たりエンディングコマンド処理（５０１－７）では、図３１及び図３２に示すように、まず、初当たりエンディングか否か、すなわち通常遊技状態から確変大当たり（高確率状態となる大当たり）となった場合の大当たり終了か否か確認される（Ｓ５０１－７－１）。初当たりエンディングの場合、確変突入、すなわち高確率遊技状態となるか確認され（Ｓ５０１－７－２）、確変突入ではない場合には、受信コマンドに対応するその他の処理が実行され（Ｓ５０１－７－７）、この大当たりエンディングコマンド処理（Ｓ５０１－７）が終了する。
【０１１５】
一方、Ｓ５０１－７－２で確変突入と判断されると、トーナメント表作成処理（Ｓ５０１－７－３）、トーナメント表作成フラグをＯＮに設定する処理（Ｓ５０１－７－４）、トーナメント進行フラグ＝０に設定する処理（１回線の組合せ発表処理）（Ｓ５０１－７－５）、トーナメント表送信処理（Ｓ５０１－７－６）が行われ、その後に受信コマンドに対応するその他の処理が実行され（Ｓ５０１－７－７）、この大当たりエンディングコマンド処理（Ｓ５０１－７）が終了する。なお、前記トーナメント表作成処理（Ｓ５０１－７－３）及びトーナメント表送信処理（Ｓ５０１－７－６）は後に詳述する。
【０１１６】
また、前記Ｓ５０１－７－１で初当たりエンディングではないと判断されると、前記取得大当たり図柄乱数値によってトーナメントバトルか否か確認される（Ｓ５０１－７－８）。トーナメントバトルではないと判断されると、受信コマンドに対応するその他の処理が実行され（Ｓ５０１－７－７）、この大当たりエンディングコマンド処理（Ｓ５０１－７）が終了する。
【０１１７】
一方、前記Ｓ５０１－７－８でトーナメントバトルと判断されると、トーナメントバトル勝利エンディングか確認され（Ｓ５０１－７－９）、トーナメントバトル勝利エンディングの場合（高確率遊技状態からの確変大当たりの場合）には、トーナメント進行フラグが３未満か確認される（Ｓ５０１－７－１０）。トーナメント進行フラグが３未満の場合には、トーナメント進行フラグに１加算され、加算後のトーナメント進行フラグが１の場合には、１回戦の結果と２回戦の対戦組合せの発表、加算後のトーナメント進行フラグが２の場合には、２回戦の結果と３回戦の対戦組合せの発表が行われ（Ｓ５０１－７－１１）、その後に受信コマンドに対応するその他の処理が実行され（Ｓ５０１－７－７）、この大当たりエンディングコマンド処理（Ｓ５０１－７）が終了する。それに対して、前記Ｓ５０１－７－１０でトーナメント進行フラグが３未満ではないと判断されると、トーナメント進行フラグが３にセットされ（Ｓ５０１－７－１２）、その後に受信コマンドに対応するその他の処理が実行され（Ｓ５０１－７－７）、この大当たりエンディングコマンド処理（Ｓ５０１－７）が終了する。
【０１１８】
また、前記Ｓ５０１－７－９でトーナメントバトル勝利エンディングではない（高確率遊技状態から通常大当たりの場合）と判断されると、トーナメント進行フラグが０にセットされ（Ｓ５０１－７－１３）、トーナメント表作成フラグがＯＦＦにセットされ（Ｓ５０１－７－１４）、トーナメント表初期化が行われ（Ｓ５０１－７－１５）、戦士パラメーター初期化が行われ（Ｓ５０１－７－１６）、選択戦士に０がセットされ（Ｓ５０１－７－１７）、その後に受信コマンドに対応するその他の処理が実行され（Ｓ５０１－７－７）、この大当たりエンディングコマンド処理（Ｓ５０１－７）が終了する。
【０１１９】
前記トーナメント表作成処理（Ｓ５０１－７－３）では、図３３に示すように、まず抽選済戦士［０］～［７］が全て初期化され、未抽選（ＯＦＦ）にされる（Ｓ５０１－７－３－１）。次に選択戦士設定処理（Ｓ５０１－７－３－２）、１回戦組合せ決定処理（Ｓ５０１－７－３－３）、戦士パラメーター決定処理（Ｓ５０１－７－３－４）、勝敗決定

処理（Ｓ５０１－７－３－５）がこの順に実行され、その後にこのトーナメント表作成処理（Ｓ５０１－７－３）が終了する。トーナメント表作成処理（Ｓ５０１－７－３）は、対戦組合せ決定手段に相当する。

【０１２０】

前記選択戦士設定処理（Ｓ５０１－７－３－２）では、トーナメント表の対戦位置に自分のキャラクター（主人公キャラクター）をセットする処理が行われる。トーナメント表は、図４３に示すように、対戦位置にＰ１～Ｐ１５の符号が設定され、また、最終戦で選択戦士（自分のキャラクター、主人公キャラクターに相当）と対戦する敵キャラクターには「大王」が設定されている。Ｐ８、Ｐ４、Ｐ２、Ｐ１は、各対戦段階における選択戦士（自分のキャラクター、主人公キャラクター）の位置に設定されている。なお、Ｐ１～Ｐ１５のＰはポジション（位置）の略であり、１～１５はトーナメント表の対戦位置を示すインデックス（対戦位置番号）であり、Ｐ［インデックス番号］でキャラクターの対戦位置が表示される。

【０１２１】

前記選択戦士設定処理（Ｓ５０１－７－３－２）においては、図３４に示すように、まず戦士選択番号（遊技者の選択した戦士番号）が７以下か確認され（Ｓ５０１－７－３－２－１）、戦士選択番号（遊技者の選択した戦士番号）が７より大の場合（異常時の場合）には、選択戦士（遊技者が選択した戦士（自分のキャラクター、主人公キャラクターに相当）として戦士番号０が固定され（Ｓ５０１－７－３－２－２）、次にトーナメント表のＰ８の位置に選択戦士がセットされる（Ｓ５０１－７－３－２－３）。一方、戦士選択番号（遊技者が選択した戦士番号）が７以下の場合には、選択した戦士（自分のキャラクター、主人公キャラクター）がトーナメント表のＰ８にセットされる（Ｓ５０１－７－３－２－３）。

次に、トーナメント表のＰ４に選択戦士が設定され（Ｓ５０１－７－３－２－４）、さらにトーナメント表のＰ２に選択戦士の設定（Ｓ５０１－７－３－２－５）、トーナメント表のＰ１に選択戦士の設定（Ｓ５０１－７－３－２－６）が行われ、その後に抽選済み戦士「選択戦士」がＯＮに設定、すなわち遊技者が選択済みに設定され（Ｓ５０１－７－３－２－６）、この選択戦士設定処理（Ｓ５０１－７－３－２）が終了する。

【０１２２】

前記１回線組合せ決定処理（Ｓ５０１－７－３－３）では、１回線の対戦組合せの決定が、戦士抽選乱数を用いて行われる。戦士抽選乱数は‘０’～‘７’の乱数からなり、戦士抽選乱数値‘０’には戦士番号０、戦士抽選乱数値‘１’には戦士番号１、以下同様にして戦士抽選乱数値に戦士番号が割り当てられている。図３５に示すように、まずループ用変数が０にセットされ（Ｓ５０１－７－３－３－１）、次に戦士抽選乱数が取得され（Ｓ５０１－７－３－２）、取得された戦士抽選乱数値に割り当てられている戦士番号が未抽選「ＯＦＦ」か確認される（Ｓ５０１－７－３－３）。ＯＦＦ（未抽選）の場合は、取得された戦士抽選乱数値に割り当てられている戦士番号がＯＮ（抽選済み（すなわち選択済み））にされ（Ｓ５０１－７－３－４）、［ループ用変数の値＋９］の値を前記トーナメント表におけるインデックス番号とする対戦位置に前記抽選した戦士番号がセットされる（Ｓ５０１－７－３－３－５）。その後、ループ変数に１加算され（Ｓ５０１－７－３－３－６）、加算後のループ用変数の値が７か確認される（Ｓ５０１－７－３－３－７）。加算後のループ用変数の値が７ではない場合には、前記Ｓ５０１－７－３－２に戻って、前記Ｓ５０１－７－３－２～Ｓ５０１－７－３－３－７の処理が繰り返され、加算後のループ用変数の値が７になった時点で、この１回線組合せ決定処理（Ｓ５０１－７－３－３）が終了する。前記ループ処理によって、前記トーナメント表の１回線におけるＰ９～Ｐ１５の戦士（敵キャラクター）が決定される。ループ用変数は最初０のため、＋９をすると９になる。この９がインデックス番号のＰ９となり、その後ループ用変数が＋１される毎にＰ１０→Ｐ１５が決定される。

【０１２３】

前記戦士パラメーター決定処理（Ｓ５０１－７－３－４）では、戦士番号０～７の８人

の戦士（キャラクター）に対して、抽選でコンディション値が決定され、決定されたコンディション値と各戦士に予め設定されている固定値が加算されて各戦士の戦士パラメーターが決定される。図３６に示すように、まずループ用変数が０にセットされる（Ｓ５０１－７－３－４－１）。次にコンディション乱数（‘０’～‘４’）が取得され（Ｓ５０１－７－３－４－２）、取得したコンディション乱数値に１加算して得られたコンディション値に、現在のループ用変数の値を戦士番号とする戦士（キャラクター）の固定値を加算して得た戦士パラメーター値が、現在のループ用変数の値を戦士番号とする戦士（キャラクター）に対する戦士パラメーター値としてセットされる（Ｓ５０１－７－３－４－３）。そして、現在のループ用変数に１加算され（Ｓ５０１－７－３－４－４）、加算後のループ用変数が７か確認される（Ｓ５０１－７－３－４－５）。加算後のループ用変数が７ではない場合、前記Ｓ５０１－７－３－４－２に戻って、Ｓ５０１－７－３－４－２～Ｓ５０１－７－３－４－５の処理が繰り返され、加算後のループ用変数の値が７になった時点で、この戦士パラメーター決定処理（Ｓ５０１－７－３－４）が終了する。前記ループ処理によって、戦士番号０～７の戦士（キャラクター）に対して戦士パラメーターが決定される。ここで設定される戦士パラメーターの設定順番は、戦士番号順でもよく、またトーナメント表におけるインデックス番号順でもよいとする。

