

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6480984号  
(P6480984)

(45) 発行日 平成31年3月13日(2019.3.13)

(24) 登録日 平成31年2月15日(2019.2.15)

(51) Int.Cl. F 1  
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 78 頁)

|            |                                   |           |                                        |
|------------|-----------------------------------|-----------|----------------------------------------|
| (21) 出願番号  | 特願2017-121939 (P2017-121939)      | (73) 特許権者 | 000154679                              |
| (22) 出願日   | 平成29年6月22日 (2017.6.22)            |           | 株式会社平和                                 |
| (62) 分割の表示 | 特願2015-23487 (P2015-23487)<br>の分割 |           | 東京都台東区東上野一丁目16番1号                      |
| 原出願日       | 平成27年2月9日 (2015.2.9)              | (74) 代理人  | 110000936<br>特許業務法人青海特許事務所             |
| (65) 公開番号  | 特開2017-159140 (P2017-159140A)     | (72) 発明者  | 上野 晃裕<br>東京都台東区東上野一丁目16番1号 株<br>式会社平和内 |
| (43) 公開日   | 平成29年9月14日 (2017.9.14)            | (72) 発明者  | 遠藤 友仁<br>東京都台東区東上野一丁目16番1号 株<br>式会社平和内 |
| 審査請求日      | 平成30年1月29日 (2018.1.29)            | (72) 発明者  | 布施 和哉<br>東京都台東区東上野一丁目16番1号 株<br>式会社平和内 |

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】

遊技球が流下する遊技領域が形成された遊技盤と、  
 前記遊技領域を流下する遊技球が進入可能な始動領域と、  
 前記始動領域への遊技球の進入を条件として、所定の遊技利益を付与するか否かを判定する判定処理で用いる遊技情報を少なくとも含む保留情報を取得する情報取得手段と、  
 予め設定された始動条件の成立により、前記情報取得手段によって取得された遊技情報に基づいて前記判定処理を実行する判定手段と、  
 前記保留情報に対応する保留表示が、所定のデフォルト表示形態を含む複数種類設けられた表示形態のいずれかで保留表示部に表示され、該保留表示部に表示された該保留表示の表示形態によって前記判定処理の結果が示唆される保留演出を実行する保留演出制御手段と、  
 を備え、  
 前記保留演出には、  
 前記保留表示部における保留表示の表示開始から終了まで、前記保留表示が前記デフォルト表示形態で表示されるデフォルトパターンと、  
 前記保留表示部における保留表示の表示開始後に、所定の待機画像を1または複数表示する待機演出が実行され、該待機演出後に前記保留表示の表示形態を変化可能な第1の実行パターンと、  
 前記保留表示部における保留表示の表示開始から終了までの間に、前記待機演出が実行

10

20

されることなく、前記保留表示の表示形態を変化する可能な第2の実行パターンと、が含まれ、

前記第1の実行パターンでは、前記デフォルト表示形態以外の表示形態で前記保留表示が表示されている状態で前記待機演出が実行された後に、前記保留表示の表示形態が変化する場合があり、

前記待機演出が実行され前記保留表示の表示態様が変化する場合には、前記保留表示の表示形態の変化回数が、前記待機演出における前記待機画像の表示数以上となることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

本発明は、遊技者に所定の遊技利益が付与される大当たり結果、および、遊技利益が付与されないハズレ結果を少なくとも含む複数の抽選結果のいずれかを導出する大役抽選が実行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保留情報が記憶部に記憶されるとともに、始動条件の成立により、記憶部に記憶された保留情報が順次読み出されて大役抽選が行われ、この大役抽選により大当たりに当選すると、大入賞口が開放される大役遊技が実行可能となる遊技機が知られている。こうした遊技機においては、さまざまな実行パターンで変動演出が実行されることで、演出効果の向上ならびに遊技の興趣向上が図られている。

20

【0003】

また、近年では、記憶部に保留情報が記憶された時点で、当該保留情報の内容を事前に判定し、その判定結果に基づいて、大当たりの当選期待度（以下、「信頼度」という）を示唆する、所謂先読み演出が広く採用されている。例えば特許文献1、2に示される遊技機では、記憶部に記憶されている保留情報に対応する保留表示を行い、保留表示の表示形態によって信頼度を示唆する先読み演出が行われる。このように、変動演出とは別に先読み演出を行うことにより、1つの保留情報に対する期待感を長期間に亘って遊技者に付与することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【0004】

30

なお、記憶部に保留情報が記憶されている間に限らず、記憶部から保留情報が読み出された後も、当該保留情報に対応する保留表示の表示を継続するとともに、保留表示の表示形態がさらに変化し得る遊技機が広く普及している。このように、保留情報が読み出された後も、保留表示の表示形態が変化すれば、変動演出と相まって複合的に信頼度の示唆がなされ、より一層の演出効果の向上を図ることができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2014-8117号公報

【特許文献2】特開2012-24370号公報

40

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

一般的に、保留表示の表示形態を変化させる際には、変動演出が実行されているため、保留表示の表示形態を変化させる時間が短い場合や、唐突に表示形態が変化する場合等には、表示形態の変化に遊技者が気付きにくく、演出効果が低下するという課題がある。

【0007】

本発明は、演出効果を向上し、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

50

## 【0008】

上記課題を解決するために、本発明の遊技機は、遊技球が流下する遊技領域が形成された遊技盤と、前記遊技領域を流下する遊技球が進入可能な始動領域と、前記始動領域への遊技球の進入を条件として、所定の遊技利益を付与するか否かを判定する判定処理で用いる遊技情報を少なくとも含む保留情報を取得する情報取得手段と、予め設定された始動条件の成立により、前記情報取得手段によって取得された遊技情報に基づいて前記判定処理を実行する判定手段と、前記保留情報に対応する保留表示が、所定のデフォルト表示形態を含む複数種類設けられた表示形態のいずれかで保留表示部に表示され、該保留表示部に表示された該保留表示の表示形態によって前記判定処理の結果が示唆される保留演出を実行する保留演出制御手段と、を備え、前記保留演出には、前記保留表示部における保留表示の表示開始から終了まで、前記保留表示が前記デフォルト表示形態で表示されるデフォルトパターンと、前記保留表示部における保留表示の表示開始後に、所定の待機画像を1または複数表示する待機演出が実行され、該待機演出後に前記保留表示の表示形態を変化可能な第1の実行パターンと、前記保留表示部における保留表示の表示開始から終了までの間に、前記待機演出が実行されることなく、前記保留表示の表示形態を変化可能な第2の実行パターンと、が含まれ、前記第1の実行パターンでは、前記デフォルト表示形態以外の表示形態で前記保留表示が表示されている状態で前記待機演出が実行された後に、前記保留表示の表示形態が変化する場合があり、前記待機演出が実行され前記保留表示の表示態様が変化する場合には、前記保留表示の表示形態の変化回数が、前記待機演出における前記待機画像の表示数以上となることを特徴とする。

10

20

## 【発明の効果】

## 【0009】

本発明によれば、演出効果を向上し、遊技の興趣を向上することができる。

## 【図面の簡単な説明】

## 【0010】

【図1】 扉が開放された状態を示す遊技機の斜視図である。

【図2】 遊技機の正面図である。

【図3】 遊技機のブロック図である。

【図4】 大当たり決定乱数判定テーブルを説明する図である。

【図5】 当たり図柄乱数判定テーブルを説明する図である。

30

【図6】 リーチグループ決定乱数判定テーブルを説明する図である。

【図7】 リーチモード決定乱数判定テーブルを説明する図である。

【図8】 変動パターン乱数判定テーブルを説明する図である。

【図9】 変動時間決定テーブルを説明する図である。

【図10】 特別電動役物作動ラムセットテーブルを説明する図である。

【図11】 遊技状態設定テーブルを説明する図である。

【図12】 当たり決定乱数判定テーブルを説明する図である。

【図13】 (a)は普通図柄変動時間データテーブルを説明する図であり、(b)は開閉制御パターンテーブルを説明する図である。

【図14】 主制御基板におけるCPU初期化処理を説明するフローチャートである。

40

【図15】 主制御基板における電源断時退避処理を説明するフローチャートである。

【図16】 主制御基板におけるタイマ割込み処理を説明するフローチャートである。

【図17】 主制御基板におけるスイッチ管理処理を説明するフローチャートである。

【図18】 主制御基板におけるゲート通過処理を説明するフローチャートである。

【図19】 主制御基板における第1始動口通過処理を説明するフローチャートである。

【図20】 主制御基板における第2始動口通過処理を説明するフローチャートである。

【図21】 主制御基板における特別図柄乱数取得処理を説明するフローチャートである。

【図22】 主制御基板における取得時演出判定処理を説明するフローチャートである。

【図23】 特別遊技管理フェーズを説明する図である。

【図24】 主制御基板における特別遊技管理処理を説明するフローチャートである。

50

【図 2 5】主制御基板における特別図柄変動待ち処理を説明するフローチャートである。

【図 2 6】主制御基板における特別図柄変動番号決定処理を説明するフローチャートである。

【図 2 7】主制御基板における特別図柄変動中処理を説明するフローチャートである。

【図 2 8】主制御基板における特別図柄停止図柄表示処理を説明するフローチャートである。

【図 2 9】主制御基板における大入賞口開放前処理を説明するフローチャートである。

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

【図 3 1】主制御基板における大入賞口開放制御処理を説明するフローチャートである。

【図 3 2】主制御基板における大入賞口閉鎖有効処理を説明するフローチャートである。

【図 3 3】主制御基板における大入賞口終了ウェイト処理を説明するフローチャートである。

【図 3 4】普通遊技管理フェーズを説明する図である。

【図 3 5】主制御基板における普通遊技管理処理を説明するフローチャートである。

【図 3 6】主制御基板における普通図柄変動待ち処理を説明するフローチャートである。

【図 3 7】主制御基板における普通図柄変動中処理を説明するフローチャートである。

【図 3 8】主制御基板における普通図柄停止図柄表示処理を説明するフローチャートである。

【図 3 9】主制御基板における普通電動役物入賞口開放前処理を説明するフローチャートである。

【図 4 0】主制御基板における普通電動役物入賞口開閉切替処理を説明するフローチャートである。

【図 4 1】主制御基板における普通電動役物入賞口開放制御処理を説明するフローチャートである。

【図 4 2】主制御基板における普通電動役物入賞口閉鎖有効処理を説明するフローチャートである。

【図 4 3】主制御基板における普通電動役物入賞口終了ウェイト処理を説明するフローチャートである。

【図 4 4】演出図柄を説明する図である。

【図 4 5】リーチなし変動パターンの変動演出の一例を説明する図である。

【図 4 6】ノーマルリーチ変動パターンの変動演出の一例を説明する図である。

【図 4 7】発展リーチ変動パターンの変動演出の一例を説明する図である。

【図 4 8】擬似連続リーチ変動パターンの変動演出の一例を説明する図である。

【図 4 9】変動演出決定テーブルを説明する図である。

【図 5 0】保留表示の一例を説明する図である。

【図 5 1】(a) は最終表示形態決定テーブルを説明する図であり、(b) は待機演出シナリオ決定テーブルを説明する図である。

【図 5 2】待機演出の一例を説明する図である。

【図 5 3】特殊待機演出の一例を説明する図である。

【図 5 4】副制御基板におけるサブCPU初期化処理を説明するフローチャートである。

【図 5 5】副制御基板におけるサブタイマ割込み処理を説明するフローチャートである。

【図 5 6】副制御基板における先読み指定コマンド受信処理を説明するフローチャートである。

【図 5 7】副制御基板における変動コマンド受信処理を説明するフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0011】

以下に添付図面を参照しながら、本発明の好適な実施形態について詳細に説明する。かかる実施形態に示す寸法、材料、その他具体的な数値等は、発明の理解を容易とするための例示にすぎず、特に断る場合を除き、本発明を限定するものではない。なお、本明細書および図面において、実質的に同一の機能、構成を有する要素については、同一の符号を

10

20

30

40

50

付することにより重複説明を省略し、また本発明に直接関係のない要素は図示を省略する。

#### 【0012】

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

#### 【0013】

図1は、本実施形態の遊技機100の斜視図であり、扉が開放された状態を示している。図示のように、遊技機100は、略矩形状に組まれた四辺によって圍繞空間が形成される外枠102と、この外枠102にヒンジ機構によって開閉自在に取り付けられた中枠104と、この中枠104に、ヒンジ機構によって開閉自在に取り付けられた前枠106と、を備えている。

10

#### 【0014】

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

#### 【0015】

図2は、遊技機100の正面図である。この図に示すように、前枠106の下部には、遊技機100の正面側に突出する操作ハンドル112が設けられている。この操作ハンドル112は、遊技者が回転操作可能に設けられており、遊技者が操作ハンドル112を回転させて発射操作を行うと、当該操作ハンドル112の回転角度に応じた強度で、不図示の発射機構によって遊技球が発射される。このようにして発射された遊技球は、遊技盤108に設けられたレール114a、114b間を上昇して遊技領域116に導かれることとなる。

20

#### 【0016】

遊技領域116は、遊技盤108と透過板110との間隔に形成される空間であって、遊技球が流下または転動可能な領域である。遊技盤108には、多数の釘や風車が設けられており、遊技領域116に導かれた遊技球が釘や風車に衝突して、不規則な方向に流下、転動するようにしている。

30

#### 【0017】

遊技領域116は、発射機構の発射強度に応じて遊技球の進入度合いを互いに異にする第1遊技領域116aおよび第2遊技領域116bを備えている。第1遊技領域116aは、遊技機100に正対した遊技者から見て遊技領域116の左側に位置し、第2遊技領域116bは、遊技機100に正対した遊技者から見て遊技領域116の右側に位置している。レール114a、114bが遊技領域116の左側にあることから、発射機構によって所定の強度未満の発射強度で発射された遊技球は第1遊技領域116aに進入し、所定の強度以上の発射強度で発射された遊技球は第2遊技領域116bに進入することとなる。

40

#### 【0018】

また、遊技領域116には、遊技球が入球可能な一般入賞口118、第1始動口120、第2始動口122が設けられており、これら一般入賞口118、第1始動口120、第2始動口122に遊技球が入球すると、それぞれ所定の賞球が遊技者に払い出される。なお、賞球数は1個以上であれば何個でもよく、また、一般入賞口118、第1始動口120、第2始動口122のそれぞれで払い出す賞球数を異ならせてもよいし、同じ賞球数に設定してもよい。このとき、第1始動口120に遊技球が入球して払い出す賞球数を、第2始動口122に遊技球が入球して払い出す賞球数よりも少なく設定することも可能である。

#### 【0019】

50

なお、詳しくは後述するが、第1始動口120内には第1始動領域が設けられ、また、第2始動口122内には第2始動領域が設けられている。そして、第1始動口120または第2始動口122に遊技球が入球して第1始動領域または第2始動領域に遊技球が進入すると、予め設けられた複数の特別図柄の中からいずれか1の特別図柄を決定するための抽選が行われる。各特別図柄には、遊技者にとって有利な大役遊技の実行可否や、以後の遊技状態をどのような遊技状態にするかといった種々の遊技利益が対応付けられている。したがって、遊技者は、第1始動口120または第2始動口122に遊技球が入球すると、所定の賞球を獲得すると同時に、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。

#### 【0020】

また、第2始動口122には、可動片122bが開閉可能に設けられており、この可動片122bの状態に応じて、第2始動口122への遊技球の進入容易性が変化するようになっている。具体的には、可動片122bが閉状態にあるときには、第2始動口122への遊技球の入球が不可能となっている。これに対して、遊技領域116に設けられたゲート124内の進入領域を遊技球が通過すると、後述する普通図柄の抽選が行われ、この抽選によって当たりや当選すると、可動片122bが所定時間、開状態に制御される。このように、可動片122bが開状態になると、当該可動片122bが遊技球を第2始動口122に導く受け皿として機能し、第2始動口122への遊技球の入球が容易となる。なお、ここでは、第2始動口122が閉状態にあるときに、当該第2始動口122への遊技球の入球が不可能であることとしたが、第2始動口122が閉状態にある場合にも一定の頻度で遊技球が入球可能となるように構成してもよい。

#### 【0021】

さらに、遊技領域116には、遊技球が入球可能な大入賞口128が設けられている。この大入賞口128には、開閉扉128bが開閉可能に設けられており、通常、開閉扉128bが大入賞口128を閉鎖して、大入賞口128への遊技球の入球が不可能となっている。これに対して、前述の大役遊技が実行されると、開閉扉128bが開放されて、大入賞口128への遊技球の入球が可能となる。そして、大入賞口128に遊技球が入球すると、所定の賞球が遊技者に払い出される。

#### 【0022】

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

#### 【0023】

そして、遊技機100には、遊技の進行中等に演出を行う演出装置として、液晶表示装置からなる演出表示装置200、可動装置からなる演出役物装置202、さまざまな点灯態様や発光色に制御されるランプからなる演出照明装置204、スピーカからなる音声出力装置206、遊技者の操作を受け付ける演出操作装置208が設けられている。

#### 【0024】

演出表示装置200は、画像を表示する画像表示部からなる演出表示部200aを備えており、この演出表示部200aを、遊技盤108の略中央部分において、遊技機100の正面側から視認可能に配置している。この演出表示部200aには、図示のように演出図柄210a、210b、210cが変動表示され、これら各演出図柄210a、210b、210cの停止表示態様によって大役抽選結果が遊技者に報知される変動演出が実行されることとなる。

#### 【0025】

演出役物装置202は、演出表示部200aよりも前面に配置され、通常、遊技盤108の背面側に退避しているが、上記の演出図柄210a、210b、210cの変動表示中などに、演出表示部200aの前面まで可動して、遊技者に大当たりの期待感を付与するものである。

#### 【0026】

演出照明装置 204 は、演出役物装置 202 や遊技盤 108 等に設けられており、演出表示部 200a に表示される画像等に合わせて、さまざまに点灯制御される。

#### 【0027】

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

#### 【0028】

演出操作装置 208 は、遊技者の押下操作を受け付けるボタンで構成され、遊技機 100 の幅方向略中央位置であって、かつ、透過板 110 よりも下方位置に設けられている。この演出操作装置 208 は、演出表示部 200a に表示される画像等に合わせて有効化されるものであり、操作有効期間内に遊技者の操作を受け付けると、当該操作に応じて、さまざまな演出が実行される。

#### 【0029】

なお、図中符号 132 は、遊技機 100 から払い出される賞球や、遊技球貸出装置から貸し出される遊技球が導かれる上皿であり、この上皿 132 が遊技球で一杯になると、遊技球は下皿 134 に導かれることとなる。また、この下皿 134 の底面には、当該下皿 134 から遊技球を排出するための球抜き孔（不図示）が形成されている。この球抜き孔は、通常、開閉板（不図示）によって閉じられているが、球抜きつまみ 134a を図中左右方向にスライドさせることにより、当該球抜きつまみ 134a と一体となって開閉板がスライドし、球抜き孔から下皿 134 の下方に遊技球を排出することが可能となっている。

#### 【0030】

また、遊技盤 108 には、遊技領域 116 の外方であって、かつ、遊技者が視認可能な位置に、第 1 特別図柄表示器 160、第 2 特別図柄表示器 162、第 1 特別図柄保留表示器 164、第 2 特別図柄保留表示器 166、普通図柄表示器 168、普通図柄保留表示器 170、右打ち報知表示器 172 が設けられている。これら各表示器 160～172 は、遊技に係る種々の状況を表示するための装置であるが、その詳細については後述する。

#### 【0031】

（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。

#### 【0032】

主制御基板 300 は遊技の基本動作を制御する。この主制御基板 300 は、メイン CPU 300a、メイン ROM 300b、メイン RAM 300c を備えている。メイン CPU 300a 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 300b 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 300c は、メイン CPU 300a 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。

#### 【0033】

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

#### 【0034】

また、主制御基板 300 には、第 2 始動口 122 の可動片 122b を作動する普通電動役物ソレノイド 122c と、大入賞口 128 を開閉する開閉扉 128b を作動する大入賞口ソレノイド 128c と、が接続されており、主制御基板 300 によって、第 2 始動口 122 および大入賞口 128 の開閉制御がなされるようになっている。

## 【0035】

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

## 【0036】

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

10

## 【0037】

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

## 【0038】

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

20

## 【0039】

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

## 【0040】

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

30

## 【0041】

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

40

## 【0042】

また、払出制御基板310には、遊技球の発射制御を行う発射制御回路320が設けられている。払出制御基板310には、操作ハンドル112に設けられ、当該操作ハンドル112に遊技者が触れたことを検出するタッチセンサ112sと、操作ハンドル112の操作角度を検出する操作ボリューム112aと、が接続されている。そして、タッチセンサ112sおよび操作ボリューム112aから信号が入力されると、発射制御回路320において、遊技球発射装置に設けられた発射用ソレノイド112cを通電して遊技球を発射させる制御がなされる。

## 【0043】

50

副制御基板 330 は、主に遊技中や待機中等の各演出を制御する。この副制御基板 330 は、サブ CPU 330 a、サブ ROM 330 b、サブ RAM 330 c を備えており、主制御基板 300 に対して、当該主制御基板 300 から副制御基板 330 への一方向に通信可能に接続されている。サブ CPU 330 a は、主制御基板 300 から送信されたコマンドやタイマからの入力信号等に基づいて、サブ ROM 330 b に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、演出を実行制御する。このとき、サブ RAM 330 c は、サブ CPU 330 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。

#### 【0044】

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

10

#### 【0045】

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

#### 【0046】

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

20

#### 【0047】

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

#### 【0048】

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

#### 【0049】

30

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

#### 【0050】

また、非時短遊技状態というのは、可動片 122 b が開状態になりにくく、第 2 始動口 122 に遊技球が入球しにくい遊技状態であり、時短遊技状態というのは、非時短遊技状態よりも可動片 122 b が開状態になりやすく、第 2 始動口 122 に遊技球が入球しやすい遊技状態である。なお、遊技機 100 の初期状態は、低確率遊技状態および非時短遊技状態に設定され、この遊技状態を本実施形態では通常遊技状態と称する。

40

#### 【0051】

遊技者が操作ハンドル 112 を操作して遊技領域 116 に遊技球を発射させるとともに、遊技領域 116 を流下する遊技球が第 1 始動口 120 または第 2 始動口 122 に入球すると、遊技者に遊技利益を付与するか否かの抽選（以下、「大役抽選」という）が行われる。この大役抽選において、大当たりに当選すると、大入賞口 128 が開放されるとともに当該大入賞口 128 への遊技球の入球が可能となる大役遊技が実行され、また、当該大役遊技の終了後の遊技状態が、上記のいずれかの遊技状態に設定される。以下では、大役抽選方法について説明する。

#### 【0052】

なお、詳しくは後述するが、第 1 始動口 120 または第 2 始動口 122 に遊技球が入球

50

すると、大役抽選に係る種々の乱数値（大当たり決定乱数、当たり図柄乱数、リーチグループ決定乱数、リーチモード決定乱数、変動パターン乱数）が取得されるとともに、これら各乱数値がメインRAM300cの特図保留記憶領域に記憶される。以下では、第1始動口120に遊技球が入球して特図保留記憶領域に記憶された種々の乱数を総称して特1保留とよび、第2始動口122に遊技球が入球して特図保留記憶領域に記憶された種々の乱数を総称して特2保留とよぶ。

#### 【0053】

メインRAM300cの特図保留記憶領域は、第1特図保留記憶領域と第2特図保留記憶領域とを備えている。第1特図保留記憶領域および第2特図保留記憶領域は、それぞれ4つの記憶部（第1～第4記憶部）を有している。そして、第1始動口120に遊技球が入球すると、特1保留を第1特図保留記憶領域の第1記憶部から順に記憶し、第2始動口122に遊技球が入球すると、特2保留を第2特図保留記憶領域の第1記憶部から順に記憶する。

10

#### 【0054】

例えば、第1始動口120に遊技球が入球したとき、第1特図保留記憶領域の第1～第4記憶部のいずれにも保留が記憶されていない場合には、第1記憶部に特1保留を記憶する。また、例えば、第1記憶部～第3記憶部に特1保留が記憶されている状態で、第1始動口120に遊技球が入球した場合には、特1保留を第4記憶部に記憶する。また、第2始動口122に遊技球が入球した場合にも、上記と同様に、第2特図保留記憶領域の第1記憶部～第4記憶部の中で、特2保留が記憶されていない、最も番号（序数）の小さい記憶部に特2保留が記憶される。

20

#### 【0055】

ただし、第1特図保留記憶領域および第2特図保留記憶領域に記憶可能な特1保留数（X1）および特2保留数（X2）は、それぞれ4つに設定されている。したがって、例えば、第1始動口120に遊技球が入球したときに、第1特図保留記憶領域に既に4つの特1保留が記憶されている場合には、当該第1始動口120への遊技球の入球によって新たに特1保留が記憶されることはない。同様に、第2始動口122に遊技球が入球したときに、第2特図保留記憶領域に既に4つの特2保留が記憶されている場合には、当該第2始動口122への遊技球の入球によって新たに特2保留が記憶されることはない。

30

#### 【0056】

図4は、大当たり決定乱数判定テーブルを説明する図である。第1始動口120または第2始動口122に遊技球が入球すると、0～65535の範囲内から1つの大当たり決定乱数が取得される。そして、大役抽選を開始するとき、すなわち、大当たりの判定を行うときの遊技状態に応じて大当たり決定乱数判定テーブルが選択され、当該選択された大当たり決定乱数判定テーブルと取得された大当たり決定乱数とによって大役抽選が行われる。

#### 【0057】

低確率遊技状態において、特1保留および特2保留について大役抽選を開始する場合には、図4（a）に示すように、低確時大当たり決定乱数判定テーブルが参照される。この低確時大当たり決定乱数判定テーブルによれば、大当たり決定乱数が10001～10164であった場合に大当たりと判定し、その他の大当たり決定乱数であった場合にはハズレと判定する。したがって、この場合の大当たり確率は約1/399.6となる。

