

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6046660号
(P6046660)

(45) 発行日 平成28年12月21日 (2016.12.21)

(24) 登録日 平成28年11月25日 (2016.11.25)

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

請求項の数 1 (全 91 頁)

| | | | |
|-----------|-------------------------------|-----------|---------------------|
| (21) 出願番号 | 特願2014-105972 (P2014-105972) | (73) 特許権者 | 000154679 |
| (22) 出願日 | 平成26年5月22日 (2014.5.22) | | 株式会社平和 |
| (65) 公開番号 | 特開2015-221072 (P2015-221072A) | | 東京都台東区東上野一丁目16番1号 |
| (43) 公開日 | 平成27年12月10日 (2015.12.10) | (74) 代理人 | 110000936 |
| 審査請求日 | 平成28年5月23日 (2016.5.23) | | 特許業務法人青海特許事務所 |
| 早期審査対象出願 | | (72) 発明者 | 安田 悠 |
| | | | 東京都台東区東上野一丁目16番1号 株 |
| | | | 式会社平和内 |
| | | (72) 発明者 | 小池 敦 |
| | | | 東京都台東区東上野一丁目16番1号 株 |
| | | | 式会社平和内 |
| | | (72) 発明者 | 山本 佑輔 |
| | | | 東京都台東区東上野一丁目16番1号 株 |
| | | | 式会社平和内 |

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が流下する遊技領域が形成された遊技盤と、
 前記遊技領域に設けられ、遊技球が進入可能な始動領域と、
 前記始動領域への遊技球の進入を条件として、大役遊技の実行可否を決定する大役抽選に用いられる大役遊技用乱数を少なくとも取得し、保留情報として記憶部に記憶する乱数取得手段と、

始動条件の成立により、前記記憶部に記憶された前記大役遊技用乱数を読み出すとともに、該読み出した大役遊技用乱数に基づいて、前記大役遊技を実行可能とする大当たり抽選結果、および、該大役遊技を不実行とするハズレ抽選結果を含む抽選結果の中からいずれかの抽選結果を導出する抽選手段と、

前記抽選手段によって導出された抽選結果に基づいて、該抽選結果を報知する変動演出の実行態様を決定するための変動情報を決定する変動情報決定手段と、

前記変動情報決定手段によって決定された前記変動情報に基づいて、前記変動演出の実行態様を決定する変動演出態様決定手段と、

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

前記記憶部に保留情報が記憶されると、該保留情報に基づいて事前判定情報を導出する事前判定手段と、

前記事前判定手段によって前記事前判定情報が導出されてから、該事前判定情報に対応

10

20

する保留情報が読み出されて導出される大役抽選の結果を報知する変動演出が終了するまでの所定の表示期間中に保留表示部に表示され、互いに識別可能な複数の表示パターンを有する保留表示の該表示期間中における表示態様を、該事前判定情報に基づいて決定する第1保留表示決定手段と、

前記第1保留表示決定手段によって決定される前記表示期間中の保留表示の表示態様には、該表示期間中に実行されるいずれかの変動演出を変化対象変動演出とし、該変化対象変動演出中に最初に表示される表示パターンと、該変化対象変動演出中に最終的に表示される表示パターンとが異なる変化表示態様が含まれており、該第1保留表示決定手段によって該変化表示態様が決定された場合、該変化対象変動演出の開始時に、該最初に表示される表示パターンから該最終的に表示される表示パターンまでの保留表示の表示パターンの変化態様を決定する変化態様決定処理を実行する第2保留表示決定手段と、

10

前記第1保留表示決定手段および前記第2保留表示決定手段の決定にしたがって、前記表示期間中、前記保留表示部に保留表示を表示制御する保留表示実行手段と、を備え、

前記第1保留表示決定手段は、

前記保留表示の表示パターンにより、該保留表示に対応する保留情報によって前記当たり抽選結果が導出される信頼度が示唆されるとともに、該保留表示の複数の表示パターンの信頼度が異なるように、該保留表示の表示態様を決定し、

前記変化表示態様を決定する場合、前記変化対象変動演出中に最終的に表示される表示パターンの信頼度が、該変化対象変動演出中に最初に表示される表示パターンの信頼度より高くなるように、該変化表示態様を決定し、

20

前記第2保留表示決定手段は、

前記変化対象変動演出の開始時に、該変化対象変動演出にかかる変動情報、または、該変化対象変動演出の実行態様に基づいて、前記保留表示の表示パターンを変化させ得る変化タイミングの回数を決定し、該変化タイミングそれぞれについて、該変化タイミング後に前記保留表示をいずれの表示パターンで表示するかを、該変化対象変動演出中に先に到来する変化タイミングから後に到来する変化タイミングまで順に、各変化タイミング後の表示パターンについて、該変化対象変動演出の最初の表示パターン、および、1つ前の変化タイミングについて決定された表示パターンの信頼度以上であって、最終的に表示される表示パターンの信頼度以下の表示パターンを決定し、かつ、少なくとも1の変化タイミングにおいて、最終的に表示される表示パターンを決定することを特徴とする遊技機。

30

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、始動領域への遊技球の進入により大役抽選が行われる遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、始動口（始動領域）に遊技球が入球すると保留情報が記憶され、始動条件が成立すると、記憶部に記憶された保留情報が読み出されて大役抽選が行われる遊技機が知られている。こうした遊技機においては、大役抽選の結果に応じてさまざまな実行パターンの変動演出が実行され、遊技の興趣向上が図られている。

40

【0003】

また、近年では、例えば特許文献1に示されるように、記憶部に記憶された保留情報数に応じた保留画像を演出表示部の保留表示領域に表示するとともに、記憶された保留情報の大当たりの期待度に基づいて、保留表示領域に表示された保留画像を変化させる遊技機が提供されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2010-154923号公報

50

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上記した特許文献1記載の遊技機は、記憶部に保留情報が記憶された時点で、保留画像を変化させるタイミングが全て決定されてしまう。保留画像の変化は、変動演出と並行して行われるため、保留画像を変化させるタイミングと、そのときの変動演出の内容とによっては、保留画像の変化に対する遊技者の意識や、変動演出に対する遊技者の意識が低下してしまい、演出効果を低下させることになるといった問題があった。

【0006】

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

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決するために、本発明の遊技機は、遊技球が流下する遊技領域が形成された遊技盤と、前記遊技領域に設けられ、遊技球が進入可能な始動領域と、前記始動領域への遊技球の進入を条件として、大役遊技の実行可否を決定する大役抽選に用いられる大役遊技用乱数を少なくとも取得し、保留情報として記憶部に記憶する乱数取得手段と、始動条件の成立により、前記記憶部に記憶された前記大役遊技用乱数を読み出すとともに、該読み出した大役遊技用乱数に基づいて、前記大役遊技を実行可能とする大当たり抽選結果、および、該大役遊技を不実行とするハズレ抽選結果を含む抽選結果の中からいずれかの抽選結果を導出する抽選手段と、前記抽選手段によって導出された抽選結果に基づいて、該抽選結果を報知する変動演出の実行態様を決定するための変動情報を決定する変動情報決定手段と、前記変動情報決定手段によって決定された前記変動情報に基づいて、前記変動演出の実行態様を決定する変動演出態様決定手段と、前記変動演出態様決定手段の決定にしたがって、前記変動演出を実行する変動演出実行手段と、前記記憶部に保留情報が記憶されると、該保留情報に基づいて事前判定情報を導出する事前判定手段と、前記事前判定手段によって前記事前判定情報が導出されてから、該事前判定情報に対応する保留情報が読み出されて導出される大役抽選の結果を報知する変動演出が終了するまでの所定の表示期間中に保留表示部に表示され、互いに識別可能な複数の表示パターンを有する保留表示の該表示期間中における表示態様を、該事前判定情報に基づいて決定する第1保留表示決定手段と、前記第1保留表示決定手段によって決定される前記表示期間中の保留表示の表示態様には、該表示期間中に実行されるいずれかの変動演出を変化対象変動演出とし、該変化対象変動演出中に最初に表示される表示パターンと、該変化対象変動演出中に最終的に表示される表示パターンとが異なる変化表示態様が含まれており、該第1保留表示決定手段によって該変化表示態様が決定された場合、該変化対象変動演出の開始時に、該最初に表示される表示パターンから該最終的に表示される表示パターンまでの保留表示の表示パターンの変化態様を決定する変化態様決定処理を実行する第2保留表示決定手段と、前記第1保留表示決定手段および前記第2保留表示決定手段の決定にしたがって、前記表示期間中、前記保留表示部に保留表示を表示制御する保留表示実行手段と、を備え、前記第1保留表示決定手段は、前記保留表示の表示パターンにより、該保留表示に対応する保留情報によって前記大当たり抽選結果が導出される信頼度が示唆されるとともに、該保留表示の複数の表示パターンの信頼度が異なるように、該保留表示の表示態様を決定し、前記変化表示態様を決定する場合、前記変化対象変動演出中に最終的に表示される表示パターンの信頼度が、該変化対象変動演出中に最初に表示される表示パターンの信頼度より高くなるように、該変化表示態様を決定し、前記第2保留表示決定手段は、前記変化対象変動演出の開始時に、該変化対象変動演出にかかる変動情報、または、該変化対象変動演出の実行態様に基づいて、前記保留表示の表示パターンを変化させ得る変化タイミングの回数を決定し、該変化タイミングそれぞれについて、該変化タイミング後に前記保留表示をいずれの表示パターンで表示するかを、該変化対象変動演出中に先に到来する変化タイミングから後に到来する変化タイミングまで順に、各変化タイミング後の表示パターンにつ

10

20

30

40

50

いて、該変化対象変動演出の最初の表示パターン、および、１つ前の変化タイミングについて決定された表示パターンの信頼度以上であって、最終的に表示される表示パターンの信頼度以下の表示パターンを決定し、かつ、少なくとも１の変化タイミングにおいて、最終的に表示される表示パターンを決定する。

【発明の効果】

【０００９】

本発明によれば、演出効果を向上することができる。

【図面の簡単な説明】

【００１０】

【図１】扉が開放された状態を示す遊技機の斜視図である。

10

【図２】遊技機の正面図である。

【図３】遊技機のブロック図である。

【図４】大当たり決定乱数判定テーブルを説明する図である。

【図５】当たり図柄乱数判定テーブルを説明する図である。

【図６】リーチグループ決定乱数判定テーブルを説明する図である。

【図７】リーチモード決定乱数判定テーブルを説明する図である。

【図８】変動パターン乱数判定テーブルを説明する図である。

【図９】変動時間決定テーブルを説明する図である。

【図１０】特別電動役物作動ラムセットテーブルを説明する図である。

【図１１】遊技状態設定テーブルを説明する図である。

20

【図１２】遊技状態と変動状態との関係を説明する図である。

【図１３】当たり決定乱数判定テーブルを説明する図である。

【図１４】（ａ）は普通図柄変動時間データテーブルを説明する図であり、（ｂ）は開閉制御パターンテーブルを説明する図である。

【図１５】主制御基板におけるＣＰＵ初期化処理を説明するフローチャートである。

【図１６】主制御基板における電源断時退避処理を説明するフローチャートである。

【図１７】主制御基板におけるタイマ割込み処理を説明するフローチャートである。

【図１８】主制御基板におけるスイッチ管理処理を説明するフローチャートである。

【図１９】主制御基板におけるゲート通過処理を説明するフローチャートである。

【図２０】主制御基板における第１始動口通過処理を説明するフローチャートである。

30

【図２１】主制御基板における第２始動口通過処理を説明するフローチャートである。

【図２２】主制御基板における特別図柄乱数取得処理を説明するフローチャートである。

【図２３】主制御基板における取得時演出判定処理を説明するフローチャートである。

【図２４】特別遊技管理フェーズを説明する図である。

【図２５】主制御基板における特別遊技管理処理を説明するフローチャートである。

【図２６】主制御基板における特別図柄変動待ち処理を説明するフローチャートである。

【図２７】主制御基板における特別図柄変動番号決定処理を説明するフローチャートである。

【図２８】主制御基板における特別図柄変動中処理を説明するフローチャートである。

【図２９】主制御基板における特別図柄停止図柄表示処理を説明するフローチャートである。

40

【図３０】主制御基板における大入賞口開放前処理を説明するフローチャートである。

【図３１】主制御基板における大入賞口開閉切替処理を説明するフローチャートである。

【図３２】主制御基板における大入賞口開放制御処理を説明するフローチャートである。

【図３３】主制御基板における大入賞口閉鎖有効処理を説明するフローチャートである。

【図３４】主制御基板における大入賞口終了ウェイト処理を説明するフローチャートである。

【図３５】普通遊技管理フェーズを説明する図である。

【図３６】主制御基板における普通遊技管理処理を説明するフローチャートである。

【図３７】主制御基板における普通図柄変動待ち処理を説明するフローチャートである。

50

【図 3 8】主制御基板における普通図柄変動中処理を説明するフローチャートである。

【図 3 9】主制御基板における普通図柄停止図柄表示処理を説明するフローチャートである。

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

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

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

【図 4 3】主制御基板における普通電動役物入賞口閉鎖有効処理を説明するフローチャートである。 10

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

【図 4 5】リーチなし変動パターンの変動演出の一例を説明する図である。

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

【図 4 7】擬似連続リーチ変動パターンの変動演出の一例を説明する図である。

【図 4 8】(a) は、前半変動演出決定テーブルを説明する図であり、(b) は、後半変動演出決定テーブルを説明する図である。

【図 4 9】保留表示領域に表示される保留画像の一例を説明する図である。

【図 5 0】保留画像決定テーブルを説明する図である。 20

【図 5 1】保留変化決定テーブルを説明する図である。

【図 5 2】最終回保留変化決定テーブルを説明する図である。

【図 5 3】保留変化演出の一例を説明する図である。

【図 5 4】保留変化演出決定テーブルを説明する図である。

【図 5 5】キャラ表示演出の一例を説明する図である。

【図 5 6】キャラ表示決定テーブルを説明する図である。

【図 5 7】重ね表示演出の一例を説明する図である。

【図 5 8】重ね表示演出シナリオ決定テーブルを説明する図である。

【図 5 9】重ね表示演出決定テーブルを説明する図である。

【図 6 0】コメント画像決定テーブルを説明する図である。 30

【図 6 1】最終回コメント画像決定テーブルを説明する図である。

【図 6 2】副制御基板におけるサブ CPU 初期化処理を説明するフローチャートである。

【図 6 3】副制御基板におけるサブタイマ割込み処理を説明するフローチャートである。

【図 6 4】副制御基板における先読み指定コマンド受信処理を説明するフローチャートである。

【図 6 5】副制御基板における変動コマンド受信処理を説明する第 1 のフローチャートである。

【図 6 6】副制御基板における変動コマンド受信処理を説明する第 2 のフローチャートである。

【図 6 7】副制御基板における変動コマンド受信処理を説明する第 3 のフローチャートである。 40

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 1 】

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

【 0 0 1 2 】

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

【0013】

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

【0014】

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

【0015】

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

【0016】

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

【0017】

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

【0018】

また、遊技領域116には、遊技球が入球可能な一般入賞口118、第1始動口120、第2始動口122が設けられており、これら一般入賞口118、第1始動口120、第2始動口122に遊技球が入球すると、それぞれ所定の賞球が遊技者に払い出される。

【0019】

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

10

20

30

40

50

こととなる。

【0020】

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

10

【0021】

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

20

【0022】

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

【0023】

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

30

【0024】

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

【0025】

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

40

【0026】

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

【0027】

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

【0028】

50

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

【0029】

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

10

【0030】

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

【0031】

20

（制御手段の内部構成）

図 3 は、遊技の進行を制御する制御手段の内部構成を示すブロック図である。

【0032】

主制御基板 300 は遊技の基本動作を制御する。この主制御基板 300 は、メイン CPU 300a、メイン ROM 300b、メイン RAM 300c を備えている。メイン CPU 300a は、各検出スイッチやタイマからの入力信号に基づいて、メイン ROM 300b に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、各装置や表示器を直接制御したり、あるいは演算処理の結果に応じて他の基板にコマンドを送信したりする。メイン RAM 300c は、メイン CPU 300a の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

30

【0033】

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

【0034】

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

40

【0035】

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

【0036】

また、本実施形態の遊技機 100 は、主に第 1 始動口 120 または第 2 始動口 122 へ

50

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

【００３７】

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

【００３８】

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

【００３９】

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

【００４０】

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

【００４１】

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

【００４２】

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

【００４３】

副制御基板３３０は、主に遊技中や待機中等の各演出を制御する。この副制御基板３３０は、サブＣＰＵ３３０ａ、サブＲＯＭ３３０ｂ、サブＲＡＭ３３０ｃを備えており、主制御基板３００に対して、当該主制御基板３００から副制御基板３３０への一方向に通信可能に接続されている。サブＣＰＵ３３０ａは、主制御基板３００から送信されたコマンドやタイマからの入力信号等に基づいて、サブＲＯＭ３３０ｂに格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、演出を実行制御する。このとき、サブＲＡＭ３３０ｃは、サブＣＰＵ３３０ａ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。

【 0 0 4 4 】

具体的には、副制御基板 3 3 0 は、上記演出表示部 2 0 0 a に画像を表示させる画像表示制御を行う。サブ R O M 3 3 0 b には、演出表示部 2 0 0 a に表示される図柄や背景等の画像データが多数格納されており、サブ C P U 3 3 0 a が、画像データをサブ R O M 3 3 0 b から不図示の V R A M に読み出して、演出表示部 2 0 0 a の画像表示を制御する。

【 0 0 4 5 】

また、副制御基板 3 3 0 は、音声出力装置 2 0 6 から音声を出力させる音声出力制御や、演出役物装置 2 0 2 を可動したり演出照明装置 2 0 4 を点灯制御したりする。さらには、演出操作装置 2 0 8 が押下操作されたことを検出する演出操作装置検出スイッチ 2 0 8 s から操作検出信号が入力された際に、所定の演出を実行する。

10

【 0 0 4 6 】

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

【 0 0 4 7 】

次に、本実施形態の遊技機 1 0 0 における遊技について、メイン R O M 3 0 0 b に記憶されている各種テーブルと併せて説明する。

【 0 0 4 8 】

前述したように、本実施形態の遊技機 1 0 0 は、特別遊技と普通遊技の 2 種類の遊技が並行して進行するものであり、これら両遊技を進行する際の遊技状態として、低確率遊技状態または高確率遊技状態のいずれかの遊技状態と、非時短遊技状態または時短遊技状態のいずれかの遊技状態と、が組み合わされたいずれかの遊技状態にて遊技が進行する。

20

【 0 0 4 9 】

各遊技状態の詳細については後述するが、低確率遊技状態というのは、大入賞口 1 2 8 が開放される大役遊技を実行する権利獲得の確率が低く設定された遊技状態であり、高確率遊技状態というのは、大役遊技を実行する権利獲得の確率が高く設定された遊技状態である。

【 0 0 5 0 】

また、非時短遊技状態というのは、可動片 1 2 2 b が開状態になりにくく、第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が入球しにくい遊技状態であり、時短遊技状態というのは、非時短遊技状態よりも可動片 1 2 2 b が開状態になりやすく、第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が入球しやすい遊技状態である。なお、遊技機 1 0 0 の初期状態は、低確率遊技状態および非時短遊技状態に設定される。

30

【 0 0 5 1 】

遊技者が操作ハンドル 1 1 2 を操作して遊技領域 1 1 6 に遊技球を発射させるとともに、遊技領域 1 1 6 を流下する遊技球が第 1 始動口 1 2 0 または第 2 始動口 1 2 2 に入球すると、遊技者に遊技利益を付与するか否かの抽選（以下、「大役抽選」という）が行われる。この大役抽選において、大当たりに当選すると、大入賞口 1 2 8 が開放されるとともに当該大入賞口 1 2 8 への遊技球の入球が可能となる大役遊技が実行され、また、当該大役遊技の終了後の遊技状態が、上記のいずれかの遊技状態に設定される。以下では、大役抽選方法について説明する。

40

【 0 0 5 2 】

なお、詳しくは後述するが、第 1 始動口 1 2 0 または第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が入球すると、大役抽選に係る種々の乱数値（大当たり決定乱数、当たり図柄乱数、リーチグループ決定乱数、リーチモード決定乱数、変動パターン乱数）が取得されるとともに、これら各乱数値がメイン R A M 3 0 0 c の特図保留記憶領域に記憶される。以下では、第 1 始動口 1 2 0 に遊技球が入球して特図保留記憶領域に記憶された種々の乱数を総称して特 1 保留とよび、第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が入球して特図保留記憶領域に記憶された種々の乱数を総称して特 2 保留とよぶ。

【 0 0 5 3 】

50

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

【0054】

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

【0055】

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

【0056】

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

【0057】

低確率遊技状態において、特1保留および特2保留について大役抽選を開始する場合には、図4(a)に示すように、低確時大当たり決定乱数判定テーブルが参照される。この低確時大当たり決定乱数判定テーブルによれば、大当たり決定乱数が10001~10164であった場合に大当たりと判定し、大当たり決定乱数が20001~20164であった場合に小当たりと判定し、その他の大当たり決定乱数であった場合にはハズレと判定する。したがって、この場合の大当たり確率および小当たり確率は、いずれも約1/399.6となる。

【0058】

また、高確率遊技状態において、特1保留および特2保留について大役抽選を開始する場合には、図4(b)に示すように、高確時大当たり決定乱数判定テーブルが参照される。この高確時大当たり決定乱数判定テーブルによれば、大当たり決定乱数が10001~11640であった場合に大当たりと判定し、大当たり決定乱数が20001~20164であった場合に小当たりと判定し、その他の大当たり決定乱数であった場合にはハズレと判定する。したがって、この場合の大当たり確率は約1/39.96、小当たり確率は約1/399.6となる。このように、高確率遊技状態である場合には、低確率遊技状態である場合に比べて、大当たり確率が高くなる。なお、低確率遊技状態において「大当たり」となる大当たり決定乱数(10001~10164)は、高確率遊技状態においても「大当たり」となる。

【0059】

図5は、当たり図柄乱数判定テーブルを説明する図である。第1始動口120または第

10

20

30

40

50

2 始動口 1 2 2 に遊技球が入球すると、0 ~ 9 9 の範囲内から 1 つの当たり図柄乱数が取得される。そして、上記の大役抽選により「大当たり」または「小当たり」の判定結果が導出された場合に、取得している当たり図柄乱数と当たり図柄乱数判定テーブルとによって、特別図柄の種別が決定される。このとき、特 1 保留によって「大当たり」に当選した場合には、図 5 (a) に示すように、特 1 用当たり図柄乱数判定テーブル a が選択され、特 1 保留によって「小当たり」に当選した場合には、図 5 (b) に示すように、特 1 用当たり図柄乱数判定テーブル b が選択される。また、特 2 保留によって「大当たり」に当選した場合には、図 5 (c) に示すように、特 2 用当たり図柄乱数判定テーブル a が選択され、特 2 保留によって「小当たり」に当選した場合には、図 5 (d) に示すように、特 2 用当たり図柄乱数判定テーブル b が選択される。以下では、当たり図柄乱数によって決定される特別図柄、すなわち、大当たりの判定結果が得られた場合に決定される特別図柄を大当たり図柄と呼び、小当たりの判定結果が得られた場合に決定される特別図柄を小当たり図柄と呼び、ハズレの判定結果が得られた場合に決定される特別図柄をハズレ図柄と呼ぶ。

10

【 0 0 6 0 】

図 5 (a) に示す特 1 用当たり図柄乱数判定テーブル a、および、図 5 (c) に示す特 2 用当たり図柄乱数判定テーブル a によれば、取得した当たり図柄乱数の値に応じて、図示のとおり、特別図柄の種別（大当たり図柄）が決定される。また、図 5 (b) に示す特 1 用当たり図柄乱数判定テーブル b、および、図 5 (d) に示す特 2 用当たり図柄乱数判定テーブル b によれば、取得した当たり図柄乱数の値に応じて、図示のとおり、特別図柄の種別（小当たり図柄）が決定される。一方、大役抽選結果が「ハズレ」であった場合に、当該抽選結果が特 1 保留によって導出されたときは、抽選を行うことなくハズレ図柄として特別図柄 X が決定され、当該抽選結果が特 2 保留によって導出されたときは、抽選を行うことなくハズレ図柄として特別図柄 Y が決定される。つまり、当たり図柄乱数判定テーブルは、大役抽選結果が「大当たり」または「小当たり」であった場合にのみ参照され、大役抽選結果が「ハズレ」であった場合に参照されることはない。

20

【 0 0 6 1 】

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

30

【 0 0 6 2 】

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

40

【 0 0 6 3 】

このように、本実施形態では、変動演出パターンを決定するためのテーブルが、設定されている遊技状態に加えて、変動状態に基づいて決定される。つまり、変動状態とは、い

50

ずれのテーブルを参照して変動演出パターンを決定するかが規定されたものであり、遊技状態とは別に設定される概念である。この変動状態とリーチグループ決定乱数判定テーブルとの関係については、後で詳述する。

【 0 0 6 4 】

なお、大役抽選結果が「大当たり」または「小当たり」であった場合には、変動演出パターンを決定するにあたってグループ種別を決定することはない。つまり、リーチグループ決定乱数判定テーブルは、大役抽選結果が「ハズレ」であった場合にのみ参照され、大役抽選結果が「大当たり」または「小当たり」であった場合に参照されることはない。

【 0 0 6 5 】

図7は、リーチモード決定乱数判定テーブルを説明する図である。このリーチモード決定乱数判定テーブルは、大役抽選結果が「ハズレ」であった場合に選択されるハズレ時リーチモード決定乱数判定テーブルと、大役抽選結果が「大当たり」であった場合に選択される大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルと、大役抽選結果が「小当たり」であった場合に選択される小当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルとに大別される。なお、ハズレ時リーチモード決定乱数判定テーブルは、上記のように決定されたグループ種別ごとに設けられており、大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルおよび小当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルは、保留種別ごとに設けられている。また、各リーチモード決定乱数判定テーブルは、遊技状態や図柄の種別ごとにも設けられている。ここでは、所定の遊技状態および図柄種別において参照されるグループ×用ハズレ時リーチモード決定乱数判定テーブルの一例を図7(a)に示し、特1用大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルの一例を図7(b)に示し、特2用大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルの一例を図7(c)に示し、特1用小当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルの一例を図7(d)に示し、特2用小当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルの一例を図7(e)に示す。

【 0 0 6 6 】

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

【 0 0 6 7 】

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

【 0 0 6 8 】

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

【 0 0 6 9 】

一方、大役抽選結果が「大当たり」または「小当たり」であった場合には、決定された大当たり図柄または小当たり図柄（特別図柄の種別）、大当たり、または、小当たり当選時の遊技状態等に対応する、図 7 に示す大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブルを参照し、リーチモード決定乱数を用いて、変動モード番号、変動パターン乱数判定テーブルが決定されることとなる。

10

【 0 0 7 0 】

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

【 0 0 7 1 】

第 1 始動口 1 2 0 または第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が入球すると、0 ~ 2 3 8 の範囲内から 1 つの変動パターン乱数が取得される。そして、上記の変動モード番号と同時に決定された変動パターン乱数判定テーブルと、取得した変動パターン乱数とに基づいて、図示のように変動パターン番号が決定される。

20

【 0 0 7 2 】

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

【 0 0 7 3 】

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

30

【 0 0 7 4 】

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

【 0 0 7 5 】

以上のようにして変動モード番号が決定されると、当該決定された変動モード番号に対応する変動モードコマンドが副制御基板 3 3 0 に送信され、変動パターン番号が決定されると、当該決定された変動パターン番号に対応する変動パターンコマンドが副制御基板 3 3 0 に送信される。副制御基板 3 3 0 においては、受信した変動モードコマンドに基づいて、主に変動演出の前半の態様が決定され、受信した変動パターンコマンドに基づいて、主に変動演出の後半の態様が決定されることとなる。以下では、変動モードコマンドおよび変動パターンコマンドを総称して変動コマンドと呼ぶ場合があるが、その詳細については後述する。

40

【 0 0 7 6 】

図 1 0 は、特別電動役物作動ラムセットテーブルを説明する図である。この特別電動役物作動ラムセットテーブルは、大役遊技または小当たり遊技を制御するための各種データ

50

が記憶されたものであり、大役遊技中および小当たり遊技中は、この特別電動役物作動ラムセットテーブルを参照して、大入賞口ソレノイド128cが通電制御される。なお、実際は、特別電動役物作動ラムセットテーブルは、特別図柄（大当たり図柄および小当たり図柄）の種別ごとに複数設けられており、決定された特別図柄の種別に応じて、対応するテーブルが大役遊技または小当たり遊技の開始時にセットされるが、ここでは、説明の都合上、1つのテーブルに全ての特別図柄の制御データを示す。

【0077】

大当たり図柄である特別図柄A、B、C、または、小当たり図柄である特別図柄aが決定されると、図10に示すように、特別電動役物作動ラムセットテーブルを参照して大役遊技または小当たり遊技が実行される。大役遊技は、大入賞口128が所定回数開閉される複数回のラウンド遊技で構成され、小当たり遊技は、ラウンド遊技が1回のみ実行される。この特別電動役物作動ラムセットテーブルによれば、オープニング時間（最初のラウンド遊技が開始されるまでの待機時間）、特別電動役物最大作動回数（1回の大役遊技または小当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の回数）、特別電動役物開閉切替回数（1ラウンド中の大入賞口128の開放回数）、ソレノイド通電時間（大入賞口128の開放回数ごとの大入賞口ソレノイド128cの通電時間、すなわち、1回の大入賞口128の開放時間）、規定数（1回のラウンド遊技における大入賞口128への最大入賞可能数）、大入賞口閉鎖有効時間（ラウンド遊技間の大入賞口128の閉鎖時間、すなわち、インターバル時間）、エンディング時間（最後のラウンド遊技が終了してから、通常の特別遊技（後述する特別図柄の変動表示）が再開されるまでの待機時間）が、制御データとして、特別図柄の種別ごとに、図示のように予め記憶されている。

【0078】

なお、大当たり図柄である特別図柄Bが決定された場合には、大入賞口128が0.1秒×1回開放されるラウンド遊技が2回行われる。これに対して、小当たり図柄である特別図柄aが決定された場合には、大入賞口128が0.1秒×2回開放されるラウンド遊技が1回行われる。図示は省略しているが、特別図柄aが決定された場合における、大入賞口128の2回の開放間の休止時間（大入賞口128の閉鎖時間）は、特別図柄Bが決定された場合における、ラウンド遊技間の大入賞口閉鎖有効時間と等しい。したがって、特別図柄Bが決定された場合に実行される大役遊技と、特別図柄aが決定された場合に実行される小当たり遊技とでは、制御処理自体が異なるものの、大入賞口128の実際の開閉態様は同一となり、大入賞口128の開閉態様をみただけでは、大役遊技が実行されているのか小当たり遊技が実行されているのかを遊技者は識別することができなくなっている。

【0079】

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

【0080】

また、特別図柄A、B、Cが決定された場合には、大役遊技の終了後に、次のようにして時短遊技状態または非時短遊技状態に設定される。すなわち、特別図柄Aが決定された場合には、大役遊技の終了後に時短遊技状態に設定されるとともに、このとき、時短遊技状態の継続回数（以下、「時短回数」という）は50回に設定される。これは、大役抽選

結果が50回確定するまでの間、時短遊技状態が継続することを意味している。

【0081】

また、特別図柄Bが決定された場合には、大当たり当選時の遊技状態が時短遊技状態であれば、大役遊技の終了後にも時短遊技状態に設定され、このとき、時短回数は1000回に設定される。一方で、遊技状態が非時短遊技状態であるときに特別図柄Bが決定された場合には、大役遊技の終了後にも非時短遊技状態に設定される。

【0082】

また、特別図柄Cが決定された場合、大当たり当選時の遊技状態に拘わらず、大役遊技の終了後も時短遊技状態に設定されるとともに、時短回数は1000回に設定される。ただし、上記した時短回数は1の時短遊技状態における最大継続回数を示すものであり、上記の継続回数に到達するまでの間に大当たりに当選した場合には、再度、遊技状態の設定が行われることとなる。

