

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6203059号
(P6203059)

(45) 発行日 平成29年9月27日(2017.9.27)

(24) 登録日 平成29年9月8日(2017.9.8)

(51) Int.Cl.	F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 O
	A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全 112 頁)

(21) 出願番号	特願2014-1449 (P2014-1449)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成26年1月8日(2014.1.8)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2011-266318 (P2011-266318) の分割		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
原出願日	平成23年12月5日(2011.12.5)	(72) 発明者	小倉 敏男
(65) 公開番号	特開2014-144281 (P2014-144281A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株 式会社三共内
(43) 公開日	平成26年8月14日(2014.8.14)		
審査請求日	平成26年12月1日(2014.12.1)	審査官	廣瀬 貴理
前置審査			

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】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者の動作を検出可能な検出手段と、

前記検出手段の検出が有効となる検出有効期間の内に前記検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて、該検出された第1タイミング、又は、該第1タイミングよりも遅延した第2タイミングにおいて、前記有利状態に制御される可能性を示す特定演出を実行する特定演出実行手段と、

遊技者の動作を促す報知を実行する促進報知実行手段と、を有し、

前記促進報知実行手段は、前記第1タイミングにおいて特定演出が実行されるときと、
前記第2タイミングにおいて特定演出が実行されるときとで、共通の態様により遊技者の動作を促す報知を実行可能であり、

前記検出有効期間の内に前記検出手段により遊技者の動作が検出された場合であっても特定演出が実行されないことがあり、

前記第2タイミングにおいて特定演出を実行するときに、遊技者の動作が検出されてから前記第2タイミングまでの期間の少なくとも一部の期間において、遊技者の動作が検出された場合であっても特定演出が実行されないときと共通の演出を実行し、

前記検出有効期間の終了よりも前に、前記検出手段の検出は有効であるが、遊技者の動作を促す報知が行われる報知期間を終了させ、

前記検出有効期間の内に前記検出手段により遊技者の動作が検出されたときに、前記報

10

20

知期間が終了している場合と終了していない場合の両方で、特定演出を実行するための処理として共通の処理が実行される、ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来より、特許文献1に示すように、遊技者が操作可能な操作手段（操作ボタン部15）と、前記操作手段の操作が有効となる操作有効期間の内に該操作手段が操作されたことに基づいて、所定の操作時演出を実行する（所定態様で発光する）操作時演出実行手段（回転灯16）と、前記遊技者が前記操作有効期間を認識可能な操作有効報知を実行する操作有効報知実行手段（報知画像表示手段57）と、を有する遊技機（パチンコ機）が知られている。

【0003】

【特許文献1】特開2011-0876541号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

本発明は、遊技者の期待感を向上させることができる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明は、前記課題を解決するために、次のような手段を採る。なお後述する発明を実施するための最良の形態の説明及び図面で使用した符号を参考のために括弧書きで付記するが、本発明の構成要素は該付記したものには限定されない。

【0007】

手段1に係る発明は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技者の動作を検出可能な検出手段と、

前記検出手段の検出が有効となる検出有効期間の内に前記検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて、該検出された第1タイミング、又は、該第1タイミングよりも遅延した第2タイミングにおいて、前記有利状態に制御される可能性を示す特定演出（演出用役物127の作動）を実行する特定演出実行手段（ステップS8162、ステップS8184の処理を行う演出制御用マイクロコンピュータ100）と、

遊技者の動作を促す報知を実行する促進報知実行手段と、を有し、

前記促進報知実行手段は、前記第1タイミングにおいて特定演出が実行されるときと、前記第2タイミングにおいて特定演出が実行されるときとで、共通の態様により遊技者の動作を促す報知を実行可能であり、

前記検出有効期間の内に前記検出手段により遊技者の動作が検出された場合であっても特定演出が実行されないことがあり、

前記第2タイミングにおいて特定演出を実行するときに、遊技者の動作が検出されてから前記第2タイミングまでの期間の少なくとも一部の期間において、遊技者の動作が検出された場合であっても特定演出が実行されないときと共通の演出を実行し、

前記検出有効期間の終了よりも前に、前記検出手段の検出は有効であるが、遊技者の動作を促す報知が行われる報知期間を終了させ、

前記検出有効期間の内に前記検出手段により遊技者の動作が検出されたときに、前記報

10

20

30

40

50

知期間が終了している場合と終了していない場合の両方で、特定演出を実行するための処理として共通の処理が実行される、ことを特徴とする遊技機である。

【発明の効果】

【0012】

手段1に係る発明によれば、遊技者の期待感を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0017】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図2】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。

10

【図3】演出制御基板、ランプドライバ基板および音声出力基板の回路構成例を示すブロック図である。

【図4】主基板におけるCPUが実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【図5】4msタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図6】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図7】各乱数を示す説明図である。

【図8】大当たり判定テーブル、小当たり判定テーブルおよび大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図9】大当たり用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図10】はずれ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

20

【図11】当たり変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図12】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図13】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図14】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図15】図柄指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図16】変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図17】変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図18】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【図19】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【図20】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

30

【図21】保留バッファの構成例を示す説明図である。

【図22】入賞時演出処理を示すフローチャートである。

【図23】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図24】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図25】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図26】表示結果指定コマンド送信処理を示すフローチャートである。

【図27】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図28】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図29】大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図30】特別図柄表示制御処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

40

【図31】演出制御用CPUが実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

。

【図32】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。

【図33】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図34】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図35】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図36】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図37】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図38】先読み予告演出決定処理を示すフローチャートである。

【図39】先読み予告振分テーブルの具体例を示す説明図である。

50

- 【図 4 0】変動パターンコマンド受信待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
- 【図 4 3】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
- 【図 4 4】予告演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 5】予告信頼度パターン決定テーブルの例を示す説明図である。
- 【図 4 6】予告決定テーブルの例を示す説明図である。
- 【図 4 7】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 8】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 9】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 0】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 1】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 2】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 3】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4】大当たり表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5】大当たり終了演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 6】先読み予告演出およびボタン予告演出の変化態様の具体例を示す説明図である。

10

。 【図 5 7】演出図柄の変動表示中のスーパーリーチ発展後の演出態様の具体例を示す説明図である。

20

【図 5 8】先読み予告演出の実行タイミングを示す説明図である。

【図 5 9】先読み予告演出およびボタン予告演出における操作の有効タイミングを示す説明図である。

【図 6 0】ボタン予告演出及び役物作動演出におけるボタン操作の有効期間とボタン操作示唆表示の表示期間を示す説明図である。

【図 6 1】ボタン操作示唆表示の態様決定テーブルの例を示す説明図である。

【図 6 2】役物作動演出の態様決定テーブルの例を示す説明図である。

【図 6 3】役物作動演出の具体例を示す説明図である。

【図 6 4】役物作動演出の具体例を示す説明図である。

【図 6 5】役物作動演出における役物作動の実行タイミングを示す説明図である。

30

【図 6 6】役物作動演出における役物作動の実行タイミングを示す説明図である。

【図 6 7】第 2 実施形態における演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 6 8】第 2 実施形態における役物作動演出の具体例を示す説明図である。

【図 6 9】第 2 実施形態における役物作動演出における役物作動の実行タイミングを示す説明図である。

【図 7 0】リーチ演出中にボタン操作示唆表示が行われた場合の該リーチ演出の中断を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0018】

[遊技機の構成]

40

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機 1 の全体の構成について説明する。図 1 はパチンコ遊技機 1 を正面からみた正面図である。

【0019】

パチンコ遊技機 1 は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取り付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機 1 は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠 2 を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取り付けられる機構板（図示せず）と、それらに取り付けられる種々の部品（後述する遊技盤 6 を除く）とを含む構造体である。

50

【0020】

ガラス扉枠2の下部表面には打球供給皿(上皿)3がある。打球供給皿3の下部には、打球供給皿3に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿4や、打球を発射する打球操作ハンドル(操作ノブ)5が設けられている。また、ガラス扉枠2の背面には、遊技盤6が着脱可能に取り付けられている。なお、遊技盤6は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤6の前面には、打ち込まれた遊技球が流下可能な遊技領域7が形成されている。

【0021】

余剰球受皿(下皿)4を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置(例えば下皿の中央部分)などに、スティック形状(棒形状)に構成され、遊技者が把持して複数方向(前後左右)に傾倒操作が可能なスティックコントローラ122が取り付けられている。なお、スティックコントローラ122には、遊技者がスティックコントローラ122の操作桿を操作手(例えば左手など)で把持した状態において、所定の操作指(例えば人差し指など)で押引操作することなどにより所定の指示操作が可能なトリガボタン121(図3を参照)が設けられ、スティックコントローラ122の操作桿の内部には、トリガボタン121に対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサ125(図3を参照)が内蔵されている。また、スティックコントローラ122の下部における下皿の本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニット123(図3を参照)が設けられている。また、スティックコントローラ122には、スティックコントローラ122を振動動作させるためのバイブレータ用モータ126(図3を参照)が内蔵されている。

【0022】

打球供給皿(上皿)3を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置(例えばスティックコントローラ122の上方)などに、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン120が設けられている。プッシュボタン120は、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。プッシュボタン120の設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン120に対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサ124(図3を参照)が設けられていればよい。図1に示す構成例では、プッシュボタン120とスティックコントローラ122の取付位置が、上皿及び下皿の中央部分において上下の位置関係にある。これに対して、上下の位置関係を保ったまま、プッシュボタン120及びスティックコントローラ122の取付位置を、上皿及び下皿において左右のいずれかに寄せた位置としてもよい。あるいは、プッシュボタン120とスティックコントローラ122の取付位置が上下の位置関係ではなく、例えば左右の位置関係にあるものとしてもよい。

【0023】

遊技領域7の中央付近には、液晶表示装置(LCD)で構成された演出表示装置9が設けられている。演出表示装置9の表示画面には、第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示に同期した演出図柄の可変表示を行う演出図柄表示領域がある。よって、演出表示装置9は、演出図柄の可変表示を行う可変表示装置に相当する。演出図柄表示領域には、例えば「左」、「中」、「右」の3つの装飾用(演出用)の演出図柄を可変表示する図柄表示エリアがある。図柄表示エリアには「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリアがあるが、図柄表示エリアの位置は、演出表示装置9の表示画面において固定的でなくてもよいし、図柄表示エリアの3つ領域が離れてもよい。演出表示装置9は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出制御用マイクロコンピュータが、第1特別図柄表示器8aで第1特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置9で演出表示を実行させ、第2特別図柄表示器8bで第2特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置9で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

【0024】

また、演出表示装置 9 において、最終停止図柄（例えば左右中図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、大当り図柄（例えば左中右の図柄が同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当り発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、演出表示装置 9 に変動表示される図柄の表示結果が大当り図柄でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当りをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

10

【0025】

なお、この実施の形態では、演出表示装置 9 における液晶表示の演出として演出図柄の変動表示を行う場合を示しているが、演出表示装置 9 で行われる演出は、この実施の形態で示したものにすぎず、例えば、所定のストーリー性をもつ演出を実行して、大当り判定や変動パターンの決定結果にもとづいてストーリーの結果を表示するような演出を実行するようにしてもよい。例えば、プロレスやサッカーの試合や敵味方のキャラクタが戦うバトル演出を行うとともに、大当りであれば試合やバトルに勝利する演出を行い、はずれであれば試合やバトルに敗北する演出を行うようにしてもよい。また、例えば、勝敗などの結果を表示するのではなく、物語などの所定のストーリーを順に展開させていくような演出を実行するようにしてもよい。

20

【0026】

演出表示装置 9 の表示画面の右上方部には、演出図柄と後述する特別図柄および普通図柄とに次ぐ第 4 図柄を表示する第 4 図柄表示領域 9 c、9 d が設けられている。この実施の形態では、後述する第 1 特別図柄の変動表示に同期して第 1 特別図柄用の第 4 図柄の変動表示が行われる第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c と、第 2 特別図柄の変動表示に同期して第 2 特別図柄用の第 4 図柄の変動表示が行われる第 2 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 d とが設けられている。

【0027】

この実施の形態では、特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示が実行されるのであるが（ただし、正確には、演出図柄の変動表示は、演出制御用マイクロコンピュータ 100 側で変動パターンコマンドにもとづいて認識した変動時間を計測することによって行われる。）、演出表示装置 9 を用いた演出を行う場合、例えば、演出図柄の変動表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、演出用役物 127 等の可動物が画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われるなど、演出態様が多様化してきている。そのため、演出表示装置 9 上の表示画面を見ても、現在変動表示中の状態であるのか否か認識しにくい場合も生じている。そこで、この実施の形態では、演出表示装置 9 の表示画面の一部でさらに第 4 図柄の変動表示を行うことによって、第 4 図柄の状態を確認することにより現在変動表示中の状態であるのか否かを確実に認識可能としている。なお、第 4 図柄は、常に一定の動作で変動表示され、画面上から消えたり遮蔽物で遮蔽することはないため、常に視認することができる。

30

40

【0028】

なお、第 1 特別図柄用の第 4 図柄と第 2 特別図柄用の第 4 図柄とを、第 4 図柄と総称することがあり、第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c と第 2 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 d を、第 4 図柄表示領域と総称することがある。

【0029】

第 4 図柄の変動（可変表示）は、第 4 図柄表示領域 9 c、9 d を所定の表示色（例えば、青色）で一定の時間間隔で点灯と消灯とを繰り返す状態を継続することによって実現される。第 1 特別図柄表示器 8 a における第 1 特別図柄の可変表示と、第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c における第 1 特別図柄用の第 4 図柄の可変表示とは同期している。第 2 特別図柄表示器 8 b における第 2 特別図柄の可変表示と、第 2 特別図柄用の第 4 図柄表

50

示領域 9 d における第 2 特別図柄用の第 4 図柄の可変表示とは同期している。同期とは、可変表示の開始時点および終了時点が同じであって、可変表示の期間が同じであることをいう。

【0030】

また、第 1 特別図柄表示器 8 a において大当り図柄が停止表示されるときには、第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c において大当りを想起させる表示色（はずれとは異なる表示色。例えば、はずれのときには青色で表示されるのに対して、大当りのときには赤色で表示される。なお、大当りの種類（確変大当りや通常大当りのいずれであるか）に応じて表示色を異ならせてもよい。また、大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当り（例えば、突然確変大当り以外の大当り）であるか否かに応じて表示色を異ならせてもよく、ラウンド数の異なる複数種類の大当りに制御可能である場合には、大当り遊技において継続されるラウンド数に応じて表示色を異ならせてもよい。また、この実施の形態のように、各大当りのラウンド数が同じであっても、例えば、1 ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が短く（例えば 1 秒）、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できない大当りと、1 ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が長く（例えば 30 秒）、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当りとがある場合には、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。また、例えば、1 ラウンドあたりの大入賞口の開放回数が異なることによって、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当りと期待できない大当りがある場合にも、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。

10

20

【0031】

また、第 2 特別図柄表示器 8 b において大当り図柄が停止表示されるときには、第 2 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 d において大当りを想起させる表示色（はずれとは異なる表示色。例えば、はずれのときには青色で表示されるのに対して、大当りのときには赤色で表示される。なお、大当りの種類（確変大当りや通常大当りのいずれであるか）に応じて表示色を異ならせてもよい。また、大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当り（例えば、突然確変大当り以外の大当り）であるか否かに応じて表示色を異ならせてもよく、ラウンド数の異なる複数種類の大当りに制御可能である場合には、大当り遊技において継続されるラウンド数に応じて表示色を異ならせてもよい。また、この実施の形態のように、各大当りのラウンド数が同じであっても、例えば、1 ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が短く（例えば 1 秒）、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できない大当りと、1 ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が長く（例えば 30 秒）、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当りとがある場合には、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。また、例えば、1 ラウンドあたりの大入賞口の開放回数が異なることによって、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当りと期待できない大当りがある場合にも、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。

30

【0032】

なお、第 4 図柄表示領域 9 c、9 d の消灯時の表示色は、消灯したときに背景画像と同一化して見えなくなることを防止するために、背景画像とは異なる表示色（例えば、黒色）であることが望ましい。

40

【0033】

なお、この実施の形態では、第 4 図柄表示領域を演出表示装置 9 の表示画面の一部に設ける場合を示しているが、演出表示装置 9 とは別に、ランプや LED などの発光体を用いて第 4 図柄表示領域を実現するようにしてもよい。この場合、例えば、第 4 図柄の変動（可変表示）を、2 つの LED が交互に点灯する状態を継続することによって実現されるようにしてもよく、2 つの LED のうちのいずれの LED が停止表示されたかによって大当り図柄が停止表示されたか否かを表すようにしてもよい。

【0034】

また、この実施の形態では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とにそれぞれ対応させて別々

50

の第4図柄表示領域9c, 9dを備える場合を示しているが、第1特別図柄と第2特別図柄とに対して共通の第4図柄表示領域を演出表示装置9の表示画面の一部に設けるようにしてもよい。また、第1特別図柄と第2特別図柄とに対して共通の第4図柄表示領域をランプやLEDなどの発光体を用いて実現するようにしてもよい。この場合、第1特別図柄の変動表示に同期して第4図柄の変動表示を実行するときと、第2特別図柄の変動表示に同期して第4図柄の変動表示を実行するときとで、例えば、一定の時間間隔で異なる表示色の表示を点灯および消灯を繰り返すような表示を行うことによって、第4図柄の変動表示を区別して実行するようにしてもよい。また、第1特別図柄の変動表示に同期して第4図柄の変動表示を実行するときと、第2特別図柄の変動表示に同期して第4図柄の変動表示を実行するときとで、例えば、異なる時間間隔で点灯および消灯を繰り返すような表示を行うことによって、第4図柄の変動表示を区別して実行するようにしてもよい。また、例えば、第1特別図柄の変動表示に対応して停止図柄を導出表示するときと、第2特別図柄の変動表示に対応して停止図柄を導出表示するときとで、同じ大当り図柄であっても異なる態様の停止図柄を停止表示するようにしてもよい。

10

【0035】

演出表示装置9の右方には、識別情報としての第1特別図柄を可変表示する第1特別図柄表示器(第1可変表示部)8aが設けられている。この実施の形態では、第1特別図柄表示器8aは、0~9の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器(例えば7セグメントLED)で実現されている。すなわち、第1特別図柄表示器8aは、0~9の数字(または、記号)を可変表示するように構成されている。また、演出表示装置9の右方(第1特別図柄表示器8aの右隣)には、識別情報としての第2特別図柄を可変表示する第2特別図柄表示器(第2可変表示部)8bも設けられている。第2特別図柄表示器8bは、0~9の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器(例えば7セグメントLED)で実現されている。すなわち、第2特別図柄表示器8bは、0~9の数字(または、記号)を可変表示するように構成されている。

20

【0036】

小型の表示器は、例えば方形状に形成されている。また、この実施の形態では、第1特別図柄の種類と第2特別図柄の種類とは同じ(例えば、ともに0~9の数字)であるが、種類が異なってもよい。また、第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bは、それぞれ、例えば、00~99の数字(または、2桁の記号)を可変表示するように構成されていてもよい。

30

【0037】

以下、第1特別図柄と第2特別図柄とを特別図柄と総称することがあり、第1特別図柄表示器8aと第2特別図柄表示器8bとを特別図柄表示器(可変表示部)と総称することがある。

【0038】

なお、この実施の形態では、2つの特別図柄表示器8a, 8bを備える場合を示しているが、遊技機は、特別図柄表示器を1つのみ備えるものであってもよい。

【0039】

第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示は、可変表示の実行条件である第1始動条件または第2始動条件が成立(例えば、遊技球が第1始動入賞口13または第2始動入賞口14を通過(入賞を含む)したこと)した後、可変表示の開始条件(例えば、保留記憶数が0でない場合であって、第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態)が成立したことにもとづいて開始され、可変表示時間(変動時間)が経過すると表示結果(停止図柄)を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲートなどのあらかじめ入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った(入賞した)ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄(識別情報の例)を最終的に停止表示させることである。

40

【0040】

50

演出表示装置 9 の右側には、可動部材である演出用役物 1 2 7 が設けられている。演出用役物 1 2 7 は、可動部材用モータ 1 2 8 の回転軸に取り付けられ、可動部材用モータ 1 2 8 が回転すると移動するものである。

【0041】

演出表示装置 9 の下方には、第 1 始動入賞口 1 3 を有する入賞装置が設けられている。第 1 始動入賞口 1 3 に入賞した遊技球は、遊技盤 6 の背面に導かれ、第 1 始動口スイッチ 1 3 a によって検出される。

【0042】

また、第 1 始動入賞口（第 1 始動口）1 3 を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第 2 始動入賞口 1 4 を有する可変入賞球装置 1 5 が設けられている。第 2 始動入賞口（第 2 始動口）1 4 に入賞した遊技球は、遊技盤 6 の背面に導かれ、第 2 始動口スイッチ 1 4 a によって検出される。可変入賞球装置 1 5 は、ソレノイド 1 6 によって開状態とされる。可変入賞球装置 1 5 が開状態になることによって、遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置 1 5 が開状態になっている状態では、第 1 始動入賞口 1 3 よりも、第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置 1 5 が閉状態になっている状態では、遊技球は第 2 始動入賞口 1 4 に入賞しない。従って、可変入賞球装置 1 5 が閉状態になっている状態では、第 2 始動入賞口 1 4 よりも、第 1 始動入賞口 1 3 に遊技球が入賞しやすい。なお、可変入賞球装置 1 5 が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されて

【0043】

以下、第 1 始動入賞口 1 3 と第 2 始動入賞口 1 4 とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

【0044】

可変入賞球装置 1 5 が開放状態に制御されているときには可変入賞球装置 1 5 に向かう遊技球は第 2 始動入賞口 1 4 に極めて入賞しやすい。そして、第 1 始動入賞口 1 3 は演出表示装置 9 の直下に設けられているが、演出表示装置 9 の下端と第 1 始動入賞口 1 3 との間の間隔をさらに狭めたり、第 1 始動入賞口 1 3 の周辺で釘を密に配置したり、第 1 始動入賞口 1 3 の周辺での釘配列を遊技球を第 1 始動入賞口 1 3 に導きづらくして、第 2 始動入賞口 1 4 の入賞率の方を第 1 始動入賞口 1 3 の入賞率よりもより高くするようにしてもよい。

【0045】

なお、この実施の形態では、図 1 に示すように、第 2 始動入賞口 1 4 に対してのみ開閉動作を行う可変入賞球装置 1 5 が設けられているが、第 1 始動入賞口 1 3 および第 2 始動入賞口 1 4 のいずれについても開閉動作を行う可変入賞球装置が設けられている構成であってもよい。

【0046】

第 2 特別図柄表示器 8 b の上方には、第 2 始動入賞口 1 4 に入った有効入賞球数すなわち第 2 保留記憶数を表示する 4 つの表示器からなる第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b が設けられている。第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b は、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を 1 増やす。そして、第 2 特別図柄表示器 8 b での可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を 1 減らす。

【0047】

また、第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b のさらに上方には、第 1 始動入賞口 1 3 に入った有効入賞球数すなわち第 1 保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する 4 つの表示器からなる第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a が設けられている。第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a は、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を 1 増やす。そして、第 1 特別図柄表示器 8 a での可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を 1 減らす。

【0048】

また、演出表示装置9の表示画面の下部には、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する合算保留記憶表示部18cが設けられている。この実施の形態では、そのように、合計数を表示する合算保留記憶表示部18cが設けられているので、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。なお、第1保留記憶数を表示する第1保留記憶表示部と、第2保留記憶数を表示する第2保留記憶表示部とを設けるようにしてもよい。

【0049】

演出表示装置9は、第1特別図柄表示器8aによる第1特別図柄の可変表示時間中、および第2特別図柄表示器8bによる第2特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄の可変表示を行う。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の可変表示と、演出表示装置9における演出図柄の可変表示とは同期している。また、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の可変表示と、演出表示装置9における演出図柄の可変表示とは同期している。また、第1特別図柄表示器8aにおいて大当り図柄が停止表示されるときと、第2特別図柄表示器8bにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、演出表示装置9において大当りを想起させるような演出図柄の組み合わせが停止表示される。

【0050】

また、図1に示すように、可変入賞球装置15の下方には、大入賞口を形成する特別可変入賞球装置20が設けられている。特別可変入賞球装置20は開閉板を備え、第1特別図柄表示器8aに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときと、第2特別図柄表示器8bに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当り遊技状態）においてソレノイド21によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ23で検出される。また、特別可変入賞球装置20には、後述する点灯演出中に遊技球が入賞したときに点灯表示される大入賞口LED20Aが設けられている。

【0051】

演出表示装置9の左方には、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器10が設けられている。この実施の形態では、普通図柄表示器10は、0～9の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば7セグメントLED）で実現されている。すなわち、普通図柄表示器10は、0～9の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。また、小型の表示器は、例えば方形状に形成されている。なお、普通図柄表示器10は、例えば、00～99の数字（または、2桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよい。また、普通図柄表示器10は、7セグメントLEDなどにかぎらず、例えば、所定の記号表示を点灯表示可能な表示器（例えば、「○」や「×」を交互に点灯表示可能な装飾ランプ）で構成されていてもよい。

【0052】

遊技球がゲート32を通過しゲートスイッチ32aで検出されると、普通図柄表示器10の表示の可変表示が開始される。そして、普通図柄表示器10における停止図柄が所定の図柄（当り図柄。例えば、図柄「7」。）である場合に、可変入賞球装置15が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置15の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第2始動入賞口14に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器10の近傍には、ゲート32を通過した入賞球数を表示する4つのLEDによる表示部を有する普通図柄保留記憶表示器41が設けられている。ゲート32への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ32aによって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器41は点灯するLEDを1増やす。そして、普通図柄表示器10の可変表示が開始される毎に、点灯するLEDを1減らす。さらに、通常状態に比べて大当りとするに決定される確率が高い状態である確変状態（通常状態と比較して、特別図柄の変動表示結果として大当りと判定される確率が高められた状態）では、普通図柄表示器10における停止図柄が当り図

10

20

30

40

50

柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置 15 の開放時間と開放回数が高められる。また、確変状態ではないが図柄の変動時間が短縮されている時短状態（特別図柄の可変表示時間が短縮される遊技状態）でも、可変入賞球装置 15 の開放時間と開放回数が高められる。

【0053】

遊技盤 6 の下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口 26 がある。また、遊技領域 7 の外側の左右上部および左右下部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 4 つのスピーカ 27 が設けられている。遊技領域 7 の外周には、前面枠に設けられた枠 LED 28 が設けられている。

【0054】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル 5 を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域 7 に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域 7 を囲むように円形状に形成された打球レールを通して遊技領域 7 に入り、その後、遊技領域 7 を下りてくる。遊技球が第 1 始動入賞口 13 に入り第 1 始動口スイッチ 13a で検出されると、第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第 1 の開始条件が成立したこと）、第 1 特別図柄表示器 8a において第 1 特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置 9 において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第 1 特別図柄および演出図柄の可変表示は、第 1 始動入賞口 13 への入賞に対応する。第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第 1 保留記憶数 20

【0055】

遊技球が第 2 始動入賞口 14 に入り第 2 始動口スイッチ 14a で検出されると、第 2 特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第 2 の開始条件が成立したこと）、第 2 特別図柄表示器 8b において第 2 特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置 9 において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第 2 特別図柄および演出図柄の可変表示は、第 2 始動入賞口 14 への入賞に対応する。第 2 特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第 2 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 2 保留記憶数を 1 増やす。

【0056】

この実施の形態では、確変大当たりとなった場合には、遊技状態を高確率状態（確変状態）に移行するとともに、遊技球が始動入賞しやすくなる（すなわち、特別図柄表示器 8a、8b や演出表示装置 9 における可変表示の実行条件が成立しやすくなる）ように制御された遊技状態である高ベース状態に移行（この実施の形態では、時短状態に移行）する。また、遊技状態が時短状態に移行されたときも、高ベース状態に移行する。高ベース状態である場合には、例えば、高ベース状態でない場合と比較して、可変入賞球装置 15 が開状態となる頻度が高められたり、可変入賞球装置 15 が開状態となる時間が延長されたりして、始動入賞しやすくなる。

【0057】

なお、可変入賞球装置 15 が開状態となる時間を延長する（開放延長状態ともいう）のではなく、普通図柄表示器 10 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められる普通図柄確変状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄表示器 10 における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）となると、可変入賞球装置 15 が所定回数、所定時間だけ開状態になる。この場合、普通図柄確変状態に移行制御することによって、普通図柄表示器 10 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められ、可変入賞球装置 15 が開状態となる頻度が高まる。従って、普通図柄確変状態に移行すれば、可変入賞球装置 15 の開放時間と開放回数が高められ、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。すなわち、可変入賞球装置 15 の開放時間と開放回数は、普通図柄の停止図柄が当り図柄であったり、特別図柄の停止図柄が確変図柄である場合等に高められ、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（始動入賞しやすい状態）に変化する。なお、開放回数が 40

10

20

30

40

50

高められることは、閉状態から開状態になることも含む概念である。

【0058】

また、普通図柄表示器10における普通図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される普通図柄時短状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄時短状態では、普通図柄の変動時間が短縮されるので、普通図柄の変動が開始される頻度が高くなり、結果として普通図柄が当たりとなる頻度が高くなる。従って、普通図柄が当たりとなる頻度が高くなることによって、可変入賞球装置15が開状態となる頻度が高くなり、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。

【0059】

また、特別図柄や演出図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される時短状態に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、特別図柄や演出図柄の変動が開始される頻度が高くなり（換言すれば、保留記憶の消化が速くなる。）、無効な始動入賞が生じてしまう事態を低減することができる。従って、有効な始動入賞が発生しやすくなり、結果として、大当たり遊技が行われる可能性が高まる。

【0060】

さらに、上記に示した全ての状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態および特別図柄時短状態）に移行させることによって、始動入賞しやすくなる（高ベース状態に移行する）ようにしてもよい。また、上記に示した各状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態および特別図柄時短状態）のうちのいずれか複数の状態に移行させることによって、始動入賞しやすくなる（高ベース状態に移行する）ようにしてもよい。また、上記に示した各状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態および特別図柄時短状態）のうちのいずれか1つの状態にのみ移行させることによって、始動入賞しやすくなる（高ベース状態に移行する）ようにしてもよい。

【0061】

図2は、主基板（遊技制御基板）31における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図2は、払出制御基板37および演出制御基板80等も示されている。主基板31には、プログラムに従ってパチンコ遊技機1を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）560が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するROM54、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのRAM55、プログラムに従って制御動作を行うCPU56およびI/Oポート部57を含む。この実施の形態では、ROM54およびRAM55は遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、1チップマイクロコンピュータである。1チップマイクロコンピュータには、少なくともCPU56のほかRAM55が内蔵されていればよく、ROM54は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/Oポート部57は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ560には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）が発生する乱数回路503が内蔵されている。

【0062】

また、RAM55は、その一部または全部が電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップRAMである。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM55の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグや、確変フラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存される。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。なお、この実施の形態では、RAM55の全部が、電源バックアップされているとする。

10

20

30

40

50

【0063】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560においてCPU56がROM54に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ560（またはCPU56）が実行する（または、処理を行う）ということは、具体的には、CPU56がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板31以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

【0064】

乱数回路503は、特別図柄の可変表示の表示結果により大当たりとするか否か判定するための判定用の乱数を発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路503は、初期値（例えば、0）と上限値（例えば、65535）とが設定された数値範囲内

10

【0065】

乱数回路503は、数値データの更新範囲の選択設定機能（初期値の選択設定機能、および、上限値の選択設定機能）、数値データの更新規則の選択設定機能、および数値データの更新規則の選択切換え機能等の各種の機能を有する。このような機能によって、生成する乱数のランダム性を向上させることができる。

【0066】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数回路503が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。例えば、ROM54等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ560のIDナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ560の各製品ごとに異なる数値で付与されたIDナンバ）を用いて所定の演算を行なって得られた数値データを、乱数回路503が更新する数値データの初期値として設定する。そのような処理を行うことによって、乱数回路503が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。

20

【0067】

また、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a、カウントスイッチ23からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ560に与える入力ドライバ回路58も主基板31に搭載されている。また、可変入賞球装置15を開閉するソレノイド16、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置20を開閉するソレノイド21を遊技制御用マイクロコンピュータ560からの指令に従って駆動する出力回路59も主基板31に搭載されている。

30

【0068】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄を可変表示する第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器10、第1特別図柄保留記憶表示器18a、第2特別図柄保留記憶表示器18bおよび普通図柄保留記憶表示器41の表示制御を行う。

【0069】

なお、大当たり遊技状態の発生を示す大当たり情報等の情報出力信号を、ターミナル基板160を介して、ホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路64も主基板31に搭載されている。

40

【0070】

この実施の形態では、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータで構成される。）が、中継基板77を介して遊技制御用マイクロコンピュータ560から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、演出図柄を可変表示する演出表示装置9の表示制御を行う。

【0071】

また、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段が、ランプドライバ基板35を介して、枠側に設けられている枠LED28、および大入賞口に設けられている大入賞口

50

LED 20Aの表示制御を行うとともに、音声出力基板70を介してスピーカ27からの音出力の制御を行う。

【0072】

図3は、中継基板77、演出制御基板80、ランプドライバ基板35および音声出力基板70の回路構成例を示すブロック図である。なお、図3に示す例では、ランプドライバ基板35および音声出力基板70には、マイクロコンピュータは搭載されていないが、マイクロコンピュータを搭載してもよい。また、ランプドライバ基板35および音声出力基板70を設けずに、演出制御に関して演出制御基板80のみを設けてもよい。

【0073】

演出制御基板80は、演出制御用CPU101、および演出図柄プロセスフラグ等の演出に関する情報を記憶するRAMを含む演出制御用マイクロコンピュータ100を搭載している。なお、RAMは外付けであってもよい。この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるRAMは電源バックアップされていない。演出制御基板80において、演出制御用CPU101は、内蔵または外付けのROM（図示せず）に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板77を介して入力される主基板31からの取込信号（演出制御INT信号）に応じて、入力ドライバ102および入力ポート103を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用CPU101は、演出制御コマンドにもとづいて、VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）109に演出表示装置9の表示制御を行わせる。

【0074】

この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100と共動して演出表示装置9の表示制御を行うVDP109が演出制御基板80に搭載されている。VDP109は、演出制御用マイクロコンピュータ100とは独立したアドレス空間を有し、そこにVRAMをマッピングする。VRAMは、画像データを展開するためのバッファメモリである。そして、VDP109は、VRAM内の画像データをフレームメモリを介して演出表示装置9に出力する。

【0075】

演出制御用CPU101は、受信した演出制御コマンドに従ってCGROM（図示せず）から必要なデータを読み出すための指令をVDP109に出力する。CGROMは、演出表示装置9に表示されるキャラクタ画像データや動画像データ、具体的には、人物、文字、図形や記号等（演出図柄を含む）、および背景画像のデータをあらかじめ格納しておくためのROMである。VDP109は、演出制御用CPU101の指令に応じて、CGROMから画像データを読み出す。そして、VDP109は、読み出した画像データにもとづいて表示制御を実行する。

【0076】

演出制御コマンドおよび演出制御INT信号は、演出制御基板80において、まず、入力ドライバ102に入力する。入力ドライバ102は、中継基板77から入力された信号を演出制御基板80の内部に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板80の内部から中継基板77へ方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路でもある。

【0077】

中継基板77には、主基板31から入力された信号を演出制御基板80に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板80から中継基板77へ方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路74が搭載されている。単方向性回路として、例えばダイオードやトランジスタが使用される。図3には、ダイオードが例示されている。また、単方向性回路は、各信号毎に設けられる。さらに、単方向性回路である出力ポート571を介して主基板31から演出制御コマンドおよび演出制御INT信号が出力されるので、中継基板77から主基板31の内部に向かう信号が規制される。すなわち、中継基板77からの信号は主基板31の内部（遊技制御用マイクロコンピュータ560側）に入り込まない。なお、出力ポート571は、図2に示されたI/Oポート部57の一部で

ある。また、出力ポート 571 の外側（中継基板 77 側）に、さらに、単方向性回路である信号ドライバ回路が設けられていてもよい。

【0078】

また、演出制御用 CPU 101 は、スティックコントローラ 122 のトリガボタン 121 に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、トリガセンサ 125 から、入力ポート 106 を介して入力する。また、演出制御用 CPU 101 は、プッシュボタン 120 に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ 124 から、入力ポート 106 を介して入力する。また、演出制御用 CPU 101 は、スティックコントローラ 122 の操作桿に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、傾倒方向センサユニット 123 から、入力ポート 106 を介して入力する。また、演出制御用 CPU 101 は、出力ポート 105 を介してバイブレータ用モータ 126 に駆動信号を出力することにより、スティックコントローラ 122 を振動動作させる。

10

【0079】

また、演出制御用 CPU 101 は、出力ポート 105 を介して、演出用役物 127 を動作させるために可動部材用モータ 128 を駆動する。本実施形態では、演出用役物 127 の移動動作は、後述する演出図柄の変動表示中のスーパーリーチ発展後の演出態様において、特別図柄の可変表示結果が「大当たり」となるときにのみ実行されるものとする。即ち、演出用役物 127 の移動動作によって可変表示結果が「大当たり」となって、遊技状態が大当たり遊技状態に制御されることを報知できる。遊技者は、スーパーリーチ発展後に演出用役物 127 の移動動作を期待しながら遊技を行うことになる。

20

【0080】

さらに、演出制御用 CPU 101 は、出力ポート 105 を介してランプドライバ基板 35 に対して LED を駆動する信号を出力する。また、演出制御用 CPU 101 は、出力ポート 104 を介して音声出力基板 70 に対して音番号データを出力する。

【0081】

ランプドライバ基板 35 において、LED を駆動する信号は、入力ドライバ 351 を介して LED ドライバ 352 に入力される。LED ドライバ 352 は、LED を駆動する信号にもとづいて枠 LED 28 や大入賞口 LED 20A などの発光体に電流を供給する。

【0082】

音声出力基板 70 において、音番号データは、入力ドライバ 702 を介して音声合成用 IC 703 に入力される。音声合成用 IC 703 は、音番号データに応じた音声や効果音を発生し増幅回路 705 に出力する。増幅回路 705 は、音声合成用 IC 703 の出力レベルを、ボリューム 706 で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ 27 に出力する。音声データ ROM 704 には、音番号データに応じた制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定期間（例えば演出図柄の変動期間）における効果音または音声の出力態様を時系列的に示すデータの集まりである。

30

【0083】

（プッシュボタンの操作）

ここで本実施形態におけるプッシュボタン 120 の操作に関して図 60 を用いて説明する。演出制御用 CPU 101 では、後述するように「ボタン予告演出」を行うとき、及び「役物作動演出」を行うときに、プッシュボタン 120 による操作を示唆するボタン操作示唆表示を演出表示装置 9 に表示する。具体的には、図 60 に示すように、ボタン操作示唆表示 201 として、「PUSH!」などの文字列とともにプッシュボタン 120 の形状を模した絵柄を含む表示が表示される。また、ボタン操作示唆表示 201 の表示期間を示すメータ 202 が、ボタン操作示唆表示 201 の下方に表示される。なお、本実施形態におけるボタン操作示唆表示の表示期間とは、ボタン操作示唆表示 201 が演出表示装置 9 に表示されてから、プッシュボタン 120 が操作されずにボタン操作示唆表示 201 が演出表示装置 9 に表示されなくなるまでの期間をいう。メータ 202 の表示態様は、ボタン操作示唆表示 201 の残り表示時間に応じて変化する。図 60 に示すようにボタン操作示

40

50

唆表示 201 が表示された当初はメータ 202 がフルの状態を示しており、残り表示時間の減少に伴いメータ 202 が空に近づき、残り表示時間が 0 になるとメータ 202 が空になった後、ボタン操作示唆表示 201 及びメータ 202 が演出表示装置 9 に表示されなくなる。これにより遊技者はプッシュボタン 120 の操作が有効となる残り時間を大まかに把握することができる。

【0084】

本実施形態では、ボタン操作示唆表示 201 の表示期間が、実際のボタン予告演出の操作の有効期間や、実際の役物作動演出の操作の有効期間よりも前に終了するように設定している。即ち、図 60 に示すように実際のプッシュボタン 120 の操作有効期間の終了よりも前に、ボタン操作示唆表示 201 の表示期間が終了する。通常、遊技者はボタン操作示唆表示 201 の表示期間がプッシュボタン 120 の操作の有効期間であると認識し、メータ 202 が空になる以前にプッシュボタン 120 を操作しようと試みる。しかしながら、遊技者がメータ 202 が空になる直前にプッシュボタン 120 を操作したと認識した場合であっても、実際にプッシュボタン 120 が操作されたのはメータ 202 が空になった後、即ちボタン操作示唆表示 201 の表示期間が過ぎた後である場合がある。このようなケースで、仮にボタン操作示唆表示 201 の表示期間の終了時と、プッシュボタン 120 の操作有効期間の終了時が合致しているとする、遊技者は、「操作有効期間内にプッシュボタン 120 を操作したにもかかわらず、演出が実行されない」と誤解して、遊技の興趣が減退するという問題がある。本実施形態のように、操作有効期間よりも前にボタン操作示唆表示を終了させることで、実際の操作有効期間内に遊技者がプッシュボタン 120 を操作する可能性が高まり、興趣の減退を防止することができる。

【0085】

人が視覚野で視覚情報（演出表示装置 9 の表示内容）を認識してから手の神経に命令を伝達するまでには 0.1 秒程度を要する。従って、表示内容を視認したと同時にプッシュボタン 120 を操作したと遊技者が認識した場合でも、実際には 0.1 秒以上は遅延していることになる。この遅延は上記のような遊技者の誤解が生じる要因の 1 つである。また、実際にはボタン操作示唆表示 201 の表示期間が終了したにもかかわらず、遊技者が残像効果によって「ボタン操作示唆表示 201 が演出表示装置 9 に表示されている」と認識する可能性もある。これも上記のような遊技者の誤解が生じる要因の 1 つとなりうる。本実施形態では、ボタン操作示唆表示 201 の表示期間を、実際の操作有効期間が終了する 0.2 秒前に終了させるようにしている。従って、遊技者がメータ 202 の残り時間が 0 になる直前にプッシュボタン 120 を操作したと認識したときに、実際にはボタン操作示唆表示 201 が消えてからプッシュボタン 120 が操作されていた場合であっても、操作有効期間内には操作されていることになる。このようにすることで上記の誤解を防止することができる。一方で、仮にボタン操作示唆表示 201 の表示期間が終了してから 0.5 秒以上経過した時点でのプッシュボタン 120 の操作が有効になってしまうと、遊技者は明らかに操作が間に合っていないにもかかわらず、操作が有効になったと認識して違和感を感じてしまう。これらの要因を考慮して、ボタン操作示唆表示 201 の表示期間を、実際の操作有効期間が終了する 0.1 ～ 0.4 秒前に終了させることが適しており、本実施形態では 0.2 秒前に終了させている。