40

#### 【0058】

また、高確率遊技状態において、特1保留および特2保留について大役抽選を開始する場合には、図4（b）に示すように、高確時大当たり決定乱数判定テーブルが参照される。この高確時大当たり決定乱数判定テーブルによれば、大当たり決定乱数が10001～11640であった場合に大当たりと判定し、その他の大当たり決定乱数であった場合にはハズレと判定する。したがって、この場合の大当たり確率は約1/39.96となる。このように、高確率遊技状態である場合には、低確率遊技状態である場合に比べて、大当たり確率が10倍となる。なお、低確率遊技状態において「大当たり」となる大当たり決

50

定乱数（１０００１～１０１６４）は、高確率遊技状態においても「大当たり」となる。

#### 【００５９】

図５は、当たり図柄乱数判定テーブルを説明する図である。第１始動口１２０または第２始動口１２２に遊技球が入球すると、０～９９の範囲内から１つの当たり図柄乱数が取得される。そして、上記の大役抽選により「大当たり」の判定結果が導出された場合に、取得している当たり図柄乱数と当たり図柄乱数判定テーブルとによって、特別図柄の種別が決定される。このとき、特１保留によって「大当たり」に当選した場合には、図５（ａ）に示すように、特１用当たり図柄乱数判定テーブルが選択され、特２保留によって「大当たり」に当選した場合には、図５（ｂ）に示すように、特２用当たり図柄乱数判定テーブルが選択される。以下では、当たり図柄乱数によって決定される特別図柄、すなわち、大当たりの判定結果が得られた場合に決定される特別図柄を大当たり図柄とよび、ハズレの判定結果が得られた場合に決定される特別図柄をハズレ図柄とよぶ。

10

#### 【００６０】

図５（ａ）に示す特１用当たり図柄乱数判定テーブル、および、図５（ｂ）に示す特２用当たり図柄乱数判定テーブルによれば、取得した当たり図柄乱数の値に応じて、図示のとおり、特別図柄の種別（大当たり図柄）が決定される。また、大役抽選結果が「ハズレ」であった場合に、当該抽選結果が特１保留によって導出されたときは、抽選を行うことなくハズレ図柄として特別図柄Ｘが決定され、当該抽選結果が特２保留によって導出されたときは、抽選を行うことなくハズレ図柄として特別図柄Ｙが決定される。つまり、当たり図柄乱数判定テーブルは、大役抽選結果が「大当たり」であった場合にのみ参照され、大役抽選結果が「ハズレ」であった場合に参照されることはない。

20

#### 【００６１】

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

30

#### 【００６２】

例えば、遊技状態が非時短遊技状態に設定されており、変動状態が通常１変動状態に設定されているときに、特１保留に基づいて「ハズレ」の大役抽選結果が導出された場合において、大役抽選を行うときの特１保留数（以下、単に「保留数」という）が０個であれば、図６（ａ）に示すように、リーチグループ決定乱数判定テーブル１が選択される。同様に、保留数が１個であれば、図６（ｂ）に示すように、リーチグループ決定乱数判定テーブル２が選択され、保留数が２、３個であれば、図６（ｃ）に示すように、リーチグループ決定乱数判定テーブル３が選択される。なお、図６において、グループ種別の欄に記載しているグループｘは、任意のグループ番号を示している。したがって、取得したリーチグループ決定乱数と、参照するリーチグループ決定乱数判定テーブルの種類とに応じて、グループ種別として種々のグループ番号が決定されることとなる。

40

#### 【００６３】

このように、本実施形態では、変動演出パターンを決定するためのテーブルが、設定されている遊技状態に加えて、変動状態に基づいて決定される。つまり、変動状態とは、いずれのテーブルを参照して変動演出パターンを決定するかが規定されたものであり、遊技状態とは別に設定される概念である。

#### 【００６４】

なお、大役抽選結果が「大当たり」であった場合には、変動演出パターンを決定するにあたってグループ種別を決定することはない。つまり、リーチグループ決定乱数判定テ

50

ブルは、大役抽選結果が「ハズレ」であった場合にのみ参照され、大役抽選結果が「大当たり」であった場合に参照されることはない。

#### 【0065】

図7は、リーチモード決定乱数判定テーブルを説明する図である。このリーチモード決定乱数判定テーブルは、大役抽選結果が「ハズレ」であった場合に選択されるハズレ時リーチモード決定乱数判定テーブルと、大役抽選結果が「大当たり」であった場合に選択される大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルとに大別される。なお、ハズレ時リーチモード決定乱数判定テーブルは、上記のように決定されたグループ種別ごとに設けられており、大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルは、遊技状態や図柄種別ごとに設けられている。また、各リーチモード決定乱数判定テーブルは、保留種別ごとに設けてもよい。ここでは、所定の遊技状態および図柄種別において参照されるグループx用ハズレ時リーチモード決定乱数判定テーブルの一例を図7(a)に示し、大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルの一例を図7(b)に示す。

10

#### 【0066】

第1始動口120または第2始動口122に遊技球が入球すると、0～250の範囲内から1つのリーチモード決定乱数が取得される。そして、上記の大役抽選の結果が「ハズレ」であった場合には、図7(a)に示すように、上記のグループ種別の抽選により決定されたグループ種別に対応するハズレ時リーチモード決定乱数判定テーブルが選択され、選択されたハズレ時リーチモード決定乱数判定テーブルとリーチモード決定乱数とに基づいて、変動モード番号が決定される。また、上記の大役抽選の結果が「大当たり」であった場合には、図7(b)に示すように、読み出された遊技状態や図柄の種別に対応する大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルが選択され、選択された大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルとリーチモード決定乱数とに基づいて、変動モード番号が決定される。

20

#### 【0067】

また、各リーチモード決定乱数判定テーブルにおいては、リーチモード決定乱数に、変動モード番号とともに、後述する変動パターン乱数判定テーブルが対応付けられており、変動モード番号が決定されるのと同時に、変動パターン乱数判定テーブルが決定される。なお、図7において、変動パターン乱数判定テーブルの欄に記載しているテーブルxは、任意のテーブル番号を示している。したがって、取得したリーチモード決定乱数と、参照するリーチモード決定乱数判定テーブルの種類とに応じて、変動モード番号と、変動パターン乱数判定テーブルのテーブル番号とが決定されることとなる。また、本実施形態において、変動モード番号および後述する変動パターン番号は、16進数で設定されている。以下において、16進数を示す場合には「H」を付するが、図7～図9に〇〇Hと記載しているのは、16進数で示される任意の値を示すものである。

30

#### 【0068】

以上のように、大役抽選結果が「ハズレ」であった場合には、まず、図6に示すリーチグループ決定乱数判定テーブルとリーチグループ決定乱数とによってグループ種別が決定される。そして、決定されたグループ種別と遊技状態に応じ、図7に示すハズレ時リーチモード決定乱数判定テーブルとリーチモード決定乱数とによって、変動モード番号および変動パターン乱数判定テーブルが決定される。

40

#### 【0069】

一方、大役抽選結果が「大当たり」であった場合には、決定された大当たり図柄（特別図柄の種別）、大当たり当選時の遊技状態等に応じ、図7に示す大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルとリーチモード決定乱数とによって、変動モード番号、変動パターン乱数判定テーブルが決定されることとなる。

#### 【0070】

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

50

## 【0071】

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

## 【0072】

このように、大役抽選が行われると、大役抽選結果、決定された図柄種別、遊技状態、保留数、保留種別等に応じて、変動モード番号、変動パターン番号が決定される。これら変動モード番号、変動パターン番号は、変動演出パターンを特定するものであり、そのそれぞれに、変動演出の態様および時間が対応付けられている。なお、以下では、変動モード番号および変動パターン番号を総称して変動情報と呼ぶ場合がある。

10

## 【0073】

図9は、変動時間決定テーブルを説明する図である。上記のように、変動モード番号が決定されると、図9(a)に示す変動時間1決定テーブルにしたがって変動時間1が決定される。この変動時間1決定テーブルによれば、変動モード番号ごとに変動時間1が対応付けられており、決定された変動モード番号に応じて、対応する変動時間1が決定される。

## 【0074】

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

20

## 【0075】

以上のようにして変動モード番号が決定されると、当該決定された変動モード番号に対応する変動モードコマンドが副制御基板330に送信され、変動パターン番号が決定されると、当該決定された変動パターン番号に対応する変動パターンコマンドが副制御基板330に送信される。副制御基板330においては、受信した変動モードコマンドに基づいて、主に変動演出の前半の態様が決定され、受信した変動パターンコマンドに基づいて、主に変動演出の後半の態様が決定されることとなる。以下では、変動モードコマンドおよび変動パターンコマンドを総称して変動コマンドと呼ぶ場合があるが、その詳細については後述する。

30

## 【0076】

図10は、特別電動役物作動ラムセットテーブルを説明する図である。この特別電動役物作動ラムセットテーブルは、大役遊技を制御するための各種データが記憶されたものであり、大役遊技中は、この特別電動役物作動ラムセットテーブルを参照して、大入賞口ソレノイド128cが通電制御される。なお、実際は、特別電動役物作動ラムセットテーブルは、大当たり図柄の種別ごとに複数設けられており、決定された大当たり図柄の種別に応じて、対応するテーブルが大役遊技の開始時にセットされるが、ここでは、説明の都合上、1つのテーブルに全ての大当たり図柄の制御データを示す。

40

## 【0077】

大当たり図柄である特別図柄A～Dが決定されると、図10に示すように、特別電動役物作動ラムセットテーブルを参照して大役遊技が実行される。大役遊技は、大入賞口128が所定回数開閉される複数回のラウンド遊技で構成されている。この特別電動役物作動ラムセットテーブルによれば、オープニング時間（最初のラウンド遊技が開始されるまでの待機時間）、特別電動役物最大作動回数（1回の大役遊技中に実行されるラウンド遊技の回数）、特別電動役物開閉切替回数（1ラウンド中の大入賞口128の開放回数）、ソレノイド通電時間（大入賞口128の開放回数ごとの大入賞口ソレノイド128cの通電時間、すなわち、1回の大入賞口128の開放時間）、規定数（1回のラウンド遊技にお

50

ける大入賞口128への最大入賞可能数)、大入賞口閉鎖有効時間(ラウンド遊技間の大入賞口128の閉鎖時間、すなわち、インターバル時間)、エンディング時間(最後のラウンド遊技が終了してから、通常の特別遊技(後述する特別図柄の変動表示)が再開されるまでの待機時間)が、大役遊技の制御データとして、大当たり図柄の種別ごとに、図示のように予め記憶されている。

#### 【0078】

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

10

#### 【0079】

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

20

#### 【0080】

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

#### 【0081】

図12は、当たり決定乱数判定テーブルを説明する図である。遊技領域116を流下する遊技球がゲート124を通過すると、第2始動口122の可動片122bを通電制御するか否かが対応付けられた普通図柄の判定処理(以下、「普図抽選」という)が行われる。

30

#### 【0082】

なお、詳しくは後述するが、遊技球がゲート124を通過すると、0~99の範囲内から1つの当たり決定乱数が取得されるとともに、この乱数値がメインRAM300cの普図保留記憶領域に4つを上限として記憶される。つまり、普図保留記憶領域は、当たり決定乱数をセーブする4つの記憶部を備えている。したがって、普図保留記憶領域の4つの記憶部全てに当たり決定乱数が記憶された状態で、遊技球がゲート124を通過した場合には、当該遊技球の通過に基づいて当たり決定乱数が記憶されることはない。以下では、ゲート124を遊技球が通過して普図保留記憶領域に記憶された当たり決定乱数を普図保留とよぶ。

40

#### 【0083】

非時短遊技状態において普図抽選を開始する場合には、図12(a)に示すように、非時短遊技状態用当たり決定乱数判定テーブルが参照される。この非時短遊技状態用当たり決定乱数判定テーブルによれば、当たり決定乱数が0であった場合に、普通図柄の種別として当たり図柄が決定され、当たり決定乱数が1~99であった場合に、普通図柄の種別としてハズレ図柄が決定される。したがって、非時短遊技状態において当たり図柄が決定される確率、すなわち、当選確率は1/100となる。詳しくは後述するが、この普図抽

50

選において当たり図柄が決定されると、第2始動口122の可動片122bが開状態に制御され、ハズレ図柄が決定された場合には、第2始動口122の可動片122bが閉状態に維持される。

#### 【0084】

また、時短遊技状態において普図抽選を開始する場合には、図12(b)に示すように、時短遊技状態用当たり決定乱数判定テーブルが参照される。この時短遊技状態用当たり決定乱数判定テーブルによれば、当たり決定乱数が0～98であった場合に、普通図柄の種別として当たり図柄が決定され、当たり決定乱数が99であった場合に、普通図柄の種別としてハズレ図柄が決定される。したがって、時短遊技状態において当たり図柄が決定される確率、すなわち、当選確率は99/100となる。

10

#### 【0085】

図13(a)は、普通図柄変動時間データテーブルを説明する図であり、図13(b)は、開閉制御パターンテーブルを説明する図である。上記のように、普図抽選が行われると、普通図柄の変動時間が決定される。普通図柄変動時間データテーブルは、普図抽選によって当たり図柄もしくはハズレ図柄が決定されたときに、当該普通図柄の変動時間を決定する際に参照されるものである。この普通図柄変動時間データテーブルによれば、遊技状態が非時短遊技状態に設定されている場合には変動時間が10秒に決定され、遊技状態が時短遊技状態に設定されている場合には変動時間が1秒に決定される。このようにして変動時間が決定されると、当該決定された時間にわたって普通図柄表示器168が変動表示(点滅表示)される。そして、当たり図柄が決定された場合には普通図柄表示器168が点灯し、ハズレ図柄が決定された場合には普通図柄表示器168が消灯する。

20

#### 【0086】

そして、普図抽選によって当たり図柄が決定されるとともに、普通図柄表示器168が点灯した場合には、第2始動口122の可動片122bが、図13(b)に示すように、開閉制御パターンテーブルを参照して通電制御される。なお、実際は、開閉制御パターンテーブルは、遊技状態ごとに設けられており、普通図柄が決定されたときの遊技状態に応じて、対応するテーブルが普通電動役物ソレノイド122cの通電開始時にセットされるが、ここでは、説明の都合上、1つのテーブルに各遊技状態に対応する制御データを示す。

#### 【0087】

当たり図柄が決定されると、図13(b)に示すように、開閉制御パターンテーブルを参照して第2始動口122が開閉制御される。この開閉制御パターンテーブルによれば、普電開放前時間(第2始動口122の開放が開始されるまでの待機時間)、普通電動役物最大開閉切替回数(第2始動口122の開放回数)、ソレノイド通電時間(第2始動口122の開放回数ごとの普通電動役物ソレノイド122cの通電時間、すなわち、1回の第2始動口122の開放時間)、規定数(第2始動口122の全開放中における第2始動口122への最大入賞可能数)、普電閉鎖有効時間(第2始動口122の各開放間の閉鎖時間、すなわち、休止時間)、普電有効状態時間(第2始動口122の最後の開放終了からの待機時間)、普電終了ウェイト時間(普電有効状態時間の経過後、後述する普通図柄の変動表示が再開されるまでの待機時間)が、第2始動口122の制御データとして、遊技状態ごとに、図示のように予め記憶されている。

30

40

#### 【0088】

このように、非時短遊技状態および時短遊技状態には、それぞれ、第2始動口122を開閉するための開閉制御条件が、遊技進行条件として対応付けられており、時短遊技状態においては、非時短遊技状態よりも第2始動口122に遊技球が入球しやすくなる。つまり、時短遊技状態においては、ゲート124を遊技球が通過する限りにおいて、次々と普図抽選がなされるとともに、第2始動口122が頻繁に開放状態となるため、遊技者は遊技球の費消を低減しながら、大役抽選を行うことが可能となる。

#### 【0089】

なお、第2始動口122の開閉条件は、普通図柄の当選確率、普通図柄の変動表示の時

50

間、第2始動口122の開放時間の3つの要素を規定するものである。そして、本実施形態では、この3つの要素のうち2つの要素において、非時短遊技状態よりも時短遊技状態の方を有利に設定することで、時短遊技状態の方が、非時短遊技状態よりも、第2始動口122に遊技球が入球しやすくなるように設定した。しかしながら、上記3つの要素のうち、1つまたは3つの要素について、時短遊技状態の方が、非時短遊技状態よりも有利に設定してもよい。いずれにしても、時短遊技状態の方が非時短遊技状態に比べて、少なくとも1つの要素について有利となることで、総合的に時短遊技状態の方が、非時短遊技状態よりも第2始動口122に遊技球が容易に入球するようにすればよい。つまり、遊技状態が非時短遊技状態に設定されている場合に、第1の条件にしたがって可動片122bが開閉制御され、遊技状態が時短遊技状態に設定されている場合に、第1の条件よりも開状態になりやすい第2の条件にしたがって可動片122bが開閉制御されればよい。

10

**【0090】**

次に、遊技機100における遊技の進行に伴う主制御基板300の主な処理について、フローチャートを用いて説明する。

**【0091】**

(主制御基板300のCPU初期化处理)

図14は、主制御基板300におけるCPU初期化处理(S100)を説明するフローチャートである。

**【0092】**

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

20

**【0093】**

(ステップS100-1)

メインCPU300aは、電源投入に応じて、初期設定処理として、メインROM300bから起動プログラムを読み込むとともに、各種処理を実行するために必要な設定処理を行う。

**【0094】**

(ステップS100-3)

メインCPU300aは、タイマカウンタにウェイト処理時間を設定する。

**【0095】**

(ステップS100-5)

メインCPU300aは、電源断予告信号を検出しているかを判定する。なお、主制御基板300には、電源断検知回路が設けられており、電源電圧が所定値以下になると、電源検知回路から電源断予告信号が出力される。電源断予告信号を検出している場合には、上記ステップS100-3に処理を移し、電源断予告信号を検出していない場合には、ステップS100-7に処理を移す。

30

**【0096】**

(ステップS100-7)

メインCPU300aは、上記ステップS100-3で設定したウェイト時間が経過したか否かを判定する。その結果、ウェイト時間が経過したと判定した場合にはステップS100-9に処理を移し、ウェイト時間は経過していないと判定した場合には上記ステップS100-5に処理を移す。

40

**【0097】**

(ステップS100-9)

メインCPU300aは、メインRAM300cへのアクセスを許可するために必要な処理を実行する。

**【0098】**

(ステップS100-11)

メインCPU300aは、RAMクリアフラグがオンしているか否かを判定する。なお、遊技盤108の背面には不図示のRAMクリアボタンが設けられており、このRAMク

50

リアボタンが押圧操作されると、RAMクリア検出スイッチがRAMクリアボタンの押圧操作を検出して、主制御基板300にRAMクリア信号が出力される。RAMクリアボタンが押圧操作された状態で電源が投入されると、RAMクリア信号が入力され、RAMクリアフラグがオンされる。そして、RAMクリアフラグがオンしていると判定した場合にはステップS100-13に処理を移し、RAMクリアフラグはオンしていないと判定した場合にはステップS100-19に処理を移す。

**【0099】**

(ステップS100-13)

メインCPU300aは、メインRAM300cのうち、電源投入時(メインRAM300cをクリアするリセット時)にクリアすべきクリア対象のデータをクリアする初期化処理を行う。

10

**【0100】**

(ステップS100-15)

メインCPU300aは、メインRAM300cがクリアされたことを副制御基板330に伝達するためのサブコマンド(RAMクリア指定コマンド)の送信処理(コマンドを送信バッファに格納)を行う。

**【0101】**

(ステップS100-17)

メインCPU300aは、メインRAM300cがクリアされたことを払出制御基板310に伝達するための払出コマンド(RAMクリア指定コマンド)の送信処理(コマンドを送信バッファに格納)を行う。

20

**【0102】**

(ステップS100-19)

メインCPU300aは、チェックサムを算出するために必要な処理を実行する。

**【0103】**

(ステップS100-21)

メインCPU300aは、上記ステップS100-19で算出したチェックサムが、電源断時に保存されたチェックサムと不一致であるかを判定する。その結果、両者が不一致であると判定した場合にはステップS100-13に処理を移し、両者が不一致ではない(一致する)と判定した場合にはステップS100-23に処理を移す。

30

**【0104】**

(ステップS100-23)

メインCPU300aは、メインRAM300cのうち、電源復帰時(メインRAM300cをクリアせずに、電源断前のデータを維持するとき)にクリアすべきクリア対象のデータをクリアする初期化処理を行う。

**【0105】**

(ステップS100-25)

メインCPU300aは、電源断から復帰したことを副制御基板330に伝達するためのサブコマンド(電源復帰指定コマンド)の送信処理(コマンドを送信バッファに格納)を行う。

40

**【0106】**

(ステップS100-27)

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

**【0107】**

(ステップS100-29)

メインCPU300aは、特別図柄の種別を示す電源投入時特図図柄種別指定コマンド、特1保留数(X1)を示す特1保留指定コマンド、特2保留数(X2)を示す特2保留指定コマンド、記憶されている特1保留および特2保留の入賞順序を示す特別図柄入賞順

50

序コマンド等、電源投入時の初期状態の演出に必要なコマンドを副制御基板 330 に送信するための電源投入時サブコマンドセット処理（コマンドを送信バッファに格納）を実行する。

【0108】

（ステップ S100-31）

メイン CPU 300a は、タイマ割込みの周期を設定する。

【0109】

（ステップ S100-33）

メイン CPU 300a は、割込みを禁止するための処理を行う。

【0110】

（ステップ S100-35）

メイン CPU 300a は、当たり図柄乱数用初期値更新乱数を更新する。なお、当たり図柄乱数用初期値更新乱数は、当たり図柄乱数の初期値および終了値を決定するためのものである。つまり、後述する当たり図柄乱数の更新処理によって当たり図柄乱数が、当たり図柄乱数用初期値更新乱数から、当該当たり図柄乱数用初期値更新乱数-1 まで1周すると、当たり図柄乱数は、そのときの当たり図柄乱数用初期値更新乱数に更新されることとなる。

【0111】

（ステップ S100-37）

メイン CPU 300a は、払出制御基板 310 から受信した受信データ（主コマンド）を解析し、受信データに応じた種々の処理を実行する。

【0112】

（ステップ S100-39）

メイン CPU 300a は、送信バッファに格納されているサブコマンドを副制御基板 330 に送信するための処理を行う。

【0113】

（ステップ S100-41）

メイン CPU 300a は、割込みを許可するための処理を行う。

【0114】

（ステップ S100-43）

メイン CPU 300a は、リーチグループ決定乱数、リーチモード決定乱数、変動パターン乱数を更新し、以後、上記ステップ S100-33 から処理を繰り返す。なお、以下では、変動演出パターンを決定するためのリーチグループ決定乱数、リーチモード決定乱数、変動パターン乱数を総称して変動演出用乱数と呼ぶ。

【0115】

次に、主制御基板 300 における割込み処理について説明する。ここでは、電源断時退避処理（XINT 割込み処理）およびタイマ割込み処理について説明する。

【0116】

（主制御基板 300 の電源断時退避処理（XINT 割込み処理））

図 15 は、主制御基板 300 における電源断時退避処理（XINT 割込み処理）を説明するフローチャートである。メイン CPU 300a は、電源断検知回路を監視しており、電源電圧が所定値以下になると、CPU 初期化処理の割込み許可期間中（ステップ S100-41 とステップ S100-33 の処理の間）に割り込んで電源断時退避処理を実行する。

【0117】

（ステップ S300-1）

電源断予告信号が入力されると、メイン CPU 300a は、レジスタを退避する。

【0118】

（ステップ S300-3）

メイン CPU 300a は、電源断予告信号をチェックする。

10

20

30

40

50

## 【0119】

(ステップS300-5)

メインCPU300aは、電源断予告信号を検出しているかを判定する。その結果、電源断予告信号を検出していると判定した場合にはステップS300-11に処理を移し、電源断予告信号を検出していないと判定した場合にはステップS300-7に処理を移す。

## 【0120】

(ステップS300-7)

メインCPU300aは、レジスタを復帰させる。

## 【0121】

(ステップS300-9)

メインCPU300aは、割込みを許可するための処理を行い、当該電源断時退避処理を終了する。

## 【0122】

(ステップS300-11)

メインCPU300aは、出力ポートの出力を停止する出力ポートクリア処理を実行する。

## 【0123】

(ステップS300-13)

メインCPU300aは、チェックサムを算出して保存するチェックサム設定処理を実行する。

## 【0124】

(ステップS300-15)

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

## 【0125】

(ステップS300-17)

メインCPU300aは、電源断発生監視時間を設定すべく、ループカウンタのカウント値に所定の電源断検出信号検出回数をセットする。

## 【0126】

(ステップS300-19)

メインCPU300aは、電源断予告信号をチェックする。

## 【0127】

(ステップS300-21)

メインCPU300aは、電源断予告信号を検出しているかを判定する。その結果、電源断予告信号を検出していると判定した場合にはステップS300-17に処理を移し、電源断予告信号を検出していないと判定した場合にはステップS300-23に処理を移す。

## 【0128】

(ステップS300-23)

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

## 【0129】

(ステップS300-25)

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

## 【0130】

なお、実際に電源断が生じた場合には、ステップS300-17～ステップS300-

10

20

30

40

50

25をループしている間に遊技機100の稼働が停止する。

【0131】

(主制御基板300のタイマ割込み処理)

図16は、主制御基板300におけるタイマ割込み処理を説明するフローチャートである。主制御基板300には、所定の周期(本実施形態では4ミリ秒、以下「4ms」という)毎にクロックパルスを発生させるリセット用クロックパルス発生回路が設けられている。そして、リセット用クロックパルス発生回路によって、クロックパルスが発生すると、CPU初期化処理(ステップS100)に割り込んで、以下のタイマ割込み処理が実行される。

【0132】

10

(ステップS400-1)

メインCPU300aは、レジスタを退避する。

【0133】

(ステップS400-3)

メインCPU300aは、割込みを許可するための処理を行う。

【0134】

(ステップS400-5)

メインCPU300aは、コモン出力バッファにセットされたコモンデータを出力ポートに出力し、第1特別図柄表示器160、第2特別図柄表示器162、第1特別図柄保留表示器164、第2特別図柄保留表示器166、普通図柄表示器168、普通図柄保留表示器170、右打ち報知表示器172を点灯制御するダイナミックポート出力処理を実行する。

