

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5833471号
(P5833471)

(45) 発行日 平成27年12月16日(2015.12.16)

(24) 登録日 平成27年11月6日(2015.11.6)

(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 3 (全 58 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2012-41628 (P2012-41628) (22) 出願日 平成24年2月28日 (2012.2.28) (65) 公開番号 特開2013-176434 (P2013-176434A) (43) 公開日 平成25年9月9日 (2013.9.9) 審査請求日 平成26年11月17日 (2014.11.17)</p>	<p>(73) 特許権者 000154679 株式会社平和 東京都台東区東上野一丁目16番1号 (74) 代理人 110000936 特許業務法人青海特許事務所 (72) 発明者 伊藤 教彦 東京都台東区東上野二丁目22番9号 株 式会社平和内 (72) 発明者 阿賀 亮太 東京都台東区東上野二丁目22番9号 株 式会社平和内 審査官 芝沼 隆太</p>
--	---

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】

画像表示部に設けられた複数の表示領域それぞれに、複数種類の選択画像のうちのいずれかが表示されるとともに、遊技者に選択画像の選択操作が促される選択演出が実行され、当該選択演出の実行中に演出操作部の操作によって前記いずれかの選択画像が選択されると、当該選択された選択画像に対応する演出が実行される遊技機であって、

前記選択画像が選択された回数である選択回数を、前記複数種類の選択画像ごとに、かつ、予め設定された集計期間ごとに集計する選択回数集計手段と、

1の集計期間における全選択画像の選択回数、もしくは、1の集計期間における予め設定された選択画像の選択回数を合算した1集計期間当たりの合算選択回数が有効回数以上である場合に、当該集計期間を有効集計期間とし、当該複数の有効集計期間における選択画像ごとの選択回数の合計数に基づいて、各選択画像の表示位置を前記複数の表示領域の中からそれぞれ排他的に決定する表示位置決定手段と、

前記表示位置決定手段によって決定された表示位置に各選択画像を表示させる画像表示手段と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

予め設定された特定条件の成立可否を判定し、当該特定条件が成立している場合に、前記選択画像とは別に設けられた特定画像を選択して表示すると決定する特定画像表示決定手段をさらに備え、

前記選択回数集計手段は、

前記特定画像が選択された場合に、当該特定画像が選択された選択回数を、前記選択画像が選択された場合と等しく前記集計期間ごとに集計し、

前記表示位置決定手段は、

前記特定画像表示決定手段によって特定画像を表示する決定がなされた場合に、前記複数の有効集計期間における選択画像および特定画像ごとの選択回数の合計数に基づいて、当該各選択画像および特定画像の表示位置を決定することを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【請求項3】

前記複数の表示領域には特別表示領域が設けられ、

前記表示位置決定手段は、

前記特定画像表示決定手段によって特定画像を表示する決定がなされた場合には、前記特別表示領域を含む全ての表示領域を対象として前記特定画像および複数の前記選択画像の表示位置を決定し、

前記特定画像表示決定手段によって特定画像を表示する決定がなされなかった場合には、前記特別表示領域を除く表示領域を対象として複数の前記選択画像の表示位置を決定することを特徴とする請求項2記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、画像表示部に複数種類の選択画像が選択可能に表示されるとともに、遊技者の操作によって選択された選択画像に対応する演出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大当たりの抽選が行われ、この大当たりの抽選により大当たりに当選すると、多量の賞球を獲得可能な特別遊技が実行可能となる遊技機が知られている。こうした遊技機においては、遊技の進行中に、液晶表示部等の画像表示部にさまざまな画像が表示され、演出効果ならびに遊技の興趣向上が図られている。

【0003】

そして、近年では、例えば特許文献1に示されるように、画像表示部に複数のキャラクタを選択可能に表示するとともに、遊技者がいずれかのキャラクタを選択すると、当該選択されたキャラクタに対応する演出が実行される遊技機が広く知られている。このように、キャラクタや演出の内容を選択可能とすることで、遊技者の好みに合わせた演出が実行されることとなり、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】

【0004】

【特許文献1】特開2009-226166号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上記の遊技機によれば、遊技時間が短い等の理由により、キャラクタ等の選択回数（機会）が少ない遊技者にとっては、これらキャラクタ等を選択すること自体が興趣を向上させる要因となり得る。しかしながら、遊技時間が長時間に及ぶ等、何度もキャラクタ等を選択している遊技者にとっては、こうした選択操作自体が面倒に感じられてしまい、キャラクタ等を選択する権利が放棄され、演出効果が低下してしまうという実態がある。

【0006】

そこで、本発明は、遊技者の遊技時間等に拘わらず、遊技者の操作によって選択された選択画像に対応する演出が実行される選択演出の演出効果を向上することができる遊技機の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

10

20

30

40

50

【0007】

上記課題を解決するために、本発明の遊技機は、画像表示部に設けられた複数の表示領域それぞれに、複数種類の選択画像のうちのいずれかが表示されるとともに、遊技者に選択画像の選択操作が促される選択演出が実行され、当該選択演出の実行中に演出操作部の操作によって前記いずれかの選択画像が選択されると、当該選択された選択画像に対応する演出が実行される遊技機であって、前記選択画像が選択された回数である選択回数を、前記複数種類の選択画像ごとに、かつ、予め設定された集計期間ごとに集計する選択回数集計手段と、1の集計期間における全選択画像の選択回数、もしくは、1の集計期間における予め設定された選択画像の選択回数を合算した1集計期間当たりの合算選択回数が有効回数以上である場合に、当該集計期間を有効集計期間とし、当該複数の有効集計期間における選択画像ごとの選択回数の合計数に基づいて、各選択画像の表示位置を前記複数の表示領域の中からそれぞれ排他的に決定する表示位置決定手段と、前記表示位置決定手段によって決定された表示位置に各選択画像を表示させる画像表示手段と、を備えたことを特徴とする。

10

【0008】

また、予め設定された特定条件の成立可否を判定し、当該特定条件が成立している場合に、前記選択画像とは別に設けられた特定画像を選択して表示すると決定する特定画像表示決定手段をさらに備え、前記選択回数集計手段は、前記特定画像が選択された場合に、当該特定画像が選択された選択回数を、前記選択画像が選択された場合と等しく前記集計期間ごとに集計し、前記表示位置決定手段は、前記特定画像表示決定手段によって特定画像を表示する決定がなされた場合に、前記複数の有効集計期間における選択画像および特定画像ごとの選択回数の合計数に基づいて、当該各選択画像および特定画像の表示位置を決定するとよい。

20

【0009】

また、前記複数の表示領域には特別表示領域が設けられ、前記表示位置決定手段は、前記特定画像表示決定手段によって特定画像を表示する決定がなされた場合には、前記特別表示領域を含む全ての表示領域を対象として前記特定画像および複数の前記選択画像の表示位置を決定し、前記特定画像表示決定手段によって特定画像を表示する決定がなされなかった場合には、前記特別表示領域を除く表示領域を対象として複数の前記選択画像の表示位置を決定するとよい。

30

【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】当たり図柄決定乱数判定テーブルを説明する図である。

【図6】リーチグループ決定乱数判定テーブルを説明する図である。

【図7】ハズレ時リーチモードA決定乱数判定テーブルを説明する図である。

【図8】大当たり時リーチモードA決定乱数判定テーブルを説明する図である。

40

【図9】リーチモードB決定乱数判定テーブルを説明する図である。

【図10】変動パターン抽選テーブルを説明する図である。

【図11】変動時間決定テーブルを説明する図である。

【図12】変動モードコマンドおよび変動パターンコマンドを説明する図である。

【図13】特別電動役物作動テーブルを説明する図である。

【図14】遊技状態設定テーブルを説明する図である。

【図15】当たり決定乱数判定テーブルを説明する図である。

【図16】(a)は普通図柄変動パターン決定テーブルを説明する図であり、(b)は第2始動口開放制御テーブルを説明する図である。

【図17】主制御基板におけるメイン処理を示す図である。

50

- 【図 18】主制御基板におけるタイマ割込処理を示す図である。
- 【図 19】主制御基板における入力制御処理を示す図である。
- 【図 20】主制御基板における第 1 始動口検出スイッチ入力処理を示す図である。
- 【図 21】主制御基板における事前判定処理を示す図である。
- 【図 22】主制御基板における第 2 始動口検出スイッチ入力処理を示す図である。
- 【図 23】主制御基板におけるゲート検出スイッチ入力処理を示す図である。
- 【図 24】主制御基板における特図特電処理を示す図である。
- 【図 25】主制御基板における特別図柄変動開始処理を示す図である。
- 【図 26】主制御基板における変動演出パターン決定処理を示す図である。
- 【図 27】主制御基板における特別図柄変動停止処理を説明する図である。 10
- 【図 28】主制御基板における停止後処理を示す図である。
- 【図 29】主制御基板における特別電動役物制御処理を示す図である。
- 【図 30】主制御基板における特別遊技終了処理を示す図である。
- 【図 31】主制御基板における普図普電処理を示す図である。
- 【図 32】主制御基板における普通図柄変動開始処理を示す図である。
- 【図 33】主制御基板における普通図柄変動停止処理を示す図である。
- 【図 34】主制御基板における普通図柄停止後処理を示す図である。
- 【図 35】主制御基板における普通電動役物制御処理を示す図である。
- 【図 36】特別遊技中に実行される選択演出の一例を説明する図である。
- 【図 37】第 6 キャラクタ表示決定テーブルを説明する図である。 20
- 【図 38】選択回数記憶部を説明する図である。
- 【図 39】副制御基板におけるメイン処理を示す図である。
- 【図 40】選択回数記憶部更新処理を説明する図である。
- 【図 41】副制御基板におけるタイマ割込処理を示す図である。
- 【図 42】副制御基板における事前判定コマンド受信処理を示す図である。
- 【図 43】副制御基板における図柄決定コマンド受信処理を示す図である。
- 【図 44】副制御基板における大当たり当選時遊技状態コマンド受信処理を示す図である。
- 【図 45】副制御基板におけるエンディングコマンド受信処理を示す図である。
- 【図 46】副制御基板におけるキャラクタ表示位置決定処理を示す図である。 30
- 【図 47】副制御基板における演出操作装置制御処理を示す図である。
- 【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、本明細書及び図面において、実質的に同一の機能、構成を有する要素については、同一の符号を付することにより重複説明を省略し、また本発明に直接関係のない要素は図示を省略する。
- 【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気的構成を簡単に説明し、その後、各基板における具体的な処理を説明する。 40
- 【0013】
- 図 1 は、本実施形態の遊技機 1 の斜視図であり、扉が開放された状態を示している。図示のように、遊技機 1 は、略矩形状に組まれた四辺によって囲繞空間が形成される外枠 2 と、この外枠 2 にヒンジ機構によって開閉自在に取り付けられた中枠 4 と、この中枠 4 と同様に、ヒンジ機構によって外枠 2 に開閉自在に取り付けられた前枠 6 と、を備えている。
- 【0014】
- 中枠 4 は、外枠 2 と同様に、略矩形状に組まれた四辺によって囲繞空間が形成されており、この囲繞空間に遊技盤 8 が保持されている。また、前枠 6 には、ガラス製または樹脂 50

製の透過板 10 が保持されている。そして、これら中枠 4 および前枠 6 を外枠 2 に対して閉じると、遊技盤 8 と透過板 10 とが所定の間隔を維持して略平行に対面するとともに、遊技機 1 の正面側から、透過板 10 を介して遊技盤 8 が視認可能となる。

【 0015 】

図 2 は、遊技機 1 の正面図である。この図に示すように、前枠 6 の下部には、遊技機 1 の正面側に突出する操作ハンドル 12 が設けられている。この操作ハンドル 12 は、遊技者が回転操作可能に設けられており、遊技者が操作ハンドル 12 を回転させて発射操作を行うと、当該操作ハンドル 12 の回転角度に応じた強度で、不図示の発射機構によって遊技球が発射される。このようにして発射された遊技球は、遊技盤 8 に設けられたレール 14 a、14 b 間を上昇して遊技領域 16 に導かれることとなる。

10

【 0016 】

遊技領域 16 は、遊技盤 8 と透過板 10 との間隔に形成される空間であって、遊技球が流下または転動可能な領域である。遊技盤 8 には、多数の釘や風車が設けられており、遊技領域 16 に導かれた遊技球が釘や風車に衝突して、不規則な方向に流下、転動するようにしている。

【 0017 】

遊技領域 16 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 16 a および第 2 遊技領域 16 b を備えている。第 1 遊技領域 16 a は、遊技機 1 に正対した遊技者から見て遊技領域 16 の左側に位置し、第 2 遊技領域 16 b は、遊技機 1 に正対した遊技者から見て遊技領域 16 の右側に位置している。レール 14 a、14 b が遊技領域 16 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 16 a に進入し、所定の強度以上の発射強度で発射された遊技球は第 2 遊技領域 16 b に進入することとなる。

20

【 0018 】

また、遊技領域 16 には、遊技球が入球可能な一般入賞口 18、第 1 始動口 20 (第 1 始動領域)、第 2 始動口 22 (第 2 始動領域) が設けられており、これら一般入賞口 18、第 1 始動口 20、第 2 始動口 22 に遊技球が入球すると、それぞれ所定の賞球が遊技者に払い出される。

【 0019 】

なお、詳しくは後述するが、第 1 始動口 20 または第 2 始動口 22 に遊技球が入球すると、予め設けられた複数の特別図柄の中からいずれか 1 の特別図柄を決定するための抽選が行われる。各特別図柄には、遊技者にとって有利な特別遊技の実行可否や、以後の遊技状態をどのような遊技状態にするかといった種々の遊技利益 (状態) が対応付けられている。したがって、遊技者は、第 1 始動口 20 または第 2 始動口 22 に遊技球が入球すると、所定の賞球を獲得すると同時に、種々の遊技利益を受ける権利獲得の機会を獲得することとなる。

30

【 0020 】

また、第 2 始動口 22 には、可動片 22 b が開閉可能に設けられており、この可動片 22 b の状態に応じて、第 2 始動口 22 への遊技球の進入容易性が変化している。具体的には、第 2 始動口 22 が閉状態にあるときには、第 2 始動口 22 への遊技球の進入が不可能もしくは困難となっている。これに対して、遊技領域 16 に設けられたゲート 24 を遊技球が通過すると、後述する普通図柄の抽選が行われ、この抽選によって当たりになると、可動片 22 b が所定時間、開状態に制御される。このように、可動片 22 b が開状態になると、当該可動片 22 b が遊技球を第 2 始動口 22 に導く受け皿として機能し、第 2 始動口 22 への遊技球の入球が容易となる。

40

【 0021 】

さらに、第 1 始動口 20 および第 2 始動口 22 よりも下方にはアタッカー装置 26 が設けられている。このアタッカー装置 26 は、遊技球が入球可能な大入賞口 28 と、この大入賞口 28 を開閉する開閉扉 28 b と、を備えており、通常、開閉扉 28 b が大入賞口 28 を閉扉して、大入賞口 28 への遊技球の入球が不可能となっている。これに対して、前

50

述の特別遊技が実行されると、開閉扉 28b が開扉して、大入賞口 28 への遊技球の入球が可能となる。そして、大入賞口 28 に遊技球が入球すると、所定の賞球が遊技者に払い出される。

【0022】

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

【0023】

ここで、第 1 始動口 20 は、遊技領域 16 の下方寄りであって幅方向の中央に位置しており、第 1 遊技領域 16a を流下する遊技球のみが入球可能であって、第 2 遊技領域 16b を流下する遊技球は入球不可能となっている。一方で、第 2 始動口 22 は、第 2 遊技領域 16b に位置しており、第 2 遊技領域 16b を流下する遊技球のみが入球可能であって、第 1 遊技領域 16a を流下する遊技球は入球不可能となっている。

10

【0024】

ただし、第 1 始動口 20 には、第 2 遊技領域 16b を流下する遊技球が入球してもよく、また、第 2 始動口 22 には、第 1 遊技領域 16a を流下する遊技球が入球してもよい。したがって、第 1 始動口 20 や第 2 始動口 22 の配置は一例にすぎず、具体的な盤面構成は特に限定されるものではない。

【0025】

そして、遊技盤 8 には、遊技の進行中等に演出を行う演出装置として、液晶表示装置からなる演出表示装置 50 と、可動装置からなる演出役物装置 52 とが設けられている。演出表示装置 50 は、画像を表示する演出表示部 50a (画像表示部) を備えており、この演出表示部 50a を、遊技盤 8 の略中央部分において、遊技機 1 の正面側から視認可能に配置している。この演出表示部 50a には、図示のように演出図柄 40a、40b、40c が変動表示され、これら各演出図柄 40a、40b、40c の停止表示態様によって大当たりの抽選結果が遊技者に報知されることとなる。

20

【0026】

また、演出表示部 50a よりも前面には、演出役物装置 52 が設けられている。この演出役物装置 52 は、通常、遊技盤 8 の背面側に退避しているが、上記の演出図柄 40a、40b、40c の変動表示中などに、演出表示部 50a 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。

30

【0027】

また、遊技盤 8 には、点灯態様や発光色をさまざまに制御して演出を行うためのランプからなる演出照明装置 54 が設けられている。さらに、遊技機 1 の幅方向略中央位置であって、かつ、透過板 10 よりも下方位置には、遊技者の押下操作および回転操作を受け付ける演出操作装置 56 が設けられている。そして、前枠 6 の上部位置や外枠 2 の最下部位置には、遊技機 1 の正面側に向けられたスピーカからなる音声出力装置 58 が設けられている。

【0028】

なお、図中符号 70 は、遊技機 1 から払い出される賞球や、遊技球貸出装置から貸し出される遊技球が導かれる上皿であり、この上皿 70 が遊技球で一杯になると、遊技球は下皿 72 に導かれることとなる。また、この下皿 72 の底面には、当該下皿 72 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 72a 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 72a と一体となって開閉板がスライドし、球抜き孔から下皿 72 の下方に遊技球を排出することが可能となっている。

40

【0029】

また、遊技盤 8 には、遊技領域 16 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 80、第 2 特別図柄表示器 82、第 1 特別図柄保留表示器 84、第 2 特別図柄保留表示器 86、普通図柄表示器 88、普通図柄保留表示器 90 が設けられて

50

いる。これら各表示器 80 ~ 90 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。

【0030】

(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。

【0031】

主制御基板100は遊技の基本動作を制御する。この主制御基板100は、メインCPU100a、メインROM100b、メインRAM100cを備えている。メインCPU100a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ROM100b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RAM100cは、メインCPU100a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。

10

【0032】

上記主制御基板100には、一般入賞口18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18a、第1始動口20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20a、第2始動口22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22a、ゲート24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24a、大入賞口28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28a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100に検出信号が入力されるようになっている。

20

【0033】

また、主制御基板100には、第2始動口22の可動片22bを作動する始動口開閉ソレノイド22cと、大入賞口28を開閉する開閉扉28bを作動する大入賞口開閉ソレノイド28cと、が接続されており、主制御基板100によって、第2始動口22および大入賞口28の開閉制御がなされるようになっている。

【0034】

さらに、主制御基板100には、第1特別図柄表示器80、第2特別図柄表示器82、第1特別図柄保留表示器84、第2特別図柄保留表示器86、普通図柄表示器88、普通図柄保留表示器90が接続されており、主制御基板100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。

30

【0035】

また、本実施形態の遊技機1は、主に第1始動口20または第2始動口22への遊技球の入球によって開始される特別図柄遊技と、ゲート24を遊技球が通過することによって開始される普通図柄遊技とに大別される。そして、主制御基板100のメインROM100bには、特別図柄遊技および普通図柄遊技を進行するための種々のプログラムや、各種の遊技に必要なデータ、テーブルが記憶されている。

【0036】

また、主制御基板100には、払出制御基板120および副制御基板200が接続されている。

40

【0037】

払出制御基板120は、遊技球を発射させるための制御、および、賞球を払い出すための制御を行う。この払出制御基板120も、CPU、ROM、RAMを備えており、主制御基板100に対して双方向に通信可能に接続されている。この払出制御基板120には遊技情報出力端子板110が接続されており、主制御基板100から出力される遊技進行上の種々の情報が、払出制御基板120および遊技情報出力端子板110を介して、遊技店のホールコンピュータ等に出力されることとなる。

【0038】

また、払出制御基板120には、貯留部に貯留された遊技球を賞球として遊技者に払い出すための払出モータ121が接続されている。払出制御基板120は、主制御基板10

50

0 から送信された払出個数指定コマンドに基づいて払出モータ 1 2 1 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 1 2 2 によって検出され、払い出すべき賞球が遊技者に払い出されたかが把握されるようになっている。

【 0 0 3 9 】

また、払出制御基板 1 2 0 には、下皿 7 2 の満タン状態を検出する皿満タン検出スイッチ 1 2 3 が接続されている。この皿満タン検出スイッチ 1 2 3 は、賞球として払い出される遊技球を下皿 7 2 に導く通路に設けられており、当該通路を遊技球が通過するたびに、遊技球検出信号が払出制御基板 1 2 0 に入力されるようになっている。

