

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5143861号
(P5143861)

(45) 発行日 平成25年2月13日 (2013. 2. 13)

(24) 登録日 平成24年11月30日 (2012. 11. 30)

(51) Int. Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 83 頁)

(21) 出願番号	特願2010-110058 (P2010-110058)	(73) 特許権者	000161806
(22) 出願日	平成22年5月12日 (2010. 5. 12)		京楽産業. 株式会社
(65) 公開番号	特開2011-234955 (P2011-234955A)		愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号
(43) 公開日	平成23年11月24日 (2011. 11. 24)	(74) 代理人	110000383
審査請求日	平成22年5月12日 (2010. 5. 12)		特許業務法人 エビス国際特許事務所
早期審査対象出願		(72) 発明者	井坂 正行
			愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号
			京楽産業. 株式会社内
		(72) 発明者	末松 崇洋
			愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号
			京楽産業. 株式会社内
		(72) 発明者	百瀬 智哉
			愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号
			京楽産業. 株式会社内
		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】

遊技球が流下可能な遊技領域に、通常より遊技球が入球容易になり得る始動口が設けられた遊技機において、

前記始動口に遊技球が入球することにより、遊技者に特別遊技を実行するか否かの特別遊技判定を行う特別遊技判定手段と、

前記特別遊技判定手段により前記特別遊技判定が行われた場合、所定の第 1 図柄表示手段において第 1 変動図柄の変動表示を行ってから当該特別遊技判定の結果を示す第 1 判定図柄の停止表示を行う第 1 図柄表示制御手段と、

前記特別遊技を実行するという結果を示す第 1 判定図柄の停止表示が行われた後に、前記特別遊技を実行する特別遊技手段と、

特定の特別遊技が実行された場合、通常の高確率遊技状態より前記所定の利益が付与され易い高確率遊技状態にて遊技を制御する高確率遊技状態制御手段と、

前記遊技領域に設けられた始動ゲートを遊技球が通過することにより、前記始動口が通常より入球容易になる補助遊技を実行するか否かの補助遊技判定を行う補助遊技判定手段と、

前記補助遊技判定手段により前記補助遊技判定が行われた場合、所定の第 2 図柄表示手段において第 2 変動図柄の変動表示を行ってから当該補助遊技判定の結果を示す第 2 判定図柄の停止表示を行う第 2 図柄表示制御手段と、

前記補助遊技を実行するという結果を示す第 2 判定図柄の停止表示が行われた後に、前

10

20

記補助遊技を実行する補助遊技手段と、

所定の演出表示手段において、前記特定の特別遊技が実行され、その後に前記高確率遊技状態にて遊技が制御されることを示唆する高確率示唆図柄および前記補助遊技判定で補助遊技を実行すると判定されたことを示唆する補助遊技示唆図柄のうち何れかの示唆図柄が表示されることを示唆してから何れかの示唆図柄を表示する示唆演出を実行可能な示唆演出手段と、を備え、

前記示唆演出手段は、

前記第1変動図柄の変動表示が行われているときに、当該変動表示に係る前記第1判定図柄の停止表示が行われる前、且つ、当該第1変動図柄の変動表示中に行われている第2変動図柄の変動表示に係る第2判定図柄の停止表示が行われる前に、前記示唆演出を実行し、

前記補助遊技判定で補助遊技を実行すると判定された場合、前記補助遊技示唆図柄を表示可能であり、前記補助遊技判定で補助遊技を実行すると判定されなかった場合、前記高確率示唆図柄を表示可能であることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記補助遊技判定において前記補助遊技を実行すると判定される確率が所定値に設定される通常遊技状態で遊技を制御する通常遊技状態制御手段と、

前記特別遊技手段による特別遊技の終了後において、前記補助遊技判定において前記補助遊技を実行すると判定される確率が前記所定値より高く設定される特定遊技状態で遊技を制御可能な特定遊技状態制御手段と、を更に備え、

前記示唆演出手段は、前記通常遊技状態制御手段により前記通常遊技状態で遊技が制御されているときに前記示唆演出を実行可能であることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、特賞の当否が決定される特賞抽選を行う遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

始動口に遊技球が入賞すると、特別図柄抽選が行われ、その結果は特別図柄表示装置に表示される。一方、入賞ゲートに遊技球が入賞すると、普通図柄抽選が行われ、その結果は普通図柄表示装置に表示される（例えば、特許文献1参照）。

【0003】

遊技盤には、液晶表示装置が設置されており、液晶表示装置では特別図柄表示に対応する装飾図柄表示が行われる。すなわち、特別図柄抽選の結果が液晶表示装置においても表示される。

【0004】

装飾図柄表示においては、当該当別図柄抽選の結果が表示されるまでの間（装飾図柄の変動中）に、趣向を凝らした様々な演出が行われている。例えば、予め設定された所定のタイミングで大当たり当選の信頼度を示す特別なアイテムやキャラクターが出現する。このように、遊技者の大当たり当選に対する期待感を煽ることで、遊技の単調化及び遊技への飽きを防止していた。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2010-063807号公報

【特許文献2】特開2008-119085号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

10

20

30

40

50

しかしながら、これらの信頼度に係る演出（以下、信頼度演出という）は、装飾図柄表示に組み込まれ、装飾図柄表示はパターン化されているので、信頼度演出の種類は制限される。したがって、その遊技機における遊技の実行回数の増加に伴って、信頼度演出の出現時期を予測できたり、信頼度演出に対する新鮮味が薄れていくという、演出効果の低下を招いていた（ジレンマに陥っていた）。

【0007】

本発明の目的は、上記の背景を鑑みて、演出効果の低下を軽減する遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0008】

第1の発明は、遊技球が流下可能な遊技領域に、通常より遊技球が入球容易になり得る始動口が設けられた遊技機において、前記始動口に遊技球が入球することにより、遊技者に特別遊技を実行するか否かの特別遊技判定を行う特別遊技判定手段と、前記特別遊技判定手段により前記特別遊技判定が行われた場合、所定の第1図柄表示手段において第1変動図柄の変動表示を行ってから当該特別遊技判定の結果を示す第1判定図柄の停止表示を行う第1図柄表示制御手段と、前記特別遊技を実行するという結果を示す第1判定図柄の停止表示が行われた後に、前記特別遊技を実行する特別遊技手段と、特定の特別遊技が実行された場合、通常の高確率遊技状態より前記所定の利益が付与され易い高確率遊技状態にて遊技を制御する高確率遊技状態制御手段と、前記遊技領域に設けられた始動ゲートを遊技球が通過することにより、前記始動口が通常より入球容易になる補助遊技を実行するか否かの補助遊技判定を行う補助遊技判定手段と、前記補助遊技判定手段により前記補助遊技判定が行われた場合、所定の第2図柄表示手段において第2変動図柄の変動表示を行ってから当該補助遊技判定の結果を示す第2判定図柄の停止表示を行う第2図柄表示制御手段と、前記補助遊技を実行するという結果を示す第2判定図柄の停止表示が行われた後に、前記補助遊技を実行する補助遊技手段と、所定の演出表示手段において、前記特定の特別遊技が実行され、その後に前記高確率遊技状態にて遊技が制御されることを示唆する高確率示唆図柄および前記補助遊技判定で補助遊技を実行すると判定されたことを示唆する補助遊技示唆図柄のうち何れかの示唆図柄が表示されることを示唆してから何れかの示唆図柄を表示する示唆演出を実行可能な示唆演出手段と、を備え、前記示唆演出手段は、前記第1変動図柄の変動表示が行われているときに、当該変動表示に係る前記第1判定図柄の停止表示が行われる前、且つ、当該第1変動図柄の変動表示中に行われている第2変動図柄の変動表示に係る第2判定図柄の停止表示が行われる前に、前記示唆演出を実行し、前記補助遊技判定で補助遊技を実行すると判定された場合、前記補助遊技示唆図柄を表示可能であり、前記補助遊技判定で補助遊技を実行すると判定されなかった場合、前記高確率示唆図柄を表示可能であることを特徴とする。

第2の発明は、前記補助遊技判定において前記補助遊技を実行すると判定される確率が所定値に設定される通常遊技状態で遊技を制御する通常遊技状態制御手段と、前記特別遊技手段による特別遊技の終了後において、前記補助遊技判定において前記補助遊技を実行すると判定される確率が前記所定値より高く設定される特定遊技状態で遊技を制御可能な特定遊技状態制御手段と、を更に備え、

前記示唆演出手段は、前記通常遊技状態制御手段により前記通常遊技状態で遊技が制御されているときに前記示唆演出を実行可能であることを特徴とする。

【0009】

第2の遊技（特別遊技）を行う権利獲得に成功する確率を（以下、「信頼度」という）表示する信頼度表示手段は、第2抽選の別の遊技である第1抽選に係る第1抽選演出を契機に行われる。したがって、信頼度表示手段による第2の遊技を行う権利獲得に成功する確率の表示（以下、「信頼度表示」という）は、第2抽選演出から独立したタイミングで行われることとなるので、第2抽選演出に対する信頼度表示実行の時期は任意（ランダム）となる。ここで、第2抽選演出と信頼度表示とを第2抽選に関連する複合的な演出と捉えたと、この演出の組み合わせ（演出パターン）は制限されないので、演出に対する飽き

10

20

30

40

50

を抑え、演出効果の低下を抑えることができる。

【0010】

記憶手段が記憶する遊技媒介情報の中に予め設定された所定条件を満たすものがあると判定する場合、信頼度表示手段に、信頼度が表示される。記憶手段が複数の遊技媒介情報を記憶することができ、記憶手段が複数の遊技媒介情報を記憶していれば、遊技者は、いずれの遊技媒介情報に係る第2抽選についての信頼度が表示されたのかを特定することは困難である。この結果、遊技者に緊張感を与え、遊技の興趣を向上させることができる。

【0011】

信頼度表示制御手段は、所定条件が成立すると、信頼度表示手段に第1抽選の結果を表示させる。すなわち、信頼度表示手段では、第1抽選の結果及び信頼度が表示される。このように、信頼度表示手段という1つの表示手段に複数の情報が表示されることで、遊技の単調化を防ぐと共に、遊技者の遊技に対する意識を活性化させて緊張感を高めることができる。

10

【0012】

また、複数の情報が1つの表示手段に集約されるので、注意力の散漫による演出効果の低下を防ぐと共に、遊技者、特に経験の浅い遊技者による見落としの防止を図ることができる。さらに、信頼度表示手段に表示される内容(対象情報)が変化すると、さらに、遊技の単調化及び遊技者の情弱を防ぐことができる。

【発明の効果】

【0013】

20

所定の演出表示手段において、特定の特別遊技が実行され、その後に高確率遊技状態にて遊技が制御されることを示唆する高確率示唆図柄および補助遊技判定で補助遊技を実行すると判定されたことを示唆する補助遊技示唆図柄のうち何れかの示唆図柄が表示されることを示唆してから何れかの示唆図柄を表示する示唆演出を実行するので、演出効果の低下を抑えることができる。

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】本実施形態の遊技機の正面図である。

【図2】制御手段のブロック図である。

【図3】(a-1)は第1特別図柄用の大当たり判定テーブルを表す図、(a-2)は第2特別図柄用の大当たり判定テーブルを表す図、(b)はリーチ判定テーブルを表す図である。

30

【図4】(a)は大当たり当選用の特別図柄判定テーブルを表す図、(b)は小当たり当選用の特別図柄判定テーブルを表す図、(c)はハズレ用の特別図柄判定テーブルを表す図である。

【図5】(a)は長当たり遊技用大入賞口開閉制御テーブルを表す図、(b)は短当たり1遊技用大入賞口開閉制御テーブルを表す図、(c)は短当たり2遊技用大入賞口開閉制御テーブルを表す図、(d)は大当たり遊技制御テーブルを表す図である。

【図6】(a)は小当たり1遊技用大入賞口開閉制御テーブルを表す図、(b)は小当たり2遊技用大入賞口開閉制御テーブルを表す図、(c)は小当たり遊技制御テーブルを表す図である。

40

【図7】(a)は参照データ判定テーブルを表す図、(b)は遊技条件判定テーブルを表す図である。

【図8】(a)は普通図柄用の当たり判定テーブルを示す図、(b)は普通図柄判定テーブルを示す図、(c)は普図変動パターン判定テーブルを示す図、(d)は補助遊技制御テーブルを示す図、(e)は第2始動口開閉制御テーブルを示す図である。

【図9】主制御基板におけるメイン処理を示すフローチャートである。

【図10】主制御基板におけるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図11】主制御基板における入力制御処理を示すフローチャートである。

【図12】主制御基板における第1始動口検出センサ入力処理を示すフローチャートであ

50

る。

【図 1 3】主制御基板における第 1 事前判定処理を示すフローチャート、

【図 1 4】主制御基板における第 2 始動口検出センサ入力処理を示すフローチャートである。

【図 1 5】主制御基板における第 2 事前判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 6】(a) は主制御基板における第 1 入賞ゲート検出センサ入力処理を示すフローチャート、(b) は主制御基板における第 3 事前判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 7】(a) は主制御基板における第 2 入賞ゲート検出センサ入力処理を示すフローチャート、(b) は主制御基板における第 4 事前判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 8】主制御基板における特図特電制御処理を示すフローチャートである。

10

【図 1 9】主制御基板における特別図柄記憶判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 0】主制御基板における大当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 1】主制御基板における特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 2】主制御基板における特図変動パターン決定処理を示すフローチャートである。

【図 2 3】通常期間における第 1 特図用変動パターン判定テーブルを表す図である。

【図 2 4】通常期間における第 2 特図用変動パターン判定テーブルを表す図である。

【図 2 5】確変大当たり及び突確大当たりに係る特定期間の第 1 特図用変動パターン判定テーブルを表す図である。

【図 2 6】確変大当たり及び突確大当たりに係る特定期間の第 2 特図用変動パターン判定テーブルを表す図である。

20

【図 2 7】主制御基板における特別図柄変動処理を示す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処理を示すフローチャートである。

【図 2 9】主制御基板における大当たり遊技処理を示すフローチャートである。

【図 3 0】主制御基板における小当たり遊技処理を示すフローチャートである。

【図 3 1】主制御基板における特別遊技終了処理を示すフローチャートである。

【図 3 2】主制御基板における普図普電制御処理を示すフローチャートである。

【図 3 3】主制御基板における普通図柄記憶判定処理を示すフローチャートである。

【図 3 4】主制御基板における普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 3 5】主制御基板における普通図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 3 6】主制御基板における補助遊技処理を示すフローチャートである。

30

【図 3 7】演出制御基板におけるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 3 8】演出制御基板における受信割込処理を示すフローチャートである。

【図 3 9】演出制御基板におけるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 4 0】演出制御基板におけるコマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 4 1】演出制御基板における特図保留数加算処理を示すフローチャートである。

【図 4 2】演出制御基板における抽選演出パターン決定処理を示すフローチャートであ

【図 4 3】演出制御基板における抽選演出終了処理を示すフローチャートである。

【図 4 4】演出制御基板における普図演出判定処理を示すフローチャートである。

【図 4 5】演出制御基板における大当たり信頼度演出判定処理を示すフローチャートである。

40

【図 4 6】演出制御基板におけるロング開放演出判定処理を示すフローチャートである。

【図 4 7】演出制御基板における普図演出開始判定処理を示すフローチャートである。

【図 4 8】演出制御基板における特別演出開始判定処理を示すフローチャートである。

【図 4 9】演出制御基板におけるロング開放演出開始判定処理を示すフローチャートである。

【図 5 0】演出制御基板における特図保留数演出パターン決定処理を示すフローチャートである。

【図 5 1】演出モード判定テーブルを表す図である。

【図 5 2】(a) は普図演出実行判定テーブルを表す図、(b) は普図演出パターン判定テーブルを表す図、(c) は特別演出判定テーブルを表す図である。

50

【図53】(a)はサブRAM102cの演出情報記憶手段を表す概念図、(b)はサブRAM102cの演出情報記憶手段を構成する各記憶部の構造を表す概念図である。

【図54】(a)～(b)は演出情報記憶手段が演出情報を記憶している状況の例を表す概念図である。

【図55】遊技の一部に関するタイムチャートの一例を示す図である。

【図56】(a)は普図導入演出の途中の様子を表す図、(b)は普図導入演出の最後の様子を表す図、(c)は普図演出が変動している様子を表す図である。

【図57】(a)は普図演出が停止し、普通図柄抽選の結果がハズレであることを報知している様子を表す図、(b)は普図演出が停止し、普通図柄抽選の結果が当たりであることを報知している様子を表す図、(c)は普図演出が停止し、保留に係る特別図柄抽選における大当たり当選の信頼度を報知している様子を表す図である。

10

【図58】(a)特別演出モードに移行する直前の様子を表す図、(b)は特別演出モードで演出図柄の変動表示が行われている様子を表す図、(c)は特別演出モードでハズレに係る演出図柄の停止表示が行われている様子を表す図である。

【図59】(a)は特別演出モードで演出図柄の変動表示が行われている様子を表す図、(b)は特別演出モードでリーチ状態が成立した様子を表す図、(c)は特別演出モードで大当たりに係る演出図柄の停止表示が行われている様子を表す図である。

【図60】実施の形態2における演出制御基板によるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図61】実施の形態2における演出制御基板による特図保留数加算処理を示すフローチャートである。

20

【図62】実施の形態2における演出制御基板による抽選演出終了処理を示すフローチャートである。

【図63】実施の形態2における演出制御基板による大当たり信頼度演出判定処理を示すフローチャートである。

【図64】実施の形態2における演出制御基板による普図演出開始判定処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0015】

以下、本発明の実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。

30

【0016】

遊技機1は、遊技盤2を備えており、この遊技盤2の中央部には液晶表示装置等からなる画像出力装置13が枠体5に嵌め込まれて一体化されたセンター役物が設けられている。センター役物を構成する枠体5の周囲に臨む遊技盤2上には遊技領域2Aが形成されている。また、遊技機1は遊技球を発射するための遊技球発射機構を備えており、遊技球発射機構は回転可能に配置された操作ハンドル3を有している。遊技者が操作ハンドル3に触れると、操作ハンドル3内にあるタッチセンサ3bが、操作ハンドル3に遊技者が触れたことを検知し、発射制御基板106(図2参照)にタッチ信号を送信する。

【0017】

発射制御基板106は、タッチセンサ3bからタッチ信号を受信すると、発射用ソレノイド3cの通電を許可する。そして、操作ハンドル3の回転角度を変化させると、操作ハンドル3に連結されているギアが回転すると共に、ギアに連結した発射ボリュームのつまみ3aが回転する。この発射ボリュームのつまみ3aの検出角度に応じた電圧が、発射用ソレノイド3cに印加される。なお、操作ハンドル3、発射ボリュームのつまみ3a、タッチセンサ3b、及び、発射用ソレノイド3cによって本発明の遊技球発射機構が構成される。

40

【0018】

そして、発射用ソレノイド3cに電圧が印加されると、発射用ソレノイド3cが印加電圧に応じて作動すると共に、操作ハンドル3の回転角度(発射ボリュームのつまみ3aの回転角度)に応じた強さ(以下、「遊技球発射強度」という)で、遊技球が発射される。

50

有効に（所定の遊技球発射強度で正常に）発射された遊技球は、ルール 4 a, 4 b 間を上昇して遊技領域 2 A 内を落下（流下）する。このとき、遊技球は遊技領域 2 A に設けられた複数の釘や風車との衝突によって、予測不能に落下する。

【0019】

遊技領域 2 A には、複数の一般入賞口 11 が設けられている。各一般入賞口 11 には、一般入賞口検出センサ 11 a が設けられており、この一般入賞口検出センサ 11 a が遊技球の入球を検出すると、所定の賞球（例えば 10 個の遊技球）が払い出される。

【0020】

また、遊技領域 2 A には、遊技球の通過が可能な第 1 入賞ゲート 9、第 2 入賞ゲート 10 が設けられている。第 1 入賞ゲート 9 には、遊技球の通過を検出する第 1 入賞ゲート検出センサ 9 a が設けられ、第 2 入賞ゲート 10 には、遊技球の通過を検出する第 2 入賞ゲート検出センサ 10 a が設けられている。これらのゲート検出センサ 9 a、10 a が遊技球の通過を検出すると、後述する普通図柄の抽選が行われる。

【0021】

さらに、遊技領域 2 A の下部で、画像出力装置 13 の下方には、不変であり、且つ、常時入球可能である第 1 始動口 6 が設けられている。第 1 始動口 6 には、遊技球の入球を検出する第 1 始動口検出センサ 6 a が設けられており、この検出センサ 6 a が遊技球の入球を検出すると、後述する第 1 特別図柄の抽選が行われる。なお、第 1 始動口検出センサ 6 a が遊技球の入球を検出した場合にも、所定の賞球（例えば 3 個の遊技球）が払い出される。

【0022】

また、第 1 始動口 6 の下方には、第 1 入賞ゲート 9 及び第 2 入賞ゲート 10 から一連の入賞経路が形成されている第 2 始動口 7 が設けられている。第 2 始動口 7 は可変、すなわち、第 2 始動口制御装置 70 によって入賞可能な状態と入賞不可能な状態とに切り換えられる。第 2 始動口制御装置 70 は可動片 70 b を具備しており、可動片 70 b は所定条件が成立する場合にのみ作動する。すなわち、通常は（所定条件が成立する以外は）、停止している（未作動の）可動片 70 b によって第 2 始動口 7 への入賞経路が断たれており、第 2 始動口は入賞不可能な状態に制御される。一方、所定条件が成立すると可動片 70 b が作動することによって、第 2 始動口 7 への入賞経路が形成されて第 2 始動口 7 は入賞可能な状態になる。なお、ここでの所定条件とは、上述した普通図柄の抽選において、当選することである。第 2 始動口 7 にも、遊技球の入球を検出する第 2 始動口検出センサ 7 a が設けられており、この検出センサ 7 a が遊技球の入球を検出すると、第 2 特別図柄の抽選が行われる。なお、検出センサ 7 a が遊技球の入球を検出した場合にも、所定の賞球（例えば 3 個の遊技球）が払い出される。

【0023】

図 1 に示すように、第 2 入賞ゲート 10 の下方には、大入賞口 8 が設けられている。大入賞口 8 は可変、すなわち、大入賞口制御装置 80 によって入賞可能な状態と入賞不可能な状態とが切り換えられる。大入賞口制御装置 80 は回転扉 80 b を具備しており、回転扉 80 b は所定条件が成立する場合にのみ作動する。すなわち、通常は（所定条件が成立する以外は）、停止している（未作動の）回転扉 80 b によって大入賞口 8 への入賞経路が断たれており、大入賞口 8 は入賞不可能な状態に制御される。一方、所定条件が成立すると回転扉 80 b が作動することによって、大入賞口 8 への入賞経路が形成されて大入賞口 8 は入賞可能な状態になる。なお、ここでの所定条件とは、上述した第 1 特別図柄の抽選及び第 2 特別図柄の抽選（以下において、第 1 特別図柄の抽選及び第 2 特別図柄の抽選の双方を指す場合、単に「特別図柄の抽選」という）において、特賞に当選することである。大入賞口 8 には大入賞口検出センサ 8 a が設けられており、この大入賞口検出センサ 8 a が遊技球の入賞を検出した場合、予め設定された賞球（例えば 15 個の遊技球）が払い出される。

【0024】

上記遊技領域 2 A の最下部には、第 1 始動口 6、第 2 始動口 7、大入賞口 8、及び一般

10

20

30

40

50

入賞口 1 1 のいずれにも入賞しなかった遊技球を排出するための排出口 1 2 が設けられている。

【0025】

上記遊技盤 2 には、さまざまな演出を行う演出装置が設けられている。具体的には、上述した画像出力装置 1 3 の他に、第 1 演出用役物装置 1 4 及び第 2 演出用役物装置 1 5 が設置されている。第 1 演出用役物装置 1 4 は、画像出力装置 1 3 の前方に配置され、障子を模擬した可動式の遮断部材 1 4 a、1 4 b を具備する。遮断部材 1 4 a と遮断部材 1 4 b とは、通常時において画像出力装置 1 3 の表示部と平行な平面内で水平方向に離れて配置されている。すなわち、遮断部材 1 4 a は遊技盤 2 の裏側左部に配置され、遮断部材 1 4 b は遊技盤 2 の裏側右部 1 4 に配置されている。所定条件が成立すると、遮断部材 1 4 a、遮断部材 1 4 b に接続された駆動部が駆動し、遮断部材 1 4 a、遮断部材 1 4 b のいずれか一方又は双方が作動する。例えば、遮断部材 1 4 a 及び遮断部材 1 4 b は相互に近づく方向に相互に接するまでスライド（直進運動）する。この結果、障子が閉じられたようになり、画像出力装置 1 3 が完全に遮断される。そして、この状態で所定時間（例えば、3 秒）経過すると、遮断部材 1 4 a、1 4 b は移動して元の（通常の）位置に戻る。

10

【0026】

一方、第 2 演出用役物装置 1 5 は、人間を模擬しており、画像出力装置 1 3 の右端付近において枠体 5 に設置されている。第 2 演出用役物装置 1 5 は、団子が刺さった串を持った手を模擬した可動部 1 5 a を具備する。所定の条件が成立すると、可動部 1 5 a に接続された駆動部が駆動し、可動部 1 5 a が作動する。

20

【0027】

また、遊技盤 2 の上部および下部には、複数の可動式ライト 1 6 a を具備する演出用照明装置 1 6 が設けられている。各ライト 1 6 a の光の照射方向や発光色が変更されることで、様々な光の演出が行われる。また、遊技盤 2 の上部に設置された演出用照明装置 1 6 の水平方向外側には、スピーカーからなる音声出力装置 1 7 が設けられており、音楽や音声を出力されることで、様々な音の演出が行われる。

【0028】

演出装置は、遊技の進行（状態）に応じて様々な演出を実行する。例えば、演出装置は、遊技球の第 1 始動口 6 または第 2 始動口 7 への有効な入賞に基づき特別図柄の抽選に対応して行われる抽選演出である。画像出力装置 1 3 による抽選演出では、基本的には、まず演出図柄を構成する装飾図柄が所定の態様で所定時間変動する演出図柄の変動表示が行われ、次いで、演出図柄が停止し、当該抽選演出が終了することを意味する演出図柄の停止表示が行われる。

30

【0029】

なお、演出図柄が複数の装飾図柄で構成される場合、全ての装飾図柄が停止表示されることをもって演出図柄の停止表示という。例えば、画像出力装置 1 3 等の画面の左側領域、中央領域及び右側領域において、装飾図柄の変動表示及び装飾図柄の停止表示が行われる。この場合、全ての装飾図柄の停止表示が終了した際の所定の有効ライン上に配置された装飾図柄の配列が当該特別図柄の抽選の結果に対応し得る。ただし、抽選演出は特別図柄の抽選に対応して行われるが、あくまで特別図柄の抽選に対する「演出」であるので、演出図柄が停止表示されたときの有効ライン上の装飾図柄の配列が、必ずしも当該特別図柄の抽選の結果（停止表示された特別図柄）を表しているとは限らない。このように装飾図柄が左側領域、中央領域、及び、右側領域で表示される場合、左側領域に表示される装飾図柄を左図柄、右側領域に表示される装飾図柄を右図柄、中央領域に表示される装飾図柄を中図柄という。

40

【0030】

各装飾図柄の変動表示では、当該変動表示が開始されてから停止表示が行われるまでの所定時間、複数の装飾図柄が次から次に規則的に縦方向（例えば、上から下）に移動（スクロール）する。このスクロール表示によって、あたかも現在抽選が行われているような印象を遊技者に与える。

50

【0031】

演出図柄の変動表示態様は様々であるが、例えば、装飾図柄が最初は高速で移動し、最後に徐々に減速しながら停止する場合や、減速せずに急に停止する場合がある。また、例えば、左図柄、右図柄、中図柄の順番で停止する態様、左図柄と右図柄とが同時に停止し、最後に中図柄が停止する態様、3つの演出図柄が同時に停止する態様がある。なお、特別図柄の抽選が所定期間行われない内部的な待機状態（所謂、客待ち状態）になると、デモ演出が行われる。

【0032】

また、遊技機1は、演出の興趣を高める入力装置として演出ボタン装置18を具備する。演出ボタン装置18は、演出ボタン18b及び演出ボタン18bに接続された演出ボタン検出スイッチ18aを有する。演出ボタン18bは上皿に押圧操作可能に設置されている。演出ボタン検出スイッチ18aが演出ボタン18bの操作を検知すると、後述する演出制御基板102に演出ボタン操作検出信号を送信し、この操作に応じて特別な演出（演出ボタン演出）が実行される。演出ボタン18bの操作は、常時有効でなく、所定期間のみ有効となる。例えば、遊技中において、画像出力装置13に演出ボタン18bが表示されると共に、演出ボタン18bの操作を促すメッセージが表示されるときにその操作が有効となる。

10

【0033】

また、遊技領域2Aの下方には、第1特別図柄表示装置19並びに第2特別図柄表示装置20、普通図柄表示装置21からなる図柄表示装置、第1特別図柄保留数表示装置22、第2特別図柄保留数表示装置23並びに普通図柄保留数表示装置24からなる保留数表示装置が設けられている。

20

【0034】

第1特別図柄表示装置19は、第1始動口6に遊技球が入賞することを条件に行われる第1特別図柄の抽選の結果を表示する可変表示装置、第2特別図柄表示装置20は、第2始動口7に遊技球が入賞することを条件に行われる第2特別図柄の抽選の結果を表示する可変表示装置である。各特別図柄の抽選の結果には特別図柄が設定されており、特別図柄の抽選が行われると、当該抽選の結果に応じた特別図柄が特別図柄表示装置19、20に停止状態で表示される。つまり、特別図柄表示装置19、20における特別図柄の停止表示は、当該特別図柄抽選の結果の報知となる。

30

【0035】

特別図柄表示装置19、20は、例えばそれぞれ複数のLEDを具備しており、大当たりに当選した場合には大当たりに対応する特定のLEDが点灯し、ハズレであった場合にはハズレに対応する特定のLEDが点灯する。このようにして特別図柄表示装置19、20が具備するLEDが点灯することによって現される文字、図形及び模様等が特別図柄を構成する。このように、特別図柄が停止する前には必ず所定時間変動する。すなわち、1回の特別図柄の抽選に対して、特別図柄表示が行われ、1回の特別図柄表示においては、特別図柄の変動表示及び特別図柄の停止表示が行われる。

【0036】

普通図柄表示装置21は、第1入賞ゲート9又は第2入賞ゲート10を遊技球が通過することを条件に行われる普通図柄抽選の結果を表示する可変表示装置である。普通図柄抽選の結果には普通図柄が設定されており、普通図柄の抽選が行われると、当該抽選の結果に応じた普通図柄が普通図柄表示装置21に停止状態で表示される。つまり、普通図柄表示装置21における普通図柄の停止表示は、当該普通図柄の抽選の結果の報知となる。

40

【0037】

普通図柄表示装置21は、例えば複数のLEDを具備しており、当たりに当選した場合には当たりに対応する特定のLEDが点灯し、ハズレであった場合にはハズレに対応する特定のLEDが点灯する。このようにして普通図柄表示装置21が具備するLEDが点灯することによって現される文字、図形及び模様等が普通図柄を構成するが、この普通図柄が停止する前には必ず所定時間変動する。すなわち、1回の普通図柄の抽選に対して、普

50

通図柄表示が行われ、1回の普通図柄表示においては、普通図柄の変動表示及び普通図柄の停止表示が行われる。

【0038】

ところで、特別図柄の変動表示中や大入賞口制御装置80が作動する特別遊技中に、始動口6、7に遊技球が入賞しても、即座に特別図柄の変動表示が行われて特別図柄の抽選の結果が報知されない訳ではない。この場合、一定条件下で特別図柄の変動表示（特別図柄の抽選の結果の確定的な報知）が保留される。一定条件として、特別図柄の変動表示を保留できる個数に上限値が設けられている。本実施の形態では、その上限値は各始動口6、7に対して「4」に設定されている。すなわち、各始動口6、7に対して特別図柄の変動表示、すなわち、特別図柄の抽選の権利を4個まで保留することができる。そして、第1特別図柄保留数表示装置22は第1始動口6に対応し、第2特別図柄保留数表示装置23は第2始動口7に対応しており、それぞれの表示装置22、23には現時点の保留数（U1、U2）が所定の態様で表示される。普通図柄の変動表示についても同様に、上限保留数が4個に設定されており、その保留数が、普通図柄保留数表示装置24において表示される。

10

【0039】

また、遊技盤2の裏面には、主制御基板101、演出制御基板102、払出制御基板103などを含む基板ユニットが設けられている。また、遊技盤2の裏面側には、電源基板107が設けられており、電源基板107には遊技機1に電力を供給するための電源プラグ50や、図示しない電源スイッチが設けられている。

20

【0040】

次に、図2を用いて、遊技の進行を制御する制御手段100について説明する。本実施形態においては、制御手段100は、主制御基板101、演出制御基板102、払出制御基板103、ランプ制御基板104、画像制御基板105、発射制御基板106及び電源基板107から構成されている。

【0041】

（制御手段の内部構成）

主制御基板101は遊技の基本動作を制御する。この主制御基板101は、メインCPU101a、メインROM101b、メインRAM101cを備えている。メインCPU101aは、各検出センサやタイマからの入力信号に基づいて、メインROM101b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、各装置や表示装置を直接制御したり、あるいは演算処理の結果に応じて他の基板に所定のコマンドを送信したりする。メインRAM101cは、メインCPU101a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。

30

【0042】

上記主制御基板101の入力側には、第1始動口検出センサ6a、第2始動口検出センサ7a、大入賞口検出センサ8a、第1入賞ゲート検出センサ9a、第2入賞ゲート検出センサ10a、及び、一般入賞口検出センサ11aが接続されており、入力ポート（図示せず）を介して各センサに対応した検出信号が主制御基板101に入力する。

【0043】

主制御基板101の出力側には、第2始動口制御装置70の可動片70bを作動させる第2始動口開閉ソレノイド70c、及び、大入賞口制御装置80の開閉扉80bを作動させる大入賞口開閉ソレノイド80cが接続されており、出力ポート（図示せず）を介して各ソレノイドを制御する信号が出力される。また、主制御基板101の出力側には、第1特別図柄表示装置19、第2特別図柄表示装置20、普通図柄表示装置21、第1特別図柄保留数表示装置22、第2特別図柄保留数表示装置23及び普通図柄保留数表示装置24が接続されており、出力ポート（図示せず）を介して各表示装置を制御する信号が出力される。

40

【0044】

さらに、主制御基板101の出力側には遊技情報出力端子板108が接続されており、

50

出力ポート（図示せず）を介して、所定の遊技に関する情報（以下、遊技情報という）が変換された外部信号として出力される。遊技情報出力端子板１０８には遊技情報表示装置７００及び遊技店のホールコンピュータが接続されており、上記の所定の遊技情報（外部信号）が遊技情報出力端子板１０８から遊技情報表示装置７００及びホールコンピュータに送信される。所定の遊技情報が遊技情報表示装置７００で出力（表示）されることで、遊技者は遊技店に設置された遊技機（台）選びの判断材料が提供されることになる。一方、所定の遊技情報がホールコンピュータに接続された表示装置やプリンターで出力（表示・印刷）されることで、遊技店は各遊技機の稼働状況を把握することができる。

【００４５】

なお、本実施の形態では、遊技情報出力端子板１０８と遊技情報表示装置７００とが接続され、遊技情報表示装置７００とホールコンピュータとが接続されているが、接続態様はこれに限られるものでなく、遊技情報出力端子板１０８とホールコンピュータとが接続され、ホールコンピュータと遊技情報表示装置７００とが接続される態様でも、接続遊技情報出力端子板１０８から遊技情報表示装置７００及びホールコンピュータの双方に直接接続される態様でもよい。

10

【００４６】

演出制御基板１０２は、主に遊技中や待機中等の各演出を制御する。この演出制御基板１０２は、サブＣＰＵ１０２ａ、サブＲＯＭ１０２ｂ、サブＲＡＭ１０２ｃを備えており、主制御基板１０１に、当該主制御基板１０１から演出制御基板１０２への一方向に通信可能に接続されている。また、演出制御基板１０２の入力側には、演出ボタン検出スイッチ１８ａが接続されており、演出ボタン１８ｂの操作が行われたことを示す演出ボタン操作検出信号が演出制御基板１０２に入力する。