20

【0135】

(ステップS400-7)

メインCPU300aは、各種の入力ポート情報を読み込み、最新のスイッチ状態を正確に取得するためのポート入力処理を実行する。

【0136】

(ステップS400-9)

メインCPU300aは、各種タイマカウンタを更新するタイマ更新処理を行う。ここで、各種タイマカウンタは、特に断る場合を除き、当該主制御基板300のタイマ割込み処理の度に減算され、0になると減算を停止する。

30

【0137】

(ステップS400-11)

メインCPU300aは、上記ステップS100-35と同様、当たり図柄乱数用初期値更新乱数の更新処理を実行する。

【0138】

(ステップS400-13)

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

40

【0139】

なお、詳しい説明は省略するが、本実施形態では、大当たり決定乱数および当たり決定乱数は、主制御基板300に内蔵されたハードウェア乱数生成部によって更新されるハードウェア乱数を用いている。ハードウェア乱数生成部は、大当たり決定乱数および当たり決定乱数を、いずれも一定の規則にしたがって更新し、乱数列が一巡するごとに自動的に乱数列を変更するとともに、システムリセット毎にスタート値を変更している。

【0140】

(ステップS500)

メインCPU300aは、第1始動口検出スイッチ120s、第2始動口検出スイッチ

50

122s、ゲート検出スイッチ124sから信号の入力があったか否か判定するスイッチ管理処理を実行する。なお、このスイッチ管理処理の詳細については後述する。

【0141】

(ステップS600)

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

【0142】

(ステップS700)

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

10

【0143】

(ステップS400-15)

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

【0144】

(ステップS400-17)

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

20

【0145】

(ステップS400-19)

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

【0146】

(ステップS400-21)

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

【0147】

(ステップS400-23)

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

30

【0148】

(ステップS400-25)

メインCPU300aは、普通電動役物ソレノイド122cおよび大入賞口ソレノイド128cのソレノイド出力イメージを合成し、出力ポートバッファに格納するためのソレノイド出力イメージ合成処理を実行する。

40

【0149】

(ステップS400-27)

メインCPU300aは、各出力ポートバッファに格納されたコモン出力バッファの値を出力ポートに出力するためのポート出力処理を実行する。

【0150】

(ステップS400-29)

メインCPU300aは、レジスタを復帰してタイマ割込み処理を終了する。

【0151】

以下に、上記したタイマ割込み処理のうち、ステップS500のスイッチ管理処理、ス

50

テップ S 6 0 0 の特別遊技管理処理、ステップ S 7 0 0 の普通遊技管理処理について、詳細に説明する。

【0152】

図17は、主制御基板300におけるスイッチ管理処理（ステップS500）を説明するフローチャートである。

【0153】

（ステップS500-1）

メインCPU300aは、ゲート検出スイッチオン検出時であるか、すなわち、ゲート124を遊技球が通過してゲート検出スイッチ124sからの検出信号がオンされたかを判定する。その結果、ゲート検出スイッチオン検出時であると判定した場合にはステップ S 5 1 0 に処理を移し、ゲート検出スイッチオン検出時ではないと判定した場合にはステップ S 5 0 0 - 3 に処理を移す。

10

【0154】

（ステップS510）

メインCPU300aは、ゲート124への遊技球の通過に基づいてゲート通過処理を実行する。なお、このゲート通過処理の詳細については後述する。

【0155】

（ステップS500-3）

メインCPU300aは、第1始動口検出スイッチオン検出時であるか、すなわち、第1始動口120に遊技球が入球して第1始動口検出スイッチ120sから検出信号が入力されたかを判定する。その結果、第1始動口検出スイッチオン検出時であると判定した場合にはステップ S 5 2 0 に処理を移し、第1始動口検出スイッチオン検出時ではないと判定した場合にはステップ S 5 0 0 - 5 に処理を移す。

20

【0156】

（ステップS520）

メインCPU300aは、第1始動口120への遊技球の入球に基づいて第1始動口通過処理を実行する。なお、この第1始動口通過処理の詳細については後述する。

【0157】

（ステップS500-5）

メインCPU300aは、第2始動口検出スイッチオン検出時であるか、すなわち、第2始動口122に遊技球が入球して第2始動口検出スイッチ122sから検出信号が入力されたかを判定する。その結果、第2始動口検出スイッチオン検出時であると判定した場合にはステップ S 5 3 0 に処理を移し、第2始動口検出スイッチオン検出時ではないと判定した場合にはステップ S 5 0 0 - 7 に処理を移す。

30

【0158】

（ステップS530）

メインCPU300aは、第2始動口122への遊技球の入球に基づいて第2始動口通過処理を実行する。なお、この第2始動口通過処理の詳細については後述する。

【0159】

（ステップS500-7）

メインCPU300aは、大入賞口検出スイッチオン検出時であるか、すなわち、大入賞口128に遊技球が入球して大入賞口検出スイッチ128sから検出信号が入力されたかを判定する。その結果、大入賞口検出スイッチオン検出時であると判定した場合にはステップ S 5 0 0 - 9 に処理を移し、大入賞口検出スイッチオン検出時ではないと判定した場合には当該スイッチ管理処理を終了する。

40

【0160】

（ステップS500-9）

メインCPU300aは、現在、大役遊技中であるか否かを判定し、大入賞口128への遊技球の入球が適正になされたものであるかを判定する。ここでは、大役遊技中ではないと判定した場合には、所定の不正検出処理を実行し、大役遊技中であり、大入賞口12

50

8 への遊技球の入球が適正になされたと判定した場合には、大入賞口入賞球数カウンタを 1 加算して、当該スイッチ管理処理（ステップ S 5 0 0）を終了する。

【0161】

図 18 は、主制御基板 300 におけるゲート通過処理（ステップ S 5 1 0）を説明するフローチャートである。

【0162】

（ステップ S 5 1 0－1）

メイン CPU 300 a は、ハードウェア乱数生成部によって更新された当たり決定乱数をロードする。

【0163】

（ステップ S 5 1 0－3）

メイン CPU 300 a は、普通図柄保留球数カウンタのカウント値が最大値以上であるか、つまり、普通図柄保留球数カウンタのカウント値が 4 以上であるかを判定する。その結果、普通図柄保留球数カウンタのカウント値が最大値以上であると判定した場合には当該ゲート通過処理を終了し、普通図柄保留球数カウンタは最大値以上ではないと判定した場合にはステップ S 5 1 0－5 に処理を移す。

【0164】

（ステップ S 5 1 0－5）

メイン CPU 300 a は、普通図柄保留球数カウンタのカウント値を、現在のカウンタ値に「1」加算した値に更新する。

【0165】

（ステップ S 5 1 0－7）

メイン CPU 300 a は、普図保留記憶領域の 4 つの記憶部のうち、取得した当たり決定乱数をセーブする対象となる対象記憶部を算定する。

【0166】

（ステップ S 5 1 0－9）

メイン CPU 300 a は、上記ステップ S 5 1 0－1 で取得した当たり決定乱数を、上記ステップ S 5 1 0－7 で算定した対象記憶部にセーブする。

【0167】

（ステップ S 5 1 0－11）

メイン CPU 300 a は、普図保留記憶領域に記憶されている普図保留数を示す普図保留指定コマンドを送信バッファにセットし、当該ゲート通過処理を終了する。

【0168】

図 19 は、主制御基板 300 における第 1 始動口通過処理（ステップ S 5 2 0）を説明するフローチャートである。

【0169】

（ステップ S 5 2 0－1）

メイン CPU 300 a は、特別図柄識別値として「00H」をセットする。なお、特別図柄識別値は、保留種別として特 1 保留および特 2 保留のいずれであるかを識別するためのもので、特別図柄識別値（00H）は特 1 保留を示し、特別図柄識別値（01H）は特 2 保留を示す。

【0170】

（ステップ S 5 2 0－3）

メイン CPU 300 a は、特別図柄 1 保留球数カウンタのアドレスをセットする。

【0171】

（ステップ S 5 3 5）

メイン CPU 300 a は、特別図柄乱数取得処理を実行して、当該第 1 始動口通過処理を終了する。なお、この特別図柄乱数取得処理は、第 2 始動口通過処理（ステップ S 5 3 0）と共通のモジュールを利用して実行される。したがって、特別図柄乱数取得処理の詳細は、第 2 始動口通過処理の説明後に説明する。

10

20

30

40

50

## 【0172】

図20は、主制御基板300における第2始動口通過処理（ステップS530）を説明するフローチャートである。

## 【0173】

（ステップS530-1）

メインCPU300aは、特別図柄識別値として「01H」をセットする。

## 【0174】

（ステップS530-3）

メインCPU300aは、特別図柄2保留球数カウンタのアドレスをセットする。

## 【0175】

（ステップS535）

メインCPU300aは、後述する特別図柄乱数取得処理を実行する。

## 【0176】

（ステップS530-5）

メインCPU300aは、普通遊技管理フェーズをロードする。なお、詳しくは後述するが、普通遊技管理フェーズは、普通遊技の実行処理の段階、すなわち、普通遊技の進行状況を示すものであり、普通遊技の実行処理の段階に応じて更新される。

## 【0177】

（ステップS530-7）

メインCPU300aは、上記ステップS530-5でロードした普通遊技管理フェーズが「04H」ではないかを判定する。なお、普通遊技管理フェーズの「04H」は、普通電動役物入賞口開放制御処理中であることを示すものである。この普通電動役物入賞口開放制御処理においては、普通電動役物ソレノイド122cが通電されて第2始動口122の可動片122bが開状態に制御されることから、ここでは、第2始動口122が適正に開放され得る状態にあるかを判定することとなる。その結果、普通遊技管理フェーズが「04H」ではないと判定した場合には当該第2始動口通過処理を終了し、普通遊技管理フェーズが「04H」であると判定した場合にはステップS530-9に処理を移す。

## 【0178】

（ステップS530-9）

メインCPU300aは、普通電動役物入賞球数カウンタのカウント値を、現在のカウンタ値に「1」加算した値に更新し、当該第2始動口通過処理を終了する。

## 【0179】

図21は、主制御基板300における特別図柄乱数取得処理（ステップS535）を説明するフローチャートである。この特別図柄乱数取得処理は、上記した第1始動口通過処理（ステップS520）および第2始動口通過処理（ステップS530）において、共通のモジュールを用いて実行される。

## 【0180】

（ステップS535-1）

メインCPU300aは、上記ステップS520-1またはステップS530-1でセットした特別図柄識別値をロードする。

## 【0181】

（ステップS535-3）

メインCPU300aは、対象特別図柄保留球数をロードする。ここでは、上記ステップS535-1でロードした特別図柄識別値が「00H」であれば、特別図柄1保留球数カウンタのカウント値、すなわち、特1保留数をロードする。また、上記ステップS535-1でロードした特別図柄識別値が「01H」であれば、特別図柄2保留球数カウンタのカウント値、すなわち、特2保留数をロードする。

## 【0182】

（ステップS535-5）

メインCPU300aは、ハードウェア乱数生成部によって更新された大当たり決定乱

10

20

30

40

50

数をロードする。

【0183】

(ステップS535-7)

メインCPU300aは、上記ステップS535-3でロードした対象特別図柄保留球数が上限値以上であるかを判定する。その結果、上限値以上であると判定した場合には、ステップS535-23に処理を移し、上限値以上ではないと判定した場合には、ステップS535-9に処理を移す。

【0184】

(ステップS535-9)

メインCPU300aは、対象特別図柄保留球数カウンタのカウンタ値を、現在のカウンタ値に「1」加算した値に更新する。

10

【0185】

(ステップS535-11)

メインCPU300aは、特図保留記憶領域の記憶部のうち、取得した大当たり決定乱数をセーブする対象となる対象記憶部を算定する。

【0186】

(ステップS535-13)

メインCPU300aは、上記ステップS535-5でロードした大当たり決定乱数、上記ステップS400-13で更新された当たり図柄乱数、上記ステップS100-43で更新されたリーチグループ決定乱数、リーチモード決定乱数、変動パターン乱数を取得し、上記ステップS535-11で算定した対象記憶部に格納する。

20

【0187】

(ステップS535-15)

メインCPU300aは、特図保留記憶領域に記憶されている特1保留および特2保留の入賞順序を更新して記憶する特別図柄保留球入賞順序設定処理を行う。

【0188】

(ステップS536)

メインCPU300aは、上記ステップS535-13で対象記憶部に格納した各種の乱数に基づいて、取得時演出判定処理を実行する。この取得時演出判定処理の詳細は後述する。

30

【0189】

(ステップS535-17)

メインCPU300aは、特別図柄1保留球数カウンタおよび特別図柄2保留球数カウンタのカウンタ値をロードする。

【0190】

(ステップS535-19)

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

40

【0191】

(ステップS535-21)

メインCPU300aは、上記ステップS535-15で記憶した特1保留および特2保留の入賞順序に対応する特別図柄入賞順序コマンドを送信バッファにセットする。

【0192】

(ステップS535-23)

メインCPU300aは、普通遊技管理フェーズをロードする。

【0193】

50

(ステップS535-25)

メインCPU300aは、上記ステップS535-23でロードした普通遊技管理フェーズを確認し、後述する普通電動役物入賞口開放制御状態未満（普通遊技管理フェーズ<04H）であるかを判定する。その結果、普通電動役物入賞口開放制御状態未満であると判定した場合にはステップS535-27に処理を移し、普通電動役物入賞口開放制御状態未満ではないと判定した場合には当該特別図柄乱数取得処理を終了する。

【0194】

(ステップS535-27)

メインCPU300aは、異常入賞があったか否かを判定するとともに、異常入賞があったと判定した場合には、所定の処理を行う始動口異常入賞エラー処理を実行し、当該特別図柄乱数取得処理（ステップS535）を終了する。

10

【0195】

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

【0196】

(ステップS536-1)

メインCPU300aは、低確率遊技状態であるか高確率遊技状態であるかを識別する確率状態識別カウンタのカウント値(j)をリセット(0に)する。なお、確率状態識別カウンタのカウント値(j)=0は低確率遊技状態を示し、カウント値(j)=1は高確率遊技状態を示す。

20

【0197】

(ステップS536-3)

メインCPU300aは、確率状態識別カウンタのカウント値(j)に基づいて、対応する大当たり決定乱数判定テーブルを選択する。具体的には、カウント値(j)が「0」であれば、低確率大当たり決定乱数判定テーブル（図4(a)参照）を選択し、カウント値(j)が「1」であれば、高確率大当たり決定乱数判定テーブル（図4(b)参照）を選択する。そして、選択したテーブルと、上記ステップS535-13で対象記憶部に記憶した大当たり決定乱数とに基づいて、大当たりまたはハズレのいずれかを仮判定する特別図柄当たり仮判定処理を行う。

【0198】

(ステップS536-5)

メインCPU300aは、特別図柄を仮決定するための特別図柄図柄仮判定処理を実行する。ここでは、上記ステップS536-3の仮大役抽選の結果（特別図柄当たり仮判定処理によって導出された結果）が大当たりであった場合には、上記ステップS535-13で対象記憶部に記憶した当たり図柄乱数、保留種別をロードし、対応する当たり図柄乱数判定テーブル（図5参照）を選択して特別図柄判定データを抽出し、抽出した特別図柄判定データ（大当たり図柄の種別）をセーブする。また、上記ステップS536-3の仮大役抽選の結果がハズレであった場合には、保留種別に対応するハズレ用の特別図柄判定データ（ハズレ図柄の種別）をセーブする。

30

【0199】

(ステップS536-7)

メインCPU300aは、ステップS536-5でセーブした特別図柄判定データに対応する先読み図柄種別指定コマンド（先読み指定コマンド）を送信バッファにセットする。

40

【0200】

(ステップS536-9)

メインCPU300aは、上記ステップS536-3の特別図柄当たり仮判定処理によって導出された結果が、大当たりであるかを判定する。その結果、大当たりであると判定した場合にはステップS536-11に処理を移し、大当たりではない（ハズレである）と判定した場合にはステップS536-13に処理を移す。

50

## 【0201】

(ステップS536-11)

メインCPU300aは、大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブル(図7(b)参照)をセットし、ステップS536-21に処理を移す。

## 【0202】

(ステップS536-13)

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

## 【0203】

(ステップS536-15)

メインCPU300aは、上記ステップS536-13でロードしたリーチグループ決定乱数が固定値(8500以上)であるかを判定する。ここで、グループ種別は、リーチグループ決定乱数判定テーブルを参照して決定されるが、このリーチグループ決定乱数判定テーブルは、記憶されている保留数に応じて選択される。このとき、リーチグループ決定乱数は、0~10006の範囲から取得され、リーチグループ決定乱数の値が8500以上であれば、保留数に拘わらず、同一のリーチグループ決定乱数判定テーブルが選択され、リーチグループ決定乱数の値が8500未満であれば、保留数に応じて異なるリーチグループ決定乱数判定テーブルが選択される。以下では、リーチグループ決定乱数のうち、保留数に応じて異なるリーチグループ決定乱数判定テーブルが選択される0~8499の範囲の値を不定値とし、保留数に拘わらず同一のリーチグループ決定乱数判定テーブルが選択される8500~10006の範囲の値を固定値と呼ぶ。上記ステップS536-13でロードしたリーチグループ決定乱数が固定値(8500以上)であると判定した場合にはステップS536-17に処理を移し、上記ステップS536-13でロードしたリーチグループ決定乱数が固定値(8500以上)ではないと判定した場合にはステップS536-29に処理を移す。

## 【0204】

(ステップS536-17)

メインCPU300aは、確率状態識別カウンタのカウンタ値および保留種別に基づいて、対応するリーチグループ決定乱数判定テーブル(図6参照)をセットする。なお、リーチグループ決定乱数判定テーブルは、保留数に応じて複数種類設けられているが、ここでは、保留数が0のときに用いられるテーブルが選択される。そして、セットしたリーチグループ決定乱数判定テーブルと、上記ステップS535-13で対象記憶部に記憶したリーチグループ決定乱数とに基づいて、リーチグループ(グループ種別)を仮決定する。

## 【0205】

(ステップS536-19)

メインCPU300aは、上記ステップS536-17で仮決定されたグループ種別に対応するハズレ時リーチモード決定乱数判定テーブル(図7(a)参照)をセットし、ステップS536-21に処理を移す。

## 【0206】

(ステップS536-21)

メインCPU300aは、上記ステップS536-11または上記ステップS536-19でセットしたリーチモード決定乱数判定テーブルと、上記ステップS535-13で対象記憶部に記憶したリーチモード決定乱数とに基づいて、変動モード番号を仮決定する。また、ここでは、変動モード番号とともに、変動パターン乱数判定テーブルが仮決定される。

## 【0207】

(ステップS536-23)

メインCPU300aは、上記ステップS536-21で仮決定した変動モード番号に対応する先読み指定変動モードコマンド(先読み指定コマンド)を送信バッファにセットする。

## 【0208】

(ステップS536-25)

メインCPU300aは、上記ステップS536-21で仮決定した変動パターン乱数判定テーブルと、上記ステップS535-13で対象記憶部に記憶した変動パターン乱数とに基づいて、変動パターン番号を仮決定する。

## 【0209】

(ステップS536-27)

メインCPU300aは、上記ステップS536-25で仮決定した変動パターン番号に対応する先読み指定変動パターンコマンド（先読み指定コマンド）を送信バッファにセットし、ステップS536-31に処理を移す。

10

## 【0210】

(ステップS536-29)

メインCPU300aは、対象記憶部に新たに記憶された保留について、当該保留が読み出されたときの保留数に応じて、グループ種別、すなわち、変動演出パターンが変化することを示す不定値コマンド（先読み指定変動モードコマンドおよび先読み指定変動パターンコマンド＝7FH）を送信バッファにセットする。

## 【0211】

(ステップS536-31)

メインCPU300aは、確率状態識別カウンタのカウンタ値（j）が最大（1）であるかを判定し、最大であると判定した場合には当該取得時演出判定処理を終了し、最大ではないと判定した場合には、ステップS536-33に処理を移す。

20

## 【0212】

(ステップS536-33)

メインCPU300aは、確率状態識別カウンタのカウンタ値（j）を、現在のカウンタ値（j）に「1」を加算した値に更新し、上記ステップS536-3から処理を繰り返す。これにより、新たに記憶された保留が、低確率遊技状態であるときに読み出された場合に決定される変動モード番号および変動パターン番号と、高確率遊技状態であるときに読み出された場合に決定される変動モード番号および変動パターン番号とが、当該保留の記憶時に導出されることとなる。

## 【0213】

30

以上のように、上記の取得時演出判定処理によれば、記憶された保留が大当たりに当選する保留であった場合、および、記憶された保留がハズレとなる保留であり、かつ、リーチグループ決定乱数が固定値であった場合には、先読み指定コマンドとして、先読み指定変動モードコマンドおよび先読み指定変動パターンコマンドが副制御基板330に送信される。一方、記憶された保留がハズレとなる保留であり、かつ、リーチグループ決定乱数が不定値であった場合には、先読み指定コマンドとして不定値コマンドが副制御基板330に送信されることとなる。なお、上記の各先読み指定コマンドは、低確率遊技状態用のコマンドと、高確率遊技状態用のコマンドとを互いに識別可能に構成されている。

## 【0214】

図23は、特別遊技管理フェーズを説明する図である。既に説明したとおり、本実施形態では、第1始動口120または第2始動口122への遊技球の入球を契機とする特別遊技と、ゲート124への遊技球の通過を契機とする普通遊技とが、同時並行して進行する。特別遊技に係る処理は、段階的に、かつ、繰り返し実行されるが、主制御基板300では、こうした特別遊技に係る各処理を特別遊技管理フェーズによって管理している。

40

## 【0215】

図23に示すように、メインROM300bには、特別遊技を実行制御するための複数の特別遊技制御モジュールが格納されており、これら特別遊技制御モジュールごとに、特別遊技管理フェーズが対応付けられている。具体的には、特別遊技管理フェーズが「00H」である場合には、「特別図柄変動待ち処理」を実行するためのモジュールがコールされ、特別遊技管理フェーズが「01H」である場合には、「特別図柄変動中処理」を実行

50

するためのモジュールがコールされ、特別遊技管理フェーズが「02H」である場合には、「特別図柄停止図柄表示処理」を実行するためのモジュールがコールされ、特別遊技管理フェーズが「03H」である場合には、「大入賞口開放前処理」を実行するためのモジュールがコールされ、特別遊技管理フェーズが「04H」である場合には、「大入賞口開放制御処理」を実行するためのモジュールがコールされ、特別遊技管理フェーズが「05H」である場合には、「大入賞口閉鎖有効処理」を実行するためのモジュールがコールされ、特別遊技管理フェーズが「06H」である場合には、「大入賞口終了ウェイト処理」を実行するためのモジュールがコールされる。

**【0216】**

図24は、主制御基板300における特別遊技管理処理（ステップS600）を説明するフローチャートである。

10

**【0217】**

（ステップS600-1）

メインCPU300aは、特別遊技管理フェーズをロードする。

**【0218】**

（ステップS600-3）

メインCPU300aは、上記ステップS600-1でロードした特別遊技管理フェーズに対応する特別遊技制御モジュールを選択する。

**【0219】**

（ステップS600-5）

メインCPU300aは、上記ステップS600-3で選択した特別遊技制御モジュールをコールして処理を開始する。

20

**【0220】**

（ステップS600-7）

メインCPU300aは、特別遊技の制御時間を管理する特別遊技タイマをロードし、当該特別遊技管理処理を終了する。

**【0221】**

図25は、主制御基板300における特別図柄変動待ち処理を説明するフローチャートである。この特別図柄変動待ち処理は、特別遊技管理フェーズが「00H」であった場合に実行される。

30

**【0222】**

（ステップS610-1）

メインCPU300aは、特別図柄2保留球数カウンタのカウンタ値、すなわち、特2保留数（X2）が「1」以上であるかを判定する。その結果、特2保留数（X2）が「1」以上であると判定した場合にはステップS610-7に処理を移し、特2保留数（X2）は「1」以上ではないと判定した場合にはステップS610-3に処理を移す。

**【0223】**

（ステップS610-3）

メインCPU300aは、特別図柄1保留球数カウンタのカウンタ値、すなわち、特1保留数（X1）が「1」以上であるかを判定する。その結果、特1保留数（X1）が「1」以上であると判定した場合にはステップS610-7に処理を移し、特1保留数（X1）は「1」以上ではないと判定した場合にはステップS610-5に処理を移す。

40

**【0224】**

（ステップS610-5）

メインCPU300aは、客待ちコマンドを送信バッファにセットするとともに、客待ち状態に設定するための客待ち設定処理を実行し、当該特別図柄変動待ち処理を終了する。

**【0225】**

（ステップS610-7）

メインCPU300aは、第2特図保留記憶領域の第1記憶部～第4記憶部に記憶され

50

ている特2保留、または、第1特図保留記憶領域の第1記憶部～第4記憶部に記憶されている特1保留を、1つ序数の小さい記憶部にブロック転送する。具体的には、上記ステップS610-1において、特別図柄2保留球数が「1」以上であると判定した場合には、第2特図保留記憶領域の第2記憶部～第4記憶部に記憶されている特2保留を、第1記憶部～第3記憶部に転送する。また、メインRAM300cには、処理対象となる第0記憶部が設けられており、第1記憶部に記憶されている特2保留を、第0記憶部にブロック転送する。また、上記ステップS610-3において、特別図柄1保留球数が「1」以上であると判定した場合には、第1特図保留記憶領域の第2記憶部～第4記憶部に記憶されている特1保留を、第1記憶部～第3記憶部に転送するとともに、第1記憶部に記憶されている特1保留を、第0記憶部にブロック転送する。なお、この特別図柄記憶エリアシフト処理においては、第0記憶部に転送された保留種別に対応する対象特別図柄保留球数カウンタのカウント値を「1」減算するとともに、特1保留または特2保留が「1」減算したことを示す、保留減指定コマンドを送信バッファにセットする。

10

**【0226】**

(ステップS610-9)

