

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6178881号

(P6178881)

(45) 発行日 平成29年8月9日(2017.8.9)

(24) 登録日 平成29年7月21日(2017.7.21)

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

請求項の数 2 (全 144 頁)

(21) 出願番号	特願2016-6250 (P2016-6250)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成28年1月15日 (2016.1.15)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2012-3441 (P2012-3441)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
の分割		(74) 代理人	100093687
原出願日	平成24年1月11日 (2012.1.11)		弁理士 富崎 元成
(65) 公開番号	特開2016-73846 (P2016-73846A)	(74) 代理人	100107951
(43) 公開日	平成28年5月12日 (2016.5.12)		弁理士 山田 勉
審査請求日	平成28年1月15日 (2016.1.15)	(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
		審査官	下村 輝秋

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】

始動条件が成立した後に開始条件が成立したことに基づいて変動表示を行い、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、

前記変動表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、

前記開始条件が成立する以前に、前記変動表示が第1状態となるか否か、及び、前記変動表示が該第1状態と異なる第2状態となるか否かを判定する判定手段と、

前記保留記憶に対応した保留表示を所定の表示態様で表示する保留表示制御手段と、

前記判定手段の判定結果に基づいて、前記第1状態となる可能性があることを予告する第1予告演出と、前記第2状態となる可能性があることを予告する第2予告演出とについて、前記判定手段による判定の対象となった前記変動表示の前記開始条件が成立する以前に実行するか否かを決定する予告演出決定手段と、

前記第1予告演出を実行すると決定されたことに基づいて該第1予告演出を実行し、前記第2予告演出を実行すると決定されたことに基づいて該第2予告演出を実行する予告演出実行手段と、を備え、

前記予告演出実行手段は、

前記第1予告演出を実行すると決定されたことに基づいて、前記判定手段による判定の対象となった前記変動表示の前記開始条件が成立する以前に実行される変動表示であって且つ前記判定手段による判定の対象となった前記変動表示の前記始動条件が成立した後に実行される変動表示において、その変動表示期間が所定条件を満たす場合に、当該判定の

10

20

対象となった前記変動表示に対応した保留表示に対して第 1 保留演出を実行して当該保留表示の表示態様を第 1 表示態様に変化させ、

前記第 2 予告演出を実行すると決定されたことに基づいて、前記判定手段による判定の対象となった前記変動表示の前記開始条件が成立する以前に実行される変動表示であって且つ前記判定手段による判定の対象となった前記変動表示の前記始動条件が成立した後に実行される変動表示において、その変動表示期間が所定条件を満たす場合に、当該判定の対象となった前記変動表示に対応した保留表示に対して第 2 保留演出を実行して当該保留表示の表示態様を前記第 1 表示態様と異なる第 2 表示態様に変化させる、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

10

請求項 1 の遊技機であって、

前記開始条件が成立する以前に、前記判定手段の判定結果を示す判定情報と、前記保留記憶が増加したことを示す保留記憶情報を送信する情報送信手段と、

一の保留記憶に関連して送信された前記判定情報及び前記保留記憶情報の少なくとも一方を正常に受信することができなかった場合に、前記第 1 予告演出及び前記第 2 予告演出の実行を制限する演出制限手段と、を備える、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

20

本発明は、開始条件が成立したことに基づいて変動表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来より、特許文献 1 に示すように、上記の遊技機において、前記決定された遊技内容に応じて、保留表示の表示態様を変化させ、該表示態様を変化させる場合に、表示態様を変化することを遊技者に事前に知らせる前知演出（パラシュートの落下）を実行するものが知られている。

【先行技術文献】

【特許文献】

30

【0003】

【特許文献 1】特開 2006-015006 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献 1 に示す遊技機では、前知演出が行われても、保留表示の表示態様は一種類にしか変化しないため、遊技者の興味を集めるには乏しかった。

【0005】

本発明は、このような背景のもとになされたものであり、保留表示の表示態様を変化させる予告に対して遊技者の興味を集めることができるような遊技機を提供することにある。

40

【課題を解決するための手段】

【0006】

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

【0007】

まず手段 1 に係る発明は、

始動条件が成立した後に開始条件が成立したこと（第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のいずれの変動表示も実行されておらず、かつ大当り遊技状態でもないこと）に基づいて変動

50

表示を行い（第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b）、遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

前記変動表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段（図20（B）に示す第1保留記憶バッファ及び第2保留記憶バッファ）と、

前記開始条件が成立する以前に、前記変動表示が第1状態となるか否か、及び、前記変動表示が該第1状態と異なる第2状態となるか否かを判定する判定手段（S1217又はS1228の入賞時演出処理を行う遊技制御用マイクロコンピュータ560）と、

前記保留記憶に対応した保留表示を所定の表示態様で表示する保留表示制御手段（演出表示装置9の合算保留記憶表示部18c）と、

前記判定手段の判定結果に基づいて、前記第1状態となる可能性があることを予告する第1予告演出（保留表示の色変化）と、前記第2状態となる可能性があることを予告する第2予告演出（保留表示の形状変化）とについて、前記判定手段による判定の対象となった前記変動表示の前記開始条件が成立する以前に実行するか否かを決定する予告演出決定手段（S6010、S6027、S8010の処理を行う演出制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記第1予告演出を実行すると決定されたことに基づいて該第1予告演出を実行し、前記第2予告演出を実行すると決定されたことに基づいて該第2予告演出を実行する予告演出実行手段（S8108の処理を行う演出制御用マイクロコンピュータ100）と、を備え、

前記予告演出実行手段は、

前記第1予告演出を実行すると決定されたことに基づいて、前記判定手段による判定の対象となった前記変動表示の前記開始条件が成立する以前に実行される変動表示であって且つ前記判定手段による判定の対象となった前記変動表示の前記始動条件が成立した後に実行される変動表示において、その変動表示期間が所定条件を満たす場合に、当該判定の対象となった前記変動表示に対応した保留表示に対して第1保留演出（図60：刷毛1110とバケツ1120を持った小人1100又は巨人1200が登場）を実行して当該保留表示の表示態様を第1表示態様（図62（a）：変化なし、青、赤）に変化させ、

前記第2予告演出を実行すると決定されたことに基づいて、前記判定手段による判定の対象となった前記変動表示の前記開始条件が成立する以前に実行される変動表示であって且つ前記判定手段による判定の対象となった前記変動表示の前記始動条件が成立した後に実行される変動表示において、その変動表示期間が所定条件を満たす場合に、当該判定の対象となった前記変動表示に対応した保留表示に対して第2保留演出（図61：ハンマー1210を持った小人1100又は巨人1200が登場）を実行して当該保留表示の表示態様を前記第1表示態様と異なる第2表示態様（図62（b）：割れない、割れる）に変化させる、ことを特徴とする遊技機である。

手段1の遊技機は、

前記開始条件が成立する以前に、前記判定手段の判定結果を示す判定情報と、前記保留記憶が増加したことを示す保留記憶情報を送信する情報送信手段と、

一の保留記憶に関連して送信された前記判定情報及び前記保留記憶情報の少なくとも一方を正常に受信することができなかった場合に、前記第1予告演出及び前記第2予告演出の実行を制限する演出制限手段と、を備えるようにしても良い。

【0008】

また手段2に係る発明は、

手段1に記載した遊技機であって、

前記予告演出実行手段は、前記第1保留演出を実行しても前記保留表示の表示態様を前記第1表示態様に変化させない場合があり（図62（a）：変化なし、青変化、赤変化の場合がある）、

前記第1保留演出は、前記保留表示の表示態様を前記第1表示態様に変化させる割合が異なる複数種類の演出を有し（図59（c）：保留球変化期待度が低い小人の登場と、保留球変化期待度が高い巨人の登場がある）、

10

20

30

40

50

前記予告演出実行手段は、前記第1予告演出を実行すると決定されたことに基づいて、前記複数種類の第1保留演出のうちのいずれかを実行する（図63の演出出現率で小人又は巨人を登場させる）ことを特徴とする遊技機である。

【0009】

また手段3に係る発明は、

前記第1表示態様は、前記第1状態となる期待度が異なる複数種類の表示態様を有し（図59（a）：大当たり期待度が低い変化なしと、大当たり期待度が中程度の青変化と、大当たり期待度が高い赤変化がある）、

前記第1保留演出は、前記保留表示の表示態様を前記複数種類の第1表示態様の各々に変化させる割合が異なる複数種類の演出を有し（図59（c）：保留球変化期待度が低い小人の登場と、保留球変化期待度が高い巨人の登場がある）、

10

前記予告演出実行手段は、前記第1予告演出を実行すると決定されたことに基づいて、前記複数種類の第1保留演出のうちのいずれかを実行する（図63の演出出現率で小人又は巨人を登場させる）ことを特徴とする遊技機である。

ここで「期待度」とは、第1状態でないときに選択される割合と、第1状態のときに選択される割合とが異なることを意味する。

【0010】

また手段4に係る発明は、

手段2又は3に記載した遊技機であって、

前記予告演出実行手段は、前記保留表示の表示態様を前記第1表示態様に変化させる際に、前記複数種類の第1保留演出のうちの一の保留演出を実行した後に他の保留演出を実行可能である（図63：A12，A21で小人塗るから巨人塗るに変化）ことを特徴とする遊技機である。

20

【0011】

また手段5に係る発明は、

前記第2保留演出は、複数種類の演出（図61：ハンマー1210を持った小人1100又は巨人1200が登場）を有し、

前記予告演出実行手段は、前記保留表示の表示態様を前記第1表示態様に変化させる際に、前記複数種類の第2保留演出のうちの一の保留演出を実行した後に前記複数種類の第1保留演出のうちの一の保留演出を実行可能である（図63：A22で小人割るから巨人塗るに変化）ことを特徴とする遊技機である。

30

【0012】

また手段6に係る発明は、

手段1～5のいずれか1つに記載した遊技機であって、

前記予告演出実行手段は、

一の保留表示の表示態様を第1表示態様に変化させている状態において、他の保留表示の表示態様を第1表示態様に変化させることが可能であり、

前記一の保留表示が変化した第1表示態様が示す前記第1状態となる期待度よりも、前記他の保留表示が変化した第1表示態様が示す前記第1状態となる期待度が低い場合には、当該他の保留表示の表示態様を第1表示態様に変化させない（S6018CでYESならば、先読み予告演出を決定せず、先読み予告演出を実行しない）ことを特徴とする遊技機である。

40

【0013】

なお上記では、第1状態が大当たりであり、第2状態がスーパーリーチである例について説明したが、これとは逆に、第1状態がスーパーリーチであり、第2状態が大当たりであっても良い。さらに第1状態や第2状態は、大当たりやスーパーリーチ以外の状態であっても良い。

【0014】

また上記では、第1予告演出が保留表示の色変化で、第2予告演出が保留表示の形状変化である例について説明したが、これとは逆に、第1予告演出が保留表示の形状変化で、

50

第2予告演出が保留表示の色変化であっても良い。さらに第1予告演出や第2予告演出は、色変化や形状変化以外の変化であっても良い。

【発明の効果】

【0015】

まず手段1に係る遊技機によれば、保留表示の表示態様を変化させる予告演出を行うときに、2種類の保留演出（第1保留演出、第2保留演出）のいずれかが実行されるので、保留表示の表示態様を変化させる予告演出に対して遊技者の興味を集めることができる。

【0016】

また手段2に係る遊技機によれば、第1保留演出を実行する際に、保留表示の表示態様を第1表示態様に変化させる割合が異なる、複数種類の第1保留演出のいずれかを実行するので、該第1保留演出の種類に対して遊技者に興味を持たせることができる。

10

【0017】

また手段3に係る遊技機によれば、第1保留演出を実行する際に、保留表示の表示態様を第1状態となる期待度が異なる複数種類の第1表示態様の各々に変化させる割合が異なる、複数種類の第1保留演出のいずれかを実行するので、該第1保留演出の種類に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【0018】

また手段4に係る遊技機によれば、複数種類の保留演出を段階的に変化させて実行するので、該保留演出の実行途中に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【0019】

20

また手段5に係る遊技機によれば、保留演出が段階的に変化すると共に、該保留演出が第2保留演出から第1保留演出に変化するので、遊技者に興味を持たせることができる。

【0020】

また手段6に係る遊技機によれば、既に示されている第1表示態様よりも期待度が低い場合には他の保留表示の表示態様の変化が行われないので、表示態様の変化が煩雑になるのを避けることができると共に、遊技者を興醒めさせないようにすることができる。

【0021】

なお本発明は、以下に示す手段11～16の遊技機を提供することも目的とし、該手段11～16は、前記手段1～6に任意に適用可能である。

【0022】

30

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、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を変動表示（「可変表示」ともいう。）可能な変動表示部が設けられ、変動表示部において識別情報の変動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。

【0023】

なお、遊技価値とは、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。

40

【0024】

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変動表示部において開始される特別図柄（識別情報）の変動表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様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

50

ウンドということがある。

【0025】

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

10

【0026】

この種の遊技機は、通常、遊技領域に設けられた始動入賞口に遊技球が始動入賞すると、その始動入賞にもとづいて大当たりとするか否かやリーチとするか否かを直ちに判定するのではなく、その始動入賞にもとづく変動表示を開始可能となったタイミングで各乱数値を読み出し、大当たりとするか否かやリーチとするか否かを判定するように構成されている。

【0027】

一方、そのような遊技機において、その始動入賞にもとづく変動表示を実行する前に、あらかじめ各乱数値を先読みして大当たりとなるか否かやリーチとなるか否かを判定するように構成したものがある（例えば、特許文献1参照）。特許文献1に記載された遊技機では、遊技制御手段が、始動入賞があったことを示す保留記憶情報（2つの識別情報のうちのいずれの識別情報に対する始動入賞があったかを示す情報と保留記憶数を示す情報）を指定するコマンドと先読み判定の判定結果を指定するコマンドを演出制御手段に送信し、演出制御手段が、受信したコマンドにもとづいて、始動入賞にもとづく変動表示を実行する前に大当たりの発生の可能性等を予告する予告演出を実行するか否かを決定するように構成している（例えば、特開2010-35879号公報参照）。

20

【0028】

この特開2010-35879号公報に記載された遊技機では、始動入賞にもとづく変動表示を実行する前に、大当たりとなるか否かやリーチとなるか否かに応じた信頼性の高い予告演出を実行することが可能である。しかし、始動入賞時に送信されるコマンドの一部を正常に受信することができなかった場合であっても予告演出が実行可能であるので、正常に受信することができなかったコマンドで指定される信頼性の低い情報にもとづいて予告演出を実行してしまうことになり、予告演出の信頼性を低下させてしまうおそれがある。

30

【0029】

そこで、本発明は、始動入賞にもとづく変動表示を実行する前に予告演出が実行可能な遊技機において、予告演出の信頼性が低下することを防止することができるような、手段11～16の遊技機を提供することを目的とする。

【0030】

40

（手段11）本発明による遊技機は、第1の始動領域（例えば、第1始動入賞口13）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過した後に、変動表示（「可変表示」ともいう。）の開始を許容する変動表示の開始条件の成立（例えば、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれの変動表示も実行されておらず、かつ大当たり遊技状態でもないこと）にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の第1の識別情報（例えば、第1特別図柄）の変動表示を行い表示結果を導出表示する第1の変動表示部（例えば、第1特別図柄表示器8a）と、第2の始動領域（例えば、第2始動入賞口14）を遊技媒体が通過した後に、開始条件の成立にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の第2の識別情報（例えば、第2特別図柄）の変動表示を行い表示結果を導出表示する第2の変動表示部（例えば、第2特別図柄表示器8b）とを備え、第1の変動表示部または第2の変動表示部に特定表示結果（例えば、大

50

当り図柄)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(例えば、大当り遊技状態)に移行させる遊技機であって、遊技の進行を制御する遊技制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560)と、遊技制御手段からの情報にもとづいて第1の変動表示部および第2の変動表示部における変動表示に対応した演出(例えば、演出図柄の変動表示)を実行する演出装置(例えば、演出表示装置9)を制御する演出制御手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100)と、を備え、遊技制御手段は、第1の始動領域または第2の始動領域を遊技媒体が通過したときに、数値データ(例えば、ハードウェア乱数であるランダムR(大当り判定用乱数)や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム3))を抽出する数値データ抽出手段(例えば、遊技制

10

御用マイクロコンピュータ560におけるステップS1216, S1227を実行する部分)と、第1の始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず開始条件が成立していない変動表示について、所定の上限数(例えば、4)を限度に、数値データ抽出手段が抽出した数値データを保留記憶として記憶する第1の保留記憶手段(例えば、図20(B)に示す第1保留記憶バッファ)と、第2の始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず開始条件が成立していない変動表示について、所定の上限数(例えば、4)を限度に、数値データ抽出手段が抽出した数値データを保留記憶として記憶する第2の保留記憶手段(例えば、図20(B)に示す第2保留記憶バッファ)と、数値データ抽出手段によって抽出された数値データにもとづく開始条件が成立する以前に、当該数値データ抽出手段によって抽出された数値データを用いて、変動表示が所定の状態(例えば、スーパーリーチ)となる

20

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におけるステップS1217, S1228を実行する部分)と、第1の保留記憶手段または第2の保留記憶手段が記憶する保留記憶が増加したことを認識可能に保留記憶情報(例えば、始動入賞指定コマンド、合算保留記憶数指定コマンド)を送信する保留記憶情報送信手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS1220, S1221, S1231, S1232を実行する部分)と、判定手段の判定結果を示す判定結果情報(例えば、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド)を送信する判定結果情報送信手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS1218, S1219, S1229, S1230を実行する部分)と、数値データ抽出手段によって抽出された数値データにもとづく開始条件が成立したときに、当該数値データ抽出手段によっ

30

て抽出された数値データを用いて、変動表示を所定の状態とするか否かを決定する開始時状態決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS61, S62, S74, S91~S105を実行する部分)と、を含み、演出制御手段は、判定結果情報にもとづいて、所定の状態となる可能性があることを予告する予告演出(例えば、先読み予告演出)を、判定手段による判定の対象となった数値データにもとづく開始条件が成立する以前に実行するか否かを決定する予告演出決定手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS6011, S6027, S8010を実行する部分)と、予告演出決定手段によって予告演出を実行すると決定されたことにもとづいて、該予告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におけるステップS6016, S6017, S8108を実行する部分)と、