【 0 0 4 0 】

そして、下皿 7 2 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 7 2 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 1 2 3 から払出制御基板 1 2 0 に向けて、遊技球検出信号が連続的に入力される。払出制御基板 1 2 0 は、遊技球検出信号が所定時間連続して入力された場合に、下皿 7 2 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 1 0 0 に送信する。一方、皿満タンコマンドを送信した後、遊技球検出信号の連続入力が途絶えた場合には、満タン状態が解除されたと判断し、皿満タン解除コマンドを主制御基板 1 0 0 に送信する。

【 0 0 4 1 】

また、払出制御基板 1 2 0 には、発射制御基板 1 3 0 が双方向に通信可能に接続されている。この発射制御基板 1 3 0 は、払出制御基板 1 2 0 から発射制御データを受信すると発射の許可を行う。この発射制御基板 1 3 0 には、操作ハンドル 1 2 に設けられ、当該操作ハンドル 1 2 に遊技者が触れたことを検出するタッチセンサ 1 2 a と、操作ハンドル 1 2 の操作角度を検出する操作ボリューム 1 2 b と、が接続されている。そして、タッチセンサ 1 2 a および操作ボリューム 1 2 b から信号が入力されると、発射制御基板 1 3 0 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 1 3 1 を通電して遊技球を発射させる制御がなされる。

【 0 0 4 2 】

副制御基板 2 0 0 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 2 0 0 は、サブ CPU 2 0 0 a、サブ ROM 2 0 0 b、サブ RAM 2 0 0 c、RTC 2 0 0 d を備えており、主制御基板 1 0 0 に対して、当該主制御基板 1 0 0 から副制御基板 2 0 0 への一方向に通信可能に接続されている。サブ CPU 2 0 0 a は、主制御基板 1 0 0 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 2 0 0 b に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、演出を実行するためのコマンドを、画像制御基板 2 1 0 または電飾制御基板 2 2 0 に送信する。このとき、サブ RAM 2 0 0 c は、サブ CPU 2 0 0 a の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。また、RTC 2 0 0 d は、所謂「Real Time Clock」と呼ばれるもので、電源の投入、非投入に拘わらず、現在の日時を計時するものである。

【 0 0 4 3 】

この副制御基板 2 0 0 には、初期化スイッチ 2 0 1 が設けられており、初期化スイッチ 2 0 1 が操作されると、副制御基板 2 0 0 に初期化信号が入力され、サブ RAM 2 0 0 c に記憶されているフラグ等の種々のデータが初期化されることとなる。

【 0 0 4 4 】

画像制御基板 2 1 0 は、上記演出表示部 5 0 a に画像を表示させる画像表示制御を行うものであり、CPU、ROM、RAM、VRAM を備えている。この画像制御基板 2 1 0 の ROM には、演出表示部 5 0 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、副制御基板 2 0 0 から送信されたコマンドに基づいて、CPU が、画像データを ROM から VRAM に読み出して、演出表示部 5 0 a の画像表示を制御する。

【 0 0 4 5 】

電飾制御基板 2 2 0 は、副制御基板 2 0 0 から送信されたコマンドに基づいて、音声出力装置 5 8 から音声を出力させる音声出力制御を行う。また、電飾制御基板 2 2 0 は、副

10

20

30

40

50

制御基板 200 から送信されるコマンドに基づいて、演出役物装置 52 を可動したり演出照明装置 54 を点灯制御したりする。さらには、演出操作装置 56 の押下操作および回転操作をそれぞれ識別可能に検出する演出操作装置検出スイッチ 56a から操作検出信号が入力された際に、所定のコマンドを副制御基板 200 に送信する。

【0046】

なお、各基板には、不図示の電源基板が接続されている。この電源基板は、コンデンサからなるバックアップ電源を備えており、遊技機に供給する電源電圧を監視し、電源電圧が所定値以下となったときに、電断検知信号を主制御基板 100 に出力する。

【0047】

次に、本実施形態の遊技機 1 における遊技について、メイン ROM 100b に記憶されている各種テーブルを参照しながら説明する。

10

【0048】

前述したように、本実施形態の遊技機 1 は、特別図柄遊技と普通図柄遊技の 2 種類の遊技が並行して進行するものであり、これら両遊技を進行する際の遊技状態として、低確率遊技状態または高確率遊技状態のいずれかの遊技状態と、非時短遊技状態または時短遊技状態のいずれかの遊技状態と、が組み合わせられたいずれかの遊技状態にて遊技が進行する。

【0049】

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 28 が開放される特別遊技を実行する権利獲得の確率が低く（本実施形態では約 $1/392.4$ ）設定された遊技状態であり、高確率遊技状態というのは、特別遊技を実行する権利獲得の確率が高く（本実施形態では約 $1/39.24$ ）設定された遊技状態である。

20

【0050】

また、非時短遊技状態というのは、可動片 22b が開状態になりやすく、第 2 始動口 22 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 22b が開状態になりやすく、第 2 始動口 22 に遊技球が入球しやすい遊技状態である。

【0051】

遊技者が操作ハンドル 12 を操作して遊技領域 16 に遊技球を発射させるとともに、遊技領域 16 を流下する遊技球が第 1 始動口 20 または第 2 始動口 22 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、「大当たりの抽選」という）が行われる。この大当たりの抽選において、大当たりに当選すると、大入賞口 28 が開放されるとともに当該大入賞口 28 への遊技球の入球が可能となる特別遊技が実行され、また、当該特別遊技の終了後の遊技状態が、上記のいずれかの遊技状態に設定される。以下では、大当たりの抽選方法について説明する。

30

【0052】

なお、詳しくは後述するが、第 1 始動口 20 または第 2 始動口 22 に遊技球が入球すると、大当たりの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 A 決定乱数、リーチモード B 決定乱数、変動パターン乱数）が取得されるとともに、これら各乱数値がメイン RAM 100c の保留記憶領域に記憶される。以下では、第 1 始動口 20 に遊技球が入球して保留記憶領域に記憶された種々の乱数を総称して特 1 保留とよび、第 2 始動口 22 に遊技球が入球して保留記憶領域に記憶された種々の乱数を総称して特 2 保留とよぶ。

40

【0053】

この保留記憶領域は、8 つの記憶部（第 1 ～ 第 8 記憶部）を有している。そして、第 1 始動口 20 に遊技球が入球すると、特 1 保留を保留記憶領域の第 1 記憶部から順に記憶し、第 2 始動口 22 に遊技球が入球すると、特 2 保留を保留記憶領域の第 1 記憶部から順に記憶する。例えば、第 1 始動口 20 に遊技球が入球したとき、保留記憶領域の第 1 ～ 第 8 記憶部のいずれにも保留が記憶されていない場合には、第 1 記憶部に特 1 保留を記憶する。また、例えば、第 1 記憶部 ～ 第 3 記憶部に特 1 保留または特 2 保留が記憶されている状

50

態で、第1始動口20に遊技球が入球した場合には、特1保留を第4記憶部に記憶する。なお、第2始動口22に遊技球が入球した場合にも、上記と同様に、第1記憶部～第8記憶部の中で、特1保留および特2保留が記憶されていない、最も番号(序数)の小さい記憶部に特2保留が記憶される。

【0054】

ただし、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20に遊技球が入球したときに、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20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22に遊技球が入球したときに、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22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。

10

【0055】

なお、特1保留および特2保留のいずれも保留記憶領域に記憶されていない状態で、かつ、特別図柄に係る変動処理が未実行の状態において遊技球が第1始動口20または第2始動口22に入球した場合、当該保留記憶領域に記憶される新たな特1保留または特2保留における各乱数(乱数情報)は、直ちに特別図柄変動制御に係る所定の処理領域に記憶移行させて当該記憶部のクリアをするシフト処理が行われる。

【0056】

また、後述する特別図柄変動停止処理が終了した際(次の特別図柄変動の開始可能状態)に、保留記憶領域に特1保留または特2保留が記憶され待機処理をさせていた場合には、第1記憶部の(時系列で一番古い)特1保留または特2保留における各乱数を、特別図柄変動制御に係る所定の処理領域に記憶移行させて当該記憶部のクリア(待機処理の解除)をするシフト処理が行われる。なお、特別遊技に係る制御処理(所謂、大当たり遊技状態)が実行されている場合には、上記のシフト処理をしない待機処理を行うこととしている。

20

【0057】

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20または第2始動口22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、大当たりの抽選を開始するとき、すなわち、大当たりの判定を行うときの遊技状態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当たりの抽選が行われる。

30

【0058】

低確率遊技状態において、特1保留および特2保留について大当たりの抽選を開始する場合には、図4(a)に示す大当たり決定乱数判定テーブル1が参照される。この大当たり決定乱数判定テーブル1によれば、大当たり決定乱数が10001～10167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1/392.4となる。

【0059】

40

また、高確率遊技状態において、特1保留および特2保留について大当たりの抽選を開始する場合には、図4(b)に示す大当たり決定乱数判定テーブル2が参照される。この大当たり決定乱数判定テーブル2によれば、大当たり決定乱数が10001～11670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1/39.24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。

【0060】

なお、図4からも明らかのように、本実施形態においては、取得した大当たり決定乱数が10001～10167である保留、すなわち、低確率遊技状態において大当たりに当

50

選する保留は、必ず、高確率遊技状態においても大当たりに当選することとなる。

【 0 0 6 1 】

図 5 は、当たり図柄決定乱数判定テーブルを説明する図である。第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 2 に遊技球が入球すると、0 ~ 9 9 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、上記の大当たりの抽選により「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決定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) に示す当たり図柄決定乱数判定テーブル 1 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) に示す当たり図柄決定乱数判定テーブル 2 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

【 0 0 6 2 】

図 5 (a) に示す当たり図柄決定乱数判定テーブル 1 によれば、図示のとおり、0 ~ 9 9 の各当たり図柄乱数に特別図柄 A、B、C の 3 種類の特別図柄が対応付けられており、当たり図柄乱数が 0 ~ 3 9 であれば特別図柄 A が決定され、当たり図柄乱数が 4 0 ~ 7 9 であれば特別図柄 B が決定され、当たり図柄乱数が 8 0 ~ 9 9 であれば特別図柄 C が決定される。

【 0 0 6 3 】

また、図 5 (b) に示す当たり図柄決定乱数判定テーブル 2 によれば、図示のとおり、0 ~ 9 9 の各当たり図柄乱数に特別図柄 A、B、C の 3 種類の特別図柄が対応付けられており、当たり図柄乱数が 0 ~ 3 9 であれば特別図柄 A が決定され、当たり図柄乱数が 4 0 ~ 7 9 であれば特別図柄 B が決定され、当たり図柄乱数が 8 0 ~ 9 9 であれば特別図柄 C が決定される。なお、ここでは、当たり図柄決定乱数判定テーブル 1、2 において、各特別図柄が決定される比率を同一としたが、両当たり図柄決定乱数判定テーブル 1、2 において、異なる特別図柄が決定されたり、あるいは、同一の特別図柄であっても、そのそれぞれが決定される比率を異にしたりしてもよい。

20

【 0 0 6 4 】

また、大当たりの抽選結果が「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、当たり図柄決定乱数判定テーブルは、大当たりの抽選結果が「大当たり」であった場合にのみ参照され、大当たりの抽選結果が「ハズレ」であった場合に参照されることはない。

30

【 0 0 6 5 】

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、遊技状態ごとに設けられており、本実施形態では、非時短遊技状態用のテーブルと、時短遊技状態用のテーブルとが設けられている。第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 2 に遊技球が入球すると、0 ~ 1 0 0 0 6 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、大当たりの抽選結果が導出されると、当該大当たりの抽選結果を報知する変動演出パターンを決定する処理が行われる。本実施形態では、大当たりの抽選結果が「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。

40

【 0 0 6 6 】

そして、非時短遊技状態に設定されているときに特 1 保留に基づいて大当たりの抽選結果が導出されるとともに、大当たりの抽選を行うときの特 1 保留数が 0 または 1 個であった場合には、図 6 (a) に示すリーチグループ決定乱数判定テーブル 1 が選択される。このリーチグループ決定乱数判定テーブル 1 によれば、リーチグループ決定乱数が 0 ~ 3 9 9 9 であれば「グループ 1」が決定され、リーチグループ決定乱数が 4 0 0 0 ~ 6 9 9 9

50

であれば「グループ2」が決定され、リーチグループ決定乱数が7000～8999であれば「グループ3」が決定され、リーチグループ決定乱数が9000～9799であれば「グループ4」が決定され、リーチグループ決定乱数が9800～10006であれば「グループ5」が決定される。

【0067】

また、非時短遊技状態に設定されているときに特1保留に基づいて大当たりの抽選結果が導出されるとともに、大当たりの抽選を行うときの特1保留数が2または3個であった場合には、図6(b)に示すリーチグループ決定乱数判定テーブル2が選択される。また、非時短遊技状態に設定されているときに特2保留に基づいて大当たりの抽選結果が導出された場合には、保留数とは無関係に図6(c)に示すリーチグループ決定乱数判定テーブル3が選択されることとなる。これらリーチグループ決定乱数判定テーブル1～3によれば、リーチグループ決定乱数に応じて、図示のとおりグループ種別が決定されることとなる。

10

【0068】

なお、大当たりの抽選結果が「大当たり」であった場合には、変動演出パターンを決定するにあたってグループ種別を決定することはない。つまり、リーチグループ決定乱数判定テーブルは、大当たりの抽選結果が「ハズレ」であった場合にのみ参照され、大当たりの抽選結果が「大当たり」であった場合に参照されることはない。したがって、リーチグループ決定乱数は、第1始動口20や第2始動口22に遊技球が入球したときに、「大当たり」、「ハズレ」とは無関係に取得されるものの、大当たりの抽選結果が「大当たり」であった場合には、当該リーチグループ決定乱数は何らの抽選にも用いられることなく破棄されることとなる。

20

【0069】

図7は、ハズレ時リーチモードA決定乱数判定テーブルを説明する図である。このハズレ時リーチモードA決定乱数判定テーブルは、上記のようにして決定されたグループ種別ごとに複数設けられている。ここでは、グループ1が決定されたときに選択されるハズレ時リーチモードA決定乱数判定テーブル1を図7(a)に示し、グループ2が決定されたときに選択されるハズレ時リーチモードA決定乱数判定テーブル2を図7(b)に示し、グループ5が決定されたときに選択されるハズレ時リーチモードA決定乱数判定テーブル5を図7(c)に示す。

30

【0070】

第1始動口20または第2始動口22に遊技球が入球すると、0～250の範囲内から1つのリーチモードA決定乱数が取得される。そして、上記のグループ種別の抽選によりグループ種別が決定された場合には、当該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A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A決定乱数判定テーブルとリーチモードA決定乱数とに基づいて、変動モードA番号が決定される。

【0071】

図7(a)に示すハズレ時リーチモードA決定乱数判定テーブル1によれば、リーチモードA決定乱数が0～250の全てにおいて、変動モードA番号として「00H」が決定される。また、図7(b)に示すハズレ時リーチモードA決定乱数判定テーブル2によれば、リーチモードA決定乱数が0～79のとき、変動モードA番号として「00H」が決定され、リーチモードA決定乱数が80～169のとき、変動モードA番号として「01H」が決定され、リーチモードA決定乱数が170～250のとき、変動モードA番号として「02H」が決定される。また、図7(c)に示すハズレ時リーチモードA決定乱数判定テーブル5によれば、リーチモードA決定乱数が0～130のとき、変動モードA番号として「05H」が決定され、リーチモードA決定乱数が131～199のとき、変動モードA番号として「06H」が決定され、リーチモードA決定乱数が200～250のとき、変動モードA番号として「07H」が決定される。

40

【0072】

50

そして、各ハズレ時リーチモードA決定乱数判定テーブルにおいては、リーチモードA決定乱数に、変動モードA番号とともに、後述するリーチモードB決定乱数判定テーブルおよび変動パターン抽選テーブルが対応付けられている。例えば、ハズレ時リーチモードA決定乱数判定テーブル1によれば、変動モードA番号が「00H」と決定されると同時に、リーチモードB決定乱数判定テーブルとして「テーブル1」が決定され、変動パターン抽選テーブルとして「テーブルA」が決定される。このように、本実施形態では、変動モードA番号が決定されると、同時に、リーチモードB決定乱数判定テーブルおよび変動パターン抽選テーブルが決定されることとなる。

【0073】

図8は、大当たり時リーチモードA決定乱数判定テーブルを説明する図である。この大当たり時リーチモードA決定乱数判定テーブルは、大当たり当選時に決定される大当たり図柄の種別に応じて複数設けられている。ここでは、特別図柄Aが決定されたときに選択される大当たり時リーチモードA決定乱数判定テーブル1を図8(a)に示し、特別図柄Bが決定されたときに選択される大当たり時リーチモードA決定乱数判定テーブル2を図8(b)に示している。この大当たり時リーチモードA決定乱数判定テーブルにおいても、上記のハズレ時リーチモードA決定乱数判定テーブルと同様に、リーチモードA決定乱数に対して、変動モードA番号、リーチモードB決定乱数判定テーブル、変動パターン抽選テーブルが対応付けられており、変動モードA番号が決定されると、同時に、リーチモードB決定乱数判定テーブルおよび変動パターン抽選テーブルが決定されることとなる。

【0074】

以上のように、大当たりの抽選結果が「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に応じ、図7に示すハズレ時リーチモードA決定乱数判定テーブルとリーチモードA決定乱数とによって、変動モードA番号、リーチモードB決定乱数判定テーブル、変動パターン抽選テーブルが決定される。一方、大当たりの抽選結果が「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）に応じ、図8に示す大当たり時リーチモードA決定乱数判定テーブルとリーチモードA決定乱数とによって、変動モードA番号、リーチモードB決定乱数判定テーブル、変動パターン抽選テーブルが決定されることとなる。

【0075】

図9は、リーチモードB決定乱数判定テーブルを説明する図である。ここでは、リーチモードB決定乱数判定テーブル1を図9(a)に示し、リーチモードB決定乱数判定テーブル2を図9(b)に示し、リーチモードB決定乱数判定テーブル5を図9(c)に示すが、リーチモードB決定乱数判定テーブルは、この他にも多数設けられている。

【0076】

第1始動口20または第2始動口22に遊技球が入球すると、0~198の範囲内から1つのリーチモードB決定乱数が取得される。そして、上記の変動モードA番号と同時に決定されたリーチモードB決定乱数判定テーブルと、取得したリーチモードB決定乱数とに基づいて変動モードB番号が決定される。例えば、図9(a)に示すリーチモードB決定乱数判定テーブル1によれば、リーチモードB決定乱数が0~198の全てにおいて、変動モードB番号として「0H」が決定される。また、図9(b)に示すリーチモードB決定乱数判定テーブル2によれば、リーチモードB決定乱数が0~109のとき、変動モードB番号として「0H」が決定され、リーチモードB決定乱数が110~198のとき、変動モードB番号として「1H」が決定される。また、図9(c)に示すリーチモードB決定乱数判定テーブル5によれば、リーチモードB決定乱数が0~49のとき、変動モードB番号として「5H」が決定され、リーチモードB決定乱数が50~99のとき、変動モードB番号として「6H」が決定され、リーチモードB決定乱数が100~159のとき、変動モードB番号として「7H」が決定され、リーチモードB決定乱数が160~198のとき、変動モードB番号として「8H」が決定される。

【0077】

10

20

30

40

50

図10は、変動パターン抽選テーブルを説明する図である。ここでは、変動パターン抽選テーブルAを図10(a)に示し、変動パターン抽選テーブルBを図10(b)に示し、変動パターン抽選テーブルQを図10(c)に示すが、変動パターン抽選テーブルは、この他にも多数設けられている。

【0078】

第1始動口20または第2始動口22に遊技球が入球すると、0~238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A番号と同時に決定された変動パターン抽選テーブルと、取得した変動パターン乱数とに基づいて変動パターン番号が決定される。例えば、図10(a)に示す変動パターン抽選テーブルAによれば、変動パターン乱数が0~238の全てにおいて、変動パターン番号として「00H」が決定される。

10

【0079】

また、図10(b)に示す変動パターン抽選テーブルBによれば、変動パターン乱数が0~238の全てにおいて、変動パターン番号として「01H」が決定される。また、図10(c)に示す変動パターン抽選テーブルQによれば、変動パターン乱数が0~24のとき、変動パターン番号として「30H」が決定され、変動パターン乱数が25~49のとき、変動パターン番号として「31H」が決定され、変動パターン乱数が50~139のとき、変動パターン番号として「32H」が決定され、変動パターン乱数が140~179のとき、変動パターン番号として「33H」が決定され、変動パターン乱数が180~219のとき、変動パターン番号として「34H」が決定され、変動パターン乱数が220~238のとき、変動パターン番号として「35H」が決定される。