メインCPU300aは、第0記憶部に転送された大当たり決定乱数、保留種別、高確率遊技状態であるか低確率遊技状態であるかを識別する特別図柄確率状態フラグをロードし、対応する大当たり決定乱数判定テーブルを選択して大役抽選を行い、その抽選結果を記憶する特別図柄当たり判定処理を実行する。

20

**【0227】**

(ステップS610-11)

メインCPU300aは、特別図柄を決定するための特別図柄図柄判定処理を実行する。ここでは、上記ステップS610-9の大役抽選の結果が大当たりであった場合には、第0記憶部に転送された当たり図柄乱数、保留種別をロードし、対応する当たり図柄乱数判定テーブルを選択して特別図柄判定データを抽出し、抽出した特別図柄判定データ（大当たり図柄の種別）をセーブする。また、上記ステップS610-9の大役抽選の結果がハズレであった場合には、保留種別に対応するハズレ用の特別図柄判定データ（ハズレ図柄の種別）をセーブする。このようにして、特別図柄判定データをセーブしたら、当該特別図柄判定データに対応する図柄種別指定コマンドを送信バッファにセットする。

30

**【0228】**

(ステップS610-13)

メインCPU300aは、上記ステップS610-11で抽出した特別図柄判定データに対応する特別図柄停止図柄番号をセーブする。なお、第1特別図柄表示器160および第2特別図柄表示器162は、それぞれ7セグで構成されており、7セグを構成する各セグメントには番号（カウンタ値）が対応付けられている。ここで決定する特別図柄停止図柄番号は、最終的に点灯するセグメントの番号（カウンタ値）を示すものである。

**【0229】**

(ステップS612)

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

40

**【0230】**

(ステップS610-15)

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

**【0231】**

(ステップS610-17)

メインCPU300aは、上記ステップS610-9における大役抽選の結果が大当たりであるか否かを判定し、大当たりであった場合には、上記ステップS610-11でセ

50

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

**【0232】**

(ステップS610-19)

メインCPU300aは、第1特別図柄表示器160または第2特別図柄表示器162において、特別図柄の変動表示を開始するために、特別図柄表示図柄カウンタを設定する処理を実行する。第1特別図柄表示器160および第2特別図柄表示器162を構成する7セグの各セグメントにはカウンタ値が対応付けられており、特別図柄表示図柄カウンタに設定されたカウンタ値に対応するセグメントが点灯制御される。ここでは、特別図柄の変動表示の開始時に点灯させるセグメントに対応するカウンタ値が特別図柄表示図柄カウンタに設定されることとなる。なお、特別図柄表示図柄カウンタは、第1特別図柄表示器160に対応する特別図柄1表示図柄カウンタと、第2特別図柄表示器162に対応する特別図柄2表示図柄カウンタとが別個に設けられており、ここでは、保留種別に対応するカウンタにカウンタ値が設定される。

10

**【0233】**

(ステップS610-21)

メインCPU300aは、特別図柄1保留球数カウンタおよび特別図柄2保留球数カウンタのカウンタ値をロードし、特図保留指定コマンドを送信バッファにセットする。ここでは、特別図柄1保留球数カウンタのカウンタ値(特1保留数)に基づいて特図1保留指定コマンドをセットし、特別図柄2保留球数カウンタのカウンタ値(特2保留数)に基づいて特図2保留指定コマンドをセットする。また、ここでは、上記ステップS610-7で記憶した特1保留および特2保留の入賞順序に対応する特別図柄入賞順序コマンドを送信バッファにセットする。これにより、特1保留または特2保留が消化されるたびに、特1保留数および特2保留数、ならびに、これら各保留の入賞順序が副制御基板330に伝達されることとなる。

20

**【0234】**

(ステップS610-23)

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

30

**【0235】**

図26は、主制御基板300における特別図柄変動番号決定処理を説明するフローチャートである。

**【0236】**

(ステップS612-1)

メインCPU300aは、上記ステップS610-9における大役抽選の結果が大当たりであるかを判定する。その結果、大当たりであると判定した場合にはステップS612-3に処理を移し、大当たりではない(ハズレである)と判定した場合にはステップS612-5に処理を移す。

40

**【0237】**

(ステップS612-3)

メインCPU300aは、現在の変動状態、大当たり図柄の種別、保留種別に対応する大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルをセットする。

**【0238】**

(ステップS612-5)

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

**【0239】**

50

(ステップS 6 1 2 - 7)

メインCPU 3 0 0 aは、現在の変動状態、上記ステップS 6 1 2 - 5で確認した保留数、保留種別に基づいて、対応するリーチグループ決定乱数判定テーブルをセットする。そして、セットしたリーチグループ決定乱数判定テーブルと、上記ステップS 6 1 0 - 7で第0記憶部に転送したリーチグループ決定乱数とに基づいて、リーチグループ（グループ種別）を決定する。

【0 2 4 0】

(ステップS 6 1 2 - 9)

メインCPU 3 0 0 aは、上記ステップS 6 1 2 - 7で決定されたグループ種別に対応するハズレ時リーチモード決定乱数判定テーブルをセットする。

10

【0 2 4 1】

(ステップS 6 1 2 - 1 1)

メインCPU 3 0 0 aは、上記ステップS 6 1 2 - 3または上記ステップS 6 1 2 - 9でセットしたリーチモード決定乱数判定テーブルと、上記ステップS 6 1 0 - 7で第0記憶部に転送したリーチモード決定乱数とに基づいて、変動モード番号を決定する。また、ここでは、変動モード番号とともに、変動パターン乱数判定テーブルが決定される。

【0 2 4 2】

(ステップS 6 1 2 - 1 3)

メインCPU 3 0 0 aは、上記ステップS 6 1 2 - 1 1で決定した変動モード番号に対応する変動モードコマンドを送信バッファにセットする。

20

【0 2 4 3】

(ステップS 6 1 2 - 1 5)

メインCPU 3 0 0 aは、上記ステップS 6 1 2 - 1 1で決定した変動パターン乱数判定テーブルと、上記ステップS 6 1 0 - 7で第0記憶部に転送した変動パターン乱数とに基づいて、変動パターン番号を決定する。

【0 2 4 4】

(ステップS 6 1 2 - 1 7)

メインCPU 3 0 0 aは、上記ステップS 6 1 2 - 1 5で決定した変動パターン番号に対応する変動パターンコマンドを送信バッファにセットして、当該特別図柄変動番号決定処理を終了する。

30

【0 2 4 5】

図27は、主制御基板300における特別図柄変動中処理を説明するフローチャートである。この特別図柄変動中処理は、特別遊技管理フェーズが「0 1 H」であった場合に実行される。

【0 2 4 6】

(ステップS 6 2 0 - 1)

メインCPU 3 0 0 aは、特別図柄変動ベースカウンタを更新する処理を実行する。なお、特別図柄変動ベースカウンタは、所定周期（例えば100ms）で1周するようにカウンタ値が設定される。具体的には、特別図柄変動ベースカウンタのカウンタ値が「0」であった場合には、所定のカウンタ値（例えば25）がセットされ、カウンタ値が「1」以上であった場合には、現在のカウンタ値から「1」減算した値にカウンタ値を更新する。

40

【0 2 4 7】

(ステップS 6 2 0 - 3)

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

【0 2 4 8】

(ステップS 6 2 0 - 5)

50

メインCPU300aは、上記ステップS610-15で設定された特別図柄変動タイマのタイマ値を所定値減算する特別図柄変動タイマ更新処理を行う。

【0249】

(ステップS620-7)

メインCPU300aは、上記ステップS620-5で更新した特別図柄変動タイマのタイマ値が「0」であるかを判定する。その結果、タイマ値が「0」であった場合にはステップS620-15に処理を移し、タイマ値が「0」ではなかった場合にはステップS620-9に処理を移す。

【0250】

(ステップS620-9)

メインCPU300aは、第1特別図柄表示器160および第2特別図柄表示器162を構成する7セグの各セグメントの点灯時間を計時する特別図柄表示タイマを更新する。具体的には、特別図柄表示タイマのタイマ値が「0」であった場合には、所定のタイマ値がセットされ、タイマ値が「1」以上であった場合には、現在のタイマ値から「1」減算した値にタイマ値を更新する。

【0251】

(ステップS620-11)

メインCPU300aは、特別図柄表示タイマのタイマ値が「0」であるかを判定する。その結果、特別図柄表示タイマのタイマ値が「0」であると判定した場合にはステップS620-13に処理を移し、特別図柄表示タイマのタイマ値が「0」でないと判定した場合には当該特別図柄変動中処理を終了する。

【0252】

(ステップS620-13)

メインCPU300aは、更新対象の特別図柄表示図柄カウンタのカウンタ値を更新する。これにより、7セグを構成する各セグメントが、所定時間おきに順次点灯することとなる。

【0253】

(ステップS620-15)

メインCPU300aは、特別遊技管理フェーズを「02H」に更新する。

【0254】

(ステップS620-17)

メインCPU300aは、対象の特別図柄表示図柄カウンタに、上記ステップS610-13で決定した特別図柄停止図柄番号(カウンタ値)をセーブする。これにより、第1特別図柄表示器160または第2特別図柄表示器162に、決定された特別図柄が停止表示されることとなる。

【0255】

(ステップS620-19)

メインCPU300aは、第1特別図柄表示器160または第2特別図柄表示器162に特別図柄が停止表示されたことを示す特図停止指定コマンドを送信バッファにセットする。

【0256】

(ステップS620-21)

メインCPU300aは、特別図柄を停止表示する時間である特別図柄変動停止時間を特別遊技タイマにセットし、当該特別図柄変動中処理を終了する。

【0257】

図28は、主制御基板300における特別図柄停止図柄表示処理を説明するフローチャートである。この特別図柄停止図柄表示処理は、特別遊技管理フェーズが「02H」であった場合に実行される。

【0258】

(ステップS630-1)

10

20

30

40

50

メインCPU300aは、上記ステップS620-21でセットした特別遊技タイマのタイマ値が「0」でないかを判定する。その結果、特別遊技タイマのタイマ値が「0」ではないと判定した場合には当該特別図柄停止図柄表示処理を終了し、特別遊技タイマのタイマ値が「0」であると判定した場合にはステップS630-3に処理を移す。

**【0259】**

(ステップS630-3)

メインCPU300aは、大役抽選の結果を確認する。

**【0260】**

(ステップS630-5)

メインCPU300aは、大役抽選の結果が大当たりであるかを判定する。その結果、大当たりであると判定した場合にはステップS630-17に処理を移し、大当たりではないと判定した場合にはステップS630-7に処理を移す。

10

**【0261】**

(ステップS630-7)

メインCPU300aは、回数切り管理処理を実行する。ここでは、特別図柄確率状態フラグをロードして、現在の遊技状態が低確率遊技状態であるか高確率遊技状態であるかを確認する。そして、遊技状態が高確率遊技状態であった場合には、高確回数切りカウンタのカウント値を、現在のカウンタ値から「1」減算した値に更新する。なお、高確回数切りカウンタを更新した結果、カウンタ値が「0」になった場合には、低確率遊技状態に対応する特別図柄確率状態フラグをセットする。これにより、高確率遊技状態において、大当たりに当選することなく、特別図柄が所定回数確定したところで、遊技状態が低確率遊技状態に移行することとなる。

20

**【0262】**

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

30

**【0263】**

(ステップS630-9)

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

**【0264】**

(ステップS630-11)

メインCPU300aは、特別図柄が確定したときの遊技状態を示す特図確定時遊技状態確認指定コマンドを送信バッファにセットする。

**【0265】**

(ステップS630-13)

メインCPU300aは、上記ステップS630-7で更新した高確回数および時短回数を副制御基板330に伝達するための回数コマンドを送信バッファにセットする。

**【0266】**

(ステップS630-15)

メインCPU300aは、特別遊技管理フェーズを「00H」に更新し、当該特別図柄

40

50

停止図柄表示処理を終了する。これにより、1の保留に基づく特別遊技管理処理が終了し、特1保留または特2保留が記憶されている場合には、次の保留に基づく特別図柄の変動表示を開始するための処理が行われることとなる。

【0267】

(ステップS630-17)

メインCPU300aは、確定した特別図柄の種別に応じて、特別電動役物作動ラムセットテーブルのデータをセットする。

【0268】

(ステップS630-19)

メインCPU300aは、特別電動役物最大作動回数設定処理を行う。具体的には、上記ステップS630-17でセットしたデータを参照し、特別電動役物最大作動回数カウンタに、カウンタ値として所定数（特別図柄の種別に対応するカウンタ値＝ラウンド数）をセットする。なお、この特別電動役物最大作動回数カウンタは、これから開始する大役遊技において実行可能なラウンド数を示すものである。一方、メインRAM300cには、特別電動役物連続作動回数カウンタが設けられており、各ラウンド遊技の開始時に、特別電動役物連続作動回数カウンタのカウンタ値を「1」加算することで、現在のラウンド遊技数が管理される。ここでは、大役遊技の開始に伴って、この特別電動役物連続作動回数カウンタのカウンタ値をリセット（「0」に更新）する処理が併せて実行される。

10

【0269】

(ステップS630-21)

メインCPU300aは、上記ステップS630-17でセットしたデータを参照し、特別遊技タイマに、タイマ値として所定のオープニング時間をセーブする。

20

【0270】

(ステップS630-23)

メインCPU300aは、大役遊技の開始を副制御基板330に伝達するためのオープニング指定コマンドを送信バッファにセットする。

【0271】

(ステップS630-25)

メインCPU300aは、特別遊技管理フェーズを「03H」に更新し、当該特別図柄停止図柄表示処理を終了する。これにより、大役遊技が開始されることとなる。

30

【0272】

図29は、主制御基板300における大入賞口開放前処理を説明するフローチャートである。この大入賞口開放前処理は、特別遊技管理フェーズが「03H」であった場合に実行される。

【0273】

(ステップS640-1)

メインCPU300aは、上記ステップS630-21でセットした特別遊技タイマのタイマ値が「0」でないかを判定する。その結果、特別遊技タイマのタイマ値が「0」ではないと判定した場合には当該大入賞口開放前処理を終了し、特別遊技タイマのタイマ値が「0」であると判定した場合にはステップS640-3に処理を移す。

40

【0274】

(ステップS640-3)

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

【0275】

(ステップS640-5)

メインCPU300aは、大入賞口128の開放開始（ラウンド遊技の開始）を副制御基板330に伝達するための大入賞口開放指定コマンドを送信バッファにセットする。

【0276】

(ステップS641)

50

メインCPU300aは、大入賞口開閉切替処理を実行する。この大入賞口開閉切替処理については後述する。

【0277】

(ステップS640-7)

メインCPU300aは、特別遊技管理フェーズを「04H」に更新し、当該大入賞口開放前処理を終了する。

【0278】

図30は、主制御基板300における大入賞口開閉切替処理を説明するフローチャートである。

【0279】

(ステップS641-1)

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

【0280】

(ステップS641-3)

メインCPU300aは、特別電動役物作動ラムセットテーブルのデータを参照し、特別電動役物開閉切替回数カウンタのカウント値に基づいて、大入賞口ソレノイド128cを通电制御するためのソレノイド制御データ、および、大入賞口ソレノイド128cの通电時間もしくは通电停止時間であるタイマデータを抽出する。

【0281】

(ステップS641-5)

メインCPU300aは、上記ステップS641-3で抽出したソレノイド制御データに基づいて、大入賞口ソレノイド128cの通电を開始するか、もしくは、大入賞口ソレノイド128cの通电を停止するための大入賞口ソレノイド通电制御処理を実行する。この大入賞口ソレノイド通电制御処理の実行により、上記ステップS400-25およびステップS400-27において、大入賞口ソレノイド128cの通电開始もしくは通电停止の制御がなされることとなる。

【0282】

(ステップS641-7)

メインCPU300aは、上記ステップS641-3で抽出したタイマデータに基づくタイマ値を、特別遊技タイマにセーブする。なお、ここで特別遊技タイマにセーブされるタイマ値は、大入賞口128の1回の最大開放時間となる。

【0283】

(ステップS641-9)

メインCPU300aは、大入賞口ソレノイド128cの通电開始状態か、すなわち、上記ステップS641-5において、大入賞口ソレノイド128cの通电を開始する制御処理がなされたかを判定する。その結果、通电開始状態であると判定した場合にはステップS641-11に処理を移し、通电開始状態ではないと判定した場合には当該大入賞口開閉切替処理を終了する。

【0284】

(ステップS641-11)

メインCPU300aは、特別電動役物開閉切替回数カウンタのカウント値を、現在のカウント値に「1」加算した値に更新し、当該大入賞口開閉切替処理を終了する。

【0285】

図31は、主制御基板300における大入賞口開放制御処理を説明するフローチャートである。この大入賞口開放制御処理は、特別遊技管理フェーズが「04H」であった場合に実行される。

10

20

30

40

50

## 【0286】

(ステップS650-1)

メインCPU300aは、上記ステップS641-7でセーブした特別遊技タイマのタイマ値が「0」でないかを判定する。その結果、特別遊技タイマのタイマ値が「0」ではないと判定した場合にはステップS650-5に処理を移し、特別遊技タイマのタイマ値が「0」であると判定した場合にはステップS650-3に処理を移す。

## 【0287】

(ステップS650-3)

メインCPU300aは、特別電動役物開閉切替回数カウンタのカウンタ値が、特別電動役物開閉切替回数の上限値であるかを判定する。その結果、カウンタ値が上限値であると判定した場合にはステップS650-7に処理を移し、カウンタ値は上限値ではないと判定した場合にはステップS641に処理を移す。

10

## 【0288】

(ステップS641)

上記ステップS650-3において、特別電動役物開閉切替回数カウンタのカウンタ値が、特別電動役物開閉切替回数の上限値ではないと判定した場合には、メインCPU300aは、上記ステップS641の処理を実行する。

## 【0289】

(ステップS650-5)

メインCPU300aは、上記ステップS500-9で更新された大入賞口入賞球数カウンタのカウンタ値が規定数に到達していないか、すなわち、大入賞口128に、1ラウンド中の最大入賞可能数と同数の遊技球が入球していないかを判定する。その結果、規定数に到達していないと判定した場合には当該大入賞口開放制御処理を終了し、規定数に到達したと判定した場合にはステップS650-7に処理を移す。

20

## 【0290】

(ステップS650-7)

メインCPU300aは、大入賞口ソレノイド128cの通電を停止して大入賞口128を閉鎖するために必要な大入賞口閉鎖処理を実行する。これにより、大入賞口128が閉鎖状態となる。

## 【0291】

(ステップS650-9)

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

30

## 【0292】

(ステップS650-11)

メインCPU300aは、特別遊技管理フェーズを「05H」に更新する。

## 【0293】

(ステップS650-13)

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

40

## 【0294】

図32は、主制御基板300における大入賞口閉鎖有効処理を説明するフローチャートである。この大入賞口閉鎖有効処理は、特別遊技管理フェーズが「05H」であった場合に実行される。

## 【0295】

(ステップS660-1)

メインCPU300aは、上記ステップS650-9でセーブした特別遊技タイマのタイマ値が「0」でないかを判定する。その結果、特別遊技タイマのタイマ値が「0」ではないと判定した場合には当該大入賞口閉鎖有効処理を終了し、特別遊技タイマのタイマ値が「0」であると判定した場合にはステップS660-3に処理を移す。

50

## 【0296】

(ステップS660-3)

メインCPU300aは、特別電動役物連続作動回数カウンタのカウント値が、特別電動役物最大作動回数カウンタのカウント値と一致するか、すなわち、予め設定された回数のラウンド遊技が終了したかを判定する。その結果、特別電動役物連続作動回数カウンタのカウント値が、特別電動役物最大作動回数カウンタのカウント値と一致すると判定した場合にはステップS660-9に処理を移し、一致しないと判定した場合にはステップS660-5に処理を移す。

## 【0297】

(ステップS660-5)

メインCPU300aは、特別遊技管理フェーズを「03H」に更新する。

10

## 【0298】

(ステップS660-7)

メインCPU300aは、所定の大入賞口閉鎖時間を特別遊技タイマにセーブし、当該大入賞口閉鎖有効処理を終了する。これにより、次のラウンド遊技が開始されることとなる。

## 【0299】

(ステップS660-9)

メインCPU300aは、エンディング時間を特別遊技タイマにセーブするエンディング時間設定処理を実行する。

20

## 【0300】

(ステップS660-11)

メインCPU300aは、特別遊技管理フェーズを「06H」に更新する。

## 【0301】

(ステップS660-13)

メインCPU300aは、エンディングの開始を示すエンディング指定コマンドを送信バッファにセットし、当該大入賞口閉鎖有効処理を終了する。

## 【0302】

図33は、主制御基板300における大入賞口終了ウェイト処理を説明するフローチャートである。この大入賞口終了ウェイト処理は、特別遊技管理フェーズが「06H」であった場合に実行される。

30

## 【0303】

(ステップS670-1)

メインCPU300aは、上記ステップS660-9でセーブした特別遊技タイマのタイマ値が「0」でないかを判定する。その結果、特別遊技タイマのタイマ値が「0」ではないと判定した場合には当該大入賞口終了ウェイト処理を終了し、特別遊技タイマのタイマ値が「0」であると判定した場合にはステップS670-3に処理を移す。

## 【0304】

(ステップS670-3)

メインCPU300aは、大役遊技終了後の遊技状態を設定するための状態設定処理を実行する。ここでは、上記ステップS610-17でセーブした特別図柄確率状態予備フラグおよび高確回数切り予備カウンタをロードして、状態データをセーブする。また、ここでは、特別図柄（大当たり図柄）の種別に応じて、時短状態フラグおよび時短回数切りカウンタに所定の状態データをセーブする。さらに、ここでは、大役遊技の実行契機となった大当たり図柄と、大役遊技の実行前の遊技状態（大当たり当選時の遊技状態）とに基づいて、大役遊技の終了後の変動状態を設定する。また、変動状態が特殊変動状態に設定された場合には、以後、特殊変動状態がどのように切り替わるのかにかかる情報が同時に記憶され、以後、ここで記憶された情報に基づいて、変動状態の切り替え処理がなされることとなる。

40

## 【0305】

50

(ステップS 6 7 0 - 5)

メインCPU 3 0 0 aは、大役遊技の終了後に設定される遊技状態を伝達するための遊技状態変化指定コマンドを送信バッファにセットする。

【0 3 0 6】

(ステップS 6 7 0 - 7)

メインCPU 3 0 0 aは、上記ステップS 6 7 0 - 3でセーブした高確回数および時短回数に対応する回数コマンドを送信バッファにセットする。

【0 3 0 7】

(ステップS 6 7 0 - 9)

メインCPU 3 0 0 aは、特別遊技管理フェーズを「0 0 H」に更新し、当該大入賞口終了ウェイト処理を終了する。これにより、特1保留または特2保留が記憶されている場合には、特別図柄の変動表示が再開されることとなる。

10

【0 3 0 8】

図3 4は、普通遊技管理フェーズを説明する図である。既に説明したとおり、本実施形態では、ゲート1 2 4への遊技球の通過を契機とする普通遊技に係る処理が、段階的に、かつ、繰り返し実行されるが、主制御基板3 0 0では、こうした普通遊技に係る各処理を普通遊技管理フェーズによって管理している。

【0 3 0 9】

図3 4に示すように、メインROM 3 0 0 bには、普通遊技を実行制御するための複数の普通遊技制御モジュールが格納されており、これら普通遊技制御モジュールごとに、普通遊技管理フェーズが対応付けられている。具体的には、普通遊技管理フェーズが「0 0 H」である場合には、「普通図柄変動待ち処理」を実行するためのモジュールがコールされ、普通遊技管理フェーズが「0 1 H」である場合には、「普通図柄変動中処理」を実行するためのモジュールがコールされ、普通遊技管理フェーズが「0 2 H」である場合には、「普通図柄停止図柄表示処理」を実行するためのモジュールがコールされ、普通遊技管理フェーズが「0 3 H」である場合には、「普通電動役物入賞口開放前処理」を実行するためのモジュールがコールされ、普通遊技管理フェーズが「0 4 H」である場合には、「普通電動役物入賞口開放制御処理」を実行するためのモジュールがコールされ、普通遊技管理フェーズが「0 5 H」である場合には、「普通電動役物入賞口閉鎖有効処理」を実行するためのモジュールがコールされ、普通遊技管理フェーズが「0 6 H」である場合には、「普通電動役物入賞口終了ウェイト処理」を実行するためのモジュールがコールされる。

20

30

【0 3 1 0】

図3 5は、主制御基板3 0 0における普通遊技管理処理(ステップS 7 0 0)を説明するフローチャートである。

【0 3 1 1】

(ステップS 7 0 0 - 1)

メインCPU 3 0 0 aは、普通遊技管理フェーズをロードする。

【0 3 1 2】

(ステップS 7 0 0 - 3)

メインCPU 3 0 0 aは、上記ステップS 7 0 0 - 1でロードした普通遊技管理フェーズに対応する普通遊技制御モジュールを選択する。

40

【0 3 1 3】

(ステップS 7 0 0 - 5)

メインCPU 3 0 0 aは、上記ステップS 7 0 0 - 3で選択した普通遊技制御モジュールをコールして処理を開始する。

【0 3 1 4】

(ステップS 7 0 0 - 7)

メインCPU 3 0 0 aは、普通遊技の制御時間を管理する普通遊技タイマをロードする。

50

## 【0315】

図36は、主制御基板300における普通図柄変動待ち処理を説明するフローチャートである。この普通図柄変動待ち処理は、普通遊技管理フェーズが「00H」であった場合に実行される。

## 【0316】

(ステップS710-1)

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

10

## 【0317】

(ステップS710-3)

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

20

## 【0318】

(ステップS710-5)

メインCPU300aは、第0記憶部に転送された当たり決定乱数をロードし、現在の遊技状態に対応する当たり決定乱数判定テーブルを選択して普図抽選を行い、その抽選結果を記憶する普通図柄当たり判定処理を実行する。

## 【0319】

(ステップS710-7)

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

30

## 【0320】

(ステップS710-9)