20

【００４７】

サブＣＰＵ１０２ａは、主制御基板１０１から送信されたコマンド、または、上記演出ボタン検出ＳＷ１８ａやタイマからの入力信号に基づいて、サブＲＯＭ１０２ｂ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、当該処理に基づいて、コマンドをランプ制御基板１０４または画像制御基板１０５に送信する。サブＲＡＭ１０２ｃは、サブＣＰＵ１０２ａ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。

【００４８】

払出制御基板１０３は、遊技球の発射制御と遊技球の払い出し制御とを行う。この払出制御基板１０３は、払出ＣＰＵ１０３ａ、払出ＲＯＭ１０３ｂ、払出ＲＡＭ１０３ｃを備えており、主制御基板１０１及び発射制御基板１０６に対して、双方向に通信可能に接続されている。

30

【００４９】

払出ＣＰＵ１０３ａの入力側には、遊技球が払い出されたか否かを検知する払出球計数スイッチ３１ａが接続されており、これらからの払出球検知信号とタイマからの入力信号とに基づいて、払出ＲＯＭ１０３ｂ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、当該処理に基づいて、対応するデータを主制御基板１０１に送信する。

【００５０】

払出制御基板１０３の出力側には、貯留タンク３０から所定数の遊技球を遊技者に払い出すための払出装置３１の払出駆動部３１ｂが接続されている。払出ＣＰＵ１０３ａは、主制御基板１０１から送信された賞球要求信号に基づいて、払出ＲＯＭ１０３ｂから所定のプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、払出装置３１を制御して所定の遊技球を遊技者に払い出す。このとき、払出ＲＡＭ１０３ｃは、払出ＣＰＵ１０３ａの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

40

【００５１】

また、払出ＣＰＵ１０３ａは遊技球貸出装置８００が払出制御基板１０３に接続されているか否かを確認し、遊技球貸出装置８００が接続されていれば、発射制御基板１０６に遊技球を発射させることを許可する発射制御データを送信する。

【００５２】

50

発射制御基板106は、払出制御基板103から発射制御データを受信すると発射の許可を行う。そして、タッチセンサ3bからのタッチ信号及び発射ボリューム3aからの入力信号を読み出し、発射用ソレノイド3cを通電制御し、遊技球を発射させる。本実施の形態では、発射用ソレノイド3cの回転速度は、発射制御基板106に設けられた水晶発振器の出力周期に基づく周波数から、約99.9(回/分)に設定されている。これにより、1分間における発射される遊技球の個数は、発射ソレノイドが1回転する毎に1個発射されるため、約99.9(個/分)となる。

【0053】

ランプ制御基板104は、上記各基板と同様に、ランプCPU104a、ランプROM104b、ランプRAM104cを備えており、遊技盤2に設けられた演出用照明装置16を点灯制御したり、演出用照明装置16の光の照射方向を変更するためのモータに対する駆動制御をしたりする。また、第1演出用役物装置14や第2演出用役物装置15を作動させるソレノイドやモータ等の駆動部を通電制御する。このランプ制御基板104は、演出制御基板102に接続されており、演出制御基板102から送信される演出制御コマンドに基づいて、上記の各制御を行うこととなる。

【0054】

画像制御基板105は、少なくとも画像出力装置13に表示される動画や静止画等の画像に係る描画データを生成する画像生成部105Bと、音声出力装置17から出力される音声に係る音声データを生成する音声生成部105Cと、画像生成部105B及び音声生成部105Cを統括制御する統括部105Aとを有する。

【0055】

画像制御基板105の統括部105Aは、演出制御基板102から送信される演出確定コマンドを受信し、統括部105Aの統括CPU105Aaが画像出力装置13に表示される画像の制御及び音声出力装置17から出力される音声の制御を行う。統括CPU105Aaは、統括CPU105Aaの実行する制御プログラムが記憶されているプログラムROM105Abが接続されており、統括CPU105Aaの動作に必要な制御プログラムが読み出されるようになっている。

【0056】

GPU105Baは最終的に画像出力装置13に表示させる画像に対応する画像信号を生成し、画像出力装置13の駆動回路に送信する。一方、SDP105Caは最終的に音声出力装置17から出力させる音声に対応する音声信号を生成し、音声出力装置17の駆動回路に送信する。

【0057】

GPU105Baには、GPU105Baの実行する制御プログラムや画像データが記憶されている画像ROM105Bbが接続されており、GPU105Baの動作に必要な制御プログラムが読み出されるようになっている。画像ROM105Bbは、画像出力装置13に表示する画像、例えば、装飾図柄や装飾図柄の背景を構成する、景色、キャラクター、及びアイテム等の背景画像に係る画像データも予め記憶されている。また、GPU105Baは、画像ROM105Bbに記憶されている画像データを予め書き込むと共に、生成した画像データを記憶させるVRAM105Bcにも接続されている。

【0058】

なお、GPU105Baは、画像出力装置13に対して、背景画像表示処理、装飾図柄表示処理、キャラクター画像表示処理など各種画像処理を実行するが、背景画像、装飾図柄画像、キャラクター画像は、画像出力装置13の表示画面上において重畳表示される。すなわち、装飾図柄画像やキャラクター画像は背景画像よりも手前に見えるように表示される。このとき、同一位置に背景画像と図柄画像が重なる場合、Zバッファ法など周知の陰面消去法により各画像データのZバッファのZ値を参照することで、図柄画像を優先してVRAM105Bcに記憶させる。

【0059】

一方、SDP105Caにも、SDP105Caの実行する制御プログラムや音声デー

10

20

30

40

50

タが記憶されている音声ROM105Cbが接続されており、SDP105Caの動作に必要な制御プログラムが読み出されるようになっている。SDP105Caには、音声出力装置17から出力される音声に係る音声データも予め記憶されている。また、SDP105Caは、生成した音声データを記憶させる音声RAM105Ccにも接続されている。

【0060】

遊技情報出力端子板108は、主制御基板101において生成された外部信号を遊技店のホールコンピュータ及び遊技情報表示装置700に伝達するための中継的な基板である。本実施形態においては、遊技情報出力端子板108は出力側で遊技情報表示装置700にのみ直接接続されており、遊技情報表示装置700を介してホールコンピュータに接続されている。遊技情報出力端子板108は、主制御基板101と配線接続され、遊技店のホールコンピュータ等と接続をするためのコネクタが設けられている。

10

【0061】

なお、本実施の形態では遊技情報出力端子板108は遊技情報表示装置700を介してホールコンピュータに接続されているが、遊技情報出力端子板108から遊技情報表示装置700及びホールコンピュータの双方に接続される構成でもよい。また、遊技情報出力端子板108はホールコンピュータを介して遊技情報表示装置700に接続される構成でもよい。

【0062】

払出情報出力端子板109は、払出制御基板103において生成された、賞球払出個数を示す賞球要求信号及び貸し球払出個数を示す球貸要求信号をホールコンピュータに出力するための中継的な基板である。本実施形態においては、払出情報出力端子板109も遊技情報表示装置700を介してホールコンピュータに接続されている。払出情報出力端子板109は、払出制御基板103と配線接続され、遊技店のホールコンピュータ等と接続をするためのコネクタが設けられている。なお、本実施の形態では払出情報出力端子板109は遊技情報表示装置700を介してホールコンピュータに接続されているが、払出情報出力端子板109から遊技情報表示装置700及びホールコンピュータの双方に接続される構成でもよい。また、払出情報出力端子板109はホールコンピュータを介して遊技情報表示装置700に接続される構成でもよい。

20

【0063】

電源基板107は、コンデンサからなるバックアップ電源を備えており（図示せず）、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101に出力する。より具体的には、電断検知信号がハイレベルになるとメインCPU101aは動作可能状態になり、電断検知信号がローレベルになるとメインCPU101aは動作停止状態になる。バックアップ電源はコンデンサに限らず、例えば、電池でもよく、コンデンサと電池とを併用して用いてもよい。

30

【0064】

次に、図3～図8を参照して、メインROM101bに記憶されているテーブルの一部について説明する。

【0065】

図3(a-1)(a-2)は、大当たり判定テーブルの一例を示す図である。大当たり判定とは、始動口6、7への入賞に基づき取得した大当たり判定用乱数に基づいて、少なくとも特別遊技を実行する権利獲得の成否を決定することである。図3(a-1)は、第1始動口6への入賞を契機に行われる第1特別図柄の抽選における大当たり判定において参照されるテーブル（図において第1特別図柄用の大当たり判定テーブル）である。一方、図3(a-2)は、第2始動口7への入賞を契機に行われる第2特別図柄の抽選における大当たり判定において参照されるテーブル（図において第2特別図柄用の大当たり判定テーブル）である。

40

【0066】

いずれの大当たり判定テーブルも、後述する大当たりの当選確率が、相対的に低い（通

50

常の値に設定された)状態のときに参照される大当たり判定テーブル(低確率用大当たり判定テーブル)と、相対的に高い(通常の値より高く設定された)状態のときに参照される大当たり判定テーブル(高確率用大当たり判定テーブル)とで構成されている。取得された大当たり判定用乱数を大当たり判定テーブルに照合することで、「大当たり」、「小当たり」又は「ハズレ」のいずれかが決定される。

【0067】

各大当たり判定テーブルには、大当たり判定値と判定結果とが一義的に対応付けられて格納されている。すなわち、取得された大当たり判定用乱数を大当たり判定テーブルに照合することで、「大当たり」、「小当たり」又は「ハズレ」のいずれかが決定される。「ハズレ」以外、すなわち、「大当たり」又は「小当たり」に当選すると、大入賞口8が開放する特別遊技が実行される。

10

【0068】

大当たり判定の結果が「ハズレ」である場合は、さらに、図3(b)のリーチ判定テーブルに基づいてリーチ判定が行われる。リーチ判定テーブルには、リーチ判定値とリーチ演出の有無とが一義的に対応付けられて格納されている。取得されたリーチ判定用乱数をリーチ判定テーブルに照合することで、リーチ演出の当否が判定される。リーチ判定の結果、リーチに当選する(リーチ演出有りと判定される)と、当該抽選演出中に遊技者の大当たり当選への期待感を高めうるリーチ演出が行われる。

【0069】

リーチ演出の態様としては、例えば、演出図柄の変動表示中に画像出力装置13の左側領域、中央領域、及び、右側領域のうちの2つの領域で装飾図柄が停止し、残り1つの領域における所定の有効ライン上で所定の装飾図柄が停止すれば大当たりの当選を表す装飾図柄の配列となる状態(所謂「リーチ状態」)が発生する態様がある。大当たり判定の結果が「ハズレ」であれば、このリーチ状態という演出的な特定状態になっても、大当たり判定の結果が「ハズレ」であることに変わりはない。しかし、画像出力装置13等で頻繁に行われる主要な抽選演出において、大当たり当選を表す3つの装飾図柄の配列のうち2つの装飾図柄が揃い、途中まで「大当たり」当選と同一の状況を創出することで遊技者の大当たり当選に対する期待感を煽ることができる。

20

【0070】

なお、リーチ状態が発生するリーチ演出では、このようなリーチ状態の成立後に、他に特別な演出が行われることなく、最後の演出図柄として大当たりを示さない装飾図柄が有効ライン上で停止して、当該抽選演出が終了する場合や、リーチ状態成立後に発展演出(所謂「スーパーリーチ演出」)に展開していく場合がある。また、リーチ演出において、必ずリーチ状態が発生するとは限らない。すなわち、リーチ状態が発生しなくても、遊技者の大当たり当選への期待感を煽ることができるリーチ演出もある。

30

【0071】

図4(a)~図4(c)は、特別図柄判定テーブルの一例を示す図である。特別図柄判定とは、取得した特別図柄判定用乱数に基づいて特別図柄表示装置19、20において停止表示される特別図柄の態様(特別図柄の種類:停止図柄データ・特別演出図柄指定コマンド)を決定することである。特別図柄判定用テーブルは、大当たり判定の結果(大当たり、小当たり及びハズレ)によって大きく分類されている。すなわち、図4(a)は、当該大当たり判定の結果が「大当たり」である場合の特別図柄判定において参照されるテーブル、図4(b)は、当該大当たり判定の結果が「小当たり」である場合の特別図柄判定において参照されるテーブル、図4(c)は、当該大当たり判定の結果が「ハズレ」である場合の特別図柄判定において参照されるテーブルである。

40

【0072】

さらに、これらの各テーブルは当該特別図柄の抽選の契機となる始動口の種類によっても分類されている。当該大当たり判定の結果が「ハズレ」である場合には、特別図柄判定テーブルはリーチ演出の有無によっても分類されている。各特別図柄判定テーブルには、特別図柄用判定値と、特別図柄の種類とが一義的に対応付けられて格納されている。特別

50

図柄の種類の識別情報として、特図停止図柄データ及び演出図柄指定コマンドが設定されている。すなわち、停止図柄データは、主制御基板 101 における処理において用いられ、演出図柄指定コマンドは演出制御基板 102 に送信され、演出制御基板 102 における処理で用いられる。

【0073】

図 5 (a) ～図 5 (c) は、特別遊技を構成する大当たり遊技用の大入賞口開閉制御テーブルの一例を示す図である。図 5 (a) は、大当たり遊技を構成する長当たり遊技において参照されるテーブル、図 5 (b) は、大当たり遊技を構成する短当たり 1 遊技において参照されるテーブル、図 5 (c) は、大当たり遊技を構成する短当たり 2 遊技において参照されるテーブルである。

10

【0074】

これらのテーブルは、大当たりの種類、すなわち、特別図柄の種類（停止図柄データ）に関連付けられている。すなわち、大当たり遊技の際に、いずれのテーブルを用いるかは特別図柄の種類に基づいて選択される。各テーブルには、大当たり遊技時の大入賞口 8 の開閉を制御するための条件が格納されている。大入賞口 8 の開閉を制御するための条件として、ラウンド遊技の番号であるラウンド番号 (R)、各ラウンド遊技における大入賞口制御装置の作動（大入賞口 8 の開放）番号である開放番号 (K)、及び、開放時間・閉鎖時間（作動時間・未作動時間）が設定されている。

【0075】

図 5 (d) は、大当たり遊技制御テーブルの一例を示す図である。このテーブルも、大入賞口開閉制御テーブルと同様に、特別図柄の種類に関連付けられている。各テーブルには、大当たり遊技を制御するための条件が格納されている。大当たり遊技を制御するための条件として、大当たり遊技が開始してから、大入賞口 8 の最初の開放が行われるまでの期間であるオープニングの時間と、大入賞口 8 の最後の開放が終了してから、大当たり遊技が終了するまでの期間であるエンディングの時間とが設定されている。

20

【0076】

図 6 (a)、図 6 (b) は、特別遊技を構成する小当たり遊技用の大入賞口開閉制御テーブルの一例を示す図である。このテーブルは、小当たりの種類、すなわち、特別図柄の種類（停止図柄データ）に関連付けられている。このテーブルには、小当たり遊技時の大入賞口 8 の開閉を制御するための条件が格納されている。小当たり遊技を制御するための条件として、大入賞口制御装置の作動（大入賞口の開放）番号、及び、開放時間・閉鎖時間（作動時間・各未作動時間）が設定されている。

30

【0077】

図 6 (c) は、小当たり遊技制御テーブルの一例を示す図である。このテーブルも、大入賞口開閉制御テーブルと同様に、特別図柄の種類に関連付けられている。各テーブルには、小当たり遊技を制御するための条件が格納されている。大当たり遊技を制御するための条件として、小当たり遊技が開始してから、大入賞口 8 の最初の開放が行われるまでの期間であるオープニングの時間と、大入賞口 8 の最後の開放が終了してから、小当たり遊技が終了するまでの期間であるエンディングの時間とが設定されている。

【0078】

図 7 (a) は、遊技条件データ及び期間特定データを決定する際に参照する参照データ判定テーブルの一例を示す図である。遊技条件データとは、大当たり当選の際に、当該大当たり遊技後に新たに設定（変動）する遊技条件の状態に対応付けられた識別情報である。期間特定データとは、大当たり当選及び小当たり当選を契機に当該特別遊技後から所定期間設定される特定期間に対応付けられた識別情報である。

40

【0079】

いずれのデータも、当該特別図柄抽選の際の大当たりの当選確率の状態及び当該特別図柄抽選の結果に対応付けられている。すなわち、当該テーブルは、大当たりの当選確率の状態（低確率状態／高確率状態）によって分けられており、分けられた各テーブルにおいて、特別図柄の種類（停止図柄データ）と遊技条件データ及び期間特定データとが一義的

50

に対応付けられて格納されている。

【0080】

遊技条件データは、2バイトのデータで構成されている。遊技条件データの上位バイトは、当該大当たり当選により新たに設定される大当たりの当選確率の状態を表す。「01H」であれば、当該大当たり遊技後に大当たりの当選確率が高確率状態に設定され、「00H」であれば、当該大当たり遊技後に大当たりの当選確率が低確率状態に設定される。一方、遊技条件データの下位バイトは、当該大当たり当選により新たに設定される始動口入賞容易性状態を表す。「01H」であれば、当該大当たり遊技後に始動口入賞容易性が容易状態に設定され、「00H」であれば、当該大当たり遊技後に始動口入賞容易性が困難状態に設定される。

10

【0081】

期間特定データは、1バイトのデータで構成され、当該特別図柄抽選時の大当たり当選確率の状態と特図停止図柄データに基づく特賞の種類（大当たり1～大当たり4、小当たり1、小当たり2、リーチ有りハズレ、リーチ無しハズレ）とが関連付けられている。なお、当該特別図柄抽選の結果がハズレである場合、リーチの有無も関連付けられている。

【0082】

図7(b)は、遊技条件判定テーブルの一例を示す図である。遊技条件判定とは、大当たり遊技が終了する際に（大当たり遊技終了処理の際に）新たに設定される遊技条件の状態を決定することである。上述したように、本実施の形態においては、遊技条件として、大当たりの当選確率遊技条件と始動口入賞容易性とが設定されている。当該テーブルは、遊技条件データと、各遊技条件の状態、すなわち、後述するその遊技条件の状態を示すフラグ（高確率フラグ及び時短フラグ）のON/OFF及び当該遊技条件の状態による特別図柄表示の実行回数（X、J）とが一義的に関連付けられて格納されている。すなわち、この特別図柄表示の実行回数とは、特別図柄抽選、換言すれば、その結果の報知となる特別図柄表示の規定回数を意味する。

20

【0083】

図8(a)～図8(e)は、第1入賞ゲート9及び第2入賞ゲート10への入賞に基づく普通図柄系遊技を制御する際に用いられるテーブルの一例を示す。図8(a)は、普通図柄用の当たり判定テーブルの一例を示す図である。当たり判定とは、入賞ゲート9、10への入賞に基づき取得した当たり判定用乱数に基づいて、少なくとも補助遊技を実行する権利獲得の成否を決定することである。

30

【0084】

当たり判定テーブルは、後述する始動口入賞容易性が、相対的に低い（困難）状態の（通常の）ときに参照される当たり判定テーブル（非時短用当たり判定テーブル）と、相対的に高い（容易）状態の（通常の）ときに参照される当たり判定テーブル（高確率用当たり判定テーブル）とで構成されている。取得された当たり判定用乱数を当たり判定テーブルに照合することで、「当たり」又は「ハズレ」のいずれかが決定される。すなわち、各当たり判定テーブルには、当たり判定値と判定結果とが一義的に対応付けられて格納されており、取得された大当たり判定用乱数を大当たり判定テーブルに照合することで、「当たり」又は「ハズレ」のいずれかが決定される。「当たり」に当選すると、第2始動口7が開放する補助遊技が実行される。

40

【0085】

図8(b)は、普通図柄判定テーブルの一例を示す図である。普通図柄判定とは、入賞ゲート9、10への入賞に基づいて取得された普通図柄判定用乱数に基づいて普通図柄表示装置21において停止表示される普通図柄の態様（普通図柄の種類：普図停止図柄データ・普通演出図柄指定データ）を決定することである。普通図柄判定テーブルは、当たり判定の結果（当たり及びハズレ）によって大きく分類されている。

【0086】

さらに、これらの普通図柄判定テーブルには、普通図柄用判定値と、普通図柄の種類とが一義的に対応付けられて格納されている。普通図柄の種類の識別情報として、普図停止

50

図柄データ及び普通演出図柄指定コマンドが設定されている。すなわち、普通図停止図柄データは、主制御基板101における処理において用いられ、普通演出図柄指定コマンドは演出制御基板102に送信され、演出制御基板102における処理で用いられる。

【0087】

図8(d)は、補助遊技制御テーブルの一例を示す図である。このテーブルも、第2始動口開閉制御テーブルと同様に、普通図柄の種類に関連付けられている。このテーブルには、補助遊技を制御するための条件が格納されている。補助遊技を制御するための条件として、補助遊技が開始してから、第2始動口の最初の開放が行われるまでの期間であるオープニングの時間と、第2始動口の最後の開放が終了してから、補助遊技が終了するまでの期間であるエンディングの時間とが設定されている。

10

【0088】

図8(e)は、当たり用の第2始動口開閉制御テーブルの一例を示す図である。このテーブルは、始動口入賞容易性が、非時短状態のときに参照される第2始動口開閉制御テーブル（非時短用第2始動口開閉制御テーブル）と、時短状態のときに参照される第2始動口開閉制御テーブル（時短用第2始動口開閉制御テーブル）とで構成されている。非時短状態用第2始動口開閉制御テーブルは、さらに、普通図柄の種類によっても分けられている。これらのテーブルは、当たりの種類、すなわち、普通図柄の種類（普通図停止図柄データ）に関連付けられている。すなわち、補助遊技の際に、いずれのテーブルを用いるかは普通図柄の種類に基づいて選択される。各テーブルには、補助遊技時の第2始動口の開閉を制御するための条件が格納されている。第2始動口の開閉を制御するための条件として、第2始動口制御装置の作動（大入賞口の開放）順番である普電開放番号（D）、及び、各開放時間・閉鎖時間（作動時間・未作動時間）が設定されている。

20

【0089】

（特別遊技の種類の説明）

特別遊技について説明する。本実施の形態においては、大入賞口制御装置80が作動する（大入賞口8が開放する）特別遊技は、「大当たり」に当選した際に実行され、大入賞口8が開閉する「大当たり遊技」と、「小当たり」に当選した際に実行され、大入賞口8が開閉する「小当たり遊技」とで構成されている。大当たり遊技は、主に大入賞口8の開閉態様の相違によって「長当たり遊技」、「短当たり1遊技」、「短当たり2遊技」に分けられる。一方、「小当たり遊技」も、主に大入賞口8の開閉態様の相違によって「小当たり1遊技」、「小当たり2遊技」に分けられる。

30

【0090】

大当たり遊技では、大入賞口が1回以上は開放するラウンド遊技が所定回数実行される。各ラウンド遊技において、開放し得る回数（以下、最大開放回数という）と、開放し得る時間の合計（以下、最大開放時間という）とが予め設定されている。「開放し得る」となっているのは、1回のラウンド遊技中に大入賞口8に入賞できる遊技球の個数が制限されているからである（例えば9個）。したがって、大入賞口8が最大開放回数開放してなくても大入賞口8が閉鎖し、そのラウンド遊技が終了することがある。また、最大開放時間が経過していても大入賞口8が閉鎖し、そのラウンド遊技が終了することもある。なお、各ラウンド遊技における大入賞口8の最大開放回数及び最大開放時間は、各大当たり遊技で統一されていても統一されていなくてもよい。

40

【0091】

「長当たり遊技」は、多量の賞球を獲得することが可能であり、遊技者が所持する遊技球の個数を増やすことが容易な大当たり遊技である。本実施の形態では、「長当たり遊技」では、ラウンド遊技が9回行われる。本実施の形態では、1回のラウンド遊技における大入賞口8の開放しうる開放時間の合計は一律で29.5秒に設定されている（図5(a)参照）。

【0092】

「短当たり1遊技」とは、本実施の形態においては遊技者が所持する遊技球の個数を増やすことが最も困難な大当たり遊技である。「短当たり1遊技」では、ラウンド遊技が計

50

9 回行われ、1 回のラウンド遊技における最大開放時間は一律で 0.052 秒に設定されている（図 5（b）参照）。一方、「短当たり 2 遊技」とは、基本的に遊技者が所持する遊技球の個数を増やすことが困難であるが、短当たり 1 遊技よりは入賞させ易い大当たり遊技である。「短当たり 2 遊技」でも、ラウンド遊技が計 9 回行われるが、1 回～8 回のラウンド遊技における最大開放時間が一律で 0.052 秒に設定され、9 回目のラウンド遊技における最大開放時間が 1.2 秒に設定されている（図 5（c）参照）。

【0093】

「小当たり遊技」とは、短当たり遊技と同一又は近似の態様で大入賞口 8 が開閉し、視認では短当たり遊技との区別が困難又は不可能な遊技である。短当たり遊技が実行されているのか小当たり遊技か実行されているのかがわからない、すなわち、短当たりに当選したのか小当たりに当選したのかがわからない曖昧な状態を発生させることで、遊技の興趣を高めることができる。小当たり 1 遊技は短当たり 2 遊技に対応し、小当たり 2 遊技は短当たり 1 遊技に対応している。なお、本実施の形態では、小当たり 1 遊技における大入賞口 8 の開閉態様と、短当たり 2 遊技における大入賞口の開閉態様、及び、小当たり 2 遊技における大入賞口 8 の開閉態様と、短当たり 1 遊技における大入賞口の開閉態様は同一である。

【0094】

いずれの小当たり遊技においても、遊技球が大入賞口 8 に入賞すると、大当たり遊技と同様に所定個数（例えば 15 個の遊技球）の遊技球が賞球として払い出される。なお、「小当たり遊技」には、ラウンド遊技という概念がないが、大当たり遊技と同様に、当該小当たり遊技中において入賞できる遊技球の個数が制限されており、最大開放回数と最大開放時間とが設定されている。すなわち、小当たり遊技全体を通して所定個数（例えば、9 個）の遊技球が入賞すると、小当たり遊技の途中であっても当該遊技が終了する。

【0095】

なお、「大当たり遊技」及び「小当たり遊技」におけるラウンド遊技の実行回数、ラウンド遊技における大入賞口の最大開放回数・最大開放時間等の大入賞口の開閉態様は本実施の形態の例に限られるものではなく、機種の種類やその機種の仕様等によって適宜に設定される。

【0096】

（遊技条件の説明）

次に、遊技が進行する際の前提となる遊技条件について説明する。本実施形態において、遊技は、大当たりの当選確率について「低確率」状態又は「高確率」状態の基で行われ、遊技球の始動口への入賞容易性について「時短」状態又は「非時短」状態の基で行われる。初期（電源投入時）の遊技条件は、「低確率」状態且つ「非時短」状態に設定されており、この、各遊技条件が相対的に遊技者にとって最も不利となる遊技条件の状態を本実施形態においては「通常状態」と称することとする。

【0097】

本実施形態において大当たりの当選確率についての「低確率」とは、遊技球が第 1 始動口 6 または第 2 始動口 7 に入賞したことを条件として行われる特別図柄抽選の大当たり判定における大当たりの当選確率が、 $1/333$ と遊技者に相対的に不利に設定されていることをいう。ここでいう「大当たり」の当選とは、大当たりの抽選において「長当たり遊技」または「短当たり遊技」を実行する権利を獲得することである。これに対して「高確率」とは、大当たりの当選確率が「低確率」より高く、すなわち、遊技者に相対的に有利に $1/36$ に設定されていることである。したがって、大当たりの当選確率が「高確率」のときは、「低確率」のときよりも大当たりの当選が容易となり、単位時間当たりの大当たりの当選可能回数が相対的に多くなるので、遊技者に有利な状態と言える。

【0098】

「非時短」とは、遊技球が入賞ゲート 9、10 に入賞したことを条件として行われる普通図柄の抽選に対応する普通図柄の変動表示に要する時間（以下、普通図柄変動時間という）が、29 秒に設定され、かつ、普通図柄の抽選において「当たり」に当選したときに作動

する第2始動口制御装置70の作動時間(第2始動口7の開放時間)の合計が5.6秒又は0.2秒に設定されていることをいう。ここで、「合計」となっているのは、1回の当たりに対して第2始動口7が複数回開放することがあり、又、1回の当たりに対して遊技球が入賞できる個数が制限されているからである。

【0099】

したがって、非時短状態では、遊技球が入賞ゲート9、10に入賞すると、普通図柄の抽選が行われ、その抽選結果は、当該抽選に対応する29秒間の普通図柄の変動表示の後に普通図柄の停止表示によって報知される。そして、抽選結果が「当たり」であった場合には、その後、第2始動口7は5.6秒又は0.2秒間開放し、遊技球が入賞可能な状態となる。なお、本実施の形態では、普通図柄抽選で当たりに当選した場合に第2始動口7の開放時間が5.6秒となる確率が90%、0.2秒となる確率が10%となっている。つまり、非時短状態における第2始動口7の開放時間の期待値は、5.06秒である。

10

【0100】

これに対して「時短」とは、普図変動時間が3秒と、「非時短」よりも短く設定され、かつ、第2始動口制御装置70の作動時間が6.0秒と、「非時短」よりも長く設定されていることをいう。したがって、「時短」のときは、「非時短」のときよりも第2始動口7への入賞が容易になる。この結果、単位時間当たりの特別図柄の抽選の実行可能回数が多くなる。大当たりの当選確率は一定であるので、特別図柄の抽選の実行回数が多い方が、大当たり当選が容易になる。つまり、入賞容易性が「時短」状態のときの方が、単位時間当たりの大当たりの当選回数が相対的に多くなるので、「時短」状態は「非時短」状態に比して遊技者に有利な状態といえる。

20

【0101】

本実施の形態では、始動口6、7に遊技球が入賞すると、3球の賞球を得ることができるものの、「非時短」状態のときには、遊技者が適切な操作ハンドル3の操作で遊技球の発射を行っても、「時短」状態のときと比して遊技者が所持する遊技球の個数が減少し易い。一方、「時短」状態のときでは、「非時短」状態に比して第2始動口7への入賞が容易になるので、遊技者が所持する遊技球の個数の減少を抑えることができる。なお、本実施形態においては、普通図柄の抽選における当たりの当選確率は、始動口への入賞容易性についていずれの状態(非時短状態/時短状態)で異なる。

【0102】

このように、大当たりの当選によって、大当たり遊技の種類(長当たり遊技・短当たり1遊技・短当たり2遊技)と、大当たり遊技後に新たに設定される遊技条件の状態(高確率状態/低確率状態、及び、時短状態/非時短状態)とが決定される。このことを鑑みると、実質的な大当たりの種類(遊技者が享受する利益度に基づく大当たりの種類)は、実行される大当たり遊技の種類と、当該大当たり遊技終了後に新たに設定される遊技条件の状態との組合せと言える。そこで、以下、特図停止図柄データに基づく大当たりの種類とは別に、大当たりによって導かれた大当たり遊技の種類と大当たり遊技後の遊技条件との組合せ、すなわち、遊技者が享受する利益の種類に基づいて、大当たりの種類を分類することができる。すなわち、当選により長当たり遊技を実行させ、その後遊技条件の状態を「高確率」状態且つ「時短」状態に設定させる大当たりを「高確率時短付き長当たり」、当選により長当たり遊技を実行させ、その後遊技条件の状態を「低確率」状態且つ「時短」状態に設定させる大当たりを「低確率時短付き長当たり」、当選により短当たり1遊技を実行させ、その後遊技条件の状態を「高確率」状態且つ「時短」状態に設定させる大当たりを「高確率時短付き短当たり1」、当選により短当たり1遊技を実行させ、その後遊技条件の状態を「高確率」状態且つ「非時短」状態に設定させる大当たりを「高確率時短無し短当たり1」、当選により短当たり2遊技を実行させ、その後遊技条件の状態を「高確率」状態且つ「非時短」状態に設定させる大当たりを「高確率時短無し短当たり2」と称する。

30

40

【0103】

なお、大当たり当選すると、当該大当たり遊技前の状態に関わらず当該大当たり遊技が

50

開始する際に通常状態に設定される。すなわち、入賞容易性は大当たり遊技中には必ず非時短状態になる。一方、小当たりに当選しても、当該小当たり遊技中は遊技条件の状態は変動しない。すなわち、遊技条件の状態は小当たり遊技中も当該小当たり当選時の状態がそのまま継続される。

【0104】

(主制御基板のメイン処理)

図9を用いて、主制御基板101のメイン処理を説明する。

【0105】

電源基板107からメインCPU101aに電力が供給されると、メインCPU101aにシステムリセットが発生し、メインCPU101aは、以下のメイン処理を行う。

10

【0106】

まず、ステップS10において、メインCPU101aは、初期化処理を行う。この処理において、メインCPU101aは、電源投入に応じて、メインROM101bから起動プログラムを読み込むとともに、メインRAM101cの各記憶領域を初期化する処理を行う。

【0107】

ステップS20において、メインCPU101aは、リーチ判定用乱数値、特図変動パターン判定用乱数値等で構成される特別図柄の変動表示における特図変動パターンを決定するための乱数の更新を行う。

【0108】

20

ステップS30において、メインCPU101aは、大当たり判定用初期値乱数、特別図柄判定用初期値乱数、当たり判定用初期値乱数等で構成される初期値乱数の更新を行う。以降は、所定の割込み処理が行われるまで、ステップS20とステップS30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10を用いて、主制御基板101のタイマ割込処理を説明する。

主制御基板101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)毎にクロックパルスが発生されることで、以下に述べるタイマ割込処理が実行される。

30

【0110】

まず、ステップS100において、メインCPU101aは、メインCPU101aのレジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させる。

【0111】

ステップS110において、メインCPU101aは、特別図柄の変動時間の更新処理、特別図柄の停止時間の更新処理、オープニング時間の更新処理、大入賞口8の開閉時間の更新処理等を行う特別遊技タイマカウンタ、及び、普通図柄の変動時間の更新処理、普通図柄の停止時間の更新処理、並びに、第2始動口7の開閉時間の更新処理等を行う補助遊技タイマカウンタを更新する時間制御処理を行う。

【0112】

40

ステップS120において、メインCPU101aは、大当たり判定用乱数値、特別図柄判定用乱数値、当たり判定用乱数値の乱数更新処理を行う。具体的には、それぞれの乱数カウンタを+1加算して、乱数カウンタを更新する。なお、加算した結果が乱数範囲の最大値を超えた場合には、乱数カウンタを0に戻し、乱数カウンタが1周した場合には、その時の初期値乱数の値から乱数を更新する。

【0113】

ステップS130において、メインCPU101aは、大当たり判定用初期値乱数カウンタ、特別図柄用初期値乱数カウンタ、当たり判定用初期値乱数カウンタを+1加算して乱数カウンタを更新する初期値乱数更新処理を行う。

【0114】

50

ステップS200において、メインCPU101aは、入力制御処理を行う。この処理において、メインCPU101aは、所定の検出センサから新たに有効な信号が送信されたか否か判定する入力制御処理を行う。詳しくは、図11を用いて後述する。

【0115】

ステップS300において、メインCPU101aは、第1特別図柄表示装置19、第2特別図柄表示装置20、第1特別図柄保留数表示装置22、第2特別図柄保留数表示装置23、及び、大入賞口制御装置80の制御（特別図柄系装置の制御）を行うための特図特電制御処理（特別図柄係処理）を行う。詳しくは、図18～図31を用いて後述する。

【0116】

ステップS400において、メインCPU101aは、普通図柄表示装置21、普通図柄保留数表示装置24、第2始動口制御装置70の制御（普通図柄系装置の制御）を行うための普図普電制御処理（普通図柄係処理）を行う。詳しくは、図32～図36を用いて後述する。