20

【0080】

このように、大当たりの抽選が行われると、大当たりの抽選結果に応じて、変動モードA番号、変動モードB番号、変動パターン番号が決定される。これら変動モードA番号、変動モードB番号、変動パターン番号は、変動演出パターンを構成するものであり、そのそれぞれに、変動演出の態様および時間が対応付けられている。

【0081】

図11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A番号が決定されると、図11(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A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A番号に応じて、対応する変動時間1が決定される。

30

【0082】

また、上記のように、変動パターン番号が決定されると、図11(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に応じて、対応する変動時間2が決定される。

【0083】

さらに、上記のように、変動モードB番号が決定されると、図11(c)に示す変動時間3決定テーブルにしたがって変動時間3が決定される。この変動時間3決定テーブルによれば、変動モードB番号ごとに変動時間3が対応付けられており、決定された変動モードBに応じて、対応する変動時間3が決定される。このようにして決定された変動時間1~3の合計時間が、大当たりの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。

40

【0084】

図12は、変動モードコマンドおよび変動パターンコマンドを説明する図である。上記のように、変動モードA番号、変動モードB番号、変動パターン番号が決定されると、それらに対応するコマンドが生成され、副制御基板200に送信される。図12(a)に示すように、変動モードコマンドは、先行コマンドと後続コマンドとからなり、先行コマンドは、ヘッダーとして機能する「AH」に、変動モードB番号が付加されて構成される。

50

したがって、例えば、変動モードB番号として「2H」が決定された場合には、先行コマンドが「A2H」となる。なお、本実施形態では、変動モードB番号として、「0H」～「EH」の15種類が設けられているが、ここで「FH」を除外しているのは、後述する変動パターンコマンドのヘッダー「AFH」との識別性を確保するためである。

【0085】

また、後続コマンドは、変動モードA番号のとおり決定され、例えば、変動モードA番号として「00H」が決定された場合には、後続コマンドが「00H」となる。本実施形態では、後続コマンドとして「00H」～「7FH」が設けられており、したがって、変動モードA番号を最大で128通り設けることが可能となっている。このように、本実施形態においては、変動モードA番号と変動モードB番号とによって、1つの変動モードコマンドが生成されることとなる。

10

【0086】

一方、図12(b)に示すように、変動パターンコマンドも、先行コマンドと後続コマンドとからなり、ヘッダーとして機能する「AFH」が先行コマンドとして生成される。また、後続コマンドは、変動パターン番号のとおり決定され、例えば、変動パターン番号として「00H」が決定された場合には、後続コマンドが「00H」となる。本実施形態では、後続コマンドとして「00H」～「7FH」が設けられており、したがって、本実施形態では、変動パターン番号を、最大で128通り設けることが可能となっている。

【0087】

上記のように、本実施形態においては、変動演出パターンを決定するために、変動モードA番号、変動モードB番号、変動パターン番号の3つの要素が決定されるが、変動モードA番号と変動モードB番号とによって1つの変動モードコマンドが生成され、変動パターン番号によって1つの変動パターンコマンドが生成される。これにより、コマンドの生成、送信処理の負荷を低減するようにしている。なお、本実施形態では、変動モードB番号に基づいて変動モードコマンドの先行コマンドを生成し、変動モードA番号に基づいて変動モードコマンドの後続コマンドを生成することとしたが、変動モードA番号に基づいて先行コマンドを生成し、変動モードB番号に基づいて後続コマンドを生成してもよい。また、変動モードA番号や変動モードB番号に基づいて変動パターンコマンドの先行コマンドあるいは後続コマンドを生成してもよい。いずれにしても、各コマンドは、変動モードA番号、変動モードB番号、変動パターン番号の数に応じて適宜生成することとすれば

20

30

【0088】

図13は、大当たりに当選した場合に実行される特別遊技を制御するための特別電動役物作動テーブルを説明する図である。特別電動役物作動テーブルは、特別遊技の実行中に大入賞口開閉ソレノイド28cを通電制御するために参照されるものであり、本実施形態においては、特別電動役物作動テーブルとして、作動テーブル1、2が設けられている。

【0089】

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

40

【0090】

また、特別図柄B、Cが決定されると、作動テーブル2を参照して特別遊技が実行される。この作動テーブル2によれば、大入賞口28が29秒開放すること、または、大入賞口28に8個の遊技球が入球する(カウントC=8)ことのいずれかの条件が成立することによって終了するラウンド遊技が5回実行される。なお、各ラウンド遊技中、大入賞口28は1回のみ開放され、各ラウンド遊技間に設定される大入賞口28の閉鎖時間すなわちインターバル時間が2.0秒に設定されている。

50

【 0 0 9 1 】

図 1 4 は、上記のようにして特別遊技が実行された場合に、当該特別遊技の終了後の遊技状態を設定するための遊技状態設定テーブルを説明する図である。特別遊技の終了後の遊技状態は、大当たりの抽選によって決定された特別図柄の種別と、大当たり当選時の遊技状態とによって決定される。

【 0 0 9 2 】

図示のとおり、特別図柄 A、B が決定された場合には、特別遊技の終了後に高確率遊技状態に設定され、特別図柄 C が決定された場合には、特別遊技の終了後に低確率遊技状態に設定される。なお、高確率遊技状態の継続回数（以下、「高確回数」という）は 1 0 0 0 0 回に設定される。これは、高確率遊技状態が、大当たりの抽選結果が 1 0 0 0 0 回確定するまで継続することを意味している。高確率遊技状態においては、大当たりの当選確率が約 $1 / 39.24$ に設定されていることから、実質的には、大当たりに再度当選するまで高確率遊技状態が継続することとなる。ただし、上記した高確回数は 1 の高確率遊技状態における最大継続回数を示すものであり、上記の継続回数に到達するまでの間に大当たりに当選した場合には、再度、高確回数の設定が行われることとなる。

10

【 0 0 9 3 】

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

20

【 0 0 9 4 】

すなわち、大当たり当選時の遊技状態が時短遊技状態であった場合には、特別図柄（大当たり図柄）の種別を問わず、時短回数が 1 0 0 回に設定される。一方、大当たり当選時の遊技状態が非時短遊技状態であった場合に、特別図柄（大当たり図柄）の種別が特別図柄 A であれば、時短回数が 1 8 回に設定され、特別図柄（大当たり図柄）の種別が特別図柄 B、C であれば、時短回数が 9 回に設定される。

【 0 0 9 5 】

図 1 5 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 1 6 を流下する遊技球がゲート 2 4 を通過すると、第 2 始動口 2 2 の可動片 2 2 b を通電制御するか否かが対応付けられた普通図柄の決定処理（以下、「普図抽選」という）が行われる。

30

【 0 0 9 6 】

なお、詳しくは後述するが、遊技球がゲート 2 4 を通過すると、0 ~ 1 9 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 RAM 1 0 0 c の普図保留記憶領域に 4 つを上限として記憶される。したがって、普図保留記憶領域に 4 つの乱数値が記憶された状態で、遊技球がゲート 2 4 を通過した場合には、当該遊技球の通過に基づいて乱数値が記憶されることはない。以下では、ゲート 2 4 を遊技球が通過して普図保留記憶領域に記憶された乱数値（当たり決定乱数）を普図保留とよぶ。

【 0 0 9 7 】

非時短遊技状態において普図抽選を開始する場合には、図 1 5 (a) に示す普通図柄判定テーブル 1 が参照される。この普通図柄判定テーブル 1 によれば、当たり決定乱数が 0 であった場合に当選と判定し、当たり決定乱数が 1 ~ 1 9 あった場合にはハズレと判定する。したがって、この場合の当選確率は $1 / 20$ となる。

40

【 0 0 9 8 】

また、時短遊技状態において普図抽選を開始する場合には、図 1 5 (b) に示す普通図柄判定テーブル 2 が参照される。この普通図柄判定テーブル 2 によれば、当たり決定乱数が 0 ~ 1 8 であった場合に当選と判定し、当たり決定乱数が 1 9 であった場合にはハズレと判定する。したがって、この場合の当選確率は $19 / 20$ となる。なお、普図抽選によって当選の判定結果が得られた場合には当たり図柄が決定され、ハズレの判定結果が得られた場合にはハズレ図柄が決定される。

【 0 0 9 9 】

50

図16(a)は、普通図柄変動パターン決定テーブルを説明する図であり、図16(b)は、第2始動口開放制御テーブルを説明する図である。上記のように、普図抽選が行われると、普通図柄の変動パターンが決定される。ここでは、遊技状態が非時短遊技状態に設定されている場合には変動時間が20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88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88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88が消灯する。

【0100】

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88が点灯した場合には、第2始動口22の可動片22bが、普図抽選が行われたときの遊技状態に応じて図16(b)に示すように通電制御される。

【0101】

すなわち、非時短遊技状態において当たり図柄が決定された場合には、始動口開閉ソレノイド22cが0.1秒×1回=0.1秒のみ通電され、第2始動口22の可動片22bが0.1秒のみ開放する。また、時短遊技状態において当たり図柄が決定された場合には、始動口開閉ソレノイド22cが2.9秒×2回=5.8秒通電され、第2始動口22の可動片22bが合計で5.8秒開放する。

【0102】

このように、時短遊技状態においては、非時短遊技状態よりも第2始動口22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24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22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、当たりの抽選を行うことが可能となる。

【0103】

次に、遊技機1における遊技の進行について、フローチャートを用いて説明する。

【0104】

(主制御基板のメイン処理)

図17を用いて、主制御基板100のメイン処理を説明する。

【0105】

電源基板より電源が供給されると、メインCPU100aにシステムリセットが発生し、メインCPU100aは、以下のメイン処理を行う。

【0106】

(ステップS1)

メインCPU100aは、初期化処理として、電源投入に応じて、メインROM100bから起動プログラムを読み込むとともに、メインRAM100cに記憶されるフラグ等を初期化したり、副制御基板200に送信する各種のコマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶したりする。

【0107】

(ステップS2)

次に、メインCPU100aは、リーチグループ決定乱数、リーチモードA決定乱数、リーチモードB決定乱数、変動パターン乱数を更新する。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A決定乱数、リーチモードB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。

【0108】

(ステップS3)

次に、メインCPU100aは、当たり図柄乱数用初期値更新乱数を更新する。この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

10

20

30

40

50

こととなる。このステップS3の処理が終了すると、以降は、所定の割込み処理が行われるまで、ステップS2とステップS3との処理を繰り返し行う。

【0109】

(主制御基板のタイマ割込処理)

図18を用いて、主制御基板100のタイマ割込処理を説明する。

【0110】

主制御基板100に設けられたリセット用クロックパルス発生回路によって、所定の周期(4ミリ秒、以下「4ms」という)毎にクロックパルスが発生されることで、以下のタイマ割込処理が実行される。

【0111】

(ステップS100)

まず、メインCPU100aは、各種タイマカウンタを更新する時間制御処理を行う。

【0112】

(ステップS200)

次に、メインCPU100aは、当たり図柄乱数、当たり図柄乱数用初期値更新乱数を更新する処理を行う。具体的には、それぞれの乱数カウンタを1加算して、乱数カウンタを更新し、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。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100に内蔵されたハードウェア乱数を用いている。この大当たり決定乱数および当たり決定乱数は、いずれも一定の規則に従って極めて高速に更新され、乱数列が一巡するごと(例えば、5ミリ秒)に自動的に乱数列が変更されるとともに、システムリセット毎にスタート値が変更されるようになっている。

【0113】

(ステップS300)

次に、メインCPU100aは、一般入賞口検出スイッチ18a、第1始動口検出スイッチ20a、第2始動口検出スイッチ22a、ゲート検出スイッチ24a、大入賞口検出スイッチ28aに入力があったか否か判定する入力制御処理を行う。

【0114】

(ステップS400)

次に、メインCPU100aは、特別図柄、特別電動役物の制御を行うための特図特電処理を行う。

【0115】

(ステップS500)

次に、メインCPU100aは、普通図柄、普通電動役物の制御を行うための普図普電処理を行う。

【0116】

(ステップS600)

次に、メインCPU100aは、一般入賞口18、第1始動口20、第2始動口22、大入賞口28に遊技球が入球したか否かを確認する。具体的には、一般入賞口検出スイッチ18a、第1始動口検出スイッチ20a、第2始動口検出スイッチ22a、大入賞口検出スイッチ28aから検出信号が入力された場合には、それぞれの検出信号に対応する賞球カウンタを更新するとともに、検出信号に対応する払出個数指定コマンドを払出制御基板120に送信する。なお、払出制御基板120において賞球の払い出しが行われると、その賞球ごとに主制御基板100にコマンドが送信され、当該コマンドを受信すると、賞球カウンタが0になるまで賞球カウンタを減算する。

【0117】

(ステップS700)

次に、メインCPU100aは、外部情報データ、第2始動口開閉ソレノイドデータ、大入賞口開閉ソレノイドデータ、各表示器80、82、84、86、88、90の表示デ

10

20

30

40

50

ータを作成する処理を行う。

【0118】

(ステップS800)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS700で作成した各データの信号を出力させるポート出力処理、および、上記各ステップでメインRAM100cの演出用伝送データ格納領域にセットされたコマンドを送信するコマンド送信処理を行う。

【0119】

以下に、上記したタイマ割込処理のうち、ステップS300の入力制御処理、ステップS400の特図特電処理、ステップS500の普図普電処理について、詳細に説明する。

【0120】

図19は、上記ステップS300の入力制御処理を説明するフローチャートである。

【0121】

(ステップS310)

まず、メインCPU100aは、一般入賞口検出スイッチ18aから検出信号が入力されたか、すなわち、遊技球が一般入賞口18に入球したか否かを判定する。メインCPU100aは、一般入賞口検出スイッチ18aから検出信号が入力された場合には、賞球のために用いる一般入賞口賞球カウンタに所定のデータを加算して更新する。

【0122】

(ステップS320)

次に、メインCPU100aは、大入賞口検出スイッチ28aから検出信号が入力されたか、すなわち、遊技球が大入賞口28に入球したか否かを判定する。メインCPU100aは、大入賞口検出スイッチ28aから検出信号が入力された場合には、賞球のために用いる大入賞口賞球カウンタに所定のデータを加算して更新するとともに、大入賞口28に入球した遊技球を計数するための大入賞口入球カウンタを加算して更新する。

【0123】

(ステップS330)

次に、メインCPU100aは、第1始動口検出スイッチ20aから検出信号が入力されたか、すなわち、遊技球が第1始動口20に入球したか否かを判定して、大当たりの抽選を行うための所定のデータをセットする。詳しくは、図20を用いて後述する。

【0124】

(ステップS340)

次に、メインCPU100aは、第2始動口検出スイッチ22aから検出信号が入力されたか、すなわち、遊技球が第2始動口22に入球したか否かを判定して、大当たりの抽選を行うための所定のデータをセットする。詳しくは、図22を用いて後述する。

【0125】

(ステップS350)

次に、メインCPU100aは、ゲート検出スイッチ24aから信号が入力されたか、すなわち、遊技球がゲート24を通過したか否かを判定して、普通図柄の抽選を行うための所定のデータをセットする。詳しくは、図23を用いて後述する。

【0126】

図20は、上記ステップS330の第1始動口検出スイッチ入力処理を説明するフローチャートである。

【0127】

(ステップS330-1)

まず、メインCPU100aは、第1始動口検出スイッチ20aから検出信号が入力されたか否かを判定する。第1始動口検出スイッチ20aから検出信号が入力された場合と判定した場合にはステップS330-2に処理を移し、第1始動口検出スイッチ20aから検出信号が入力されていないと判定した場合には、第1始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【0128】

10

20

30

40

50

(ステップS330-2)

次に、メインCPU100aは、保留記憶領域に記憶されている特1保留数(X1)が4未満であるか否かを判定する。その結果、特1保留数(X1)<4と判定した場合にはステップS330-3に処理を移し、特1保留数(X1)≥4と判定した場合には第1始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【0129】

(ステップS330-3)

上記ステップS330-2において、特1保留数(X1)<4と判定した場合には、メインCPU100aは、特1保留数(X1)に「1」加算した値を新たな特1保留数(X1)として記憶する。

10

【0130】

(ステップS330-4)

次に、メインCPU100aは、現在の大当たり決定乱数を取得して、保留記憶領域にある第1記憶部から第8記憶部まで順に空いている記憶部を検索し、空いている記憶部に取得した大当たり決定乱数を記憶する。

【0131】

(ステップS330-5)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS200で更新された当たり図柄乱数を取得するとともに、当該取得した当たり図柄乱数を、上記ステップS330-4で大当たり決定乱数を記憶したのと同じ記憶部に記憶する。

20

【0132】

(ステップS330-6)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS2で更新されたリーチグループ決定乱数を取得するとともに、上記ステップS330-4およびステップS330-5で各乱数を記憶したのと同じ記憶部に記憶する。

【0133】

(ステップS330-7)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS2で更新されたリーチモードA決定乱数を取得するとともに、上記ステップS330-4～ステップS330-6で各乱数を記憶したのと同じ記憶部に記憶する。

30

【0134】

(ステップS330-8)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS2で更新されたリーチモードB決定乱数を取得するとともに、上記ステップS330-4～ステップS330-7で各乱数を記憶したのと同じ記憶部に記憶する。

【0135】

(ステップS330-9)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS2で更新された変動パターン乱数を取得するとともに、上記ステップS330-4～ステップS330-8で各乱数を記憶したのと同じ記憶部に記憶する。

40

【0136】

(ステップS330-10)

次に、メインCPU100aは、特1保留が記憶されたことを示す始動入賞コマンドを生成して演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0137】

(ステップS331)

次に、メインCPU100aは、事前判定処理を実行して第1始動口検出スイッチ入力処理を終了する。この事前判定処理について、図21を用いて説明する。

【0138】

図21は、上記ステップS331の事前判定処理を説明するフローチャートである。

50

【0139】

(ステップS331-1)

まず、メインCPU100aは、低確率遊技状態において大当たりの抽選を行う際に参照する大当たり決定乱数判定テーブル1(図4(a)参照)をセットする。

【0140】

(ステップS331-2)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS331-1でセットした大当たり決定乱数判定テーブル1と、上記ステップS330-4で取得した大当たり決定乱数とに基づいて、当該新たに記憶した特1保留が、低確率遊技状態において大当たりと判定されるか否かを判定する。

10

【0141】

(ステップS331-3)

上記ステップS331-2において、新たに記憶された保留が低確率遊技状態において「大当たり」の判定結果が導出されるものであると判定した場合にはステップS331-4に処理を移し、新たに記憶された保留が低確率遊技状態において「大当たり」の判定結果が導出されるものではないと判定した場合にはステップS331-5に処理を移す。

【0142】

(ステップS331-4)

上記ステップS331-3において、新たに記憶された保留が「大当たり」の判定結果が導出されるものであると判定した場合には、メインCPU100aは、事前判定コマンド1(大当たり確定コマンド)をセットする。

20

【0143】

(ステップS331-5)

一方、上記ステップS331-3において、新たに記憶された保留が「大当たり」の判定結果が導出されるものではないと判定した場合には、メインCPU100aは、高確率遊技状態において大当たりの抽選を行う際に参照する大当たり決定乱数判定テーブル2(図4(b)参照)をセットする。

【0144】

(ステップS331-6)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS331-5でセットした大当たり決定乱数判定テーブル2と、上記ステップS330-4で取得した大当たり決定乱数とに基づいて、当該新たに記憶した保留が、高確率遊技状態において大当たりと判定されるか否かを判定する。

30

【0145】

(ステップS331-7)

上記ステップS331-6において、新たに記憶された保留が高確率遊技状態において「大当たり」の判定結果が導出されるものであると判定した場合にはステップS331-8に処理を移し、新たに記憶された保留が高確率遊技状態において「大当たり」の判定結果が導出されるものではないと判定した場合にはステップS331-9に処理を移す。

【0146】

(ステップS331-8)

上記ステップS331-7において、新たに記憶された保留が「大当たり」の判定結果が導出されるものであると判定した場合には、メインCPU100aは、事前判定コマンド2(高確時大当たりコマンド)をセットする。

40

【0147】

(ステップS331-9)

一方、上記ステップS331-7において、新たに記憶された保留が「大当たり」の判定結果が導出されるものではないと判定した場合には、メインCPU100aは、事前判定コマンド3(ハズレコマンド)をセットする。

【0148】

50

図 2 2 は、上記ステップ S 3 4 0 の第 2 始動口検出スイッチ入力処理を説明するフローチャートである。

【 0 1 4 9 】

(ステップ S 3 4 0 - 1)

まず、メイン CPU 1 0 0 a は、第 2 始動口検出スイッチ 2 2 a から検出信号が入力されたか否かを判定する。第 2 始動口検出スイッチ 2 2 a から検出信号が入力されたと判定した場合にはステップ S 3 4 0 - 2 に処理を移し、第 2 始動口検出スイッチ 2 2 a から検出信号が入力されていないと判定した場合には、第 2 始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【 0 1 5 0 】