40

保留記憶情報に含まれる第1の保留記憶手段と第2の保留記憶手段とのうちいずれの保留記憶が増加したかを特定可能な保留記憶手段特定情報を正常に受信することができなかった場合に、予告演出の実行を制限する予告演出制限手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS6004, S6006でNのときにステップS6033を実行して先読み予告設定制限期間を開始し、ステップS8002, S8003でYのときにステップS8005を実行して先読み予告設定制限期間を終了する部分)と、を含むことを特徴とする。そのような構成により、保留記憶情報に含まれる保留記憶手段特定情報を正常に受信することができなかった場合には予告演出の実行を制限するので、変動表示を行う前に実行可能な予告演出の信頼性が低下することを防止することができる。

(手段12) 手段11において、保留記憶情報送信手段は、保留記憶情報として、保留記憶手段特定情報(例えば、始動入賞指定コマンド)と、第1の保留記憶手段と第2の保留記憶手段とが記憶する保留記憶の数を特定可能な保留記憶数特定情報(例えば、合算保留記憶数指定コマンド)とを送信し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS1220, S1221, S1231, S1232を実行する)、予告演出制限手段は、受信した保留記憶手段特定情報にもとづく第1の保留記憶手段と第2の保留記憶手段とのうちいずれの保留記憶が増加したかの特定結果と、受信した保留記憶数特定情報にもとづく第1の保留記憶手段と第2の保留記憶手段とが記憶する保留記憶の数の特定結果とが矛盾する場合も、予告演出の実行を制限する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS6006でNのときにステップS6033を実行して先読み予告設定制限期間を開始する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、保留記憶手段特定情報にもとづく特定結果と保留記憶数特定情報にもとづく特定結果とが矛盾する場合も予告演出の実行を制限するので、変動表示を行う前に実行可能な予告演出の信頼性が低下することを防止することができる。

【0032】

(手段13) 手段11または手段12において、予告演出決定手段は、判定結果情報にもとづいて、判定手段によって所定の状態となると判定されたことを特定した場合には、第1態様(例えば、「カウントダウン」)または第2態様(例えば、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」)の予告演出を実行するか否かを決定し、判定手段によって所定の状態とならないと判定されたことを特定した場合には、第2態様の予告演出を実行するか否かを決定し(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS6010, S6027, S8010を実行するときに、図41に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」や「モード移行」の先読み予告演出については、非リーチはずれやスーパーリーチはずれの場合にも決定する場合があります、「カウントダウン」の先読み予告演出については、スーパーリーチ大当りの場合にのみ決定する場合があります)、予告演出実行手段は、予告演出制限手段によって予告演出の実行を制限されている場合であっても、第2態様の予告演出を実行可能である(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS6026で選択した先読み予告振分テーブルCを用いてステップS6027を実行するときに、図41(C)に示すように、非リーチはずれのときに「図柄変動時の変動形態の変化」や「モード移行」の先読み予告演出のみを決定して、ステップS8108を実行可能である)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、所定の状態となる場合とならない場合との両方に実行可能な第2態様の予告演出については、予告演出の実行を制限されている場合であっても実行可能としているので、変動表示を行う前に実行可能な予告演出の信頼性を確保した上で、変動表示を行う前に実行可能な予告演出の出現頻度もある程度確保することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0033】

(手段14) 手段11から手段13のうちのいずれかにおいて、遊技制御手段は、開始時状態決定手段の決定結果にもとづいて、第1の始動領域または第2の始動領域を遊技媒体が通過した順に、第1の変動表示部における第1の識別情報の変動表示または第2の変動表示部における第2の識別情報の変動表示を実行する変動表示実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS52~S54を実行して、ステップS108, S121, S1125, S1126, S1128, S3201~S3204を実行する部分)を含み、保留記憶情報送信手段は、保留記憶情報として、保留記憶手段特定情報(例えば、始動入賞指定コマンド)と、第1の保留記憶手段と第2の保留記憶手段とが記憶する保留記憶の数を特定可能な保留記憶数特定情報(例えば、合算保留記憶数指定コマンド)とを送信し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS1220, S1221, S1231, S1232を実行する)、予告演出決定手段は、判定結果情報にもとづいて、判定手段によって所定の状態となると判定されたことを特定した場合には、第1態様(例えば、「カウントダウン」)または第2態様(例えば、「

10

20

30

40

50

図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」)の予告演出を実行するか否かを決定し、判定手段によって所定の状態とならないと判定されたことを特定した場合には、第2態様の予告演出を実行するか否かを決定し(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS6010、S6027、S8010を実行するときに、図41に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」や「モード移行」の先読み予告演出については、非リーチはずれやスーパーリーチはずれの場合にも決定する場合があります、「カウントダウン」の先読み予告演出については、スーパーリーチ大当りの場合にのみ決定する場合があります)、予告演出実行手段は、保留記憶手段特定情報を正常に受信することができなかった場合であっても、保留記憶数特定情報および判定結果情報を正常に受信した場合には、第2態様の予告演出を実行可能である(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS6026で選択した先読み予告振分テーブルCを用いてステップS6027を実行するときに、図41(C)に示すように、非リーチはずれのときに「図柄変動時の変動形態の変化」や「モード移行」の先読み予告演出のみを決定して、ステップS8108を実行可能である)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、保留記憶手段特定情報を正常に受信することができなかった場合であっても、保留記憶数特定情報および判定結果情報を正常に受信した場合には、所定の状態となる場合とならない場合との両方に実行可能な第2態様の予告演出については実行可能としているので、変動表示を行う前に実行可能な予告演出の信頼性が低下することを防止しつつ、変動表示を行う前に実行可能な予告演出の出現頻度もある程度確保することができ、遊技に対する興味を向上させることができる。

10

20

【0034】

(手段15) 手段11から手段14のうちのいずれかにおいて、予告演出制限手段は、正規の順序で保留記憶情報および判定結果情報を受信することができなかった場合も、予告演出の実行を制限する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS6004でNのときにステップS6033を実行して先読み予告設定制限期間を開始する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、正規の順序で保留記憶情報および判定結果情報を受信することができなかった場合も予告演出の実行を制限するので、変動表示を行う前に実行可能な予告演出の信頼性が低下することを防止することができる。

【0035】

(手段16) 手段11から手段15のうちのいずれかにおいて、演出制御手段は、保留記憶情報にもとづいて第1の保留記憶手段と第2の保留記憶手段とが記憶する保留記憶の数を特定し、該特定した保留記憶の数の保留表示を所定の表示態様(例えば、第1通常表示(赤色の丸形表示)、第2通常表示(青色の丸形表示))で表示する保留表示制御手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS6021、S6022を実行する部分)を含み、保留表示制御手段は、保留記憶情報または判定結果情報を正常に受信することができなかった場合であっても、第1の保留記憶手段または第2の保留記憶手段に保留記憶が増加したことを認識した場合には、該増加した保留記憶に対応する保留表示を所定の表示態様とは異なる特別な表示態様(例えば、取りこぼし態様(緑色の丸形表示))で表示する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS6032を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、保留記憶情報または判定結果情報を正常に受信することができなかった場合であっても、保留記憶の数を遊技者に認識させることができ、遊技者に不信感を抱かせることを防止することができる。

30

40

【図面の簡単な説明】

【0036】

【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。

50

【図 4】主基板における C P U 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】4 m s 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】大当り判定テーブル、小当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 9】大当り用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 10】はずれ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 11】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 12】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

10

【図 13】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 14】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 15】図柄指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 16】変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 17】変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。

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

【図 19】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 20】保留特定領域および保留バッファの構成例を示す説明図である。

【図 21】入賞時演出処理を示すフローチャートである。

【図 22】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

20

【図 23】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 24】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 25】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 26】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 27】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 28】大当り終了処理を示すフローチャートである。

【図 29】特別図柄表示制御処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【図 30】演出制御用 C P U が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

。

【図 31】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。

30

【図 32】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 33】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 34】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 35】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 36】始動入賞時コマンド格納領域の具体例を示す説明図である。

【図 37】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図 38】先読み予告演出決定処理を示すフローチャートである。

【図 39】先読み予告演出決定処理を示すフローチャートである。

【図 40】先読み予告演出決定処理を示すフローチャートである。

【図 41】先読み予告振分テーブルの具体例を示す説明図である。

40

【図 42】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 43】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 44】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 45】演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。

【図 46】プロセスデータの構成例を示す説明図である。

【図 47】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 48】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 49】大当り表示処理を示すフローチャートである。

【図 50】大当り終了演出処理を示すフローチャートである。

【図 51】先読み予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。

50

【図 5 2】先読み予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
【図 5 3】先読み予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
【図 5 4】先読み予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。
【図 5 5】先読み予告演出の実行タイミングを示す説明図である。
【図 5 6】先読み予告演出の実行タイミングを示す説明図である。
【図 5 7】先読み予告設定制限期間を説明するための説明図である。
【図 5 8】先読み予告設定制限期間を説明するための説明図である。
【図 5 9】保留球変化に関する複数の演出系統を示す説明図である。
【図 6 0】保留球変化の演出態様（色変化：大当たり期待度）の具体例を示す説明図である

10

。【図 6 1】保留球変化の演出態様（形状変化：スーパーリーチ期待度）の具体例を示す説明図である。

【図 6 2】保留球の変化態様の振り分けを示す説明図である。
【図 6 3】保留球の色決定時における演出振り分けを示す説明図である。
【図 6 4】保留球の形状決定時における演出振り分けを示す説明図である。
【図 6 5】保留球表示処理用テーブルの具体例を示す説明図である。
【図 6 6】保留球表示処理用テーブルの具体例を示す説明図である。
【図 6 7】先読み予告演出の実行タイミングを示す説明図である。
【発明を実施するための形態】

【0037】

20

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。

【0038】

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

30

【0039】

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。

【0040】

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 特別図柄の変動表示に同期した演出図柄の変動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、演出図柄の変動表示を行う変動表示装置に相当する。なお「変動表示」は「可変表示」ともいう。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）の演出図柄を変動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 特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動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 特別図柄の変動表示が実行されてい

40

50

るときに、その変動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。

【0041】

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

10

【0042】

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

20

【0043】

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

30

【0044】

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

40

【0045】

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

【0046】

第 4 図柄の変動（変動表示）は、第 4 図柄表示領域 9 c、9 d を所定の表示色（例えば、青色）で一定の時間間隔で点灯と消灯とを繰り返す状態を継続することによって実現さ

50

れる。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の変動表示と、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおける第1特別図柄用の第4図柄の変動表示とは同期している。第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の変動表示と、第2特別図柄用の第4図柄表示領域9dにおける第2特別図柄用の第4図柄の変動表示とは同期している。同期とは、変動表示の開始時点および終了時点が同じであって、変動表示の期間が同じであることをいう。また、第1特別図柄表示器8aにおいて大当たり図柄が停止表示されるときには、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて大当たりを想起させる表示色（はずれとは異なる表示色。例えば、はずれのときには青色で表示されるのに対して、大当たりのときには赤色で表示される。なお、大当たりの種類（15R確変大当たりや、10R確変大当たり、2R確変大当たりのいずれであるかに応じて表示色を異ならせてもよい。）で点灯されたままになる。第2特別図柄表示器8bにおいて大当たり図柄が停止表示されるときには、第2特別図柄用の第4図柄表示領域9dにおいて大当たりを想起させる表示色（はずれとは異なる表示色。例えば、はずれのときには青色で表示されるのに対して、大当たりのときには赤色で表示される。なお、大当たりの種類（15R確変大当たりや、10R確変大当たり、2R確変大当たりのいずれであるかに応じて表示色を異ならせてもよい。）で点灯されたままになる。なお、第4図柄表示領域9c、9dの消灯時の表示色は、消灯したときに背景画像と同化して見えなくなることを防止するために、背景画像とは異なる表示色（例えば、黒色）であることが望ましい。

【0047】

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

【0048】

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

【0049】

遊技盤6における下部の左側には、識別情報としての第1特別図柄を変動表示する第1特別図柄表示器（第1変動表示部）8aが設けられている。この実施の形態では、第1特別図柄表示器8aは、0～9の数字を変動表示可能な簡易で小型の表示器（例えば7セグメントLED）で実現されている。すなわち、第1特別図柄表示器8aは、0～9の数字（または、記号）を変動表示するように構成されている。遊技盤6における下部の右側には、識別情報としての第2特別図柄を変動表示する第2特別図柄表示器（第2変動表示部）8bが設けられている。第2特別図柄表示器8bは、0～9の数字を変動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）を変動表示するように構成されている。

【0050】

小型の表示器は、例えば方形状に形成されている。また、この実施の形態では、第 1 特別図柄の種類と第 2 特別図柄の種類とは同じ（例えば、ともに 0 ～ 9 の数字）であるが、種類が異なってもよい。また、第 1 特別図柄表示器 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）を変動表示するように構成されていてもよい。

【0051】

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（変動表示部）と総称することがある。

【0052】

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。

【0053】

第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示は、変動表示の実行条件である第 1 始動条件または第 2 始動条件が成立（例えば、遊技球が第 1 始動入賞口 13 または第 2 始動入賞口 14 を通過（入賞を含む）したこと）した後、変動表示の開始条件（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 特別図柄の変動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、変動表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲートなどのあらかじめ入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った（入賞した）ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示させることである。

【0054】

演出表示装置 9 の下方には、第 1 始動入賞口 13 を有する入賞装置が設けられている。第 1 始動入賞口 13 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 13 a によって検出される。

【0055】

また、第 1 始動入賞口（第 1 始動口）13 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 14 を有する可変入賞球装置 15 が設けられている。第 2 始動入賞口（第 2 始動口）14 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 14 a によって検出される。可変入賞球装置 15 は、ソレノイド 16 によって開状態とされる。可変入賞球装置 15 が開状態になることによって、遊技球が第 2 始動入賞口 14 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 15 が開状態になっている状態では、第 1 始動入賞口 13 よりも、第 2 始動入賞口 14 に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置 15 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 14 に入賞しない。従って、可変入賞球装置 15 が閉状態になっている状態では、第 2 始動入賞口 14 よりも、第 1 始動入賞口 13 に遊技球が入賞しやすい。なお、可変入賞球装置 15 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。

【0056】

以下、第 1 始動入賞口 13 と第 2 始動入賞口 14 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。

【0057】

可変入賞球装置 15 が開放状態に制御されているときには可変入賞球装置 15 に向かう遊技球は第 2 始動入賞口 14 に極めて入賞しやすい。そして、第 1 始動入賞口 13 は演出

10

20

30

40

50

表示装置 9 の直下に設けられているが、演出表示装置 9 の下端と第 1 始動入賞口 1 3 との間の間隔をさらに狭めたり、第 1 始動入賞口 1 3 の周辺で釘を密に配置したり、第 1 始動入賞口 1 3 の周辺での釘配列を遊技球を第 1 始動入賞口 1 3 に導きづらくして、第 2 始動入賞口 1 4 の入賞率の方を第 1 始動入賞口 1 3 の入賞率よりもより高くするようにしてもよい。

【0058】

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。

10

【0059】

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

【0060】

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

20

【0061】

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 1 8 c が設けられている。この実施の形態では、合計数を表示する合算保留記憶表示部 1 8 c が設けられていることによって、変動表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくなることができる。なお、この実施の形態では、合算保留記憶表示部 1 8 c において、第 1 保留記憶と第 2 保留記憶とが第 1 始動入賞口 1 3 および第 2 始動入賞口 1 4 への入賞順に並べて表示されるとともに、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（例えば、第 1 保留記憶は白の保留球で表示され、第 2 保留記憶はグレーの保留球で表示される）。

30

【0062】

演出表示装置 9 は、第 1 特別図柄表示器 8 a による第 1 特別図柄の変動表示時間中、および第 2 特別図柄表示器 8 b による第 2 特別図柄の変動表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄の変動表示を行う。第 1 特別図柄表示器 8 a における第 1 特別図柄の変動表示と、演出表示装置 9 における演出図柄の変動表示とは同期している。また、第 2 特別図柄表示器 8 b における第 2 特別図柄の変動表示と、演出表示装置 9 における演出図柄の変動表示とは同期している。また、第 1 特別図柄表示器 8 a において大当り図柄が停止表示されるときと、第 2 特別図柄表示器 8 b において大当り図柄が停止表示されるときには、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。

40

【0063】

なお、この実施の形態では、後述するように、特別図柄の変動表示を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が変動時間を特定可能な変動パターンコマンドを送信し、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 によって、受信した変動パターンコマンドで特定される変動時間に従って演出図柄の変動表示が制御される。そのため、変動パターンコマンドにもとづいて変動時間が特定されることから、特別図柄の変動表示と演出図柄の変動表示とは、原則として同期して実行されるはずである。ただし、万一変動パターンコマン

50

ドのデータ化けなどが生じた場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ560側で認識している変動時間と、演出制御用マイクロコンピュータ100側で認識している変動時間との間にズレが生じる可能性がある。そのため、コマンドのデータ化けなどの不測の事態が生じた場合には、特別図柄の変動表示と演出図柄の変動表示とが完全には同期しない事態が生じる可能性がある。

【0064】

また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、受信した変動パターンコマンドに基づいて変動時間を特定できることから、保留球変化演出に要する時間（「保留球変化演出時間」と称す）が変動時間未満であるか否かを判定し、保留球変化演出時間<変動時間である場合にのみ、保留球変化演出を実行するという制御を行うことも可能である。本実施形態においては、変動パターンコマンドから特定される保留球変化演出時間が変動時間以上である場合には、当該保留球変化演出を次変動に持ち越す。

10

【0065】

演出表示装置9の周囲の飾り部において、左側には、モータ86の回転軸に取り付けられ、モータ86が回転すると移動する可動部材78が設けられている。この実施の形態では、可動部材78は、擬似連の演出や予告演出（可動物予告演出）が実行されるときに動作する。また、演出表示装置9の周囲の飾り部において、左右の下方には、モータ87の回転軸に取り付けられ、モータ87が回転すると移動する羽根形状の可動部材（以下、演出羽根役物という。）79a、79bが設けられている。この実施の形態では、演出羽根役物79a、79bは、予告演出（演出羽根役物予告演出）が実行されるときに動作する。