【0117】

ステップS500において、メインCPU101aは、払出制御処理を行う。この処理において、メインCPU101aは、始動口（第1始動口6、第2始動口7）、大入賞口8、及び、一般入賞口11に対応する賞球カウンタが「0」を超えているか否かのチェックを行い、「0」を超えている場合、それぞれの入賞口に対応する賞球個数を示す賞球要求信号を払出制御基板103に送信する。そして賞球信号を送信するとき、その信号に係る賞球カウンタを「1」減算する更新処理を行う。

【0118】

ステップS600において、メインCPU101aは、遊技に関する情報を外部信号として遊技情報表示装置700等の外部装置に出力するための外部信号出力制御データ、第2始動口開閉ソレノイド70c及び大入賞口開閉ソレノイド80cを駆動させるための駆動制御データ（始動口開閉ソレノイド駆動データ及び大入賞口開閉ソレノイド駆動データ）、及び、図柄表示装置19、20、21や保留数表示装置22、23、24に所定の図柄を表示させるための表示制御データ（特別図柄表示データ、普通図柄表示データ、特別図柄保留表示データ、普通図柄保留表示データ）のデータ作成処理を行う。

【0119】

ステップS700において、メインCPU101aは、出力制御処理を行う。この処理において、まず上記S600で作成した外部信号出力制御データ、駆動制御データに基づいて信号を出力させるポート出力処理が行われる。次いで、図柄表示装置19、20、21及び保留表示装置22、23、24の各LEDを点灯させるために、上記ステップS600で作成した表示制御データに基づいて信号を出力させる表示装置出力処理を行う。最後に、メインRAM101cの送信バッファにセットされているコマンドを他の基板に送信するコマンド送信処理も行う。

【0120】

ステップS800において、メインCPU101aは、ステップS100で退避した情報をメインCPU101aのレジスタに復帰させる。

【0121】

図11を用いて、入力制御処理を説明する。まず、ステップS210において、メインCPU101aは、一般入賞口検出センサ11aから検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が一般入賞口11に入賞したか否かを判定する。メインCPU101aは、一般入賞口検出センサ11aから検出信号を入力した場合には、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S220において、メインCPU101aは、大入賞口検出センサ8aからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が大入賞口8に入賞したか否かを判定する。メインCPU101aは、大入賞口検出センサ8aから検出信号を入力した場合には、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

10

20

30

40

50

賞口 8 に入賞した遊技球を計数するためのラウンド入賞カウンタ (C) のカウンタ値を加算して更新する。

【0123】

ステップ S 2 3 0 において、メイン CPU 1 0 1 a は、第 1 始動口検出センサ 6 a からの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第 1 始動口 6 に入賞したか否かを判定する。詳細は、図 1 2 及び図 1 3 を用いて後述する。

【0124】

ステップ S 2 4 0 において、メイン CPU 1 0 1 a は、第 2 始動口検出センサ 7 a からの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第 2 始動口 7 に入賞したか否かを判定する。詳細は、図 1 4 及び図 1 5 を用いて後述する。

10

【0125】

ステップ S 2 5 0 において、メイン CPU 1 0 1 a は、第 1 入賞ゲート検出センサ 9 a からの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第 1 入賞ゲート 9 に入賞したか否かを判定する。詳細は、図 1 6 を用いて後述する。

【0126】

ステップ S 2 6 0 において、メイン CPU 1 0 1 a は、第 2 入賞ゲート検出センサ 1 0 a からの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第 2 入賞ゲート 1 0 に入賞したか否かを判定する。詳細は、図 1 7 を用いて後述する。本処理を終了すると、入力制御処理が終了する。

【0127】

20

次に、図 1 2 及び図 1 3 を用いて第 1 始動口検出センサ入力処理について説明する。ステップ S 2 3 1 において、メイン CPU 1 0 1 a は、第 1 始動口検出センサ 6 a から有効な検出信号があったか否か、すなわち、遊技球が第 1 始動口 6 に入賞したか否かを判定する。有効な検出信号がなければ当該処理を終了し、有効な検出信号があれば、ステップ S 2 3 2 において、始動口賞球カウンタを「1」加算して更新すると共に、メイン RAM 1 0 1 c の第 1 始動口入賞フラグ記憶領域に第 1 始動口入賞フラグを ON する。

【0128】

メイン CPU 1 0 1 a は、ステップ S 2 3 3 において、第 1 特別図柄保留数カウンタのカウンタ値 (U 1、「第 1 特図保留数」ともいう) が 4 (上限値) より小さいか否かを判定する。カウンタ値 (U 1) が 4 であれば当該処理を終了し、第 1 特図保留数 (U 1) が 4 より小さければ、特別図柄の変動表示を実行する権利が得られることを意味するので、メイン CPU 1 0 1 a は、ステップ S 2 3 4 において第 1 特別図柄保留数カウンタのカウンタ値 (U 1) を「1」加算して更新する。

30

【0129】

メイン CPU 1 0 1 a は、大当たり判定用乱数、特別図柄判定用乱数、リーチ判定用乱数及び特図変動パターン判定用乱数からなる遊技媒介情報をステップ S 2 3 5 において取得し、ステップ S 2 3 6 において第 1 特別図柄保留記憶領域に記憶する。

【0130】

そして、メイン CPU 1 0 1 a は、ステップ S 2 3 7 において第 1 始動口 6 への入賞に基づく第 1 事前判定処理を行い、ステップ S 2 3 8 において、第 1 始動口入賞指定コマンドをメイン RAM 1 0 1 c の演出用伝送データ格納領域にセットする。このとき、第 1 特別図柄保留数表示装置 2 1 に表示される第 1 特図保留数 (U 1) を更新するために、その保留数を示す特別図柄保留表示データをメイン RAM 1 0 1 c の所定領域にセットする。

40

【0131】

第 1 事前判定処理について、図 1 3 を用いて説明する。第 1 事前判定処理は、後述するステップ S 3 1 0 の特別図柄記憶判定処理において決定される所定事項を、当該特別図柄の変動表示 (特別図柄の抽選の結果の報知) の前に暫定的に決定する処理である。

【0132】

メイン CPU 1 0 1 a は、ステップ S 2 3 7-1 において、現在、特別図柄の変動表示中か否かを判定する。メイン CPU 1 0 1 a は、ステップ S 2 3 7-1 において「No」

50

と判定すれば、当該第1事前判定処理を終了し、「Yes」と判定すればステップS237-2において、第1事前判定を行う。具体的には、ステップS236で記憶した特別図柄抽選に係る遊技媒介情報（大当たり判定用乱数、特別図柄判定用乱数、リーチ判定用乱数、及び、特図変動パターン判定用乱数）に基づいて、大当たり判定、特別図柄判定、リーチ判定及び特図変動パターン判定を行う。すなわち、メインCPU101aは、第1事前判定において、後述するステップS311の大当たり判定処理、ステップS312の特別図柄判定処理、及び、ステップS313の特図変動パターン判定処理を暫定的に行う。

【0133】

ステップS238においてセットされる第1始動口入賞指定コマンドには当該判定結果が反映されている。すなわち、第1始動口入賞指定コマンドは、図23～図26に示す特図変動開始コマンドの上位バイト「E6H」が「E4H」に置き換わったものである。この上位バイト「E4H」によって第1始動口6への入賞による始動口入賞指定コマンドが識別され、下位バイトによって当該事前判定の結果が識別される。

10

【0134】

次いで、図14及び図15を用いて、第2始動口検出センサ入力処理について説明する。ステップS241において、メインCPU101aは、第2始動口検出センサ7aから有効な検出信号があったか否か、すなわち、遊技球が第2始動口7に入賞したか否かを判定する。有効な検出信号がなければ当該処理を終了し、有効な検出信号があれば、ステップS242において、始動口賞球カウンタを「1」加算して更新し、後述する第2始動口入賞規定カウンタを「1」加算して更新すると共に、メインRAM101cの第2始動口入賞フラグ記憶領域に第2始動口入賞フラグをONする。第2始動口入賞規定カウンタとは、1回の補助遊技における第2始動口7への入賞個数を計数する装置である。これは、本実施の形態では、1回の補助遊技に対する第2始動口7への入賞個数が制限されているからである。

20

【0135】

メインCPU101aは、ステップS243において、第2特別図柄保留数カウンタのカウント値（U2）が4（上限値）より小さいか否かを判定する。カウント値（U2）が4以上であれば当該処理を終了し、カウント値（U2）が4より小さければ、特別図柄の変動表示を実行する権利が得られるので、ステップS244において第2特別図柄保留数カウンタのカウント値（U2）を「1」加算して更新する。

30

【0136】

そして、メインCPU101aは、大当たり判定用乱数、特別図柄判定用乱数、リーチ判定用乱数、及び、特図変動パターン判定用乱数からなる遊技媒介情報をステップS245において取得し、ステップS246において第2特別図柄保留記憶手段に記憶する。

【0137】

そして、メインCPU101aは、ステップS247において第2始動口7への入賞に基づく第2事前判定処理を行い、ステップS248において、第2始動口入賞指定コマンドをメインRAM101cの演出用伝送データ格納領域にセットする。このとき、第2特別図柄保留数表示装置22に表示される第2特図保留数（U2）を更新するために、その保留数を示す特別図柄保留表示データをメインRAM101cの所定領域にセットする。

40

【0138】

第2事前判定処理について、図15を用いて説明する。第2事前判定処理は、後述するステップS310の特別図柄記憶判定処理において決定される所定事項を、当該特別図柄の変動表示（特別図柄の抽選の結果の報知）の前に暫定的に決定する処理である。

【0139】

メインCPU101aは、ステップS247-1において、現在、特別図柄の変動表示中か否かを判定する。メインCPU101aは、ステップS247-1において「No」と判定すれば、当該第2事前判定処理を終了し、「Yes」と判定すればステップS247-2において、第2事前判定を行う。具体的には、ステップS246で記憶した特別図柄抽選に係る遊技媒介情報（大当たり判定用乱数、特別図柄判定用乱数、リーチ判定用乱

50

数、及び、特図変動パターン判定用乱数)に基づいて、大当たり判定、特別図柄判定、リーチ判定及び特図変動パターン判定を行う。すなわち、メインCPU101aは、第2事前判定において、後述するステップS311の大当たり判定処理、ステップS312の特別図柄判定処理、及び、ステップS313の特図変動パターン判定処理を暫定的に行う。

【0140】

ステップS248においてセットされる第2始動口入賞指定コマンドには当該判定結果が反映されている。すなわち、第2始動口入賞指定コマンドは、図23～図26に示す特図変動開始コマンドの上位バイト「E7H」が「E5H」に置き換わったものである。この上位バイト「E5H」によって第2始動口7への入賞による始動口入賞指定コマンドが識別され、下位バイトによって当該事前判定の結果が識別される。

10

【0141】

次に、図16(a)を用いて第1入賞ゲート検出センサ入力処理について説明する。ステップS251において、メインCPU101aは、第1入賞ゲート検出センサ9aから有効な検出信号があったか否か、すなわち、遊技球が第1入賞ゲート9に入賞したか否かを判定する。有効な検出信号がなければ当該処理を終了し、有効な検出信号があれば、ステップS252において、普通図柄保留数カウンタのカウント値(G、「普図保留数」ともいう)が4(上限値)より小さいか否かを判定する。カウント値(G)が4であれば当該処理を終了し、普図保留数(G)が4より小さければ、普通図柄の変動表示を実行する権利が得られることを意味するので、メインCPU101aは、ステップS253において普通図柄保留数カウンタのカウント値(G)を「1」加算して更新する。

20

【0142】

メインCPU101aは、当たり判定用乱数、普通図柄判定用乱数等からなる遊技媒介情報をステップS254において取得し、ステップS255において普通図柄保留記憶領域に記憶する。

【0143】

そして、メインCPU101aは、ステップS256において第1入賞ゲート9への入賞に基づく第3事前判定処理を行い、ステップS257において、第1ゲート入賞指定コマンドをメインRAM101cの演出用伝送データ格納領域にセットする。このとき、普通図柄保留数表示装置22に表示される普図保留数(G)を更新するために、その保留数を示す普通図柄保留表示データをメインRAM101cの所定領域にセットする。

30

【0144】

第3事前判定処理について、図16(b)を用いて説明する。第3事前判定処理は、後述するステップS410の普通図柄記憶判定処理において決定される所定事項を、当該普通図柄表示(普通図柄の抽選の結果の報知)の前に暫定的に決定する処理である。

【0145】

メインCPU101aは、ステップS256-1において、現在、普通図柄の変動表示中か否かを判定する。メインCPU101aは、ステップS256-1において「No」と判定すれば、当該第3事前判定処理を終了し、「Yes」と判定すればステップS256-2において、第3事前判定を行う。具体的には、ステップS255で記憶した所定の乱数(例えば、当たり判定用乱数及び普通図柄判定用乱数(遊技媒介情報))に基づいて、所定の判定(例えば、当たり判定及び普通図柄判定)を行う。

40

【0146】

なお、必要に応じて、ステップS254において、普図変動判定用乱数も取得し、当該第3事前判定において普図変動パターン判定を行うようにしてもよい。また、ステップS257においてセットされる第1ゲート入賞指定コマンドには当該判定結果に基づいて当該判定結果が反映されている。すなわち、第1ゲート入賞指定コマンドは、当該入賞に係る入賞ゲートの種類及び当該事前判定の結果に対応付けられている。

【0147】

次に、図17(a)を用いて第2入賞ゲート検出センサ入力処理について説明する。ステップS261において、メインCPU101aは、第2入賞ゲート検出センサ10aか

50

ら有効な検出信号があったか否か、すなわち、遊技球が第2入賞ゲート10に入賞したか否かを判定する。有効な検出信号がなければ当該処理を終了し、有効な検出信号があれば、ステップS262において、普通図柄保留数カウンタのカウント値（G、「普図保留数」ともいう）が4（上限値）より小さいか否かを判定する。カウント値（G）が4であれば当該処理を終了し、普図保留数（G）が4より小さければ、普通図柄の変動表示を実行する権利が得られることを意味するので、メインCPU101aは、ステップS263において普通図柄保留数カウンタのカウント値（G）を「1」加算して更新する。

【0148】

メインCPU101aは、当たり判定用乱数、普通図柄判定用乱数等からなる遊技媒介情報をステップS264において取得し、ステップS265において普通図柄保留記憶領域に記憶する。

10

【0149】

そして、メインCPU101aは、ステップS266において第2入賞ゲート10への入賞に基づく第4事前判定処理を行い、ステップS267において、第2ゲート入賞指定コマンドをメインRAM101cの演出用伝送データ格納領域にセットする。このとき、普通図柄保留数表示装置22に表示される普図保留数（G）を更新するために、その保留数を示す普通図柄保留表示データをメインRAM101cの所定領域にセットする。

【0150】

第4事前判定処理について、図17（b）を用いて説明する。第4事前判定処理は、後述するステップS410の普通図柄記憶判定処理において決定される所定事項を、当該普通図柄表示（普通図柄の抽選の結果の報知）の前に暫定的に決定する処理である。

20

【0151】

メインCPU101aは、ステップS266-1において、現在、普通図柄の変動表示中か否かを判定する。メインCPU101aは、ステップS266-1において「No」と判定すれば、当該第4事前判定処理を終了し、「Yes」と判定すればステップS266-2において、第4事前判定を行う。具体的には、ステップS265で記憶した所定の乱数（例えば、当たり判定用乱数及び普通図柄判定用乱数（遊技媒介情報））に基づいて、所定の判定（例えば、当たり判定及び普通図柄判定）を行う。

【0152】

なお、必要に応じて、ステップS265において、普図変動判定用乱数も取得し、当該第4事前判定において普図変動パターン判定を行うようにしてもよい。また、ステップS267においてセットされる第2ゲート入賞指定コマンドには当該判定結果に基づいて当該判定結果が反映されている。すなわち、第2ゲート入賞指定コマンドは、当該入賞に係る入賞ゲートの種類及び当該事前判定の結果に対応付けられている。

30

【0153】

図18を用いて、特図特電制御処理を説明する。ステップS301において特図特電処理データの値をロードし、ステップS302においてロードした特図特電処理データから分岐アドレスを参照し、特図特電処理データ=0であれば特別図柄記憶判定処理（ステップS310）に処理を移し、特図特電処理データ=1であれば特別図柄変動処理（ステップS320）に処理を移し、特図特電処理データ=2であれば特別図柄停止処理（ステップS330）に処理を移し、特図特電処理データ=3であれば大当たり遊技処理（ステップS340）に処理を移し、特図特電処理データ=4であれば小当たり遊技処理（ステップS350）に処理を移し、特図特電処理データ=5であれば特別遊技終了処理（ステップS360）に処理を移す。詳しくは、図19～図31を用いて後述する。

40

【0154】

図19を用いて、特別図柄記憶判定処理を説明する。まず、ステップS310-1において、メインCPU101aは、特別図柄の変動表示中であるか否かを判断する。ここで、特別図柄の変動表示中であれば、当該処理を終了し、特別図柄の変動表示中でなければ、ステップS310-2に処理を移す。

【0155】

50

ステップS310-2において、メインCPU101aは、第2特図保留数(U2)が1以上であるか否かを判断する。第2特図保留数(U2)が1以上でない場合には、ステップS310-4に処理を移し、第2特図保留数(U2)が1以上であると判断した場合にはステップS310-3に処理を移す。

【0156】

メインCPU101aは、ステップS310-3において、第2特別図柄保留数カウンタのカウント値を「1」減算して更新し、ステップS310-6において、第2特別図柄保留記憶領域に記憶されたデータのシフト処理を行い、第1記憶部～第4記憶部に記憶された各データを1つ前の記憶部にシフトさせる。

【0157】

例えば、また、第2特別図柄保留記憶領域の第4記憶部に記憶されているデータは、第2特別図柄保留記憶領域の第3記憶部にシフトされる。また、第2特別図柄保留記憶領域の第1記憶部に記憶されているデータは、第1特別図柄及び第2特別図柄に共通の当該変動用記憶部(第0記憶部)にシフトされ、第0記憶部に記憶されていたデータは、消去される。これにより、前回の遊技で用いられた大当たり判定用乱数値、特別図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数、及び、特図変動パターン判定用乱数が消去される。さらに、前回の遊技で用いた停止図柄データ、遊技条件データ及び期間特定データも各々に対応する記憶領域から消去される。

【0158】

一方、ステップS310-4において、メインCPU101aは、第1特図保留数(U1)が1以上であるか否かを判断する。メインCPU101aは、ステップS310-4において、第1特図保留数(U1)が1以上であると判断した場合にはステップS310-5において第1特別図柄保留数カウンタのカウント値を「1」減算して更新し、ステップS310-6において、第1特別図柄保留記憶領域に記憶されたデータのシフト処理を行う。

【0159】

例えば、また、第1特別図柄保留記憶領域の第4記憶部に記憶されているデータは、第1特別図柄保留記憶領域の第3記憶部にシフトされる。また、第1特別図柄保留記憶領域の第1記憶部に記憶されているデータは、当該変動用記憶部(第0記憶部)にシフトされ、第0記憶部に記憶されていたデータは、消去される。これにより、前回の遊技で用いた大当たり判定用乱数値、特別図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数、及び、特図変動パターン判定用乱数が消去される。さらに、前回の遊技で用いた停止図柄データ、遊技条件データ及び期間特定データも各々に対応する記憶領域から消去される。

【0160】

なお、ステップS310-6におけるデータのシフト処理(当該保留の消化処理)にもなっており、第1特図保留数(U1)又は第2特図保留数(U2)を更新するために、具体的には、そのデータに係る始動口の種類に対応する特別図柄保留数表示装置22、23の表示内容を変更するために、第1、第2特別図柄保留表示データをメインRAM101cの所定領域にセットする。この保留表示データには、特別図柄保留数表示装置の種類に関する情報及び特別図柄保留数(U1又はU2)に関する情報が含まれている。

【0161】

また、本実施形態では、ステップS310-2～S310-6において第2特別図柄記憶領域を第1特別図柄記憶領域よりも優先させてシフトさせることとしたが、始動口に入賞した順序で、第1特別図柄記憶領域または第2特別図柄記憶領域をシフトさせてもよいし、第1特別図柄記憶領域を第2特別図柄記憶領域よりも優先させてシフトさせてもよい。

【0162】

ステップS310-4において、第1特別図柄保留数(U1)が1以上でないと判定された場合には、ステップS319-1～ステップS319-3の客待ち状態設定処理に処理を移す。メインCPU101aは、最初に、ステップS319-1において、デモ判定

10

20

30

40

50

フラグ記憶領域にデモ判定フラグ「01H」がセットされているか否かを判定する。デモ判定フラグ記憶領域にデモ判定フラグ「01H」がセットされている場合には当該特別図柄記憶判定処理を終了し、デモ判定フラグ記憶領域にデモ判定フラグ「01H」がセットされていない場合にはステップS319-2に処理を移す。

【0163】

ステップS319-2において、メインCPU101aは、後述するステップS319-3でデモ指定コマンドを何度もセットすることがないように、デモ判定フラグ記憶領域にデモ判定フラグ「01H」をセットする。

【0164】

ステップS319-3において、メインCPU101aは、デモ指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、特別図柄記憶判定処理を終了する。

10

【0165】

ステップS311において、メインCPU101aは、上記ステップS310-6においてシフトされて新しく第0記憶部に記憶されたデータに基づいて、大当たり判定処理を実行する。

【0166】

ここで、図20を用いて、大当たり判定処理を説明する。まず、メインCPU101aは、ステップS311-1において、当該大当たり判定処理がいずれの始動口への入賞によるものであるかを判定する。具体的には、当該大当たり判定に係る大当たり判定用乱数（遊技媒介情報）が第1始動口6への入賞によって取得されたものであるか否かを判定する。

20

【0167】

メインCPU101a、ステップS311-1において第1始動口6と判断した場合、ステップS311-2において、第1特別図柄用の大当たり判定テーブルを選択する。一方、ステップS311-1において第1始動口6ではない（第2始動口7である）と判断した場合、ステップS311-3において、メインCPU101aは、第2特別図柄用の大当たり判定テーブルを選択する。

【0168】

次に、ステップS311-4において、メインCPU101aは、高確率フラグ記憶領域にフラグがONされているか否かを判断する。ここで、高確率フラグ記憶領域にフラグがONされているということは、現在の大当たりの当選確率が高確率であるということである。

30

【0169】

ステップS311-4において、高確率フラグ記憶領域にフラグがONされていると判断した場合には、ステップS311-5において、メインCPU101aは、ステップS311-2又はステップS311-3で選択したテーブルの中からさらに「第1高確率用大当たり判定テーブル」又は「第2高確率用大当たり判定テーブル」を選択する。一方、高確率遊技フラグ記憶領域にフラグがONされていないと判断した場合には、ステップS311-6において、メインCPU101aは、ステップS311-2又はステップS311-3で選択したテーブルの中からさらに「第1低確率用大当たり判定テーブル」又は「第2低確率用大当たり判定テーブル」を選択する。

40

【0170】

ステップS311-7において、メインCPU101aは、上記ステップS310-6においてシフトされて第0記憶部にある大当たり判定用乱数値を、上記ステップS311-5またはステップS311-6で選択された「高確率大当たり判定テーブル」または「低確率大当たり判定テーブル」に基づいて判定し、当該大当たり判定処理を終了する。

【0171】

大当たり判定処理が終了したら、メインCPU101aは、図19に示す特別図柄記憶判定処理に戻り、ステップS312において、特別図柄判定処理を行う。特別図柄判定処理では、大当たり判定処理の結果に基づいて、特別図柄表示装置19、20において停止

50

表示される特別図柄の態様が決定される。ここで、図21を用いて特別図柄判定処理を説明する。

【0172】

まず、メインCPU101aは、ステップS312-1において、当該大当たり判定の結果が「大当たり」であるか否かを判定する。ここで「大当たり」と判定された場合には、メインCPU101aは、ステップS312-5において、大当たり当選用の特別図柄判定テーブルを選択し、「大当たり」と判定されなかった場合には、ステップS312-2に処理を移す。

【0173】

ステップS312-2において、メインCPU101aは、当該大当たり判定の結果が「小当たり」であるか否かを判定する。「小当たり」と判定された場合には、メインCPU101aは、ステップS312-6において、小当たり当選用の特別図柄判定テーブルを選択する。

10

【0174】

ステップS312-2において小当たりと判定されなかった場合には、メインCPU101aは、ステップS312-3に処理を移し、リーチ判定を行う。具体的には、上記ステップS310-6でシフトされて第0記憶部にあるリーチ判定用乱数値をリーチ判定テーブルに照合する。

【0175】

ステップS312-4においてメインCPU101aは、上記ステップS312-3におけるリーチ判定の結果、「リーチ有り」と判定されたか否かを判定する。「リーチ有り」と判定された場合には、ステップS312-7に処理を移し、リーチ有りハズレ用の特別図柄判定テーブルを選択する。一方、「リーチ有り」ではない、すなわち、「リーチなし」と判定された場合には、ステップS312-8に処理を移し、リーチ無しハズレ用の特別図柄判定テーブルを選択する。

20

【0176】

メインCPU101aは、ステップS312-9において、始動口入賞フラグ記憶領域にONされているフラグに基づいて当該処理に係る始動口を確認し（第1始動口6 or 第2始動口7）、ステップS312-10において始動口の種類に基づいて、第1始動口用の特別図柄判定テーブル、又は、第2始動口用の特別図柄判定テーブルのいずれか一方を選択する。

30

【0177】

ステップS312-11において、メインCPU101aは、上記ステップS310-6においてシフトされて第0記憶部にある特別図柄判定用乱数値を、選択された特別図柄判定テーブルに照合する特別図柄判定を行う。そして、ステップS312-12において、ステップS312-11における特別図柄判定の結果に基づいて演出図柄指定コマンドを決定し、決定した演出図柄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。次いで、メインCPU101aは、ステップS312-13において、ステップS312-11における特別図柄判定の結果に基づいて特別図柄に係る停止図柄データ（以下、「特図停止図柄データ」という）、すなわち、特別図柄の種類を決定し、決定した特図停止図柄データをメインRAM101cの所定領域にセットする。

40

【0178】

決定された特図停止図柄データは、後述するように図22の特図変動パターン決定処理において特図変動パターンを決定する際、図27の特別図柄停止処理において「大当たり特別図柄」又は「小当たり特別図柄」を判断する際、図29の大当たり遊技処理や図30の小当たり遊技処理において大入賞口8の開閉態様を決定する際にも用いられる。

【0179】

ステップS312-14において、メインCPU101aは、特図停止図柄データに基づいて、大当たり終了後の遊技条件を設定する際に参照される遊技条件データをセットする。具体的には、メインCPU101aは、高確率フラグ記憶領域を確認して、現在の大

50

当たりの当選確率の状態に応じた参照データ判定テーブルを選択する。次いで、選択された参照データ判定テーブルに特図停止図柄データを照合して遊技条件データを決定し、メインRAM 101cの遊技条件データ記憶領域にセットする。なお、この処理は、大当たり判定の結果が、小当たり及びハズレであるときには行われない。

【0180】

次に、ステップS312-15において、メインCPU101aは、特図停止図柄データに基づいて、期間特定データをセットし、当該特別図柄判定処理を終了する。具体的には、メインCPU101aは、高確率フラグ記憶領域を確認して、現在の大当たりの当選確率の状態に応じた参照データ判定テーブルを選択する。次いで、選択された参照データ判定テーブルに特図停止図柄データを照合して期間特定データを決定し、メインRAM 101cの期間特定データ記憶領域にセットする。

10

【0181】

上記のようにして特別図柄判定処理が終了したら、メインCPU101aは、図19に示す特別図柄記憶判定処理に戻り、ステップS313において、特図変動パターン判定処理を行う。特図変動パターン判定処理では、大当たり判定の結果、特別図柄判定の結果及びリーチ判定の結果に基づいて、当該（これから行う）特別図柄の変動表示に要する時間（以下、特図変動時間という）等に関する情報が含まれる特図変動パターンを決定する。

【0182】

図22を用いて、特図変動パターン判定処理を説明する。まず、メインCPU101aは、ステップS313-1において、期間特定フラグ記憶領域に記憶されている期間特定フラグを参照する。期間特定フラグとは、後述するように、特別遊技が実行された後の所定期間中であることを示すものであり、期間特定フラグ記憶領域に記憶（ON）される。メインCPU101aは、ステップS313-2において、始動口入賞フラグに基づいて、当該処理に係る始動口の種類を確認する。

20

【0183】

期間特定フラグ記憶領域にONされるフラグには、特定期間の種類が対応付けられている。すなわち、特別遊技後の所定期間からなる特定期間は、特定期間を発生させる特賞の種類、さらには特賞の種類が大当たりである場合に大当たり遊技後に新たに設定される遊技条件の状態及び大当たりの種類によって関連付けられている。本実施の形態では、確変大当たりに当選すると当該大当たり遊技後にフラグ「F11」がONされ、同様に、通常大当たりに当選するとフラグ「F12」がONされ、突確大当たりに当選するとフラグ「F13」がONされ、潜確大当たりに当選するとフラグ「F14」がONされ、大当たりの当選確率が低確率状態中に小当たり遊技に当選するとフラグ「F15」がONされる。

30

【0184】

これらの特定期間の長さは、特別図柄の変動表示の実行回数をもって設定されており、その特定期間になってから特賞（大当たり又は小当たり）に当選しないまま、所定回数の特別図柄の変動表示（特賞抽選の結果の発表）が行われると、その特定期間が終了する。なお、電源投入（復旧）後や、特定期間ではない通常期間には期間特定フラグ記憶領域にいずれのフラグも記憶されない。

【0185】

40

メインCPU101aが特図変動パターン決定処理で始動口及び期間特定フラグを参照するのは、本実施の形態では、特図変動パターンを決定するためのテーブルである特図変動パターン判定テーブルが、始動口及び期間特定フラグの有無（通常期間or特定期間）及び期間特定フラグの種類によって大きく分けられているからである（図23～図26参照）。つまり、通常期間、確変大当たりに係る特定期間、突確大当たりに係る特定期間、通常大当たりに係る特定期間、潜確大当たりに係る特定期間、又は、低確率状態における小当たりに係る特定期間によって、選択（参照）される特図変動パターン判定テーブルが異なるからである。したがって、メインCPU101aは、ステップS313-1において期間特定フラグを参照し、期間特定フラグに対応する特図変動パターン判定テーブルを選択する。なお、本実施の形態では、確変大当たりに係る特定期間における特図変動パタ

50

ーン判定テーブルと、突確大当たりに係る特定期間における特図変動パターン判定テーブルとは同一となっている。また、潜確大当たりに係る特定期間における特図変動パターン判定テーブルと、低確率状態における小当たりに係る特定期間における特図変動パターン判定テーブルとは同一となっている。

【0186】

メインCPU101aは、ステップS313-2において、当該特図変動パターンに係る始動口を確認し、始動口の種別に基づく特図変動パターン判定テーブルを選択する。これは、本実施の形態では、特図変動パターンを決定するためのテーブルである特図変動パターン判定テーブルが、当該特別図柄抽選に係る始動口の種別によって分けられているからである。図23～図26に示すように、第1特図変動パターン判定テーブルは、第1始動口6への入賞に係るものであるが、第2始動口6への入賞に係る第2特図変動パターン判定テーブルは、図23～図26に示す第1特図変動パターン判定テーブルの特図変動開始コマンドの上位バイト「E6H」が「E7H」に置き換わったものである。したがって、その上位バイト「E7H」によって第2始動口7への入賞による特図変動開始コマンドであると識別される。

10

【0187】

次に、メインCPU101aは、ステップS313-3において、期間特定データに基づいて当該当たり判定の結果がハズレであったか否かを判定する。メインCPU101aは、ハズレであると判定すれば、ステップS313-5において、当該リーチ判定の結果がリーチ有りか否かを判定する。ここで、メインCPU101aは、リーチ有りと判定すると、ステップS313-6においてリーチ有りハズレ用の特図変動パターン判定テーブルに決定し、リーチ無しと判定すれば、ステップS313-5において、特図保留数の合計を確認し、ステップS313-8において、その確認した保留数に基づいてリーチ無しハズレ用の特図変動パターン判定テーブルに決定する。一方、メインCPU101aは、ステップS313-3において、ハズレではないと判定すれば、ステップS313-8において、期間特定データ（特賞の種類）に基づいた特図変動パターン判定テーブルを決定する。

20

【0188】

このようにして、特図変動パターン判定テーブルが決定されれば、メインCPU101aは、ステップS313-9において、特図変動パターンを判定する。具体的には、決定した特図変動パターン判定テーブルに特図変動パターン判定用乱数を照合する。

30

【0189】

メインCPU101aは、特図変動パターンが決定すると、図19に示す特別図柄記憶判定処理に戻り、ステップS310-7において、特図変動パターンに関する情報を有する特図変動開始コマンドをメインRAM101cの演出用伝送データ格納領域にセットする。特図変動開始コマンドとは、特図変動パターンに対応したコマンドであり、演出制御基板102がこのコマンドを受信することによって、特別図柄の変動表示が開始することを認識し、特図変動開始コマンドに基づいて最終的には抽選演出の内容に関連付けられた抽選演出パターンを決定する。図23～図26に示すように、特図変動開始コマンドは、特図変動時間の他に、大当たりの種別又は小当たりの種別、リーチ演出の有無、特図保留数、及び、期間の種別等が反映された識別情報となっている。

40

【0190】

メインCPU101aは、ステップS310-8において、当該特別図柄の変動表示開始時における遊技条件の状態を確認し、その状態が反映された遊技状態指定コマンドをメインRAM101cの演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0191】

そして、メインCPU101aは、ステップS310-9において、当該特図変動パターンに基づく特図変動時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。なお、特別遊技タイマカウンタは上記ステップS110において4ms毎に減算処理されていく。

【0192】

50

メインCPU101aは、ステップS310-10において、第1特別図柄表示装置19または第2特別図柄表示装置20で特別図柄の変動表示を行うために特別図柄変動表示用データをセットし、一旦当該特別図柄変動処理を終了する。特別図柄変動表示用データには、作動させる特別図柄表示装置の種類、変動表示の態様、変動時間等の情報が含まれる。

【0193】

メインCPU101aは、ステップS310-11において、デモ判定フラグ記憶領域にフラグ「00H」をセットする、すなわち、デモ判定フラグ記憶領域をクリアし、ステップS310-12において、特図特電処理データ=1をセットし、当該特別図柄記憶判定処理を終了する。

10

【0194】

次に、図27を用いて、特別図柄変動処理を説明する。メインCPU101aは、最初に、ステップS320-1において、ステップS310-9においてセットされた特図変動時間が経過したか否か（特別遊技タイマカウンタ=0か？）を判断する。その結果、セットされた時間を経過していないと判断した場合には、特別図柄変動処理を終了し、次のサブルーチンを実行する。

【0195】

メインCPU101aは、セットされた特図変動時間が経過したと判断した場合には、ステップS320-2において、演出制御基板102に特別図柄の変動表示が終了することを伝えるために特図変動終了コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

20

【0196】

メインCPU101aは、ステップS320-3において、特別図柄表示装置19、20に特別図柄を停止表示するために、上記ステップS312-13でセットされた特図停止図柄データに基づいて特図停止表示用データをセットする。これにより、遊技者に当該特別図柄抽選の結果が報知される。ステップS320-4において、メインCPU101aは、特別図柄の停止表示に要する時間（以下、「特図停止時間」という。例えば、0.8秒）を特別遊技タイマカウンタにセットする。なお、特別遊技タイマカウンタは、ステップS110において、4ms毎に「1」減算処理されていく。

【0197】

そして、メインCPU101aは、ステップS320-5において、特図特電処理データに2をセットし、ステップS320-6において第1始動口入賞フラグ又は第2始動口入賞フラグをOFFし、当該特別図柄変動処理を終了する。

30

【0198】

図28をいて、特別図柄停止処理を説明する。メインCPU101aは、まず、最初に、スップS330-1において、ステップS320-4において特別遊技タイマカウンタにセットされた特図停止時間が経過したか否か（特別遊技タイマカウンタ=0？）を判定する。その結果、特図停止時間が経過していないと判定した場合には、当該特別図柄停止処理を終了し、特図停止時間が経過したと判定した場合には、ステップS330-2に処理を移す。