【０１２４】

前記勝敗決定処理（Ｓ５０１－７－３－５）では、１回戦及び２回戦（準決勝）における自分との対戦以外の敵の戦士同士の組合せに対する勝敗が決定される。図３７に示すように、対戦インデックス（対戦相手のインデックス）に、トーナメント表におけるＰ１０のインデックス１０がセットされ（Ｓ５０１－７－３－５－１）、対戦処理（Ｓ５０１－７－３－５－２）が実行される。次に対戦インデックスに、トーナメント表におけるＰ１２のインデックス１２がセットされ（Ｓ５０１－７－３－５－３）、対戦処理（Ｓ５０１－７－３－５－４）が実行される。また次に対戦インデックスに、トーナメント表におけるＰ１４のインデックス１４がセットされ（Ｓ５０１－７－３－５－５）、対戦処理（Ｓ５０１－７－３－５－６）が実行される。次に対戦インデックスに、トーナメント表の２回戦におけるＰ６のインデックス６がセットされ（Ｓ５０１－７－３－５－７）、対戦処理（Ｓ５０１－７－３－５－８）が実行され、この勝敗決定処理（Ｓ５０１－７－３－５）が終了する。前記勝敗決定処理（Ｓ５０１－７－３－５）は勝敗決定手段に相当する。本実施例では、２回戦（準決勝）以降のバトルを実行するか否かに関わらず先に勝敗が決定されているが、大当たりにおけるバトル演出の実行毎に勝敗を決定してもよいとする。

【０１２５】

前記対戦処理（Ｓ５０１－７－３－５－２）では、トーナメント表におけるＰ１０とＰ１１の戦士に対する対戦処理が行われ、対戦の勝者がＰ５に設定される。図３８及び図３９に示すように、まず、前記Ｓ５０１－７－３－５－１でセットされたトーナメント表におけるＰ１０の戦士が戦士Ａに設定され（Ｓ５０１－７－３－５－２－１）、次に前記対戦インデックスの値１０に１加算した１１をインデックスとするＰ１１の戦士が戦士Ｂに設定される（Ｓ５０１－７－３－５－２－２）。続いて、戦士Ａの勝率差分が計算される（Ｓ５０１－７－３－５－２－３）。戦士Ａの勝率差分の計算は、戦士Ａの戦士パラメーターから戦士Ｂの戦士パラメーターを減算することにより得られる。戦士Ａ及び戦士Ｂの戦士パラメーターは、前記１回戦組合せ決定処理（Ｓ５０１－７－３－３）におけるＳ５０１－７－３－３－５で決定されたトーナメント表のＰ１０、Ｐ１１の戦士番号の戦士に対して、前記パラメーター決定処理（Ｓ５０１－７－３－４）におけるＳ５０１－７－３－４－３で決定された戦士パラメーターである。

【０１２６】

次に、前記戦士Ａの勝率差分が－４以上か確認される（Ｓ５０１－７－３－５－２－４）。戦士Ａの勝率差分が－４以上ではない場合には、戦士Ａの勝率差分が－４に設定され（Ｓ５０１－７－３－５－２－５）、次に戦士Ａの勝率差分が４以下か確認される（Ｓ５０１－７－３－５－２－６）。一方、前記Ｓ５０１－７－３－５－２－４において戦士Ａの勝率差分が－４以上と判断されると、次に戦士Ａの勝率差分が４以下か確認される（Ｓ

５０１－７－３－５－２－６）。戦士Ａの勝率差分が４以下ではないと判断されると、戦士Ａの勝率差分が４に設定され（Ｓ５０１－７－３－５－２－７－７）、次に戦士Ａの勝率が計算される（Ｓ５０１－７－３－５－２－７－８）。一方、前記Ｓ５０１－７－３－５－２－６において戦士Ａの勝率差分が４以下と判断されると、次に戦士Ａの勝率が計算される（Ｓ５０１－７－３－５－２－７－８）。戦士Ａの勝率は、戦士Ａの勝率Ａ差分を１０倍した値に５０加算することにより得られる。なお、前記Ｓ５０１－７－３－５－２－４～Ｓ５０１－７－３－５－２－７の処理は、戦士Ａあるいは戦士Ｂの勝率が１００％以上にならないようにするための補正処理である。

【０１２７】

前記戦士Ａの勝率の計算後、勝敗乱数（‘０’～‘９９’）が取得され（Ｓ５０１－７－３－５－２－９）、戦士Ａの勝率が、取得勝敗乱数値以上か確認される（Ｓ５０１－７－３－５－２－１０）。前記戦士Ａの勝率が勝敗乱数値以上の場合、前記対戦インデックスの値１０÷２の結果５をトーナメント表の対戦インデックスとするＰ５に、対戦勝者として戦士Ａがセットされ（Ｓ５０１－７－３－５－２－１１）、その後にこの対戦処理（Ｓ５０１－７－３－５－２）。一方、前記戦士Ａの勝率が取得勝敗乱数値以上ではない場合、前記対戦インデックスの値１０÷２の結果５をトーナメント表の対戦インデックスとするＰ５に、対戦勝者として戦士Ｂがセットされる（Ｓ５０１－７－３－５－２－１２）、その後にこの対戦処理（Ｓ５０１－７－３－５－２）。

【０１２８】

前記Ｓ５０１－７－３－５－４の対戦処理は、トーナメント表におけるＰ１２とＰ１３に対する対戦を行って、対戦の勝者をＰ６に設定する処理であり、図３８及び図３９に示した前記対戦処理（Ｓ５０１－７－３－５－２）と同様の処理が行われる。なお、前記対戦処理（Ｓ５０１－７－３－５－４）では、前記対戦処理（Ｓ５０１－７－３－５－２）における対戦インデックスとして１２が使用され、戦士パラメーターとして、前記１回戦組合せ決定処理（Ｓ５０１－７－３－３）におけるＳ５０１－７－３－３－５で決定されたトーナメント表のＰ１２、Ｐ１３のインデックスの戦士に対して前記パラメーター決定処理（Ｓ５０１－７－３－４）におけるＳ５０１－７－３－４－３で決定された戦士パラメーターが使用され、Ｐ６に設定する勝者が決定される。

【０１２９】

前記Ｓ５０１－７－３－５－６の対戦処理は、トーナメント表におけるＰ１４とＰ１５に対する対戦を行って、対戦の勝者をＰ７に設定する処理であり、図３８及び図３９に示した前記対戦処理（Ｓ５０１－７－３－５－２）と同様の処理が行われる。なお、前記対戦処理（Ｓ５０１－７－３－５－６）では、前記対戦処理（Ｓ５０１－７－３－５－２）における対戦インデックスとして１４が使用され、戦士パラメーターとして、前記１回戦組合せ決定処理（Ｓ５０１－７－３－３）におけるＳ５０１－７－３－３－５で決定されたトーナメント表のＰ１４、Ｐ１５のインデックスの戦士に対して前記パラメーター決定処理（Ｓ５０１－７－３－４）におけるＳ５０１－７－３－４－３で決定された戦士パラメーターが使用され、Ｐ７に設定する勝者が決定される。

【０１３０】

前記対戦処理（Ｓ５０１－７－３－５－８）は、トーナメント表の２回戦におけるＰ６とＰ７に対する対戦を行って、対戦の勝者をＰ３に設定する処理であり、図３８及び図３９に示した前記対戦処理（Ｓ５０１－７－３－５－２）と同様の処理が行われる。なお、前記対戦処理（Ｓ５０１－７－３－５－８）では、前記対戦処理（Ｓ５０１－７－３－５－２）における対戦インデックスとして６が使用され、戦士パラメーターとして、前記トーナメント表の２回戦におけるＰ６、Ｐ７にセットされたインデックスの戦士に対して前記パラメーター決定処理（Ｓ５０１－７－３－４）におけるＳ５０１－７－３－４－３で決定された戦士パラメーターが使用され、Ｐ３に設定する勝者が決定される。

【０１３１】

前記トーナメント表送信処理（Ｓ５０１－７－６）では、前記トーナメント表作成処理（Ｓ５０１－７－３）で作成されたトーナメント表に、１～３回戦における各対戦毎に、

選択戦士（自分のキャラクター）の対戦相手をトーナメント表に設定し、設定後のトーナメント表の情報を、前記表示装置１０で表示するために出力バッファにセットする処理が行われる。図４０及び図４１に示すように、まずトーナメント進行フラグが０か確認される（Ｓ５０１－７－６－１）。トーナメント進行フラグが０の場合、選択戦士（遊技者が選択した自分のキャラクター）のデータをトーナメント表におけるＰ８の記憶領域にセット（Ｓ５０１－７－６－２）、選択戦士（遊技者が選択した自分のキャラクター）と対戦する対戦戦士（敵キャラクター）のデータをトーナメント表におけるＰ９の記憶領域にセット（Ｓ５０１－７－６－３）し、トーナメント表のＰ８～Ｐ１５に対応する戦士（キャラクター）のデータを設定する情報を出力バッファにセットする処理（Ｓ５０１－７－６－４）が行われ、このトーナメント表送信処理（Ｓ５０１－７－６）が終了する。選択戦士と対戦戦士のデータのセットは、対戦演出の設定時（次回大当たりした際の設定時）等に素早くそのデータを検出（引用）することが可能になるように設定されている。