メインCPU300aは、現在の遊技状態を確認し、対応する普通図柄変動時間データテーブルを選択してセットする。

## 【0321】

(ステップS710-11)

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

40

## 【0322】

(ステップS710-13)

メインCPU300aは、上記ステップS710-11で決定した普通図柄変動時間を普通遊技タイマにセーブする。

## 【0323】

(ステップS710-15)

メインCPU300aは、普通図柄表示器168において、普通図柄の変動表示を開始

50

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

**【0324】**

(ステップS710-17)

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

**【0325】**

(ステップS710-19)

メインCPU300aは、上記ステップS710-7で決定された普通図柄停止図柄番号、すなわち、普通図柄当たり判定処理によって決定された図柄種別（当たり図柄またはハズレ図柄）に基づいて、普通図柄指定コマンドを送信バッファにセットする。

**【0326】**

(ステップS710-21)

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

**【0327】**

図37は、主制御基板300における普通図柄変動中処理を説明するフローチャートである。この普通図柄変動中処理は、普通遊技管理フェーズが「01H」であった場合に実行される。

**【0328】**

(ステップS720-1)

メインCPU300aは、上記ステップS710-13でセーブした普通遊技タイマのタイマ値が「0」であるかを判定する。その結果、タイマ値が「0」であった場合にはステップS720-9に処理を移し、タイマ値が「0」ではなかった場合にはステップS720-3に処理を移す。

**【0329】**

(ステップS720-3)

メインCPU300aは、普通図柄表示器168の点灯時間および消灯時間を計時する普通図柄表示タイマを更新する。具体的には、普通図柄表示タイマのタイマ値が「0」であった場合には、所定のタイマ値がセットされ、タイマ値が「1」以上であった場合には、現在のタイマ値から「1」減算した値にタイマ値を更新する。

**【0330】**

(ステップS720-5)

メインCPU300aは、普通図柄表示タイマのタイマ値が「0」であるかを判定する。その結果、普通図柄表示タイマのタイマ値が「0」であると判定した場合にはステップS720-7に処理を移し、普通図柄表示タイマのタイマ値が「0」でないと判定した場合には当該普通図柄変動中処理を終了する。

**【0331】**

(ステップS720-7)

メインCPU300aは、普通図柄表示図柄カウンタのカウンタ値を更新する。ここでは、普通図柄表示図柄カウンタのカウンタ値が、普通図柄表示器168の消灯を示すカウンタ値であった場合には点灯を示すカウンタ値に更新し、普通図柄表示器168の点灯を示すカウンタ値であった場合には消灯を示すカウンタ値に更新し、当該普通図柄変動中処理を終了する。これにより、普通図柄表示器168は、普通図柄変動時間にわたって、所定時間おきに点灯、消灯を繰り返す（点滅する）こととなる。

**【0332】**

(ステップS720-9)

10

20

30

40

50

メインCPU300aは、普通図柄表示図柄カウンタに、上記ステップS710-7で決定した普通図柄停止図柄番号（カウンタ値）をセーブする。これにより、普通図柄表示器168が最終的に点灯もしくは消灯制御され、普図抽選の結果が報知されることとなる。

【0333】

（ステップS720-11）

メインCPU300aは、普通図柄を停止表示する時間である普通図柄変動停止時間を普通遊技タイマにセットする。

【0334】

（ステップS720-13）

メインCPU300aは、普通図柄の停止表示が開始されたことを示す普図停止指定コマンドを送信バッファにセットする。

【0335】

（ステップS720-15）

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

【0336】

図38は、主制御基板300における普通図柄停止図柄表示処理を説明するフローチャートである。この普通図柄停止図柄表示処理は、普通遊技管理フェーズが「02H」であった場合に実行される。

【0337】

（ステップS730-1）

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

【0338】

（ステップS730-3）

メインCPU300aは、普図抽選の結果を確認する。

【0339】

（ステップS730-5）

メインCPU300aは、普図抽選の結果が当たりであるかを判定する。その結果、当たりであると判定した場合にはステップS730-9に処理を移し、当たりではない（ハズレである）と判定した場合にはステップS730-7に処理を移す。

【0340】

（ステップS730-7）

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

【0341】

（ステップS730-9）

メインCPU300aは、開閉制御パターンテーブルのデータを参照し、普通遊技タイマに、タイマ値として普電開放前時間をセーブする。

【0342】

（ステップS730-11）

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

【0343】

10

20

30

40

50

図39は、主制御基板300における普通電動役物入賞口開放前処理を説明するフローチャートである。この普通電動役物入賞口開放前処理は、普通遊技管理フェーズが「03H」であった場合に実行される。

【0344】

(ステップS740-1)

メインCPU300aは、上記ステップS730-9でセットした普通遊技タイマのタイマ値が「0」でないかを判定する。その結果、普通遊技タイマのタイマ値が「0」ではないと判定した場合には当該普通電動役物入賞口開放前処理を終了し、普通遊技タイマのタイマ値が「0」であると判定した場合にはステップS741に処理を移す。

【0345】

(ステップS741)

メインCPU300aは、普通電動役物入賞口開閉切替処理を実行する。この普通電動役物入賞口開閉切替処理については後述する。

【0346】

(ステップS740-3)

メインCPU300aは、普通遊技管理フェーズを「04H」に更新し、当該普通電動役物入賞口開放前処理を終了する。

【0347】

図40は、主制御基板300における普通電動役物入賞口開閉切替処理を説明するフローチャートである。

【0348】

(ステップS741-1)

メインCPU300aは、普通電動役物開閉切替回数カウンタのカウンタ値が、普通電動役物開閉切替回数(1回の開閉制御中における第2始動口122の可動片122bの開閉回数)の上限値であるかを判定する。その結果、カウンタ値が上限値であると判定した場合には当該普通電動役物入賞口開閉切替処理を終了し、カウンタ値は上限値ではないと判定した場合にはステップS741-3に処理を移す。

【0349】

(ステップS741-3)

メインCPU300aは、開閉制御パターンテーブルのデータを参照し、普通電動役物開閉切替回数カウンタのカウンタ値に基づいて、普通電動役物ソレノイド122cを通电制御するためのソレノイド制御データ(通电制御データまたは通电停止制御データ)、および、普通電動役物ソレノイド122cの通电時間(ソレノイド通电時間)もしくは通电停止時間(普通閉鎖有効時間=休止時間)であるタイマデータを抽出する。

【0350】

(ステップS741-5)

メインCPU300aは、上記ステップS741-3で抽出したソレノイド制御データに基づいて、普通電動役物ソレノイド122cの通电を開始するか、もしくは、普通電動役物ソレノイド122cの通电を停止するための普通電動役物ソレノイド通电制御処理を実行する。この普通電動役物ソレノイド通电制御処理の実行により、上記ステップS400-25およびステップS400-27において、普通電動役物ソレノイド122cの通电開始もしくは通电停止の制御がなされることとなる。

【0351】

(ステップS741-7)

メインCPU300aは、上記ステップS741-3で抽出したタイマデータに基づくタイマ値を、普通遊技タイマにセーブする。なお、ここで普通遊技タイマにセーブされるタイマ値は、第2始動口122の1回の最大開放時間となる。

【0352】

(ステップS741-9)

メインCPU300aは、普通電動役物ソレノイド122cの通电開始状態か、すなわ

10

20

30

40

50

ち、上記ステップS 7 4 1－5において、普通電動役物ソレノイド1 2 2 cの通電を開始する制御処理がなされたかを判定する。その結果、通電開始状態であると判定した場合にはステップS 7 4 1－1 1に処理を移し、通電開始状態ではないと判定した場合には当該普通電動役物入賞口開閉切替処理を終了する。

【0 3 5 3】

(ステップS 7 4 1－1 1)

メインCPU 3 0 0 aは、普通電動役物開閉切替回数カウンタのカウンタ値を、現在のカウンタ値に「1」加算した値に更新し、当該普通電動役物入賞口開閉切替処理を終了する。

【0 3 5 4】

図4 1は、主制御基板3 0 0における普通電動役物入賞口開放制御処理を説明するフローチャートである。この普通電動役物入賞口開放制御処理は、普通遊技管理フェーズが「0 4 H」であった場合に実行される。

【0 3 5 5】

(ステップS 7 5 0－1)

メインCPU 3 0 0 aは、上記ステップS 7 4 1－7でセーブした普通遊技タイマのタイマ値が「0」でないかを判定する。その結果、普通遊技タイマのタイマ値が「0」ではないと判定した場合にはステップS 7 5 0－5に処理を移し、普通遊技タイマのタイマ値が「0」であると判定した場合にはステップS 7 5 0－3に処理を移す。

【0 3 5 6】

(ステップS 7 5 0－3)

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

【0 3 5 7】

(ステップS 7 4 1)

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

【0 3 5 8】

(ステップS 7 5 0－5)

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

【0 3 5 9】

(ステップS 7 5 0－7)

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

【0 3 6 0】

(ステップS 7 5 0－9)

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

【0 3 6 1】

(ステップS 7 5 0－1 1)

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

【0 3 6 2】

10

20

30

40

50

図42は、主制御基板300における普通電動役物入賞口閉鎖有効処理を説明するフローチャートである。この普通電動役物入賞口閉鎖有効処理は、普通遊技管理フェーズが「05H」であった場合に実行される。

【0363】

(ステップS760-1)

メインCPU300aは、上記ステップS750-9でセーブした普通遊技タイマのタイマ値が「0」でないかを判定する。その結果、普通遊技タイマのタイマ値が「0」ではないと判定した場合には当該普通電動役物入賞口閉鎖有効処理を終了し、普通遊技タイマのタイマ値が「0」であると判定した場合にはステップS760-3に処理を移す。

【0364】

(ステップS760-3)

メインCPU300aは、普電終了ウェイト時間を普通遊技タイマにセーブする。

【0365】

(ステップS760-5)

メインCPU300aは、普通遊技管理フェーズを「06H」に更新し、当該普通電動役物入賞口閉鎖有効処理を終了する。

【0366】

図43は、主制御基板300における普通電動役物入賞口終了ウェイト処理を説明するフローチャートである。この普通電動役物入賞口終了ウェイト処理は、普通遊技管理フェーズが「06H」であった場合に実行される。

【0367】

(ステップS770-1)

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

【0368】

(ステップS770-3)

メインCPU300aは、普通遊技管理フェーズを「00H」に更新し、当該普通電動役物入賞口終了ウェイト処理を終了する。これにより、普図保留が記憶されている場合には、普通図柄の変動表示が再開されることとなる。

【0369】

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

【0370】

(演出図柄の説明)

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

【0371】

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

10

20

30

40

50

## 【0372】

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

10

## 【0373】

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

## 【0374】

そして、大役抽選によって大当たりに当選した場合には、図44(b)に示すように、大当たり図柄として、特別図柄A～Cが決定される。大当たりに当選した場合、つまり、大当たりの当選を報知する変動演出では、最終的に、演出表示部200aにおいて、一直線上に同一の演出図柄210a、210b、210cが停止表示される。

20

## 【0375】

ただし、特別図柄A、B、Cが決定された場合には、「2」、「4」、「6」、「8」の偶数の数字が記された演出図柄210a、210b、210c（以下、単に「偶数図柄」と呼ぶ）が停止表示される。一方、特別図柄Dが決定された場合には、「1」、「3」、「5」、「7」、「9」の奇数の数字が記された演出図柄210a、210b、210c（以下、単に「奇数図柄」と呼ぶ）が停止表示される。

## 【0376】

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

30

## 【0377】

(演出の一例)

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

40

## 【0378】

本実施形態の変動演出は、リーチなし変動パターン、リーチ変動パターンに大別される。リーチなし変動パターンの変動演出では、演出表示部200aに背景画像（図示を省略）が表示されるとともに、この背景画像に演出図柄210a、210b、210cが重畳して変動表示される。例えば、図45(a)に示すように、大役抽選結果がハズレであったことを示す組み合わせで演出図柄210a、210b、210cが停止表示されているとする。この状態で、新たに特別図柄の変動表示が行われると、当該特別図柄の変動表示

50

の開始に伴って、図45(b)に示すように、3つの演出図柄210a、210b、210cが変動表示(スクロール表示)を開始する。なお、図中下向きの白抜き矢印は、演出図柄210a、210b、210cが高さ方向にスクロール表示されていることを示している。

#### 【0379】

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

10

#### 【0380】

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

20

#### 【0381】

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

30

#### 【0382】

図47は、発展リーチ変動パターンの変動演出の一例を説明する図である。発展リーチ変動パターンの変動演出は、図47(a)～(d)に示すように、ノーマルリーチ変動パターンの変動演出と同様に、演出表示部200aにおいて、演出図柄210a、210cがリーチ態様で表示される。その後、図47(e)に示すように、演出表示部200aにおいて、所定の発展画像(動画)が再生表示されるリーチ発展演出が実行される。なお、このリーチ発展演出は、例えば、味方キャラクタが敵キャラクタと対戦する内容や、味方キャラクタが所定のミッションに挑むといった内容となっている。

#### 【0383】

こうしたリーチ発展演出の内容は、主制御基板300で決定された変動パターン番号に基づいて決定される。このとき、味方キャラクタと敵キャラクタとの対戦内容や、味方キャラクタが挑むミッションの内容は複数パターン設けられており、そのいずれのパターンについても、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利したり、味方キャラクタがミッションを達成したりする大当たりパターンと、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北したり、味方キャラクタがミッションに失敗したりするハズレパターンとがそれぞれ設けられている。

40

#### 【0384】

大当たりパターンは、大役抽選の結果が大当たりであった場合にのみ選択され、ハズレパターンは、大役抽選の結果がハズレであった場合にのみ選択される。これら両パターンは、演出の終盤までは同一内容で構成されており、最終的に味方キャラクタが勝利するか

50

敗北するか、あるいは、味方キャラクターがミッションを達成するか失敗するかといった点を異にしている。したがって、リーチ発展演出中は、変動演出の終盤まで、大役抽選の結果を遊技者が識別することができず、遊技者に大当たりの期待感が付与されることとなる。

#### 【0385】

なお、図47(e)に示すように、各リーチ発展演出には、その内容ごとに名称、すなわちタイトル名が設定されており、リーチ発展演出の開始時には、そのタイトル名が演出表示部200aに表示される。また、リーチ発展演出中は、演出図柄210a、210b、210cが、演出表示部200aの右上において小さく変動表示を継続している。そして、発展画像の表示中もしくは発展画像の表示後に、演出図柄210a、210b、210cが演出表示部200aの中央に最終的に停止表示され、演出図柄210a、210b、210cの停止表示態様によっても、大役抽選結果が遊技者に報知されることとなる。

10

#### 【0386】

図48は、擬似連続リーチ変動パターンの変動演出の一例を説明する図である。擬似連続リーチ変動パターンの変動演出は、図48(a)に示すように、演出図柄210a、210b、210cの変動表示が開始されると、図48(b)に示すように、演出図柄210a、210b、210cが、予め設けられた複数種類の態様（以下「擬似態様」という）のうちのいずれかで仮停止表示される。この擬似態様は、例えば、同一の演出図柄210a、210bと、これら演出図柄210a、210bよりも、「2」大きな数字が記された演出図柄210cとが仮停止表示されるものである。

20

#### 【0387】

演出図柄210a、210b、210cが擬似態様で仮停止表示されると、図48(c)に示すように、演出図柄210a、210b、210cの変動表示が再開される。つまり、擬似態様は、演出図柄210a、210b、210cの再変動表示を示すものと言える。その後、図48(d)に示すように、演出図柄210a、210b、210cが、再び擬似態様で仮停止表示される。

#### 【0388】

そして、図48(e)に示すように、演出図柄210a、210b、210cの変動表示が再開されると、図48(f)に示すように、演出図柄210a、210cがリーチ態様で表示され、以後、図48(g)～(i)に示すように、発展リーチ変動パターンと同様にリーチ発展演出が実行され、大役抽選の結果が遊技者に報知される。

30

#### 【0389】

このように、擬似連続リーチ変動パターンの変動演出は、演出図柄210a、210cがリーチ態様となるまでの内容が、発展リーチ変動パターンの変動演出と異なっており、リーチ態様となった後は、発展リーチ変動パターンと同様に変動演出が進行されることとなる。

#### 【0390】

なお、擬似連続リーチ変動パターンにおいて、リーチ態様となるまでの演出図柄210a、210b、210cの変動表示パターンは複数パターン設けられており、変動表示パターンごとに、演出図柄210a、210b、210cの仮停止表示の回数、換言すれば、演出図柄210a、210b、210cの変動表示回数が異なっている。この変動表示パターンは、変動モードコマンドによって決定され、演出図柄210a、210b、210cの仮停止表示（変動表示）の回数が多くなるほど、最終的に大当たりの当選が報知される可能性（以下「信頼度」という）が高くなるように、大当たり当選時およびハズレ時における変動モードコマンドの選択比率が設定されている。

40

#### 【0391】

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

50

りも高く設定されている。

#### 【0392】

また、主制御基板300においては、擬似連続リーチ変動パターンの信頼度が、発展リーチ変動パターンの信頼度よりも高くなるように設定されている。したがって、演出図柄210a、210b、210cの仮停止表示（変動表示）の回数によって信頼度が示唆されることとなり、遊技者は、演出図柄210a、210b、210cがより多く仮停止表示（変動表示）されることを期待しながら、演出の行方を見守ることとなる。

#### 【0393】

上記した変動演出の実行パターンは、主制御基板300で決定された変動コマンドに基づいて、副制御基板330において決定、実行制御される。つまり、変動演出の実行パターンは、主制御基板300と副制御基板330とで協働して決定されると言える。

10

#### 【0394】

図49は、変動演出決定テーブルを説明する図であり、図49(a)には前半変動演出決定テーブルを示し、図49(b)には後半変動演出決定テーブルを示す。上記したように、主制御基板300において大役抽選が行われると、大役抽選の結果に基づいて、変動コマンドが決定され、決定された各コマンドが副制御基板330に送信される。副制御基板330においては、変動モードコマンドを受信すると、0～249の範囲から1の演出乱数を取得するとともに、前半変動演出決定テーブルを参照して、取得した演出乱数と、受信した変動モードコマンドとに基づいて、前半の変動演出の実行パターンを決定する。また、変動パターンコマンドを受信すると、0～249の範囲から1の演出乱数を取得するとともに、後半変動演出決定テーブルを参照して、取得した演出乱数と、受信した変動パターンコマンドとに基づいて、後半の変動演出の実行パターンを決定する。なお、図49においては、前半変動演出決定テーブルおよび後半変動演出決定テーブルの一部のみを抽出して示している。

20

#### 【0395】

図49に示すように、前半変動演出決定テーブルによれば、変動モード番号（変動モードコマンド）ごとに、前半の変動演出の実行パターンについての選択比率がそれぞれ設定され、後半変動演出決定テーブルによれば、変動パターン番号（変動パターンコマンド）ごとに、後半の変動演出の実行パターンについての選択比率がそれぞれ設定されている。そして、決定された前半および後半の変動演出の実行パターンを組み合わせることで、1回の変動演出が実行されることとなる。

30

#### 【0396】

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

40

#### 【0397】

一方、リーチ変動パターンの変動演出は、前半の実行パターンとして「なし」以外が決定され、後半の実行パターンとして、いずれかのリーチ発展演出が決定された場合に実行される。換言すれば、演出表示部200aにおいて、リーチ変動パターンの変動演出が実行される場合には、必ず、変動モード番号＝01H以外の変動モード番号に対応する変動

50

モードコマンドを受信しており、リーチ発展演出が決定される変動パターン番号に対応する変動パターンコマンドを受信していることとなる。

#### 【0398】

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

10

#### 【0399】

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

20

#### 【0400】

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

30

#### 【0401】

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

#### 【0402】

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

40

#### 【0403】

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

#### 【0404】

この予告演出というのは、変動演出の開始時や、擬似連続リーチ変動パターンの変動演出における演出図柄210a、210b、210cの再変動表示時、さらには、リーチ発

50

展演出中等に、演出表示部200aに所定の画像を表示したり、所定のタイミングで演出役物装置202を可動したりする演出であり、予告演出ごとに、その実行可否や実行パターンが決定される。各予告演出には、それぞれ実行パターンが複数種類設けられ、複数種類の実行パターンそれぞれについて、変動パターン番号や変動モード番号ごとに、換言すれば、大当たりの当選可否ごとに選択比率が設定され、この選択比率によって、実行パターンごとに信頼度が設定されている。

#### 【0405】

また、本実施形態では、上記の変動演出とともに保留演出が実行される。この保留演出は、現在記憶されている保留数を遊技者に報知するとともに、各保留の信頼度を示唆する、所謂先読み演出としても実行される。この保留演出は、遊技状態に応じて実行態様を異

10

#### 【0406】

図50は、保留表示の一例を説明する図である。非時短遊技状態に設定されている場合には、演出表示部200aの下部の一部領域が、上記の保留演出を実行するための保留演出領域215として機能する。この保留演出領域215には、当該保留表示領域220、第1保留表示領域221、第2保留表示領域222、第3保留表示領域223、第4保留表示領域224の5つの領域が設けられる。当該保留表示領域220は、保留演出領域215において最も左側であって、演出表示部200aの幅方向略中央に位置し、当該保留表示領域220の右側に、第1保留表示領域221、第2保留表示領域222、第3保留表示領域223、第4保留表示領域224が図示のように順に整列している。なお、以下では、当該保留表示領域220、および、第1保留表示領域221～第4保留表示領域224を総称して、単に保留表示領域と呼ぶ。

20

#### 【0407】

上記の各保留表示領域には、メインRAM300cにおける第1特図保留記憶領域から特1保留が読み出されて変動演出が行われていること、および、第1特図保留記憶領域の第1記憶部～第4記憶部に特1保留が記憶されていることを示す保留表示が表示される。具体的には、第1保留表示領域221は第1特図保留記憶領域の第1記憶部に対応しており、この第1記憶部に特1保留が記憶されている場合には、第1保留表示領域221に保留表示がなされる。同様に、第2保留表示領域222～第4保留表示領域224は、それぞれ第1特図保留記憶領域の第2記憶部～第4記憶部に対応しており、これら第2記憶部～第4記憶部に特1保留が記憶されている場合には、それぞれ第2保留表示領域222～第4保留表示領域224に保留表示がなされる。このように、第1保留表示領域221～第4保留表示領域224に保留表示がなされることにより、いくつの特1保留が記憶されているかを遊技者に報知している。

30

#### 【0408】

また、当該保留表示領域220には、第1保留表示領域221～第4保留表示領域224と同様の保留表示が表示される。この当該保留表示領域220に表示される保留表示は、第1特図保留記憶領域の第1記憶部から第0記憶部に読み出された特1保留を示しており、当該特1保留が読み出されて実行される変動演出が終了するまでの間、当該保留表示領域220に保留表示が表示されたままとなる。

40

#### 【0409】

例えば、特1保留が読み出されて大役抽選が行われ、この大役抽選の結果を報知する変動演出の実行中において、メインRAM300cに2つの特1保留が記憶されているとする。この場合には、図50(a)に示すように、当該保留表示領域220、第1保留表示領域221、第2保留表示領域222に、それぞれ保留表示が表示された状態となる。なお、詳しくは後述するが、本実施形態では、保留表示の表示形態が、白色（デフォルト）、青色、緑色、赤色、虎柄、虹色の6種類設けられており、その表示形態によって信頼度の示唆がなされている。

#### 【0410】

50

この状態で、第1始動口120に遊技球が入球すると、新たに特1保留が記憶されるとともに、この特1保留が、メインRAM300cの第3記憶部に記憶される。したがって、この場合には、図50(b)に示すように、第3保留表示領域223に保留表示が追加的に表示されることとなる。その後、主制御基板300において特別図柄の変動表示が終了すると、第1特図保留記憶領域のシフト処理が行われるとともに、第1記憶部から第0記憶部に特1保留が読み出されて大役抽選が行われる。このようにして特1保留が読み出されると、図50(c)に示すように、第1保留表示領域221から当該保留表示領域220に保留表示がシフト表示されるとともに、第2保留表示領域222および第3保留表示領域223から、第1保留表示領域221および第2保留表示領域222にそれぞれ保留表示がシフト表示されることとなる。

10

#### 【0411】

ここで、保留演出においては、各保留表示領域に表示される保留表示の表示形態により、大当たりの信頼度が示唆される。そのため、信頼度の高い表示形態で保留表示が表示された場合には、遊技者に長期に亘って期待感を付与することができるが、信頼度の低い表示形態で保留表示が表示された場合には、信頼度が低いことを示唆することになってしまい、却って遊技者の倦怠感を長期化させることになる。

#### 【0412】

そこで、各保留表示領域に表示される保留表示について、最初に保留表示領域に表示されてから、最終的に保留表示領域（当該保留表示領域220）から消去されるまでの表示期間中に、所定の確率で表示形態を変化させる。このようにすれば、信頼度の低い表示形態で保留表示がなされたとしても、その後、信頼度の高い表示形態に保留表示が変化するかもしれないという期待感が遊技者に付与され、遊技者の倦怠感を低減することが可能となる。以下に、保留表示の表示形態の決定方法について詳述する。

20

#### 【0413】

図51(a)は最終表示形態決定テーブルを説明する図であり、図51(b)は待機演出シナリオ決定テーブルを説明する図である。非時短遊技状態において特1保留が記憶されると、主制御基板300から副制御基板330に先読み指定コマンドが送信される。副制御基板330では、この先読み指定コマンドを受信すると、図51(a)に示す最終表示形態決定テーブルを参照して、新たに記憶された特1保留についての保留表示の最終的な表示形態をまず決定する。なお、変動演出の実行パターンは多数設けられているが、こ

30

#### 【0414】

上記したように、特1保留が読み出されて大役抽選が行われると、大役抽選の結果に基づいて変動モード番号および変動パターン番号（変動情報）が決定される。このとき、大役抽選の結果がハズレである場合には、大役抽選時（特別図柄の変動表示の開始時）における特1保留の個数に応じて、異なる変動情報が決定され得る。すなわち、図6に示すように、リーチグループ決定乱数の値が所定値（例えば8500）以上の固定値であれば、保留数に拘わらず同じグループ種別が決定され、以後も、保留数に拘わらず、リーチモード決定乱数および変動パターン乱数の値に応じて、一義的に変動情報が決定される。一方、リーチグループ決定乱数の値が所定値（例えば8500）未満の不定値であれば、保留数に応じて異なるグループ種別が決定され、その結果、保留数によって異なる変動情報が決定されることとなる。

