

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6342741号  
(P6342741)

(45) 発行日 平成30年6月13日 (2018. 6. 13)

(24) 登録日 平成30年5月25日 (2018. 5. 25)

(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 1 5 Z

請求項の数 2 (全 95 頁)

(21) 出願番号 特願2014-156826 (P2014-156826)  
 (22) 出願日 平成26年7月31日 (2014. 7. 31)  
 (65) 公開番号 特開2016-32582 (P2016-32582A)  
 (43) 公開日 平成28年3月10日 (2016. 3. 10)  
 審査請求日 平成28年3月1日 (2016. 3. 1)

前置審査

(73) 特許権者 000144153  
 株式会社三共  
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号  
 (74) 代理人 110001195  
 特許業務法人深見特許事務所  
 (72) 発明者 小倉 敏男  
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株  
 式会社三共内

審査官 中村 祐一

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】

可変表示を行い、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、  
 可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶する保留記憶手段と、  
 保留記憶情報に対応して所定の表示態様で保留表示を表示する保留表示手段と、  
 前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、  
 前記決定手段による決定結果にもとづいて、可変表示の制御を行う可変表示制御手段と

、  
 前記決定手段の決定前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段と、  
 コマンドを出力するコマンド出力手段と、  
 該コマンド出力手段が出力するコマンドに基づいて演出の制御を行なう演出制御手段と  
 を備え、

前記演出制御手段は、

前記判定手段による判定結果にもとづいて、前記有利状態に制御される可能性を、判定  
 対象となった保留記憶情報に対応する保留表示を通常態様とは異なる表示態様である特別  
 態様に变化させて表示することにより予告する予告演出を実行する予告演出実行手段と、

前記有利状態に制御される期待度が高くなるように保留表示の表示態様が変化すること  
 を示唆する示唆演出として、保留表示の表示態様が前記特別態様に变化する第1示唆演出  
 と、演出開始時点で前記第1示唆演出と少なくとも一部の演出態様が共通し保留表示の表  
 示態様が変化しない第2示唆演出とを実行可能な示唆演出実行手段とを含み、

10

20

前記予告演出実行手段は、

保留記憶情報に対応する保留表示を複数種類の前記特別態様のいずれかによって表示することにより前記有利状態に制御される可能性を異なる期待度で予告する予告演出を実行可能であり、

前記通常態様により表示されている保留表示を前記特別態様に変化させて表示するときと、前記通常態様および前記特別態様とは異なる表示態様である特殊態様で表示されている保留表示を前記特別態様に変化させて表示するときとで、異なる割合で複数種類の前記特別態様のいずれかに変化させ、

前記有利状態は、ラウンド遊技が実行される回数の異なる複数種類の有利状態を含み、

前記コマンド出力手段は、前記有利状態において最終回のラウンド遊技が終了する際に、前記有利状態が終了することに対応するコマンドを送信し、

前記示唆演出実行手段は、保留表示が前記特殊態様で表示されているときには、保留表示が前記通常態様で表示されているときに比べて高い割合で前記第2示唆演出を実行するとともに、前記第1示唆演出よりも高い割合で前記第2示唆演出を実行する、遊技機。

#### 【請求項2】

前記示唆演出実行手段による前記示唆演出の実行を制限する示唆演出制限手段をさらに備える、請求項1に記載の遊技機。

#### 【発明の詳細な説明】

#### 【技術分野】

#### 【0001】

本発明は、開始条件の成立にもとづいて、可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段を備え、該可変表示手段にあらかじめ定められた特定表示結果が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機に関する。

#### 【背景技術】

#### 【0002】

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定の入賞価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示部が設けられ、可変表示部において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。

#### 【0003】

なお、入賞価値とは、入賞領域への遊技球の入賞に応じて賞球を払い出したり得点や景品を付与したりすることである。また、遊技価値とは、特定表示結果となった場合に遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が、打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

#### 【0004】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示部において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定表示結果が導出表示された場合に、「大当たり（特定遊技状態）」が発生する。なお、導出表示とは、図柄を停止表示させることである。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば15ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば29秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。

#### 【0005】

そのような遊技機において、始動入賞口（始動領域）に遊技球が入賞したことにもとづ

10

20

30

40

50

く可変表示を開始する前に、乱数値を用いて表示結果が特定表示結果となるか否かを判定し、判定結果にもとづいて予告演出を実行するように構成されたものがある。例えば、特許文献１には、始動領域を遊技球が通過したときに数値データを記憶するとともに保留表示として表示し、所定の場合に、遊技者の操作に応じて表示されている保留表示のいずれかを選択し、選択された保留表示（数値データ）にもとづく可変表示が特定遊技状態に制御されるとの決定がなされているか否かを、保留表示の表示態様を変化させることで示す演出を行うことが記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００６】

10

【特許文献１】特開２０１１－１０４２１６号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００７】

特許文献１に記載された発明によれば、遊技者の操作に応じて保留表示の表示態様を変化させることで遊技興趣の向上を図ることができるが、表示態様が変化するか否かにしか関心が寄せられず、十分に遊技興趣を高めることができない。

【０００８】

そこで、本発明は、保留表示の表示態様を変化させる予告演出の興趣を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

20

【課題を解決するための手段】

【０００９】

（１） 可変表示（例えば、第１特別図柄や第２特別図柄、演出図柄の変動表示）を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

可変表示に関する情報を保留記憶情報（例えば、第１保留記憶や第２保留記憶）として記憶する保留記憶手段（例えば、第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファ）と、

保留記憶情報に対応して所定の表示態様により保留表示を表示する保留表示手段（例えば、合算保留記憶表示部１８ｃ）と、

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０がステップＳ６１，Ｓ６２，Ｓ７３を実行する部分）と、

30

前記決定手段による決定結果にもとづいて、可変表示の制御を行う可変表示制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００がステップＳ１８１３，Ｓ１８４５を実行する部分）と、

前記決定手段の決定前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０がステップＳ１２１７，Ｓ１２２８を実行する部分）と、

コマンドを出力するコマンド出力手段と、

該コマンド出力手段が出力するコマンドに基づいて演出の制御を行なう演出制御手段とを備え、

40

前記演出制御手段は、

前記判定手段による判定結果にもとづいて、前記有利状態に制御される可能性を、判定対象となった保留記憶情報に対応する保留表示を通常態様とは異なる表示態様（例えば、特殊態様や第１特別態様、第２特別態様）である特別態様に变化させて表示することにより予告する予告演出（例えば、先読み演出）を実行する予告演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００が先読み演出決定処理（ステップＳ６７１）の決定結果にもとづいて、ステップＳ１８１３，Ｓ１８４５を実行する部分）と、

前記有利状態に制御される期待度が高くなるように保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出として、保留表示の表示態様が前記特別態様に变化する第１示唆演出と、演出開始時点で前記第１示唆演出と少なくとも一部の演出態様が共通し保留表示の表

50

示態様が変化しない第2示唆演出とを実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100が先読み演出決定処理（ステップS671, S67110）の決定結果にもとづいて、ステップS1813, S1845を実行する部分）とを含み、前記予告演出実行手段は、

保留記憶情報に対応する保留表示を複数種類の前記特別態様（第1特別態様または第2特別態様（本例の特殊態様も含む））のいずれかによって表示することにより前記有利状態に制御される可能性を異なる期待度で予告する予告演出を実行可能であり、

通常態様により表示されている保留表示を特別態様に変化させて表示するときと、通常態様および前記特別態様とは異なる表示態様である特殊態様（特殊態様（本例の第1特別態様も含む））で表示されている保留表示を特別態様（第1特別態様または第2特別態様）に変化させて表示するときとで、異なる割合で複数種類の特別態様のいずれかに変化させ（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100が、最終表示態様にもとづいて、先読み演出パターンを決定する先読み演出決定処理（ステップS671, S67106, S67107）を実行する部分と、先読み演出決定処理の決定結果にもとづいて、ステップS1813, S1845を実行する部分。図34参照）、

前記有利状態は、ラウンド遊技が実行される回数（たとえば、ラウンド数）の異なる複数種類の有利状態を含み、

前記コマンド出力手段は、前記有利状態において最終回のラウンド遊技が終了する際に、前記有利状態が終了することに対応するコマンドを送信し、

前記示唆演出実行手段は、保留表示が前記特殊態様で表示されているときには、保留表示が前記通常態様で表示されているときに比べて高い割合で前記示唆演出を実行するとともに、前記第1示唆演出よりも高い割合で前記第2示唆演出を実行する。

#### 【0010】

このような構成によれば、予告演出が実行されるときに保留表示の表示態様にも関心を持たせることができ、さらに有利状態に制御される可能性を異なる期待度で予告することができるため、予告演出の興趣を高めることができる。

#### 【0011】

（2） 上記（1）の遊技機において、

保留表示の表示態様は、前記通常態様と該通常態様とは異なる複数段階の表示態様（例えば、特殊態様や第1特別態様、第2特別態様）とを含み、

前記予告演出実行手段は、前記保留表示手段によって表示されている保留表示のうちに前記通常態様とは異なる表示態様で表示されている保留表示がある場合には、高い割合で前記通常態様とは異なる表示態様で表示されている保留表示を現段階よりも高い段階の表示態様に変化させる（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100が、第3先読み演出パターン（通常態様から特別態様に変化する）よりも第2先読み演出パターン（通常態様から特殊態様、特殊態様から特別態様に変化する）に決定されやすい先読み演出パターン決定テーブルを用いて先読み演出パターンを決定するとともに、保留表示変化中フラグがセットされているか否かにもとづいて、判定値が異なる割合で設定された先読み演出実行決定テーブルと、先読み演出パターン変化タイミング決定テーブルとを選択して用いて、先読み演出の実行の有無と実行する場合の変化タイミングとを決定する先読み演出決定処理（ステップS671, S67104, S67107, S67108）を実行する部分と、先読み演出決定処理の決定結果にもとづいて、ステップS1813, S1845を実行する部分。図33～図38参照）。

#### 【0012】

このような構成によれば、通常態様とは異なる表示態様で表示されている保留表示がある場合には、その保留表示が現段階よりも高い段階の表示態様に変化する割合が高いため、予告演出の興趣を高めることができる。

#### 【0013】

（3） 上記（1）または（2）の遊技機において、

前記予告演出実行手段は、保留表示を前記通常態様とは異なる表示態様である複数種類

10

20

30

40

50

の特別態様（第1特別態様または第2特別態様）のいずれかに変化させる予告演出を実行可能であり、

保留表示の表示態様は、前記通常態様に比べて前記特別態様に変化しやすい特殊態様を含み、

前記予告演出実行手段は、前記通常態様で表示されている保留表示を前記特別態様に変化させて表示するときと、前記特殊態様で表示されている保留表示を前記特別態様に変化させて表示するときとで、異なる割合で複数種類の前記特別態様のいずれかに変化させる（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100が、最終表示態様にもとづいて、先読み演出パターンを決定する先読み演出決定処理（ステップS671, S67106, S67107）を実行する部分と、先読み演出決定処理の決定結果にもとづいて、ステップS1813, S1845を実行する部分。図34参照）。 10

【0014】

このような構成によれば、有利状態に制御される可能性を異なる期待度で予告することができ、予告演出の興趣を高めることができる。

【0015】

（4） 上記（1）から（3）のいずれかの遊技機において、

前記示唆演出実行手段による前記示唆演出の実行を制限する示唆演出制限手段（たとえば、リーチ中は示唆演出を実行しないようにしてもよいし、ある期待度の示唆演出が実行されて保留変化しなかったら、より期待度の低い示唆演出の実行を制限してもよい。）をさらに備える。 20

【0016】

（5） 上記（4）の遊技機において、

前記示唆演出実行手段は、保留表示の表示態様が変化する可能性を異なる期待度で示唆する複数種類の示唆演出（例えば、第1演出態様または第2演出態様の示唆演出）を実行可能であり、

前記示唆演出実行手段によって所定の期待度の示唆演出（例えば、第2演出態様の示唆演出）が実行されたが、保留表示の表示態様が変化しなかったときに所定の期待度よりも低い期待度の示唆演出（第2演出態様の示唆演出よりも期待度が低い第1演出態様の示唆演出）が実行されることを制限する示唆演出制限手段を備える（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100が、示唆演出制限フラグをセットする部分（ステップS1806b）と、示唆演出制限フラグの状態にもとづいて示唆演出態様を決定する部分（ステップS1806））。図51参照）。 30

【0017】

このような構成によれば、期待感を持たせられなくなることを防止することができる。

【図面の簡単な説明】

【0018】

【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。

【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。 40

【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】2ms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】変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図10】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図11】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図12】入賞時判定結果指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。 50

【図 1 3】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 1 4】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。  
 【図 1 5】保留バッファの構成例を示す説明図である。  
 【図 1 6】入賞時演出処理を示すフローチャートである。  
 【図 1 7】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。  
 【図 1 8】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。  
 【図 1 9】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。  
 【図 2 0】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 2 1】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。  
 【図 2 2】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。  
 【図 2 3】大入賞口開放前処理を示すフローチャートである。  
 【図 2 4】大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。  
 【図 2 5】大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。  
 【図 2 6】大当たり終了処理を示すフローチャートである。  
 【図 2 7】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。

10

【図 2 8】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。  
 【図 2 9】コマンド解析処理を示すフローチャートである。  
 【図 3 0】コマンド解析処理を示すフローチャートである。  
 【図 3 1】入賞時判定結果を保存する領域（入賞時判定結果記憶バッファ）の構成例を示す説明図である。

20

【図 3 2】先読み演出決定処理を示すフローチャートである。  
 【図 3 3】先読み演出実行決定テーブルを示す説明図である。  
 【図 3 4】最終表示態様決定テーブル及び先読み演出パターン決定テーブルを示す説明図である。

【図 3 5】第 1 先読み演出変化タイミング決定テーブルを示す説明図である。  
 【図 3 6】第 2 先読み演出変化タイミング決定テーブルを示す説明図である。  
 【図 3 7】第 2 先読み演出変化タイミング決定テーブルを示す説明図である。  
 【図 3 8】第 3 先読み演出変化タイミング決定テーブルを示す説明図である。

30

【図 3 9】示唆演出態様決定テーブルを示す説明図である。  
 【図 4 0】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。  
 【図 4 1】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 2】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 3】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。  
 【図 4 4】プロセスデータの構成例を示す説明図である。  
 【図 4 5】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。  
 【図 4 6】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。  
 【図 4 7】大当たり表示処理を示すフローチャートである。  
 【図 4 8】大当たり終了演出処理を示すフローチャートである。  
 【図 4 9】先読み演出の具体例を示す説明図である。  
 【図 5 0】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。  
 【図 5 1】示唆演出態様決定テーブルを示す説明図である。

40

【発明を実施するための形態】

【0019】

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。

【0020】

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

50

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）を含む構造体である。

#### 【0021】

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。

10

#### 【0022】

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 8 a 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 8 b 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。

20

#### 【0023】

遊技盤 6 における演出表示装置 9 の上部の左側には、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 可変表示手段）8 a 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 8 a 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 8 a 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。遊技盤 6 における演出表示装置 9 の上部の右側には、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 可変表示手段）8 b が設けられている。第 2 特別図柄表示器 8 b 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 8 b 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。

30

#### 【0024】

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 8 a および第 2 特別図柄表示器 8 b 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。

40

#### 【0025】

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 8 a と第 2 特別図柄表示器 8 b とを特別図柄表示器と総称することがある。

#### 【0026】

なお、この実施の形態では、2 つの特別図柄表示器 8 a , 8 b 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。

#### 【0027】

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

50

口 1 4 に入賞したこと)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、大当た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、入賞とは、入賞口などのあらかじめ入賞領域として定められている領域に遊技球が入ったことである。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。

#### 【 0 0 2 8 】

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。

10

#### 【 0 0 2 9 】

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。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)ように構成されていてもよい。

20

#### 【 0 0 3 0 】

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。

#### 【 0 0 3 1 】

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。

30

#### 【 0 0 3 2 】

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 に導きやすくして、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。

#### 【 0 0 3 3 】

40

第 1 特別図柄表示器 8 a の下部には、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(例えば、LED)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。例えば、後述するタイマ割込処理の表示制御処理(ステップ S 2 2)において表示制御を行う処理が実行されることによって実現される。

#### 【 0 0 3 4 】

第 2 特別図柄表示器 8 b の下部には、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(例えば、LED)からなる第 2 特別図柄保留

50



記憶表示器 18b が設けられている。第 2 特別図柄保留記憶表示器 18b 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 8b 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。例えば、後述するタイマ割込処理の表示制御処理（ステップ S22）において表示制御を行う処理が実行されることによって実現される。

【0035】

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、合算保留記憶表示部 18c において、第 1 保留記憶と第 2 保留記憶とに対応する保留表示が第 1 始動入賞口 13 および第 2 始動入賞口 14 への入賞順に並べて表示される。なお、合算保留記憶表示部 18c において、第 1 保留記憶であるか第 2 保留記憶であるかを認識可能な態様で表示されるようにしてもよい（例えば、第 1 保留記憶は赤色で表示され、第 2 保留記憶は青色で表示されるようにしてもよい）。また、合算保留記憶表示部 18c に代えて、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構成してもよい。

【0036】

演出表示装置 9 は、第 1 特別図柄表示器 8a での第 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 での第 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。同期とは、可変表示の開始時点および終了時点がほぼ同じ（全く同じでもよい。）であって、可変表示の期間がほぼ同じ（全く同じでもよい。）であることをいう。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。

【0037】

また、図 1 に示すように、可変入賞球装置 15 の下方には、第 1 特別可変入賞球装置 20a が設けられている。第 1 特別可変入賞球装置 20a 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、および第 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 21a によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる第 1 大入賞口が開放状態になる。第 1 大入賞口に入賞した遊技球は第 1 カウントスイッチ 23a で検出される。

【0038】

また、図 1 に示すように、第 1 特別可変入賞球装置 20a の下方には、第 2 特別可変入賞球装置 20b が設けられている。第 2 特別可変入賞球装置 20b 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、および第 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 21b によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる第 2 大入賞口が開放状態になる。第 2 大入賞口に入賞した遊技球は第 2 カウントスイッチ 23b で検出される。

【0039】

以下、第 1 特別可変入賞球装置 20a と第 2 特別可変入賞球装置 20b とを特別可変入賞球装置と総称することがあり、第 1 大入賞口と第 2 大入賞口とを大入賞口と総称することがある。

【0040】

この実施の形態では、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、および第 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、第 1 大入賞口と第 2 大

10

20

30

40

50

入賞口とが交互に開放状態になるように制御される。例えば、特定遊技状態において大入賞口を15回(15ラウンド)開放するときには、第1ラウンドとして、第1大入賞口が開放状態に制御され、入賞数が所定個に達すると(または所定の開放時間(例えば29秒)が経過すると)第1大入賞口が閉状態に制御されるとともに、第2ラウンドとして、第2大入賞口が開放状態に制御される。

#### 【0041】

例えば、大入賞口(例えば、第1大入賞口)が1つだけ設けられ、特定遊技状態(大当り遊技状態)においてその大入賞口が所定回数開放状態に制御される構成であれば、大入賞口に向かう遊技球は、大入賞口に達したときにラウンドが終了して大入賞口が閉状態に制御されると、そのままアウト口26に取り込まれることになる。これに対して、図1に示すように、2つの大入賞口が上下に位置するように設けられ、特定遊技状態(大当り遊技状態)において交互に開放状態に制御される構成であれば、第1大入賞口に向かう遊技球は、第1大入賞口に達したときに第1ラウンドが終了して第1大入賞口が閉状態に制御されても、直下に設けられた第2大入賞口が第2ラウンドとして開放状態に制御されるため、第2大入賞口に入賞する可能性がある。このように構成することで、特定遊技状態(大当り遊技状態)のラウンド間に大入賞口に入賞せずアウト口26に取り込まれる遊技球の数を少なくすることができる。なお、この実施の形態では、第2特別可変入賞球装置20bは、第1特別可変入賞球装置20aの直下に設けられているが、これに限らず、第1特別可変入賞球装置20aに向かう遊技球が、第1特別可変入賞球装置20aが閉状態になったときに入賞しやすい位置に設けられていればよく、例えば、第1特別可変入賞球装置20a周辺の釘配列によって遊技球が導かれやすい位置に設けられていてもよい。

#### 【0042】

遊技盤6の右側方下部には、普通図柄表示器10が設けられている。普通図柄表示器10は、普通図柄と呼ばれる複数種類の識別情報(例えば、「」および「×」)を可変表示する。

#### 【0043】

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。この実施の形態では、上下のランプ(点灯時に図柄が視認可能になる)が交互に点灯することによって可変表示が行われ、例えば、可変表示の終了時に下側のランプが点灯すれば当たりとなる。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)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つの表示器(例えば、LED)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は点灯する表示器を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、点灯する表示器を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では、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とともに、可変入賞球装置15の開放時間が長くなり、かつ、開放回数が増加される。すなわち、遊技球が始動入賞しやすくなる(つまり、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する。また、この実施の形態では、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)においても、可変入賞球装置15の開放時間が長くなり、かつ、開放回数が増加される。

#### 【0044】

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1

0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。

【0045】

10

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りとなる頻度が高くなる。従って、普通図柄が当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。

【0046】

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、有効な始動入賞が発生しやすくなり大当り遊技が行われる可能性が高まる。

20

【0047】

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）のうちのいずれが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。

【0048】

遊技盤6の遊技領域7の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾LED25が設けられ、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の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する2つのスピーカ27R、27Lが設けられている。遊技領域7の外周上部、外周左部および外周右部には、前面枠に設けられた天枠LED28a、左枠LED28bおよび右枠LED28cが設けられている。また、左枠LED28bの近傍には賞球残数があるときに点灯する賞球LED51が設けられ、右枠LED28cの近傍には補給球が切れたときに点灯する球切れLED52が設けられている。天枠LED28a、左枠LED28bおよび右枠LED28cおよび装飾用LED25は、パチンコ遊技機1に設けられている演出用の発光体の一例である。なお、上述した演出用（装飾用）の各種LEDの他にも演出のためのLEDやランプが設置されている。

30

【0049】

40

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

50

が上限値に達していないことを条件として、第 1 保留記憶数を 1 増やす。

【 0 0 5 0 】

遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入り第 2 始動口スイッチ 1 4 a 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、開始条件が成立したこと）、第 2 特別図柄表示器 8 b 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 1 4 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。

【 0 0 5 1 】

図 2 は、主基板（遊技制御基板）3 1 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 には、払出制御基板 3 7 および演出制御基板 8 0 等も示されている。主基板 3 1 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）5 6 0 が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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 ROM 5 4、ワークメモリとして使用される記憶手段としての RAM 5 5、プログラムに従って制御動作を行う CPU 5 6 および I/O ポート部 5 7 を含む。この実施の形態では、ROM 5 4 および RAM 5 5 は遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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 5 6 0 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 CPU 5 6 のほか RAM 5 5 が内蔵されていればよく、ROM 5 4 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 5 7 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 5 6 0 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 5 0 3 が内蔵されている。

【 0 0 5 2 】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 において CPU 5 6 が ROM 5 4 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 5 6 0（または CPU 5 6）が実行する（または、処理を行う）ということは、具体的には、CPU 5 6 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 3 1 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。

【 0 0 5 3 】

乱数回路 5 0 3 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が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 5 0 3 は、初期値（例えば、0）と上限値（例えば、6 5 5 3 5）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則に従って更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることにもとづいて、読出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。

【 0 0 5 4 】

乱数回路 5 0 3 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。

【 0 0 5 5 】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、乱数回路 5 0 3 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、ROM 5 4 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 5 6 0 の ID ナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 の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 5 0 3 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 5 0 3 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。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 5 6 】

遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1始動口スイッチ13aまたは第2始動口スイッチ14aへの始動入賞が生じたときに乱数回路503から数値データをランダムRとして読み出し、特別図柄および演出図柄の変動開始時にランダムRにもとづいて特定の表示結果としての大当たり表示結果にするか否か、すなわち、大当たりとするか否かを決定する。そして、大当たりとすると決定したときに、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態としての大当たり遊技状態に移行させる。

## 【 0 0 5 7 】

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合算保留記憶数カウンタの値など）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

10

20

## 【 0 0 5 8 】

遊技制御用マイクロコンピュータ560のリセット端子には、電源基板からのリセット信号（図示せず）が入力される。電源基板には、遊技制御用マイクロコンピュータ560等に供給されるリセット信号を生成するリセット回路が搭載されている。なお、リセット信号がハイレベルになると遊技制御用マイクロコンピュータ560等は動作可能状態になり、リセット信号がローレベルになると遊技制御用マイクロコンピュータ560等は動作停止状態になる。従って、リセット信号がハイレベルである期間は、遊技制御用マイクロコンピュータ560等の動作を許容する許容信号が出力されていることになり、リセット信号がローレベルである期間は、遊技制御用マイクロコンピュータ560等の動作を停止させる動作停止信号が出力されていることになり。なお、リセット回路をそれぞれの電気部品制御基板（電気部品を制御するためのマイクロコンピュータが搭載されている基板）に搭載してもよい。

30

## 【 0 0 5 9 】

さらに、遊技制御用マイクロコンピュータ560の入力ポートには、電源基板からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号が入力される。すなわち、電源基板には、遊技機において使用される所定電圧（例えば、DC30VやDC5Vなど）の電圧値を監視して、電圧値があらかじめ定められた所定値にまで低下すると（電源電圧の低下を検出すると）、その旨を示す電源断信号を出力する電源監視回路が搭載されている。また、遊技制御用マイクロコンピュータ560の入力ポートには、RAMの内容をクリアすることを指示するためのクリアスイッチが操作されたことを示すクリア信号（図示せず）が入力される。

40

## 【 0 0 6 0 】

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、第1カウントスイッチ23aおよび第2カウントスイッチ23b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、第1大入賞口を形成する第1特別可変入賞球装置20aを開閉するソレノイド21aおよび第2大入賞口を形成する第2特別可変入賞球装置20bを開閉するソレノイド21b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。さらに、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ホールコンピュ

50

ータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路（図示せず）も主基板 3 1 に搭載されている。

【 0 0 6 1 】

この実施の形態では、演出制御基板 8 0 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 7 7 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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 との表示制御を行う。

【 0 0 6 2 】

図 3 は、中継基板 7 7、演出制御基板 8 0、ランプドライバ基板 3 5 および音声出力基板 7 0 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 3 5 および音声出力基板 7 0 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 3 5 および音声出力基板 7 0 を設けずに、演出制御に関して演出制御基板 8 0 のみを設けてもよい。

【 0 0 6 3 】

演出制御基板 8 0 は、演出制御用 CPU 1 0 1 および RAM を含む演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 を搭載している。なお、RAM は外付けであってもよい。演出制御基板 8 0 において、演出制御用 CPU 1 0 1 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 7 7 を介して入力される主基板 3 1 からの取込信号（演出制御 INT 信号）に応じて、入力ドライバ 1 0 2 および入力ポート 1 0 3 を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用 CPU 1 0 1 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）1 0 9 に演出表示装置 9 の表示制御を行わせる。

【 0 0 6 4 】

また、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える RAM は、その一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、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える RAM の一部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態を示すデータ（後述する、確変状態フラグや時短状態フラグ）は、バックアップ RAM に保存される。ただし、この実施の形態では、後述する時短状態移行後の変動回数をカウントするための時短後回数カウンタの値は、バックアップ RAM には保存されない。

【 0 0 6 5 】

この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と共動して演出表示装置 9 の表示制御を行う VDP 1 0 9 が演出制御基板 8 0 に搭載されている。VDP 1 0 9 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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、VDP によって生成された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、VDP 1 0 9 は、VRAM 内の画像データを演出表示装置 9 に出力する。

【 0 0 6 6 】

演出制御用 CPU 1 0 1 は、受信した演出制御コマンドに従ってキャラクタ ROM（図示せず）から必要なデータを読み出す。キャラクタ ROM は、演出表示装置 9 に表示されるキャラクタ画像データ、具体的には、人物、文字、図形または記号等（演出図柄を含む）をあらかじめ格納しておくためのものである。演出制御用 CPU 1 0 1 は、キャラクタ ROM から読み出したデータを VDP 1 0 9 に出力する。VDP 1 0 9 は、演出制御用 CPU 1 0 1 から入力されたデータにもとづいて表示制御を実行する。

【 0 0 6 7 】

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 8 0 において、まず、入力ドライバ 1 0 2 に入力する。入力ドライバ 1 0 2 は、中継基板 7 7 から入力された信号を演出制御基板 8 0 の内部に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板 8 0 の内部か

10

20

30

40

50

ら中継基板 77 への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。

#### 【0068】

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 への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。

10

#### 【0069】

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。

#### 【0070】

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、駆動信号を天枠 LED 28a、左枠 LED 28b、右枠 LED 28c などの枠側に設けられている各 LED に供給する。また、遊技盤側に設けられている装飾 LED 25 に駆動信号を供給する。なお、LED 以外の発光体が設けられている場合には、それを駆動する駆動回路(ドライバ)がランプドライバ基板 35 に搭載される。

20

#### 【0071】

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 27R, 27L 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

#### 【0072】

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。

40

#### 【0073】

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(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:

50

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。

【 0 0 7 4 】

次いで、CPU 5 6 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 S 6 ）。その確認においてオンを検出した場合には、CPU 5 6 は、通常の初期化処理（ステップ S 1 0 ~ S 1 5 ）を実行する。

【 0 0 7 5 】

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）が行われたか否かを確認する（ステップ S 7 ）。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 5 6 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。

【 0 0 7 6 】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、CPU 5 6 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 S 8 ）。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 S 8 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。

【 0 0 7 7 】

チェック結果が正常であれば、CPU 5 6 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 S 4 1 ~ S 4 3 の処理）を行う。具体的には、ROM 5 4 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 S 4 1 ）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（RAM 5 5 内の領域）に設定する（ステップ S 4 2 ）。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 S 4 1 および S 4 2 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。

【 0 0 7 8 】

また、CPU 5 6 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 S 4 3 ）。そして、ステップ S 1 3 a に移行する。なお、この実施の形態では、CPU 5 6 は、ステップ S 4 3 の処理において、バックアップ RAM に保存されていた合算保留記憶数カウンタの値を設定した合算保留記憶数指定コマンドも演出制御基板 8 0 に対して送信する。

【 0 0 7 9 】

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を確認しているが、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。

【 0 0 8 0 】

初期化処理では、CPU 5 6 は、まず、RAM クリア処理を行う（ステップ S 1 0 ）。



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）。

【００８１】

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。

10

【００８２】

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。

【００８３】

また、ＣＰＵ５６は、電源投入時における第１大入賞口および第２大入賞口の異常を検出し、大入賞口異常を報知するための電源投入時大入賞口異常報知処理を実行する（ステップＳ１３ａ）。

20

【００８４】

なお、「大入賞口異常」とは、第１大入賞口または第２大入賞口に遊技球が異常入賞したこと（具体的には、第１大入賞口または第２大入賞口が開放状態に制御されていないときに、第１カウントスイッチ２３ａまたは第２カウントスイッチ２３ｂによって遊技球が検出されたこと）である。この実施の形態では、既に説明したように、大当り遊技状態において、第１大入賞口と第２大入賞口とが交互に開放状態に制御されるように構成されている。そのため、この実施の形態では、大当り遊技状態ではないときに第１カウントスイッチ２３ａまたは第２カウントスイッチ２３ｂによって遊技球が検出された場合、または大当り遊技状態であっても第１大入賞口が閉状態に制御されているときに第１カウントスイッチ２３ａによって遊技球が検出された場合、もしくは第２大入賞口が閉状態に制御されているときに第２カウントスイッチ２３ｂによって遊技球が検出された場合に大入賞口異常が検出され、大入賞口異常を報知する制御が行われる。なお、遊技球が第１大入賞口または第２大入賞口に入賞してから第１カウントスイッチ２３ａまたは第２カウントスイッチ２３ｂによって検出されるまで間に、第１大入賞口または第２大入賞口が閉状態に制御されることも想定されるため、第１大入賞口または第２大入賞口が閉状態に制御されてから所定期間経過した後に、第１カウントスイッチ２３ａまたは第２カウントスイッチ２３ｂによって遊技球が検出された場合に、大入賞口異常が発生したと判断して検出するようにしてもよい。