【０１３２】

一方、前記Ｓ５０１－７－６－１でトーナメント進行フラグが０ではないと判断されると、次にトーナメント進行フラグが１か判断される（Ｓ５０１－７－６－５）。トーナメント進行フラグが１の場合、選択戦士（遊技者が選択した自分のキャラクター）のデータをトーナメント表におけるＰ４の記憶領域にセット（Ｓ５０１－７－６－６）、選択戦士（遊技者が選択した自分のキャラクター）と対戦する対戦戦士（敵キャラクター）のデータをトーナメント表におけるＰ５の記憶領域にセット（Ｓ５０１－７－６－７）し、トーナメント表のＰ４～Ｐ１５に戦士（キャラクター）を設定する情報を出力バッファにセットする処理（Ｓ５０１－７－６－５）が行われ、このトーナメント表送信処理（Ｓ５０１－７－６）が終了する。

【０１３３】

また、前記５０１－７－６－５でトーナメント進行フラグが１ではないと判断されると、次にトーナメント進行フラグが２か判断される（Ｓ５０１－７－６－９）。トーナメント進行フラグが２の場合、選択戦士（遊技者が選択した自分のキャラクター）のデータをトーナメント表におけるＰ２の記憶領域にセット（Ｓ５０１－７－６－１０）し、選択戦士（遊技者が選択した自分のキャラクター）と対戦する対戦戦士（敵キャラクター）のデータがトーナメント表におけるＰ３の記憶領域にセット（Ｓ５０１－７－６－１１）、トーナメント表のＰ２～Ｐ１５に戦士（キャラクター）が設定された情報を出力バッファにセットする処理（Ｓ５０１－７－６－１２）が行われ、このトーナメント表送信処理（Ｓ５０１－７－６）が終了する。

【０１３４】

また、前記５０１－７－６－９でトーナメント進行フラグが２ではない（前回のトーナメントバトルを行う大当たり演出が決勝戦で、対戦結果が勝利している場合（高確率状態が継続している場合））と判断されると、次にトーナメント進行フラグが３か判断される（Ｓ５０１－７－６－１３）。トーナメント進行フラグが３の場合、選択戦士（遊技者が選択した自分のキャラクター）のデータがトーナメント表におけるＰ１の記憶領域にセットされ（Ｓ５０１－７－６－１４）、選択戦士（遊技者が選択した自分のキャラクター）と対戦する対戦戦士（敵キャラクター）が“大王”に設定され、設定された情報を出力バッファにセットする処理が行われ（Ｓ５０１－７－６－１５）、このトーナメント表送信処理（Ｓ５０１－７－６）が終了する。（本実施例では、高確率状態が継続する場合は内部的には勝利だが演出的には“大王”と引き分けになる演出を行い、高確率状態から通常確率になる大当たりの場合は、ペシャルエンディングとして“大王”に勝利する演出が実行される。）

【０１３５】

前記Ｓｗ処理（Ｓ５０２）では、遊技者による戦士（自分のキャラクター）の選択に関する処理が行われる。図４２に示すように、まず戦士選択ラウンド中か確認される（Ｓ５０２－１）。戦士選択ラウンドは、通常遊技状態から確変大当たりとなった場合の特別遊技中ラウンドである。前記戦士選択ラウンドと判断された場合、選択可能時間経過か確認

される（Ｓ５０２－２）。選択可能時間は、遊技者が前記操作スイッチ６７を操作（押下）して戦士を選択可能な時間であり、例えば６０秒に設定されている。選択可能時間経過と判断されると、選択している戦士が選択戦士に設定され（Ｓ５０２－３）、その他のボタン押下演出処理が行われ（Ｓ５０２－４）、その後にこのＳｗ処理（Ｓ５０２）が終了する。一方、前記Ｓ５０２－１で戦士選択ラウンド中ではないと判断されたり、Ｓ５０２－２で選択可能時間が経過していないと判断されたりした場合、その他のボタン押下演出処理が行われ（Ｓ５０２－４）、その後にこのＳｗ処理（Ｓ５０２）が終了する。

【０１３６】

前記その他の処理（Ｓ５０３）では、その他必要な処理が実行される。

前記ウオッチドッグタイマカウンタ２初期化（Ｓ５０４）では、ウオッチドッグタイマカウンタ２の初期化が実行され、前記１０ｍｓタイマ割込み処理（Ｓ５００）が終了する。

【０１３７】

本実施例の課題と本実施例の構成を以下にまとめて記載する。

・本実施例の課題

従来、トーナメントを勝ち上がる演出をする場合、勝ち上がり順に主人公キャラクターの対戦相手を予め決定しておくことにより、勝ち上がり毎に対戦相手を変更できるが、対戦相手の順番は一定であり、さらに主人公キャラクターの対戦相手以外の敵キャラクター同士の対戦も、予め主人公キャラクターの対戦相手に合わせて決定しているため、対戦相手の組合せに対する興趣及び臨場感に欠けるものであった。

本実施例は、前記の点に鑑みなされたものであって、主人公キャラクターと複数の敵キャラクターが対戦する演出において、主人公キャラクターの対戦相手が一定にならず、更に主人公キャラクターの対戦以外の敵キャラクター同士の対戦組合せ及び対戦結果をランダムなものにして複数のキャラクターが対戦する演出の興趣及び臨場感を向上させることが可能な遊技機の提供を目的とする。

・本実施例の構成

（１）判定条件の成立に基づいて遊技の当否を判定する当否判定手段と、

前記当否判定手段による判定結果を図柄によって表示する表示手段と、

前記当否判定手段の判定結果が当たりになることに基づいて特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記特別遊技実行手段による特別遊技の終了後に通常遊技よりも遊技者に有利な特典を付与した特典遊技を予め設定された特定条件の成立を起因に実行する特典遊技実行手段と、

を備えた遊技機において、

前記特別遊技実行手段による前記特別遊技実行中は、前記表示手段に主人公キャラクターと複数の敵キャラクターが登場し、前記主人公キャラクターと１の敵キャラクターとの対戦及び残りの敵キャラクター同士の対戦の表示を行い、前記主人公キャラクターが対戦相手の敵キャラクターに対して勝つことで前記敵キャラクター同士の対戦による勝者と前記主人公キャラクターとの次の対戦の表示を実行する演出手段を有し、

前記演出手段は、

前記特別遊技の実行を起因に前記主人公キャラクターの対戦相手を前記複数の敵キャラクターの中から決定すると共に、前記主人公キャラクターの対戦組合せ以外の前記敵キャラクター同士の対戦組合せをランダムに決定する対戦組合せ決定手段を有し、

前記主人公キャラクターが次の対戦に進むか否かについては、前記特定条件の成立可否に基づいて決定する一方、前記敵キャラクター同士の対戦における勝敗については、勝敗を決定する勝敗決定手段によって決定されることを特徴とする遊技機。

（２）前記判定結果を表示する図柄の元となる図柄データを前記当否判定手段の判定結果に基づいて決定する図柄データ決定手段を有し、

前記特定条件の成立は、前記図柄データ決定手段によって決定された図柄データによって成立するか否かを判定することを特徴とする（１）に記載の遊技機。

（３）前記演出手段は、前記主人公キャラクターが勝ち上がるかを示すトーナメント方式で演出表示することを特徴とする（１）又は（２）の何れか一項に記載の遊技機。

【０１３８】

・本実施例の効果

（１）によれば、前記特別遊技の実行を起因に前記主人公キャラクターの対戦相手を前記複数の敵キャラクターの中から決定すると共に、前記主人公キャラクターの対戦組合せ以外の前記敵キャラクター同士の対戦組合せをランダムに決定する対戦組合せ決定手段を有し、前記主人公キャラクターが次の対戦に進むか否かについては、前記特定条件の成立可否に基づいて決定する一方、前記敵キャラクター同士の対戦における勝敗については、勝敗を決定する勝敗決定手段によって決定される構成としたことによって、複数のキャラクターが対戦する演出の興趣及び臨場感を向上させることが可能となる。

（２）によれば、前記判定結果を表示する図柄の元となる図柄データを前記当否判定手段の判定結果に基づいて決定する図柄データ決定手段を有し、前記特定条件の成立は、前記図柄データ決定手段によって決定された図柄データによって成立するか否かを判定する構成としたことによって、図柄データに基づいて表示される図柄に興味を持たせることが可能となる。

（３）によれば、前記演出手段は、前記主人公キャラクターが勝ち上がるかを示すトーナメント方式で演出表示する構成としたことによって、敵キャラクター同士の対戦組合せにも興味を持たせることが可能となる。

【０１３９】

このように、本実施例では、前記特別遊技の実行を起因に前記主人公キャラクターの対戦相手を前記複数の敵キャラクターの中から決定すると共に、前記主人公キャラクターの対戦組合せ以外の敵キャラクター同士の対戦組合せをランダムに決定し、前記主人公キャラクターが次の対戦に進むか否かについては、前記特定条件の成立可否に基づいて決定する一方、前記敵キャラクター同士の対戦における勝敗については、勝敗を決定する勝敗決定手段によって前記敵キャラクター同士の勝敗を決定する構成としたことによって、複数のキャラクターが対戦する演出の興趣及び臨場感を向上させることが可能となる。

また、本実施例では、選択戦士（遊技者が選択した自分のキャラクター）と対戦戦士（敵キャラクター）の対戦演出は表示装置によって表示される一方、前記パラメーター値の大小によって勝敗を決定する敵キャラクター同士の演出は表示装置によって対戦の演出を表示しないように構成されている。このように構成することで敵キャラクター同士の演出に時間をかけず遊技者は選択キャラクターの勝敗結果に興味を持たすことが可能となる。