(ステップ S 3 4 0 - 2)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、保留記憶領域に記憶されている特 2 保留数 (X 2) が 4 未満であるか否かを判定する。その結果、特 2 保留数 (X 2) < 4 と判定した場合にはステップ S 3 4 0 - 3 に処理を移し、特 2 保留数 (X 2) = 4 と判定した場合には第 2 始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【 0 1 5 1 】

(ステップ S 3 4 0 - 3)

上記ステップ S 3 4 0 - 2 において、特 2 保留数 (X 2) < 4 と判定した場合には、メイン CPU 1 0 0 a は、特 2 保留数 (X 2) に「 1 」加算した値を新たな特 2 保留数 (X 2) として記憶する。

【 0 1 5 2 】

(ステップ S 3 4 0 - 4)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、現在の大当たり決定乱数を取得して、保留記憶領域にある第 1 記憶部から第 8 記憶部まで順に空いている記憶部を検索し、空いている記憶部に取得した大当たり決定乱数を記憶する。

【 0 1 5 3 】

(ステップ S 3 4 0 - 5)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、上記ステップ S 2 0 0 で更新された当たり図柄乱数を取得するとともに、当該取得した当たり図柄乱数を、上記ステップ S 3 4 0 - 4 で大当たり決定乱数を記憶したのと同じ記憶部に記憶する。

【 0 1 5 4 】

(ステップ S 3 4 0 - 6)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、上記ステップ S 2 で更新されたリーチグループ決定乱数を取得するとともに、上記ステップ S 3 4 0 - 4 およびステップ S 3 4 0 - 5 で各乱数を記憶したのと同じ記憶部に記憶する。

【 0 1 5 5 】

(ステップ S 3 4 0 - 7)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、上記ステップ S 2 で更新されたリーチモード A 決定乱数を取得するとともに、上記ステップ S 3 4 0 - 4 ~ ステップ S 3 4 0 - 6 で各乱数を記憶したのと同じ記憶部に記憶する。

【 0 1 5 6 】

(ステップ S 3 4 0 - 8)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、上記ステップ S 2 で更新されたリーチモード B 決定乱数を取得するとともに、上記ステップ S 3 4 0 - 4 ~ ステップ S 3 4 0 - 7 で各乱数を記憶したのと同じ記憶部に記憶する。

【 0 1 5 7 】

(ステップ S 3 4 0 - 9)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、上記ステップ S 2 で更新された変動パターン乱数を取得するとともに、上記ステップ S 3 4 0 - 4 ~ ステップ S 3 4 0 - 8 で各乱数を記憶したのと同じ記憶部に記憶する。

10

20

30

40

50

【0158】

(ステップS340-10)

次に、メインCPU100aは、特2保留が記憶されたことを示す始動入賞コマンドを生成して演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0159】

(ステップS331)

次に、メインCPU100aは、図21に示す事前判定処理を実行して第2始動口検出スイッチ入力処理を終了する。なお、ここでは、図21の事前判定処理のうち、ステップS331-2およびステップS331-6において、上記ステップS340-4で取得した大当たり決定乱数を用いる点以外は、上記したとおりであるため、詳細な説明は省略する。

10

【0160】

図23は、上記ステップS350のゲート検出スイッチ入力処理を説明するフローチャートである。

【0161】

(ステップS350-1)

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

20

【0162】

(ステップS350-2)

上記ステップS350-1において、ゲート検出スイッチ24aから検出信号が入力されたと判定した場合には、メインCPU100aは、普図保留数(Y)が4未満であるかを判定する。その結果、普図保留数(Y)<4と判定した場合にはステップS350-3に処理を移し、普図保留数(Y)≥4と判定した場合には、当該ゲート検出スイッチ入力処理を終了する。

【0163】

(ステップS350-3)

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

30

【0164】

(ステップS350-4)

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

40

【0165】

次に、図24～図30を用いて、主制御基板100において実行される上記の特別図柄遊技に係る処理について説明する。

【0166】

図24は、上記ステップS400の特図特電処理を説明するフローチャートである。

【0167】

(ステップS410)

まず、メインCPU100aは、特図特電データの値をロードする。この特図特電デー

50

タとしては、特別図柄変動開始処理の実行を示すデータ「00」と、特別図柄変動停止処理の実行を示すデータ「01」と、停止後処理の実行を示すデータ「02」と、特別電動役物制御処理の実行を示すデータ「03」と、特別遊技終了処理の実行を示すデータ「04」と、が設けられている。

【0168】

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

10

【0169】

図25は、上記ステップS420の特別図柄変動開始処理を説明するフローチャートである。この特別図柄変動開始処理は、上記ステップS410において、特図特電データ=00であると判定した場合に実行される。

【0170】

（ステップS420-1）

メインCPU100aは、保留記憶領域に特1保留または特2保留が記憶されているか（特1保留数（X1）=1または特2保留数（X2）=1）を判定する。その結果、特1保留および特2保留のいずれかが記憶されていると判定した場合にはステップS420-2に処理を移し、特1保留および特2保留のいずれも記憶されていないと判定した場合にはステップS420-7に処理を移す。

20

【0171】

（ステップS420-2）

上記ステップS420-1において、保留記憶領域に特1保留または特2保留が記憶されていると判定した場合には、メインCPU100aは、保留記憶領域のシフト処理を行う。ここでは、第1記憶部に記憶されている各乱数を所定の処理領域に記憶するとともに、第2記憶部～第8記憶部に記憶されている各乱数を、1つ番号（序数）が小さい記憶部にシフトさせる。

【0172】

（ステップS420-3）

次に、メインCPU100aは、大当たり決定乱数判定テーブル（図4参照）のうち、現在の遊技状態に対応するテーブルを選択し、当該選択したテーブルと、上記ステップS420-2において処理領域に記憶された大当たり決定乱数とに基づいて大当たりの抽選結果を導出する。

30

【0173】

そして、導出した抽選結果が「大当たり」であった場合には、始動口種別（特1保留か特2保留か）に応じて当たり図柄決定乱数判定テーブル（図5参照）を選択するとともに、当該選択したテーブルと、上記ステップS420-2において処理領域に記憶された当たり図柄乱数とに基づいて特別図柄種別を決定する。また、導出した抽選結果が「ハズレ」であった場合には、始動口種別が第1始動口20（特1保留）であれば特別図柄Xを決定し、始動口種別が第2始動口22（特2保留）であれば特別図柄Yを決定する。そして、当該決定した特別図柄に対応するデータを、メインRAM100cの所定の領域に記憶する。また、この特別図柄決定処理においては、現在の遊技状態、すなわち、特別図柄を決定したときの遊技状態が遊技状態バッファに記憶される。

40

【0174】

なお、この特別図柄変動開始処理によれば、特1保留および特2保留が保留記憶領域に記憶された順に処理される。ただし、特1保留および特2保留の双方が記憶されている場合に、特1保留および特2保留のいずれか一方を優先的に処理してもよい。

【0175】

（ステップS420-4）

50

次に、メインCPU100aは、上記ステップS420-3で決定された特別図柄の種別を示す図柄決定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、決定された特別図柄の種別に係る情報が、変動演出の開始時に副制御基板200に伝送されることとなる。

【0176】

(ステップS421)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS420-2において処理領域に記憶されたリーチグループ決定乱数、リーチモードA決定乱数、リーチモードB決定乱数、変動パターン乱数に基づいて、変動演出パターンを決定する変動演出パターン決定処理を行う。この変動演出パターン決定処理については、図26を用いて後述する。

10

【0177】

(ステップS420-5)

次に、メインCPU100aは、第1特別図柄表示器80または第2特別図柄表示器82において、特別図柄の変動表示を開始するための変動表示データをセットする。これにより、特1保留に基づいて特別図柄の変動表示が行われる場合には、第1特別図柄表示器80が点滅表示を開始するとともに、特2保留に基づいて特別図柄の変動表示が行われる場合には、第2特別図柄表示器82が点滅表示を開始する。なお、ここで制御される点滅表示とは、各表示器80、82において「-」が所定の間隔で点滅することをいうものである。また、特1保留に基づいて特別図柄の変動表示が行われる場合には、変動表示の開始と同時に、特1保留が1つ減ることを示すように、第1特別図柄保留表示器84が表示制御され、特2保留に基づいて特別図柄の変動表示が行われる場合には、変動表示の開始と同時に、特2保留が1つ減ることを示すように、第2特別図柄保留表示器86が表示制御される。

20

【0178】

(ステップS420-6)

次に、メインCPU100aは、特図特電処理において特別図柄変動停止処理が実行されるように、特図特電データに「01」をセットし、当該特別図柄変動開始処理を終了する。

【0179】

(ステップS420-7)

また、上記ステップS420-1において、特1保留および特2保留のいずれも記憶されていないと判定した場合には、メインCPU100aは、デモ判定処理を実行する。このデモ判定処理において、メインCPU100aは、特別図柄の変動表示が行われていない時間を計時するとともに、所定時間にわたって特別図柄の変動表示が行われない場合には、演出表示部50aにデモ画面を表示するためのデモコマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。

30

【0180】

図26は、上記ステップS421の変動演出パターン決定処理を説明するフローチャートである。

【0181】

(ステップS421-1)

まず、メインCPU100aは、上記ステップS420-3で決定された特別図柄が大当たり図柄であるかを判定する。その結果、大当たり図柄であると判定した場合にはステップS421-2に処理を移し、大当たり図柄ではないと判定した場合にはステップS421-4に処理を移す。

40

【0182】

(ステップS421-2)

上記ステップS421-1において、決定された特別図柄は大当たり図柄であると判定した場合には、メインCPU100aは、決定された大当たり図柄に係るデータをロードする。

50

【0183】

(ステップS421-3)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS421-2でロードした大当たり図柄に係るデータに基づいて、大当たり時リーチモードA決定乱数判定テーブル(図8参照)をセットする。

【0184】

(ステップS421-4)

一方、上記ステップS421-1において、決定した特別図柄は大当たり図柄ではないと判定した場合には、メインCPU100aは、現在の保留数を確認する。具体的には、特1保留に基づいて大当たりの抽選が行われた場合には特1保留数(X1)を確認し、特2保留に基づいて大当たりの抽選が行われた場合には特2保留数(X2)を確認する。

10

【0185】

(ステップS421-5)

次に、メインCPU100aは、大当たりの抽選が行われた保留種別(始動口種別)と、上記ステップS421-4で確認した保留数とに基づいて、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。

【0186】

(ステップS421-6)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS420-2またはステップS420-4で処理領域に書き込まれたリーチグループ決定乱数と、上記ステップS421-5でセットされたリーチグループ決定乱数判定テーブルとに基づいて、グループ種別を決定するとともに、当該決定したグループ種別を所定の処理領域に記憶する。

20

【0187】

(ステップS421-7)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS421-6で決定されたグループ種別に基づいて、ハズレ時リーチモードA決定乱数判定テーブル(図7参照)をセットする。

【0188】

(ステップS421-8)

メインCPU100aは、上記ステップS421-3でセットされた大当たり時リーチモードA決定乱数判定テーブル、または、上記ステップS421-7でセットされたハズレ時リーチモードA決定乱数判定テーブルと、上記ステップS420-2またはステップS420-4で処理領域に書き込まれたリーチモードA決定乱数とに基づいて、変動モードA番号を決定するとともに、当該決定した変動モードA番号を所定の処理領域に記憶する。また、ここでは変動モードA番号が決定されるのと同時に、リーチモードB決定乱数判定テーブルおよび変動パターン抽選テーブルが決定される。

30

【0189】

(ステップS421-9)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS421-8で決定されたリーチモードB決定乱数判定テーブル(図9参照)をセットする。

【0190】

(ステップS421-10)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS421-9でセットされたリーチモードB決定乱数判定テーブルと、上記ステップS420-2またはステップS420-4で処理領域に書き込まれたリーチモードB決定乱数とに基づいて、変動モードB番号を決定するとともに、当該決定した変動モードB番号を所定の処理領域に記憶する。

40

【0191】

(ステップS421-11)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS421-8で決定された変動パターン抽選テーブル(図10参照)をセットする。

【0192】

50

(ステップS 4 2 1 - 1 2)

次に、メインCPU 1 0 0 aは、上記ステップS 4 2 1 - 1 1でセットされた変動パターン抽選テーブルと、上記ステップS 4 2 0 - 2またはステップS 4 2 0 - 4で処理領域に書き込まれ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とともに、当該決定した変動パターン番号を所定の処理領域に記憶する。

【0 1 9 3】

(ステップS 4 2 1 - 1 3)

次に、メインCPU 1 0 0 aは、上記ステップS 4 2 1 - 8で決定された変動モードA番号、上記ステップS 4 2 1 - 1 0で決定された変動モードB番号、上記ステップS 4 2 1 - 1 2で決定された変動パターン番号と、変動時間決定テーブル(図11参照)とに基づいて、変動時間1~3を決定する。そして、決定した変動時間1~3をそれぞれ記憶するとともに、変動時間1~3を積算した合計変動時間を算出して、変動時間タイマカウンタにセットする。また、ここでは、決定された変動モードA番号および変動モードB番号に基づいて変動モードコマンドが生成されるとともに、決定された変動パターン番号に基づいて変動パターンコマンドが生成される。これにより、変動演出パターン決定処理が終了となる。

【0 1 9 4】

図27は、上記ステップS 4 3 0の特別図柄変動停止処理を説明するフローチャートである。この特別図柄変動停止処理は、上記ステップS 4 1 0において、特図特電データ=01であると判定した場合に実行される。

【0 1 9 5】

(ステップS 4 3 0 - 1)

メインCPU 1 0 0 aは、変動時間(ステップS 4 2 1 - 1 3でセット)が経過したか否かを判定する。その結果、変動時間が経過したと判定した場合にはステップS 4 3 0 - 2に処理を移し、変動時間は経過していないと判定した場合には当該特別図柄変動停止処理を終了する。

【0 1 9 6】

(ステップS 4 3 0 - 2)

上記ステップS 4 3 0 - 1において、変動時間が経過したと判定した場合には、メインCPU 1 0 0 aは、上記ステップS 4 2 0 - 3で決定、記憶された特別図柄を、第1特別図柄表示器80または第2特別図柄表示器82に停止表示するための停止表示データをセットする。

【0 1 9 7】

(ステップS 4 3 0 - 3)

次に、メインCPU 1 0 0 aは、図柄が確定したことを示す図柄確定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0 1 9 8】

(ステップS 4 3 0 - 4)

次に、メインCPU 1 0 0 aは、上記のようにして特別図柄の停止表示を開始したら、停止表示時間カウンタに図柄を停止表示する時間をセットする。

【0 1 9 9】

(ステップS 4 3 0 - 5)

次に、メインCPU 1 0 0 aは、特図特電処理において停止後処理が実行されるように、特図特電データに「02」をセットし、当該特別図柄変動停止処理を終了する。

【0 2 0 0】

図28は、上記ステップS 4 4 0の停止後処理を説明するフローチャートである。この停止後処理は、上記ステップS 4 1 0において、特図特電データ=02であると判定した場合に実行される。

【0 2 0 1】

(ステップS 4 4 0 - 1)

10

20

30

40

50

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

【0202】

（ステップS440-2）

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

【0203】

（ステップS440-3）

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

【0204】

（ステップS440-4）

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

【0205】

（ステップS440-5）

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

【0206】

（ステップS440-6）

上記ステップS440-5において、停止表示されている図柄は大当たり図柄ではないと判定した場合には、メインCPU100aは、特図特電処理において特別図柄変動開始処理が実行されるように、特図特電データに「00」をセットし、ステップS440-10に処理を移す。

【0207】

（ステップS440-7）

一方、上記ステップS440-5において、停止表示されている図柄は大当たり図柄であると判定した場合には、メインCPU100aは、大当たり当選時遊技状態コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。この大当たり当選時遊技状態コマンドは、大当たり当選時の遊技状態が非時短遊技状態であるか、それとも時短遊技状態であるかを副制御基板200に伝達するためのコマンドである。

【0208】

10

20

30

40

50

(ステップS 4 4 0 - 8)

次に、メインCPU 1 0 0 aは、現在の遊技状態をリセットする処理を行う。

【0 2 0 9】

(ステップS 4 4 0 - 9)

次に、メインCPU 1 0 0 aは、特図特電処理において特別電動役物制御処理が実行されるように、特図特電データに「0 3」をセットする。これにより、大当たり図柄が停止表示した後に特別遊技が開始されることとなる。

【0 2 1 0】

(ステップS 4 4 0 - 1 0)

次に、メインCPU 1 0 0 aは、現在の遊技状態を確認し、遊技状態コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットして当該停止後処理を終了する。

10

【0 2 1 1】

図29は、上記ステップS 4 5 0の特別電動役物制御処理を説明するフローチャートである。この特別電動役物制御処理は、上記ステップS 4 1 0において、特図特電データ=0 3であると判定した場合に実行される。

【0 2 1 2】

(ステップS 4 5 0 - 1)

メインCPU 1 0 0 aは、まず、特別遊技を開始するにあたってオープニング開始処理を実行する。メインCPU 1 0 0 aは、特別遊技の開始にあたって、まずオープニングコマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、予め設定されたオープニング時間が経過するまで待機することとなる。なお、すでにオープニングコマンドが送信されている場合には、そのままステップS 4 5 0 - 2に処理を移すこととなる。

20

【0 2 1 3】

(ステップS 4 5 0 - 2)

次に、メインCPU 1 0 0 aは、現在、オープニング中であるか、すなわち、オープニング時間が経過したかを判定する。その結果、オープニング時間が経過していると判定した場合にはステップS 4 5 0 - 3に処理を移し、オープニング時間は経過していないと判定した場合には当該特別電動役物制御処理を終了する。

【0 2 1 4】

(ステップS 4 5 0 - 3)

上記ステップS 4 5 0 - 2において、オープニング時間が経過したと判定した場合には、メインCPU 1 0 0 aは、特別遊技実行処理を行う。ここでは、停止表示されている特別図柄の種別に応じて、作動テーブル1、2のいずれかをセットするとともに、当該セットしたテーブルを参照して、大入賞口開閉ソレノイド2 8 cの通電制御が行われることとなる。

30

【0 2 1 5】

なお、ここでは、各ラウンド遊技の開始時に、メインCPU 1 0 0 aが、ラウンド開始コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。このラウンド開始コマンドは、何回目のラウンド遊技が開始されるのかに係る情報を有するものである。これにより、副制御基板2 0 0では、主制御基板1 0 0において何回目のラウンド遊技が開始されるのかを把握することが可能となっている。

40

【0 2 1 6】

(ステップS 4 5 0 - 4)

次に、メインCPU 1 0 0 aは、大入賞口2 8の全開閉が終了したかを判定する。その結果、大入賞口2 8の全ての開閉が終了したと判定した場合にはステップS 4 5 0 - 5に処理を移し、大入賞口2 8の全ての開閉が終了していないと判定した場合には当該特別電動役物制御処理を終了する。

【0 2 1 7】

(ステップS 4 5 0 - 5)

上記ステップS 4 5 0 - 4において、大入賞口2 8の全開閉が終了したと判定した場合

50

には、メインCPU100aは、エンディング開始処理を実行する。ここでは、エンディングコマンドを演出用伝送データ格納領域にセットするとともに、所定のエンディング時間が経過するまで待機する。

【0218】

(ステップS450-6)

次に、メインCPU100aは、エンディング時間が経過したか否かを判定する。その結果、エンディング時間が経過したと判定した場合にはステップS450-7に処理を移し、エンディング時間は経過していないと判定した場合には当該特別電動役物制御処理を終了する。

【0219】

(ステップS450-7)

上記ステップS450-6において、エンディング時間が経過したと判定した場合には、メインCPU100aは、特図特電処理において特別遊技終了処理が実行されるように、特図特電データに「04」をセットし、当該特別電動役物制御処理を終了する。

【0220】

図30は、上記ステップS460の特別遊技終了処理を説明するフローチャートである。この特別遊技終了処理は、上記ステップS410において、特図特電データ=04であると判定した場合に実行される。

【0221】

(ステップS460-1)

まず、メインCPU100aは、メインRAM100cに記憶された特別図柄データ、および、遊技状態バッファに記憶された大当たり当選時の遊技状態に係るデータをロードする。そして、図14に示す遊技状態設定テーブルを参照し、特別遊技の終了後の遊技状態を設定する。具体的には、高確遊技フラグ、高確回数、時短遊技フラグ、時短回数を設定する。

【0222】

(ステップS460-2)

次に、メインCPU100aは、遊技状態を確認し、遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。この遊技状態指定コマンドは、上記ステップS460-1で設定された高確遊技フラグ、高確回数、時短遊技フラグ、時短回数、特別遊技の実行契機となった大当たり図柄の種別に係る情報を有している。