【0083】

なお、ここでは、大当たり図柄の種別と、大当たり当選時の遊技状態とに応じて、大役遊技の終了後の遊技状態および高確回数、時短回数を設定することとしたが、大当たり当選時の遊技状態を問わず、大当たり図柄の種別に応じてのみ、遊技状態や高確回数、時短回数を設定してもよい。また、詳しくは省略するが、非時短遊技状態に設定されているときに特別図柄Bが決定された場合における大役遊技の終了後の変動状態と、小当たり図柄である特別図柄aが決定された場合における変動状態とでは、同一の特殊変動状態に移行され、小当たり当選時においても遊技状態が高確率遊技状態に移行しているかもしれないといった期待感が遊技者に付与される。

【0084】

図12は、遊技状態と変動状態との関係を説明する図である。上記したように、本実施形態では、遊技の進行条件を規定する遊技状態とは別の概念として、変動演出パターンの決定条件（選択するテーブル）を規定する変動状態が設けられている。この変動状態は、大役抽選によって決定された大当たり図柄および小当たり図柄の種別に応じて、次のように設定される。

【0085】

具体的には、図12(a)に示すように、特別図柄Aが決定された場合には、大役遊技の終了後の遊技状態は、低確率遊技状態および時短遊技状態に設定される。この場合、時短回数は50回に設定され、大役遊技の終了後、大役抽選結果が50回導出されるまで、より厳密には、50回の変動演出が終了するまでの間、低確率遊技状態および時短遊技状態が継続し、50回の大役抽選によって大当たりに当選しなかった場合には、遊技状態が低確率遊技状態および非時短遊技状態に変更される。この場合、大役遊技の終了後の変動回数が、1～50回である場合には、低確時短変動状態用のテーブルを参照して上記の変動モード番号および変動パターン番号が決定される。同様に、大役遊技の終了後の変動回数が、51回～である場合には、低確通常変動状態用のテーブルを参照して、変動モード番号および変動パターン番号が決定される。

【0086】

また、図12(b)に示すように、非時短遊技状態において特別図柄Bが決定された場合には、大役遊技の終了後の遊技状態は、高確率遊技状態および非時短遊技状態に設定される。そして、変動状態は、大役抽選結果の導出回数、すなわち、変動演出の実行回数（変動回数）に応じて、特殊A変動状態、特殊B変動状態、高確通常変動状態と移行する。

【0087】

より詳細には、大役遊技の終了後の変動回数が、1～29回である場合には、特殊A変動状態用のテーブルを参照して上記の変動モード番号および変動パターン番号が決定される。同様に、大役遊技の終了後の変動回数が、30回である場合には、特殊B変動状態用のテーブルを参照し、大役遊技の終了後の変動回数が31回～である場合には、高確通常変動状態用のテーブルを参照して、変動モード番号および変動パターン番号が決定される。

【 0 0 8 8 】

また、図 1 2 (c)、(d) に示すように、時短遊技状態において特別図柄 B が決定された場合、および、特別図柄 C が決定された場合には、大役遊技の終了後の遊技状態は、高確率遊技状態および時短遊技状態に設定される。この場合、大役遊技の終了後の変動回数に拘わらず、すなわち、大役遊技の終了後、全ての変動回数において、高確時短変動状態用のテーブルを参照して上記の変動モード番号および変動パターン番号が決定される。

【 0 0 8 9 】

また、図 1 2 (e) に示すように、低確率遊技状態および非時短遊技状態において小当たり図柄である特別図柄 a が決定された場合、小当たり遊技の終了後の変動回数が、1 ~ 2 9 回である場合には、特殊 A 変動状態用のテーブルを参照し、3 0 回である場合には、特殊 B 変動状態用のテーブルを参照して、変動モード番号および変動パターン番号が決定される。そして、変動回数が 3 1 回に達すると、以後、低確通常変動状態用のテーブルを参照して変動モード番号および変動パターン番号が決定されることとなる。

10

【 0 0 9 0 】

また、図 1 2 (f) に示すように、高確率遊技状態および非時短遊技状態において小当たり図柄である特別図柄 a が決定された場合、小当たり遊技の終了後の変動回数が、1 ~ 2 9 回である場合には、特殊 A 変動状態用のテーブルを参照し、3 0 回である場合には、特殊 B 変動状態用のテーブルを参照して、変動モード番号および変動パターン番号が決定される。そして、変動回数が 3 1 回に達すると、以後、高確通常変動状態用のテーブルを参照して変動モード番号および変動パターン番号が決定されることとなる。

20

【 0 0 9 1 】

なお、時短遊技状態において小当たり図柄である特別図柄 a が決定された場合、小当たり遊技の終了後の変動状態は、小当たり遊技の開始前の変動状態に維持される。

【 0 0 9 2 】

ここで、非時短遊技状態において大当たり図柄である特別図柄 B が決定されて大役遊技が実行された場合と、非時短遊技状態において小当たり図柄である特別図柄 a が決定されて小当たり遊技が実行された場合とを比較すると、変動回数が 3 0 回に達するまでは、変動状態の移行過程が同一となっている。詳しくは後述するが、本実施形態では、主制御基板 3 0 0 において特殊 A 変動状態に設定されている間、副制御基板 3 3 0 において演出モードが潜伏モードに設定される。

30

【 0 0 9 3 】

そして、図 1 2 (b)、(f) に示すように、非時短遊技状態に設定されているときに特別図柄 B が決定された場合、または、高確率遊技状態および非時短遊技状態に設定されているときに特別図柄 a が決定された場合、大役遊技または小当たり遊技の終了後の変動回数が 1 ~ 2 9 回 (特殊 A 変動状態) であれば、潜伏モード用の演出が実行される。そして、大役遊技または小当たり遊技の終了後の変動回数が 3 0 回 (特殊 B 変動状態) になると、高確通常モードに移行することが報知され、主制御基板 3 0 0 においても、特殊変動状態から高確通常変動状態へと移行することになる。

【 0 0 9 4 】

また、図 1 2 (e) に示すように、低確率遊技状態および非時短遊技状態に設定されているときに特別図柄 a が決定された場合、小当たり遊技の終了後の変動回数が 1 ~ 2 9 回 (特殊 A 変動状態) であれば、潜伏モード用の演出が実行される。そして、小当たり遊技の終了後の変動回数が 3 0 回 (特殊 B 変動状態) になると、低確通常モードに移行することが報知され、主制御基板 3 0 0 においても、特殊変動状態から低確通常変動状態へと移行することになる。

40

【 0 0 9 5 】

このように、主制御基板 3 0 0 においては、副制御基板 3 3 0 で制御される潜伏モード用の演出に対応する変動時間を決定すべく、一定期間に亘って特殊変動状態となり、変動回数に応じた変動時間が決定されるようになっている。

【 0 0 9 6 】

50

図 1 3 は、当たり決定乱数判定テーブルを説明する図である。遊技領域 1 1 6 を流下する遊技球がゲート 1 2 4 を通過すると、第 2 始動口 1 2 2 の可動片 1 2 2 b を通電制御するか否かが対応付けられた普通図柄の判定処理（以下、「普図抽選」という）が行われる。

【 0 0 9 7 】

なお、詳しくは後述するが、遊技球がゲート 1 2 4 を通過すると、0 ~ 9 9 の範囲内から 1 つの当たり決定乱数が取得されるとともに、この乱数値がメイン R A M 3 0 0 c の普図保留記憶領域に 4 つを上限として記憶される。つまり、普図保留記憶領域は、当たり決定乱数をセーブする 4 つの記憶部を備えている。したがって、普図保留記憶領域の 4 つの記憶部全てに当たり決定乱数が記憶された状態で、遊技球がゲート 1 2 4 を通過した場合には、当該遊技球の通過に基づいて当たり決定乱数が記憶されることはない。以下では、ゲート 1 2 4 を遊技球が通過して普図保留記憶領域に記憶された当たり決定乱数を普図保留とよぶ。

【 0 0 9 8 】

非時短遊技状態において普図抽選を開始する場合には、図 1 3 (a) に示すように、非時短遊技状態用当たり決定乱数判定テーブルが参照される。この非時短遊技状態用当たり決定乱数判定テーブルによれば、当たり決定乱数が 0 であった場合に、普通図柄の種別として当たり図柄が決定され、当たり決定乱数が 1 ~ 9 9 であった場合に、普通図柄の種別としてハズレ図柄が決定される。したがって、非時短遊技状態において当たり図柄が決定される確率、すなわち、当選確率は $1 / 100$ となる。詳しくは後述するが、この普図抽選において当たり図柄が決定されると、第 2 始動口 1 2 2 の可動片 1 2 2 b が開状態に制御され、ハズレ図柄が決定された場合には、第 2 始動口 1 2 2 の可動片 1 2 2 b が閉状態に維持される。

【 0 0 9 9 】

また、時短遊技状態において普図抽選を開始する場合には、図 1 3 (b) に示すように、時短遊技状態用当たり決定乱数判定テーブルが参照される。この時短遊技状態用当たり決定乱数判定テーブルによれば、当たり決定乱数が 0 ~ 9 8 であった場合に、普通図柄の種別として当たり図柄が決定され、当たり決定乱数が 9 9 であった場合に、普通図柄の種別としてハズレ図柄が決定される。したがって、時短遊技状態において当たり図柄が決定される確率、すなわち、当選確率は $99 / 100$ となる。

【 0 1 0 0 】

図 1 4 (a) は、普通図柄変動時間データテーブルを説明する図であり、図 1 4 (b) は、開閉制御パターンテーブルを説明する図である。上記のように、普図抽選が行われると、普通図柄の変動時間が決定される。普通図柄変動時間データテーブルは、普図抽選によって当たり図柄もしくはハズレ図柄が決定されたときに、当該普通図柄の変動時間を決定する際に参照されるものである。この普通図柄変動時間データテーブルによれば、遊技状態が非時短遊技状態に設定されている場合には変動時間が 10 秒に決定され、遊技状態が時短遊技状態に設定されている場合には変動時間が 1 秒に決定される。このようにして変動時間が決定されると、当該決定された時間にわたって普通図柄表示器 1 6 8 が変動表示（点滅表示）される。そして、当たり図柄が決定された場合には普通図柄表示器 1 6 8 が点灯し、ハズレ図柄が決定された場合には普通図柄表示器 1 6 8 が消灯する。

【 0 1 0 1 】

そして、普図抽選によって当たり図柄が決定されるとともに、普通図柄表示器 1 6 8 が点灯した場合には、第 2 始動口 1 2 2 の可動片 1 2 2 b が、図 1 4 (b) に示すように、開閉制御パターンテーブルを参照して通電制御される。なお、実際は、開閉制御パターンテーブルは、遊技状態ごとに設けられており、普通図柄が決定されたときの遊技状態に応じて、対応するテーブルが普通電動役物ソレノイド 1 2 2 c の通電開始時にセットされるが、ここでは、説明の都合上、1 つのテーブルに各遊技状態に対応する制御データを示す。

【 0 1 0 2 】

当たり図柄が決定されると、図14(b)に示すように、開閉制御パターンテーブルを参照して第2始動口122が開閉制御される。この開閉制御パターンテーブルによれば、普電開放前時間(第2始動口122の開放が開始されるまでの待機時間)、普通電動役物最大開閉切替回数(第2始動口122の開放回数)、ソレノイド通電時間(第2始動口122の開放回数ごとの普通電動役物ソレノイド122cの通電時間、すなわち、1回の第2始動口122の開放時間)、規定数(第2始動口122の全開放中における第2始動口122への最大入賞可能数)、普電閉鎖有効時間(第2始動口122の各開放間の閉鎖時間、すなわち、休止時間)、普電有効状態時間(第2始動口122の最後の開放終了からの待機時間)、普電終了ウェイト時間(普電有効状態時間の経過後、後述する普通図柄の変動表示が再開されるまでの待機時間)が、第2始動口122の制御データとして、遊技状態ごとに、図示のように予め記憶されている。

10

【0103】

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

【0104】

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

20

30

【0105】

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

【0106】

(主制御基板300のCPU初期化处理)

図15は、主制御基板300におけるCPU初期化处理(S100)を説明するフローチャートである。

【0107】

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

40

【0108】

(ステップS100-1)

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

【0109】

(ステップS100-3)

メインCPU300aは、タイマカウンタにウェイト処理時間を設定する。

【0110】

50

(ステップ S 1 0 0 - 5)

メイン CPU 3 0 0 a は、電源断予告信号を検出しているかを判定する。なお、主制御基板 3 0 0 には、電源断検知回路が設けられており、電源電圧が所定値以下になると、電源検知回路から電源断予告信号が出力される。電源断予告信号を検出している場合には、上記ステップ S 1 0 0 - 3 に処理を移し、電源断予告信号を検出していない場合には、ステップ S 1 0 0 - 7 に処理を移す。

【 0 1 1 1 】

(ステップ S 1 0 0 - 7)

メイン CPU 3 0 0 a は、上記ステップ S 1 0 0 - 3 で設定したウェイト時間が経過したか否かを判定する。その結果、ウェイト時間が経過したと判定した場合にはステップ S 1 0 0 - 9 に処理を移し、ウェイト時間は経過していないと判定した場合には上記ステップ S 1 0 0 - 5 に処理を移す。

【 0 1 1 2 】

(ステップ S 1 0 0 - 9)

メイン CPU 3 0 0 a は、メイン RAM 3 0 0 c へのアクセスを許可するために必要な処理を実行する。

【 0 1 1 3 】

(ステップ S 1 0 0 - 1 1)

メイン CPU 3 0 0 a は、RAM クリアフラグがオンしているか否かを判定する。なお、遊技盤 1 0 8 の背面には不図示の RAM クリアボタンが設けられており、この RAM クリアボタンが押圧操作されると、RAM クリア検出スイッチが RAM クリアボタンの押圧操作を検出して、主制御基板 3 0 0 に RAM クリア信号が出力される。RAM クリアボタンが押圧操作された状態で電源が投入されると、RAM クリア信号が入力され、RAM クリアフラグがオンされる。そして、RAM クリアフラグがオンしていると判定した場合にはステップ S 1 0 0 - 1 3 に処理を移し、RAM クリアフラグはオンしていないと判定した場合にはステップ S 1 0 0 - 1 9 に処理を移す。

【 0 1 1 4 】

(ステップ S 1 0 0 - 1 3)

メイン CPU 3 0 0 a は、メイン RAM 3 0 0 c のうち、電源投入時 (メイン RAM 3 0 0 c をクリアするリセット時) にクリアすべきクリア対象のデータをクリアする初期化処理を行う。

【 0 1 1 5 】

(ステップ S 1 0 0 - 1 5)

メイン CPU 3 0 0 a は、メイン RAM 3 0 0 c がクリアされたことを副制御基板 3 3 0 に伝達するためのサブコマンド (RAM クリア指定コマンド) の送信処理 (コマンドを送信バッファに格納) を行う。

【 0 1 1 6 】

(ステップ S 1 0 0 - 1 7)

メイン CPU 3 0 0 a は、メイン RAM 3 0 0 c がクリアされたことを払出制御基板 3 1 0 に伝達するための払出コマンド (RAM クリア指定コマンド) の送信処理 (コマンドを送信バッファに格納) を行う。

【 0 1 1 7 】

(ステップ S 1 0 0 - 1 9)

メイン CPU 3 0 0 a は、チェックサムを算出するために必要な処理を実行する。

【 0 1 1 8 】

(ステップ S 1 0 0 - 2 1)

メイン CPU 3 0 0 a は、上記ステップ S 1 0 0 - 1 9 で算出したチェックサムが、電源断時に保存されたチェックサムと不一致であるかを判定する。その結果、両者が不一致であると判定した場合にはステップ S 1 0 0 - 1 3 に処理を移し、両者が不一致ではない (一致する) と判定した場合にはステップ S 1 0 0 - 2 3 に処理を移す。

10

20

30

40

50

【 0 1 1 9 】

(ステップ S 1 0 0 - 2 3)

メイン CPU 3 0 0 a は、メイン RAM 3 0 0 c のうち、電源復帰時 (メイン RAM 3 0 0 c をクリアせずに、電源断前のデータを維持するとき) にクリアすべきクリア対象のデータをクリアする初期化処理を行う。

【 0 1 2 0 】

(ステップ S 1 0 0 - 2 5)

メイン CPU 3 0 0 a は、電源断から復帰したことを副制御基板 3 3 0 に伝達するためのサブコマンド (電源復帰指定コマンド) の送信処理 (コマンドを送信バッファに格納) を行う。

10

【 0 1 2 1 】

(ステップ S 1 0 0 - 2 7)

メイン CPU 3 0 0 a は、電源断から復帰したことを払出制御基板 3 1 0 に伝達するための払出コマンド (電源復帰指定コマンド) の送信処理を行う。

【 0 1 2 2 】

(ステップ S 1 0 0 - 2 9)

メイン CPU 3 0 0 a は、特別図柄の種別を示す電源投入時特図図柄種別指定コマンド、特 1 保留数 (X 1) を示す特 1 保留指定コマンド、特 2 保留数 (X 2) を示す特 2 保留指定コマンド、記憶されている特 1 保留および特 2 保留の入賞順序を示す特別図柄入賞順序コマンドを送信するための電源投入時サブコマンドセット処理を実行する。

20

【 0 1 2 3 】

(ステップ S 1 0 0 - 3 1)

メイン CPU 3 0 0 a は、タイマ割込みの周期を設定する。

【 0 1 2 4 】

(ステップ S 1 0 0 - 3 3)

メイン CPU 3 0 0 a は、割込みを禁止するための処理を行う。

【 0 1 2 5 】

(ステップ S 1 0 0 - 3 5)

メイン CPU 3 0 0 a は、当たり図柄乱数用初期値更新乱数を更新する。なお、当たり図柄乱数用初期値更新乱数は、当たり図柄乱数の初期値および終了値を決定するためのものである。つまり、後述する当たり図柄乱数の更新処理によって当たり図柄乱数が、当たり図柄乱数用初期値更新乱数から、当該当たり図柄乱数用初期値更新乱数 - 1 まで 1 周すると、当たり図柄乱数は、そのときの当たり図柄乱数用初期値更新乱数に更新されることとなる。

30

【 0 1 2 6 】

(ステップ S 1 0 0 - 3 7)

メイン CPU 3 0 0 a は、払出制御基板 3 1 0 から受信した受信データ (主コマンド) を解析し、受信データに応じた種々の処理を実行する。

【 0 1 2 7 】

(ステップ S 1 0 0 - 3 9)

メイン CPU 3 0 0 a は、送信バッファに格納されているサブコマンドを副制御基板 3 3 0 に送信するための処理を行う。

40

【 0 1 2 8 】

(ステップ S 1 0 0 - 4 1)

メイン CPU 3 0 0 a は、割込みを許可するための処理を行う。

【 0 1 2 9 】

(ステップ S 1 0 0 - 4 3)

メイン CPU 3 0 0 a は、リーチグループ決定乱数、リーチモード決定乱数、変動パターン乱数を更新し、以後、上記ステップ S 1 0 0 - 3 3 から処理を繰り返す。なお、以下では、変動演出パターンを決定するためのリーチグループ決定乱数、リーチモード決定乱

50

数、変動パターン乱数を総称して変動演出用乱数と呼ぶ。

【 0 1 3 0 】

次に、主制御基板 3 0 0 における割込み処理について説明する。ここでは、電源断時退避処理 (X I N T 割込み処理) およびタイマ割込み処理について説明する。

【 0 1 3 1 】

(主制御基板 3 0 0 の電源断時退避処理 (X I N T 割込み処理))

図 1 6 は、主制御基板 3 0 0 における電源断時退避処理 (X I N T 割込み処理) を説明するフローチャートである。メイン C P U 3 0 0 a は、電源断検知回路を監視しており、電源電圧が所定値以下になると、C P U 初期化処理の割込み許可期間中 (ステップ S 1 0 0 - 4 1 とステップ S 1 0 0 - 3 3 の処理の間) に割り込んで電源断時退避処理を実行する。

10

【 0 1 3 2 】

(ステップ S 3 0 0 - 1)

電源断予告信号が入力されると、メイン C P U 3 0 0 a は、レジスタを退避する。

【 0 1 3 3 】

(ステップ S 3 0 0 - 3)

メイン C P U 3 0 0 a は、電源断予告信号をチェックする。

【 0 1 3 4 】

(ステップ S 3 0 0 - 5)

メイン C P U 3 0 0 a は、電源断予告信号を検出しているかを判定する。その結果、電源断予告信号を検出していると判定した場合にはステップ S 3 0 0 - 1 1 に処理を移し、電源断予告信号を検出していないと判定した場合にはステップ S 3 0 0 - 7 に処理を移す。

20

【 0 1 3 5 】

(ステップ S 3 0 0 - 7)

メイン C P U 3 0 0 a は、レジスタを復帰させる。

【 0 1 3 6 】

(ステップ S 3 0 0 - 9)

メイン C P U 3 0 0 a は、割込みを許可するための処理を行い、当該電源断時退避処理を終了する。

30

【 0 1 3 7 】

(ステップ S 3 0 0 - 1 1)

メイン C P U 3 0 0 a は、出力ポートの出力を停止する出力ポートクリア処理を実行する。

【 0 1 3 8 】

(ステップ S 3 0 0 - 1 3)

メイン C P U 3 0 0 a は、チェックサムを算出して保存するチェックサム設定処理を実行する。

【 0 1 3 9 】

(ステップ S 3 0 0 - 1 5)

メイン C P U 3 0 0 a は、メイン R A M 3 0 0 c へのアクセスを禁止するために必要な R A M プロテクト設定処理を実行する。これにより、電源断が発生した場合に、メイン R A M 3 0 0 c に記憶されたデータが記憶され続ける (維持される)。したがって、メイン R A M 3 0 0 c の当選時遊技状態記憶領域に記憶された当選時の遊技状態も電源断時に維持されることになる。そして、電源が復帰した時に、上記ステップ S 1 1 0 でメイン R A M 3 0 0 c の当選時遊技状態記憶領域にセーブされた当選時遊技状態が副制御基板 3 3 0 に送信される。

40

【 0 1 4 0 】

(ステップ S 3 0 0 - 1 7)

メイン C P U 3 0 0 a は、電源断発生監視時間を設定すべく、ループカウンタのカウン

50

タ値に所定の電源断検出信号検出回数をセットする。

【0141】

(ステップS300-19)

メインCPU300aは、電源断予告信号をチェックする。

【0142】

(ステップS300-21)

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

10

【0143】

(ステップS300-23)

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

【0144】

(ステップS300-25)

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

20

【0145】

なお、実際に電源断が発生した場合には、ステップS300-17～ステップS300-25をループしている間に遊技機100の稼働が停止する。

【0146】

(主制御基板300のタイマ割込み処理)

図17は、主制御基板300におけるタイマ割込み処理を説明するフローチャートである。主制御基板300には、所定の周期(本実施形態では4ミリ秒、以下「4ms」という)毎にクロックパルスが発生させるリセット用クロックパルス発生回路が設けられている。そして、リセット用クロックパルス発生回路によって、クロックパルスが発生すると、CPU初期化処理(ステップS100)に割り込んで、以下のタイマ割込み処理が実行される。

30

【0147】

(ステップS400-1)

メインCPU300aは、レジスタを退避する。

【0148】

(ステップS400-3)

メインCPU300aは、割込みを許可するための処理を行う。

【0149】

(ステップS400-5)

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

40

【0150】

(ステップS400-7)

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

【0151】

(ステップS400-9)

50

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

【0152】

(ステップS400-11)

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

【0153】

(ステップS400-13)

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

【0154】

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

【0155】

(ステップS500)

メインCPU300aは、第1始動口検出スイッチ120s、第2始動口検出スイッチ122s、ゲート検出スイッチ124sから信号の入力があつたか否か判定するスイッチ管理処理を実行する。なお、このスイッチ管理処理の詳細については後述する。

【0156】

(ステップS600)

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

【0157】

(ステップS700)

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

【0158】

(ステップS400-15)

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

【0159】

(ステップS400-17)

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

【0160】

(ステップS400-19)

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

【0161】

(ステップS400-21)

メインCPU300aは、遊技情報出力端子板312から外部へ出力する外部情報用の

10

20

30

40

50

出力データをセットするための外部情報管理処理を実行する。

【0162】

(ステップS400-23)

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

【0163】

(ステップS400-25)

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

【0164】

(ステップS400-27)

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

【0165】

(ステップS400-29)

メインCPU300aは、レジスタを復帰してタイマ割込み処理を終了する。

【0166】

以下に、上記したタイマ割込み処理のうち、ステップS500のスイッチ管理処理、ステップS600の特別遊技管理処理、ステップS700の普通遊技管理処理について、詳細に説明する。

【0167】

図18は、主制御基板300におけるスイッチ管理処理(ステップS500)を説明するフローチャートである。

【0168】

(ステップS500-1)

メインCPU300aは、ゲート検出スイッチオン検出時であるか、すなわち、ゲート124を遊技球が通過してゲート検出スイッチ124sからの検出信号がオンされたかを判定する。その結果、ゲート検出スイッチオン検出時であると判定した場合にはステップS510に処理を移し、ゲート検出スイッチオン検出時ではないと判定した場合にはステップS500-3に処理を移す。

【0169】

(ステップS510)

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

【0170】

(ステップS500-3)

メインCPU300aは、第1始動口検出スイッチオン検出時であるか、すなわち、第1始動口120に遊技球が入球して第1始動口検出スイッチ120sから検出信号が入力されたかを判定する。その結果、第1始動口検出スイッチオン検出時であると判定した場合にはステップS520に処理を移し、第1始動口検出スイッチオン検出時ではないと判定した場合にはステップS500-5に処理を移す。

【0171】

(ステップS520)

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

【0172】

10

20

30

40

50

(ステップS500-5)

メインCPU300aは、第2始動口検出スイッチオン検出時であるか、すなわち、第2始動口122に遊技球が入球して第2始動口検出スイッチ122sから検出信号が入力されたかを判定する。その結果、第2始動口検出スイッチオン検出時であると判定した場合にはステップS530に処理を移し、第2始動口検出スイッチオン検出時ではないと判定した場合にはステップS500-7に処理を移す。

【0173】

(ステップS530)

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

10

【0174】

(ステップS500-7)

メインCPU300aは、大入賞口検出スイッチオン検出時であるか、すなわち、大入賞口128に遊技球が入球して大入賞口検出スイッチ128sから検出信号が入力されたかを判定する。その結果、大入賞口検出スイッチオン検出時であると判定した場合にはステップS500-9に処理を移し、大入賞口検出スイッチオン検出時ではないと判定した場合には当該スイッチ管理処理を終了する。

【0175】

(ステップS500-9)

メインCPU300aは、現在、大役遊技または小当たり遊技中であるか否かを判定し、大入賞口128への遊技球の入球が適正になされたものであるかを判定する。ここでは、大役遊技中ではないと判定した場合には、所定の不正検出処理を実行し、大役遊技または小当たり遊技中であり、大入賞口128への遊技球の入球が適正になされたと判定した場合には、大入賞口入賞球数カウンタを1加算して、当該スイッチ管理処理(ステップS500)を終了する。

20

【0176】

図19は、主制御基板300におけるゲート通過処理(ステップS510)を説明するフローチャートである。

【0177】

(ステップS510-1)

メインCPU300aは、ハードウェア乱数生成部によって更新された当たり決定乱数をロードする。

30

【0178】

(ステップS510-3)

メインCPU300aは、普通図柄保留球数カウンタのカウンタ値が最大値以上であるか、つまり、普通図柄保留球数カウンタのカウンタ値が4以上であるかを判定する。その結果、普通図柄保留球数カウンタのカウンタ値が最大値以上であると判定した場合には当該ゲート通過処理を終了し、普通図柄保留球数カウンタは最大値以上ではないと判定した場合にはステップS510-5に処理を移す。

【0179】

(ステップS510-5)

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

40

【0180】

(ステップS510-7)

メインCPU300aは、普図保留記憶領域の4つの記憶部のうち、取得した当たり決定乱数をセーブする対象となる対象記憶部を算定する。

【0181】

(ステップS510-9)

メインCPU300aは、上記ステップS510-1で取得した当たり決定乱数を、上

50

記ステップS 5 1 0 - 7で算定した対象記憶部にセーブする。

【0182】

(ステップS 5 1 0 - 1 1)

メインCPU 3 0 0 aは、普図保留記憶領域に記憶されている普図保留数を示す普図保留指定コマンドを送信バッファにセットし、当該ゲート通過処理を終了する。

【0183】

図20は、主制御基板300における第1始動口通過処理(ステップS 5 2 0)を説明するフローチャートである。

【0184】

(ステップS 5 2 0 - 1)

メインCPU 3 0 0 aは、特別図柄識別値として「00H」をセットする。なお、特別図柄識別値は、保留種別として特1保留および特2保留のいずれであるかを識別するためのもので、特別図柄識別値(00H)は特1保留を示し、特別図柄識別値(01H)は特2保留を示す。

【0185】

(ステップS 5 2 0 - 3)

メインCPU 3 0 0 aは、特別図柄1保留球数カウンタのアドレスをセットする。

【0186】

(ステップS 5 3 5)

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

【0187】

図21は、主制御基板300における第2始動口通過処理(ステップS 5 3 0)を説明するフローチャートである。

【0188】

(ステップS 5 3 0 - 1)

メインCPU 3 0 0 aは、特別図柄識別値として「01H」をセットする。

【0189】

(ステップS 5 3 0 - 3)

メインCPU 3 0 0 aは、特別図柄2保留球数カウンタのアドレスをセットする。

【0190】

(ステップS 5 3 5)

メインCPU 3 0 0 aは、後述する特別図柄乱数取得処理を実行する。

【0191】

(ステップS 5 3 0 - 5)

メインCPU 3 0 0 aは、普通遊技管理フェーズをロードする。なお、詳しくは後述するが、普通遊技管理フェーズは、普通遊技の実行処理の段階、すなわち、普通遊技の進行状況を示すものであり、普通遊技の実行処理の段階に応じて更新される。

【0192】

(ステップS 5 3 0 - 7)

メインCPU 3 0 0 aは、上記ステップS 5 3 0 - 5でロードした普通遊技管理フェーズが「04H」ではないかを判定する。なお、普通遊技管理フェーズの「04H」は、普通電動役物入賞口開放制御処理中であることを示すものである。この普通電動役物入賞口開放制御処理においては、普通電動役物ソレノイド122cが通電されて第2始動口122の可動片122bが開状態に制御されることから、ここでは、第2始動口122が適正に開放され得る状態にあるかを判定することとなる。その結果、普通遊技管理フェーズが「04H」ではないと判定した場合には当該第2始動口通過処理を終了し、普通遊技管理フェーズが「04H」とであると判定した場合にはステップS 5 3 0 - 9に処理を移す。

10

20

30

40

50

【0193】

(ステップS530-9)

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

【0194】

図22は、主制御基板300における特別図柄乱数取得処理(ステップS535)を説明するフローチャートである。この特別図柄乱数取得処理は、上記した第1始動口通過処理(ステップS520)および第2始動口通過処理(ステップS530)において、共通のモジュールを用いて実行される。

【0195】

(ステップS535-1)

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

【0196】

(ステップS535-3)

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

【0197】

(ステップS535-5)

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

【0198】

(ステップS535-7)

メインCPU300aは、上記ステップS535-3でロードした対象特別図柄保留球数が上限値以上であるかを判定する。その結果、上限値以上であると判定した場合には、ステップS535-21に処理を移し、上限値以上ではないと判定した場合には、ステップS535-9に処理を移す。

【0199】

(ステップS535-9)

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

【0200】

(ステップS535-11)

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

【0201】

(ステップS535-13)

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

【0202】

(ステップS535-15)

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

【0203】

(ステップS536)

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

【0204】

(ステップS535-17)

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

【0205】

(ステップS535-19)

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

10

【0206】

(ステップS535-21)

メインCPU300aは、普通遊技管理フェーズをロードする。

【0207】

(ステップS535-23)

メインCPU300aは、上記ステップS535-21でロードした普通遊技管理フェーズを確認し、後述する普通電動役物入賞口開放制御状態未満(普通遊技管理フェーズ<04H)であるかを判定する。その結果、普通電動役物入賞口開放制御状態未満であると判定した場合にはステップS535-25に処理を移し、普通電動役物入賞口開放制御状態未満ではないと判定した場合には当該特別図柄乱数取得処理を終了する。