【０１４０】

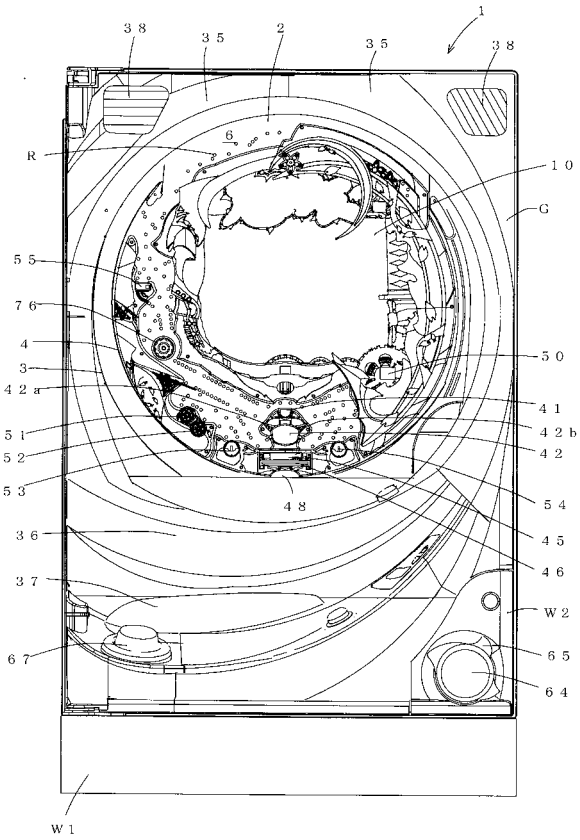
なお、実施例においては、２回戦以降の実行については、特定の特別図柄の組合せとなる場合に限られているが、例えば、確変大当たりが継続される場合、常に実行するようにしてもよい。また、最終決戦の相手を予め決定しておかず、敵キャラクター同士の戦いで勝ち残った相手にしてもよい。さらに、本発明は前記実施例に限定されることなく、発明の趣旨を逸脱しない範囲で変更可能である。

【符号の説明】

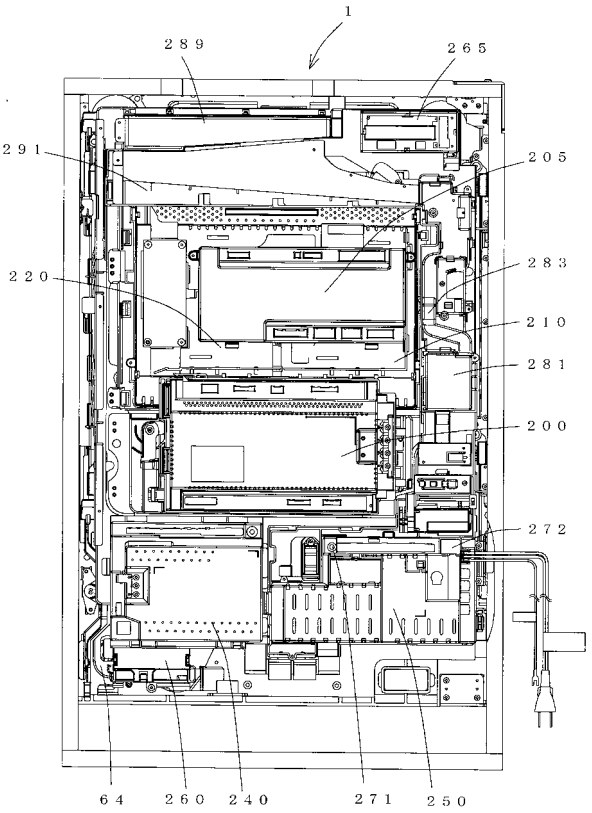
【０１４１】

１　遊技機
２　遊技盤
１０　表示装置
４１　上側始動入賞口
４２　下側始動入賞口
６４　発射装置

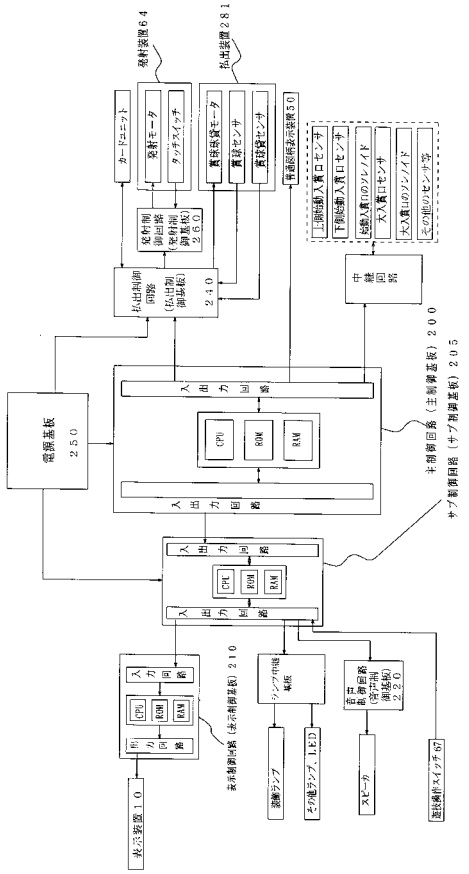
【図１】


1
38
35
2
35
38
R
6
10
G
55
76
4
3
42a
51
52
53
48
50
41
42b
42
54
45
46
36
37
W2
65
67
64
W1

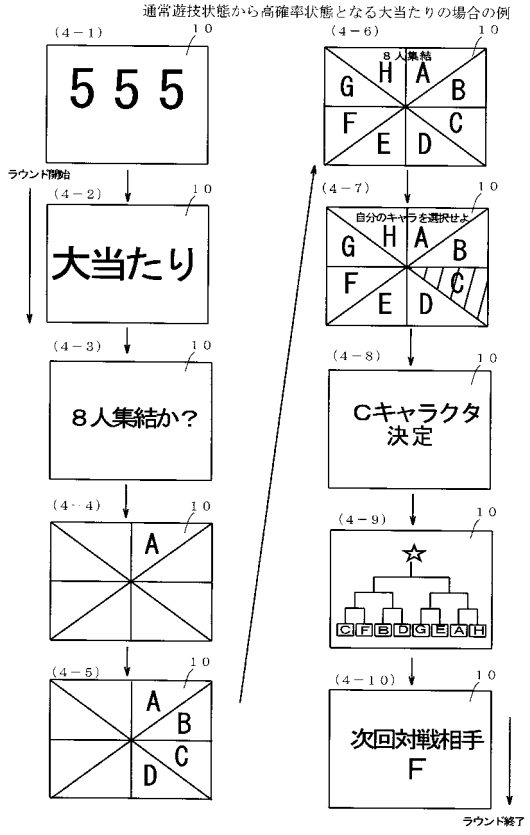
【図２】


1
289
265
291
205
220
283
210
281
200
272
64
260
240
271
250

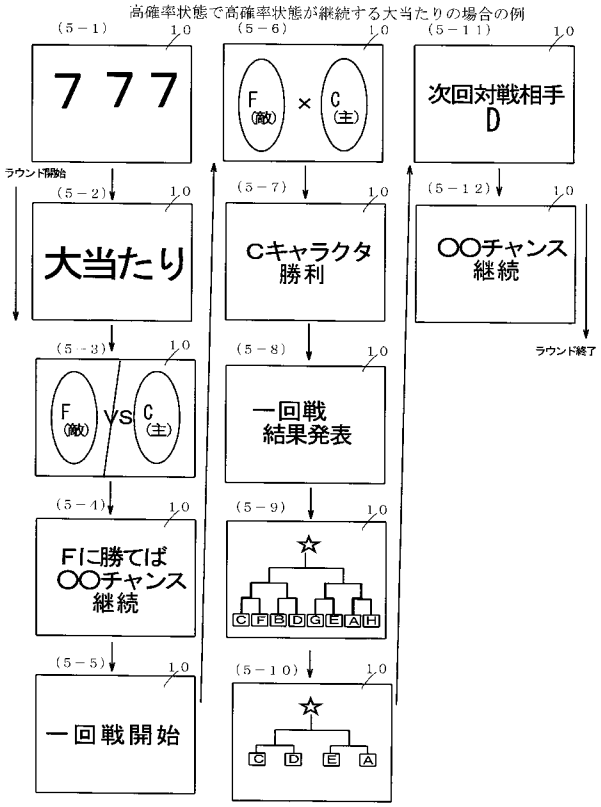
【図３】


発射装置64
払出装置281
カードユニット
発射モータ
タッチスイッチ
賞球モータ
賞球センサ
賞球検センサ
普通図柄表示装置50
上側始動入賞口センサ
下側始動入賞口センサ
左側入賞口のソレノイド
大入賞口センサ
大入賞口のソレノイド
この他のセンサ等
発射制御回路（発射基板）260
払出制御回路（払出制御基板）240
中継回路
電源基板250
入出力回路
CPU
ROM
RAM
主制御回路（主制御基板）200
サブ制御回路（サブ制御基板）205
表示制御回路（表示制御基板）210
ランプ中継基板
音声回路（音声制御基板）220
装飾ランプ
その他ランプ、LED
スピーカ
賞球検出スイッチ67
表示装置10

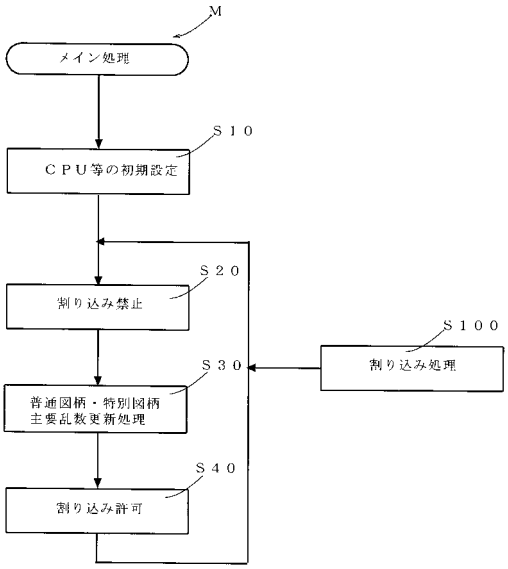
【図４】


通常遊技状態から高確率状態となる大当たりの場合の例
(4－1)
10
555
ラウンド開始
(4－2)
10
大当たり
(4－3)
10
8人集結か？
(4－4)
10
A
(4－5)
10
A
B
C
D
(4－6)
10
8人集結
H
A
B
G
C
F
E
D
(4－7)
10
自分のキャラを選択せよ
(4－8)
10
Cキャラクタ
決定
(4－9)
10
☆
C F B D G E A H
(4－10)
10
次回対戦相手
F
ラウンド終了