【0223】

(ステップS460-3)

次に、メインCPU100aは、特図特電処理において特別図柄変動開始処理が実行されるように、特図特電データに「00」をセットし、当該特別遊技終了処理を終了する。

【0224】

次に、図31~図35を用いて、主制御基板100において実行される上記の普通図柄遊技に係る処理について説明する。

【0225】

図31は、上記ステップS500の普図普電処理を説明するフローチャートである。

【0226】

(ステップS510)

まず、メインCPU100aは、普図普電データの値をロードする。この普図普電データは、普通図柄変動開始処理の実行を示すデータ「10」と、普通図柄変動停止処理の実行を示すデータ「11」と、普通図柄停止後処理の実行を示すデータ「12」と、普通電動役物制御処理の実行を示すデータ「13」と、が設けられている。

【0227】

次に、メインCPU100aは、普通図柄変動開始処理(ステップS520)、普通図柄変動停止処理(ステップS530)、普通図柄停止後処理(ステップS540)、普通電動役物制御処理(ステップS550)を実行する。これら各処理について、以下に、図

10

20

30

40

50

面を参照して説明する。

【0228】

図32は、上記ステップS520の普通図柄変動開始処理を説明するフローチャートである。

【0229】

(ステップS520-1)

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

10

【0230】

(ステップS520-2)

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

【0231】

(ステップS520-3)

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

20

【0232】

(ステップS520-4)

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

30

【0233】

(ステップS520-5)

次に、メインCPU100aは、処理領域に複写された当たり決定乱数の当選判定処理を行う。具体的には、現在の遊技状態が非時短遊技状態である場合には、図15(a)に示す当たり決定乱数判定テーブル1を参照して、処理領域に複写された当たり決定乱数を判定する。また、現在の遊技状態が時短遊技状態である場合には、図15(b)に示す当

40

【0234】

(ステップS520-6)

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

【0235】

(ステップS520-7)

50

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

【0236】

(ステップS520-8)

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

【0237】

(ステップS520-9)

次に、メインCPU100aは、現在の遊技状態が、非時短遊技状態または時短遊技状態のいずれに設定されているかを確認するとともに、現在の遊技状態に応じて普図変動時間をセットする。具体的には、図16(a)に示すように、現在の遊技状態が非時短遊技状態である場合には、普図変動時間カウンタに20秒をセットし、時短遊技状態である場合には普図変動時間カウンタに1秒をセットする。

10

【0238】

(ステップS520-10)

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

20

【0239】

(ステップS520-11)

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

【0240】

(ステップS520-12)

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

30

【0241】

図33は、上記ステップS530の普通図柄変動停止処理を説明するフローチャートである。

【0242】

(ステップS530-1)

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

【0243】

(ステップS530-2)

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

40

【0244】

(ステップS530-3)

上記ステップS530-2において、普図変動時間が経過したと判定した場合には、メインCPU100aは、普通図柄表示器88に普通図柄を停止表示するための停止表示デ

50

ータをセットする。これにより、普通図柄表示器 8 8 において、普通図柄が停止表示されることとなる。

【 0 2 4 5 】

(ステップ S 5 3 0 - 4)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、上記のようにして普通図柄の停止表示を開始したら、停止表示時間カウンタに図柄を停止表示する時間をセットする。

【 0 2 4 6 】

(ステップ S 5 3 0 - 5)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、普図普電処理において普通図柄停止後処理が実行されるように、普図普電データに「 1 2 」をセットし、当該普通図柄変動停止処理を終了する

10

【 0 2 4 7 】

図 3 4 は、上記ステップ S 5 4 0 の普通図柄停止後処理を説明するフローチャートである。

【 0 2 4 8 】

(ステップ S 5 4 0 - 1)

まず、メイン CPU 1 0 0 a は、普図普電データが、普通図柄停止後処理の実行を示すデータ「 1 2 」であるか否かを判定する。その結果、普図普電データ = 1 2 と判定した場合にはステップ S 5 4 0 - 2 に処理を移し、普図普電データ = 1 2 ではないと判定した場合には当該普通図柄停止後処理を終了する。

20

【 0 2 4 9 】

(ステップ S 5 4 0 - 2)

上記ステップ S 5 4 0 - 1 において、普図普電データ = 1 2 と判定した場合には、メイン CPU 1 0 0 a は、停止表示時間 (ステップ S 5 3 0 - 4 でセット) が経過したか否かを判定する。その結果、停止表示時間は経過していないと判定した場合には当該普通図柄停止後処理を終了し、停止表示時間を経過したと判定した場合にはステップ S 5 4 0 - 3 に処理を移す。

【 0 2 5 0 】

(ステップ S 5 4 0 - 3)

上記ステップ S 5 4 0 - 2 において、停止表示時間が経過したと判定した場合には、メイン CPU 1 0 0 a は、停止表示されている図柄が当たり図柄であるかを判定する。その結果、停止表示されている図柄は当たり図柄ではないと判定した場合にはステップ S 5 4 0 - 5 に処理を移し、停止表示されている図柄は当たり図柄であると判定した場合にはステップ S 5 4 0 - 4 に処理を移す。

30

【 0 2 5 1 】

(ステップ S 5 4 0 - 4)

上記ステップ S 5 4 0 - 3 において、停止表示されている図柄は当たり図柄であると判定した場合には、メイン CPU 1 0 0 a は、普図普電処理において普通電動役物制御処理が実行されるように、普図普電データに「 1 3 」をセットし、当該普通図柄停止後処理を終了する。

40

【 0 2 5 2 】

(ステップ S 5 4 0 - 5)

一方、上記ステップ S 5 4 0 - 3 において、停止表示されている図柄は当たり図柄ではない (ハズレ図柄である) と判定した場合には、メイン CPU 1 0 0 a は、普図普電処理において普通図柄変動開始処理が実行されるように、普図普電データに「 1 0 」をセットし、当該普通図柄停止後処理を終了する。

【 0 2 5 3 】

図 3 5 は、上記ステップ S 5 5 0 の普通電動役物制御処理を説明するフローチャートである。

【 0 2 5 4 】

50

(ステップS550-1)

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

【0255】

(ステップS550-2)

上記ステップS550-1において、普図普電データ=13と判定した場合には、メインCPU100aは、普通電動役物が制御中であるか、すなわち、すでに始動口開閉ソレノイド22cが通電制御中であるかを判定する。その結果、普通電動役物が制御中であると判定した場合には、ステップS550-5に処理を移し、普通電動役物は制御中ではないと判定した場合にはステップS550-3に処理を移す。

10

【0256】

(ステップS550-3)

上記ステップS550-2において、普通電動役物は制御中ではないと判定した場合には、メインCPU100aは、普通図柄の変動開始時の遊技状態が、非時短遊技状態または時短遊技状態のいずれであったかを判定する。

【0257】

(ステップS550-4)

次に、メインCPU100aは、始動口開閉ソレノイド22cの通電制御を開始すべく、上記ステップS550-3において確認した遊技状態に応じて開放テーブルをセットする。これにより、普通図柄の変動開始時の遊技状態が非時短遊技状態であった場合には始動口開閉ソレノイド22cの通電制御データとして、開放回数=1回、1回の開放時間=0.1秒となる通電制御データがセットされる。また、普通図柄の変動開始時の遊技状態が時短遊技状態であった場合には、開放回数=2回、1回の開放時間=2.9秒となる通電制御データがセットされる。

20

【0258】

(ステップS550-5)

また、上記ステップS550-2において、普通電動役物が制御中であると判定した場合には、メインCPU100aは、上記ステップS550-4でセットされた通電時間を経過したかを判定する。その結果、通電時間を経過したと判定した場合にはステップS550-6に処理を移し、通電時間は経過していないと判定した場合には当該普通電動役物制御処理を終了する。

30

【0259】

(ステップS550-6)

上記ステップS550-5において、通電時間が経過したと判定した場合には、メインCPU100aは、始動口開閉ソレノイド22cの通電を停止する処理を行う。

【0260】

(ステップS550-7)

次に、メインCPU100aは、普図普電処理において普通図柄変動開始処理が実行されるように、普図普電データに「10」をセットし、当該普通図柄停止後処理を終了する。

40

【0261】

以上のように、主制御基板100において各種の処理が実行されることにより、特別図柄遊技および普通図柄遊技が進行することとなるが、こうした遊技の進行中には、主制御基板100から送信されるコマンドに基づいて、副制御基板200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。

【0262】

本実施形態においては、副制御基板200で制御される演出のうち、特別遊技のエンディング中に実行制御される選択演出の一例について説明する。

50

【 0 2 6 3 】

図 3 6 は、エンディング処理中に実行される選択演出の一例を説明する図である。本実施形態においては、非時短遊技状態において大当たりに当選した場合、特別遊技の終了後に設定される時短遊技状態の継続回数、すなわち、時短回数が、9 回もしくは 1 8 回に設定される（図 1 4 参照）。このとき、9 回もしくは 1 8 回の大当たりの抽選が終了するまでの時短遊技状態中、演出表示部 5 0 a には、遊技者が選択したキャラクタが表示される。

【 0 2 6 4 】

そして、全てのラウンド遊技が終了した後のエンディング処理中、演出表示部 5 0 a には、図 3 6 (a) に示すように、その中央に配置された略四角形状の主表示領域 4 1 x と、この主表示領域 4 1 x の左側に上下方向に略等間隔で区分けされた第 1 表示領域 4 1 a 、第 2 表示領域 4 1 b 、第 3 表示領域 4 1 c と、主表示領域 4 1 x の右側に上下方向に略等間隔で区分けされた第 4 表示領域 4 1 d 、第 5 表示領域 4 1 e 、第 6 表示領域 4 1 f (特別表示領域) とが分割表示される。これら各表示領域 4 1 a ~ 4 1 f には、それぞれ異なるキャラクタが含まれる選択画像 (以下、単に「キャラクタ」という) が表示され、遊技者による演出操作装置 5 6 の操作によって、いずれか 1 のキャラクタを選択することができるようになっている。

【 0 2 6 5 】

より詳細に説明すると、通常は、第 1 表示領域 4 1 a ~ 第 5 表示領域 4 1 e に、第 1 キャラクタ 4 2 a ~ 第 5 キャラクタ 4 2 e のいずれかが表示される。このとき、第 6 表示領域 4 1 f には、第 6 キャラクタが含まれる特定画像 (以下、単に「第 6 キャラクタ 4 2 f 」という) が表示されるものの、第 6 表示領域 4 1 f は、第 1 表示領域 4 1 a ~ 第 5 表示領域 4 1 e に比べて暗く表示 (以下、「選択不可表示」という) される。

【 0 2 6 6 】

そして、選択演出の開始時には、図 3 6 (a) に示すように、第 1 表示領域 4 1 a が所定の明度で表示 (以下、選択表示という) されるとともに、第 2 表示領域 4 1 b ~ 第 5 表示領域 4 1 e が、第 1 表示領域 4 1 a よりも暗く表示 (以下、「非選択表示」という) され、このとき、第 1 表示領域 4 1 a に表示されている第 1 キャラクタ 4 2 a に対応する画像が主表示領域 4 1 x に表示される。この状態から、遊技者が演出操作装置 5 6 を時計回り方向に回転操作すると、図 3 6 (b) に示すように、第 2 表示領域 4 1 b が選択表示されるとともに、第 2 表示領域 4 1 b に表示されている第 2 キャラクタ 4 2 b に対応する画像が主表示領域 4 1 x に表示される。このとき、第 1 表示領域 4 1 a は、第 2 表示領域 4 1 b が選択表示に切り換わるのと同時に、非選択表示に切り換わる。

【 0 2 6 7 】

このように、選択演出の実行中に遊技者が演出操作装置 5 6 を時計回り方向に回転操作すると、第 1 表示領域 4 1 a 第 2 表示領域 4 1 b 第 3 表示領域 4 1 c 第 4 表示領域 4 1 d 第 5 表示領域 4 1 e の順に選択表示が切り換わり、当該選択表示された表示領域に対応する画像が主表示領域 4 1 x に表示される。このとき、第 6 表示領域 4 1 f は、選択不可表示されており、第 5 表示領域 4 1 e が選択表示された状態で、さらに、演出操作装置 5 6 が時計回り方向に回転操作されると、第 6 表示領域 4 1 f が選択不可表示されたまま、再び、第 1 表示領域 4 1 a が選択表示されることとなる。

【 0 2 6 8 】

なお、選択演出の実行中に遊技者が演出操作装置 5 6 を反時計回り方向に回転操作した場合には、第 1 表示領域 4 1 a 第 5 表示領域 4 1 e 第 4 表示領域 4 1 d 第 3 表示領域 4 1 c 第 2 表示領域 4 1 b の順に選択表示が切り換わり、当該選択表示された表示領域に対応する画像が主表示領域 4 1 x に表示される。

【 0 2 6 9 】

このように、選択演出においては、遊技者による演出操作装置 5 6 の回転操作に伴って、現在、選択中である表示領域 (キャラクタ) が切り換わるとともに、当該選択中のキャラクタに対応する画像が主表示領域 4 1 x に表示されることとなる。つまり、主表示領域

10

20

30

40

50

4 1 x に表示される画像は、現在、遊技者が選択中のキャラクタを報知するものである。そして、遊技者が演出操作装置 5 6 を押下操作すると、そのときに選択されているキャラクタが選択キャラクタとして確定される。ここで選択したキャラクタは、以後の 9 回もしくは 1 8 回の当たりの抽選が終了するまでの時短遊技状態中、演出表示部 5 0 a に表示され、図柄変動演出の進行状況によっては同演出の動的態様に加わることとなる。

【 0 2 7 0 】

なお、遊技者がキャラクタを選択することができる時間、すなわち、演出操作装置 5 6 の押下操作有効時間は、例えば、5 ~ 1 0 秒程度に設定されており、この間に演出操作装置 5 6 の押下操作が検出されなかった場合には、押下操作有効時間の経過時に選択されているキャラクタが、選択キャラクタとして確定されることとなる。

10

【 0 2 7 1 】

また、本実施形態では、予め設定された特定条件が成立すると、上記の第 1 キャラクタ 4 2 a ~ 第 5 キャラクタ 4 2 e とは別に設けられた第 6 キャラクタ 4 2 f を表示することが決定される。

【 0 2 7 2 】

図 3 7 は、第 6 キャラクタ表示決定テーブルを説明する図である。この図に示すように、第 6 キャラクタ表示決定テーブルは、図 3 7 (a) に示す第 6 キャラクタ表示決定テーブル 1、図 3 7 (b) に示す第 6 キャラクタ表示決定テーブル 2、図 3 7 (c) に示す第 6 キャラクタ表示決定テーブル 3 の 3 つ設けられている。これら第 6 キャラクタ表示決定テーブル 1 ~ 3 は、第 6 キャラクタ 4 2 f の表示有無を決定するためのテーブルである。

20

【 0 2 7 3 】

エンディングコマンドを受信すると、副制御基板 2 0 0 では、0 ~ 9 9 の範囲内から 1 の第 1 演出乱数を取得する。また、エンディングコマンドを受信すると、当該コマンドの受信時点で、特 1 保留または特 2 保留の中に、当該特別遊技の終了後に再開される特別図柄遊技において「当たり」となる保留（以下、「特定保留」という）が記憶されているか否かの判定が行われる。そして、特定保留があると判定した場合には、第 6 キャラクタ表示決定テーブル 1 が選択される。また、特定保留がないと判定した場合には、当該特別遊技の終了後に高確率遊技状態に設定されるか否かの判定が行われ、高確率遊技状態に設定されると判定した場合には、第 6 キャラクタ表示決定テーブル 2 が選択される。なお、特定保留がなく、しかも、当該特別遊技の終了後に低確率遊技状態に設定されると判定した場合には、第 6 キャラクタ表示決定テーブル 3 が選択される。このようにして、第 6 キャラクタ表示決定テーブル 1 ~ 3 のいずれかが選択されると、当該選択したテーブルと、取得した第 1 演出乱数とに基づいて、第 6 キャラクタ 4 2 f を表示するか否かが決定される。

30

【 0 2 7 4 】

例えば、第 6 キャラクタ表示決定テーブル 1 によれば、取得した第 1 演出乱数が 0 ~ 4 9 であれば第 6 キャラクタ 4 2 f を表示すると決定され、取得した第 1 演出乱数が 5 0 ~ 9 9 であれば第 6 キャラクタ 4 2 f を表示しないと決定される。同様に、第 6 キャラクタ表示決定テーブル 2 によれば、取得した第 1 演出乱数が 0 ~ 2 9 であれば第 6 キャラクタ 4 2 f を表示すると決定され、取得した第 1 演出乱数が 3 0 ~ 9 9 であれば第 6 キャラクタ 4 2 f を表示しないと決定される。また、第 6 キャラクタ表示決定テーブル 3 によれば、取得した第 1 演出乱数が 0 ~ 4 であれば第 6 キャラクタ 4 2 f を表示すると決定され、取得した第 1 演出乱数が 5 ~ 9 9 であれば第 6 キャラクタ 4 2 f を表示しないと決定される。

40

【 0 2 7 5 】

このことから明らかなように、特定保留がある場合や、特定保留はないが特別遊技の終了後に高確率遊技状態に設定される場合には、第 6 キャラクタ 4 2 f が表示される確率が高く設定されている。したがって、選択演出において、第 6 キャラクタ 4 2 f が表示されることにより、特定保留の有無や、特別遊技の終了後の遊技状態が遊技者に示唆されることとなる。なお、ここでは、第 6 キャラクタ表示決定テーブル 3 においても、第 6 キャ

50

ラクタ 4 2 f が第 2 表示領域 4 1 b に表示され、相対的に優先順位の低い第 1 キャラクタ 4 2 a が第 3 表示領域 4 2 c に表示されることとなる。

【 0 2 8 2 】

また、本実施形態では、1 の集計期間（当日）における全キャラクタ 4 2 a ~ 4 2 f の選択回数を合算した合算選択回数（1 日の総選択回数）が、予め設定された有効回数（本実施形態では 5 回とする）以上である場合に、当日に該当する集計期間が有効集計期間として扱われる。

【 0 2 8 3 】

詳しくは後述するが、本実施形態では、電源投入時に日付が変更されたか否かを判定し、日付が変更されていれば、当日の合算選択回数（ここでいう当日とは、前日において「当日」の記憶領域で更新された合算選択回数）が 5 以上であるか否かを判定する。そして、当日の合算選択回数が 5 以上であれば、選択回数記憶部に記憶されている最も古い集計期間の選択回数データを消去し、当日の選択回数を 1 日前の選択回数として選択回数記憶部に記憶する。一方、当日の合算選択回数が 5 未満であれば、選択回数記憶部に記憶されている選択回数データをそのまま保持するとともに、当日の選択回数データを消去する。

【 0 2 8 4 】

このように、1 集計期間（1 日）当たりの合算選択回数が有効回数以上であれば、当該集計期間を有効集計期間とし、当該有効集計期間における各キャラクタの選択回数を、選択情報記憶部に記憶することとなる。このことから明らかのように、1 集計期間（1 日）当たりの合算選択回数が少ない場合には、当該集計期間における選択回数が、各キャラクタの表示位置の決定に際して考慮されないこととなる。これにより、合算選択回数の少ない集計期間が連続したとしても、極めて少ないデータに基づいて各キャラクタの表示位置が決定されてしまうことがなく、常に、一定量以上のデータに基づいて各キャラクタの表示位置を決定することが可能となる。

【 0 2 8 5 】

なお、ここでは、全キャラクタ 4 2 a ~ 4 2 f の選択回数を合算した合算選択回数（1 日の総選択回数）が有効回数以上である場合に、当日に該当する集計期間が有効集計期間として扱われることとした。しかしながら、例えば、予め設定されたキャラクタ（例えば、第 1 キャラクタ 4 2 a ~ 第 3 キャラクタ 4 2 c）の選択回数を合算した 1 集計期間当たりの合算選択回数が有効回数以上である場合に、当該集計期間を有効集計期間として取り扱うこととしてもよい。

【 0 2 8 6 】

以上のように、第 1 キャラクタ 4 2 a ~ 第 6 キャラクタ 4 2 f ごとに、かつ、予め設定された集計期間ごとに選択回数が集計され、複数の有効集計期間におけるキャラクタごとの選択回数の合計数に基づいて表示位置が決定される。これにより、遊技者は、キャラクタを選択する権利というよりも、恰も人気投票の権利が与えられたかのような印象を受けることとなる。したがって、何度もキャラクタを選択している遊技者にとっても、キャラクタを選択することについての意欲が向上し、長期にわたって演出効果を向上することができる。