【0199】

メインCPU101aは、ステップS320-4においてセットされた時間が経過したと判定した場合には、ステップS330-2において、時短フラグ記憶領域にフラグがONされているか否かを判断する。時短フラグ記憶領域にフラグがONされているということは、現在、時短状態であることを意味する。時短フラグ記憶領域にフラグがONされている場合には、ステップS330-3に処理を移し、時短フラグ記憶領域にフラグがOFFされている場合には、ステップS330-6に処理を移す。

40

【0200】

ステップS330-3において、メインCPU101aは、時短状態の残り変動回数（J）を示す時短状態の残り変動回数カウンタのカウンタ値から「1」を減算した演算値（J-1）を、新たな時短状態の残り変動回数（J）として記憶する。

50

【0201】

ステップS330-4において、メインCPU101aは、時短状態の残り変動回数(J)=0か否かを判定する。時短状態の残り変動回数(J)=0であれば、ステップS330-5に処理を移し、時短状態の残り変動回数(J)=0でなければ、ステップS330-6に処理を移す。

【0202】

ステップS330-5において、メインCPU101aは、時短フラグ記憶領域に記憶されているフラグをOFFする。なお、上記時短状態の残り変動回数(J)が「0」になるということは、時短状態における特別図柄の変動表示が所定回数行われ、「時短」状態での特別図柄の変動表示が終了することを意味する。

10

【0203】

ステップS330-6において、メインCPU101aは、高確率フラグ記憶領域にフラグがONされているか否かを判断する。高確率フラグ記憶領域にフラグがONされているということは、現在、高確率状態であることを意味する。高確率フラグ記憶領域にフラグがONされている場合には、ステップS330-7に処理を移し、高確率フラグ記憶領域にフラグがOFFされている場合には、ステップS330-10に処理を移す。

【0204】

ステップS330-7において、メインCPU101aは、高確率状態の残り変動回数(X)を示す高確率状態の残り変動回数カウンタのカウンタ値から「1」を減算した演算値(X-1)を、新たな高確率状態の残り変動回数(X)として記憶する。

20

【0205】

ステップS330-8において、メインCPU101aは、高確率状態の残り変動回数(X)=0か否かを判定する。高確率状態の残り変動回数(X)=0であれば、ステップS330-10に処理を移し、高確率状態の残り変動回数(X)=0でなければ、ステップS330-9に処理を移す。

【0206】

ステップS330-9において、メインCPU101aは、高確率フラグ記憶領域に記憶されているフラグをOFFする。なお、上記高確率状態の残り変動回数(X)が「0」になるということは、高確率状態における特別図柄の変動表示が所定回数行われ、「高確率」状態での特別図柄の変動表示が終了することを意味する。

30

【0207】

ステップS330-10において、メインCPU101aは、期間特定フラグ記憶領域に期間特定フラグ(確変大当たり特定期間フラグ「F11」、通常大当たり特定期間フラグ「F22」、突確大当たり特定期間フラグ「F13」、潜確大当たり特定期間フラグ「F14」、又は、小当たり特定期間フラグ「F15」)がONされているか否かを判断する。期間特定フラグ記憶領域にフラグがONされている場合には、ステップS330-11に処理を移し、期間特定フラグ記憶領域にフラグがOFFされている場合には、ステップS330-14に処理を移す。

【0208】

ステップS330-11において、メインCPU101aは、特定期間の残り変動回数(T)を示す特定期間の残り変動回数カウンタのカウンタ値から「1」を減算した演算値(T-1)を、新たな特定期間の残り変動回数(T)として記憶する。

40

【0209】

ステップS330-12において、メインCPU101aは、特定期間の残り変動回数(T)=0であるか否かを判定する。特定期間の残り変動回数(T)=0であると判定された場合には、ステップS320-13に処理を移し、特定期間の残り変動回数(T)=0でないと判定された場合には、ステップS330-14に処理を移す。

【0210】

ステップS330-13において、メインCPU101aは、期間特定フラグ記憶領域に記憶されているフラグをOFFする。

50

【0211】

ステップS330-14において、メインCPU101aは、現在の遊技条件の状態を確認し、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。

【0212】

ステップS330-15において、メインCPU101aは、当該特別図柄停止処理に係る大当たり判定の判定結果が「大当たり」であるか否かを判定する。具体的には特図停止図柄データ記憶領域に記憶されている特図停止図柄データが大当たり特別図柄（停止図柄データ＝01～20）に係るものであるか否かを判定する。ここで、大当たり特別図柄と判定された場合には、ステップS330-18に処理を移し、大当たり特別図柄と判定されなかった場合には、ステップS330-16に処理を移す。

10

【0213】

ステップS330-16において、メインCPU101aは、同様に「小当たり」であるか否かを判定する。具体的には特図停止図柄データ記憶領域に記憶されている特図停止図柄データが小当たり特別図柄（停止図柄データ＝21～24）に係るものであるか否かを判定する。ここで、小当たり特別図柄と判定された場合には、ステップS330-21に処理を移し、小当たり特別図柄と判定されなかった場合には、ステップS320-17に処理を移す。

【0214】

ステップS330-17において、メインCPU101aは、特図特電処理データに0をセットし、図19に示す特別図柄記憶判定処理に処理を移す。

20

【0215】

メインCPU101aは、ステップS330-21において、特図特電処理データに4をセットし、ステップS330-22において、メインCPU101aは、当該小当たり当選が大当たりの当選確率が「低確率」状態のときに行われたものであるか否かを判定する。具体的には、期間特定データが「36H」又は「37H」であるか否かを判定する。

【0216】

ここで、「低確率」状態のときに行われたものであると判定されると、ステップS330-23において、メインCPU101aは、期間特定フラグ記憶領域、及び、特定期間残り変動回数カウンタをクリア（リセット）する。そして、「低確率」状態のときに行われたものではないと判定されると、メインCPU101aは、ステップS330-24に

30

【0217】

メインCPU101aは、ステップS330-18において、特図特電処理データに3をセットし、ステップS330-19において、遊技条件フラグ記憶領域、高確率状態の残り変動回数カウンタ、及び、時短状態の残り変動回数カウンタをリセットする。そして、メインCPU101aは、ステップS330-20において、期間特定フラグ記憶領域、及び、特定期間の残り変動回数カウンタをクリア（リセット）する。

【0218】

メインCPU101aは、ステップS330-24において、特図停止図柄データに応じて、特賞の種類に応じた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する。次いで、メインCPU101a、特図停止図柄データに応じて、特賞の種類に応じたオープニング時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。なお、特別遊技タイマカウンタは、上記ステップS110において、4ms毎に減算処理される。本処理が終了されることで、特別図柄停止処理を終了する。

40

【0219】

図29を用いて、大当たり遊技処理を説明する。まず、メインCPU101aは、ステップS340-1において、現在オープニング中であるか否かを判断する。ここでいうオープニングとは、大当たり遊技が開始されてから第1ラウンド遊技（大入賞口8の最初の開放）が開始するまでの期間のことをいう。現在オープニング中であると判断した場合には、ステップS340-2に処理を移し、現在オープニング中でないと判断した場合には

50

、S 3 4 0－6 に処理を移す。

【0 2 2 0】

ステップS 3 4 0－2において、メインCPU 1 0 1 aは、予め設定されたオープニング時間を経過したか否かを判断する。すなわち、特別遊技タイマカウンタ＝0であるか否かを判断し、特別遊技タイマカウンタ＝0となったら、オープニング時間を経過したと判断する。その結果、設定されたオープニング時間を経過していない場合には、当該大当たり遊技処理を終了し、次のサブルーチンを実行し、オープニング時間を経過している場合にはステップS 3 4 0－3 に処理を移す。

【0 2 2 1】

ステップS 3 4 0－3において、メインCPU 1 0 1 aは、特図停止図柄データに応じて、いずれの大当たりであるかを確認し、大当たりの種類に応じた大入賞口開閉制御テーブルを選択すると共に、メインRAM 1 0 1 cの所定領域にセットする。具体的には、特図停止図柄データに応じて、長当たり遊技用大入賞口開閉制御テーブル、短当たり1遊技用大入賞口開閉制御テーブル、又は、短当たり2遊技用大入賞口開閉制御テーブルのいずれか1つをメインRAM 1 0 1 cの所定領域にセットする。次に、メインCPU 1 0 1 aは、ラウンド遊技回数記憶領域に記憶されている値（ラウンド番号（R））に「1」を加算して記憶する。なお、ステップS 3 4 0－3の時点ではラウンド遊技が1回も実行されていないので、メインCPU 1 0 1 aは、ラウンド遊技回数記憶領域には「1」を記憶することとなる。

【0 2 2 2】

ステップS 3 4 0－4において、メインCPU 1 0 1 aは、ラウンド開放回数記憶領域に記憶されている値（ラウンド開放番号（K））に「1」を加算して記憶する。そして、メインCPU 1 0 1 aは、大入賞口開閉ソレノイド8 0 cを通电して、大入賞口8を開放するために、大入賞口開閉ソレノイド通电開始データをメインRAM 1 0 1 cの所定領域にセットする。ここで、メインCPU 1 0 1 aは、ステップ3 4 0－3において決定された大入賞口開閉制御テーブルを参照して、ラウンド番号（R）及びラウンド開放番号（K）に基づいて、大入賞口8の開放時間（大入賞口制御装置8 0の作動時間）を特別遊技タイマカウンタにセットする。なお、特別遊技タイマカウンタは、上記ステップS 1 1 0において、4 m s 毎に減算処理される。

【0 2 2 3】

ステップS 3 4 0－5において、メインCPU 1 0 1 aは、K＝1であるか否かを判定し、K＝1であった場合には、ラウンド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。これは、ラウンド遊技が開始する旨の情報を演出制御基板1 0 2に送信するためである。例えば、長当たり遊技の1回目のラウンド遊技の1回目の開放時においては、ラウンド遊技回数記憶領域に「1」がセットされ、ラウンド開放回数記憶領域に「1」がセットされているので、第1ラウンドを示すラウンド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。一方、ラウンド開放回数記憶領域に「1」がセットされていない場合には、ラウンド指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットせずに、当該大当たり遊技処理を終了する。すなわち、K＝1である場合というのはラウンドの開始を意味するので、メインCPU 1 0 1 aは、ラウンドの開始時にのみ、ラウンド指定コマンドを送信する。なお、長当たり遊技において演出制御基板1 0 2がラウンド指定コマンドを受信すると、例えば「ROUND 1」といった具合に演出用の表示が画像出力装置1 3にて行われる。

【0 2 2 4】

ステップS 3 4 0－6において、メインCPU 1 0 1 aは、現在エンディング中であるか否かを判断する。ここでいうエンディングとは、予め設定されたラウンド遊技を全て終了した後（大入賞口8の最後の開放が終了して）から当該大当たり遊技が終了するまでの期間のことをいう。したがって、現在エンディング中であると判断した場合には、ステップS 3 4 0－1 7 に処理を移し、エンディング時間を経過したか否かが判断され、現在エンディング中でないと判断した場合には、ステップS 3 4 0－7 に処理を移す。

【0225】

ステップS340-7において、メインCPU101aは、大入賞口8等が開放中であるか否か、すなわち、大入賞口制御装置80が作動中であるか否かを判定する。メインCPU101aは、大入賞口8が開放中であると判定した場合には、ステップS340-8において、大入賞口8の開放を終了させるための「開放終了条件」が成立したか否かを判定する。この「開放終了条件」として、ラウンド入賞カウンタのカウント値がラウンド遊技における規定個数（例えば9個）に達したこと、又は、最大開放時間が経過したこと（特別遊技タイマカウンタ=0となったこと）が採用されている。そして、「開放終了条件」が成立したと判定した場合にはステップS340-9に処理を移し、「開放終了条件」が成立しないと判定した場合には当該大当たり遊技処理を終了する。

10

【0226】

ステップS340-9において、メインCPU101aは、大入賞口閉鎖処理を行う。大入賞口閉鎖処理は、大入賞口8を閉鎖するために大入賞口開閉ソレノイド80cの通電停止データをサブRAM102cの所定領域にセットするとともに、上記ステップ340-3において決定された大入賞口開閉制御テーブルを参照して、現在のラウンド番号（R）およびラウンド開放番号（K）に基づいて、大入賞口8の閉鎖時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。これにより、大入賞口8が閉鎖することになる。

【0227】

ステップS340-10において、メインCPU101aは、1回のラウンドが終了したか否かを判定する。具体的には、1回のラウンドは、開放番号（K）が当該ラウンド遊技において設定されたラウンド開放回数となること、又は、ラウンド入賞カウンタのカウント値（C）が規定個数（例えば9個）に達したことを条件に終了するので、かかる条件が成立したか否かを判定する。そして、1回のラウンドが終了したと判定した場合にはステップS340-12に処理を移し、1回のラウンドが終了していないと判定した場合には、当該大当たり遊技処理を終了する。

20

【0228】

メインCPU101aは、ステップS340-7において、大入賞口8が開放中ではないと判定した場合には、ステップS340-11において、予め設定された閉鎖時間が経過したか否かを判断する。その結果、閉鎖時間が経過していない場合には、当該大当たり遊技処理を終了し、閉鎖時間が経過している場合にはステップS340-4に処理を移す。

30

【0229】

ステップS340-12において、メインCPU101aは、ラウンド開放回数記憶領域をクリアすると共に、ラウンド入賞カウンタのカウント値をクリアし、「0」にする。

【0230】

ステップS340-13において、メインCPU101aは、ラウンド遊技回数記憶領域に記憶された値（ラウンド番号（R））が当該大当たり遊技で実行されるラウンド遊技回数であるか否かを判定する。メインCPU101aは「Yes」と判定する場合には、ステップS340-15に処理を移し、「No」と判定する場合には、ステップS340-14に処理を移す。

40

【0231】

ステップS340-14において、メインCPU101aは、ラウンド遊技回数記憶領域に記憶されている現在のラウンド番号（R）に「1」を加算して記憶する。

【0232】

ステップS340-15において、メインCPU101aは、ラウンド遊技回数記憶領域に記憶されたラウンド番号（R）をリセットする。

【0233】

ステップS340-16において、メインCPU101aは、特図停止図柄データに応じて、大当たりの種類を確認し、演出制御基板102に送信する大当たりの種類に対応付けられた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。次に、メイン

50

CPU101aは、大当たりの種類に応じたエンディング時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。

【0234】

ステップS340-17において、メインCPU101aは、設定されたエンディング時間を経過したか否かを判定し、エンディング時間を経過したと判定した場合にはステップS340-18に処理を移し、エンディング時間を経過していないと判定した場合には、そのまま当該大当たり遊技処理を終了する。

【0235】

ステップS340-18において、メインCPU101aは、特図特電処理データに5をセットし、図31に示す特別遊技終了処理に処理を移す。

10

【0236】

図30を用いて、小当たり遊技処理を説明する。

【0237】

まず、ステップS350-1において、メインCPU101aは、現在オープニング中であるか否かを判断する。現在オープニング中であると判断した場合には、ステップS350-2に処理を移し、現在オープニング中でないと判断した場合には、S350-6に処理を移す。

【0238】

ステップS350-2において、メインCPU101aは、予め設定されたオープニング時間を経過したか否かを判定する。すなわち、特別遊技タイマカウンタ=0であるか否かを判定し、特別遊技タイマカウンタ=0となったら、オープニング時間を経過したと判定する。その結果、オープニング時間を経過していない場合には、当該小当たり遊技処理を終了し、オープニング時間を経過している場合にはステップS350-3に処理を移す。

20

【0239】

ステップS350-3において、メインCPU101aは、小当たり遊技開始処理を行う。小当たり遊技開始処理は、特図停止図柄データに応じて、小当たりの種類に応じた第2大入賞口開閉制御テーブルを選択する。具体的には、特図停止図柄データに応じて、小当たり1遊技用大入賞口開閉制御テーブル、又は、小当たり2遊技用大入賞口開閉制御テーブルに決定する。

30

【0240】

ステップS350-4において、メインCPU101aは、大入賞口開放処理を行う。大入賞口開放処理では、まずラウンド開放回数記憶領域に記憶されている値（ラウンド開放番号（K））に「1」を加算して記憶する。そして、大入賞口8を開放するために大入賞口開閉ソレノイド80cの通電開始データをセットするとともに、上記ステップ350-3において決定された大入賞口開閉制御テーブルを参照して、現在のラウンド開放番号（K）に基づいた大入賞口8の開放時間を特別遊技タイマカウンタにセットし、当該小当たり遊技を終了する。

【0241】

ステップS350-5において、メインCPU101aは、現在エンディング中であるか否かを判定する。ここでいうエンディングとは、最後の大入賞口8の開放が終了してから当該小当たり遊技が終了するまでの期間のこと。したがって、メインCPU101aは、現在エンディング中であると判定した場合には、ステップS350-13に処理を移し、現在エンディング中でないと判定した場合には、ステップS350-6に処理が移す。

40

【0242】

ステップS350-6において、メインCPU101aは、大入賞口8が開放中であるか否かを判定する。メインCPU101aは、大入賞口8が開放中ではないと判定した場合には、ステップS350-10に処理を移し、大入賞口8が開放中であると判定した場合には、ステップS350-7において、大入賞口8の開放を終了させるための「開放終

50

了条件」が成立したか否かを判定する。この「開放終了条件」として、ラウンド入賞カウンタのカウンタ値（C）が規定個数（例えば9個）に達したこと、または大入賞口8の1回の開放時間が経過したこと（特別遊技タイマカウンタ＝0となったこと）が採用される。そして、メインCPU101aは、「開放終了条件」が成立したと判定した場合にはステップS350-8に処理を移し、「開放終了条件」が成立しないと判定した場合には当該小当たり遊技処理を終了する。

【0243】

ステップS350-8において、メインCPU101aは、大入賞口閉鎖処理を行う。大入賞口閉鎖処理では、大入賞口8を閉鎖するために大入賞口開閉ソレノイド80cの通電停止データをセットするとともに、上記ステップ350-3において決定された大入賞口開閉制御テーブルを参照して、現在のラウンド開放番号（K）に基づいて、大入賞口8の閉鎖時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。これにより、大入賞口8が閉鎖することになる。

10

【0244】

ステップS350-9において、メインCPU101aは、小当たり終了条件が成立したか否かを判定する。小当たり終了条件とは、ラウンド開放番号（K）が予め設定されたラウンド開放回数になること、又は、ラウンド入賞カウンタのカウンタ値（C）が規定個数（例えば9個）に達したことである。そして、メインCPU101aは、小当たり終了条件が成立したと判定した場合にはステップS350-11に処理を移し、小当たり終了条件が成立していないと判定した場合には当該小当たり遊技処理を終了する。

20

【0245】

メインCPU101aは、ステップS350-11において、ラウンド開放回数記憶領域に「0」をセットするとともに、ラウンド入賞カウンタのカウンタ値（C）に「0」をセットする。すなわち、ラウンド開放回数記憶領域及びラウンド入賞カウンタをクリアする。

【0246】

ステップS350-12において、メインCPU101aは、特図停止図柄データに応じて、小当たりの種類に応じた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共に、小当たりの種類に応じたエンディング時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。

30

【0247】

メインCPU101aは、ステップS350-10において、ステップS350-8において設定された閉鎖時間が経過したか否かを判定する。なお、閉鎖時間も、オープニング時間と同様に特別遊技タイマカウンタ＝0であるか否かで判定される。その結果、メインCPU101aは、閉鎖時間を経過していないと判定した場合には、当該小当たり遊技処理を終了し、閉鎖時間を経過したと判定した場合には、ステップS350-4に処理を移す。

【0248】

メインCPU101aは、ステップS350-13において、設定されたエンディング時間を経過したか否かを判定し、エンディング時間を経過したと判定した場合には、ステップS350-14に処理を移し、エンディング時間を経過していないと判定した場合には、当該小当たり遊技処理を終了する。

40

【0249】

ステップS350-14において、メインCPU101aは、特図特電処理データに「0」をセットし、図19に示す特別図柄記憶判定処理に処理を移す。

【0250】

図31を用いて、特別遊技終了処理を説明する。まず、ステップS360-1において、メインCPU101aは、特図停止図柄データをロードする。

【0251】

ステップS360-2において、メインCPU101aは、終了する特別遊技が大当た

50

り遊技であるか否かを判定する。具体的には、特図停止図柄データが01～20であるか否かを判定する。メインCPU101aは、ステップS360-2において大当たり遊技であると判定すれば、ステップS360-3に処理を移し、大当たり遊技ではないと判定すれば、ステップS360-8に処理を移す。

【0252】

ステップS360-3において、メインCPU101aは、遊技条件データをロードし、ステップS360-4において、その遊技条件データを遊技条件決定テーブルに照合し、高確率フラグ記憶領域に高確率フラグをONするか否かの判定を行う。当該大当たり遊技後に「高確率」状態に設定する場合、高確率フラグ記憶領域に高確率フラグをONし、ステップS360-5において、高確率状態の残り変動回数カウンタに所定の回数（本実施の形態では、100回）をセットする。なお、遊技条件データが01H01Hのときでも、01H00Hのときでも、高確率状態の残り変動回数カウンタに100回がセットされる。

10

【0253】

ステップS360-6において、メインCPU101aは、S360-3においてロードした遊技条件データを遊技条件決定テーブルに照合し、時短フラグ記憶領域に時短フラグをONするか否かの判定を行う。当該大当たり遊技後に「時短」状態に設定する場合、時短フラグ記憶領域に時短フラグをONし、ステップS360-7において、時短状態の残り変動回数カウンタに所定の回数（本実施の形態では、100回）をセットする。なお、遊技条件データが01H01Hのときでも、00H01Hのときでも、時短状態の残り変動回数カウンタに100回がセットされる。

20

【0254】

メインCPU101aは、ステップS360-8において、期間特定データをロードし、ステップS360-9において、このロードした参照データを期間特定フラグ判定テーブル（図示せず）に照合して、期間特定フラグ（F11～F15）をONし、ステップS360-10において、その期間特定フラグに対応する期間特定フラグの残り変動回数カウンタに所定の回数（本実施の形態では、100回）をセットする。ただし、期間特定データが「38H」、「39H」、「46H」～「49H」の場合はステップS360-90及びステップS360-10では実質何も行われない。

【0255】

メインCPU101aは、ステップS360-11において、現在の遊技条件の状態を確認し、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し、ステップS360-12において、特図特電処理データに0をセットし、図19に示す特別図柄記憶判定処理に処理を移す。

30

【0256】

図32を用いて、普図普電制御処理を説明する。

【0257】

まず、ステップS401において普図普電処理データの値をロードし、ステップS401においてロードした普図普電処理データから分岐アドレスを参照し、普図普電処理データ=0であれば普通図柄記憶判定処理（ステップS410）に処理を移し、普図普電処理データ=1であれば普通図柄変動処理（ステップS420）に処理を移し、普図普電処理データ=2であれば普通図柄停止処理（ステップS430）に処理を移し、普図普電処理データ=3であれば補助遊技処理（ステップS440）に処理を移し詳しくは、図33～図36を用いて後述する。

40

【0258】

図33を用いて、普通図柄記憶判定処理を説明する。まず、ステップS410-1において、メインCPU101aは、普通図柄の変動表示中であるか否かを判定し、変動表示中であると判定すれば当該普通図柄記憶判定処理を終了し、変動表示中ではないと判定すればステップS410-2に処理を移す。

【0259】

50

ステップS410-2において、メインCPU101aは、普通図柄保留数カウンタのカウンタ値（普通図柄の保留数（G）、以下「普図保留数（G）」という）が1以上であるかを判定する。普図保留数（G）が「0」の場合には普通図柄の変動表示は行われないため、普通図柄変動処理を終了する。

【0260】

メインCPU101aは、ステップS410-2において、普図保留数（G）が「1」以上であると判定した場合には、ステップS410-3において、普通図柄保留数記憶領域に記憶されている値（G）から「1」を減算して更新し、新たな普図保留数（G）を記憶する。

【0261】

ステップS410-4において、メインCPU101aは、普通図柄保留記憶領域に記憶されたデータのシフト処理を行う。具体的には、第0記憶部～第4記憶部に記憶された各データを1つ前の記憶部にシフトさせる。このとき、1つ前の記憶部に記憶されているデータは、所定の処理領域に書き込まれるとともに、普通図柄保留記憶領域からは消去されることとなる。ここで、データのシフト（当該保留の消化）にともなって普通図柄保留図柄保留数表示装置24の表示内容を変更するために、具体的には現時点の普図保留数（G）を表示するために普通図柄保留表示データをメインRAM101cの所定領域にセットする。

【0262】

ステップS410-5において、メインCPU101aは、当たり判定、すなわち、普通図柄保留記憶領域に記憶された当たり判定用乱数の判定を行う。具体的には、メインCPU101aは、上記ステップS410-4においてシフトされて第0記憶部にある当たり判定用乱数値をメインROM101bに格納された普通図柄用の当たり判定テーブルに照合して当たりか否かの判定を行う。なお、本実施の形態では、当たり判定テーブルは、始動口入賞容易性の状態（時短状態／非時短状態）に対応付けられているので（図8（a）参照）、時短フラグ記憶領域を確認して、現在の始動口入賞容易性の状態に係る普通図柄用の当たり判定テーブルを選択する。

【0263】

ステップS410-6において、メインCPU101aは、普通図柄判定を行う。具体的には、メインCPU101aは、上記ステップS410-4においてシフトされて第0記憶部にある普通図柄判定用乱数値をメインROM101bに格納された普通図柄判定テーブルに照合して普通図柄の判定を行う。この普通図柄判定テーブルは、当たり判定の結果（当たり／ハズレ）に対応付けられているので、当該当たり判定の結果を確認して、当該当たり判定の結果に係る普通図柄判定テーブルを選択する。

【0264】

そして、メインCPU101aは、ステップS410-7において、普通図柄判定の結果に基づいて普通演出図柄指定コマンドを決定し、決定した普通演出図柄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。メインCPU101aは、ステップS410-8において、普通図柄判定の結果に基づいて普通図柄に係る停止図柄データ（以下、「普図停止図柄データ」という）、すなわち、普通図柄の種類を決定し、決定した普図停止図柄データをメインRAM101cの所定領域にセットする。

【0265】

決定された普図停止図柄データは普図変動パターン決定処理において普図変動パターンを決定する際、図35の普通図柄停止処理において、当たり普通図柄か否かを判断する際、図36の補助遊技処理において第2始動口7の開閉態様を決定する際にも用いられる。

【0266】

ここでいう当たり普通図柄とは、上記普通図柄表示装置21のLEDによる最終的な一定時間点灯により表現される図柄（例えば、中塗りの円）のことであり、ハズレ普通図柄とはLEDの最終的な一定時間の消灯により表現される図柄（ブランク）のことである。

【0267】

10

20

30

40

50

ステップS410-8において、メインCPU101aは、普図変動パターン判定処理を行う。具体的には、普図変動パターン判定テーブルは、始動口入賞容易性の状態、普図停止図柄データ、及び、普図変動パターン判定値に基づいているので、メインCPU101aは、まず、時短フラグ記憶領域にフラグがONされているか否かを判定する。時短フラグ記憶領域にフラグがONされている場合というのは、始動口への入賞容易性が時短状態にあるときであり、上記フラグがONされていない場合というのは、始動口への入賞容易性が非時短状態にあるときである。

【0268】

そして、メインCPU101aは、時短フラグがONされていると判定した場合には、時短用普図変動パターン判定テーブルを選択し、時短フラグがONされていないと判断した場合には、非時短用普図変動パターン判定テーブルを選択する（図8（c）参照）。次に、メインCPU101aは、選択した普図変動パターン判定テーブルから普図停止図柄データに基づく普図変動パターン判定テーブルを選択する。そして、メインCPU101aは、上記ステップS410-4においてシフトされて第0記憶部にある普図変動パターン判定用乱数値を決定された普図変動パターン判定テーブルに照合して普図変動パターン（普図変動時間）を決定する。

【0269】

メインCPU101aは、ステップS410-10において、普図変動パターン判定処理において決定された普図変動時間を補助遊技タイマカウンタにセットする。このステップの処理によって、普通図柄の変動表示の時間が決定されることとなる。なお、補助遊技タイマカウンタは、上記ステップS110において、4ms毎に減算処理される。

【0270】

メインCPU101aは、ステップS410-11において、普通図柄表示装置21において普通図柄の変動表示を行うために普通図柄変動表示用データをセットし、ステップS410-12において、普図普電処理データに「1」をセットし、当該普通図柄変動処理を終了する。なお、普通図柄変動表示用データには、作動させる普通図柄表示装置21の種類、変動表示の態様、変動時間等の情報が含まれる。

【0271】

次に、図34を用いて、普通図柄変動処理を説明する。メインCPU101aは、最初に、ステップS420-1において、ステップS410-10でセットされた普図変動時間が経過したか否か（補助遊技タイマカウンタ=0か？）を判定する。その結果、セットされた時間を経過していないと判断した場合には、普通図柄変動処理を終了し、次のサブルーチンを実行する。

【0272】

メインCPU101aは、ステップS420-2において、上記ステップS410-8でセットされた普図停止図柄データに基づき普通図柄表示装置21に停止表示するための普図停止表示用データをセットする。これにより、遊技者に当該普通図柄の抽選の結果が報知されることになる。ステップS420-4において、メインCPU101aは、普通遊技カウンタに普通図柄停止時間（例えば、0.8秒）をセットする。なお、補助遊技タイマカウンタは、ステップS110において、4ms毎に「1」減算処理されていく。

【0273】

そして、メインCPU101aは、ステップS420-5において、普図普電処理データに2をセットし、当該普通図柄変動処理を終了する。

【0274】

次に、図35を用いて普通図柄停止処理を説明する。メインCPU101aは、最初に、ステップS430-1において、ステップS420-4において普通図柄時間カウンタにセットされた普通図柄停止時間が経過したか否か（補助遊技タイマカウンタ=0？）を判定する。その結果、普通図柄停止時間が経過していないと判断した場合には、当該普通図柄停止処理を終了し、次のサブルーチンを実行する。

【0275】

メインCPU101aは、ステップS420-3においてセットされた時間が経過したと判定した場合には、ステップS430-2において、当該普通図柄停止処理に係る当たり判定の判果が「当たり」であるか否かを判定する。具体的には、普図停止図柄データ記憶領域に記憶されている普図停止図柄データが当たり普通別図柄に係るものであるか否かを判定する。ここで、当たり普通図柄と判定された場合には、ステップS430-4に処理を移し、当たり普通図柄と判定されなかった場合には、ステップS430-3に処理を移す。

【0276】

メインCPU101aは、ステップS430-4において、普図特電処理データに3をセットする。そして、メインCPU101aは、ステップS430-5において、普図停止図柄データに応じたオープニングコマンドをメインRAM101cの演出用伝送データ格納領域にセットし、補助遊技制御テーブルに基づいて普図停止図柄に応じたオープニング時間を補助遊技タイマカウンタにセットする。なお、補助遊技タイマカウンタは、上記ステップS110において、4ms毎に減算処理される。本処理が終了されることで、普通図柄停止処理を終了する。

10

【0277】

メインCPU101aは、ステップS430-3において、普図普電処理データに0をセットし、当該普通図柄停止処理を終了する。

【0278】

図36を用いて、補助遊技処理を説明する。メインCPU101a、まず、ステップS450-1において、現在オープニング中であるか否かを判断する。現在オープニング中であると判断した場合には、ステップS450-2に処理を移し、現在オープニング中ではないと判断した場合には、S450-5に処理を移す。

20

【0279】

ステップS450-2において、メインCPU101aは、予め設定されたオープニング時間を経過したか否かを判定する。すなわち、補助遊技タイマカウンタ=0であるか否かを判定し、補助遊技タイマカウンタ=0となったら、オープニング時間を経過したと判定する。その結果、オープニング時間を経過していない場合には、当該補助遊技処理を終了し、オープニング時間を経過している場合にはステップS450-3に処理を移す。

【0280】

30

ステップS450-3において、メインCPU101aは、補助遊技開始処理を行う。補助遊技開始処理では、メインCPU101aは、まず、始動口入賞容易性の状態（時短状態／非時短状態）に基づいて第2始動口開閉制御テーブルを選択し、その中からさらに普図停止図柄データに応じて、当たりの種類に応じた第2大入賞口開閉制御テーブルを選択する。具体的には、普図停止図柄データに応じて、当たり1に係る補助遊技用第2始動口開閉制御テーブル、又は、当たり2に係る補助遊技用第2始動口開閉制御テーブルに決定し、メインRAM101cの所定領域にセットする。

【0281】

ステップS450-4において、メインCPU101aは、第2始動口開放処理を行う。第2始動口開放処理では、まず普電開放番号記憶領域に記憶されている値（普電開放番号(D)）に「1」を加算して記憶する。そして、舌片部材70bを作動させるために第2始動口開閉ソレノイド70cの通電開始データをセットするとともに、上記ステップS450-3においてセットされた第2始動口開閉制御テーブルを参照して、現在の普電開放番号(D)に基づいた第2始動口7の開放時間を補助遊技タイマカウンタにセットする。

40

【0282】

ステップS450-5において、メインCPU101aは、現在エンディング中であるか否かを判定する。ここでいうエンディングとは、第2始動口7の最後の開放が終了してから補助遊技が終了するまでの期間のこと。したがって、メインCPU101aは、現在エンディング中であると判定した場合には、ステップS450-12に処理を移し、現在エンディング中でないと判定した場合には、ステップS450-6に処理が移す。

50

【0283】

ステップS450-6において、メインCPU101aは、第2始動口7が開放中であるか否かを判定する。メインCPU101aは、第2始動口7が開放中であると判定した場合には、ステップS450-7において、第2始動口7の開放を終了させるための「開放終了条件」が成立したか否かを判定する。この「開放終了条件」として、始動口規定入賞カウンタのカウント値が規定（最大）個数（例えば10個）に達したこと、又は、第2始動口7の1回の開放時間が経過したこと（補助遊技タイマカウンタ=0となったこと）が採用される。そして、メインCPU101aは、「開放終了条件」が成立したと判定した場合にはステップS450-8に処理を移し、「開放終了条件」が成立しないと判定した場合には当該小当たり遊技処理を終了する。

10

【0284】

ステップS450-8において、メインCPU101aは、第2始動口閉鎖処理を行う。第2始動口閉鎖処理では、第2始動口7を閉鎖するために第2始動口開閉ソレノイド70cの通電停止データをセットするとともに、上記ステップ450-3においてセットされた第2始動口開閉制御テーブルを参照して、現在の普電開放番号（D）に基づいて、第2始動口7の閉鎖時間を補助遊技タイマカウンタにセットする。これにより、第2始動口7が閉鎖することになる。

【0285】

ステップS450-9において、メインCPU101aは、補助遊技終了条件が成立したか否かを判定する。補助遊技終了条件とは、普電開放番号（D）が予め設定された第2始動口7の開放回数になること、又は、始動口規定入賞カウンタのカウント値が最大個数（例えば10個）に達したことである。そして、メインCPU101aは、補助遊技終了条件が成立したと判定した場合にはステップS450-10に処理を移し、補助遊技終了条件が成立していないと判定した場合には当該補助遊技処理を終了する。

20

【0286】

ステップS450-10において、メインCPU101aは、普電開放番号記憶領域に「0」をセットするとともに、第2始動口入賞規定カウンタに「0」をセットする。すなわち、普電開放番号記憶領域および第2始動口規定入賞カウンタをクリアする。

【0287】

ステップS450-11において、メインCPU101aは、普図停止図柄データに応じた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共に、補助遊技制御テーブルに基づいて普図停止図柄データに応じたエンディング時間を補助遊技タイマカウンタにセットする。

30

【0288】

メインCPU101aは、ステップS450-6において第2始動口7が開放中ではないと判定した場合には、ステップS450-13において、ステップS450-8において設定された閉鎖時間が経過したか否かを判定する。なお、閉鎖時間も、オープニング時間と同様に補助遊技タイマカウンタ=0であるか否かで判定される。その結果、メインCPU101aは、閉鎖時間を経過していないと判定した場合には、当該補助遊技処理を終了し、閉鎖時間を経過したと判定した場合には、ステップS450-4に処理を移す。