30

40

【００８５】

ステップＳ１３ａでは、電源投入時に大当り遊技状態に制御されていることはないため、ＣＰＵ５６は、第１カウントスイッチ２３ａまたは第２カウントスイッチ２３ｂによって遊技球が検出されていれば、大入賞口異常が発生したと判断する。そして、大入賞口異常を報知する場合には、例えば、ＣＰＵ５６は、セキュリティ信号情報タイマに所定時間（本例では、３０秒）をセットする。この実施の形態では、ステップＳ１３ａでセキュリティ信号情報タイマに所定時間がセットされたことにもとづいて、情報出力処理（Ｓ３０参照）が実行されることによって、セキュリティ信号が所定時間（本例では、３０秒）外部出力される。また、例えば、ＣＰＵ５６は、大入賞口異常を報知させるための大入賞口異常報知指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に対して送信する制御を

50

行うようにしてもよい。この場合には、大入賞口異常報知指定コマンドを受信した演出制御用マイクロコンピュータ100は、例えば、大入賞口異常が発生した旨を示す画面を演出表示装置9に表示する制御を行うことで大入賞口異常を報知する。

【0086】

また、ステップS13aでは、後述するタイマ割込処理における大入賞口異常報知処理（ステップS21a）とは異なり、CPU56は、第1大入賞口と第2大入賞口とのいずれで大入賞口異常が発生したかが特定可能となるように報知を行う。具体的には、第1カウントスイッチ23aによって遊技球が検出されていれば、CPU56は、上述の報知を行う制御とともに、例えば、特定のランプ（例えば、第1大入賞口において大入賞口異常が発生したことを報知するために設けられたランプ（図1等に図示せず））を点灯させる制御（例えば、特定の画面を演出表示装置9に表示させる制御や、特定の音声をスピーカ27から出力させる制御などでもよい）を行う。このように制御することによって、電源投入時だけはいずれの大入賞口で大入賞口異常が発生したかが特定可能となるため、例えば遊技機の出荷段階で各装置の動作チェックを行うときに、第1大入賞口と第2大入賞口との双方の異常判定が正常になされているかを確認することができる。なお、この実施の形態では、後述するタイマ割込処理における大入賞口異常報知処理（ステップS21a）では、第1大入賞口と第2大入賞口とのいずれで大入賞口異常が発生したかが特定可能となるような報知を行われないが、行うようにしてもよい。

【0087】

また、CPU56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）。CPU56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。

【0088】

そして、ステップS15において、CPU56は、所定時間（例えば2ms）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2ms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、2ms毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【0089】

初期化処理の実行（ステップS10～S15）が完了すると、CPU56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。

【0090】

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

10

20

30

40

50

ーチ演出は常に実行される。特別図柄の表示結果を大当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、乱数を用いた抽選によって、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。

#### 【0091】

タイマ割込が発生すると、CPU56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、CPU56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、第1カウントスイッチ23aおよび第2カウントスイッチ23b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：ステップS21）。

#### 【0092】

次に、CPU56は、第1大入賞口および第2大入賞口の異常を検出し、大入賞口異常を報知するための大入賞口異常報知処理を実行する（ステップS21a）。

#### 【0093】

ステップS21aでは、CPU56は、第1大入賞口が開放状態であることを示す第1大入賞口開放フラグがセットされていない状態で第1カウントスイッチ23aによって遊技球が検出されているとき、または第2大入賞口が開放状態であることを示す第2大入賞口開放フラグがセットされていない状態で第2カウントスイッチ23bによって遊技球が検出されているときに、大入賞口異常が発生したと判断する。そして、大入賞口異常を報知する場合には、例えば、CPU56は、セキュリティ信号情報タイマに所定時間（本例では、30秒）をセットする。この実施の形態では、ステップS21aでセキュリティ信号情報タイマに所定時間がセットされたことにもとづいて、情報出力処理（S30参照）が実行されることによって、セキュリティ信号が所定時間（本例では、30秒）外部出力される。また、例えば、CPU56は、大入賞口異常を報知させるための大入賞口異常報知指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する制御を行うようにしてもよい。この場合には、大入賞口異常報知指定コマンドを受信した演出制御用マイクロコンピュータ100は、例えば、大入賞口異常が発生した旨を示す画面を演出表示装置9に表示する制御を行うことで大入賞口異常を報知する。なお、遊技球が第1大入賞口または第2大入賞口に入賞してから第1カウントスイッチ23aまたは第2カウントスイッチ23bによって検出されるまで間に、第1大入賞口または第2大入賞口が閉状態に制御されることも想定されるため、第1大入賞口開放フラグまたは第2大入賞口開放フラグがリセットされてから所定期間経過した後に、第1カウントスイッチ23aまたは第2カウントスイッチ23bによって遊技球が検出された場合に、大入賞口異常が発生したと判断して検出するようにしてもよい。

#### 【0094】

なお、この実施の形態では、電源投入時とその他のタイミングとで、大入賞口異常の報知方法を異ならせるために、メイン処理において電源投入時大入賞口異常報知処理（ステップS13a）が実行され、タイマ割込処理において大入賞口異常報知処理（ステップS21a）が実行されるように構成されているが、例えば、メイン処理の電源投入時大入賞口異常報知処理を省略し、電源投入時に電源投入時であることを示す電源投入時フラグをセットし、タイマ割込処理の大入賞口異常報知処理において、大入賞口異常が発生したときに、電源投入時フラグがセットされていれば、第1大入賞口と第2大入賞口とのいずれで大入賞口異常が発生したかが特定可能となるように報知を行うとともに、電源投入時フラグをリセットし、電源投入時フラグがセットされていなければ、大入賞口異常が発生したことを報知するように構成されていてもよい。また、例えば、メイン処理の電源投入時

大入賞口異常報知処理を省略し、タイマ割込処理の大入賞口異常報知処理において、大入賞口異常が発生したときに、既に大入賞口異常の報知が1回以上行われていることを示す異常報知フラグがセットされていなければ、第1大入賞口と第2大入賞口とのいずれで大入賞口異常が発生したかが特定可能となるように報知を行うとともに、異常報知フラグをセットし、異常報知フラグがセットされていれば、大入賞口異常が発生したことを報知するように構成されていてもよい。

【0095】

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。

10

【0096】

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）。

【0097】

20

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（第1大入賞口および第2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。

【0098】

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。

30

【0099】

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）。

【0100】

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）。

【0101】

また、CPU56は、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a、第1カウントスイッチ23aおよび第2カウントスイッチ23b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、第1カウントスイッチ23aおよび第2カウントスイッチ23b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。

40

【0102】

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）。

50

## 【 0 1 0 3 】

また、CPU 56 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 S 3 2）。CPU 56 は、例えば、特別図柄プロセス処理でセットされ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、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表示制御データの値を + 1 する。また、CPU 56 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 S 2 2 において駆動信号を出力することによって、第 1 特別図柄表示器 8 a および第 2 特別図柄表示器 8 b における第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の可変表示を実行する。

10

## 【 0 1 0 4 】

さらに、CPU 56 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する普通図柄表示制御処理を行う（ステップ S 3 3）。CPU 56 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「 x 」）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「 x 」を示す 0）を切り替える。また、CPU 56 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 S 2 2 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。

20

## 【 0 1 0 5 】

その後、割込許可状態に設定し（ステップ S 3 4）、処理を終了する。

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 2 m s 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 S 2 1 ~ S 3 3（ステップ S 2 9 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。

## 【 0 1 0 6 】

第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b 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状態様を、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）の可変表示状態様という。

30

## 【 0 1 0 7 】

第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b 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）の可変表示状態様という。

40

## 【 0 1 0 8 】

この実施の形態では、第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b 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 9 L、9 C、9 R に、演出図柄が揃って停止表示される。

## 【 0 1 0 9 】

第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b 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状態が「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

50

大当り図柄と同じ図柄。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「小当り」の可変表示態様という。

#### 【０１１０】

ここで、小当りとは、大当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、突然確変大当りとは、大当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りであり、かつ、大当り遊技後の遊技状態を確変状態に移行させるような大当りである（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、突然確変大当りと小当りとは、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、突然確変大当りであるか小当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。

#### 【０１１１】

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リーチ状態を伴わない場合に対応した変動パターンとして、短縮非リーチはずれ及び非リーチはずれが用意されている。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状態を伴う場合に対応した変動パターンとして、ノーマルはずれ、擬似連１ノーマルはずれ、スーパーはずれ、擬似連２スーパーはずれ及び擬似連３スーパーはずれが用意されている。なお、図６に示すように、擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、擬似連１ノーマルはずれを用いる場合には、再変動が１回行われる。また、擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、擬似連２スーパーはずれを用いる場合には、再変動が２回行われる。さらに、擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、擬似連３スーパーはずれを用いる場合には、再変動が３回行われる。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。なお、再変動を行う際には、演出図柄の配列にはない擬似連時にのみ出現する擬似連専用図柄を仮停止させるようにしてもよい。また、図６に示す変動パターンのうち、短縮非リーチはずれは、非リーチはずれに対応して設けられた、非リーチはずれよりも変動時間が短い短縮用の変動パターンである。

#### 【０１１２】

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通常大当りまたは確変大当りになる場合に対応した変動パターンとして、ノーマル当り、擬似連１当り、スーパー当り、擬似連２スーパー当り及び擬似連３スーパー当りが用意されている。また、図８に示すように、擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、擬似連１ノーマル当りを用いる場合には、再変動が１回行われる。また、擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、擬似連２スーパー当りを用いる場合には、再変動が２回行われる。さらに、擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、擬似連３スーパー当りを用いる場合には、再変動が３回行われる。

#### 【０１１３】

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突然確変大当りまたは小当りになる場合に対応した変動パターンとして、特殊当りが用意されている。

#### 【０１１４】

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（３回）ありのスーパーリーチの場合には変動時間が４０秒で固定であり、擬似連なしのスーパーリーチの場合には変動時間が２５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用の変動パターン判定テーブルと保留記憶数3,4用の変動パターン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

10

#### 【0115】

また、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とで、変動時間が異なるように構成されているが(図6に示す例では、時短状態である場合には、他の変動パターンに比べて変動時間が短い「短縮非リーチはずれ」が選択される割合が高くなるように判定値が設定されている)、これに限らず、通常状態(または時短状態)であっても、合算保留記憶数に応じて、変動時間が異なる(すなわち、変動時間が短い変動パターンが選択される割合が異なる)ように構成してもよい。例えば、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(すなわち、変動時間が短い変動パターンが選択される割合が高くなる)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(すなわち、変動時間が短い変動パターンが選択される割合を異ならせる)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保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせる(すなわち、変動時間が短い変動パターンが選択される割合を異ならせる)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用の変動パターン判定テーブルと保留記憶数3,4用の変動パターン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。

20

#### 【0116】

保留記憶数に応じて異なる変動パターン判定テーブルを用いるように構成するときには、例えば、表示結果がはずれであって、合算保留記憶数が3以上である場合に用いられる変動パターン判定テーブルは、合算保留記憶数が0~2である場合に用いられる変動パターン判定テーブルと比較して、リーチ(ノーマルリーチ、スーパーリーチ)となる割合が少なくなるように判定値が割り当てられる。また、合算保留記憶数が3以上である場合に用いられる変動パターン判定テーブルは、他の変動パターンに比べて変動時間が短い「短縮非リーチはずれ」が選択される割合が高くなるように判定値が設定される。このことによって、合算保留記憶数が多くなるに従って平均的な変動時間を短くすることができ、可変表示の作動率が低下してしまう事態を極力防止することができる。

30

#### 【0117】

また、合算保留記憶数が3以上である場合に用いられる変動パターン判定テーブルと、合算保留記憶数が0~2である場合に用いられる変動パターン判定テーブルとには、特定の演出(例えばスーパーリーチ)を伴う変動パターン(またはそのような変動パターンの集合)に対して、共通の判定値(例えば、950~997など)が割り当てられる。そのため、合算保留記憶数にかかわらず(つまり用いる変動パターン判定テーブルが異なっても)、始動入賞時において、抽出した変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)の値さえ確認すれば、特定の演出(例えばスーパーリーチ)を伴うか否かをあらかじめ容易に判定することができる。従って、その始動入賞に対応した可変表示よりも以前に、特定の演出(例えばスーパーリーチ)を伴うことを報知することができ(例えば、その旨を示す演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信し、演出制御コマンドを受信した演出制御用マイクロコンピュータ100において先読み演出等の演出を実行する

40

50

ことによって実現される)、遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【0118】

なお、合算保留記憶数が0～2であるか3以上であるかの2種類について、判定値の割り当てを異ならせる場合を示したが、これに限らず、例えば、合算保留記憶数に応じてさらに細かく段階的に割り当てを異ならせてもよい。この場合、例えば、合算保留記憶数が0, 1用の変動パターン判定テーブルと、合算保留記憶数2個用、合算保留記憶数3個用および合算保留記憶数4個用の変動パターン判定テーブルとをあらかじめ用意しておき、リーチを伴う変動パターンや短縮変動の変動パターンに対する判定値の割り当てさらに段階的に異ならせるようにしてもよい。

#### 【0119】

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)

(3) 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)

(4) 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)

なお、この実施の形態では、変動パターンは、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を用いて、変動パターン判定テーブルに含まれるいずれかの変動パターンに決定する。

#### 【0120】

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)の大当り種別判定用乱数、および(4)の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。

#### 【0121】

図8(A)は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当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と比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態(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り判定テーブルとがある。通常時大当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り判定値である。

#### 【0122】

図8(B), (C)は、小当り判定テーブルを示す説明図である。小当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と比較される小当り判定値が設定されているテーブルである。小当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り判定テーブル(第2特別図柄用)とがある。小当り判定テーブル(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り判定値である。

#### 【0123】



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り判定用乱数(ランダムR)の値とするのであるが、大当り判定用乱数値が図8(A)に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り(後述する通常大当り、確変大当り、突然確変大当り)にすることに決定する。また、大当り判定用乱数値が図8(B),(C)に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りにすることに決定する。なお、図8(A)に示す「確率」は、大当りになる確率(割合)を示す。また、図8(B),(C)に示す「確率」は、小当りになる確率(割合)を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大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。

10

#### 【0124】

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

20

#### 【0125】

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。

#### 【0126】

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10個の判定値が割り当てられている(40分の10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3個の判定値が割り当てられている(40分の3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。なお、テーブルに設定される判定値は、個数が異なるとともに重複して割り当てられないようになっている。

30

40

#### 【0127】

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2ラウンド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15ラウンドの大当り(確変大当りまたは

50

通常大当り)と決定する場合を説明するが、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、大当り遊技が継続する(恰も15回開放の大当りを終了した後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。

【0128】

この実施の形態では、図8(D)、(E)に示すように、大当り種別として、「通常大当り」、「確変大当り」および「突然確変大当り」がある。

【0129】

「確変大当り」とは、15ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである(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S170、S171参照)。そして、確変状態に移行した後、次の大当りが発生するまで確変状態が維持される(後述するステップS134参照)。

【0130】

また、「通常大当り」とは、15ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行されず、時短状態にのみ移行される大当りである(後述するステップS167参照)。そして、時短状態に移行した後、特別図柄および演出図柄の変動表示の実行を所定回数(例えば、100回)終了するまで時短状態が維持される(後述するステップS142~S145参照)。なお、この実施の形態では、時短状態に移行した後、所定回数の変動表示の実行を終了する前に大当りが発生した場合にも、時短状態が終了する(後述するステップS134参照)。

【0131】

また、「突然確変大当り」とは、「確変大当り」や「通常大当り」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りである。すなわち、「突然確変大当り」となった場合には、2ラウンドの大当り遊技状態に制御される。そして、この実施の形態では、その2ラウンドの大当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S170、S171参照)。そして、確変状態に移行した後、次の大当りが発生するまで確変状態が維持される(後述するステップS134参照)。

【0132】

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(後述するステップS147~S151参照)。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。

【0133】

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。

【0134】

図9は、ROM54に記憶されている変動パターン判定テーブルを示す説明図である。変動パターン判定テーブルは、大当り種別や遊技状態などに応じて、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。CPU56は、抽出したランダム3の（1～997）の値が変動パターンごとに割り当てられたデータ（判定値）と一致した場合に、変動パターンを、一致した変動パターンの判定値に対応するパターンに決定する。なお、図9に示す例では、変動パターンごとに割り当てられる判定値の割合が示されている。例えば、通常遊技状態において可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされている場合（図9の「はずれ」フィールド）においては、ランダム3の値（1～997）に対応する判定値のうちの50%が、変動パターン「非リーチはずれ」に設定されている。つまり、図9に示す例では、変動パターン判定テーブルに設定された各値は、可変表示結果が「はずれ」、「はずれ（時短時）」、「通常大当り／確変大当り」または「突然確変大当り／小当り時」である場合に、対応付けられた変動パターンに決定される割合を示している。

【0135】

図9に示すように、例えば、通常遊技状態において可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされている場合（図9の「はずれ」フィールド）においては、複数種類の変動パターンのうち、「非リーチはずれ」と判定される割合が最も高く、「擬似連3スーパーはずれ」と判定される割合が最も低い。また、例えば、時短状態において可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされている場合（図9の「はずれ（時短時）」フィールド）においては、「はずれ」フィールドとは異なり、「非リーチはずれ」と判定されることがなく、「短縮非リーチはずれ」と判定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。このように設定することによって、時短状態においては変動時間が短い変動パターンが選択されやすくなる。

【0136】

また、可変表示結果を「通常大当り」または「確変大当り」にする旨の判定がなされている場合（図9の「通常大当り／確変大当り」フィールド）においては、擬似連演出を伴う変動パターンのうち、「擬似連3スーパー当り」と判定される割合が最も高く、「擬似連1ノーマル当り」と判定される割合が最も低くなるように判定値が割り当てられている。すなわち、「通常大当り／確変大当り」フィールドにおいては、擬似連演出を伴う変動パターンのうち擬似連回数が多い方の変動パターンが選択されやすい。したがって、擬似連演出は、擬似連回数が多い方が、可変表示結果が大当りとなる期待度が高い。また、図9に示す例では、ノーマルリーチを伴う変動パターン（ノーマルはずれ、擬似連1ノーマルはずれ、ノーマル当り及び擬似連1ノーマル当り）は、スーパーリーチを伴う変動パターン（スーパーはずれ、擬似連2スーパーはずれ、擬似連3スーパーはずれ、スーパー当り、擬似連2スーパー当り及び擬似連3スーパー当り）よりも、可変表示結果が「はずれ」のみに選択されやすい。逆に、スーパーリーチを伴う変動パターン（スーパーはずれ、擬似連2スーパーはずれ、擬似連3スーパーはずれ、スーパー当り、擬似連2スーパー当り及び擬似連3スーパー当り）は、ノーマルリーチを伴う変動パターン（ノーマルはずれ、擬似連1ノーマルはずれ、ノーマル当り及び擬似連1ノーマル当り）よりも、可変表示結果が「通常大当り」または「確変大当り」のときに選択されやすい。したがって、この実施の形態では、ノーマルリーチを伴う変動パターンよりもスーパーリーチを伴う変動パターンの方が、可変表示結果が大当りとなる期待度が高い。

## 【 0 1 3 7 】

また、図 9 に示す例では、可変表示結果を「突然確変大当り」または「小当り」にする旨の判定がなされている場合（図 9 の「突然確変大当り / 小当り」フィールド）においては、変動パターンは「特殊当り」と判定される。

## 【 0 1 3 8 】

図 1 0 および図 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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 1 0 および図 1 1 に示す例において、コマンド 8 0 X X ( 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 X X 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 1 6 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 1 0 0 は、コマンド 8 0 X X ( 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。

10

## 【 0 1 3 9 】

コマンド 8 C 0 1 ( H ) ~ 8 C 0 5 ( H ) は、大当りとするか否か、小当りとするか否か、および大当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 1 0 0 は、コマンド 8 C 0 1 ( H ) ~ 8 C 0 5 ( 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 8 C 0 1 ( H ) ~ 8 C 0 5 ( H ) を表示結果指定コマンドという。

20

## 【 0 1 4 0 】

コマンド 8 D 0 1 ( 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 8 D 0 2 ( 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。

30

## 【 0 1 4 1 】

コマンド 8 F 0 0 ( H ) は、演出図柄の可変表示（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 1 0 0 は、図柄確定指定コマンドを受信すると、演出図柄の可変表示（変動）を終了して表示結果を導出表示する。

## 【 0 1 4 2 】

コマンド 9 0 0 0 ( 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 9 2 0 0 ( 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 5 6 0 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 R A M 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。

40

## 【 0 1 4 3 】

コマンド 9 5 X X ( 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。この実施の形態では、後述する入賞時演出処理（図 1 6 参照）において、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、始動入賞時にいずれの変動パターンとなるかを判定する。そして、入賞時判定結果指定結果コマンドの E X T データに判定結果としての変動パターン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 1 0 0 に対して送信する制御を行う。

50

## 【 0 1 4 4 】

図 1 2 は、入賞時判定結果指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。図 1 2 に示すように、この実施の形態では、始動入賞時にいずれの変動パターンになると判定したとかに応じて、E X T データに値が設定され、入賞時判定結果指定コマンドが送信される。例えば、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時に変動パターンが「短縮非リーチはずれ」となると判定した場合には、E X T データに「0 1 ( H )」を設定した入賞時判定結果指定コマンドが送信される。また、例えば、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時に変動パターンが「特殊当り」となると判定した場合には、E X T データに「1 3 ( H )」を設定した入賞時判定結果指定コマンドが送信される。また、例えば、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時に変動パターンが「短縮非リーチはずれ」となると判定した場合には、E X T データに「2 1 ( H )」を設定した入賞時判定結果指定コマンドが送信される。また、例えば、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時に変動パターンが「特殊当り」となると判定した場合には、E X T データに「2 3 ( H )」を設定した入賞時判定結果指定コマンドが送信される。

10

## 【 0 1 4 5 】

コマンド 9 F 0 0 ( 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。

## 【 0 1 4 6 】

コマンド A 0 0 1 ~ A 0 0 3 ( H ) は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド（大当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。大当り開始指定コマンドには、大当りの種類に応じた大当り開始 1 指定コマンド、大当り開始指定 2 指定コマンドおよび小当り / 突然確変大当り開始指定コマンドがある。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、突然大当りである場合に突然確変大当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。

20

## 【 0 1 4 7 】

コマンド A 1 X X ( H ) は、X X 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。A 2 X X ( H ) は、X X 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。

30

## 【 0 1 4 8 】

コマンド A 3 0 1 ( H ) は、大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定するとともに、通常大当りであったことを指定する演出制御コマンド（大当り終了 1 指定コマンド：エンディング 1 指定コマンド）である。コマンド A 3 0 2 ( H ) は、大当り終了画面を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定するとともに、確変大当りであったことを指定する演出制御コマンド（大当り終了 2 指定コマンド：エンディング 2 指定コマンド）である。コマンド A 3 0 3 ( H ) は、小当りの遊技の終了または突然確変大当りの遊技の終了を指定する演出制御コマンド（小当り / 突然確変大当り終了指定コマンド：エンディング 3 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 5 6 0 は、突然大当りである場合に突然確変大当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。

40

## 【 0 1 4 9 】

コマンド B 0 0 0 ( H ) は、遊技状態が通常状態であることを指定する演出制御コマンド（通常状態指定コマンド）である。コマンド B 0 0 1 ( H ) は、遊技状態が時短状態（確変状態を含まない）であることを指定する演出制御コマンド（時短状態指定コマンド）である。コマンド B 0 0 2 ( H ) は、遊技状態が確変状態であることを指定する演出制御コマンド（確変状態指定コマンド）である。

## 【 0 1 5 0 】

コマンド C 0 X X ( H ) は、第 1 保留記憶数を指定する演出制御コマンド（第 1 保留記

50

憶数指定コマンド)である。コマンドC 0 X X (H)における「X X」が、第1保留記憶数を示す。コマンドC 1 X X (H)は、第2保留記憶数を指定する演出制御コマンド(第2保留記憶数指定コマンド)である。コマンドC 1 X X (H)における「X X」が、第2保留記憶数を示す。

#### 【0151】

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10および図11に示された内容に応じて画像表示装置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。

10

#### 【0152】

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。

#### 【0153】

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。

20

#### 【0154】

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。

30

#### 【0155】

図10および図11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画像表示装置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。

#### 【0156】

40

図13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(第1大入賞口および第2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、または第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1始動入賞口13または第2始動入賞口14への始動入賞が発生していたら、始動口スイッチ通過処理を実行する(ステップS311, S312)。そして、ステップS300~S310のうちのい

50

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。

【0157】

ステップS300～S310の処理は、以下のような処理である。

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、保留記憶数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。保留記憶数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よりリセットされる。

10

【0158】

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、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。

20

【0159】

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。

【0160】

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、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。

30

【0161】

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。第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける可変表示を停止して停止図柄を導出表示させる。また、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。そして、大当た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S305に対応した値（この例では5）に更新する。また、小当た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、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、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において演出図柄が停止されるように制御する。

40

【0162】

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（第1大入賞口または第2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21aまたはソレノイド

50

2 1 bを駆動して第 1 大入賞口または第 2 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 S 3 0 6 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。

【 0 1 6 3 】

大入賞口開放中処理（ステップ S 3 0 6）：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。大当り遊技状態中のラウンド表示の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御や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 S 3 0 5 に対応した値（この例では 5）に更新する。また、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 S 3 0 7 に対応した値（この例では 7）に更新する。

10

【 0 1 6 4 】

大当り終了処理（ステップ S 3 0 7）：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 1 0 0 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 S 3 0 0 に対応した値（この例では 0）に更新する。

【 0 1 6 5 】

20

小当り開放前処理（ステップ S 3 0 8）：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（第 1 大入賞口または第 2 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（第 1 大入賞口または第 2 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 2 1 a またはソレノイド 2 1 b を駆動して第 1 大入賞口または第 2 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 S 3 0 9 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、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。

【 0 1 6 6 】

30

小当り開放中処理（ステップ S 3 0 9）：特別図柄プロセスフラグの値が 9 であるときに実行される。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 S 3 0 8 に対応した値（この例では 8）に更新する。また、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 S 3 1 0 に対応した値（この例では 1 0（1 0 進数））に更新する。

【 0 1 6 7 】

小当り終了処理（ステップ S 3 1 0）：特別図柄プロセスフラグの値が 1 0 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 1 0 0 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 S 3 0 0 に対応した値（この例では 0）に更新する。

40

【 0 1 6 8 】

図 1 4 は、ステップ S 3 1 2 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。始動口スイッチ通過処理において、C P U 5 6 は、まず、第 1 始動口スイッチ 1 3 a がオン状態であるか否かを確認する（ステップ S 1 2 1 1）。第 1 始動口スイッチ 1 3 a がオン状態でなければ、ステップ S 1 2 2 2 に移行する。第 1 始動口スイッチ 1 3 a がオン状態であれば、C P U 5 6 は、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 S 1 2 1 2）。第 1 保留記憶数が上限値に達していれば、ステップ S 1 2 2 2 に移行する。

50



## 【0169】

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S1213)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S1214)。また、CPU56は、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順を記憶するための保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)において、合算保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第1」を示すデータをセットする(ステップS1215)。

## 【0170】

この実施の形態では、第1始動口スイッチ13aがオン状態となった場合(すなわち、第1始動入賞口13に遊技球が始動入賞した場合)には「第1」を示すデータをセットし、第2始動口スイッチ14aがオン状態となった場合(すなわち、第2始動入賞口14に遊技球が始動入賞した場合)には「第2」を示すデータをセットする。例えば、CPU56は、保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)において、第1始動口スイッチ13aがオン状態となった場合には「第1」を示すデータとして01(H)をセットし、第2始動口スイッチ14aがオン状態となった場合には「第2」を示すデータとして02(H)をセットする。なお、この場合、対応する保留記憶がない場合には、保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)には、00(H)がセットされている。

## 【0171】

図15(A)は、保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)の構成例を示す説明図である。図15(A)に示すように、保留特定領域には、合算保留記憶数カウンタの値の最大値(この例では8)に対応した領域が確保されている。なお、図15(A)には、合算保留記憶数カウンタの値が5である場合の例が示されている。図15(A)に示すように、保留特定領域には、合算保留記憶数カウンタの値の最大値(この例では8)に対応した領域が確保されており、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への入賞にもとづき入賞順に「第1」または「第2」であることを示すデータがセットされる。従って、保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)には、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順が記憶される。なお、保留特定領域は、RAM55に形成されている。

## 【0172】

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15(B)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S1216)。なお、ステップS1216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。

## 【0173】

図15(B)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15(B)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)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。

## 【0174】

次いで、CPU56は、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S1217）。そして、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値にもとづいて第1保留記憶数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い、その後、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて入賞時判定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に送信する制御を行う（ステップS1218）。

#### 【0175】

なお、ステップS1218の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態（高確率状態や高ベース状態であるか否か、大当り遊技状態であるか否か）にかかわらず、CPU56は、第1始動入賞口13に始動入賞することに、必ず第1保留記憶数指定コマンドおよび入賞時判定結果指定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。

#### 【0176】

なお、この実施の形態では、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とに遊技球が入賞した始動入賞順に従って、第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示が実行されるが、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれか一方の変動表示を優先して実行するように構成してもよい。例えば、高ベース状態に移行された場合には可変入賞球装置15が設けられた第2始動入賞口14に始動入賞しやすくなり第2保留記憶が溜まりやすくなるのであるから、第2特別図柄の変動表示を優先して実行するようにしてもよい。この場合には、ステップS1215の処理を省略可能であるとともに、図15（A）に示す保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）が不要となる。また、この場合には、CPU56は、高ベース状態でなく（時短フラグがセットされていない場合）、大当り遊技中でないことを条件に、第1始動入賞口13に始動入賞したことにともづく入賞時演出処理（ステップS1217）を行うようにしてもよい。すなわち、条件を満たさない場合には、入賞時演出処理（ステップS1217）の実行を制限するようにし、特定の変動表示の表示結果が大当りやスーパーリーチとなることを予告する先読み演出（詳細については後述する）を実行させないようにしてもよい。第2特別図柄の変動表示を優先して実行する構成において、第2始動入賞口14に始動入賞しやすい遊技状態では、第1始動入賞口13に始動入賞したことにともづく第1特別図柄の変動表示が後回しにされ続けることがあるため、先読み演出を実行しても、予告対象の変動表示がなかなか実行されない状態が生じてしまう可能性がある。しかし、入賞時演出処理（ステップS1217）の実行を制限することで、第1始動入賞口13に始動入賞したことにともづく先読み演出を実行させないようにすることができ、そのような状態を回避することができる。また、高ベース状態や大当り遊技中に入賞時演出処理を制限することによって、大当りとなる保留記憶が記憶されていることが認識できる状態で遊技が行われることを防止することができる。なお、大当り遊技中であるか否かは、例えば、特別図柄プロセスフラグの値で確認される。その場合、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が5～7のいずれかであるときに大当り遊技中であると判定する。また、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560側では入賞時演出処理を常に行い、演出制御用マイクロコンピュータ100側で、高ベース状態であるか否か、大当り遊技中であるか否かを判定し、先読み演出の実行を制限するようにしてもよい。また、遊技制御用マイクロコンピュータ560側で、高ベース状態や大当り遊技中であるときに、第1始動入賞口13に始動入賞したことにともづく入賞時演出処理（すなわち先読み演出）の実行を制限する構成である場合には、演出制御用マイクロコンピュータ100側で、高ベース状態では第2始動入賞口14に始動入賞したことにともづく先読み演出のみを実行可能とし、低ベース状態では第1始動入賞口13に始動入賞したことにともづく先読み演出のみを実行可能とする（すなわち、低ベース状態では第2始動入賞口14に始動入賞したことにともづく入賞時判定結果指定コマンドを受信しても先読み演出を実行すると決定しない）ようにしてもよい。

#### 【0177】

次いで、CPU56は、第2始動口スイッチ14aがオン状態であるか否かを確認する（ステップS1222）。第2始動口スイッチ14aがオン状態でなければ、そのまま処理を終了する。第2始動口スイッチ14aがオン状態であれば、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S1223）。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。

【0178】

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S1224）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S1225）。また、CPU56は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、合算保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第2」を示すデータをセットする（ステップS1226）。