【 0 2 8 7 】

以下に、上記の選択演出を実行するための副制御基板 2 0 0 における制御処理について説明する。

【 0 2 8 8 】

（副制御基板 2 0 0 のメイン処理）

図 3 9 は、副制御基板 2 0 0 のメイン処理を説明するフローチャートである。

【 0 2 8 9 】

（ステップ S 1 0 0 0 ）

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

【0290】

(ステップS1010)

次に、サブCPU200aは、選択回数記憶部更新処理を実行する。この選択回数記憶部更新処理については、図40を用いて後述する。

【0291】

(ステップS1020)

次に、サブCPU200aは、各演出内容を決定するための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S1020の処理を繰り返す行う。

【0292】

図40は、上記ステップS1010の選択回数記憶部更新処理を説明するフローチャートである。

【0293】

(ステップS1010-1)

まず、サブCPU200aは、初期化スイッチ信号が入力されているかを判定する。その結果、初期化スイッチ信号が入力されていると判定した場合にはステップS1010-2に処理を移し、初期化スイッチ信号は入力されていないと判定した場合にはステップS1010-4に処理を移す。

【0294】

(ステップS1010-2)

上記ステップS1010-1において、初期化スイッチ信号が入力されていると判定した場合には、サブCPU200aは、選択回数記憶部に記憶されている履歴データ(選択回数データ)を初期化する。

【0295】

(ステップS1010-3)

次に、サブCPU200aは、初期データをセットし、当該選択回数記憶部更新処理を終了する。なお、この初期データは、例えば、選択回数記憶部に、キャラクタごとに、あるいは、集計期間ごとに選択回数を記憶するためのデータである。

【0296】

(ステップS1010-4)

一方、上記ステップS1010-1において、初期化スイッチ信号は入力されていないと判定した場合には、サブCPU200aは、RTC200dで計時される日付が変更されたか否かを判定する。その結果、日付が変更されたと判定した場合にはステップS1010-5に処理を移し、日付は変更されていないと判定した場合には当該選択回数記憶部更新処理を終了する。なお、日付の変更は、RTC200dを読み込む度に、その値をサブRAM200cに記憶しておき、前回記憶した値と、今回読み込んだ値とを比較することで判定している。

【0297】

(ステップS1010-5)

上記ステップS1010-4において、日付が変更されたと判定した場合には、サブCPU200aは、選択回数記憶部に記憶されている当日の合算選択回数(図38(a)参照)が、有効回数以上であるかを判定する。その結果、当日の合算選択回数が有効回数以上であると判定した場合にはステップS1010-6に処理を移し、当日の合算選択回数は有効回数以上ではないと判定した場合にはステップS1010-7に処理を移す。

【0298】

(ステップS1010-6)

上記ステップS1010-5において、当日の合算選択回数が有効回数以上であると判定した場合には、サブCPU200aは、選択回数記憶部に記憶されている履歴データ(選択回数データ)を更新する。具体的には、選択回数記憶部に記憶されている最も古い集計期間(7日前)に係る記憶領域に記憶されている選択回数を消去するとともに、1日前

10

20

30

40

50

～ 6 日前の各集計期間に係る記憶領域に記憶されている選択回数を、2 日前～ 7 日前当日の記憶領域にシフトする。また、当日の記憶領域に記憶されている各キャラクタの選択回数を、1 日前の記憶領域に記憶するとともに、このとき、当日の記憶領域に記憶されていた各キャラクタの選択回数を消去する。さらに、ここでは、1 日前～ 7 日前の集計期間の選択回数をキャラクタごとに積算し、当該積算値を合計数として選択情報記憶部に記憶する。

【 0 2 9 9 】

(ステップ S 1 0 1 0 - 7)

一方、上記ステップ S 1 0 1 0 - 5 において、当日の合算選択回数は有効回数以上ではないと判定した場合には、サブ CPU 2 0 0 a は、当日の記憶領域に記憶されている各キャラクタの選択回数を消去し、当該選択回数記憶部更新処理を終了する。

10

【 0 3 0 0 】

(副制御基板 2 0 0 のタイマ割込処理)

図 4 1 は、副制御基板 2 0 0 のタイマ割込処理を説明するフローチャートである。副制御基板 2 0 0 には、所定の周期 (4 m s) でクロックパルスを発生するリセット用クロックパルス発生回路 (不図示) が設けられている。そして、このリセット用クロックパルス発生回路によるクロックパルスの発生により、サブ CPU 2 0 0 a はタイマ割込処理プログラムを読み込んで当該タイマ割込処理を開始する。

【 0 3 0 1 】

(ステップ S 1 1 0 0)

まず、サブ CPU 2 0 0 a は、副制御基板 2 0 0 で用いられる各種タイマカウンタの更新処理を行う。具体的には、サブ CPU 2 0 0 a は、各処理においてセットされたタイマカウンタのカウント値を減算する処理を行うこととなる。

20

【 0 3 0 2 】

(ステップ S 1 2 0 0)

次に、サブ CPU 2 0 0 a は、サブ RAM 2 0 0 c 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 2 0 0 においては、主制御基板 1 0 0 からコマンドが送信されると、コマンド受信割込処理が行われ、主制御基板 1 0 0 から送信されたコマンドが受信バッファに格納される。ここでは、コマンド受信割込処理によって受信バッファに格納されたコマンドを解析し、コマンドの解析結果に応じた処理を実行することとなる。

30

【 0 3 0 3 】

(ステップ S 1 3 0 0)

次に、サブ CPU 2 0 0 a は、実行中の演出進行状況に応じて、演出操作装置 5 6 の操作の受け付け可否を判定するとともに、演出操作装置検出スイッチ 5 6 a の信号のチェックを行う。そして、演出操作装置検出スイッチ 5 6 a から操作信号が入力されたときに、演出操作装置 5 6 の操作受け付け中であった場合には、演出操作装置 5 6 が操作されたことを画像制御基板 2 1 0 に送信すべく、送信バッファにコマンドを格納する。

【 0 3 0 4 】

(ステップ S 1 4 0 0)

次に、サブ CPU 2 0 0 a は、サブ RAM 2 0 0 c の送信バッファにセットされているコマンドを画像制御基板 2 1 0 や電飾制御基板 2 2 0 へ送信し、タイマ割込処理を終了する。

40

【 0 3 0 5 】

図 4 2 は、上記コマンド解析処理のうち、事前判定コマンドを受信した場合に実行される事前判定コマンド受信処理を説明するフローチャートである。上記したとおり、この事前判定コマンドは、主制御基板 1 0 0 において、事前判定処理のステップ S 3 3 1 - 4、ステップ S 3 3 1 - 8、ステップ S 3 3 1 - 9 (図 2 1 参照) でセットされた後、ステップ S 8 0 0 の出力制御処理 (図 1 8 参照) によって副制御基板 2 0 0 に送信される。

【 0 3 0 6 】

50

(ステップS1210)

事前判定コマンドを受信すると、サブCPU200aは、受信した事前判定コマンドを解析するとともに、当該受信した事前判定コマンドに対応するデータ(事前判定情報)を、サブRAM200cに設けられた事前判定情報記憶部に記憶する。なお、この事前判定情報記憶部は、主制御基板100のメインRAM100cに設けられた保留記憶領域と同様に、第1記憶部～第8記憶部を有している。この事前判定情報記憶部の第1記憶部～第8記憶部は、主制御基板100における保留記憶領域の第1記憶部～第8記憶部に対応しており、例えば、主制御基板100において保留記憶領域の第3記憶部に保留が記憶された場合には、当該保留に係る事前判定情報が、副制御基板200において事前判定情報記憶部の第3記憶部に記憶されることとなる。

10

【0307】

また、上記したように、事前判定コマンドは、低確率遊技状態および高確率遊技状態のいずれにおいても大当たり当選する保留について送信される事前判定コマンド1、高確率遊技状態においてのみ大当たり当選する保留について送信される事前判定コマンド2、いずれの遊技状態においてもハズレとなる保留について送信される事前判定コマンド3の3種類設けられている。ここでは、受信した事前判定コマンドの種別に応じたデータが事前判定情報記憶部に記憶されることとなる。

【0308】

図43は、上記コマンド解析処理のうち、図柄決定コマンドを受信した場合に実行される図柄決定コマンド受信処理を説明するフローチャートである。上記したとおり、この図柄決定コマンドは、主制御基板100において、特別図柄変動開始処理のステップS420-4(図25参照)でセットされた後、ステップS800の出力制御処理(図18参照)によって副制御基板200に送信される。

20

【0309】

(ステップS1220)

図柄決定コマンドを受信すると、サブCPU200aは、受信した図柄決定コマンドを解析するとともに、主制御基板100において決定された特別図柄の種別である図柄情報を、サブRAM200cの所定の領域に記憶する。これにより、主制御基板100において決定され、今まさに変動を開始しようとする特別図柄の種別が、副制御基板200で把握されることとなる。

30

【0310】

図44は、上記コマンド解析処理のうち、大当たり当選時遊技状態コマンドを受信した場合に実行される大当たり当選時遊技状態コマンド受信処理を説明するフローチャートである。上記したとおり、この大当たり当選時遊技状態コマンドは、主制御基板100において、停止後処理のステップS440-7(図28参照)でセットされた後、ステップS800の出力制御処理(図18参照)によって副制御基板200に送信される。

【0311】

(ステップS1230)

大当たり当選時遊技状態コマンドを受信すると、サブCPU200aは、受信した大当たり当選時遊技状態コマンドを解析するとともに、当該解析結果に応じたデータを、サブRAM200cの所定の領域に記憶する。これにより、大当たり当選時の遊技状態が副制御基板200で把握されることとなる。

40

【0312】

図45は、上記コマンド解析処理のうち、エンディングコマンドを受信した場合に実行されるエンディングコマンド受信処理を説明するフローチャートである。上記したとおり、このエンディングコマンドは、主制御基板100において、特別電動役物制御処理のステップS450-5(図29参照)でセットされた後、ステップS800の出力制御処理(図18参照)によって副制御基板200に送信される。

【0313】

(ステップS1250-1)

50

エンディングコマンドを受信すると、サブCPU200aは、大当たり当選時の遊技状態が時短遊技状態であるかを判定する。その結果、大当たり当選時の遊技状態が時短遊技状態であると判定した場合にはステップS1250-2に処理を移し、大当たり当選時の遊技状態は時短遊技状態ではないと判定した場合にはステップS1250-3に処理を移す。

【0314】

(ステップS1250-2)

上記ステップS1250-1において、大当たり当選時の遊技状態が時短遊技状態であると判定した場合には、サブCPU200aは、連荘用エンディング演出実行データをセットする。

10

【0315】

(ステップS1250-3)

一方、上記ステップS1250-1において、大当たり当選時の遊技状態は時短遊技状態ではないと判定した場合には、サブCPU200aは、上記ステップS1220で記憶された図柄情報、および、上記ステップS1210で記憶された事前判定情報をロードする。

【0316】

(ステップS1250-4)

次に、サブCPU200aは、上記ステップS1250-3でロードした図柄情報および事前判定情報に基づいて、現在記憶されている保留の中に、特定保留があるか否かを検索する特定保留検索処理を実行する。

20

【0317】

具体的には、図柄情報、すなわち、特別遊技の実行契機となった大当たり図柄に基づいて、特別遊技の終了後の遊技状態を判定する。そして、特別遊技の終了後に低確率遊技状態に設定されると判定した場合には、事前判定情報の中から、低確率遊技状態および高確率遊技状態のいずれの遊技状態でも大当たりに当選することを示す事前判定コマンド1に対応するデータを検索する。また、特別遊技の終了後に高確率遊技状態に設定されると判定した場合には、事前判定情報の中から、上記の事前判定コマンド1に対応するデータ、もしくは、高確率遊技状態であれば大当たりに当選することを示す事前判定コマンド2に対応するデータを検索する。つまり、この特定保留検索処理では、特別遊技の終了後の遊技状態を考慮したうえで、当該特別遊技の終了後に大当たりに当選する特定保留を、現在記憶されている保留の中から検索することとなる。

30

【0318】

(ステップS1250-5)

次に、サブCPU200aは、上記ステップS1250-4における特定保留検索処理の結果、特定保留が記憶されているかを判定する。その結果、特定保留が記憶されていると判定した場合にはステップS1250-6に処理を移し、特定保留は記憶されていないと判定した場合にはステップS1250-7に処理を移す。

【0319】

(ステップS1250-6)

上記ステップS1250-5において、特定保留が記憶されていると判定した場合には、サブCPU200aは、第6キャラクタ表示決定テーブル1(図37(a)参照)をセットする。

40

【0320】

(ステップS1250-7)

一方、上記ステップS1250-5において、特定保留は記憶されていないと判定した場合には、サブCPU200aは、上記ステップS1250-3でロードした図柄情報に基づき、特別遊技終了後の遊技状態が高確率遊技状態に設定されるか否かを判定する。その結果、特別遊技終了後の遊技状態が高確率遊技状態に設定されると判定した場合にはステップS1250-8に処理を移し、特別遊技終了後の遊技状態は高確率遊技状態に設定

50

されないと判定した場合にはステップS 1 2 5 0 - 9 に処理を移す。

【0321】

(ステップS 1 2 5 0 - 8)

上記ステップS 1 2 5 0 - 7 において、特別遊技終了後の遊技状態が高確率遊技状態に設定されると判定した場合には、サブCPU 2 0 0 a は、第6キャラクタ表示決定テーブル2 (図37 (b) 参照) をセットする。

【0322】

(ステップS 1 2 5 0 - 9)

一方、上記ステップS 1 2 5 0 - 7 において、特別遊技終了後の遊技状態は高確率遊技状態に設定されないと判定した場合には、サブCPU 2 0 0 a は、第6キャラクタ表示決定テーブル3 (図37 (c) 参照) をセットする。

10

【0323】

(ステップS 1 2 5 0 - 1 0)

上記ステップS 1 2 5 0 - 6、ステップS 1 2 5 0 - 8、ステップS 1 2 5 0 - 9 において、第6キャラクタ表示決定テーブル1 ~ 3 のいずれかがセットされると、次に、サブCPU 2 0 0 a は、第6キャラクタ表示決定処理を行う。ここでは、0 ~ 9 9 の範囲から1の第1演出乱数を取得するとともに、当該取得した第1演出乱数と、上記セットされた第6キャラクタ表示決定テーブル1 ~ 3 とに基づいて、第6キャラクタ4 2 f を表示するか否かを決定する。

【0324】

20

(ステップS 1 2 5 1)

次に、サブCPU 2 0 0 a は、キャラクタ表示位置決定処理を実行してエンディングコマンド受信処理を終了する。このキャラクタ表示位置決定処理について、図46を用いて説明する。

【0325】

図46は、キャラクタ表示位置決定処理を説明するフローチャートである。

【0326】

(ステップS 1 2 5 1 - 1)

サブCPU 2 0 0 a は、上記ステップS 1 2 5 0 - 1 0 において、第6キャラクタ4 2 f を表示すると決定されたか否かを判定する。その結果、第6キャラクタ4 2 f を表示すると決定された場合にはステップS 1 2 5 1 - 2 に処理を移し、第6キャラクタ4 2 f を表示すると決定されなかった場合にはステップS 1 2 5 1 - 3 に処理を移す。

30

【0327】

(ステップS 1 2 5 1 - 2)

上記ステップS 1 2 5 1 - 1 において、第6キャラクタ4 2 f を表示すると判定された場合には、サブCPU 2 0 0 a は、選択回数記憶部に記憶された第1キャラクタ4 2 a ~ 第6キャラクタ4 2 f ごとの選択回数の合計数および優先順位に基づいて、各キャラクタの表示位置を、第1表示領域4 1 a ~ 第6表示領域4 1 f のいずれかに決定する。

【0328】

(ステップS 1 2 5 1 - 3)

40

一方、上記ステップS 1 2 5 1 - 1 において、第6キャラクタ4 2 f を表示すると判定されなかった場合には、サブCPU 2 0 0 a は、選択回数記憶部に記憶された第1キャラクタ4 2 a ~ 第5キャラクタ4 2 e ごとの選択回数の合計数および優先順位に基づいて、各キャラクタの表示位置を、第1表示領域4 1 a ~ 第5表示領域4 1 e のいずれかに決定する。

【0329】

(ステップS 1 2 5 1 - 4)

次に、サブCPU 2 0 0 a は、上記ステップS 1 2 5 1 - 2 またはステップS 1 2 5 1 - 3 で決定された表示位置に各キャラクタを表示するための表示データをセットする。これにより、演出表示部5 0 a に、図36に示すような選択演出画像が表示されることとな

50

る。

【0330】

(ステップS1251-5)

次に、サブCPU200aは、キャラクタ選択受付フラグをオンする。このキャラクタ選択受付フラグは、演出操作装置56の押下操作を受け付け可能な状態であることを示すものである。

【0331】

(ステップS1251-6)

次に、サブCPU200aは、演出操作装置56の操作有効時間をタイマカウンタにセットし、当該キャラクタ表示位置決定処理を終了する。なお、ここで操作有効時間がセットされたタイマカウンタのカウント値は、上記ステップS1100で4msごとに減算されることとなる。

10

【0332】

図47は、上記ステップS1300の演出操作装置制御処理を説明するフローチャートである。

【0333】

(ステップS1300-1)

まず、サブCPU200aは、エンディングコマンドの受信時において、上記ステップS1251-6でセットされた操作有効時間が経過したか否かを判定する。その結果、操作有効時間が経過したと判定した場合にはステップS1300-2に処理を移し、操作有効時間は経過していないと判定した場合にはステップS1300-5に処理を移す。

20

【0334】

(ステップS1300-2)

上記ステップS1300-1において、操作有効時間が経過したと判定した場合には、サブCPU200aは、第1キャラクタ42a~第6キャラクタ42fの中で、現在、選択表示されているキャラクタを選択キャラクタとして確定する。ここで選択キャラクタを確定すると、サブCPU200aは、特別遊技の終了後の特別図柄遊技において、当該確定したキャラクタに対応する演出(例えば、演出表示部50aに表示する画像や、音声出力装置58から出力される音声)を実行するために必要な種々の処理を行うこととなる。

30

【0335】

(ステップS1300-3)

次に、サブCPU200aは、選択回数記憶部の当日に対応するとともに、上記ステップS1300-2で確定した選択キャラクタに対応する記憶領域に記憶された選択回数に「1」加算した値を新たな選択回数として記憶する。

【0336】

(ステップS1300-4)

次に、サブCPU200aは、キャラクタ選択受付フラグをオフし、当該演出操作装置制御処理を終了する。

【0337】

(ステップS1300-5)

一方、上記ステップS1300-1において、操作有効時間は経過していないと判定した場合には、サブCPU200aは、演出操作装置検出スイッチ信号が入力されたか否かを判定する。その結果、演出操作装置検出スイッチ信号が入力されたと判定した場合にはステップS1300-6に処理を移し、演出操作装置検出スイッチ信号は入力されていないと判定した場合には当該演出操作装置制御処理を終了する。

40

【0338】

(ステップS1300-6)

上記ステップS1300-5において、演出操作装置検出スイッチ信号が入力されたと判定した場合には、サブCPU200aは、キャラクタ選択受付フラグがオンしているか否かを判定する。その結果、キャラクタ選択受付フラグがオンしていると判定した場合に

50

はステップS 1 3 0 0 - 8 に処理を移し、キャラクタ選択受付フラグはオンしていないと判定した場合にはステップS 1 3 0 0 - 7 に処理を移す。

【0339】

(ステップS 1 3 0 0 - 7)

上記ステップS 1 3 0 0 - 6 において、キャラクタ選択受付フラグはオンしていないと判定した場合には、サブCPU 2 0 0 a は、選択演出以外の演出に係る種々の処理を実行し、当該演出操作装置制御処理を終了する。

【0340】

(ステップS 1 3 0 0 - 8)

一方、上記ステップS 1 3 0 0 - 6 において、キャラクタ選択受付フラグがオンしていると判定した場合には、サブCPU 2 0 0 a は、入力された検出スイッチ信号が、演出操作装置56の押下操作を検出した際に送信される押下操作検出信号であるか否かを判定する。その結果、入力された検出スイッチ信号が押下操作検出信号であると判定した場合には、上記ステップS 1 3 0 0 - 9 に処理を移し、入力された検出スイッチ信号は押下操作検出信号ではない(演出操作装置56の回転操作を検出した際に送信される回転操作検出信号である)と判定した場合には、ステップS 1 3 0 0 - 1 0 に処理を移す。

10

【0341】

(ステップS 1 3 0 0 - 9)

上記ステップS 1 3 0 0 - 8 において、入力された検出スイッチ信号が押下操作検出信号であると判定した場合には、サブCPU 2 0 0 a は、タイマカウンタ(操作有効時間)をリセットし、上記ステップS 1 3 0 0 - 2 に処理を移す。

20

【0342】

(ステップS 1 3 0 0 - 1 0)