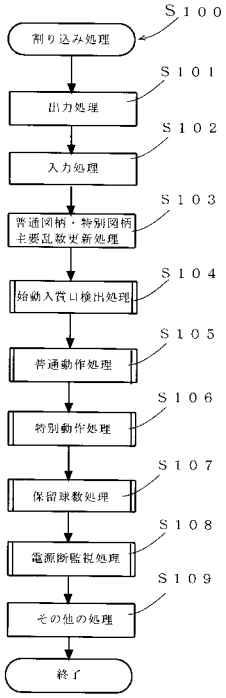
【図５】


高確率状態で高確率状態が継続する大当たりの場合の例
(5－1)
10
７７７
ラウンド開始
(5－2)
10
大当たり
(5－3)
10
F (敵) VS C (主)
(5－4)
10
Fに勝てば ○○チャンス 継続
(5－5)
10
一回戦開始
(5－6)
10
F (敵) × C (主)
(5－7)
10
Cキャラクタ 勝利
(5－8)
10
一回戦 結果発表
(5－9)
10
C F B D G E A H
(5－10)
10
C D E A
(5－11)
10
次回対戦相手 D
(5－12)
10
○○チャンス 継続
ラウンド終了

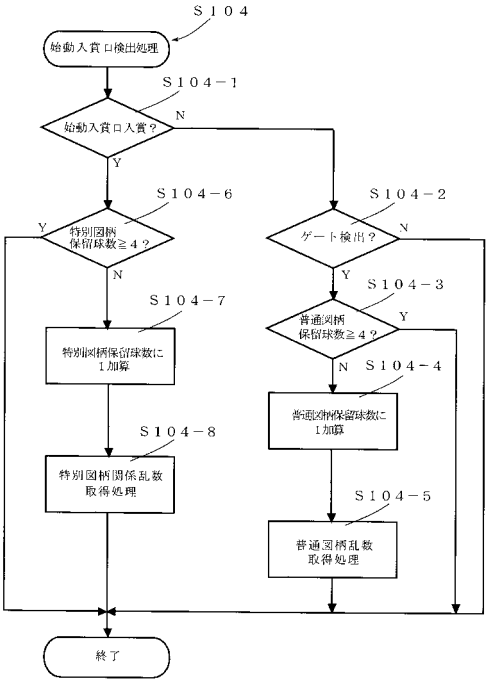
【図６】


M
メイン処理
S10
ＣＰＵ等の初期設定
S20
割り込み禁止
S30
普通図柄・特別図柄 主要乱数更新処理
S40
割り込み許可
S100
割り込み処理

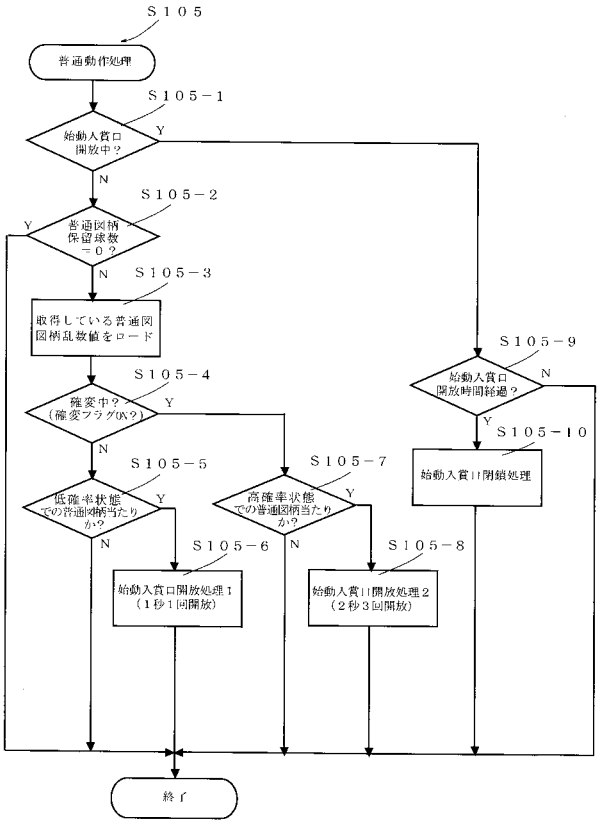
【図７】


S100
割り込み処理
S101
出力処理
S102
入力処理
S103
普通図柄・特別図柄 主要乱数更新処理
S104
始動入賞口検出処理
S105
普通動作処理
S106
特別動作処理
S107
保留球数処理
S108
電源断監視処理
S109
その他の処理
終了

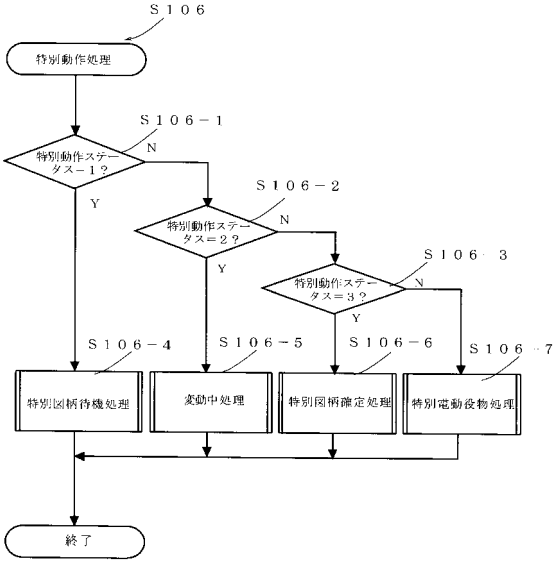
【図８】


S104
始動入賞口検出処理
S104－1
始動入賞口入賞？
N
Y
S104－6
特別図柄 保留球数≧４？
Y
N
S104－7
特別図柄保留球数に１加算
S104－8
特別図柄関係乱数 取得処理
S104－2
ゲート検出？
N
Y
S104－3
普通図柄 保留球数≧４？
Y
N
S104－4
普通図柄保留球数に１加算
S104－5
普通図柄乱数 取得処理
終了