【0086】

[遊技機の動作]

次に、遊技機の動作について説明する。図 4 は、主基板 31 における遊技制御用マイクロコンピュータ 560 が実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対して電源が投入され電力供給が開始されると、リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになり、遊技制御用マイクロコンピュータ 560（具体的には、CPU 56）は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップ S1 以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、CPU 56 は、まず、必要な初期設定を行う。

【0087】

初期設定処理において、CPU 56は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。次に、割込モードを割込モード2に設定し（ステップS2）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（ステップS3）。そして、内蔵デバイスの初期化（内蔵デバイス（内蔵周辺回路）であるCTC（カウンタ／タイマ）およびPIO（パラレル入出力ポート）の初期化など）を行った後（ステップS4）、RAMをアクセス可能状態に設定する（ステップS5）。なお、割込モード2は、CPU 56が内蔵する特定レジスタ（Iレジスタ）の値（1バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（1バイト：最下位ビット0）とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。

【0088】

次いで、CPU 56は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（例えば、電源基板に搭載されている。）の出力信号（クリア信号）の状態を確認する（ステップS6）。その確認においてオンを検出した場合には、CPU 56は、通常の初期化処理（ステップS10～S15）を実行する。

【0089】

クリアスイッチがオンの状態でない場合には、遊技機への電力供給が停止したときにバックアップRAM領域のデータ保護処理（例えばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行われたか否か確認する（ステップS7）。そのような保護処理が行われていないことを確認したら、CPU 56は初期化処理を実行する。バックアップRAM領域にバックアップデータがあるか否かは、例えば、電力供給停止時処理においてバックアップRAM領域に設定されるバックアップフラグの状態によって確認される。

【0090】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、CPU 56は、バックアップRAM領域のデータチェックを行う（ステップS8）。この実施の形態では、データチェックとしてパリティチェックを行う。よって、ステップS8では、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップRAM領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果（比較結果）は正常（一致）になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップRAM領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっていることを意味する。そのような場合には、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理を実行する。

【0091】

チェック結果が正常であれば、CPU 56は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理（ステップS41～S43の処理）を行う。具体的には、ROM 54に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS41）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（RAM 55内の領域）に設定する（ステップS42）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップS41およびS42の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、例えば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。

【0092】

また、CPU 56は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する（ステップS43）。また、CPU 56は、バックアップRAMに保存されている表示結果（通常大当り、確変大当り、突然確変大当り、小当り、またははずれ）を指定した表示結果指定コマンドを演出制御基板80に対して送信する（ステップS44）。そして、ステップS14に移行する。なお、ステップS44において、CPU 56は、例

10

20

30

40

50

えば、後述する特別図柄ポインタの値もバックアップRAMに保存している場合には、第1図柄変動指定コマンドや第2図柄変動指定コマンド（図13参照）も送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第1図柄変動指定コマンドや第2図柄変動指定コマンドを受信したことにもとづいて、第4図柄の変動表示を再開するようにしてもよい。

【0093】

なお、この実施の形態では、バックアップRAM領域には、後述する変動時間タイマの値も保存される。従って、停電復旧した場合には、ステップS44で表示結果指定コマンドが送信された後、保存していた変動時間タイマの値の計測を再開して特別図柄の変動表示が再開されるとともに、保存していた変動時間タイマの値がタイムアウトしたときに、さらに後述する図柄確定指定コマンドが送信される。また、この実施の形態では、バックアップRAM領域には、後述する特別図柄プロセスフラグの値も保存される。従って、停電復旧した場合には、保存されている特別図柄プロセスフラグの値に応じたプロセスから特別図柄プロセス処理が再開される。

10

【0094】

なお、停電復旧時に必ず表示結果指定コマンドを送信するのではなく、CPU56は、まず、バックアップRAM領域に保存している変動時間タイマの値が0であるか否かを確認するようにしてもよい。そして、変動時間タイマの値が0でなければ、変動中に停電した場合であると判断して、表示結果指定コマンドを送信するようにし、変動時間タイマが0であれば、停電時に変動中の状態ではなかったと判断して、表示結果指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

20

【0095】

また、CPU56は、まず、バックアップRAM領域に保存している特別図柄プロセスフラグの値が3であるか否かを確認するようにしてもよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値が3であれば、変動中に停電した場合であると判断して、表示結果指定コマンドを送信するようにし、特別図柄プロセスフラグが3でなければ、停電時に変動中ではなかったと判断して、表示結果指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

【0096】

なお、この実施の形態では、バックアップフラグとチェックデータとの双方を用いてバックアップRAM領域のデータが保存されているか否か確認しているが、いずれか一方のみを用いてもよい。すなわち、バックアップフラグとチェックデータとのいずれかを、遊技状態復旧処理を実行するための契機としてもよい。

30

【0097】

初期化処理では、CPU56は、まず、RAMクリア処理を行う（ステップS10）。なお、RAMクリア処理によって、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）は0に初期化されるが、任意の値またはあらかじめ決められている値に初期化するようにしてもよい。また、RAM55の全領域を初期化せず、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）をそのままにしてもよい。また、ROM54に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS11）、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する（ステップS12）。

40

【0098】

ステップS11およびS12の処理によって、例えば、普通図柄当り判定用乱数カウンタ、特別図柄バッファ、総賞球数格納バッファ、特別図柄プロセスフラグなど制御状態に応じて選択的に処理を行うためのフラグに初期値が設定される。

【0099】

また、CPU56は、サブ基板（主基板31以外のマイクロコンピュータが搭載された基板。）を初期化するための初期化指定コマンド（遊技制御用マイクロコンピュータ560が初期化処理を実行したことを示すコマンドでもある。）をサブ基板に送信する（ステップS13）。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、初期化指定コマンド

50

を受信すると、演出表示装置 9 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示、すなわち初期化報知を行う。

【0100】

また、CPU 56 は、乱数回路 503 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S14）。CPU 56 は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路 503 にランダム R の値を更新させるための設定を行う。

【0101】

そして、ステップ S15 において、CPU 56 は、所定時間（例えば 4 ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 560 に内蔵されている CTC のレジスタの設定を行なう。すなわち、初期値として例えば 4 ms に相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施の形態では、4 ms 毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【0102】

初期化処理の実行（ステップ S10～S15）が完了すると、CPU 56 は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（ステップ S17）および初期値用乱数更新処理（ステップ S18）を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップ S16）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップ S19）。この実施の形態では、表示用乱数とは、大当たりとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当たりとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施の形態では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当たりとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当たり判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ 560 が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当たり判定用乱数のカウント値が 1 周（普通図柄当たり判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進した）こと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【0103】

なお、この実施の形態では、リーチ演出は、演出表示装置 9 において可変表示される演出図柄を用いて実行される。また、特別図柄の表示結果を大当たり図柄にする場合には、リーチ演出は常に実行される（ただし、突然確変大当たりの場合には、リーチとはならず突然確変大当たり図柄（例えば「135」）が停止表示される場合もある）。特別図柄の表示結果を大当たり図柄にしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、乱数を用いた変動パターン種別や変動パターンを決定する抽選を行うことによって、リーチ演出を実行するか否か決定する。ただし、実際にリーチ演出の制御を実行するのは、演出制御用マイクロコンピュータ 100 である。

【0104】

タイマ割込が発生すると、CPU 56 は、図 5 に示すステップ S20～S34 のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（ステップ S20）。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、CPU 56 は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップ RAM 領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路 58 を介して、ゲートスイッチ 32a、第 1 始動口スイッチ 13a、第 2 始動口スイッチ 14a およびカウントスイッチ 23 の検出信号を入力し、それらの状態判定を行う（スイッチ処理：

10

20

30

40

50

ステップS21)。

【0105】

次に、CPU56は、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、普通図柄表示器10、第1特別図柄保留記憶表示器18a、第2特別図柄保留記憶表示器18b、普通図柄保留記憶表示器41の表示制御を行う表示制御処理を実行する(ステップS22)。第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8bおよび普通図柄表示器10については、ステップS32、S33で設定される出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。

【0106】

また、遊技制御に用いられる普通図柄当り判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行う(判定用乱数更新処理：ステップS23)。CPU56は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う(初期値用乱数更新処理、表示用乱数更新処理：ステップS24、S25)。

【0107】

さらに、CPU56は、特別図柄プロセス処理を行う(ステップS26)。特別図柄プロセス処理では、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【0108】

次いで、普通図柄プロセス処理を行う(ステップS27)。普通図柄プロセス処理では、CPU56は、普通図柄表示器10の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【0109】

また、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送出する処理を行う(演出制御コマンド制御処理：ステップS28)。

【0110】

さらに、CPU56は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行う(ステップS29)。

【0111】

また、CPU56は、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23の検出信号にもとづく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する(ステップS30)。具体的には、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23のいずれかがオンしたことにもとづく入賞検出に応じて、払出制御基板37に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータに賞球個数を示す払出制御コマンド(賞球個数信号)を出力する。払出制御用マイクロコンピュータは、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置97を駆動する。

【0112】

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応したRAM領域(出力ポートバッファ)が設けられているのであるが、CPU56は、出力ポートの出力状態に対応したRAM領域におけるソレノイドのオン／オフに関する内容を出力ポートに出力する(ステップS31：出力処理)。

【0113】

また、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う(ステップS32)。

【0114】

さらに、CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定

10

20

30

40

50

する普通図柄表示制御処理を行う（ステップS33）。CPU56は、例えば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の変動速度が0.2秒ごとに表示状態（「○」および「×」）を切り替えるような速度であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値（例えば、「○」を示す1と「×」を示す0）を切り替える。また、CPU56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップS22において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器10における普通図柄の演出表示を実行する。

【0115】

その後、割込許可状態に設定し（ステップS34）、処理を終了する。

【0116】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は4ms毎に起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップS21～S33（ステップS29を除く。）の処理に相当する。また、この実施の形態では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理では例えば割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はメイン処理において実行されるようにしてもよい。

【0117】

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび演出表示装置9にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示が開始されてから、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態にならずに、リーチにならない所定の演出図柄の組み合わせが停止表示されることがある。このような演出図柄の可変表示態様を、可変表示結果がはずれ図柄になる場合における「非リーチ」（「通常はずれ」ともいう）の可変表示態様という。

【0118】

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび演出表示装置9にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示が開始されてから、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後にリーチ演出が実行され、最終的に大当たり図柄とはならない所定の演出図柄の組み合わせが停止表示されることがある。このような演出図柄の可変表示結果を、可変表示結果が「はずれ」となる場合における「リーチ」（「リーチはずれ」ともいう）の可変表示態様という。

【0119】

この実施の形態では、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに大当たり図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態になった後にリーチ演出が実行され、最終的に演出表示装置9における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア9L、9C、9Rに、演出図柄が揃って停止表示される（ただし、突然確変大当りの場合には、リーチとはならず突然確変大当たり図柄（例えば「135」）が停止表示される場合もある）。

【0120】

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに小当たりである「5」が停止表示される場合には、演出表示装置9において、演出図柄の可変表示態様が「突然確変大当たり」である場合と同様に演出図柄の可変表示が行われた後、所定の小当たり図柄（突然確変大当たり図柄と同じ図柄。例えば「135」）が停止表示されることがある。第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに小当たり図柄である「5」が停止表示されることに対応する演出表示装置9における表示演出を「小当たり」の可変表示態様という。

【0121】

ここで、小当たりとは、大当たりと比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では0.1秒間の開放を2回）まで許容される当りである。なお、小当たり遊技が終了した場合、遊技状態は変化しない。すなわち、確変状態から通常状態に移行したり通常状態から確変状態に移行したりすることはない。また、突然確変大当たりとは、大当たり遊技状態において大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では0.1秒間の開放を2回）まで許容されるが大入賞口の開放時間が極めて短い大当たりであり、かつ、大当たり遊技

10

20

30

40

50

後の遊技状態を確変状態に移行させるような大当たりである（すなわち、そのようにすることにより、遊技者に対して突然に確変状態となったかのように見せるものである）。つまり、この実施の形態では、突然確変大当たりと小当たりとは、大入賞口の開放パターンが同じである。そのように制御することによって、大入賞口の0.1秒間の開放が2回行われると、突然確変大当たりであるか小当たりであるかまでは認識できないので、遊技者に対して高確率状態（確変状態）を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0122】

図6は、あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。図6に示すように、この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチPA1-1～非リーチPA1-4の変動パターンが用意されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-1～ノーマルPA2-2、ノーマルPB2-1～ノーマルPB2-2、スーパーPA3-1～スーパーPA3-2、スーパーPB3-1～スーパーPB3-2の変動パターンが用意されている。なお、図6に示すように、リーチしない場合に使用され擬似連の演出を伴う非リーチPA1-4の変動パターンについては、再変動が1回行われる。リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-1を用いる場合には、再変動が1回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-2を用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3-1～スーパーPA3-2を用いる場合には、再変動が3回行われる。なお、再変動とは、演出図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦はずれとなる演出図柄を仮停止させた後に演出図柄の可変表示を再度実行することである。

【0123】

また、図6に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が大当たり図柄または小当たり図柄になる場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-3～ノーマルPA2-4、ノーマルPB2-3～ノーマルPB2-4、スーパーPA3-3～スーパーPA3-4、スーパーPB3-3～スーパーPB3-4、特殊PG1-1～特殊PG1-3、特殊PG2-1～特殊PG2-2の変動パターンが用意されている。なお、図6において、特殊PG1-1～特殊PG1-3、特殊PG2-1～特殊PG2-2の変動パターンは、突然確変大当たりまたは小当たりとなる場合に使用される変動パターンである。また、図6に示すように、突然確変大当たりまたは小当たりでない場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-3を用いる場合には、再変動が1回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-4を用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3-3～スーパーPA3-4を用いる場合には、再変動が3回行われる。また、突然確変大当たりまたは小当たりの場合に使用され擬似連の演出を伴う特殊PG1-3の変動パターンについては、再変動が1回行われる。

【0124】

なお、この実施の形態では、図6に示すように、リーチの種類に応じて変動時間が固定的に定められている場合（例えば、擬似連ありのスーパーリーチAの場合には変動時間が32.75秒で固定であり、擬似連なしのスーパーリーチAの場合には変動時間が22.75秒で固定である）を示しているが、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、合算保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。例えば、同じ種類のスーパーリーチを伴う場合であっても、合算保留記憶数が多くなるに従って、変動時間が短くなるようにしてもよい。また、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、第1特別図柄の変動表示を行う場合には、第1保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよく、第2特別図柄の変動表示を行う場合には、第2保留記憶数

10

20

30

40

50

に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。この場合、第1保留記憶数や第2保留記憶数の値ごとに別々の判定テーブルを用意しておき（例えば、保留記憶数0～2用の変動パターン種別判定テーブルと保留記憶数3，4用の変動パターン種別判定テーブルとを用意しておき）、第1保留記憶数または第2保留記憶数の値に応じて判定テーブルを選択して、変動時間を異ならせるようにしてもよい。

【0125】

図7は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

(1) ランダム1 (MR1) : 大当りの種類（後述する通常大当り、確変大当り、突然確変大当り）を決定する（大当り種別判定用）

(2) ランダム2 (MR2) : 変動パターンの種類（種別）を決定する（変動パターン種別判定用）

10

(3) ランダム3 (MR3) : 変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）

(4) ランダム4 (MR4) : 普通図柄にもとづく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）

(5) ランダム5 (MR5) : ランダム4の初期値を決定する（ランダム4初期値決定用）

【0126】

なお、この実施の形態では、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。そのように、この実施の形態では、2段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。

20

【0127】

なお、変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴に従ってグループ化したものである。例えば、複数の変動パターンをリーチの種類でグループ化して、ノーマルリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチAを伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチBを伴う変動パターンを含む変動パターン種別とに分けてもよい。また、例えば、複数の変動パターンを擬似連の再変動の回数でグループ化して、擬似連を伴わない変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動1回の変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動2回の変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動3回の変動パターンを含む変動パターン種別とに分けてもよい。また、例えば、複数の変動パターンを擬似連や滑り演出などの特定演出の有無でグループ化してもよい。

30

【0128】

なお、この実施の形態では、後述するように、通常大当りや確変大当りである場合には、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-1と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-2と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーCA3-3とに種別分けされている。また、突然確変大当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-1と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-2とに種別分けされている。また、小当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-1に種別分けされている。また、はずれである場合には、リーチも特定演出も伴わない変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチCA2-1と、リーチを伴わないが特定演出を伴う変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチCA2-2と、リーチも特定演出も伴わない短縮変動の変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチCA2-3と、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA2-4と、ノーマルリーチおよび再変動2回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA2-5と、ノーマルリーチおよび再変動1回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA2-6と、スーパーリーチを伴う

40

50

変動パターン種別であるスーパーC A 2-7とに種別分けされている。

【0129】

図5に示された遊技制御処理におけるステップS23では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、(1)の大当たり種別判定用乱数、および(4)の普通図柄当たり判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ(1加算)を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数(ランダム2、ランダム3)または初期値用乱数(ランダム5)である。なお、遊技効果を高めるために、上記の乱数以外の乱数も用いてもよい。また、この実施の形態では、大当たり判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されたハードウェア(遊技制御用マイクロコンピュータ560の外部のハードウェアでもよい。)が生成する乱数を用いる。なお、大当たり判定用乱数として、ハードウェア乱数ではなく、ソフトウェア乱数を用いてもよい。

10

【0130】

図8(A)は、大当たり判定テーブルを示す説明図である。大当たり判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。大当たり判定テーブルには、通常状態や時短状態(すなわち、確変状態でない遊技状態)において用いられる通常時大当たり判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当たり判定テーブルとがある。通常時大当たり判定テーブルには、図8(A)の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当たり判定テーブルには、図8(A)の右欄に記載されている各数値が設定されている。図8(A)に記載されている数値が大当たり判定値である。

20

【0131】

図8(B)、(C)は、小当たり判定テーブルを示す説明図である。小当たり判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される小当たり判定値が設定されているテーブルである。小当たり判定テーブルには、第1特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当たり判定テーブル(第1特別図柄用)と、第2特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当たり判定テーブル(第2特別図柄用)とがある。小当たり判定テーブル(第1特別図柄用)には、図8(B)に記載されている各数値が設定され、小当たり判定テーブル(第2特別図柄用)には、図8(C)に記載されている各数値が設定されている。また、図8(B)、(C)に記載されている数値が小当たり判定値である。

30

【0132】

なお、第1特別図柄の変動表示を行う場合にのみ小当たりと決定するようにし、第2特別図柄の変動表示を行う場合には小当たりを設けないようにしてもよい。この場合、図8(C)に示す第2特別図柄用の小当たり判定テーブルは設けなくてもよい。この実施の形態では、遊技状態が確変状態に移行されているときには主として第2特別図柄の変動表示が実行される。遊技状態が確変状態に移行されているときにも小当たりが発生するようにし、確変となるか否かを煽る演出を行うように構成すると、現在の遊技状態が確変状態であるにもかかわらず却って遊技者に煩わしさを感じさせてしまう。そこで、第2特別図柄の変動表示中は小当たりが発生しないように構成すれば、遊技状態が確変状態である場合には小当たりが発生しにくくし必要以上に確変に対する煽り演出を行わないようにすることができ、遊技者に煩わしさを感じさせる事態を防止することができる。

40

【0133】

CPU56は、所定の時期に、乱数回路503のカウント値を抽出して抽出値を大当たり判定用乱数(ランダムR)の値とするのであるが、大当たり判定用乱数値が図8(A)に示すいずれかの的大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たり(後述する通常大当たり、確変大当たり、突然確変大当たり)にすることに決定する。また、大当たり判定用乱数値が図8(B)、(C)に示すいずれかの小当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して小当たりにすることに決定する。なお、図8(A)に示す「確率」は、大当たりになる確率(割合)を示す。また、図8(B)、(C)に示す「確率」は、小当たりになる確率(割合)を示す。また、大当たりにするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か

50

決定するということであるが、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【0134】

なお、この実施の形態では、図8(B)、(C)に示すように、小当り判定テーブル(第1特別図柄用)を用いる場合には300分の1の割合で小当りと決定されるのに対して、小当り判定テーブル(第2特別図柄)を用いる場合には3000分の1の割合で小当りと決定される場合を説明する。従って、この実施の形態では、第1始動入賞口13に始動入賞して第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2始動入賞口14に始動入賞して第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「小当り」と決定される割合が高い。

10

【0135】

図8(D)、(E)は、ROM54に記憶されている大当り種別判定テーブル131a、131bを示す説明図である。このうち、図8(D)は、遊技球が第1始動入賞口13に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて(すなわち、第1特別図柄の変動表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)131aである。また、図8(E)は、遊技球が第2始動入賞口14に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて(すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)131bである。

20

【0136】

大当り種別判定テーブル131a、131bは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数(ランダム1)にもとづいて、大当りの種別を「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図8(D)、(E)に示すように、大当り種別判定テーブル131aには「突然確変大当り」に対して5個の判定値が割り当てられている(40分の5の割合で突然確変大当りと決定される)のに対して、大当り種別判定テーブル131bには「突然確変大当り」に対して1個の判定値が割り当てられている(40分の1の割合で突然確変大当りと決定される)場合を説明する。従って、この実施の形態では、第1始動入賞口13に始動入賞して第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2始動入賞口14に始動入賞して第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「突然確変大当り」と決定される割合が高い。なお、第1特別図柄用の大当り種別判定テーブル131aにのみ「突然確変大当り」を振り分けるようにし、第2特別図柄用の大当り種別判定テーブル131bには「突然確変大当り」の振り分けを行わない(すなわち、第1特別図柄の変動表示を行う場合にのみ、「突然確変大当り」と決定される場合がある)ようにしてもよい。

30

【0137】

なお、この実施の形態では、図8(D)、(E)に示すように、所定量の遊技価値を付与する第1特定遊技状態としての突然確変大当りと、該遊技価値よりも多い量の遊技価値を付与する第2特定遊技状態としての15ラウンドの通常大当りや確変大当りとに決定する場合があるとともに、第1特別図柄の変動表示が実行される場合に高い割合で第1特定遊技状態とすることに決定する場合を示しているが、付与される遊技価値は、この実施の形態で示したようなラウンド数に限られない。例えば、第1特定遊技状態と比較して、遊技価値として1ラウンドあたりの大入賞口への遊技球の入賞数(カウント数)の許容量を多くした第2特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、第1特定遊技状態と比較して、遊技価値として大当り中の1回あたりの大入賞口の開放時間を長くした第2特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、同じ15ラウンドの大当りであっても、1ラウンドあたり大入賞口を1回開放する第1特定遊技状態と、1ラウンドあたり大入賞口を複数回開放する第2特定遊技状態とを用意し、大入賞口の開放回数が実

40

50

質的に多くなるようにして第2特定遊技状態の遊技価値を高めるようにしてもよい。この場合、例えば、第1特定遊技状態または第2特定遊技状態いずれの場合であっても、大入賞口を15回開放したときに（この場合、第1特定遊技状態の場合には15ラウンド全てを終了し、第2特定遊技状態の場合には未消化のラウンドが残っていることになる）、大当たりがさらに継続するか否かを煽るような態様の演出を実行するようにしてもよい。そして、第1特定遊技状態の場合には内部的に15ラウンド全てを終了していることから大当たり遊技を終了し、第2特定遊技状態の場合には内部的に未消化のラウンドが残っていることから、大当たり遊技が継続する（恰も15回開放の大当たりを終了した後にさらにボーナスで大入賞口の開放が追加で始まったような演出）ようにしてもよい。

【0138】

この実施の形態では、図8（D）、（E）に示すように、大当たり種別として、「通常大当たり」、「確変大当たり」および「突然確変大当たり」がある。なお、この実施の形態では、大当たり遊技において実行されるラウンド数が15ラウンドおよび2ラウンドの2種類である場合を示しているが、大当たり遊技において実行されるラウンド数は、この実施の形態で示したものに限られない。例えば、10ラウンドの大当たり遊技に制御する10R確変大当たりや、7ラウンドの大当たり遊技に制御する7R確変大当たり、5ラウンドの大当たり遊技に制御する5R確変大当たりが設けられていてもよい。また、この実施の形態では、大当たり種別が「通常大当たり」、「確変大当たり」および「突然確変大当たり」の3種類である場合を示しているが、3種類にかぎらず、例えば、4種類以上の大当たり種別を設けるようにしてもよい。また、逆に、大当たり種別が3種類よりも少なくてもよく、例えば、大当たり種別として2種類のみ設けられていてもよい。

【0139】

「通常大当たり」とは、15ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に時短状態のみに移行させる大当たりである（後述するステップS167参照）。そして、時短状態に移行した後、変動表示を所定回数（この実施の形態では100回）終了すると時短状態が終了する（ステップS168、S137～S140参照）。なお、変動表示を所定回数終了する前であっても、次の大当たりが発生した場合にも、時短状態を終了する（ステップS132参照）。

【0140】

「確変大当たり」とは、15ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当たりである（この実施の形態では、確変状態に移行されるとともに時短状態にも移行される。後述するステップS169、S170参照）。そして、次の大当たりが発生するまで、確変状態および時短状態が継続する（ステップS132参照）。

【0141】

また、「突然確変大当たり」とは、「通常大当たり」や「確変大当たり」と比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では0.1秒間の開放を2回）まで許容される大当たりである。すなわち、「突然確変大当たり」となった場合には、2ラウンドの大当たり遊技状態に制御される。また、「通常大当たり」や「確変大当たり」では、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が29秒と長いのに対して、「突然確変大当たり」では1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が0.1秒と極めて短く、大当たり遊技中に大入賞口に遊技球が入賞することは殆ど期待できない。そして、この実施の形態では、その突然確変大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行される（この実施の形態では、確変状態に移行されるとともに時短状態にも移行される。後述するステップS169、S170参照）。そして、次の大当たりが発生するまで、確変状態および時短状態が継続する（ステップS132参照）。

【0142】

なお、突然確変大当たりの態様は、この実施の形態で示したものにきられない。例えば、大入賞口の開放回数は通常大当たりや突然確変大当たりと同じ15回（15ラウンド）とし、大入賞口の開放時間のみ0.1秒と極めて短くするようにしてもよい。

【0143】

なお、前述したように、この実施の形態では、「小当り」となった場合にも、大入賞口の開放が0.1秒間ずつ2回行われ、「突然確変大当り」による大当り遊技状態と同様の制御が行われる。そして、「小当り」となった場合には、大入賞口の2回の開放が終了した後、遊技状態は変化せず、「小当り」となる前の遊技状態が維持される。そのようにすることによって、「突然確変大当り」であるか「小当り」であるかを認識できないようにし、遊技の興趣を向上させている。なお、大当り種別が全て確変大当りであるように構成する場合、小当りを設けなくてもよい。また、大当り種別が全て確変大当りである場合に小当りを設けるように構成する場合には、確変状態（高確率状態）に移行されるのみで時短状態（高ベース状態）を伴わない突然確変大当りを設けるようにすること（大入賞口の開放パターンも突然確変大当りと小当りの場合とで同じにすること）が好ましい。

10

【0144】

大当り種別判定テーブル131a, 131bには、ランダム1の値と比較される数値であって、「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」のそれぞれに対応した判定値（大当り種別判定値）が設定されている。CPU56は、ランダム1の値が大当り種別判定値のいずれかに一致した場合に、大当りの種別を、一致した大当り種別判定値に対応する種別に決定する。

【0145】

図9(A)～(C)は、大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132Cを示す説明図である。大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132Cは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別の判定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

20

【0146】

各大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132Cには、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）の値と比較される数値（判定値）であって、ノーマルCA3-1～ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3、特殊CA4-1、特殊CA4-2の変動パターン種別のいずれかに対応する判定値が設定されている。

【0147】

例えば、大当り種別が「通常大当り」である場合に用いられる図9(A)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Aと、大当り種別が「確変大当り」である場合に用いられる図9(B)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Bとで、ノーマルCA3-1～ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3の変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。

30

【0148】

このように、大当り種別に応じて選択される大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132Cを比較すると、大当り種別に応じて各変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。また、大当り種別に応じて異なる変動パターン種別に対して判定値が割り当てられている。よって、大当り種別を複数種類のうちのいずれにするかの決定結果に応じて、異なる変動パターン種別に決定することができ、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

40

【0149】

なお、図9(A), (B)に示すように、この実施の形態では、「通常大当り」または「確変大当り」である場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）の値が150～251であれば、少なくともスーパーリーチ（スーパーリーチA、スーパーリーチB）を伴う変動表示が実行されることがわかる。

【0150】

また、スーパーリーチ大当りについて、擬似連を伴う変動パターン種別（スーパーPA3-3、スーパーPA3-4の変動パターンを含む変動パターン種別）と、擬似連を伴わない変動パターン種別（スーパーPB3-3、スーパーPB3-4の変動パターンを含む

50

変動パターン種別) とに分けてもよい。この場合、通常大当り用の大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A および確変大当り用の大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 B の両方において、スーパーリーチかつ擬似連を伴う変動パターン種別と、スーパーリーチかつ擬似連を伴わない変動パターン種別とが割り当てられることになる。

【0151】

また、大当り種別が「突然確変大当り」である場合に用いられる大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 C では、例えば、特殊 C A 4 - 1、特殊 C A 4 - 2 といった大当り種別が「突然確変大当り」以外である場合には判定値が割り当てられない変動パターン種別に対して、判定値が割り当てられている。よって、可変表示結果が「大当り」となり大当り種別が「突然確変大当り」となることに応じて突然確変大当り状態に制御する場合には、通常大当りや確変大当りによる大当り状態に制御する場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

10

【0152】

また、図 9 (D) は、小当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 D を示す説明図である。小当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 D は、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数 (ランダム 2) にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図 9 (D) に示すように、小当りとするに決定されている場合には、変動パターン種別として特殊 C A 4 - 1 が決定される場合が示されている。

20

【0153】

図 10 (A) ~ (C) は、はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A ~ 1 3 5 C を示す説明図である。このうち、図 10 (A) は、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が 3 未満である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A を示している。また、図 10 (B) は、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が 3 以上である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 B を示している。また、図 10 (C) は、遊技状態が確変状態や時短状態である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 C を示している。はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A ~ 1 3 5 C は、可変表示結果をはずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数 (ランダム 2) にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

30

【0154】

なお、図 10 に示す例では、遊技状態が確変状態や時短状態である場合と合算保留記憶数が 3 以上である場合とで別々のはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 B ~ 1 3 5 C を用いる場合を示しているが、確変状態や時短状態である場合と合算保留記憶数が 3 以上である場合とで、共通のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いるように構成してもよい。また、図 10 (C) に示す例では、合算保留記憶数にかかわらず共通の確変/時短用のはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 C を用いる場合を示しているが、確変/時短用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルとして合算保留記憶数に応じた複数のはずれ用変動パターン判定テーブル (判定値の割合を異ならせたテーブル) を用いるようにしてもよい。

40

【0155】

なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数が 3 未満である場合に用いるはずれ変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A と、合算保留記憶数が 3 以上である場合に用いるはずれ変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 B との 2 種類のテーブルを用いる場合を示しているが、はずれ変動パターン種別判定テーブルの分け方は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、合算保留記憶数の値ごとに別々のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ備えてもよい (すなわち、合算保留記憶数 0 個用、合算保留記憶数 1 個用、合算保留記憶数 2 個用、合算保留記憶数 3 個用、合算保留記憶数 4 個用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ別々に用

50

いるようにしてもよい)。また、例えば、合算保留記憶数の他の複数の値の組合せに対応したはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。例えば、合算保留記憶数0～2用、合算保留記憶数3用、合算保留記憶数4用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0156】

また、この実施の形態では、合算保留記憶数に応じてはずれ変動パターン種別判定テーブルを複数備える場合を示しているが、第1保留記憶数や第2保留記憶数に応じてはずれ変動パターン種別判定テーブルを複数備えるようにしてもよい。例えば、第1特別図柄の変動表示を行う場合には、第1保留記憶数の値ごとに別々に用意されたはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい（すなわち、第1保留記憶数0個用、第1保留記憶数1個用、第1保留記憶数2個用、第1保留記憶数3個用、第1保留記憶数4個用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ別々に用いるようにしてもよい）。また、例えば、第1保留記憶数の他の複数の値の組合せに対応したはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。例えば、第1保留記憶数0～2用、第1保留記憶数3用、第1保留記憶数4用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。この場合であっても、第1保留記憶数や第2保留記憶数が多い場合（例えば3以上）には、変動時間が短い変動パターンを含む変動パターン種別が選択されやすいように構成すればよい。また、このような場合であっても、特定の可変表示パターンとしてのスーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別に対して共通の判定値を割り当てるように構成すればよい。

【0157】

なお、「特定の演出態様」とは、スーパーリーチを伴う変動パターンなど、少なくとも大当りに対する期待度が高く設定され、遊技者に大当りに対する期待感を抱かせることができる変動パターン種別、変動パターンのことである。また、「大当りに対する期待度（信頼度）」とは、その特定の演出態様による可変表示（例えば、スーパーリーチを伴う変動表示）が実行された場合に大当りが出現する出現率（確率）を示している。例えば、スーパーリーチを伴う変動表示が実行される場合の大当り期待度は、（大当りと決定されている場合にスーパーリーチが実行される割合）／（大当りと決定されている場合およびハズレと決定されている場合の両方にスーパーリーチが実行される割合）を計算することによって求められる。

【0158】

各はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Bには、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）の値と比較される数値（判定値）であって、非リーチCA2-1～非リーチCA2-3、ノーマルCA2-4～ノーマルCA2-6、スーパーCA2-7の変動パターン種別のいずれかに対応する判定値が設定されている。

【0159】

なお、図10（A）、（B）に示すように、この実施の形態では、はずれであるとともに遊技状態が通常状態である場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）の値が230～251であれば、合算保留記憶数にかかわらず、少なくともスーパーリーチ（スーパーリーチA、スーパーリーチB）を伴う変動表示が実行されることがわかる。

【0160】

また、図10（A）、（B）に示すように、この実施の形態では、はずれであるとともに遊技状態が通常状態である場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）の値が1～79であれば、合算保留記憶数にかかわらず、少なくともリーチを伴わない（疑似連や滑り演出などの特定演出も伴わない）通常変動の変動表示が実行されることがわかる。そのようなテーブル構成により、この実施の形態では、判定テーブル（はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A、135B）は、リーチ用可変表示パターン（リーチを伴う変動パターン）以外の可変表示パターンのうちの少なくとも一部に対して、保留記憶手段（第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファ）が記憶する権利の数（第1保留記憶数や第2保留記憶数、合算保留記憶数）にかかわらず、共通の判定値（図10（A）

、(B)に示す例では1〜79)が割り当てられるように構成されている。なお、「リーチ用可変表示パターン以外の可変表示パターン」とは、この実施の形態で示したように、例えば、リーチを伴わず、擬似連や滑り演出などの特定演出も伴わず、可変表示結果が大当たりとならない場合に用いられる可変表示パターン(変動パターン)のことである。

【0161】

なお、この実施の形態では、図9に示すように、現在の遊技状態にかかわらず、共通の大当たり用変動パターン種別判定テーブルを用いる場合を示したが、現在の遊技状態が確変状態や時短状態であるか通常状態であるかに応じて、それぞれ別々に用意された大当たり用変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。また、この実施の形態では、合算保留記憶数が3以上である場合に、図10(B)に示す短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるように構成する場合を示しているが、現在の遊技状態に応じて短縮変動の変動パターンが選択される場合の合算保留記憶数(第1保留記憶数や第2保留記憶数でもよい)の閾値を異ならせてもよい。例えば、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数が3である場合に(または、例えば、第1保留記憶数や第2保留記憶数が2である場合に)、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるようにし、遊技状態が確変状態や時短状態である場合には、合算保留記憶数がより少ない1や2の場合でも(または、例えば、第1保留記憶数や第2保留記憶数がより少ない0や1の場合でも)、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるようにしてもよい。

【0162】

図11(A)、(B)は、ROM54に記憶されている当り変動パターン判定テーブル137A〜137Bを示す説明図である。当り変動パターン判定テーブル137A〜137Bは、可変表示結果を「大当たり」や「小当たり」にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン判定用の乱数(ランダム3)にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各当り変動パターン判定テーブル137A〜137Bは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別をノーマルCA3-1〜ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル137Aが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別を特殊CA4-1、特殊CA4-2のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル137Bが使用テーブルとして選択される。各当り変動パターン判定テーブル137A〜137Bは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数(ランダム3)の値と比較される数値(判定値)であって、演出図柄の可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに対応するデータ(判定値)を含む。

【0163】

なお、図11(A)に示す例では、変動パターン種別として、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-1と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルCA3-2と、スーパーリーチを伴う(スーパーリーチとともに擬似連を伴う場合もある)変動パターンを含む変動パターン種別であるスーパーCA3-3とに種別分けされている場合が示されている。また、図11(B)に示す例では、変動パターン種別として、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-1と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊CA4-2とに種別分けされている場合が示されている。なお、図11(B)において、リーチの有無によって変動パターン種別を分けるのではなく、擬似連や滑り演出などの特定演出の有無によって変動パターン種別を分けてもよい。この場合、例えば、特殊CA4-1は、特定演出を伴わない変動パターンである特殊PG1-1と特殊PG2-1を含むようにし、特殊CA4-2は、特定演出を伴う特殊PG1-2、特殊PG1-3および特殊PG2-2を含むように構成してもよい。

【0164】

図12は、ROM54に記憶されているはずれ変動パターン判定テーブル138Aを示す説明図である。はずれ変動パターン判定テーブル138Aは、可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別の決定結果に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム3）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。はずれ変動パターン判定テーブル138Aは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。

【0165】

図13および図14は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図13および図14に示す例において、コマンド80XX（H）は、特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置9において可変表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である（それぞれ変動パターンXXに対応）。つまり、図6に示された使用されうる変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「（H）」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド80XX（H）を受信すると、演出表示装置9において演出図柄の可変表示を開始するように制御する。

【0166】

コマンド8C01（H）～8C05（H）は、大当たりとするか否か、小当たりとするか否か、および大当たり種別を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド8C01（H）～8C05（H）の受信に応じて演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド8C01（H）～8C05（H）を表示結果指定コマンドという。

【0167】

コマンド8D01（H）は、第1特別図柄の可変表示（変動）を開始することを示す演出制御コマンド（第1図柄変動指定コマンド）である。コマンド8D02（H）は、第2特別図柄の可変表示（変動）を開始することを示す演出制御コマンド（第2図柄変動指定コマンド）である。第1図柄変動指定コマンドと第2図柄変動指定コマンドとを特別図柄特定コマンド（または図柄変動指定コマンド）と総称することがある。なお、第1特別図柄の可変表示を開始するのか第2特別図柄の可変表示を開始するのかを示す情報を、変動パターンコマンドに含めるようにしてもよい。

【0168】

コマンド8F00（H）は、第4図柄の可変表示（変動）を終了して表示結果（停止図柄）を導出表示することを示す演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）である。演出制御用マイクロコンピュータ100は、図柄確定指定コマンドを受信すると、第4図柄の可変表示（変動）を終了して表示結果を導出表示する。

【0169】

コマンド9000（H）は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに送信される演出制御コマンド（初期化指定コマンド：電源投入指定コマンド）である。コマンド9200（H）は、遊技機に対する電力供給が再開されたときに送信される演出制御コマンド（停電復旧指定コマンド）である。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに、バックアップRAMにデータが保存されている場合には、停電復旧指定コマンドを送信し、そうでない場合には、初期化指定コマンドを送信する。

【0170】

コマンド9F00（H）は、客待ちデモンストレーションを指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）である。

【0171】

コマンドA001, A002(H)は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド(大当たり開始指定コマンド:ファンファーレ指定コマンド)である。この実施の形態では、大当たりの種類に応じて、大当たり開始指定コマンドまたは小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンドが用いられる。具体的には、「通常大当たり」や「確変大当たり」である場合には大当たり開始指定コマンド(A001(H))が用いられ、「突然確変大当たり」や「小当たり」である場合には小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンド(A002(H))が用いられる。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、突然大当たりである場合に突然確変大当たり開始指定用のファンファーレ指定コマンドを送信するものの、小当たりである場合にはファンファーレ指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

10

【0172】

コマンドA1XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド(大入賞口開放中指定コマンド)である。なお、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がEXTデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。例えば、大当たり遊技中の第1ラウンドを実行する際には、ラウンド1を指定する大入賞口開放中指定コマンド(A101(H))が送信され、大当たり遊技中の第10ラウンドを実行する際には、ラウンド10を指定する大入賞口開放中指定コマンド(A10A(H))が送信される。A2XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド(大入賞口開放後指定コマンド)である。なお、大入賞口開放後指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がEXTデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放後指定コマンドが送信される。例えば、大当たり遊技中の第1ラウンドを終了する際には、ラウンド1を指定する大入賞口開放後指定コマンド(A201(H))が送信され、大当たり遊技中の第10ラウンドを終了する際には、ラウンド10を指定する大入賞口開放後指定コマンド(A30A(H))が送信される。

20

【0173】

コマンドA301(H)は、大当たり終了画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の終了を指定する演出制御コマンド(大当たり終了指定コマンド:エンディング1指定コマンド)である。なお、大当たり終了指定コマンド(A301(H))は、「通常大当たり」や「確変大当たり」による大当たり遊技を終了する場合に用いられる。コマンドA302(H)は、小当たりの遊技の終了または突然確変大当たりの遊技の終了を指定する演出制御コマンド(小当たり/突然確変大当たり終了指定コマンド:エンディング2指定コマンド)である。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、突然確変大当たりである場合に突然確変大当たり終了指定用のエンディング指定コマンドを送信するものの、小当たりである場合にはエンディング指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

30

【0174】

コマンドB000(H)は、遊技状態が通常状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド(通常状態背景指定コマンド)である。コマンドB001(H)は、遊技状態が確変状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド(確変状態背景指定コマンド)である。コマンドB002(H)は、遊技状態が時短状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド(時短状態背景指定コマンド)である。

40

【0175】

コマンドC000(H)は、第1保留記憶数が1増加したことを指定する演出制御コマンド(第1保留記憶数加算指定コマンド)である。コマンドC100(H)は、第2保留記憶数が1増加したことを指定する演出制御コマンド(第2保留記憶数加算指定コマンド)である。コマンドC200(H)は、第1保留記憶数が1減少したことを指定する演出制御コマンド(第1保留記憶数減算指定コマンド)である。コマンドC300(H)は、第2保留記憶数が1減少したことを指定する演出制御コマンド(第2保留記憶数減算指定コマンド)である。