40

【0289】

次に、メインCPU101aは、ステップS450-12において、設定されたエンディング時間を経過したか否かを判定し、エンディング時間を経過したと判定した場合には、ステップS450-14に処理を移し、エンディング時間を経過していないと判定した場合には、当該小当たり遊技処理を終了する。

【0290】

ステップS450-14において、メインCPU101aは、普図普電処理データ=0をセットし、当該普通電動役物制御処理を終了する。

【0291】

（演出制御基板のメイン処理）

50

次に、演出制御基板102のメイン処理を説明する。演出制御基板102に電源基板107から電力が供給されると、サブCPU102aにシステムリセットが発生し、サブCPU102aは、図37に示すように、メイン処理を行う。

【0292】

ステップS1000において、サブCPU102aは、初期化処理を行う。この処理において、サブCPU102aは、電源投入に応じて、サブROM102bから起動プログラムを読み込むとともに、サブRAM102cの各記憶領域を初期化する処理を行う。

【0293】

ステップS1001において、サブCPU102aは、演出モード判定用乱数及び演出パターン判定用乱数等の演出用乱数の更新を行う。以降は、所定の割込み処理が行われるまで、ステップS1001の処理を繰り返し行う。

10

【0294】

(演出制御基板の受信割込処理)

図38を用いて、演出制御基板102の受信割込処理を説明する。サブCPU102aは、主制御基板101や演出ボタン装置18から、コマンド等の所定の情報を有する信号を受信すると、サブRAM102cにおいて受信対象の信号毎に設けられた専用の記憶領域にデータを記憶すると共に、そのデータが新たに記憶されたことを示す(入力したことを示す)受信フラグをサブRAM102cのデータ受信フラグ記憶領域にONする(ステップS2001～ステップS2024)。なお、このデータ受信フラグはデータの種別を識別する機能を有する。

20

【0295】

(演出制御基板のタイマ割込処理)

図39を用いて、演出制御基板102のタイマ割込処理を説明する。演出制御基板102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(例えば、4ミリ秒)毎にクロックパルスが発生されることで、以下に述べるタイマ割込処理が実行される。

【0296】

ステップS3001において、サブCPU102aは、サブCPU102aのレジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させる。

【0297】

30

ステップS3002において、サブCPU102aは、各種の演出に係る時間の更新処理を行う。すなわち、演出において用いられる演出タイマカウンタ等を更新する時間制御処理を行う。

【0298】

ステップS3003において、サブCPU102aは、種々の演出用乱数の乱数更新処理を行う。具体的には、それぞれの乱数カウンタを+1加算して、乱数カウンタを更新する。なお、加算した結果が乱数範囲の最大値を超えた場合には、乱数カウンタを0に戻し、乱数カウンタが1周した場合には、その時の初期値乱数の値から乱数を更新する。

【0299】

ステップS3100において、サブCPU102aは、コマンド解析処理を行う。この処理において、サブCPU102aは、受信割込処理において新たに所定領域に記憶されたコマンド又は信号を解析する。詳しくは、図40～図46及び図51～図54を用いて後述する。

40

【0300】

ステップS3200において、サブCPU102aは、普図演出開始判定処理を行う。この処理において、サブCPU102aは、後述する普図演出を開始するか否かを判定する。詳しくは、図47を用いて後述する。

【0301】

ステップS3300において、サブCPU102aは、特別演出開始判定処理を行う。この処理において、サブCPU102aは、後述する特別演出を実行するか否かを判定す

50

る。詳しくは、図48を用いて後述する。

【0302】

ステップS3400において、サブCPU102aは、ロング開放演出開始判定処理を行う。この処理において、サブCPU102aは、ロング開放演出を開始するか否かを判定する。詳しくは、図49を用いて後述する。

【0303】

ステップS3500において、サブCPU102aは、演出ボタン25bの操作を有効化又は無効化する演出ボタン処理を行う。この処理の結果を受けて、演出ボタン25bの操作が有効な期間に、演出ボタン操作検出信号の受信があれば、サブCPU102aは、ステップS3124において、演出ボタン演出制御コマンドをサブRAM102cの送信バッファにセットする。

10

【0304】

ステップS3600において、サブCPU102aは、デモ演出を行うか否かを判定するデモ演出判定処理を行う。この判定処理の結果、サブCPU102aは、デモ演出を行うと判定すれば、デモ演出制御コマンドをサブRAM102cの送信バッファにセットする。

【0305】

ステップS3700において、サブCPU102aは、現在の特図保留の状況（例えば、特図保留数（第1特図保留数（U1）及び第2特図保留数（U2）））を画像出力装置13等に表示させるために特図保留数演出処理を行う。具体的には、サブ制御基板102に設けられた特図保留数カウンタに基づいて現在の保留数を確認し、保留数に対応付けられた特図保留演出制御コマンドを生成して、サブRAM102cの送信バッファにセットする（図50参照）。

20

【0306】

ステップS3800において、サブCPU102aは、コマンド送信処理（出力制御処理）を行う。この処理において、所定の演出を行うために、送信バッファにセットされたコマンドをランプ制御基板104及び画像制御基板105に送信する。

【0307】

ステップS3004において、サブCPU102aは、ステップS3100で退避した情報をサブCPU102aのレジスタに復帰させる。

30

【0308】

図40を用いて、コマンド解析処理を説明する。まず、サブCPU102aは、ステップS3101において、遊技状態指定コマンド受信フラグがONされているか否かを判定する。サブCPU102aは、フラグがONされていないと判定すれば、ステップS3103に処理を移す。サブCPU102aは、フラグがONされていると判定すれば、ステップS3102において、当該遊技状態指定コマンドが示す遊技条件の状態、すなわち、大当たりの当選確率の状態及び始動口入賞容易性の状態を解析し、解析結果に基づいて、サブRAM102cに設けられている高確率フラグ記憶領域及び時短フラグ記憶領域にフラグをON/OFFし、遊技状態指定コマンド受信フラグをOFFする。

【0309】

40

サブCPU102aは、ステップS3103において、始動口入賞指定コマンド受信フラグがONされているか否かを判定する。サブCPU102aは、フラグがONされていないと判定すれば、ステップS3105に処理を移す。サブCPU102aは、フラグがONされていると判定すれば、ステップS3104において、始動口入賞指定コマンドが示す特図保留の種類（第1特図保留or第2特図保留）を確認して、特図保留に関する特図保留数加算処理を行い、始動口入賞指定コマンド受信フラグをOFFする。詳しくは、図41を用いて後述する。

【0310】

サブCPU102aは、ステップS3105において、特図変動開始コマンド受信フラグがONされているか否かを判定する。サブCPU102aは、フラグがONされてい

50

いと判定すれば、ステップS3107に処理を移す。サブCPU102aは、フラグがONされていると判定すれば、ステップS3106において、当該確定的な特別図柄抽選、すなわち、特別図柄表示に対応する抽選演出の態様（内容）を決定する抽選演出パターン決定処理を行い、特図変動開始コマンド受信フラグをOFFする。詳しくは、図42を用いて後述する。

【0311】

サブCPU102aは、ステップS3107において、特別演出図柄指定コマンド受信フラグがONされているか否かを判定する。サブCPU102aは、フラグがONされていないと判定すれば、ステップS3109に処理を移す。サブCPU102aは、フラグがONされていると判定すれば、ステップS3108において、特別演出図柄指定コマンドが示す保留の種類（第1特図保留or第2特図保留）を確認して、サブRAM102cの特図保留数カウンタのカウント値を「1」減算して、特図保留数を更新する特図保留数減算処理を行い、特別演出図柄指定コマンド受信フラグをOFFする。

10

【0312】

サブCPU102aは、ステップS3109において、特図変動終了コマンド受信フラグがONされているか否かを判定する。サブCPU102aは、フラグがONされていないと判定すれば、ステップS3111に処理を移す。サブCPU102aは、フラグがONされていると判定すれば、ステップS3110において、抽選演出終了処理を行い、特図変動終了コマンド受信フラグをOFFする。詳しくは、図43及び図51を用いて後述する。

20

【0313】

サブCPU102aは、ステップS3111において、デモ指定コマンド受信フラグがONされているか否かを判定する。サブCPU102aは、フラグがONされていないと判定すれば、ステップS3113に処理を移す。サブCPU102aは、フラグがONされていると判定すれば、ステップS3112において、デモ演出を実行するための事前処理としてデモ演出が開始するまでの時間の計測を開始するデモ演出待機時間計測開始処理を行い、デモ指定コマンド受信フラグをOFFする。

【0314】

サブCPU102aは、ステップS3113において、普通演出図柄指定コマンド受信フラグがONされているか否かを判定する。サブCPU102aは、フラグがONされていないと判定すれば、ステップS3114に処理を移す。サブCPU102aは、フラグがONされていると判定すれば、ステップS3114において、当該確定的な普通図柄抽選、すなわち、普通図柄表示に対応する普図演出を行うか否かを判定する普図演出判定処理を行い、普通演出図柄指定コマンド受信フラグをOFFする。詳しくは、図44、図45及び図52を用いて後述する。

30

【0315】

サブCPU102aは、ステップS3115において、特別遊技オープニングコマンド（大当たり遊技オープニングコマンド又は小当たり遊技オープニングコマンド）受信フラグがONされているか否かを判定する。サブCPU102aは、フラグがONされていないと判定すれば、ステップS3117に処理を移す。サブCPU102aは、フラグがONされていると判定すれば、ステップS3116において、当該特別遊技に係る主要な演出である特別遊技演出の内容を決定し、その内容が対応付けられた特別演出確定コマンドをサブRAM102cの送信バッファにセットする特別遊技演出パターン決定処理を行い、特別遊技オープニングコマンド受信フラグをOFFする。なお、特別遊技オープニングコマンドを受信すると、サブCPU102aは、特別演出規制フラグをサブRAM102cの所定領域にONする。

40

【0316】

サブCPU102aは、ステップS3117において、ラウンド指定コマンド受信フラグがONされているか否かを判定する。サブCPU102aは、フラグがONされていないと判定すれば、ステップS3119に処理を移す。サブCPU102aは、フラグがO

50

Nされていると判定すれば、ステップS3118において、長当たり遊技に係るラウンド番号が表示されるラウンド開始演出の内容を示すラウンド開始演出制御コマンドをサブRAM102cの送信バッファにセットするラウンド開始演出決定処理を行い、ラウンド指定コマンド受信フラグをOFFする。

【0317】

サブCPU102aは、ステップS3119において、特別遊技エンディングコマンド（大当たり遊技エンディングコマンド又は小当たり遊技エンディングコマンド）受信フラグがONされているか否かを判定する。サブCPU102aは、フラグがONされていないと判定すれば、ステップS3121に処理を移す。サブCPU102aは、フラグがONされていると判定すれば、ステップS3120において、特別遊技のエンディングに係る演出である特別遊技エンディング演出の内容に対応付けられた特別遊技エンディング演出確定コマンドをサブRAM102cの送信バッファにセットする特別遊技エンディング演出パターン決定処理を行い、特別遊技エンディングコマンド受信フラグをOFFする。なお、特別遊技エンディングコマンドを受信すると、サブCPU102aは、時間を計測し、特別遊技エンディングコマンドを受信してから当該エンディング時間が経過すると、特別演出規制フラグをOFFする。

10

【0318】

サブCPU102aは、ステップS3121において、補助遊技オープニングコマンド受信フラグがONされているか否かを判定する。サブCPU102aは、フラグがONされていないと判定すれば、ステップS3123に処理を移す。サブCPU102aは、フラグがONされていると判定すれば、ステップS3122において、当該補助遊技のロング開放に対応させてロング開放演出を行うか否かを判定するロング開放演出実行判定処理を行い、普通遊技オープニングコマンド受信フラグをOFFする。詳しくは、図46を用いて後述する。

20

【0319】

サブCPU102aは、ステップS3123において、演出ボタン操作検出信号受信フラグがONされているか否かを判定する。サブCPU102aは、フラグがONされていないと判定すれば、当該コマンド解析処理を終了する。サブCPU102aは、フラグがONされていると判定すれば、ステップS3124において、現在演出ボタン25bの操作が有効な期間であるか否かを判定し、有効な期間であれば演出ボタン演出制御コマンドをサブRAM102cの送信バッファにセットし、演出ボタン操作検出信号受信フラグをOFFする。

30

【0320】

図41を用いて特図保留数加算処理について説明する。まず、サブCPU102aは、ステップS3104-1において、当該コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する。サブCPU102aは、第1始動口入賞指定コマンドであると判定すると、ステップS3104-2において、サブRAM102cの第1特図保留数カウンタを「1」加算して第1特図保留数(U1)を更新し、ステップS3104-8においてサブRAM102cの所定領域に特図演出制御コマンド生成フラグをONし、ステップS3104-9において、始動口入賞指定コマンド受信フラグをOFFし、当該特図保留数加算処理を終了する。

40

【0321】

サブCPU102aは、第1始動口入賞指定コマンドではない、すなわち、第2始動口入賞指定コマンドであると判定すると、ステップS3104-3において、サブRAM102cの第2特図保留数カウンタを「1」加算して第2特図保留数(U2)を更新し、ステップS3104-4において、後述する特別演出モードフラグ「F29」が演出モードフラグ記憶領域にONされているか否かを判定する。

【0322】

サブCPU102aは、特別演出モードフラグ「F29」がONされていないと判定すると、ステップS3104-8に処理を移し、特別演出モードフラグ「F29」がONさ

50

れていると判定すると、ステップS 3 1 0 4－5において、後述するサブRAM 1 0 2 cの第2始動口入賞指定コマンド記憶領域に特別演出実行フラグがONされているか否かを判定する。

【0 3 2 3】

サブCPU 1 0 2 aは、特別演出実行フラグがONされていると判定すると、ステップS 3 1 0 4－8に処理を移し、特別演出実行フラグがONされていないと判定すると、ステップS 3 1 0 4－6において、現在実行されている抽選演出が特別演出モードを生起させた遊技媒介情報に係る抽選演出であるか否かを判定する。すなわち、サブCPU 1 0 2 aは、サブRAM 1 0 2 cの始動口入賞指定コマンド記憶領域の第0部に特別演出実行フラグが記憶され、且つ、第1始動口入賞指定コマンドが記憶されているか否かを判定する。

10

【0 3 2 4】

サブCPU 1 0 2 aは、ステップS 3 1 0 4－6において「No」と判定すればステップS 3 1 0 4－8に処理を移し、「Yes」と判定すればステップS 3 1 0 4－7において、演出モード残り回数カウンタを「1」加算して演出モード残り回数(M)を更新し、ステップS 3 1 0 4－8に処理を移す。

【0 3 2 5】

このように、ステップS 3 1 0 4－4～ステップS 3 1 0 4－6が特別演出の演出効果の低下を抑えるための所定条件となる。これらの処理が演出効果の低下を抑える所定条件となる理由を以下に説明する。第1に、非優先的に処理（特別図柄抽選）される第1始動口6への入賞に基づく遊技媒介情報に起因して特別演出が実行される場合に、その第1始動口6への入賞後に第2始動口7へ遊技球が入賞すると、その第2始動口7に係る抽選演出の分特別演出モードに係る抽選演出までの期間が延長（抽選演出の回数が増加）される。そこで、その優先的に処理される第2始動口7への入賞に伴って、特別演出モードの残り回数も増加させる必要がある。第2に、第1始動口6への入賞に基づき特別演出が実行される場合、その入賞に基づく抽選演出が実行されているときに第2始動口7への入賞があっても、その抽選演出で特別演出モードが終了する。そこで、その優先的に処理される第2始動口7への入賞に伴う特別演出モードの残り回数の増加を阻止させる必要がある。

20

【0 3 2 6】

図4 2を用いて抽選演出パターン決定処理について説明する。まず、サブCPU 1 0 2 aは、ステップS 3 1 0 6－1において、後述する演出モードフラグ記憶領域に記憶されている演出モードフラグを参照し、ステップS 3 1 0 6－2において、演出モードに基づく抽選演出パターン判定テーブルを選択する。これは、抽選演出パターン判定テーブルは、演出モードの種類によって分類されているからである。

30

【0 3 2 7】

演出モードとは、本実施の形態では、特別図柄抽選（あるいは、特別図柄表示）に対応して画像出力装置1 3等からなる演出装置で行われる抽選演出の分類態様（カテゴリー）であり、遊技条件の状態や期間の種類に関連付けられている。例えば、演出モードとして、画像出力装置1 3に表示される場所、状況、時節等の情景、出現する主要なキャラクターやアングル等からなる演出を構成する様々な要素について適宜に設定される。

40

【0 3 2 8】

本実施の形態では、演出モードは全部で7種類（演出モード「A」～演出モード「F」、及び、特別演出モード）設定されている（図5 1参照）。演出モードフラグは、演出モードを識別する情報（フラグ）であり、各演出モードを示し、サブRAM 1 0 2 cの演出モードフラグ記憶領域に記憶される。

【0 3 2 9】

そして、演出モードに関連付けられた抽選演出パターン判定テーブルがサブROM 1 0 2 bに格納されている。つまり、演出モード「A」用の演出パターン判定テーブル～演出モード「F」、及び、特別演出モード用の演出パターン判定テーブルが記憶されている。

【0 3 3 0】

50

なお、本実施の形態においては、演出モード「A」は通常期間（低確率状態且つ非時短状態）に対応し、演出モード「B」は確変大当たりに係る特定期間に対応し、演出モード「C」は確変大当たり及び通常大当たりに係る特定期間に対応し、演出モード「D」は突確大当たりに係る特定期間に対応し、演出モード「E」及び演出モード「F」は潜確大当たり及び低確率状態における小当たりに係る特定期間に対応する。一つの演出モードに対して複数の特賞が対応しているのは、大入賞口8の開閉態様が同一又は近似の特賞発生後に同一の演出モードに移行しうるからである。これは、いずれの特賞に当選したのかを判別困難にし、遊技者に緊張感を与えることで、遊技への飽きを遅らせるためである。一方、特別演出モードは、後述するように、普図演出において大当たり当選の信頼度報知が行われることを契機に発生する。

10

【0331】

サブCPU102aは、ステップ3106-3において特図変動開始コマンドを解析し、ステップS3106-4において、ステップS3106-2で選択した演出モード毎の抽選演出パターン判定テーブルからさらに、特図変動開始コマンド（変動パターン）に基づく演出パターン判定テーブルを選択し、最終的な抽選演出パターン判定テーブルを決定する。これは、演出モード毎の抽選演出パターン判定テーブルは、さらに変動開始コマンド（変動パターン）毎に分けられているからである。

【0332】

本実施の形態においては、各演出モードの変動開始コマンド毎に1つ又は複数の抽選演出パターンが演出パターン判定値に対応付けられて格納されている。抽選演出パターンとは、抽選演出の内容を表す識別番号のことであり、画像出力装置13、演出用役物装置114、15、演出用照明装置16、音声出力装置17及び演出ボタン装置18によって行われる抽選演出の具体的な態様が対応付けられている。したがって、抽選演出パターンには、画像出力装置13に表示される画像の具体的な内容（抽選演出画像態様）に関する情報が含まれており、例えば、画像制御基板105は、抽選演出パターンに対応付けられた抽選演出制御コマンドを受信することによって、画像出力装置13に当該抽選演出パターンに対応付けられた画像を表示させる。

20

【0333】

抽選演出パターンは、装飾図柄の表示パターンや、情景やキャラクターからなり装飾図柄の背景となる背景画像の表示パターン等で構成されている。すなわち、抽選演出パターンには、特図変動開始コマンドに基づいて、装飾図柄の変動態様及び停止態様、リーチ演出の有無、背景の種類・変動態様等が設定されている。そして、画像制御基板105は、抽選演出制御コマンドを受信すると、そのコマンドに対応付けられた抽選演出パターンに基づく装飾図柄を表示する（演出図柄の変動表示及び演出図柄の停止表示を行う）。また、画像制御基板105は、抽選演出制御コマンドを受信すると、そのコマンドに対応付けられた抽選演出パターンに基づく背景画像を表示する。

30

【0334】

サブCPU102aは、ステップS3106-5において、演出パターン判定用乱数を取得し、サブRAM102cの演出パターン判定用乱数記憶領域に記憶し、ステップS3106-6において、取得した演出パターン判定用乱数を、決定した抽選演出パターン判定テーブルに照合する抽選演出パターン判定を行う。そして、サブCPU102aは、ステップS3106-7において、当該抽選演出パターンに対応する抽選演出確定コマンドをサブRAM102cの送信バッファにセットし、ステップS3106-8において当該抽選演出パターンに対応する抽選演出に要する時間を特別演出タイマにセットする。

40

【0335】

そして、サブCPU102aは、ステップS3106-9において、始動口入賞指定コマンド記憶領域のシフト処理を行い、ステップS31010-において、特図変動開始コマンド受信フラグをOFFし、当該抽選演出パターン決定処理を終了する。ここで、始動口入賞指定コマンド記憶のシフト処理について説明する。

【0336】

50

図53(a)に示すように、始動口入賞指定コマンドが記憶されるサブRAM102cの始動口入賞指定コマンド記憶領域は、始動口の種類に関係なく当該抽選演出に係る始動口入賞指定コマンドが記憶される当該抽選演出記憶領域と、第1始動口6への入賞に基づく第1始動口入賞指定コマンドが記憶される第1始動口入賞指定コマンド記憶領域と、第2始動口7への入賞に基づく第2始動口入賞指定コマンドが記憶される第2始動口入賞指定コマンド記憶領域とからなる。

【0337】

第1始動口入賞指定コマンド記憶領域及び第2始動口入賞指定コマンド記憶領域は、それぞれ第1記憶部～第4記憶部からなる。当該抽選演出記憶領域（第0記憶部ともいう）、第1記憶部～第4記憶部は同一の構造であり、それぞれ始動口入賞指定コマンドを記憶する始動口入賞指定コマンド記憶領域、後述する大当たり信頼度演出フラグを記憶する大当たり信頼度演出フラグ記憶領域、及び、後述する特別演出判定フラグを記憶する特別演出判定フラグ記憶領域からなる。

【0338】

主制御基板101から送信されてくる始動口入賞指定コマンドは、そのコマンドが対応付けられた始動口の種類に基づいて第1始動口入賞指定コマンド記憶領域又は第2始動口入賞指定コマンド記憶領域のいずれかに振り分けられる。始動口入賞指定コマンドは、振り分けられると、空いている（他の始動口入賞指定コマンドが記憶されていない）記憶部の中で小さい記憶部から順に記憶される。

【0339】

そして、第1始動口入賞指定コマンド記憶領域又は第2始動口入賞指定コマンド記憶領域のいずれかに記憶された始動口入賞指定コマンドは、ステップS3106～9において、シフト処理される。すなわち、第1記憶部に記憶されているデータが第0記憶部に移動し、第2記憶部に記憶されているデータが第1記憶部に移動する。第1始動口入賞指定コマンド記憶領域及び第2始動口入賞指定コマンド記憶領域のいずれにもデータ記憶されている場合、第2始動口入賞指定コマンド記憶領域に記憶されているデータが優先される。この場合、第1始動口入賞指定コマンド記憶領域に記憶されているデータは移動しない。シフト処理によってデータが移動する際に、古いデータは新しいデータに上書きされる。

【0340】

次に、図43を用いて抽選演出終了処理について説明する。まず、サブCPU102aは、ステップS3110-1において、サブRAM102cの所定領域に記憶されている演出図柄指定コマンドを解析し、ステップS3110-2において、当該大当たり判定の結果がハズレであるか否かを判定する。

【0341】

サブCPU102aは、ハズレではないと判定するとステップS3110-11に処理を移し、ハズレであると判定するとステップS3110-3において演出モードフラグ記憶領域を参照し、ステップS3110-4において、現在、演出モード「A」であるか否か、すなわち、演出モードフラグ「F20」がONされているか否かを判定する。サブCPU102aは、演出モード「A」ではないと判定すると、ステップS3110-5に処理を移し、演出モード「A」であると判定すると、ステップS3110-9に処理を移す。

【0342】

サブCPU102aは、ステップS3110-9において抽選演出終了確定コマンドをサブRAM102cの送信バッファにセットし、ステップS3110-10において、特図変動終了コマンド受信フラグをOFFし、当該抽選演出終了処理を終了する。抽選演出終了確定コマンドは、当該特別図柄の変動表示に対応する抽選演出が終了することを示す、すなわち、特別図柄の停止表示が行われることを示すコマンドである。本実施の形態では、サブRAM102cに記憶された変動終了コマンドが抽選演出終了コマンドとしてそのままサブRAM102cの送信バッファにセットされる。送信バッファにセットされた

抽選演出終了確定コマンドはランプ制御基板104及び画像制御基板105に送信される。

【0343】

サブCPU102aは、ステップS3110-5において、演出モードフラグ「F29」がONされ、現在特別演出モードであるか否かを判定する。サブCPU102aは、特別演出モードであると判定すると、ステップS3110-21に処理を移し、特別演出モードではないと判定すると、ステップS3110-6に処理を移す。

【0344】

サブCPU102aは、ステップS3110-6において、演出モード残り回数カウンタのカウント値を「1」減算して演出モードの残り回数(M)を更新し、ステップS3110-7において、演出モード残り回数カウンタのカウント値が「0」であるか否かを判定する。この演出モード残り回数カウンタは、抽選演出の実行回数が設定されている演出モードによる抽選演出の実行回数の残り回数(M:演出モードの残り回数)を計数する装置である。

【0345】

そして、サブCPU102aは、演出モード残り回数カウンタのカウント値が「0」ではないと判定すると、ステップS3110-9に処理を移す。一方、サブCPU102aは、演出モード残り回数カウンタのカウント値が「0」であると判定するとステップS3110-8において、演出モードフラグ「F20」を演出モードフラグ記憶領域にONし、ステップS3110-9に処理を移す。

【0346】

サブCPU102aは、ステップS3110-11において、当該特別図柄抽選の結果が小当たりであるか否かを判定する。サブCPU102aは、小当たりではないと判定すると、ステップS3110-13に処理を移し、小当たりであると判定すると、ステップS3110-12において、当該小当たりが高確率状態におけるものであるか否かを判定する。サブCPU102aは、高確率状態におけるものではないと判定すると、ステップS3110-13に処理を移し、高確率状態におけるものであると判定すると、ステップS3110-3に処理を移す。

【0347】

サブCPU102aは、ステップS3110-13において、現在特別演出モードであるか否か、すなわち、演出モードフラグ「F29」がONされているか否かを判定する。サブCPU102aは、特別演出モードであると判定すると、ステップS3110-14に処理を移し、特別演出モードではないと判定すると、ステップS3110-17に処理を移す。サブCPU102aは、ステップS3110-14において、後述する仮演出モードフラグ記憶領域にONされている仮演出モードフラグ及び仮演出モード残り回数記憶領域に記憶されている演出モード残り回数をクリアする。

【0348】

そして、サブCPU102aは、ステップS3110-15において特別演出規制フラグをOFFし、ステップS3110-16において第2保留数加算フラグをOFFして、ステップS3110-17に処理を移す。

【0349】

サブCPU102aは、ステップS3110-17において、ステップS3110-1で解析した特別演出図柄指定コマンドが有する情報に基づいて、当該特別図柄抽選の結果を確認し、特賞の種類に関連付けられてサブROM102bに記憶されている演出モード判定用のテーブルを選択する(図51参照)。

【0350】

特賞の種類毎の演出モード判定テーブルには、演出モード判定値と演出モードとが対応付けられている。そこで、サブCPU102aは、ステップS3110-18において、演出モード判定用乱数を取得し、ステップS3110-19において、取得した演出モード判定用乱数を演出モード判定テーブルに照合して、次回からの抽選演出における演出モ

10

20

30

40

50

ードを決定する。

【0351】

そして、サブCPU102aは、ステップS3110-20において、決定された演出モードに対応する演出モードフラグを演出モードフラグ記憶領域に記憶し、その演出モードに設定されている演出モード実行回数を演出モード残り回数カウンタにセットし、ステップS3110-9に処理を移す。

【0352】

サブCPU102aは、ステップS3110-21において、後述するサブRAM102cの演出モード情報保存領域に記憶している演出モードの残り回数を「1」減算し、ステップS3110-22においてその回数が「0」であるか否かを判定する。サブCPU102aは、ステップS3110-23において、演出モード情報保存領域に記憶している演出モードフラグを、演出モード「A」を示す演出モードフラグ「F20」にセットする。これは、特別演出モードが行われている間に、特賞を契機に移行した演出モードの実行回数が終了しからである。

【0353】

サブCPU102aは、ステップS3110-24において、演出モード残り回数カウンタのカウント値を「1」減算して演出モードの残り回数(M)を更新し、ステップS3110-25において、演出モード残り回数カウンタのカウント値が「0」であるか否かを判定する。サブCPU102aは、演出モード残り回数カウンタのカウント値が「0」ではないと判定すると、ステップS3110-9に処理を移す。一方、サブCPU102aは、演出モード残り回数カウンタのカウント値が「0」であると判定するとステップS3110-26に処理を移す。

【0354】

サブCPU102aステップS3110-26において、仮演出モードフラグ記憶領域にONされている仮演出モードフラグを参照して、仮演出モードフラグが示す演出モードフラグを演出モードフラグ記憶領域にセットする。そして、サブCPU102aは、ステップS3110-27において、仮演出モード残り回数記憶領域に記憶されている演出モード残り回数を参照して、演出モード残り回数カウンタにセットする。さらに、サブCPU102aは、ステップS3110-28において仮演出モードフラグ記憶領域及び仮演出モード残り回数記憶領域をクリアにする。

【0355】

サブCPU102aは、ステップS3110-29において特別演出規制フラグをOFFし、ステップS3110-30において第2保留数加算フラグをOFFして、ステップS3110-9に処理を移す。

【0356】

次に、図44を用いて普図演出判定処理について説明する。まず、サブCPU102aは、ステップS3114-1において、現在、始動口入賞容易性が非時短状態であるか否か、すなわち、サブRAM102cの時短フラグ記憶領域に時短フラグがOFFされているか否かを判定する。サブCPU102aは、時短フラグがONされていると判定すると、当該普図演出処理を終了し、時短フラグがOFFされていると判定すると、ステップS3114-2において、当該普通図柄抽選の結果が、当たりであるか否かを判定する。

【0357】

サブCPU102aは、当該普通図柄抽選の結果が、当たりであると判定すると、ステップS3114-7に処理を移し、当たりではないと判定すると、ステップS3114-3において、普図演出乱数を取得し、ステップS3114-4において普図演出実行判定を行う。具体的には、サブROM102bに格納されている普図演出実行判定テーブルに普図演出乱数を照合し、普図演出実行の成否を判定する。普図演出実行判定テーブルには、普図演出乱数の判定値と普図演出実行の成否とが一義的に対応付けられて格納されている(図52(a)参照)。普図演出とは、普通図柄抽選に対応する演出である。普図演出の具体的な内容については後述する。

【0358】

図52(a)に示すように、普図演出乱数が0～19であるとき、普図演出を実行すると判定され、普図演出乱数が20～99であるとき、普図演出を実行しないと判定される。すなわち、本実施の形態では、普通図柄抽選の結果がハズレである場合、20%の確率で普図演出が実行される。なお、普通図柄抽選の結果が当たりである場合、100%の確率で普図演出が実行される。本実施の形態では、非時短状態において普通図柄抽選の結果が当たりである確率は10%であることから、普図演出が行われたときに当たりである確率は、約33%ということになる。

【0359】

サブCPU102aは、ステップS3114-5において、当該普図演出実行判定の結果、普図演出を実行するか否かを判定する。サブCPU102aは、普図演出を実行しないと判定すると、当該普図演出処理を終了し、普図演出を実行すると判定すると、ステップS3114-6に処理を移し、大当たり信頼度演出判定処理を行う。図45を用いて大当たり信頼度演出判定処理について説明する。

【0360】

サブCPU102aは、ステップS3114-6-1において現在の第1特図保留数(U1)=0、且つ、第2特図保留数(U2)=0であるか否かを判定する。サブCPU102aは、第1特図保留数(U1)=0、且つ、第2特図保留数(U2)=0であると判定すると当該大当たり信頼度演出判定処理を終了する。

【0361】

一方、サブCPU102aは、第1特図保留数(U1)≠0、又は、第2特図保留数(U2)≠0と判定すると、ステップS3114-6-2において、サブRAM102cの始動口入賞指定コマンド記憶領域に、特定の始動口入賞指定コマンドが記憶されているか否か、すなわち、予め設定された特定の特図変動パターンを示す始動口入賞指定コマンドが記憶されているか否かを判定する。具体的には、始動口入賞指定コマンド記憶領域に記憶されている始動口入賞指定コマンドをサブROM102bに記憶されている大当たり信頼度演出判定テーブルに照合して、大当たり信頼度演出実行の成否を決定する。なお、大当たり信頼度演出判定テーブルには、始動口入賞指定コマンドと大当たり信頼度演出の実行の成否とが対応付けられて格納されている。本実施の形態では、発展演出が行われるリーチ演出に係る特図変動パターンの始動口入賞指定コマンドが特定の始動口入賞指定コマンドを構成する。

【0362】

ここで、特定の始動口入賞指定コマンドが複数記憶されている場合の特定の始動口入賞指定コマンドの特定方法を以下に説明する。すなわち、例えば、図54(a)に示すように、始動口入賞指定コマンド記憶領域に2つの特定の始動口入賞指定コマンド(E6H28H、E6H22H)が記憶されており、一方がハズレに係る始動口入賞指定コマンド、他方が大当たりに係る始動口入賞指定コマンドである場合、大当たりに係る始動口入賞指定コマンドが当該処理での特定の始動口入賞指定コマンドに決定される。また、図54(b)に示すように、始動口入賞指定コマンド記憶領域に2つの特定の始動口入賞指定コマンド(E6H12H、E6H29H)が記憶されており、いずれものコマンドも大当たりに係る始動口入賞指定コマンドである場合、先に消化される始動口入賞指定コマンド(E6H12H)が当該処理での特定の始動口入賞指定コマンドに決定される。

【0363】

このように、ハズレに係る始動口入賞指定コマンドと特賞に係る始動口入賞指定コマンドとが記憶されている場合、特賞に係る始動口入賞指定コマンドが当該処理での特定の始動口入賞指定コマンドに決定される。一方、特賞に係る始動口入賞指定コマンドが複数記憶されている場合、最も早く消化される始動口入賞指定コマンドが当該処理での特定の始動口入賞指定コマンドに決定される。なお、複数のハズレに係る始動口入賞指定コマンドのみが記憶されている場合も、最も早く消化される始動口入賞指定コマンドが当該処理での特定の始動口入賞指定コマンドに決定される。

【0364】

サブCPU102aは、特定の始動口入賞指定コマンドが記憶されていないと判定すると、当該大当たり信頼度演出判定処理を終了し、特定の始動口入賞指定コマンドが記憶されていると判定すると、ステップS3114-6-3に処理を移し、その特定の始動口入賞指定コマンドに係る抽選演出が終了するまでの時間を算出し、29秒（非時短状態における普図変動時間）以上であるか否かを判定する。

【0365】

後述するように、この普通演出図柄指定コマンドが送信された時点から普通図柄の変動表示が開始され、その途中から普通図柄の変動表示が終了するまで、言い換えれば、普通図柄の停止表示が行われるまで、普図演出が実行される。したがって、大当たり信頼度演出は、普図演出が終了するときに行われることになる。大当たり信頼度演出には、当該特定の始動口入賞指定コマンドに係る特別図柄抽選に関する情報が付加されているが、普通図柄の変動表示が終了する前に、当該特定の始動口入賞指定コマンドに係る抽選演出（特別図柄の変動表示）が終了すると、大当たり信頼度演出の演出効果を低下させる。そのような演出効果の低下を回避すべく、ステップS3114-6-3の判定を行う。

10

【0366】

サブCPU102aは、ステップS3106-8において、抽選演出時間を演出タイムカウンタにセットするので、抽選演出実行中でも当該抽選演出の残り時間を算出することができる。また、始動口入賞指定コマンドに係る抽選演出の時間とその始動口入賞指定コマンドに対応する特図変動開始コマンドに対応付けられた抽選演出時間は同一である。これらの情報に基づいて、サブCPU102aは、特定の始動口入賞指定コマンドに係る抽選演出が終了するまでの時間を算出する。