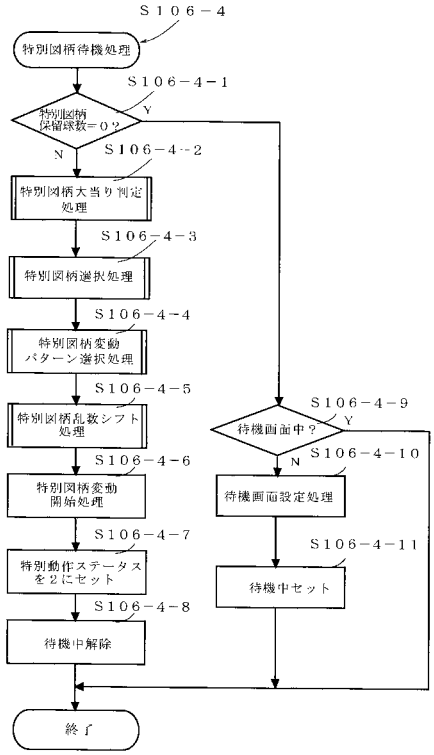
【図９】



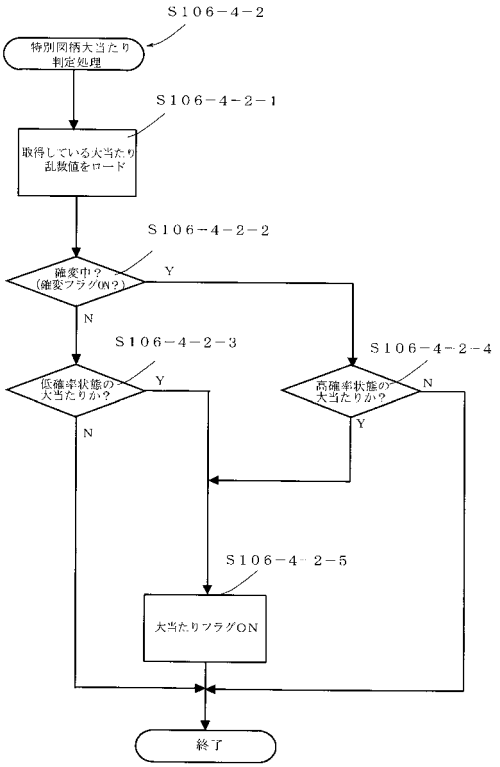
【図１０】



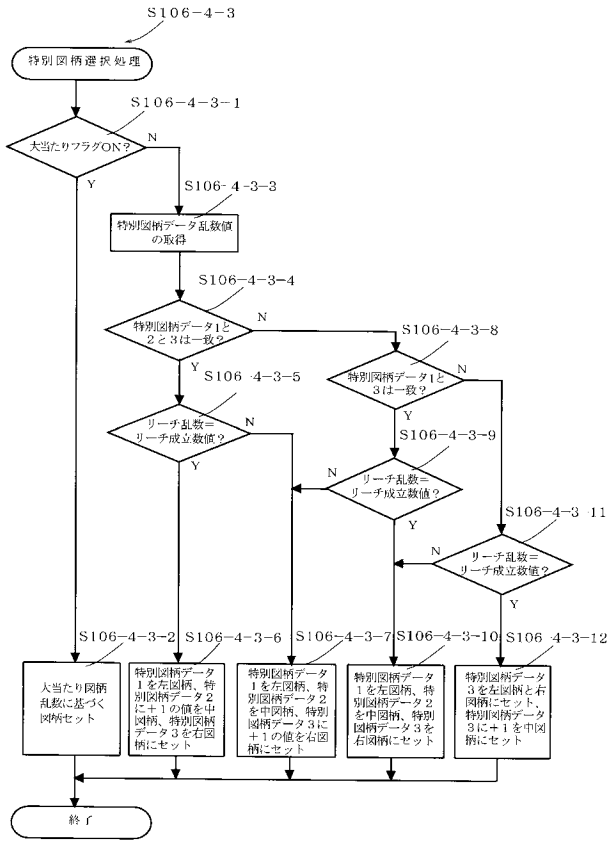
【図１１】



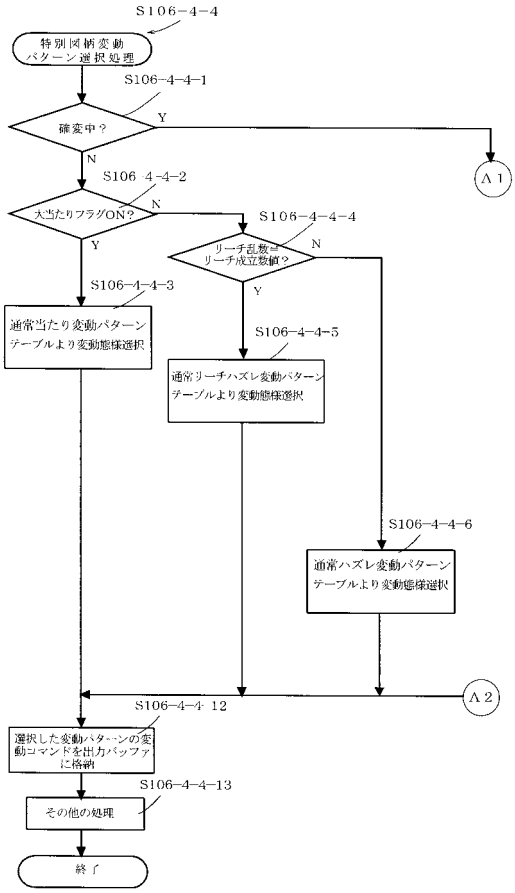
【図１２】



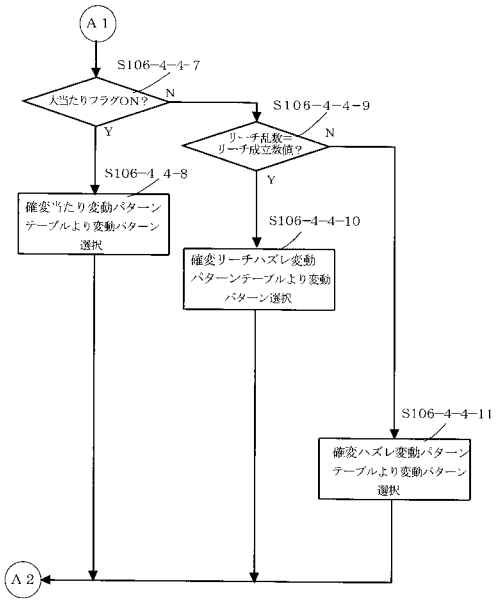
【図１３】



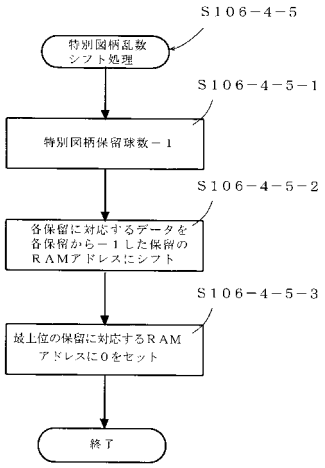
【図１４】



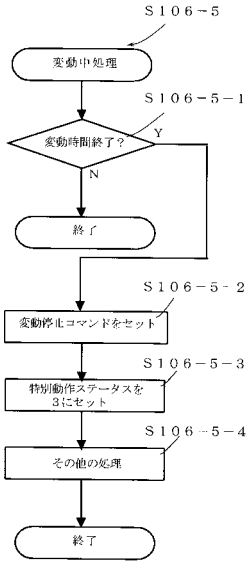
【図１５】



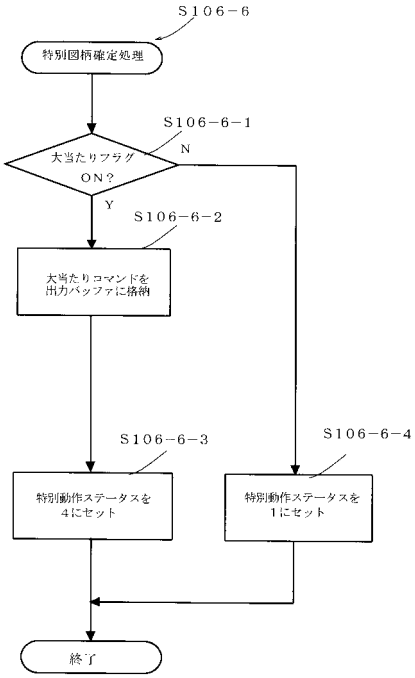
【図１６】



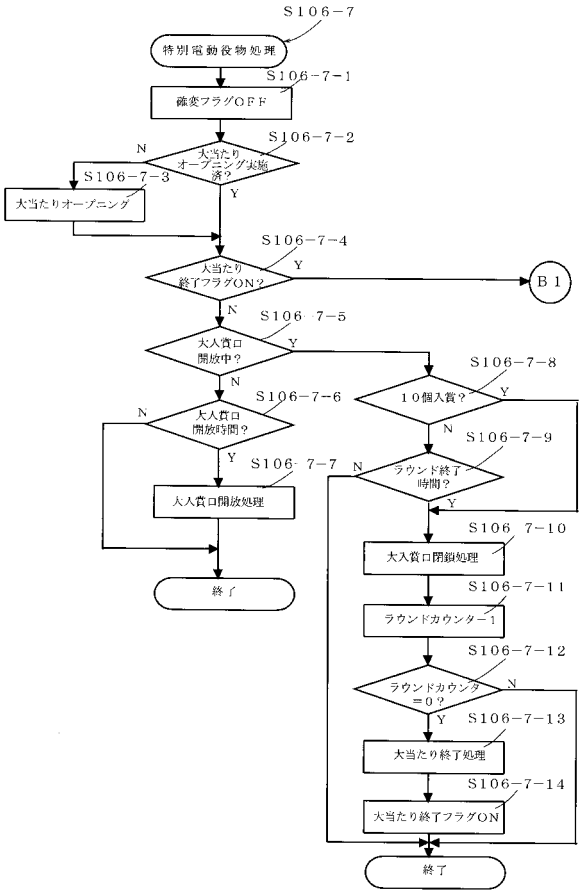
【図１７】



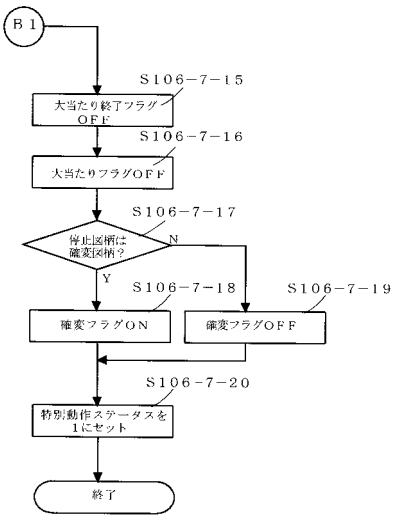
【図１８】



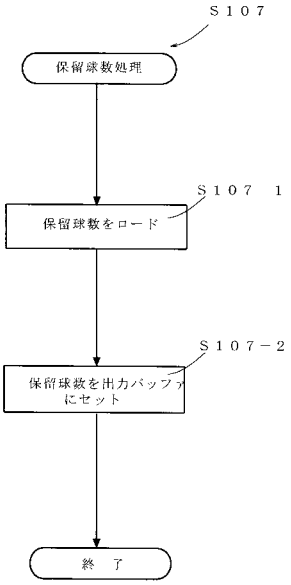
【図１９】



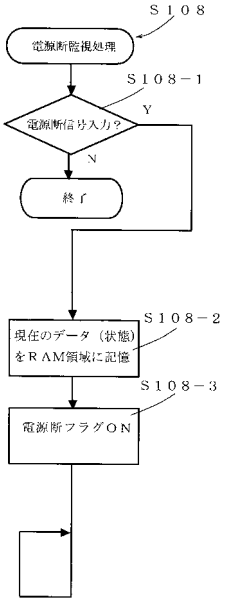
【図２０】



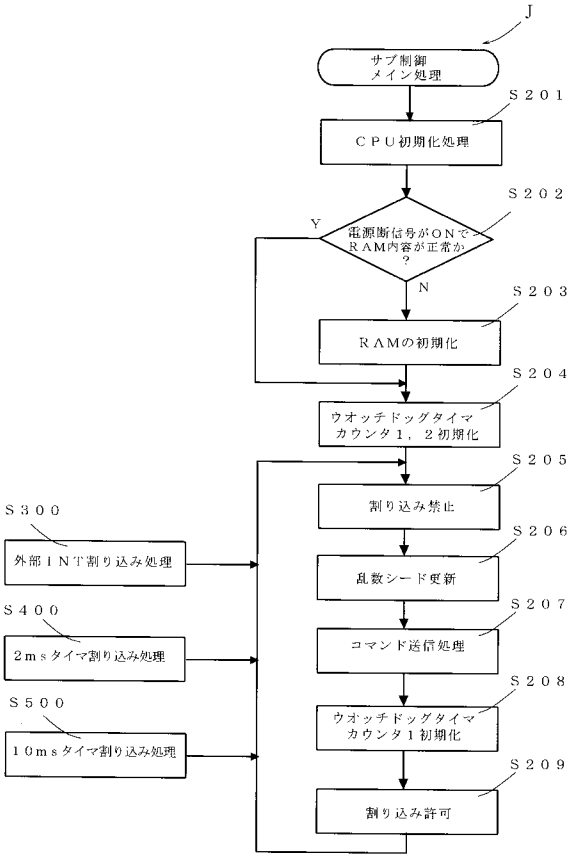
【図２１】



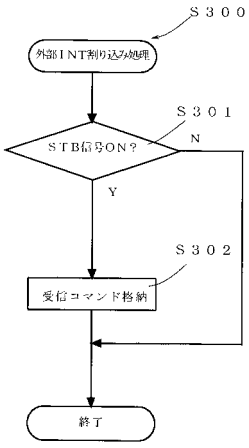
【図２２】