40

#### 【0415】

そして、図22に示すように、取得時演出判定処理では、リーチグループ決定乱数の値が不定値であった場合に、先読み指定コマンドとして不定値コマンド（7FH）が送信される。不定値コマンド（7FH）が送信される特1保留については、その特1保留が読み出されて大役抽選が行われるときの保留数に応じて、異なる変動情報が決定され得ることから、実際に大役抽選が行われたときに、いずれの変動情報が決定されるのかを、当該特1保留の記憶時に正確に把握することができない。ただし、リーチグループ決定乱数の値が不定値である場合には、大役抽選が行われたときの特1保留数に応じて、変動演出の実

50

行パターンが、必ず3秒、6秒、9秒のいずれかの時間で構成されるリーチなし変動パターンとなる。このように、特1保留が記憶されたときに、先読み指定コマンドとして不定値コマンドを受信した場合には、当該特1保留を示す保留表示の最終表示形態が、必ず、デフォルト（白）に決定されるように、最終表示形態決定テーブルにおいて選択比率の設定がなされている。

#### 【0416】

これに対して、リーチグループ決定乱数の値が固定値である場合や、特別図柄当たり仮判定処理によって大当たりと仮判定された場合には、決定される変動情報、すなわち、実行される変動演出の実行パターンを、特1保留の記憶時に把握することができる。したがって、最終表示形態決定テーブルにおいては、実行される変動演出の実行パターンの信頼度と、保留表示の最終表示形態の信頼度との間に大差が生じないように、受信し得る固定値用の先読み指定コマンド（先読み指定変動パターンコマンド）ごとに、図示のように選択比率が設定されている。

10

#### 【0417】

なお、既に説明しているように、保留表示の表示形態は6種類設けられているが、デフォルト（白色）→青色→緑色→赤色→虎柄→虹色の順で徐々に信頼度が高くなるように、選択比率が設定されている。図51（a）を用いて一例を説明すると、虹色の表示形態は、変動演出の実行パターンが「発展リーチ1（大当たり）」、「発展リーチ2（大当たり）」、「特定リーチ通常（大当たり）」となる場合、すなわち、大役抽選によって大当たり

20

に当選した場合にのみ選択される。したがって、保留表示が最終的に虹色の表示形態で表示されれば、その時点で大当たりの当選が確約されることとなり、虹色の表示形態の信頼度は100%となる。

#### 【0418】

また、例えば、デフォルト（白色）や青色の表示形態は、ハズレ時の選択比率が高く、大当たり当選時の選択比率が低く設定されており、例えば虎柄は、ハズレ時の選択比率が低く、大当たり当選時の選択比率が高く設定されている。このように、ハズレ時の選択比率と大当たり当選時の選択比率とにより、保留表示の表示形態ごとに大当たりの信頼度が設定されることとなる。

#### 【0419】

そして、主制御基板300において特1保留が記憶されると、副制御基板330では、まず、当該特1保留の保留表示について、その最終表示形態が決定され、このとき、デフォルト以外の表示形態が決定されると、さまざまなタイミングで保留表示の表示形態が変化

30

化する。

#### 【0420】

すなわち、図51（a）に示すように、最終表示形態決定テーブルでは、保留表示の最終表示形態として、デフォルト以外の表示形態が決定された場合、待機演出の実行有無が同時に決定される。なお、図51（a）において「無」は、待機演出を実行しないことを示しており、「有」は待機演出の実行を示している。例えば、変動演出の実行パターンが「発展リーチ1（大当たり）」となる場合、保留表示の最終表示形態を青色とし、かつ、待機演出を不実行とする決定は25/250の確率でなされ、保留表示の最終表示形態を青色とし、かつ、待機演出を実行する決定は10/250の確率でなされる。

40

#### 【0421】

詳しくは後述するが、待機演出というのは、当該保留表示領域220における保留表示の表示開始から終了までの間に、保留表示の表示形態が1回もしくは複数回変化すること、すなわち、保留表示の表示形態の変化を示唆する演出である。この待機演出の実行が決定された場合、つまり、図51（a）に示す最終表示形態決定テーブルにおいて「有」が決定された場合には、図51（b）に示す待機演出シナリオ決定テーブルを参照してシナリオが決定される。ここで決定されるシナリオは、保留表示の表示形態をどのように変化させるか（変化前後の表示形態、変化回数、変化タイミング等）、待機演出の実行タイミング、待機演出の実行パターン等を規定するものである。換言すれば、待機演出シナリオ

50

決定テーブルを参照して決定されたシナリオにしたがって、待機演出が実行されたり、保留表示の表示形態が変化したりすることとなる。

#### 【0422】

なお、待機演出シナリオ決定テーブルは、デフォルトを除く5種類の保留表示の最終表示形態ごとに設けられており、シナリオを決定する際には、まず、最終表示形態決定テーブルを参照して保留表示の最終表示形態が決定され、その後、決定された最終表示形態に対応する待機演出シナリオ決定テーブルが選択される。そして、選択された待機演出シナリオ決定テーブルを参照して保留表示の最終表示形態が決定されることとなる。

#### 【0423】

例えば、最終表示形態として虎柄が決定された場合には、図51(b)に示す待機演出シナリオ決定テーブルaを参照してシナリオが決定される。この待機演出シナリオ決定テーブルによれば、変動演出の実行パターンごとに、各シナリオの選択比率が図示のように設定されている。なお、待機演出シナリオ決定テーブルaを参照して決定されるシナリオによれば、最終的な保留表示の表示形態は必ず虎柄となる。また、図示は省略するが、例えば最終表示形態が青色に決定された場合に選択される待機演出シナリオ決定テーブルによれば、最終的な保留表示の表示形態は必ず青色となるように、各シナリオの選択比率の設定がなされている。

10

#### 【0424】

なお、詳しい説明は省略するが、図51(a)に示す最終表示形態決定テーブルを参照して保留表示の最終表示形態を決定した際に、デフォルト以外の最終表示形態が決定され、かつ、待機演出の不実行が決定された場合には、不図示の所定のテーブルを参照して、表示形態の変化タイミング等が決定される。このとき、保留表示は、当該保留表示領域220において表示形態が変化したり、第1保留表示領域221～第4保留表示領域224で表示形態が変化したりする。また、保留表示は、当該保留表示領域220、第1保留表示領域221～第4保留表示領域224において、最初から最終表示形態で表示される場合もあれば、複数回にわけて段階的に表示形態が変化することもある。

20

#### 【0425】

また、待機演出が実行される場合においても、第1保留表示領域221～第4保留表示領域224で表示形態が変化してもよい。ただし、待機演出が実行される場合には、少なくとも1回は、当該保留表示領域220において保留表示の表示形態が変化するように設定されている。なお、本実施形態では、理解を容易にするために、待機演出が実行される場合には、第1保留表示領域221～第4保留表示領域224において、必ず、保留表示はデフォルトの表示形態で表示され、当該保留表示領域220においてのみ表示形態が変化するものとして説明する。

30

#### 【0426】

図52は、待機演出の一例を説明する図である。主制御基板300において特1保留が記憶されると、上記の最終表示形態決定テーブルを参照して、保留表示の最終表示形態が決定され、このとき同時に、待機演出の実行有無が決定される。つまり、特1保留が記憶された時点で、新たに記憶された特1保留を、待機演出の実行対象保留とするかが決定される。そして、実行対象保留が主制御基板300において読み出されて大役抽選が行われるのと同時に、実行対象保留を示す保留表示が第1保留表示領域221から当該保留表示領域220へシフト表示される。

40

#### 【0427】

このとき、図52(a)、(b)に示すように、演出図柄210a、210cがリーチ態様で表示されると、保留演出領域215のうち、第1保留表示領域221～第4保留表示領域224に表示されている保留表示が非表示となり、当該保留表示領域220にのみ保留表示が表示されたままとなる。その後、演出表示部200aの表示画像が、背景画像からリーチ発展演出用の発展画像に切り替わるタイミングで待機演出が開始される。

#### 【0428】

ここでは、待機演出の開始に伴い、図52(c)に示すように、保留演出領域215に

50

2つの待機画像230（図中符号230a、230bで示す）が表示される。これら待機画像230は、キャラクタのシルエットを模した画像であり、保留演出領域215には、最大で同時に3つの待機画像230が表示され得る。この待機画像230は、保留表示の表示形態の変化回数以下の所定数だけ表示され、例えば、図示のように待機画像230が2つ表示された場合には、保留表示は、必ず、2回以上表示形態を変化させることになる。つまり、待機画像230は、保留表示の表示形態の最低変化回数を示唆していると言える。

#### 【0429】

保留表示の表示形態が変化する場合、変化前後で信頼度が低下することはなく、必ず、信頼度が高くなる。したがって、図52（c）に示すように、待機画像230が2つ表示された場合には、現在進行中の変動演出が終了するまでの間に、保留表示の信頼度が2段階以上上昇することとなる。

10

#### 【0430】

その後、図52（d）に示すように、待機画像230bのシルエットが外れるとともに、待機画像230bのキャラクタが当該保留表示領域220に表示されている保留表示を攻撃する特定演出が実行される。そして、図52（e）に示すように、特定演出の実行に伴って、当該保留表示領域220に表示された保留表示の表示形態が変化すると、図52（f）に示すように、表示形態の変化に伴って待機画像230bが保留演出領域215から消去される。したがって、図52（f）に示すように、保留演出領域215には、デフォルトから変化した表示形態（例えば青色）の保留表示と、待機画像230aのみが表示されることとなる。

20

#### 【0431】

その後、図52（g）に示すように、待機画像230aのシルエットが外れるとともに、待機画像230aのキャラクタが当該保留表示領域220に表示されている保留表示を攻撃する特定演出が実行される。そして、図52（h）に示すように、待機画像230aに対応する特定演出の実行に伴って、当該保留表示領域220に表示された保留表示の表示形態が再び変化する（例えば緑色）。このようにして保留表示の表示形態が変化すると、表示形態の変化に伴って待機画像230aが保留演出領域215から消去される。

#### 【0432】

上記の待機演出および特定演出は、変動演出、すなわち、演出表示部200aにおけるリーチ発展演出用の発展画像と同時並行して表示され、保留表示の表示形態の変化が、予定された回数行われた後に変動演出が終了となる。このとき、大役抽選の結果がハズレであり、リーチ発展演出がハズレパターンであった場合には、図52（i）に示すように、演出図柄210a、210b、210cが、ハズレを報知する組み合わせ（以下、「ハズレ停止態様」と呼ぶ）で最終的に停止表示される。一方、大役抽選の結果が大当たりであり、リーチ発展演出が大当たりパターンであった場合には、図52（j）に示すように、大当たりを報知する組み合わせ（以下、「大当たり停止態様」と呼ぶ）で演出図柄210a、210b、210cが最終的に停止表示されることとなる。

30

#### 【0433】

なお、上記したように、ハズレパターンのリーチ発展演出では、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北したり、味方キャラクタがミッションに失敗したりする画像が演出表示部200aに表示され、演出の内容でハズレが報知された後に、演出図柄210a、210b、210cがハズレ停止態様で表示される。同様に、大当たりパターンのリーチ発展演出では、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利したり、味方キャラクタがミッションに成功したりする画像が演出表示部200aに表示され、演出の内容で大当たりの当選が報知された後に、演出図柄210a、210b、210cが大当たり停止態様で表示される。

40

#### 【0434】

演出図柄210a、210b、210cは、例えば2～3秒程度、ハズレ停止態様もしくは大当たり停止態様で演出表示部200aに表示される。ここで、演出図柄210a、210b、210cがハズレ停止態様もしくは大当たり停止態様で表示を開始したときに

50

は、演出表示部 200a にリーチ発展演出用の発展画像が表示されており、この演出図柄 210a、210b、210c の表示中に、発展画像から元の背景画像に切り替わる。そして、元の背景画像に切り替わるタイミングで、図 52 (i)、(j) に示すように、保留演出領域 215 が、リーチ発展演出の開始前と同じ状態に復帰する。

#### 【0435】

以上のように、本実施形態によれば、大役抽選で読み出された保留情報を示す保留表示が、複数種類設けられた表示形態のいずれかで当該保留表示領域 220 に表示され、当該保留表示領域 220 に表示された保留表示の表示形態によって、大役抽選の抽選結果が示唆される保留演出が実行される。そして、保留演出では、当該保留表示領域 220 における保留表示の表示開始から終了までの間に、表示形態を 1 回もしくは複数回変化させる場合がある。また、変動演出の実行中に保留表示の表示形態を変化させる際に、予め設定された待機画像 230 を 1 または複数表示して、表示形態の変化回数を示唆する待機演出が所定の確率で実行される。待機演出を実行した場合には、待機画像 230 に対応する特定演出が実行されるとともに、特定演出の実行に伴って保留表示の表示形態が変化し、表示形態の変化に伴って待機画像 230 が消去される。

10

#### 【0436】

上記のように、保留表示の表示形態を変化させる際に、特定演出を実行することにより、遊技者の意識を惹きつけることができ、しかも、こうした特定演出の実行が、示唆演出によって事前に示唆されていることから、表示形態の変化に遊技者を確実に気付かせることができ、保留演出特有の演出効果を所期のとおりに発揮することが可能となる。

20

#### 【0437】

また、本実施形態では、保留演出の演出効果をより一層向上すべく、特殊待機演出が実行される。以下に、特殊待機演出について説明する。

#### 【0438】

図 53 は、特殊待機演出の一例を説明する図である。なお、特殊待機演出は、変動演出の実行パターンが、発展リーチ変動パターンに分類される特定リーチ復活パターンに決定された場合に行われる。この特定リーチ復活パターンの変動演出は、大役抽選の結果が当たりであった場合にのみ実行され、通常の変動パターンと同様に、演出図柄 210a、210c が途中でリーチ態様となり、その後リーチ発展演出が実行される。そして、図 53 (a) に示すように、演出表示部 200a において、通常背景画像からリーチ発展演出用の発展画像に画像が切り替わるのに伴って、保留演出領域 215 に、3 つの待機画像 230 (図中符号 230a、230b、230c で示す) が表示される。

30

#### 【0439】

その後、上記と同様、図 53 (b)、(c) に示すように、待機画像 230b に対応する特定演出が実行され、当該保留表示領域 220 に表示された保留表示の表示形態が変化する。その後さらに、図 53 (d)、(e) に示すように、待機画像 230a に対応する特定演出が実行され、当該保留表示領域 220 に表示された保留表示の表示形態が変化する。つまり、ここまでは、待機画像 230c が表示されている点を除いて、図 52 に示す例と同様に保留演出が実行される。

40

#### 【0440】

そして、特定リーチ復活パターンの変動演出においては、ハズレパターンでリーチ発展演出が実行され、その後、図 53 (f) に示すように、演出図柄 210a、210b、210c がハズレ停止態様で表示される。また、この演出図柄 210a、210b、210c の表示中に、演出表示部 200a の画像は、発展画像から元の背景画像に切り替わり、保留演出領域 215 は、リーチ発展演出の開始前と同じ状態に復帰している。なお、この時点では、当該保留表示領域 220 の保留表示も、変動演出の開始時の表示形態に復帰している。

#### 【0441】

このように、大役抽選の結果がハズレであったかのような印象を遊技者に与えた後、図 53 (g) に示すように、保留演出領域 215 において、待機画像 230c に対応する特

50

定演出が突如として実行される。そして、図53(h)に示すように、特定演出の実行に伴って、当該保留表示領域220に表示された保留表示の表示形態が、当該変動演出中に表示された最も信頼度の高い表示形態よりもさらに信頼度の高い表示形態（例えば虎柄）に変化する。

#### 【0442】

また、特定演出の実行に同期するように、演出表示部200aに亀裂が生じるとともに、その後、図53(i)に示すように、演出図柄210a、210b、210cが大当たり停止態様で表示される復活演出が実行され、大当たりの当選が遊技者に報知される。このように、特定リーチ復活パターンの変動演出では、リーチ発展演出がハズレパターンで行われ、遊技者にハズレであったかのような印象を与えた後に、大当たりの当選が報知される。そして、特定リーチ復活パターンの変動演出が実行される場合、保留演出において、待機画像230の数だけ保留変化が起こっていないという違和感や損失感が与えられた後に、特定演出が遅れて実行されるという意外性ももたらされることとなり、演出効果を一層向上することができる。

#### 【0443】

なお、本実施形態では、特殊待機演出を実行するか否かが次のように決定される。すなわち、副制御基板330では、先読み指定コマンドを受信すると、受信した先読み指定コマンドに基づいて、図49に示す変動演出決定テーブルを参照して変動演出の実行パターンが事前決定される。そして、事前決定された変動演出の実行パターンに基づき、図51(a)に示す最終表示形態決定テーブルを参照して、保留表示の最終表示形態が決定される。

#### 【0444】

ここで、例えば、図49(b)に示すように、A0Hの先読み指定変動パターンコマンドを受信すると、変動演出の実行パターンは、必ず、ハズレパターンのリーチ発展演出が実行される特定リーチ通常パターン（ハズレ）となるように設定がなされている。また、B0Hの先読み指定変動パターンコマンドを受信すると、変動演出の実行パターンは、特定リーチ通常パターン（大当たり）または特定リーチ復活パターン（大当たり）となるように設定がなされている。特定リーチ通常パターン（大当たり）では、大当たりパターンのリーチ発展演出のうち、特定リーチ通常パターン（ハズレ）と同じ内容のミッション演出やバトル演出が実行される。また、特定リーチ復活パターン（大当たり）では、特定リーチ通常パターン（ハズレ）と同じリーチ発展演出が行われた後に、上記の復活演出が実行される。

#### 【0445】

そして、A0H、B0Hの先読み指定変動パターンコマンドを受信すると、図51(a)に示すように、必ず、保留表示の最終表示形態がデフォルト以外に決定され、待機演出の実行が決定される。また、決定された最終表示形態に基づいて待機演出シナリオ決定テーブルが選択され、選択された待機演出シナリオ決定テーブルを参照してシナリオが決定される。このとき、例えば、最終表示形態が虎柄に決定され、変動演出の実行パターンが特定リーチ通常パターン（ハズレ、大当たり）に事前決定された場合には、図51(b)に示すように、シナリオA、Bのいずれかが決定される。このシナリオA、Bでは、待機演出や特定演出で出現するキャラクタ等が異なるものの、いずれも図52に示すように、通常の待機演出が実行されることとなる。

#### 【0446】

一方、最終表示形態が虎柄に決定され、変動演出の実行パターンが特定リーチ復活パターン（大当たり）に事前決定された場合には、シナリオC、Dのいずれかが決定される。このシナリオC、Dでは、待機演出や特定演出で出現するキャラクタ等が異なるものの、いずれも図53に示すように、特殊待機演出が実行されるように設定されている。以上のように、最終表示形態決定テーブルや待機演出シナリオ決定テーブルにおいて、変動演出の実行パターンごとに選択比率を設定することにより、図52、図53に示す保留演出が実行されることとなる。

## 【0447】

以下に、上記の演出を実行するための副制御基板330の処理について簡単に説明する。

## 【0448】

(副制御基板330のサブCPU初期化处理)

図54は、副制御基板330のサブCPU初期化处理(S1000)を説明するフローチャートである。

## 【0449】

(ステップS1000-1)

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

10

## 【0450】

(ステップS1000-3)

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

## 【0451】

(副制御基板330のサブタイマ割込み処理)

20

図55は、副制御基板330のサブタイマ割込み処理(S1100)を説明するフローチャートである。副制御基板330には、所定の周期でクロックパルスを発生するリセット用クロックパルス発生回路(不図示)が設けられている。そして、このリセット用クロックパルス発生回路によるクロックパルスの発生により、サブCPU330aはタイマ割込み処理プログラムを読み込んで当該サブタイマ割込み処理を開始する。

## 【0452】

(ステップS1100-1)

サブCPU330aは、レジスタを退避する。

## 【0453】

(ステップS1100-3)

30

サブCPU330aは、割込みを許可するための処理を行う。

## 【0454】

(ステップS1100-5)

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

## 【0455】

(ステップS1200)

サブCPU330aは、サブRAM330cの受信バッファに格納されているコマンドを解析するとともに、受信したコマンドに応じた種々の処理を行う。副制御基板330においては、主制御基板300からコマンドが送信されると、コマンド受信割込み処理が行われ、主制御基板300から送信されたコマンドが受信バッファに格納される。ここでは、コマンド受信割込み処理によって受信バッファに格納されたコマンドを解析することとなる。

40

## 【0456】

(ステップS1100-7)

サブCPU330aは、変動演出の経過時間を計時するとともに、変動演出ごとにセットされるタイムテーブルを参照して、当該タイムテーブルに記憶された該当時間に対応する処理を実行するタイムスケジュール管理処理を行う。ここでは、タイムテーブルにセットされたタイムデータに応じて各種フラグのオン、オフ制御がなされるとともに、各種演

50

出デバイスにコマンドが送信され、これによって各種の演出が実行されることとなる。

【0457】

(ステップS1100-9)

サブCPU330aは、レジスタを復帰して当該サブタイマ割込み処理を終了する。

【0458】

図56は、上記コマンド解析処理のうち、先読み指定コマンドを受信した際に実行される先読み指定コマンド受信処理を説明するフローチャートである。上記したとおり、先読み指定コマンドは、主制御基板300において、図22のステップS536-7、ステップS536-23、ステップS536-27、ステップS536-29でセットされた後、ステップS100-39のサブコマンド送信処理(図14参照)によって副制御基板330に送信される。

10

【0459】

(ステップS1210-1)

サブCPU330aは、まず、受信した先読み指定コマンドを解析する。

【0460】

(ステップS1210-3)

サブCPU330aは、上記ステップS1210-1の解析結果を事前判定情報として記憶する。なお、副制御基板330のサブRAM330cには、主制御基板300の第1特図保留記憶領域に対応する事前判定情報記憶部が設けられている。事前判定情報記憶部は第1記憶部~第4記憶部の4つの記憶部を備えており、これら事前判定情報記憶部の第1記憶部~第4記憶部は、第1特図保留記憶領域の第1記憶部~第4記憶部にそれぞれ対応している。ここでは、第1特図保留記憶領域の第1記憶部~第4記憶部のうち、新たに特1保留が記憶された記憶部に対応する対象記憶部に事前判定情報が記憶される。そして、事前判定情報として、図柄情報、変動モード番号、変動パターン番号を示す情報が記憶されることとなる。また、主制御基板300においては、第1特図保留記憶領域の第1記憶部から読み出された保留情報が転送される第0記憶部が設けられているが、事前判定情報記憶部にも、主制御基板300と同様に第0記憶部が設けられている。

20

【0461】

(ステップS1210-5)

サブCPU330aは、受信した先読み指定コマンドのうち、先読み指定変動パターンコマンドに基づき、図49(b)の後半変動演出決定テーブルを参照して、変動演出の実行パターン(後半)を事前決定する。

30

【0462】

(ステップS1210-7)

サブCPU330aは、上記ステップS1210-5で事前決定した変動演出の実行パターンに対応する実行パターン情報を、上記の第1記憶部~第4記憶部のうち、上記ステップS1210-3で事前判定情報を記憶した記憶部に記憶する。

【0463】

(ステップS1210-9)

サブCPU330aは、上記ステップS1210-7で記憶した実行パターン情報に基づき、図51(a)の最終表示形態決定テーブルを参照して、保留表示の最終表示形態を決定する。なお、ここでは最終表示形態と同時に、待機演出の実行有無も決定される。

40

【0464】

(ステップS1210-11)

サブCPU330aは、上記ステップS1210-9で決定した最終表示形態がデフォルト以外であるかを判定する。その結果、最終表示形態がデフォルト以外であると判定した場合にはステップS1210-13に処理を移し、最終表示形態はデフォルト以外ではないと判定した場合にはステップS1210-23に処理を移す。

【0465】

(ステップS1210-13)

50

サブCPU330aは、上記ステップS1210-9において、待機演出の実行が決定されたかを判定する。その結果、待機演出の実行が決定されたと判定した場合にはステップS1210-15に処理を移し、待機演出の実行は決定されていないと判定した場合にはステップS1210-19に処理を移す。

【0466】

(ステップS1210-15)

サブCPU330aは、上記ステップS1210-9で決定された最終表示形態に対応する待機演出シナリオ決定テーブルをセットする。そして、セットした待機演出シナリオ決定テーブルを参照し、上記ステップS1210-5で事前決定された変動演出の実行パターンに基づいてシナリオを決定する待機演出シナリオ決定処理を行う。

10

【0467】

(ステップS1210-17)

サブCPU330aは、上記ステップS1210-15で決定されたシナリオ情報を、上記の第1記憶部～第4記憶部のうち、上記ステップS1210-3で事前判定情報を記憶した記憶部に記憶する。

【0468】

(ステップS1210-19)

サブCPU330aは、上記ステップS1210-9で決定された最終表示形態に基づき、所定のテーブルを用いて、保留表示の表示形態をどのように変化させるかを示す保留変化情報を決定する保留変化情報決定処理を行う。

20

【0469】

(ステップS1210-21)

サブCPU330aは、上記ステップS1210-19で決定した保留変化情報を、上記の第1記憶部～第4記憶部のうち、上記ステップS1210-3で事前判定情報を記憶した記憶部に記憶する。

【0470】

(ステップS1210-23)

サブCPU330aは、上記ステップS1210-17またはステップS1210-21で記憶されたシナリオ情報もしくは保留変化情報に基づいて、保留表示を開始する保留表示開始処理を実行し、当該先読み指定コマンド受信処理を終了する。

30

【0471】

図57は、上記コマンド解析処理のうち、変動コマンドを受信した際に実行される変動コマンド受信処理を説明するフローチャートである。上記したとおり、変動コマンドは、主制御基板300において、図26のステップS612-13、ステップS612-17でセットされた後、ステップS100-39のサブコマンド送信処理(図14参照)によって副制御基板330に送信される。