【0176】

50

なお、この実施の形態では、保留記憶情報として、第1保留記憶数と第2保留記憶数について、それぞれ保留記憶数が増加または減少したことを示す演出制御コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンド、第2保留記憶数加算指定コマンド）を送信する場合を示しているが、保留記憶情報の形態は、この実施の形態で示したものにかぎらず、例えば、以下のような態様の保留記憶情報を送信するようにしてもよい。

【0177】

（1）保留記憶情報として、1つのコマンドのみを送信し、その1つのコマンドにおいて、第1保留記憶と第2保留記憶とのいずれが増加したかを指定するとともに、増加した方の保留記憶数（第1保留記憶数または第2保留記憶数）をEXTデータとして設定して送信するようにしてもよい。

10

【0178】

（2）保留記憶情報として、1つのコマンドのみを送信し、その1つのコマンドにおいて、第1保留記憶と第2保留記憶とのいずれが増加したかを指定するとともに、合算保留記憶数をEXTデータとして設定して送信するようにしてもよい。

【0179】

（3）保留記憶情報として、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とのいずれに始動入賞したか（第1保留記憶と第2保留記憶とのいずれが増加したか）を指定する演出制御コマンド（第1始動入賞指定コマンド、第2始動入賞指定コマンド）を送信するとともに、それとは別に保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドを送信するようにし、その保留記憶数指定コマンドにおいて合算保留記憶数をEXTデータとして設定して送信する

20

【0180】

（4）保留記憶情報として、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とのいずれに始動入賞したか（第1保留記憶と第2保留記憶とのいずれが増加したか）を指定する演出制御コマンド（第1始動入賞指定コマンド、第2始動入賞指定コマンド）を送信するとともに、それとは別に保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドを送信するようにし、その保留記憶数指定コマンドにおいて増加した方の保留記憶数（第1保留記憶数または第2保留記憶数）をEXTデータとして設定して送信するようにしてもよい。

【0181】

コマンドC4XX（H）およびコマンドC6XX（H）は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドC4XX（H）は、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否かや、小当たりとなるか否か、大当たりの種別の判定結果を示す演出制御コマンド（図柄指定コマンド）である。また、コマンドC6XX（H）は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す演出制御コマンド（変動カテゴリコマンド）である。

30

【0182】

この実施の形態では、後述する入賞時演出処理（図22参照）において、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、始動入賞時に、大当たりとなるか否かや、小当たりとなるか否か、大当たりの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。そして、図柄指定コマンドのEXTデータに、大当たりや小当たりとなることを指定する値や、大当たりの種別を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する制御を行う。また、変動カテゴリコマンドのEXTデータに判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する制御を行う。なお、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図柄指定コマンドに設定されている値にもとづいて、表示結果が大当たりや小当たりとなるか否か、大当たりの種別を認識できるとともに、変動カテゴリコマンドにもとづいて、変動パターン種別判定用乱数の値が所定の判定値となる場合には変動パターン種別を認識できる。

40

【0183】

50

図15は、図柄指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。図15に示すように、この実施の形態では、大当たりや小当たりとなるか否かと、大当たりの種別とに応じて、EXTデータが設定され、図柄指定コマンドが送信される。

【0184】

例えば、後述する入賞時演出処理において、「はずれ」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「00(H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄1指定コマンド)を送信する。また、例えば、「通常大当たり」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「01(H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄2指定コマンド)を送信する。また、例えば、「確変大当たり」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「02(H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄3指定コマンド)を送信する。また、例えば、「突然確変大当たり」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「03(H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄4指定コマンド)を送信する。また、例えば、「小当たり」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「04(H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄5指定コマンド)を送信する。なお、図柄指定コマンドに設定されるEXTデータと、表示結果指定コマンドに設定されるEXTデータとを共通化してもよい。そのように構成すれば、図柄指定コマンドを設定する際と表示結果指定コマンドを設定する際とで、読み出すデータを共通化することができる。

【0185】

図16および図17は、変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。図16および図17に示すように、この実施の形態では、いずれの遊技状態であるかと、特別図柄や演出図柄の表示結果がいずれの表示結果となるかと、始動入賞時に変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲になると判定したとかに応じて、EXTデータに値が設定され、変動カテゴリコマンドが送信される。

【0186】

例えば、始動入賞時に、遊技状態が通常状態且つはずれとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS232において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1~79となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1~79となる場合には、CPU56は、EXTデータに「00(H)」を設定した変動カテゴリ1コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数にかかわらず、判定値1~79の範囲には非リーチCA2-1の変動パターン種別が共通に割り当てられているのであるから、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動カテゴリ1コマンドを受信したことにもとづいて、少なくとも変動パターン種別が非リーチCA2-1となることを認識することができる。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が80~89となる場合には、EXTデータに「01(H)」を設定した変動カテゴリ2コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が90~99となる場合には、EXTデータに「02(H)」を設定した変動カテゴリ3コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が100~169となる場合には、EXTデータに「03(H)」を設定した変動カテゴリ4コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が170~199となる場合には、EXTデータに「04(H)」を設定した変動カテゴリ5コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が200~214となる場合には、EXTデータに「05(H)」を設定した変動カテゴリ6コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が215~229となる場合には、EXTデータに「06(H)」を設定した変動カテゴリ7コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が230~251となる場合には、EXTデータに「07(H)」を設定した変動カテゴリ8コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数にかかわらず、判定値230~251の範囲にはスーパーCA2-7の変動パターン種別が共通に割り当てられているのであるから、演出制御用マイ

クロコンピュータ100は、変動カテゴリ8コマンドを受信したことにもとづいて、少なくとも変動パターン種別がスーパーCA2-7となることを認識することができる。

【0187】

なお、上記のいずれの変動カテゴリに属するかを判定するために用いられる閾値79、89、99、169、199、214および229は、具体的には、図10(A)、(B)に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける各変動パターン種別に割り当てられた判定値の範囲の境界となりうる値をピックアップして導き出されたものである。このことは、以降の変動カテゴリ9~10、21~29についても同様であり、図9(A)~(D)や図10(C)に示す変動パターン種別判定テーブルにおける各変動パターン種別に割り当てられた判定値の範囲の境界となりうる値をピックアップしてカテゴリ判定のために用いられる閾値が導き出される。

10

【0188】

また、例えば、始動入賞時に、遊技状態が確変状態または時短状態且つはずれとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS232において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1~219となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1~219となる場合（すなわち、非リーチCA2-3の変動パターン種別となる場合）には、CPU56は、EXTデータに「08(H)」を設定した変動カテゴリ9コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が220~251となる場合（すなわち、スーパーCA2-7の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「09(H)」を設定した変動カテゴリ10コマンドを送信する。

20

【0189】

なお、遊技状態が確変状態や時短状態である場合にも、判定値230~251の範囲にスーパーCA2-7の変動パターン種別を割り当てるようにしてもよい。そのようにすれば、遊技状態にかかわらず、スーパーCA2-7の変動パターン種別に対して共通の判定値が割り当てられるようにすることができる。そのため、後述する入賞時演出の処理のステップS232の処理を実行する際に、はずれであれば、遊技状態にかかわらず共通の判定処理を行えばよくなり、プログラム容量をより低減することができる。また、この場合、ステップS226の遊技状態の判定処理も不要とすることができる。

【0190】

30

また、例えば、始動入賞時に、「通常大当り」となると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS232において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1~74となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1~74となる場合（すなわち、ノーマルCA3-1の変動パターン種別となる場合）には、CPU56は、EXTデータに「10(H)」を設定した変動カテゴリ21コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が75~149となる場合（すなわち、ノーマルCA3-2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「11(H)」を設定した変動カテゴリ22コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が150~251となる場合（すなわち、スーパーCA3-3の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「12(H)」を設定した変動カテゴリ23コマンドを送信する。

40

【0191】

また、例えば、始動入賞時に、「確変大当り」となると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS232において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1~38となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1~38となる場合（すなわち、ノーマルCA3-1の変動パターン種別となる場合）には、CPU56は、EXTデータに「13(H)」を設定した変動カテゴリ24コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が39~79となる場合（すなわち、ノーマルCA3-2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「14(H)」を設定した変動カテゴリ25コマンドを送信する。次いで、CPU56は、

50

変動パターン種別判定用乱数の値が80～251となる場合（すなわち、スーパーCA3-3の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「15（H）」を設定した変動カテゴリ26コマンドを送信する。

【0192】

また、例えば、始動入賞時に、突然確変大当たりとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS232において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～100となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～100となる場合（すなわち、特殊CA4-1の変動パターン種別となる場合）には、CPU56は、EXTデータに「16（H）」を設定した変動カテゴリ27コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が101～251場合（すなわち、特殊CA4-2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「17（H）」を設定した変動カテゴリ28コマンドを送信する。

10

【0193】

また、例えば、始動入賞時に、小当たりとなると判定した場合、CPU56は、EXTデータに「18（H）」を設定した変動カテゴリ29コマンドを送信する。

【0194】

なお、始動入賞時に入賞時判定を行ったときと実際に変動表示を開始するときとは必ずしも合算保留記憶数が同じであるとは限らないのであるから、入賞時判定結果指定コマンドで示される変動パターン種別が実際に変動表示で用いられる変動パターン種別と一致しない場合も生じうる。しかし、この実施の形態では、少なくとも非リーチCA2-1、スーパーCA2-7およびスーパーCA3-3の変動パターン種別については、合算保留記憶数にかかわらず共通の判定値が割り当てられているのであるから（図9、図10参照）、入賞時判定結果と実際に実行される変動表示の変動パターン種別とで不整合が生じない。そのため、この実施の形態では、非リーチCA2-1、スーパーCA2-7またはスーパーCA3-3の変動パターン種別になると入賞時判定された変動表示に対して後述する先読み予告演出が実行される。なお、非リーチCA2-1、スーパーCA2-7およびスーパーCA3-3の変動パターン種別となると判定した場合にのみ、図16および図17に示す変動カテゴリコマンド（具体的には、変動カテゴリ1コマンド、変動カテゴリ8コマンド、変動カテゴリ23コマンド、変動カテゴリ26コマンドのみ）を送信し、それ以外の変動パターン種別の入賞時判定結果の場合には変動カテゴリコマンドを送信しないようにしてもよい。また、非リーチCA2-1、スーパーCA2-7およびスーパーCA3-3以外となると入賞時判定された場合には、変動パターン種別を特定不能であることを示す変動カテゴリコマンドを送信するようにしてもよい。

20

30

【0195】

なお、「先読み予告演出」とは、予告演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前に実行される予告演出のことである。この実施の形態では、後述するように、予告対象となる変動表示に対する始動入賞が発生したタイミングで直ちに実行される「保留球変化」の態様の先読み予告演出を実行する場合を説明する。なお、「保留球変化」の態様の先読み予告演出にかかわらず、予告対象となる変動表示に対する始動入賞が発生した後に開始される変動表示から演出を開始し、その予告演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前の複数回の変動表示にわたって連続して実行される先読み予告演出（例えば、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」の態様の先読み予告演出）を実行可能に構成してもよい。ただし、必ずしも複数回の変動表示にわたって予告演出を実行する必要は無く、例えば、その予告演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前の1回のみの変動表示において予告演出を行うものであってもよい。また、例えば、その予告演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前の変動表示から予告演出を開始して、その予告演出の対象となる変動表示の直前の変動表示までで予告演出を終了するものであってもよいし、その予告演出の対象となる変動表示にもわたって予告演出を行うものであってもよい。また、複数回の変動表示にわたって必ずしも連続して実行する必要はなく、例えば、1回おきまたは2回おきに間欠的に複数回の可変表示において予告演出を実

40

50

行してもよい。ただし、例えば、「カウントダウン」の態様の先読み予告演出に関しては、カウントダウンが1回のみであったり間欠的であったりすると演出が不自然となってしまうので、複数の変動表示にわたって連続して行うことが望ましい。

【0196】

なお、この実施の形態では、時短状態（高ベース状態）であるときに第1始動入賞口13への始動入賞が発生した場合や、大当り遊技中に第1始動入賞口13への始動入賞が発生した場合を除いて（ステップS1215A、S1216A参照）、始動入賞が発生するごとに入賞時判定の処理が実行され、図15に示す図柄指定コマンドが送信されるとともに図16および図17に示す変動カテゴリコマンドが送信される。そして、演出制御用マイクロコンピュータ100は、受信した図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドにもと

10

【0197】

演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）は、主基板31に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ560から上述した演出制御コマンドを受信すると、図13および図14に示された内容に応じて演出表示装置9の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声出力基板70に対して音番号データを出力したりする。

【0198】

例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、始動入賞があり第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおいて特別図柄の可変表示が開始される度に、演出図柄の変動パターンを指定する変動パターンコマンドおよび表示結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する。

20

【0199】

この実施の形態では、演出制御コマンドは2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を表し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」に設定され、EXTデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「0」に設定される。なお、そのようなコマンド形態は一例であって他のコマンド形態を用いてもよい。例えば、1バイトや3バイト以上で構成される制御コマンドを用いてもよい

30

【0200】

なお、演出制御コマンドの送出方式として、演出制御信号CD0～CD7の8本の平行信号線で1バイトずつ主基板31から中継基板77を介して演出制御基板80に演出制御コマンドデータを出力し、演出制御コマンドデータの他に、演出制御コマンドデータの取込を指示するパルス状（矩形波状）の取込信号（演出制御INT信号）を出力する方式を用いる。演出制御コマンドの8ビットの演出制御コマンドデータは、演出制御INT信号に同期して出力される。演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出制御INT信号が立ち上がったことを検知して、割込処理によって1バイトのデータの取り込み処理を開始する。

【0201】

40

図13および図14に示す例では、変動パターンコマンドおよび表示結果指定コマンドを、第1特別図柄表示器8aでの第1特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示（変動）と第2特別図柄表示器8bでの第2特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示（変動）とで共通に使用でき、第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示に伴って演出を行う演出表示装置9などの演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ560から演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されるコマンドの種類を増大させないようにすることができる。

【0202】

図18および図19は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）が実行する特別図柄プロセス処理（ステップS26）のプ

50

プログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、CPU56は、第1始動入賞口13に遊技球が入賞したことを検出するための第1始動口スイッチ13aがオンしていたら、すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞が発生していたら、第1始動口スイッチ通過処理を実行する(ステップS311, S312)。また、CPU56は、第2始動入賞口14に遊技球が入賞したことを検出するための第2始動口スイッチ14aがオンしていたら、すなわち第2始動入賞口14への始動入賞が発生していたら、第2始動口スイッチ通過処理を実行する(ステップS313, S314)。そして、ステップS300~S310のうちのいずれかの処理を行う。第1始動入賞口スイッチ13aまたは第2始動口スイッチ14aがオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップS300~S310のうちのいずれかの処理を行う。

10

【0203】

ステップS300~S310の処理は、以下のような処理である。

【0204】

特別図柄通常処理(ステップS300)：特別図柄プロセスフラグの値が0であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数(合算保留記憶数)を確認する。保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数は合算保留記憶数カウンタのカウント値により確認できる。また、合算保留記憶数カウンタのカウント値が0でなければ、第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示の表示結果を大当たりとするか否かを決定する。大当たりとする場合には大当たりフラグをセットする。そして、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS301に応じた値(この例では1)に更新する。なお、大当たりフラグは、大当たり遊技が終了するときにリセットされる。

20

【0205】

変動パターン設定処理(ステップS301)：特別図柄プロセスフラグの値が1であるときに実行される。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変動時間(可変表示時間：可変表示を開始してから表示結果を導出表示(停止表示)するまでの時間)を特別図柄の可変表示の変動時間とすることに決定する。また、決定した変動パターンに応じた変動パターンコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行い、特別図柄の変動時間を計測する変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS302に対応した値(この例では2)に更新する。

30

【0206】

表示結果指定コマンド送信処理(ステップS302)：特別図柄プロセスフラグの値が2であるときに実行される。演出制御用マイクロコンピュータ100に、表示結果指定コマンドを送信する制御を行う。そして、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS303に対応した値(この例では3)に更新する。

【0207】

特別図柄変動中処理(ステップS303)：特別図柄プロセスフラグの値が3であるときに実行される。変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過(ステップS301でセットされる変動時間タイマがタイムアウトすなわち変動時間タイマの値が0になる)すると、演出制御用マイクロコンピュータ100に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行い、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS304に対応した値(この例では4)に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置9において第4図柄が停止されるように制御する。

40

【0208】

特別図柄停止処理(ステップS304)：特別図柄プロセスフラグの値が4であるときに実行される。大当たりフラグがセットされている場合に、内部状態(特別図柄プロセスフ

50

ラグ)をステップS305に対応した値(この例では5)に更新する。また、小当りフラグがセットされている場合には、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS308に対応した値(この例では8)に更新する。大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS300に対応した値(この例では0)に更新する。なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値が4となったことにもとづいて、後述するように、特別図柄表示制御処理において特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データが特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定され(図30参照)、ステップS22の表示制御処理において出力バッファの設定内容に応じて実際に特別図柄の停止図柄が停止表示される。

10

【0209】

大入賞口開放前処理(ステップS305):特別図柄プロセスフラグの値が5であるときに実行される。大入賞口開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ(例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ)などを初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、大入賞口開放中指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行うとともに、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS306に対応した値(この例では6)に更新する。なお、大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第1ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当り遊技を開始する処理でもある。また、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がEXTデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。例えば、大当り遊技中の第1ラウンドを実行する際には、ラウンド1を指定する大入賞口開放中指定コマンド(A101(H))が送信され、大当り遊技中の第10ラウンドを実行する際には、ラウンド10を指定する大入賞口開放中指定コマンド(A10A(H))が送信される。

20

【0210】

大入賞口開放中処理(ステップS306):特別図柄プロセスフラグの値が6であるときに実行される。大入賞口開放中処理では、大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS305に対応した値(この例では5)に更新する。また、大当り中開放後指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行うとともに、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS307に対応した値(この例では7)に更新する。

30

【0211】

大当り終了処理(ステップS307):特別図柄プロセスフラグの値が7であるときに実行される。大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ100に行わせるための制御を行う。また、遊技状態を示すフラグ(例えば、確変フラグや時短フラグ)をセットする処理を行う。そして、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS300に対応した値(この例では0)に更新する。

【0212】

小当り開放前処理(ステップS308):特別図柄プロセスフラグの値が8であるときに実行される。小当り開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ(例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ)などを初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS309に対応した値(この例では9)に更新する。なお、小当り開放前処理は小当り遊技中の大入賞口の開放毎に実行されるが、小当り遊技中の最初の開放を開始する場合には、小当り開放前処理は小当り遊技を開始する処理でもある。

40

【0213】

小当り開放中処理(ステップS309):特別図柄プロセスフラグの値が9であるとき

50

に実行される。大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ大入賞口の開放回数が残っている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS308に対応した値（この例では8）に更新する。また、全ての開放を終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS310に対応した値（この例では10）に更新する。

【0214】

小当り終了処理（ステップS310）：特別図柄プロセスフラグの値が10であるときに実行される。小当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ100に行わせるための制御を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS300に対応した値（この例では0）に更新する。

10

【0215】

図20は、ステップS312、S314の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。このうち、図20（A）は、ステップS312の第1始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。また、図20（B）は、ステップS314の第2始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【0216】

まず、図20（A）を参照して第1始動口スイッチ通過処理について説明する。第1始動口スイッチ13aがオン状態の場合に実行される第1始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、まず、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（ステップS1211A）。第1保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

20

【0217】

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS1212A）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS1213A）。次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファ（図21参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップS1214A）。なお、ステップS1214Aの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を第1始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第1特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

30

【0218】

図21は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域（保留バッファ）の構成例を示す説明図である。図21に示すように、第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。この実施の形態では、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数であるランダムR（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）が記憶される。なお、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファは、RAM55に形成されている。

40

【0219】

次いで、CPU56は、遊技状態が時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS1215A）。セットされていれば、そのままステ

50

ップS 1 2 2 0 Aに移行する。時短フラグがセットされていなければ、CPU 5 6は、特別図柄プロセスフラグの値が5以上であるか否かを確認する（ステップS 1 2 1 6 A）。特別図柄プロセスフラグの値が5以上であれば（すなわち、大当り遊技状態または小当り遊技状態であれば）、CPU 5 6は、そのままステップS 1 2 2 0 Aに移行する。

【0 2 2 0】

特別図柄プロセスフラグの値が5未満であれば、検出した始動入賞にもとづく変動がその後実行されたときの変動表示結果や変動パターン種別を始動入賞時にあらかじめ判定する入賞時演出処理を実行する（ステップS 1 2 1 7 A）。そして、CPU 5 6は、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて図柄指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に送信する制御を行う（ステップS 1 2 1 8 A）とともに、変動カテゴリコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に送信する制御を行う（ステップS 1 2 1 9 A）。また、CPU 5 6は、第1保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に送信する制御を行う（ステップS 1 2 2 0 A）。

10

【0 2 2 1】

なお、ステップS 1 2 1 8 A、S 1 2 1 9 Aの処理を実行することによって、この実施の形態では、CPU 5 6は、第1始動入賞口1 3に始動入賞してステップS 1 2 1 7 Aの入賞時演出処理を実行するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドの両方を演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に対して送信する。

【0 2 2 2】

また、この実施の形態では、ステップS 1 2 1 8 A～S 1 2 2 0 Aの処理が実行されることによって、第1始動入賞口1 3への始動入賞が発生してステップS 1 2 1 7 Aの入賞時演出処理を実行したときに、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および第1保留記憶数加算指定コマンドの3つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

20

【0 2 2 3】

ただし、ステップS 1 2 1 5 AまたはステップS 1 2 1 6 AでYと判定したことによりステップS 1 2 1 7 Aの入賞時演出処理を実行しなかった場合には、CPU 5 6は、ステップS 1 2 2 0 Aにおいて、第1保留記憶数加算指定コマンドのみを送信する制御を行い、入賞時判定結果指定コマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を送信する制御は行わない。なお、ステップS 1 2 1 7 Aの入賞時演出処理を実行しなかった場合に、入賞判定結果を特定不能であることを示す値（例えば、「FF（H）」）をEXTデータとして設定した入賞時判定結果指定コマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を送信するようにしてもよい。

30

【0 2 2 4】

また、この実施の形態では、ステップS 1 2 1 5 Aの処理が実行されることによって、第1始動入賞口1 3への始動入賞があった場合には、遊技状態が通常状態（確変状態および時短状態以外の遊技状態）である場合にのみステップS 1 2 1 7 Aの入賞時演出処理が実行される。また、この実施の形態では、ステップS 1 2 1 6 Aの処理が実行されることによって、第1始動入賞口1 3への始動入賞があった場合には、大当り遊技状態や小当り遊技状態でない場合にのみステップS 1 2 1 7 Aの入賞時演出処理が実行される。なお、大当り遊技状態である場合にのみステップS 1 2 1 7 Aに移行しないようにし、小当り遊技状態である場合にはステップS 1 2 1 7 Aに移行して入賞時演出処理が実行されるようにしてもよい。

40

【0 2 2 5】

また、この実施の形態において、大当り遊技状態（特定遊技状態）とは、大当りを開始することが報知されてから、所定数のラウンド（例えば、1 5ラウンド）にわたって大入賞口が開放する制御が行われ、最終ラウンドの大入賞口の開放を終了して大当りを終了することが報知されるまでの状態である。具体的には、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放前処理（ステップS 3 0 5参照）から大当り終了処理（ステップS 3 0 7参照）までの処理が実行されている状態である。

50

【0226】

次に、図20(B)を参照して第2始動口スイッチ通過処理について説明する。第2始動口スイッチ14aがオン状態の場合に実行される第2始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（ステップS1211B）。第2保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【0227】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS1212B）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS1213B）。次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファ（図21参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップS1214B）。なお、ステップS1214Bの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR（大当たり判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当たり種別判定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を第2始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第2特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

【0228】

次いで、CPU56は、入賞時演出処理を実行する（ステップS1217B）。そして、CPU56は、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて図柄指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1218B）とともに、変動カテゴリコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1219B）。また、CPU56は、第2保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1220B）。

【0229】

なお、ステップS1218B、S1219Bの処理を実行することによって、この実施の形態では、CPU56は、第2始動入賞口14に始動入賞してステップS1217Bの入賞時演出処理を実行するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドの両方を演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する。

【0230】

また、この実施の形態では、ステップS1218B～S1220Bの処理が実行されることによって、第2始動入賞口14への始動入賞が発生してステップS1217Bの入賞時演出処理を実行したときに、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および第2保留記憶数加算指定コマンドの3つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

【0231】

なお、第2始動口スイッチ通過処理においても、ステップS1215Aと同様の処理を行い、通常状態であればステップS1217Bの入賞時演出処理を実行しないようにしてもよい。すなわち、通常状態である場合にのみステップS1217Bの入賞時演出処理を実行して、図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを送信するようにしてもよい。なお、確変状態や時短状態であるときには第2保留記憶に対してのみ先読み予告演出を実行するように構成する場合には、逆に確変状態や時短状態である場合にのみステップS1217Bの入賞時演出処理を実行して図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを送信するようにし、通常状態である場合にはステップS1217Bの入賞時演出処理を実行せず図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを送信しないようにしてもよい。

【0232】

また、第2始動口スイッチ通過処理においても、ステップS1216Aと同様の処理を行い、大当たり遊技中であればステップS1217Bの入賞時演出処理を実行しないようにしてもよい。また、第2始動口スイッチ通過処理において、ステップS1217Bの入賞時演出処理を実行しないようにしてもよい（すなわち、第2特別図柄に対しては入賞時判定処理を実行しないようにしてもよい）。そのように構成すれば、先読み予告演出がある程度の期間実行される場合に、変動時間が短くて先読み予告演出が途中で途切れてしまうことを確実に防止することができる。

【0233】

図22は、ステップS1217A、S1217Bの入賞時演出処理を示すフローチャートである。入賞時演出処理では、CPU56は、まず、ステップS1214A、S1214Bで抽出した大当たり判定用乱数（ランダムR）と図8（A）の左欄に示す通常時の大当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップS220）。この実施の形態では、特別図柄および演出図柄の変動を開始するタイミングで、後述する特別図柄通常処理において大当たりや小当たりとするか否か、大当たり種別を決定したり、変動パターン設定処理において変動パターンを決定したりするのであるが、それとは別に、遊技球が第1始動入賞口13や第2始動入賞口14に始動入賞したタイミングで、その始動入賞にもとづく変動表示が開始される前に、入賞時演出処理を実行することによって、あらかじめ大当たりや小当たりとなるか否かや、大当たりの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲内となるかを確認する。そのようにすることによって、演出図柄の変動表示が実行されるより前にあらかじめ変動表示結果や変動パターン種別を予測し、後述するように、入賞時の判定結果にもとづいて、演出制御用マイクロコンピュータ100によって演出図柄の変動表示中に大当たりやスーパーリーチとなることを予告する先読み予告演出を実行する。

【0234】

大当たり判定用乱数（ランダムR）が通常時の大当たり判定値と一致しなければ（ステップS220のN）、CPU56は、遊技状態が高確率状態（確変状態）であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS221）。確変フラグがセットされていれば、CPU56は、ステップS1214A、S1214Bで抽出した大当たり判定用乱数（ランダムR）と図8（A）の右欄に示す確変時の大当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップS222）。なお、始動入賞時にステップS221で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にステップS221で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（例えば、変動開始前に確変大当たりや突然確変大当たりが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。）場合がある。そのため、始動入賞時にステップS221で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態（後述するステップS61参照）とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態にもとづいて始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

【0235】

大当たり判定用乱数（ランダムR）が確変時の大当たり判定値とも一致しなければ（ステップS222のN）、CPU56は、ステップS1214A、S1214Bで抽出した大当たり判定用乱数（ランダムR）と図8（B）、（C）に示す小当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップS223）。この場合、CPU56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合（ステップS1217Aの入賞時演出処理を実行する場合）には、図8（B）に示す小当たり判定テーブル（第1特別図柄用）に設定されている小当たり判定値と一致するか否かを判定する。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合（ステップS1217Bの入賞時演出処理を実行する場合）には、図8（C

）に示す小当り判定テーブル（第2特別図柄用）に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。

【0236】

大当り判定用乱数（ランダムR）が小当り判定値とも一致しなければ（ステップS223のN）、CPU56は、「はずれ」となることを示すEXTデータ「00（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う（ステップS224）。

【0237】

次いで、CPU56は、現在の遊技状態を判定する処理を行う（ステップS225）。この実施の形態では、CPU56は、ステップS225において、遊技状態が確変状態であるか否かおよび時短状態であるか否か（具体的には、確変フラグおよび時短フラグがセットされているか否か）を判定する。なお、始動入賞時にステップS225で確変状態であるか否かおよび時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にステップS225で確変状態であるか否かおよび時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（例えば、変動開始前に確変大当りや突然確変大当りが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。）場合がある。そのため、始動入賞時にステップS225で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態（後述するステップS61参照）とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態にもとづいて始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

【0238】

そして、CPU56は、ステップS225の判定結果に応じて、はずれ用の各閾値を設定する（ステップS226）。この実施の形態では、あらかじめ閾値判定を行う閾値判定プログラムが組み込まれており、閾値より大きいかなんかを判定することにより、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかが判定され、図16および図17に示す変動カテゴリコマンドに設定するEXTデータの値が決定される。

【0239】

例えば、CPU56は、遊技状態が確変状態または時短状態であると判定した場合には閾値219を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値219以下であるか否かを判定し、閾値219以下である場合（すなわち、1～219である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「08（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値219以下でない場合（すなわち、220～251である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「09（H）」を設定すると判定する（図16参照）。

【0240】

また、例えば、CPU56は、遊技状態が通常状態であると判定した場合には、合算保留記憶数にかかわらず、閾値79、89、99、169、199、214および229を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値79以下であるか否かを判定し、閾値79以下である場合（すなわち、1～79である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「00（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値89以下である場合（すなわち、80～89である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「01（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値99以下である場合（すなわち、90～99である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「02（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値169以下である場合（すなわち、100～169である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「03（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値199以下である場合（すなわち、170～199である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「04（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値214以下である場合（すなわち、

200～214である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「05(H)」を設定すると判定する(図16参照)。また、閾値229以下である場合(すなわち、215～229である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「06(H)」を設定すると判定する(図16参照)。また、閾値229以下でない場合(すなわち、230～251である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「07(H)」を設定すると判定する(図16参照)。

【0241】

なお、上記に示す閾値判定の例では、閾値の値が小さい方から順に79、89、99、169、199、214および229と判定していくので、後の順番の閾値で判定されたものが前の順番の閾値以下の範囲内となることはない。すなわち、閾値79以下であるか否かを判定した後に、閾値89以下であるか否かを判定するときには、前の順番の閾値以下の1～79の範囲内となることはなく、80～89の範囲であるか否かを判定することになる。また、この実施の形態では、閾値の値が小さい方から順に79、89、99、169、199、214および229と判定していく場合を示したが、逆に大きい方から順に229、214、199、169、99、89および79と判定していてもよい。このことは、以下に示す他の閾値を用いた判定を行う場合も同様である。

10

【0242】

なお、ステップS225の遊技状態の判定を行うことなく、常に通常状態における閾値を設定するようにしてもよい。そのように構成しても、少なくとも「非リーチはずれ」となる変動パターン種別と「スーパーリーチはずれ」となる変動パターン種別とに関しては判定値の範囲が共通化されているのであるから、「非リーチはずれ」や「スーパーリーチはずれ」となるか否かについては判定することができる。

20

【0243】

大当たり判定用乱数(ランダムR)が小当たり判定値と一致した場合には(ステップS223のY)、CPU56は、「小当たり」となることを示すEXTデータ「04(H)」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う(ステップS227)。

【0244】

次いで、CPU56は、小当たり用の閾値を設定する(ステップS228)。なお、この実施の形態では、CPU56は、閾値251を設定するものとし、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値251以下である(1～251である)と判定して、変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「18(H)」を設定すると判定するものとする(図17参照)。なお、小当たりである場合には、閾値判定を行うことなく、そのままEXTデータ「18(H)」を設定すると判定するようにしてもよい。

30

【0245】

ステップS220またはステップS222で大当たり判定用乱数(ランダムR)が大当たり判定値と一致した場合には、CPU56は、ステップS1214A、S1214Bで抽出した大当たり種別判定用乱数(ランダム1)にもとづいて大当たりの種別を判定する(ステップS229)。この場合、CPU56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合(ステップS1217Aの入賞時演出処理を実行する場合)には、図8(D)に示す大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)131aを用いて大当たり種別が「通常大当たり」、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれとなるかを判定する。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合(ステップS1217Bの入賞時演出処理を実行する場合)には、図8(E)に示す大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)131bを用いて大当たり種別が「通常大当たり」、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれとなるかを判定する。

40

【0246】

次いで、CPU56は、大当たり種別の判定結果に応じたEXTデータを図柄指定コマンドに設定する処理を行う(ステップS230)。この場合、「通常大当たり」となると判定した場合には、CPU56は、「通常大当たり」となることを示すEXTデータ「01(H)

50

)」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「確変大当り」となると判定した場合には、CPU56は、「確変大当り」となることを示すEXTデータ「02(H)」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「突然確変大当り」となると判定した場合には、CPU56は、「突然確変大当り」となることを示すEXTデータ「03(H)」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。

【0247】

そして、CPU56は、ステップS229で判定した大当り種別に応じて、大当り用の各閾値を設定する(ステップS231)。

【0248】

例えば、CPU56は、「通常大当り」と判定した場合には、閾値74および149を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値74以下であるか否かを判定し、閾値74以下である場合(すなわち、1~74である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「10(H)」を設定すると判定する(図17参照)。また、閾値149以下である場合(すなわち、75~149である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「11(H)」を設定すると判定する(図17参照)。また、閾値149以下でない場合(すなわち、150~251である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「12(H)」を設定すると判定する(図17参照)。

【0249】

また、例えば、CPU56は、「確変大当り」と判定した場合には、閾値38および79を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値38以下であるか否かを判定し、閾値38以下である場合(すなわち、1~38である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「13(H)」を設定すると判定する(図17参照)。また、閾値79以下である場合(すなわち、39~79である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「14(H)」を設定すると判定する(図17参照)。また、閾値79以下でない場合(すなわち、80~251である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「15(H)」を設定すると判定する(図17参照)。

【0250】

また、例えば、CPU56は、「突然確変大当り」と判定した場合には、閾値100を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値100以下であるか否かを判定し、閾値100以下である場合(すなわち、1~100である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「16(H)」を設定すると判定する(図17参照)。また、閾値100以下でない場合(すなわち、101~251である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「17(H)」を設定すると判定する(図17参照)。

【0251】

次いで、CPU56は、ステップS226、S228、S231で設定した閾値と、ステップS1214A、S1214Bで抽出した変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)とを用いて、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する(ステップS232)。

【0252】

なお、ステップS226、S228、S231において、あらかじめ定められた閾値を設定するのではなく、変動パターン種別判定テーブル(図9、図10参照)を設定するようにし、ステップS232において、設定した変動パターン種別判定テーブルを用いて、変動パターン種別判定用乱数の値の範囲やいずれの変動パターン種別となるかを判定するようにしてもよい。

【0253】

そして、CPU56は、判定結果に応じたEXTデータを変動カテゴリコマンドに設定する処理を行う(ステップS233)。具体的には、CPU56は、ステップS232で

いずれの変動パターン種別になると判定したかに応じて、図16および図17に示すような「00(H)」～「09(H)」、「10(H)」～「18(H)」のいずれかの値を変動カテゴリコマンドのEXTデータに設定する処理を行う。

【0254】

なお、この実施の形態では、入賞時判定において大当りや小当りとなると判定した場合であっても一律に変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの範囲となるかを判定する場合を示したが、大当りや小当りとなると判定した場合には、変動パターン種別判定用乱数の値の範囲の判定を行わないようにしてもよい。そして、大当りまたは小当りとなると入賞時判定したことを示す図柄指定コマンドを送信するとともに、大当りまたは小当りの変動パターン種別となることを包括的に示す変動カテゴリコマンドを送信するようにしてもよい。そして、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、具体的にいずれの変動パターン種別となるかまでは示されていないものの、包括的にいずれかの大当りの変動パターン種別となることが示された変動カテゴリコマンドを受信したことにもとづいて、後述する先読み予告演出を実行するようにしてもよい。

10

【0255】

図23および図24は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップS300）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU56は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップS51）。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0であれば、まだ客待ちデモ指定コマンドを送信していなければ、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して客待ちデモ指定コマンドを送信する制御を行い（ステップS51A）、処理を終了する。なお、例えば、CPU56は、ステップS51Aで客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることにもとづいて重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御すればよい。また、この場合、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされるようにすればよい。

20

【0256】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU56は、第2保留記憶数が0であるか否かを確認する（ステップS52）。具体的には、第2保留記憶数カウンタの値が0であるか否かを確認する。第2保留記憶数が0でなければ、CPU56は、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第2」を示すデータを設定する（ステップS53）。第2保留記憶数が0であれば（すなわち、第1保留記憶数のみが溜まっている場合）には、CPU66は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する（ステップS54）。

30

【0257】

この実施の形態では、ステップS52～S54の処理が実行されることによって、第1特別図柄の変動表示に対して、第2特別図柄の変動表示が優先して実行される。言い換えれば、第2特別図柄の変動表示を開始させるための第2の開始条件が第1特別図柄の変動表示を開始させるための第1の開始条件に優先して成立するように制御される。

40

【0258】

なお、この実施の形態で示したように第2特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成する場合、図22に示した入賞時演出処理において、大当り判定用乱数（ランダムR）の値を、通常状態や時短状態における大当り判定値と比較する処理のみを実行するようにし、確変状態における大当り判定値とは比較しないようにしてもよい（具体的には、ステップS220の処理のみを実行し、ステップS221、S222の処理は行わないようにしてもよい）。そのように構成すれば、第2特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成する場合に、入賞時判定における大当りの判定結果と実際の変動開始時にお

50

る大当りの決定結果との間にズレが生じることを防止することができる。

【0259】

次いで、CPU56は、RAM55において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数＝1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM55の乱数バッファ領域に格納する（ステップS55）。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶バッファにおける第1保留記憶数＝1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM55の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶バッファにおける第2保留記憶数＝1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM55の乱数バッファ領域に格納する。

10

【0260】

そして、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップS56）。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、保留特定領域および第1保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、保留特定領域および第2保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【0261】

すなわち、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM55の第1保留記憶バッファにおいて第1保留記憶数＝ n （ $n=2, 3, 4$ ）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数＝ $n-1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM55の第2保留記憶バッファにおいて第2保留記憶数＝ n （ $n=2, 3, 4$ ）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数＝ $n-1$ に対応する保存領域に格納する。また、CPU56は、保留特定領域において合算保留記憶数＝ m （ $m=2\sim 8$ ）に対応する保存領域に格納されている値（「第1」または「第2」を示す値）を、合算保留記憶数＝ $m-1$ に対応する保存領域に格納する。

20

【0262】

よって、各第1保留記憶数（または、各第2保留記憶数）に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数（または、第2保留記憶数）＝1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。また、各合算保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各値が抽出された順番は、常に、合算保留記憶数＝1～8の順番と一致するようになっている。

30

【0263】

そして、CPU56は、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する（ステップS58）。なお、CPU56は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM55の所定の領域に保存する。

【0264】

また、CPU56は、現在の遊技状態に応じて背景指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS60）。この場合、CPU56は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされている場合には、確変状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU56は、時短状態であることを示す時短フラグのみがセットされ、確変フラグがセットされていない場合には、時短状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU56は、確変フラグも時短フラグもセットされていなければ、通常状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。

40

【0265】

なお、具体的には、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送信する際に、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル（あらかじめROMにコマンド毎に設定されている）のアドレスをポインタにセットする。そして、演

50

出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理（ステップS 2 8）において演出制御コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、特別図柄の変動を開始するときに、タイマ割込ごとに、背景指定コマンド、変動パターンコマンド、表示結果指定コマンド、保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンド）の順に演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されることになる。具体的には、特別図柄の変動を開始するときに、まず、背景指定コマンドが送信され、4ms経過後に変動パターンコマンドが送信され、さらに4ms経過後に表示結果指定コマンドが送信され、さらに4ms経過後に保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンド）が送信される。なお、特別図柄の変動を開始するときにはさらに図柄変動指定コマンド（第1図柄変動指定コマンド、第2図柄変動指定コマンド）も送信されるが、図柄変動指定コマンドは、変動パターンコマンドと同じタイマ割込において演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信される。

10

【0266】

特別図柄通常処理では、最初に、第1始動入賞口13を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータすなわち第1特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータ、または第2始動入賞口14を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータすなわち第2特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が行われる。よって、ステップS 300～S 310の処理を、第1特別図柄を対象とする場合と第2特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

20

【0267】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域からランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。なお、この場合、CPU56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS 1214Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS 1214Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている大当たり判定値や小当たり判定値（図8参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりや小当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定や小当たり判定の処理を実行するプログラムである。

30

【0268】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態の場合には、遊技状態が非確変状態（通常状態や時短状態）の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、あらかじめ大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル（ROM54における図8（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が確変時大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル（ROM54における図8（A）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU56は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図8（A）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には（ステップS 61）、ステップS 71に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

40

【0269】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットさ

50

れ、確変状態を終了するときにはリセットされる。具体的には、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」とすることに決定され、大当たり遊技を終了する処理においてセットされる。そして、大当たり遊技終了後、次の大当たりが発生したときにリセットされる。

【0270】

大当たり判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの大当たり判定値にも一致しなければ（ステップS61のN）、CPU56は、小当たり判定テーブル（図8（B）,（C）参照）を使用して小当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図8（B）,（C）に示すいずれかの小当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して小当たりとすることに決定する。この場合、CPU56は、特別図柄ポインタが示すデータを確認し、特別図柄ポインタが示すデータが「第1」である場合には、図8（B）に示す小当たり判定テーブル（第1特別図柄用）を用いて小当たりとするか否かを決定する。また、特別図柄ポインタが示すデータが「第2」である場合には、図8（C）に示す小当たり判定テーブル（第2特別図柄用）を用いて小当たりとするか否かを決定する。そして、小当たりとすることに決定した場合には（ステップS62）、CPU56は、小当たりであることを示す小当たりフラグをセットし（ステップS63）、ステップS75に移行する。

10

【0271】

なお、ランダムRの値が大当たり判定値および小当たり判定値のいずれにも一致しない場合には（ステップS62のN）、すなわち、はずれである場合には、そのままステップS75に移行する。