20

【0066】

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

【0067】

遊技領域6には、遊技球の入賞にもとづいてあらかじめ決められている所定数の景品遊技球の払出を行うための入賞口（普通入賞口）29、30、33、39も設けられている。入賞口29、30、33、39に入賞した遊技球は、入賞口スイッチ29a、30a、33a、39aで検出される。

30

【0068】

遊技盤6の右側方には、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「×」）を変動表示する。

【0069】

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の表示の変動表示が開始される。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変動表示が行われ、例えば、変動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LEDによる表示部を有する普通図柄保留記憶表示器41が設けられている。ゲート32への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ32aによって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器41は点灯するLED

40

50

を1増やす。そして、普通図柄表示器10の変動表示が開始される毎に、点灯するLEDを1減らす。さらに、通常状態に比べて大当たりとすることに決定される確率が高い状態である高確率状態（通常状態と比較して、特別図柄の変動表示結果として大当たりと判定される確率が高められた状態。ただし、後述する高確率／低ベース状態を除く。）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の開放時間と開放回数が高められる。

【0070】

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27が設けられている。遊技領域7の外周には、前面枠に設けられた枠LED28が設けられている。

10

【0071】

打球供給皿3を構成する部材においては、遊技者により操作可能な操作手段としての操作ボタン120が設けられている。操作ボタン120には、遊技者が押圧操作をすることが可能な押しボタンスイッチが設けられている。なお、操作ボタン120は、遊技者による押圧操作が可能な押しボタンスイッチが設けられているだけでなく、遊技者による回転操作が可能なダイヤルも設けられている。遊技者は、ダイヤルを回転操作することによって、所定の選択（例えば演出の選択）を行うことができる。

【0072】

20

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特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の変動表示が終了し、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特別図柄の変動表示（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変動表示が開始される。すなわち、第1特別図柄および演出図柄の変動表示は、第1始動入賞口13への入賞に対応する。第1特別図柄の変動表示を開始できる状態でなければ、第1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1保留記憶数を1増やす。

30

【0073】

遊技球が第2始動入賞口14に入り第2始動口スイッチ14aで検出されると、第2特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の変動表示が終了し、第2の開始条件が成立したこと）、第2特別図柄表示器8bにおいて第2特別図柄の変動表示（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変動表示が開始される。すなわち、第2特別図柄および演出図柄の変動表示は、第2始動入賞口14への入賞に対応する。第2特別図柄の変動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。

【0074】

40

この実施の形態では、大当たりとなった場合には、大当たり遊技終了後にいわゆる確変状態に移行され、遊技状態を高確率状態に移行するとともに、遊技球が始動入賞しやすくなる（すなわち、特別図柄表示器8a、8bや演出表示装置9における変動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。高ベース状態である場合には、例えば、高ベース状態でない場合と比較して、可変入賞球装置15が開状態となる頻度が高められたり、可変入賞球装置15が開状態となる時間が延長されたりして、始動入賞しやすくなる。なお、この実施の形態では、大当たりとなった場合には必ず確変状態に移行されるのであるが、大当たりとなった場合に、確変状態以外にいわゆる時短状態に移行される場合もあるように遊技機を構成してもよい。この場合、時短状態においても高ベース状態に移行されるようにしてもよい。

50

【0075】

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

10

【0076】

また、普通図柄表示器10における普通図柄の変動時間（変動表示期間）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、普通図柄が当たりとなる頻度が高くなることによって、可変入賞球装置15が開状態となる頻度が高くなり、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。

20

【0077】

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

【0078】

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

30

【0079】

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

40

50

【0080】

また、RAM 55は、その一部または全部が電源基板910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、RAM 55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、RAM 55の全部が、電源バックアップされているとする。

10

【0081】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560においてCPU 56がROM 54に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ560（またはCPU 56）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 56がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板31以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

【0082】

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

20

【0083】

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

30

【0084】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数回路503が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。例えば、ROM 54等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ560のIDナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ560の各製品ごとに異なる数値で付与されたIDナンバ）を用いて所定の演算を行なって得られた数値データを、乱数回路503が更新する数値データの初期値として設定する。そのような処理を行うことによって、乱数回路503が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。

【0085】

また、ゲートスイッチ32a、始動口スイッチ13a、カウントスイッチ23、入賞口スイッチ29a、30a、33a、39aからの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ560に与える入力ドライバ回路58も主基板31に搭載されている。また、可変入賞球装置15を開閉するソレノイド16、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置20を開閉するソレノイド21を遊技制御用マイクロコンピュータ560からの指令に従って駆動する出力回路59も主基板31に搭載されている。

40

【0086】

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

50

【0087】

なお、大当り遊技状態の発生を示す大当り情報等の情報出力信号をホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路（図示せず）も主基板31に搭載されている。

【0088】

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

【0089】

また、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段が、ランプドライバ基板35を介して、遊技盤に設けられている装飾LED25、および枠側に設けられている枠LED28の表示制御を行うとともに、音声出力基板70を介してスピーカ27からの音出力の制御を行う。

【0090】

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

【0091】

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

【0092】

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

【0093】

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

【0094】

演出制御コマンドおよび演出制御INT信号は、演出制御基板80において、まず、入力ドライバ102に入力する。入力ドライバ102は、中継基板77から入力された信号を演出制御基板80の内部に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板80の内部か

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。

【0095】

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

【0096】

また、演出制御用 CPU 101 は、出力ポート 106 を介して、可動部材 78 を動作させるためにモータ 86 を駆動する。また、演出制御用 CPU 101 は、出力ポート 106 を介して、演出羽根役物 79a, 79b を動作させるためのモータ 87 を駆動する。

【0097】

また、演出制御用 CPU 101 は、入力ポート 107 を介して、遊技者による操作ボタン 120 の押圧操作に応じて操作ボタン 120 からの信号を入力する。

20

【0098】

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 やランプ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。

【0099】

ランプドライバ基板 35 において、LED やランプを駆動する信号は、入力ドライバ 351 を介して LED/ランプドライバ 352 に入力される。LED/ランプドライバ 352 は、LED やランプを駆動する信号にもとづいて枠 LED 28 などの枠側に設けられている発光体に電流を供給する。また、遊技盤側に設けられている装飾 LED 25 などに電流を供給する。

30

【0100】

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

【0101】

40

なお、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、初期値 (例えば、1) と上限値 (例えば、100) とが設定された数値範囲内で、カウンタの数値データを、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 (具体的には、演出制御用マイクロコンピュータ 100 が遊技制御用マイクロコンピュータ 560 から始動入賞時のコマンドを受信した時) 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。本実施形態において、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、複数のカウンタからなる複数の乱数発生機能を有しており、本実施形態では、演出制御用 CPU 101 が、所定の時期 (遊技制御用マイクロコンピュータ 560 から始動入賞時のコマンドを受信した時) に、所定のカウンタから値を抽出して、抽出値をランダム X の値とし、所定のカウンタから値を抽出して、抽出値を

50

ランダムYの値とする。本実施形態において、ランダムXは、「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出を行う場合の、保留球の色（変化なし、青、赤のいずれとするか）又は形状（割れない、割れるのいずれとするか）を決定するときに用いられ、ランダムYは、「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出を行う場合の、演出番号（いずれの演出番号の演出を行うか）を決定するときに用いられるものとする。

【0102】

また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、先読み予告演出の演出態様（「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」、又は「保留球変化」のいずれとするか）を決定するための先読み予告演出態様決定用乱数、及び「保留球変化」の先読み予告演出を行う場合の演出系統（「色変化」又は「形状変化」のいずれとするか）を決定するための演出系統決定用乱数を発生させる機能も有している。演出制御用CPU101が、所定の時期（遊技制御用マイクロコンピュータ560から始動入賞時のコマンドを受信した時）に、所定のカウンタから値を抽出して、抽出した先読み予告演出態様決定用乱数の値によって先読み予告演出態様を決定する。また、演出制御用CPU101が、所定の時期（遊技制御用マイクロコンピュータ560から始動入賞時のコマンドを受信した時）に、所定のカウンタから値を抽出して、抽出した演出系統決定用乱数の値によって演出系統を決定する。

10

【0103】

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、CPU56）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、CPU56は、まず、必要な初期設定を行う。

20

【0104】

初期設定処理において、CPU56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、CPU56が内蔵する特定レジスタ（Iレジスタ）の値（1バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（1バイト：最下位ビット0）とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。

30

【0105】

次いで、CPU56は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（例えば、電源基板に搭載されている。）の出力信号（クリア信号）の状態を確認する（ステップS6）。その確認においてオンを検出した場合には、CPU56は、通常の初期化処理（ステップS10～S15）を実行する。

【0106】

クリアスイッチがオンの状態でない場合には、遊技機への電力供給が停止したときにバックアップRAM領域のデータ保護処理（例えばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行われたか否か確認する（ステップS7）。そのような保護処理が行われていないことを確認したら、CPU56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。

40

【0107】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、CPU56は、バックアップRAM領域のデータチェックを行う（ステップS8）。この実施の形態では、データチェックとしてパリティチェックを行う。よって、ステップS8では、算出したチェックサムと、電

50

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。

【0108】

チェック結果が正常であれば、CPU56は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理（ステップS41～S43の処理）を行う。具体的には、ROM54に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS41）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（RAM55内の領域）に設定する（ステップS42）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップS41およびS42の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、例えば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、高確率フラグ、高ベースフラグなど）、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。

【0109】

また、CPU56は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する（ステップS43）。また、CPU56は、バックアップRAMに保存されている表示結果（15R確変大当り、10R確変大当り、2R確変大当り、突然確変大当り、小当り、またははずれ）を指定した表示結果指定コマンドを演出制御基板80に対して送信する（ステップS44）。そして、ステップS14に移行する。なお、ステップS44において、CPU56は、例えば、後述する特別図柄ポインタの値もバックアップRAMに保存している場合には、第1図柄変動指定コマンドや第2図柄変動指定コマンド（図13参照）も送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第1図柄変動指定コマンドや第2図柄変動指定コマンドを受信したことにもとづいて、第4図柄の変動表示を再開するようにしてもよい。

【0110】

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

【0111】

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

【0112】

また、CPU56は、まず、バックアップRAM領域に保存している特別図柄プロセス

10

20

30

40

50

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

【0113】

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

【0114】

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

【0115】

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。

【0116】

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。

【0117】

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。

【0118】

そして、ステップS15において、CPU56は、所定時間（例えば4ms）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4ms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、4ms毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【0119】

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

10

20

30

40

50

て当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（普通図柄当り判定用乱数発生カウンタ）のカウンタ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、普通図柄当り判定用乱数のカウンタ値が1周（普通図柄当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。

【0120】

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

【0121】

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およびカウンタスイッチ23の検出信号を入力し、それらの状態判定を行う（スイッチ処理：ステップS21）。

【0122】

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。

【0123】

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タ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タ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）。

【0124】

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

【0125】

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。

【0126】

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）。

【0127】

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）。

【0128】

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

10

【0129】

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）。

20

【0130】

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

【0131】

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

30

【0132】

その後、割込許可状態に設定し（ステップS34）、処理を終了する。

【0133】

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

40

【0134】

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび演出表示装置9にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の変動表示が開始されてから、演出図柄の変動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変動表示状態様を、変動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）の変動表示状態様という。

【0135】

50

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび演出表示装置9にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の変動表示が開始されてから、演出図柄の変動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変動表示結果を、変動表示結果が「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）の変動表示態様という。

【0136】

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

10

【0137】

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

20

【0138】

ここで、小当たりとは、大当たりと比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では0.1秒間の開放を2回）まで許容される当たりである。なお、小当たり遊技が終了した場合、遊技状態は変化しない。すなわち、確変状態から通常状態に移行したり通常状態から確変状態に移行したりすることはない。また、突然確変大当たりとは、大当たり遊技状態において大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では0.1秒間の開放を2回）まで許容されるが大入賞口の開放時間が極めて短い大当たりであり、かつ、大当たり遊技後の遊技状態を確変状態に移行させるような大当たりである（すなわち、そのようにすることにより、遊技者に対して突然に確変状態となったかのように見せるものである）。つまり、この実施の形態では、突然確変大当たりと小当たりとは、大入賞口の開放パターンが同じである。そのように制御することによって、大入賞口の0.1秒間の開放が2回行われると、突然確変大当たりであるか小当たりであるかまでは認識できないので、遊技者に対して高確率状態（確変状態）を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0139】

なお、この実施の形態で示すように大当たり種別が全て確変大当たり（この実施の形態では、15R確変大当たり、10R確変大当たり、2R確変大当たり、突然確変大当たり）であるように構成する場合、小当たりを設けなくてもよい。また、大当たり種別が全て確変大当たりである場合に小当たりを設けるように構成する場合には、高確率状態に移行されるのみで高ベース状態を伴わない突然確変大当たりを設けるようにすることが好ましい。ただし、この実施の形態では、後述するように、大当たり遊技終了後71回目の変動表示の際に高確率／低ベース状態とするときにスーパーリーチとなる割合を高めているのであるが、このように高確率／低ベース状態となる突然確変大当たりを設けるように構成する場合には、突然確変大当たりによる大当たり遊技を終了した後、71回転目の変動表示を終了するまで全ての変動表示において高確率／低ベース状態に制御された状態となるので、確変状態を終了するまでの全ての変動表示においてスーパーリーチとなる割合が高くなってしまう。従って、高確率／低ベース状態となる突然確変大当たりを設けるように構成する場合には、高確率／低ベース状態であるときにスーパーリーチとなる割合を必ず毎回高めるのではなく、スーパーリーチとなる割合を高めるときと高めない（通常の割合のまま）ときとを設けるようにしてもよい。また、例えば、遊技状態（例えば、高確率フラグや高ベースフラグがセットされているか否か）を見るのではなく、大当たり遊技後の変動表示の回数をカウントし、71回

40

50

目の変動表示となったときにのみ、スーパーリーチとなる割合を高めるようにしてもよい。そのように構成すれば、高確率／低ベース状態となる突然確変大当りを設けた場合に、突然確変大当りによる大当り遊技を終了した後、確変状態を終了するまでの毎回の変動表示においてスーパーリーチの出現率が連続して高くなってしまう状態を防止することができる。

【0140】

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、変動表示結果が「はずれ」であり演出図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチPA1-1～非リーチPA1-4の変動パターンが用意されている。また、変動表示結果が「はずれ」であり演出図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-1～ノーマルPA2-2、ノーマルPB2-1～ノーマルPB2-2、スーパーPA3-1～スーパーPA3-2、スーパーPB3-1～スーパーPB3-2の変動パターンが用意されている。なお、図6に示すように、リーチしない場合に使用され擬似連の演出を伴う非リーチPA1-4の変動パターンについては、再変動が1回行われる。リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-1を用いる場合には、再変動が1回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-2を用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3-1～スーパーPA3-2を用いる場合には、再変動が3回行われる。なお、再変動とは、演出図柄の変動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変動表示を再度実行することである。

【0141】

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

【0142】

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

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

【0143】

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 (MR 1) : 大当りの種類（後述する 15 R 確変大当り、10 R 確変大当り、2 R 確変大当り、突然確変大当り）を決定する（大当り種別判定用）

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

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

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

(5) ランダム 5 (MR 5) : 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）

【0144】

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

【0145】

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

【0146】

なお、この実施の形態では、後述するように、15 R 確変大当り、10 R 確変大当り、2 R 確変大当りである場合には、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル CA 3-1 と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル CA 3-2 と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパー CA 3-3 とに種別分けされている。また、突然確変大当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊 CA 4-1 と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊 CA 4-2 とに種別分けされている。また、小当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊 CA 4-1 に種別分けされている。また、はずれである場合には、リーチも特定演出も伴わない変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチ CA 2-1 と、リーチを伴わないが特定演出を伴う変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチ CA 2-2 と、リーチも特定演出も伴わない短縮変動の変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチ CA 2-3 と、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル CA 2-4 と、ノーマルリーチおよび再変動 2 回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル CA 2-5 と、ノーマルリーチおよび再変動 1 回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマル CA 2-6 と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパー CA 2-7 とに種別分け

されている。

【0147】

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

10

【0148】

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

20

【0149】

なお、この実施の形態では、確変状態には、大当たり抽選において大当たりと決定される確率を高めた高確率状態に移行されるとともに、高ベース状態にも移行された状態であるある場合と、高確率状態にのみ移行され高ベース状態には移行されていない(低ベース状態である)状態である場合との2つのケースがあるが、いずれのケースの場合であっても、確変状態である場合には確変時大当たり判定テーブルが用いられ、それ以外の場合に通常時大当たり判定テーブルが用いられる。なお、後述するように、この実施の形態では、大当たりとなると、大当たり遊技終了後に高確率状態に移行されるとともに高ベース状態に移行される。そして、大当たり終了後、変動表示を71回終了するまで確変状態が継続する。ただし、高ベース状態は、大当たり終了後、変動表示を70回終了したときに終了して低ベース状態に移行され、高確率状態のみ変動表示を71回終了するまで継続される。従って、この実施の形態では、大当たり終了後、70回目の変動表示を終了してから71回目の変動表示を終了するまでの間、高確率状態のみに移行され、高ベース状態には移行されていない(低ベース状態である)確変状態となる場合がある。

30

【0150】

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

40

【0151】

なお、第1特別図柄の変動表示を行う場合にのみ小当たりと決定するようにし、第2特別図柄の変動表示を行う場合には小当たりを設けないようにしてもよい。この場合、図8(C)に示す第2特別図柄用の小当たり判定テーブルは設けなくてもよい。この実施の形態では、遊技状態が確変状態に移行されているときには主として第2特別図柄の変動表示が実行される。遊技状態が確変状態に移行されているときにも小当たりが発生するようにし、確変

50

となるか否かを煽る演出を行うように構成すると、現在の遊技状態が確変状態であるにもかかわらず却って遊技者に煩わしさを感じさせてしまう。そこで、第2特別図柄の変動表示中は小当たりが発生しないように構成すれば、遊技状態が確変状態である場合には小当たりが発生しにくくし必要以上に確変に対する煽り演出を行わないようにすることができ、遊技者に煩わしさを感じさせる事態を防止することができる。