【0179】

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20（B）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S1227）。なお、ステップS1227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）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。

【0180】

次いで、CPU56は、入賞時演出処理を実行する（ステップS1228）。そして、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値にもとづいて第2保留記憶数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い、その後、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて入賞時判定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に送信する制御を行う（ステップS1229）。

【0181】

なお、ステップS1229の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態（高確率状態や高ペース状態であるか否か、大当たり遊技状態であるか否か）にかかわらず、CPU56は、第2始動入賞口14に始動入賞するごとに、必ず第2保留記憶数指定コマンドおよび入賞時判定結果指定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。

【0182】

図16は、ステップS1217、S1218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S1216、S1227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、あらかじめいずれの変動パターンとなるか否かを確認する。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パターンを予測し、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演出を実行する。

## 【 0 1 8 3 】

大当り判定用乱数（ランダム R）が通常時の大当り判定値と一致しなければ（ステップ S 2 2 0 の N）、CPU 5 6 は、遊技状態が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 S 2 2 1）。確変フラグがセットされていれば、CPU 5 6 は、ステップ S 1 2 1 6、S 1 2 2 7 で抽出した大当り判定用乱数（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 S 2 2 2）。なお、始動入賞時にステップ S 2 2 1 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 S 2 2 1 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 S 2 2 1 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 S 6 1 参照）とは、必ずしも一致するとは限らない。

10

## 【 0 1 8 4 】

大当り判定用乱数（ランダム R）が確変時の大当り判定値とも一致しなければ（ステップ S 2 2 2 の N）、CPU 5 6 は、ステップ S 1 2 1 6、S 1 2 2 7 で抽出した大当り判定用乱数（ランダム R）と図 8（B）、（C）に示す小当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 S 2 2 3）。この場合、CPU 5 6 は、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞があった場合（図 1 4 に示す始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（ステップ S 1 2 1 7 参照）を実行する場合）には、図 8（B）に示す小当り判定テーブル（第 1 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。また、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞があった場合（図 1 4 に示す始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理（ステップ S 1 2 2 8 参照）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。

20

## 【 0 1 8 5 】

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 S 2 2 3 の N）、CPU 5 6 は、現在の遊技状態を判定する処理を行う（ステップ S 2 2 4）。この実施の形態では、CPU 5 6 は、ステップ S 2 2 4 において、遊技状態が確変状態または時短状態であるか否か（具体的には、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 S 2 2 4 で確変状態や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 S 2 2 4 で確変状態や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 S 2 2 4 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 S 6 1 参照）とは、必ずしも一致するとは限らない。

30

## 【 0 1 8 6 】

そして、CPU 5 6 は、ステップ S 2 2 4 の判定結果に応じて、変動パターン判定テーブルのフィールドを選択する（ステップ S 2 2 5）。具体的には、CPU 5 6 は、遊技状態が確変状態もしくは時短状態であると判定した場合には、図 9 に示す変動パターン判定テーブルの「はずれ（時短時）」フィールドを選択する。また、遊技状態が通常状態であると判定した場合には、図 9 に示す変動パターン判定テーブルの「はずれ」フィールドを選択する。

40

## 【 0 1 8 7 】

大当り判定用乱数（ランダム R）が小当り判定値と一致した場合には（ステップ S 2 2 3 の Y）、CPU 5 6 は、図 9 に示す変動パターン判定テーブルの「突然確変大当り / 小当り」フィールドを選択する。（ステップ S 2 2 6）。

50

## 【0188】

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S1216、S1227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S227)。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(図14に示す始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理(ステップS1217参照)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(図14に示す始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理(ステップS1228参照)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。

10

## 【0189】

そして、CPU56は、ステップS227で判定した大当たり種別に応じて、変動パターン判定テーブルのフィールドを選択する。(ステップS228)。具体的には、CPU56は、「通常大当たり」または「確変大当たり」と判定した場合には、変動パターン判定テーブルの「通常大当たり/確変大当たり」フィールドを選択する。また、「突然確変大当たり」と判定した場合には、変動パターン判定テーブルの「突然確変大当たり/小当たり」フィールドを選択する。

20

## 【0190】

次いで、CPU56は、ステップS225、S226、S228で設定した変動パターン判定テーブルのフィールドと、ステップS1216、S1227で抽出した変動パターン判定用乱数(ランダム3)とを用いて、変動パターンを判定する(ステップS229)。

## 【0191】

そして、CPU56は、判定した変動パターンを入賞時判定結果指定コマンドに設定する処理を行う(ステップS230)。具体的には、CPU56は、ステップS229でいずれの変動パターンになると判定したかに応じて、図12に示すような「00(H)」~「33(H)」のいずれかの値を入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに設定する処理を行う。

30

## 【0192】

例えば、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合(図14に示す始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理(ステップS1217A参照)を実行する場合)には、ステップS229で「非リーチはずれ」の変動パターンになると判定した場合には、MODEデータ「95(H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「02(H)」(図14に示す始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理(ステップS1217A参照)を実行する場合)には「22(H)」を設定する処理を行う。また、ステップS229で「擬似連3スーパー当り」の変動パターン種別になると判定した場合には、MODEデータ「95(H)」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに「12(H)」(図14に示す始動口スイッチ通過処理で入賞時演出処理(ステップS1217A参照)を実行する場合)には「32(H)」を設定する処理を行う。

40

## 【0193】

なお、この実施の形態では、保留記憶数が異なっても同じ変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンが判定されるが、保留記憶数に応じて異なる変動パターン判定テーブルを用いるようにしてもよい。この場合には、保留記憶数にかかわらず、例えば、ノーマルリーチやスーパーリーチなどを伴う変動パターンになるか否かを変動パターン判定用乱数(または変動パターン種別判定用乱数)から判定し、判定結果にもとづいて入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにしてもよいし、特定の変動パターン(例えば、特定のリーチ演出を行う変動パターンや、特定の擬似連回数の変動パターンなど)になると

50

判定されたときに、判定結果を示す入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにしてもよい。また、例えば、表示結果が「通常大当り」または「確変大当り」であるか否かを判定し、判定結果を示すコマンドを、入賞時判定結果指定コマンドとして、または入賞時判定結果指定コマンドとは別に送信するようにしてもよい。

#### 【0194】

図17および図18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であれば処理を終了する。

#### 【0195】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU56は、保留特定領域（図15（A）参照）に設定されているデータのうち1番目のデータが「第1」を示すデータであるか否か確認する（ステップS52）。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第1」を示すデータでない（すなわち、「第2」を示すデータである）場合（ステップS52のN）、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S54）。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第1」を示すデータである場合（ステップS52のY）、CPU56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S53）。

#### 【0196】

ステップS52～S54の処理が実行されることによって、この実施の形態では、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とに遊技球が入賞した始動入賞順に従って、第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示が実行される。なお、この実施の形態では、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とに遊技球が入賞した始動入賞順に従って、第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示が実行される場合を示しているが、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれか一方の変動表示を優先して実行するように構成してもよい。例えば、第2特別図柄の変動表示を優先して実行する場合には、ステップS52において第2保留記憶数バッファにおける第2保留記憶数が1以上であるか否かを確認し、1以上であればステップS54に移行し、0であればステップS53に移行するようにする。

#### 【0197】

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保留記憶数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保留記憶数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。

#### 【0198】

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。

#### 【0199】

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

10

20

30

40

50

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、RAM 55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、CPU 56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。

#### 【0200】

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の順番と一致している。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の順番と一致している。

10

#### 【0201】

なお、CPU 56は、ステップS 56において、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減算すると、減算された保留記憶数カウンタのカウント値にもとづいて第1特別図柄保留記憶表示器18aまたは第2特別図柄保留記憶表示器18bの表示を変更する制御も行う。

#### 【0202】

そして、CPU 56は、合算保留記憶数カウンタのカウント値をRAM 55の所定の領域に保存した後(ステップS 57)、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S 58)。なお、CPU 56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RAM 55の所定の領域に保存する。

20

#### 【0203】

また、CPU 56は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値にもとづいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数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S 59)。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、CPU 56は、第1保留記憶数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、CPU 56は、第2保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

30

#### 【0204】

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実行される。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。

40

#### 【0205】

次いで、CPU 56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、CPU 56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS 214Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS 214B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。

#### 【0206】

50

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態および時短状態）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（ROM 54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（ROM 54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、CPU 56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、遊技状態が通常遊技状態や時短状態であるときは、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、CPU 56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こととは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定することであるが、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ことでもある。

10

#### 【0207】

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れ、確変状態を終了するときにリセットされる。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、大当たりと決定されたときに特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。

20

#### 【0208】

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S 61のN）、CPU 56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、CPU 56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、CPU 56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S 62）、CPU 56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S 63）、ステップS 75に移行する。

30

#### 【0209】

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S 62のN）、すなわち、はずれである場合には、そのままステップS 75に移行する。

#### 【0210】

ステップS 71では、CPU 56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S 72）。具体的には、CPU 56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、CPU 56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。

40

#### 【0211】

次いで、CPU 56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

50



(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S214Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS214B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。

#### 【0212】

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。

#### 【0213】

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

#### 【0214】

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)。

#### 【0215】

図19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、大当たりフラグがセットされているか否か確認する(ステップS91)。大当たりフラグがセットされている場合には、CPU56は、大当たり種別が通常大当たりまたは確変大当たりである場合には(ステップS92のY)、変動パターン判定テーブルの「通常大当たり/確変大当たり」フィールドを選択し(ステップS93)、大当たり種別が通常大当たりまたは確変大当たりでない場合には(ステップS92のN)、変動パターン判定テーブルの「突然確変大当たり/小当たり」フィールドを選択する(ステップS94)。そして、ステップS101に移行する。

#### 【0216】

大当たりフラグがセットされていない場合には、CPU56は、小当た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)。小当たりフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン判定テーブルの「突然確変大当たり/小当たり」フィールドを選択する(ステップS96)。そして、ステップS101に移行する。

#### 【0217】

小当た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S97)。なお、時短フラグは、遊技状態を時短状態に移行するとき(確変状態に移行するときを含む)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、通常大当たり、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、時短回数を消化したタイミングや、大当たりと決定されたときに特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。時短フラグがセットされていれば(ステップS97のY)、CPU56は、変動パターン判定テーブルの「はずれ(時短時)」フィールドを選択する(ステップS98)。そして、ステップS101に移行する。

## 【0218】

時短フラグがセットされていなければ（ステップS97のN）、CPU56は、変動パターン判定テーブルの「はずれ」フィールドを選択する（ステップS99）。そして、ステップS101に移行する。

## 【0219】

次いで、CPU56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3（変動パターン判定用乱数）を読み出し（ステップS101）、ステップS93、S94、S96、S98またはS99の処理で選択した変動パターン判定テーブルのフィールド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S102）。 10

## 【0220】

次いで、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S103）。また、CPU56は、特別図柄ポインタが示す図柄変動指定コマンドを、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S104）。

## 【0221】

また、特別図柄の変動を開始する（ステップS105）。例えば、ステップS33の特別図柄表示制御処理で参照される特別図柄に対応した開始フラグをセットする。また、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S106）。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S107）。 20

## 【0222】

図20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10参照）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を確認する（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S111、S112）。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。また、CPU56は、大当りの種別が突然確変大当りであるときには、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S113、S114）。なお、突然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「03」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、確変大当りおよび突然確変大当りのいずれでもないときには（すなわち、通常大当りであるときには）、CPU56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S115）。 30

## 【0223】

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）。 40

## 【0224】

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）。 50

## 【0225】

図 2 1 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 S 3 0 3）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、CPU 5 6 は、変動時間タイマを 1 減算し（ステップ S 1 2 5）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ S 1 2 6）、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 S 3 0 4）に対応した値に更新する（ステップ S 1 2 7）。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。

#### 【 0 2 2 6 】

図 2 2 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 S 3 0 4）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、CPU 5 6 は、ステップ S 3 2 の特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b に停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップ S 1 3 1）。なお、特別図柄ポインタに「第 1」を示すデータが設定されている場合には第 1 特別図柄表示器 8 a での第 1 特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第 2」を示すデータが設定されている場合には第 2 特別図柄表示器 8 b での第 2 特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 S 1 3 2）。そして、大当たりフラグがセットされていない場合には、ステップ S 1 4 0 に移行する（ステップ S 1 3 3）。

#### 【 0 2 2 7 】

大当たりフラグがセットされている場合には、CPU 5 6 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 S 1 3 4）、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に大当たり開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 1 3 5）。具体的には、大当たりの種別が通常大当たりである場合には大当たり開始 1 指定コマンドを送信する。大当たりの種別が確変大当たりである場合には大当たり開始 2 指定コマンドを送信する。大当たりの種別が突然確変大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を送信する。なお、大当たりの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であるかは、RAM 5 5 に記憶されている大当たり種別を示すデータ（大当た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れる。

#### 【 0 2 2 8 】

また、CPU 5 6 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に通常状態指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 1 3 6）。

#### 【 0 2 2 9 】

また、大当たり表示時間タイマ（後述する大入賞口制御タイマに相当する）に大当たり表示時間（大当た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 S 1 3 7）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、通常大当たりまたは確変大当たりの場合には 1 5 回。突然確変大当たりの場合には 2 回。）をセットする（ステップ S 1 3 8）。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 S 3 0 5）に対応した値に更新する（ステップ S 1 3 9）。

#### 【 0 2 3 0 】

ステップ S 1 4 0 では、CPU 5 6 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か否かを確認する。確変フラグがセットされていないければ、CPU 5 6 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 S 1 4 1）。時短フラグがセットされている場合には（すなわち、確変状態をとともなわず、時短状態にのみ制御されている場合には）、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を - 1 する（ステップ S 1 4 2）。

#### 【 0 2 3 1 】

次いで、CPU 5 6 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 S 1 4 4）、時短フラグをリセットする（ステップ S 1 4 5）。また、CPU 5 6 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に対して通常状態指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 1 4 6）。

10

20

30

40

50

## 【0232】

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S147）。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を送信する（ステップS148）。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S149）。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S150）。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S151）。

## 【0233】

小当りフラグもセットされていなければ（ステップS147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S152）。

## 【0234】

図23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S305）を示すフローチャートである。大入賞口開放前処理において、CPU56は、大入賞口制御タイマの値を-1する（ステップS401）。そして、大入賞口制御タイマの値が0であるか否かを確認し（ステップS402）、大入賞口制御タイマの値が0になっていなければ、処理を終了する。

## 【0235】

大入賞口制御タイマの値が0になっている場合には、CPU56は、大入賞口の開放中（ラウンド中）におけるラウンド数に応じた表示状態を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A1XX（H））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S403）。なお、CPU56は、ラウンド数を、大当り遊技中のラウンド数をカウントするための開放回数カウンタの値を確認することにより認識する。そして、CPU56は、第1大入賞口が開放状態であることを示す第1大入賞口開放フラグまたは第2大入賞口が開放状態であることを示す第2大入賞口開放フラグがセットされているか否かを確認し（ステップS404）、いずれもセットされていなければ、第1大入賞口開放フラグをセットする（ステップS406a）。また、いずれかがセットされており、そのうちの第1大入賞口開放フラグがセットされていなければ（ステップS405のN）、すなわち第2大入賞口開放フラグがセットされていれば、第2大入賞口開放フラグをリセットし、第1大入賞口開放フラグをセットする（ステップS408）。そして、ソレノイド21aを駆動して第1大入賞口（特別可変入賞球装置20a）を開放する制御を行う（ステップS407）。一方、ステップS405で第1大入賞口開放フラグがセットされていれば（すなわち第2大入賞口開放フラグがセットされていなければ）、第1大入賞口開放フラグをリセットし、第2大入賞口開放フラグをセットする（ステップS408）。そして、ソレノイド21bを駆動して第2大入賞口（特別可変入賞球装置20b）を開放する制御を行う（ステップS409）。

## 【0236】

この実施の形態では、第1大入賞口と第2大入賞口とが交互に開放され、いずれの大入賞口が開放されているかは、第1大入賞口開放フラグと第2大入賞口開放フラグとの状態によって把握される。ステップS405で第1大入賞口開放フラグがセットされていると判定された状態とは、前回のラウンドで第1大入賞口が開放された状態であるため、次のラウンドとして、第1大入賞口開放フラグがリセットされ、第2大入賞口開放フラグがセットされるとともに、第2大入賞口を開放する制御が行われる。また、ステップS404で第1大入賞口開放フラグと第2大入賞口開放フラグとのいずれもセットされていないと判定された状態とは、いずれの大入賞口もまだ開放されていない大当り遊技が開始された状態であるため、第1ラウンドとして、第1大入賞口開放フラグがセットされるとともに、第1大入賞口を開放する制御が行われる。

## 【0237】

その後、CPU 56は、開放回数カウンタの値を - 1 する（ステップ S 4 1 0）。また、大入賞口制御タイマに、各ラウンドにおいて大入賞口が開放可能な最大時間に応じた値を設定する（ステップ S 4 1 1）。例えば、15ラウンド大当りの場合には最大時間は29秒であり、突然確変大当りまたは小当りの場合には最大時間は0.5秒である。そして、特別図柄プロセスフラグの値をステップ大入賞口開放中処理（ステップ S 3 0 6）に応じた値に更新する（ステップ S 4 1 2）。

#### 【0238】

図24、図25は、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放中処理（ステップ S 3 0 6）を示すフローチャートである。大入賞口開放中処理において、CPU 56は、大入賞口制御タイマの値を - 1 する（ステップ S 4 2 0）。

10

#### 【0239】

そして、CPU 56は、大入賞口制御タイマの値が0になったか否か確認する（ステップ S 4 2 1）。大入賞口制御タイマの値が0になっていないときは、カウントスイッチ23がオンしたか否か確認し（ステップ S 4 3 2）、カウントスイッチ23がオンしていなければ、処理を終了する。カウントスイッチ23がオンした場合には、大入賞口への遊技球の入賞個数をカウントするための入賞個数カウンタの値を + 1 する（ステップ S 4 3 3）。そして、CPU 56は、入賞個数カウンタの値が所定数（例えば10）になっているか否か確認する（ステップ S 4 3 4）。入賞個数カウンタの値が所定数になっていなければ、処理を終了する。なお、S 4 2 1とS 4 3 2の判定順は逆でもよい。

#### 【0240】

20

大入賞口制御タイマの値が0になっているとき、または入賞個数カウンタの値が所定数になっているときには、CPU 56は、第1大入賞口開放フラグがセットされているか否かを確認し（ステップ S 4 3 5 a）、セットされている場合には、ソレノイド21aを駆動して第1大入賞口を閉鎖する制御を行い（ステップ S 4 3 5 b）、セットされていない場合には、すなわち第2大入賞口開放フラグがセットされている場合には、ソレノイド21bを駆動して第2大入賞口を閉鎖する制御を行う（ステップ S 4 3 5 c）。そして、入賞個数カウンタの値をクリアする（0にする）（ステップ S 4 3 6）。

#### 【0241】

次いで、CPU 56は、開放回数カウンタの値を確認する（ステップ S 4 3 8）。開放回数カウンタの値が0でない場合には、CPU 56は、大入賞口の開放後（ラウンドの終了後）におけるラウンド数に応じた表示状態を指定する大入賞口開放後指定コマンド（A 2 X X（H））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 S 4 3 9）。そして、大入賞口制御タイマに、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始するまでの時間（インターバル期間）に相当する値を設定し（ステップ S 4 4 0）、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 S 3 0 5）に応じた値に更新する（ステップ S 4 4 1）。なお、ステップ S 4 4 0で設定されるインターバル期間は、例えば5秒である。突然確変大当りや小当りのときは15R大当りより短い期間としてもよい。また、ステップ S 4 4 0では、例えば、インターバル期間を、15R大当りの場合には極めて短期間（例えば1秒）に設定し、突然確変大当りや小当りのときは、それより長い期間に設定するようにしてもよい。このようにすることで、15R大当りの場合には、第1大入賞口が閉状態に制御されてから第2大入賞口が開放状態に制御されるまでの期間を短くすることができ、第1大入賞口が閉状態に制御されるタイミングで第1大入賞口に達した遊技球が、アウト口26に取り込まれることなく第2大入賞口に入賞する可能性を高めることができる。なお、開放状態に制御する対象を第2大入賞口から第1大入賞口に切り替えるときのインターバル期間を、第1大入賞口から第2大入賞口に切り替えるときのインターバル期間よりも短くするように構成してもよい。そのように構成することによって、遊技球がいずれの大入賞口にも入賞しない事態の発生割合を抑えることができる。

30

40

#### 【0242】

開放回数カウンタの値が0である場合には、CPU 56は、大入賞口制御タイマに大当

50

り終了時間（大当り遊技が終了したことを例えば、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し（ステップ S 4 4 2）、特別図柄プロセスフラグの値を大当り終了処理（ステップ S 3 0 7）に応じた値に更新する（ステップ S 4 4 3）。

【0243】

図 26 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 S 3 0 7）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU 56 は、大当り終了表示タイムが設定されているか否かを確認し（ステップ S 1 6 0）、大当り終了表示タイムが設定されている場合には、ステップ S 1 6 4 に移行する。大当り終了表示タイム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 S 1 6 1）、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 S 1 6 2）。ここで、通常大当りであった場合には大当り終了 1 指定コマンドを送信し、確変大当りであった場合には大当り終了 2 指定コマンドを送信し、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を送信する。そして、大当り終了表示タイムに、画像表示装置 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 S 1 6 3）、処理を終了する。

【0244】

ステップ S 1 6 4 では、大当り終了表示タイムの値を 1 減算する。そして、CPU 56 は、大当り終了表示タイムの値が 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を確認する（ステップ S 1 6 5）。経過していなければ処理を終了する。

【0245】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ S 1 6 5 の Y）、CPU 56 は、大当りの種別が確変大当りまたは突然確変大当りであるか否かを確認する（ステップ S 1 6 6）。なお、確変大当りまたは突然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 S 7 4 で大当り種別バッファに設定されたデータが「02」～「03」であるか否かを確認することによって判定できる。確変大当りおよび突然確変大当りのいずれでもなければ（すなわち、通常大当りであれば）、CPU 56 は、時短フラグをセットして遊技状態を時短状態に移行させる（ステップ S 1 6 7）。また、CPU 56 は、時短回数をカウントするための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 S 1 6 8）。また、CPU 56 は、時短状態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 S 1 6 9）。そして、ステップ S 1 7 3 に移行する。

【0246】

確変大当りまたは突然確変大当りであれば、CPU 56 は、確変フラグをセットして遊技状態を確変状態に移行させる（ステップ S 1 7 0）。また、CPU 56 は、時短フラグをセットする（ステップ S 1 7 1）。また、CPU 56 は、確変状態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 S 1 7 2）。そして、ステップ S 1 7 3 に移行する。

【0247】

なお、この実施の形態では、ステップ S 1 6 7、S 1 7 1 でセットした時短フラグは、可変入賞球装置 15 の開放時間を長くしたり開放回数を増加させたりするか否かを判定するためにも用いられる。この場合、具体的には、CPU 56 は、普通図柄プロセス処理（ステップ S 2 7 参照）において、普通図柄の変動表示結果が当たりとなったときに、時短フラグがセットされているか否かを確認し、セットされていれば、開放時間を長くしたり開放回数を増加させたりして可変入賞球装置 15 を開放する制御を行う。また、ステップ S 1 6 7、S 1 7 1 でセットした時短フラグは、特別図柄の変動時間を短縮するか否かを判定するために用いられる。

【0248】

そして、CPU 56 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 S 3 0 0）に対応した値に更新する（ステップ S 1 7 3）。

【0249】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図 27 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 CPU 101）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 CPU 101 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、2ms）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 CPU 101 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 CPU 101 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 CPU 101 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。

10

#### 【0250】

演出制御処理において、演出制御用 CPU 101 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）。次いで、演出制御用 CPU 101 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。

#### 【0251】

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 S706）。その後、ステップ S702 に移行する。

20

#### 【0252】

図 28 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。

30

#### 【0253】

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、演出制御 INT 信号にもとづく割込処理で受信され、RAM 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 10 および図 11 参照）であるのか解析する。

#### 【0254】

図 29 ~ 図 30 は、コマンド解析処理（ステップ S704）の具体例を示すフローチャートである。主基板 31 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 CPU 101 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。

40

#### 【0255】

コマンド解析処理において、演出制御用 CPU 101 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 S611）。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 CPU 101 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 S612）。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 S613）。+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。

#### 【0256】

50

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 2 1）、演出制御用CPU 1 0 1は、その変動パターンコマンドを、RAM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 2 2）。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 2 3）。

【0 2 5 7】

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 2 5）、演出制御用CPU 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、RAM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 2 6）。

【0 2 5 8】

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 2 7）、演出制御用CPU 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 8）。

【0 2 5 9】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数指定コマンドであれば（ステップS 6 5 1）、演出制御用CPU 1 0 1は、その第1保留記憶数指定コマンドの2バイト目のデータ（EXTデータ）を第1保留記憶数として第1保留記憶数保存領域に格納する（ステップS 6 5 2）。

【0 2 6 0】

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶数指定コマンドであれば（ステップS 6 5 4）、演出制御用CPU 1 0 1は、その第2保留記憶数指定コマンドの2バイト目のデータ（EXTデータ）を第2保留記憶数として第2保留記憶数保存領域に格納する（ステップS 6 5 5）。

【0 2 6 1】

次いで、受信した演出制御コマンドがいずれかの入賞時判定結果指定コマンドであれば（ステップS 6 6 4）、演出制御用CPU 1 0 1は、受信した入賞時判定結果指定コマンドに応じた入賞時判定結果を入賞時判定結果記憶バッファにおいて合算保留記憶数に対応付けられた領域に保存し（ステップS 6 6 5）、先読み演出決定処理を行う（ステップS 6 7 1）。なお、始動入賞時に大当りの有無や変動パターンを判定し、判定結果をそれぞれ別のコマンドで送信するように構成されている場合には、ステップS 6 6 4において、始動入賞時の判定処理にもとづいて送信される全てのコマンドを受信しているか否かを確認することによって、コマンドの送受信処理が正常に行われているか否かを判断することができる。

【0 2 6 2】

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において、合算保留記憶数は、第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数と、第2保留記憶数保存領域に格納されている第2保留記憶数とを合算することで求められる。第1保留記憶数は、第1保留記憶数指定コマンドを受信した後に、ステップS 6 5 2において更新され、第2保留記憶数は、第2保留記憶数指定コマンドを受信した後に、ステップS 6 5 5において更新されるため、合算保留記憶数も同じタイミングで更新される。また、入賞時判定結果指定コマンドは、始動口スイッチ通過処理のステップS 1 2 1 8においては、第1保留記憶数指定コマンドを送信した後に送信され、ステップS 1 2 2 8においては、第2保留記憶数指定コマンドを送信した後に送信される。そのため、演出制御用マイクロコンピュータ100は、合算保留記憶数を更新した後に、入賞時判定結果指定コマンドを受信する。なお、演出制御用CPU 1 0 1は、ステップS 6 6 5の処理で、例えば、入賞時判定結果指定コマンドの2バイト目のデータを入賞時判定結果バッファにおいて合算保留記憶数に対応付けられた保存領域にセットする。入賞時判定結果指定コマンドの2バイト目のデータ（EXTデータ）で、入賞時判定結果が特定されるからである（図12参照）。また、入賞時判定結果記憶バッファにセットされたデータは、後述する演出図柄変動開始処理（ステップS 1 8 0 0の処理が実行されるタイミングなど）において、先にセットされたものから順に削除される。なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピ

10

20

30

40

50



ユーザ５６０で第１保留記憶数、第２保留記憶数および合算保留記憶数を管理し、演出制御用マイクロコンピュータ１００では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から送信された第１保留記憶数または第２保留記憶数を指定するコマンドにもとづいて、第１保留記憶数、第２保留記憶数および合算保留記憶数が認識され、認識されたそれらの保留記憶数の値が演出制御用マイクロコンピュータ１００で実行される処理に用いられている。すなわち、演出制御用マイクロコンピュータ１００で用いられる合算保留記憶数とは、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０で管理されている合算保留記憶数と同じ名称であるが、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０で管理されている合算保留記憶数がそのまま利用されているわけではなく、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から送信されたコマンドにもとづいて認識されたものである。

10

#### 【０２６３】

図３１は、入賞時判定結果を保存する領域（入賞時判定結果記憶バッファ）の構成例を示す説明図である。図３１に示すように、この実施の形態では、入賞時判定結果記憶バッファにおいて合算保留記憶数に対応付けられた８個の保存領域が確保されている。また、この実施の形態では、入賞時判定結果にもとづいて、入賞時判定結果によって特定される変動表示が大当たりとなる可能性があることを、特定される変動表示に対応する保留表示を通常態様以外の表示態様に变化させて表示することによって予告する先読み演出が実行される。そのため、図３１に示す例では、入賞時判定結果（すなわち、入賞時判定結果によって特定される変動表示および特定される変動表示に対応する保留表示）に対応付け可能な先読み演出に関連するデータとして、現在の保留表示の表示態様を示す保留表示態様と、先読み演出によって最終的にどの表示態様に变化させて表示するかを示す最終表示態様と、実行される先読み演出のパターンを示す先読み演出パターンと、先読み演出が実行される場合の保留表示が変化するタイミング（本例では保留表示が何回シフトしたタイミングで変化するか）を示すシフト回数カウンタと、保留表示の表示態様が変化する可能性を示唆する示唆演出の態様を示す示唆演出態様（図３１の例では保留表示が変化するタイミングで実行される示唆演出態様）とが示されている。

20

#### 【０２６４】

入賞時判定結果記憶バッファにセットされたデータは、後述する演出図柄変動開始処理（ステップＳ１８００の処理が実行されるタイミングなど）において、先にセットされたものから順に削除され、対応する保留表示も同時にシフトして表示される。例えば、図３１（Ａ）に示す状態で、後述する演出図柄変動開始処理（ステップＳ１８００の処理が実行されるタイミングなど）が１回行われると、入賞時判定結果記憶バッファにセットされたデータは、図３１（Ｂ）に示す状態に移行する。さらに演出図柄変動開始処理（ステップＳ１８００の処理が実行されるタイミングなど）が２回行われると、入賞時判定結果記憶バッファにセットされたデータは、図３１（Ｃ）に示す状態に移行する。

30

#### 【０２６５】

なお、図３１に示す例では、入賞時判定結果が第１始動入賞と第２始動入賞とのいずれにもとづくものであるかが特定されているため、後述するステップＳ６７１１の処理において、第１始動入賞にもとづく保留表示と第２始動入賞にもとづく保留表示とを異なる表示態様で表示する（例えば、第１始動入賞にもとづく保留表示を赤色で表示し、第２始動入賞にもとづく保留表示を青色で表示する）ようにしてもよい。

40

#### 【０２６６】

また、第１特別図柄と第２特別図柄とのいずれか一方の変動表示を優先して実行するように構成されている場合には、いずれの入賞時判定結果であるかを区別するために、第１始動入賞口１３への始動入賞時の入賞時判定結果を保存する第１入賞時判定結果記憶バッファと、第２始動入賞口１４への始動入賞時の入賞時判定結果を保存する第２入賞時判定結果記憶バッファとを用意するようにしてもよい。この場合には、第１入賞時判定結果記憶バッファには、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入賞時判定結果記憶バッファには、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。また、この場合には、第１入賞時判定

50

結果記憶バッファおよび第2入賞時判定結果記憶バッファには、受信した入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータが記憶される。なお、入賞時判定結果記憶バッファ(第1入賞時判定結果記憶バッファおよび第2入賞時判定結果記憶バッファ)は、演出制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAMに形成されている。

【0267】

また、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S683)。そして、ステップS611に移行する。

【0268】

次に、先読み演出について説明する。先読み演出とは、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、演出の対象となる変動表示が大当たりとなることや特定の変動(例えば、リーチ演出を含むなど)となることを予告する予告演出のことである。この実施の形態では、先読み演出として、合算保留記憶表示部18cにおいて、予告対象となる変動表示(保留記憶)に対応する保留表示が、通常の表示態様(以下、通常態様)とは異なる表示態様(後述する特殊態様または第1特別態様もしくは第2特別態様)に変化して表示される演出が行われる。