20

【0208】

(ステップS535-25)

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

30

【0209】

図23は、主制御基板300における取得時演出判定処理(ステップS536)を説明するフローチャートである。

【0210】

(ステップS536-1)

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

【0211】

(ステップS536-3)

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

40

【0212】

(ステップS536-5)

50

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

【0213】

（ステップS536-7）

10

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

【0214】

（ステップS536-9）

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

【0215】

20

（ステップS536-11）

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

【0216】

（ステップS536-13）

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

30

【0217】

（ステップS536-15）

メインCPU300aは、上記ステップS536-13で導出されたグループ種別が、保留数に応じて異なるグループ種別が決定されるか否かを判定する。より詳細に説明すると、リーチグループ決定乱数判定テーブルは、保留数に応じて複数種類設けられているが、各リーチグループ決定乱数判定テーブルにおいては、リーチグループ決定乱数の値が所定値以上である場合には、いずれのテーブルによっても同一のグループ種別が決定されるように置数が割り振られている。したがって、ここでは、リーチグループ決定乱数の値が所定値未満であれば、グループ種別が保留数で変化すると判定し、リーチグループ決定乱数の値が所定値以上であれば、グループ種別は保留数で変化しないと判定する。そして、グループ種別が保留数で変化すると判定した場合にはステップS536-17に処理を移し、グループ種別は保留数で変化しないと判定した場合にはステップS536-19に処理を移す。

40

【0218】

（ステップS536-17）

メインCPU300aは、対象記憶部に新たに記憶された保留について、当該保留が読み出されたときの保留数に応じて、グループ種別、すなわち、変動演出パターンが変化することを示す不定値コマンド（先読み指定コマンド）を送信バッファにセットし、ステップS536-29に処理を移す。

50

【0219】

(ステップS536-19)

メインCPU300aは、上記ステップS536-13で導出されたグループ種別に対応するハズレ時リーチモード決定乱数判定テーブル(図7(a)参照)をセットし、ステップS536-21に処理を移す。

【0220】

(ステップS536-21)

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

10

【0221】

(ステップS536-23)

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

【0222】

(ステップS536-25)

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

20

【0223】

(ステップS536-27)

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

【0224】

(ステップS536-29)

メインCPU300aは、確率状態識別カウンタのカウンタ値(j)が最大(1)であるかを判定し、最大であると判定した場合には当該取得時演出判定処理を終了し、最大ではないと判定した場合には、ステップS536-31に処理を移す。

30

【0225】

(ステップS536-31)

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

40

【0226】

図24は、特別遊技管理フェーズを説明する図である。既に説明したとおり、本実施形態では、第1始動口120または第2始動口122への遊技球の入球を契機とする特別遊技と、ゲート124への遊技球の通過を契機とする普通遊技とが、同時並行して進行する。特別遊技に係る処理は、段階的に、かつ、繰り返し実行されるが、主制御基板300では、こうした特別遊技に係る各処理を特別遊技管理フェーズによって管理している。

【0227】

図24に示すように、メインROM300bには、特別遊技を実行制御するための複数の特別遊技制御モジュールが格納されており、これら特別遊技制御モジュールごとに、特別遊技管理フェーズが対応付けられている。具体的には、特別遊技管理フェーズが「00

50

H」である場合には、「特別図柄変動待ち処理」を実行するためのモジュールがコールされ、特別遊技管理フェーズが「01H」である場合には、「特別図柄変動中処理」を実行するためのモジュールがコールされ、特別遊技管理フェーズが「02H」である場合には、「特別図柄停止図柄表示処理」を実行するためのモジュールがコールされ、特別遊技管理フェーズが「03H」、「07H」である場合には、「大入賞口開放前処理」を実行するためのモジュールがコールされ、特別遊技管理フェーズが「04H」、「08H」である場合には、「大入賞口開放制御処理」を実行するためのモジュールがコールされ、特別遊技管理フェーズが「05H」、「09H」である場合には、「大入賞口閉鎖有効処理」を実行するためのモジュールがコールされ、特別遊技管理フェーズが「06H」、「0AH」である場合には、「大入賞口終了ウェイト処理」を実行するためのモジュールがコールされる。

10

【0228】

図25は、主制御基板300における特別遊技管理処理（ステップS600）を説明するフローチャートである。

【0229】

（ステップS600-1）

メインCPU300aは、特別遊技管理フェーズをロードする。

【0230】

（ステップS600-3）

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

20

【0231】

（ステップS600-5）

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

【0232】

（ステップS600-7）

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

【0233】

30

図26は、主制御基板300における特別図柄変動待ち処理を説明するフローチャートである。この特別図柄変動待ち処理は、特別遊技管理フェーズが「00H」であった場合に実行される。

【0234】

（ステップS610-1）

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

【0235】

40

（ステップS610-3）

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

【0236】

（ステップS610-5）

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

50

【 0 2 3 7 】

(ステップ S 6 1 0 - 7)

メイン CPU 3 0 0 a は、第 2 特図保留記憶領域の第 1 記憶部～第 4 記憶部に記憶されている特 2 保留、または、第 1 特図保留記憶領域の第 1 記憶部～第 4 記憶部に記憶されている特 1 保留を、1 つ序数の小さい記憶部にブロック転送する。具体的には、上記ステップ S 6 1 0 - 1 において、特別図柄 2 保留球数が「 1 」以上であると判定した場合には、第 2 特図保留記憶領域の第 2 記憶部～第 4 記憶部に記憶されている特 2 保留を、第 1 記憶部～第 3 記憶部に転送する。また、メイン RAM 3 0 0 c には、処理対象となる第 0 記憶部が設けられており、第 1 記憶部に記憶されている特 2 保留を、第 0 記憶部にブロック転送する。また、上記ステップ S 6 1 0 - 3 において、特別図柄 1 保留球数が「 1 」以上であると判定した場合には、第 1 特図保留記憶領域の第 2 記憶部～第 4 記憶部に記憶されている特 1 保留を、第 1 記憶部～第 3 記憶部に転送するとともに、第 1 記憶部に記憶されている特 1 保留を、第 0 記憶部にブロック転送する。なお、この特別図柄記憶エリアシフト処理においては、第 0 記憶部に転送された保留種別に対応する対象特別図柄保留球数カウンタのカウント値を「 1 」減算するとともに、特 1 保留または特 2 保留が「 1 」減算したことを示す、保留減指定コマンドを送信バッファにセットする。

10

【 0 2 3 8 】

(ステップ S 6 1 0 - 9)

メイン CPU 3 0 0 a は、第 0 記憶部に転送された大当たり決定乱数、保留種別、高確率遊技状態であるか低確率遊技状態であるかを識別する特別図柄確率状態フラグをロードし、対応する大当たり決定乱数判定テーブルを選択して大役抽選を行い、その抽選結果を記憶する特別図柄当たり判定処理を実行する。

20

【 0 2 3 9 】

(ステップ S 6 1 0 - 1 1)

メイン CPU 3 0 0 a は、特別図柄を決定するための特別図柄図柄判定処理を実行する。ここでは、上記ステップ S 6 1 0 - 9 の大役抽選の結果が大当たりまたは小当たりであった場合には、第 0 記憶部に転送された当たり図柄乱数、保留種別をロードし、対応する当たり図柄乱数判定テーブルを選択して特別図柄判定データを抽出し、抽出した特別図柄判定データ(大当たり図柄、小当たり図柄の種別)をセーブする。また、上記ステップ S 6 1 0 - 9 の大役抽選の結果がハズレであった場合には、保留種別に対応するハズレ用の特別図柄判定データ(ハズレ図柄の種別)をセーブする。このようにして、特別図柄判定データをセーブしたら、当該特別図柄判定データに対応する図柄種別指定コマンドを送信バッファにセットする。

30

【 0 2 4 0 】

(ステップ S 6 1 0 - 1 3)

メイン CPU 3 0 0 a は、上記ステップ S 6 1 0 - 1 1 で抽出した特別図柄判定データに対応する特別図柄停止図柄番号をセーブする。なお、第 1 特別図柄表示器 1 6 0 および第 2 特別図柄表示器 1 6 2 は、それぞれ 7 セグで構成されており、7 セグを構成する各セグメントには番号(カウント値)が対応付けられている。ここで決定する特別図柄停止図柄番号は、最終的に点灯するセグメントの番号(カウント値)を示すものである。

40

【 0 2 4 1 】

(ステップ S 6 1 1)

メイン CPU 3 0 0 a は、変動モード番号および変動パターン番号を決定する特別図柄変動番号決定処理を実行する。この特別図柄変動番号決定処理の詳細は後述する。

【 0 2 4 2 】

(ステップ S 6 1 0 - 1 5)

メイン CPU 3 0 0 a は、上記ステップ S 6 1 1 で決定された変動モード番号および変動パターン番号をロードするとともに、変動時間決定テーブルを参照して、変動時間 1 および変動時間 2 を決定する。そして、決定した変動時間 1、2 の合計時間を、特別図柄変動タイマにセットする。

50

【 0 2 4 3 】

(ステップ S 6 1 0 - 1 7)

メイン CPU 3 0 0 a は、上記ステップ S 6 1 0 - 9 における大役抽選の結果が大当たりであるか否かを判定し、大当たりであった場合には、上記ステップ S 6 1 0 - 1 1 でセーブした特別図柄判定データをロードして、大当たり図柄の種別を確認する。そして、遊技状態設定テーブルを参照して、大役遊技終了後に設定される遊技状態および高確回数を判定し、その判定結果を特別図柄確率状態予備フラグおよび高確回数切り予備カウンタにセーブする。また、ここでは、大当たり当選時に設定されている遊技状態が記憶される。

【 0 2 4 4 】

(ステップ S 6 1 0 - 1 9)

メイン CPU 3 0 0 a は、第 1 特別図柄表示器 1 6 0 または第 2 特別図柄表示器 1 6 2 において、特別図柄の変動表示を開始するために、特別図柄表示図柄カウンタを設定する処理を実行する。第 1 特別図柄表示器 1 6 0 および第 2 特別図柄表示器 1 6 2 を構成する 7 セグの各セグメントにはカウンタ値が対応付けられており、特別図柄表示図柄カウンタに設定されたカウンタ値に対応するセグメントが点灯制御される。ここでは、特別図柄の変動表示の開始時に点灯させるセグメントに対応するカウンタ値が特別図柄表示図柄カウンタに設定されることとなる。なお、特別図柄表示図柄カウンタは、第 1 特別図柄表示器 1 6 0 に対応する特別図柄 1 表示図柄カウンタと、第 2 特別図柄表示器 1 6 2 に対応する特別図柄 2 表示図柄カウンタとが別個に設けられており、ここでは、保留種別に対応するカウンタにカウンタ値が設定される。

【 0 2 4 5 】

(ステップ S 6 1 0 - 2 1)

メイン CPU 3 0 0 a は、特別図柄 1 保留球数カウンタおよび特別図柄 2 保留球数カウンタのカウンタ値をロードし、特図保留指定コマンドを送信バッファにセットする。ここでは、特別図柄 1 保留球数カウンタのカウンタ値（特 1 保留数）に基づいて特図 1 保留指定コマンドをセットし、特別図柄 2 保留球数カウンタのカウンタ値（特 2 保留数）に基づいて特図 2 保留指定コマンドをセットする。また、ここでは、上記ステップ S 6 1 0 - 7 で記憶した特 1 保留および特 2 保留の入賞順序に対応する特別図柄入賞順序コマンドを送信バッファにセットする。これにより、特 1 保留または特 2 保留が消化されるたびに、特 1 保留数および特 2 保留数、ならびに、これら各保留の入賞順序が副制御基板 3 3 0 に伝達されることとなる。

【 0 2 4 6 】

(ステップ S 6 1 0 - 2 3)

メイン CPU 3 0 0 a は、特別遊技管理フェーズを「 0 1 H 」に更新し、当該特別図柄変動待ち処理を終了する。

【 0 2 4 7 】

図 2 7 は、主制御基板 3 0 0 における特別図柄変動番号決定処理を説明するフローチャートである。

【 0 2 4 8 】

(ステップ S 6 1 1 - 1)

メイン CPU 3 0 0 a は、メイン RAM 3 0 0 c にセットされている変動状態識別フラグをロードする。

【 0 2 4 9 】

(ステップ S 6 1 1 - 3)

メイン CPU 3 0 0 a は、上記ステップ S 6 1 0 - 9 における大役抽選の結果が大当たりまたは小当たりであるかを判定する。その結果、大当たりまたは小当たりであると判定した場合にはステップ S 6 1 1 - 5 に処理を移し、大当たりおよび小当たりのいずれでもない（ハズレである）と判定した場合にはステップ S 6 1 1 - 7 に処理を移す。

【 0 2 5 0 】

(ステップ S 6 1 1 - 5)

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

【0251】

(ステップS611-7)

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

【0252】

(ステップS611-9)

メインCPU300aは、現在の変動状態、上記ステップS611-7で確認した保留数、保留種別に基づいて、対応するリーチグループ決定乱数判定テーブルをセットする。そして、セットしたリーチグループ決定乱数判定テーブルと、上記ステップS610-7で第0記憶部に転送したリーチグループ決定乱数とに基づいて、リーチグループ(グループ種別)を決定する。

【0253】

(ステップS611-11)

メインCPU300aは、上記ステップS611-9で決定されたグループ種別に対応するハズレ時リーチモード決定乱数判定テーブルをセットする。

【0254】

(ステップS611-13)

メインCPU300aは、上記ステップS611-5または上記ステップS611-11でセットしたリーチモード決定乱数判定テーブルと、上記ステップS610-7で第0記憶部に転送したリーチモード決定乱数とに基づいて、変動モード番号を決定する。また、ここでは、変動モード番号とともに、変動パターン乱数判定テーブルが決定される。

【0255】

(ステップS611-15)

メインCPU300aは、上記ステップS611-13で決定した変動モード番号に対応する変動モードコマンドを送信バッファにセットする。

【0256】

(ステップS611-17)

メインCPU300aは、上記ステップS611-13で決定した変動パターン乱数判定テーブルと、上記ステップS610-7で第0記憶部に転送した変動パターン乱数とに基づいて、変動パターン番号を決定する。

【0257】

(ステップS611-19)

メインCPU300aは、上記ステップS611-17で決定した変動パターン番号に対応する変動パターンコマンドを送信バッファにセットして、当該特別図柄変動番号決定処理を終了する。

【0258】

図28は、主制御基板300における特別図柄変動中処理を説明するフローチャートである。この特別図柄変動中処理は、特別遊技管理フェーズが「01H」であった場合に実行される。

【0259】

(ステップS620-1)

メインCPU300aは、特別図柄変動ベースカウンタを更新する処理を実行する。なお、特別図柄変動ベースカウンタは、所定周期(例えば100ms)で1周するようにカウンタ値が設定される。具体的には、特別図柄変動ベースカウンタのカウント値が「0」であった場合には、所定のカウンタ値(例えば25)がセットされ、カウンタ値が「1」以上であった場合には、現在のカウント値から「1」減算した値にカウンタ値を更新する。

10

20

30

40

50

【0260】

(ステップS620-3)

メインCPU300aは、上記ステップS620-1で更新した特別図柄変動ベースカウンタのカウント値が「0」であるかを判定する。その結果、カウント値が「0」であった場合にはステップS620-5に処理を移し、カウント値が「0」ではなかった場合にはステップS620-9に処理を移す。

【0261】

(ステップS620-5)

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

10

【0262】

(ステップS620-7)

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

【0263】

(ステップS620-9)

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

20

【0264】

(ステップS620-11)

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

【0265】

(ステップS620-13)

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

30

【0266】

(ステップS620-15)

メインCPU300aは、特別遊技管理フェーズを「02H」に更新する。

【0267】

(ステップS620-17)

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

40

【0268】

(ステップS620-19)

メインCPU300aは、第1特別図柄表示器160または第2特別図柄表示器162に特別図柄が停止表示されたことを示す特図停止指定コマンドを送信バッファにセットする。なお、この特図停止指定コマンドは、停止表示される特別図柄の種別ごとに設けられており、よって、特図停止指定コマンドは、停止表示された特別図柄の種別を副制御基板330に伝達するものとして機能する。

50

【 0 2 6 9 】

(ステップ S 6 2 0 - 2 1)

メイン CPU 3 0 0 a は、特別図柄を停止表示する時間である特別図柄変動停止時間を特別遊技タイマにセットし、当該特別図柄変動中処理を終了する。

【 0 2 7 0 】

図 2 9 は、主制御基板 3 0 0 における特別図柄停止図柄表示処理を説明するフローチャートである。この特別図柄停止図柄表示処理は、特別遊技管理フェーズが「 0 2 H 」であった場合に実行される。

【 0 2 7 1 】

(ステップ S 6 3 0 - 1)

メイン CPU 3 0 0 a は、上記ステップ S 6 2 0 - 2 1 でセットした特別遊技タイマのタイマ値が「 0 」でないかを判定する。その結果、特別遊技タイマのタイマ値が「 0 」ではないと判定した場合には当該特別図柄停止図柄表示処理を終了し、特別遊技タイマのタイマ値が「 0 」であると判定した場合にはステップ S 6 3 0 - 3 に処理を移す。

【 0 2 7 2 】

(ステップ S 6 3 0 - 3)

メイン CPU 3 0 0 a は、大役抽選の結果を確認する。

【 0 2 7 3 】

(ステップ S 6 3 0 - 5)

メイン CPU 3 0 0 a は、大役抽選の結果が大当たりであるかを判定する。その結果、大当たりであると判定した場合にはステップ S 6 3 0 - 1 9 に処理を移し、大当たりではないと判定した場合にはステップ S 6 3 0 - 7 に処理を移す。

【 0 2 7 4 】

(ステップ S 6 3 0 - 7)

メイン CPU 3 0 0 a は、回数切り管理処理を実行する。ここでは、特別図柄確率状態フラグをロードして、現在の遊技状態が低確率遊技状態であるか高確率遊技状態であるかを確認する。そして、遊技状態が高確率遊技状態であった場合には、高確回数切りカウンタのカウント値を、現在のカウンタ値から「 1 」減算した値に更新する。なお、高確回数切りカウンタを更新した結果、カウンタ値が「 0 」になった場合には、低確率遊技状態に対応する特別図柄確率状態フラグをセットする。これにより、高確率遊技状態において、大当たりに当選することなく、特別図柄が所定回数確定したところで、遊技状態が低確率遊技状態に移行することとなる。

【 0 2 7 5 】

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

【 0 2 7 6 】

(ステップ S 6 3 0 - 9)

メイン CPU 3 0 0 a は、変動状態更新処理を実行する。ここでは、変動状態識別フラグを確認し、現在、特殊変動期間中であるかを判定する。そして、特殊変動期間中であると判定した場合には、特殊変動回数カウンタのカウント値 (T C) から 1 を減算し、減算後のカウンタ値 (T C) が、変動状態を切り換える回数であると判定した場合には、変動状態識別フラグを更新して変動状態を切り換える。なお、変動状態識別フラグを切り換えるための特殊変動回数カウンタのカウント値 (T C) や、いずれの変動状態識別フラグに切り換えるかについては、大当たりまたは小当たり当選時に、決定された特別図柄の種別

10

20

30

40

50

に応じて記憶される。

【0277】

(ステップS630-11)

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

【0278】

(ステップS630-13)

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

【0279】

(ステップS630-15)

メインCPU300aは、大役抽選の結果が小当たりであるかを判定する。その結果、小当たりであると判定した場合にはステップS630-21に処理を移し、小当たりではないと判定した場合にはステップS630-17に処理を移す。

【0280】

(ステップS630-17)

メインCPU300aは、特別遊技管理フェーズを「00H」に更新し、当該特別図柄停止図柄表示処理を終了する。これにより、1の保留に基づく特別遊技管理処理が終了し、特1保留または特2保留が記憶されている場合には、次の保留に基づく特別図柄の変動表示を開始するための処理が行われることとなる。

【0281】

(ステップS630-19)

メインCPU300aは、遊技状態を初期状態である低確率遊技状態および非時短遊技状態にリセット(設定)する。

【0282】

(ステップS630-21)

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

【0283】

(ステップS630-23)

メインCPU300aは、特別電動役物最大作動回数設定処理を行う。具体的には、上記ステップS630-21でセットしたデータを参照し、特別電動役物最大作動回数カウンタに、カウンタ値として所定数(特別図柄の種別に対応するカウンタ値=ラウンド数)をセットする。なお、この特別電動役物最大作動回数カウンタは、これから開始する大役遊技において実行可能なラウンド数を示すものである。一方、メインRAM300cには、特別電動役物連続作動回数カウンタが設けられており、各ラウンド遊技の開始時に、特別電動役物連続作動回数カウンタのカウンタ値を「1」加算することで、現在のラウンド遊技数が管理される。ここでは、大役遊技の開始に伴って、この特別電動役物連続作動回数カウンタのカウンタ値をリセット(「0」に更新)する処理が併せて実行される。

【0284】

(ステップS630-25)

メインCPU300aは、上記ステップS630-21でセットしたデータを参照し、特別遊技タイマに、タイマ値として所定のオープニング時間をセーブする。

【0285】

(ステップS630-27)

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

【0286】

(ステップS630-29)

メインCPU300aは、上記ステップS630-3で確認した大役抽選の結果が大当

10

20

30

40

50

たりである場合には、特別遊技管理フェーズを「03H」に更新し、小当たりである場合には、特別遊技管理フェーズを「07H」に更新して、当該特別図柄停止図柄表示処理を終了する。これにより、大役遊技または小当たり遊技が開始されることとなる。

【0287】

図30は、主制御基板300における大入賞口開放前処理を説明するフローチャートである。この大入賞口開放前処理は、特別遊技管理フェーズが「03H」、「07H」であった場合に実行される。

【0288】

(ステップS640-1)

メインCPU300aは、上記ステップS630-23でセットした特別遊技タイマのタイマ値が「0」でないかを判定する。その結果、特別遊技タイマのタイマ値が「0」ではないと判定した場合には当該大入賞口開放前処理を終了し、特別遊技タイマのタイマ値が「0」であると判定した場合にはステップS640-3に処理を移す。

10

【0289】

(ステップS640-3)

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

【0290】

(ステップS640-5)

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

20

【0291】

(ステップS641)

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

【0292】

(ステップS640-7)

メインCPU300aは、特別遊技管理フェーズを、現在の値に01Hを加算した値(「04H」または「08H」)に更新し、当該大入賞口開放前処理を終了する。

【0293】

30

図31は、主制御基板300における大入賞口開閉切替処理を説明するフローチャートである。

【0294】

(ステップS641-1)

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

【0295】

40

(ステップS641-3)

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

【0296】

(ステップS641-5)

メインCPU300aは、上記ステップS641-3で抽出したソレノイド制御データに基づいて、大入賞口ソレノイド128cの通電を開始するか、もしくは、大入賞口ソレノイド128cの通電を停止するための大入賞口ソレノイド通電制御処理を実行する。こ

50

の大入賞口ソレノイド通電制御処理の実行により、上記ステップS 4 0 0 - 2 5およびステップS 4 0 0 - 2 7において、大入賞口ソレノイド1 2 8 cの通電開始もしくは通電停止の制御がなされることとなる。

【0 2 9 7】

(ステップS 6 4 1 - 7)

メインCPU 3 0 0 aは、上記ステップS 6 4 1 - 3で抽出したタイマデータに基づくタイマ値を、特別遊技タイマにセーブする。なお、ここで特別遊技タイマにセーブされるタイマ値は、大入賞口1 2 8の1回の最大開放時間となる。

【0 2 9 8】

(ステップS 6 4 1 - 9)

メインCPU 3 0 0 aは、大入賞口ソレノイド1 2 8 cの通電開始状態か、すなわち、上記ステップS 6 4 1 - 5において、大入賞口ソレノイド1 2 8 cの通電を開始する制御処理がなされたかを判定する。その結果、通電開始状態であると判定した場合にはステップS 6 4 1 - 1 1に処理を移し、通電開始状態ではないと判定した場合には当該大入賞口開閉切替処理を終了する。

【0 2 9 9】

(ステップS 6 4 1 - 1 1)

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

【0 3 0 0】

図3 2は、主制御基板3 0 0における大入賞口開放制御処理を説明するフローチャートである。この大入賞口開放制御処理は、特別遊技管理フェーズが「0 4 H」、「0 8 H」であった場合に実行される。

【0 3 0 1】

(ステップS 6 5 0 - 1)

メインCPU 3 0 0 aは、上記ステップS 6 4 1 - 7でセーブした特別遊技タイマのタイマ値が「0」でないかを判定する。その結果、特別遊技タイマのタイマ値が「0」ではないと判定した場合にはステップS 6 5 0 - 5に処理を移し、特別遊技タイマのタイマ値が「0」であると判定した場合にはステップS 6 5 0 - 3に処理を移す。

【0 3 0 2】

(ステップS 6 5 0 - 3)

メインCPU 3 0 0 aは、特別電動役物開閉切替回数カウンタのカウンタ値が、特別電動役物開閉切替回数の上限值であるかを判定する。その結果、カウンタ値が上限値であると判定した場合にはステップS 6 5 0 - 7に処理を移し、カウンタ値は上限値ではないと判定した場合にはステップS 6 4 1に処理を移す。

【0 3 0 3】

(ステップS 6 4 1)

上記ステップS 6 5 0 - 3において、特別電動役物開閉切替回数カウンタのカウンタ値が、特別電動役物開閉切替回数の上限值ではないと判定した場合には、メインCPU 3 0 0 aは、上記ステップS 6 4 1の処理を実行する。

【0 3 0 4】

(ステップS 6 5 0 - 5)

メインCPU 3 0 0 aは、上記ステップS 5 0 0 - 9で更新された大入賞口入賞球数カウンタのカウンタ値が規定数に到達していないか、すなわち、大入賞口1 2 8に、1ラウンド中の最大入賞可能数と同数の遊技球が入球していないかを判定する。その結果、規定数に到達していないと判定した場合には当該大入賞口開放制御処理を終了し、規定数に到達したと判定した場合にはステップS 6 5 0 - 7に処理を移す。

【0 3 0 5】

(ステップS 6 5 0 - 7)

メインCPU 3 0 0 aは、大入賞口ソレノイド1 2 8 cの通電を停止して大入賞口1 2

10

20

30

40

50

8を閉鎖するために必要な大入賞口閉鎖処理を実行する。これにより、大入賞口128が閉鎖状態となる。

【0306】

(ステップS650-9)

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

【0307】

(ステップS650-11)

メインCPU300aは、特別遊技管理フェーズを、現在の値に01Hを加算した値(「05H」または「09H」)に更新する。

10

【0308】

(ステップS650-13)

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

【0309】

図33は、主制御基板300における大入賞口閉鎖有効処理を説明するフローチャートである。この大入賞口閉鎖有効処理は、特別遊技管理フェーズが「05H」、「09H」であった場合に実行される。

【0310】

(ステップS660-1)

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

20

【0311】

(ステップS660-3)

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

30

【0312】

(ステップS660-5)

メインCPU300aは、特別遊技管理フェーズを「03H」に更新する。なお、特別遊技管理フェーズが「09H」である場合、すなわち、小当たり遊技の制御中は、小当たり遊技のラウンド遊技回数が「1」であることから、上記ステップS660-3で必ずYESと判定され、当該ステップに処理が移行することはない。

【0313】

(ステップS660-7)

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

40

【0314】

(ステップS660-9)

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

【0315】

(ステップS660-11)

メインCPU300aは、特別遊技管理フェーズを、現在の値に01Hを加算した値(

50

「06H」または「0AH」)に更新する。

【0316】

(ステップS660-13)

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

【0317】

図34は、主制御基板300における大入賞口終了ウェイト処理を説明するフローチャートである。この大入賞口終了ウェイト処理は、特別遊技管理フェーズが「06H」、「0AH」であった場合に実行される。

【0318】

(ステップS670-1)

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

【0319】

(ステップS670-3)

メインCPU300aは、大役遊技終了後の遊技状態を設定するための状態設定処理を実行する。ここでは、上記ステップS610-17でセーブした特別図柄確率状態予備フラグおよび高確回数切り予備カウンタをロードして、状態データをセーブする。また、ここでは、特別図柄(大当たり図柄)の種別に応じて、普通図柄時短状態フラグおよび時短回数切りカウンタに所定の状態データをセーブする。なお、この処理は、大役遊技が実行された場合にのみ行われ、小当たり遊技が実行された場合には、当該処理を行うことはない。

【0320】

また、ここでは、大役遊技または小当たり遊技の実行契機となった大当たり図柄または小当たり図柄と、大役遊技または小当たり遊技の実行前の遊技状態とに基づいて、大役遊技または小当たり遊技の終了後の変動状態を設定すべく、変動状態識別フラグをセットする処理が行われる。また、変動状態が特殊変動状態に設定された場合には、以後、特殊変動状態がどのように切り換わるのかにかかる情報が同時に記憶され、以後、ここで記憶された情報に基づいて、変動状態の切り換え処理がなされることとなる。

【0321】

(ステップS670-5)

メインCPU300aは、大役遊技の終了後に設定される遊技状態を伝達するための遊技状態変化指定コマンドを送信バッファにセットする。

【0322】

(ステップS670-7)

メインCPU300aは、上記ステップS670-3でセーブした高確回数および時短回数に対応する回数コマンドを送信バッファにセットする。

【0323】

(ステップS670-9)

メインCPU300aは、特別遊技管理フェーズを「00H」に更新し、当該大入賞口終了ウェイト処理を終了する。これにより、特1保留または特2保留が記憶されている場合には、特別図柄の変動表示が再開されることとなる。

【0324】

図35は、普通遊技管理フェーズを説明する図である。既に説明したとおり、本実施形態では、ゲート124への遊技球の通過を契機とする普通遊技に係る処理が、段階的、かつ、繰り返し実行されるが、主制御基板300では、こうした普通遊技に係る各処理を普通遊技管理フェーズによって管理している。

【0325】

10

20

30

40

50

図35に示すように、メインROM300bには、普通遊技を実行制御するための複数の普通遊技制御モジュールが格納されており、これら普通遊技制御モジュールごとに、普通遊技管理フェーズが対応付けられている。具体的には、普通遊技管理フェーズが「00H」である場合には、「普通図柄変動待ち処理」を実行するためのモジュールがコールされ、普通遊技管理フェーズが「01H」である場合には、「普通図柄変動中処理」を実行するためのモジュールがコールされ、普通遊技管理フェーズが「02H」である場合には、「普通図柄停止図柄表示処理」を実行するためのモジュールがコールされ、普通遊技管理フェーズが「03H」である場合には、「普通電動役物入賞口開放前処理」を実行するためのモジュールがコールされ、普通遊技管理フェーズが「04H」である場合には、「普通電動役物入賞口開放制御処理」を実行するためのモジュールがコールされ、普通遊技管理フェーズが「05H」である場合には、「普通電動役物入賞口閉鎖有効処理」を実行するためのモジュールがコールされ、普通遊技管理フェーズが「06H」である場合には、「普通電動役物入賞口終了ウェイト処理」を実行するためのモジュールがコールされる。

10

【0326】

図36は、主制御基板300における普通遊技管理処理（ステップS700）を説明するフローチャートである。

【0327】

（ステップS700-1）

メインCPU300aは、普通遊技管理フェーズをロードする。

20

【0328】

（ステップS700-3）

メインCPU300aは、上記ステップS700-1でロードした普通遊技管理フェーズに対応する普通遊技制御モジュールを選択する。

【0329】

（ステップS700-5）

メインCPU300aは、上記ステップS700-3で選択した普通遊技制御モジュールをコールして処理を開始する。

【0330】

（ステップS700-7）

メインCPU300aは、普通遊技の制御時間を管理する普通遊技タイマをロードする。

30

【0331】

図37は、主制御基板300における普通図柄変動待ち処理を説明するフローチャートである。この普通図柄変動待ち処理は、普通遊技管理フェーズが「00H」であった場合に実行される。

【0332】

（ステップS710-1）

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

40

【0333】

（ステップS710-3）

メインCPU300aは、普図保留記憶領域の第1記憶部～第4記憶部に記憶されている普図保留（当たり決定乱数）を、1つ序数の小さい記憶部にブロック転送する。具体的には、第2記憶部～第4記憶部に記憶されている普図保留を、第1記憶部～第3記憶部に転送する。また、メインRAM300cには、処理対象となる第0記憶部が設けられており、第1記憶部に記憶されている普図保留を、第0記憶部に転送する。なお、この普通図柄記憶エリアシフト処理においては、普通図柄保留球数カウンタのカウンタ値を「1」減