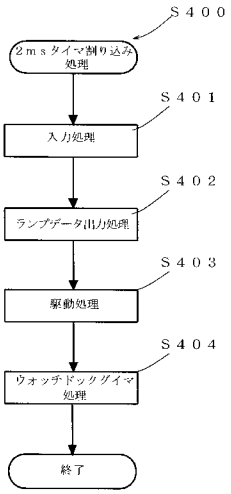
【図２３】



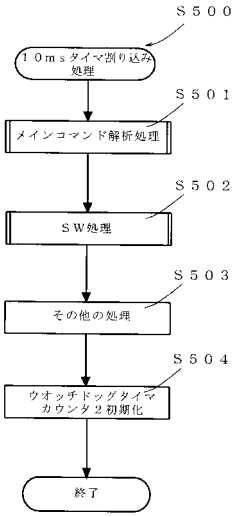
【図２４】



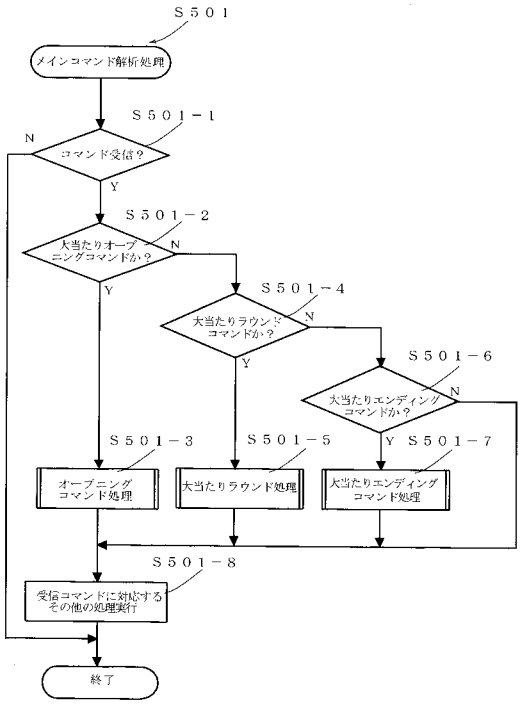
【図２５】



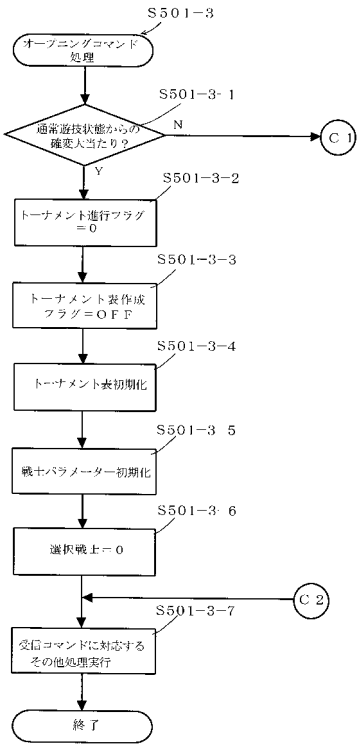
【図２６】



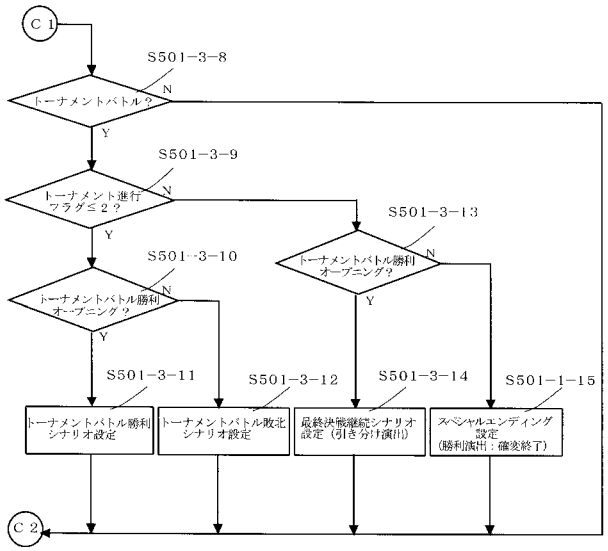
【図２７】



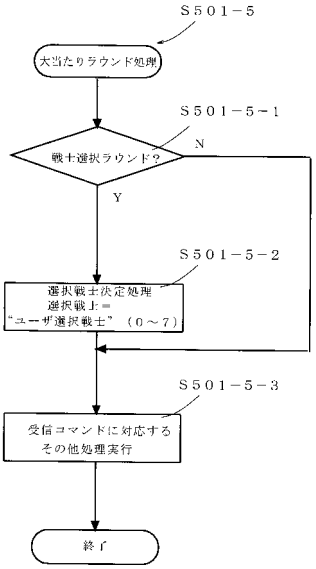
【図２８】



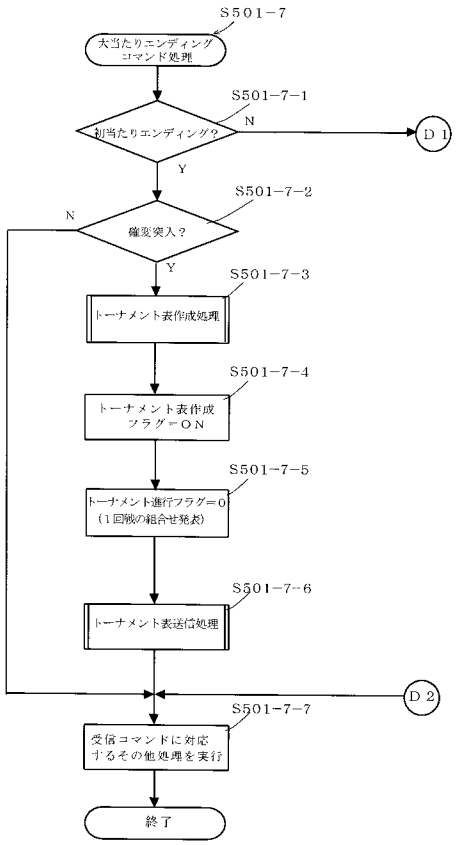
【図２９】



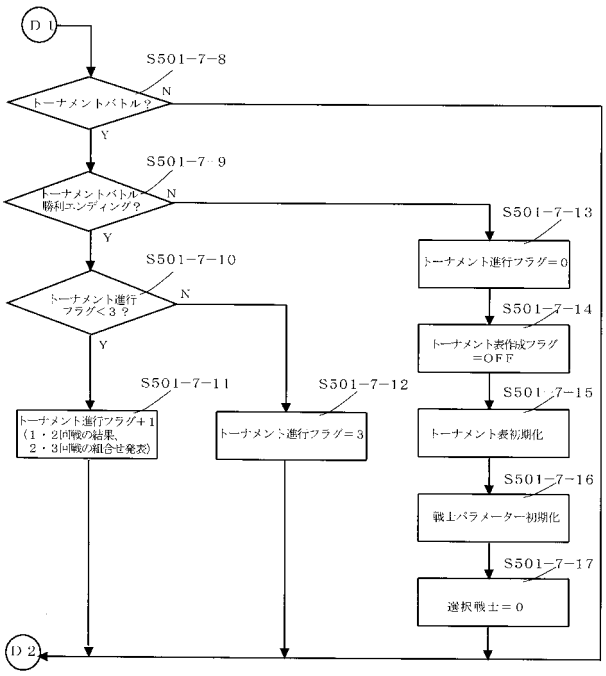
【図３０】



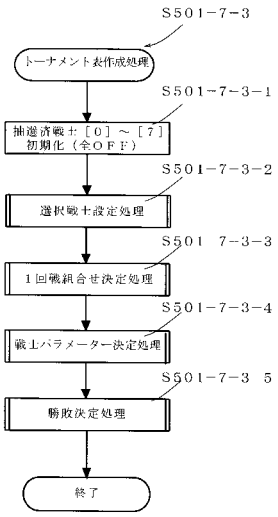
【図３１】



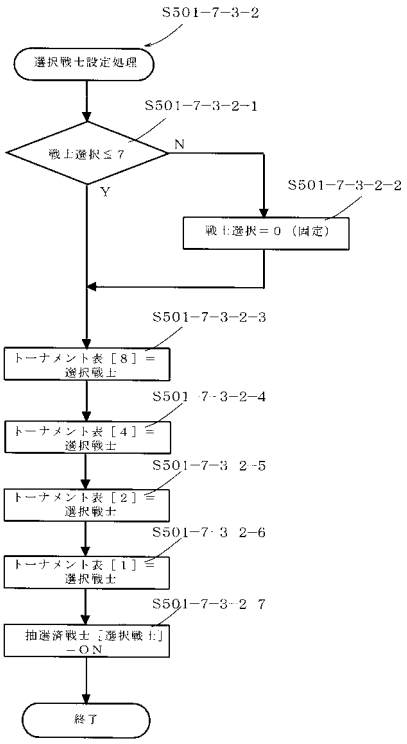
【図３２】



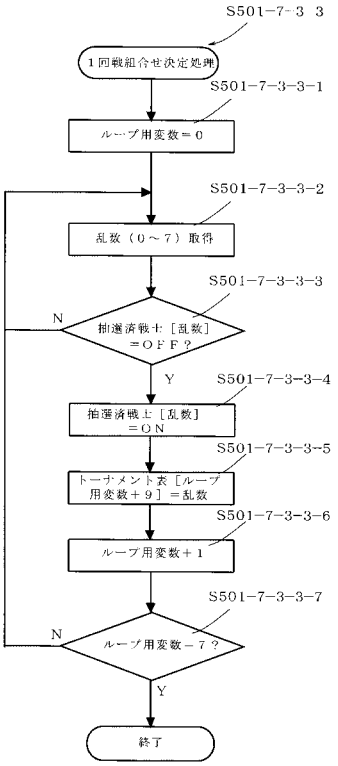
【図３３】



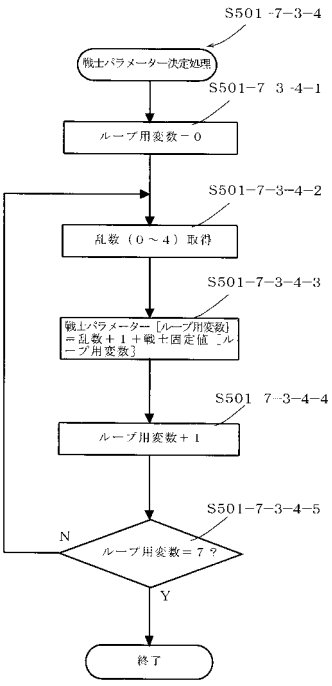
【図３４】



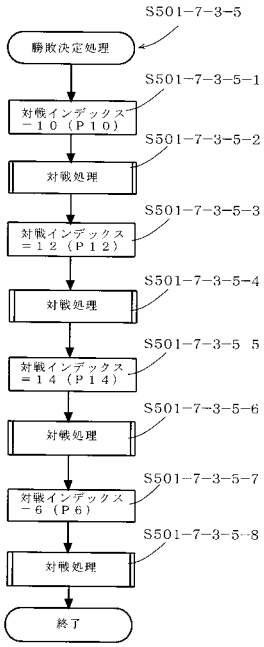
【図３５】



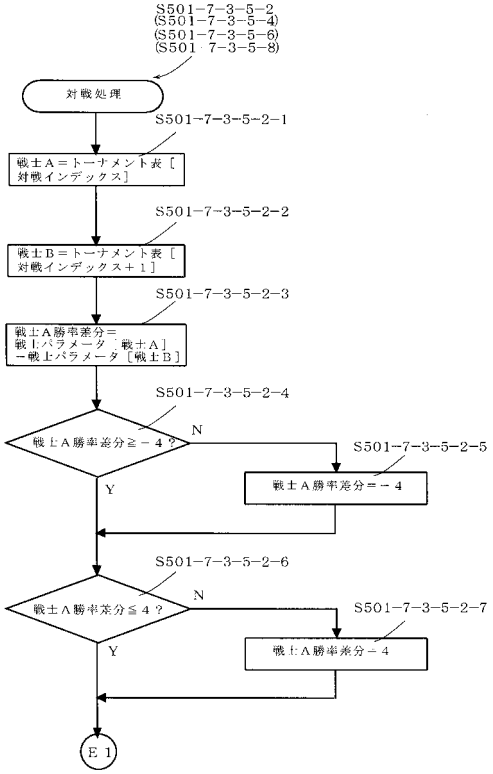
【図３６】



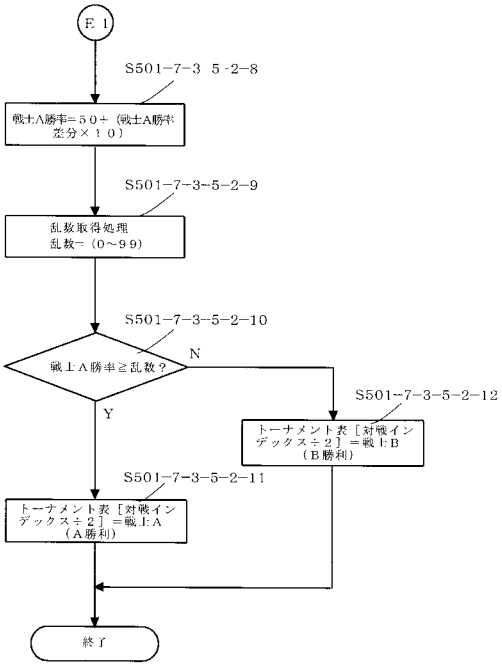