【0152】

CPU56は、所定の時期に、乱数回路503のカウント値を抽出して抽出値を大当たり判定用乱数(ランダムR)の値とするのであるが、大当たり判定用乱数値が図8(A)に示すいずれかの小当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たり(後述する15R確変大当たり、10R確変大当たり、2R確変大当たり、突然確変大当たり)にすることに決定する。また、大当たり判定用乱数値が図8(B), (C)に示すいずれかの小当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して小当たりにすることに決定する。なお、図8(A)に示す「確率」は、大当たりになる確率(割合)を示す。また、図8(B), (C)に示す「確率」は、小当たりになる確率(割合)を示す。また、大当たりにするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か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たり図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当たりにするか否か決定するということは、小当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、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たり図柄にするか否か決定するということでもある。

【0153】

なお、この実施の形態では、図8(B), (C)に示すように、小当たり判定テーブル(第1特別図柄用)を用いる場合には300分の1の割合で小当たりと決定されるのに対して、小当たり判定テーブル(第2特別図柄)を用いる場合には3000分の1の割合で小当た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、「小当たり」と決定される割合が高い。

【0154】

図8(D), (E)は、ROM54に記憶されている大当た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)大当たり種別を決定する場合の大当た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)大当たり種別を決定する場合の大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)131bである。

【0155】

大当たり種別判定テーブル131a, 131bは、変動表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数(ランダム1)にもとづいて、大当たりの種別を「15R確変大当たり」、「10R確変大当たり」、「2R確変大当たり」、「突然確変大当たり」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、大当たり種別判定テーブル131aには「突然確変大当たり」に対して8個の判定値が割り当てられている(40分の8の割合で突然確変大当たりと決定される)のに対して、大当たり種別判定テーブル131bには「突然確変大当たり」に対して2個の判定値が割り当てられている(40分の2の割合で突然確変大当たりと決定される)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、「突然確変大当たり」と決定される割合が高い。なお、第1特別図柄用の大当たり種別判定テーブル131aにのみ「突然確変大当たり」を振り分けるようにし、第2特別図柄用の大当たり種別判定テーブル131bには「突然確変大当たり」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。

【0156】

なお、この実施の形態では、図8（D）、（E）に示すように、所定量の遊技価値を付与する第1特定遊技状態としての突然確変大当りと、該遊技価値よりも多い量の遊技価値を付与する第2特定遊技状態としての15ラウンドの確変大当り「15R確変大当り」、10ラウンドの確変大当り「10R確変大当り」および2ラウンドの確変大当り「2R確変大当り」とに決定する場合があるとともに、第1特別図柄の変動表示が実行される場合に高い割合で第1特定遊技状態とすることに決定する場合を示しているが、付与される遊技価値は、この実施の形態で示したようなラウンド数に限られない。例えば、第1特定遊技状態と比較して、遊技価値として1ラウンドあたりの大入賞口への遊技球の入賞数（カウント数）の許容量を多くした第2特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、第1特定遊技状態と比較して、遊技価値として大当り中の1回あたりの大入賞口の開放時間を長くした第2特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、同じ15ラウンドの大当りであっても、1ラウンドあたり大入賞口を1回開放する第1特定遊技状態と、1ラウンドあたり大入賞口を複数回開放する第2特定遊技状態とを用意し、大入賞口の開放回数が実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にさらにボーナスで大入賞口の開放が追加で始まったような演出）ようにしてもよい。

【0157】

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

【0158】

「15R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、高確率状態に移行されるとともに高ベース状態にも移行される。後述するステップS166～S169参照）。そして、確変状態に移行した後、変動表示を70回終了すると高ベース状態が終了し（ステップS169、S144参照）、変動表示を71回終了すると高確率状態が終了する（ステップS167、S140参照）。

【0159】

「10R確変大当り」とは、10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、高確率状態に移行されるとともに高ベース状態にも移行される。後述するステップS166～S169参照）。そして、確変状態に移行した後、変動表示を70回終了すると高ベース状態が終了し（ステップS169、S144参照）、変動表示を71回終了すると高確率状態が終

了する（ステップS 1 6 7， S 1 4 0 参照）。

【0 1 6 0】

「2 R 確変大当り」とは、2 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、高確率状態に移行されるとともに高ベース状態にも移行される。後述するステップS 1 6 6～S 1 6 9 参照）。そして、確変状態に移行した後、変動表示を7 0 回終了すると高ベース状態が終了し（ステップS 1 6 9， S 1 4 4 参照）、変動表示を7 1 回終了すると高確率状態が終了する（ステップS 1 6 7， S 1 4 0 参照）。

【0 1 6 1】

なお、「2 R 確変大当り」は、後述する「突然確変大当り」と同様に大入賞口の開放回数が2 回（2 ラウンド）のみ許容される大当りであるが、「突然確変大当り」と異なり、1 ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が長い（この実施の形態では2 9 秒）。従って、後述する「突然確変大当り」の場合には、大当り遊技中に遊技球が大入賞口に入賞することは殆ど期待できないのであるが、「2 R 確変大当り」となった場合には、大入賞口の開放回数は少ないものの大当り遊技中に遊技球が大入賞口に入賞することを期待することができる。

【0 1 6 2】

また、「突然確変大当り」とは、「1 5 R 確変大当り」や「1 0 R 確変大当り」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。また、「1 5 R 確変大当り」や、「1 0 R 確変大当り」、「2 R 確変大当り」では、1 ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が2 9 秒と長いものに対して、「突然確変大当り」では1 ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が0. 1 秒と極めて短く、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞することは殆ど期待できない。そして、この実施の形態では、その突然確変大当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、高確率状態に移行されるとともに高ベース状態にも移行される。後述するステップS 1 6 6～S 1 6 9 参照）。そして、確変状態に移行した後、変動表示を7 0 回終了すると高ベース状態が終了し（ステップS 1 6 9， S 1 4 4 参照）、変動表示を7 1 回終了すると高確率状態が終了する（ステップS 1 6 7， S 1 4 0 参照）。

【0 1 6 3】

なお、前述したように、この実施の形態では、「小当り」となった場合にも、大入賞口の開放が0. 1 秒間ずつ2 回行われ、「突然確変大当り」による大当り遊技状態と同様の制御が行われる。そして、「小当り」となった場合には、大入賞口の2 回の開放が終了した後、遊技状態は変化せず、「小当り」となる前の遊技状態が維持される。そのようにすることによって、「突然確変大当り」であるか「小当り」であるかを認識できないようにし、遊技の興趣を向上させている。なお、この実施の形態で示すように大当り種別が全て確変大当り（この実施の形態では、1 5 R 確変大当り、1 0 R 確変大当り、2 R 確変大当り、突然確変大当り）であるように構成する場合、小当りを設けなくてもよい。また、この実施の形態のように大当り種別が全て確変大当りである場合に小当りを設けるように構成する場合には、高確率状態に移行されるのみで高ベース状態を伴わない突然確変大当りを設けるようにすること（大入賞口の開放パターンも突然確変大当りと小当りの場合とで同じにすること）が好ましい。ただし、この実施の形態では、後述するように、大当り遊技終了後7 1 回目の変動表示を実行するときにスーパーリーチとなる割合を高めているのであるが、小当りおよび高ベース状態を伴わない突然確変大当りを設けるように構成する場合には、7 1 回目の変動表示においてスーパーリーチとなる割合を必ず毎回高めるのではなく、スーパーリーチとなる割合を高めるときと高めない（通常の割合のまま）ときとを設けるようにし、突然確変大当り後の高確率状態において低確率／低ベース状態のときと同じ選択割合／選択方法で変動パターンを選択するように構成すればよい。そのように構成すれば、大当り終了後7 1 回目の変動表示でスーパーリーチの出現率が永久的に高くなってしまう状態を防止することができる。

10

20

30

40

50

【0164】

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、「15R確変大当り」、「10R確変大当り」、「2R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。

【0165】

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

10

【0166】

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

【0167】

例えば、大当り種別が「10R確変大当り」や「2R確変大当り」である場合に用いられる図9(A)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Aと、大当り種別が「15R確変大当り」である場合に用いられる図9(B)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Bとで、ノーマルCA3-1～ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3の変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。

20

【0168】

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

30

【0169】

なお、図9(A), (B)に示すように、この実施の形態では、「15R確変大当り」、「10R確変大当り」または「2R確変大当り」である場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）の値が150～251であれば、少なくともスーパーリーチ（スーパーリーチA、スーパーリーチB）を伴う変動表示が実行されることがわかる。

【0170】

また、スーパーリーチ大当りについて、擬似連を伴う変動パターン種別（スーパーPA3-3、スーパーPA3-4の変動パターンを含む変動パターン種別）と、擬似連を伴わない変動パターン種別（スーパーPB3-3、スーパーPB3-4の変動パターンを含む変動パターン種別）とに分けてもよい。この場合、10R/2R確変大当り用の大当り用変動パターン種別判定テーブル132Aおよび15R確変大当り用の大当り用変動パターン種別判定テーブル132Bの両方において、スーパーリーチかつ擬似連を伴う変動パターン種別と、スーパーリーチかつ擬似連を伴わない変動パターン種別とが割り当てられることになる。

40

【0171】

また、大当り種別が「突然確変大当り」である場合に用いられる大当り用変動パターン種別判定テーブル132Cでは、例えば、特殊CA4-1、特殊CA4-2といった大当り種別が「突然確変大当り」以外である場合には判定値が割り当てられない変動パターン種別に対して、判定値が割り当てられている。よって、変動表示結果が「大当り」となり大当り種別が「突然確変大当り」となることに応じて突然確変大当り状態に制御する場合

50

には、15R確変大当りや10R確変大当り、2R確変大当りによる大当り状態に制御する場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

【0172】

また、図9(D)は、小当り用変動パターン種別判定テーブル132Dを示す説明図である。小当り用変動パターン種別判定テーブル132Dは、変動表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図9(D)に示すように、小当りとするに決定されている場合には、変動パターン種別として特殊CA4-1が決定される場合が示されている。

10

【0173】

図10(A)~(D)は、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A~135Dを示す説明図である。このうち、図10(A)は、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が3未満である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Aを示している。また、図10(B)は、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が3以上である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Bを示している。また、図10(C)は、遊技状態が確変状態のうちの高確率/高ベース状態(大当り終了後、70回目の変動表示を終了するまでの状態)である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cを示している。また、図10(D)は、遊技状態が確変状態のうちの高確率/低ベース状態(大当り終了後、70回目の変動表示を終了してから71回目の変動表示を終了するまでの状態)である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Dを示している。はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A~135Dは、変動表示結果をはずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数(ランダム2)にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

20

【0174】

図10(C)、(D)に示すように、この実施の形態では、確変状態である場合であっても、大当り終了後、最後の71回目の変動表示が行われる場合には、それ以前の70回目の変動表示が行われる場合までと比較して、スーパーリーチを伴う変動パターンが選択される割合が高い。そのようにすることによって、この実施の形態では、確変状態が終了する最後の変動表示では高い確率でスーパーリーチの変動表示を行うようにすることによって、確変状態終了時における遊技者の大当りに対する期待感を高めている。なお、最後の71回目の変動表示だけにかぎらず、例えば、確変状態が終了する所定回数前(例えば、5回前)の変動表示から最終回の変動表示にわたってスーパーリーチとなる割合を高めるなど、複数回の変動表示にわたって高い確率でスーパーリーチの変動表示を行うようにしてもよい。

30

【0175】

なお、この実施の形態では、大当り終了後、高確率状態については71回目の変動表示が終了するまで継続するようにし、高ベース状態については70回目の変動表示が終了するまで継続するようにすることによって、確変状態最後の71回目の変動表示においては高確率/低ベース状態に制御されている場合を示しているが、高ベース状態についても71回目の変動表示が終了するまで継続するようにし、確変状態最後の71回目の変動表示においても高確率/高ベース状態に制御されているようにしてもよい。ただし、このように制御すると、この実施の形態では、後述するように、変動パターン設定処理において高確率フラグや高ベースフラグの状態によって、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135C、135Dを選択しているのであるが(ステップS95、S96、S100、S101参照)、確変状態最後の71回目の変動表示でも高確率/高ベース状態のままであることから、このようにフラグの状態を確認してはずれ用変動パターン種別判定テーブル135C、135Dを選択することができなくなる。そこで、このように、確変状態最後の71回目の変動表示においても高確率/高ベース状態に制御する場合には、後述する高

40

50

確率回数カウンタや高ベース回数カウンタの値を確認し、カウンタの値が残り1回となっていれば、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135Dを選択するようにし、カウンタの値がまだ2以上であれば、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cを選択するようにしてもよい。

【0176】

また、確変状態が終了する所定回数前（例えば、5回前）の変動表示から最終回の変動表示にわたってスーパーリーチとなる割合を高めるように構成する場合、例えば、大当たり終了時に後述する高確率回数カウンタや高ベース回数カウンタに75回をセットするようにし（例えば、高確率回数カウンタおよび高ベース回数カウンタの両方に75をセットして、75回の変動表示を終了するまで高確率／高ベース状態が継続するようにしてもよく、高確率回数カウンタに75をセットし、高ベース回数カウンタに70をセットして、確変状態が終了する5変動前から最終回の変動表示までは高確率／低ベース状態に制御するようにしてもよい。なお、確変状態が終了する5変動前から最終回の変動表示までは高確率／低ベース状態に制御する場合には、この実施の形態で示したものと同様の制御に従い、高確率フラグや高ベースフラグを確認することによって、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135C、135Dを選択するようにしてもよい（ステップS95、S96、S100、S101参照）。）、変動表示の開始時に、高確率回数カウンタや高ベース回数カウンタの値が残り所定数（例えば5）以内となっているか否か（確変状態の残り回数が所定回数以内となっているか否か）を確認し、所定数（例えば5）以内となっていれば、図10（D）に示すスーパーリーチの割合を高めたはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Dを選択するようにし、カウンタの値がまだ所定数（例えば5）より多ければ、図10（C）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cを選択するようにしてもよい。なお、確変状態が終了する所定回数前（例えば、5回前）の変動表示からスーパーリーチとなる割合を高めるように構成する場合の制御方法は、この実施の形態に示したものにこだわらず、例えば、高確率回数カウンタには、この実施の形態と同様に71をセットし、逆に高ベース回数カウンタに66をセットすることによって、確変状態が終了する5変動前から最終回の変動表示までは高確率／低ベース状態に制御するようにし、高確率回数カウンタの値が残り5以内となっているか否かを確認することによって、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135C、135Dを選択するようにしてもよい。また、大当たり後の変動回数を高確率回数カウンタや高ベース回数カウンタのカウント値にもとづいて判断するのではなく、他のカウンタを用いて判断するようにしてもよい。例えば、大当たり遊技終了後の変動回数をカウントするカウンタを設けるようにし、そのカウンタのカウント値が所定範囲（例えば、71～75または66～71。）であるか否かを確認することによって、確変状態が終了する5変動前から最終回の変動表示までの間であるか否かを判定し、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135C、135Dを選択するようにしてもよい（なお、確変状態が終了する最終回の変動表示1回のみスーパーリーチの選択割合を高めるように構成する場合にも同様に構成してもよく、例えば、大当たり遊技終了後の変動回数をカウントするカウンタの値が例えば71となった場合にははずれ用変動パターン種別判定テーブル135Dを選択するように構成してもよい）。また、確変状態が終了する所定回数前（例えば、5回前）の変動表示から最終回の変動表示が終了するまでを高確率／低ベース状態に制御するように構成する場合には、この実施の形態と同様に、変動パターン設定処理において高確率フラグや高ベースフラグの状態によって、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135C、135Dを選択するようにしてもよい（ステップS95、S96、S100、S101参照）。

【0177】

なお、図10に示す例では、遊技状態が高ベース状態である場合と合算保留記憶数が3以上である場合とで別々のはずれ用変動パターン種別判定テーブル135B～135Dを用いる場合を示しているが、高ベース状態である場合と合算保留記憶数が3以上である場合とで、共通のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いるように構成してもよい。また、図10（C）に示す例では、合算保留記憶数にかかわらず共通の高ベース用のはず

10

20

30

40

50

れ用変動パターン種別判定テーブル135Cを用いる場合を示しているが、高ベース用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルとして合算保留記憶数に応じた複数ののはずれ用変動パターン判定テーブル（判定値の割合を異ならせたテーブル）を用いるようにしてもよい。

【0178】

なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数が3未満である場合に用いるのはずれ変動パターン種別判定テーブル135Aと、合算保留記憶数が3以上である場合に用いるのはずれ変動パターン種別判定テーブル135Bとの2種類のテーブルを用いる場合を示しているが、はずれ変動パターン種別判定テーブルの分け方は、この実施の形態で示したものにきぎられない。例えば、合算保留記憶数の値ごとに別々ののはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ備えてもよい（すなわち、合算保留記憶数0個用、合算保留記憶数1個用、合算保留記憶数2個用、合算保留記憶数3個用、合算保留記憶数4個用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ別々に用いるようにしてもよい）。また、例えば、合算保留記憶数の他の複数の値の組合せに対応したはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。例えば、合算保留記憶数0～2用、合算保留記憶数3用、合算保留記憶数4用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。

10

【0179】

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

20

30

【0180】

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

40

【0181】

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

【0182】

なお、図10（A）、（B）に示すように、この実施の形態では、はずれであるとともに

50

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

【０１８３】

また、図１０（Ａ）、（Ｂ）に示すように、この実施の形態では、はずれであるとともに遊技状態が通常状態である場合には、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム２）の値が１～７９であれば、合算保留記憶数にかかわらず、少なくともリーチを伴わない（擬似連や滑り演出などの特定演出も伴わない）通常変動の変動表示が実行されることがわかる。そのようなテーブル構成により、この実施の形態では、判定テーブル（はずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ、１３５Ｂ）は、リーチ用変動表示パターン（リーチを伴う変動パターン）以外の変動表示パターンのうちの少なくとも一部に対して、保留記憶手段（第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファ）が記憶する権利の数（第１保留記憶数や第２保留記憶数、合算保留記憶数）にかかわらず、共通の判定値（図１０（Ａ）、（Ｂ）に示す例では１～７９）が割り当てられるように構成されている。なお、「リーチ用変動表示パターン以外の変動表示パターン」とは、この実施の形態で示したように、例えば、リーチを伴わず、擬似連や滑り演出などの特定演出も伴わず、変動表示結果が大当たりとならない場合に用いられる変動表示パターン（変動パターン）のことである。