一方、上記ステップS 1 3 0 0 - 8 において、入力された検出スイッチ信号は押下操作検出信号ではない(回転操作検出信号である)と判定した場合には、サブCPU 2 0 0 a は、各表示領域4 1 a ~ 4 1 f における選択表示および非選択表示の切り換え、すなわち、主表示領域4 1 x に表示する画像の切り換えを行い、当該演出操作装置制御処理を終了する。

【0343】

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

30

【0344】

例えば、上記実施形態においては、遊技の進行を制御する主制御基板1 0 0 と、主制御基板1 0 0 から送信されるコマンドに基づいて演出を実行制御する副制御基板2 0 0 とにおいて、上記のとおり協働することで変動演出が実行されることとした。しかしながら、主制御基板1 0 0 および副制御基板2 0 0 において、上記の各機能をどのように分担するかは適宜設計することが可能である。

【0345】

また、上記実施形態では、特別遊技のエンディング中に選択演出が実行され、当該選択演出において選択されたキャラクタに対応する演出を、特別遊技の終了後に設定される9回もしくは18回の特別図柄遊技中に実行することとした。しかしながら、選択演出が実行されるタイミングや、選択されたキャラクタに対応する演出の実行タイミングおよび演出の対象はこれに限らない。例えば、大当たりの抽選結果を報知する変動演出中に選択演出を行い、選択演出中に選択されたキャラクタに対応する演出を、当該変動演出中に実行することとしてもよい。いずれにしても、遊技進行中もしくはデモ中等の遊技の待機中に選択演出を実行することとし、当該選択演出中に選択されたキャラクタに対応する演出を、いずれかのタイミングで実行するものであれば、本発明を広く適用することが可能である。

40

50

【0346】

また、上記実施形態では、各表示領域41a～41fにキャラクタが表示されることとしたが、各表示領域41a～41fに表示する画像（選択画像もしくは特定画像）は、キャラクタに限らない。いずれにしても、予め設定されている画像が表示され、当該画像が選択されたときに、当該選択された画像に対応する演出が、以後に実行されるものであれば、画像の具体的内容は特に限定されるものではない。

【0347】

また、上記実施形態では、選択回数と優先順位とに基づいてのみ、各キャラクタの表示位置が決定されることとしたが、各キャラクタの表示位置の決定に際して、少なくとも選択回数が考慮されていればよく、これに加えて、さらに他の要素を考慮することを妨げるものではない。例えば、同じキャラクタが連続して所定回数選択された場合に、選択回数とは無関係に、当該キャラクタの表示位置を所定の位置に決定することも可能である。

【0348】

このとき、所定回数連続して選択されたキャラクタが、最も選択回数の多いキャラクタが表示される最上位の表示領域に既に表示されている場合には、当該キャラクタの表示態様（表示色や服装等）を変更するような処理を行ってもよい。この場合、所定回数連続して選択されたキャラクタから、他のキャラクタに選択が変更されたことに基づいて、通常どおりに各キャラクタの表示位置を決定するとよい。

【0349】

また、例えば、複数の表示領域のそれぞれに、付加価値の序列（高低）を対応付けておき、相対的に選択回数の多い選択画像を、相対的に付加価値の序列が高い表示領域に配置するように表示位置を決定することで、遊技者に対する競争意識や、選択画像（キャラクタ等）へのサポート意識を向上させることも考えられる。ここで、付加価値の序列は、以下のいずれか、もしくは、その組み合わせによって設定されるものである。

【0350】

すなわち、第1の設定方法は、演出表示部50aにおいて、上から下へと複数の表示領域が配列されている場合に、上方に配置されるほど付加価値を高くする。第2の設定方法は、演出表示部50aにおいて、複数の表示領域の面積が異なる場合には、面積が大きくなるほど付加価値を高くする。第3の設定方法は、複数の表示領域の背景色が異なる場合には、金色や赤色などの一般的に高揚感を高める作用が高い背景色の表示領域ほど付加価値を高くする。第4の設定方法は、各表示領域に1番～N番等の記号表示を付し、記号から連想される意味合いに応じて付加価値を異ならせる。

【0351】

そして、同じ選択画像（キャラクタ）であっても、表示される表示領域に応じて、その表示態様を変更させるとよい。例えば、付加価値の高い表示領域にキャラクタが表示される場合には、付加価値の低い表示領域に同一のキャラクタが表示される場合に比べて、豪華な衣装を纏った画像を表示させることで、表示位置に応じた優劣をつける。また、同一の選択画像であっても、表示位置に応じて、出力される音声態様を変更することとしてもよい。例えば、付加価値の高い表示領域に選択画像が表示された場合には、喜びの台詞を出力し、付加価値の低い表示領域に移行するにつれて、不機嫌な台詞を出力することで、出力音声に優劣をつけてもよい。

【0352】

なお、選択画像の選択回数を計数するにあたり、前回選択された選択画像と異なる選択画像が選択された場合には、当該選択画像の選択回数を「1」加算し、同一の選択画像が所定回数連続して選択された場合には、「1」よりも多い所定回数を計数することで、同一の選択画像を選択し続けることの優位性を向上することとしてもよい。

【0353】

さらに、例えば、遊技の待機状態、すなわち、デモ画面の表示時等、他の演出処理の実行タイミングにおいて、選択画像の表示位置情報や選択回数等に基づいて、通常とは異なる画像を演出表示部50aに表示することとしてもよい。具体的には、デモ演出時に、選

10

20

30

40

50

択回数が多い選択画像（キャラクタ）から順番に、当該選択画像（キャラクタ）の紹介を表示させたり、選択回数に応じて選択画像（キャラクタ）の表示面積を変更した集合画像を表示するといった具合に、選択回数（人気）の高い選択画像（キャラクタ）に対する優先表示をしたりすることも可能である。

【 0 3 5 4 】

なお、上記実施形態において、図 4 7 のステップ S 1 3 0 0 - 3 の処理を実行するサブ CPU 2 0 0 a が本発明の選択回数集計手段に相当する。ここで、上記実施形態においては、1 日を 1 の集計期間としたが、これは一例に過ぎない。したがって、1 の集計期間は 1 日に限らず、例えば、複数日であってもよいし、数時間（数分）であってもよい。

【 0 3 5 5 】

また、上記実施形態において、図 4 6 のステップ S 1 2 5 1 - 2 およびステップ S 1 2 5 1 - 3 の処理を実行するサブ CPU 2 0 0 a が本発明の表示位置決定手段に相当する。

また、上記実施形態において、図 4 6 のステップ S 1 2 5 1 - 4 の処理を実行するサブ CPU 2 0 0 a が本発明の画像表示手段に相当する。

【 0 3 5 6 】

また、上記実施形態において、図 4 5 のステップ S 1 2 5 0 - 3 ~ ステップ S 1 2 5 0 - 1 0 の処理を実行するサブ CPU 2 0 0 a が、本発明の特定画像表示決定手段に相当する。なお、上記実施形態では、特定条件が成立しなかった場合に、選択画像（第 1 キャラクタ 4 2 a ~ 第 5 キャラクタ 4 2 e）が表示され、特定条件が成立すると、選択画像（第 1 キャラクタ 4 2 a ~ 第 5 キャラクタ 4 2 e）に加えて特定画像（第 6 キャラクタ 4 2 f）が表示されることとした。しかしながら、特定画像（第 6 キャラクタ 4 2 f）の表示は必須ではなく、常に、一定の選択画像のみが表示されることとしてもよい。

【 符号の説明 】

【 0 3 5 7 】

- 4 1 a 第 1 表示領域
- 4 1 b 第 2 表示領域
- 4 1 c 第 3 表示領域
- 4 1 d 第 4 表示領域
- 4 1 e 第 5 表示領域
- 4 1 f 第 6 表示領域（特別表示領域）
- 4 2 a 第 1 キャラクタ（選択画像）
- 4 2 b 第 2 キャラクタ（選択画像）
- 4 2 c 第 3 キャラクタ（選択画像）
- 4 2 d 第 4 キャラクタ（選択画像）
- 4 2 e 第 5 キャラクタ（選択画像）
- 4 2 f 第 6 キャラクタ（特定画像）
- 5 0 a 演出表示部（画像表示部）
- 5 6 演出操作装置（演出操作部）
- 1 0 0 主制御基板
- 1 0 0 a メイン CPU
- 1 0 0 b メイン ROM
- 1 0 0 c メイン RAM
- 2 0 0 副制御基板
- 2 0 0 a サブ CPU
- 2 0 0 b サブ ROM
- 2 0 0 c サブ RAM

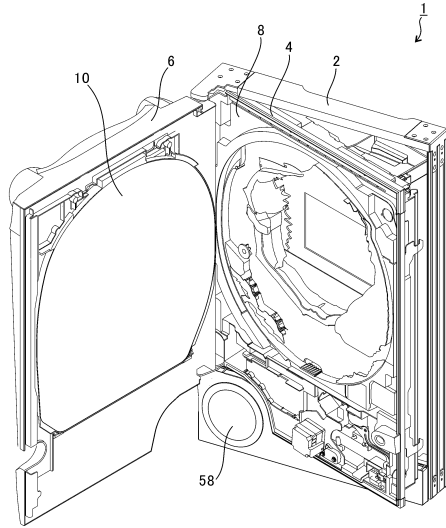
10

20

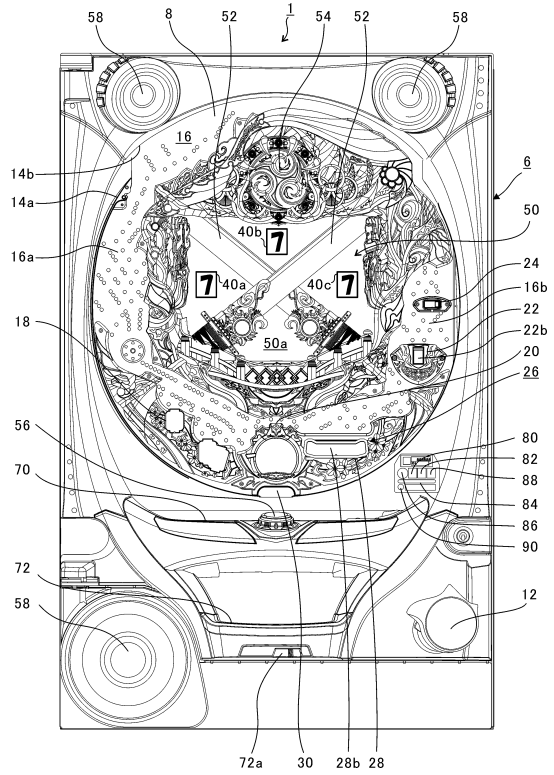
30

40

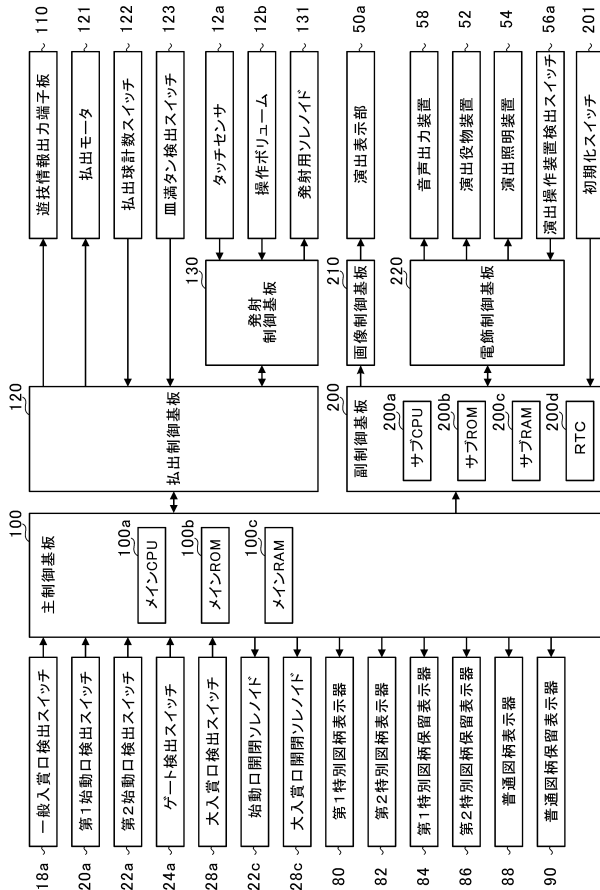
【図1】



【図2】



【図3】



【図4】

(a) 大当たり決定乱数判定テーブル1

遊技状態	大当たり決定乱数 (0~65535)	判定結果	大当たり確率
低確率遊技状態	10001~10167	大当たり	≒ 1/392.4
	上記以外	ハズレ	

(b) 大当たり決定乱数判定テーブル2

遊技状態	大当たり決定乱数 (0~65535)	判定結果	大当たり確率
高確率遊技状態	10001~11670	大当たり	≒ 1/39.24
	上記以外	ハズレ	

【図5】

(a) 当たり図柄決定乱数判定テーブル1

始動口種別	当たり図柄乱数 (0~99)	特別図柄種別	選択確率
第1始動口	0~39	特別図柄A	40%
	40~79	特別図柄B	40%
	80~99	特別図柄C	20%

(b) 当たり図柄決定乱数判定テーブル2

始動口種別	当たり図柄乱数 (0~99)	特別図柄種別	選択確率
第2始動口	0~39	特別図柄A	40%
	40~79	特別図柄B	40%
	80~99	特別図柄C	20%

【図6】

(a)リーチグループ決定乱数判定テーブル1(特1保留用、非時短遊技状態用)

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
ハズレ	0、1	0~3999	グループ1
		4000~6999	グループ2
		7000~8999	グループ3
		9000~9799	グループ4
		9800~10006	グループ5

(b)リーチグループ決定乱数判定テーブル2(特1保留用、非時短遊技状態用)

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
ハズレ	2、3	0~6999	グループ1
		7000~8999	グループ2
		9000~9499	グループ3
		9500~9949	グループ4
		9950~10006	グループ5

(c)リーチグループ決定乱数判定テーブル3(特2保留用、非時短遊技状態用)

大当たり判定結果	特2保留数	リーチグループ決定乱数(0~10006)	グループ種別
ハズレ	0~3	0~8499	グループ1
		8500~10006	グループ2

【図7】

(a)ハズレ時リーチモードA決定乱数判定テーブル1(グループ1用)

リーチモードA決定乱数(0~250)	変動モードA番号	リーチモードB決定乱数判定テーブル	変動パターン抽選テーブル
0~250	00H	テーブル1	テーブルA

(b)ハズレ時リーチモードA決定乱数判定テーブル2(グループ2用)

リーチモードA決定乱数(0~250)	変動モードA番号	リーチモードB決定乱数判定テーブル	変動パターン抽選テーブル
0~79	00H	テーブル1	テーブルA
80~169	01H	テーブル1	テーブルB
170~250	02H	テーブル2	テーブルB

(c)ハズレ時リーチモードA決定乱数判定テーブル5(グループ5用)

リーチモードA決定乱数(0~250)	変動モードA番号	リーチモードB決定乱数判定テーブル	変動パターン抽選テーブル
0~130	05H	テーブル5	テーブルE
131~199	06H	テーブル6	テーブルE
200~250	07H	テーブル7	テーブルF

【図10】

(a)変動パターン抽選テーブルA

変動パターン乱数(0~238)	変動パターン番号
0~238	00H

(b)変動パターン抽選テーブルB

変動パターン乱数(0~238)	変動パターン番号
0~238	01H

(c)変動パターン抽選テーブルQ

変動パターン乱数(0~238)	変動パターン番号
0~24	30H
25~49	31H
50~139	32H
140~179	33H
180~219	34H
220~238	35H

【図8】

(a)大当たり時リーチモードA決定乱数判定テーブル1(特別図柄A用)

リーチモードA決定乱数(0~250)	変動モードA番号	リーチモードB決定乱数判定テーブル	変動パターン抽選テーブル
0~4	10H	テーブル1	テーブルL
5~7	11H	テーブル2	テーブルL
8~45	15H	テーブル5	テーブルM
46~99	16H	テーブル6	テーブルN
100~159	1AH	テーブル10	テーブルO
160~199	27H	テーブル12	テーブルP
200~250	3FH	テーブル13	テーブルQ

(b)大当たり時リーチモードA決定乱数判定テーブル2(特別図柄B用)

リーチモードA決定乱数(0~250)	変動モードA番号	リーチモードB決定乱数判定テーブル	変動パターン抽選テーブル
0~89	10H	テーブル1	テーブルR
90~189	11H	テーブル2	テーブルX
190~250	13H	テーブル3	テーブルY

【図9】

(a)リーチモードB決定乱数判定テーブル1(テーブル1)

リーチモードB決定乱数(0~198)	変動モードB番号
0~198	0H

(b)リーチモードB決定乱数判定テーブル2(テーブル2)

リーチモードB決定乱数(0~198)	変動モードB番号
0~109	0H
110~198	1H

(c)リーチモードB決定乱数判定テーブル5(テーブル5)

リーチモードB決定乱数(0~198)	変動モードB番号
0~49	5H
50~99	6H
100~159	7H
160~198	8H

【図11】

(a)変動時間1決定テーブル

変動モードA番号	変動時間1
00H	△△秒
01H	△△秒
02H	△△秒
03H	△△秒
04H	△△秒
05H	△△秒
06H	△△秒
⋮	⋮
⋮	⋮

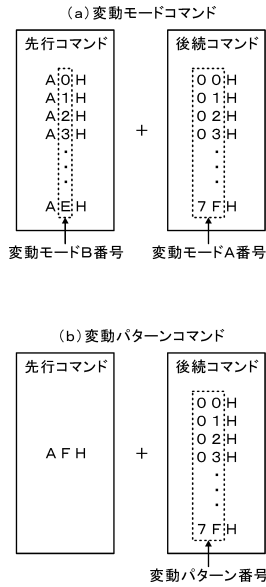
(b)変動時間2決定テーブル

変動パターン番号	変動時間2
00H	○○秒
01H	○○秒
02H	○○秒
03H	○○秒
04H	○○秒
05H	○○秒
06H	○○秒
⋮	⋮
⋮	⋮

(c)変動時間3決定テーブル

変動モードB番号	変動時間3
0H	□□秒
1H	□□秒
2H	□□秒
3H	□□秒
4H	□□秒
5H	□□秒
6H	□□秒
⋮	⋮
⋮	⋮

【図12】



【図13】

(a) 作動テーブル1

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

(b) 作動テーブル2

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

【図16】

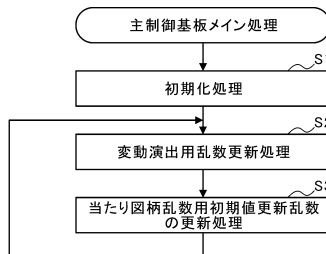
(a) 普通図柄変動パターン決定テーブル

遊技状態	変動時間
非時短遊技状態	20秒
時短遊技状態	1秒

(b) 第2始動口開放制御テーブル

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

【図17】



【図14】

特別図柄種別	特別遊技終了後の遊技状態(確率)	高確回数	特別遊技終了後の遊技状態(時短)	大当たり当選時の遊技状態	時短回数
特別図柄A	高確率遊技状態	10000	時短遊技状態	高確・時短	100
				高確・非時短	18
				低確・時短	100
特別図柄B	高確率遊技状態	10000	時短遊技状態	高確・時短	100
				高確・非時短	9
				低確・時短	100
特別図柄C	低確率遊技状態	-	時短遊技状態	高確・時短	100
				高確・非時短	9
				低確・時短	100
				低確・非時短	9