50

算するとともに、普図保留が「１」減算したことを示す、普図保留減指定コマンドを送信バッファにセットする。

【０３３４】

(ステップＳ７１０－５)

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

【０３３５】

(ステップＳ７１０－７)

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

【０３３６】

(ステップＳ７１０－９)

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

【０３３７】

(ステップＳ７１０－１１)

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

【０３３８】

(ステップＳ７１０－１３)

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

【０３３９】

(ステップＳ７１０－１５)

メインＣＰＵ３００ａは、普通図柄表示器１６８において、普通図柄の変動表示を開始するために、普通図柄表示図柄カウンタを設定する処理を実行する。この普通図柄表示図柄カウンタに、カウンタ値として例えば「０」が設定されている場合には普通図柄表示器１６８が点灯制御され、カウンタ値として「１」が設定されている場合には普通図柄表示器１６８が消灯制御される。ここでは、普通図柄の変動表示の開始時に所定のカウンタ値が普通図柄表示図柄カウンタに設定されることとなる。

【０３４０】

(ステップＳ７１０－１７)

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

【０３４１】

(ステップＳ７１０－１９)

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

【０３４２】

(ステップＳ７１０－２１)

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

10

20

30

40

50

【 0 3 4 3 】

図 3 8 は、主制御基板 3 0 0 における普通図柄変動中処理を説明するフローチャートである。この普通図柄変動中処理は、普通遊技管理フェーズが「 0 1 H 」であった場合に実行される。

【 0 3 4 4 】

(ステップ S 7 2 0 - 1)

メイン C P U 3 0 0 a は、上記ステップ S 7 1 0 - 1 3 でセーブした普通遊技タイマのタイマ値が「 0 」であるかを判定する。その結果、タイマ値が「 0 」であった場合にはステップ S 7 2 0 - 9 に処理を移し、タイマ値が「 0 」ではなかった場合にはステップ S 7 2 0 - 3 に処理を移す。

10

【 0 3 4 5 】

(ステップ S 7 2 0 - 3)

メイン C P U 3 0 0 a は、普通図柄表示器 1 6 8 の点灯時間および消灯時間を計時する普通図柄表示タイマを更新する。具体的には、普通図柄表示タイマのタイマ値が「 0 」であった場合には、所定のタイマ値がセットされ、タイマ値が「 1 」以上であった場合には、現在のタイマ値から「 1 」減算した値にタイマ値を更新する。

【 0 3 4 6 】

(ステップ S 7 2 0 - 5)

メイン C P U 3 0 0 a は、普通図柄表示タイマのタイマ値が「 0 」であるかを判定する。その結果、普通図柄表示タイマのタイマ値が「 0 」であると判定した場合にはステップ S 7 2 0 - 7 に処理を移し、普通図柄表示タイマのタイマ値が「 0 」でないと判定した場合には当該普通図柄変動中処理を終了する。

20

【 0 3 4 7 】

(ステップ S 7 2 0 - 7)

メイン C P U 3 0 0 a は、普通図柄表示図柄カウンタのカウンタ値を更新する。ここでは、普通図柄表示図柄カウンタのカウンタ値が、普通図柄表示器 1 6 8 の消灯を示すカウンタ値であった場合には点灯を示すカウンタ値に更新し、普通図柄表示器 1 6 8 の点灯を示すカウンタ値であった場合には消灯を示すカウンタ値に更新し、当該普通図柄変動中処理を終了する。これにより、普通図柄表示器 1 6 8 は、普通図柄変動時間にわたって、所定時間おきに点灯、消灯を繰り返す（点滅する）こととなる。

30

【 0 3 4 8 】

(ステップ S 7 2 0 - 9)

メイン C P U 3 0 0 a は、普通図柄表示図柄カウンタに、上記ステップ S 7 1 0 - 7 で決定した普通図柄停止図柄番号（カウンタ値）をセーブする。これにより、普通図柄表示器 1 6 8 が最終的に点灯もしくは消灯制御され、普図抽選の結果が報知されることとなる。

【 0 3 4 9 】

(ステップ S 7 2 0 - 1 1)

メイン C P U 3 0 0 a は、普通図柄を停止表示する時間である普通図柄変動停止時間を普通遊技タイマにセットする。

40

【 0 3 5 0 】

(ステップ S 7 2 0 - 1 3)

メイン C P U 3 0 0 a は、普通図柄の停止表示が開始されたことを示す普図停止指定コマンドを送信バッファにセットする。

【 0 3 5 1 】

(ステップ S 7 2 0 - 1 5)

メイン C P U 3 0 0 a は、普通遊技管理フェーズを「 0 2 H 」に更新し、当該普通図柄変動中処理を終了する。

【 0 3 5 2 】

図 3 9 は、主制御基板 3 0 0 における普通図柄停止図柄表示処理を説明するフローチャ

50

ートである。この普通図柄停止図柄表示処理は、普通遊技管理フェーズが「02H」であった場合に実行される。

【0353】

(ステップS730-1)

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

【0354】

(ステップS730-3)

メインCPU300aは、普図抽選の結果を確認する。

【0355】

(ステップS730-5)

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

【0356】

(ステップS730-7)

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

【0357】

(ステップS730-9)

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

【0358】

(ステップS730-11)

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

【0359】

図40は、主制御基板300における普通電動役物入賞口開放前処理を説明するフローチャートである。この普通電動役物入賞口開放前処理は、普通遊技管理フェーズが「03H」であった場合に実行される。

【0360】

(ステップS740-1)

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

【0361】

(ステップS741)

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

【0362】

(ステップS740-3)

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

【0363】

10

20

30

40

50

図41は、主制御基板300における普通電動役物入賞口開閉切替処理を説明するフローチャートである。

【0364】

(ステップS741-1)

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

【0365】

(ステップS741-3)

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

【0366】

(ステップS741-5)

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

【0367】

(ステップS741-7)

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

【0368】

(ステップS741-9)

メインCPU300aは、普通電動役物ソレノイド122cの通電開始状態か、すなわち、上記ステップS741-5において、普通電動役物ソレノイド122cの通電を開始する制御処理がなされたかを判定する。その結果、通電開始状態であると判定した場合にはステップS741-11に処理を移し、通電開始状態ではないと判定した場合には当該普通電動役物入賞口開閉切替処理を終了する。

【0369】

(ステップS741-11)

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

【0370】

図42は、主制御基板300における普通電動役物入賞口開放制御処理を説明するフローチャートである。この普通電動役物入賞口開放制御処理は、普通遊技管理フェーズが「04H」であった場合に実行される。

【0371】

(ステップS750-1)

メインCPU300aは、上記ステップS741-7でセーブした普通遊技タイマのタイマ値が「0」でないかを判定する。その結果、普通遊技タイマのタイマ値が「0」ではないと判定した場合にはステップS750-5に処理を移し、普通遊技タイマのタイマ値

10

20

30

40

50

が「0」であると判定した場合にはステップS750-3に処理を移す。

【0372】

(ステップS750-3)

メインCPU300aは、普通電動役物開閉切替回数カウンタのカウンタ値が、普通電動役物開閉切替回数の上限値であるかを判定する。その結果、カウンタ値が上限値であると判定した場合にはステップS750-7に処理を移し、カウンタ値は上限値ではないと判定した場合にはステップS741に処理を移す。

【0373】

(ステップS741)

上記ステップS750-3において、普通電動役物開閉切替回数カウンタのカウンタ値が、普通電動役物開閉切替回数の上限値ではないと判定した場合には、メインCPU300aは、上記ステップS741の処理を実行する。

【0374】

(ステップS750-5)

メインCPU300aは、上記ステップS530-9で更新された普通電動役物入賞球数カウンタのカウンタ値が規定数に到達していないか、すなわち、第2始動口122に、1回の開閉制御中の最大入賞可能数と同数の遊技球が入球していないかを判定する。その結果、規定数に到達していないと判定した場合には当該普通電動役物入賞口開放制御処理を終了し、規定数に到達したと判定した場合にはステップS750-7に処理を移す。

【0375】

(ステップS750-7)

メインCPU300aは、普通電動役物ソレノイド122cの通電を停止して第2始動口122を閉鎖するために必要な普通電動役物閉鎖処理を実行する。これにより、第2始動口122が閉鎖状態となる。

【0376】

(ステップS750-9)

メインCPU300aは、普電有効状態時間を普通遊技タイマにセーブする。

【0377】

(ステップS750-11)

メインCPU300aは、普通遊技管理フェーズを「05H」に更新し、当該普通電動役物入賞口開放制御処理を終了する。

【0378】

図43は、主制御基板300における普通電動役物入賞口閉鎖有効処理を説明するフローチャートである。この普通電動役物入賞口閉鎖有効処理は、普通遊技管理フェーズが「05H」であった場合に実行される。

【0379】

(ステップS760-1)

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

【0380】

(ステップS760-3)

メインCPU300aは、普電終了ウェイト時間を普通遊技タイマにセーブする。

【0381】

(ステップS760-5)

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

【0382】

図44は、主制御基板300における普通電動役物入賞口終了ウェイト処理を説明する

10

20

30

40

50

フローチャートである。この普通電動役物入賞口終了ウェイト処理は、普通遊技管理フェーズが「06H」であった場合に実行される。

【0383】

(ステップS770-1)

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

【0384】

(ステップS770-3)

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

【0385】

以上のように、主制御基板300において各種の処理が実行されることにより、特別遊技および普通遊技が進行することとなるが、こうした遊技の進行中には、主制御基板300から送信されるコマンドに基づいて、副制御基板330において、さまざまな演出を実行するための制御が行われる。以下では、大役抽選の抽選結果を報知する変動演出について説明する。

【0386】

(演出の一例)

図45は、リーチなし変動パターンの変動演出の一例を説明する図である。上記のように、主制御基板300において大役抽選が行われると、特別図柄の変動表示中、すなわち、特別図柄の変動時間に亘って、大役抽選の結果を報知する変動演出が実行される。この変動演出においては、演出表示部200aにおいて種々の背景画像が表示されるとともに、この背景画像に重畳して、演出図柄210a、210b、210cが変動表示(スクロール表示)される。そして、最終的に演出表示部200aに停止表示された演出図柄210a、210b、210cの組み合わせ表示態様によって、大役抽選の結果が遊技者に報知されることとなる。なお、変動演出中は、演出表示部200aに表示される画像に伴って、音声出力装置206から音声が出力されるとともに、演出照明装置204が点灯制御され、また、演出役物装置202が可動制御される。

【0387】

本実施形態の変動演出は、リーチなし変動パターン、リーチ変動パターンに大別される。リーチなし変動パターンの変動演出では、演出表示部200aに背景画像(図示を省略)が表示されるとともに、この背景画像に演出図柄210a、210b、210cが重畳して変動表示される。例えば、図45(a)に示すように、大役抽選結果がハズレであったことを示す組み合わせで演出図柄210a、210b、210cが停止表示されているとする。この状態で、新たに特別図柄の変動表示が行われると、当該特別図柄の変動表示の開始に伴って、図45(b)に示すように、3つの演出図柄210a、210b、210cが変動表示(スクロール表示)を開始する。なお、図中下向きの矢印は、演出図柄210a、210b、210cが縦方向にスクロール表示されていることを示している。

【0388】

そして、図45(c)に示すように、まず、演出図柄210aが停止表示され、その後、図45(d)に示すように、演出図柄210aと異なる図柄(態様)で演出図柄210cが停止表示される。そして、特別図柄の変動表示が終了して、第1特別図柄表示器160または第2特別図柄表示器162に特別図柄が停止表示するのとほぼ同じタイミングで、図45(e)に示すように、演出図柄210bが停止表示され、このとき停止表示されている3つの演出図柄210a、210b、210cの組み合わせによって、大役抽選結果が遊技者に報知される。

【0389】

10

20

30

40

50

なお、本実施形態では、大当たり当選時には、3つの演出図柄210a、210b、210cが全て同一の図柄（態様）で停止表示され、その後に特別遊技が実行される。一方、大役抽選結果が小当たりまたはハズレであった場合には、3つの演出図柄210a、210b、210cが全て同一の図柄（態様）で停止表示されることはない。

【0390】

図46は、ノーマルリーチ変動パターンの変動演出の一例を説明する図である。本実施形態のリーチ変動パターンの変動演出は、ノーマルリーチ変動パターン、擬似連続リーチ変動パターンに大別される。ノーマルリーチ変動パターンの変動演出では、例えば、図46(a)に示すように、特別図柄の変動表示の開始に伴って、演出図柄210a、210b、210cの変動表示が開始された後、図46(b)に示すように、演出図柄210aが停止表示される。その後、図46(c)に示すように、演出図柄210cが停止表示される。このとき、演出図柄210cは、演出図柄210aと同一の図柄（態様）で停止表示される。

10

【0391】

このように、演出表示部200aにおいて、演出図柄210a、210cが特定態様（同一の図柄（態様））、所謂「リーチ態様」で表示されると、図46(d)に示すように、演出図柄210a、210b、210cの形状を、特定態様になる前と異にして変動表示が継続される。そして、その後、演出表示部200aには、図46(e)に示すように、所定の動画（リーチ発展演出）が再生表示されるとともに、最終的に、演出図柄210a、210b、210cが停止表示されて大役抽選結果が遊技者に報知されることとなる。

20

【0392】

図47は、擬似連続リーチ変動パターンの変動演出の一例を説明する図である。擬似連続リーチ変動パターンの変動演出では、例えば、特別図柄の変動表示の開始に伴って、演出図柄210a、210b、210cの変動表示が開始された後、図47(a)に示すように、演出図柄210aが停止表示される。その後、図47(b)に示すように、演出図柄210cが停止表示される。このとき、演出図柄210cは、演出図柄210aと異なる図柄（態様）で停止表示される。ここまでは、リーチなし変動パターンと同様であるが、擬似連続リーチ変動パターンの変動演出では、図47(c)に示すように、「継続」と記された特殊態様の演出図柄210bが停止表示される。

30

【0393】

こうして、特殊態様の演出図柄210bが停止表示されると、図47(d)に示すように、演出図柄210a、210b、210cの全てが再び変動表示を開始する（擬似1回目）。そして、図47(a)および図47(b)と同様に、演出図柄210a、210cが停止表示された後、図47(e)に示すように、「継続」と記された特殊態様の演出図柄210bが再度停止表示される。すると、図47(f)に示すように、演出図柄210a、210b、210cの全てが変動表示を再開し（擬似2回目）、図47(g)に示すように、演出図柄210a、210cが同一の図柄（態様）で停止表示されてリーチ態様になると、以後、図47(h)～図47(j)に示すように、ノーマルリーチ変動パターンと同様に、所定の動画（リーチ発展演出）が再生表示され、最終的に、演出図柄210a、210b、210cが停止表示されて大役抽選結果が遊技者に報知される。

40

【0394】

このように、擬似連続リーチ変動パターンの変動演出は、演出図柄210a、210b、210cの全てが一度仮停止表示された後に、再度変動表示を行ってからリーチ態様となり、リーチ態様となった後に、リーチ発展演出が実行される演出である。つまり、擬似連続リーチ変動パターンの変動演出は、1回の特別図柄の変動表示中に、演出図柄210a、210b、210cが複数回変動表示された後にリーチ発展演出が行われるものである。

【0395】

図47では、演出図柄210a、210b、210cの変動表示が3回、すなわち、演

50

出図柄 2 1 0 a、2 1 0 b、2 1 0 c の再変動が 2 回行われる場合について説明したが、本実施形態では、演出図柄 2 1 0 a、2 1 0 b、2 1 0 c の変動表示が 2 ～ 3 回（再変動が 1 ～ 2 回）行われる擬似連続リーチ変動パターンが設けられており、演出図柄 2 1 0 a、2 1 0 b、2 1 0 c の変動表示回数（再変動回数）が多くなるほど、大当たりの当選が報知される期待度（所謂「信頼度」、以下、「信頼度」という）が高くなるように設定されている。以下では、演出図柄 2 1 0 a、2 1 0 b、2 1 0 c の変動表示回数が 2 回（再変動回数が 1 回）の擬似連続リーチ変動パターンを「擬似 1」と称し、演出図柄 2 1 0 a、2 1 0 b、2 1 0 c の変動表示回数が 3 回（再変動回数が 2 回）の擬似連続リーチ変動パターンを「擬似 2」と称する。

【0396】

なお、詳しい説明は省略するが、本実施形態では、変動演出の態様を分類するための演出モードが複数設けられている。副制御基板 3 3 0 においては、これら複数の演出モードの中から、主制御基板 3 0 0 で設定されている遊技状態および変動状態に応じて、いずれかの演出モードが設定され、当該設定されている演出モードに対応する変動演出の態様が決定される。具体的には、演出表示部 2 0 0 a に表示される背景画像や、演出図柄 2 1 0 a、2 1 0 b、2 1 0 c の表示パターン等が、演出モードごとに多数設けられている。そして、変動演出の態様を決定する際には、設定されている演出モードを参照するとともに、当該設定中の演出モードに対応する背景画像や演出図柄 2 1 0 a、2 1 0 b、2 1 0 c の表示パターンの中から、いずれかの表示パターンが決定される。したがって、演出表示部 2 0 0 a には、主制御基板 3 0 0 において設定されている遊技状態に応じて異なる画像が表示されることとなり、遊技者は、演出表示部 2 0 0 a に表示される画像によって、現在の遊技状態、例えば、高確率遊技状態であるか低確率遊技状態であるかを把握することが可能となる。

【0397】

（演出決定テーブルの一例）

次に、上記の変動演出の態様の決定方法について説明する。図 4 8（a）は、前半変動演出決定テーブルを説明する図であり、図 4 8（b）は、後半変動演出決定テーブルを説明する図である。本実施形態では、変動モード番号（変動モードコマンド）に基づいて前半の変動演出の態様が決定され、変動パターン番号（変動パターンコマンド）に基づいて後半の変動演出の態様が決定される。具体的には、リーチ変動パターンの変動演出においては、所定の動画（リーチ発展演出）が再生表示されるまでの変動演出の態様（演出表示部 2 0 0 a に表示される画像パターン）が、変動モード番号（変動モードコマンド）に基づいて決定され、動画（リーチ発展演出）の画像パターンが、変動パターン番号（変動パターンコマンド）に基づいて決定される。したがって、例えば、図 4 5 に示すリーチ変動パターンの変動演出においては、図 4 6（a）～図 4 6（d）に示す変動演出の態様（画像パターン）が変動モード番号（変動モードコマンド）に基づいて決定されており、図 4 6（e）に示す変動演出の態様（動画）が変動パターン番号（変動パターンコマンド）に基づいて決定されている。

【0398】

なお、リーチなし変動パターンの変動演出は、前半の変動演出が実行されないことを示す変動モード番号（変動モードコマンド）と、所定の変動パターン番号（変動パターンコマンド）とが決定された場合に実行される。例えば、前半の変動演出が実行されないことを示す「00H」の変動モード番号に対応する変動モードコマンドを受信すると、副制御基板 3 3 0 では、必ず、前半の変動演出の態様として「なし」が決定される。また、同時に受信した変動パターンコマンドに基づいて、開始から終了までの変動演出の態様が決定される。したがって、図 4 5 に示す変動演出の態様（画像パターン）は、変動パターン番号（変動パターンコマンド）に基づいて決定されることとなる。

【0399】

図 4 8（a）に示すように、副制御基板 3 3 0 のサブ ROM 3 3 0 b には、受信し得る変動モードコマンド（変動モード番号）のそれぞれに、前半の変動演出の態様が対応付け

られた前半変動演出決定テーブルが記憶されている。この前半変動演出決定テーブルは、演出モードごとに設けられており、副制御基板 330 では、変動モードコマンドを受信すると、0 ~ 249 の範囲から 1 の演出乱数を取得するとともに、現在設定されている演出モードに対応する前半変動演出決定テーブルをセットする。そして、取得した演出乱数および変動モードコマンド（変動モード番号）に基づいて、前半の変動演出の態様が決定される。

【0400】

なお、図 48 (a) において、変動モード番号と前半の変動演出の態様とが対応付けられた各選択領域に記された数字は、当該選択領域に割り振られた乱数の範囲、すなわち、当該選択領域の選択比率を示している。例えば、変動モード番号 = 00H に対応する変動モードコマンドを受信した場合には、前半の変動演出の態様として、必ず、「なし」が決定され、変動モード番号 = 01H に対応する変動モードコマンドを受信した場合には、前半の変動演出の態様として、必ず、「リーチ A」の変動演出が決定され、変動モード番号 = 02H に対応する変動モードコマンドを受信した場合には、前半の変動演出の態様として、必ず、「リーチ B」の変動演出が決定されることとなる。

【0401】

ここで、前半の変動演出の態様のうち「なし」は、前半の変動演出を実行しないことを示しており、この「なし」が決定された場合には、後述する変動パターンコマンドに基づいて決定される後半の変動演出のみが実行されることとなる。したがって、演出表示部 200a において、リーチなし変動パターンの変動演出が実行される場合には、必ず、変動モード番号 = 00H に対応する変動モードコマンドを受信していることとなる。換言すれば、変動モード番号 = 00H に対応する変動モードコマンドを受信すると、必ず、演出表示部 200a において、リーチなし変動パターンの変動演出が実行されることとなる。

【0402】

また、図 48 (a) において、前半の変動演出の態様における「リーチ A」や「リーチ B」は、それぞれ、ノーマルリーチ変動パターンの変動演出のうち、演出図柄 210a、210b、210c がリーチ態様になるまでの、演出表示部 200a に表示される画像パターンを示している。さらに、図 48 (a) において、前半の変動演出の態様における「擬似 1」や「擬似 2」等は、それぞれ、擬似連続リーチ変動パターンの変動演出のうち、演出図柄 210a、210b、210c がリーチ態様になるまでの、演出表示部 200a に表示される画像パターンを示している。これらの画像パターンは、変動モード番号に対応付けられた特別図柄の変動表示の時間と一致するように予め設計されている。

【0403】

したがって、演出表示部 200a において、リーチ変動パターンの変動演出が実行される場合には、必ず、変動モード番号 = 00H 以外の変動モード番号に対応する変動モードコマンドを受信していることとなる。換言すれば、変動モード番号 = 00H に対応する変動モードコマンド以外の変動モードコマンドを受信すると、必ず、演出表示部 200a において、リーチ変動パターンの変動演出が実行されることとなる。

【0404】

また、図 48 (b) に示すように、副制御基板 330 のサブ ROM 330b には、受信し得る変動パターンコマンド（変動パターン番号）のそれぞれに、後半の変動演出の態様に対応付けられた後半変動演出決定テーブルが記憶されている。この後半変動演出決定テーブルは、演出モードごとに設けられており、副制御基板 330 では、変動パターンコマンドを受信すると、0 ~ 249 の範囲から 1 の演出乱数を取得するとともに、現在設定されている演出モードに対応する後半変動演出決定テーブルをセットする。そして、取得した演出乱数および変動パターンコマンド（変動パターン番号）に基づいて、後半の変動演出の態様が決定される。

【0405】

なお、図 48 (b) において、変動パターン番号と後半の変動演出の態様とが対応付けられた各選択領域に記された数字は、図 48 (a) と同様に、当該選択領域に割り振られ

た乱数の範囲、すなわち、当該選択領域の選択比率を示している。例えば、変動パターン番号 = 00H に対応する変動パターンコマンドを受信した場合には、後半の変動演出の態様として、必ず、「ハズレ12秒」の変動演出が実行され、変動パターン番号 = 01H に対応する変動パターンコマンドを受信した場合には、後半の変動演出の態様として、必ず、「ハズレ10秒」の変動演出が実行され、変動パターン番号 = 02H に対応する変動パターンコマンドを受信した場合には、後半の変動演出の態様として、必ず、「ハズレ8秒」の変動演出が実行されることとなる。

【0406】

なお、「ハズレ12秒」、「ハズレ10秒」、「ハズレ8秒」の変動演出の態様は、演出図柄210a、210b、210cが変動表示を開始してから、リーチ態様になることなく、それぞれ12秒、10秒、8秒で、ハズレを報知する態様で停止表示するものである。したがって、主制御基板300において、「00H」、「01H」、「02H」の変動パターン番号が決定される場合には、前半の変動演出の態様として「なし」が決定されるように、必ず、「00H」の変動モード番号（変動モードコマンド）が決定されるように設計されている。

【0407】

また、図48(b)において、後半の変動演出の態様における「パターン1」や「パターン2」等は、それぞれ、図46(e)、図47(j)に示す動画の種類を示すものであり、演出表示部200aに表示される画像が異なっている。なお、これらの画像パターンは、変動パターン番号に対応付けられた特別図柄の変動表示の時間と一致するように予め設計されている。

【0408】

上記のように、副制御基板330においては、設定されている演出モードに応じて、前半変動演出決定テーブルおよび後半変動演出決定テーブルが選択され、当該選択したテーブルに基づいて、演出表示部200aに表示される変動演出の態様が決定される。

【0409】

ここで、大当たり当選時に決定される変動モード番号および変動パターン番号に基づいて決定されるリーチ変動パターンの変動演出の態様は、複数種類設けられている。また、ハズレ時に決定される変動モード番号および変動パターン番号の組み合わせには、大当たり当選時に決定される変動モード番号および変動パターン番号の組み合わせと、前半および後半の変動時間がそれぞれ同じとなるものが含まれている。

【0410】

例えば、大当たり時において、前半の変動時間が20秒の変動モード番号と、後半の変動時間が60秒の変動パターン番号とが決定された場合には、リーチ発展演出として、60秒の動画が再生表示されるとする。このとき、ハズレ時においても、前半の変動時間が20秒の変動モード番号と、後半の変動時間が60秒の変動パターン番号とが所定の確率で決定されるように設定されている。そして、大当たり時とハズレ時とで、変動モード番号に基づいて、完全に同一内容の前半の変動演出の態様が決定されるようにする。また、ハズレ時に決定される後半の変動演出の態様、すなわち、リーチ発展演出を、大当たり時に決定されるリーチ発展演出と、その途中までの内容を完全に同一内容とし、最後の10秒程度のみを異なる内容としておく。

【0411】

このようにすることで、リーチ変動パターンの変動演出が実行された場合に、80秒の変動演出のうち、70秒間は、当該変動演出によって大当たりの当選が報知される期待感を遊技者に付与することができる。そして、大当たり当選時に実行され得る複数のリーチ変動パターンの変動演出それぞれに対して、その途中までの内容を等しくしたハズレ用のリーチ変動パターンの変動演出をそれぞれ設けておく。

【0412】

このとき、大当たり当選時に実行されるリーチ変動パターンの変動演出、および、ハズレ用のリーチ変動パターンの変動演出の出現確率を適宜設定することで、変動演出ごとに

10

20

30

40

50

、信頼度が設定されることとなる。例えば、10パターンのリーチ変動パターンを設けた場合に、当該リーチ変動パターンの変動演出によって大当たりの当選が最終的に報知される確率を、0%~100%の範囲内で設定可能となる。こうした変動演出の態様(リーチ変動パターン)ごとに設定される大当たりの信頼度は、主制御基板300で決定される変動モード番号および変動パターン番号の決定比率と、前半変動演出決定テーブルおよび後半変動演出決定テーブルによって決定される変動演出の態様の決定比率とによって設定されることとなる。

【0413】

(保留表示)

図49は、保留表示領域に表示される保留画像の一例を説明する図である。遊技者は、遊技状態が非時短遊技状態である場合には、大役抽選の権利を獲得すべく、第1遊技領域116aに向けて遊技球を発射させ、第1始動口120に遊技球を入球させる。第1始動口120に遊技球が入球すると、4つを上限として特1保留(以下、単に保留ともよぶ)が記憶される。

【0414】

図49(a)に示すように、演出表示部200aの下側部には、中央から左側に向けて順に、当該保留表示領域212、第1保留表示領域214a、第2保留表示領域214b、第3保留表示領域214c、第4保留表示領域214dが設けられている。当該保留表示領域212は、主制御基板300のメインRAM300cに設けられた、第1特図保留記憶領域の第0記憶部に対応している。また、第1保留表示領域214a~第4保留表示領域214dの4つの表示領域は、それぞれ、主制御基板300のメインRAM300cに設けられた、第1特図保留記憶領域の第1~第4記憶部に対応しており、各記憶部に保留が記憶されていることを報知するための領域である。以下では、第1保留表示領域214a~第4保留表示領域214dを総称して、単に保留表示領域214とする。

【0415】

例えば、変動演出の実行中に、第1特図保留記憶領域の第1記憶部~第3記憶部に保留が記憶されている場合には、図49(a)に示すように、当該保留表示領域212、および、第1保留表示領域214a~第3保留表示領域214cに、それぞれ保留画像が表示される。

【0416】

そして、主制御基板300において第1特図保留記憶領域の第1記憶部に記憶された保留が読み出されて第0記憶部にシフトされるとともに、第2記憶部~第3記憶部に記憶された保留が、それぞれ第1記憶部~第2記憶部にシフトされると、これに伴って、図49(b)に示すように、各保留画像も、第1保留表示領域214a~第3保留表示領域214cから、当該保留表示領域212、第1保留表示領域214a、第2保留表示領域214bにシフト表示される。このように、演出表示部200aの保留表示領域214に表示される保留画像により、記憶されている保留数が遊技者に明確に報知される。

【0417】

当該保留表示領域212および保留表示領域214に表示される保留画像は、その表示態様が複数種類(本実施形態では5パターン)設けられており、通常は、デフォルト画像として白色の二重丸の白色保留画像が表示される。ただし、大当たりの信頼度の高い保留が記憶された場合には、当該保留表示領域212および保留表示領域214に表示される保留画像が、図49(c)の第1保留表示領域214aに示すように、所定の確率で白色保留画像以外の画像で表示され、大当たりの信頼度を遊技者に示唆する。

【0418】

また、保留が記憶されたときに表示された保留画像が、そのまま最後まで表示されることとなると、保留画像を用いた示唆が単調となり、演出効果が低下するおそれがある。そこで、本実施形態では、当該保留表示領域212および保留表示領域214に表示された保留画像が所定のタイミングで変化し得るようになっており、保留画像の保留表示パターンが決定される際に、保留表示領域214および当該保留表示領域212で、どの保留画

10

20

30

40

50

像が表示されるかが決定される。なお、保留表示領域 2 1 4 に表示された保留画像が変化する場合には、詳しくは後述するように、保留画像が変化するタイミングは、変動演出の開始時と決定されることになる。

【 0 4 1 9 】

図 5 0 は、保留画像決定テーブルを説明する図である。副制御基板 3 3 0 のサブ ROM 3 3 0 b には、先読み指定コマンド（変動パターン番号）ごとに保留表示パターンの選択比率が設定された保留画像決定テーブルが記憶されている。この保留画像決定テーブルは複数設けられており、保留数に応じて 1 のテーブルが選択される。副制御基板 3 3 0 では、新たに保留が記憶されて先読み指定コマンドが主制御基板 3 0 0 から送信されると、先読み指定コマンドを受信するとともに、0 ~ 2 4 9 の範囲から 1 の演出乱数を取得し、保留数に応じて 1 の保留画像決定テーブルが選択される。そして、副制御基板 3 3 0 では、受信した先読み指定コマンドと、取得した演出乱数とに基づいて、選択された保留画像決定テーブルを参照して、保留表示パターンが決定される。

【 0 4 2 0 】

なお、図 5 0 において、保留表示パターンの「白」は、白色の二重丸の保留画像（白色保留画像）を示し、保留表示パターンの「青」は、青色の二重丸の保留画像（青色保留画像）を示し、保留表示パターンの「黄」は、黄色の二重丸の保留画像（黄色保留画像）を示し、保留表示パターンの「赤」は、赤色の二重丸の保留画像（赤色保留画像）を示し、保留表示パターンの「虎」は、虎柄の二重丸の保留画像（虎柄保留画像）を示している。また、図中、各選択領域に記された置数は、各保留表示パターンの選択比率を示しており、詳しくは後述する、当該保留表示領域 2 1 2 に最終的に表示される保留画像が、白色保留画像 青色保留画像 黄色保留画像 赤色保留画像 虎柄保留画像の順で、大当たりの信頼度が高い変動パターン番号での選択比率が高くなるように置数が割り振られている。つまり、保留画像は、白色保留画像 青色保留画像 黄色保留画像 赤色保留画像 虎柄保留画像の順で、信頼度が高くなるように設定されている。