【０１８４】

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

【０１８５】

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

【０１８６】

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

10

【0187】

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

20

【0188】

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

30

【0189】

コマンド8C01(H)~8C06(H)は、大当たりとするか否か、小当たりとするか否か、および大当たり種別を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド8C01(H)~8C06(H)の受信に応じて演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド8C01(H)~8C06(H)を表示結果指定コマンドという。

【0190】

コマンド8D01(H)は、第1特別図柄の変動表示(変動)を開始することを示す演出制御コマンド(第1図柄変動指定コマンド)である。コマンド8D02(H)は、第2特別図柄の変動表示(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特別図柄の変動表示を開始するのか第2特別図柄の変動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。

40

【0191】

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

50

変動表示（変動）を終了して表示結果を導出表示する。

【0192】

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

【0193】

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

【0194】

コマンドA001、A002（H）は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド（大当たり開始指定コマンド：ファンファーレ指定コマンド）である。この実施の形態では、大当たりの種類に応じて、大当たり開始指定コマンドまたは小当たり／突然確変大当たり開始指定コマンドが用いられる。具体的には、「15R確変大当たり」や、「10R確変大当たり」、「2R確変大当たり」である場合には大当たり開始指定コマンド（A001（H））が用いられ、「突然確変大当たり」や「小当たり」である場合には小当たり／突然確変大当たり開始指定コマンド（A002（H））が用いられる。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、突然大当たりである場合に突然確変大当たり開始指定用のファンファーレ指定コマンドを送信するものの、小当たりである場合にはファンファーレ指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【0195】

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

【0196】

コマンドA301（H）は、大当たり終了画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の終了を指定する演出制御コマンド（大当たり終了指定コマンド：エンディング1指定コマンド）である。なお、大当たり終了指定コマンド（A301（H））は、「15R確変大当たり」や、「10R確変大当たり」、「2R確変大当たり」による大当たり遊技を終了する場合に用いられる。コマンドA302（H）は、小当たりの遊技の終了または突然確変大当たりの遊技の終了を指定する演出制御コマンド（小当たり／突然確変大当たり終了指定コマンド：エンディング2指定コマンド）である。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、突然確変大当たりである場合に突然確変大当たり終了指定用のエンディング指定コマンドを送信するものの、小当たりである場合にはエンディング指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【0197】

コマンドB000(H)は、遊技状態が通常状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド(通常状態背景指定コマンド)である。コマンドB001(H)は、遊技状態が高確率/高ベース状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド(高確率/高ベース状態背景指定コマンド)である。コマンドB002(H)は、遊技状態が高確率/低ベース状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド(高確率/低ベース状態背景指定コマンド)である。

【0198】

コマンドC000(H)は、第1始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド(第1始動入賞指定コマンド)である。コマンドC100(H)は、第2始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド(第2始動入賞指定コマンド)である。なお、この実施の形態では、以下、第1始動入賞指定コマンドと第2始動入賞指定コマンドとを、始動入賞指定コマンドと総称することがある。

10

【0199】

コマンドC2XX(H)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)を指定する演出制御コマンド(合算保留記憶数指定コマンド)である。コマンドC2XX(H)における「XX」が、合算保留記憶数を示す。コマンドC300(H)は、合算保留記憶数を1減算することを指定する演出制御コマンド(合算保留記憶数減算指定コマンド)である。なお、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、合算保留記憶数を減算する場合には合算保留記憶数減算指定コマンドを送信するが、合算保留記憶数減算指定コマンドを使用せず、合算保留記憶数を減算するときに、減算後の合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信するようにしてもよい。

20

【0200】

なお、この実施の形態では、保留記憶数を指定するコマンドとして、合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信する場合を示しているが、第1保留記憶と第2保留記憶とのうち増加した方の保留記憶数を指定するコマンドを送信するように構成してもよい。具体的には、第1保留記憶が増加した場合に第1保留記憶数を指定する第1保留記憶数指定コマンドを送信し、第2保留記憶が増加した場合に第2保留記憶数を指定する第2保留記憶数指定コマンドを送信するようにしてもよい。

【0201】

30

また、この実施の形態では、保留記憶情報として、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とのいずれに始動入賞したかを指定する始動入賞指定コマンドを送信するとともに、合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信する場合を示しているが、保留記憶情報として送信する演出制御コマンドは、この実施の形態で示したものにこだわられない。例えば、保留記憶数が増加したときに、第1保留記憶数または第2保留記憶数が増加したことを示す保留記憶数加算指定コマンド(第1保留記憶数加算指定コマンドまたは第2保留記憶数加算指定コマンド)を送信する一方、保留記憶数が減少したときに、第1保留記憶数または第2保留記憶数が減少したことを示す保留記憶数減算指定コマンド(第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンド)を送信するようにしてもよい。

40

【0202】

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

【0203】

この実施の形態では、後述する入賞時演出処理(図21参照)において、遊技制御用マ

50

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

10

【0204】

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

【0205】

例えば、後述する入賞時演出処理において、「はずれ」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「00(H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄1指定コマンド)を送信する。また、例えば、「15R確変大当たり」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「01(H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄2指定コマンド)を送信する。また、例えば、「10R確変大当たり」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「02(H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄3指定コマンド)を送信する。また、例えば、「2R確変大当たり」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「03(H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄4指定コマンド)を送信する。また、例えば、「突然確変大当たり」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「04(H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄5指定コマンド)を送信する。また、例えば、「小当たり」となると判定された場合には、CPU56は、EXTデータに「05(H)」を設定した図柄指定コマンド(図柄6指定コマンド)を送信する。なお、図柄指定コマンドに設定されるEXTデータと、表示結果指定コマンドに設定されるEXTデータとを共通化してもよい。そのように構成すれば、図柄指定コマンドを設定する際と表示結果指定コマンドを設定する際とで、読み出すデータを共通化することができる。

20

30

【0206】

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

【0207】

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

40

50

、変動パターン種別判定用乱数の値が90～99となる場合には、EXTデータに「02 (H)」を設定した変動カテゴリ3コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が100～169となる場合には、EXTデータに「03 (H)」を設定した変動カテゴリ4コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が170～199となる場合には、EXTデータに「04 (H)」を設定した変動カテゴリ5コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が200～214となる場合には、EXTデータに「05 (H)」を設定した変動カテゴリ6コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が215～229となる場合には、EXTデータに「06 (H)」を設定した変動カテゴリ7コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が230～251となる場合には、EXTデータに「07 (H)」を設定した変動カテゴリ8コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数にかかわらず、判定値230～251の範囲にはスーパーCA2-7の変動パターン種別が共通に割り当てられているのであるから、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動カテゴリ8コマンドを受信したことにもとづいて、少なくとも変動パターン種別がスーパーCA2-7となることを認識することができる。

【0208】

なお、上記のいずれの変動カテゴリに属するかを判定するために用いられる閾値79、89、99、169、199、214および229は、具体的には、図10(A)、(B)に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける各変動パターン種別に割り当てられた判定値の範囲の境界となりうる値をピックアップして導き出されたものである。このことは、以降の変動カテゴリ9～12、21～29についても同様であり、図9(A)～(D)や図10(C)、(D)に示す変動パターン種別判定テーブルにおける各変動パターン種別に割り当てられた判定値の範囲の境界となりうる値をピックアップしてカテゴリ判定のために用いられる閾値が導き出される。

【0209】

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

【0210】

また、例えば、始動入賞時に、遊技状態が高確率／低ベース状態且つはずれとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS232において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～79となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～79となる場合（すなわち、非リーチCA2-1の変動パターン種別となる場合）には、CPU56は、EXTデータに「0A (H)」を設定した変動カテゴリ11コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が80～251となる場合（すなわち、スーパーCA2-7の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「0B (H)」を設定した変動カテゴリ12コマンドを送信する。

【0211】

なお、遊技状態が確変状態（高確率／高ベース状態や高確率／低ベース状態）である場合にも、判定値230～251の範囲にスーパーCA2-7の変動パターン種別を割り当てるようにしてもよい。そのようにすれば、遊技状態にかかわらず、スーパーCA2-7の変動パターン種別に対して共通の判定値が割り当てられるようにすることができる。そ

のため、後述する入賞時演出の処理のステップS 2 3 2の処理を実行する際に、はずれであれば、遊技状態にかかわらず共通の判定処理を行えばよくなり、プログラム容量をより低減することができる。また、この場合、ステップS 2 2 6の遊技状態の判定処理も不要とすることができる。

【0 2 1 2】

また、例えば、始動入賞時に、「1 0 R確変大当たり」または「2 R確変大当たり」となると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS 2 3 2において、CPU 5 6は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～7 4となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～7 4となる場合（すなわち、ノーマルCA 3－1の変動パターン種別となる場合）には、CPU 5 6は、EXTデータに「1 0（H）」を設定した変動カテゴリ2 1コマンドを送信する。次いで、CPU 5 6は、変動パターン種別判定用乱数の値が7 5～1 4 9となる場合（すなわち、ノーマルCA 3－2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「1 1（H）」を設定した変動カテゴリ2 2コマンドを送信する。次いで、CPU 5 6は、変動パターン種別判定用乱数の値が1 5 0～2 5 1となる場合（すなわち、スーパーCA 3－3の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「1 2（H）」を設定した変動カテゴリ2 3コマンドを送信する。

10

【0 2 1 3】

また、例えば、始動入賞時に、「1 5 R確変大当たり」となると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS 2 3 2において、CPU 5 6は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～3 8となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～3 8となる場合（すなわち、ノーマルCA 3－1の変動パターン種別となる場合）には、CPU 5 6は、EXTデータに「1 3（H）」を設定した変動カテゴリ2 4コマンドを送信する。次いで、CPU 5 6は、変動パターン種別判定用乱数の値が3 9～7 9となる場合（すなわち、ノーマルCA 3－2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「1 4（H）」を設定した変動カテゴリ2 5コマンドを送信する。次いで、CPU 5 6は、変動パターン種別判定用乱数の値が8 0～2 5 1となる場合（すなわち、スーパーCA 3－3の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「1 5（H）」を設定した変動カテゴリ2 6コマンドを送信する。

20

【0 2 1 4】

また、例えば、始動入賞時に、突然確変大当たりとなると判定した場合、後述する入賞時演出処理のステップS 2 3 2において、CPU 5 6は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～1 0 0となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～1 0 0となる場合（すなわち、特殊CA 4－1の変動パターン種別となる場合）には、CPU 5 6は、EXTデータに「1 6（H）」を設定した変動カテゴリ2 7コマンドを送信する。次いで、CPU 5 6は、変動パターン種別判定用乱数の値が1 0 1～2 5 1場合（すなわち、特殊CA 4－2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「1 7（H）」を設定した変動カテゴリ2 8コマンドを送信する。

30

【0 2 1 5】

また、例えば、始動入賞時に、小当たりとなると判定した場合、CPU 5 6は、EXTデータに「1 8（H）」を設定した変動カテゴリ2 9コマンドを送信する。

40

【0 2 1 6】

なお、始動入賞時に入賞時判定を行ったときと実際に変動表示を開始するときとは必ずしも合算保留記憶数が同じであるとは限らないのであるから、入賞時判定結果指定コマンドで示される変動パターン種別が実際に変動表示で用いられる変動パターン種別と一致しない場合も生じうる。しかし、この実施の形態では、少なくとも非リーチCA 2－1、スーパーCA 2－7およびスーパーCA 3－3の変動パターン種別については、合算保留記憶数にかかわらず共通の判定値が割り当てられているのであるから（図9、図10参照）、入賞時判定結果と実際に実行される変動表示の変動パターン種別とで不整合が生じない。そのため、この実施の形態では、非リーチCA 2－1、スーパーCA 2－7またはスーパーCA 3－3の変動パターン種別になると入賞時判定された変動表示に対して後述す

50

る先読み予告演出が実行されるようにしても良い。なお、非リーチC A 2 - 1、スーパーC A 2 - 7およびスーパーC A 3 - 3の変動パターン種別となると判定した場合にのみ、図16および図17に示す変動カテゴリコマンド（具体的には、変動カテゴリ1コマンド、変動カテゴリ8コマンド、変動カテゴリ23コマンド、変動カテゴリ26コマンドのみ）を送信し、それ以外の変動パターン種別の入賞時判定結果の場合には変動カテゴリコマンドを送信しないようにしてもよい。また、非リーチC A 2 - 1、スーパーC A 2 - 7およびスーパーC A 3 - 3以外となると入賞時判定された場合には、変動パターン種別を特定不能であることを示す変動カテゴリコマンドを送信するようにしてもよい。

【0217】

なお、「先読み予告演出」とは、予告演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前に実行される予告演出のことである。この実施の形態では、予告対象となる変動表示に対する始動入賞が発生した後に開始される変動表示から演出を開始し、その予告演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前の複数回の変動表示にわたって連続して実行されるもの（後述する「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」の態様の先読み予告演出）がある。ただし、必ずしも複数回の変動表示にわたって予告演出を実行する必要は無く、例えば、その予告演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前の1回のみの変動表示において予告演出を行うものであってもよい。また、例えば、その予告演出の対象となる変動表示が開始されるよりも前の変動表示から予告演出を開始して、その予告演出の対象となる変動表示の直前の変動表示までで予告演出を終了するものであってもよいし、その予告演出の対象となる変動表示にもわたって予告演出を行うものであってもよい。また、複数回の変動表示にわたって必ずしも連続して実行する必要はなく、例えば、1回おきまたは2回おきに間欠的に複数回の変動表示において予告演出を実行してもよい。ただし、後述する「カウントダウン」の態様の先読み予告演出に関しては、カウントダウンが1回のみであったり間欠的であったりすると演出が不自然となってしまうので、複数の変動表示にわたって連続して行うことが望ましい。

【0218】

また、本実施形態では、予告対象となる変動表示に対する始動入賞が発生した後に開始される変動表示から演出を開始し、当該変動表示が停止するまでの期間内に予告対象となる保留球の態様（色又は形状）を変化させる「保留球変化」の態様の先読み予告演出を行う場合がある。この場合に、「保留球変化」の態様を変化させる演出自体（後述する小人や巨人が出現して、保留球に対して所定の動作を行う演出）は、1回の変動表示期間内で実行されることになる。但し、当該演出によって保留表示の態様が変化して後述する第1特殊表示又は第2特殊表示となったときは、その保留表示に基づく変動表示が開始されるまでは第1特殊表示又は第2特殊表示は継続されることになる。即ち、「保留球変化」の態様を変化させる演出は1回の変動期間内で実行されるが、「保留球変化」の態様の先読み予告は複数回の変動表示にわたって継続されることになる。

【0219】

なお、この実施の形態では、遊技状態にかかわらず（例えば、高確率状態や高ベース状態であるか否かや、大当たり遊技中であるか否かにかかわらず）、始動入賞が発生するごとに入賞時判定の処理が実行され、必ず図15に示す図柄指定コマンドが送信されるとともに図16および図17に示す変動カテゴリコマンドが送信される。そして、演出制御用マイクロコンピュータ100は、受信した図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドにもとづいて、予告対象の変動表示が開始される以前に、前もって大当たりとなるか否かやリーチとなるか否かを予告する先読み予告を実行する。

【0220】

演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）は、主基板31に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ560から上述した演出制御コマンドを受信すると、図13および図14に示された内容に応じて画像表示装置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。

【0221】

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変動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。

【0222】

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

10

【0223】

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本のパレル信号線で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。

20

【0224】

図13および図14に示す例では、変動パターンコマンドおよび表示結果指定コマンドを、第1特別図柄表示器8aでの第1特別図柄の変動に対応した演出図柄の変動表示（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変動表示（変動）とで共通に使用でき、第1特別図柄および第2特別図柄の変動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。

【0225】

30

図18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および大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、CPU56は、第1始動入賞口13に遊技球が入賞したことを検出するための第1始動口スイッチ13aがオンしていたら、すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞が発生していたら、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のうちのいずれかの処理を行う。第1始動入賞口スイッチ13aまたは第2始動口スイッチ14aがオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップS300～S310のうちのいずれかの処理を行う。

40

【0226】

ステップS300～S310の処理は、以下のような処理である。

【0227】

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、特別図柄の変動表示が開始できる状態になると、保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数（合算保留記憶数）を確認する。保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数は合算保留記憶数カウ

50

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特別図柄の変動表示の表示結果を大当たりとするか否かを決定する。大当たりとする場合には大当たりフラグをセットする。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS301に応じた値（この例では1）に更新する。なお、大当たりフラグは、大当たり遊技が終了するときにリセットされる。

【0228】

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（変動表示時間：変動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）を特別図柄の変動表示の変動時間とすることに決定する。また、決定した変動パターン 10
に応じた変動パターンコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行い、特別図柄の変動時間を計測する変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS302に対応した値（この例では2）に更新する。

【0229】

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。

【0230】

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

【0231】

特別図柄停止処理（ステップS304）：特別図柄プロセスフラグの値が4であるときに実行される。大当たりフラグがセットされている場合に、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）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、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値が4となったことにもとづいて、後述するように、特別図柄表示制御処理において特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データが特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定され（図29参照）、ステップS22の表示制御処理において出力バッファの設定内容に応じて実際に特別図柄の停止図柄が停止表示される。 40

【0232】

大入賞口開放前処理（ステップS305）：特別図柄プロセスフラグの値が5であるときに実行される。大入賞口開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、大入賞口開放中指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行うとともに、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS306に対応した値（この例では6）に更新する。なお、大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第1ラウンドを開始する場合には、大入賞 50

口開放前処理は大当たり遊技を開始する処理でもある。また、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がE X Tデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。例えば、大当たり遊技中の第1ラウンドを実行する際には、ラウンド1を指定する大入賞口開放中指定コマンド(A 1 0 1 (H))が送信され、大当たり遊技中の第10ラウンドを実行する際には、ラウンド10を指定する大入賞口開放中指定コマンド(A 1 0 A (H))が送信される。

【0233】

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

10

【0234】

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

20

【0235】

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

30

【0236】

小当たり開放中処理(ステップS309)：特別図柄プロセスフラグの値が9であるときに実行される。大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ大入賞口の開放回数に残っている場合には、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS308に対応した値(この例では8)に更新する。また、全ての開放を終えた場合には、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS310に対応した値(この例では10)に更新する。