【0472】

(ステップS1220-1)

変動コマンドを受信すると、サブCPU330aは、まず、事前判定情報シフト処理を行う。ここでは、事前判定情報記憶部のうち、第1記憶部に記憶されている事前判定情報等を第0記憶部にシフトし、第2記憶部～第4記憶部に記憶されている事前判定情報等を、それぞれ第1記憶部～第3記憶部にシフトさせる。

40

【0473】

(ステップS1220-3)

サブCPU330aは、受信した変動コマンドを解析して記憶する。

【0474】

(ステップS1220-5)

サブCPU330aは、受信した変動パターンコマンドがB0Hであるかを判定する。その結果、B0Hであると判定した場合にはステップS1220-9に処理を移し、B0Hではないと判定した場合にはステップS1220-7に処理を移す。

50

## 【0475】

(ステップS1220-7)

サブCPU330aは、上記ステップS1000-3で更新された演出乱数(0~249)を取得し、当該取得した演出乱数および上記ステップS1220-3における解析結果に基づいて、前半および後半の変動演出の実行パターンを決定、記憶する。

## 【0476】

(ステップS1220-9)

サブCPU330aは、第0記憶部にシフトした実行パターン情報を確認する。

## 【0477】

(ステップS1220-11)

サブCPU330aは、上記ステップS1220-9で確認した実行パターン情報に基づいて、変動演出の実行パターンを決定する。なお、BOHの変動パターンコマンドを受信した場合には、実行パターン情報として、特定リーチ通常パターン(大当たり)もしくは特定リーチ復活パターン(大当たり)が記憶されている。したがって、ここでは、特定リーチ通常パターン(大当たり)を示す実行パターン情報が記憶されていれば、変動演出の実行パターンを特定リーチ通常パターンに決定し、特定リーチ復活パターン(大当たり)を示す実行パターン情報が記憶されていれば、変動演出の実行パターンを特定リーチ復活パターンに決定する。なお、詳細な説明は省略するが、ここでは、受信した変動モードコマンドに基づき、前半変動演出決定テーブルを参照して、前半の変動演出の実行パターンが決定、記憶される。

## 【0478】

(ステップS1220-13)

サブCPU330aは、変動演出を構成する予告演出の実行パターンを決定、記憶する。

## 【0479】

(ステップS1220-15)

サブCPU330aは、保留変化情報を確認する。

## 【0480】

(ステップS1220-17)

サブCPU330aは、シナリオ情報を確認する。

## 【0481】

(ステップS1220-19)

サブCPU330aは、上記ステップS1220-15で確認した保留変化情報、および、上記ステップS1220-17で確認したシナリオ情報に基づいて、保留演出を実行するための保留演出実行データをセットする。

## 【0482】

(ステップS1220-21)

サブCPU330aは、上記ステップS1220-1でシフト後の事前判定情報記憶部の情報に基づいて、保留表示をシフトさせる保留表示シフト処理を行う。

## 【0483】

(ステップS1220-23)

サブCPU330aは、上記各ステップの決定に基づいてタイムテーブルのタイムデータをセットして、当該変動コマンド受信処理を終了する。なお、ここでセットされたタイムテーブルに基づいて、上記ステップS1100-7において、変動演出画像を演出表示部200aに表示したり、変動演出画像に対応する音声を出力したり、演出照明装置204を点灯したりする処理がなされることとなる。

## 【0484】

以上、添付図面を参照しながら本発明の好適な実施形態について説明したが、本発明はかかる実施形態に限定されないことは言うまでもない。当業者であれば、特許請求の範囲に記載された範疇において、各種の変更例または修正例に想到し得ることは明らかであり

10

20

30

40

50

、それらについても当然に本発明の技術的範囲に属するものと了解される。

【0485】

例えば、上記実施形態における遊技性は一例にすぎず、遊技性は適宜設定可能であることは言うまでもない。したがって上記実施形態では、大役遊技の実行可否と、大役遊技が実行された場合における当該大役遊技の終了後の遊技状態とを、遊技者に付与する遊技利益として決定することとしたが、遊技利益はこれに限らず適宜設定可能である。また、上記実施形態では、大当たりの当選確率を異にする2つの遊技状態と、第2始動口122への遊技球の入球容易性を異にする2つの遊技状態とを組み合わせた4つの遊技状態が設けられているが、遊技状態の内容や種類はこれに限定されるものではない。さらには、上記実施形態では、始動口として第1始動口120および第2始動口122を設けることとしたが、始動口は1つでもよいし、3以上であってもよい。

10

【0486】

いずれにしても、大役抽選で用いる遊技情報を少なくとも含む保留情報を取得して記憶部に記憶するとともに、予め設定された始動条件の成立により、記憶部に記憶された保留情報を読み出して大役抽選を実行すればよい。そして、遊技者に所定の遊技利益を付与する大当たり結果、および、いずれの遊技利益も付与しないとするハズレ結果を少なくとも含む複数種類の抽選結果の中からいずれかの抽選結果を導出する大役抽選が実行され、大役抽選で導出された抽選結果に基づいて変動演出が実行される遊技機であればよい。

【0487】

また、上記実施形態では、保留表示を表示する保留表示領域（表示部）として、当該保留表示領域220、第1保留表示領域221、第2保留表示領域222、第3保留表示領域223、第4保留表示領域224を設けることとした。しかしながら、保留表示を表示する表示部として、当該保留表示領域220のみを設けてもよく、第1保留表示領域221、第2保留表示領域222、第3保留表示領域223、第4保留表示領域224は必須ではない。いずれにしても、大役抽選で読み出された保留情報を示す保留表示が、複数種類設けられた表示形態のいずれかで当該保留表示領域220に表示され、当該保留表示領域220に表示された保留表示の表示形態によって大役抽選の抽選結果が示唆される保留演出が実行されればよい。

20

【0488】

また、上記実施形態では、当該保留表示領域220が演出表示部200aの幅方向中央に位置することとしたが、当該保留表示領域220は、遊技者が視認しやすい位置に配置すればよく、例えば、演出表示部200aの幅方向の左端や右端に配置してもよい。

30

【0489】

また、上記実施形態における保留演出の内容は一例に過ぎない。いずれにしても、保留演出では、保留情報が読み出されて実行される変動演出の開始に伴って、当該保留表示領域220における保留表示の表示を開始するものであって、当該保留表示領域220における保留表示の表示開始から終了までの間に、表示形態を1回もしくは複数回変化させる場合があれば、表示形態の数や種類、内容等は適宜設計可能である。

【0490】

また、保留演出では、変動演出の実行中に保留表示の表示形態を変化させる前に、表示形態の変化回数を示唆する待機画像230を1または複数表示する待機演出を所定の確率で実行し、待機演出を実行した場合、予め設定された特定演出を実行するとともに、特定演出の実行に伴って保留表示の表示形態を変化させれば、待機演出や特定演出の具体的な内容は特に限定されるものではない。

40

【0491】

また、上記実施形態では、保留表示の表示形態として、互いに表示色の異なる6つの表示形態を設けることとした。しかしながら、各表示形態に表示段階を設定し、いずれの表示段階であるのかをメータや数値等で識別可能に表示してもよい。具体的には、メータを模した6色の表示形態を保留表示として設け、各表示形態における現在の表示段階をメータで識別可能に表示する。例えば、各表示形態における表示段階を、レベル0～9の10

50

段階で設定した場合には、表示段階に応じてメータの針の指し示す角度が変化し、針が指し示す方向で現在の表示段階（レベル）を識別可能とする。つまり、保留表示の表示形態を、1の表示形態の中でさらに多段階に識別できる構成としてもよい。

#### 【0492】

この場合、待機画像230の数だけ保留表示の表示形態が変化するとは限らず、保留表示の表示形態を変えずに、表示段階のみを変化させてもよい。つまり、待機画像230は、保留表示の表示形態の変化回数を示唆するのみならず、保留表示の表示形態および表示段階の変化回数、換言すれば、保留表示の表示形態の変化契機の数回を示唆するものとしてもよい。

#### 【0493】

また、例えば、複数の待機画像230が表示された場合に、待機画像230の攻撃順序によっても、大当たりの信頼度を示唆することも可能である。

#### 【0494】

また、上記実施形態では、図53に示す特殊待機演出が実行されることとしたが、特殊待機演出は必須でない。したがって、上記実施形態では、大当たり結果が導出された場合に、変動演出の実行パターンとして、特定リーチ復活パターン（特定実行パターン）を決定することがあり、特定リーチ復活パターンの変動演出において、大役抽選の結果がハズレ結果であることを示すハズレパターンのリーチ発展演出（ハズレ演出）の実行後に、大役抽選の結果が大当たり結果であることを報知する復活演出を実行することとしたが、特定リーチ復活パターンの変動演出も必須ではない。

#### 【0495】

また、上記実施形態では、特定リーチ復活パターンの変動演出において、ハズレパターンのリーチ発展演出（ハズレ演出）の実行後も少なくとも1つの待機画像230の表示を継続する特殊待機演出を実行する場合があります。また、特殊待機演出を実行した場合、復活演出の開始前に特定演出を実行することとした。しかしながら、特定演出は、復活演出中に実行することも可能である。また、上記実施形態では、ハズレパターンのリーチ発展演出（ハズレ演出）の実行後も、待機画像230が1つのみ表示を継続する場合について説明したが、2以上の待機画像230の表示を継続してもよい。

#### 【0496】

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

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

また、上記実施形態において、図26の処理を実行するメインCPU300a、および、図57のステップS1220-7、ステップS1220-11の処理を実行するサブCPU330aが、本発明の変動演出決定手段に相当する。

また、上記実施形態において、図57のステップS1220-23の処理を実行するサブCPU330aが、本発明の変動演出実行手段に相当する。

また、上記実施形態において、図57のステップS1220-19の処理を実行するサブCPU330aが、本発明の保留演出制御手段に相当する。

また、上記実施形態における当該保留表示領域220が、本発明の保留表示部に相当し、特定リーチ復活パターンが本発明の特定実行パターンに相当する。

#### 【符号の説明】

#### 【0497】

100 遊技機

108 遊技盤

116 遊技領域

120 第1始動口（始動領域）

122 第2始動口（始動領域）

200a 演出表示部（画像表示部）

10

20

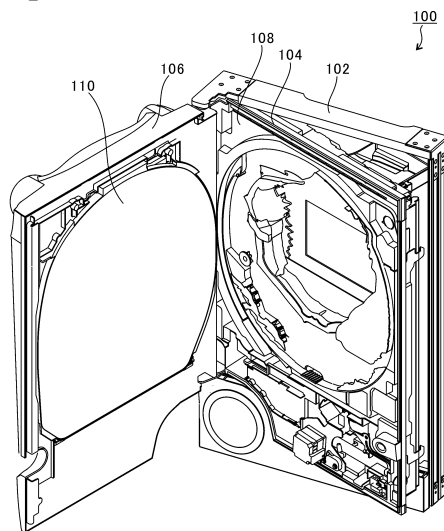
30

40

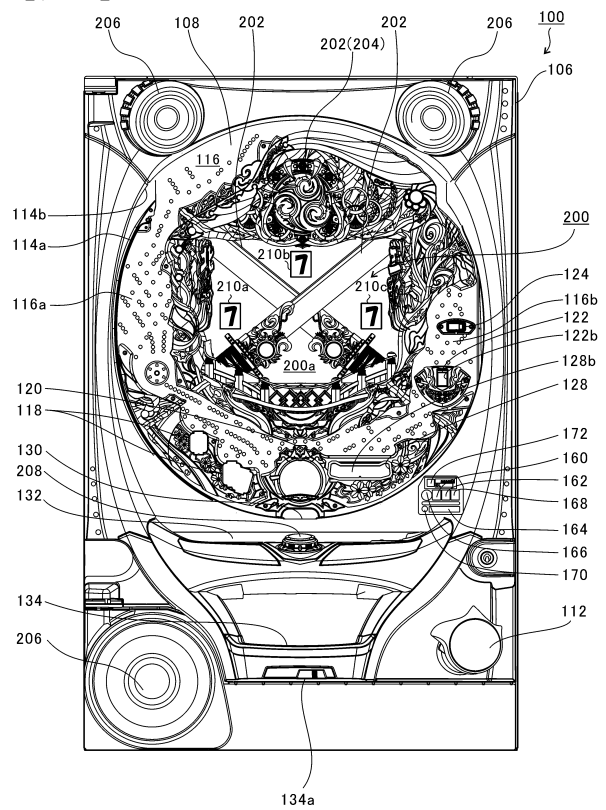
50

- 220 当該保留表示領域（保留表示部）  
 300 主制御基板  
 300a メインCPU  
 300b メインROM  
 300c メインRAM  
 330 副制御基板  
 330a サブCPU  
 330b サブROM  
 330c サブRAM

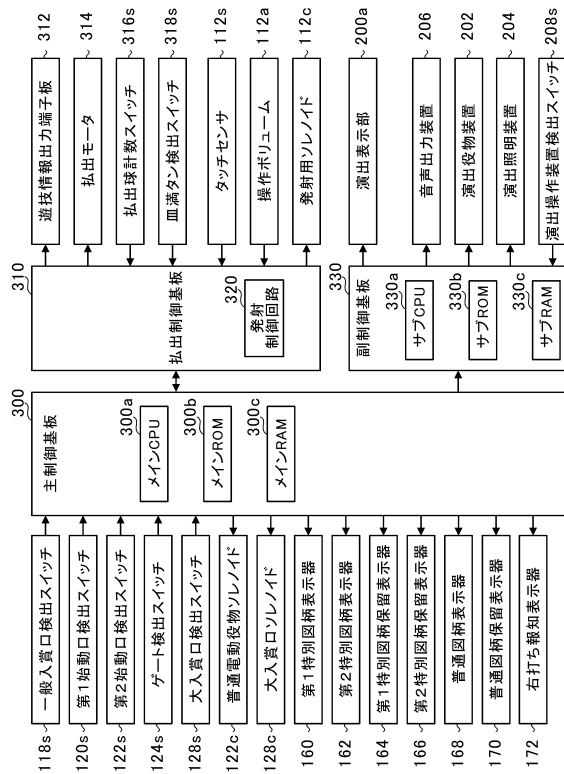
【図1】



【図2】



【図 3】



【図 4】

(a) 低確時大当たり決定乱数判定テーブル

| 大当たり決定乱数<br>(0~65535) | 判定結果 | 大当たり確率    |
|-----------------------|------|-----------|
| 10001~10164           | 大当たり | ≒ 1/399.6 |
| 上記以外                  | ハズレ  |           |

(b) 高確時大当たり決定乱数判定テーブル

| 大当たり決定乱数<br>(0~65535) | 判定結果 | 大当たり確率    |
|-----------------------|------|-----------|
| 10001~11640           | 大当たり | ≒ 1/39.96 |
| 上記以外                  | ハズレ  |           |

【図 5】

(a) 特1用当たり図柄乱数判定テーブル

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

(b) 特2用当たり図柄乱数判定テーブル

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

【図 6】

(a) リーチグループ決定乱数判定テーブル1 (非時短遊技状態、通常1変動状態用)

| 保留種別 | 大当たり判定結果 | 特1保留数 | リーチグループ決定乱数 (0~10006) | グループ種別 |
|------|----------|-------|-----------------------|--------|
| 特1保留 | ハズレ      | 0     | 0~7999                | グループx  |
|      |          |       | 8000~8499             | グループx  |
|      |          |       | 8500~8999             | グループx  |
|      |          |       | 9000~9399             | グループx  |
|      |          |       | 9400~9799             | グループx  |
|      |          |       | 9800~10006            | グループx  |

(b) リーチグループ決定乱数判定テーブル2 (非時短遊技状態、通常1変動状態用)

| 保留種別 | 大当たり判定結果 | 特1保留数 | リーチグループ決定乱数 (0~10006) | グループ種別 |
|------|----------|-------|-----------------------|--------|
| 特1保留 | ハズレ      | 1     | 0~8199                | グループx  |
|      |          |       | 8200~8499             | グループx  |
|      |          |       | 8500~8999             | グループx  |
|      |          |       | 9000~9399             | グループx  |
|      |          |       | 9400~9799             | グループx  |
|      |          |       | 9800~10006            | グループx  |

(c) リーチグループ決定乱数判定テーブル3 (非時短遊技状態、通常1変動状態用)

| 保留種別 | 大当たり判定結果 | 特1保留数 | リーチグループ決定乱数 (0~10006) | グループ種別 |
|------|----------|-------|-----------------------|--------|
| 特1保留 | ハズレ      | 2, 3  | 0~8499                | グループx  |
|      |          |       | 8500~8999             | グループx  |
|      |          |       | 9000~9399             | グループx  |
|      |          |       | 9400~9799             | グループx  |
|      |          |       | 9800~10006            | グループx  |

【図 7】

(a) グループx用ハズレ時リーチモード決定乱数判定テーブル

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

(b) 大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブル

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

【図 8】

変動パターン乱数判定テーブルx

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

【図 9】

(a) 変動時間1決定テーブル

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

(b) 変動時間2決定テーブル

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

【図 10】

特別電動役物作動ラムセットテーブル

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

【図 11】

遊技状態設定テーブル

| 特別図柄種別 | 大役遊技終了後の遊技状態(確率) | 高確回数  | 大役遊技終了後の遊技状態(時短) | 大当たり当選時の遊技状態 | 時短回数  |
|--------|------------------|-------|------------------|--------------|-------|
| 特別図柄A  | 低確率遊技状態          | 0     | 非時短遊技状態          | 高確・時短        | 0     |
|        |                  |       |                  | 高確・非時短       | 0     |
|        |                  |       |                  | 低確・時短        | 0     |
|        |                  |       |                  | 低確・非時短       | 0     |
| 特別図柄B  | 高確率遊技状態          | 10000 | 時短遊技状態           | 高確・時短        | 10000 |
|        |                  |       |                  | 高確・非時短       | 10000 |
|        |                  |       |                  | 低確・時短        | 10000 |
|        |                  |       |                  | 低確・非時短       | 10000 |
| 特別図柄C  | 高確率遊技状態          | 10000 | 時短遊技状態           | 高確・時短        | 10000 |
|        |                  |       |                  | 高確・非時短       | 10000 |
|        |                  |       |                  | 低確・時短        | 10000 |
|        |                  |       |                  | 低確・非時短       | 10000 |
| 特別図柄D  | 高確率遊技状態          | 10000 | 時短遊技状態           | 高確・時短        | 10000 |
|        |                  |       |                  | 高確・非時短       | 10000 |
|        |                  |       |                  | 低確・時短        | 10000 |
|        |                  |       |                  | 低確・非時短       | 10000 |