【0269】

図32は、先読み演出決定処理を示すフローチャートである。先読み演出決定処理において、演出制御用CPU101は、合算保留記憶数が1より大きいかなを確認する(ステップS67101)。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において、合算保留記憶数は、第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数と、第2保留記憶数保存領域に格納されている第2保留記憶数とを合算することで求められる。合算保留記憶数が1より大きくなければ、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cにおいて、最新の保留記憶に対応する新たな保留表示を通常態様で表示する(ステップS67111)。例えば、合算保留記憶表示部18cの1つ目~5つ目の保留表示が表示されていた場合には、演出制御用CPU101は、6つ目の保留表示を通常態様で表示するように制御する。なお、この実施の形態では、先読み演出として保留表示の表示態様を変化させるタイミングが保留表示をシフトさせるタイミングに限られているため、シフトする機会がない合算保留記憶数が1の場合には先読み演出が実行されないが、先読み演出として始動入賞時にも表示態様を変化させる(または最初から通常態様以外の表示態様で表示させる)ことを許容する場合には、合算保留記憶数が1の場合にも先読み演出が実行され得るため、ステップS67101の処理が省略される。また、合算保留記憶数が1のときにも先読み演出の実行を許容する場合であっても、例えば、後述する第2先読み演出パターン(保留表示の表示態様が2回変化する)にもとづいて先読み演出が実行されることは制限するようにしてもよい。

【0270】

合算保留記憶数が1より大きければ、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果記憶バッファが記憶する最新の入賞時判定結果(今回受信した入賞時判定結果指定コマンドに示される入賞時判定結果)を抽出する(ステップS67102)。

【0271】

次いで、演出制御用CPU101は、抽出した入賞時判定結果にもとづいて、先読み演出を実行するか否かを決定する(ステップS67104)。

【0272】

この実施の形態では、演出制御用CPU101は、保留表示が通常態様以外の表示態様に変化中であること(すなわち合算保留記憶表示部18cにおいて通常態様以外の表示態様で保留表示が表示されていること)を示す保留表示変化中フラグの状態に応じて、図33に示す先読み演出実行決定テーブルを用いて、先読み演出を実行するか否かを決定する。

【0273】

図33は、先読み演出実行決定テーブルを示す説明図である。先読み演出実行決定テ

10

20

30

40

50

ブルには、入賞時判定結果ごとに決定事項（「先読み演出を実行する」または「先読み演出を実行しない」）に対応する判定値が割り当てられているが、図 3 3 に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用 CPU 1 0 1 は、例えば、先読み演出を実行するか否かを決定するための乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項（「先読み演出を実行する」または「先読み演出を実行しない」）に決定する。したがって、図 3 3 に示す例では、各入賞時判定結果における「先読み演出を実行する」と「先読み演出を実行しない」とに対応する数値は、決定事項として「先読み演出を実行する」または「先読み演出を実行しない」が選択される割合（％）を示している。

#### 【 0 2 7 4 】

なお、この実施の形態では、図 3 3 に示す先読み演出実行決定テーブルの他に、図 3 4（A）に示す最終表示態様決定テーブル、図 3 4（B）、（C）に示す先読み演出パターン決定テーブル、図 3 5～図 3 8 に示す先読み演出変化タイミング決定テーブルおよび図 3 9 に示す示唆演出態様決定テーブルについても、実際には判定値が割り当てられているが、説明を簡略化するために割り当てられた判定値の割合が示されている。また、それらのテーブルが用いられる後述するステップ S 6 7 1 0 6、S 6 7 1 0 7、S 6 7 1 0 8、S 6 7 1 1 0 においても、ステップ S 6 7 1 0 4 と同様に、演出制御用 CPU 1 0 1 は、例えば、最終表示態様、先読み演出パターン、変化タイミング（シフト回数）または示唆演出の演出態様を決定するための乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている事項に決定する。

#### 【 0 2 7 5 】

ステップ S 6 7 1 0 4 では、演出制御用 CPU 1 0 1 は、保留表示変化中フラグの状態に応じて、図 3 3（A）に示す先読み演出実行決定テーブル（保留表示変化中フラグ非セット時）または図 3 3（B）に示す先読み演出実行決定テーブル（保留表示変化中フラグセット時）を選択する。そして、演出制御用 CPU 1 0 1 は、抽出した最新の入賞時判定結果にもとづいて、選択した先読み演出実行決定テーブルにおいて入賞時判定結果ごとに定められた割合で、先読み演出を実行するか否かを決定する。例えば、入賞時判定結果で「短縮非リーチはずれ」であることが示されているときには、保留表示変化中フラグの状態にかかわらず、演出制御用 CPU 1 0 1 は、1 0 0 % の割合で先読み演出を実行しないと決定する。また、演出制御用 CPU 1 0 1 は、例えば、入賞時判定結果で「擬似連 3 スーパー当り」であることが示されており、保留表示変化中フラグがセットされていないときには、9 9 % の割合で先読み演出を実行すると決定し、保留表示変化中フラグがセットされているときには、演出制御用 CPU 1 0 1 は、5 0 % の割合で先読み演出を実行すると決定する。

#### 【 0 2 7 6 】

図 3 3 に示す先読み演出実行決定テーブルにおいて特徴的なことは、表示結果が「はずれ」である場合（入賞時判定結果 1（2 1）指定～入賞時判定結果 7（2 7）指定に相当）に比べて、表示結果が「通常大当り」または「確変大当り」である場合（入賞時判定結果 8（2 8）指定～入賞時判定結果 1 2（3 2）指定に相当）の方が、先読み演出が実行される割合が高くなるように判定値が設定されていることである。また、図 3 3 に示す先読み演出実行決定テーブルにおいて特徴的なことは、同じ表示結果であっても、期待度が高いリーチ演出が行われる方が（例えばノーマルリーチよりもスーパーリーチが行われる方が）、先読み演出が実行される割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、先読み演出が実行されたときには、先読み演出が実行されないときに比べて、予告対象の変動表示において大当りが発生する割合を高くすることや、大当りとなる期待度が高いリーチ演出が行われる割合を高くすることができる。したがって、先読み演出が実行されることに対して遊技者に期待感を持たせることができる。

#### 【 0 2 7 7 】

また、図 3 3 に示す先読み演出実行決定テーブルにおいて特徴的なことは、保留表示変

10

20

30

40

50

化中フラグがセットされているとき（すなわち、合算保留記憶表示部 18c において、いずれかの保留表示が通常態様以外の表示態様で表示されているとき）には、保留表示変化中フラグがセットされていないとき（すなわち、合算保留記憶表示部 18c において、いずれの保留表示も通常態様以外の表示態様で表示されていないとき）に比べて、先読み演出が実行される割合が低くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、既に合算保留記憶表示部 18c において、いずれかの保留表示が通常態様以外の表示態様で表示されているときには、新たに先読み演出が実行されることが少なくなるため、例えば保留表示の表示態様が変化する可能性を示唆する示唆演出が実行されたときに、通常態様で表示されている保留表示よりも、通常態様以外の表示態様で表示されている保留表示の表示態様がさらに変化する割合を高くすることができる（つまり、先に開始されている第 2 先読み演出パターンにもとづく先読み演出（詳細は後述する）によって特殊態様から特別態様に変化して表示される割合を高くすることができる）。詳細については後述するが、この実施の形態では、保留表示の表示態様として、通常態様の他に、特殊態様、第 1 特別態様および第 2 特別態様が設けられ、それぞれ大当たりとなる期待度が異なるように構成されている（厳密には、この実施の形態では、最終表示態様が特殊態様であれば大当たりとなる期待度は 0 であるが、特殊態様の保留表示は第 1 特別態様または第 2 特別態様に変化する可能性があるため、保留表示が特殊態様で表示されることにも大当たりとなる期待度があるといえる）。そのため、遊技者にとっては、より大当たりとなる期待度が高い表示態様に変化することが望ましい。そのため、既に合算保留記憶表示部 18c において、いずれかの保留表示が通常態様以外の表示態様で表示されているときには、その保留表示がさらに大当たりとなる期待度が高い表示態様に変化しやすいため、先読み演出（示唆演出）が実行されるときに保留表示の表示態様にも関心を持たせることができ、先読み演出の興趣を高めることができる。







#### 【0278】

なお、図 33 に示す例では、入賞時判定結果で「非リーチはずれ」である場合にも 1% の割合で先読み演出を実行すると決定されるが、「非リーチ」（「短縮非リーチはずれ」または「非リーチはずれ」）の場合には、先読み演出を実行すると決定されないようにしてもよい。また、図 33 に示す例では、入賞時判定結果で示される変動パターンごとに先読み演出を実行するか否かを決定するための判定値（割合）が設定されているが、例えば、表示結果ごと（例えば、「はずれ」、「通常大当たり」もしくは「確変大当たり」または「突然確変大当たり」もしくは「小当たり」）に先読み演出を実行するか否かを決定するための判定値（割合）が設定されていてもよい。

#### 【0279】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、先読み演出を実行すると決定した場合には（ステップ S67105 の Y）、ステップ S67106 に移行する。一方、先読み演出を実行しないと決定した場合には（ステップ S67105 の N）、演出制御用 CPU 101 は、合算保留記憶表示部 18c において、最新の保留記憶に対応する新たな保留表示を通常態様で表示する（ステップ S67111）。

#### 【0280】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、先読み演出において、予告対象となる変動表示（保留情報）に対応する保留表示を、最終的にどの表示態様で表示するかを決定する（ステップ S67106）。この実施の形態では、保留表示の表示態様として、通常態様（本例では「」で表示される（図 49 参照））の他に、特殊態様（本例では「」内に「×」が含まれる）、第 1 特別態様（本例では「」内に「」が含まれる）および第 2 特別態様（本例では「」内に「」が含まれる）が設けられている。ただし、後述するように、特殊態様で表示された保留表示は、その保留表示に対応する保留情報にもとづく変動表示が開始されるまでに、特殊態様から第 1 特別態様または第 2 特別態様に変化して表示されることがある。

#### 【0281】

図 34（A）は、最終表示態様決定テーブルを示す説明図である。ステップ S6710

6において、演出制御用CPU101は、図34(A)に示す最終表示態様決定テーブルを用いて、最終的にどの表示態様で表示するか(以下、最終表示態様ともいう)を決定する。具体的には、抽出した最新の入賞時判定結果にもとづいて、最終表示態様決定テーブルにおいて入賞時判定結果(変動表示の表示結果)ごとに定められた割合で、最終表示態様を決定する。例えば、入賞時判定結果で変動表示の表示結果が「はずれ」であることが示されている場合(入賞時判定結果1(21)指定~入賞時判定結果7(27)指定に相当)には、演出制御用CPU101は、最終表示態様を60%の割合で特殊態様に決定し、30%の割合で第1特別態様に決定し、10%の割合で第2特別態様に決定する。また、例えば、入賞時判定結果で変動表示の表示結果が「通常大当たり」または「確変大当たり」であることが示されている場合(入賞時判定結果8(28)指定~入賞時判定結果12(32)指定に相当)には、演出制御用CPU101は、最終表示態様を20%の割合で第1特別態様に決定し、80%の割合で第2特別態様に決定する。

#### 【0282】

図34(A)に示す最終表示態様決定テーブルにおいて特徴的なことは、表示結果が「はずれ」である場合(入賞時判定結果1(21)指定~入賞時判定結果7(27)指定に相当)に比べて、表示結果が「通常大当たり」または「確変大当たり」である場合(入賞時判定結果8(28)指定~入賞時判定結果12(32)指定に相当)の方が、第2特別態様に決定される割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、保留表示が第2特別態様で表示されたときには、第1特別態様で表示されたときに比べて、予告対象の変動表示において大当たりが発生する割合を高くすることができる。したがって、第1特別態様よりも第2特別態様で表示された方が大当たりとなる期待度を高くすることができ、先読み演出が実行されたときに、保留表示がどの表示態様で表示されるかについて着目させることができる。また、最終表示態様が特殊態様であるときには、必ず変動表示の表示結果が「はずれ」であるため、特殊態様で表示された保留表示は、特別態様に変化しやすいが(後述する第2先読み演出パターンにもとづく先読み演出による)、変化しなければ対応する変動表示の表示結果が必ず「はずれ」となる。したがって、保留表示が特殊態様で表示されたときに、その保留表示の表示態様が変化するか否かに関心を持たせることができ、遊技興趣を高めることができる。

#### 【0283】

なお、図34(A)に示す例では、入賞時判定結果で示される表示結果ごと(「はずれ」、「通常大当たり」もしくは「確変大当たり」または「突然確変大当たり」もしくは「小当たり」)に最終表示態様を決定するための判定値(割合)が設定されているが、「通常大当たり」と「確変大当たり」とで異なる判定値(割合)が設定されていてもよいし、表示結果が「通常大当たり」もしくは「確変大当たり」または「突然確変大当たり」もしくは「小当たり」であっても、少ない割合であれば、最終表示態様が特殊態様に決定されるように判定値(割合)が設定されていてもよい。また、例えば、図33の先読み演出実行決定テーブルと同様に、入賞時判定結果で示される変動パターンごとに最終表示態様を決定するための判定値(割合)が設定されていてもよい。そのようにすることで、保留表示が第2特別態様で表示されたときに、予告対象の変動表示において大当たりが発生する割合を高くすることの他に、期待度が高いリーチ演出が行われる割合も高くすることができる。また、入賞時判定結果で示される変動パターンごとに最終表示態様を決定する場合に、最終表示態様が特殊態様と決定されるのは、入賞時判定結果で示される変動パターンが入賞時判定結果2(22)「非リーチはずれ」の場合のみとしてもよい。そのようにすることで、特殊態様で表示された保留表示は、特別態様に変化しやすいが(後述する第2先読み演出パターンにもとづく先読み演出による)、変化しなければ、対応する変動表示がリーチ状態にもならずにはずれとなる。そのため、特殊態様で表示された保留表示の表示態様が変化するか否かによって、変動表示の内容および表示結果に大きな差をつけることができ、遊技興趣を高めることができる。

#### 【0284】

また、この実施の形態では、最終表示態様として第1特別態様と第2特別態様との2種

類の表示態様が設けられているが、これに限らず、3種類以上の表示態様を設け、それぞれ期待度が異なる（表示結果に応じて選択される割合が異なる）ようにしてもよい。

【0285】

次いで、演出制御用CPU101は、先読み演出の演出パターン（以下、先読み演出パターンともいう）を決定する（ステップS67107）。

【0286】

この実施の形態では、先読み演出パターンとして、第1先読み演出パターン、第2先読み演出パターンおよび第3先読み演出パターンが設けられている。第1先読み演出パターンでは、予告対象の変動表示（保留情報）に対応する保留表示が、始動入賞のタイミングで通常態様で表示され、予告対象の変動表示が開始されるまでの任意のシフトタイミングで、通常態様から特殊態様に変化して表示される。また、第2先読み演出パターンでは、予告対象の変動表示（保留情報）に対応する保留表示が、始動入賞のタイミングで通常態様で表示され、任意の第1シフトタイミングで通常態様から特殊態様に変化して表示され、第1シフトタイミング後の予告対象の変動表示が開始されるまでの任意の第2シフトタイミングで特殊態様から第1特別態様または第2特別態様に変化して表示される。また、第3先読み演出パターンでは、予告対象の変動表示（保留情報）に対応する保留表示が、始動入賞のタイミングで通常態様で表示され、予告対象の変動表示が開始されるまでの任意のシフトタイミングで通常態様から第1特別態様または第2特別態様に変化して表示される。

10

【0287】

保留表示のシフトタイミングとは、新たな変動表示が開始されるタイミングであって、後述する演出図柄変動開始処理において、合算保留記憶表示部18cにおける1つ目の保留表示を消去し、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タイミング（具体的には、ステップS1800が実行されるタイミング）である。例えば、合算保留記憶表示部18cの1つ目～5つ目の保留表示が表示されていた場合に、シフトタイミング（すなわち新たな変動表示が開始されるタイミング）で1つ目の保留表示が消去されるとともに、2つ目に表示されていた保留表示が1つ目の表示領域にシフトされ、3つ目に表示されていた保留表示が2つ目の表示領域にシフトされ、4つ目に表示されていた保留表示が3つ目の表示領域にシフトされ、5つ目に表示されていた保留表示が4つ目の表示領域にシフトされる。

20

30

【0288】

図34(B)、(C)は、先読み演出パターン決定テーブルを示す説明図である。ステップS67107において、演出制御用CPU101は、合算保留記憶数にもとづいて、先読み演出パターン決定テーブルを選択し、選択した先読み演出パターン決定テーブルを用いて、先読み演出パターンを決定する。具体的には、演出制御用CPU101は、合算保留記憶数が2の場合には、図34(B)に示す先読み演出パターン決定テーブル（合算保留記憶数=2）を選択し、合算保留記憶数が2より大きい場合には、図34(C)に示す先読み演出パターン決定テーブル（合算保留記憶数>2）を選択する。この実施の形態では、第2先読み演出パターンは、表示態様が2段階（通常態様から特殊態様、特殊態様から特別態様）変化するため、予告対象の変動表示（保留情報）に対応する保留表示に少なくとも2回以上のシフトタイミングがなければ、全ての変化が終わる前に保留表示が消去されてしまい、実行することができない。したがって、合算保留記憶数が2の場合（すなわち最新の入賞時判定結果に対応する保留表示に2回以上のシフトタイミングがない場合）には、第2先読み演出パターンに決定されないように判定値が設定された図34(B)に示す先読み演出パターン決定テーブル（合算保留記憶数=2）が用いられる。そして、演出制御用CPU101は、選択した先読み演出パターン決定テーブルを用いて、ステップS67106で決定した最終表示態様ごとに定められた割合で、先読み演出パターンを第1先読み演出パターン、第2先読み演出パターンおよび第3先読み演出パターンのいずれかに決定する。

40

【0289】

50

例えば、ステップ S 6 7 1 0 6 で決定した最終表示態様が第 1 特別態様または第 2 特別態様であり、合算保留記憶数が 2 である場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、先読み演出パターンを、1 0 0 % の割合で第 3 先読み演出パターンに決定する。また、ステップ S 6 7 1 0 6 で決定した最終表示態様が第 1 特別態様であり、合算保留記憶数が 2 より大きい場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、先読み演出パターンを、8 0 % の割合で第 2 先読み演出パターンに決定し、2 0 % の割合で第 3 先読み演出パターンに決定する。また、ステップ S 6 7 1 0 6 で決定した最終表示態様が第 2 特別態様であり、合算保留記憶数が 2 より大きい場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、先読み演出パターンを、6 0 % の割合で第 2 先読み演出パターンに決定し、4 0 % の割合で第 3 先読み演出パターンに決定する。また、例えば、ステップ S 6 7 1 0 6 で決定した最終表示態様が特殊態様である場合には、合算保留記憶数に関わらず、演出制御用 CPU 1 0 1 は、先読み演出パターンを第 1 先読み演出パターンに決定する。なお、この実施の形態では、保留表示の表示態様が変化するタイミングは、シフトタイミングのみであるが、これに限らず、例えば、変動中のリーチ発生前や、1 つ目の演出図柄が停止する前、2 つ目の演出図柄が停止する前、リーチ中、変動停止時などの任意のタイミングでも変化可能としてもよい。この場合、何回目のシフトタイミングで変化させるかを決定するだけでなく、どのタイミングで変化させるかを決定するようにすればよい。また、任意のタイミングで保留表示の表示態様を変化可能とする場合には、合算保留記憶数が 2 つの場合であっても、第 2 先読み演出パターン（すなわち保留表示の表示態様が 2 回変化する）にもとづいて先読み演出を実行させることを許容するようにしてもよい。

#### 【 0 2 9 0 】

図 3 4 ( B ) , ( C ) に示す先読み演出パターン決定テーブルにおいて特徴的なことは、最終表示態様が第 1 特別態様である場合に比べて、第 2 特別態様である場合の方が、第 3 先読み演出パターンに決定される割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、第 3 先読み演出パターンで先読み演出が行われたとき（すなわち始動入賞時に保留表示が通常態様で表示され、その後、特別態様に変化して表示されるとき）には、第 2 先読み演出パターンで先読み演出が行われたとき（すなわち保留表示が通常態様から特殊態様に変化して表示され、さらに特殊態様から特別態様に変化して表示されるとき）に比べて、大当たりとなる期待度が第 1 特別態様よりも高い第 2 特別態様に最終的に変化して表示される割合が高くなる。したがって、先読み演出パターンごとに大当たりとなる期待度を異ならせることができ、先読み演出がどの先読み演出パターンで実行されるかについて着目させることができる。なお、この実施の形態では、第 3 先読み演出パターンで先読み演出が行われたときには、第 2 先読み演出パターンで先読み演出が行われたときに比べて、大当たりとなる期待度が高い第 2 特別態様に最終的に変化して表示される割合が高くなるように設定されているが、これに限らず、第 2 先読み演出パターンで先読み演出が行われたときには、第 3 先読み演出パターンで先読み演出が行われたときに比べて、大当たりとなる期待度が高い第 2 特別態様に最終的に変化して表示される割合が高くなるようにしてもよい。すなわち、第 2 先読み演出パターンが第 3 先読み演出パターンよりも大当たりとなる期待度が高くなるようにしてもよい。

#### 【 0 2 9 1 】

また、図 3 4 ( C ) に示す先読み演出パターン決定テーブルにおいて特徴的なことは、通常態様の保留表示が特別態様に変化する第 3 先読み演出パターンよりも、特殊態様の保留表示が特別態様に変化する第 2 先読み演出パターンの方が、先読み演出パターンとして決定される割合が高いことである。このように設定されることによって、通常態様の保留表示よりも特殊態様の保留表示の方が、特別態様に変化して表示される割合が高くなる。したがって、特殊態様の保留表示を通常態様の保留表示よりも特別態様に変化させやすくことができ、保留表示が特殊態様で表示されたときの期待感を高めることができる。

#### 【 0 2 9 2 】

なお、この実施の形態では、説明を簡略化するために、第 1 先読み演出パターンにおいて、保留表示が通常態様から特殊態様に変化して表示されるタイミングと、第 2 先読み演

出パターンにおいて、保留表示が通常態様から特殊態様に変化して表示される第1タイミングおよび特殊態様から第1特別態様または第2特別態様に変化して表示される第2タイミングと、第3先読み演出パターンにおいて、保留表示が通常態様から第1特別態様または第2特別態様に変化して表示されるタイミングとを、予告対象の変動表示が開始されるまでの任意のシフトタイミングとしているが、これに限らず、他のタイミングであってもよい。例えば、予告対象の変動表示が開始されるまでに実行される変動表示中(1つの変動表示または複数の変動表示にまたがった期間)の任意のタイミングで表示態様を変化させるようにしてもよい。この場合には、例えば、合算保留記憶数が1の場合にも、先読み演出を実行可能とし、さらに合算保留記憶数にかかわらず第2先読み演出パターンを決定可能とし、始動入賞時に保留表示を通常態様で表示し、その保留表示(保留情報)に対応する変動表示が開始されるまでに通常態様から特殊態様に変化して表示させ、特殊態様から第1特別態様または第2特別態様に変化して表示させるようにしてもよい。

10

#### 【0293】

また、この実施の形態では、第1先読み演出パターン～第3先読み演出パターンの3つのパターンについて説明するが、これに限らず、例えば、通常態様から第1特別態様に変化し、さらに第2特別態様に変化するパターンや、通常態様から特殊態様、特殊態様から第1特別態様に変化し、さらに第2特別態様に変化するパターンを用いてもよい。つまり、大当たりとなる期待度が異なる複数段階の保留表示の表示態様が設けられ、保留表示の表示態様が段階的に変化して表示される先読み演出には、変化の回数に上限が設けられていない。

20

#### 【0294】

先読み演出パターンを決定すると、演出制御用CPU101は、予告対象の変動表示(保留情報)に対応する保留表示の表示態様を変化させる変化タイミング(本例では、保留表示のシフト回数)を決定し、決定した変化タイミング(シフト回数)を、変化タイミング(シフト回数)を特定するためのシフト回数カウンタにセットする(ステップS67108)。この実施の形態では、予告対象の変動表示(保留情報)に対応する保留表示の表示態様が増加するタイミングは、任意の保留表示のシフトタイミングである。したがって、変化タイミング(シフト回数)を決定することによって、予告対象の変動表示に対応する保留表示に対して何回目のシフトが行われるタイミングで表示態様を変化させるかが決定される。例えば、変化タイミング(シフト回数)を2と決定すると、予告対象の変動表示に対応する保留表示に対して2回目のシフトが行われるタイミングで、その保留表示の表示態様を変化させる。

30

#### 【0295】

図35～図38は、変化タイミング決定テーブルを示す説明図である。ステップS67108において、演出制御用CPU101は、ステップS67106で決定した最終表示態様と、ステップS67107で決定した先読み演出パターンと、保留表示変化中フラグの状態とにもとづいて変化タイミング決定テーブルを選択し、選択した変化タイミング決定テーブルと合算保留記憶数とにもとづいて、予告対象の変動表示に対応する保留表示の変化タイミング(シフト回数)を決定する。具体的には、演出制御用CPU101は、ステップS67106で決定した最終表示態様が特殊態様で、ステップS67107で決定した先読み演出パターンが第1先読み演出パターンであって、保留表示変化中フラグがセットされていないときには、図35(A)に示す第1先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル(保留表示変化中フラグ非セット時)を選択し、保留表示変化中フラグがセットされているときには、図35(B)に示す第1先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル(保留表示変化中フラグセット時)を選択する。そして、演出制御用CPU101は、選択した第1先読み演出パターン変化タイミング決定テーブルにおいて合算保留記憶数ごとに定められた割合で、予告対象の変動表示に対応する保留表示の変化タイミング(シフト回数)を1～7のいずれかに決定する。

40

#### 【0296】

また、演出制御用CPU101は、ステップS67107で決定した先読み演出パター

50



ンが第2先読み演出パターンであって、保留表示変化中フラグがセットされておらず、ステップS67106で決定した最終表示態様が第1特別態様であるときには、図36(A)に示す第2先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル(保留表示変化中フラグ非セット時)(通常態様から特殊態様への第1変化タイミングおよび特殊態様から第1特別態様への第2変化タイミング)を選択し、ステップS67106で決定した最終表示態様が第2特別態様であるときには、図36(B)に示す第2先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル(保留表示変化中フラグ非セット時)(通常態様から特殊態様への第1変化タイミングおよび特殊態様から第2特別態様への第2変化タイミング)を選択する。また、演出制御用CPU101は、ステップS67107で決定した先読み演出パターンが第2先読み演出パターンであって、保留表示変化中フラグがセットされている場合には、ステップS67106で決定した最終表示態様にかかわらず、図37(A)に示す第2先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル(保留表示変化中フラグセット時)(通常態様から特殊態様への第1変化タイミングおよび特殊態様から第1特別態様または第2特別態様への第2変化タイミング)を選択する。そして、演出制御用CPU101は、選択した第2先読み演出パターン変化タイミング決定テーブルにおいて合算保留記憶数ごとに定められた割合で、予告対象の変動表示に対応する保留表示の第1変化タイミング(シフト回数)を1~6のいずれかに決定するとともに、第2変化タイミング(シフト回数)を2~7のいずれかに決定する。

10

【0297】

なお、上述したように、図36~図37に示す第2先読み演出パターン変化タイミング決定テーブルには、乱数に対応する判定値の割合が示されており、実際には、例えば、1~1000の乱数を用いる場合には、乱数に対応する1~1000の判定値が割り当てられている。したがって、例えば、判定値の割合が0.5であれば(図36(A)の第1シフトタイミング:6、第1シフトタイミング:7)、判定値1~5が割り当てられている。また、この実施の形態では、図36~図37に示す第2先読み演出パターン変化タイミング決定テーブルを用いて、第1変化タイミングと第2変化タイミングとが同時に決定されているが、それぞれ別に決定するようにしてもよい。

20

【0298】

また、演出制御用CPU101は、ステップS67107で決定した先読み演出パターンが第3先読み演出パターンであって、保留表示変化中フラグがセットされておらず、ステップS67106で決定した最終表示態様が第1特別態様であるときには、図38(A)に示す第3先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル(保留表示変化中フラグ非セット時)(通常態様から第1特別態様への変化タイミング)を選択し、ステップS67106で決定した最終表示態様が第2特別態様であるときには、図38(B)に示す第3先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル(保留表示変化中フラグ非セット時)(通常態様から第2特別態様への変化タイミング)を選択する。また、演出制御用CPU101は、ステップS67107で決定した先読み演出パターンが第3先読み演出パターンであって、保留表示変化中フラグがセットされている場合には、ステップS67106で決定した最終表示態様にかかわらず、図38(C)に示す第3先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル(保留表示変化中フラグセット時)(通常態様から第1特別態様または第2特別態様への第2変化タイミング)を選択する。そして、演出制御用CPU101は、選択した第3先読み演出パターン変化タイミング決定テーブルにおいて合算保留記憶数ごとに定められた割合で、予告対象の変動表示に対応する保留表示の変化タイミング(シフト回数)を1~7のいずれかに決定する。

30

40

【0299】

例えば、図35(A)に示す第1先読み演出変化タイミング決定テーブル(保留表示変化中フラグ非セット時)を用いるときに、合算保留記憶数が3である場合には、演出制御用CPU101は、70%の割合で変化タイミング(シフト回数)を1と決定し、30%の割合で変化タイミング(シフト回数)を2と決定する。また、図35(B)に示す第1先読み演出変化タイミング決定テーブル(保留表示変化中フラグセット時)を用いるとき

50

に、合算保留記憶数が3である場合には、演出制御用CPU101は、30%の割合で変化タイミング(シフト回数)を1と決定し、70%の割合で変化タイミング(シフト回数)を2と決定する。

#### 【0300】

また、例えば、図36(A)に示す第2先読み演出変化タイミング決定テーブル(保留表示中フラグ非セット時)(通常態様から特殊態様への第1変化タイミングおよび特殊態様から第1特別態様への第2変化タイミング)を用いるときに、合算保留記憶数が4である場合には、演出制御用CPU101は、30%の割合で第1変化タイミング(シフト回数)を1、第2変化タイミング(シフト回数)を2と決定し、50%の割合で第1変化タイミング(シフト回数)を1、第2変化タイミング(シフト回数)を3と決定し、20%の割合で第1変化タイミング(シフト回数)を2、第2変化タイミング(シフト回数)を3と決定する。

10

#### 【0301】

また、例えば、図36(B)に示す第2先読み演出変化タイミング決定テーブル(保留表示中フラグ非セット時)(通常態様から特殊態様への第1変化タイミングおよび特殊態様から第2特別態様への第2変化タイミング)を用いるときに、合算保留記憶数が4である場合には、演出制御用CPU101は、50%の割合で第1変化タイミング(シフト回数)を1、第2変化タイミング(シフト回数)を2と決定し、30%の割合で第1変化タイミング(シフト回数)を1、第2変化タイミング(シフト回数)を3と決定し、20%の割合で第1変化タイミング(シフト回数)を2、第2変化タイミング(シフト回数)を3と決定する。

20

#### 【0302】

また、例えば、図37(A)に示す第2先読み演出変化タイミング決定テーブル(保留表示中フラグセット時)(通常態様から特殊態様への第1変化タイミングおよび特殊態様から第1特別態様または第2特別態様への第2変化タイミング)を用いるときに、合算保留記憶数が4である場合には、演出制御用CPU101は、20%の割合で第1変化タイミング(シフト回数)を1、第2変化タイミング(シフト回数)を2と決定し、30%の割合で第1変化タイミング(シフト回数)を1、第2変化タイミング(シフト回数)を3と決定し、50%の割合で第1変化タイミング(シフト回数)を2、第2変化タイミング(シフト回数)を3と決定する。