【0237】

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

40

【0238】

図19は、ステップS312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、CPU56は、まず、第1始動口スイッチ13aがオン状態であるか否かを確認する(ステップS1211)。第1始動口スイッチ13aがオン状態でなければ、ステップS1222に移行する。第1始動口スイッチ13aがオン状態であれば、CPU56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S1212)。第1保留記憶数が上限値に達していれば、ステップS1

50

2 2 2に移行する。

【0 2 3 9】

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU 56は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS 1 2 1 3)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S 1 2 1 4)。また、CPU 56は、第1始動入賞口1 3および第2始動入賞口1 4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S 1 2 1 5)。

【0 2 4 0】

この実施の形態では、第1始動口スイッチ1 3 aがオン状態となった場合(すなわち、第1始動入賞口1 3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1 4 aがオン状態となった場合(すなわち、第2始動入賞口1 4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、CPU 56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1 3 aがオン状態となった場合には「第1」を示すデータとして0 1 (H)をセットし、第2始動口スイッチ1 4 aがオン状態となった場合には「第2」を示すデータとして0 2 (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、0 0 (H)がセットされている。

【0 2 4 1】

図20(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20(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20(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20(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1 3または第2始動入賞口1 4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1 3および第2始動入賞口1 4への入賞順が記憶される。なお、保留特定領域は、RAM 55に形成されている。

【0 2 4 2】

次いで、CPU 56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S 1 2 1 6)。なお、ステップS 1 2 1 6の処理では、ハードウェア乱数であるランダムR(大当り判定用乱数)や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム3)が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を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。

【0 2 4 3】

図20(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20(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)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム3)が記憶される。なお、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファは、RAM 55に形成されている。

【0244】

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種別を始動入賞時にあらかじめ判定する入賞時演出処理を実行する（ステップS1217）。そして、CPU56は、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて図柄指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1218）とともに、変動カテゴリコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1219）。また、CPU56は、第1始動入賞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S1220）とともに、合算保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して合算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S1221）。 10

【0245】

なお、ステップS1218、S1219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に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドの両方を演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する。

【0246】

また、この実施の形態では、ステップS1218～S1221の処理が実行されることによって、第1始動入賞口13への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第1始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。 20

【0247】

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。

【0248】

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）。 30

【0249】

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（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を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。 40

【0250】

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、入賞時演出処理の判定結果にもとづいて図柄指定コマンドを演出制御用マ 50

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）とともに、変動カテゴリコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1230）。また、CPU56は、第2始動入賞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S1231）とともに、合算保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して合算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S1232）。

【0251】

なお、ステップS1229、S1230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、必ず図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドの両方を演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する。

10

【0252】

また、この実施の形態では、ステップS1229～S1232の処理が実行されることによって、第2始動入賞口14への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、第2始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

【0253】

図21は、ステップS1217、S1228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、あらかじめ大当たりや小当たりとなるか否かや、大当たりの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを確認する。そのようにすることによって、演出図柄の変動表示が実行されるより前にあらかじめ変動表示結果や変動パターン種別を予測し、後述するように、入賞時の判定結果にもとづいて、演出制御用マイクロコンピュータ100によって演出図柄の変動表示中に大当たりやスーパーリーチとなることを予告する先読み予告演出を実行する。

20

30

【0254】

大当たり判定用乱数（ランダムR）が通常時の大当たり判定値と一致しなければ（ステップS220のN）、CPU56は、遊技状態が高確率状態（確変状態。高確率／高ベース状態と高確率／低ベース状態とを含む。）であることを示す高確率フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS221）。高確率フラグがセットされていれば、CPU56は、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）の右欄に示す確変時の大当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップS222）。なお、始動入賞時にステップS221で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にステップS221で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（例えば、変動開始前に15R確変大当たりや、10R確変大当たり、2R確変大当たり、突然確変大当たりが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。）場合がある。そのため、始動入賞時にステップS221で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態（後述するステップS61参照）とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態にもとづいて始

40

50

動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

【0255】

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S222のN）、CPU56は、ステップS1216、S1227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S223）。この場合、CPU56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合（ステップS1217の入賞時演出処理を実行する場合）には、図8（B）に示す小当り判定テーブル（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14への始動入賞があった場合（ステップS1228の入賞時演出処理を実行する場合）には、図8（C）に示す小当り判定テーブル（第2特別図柄用）に設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。

10

【0256】

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

【0257】

次いで、CPU56は、現在の遊技状態を判定する処理を行う（ステップS225）。この実施の形態では、CPU56は、ステップS225において、遊技状態が高確率状態であるか否かおよび高ベース状態であるか否か（具体的には、高確率フラグおよび高ベースフラグがセットされているか否か）を判定する。なお、始動入賞時にステップS225で高確率状態であるか否かおよび高ベース状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にステップS225で高確率状態であるか否かおよび高ベース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15R確変大当りや、10R確変大当り、2R確変大当り、突然確変大当りが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。）場合がある。そのため、始動入賞時にステップS225で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態（後述するステップS61参照）とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態にもとづいて始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

20

30

【0258】

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

【0259】

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

40

【0260】

また、例えば、CPU56は、遊技状態が高確率／低ベース状態であると判定した場合には閾値79を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値79以下であるか否かを判定し、閾値79以下

50

である場合（すなわち、1～79である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0A（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値79以下でない場合（すなわち、80～251である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0B（H）」を設定すると判定する（図16参照）。

【0261】

また、例えば、CPU56は、遊技状態が通常状態であると判定した場合には、合算保留記憶数にかかわらず、閾値79、89、99、169、199、214および229を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値79以下であるか否かを判定し、閾値79以下である場合（すなわち、1～79である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「00（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値89以下である場合（すなわち、80～89である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「01（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値99以下である場合（すなわち、90～99である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「02（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値169以下である場合（すなわち、100～169である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「03（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値199以下である場合（すなわち、170～199である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「04（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値214以下である場合（すなわち、200～214である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「05（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値229以下である場合（すなわち、215～229である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「06（H）」を設定すると判定する（図16参照）。また、閾値229以下でない場合（すなわち、230～251である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「07（H）」を設定すると判定する（図16参照）。

【0262】

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

【0263】

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

【0264】

大当たり判定用乱数（ランダムR）が小当たり判定値と一致した場合には（ステップS223のY）、CPU56は、「小当たり」となることを示すEXTデータ「05（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う（ステップS227）。

【0265】

次いで、CPU56は、小当たり用の閾値を設定する（ステップS228）。なお、この実施の形態では、CPU56は、閾値251を設定するものとし、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値251以下である（1～251である）と判定して、変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「18（H）」を設定す

ると判定するものとする（図17参照）。なお、小当りである場合には、閾値判定を行うことなく、そのままEXTデータ「18（H）」を設定すると判定するようにしてもよい。

【0266】

ステップS220またはステップS222で大当り判定用乱数（ランダムR）が大当り判定値と一致した場合には、CPU56は、ステップS1216、S1227で抽出した大当り種別判定用乱数（ランダム1）にもとづいて大当りの種別を判定する（ステップS229）。この場合、CPU56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合（ステップS1217の入賞時演出処理を実行する場合）には、図8（D）に示す大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）131aを用いて大当り種別が「15R確変大当り」、
「10R確変大当り」、「2R確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれとなるかを判定する。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合（ステップS1228の入賞時演出処理を実行する場合）には、図8（E）に示す大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）131bを用いて大当り種別が「15R確変大当り」、「10R確変大当り」、「2R確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれとなるかを判定する。

10

【0267】

次いで、CPU56は、大当り種別の判定結果に応じたEXTデータを図柄指定コマンドに設定する処理を行う（ステップS230）。この場合、「15R確変大当り」となると判定した場合には、CPU56は、「15R確変大当り」となることを示すEXTデータ「01（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「10R確変大当り」
となると判定した場合には、CPU56は、「10R確変大当り」となることを示すEXTデータ「02（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「2R確変大当り」となると判定した場合には、CPU56は、「2R確変大当り」となることを示すEXTデータ「03（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。また、「突然確変大当り」となると判定した場合には、CPU56は、「突然確変大当り」となることを示すEXTデータ「04（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う。

20

【0268】

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

【0269】

例えば、CPU56は、「10R確変大当り」または「2R確変大当り」と判定した場合には、閾値74および149を設定する。この場合、CPU56は、後述するステップS232において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値74以下であるか否かを判定し、閾値74以下である場合（すなわち、1～74である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「10（H）」を設定すると判定する（図17参照）。また、閾値149以下である場合（すなわち、75～149である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「11（H）」を設定すると判定する（図17参照）。また、閾値149以下でない場合（すなわち、150～251である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「12（H）」を設定すると判定する（図17参照）。

30

【0270】

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

40

【0271】

50

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

【0272】

次いで、CPU56は、ステップS226、S228、S231で設定した閾値と、ステップS1216、S1227で抽出した変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）とを用いて、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する（ステップS232）。

10

【0273】

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

【0274】

そして、CPU56は、判定結果に応じたEXTデータを変動カテゴリコマンドに設定する処理を行う（ステップS233）。具体的には、CPU56は、ステップS232でいずれの変動パターン種別になると判定したかに応じて、図16および図17に示すような「00（H）」～「0B（H）」、「10（H）」～「18（H）」のいずれかの値を変動カテゴリコマンドのEXTデータに設定する処理を行う。

20

【0275】

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

30

【0276】

図22および図23は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップS300）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU56は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップS51）。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0であれば、まだ客待ちデモ指定コマンドを送信していなければ、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して客待ちデモ指定コマンドを送信する制御を行い（ステップS51A）、処理を終了する。なお、例えば、CPU56は、ステップS51Aで客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることにもとづいて重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御すればよい。また、この場合、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされるようにすればよい。

40

【0277】

50

なお、ステップS 5 1において、CPU 5 6は、合算保留記憶数の値を確認するのではなく、保留特定領域の1番目の領域にデータが設定されているか否かを確認し、設定されていれば保留記憶があると判定してステップS 5 2に移行し、設定されていなければ保留記憶がないと判定してステップS 5 1 Aに移行してもよい。

【0 2 7 8】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU 5 6は、保留特定領域（図2 0（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S 5 2）。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S 5 2のN）、CPU 5 6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S 5 3）。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S 5 2のY）、CPU 5 6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S 5 4）。 10

【0 2 7 9】

ステップS 5 2～S 5 4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1 3と第2始動入賞口1 4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1 3と第2始動入賞口1 4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。この場合、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1 5が設けられた第2始動入賞口1 4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。 20

【0 2 8 0】

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する場合、図2 1に示した入賞時演出処理において、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値を、低確率状態における大当たり判定値と比較する処理のみを実行するようにし、高確率状態における大当たり判定値とは比較しないようにしてもよい（具体的には、ステップS 2 2 0の処理のみを実行し、ステップS 2 2 1、S 2 2 2の処理は行わないようにしてもよい）。そのように構成すれば、第2特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成する場合に、入賞時判定における大当たりの判定結果と実際の変動開始時における大当たりの決定結果との間にズレが生じることを防止することができる。 30

【0 2 8 1】

次いで、CPU 5 6は、RAM 5 5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RAM 5 5の乱数バッファ領域に格納する（ステップS 5 5）。具体的には、CPU 5 6は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶バッファにおける第1保留記憶数＝1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM 5 5の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU 5 6は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶バッファにおける第2保留記憶数＝1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM 5 5の乱数バッファ領域に格納する。 40

【0 2 8 2】

そして、CPU 5 6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S 5 6）。具体的には、CPU 5 6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。 50

【0283】

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

10

【0284】

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

【0285】

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

20

【0286】

また、CPU56は、現在の遊技状態に応じて背景指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS60）。この場合、CPU56は、高確率状態であることを示す高確率フラグがセットされているとともに、高ベース状態であることを示す高ベースフラグがセットされている場合には、高確率高ベース状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU56は、高確率フラグのみがセットされ、高ベースフラグがセットされていない場合には、高確率低ベース状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU56は、高確率フラグも高ベースフラグもセットされていなければ、通常状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。

【0287】

30

なお、具体的には、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送信する際に、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル（あらかじめROMにコマンド毎に設定されている）のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理（ステップS28）において演出制御コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、特別図柄の変動を開始するときに、タイマ割込ごとに、背景指定コマンド、変動パターンコマンド、表示結果指定コマンド、合算保留記憶数減算指定コマンドの順に演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されることになる。具体的には、特別図柄の変動を開始するときに、まず、背景指定コマンドが送信され、4ms経過後に変動パターンコマンドが送信され、さらに4ms経過後に表示結果指定コマンドが送信され、さらに4ms経過後に合算保留記憶数減算指定コマンドが送信される。なお、特別図柄の変動を開始するときにはさらに図柄変動指定コマンド（第1図柄変動指定コマンド、第2図柄変動指定コマンド）も送信されるが、図柄変動指定コマンドは、変動パターンコマンドと同じタイマ割込において演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信される。

40

【0288】

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

50

「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S300～S310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。

【0289】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域からランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。なお、この場合、CPU56は、始動口スイッチ通過処理のステップS1216やステップS1227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。

10

【0290】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率／高ベース状態、高確率／低ベース状態）の場合には、遊技状態が非確変状態（通常状態）の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、あらかじめ大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル（ROM54における図8（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が確変時大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル（ROM54における図8（A）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU56は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図8（A）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には（ステップS61）、ステップS71に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

20

【0291】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、高確率フラグがセットされているか否かにより行われる。高確率フラグは、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、「15R確変大当たり」、「10R確変大当たり」、「2R確変大当たり」または「突然確変大当たり」とすることに決定され、大当たり遊技を終了する処理においてセットされる。そして、大当たり遊技終了後、所定回数（この実施の形態では71回）の変動表示を終了したときにリセットされる。

30

【0292】

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

40

【0293】

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

50

には（ステップS 6 2 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 7 5に移行する。

【0 2 9 4】

ステップS 7 1では、CPU 5 6は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする。そして、大当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り種別判定テーブルを選択する（ステップS 7 2）。具体的には、CPU 5 6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特別図柄用の大当り種別判定用テーブル1 3 1 aを選択する。また、CPU 5 6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特別図柄用の大当り種別判定用テーブル1 3 1 bを選択する。

10

【0 2 9 5】

次いで、CPU 5 6は、選択した大当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（「1 5 R確変大当り」、「1 0 R確変大当り」、「2 R確変大当り」または「突然確変大当り」）を大当りの種別に決定する（ステップS 7 3）。なお、この場合、CPU 5 6は、始動口スイッチ通過処理のステップS 1 2 1 6やステップS 1 2 2 7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り種別判定用乱数を読み出し、大当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、突然確変大当りが選択される割合が高い。

20

【0 2 9 6】

また、CPU 5 6は、決定した大当りの種別を示すデータをRAM 5 5における大当り種別バッファに設定する（ステップS 7 4）。例えば、大当り種別が「1 5 R確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「0 1」が設定され、大当り種別が「1 0 R確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「0 2」が設定され、大当り種別が「2 R確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「0 3」が設定され、大当り種別が「突然確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「0 4」が設定される。

【0 2 9 7】

次いで、CPU 5 6は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップS 7 5）。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「ー」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「1」、「3」、「7」、「9」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当り種別を「突然確変大当り」に決定した場合には「1」を特別図柄の停止図柄に決定し、「2 R確変大当り」に決定した場合には「3」を特別図柄の停止図柄に決定し、「1 0 R確変大当り」に決定した場合には「7」を特別図柄の停止図柄に決定し、「1 5 R確変大当り」に決定した場合には「9」を特別図柄の停止図柄に決定する。また、小当りフラグがセットされている場合には、小当り図柄となる「5」を特別図柄の停止図柄に決定する。

30

【0 2 9 8】

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

40

【0 2 9 9】

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S 3 0 1）に対応した値に更新する（ステップS 7 6）。

【0 3 0 0】

50

図24は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップS301）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU56は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS91）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132C（図9（A）～（C）参照）のいずれかを選択する（ステップS92）。そして、ステップS102に移行する。

【0301】

大当りフラグがセットされていない場合には、CPU56は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS93）。小当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、小当り用変動パターン種別判定テーブル132D（図9（D）参照）を選択する（ステップS94）。そして、ステップS102に移行する。

10

【0302】

小当りフラグもセットされていない場合には、CPU56は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS95）。なお、高ベースフラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、高ベース状態を終了するときにリセットされる。具体的には、「15R確変大当り」、「10R確変大当り」、「2R確変大当り」または「突然確変大当り」とすることに決定され、大当り遊技を終了する処理においてセットされる。また、大当り遊技終了後、所定回数（この実施の形態では70回）の変動表示を終了したときにリセットされる。

20

【0303】

高ベースフラグがセットされていなければ（ステップS95のN）、CPU56は、高確率状態であることを示す高確率フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS96）。高確率フラグもセットされていなければ（ステップS96のN）、すなわち、遊技状態が通常状態であれば、CPU56は、合算保留記憶数が3以上であるか否かを確認する（ステップS97）。合算保留記憶数が3未満であれば（ステップS97のN）、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A（図10（A）参照）を選択する（ステップS98）。そして、ステップS102に移行する。

30

【0304】

合算保留記憶数が3以上である場合（ステップS97のY）には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135B（図10（B）参照）を選択する（ステップS99）。そして、ステップS102に移行する。

【0305】

高確率フラグがセットされている場合（ステップS96のY）には、すなわち、遊技状態が高確率／低ベース状態であれば、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135D（図10（D）参照）を選択する（ステップS100）。そして、ステップS102に移行する。

40

【0306】

高ベースフラグがセットされている場合（ステップS95のY）には、すなわち、遊技状態が高確率／高ベース状態であれば（この実施の形態では、低確率／高ベース状態に制御されることはない）、高ベースフラグがセットされていれば高確率／高ベース状態である）、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135C（図10（C）参照）を選択する（ステップS101）。そして、ステップS102に移行する。