【0272】

20

ステップS71では、CPU56は、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする。そして、大当たり種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、特別図柄ポインタが示す方の大当たり種別判定テーブルを選択する（ステップS72）。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図8（D）に示す第1特別図柄用の大当たり種別判定用テーブル131aを選択する。また、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、図8（E）に示す第2特別図柄用の大当たり種別判定用テーブル131bを選択する。

【0273】

次いで、CPU56は、選択した大当たり種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当たり種別判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応した種別（「通常大当たり」、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」）を大当たりの種別に決定する（ステップS73）。なお、この場合、CPU56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS1214Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS1214Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当たり種別判定用乱数を読み出し、大当たり種別の決定を行う。また、この場合に、図8（D）,（E）に示すように、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、突然確変大当たりが選択される割合が高い。

30

【0274】

また、CPU56は、決定した大当たりの種別を示すデータをRAM55における大当たり種別バッファに設定する（ステップS74）。例えば、大当たり種別が「通常大当たり」の場合には大当たり種別を示すデータとして「01」が設定され、大当たり種別が「確変大当たり」の場合には大当たり種別を示すデータとして「02」が設定され、大当たり種別が「突然確変大当たり」の場合には大当たり種別を示すデータとして「03」が設定される。

40

【0275】

次いで、CPU56は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップS75）。具体的には、大当たりフラグおよび小当たりフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「ー」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当たりフラグがセットされている場合には、大当たり種別の決定結果に応じて、大当たり図柄となる「1」、「3」、「7」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当たり種別を「突然確変大当たり」に決定した場合には「1」を特別図柄の停止図柄に決定し、「通常大当たり」に決定した場合に

50

は「3」を特別図柄の停止図柄に決定し、「確変大当り」に決定した場合には「7」を特別図柄の停止図柄に決定する。また、小当りフラグがセットされている場合には、小当り図柄となる「5」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【0276】

なお、この実施の形態では、まず大当り種別を決定し、決定した大当り種別に対応する特別図柄の停止図柄を決定する場合を示したが、大当り種別および特別図柄の停止図柄の決定方法は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、あらかじめ特別図柄の停止図柄と大当り種別とを対応付けたテーブルを用意しておき、大当り種別決定用乱数にもとづいてまず特別図柄の停止図柄を決定すると、その決定結果にもとづいて対応する大当り種別も決定されるように構成してもよい。

10

【0277】

そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップS301）に対応した値に更新する（ステップS76）。

【0278】

図25は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップS301）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU56は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS91）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132C（図9（A）～（C）参照）のいずれかを選択する（ステップS92）。そして、

20

【0279】

大当りフラグがセットされていない場合には、CPU56は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS93）。小当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、小当り用変動パターン種別判定テーブル132D（図9（D）参照）を選択する（ステップS94）。そして、ステップS100に移行する。

【0280】

小当りフラグもセットされていない場合には、CPU56は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS95）。なお、時短フラグは、遊技状態を確変状態や時短状態に移行するときにセットされ、時短状態を終了するときにリセットされる。具体的には、「通常大当り」とすることに決定された場合には、大当り遊技を終了する処理において時短フラグがセットされる。また、大当り遊技終了後、所定回数（この実施の形態では100回）の変動表示を終了したときにリセットされる。なお、所定回数の変動表示を終了する前であっても、次の大当りが発生した場合にも、時短フラグがリセットされる。また、「確変大当り」または「突然確変大当り」とすることに決定された場合には、大当り遊技を終了する処理において確変フラグがセットされるとともに時短フラグがセットされる。そして、次の大当りが発生した場合に、確変フラグとともに時短フラグがリセットされる。

30

【0281】

時短フラグがセットされていなければ（ステップS95のN）、CPU56は、合算保留記憶数が3以上であるか否かを確認する（ステップS96）。合算保留記憶数が3未満であれば（ステップS96のN）、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A（図10（A）参照）を選択する（ステップS97）。そして、ステップS100に移行する。

40

【0282】

合算保留記憶数が3以上である場合（ステップS96のY）には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135B（図10（B）参照）を選択する（ステッ

50

プ S 9 8)。そして、ステップ S 1 0 0に移行する。

【0283】

時短フラグがセットされている場合（ステップ S 9 5の Y）には、すなわち、遊技状態が確変状態または時短状態であれば（この実施の形態では、確変状態に移行される場合には必ず時短状態にも移行されるので（ステップ S 1 6 9, S 1 7 0 参照）、ステップ S 9 5で Yと判定された場合には、確変状態の場合と時短状態のみに制御されている場合とがある）、CPU 5 6は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 C（図 1 0（C）参照）を選択する（ステップ S 9 9）。そして、ステップ S 1 0 0に移行する。

【0284】

この実施の形態では、ステップ S 9 5～S 9 9の処理が実行されることによって、遊技状態が通常状態であって合算保留記憶数が3以上である場合には、図 1 0（B）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 Bが選択される。また、遊技状態が確変状態または時短状態である場合には、図 1 0（C）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 Cが選択される。この場合、後述するステップ S 1 0 0の処理で変動パターン種別として非リーチ C A 2－3が決定される場合があり、非リーチ C A 2－3の変動パターン種別が決定された場合には、ステップ S 1 0 2の処理で変動パターンとして短縮変動の非リーチ P A 1－2が決定される（図 1 2 参照）。従って、この実施の形態では、遊技状態が確変状態や時短状態である場合または合算保留記憶数が3以上である場合には、短縮変動の変動表示が行われる場合がある。なお、この実施の形態では、確変状態や時短状態

【0285】

で用いる短縮変動用の変動パターン種別判定テーブル（図 1 0（C）参照）と、保留記憶数にもとづく短縮変動用の変動パターン種別判定テーブル（図 1 0（B）参照）とが異なるテーブルである場合を示したが、短縮変動用の変動パターン種別判定テーブルとして共通のテーブルを用いるようにしてもよい。

【0286】

なお、この実施の形態では、遊技状態が確変状態や時短状態である場合であっても、合算保留記憶数がほぼ0である場合（例えば、0であるか、0または1である場合）には、短縮変動の変動表示を行わないようにしてもよい。この場合、例えば、CPU 5 6は、ステップ S 9 5で Yと判定したときに、合算保留記憶数がほぼ0であるか否かを確認し、合算保留記憶数がほぼ0であれば、はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A（図 1 0（A）参照）を選択するようにしてもよい。

【0287】

次いで、CPU 5 6は、乱数バッファ領域（第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ）からランダム 2（変動パターン種別判定用乱数）を読み出し、ステップ S 9 2、S 9 4、S 9 7、S 9 8またはS 9 9の処理で選択したテーブルを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップ S 1 0 0）。

【0288】

次いで、CPU 5 6は、ステップ S 1 0 0の変動パターン種別の決定結果にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、当り変動パターン判定テーブル 1 3 7 A、1 3 7 B（図 1 1 参照）、はずれ変動パターン判定テーブル 1 3 8 A（図 1 2 参照）のうちのいずれかを選択する（ステップ S 1 0 1）。また、乱数バッファ領域（第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ）からランダム 3（変動パターン判定用乱数）を読み出し、ステップ S 1 0 1の処理で選択した変動パターン判定テーブルを参照することによって、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップ S 1 0 2）。なお、始動入賞のタイミングでランダム 3（変動パターン判定用乱数）を抽出しないように構成する場合には、CPU 5 6は、変動パターン判定用乱数（ランダム 3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出し、抽出した乱数値にもとづいて変動パターンを決定するようにしてもよい。

【0289】

次いで、CPU 5 6は、特別図柄ポインタが示す方の図柄変動指定コマンドを、演出制

10

20

30

40

50

御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS103）。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU56は、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）を、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS104）。

【0289】

次に、CPU56は、RAM55に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップS105）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果指定コマンド送信処理（ステップS302）に対応した値に更新する（ステップS106）。

10

【0290】

なお、はずれと決定されている場合において、いきなり変動パターン種別を決定するのではなく、まず、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。そして、リーチとするか否かの判定結果にもとづいて、ステップS95～S100の処理を実行し、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。この場合、あらかじめ非リーチ用の変動パターン種別判定テーブル（図10に示す非リーチCA2-1～非リーチCA2-3の変動パターン種別を含むもの）と、リーチ用の変動パターン種別判定テーブル（図10に示すノーマルCA2-4～ノーマルCA2-6、スーパーCA2-7の変動パターン種別を含むもの）とを用意しておき、リーチ判定結果にもとづいて、いずれかの変動パターン種別判定テーブルを選択して、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。

20

【0291】

また、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定する場合にも、合算保留記憶数（第1保留記憶数や第2保留記憶数でもよい）に応じて、リーチの選択割合が異なるリーチ判定テーブルを選択して、保留記憶数が多くなるに従ってリーチ確率が低くなるようにリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。この場合、CPU56は、例えば、入賞時演出処理における「スーパーリーチはずれ」や「非リーチはずれ」となるか否かの判定において、リーチ判定テーブルの共通の範囲に割り当てられた判定値に合致するか否かを判定することによって、リーチとなるか否かをあらかじめ判定するようにしてもよい。なお、予告演出の実行割合が低下してしまうことを考慮すると、この実施の形態で示したように、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理を行うことなく、変動パターン種別によって「スーパーリーチはずれ」や「非リーチはずれ」となるか否かを事前判定して先読み予告演出を行うように構成することが好ましい。

30

【0292】

図26は、表示結果指定コマンド送信処理（ステップS302）を示すフローチャートである。表示結果指定コマンド送信処理において、CPU56は、決定されている大当りの種類、小当り、はずれに応じて、表示結果1指定～表示結果5指定のいずれかの演出制御コマンド（図13参照）を送信する制御を行う。具体的には、CPU56は、まず、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップS110）。セットされていない場合には、ステップS116に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が「通常大当り」であるときには、表示結果2指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS111、S112）。なお、「通常大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「01」であるか否かを確認することによって判定できる。また、CPU56は、大当りの種別が「確変大当り」であるときには、表示結果3指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS113、S114）。なお、「確変大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「02」であるか否かを確認することによって判定できる。そして、「通常大当り」および「確変大当り」のいずれでもないときには（すなわち、「突然確変大当り」であるときには）、CPU

40

50

56は、表示結果4指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS115）。

【0293】

一方、CPU56は、大当りフラグがセットされていないときには（ステップS110のN）、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS116）。小当りフラグがセットされていれば、CPU56は、表示結果5指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS117）。小当りフラグもセットされていないときは（ステップS116のN）、すなわち、はずれである場合には、CPU56は、表示結果1指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS118）。

【0294】

そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理（ステップS303）に対応した値に更新する（ステップS119）。

【0295】

図27は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップS303）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、CPU56は、まず、保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンド）を既に送信済みであるか否かを確認する（ステップS1121）。なお、保留記憶数減算指定コマンドを既に送信済みであるか否かは、例えば、後述するステップS1122で保留記憶数減算指定コマンドを送信する際に保留記憶数減算指定コマンドを送信したことを示す保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグをセットするようにし、ステップS1121では、その保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。また、この場合、セットした保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグは、特別図柄の変動表示を終了する際や大当りを終了する際に後述する特別図柄停止処理や大当り終了処理でリセットするようにすればよい。

【0296】

次いで、保留記憶数減算指定コマンドを送信済みでなければ、CPU56は、保留記憶数減算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1122）。この場合、特別図柄ポインタに「第1」を示す値が設定されている場合には、CPU56は、第1保留記憶数減算指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第2」を示す値が設定されている場合には、CPU56は、第2保留記憶数減算指定コマンドを送信する制御を行う。

【0297】

次いで、CPU56は、変動時間タイマを1減算し（ステップS1125）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップS1126）、演出制御用マイクロコンピュータ100に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS1127）。そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップS304）に対応した値に更新する（ステップS1128）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、そのまま処理を終了する。

【0298】

図28は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS304）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU56は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS131）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグ、および時短状態であることを示す時短フラグをリセットし（ステップS132）、演出制御用マイクロコンピュータ100に大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS133）。具体的には、大当りの種別が「通常大当り」または「確変大当り」である場合には大当り開始指定コマンド（コマンドA001（H））を送信する。また、大当りの種別が突然確変大当りである場合には小当り／突然確変大当り開始指定コマンド（コマンドA002（H））を送信する。なお、大当りの種別が「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれであるかは、RAM55に記憶されている大当り種別を示すデータ（大当り種別バッファに記憶されているデータ）にもとづいて判定さ

10

20

30

40

50

れる。

【0299】

また、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS134）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、「通常大当り」や「確変大当り」の場合には15回。「突然確変大当り」の場合には2回。）をセットする（ステップS135）。また、大当り遊技における1ラウンドあたりのラウンド時間もセットされる。具体的には、突然確変大当りの場合には、ラウンド時間として0.1秒がセットされ、通常大当りや確変大当りの場合には、ラウンド時間として29秒がセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップS305）に対応した値に更新する（ステップS136）。 10

【0300】

また、ステップS131で大当りフラグがセットされていないければ、CPU56は、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップS137）。時短回数カウンタの値が0でなければ、CPU56は、時短回数カウンタの値を-1する（ステップS138）。そして、CPU56は、減算後の時短回数カウンタの値が0になった場合には（ステップS139）、時短フラグをリセットする（ステップS140）。

【0301】

次いで、CPU56は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS141）。小当りフラグがセットされていれば、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に小当り／突然確変大当り開始指定コマンド（コマンドA002（H））を送信する（ステップS142）。また、小当り表示時間タイマに小当り表示時間（小当りが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS143）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば2回）をセットする（ステップS144）。また、小当り遊技における大入賞口の1回あたりの開放時間もセットされる。具体的には、突然確変大当りのラウンド時間と同じ0.1秒が、小当り遊技における大入賞口の1回あたりの開放時間としてセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開始前処理（ステップS308）に対応した値に更新する（ステップS145）。 20 30

【0302】

小当りフラグもセットされていないければ（ステップS141のN）、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS300）に対応した値に更新する（ステップS146）。

【0303】

図29は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップS307）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU56は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップS160）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップS164に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし（ステップS161）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS162）。ここで、「通常大当り」または「確変大当り」であった場合には大当り終了指定コマンド（コマンドA301（H））を送信し、「突然確変大当り」であった場合には小当り／突然確変大当り終了指定コマンド（コマンドA302（H））を送信する。そして、大当り終了表示タイマに、演出表示装置9において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップS163）、処理を終了する。 40

【0304】

ステップS164では、大当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップS164）。そして、CPU56は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップS165）。経過していなければ 50

ば処理を終了する。

【0305】

大当たり終了表示時間を経過していれば（ステップS165のY）、CPU56は、今回終了する大当たりが通常大当たりであるか否かを確認する（ステップS166）。なお、「通常大当たり」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当たり種別バッファに設定されたデータが「01」であるか否かを確認することによって判定できる。通常大当たりであれば、CPU56は、時短フラグをセットして時短状態に移行させる（ステップS167）。また、CPU56は、時短回数カウンタに所定回数（例えば100回）をセットする（ステップS168）。

【0306】

通常大当たりでなければ（すなわち、確変大当たりまたは突然確変大当たりであれば）、CPU56は、確変フラグをセットして確変状態に移行させる（ステップS169）とともに、時短フラグをセットして時短状態に移行させる（ステップS170）。

【0307】

そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS300）に対応した値に更新する（ステップS171）。

【0308】

図30は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）が実行する特別図柄表示制御処理（ステップS32）のプログラムの一例を示すフローチャートである。特別図柄表示制御処理では、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が3であるか否かを確認する（ステップS3201）。特別図柄プロセスフラグの値が3であれば（すなわち、特別図柄変動中処理の実行中であれば）、CPU56は、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定または更新する処理を行う（ステップS3202）。この場合、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）の変動表示を行うための特別図柄表示制御データを設定または更新する。例えば、変動速度が1コマ/0.2秒であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される特別図柄表示制御データの値を+1する。そして、その後、表示制御処理（ステップS22参照）が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器8a、8bに対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器8a、8bにおける特別図柄の変動表示が実行される。

【0309】

特別図柄プロセスフラグの値が3でなければ、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が4であるか否かを確認する（ステップS3203）。特別図柄プロセスフラグの値が4であれば（すなわち、特別図柄停止処理に移行した場合には）、CPU56は、特別図柄通常処理で設定された特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する処理を行う（ステップS3204）。この場合、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データを設定する。そして、その後、表示制御処理（ステップS22参照）が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器8a、8bに対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器8a、8bにおいて特別図柄の停止図柄が停止表示される。なお、ステップS3204の処理が実行され停止図柄表示用の特別図柄表示制御データが設定された後には、設定データの変更が行われないので、ステップS22の表示制御処理では最新の特別図柄表示制御データにもとづいて最新の停止図柄を次の変動表示が開始されるまで停止表示し続けることになる。また、ステップS3201において特別図柄プロセスフラグの値が2または3のいずれかであれば（すなわち、表示結果指定コマンド送信処理または特別図柄変動中処理のいずれかであれば）、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを更新するようにしてもよい。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560側で認識する変動時間と演出制御用マイクロコンピュータ1

10

20

30

40

50

00側で認識する変動時間との間にズレが生じないようにするため、表示結果指定コマンド送信処理においても変動時間タイマを1減算するように構成すればよい。

【0310】

なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄表示制御データを出力バッファに設定する場合を示したが、特別図柄プロセス処理において、特別図柄の変動開始時に開始フラグをセットするとともに、特別図柄の変動終了時に終了フラグをセットするようにしてもよい。そして、特別図柄表示制御処理（ステップS32）において、CPU56は、開始フラグがセットされたことにもとづいて特別図柄表示制御データの値の更新を開始するようにし、終了フラグがセットされたことにもとづいて停止図柄を停止表示させるための特別図柄表示制御データをセットするようにしてもよい。

10

【0311】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図31は、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU101は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、4ms）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップS701）。その後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視（ステップS702）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU101は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用CPU101は、そのフラグをクリアし（ステップS703）、以下の演出制御処理を実行する。

20

【0312】

演出制御処理において、演出制御用CPU101は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：ステップS704）。

【0313】

次いで、演出制御用CPU101は、演出制御プロセス処理を行う（ステップS705）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置9の表示制御を実行する。

30

【0314】

次いで、演出制御用CPU101は、第4図柄プロセス処理を行う（ステップS706）。第4図柄プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（第4図柄プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置9の第4図柄表示領域9c、9dにおいて第4図柄の表示制御を実行する。

【0315】

次いで、大当たり図柄決定用乱数などの乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する（ステップS707）。その後、ステップS702に移行する。

40

【0316】

図32は、主基板31の遊技制御用マイクロコンピュータ560から受信した演出制御コマンドを格納するためのコマンド受信バッファの一構成例を示す説明図である。この例では、2バイト構成の演出制御コマンドを6個格納可能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。従って、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ1～12の12バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかを示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、0～11の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。

【0317】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信された演出制御コマンドは、演

50

出制御 I N T 信号にもとづく割込処理で受信され、R A M に形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図 1 3 および図 1 4 参照）であるのか解析する。なお、演出制御 I N T 信号にもとづく割込処理は、4 m s ごとに実行されるタイマ割込処理に優先して実行される。

【0318】

図 3 3 ～図 3 6 は、コマンド解析処理（ステップ S 7 0 4）の具体例を示すフローチャートである。主基板 3 1 から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

10

【0319】

コマンド解析処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップ S 6 1 1）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップ S 6 1 2）。なお、読み出したら読出ポインタの値を + 2 しておく（ステップ S 6 1 3）。+ 2 するのは 2 バイト（1 コマンド）ずつ読み出すからである。

【0320】

20

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップ S 6 1 4）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した変動パターンコマンドを、R A M に形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップ S 6 1 5）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 1 6）。

【0321】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップ S 6 1 7）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した表示結果指定コマンド（表示結果 1 指定コマンド～表示結果 5 指定コマンド）を、R A M に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップ S 6 1 8）。

【0322】

30

受信した演出制御コマンドが図柄確定指定コマンドであれば（ステップ S 6 1 9）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、確定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 2 0）。

【0323】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始指定コマンド（コマンド A 0 0 1（H））であれば（ステップ S 6 2 1）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 2 2）。

【0324】

受信した演出制御コマンドが小当たり／突然確変大当たり開始指定コマンド（コマンド A 0 0 2（H））であれば（ステップ S 6 2 3）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、小当たり／突然確変大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 2 4）。

40

【0325】

受信した演出制御コマンドが第 1 図柄変動指定コマンドであれば（ステップ S 6 2 5）、第 1 図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 2 6）。受信した演出制御コマンドが第 2 図柄変動指定コマンドであれば（ステップ S 6 2 7）、第 2 図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 2 8）。

【0326】

受信した演出制御コマンドが電源投入指定コマンド（初期化指定コマンド）であれば（ステップ S 6 3 1）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、初期化処理が実行されたことを示す初期画面を演出表示装置 9 に表示する制御を行う（ステップ S 6 3 2）。初期画面には、あらかじめ決められている演出図柄の初期表示が含まれる。

50

【0327】

また、受信した演出制御コマンドが停電復旧指定コマンドであれば（ステップS633）、あらかじめ決められている停電復旧画面（遊技状態が継続していることを遊技者に報知する情報を表示する画面）を表示する制御を行い（ステップS634）、停電復旧フラグをセットする（ステップS635）。

【0328】

受信した演出制御コマンドが大当り終了指定コマンド（コマンドA301（H））であれば（ステップS641）、演出制御用CPU101は、大当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS642）。受信した演出制御コマンドが小当り／突然確変大当り終了指定コマンドであれば（ステップS645）、演出制御用CPU101は、小

10

【0329】

受信した演出制御コマンドがいずれかの図柄指定コマンドであれば（ステップS651）、演出制御用CPU101は、受信した図柄指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する（ステップS652）。

【0330】

受信した演出制御コマンドがいずれかの変動カテゴリコマンドであれば（ステップS653）、演出制御用CPU101は、受信した変動カテゴリコマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップS654）。

20

【0331】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドであれば（ステップS655）、演出制御用CPU101は、受信した第1保留記憶数加算指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップS656A）。また、演出制御用CPU101は、合算保留記憶数保存領域に格納する合算保留記憶数の値を1加算する（ステップS656B）。

【0332】

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶数加算指定コマンドであれば（ステップS657）、演出制御用CPU101は、受信した第2保留記憶数加算指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップS658A）。また、演出制御用CPU101は、合算保留記憶数保存領域に格納する合算保留記憶数の値を1加算する（ステップS658B）。

30

【0333】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップS661）、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cにおける保留表示を1つ消去し、残りの保留表示を1つずつシフトして、合算保留記憶表示部18cにおける合算保留記憶数表示を更新する（ステップS662A）。例えば、合算保留記憶表示部18cの1つ目～5つ目の保留表示が点灯表示され、1つ目に第1保留記憶に対応する保留表示（例えば、赤色の丸形表示）が表示され、2つ目に第2保留記憶に対応する保留表示（例えば、青色の丸形表示）が表示されていた場合に、第2保留記憶数減算指定コマンドを受信した場合には（この実施の形態では、第2特別図柄の変動表示が優先実行されるので、1つでも第2保留記憶があれば第2保留記憶数減算指定コマンドを受信することになる）、第2保留記憶に対応する1番目の保留表示（本例では、合算保留記憶表示部18cの2つ目の保留表示）を消去するとともに、3つ目に表示されていた保留表示を2つ目の表示領域にシフトし、4つ目に表示されていた保留表示を3つ目の表示領域にシフトし、5つ目に表示されていた保留表示を4つ目の表示領域にシフトする。また、例えば、合算保留記憶表示部18cの1つ目～3つ目まで保留表示

40

50

が表示され、それらの全てに第1保留記憶に対応する保留表示（例えば、赤色の丸形表示）が表示されていた場合に、第1保留記憶数減算指定コマンドを受信した場合には、1つ目に表示されていた保留表示を消去するとともに、2つ目に表示されていた保留表示を1つ目の表示領域にシフトし、3つ目に表示されていた保留表示を2つ目の表示領域にシフトする。

【0334】

また、演出制御用CPU101は、消去した保留表示が後述する第1ボタン保留表示、第2ボタン保留表示、第1特殊保留表示、または第2特殊保留表示であった場合（すなわち、後述する「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出が実行され、その予告対象の保留表示を消去した場合）には、セットされている先読み予告実行中フラグをリセットする（ステップS662B）。また、演出制御用CPU101は、合算保留記憶数保存領域に格納する合算保留記憶数の値を1減算する（ステップS662C）。

10

【0335】

受信した演出制御コマンドが客待ちデモ指定コマンドであれば（ステップS663）、演出制御用CPU101は、演出表示装置9にあらかじめ決められている客待ちデモ画面を表示する制御を行う（ステップS664）。なお、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて直ちに客待ちデモ画面を表示するのではなく、客待ちデモ指定コマンドを受信した後、所定期間（例えば、10秒）を経過してから客待ちデモ画面の表示を開始するようにしてもよい。また、演出制御用CPU101は、合算保留記憶数保存領域に格納する合算保留記憶数をクリアする（ステップS665）。すなわち、客待ちデモ指定コマンドを受信して客待ちデモ画面が表示される場合には、合算保留記憶数が0となり変動表示が実行されない場合であるので、格納する合算保留記憶数をリセットする。ステップS665の処理が実行されることによって、演出制御用マイクロコンピュータ100で合算保留記憶数の加算漏れまたは減算漏れが発生し誤った合算保留記憶数を認識する状態となった場合であっても、保留記憶を途切れさせることによって合算保留記憶数をリセットして正常な状態に戻すことができる。

20

【0336】

受信した演出制御コマンドが通常状態背景指定コマンドであれば（ステップS666）、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に表示する背景画面を通常状態に応じた背景画面（例えば、青色の表示色の背景画面）に変更する（ステップS667）。また、演出制御用CPU101は、セットされていれば、遊技状態が確変状態であることを示す確変状態フラグや、遊技状態が時短状態であることを示す時短状態フラグをリセットする（ステップS668）。

30

【0337】

また、受信した演出制御コマンドが確変状態背景指定コマンドであれば（ステップS669）、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に表示する背景画面を確変状態に応じた背景画面（例えば、赤色の表示色の背景画面）に変更する（ステップS670）。また、演出制御用CPU101は、確変状態フラグをセットする（ステップS671）。また、演出制御用CPU101は、セットされていれば、時短状態フラグをリセットする（ステップS672）。

40

【0338】

また、受信した演出制御コマンドが時短状態背景指定コマンドであれば（ステップS673）、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に表示する背景画面を時短状態に応じた背景画面（例えば、緑色の表示色の背景画面）に変更する（ステップS674）。また、演出制御用CPU101は、時短状態フラグをセットする（ステップS675）。また、演出制御用CPU101は、セットされていれば、確変状態フラグをリセットする（ステップS676）。

【0339】

受信した演出制御コマンドが大入賞口開放中指定コマンドであれば（ステップS678）、演出制御用CPU101は、大入賞口開放中フラグをセットする（ステップS679

50

）。また、演出制御用CPU101は、受信した大入賞口開放中指定コマンドを、RAMに形成されている大入賞口開放中指定コマンド格納領域に格納する（ステップS680）。なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、大入賞口開放中指定コマンド格納領域に格納された大入賞口開放中指定コマンドを確認することによって、大当り遊技中の何ラウンド目であるかを認識することができる。

【0340】

受信した演出制御コマンドが大入賞口開放後指定コマンドであれば（ステップS681）、演出制御用CPU101は、大入賞口開放後フラグをセットする（ステップS682）。また、演出制御用CPU101は、受信した大入賞口開放後指定コマンドを、RAMに形成されている大入賞口開放後指定コマンド格納領域に格納する（ステップS683）。

10

【0341】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU101は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする（ステップS684）。そして、ステップS611に移行する。

【0342】

図37は、図31に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップS705）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU101は、まず、先読み予告演出の有無や演出態様を決定する先読み予告演出決定処理を実行する（ステップS800A）。

20

【0343】

次いで、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップS800～S807のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置9の表示状態が制御され、演出図柄の可変表示が実現されるが、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。なお、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示と、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示とを、別の演出制御プロセス処理により実行するように構成してもよい。また、この場合、いずれの演出制御プロセス処理により演出図柄の変動表示が実行されているかによって、いずれの特別図柄の変動表示が実行されているかを判断するようにしてもよい。

30

【0344】

変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）：遊技制御用マイクロコンピュータ560から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理でセットされる変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する。変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップS801）に対応した値に変更する。

【0345】

演出図柄変動開始処理（ステップS801）：演出図柄の変動が開始されるように制御する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップS802）に対応した値に更新する。

40

【0346】

演出図柄変動中処理（ステップS802）：変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップS803）に対応した値に更新する。

【0347】

演出図柄変動停止処理（ステップS803）：演出図柄の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップS804）または変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）

50

に対応した値に更新する。

【0348】

大当り表示処理（ステップS804）：変動時間の終了後、演出表示装置9に大当りの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップS805）に対応した値に更新する。

【0349】

ラウンド中処理（ステップS805）：ラウンド中の表示制御を行う。そして、ラウンド終了条件が成立したら、最終ラウンドが終了していなければ、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理（ステップS806）に対応した値に更新する。最終ラウンドが終了していれば、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了処理（ステップS807）に対応した値に更新する。

10

【0350】

ラウンド後処理（ステップS806）：ラウンド間の表示制御を行う。そして、ラウンド開始条件が成立したら、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップS805）に対応した値に更新する。

【0351】

大当り終了演出処理（ステップS807）：演出表示装置9において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に対応した値に更新する。

【0352】

20

図38は、先読み予告演出決定処理（ステップS800A）を示すフローチャートである。先読み予告演出決定処理において、演出制御用CPU101は、まず、1セットの始動入賞時のコマンド（すなわち、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンドまたは第2保留記憶数加算指定コマンド）のセット）を新たに受信したか否かを確認する（ステップS6001）。具体的には、始動入賞時コマンド格納領域に1セットの図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンドまたは第2保留記憶数加算指定コマンド）が新たに格納されているか否かを判定することによって確認できる。1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していなければ、そのまま処理を終了する。

30

【0353】

1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していれば、演出制御用CPU101は、既に先読み予告演出を実行中であることを示す先読み予告実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS6002）。なお、先読み予告実行中フラグは、後述するステップS6010においてセットされる。先読み予告実行中フラグがセットされていれば、ステップS6014に移行する。

【0354】

なお、ステップS6002の処理が実行されることによって、この実施の形態では、先読み予告演出を実行中でないことを条件に先読み予告演出の決定処理が実行される。そして、先読み予告演出を開始した後は、既に先読み予告実行中フラグがセットされていることから、先読み予告演出の決定処理を再度実行することなく、既に決定した演出態様で先読み予告演出が実行される。なお、「非リーチはずれ」の入賞時判定結果にもとづき先読み予告演出を実行しているときにスーパーリーチや大当りとなる始動入賞が発生した場合には、実行中の先読み予告演出から切り替えてスーパーリーチや大当りの演出（例えば、リーチ予告や大当り予告）を実行するようにしてもよい。なお、ステップS6002の先読み予告実行中フラグの有無の判定処理を設けないようにし、先読み予告演出の実行中であるか否かにかかわらず、ステップS6003以降の処理を実行するようにしてもよい。

40

【0355】

先読み予告実行中フラグがセットされていないければ、演出制御用CPU101は、確変

50

状態フラグまたは時短状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS6003）。確変状態フラグおよび時短状態フラグのいずれもセットされていなければ（すなわち、通常状態であれば）、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域中の最新のコマンドを格納している格納領域に第1保留記憶数加算指定コマンドが格納されているか否かを確認する（ステップS6004）。第1保留記憶数加算指定コマンドが格納されていれば（すなわち、第1保留記憶が増加し、第1保留記憶数加算指定コマンドを受信した場合であれば）、演出制御用CPU101は、先読み予告演出の有無および先読み予告演出の演出態様を決定するためのテーブルとして先読み予告振分テーブルAを選択する（ステップS6005）。第1保留記憶数加算指定コマンドが格納されていなければ、ステップS6014に移行する。

10

【0356】

確変状態フラグまたは時短状態フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態または時短状態であれば）、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域中の最新のコマンドを格納している格納領域に第2保留記憶数加算指定コマンドが格納されているか否かを確認する（ステップS6006）。第2保留記憶数加算指定コマンドが格納されていれば（すなわち、第2保留記憶が増加し、第2保留記憶数加算指定コマンドを受信した場合であれば）、演出制御用CPU101は、先読み予告振分テーブルBを選択する（ステップS6007）。第2保留記憶数加算指定コマンドが格納されていなければ、ステップS6014に移行する。

【0357】

20

ステップS6003～S6007の処理が実行されることによって、この実施の形態では、遊技状態が通常状態であれば第1保留記憶に対応する変動表示に対してのみ先読み予告演出の設定および実行が可能であり、遊技状態が確変状態または時短状態であれば第2保留記憶に対応する変動表示に対してのみ先読み予告演出の設定および実行が可能である。

【0358】

次いで、演出制御用CPU101は、先読み予告演出の演出態様を決定するための先読み予告演出態様決定用乱数を抽出し、受信した変動カテゴリコマンドにもとづいて、抽出した先読み予告演出態様決定用乱数の値がステップS6005、S6007で選択した先読み予告振分テーブルに含まれるいずれの判定値と合致するかを判定することによって、先読み予告演出の実行有無と演出態様とを決定する（ステップS6008）。

30

【0359】

図39は、先読み予告演出の振り分けを示す先読み予告振分テーブルの具体例を示す説明図である。現在の遊技状態が通常状態であれば、演出制御用CPU101は、ステップS6005で選択した図39（A）に示す通常状態時の先読み予告振分テーブルAを用いて、受信した変動カテゴリコマンドで示される変動パターン種別の入賞時判定結果にもとづいて、先読み予告演出の演出態様を決定する。この実施の形態では、先読み予告振分テーブルAを用いる場合、例えば、演出制御用CPU101は、変動カテゴリコマンドで非リーチCA2-1の変動パターン種別となる（すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わない「非リーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、コマンドC600（H）を受信している場合）、変動カテゴリコマンドでスーパーCA2-7の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、コマンドC607（H）を受信している場合）、および変動カテゴリコマンドでスーパーCA3-3の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチ大当たり」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、コマンドC612（H）またはコマンドC615（H）を受信している場合）のいずれの場合にも、図39（A）に示すように、「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出を実行することに決定する。

40

【0360】

また、現在の遊技状態が確変状態または時短状態であれば、演出制御用CPU101は

50

、ステップS 6 0 0 7で選択した図3 9 (B)に示す確変／時短状態時の先読み予告振分テーブルBを用いて、受信した変動カテゴリコマンドで示される変動パターン種別の入賞時判定結果にもとづいて、先読み予告演出の演出態様を決定する。この実施の形態では、先読み予告振分テーブルBを用いる場合、例えば、演出制御用CPU 1 0 1は、変動カテゴリコマンドで非リーチCA 2 - 1の変動パターン種別となる（すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わない「非リーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、コマンドC 6 0 A (H)を受信している場合）には、図3 9 (B)に示すように、割り振りがなく、先読み予告を実行しないことに決定する。また、例えば、演出制御用CPU 1 0 1は、変動カテゴリコマンドでスーパーCA 2 - 7の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、コマンドC 6 0 9 (H)またはコマンドC 6 0 B (H)を受信している場合）、および変動カテゴリコマンドでスーパーCA 3 - 3の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチ大当たり」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、コマンドC 6 1 2 (H)またはコマンドC 6 1 5 (H)を受信している場合）には、図3 9 (B)に示すように、「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出を実行することに決定する。

10

【0 3 6 1】

なお、図3 9に示すように、この実施の形態では、変動カテゴリコマンドによって変動パターン種別の入賞時判定結果として「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当たり」のいずれかの判定結果が示されている場合に、先読み予告演出が実行される場合がある。

20

【0 3 6 2】

なお、ステップS 6 0 0 8では、演出制御用CPU 1 0 1は、大当たり遊技中であるか否かも確認するようにし、大当たり遊技中であれば、強制的に先読み予告演出を実行しないように決定することが望ましい。なお、大当たり遊技中であるか否かは、例えば、演出制御プロセスフラグの値が大当たり表示処理～大当たり終了演出処理を示す値（具体的には、4～7）となっているか否かを確認することによって判定できる。

【0 3 6 3】

なお、大当たり遊技中であっても先読み予告演出を実行可能に構成してもよい。例えば、始動入賞が発生し始動入賞時のコマンドを受信したタイミングではなく、大当たり遊技中の特定のラウンド（例えば、1 0ラウンド）において、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドを読み出して先読み予告演出を実行するか否かを決定して、その特定のラウンドにおいて先読み予告演出を実行するようにしてもよい。この場合、先読み予告演出として、連続した態様の演出ではなく、例えば、今回の大当たり遊技終了後の変動表示において大当たりが確定することを報知するいわゆる一発告知態様の演出を実行してもよく、「保留球変化」と同様の先読み予告演出のみを実行するようにしてもよい。

30

【0 3 6 4】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、先読み予告演出を実行することに決定したか否かを確認する（ステップS 6 0 0 9）。例えば、先読み予告振分テーブルA、Bに振り分けがないことにより先読み予告演出を実行しないことに決定された場合には、ステップS 6 0 1 4に移行する。

40

【0 3 6 5】

先読み予告演出を実行することに決定した場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、先読み予告演出の実行を決定したことを示す先読み予告実行中フラグをセットする（ステップS 6 0 1 0）。

【0 3 6 6】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている最新の保留記憶数加算指定コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドであるか否かを確認する（ステップS 6 0 1 1）。第1保留記憶数加算指定コマンドが格納されていれば、演

50

演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cにおいて保留表示として第1ボタン保留表示を1つ増加させる（ステップS6012）。

【0367】

この実施の形態では、通常時（先読み予告演出の実行を行っていないとき）には、第1始動入賞口13への始動入賞が発生した場合には、保留表示として赤色の丸形表示（以下、第1通常保留表示ともいう）を1つ増加させ、第2始動入賞口14への始動入賞が発生した場合には、保留表示として青色の丸形表示（以下、第2通常保留表示ともいう）を1つ増加させる。そして、始動入賞が発生したときに「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出を開始するときには、通常時とは異なる態様で保留表示を1つ増加させる。この実施の形態では、先読み予告演出を実行する場合には、プッシュボタン120の操作を促す態様のボタン保留表示（例えば、プッシュボタン120の形状を模した態様の保留表示）を1つ増加させ、その後、プッシュボタン120による操作を検出したことにもとづいてボタン保留表示を特殊保留表示（例えば、「熱」などの文字を含む丸形表示）に変更させる。例えば、第1始動入賞口13への始動入賞が発生したときに先読み予告演出を開始する場合であれば、赤色のボタン保留表示（第1ボタン保留表示ともいう）を1つ増加させ、その後、プッシュボタン120による操作を検出したことにもとづいて第1ボタン保留表示を赤色の特殊保留表示（第1特殊保留表示ともいう）に変更する。また、例えば、第2始動入賞口14への始動入賞が発生したときに先読み予告演出を開始する場合であれば、青色のボタン保留表示（第2ボタン保留表示ともいう）を1つ増加させ、その後、プッシュボタン120による操作を検出したことにもとづいて第2ボタン保留表示を青色の特殊保留表示（第2特殊保留表示ともいう）に変更する。

【0368】

なお、この実施の形態では、「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出として、最終的に「熱」などの文字を含む丸形表示の保留表示を表示させる場合を示しているが、このような態様にかぎらず、例えば、星形表示の保留表示を表示させたり、金色の保留表示を表示させたり、ハート形の保留表示を表示させるなど、「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出の態様は、この実施の形態で示したものに限定されない。なお、「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出として、星形表示や金色表示、ハート形表示など複数種類の態様の演出を実行可能に構成し、いずれの演出態様であるかに応じて大当りに対する期待度（信頼度）を異ならせるようにしてもよい。

【0369】

最新の保留記憶数加算指定コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドでなければ（すなわち、第2保留記憶数加算指定コマンドが格納されている場合であれば）、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cにおいて保留表示として第2ボタン保留表示を1つ増加させる（ステップS6013）。

【0370】

以上のように、ステップS6011～S6013の処理が実行されることによって、「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出を実行すると決定された場合に、始動入賞が発生し始動入賞時のコマンドを受信したタイミングで直ちに「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出が開始される。

【0371】

ステップS6014では、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている最新の保留記憶数加算指定コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドであるか否かを確認する。第1保留記憶数加算指定コマンドが格納されていれば、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cにおいて保留表示として第1通常保留表示を1つ増加させる（ステップS6015）。

【0372】

最新の保留記憶数加算指定コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドでなければ（すなわち、第2保留記憶数加算指定コマンドが格納されている場合であれば）、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cにおいて保留表示として第2通常保留表示を

1つ増加させる（ステップS6016）。

【0373】

図40は、図31に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップS811）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップS812）。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップS801）に対応した値に更新する（ステップS813）。なお、前述したように、この実施の形態では、停電復旧時にも表示結果指定コマンドの送信が行われる（ステップS44参照）のであるが、図40に示すように、この実施の形態では、通常時には、変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて演出図柄変動開始処理に移行し演出図柄の変動表示を開始するので、変動パターンコマンドを受信することなく表示結果指定コマンドを受信したのみでは演出図柄の変動表示は開始されない。

【0374】

図41は、図37に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップS801）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップS8000）。次いで、演出制御用CPU101は、ステップS8000で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて演出図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップS8001）。すなわち、演出制御用CPU101によってステップS8001の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（演出図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、ステップS8001において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当たり図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、演出制御用CPU101は、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップS8001において、演出制御用CPU101は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当たりであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて演出図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【0375】

図42は、演出表示装置9における演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。図42に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが「通常大当たり」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が同じ偶数図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「確変大当たり」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果3指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が同じ奇数図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。

【0376】

また、受信した表示結果指定コマンドが「突然確変大当たり」や「小当たり」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果4指定コマンドまたは表示結果5指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として「135」などの演出図柄の組合せを決定する。そして、「はずれ」の場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果1指定コマンドである場合）、上記以外の演出図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った演出図柄の組み合わせを決定する。また、演出表示装置9に導出表示される3図柄の組合せが演出図柄の「停止図柄」である。

【0377】

演出制御用CPU101は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、演出図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、演出図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する演出図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

【0378】

なお、演出図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）を大当り図柄という。また、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。また、確変状態となることを想起させる図柄（この実施の形態では、奇数図柄）を確変図柄ともいい、確変状態とならないことを想起させる図柄（この実施の形態では、偶数図柄）を非確変図柄ともいう。