20

【0367】

サブCPU102aは、ステップS3114-6-4において、特定の始動口入賞指定コマンドが記憶されている記憶部の大当たり信頼度演出フラグ記憶領域に大当たり信頼度演出フラグをONし、当該大当たり信頼度演出判定処理を終了する。つまり、サブCPU102aは、いずれの始動口入賞指定コマンドに基づいて大当たり信頼度演出が実行されるのかを把握することができる。

【0368】

サブCPU102aは、ステップS3114-7において、図52（b）に示す普図演出パターン判定テーブルに基づいて、普図演出パターン判定を行う。すなわち、サブCPU102aは、大当たり信頼度演出フラグの有無及び当該普通演出図柄指定コマンドと普図演出制御コマンドとが対応付けられた普図演出パターン判定テーブルに基づいて、普図演出の内容（普図演出パターン）が関連付けられた普図演出制御コマンドを選択する。すなわち、サブCPU102aは、ステップS3114-2において「Yes」と判定した場合、当該普通演出図柄指定コマンドが当たり1に係るコマンドであれば普図演出制御コマンド「F9H00H」を選択し、当該普通演出図柄指定コマンドが当たり2に係るコマンドであれば普図演出制御コマンド「F9H01H」を選択する。また、サブCPU102aは、ステップS3114-2において「No」と判定した場合、大当たり信頼度実行フラグがONされていれば普通演出制御コマンド「F9H03H」を選択し、大当たり信頼度実行フラグがONされていなければ、普通演出制御コマンド「F9H02H」を選択する。

30

40

【0369】

サブCPU102aは、ステップS3114-8において、普図演出制御コマンドをサブRAM102cの普図演出制御コマンド仮セット領域に仮セットし、ステップS3114-9において普図演出待機時間を普図演出タイムカウンタにセットし、ステップS3114-10において普図演出待機フラグをサブRAM102cの普図演出待機フラグ記憶領域にセットする。普図演出待機時間とは、普通図柄の変動表示が開始されてから、普図演出が開始されるまでの時間のことである。本実施の形態では、普図演出が、普通図柄の変動表示と完全に同期して行われるのではない。すなわち、普図演出は、普通図柄の変動

50

表示の開始から15秒が経過する時に開始され、普通図柄の変動表示が終了すると同時に、換言すれば、普通図柄の停止表示と同時に終了する。

【0370】

サブCPU102aは、ステップS3114-11において、普通演出図柄指定コマンド受信フラグをOFFし、当該普通演出開始判定処理を終了する。

【0371】

次に、図46を用いてロング開放演出判定処理について説明する。まず、サブCPU102aは、ステップS3122-1において、現在、始動口入賞容易性が非時短状態であるか否か、すなわち、サブRAM102cの時短フラグ記憶領域に時短フラグがOFFされているか否かを判定する。サブCPU102aは、時短フラグがONされていると判定すると、ステップS3122-6において、補助遊技オープニングコマンド受信フラグをOFFして、当該ロング開放演出判定処理を終了し、時短フラグがOFFされていると判定すると、ステップS3122-2において、当該普通図柄抽選の結果が「当たり1」であるか否かを判定する。なお、ロング開放演出とは、第2始動口7が遊技球の入賞が容易な態様で開放するロング開放を予告するロング開放予告演出と、ロング開放中であることを報知するロング開放報知演出とで構成される。ロング開放演出の具体的な内容については後述する。

10

【0372】

サブCPU102aは、当たり1でないと判定すると、ステップS3122-6に処理を移し、当たり1であると判定すると、ステップS3122-3に処理を移す。サブCPU102aは、ステップS3122-3においてロング開放演出制御コマンドをサブRAM102cのロング開放演出制御コマンド仮セット領域に仮セットし、ステップS3122-4においてロング開放演出待機時間を第2演出タイマカウンタにセットする。

20

【0373】

ロング開放演出待機時間とは、補助遊技が開始されてから、ロング開放演出のロング開放予告演出が開始されるまでの時間のことである。本実施の形態では、ロング開放予告演出は、1回目の第2始動口7の開放が終了すると同時に開始される。換言すれば、第2始動口7の1回目の開放と2回目の開放との間の閉鎖期間において設定される特別保証期間が開始すると同時に開始する。補助遊技の開始と同時に開始しないのは、本実施の形態では、普通図柄抽選の当たりには当たり1と当たり2とが設定されており、当たり2に係る補助遊技は、当たり1に係る補助遊技の前半部分を構成しているからである。すなわち、当たり1に係る補助遊技の1回目の第2始動口7の開放時間は0.2秒であり、第2始動口7の開放回数が1回である当たり2に係る補助遊技の第2始動口7の開放時間と同一である。したがって、普通図柄抽選で当たり1に当選し、第2始動口7が0.2秒開放しただけでは、いずれの当たり1に当選しているのかは、第2始動口7の開閉動作からは判別できない。このように、判別不可能にすることで遊技者をドキドキさせ、遊技の興趣を向上させるためである。遊技の興趣を向上させる遊技性となっているが、補助遊技の開始と同時にロング開放予告演出が行われると、当該遊技性が没却される。したがって、当該遊技性を没却させないように、共通する1回目の第2始動口7の開放が終了すると同時に、ロング開放予告演出を行う。なお、ロング開放予告演出の開始時期が、1回目の第2始動口7の開放終了から時間が経つにつれて、特別保証期間を長くするので、遊技のテンポが悪化する。しかも、本実施の形態のように、1回の補助遊技に対して第2始動口7への入賞個数が規制されていると、遊技者に無駄に遊技球を消費させかねない。したがって、ロング開放予告演出の開始時期としては、特別保証期間の開始時が好適である。

30

40

【0374】

サブCPU102aは、ステップS3122-5においてロング開放演出待機フラグをサブRAM102cのロング開放演出待機フラグ記憶領域にONし、ステップS3122-6において補助遊技オープニングコマンド受信フラグをOFFし、当該ロング開放演出判定処理を終了する。

【0375】

50

次に、図47を用いて普図演出開始判定処理について説明する。まず、サブCPU102aは、ステップS3201において、普図演出待機フラグが普図演出待機フラグ記憶領域にONされているか否かを判定する。サブCPU102aは、普図演出待機フラグがONされていないと判定すると、当該普図演出開始判定処理を終了する。一方、普図演出待機フラグがONされていると判定すると、ステップS3202において、普図演出待機時間=0か否かを判定する。サブCPU102aは、普図演出待機時間≠0と判定すると、当該普図演出開始判定処理を終了し、普図演出待機時間=0と判定すると、ステップS3203に処理を移す。

【0376】

サブCPU102aは、ステップS3203において普図演出待機フラグをOFFし、ステップS3204において、当該普図演出において大当たり信頼度演出フラグがONされているか否かを判定する。サブCPU102aは、大当たり信頼度演出フラグがONされないと判定すると、ステップS3213において、普図演出制御コマンド仮セット領域に仮セットしている普図演出制御コマンドをサブRAM102cの送信バッファにセットし、ステップS3214において当該普図演出時間を普図演出タイマカウンタにセットして、当該普図演出開始判定処理を終了する。

【0377】

サブCPU102aは、大当たり信頼度演出フラグがONされていると判定すると、ステップS3205においてサブRAM102cの特別演出規制フラグ記憶領域に特別演出規制フラグがONされているか否かを判定する。特別演出規制フラグは、特別演出の開始を規制するための識別情報であり、特別演出が実行されている間、又は、特別遊技が実行されている間にONされる。サブCPU102aは、特別演出規制フラグがONされていると判定すると、ステップS3213に処理を移し、一方、特別演出規制フラグがONされていないと判定すると、ステップS3206に処理を移す。

【0378】

サブCPU102aは、ステップS3206において、抽選演出の残り時間より普図演出時間の方が長いかなかを判定する。サブCPU102aは、普図演出時間の方が長いと判定すると、ステップS3207に処理を移し、抽選演出の残り時間の方が長くないと判定すると、ステップS3213に処理を移す。

【0379】

サブCPU102aは、ステップS3207において、当該特別図柄の変動表示に係る特別図柄抽選の結果は特賞であるか否かを判定する。サブCPU102aは、特賞であると判定するとステップS3213に処理を移し、特賞ではないと判定するとステップS3208に処理を移す。サブCPU102aは、ステップS3208において、普図演出に係る特別図柄抽選の抽選結果を確認し、ステップS3209において、特別演出判定用乱数を取得し、ステップS3210において、特別演出判定テーブルに基づいて特別演出実行判定を行う。

【0380】

図52(c)に示す様に、特別演出判定テーブルは、普図演出に係る特別図柄抽選の結果（本実施の形態では、大当たり、小当たり及びハズレ）によって分けられている。そして、各特別演出判定テーブルでは、特別演出実行の成否と特別演出判定用乱数とが対応付けられて格納されている。よって、サブCPU102aは、ステップS3209において、普図演出に係る特別図柄抽選の結果に対応した特別演出判定テーブルを選択し、そのテーブルに取得した特別演出判定用乱数を照合する。

【0381】

サブCPU102aは、ステップS3211において、ステップS3210の特別演出判定の結果、特別演出を実行するか否かを判定する。サブCPU102aは、特別演出を実行しないと判定するとステップS3213に処理を移し、特別演出を実行すると判定するとステップS3212において普図演出に係る始動口入賞指定コマンドが記憶されている記憶部の特別演出判定フラグ記憶領域に特別演出判定フラグをONし、ステップS32

1 3 に処理を移す。

【0382】

次に、図48を用いて特別演出開始判定処理について説明する。まず、サブCPU102aは、ステップS3301において、特別演出判定フラグがONされているか否かを判定する。サブCPU102aは、特別演出判定フラグがONされていないと判定すると、当該特別演出開始判定処理を終了する。一方、特別演出判定フラグがONされていると判定すると、ステップS3302において、普図演出時間=0か否かを判定する。サブCPU102aは、普図演出時間≠0と判定すると、当該特別演出開始判定処理を終了し、普図演出時間=0と判定すると、ステップS3303に処理を移す。

【0383】

サブCPU102aは、ステップS3303において特別演出判定フラグをOFFし、ステップS3304において、現在リーチ演出が行われているか否かを判定する。サブCPU102aは、リーチ演出が行われていると判定すると当該特別演出開始判定処理を終了し、リーチ演出が行われていないと判定すると、ステップS3305に処理を移す。

【0384】

サブCPU102aは、ステップS3305においてサブRAM102cの特別演出規制フラグ記憶領域に特別演出規制フラグをONし、ステップS3306において演出モード保存処理を行い、ステップS3307に処理を移す。サブCPU102aは、演出モード保存処理において、現在の演出モードフラグをサブRAM102cの仮演出モードフラグ記憶領域にセットし、現在の演出モード残り回数カウンタのカウント値をサブRAM102cの仮演出モード残り回数記憶領域にセットする。このように、現在の演出に関する情報を保存処理するのは、これから一時的に特別演出モードに移行させるためである。すなわち、特別演出モードが終了した後に、現在の演出モードに復帰させるためである。

【0385】

サブCPU102aは、ステップS3307において特別示唆演出制御コマンドをサブRAM102cの送信バッファにセットし、ステップS3308において特別演出モード設定処理を行い、ステップS3309に処理を移す。サブCPU102aは、特別演出モード設定処理において、特別演出モードフラグ「F29」を演出モードフラグ記憶領域にセットすると共に、特別演出モード実行回数を演出モード残り回数カウンタにセットする。ここで、特別演出モード実行回数は、特別演出モードフラグがONされている記憶部の始動口入賞指定コマンドが処理（消化）されるまでに行われる抽選演出の回数となる。なお、特別演出モード実行回数に、現在行われている抽選演出及び特別演出モードに係る抽選演出も含まれる。例えば、第1始動口入賞指定コマンド記憶領域の第3記憶部に特別演出判定フラグがONされ、第2始動口入賞指定コマンド記憶領域には第1記憶部にのみ第2始動口入賞指定コマンドが記憶されている場合、特別演出モード実行回数は「5」となる。また、第1始動口入賞指定コマンド記憶領域の第1記憶部から第3記憶部に第1始動口入賞指定コマンドが記憶され、第2始動口入賞指定コマンド記憶領域の第1記憶部に特別演出判定フラグがONされている場合、特別演出モード実行回数は「2」となる。

【0386】

サブCPU102aは、ステップS3309において第1始動口入賞指定コマンド記憶領域に特別演出判定フラグがONされているか否かを判定する。サブCPU102aは、第1始動口入賞指定コマンド記憶領域に特別演出判定フラグがONされていないと判定すると、当該特別演出開始判定処理を終了し、第1始動口入賞指定コマンド記憶領域に特別演出判定フラグがONされていると判定すると、ステップS3310においてサブRAM102cの第2特図保留数加算フラグ記憶領域に第2特図保留数加算フラグをONし、当該特別演出開始判定処理を終了する。

【0387】

次に、図49を用いてロング開放演出開始判定処理について説明する。まず、サブCPU102aは、ステップS3401において、ロング開放演出待機フラグがロング開放演出待機フラグ記憶領域にONされているか否かを判定する。サブCPU102aは、ロン

10

20

30

40

50

グ開放演出待機フラグがONされていないと判定すると、当該ロング開放演出開始判定処理を終了する。一方、ロング開放演出待機フラグがONされていると判定すると、ステップS3402において、ロング開放演出待機時間＝0か否かを判定する。サブCPU102aは、ロング開放演出待機時間≠0と判定すると、当該ロング開放演出開始判定処理を終了し、ロング開放演出待機時間＝0と判定すると、ステップS3403に処理を移す。

【0388】

サブCPU102aは、ステップS3403においてロング開放演出待機フラグをOFFし、ステップS3404において、ロング開放演出制御コマンド仮セット領域に仮セットしているロング開放演出制御コマンドをサブRAM102cの送信バッファにセットし、ステップS3405において当該ロング開放演出時間を第2演出タイマカウンタにセットし、当該ロング開放演出開始判定処理を終了する。なお、サブRAM102cの送信バッファにセットされたロング開放演出制御コマンドがランプ制御基板104及び画像制御基板105に送信されることによって、画像出力装置13、音声出力装置17等からなる演出装置によるロング開放演出が実行される。ロング開放演出については後述する。

10

【0389】

次に、図50を用いて特図保留数演出処理について説明する。サブCPU102aは、ステップS3701において、保留数演出確定コマンド生成フラグがONされているか否かを判定する。サブCPU102aは、ONされていないと判定すれば当該特図保留数演出処理を終了し、ONされていると判定すれば、ステップS3702に処理を移す。

【0390】

20

サブCPU102aは、ステップS3702において第1特図保留数カウンタを確認し、ステップS3703において第2特図保留数カウンタを確認し、ステップS3704において、保留数演出制御コマンド判定テーブルを用いて、第1特図保留数(U1)及び第2特図保留数(U2)が関連付けられている特図保留数演出制御コマンドを判定する。

【0391】

サブCPU102aは、ステップS3705において特図保留数演出制御コマンドをサブRAM102cの送信バッファにセットし、ステップS3706において保留数演出制御コマンド生成フラグをOFFし、当該特図保留数演出処理を終了する。第1特図保留数及び第2特図保留数が関連付けられた特図保留数演出制御コマンドが画像制御基板105に送信されることによって、画像出力装置13における特図保留数表示が変化する。

30

【0392】

次に、図55～図59を用いて普図演出について説明する。普図演出は、上述したように普通図柄抽選の結果を報知するための演出であり、普通図柄表示に基づき連動する。すなわち、普図演出は普通図柄表示を時間的な基準として行われる。具体的には、普図演出は、当該普通図柄の変動表示が開始されてから所定時間（本実施の形態では、15秒）経過後に開始され、当該普通図柄の変動表示が終了するまで行われる（図55）。普図演出が行われる非時短状態において、普図変動時間は29秒であるので、普図演出は14秒間行われることになる。

【0393】

普図演出が開始されると、最初に普図演出が実行されることを気付かせるための（注意を向けさせるための）準備的な演出（以下、「普図導入演出」という）が行われる。本実施の形態では、図56（a）に示すように、画像出力装置13の右側に設置されている、団子が刺さっている串を持つ手を模擬した第2演出用役物装置15の可動部15aが揺動すると共に、画面の右側下部に所定のキャラクターが出現し、画面の中央下部に表示されているルーレットRに向かって移動する。次に、図56（b）に示すように、所定のキャラクターがルーレットRに到着すると、当該所定のキャラクターから「団子マークが止まれば団子チャンスタイムだよ！」という吹き出しが表示され、普通図柄抽選の概要が簡単に説明される。

40

【0394】

その後、図56（c）に示すように、所定のキャラクターがルーレットRに吸い込まれ

50

ると共に、ルーレット R の前面側の扉が開き、ルーレット R の中に収容されている回胴部（ドラム）が現れて変動（回転）し始める。ルーレット R の回胴部には演出図柄が付されているので、ルーレット R の回胴部が変動している間、ルーレット R においても演出図柄の変動表示が行われている。

【0395】

そして、普通図柄の停止表示と同時に、ルーレット R の回胴部も停止する。つまり、ルーレット R の中においても、普通図柄の停止表示と同時に、演出図柄の停止表示が行われる。ルーレット R の回胴部に付されている演出図柄は 3 種類ある。すなわち、普通図柄表示装置 21 に連動する普図演出において、「×」マークの演出図柄（図 57（a）参照）、団子マークの演出図柄（図 57（b）参照）、又は、「激熱」マークの演出図柄（図 57（c）参照）のいずれか 1 つが停止表示される。

10

【0396】

「×」マークの演出図柄の停止表示は、当該普通図柄抽選における抽選結果がハズレであることを意味し、団子のマークの演出図柄の停止表示は、当該普通図柄抽選における抽選結果が当たりであることを意味する。本実施の形態では、普通図柄抽選における当たりの種類は 2 つ（当たり 1 及び当たり 2）であるが、普図演出では当たりの種類まで報知されない。これは、普通図柄抽選で当たりに当選しても、いずれの当たりに当選したのかが判別困難な状態にすることで、遊技者に緊張感を持たせて、遊技の興趣を高めるためである。このように、遊技者に緊張感を持たすことができるのは、当たりの種類によって遊技者が享受する利益の度合いが異なるからである。いずれによせ、当該普図演出において当該普通図柄抽選で当たりに当選したことが確定するということは、第 2 始動口 7 のロング開放の可能性が残っているということであるので、遊技者のロング開放に対する期待は持続される。

20

【0397】

一方、「激熱」マークの演出図柄の停止表示は、保留されている特別図柄抽選に係る抽選演出に特定のリーチ演出が含まれている（記憶されている遊技媒介情報の中に特定の結果（特定のリーチ演出）を導出するものが含まれている）ことを意味する。すなわち、激熱」マークの演出図柄の停止表示が行われると言うことは、画像出力装置 13 に表示されているルーレット R は、「激熱」マークの演出図柄の停止表示が行われた時点で保留されている特別図柄抽選に係る抽選演出において、特定のリーチ演出が行われることを予告していることを意味する。よって、ルーレット R は、大当たり当選の信頼度を表示する装置（大当たり信頼度表示手段）を構成する。

30

【0398】

本実施の形態では、特定のリーチ演出は、特定の特図変動パターンに関連付けられており、大当たり当選及び小当たり当選に係る全ての特図変動パターン（08～13、15～20、22～27、29～33）と、ハズレに係る一部の特図変動パターン（07、14、21、28）とで構成される。これらの抽選演出の出現確率（割り振り）は予め設定されているので、特定のリーチ演出が予告され、確定したということは、実質的には大当たり当選の信頼度（大当たり当選の確率）が報知されたことになる。したがって、この「激熱」マークが停止表示されると、遊技者は大当たり当選に期待を持つことができる。

40

【0399】

このように、画像出力装置 13 に表示されるルーレット R において、大当たり信頼度という特別図柄抽選に係る情報も表示される。すなわち、ルーレット R では、普通図柄抽選の結果と大当たり信頼度（特別図柄抽選に係る情報）との複数の情報が表示される。このように、ルーレット R という 1 つの表示手段に複数の情報が表示され、しかも、表示される情報の 1 つである大当たり信頼度は他の演出である抽選演出（他の遊技である特別図柄抽選）にリンクするので、遊技の単調化が防がれる。

【0400】

さらに、基本的には遊技者に対する利益が相対的に低い補助遊技の実行の成否を表示するルーレット R において、大当たり当選という遊技者に対する利益が相対的に高い特別遊

50

技の実行の信頼度も不意に且つ発展的に表示される。したがって、ルーレット R において大当たり当選の信頼度が表示された後に、特定のリーチ演出が行われると、遊技者の意表を突くかたちで、普図演出が分岐して、普図演出から抽選演出へ発展するとみなすことができる。

【0401】

また、ルーレット R の変動が開始された時点で、当該変動における表示対象情報は外部的には（遊技者に対しては）不確定である。つまり、遊技者が意識（予想）する項目が複数あるので、遊技者の遊技に対する意識が活性化され、受動化や飽きを抑えることができる。また、複数の情報が 1 つの表示手段に集約されるので、注意力の散漫による演出効果の低下を防ぐと共に、遊技者、特に経験の浅い遊技者の見落としの防止を図ることができる。

10

【0402】

特図保留に係る抽選演出に特定のリーチ演出が含まれていることを条件に、大当たり信頼度が表示される。したがって、大当たり信頼度が表示された時点で複数の特図保留が複数あれば、遊技者の期待を持続させると共に、遊技者に緊張感を与えることができる。

【0403】

また、ルーレット R は、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に、普通図柄抽選の結果を表示し、普通図柄抽選の結果がハズレであり、特図保留に係る抽選演出に特定のリーチ演出が含まれている場合に、大当たり信頼度を表示する。つまり、普通図柄抽選の結果がハズレであることの表示に対する優先度が最も低い。よって、遊技者の遊技意欲の減退を軽減することができる。

20

【0404】

ところで、画像出力装置 13 に表示されるルーレット R において大当たり当選の信頼度が報知されるが、この報知は保留されている特別図柄抽選に基づくことから、この報知が行われた時点で、特別図柄抽選に対応する抽選演出も行われている（図 56～図 57 参照）。ここで、ルーレット R は、普通図柄表示に連動して変動し、抽選演出（特別図柄表示）からは独立した別系統のものであるので、当該ルーレット R による大当たり信頼度表示と普図演出とが組み合わされた複合的な演出のパターン（組み合わせ）は無限となる。したがって、演出がパターン化され、演出の新鮮味が薄れることによる演出効果の低下を抑えることができる。

30

【0405】

なお、一般的な第 1 入賞ゲート 9 と第 1 始動口 6 との位置関係（第 1 入賞ゲート 9 が、第 1 始動口 6 への一連の入賞経路上に配置）及び適切な遊技球発射強度での入賞率（20%～30%程度）を考慮すると、普通図柄抽選の度に普図演出を実行させた場合、普図演出が頻繁に行われ過ぎて、却って煩わしくなり、普図演出の演出効果が低下することもある。したがって、適度な頻度で（例えば、入賞回数に対して 15%～30%程度）普図演出を実行することが好適である。

【0406】

次に、図 58、図 59 を用いて特別演出について説明する。上述した通り、所定条件が成立すると、普図演出の終了時から特別演出が実行される。本実施の形態において、特別演出として、当該大当たり信頼度演出に係る抽選演出が終了するまで特別演出モードに移行する（図 58、図 59 参照）。なお、本実施の形態では、特別演出モードに移行する直前、すなわち、演出モードが切り換わる際に、第 1 演出用役物装置 14 が作動し、移動体 14b1 及び移動体 14b2 によって所定時間（例えば、1 秒）画像出力装置 13 が遮蔽される（図 58（a）参照）。

40

【0407】

本実施の形態では、当該特別演出の実行の可否は大当たり当選の信頼度に対応付けられている。すなわち、当該特別演出の原因となる特別図柄抽選の結果が「大当たり」であると、90%の確率で特別演出が実行され、「小当たり」であると、50%の確率で特別演出が実行され、「ハズレ」であると、10%の確率で特別演出が実行される。このように

50

、特別演出の実行の可否が大当たり当選の信頼度（遊技価値の信頼度）に関連付けられることで、遊技にメリハリがつくので、遊技の興趣が向上する。さらに、特別演出は、特別図柄表示から独立している普通図柄表示を基準としたタイミングで開始するので、抽選演出における任意のタイミングで特別演出モードに突入する。この結果、特別演出のパターン化を防ぎ、演出に対する飽きを抑えることで、遊技の単調化及び演出効果の低下を抑えることができる。

【0408】

（実施の形態2）

実施の形態1では、普図演出を実行すると決定した時点の特定の始動入賞指定コマンドが記憶されていることを条件に大当たり信頼度表示及び特別演出が実行される。実施の形態2では、普図演出を実行すると決定した時点においてリーチ演出が行われていることを条件に大当たり信頼度表示が実行される。さらに、本実施の形態では、特別演出は実行されない。以下、実施の形態1とは異なる部分を中心に説明する。

【0409】

図59に示すように、演出制御基板102におけるタイマ割込処理では、実施の形態1でのステップS3300のような特別演出開始判定処理は行われず。また、図60に示すように、特図保留数加算処理においては、実施の形態1のステップS3104-4～ステップS3104-7のような特別演出に係る処理は行われず、サブRAM102cの特図保留数カウンタ更新に係る処理が中心に行われる。図61に示すように、抽選演出終了処理においても、実施の形態1のような特別演出に係る処理は行われず、演出モードの変更に係る処理が中心に行われる。

【0410】

次に、大当たり信頼度演出判定処理について、図62を用いて説明する。当該処理は実施の形態1と大きく異なる。すなわち、大当たり信頼度演出を行うための所定条件は、実施の形態1と実施の形態2とで大きく異なる。サブCPU102aは、ステップS3114-6-1'において、現在特定のリーチ演出（本実施の形態では、発展演出が行われる、30秒以上のリーチ演出）が実行されているか否かを判定する。

【0411】

サブCPU102aは、特定のリーチ演出が実行されていないと判定すると、当該大当たり信頼度演出判定処理を終了し、特定のリーチ演出が実行されていると判定すると、ステップS3114-6-2'において、現在の抽選演出が終了するまで、29.5秒以上であるか否かを判定する。サブCPU102aは、「No」と判定すれば当該大当たり信頼度演出判定処理を終了し、「Yes」と判定すれば、ステップS3114-6-3'において大当たり信頼度演出フラグをONし、当該大当たり信頼度演出判定処理を終了する。

【0412】

図63に示すように、演出制御基板102における普図演出開始判定処理では、実施の形態1のステップS3204～ステップS3212のような特別演出に係る処理は行われず。

【0413】

このように、実施の形態2では、普図演出を実行すると決定した時点でリーチ演出が行われていることを条件に、ルーレットRという普通図柄の抽選の結果を表示する手段において大当たり当選の信頼度が表示される。実施の形態1のように、大当たり信頼度表示と、その大当たり信頼度表示の対象となる演出図柄の停止表示（特別図柄の停止表示）との間に行われる特別演出はないが、本実施の形態では、大当たり信頼度表示は現在の進行中の抽選演出に係る特別図柄抽選に対する大当たり当選の信頼度が表示される。したがって、当該大当たり信頼度表示を体感し易いので、単に大当たり信頼度表示とその大当たり信頼度表示の結果の報知との間が長くなることによる演出効果の低下を防ぐことができる。

【0414】

（その他の実施の形態）

なお、普図演出の態様は、実施の形態 1、2 で説明したものに限られない。すなわち、普図演出は、普通図柄の変動表示が開始されてから所定時間経過して開始し、普通図柄の停止表示と同時に終了するが、普図演出の実行期間はこれに限られない。また、1 回の普図演出において普通図柄抽選の結果又は大当たり信頼度表示のいずれか一方のみ表示されるが、例えば、1 回の普図演出において双方を同時に又は異なるタイミングで表示するようにしてもよい。さらに、ルーレット R で停止表示される演出図柄は 1 つの情報を表すが、例えば、ある演出図柄は、普通図柄抽選の結果が当たりであることと大当たり信頼度が高いことというように、2 つの情報の組み合わせを表すようにしても良い。

【0415】

また、普図演出において普通図柄抽選の結果の他に表示されるのは大当たり信頼度であるが、これに限られない。例えば、大当たり当選によって新たに設定される遊技条件の状態（例えば、高確率状態／低確率状態）や大当たり当選によって行われる大当たり遊技の種類（例えば、長当たり遊技／短当たり遊技）等の特別演出が起因する特別図柄抽選の結果が遊技者にもたらす利益の信頼度を表示することもできる。しかも、特別演出が複数の特別演出からなり、各特別演出に関連付けられた遊技者に享受する利益が異なるようにすることもできる。この結果、特別演出のパターンが増加するので、遊技の単調化を抑えることができると共に、遊技の興趣を向上させることができる。また、実施の形態 1、2 では、普図演出において、普通図柄抽選の結果及び特別図柄抽選に関係する情報が表示されるが、抽選演出において特別図柄抽選の結果及び普通図柄抽選に関係する情報が表示されるようにしてもよい。この場合、例えば、抽選演出における演出図柄の停止表示において、

【0416】

なお、第 1 入賞ゲート 9 及び第 2 入賞ゲート 10 が本発明の第 1 始動領域を構成し、普通図柄抽選が本発明の第 1 抽選を構成し、補助遊技が本発明の第 1 の遊技を構成し、ステップ S 250、ステップ S 260 及びステップ S 410 を行うメイン CPU 101a が本発明の第 1 抽選手段を構成する。一方、第 1 始動口 6 及び第 2 始動口 7 が本発明の第 2 始動領域を構成し、特別図柄抽選が本発明の第 2 抽選を構成し、特別遊技が本発明の第 2 の遊技を構成し、ステップ S 230、ステップ S 240 及びステップ S 310 を行うメイン CPU 101a が本発明の第 2 抽選手段を構成する。また、画像出力装置 13 に表示されるルーレット R が本発明の信頼度表示手段を構成し、演出制御基板 102 及び画像制御基板 105 が本発明の信頼度表示制御手段を構成する。また、普通図柄表示手段 21 が第 1 抽選演出手段を構成する。発明のステップ S 235 及びステップ S 245 が本発明の取得手段を構成し、ステップ S 236 及びステップ S 246 を行うメイン CPU 101a 及びメイン RAM 101c が本発明の記憶手段を構成し、ステップ S 311 4-6 を行うサブ CPU 102a が本発明の判定手段を構成する。さらに、大当たり判定用乱数、特別図柄判定用乱数、リーチ判定用乱数及び特図変動パターン判定用乱数が本発明の遊技媒介情報を構成する。

【符号の説明】

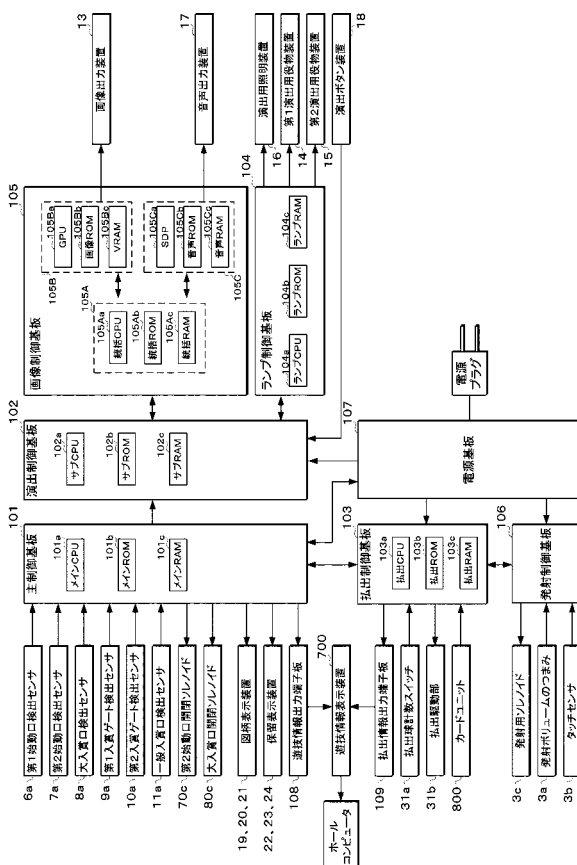
【0417】

- 1 遊技機
- 2 遊技盤
- 6 第 1 始動口
- 6 a 第 1 始動口検出センサ
- 7 第 2 始動口
- 7 a 第 2 始動口検出センサ
- 8 第 1 大入賞口
- 8 a 第 1 大入賞口検出センサ
- 9 第 1 入賞ゲート
- 9 a 第 1 入賞ゲート検出センサ

- 1 0 第2入賞ゲート
- 1 0 a 第2入賞ゲート検出センサ
- 1 9 第1特別図柄表示装置
- 2 0 第2特別図柄表示装置
- 2 1 普通図柄表示装置
- 7 0 第2始動口制御装置
- 8 0 大入賞口制御装置
- 1 0 0 制御手段
- 1 0 1 主制御基板
- 1 0 2 演出制御基板
- 1 0 4 ランプ制御基板
- 1 0 5 画像制御基板

10

【図2】



【図3】

(a-1) 第1特別図柄用の大当たり判定テーブル

遊技条件	大当たり判定値	判定結果	割合(※参考)
低確率	20~25	大当たり	6/1999≒1/333
	0~19	小当たり	20/1999≒1/100
	26~1998	ハズレ	1973/1999≒1/1.01
高確率	20~74	大当たり	55/1999≒1/36
	0~19	小当たり	20/1999≒1/100
	75~1998	ハズレ	1924/1999≒1/1.04

※乱数範囲: 0~1998(大当たり判定用乱数)

(a-2) 第2特別図柄用の大当たり判定テーブル

遊技条件	大当たり判定値	判定結果	割合(※参考)
低確率	20~25	大当たり	6/1999≒1/333
	0~3	小当たり	4/1999≒1/500
	4~19, 26~1998	ハズレ	1989/1999≒1/1.00
高確率	20~74	大当たり	55/1999≒1/36
	0~3	小当たり	4/1999≒1/500
	4~19, 75~1998	ハズレ	1940/1999≒1/1.03

※乱数範囲: 0~1998(大当たり判定用乱数)

(b) リーチ判定テーブル

リーチ判定値	判定結果
0~19	リーチ有り
20~199	リーチ無し

※乱数範囲: 0~199(リーチ判定用乱数)

【図 4】

(a) 大当たり当選用の特別図柄判定テーブル

始動口	図柄判定値	判定結果	停止図柄データ	特別演出図柄指定コマンド	※備考
第1	0～19	大当たり特別図柄01	01	E1H01H	大当たり1
	20～39	大当たり特別図柄02	02	E1H02H	大当たり2
	40～64	大当たり特別図柄03	03	E1H03H	大当たり3
	65～74	大当たり特別図柄04	04	E1H04H	大当たり4
	75～99	大当たり特別図柄05	05	E1H05H	大当たり5
第2	0～29	大当たり特別図柄06	06	E2H01H	大当たり1
	30～59	大当たり特別図柄07	07	E2H02H	大当たり2
	60～84	大当たり特別図柄08	08	E2H03H	大当たり3
	85～94	大当たり特別図柄09	09	E2H04H	大当たり4
	95～99	大当たり特別図柄10	10	E2H05H	大当たり5

※乱数範囲: 0～99

(b) 小当たり当選用の特別図柄判定テーブル

始動口	図柄判定値	判定結果	停止図柄データ	特別演出図柄指定コマンド	※備考
第1	0～19	小当たり特別図柄01	11	E1H06H	小当たり1
	20～32	小当たり特別図柄02	12	E1H07H	小当たり2
	33～59	小当たり特別図柄03	13	E1H08H	小当たり3
	60～79	小当たり特別図柄04	14	E1H09H	小当たり4
	80～99	小当たり特別図柄05	15	E1H10H	小当たり5
第2	0～19	小当たり特別図柄06	16	E2H06H	小当たり1
	20～32	小当たり特別図柄07	17	E2H07H	小当たり2
	33～59	小当たり特別図柄08	18	E2H08H	小当たり3
	60～79	小当たり特別図柄09	19	E2H09H	小当たり4
	80～99	小当たり特別図柄10	20	E2H10H	小当たり5