【図15】

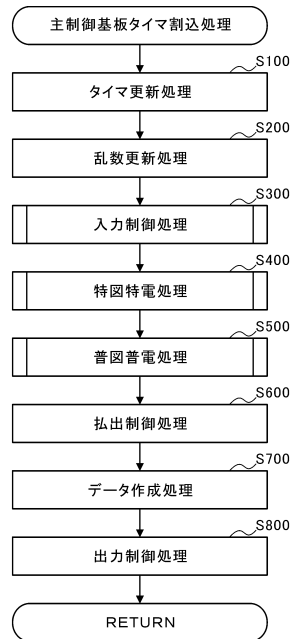
(a) 当たり決定乱数判定テーブル1

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

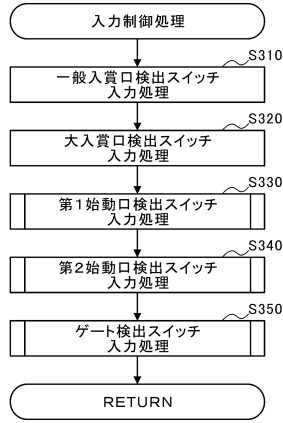
(b) 当たり決定乱数判定テーブル2

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

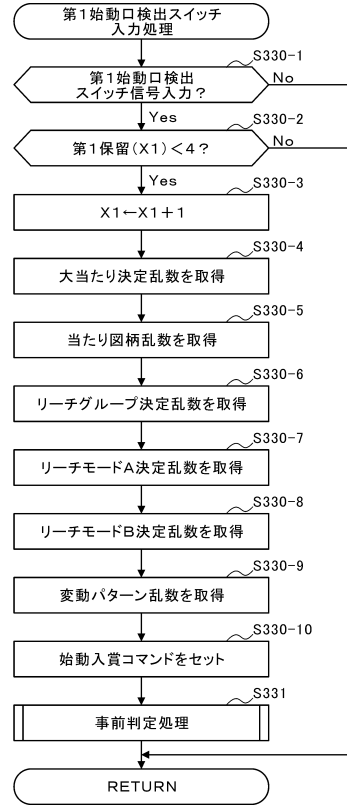
【図18】



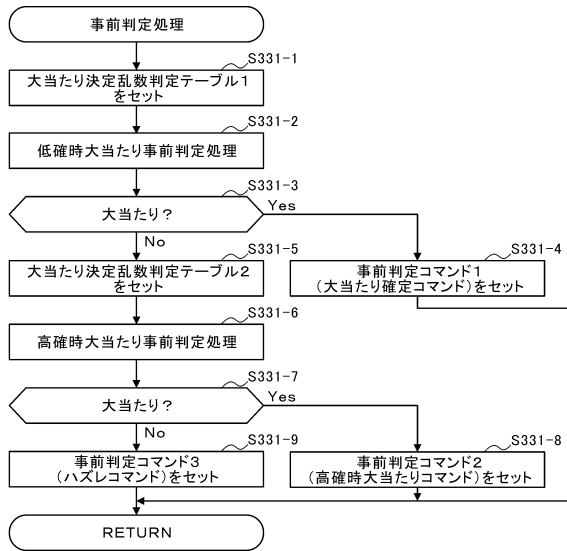
【図19】



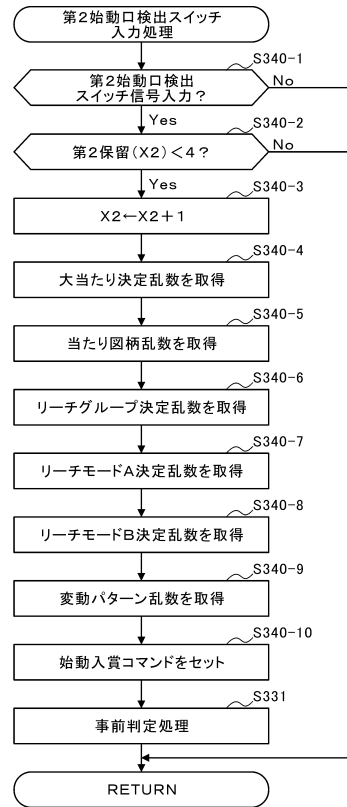
【図20】



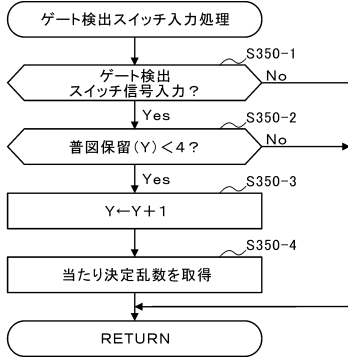
【図21】



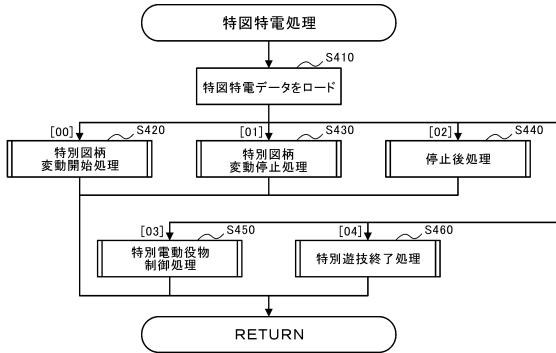
【図22】



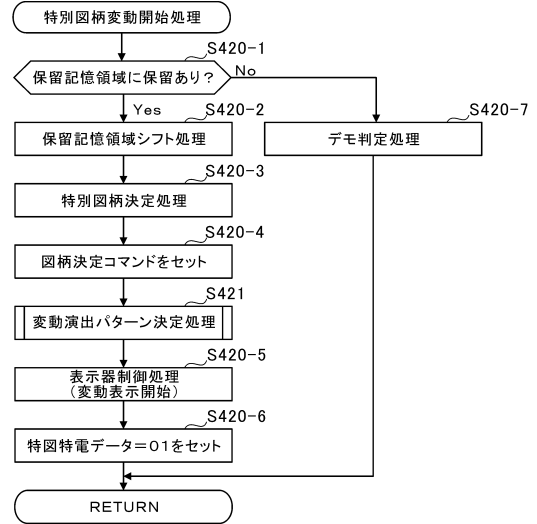
【図23】



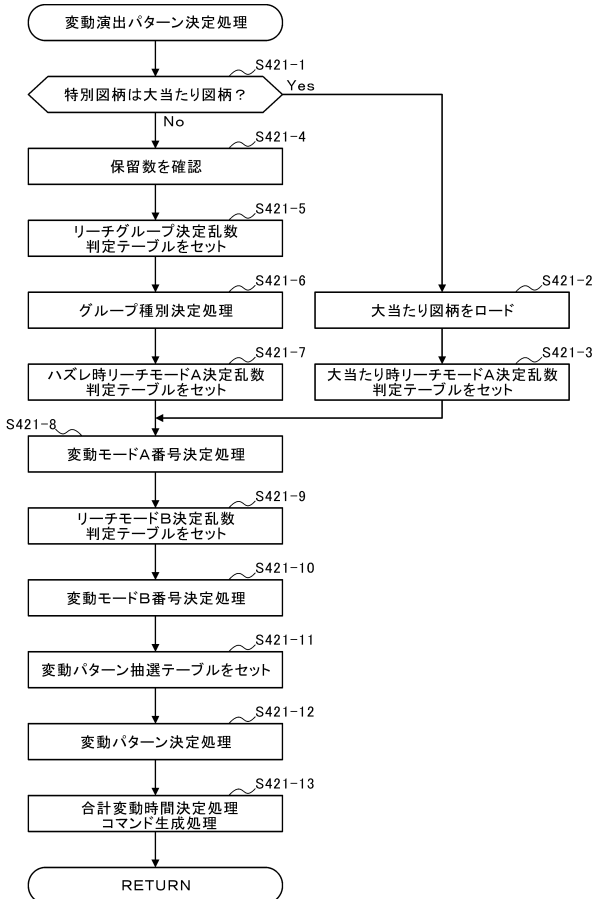
【図24】



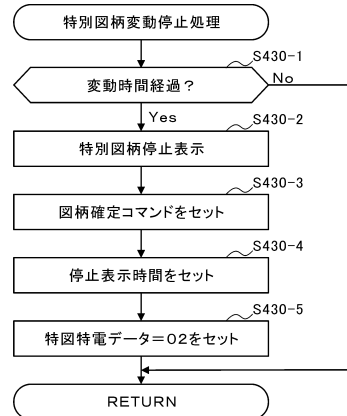
【図25】



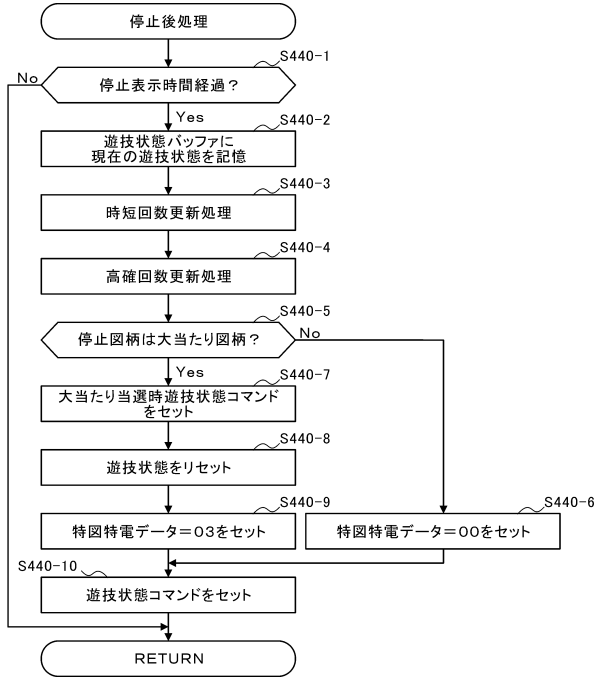
【図26】



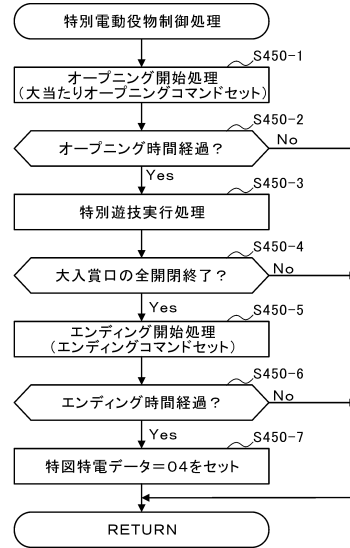
【図27】



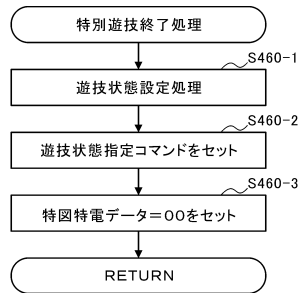
【図 28】



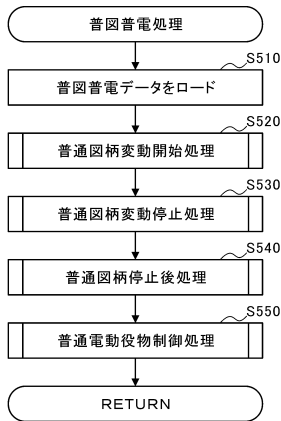
【図 29】



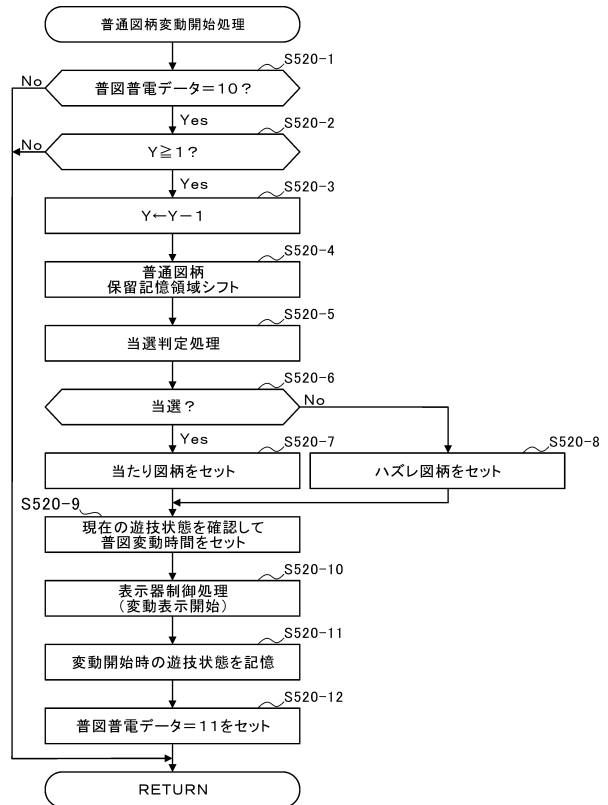
【図 30】



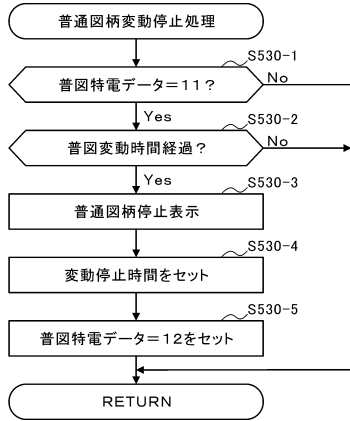
【図 31】



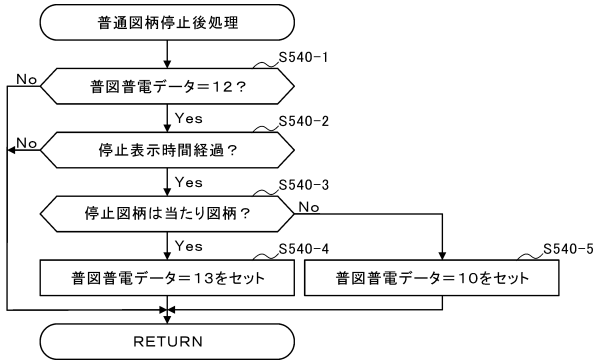
【図 32】



【図33】



【図34】



【図38】

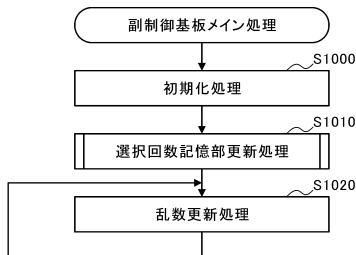
(a)

優先順位	7日前	6日前	5日前	4日前	3日前	2日前	1日前	当日
第1キャラクタ	2	4	4	4	2	4	2	0
第2キャラクタ	3	6	4	3	6	3	2	0
第3キャラクタ	4	1	4	4	4	1	1	3
第4キャラクタ	5	0	1	1	4	6	0	0
第5キャラクタ	6	2	2	1	1	0	6	2
第6キャラクタ	1	2	3	5	4	0	6	2
合算選択回数	15	18	18	21	14	17	14	4

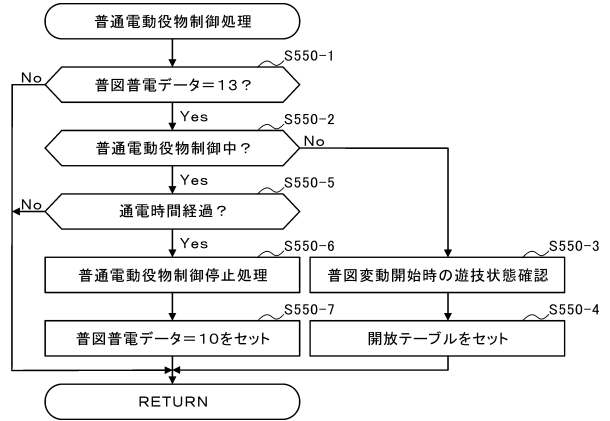
(b)

	1~7日前合計数
第1キャラクタ	22
第2キャラクタ	29
第3キャラクタ	18
第4キャラクタ	12
第5キャラクタ	14
第6キャラクタ	22

【図39】



【図35】



【図37】

(a) 第6キャラクタ表示決定テーブル1(特定保留あり時)

表示	非表示
0~49	50~99

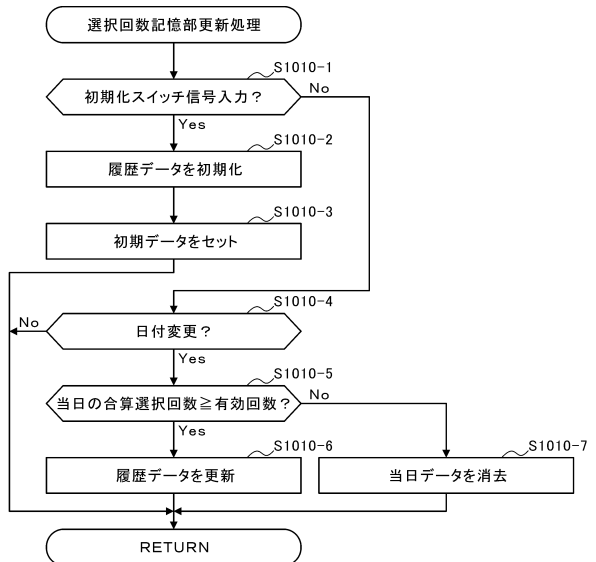
(b) 第6キャラクタ表示決定テーブル2(特定保留なし、高確確定時)

表示	非表示
0~29	30~99

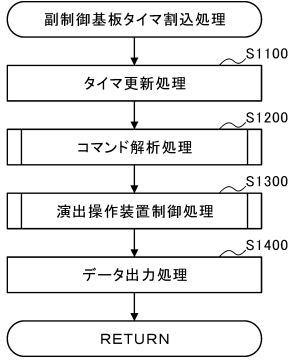
(c) 第6キャラクタ表示決定テーブル3(特定保留なし、低確確定時)

表示	非表示
0~4	5~99

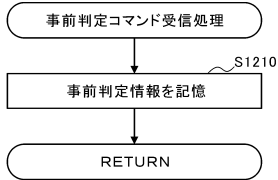
【図40】



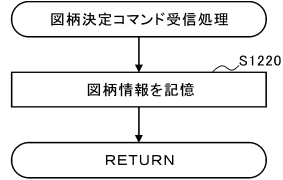
【図41】



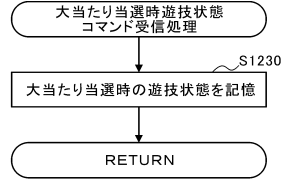
【図42】



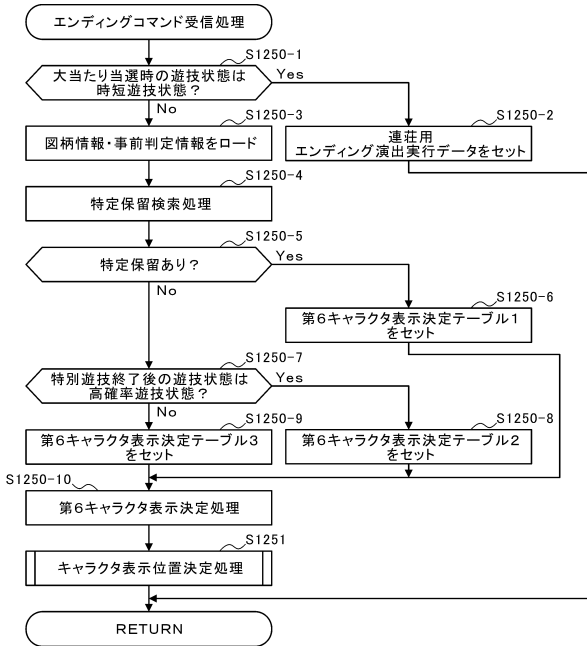
【図43】



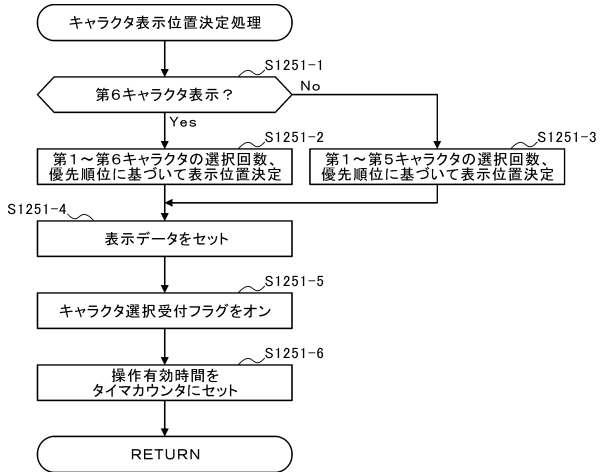
【図44】



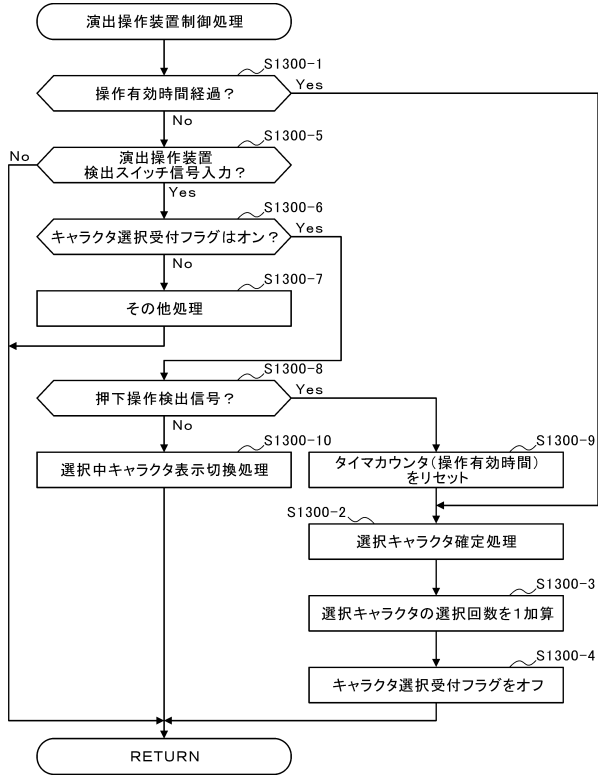
【図45】



【図46】



【図47】



【図36】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2010-259466(JP,A)
特開2009-226166(JP,A)
特開2008-86502(JP,A)
特開2013-48860(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02
A63F 5/04