30

#### 【0303】

また、例えば、図38(A)に示す第3先読み演出変化タイミング決定テーブル(保留表示中フラグ非セット時)(通常態様から第1特別態様への変化タイミング)を用いるときに、合算保留記憶数が3である場合には、演出制御用CPU101は、50%の割合で変化タイミング(シフト回数)を1と決定し、50%の割合で変化タイミング(シフト回数)を2と決定する。また、例えば、図38(B)に示す第3先読み演出変化タイミング決定テーブル(保留表示中フラグ非セット時)(通常態様から第2特別態様への変化タイミング)を用いるときに、合算保留記憶数が3である場合には、演出制御用CPU101は、70%の割合で変化タイミング(シフト回数)を1と決定し、30%の割合で変化タイミング(シフト回数)を2と決定する。また、例えば、図38(C)に示す第3先読み演出変化タイミング決定テーブル(保留表示中フラグセット時)(通常態様から第1特別態様または第2特別態様への変化タイミング)を用いるときに、合算保留記憶数が3である場合には、演出制御用CPU101は、30%の割合で変化タイミング(シフト回数)を1と決定し、70%の割合で変化タイミング(シフト回数)を2と決定する。

40

#### 【0304】

図35～図38に示す先読み演出変化タイミング決定テーブルにおいて特徴的なことは、保留表示変化中フラグがセットされているとき(すなわち、合算保留記憶表示部18cにおいて、いずれかの保留表示が通常態様以外の表示態様で表示されているとき)には、保留表示変化中フラグがセットされていないとき(すなわち、合算保留記憶表示部18cにおいて、いずれかの保留表示が通常態様以外の表示態様で表示されていないとき)に比

50

べて、変化タイミングが遅くなる（変化タイミングに達するまでのシフト回数が多くなる）割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、合算保留記憶表示部 18c において、いずれかの保留表示が通常態様以外の表示態様で表示されているときには、新たに実行される先読み演出は、変化タイミングが遅めに決定されやすく（変化タイミングに達するまでのシフト回数が多くなりやすく）、既に通常態様以外の表示態様で表示されている保留表示が消去された後に変化する割合が高くなる。つまり、合算保留記憶表示部 18c において、いずれかの保留表示が通常態様以外の表示態様（例えば特殊表示）で表示されているときには、通常態様で表示されている保留表示よりも、通常態様以外の表示態様（例えば特殊表示）で表示されている保留表示の表示態様がさらに変化する割合を高くすることができる。そのため、合算保留記憶表示部 18c において、いずれかの保留表示が通常態様以外の表示態様で表示されているときには、その保留表示がさらに大当たりとなる期待度が高い表示態様に変化しやすいため、先読み演出（示唆演出）が実行されるときに保留表示の表示態様にも関心を持たせることができ、先読み演出の興趣を高めることができる。

#### 【0305】

また、図 35～図 38 に示す先読み演出変化タイミング決定テーブルにおいて特徴的なことは、最終表示態様が第 1 特別態様であるときには、第 1 特別態様よりも大当たりとなる期待度が高い第 2 特別態様であるときよりも、変化タイミングが遅くなる（変化タイミングに達するまでのシフト回数が多くなる）割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、保留表示の表示態様が早いタイミングで（少ないシフト回数）で変化した方が、大当たりとなる期待度が高い第 2 特別態様に変化する割合を高くすることができる。したがって、保留表示が変化するタイミング（すなわち何番目の保留表示が変化するか）に関心を持たせることができ、遊技興趣を高めることができる。なお、図 35～図 38 に示す例に限らず、最終表示態様が第 1 特別態様であるときには、第 2 特別態様であるときよりも、変化タイミングが早くなる（変化タイミングに達するまでのシフト回数が少なくなる）割合が高くなるように判定値が設定されていてもよい。この場合には、保留表示の表示態様が遅いタイミングで（多くのシフト回数）で変化した方が、大当たりとなる期待度が高い第 2 特別態様に変化しやすくすることができる。また、この実施の形態では、保留表示変化中フラグがセットされていれば、最終表示態様にかかわらず、同じ先読み演出変化タイミング決定テーブル（本例では図 37（A）の第 2 先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル（保留表示変化中フラグセット時）または図 38（C）の第 3 先読み演出変化タイミング決定テーブル（保留表示変化中フラグセット時））が用いられるが、保留表示変化中フラグがセットされているときにも、最終表示態様に応じて、それぞれ異なる変化タイミングに決定されるように判定値が割り当てられた先読み演出変化タイミング決定テーブルを用いるようにしてもよい。

#### 【0306】

なお、この実施の形態では、説明を簡略化するために、保留表示の表示態様を変化させるタイミングを、予告対象の変動表示が開始されるまでの任意のシフトタイミングとしているが、始動入賞時点から予告対象の変動表示が開始されるまでの任意のタイミングで表示態様を変化可能とする場合には、例えば、変化させるタイミング（始動入賞時や特定のシフトタイミング、特定の変動表示中など）を特定可能な複数種類の変化タイミングパターンを設け、入賞時判定結果に応じていずれかを選択するようにしてもよい。

#### 【0307】

また、この実施の形態では、第 1 始動入賞口 13 と第 2 始動入賞口 14 とのいずれに入賞しても、入賞順に変動表示が行われ、高ベース（すなわち第 2 始動入賞口 14 に入賞しやすい）状態であっても、第 1 始動入賞口 13 と第 2 始動入賞口 14 とのいずれかに入賞したことにもとづいて先読み演出が実行され得るように構成されている。そのため、先読み演出決定処理の先読み演出パターンを決定する処理（ステップ S67107）や、変化タイミングを決定する処理（ステップ S67108）では、図 34～図 38 に示すように、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数とが合算された合算保留記憶数にもとづいて、先読み

演出パターンと変化タイミングとが決定されている。しかし、上述したように、遊技状態に応じて、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とのいずれかの始動入賞にもとづく先読み演出の実行が制限されるように構成されている場合、例えば、第2始動入賞口14に入賞したことにもとづく変動表示を優先的に行い、高ベース状態では、第1始動入賞口13に入賞したことにもとづく先読み演出の実行が制限され、低ベース状態では第2始動入賞口14に入賞したことにもとづく先読み演出の実行が制限されるように構成されている場合には、先読み演出パターンを決定する処理（ステップS67107）や、変化タイミングを決定する処理（ステップS67108）において、合算保留記憶数ではなく、先読み演出の実行対象となる保留記憶数（第1保留記憶数または第2保留記憶数）にもとづいて、先読み演出パターンと変化タイミングとを決定するようにしてもよい。

10

#### 【0308】

変化タイミング（シフト回数）を決定すると、演出制御用CPU101は、保留表示の変化タイミングで行う示唆演出の演出態様を決定する（ステップS67110）。この実施の形態では、保留表示の表示態様が変化する可能性があることを示唆する示唆演出がシフトタイミングで実行可能である。また、示唆演出は、第1演出態様（本例では楕円の枠内に「チャンス！」の文字が表示される）または第2演出態様（本例では長方形の枠内に「チャンス！」の文字が表示される）で実行される。ステップS67110では、保留表示の変化タイミングで実行される示唆演出の演出態様が、第1演出態様または第2演出態様のいずれかに決定される。

#### 【0309】

20

この実施の形態では、示唆演出の演出態様に応じて、異なる割合で保留表示が特殊態様、第1特別態様または第2特別態様に变化する。具体的には、示唆演出が第2演出態様で実行される場合には、示唆演出が第1演出態様で実行される場合に比べて、保留表示の表示態様が変化する割合が高い。なお、詳細については後述するが、示唆演出は、保留表示の変化タイミング以外のシフトタイミングでも実行される。そのため、これらを区別するために、保留表示の変化タイミングで実行される示唆演出を示唆演出（成功パターン）ともいい、保留表示の変化タイミング以外のシフトタイミングで実行される示唆演出を示唆演出（失敗パターン）ともいう。この実施の形態では、示唆演出（成功パターン）と示唆演出（失敗パターン）とのいずれについても、第1演出態様または第2演出態様で実行される。

30

#### 【0310】

図39は、示唆演出態様決定テーブルを示す説明図である。ステップS67110において、演出制御用CPU101は、図39（A）に示す示唆演出態様決定テーブルを用いて、保留表示の変化タイミングで行う示唆演出の演出態様を決定する。具体的には、演出制御用CPU101は、20%の割合で演出態様を第1演出態様に決定し、80%の割合で演出態様を第2演出態様に決定する。

#### 【0311】

図39に示す示唆演出態様決定テーブルにおいて特徴的なことは、変化タイミングにおいては、第1演出態様よりも第2演出態様に決定される割合が高く、非変化タイミングにおいては、第2演出態様よりも第1演出態様に決定される割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、示唆演出の演出態様に応じて、保留表示の表示態様が変化する可能性を異なる割合で示唆することができる。したがって、示唆演出に多様性を持たせることができるとともに、いずれの演出態様の示唆演出が実行されるかに着目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。なお、図39に示す例に限らず、例えば、入賞時判定結果記憶バッファに記憶されているいずれかのシフト回数カウンタの値が0以上である場合、すなわち、保留表示の表示態様が変化する予定がある場合に用いられる示唆演出態様決定テーブルをさらに設け、非変化タイミングに示唆演出（失敗パターン）を実行する割合が高くなるように判定値を設定するようにしてもよい。このようにすることで、示唆演出（失敗パターン）であっても、実行される頻度によって期待を持たせることができる。

40

50

## 【0312】

なお、この実施の形態では、示唆演出の演出態様に応じて、保留表示の表示態様が変化する可能性を異なる割合で示唆するが、示唆演出の演出態様に応じて、保留表示の表示態様がいずれの表示態様に变化するかを異なる割合で示唆するようにしてもよい。例えば、示唆演出が第1演出態様A（例えば、楕円の枠内の「チャンス！」の文字が赤色で表示される）で実行される場合には、第1演出態様B（例えば、楕円の枠内の「チャンス！」の文字が白色で表示される）で実行される場合に比べて、大当たり期待度が高い第2特別態様に变化する割合が高くなるようにしてもよい。

## 【0313】

また、示唆演出において、合算保留記憶数表示部18cにおいて表示されている保留表示のうちのいずれかの保留表示を特定し、特定した保留表示の表示態様が変化する可能性があることを示唆する演出を行うようにしてもよい。この場合には、いずれの保留表示を特定するか（特定された保留表示の状態）に応じて、異なる判定値（割合）が設定された示唆演出態様決定テーブルを用いて、演出態様を決定するようにしてもよい。

## 【0314】

また、この実施の形態では、保留表示の表示態様が変化するシフトタイミングで、示唆演出が必ず実行されるように構成されているが、示唆演出が実行されないことがあってもよい。この場合には、示唆演出によって示唆されることなく、保留表示の表示態様を突然変化させることができるため、意外感を高めることができる。

## 【0315】

また、この実施の形態では、示唆演出の演出態様として第1演出態様と第2演出態様との2種類の演出態様が設けられているが、これに限らず、3種類以上の演出態様を設け、それぞれ表示態様が変化する期待度が異なる（変化タイミングであるか否かに応じて選択される割合が異なる）ようにしてもよい。

## 【0316】

示唆演出の演出態様を決定すると、演出制御用CPU101は、合算保留記憶数表示部18cにおいて、新たな保留表示を通常態様で表示させるように制御する（ステップS67111）。なお、ステップS67111では、演出制御用CPU101は、新たな保留表示を通常態様で表示させるように制御するとともに、保留表示態様（本例では通常態様）を示すデータと、ステップS67106で決定した最終表示態様を示すデータと、ステップS67107で決定した先読み演出パターンを示すデータと、ステップS67108でセットしたシフト回数カウンタと、ステップS67110で決定した示唆演出の演出態様を示すデータとを、入賞時判定結果と対応付けて入賞時判定結果記憶バッファ（図31）に格納する。これらのデータを記憶しておくことで、後述する演出図柄変動開始処理において、先読み演出決定処理で決定された最終表示態様や、先読み演出パターン、変化タイミング、示唆演出態様を特定することができる。

## 【0317】

以上のように、この実施の形態では、入賞時判定結果指定コマンドを受信すると、先読み演出決定処理において、先読み演出を実行するか否かと実行する場合の内容とが決定され、新たな保留表示を通常態様で表示させるように制御する処理が行われる。なお、この実施の形態では、先読み演出における保留表示の変化タイミングが始動入賞時に決定されることはないが、始動入賞時に決定されることを許容する場合には、ステップS67111において、新たな保留表示を通常態様以外の表示態様（特殊態様や特別態様）で表示させるように制御する。

## 【0318】

なお、この実施の形態では、いずれかの保留表示が特殊態様（または特別態様）で表示されている場合や、先行して先読み演出が実行されることが決定されている場合にも、新たに先読み演出を実行することが許容されているが、これに限らず、先読み演出を重ねて実行することを一定の割合で制限する（例えば、いずれかの保留表示が特殊態様で表示されている場合には重ねて実行することを制限したり、3つ以上の先読み演出を重ねて実行

10

20

30

40

50

することを制限したりする)ようにしてもよい。このような制限をすることで、どの保留表示に注目すればよいか遊技者にとって分かりやすくすることができる。

【0319】

また、この実施の形態では、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれか入賞順に変動表示が実行されるが、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれか一方の変動表示を優先して実行するように構成されている場合には、(1)第1特別図柄の変動表示のみを対象として先読み演出を行うように構成することと、(2)第2特別図柄の変動表示のみを対象として先読み演出を行うように構成することと、(3)第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示を対象として先読み演出を行うように構成することとの3種類の構成が考えられる。

10

【0320】

第2特別図柄の変動表示を優先して実行する構成に、上記(1)の構成を加えた場合には、第1保留記憶数の上限値(本例では4)に応じて、シフト回数カウンタには最大4がセットされる。ただし、上記(1)の構成で、第1特別図柄の変動表示に対応する保留表示の表示態様を変化させる先読み演出を実行しても、第2始動入賞口14への入賞が発生すると、第2特別図柄の変動表示が割り込んで(入賞順ではなく優先して)実行されるため、例えば、第2特別図柄の変動表示が行われる場合には、シフトタイミングであっても、後述する演出図柄変動開始処理のステップS1802でシフト回数カウンタの値を減算しないように構成することが望ましい。また、上記(3)の構成で、第1特別図柄の変動表示に対応する保留表示の表示態様を変化させる先読み演出を実行した場合も同様に、第2特別図柄の変動表示が行われる場合には、後述する演出図柄変動開始処理のステップS1802でシフト回数カウンタの値を減算しないように構成することが望ましい。

20

【0321】

また、第2特別図柄の変動表示を優先して実行する構成に、上記(2)の構成を加えた場合には、第2保留記憶数の上限値(本例では4)に応じて、シフト回数カウンタには最大4がセットされる。この場合には、上記(1)の構成とは異なり、第1特別図柄または第2特別図柄のいずれの変動表示が行われるときでも、シフトタイミングになればシフト回数カウンタの値を減算する。また、上記(3)の構成で、第2特別図柄の変動表示に対応する保留表示の表示態様を変化させる先読み演出を実行した場合も同様に、第1特別図柄または第2特別図柄のいずれの変動表示が行われるときでも、シフトタイミングになればシフト回数カウンタの値を減算する。

30

【0322】

なお、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されている場合には、高ベース中には、第1特別図柄の変動表示を対象として先読み演出を行わないように構成してもよい。また、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されている場合には、大当たり遊技中の第1始動入賞口13への入賞にもとづく先読み演出を行わないように構成してもよい。このような構成は、例えば、高ベース中や大当たり遊技中には、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、第1始動入賞口13への入賞が発生しても、ステップS1217の入賞時演出処理を実行しないようにしたり、演出制御用マイクロコンピュータ560において受信した入賞時判定結果指定コマンドを破棄したり、先読み演出を実行することに決定されても、実行しないように制御することで実現することができる。また、第2特別図柄の変動表示を優先して実行する構成に上記(3)の構成を加える場合に、高ベース中または大当たり遊技中には、第1始動入賞口13への入賞にもとづく先読み演出を行わないが、第2始動入賞口14への入賞にもとづく先読み演出は行うようにしてもよい。このような構成は、例えば、高ベース中や大当たり遊技中には、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、第1始動入賞口13への入賞が発生しても、ステップS1217の入賞時演出処理を実行しないようにしたり、演出制御用マイクロコンピュータ560において受信した第1始動入賞口13への入賞にもとづく入賞時判定結果指定コマンドを破棄したり、先読み演出を実行することに決定されても、実行しないように制御することで実現することができる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ560側で

40

50

、高ベース状態や大当たり遊技中であるときに、第1始動入賞口13に始動入賞したことに  
もとづく入賞時演出処理（すなわち先読み演出）の実行を制限する構成である場合には、  
演出制御用マイクロコンピュータ100側で、高ベース状態では第2始動入賞口14に始  
動入賞したことにもとづく先読み演出のみを実行可能とし、低ベース状態では第1始動入  
賞口13に始動入賞したことにもとづく先読み演出のみを実行可能とする（すなわち、低  
ベース状態では第2始動入賞口14に始動入賞したことにもとづく入賞時判定結果指定コ  
マンドを受信しても先読み演出を実行すると決定しない）ようにしてもよい。

#### 【0323】

なお、第2特別図柄の変動表示を優先して実行する構成に、上記（1）の構成を加える  
場合には、第2始動入賞口14への入賞にもとづく保留記憶が存在している状態で、第1  
始動入賞口13への入賞が発生したときには、その第1始動入賞口13への入賞にもとづ  
く保留記憶を対象とした先読み演出を実行しないようにしてもよい。また、第2特別図柄  
の変動表示を優先して実行する構成に、上記（1）の構成を加える場合には、第1始動入  
賞口13への入賞にもとづく保留記憶を対象とした先読み演出の実行を決定している状態  
で、第2始動入賞口14への入賞が発生したときには、すでに決定していた先読み演出の  
実行をキャンセルするようにしてもよい。

#### 【0324】

なお、この実施の形態では、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれか入賞順に変動表  
示が実行されるが、第1特別図柄の変動表示のみを対象として先読み演出を行う構成（上  
記（1））、または第2特別図柄の変動表示のみを対象として先読み演出を行う構成（上  
記（2））を加えるようにしてもよい。また、この実施の形態では、第1特別図柄と第2  
特別図柄とのいずれか入賞順に変動表示が実行されるが、例えば、高ベース中または大  
当たり遊技中には、第1始動入賞口13への入賞にもとづく先読み演出を行わないようにし  
てもよい。

#### 【0325】

図40は、図27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S7  
05）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CPU10  
1は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップS800～S806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。

#### 【0326】

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。

#### 【0327】

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。

#### 【0328】

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S  
803）に対応した値に更新する。

#### 【0329】

演出図柄変動停止処理（ステップS803）：全図柄停止を指示する演出制御コマンド

10

20

30

40

50

(図柄確定指定コマンド)を受信したことにもとづいて、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)に対応した値に更新する。

【0330】

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大当り遊技中処理(ステップS805)に対応した値に更新する。

【0331】

大当り遊技中処理(ステップS805):大当り遊技中の制御を行う。例えば、大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドを受信したら、演出表示装置9におけるラウンド数の表示制御等を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了演出処理(ステップS806)に対応した値に更新する。

【0332】

大当り終了演出処理(ステップS806):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。

【0333】

図41は、図27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)。

【0334】

図42は、図40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、入賞時判定結果記憶バッファが記憶する1つ目の入賞時判定結果(最も古い判定結果)と対応付けられた各種データとを削除し、入賞時判定結果記憶バッファの内容をシフトするとともに、合算保留記憶表示部18cにおける1つ目の保留表示を消去し、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S1800)。例えば、合算保留記憶表示部18cの1つ目~5つ目の保留表示が表示されていた場合に、シフトタイミングで1つ目の保留表示が消去されるとともに、2つ目に表示されていた保留表示が1つ目の表示領域にシフトされ、3つ目に表示されていた保留表示が2つ目の表示領域にシフトされ、4つ目に表示されていた保留表示が3つ目の表示領域にシフトされ、5つ目に表示されていた保留表示が4つ目の表示領域にシフトされる。なお、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれか一方の変動表示を優先して実行するように構成されている場合には、演出制御用CPU101は、第1特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行するとき(具体的には、第1図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされている場合)には、第1入賞時判定結果記憶バッファが記憶する1つ目の入賞時判定結果を削除し、第1入賞時判定結果記憶バッファの内容をシフトする。また、第2特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示を実行するとき(具体的には、第2図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされている場合)には、第2入賞時判定結果記憶バッファが記憶する1つ目の入賞時判定結果を削除し、第2入賞時判定結果記憶バッファの内容をシフトする。

【0335】

次いで、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果記憶バッファ(図31参照)において、いずれかの入賞時判定結果に対応付けられた変化タイミング(シフト回数)を特定するためのシフト回数カウンタの値が0より大きいのか否かを確認する(ステップS180

10

20

30

40

50



1)。シフト回数カウンタの値が0より大きいということは、合算保留記憶表示部18cに表示されている保留表示のうちのいずれかについて、表示態様を変化させる先読み演出を実行することが決定されていることを示している。したがって、ステップS1801では、先読み演出を実行すること（保留表示の表示態様を変化させること）が決定されているか否かが確認されている。

【0336】

いずれのシフト回数カウンタの値も0より大きくない場合（ステップS1801のN）、すなわち、シフト回数カウンタの値が0または設定されておらず、先読み演出を実行すること（保留表示の表示態様を変化させること）が決定されていない場合には、演出制御用CPU101は、処理をステップS1803aに移行する。

10

【0337】

一方、シフト回数カウンタの値が0より大きい場合（ステップS1801のY）、すなわち、先読み演出を実行すること（保留表示の表示態様を変化させること）が決定されている場合には、演出制御用CPU101は、全てのシフト回数カウンタの値を1減算する（ステップS1802）。次いで、演出制御用CPU101は、減算後のシフト回数カウンタの値が0であるか否かを確認する（ステップS1803）。ステップS1802でシフト回数カウンタの値を1減算した結果、シフト回数カウンタの値が0になったということは、合算保留記憶表示部18cに表示されている保留表示のうちのいずれかの表示態様を変化させる先読み演出を実行するタイミングであることを示している。したがって、ステップS1803では、保留表示の表示態様を変化させる先読み演出の変化タイミングであるか否かが確認されている。

20

【0338】

ステップS1803において、シフト回数カウンタの値が0ではない場合、すなわち、保留表示の表示態様を変化させる先読み演出の変化タイミングではない場合には、演出制御用CPU101は、処理をステップS1803aに移行する。一方、シフト回数カウンタの値が0である場合、すなわち、保留表示の表示態様を変化させる先読み演出の変化タイミングである場合には、処理をステップS1808に移行する。なお、ステップS1808では、値が0になったシフト回数カウンタは、何も設定されていない状態（例えばNull）にセットされる。このような処理がされることによって、既に変化タイミングに至ったもの（シフト回数カウンタの値が0まで減算されたもの）を再度ステップS1803で変化対象とすることを回避することができる。

30

【0339】

なお、始動入賞時に保留表示の表示態様を変化させることを許容する場合には、例えば以下のように処理が行われることで、変化タイミングでの保留表示の表示態様の变化が実現される。先読み演出パターンを第2先読み演出パターンとし、第1変化タイミングを始動入賞時、第2変化タイミングを1回目のシフトタイミングとするときには、演出制御用CPU101は、先読み演出決定処理のステップS67108で、第1シフト回数カウンタの値を0と設定し、第2シフト回数カウンタの値を1と設定する。そして、演出制御用CPU101は、先読み演出決定処理のステップS67111で、第1シフト回数カウンタの値が0であることにもとづいて、新たな保留表示を特殊態様で表示する制御を行うとともに、第1シフト回数カウンタを何も設定されていない状態（例えばNull）にセットする。このように処理が行われることによって、その後に行われる演出図柄変動開始処理では、演出制御用CPU101は、ステップS1801、S1802で第2シフト回数カウンタの値のみを1減算して0とし、ステップS1803で、第2シフト回数カウンタの値が0となったことにもとづいて、特殊態様から特別態様に変化させる第2変化タイミングであると判定することができる。

40

【0340】

ステップS1803aでは、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cに表示されている保留表示のうちに、特殊態様または特別態様で表示されている保留表示があるか否かを確認する（ステップS1803a）。例えば、入賞時判定結果記憶バッファ

50

(図31)の保留表示態様を参照することによって確認することができる。なお、入賞時判定結果記憶バッファ(図31)に記憶される保留表示態様を示すデータは、例えば、先読み演出決定処理において登録され、後述するステップS1808で更新される。ステップS1803aで特殊態様または特別態様で表示されている保留表示がないと判定した場合には、演出制御用CPU101は、いずれかの保留表示が特殊態様または特別態様で表示されていることを示す保留表示変化中フラグがセットされていれば、リセットする(ステップS1803b)。このように、いずれかの保留表示が特殊態様または特別態様で表示されているか否かに応じて、保留表示変化中フラグの状態を更新することによって、既にいずれかの保留表示が通常態様以外の表示態様で表示されているときには、その通常態様以外の表示態様で表示された保留表示が、他の通常態様で表示された保留表示に比べて変化しやすくすることができる(先読み演出決定処理、図33、図35～図38参照)。

10

#### 【0341】

次いで、演出制御用CPU101は、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S1804)。

#### 【0342】

次いで、演出制御用CPU101は、ステップS1804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S1805)。すなわち、演出制御用CPU101によってステップS1805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、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。

20

#### 【0343】

図43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43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図柄が偶数図柄(通常大当りの発生を想起させるような停止図柄)で揃った演出図柄の組合せを決定する。受信した表示結果指定コマンドが確変大当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図柄が奇数図柄(確変大当りの発生を想起させるような停止図柄)で揃った演出図柄の組合せを決定する。そして、いずれの場合には(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。なお、受信した表示結果指定コマンドが突然確変大当りや小当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指定コマンドや表示結果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。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。

30

#### 【0344】

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。

40

#### 【0345】

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を大当り図柄という。また、確変大当りを想起させるような停止図柄を確変大当り図柄といい、通常大当りを想起させるような停止図柄を通常大当り図柄という。そして、いずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。

#### 【0346】

50

次いで、演出制御用CPU101は、保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出の演出態様を決定する（ステップS1806）。ここで、ステップS1806の処理は、先読み演出によって保留表示の表示態様が変化するタイミングで実行されるものではない。したがって、ステップS1806では、保留表示の表示態様が変化することを示唆するものの、結果的には表示態様が変化しないときに実行される示唆演出（失敗パターン）の演出態様を決定する。

#### 【0347】

ステップS1806では、演出制御用CPU101は、保留表示変化中フラグがセットされていないとき、すなわち合算保留表示部18cにおいていずれの保留表示も特殊態様または特別態様で表示されていないときには、図39（B）に示す非変化タイミング時示唆演出態様決定テーブル（保留表示変化中フラグ非セット時）の割合で、示唆演出（失敗パターン）を実行しない、または第1演出態様もしくは第2演出態様で実行すると決定する。保留表示変化中フラグがセットされているとき、すなわち合算保留表示部18cにおいていずれかの保留表示が特殊態様または特別態様で表示されているときには、図39（C）に示す非変化タイミング時示唆演出態様決定テーブル（保留表示変化中フラグセット時）の割合で、示唆演出（失敗パターン）を実行しない、または第1演出態様もしくは第2演出態様で実行すると決定する。なお、非変化タイミング時示唆演出態様決定テーブル決定テーブルには、決定事項（「演出なし」、「第1演出態様」または「第2演出態様」）に対応する判定値が割り当てられているが、図39（B）、（C）に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU101は、例えば、示唆演出（失敗パターン）の演出態様を決定するための乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項（「演出なし」、「第1演出態様」または「第2演出態様」）に決定する。

#### 【0348】

例えば、保留表示変化中フラグがセットされていないとき、すなわち合算保留表示部18cにおいていずれの保留表示も特殊態様または特別態様で表示されていないときには、80%の割合で示唆演出（失敗パターン）を実行しないと決定され、15%の割合で示唆演出を第1演出態様で実行すると決定され、5%の割合で示唆演出を第2演出態様で実行すると決定される。また、保留表示変化中フラグがセットされているとき、すなわち合算保留表示部18cにおいていずれかの保留表示が特殊態様または特別態様で表示されているときには、0%の割合で示唆演出（失敗パターン）を実行しないと決定され、80%の割合で示唆演出を第1演出態様で実行すると決定され、20%の割合で示唆演出を第2演出態様で実行すると決定される。

#### 【0349】

図39（B）、（C）に示すように、この実施の形態では、保留表示変化中フラグがセットされている場合、すなわち合算保留表示部18cにおいていずれかの保留表示が特殊態様または特別態様で表示されている場合には、そうでない場合に比べて高い割合で示唆演出が実行される。したがって、保留表示が特殊態様で表示されているときの期待感を高めることができ、遊技興趣を高めることができる。なお、この実施の形態では、保留表示の表示態様が変化するタイミングでも示唆演出が実行されるため、保留表示が特殊態様で表示されているときには、常に示唆演出が実行されるように構成されているが、保留表示が特殊態様で表示されているときであっても、示唆演出が実行されないことがあってもよい。ただし、この場合にも、保留表示が特殊態様で表示されていないときに比べて高い割合で示唆演出が実行されることが望ましい。

#### 【0350】

また、保留表示変化中フラグがセットされている場合、すなわち合算保留表示部18cにおいていずれかの保留表示が特殊態様または特別態様で表示されている場合には、その保留表示の最終表示態様が第1特別態様または第2特別態様のいずれであるかに応じて、異なる割合で示唆演出の演出態様を第1演出態様Aまたは第1演出態様Bに決定するようにしてもよい。例えば、最終表示態様が第1特別態様よりも期待度が高い第2特別態様に

決定されている場合には、示唆演出の演出態様が第 1 演出態様 B よりも第 1 演出態様 A に決定される割合を高くするようにしてもよい。

【 0 3 5 1 】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、決定した示唆演出（失敗パターン）の演出態様と変動パターンとに応じたプロセステーブルを選択する（ステップ S 1807）。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 S 1812）。

【 0 3 5 2 】

図 44 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 CPU 101 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 CPU 101 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および音番号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や、合算保留記憶表示部 18c における先読み演出の態様を示すデータ、示唆演出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。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 CPU 101 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。なお、演出制御プロセスタイマ判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（例えば、先読み演出が実行されないときに用いられるプロセステーブルの表示制御実行データに記載された先読み演出の態様を示すデータ）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。

【 0 3 5 3 】

図 44 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。

【 0 3 5 4 】

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。

【 0 3 5 5 】

また、演出制御用 CPU 101 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）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 27R、27L）の制御を実行する（ステップ S 1827）。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、VDP 109 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 27R、27L 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。

【 0 3 5 6 】

なお、この実施の形態では、演出制御用 CPU 101 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 CPU 101 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。

【 0 3 5 7 】

10

20

30

40

50

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し（ステップS1814）、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S1815）。

#### 【0358】

ステップS1803でいずれかのシフト回数カウンタの値が0であると判断した場合、すなわち、保留表示の表示態様を変化させる先読み演出の変化タイミングである場合には、演出制御用CPU101は、保留表示変化中フラグがセットされていれば、セットする（ステップS1808）。また、ステップS1808では、演出制御用CPU101は、入賞時判定結果記憶バッファにおいて、値が0になったシフト回数カウンタを何も設定されていない状態（例えばNull）にセットするとともに、対応する保留表示態様を示すデータを更新する。例えば、第1シフト回数カウンタの値が0になった場合には、第2シフト回数カウンタの値が0であれば（すなわち第2先読み演出パターンでなければ）、対応する保留表示態様を通常態様から最終表示態様に示された表示態様に更新し、第2シフト回数カウンタの値が0でなければ（すなわち第2先読み演出パターンであれば）、対応する保留表示態様を通常態様から特殊態様に更新する。また、第2シフト回数カウンタの値が0になった場合には（すなわち第2先読み演出パターンの第2変化タイミングであれば）、対応する保留表示態様を特殊態様から最終表示態様に示された表示態様に更新する。このような処理を実行することによって、先読み演出決定処理では、現在表示されている保留表示の表示態様にもとづいて先読み演出の実行の有無や内容を決定することができる。

#### 【0359】

次いで、演出制御用CPU101は、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S1809）。次いで、演出制御用CPU101は、ステップS1809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S1810）。

#### 【0360】

次いで、演出制御用CPU101は、先読み演出パターン、最終表示態様および示唆演出態様と、変動パターンとに応じた表示態様変化時用のプロセステーブルを選択する（ステップS1811）。そして、ステップS1812に移行する。