10

【0379】

次いで、演出制御用CPU101は、演出図柄の変動表示中に演出表示装置9において予告演出（先読み予告演出以外の予告演出。予告演出A～D、ボタン予告演出、連打予告演出A、及び連打予告演出B。）を実行するか否かを決定したり予告演出の演出態様を設定する予告演出設定処理を実行する（ステップS8002）。

【0380】

次いで、演出制御用CPU101は、変動パターンおよび予告演出を実行する場合にはその予告演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS8003）。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップS8004）。

20

【0381】

図43は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用CPU101が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU101は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置9等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データ、および可動部材制御データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置9の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。可動部材制御データには、例えば可動部材用モータ128に連結された演出用役物127といった、可動部材における動作態様を示すデータが含まれている。すなわち、可動部材制御データは、可動部材の駆動動作を指定するデータである。なお、全ての演出のプロセステーブルに全ての制御データが含まれなければならないものではなく、演出の内容に応じて、一部の制御データのみが含まれるように構成されてもよい。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU101は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行う。

30

【0382】

図43に示すプロセステーブルは、演出制御基板80におけるROMに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

40

【0383】

なお、演出制御用CPU101は、予告演出を実行することに決定されている場合には、ステップS8003において予告演出に対応したプロセステーブルを選択する。

【0384】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセスデータが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定され

50

た停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

【0385】

また、演出制御用CPU101は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1、及び可動部材制御データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、演出用部品としてのスピーカ27、及び可動部材としての演出用役物127等）の制御を実行する（ステップS8005）。例えば、演出表示装置9において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDP109に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板35に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ27からの音声出力を行わせるために、音声出力基板70に対して制御信号（音番号データ）を出力する。また、可動部材制御データが指定するモータ駆動信号を可動部材用モータ128に対して伝送させることにより、可動部材制御データにより指定される態様で演出用役物127を動作させる制御を行う。なお、プロセスタイム設定値と対応していても制御対象にならない演出用部品に対応するデータには、ダミーデータ（制御を指定しないデータ）が設定されてもよい。例えば、本実施形態では演出用役物127を動作させる制御は、演出態様がスーパーリーチに発展した後に行われるため、変動開始当初はダミーデータが設定されるようにしていても良い。また、変動開始時に後述する予告演出A、Bを実行することに決定されている場合には、ステップS8003でセットされたプロセステーブルに従って、予告演出A、Bを開始する。

【0386】

なお、この実施の形態では、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンドに1対1に対応する変動パターンによる演出図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0387】

次いで、演出制御用CPU101は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップS8006）。次いで、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域の格納領域に格納されている始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド）を1つ削除し、始動入賞時コマンド格納領域の内容をシフトする（ステップS8007）。

【0388】

ステップS8007では、第1特別図柄の変動表示に対応して演出図柄の変動表示を実行する場合であれば（例えば、第1図柄変動指定コマンドや第1保留記憶数減算指定コマンドを受信している場合であれば）、始動入賞時コマンド格納領域の1つ目の格納領域に格納されている内容を削除し（この実施の形態では、第2特別図柄の変動表示が優先実行されることから、第1特別図柄の変動表示が実行されるということは、始動入賞時コマンド格納領域に格納されているコマンドは、全て第1始動入賞口13への始動入賞時に受信したコマンドである）、始動入賞時コマンド格納領域の以降の格納領域の内容を1つずつシフトする。

【0389】

また、第2特別図柄の変動表示に対応して演出図柄の変動表示を実行する場合であれば（例えば、第2図柄変動指定コマンドや第2保留記憶数減算指定コマンドを受信している場合であれば）、始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち、第2始動入賞口14への始動入賞時に受信したコマンドが格納されている1番目の格納領域の内容を削除し（例えば、第2保留記憶数加算指定コマンドが格納されている1番目の格納領域の内容を削除し）、始動入賞時コマンド格納領域の以降の格納領域の内容を1つずつシフトする。例えば、始動入賞時コマンド格納領域の1つ目の格納領域に第1始動入賞口13への始動入賞時に受信したコマンドが格納され、2つ目の格納領域に第2始動入賞口14への始動入

賞時に受信したコマンドが格納されている場合には、2つ目の格納領域の内容を削除し、3つ目以降の格納領域の内容をシフトする。

【0390】

なお、例えば、第1始動入賞時コマンド格納領域と第2始動入賞時格納領域とを別々に設けるように構成する場合には、第1特別図柄の変動表示に対応して演出図柄の変動表示を実行する場合であれば、第1始動入賞時コマンド格納領域の1つ目の格納領域に格納されている内容を削除して第1始動入賞時コマンド格納領域の以降の格納領域の内容を1つずつシフトし、第2特別図柄の変動表示に対応して演出図柄の変動表示を実行する場合であれば、第2始動入賞時コマンド格納領域の1つ目の格納領域に格納されている内容を削除して第2始動入賞時コマンド格納領域の以降の格納領域の内容を1つずつシフトするよ

10

【0391】

そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップS802）に対応した値にする（ステップS8008）。

【0392】

図44は、演出図柄変動開始処理における予告演出設定処理（ステップS8002）を示すフローチャートである。予告演出設定処理において、演出制御用CPU101は、まず、演出図柄の変動表示中に出現する予告演出の信頼度の組み合わせのパターン（予告信頼度パターンともいう）を決定する（ステップS6500）。

【0393】

20

図45は、予告信頼度パターンを決定するための予告信頼度パターン決定テーブルの例を示す説明図である。図45に示すように、この実施の形態では、予告信頼度パターンとして、予告信頼度パターン1～予告信頼度パターン9のいずれかのパターンが決定される。また、図45に示すように、この実施の形態では、予告信頼度パターンを決定することによって、演出図柄の変動開始時に実行する予告演出、全図柄変動中（高速変動中）に実行する予告演出、変動減速時に実行する予告演出、およびリーチ成立後（ノーマルリーチ発生後、スーパーリーチに発展する前の段階）に実行する予告演出の信頼度を一括して決定する。

【0394】

さらに本実施形態では、スーパーリーチに発展した場合には役物作動演出が実行され、可動部材である演出用役物127が動作すれば大当たり、動作しなければはずれになる態様の演出を行う。この役物作動演出の態様として、図62に示すように、「勝利演出」、「敗北演出」、及び「復活演出」の3つの態様が存在する。「勝利演出」の態様は、図63に示すように、ボタン操作の有効期間内に遊技者がプッシュボタン120を操作すると、その直後に演出用役物127が動作し（D11）、演出表示装置9に「勝利」という文字402と特定のキャラ403が表示された後（D12）、大当たりを示す演出図柄が停止表示される（D13）というものである。「敗北演出」の態様は、図63に示すように、ボタン操作の有効期間内に遊技者がプッシュボタン120を操作すると、その直後に演出表示装置9に「敗北」という文字404が表示された後（D31）、はずれを示す演出図柄が停止表示される（D33）というものである。「復活演出」の態様は、図63に示すように、ボタン操作の有効期間内に遊技者がプッシュボタン120を操作すると、その直後に演出表示装置9に一旦「敗北」という文字404が表示され（D21）、その後演出用役物127が動作し（D22）、大当たりを示す演出図柄が停止表示される（D23）というものである。

30

40

【0395】

演出制御用CPU101は、変動パターンにおいてスーパーリーチが指定されている場合に、図62に示す割合で、役物作動演出の態様を決定する。可変表示結果が「大当たり」となるときには、復活演出又は勝利演出のいずれかが選択され、可変表示結果が「はずれ」となるときには、必ず敗北演出が選択される。勝利演出及び復活演出は、可変表示結果が「大当たり」となるときに、いずれも50%の確率で選択される。即ち、可変表示結果が

50

「大当たり」となる場合には、プッシュボタン１２０の操作直後又は演出図柄の停止直前のいずれかのタイミングで演出用役物１２７が動作する。一方、可変表示結果が「はずれ」となる場合には、プッシュボタン１２０を操作しても演出用役物１２７が動作しない。遊技者はスーパーリーチ発展後は、大当たりとなるか否かを、演出用役物１２７が動作するかどうかによって把握することができる。即ち、本実施形態における演出用役物１２７の動作は大当たり遊技状態が発生する旨を報知するものである。

【０３９６】

また、図４５に示すように、この実施の形態では、１回の演出図柄の変動表示中において、後のタイミングで実行される予告演出の信頼度が、先のタイミングで実行される予告演出の信頼度と少なくとも同じであるか高い信頼度となるように決定される。例えば、図４５に示すように、中信頼度の予告演出が実行された後には必ず中信頼度または高信頼度の予告演出が実行される（低信頼度の予告演出は出現しない）ように決定され、高信頼度の予告演出が実行された後には必ず高信頼度の予告演出が実行される（低信頼度や中信頼度の予告演出は出現しない）ように決定される。そのように構成することによって、この実施の形態では、予告演出が出現した後に大当たりとなる信頼度が低い予告演出が出現して却って大当たりに対する期待感が減退してしまうことを防止し、遊技者が一度抱いた期待感を損なうことを防止している。

【０３９７】

ステップＳ６５００では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、例えば、図４５に示す予告信頼度パターン決定テーブルを用いて、予告信頼度パターンを決定するための予告信頼度パターン決定用乱数にもとづく抽選処理を実行することによって、予告信頼度パターン１～予告信頼度パターン９のいずれとするかを決定する。

【０３９８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６５００で決定した予告信頼度パターンにもとづいて、演出図柄の変動開始時における予告演出の有無および予告演出の種類を決定する（ステップＳ６５０１）。

【０３９９】

図４６は、予告演出の有無および予告演出の種類を決定するための予告決定テーブルの例を示す説明図である。このうち、図４６（Ａ）は、はずれと決定されている場合に低信頼度の予告演出の有無および予告演出の種類を決定するための低信頼度予告決定テーブル（はずれ用）である。また、図４６（Ｂ）は、大当たりと決定されている場合に低信頼度の予告演出の有無および予告演出の種類を決定するための低信頼度予告決定テーブル（大当たり用）である。また、図４６（Ｃ）は、はずれと決定されている場合に中信頼度の予告演出の有無および予告演出の種類を決定するための中信頼度予告決定テーブル（はずれ用）である。また、図４６（Ｄ）は、大当たりと決定されている場合に中信頼度の予告演出の有無および予告演出の種類を決定するための中信頼度予告決定テーブル（大当たり用）である。また、図４６（Ｅ）は、はずれと決定されている場合に高信頼度の予告演出の有無および予告演出の種類を決定するための高信頼度予告決定テーブル（はずれ用）である。また、図４６（Ｆ）は、大当たりと決定されている場合に高信頼度の予告演出の有無および予告演出の種類を決定するための高信頼度予告決定テーブル（大当たり用）である。

【０４００】

ステップＳ６５０１では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、ステップＳ６５００で決定した予告信頼度パターンで示される変動開始時の信頼度が低信頼度であるか中信頼度であるかを確認する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、今回実行する変動表示が大当たりとなるものであるか否かを確認する。なお、今回の変動表示が大当たりとなるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている変動結果指定コマンドを確認することにより判定できる。そして、低信頼度かつはずれとなる場合であれば図４６（Ａ）に示す低信頼度予告決定テーブル（はずれ用）を選択し、低信頼度かつ大当たりとなる場合であれば図４６（Ｂ）に示す低信頼度予告決定テーブル（大当たり用）を選択する。また、中信頼度かつはずれとなる場合であれば図４６（Ｃ）に示す中信頼度予告決定テーブル（はず

れ用)を選択し、中信頼度かつ大当たりとなる場合であれば図46(D)に示す中信頼度予告決定テーブル(大当たり用)を選択する。そして、演出制御用CPU101は、選択した予告決定テーブルを用いて、予告演出の有無および予告演出の種類を決定するための予告決定用乱数にもとづく抽選処理を実行することによって、予告演出の有無および予告演出の種類を決定する。

【0401】

次いで、演出制御用CPU101は、ステップS6500で決定した予告信頼度パターンにもとづいて、演出図柄の全図柄変動中(高速変動中)における予告演出の有無および予告演出の種類を決定する(ステップS6502)。

【0402】

ステップS6502では、演出制御用CPU101は、まず、ステップS6500で決定した予告信頼度パターンで示される全図柄変動中の信頼度が低信頼度であるか中信頼度であるかを確認する。また、演出制御用CPU101は、今回実行する変動表示が大当たりとなるものであるか否かを確認する。なお、今回の変動表示が大当たりとなるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている変動結果指定コマンドを確認することにより判定できる。そして、低信頼度かつはずれとなる場合であれば図46(A)に示す低信頼度予告決定テーブル(はずれ用)を選択し、低信頼度かつ大当たりとなる場合であれば図46(B)に示す低信頼度予告決定テーブル(大当たり用)を選択する。また、中信頼度かつはずれとなる場合であれば図46(C)に示す中信頼度予告決定テーブル(はずれ用)を選択し、中信頼度かつ大当たりとなる場合であれば図46(D)に示す中信頼度予告決定テーブル(大当たり用)を選択する。そして、演出制御用CPU101は、選択した予告決定テーブルを用いて、予告決定用乱数にもとづく抽選処理を実行することによって、予告演出の有無および予告演出の種類を決定する。

【0403】

次いで、演出制御用CPU101は、ステップS6500で決定した予告信頼度パターンにもとづいて、演出図柄の変動減速時における予告演出の有無および予告演出の種類を決定する(ステップS6503)。

【0404】

ステップS6503では、演出制御用CPU101は、まず、ステップS6500で決定した予告信頼度パターンで示される変動減速時の信頼度が低信頼度であるか中信頼度であるかを確認する。また、演出制御用CPU101は、今回実行する変動表示が大当たりとなるものであるか否かを確認する。なお、今回の変動表示が大当たりとなるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている変動結果指定コマンドを確認することにより判定できる。そして、低信頼度かつはずれとなる場合であれば図46(A)に示す低信頼度予告決定テーブル(はずれ用)を選択し、低信頼度かつ大当たりとなる場合であれば図46(B)に示す低信頼度予告決定テーブル(大当たり用)を選択する。また、中信頼度かつはずれとなる場合であれば図46(C)に示す中信頼度予告決定テーブル(はずれ用)を選択し、中信頼度かつ大当たりとなる場合であれば図46(D)に示す中信頼度予告決定テーブル(大当たり用)を選択する。そして、演出制御用CPU101は、選択した予告決定テーブルを用いて、予告決定用乱数にもとづく抽選処理を実行することによって、予告演出の有無および予告演出の種類を決定する。

【0405】

次いで、演出制御用CPU101は、ステップS6500で決定した予告信頼度パターンにもとづいて、演出図柄のリーチ成立後における予告演出の有無および予告演出の種類を決定する(ステップS6504)。

【0406】

ステップS6504では、演出制御用CPU101は、まず、ステップS6500で決定した予告信頼度パターンで示されるリーチ成立後の信頼度が低信頼度であるか中信頼度であるか高信頼度であるかを確認する。また、演出制御用CPU101は、今回実行する変動表示が大当たりとなるものであるか否かを確認する。なお、今回の変動表示が大当たりと

10

20

30

40

50

なるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている変動結果指定コマンドを確認することにより判定できる。そして、低信頼度かつはずれとなる場合であれば図46(A)に示す低信頼度予告決定テーブル(はずれ用)を選択し、低信頼度かつ大当たりとなる場合であれば図46(B)に示す低信頼度予告決定テーブル(大当たり用)を選択する。また、中信頼度かつはずれとなる場合であれば図46(C)に示す中信頼度予告決定テーブル(はずれ用)を選択し、中信頼度かつ大当たりとなる場合であれば図46(D)に示す中信頼度予告決定テーブル(大当たり用)を選択する。また、高信頼度かつはずれとなる場合であれば図46(E)に示す高信頼度予告決定テーブル(はずれ用)を選択し、高信頼度かつ大当たりとなる場合であれば図46(F)に示す高信頼度予告決定テーブル(大当たり用)を選択する。そして、演出制御用CPU101は、選択した予告決定テーブルを用いて、予告決定用乱数にもとづく抽選処理を実行することによって、予告演出の有無および予告演出の種類を決定する。

10

【0407】

また、図46に示すように、この実施の形態では、中信頼度の予告演出として、ボタン予告演出、連打予告演出Aまたは連打予告演出Bのいずれかを決定可能である。「ボタン予告演出」とは、プッシュボタン120による操作を伴う予告演出である。ボタン予告演出では、まずプッシュボタン120による操作を示唆するボタン操作示唆表示が表示され、プッシュボタン120による押圧操作が少なくとも1回検出されたことにもとづいて、ボタン操作示唆表示を特定表示(大当たりとなる可能性を示唆する表示)に変更する演出が実行される。

20

【0408】

また、「連打予告演出A」および「連打予告演出B」とは、プッシュボタン120による連続操作を伴う予告演出である。連打予告演出Aおよび連打予告演出Bでは、まずプッシュボタン120による連続操作を示唆するボタン連打示唆表示が表示され、プッシュボタン120による押圧操作が所定の数(後述する第2所定数(例えば、10回))以上検出されたことにもとづいて、ボタン連打示唆表示を特殊表示(大当たりとなる可能性を示唆する表示)に変更する演出が実行される。なお、後述するように、この実施の形態では、連打予告演出Aでは、プッシュボタン120による押圧操作が第2所定数に達してもプッシュボタン120の操作感に変化しないのに対して、連打予告演出Bでは、プッシュボタン120による押圧操作回数が第2所定数となる前の第1所定数(例えば、5回)に達するとプッシュボタン120の操作感が重くなる。この実施の形態では、図46(D)に示すように、連打予告演出Bが実行される場合には、連打予告演出Aが実行される場合と比較して、大当たりに対する期待度(信頼度)が若干高くなるように割り振られているので、プッシュボタン120の連打中にプッシュボタン120の操作感が重くなった場合には、より大当たりに対する期待感を感じさせることができる。

30

【0409】

この実施の形態によれば、プッシュボタン120による所定回数(本例では、第2所定数(10回))の操作を伴う連打予告演出Bを実行可能である。そして、連打予告演出Bの実行中に、プッシュボタン120による所定回数のうちの特定期数(本例では、第1所定数(5回))の操作がなされたことにより、プッシュボタン120の操作感を変化させる。そのため、プッシュボタン120の操作感を変化させることによって遊技に対する興趣を向上させることができるとともに、所定期数のうちの途中の特定期数からプッシュボタン120の操作感を変化させるので、プッシュボタン120の操作感が変化したことを遊技者に確実に認識させることができる。

40

【0410】

本実施形態では、上記の「ボタン予告演出」、「連打予告演出A」、及び「連打予告演出B」、並びに後述する「役物作動演出」を実行するときには、ボタン操作示唆表示やボタン連打示唆表示が表示される。この際に、演出表示装置9には、「PUSH!」や「連打せよ!」などの文字列とともにプッシュボタン120の形状を模した絵柄を含む表示が表示される。図61に示すように、これらの文字列や絵柄を含む表示を行うときに、大当

50

りに対する期待度（信頼度）に応じて、文字列や絵柄の色を異ならせるようにする。図61に示す例では、可変表示結果が大当たりとなるときには、文字列や絵柄の色が60%の確率で赤、30%の確率で青、10%の確率で白となるように乱数の割り振りをを行い。可変表示結果がはずれとなるときには、文字列や絵柄の色が10%の確率で赤、20%の確率で青、70%の確率で白となるように乱数の割り振りをを行う。このような割り振りを行うことで、表示された文字列や絵柄の色が白、青、赤の順に大当たり遊技状態が発生する可能性が高くなる。このように、表示色によって大当たりが発生する可能性を示唆することができる。遊技者は表示される文字列や絵柄の色にも興味を持つようになり、これにより遊技に対する興味が向上する。

【0411】

図47～図49は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップS802）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、まず、先読み予告演出中の操作無効期間中であることを示す操作無効フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8100A）。操作無効フラグがセットされていれば（すなわち、先読み予告演出中の操作無効期間中であれば）、演出制御用CPU101は、先読み予告演出中の操作無効期間終了までの時間を計測するための操作無効タイマを1減算する（ステップS8100B）。

【0412】

次いで、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップS8101）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップS8102）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップS8103）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップS8104）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データ、および可動部材制御データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップS8105）。この場合、変動開始時や全図柄変動中（高速変動中）、変動減速時、リーチ成立後に予告演出A、Bを実行することに決定されている場合には、プロセステーブルに従って、変動開始時や全図柄変動中（高速変動中）、変動減速時、リーチ成立後に予告演出A、Bを実行する。また、リーチ成立後に予告演出C、Dを実行することに決定されている場合には、プロセステーブルに従って、リーチ成立後に予告演出C、Dを実行する。

【0413】

次いで、演出制御用CPU101は、スーパーリーチの開始時間を経過しているか否かを確認する（ステップS8106）。なお、スーパーリーチの開始時間を経過しているか否かは、具体的には、変動時間タイマの値を確認することによって判定できる。スーパーリーチの開始時間を経過している場合には、演出制御用CPU101は、演出表示装置9の合算保留記憶表示部18cに表示している保留表示を一旦消去する（ステップS8107）。この場合、演出制御用CPU101は、消去する前の合算保留記憶表示部18cにおける保留表示の状態をRAMに設けられた所定の保留表示状態記憶領域に格納する。そして、ステップS8150に移行する。なお、ステップS8107の処理は、1回の演出図柄の変動表示中において最初にスーパーリーチの開始時間に達したときに1回だけ実行すればよい。スーパーリーチの開始時刻を経過していなければ、ステップS8108aに移行する。なお、変動パターンにおいてスーパーリーチが指定されていない場合（すなわち、非リーチまたはノーマルリーチの変動パターンに従って変動表示を行う場合）には、ステップS8106で必ずNと判定し、そのままステップS8108aに移行する。

【0414】

なお、この実施の形態では、スーパーリーチに発展した後では、ステップS8107に移行して保留表示を一旦消去するとともに、ステップS8108a～S8135の処理には移行しないので、スーパーリーチに発展した後に押しボタン120による操作がなされても、後述するようなボタン保留表示を特殊保留表示に変更したり、ボタン操作示唆表示を特定表示に変更したり、ボタン連打示唆表示を特殊表示に変更したりする処理は実

10

20

30

40

50

行されない。即ち、スーパーリーチ発展後に役物作動演出が実行されるときには、役物作動演出に対してのプッシュボタン120の操作のみが有効となり、先読み予告演出に対してのプッシュボタン120の操作は無効となる。このように役物作動演出に対するプッシュボタン120の操作のみを有効とすることで、遊技者が意図していない先読み予告演出（ボタン保留表示が特殊保留表示に変更される演出）が実行されてしまうことを防止している。

【0415】

次いで、演出制御用CPU101は、先読み予告実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8108a）。先読み予告実行中フラグがセットされていないれば（すなわち、先読み予告演出の実行中でなければ）、そのままステップS8109に以降する。

10

【0416】

先読み予告実行中フラグがセットされていれば（先読み予告演出の実行中であれば）、演出制御用CPU101は、予告演出設定処理（ステップS8002参照）において、ボタン予告演出、連打予告演出Aまたは連打予告演出Bを実行することに決定されているか否かを確認する（ステップS8108b）。なお、この実施の形態では、図44～図46で説明したように、ボタン予告演出や、連打予告演出A、連打予告演出Bを実行するか否かは、変動開始時、全図柄変動中（高速変動中）、変動減速時、およびリーチ成立後それぞれについて個別に決定される。そのため、ステップS8108bでは、例えば、変動時間タイマの値を確認することによって、変動開始時、全図柄変動中（高速変動中）、変動減速時、またはリーチ成立後のいずれの段階であるかを確認する。そして、演出制御用CPU101は、変動開始時であれば予告演出設定処理において変動開始時にボタン予告演出、連打予告演出Aまたは連打予告演出Bを実行することに決定されているか否かを確認し、全図柄変動中であれば予告演出設定処理において全図柄変動中にボタン予告演出、連打予告演出Aまたは連打予告演出Bを実行することに決定されているか否かを確認し、変動減速時であれば予告演出設定処理において変動減速時にボタン予告演出、連打予告演出Aまたは連打予告演出Bを実行することに決定されているか否かを確認し、リーチ成立後であれば予告演出設定処理においてリーチ成立後にボタン予告演出、連打予告演出Aまたは連打予告演出Bを実行することに決定されているか否かを確認する。ボタン予告演出、連打予告演出Aおよび連打予告演出Bのいずれも実行することに決定されていなければ、そのままステップS8121に移行する。

20

30

【0417】

ボタン予告演出、連打予告演出Aまたは連打予告演出Bを実行することに決定されていれば、演出制御用CPU101は、操作無効フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8108c）。操作無効フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU101は、操作無効タイマに所定時間（例えば、10秒）をセットする（ステップS8108d）。また、演出制御用CPU101は、操作無効フラグをセットし（ステップS8108e）、先読み予告演出中の操作無効期間を開始する。

【0418】

操作無効フラグがセットされていれば（すなわち、既に先読み予告演出中の操作無効期間を開始していれば）、演出制御用CPU101は、操作無効タイマの値にもとづいて、先読み予告演出中の操作無効期間を開始してから経過時間が第1時間（例えば、2秒）を経過しているか否かを確認する（ステップS8108f）。第1時間を経過していなければ、そのままステップS8136に移行する。第1経過時間を経過していれば、ステップS8109に移行する。そのような処理を実行することによって、この実施の形態では、先読み予告演出とボタン予告演出や連打予告演出A、連打予告演出Bとが並行して実行される場合に、先読み予告演出中の操作を無効とした後に所定の待機期間（例えば、2秒）を経過してからボタン予告演出や連打予告演出A、連打予告演出Bにおける操作を有効化している。

40

【0419】

50

次いで、演出制御用CPU101は、ボタン予告演出の実行中であることを示すボタン予告実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8109）。ボタン予告実行中フラグがセットされていないければ、演出制御用CPU101は、予告演出設定処理（ステップS8002参照）において、ボタン予告演出を実行することに決定されているか否かを確認する（ステップS8110）。なお、この実施の形態では、図44～図46で説明したように、ボタン予告演出を実行するか否かは、変動開始時、全図柄変動中（高速変動中）、変動減速時、およびリーチ成立後それぞれについて個別に決定される。そのため、ステップS8110では、例えば、変動時間タイマの値を確認することによって、変動開始時、全図柄変動中（高速変動中）、変動減速時、またはリーチ成立後のいずれの段階であるかを確認する。そして、演出制御用CPU101は、変動開始時であれば

10

【0420】

ボタン予告演出を実行することに決定されていれば、演出制御用CPU101は、演出表示装置9においてプッシュボタン120による操作を示唆するボタン操作示唆表示（例えば、「PUSH!」などの文字列とともにプッシュボタン120の形状を模した絵柄を含む表示）を表示する（ステップS8111）。また、演出制御用CPU101は、ボタン予告実行中フラグをセットして（ステップS8112）、ボタン予告演出を開始する。

20

【0421】

次いで、演出制御用CPU101は、連打予告演出Aの実行中であることを示す連打予告A実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8113）。連打予告A実行中フラグがセットされていないければ、演出制御用CPU101は、予告演出設定処理（ステップS8002参照）において、連打予告演出Aを実行することに決定されているか否かを確認する（ステップS8114）。なお、この実施の形態では、図44～図46で説明したように、連打予告演出Aを実行するか否かは、変動開始時、全図柄変動中（高速変動中）、変動減速時、およびリーチ成立後それぞれについて個別に決定される。そのため、ステップS8114では、例えば、変動時間タイマの値を確認することによって、変動開始時、全図柄変動中（高速変動中）、変動減速時、またはリーチ成立後のいずれの段階であるかを確認する。そして、演出制御用CPU101は、変動開始時であれば

30

【0422】

連打予告演出Aを実行することに決定されていれば、演出制御用CPU101は、演出表示装置9においてプッシュボタン120による連続操作を示唆するボタン連打示唆表示（例えば、「連打せよ!」などの文字列とともにプッシュボタン120の形状を模した絵柄を含む表示）を表示する（ステップS8115）。また、演出制御用CPU101は、連打予告A実行中フラグをセットして（ステップS8116）、連打予告演出Aを開始する。

40

【0423】

次いで、演出制御用CPU101は、連打予告演出Bの実行中であることを示す連打予告B実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8117）。連打予告B実行中フラグがセットされていないければ、演出制御用CPU101は、予告演出設定

50

処理（ステップS8002参照）において、連打予告演出Bを実行することに決定されているか否かを確認する（ステップS8118）。なお、この実施の形態では、図44～図46で説明したように、連打予告演出Bを実行するか否かは、変動開始時、全図柄変動中（高速変動中）、変動減速時、およびリーチ成立後それぞれについて個別に決定される。そのため、ステップS8118では、例えば、変動時間タイマの値を確認することによって、変動開始時、全図柄変動中（高速変動中）、変動減速時、またはリーチ成立後のいずれの段階であるかを確認する。そして、演出制御用CPU101は、変動開始時であれば予告演出設定処理において変動開始時に連打予告演出Bを実行することに決定されているか否かを確認し、全図柄変動中であれば予告演出設定処理において全図柄変動中に連打予告演出Bを実行することに決定されているか否かを確認し、変動減速時であれば予告演出設定処理において変動減速時に連打予告演出Bを実行することに決定されているか否かを確認し、リーチ成立後であれば予告演出設定処理においてリーチ成立後に連打予告演出Bを実行することに決定されているか否かを確認する。

10

【0424】

連打予告演出Bを実行することに決定されていれば、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において押しボタン120による連続操作を示唆するボタン連打示唆表示（例えば、「連打せよ！」などの文字列とともに押しボタン120の形状を模した絵柄を含む表示）を表示する（ステップS8119）。また、演出制御用CPU101は、連打予告B実行中フラグをセットして（ステップS8120）、連打予告演出Bを開始する。

20

【0425】

次いで、演出制御用CPU101は、押しボタン120による押圧操作を検出したか否かを確認する（ステップS8121）。具体的には、演出制御用CPU101は、押しセンサ124からの操作検出信号を入力したか否かを確認する。押しボタン120による押圧操作を検出していなければ、そのままステップS8136に移行する。

【0426】

押しボタン120による押圧操作を検出していれば、演出制御用CPU101は、先読み予告実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8122）。先読み予告実行中フラグがセットされていない場合は、そのままステップS8124aに移行する。先読み予告実行中フラグがセットされていれば（すなわち、「保留球変化」の態様の先読み予告演出の実行中であれば）、演出制御用CPU101は、操作無効フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8122a）。操作無効フラグがセットされていれば（すなわち、先読み予告演出中の操作無効期間であれば）、そのままステップS8124aに移行する。

30

【0427】

操作無効フラグがセットされていない場合は（すなわち、先読み予告演出中の操作無効期間でなければ）、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cに表示されている第1ボタン保留表示または第2ボタン保留表示を第1特殊保留表示または第2特殊保留表示に変更する（ステップS8123）。この場合、例えば、合算保留記憶表示部18cに第1ボタン保留表示（赤色の押しボタン120の形状を模した態様の保留表示）が表示されている場合には、その第1ボタン保留表示を第1特殊保留表示（赤色の「熱」などの文字を含む丸形表示）に変更する。また、例えば、合算保留記憶表示部18cに第2ボタン保留表示（青色の押しボタン120の形状を模した態様の保留表示）が表示されている場合には、その第2ボタン保留表示を第2特殊保留表示（青色の「熱」などの文字を含む丸形表示）に変更する。

40

【0428】

次いで、操作無効タイマの値にもとづいて、先読み予告演出中の操作無効期間を開始してから経過時間が第2時間（例えば、8秒）を経過しているか否かを確認する（ステップS8124a）。第2時間を経過していれば（すなわち、先読み予告演出中の操作無効期間を開始してから8秒を経過していれば、言い換えれば、先読み予告演出中の操作無効

50

期間を開始した後、2秒の待機期間を経てボタン予告演出や連打予告演出A、連打予告演出Bの操作を有効化した後、さらに6秒を経過した場合であれば）、演出制御用CPU101は、操作無効タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップS8124b）。操作無効タイマがタイムアウトしていなければ、そのままステップS8136に移行する。操作無効タイマがタイムアウトしていれば（すなわち、先読み予告演出中の操作無効期間を開始してから10秒を経過していれば）、演出制御用CPU101は、操作無効フラグをリセットし（ステップS8124c）、先読み予告演出中の操作無効期間を終了する。そのような処理を実行することによって、この実施の形態では、第1時間から第2時間まで6秒間のボタン予告演出や連打予告演出A、連打予告演出Bの操作の有効期間を終了した後、に所定の待機期間（例えば、2秒）を経過してから先読み予告演出中の操作無効期間を終了し、先読み予告演出における操作を再び有効化している。

10

【0429】

ステップS8124aで第2時間を経過していなければ、ステップS8125に移行する。すなわち、読み予告演出中の操作無効期間を開始してからの経過時間が第1時間（例えば、2秒）を経過した後、第2時間（例えば、8秒）を終了するまでの6秒間にわたって、ステップS8125～S8135の処理が実行され、ボタン予告演出や連打予告演出A、連打予告演出Bにおける操作が有効となる。

【0430】

次いで、演出制御用CPU101は、ボタン予告実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8125）。ボタン予告実行中フラグがセットされていないければ、そのままステップS8128に移行する。ボタン予告実行中フラグがセットされている（すなわち、ボタン予告演出の実行中であれば）、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に表示されているボタン操作示唆表示（例えば、「PUSH!」などの文字列とともにプッシュボタン120の形状を模した絵柄を含む表示）を特定表示（例えば、「チャンス」などの文字列を含む表示）に変更する（ステップS8126）。そして、ボタン予告実行中フラグをリセットする（ステップS8127）。

20

【0431】

なお、演出制御用CPU101は、ボタン予告実行中フラグがセットされたままプッシュボタン120による操作を検出することなく、全図柄変動（高速変動）の開始時間や、変動減速の開始時間、リーチ成立時間、スーパーリーチ発展時間に到達した場合には、ボタン操作示唆表示を消去するとともにボタン予告実行中フラグをリセットしてボタン予告演出を終了するものとする。例えば、変動開始時のボタン予告演出を実行したもののプッシュボタン120による操作を検出することなく全図柄変動中（高速変動中）に至った場合や、全図柄変動中のボタン予告演出を実行したもののプッシュボタン120による操作を検出することなく変動減速時に至った場合、変動減速時のボタン予告演出を実行したもののプッシュボタン120による操作を検出することなくリーチ成立に至った場合、リーチ成立後のボタン予告演出を実行したもののプッシュボタン120による操作を検出することなくスーパーリーチ発展に至った場合には、ボタン予告実行中フラグをリセットしてボタン予告演出を終了する。

30

【0432】

なお、この実施の形態では、ステップS8121～S8127の処理が実行されることによって、「保留球変化」の態様の先読み予告演出とボタン予告演出とが並行して実行されているときに、プッシュボタン120による操作を検出したことにもとづいて、同じタイミングで演出表示装置9に表示されている第1ボタン保留表示や第2ボタン保留表示を第1特殊保留表示や第2特殊保留表示に変更するとともに、ボタン操作示唆表示を特定表示に変更する。

40

【0433】

次いで、演出制御用CPU101は、連打予告A実行中フラグまたは連打予告B実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8128）。連打予告A実行中フラグおよび連打予告B実行中フラグのいずれもセットされていないければ、そのままステ

50

ップS 8 1 3 6に移行する。連打予告A実行中フラグまたは連打予告B実行中フラグがセットされていれば（すなわち、連打予告演出Aまたは連打予告演出Bの実行中であれば）、演出制御用CPU 1 0 1は、プッシュボタン1 2 0の操作回数をカウントするための連打回数カウンタの値を1加算する（ステップS 8 1 2 9）。

【0 4 3 4】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、連打予告B実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 8 1 3 0）。連打予告B実行中フラグがセットされていなければ、そのままステップS 8 1 3 3に移行する。連打予告B実行中フラグがセットされていれば、演出制御用CPU 1 0 1は、連打回数カウンタの値が第1所定数（例えば、5回）以上となっているか否かを確認する（ステップS 8 1 3 1）。連打回数カウンタの値が第1所定数以上となっていれば、演出制御用CPU 1 0 1は、プッシュボタン1 2 0の操作の重みを変更する制御を行う（ステップS 8 1 3 2）。この場合、例えば、プッシュボタン1 2 0内に操作負荷を調整するためのソレノイドを設けるようにし、演出制御用CPU 1 0 1は、ソレノイドに印加する電圧値を変化させることによって、プッシュボタン1 2 0の操作の重みを変更するようにしてもよい。

【0 4 3 5】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、連打回数カウンタの値が第2所定数（例えば、10回）以上となっているか否かを確認する（ステップS 8 1 3 3）。連打回数カウンタの値が第2所定数以上となっていれば、演出制御用CPU 1 0 1は、演出表示装置9に表示されているボタン連打示唆表示（例えば、「連打せよ!」などの文字列とともにプッシュボタン1 2 0の形状を模した絵柄を含む表示）を特殊表示（例えば、「大チャンス」などの文字列を含む表示）に変更する（ステップS 8 1 3 4）。そして、連打予告A実行中フラグや連打予告B実行中フラグをリセットする（ステップS 8 1 3 5）。

【0 4 3 6】

なお、演出制御用CPU 1 0 1は、連打予告A実行中フラグや連打予告B実行中フラグがセットされたままプッシュボタン1 2 0による操作回数が第2所定数に到達することなく、全図柄変動（高速変動）の開始時間や、変動減速の開始時間、リーチ成立時間、スーパーリーチ発展時間に到達した場合には、ボタン連打示唆表示を消去するとともに連打予告A実行中フラグや連打予告B実行中フラグをリセットして連打予告演出Aや連打予告演出Bを終了するものとする。例えば、変動開始時の連打予告演出Aや連打予告演出Bを実行したもののプッシュボタン1 2 0による操作回数が第2所定数に到達することなく全図柄変動中（高速変動中）に至った場合や、全図柄変動中の連打予告演出Aや連打予告演出Bを実行したもののプッシュボタン1 2 0による操作回数が第2所定数に到達することなく変動減速時に至った場合、変動減速時の連打予告演出Aや連打予告演出Bを実行したもののプッシュボタン1 2 0による操作回数が第2所定数に到達することなくリーチ成立に至った場合、リーチ成立後の連打予告演出Aや連打予告演出Bを実行したもののプッシュボタン1 2 0による操作回数が第2所定数に到達することなくスーパーリーチ発展に至った場合には、連打予告A実行中フラグや連打予告B実行中フラグをリセットして連打予告演出Aや連打予告演出Bする。

【0 4 3 7】

そして、演出制御用CPU 1 0 1は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップS 8 1 3 6）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップS 8 0 3）に応じた値に更新する（ステップS 8 1 3 7）。

【0 4 3 8】

演出態様がスーパーリーチに発展した後は、演出制御用CPU 1 0 1は、ステップS 8 1 0 6でYESと判定し、図50に示すようにステップS 8 1 5 0以降の処理を実行する。演出制御用CPU 1 0 1は、役物作動演出実行中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS 8 1 5 0）。ステップS 8 1 5 0でセットされていない（NO）と判定されたときには、役物作動演出の実行タイミングであるか否かを判定する（ステップS 8 1 5 1）。ここでは、スーパーリーチに発展してからの経過時間が所定時間（例えば8

秒)に達したか否かを判定する。役物作動演出の実行タイミングではない(スーパーリーチに発展してからの経過時間が所定時間未満)と判定されたときには、ステップS8136に進む。

【0439】

一方、ステップS8151で、役物作動演出の実行タイミングである(スーパーリーチに発展してからの経過時間が所定時間に達した)と判定されたときには、演出表示装置9にボタン操作示唆表示201及びメータ202を表示し(ステップS8152)、ボタン操作タイマをセットする(ステップS8153)。ボタン操作タイマは、プッシュボタン120の操作の有効期間に設定され、ボタン操作タイマがタイムアウトするまではプッシュボタン120の操作が有効である。なお、ボタン操作示唆表示201及びメータ202は、ボタン操作タイマがタイムアウトする0.2秒前に表示されなくなる(図51のステップS8170A、ステップS8170Bを参照)。次に、演出制御用CPU101は、役物作動演出実行中フラグをセットし(ステップS8154)、ステップS8136に進む。

10

【0440】

ステップS8150で役物作動演出実行中フラグがセットされていると判定されたときには、演出制御用CPU101は、プッシュボタン120による有効な押圧操作を検出したか否かを確認する(ステップS8160)。具体的には、演出制御用CPU101は、ボタン操作タイマがタイムアウトしていないときに、プッシュセンサ124からの操作検出信号を入力したか否かを確認する。プッシュボタン120による押圧操作を検出していなければ、ステップS8170(図51)に移行する。ステップS8160においてボタン操作タイマがタイムアウトしている場合には、ステップS8160でNOと判定し、ステップS8170に進む。なお、ステップS8160において、プッシュボタン120による有効な押圧操作を検出したと判定された場合には(Y)、当該変動に係る演出図柄変動停止処理が実行されるまで、ステップS8160において、プッシュボタン120による有効な押圧操作を検出した(Y)と判定される。

20

【0441】

ステップS8160でプッシュボタン120による有効な押圧操作を検出していれば(Y)、ボタン操作示唆表示201及びメータ202を消去して(ステップS8161A)、役物作動演出の態様として「勝利演出」が選択されたか否かを判定する(ステップS8161)。「勝利演出」が選択されていなければステップS8180(図52)に移行する。「勝利演出」が選択されていれば、演出用役物127を動作させる制御を実行する(ステップS8162)。具体的には、モータ駆動信号を可動部材用モータ128に対して伝送させることにより、所定の態様で演出用役物127を動作させる制御を行う。次に、演出制御用CPU101は、役物作動演出実行中フラグをリセットし(ステップS8163)、ステップS8136に進む。

30

【0442】

図51に示すステップS8170において、演出制御用CPU101は、ボタン操作タイマを1減算し、ステップS8170Aで、該減算後のボタン操作タイマの値がタイムアウトまで0.2秒となったか否かを判定し、0.2秒となっていない場合には(N)、ステップS8171に進み、0.2秒となった場合には(Y)、ステップS8170Bで、ボタン操作示唆表示201及びメータ202を消去して、ステップS8171に進む。このように、操作有効期間の終了よりも所定期間(本例では0.2秒)前までの操作有効報知期間に、操作有効報知(ボタン操作示唆表示201及びメータ202)を実行することにより、操作有効報知が終了してから前記所定期間内に操作手段(プッシュボタン120)が操作された場合にも、所定の操作時演出(演出用役物127の動作)が実行されるので、操作有効期間内に操作手段を操作したのに反応しないという誤解を遊技者に与えてしまうのを抑制できる。