※乱数範囲: 0～99

(c) ハズレ用の特別図柄判定テーブル

リーチ判定結果	始動口	図柄判定値	判定結果	停止図柄データ	特別演出図柄指定コマンド	※備考
リーチ有り	第1	0～99	ハズレ特別図柄01	21	E1H11H	リーチ者リハズレ
	第2	0～99	ハズレ特別図柄02	22	E2H11H	リーチ者リハズレ
リーチ無し	第1	0～99	ハズレ特別図柄01	23	E1H12H	リーチ無しハズレ
	第2	0～99	ハズレ特別図柄02	24	E2H12H	リーチ無しハズレ

※乱数範囲: 0～99

【図 5】

(a) 長当たり遊技用大入賞口開閉制御テーブル

停止図柄データ	ラウンド番号	開放回数 (K)	開放時間 (s)	閉鎖時間 (s)	※備考
01～03	1	1	29.5	2.0	長当たり遊技
	2	1	29.5	2.0	
	3	1	29.5	2.0	
	4	1	29.5	2.0	
	5	1	29.5	2.0	
06～08	6	1	29.5	2.0	
	7	1	29.5	2.0	
	8	1	29.5	2.0	
	9	1	29.5	2.0	
	9	1	29.5	—	

(b) 短当たり1遊技用大入賞口開閉制御テーブル

停止図柄データ	ラウンド番号 (R)	開放番号 (K)	開放時間 (s)	閉鎖時間 (s)	※備考
04、09～10	1	1	0.052	2.0	短当たり1遊技
	2	1	0.052	2.0	
	3	1	0.052	2.0	
	4	1	0.052	2.0	
	5	1	0.052	2.0	
	6	1	0.052	2.0	
	7	1	0.052	2.0	
	8	1	0.052	3.0	
	9	1	0.052	—	

(c) 短当たり2遊技用大入賞口開閉制御テーブル

停止図柄データ	ラウンド番号 (R)	開放番号 (K)	開放時間 (s)	閉鎖時間 (s)	※備考
05	1	1	0.052	2.0	短当たり2遊技
	2	1	0.052	2.0	
	3	1	0.052	2.0	
	4	1	0.052	2.0	
	5	1	0.052	2.0	
	6	1	0.052	2.0	
	7	1	0.052	2.0	
	8	1	0.052	3.0	
	9	1	1.2	—	

(d) 大当たり遊技制御テーブル

停止図柄データ	オープニング時間 (s)	エンディング時間 (s)
01～03	20.0	10.0
06～08	20.0	10.0
04～05	20.0	5.0
09～10	20.0	5.0

【図 6】

(a) 小当たり1遊技用大入賞口開閉制御テーブル

停止図柄データ	ラウンド番号 (R)	開放番号 (K)	開放時間 (s)	閉鎖時間 (s)	※備考
11～15	—	1	0.052	2.0	小当たり1遊技
		2	0.052	2.0	
		3	0.052	2.0	
		4	0.052	2.0	
		5	0.052	2.0	
		6	0.052	2.0	
		7	0.052	2.0	
		8	0.052	3.0	
		9	1.2	—	

(b) 小当たり2遊技用大入賞口開閉制御テーブル

停止図柄データ	ラウンド番号 (R)	開放番号 (K)	開放時間 (s)	閉鎖時間 (s)	※備考
16～20	—	1	0.052	2.0	小当たり2遊技
		2	0.052	2.0	
		3	0.052	2.0	
		4	0.052	2.0	
		5	0.052	2.0	
		6	0.052	2.0	
		7	0.052	2.0	
		8	0.052	3.0	
		9	0.052	—	

(c) 小当たり遊技制御テーブル

停止図柄データ	オープニング時間 (s)	エンディング時間 (s)
11～20	20.0	5.0

【図 7】

(a) 参照データ判定テーブル

大当たりの当選確率	停止図柄データ	遊技条件データ	期間特定データ	※備考
低確率状態	01～02, 06～07	01H01H	31H	時短付き高確率長当たり
		01H00H	32H	時短付き低確率長当たり
		01H01H	33H	時短付き高確率短当たり1
		01H00H	34H	時短無し高確率短当たり2
		01H00H	35H	時短無し高確率短当たり1
	11～15	—	36H	小当たり1
		—	37H	小当たり2
		—	38H	リーチ有りハズレ
		—	39H	リーチ無しハズレ
		—	—	—
高確率状態	01～02, 06～07	01H01H	41H	時短付き高確率長当たり
		01H00H	42H	時短付き低確率長当たり
		01H01H	43H	時短付き高確率短当たり1
		01H01H	44H	時短無し高確率短当たり2
		01H01H	45H	時短無し高確率短当たり1
	11～15	—	46H	小当たり1
		—	47H	小当たり2
		—	48H	リーチ有りハズレ
		—	49H	リーチ無しハズレ
		—	—	—

(b) 遊技条件判定テーブル

上位バイト	高確率フラグ	実行回数: X (回)	下位バイト	時短フラグ	実行回数: Y (回)
01H	ON	100	01H	ON	100
00H	OFF	—	00H	OFF	—

【図 8】

(a) 普通図柄用の当たり判定テーブル

入賞容易性	当たり判定値	判定結果	割合(※参考)
時短	25~250	当たり	226/251≒9/10
	0~24	ハズレ	25/251≒1/10
非時短	225~250	当たり	26/251≒1/10
	0~224	ハズレ	225/251≒9/10

※乱数範囲: 0~250

(b) 普通図柄判定テーブル

当たり判定結果	図柄判定値	判定結果	普通停止図柄データ	普通演出図柄指定コマンド	※備考
当たり	0~89	当たり普通図柄01	51	E3H01H	当たり1
	90~99	当たり普通図柄02	52	E3H02H	当たり2
ハズレ	0~99	ハズレ普通図柄01	53	E3H03H	ハズレ

※乱数範囲: 0~99

(c) 普通変動パターン判定テーブル

入賞容易性	普通停止図柄データ	図柄判定値	普通変動時間
時短	51~53	0~99	3秒
非時短	51~53	0~99	29秒

※乱数範囲: 0~99

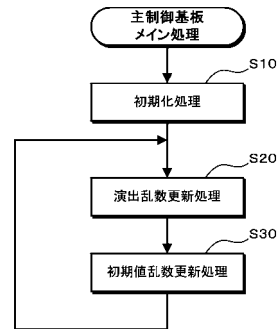
(d) 補助遊技制御テーブル

停止図柄データ	オープニング時間(s)	エンディング時間(s)
51、52	0.2	0.2

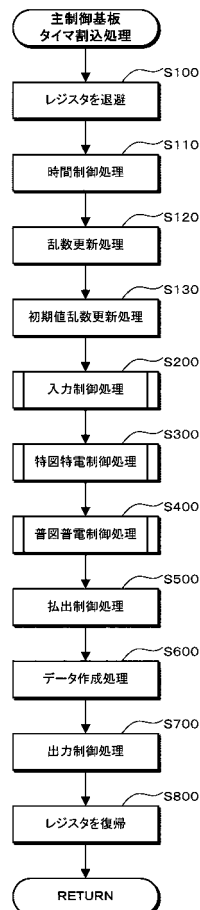
(e) 第2始動口開閉制御テーブル

入賞容易性	停止図柄データ	普通開放番号(D)	開放時間(s)	閉鎖時間(s)
時短状態	51、52	1	3.0	1.0
		2	3.0	—
非時短状態	51	1	0.1	3.0
		2	5.5	—
	52	1	0.2	—

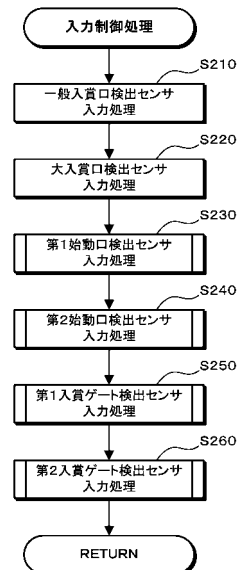
【図 9】



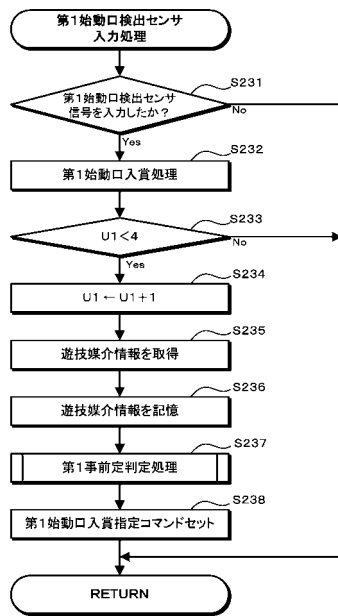
【図 10】



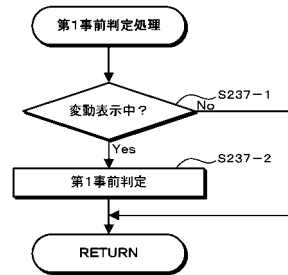
【図 11】



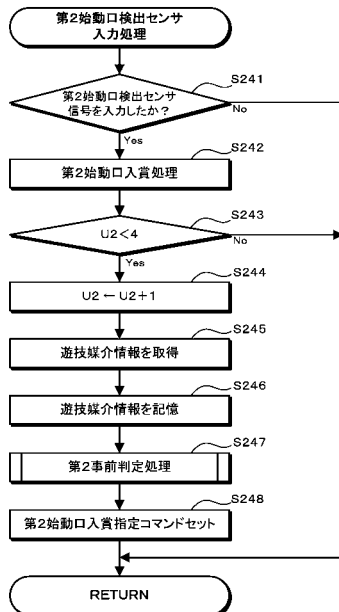
【図 12】



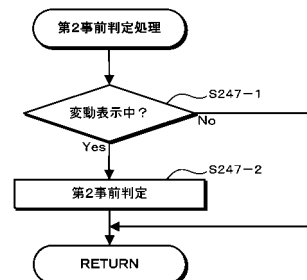
【図 13】



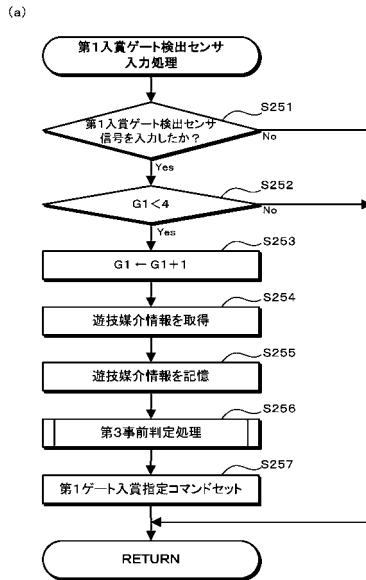
【図 14】



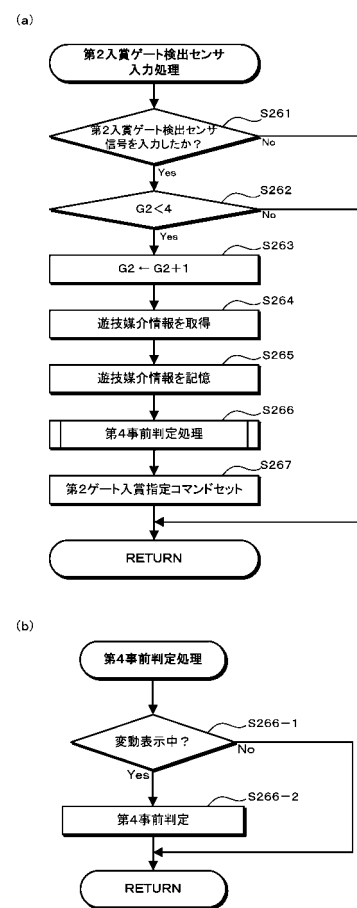
【図 15】



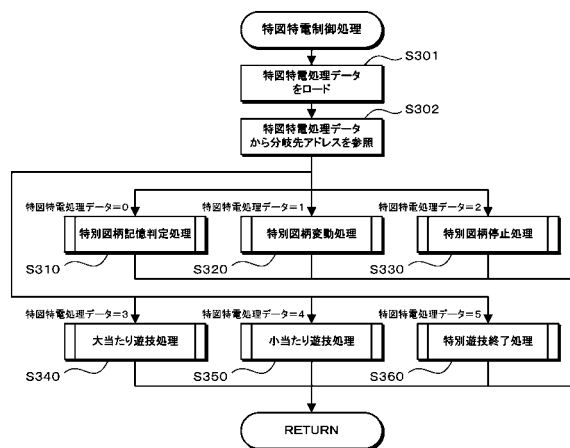
【図 16】



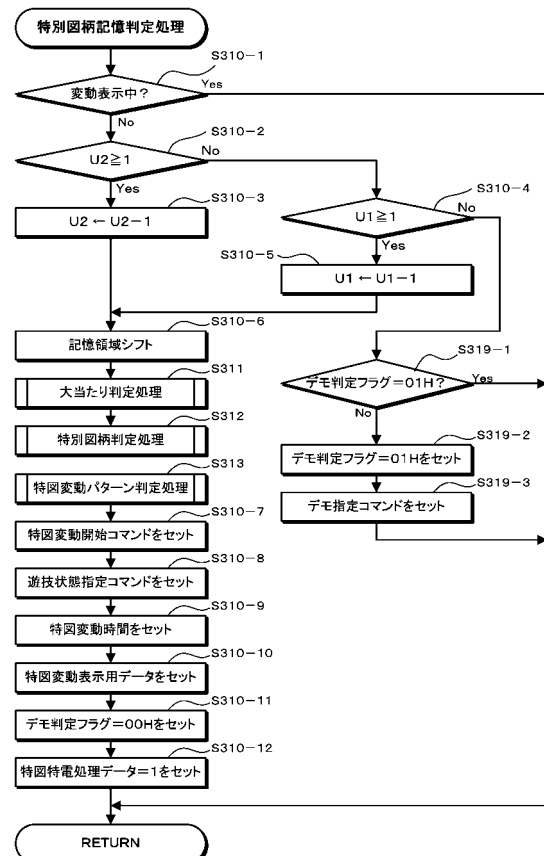
【図 17】



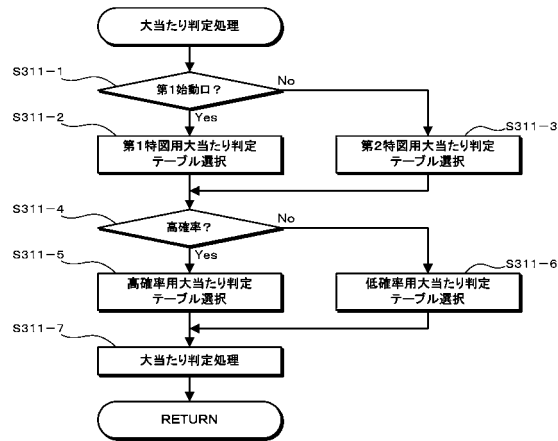
【図 18】



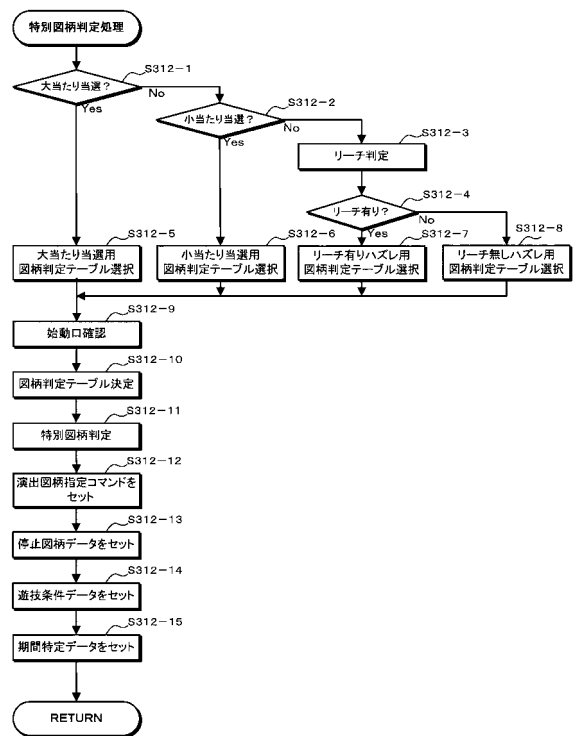
【図 19】



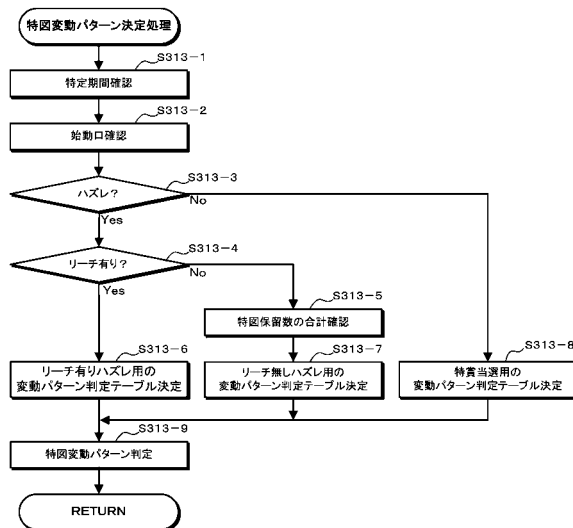
【図 20】



【図 21】



【図 22】



【図 23】

通常期間における第1特図用変動パターン判定テーブル

大当たり図柄				小当たり図柄				ハズレ図柄				変動 パターン (%)	変動 時間 (s)	変動 開始コマンド (MODE) 下位バイト (DATE)	※備考 (リーチに関する 事項)	
通常	変種	潜蔵	小当たり 1	小当たり 2	リーチ 有り	0~2	3	4	0~2	3	4					
TBL0	TBL1	TBL2	TBL3	TBL4	TBL5	TBL6	TBL7	TBL8	TBL9	0~999	0~999	01	12	E6H	01H	リーチ(リーチ無し)
0~9							9887~9998 9999	3234~6665 9999	1000~9999 3000~9999	02	8	E6H	02H	リーチ(リーチ無し)		
						0~3999				03	4	E6H	03H	リーチ(リーチ無し)		
										04	12	E6H	04H	リーチ(リーチ無し)		
										05	12	E6H	05H	リーチ(リーチ無し)		
										06	12	E6H	06H	リーチ(リーチ無し)		
10~499	0~9					4000~9999				07	50	E6H	07H	リーチ(リーチ無し)		
										08	90	E6H	08H	リーチ(リーチ無し)		
										09	45	E6H	09H	リーチ(リーチ無し)		
										10	35	E6H	10H	リーチ(リーチ無し)		
										11	95	E6H	11H	リーチ(リーチ無し)		
500~499										12	35	E6H	12H	リーチ(リーチ無し)		
										13	35	E6H	13H	リーチ(リーチ無し)		
										14	35	E6H	14H	リーチ(リーチ無し)		
						8000~9999				15	75	E6H	15H	リーチ(リーチ無し)		
										16	75	E6H	16H	リーチ(リーチ無し)		
1500~4499	750~1999	2000~4999	2000~4999							17	60	E6H	17H	リーチ(リーチ無し)		
										18	60	E6H	18H	リーチ(リーチ無し)		
						4000~9999				19	60	E6H	19H	リーチ(リーチ無し)		
										20	60	E6H	20H	リーチ(リーチ無し)		
						7500~9999				21	120	E6H	21H	リーチ(リーチ無し)		
4500~9999	2000~4999	5000~9999	7000~9999							22	120	E6H	22H	リーチ(リーチ無し)		
										23	110	E6H	23H	リーチ(リーチ無し)		
										24	90	E6H	24H	リーチ(リーチ無し)		
										25	90	E6H	25H	リーチ(リーチ無し)		
						7000~9999				26	90	E6H	26H	リーチ(リーチ無し)		
4500~9999						6000~9499				27	90	E6H	27H	リーチ(リーチ無し)		
						9000~9999				28	180	E6H	28H	リーチ(リーチ無し)		
										29	180	E6H	29H	リーチ(リーチ無し)		
										30	180	E6H	30H	リーチ(リーチ無し)		
										31	180	E6H	31H	リーチ(リーチ無し)		
4500~9999	9000~9999	9000~9999								32	180	E6H	32H	リーチ(リーチ無し)		
										33	180	E6H	33H	リーチ(リーチ無し)		
										34	180	E6H	34H	リーチ(リーチ無し)		

【图 2 4】

大当たり図柄										ハズレ図柄				賞金 バイン	賞金 時間 (s)	変動開始コマンド		※選考 (リ)に上りする 事項)
確変	通常	突確	潜確	小当たり図柄 小当たり 1	小当たり 2	リーチ 有り	リーチ無し			変動 上位バイン (MODEL)	変動 下位バイン (UNIT)							
TBL0	TBL1	TBL2	TBL3	TBL4	TBL5	TBL6	0~2	3	4	TBL7	TBL8	TBL9						
0~9	0~9						0~3999			0~999				01	12	E7H	01H	ノーマル(リーチ無し)
										999~9998	1000~9999		02	8	E7H	02H	ノーマル(リーチ無し)	
										9999~99998	99999~99999	3000~9999	03	10	E7H	03H	ノーマル(リーチ無し)	
							0~3999			9999	9999~99999		04	12	E7H	04H	リーチ0(変換無し)	
													05	12	E7H	05H	リーチ0(変換無し)	
													06	12	E7H	06H	リーチ0(変換無し)	
													07	50	E7H	07H	リーチ1(変換有り)	
10~499	10~749						4000~9998			08	50	E7H	08H	08	50	E7H	リーチ1(変換有り)	
										09	45	E7H	09H	09	45	E7H	リーチ1(変換有り)	
										10	35	E7H	10H	10	35	E7H	リーチ1(変換有り)	
										11	35	E7H	11H	11	35	E7H	リーチ1(変換有り)	
										12	35	E7H	12H	12	35	E7H	リーチ1(変換有り)	
										13	35	E7H	13H	13	35	E7H	リーチ1(変換有り)	
							0~3999			14	75	E7H	14H	14	75	E7H	リーチ2(変換有り)	
500~1499	750~1499						4000~7498			15	75	E7H	15H	15	75	E7H	リーチ2(変換有り)	
										16	75	E7H	16H	16	75	E7H	リーチ2(変換有り)	
										17	60	E7H	17H	17	60	E7H	リーチ2(変換有り)	
										18	60	E7H	18H	18	60	E7H	リーチ2(変換有り)	
							1200~9999			19	60	E7H	19H	19	60	E7H	リーチ2(変換有り)	
										20	60	E7H	20H	20	60	E7H	リーチ2(変換有り)	
							4200~9999			21	120	E7H	21H	21	120	E7H	リーチ3(変換有り)	
										22	120	E7H	22H	22	120	E7H	リーチ3(変換有り)	
										23	110	E7H	23H	23	110	E7H	リーチ3(変換有り)	
										24	90	E7H	24H	24	90	E7H	リーチ3(変換有り)	
										25	90	E7H	25H	25	90	E7H	リーチ3(変換有り)	
							7200~9999			26	90	E7H	26H	26	90	E7H	リーチ3(変換有り)	
										27	90	E7H	27H	27	90	E7H	リーチ3(変換有り)	
							6000~8499			28	180	E7H	28H	28	180	E7H	リーチ4(変換有り)	
										29	180	E7H	29H	29	180	E7H	リーチ4(変換有り)	
										30	180	E7H	30H	30	180	E7H	リーチ4(変換有り)	
										31	180	E7H	31H	31	180	E7H	リーチ4(変換有り)	
										32	180	E7H	32H	32	180	E7H	リーチ4(変換有り)	
										33	180	E7H	33H	33	180	E7H	リーチ4(変換有り)	
							7300~9999			34	180	E7H	34H	34	180	E7H	リーチ4(変換有り)	

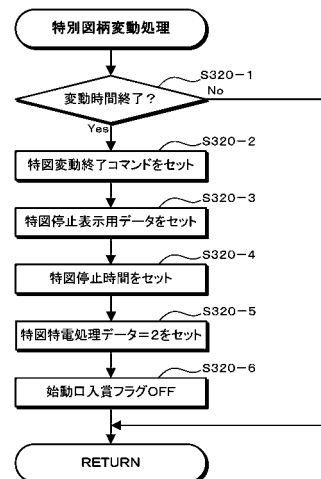
【図 2 6】

[illegible]

【図 25】

[illegible]