【 0 4 2 1 】

保留画像決定テーブルでは、保留が記憶されたときに保留表示領域 2 1 4 で表示される保留画像の保留表示パターン、保留画像がシフト表示された変動演出の開始時に保留表示領域 2 1 4 で表示される保留画像の保留表示パターン、および、当該保留表示領域 2 1 2 で最終的に表示される保留画像の保留表示パターンが決定される。なお、保留表示領域 2 1 4 で表示される保留画像は、保留表示領域 2 1 4 において最初から最後まで表示されることを意味しており、当該保留表示領域 2 1 2 で表示される保留表示画像は、あくまでも当該保留表示領域 2 1 2 で最終的に表示されることを意味している。

【 0 4 2 2 】

保留数が 0 であるとき、つまり、主制御基板 3 0 0 のメイン RAM 3 0 0 c に設けられた第 1 特図保留記憶領域の第 1 ~ 第 4 記憶部のいずれにも保留が記憶されていないときに、第 1 始動口 1 2 0 に遊技球が入球すると、主制御基板 3 0 0 では保留が第 1 記憶部に記憶される。この場合、副制御基板 3 3 0 では、図 5 0 (a) に示す保留画像決定テーブル 1 が選択される。保留画像決定テーブル 1 では、第 1 保留表示領域 2 1 4 a で表示される保留画像の保留表示パターン、および、当該保留表示領域 2 1 2 で最終的に表示される保留画像の保留表示パターンが決定される。図 5 0 (a) において、例えば、「白 青」は、第 1 保留表示領域 2 1 4 a で白色保留画像が表示され、保留画像が当該保留表示領域 2 1 2 にシフト表示された後、当該保留表示領域 2 1 2 で最終的に青色保留画像が表示されることを示している。

【 0 4 2 3 】

また、保留数が 1 である場合、つまり、主制御基板 3 0 0 のメイン RAM 3 0 0 c に設けられた第 1 特図保留記憶領域の第 1 記憶部のみに保留が記憶されているときに第 1 始動口 1 2 0 に遊技球が入球すると、主制御基板 3 0 0 では保留が第 2 記憶部に記憶される。この場合、副制御基板 3 3 0 では、図 5 0 (b) に示す保留画像決定テーブル 2 が選択される。保留画像決定テーブル 2 では、第 2 保留表示領域 2 1 4 b で表示される保留画像の

保留表示パターン、第1保留表示領域214aで表示される保留画像の保留表示パターン、および、当該保留表示領域212で最終的に表示される保留画像の保留表示パターンが決定される。図50(b)において、例えば、「白 青 黄」は、第2保留表示領域214bで白色保留画像が表示され、その後、保留画像がシフト表示された変動演出の開始時に第1保留表示領域214aで青色保留画像が表示され、保留画像が当該保留表示領域212にシフト表示された後、当該保留表示領域212で最終的に黄色保留画像が表示されることを示している。

【0424】

また、保留数が2である場合、つまり、主制御基板300のメインRAM300cに設けられた第1特図保留記憶領域の第1～第2記憶部に保留が記憶されているときに第1始動口120に遊技球が入球すると、主制御基板300では保留が第3記憶部に記憶される。この場合、副制御基板330では、図50(c)に示す保留画像決定テーブル3が選択される。保留画像決定テーブル3では、第3保留表示領域214cで表示される保留画像の保留表示パターン、第2保留表示領域214bで表示される保留画像の保留表示パターン、第1保留表示領域214aで表示される保留画像の保留表示パターン、および、当該保留表示領域212で最終的に表示される保留画像の保留表示パターンが決定される。図50(c)において、例えば、「白 青 黄 赤」は、第3保留表示領域214cで白色保留画像が表示され、その後、保留画像がシフト表示された変動演出の開始時に第2保留表示領域214bで青色保留画像が表示され、その後、保留画像がシフト表示された変動演出の開始時に第1保留表示領域214aで黄色保留画像が表示され、保留画像が当該保留表示領域212にシフト表示された後、当該保留表示領域212で最終的に赤色保留画像が表示されることを示している。

【0425】

また、保留数が3である場合、つまり、主制御基板300のメインRAM300cに設けられた第1特図保留記憶領域の第1～第3記憶部に保留が記憶されているときに第1始動口120に遊技球が入球すると、主制御基板300では保留が第4記憶部に記憶される。この場合、副制御基板330では、図50(d)に示す保留画像決定テーブル4が選択される。保留画像決定テーブル4では、第4保留表示領域214dで表示される保留画像の保留表示パターン、第3保留表示領域214cで表示される保留画像の保留表示パターン、第2保留表示領域214bで表示される保留画像の保留表示パターン、第1保留表示領域214aで表示される保留画像の保留表示パターン、および、当該保留表示領域212で最終的に表示される保留画像の保留表示パターンが決定される。図50(d)において、例えば、「白 青 黄 赤 虎」は、第4保留表示領域214dで白色保留画像が表示され、その後、保留画像がシフト表示された変動演出の開始時に第3保留表示領域214cで青色保留画像が表示され、その後、保留画像がシフト表示された変動演出の開始時に第2保留表示領域214bで黄色保留画像が表示され、その後、保留画像がシフト表示された変動演出の開始時に第1保留表示領域214aで赤色保留画像が表示され、保留画像が当該保留表示領域212にシフト表示された後、当該保留表示領域212で最終的に虎柄保留画像が表示されることを示している。

【0426】

このように、新たに保留が記憶されると、保留数に基づいて保留画像決定テーブルが選択され、選択された保留画像決定テーブルを参照して、保留表示領域214で表示される保留画像、および、当該保留表示領域212で最終的に表示される保留画像が決定される。なお、すでに第0～第3記憶部に記憶された保留について、保留画像決定テーブルを参照して、保留画像が変化する保留表示パターンが決定されていた場合には、その後に記憶部に記憶された保留については、保留画像決定テーブルを参照して保留画像が決定されることはなく、デフォルトである白色保留画像の保留表示パターンが決定される。つまり、保留画像が変化する決定がなされるのは、第0～第4記憶部に記憶された保留のうち、1の保留についてのみであり、他の保留については、必ず、白色保留画像が表示される決定がなされることになる。

【 0 4 2 7 】

図 5 1 は、保留変化決定テーブルを説明する図である。図 5 2 は、最終回保留変化決定テーブルを説明する図である。上記の保留画像決定テーブルでは、保留表示領域 2 1 4 で表示される保留画像、および、当該保留表示領域 2 1 2 で最終的に表示される保留画像が決定されることになる。したがって、保留表示領域 2 1 4 に保留画像がシフト表示される際に保留画像が変化する場合には、保留変化のタイミングが、シフト表示されたタイミング、つまり、変動演出の開始時であることも同時に決定されることになる。しかしながら、第 1 保留表示領域 2 1 4 a に表示された保留画像、つまり、当該保留表示領域 2 1 2 で最初に表示される保留画像と、当該保留表示領域 2 1 2 で最終的に表示される保留画像とが異なる場合（保留変化する場合）、保留画像決定テーブルにより、その保留画像が変化するタイミングまで決定されることはない。

10

【 0 4 2 8 】

当該保留表示領域 2 1 2 で最初に表示される保留画像、つまり第 1 保留表示領域 2 1 4 a で表示される保留画像と、当該保留表示領域 2 1 2 で最終的に表示される保留画像とが異なる場合、副制御基板 3 3 0 では、変化態様決定処理として、演出図柄 2 1 0 a、2 1 0 b、2 1 0 c の変動表示の開始時（図 4 5（b）参照）、演出図柄 2 1 0 a の停止時（図 4 5（c）参照）、および、演出図柄 2 1 0 a、2 1 0 c の停止時（図 4 5（d）参照）において保留画像を変化させるか否かの特別抽選が、当該保留にかかると変動演出の開始時にまとめて行われる。そして、その特別抽選の結果に基づいて、保留画像を変化させる保留表示変化演出が実行される。特別抽選は、変動演出の時系列順に沿って行われる。つまり、演出図柄 2 1 0 a、2 1 0 b、2 1 0 c の変動表示の開始時に保留画像を変化させるか否かの特別抽選が最初に行われ、次に、最初の特別抽選の結果に基づいて、演出図柄 2 1 0 a の停止時に保留画像を変化させるか否かの 2 回目の特別抽選が行われ、次に、2 回目の特別抽選の結果に基づいて、演出図柄 2 1 0 a、2 1 0 c の停止時において保留画像を変化させるか否かの 3 回目の特別抽選が行われる。

20

【 0 4 2 9 】

具体的に、リーチなし変動パターンおよびノーマルリーチ変動パターンでは、演出図柄 2 1 0 a、2 1 0 b、2 1 0 c の変動表示が 1 回なので、3 回にわたって保留画像を変化させるか否かの特別抽選が行われる。そして、保留画像を変化させるか否かの特別抽選が 3 回行われる場合には、最初の 2 回では、図 5 1 に示す保留変化決定テーブルを参照して特別抽選が行われ、最後の 1 回（最終回）では、図 5 2 に示す最終回保留変化決定テーブルを参照して特別抽選が行われる。

30

【 0 4 3 0 】

また、「擬似 1」の擬似連続リーチ変動パターンでは、演出図柄 2 1 0 a、2 1 0 b、2 1 0 c の変動表示が 2 回なので、6 回にわたって保留画像を変化させるか否かの特別抽選が行われる。この場合も、同様に、最初の 5 回では、図 5 1 に示す保留変化決定テーブルを参照して特別抽選が行われ、最後の 1 回（最終回）では、図 5 2 に示す最終回保留変化決定テーブルを参照して特別抽選が行われる。

【 0 4 3 1 】

また、「擬似 2」の擬似連続リーチ変動パターンでは、演出図柄 2 1 0 a、2 1 0 b、2 1 0 c の変動表示が 3 回なので、9 回にわたって保留画像を変化させるか否かの特別抽選が行われる。この場合も、同様に、最初の 8 回では、図 5 1 に示す保留変化決定テーブルを参照して特別抽選が行われ、最後の 1 回（最終回）では、図 5 2 に示す最終回保留変化決定テーブルを参照して特別抽選が行われる。

40

【 0 4 3 2 】

図 5 1 に示すように、副制御基板 3 3 0 のサブ ROM 3 3 0 b には、現時点で決定されている保留画像（現在の保留画像ともよぶ）ごとに選択比率が設定された保留変化決定テーブルが記憶されている。この保留変化決定テーブルは複数設けられており、当該保留表示領域 2 1 2 で最終的に表示される保留画像に応じて 1 のテーブルが選択される。副制御基板 3 3 0 では、当該保留にかかると変動演出の開始時に、0 ~ 2 4 9 の範囲から 1 の演出

50

乱数を取得するとともに、当該保留表示領域 2 1 2 で最終的に表示される保留画像に応じて 1 の保留変化決定テーブルが選択される。そして、副制御基板 3 3 0 では、現在の保留画像と、取得した演出乱数とに基づいて、選択された保留変化決定テーブルを参照して、対応するタイミングで表示される保留画像（変化後の保留画像ともよぶ）が決定される。保留変化決定テーブルでは、現在の保留画像の信頼度以上の保留画像のみが決定され、信頼度が低い保留画像が決定されないよう選択比率が設定されており、また、現在の保留画像と、当該保留表示領域 2 1 4 で最終的に表示される保留画像とが同一である場合には、必ず、当該保留表示領域 2 1 4 で最終的に表示される保留画像が決定されるように選択比率が設定されている。

【 0 4 3 3 】

10

図 5 1 (a) に示すように、当該保留表示領域 2 1 2 で最終的に表示される保留画像が虎柄保留画像である場合には保留変化決定テーブル 1 が選択される。また、図 5 1 (b) に示すように、当該保留表示領域 2 1 2 で最終的に表示される保留画像が赤色保留画像である場合には保留変化決定テーブル 2 が選択される。また、図 5 1 (c) に示すように、当該保留表示領域 2 1 2 で最終的に表示される保留画像が黄色保留画像である場合には保留変化決定テーブル 3 が選択される。また、図 5 1 (d) に示すように、当該保留表示領域 2 1 2 に最終的に表示される保留画像が青色保留画像である場合には保留変化決定テーブル 4 が選択される。

【 0 4 3 4 】

20

また、図 5 2 に示すように、副制御基板 3 3 0 のサブ ROM 3 3 0 b には、現在の保留画像にかかわらず、当該保留表示領域 2 1 2 で最終的に表示される保留画像が必ず決定されるよう選択比率が設定された最終回保留変化決定テーブルが記憶されている。この最終回保留変化決定テーブルは複数設けられており、当該保留表示領域 2 1 2 で最終的に表示される保留画像に応じて 1 のテーブルが選択される。副制御基板 3 3 0 では、最終回の特別抽選において、0 ~ 2 4 9 の範囲から 1 の演出乱数を取得し、当該保留表示領域 2 1 2 で最終的に表示される保留画像に応じて 1 の最終回保留変化決定テーブルが選択される。そして、副制御基板 3 3 0 では、現在の保留画像と、取得した演出乱数とに基づいて、選択された最終回保留表示決定パターンを参照して、変化後の保留画像が決定される。

【 0 4 3 5 】

30

図 5 2 (a) に示すように、当該保留表示領域 2 1 2 で最終的に表示される保留画像が虎柄保留画像である場合には最終回保留変化決定テーブル 1 が選択される。また、図 5 2 (b) に示すように、当該保留表示領域 2 1 2 で最終的に表示される保留画像が赤色保留画像である場合には最終回保留変化決定テーブル 2 が選択される。また、図 5 2 (c) に示すように、当該保留表示領域 2 1 2 で最終的に表示される保留画像が黄色保留画像である場合には最終回保留変化決定テーブル 3 が選択される。また、図 5 2 (d) に示すように、当該保留表示領域 2 1 2 で最終的に表示される保留画像が青色保留画像である場合には最終回保留変化決定テーブル 4 が選択される。

【 0 4 3 6 】

40

例えば、主制御基板 3 0 0 で保留が記憶されたときに、当該保留表示領域 2 1 2 で最初に表示される保留画像（第 1 保留表示領域 2 1 4 a で表示される保留画像）が青色保留画像であり、当該保留表示領域 2 1 2 で最終的に表示される保留画像が虎柄保留画像である保留表示パターンが決定されたとする。そして、当該保留についての変動演出が例えばノーマルリーチ変動パターンであり、特別抽選の実行回数が 3 回であるとする、1 回目、2 回目の特別抽選では、図 5 1 (a) に示すように、保留変化決定テーブル 1 が選択される。1 回目の特別抽選では、現在の保留画像が青色保留画像であるので、「5 0 / 2 5 0」の確率で青色保留画像が決定され、「7 5 / 2 5 0」の確率で黄色保留画像が決定され、「7 5 / 2 5 0」の確率で赤色保留画像が決定され、「5 0 / 2 5 0」の確率で虎柄保留画像が決定される。そして、1 回目の特別抽選で例えば黄色保留画像が決定されると、2 回目の特別抽選では、現在の保留画像が黄色保留画像となるので、「5 0 / 2 5 0」の確率で黄色保留画像が決定され、「1 0 0 / 2 5 0」の確率で赤色保留画像が決定され、

50

「100/250」の確率で虎柄保留画像が決定される。その後、3回目（最終回）の特別抽選では、図52（a）に示すように、最終回保留変化決定テーブル1が選択され、2回目の特別抽選で例えば赤色保留画像が決定されたとすると、「250/250」の確率で虎柄保留画像が決定される。

【0437】

例えば、主制御基板300で保留が記憶されたときに、当該保留表示領域212で最初に表示される保留画像（第1保留表示領域214aで表示される保留画像）が青色保留画像であり、当該保留表示領域212で最終的に表示される保留画像が虎柄保留画像である保留表示パターンが決定されたとする。そして、当該保留についての変動演出が例えば「擬似1」の擬似リーチ変動パターンであり、特別抽選の実行回数が6回であるとする、1回目～5回目の特別抽選では、図51（a）に示すように、保留変化決定テーブル1が選択される。1回目の特別抽選では、現在の保留画像が青色保留画像であるので、「50/250」の確率で青色保留画像が決定され、「75/250」の確率で黄色保留画像が決定され、「75/250」の確率で赤色保留画像が決定され、「50/250」の確率で虎柄保留画像が決定される。そして、1回目の特別抽選で例えば黄色保留画像が決定されると、2回目の特別抽選では、現在の保留画像が黄色保留画像となるので、「50/250」の確率で黄色保留画像が決定され、「100/250」の確率で赤色保留画像が決定され、「100/250」の確率で虎柄保留画像が決定される。その後、6回目（最終回）の特別抽選では、図52（a）に示すように、最終回保留変化決定テーブル1が選択され、5回目の特別抽選で例えば赤色保留画像が決定されたとすると、「250/250」の確率で虎柄保留画像が決定される。

【0438】

図53は、保留変化演出の一例を示す図である。当該保留表示領域212で最初に表示される保留画像と、当該保留表示領域212で最終的に表示される保留画像とが異なる場合、保留変化決定テーブルおよび最終回保留変化決定テーブルを参照して決定された保留画像の表示にかかる保留変化演出が行われる。

【0439】

例えば、演出図柄210aの停止時に保留画像を変化させるとすると、図53（a）に示すように、変動演出の開始時に、例えば白色保留画像が当該保留表示領域212に表示された後、演出図柄210aが停止表示される前に、図53（b）に示すように、当該保留表示領域212が雲画像220で覆われ、その後、図53（c）に示すように、演出図柄210aが停止表示されるタイミングで、雲画像220が非表示となり、変化後の保留画像が当該保留表示領域212に表示される。

【0440】

図54は、保留変化演出決定テーブルを説明する図である。副制御基板330のサブROM330bには、図54に示す保留変化演出決定テーブルが設けられている。この保留変化演出決定テーブルでは、受信し得る全ての変動コマンド（変動モード番号）それぞれに、保留変化パターンの選択比率が設定されている。なお、図中、各選択領域に記された置数は、保留変化パターンの選択比率を示している。当該保留表示領域212で最初に表示される保留画像と、当該保留表示領域212で最終的に表示される保留画像とが異なる場合、副制御基板330では、変動コマンド（変動モード番号）を受信すると、0～249の範囲から1の演出乱数を取得し、当該取得した演出乱数の値と、受信した変動コマンド（変動モード番号）とに基づいて、保留変化演出決定テーブルを参照して、保留変化パターンが決定される。なお、保留変化パターン1～4は、異なる保留変化演出の表示態様であり、そのうちの1つは、図53に示した保留変化演出が表示される表示態様である。また、ここで決定された保留変化演出は、例えば3回にわたって保留画像を変化させるか否かの特別抽選が行われた場合には、3回とも同一の保留変化パターンで保留変化演出が実行されるが、3回それぞれについて、保留変化演出決定テーブルを参照して、保留変化パターンが決定されるようにしてもよい。

【0441】

このように、新たに保留が記憶されると、選択された保留画像決定テーブルを参照して、保留表示領域 2 1 4 で表示される保留画像、および、当該保留表示領域 2 1 2 で最終的に表示される保留画像が決定される。また、当該保留表示領域 2 1 2 で最初に表示される保留画像と、当該保留表示領域 2 1 2 で最終的に表示される保留画像とが異なる場合、当該保留にかかる変動演出の開始時に、保留画像を変化させ得る複数のタイミングそれぞれについて、各タイミング後にいずれの保留画像で表示するかを、時系列順、つまり、先に到来するタイミングから後に到来するタイミングまで順に決定する。このとき、各タイミング後の保留画像について、最初に表示される保留画像、および、1 つ前のタイミングについて決定された保留画像の信頼度以上であって、最終的に表示される保留画像の信頼度以下で決定し、かつ、少なくとも 1 のタイミングについて、最終的に表示される保留画像を決定する。これにより、遊技機 1 0 0 では、当該保留にかかる変動演出の実行パターンに応じて保留変化のタイミングを例えば 3 回 ~ 9 回の範囲内で時系列順に沿って決定することができ、演出表示部 2 0 0 a に表示される変動演出および保留画像の変化に対する遊技者の意識をともに維持させることができ、演出効果を向上させることができる。

10

【 0 4 4 2 】

(キャラ表示演出)

図 5 5 は、キャラ表示演出の一例を説明する図である。図 5 5 に示すように、本実施形態では、変動演出の開始に伴って、保留表示領域 2 1 4 の上方に設けられたキャラ画像表示領域 2 1 6 にキャラ画像 2 3 0 a ~ 2 3 0 c を表示するか否か、および、その表示態様が決定され、表示決定がなされたキャラ画像 2 3 0 a ~ 2 3 0 c が、決定された表示態様によりキャラ画像表示領域 2 1 6 に表示されるキャラ表示演出が実行される。また、キャラ画像 2 3 0 a ~ 2 3 0 c のいずれかが保留画像に重ねて表示される重ね表示演出が実行されることがある。

20

【 0 4 4 3 】

キャラ表示演出では、キャラ画像表示領域 2 1 6 に表示されるキャラ画像 2 3 0 a ~ 2 3 0 c の表示態様、すなわち、キャラ画像表示領域 2 1 6 に表示されるキャラ画像 2 3 0 a ~ 2 3 0 c の数、表示タイミングが異なる表示態様である複数のキャラ表示パターンが設けられており、そのキャラ表示パターンにより大当たりの信頼度が異なる。例えば、キャラ表示演出では、変動演出の開始に伴って、図 5 5 (a) に示すように、キャラ画像 2 3 0 a、2 3 0 b、2 3 0 c がキャラ画像表示領域 2 1 6 に表示され、その後、図 5 5 (b) に示すように、キャラ画像 2 3 0 a がキャラ画像表示領域 2 1 6 に表示される。

30

【 0 4 4 4 】

なお、詳しくは後述する重ね表示演出において、キャラ画像 2 3 0 a ~ 2 3 0 c のいずれかが保留画像に重ね表示された場合には、保留画像に重ね表示されたキャラ画像以外のキャラ画像についてキャラ表示演出が行われることになる。つまり、保留画像に重ね表示されたキャラ画像については、保留画像に重ね表示されている間はキャラ表示演出が行われない。

【 0 4 4 5 】

図 5 6 は、キャラ表示決定テーブルを説明する図である。副制御基板 3 3 0 のサブ ROM 3 3 0 b には、図 5 6 に示すキャラ表示決定テーブルが設けられている。このキャラ表示決定テーブルでは、受信し得る全ての変動コマンド (変動パターンコマンド) それぞれに、キャラ表示パターンの選択比率が設定されている。なお、図中、各選択領域に記された置数は、各キャラ表示パターンの選択比率を示している。そして、キャラ画像 2 3 0 a ~ 2 3 0 c のいずれもが保留画像に重ね表示されていなければ、図 5 6 (a) に示すように、キャラ表示決定テーブル 1 が選択される。また、キャラ画像 2 3 0 c が保留画像に重ね表示されていれば、図 5 6 (b) に示すように、キャラ表示決定テーブル 2 が選択され、キャラ画像 2 3 0 b が保留画像に重ね表示されていれば、図 5 6 (c) に示すように、キャラ表示決定テーブル 3 が選択され、キャラ画像 2 3 0 a が保留画像に重ね表示されていれば、図 5 6 (d) に示すように、キャラ表示決定テーブル 4 が選択される。

40

【 0 4 4 6 】

50

そして、変動コマンド（変動パターンコマンド）を受信すると、0～249の範囲から1の演出乱数を取得し、当該取得した演出乱数の値と、受信した変動コマンド（変動パターンコマンド）とに基づいて、選択されたキャラ表示決定テーブルを参照して、キャラ表示パターンが決定される。なお、キャラ表示決定テーブルでは、キャラ表示パターン1
キャラ表示パターン2
キャラ表示パターン3
キャラ表示パターン4の順、キャラ表示パターン11
キャラ表示パターン12
キャラ表示パターン13
キャラ表示パターン14の順、キャラ表示パターン21
キャラ表示パターン22
キャラ表示パターン23
キャラ表示パターン24の順、キャラ表示パターン31
キャラ表示パターン32
キャラ表示パターン33
キャラ表示パターン34の順で大当たりの信頼度が高い変動パターン番号での選択比率が高くなるように置数が割り振られている。

10

【0447】

（重ね表示演出）

図57は、重ね表示演出の一例を説明する図である。副制御基板330では、第1特図保留記憶領域に保留が記憶されると、当該保留よりも前に記憶されている保留数に応じて、当該保留が記憶された後の変動演出中に実行される重ね表示演出の実行パターンがシナリオ（重ね表示演出シナリオ）としておおまかに決定される。

【0448】

重ね表示演出の実行パターンは、大別して、成功パターンと失敗パターンとが設けられており、成功パターンの重ね表示演出では、キャラ画像230a～230cのいずれかのキャラ画像が保留表示領域214に表示された保留画像まで移動表示された後、最終的に保留画像に移動表示されたキャラ画像が重ねて表示される。また、失敗パターンの重ね表示演出では、キャラ画像230a～230cのいずれかのキャラ画像が保留表示領域214に表示された保留画像まで移動表示された後、最終的に保留画像に移動表示されたキャラ画像が重ねて表示されない。なお、保留画像に重ねて表示されるキャラ画像230a～230cは、保留画像にキャラ画像230a～230cのいずれかが移動表示される変動演出の開始時に抽選によりランダムに決定される。

20

【0449】

成功パターンには、通常成功パターン、飛込成功パターン、大砲成功パターンが設けられている。通常成功パターンの重ね表示演出では、図57(a)に示すように、例えば、キャラ画像230aが第2保留表示領域214bの保留画像まで移動表示され、第2保留表示領域214bの保留画像に対してキャラ画像230aが重ねて表示される。また、飛込成功パターンの重ね表示演出では、図57(b)に示すように、例えば、キャラ画像表示領域216に飛び込み台画像250が表示され、例えば、キャラ画像230aが飛び込み台画像250近傍から第2保留表示領域214bの保留画像に飛び込むように移動表示され、第2保留表示領域214bの保留画像に対してキャラ画像230aが重ねて表示される。また、大砲成功パターンの重ね表示演出では、図57(c)に示すように、例えば、キャラ画像表示領域216に大砲画像252が表示され、例えば、キャラ画像230aが大砲画像252近傍から第2保留表示領域214bの保留画像に向けて打ち上げられるように移動表示され、第2保留表示領域214bの保留画像に対してキャラ画像230aが重ねて表示される。

30

40

【0450】

そして、一度、成功パターンが決定されて、例えば、第2保留表示領域214bの保留画像に対してキャラ画像230aが重ねて表示されると、次の変動演出において、第2保留表示領域214bの保留画像が第1保留表示領域214aに移動表示される際に、キャラ画像230aも同時に移動表示される。その後、キャラ画像230aが重ねて表示された第1保留表示領域214aの保留画像が当該保留表示領域212に移動表示された後、その変動演出が終了すると、次の変動演出においてキャラ画像230aを含むキャラ表示演出が行われる。

【0451】

また成功パターンでは、第2保留表示領域214bの保留画像に対してキャラ画像23

50

0 a が重ねて表示された場合に、図 5 7 (c) に示すように、第 2 保留表示領域 2 1 4 b に対応する保留の信頼度を示唆する例えば「好機」のようなコメント画像 2 5 4 がキャラ画像 2 3 0 a の上方に表示されることがある。コメント画像 2 5 4 は、「？」と記されたコメント画像、「！」と記されたコメント画像、「好機」と記されたコメント画像、「激熱」と記されたコメント画像、「当」と記されたコメント画像からなるコメント画像群のいずれかが表示される。

【 0 4 5 2 】

そして、一度、成功パターンが決定されて、例えば、第 2 保留表示領域 2 1 4 b の保留画像に対してキャラ画像 2 3 0 a が重ねて表示され、コメント画像 2 5 4 が表示されると、次の変動演出においても、キャラ画像 2 3 0 a とともにコメント画像 2 5 4 が表示される。このとき、コメント画像 2 5 4 は、コメント画像群のいずれかが表示されることになる。その後、キャラ画像 2 3 0 a が重ねて表示された第 1 保留表示領域 2 1 4 a の保留画像が当該保留表示領域 2 1 2 に移動表示された後、その変動演出が終了すると、コメント画像 2 5 4 は非表示となる。

【 0 4 5 3 】

失敗パターンには、通常失敗パターン、飛込失敗パターン、大砲失敗パターンが設けられている。通常失敗パターンの重ね表示演出では、通常成功パターンと同様に、例えば、キャラ画像 2 3 0 a が第 2 保留表示領域 2 1 4 b の保留画像まで移動表示されるが、最終的に第 2 保留表示領域 2 1 4 b の保留画像に対してキャラ画像 2 3 0 a が重ねて表示されない。また、飛込失敗パターンの重ね表示演出では、飛込成功パターンと同様に、例えば、キャラ画像表示領域 2 1 6 に飛び込み台画像 2 5 0 が表示され、例えば、キャラ画像 2 3 0 a が飛び込み台画像 2 5 0 近傍から第 2 保留表示領域 2 1 4 b の保留画像に飛び込むように移動表示されるが、最終的に第 2 保留表示領域 2 1 4 b の保留画像に対してキャラ画像 2 3 0 a が重ねて表示されない。また、大砲失敗パターンの重ね表示演出では、大砲成功パターンと同様に、例えば、キャラ画像表示領域 2 1 6 に大砲画像 2 5 2 が表示され、例えば、キャラ画像 2 3 0 a が大砲画像 2 5 2 近傍から第 2 保留表示領域 2 1 4 b の保留画像に向けて打ち上げられるように移動表示されるが、最終的に第 2 保留表示領域 2 1 4 b の保留画像に対してキャラ画像 2 3 0 a が重ねて表示されない。

【 0 4 5 4 】

図 5 8 は、重ね表示演出シナリオ決定テーブルを説明する図である。副制御基板 3 3 0 のサブ ROM 3 3 0 b には、図 5 8 に示す重ね表示演出シナリオ決定テーブルが設けられている。副制御基板 3 3 0 では、先読み指定コマンド（先読み指定変動パターンコマンド）を受信すると、保留数が 1 個であれば、図 5 8 (a) に示すように、重ね表示演出シナリオ決定テーブル 1 が選択される。同様に、保留数が 2 個であれば、図 5 8 (b) に示すように、重ね表示演出シナリオ決定テーブル 2 が選択され、保留数が 3 個であれば、図 5 8 (c) に示すように、重ね表示演出シナリオ決定テーブル 3 が選択される。そして、副制御基板 3 3 0 では、取得した先読み指定コマンド（変動パターン番号）と、取得された 1 の演出乱数の値に基づいて、選択された重ね表示演出シナリオ決定テーブルを参照して、重ね表示演出シナリオの実行シナリオパターンが決定される。

【 0 4 5 5 】

なお、図中、各選択領域に記された置数は、各実行シナリオパターンの選択比率を示しており、詳しくは後述する、最終的に表示されるコメント画像 2 5 4 が、「？」と記されたコメント画像「！」と記されたコメント画像「好機」と記されたコメント画像「激熱」と記されたコメント画像「当」と記されたコメント画像の順で、大当たりの信頼度が高い変動パターン番号での選択比率が高くなるように置数が割り振られている。つまり、コメント画像 2 5 4 は、「？」と記されたコメント画像「！」と記されたコメント画像「好機」と記されたコメント画像「激熱」と記されたコメント画像「当」と記されたコメント画像の順で、信頼度が高くなるように設定されている

【 0 4 5 6 】

なお、図 5 8 において、実行シナリオパターンの上段には、重ね表示演出のおおまかな

10

20

30

40

50

実行パターンが示され、実行シナリオパターンの下段には、コメント画像の表示態様である実行パターンが示されている。また、図 5 8 において、「成功」は、成功パターンが決定されることを示し、「失敗」は、失敗パターンが決定されることを示す。また、図 5 8 において、「？」は、「？」と記されたコメント画像 2 5 4 が表示されることを示し、「！」は、「！」と記されたコメント画像 2 5 4 が表示されることを示し、「好機」は、「好機」と記されたコメント画像 2 5 4 が表示されることを示し、「激熱」は、「激熱」と記されたコメント画像 2 5 4 が表示されることを示し、「当」は、「当」と記されたコメント画像 2 5 4 が表示されることを示す。