40

【0443】

ステップS8171では、ボタン操作タイマがタイムアウトしたか否かを判定する。ボ

50

タン操作タイマがタイムアウトしていなければ（N）、ステップS 8 1 3 6に進む。ボタン操作タイマがタイムアウトしているときには（Y）、役物作動タイマがセットされているか否かを判定する（ステップS 8 1 7 3）。役物作動タイマがセットされていると判定されたときには（Y）、役物作動タイマを1減算する（ステップS 8 1 7 4）。そして減算後の役物作動タイマがタイムアウトしたか否かを判定する（ステップS 8 1 7 5）。タイムアウトしていなければステップS 8 1 3 6に進む。役物作動タイマがタイムアウトしているときには、演出用役物1 2 7を動作させる制御を実行する（ステップS 8 1 7 6）。次に、演出制御用CPU 1 0 1は、役物作動演出実行中フラグをリセットし（ステップS 8 1 7 7）、ステップS 8 1 3 6に進む。

【0 4 4 4】

演出制御用CPU 1 0 1は、ステップS 8 1 7 3で役物作動タイマがセットされていないと判定されたときには（N）、選択された役物作動演出の態様が「敗北演出」であるか否かを判定する（ステップS 8 1 7 8）。「敗北演出」が選択されていないければ（N）、役物作動タイマをセットして（ステップS 8 1 7 9）、ステップS 8 1 3 6に進む。「敗北演出」が選択されていれば（Y）、役物作動演出実行中フラグをリセットし（ステップS 8 1 7 7）、ステップS 8 1 3 6に進む。なお、本実施形態においては、復活演出において演出用役物1 2 7を動作させるタイミングは、演出図柄が停止表示するよりも所定時間前（例えば2秒前）であるため、ステップS 8 1 7 9においては、演出図柄の停止表示の所定時間前にタイムアウトする値を役物作動タイマの値としてセットするようにすると良い。即ち、演出図柄の変動期間中における現時点から変動停止の所定時間前までの時間をタイマの値としてセットするようにすると良い。

【0 4 4 5】

図5 2に示すステップS 8 1 8 0において、演出制御用CPU 1 0 1は、選択された役物作動演出の態様が「復活演出」であるか否かを判定する。「復活演出」でないときには（N）、役物作動演出実行中フラグをリセットして（ステップS 8 1 8 5）、ステップS 8 1 3 6に進む。「復活演出」であるときには（Y）、役物作動タイマがセットされているか否かを判定する（ステップS 8 1 8 1）。役物作動タイマがセットされていると判定されたときには（Y）、役物作動タイマを1減算する（ステップS 8 1 8 2）。そして減算後の役物作動タイマがタイムアウトしたか否かを判定する（ステップS 8 1 8 3）。タイムアウトしていなければステップS 8 1 3 6に進む。役物作動タイマがタイムアウトしているときには、演出用役物1 2 7を動作させる制御を実行する（ステップS 8 1 8 4）。次に、演出制御用CPU 1 0 1は、役物作動演出実行中フラグをリセットし（ステップS 8 1 8 5）、ステップS 8 1 3 6に進む。ステップS 8 1 8 1において、役物作動タイマがセットされていないと判定されたときには（N）、役物作動タイマをセットして（ステップS 8 1 8 6）、ステップS 8 1 3 6に進む。

【0 4 4 6】

図5 3は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップS 8 0 3）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、まず、演出制御用CPU 1 0 1は、演出図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 8 3 0 1）。停止図柄表示フラグがセットされていれば、ステップS 8 3 0 7に移行する。この実施の形態では、演出図柄の停止図柄として大当たり図柄を表示した場合には、ステップS 8 3 0 6で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときに停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当たり図柄を停止表示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップS 8 3 0 2の演出図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップS 8 3 0 7に移行する。

【0 4 4 7】

停止図柄表示フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、決定されている停止図柄（はずれ図柄、大当たり図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップ

S 8 3 0 2)。また、合算保留記憶表示部 1 8 c における保留表示を一旦消去している場合であれば（ステップ S 8 1 0 7 参照）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、合算保留記憶表示部 1 8 c における保留表示を再表示する（ステップ S 8 3 0 3）。この場合、演出制御用 C P U 1 0 1 は、例えば、ステップ S 8 1 0 7 で R A M に設けられた所定の保留表示状態記憶領域に格納した保留表示の状態にもとづいて、合算保留記憶表示部 1 8 c における保留表示を消去前の状態に復帰させる。これによって、スーパーリーチ発展後に一旦は無効となった先読み予告演出に対してのプッシュボタン 1 2 0 の操作も再び有効となる。即ち、スーパーリーチ発展後（ステップ S 8 1 0 7）から演出図柄の変動停止（ステップ S 8 3 0 3）までの期間は、先読み予告演出に対してのプッシュボタン 1 2 0 の操作は無効となる（当該期間内においては役物作動演出に対する操作が優先される）が、当該期間経過後には再度有効となる。また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、例えば、保留表示を一旦消去している間に新たな第 1 保留記憶数加算指定コマンドや第 2 保留記憶数加算指定コマンドを受信している場合には、図 3 8 に示すステップ S 6 0 0 1 ～ S 6 0 1 6 と同様の処理を行って新たな保留表示を増加させるようにすればよい。また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、表示中であれば、演出表示装置 9 における特定表示や特殊表示、ボタン操作示唆表示、ボタン連打示唆表示を消去する（ステップ S 8 3 0 4）。

10

【0 4 4 8】

次いで、ステップ S 8 3 0 2 の処理で大当り図柄および小当り図柄のいずれも表示しなかった場合（すなわち、はずれ図柄を表示した場合）には（ステップ S 8 3 0 5 の N）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、ステップ S 8 3 1 3 に移行する。

20

【0 4 4 9】

ステップ S 8 3 0 2 の処理で大当り図柄または小当り図柄を停止表示した場合には（ステップ S 8 3 0 5 の Y）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、停止図柄表示フラグをセットし（ステップ S 8 3 0 6）、大当り開始指定コマンドを受信したことを示す大当り開始指定コマンド受信フラグ、または小当り／突然確変大当り開始指定コマンドを受信したことを示す小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップ S 8 3 0 7）。大当り開始指定コマンド受信フラグまたは小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、停止図柄表示フラグをリセットし（ステップ S 8 3 0 8）、ファンファーレ演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ S 8 3 0 9）。なお、演出制御用 C P U 1 0 1 は、大当り開始指定コマンド受信フラグまたは小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされていた場合には、セットされていたフラグをリセットする。

30

【0 4 5 0】

そして、演出制御用 C P U 1 0 1 は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ S 8 3 1 0）、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1、可動部材制御データ 1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置 9、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ 2 7）の制御を実行する（ステップ S 8 3 1 1）。その後、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップ S 8 0 4）に応じた値に更新する（ステップ S 8 3 1 2）。

40

【0 4 5 1】

大当りおよび小当りのいずれともしないことに決定されている場合には（ステップ S 8 3 0 5 の N）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、所定のフラグをリセットする（ステップ S 8 3 1 3）。例えば、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 1 図柄変動指定コマンド受信フラグや、第 2 図柄変動指定コマンド受信フラグをリセットする。なお、演出制御用 C P U 1 0 1 は、コマンド受信フラグを演出制御プロセス処理や第 4 図柄プロセス処理において参照されたあと直ぐにリセットするようにしてもよい（例えば、図 4 0 のステップ S 8 1 1 に示すように、変動パターンコマンド受信フラグを確認すると直ちに変動パターンコマンド受信フラグをリセットするようにしてもよい）。ただし、例えば、図柄変動指定コマンドについては、演出制御プロセス処理と第 4 図柄プロセス処理との両方で参照されるので、こ

50

の実施の形態で示すように、変動終了の際に演出図柄変動停止処理などにおいてリセットしたり、大当たり終了の際に大当たり終了演出処理においてリセットしたりすることが望ましい。また、演出制御用CPU101は、セットされていれば、ボタン予告実行中フラグや、連打予告A実行中フラグ、連打予告B実行中フラグ、操作無効フラグをリセットするとともに、連打回数カウンタや操作無効タイマをクリアする。

【0452】

そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に応じた値に更新する（ステップS8314）。

【0453】

図54は、演出制御プロセス処理における大当たり表示処理（ステップS804）を示すフローチャートである。大当たり表示処理において、演出制御用CPU101は、まず、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことを示す大入賞口開放中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS1901）。大入賞口開放中フラグがセットされていないときは（ステップS1901のN）、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算し（ステップS1902）、プロセスデータnの内容に従って演出装置（演出表示装置9、スピーカ27、LED25、28等）の制御を実行する（ステップS1903）。例えば、演出表示装置9において大当たり表示図柄を表示するとともに、大当たりが発生したことを示す文字やキャラクタなどを表示する演出が実行される。

【0454】

次いで、演出制御用CPU101は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し（ステップS1904）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う（ステップS1905）。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスデータ（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データ、および可動部材制御データ）に切り替える。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップS1906）。

【0455】

大入賞口開放中フラグがセットされているときは（ステップS1901のY）、演出制御用CPU101は、大入賞口開放中フラグをリセットし（ステップS1907）、ラウンド中演出に応じたプロセスデータを選択する（ステップS1908）。そして、プロセスタイマをスタートさせ（ステップS1909）、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップS805）に対応した値に設定する（ステップS1910）。

【0456】

なお、大当たり表示用のプロセス処理とは別に小当たり表示用のプロセス処理を設けるようにし、小当たりである場合には、例えば、所定期間（大入賞口が0.1秒間2回開放するのに十分な時間。例えば0.5秒間）、突然確変大当たり時と同様の態様の演出を行うようにしてもよい。

【0457】

また、小当たりや突然確変大当たりである場合に、小当たり／突然確変大当たり開始指定コマンドの受信にもとづいて演出を実行するのではなく、演出制御用CPU101は、例えば、小当たり／突然確変大当たり用の変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて、小当たりまたは突然確変大当たりであることを示唆するような演出を所定期間実行するようにしてもよい。この場合、演出制御用CPU101は、小当たりまたは突然確変大当たりであることを示唆するような演出を行うためのプロセスデータをプロセス時間ごとに切り替え、切り替えたプロセスデータに従って演出を行う。

【0458】

図55は、演出制御プロセス処理における大当たり終了演出処理（ステップS807）を示すフローチャートである。大当たり終了演出処理において、演出制御用CPU101は、まず、エンディング演出の演出期間を計測するための演出期間計測タイマを1減算する（ステップS880）。そして、減算後の演出期間計測タイマがタイムアウトしたか否かを

確認する（ステップS881）。なお、演出期間計測タイマは、例えば、ラウンド中処理（ステップS805参照）において、エンディングコマンドの受信を確認したことにもとづいてセットされる。

【0459】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていなければ（ステップS881のN）、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算する（ステップS882）。また、演出制御用CPU101は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1、可動部材制御データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップS883）。例えば、大当たりが終了することを表示したり、所定のキャラクタなどを表示する演出が実行される。

10

【0460】

次いで、演出制御用CPU101は、プロセスタイマがタイムアウトしていない場合には（ステップS884のN）、処理を終了する。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップS884のY）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップS885）。また、演出制御用CPU101は、プロセスタイマをスタートさせる（ステップS886）。

【0461】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていれば（ステップS881のY）、演出制御用CPU101は、所定のフラグをリセットする（ステップS888）。例えば、演出制御用CPU101は、第1図柄変動指定コマンド受信フラグや、第2図柄変動指定コマンド受信フラグなどのコマンド受信フラグをリセットする。また、演出制御用CPU101は、セットされていれば、ボタン予告実行中フラグや、連打予告A実行中フラグ、連打予告B実行中フラグ、操作無効フラグをリセットするとともに、連打回数カウンタや操作無効タイマをクリアする。

20

【0462】

そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に応じた値に更新する（ステップS889）。

【0463】

次に、先読み予告演出およびボタン予告演出の変化態様の具体例について説明する。図56は、先読み予告演出およびボタン予告演出の変化態様の具体例を示す説明図である。なお、図56において、（1）（2）（3）・・・の順に演出画面の態様が遷移する。また、図56に示す例では、全図柄変動中（高速変動中）にボタン予告演出を実行する場合が示されているが、変動開始時や、変動減速時、リーチ成立後にボタン予告演出を実行する場合も同様である。

30

【0464】

図56（1）に示すように、合算保留記憶表示部18cにボタン保留表示200（第1ボタン保留表示または第2ボタン保留表示）を表示して「保留球変化」の態様の先読み予告演出を開始（ステップS6012，S6013参照）した後の変動表示において、ボタン予告演出を実行することに決定され、そのボタン予告演出の実行タイミングとなった場合には、操作無効フラグがセットされて先読み予告演出における操作が無効化される（ステップS8108e参照）。次いで、所定の待機期間（例えば、2秒）経過（ステップS8108f参照）してからボタン操作示唆表示を表示してボタン予告演出が開始され（ステップS8111，S8112参照）、図56（2）に示すように、演出表示装置9においてボタン保留表示200とボタン操作示唆表示201とが同時に表示された状態となる。具体的には、図56（2）に示すように、ボタン保留表示200として、プッシュボタン120の形状を模した態様の保留表示が表示されるとともに、ボタン操作示唆表示201として、「PUSH!」などの文字列とともにプッシュボタン120の形状を模した絵柄を含む表示が表示される。また、ボタン操作示唆表示201の表示期間（遊技者が「プ

40

50

ッシュボタン120の操作が有効である」と認識する期間)を示すメータ202が、ボタン操作示唆表示201の下方に表示される。

【0465】

次いで、先読み予告演出とボタン予告演出とが並行して実行されている間に、プッシュボタン120による押圧操作が検出されると(ステップS8121参照)、図56(3)に示すように、ボタン操作示唆表示201が特定表示203に変更される(ステップS8126参照)。具体的には、図56(3)に示すように、特定表示203として、「チャンス」などの文字列を含む表示に変更される。ただし、先読み予告演出に関しては操作が無効化されているので、図56(3)に示すように、ボタン保留表示200のまま変化しない(ステップS8122a参照)。ここで、ボタン操作示唆表示201の表示期間が経過して、ボタン操作示唆表示201が演出表示装置9に表示されていないときでも、実際のボタン操作の有効期間内(表示期間経過後0.2秒以内)にプッシュボタン120が操作されると、特定表示203が演出表示装置9に表示される。このように、実際のボタン操作の有効期間よりも前にボタン操作示唆表示201の表示を終了させることで、遊技者がボタン操作の有効期間内にプッシュボタン120を操作する確率を高め、「ボタン操作の有効期間内にプッシュボタン120を押圧操作したにもかかわらず、ボタン予告演出が実行されない」と遊技者が誤解することによる興味の減退を防止している。

10

【0466】

次いで、実際のボタン予告演出の操作の有効期間(例えば、6秒)が終了し(ステップS8124a参照)、さらに所定の待機期間(例えば、2秒)が経過すると(ステップS8124b参照)、操作無効フラグがリセットされて先読み予告演出における操作が再び有効化される(ステップS8124c参照)。

20

【0467】

その後、プッシュボタン120による押圧操作が検出されると(ステップS8121参照)、図56(4)に示すように、ボタン保留表示200が特殊保留表示202(第1特殊保留表示または第2特殊保留表示)に変更される(ステップS8123参照)。具体的には、図56(4)に示すように、特殊保留表示202として、「熱」などの文字を含む丸形表示に変更される。

【0468】

次に、演出図柄の変動表示中のスーパーリーチ発展後の演出態様の具体例について説明する。図57は、演出図柄の変動表示中のスーパーリーチ発展後の演出態様の具体例を示す説明図である。なお、図57において、(1)(2)(3)・・・の順に演出画面の態様が遷移する。

30

【0469】

図57(1)に示すように、合算保留記憶表示部18cにボタン保留表示200(第1ボタン保留表示または第2ボタン保留表示)を表示して「保留球変化」の態様の先読み予告演出を開始(ステップS6012, S6013参照)した後の変動表示において、スーパーリーチの開始時間が経過すると、図57(2)に示すように、演出図柄表示装置9の表示画面においてスーパーリーチの演出を開始する。この場合、図57(2)に示すように、例えば、味方のキャラクタ400と敵のキャラクタ401とがバトルを行うような態様の演出を実行する。また、スーパーリーチに発展すると、図57(2)に示すように、演出表示装置9の合算保留記憶表示部18cに表示している保留表示(ボタン保留表示200を含む)を一旦消去する(ステップS8107参照)。

40

【0470】

この実施の形態では、スーパーリーチに発展した後では、図57(2)に示すように、ステップS8107に移行して保留表示を一旦消去するとともに、ステップS8108a~S8135の処理には移行しないので、スーパーリーチに発展した後にプッシュボタン120による操作がなされても、ボタン保留表示を特殊保留表示に変更したり、ボタン操作示唆表示を特定表示に変更したり、ボタン連打示唆表示を特殊表示に変更したりする処理は実行されない。すなわち、先読み予告演出の実行中であってもスーパーリーチの演出

50

が実行されている期間は、役物作動演出に対する操作を除いてプッシュボタン120による操作が無効とされる。これにより遊技者は、演出用役物127が動作するか否か、即ち大当り遊技状態が発生する旨の報知が行われるか否かという最も重要な演出を優先して実行させることができる。

【0471】

このように、この実施の形態によれば、プッシュボタン120による操作がなされたことにより態様が変化する「保留球変化」の態様の先読み予告演出を実行可能であるとともに、プッシュボタン120による操作がなされたことにより演出用役物127が動作する（又は動作しない）態様の役物作動演出を実行可能である。また、先読み予告演出および役物作動演出の両方を実行すると決定された場合には、先読み予告演出と役物作動演出のうちの一方（本実施形態では大当り遊技状態の発生を報知する役物作動演出）の態様を変化させるためのプッシュボタン120による操作を有効とするとともに、他方（先読み予告演出）の態様を変化させるためのプッシュボタン120による操作を無効とし、一方の態様を変化させるためのプッシュボタン120による操作を有効とする期間が終了した後、他方の態様を変化させるためのプッシュボタン120による操作を有効とする。そのため、複数の予告演出で表示されている演出情報をプッシュボタン120による操作により同時期に変化させることが可能となるとともに、操作の有効期間を異ならせることによって、遊技者が意図していない方の演出情報の態様に変化してしまうことを防止して、却って遊技に対する興趣を減退させてしまうことを防止することができる。

【0472】

そして、変動時間を終了すると、図57（3）に示すように、演出図柄の停止図柄を最終停止表示させる（ステップS8302参照）とともに、合算保留記憶表示部18cにおける保留表示（ボタン保留表示200を含む）を再表示する（S8303参照）。そして、次の変動表示が開始されて、再び先読み予告演出における操作が有効となる。

【0473】

次に、先読み予告演出の実行タイミングについて説明する。図58は、先読み予告演出の実行タイミングを示す説明図である。なお、図58に示す例では、特別図柄および演出図柄の変動表示中に新たな始動入賞が発生した場合を示している。

【0474】

遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への新たな始動入賞を検出すると（ステップS311、S313参照）、入賞時演出処理（ステップS1217A、S1217B参照）を実行し入賞時判定を行う。なお、図58に示す例では、演出図柄の変動表示A中に新たな始動入賞があり入賞時判定を行ったものとする。そして、入賞時判定の判定結果にもとづいて入賞時判定結果指定コマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を送信する（ステップS1218A、S1219A、S1218B、S1219B参照）とともに、同じ割り込み内で、保留記憶情報としての保留記憶数加算指定コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンドまたは第2保留記憶数加算指定コマンド）を送信する（ステップS1220A、S1220B参照）。

【0475】

ここで、図58に示す例では、入賞時判定結果指定コマンドおよび保留記憶情報の受信前の合算保留記憶数が3であったものとし、演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出図柄の変動表示A中の始動入賞により合算保留記憶数が4になったものとする。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、受信した入賞時判定結果指定コマンドにもとづいて先読み予告演出決定処理を実行し（ステップS800A参照）、「保留球変化」の態様の先読み予告演出を実行することに決定したのとする。そして、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図58に示すように、受信した保留記憶数加算指定コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンドまたは第2保留記憶数加算指定コマンド）にもとづいて、合算保留記憶表示部18cにおいて第1ボタン保留表示または第2ボタン保留表示を1増し（ステップS6012、S6013参照）、始動入賞が発生し始動入賞時のコマンドを受信したタイミングで直ちに先読み予告演出を開始する。

【0476】

次いで、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンド）を受信して、次の変動表示Bを開始する。そして、合算保留記憶表示部18cにおける保留表示を1減らし（ステップS662A参照）、残りの第1ボタン保留表示または第2ボタン保留表示を含めた各保留表示が1つずつシフトされ、図58に示すように、「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出が継続する。

【0477】

次いで、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンド）を受信して、次の変動表示Cを開始する。そして、合算保留記憶表示部18cにおける保留表示を1減らし（ステップS662A参照）、残りの第1ボタン保留表示または第2ボタン保留表示を含めた各保留表示が1つずつシフトされ、図58に示すように、「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出が継続する。

【0478】

また、図58に示す例では、変動表示Cの実行中にプッシュボタン120による操作が検出されたものとする（ステップS8121参照）。すると、図58に示すように、プッシュボタン120による操作を検出したことにもとづいて、第1ボタン保留表示または第2ボタン保留表示が第1特殊保留表示または第2特殊保留表示に変更される（ステップS8123参照）。

【0479】

以降、変動表示Dが開始された場合も同様に、合算保留記憶表示部18cにおける保留表示を1減らし（ステップS662A参照）、残りの第1特殊保留表示または第2特殊保留表示を含めた各保留表示が1つずつシフトされ、図58に示すように、「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出が継続する。そして、予告対象の変動表示Eが開始されるときに、予告対象の変動表示に対応する保留記憶が消化されたことにより、予告対象の保留表示（第1特殊保留表示または第2特殊保留表示）が合算保留記憶表示部18cから消去され、図58に示すように、「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出を終了する。

【0480】

次に、先読み予告演出およびボタン予告演出における操作の有効タイミングについて説明する。図59は、先読み予告演出およびボタン予告演出における操作の有効タイミングを示す説明図である。なお、図59に示す例では、全図柄変動中（高速変動中）にボタン予告演出を実行する場合が示されているが、変動開始時や、変動減速時、リーチ成立後にボタン予告演出を実行する場合も同様である。

【0481】

合算保留記憶表示部18cにボタン保留表示（第1ボタン保留表示または第2ボタン保留表示）を表示して「保留球変化」の態様の先読み予告演出を開始（ステップS6012，S6013参照）した後の変動表示において、ボタン予告演出を実行することに決定され、そのボタン予告演出の実行タイミングとなった場合には（図59に示す例では、全図柄変動（高速変動）の開始タイミングとなった場合には）、図59に示すように、操作無効フラグがセットされて先読み予告演出における操作が無効化される（ステップS8108e参照）。次いで、所定の待機期間（先読み予告演出とボタン予告演出との両方の操作を無効とする期間。例えば、先読み予告演出の操作を無効としてから第1時間（例えば、2秒））経過（ステップS8108f参照）してからボタン操作示唆表示を表示してボタン予告演出が開始され（ステップS8111，S8112参照）、図59に示すように、ボタン予告演出における操作が有効化される。

【0482】

次いで、図59に示すように、先読み予告演出の操作を無効としてから第2時間（例えば、8秒。ボタン予告演出の操作を有効化してから6秒）が経過するまで、ボタン予告演出における操作の有効期間が継続される（ステップS8124a参照）。この期間中に

、プッシュボタン120による押圧操作が検出されると（ステップS8121参照）、ボタン操作示唆表示が特定表示に変更される（ステップS8126参照）。一方、先読み予告演出に関しては操作が無効化されているので、ボタン保留表示のまま変化しない（ステップS8122a参照）。

【0483】

次いで、ボタン予告演出の操作の有効期間（先読み予告演出の操作を無効としてから第2時間（例えば、8秒。ボタン予告演出の操作を有効化してから6秒））が経過すると、図59に示すように、ボタン予告演出の操作を無効化する（ステップS8124a参照）。そして、さらに操作無効タイマがタイムアウトして所定の待機期間（先読み予告演出とボタン予告演出との両方の操作を無効とする期間。例えば、先読み予告演出の操作を無効としてから10秒。ボタン予告演出の操作を無効としてから2秒）経過すると、操作無効フラグをリセットし、図59に示すように、先読み予告演出の操作を再び有効化する（ステップS8124b, S8124c参照）。この期間に、プッシュボタン120による押圧操作が検出されると（ステップS8121参照）、ボタン保留表示が特殊保留表示（第1特殊保留表示または第2特殊保留表示）に変更される（ステップS8123参照）。一方、既にボタン予告演出の操作の有効期間は経過しているため、ボタン予告演出の変化は行われない。

【0484】

その後、この実施の形態では、スーパーリーチに発展した後では、ステップS8107に移行して保留表示を一旦消去するとともに、ステップS8108a～S8135の処理には移行しないので、スーパーリーチに発展した後にプッシュボタン120による操作がなされても、ボタン保留表示を特殊保留表示に変更したり、ボタン操作示唆表示を特定表示に変更したり、ボタン連打示唆表示を特殊表示に変更したりする処理は実行されない。すなわち、図59に示すように、先読み予告演出の実行中であってもスーパーリーチの演出が実行されている期間は、役物作動演出に対する操作を除いてプッシュボタン120による操作が無効とされる。

【0485】

なお、この実施の形態では、先読み予告演出の実行中にボタン予告演出の実行期間が到来した場合に、まずボタン予告演出の操作を有効化し、ボタン予告演出の操作有効期間が終了した後に先読み予告演出の操作を有効化する場合を示したが、逆に、ボタン予告演出の実行期間が到来しても、まず先読み予告演出の操作有効期間を継続し、先読み予告演出の操作有効期間が終了した後にボタン予告演出の操作を有効化するようにしてもよい。

【0486】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、プッシュボタン120による操作がなされたことにより態様が変化する「保留球変化」の態様の先読み予告演出を実行可能であるとともに、プッシュボタン120による操作がなされたことにより態様が変化するボタン予告演出を実行可能である。また、先読み予告演出およびボタン予告演出の両方を実行すると決定された場合には、先読み予告演出とボタン予告演出とのうちの一方の態様を変化させるためのプッシュボタン120による操作を有効とするとともに、他方の態様を変化させるためのプッシュボタン120による操作を無効とし、一方の態様を変化させるためのプッシュボタン120による操作を有効とする期間が終了した後に、他方の態様を変化させるためのプッシュボタン120による操作を有効とする。そのため、複数の予告演出で表示されている演出情報をプッシュボタン120による操作により同時期に変化させることが可能となるとともに、操作の有効期間を異ならせることによって、遊技者が意図していない方の演出情報の態様が変化してしまうことを防止して、却って遊技に対する興味を減退させてしまうことを防止することができる。

【0487】

また、先読み予告演出とボタン予告演出とのうちの一方の態様を変化させるためのプッシュボタン120による操作を有効とする期間が終了した後、さらに所定の待機期間（本例では、2秒）が経過した後に、他方の態様を変化させるためのプッシュボタン120に

よる操作を有効とする。そのため、一方の演出情報の操作の有効期間の最後に操作したことによって意図しない他方の演出情報の態様に変化してしまうことを防止することができる。

【0488】

例えば、先読み予告演出の操作を無効化して待機期間を設けることなく直ちにボタン予告演出の操作を有効化する場合を考える。この場合、遊技者が先読み予告演出の態様を変化させることを意図してプッシュボタン120を押圧操作した場合に、偶然に先読み予告演出の操作を無効化した瞬間にプッシュボタン120を操作してしまったとすると、先読み予告演出の操作は無効化されて先読み予告演出の態様に変化しないばかりか、ボタン予告演出の操作有効期間が直ちに始まってしまうので、意図しない方のボタン予告演出の態様10
が変化してしまう事態が生じてしまう。また、ボタン予告演出の操作を無効化して待機期間を設けることなく直ちに先読み予告演出の操作を有効化するように構成してしまった場合にも同様のことが言え、遊技者が意図しない方の先読み予告演出の態様に変化してしまう事態が生じる可能性がある。これに対して、この実施の形態では、先読み予告演出とボタン予告演出との操作有効期間の間に待機期間を設けるように構成しているので、偶然に操作有効期間の変わり目に操作をしてしまって、意図していない方の演出情報の態様に変化してしまうことを防止することができる。

【0489】

また、この実施の形態によれば、プッシュボタン120による操作により演出情報に変化する演出として、未だに変動表示が開始されていない保留記憶を予告対象とする「保留球変化」の態様の先読み予告演出と、今回の変動表示を予告対象とするボタン予告演出や役物作動演出を実行可能である。そのため、プッシュボタン120による操作により、今回の変動表示で大当たりとなる可能性と、保留記憶として待機中の変動表示が大当たりとなる可能性との両方を認識することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。20

【0490】

(役物作動演出)

次に、役物作動演出において演出制御用CPU101が行う処理について、図50～図52、図63及び図64を用いて説明する。本実施形態では、図57(2)及び図63のD00に示すように、スーパーリーチに発展した後に、味方のキャラクタ400と敵のキャラクタ401とがバトルを行うような態様の演出を実行が開始される。その後、ステップS8151及びステップS8152の処理によって、スーパーリーチ発展後から所定時間(例えば8秒)経過後に、一旦、バトル態様の演出が中断され、演出表示装置9にボタン操作示唆表示201及びメータ202が表示される(図63のD01)。このように、バトル態様の演出が中断されて、ボタン操作示唆表示201が表示されることで、遊技者はプッシュボタン120の操作有効期間であることを認識し易くなる。30

【0491】

プッシュボタン120が操作有効期間内に操作された場合であって(ステップS8160でY)、役物作動演出の態様として勝利演出が選択されているときには(ステップS8161でY)、演出用役物127が動作し(ステップS8162:図63のD11)、「勝利!!」の文字402及びキャラ403が演出表示装置9に表示され(D12)、大当たりを示す演出図柄が停止表示される(D13)。40

【0492】

またプッシュボタン120が操作有効期間内に操作された場合であって(ステップS8160でY)、役物作動演出の態様として復活演出が選択されているときには(ステップS8180でY)、まず役物作動タイマがセットされる(ステップS8186)。このとき演出表示装置9には、「敗北」の文字404が表示される(図63のD21)。そして役物作動タイマがタイムアウトすると(ステップS8183でY)、演出用役物127が動作し(ステップS8184:D22)、最終的には大当たりを示す演出図柄が停止表示される(D23)。

【0493】

またプッシュボタン120が操作有効期間内に操作された場合であって（ステップS8160でY）、役物作動演出の態様として敗北演出が選択されているときには（ステップS8180でN）、「敗北」の文字404が表示され（図63のD31）、はずれを示す演出図柄が停止表示される（D33）。

【0494】

プッシュボタン120が操作有効期間内に操作されなかった場合であって（ステップS8160でN）、役物作動演出の態様として勝利演出が選択されているときには（ステップS8178でN）、まず役物作動タイマがセットされる（ステップS8179）。このとき演出表示装置9には、「敗北」の文字404が表示される（図64のD21）。そして役物作動タイマがタイムアウトすると（ステップS8175でY）、演出用役物127が動作し（ステップS8176：D22）、最終的には大当りを示す演出図柄が停止表示される（D23）。

10

【0495】

プッシュボタン120が操作有効期間内に操作されなかった場合であって（ステップS8160でN）、役物作動演出の態様として復活演出が選択されているときには（ステップS8178でN）、まず役物作動タイマがセットされる（ステップS8179）。このとき演出表示装置9には、「敗北」の文字404が表示される（図64のD21）。そして役物作動タイマがタイムアウトすると（ステップS8175でY）、演出用役物127が動作し（ステップS8176：D22）、最終的には大当りを示す演出図柄が停止表示される（D23）。

20

【0496】

このように本実施形態では、プッシュボタン120が操作有効期間内に操作されなかった場合には、役物作動演出の態様として勝利演出が選択されている場合であっても、勝利演出は実行されずに復活演出が実行されることになる。

【0497】

プッシュボタン120が操作有効期間内に操作されなかった場合であって（ステップS8160でN）、役物作動演出の態様として敗北演出が選択されているときには（ステップS8178でY）、「敗北」の文字404が表示され（図64のD31）、はずれを示す演出図柄が停止表示される（D33）。

【0498】

次に、役物作動演出において演出制御用CPU101が行う処理のタイミングについて、図65及び図66を用いて説明する。演出態様がスーパーリーチに発展すると（D00）、所定時間経過後に、演出表示装置9にボタン操作示唆表示201及びメータ202が表示される（D01：ステップS8152）。また、このときボタン操作タイマがセットされる（ステップS8153）。ボタン操作タイマの値は、ボタン操作示唆表示201及びメータ202の表示時間よりも0.2秒長い値である。

30

【0499】

図65に示すように、役物作動演出の態様として勝利演出が選択されている場合に、遊技者が、ボタン操作示唆表示201及びメータ202の表示期間の内に、プッシュボタン120を操作した場合には（ステップS8160でY）、直ちに演出用役物127が動作して（図63のD11：ステップS8162）、「勝利！！」の文字402及びキャラ403が演出表示装置9に表示され（D12）、大当りを示す演出図柄（本例では777）が停止表示される（D13）。

40

【0500】

また、役物作動演出の態様として勝利演出が選択されている場合に、遊技者が、ボタン操作示唆表示201及びメータ202の表示期間が終了した後であって、ボタン操作タイマがタイムアウトする前に、プッシュボタン120を操作した場合にも（ステップS8160でY）、直ちに演出用役物127が動作して（図63のD11：ステップS8162）、「勝利！！」の文字402及びキャラ403が演出表示装置9に表示され（D12）、大当りを示す演出図柄（本例では777）が停止表示される（D13）。

50

【0501】

一方、役物作動演出の態様として勝利演出が選択されている場合に、遊技者が、ボタン操作タイマがタイムアウトする前に、プッシュボタン120を操作しなかった場合には（ステップS8160でN）、ボタン操作タイマがタイムアウトすると、「敗北」の文字404が演出表示装置9に表示される（図64のD21）。このとき役物作動タイマがセットされる（ステップS8179）。そして役物作動タイマがタイムアウトすると（ステップS8175でY）、演出用役物127が動作し（ステップS8176：D22）、最終的には大当りを示す演出図柄（本例では777）が停止表示される（D23）。

【0502】

本実施形態では、ボタン操作タイマがタイムアウトするタイミングは、ボタン操作示唆表示201及びメータ202の表示期間が経過してから0.2秒後となっている。従って、遊技者がメータ202の残り時間が0になる直前でプッシュボタン120を操作するとしても、本例のように、ボタン操作タイマがタイムアウトするよりも前に操作が行われる可能性が高まる。仮に、ボタン操作示唆表示201及びメータ202の表示期間が終了するときに同時にボタン操作タイマがタイムアウトするようにした場合、遊技者は表示期間が終了する直前にプッシュボタン120を操作したと認識しても、実際にはボタン操作タイマがタイムアウトした後で操作が行われた可能性がある。このとき遊技者は、「操作有効期間内にプッシュボタン120を操作したにもかかわらず、勝利演出が実行されずに（キャラ403が登場せずに）復活演出が実行されてしまった」と誤解して、遊技の興趣が減退するという問題がある。本実施形態のように、操作有効期間よりも前にボタン操作示唆表示を終了させることで、実際の操作有効期間内に遊技者がプッシュボタン120を操作する可能性が高まり、勝利演出が実行されて興趣の減退を防止することができる。

【0503】

図65に示すように、役物作動演出の態様として敗北演出が選択されている場合に、遊技者が、ボタン操作示唆表示201及びメータ202の表示期間の内に、プッシュボタン120を操作した場合には（ステップS8160でY）、直ちに「敗北」の文字404が演出表示装置9に表示され（図63のD31：ステップS8180でN）、はずれを示す演出図柄（本例では767）が停止表示される（D33）。

【0504】

また、役物作動演出の態様として敗北演出が選択されている場合に、遊技者が、ボタン操作示唆表示201及びメータ202の表示期間が終了した後であって、ボタン操作タイマがタイムアウトする前に、プッシュボタン120を操作した場合にも（ステップS8160でY）、直ちに「敗北」の文字404が演出表示装置9に表示され（図63のD31：ステップS8180でN）、はずれを示す演出図柄（本例では767）が停止表示される（D33）。

【0505】

一方、役物作動演出の態様として敗北演出が選択されている場合に、遊技者が、ボタン操作タイマがタイムアウトする前に、プッシュボタン120を操作しなかった場合には（ステップS8160でN）、ボタン操作タイマがタイムアウトすると、「敗北」の文字404が演出表示装置9に表示され（図64のD31；S8173でN）、はずれを示す演出図柄（本例では767）が停止表示される（D33）。

【0506】

図66に示すように、役物作動演出の態様として復活演出が選択されている場合に、遊技者が、ボタン操作示唆表示201の表示期間の内に、プッシュボタン120を操作した場合には（ステップS8160でY）、直ちに「敗北」の文字404が演出表示装置9に表示される（図63のD21）。このとき役物作動タイマがセットされる（ステップS8186）。そして役物作動タイマがタイムアウトすると（ステップS8183でY）、演出用役物127が動作し（ステップS8184：D22）、最終的には大当りを示す演出図柄（本例では777）が停止表示される（D23）。

【0507】

また、役物作動演出の態様として復活演出が選択されている場合に、遊技者が、ボタン操作示唆表示 201 の表示期間が終了した後であって、ボタン操作タイマがタイムアウトする前に、プッシュボタン 120 を操作した場合にも（ステップ S 8160 で Y）、直ちに「敗北」の文字 404 が演出表示装置 9 に表示される（図 63 の D 21）。このとき役物作動タイマがセットされる（ステップ S 8186）。そして役物作動タイマがタイムアウトすると（ステップ S 8183 で Y）、演出用役物 127 が動作し（ステップ S 8184：D 22）、最終的には大当りを示す演出図柄（本例では 777）が停止表示される（D 23）。

【0508】

このように復活演出が選択されている場合に、ボタン操作示唆表示 201 の表示期間が終了した後であっても、ボタン操作タイマがタイムアウトする前に、プッシュボタン 120 が操作されることで、直ちに「敗北」の文字 404 が演出表示装置 9 に表示される。これにより遊技者はプッシュボタン 120 の操作が有効であり、その結果として「敗北」の文字 404 が直ちに演出表示装置 9 に表示されと認識し、その後の演出用役物 127 の動作によって復活演出が実行されたことを認識できる。従って、遊技者に「操作が有効ではなかったために勝利演出ではなく復活演出となってしまった」という誤解を生じさせずに、遊技に対する興趣を減退させないようにすることができる。

【0509】

一方、役物作動演出の態様として復活演出が選択されている場合に、遊技者が、ボタン操作タイマがタイムアウトする前に、プッシュボタン 120 を操作しなかった場合には（ステップ S 8160 で N）、ボタン操作タイマがタイムアウトすると、「敗北」の文字 404 が演出表示装置 9 に表示される（図 64 の D 21）。このとき役物作動タイマがセットされる（ステップ S 8179）。そして役物作動タイマがタイムアウトすると（ステップ S 8175 で Y）、演出用役物 127 が動作し（ステップ S 8176：D 22）、最終的には大当りを示す演出図柄（本例では 777）が停止表示される（D 23）。

【0510】

[変形例]

なお、この発明は、上記実施の形態に限定されるものではなく、様々な変更及び応用が可能である。

【0511】

上記の実施形態では、パチンコ遊技機 1 に備えられたプッシュボタン 120 による操作に関して、プッシュボタン 120 による操作を示唆するボタン操作示唆表示の表示期間をボタン操作有効期間よりも前に終了させる例について説明した。このような処理は、パチンコ遊技機以外のパチスロ遊技機においても同様に実行させることが可能である。また、遊技機に限らず、カードユニット等の遊技場内に設置される遊技用装置においても同様に実行させることが可能である。このように、本発明の適用対象はパチンコ遊技機に限定されるものではなく、遊技機に限定されるものでもない。また、操作対象及び操作示唆の対象はボタンに限らず、例えば対象がパチンコ遊技機 1 であればスティックコントローラ 122 やトリガボタン 121 等の他の操作手段であっても良く、対象がカードユニット等の遊技用装置であれば、当該遊技用装置に備えられるタッチパネルのような操作手段であっても良い。さらにパチンコ遊技機及び遊技用装置において、操作手段は、例えば手の動きを検知して操作を受け付ける赤外線センサや光センサ等であっても良い。

【0512】

上記の実施形態では、演出表示装置 9 によってプッシュボタン 120 による操作を示唆する例（ボタン操作示唆表示 201 の表示）について説明したが、操作を示唆する手段は演出表示装置 9 に限られない。例えば LED が組み込まれたプッシュボタンにおいて、当該 LED を所定期間点灯させることにより操作を示唆するようにしても良い。この場合の LED の点灯期間は、ボタン操作有効期間よりも前に終了させるようにする。また、スピーカ 27 から所定期間音声を出力させるようにしても良い。この場合の音声の出力期間は、ボタン操作有効期間よりも前に終了させるようにする。

【0513】

上記の実施形態において、連打予告Aや連打予告Bを行う場合に、ボタン連打示唆表示の表示期間を、連打回数カウンタによるカウント期間（ステップS8129で連打回数カウンタを+1する期間）よりも前に終了させるようにしても良い。

【0514】

上記の実施形態では、ボタン操作示唆表示201の表示開始と、プッシュボタン120の操作有効期間の開始が同じタイミングである例について説明したが、例えばボタン操作示唆表示201の表示開始に先立って、「ボタンを押す準備をせよ！」等の表示を演出表示装置9に表示するようにして、プッシュボタン120の操作が有効となるタイミングが近いことを遊技者に示唆するようにしても良い。

10

【0515】

上記の実施形態では、ボタン操作示唆表示201の表示期間の残り時間をメータ202によって示唆する例について説明したが、これに限らず、例えば残り時間の秒数（「3」、「2」、「1」）を表示する等、他の態様によって示唆するようにしても良い。

【0516】

上記の実施形態では、ボタン操作示唆表示201の表示色によって大当りが発生する可能性を示唆する例について説明したが（赤：高期待度、青：中期待度、白：低期待度）、大当りの可能性示唆は、色の相違に限らず、例えば表示されるボタン操作示唆表示201の柄（例えば花柄であれば高期待度）や大きさ（例えばサイズが大きければ高期待度）等の、他の態様を異ならせることにより行っても良い。