【0307】

この実施の形態では、ステップS95～S101の処理が実行されることによって、遊

50

技状態が通常状態であって合算保留記憶数が3以上である場合には、図10(B)に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Bが選択される。また、遊技状態が高確率／高ベース状態である場合には、図10(C)に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cが選択される。この場合、後述するステップS102の処理で変動パターン種別として非リーチCA2-3が決定される場合があり、非リーチCA2-3の変動パターン種別が決定された場合には、ステップS105の処理で変動パターンとして短縮変動の非リーチPA1-2が決定される(図12参照)。従って、この実施の形態では、遊技状態が高確率／高ベース状態である場合または合算保留記憶数が3以上である場合には、短縮変動の変動表示が行われる場合がある。なお、この実施の形態では、高確率／高ベース状態を用いる短縮変動用の変動パターン種別判定テーブル(図10(C)参照)と、保留記憶数にもとづく短縮変動用の変動パターン種別判定テーブル(図10(B)参照)とが異なるテーブルである場合を示したが、短縮変動用の変動パターン種別判定テーブルとして共通のテーブルを用いるようにしてもよい。

10

【0308】

なお、この実施の形態では、遊技状態が高ベース状態である場合であっても、合算保留記憶数がほぼ0である場合(例えば、0であるか、0または1である場合)には、短縮変動の変動表示を行わないようにしてもよい。この場合、例えば、CPU56は、ステップS95でYと判定したときに、合算保留記憶数がほぼ0であるか否かを確認し、合算保留記憶数がほぼ0であれば、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A(図10(A)参照)を選択するようにしてもよい。

20

【0309】

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2(変動パターン種別判定用乱数)を読み出し、ステップS92、S94、S98、S99、S100またはS101の処理で選択したテーブルを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する(ステップS102)。

【0310】

次いで、CPU56は、ステップS102の変動パターン種別の決定結果にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、当り変動パターン判定テーブル137A、137B(図11参照)、はずれ変動パターン判定テーブル138A(図12参照)のうちのいずれかを選択する(ステップS103)。また、乱数バッファ領域(第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ)からランダム3(変動パターン判定用乱数)を読み出し、ステップS103の処理で選択した変動パターン判定テーブルを参照することによって、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する(ステップS105)。なお、始動入賞のタイミングでランダム3(変動パターン判定用乱数)を抽出しないように構成する場合には、CPU56は、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出し、抽出した乱数値にもとづいて変動パターンを決定するようにしてもよい。

30

【0311】

次いで、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の図柄変動指定コマンドを、演出制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S106)。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU56は、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)を、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS107)。

40

【0312】

次に、CPU56は、RAM55に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する(ステップS108)。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

50

た値に更新する（ステップS109）。

【0313】

なお、はずれと決定されている場合において、いきなり変動パターン種別を決定するのではなく、まず、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。そして、リーチとするか否かの判定結果にもとづいて、ステップS95～S102の処理を実行し、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。この場合、あらかじめ非リーチ用の変動パターン種別判定テーブル（図10に示す非リーチCA2-1～非リーチCA2-3の変動パターン種別を含むもの）と、リーチ用の変動パターン種別判定テーブル（図10に示すノーマルCA2-4～ノーマルCA2-6、スーパーCA2-7の変動パターン種別を含むもの）とを用意しておき、リーチ判定結果にもとづいて、いずれかの変動パターン種別判定テーブルを選択して、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。

10

【0314】

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

20

【0315】

図25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6指定のいずれかの演出制御コマンド（図13参照）を送信する制御を行う。具体的には、CPU56は、まず、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップS110）。セットされていない場合には、ステップS118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「15R確変大当り」であるときには、表示結果2指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS111、S112）。なお、「15R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「01」であるか否かを確認することによって判定できる。また、CPU56は、大当りの種別が「10R確変大当り」であるときには、表示結果3指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS113、S114）。なお、「10R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「2R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S115、S116）。なお、「2R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、「15R確変大当り」、「10R確変大当り」および「2R確変大当り」のいずれでもないときには（すなわち、「突然確変大当り」であるときには）、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）。

30

40

【0316】

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S118）。小当りフラグがセットされていれば、CPU56は、表示結果6指定コマンドを送信する制御

50

を行う（ステップS 1 1 9）。小当たりフラグもセットされていないときは（ステップS 1 1 8のN）、すなわち、はずれである場合には、CPU 5 6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S 1 2 0）。

【0 3 1 7】

そして、CPU 5 6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S 3 0 3）に対応した値に更新する（ステップS 1 2 1）。

【0 3 1 8】

図2 6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、まず、合算保留記憶数減算指定コマンドを既に送信済みであるか否かを確認する（ステップS 1 1 2 1）。なお、合算保留記憶数減算指定コマンドを既に送信済みであるか否かは、例えば、後述するステップS 1 1 2 2で合算保留記憶数減算指定コマンドを送信する際に合算保留記憶数減算指定コマンドを送信したことを示す合算保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグをセットするようにし、ステップS 1 1 2 1では、その合算保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。また、この場合、セットした合算保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグは、特別図柄の変動表示を終了する際や大当たりを終了する際に後述する特別図柄停止処理や大当たり終了処理でリセットするようにすればよい。

【0 3 1 9】

次いで、合算保留記憶数減算指定コマンドを送信済みでなければ、CPU 5 6は、合算保留記憶数減算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に送信する制御を行う（ステップS 1 1 2 2）。

【0 3 2 0】

次いで、CPU 5 6は、変動時間タイマを1減算し（ステップS 1 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 1 2 6）、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 1 2 7）。そして、CPU 5 6は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップS 3 0 4）に対応した値に更新する（ステップS 1 1 2 8）。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 3 2 1】

図2 7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、大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S 1 3 1）。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、高確率状態であることを示す高確率フラグ、および高ベース状態であることを示す高ベースフラグをリセットし（ステップS 1 3 2）、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 3）。具体的には、大当たりの種別が「1 5 R確変大当たり」、「1 0 R確変大当たり」または「2 R確変大当たり」である場合には大当たり開始指定コマンド（コマンドA 0 0 1（H））を送信する。また、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（コマンドA 0 0 2（H））を送信する。なお、大当たりの種別が「1 5 R確変大当たり」、「1 0 R確変大当たり」、「2 R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 3 2 2】

また、大当たり表示時間タイマ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 4）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、「1 5 R確変大当たり」の場合には1 5回。「1 0 R確変大当たり」の場合には1 0回。「2 R確変大当たり」または「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 5）。また、大当たり遊技にお

る1ラウンドあたりのラウンド時間もセットされる。この場合、突然確変大当りの場合と2R確変大当りの場合とでは、ラウンド回数として同じ2回がセットされるものの、異なるラウンド時間が設定される。具体的には、突然確変大当りの場合には、ラウンド時間として0.1秒がセットされ、2R確変大当りの場合には、ラウンド時間として2.9秒がセットされる。なお、15R確変大当りや10R確変大当りの場合にも、ラウンド時間として2.9秒がセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップS305）に対応した値に更新する（ステップS136）。

【0323】

また、ステップS131で大当りフラグがセットされていないければ、CPU56は、高確率状態であることを示す高確率フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS137）。高確率フラグがセットされている場合には（すなわち、確変状態（高確率／高ベース状態または高確率／低ベース状態）である場合には）、高確率状態における特別図柄の変動可能回数を示す高確率回数カウンタの値を-1する（ステップS138）。そして、CPU56は、減算後の高確率回数カウンタの値が0になった場合には（ステップS139）、高確率フラグをリセットする（ステップS140）。高確率フラグがセットされていないければ、ステップS141に移行する。

【0324】

次いで、CPU56は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS141）。高ベースフラグがセットされている場合には（すなわち、高確率／高ベース状態である場合には）、高ベース状態における特別図柄の変動可能回数を示す高ベース回数カウンタの値を-1する（ステップS142）。そして、CPU56は、減算後の高ベース回数カウンタの値が0になった場合には（ステップS143）、高ベースフラグをリセットする（ステップS144）。そして、ステップS145に移行する。なお、高ベースフラグがセットされていなかった場合には、そのままステップS145に移行する。

【0325】

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S145）。小当りフラグがセットされていれば、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に小当り／突然確変大当り開始指定コマンド（コマンドA002（H））を送信する（ステップS146）。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S147）。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S148）。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S149）。

【0326】

小当りフラグもセットされていないければ（ステップS145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S150）。

【0327】

図28は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップS307）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU56は、大当り終了表示タイマが設定されているか否かを確認し（ステップS160）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップS164に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし（ステップS161）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS162）。ここで、「15R確変大当り」、「10R確変大当り」または「2R確変大当り」であった場合には大当り終了指定コマンド（コマンドA301（H））を送信し、「突然確変大当り」であった場合には小当り／突然確変大当り終了指定コマンド（コマンドA302（H））を送信する。そして、大当り終了表示タイマに、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S163）、処理を終了す

る。

【0328】

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

【0329】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップS165のY）、CPU56は、高確率フラグをセットして遊技状態を高確率状態に移行させる（ステップS166）。また、CPU56は、高確率状態における変動表示回数をカウントするための高確率回数カウンタに所定回数（例えば71回）をセットする（ステップS167）。また、CPU56は、高ベースフラグをセットして遊技状態を高ベース状態に移行させる（ステップS168）。また、CPU56は、高ベース状態における変動表示回数をカウントするための高ベース回数カウンタに所定回数（例えば70回）をセットする（ステップS169）。 10

【0330】

なお、ステップS166～S169の処理が実行されることによって、大当り遊技終了後に高確率／高ベース状態に移行され、変動表示を70回終了するまで高確率／高ベース状態が維持される。そして、大当り終了後に70回目の変動表示を終了してから71回目の変動表示を終了するまでの間は高確率／低ベース状態に移行され、71回目の変動表示を終了すると遊技状態が通常状態に戻る。 20

【0331】

なお、この実施の形態では、ステップS168でセットした高ベースフラグは、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、CPU56は、普通図柄プロセス処理（ステップS27参照）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、高ベース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S168でセットした高ベースフラグは、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も用いられる。なお、普通図柄の変動表示結果を当たりとする確率を高めた普図確変状態にも制御可能に構成する場合には、高ベースフラグは、普通図柄の変動表示結果を当たりとするか否かを判定するためにも用いられる。 30

【0332】

そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS300）に対応した値に更新する（ステップS170）。

【0333】

図29は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）が実行する特別図柄表示制御処理（ステップS32）のプログラムの一例を示すフローチャートである。特別図柄表示制御処理では、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が3であるか否かを確認する（ステップS3201）。特別図柄プロセスフラグの値が3であれば（すなわち、特別図柄変動中処理の実行中であれば）、CPU56は、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定または更新する処理を行う（ステップS3202）。この場合、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）の変動表示を行うための特別図柄表示制御データを設定または更新する。例えば、変動速度が1コマ／0.2秒であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される特別図柄表示制御データの値を+1する。そして、その後、表示制御処理（ステップS22参照）が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器8a、8bに対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器8a、8bにおける特別図柄の変動表示が実行される。 40

【0334】

特別図柄プロセスフラグの値が3でなければ、CPU56は、特別図柄プロセスフラグ 50

の値が4であるか否かを確認する（ステップS3203）。特別図柄プロセスフラグの値が4であれば（すなわち、特別図柄停止処理に移行した場合には）、CPU56は、特別図柄通常処理で設定された特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する処理を行う（ステップS3204）。この場合、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データを設定する。そして、その後、表示制御処理（ステップS22参照）が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器8a、8bに対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器8a、8bにおいて特別図柄の停止図柄が停止表示される。なお、ステップS3204の処理が実行され停止図柄表示用の特別図柄表示制御データが設定された後には、設定データの変更が行われないので、ステップS22の表示制御処理では最新の特別図柄表示制御データにもとづいて最新の停止図柄を次の変動表示が開始されるまで停止表示し続けることになる。また、ステップS3201において特別図柄プロセスフラグの値が2または3のいずれかであれば（すなわち、表示結果指定コマンド送信処理または特別図柄変動中処理のいずれかであれば）、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを更新するようにしてもよい。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560側で認識する変動時間と演出制御用マイクロコンピュータ100側で認識する変動時間との間にズレが生じないようにするため、表示結果指定コマンド送信処理においても変動時間タイマを1減算するように構成すればよい。

10

【0335】

20

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

【0336】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図30は、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU101は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、4ms）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップS701）。その後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視（ステップS702）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU101は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用CPU101は、そのフラグをクリアし（ステップS703）、以下の演出制御処理を実行する。

30

【0337】

40

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

【0338】

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

【0339】

次いで、演出制御用CPU101は、第4図柄プロセス処理を行う（ステップS706

50

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

【0340】

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

【0341】

図31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。

10

【0342】

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13および図14参照）であるのか解析する。なお、演出制御INT信号にもとづく割込処理は、4msごとに実行されるタイマ割込処理に優先して実行される。

20

【0343】

図32～図35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CPU101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。

【0344】

コマンド解析処理において、演出制御用CPU101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CPU101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。

30

【0345】

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S614）、演出制御用CPU101は、受信した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S615）。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S616）。

40

【0346】

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S617）、演出制御用CPU101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6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S618）。

【0347】

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S619）、演出制御用CPU101は、確定コマンド受信フラグをセットする（ステップS620）。

【0348】

50

受信した演出制御コマンドが大当り開始指定コマンド（コマンドA001（H））であれば（ステップS621）、演出制御用CPU101は、大当り開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS622）。

【0349】

受信した演出制御コマンドが小当り／突然確変大当り開始指定コマンド（コマンドA002（H））であれば（ステップS623）、演出制御用CPU101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セットする（ステップS624）。

【0350】

受信した演出制御コマンドが第1図柄変動指定コマンドであれば（ステップS625）、第1図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS626）。受信した演出制御コマンドが第2図柄変動指定コマンドであれば（ステップS627）、第2図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS628）。

10

【0351】

受信した演出制御コマンドが電源投入指定コマンド（初期化指定コマンド）であれば（ステップS631）、演出制御用CPU101は、初期化処理が実行されたことを示す初期画面を演出表示装置9に表示する制御を行う（ステップS632）。初期画面には、あらかじめ決められている演出図柄の初期表示が含まれる。

【0352】

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

20

【0353】

受信した演出制御コマンドが大当り終了指定コマンド（コマンドA301（H））であれば（ステップS641）、演出制御用CPU101は、大当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS642）。受信した演出制御コマンドが小当り／突然確変大当り終了指定コマンドであれば（ステップS645）、演出制御用CPU101は、小当り／突然確変大当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS646）。

【0354】

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

30

【0355】

図36は、始動入賞時コマンド格納領域の具体例を示す説明図である。図36に示すように、始動入賞時コマンド格納領域には、合算保留記憶数の最大値（この例では8）に対応した領域（格納領域1～8）が確保されている。この実施の形態では、図19の始動口スイッチ通過処理のステップS1218～S1221、S1229～S1232で示したように、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への始動入賞があったときに、1タイマ割込内に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンド（第1始動入賞指定コマンドまたは第2始動入賞指定コマンド）、および合算保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドがセットで送信される。そのため、図36に示すように、始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域1～8には、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドを対応付けて格納できるように記憶領域が確保されている。

40

【0356】

この実施の形態では、演出制御用CPU101は、コマンド解析処理において、受信した順にコマンドを始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域内に格納していく。この実施の形態では、1タイマ割込内に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの順にコマンド送信が行わ

50

れるので、コマンド受信が正常に行われれば、図 3 6 に示すように、各格納領域 1 ～ 8 に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの順に格納されていくことになる（なお、図 3 6 では、格納領域 1 ～ 5 まではコマンドが格納されている例が示されている）。

【0357】

なお、図 3 6 に示す例では、前回の変動表示において 7 個までの保留記憶が発生して最新のコマンドが格納されている格納領域に合算保留記憶数 7 を指定する合算保留記憶数指定コマンド（C 2 0 7（H））が格納され、その後、保留記憶が 1 つ消化されて 2 番目の保留記憶にもとづく変動表示が開始されている状況での始動入賞時コマンド格納領域の格納状態が示されている。

10

【0358】

また、図 3 6 に示す始動入賞時コマンド格納領域に格納されている各コマンドは、演出図柄の変動表示を開始するごとに、演出図柄の変動表示を開始するタイミングで後述する演出図柄変動開始処理のステップ S 8 0 2 2 で 1 つ目の格納領域 1 に格納されているものから削除され、始動入賞時コマンド格納領域の内容がシフトされる。例えば、図 3 6 に示す格納状態において新たな演出図柄の変動表示が開始された場合には、格納領域 1 に格納されている各コマンドが削除され、格納領域 2 に格納されている各コマンドが格納領域 1 にシフトされ、格納領域 3 に格納されている各コマンドが格納領域 2 にシフトされ、格納領域 4 に格納されている各コマンドが格納領域 3 にシフトされ、格納領域 5 に格納されている各コマンドが格納領域 4 にシフトされる。

20

【0359】

また、図 3 6 に示す始動入賞時コマンド格納領域のうち、格納領域 2 については、コマンド受信を正常に行えず、合算保留記憶数指定コマンドを取りこぼした場合の例が示されている。そのため、図 3 6 に示す例では、始動入賞時コマンド格納領域の格納領域 2 において、本来、合算保留記憶数指定コマンドが格納されるべき 4 つ目の記憶領域の内容が「0 0 0 0（H）」のままとなっている状態が示されている。

【0360】

また、この実施の形態では、後述するように、図 3 6 に示す始動入賞時コマンド格納領域に格納される始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンド）にもとづいて、先読み予告演出決定処理（ステップ S 8 0 0 A 参照）において先読み予告演出の設定が行われるのであるが、始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンド）の取りこぼしや不整合が発生した場合には、その始動入賞時のコマンドに対応する保留記憶の変動表示を消化するまで、先読み予告演出の設定が制限される。そして、この実施の形態では、始動入賞時コマンド格納領域に格納される始動入賞時のコマンドのうち、先読み予告演出の設定が制限される期間（以下、先読み予告設定制限期間ともいう）に受信して、その始動入賞時のコマンド受信のタイミングで先読み予告演出の設定処理がされなかったものに対しては、図 3 6 に示すように、先読み予告演出の設定処理がされていないことを示す未判定情報が設定される。図 3 6 に示す例では、合算保留記憶数指定コマンドの取りこぼしが発生した格納領域 2 以降の格納領域 2 ～ 5 について、未判定情報の値が先読み予告演出の設定処理がされていないことを示す「1」に設定されている。