#### 【0361】

表示態様変化時用のプロセステーブルとは、演出図柄の変動表示とともに、演出図柄の変動開始時に、示唆演出（成功パターン）を実行し、特定の保留表示の表示態様を変化させる先読み演出を実行する制御を行うためのプロセスデータが設定されたテーブルである。この実施の形態では、実行する示唆演出（成功パターン）や先読み演出の態様に応じて複数種類の表示態様変化時用のプロセステーブルが設けられている。また、この実施の形態では、先読み演出決定処理において決定され、入賞時判定結果記憶バッファ記憶されている示唆演出（成功パターン）の演出態様（本例では、第1演出態様または第2演出態様）と、先読み演出パターン（本例では、第1先読み演出パターン～第3先読み演出パターンのいずれか）と、最終表示態様（本例では、第1表示態様または第2表示態様）ともとづいて、どのような態様で示唆演出（成功パターン）を実行し、どの保留表示をどのような表示態様に变化させる先読み演出を実行するかを特定することができる。したがって、演出制御用CPU101は、示唆演出（成功パターン）の演出態様、先読み演出パターンおよび最終表示態様と、変動パターンとに応じて、複数種類の表示態様変化時用のプロセステーブルのうちのいずれかを選択し、選択した表示態様変化時用のプロセステーブルのプロセスデータ1の内容に従って演出装置の制御を実行することによって、先読み演出決定処理で決定された演出態様で示唆演出（成功パターン）を実行し、予告対象の変動表示に対応する保留表示を決定された表示態様に变化させる先読み演出を実行することができる。

## 【0362】

図45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、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップS1841）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップS1842）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップS1843）、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S1844）。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および音番号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S1845）。

## 【0363】

次いで、演出制御用CPU101は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップS1849）、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）に応じた値に更新する（ステップS1851）。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら（ステップS1850）、ステップS1851に移行する。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターンコマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時（特別図柄の変動終了時）に、演出図柄の変動を終了させることができる。

## 【0364】

なお、この実施の形態では、入賞時判定結果指定コマンドを受信したことにもとづいて先読み演出を行うか否かを含む決定処理を、先読み演出決定処理において実行しているが、それらの処理を演出図柄変動中処理において実行するようにしてもよい。例えば、演出図柄変動中処理において、入賞時判定結果記憶バッファを監視する処理を含めることで先読み演出を行うか否かを含む決定処理を実行することができる。

## 【0365】

図46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S803）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、演出制御用CPU101は、確定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS851）、確定コマンド受信フラグがセットされている場合には、確定コマンド受信フラグをリセットし（ステップS852）、演出図柄表示結果格納領域に格納されているデータ（停止図柄を示すデータ）に従って停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップS853）。次いで、演出制御用CPU101は、大当たりまたは小当たりとすることに決定されているか否かを確認する（ステップS855）。大当たりまたは小当たりとすることに決定されているか否かは、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表示結果指定コマンドによって確認される。なお、この実施の形態では、決定されている停止図柄によって、大当たりまたは小当たりとすることに決定されているか否かを確認することもできる。

## 【0366】

大当たりまたは小当たりとすることに決定されている場合には、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理（ステップS804）に応じた値に更新する（ステップS856）。

## 【0367】

大当たりおよび小当たりのいずれともしないことに決定されている場合には、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S857）。

## 【0368】

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、図柄確定指定コマンドを受信したことを条件に、演出図柄の変動（可変表示）を終了させる（ステップS851、S853参照）。しかし、受信した変動パターンコマンドにもとづく変動時間タイマがタイムアウトしたら、図柄確定指定コマンドを受信しなくても、演出図柄の変動を終了させるように制御してもよい。その場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560

10

20

30

40

50

は、可変表示の終了を指定する図柄確定指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

【0369】

図47は、演出制御プロセス処理における大当り表示処理（ステップS804）を示すフローチャートである。大当り表示処理において、演出制御用CPU101は、いずれかの大当り開始指定コマンド受信フラグ（大当り開始1指定コマンドを受信したことを示す大当り開始1指定コマンド受信フラグ、大当り開始2指定コマンドを受信したことを示す大当り開始2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を確認する（ステップS871）。いずれかの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、セットされているフラグに応じた遊技開始画面を演出表示装置9に表示する制御を行う（ステップS872）。また、セットされているフラグ（大当り開始1指定コマンド受信フラグ、大当り開始2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）をリセットする（ステップS873）。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り遊技中処理（ステップS805）に応じた値に更新する（ステップS874）。

10

【0370】

なお、大当り表示用のプロセス処理とは別に小当り表示用のプロセス処理を設けるようにし、小当りである場合には、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）、突然確変大当り時と同様の態様の演出を行うようにしてもよい。

20

【0371】

また、小当りや突然確変大当りである場合に、小当り／突然確変大当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、小当り／突然確変大当り用の変動パターンコマンドを受信したことにともづいて、小当りまたは突然確変大当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、小当りまたは突然確変大当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。

【0372】

なお、ステップS872では、演出制御用CPU101は、大当り遊技の開始を報知する画面を演出表示装置9に表示する制御を行う。

30

【0373】

図48は、演出制御プロセス処理における大当り終了演出処理（ステップS806）を示すフローチャートである。大当り終了演出処理において、演出制御用CPU101は、大当り終了演出タイマが設定されているか否かを確認する（ステップS880）。大当り終了演出タイマが設定されている場合には、ステップS885に移行する。大当り終了演出タイマが設定されていない場合には、大当り終了指定コマンドを受信したことを示す大当り終了指定コマンド受信フラグ（大当り終了1指定コマンド受信フラグ、大当り終了2指定コマンド受信フラグ、小当り／突然確変大当り終了指定コマンド受信フラグ）がセットされているか否かを確認する（ステップS881）。大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、大当り終了指定コマンド受信フラグ（大当り終了1指定コマンド受信フラグ、大当り終了2指定コマンド受信フラグ、または小当り／突然確変大当り終了指定コマンド受信フラグ）をリセットし（ステップS882）、大当り終了演出タイマに大当り終了表示時間に相当する値を設定して（ステップS883）、演出表示装置9に、大当り終了画面（大当り遊技の終了を報知する画面）を表示する制御を行う（ステップS884）。具体的には、VDP109に、大当り終了画面を表示させるための指示を与える。

40

【0374】

ステップS885では、大当り終了演出タイマの値を1減算する。そして、演出制御用CPU101は、大当り終了演出タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当り終






50

了演出時間が経過したか否か確認する（ステップS 8 8 6）。経過していなければ処理を終了する。大当り終了演出時間が経過している場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、セットされていれば、先読み演出制限フラグをリセットする（ステップS 8 8 7）。






【0375】

そして、演出制御用CPU 1 0 1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S 8 0 0）に応じた値に更新する（ステップS 8 9 2）。

【0376】

次に、先読み演出の具体例について説明する。図49は、先読み演出の具体例を示す説明図である。図49（A）に示されるように、演出表示装置9において、合算保留記憶表示部18cに3つの保留表示が通常態様（本例では「」）で表示されているときに、は  
10  
ずれ図柄の導出表示が行われると、新たな変動表示が開始される。次に、保留表示のシフトが行われるタイミングが変化タイミングであれば、あらかじめ決定されていた第2演出態様（本例では長方形の枠内に「チャンス！」の文字が表示される）の示唆演出が実行される（図49（B））。そして、あらかじめ決定されていた先読み演出パターンが第3先読み演出パターンであって、最終表示態様が第1特別態様であるときには、2つ目の保留表示が第1特別態様（本例では「」内に「」が含まれる）に変化して表示され（図49（C1））、最終表示態様が第2特別態様であるときには、2つ目の保留表示が第2特別態様（本例では「」内に「」が含まれる）に変化して表示される（図49（C2））。

【0377】

また、あらかじめ決定されていた先読み演出パターンが第1先読み演出パターンまたは第2先読み演出パターンである場合には、2つ目の保留表示が特殊態様（本例では「」内に「x」が含まれる）に変化して表示される（図49（C3））。次に、はずれ図柄の導出表示が行われると（図49（D））、新たな変動表示が開始される。そして、保留表示のシフトが行われるタイミングが変化タイミングであって、あらかじめ決定されていた示唆演出（成功パターン）の演出態様が第2演出態様であれば、第2演出態様（本例では長方形の枠内に「チャンス！」の文字が表示される）の示唆演出が実行される（図49（E1））。そして、あらかじめ決定されていた先読み演出パターンが第2先読み演出パターンであって、最終表示態様が第1特別態様であるときには、1つ目の保留表示が第1特別態様（本例では「」内に「」が含まれる）に変化して表示され（図49（F1））  
30  
、最終表示態様が第2特別態様であるときには、1つ目の保留表示が第2特別態様（本例では「」内に「」が含まれる）に変化して表示される（図49（F2））。また、新たな変動表示が開始され、保留表示のシフトが行われるタイミングが非変化タイミングであって、決定された示唆演出（失敗パターン）の演出態様が第1演出態様であれば、第1演出態様（本例では楕円の枠内に「チャンス！」の文字が表示される）の示唆演出が実行されるが（図49（E2））、保留表示の表示態様は変化しない（図49（F3））。

【0378】

図50は、演出図柄変動開始処理の変形例を示すフローチャートである。また、図51は、示唆演出態様決定テーブルの変形例を示す説明図である。図50、図51に示す変形例では、演出図柄変動開始処理のステップS 1 8 0 6において非変化タイミング時の示唆演出（失敗パターン）の演出態様が決定されると、演出制御用CPU 1 0 1は、決定された演出態様が、期待度が高い第2演出態様であって、かつ保留変化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 1 8 0 6 a）。そして、第2演出態様であって、かつ保留変化中フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、示唆演出の実行を制限する示唆演出制限フラグをセットする（ステップS 1 8 0 6 b）。

【0379】

また、演出図柄変動開始処理のステップS 1 8 0 6では、演出制御用CPU 1 0 1は、保留表示変化中フラグがセットされている場合には、示唆演出制限フラグの状態に応じて、図51（C1）に示す非変化タイミング時示唆演出態様決定テーブル（保留表示変化中フラグセット時）（示唆演出制限フラグ非セット時）、または図51（C2）に示す非変  
50



化タイミング時示唆演出態様決定テーブル（保留表示変化中フラグセット時）（示唆演出制限フラグセット時）を用いて、示唆演出（失敗パターン）の演出態様を決定する。図5 1（C1）、（C2）に示されているように、示唆演出制限フラグセット時には、第2演出態様よりも期待度が低い第1演出態様の示唆演出が実行されることが制限されている。このようにすることで、保留表示が特殊態様または特別態様で表示されているときに、期待度が高い第2演出態様の示唆演出（失敗パターン）が実行された後には、期待度が劣る第1演出態様の示唆演出（失敗パターン）が実行されることを制限することができ、期待感を持たせられなくなることを防止することができる。なお、示唆演出制限フラグセットは、保留表示変化中フラグをリセットするタイミングで同時にリセットされるため（ステップS1803c）、表示中の特殊態様または特別態様の保留表示が消去され、新たに保留表示が特殊態様または特別態様で表示されたときには、第1演出態様の示唆演出（失敗パターン）を実行できるようになる。なお、図5 1に示す例では、変化タイミングでは示唆演出制限フラグの状態にかかわらず、同じ割合で判定値が設定された示唆演出態様決定テーブルを用いるが、これに限らず、変化タイミングであっても、示唆演出制限フラグの状態に応じて、異なる割合で判定値が設定された示唆演出態様決定テーブル（例えば、示唆演出制限フラグが設定されている場合に用いられる示唆演出態様決定テーブルは、第1演出態様に決定されず、演出なしまたは第2演出態様と決定されるように判定値が設定される）を用いるようにしてもよい。

#### 【0380】

以上に説明したように、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、入賞時演出処理等を実行することによって実現される、始動入賞時に変動表示の表示結果および変動パターンを判定する特定判定手段を備えている。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、先読み演出決定処理や演出図柄変動開始処理等を実行することによって実現される、特定判定手段による判定結果にもとづいて保留記憶に対応する保留表示（合算保留記憶表示部18cにおける保留表示）を通常態様以外の表示態様（本例では特殊態様、第1特別態様または第2特別態様）に変化させて表示することで、保留記憶にもとづく変動表示が大当たりとなる可能性があることを予告する先読み演出を実行する予告演出実行手段と、保留表示の表示態様が変化すること（変化する可能性があること）を示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段とを備えている。そして、予告演出実行手段は、表示されている保留表示のうちに通常態様とは異なる表示態様で表示されている保留表示があるか否かに応じて、異なる割合で表示されている保留表示のうちのいずれかを通常態様とは異なる表示態様に変化させて表示する。例えば通常態様とは異なる表示態様で表示されている保留表示がある場合には、その保留表示は、他の保留表示に比べて表示態様が変化しやすい。これは、合算保留記憶表示部18cに表示されている保留表示のいずれかが特殊態様または特別態様で表示されていることを示す保留変化中フラグがセットされているか否かに応じて、新たな先読み演出を実行するか否かを異なる割合で決定すること（セットされているときには新たに実行する割合を低下させる）、新たに実行する先読み演出の変化タイミングを異なる割合で決定すること（セットされているときには変化タイミングを遅らせる（特殊態様または特別態様で表示されている保留表示が消去された後に変化する割合を高める））ことによって実現される。そのように構成されることによ

#### 【0381】

なお、この実施の形態では、始動入賞時に実行される先読み演出決定処理において、保留変化中フラグがセットされている場合（すなわちいずれかの保留表示が通常態様とは異なる表示態様で表示されているとき）には、新たな先読み演出を実行する割合を異ならせることや、新たに実行する先読み演出の変化タイミングを遅らせることで、通常態様とは異なる表示態様で表示されている保留表示がある場合に、その保留表示が他の保留表示に比べて表示態様が変化しやすくなることが実現されているが、実現方法はこれに限られない。例えば、始動入賞時に実行される先読み演出決定処理において、最新の入賞時判定結

果に対して、先読み演出を実行可能とするか否かと実行する場合の最終表示態様（例えば変化の上限とし、変化させなくてもよい）と先読み演出パターンとを決定し、新たな変動表示が開始される演出図柄変動開始処理において、いずれかの保留表示の表示態様を変化させるか（およびいずれの表示態様に変化させるか）を決定し、決定結果にもとづいて、表示態様を変化させる構成とする（つまり、変化タイミングは先読み演出決定処理において入賞時判定結果ごとに定められない構成とする）。そして、この構成において、演出制御用CPU101は、演出図柄変動開始処理で、特殊態様の保留表示があるか否かを確認し、特殊態様の保留表示がある場合には、高い割合で通常態様の保留表示よりも特殊態様の保留表示を、表示態様を変化させる対象として決定する。このようにすることで、通常態様とは異なる表示態様で表示されている保留表示がある場合に、その保留表示が他の保留表示に比べて表示態様が変化しやすくなるようにすることができる。また、例えば、先読み演出決定処理を省略し、新たな変動表示が開始される演出図柄変動開始処理において、全ての入賞時判定結果にもとづいて、対応するいずれの保留表示の表示態様を変化させるかを決定する（例えば、各入賞時判定結果にもとづいて先読み演出を実行するか否かと変化後に表示態様とを決定する）ように構成してもよい。そして、この構成において、演出図柄変動開始処理で、特殊態様の保留表示があるか否かを確認し、特殊態様の保留表示がある場合には、高い割合で通常態様の保留表示よりも特殊態様の保留表示を、表示態様を変化させる対象として決定することで、通常態様とは異なる表示態様で表示されている保留表示がある場合に、その保留表示が他の保留表示に比べて表示態様が変化しやすくなるようにすることができる。

10

20

#### 【0382】

また、この実施の形態では、予告演出実行手段は、保留記憶に対応する保留表示を通常態様とは異なる表示態様である複数種類の特別態様（例えば、第1特別態様または第2特別態様。なお、特殊態様を含めるようにしてもよい（詳細は後述する））のいずれかに変化させて表示することにより、該保留記憶にもとづく可変表示の表示結果が特定表示結果となる可能性があることを異なる期待度で予告する予告演出を実行可能であり（例えば、第2特別態様に変化して表示される場合には、第1特別態様に変化して表示される場合に比べて、大当たりとなる割合が高いために期待度が高くなる）。また、予告演出実行手段は、通常態様で表示されている保留表示を特別態様に変化させて表示するときと（第3先読み演出パターンにもとづいて先読み演出を実行するとき）、通常態様とは異なる表示態様（例えば、特殊態様。なお、第1特別態様を含めるようにしてもよい（詳細は後述する））で表示されている保留表示を特別態様に変化させて表示するとき（第2先読み演出パターンにもとづいて先読み演出を実行するとき）とで、異なる割合で複数種類の特別態様のいずれかに変化させて表示する（第3先読み演出パターンにもとづいて先読み演出が実行される時の方が、第2先読み演出パターンにもとづいて先読み演出が実行される時に比べて、期待度が高い第2特別態様に変化して表示される割合が高い）。そのように構成されることによって、変動表示の表示結果が特定表示結果（大当たり）となる可能性を異なる期待度で予告することができるため、先読み演出の興趣を高めることができる。

30

#### 【0383】

なお、上述のように、始動入賞時に実行される先読み演出決定処理において、最新の入賞時判定結果に対して、先読み演出を実行可能とするか否かと実行する場合の最終表示態様（例えば変化の上限とし、変化させなくてもよい）と先読み演出パターンとを決定し、新たな変動表示が開始される演出図柄変動開始処理において、いずれかの保留表示の表示態様を変化させるか（およびいずれの表示態様に変化させるか）を決定し、決定結果にもとづいて、表示態様を変化させる構成（つまり、変化タイミングが先読み演出決定処理において入賞時判定結果ごとに定められない構成）とした場合にも、入賞時判定結果にもとづいて最終表示態様と先読み演出パターンとを決定することによって、異なる期待度で予告演出を実行することができるとともに、通常態様から変化するときと特殊態様から変化するときとで異なる割合で第1特別態様または第2特別態様に変化させて表示することができる。また、例えば、先読み演出決定処理を省略し、新たな変動表示が開始される演出

40

50

図柄変動開始処理において、全ての入賞時判定結果にもとづいて、対応するいずれの保留表示の表示態様を変化させるかを決定する（例えば、各入賞時判定結果にもとづいて先読み演出を実行するか否かと変化後に表示態様とを決定する）構成とした場合にも、入賞時判定結果にもとづいて変化後の表示態様を決定することによって、異なる期待度で予告演出を実行することができる。また、入賞時判定結果と保留表示の表示態様とにもとづいて変化後に表示態様を決定することによって、通常態様から変化するときと特殊態様から変化するときとで異なる割合で第1特別態様または第2特別態様に変化させて表示することができる。

【0384】

なお、この実施の形態で用いられた複数種類の保留表示の表示態様のうち、特殊態様は、特別態様に変化する可能性があるため、特別態様とは別のカテゴリであるように説明したが、最も大当たり期待度が低い特別態様と位置付けて、特別態様と同じカテゴリとしてもよい。つまり、この実施の形態では、特殊態様と特別態様とを分けて説明し、特殊態様から特別態様（第1特別態様または第2特別態様）に変化して表示される先読み演出パターンを第2先読み演出パターンとしたが、先読み演出では、大当たり期待度が低い表示態様から大当たり期待度が高い表示態様に変化して表示されればよく、特殊態様から第1特別態様または第2特別態様に変化してもよいし、第1特別態様からより大当たり期待度が高い第2特別態様に変化してもよい。

【0385】

また、この実施の形態では、保留表示が特殊態様に変化しても、その後特殊態様から特別態様に変化しないことがある（第1先読み演出パターンにもとづく先読み演出による）が、例えば、特殊態様に変化すると、必ずその後特殊態様から第1特別態様または第2特別態様に変化するようにしてもよい。このようにすることで、表示態様が特殊態様に変化したときの期待度を高めることができる。

【0386】

また、この実施の形態では、予告演出実行手段は、表示されている保留表示のうちのいずれの保留表示の表示態様を変化させて表示するかによって可変表示の表示結果が特定表示結果（大当たり）となる可能性があることを異なる期待度で予告する先読み演出を実行可能である。これは、例えば、変化タイミングが早い場合には、大当たり期待度が高い第2特別態様に変化する割合が高く、変化タイミングが遅い場合には、大当たり期待度が低い第1特別態様に変化する割合が高くなるように変化タイミングを決定することによって実現される。また、この実施の形態では、保留表示の表示態様の变化は最大2回までしか行われていないが、表示態様の種類を増やすことによって、段階的に変化可能な回数も増やすようにしてもよい。この場合には、変化タイミングが早い場合には、その後さらに期待度が高い表示態様に変化する機会（例えば、シフトタイミングの回数）が多くなるため、期待度を高めることができる。そのように構成されることによって、可変表示の表示結果が特定表示結果となる可能性を異なる期待度で予告することができるため、先読み演出の興趣を高めることができる。

【0387】

なお、上述のように、始動入賞時に実行される先読み演出決定処理において、最新の入賞時判定結果に対して、先読み演出を実行可能とするか否かと実行する場合の最終表示態様（例えば変化の上限とし、変化させなくてもよい）と先読み演出パターンとを決定し、新たな変動表示が開始される演出図柄変動開始処理において、いずれかの保留表示の表示態様を変化させるか（およびいずれの表示態様に変化させるか）を決定し、決定結果にもとづいて、表示態様を変化させる構成（つまり、変化タイミングが先読み演出決定処理において入賞時判定結果ごとに定められない構成）とした場合にも、例えば、大当たりとなることが示されている入賞時判定結果に対応する保留表示については、早い段階（シフト回数が少ない段階）で変化させる割合を高くすることによって、いずれの保留表示の表示態様に変化するかによって異なる期待度で予告する先読み演出を実行可能である。同様に、先読み演出決定処理を省略し、新たな変動表示が開始される演出図柄変動開始処理におい

10

20

30

40

50

て、全ての入賞時判定結果にもとづいて、対応するいずれの保留表示の表示態様を変化させるかを決定する（例えば、各入賞時判定結果にもとづいて先読み演出を実行するか否かと変化後に表示態様とを決定する）構成とした場合にも、大当たりとなることが示されている入賞時判定結果に対応する保留表示については、早い段階（シフト回数が少ない段階）で変化させる割合を高くすることによって、いずれの保留表示の表示態様が変化するかによって異なる期待度で予告する先読み演出を実行可能である。

#### 【0388】

また、この実施の形態では、保留表示の表示態様は、通常態様と該通常態様とは異なる複数段階の表示態様（特殊態様、第1特別態様および第2特別態様）とを含み、予告演出実行手段は、表示されている保留表示のうちに通常態様とは異なる表示態様（特殊態様や第1特別態様）で表示されている保留表示がある場合には、高い割合で通常態様とは異なる表示態様で表示されている保留表示を現段階よりも高い段階の表示態様（第1特別態様や第2特別態様）に変化させて表示する。これは、合算保留記憶表示部18cに表示されている保留表示のいずれかが特殊態様または特別態様で表示されていることを示す保留変化中フラグがセットされているか否かに応じて、新たな先読み演出を実行するか否かを異なる割合で決定すること（セットされているときには新たに実行する割合を低下させる）、新たに実行する先読み演出の変化タイミングを異なる割合で決定すること（セットされているときには変化タイミングを遅らせる（特殊態様または特別態様で表示されている保留表示が消去された後に変化する割合を高める））ことの他に、特殊態様から特別態様に変化して表示される第2先読み演出パターンの方が、通常態様から特別態様に変化して表示される第3先読み演出パターンよりも決定される割合が高いことによって実現される。そのように構成されることによって、通常態様とは異なる表示態様で表示されている保留表示がある場合には、その保留表示が現段階よりも高い段階の表示態様に変化する割合が高いため、先読み演出の興趣を高めることができる。

#### 【0389】

なお、上述のように、始動入賞時に実行される先読み演出決定処理において、最新の入賞時判定結果に対して、先読み演出を実行可能とするか否かと実行する場合の最終表示態様（例えば変化の上限とし、変化させなくてもよい）と先読み演出パターンとを決定し、新たな変動表示が開始される演出図柄変動開始処理において、いずれかの保留表示の表示態様を変化させるか（およびいずれの表示態様に変化させるか）を決定し、決定結果にもとづいて、表示態様を変化させる構成（つまり、変化タイミングが先読み演出決定処理において入賞時判定結果ごとに定められない構成）とした場合にも、演出図柄変動開始処理で、特殊態様の保留表示があるか否かを確認し、特殊態様の保留表示がある場合には、高い割合で通常態様の保留表示よりも特殊態様の保留表示を、表示態様を変化させる対象として決定すること、先読み演出決定処理で、第2先読み演出パターンが、第3先読み演出パターンよりも決定される割合が高くなるようにすることによって、通常態様とは異なる表示態様で表示されている保留表示がある場合には、その保留表示が現段階よりも高い段階の表示態様に変化する割合が高くなるようにすることができる。また、例えば、先読み演出決定処理を省略し、新たな変動表示が開始される演出図柄変動開始処理において、全ての入賞時判定結果にもとづいて、対応するいずれの保留表示の表示態様を変化させるかを決定する（例えば、各入賞時判定結果にもとづいて先読み演出を実行するか否かと変化後に表示態様とを決定する）構成とした場合にも、演出図柄変動開始処理で、特殊態様の保留表示があるか否かを確認し、特殊態様の保留表示がある場合には、高い割合で通常態様の保留表示よりも特殊態様の保留表示を、表示態様を変化させる対象として決定することによって、通常態様とは異なる表示態様で表示されている保留表示がある場合には、その保留表示が現段階よりも高い段階の表示態様に変化する割合が高くなるようにすることができる。

#### 【0390】

また、この実施の形態では、予告演出実行手段は、保留表示を通常態様とは異なる表示態様である複数種類の特別態様のいずれかに変化させて表示する予告演出を実行可能であ

る。また、保留表示の表示態様は、通常態様に比べて特別態様に変化しやすい特殊態様を含む。そして、予告演出実行手段は、通常態様で表示されている保留表示を特別態様に変化させて表示するときと、特殊態様で表示されている保留表示を特別態様に変化させて表示するときとで、異なる割合で複数種類の特別態様のいずれかに変化させて表示する。例えば、通常態様で表示されている保留表示を特別態様に変化させて表示するときには、特殊態様で表示されている保留表示を特別態様に変化させて表示するときよりも、大当り期待度が高い第2特別態様に変化する割合が高い。そのように構成されることによれば、可変表示の表示結果が特定表示結果となる可能性を異なる期待度で予告することができ、予告演出の興趣を高めることができる。

#### 【0391】

なお、上述のように、始動入賞時に実行される先読み演出決定処理において、最新の入賞時判定結果に対して、先読み演出を実行可能とするか否かと実行する場合の最終表示態様（例えば変化の上限とし、変化させなくてもよい）と先読み演出パターンとを決定し、新たな変動表示が開始される演出図柄変動開始処理において、いずれかの保留表示の表示態様を変化させるか（およびいずれの表示態様に変化させるか）を決定し、決定結果にもとづいて、表示態様を変化させる構成（つまり、変化タイミングが先読み演出決定処理において入賞時判定結果ごとに定められない構成）とした場合にも、入賞時判定結果にもとづいて最終表示態様と先読み演出パターンとを決定することによって、通常態様で表示されている保留表示を特別態様に変化させて表示するときと、特殊態様で表示されている保留表示を特別態様に変化させて表示するときとで、異なる割合で第1特別態様または第2特別態様に変化させて表示することができる。また、例えば、先読み演出決定処理を省略し、新たな変動表示が開始される演出図柄変動開始処理において、全ての入賞時判定結果にもとづいて、対応するいずれの保留表示の表示態様を変化させるかを決定する（例えば、各入賞時判定結果にもとづいて先読み演出を実行するか否かと変化後に表示態様とを決定する）構成とした場合にも、入賞時判定結果と保留表示の表示態様とにもとづいて変化後に表示態様を決定することによって、通常態様で表示されている保留表示を特別態様に変化させて表示するときと、特殊態様で表示されている保留表示を特別態様に変化させて表示するときとで、異なる割合で第1特別態様または第2特別態様に変化させて表示することができる。

#### 【0392】

また、この実施の形態では、示唆演出実行手段は、保留表示の表示態様が変化する可能性を異なる期待度で示唆する複数種類の示唆演出（第1演出態様または第2演出態様の示唆演出）を実行可能であり、示唆演出実行手段によって所定の期待度の示唆演出（例えば、第2演出態様の示唆演出）が実行されたが、保留表示の表示態様が変化しなかったときに所定の期待度よりも低い期待度の示唆演出（例えば、第2演出態様よりも変化する期待度が低い第1演出態様の示唆演出）が実行されることを制限する示唆演出制限手段を備える。例えば、第2演出態様の示唆演出が実行されたが、保留表示の表示態様が変化しなかったときに示唆演出制限フラグをセットし、示唆演出制限フラグがセットされている間は第2演出態様よりも変化する期待度が低い第1演出態様の示唆演出を実行することが制限される。また、示唆演出制限フラグは、通常態様以外の表示態様で表示された保留表示が消去されると、リセットされる。そのように構成されることによって、期待感を持たせられなくなることを防止することができる。

#### 【0393】

なお、上述のように、始動入賞時に実行される先読み演出決定処理において、最新の入賞時判定結果に対して、先読み演出を実行可能とするか否かと実行する場合の最終表示態様（例えば変化の上限とし、変化させなくてもよい）と先読み演出パターンとを決定し、新たな変動表示が開始される演出図柄変動開始処理において、いずれかの保留表示の表示態様を変化させるか（およびいずれの表示態様に変化させるか）を決定し、決定結果にもとづいて、表示態様を変化させる構成（つまり、変化タイミングが先読み演出決定処理において入賞時判定結果ごとに定められない構成）とした場合にも、いずれかの保留表示の

表示態様を変化させるか（およびいずれの表示態様に変化させるか）を決定するとともに、示唆演出の演出態様を決定することによって保留表示の表示態様が増加する可能性を異なる期待度で示唆する複数種類の示唆演出を実行することができる。また、例えば、先読み演出決定処理を省略し、新たな変動表示が開始される演出図柄変動開始処理において、全ての入賞時判定結果にもとづいて、対応するいずれの保留表示の表示態様を変化させるかを決定する（例えば、各入賞時判定結果にもとづいて先読み演出を実行するか否かと変化後に表示態様とを決定する）構成とした場合にも、対応するいずれの保留表示の表示態様を変化させるかを決定するとともに、示唆演出の演出態様を決定することによって保留表示の表示態様が増加する可能性を異なる期待度で示唆する複数種類の示唆演出を実行することができる。

10

**【0394】**

また、この実施の形態では、先読み演出が重ねて実行されることを許容しており、複数の保留表示の表示態様が同時に増加することも許容されているが、同時に増加することを制限するようにしてもよい。例えば、新たな先読み演出の増加タイミングを決定したときに、先に決定された先読み演出の増加タイミングを示すデータを、入賞時判定結果記憶バッファを参照し、増加タイミングが同じであれば、新たな先読み演出の増加タイミングを再決定するようにしてもよい。このようにすることで、複数の保留表示の表示態様が同時に増加することで、1つ1つの演出に着目させることができる。

**【0395】**

また、この実施の形態では、示唆演出として、演出表示装置9において所定の表示制御が行われているが、これとともに（またはこれに代えて）、スピーカから音声を入力する演出や、ランプを点灯させる演出などを行うようにしてもよい。

20

**【0396】**

なお、上記の実施の形態において、「割合が異なる」とは、 $A : B = 70\% : 30\%$ や $A : B = 40\% : 60\%$ のような関係で割合が異なるものだけでなく、 $A : B = 100\% : 0\%$ のような関係で割合が異なるもの（すなわち、一方が100%の割り振りで他方が0%の割り振りとなるようなもの）も含む概念である。

**【0397】**

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。

30

40

**【0398】**

また、上記の実施の形態においては、変動時間及びリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータ100に通知するために、変動を開始するときに1つの変動パターンコマンドを送信する例を示したが、2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータ100に通知する様にしてもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイ

50

クロコンピュータ560は、1つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無等、リーチとなる以前(リーチとならない場合には所謂第2停止の前)の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降(リーチとならない場合には所謂第2停止の後)の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信する様にしてもよい。この場合、演出制御マイクロコンピュータは2つのコマンドの組み合わせから導かれる変動時間にもとづいて変動表示における演出制御を行うようにすればよい。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ560の方では2つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御マイクロコンピュータ100の方で選択を行う様にしてもよい。2つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンドを送信する様にしてもよく、1つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから(例えば次のタイマ割込において)2つ目のコマンドを送信する様にしてもよい。尚、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知する様にする事で、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