20

【0517】

上記の実施形態では、先読み予告演出およびボタン予告演出の両方を実行すると決定された場合には、先読み予告演出とボタン予告演出とのうちの一方の態様を変化させるためのプッシュボタン120による操作を有効とするとともに、他方の態様を変化させるためのプッシュボタン120による操作を無効とした。このように一方の操作を有効とし、他方の操作を無効とする例に限らず、先読み予告演出とボタン予告演出にける操作方法を異ならせることにより、先読み予告演出とボタン予告演出とを遊技者が選択可能に実行できるようにしても良い。例えば、先読み予告演出の態様を変化させる場合にはプッシュボタン120を操作させ、ボタン予告演出の態様を変化させる場合にはスティックコントローラ122のトリガボタン121を操作させるようにすることで、遊技者は先読み予告演出とボタン予告演出とを選択可能に実行できる。また、先読み予告演出の態様を変化させる場合にはスティックコントローラ122を前後に操作させ、ボタン予告演出の態様を変化させる場合にはスティックコントローラ122を左右に操作させる等して、同一の操作手段によって、遊技者が先読み予告演出とボタン予告演出とを選択可能に実行できるようにしても良い。

30

【0518】

また、先読み予告演出およびボタン予告演出に対して、各演出の態様を変化させるための操作が共通である場合（例えばプッシュボタン120を1回押圧する操作である場合）に、いずれか一方に対しての操作のみを有効とし、他方に対しての操作を無効とする制御を行うのではなく、両方の演出に対しての操作を有効とするようにしても良い。例えば、ボタン操作有効期間中にプッシュボタン120が1回操作されたことにより、先読み予告演出の態様を変化させ、且つ、ボタン予告演出の態様を変化させるようにしても良い。

40

【0519】

上記の実施形態では、先読み予告演出および役物作動演出の両方を実行すると決定された場合には、先読み予告演出と役物作動演出とのうちの一方の態様を変化させるためのプッシュボタン120による操作を有効とするとともに、他方の態様を変化させるためのプッシュボタン120による操作を無効とした。このように一方の操作を有効とし、他方の操作を無効とする例に限らず、先読み予告演出と役物作動演出にける操作方法を異ならせることにより、先読み予告演出と役物作動演出とを遊技者が選択可能に実行できるようにしても良い。例えば、先読み予告演出の態様を変化させる場合にはプッシュボタン120

50

を操作させ、役物作動演出の態様を変化させる場合にはスティックコントローラ 1 2 2 のトリガボタン 1 2 1 を操作させるようにすることで、遊技者は先読み予告演出と役物作動演出とを選択可能に実行できる。また、先読み予告演出の態様を変化させる場合にはスティックコントローラ 1 2 2 を前後に操作させ、役物作動演出の態様を変化させる場合にはスティックコントローラ 1 2 2 を左右に操作させる等して、同一の操作手段によって、遊技者が先読み予告演出と役物作動演出とを選択可能に実行できるようにしても良い。

【0 5 2 0】

上記の実施形態では、演出図柄の変動表示中にスーパーリーチに発展した場合には、合算保留記憶表示部 1 8 c に表示している保留表示を一旦非表示とするとともに、先読み予告演出におけるプッシュボタン 1 2 0 の操作受付を無効とする（ステップ S 8 1 0 6 の Y、ステップ S 8 1 0 7 参照）。そのようにすることによって、先読み予告演出の実行中であっても遊技者にスーパーリーチの演出に注意を向けさせるとともに、可変表示結果が大当たりとなる旨を報知する役物作動演出以外の演出が煩わしくなることを防止している。これに限らず、演出図柄の変動表示中にスーパーリーチに発展した場合であっても、合算保留記憶表示部 1 8 c に表示している保留表示の表示を継続するとともに、先読み予告演出におけるプッシュボタン 1 2 0 の操作受付を有効のままとしてもよい。但し、この場合には、スーパーリーチ発展後、プッシュボタン 1 2 0 の操作有効期間（ボタン操作タイマがセットされてからタイムアウトするまでの期間）のみ、先読み予告演出におけるプッシュボタン 1 2 0 の操作受付を無効にする。

【0 5 2 1】

なお、演出図柄の変動表示中にスーパーリーチに発展した場合であっても、合算保留記憶表示部 1 8 c に表示している保留表示の表示を継続するとともに、先読み予告演出におけるプッシュボタン 1 2 0 の操作受付及び役物作動演出におけるプッシュボタン 1 2 0 の操作受付をいずれも有効としても良い。このように、各演出の態様を変化させるための操作が共通である場合（例えばプッシュボタン 1 2 0 を 1 回押圧する操作である場合）に、いずれか一方に対しての操作のみを有効とし、他方に対しての操作を無効とする制御を行うのではなく、両方の演出に対しての操作を有効とするようにしても良い。例えば、ボタン操作有効期間中にプッシュボタン 1 2 0 が 1 回操作されたことにより、先読み予告演出の態様を変化させ、且つ、役物を動作させるようにしても良い。

【0 5 2 2】

また、例えば、演出図柄の変動表示中にスーパーリーチに発展した場合に、合算保留記憶表示部 1 8 c に表示している保留表示を一旦非表示とするのみで、先読み予告演出におけるプッシュボタン 1 2 0 の操作受付はそのまま有効としてもよい。但し、この場合には、スーパーリーチ発展後、プッシュボタン 1 2 0 の操作有効期間（ボタン操作タイマがセットされてからタイムアウトするまでの期間）のみ、先読み予告演出におけるプッシュボタン 1 2 0 の操作受付を無効にする。この場合、例えば、保留表示の非表示中にプッシュボタン 1 2 0 による操作を検出した場合には、内部的にボタン保留表示から特殊保留表示に変更（表示は非表示のままで）する処理を実行し、演出図柄の変動表示を停止するタイミングで特殊保留表示に変更された状態で保留表示を再表示するようにしてもよい。そのようにすれば、ボタン保留表示であった筈のものが特殊保留表示に突然変わったかのような印象を与えることができ、遊技に対する興味を向上させることができる。

【0 5 2 3】

上記実施形態では役物作動演出の態様として勝利演出が選択された場合において、操作の有効期間内にプッシュボタン 1 2 0 が操作されない場合に、復活演出が実行される例について説明したが、操作の有効期間経過直後（ボタン操作タイマのタイムアウト直後）に演出用役物 1 2 7 を動作させて勝利演出を行うようにしても良い。図 6 7 に示すように、ステップ S 8 1 7 1 でボタン操作タイマがタイムアウトしている場合に（Y）、役物作動演出の態様として勝利演出が選択されているか否かを判定し（ステップ S 8 1 7 2）、勝利演出が選択されているときには、演出用役物 1 2 7 を動作させる（ステップ S 8 1 7 6）。勝利演出が選択されていないときには、ステップ S 8 1 7 3 以降の処理を行う。ステッ

プ S 8 1 7 2 以外の処理は上記実施形態と同様である。

【0524】

図 6 7 に示す処理を行う場合の演出画面を図 6 8 に示す。また、その場合の各処理のタイミングを図 6 9 に示す。役物作動演出の態様として勝利演出が選択された場合において、ボタン操作タイマのタイムアウト直後に演出用役物 1 2 7 を動作して (D 1 1)、演出表示装置 9 に「勝利」という文字 4 0 2 と特定のキャラ 4 0 3 が表示された後 (D 1 2)、大当りを示す演出図柄が停止表示される (D 1 3)。

【0525】

上記の実施形態では、役物作動演出の態様として勝利演出が選択された場合において、ボタン操作示唆表示 2 0 1 の表示終了後であっても、ボタン操作有効期間内にプッシュボタン 1 2 0 が操作されると、操作直後に演出用役物 1 2 7 が動作する例について説明したが、これに限らず、ボタン操作示唆表示 2 0 1 の表示終了後であって、ボタン操作有効期間内にプッシュボタン 1 2 0 が操作されたときに、復活演出と同様の演出が行われるようにしても良い。即ち、一旦、演出表示装置 9 に「敗北」を表示する演出を行った後に (D 2 1)、演出用役物 1 2 7 を動作させるようにしても良い (D 2 2)。

【0526】

上記の実施形態では、演出用役物 1 2 7 が、スーパーリーチ発展後に動作する例について説明したが、飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」となる可能性があることを予告する予告演出などが実行されるときに動作するようにしても良い。また、上記の実施形態では、役物作動演出において、演出用役物 1 2 7 は可変表示結果が大当たりとなる場合にのみ動作する例について説明したが、可変表示結果が大当たりとならない場合に動作するようにしても良い。

【0527】

上記の実施形態では、ステップ S 8 1 5 1 及びステップ S 8 1 5 2 の処理によって、スーパーリーチ発展後から所定時間 (例えば 8 秒) 経過後に、一旦、バトル態様の演出が中断され、演出表示装置 9 にボタン操作示唆表示 2 0 1 及びメータ 2 0 2 が表示される例 (図 6 3 の D 0 1) について説明したが、バトル態様の演出を中断させずに、例えば敵味方のキャラクタによるバトル態様の演出が実行されている期間中に演出表示装置 9 の一部にボタン操作示唆表示 2 0 1 やメータ 2 0 2 を表示させるようにしても良い。

【0528】

上記の実施形態では、スーパーリーチ発展後に可変表示結果が大当たりとなるときには演出用役物 1 2 7 を動作させ (勝利演出又は復活演出)、はずれとなるときには動作させない (敗北演出) 例について説明したが、これに限らず、可変表示結果が大当たりとなるときに高確率で演出用役物 1 2 7 を動作させ、はずれとなるときには低確率で演出用役物 1 2 7 を動作させるようにしても良い。即ち、演出用役物 1 2 7 の動作は、大当りの発生を報知するものではなく、大当りの可能性を示唆するものであっても良い。遊技者にとっては、演出用役物 1 2 7 が動作することによって大当りの期待度が向上することになる。

【0529】

このように演出用役物 1 2 7 の動作によって、大当りの可能性を示唆する場合に、例えば図 7 0 (a) に示すように、ボタン操作示唆表示の開始からスーパーリーチにおける敵味方のキャラクタによるバトル態様の演出を中断し、ボタン操作示唆表示の内にプッシュボタン 1 2 0 が操作されてボタン操作示唆表示が終了した場合には、該ボタン操作示唆表示の終了から所定のつなぎ演出 (例えば演出用役物 1 2 7 の動作等) を行い、プッシュボタン 1 2 0 の操作が無かった場合の操作有効報知期間 (即ち操作有効期間の 0. 2 秒前) の終了から前記中断したバトル態様の演出を再開するようにすると良い。一方、図 7 0 (b) に示すように、ボタン操作示唆表示の開始からバトル態様の演出を中断し、ボタン操作示唆表示の内にプッシュボタン 1 2 0 が操作されずに操作有効報知期間が終了してボタン操作示唆表示が終了した場合には、該ボタン操作示唆表示の終了から前記中断したバトル態様の演出を再開するようにすると良い。この例では、スーパーリーチ期間中の一定期間内 (図 7 0 の中断から再開まで) は、プッシュボタン 1 2 0 の操作にかかわらず、バト

ル演出が中断されている。また、当該期間中において、プッシュボタン120が操作された場合には、当該操作直後から再開までの期間につき演出としての演出用役物127の動作が実行され、遊技者の期待度が向上する。これによれば、ボタン操作示唆表示の実行中は特別演出を中断するので、操作有効期間であることを遊技者が認識しやすくなる。なお、図70(a)において、つなぎ演出を行わずに、中断したバトル演出を再開するようにしても良い。また、ボタン操作有効期間の終了後(ボタン操作タイマのタイムアウト後)にバトル演出を再開するようにしても良い。

【0530】

上記の実施形態では、図65に示すように、プッシュボタン120の操作無しで勝利演出を行う場合と、図66に示すように、プッシュボタン120の操作有り及びプッシュボタン120の操作無しで復活演出を行う場合に、役物作動タイマをセットし、該役物作動タイマがタイムアウトになったら演出用役物127を作動する例について説明したが、これに限らず、該役物作動タイマを用いずに、例えば変動時間タイマが所定値になったら演出用役物127を作動するようにしても良い。例えば、上記形態では、「復活演出」が選択された場合(「勝利演出」が選択されてボタン操作有効期間内にプッシュボタン120が操作されずに「復活演出」となる場合も含む)には、演出用役物127を動作させるタイミングが演出図柄の変動停止前の所定時間(2秒前)に固定されている。そのため、「復活演出」が選択された場合には、演出図柄変動中処理において、変動時間タイマの値が所定値(停止前2秒の時点での値)となったか否かを判定するようにしておき、所定値となったときに演出用役物127を動作させるようにしても良い。

【0531】

上記の実施形態では、「勝利演出」が選択され、ボタン操作有効期間内にプッシュボタン120が操作されたときには、その直後に演出用役物127を動作させ(D11)、その後バトルに勝利した旨の表示演出(D12)を行う例について説明したが、これら役物作動演出と表示演出とを逆の順序で行うようにしても良い。即ち、ボタン操作有効期間内にプッシュボタン120が操作されたときには、その直後にバトルに勝利した旨の表示演出を行い、その後演出用役物127を動作させるようにしても良い。このような順序にする場合には、勝利演出と復活演出とで、演出用役物127の動作タイミングを共通(例えば演出図柄の変動停止前2秒)にしておくとも良い。即ち、可変表示結果が大当たりとなる場合には、勝利演出又は復活演出にかかわらず演出用役物127の動作タイミングを一定となるようにしておき、その他の演出(例えば「勝利!!」の文字402等の表示)の実行タイミングや実行の有無等によって、遊技者に大当たりの発生を報知するタイミングを異ならせるようにしても良い。

【0532】

上記の実施形態において、「勝利演出」が選択され、ボタン操作有効期間内にプッシュボタン120が操作されたときには、その直後に演出用役物127を動作させるようにしたが(D11)、ここで演出用役物127の動作開始(棒状物の下降開始)から動作終了(元の位置に戻る)までの時間を、プッシュボタン120が操作されたタイミングに応じて異ならせるようにしても良い。例えば、プッシュボタン120が操作された直後に演出用役物127の動作を開始(例えば下降開始)させ、演出図柄の変動停止直前に動作終了(元の位置に戻る)させるような制御をしても良い。この場合にはD11に示すような「勝利!!」の文字402等の表示演出を行わないようにしても良い。

【0533】

上記の実施形態では、大当たりの可能性を示唆する演出が役物作動演出である例について説明したが、これに限らず、音声や所定の楽曲によるイントロ予告であっても良く、演出表示装置9に所定画像(例えば前述したD12の画像)を表示する演出であっても良い。

【0534】

なお、上記の実施の形態では、演出装置を制御する回路が搭載された基板として、演出制御基板80、音声出力基板70およびランプドライバ基板35が設けられているが、演出装置を制御する回路を1つの基板に搭載してもよい。さらに、演出表示装置9等を制御

する回路が搭載された第１の演出制御基板（表示制御基板）と、その他の演出装置（ランプ、ＬＥＤ、スピーカ２７など）を制御する回路が搭載された第２の演出制御基板との２つの基板を設けるようにしてもよい。

【０５３５】

また、上記の実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に対して直接コマンドを送信していたが、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が他の基板（例えば、図３に示す音声出力基板７０やランプドライバ基板３５など、または音声出力基板７０に搭載されている回路による機能とランプドライバ基板３５に搭載されている回路による機能とを備えた音／ランプ基板）に演出制御コマンドを送信し、他の基板を経由して演出制御基板８０における演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信されるようにしてもよい。その場合、他の基板においてコマンドが単に通過するようにしてもよいし、音声出力基板７０、ランプドライバ基板３５、音／ランプ基板にマイクロコンピュータ等の制御手段を搭載し、制御手段がコマンドを受信したことに応じて音声制御やランプ制御に関わる制御を実行し、さらに、受信したコマンドを、そのまま、または例えば簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置９を制御する演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信するようにしてもよい。その場合でも、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、上記の実施の形態における遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行うのと同様に、音声出力基板７０、ランプドライバ基板３５または音／ランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行うことができる。

【０５３６】

その他にも、パチンコ遊技機１の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、演出表示装置９の表示領域における演出画像の表示動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。加えて、本発明の遊技機は、入賞球の検出にตอบสนองして所定数の賞球を払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技球を封入し入賞球の検出にตอบสนองして得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

【産業上の利用可能性】

【０５３７】

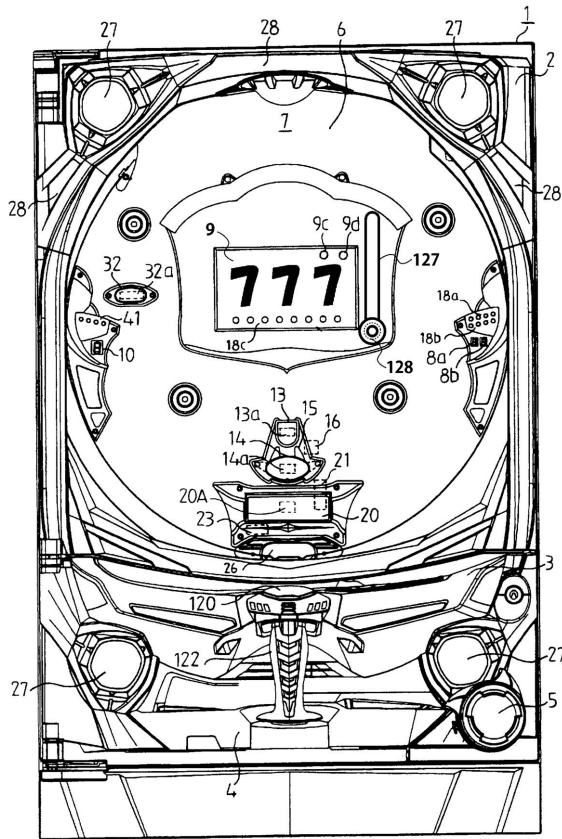
本発明は、遊技者が所定の遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機等の遊技機に好適に適用される。

【符号の説明】

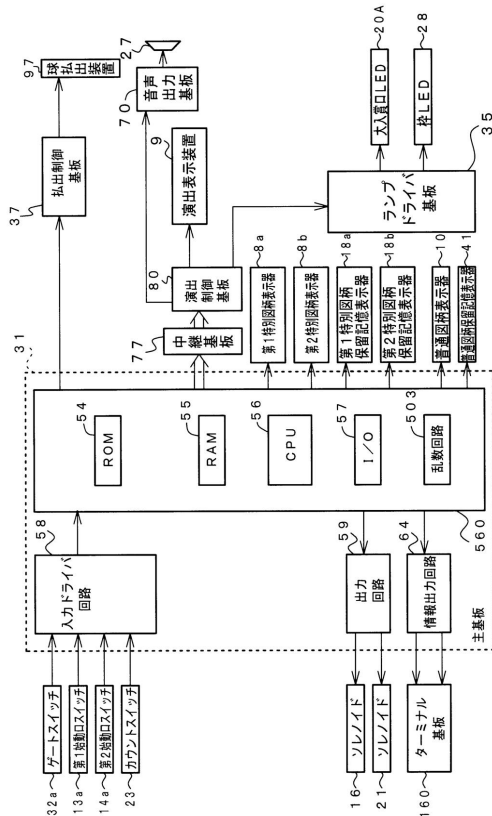
【０５３８】

- １ パチンコ遊技機
- ８ a 第１特別図柄表示器
- ８ b 第２特別図柄表示器
- ９ 演出表示装置
- １ ３ 第１始動入賞口
- １ ４ 第２始動入賞口
- １ ８ c 合算保留記憶表示部
- ２ ０ 特別可変入賞球装置
- ３ １ 遊技制御基板（主基板）
- ５ ６ Ｃ Ｐ Ｕ
- ５ ６ ０ 遊技制御用マイクロコンピュータ
- ８ ０ 演出制御基板
- １ ０ ０ 演出制御用マイクロコンピュータ
- １ ０ １ 演出制御用Ｃ Ｐ Ｕ
- １ ０ ９ Ｖ Ｄ Ｐ
- １ ２ ０ プッシュボタン
- １ ２ ７ 演出用役物（役物）

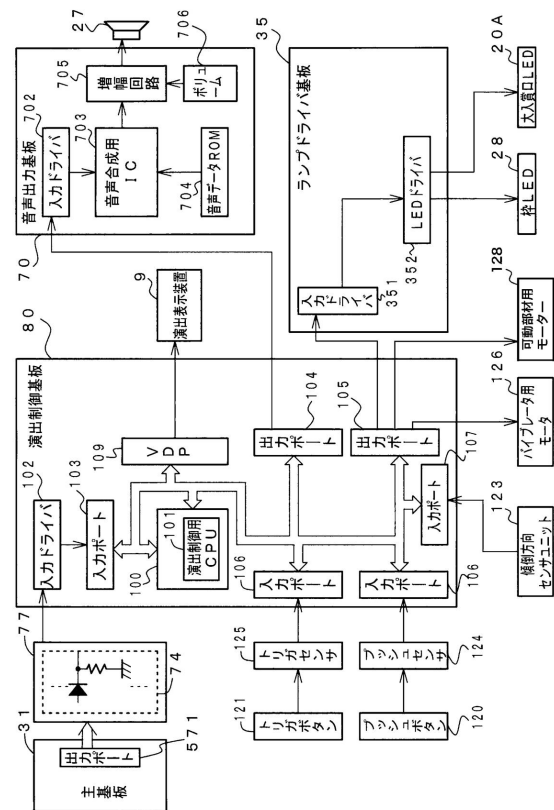
【図 1】



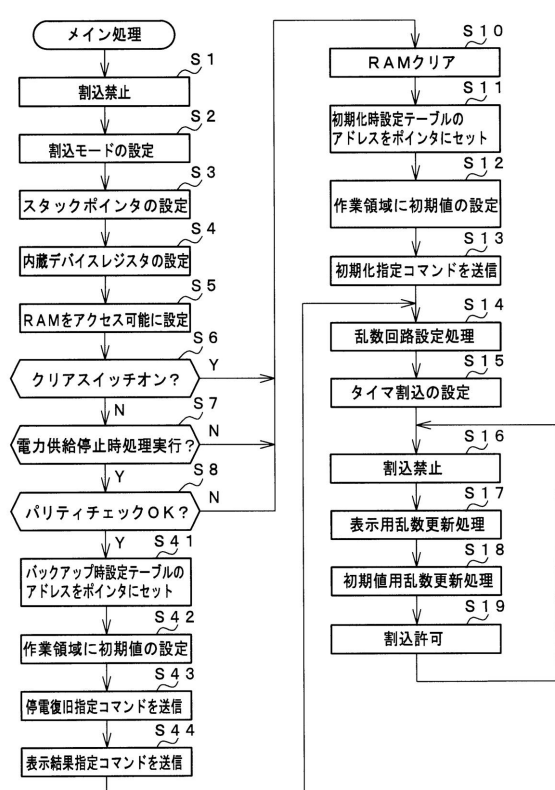
【図 2】



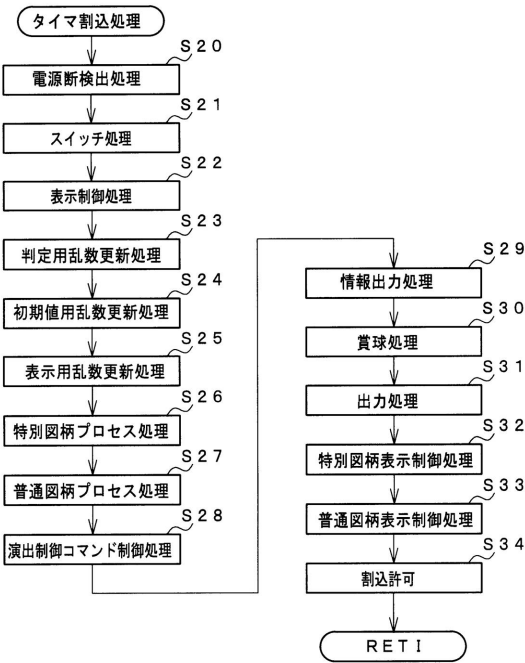
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

可変表示結果	変動パターン	特定演出	リーチ演出	時間変動時間(秒)	備考
はずれ	非リーチPA1-1	なし	非リーチ	5.75	短縮なし、通常変動ではずれ
	非リーチPA1-2	なし	非リーチ	1.50	短縮変動ではずれ
	非リーチPA1-3	滑り	非リーチ	8.25	通常変動ではずれ後、滑り演出ではずれ
	非リーチPA1-4	擬似連(1回)	非リーチ	10.20	通常変動ではずれ後、再変動1回ではずれ
	ノーマルPA2-1	なし	ノーマル	12.75	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPA2-2	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPB2-1	擬似連(1回)	ノーマル	10.75	通常変動ではずれ後、再変動1回でノーマルリーチではずれ
	ノーマルPB2-2	擬似連(2回)	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチではずれ
	スーパーPA3-1	擬似連(3回)	スーパーA	32.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチAではずれ
	スーパーPA3-2	擬似連(3回)	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチBではずれ
大当たり	スーパーPB3-1	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAではずれ
	スーパーPB3-2	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBではずれ
	ノーマルPA2-3	なし	ノーマル	12.75	ノーマルリーチで大当たり
	ノーマルPA2-4	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチで大当たり
	ノーマルPB2-3	擬似連(1回)	ノーマル	10.75	通常変動ではずれ後、再変動1回でノーマルリーチで大当たり
	ノーマルPB2-4	擬似連(2回)	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチで大当たり
	スーパーPA3-3	擬似連(3回)	スーパーA	32.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチAで大当たり
	スーパーPA3-4	擬似連(3回)	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチBで大当たり
	スーパーPB3-3	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAで大当たり
	スーパーPB3-4	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBで大当たり
突然確変大当り/小当り	特選PG1-1	なし	非リーチ	5.75	通常変動で突然確変大当り又は小当り
	特選PG1-2	滑り	非リーチ	11.75	通常変動ではずれ後、滑り演出で突然確変大当り又は小当り
	特選PG1-3	擬似連(1回)	非リーチ	15.50	通常変動ではずれ後、再変動1回で突然確変大当り又は小当り
	特選PG2-1	なし	ノーマル	12.75	リーチはずれ後に再変動で突然確変大当り又は小当り
	特選PG2-2	滑り	ノーマル	16.50	リーチはずれ後に滑り変動で突然確変大当り又は小当り

【図 7】

乱数	範囲	用途	加算
ランダム1	0〜39	大当り種別判定用	0.004秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1〜251	変動パターン種別判定用	0.004秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム3	1〜997	変動パターン判定用	0.004秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム4	3〜13	普通図柄大当り判定用	0.004秒毎に1ずつ加算
ランダム5	3〜13	ランダム4初期値決定用	0.004秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算

【図 8】

大当り判定テーブル		
大当り判定値 (ランダムR [0〜65535] と比較される)		
通常時 (非確変時)		確変時
1020〜1079, 13320〜13477 (確率: 1/300)		1020〜1519, 13320〜15004 (確率: 1/30)
(A)		
小当り判定テーブル (第1特別図柄用)		
小当り判定値 (ランダムR [0〜65535] と比較される)		
54000〜54217 (確率: 1/300)		
(B)		
小当り判定テーブル (第2特別図柄用)		
小当り判定値 (ランダムR [0〜65535] と比較される)		
54000〜54022 (確率: 1/3000)		
(C)		
大当り種別判定テーブル (第1特別図柄用)		
大当り種別判定値 (ランダム1 と比較される)		
通常大当り	確変大当り	突然確変大当り
0〜15	16〜34	35〜39
(D)		
大当り種別判定テーブル (第2特別図柄用)		
大当り種別判定値 (ランダム1 と比較される)		
通常大当り	確変大当り	突然確変大当り
0〜15	16〜38	39
(E)		

【図 9】

(A)
大当り用変動パターン種別判定テーブル 132A

大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	ノーマルCA3-2	スーパーCA3-3
通常大当り	1~74	75~149	150~251

(B)
大当り用変動パターン種別判定テーブル 132B

大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	ノーマルCA3-2	スーパーCA3-3
確変大当り	1~38	39~79	80~251

(C)
大当り用変動パターン種別判定テーブル 132C

大当り種別	変動パターン種別	
	特殊CA4-1	特殊CA4-2
突然確変大当り	1~100	101~251

(D)
小当り用変動パターン種別判定テーブル 132D

	変動パターン種別	
	特殊CA4-1	
小当り	1~251	

【図 10】

(A)
はずれ用変動パターン種別判定テーブル(通常用) 135A

変動パターン種別				
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	ノーマルCA2-4	ノーマルCA2-5	スーパーCA2-7
1~79	80~99	100~169	170~229	230~251

(B)
はずれ用変動パターン種別判定テーブル(短縮用) 135B

変動パターン種別					
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	非リーチCA2-3	ノーマルCA2-4	ノーマルCA2-6	スーパーCA2-7
1~79	80~89	90~199	200~214	215~229	230~251

(C)
はずれ用変動パターン種別判定テーブル(確変/時短用) 135C

変動パターン種別	
非リーチCA2-3	スーパーCA2-7
1~219	220~251

【図 11】

(A)
当り変動パターン判定テーブル 137A

変動パターン種別	判定値	変動パターン
ノーマルCA3-1	1~560	ノーマルPA2-3
	561~997	ノーマルPA2-4
ノーマルCA3-2	1~560	ノーマルPB2-3
	561~997	ノーマルPB2-4
スーパーCA3-3	1~268	スーパーPA3-3
	269~660	スーパーPA3-4
	661~800	スーパーPB3-3
	801~997	スーパーPB3-4

(B)
当り変動パターン判定テーブル 137B

変動パターン種別	判定値	変動パターン
特殊CA4-1	1~540	特殊PG1-1
	541~636	特殊PG1-2
	637~997	特殊PG1-3
特殊CA4-2	1~180	特殊PG2-1
	181~997	特殊PG2-2

【図 12】

はずれ変動パターン判定テーブル 138A

変動パターン種別	判定値	変動パターン
非リーチCA2-1	1~997	非リーチPA1-1
非リーチCA2-2	1~500	非リーチPA1-3
	501~997	非リーチPA1-4
非リーチCA2-3	1~997	非リーチPA1-2
ノーマルCA2-4	1~560	ノーマルPA2-1
	561~997	ノーマルPA2-2
ノーマルCA2-5	1~997	ノーマルPB2-2
ノーマルCA2-6	1~997	ノーマルPB2-1
スーパーCA2-7	1~268	スーパーPA3-1
	269~560	スーパーPA3-2
	561~900	スーパーPB3-1
	901~997	スーパーPB3-2

【図 13】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	X X	変動パターンX X 指定	演出図柄の変動パターン(X X=変動パターン番号)
8 C	0 1	表示結果1 指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8 C	0 2	表示結果2 指定 (通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
8 C	0 3	表示結果3 指定 (確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
8 C	0 4	表示結果4 指定 (突然確変大当り指定)	突然確変大当りに決定されていることの指定
8 C	0 5	表示結果5 指定 (小当り指定)	小当りに決定されていることの指定
8 D	0 1	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定
8 D	0 2	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定
8 F	0 0	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
9 0	0 0	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
9 2	0 0	停電復帰指定	停電復帰画面を表示することの指定
9 F	0 0	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A 0	0 1	大当り開始指定	確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 0	0 2	小当り/突然確変大当り開始指定	小当り又は突然確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 1	X X	大入賞口開放中指定	X Xで示す図柄目の大入賞口開放中指定 (X X=01 (H) ~0F (H))
A 2	X X	大入賞口開放後指定	X Xで示す図柄目の大入賞口開放後指定 (X X=01 (H) ~0F (H))
A 3	0 1	大当り終了指定	大当り終了画面を表示すること及び確変大当りであることの指定
A 3	0 2	小当り/突然確変大当り終了指定	小当り終了画面 (突然確変大当り終了画面と兼用) を表示することの指定

【図 1 4】

MODE	EXT	名称	内容
B 0	0 0	通常状態背景指定	遊技状態が通常状態であるときの表示指定
B 0	0 1	確変状態背景指定	遊技状態が確変状態であるときの表示指定
B 0	0 2	時短状態背景指定	遊技状態が時短状態であるときの表示指定
C 0	0 0	第 1 保留記憶数加算指定	第 1 保留記憶数が 1 増加したことの指定
C 1	0 0	第 2 保留記憶数加算指定	第 2 保留記憶数が 1 増加したことの指定
C 2	0 0	第 1 保留記憶数減算指定	第 1 保留記憶数が 1 減少したことの指定
C 3	0 0	第 2 保留記憶数減算指定	第 2 保留記憶数が 1 減少したことの指定
C 4	X X	図柄指定コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果 (表示結果) を指定
C 6	X X	変動カテゴリーコマンド	始動入賞時の入賞時判定結果 (変動パターン) を指定

【図 1 5】

MODE	EXT	名称	内容
C 4	0 0	図柄 1 指定 (はずれ指定)	入賞時判定結果がはずれであることの指定
C 4	0 1	図柄 2 指定 (通常大当り指定)	入賞時判定結果が通常大当りであることの指定
C 4	0 2	図柄 3 指定 (確変大当り指定)	入賞時判定結果が確変大当りであることの指定
C 4	0 3	図柄 4 指定 (突然確変大当り指定)	入賞時判定結果が突然確変大当りであることの指定
C 4	0 4	図柄 5 指定 (小当り指定)	入賞時判定結果が小当りであることの指定

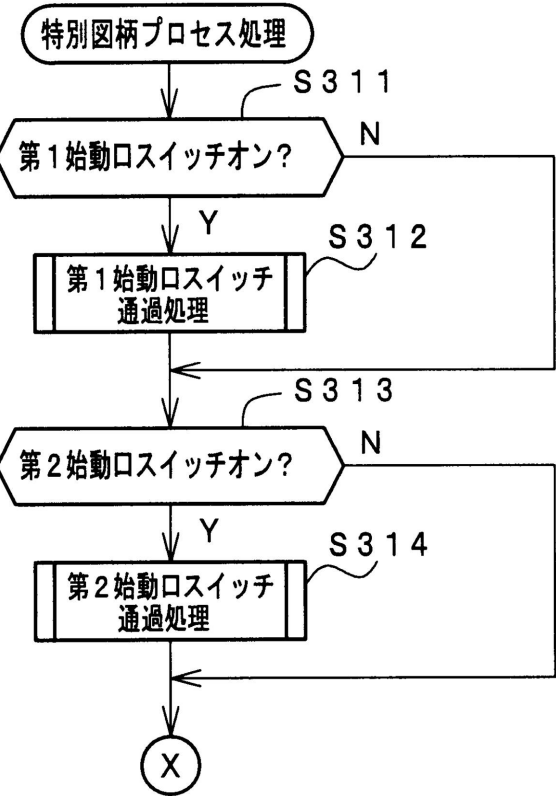
【図 1 6】

MODE	EXT	名称	内容
C 6	0 0	変動カテゴリー 1	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 1~7 9 (非リーチQ&Z-1) になると判定したことの指定
C 6	0 1	変動カテゴリー 2	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 8 0~8 9 になると判定したことの指定
C 6	0 2	変動カテゴリー 3	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 9 0~9 9 になると判定したことの指定
C 6	0 3	変動カテゴリー 4	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 1 0 0~1 6 9 になると判定したことの指定
C 6	0 4	変動カテゴリー 5	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 1 7 0~1 9 9 になると判定したことの指定
C 6	0 5	変動カテゴリー 6	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 2 0 0~2 1 4 になると判定したことの指定
C 6	0 6	変動カテゴリー 7	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 2 1 5~2 2 9 になると判定したことの指定
C 6	0 7	変動カテゴリー 8	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が 2 3 0~2 5 1 (スーパ-Q&Z-7) になると判定したことの指定
C 6	0 8	変動カテゴリー 9	始動入賞時に確変状態又は時短状態でハズレ且つ乱数値が 1~2 1 9 (非リーチQ&Z-3) になると判定したことの指定
C 6	0 9	変動カテゴリー 1 0	始動入賞時に確変状態又は時短状態でハズレ且つ乱数値が 2 2 0~2 5 1 (スーパ-Q&Z-7) になると判定したことの指定

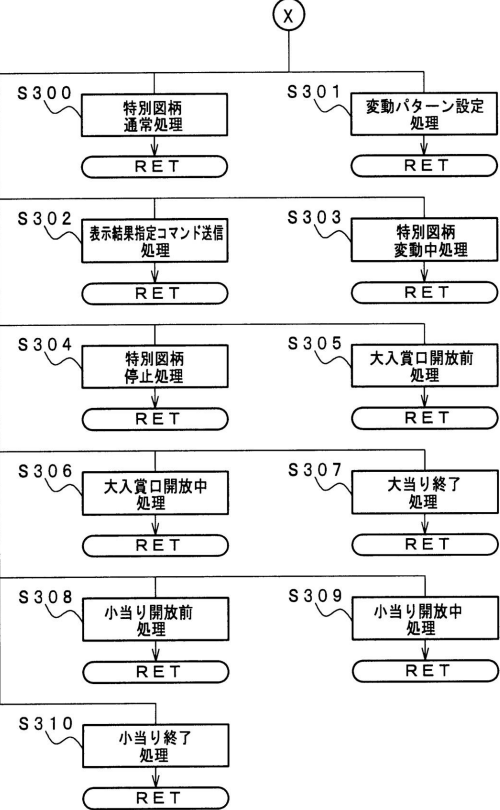
【図 1 7】

MODE	EXT	名称	内容
C 6	1 0	変動カテゴリー 2 1	始動入賞時に通常大当り且つ乱数値が 1~7 4 (ノーマルQ&Z-1) になると判定したことの指定
C 6	1 1	変動カテゴリー 2 2	始動入賞時に通常大当り且つ乱数値が 7 5~1 4 9 (ノーマルQ&Z-2) になると判定したことの指定
C 6	1 2	変動カテゴリー 2 3	始動入賞時に通常大当り且つ乱数値が 1 5 0~2 5 1 (スーパ-Q&Z-3) になると判定したことの指定
C 6	1 3	変動カテゴリー 2 4	始動入賞時に確変大当り且つ乱数値が 1~3 8 (ノーマルQ&Z-1) になると判定したことの指定
C 6	1 4	変動カテゴリー 2 5	始動入賞時に確変大当り且つ乱数値が 3 9~7 9 (ノーマルQ&Z-2) になると判定したことの指定
C 6	1 5	変動カテゴリー 2 6	始動入賞時に確変大当り且つ乱数値が 8 0~2 5 1 (スーパ-Q&Z-3) になると判定したことの指定
C 6	1 6	変動カテゴリー 2 7	始動入賞時に突然確変大当り且つ乱数値が 1~1 0 0 (特殊Q&M-1) になると判定したことの指定
C 6	1 7	変動カテゴリー 2 8	始動入賞時に突然確変大当り且つ乱数値が 1 0 1~2 5 1 (特殊Q&M-2) になると判定したことの指定
C 6	1 8	変動カテゴリー 2 9	始動入賞時に小当り且つ乱数値が 1~2 5 1 (特殊Q&M-1) になると判定したことの指定

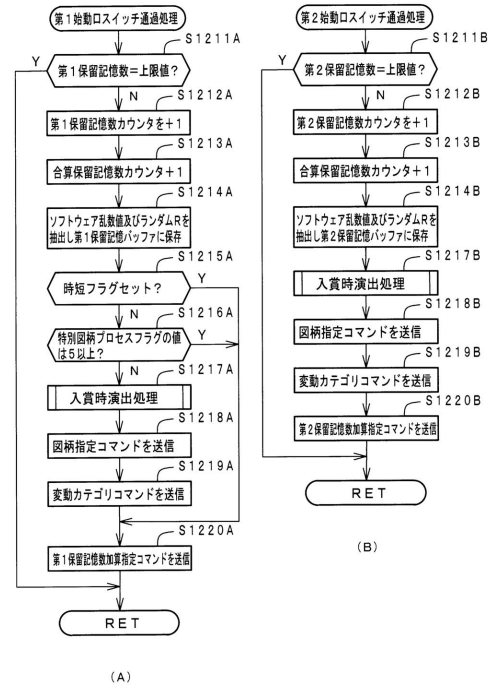
【図 1 8】



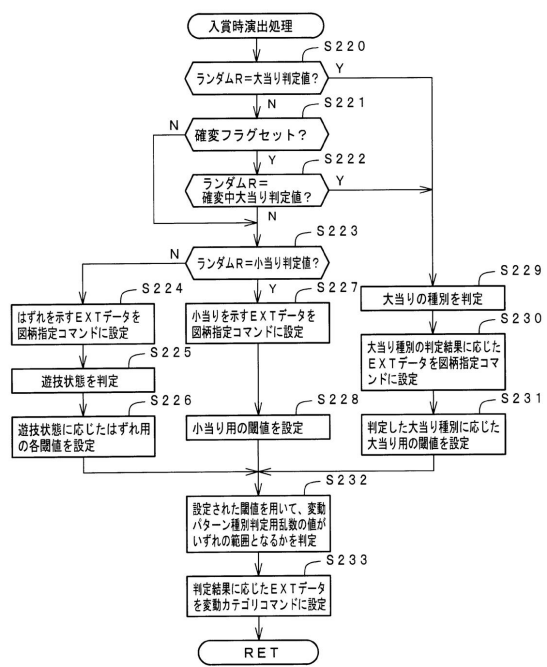
【図 1 9】



【図 20】



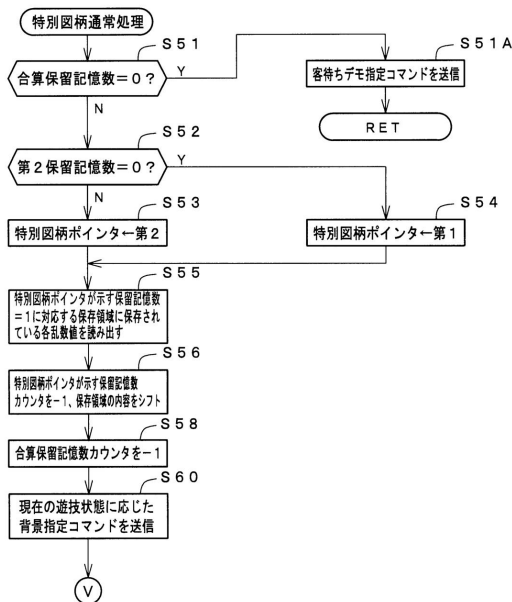
【図 22】



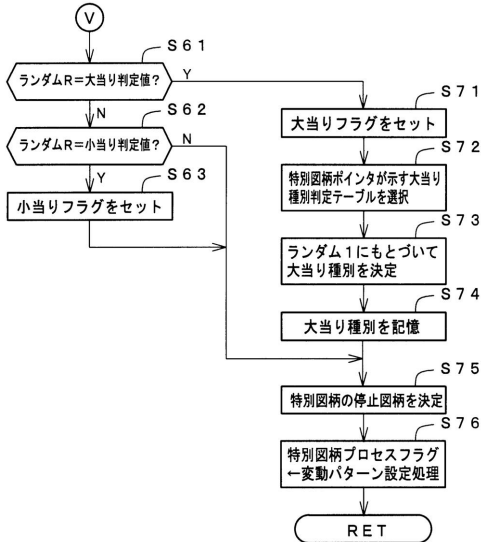
【図 21】

第1保留記憶バッファ	第1保留記憶数=1に応じた保存領域	第2保留記憶バッファ	第2保留記憶数=1に応じた保存領域
	第1保留記憶数=2に応じた保存領域		第2保留記憶数=2に応じた保存領域
	第1保留記憶数=3に応じた保存領域		第2保留記憶数=3に応じた保存領域
	第1保留記憶数=4に応じた保存領域		第2保留記憶数=4に応じた保存領域