【図３７】



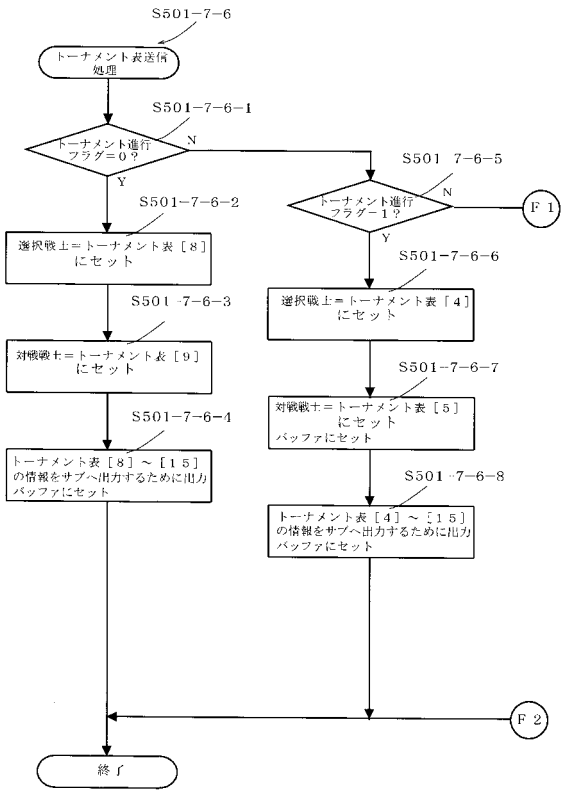
【図３８】



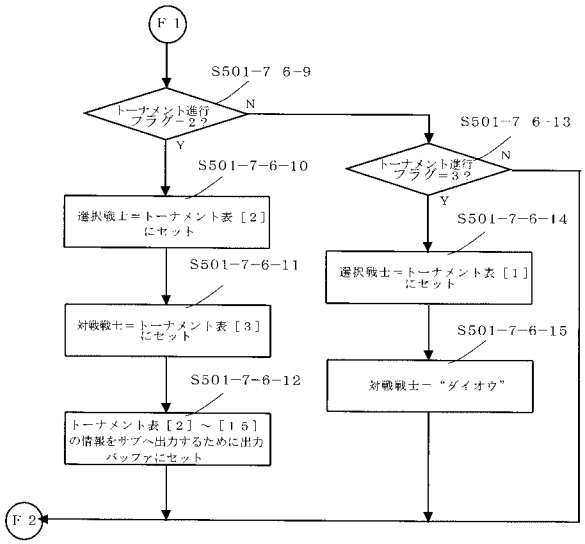
【図３９】



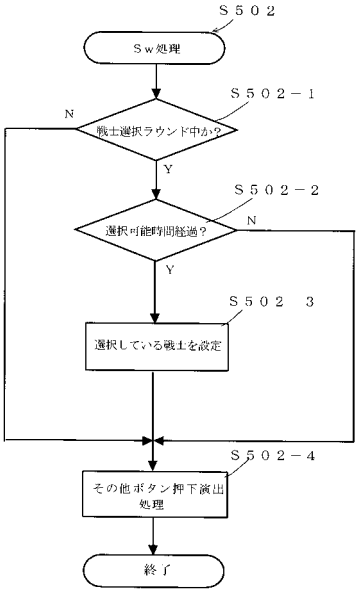
【図４０】



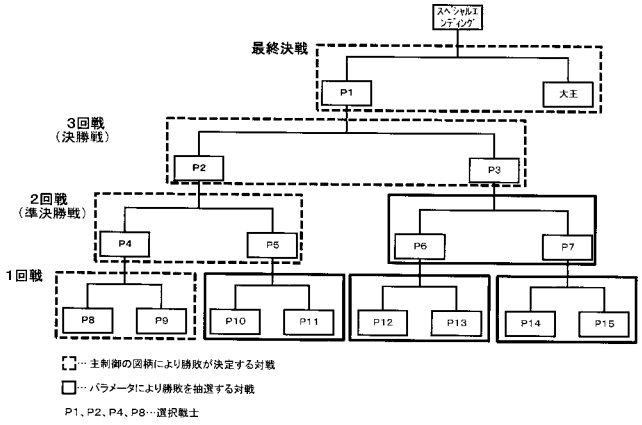
【図４１】


F 1
S501−7 6−9
トーナメント進行フラグ＝２２
N
Y
S501−7 6−13
トーナメント進行フラグ＝３２
N
Y
S501−7−6−10
選択戦士＝トーナメント表［２］にセット
S501−7−6−14
選択戦士＝トーナメント表［１］にセット
S501−7−6−11
対戦戦士＝トーナメント表［３］にセット
S501−7−6−15
対戦戦士＝“ダイオウ”
S501−7−6−12
トーナメント表［２］～［１５］の情報をサブへ出力するために出力バッファにセット
F 2

【図４２】


Ｓ５０２
Ｓｗ処理
Ｓ５０２－１
戦士選択ラウンド中か？
N
Y
Ｓ５０２－２
選択可能時間経過？
N
Y
Ｓ５０２ ３
選択している戦士を設定
Ｓ５０２－４
その他ボタン押下演出処理
終了

【図４３】


スペシャルエンディング
最終決戦
P1
大王
3回戦
（決勝戦）
P2
P3
2回戦
（準決勝戦）
P4
P5
P6
P7
1回戦
P8
P9
P10
P11
P12
P13
P14
P15
…主制御の図柄により勝敗が決定する対戦
…パラメータにより勝敗を抽選する対戦
P1、P2、P4、P8…選択戦士