10

#### 【0399】

また、上記の実施の形態で示した構成は、パチンコ遊技機にかぎらず、様々な形態の遊技機に適用することができる。例えば、上記の各実施の形態で示した構成を封入循環式のパチンコ機に適用するようにしてもよい。封入循環式のパチンコ機は、そのパチンコ機で用いられる所定数(例えば、50個)の遊技玉が封入領域内(例えば、パチンコ機内)に封入されており、このパチンコ機に設けられた遊技領域に遊技球を発射させ、遊技領域を経由した遊技球を回収部(例えば、各入賞口、アウト口、ファール玉戻り口)を介して回収し、回収した遊技玉を再び遊技領域に発射させるために封入領域内において循環させる。また、そのような封入循環式のパチンコ機では、各入賞口への入賞があった場合に、賞球に代えて、カードユニットに挿入されたカードに賞球数に相当するポイントなどを加算する処理が行われる。

20

#### 【0400】

また、上記の実施の形態では、遊技機としてパチンコ機を例にしたが、本発明を、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組み合わせが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるスロット機に適用することも可能である。

30

#### 【0401】

[最終回のラウンド遊技であることを示すコマンドの送信]

上述した実施の形態において、ラウンド遊技が実行されるラウンド数が異なる複数種類の大当たり遊技状態において、最終回のラウンド遊技が実行されるときに、大当たり遊技状態の種類に関わらず最終回のラウンド遊技であることを示す共通のコマンドが、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に送信されるようにしてもよい。

40

#### 【0402】

上述した実施の形態においては、大当たり遊技状態として、15ラウンドの大当たりである通常大当たりと確変大当たり、および、2ラウンドの大当たりである突確大当たりが含まれるようにした。

#### 【0403】

しかし、これに限定されず、他のラウンド数の大当たりを含むようにしてもよい。たとえば、10ラウンド大当たりを含むようにしてもよい。

#### 【0404】

この場合に、大当たりの種類に関わらず、最終ラウンドでは共通のラウンドコマンドが送信されるようにする。ラウンドコマンドは、ラウンド開始時に、ラウンド数が何ラウンド

50

目かを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に伝達するためのコマンドである。

【0405】

たとえば、ラウンドコマンドが、16ラウンド大当りの場合、1ラウンド目はA101(H)、2ラウンド目はA102(H)、・・・、10ラウンド目はA10A(H)、・・・、16ラウンド目はA110(H)であることとし、10ラウンド大当りの場合、1ラウンド目は、A101(H)、2ラウンド目はA102(H)、・・・、10ラウンド目はA110(H)であることとし、2ラウンド大当りの場合、1ラウンド目はA101(H)、2ラウンド目はA110(H)であることとする。

【0406】

つまり、上位の「A1(H)」はラウンドコマンドであることを示し、下位はラウンド数を示す。具体的には下位の01(H)～0F(H)までがそれぞれ1ラウンドから15ラウンドであることを示す。

【0407】

このように、通常は、下位が10(H)の場合、16ラウンド目であることを示すが、この実施の形態においては、16ラウンド大当りの場合の16ラウンド目のラウンドコマンドと、10ラウンド大当りの場合の10ラウンド目のラウンドコマンドと、2ラウンド大当りの場合の2ラウンド目のラウンドコマンドとが、最終回のラウンドであることを示す共通のラウンドコマンドであるようにする。

【0408】

開始時に送信されるラウンドコマンドでは、上述したように最終回のラウンドで共通のコマンドが送信されるようにしたが、ラウンド終了時に送られるコマンドでも最終回のラウンドで共通のコマンドが送信されるようにしてもよい。

【0409】

なお、最終回を示すラウンドコマンドの下位は、10(H)に替えて、FF(H)など他の16進数であってもよく、上位を他の16進数、たとえば、A2(H)などとしてもよい。

【0410】

また、上述した実施の形態においては、各ラウンドではそのラウンド数を示すラウンドコマンドが送信され、最終ラウンドでは最終回のラウンドであることを示す共通のラウンドコマンドが送信されるようにした。しかし、これに限定されず、従来のように最終ラウンドを含めて各ラウンドでそのラウンド数を示すラウンドコマンドが送信されるようにするとともに、最終ラウンドではラウンドコマンドに加えて最終ラウンドであることを示す別のコマンドが送信されるようにしてもよい。

【0411】

そして、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から送信されてきたラウンドコマンドに応じて現在の大当りのラウンド数を表示する。

【0412】

また、この実施の形態においては、最終回のラウンドを示すラウンドコマンドが送信されてきたときには、大当り遊技状態の種類が異なっても、共通の態様(たとえば、「最終ラウンド」と表示する)でラウンド数が表示されるようにする。

【0413】

具体的には、16ラウンド大当りのときに、A101(H)のコマンドに応じて「1ラウンド」、A102(H)のコマンドに応じて「2ラウンド」、・・・、A10A(H)のコマンドに応じて「10ラウンド」、・・・、A110(H)のコマンドに応じて「最終ラウンド」と表示される。

【0414】

10ラウンド大当りのときに、A101(H)のコマンドに応じて「1ラウンド」、A102(H)のコマンドに応じて「2ラウンド」、・・・、A110(H)のコマンドに

10

20

30

40

50



応じて「最終ラウンド」と表示される。

【0415】

2ラウンド大当りのときに、A101(H)のコマンドに応じて「1ラウンド」、A110(H)のコマンドに応じて「最終ラウンド」と表示される。なお、2ラウンド大当りの大入賞口の開放時間が短い場合はラウンド数が表示されないようにしてもよい。

【0416】

従来の方式では、演出制御用マイクロコンピュータ100が、ラウンドコマンドを受信して、ラウンドコマンドで示されるラウンド数が現在の当りの最終ラウンドを示すか否かを判断して、最終ラウンドを示すと判断した場合に、最終ラウンドである旨を表示させるようにしている。

10

【0417】

しかし、この実施の形態の方式によれば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、最終回のラウンドであることを示すラウンドコマンドを受信すれば、最終ラウンドである旨を表示させることができる。このため、この実施の形態の方式によれば、従来の方式よりも少ない判断で最終ラウンドである旨を表示することができるといった効果がある。

【0418】

なお、最終回のラウンドであることを示すラウンドコマンドの送信は、一部の種類の大当りにおいて行うようにして、他の種類の大当りにおいては行わないようにしてもよい。たとえば、2ラウンド大当りにおいてラウンド数を表示しないようにする場合においては、2ラウンド大当りにおいて最終回のラウンドであることを示すラウンドコマンドを送信しても「最終ラウンド」の旨の表示を行わない。このため、16ラウンド大当りおよび10ラウンド大当りにおいては最終回のラウンドであることを示すラウンドコマンドを送信して「最終ラウンド」の旨の表示を行うようにする一方、2ラウンド大当りにおいては、最終回のラウンドであることを示すラウンドコマンドは送信せず、1ラウンド目を示すラウンドコマンドと2ラウンド目を示すラウンドコマンドとを送信するようにしてもよい。

20

【0419】

〔その他の変形例〕

(1) 前述した実施の形態においては、図18で示したように、変動開始時には大当り判定を行った後に小当り判定を行うようにし、図16で示したように、先読み判定時にも大当り判定を行った後に小当り判定を行うようにした。

30

【0420】

変動開始時の判定において大当り判定をして大当りと判定した場合、小当り判定を実行しない。もし、小当り判定を先に行った場合、大当りであるのに小当りであると間違えて判定されると、大当り判定が行なわれず、遊技者に不利となってしまう。上述した実施の形態においては、大当り判定を先に行うようにするので、このような状況にならないようにすることができる。

【0421】

しかし、これに限定されず、先読み判定時は、小当り判定を行った後に大当り判定を行うようにしてもよい。

【0422】

40

先読み判定において、大当り判定を先に行うと、実際には小当りであるのに大当りと間違えて判定してしまった場合に、大当りの期待度の高い演出を実行してしまうこととなる。小当り判定を先に行うようにすることにより、小当りと間違えて判定した場合であっても大当りの期待度の高い演出は実行されないの、遊技者に誤解を与えないようにすることができる。

【0423】

(2) 前述した実施の形態において、大当り終了後から変動表示が100回、実行されるまでの残り回数を示すコマンドを送信するようにしてもよい。これにより、終了した大当りと関連付けた演出を実行することができる。このようにする場合、残り回数が0回になった以降は、当該コマンドは送信されない。

50

## 【 0 4 2 4 】

このようにする場合に、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 に供給される電源電圧が所定値以下に低下して電源断が発生した後に電源断が復旧したときは、上述の残り回数が 0 回になった以降であっても、残り回数が 0 回であることを示すコマンドを送信するようにする。これにより、電源断が発生した場合であっても大当たり終了後から変動表示が 1 0 0 回、実行されるまでの残り回数が 0 回であることを、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に明確に伝達することができる。

## 【 0 4 2 5 】

なお、当該コマンドで示されるのが、大当たり終了後から変動表示が 1 0 0 回、実行されるまでの残り回数であることに限定されず、大当たり終了後から変動表示が保留記憶の数の回数（たとえば 4 回）、実行されるまでの残り回数であってもよい。また、当該コマンドで示されるのが、大当たり終了後から変動表示が所定回数、実行されるまでの残り回数であることに限定されず、大当たり終了後から変動表示が実行された回数であってもよい。

10

## 【 0 4 2 6 】

（ 3 ） 大当たりの種類を決定して R A M に記憶させる場合に、決定された大当たりの種類を示すデータと現在の遊技状態に応じた値とを演算（たとえば、両者を加算）して記憶させるようにしてもよい。

## 【 0 4 2 7 】

具体的には、上述したように、大当たりの種類として、1 6 ラウンド大当たり、1 0 ラウンド大当たり、2 ラウンド大当たりを備える場合、1 6 ラウンド大当たりであれば「 1 」、1 0 ラウンド大当たりであれば「 3 」、2 ラウンド大当たりであれば「 5 」を記憶させるようにする。

20

## 【 0 4 2 8 】

そして、現在の遊技状態が低ベースであれば「 + 0 」、高ベースであれば「 + 1 」するように演算する。具体的には、演算の結果、低ベース時の 1 6 ラウンド大当たりであれば「 1 」、高ベース時の 1 6 ラウンド大当たりであれば「 2 」、低ベース時の 1 0 ラウンド大当たりであれば「 3 」、高ベース時の 1 0 ラウンド大当たりであれば「 4 」、低ベース時の 2 ラウンド大当たりであれば「 5 」、高ベース時の 2 ラウンド大当たりであれば「 6 」を R A M に記憶させるようにする。

## 【 0 4 2 9 】

これにより、R A M に記憶されたデータを参照するだけで、いずれの遊技状態においていずれの大当たりとすることが決定されたかを判別することができる。従来のように、大当たりの種類が決定されたときの遊技状態と大当たりの種類とを別々に 2 回、判別する場合と比較して、上述のようにすれば、1 回の判別で済むので、効率よく判別することができるとともに、R A M に記憶させる値も 1 つの値だけで済むので、記憶させる値の管理も容易にすることができる。

30

## 【 0 4 3 0 】

（ 4 ） 前述した実施の形態において、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、演出図柄に加えて、第 1 特別図柄に対応する変動表示が実行されているか否かを示す第 1 特別図柄用の第 4 図柄および第 2 特別図柄に対応する変動表示が実行されているか否かを示す第 2 特別図柄用の第 4 図柄を変動表示させるようにしてもよい。

40

## 【 0 4 3 1 】

この場合、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、電源断が発生した後に電源断が復旧したときは、変動表示中であっても変動表示中でなくても、復旧中画面を表示させるようにし、第 4 図柄は、第 1 特別図柄用および第 2 特別図柄用の両方を変動させるようにする。

## 【 0 4 3 2 】

その後、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、電源断復旧時に、大当たり中またはデモ中であると判断した場合、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の表示結果を確定させる確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。この確定コマンドに

50

応じて、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特別図柄用および第２特別図柄用の両方の第４図柄を停止させる。

【０４３３】

遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、電源断復旧時に、第１特別図柄が変動中であると判断した場合、第２特別図柄の表示結果を確定させる確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。この確定コマンドに応じて、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、第２特別図柄用の第４図柄を停止させる。

【０４３４】

遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、電源断復旧時に、第２特別図柄が変動中であると判断した場合、第１特別図柄の表示結果を確定させる確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。この確定コマンドに応じて、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特別図柄用の第４図柄を停止させる。

10

【０４３５】

また、上述の確定コマンドに加えて、現在の状況（変動表示中、大当たり中、デモ中）を示すコマンドを送信するようにしてもよい。

【０４３６】

たとえば、デモ中であることを示すコマンド、第１特別図柄用の確定コマンド、および、第２特別図柄用の確定コマンドの３つが受信されたときに、通常画面（デモ中画面）に戻る。

【０４３７】

20

大当たりであることを示すコマンド、第１特別図柄用の確定コマンド、および、第２特別図柄用の確定コマンドの３つが受信されたときは、復旧中画面のままとする。その後、ラウンド数コマンド、ラウンド終了コマンドが受信されたときに、大当たり中の画面に戻る。

【０４３８】

デモ中の場合は、通常画面に戻せばいいだけであるが、大当たり中は、ラウンド数が分からなければ、どのような画面を表示するか確定しない。このため、ラウンド数などが分かってから、画面を戻すようにする。

【０４３９】

変動表示中であることを示すコマンド、および、第１特別図柄、第２特別図柄のいずれか用の確定コマンドの２つが受信されたときは、復旧中画面のままとする。その後、残りの確定コマンドが受信されたときに、通常画面に戻る。なお、次の変動開始のタイミングで通常画面に戻すようにしてもよい。

30

【０４４０】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

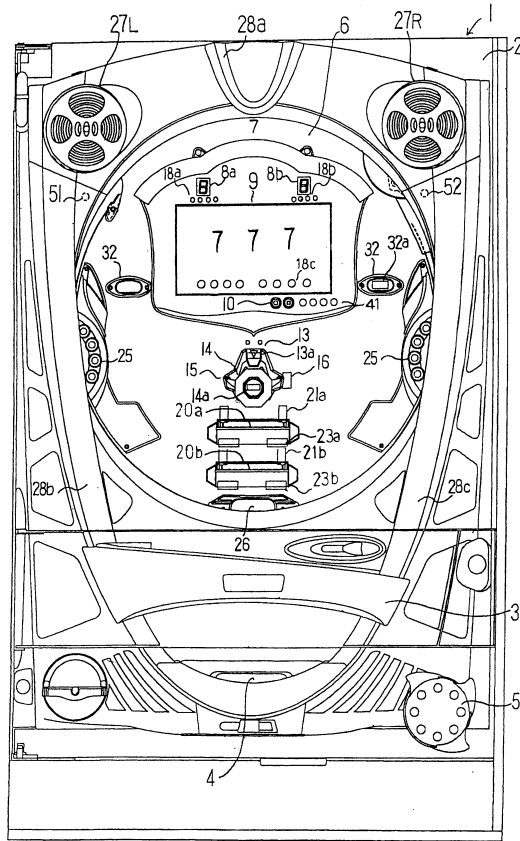
【符号の説明】

【０４４１】

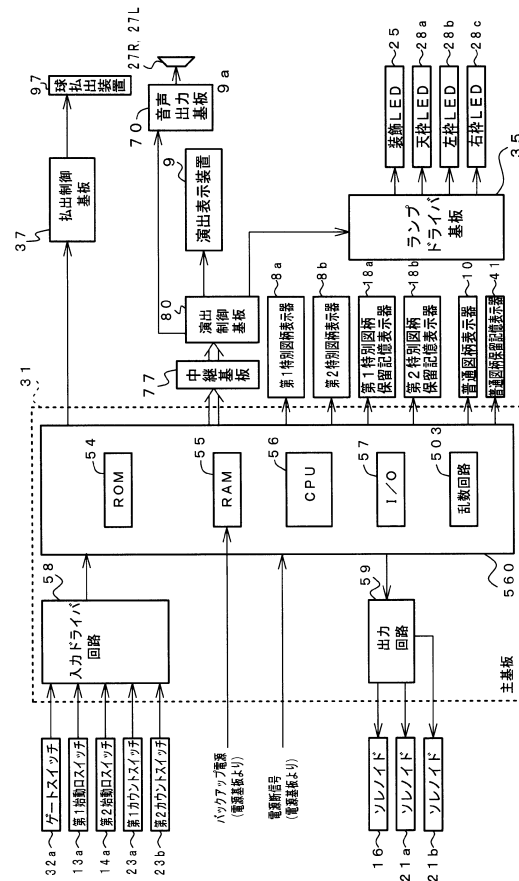
１ パチンコ遊技機、８ a 第１特別図柄表示器、８ b 第２特別図柄表示器、９ 演出表示装置、１３ 第１始動入賞口、１４ 第２始動入賞口、２０ a 第１特別可変入賞球装置、２０ b 第２特別可変入賞球装置、３１ 遊技制御基板（主基板）、５６ CPU、５６０ 遊技制御用マイクロコンピュータ、８０ 演出制御基板、１００ 演出制御用マイクロコンピュータ、１０１ 演出制御用CPU、１０９ VDP。

40

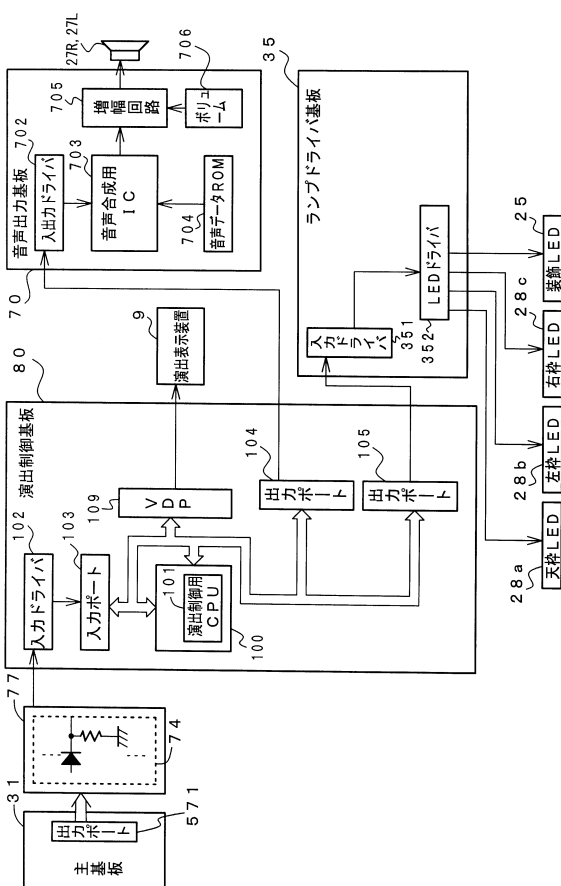
【図 1】



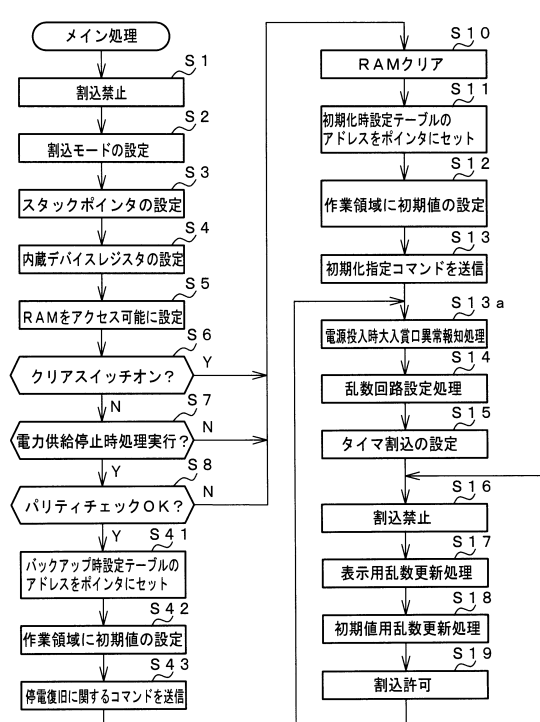
【図 2】



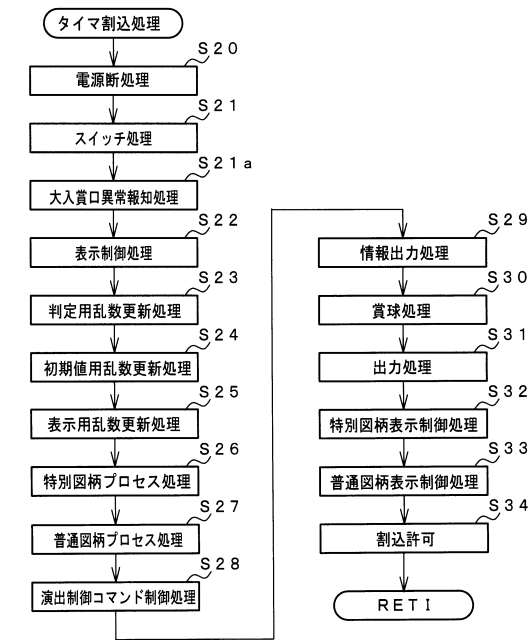
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

可変表示結果	変動パターン	変動時間	変動パターン内容
はずれ	短縮非リーチはずれ	2秒	通常変動はずれ(短縮用)
	非リーチはずれ	6秒	通常変動はずれ
	ノーマルはずれ	15秒	ノーマルリーチはずれ
	擬似連1ノーマルはずれ	20秒	擬似連(1回)→ノーマルリーチはずれ
	スーパーはずれ	25秒	スーパーリーチはずれ
	擬似連2スーパーはずれ	30秒	擬似連(2回)→スーパーリーチはずれ
通常大当り ／確変大当り	擬似連3スーパーはずれ	40秒	擬似連(3回)→スーパーリーチはずれ
	ノーマル当り	15秒	ノーマルリーチ当り
	擬似連1ノーマル当り	20秒	擬似連(1回)→ノーマルリーチ当り
	スーパー当り	25秒	スーパーリーチ当り
突然確変大当り ／小当り	擬似連2スーパー当り	30秒	擬似連(2回)→スーパーリーチ当り
	擬似連3スーパー当り	40秒	擬似連(3回)→スーパーリーチ当り
	特殊当り	5秒	突然確変大当りまたは小当り

【図 7】

ランダム	範囲	用途	加算
1	0～39	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
4	3～13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
5	3～13	ランダム4初期値決定用	0.002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: 1/300)

(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2と比較される)		
突然確変大当り	確変大当り	通常大当り
0～9	10～29	30～39

(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2と比較される)		
突然確変大当り	確変大当り	通常大当り
0～3	4～29	30～39

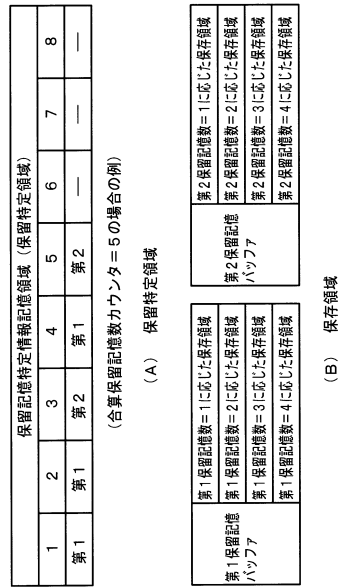
(E)

【図 9】

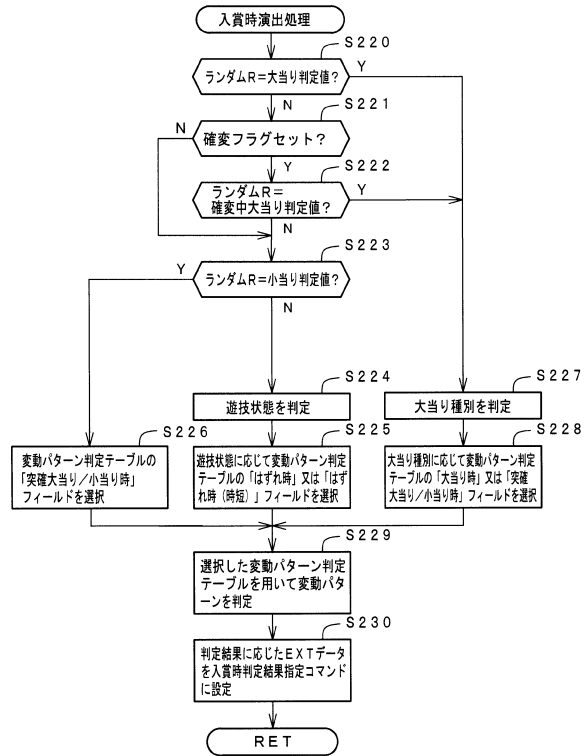
変動パターン	通常大当り ／確変大当り	突然確変大当り ／小当り	はずれ	はずれ(時短時)
短縮非リーチはずれ	-	-	-	50
非リーチはずれ	-	-	50	-
ノーマルはずれ	-	-	30	30
擬似連1ノーマルはずれ	-	-	10	10
スーパーはずれ	-	-	5	5
擬似連2スーパーはずれ	-	-	4	4
擬似連3スーパーはずれ	-	-	1	1
ノーマル当り	5	-	-	-
擬似連1ノーマル当り	10	-	-	-
スーパー当り	20	-	-	-
擬似連2スーパー当り	30	-	-	-
擬似連3スーパー当り	35	-	-	-
特殊当り	-	100	-	-