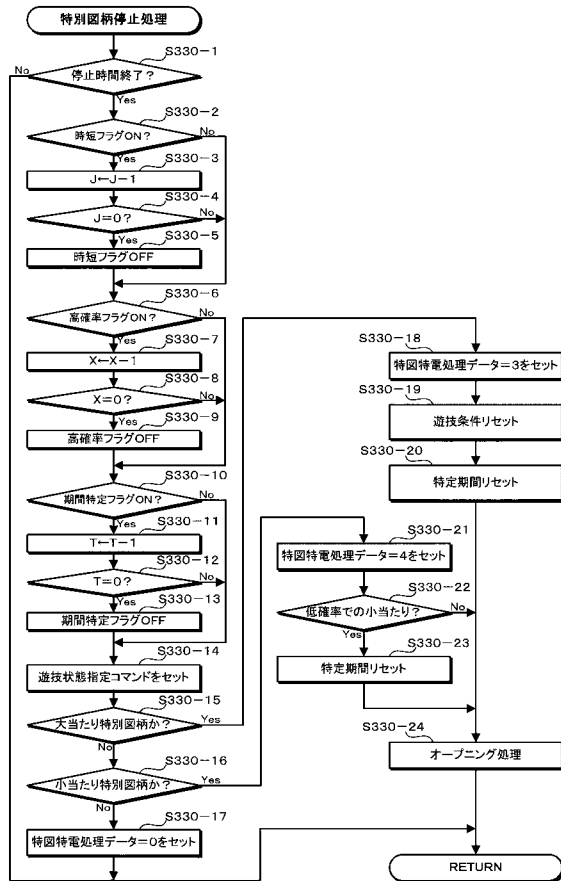
【図 27】



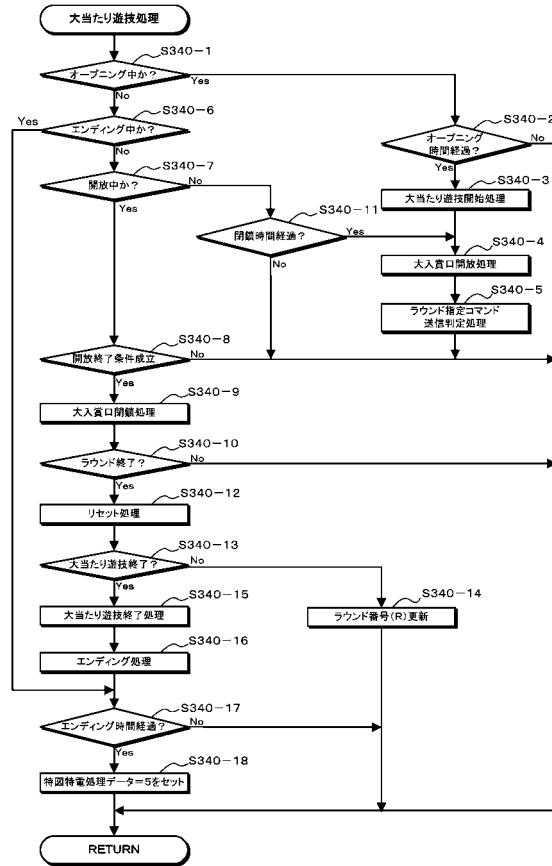
権変大当たり及び突確大当たりに係る特定期間の第2特図変動パターン判定テーブル

確定金大当たり及び突確大当たりに係る特定期間の第1特図変動パターン判定テーブル

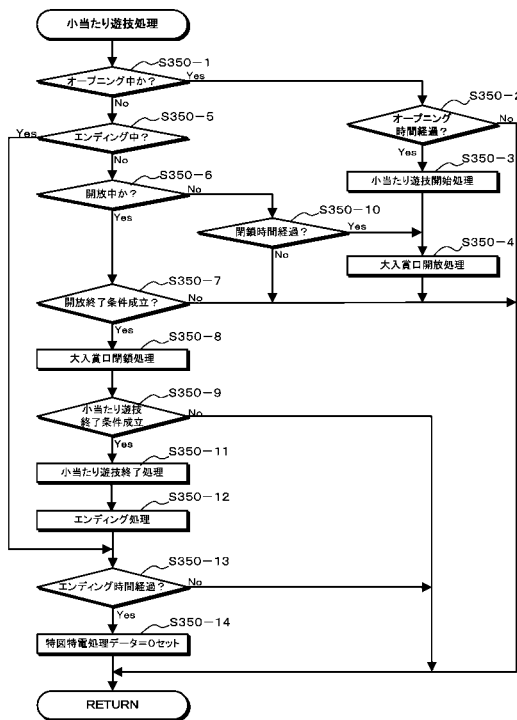
【図 28】



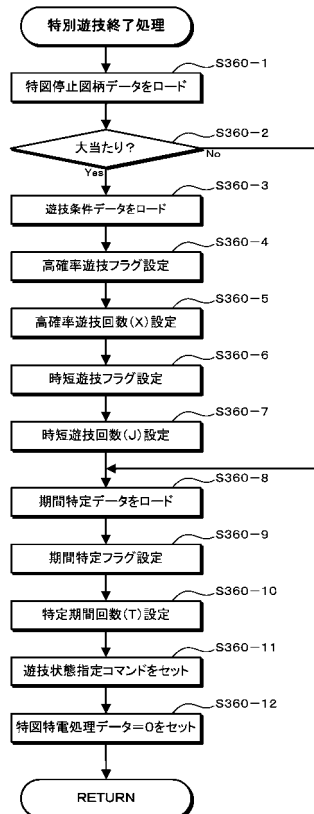
【図 29】



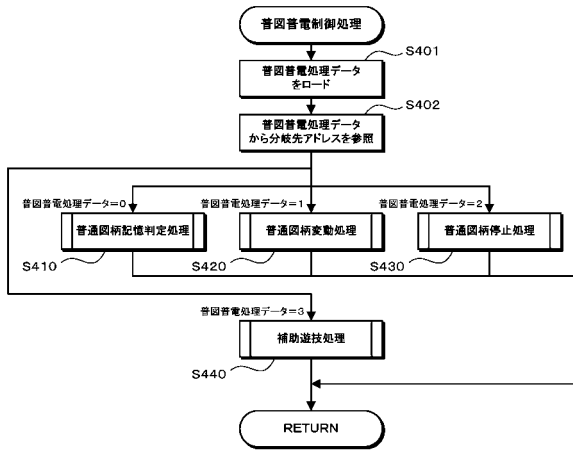
【図 30】



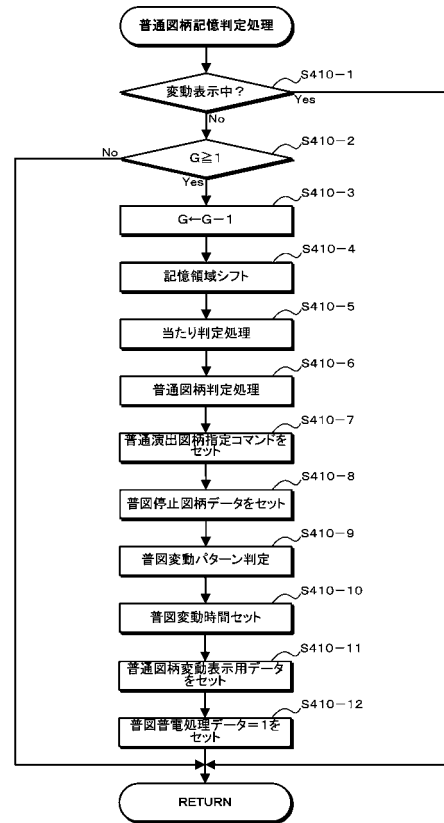
【図 31】



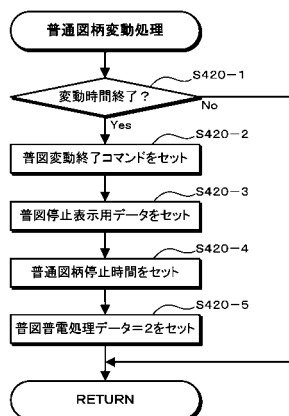
【図 3 2】



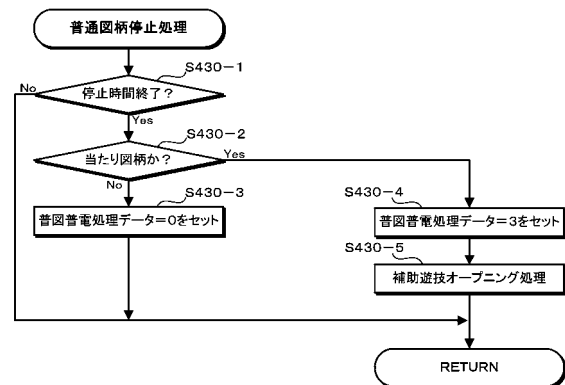
【図 3 3】



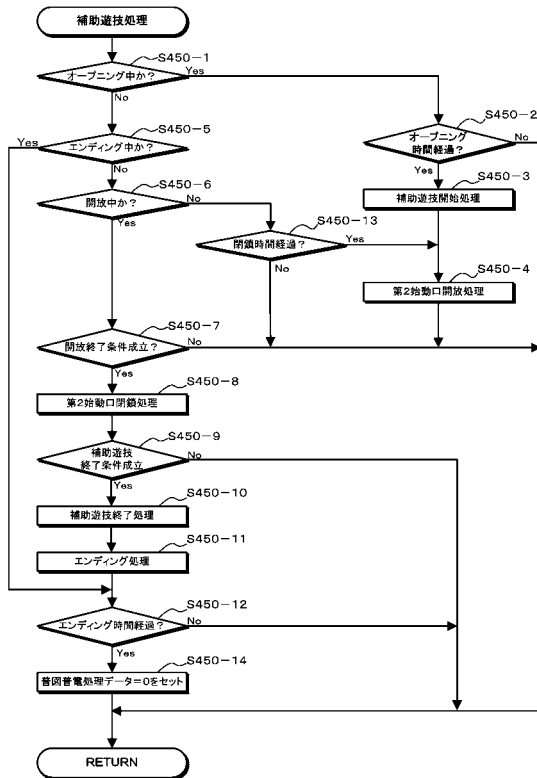
【図 3 4】



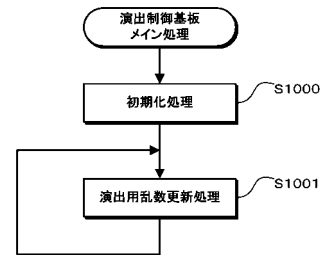
【図 3 5】



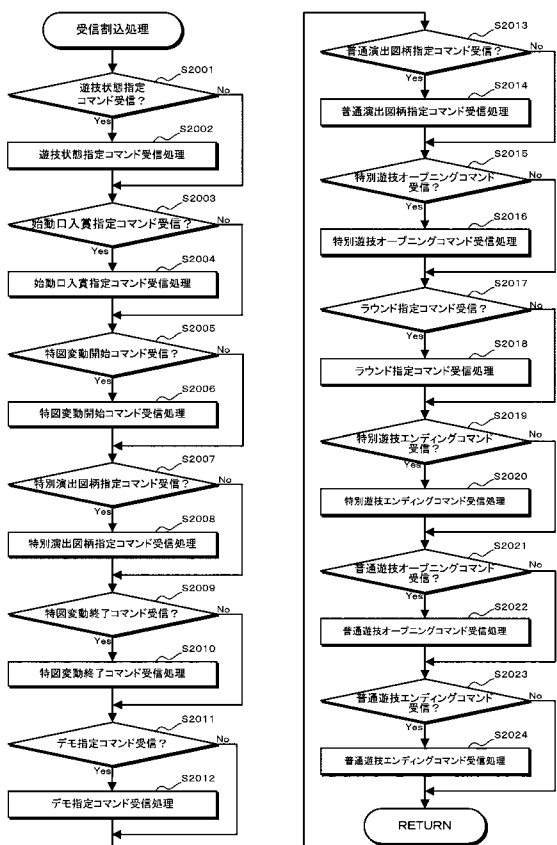
【図 36】



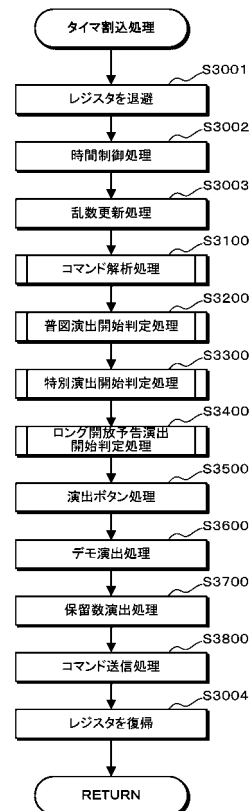
【図 37】



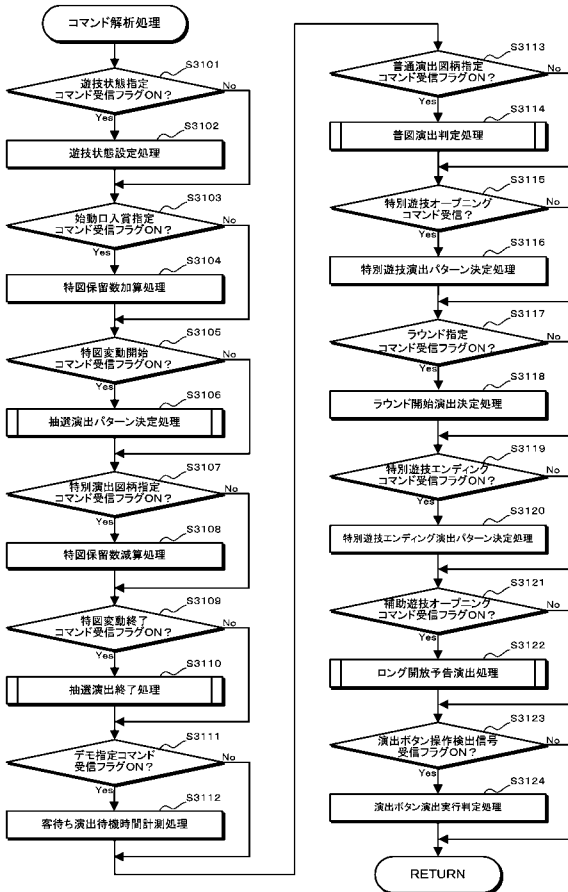
【図 38】



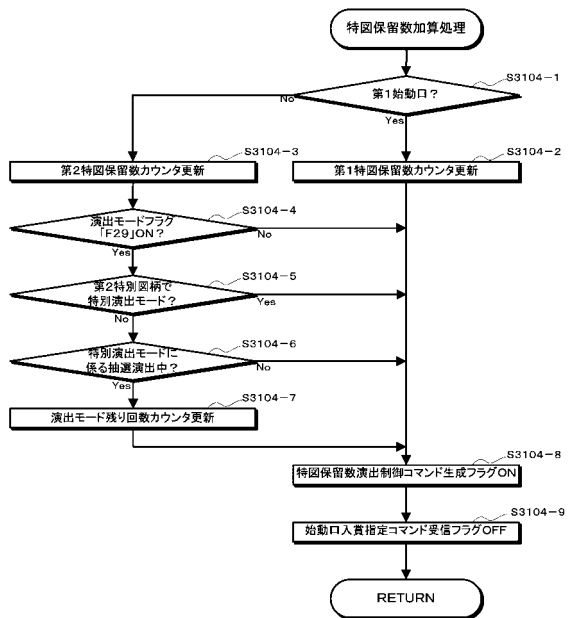
【図 39】



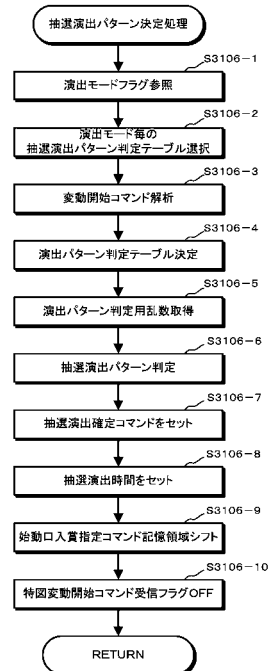
【図 40】



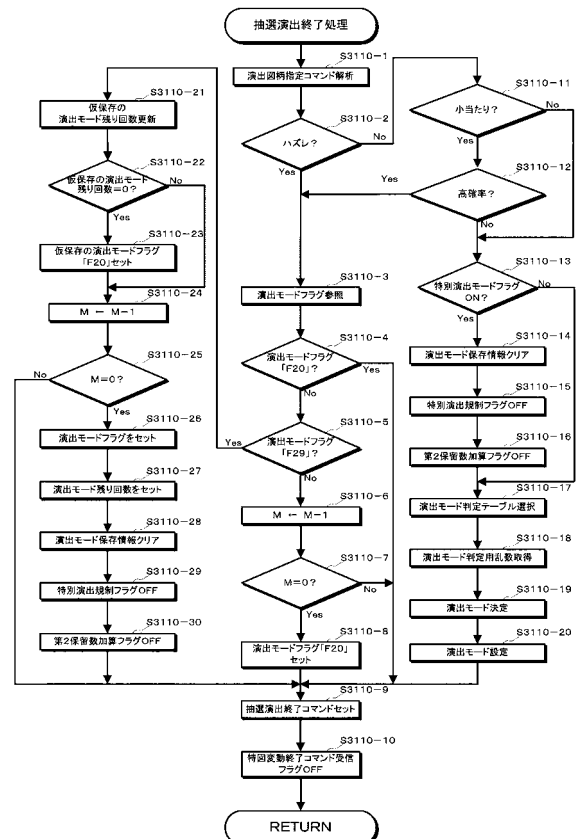
【図 41】



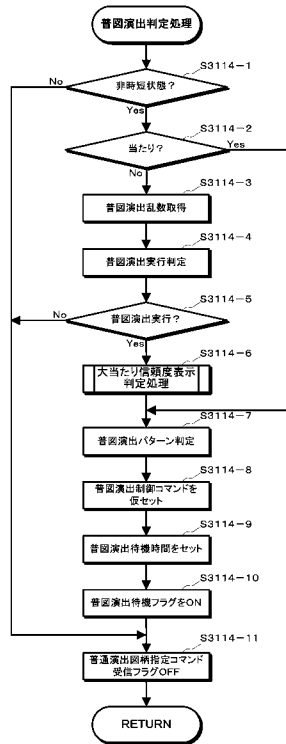
【図 42】



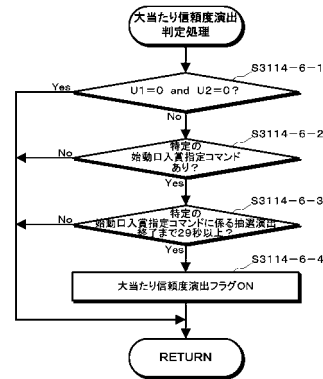
【図 43】



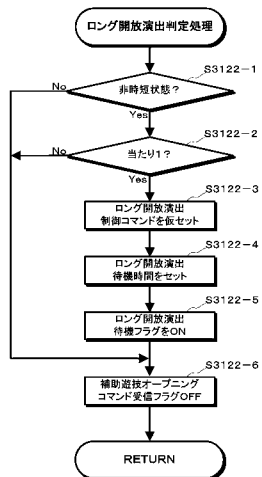
【図 4 4】



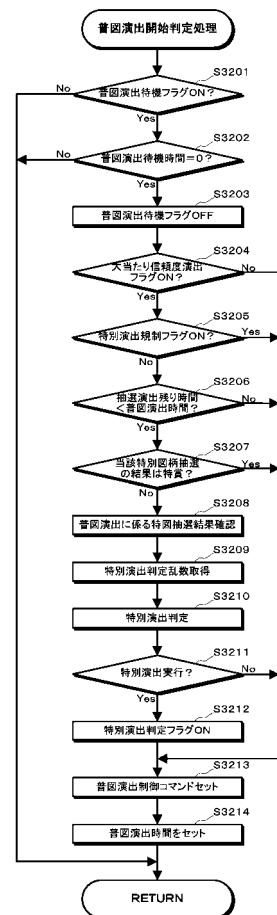
【図 4 5】



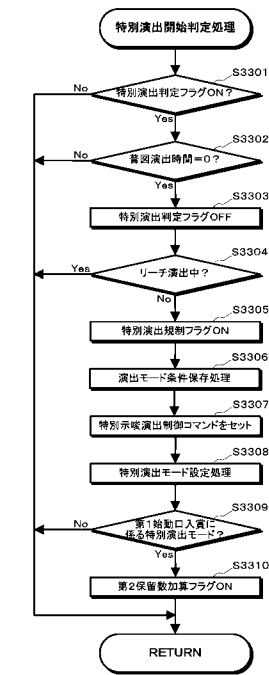
【図 4 6】



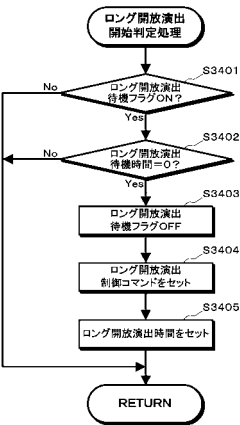
【図 4 7】



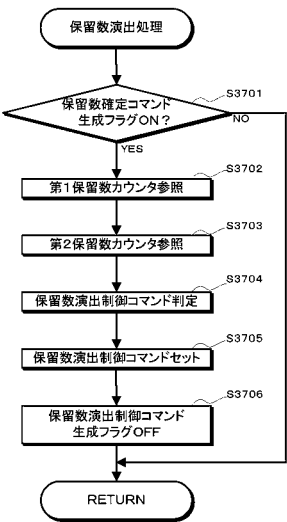
【図 4 8】



【図 4 9】



【図 5 0】



【図 5 1】

抽選結果	演出モード判定値	演出 モード	演出モードフラグ	実行回数:M(回)
—	—	A	F20	—
確変大当たり	0～49	B	F21	100
	50～99	C	F22	100
通常大当たり	0～99	C	F23	100
突確大当たり	0～99	D	F24	100
潜確大当たり	0～69	E	F25	100
	70～99	F	F26	100
小当たり	0～29	E	F27	100
	80～99	F	F28	100
—	—	Z	F29	—

【図 5 2】

(a) 普図演出実行判定テーブル

普通演出実行判定値	判定結果
0～19	実行する
20～99	実行しない

(b) 普図演出パターン判定テーブル

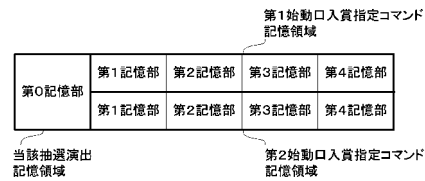
普通演出図柄指定 コマンド	大当たり信頼度 演出フラグ	普通演出制御コマンド
E3H01H	—	F9H00H
E3H02H		F9H01H
E3H03H	OFF	F9H02H
	ON	F9H03H

(c) 特別演出判定テーブル

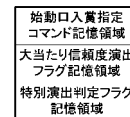
特別図柄抽選結果	特別演出判定乱数	特別演出実行の成否
大当たり	0～89	成
	90～99	否
小当たり	0～49	成
	50～99	否
ハズレ	0～9	成
	10～99	否

【図 5 3】

(a)演出情報記憶手段

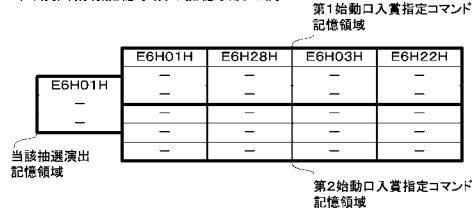


(b)演出情報記憶手段の各記憶部の構造



【図 5 4】

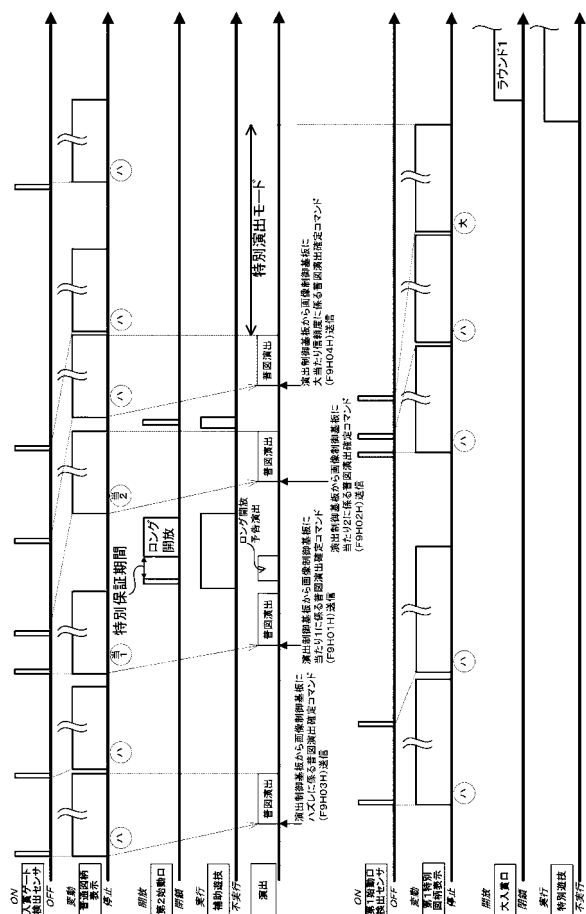
(a)演出情報記憶手段の記憶状況の例1



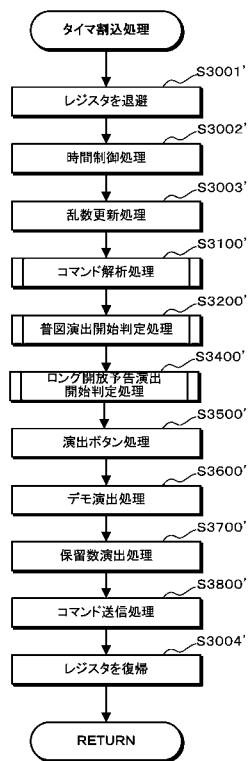
(b)演出情報記憶手段の記憶状況の例2



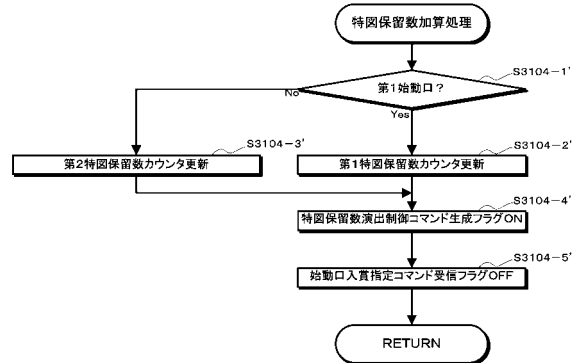
【図 5 5】



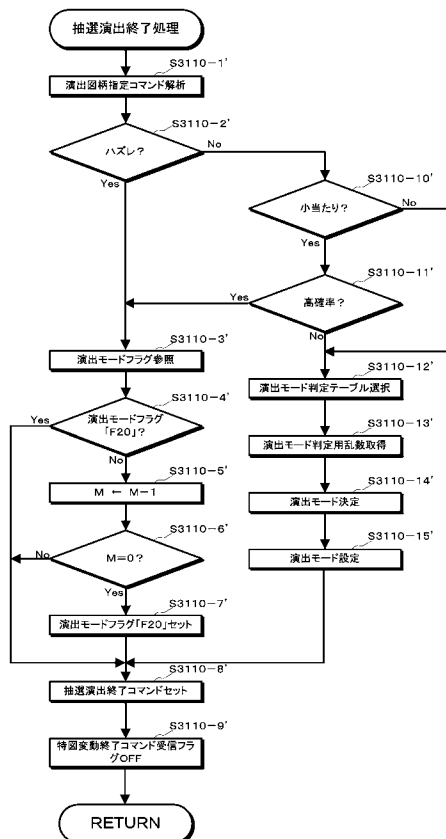
【図 60】



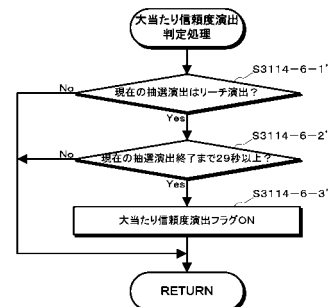
【図 61】



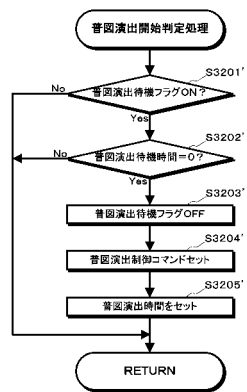
【図 62】



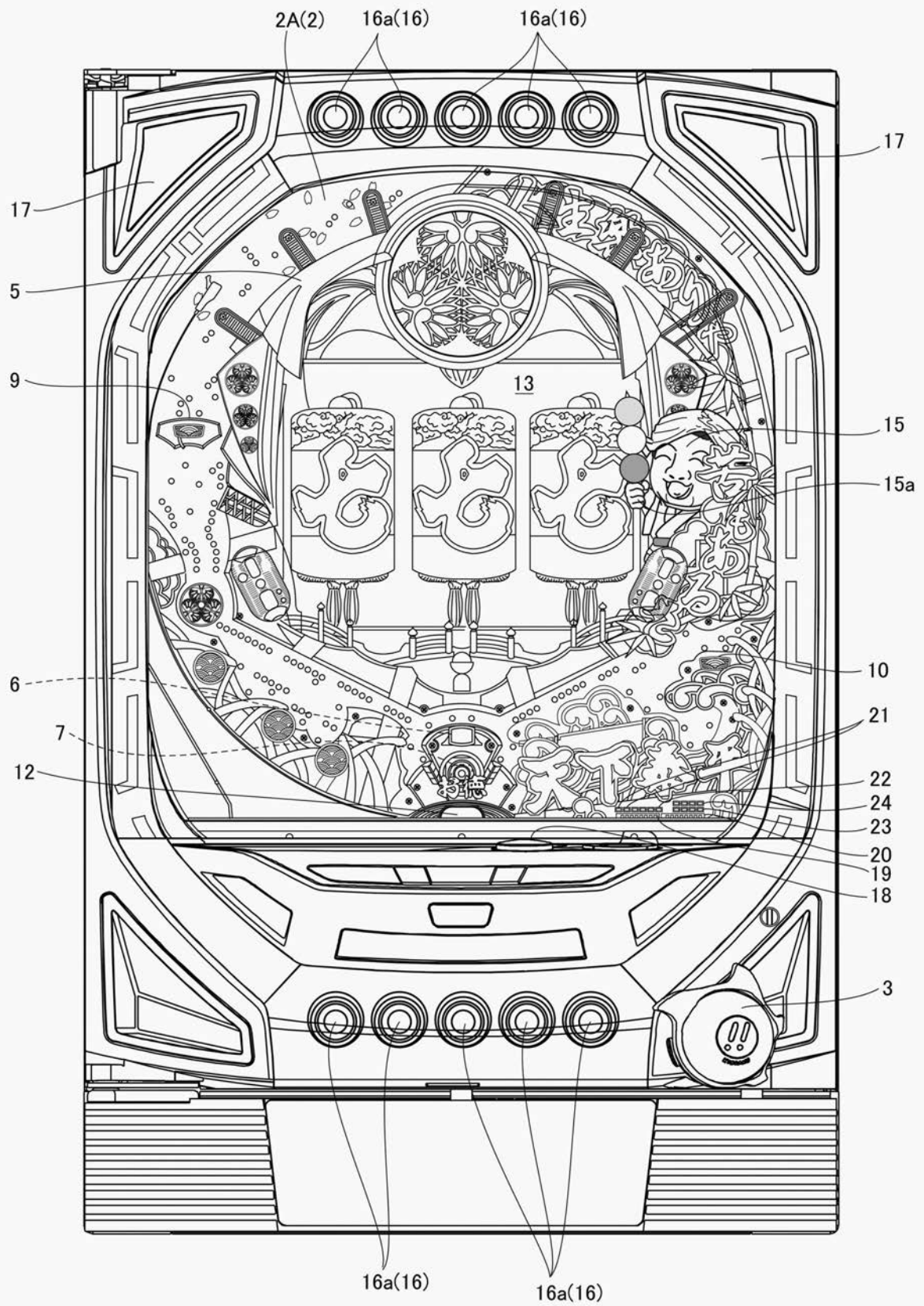
【図 63】



【図 6 4】

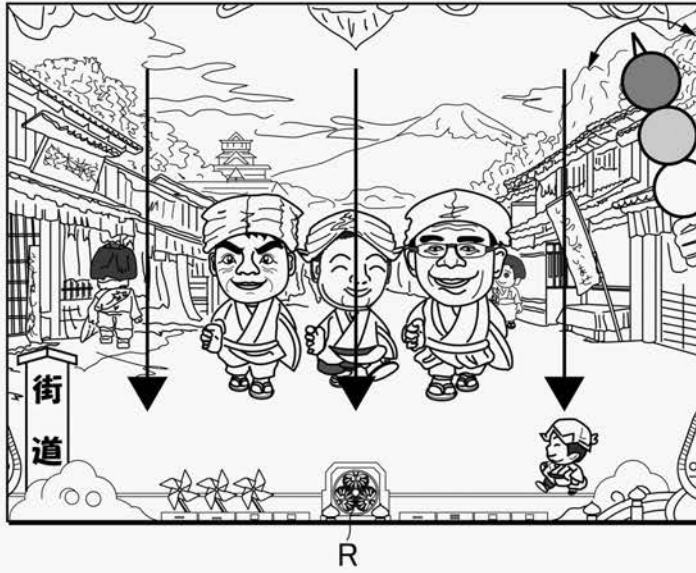


【図 1】

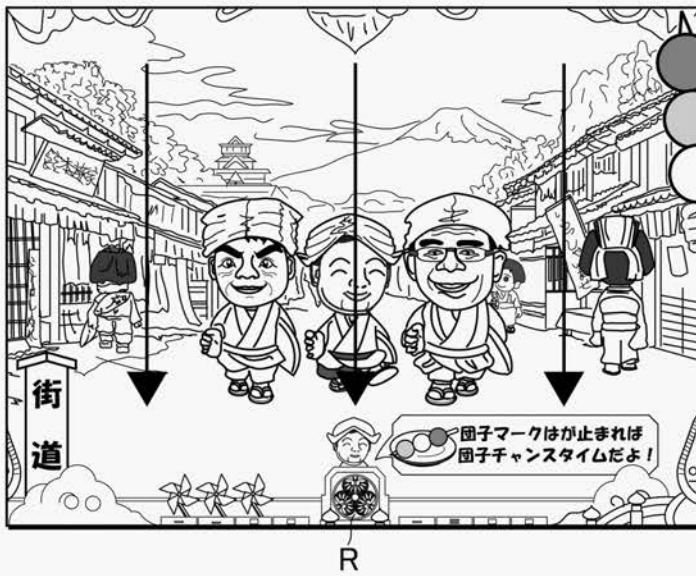


【図 5 6】

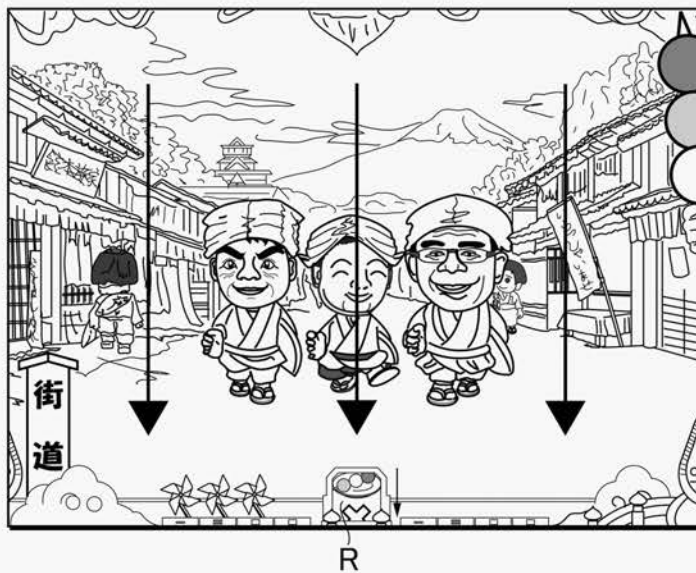
(a)



(b)

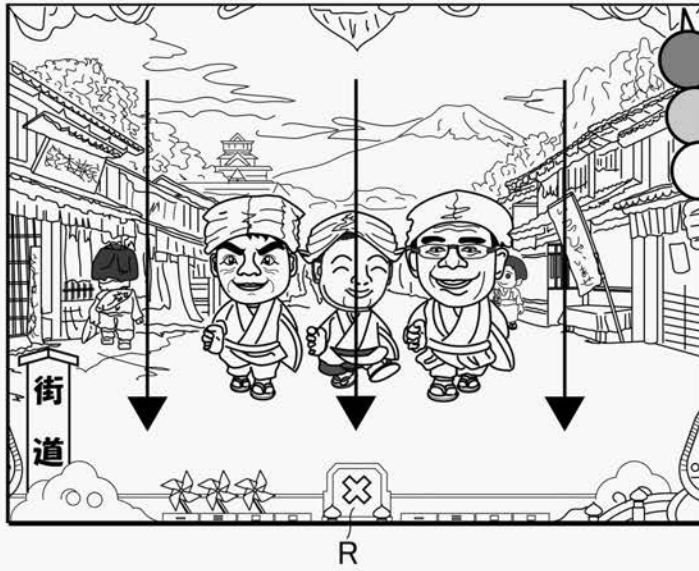


(c)

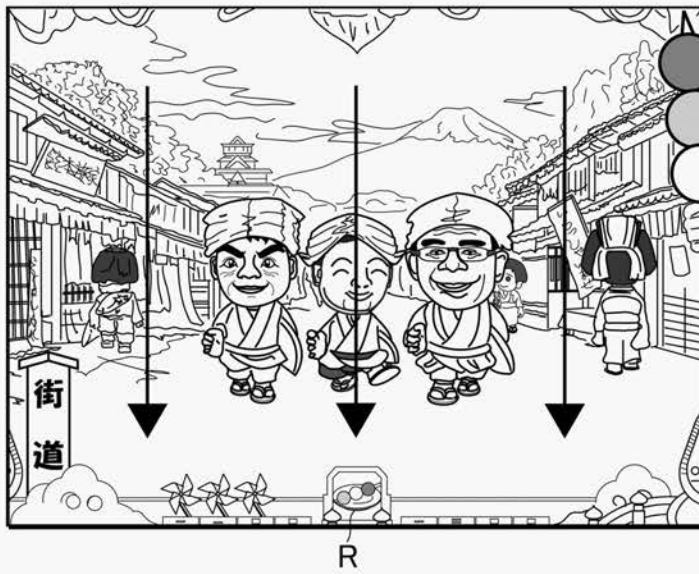


【図 57】

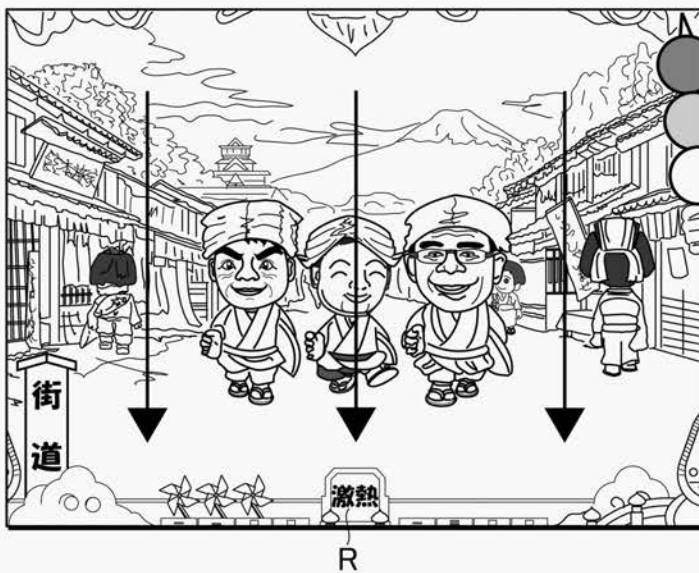
(a)



(b)

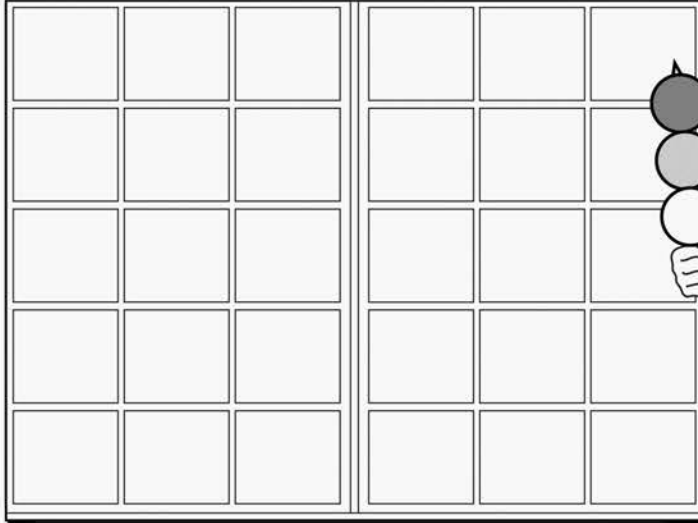


(c)

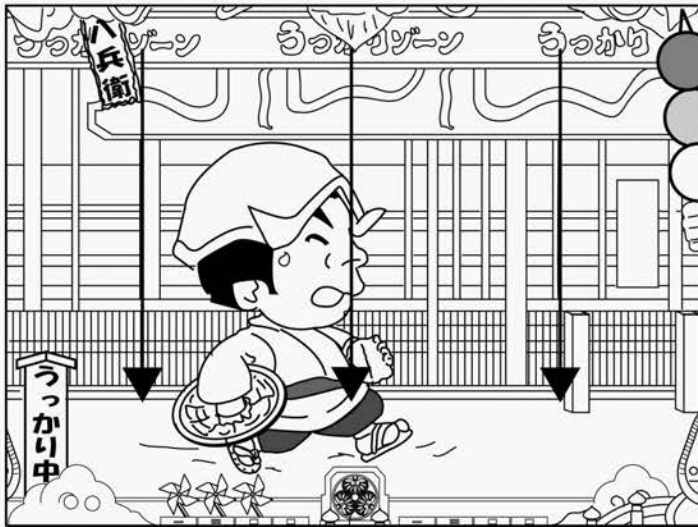


【図 58】

(a)

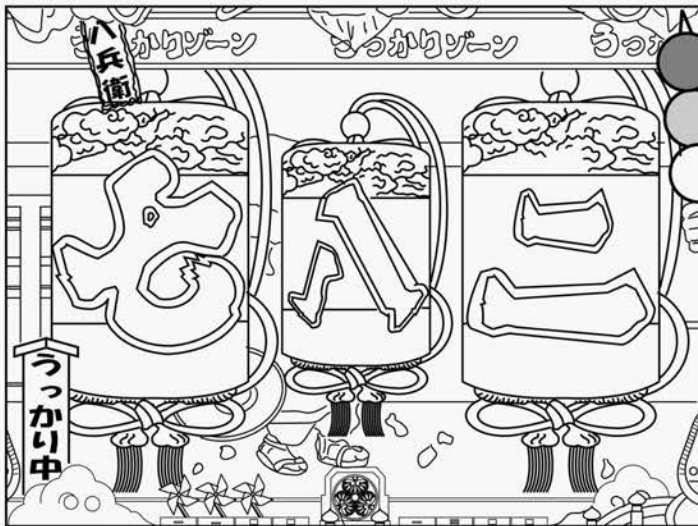


(b)



R

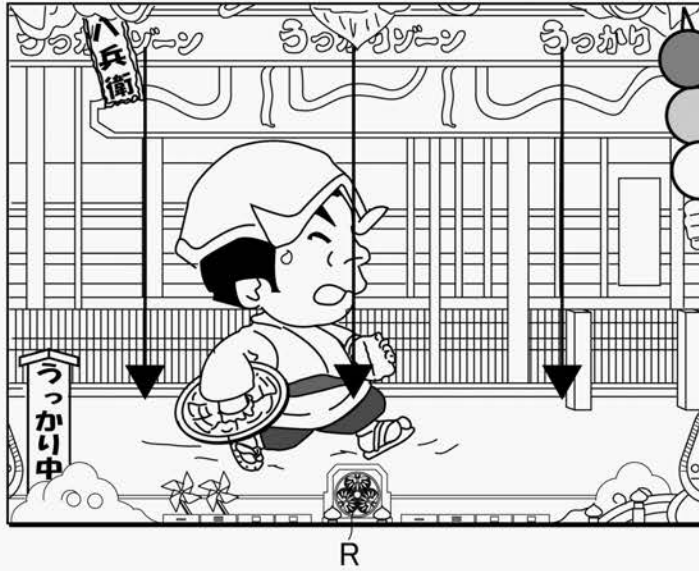
(c)



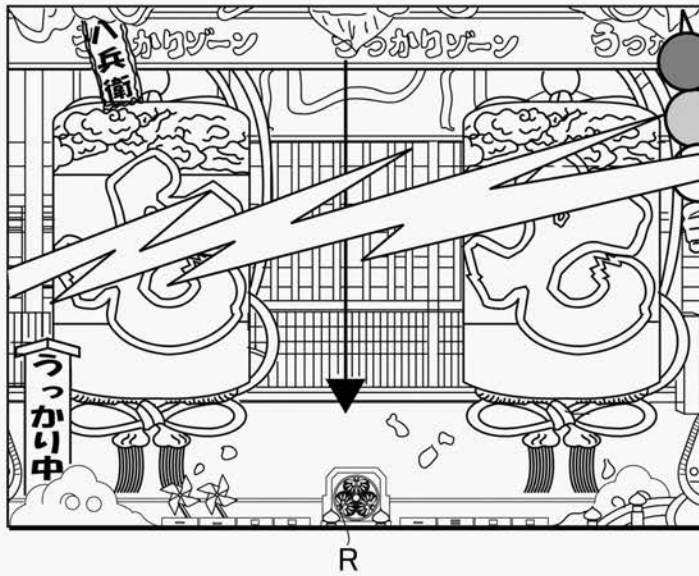
R

【図 59】

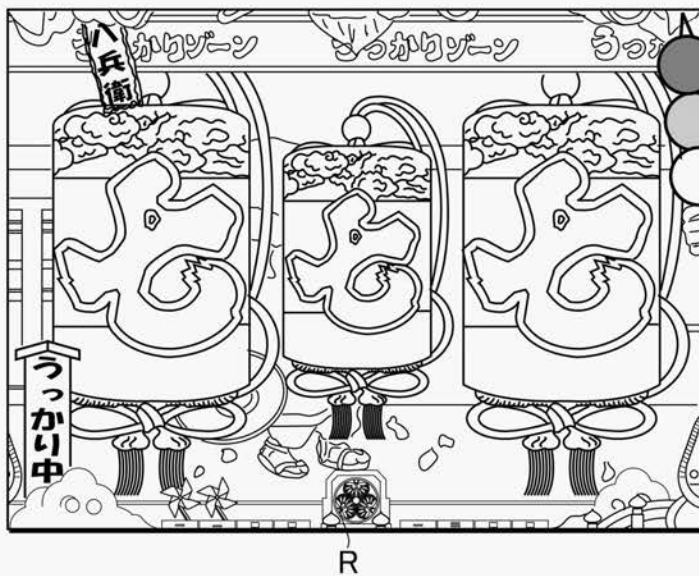
(a)



(b)



(c)



フロントページの続き

審査官 廣瀬 貴理

- (56)参考文献 特開2003-205126 (JP, A)
特開2001-327691 (JP, A)
特開平11-342245 (JP, A)
特開2002-172231 (JP, A)
特開2003-181028 (JP, A)
特開2002-224409 (JP, A)
特開2005-185622 (JP, A)
特開2004-16574 (JP, A)
特開2010-75481 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02