【図 13】

(a) 普通図柄変動時間データテーブル

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

(b) 開閉制御パターンテーブル

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

【図 12】

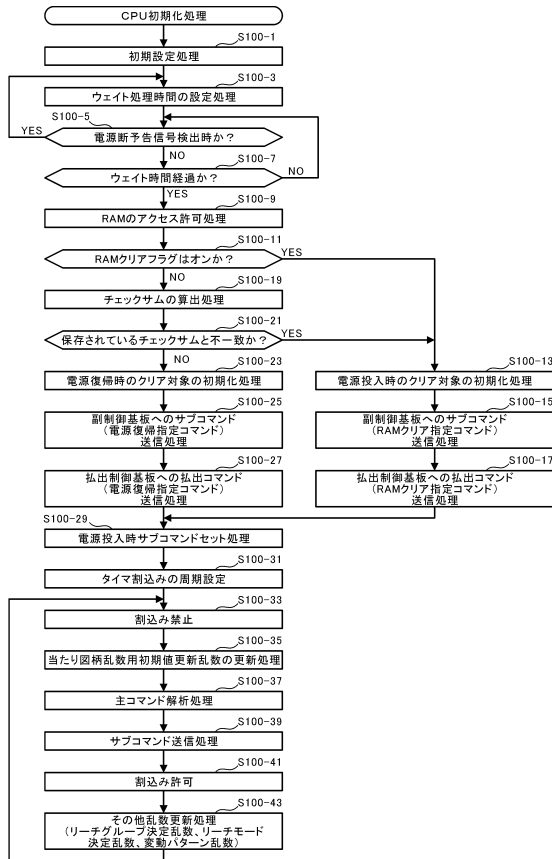
(a) 非時短遊技状態用当たり決定乱数判定テーブル

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

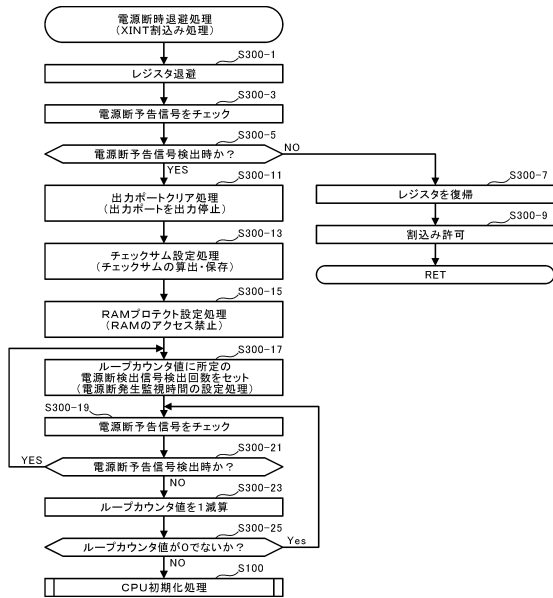
(b) 時短遊技状態用当たり決定乱数判定テーブル

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

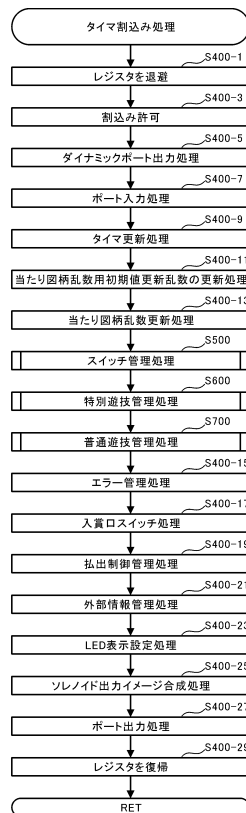
【図 14】



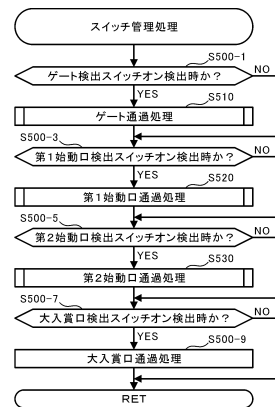
【図 15】



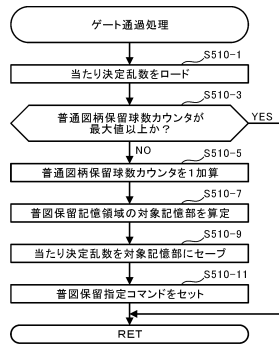
【図 16】



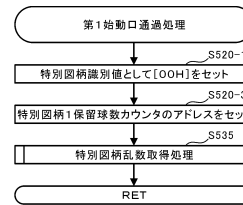
【図 17】



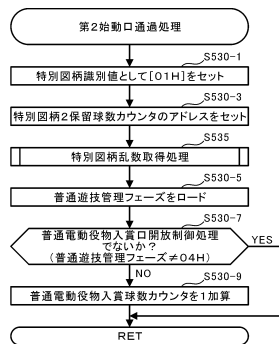
【図 18】



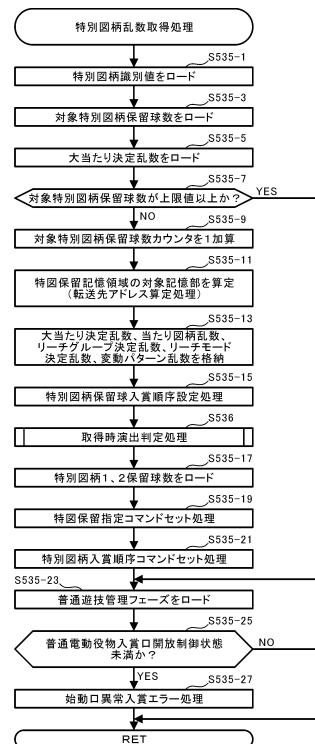
【図 19】



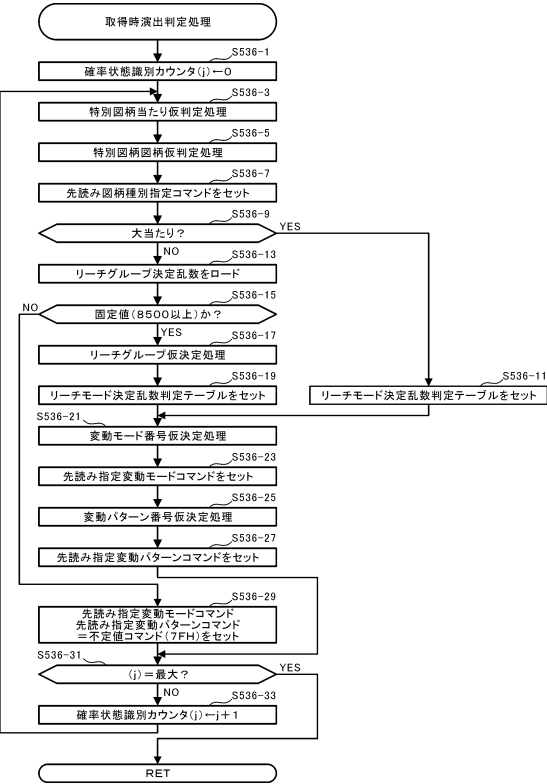
【図 20】



【図 21】



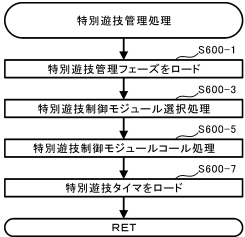
【図 2 2】



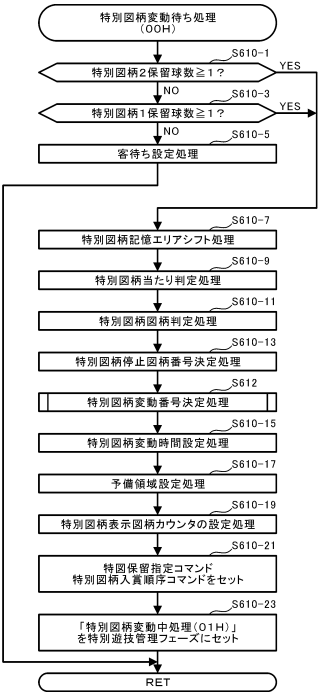
【図 2 3】

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

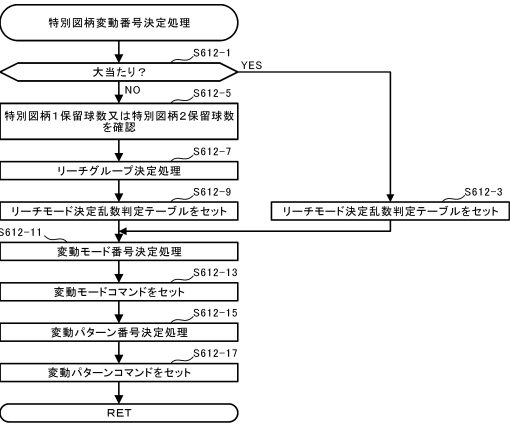
【図 2 4】



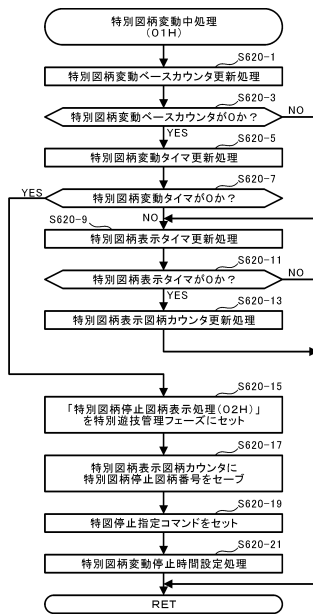
【図 2 5】



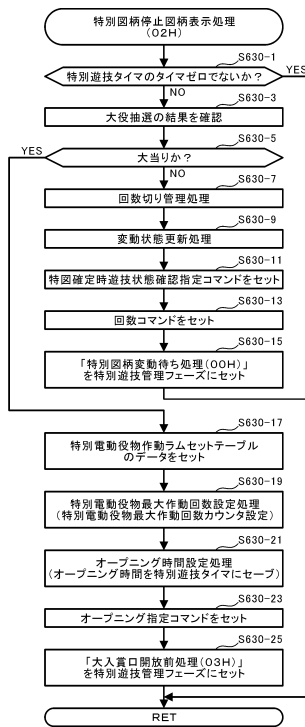
【図 2 6】



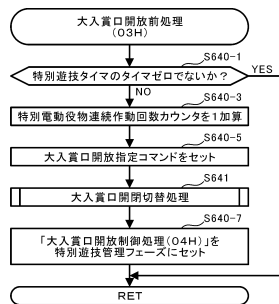
【図 27】



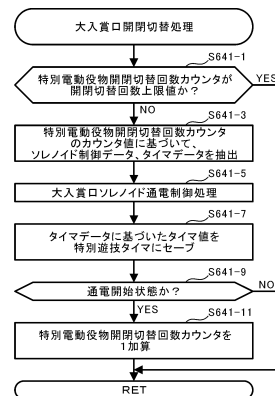
【図 28】



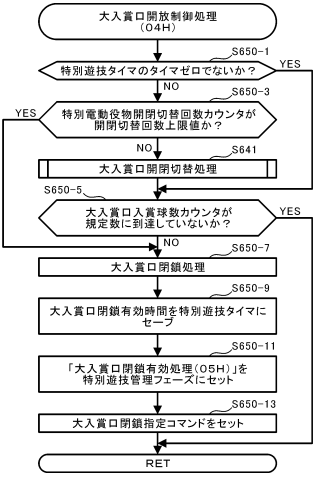
【図 29】



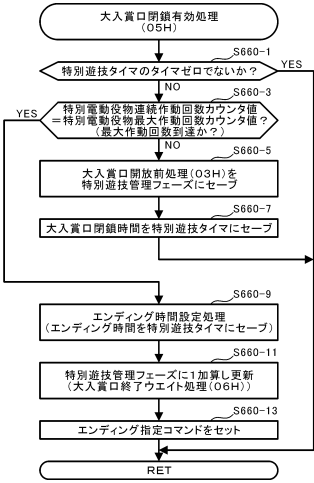
【図 30】



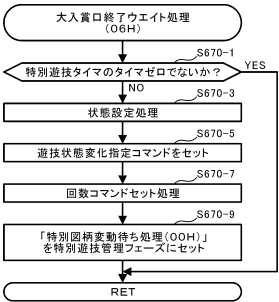
【図 3 1】



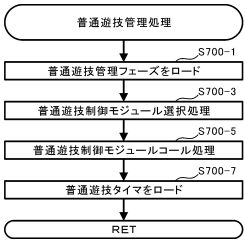
【図 3 2】



【図 3 3】



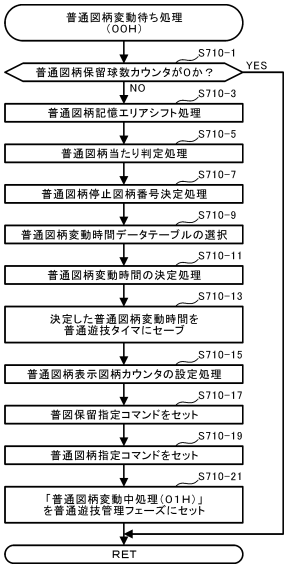
【図 3 5】



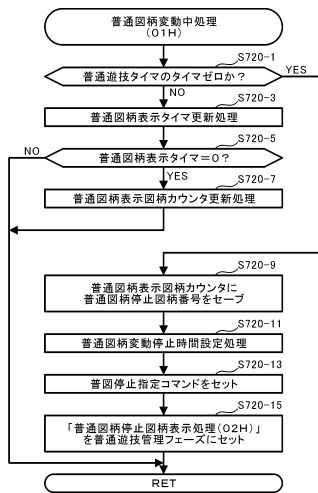
【図 3 4】

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

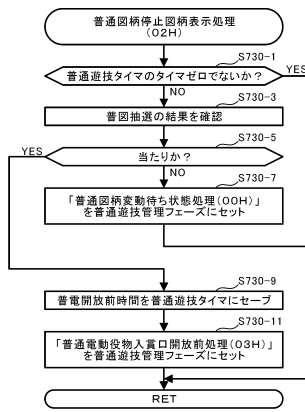
【図 3 6】



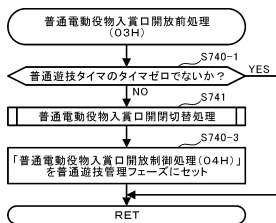
【図 37】



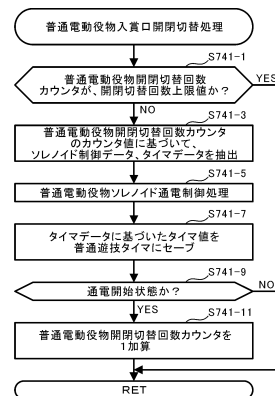
【図 38】



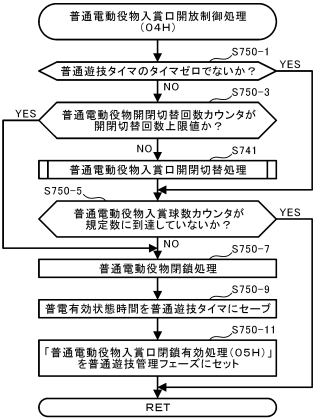
【図 39】



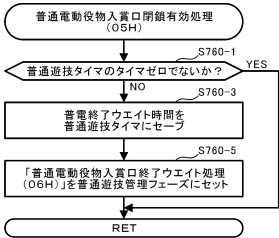
【図 40】



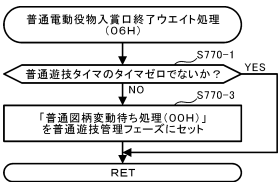
【図 4 1】



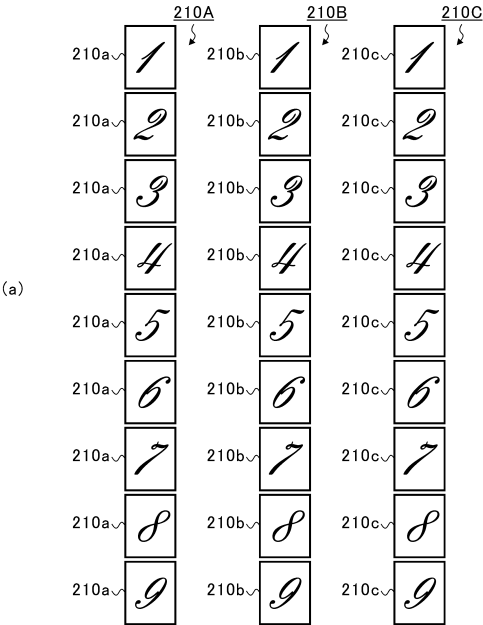
【図 4 2】



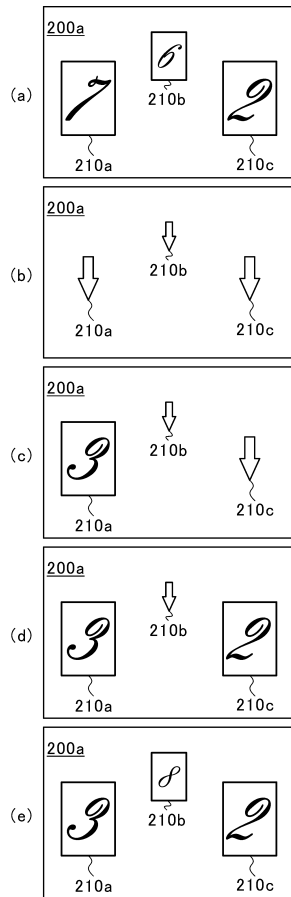
【図 4 3】



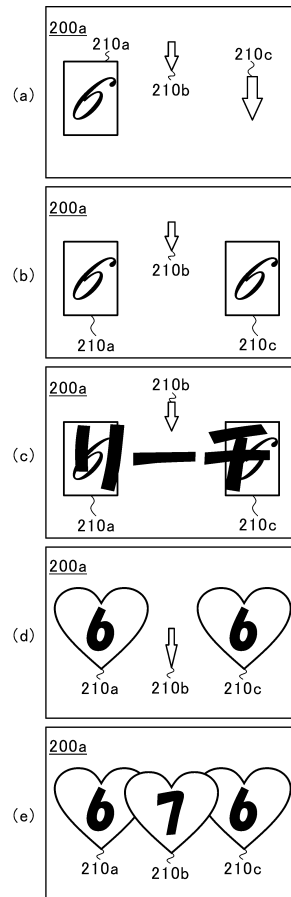
【図 4 4】



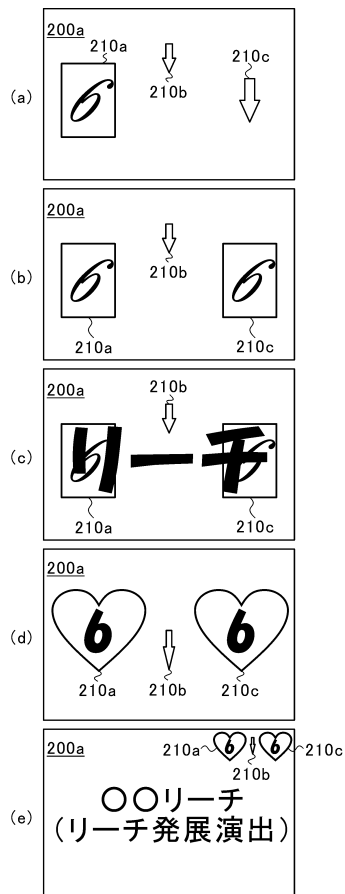
【図 4 5】



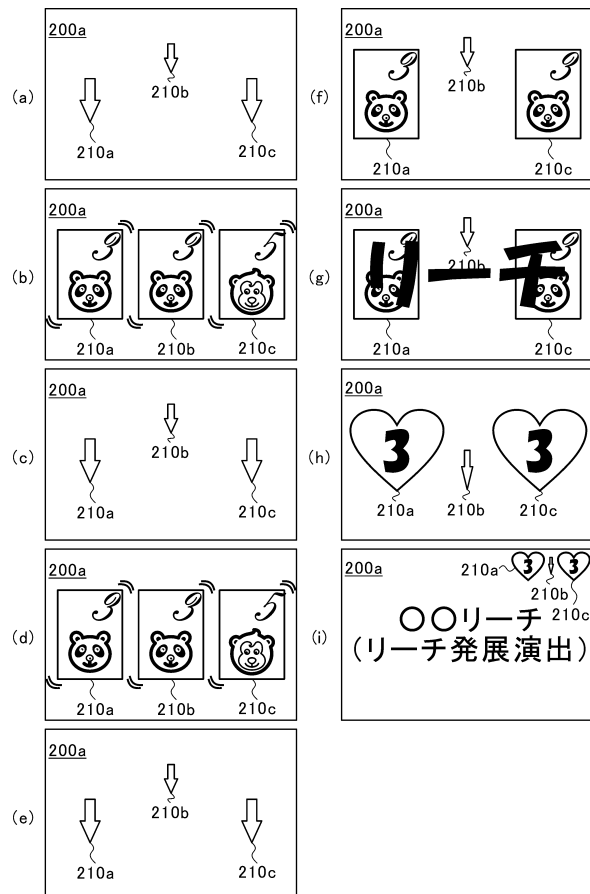
【図 4 6】



【図 4 7】



【図 4 8】



【図 49】

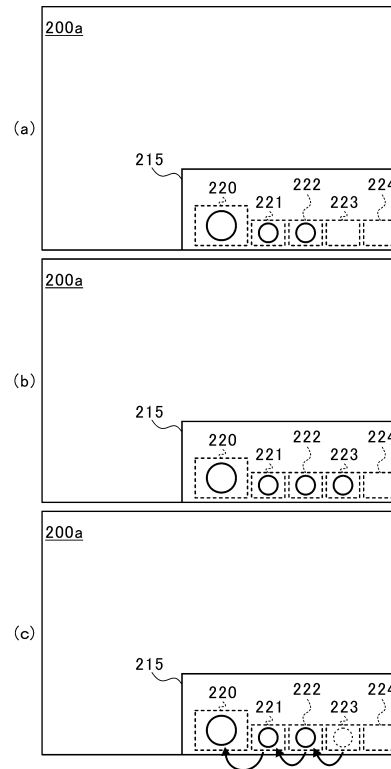
(a) 前半変動演出決定テーブル

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

(b) 後半変動演出決定テーブル

| 変動パターン番号<br>(変動パターンコマンド) | ノーマル<br>ハズレ1 | ノーマル<br>ハズレ2 | 特殊<br>ハズレ1 | 特殊<br>ハズレ2 | 発展1 | 発展2 | 特定リーチ<br>通常<br>(ハズレ) | 特定リーチ<br>通常<br>(大当たり) | 特定リーチ<br>復活<br>(大当たり) |
|--------------------------|--------------|--------------|------------|------------|-----|-----|----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 00H                      | 250          | 0            | 0          | 0          | 0   | 0   | 0                    | 0                     | 0                     |
| 00H                      | 0            | 250          | 0          | 0          | 0   | 0   | 0                    | 0                     | 0                     |
| 00H                      | 0            | 0            | 250        | 0          | 0   | 0   | 0                    | 0                     | 0                     |
| 00H                      | 0            | 0            | 0          | 250        | 0   | 0   | 0                    | 0                     | 0                     |
| 00H                      | 0            | 0            | 0          | 0          | 250 | 0   | 0                    | 0                     | 0                     |
| 00H                      | 0            | 0            | 0          | 0          | 0   | 250 | 0                    | 0                     | 0                     |
| A0H                      | 0            | 0            | 0          | 0          | 0   | 0   | 250                  | 0                     | 0                     |
| B0H                      | 0            | 0            | 0          | 0          | 0   | 0   | 0                    | 125                   | 125                   |

【図 50】



【図 51】

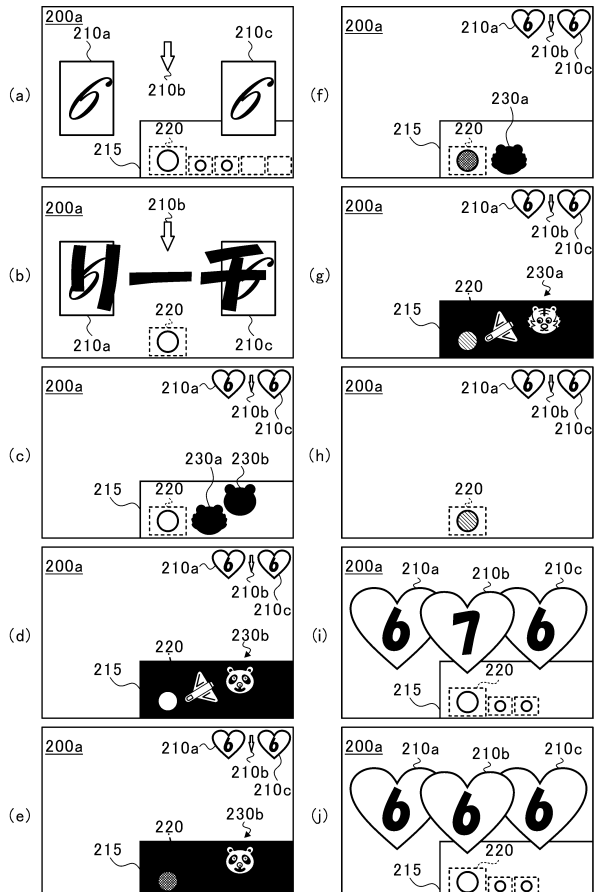
(a) 最終表示形態決定テーブル

| 変動演出の<br>実行パターン | 先読み指定<br>変動パターンコマンド<br>(変動パターン番号) | 変動演出の<br>実行パターン | DF<br>白 | 青<br>無 | 緑<br>有 | 赤<br>無 | 赤<br>有 | 虎<br>無 | 虎<br>有 |
|-----------------|-----------------------------------|-----------------|---------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 7FH             | 不定値                               | 3秒リーチなし         | 250     | 0      | 0      | 0      | 0      | 0      | 0      |
|                 |                                   | 6秒リーチなし         | 250     | 0      | 0      | 0      | 0      | 0      | 0      |
|                 |                                   | 9秒リーチなし         | 250     | 0      | 0      | 0      | 0      | 0      | 0      |
| 00H             | 固定値                               | 13秒リーチなし        | 250     | 0      | 0      | 0      | 0      | 0      | 0      |
| 00H             | 固定値                               | ノーマルリーチ         | 240     | 10     | 0      | 0      | 0      | 0      | 0      |
| 00H             | 固定値                               | 発展リーチ1(ハズレ)     | 230     | 10     | 0      | 5      | 0      | 2      | 0      |
| 00H             | 固定値                               | 発展リーチ2(ハズレ)     | 200     | 20     | 6      | 5      | 5      | 2      | 0      |
| 00H             | 固定値                               | 発展リーチ1(大当たり)    | 25      | 25     | 10     | 10     | 10     | 20     | 30     |
| 00H             | 固定値                               | 発展リーチ2(大当たり)    | 25      | 25     | 10     | 10     | 10     | 20     | 30     |
| A0H             | 固定値                               | 特定リーチ通常(ハズレ)    | 0       | 0      | 30     | 0      | 40     | 0      | 100    |
| B0H             | 固定値                               | 特定リーチ通常(大当たり)   | 0       | 0      | 20     | 0      | 40     | 0      | 60     |
|                 |                                   | 特定リーチ復活(大当たり)   | 0       | 0      | 0      | 0      | 0      | 250    | 0      |

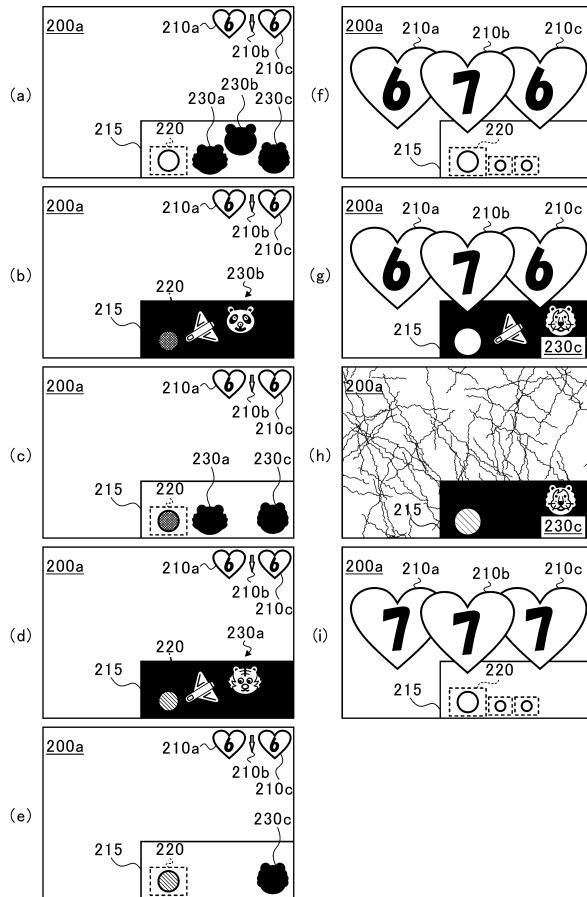
(b) 待機演出シナリオ決定テーブルa(最終表示形態: 虎)

| 変動演出の<br>実行パターン | シナリオ<br>(変化なし) | シナリオ<br>1 | シナリオ<br>2 | シナリオ<br>3 | シナリオ<br>A | シナリオ<br>B | シナリオ<br>C | シナリオ<br>D |
|-----------------|----------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 3秒リーチなし         | 250            | 0         | 0         | 0         | 0         | 0         | 0         | 0         |
| 6秒リーチなし         | 250            | 0         | 0         | 0         | 0         | 0         | 0         | 0         |
| 9秒リーチなし         | 250            | 0         | 0         | 0         | 0         | 0         | 0         | 0         |
| 13秒リーチなし        | 250            | 0         | 0         | 0         | 0         | 0         | 0         | 0         |
| ノーマルリーチ         | 250            | 0         | 0         | 0         | 0         | 0         | 0         | 0         |
| 発展リーチ1(ハズレ)     | 250            | 0         | 0         | 0         | 0         | 0         | 0         | 0         |
| 発展リーチ2(ハズレ)     | 0              | 50        | 200       | 0         | 0         | 0         | 0         | 0         |
| 発展リーチ1(大当たり)    | 0              | 50        | 100       | 100       | 0         | 0         | 0         | 0         |
| 発展リーチ2(大当たり)    | 0              | 25        | 25        | 200       | 0         | 0         | 0         | 0         |
| 特定リーチ通常(ハズレ)    | 0              | 0         | 0         | 0         | 100       | 150       | 0         | 0         |
| 特定リーチ通常(大当たり)   | 0              | 0         | 0         | 0         | 150       | 100       | 0         | 0         |
| 特定リーチ復活(大当たり)   | 0              | 0         | 0         | 0         | 0         | 0         | 100       | 150       |

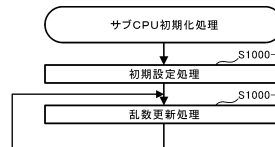
【図 52】



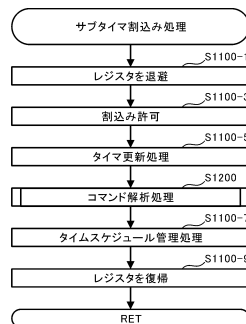
【図 5 3】



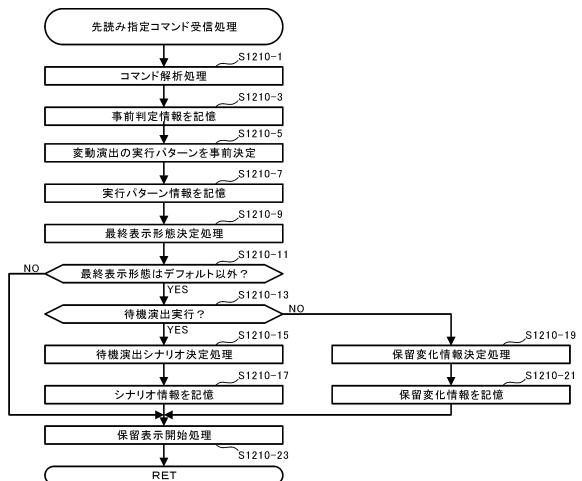
【図 5 4】



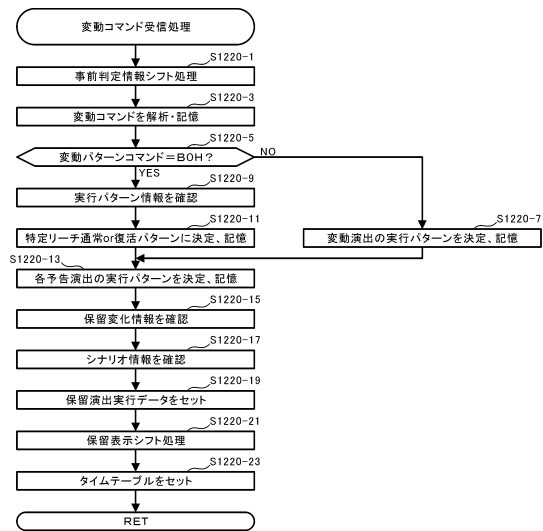
【図 5 5】



【図 5 6】



【図 57】



---

フロントページの続き

(72)発明者 郡山 優弥  
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社平和内

審査官 木村 隆一

(56)参考文献 特開2014-226285 (JP, A)  
特開2012-231895 (JP, A)  
特開2014-236807 (JP, A)  
特開2011-55868 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02