【 0 4 5 7 】

図 5 8 (a) において、例えば、上段が「成功」で、下段が「？」 「激熱」は、第 2 保留表示領域 2 1 4 b に表示された保留画像が第 1 保留表示領域 2 1 4 a にシフト表示された変動演出の開始時に成功パターンの重ね表示演出が実行され、その後、キャラ画像が保留画像に重ね表示されたタイミングで「？」と記されたコメント画像 2 5 4 が表示され、保留画像が当該保留表示領域 2 1 2 にシフト表示された後、最終的に「激熱」と記されたコメント画像 2 5 4 が表示される。

【 0 4 5 8 】

また、図 5 8 (b) において、例えば、上段が「失敗」 「成功」で、下段が「？」 「好機」は、第 3 保留表示領域 2 1 4 c に表示された保留画像が第 2 保留表示領域 2 1 4 b にシフト表示された変動演出の開始時に失敗パターンの重ね表示演出が実行され、その後、第 2 保留表示領域 2 1 4 b に表示された保留画像が第 1 保留表示領域 2 1 4 a にシフト表示された変動演出の開始時に成功パターンの重ね表示演出が実行される。その後、キャラ画像が保留画像に重ね表示されたタイミングで「？」と記されたコメント画像 2 5 4 が表示され、保留画像が当該保留表示領域 2 1 2 にシフト表示された後、最終的に「好機」と記されたコメント画像 2 5 4 が表示される。

【 0 4 5 9 】

また、図 5 8 (c) において、例えば、上段が「失敗」 「成功」で、下段が「？」 「！」 「当」は、第 4 保留表示領域 2 1 4 d に表示された保留画像が第 3 保留表示領域 2 1 4 c にシフト表示された変動演出の開始時に失敗パターンの重ね表示演出が実行され、第 3 保留表示領域 2 1 4 c に表示された保留画像が第 2 保留表示領域 2 1 4 b にシフト表示された変動演出の開始時に成功パターンの重ね表示演出が実行され、その後、キャラ画像が保留画像に重ね表示されたタイミングで「？」と記されたコメント画像 2 5 4 が表示される。その後、第 2 保留表示領域 2 1 4 b に表示された保留画像が第 1 保留表示領域 2 1 4 a にシフト表示された変動演出の開始時に「！」と記されたコメント画像 2 5 4 が表示され、保留画像が当該保留表示領域 2 1 2 にシフト表示された後、最終的に「当」と記されたコメント画像 2 5 4 が表示される。

【 0 4 6 0 】

このように、重ね表示演出シナリオ決定テーブルでは、重ね表示演出のおおまかな実行パターンとして成功パターンまたは失敗パターンが決定されることとなるが、どの成功パターンまたは失敗パターンが実行されるかまでは決定されない。成功パターンまたは失敗パターンが決定された場合には、成功パターンまたは失敗パターンが決定された変動演出の開始時に、どの成功パターンまたは失敗パターンが実行されるかが決定される。

【 0 4 6 1 】

図 5 9 は、重ね表示演出決定テーブルを説明する図である。副制御基板 3 3 0 のサブ ROM 3 3 0 b には、図 5 9 に示す重ね表示演出決定テーブルが設けられている。この重ね表示演出決定テーブルでは、受信し得る全ての変動コマンド（変動パターン番号）それぞれに、重ね表示演出の実行パターンの選択比率が設定されている。副制御基板 3 3 0 では、成功パターンが決定された変動演出の開始時に、変動コマンド（変動パターン番号）を受信すると、0 ~ 2 4 9 の範囲から 1 の演出乱数を取得し、当該取得した演出乱数の値と、受信した変動コマンド（変動パターン番号）とに基づいて、図 5 9 (a) に示す重ね表示演出決定テーブル 1 を参照して、重ね表示演出の実行パターンが決定される。また、副

10

20

30

40

50

制御基板 330 では、失敗パターンが決定された変動演出の開始時に、変動コマンド指定コマンド（変動パターン番号）を受信すると、0～249の範囲から1の演出乱数を取得し、当該取得した演出乱数の値と、受信した変動コマンド（変動パターン番号）とに基づいて、図59（b）に示す重ね表示演出決定テーブル2を参照して、重ね表示演出の実行パターンが決定される。

【0462】

図60は、コメント画像決定テーブルを説明する図である。図61は、最終回コメント画像決定テーブルを説明する図である。重ね表示演出シナリオ決定テーブルでは、成功パターンが決定された際に表示され得るコメント画像254、その後に保留画像が保留表示領域214にシフト表示された際に表示されるコメント画像254、および、保留画像が当該保留表示領域212にシフト表示された後に最終的に表示されるコメント画像254が決定される。ここで、成功パターンが決定された際に表示され得るコメント画像254は、重ね表示演出が実行された変動演出が終了まで表示されることを意味し、その後に保留画像が保留表示領域214にシフト表示された際に表示されるコメント画像254は、シフト表示された変動演出の開始から終了まで表示されることを意味し、保留画像が当該保留表示領域212にシフト表示された後に最終的に表示されるコメント画像254は、保留画像が当該保留表示領域212にシフト表示された変動演出で、あくまでも最終的に表示されることを意味している。

【0463】

したがって、保留表示領域214に保留画像がシフト表示される際にコメント画像254が変化する場合には、コメント画像254の変化タイミングが、保留画像がシフト表示されたタイミング、つまり、変動演出の開始時であることも同時に決定されることとなる。一方、第1保留表示領域214aに保留画像が表示された際に表示されるコメント画像254と、最終的に表示されるコメント画像254とが異なる場合、重ね表示演出シナリオ決定テーブルにより、その変化のタイミングまで決定されることはない。

【0464】

第1保留表示領域214aに保留画像が表示された際に表示されるコメント画像254、つまり、保留画像が当該保留表示領域212にシフト表示されて最初に表示されるコメント画像254と、最終的に表示されるコメント画像254とが異なる場合には、第1保留表示領域214aに表示される保留画像と、当該保留表示領域212に最終的に表示される保留画像とが異なる場合と同様に、演出図柄210a、210b、210cの変動表示の開始時（図45（b）参照）、演出図柄210aの停止時（図45（c）参照）、および、演出図柄210a、210cの停止時（図45（d）参照）においてコメント画像254を変化させるか否かの抽選が、当該保留にかかる変動演出の開始時にまとめて行われる。例えば、リーチなし変動パターンおよびノーマルリーチ変動パターンでは、3回にわたってコメント画像254を変化させるか否かの抽選が行われる。そして、保留画像を変化させるか否かの抽選が3回行われる場合には、最初の2回では、図60に示すコメント画像決定テーブルを参照して抽選が行われ、最後の1回（最終回）では、図61に示す最終回コメント画像決定テーブルを参照して抽選が行われる。

【0465】

また、「擬似1」の擬似連続リーチ変動パターンでは、6回にわたって保留画像を変化させるか否かの特別抽選が行われ、最初の5回では、図60に示すコメント画像決定テーブルを参照して抽選が行われ、最後の1回（最終回）では、図61に示す最終回コメント画像決定テーブルを参照して抽選が行われる。また、「擬似2」の擬似連続リーチ変動パターンでは、9回にわたって保留画像を変化させるか否かの特別抽選が行われる。この場合も、同様に、最初の8回では、図60に示すコメント画像決定テーブルを参照して抽選が行われ、最後の1回（最終回）では、図61に示す最終回コメント画像決定テーブルを参照して抽選が行われる。

【0466】

図60に示すように、副制御基板330のサブROM330bには、現時点で決定され

10

20

30

40

50

ているコメント画像 2 5 4 (現在のコメント画像ともよぶ) ごとに選択比率が設定されたコメント画像決定テーブルが記憶されている。このコメント画像決定テーブルは複数設けられており、最終的に表示されるコメント画像 2 5 4 に応じて 1 のテーブルが選択される。副制御基板 3 3 0 では、当該保留が読み出されると、0 ~ 2 4 9 の範囲から 1 の演出乱数を取得し、最終的に表示されるコメント画像 2 5 4 に応じて 1 のコメント画像決定テーブルが選択される。そして、副制御基板 3 3 0 では、現在のコメント画像 2 5 4 と、取得した演出乱数とに基づいて、選択されたコメント画像決定テーブルを参照して、対応するタイミングで表示されるコメント画像 2 5 4 (変化後のコメント画像ともよぶ) が決定される。コメント画像決定テーブルでは、現在のコメント画像 2 5 4 の信頼度以上のコメント画像 2 5 4 のみが決定され、信頼度が低いコメント画像 2 5 4 が決定されないよう選択比率が設定されており、また、現在のコメント画像 2 5 4 と、最終的に表示されるコメント画像 2 5 4 とが同一である場合には、必ず、最終的に表示されるコメント画像 2 5 4 が決定されるように選択比率が設定されている。

【 0 4 6 7 】

図 6 0 (a) に示すように、最終的に表示されるコメント画像 2 5 4 が「当」である場合にはコメント画像決定テーブル 1 が選択される。また、図 6 0 (b) に示すように、最終的に表示されるコメント画像 2 5 4 が「激熱」である場合にはコメント画像決定テーブル 2 が選択される。また、図 6 0 (c) に示すように、最終的に表示されるコメント画像 2 5 4 が「好機」である場合にはコメント画像決定テーブル 3 が選択される。また、図 6 0 (d) に示すように、最終的に表示されるコメント画像 2 5 4 が「！」である場合にはコメント画像決定テーブル 4 が選択される。

【 0 4 6 8 】

また、図 6 1 に示すように、副制御基板 3 3 0 のサブ ROM 3 3 0 b には、現在のコメント画像 2 5 4 に対して、最終的に表示されるコメント画像 2 5 4 が必ず決定されるよう選択比率が設定された最終回コメント画像決定テーブルが記憶されている。この最終回コメント画像決定テーブルは複数設けられており、最終的に表示されるコメント画像 2 5 4 に応じて 1 のテーブルが選択される。副制御基板 3 3 0 では、最終回の抽選において、0 ~ 2 4 9 の範囲から 1 の演出乱数を取得し、最終的に表示されるコメント画像 2 5 4 に応じて 1 の最終回コメント画像決定テーブルが選択される。そして、副制御基板 3 3 0 では、現在のコメント画像 2 5 4 と、取得した演出乱数とに基づいて、選択された最終回コメント画像決定テーブルを参照して、変化後のコメント画像 2 5 4 が決定される。

【 0 4 6 9 】

図 6 1 (a) に示すように、最終的に表示されるコメント画像 2 5 4 が「当」である場合には最終回コメント画像決定テーブル 1 が選択される。また、図 6 0 (b) に示すように、最終的に表示されるコメント画像 2 5 4 が「激熱」である場合には最終回コメント画像決定テーブル 2 が選択される。また、図 6 1 (c) に示すように、最終的に表示されるコメント画像 2 5 4 が「好機」である場合には最終回コメント画像決定テーブル 3 が選択される。また、図 6 1 (d) に示すように、最終的に表示されるコメント画像 2 5 4 が「！」である場合には最終回コメント画像決定テーブル 4 が選択される。

【 0 4 7 0 】

例えば、主制御基板 3 0 0 で保留が記憶されたときに、保留画像が当該保留表示領域 2 1 2 にシフト表示されて最初に表示されるコメント画像 2 5 4 (第 1 保留表示領域 2 1 4 a に保留画像が表示された際に表示されるコメント画像 2 5 4) が「！」であり、最終的に表示されるコメント画像 2 5 4 が「当」と決定されたとする。そして、当該保留についての変動演出が例えばノーマルリーチ変動パターンであり、抽選の実行回数が 3 回であるとする、1 回目、2 回目の抽選では、図 6 0 (a) に示すように、コメント画像決定テーブル 1 が選択される。1 回目の抽選では、現在のコメント画像 2 5 4 が「！」であるので、「5 0 / 2 5 0」の確率で「！」が決定され、「7 5 / 2 5 0」の確率で「好機」が決定され、「7 5 / 2 5 0」の確率で「激熱」が決定され、「5 0 / 2 5 0」の確率で「当」が決定される。そして、1 回目の抽選で例えば「好機」が決定されると、2 回目の抽

選では、現在のコメント画像 2 5 4 が「好機」となるので、「5 0 / 2 5 0」の確率で「好機」が決定され、「1 0 0 / 2 5 0」の確率で「激熱」が決定され、「1 0 0 / 2 5 0」の確率で「当」が決定される。その後、3 回目（最終回）の抽選では、図 6 0（a）に示すように、最終回コメント画像決定テーブル 1 が選択され、2 回目の抽選で例えば「激熱」が決定されるとすると、「2 5 0 / 2 5 0」の確率で「当」が決定される。

【 0 4 7 1 】

以下に、上記の演出を実行するための副制御基板 3 3 0 における処理について簡単に説明する。

【 0 4 7 2 】

（副制御基板 3 3 0 のサブ CPU 初期化处理）

10

図 6 2 は、副制御基板 3 3 0 のサブ CPU 初期化处理（S 1 0 0 0）を説明するフローチャートである。

【 0 4 7 3 】

（ステップ S 1 0 0 0 - 1）

サブ CPU 3 3 0 a は、電源投入に応じて、サブ ROM 3 3 0 b から CPU 初期化处理プログラムを読み込むとともに、サブ RAM 3 3 0 c に記憶されるフラグ等の初期化、設定処理を行う。

【 0 4 7 4 】

（ステップ S 1 0 0 0 - 3）

次に、サブ CPU 3 3 0 a は、各演出乱数を更新する処理を行うとともに、以後は、割込み処理が行われるまで当該ステップ S 1 0 0 0 - 3 の処理を繰り返し行う。なお、演出乱数は複数種類設けられており、ここでは、それぞれの演出乱数が非同期的に更新されている。

20

【 0 4 7 5 】

（副制御基板 3 3 0 のサブタイマ割込み処理）

図 6 3 は、副制御基板 3 3 0 のサブタイマ割込み処理（S 1 1 0 0）を説明するフローチャートである。副制御基板 3 3 0 には、所定の周期でクロックパルスを発生するリセット用クロックパルス発生回路（不図示）が設けられている。そして、このリセット用クロックパルス発生回路によるクロックパルスの発生により、サブ CPU 3 3 0 a はタイマ割込み処理プログラムを読み込んで当該サブタイマ割込み処理を開始する。

30

【 0 4 7 6 】

（ステップ S 1 1 0 0 - 1）

サブ CPU 3 3 0 a は、レジスタを退避する。

【 0 4 7 7 】

（ステップ S 1 1 0 0 - 3）

サブ CPU 3 3 0 a は、割込みを許可するための処理を行う。

【 0 4 7 8 】

（ステップ S 1 1 0 0 - 5）

サブ CPU 3 3 0 a は、副制御基板 3 3 0 で用いられる各種タイマカウンタの更新処理を行う。ここで、各種タイマカウンタは、特に断る場合を除き、当該副制御基板 3 3 0 のサブタイマ割込み処理の度に 1 ずつ減算され、0 になると減算を停止する。

40

【 0 4 7 9 】

（ステップ S 1 2 0 0）

サブ CPU 3 3 0 a は、サブ RAM 3 3 0 c の受信バッファに格納されているコマンドを解析するとともに、受信したコマンドに応じた種々の処理を行う。副制御基板 3 3 0 においては、主制御基板 3 0 0 からコマンドが送信されると、コマンド受信割込み処理が行われ、主制御基板 3 0 0 から送信されたコマンドが受信バッファに格納される。ここでは、コマンド受信割込み処理によって受信バッファに格納されたコマンドを解析することとなる。

【 0 4 8 0 】

50

(ステップS1300)

サブCPU330aは、変動演出の経過時間を計時するとともに、変動演出ごとにセットされるタイムテーブルを参照して、当該タイムテーブルに記憶された該当時間に対応する処理を実行するタイムスケジュール管理処理を行う。

【0481】

(ステップS1100-7)

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

【0482】

図64は、上記コマンド解析処理のうち、先読み指定コマンドを受信した際に実行される先読み指定コマンド受信処理を説明するフローチャートである。上記したとおり、先読み指定コマンド(先読み指定変動モードコマンドおよび先読み指定変動パターンコマンド)は、主制御基板300において、図23のステップS536-17、ステップS536-23、ステップS536-27でセットされた後、ステップS100-39のサブコマンド送信処理(図15参照)によって副制御基板330に送信される。

【0483】

(ステップS1210-1)

まず、サブCPU330aは、先読み指定コマンドを受信すると、当該先読み指定コマンドに示された事前判定情報をサブRAM330cの記憶部に記憶する。なお、副制御基板330のサブRAM330cには、特図保留記憶領域に対応する事前判定情報記憶領域が設けられている。この事前判定情報記憶領域は、特図保留記憶領域と同様に、第1事前判定情報記憶領域および第2事前判定情報記憶領域とを備え、それぞれ4つの記憶部(第1~第4記憶部)が設けられている。特図保留記憶領域の各記憶部と事前判定情報記憶領域の各記憶部とは対応しており、例えば、主制御基板300において第1特図保留記憶領域の第3記憶部に保留が記憶された場合には、第1事前判定情報記憶領域の第3記憶部に事前判定情報が記憶される。

【0484】

(ステップS1210-3)

サブCPU330aは、変動状態が通常低確変動状態であるかを判定する。その結果、変動状態が通常低確変動状態であると判定された場合には、ステップS1210-5に処理を移し、変動状態が通常低確変動状態でないと判定された場合には、当該先読み指定コマンド受信処理を終了する。

【0485】

(ステップS1210-5)

サブCPU330aは、保留画像が変化する保留画像の保留表示パターンが記憶されていることを示す保留画像変化フラグがオフであるかを判定する。その結果、保留画像変化フラグがオフであると判定した場合には、ステップS1210-7に処理を移し、保留画像変化フラグがオフでないと判定した場合には、ステップS1210-13に処理を移す。

【0486】

(ステップS1210-7)

サブCPU330aは、上記ステップS1000-3で更新された演出乱数(0~249)を取得するとともに、サブRAM330cの事前判定情報記憶領域に記憶されている事前判定情報数(保留数)を確認する。そして、事前判定情報数(保留数)に基づいて保留画像決定テーブル(図50)を選択し、取得した演出乱数および上記ステップS1210-1で記憶された事前判定情報(変動パターン番号)に基づいて、選択した保留画像決定テーブルを参照して、保留表示パターンを決定する。

【0487】

(ステップS1210-9)

サブCPU330aは、上記ステップS1210-7で決定した保留表示パターンが保留画像を変化させる保留表示パターンであるかを判定する。その結果、保留画像を変化さ

10

20

30

40

50

せる保留表示パターンであると判定した場合には、ステップ S 1 2 1 0 - 1 1 に処理を移し、保留画像を変化させる保留表示パターンでないと判定した場合には、ステップ S 1 2 1 0 - 1 5 に処理を移す。

【 0 4 8 8 】

(ステップ S 1 2 1 0 - 1 1)

サブ C P U 3 3 0 a は、保留画像変化フラグをオンにする。なお、保留画像変化フラグは、当該保留画像変化フラグをオンにする決定がなされた事前判定情報にかかる変動演出の終了時にオフされる。

【 0 4 8 9 】

(ステップ S 1 2 1 0 - 1 3)

サブ C P U 3 3 0 a は、保留画像が表示されてから非表示となるまで白色保留画像が表示される保留表示パターンを決定する。

【 0 4 9 0 】

(ステップ S 1 2 1 0 - 1 5)

サブ C P U 3 3 0 a は、上記ステップ S 1 2 1 0 - 7 または上記ステップ S 1 2 1 0 - 9 で決定した保留表示パターンを、上記ステップ S 1 2 1 0 - 1 で事前判定情報を記憶したサブ R A M 3 3 0 c の対象記憶部に記憶する。

【 0 4 9 1 】

(ステップ S 1 2 1 0 - 1 7)

サブ C P U 3 3 0 a は、上記ステップ S 1 2 1 0 - 7 または上記ステップ S 1 2 1 0 - 1 3 で決定した保留表示パターンで、対応する保留表示領域 2 1 4 に保留画像を表示する。

【 0 4 9 2 】

(ステップ S 1 2 1 0 - 1 9)

サブ C P U 3 3 0 a は、重ね表示演出が実行中であることを示す重ね表示演出実行中フラグがオフか判定する。その結果、重ね表示演出実行中フラグがオフであると判定した場合には、ステップ S 1 2 1 0 - 2 1 に処理を移し、重ね表示演出実行中フラグがオフでないと判定した場合には、当該先読み指定コマンド受信処理を終了する。

【 0 4 9 3 】

(ステップ S 1 2 1 0 - 2 1)

サブ C P U 3 3 0 a は、上記ステップ S 1 0 0 0 - 3 で更新された演出乱数 (0 ~ 2 4 9) を取得するとともに、サブ R A M 3 3 0 c の事前判定情報記憶領域に記憶されている事前判定情報数 (保留数) を確認する。そして、事前判定情報数 (保留数) に基づいて重ね表示演出シナリオ決定テーブル (図 5 8) を選択し、当該取得した演出乱数、および、上記ステップ S 1 2 1 0 - 1 で記憶された事前判定情報 (変動パターン番号) に基づいて、選択した重ね表示演出シナリオ決定テーブルを参照して、重ね表示演出シナリオの実行シナリオパターンを決定する。

【 0 4 9 4 】

(ステップ S 1 2 1 0 - 2 3)

サブ C P U 3 3 0 a は、上記ステップ S 1 2 1 0 - 2 1 で重ね表示演出の実行が決定されたかを判定する。その結果、重ね表示演出を実行すると判定した場合には、ステップ S 1 2 1 0 - 2 5 に処理を移し、重ね表示演出を実行しないと判定した場合には、当該先読み指定コマンド受信処理を終了する。

【 0 4 9 5 】

(ステップ S 1 2 1 0 - 2 5)

サブ C P U 3 3 0 a は、上記ステップ S 1 2 1 0 - 2 1 で決定された実行シナリオパターンで重ね表示演出シナリオを実行すべく、決定した実行シナリオパターンを、上記ステップ S 1 2 1 0 - 1 で事前判定情報を記憶したサブ R A M 3 3 0 c の記憶部に記憶する。

【 0 4 9 6 】

(ステップ S 1 2 1 0 - 2 7)

10

20

30

40

50

サブCPU330aは、重ね表示演出実行中フラグをオンにし、当該先読み指定コマンド受信処理を終了する。なお、重ね表示演出実行中フラグは、当該重ね表示演出実行中フラグをオンにする決定がなされた事前判定情報にかかる変動演出の終了時にオフされる。

【0497】

図65、66、67は、上記コマンド解析処理のうち、変動モードコマンドおよび変動パターンコマンドを受信した際に実行される変動コマンド受信処理を説明するフローチャートである。上記したとおり、変動モードコマンドは、主制御基板300において、図27のステップS611-15でセットされた後、ステップS100-39のサブコマンド送信処理（図15参照）によって副制御基板330に送信され、変動パターンコマンドは、主制御基板300において、図27のステップS611-19でセットされた後、ステップS100-39のサブコマンド送信処理（図15参照）によって副制御基板330に送信される。

10

【0498】

（ステップS1220-1）

サブCPU330aは、サブRAM330cの事前判定情報記憶領域の各記憶部に記憶されている事前判定情報および保留表示パターン等を1つ序数の小さい記憶部にブロック転送するシフト処理を行う。

【0499】

（ステップS1220-3）

サブCPU330aは、サブRAM330cの事前判定情報記憶領域の各記憶部それぞれに記憶されている保留表示パターンで、対応する保留表示領域214および当該保留表示領域212に保留表示画像を表示する。また、ここでは、サブRAM330cの記憶部に重ね表示キャラ画像情報が記憶されている場合には、対応するキャラ画像230を保留画像に重ね表示する。また、サブRAM330cの対象記憶部に実行シナリオパターンが記憶されている場合には、対応するコメント画像254を表示する。

20

【0500】

（ステップS1220-5）

サブCPU330aは、受信した変動モードコマンドを解析する。

【0501】

（ステップS1220-7）

サブCPU330aは、受信した変動パターンコマンドを解析する。

30

【0502】

（ステップS1220-9）

サブCPU330aは、上記ステップS1000-3で更新された演出乱数（0～249）を取得するとともに、前半変動演出決定テーブルと、後半変動演出決定テーブルとを参照して、当該取得した演出乱数および上記ステップS1220-5およびステップS1220-7における解析結果に基づいて、変動演出の実行パターンを決定する。

【0503】

（ステップS1220-11）

サブCPU330aは、上記ステップS1220-9で決定した実行パターンで変動演出を実行すべく、タイムテーブルをセットする。

40

【0504】

（ステップS1220-13）

サブCPU330aは、変動状態が通常低確変動状態であるかを判定する。その結果、変動状態が通常低確変動状態であると判定された場合には、ステップS1221-1（図66）に処理を移し、変動状態が通常低確変動状態でないと判定された場合には、当該変動コマンド受信処理を終了する。

【0505】

（ステップS1221-1）

図66に示すように、サブCPU330aは、サブRAM330cの第0記憶部に記憶

50

されている保留画像の保留表示パターンに基づいて、当該保留表示領域 2 1 2 に最初に表示する保留画像が、当該保留表示領域 2 1 2 に最終的に表示する保留画像と異なる、すなわち、保留変化待機状態であるか判定する。その結果、保留変化待機状態であると判定した場合には、ステップ S 1 2 2 1 - 3 に処理を移し、保留変化待機状態でないと判定した場合には、ステップ S 1 2 2 2 - 1 に処理を移す。

【0506】

(ステップ S 1 2 2 1 - 3)

サブ CPU 330 a は、当該変動演出中に保留画像を変化させることができるタイミングの回数を示す処理対象カウンタ (n) を 0 にする。

【0507】

(ステップ S 1 2 2 1 - 5)

サブ CPU 330 a は、処理対象カウンタ (n) を「1」インクリメントする。

【0508】

(ステップ S 1 2 2 1 - 7)

サブ CPU 330 a は、上記ステップ S 1 2 1 0 - 5 で解析した変動モードコマンドの解析結果に基づいて、当該変動演出中に保留画像を変化させることができるタイミングの最大回数を決定し、処理対象カウンタ (n) が最大回数であるかを判定する。その結果、処理対象カウンタ (n) が最大回数であると判定した場合には、ステップ S 1 2 2 1 - 1 1 に処理を移し、処理対象カウンタ (n) が最大回数でないと判定した場合には、ステップ S 1 2 2 1 - 9 に処理を移す。

【0509】

(ステップ S 1 2 2 1 - 9)

サブ CPU 330 a は、上記ステップ S 1 0 0 0 - 3 で更新された演出乱数 (0 ~ 2 4 9) を取得するとともに、サブ RAM 330 c の第 0 記憶部に記憶されている当該保留表示領域 2 1 2 に最終的に表示される保留画像の表示パターンを確認する。そして、当該保留表示領域 2 1 2 に最終的に表示される保留画像の表示パターンに基づいて保留変化決定テーブル (図 5 1) を選択し、当該取得した演出乱数、および、現在の保留画像に基づいて、選択した保留変化決定テーブルを参照して、n 回目の変化後の保留画像の表示パターンを決定、記憶し、ステップ S 1 2 2 1 - 5 に処理を移す。ここでは、処理対象カウンタ (n) が 1 の場合には、当該保留表示領域 2 1 2 に最初に表示される保留画像が現在の保留画像となり、処理対象カウンタ (n) が 1 以外の場合は、直前にステップ S 1 2 2 1 - 9 で決定された保留画像が現在の保留画像となる。

【0510】

(ステップ S 1 2 2 1 - 1 1)

サブ CPU 330 a は、上記ステップ S 1 0 0 0 - 3 で更新された演出乱数 (0 ~ 2 4 9) を取得するとともに、サブ RAM 330 c の第 0 記憶部に記憶されている当該保留表示領域 2 1 2 に最終的に表示される保留画像の表示パターンを確認する。そして、当該保留表示領域 2 1 2 に最終的に表示される保留画像の表示パターンに基づいて最終回保留変化決定テーブル (図 5 1) を選択し、当該取得した演出乱数、および、最後に S 1 2 2 1 - 9 で決定された保留画像 (現在の保留画像) に基づいて、選択した最終回保留変化決定テーブルを参照して、変化後の保留画像の表示パターンを決定する。

【0511】

(ステップ S 1 2 2 1 - 1 3)

サブ CPU 330 a は、上記ステップ S 1 2 2 1 - 9 および上記ステップ S 1 2 2 1 - 1 3 で決定した保留画像の表示パターンで、決定した処理対象カウンタ (n) に対応するタイミングで当該保留表示領域 2 1 2 に保留画像を表示すべく、タイムテーブルをセットする保留画像表示実行処理を行う。

【0512】

(ステップ S 1 2 2 1 - 1 5)

サブ CPU 330 a は、上記ステップ S 1 0 0 0 - 3 で更新された演出乱数 (0 ~ 2 4

10

20

30

40

50

9)を取得するとともに、保留変化演出決定テーブル(図54)を参照して、当該取得した演出乱数および上記ステップS1220-7における解析結果に基づいて、保留変化演出の保留変化パターンを決定する。

【0513】

(ステップS1221-17)

サブCPU330aは、上記ステップS1221-15で決定した保留変化パターンで保留変化演出を実行すべく、タイムテーブルをセットする。

【0514】

(ステップS1222-1)

図67に示すように、サブCPU330aは、重ね表示演出実行中フラグがオンか判定する。その結果、重ね表示演出実行中フラグがオンであると判定した場合には、ステップS1222-3に処理を移し、重ね表示演出実行中フラグがオンでないと判定した場合には、ステップS1222-13に処理を移す。

10

【0515】

(ステップS1222-3)

サブCPU330aは、上記ステップS1210-21でサブRAM330cの事前判定情報記憶領域に記憶した実行シナリオパターンに基づいて、当該変動において重ね表示演出を実行するかを判定する。その結果、重ね表示演出を実行すると判定した場合には、ステップS1222-5に処理を移し、重ね表示演出を実行しないと判定した場合には、ステップS1222-13に処理を移す。

20

【0516】

(ステップS1222-5)

サブCPU330aは、上記ステップS1000-3で更新された演出乱数(0~249)を取得するとともに、サブRAM330cの事前判定情報記憶領域に記憶されている重ね表示演出シナリオの実行シナリオパターンに基づいて、当該変動において成功パターンが実行される場合には、重ね表示演出決定テーブル1(図59(a))を選択し、当該変動において失敗パターンが実行される場合には、重ね表示演出決定テーブル2(図59(b))を選択する。そして、当該取得した演出乱数および変動モードコマンドに基づいて、選択した重ね表示演出決定テーブルを参照して、重ね表示演出の実行パターンを決定する。

30

【0517】

(ステップS1222-7)

サブCPU330aは、上記ステップS1222-5で決定した実行パターンで重ね表示演出を実行すべく、タイムテーブルをセットする重ね表示演出実行処理を行う。

【0518】

(ステップS1222-9)

サブCPU330aは、上記ステップS1222-5で決定した重ね表示演出の実行パターンが成功パターンか判定する。その結果、実行パターンが成功パターンであると判定した場合には、ステップS1222-11に処理を移し、実行パターンが成功パターンでないと判定した場合には、ステップS1222-13に処理を移す。

40

【0519】

(ステップS1222-11)

サブCPU330aは、保留画像に重ね表示したキャラ画像を示す重ね表示キャラ画像情報を、サブRAM330cの事前判定情報記憶領域の対応する記憶部に記憶する。

【0520】

(ステップS1222-13)

サブCPU330aは、上記ステップS1000-3で更新された演出乱数(0~249)を取得するとともに、上記ステップS1222-11で記憶した重ね表示キャラ画像情報に基づいて、キャラ表示決定テーブル(図56)を選択し、当該取得した演出乱数に基づいて、選択したキャラ表示決定テーブルを参照してキャラ表示演出のキャラ表示パ

50

ーンを決定する。

【0521】

(ステップS1222-15)

サブCPU330aは、上記ステップS1222-13で決定されたキャラ表示パターンでキャラ表示演出を実行すべく、タイムテーブルをセットするキャラ表示演出実行処理を行う。