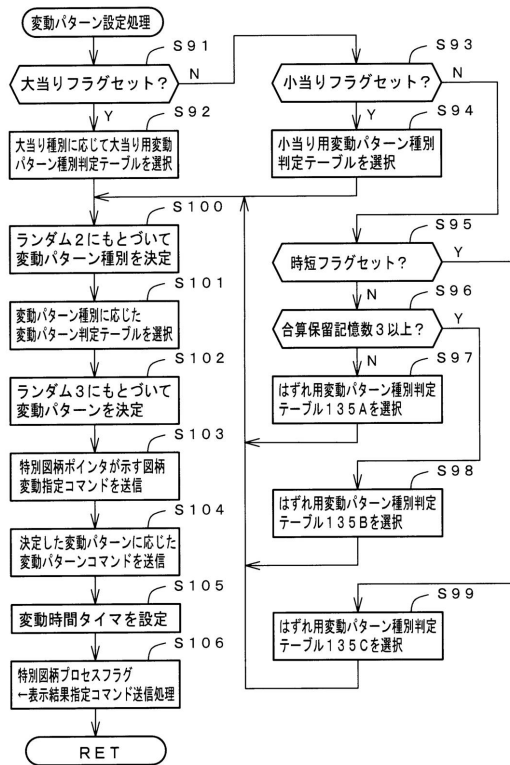
【図 23】



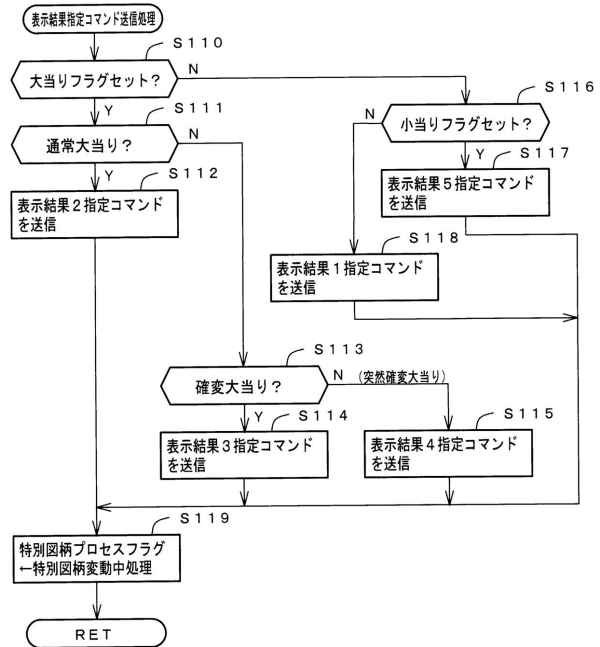
【図 24】



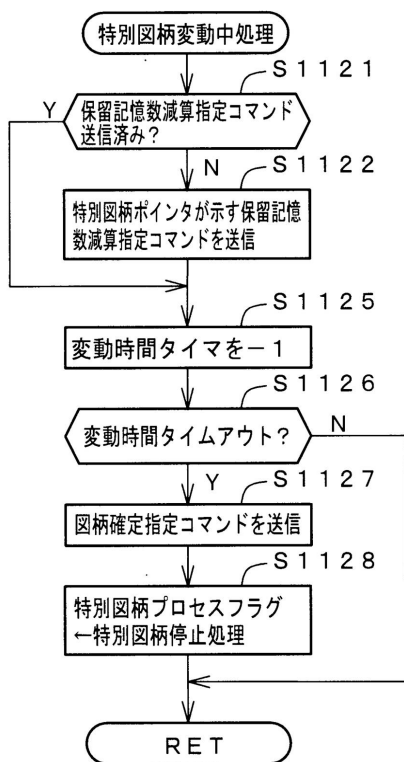
【図 25】



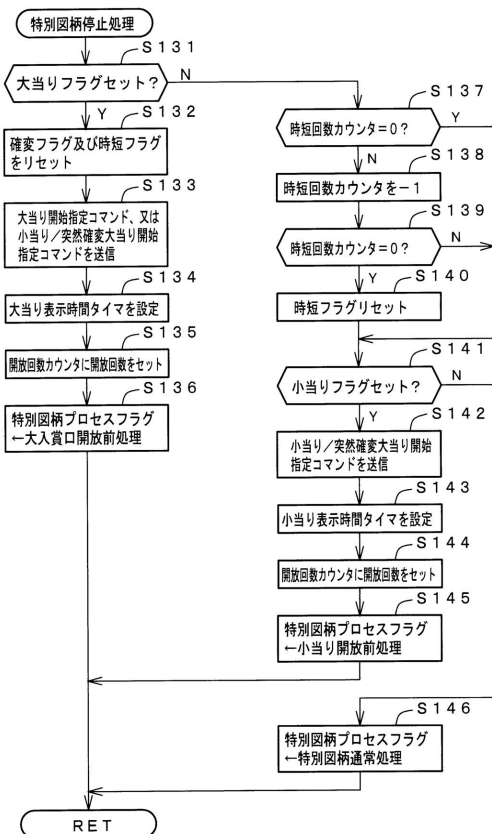
【図 26】



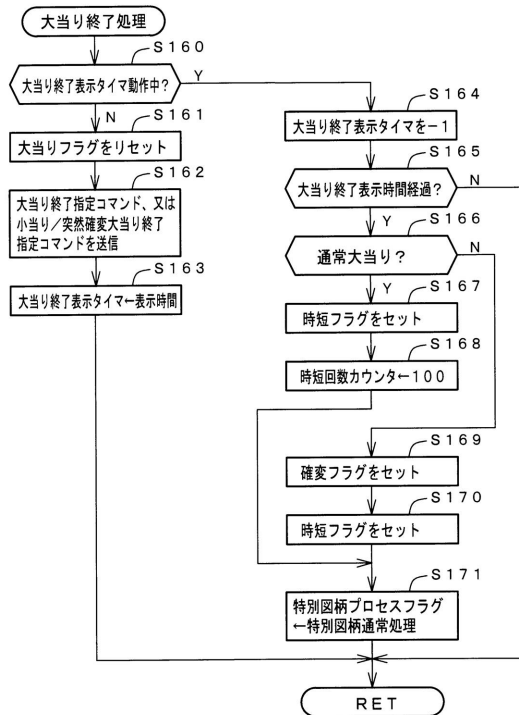
【図 27】



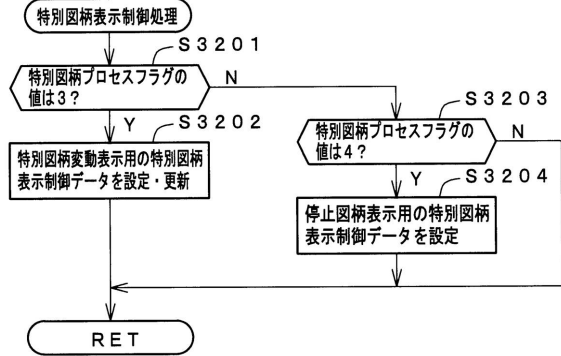
【図 28】



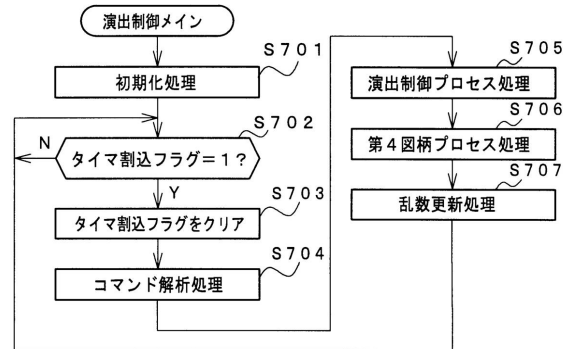
【図 29】



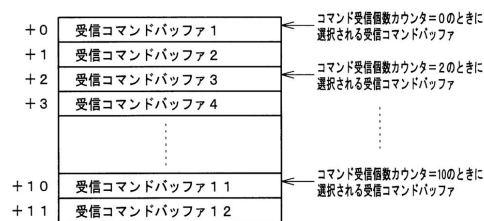
【図 30】



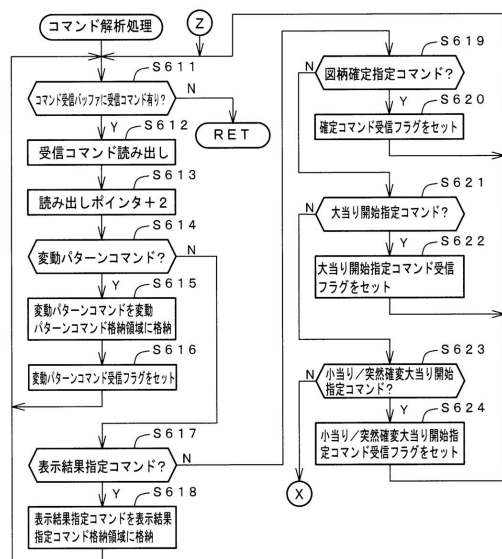
【図 31】



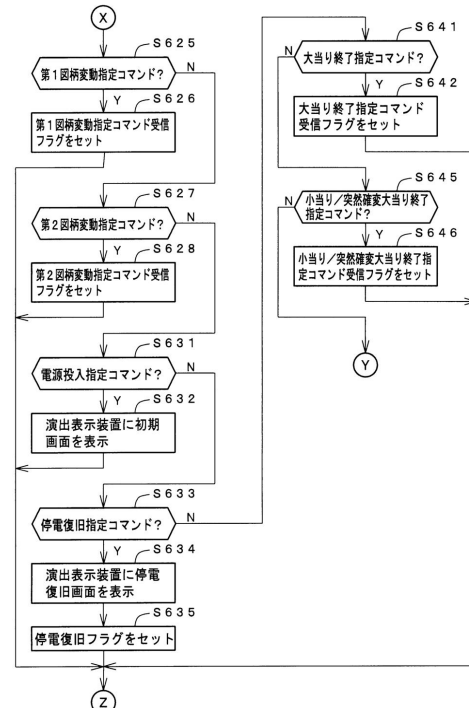
【図 32】



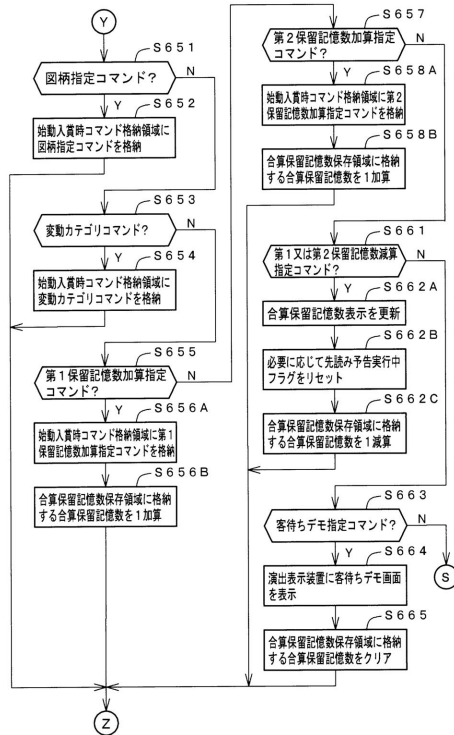
【図 33】



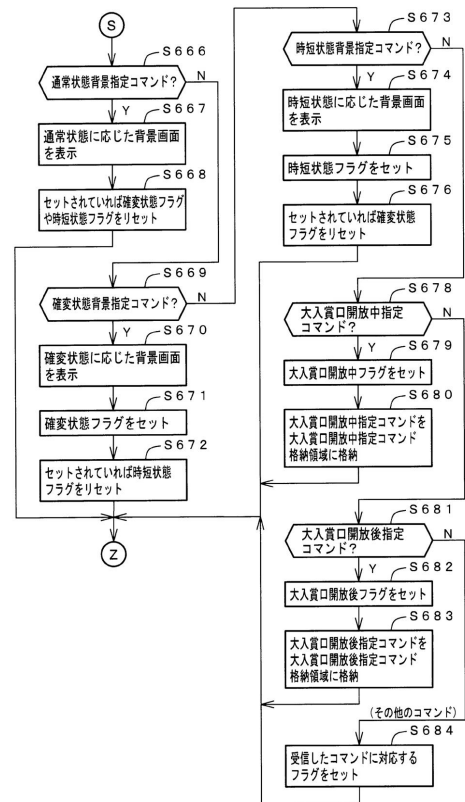
【図 34】



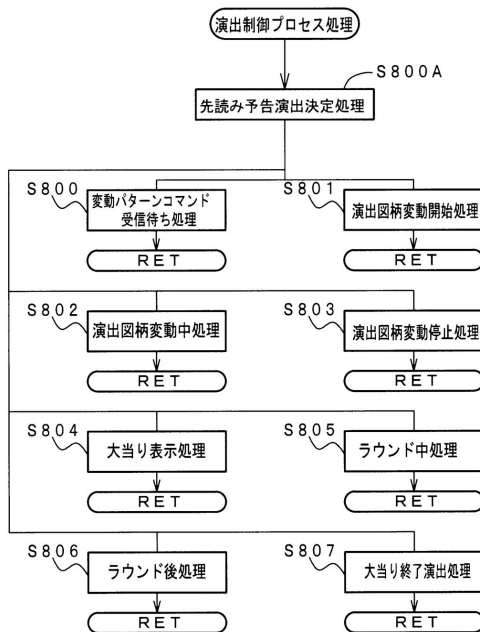
【図 35】



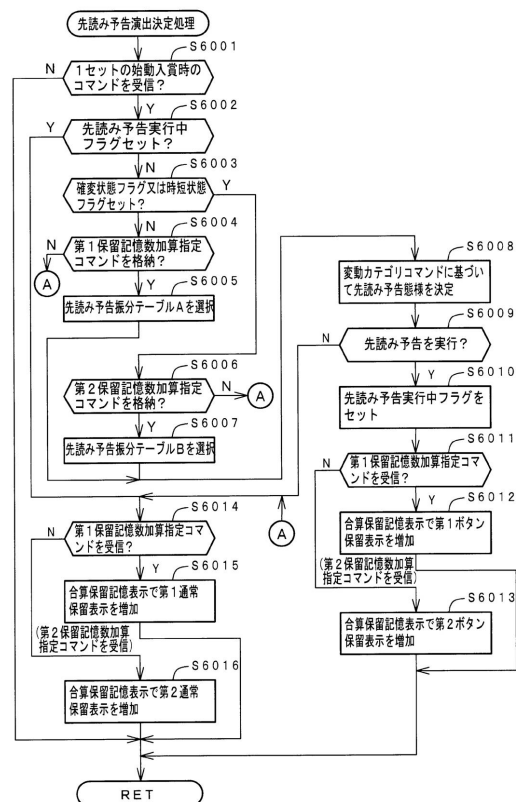
【図 36】



【図 37】



【図 38】



【図 39】

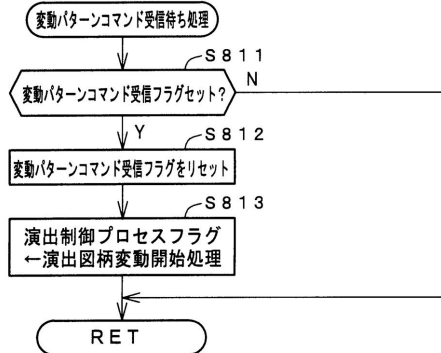
(A) 先読み予告振分テーブルA (通常状態時)

先読み予告態様	非リーチ はずれ	スーパーリーチ はずれ	スーパーリーチ 大当り
保留球変化	○	○	○

(B) 先読み予告振分テーブルB (確変/時短状態時)

先読み予告態様	非リーチ はずれ	スーパーリーチ はずれ	スーパーリーチ 大当り
保留球変化	×	○	○

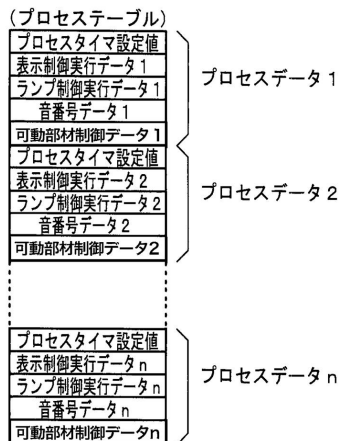
【図 40】



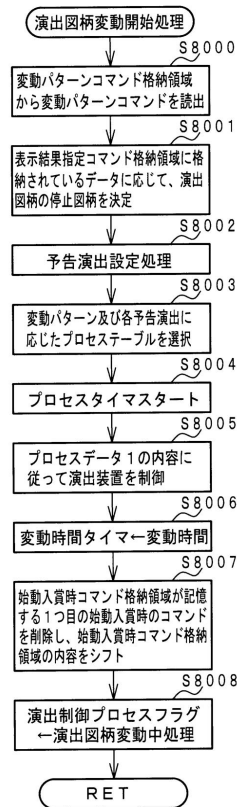
【図 42】

表示結果指定コマンド	停止図柄組合せの種類	左中右停止図柄
はずれ指定 (リーチなし)	はずれ図柄	左右不一致
はずれ指定 (リーチあり)		左右のみ一致
通常大当り	通常大当り図柄	左中右の偶数の揃い
確変大当り	確変大当り図柄	左中右の奇数の揃い
突然確変大当り /小当り	突然確変大当り図柄 (小当り図柄)	1 3 5

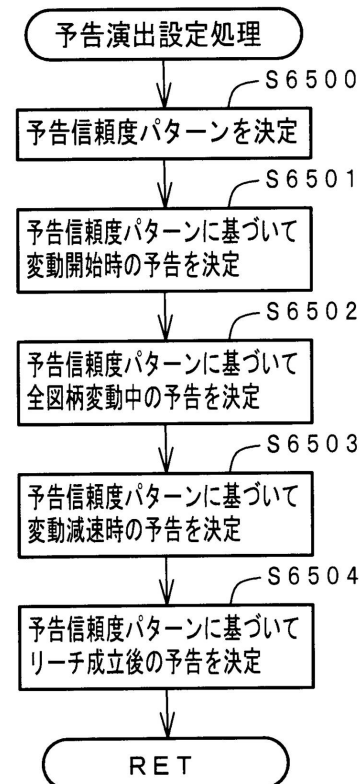
【図 43】



【図 41】



【図 44】



【図 45】

予告信頼度パターン	変動開始時	全図柄変動中	変動減速時	リーチ成立後	割振
予告信頼度パターン1	低信頼度	低信頼度	低信頼度	低信頼度	12%
予告信頼度パターン2	低信頼度	低信頼度	低信頼度	中信頼度	11%
予告信頼度パターン3	低信頼度	低信頼度	低信頼度	高信頼度	11%
予告信頼度パターン4	低信頼度	低信頼度	中信頼度	中信頼度	11%
予告信頼度パターン5	低信頼度	低信頼度	中信頼度	高信頼度	11%
予告信頼度パターン6	低信頼度	中信頼度	中信頼度	中信頼度	11%
予告信頼度パターン7	低信頼度	中信頼度	中信頼度	高信頼度	11%
予告信頼度パターン8	中信頼度	中信頼度	中信頼度	中信頼度	11%
予告信頼度パターン9	中信頼度	中信頼度	中信頼度	高信頼度	11%

【図 46】

(A) 低信頼度予告決定テーブル (はずれ用)

予告種類	割振
予告A	20%
予告B	20%
予告なし	60%

(E) 高信頼度予告決定テーブル (はずれ用)

予告種類	割振
予告C	10%
予告D	10%
予告なし	80%

(B) 低信頼度予告決定テーブル (大当り用)

予告種類	割振
予告A	10%
予告B	10%
予告なし	80%

(F) 高信頼度予告決定テーブル (大当り用)

予告種類	割振
予告C	40%
予告D	40%
予告なし	20%

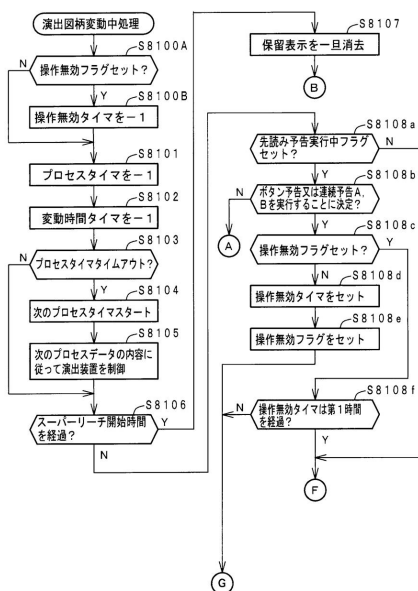
(C) 中信頼度予告決定テーブル (はずれ用)

予告種類	割振
ボタン予告	10%
連打予告A	10%
連打予告B	10%
予告なし	70%

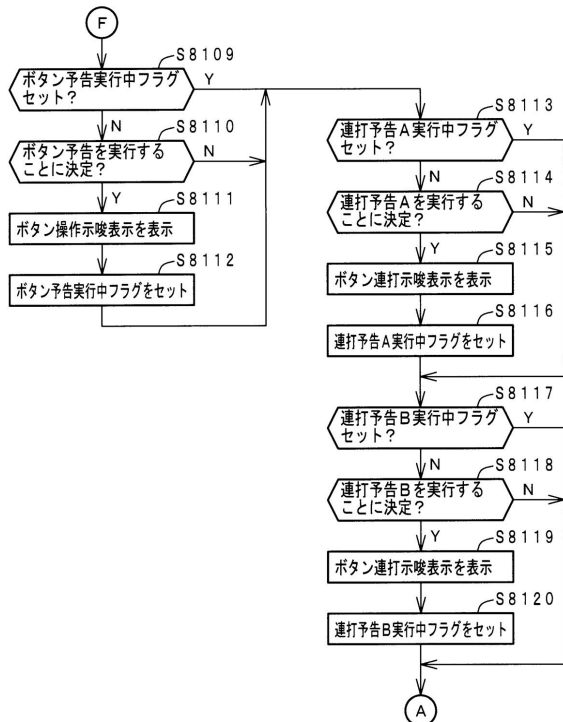
(D) 中信頼度予告決定テーブル (大当り用)

予告種類	割振
ボタン予告	15%
連打予告A	15%
連打予告B	20%
予告なし	50%

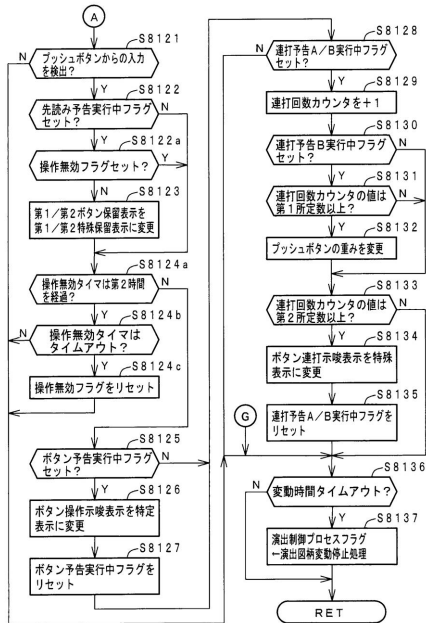
【図 47】



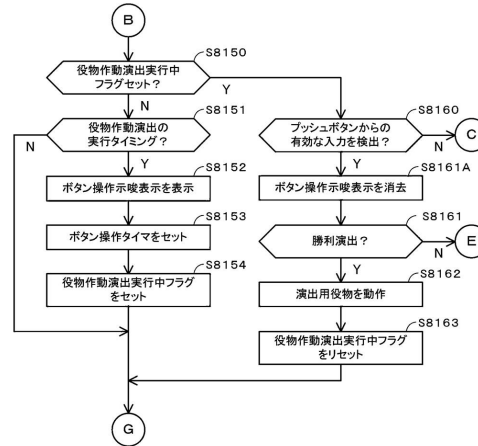
【図 48】



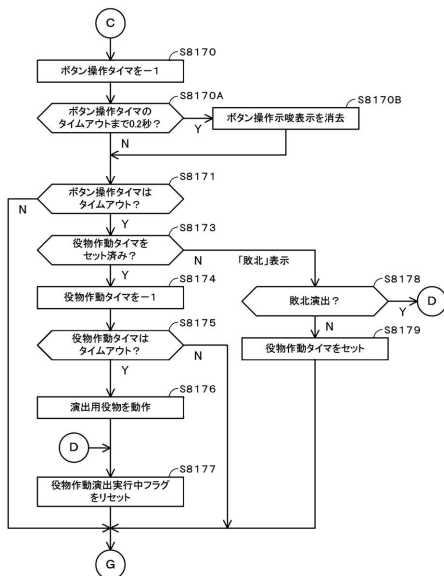
【図 49】



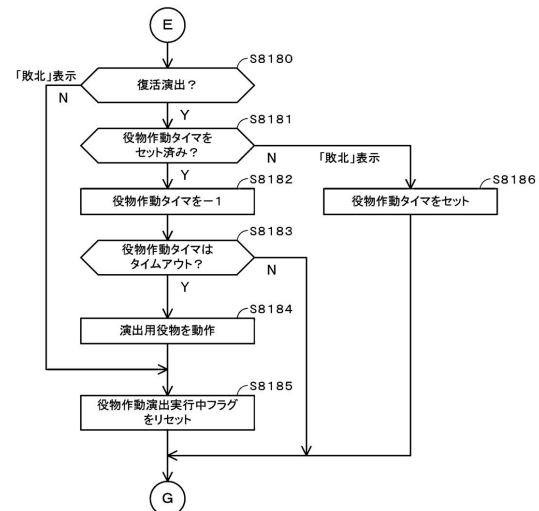
【図 50】



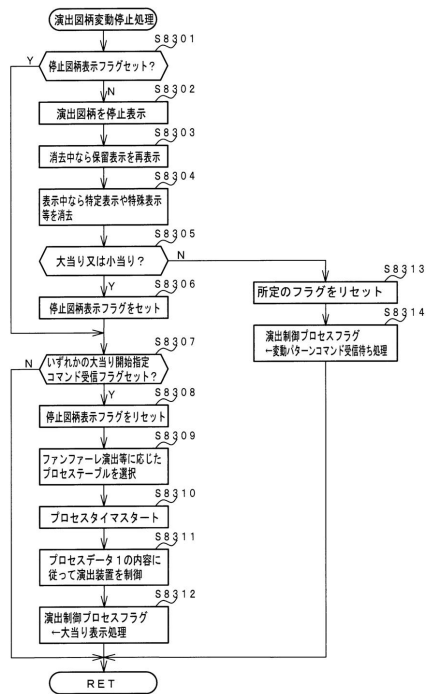
【図 51】



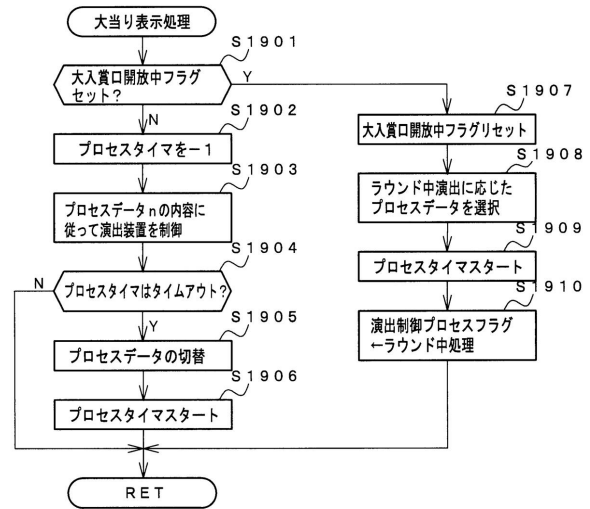
【図 52】



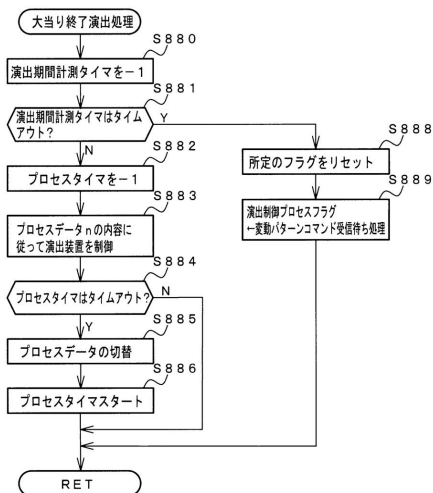
【図 53】



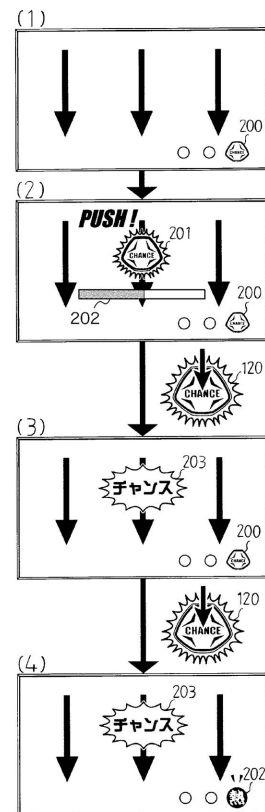
【図 54】



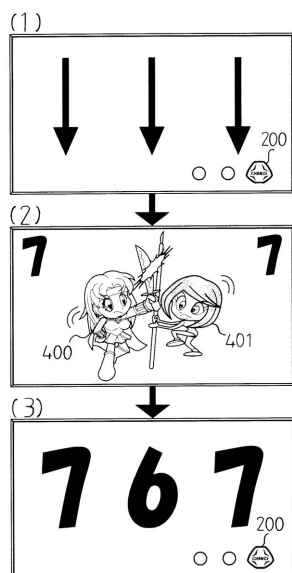
【図 55】



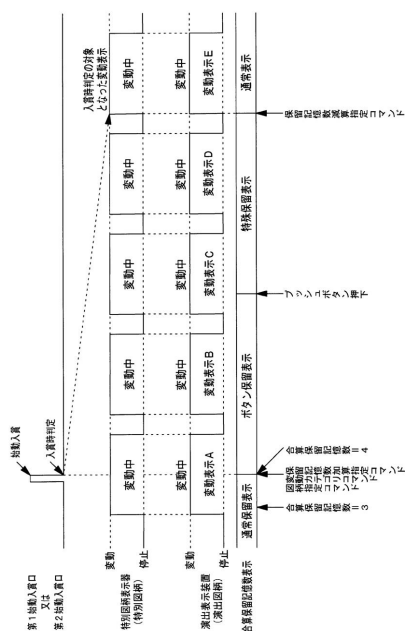
【図 56】



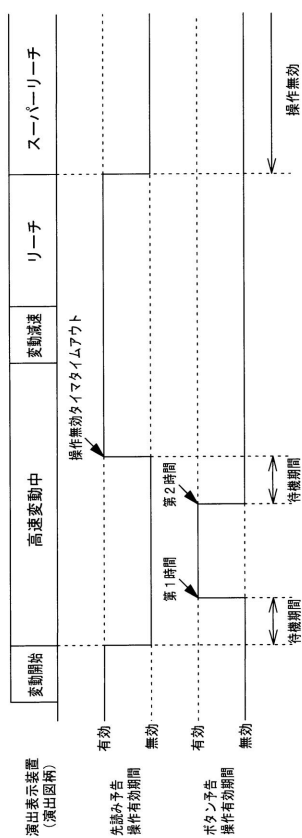
【図 5 7】



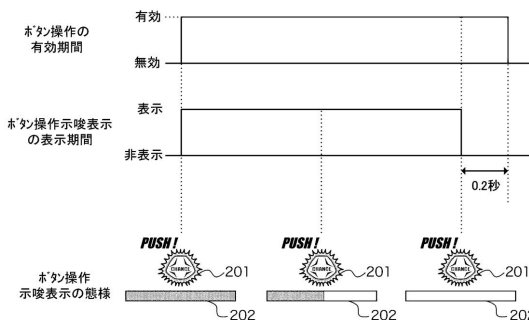
【図 58】



【図 5 9】



【図 60】



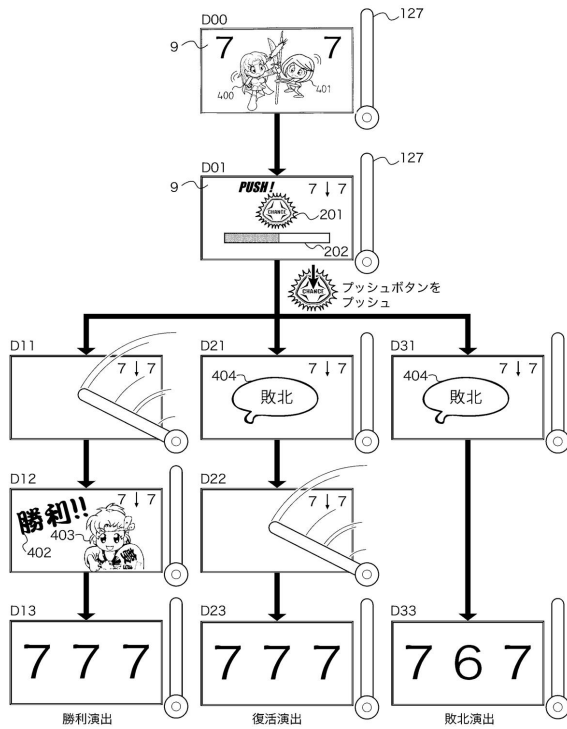
【図 6 1】

可変表示結果	ボタン操作し唆表示の態様		
	白	青	赤
大当り	10%	30%	60%
はずれ	70%	20%	10%

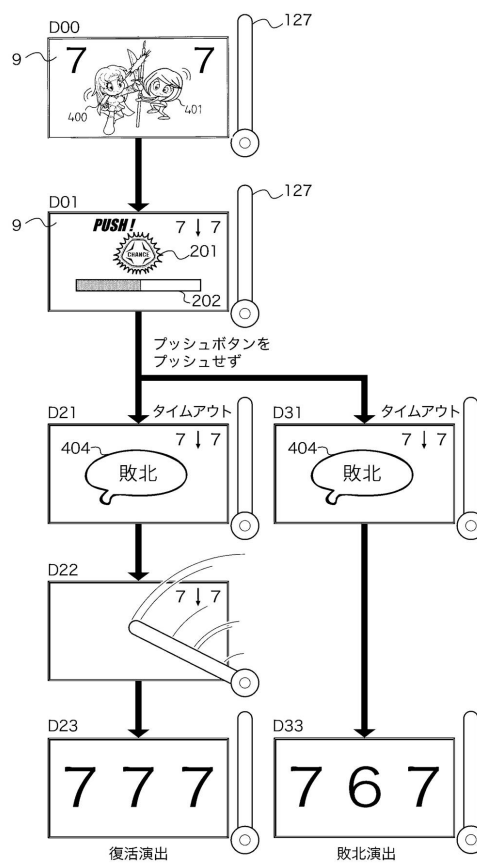
【図 6 2】

可変表示結果	役物作動演出		
	敗北演出	復活演出	勝利演出
大当り	0%	50%	50%
はずれ	100%	0%	0%

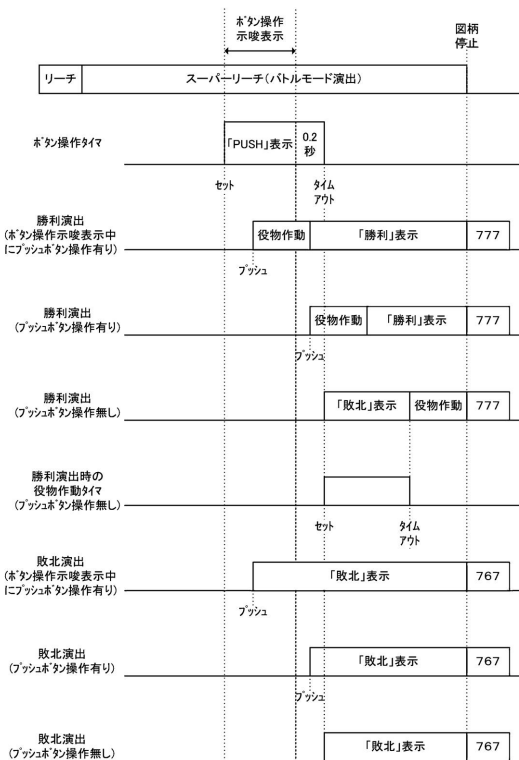
【図 6 3】



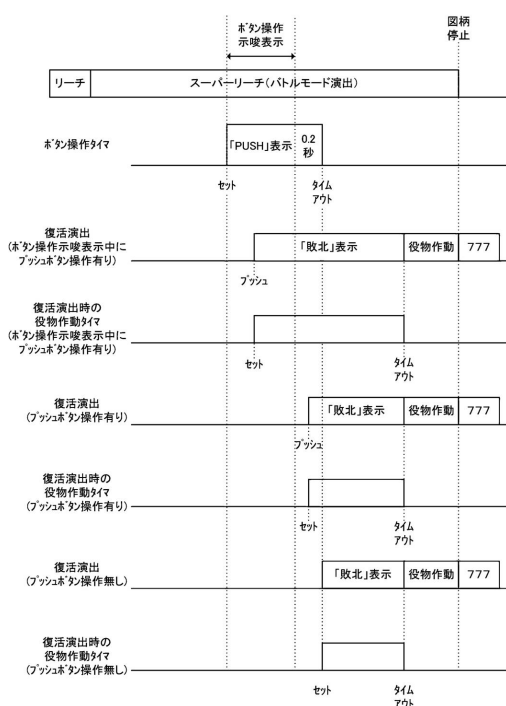
【図 6 4】



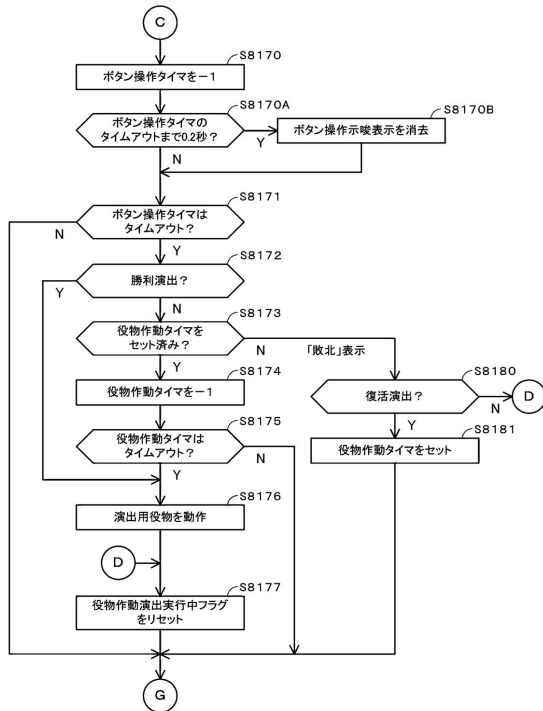
【図 6 5】



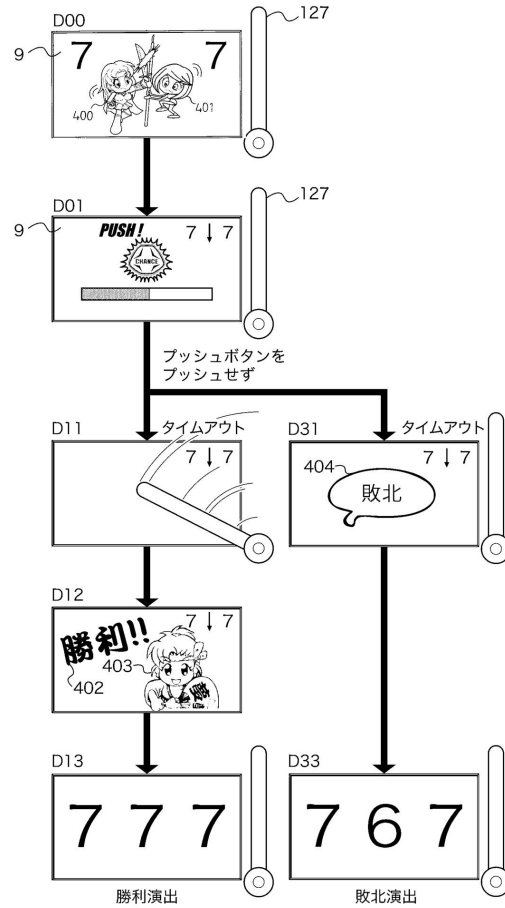
【図 6 6】



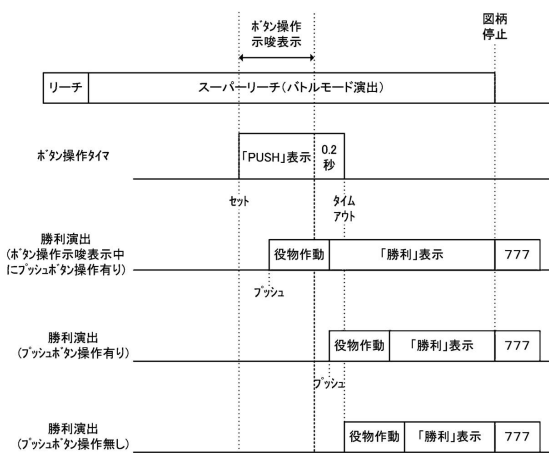
【図 67】



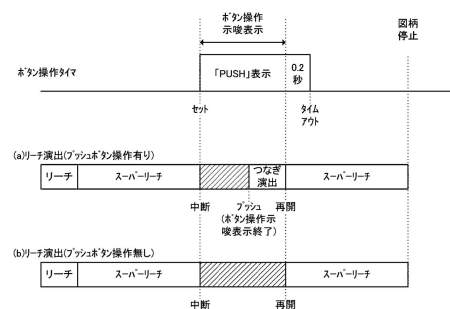
【図 68】



【図 69】



【図 70】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2010-104515 (JP, A)
特開2012-165775 (JP, A)
特開2005-110898 (JP, A)
特開2011-110188 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02