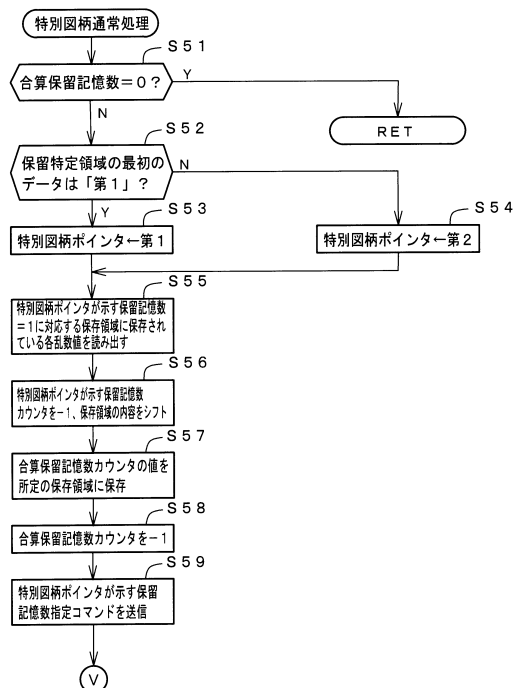
【図 15】



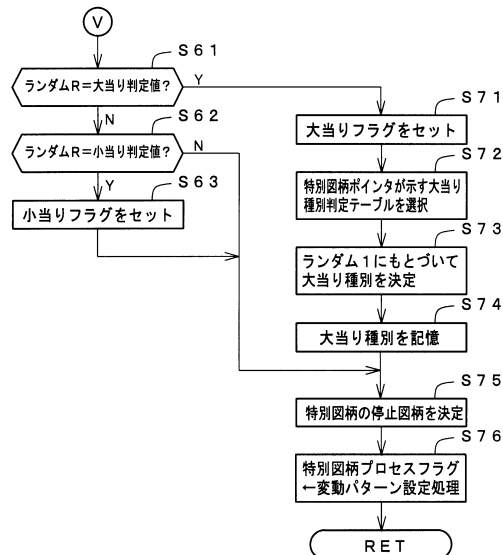
【図 16】



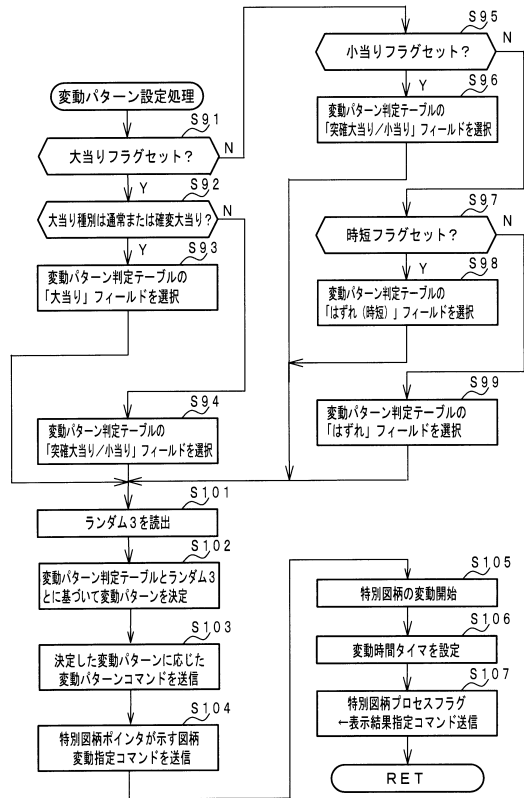
【図 17】



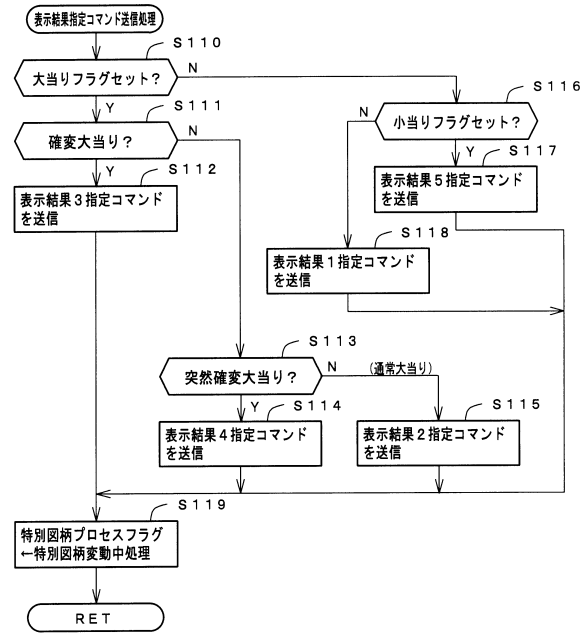
【図 18】



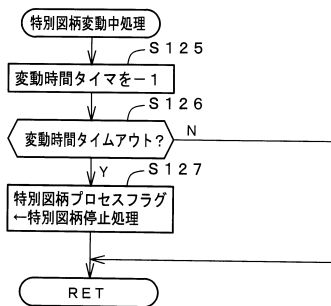
【図 19】



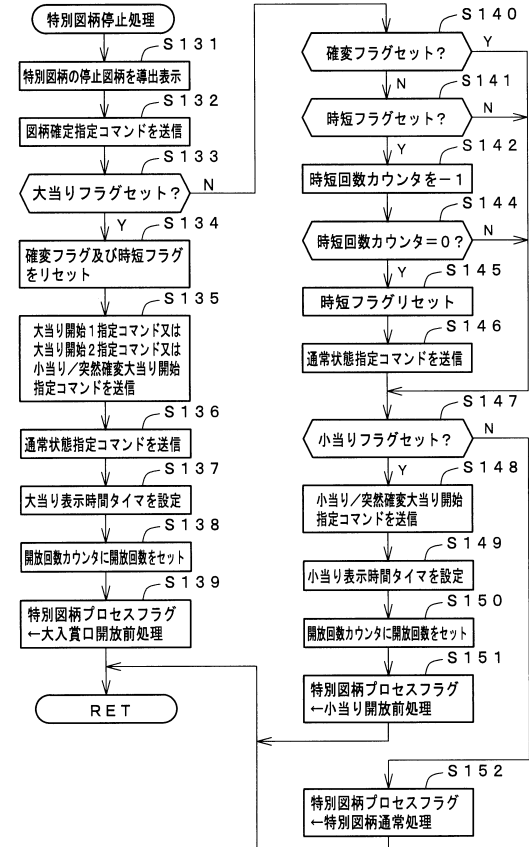
【図 20】



【図 21】

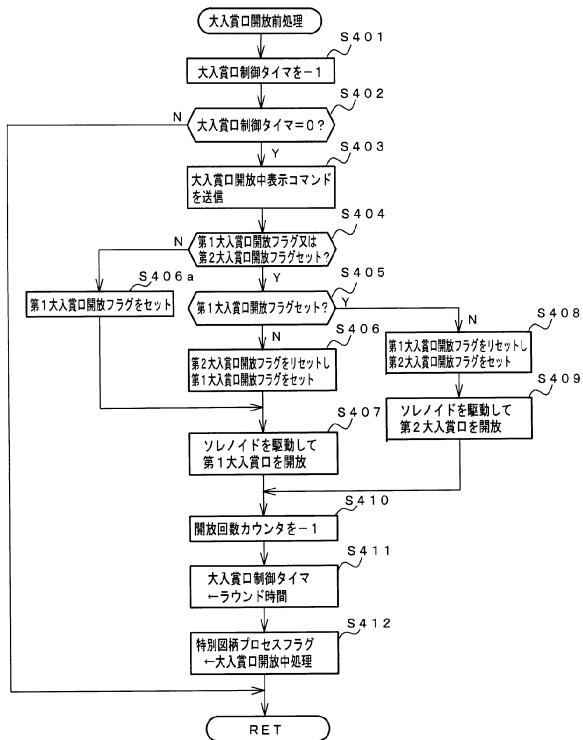


【図 22】

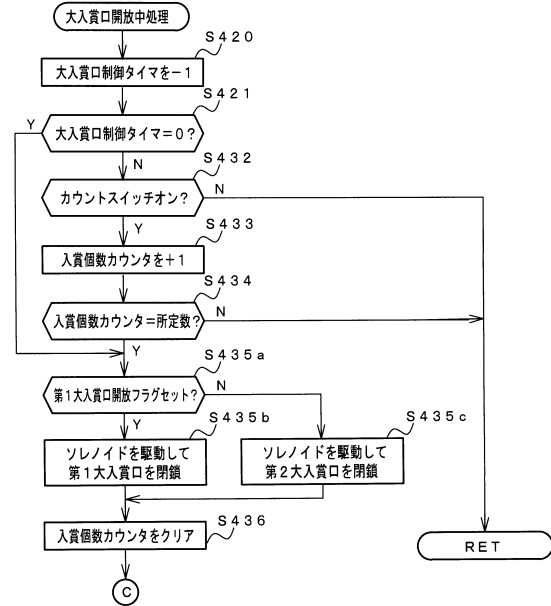




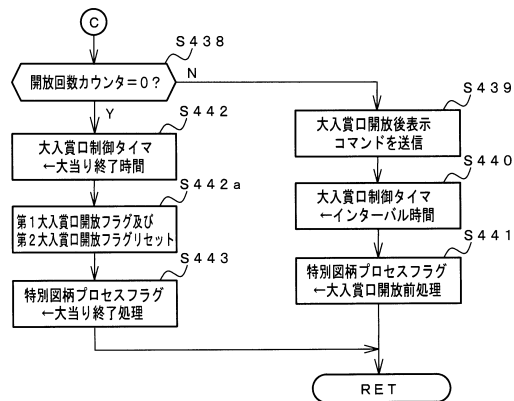
【図 23】



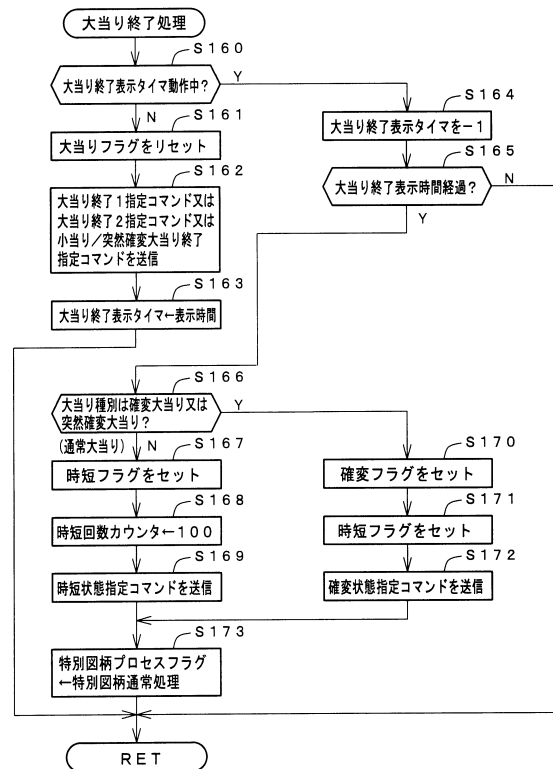
【図 24】



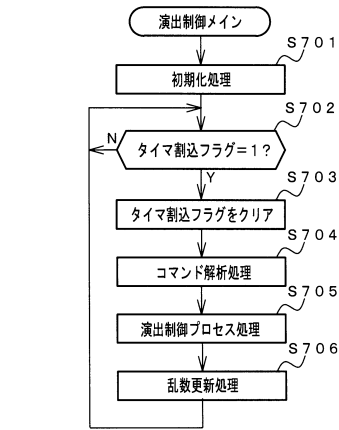
【図 25】



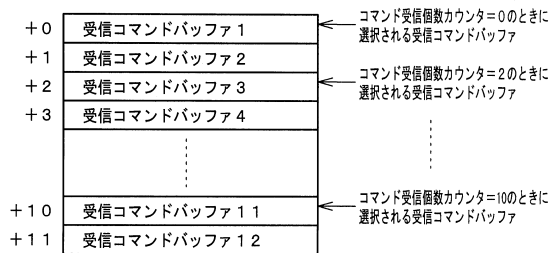
【図 26】



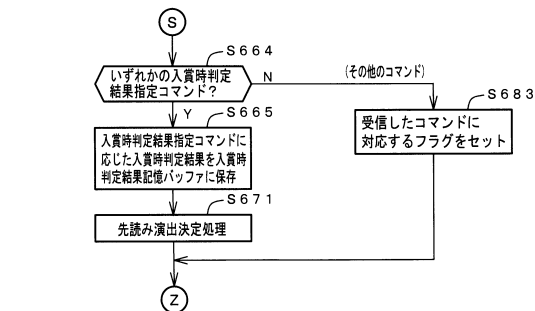
【図 27】



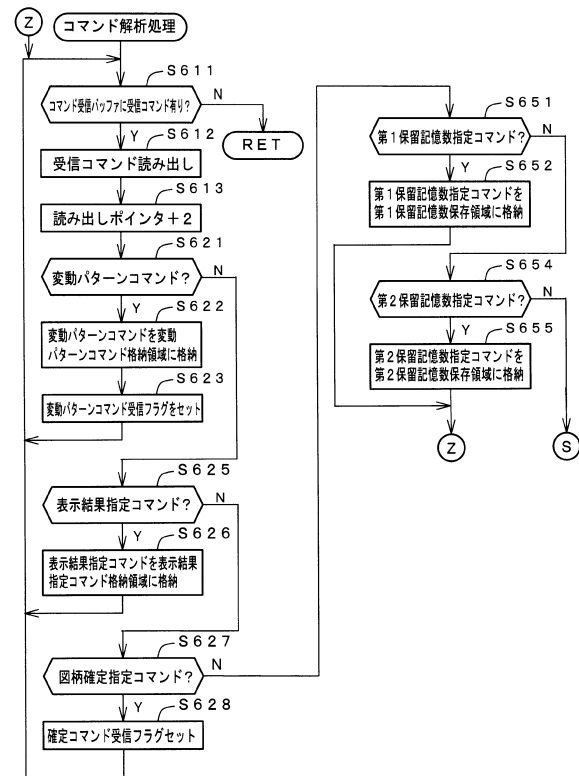
【図 28】



【図 30】



【図 29】



【図 31】

(A) 入賞時判定結果記憶バッファ

	入賞時判定結果	保留表示態様	最終表示態様	先読み演出パターン	シフト回数カウンタ		示唆演出態様
					第1シフト回数カウンタ	第2シフト回数カウンタ	
入賞時判定結果記憶バッファ1	第1始動入賞 / はずれ	通常態様	-	-	-	-	-
入賞時判定結果記憶バッファ2	第1始動入賞 / はずれ	通常態様	-	-	-	-	-
入賞時判定結果記憶バッファ3	第1始動入賞 / はずれ	通常態様	-	-	-	-	-
入賞時判定結果記憶バッファ4	第1始動入賞 / はずれ	通常態様	-	-	-	-	-
入賞時判定結果記憶バッファ5	第1始動入賞 / 通常大当たり	通常態様	第2特別態様	第2先読み演出パターン	1	3	第2演出態様
入賞時判定結果記憶バッファ6							
入賞時判定結果記憶バッファ7							
入賞時判定結果記憶バッファ8							

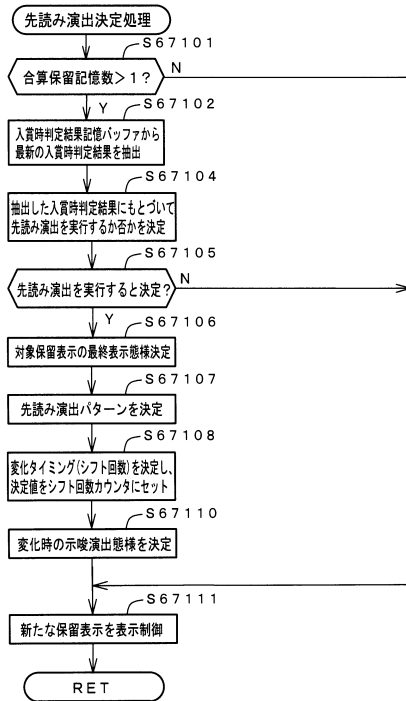
(B) 入賞時判定結果記憶バッファ(1回シフト後)

	入賞時判定結果	保留表示態様	最終表示態様	先読み演出パターン	シフト回数カウンタ		示唆演出態様
					第1シフト回数カウンタ	第2シフト回数カウンタ	
入賞時判定結果記憶バッファ1	第1始動入賞 / はずれ	通常態様	-	-	-	-	-
入賞時判定結果記憶バッファ2	第1始動入賞 / はずれ	通常態様	-	-	-	-	-
入賞時判定結果記憶バッファ3	第1始動入賞 / はずれ	通常態様	-	-	-	-	-
入賞時判定結果記憶バッファ4	第1始動入賞 / 通常大当たり	特殊態様	第2特別態様	第2先読み演出パターン	0	2	第2演出態様
入賞時判定結果記憶バッファ5							
入賞時判定結果記憶バッファ6							
入賞時判定結果記憶バッファ7							
入賞時判定結果記憶バッファ8							

(C) 入賞時判定結果記憶バッファ(3回シフト後)

	入賞時判定結果	保留表示態様	最終表示態様	先読み演出パターン	シフト回数カウンタ		示唆演出態様
					第1シフト回数カウンタ	第2シフト回数カウンタ	
入賞時判定結果記憶バッファ1	第1始動入賞 / はずれ	通常態様	-	-	-	-	-
入賞時判定結果記憶バッファ2	第1始動入賞 / 通常大当たり	第2特別態様	第2特別態様	第2先読み演出パターン	-	0	第2演出態様
入賞時判定結果記憶バッファ3							
入賞時判定結果記憶バッファ4							
入賞時判定結果記憶バッファ5							
入賞時判定結果記憶バッファ6							
入賞時判定結果記憶バッファ7							
入賞時判定結果記憶バッファ8							

【図 3 2】



【図 3 3】

(A) 先読み演出実行決定テーブル(保留表示変化中フラグ非セット時)

入賞時判定結果	内容	先読み演出 実行する	先読み演出 実行しない
入賞時判定結果1、21指定	入賞時に短縮非リーチはずれと判定したことの指定	0	100
入賞時判定結果2、22指定	入賞時に非リーチはずれと判定したことの指定	1	99
入賞時判定結果3、23指定	入賞時にノーマルはずれと判定したことの指定	5	95
入賞時判定結果4、24指定	入賞時に擬似連1ノーマルはずれと判定したことの指定	10	90
入賞時判定結果5、25指定	入賞時にスーパーはずれと判定したことの指定	15	85
入賞時判定結果6、26指定	入賞時に擬似連2スーパーはずれと判定したことの指定	20	80
入賞時判定結果7、27指定	入賞時に擬似連3スーパーはずれと判定したことの指定	25	75
入賞時判定結果8、28指定	入賞時にノーマル当りと判定したことの指定	80	20
入賞時判定結果9、29指定	入賞時に擬似連1ノーマル当りと判定したことの指定	85	15
入賞時判定結果10、30指定	入賞時にスーパー当りと判定したことの指定	90	10
入賞時判定結果11、31指定	入賞時に擬似連2スーパー当りと判定したことの指定	95	5
入賞時判定結果12、32指定	入賞時に擬似連3スーパー当りと判定したことの指定	99	1
入賞時判定結果13、33指定	入賞時に特殊当りと判定したことの指定	70	30

(B) 先読み演出実行決定テーブル(保留表示変化中フラグセット時)

入賞時判定結果	内容	先読み演出 実行する	先読み演出 実行しない
入賞時判定結果1、21指定	入賞時に短縮非リーチはずれと判定したことの指定	0	100
入賞時判定結果2、22指定	入賞時に非リーチはずれと判定したことの指定	1	99
入賞時判定結果3、23指定	入賞時にノーマルはずれと判定したことの指定	3	97
入賞時判定結果4、24指定	入賞時に擬似連1ノーマルはずれと判定したことの指定	5	95
入賞時判定結果5、25指定	入賞時にスーパーはずれと判定したことの指定	7	93
入賞時判定結果6、26指定	入賞時に擬似連2スーパーはずれと判定したことの指定	10	90
入賞時判定結果7、27指定	入賞時に擬似連3スーパーはずれと判定したことの指定	12	88
入賞時判定結果8、28指定	入賞時にノーマル当りと判定したことの指定	15	85
入賞時判定結果9、29指定	入賞時に擬似連1ノーマル当りと判定したことの指定	40	60
入賞時判定結果10、30指定	入賞時にスーパー当りと判定したことの指定	45	55
入賞時判定結果11、31指定	入賞時に擬似連2スーパー当りと判定したことの指定	48	52
入賞時判定結果12、32指定	入賞時に擬似連3スーパー当りと判定したことの指定	50	50
入賞時判定結果13、33指定	入賞時に特殊当りと判定したことの指定	35	65

【図 3 4】

(A) 最終表示態様決定テーブル

入賞時判定結果	特殊態様	第1特別態様	第2特別態様
はずれ	60	30	10
通常大当り/確変大当り	0	20	80
突然確変大当り/小当り	0	50	50

(B) 先読み演出パターン決定テーブル(合算保留記憶数=2)

最終表示態様	第1先読み演出 パターン (通常態様 →特殊態様)	第2先読み演出 パターン (通常態様 →特殊態様 →特別態様)	第3先読み演出 パターン (通常態様 →特別態様)
特殊態様	100	0	0
第1特別態様	0	0	100
第2特別態様	0	0	100

(C) 先読み演出パターン決定テーブル(合算保留記憶数&gt;2)

最終表示態様	第1先読み演出 パターン (通常態様 →特殊態様)	第2先読み演出 パターン (通常態様 →特殊態様 →特別態様)	第3先読み演出 パターン (通常態様 →特別態様)
特殊態様	100	0	0
第1特別態様	0	80	20
第2特別態様	0	60	40

【図 3 5】

(A) 第1先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル(保留表示変化中フラグ非セット時)  
(通常態様から特殊態様への変化タイミング)

変化タイミング (シフト回数)	1	2	3	4	5	6	7	8
1	-	100	70	50	45	40	35	30
2	-	-	30	30	25	25	25	25
3	-	-	-	20	20	20	20	20
4	-	-	-	-	10	10	10	10
5	-	-	-	-	-	5	7	7
6	-	-	-	-	-	-	3	5
7	-	-	-	-	-	-	-	3

(B) 第1先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル(保留表示変化中フラグセット時)  
(通常態様から特殊態様への変化タイミング)

変化タイミング (シフト回数)	1	2	3	4	5	6	7	8
1	-	100	30	20	10	5	3	3
2	-	-	70	30	20	10	7	5
3	-	-	-	50	25	20	10	7
4	-	-	-	-	45	25	20	10
5	-	-	-	-	-	40	25	20
6	-	-	-	-	-	-	35	25
7	-	-	-	-	-	-	-	30

【図 3 6】

(A) 第2先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル(保留表示変化中フラグ非セット時)

(通常態様から特殊態様への第1変化タイミングおよび特殊態様から第1特別態様への第2変化タイミング)

第1変化タイミング (シフト回数)	第2変化タイミング (シフト回数)	1	2	3	4	5	6	7	8
1	2	-	-	100	30	20	13	10	7
	3	-	-	-	50	25	17	10.5	7.3
	4	-	-	-	-	35	17	11	6
	5	-	-	-	-	-	19	11.5	8
	6	-	-	-	-	-	-	12	8.5
	7	-	-	-	-	-	-	-	8.7
2	3	-	-	-	20	7	7	6	5
	4	-	-	-	-	10	9	6.5	5.5
	5	-	-	-	-	-	11	7	6
	6	-	-	-	-	-	-	9	6.3
	7	-	-	-	-	-	-	-	6.5
	8	-	-	-	-	-	-	-	6.3
3	4	-	-	-	-	3	3	3	3
	5	-	-	-	-	-	5	4	3.3
	6	-	-	-	-	-	-	5	3.6
	7	-	-	-	-	-	-	-	3.9
	8	-	-	-	-	-	-	-	2
	9	-	-	-	-	-	-	-	2.3
4	5	-	-	-	-	-	-	1	1.5
	6	-	-	-	-	-	-	-	2
	7	-	-	-	-	-	-	-	2.5
	8	-	-	-	-	-	-	-	1
	9	-	-	-	-	-	-	-	1.5
	10	-	-	-	-	-	-	-	0.5

(B) 第2先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル(保留表示変化中フラグ非セット時)

(通常態様から特殊態様への第1変化タイミングおよび特殊態様から第2特別態様への第2変化タイミング)

第1変化タイミング (シフト回数)	第2変化タイミング (シフト回数)	1	2	3	4	5	6	7	8
1	2	-	-	100	50	35	19	12	8.7
	3	-	-	-	30	25	17	11.5	8.5
	4	-	-	-	-	20	15	11	8
	5	-	-	-	-	-	13	10.5	7.6
	6	-	-	-	-	-	-	10	7.3
	7	-	-	-	-	-	-	-	7
2	3	-	-	-	20	10	11	9	6.5
	4	-	-	-	-	7	9	7	6.3
	5	-	-	-	-	-	7	6.5	6
	6	-	-	-	-	-	-	6	5.5
	7	-	-	-	-	-	-	-	5
	8	-	-	-	-	-	-	-	3.9
3	4	-	-	-	-	3	5	4	3.6
	5	-	-	-	-	-	3	3	3.3
	6	-	-	-	-	-	-	3	3
	7	-	-	-	-	-	-	-	3
	8	-	-	-	-	-	-	-	2.5
	9	-	-	-	-	-	-	-	2.3
4	5	-	-	-	-	-	-	1	1.5
	6	-	-	-	-	-	-	-	2
	7	-	-	-	-	-	-	-	2.5
	8	-	-	-	-	-	-	-	1
	9	-	-	-	-	-	-	-	1.5
	10	-	-	-	-	-	-	-	0.5

## 【図 37】

(A) 第2先読み演出パターン変化タイミング決定テーブル(保留表示変化中フラグセット時)

(通常態様から特殊態様への第1変化タイミングおよび特殊態様から第1特別態様または第2特別態様への第2変化タイミング)

第1変化タイミング (シフト回数)	第2変化タイミング (シフト回数)	合算保留記憶数							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	2	-	-	100	20	3	1	1	0.5
	3	-	-	-	30	7	3	1.5	1
	4	-	-	-	-	10	5	2	1.5
	5	-	-	-	-	-	7	3	2
	6	-	-	-	-	-	-	4	2.3
	7	-	-	-	-	-	-	-	2.5
	8	-	-	-	-	-	-	-	3
2	3	-	-	-	50	20	9	5	3
	4	-	-	-	-	25	11	6	3.3
	5	-	-	-	-	-	13	6.5	3.6
	6	-	-	-	-	-	-	7	3.9
	7	-	-	-	-	-	-	-	5
	8	-	-	-	-	35	15	9	5.5
	9	-	-	-	-	-	17	10	6
3	4	-	-	-	-	-	-	10.5	6.3
	5	-	-	-	-	-	-	-	6.5
	6	-	-	-	-	-	-	-	7
	7	-	-	-	-	-	-	-	7.6
	8	-	-	-	-	-	-	-	8
	9	-	-	-	-	-	-	-	8.5
	10	-	-	-	-	-	-	-	8.7

## 【図 38】

(A) 第3先読み演出変化タイミング決定テーブル(保留表示変化中フラグ非セット時)

(通常態様から第1特別態様への変化タイミング)

変化タイミング (シフト回数)	合算保留記憶数							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1	-	100	50	30	20	20	20	20
2	-	-	50	50	45	40	35	30
3	-	-	-	20	25	25	25	25
4	-	-	-	-	10	10	10	10
5	-	-	-	-	-	5	7	7
6	-	-	-	-	-	-	3	5
7	-	-	-	-	-	-	-	3

(B) 第3先読み演出変化タイミング決定テーブル(保留表示変化中フラグ非セット時)

(通常態様から第2特別態様への変化タイミング)

変化タイミング (シフト回数)	合算保留記憶数							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1	-	100	70	50	45	40	35	30
2	-	-	30	30	25	25	25	25
3	-	-	-	20	20	20	20	20
4	-	-	-	-	10	10	10	10
5	-	-	-	-	-	5	7	7
6	-	-	-	-	-	-	3	5
7	-	-	-	-	-	-	-	3

(C) 第3先読み演出変化タイミング決定テーブル(保留表示変化中フラグセット時)

(通常態様から第1特別態様へまたは第2特別態様への変化タイミング)

変化タイミング (シフト回数)	合算保留記憶数							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1	-	100	30	20	10	5	3	3
2	-	-	70	30	20	10	7	5
3	-	-	-	50	25	20	10	7
4	-	-	-	-	45	25	20	10
5	-	-	-	-	-	40	25	20
6	-	-	-	-	-	-	35	25
7	-	-	-	-	-	-	-	30

## 【図 39】

(A) 変化タイミング時示唆演出態様決定テーブル

演出なし	第1演出態様	第2演出態様
0	20	80

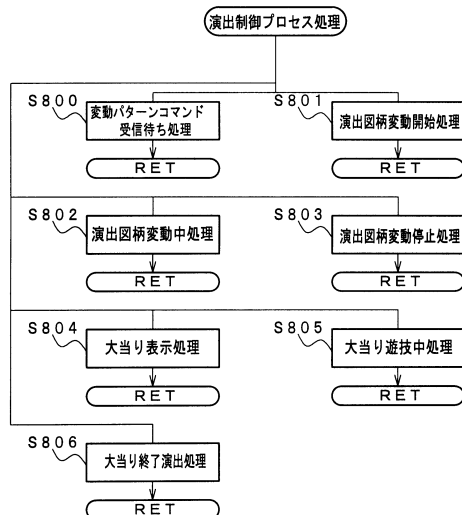
(B) 非変化タイミング時示唆演出態様決定テーブル(保留表示変化中フラグ非セット時)

演出なし	第1演出態様	第2演出態様
80	15	5

(C) 非変化タイミング時示唆演出態様決定テーブル(保留表示変化中フラグセット時)

演出なし	第1演出態様	第2演出態様
0	80	20

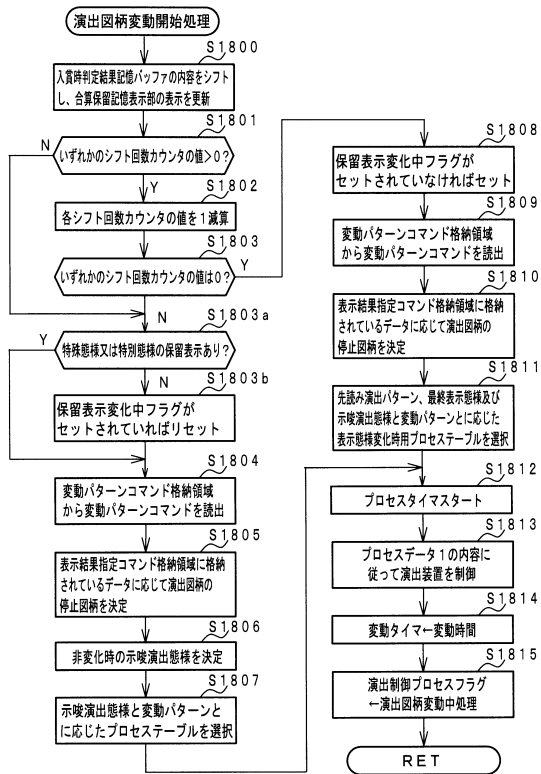
## 【図 40】



## 【図 41】



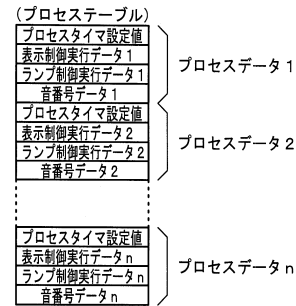
【図 4 2】



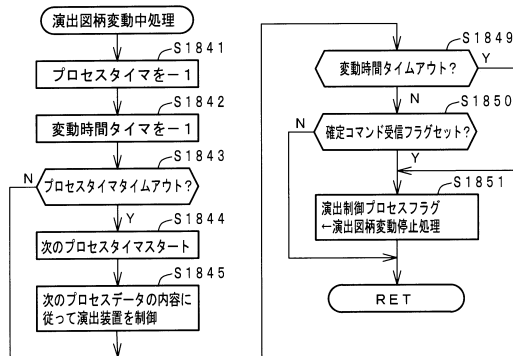
【図 4 3】

表示結果指定コマンド	停止図柄組合せの種類	左右停止図柄
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	偶数の揃い
確変大当り	確変大当り図柄	奇数の揃い

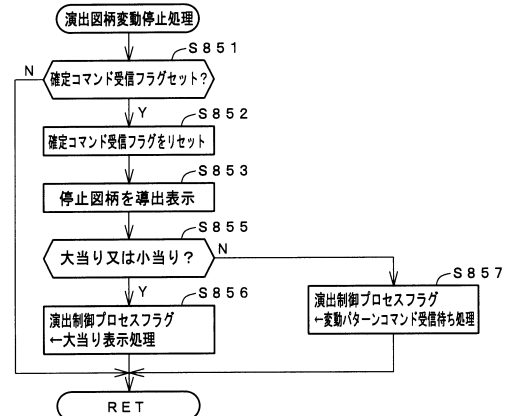
【図 4 4】



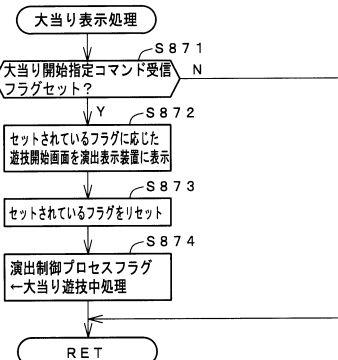
【図 4 5】



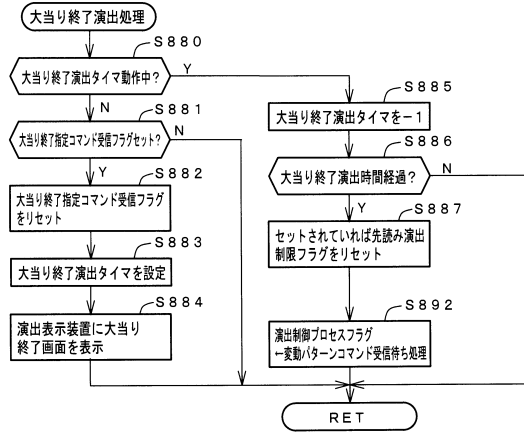
【図 4 6】



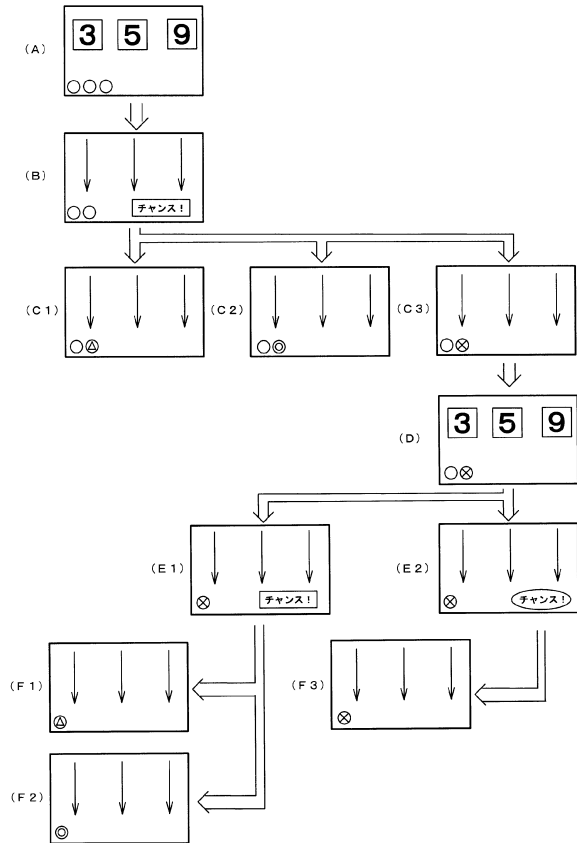
【図 4 7】



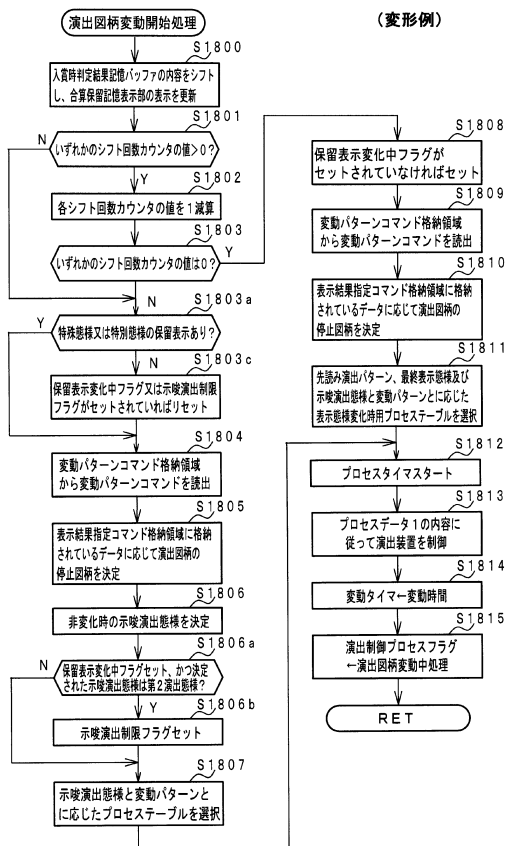
【図 48】



【図 49】



【図 50】



【図 51】

(A) 変化タイミング時示唆演出態様決定テーブル

演出なし	第1演出態様	第2演出態様
0	20	80

(B) 非変化タイミング時示唆演出態様決定テーブル(保留表示変化中フラグ非セット時)

演出なし	第1演出態様	第2演出態様
80	15	5

(C1) 非変化タイミング時示唆演出態様決定テーブル(保留表示変化中フラグセット時)  
(示唆演出制限フラグ非セット時)

演出なし	第1演出態様	第2演出態様
0	80	20

(C2) 非変化タイミング時示唆演出態様決定テーブル(保留表示変化中フラグセット時)  
(示唆演出制限フラグセット時)

演出なし	第1演出態様	第2演出態様
80	0	20

---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 1 3 - 1 1 6 3 1 4 ( J P , A )  
特開 2 0 1 4 - 0 6 4 7 6 3 ( J P , A )  
特開 2 0 0 1 - 2 3 9 0 1 1 ( J P , A )  
特開 2 0 1 3 - 1 5 8 5 5 9 ( J P , A )  
特開 2 0 1 2 - 1 3 0 5 9 6 ( J P , A )  
特開 2 0 1 1 - 0 4 5 5 1 1 ( J P , A )  
特開 2 0 1 3 - 0 1 3 6 7 5 ( J P , A )  
特開 2 0 1 3 - 1 4 6 6 2 9 ( J P , A )

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