【0522】

(ステップS1222-17)

サブCPU330aは、サブRAM330cの第0記憶部に記憶されている重ね表示演出の実行シナリオパターンに基づいて、最初に表示されるコメント画像254が、最終的に表示されるコメント画像254と異なる、すなわち、コメント画像変化待機状態であるか判定する。その結果、コメント画像変化待機状態であると判定した場合には、ステップS1222-19に処理を移し、保留変化待機状態でないと判定した場合には、当該変動コマンド受信処理を終了する。

10

【0523】

(ステップS1222-19)

サブCPU330aは、当該変動演出中にコメント画像254を変化させることができるタイミングの回数を示す処理対象カウンタ(k)を0にする。

【0524】

(ステップS1222-21)

サブCPU330aは、処理対象カウンタ(k)を「1」インクリメントする。

20

【0525】

(ステップS1222-23)

サブCPU330aは、上記ステップS1210-5で解析した変動モードコマンドの解析結果に基づいて、当該変動中にコメント画像254を変化させることができるタイミングの最大回数を決定し、処理対象カウンタ(k)が最大回数であるかを判定する。その結果、処理対象カウンタ(k)が最大回数であると判定した場合には、ステップS1222-27に処理を移し、処理対象カウンタ(k)が最大回数でないと判定した場合には、ステップS1222-25に処理を移す。ここでは、処理対象カウンタ(k)が1の場合には、当該保留にかかる変動演出の最初に表示されるコメント画像254が現在のコメント画像254となり、処理対象カウンタ(k)が1以外の場合は、直前にステップS1221-9で決定されたコメント画像254が現在のコメント画像254となる。

30

【0526】

(ステップS1222-25)

サブCPU330aは、上記ステップS1000-3で更新された演出乱数(0~249)を取得するとともに、サブRAM330cの第0記憶部に記憶されている実行シナリオパターンに基づいて最終的に表示されるコメント画像254を確認する。ここでは、処理対象カウンタ(k)が1の場合には、当該保留にかかる変動演出の最初に表示されるコメント画像254が現在のコメント画像254となり、処理対象カウンタ(k)が1以外の場合は、直前にステップS1221-9で決定されたコメント画像254が現在のコメント画像254となる。

40

【0527】

(ステップS1222-27)

サブCPU330aは、上記ステップS1000-3で更新された演出乱数(0~249)を取得するとともに、サブRAM330cの第0記憶部に記憶されている実行シナリオパターンに基づいて最終的に表示されるコメント画像254を確認する。そして、最終的に表示される保留画像に基づいて最終回コメント画像決定テーブル(図61))を選択し、当該取得した演出乱数、および、現在のコメント画像に基づいて、選択した最終回コメント画像決定テーブルを参照して、変化後のコメント画像254を決定する。

【0528】

50

(ステップS 1 2 2 2 - 2 9)

サブCPU 3 3 0 aは、上記ステップS 1 2 2 2 - 2 5 および上記ステップS 1 2 2 2 - 2 7 で決定したコメント画像 2 5 4 を、決定した処理対象カウンタ (k) に対応するタイミングで表示すべく、タイムテーブルをセットするコメント画像表示実行処理を行い、当該変動コマンド受信処理を終了する。

【 0 5 2 9 】

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

10

【 0 5 3 0 】

例えば、上記実施形態では、高確率遊技状態および低確率遊技状態のいずれかと、時短遊技状態および非時短遊技状態のいずれかとが組み合わせられた遊技状態にて遊技が進行することとした。しかしながら、上記実施形態の遊技状態は一例に過ぎない。

【 0 5 3 1 】

また、上記実施形態においては、遊技の進行を制御する主制御基板 3 0 0 と、主制御基板 3 0 0 から送信されるコマンドに基づいて演出を実行制御する副制御基板 3 3 0 とにおいて、上記のとおりで協働することで変動演出が実行されることとした。しかしながら、主制御基板 3 0 0 および副制御基板 3 3 0 において、上記の各機能をどのように分担するかは適宜設計することが可能である。

20

【 0 5 3 2 】

また、上記実施形態では、特 2 保留が特 1 保留に優先して読み出されることとしたが、特 1 保留および特 2 保留を、入賞順すなわち記憶された順に読み出してもよいし、特 1 保留が特 2 保留に優先して読み出されることとしてもよい。いずれにしても、予め設定された始動条件が成立すると、保留情報を予め設定された順に読み出し、保留情報として読み出した大役用乱数値に基づいて、大役遊技の実行可否が抽選により決定されればよい。

【 0 5 3 3 】

また、上記実施形態では、大当たり決定乱数および当たり図柄乱数の 2 つの乱数値によって、大入賞口 1 2 8 が開放される大役遊技の実行可否を少なくとも決定するための大役用乱数値を構成し、リーチグループ決定乱数、リーチモード決定乱数、変動パターン乱数の 3 つの乱数値によって、大役遊技の実行可否を報知する変動演出の時間を少なくとも決定するための変動用乱数値を構成した。しかしながら、大役用乱数値および変動用乱数値は、それぞれ 1 の乱数値で構成してもよい。いずれにしても、大役用乱数値および変動用乱数は、それぞれ予め設定された範囲内から取得されるものであれば、1 または複数の乱数値で構成することができる。

30

【 0 5 3 4 】

また、上記実施形態では、第 1 始動口 1 2 0 および第 2 始動口 1 2 2 の 2 つの始動口を設ける場合について説明したが、始動口は 1 つでもよいし、3 つ以上でもよい。なお、第 2 始動口 1 2 2 が閉状態にあるときには、当該第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が入球不可能となるように構成したが、第 2 始動口 1 2 2 が閉状態にあるときにも、一定の頻度で遊技球が入球することとしてもよい。

40

【 0 5 3 5 】

また、上記実施形態では、新たに保留が記憶されたときに決定された、当該保留表示領域 2 1 2 に最初に表示される保留画像と、最終的に表示される保留画像とが異なる場合に、どのタイミングでどの保留画像が表示されるかを、当該保留にかかる変動演出の開始時に決定する場合について説明した。しかしながら、新たに保留が記憶されたときに決定された、保留表示領域 2 1 4 に最初に表示される保留画像と、最終的に表示される保留画像とが異なる場合に、どのタイミングでどの保留画像が表示されるかを、当該保留にかかる変動演出の開始時に決定するようにしてもよい。

【 0 5 3 6 】

50

また、上記実施形態では、新たに保留が記憶されてから、当該保留にかかる変動演出が終了するまでの表示期間で保留画像を表示する場合について説明したが、新たに保留が記憶されてから、当該保留にかかる変動演出が終了するまでの間であれば、どの期間で保留画像を表示してもよい。

【0537】

また、上記実施形態では、副制御基板330が、変動モード番号および変動パターン番号（変動情報）を事前判定情報として取得して保留画像の保留表示パターンを決定した場合について説明した。しかしながら、特別図柄判定データ（大当たり図柄の種別）を事前判定情報として取得してもよく、また、変動モード番号および変動パターン番号に基づく変動演出の実行態様を事前判定情報として取得してもよく、また、取得したこれらの事前判定情報に基づいて保留画像の保留表示パターンを決定してもよい。

10

【0538】

なお、上記実施形態において、演出表示部200aが、本発明の保留表示部に相当し、新たに保留が記憶され、当該保留にかかる保留画像が表示されてから、当該保留にかかる保留画像の表示が終了するまでが、本発明の表示期間に相当する。

また、上記実施形態において、当該保留表示領域212で最初に表示される保留画像と、当該保留表示領域212で最終的に表示される保留画像とが異なる場合における、当該保留にかかる変動演出が、本発明の変化対象変動演出に相当する。

また、上記実施形態において、保留画像決定テーブルで決定される保留画像の保留表示パターン、つまり、保留が記憶されてから、当該保留にかかる変動演出が終了するまでの保留画像の変遷が、本発明の保留表示の表示態様に相当する。

20

また、上記実施形態において、当該保留表示領域212で最初に表示される保留画像と、当該保留表示領域212で最終的に表示される保留画像とが異なる保留表示パターンが、本発明の変化表示態様に相当する。

また、上記実施形態において、白色保留画、青色保留画像、黄色保留画像、赤色保留画像および虎柄保留画像が、本発明の複数の表示パターンに相当する。

【0539】

なお、上記実施形態において、図22のステップS535-13の処理を実行するメインCPU300aが、本発明の乱数取得手段に相当する。

また、上記実施形態において、図26のステップS610-9の処理を実行するメインCPU300aが、本発明の抽選手段に相当する。

30

また、上記実施形態において、図27のステップS611-13およびステップS611-17の処理を実行するメインCPU300aが、本発明の変動情報決定手段に相当する。

また、上記実施形態において、図65のステップS1220-9の処理を実行するサブCPU330aが、本発明の変動演出態様決定手段に相当する。

また、上記実施形態において、図65のステップS1220-11の処理を実行するサブCPU330aが、本発明の変動演出実行手段に相当する。

また、上記実施形態において、図23の処理を実行するメインCPU300aが、本発明の事前判定手段に相当する。

40

また、上記実施形態において、図64のステップS1210-7の処理を実行するサブCPU330aが、本発明の第1保留表示決定手段に相当する。

また、上記実施形態において、図66のステップS1221-1～ステップS1221-11の処理を実行するサブCPU330aが、本発明の第2保留表示決定手段に相当する。

また、上記実施形態において、図64のステップS1210-17の処理、および、図66のステップS1221-13の処理を実行するサブCPU330aが、本発明の保留表示実行手段に相当する。

【符号の説明】

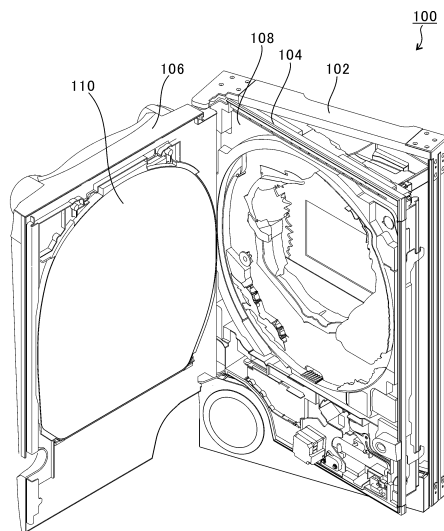
【0540】

50

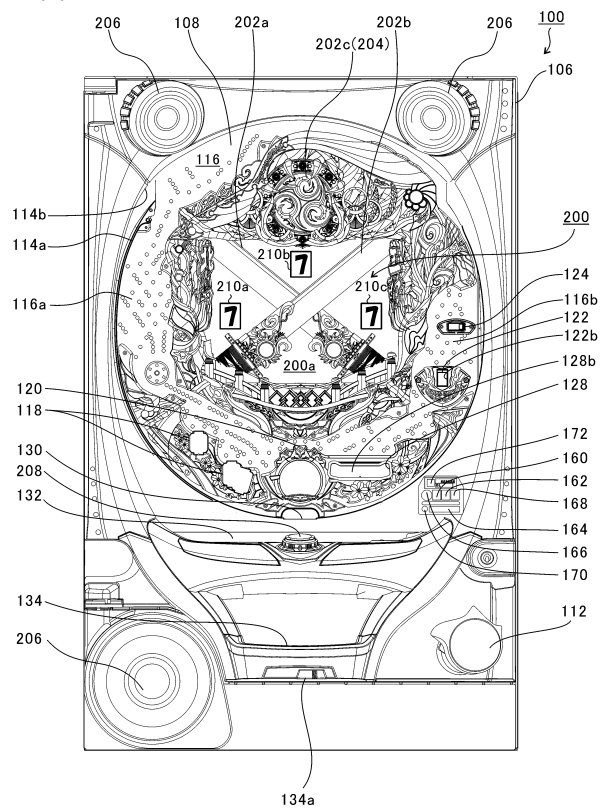
- 1 0 0 遊技機
- 1 0 8 遊技盤
- 1 2 0 第 1 始動口 (始動領域)
- 1 2 2 第 2 始動口 (始動領域)
- 1 2 8 大入賞口
- 3 0 0 主制御基板
- 3 0 0 a メイン C P U
- 3 0 0 b メイン R O M
- 3 0 0 c メイン R A M
- 3 3 0 副制御基板
- 3 3 0 a サブ C P U
- 3 3 0 b サブ R O M
- 3 3 0 c サブ R A M

10

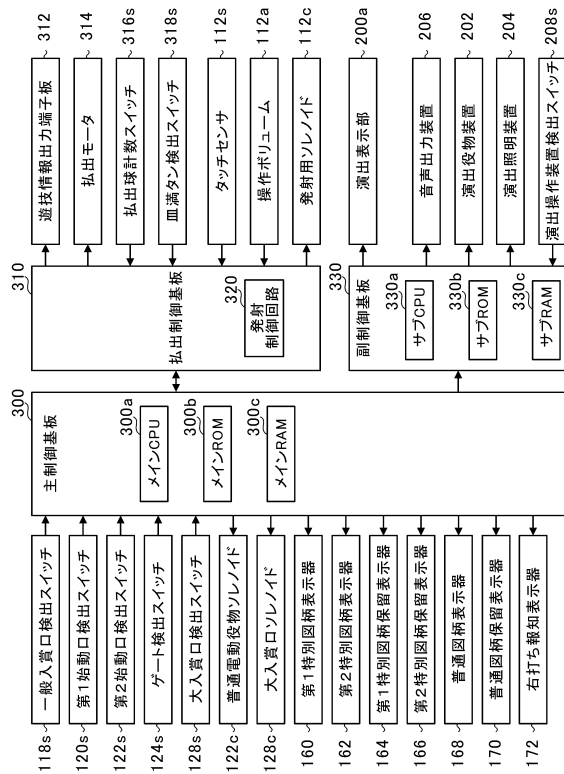
【図 1】



【図 2】



【図 3】



【図 4】

(a) 低確時大当たり決定乱数判定テーブル

| 大当たり決定乱数 (0~65535) | 判定結果 | 確率 |
|-----------------------|------|-------------------|
| 10001~10164 | 大当たり | $\approx 1/399.6$ |
| 20001~20164 | 小当たり | $\approx 1/399.6$ |
| 上記以外 | ハズレ | — |

(b) 高確時大当たり決定乱数判定テーブル

| 大当たり決定乱数 (0~65535) | 判定結果 | 大当たり確率 |
|-----------------------|------|-------------------|
| 10001~11640 | 大当たり | $\approx 1/39.96$ |
| 20001~20164 | 小当たり | $\approx 1/399.6$ |
| 上記以外 | ハズレ | — |

【図 5】

(a) 特1用当たり図柄乱数判定テーブルa(大当たり時用)

| 当たり図柄乱数 (0~99) | 特別図柄種別 | 選択確率 |
|-------------------|--------|------|
| 0~19 | 特別図柄A | 20% |
| 20~49 | 特別図柄B | 30% |
| 50~99 | 特別図柄C | 50% |

(b) 特1用当たり図柄乱数判定テーブルb(小当たり時用)

| 当たり図柄乱数 (0~99) | 特別図柄種別 | 選択確率 |
|-------------------|--------|------|
| 0~99 | 特別図柄a | 100% |

(c) 特2用当たり図柄乱数判定テーブルa(大当たり時用)

| 当たり図柄乱数 (0~99) | 特別図柄種別 | 選択確率 |
|-------------------|--------|------|
| 0~19 | 特別図柄A | 20% |
| 20~29 | 特別図柄B | 10% |
| 30~99 | 特別図柄C | 70% |

(d) 特2用当たり図柄乱数判定テーブルb(小当たり時用)

| 当たり図柄乱数 (0~99) | 特別図柄種別 | 選択確率 |
|-------------------|--------|------|
| 0~99 | 特別図柄a | 100% |

【図 6】

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

| 保留種別 | 大当たり判定結果 | 特1保留数 | リーチグループ決定乱数(0~10006) | グループ種別 |
|------|----------|-------|----------------------|--------|
| 特1保留 | ハズレ | 0 | 0~8999 | グループx |
| | | | 9000~9099 | グループx |
| | | | 9100~9299 | グループx |
| | | | 9300~9499 | グループx |
| | | | 9500~9699 | グループx |
| | | | 9700~9799 | グループx |
| | | | 9800~9849 | グループx |
| | | | 9850~9949 | グループx |
| | | | 9950~10006 | グループx |

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

| 保留種別 | 大当たり判定結果 | 特1保留数 | リーチグループ決定乱数(0~10006) | グループ種別 |
|------|----------|-------|----------------------|--------|
| 特1保留 | ハズレ | 1、2 | 0~8999 | グループx |
| | | | 9000~9099 | グループx |
| | | | 9100~9299 | グループx |
| | | | 9300~9499 | グループx |
| | | | 9500~9699 | グループx |
| | | | 9700~9799 | グループx |
| | | | 9800~9849 | グループx |
| | | | 9850~9949 | グループx |
| | | | 9950~10006 | グループx |

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

| 保留種別 | 大当たり判定結果 | 特1保留数 | リーチグループ決定乱数(0~10006) | グループ種別 |
|------|----------|-------|----------------------|--------|
| 特1保留 | ハズレ | 3 | 0~8999 | グループx |
| | | | 9000~9099 | グループx |
| | | | 9100~9299 | グループx |
| | | | 9300~9499 | グループx |
| | | | 9500~9699 | グループx |
| | | | 9700~9799 | グループx |
| | | | 9800~9849 | グループx |
| | | | 9850~9949 | グループx |
| | | | 9950~10006 | グループx |

【図 7】

(a) グループx用ハズレ時リーチモード決定乱数判定テーブル

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

(b) 特1用大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブル

| リーチモード決定乱数(0~250) | 変動モード番号 | 変動パターン乱数判定テーブル |
|-------------------|---------|----------------|
| 0~49 | 〇〇H | テーブルx |
| 50~199 | 〇〇H | テーブルx |
| 200~250 | 〇〇H | テーブルx |

(c) 特2用大当たり時リーチモード決定乱数判定テーブル

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

(d) 特1用小当たり時リーチモード決定乱数判定テーブル

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

(e) 特2用小当たり時リーチモード決定乱数判定テーブル

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

【図 8】

変動パターン乱数判定テーブルx

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

【図 9】

(a) 変動時間1決定テーブル

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

(b) 変動時間2決定テーブル

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

【図 10】

特別電動役物作動ラムセットテーブル

| 特別図柄種別 | 特別図柄A | 特別図柄B | 特別図柄C | 特別図柄a |
|---------------------------------|-------|-------|-------|-------|
| オープニング時間 | 5.0秒 | 5.0秒 | 5.0秒 | 5.0秒 |
| 特別電動役物最大作動回数 (ラウンド数) | 4回 | 2回 | 15回 | 1回 |
| 特別電動役物 開閉切替回数 (ラウンド中開放回数) | 1R | 1回 | 1回 | 1回 |
| | 2R | 1回 | 1回 | — |
| | 3R | 1回 | — | 1回 |
| | 4R | 1回 | — | 1回 |
| | 5R | — | — | 1回 |
| | 6R | — | — | 1回 |
| | 7R | — | — | 1回 |
| | 8R | — | — | 1回 |
| | 9R | — | — | 1回 |
| | 10R | — | — | 1回 |
| | 11R | — | — | 1回 |
| | 12R | — | — | 1回 |
| | 13R | — | — | 1回 |
| | 14R | — | — | 1回 |
| | 15R | — | — | 1回 |
| ソレノイド通電時間 (1回の大入賞口開放時間) | 1R | 29.0秒 | 0.1秒 | 29.0秒 |
| | 2R | 29.0秒 | 0.1秒 | 29.0秒 |
| | 3R | 29.0秒 | — | 29.0秒 |
| | 4R | 29.0秒 | — | 29.0秒 |
| | 5R | — | — | 29.0秒 |
| | 6R | — | — | 29.0秒 |
| | 7R | — | — | 29.0秒 |
| | 8R | — | — | 29.0秒 |
| | 9R | — | — | 29.0秒 |
| | 10R | — | — | 29.0秒 |
| | 11R | — | — | 29.0秒 |
| | 12R | — | — | 29.0秒 |
| | 13R | — | — | 29.0秒 |
| | 14R | — | — | 29.0秒 |
| | 15R | — | — | 29.0秒 |
| 規定数 (1ラウンド中最大入賞可能数) | 8個 | 8個 | 8個 | 8個 |
| 大入賞口閉鎖有効時間 (ラウンド間のインターバル時間) | 2.0秒 | 2.0秒 | 2.0秒 | 2.0秒 |
| エンディング時間 | 5.0秒 | 5.0秒 | 5.0秒 | 5.0秒 |

【図 11】

遊技状態設定テーブル

| 特別図柄種別 | 大役遊技終了後の 遊技状態(確率) | 高確 回数 | 大当たり当選時 の遊技状態 | 大役遊技終了後の 遊技状態(時短) | 時短 回数 |
|--------|----------------------|----------|------------------|----------------------|----------|
| 特別図柄A | 低確率遊技状態 | 0 | 高確・時短 | 時短遊技状態 | 50 |
| | | | 高確・非時短 | 時短遊技状態 | 50 |
| | | | 低確・時短 | 時短遊技状態 | 50 |
| | | | 低確・非時短 | 時短遊技状態 | 50 |
| 特別図柄B | 高確率遊技状態 | 10000 | 高確・時短 | 時短遊技状態 | 10000 |
| | | | 高確・非時短 | 非時短遊技状態 | 0 |
| | | | 低確・時短 | 時短遊技状態 | 10000 |
| | | | 低確・非時短 | 非時短遊技状態 | 0 |
| 特別図柄C | 高確率遊技状態 | 10000 | 高確・時短 | 時短遊技状態 | 10000 |
| | | | 高確・非時短 | 時短遊技状態 | 10000 |
| | | | 低確・時短 | 時短遊技状態 | 10000 |
| | | | 低確・非時短 | 時短遊技状態 | 10000 |

【図 12】



【図 13】

(a) 非時短遊技状態用当たり決定乱数判定テーブル

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

(b) 時短遊技状態用当たり決定乱数判定テーブル

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

【図 14】

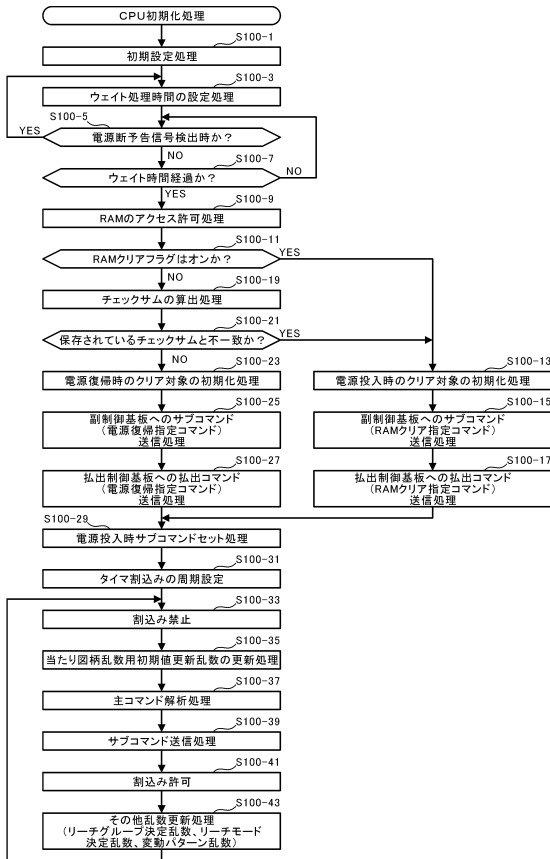
(a) 普通図柄変動時間データテーブル

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

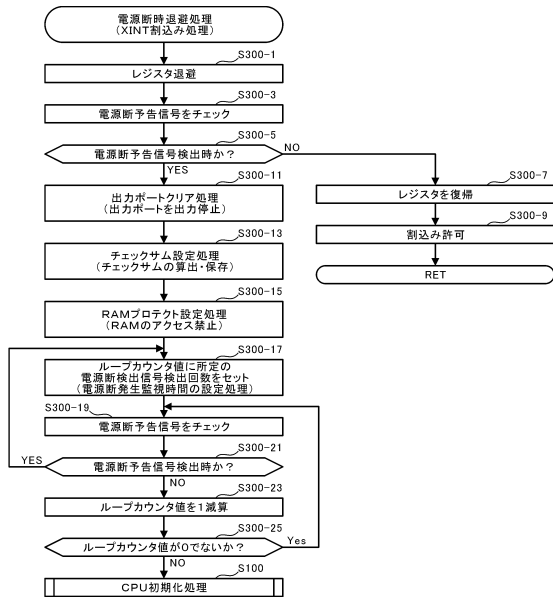
(b) 開閉制御パターンテーブル

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

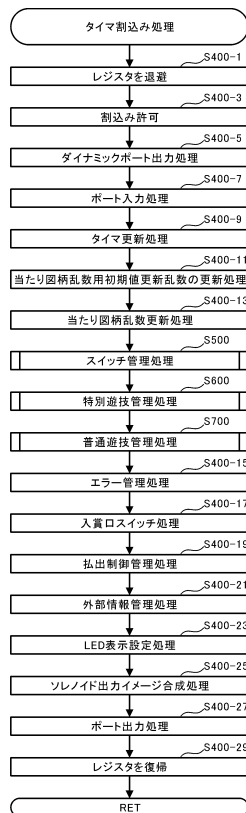
【図 15】



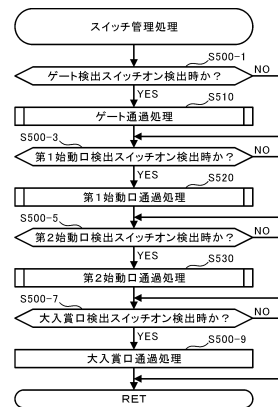
【図 16】



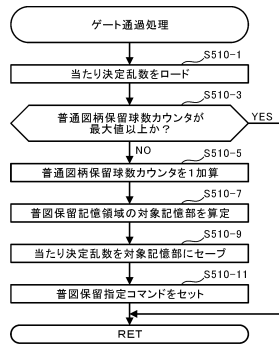
【図 17】



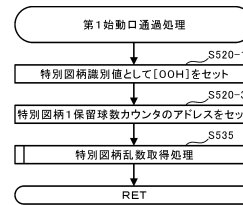
【図 18】



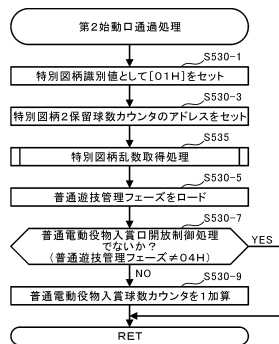
【図 19】



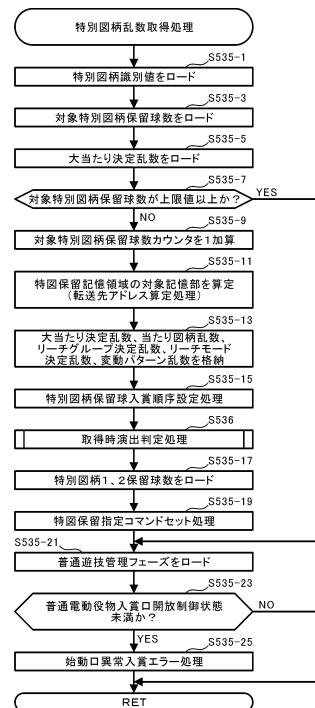
【図 20】



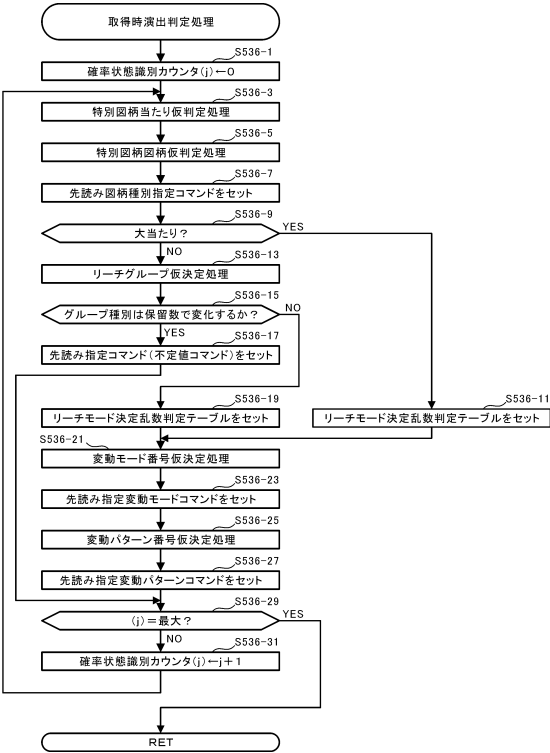
【図 21】



【図 22】



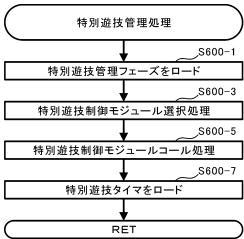
【図 23】



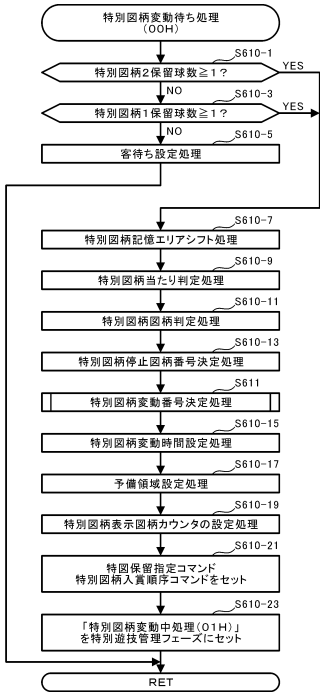
【図 24】

| 特別遊技管理フェーズ | 特別遊技制御モジュール |
|------------|--------------|
| 00H | 特別図柄変動待ち処理 |
| 01H | 特別図柄変動中処理 |
| 02H | 特別図柄停止図柄表示処理 |
| 03H、07H | 大入賞口開放前処理 |
| 04H、08H | 大入賞口開放制御処理 |
| 05H、09H | 大入賞口閉鎖有効処理 |
| 06H、0AH | 大入賞口終了ウェイト処理 |

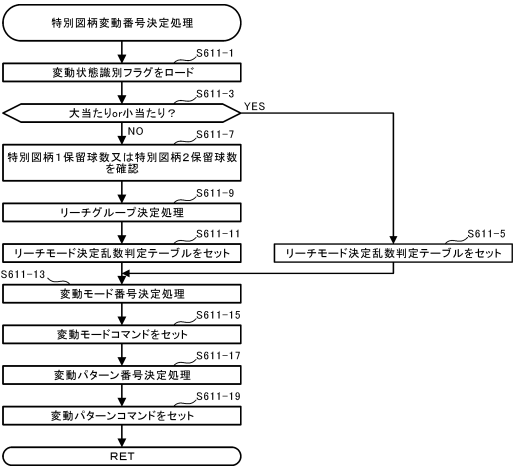
【図 25】



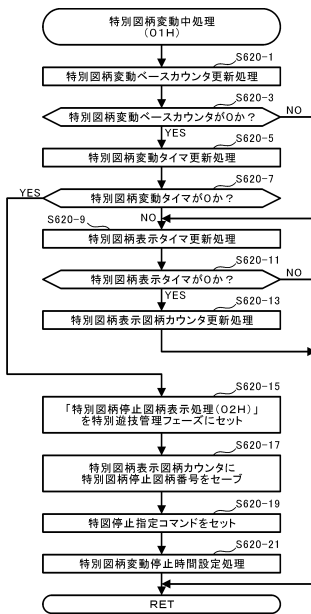
【図 26】



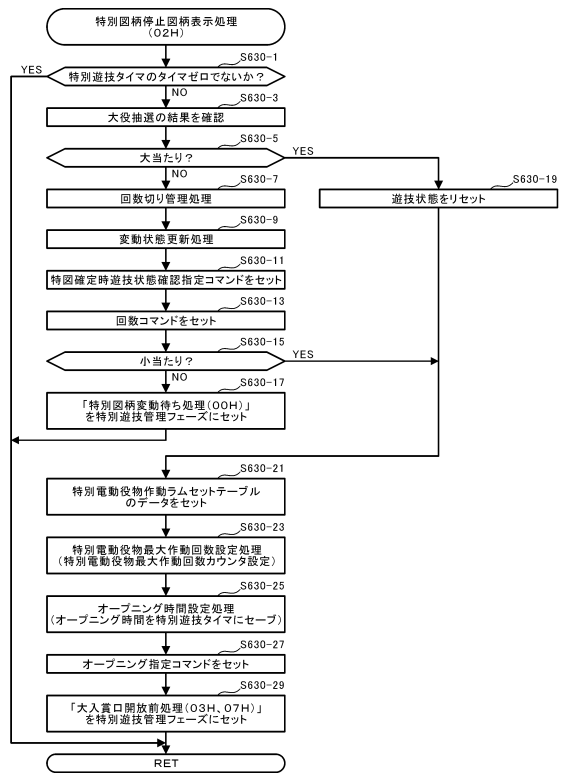
【図 27】



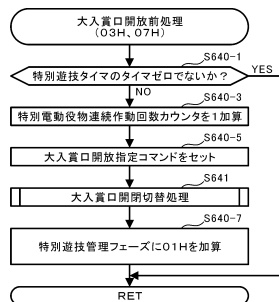
【図 28】



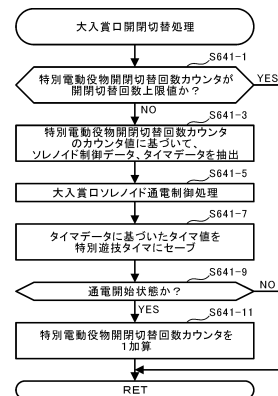
【図 29】



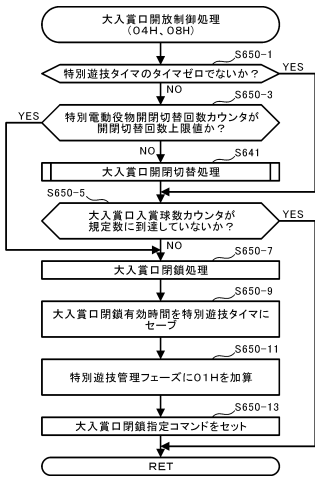
【図 30】



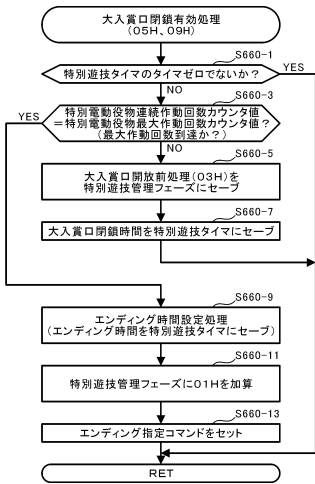
【図 31】



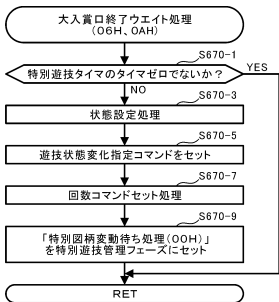
【図 3 2】



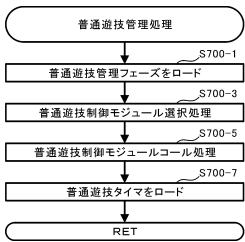
【図 3 3】



【図 3 4】



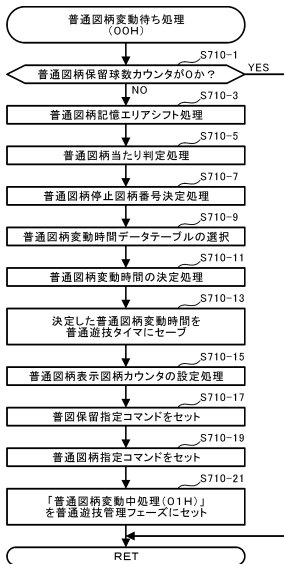
【図 3 6】



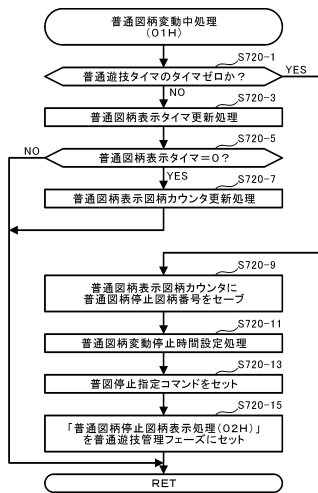
【図 3 5】

| 普通遊技管理フェーズ | 普通遊技制御モジュール |
|------------|-------------------|
| O0H | 普通図柄変動待ち処理 |
| O1H | 普通図柄変動中処理 |
| O2H | 普通図柄停止図柄表示処理 |
| O3H | 普通電動役物入賞口開放前処理 |
| O4H | 普通電動役物入賞口開放制御処理 |
| O5H | 普通電動役物入賞口閉鎖有効処理 |
| O6H | 普通電動役物入賞口終了ウェイト処理 |

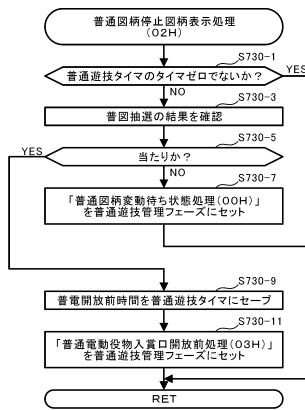
【図 3 7】



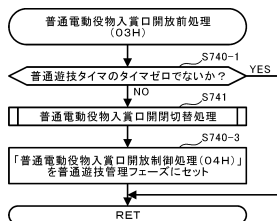
【図 38】



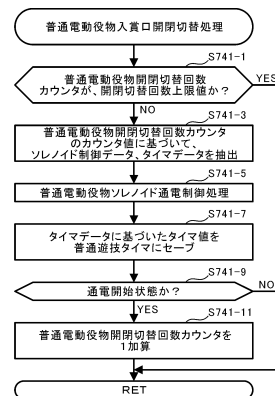
【図 39】



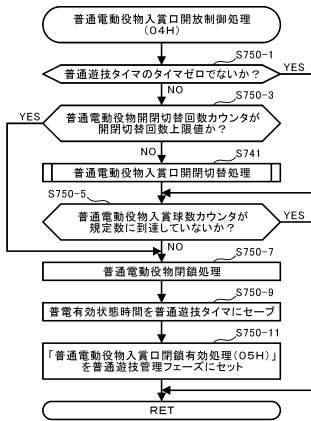
【図 40】



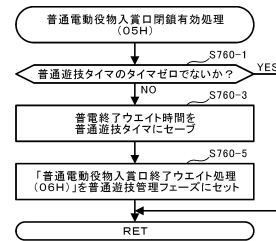
【図 41】



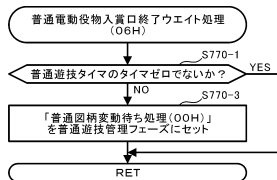
【図 4 2】



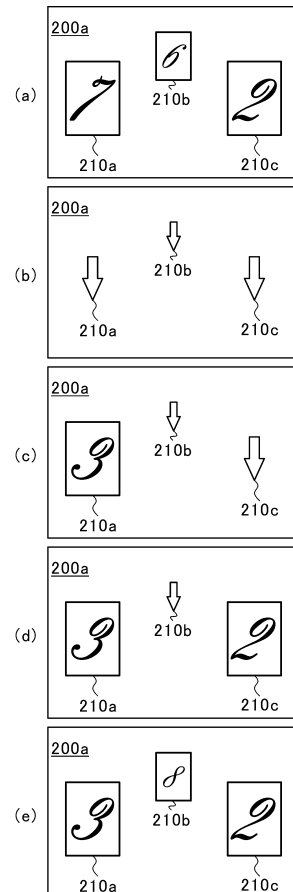
【図 4 3】



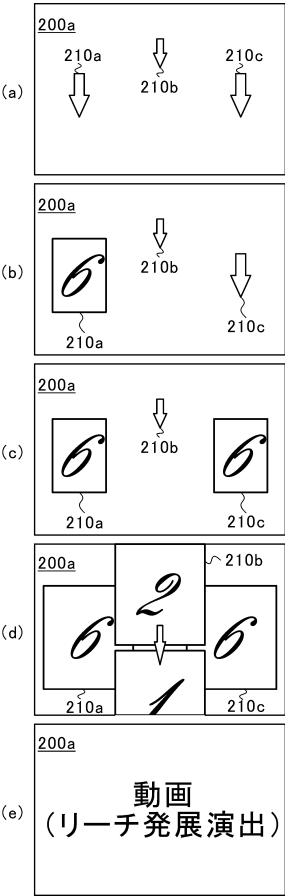
【図 4 4】



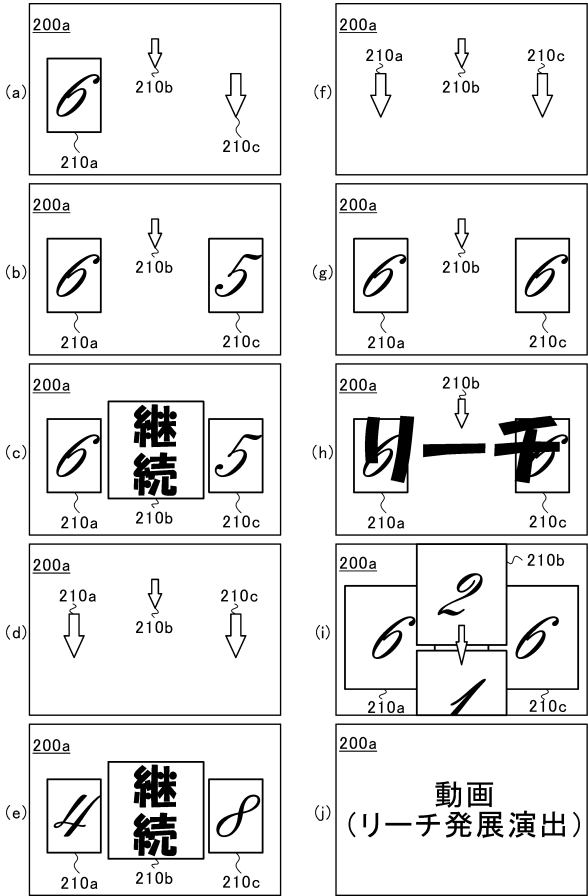
【図 4 5】



【図 4 6】



【図 4 7】



【図 4 8】

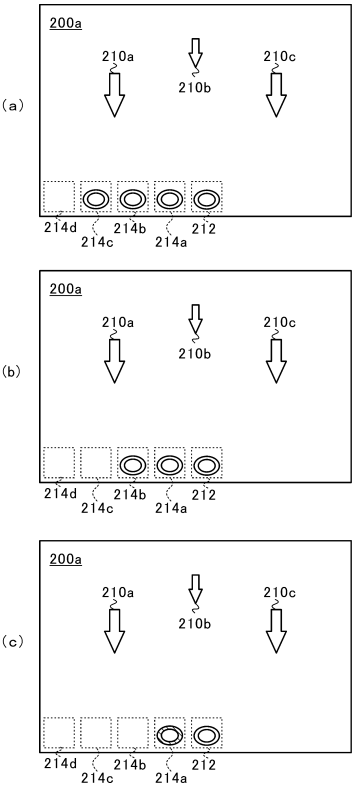
(a) 前半変動演出決定テーブル

| 変動モード 番号 | 前半の変動演出の態様 | | | | |
|-------------|------------|------|------|------|---------|
| | なし | リーチA | リーチB | リーチC | 擬似1 擬似2 |
| 00H | 250 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 01H | 0 | 250 | 0 | 0 | 0 |
| 02H | 0 | 0 | 250 | 0 | 0 |
| xxH | 0 | 0 | 0 | 250 | 0 |
| xxH | 0 | 0 | 0 | 0 | 250 |
| xxH | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

(b) 後半変動演出決定テーブル

| 変動パターン 番号 | 後半の変動演出の態様 | | | | |
|--------------|------------|------------|-----------|-----|----------------|
| | ハズレ 12s | ハズレ 10s | ハズレ 8s | ... | パターン1 パターン2 |
| 00H | 250 | 0 | 0 | ... | 0 |
| 01H | 0 | 250 | 0 | ... | 0 |
| 02H | 0 | 0 | 250 | ... | 0 |
| xxH | 0 | 0 | 0 | ... | 0 |
| xxH | 0 | 0 | 0 | ... | 250 |
| xxH | 0 | 0 | 0 | ... | 0 |

【図 4 9】



【図 50】

(a) 保留画像決定テーブル1

| 変動パターン番号 | 保留数 | 保留表示パターン | | | |
|----------|-----|----------|-----|-----|-----|
| | | 白→白 | 白→青 | 白→黄 | 白→虎 |
| 〇〇H | 0 | 250 | 0 | 0 | 0 |
| 〇〇H | | 200 | 50 | 0 | 0 |
| 〇〇H | | 200 | 0 | 50 | 0 |
| 〇〇H | | 50 | 0 | 100 | 100 |

(b) 保留画像決定テーブル2

| 変動パターン番号 | 保留数 | 保留表示パターン | | | |
|----------|-----|----------|-------|-------|-------|
| | | 白→白→白 | 白→白→青 | 白→青→黄 | 白→青→虎 |
| 〇〇H | 1 | 250 | 0 | 0 | 0 |
| 〇〇H | | 200 | 50 | 0 | 0 |
| 〇〇H | | 200 | 0 | 50 | 0 |
| 〇〇H | | 50 | 0 | 100 | 100 |

(c) 保留画像決定テーブル3

| 変動パターン番号 | 保留数 | 保留表示パターン | | | |
|----------|-----|----------|-------|---------|---------|
| | | 白→白→白→白 | 白→白→青 | 白→青→黄→赤 | 白→青→青→虎 |
| 〇〇H | 2 | 250 | 0 | 0 | 0 |
| 〇〇H | | 200 | 50 | 0 | 0 |
| 〇〇H | | 200 | 0 | 50 | 0 |
| 〇〇H | | 50 | 0 | 100 | 100 |

(d) 保留画像決定テーブル4

| 変動パターン番号 | 保留数 | 保留表示パターン | | | |
|----------|-----|-----------|---------|-----------|---------|
| | | 白→白→白→白→白 | 白→白→白→青 | 白→青→黄→赤→虎 | 白→青→青→虎 |
| 〇〇H | 3 | 250 | 0 | 0 | 0 |
| 〇〇H | | 200 | 50 | 0 | 0 |
| 〇〇H | | 200 | 0 | 50 | 0 |
| 〇〇H | | 50 | 0 | 100 | 100 |

【図 51】

(a) 保留変化決定テーブル1(最終虎柄保留画像用)

| 現在の保留画像 | 変化後の保留画像 | | | | |
|---------|----------|----|----|-----|-----|
| | 白 | 青 | 黄 | 赤 | 虎 |
| 白 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 |
| 青 | 0 | 50 | 75 | 75 | 50 |
| 黄 | 0 | 0 | 50 | 100 | 100 |
| 赤 | 0 | 0 | 0 | 100 | 150 |
| 虎 | 0 | 0 | 0 | 0 | 250 |

(b) 保留変化決定テーブル2(最終赤色保留画像用)

| 現在の保留画像 | 変化後の保留画像 | | | |
|---------|----------|----|-----|-----|
| | 白 | 青 | 黄 | 赤 |
| 白 | 50 | 75 | 75 | 50 |
| 青 | 0 | 50 | 100 | 100 |
| 黄 | 0 | 0 | 125 | 125 |
| 赤 | 0 | 0 | 0 | 250 |

(c) 保留変化決定テーブル3(最終黄色保留画像用)

| 現在の保留画像 | 変化後の保留画像 | | |
|---------|----------|-----|-----|
| | 白 | 青 | 黄 |
| 白 | 50 | 100 | 100 |
| 青 | 0 | 125 | 125 |
| 黄 | 0 | 0 | 250 |

(d) 保留変化決定テーブル4(最終青色保留画像用)

| 現在の保留画像 | 変化後の保留画像 | |
|---------|----------|-----|
| | 白 | 青 |
| 白 | 125 | 125 |
| 青 | 0 | 250 |

【図 52】

(a) 最終回保留変化決定テーブル1(最終虎柄保留画像用)

| 現在の保留画像 | 変化後の保留画像 | | | | |
|---------|----------|---|---|---|-----|
| | 白 | 青 | 黄 | 赤 | 虎 |
| 白 | 0 | 0 | 0 | 0 | 250 |
| 青 | 0 | 0 | 0 | 0 | 250 |
| 黄 | 0 | 0 | 0 | 0 | 250 |
| 赤 | 0 | 0 | 0 | 0 | 250 |
| 虎 | 0 | 0 | 0 | 0 | 250 |

(b) 最終回保留変化決定テーブル2(最終赤色保留画像用)

| 現在の保留画像 | 変化後の保留画像 | | | |
|---------|----------|---|---|-----|
| | 白 | 青 | 黄 | 赤 |
| 白 | 0 | 0 | 0 | 250 |
| 青 | 0 | 0 | 0 | 250 |
| 黄 | 0 | 0 | 0 | 250 |
| 赤 | 0 | 0 | 0 | 250 |

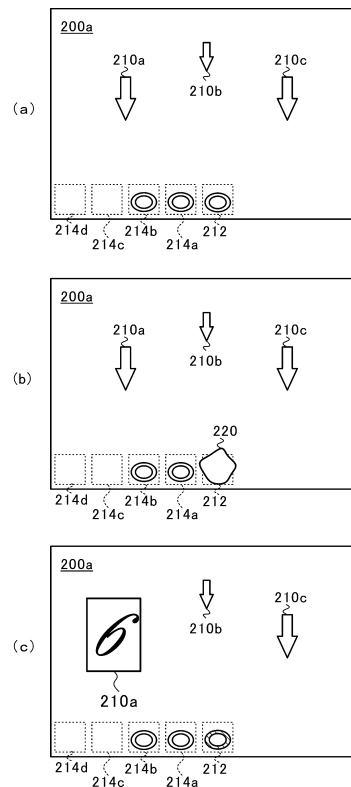
(c) 最終回保留変化決定テーブル3(最終黄色保留画像用)

| 現在の保留画像 | 変化後の保留画像 | | |
|---------|----------|---|-----|
| | 白 | 青 | 黄 |
| 白 | 0 | 0 | 250 |
| 青 | 0 | 0 | 250 |
| 黄 | 0 | 0 | 250 |

(d) 最終回保留変化決定テーブル4(最終青色保留画像用)

| 現在の保留画像 | 変化後の保留画像 | |
|---------|----------|-----|
| | 白 | 青 |
| 白 | 0 | 250 |
| 青 | 0 | 250 |

【図 53】

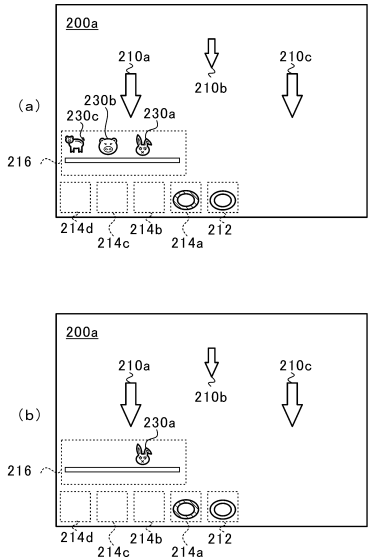


【図 5 4】

保留変化演出決定テーブル

| 変動モード番号 | 保留変化パターン | | | |
|---------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| | 保留変化パターン1 | 保留変化パターン2 | 保留変化パターン3 | 保留変化パターン4 |
| 〇〇H | 250 | 0 | 0 | 0 |
| 〇〇H | 230 | 20 | 0 | 0 |
| 〇〇H | 50 | 0 | 100 | 100 |

【図 5 5】



【図 5 6】

(a) キャラ表示決定テーブル1 (3キャラ用)

| 変動パターン番号 | キャラ表示パターン | | | |
|----------|------------|------------|------------|------------|
| | キャラ表示パターン1 | キャラ表示パターン2 | キャラ表示パターン3 | キャラ表示パターン4 |
| 〇〇H | 250 | 0 | 0 | 0 |
| 〇〇H | 230 | 20 | 0 | 0 |
| 〇〇H | 50 | 0 | 100 | 100 |

(b) キャラ表示決定テーブル2 (キャラ画像230a、230b用)

| 変動パターン番号 | キャラ表示パターン | | | |
|----------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| | キャラ表示パターン11 | キャラ表示パターン12 | キャラ表示パターン13 | キャラ表示パターン14 |
| 〇〇H | 250 | 0 | 0 | 0 |
| 〇〇H | 230 | 20 | 0 | 0 |
| 〇〇H | 50 | 0 | 100 | 100 |

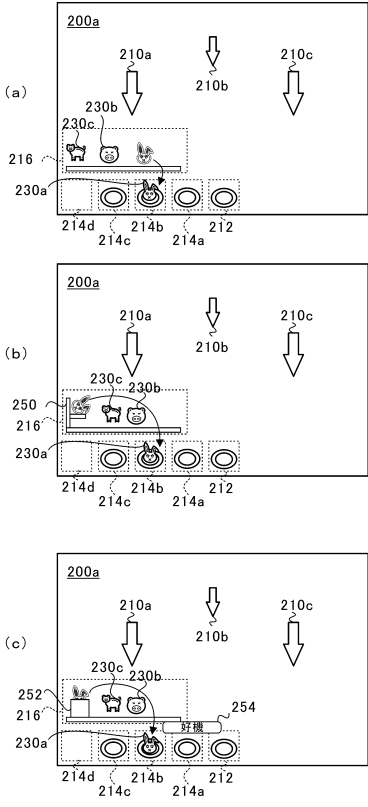
(c) キャラ表示決定テーブル3 (キャラ画像230a、230c用)

| 変動パターン番号 | キャラ表示パターン | | | |
|----------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| | キャラ表示パターン21 | キャラ表示パターン22 | キャラ表示パターン23 | キャラ表示パターン24 |
| 〇〇H | 250 | 0 | 0 | 0 |
| 〇〇H | 230 | 20 | 0 | 0 |
| 〇〇H | 50 | 0 | 100 | 100 |

(d) キャラ表示決定テーブル4 (キャラ画像230b、230c用)

| 変動パターン番号 | キャラ表示パターン | | | |
|----------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| | キャラ表示パターン31 | キャラ表示パターン32 | キャラ表示パターン33 | キャラ表示パターン34 |
| 〇〇H | 250 | 0 | 0 | 0 |
| 〇〇H | 230 | 20 | 0 | 0 |
| 〇〇H | 50 | 0 | 100 | 100 |

【図 5 7】



【図 5 8】

(a) 重ね表示演出シナリオ決定テーブル1 (保留数1用)

| 変動パターン番号 | 実行シナリオパターン | | | |
|----------|------------|------|------------|-----------|
| | なし | 成功なし | 成功「？」→「激熱」 | 成功「！」→「当」 |
| 〇〇H | 250 | 50 | 0 | 0 |
| 〇〇H | 200 | 0 | 50 | 0 |
| 〇〇H | 50 | 100 | 100 | 0 |
| 〇〇H | 50 | 0 | 0 | 200 |

(b) 重ね表示演出シナリオ決定テーブル2 (保留数2用)

| 変動パターン番号 | 実行シナリオパターン | | | |
|----------|------------|---------|---------------|---------------|
| | なし | 失敗→成功なし | 失敗→成功「？」→「好機」 | 成功「？」→「！」→「当」 |
| 〇〇H | 250 | 50 | 0 | 0 |
| 〇〇H | 200 | 0 | 50 | 0 |
| 〇〇H | 50 | 100 | 100 | 0 |
| 〇〇H | 50 | 0 | 0 | 200 |

(c) 重ね表示演出シナリオ決定テーブル3 (保留数3用)

| 変動パターン番号 | 実行シナリオパターン | | | |
|----------|------------|------------|------------------|------------------|
| | なし | 失敗→失敗→成功なし | 失敗→失敗→成功「？」→「激熱」 | 失敗→成功「？」→「！」→「当」 |
| 〇〇H | 250 | 50 | 0 | 0 |
| 〇〇H | 200 | 0 | 50 | 0 |
| 〇〇H | 50 | 100 | 100 | 0 |
| 〇〇H | 50 | 0 | 0 | 200 |

【図 59】

(a) 重ね表示演出決定テーブル1 (成功パターン用)

| 変動パターン 番号 | 実行パターン | | |
|--------------|----------|----------|----------|
| | 通常成功パターン | 飛込成功パターン | 大砲成功パターン |
| 〇〇H | 250 | 0 | 0 |
| 〇〇H | 0 | 250 | 0 |
| 〇〇H | 0 | 0 | 250 |
| 〇〇H | 100 | 100 | 50 |

(b) 重ね表示演出決定テーブル2 (失敗パターン用)

| 変動パターン 番号 | 実行パターン | | |
|--------------|----------|----------|----------|
| | 通常失敗パターン | 飛込失敗パターン | 大砲失敗パターン |
| 〇〇H | 250 | 0 | 0 |
| 〇〇H | 0 | 250 | 0 |
| 〇〇H | 0 | 0 | 250 |
| 〇〇H | 100 | 100 | 50 |

【図 60】

(a) コメント画像決定テーブル1 (最終「当」用)

| 現在の コメント画像 | 変化後のコメント画像 | | | | |
|---------------|------------|----|----|-----|-----|
| | ? | ! | 好機 | 激熱 | 当 |
| ? | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 |
| ! | 0 | 50 | 75 | 75 | 50 |
| 好機 | 0 | 0 | 50 | 100 | 100 |
| 激熱 | 0 | 0 | 0 | 100 | 150 |
| 当 | 0 | 0 | 0 | 0 | 250 |

(b) コメント画像決定テーブル2 (最終「激熱」用)

| 現在の コメント画像 | 変化後のコメント画像 | | | |
|---------------|------------|----|-----|-----|
| | ? | ! | 好機 | 激熱 |
| ? | 50 | 75 | 75 | 50 |
| ! | 0 | 50 | 100 | 100 |
| 好機 | 0 | 0 | 125 | 125 |
| 激熱 | 0 | 0 | 0 | 250 |

(c) コメント画像決定テーブル3 (最終「好機」用)

| 現在の コメント画像 | 変化後のコメント画像 | | |
|---------------|------------|-----|-----|
| | ? | ! | 好機 |
| ? | 50 | 100 | 100 |
| ! | 0 | 125 | 125 |
| 好機 | 0 | 0 | 250 |

(d) コメント画像決定テーブル4 (最終「!」用)

| 現在の コメント画像 | 変化後のコメント画像 | |
|---------------|------------|-----|
| | ? | ! |
| ? | 125 | 125 |
| ! | 0 | 250 |

【図 61】

(a) 最終回コメント画像決定テーブル1 (最終「当」用)

| 現在の 保留画像 | コメント画像 | | | | |
|-------------|--------|---|----|----|-----|
| | ? | ! | 好機 | 激熱 | 当 |
| ? | 0 | 0 | 0 | 0 | 250 |
| ! | 0 | 0 | 0 | 0 | 250 |
| 好機 | 0 | 0 | 0 | 0 | 250 |
| 激熱 | 0 | 0 | 0 | 0 | 250 |
| 当 | 0 | 0 | 0 | 0 | 250 |

(b) 最終回コメント画像決定テーブル2 (最終「激熱」用)

| 現在の 保留画像 | コメント画像 | | | |
|-------------|--------|---|----|-----|
| | ? | ! | 好機 | 激熱 |
| ? | 0 | 0 | 0 | 250 |
| ! | 0 | 0 | 0 | 250 |
| 好機 | 0 | 0 | 0 | 250 |
| 激熱 | 0 | 0 | 0 | 250 |

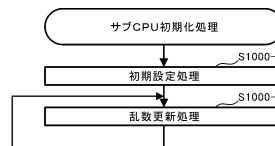
(c) 最終回コメント画像決定テーブル3 (最終「好機」用)

| 現在の 保留画像 | コメント画像 | | |
|-------------|--------|---|-----|
| | ? | ! | 好機 |
| ? | 0 | 0 | 250 |
| ! | 0 | 0 | 250 |
| 好機 | 0 | 0 | 250 |

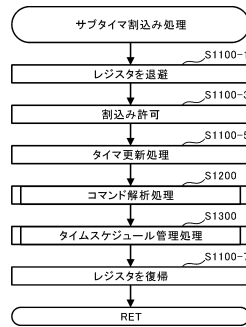
(d) 最終回コメント画像決定テーブル4 (最終「!」用)

| 現在の 保留画像 | コメント画像 | |
|-------------|--------|-----|
| | ? | ! |
| ? | 0 | 250 |
| ! | 0 | 250 |

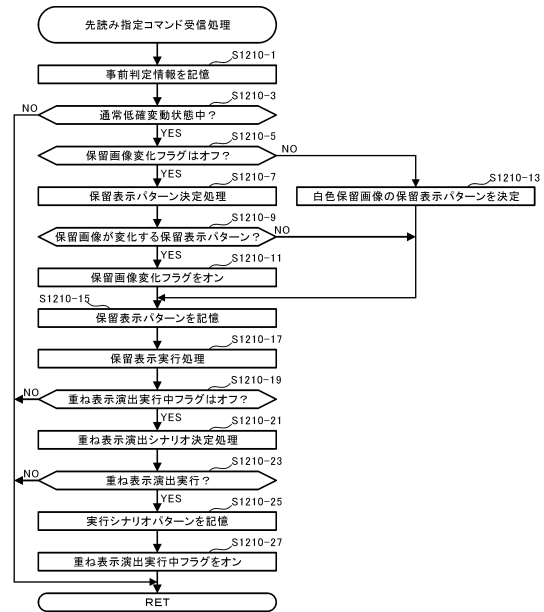
【図 62】



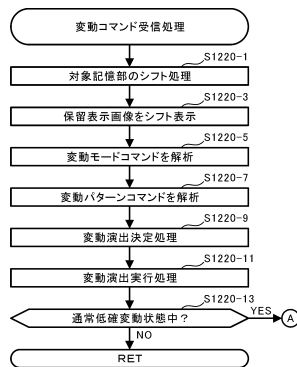
【図 63】



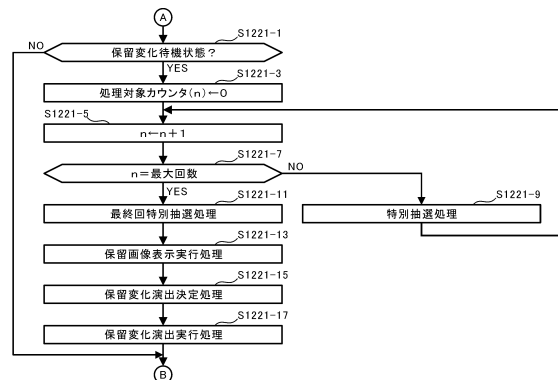
【図 64】



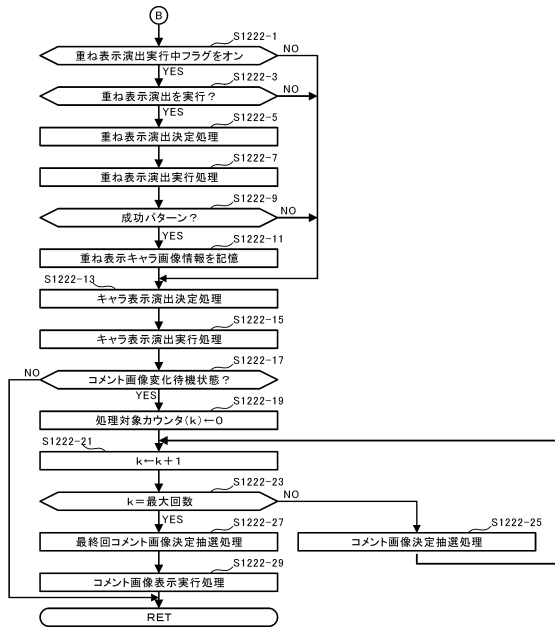
【図 65】



【図 66】



【図 67】



フロントページの続き

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

審査官 足立 俊彦

(56)参考文献 特開２０１３－２４０３７８（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－１０２９４１（ＪＰ，Ａ）
特開２００５－０００４４１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－２２６４０６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－１１６３１４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－０６４７６３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－０００３５３（ＪＰ，Ａ）

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