30

40

【0361】

なお、この実施の形態において、「先読み予告演出の実行を制限する」とは、先読み予告設定制限期間内に発生した始動入賞に対応する保留記憶に対して、全く先読み予告演出の設定を行わず先読み予告演出を実行しない概念と、一部の態様の先読み予告演出の設定および実行を行わないようにする概念との両方を含む。この実施の形態では、後述するように、先読み予告設定制限期間内に発生した始動入賞に対応する保留記憶に対して、「スーパーリーチ大当たり」および「スーパーリーチはずれ」の場合にのみ実行可能な「カウントダウン」の演出態様の先読み予告演出を設定および実行しないようにし、「非リーチは

50

ずれ」の場合にも実行可能な「図柄変動時の変動形態の変化」や「モード移行」の演出態様の先読み予告演出については先読み予告設定制限期間内でも設定および実行可能としている。

【0362】

また、この実施の形態では、始動入賞の発生時に受信する図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドを、包括的に表現する場合に、始動入賞時のコマンドともいう。また、これら始動入賞時のコマンドのうち、第1保留記憶数または第2保留記憶数が増加したことを認識可能な情報を指定するコマンドである始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドを、包括的に表現する場合に、保留記憶情報ともいう。また、始動入賞時の入賞時演出処理（図21参照）で判定される大当りや小当りとなるか否か、大当り種別の判定結果、変動パターン種別の判定結果を示すコマンドである図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを、包括的に表現する場合に、入賞時判定結果指定コマンドや判定結果情報ともいう。

10

【0363】

受信した演出制御コマンドがいずれかの変動カテゴリコマンドであれば（ステップS653）、演出制御用CPU101は、受信した変動カテゴリコマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域1～8のうち最新の図柄指定コマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップS654）。ただし、最新の図柄指定コマンドが格納されている格納領域に既に変動カテゴリコマンドや始動入賞指定コマンド、合算保留記憶数指定コマンドが格納されていた場合には、今回のタイマ割込内で変動カテゴリコマンドよりも先に受信すべき図柄指定コマンドを取りこぼしてしまったことを意味する。その場合には、演出制御用CPU101は、受信した変動カテゴリコマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する。

20

【0364】

受信した演出制御コマンドが第1始動入賞指定コマンドであれば（ステップS655）、演出制御用CPU101は、受信した第1始動入賞指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域1～8のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップS656）。ただし、最新の図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に既に始動入賞指定コマンドや合算保留記憶数指定コマンドが格納されていた場合には、今回のタイマ割込内で第1始動入賞指定コマンドよりも先に受信すべき図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを両方とも取りこぼしてしまったことを意味する。その場合には、演出制御用CPU101は、受信した第1始動入賞指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する。

30

【0365】

受信した演出制御コマンドが第2始動入賞指定コマンドであれば（ステップS657）、演出制御用CPU101は、受信した第2始動入賞指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域1～8のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップS658）。ただし、最新の図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に既に始動入賞指定コマンドや合算保留記憶数指定コマンドが格納されていた場合には、今回のタイマ割込内で第2始動入賞指定コマンドよりも先に受信すべき図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを両方とも取りこぼしてしまったことを意味する。その場合には、演出制御用CPU101は、受信した第2始動入賞指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する。

40

【0366】

受信した演出制御コマンドが合算保留記憶数指定コマンドであれば（ステップS659）、演出制御用CPU101は、受信した合算保留記憶数指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域1～8のうち最新の図柄指定コマン

50

ド、変動カテゴリコマンドおよび始動入賞指定コマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップS660）。ただし、最新の図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドが格納されている格納領域に既に合算保留記憶数指定コマンドが格納されていた場合には、今回のタイマ割込内で合算保留記憶数指定コマンドよりも先に受信すべき図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドおよび始動入賞指定コマンドを全て取りこぼしてしまっただけを意味する。その場合には、演出制御用CPU101は、受信した合算保留記憶数指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する。

【0367】

受信した演出制御コマンドが合算保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップS661）、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cにおける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S662A）。例えば、合算保留記憶表示部18cの1つ目～5つ目の保留表示が点灯表示されていた場合に、合算保留記憶数減算指定コマンドを受信した場合には、1つ目の保留表示を消去するとともに、2つ目に表示されていた保留表示を1つ目の表示領域にシフトし、3つ目に表示されていた保留表示を2つ目の表示領域にシフトし、4つ目に表示されていた保留表示を3つ目の表示領域にシフトし、5つ目に表示されていた保留表示を4つ目の表示領域にシフトする。

【0368】

また、演出制御用CPU101は、消去した保留表示が後述する第1特殊表示または第2特殊表示であった場合（すなわち、後述する「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出の予告対象の保留表示を消去した場合）、及び、消去した保留表示が後述する第1通常表示または第2通常表示であるが、当該保留表示に対して「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出が行われていた場合（すなわち、色や形状を変化させようとする演出が行われたが、結果として色や形状が変化せずに第1通常表示または第2通常表示となっていた場合）には、原則として、セットされている「保留球変化」の先読み予告実行中フラグをリセットする（ステップS662B）。

【0369】

ここで本実施形態では、表示されている保留球のうち、複数の保留球に対して各々「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出が行われる場合がある。この場合に、先に演出が行われた保留球が消去されても、後に演出が行われた保留球が表示されていれば、「保留球変化」の先読み予告実行中フラグはセットしたままとする。即ち、本実施形態では、S662Bにおいて、消去後に表示される保留球のうち、少なくとも一つについて「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出が行われた場合（又は行われる場合）には、「保留球変化」に応じた先読み予告実行中フラグをセットしておくものとし、消去後に表示される全ての保留表示に対して「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出が行われていない（及び行われぬ）ことを条件として、「保留球変化」の先読み予告実行中フラグをリセットするものとする。

【0370】

受信した演出制御コマンドが客待ちデモ指定コマンドであれば（ステップS663）、演出制御用CPU101は、演出表示装置9にあらかじめ決められている客待ちデモ画面を表示する制御を行う（ステップS664）。なお、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて直ちに客待ちデモ画面を表示するのではなく、客待ちデモ指定コマンドを受信した後、所定期間（例えば、10秒）を経過してから客待ちデモ画面の表示を開始するようにしてもよい。

【0371】

受信した演出制御コマンドが通常状態背景指定コマンドであれば（ステップS666）、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に表示する背景画面を通常状態に応じた背景画面（例えば、青色の表示色の背景画面）に変更する（ステップS667）。また、演出制御用CPU101は、セットされていれば、遊技状態が高確率状態であることを示す

高確率状態フラグや、遊技状態が高ベース状態であることを示す高ベース状態フラグをリセットする（ステップS668）。

【0372】

また、受信した演出制御コマンドが高確率／高ベース状態背景指定コマンドであれば（ステップS669）、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に表示する背景画面を高確率／高ベース状態に応じた背景画面（例えば、赤色の表示色の背景画面）に変更する（ステップS670）。また、演出制御用CPU101は、高確率状態フラグをセットするとともに高ベース状態フラグをセットする（ステップS671）。

【0373】

また、受信した演出制御コマンドが高確率／低ベース状態背景指定コマンドであれば（ステップS672）、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に表示する背景画面を確変状態に応じた背景画面（例えば、橙色の表示色の背景画面）に変更する（ステップS673）。また、演出制御用CPU101は、高確率状態フラグをセットする（ステップS674）とともに、高ベース状態フラグをリセットする（ステップS675）。

【0374】

受信した演出制御コマンドが大入賞口開放中指定コマンドであれば（ステップS678）、演出制御用CPU101は、大入賞口開放中フラグをセットする（ステップS679）。また、演出制御用CPU101は、受信した大入賞口開放中指定コマンドを、RAMに形成されている大入賞口開放中指定コマンド格納領域に格納する（ステップS680）。なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、大入賞口開放中指定コマンド格納領域に格納された大入賞口開放中指定コマンドを確認することによって、大当たり遊技中の何ラウンド目であるかを認識することができる。

【0375】

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

【0376】

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

【0377】

図37は、図30に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップS705）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU101は、まず、先読み予告演出の有無や演出態様を決定する先読み予告演出決定処理を実行する（ステップS800A）。

【0378】

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

【0379】

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

10

20

30

40

50

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。

【0380】

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。

【0381】

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

10

【0382】

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

【0383】

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

20

【0384】

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

【0385】

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

30

【0386】

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

【0387】

図38～図40は、先読み予告演出決定処理（ステップS800A）を示すフローチャートである。先読み予告演出決定処理において、演出制御用CPU101は、まず、始動入賞時のコマンドのうちの少なくともいずれかを新たに受信したか否かを確認する（ステップS6001）。具体的には、図36に示す始動入賞時コマンド格納領域に少なくとも図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドまたは合算保留記憶数指定コマンドのうちのいずれかが新たに格納されているか否かを判定することによって確認できる。いずれのコマンドも新たに受信していなければ、そのまま処理を終了する。

40

【0388】

始動入賞時のコマンドのうちの少なくともいずれかを新たに受信していれば、演出制御用CPU101は、「保留球変化」の先読み予告実行中フラグ以外の先読み予告実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS6002）。なお、先読み予告実行中フラグは、後述するステップS6014、S6019E、S6029、及びS8012においてセットされる。「保留球変化」の先読み予告実行中フラグ以外のいずれかの先

50

読み予告実行中フラグがセットされていれば（Ｙ）、ステップＳ６０２０に移行する。

【０３８９】

なお、ステップＳ６００２の処理が実行されることによって、この実施の形態では、「保留球変化」以外の先読み予告演出が実行されていないことを条件に先読み予告演出の決定処理が実行される。そして、「保留球変化」以外の先読み予告演出を開始した後は、既に「保留球変化」以外の先読み予告実行中フラグがセットされていることから、先読み予告演出の決定処理を再度実行することなく、既に決定した演出態様で先読み予告演出が実行される。換言すると、本実施形態では、「保留球変化」の先読み予告演出が実行されているが、その他の先読み予告演出が実行されていない場合は、新たに先読み予告演出（「保留球変化」を含む）の決定処理を行うことが可能である。従って表示されている複数の保留球について、各々の態様（色又は形状）を変化させて先読み予告演出を行うことも可能である。なお、「非リーチはずれ」の入賞時判定結果にもとづき先読み予告演出を実行しているときにスーパーリーチや大当たりとなる始動入賞が発生した場合には、実行中の先読み予告演出から切り替えてスーパーリーチや大当たりの演出（例えば、リーチ予告や大当たり予告）を実行するようにしてもよい。なお、ステップＳ６００２の「保留球変化」以外の先読み予告実行中フラグの有無の判定処理を設けないようにし、「保留球変化」以外の先読み予告演出の実行中であるか否かにかかわらず、ステップＳ６００３以降の処理を実行するようにしてもよい。

10

【０３９０】

「保留球変化」以外の先読み予告実行中フラグがセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み予告設定制限期間であることを示す先読み予告設定制限フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ６００３）。先読み予告設定制限フラグがセットされていれば、ステップＳ６０２０に移行する。すなわち、先読み予告設定制限期間中であれば、ステップＳ６００４～Ｓ６０１９Ｆの先読み予告演出の設定のための処理に移行しないようにして、先読み予告演出の実行を制限する。

20

【０３９１】

先読み予告設定制限フラグがセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている最新の始動入賞時のコマンドの内容を確認し、始動入賞時のコマンドを順番通りに全て受信したか否かを確認する（ステップＳ６００４）。

30

【０３９２】

具体的には、この実施の形態では、始動入賞時のコマンドとして、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの４つのコマンドを１タイマ割込内に一括して受信する筈であるので、始動入賞時コマンド格納領域には、MODEデータがそれぞれ「Ｃ４（Ｈ）」、「Ｃ６（Ｈ）」、「Ｃ０（Ｈ）」（または「Ｃ１（Ｈ）」）、および「Ｃ２（Ｈ）」であるコマンドが格納されている筈である（図１４参照）。従って、演出制御用ＣＰＵ１０１は、これらのうちいずれかのMODEデータが格納されていなければ、ノイズやMODEデータのデータ化けなどの原因によりコマンドの取りこぼしが発生し、コマンドを正しく受信できなかったと判断できる。

【０３９３】

また、この実施の形態では、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの順番に受信する筈であるので、始動入賞時コマンド格納領域には、MODEデータが「Ｃ４（Ｈ）」、「Ｃ６（Ｈ）」、「Ｃ０（Ｈ）」（または「Ｃ１（Ｈ）」）、および「Ｃ２（Ｈ）」の順番に格納されている筈である。従って、演出制御用ＣＰＵ１０１は、これらのMODEデータが全て格納されていても、順番が異なっていれば（例えば、「Ｃ４（Ｈ）」よりも前に「Ｃ６（Ｈ）」が格納されていれば）、ノイズやMODEデータのデータ化けなどの原因によりコマンドを正しく受信できなかったと判断できる。

40

【０３９４】

受信した始動入賞時のコマンドが順番通りでなかったり一部が欠落していると判断した

50

場合には、演出制御用CPU101は、ステップS6023に移行する。始動入賞時のコマンドを順番通りに全て受信したと判断した場合には、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている最新の図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合しているか否かを確認する（ステップS6005）。具体的には、図柄指定コマンドとしてはずれを指定する図柄1指定コマンド（C400（H））が格納されている場合には、変動カテゴリコマンドとしてはずれに対応した変動カテゴリ1コマンド～変動カテゴリ12コマンドのいずれかが格納されている筈である（図15および図16参照）。それにもかかわらず、大当たりや突然確変大当たり、小当たりに対応した変動カテゴリ21コマンド～変動カテゴリ29コマンド（図17参照）が格納されていた場合には、演出制御用CPU101は、図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合して
10

【0395】

図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合していないと判断した場合には、演出制御用CPU101は、ステップS6023に移行する。図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合していると判断した場合には、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている最新の始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとの内容が整合しているか否かを確認する（ステップS6006）。具体的には、第1始動入賞口13への始動入賞があったことを指定する第1始動入賞指定コマンドや第2始動入賞口14への始動入賞があったことを指定する第2始動入賞指定コマンドが格納されているにもかかわらず、始動入賞時コマンド格納領域に格納されて
20

【0396】

なお、この実施の形態では、ステップS6004～S6006の判定処理のうちのいずれか1つでもNと判定した場合に、ステップS6023に移行して先読み予告演出設定制限期間に移行する場合を示しているが、このような場合にかぎられない。例えば、ステップS6004～S6006の判定処理のうちいずれか2つでNと判定されたことを条件に、ステップS6023に移行して先読み予告演出設定制限期間に移行するようにしてもよく、ステップS6004～S6006の全ての判定処理においてNと判定されたことを条件に、ステップS6023に移行して先読み予告演出設定制限期間に移行するようにしてもよい。
30

【0397】

また、プログラム上必ずしもステップS6004～S6006の3つの判定処理を全て設けるように構成する必要はなく、ステップS6004～S6006のうちのいずれか1つの判定処理のみを設けるようにプログラムを構成してもよいし、ステップS6004～S6006のうちのいずれか2つの判定処理のみを設けるようにプログラムを構成してもよい。

【0398】

始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとの内容が整合していないと判断した場合には、演出制御用CPU101は、ステップS6023に移行する。始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとの内容が整合していると判断した場合には、演出制御用CPU101は、高確率状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS6007）。高確率状態フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU101は、先読み予告演出の有無および先読み予告演出の演出態様を決定するためのテーブルとして先読み予告振分テーブルAを選択する（ステップS6008）。高確率状態フラグがセットされていれば、演出制御用CPU101は、先読み予告振分テーブルBを選択する（ステップS6009）。
40

【0399】

次いで、演出制御用CPU101は、先読み予告演出の演出態様を決定するための先読
50

み予告演出態様決定用乱数を抽出し、受信した変動カテゴリコマンドにもとづいて、抽出した先読み予告演出態様決定用乱数の値がステップS6008、S6009で選択した先読み予告振分テーブルに含まれるいずれの判定値と合致するかを判定することによって、先読み予告演出の実行有無と演出態様とを決定する（ステップS6010）。

【0400】

図41は、先読み予告演出の振り分けを示す先読み予告振分テーブルの具体例を示す説明図である。現在の遊技状態が通常状態であれば、演出制御用CPU101は、ステップS6008で選択した図41（A）に示す通常状態時の先読み予告振分テーブルAを用いて、受信した変動カテゴリコマンドで示される変動パターン種別の入賞時判定結果にもとづいて、先読み予告演出の演出態様を決定する。この実施の形態では、先読み予告振分テーブルAを用いる場合、例えば、演出制御用CPU101は、変動カテゴリコマンドで非リーチCA2-1の変動パターン種別となる（すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わない「非リーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、コマンドC600（H）を受信している場合）には、図41（A）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の先読み予告演出を実行することに決定する。

10

【0401】

また、例えば、演出制御用CPU101は、変動カテゴリコマンドで「ノーマルリーチはずれ」となることを示す入賞時判定結果が示されている場合には、図41（A）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の先読み予告演出を実行することに決定する。また、例えば、演出制御用CPU101は、変動カテゴリコマンドでノーマルCA3-1またはノーマルCA3-2の変動パターン種別となる（すなわち、「ノーマルリーチ大当たり」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、コマンドC610（H）、コマンドC611（H）、コマンドC613（H）、またはコマンドC614（H）を受信している場合）には、図41（A）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の先読み予告演出を実行することに決定する。

20

【0402】

また、例えば、演出制御用CPU101は、変動カテゴリコマンドでスーパーCA2-7の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、コマンドC607（H）を受信している場合）には、図41（A）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の先読み予告演出を実行することに決定する。また、例えば、演出制御用CPU101は、変動カテゴリコマンドでスーパーCA3-3の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチ大当たり」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、コマンドC612（H）またはコマンドC615（H）を受信している場合）には、図41（A）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の先読み予告演出を実行することに決定する。

30

40

【0403】

なお、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」および「保留球変化」の各先読み予告演出の演出態様の具体的な内容については後述する。

【0404】

また、現在の遊技状態が確変状態であれば、演出制御用CPU101は、ステップS6009で選択した図41（B）に示す確変状態時の先読み予告振分テーブルBを用いて、受信した変動カテゴリコマンドで示される変動パターン種別の入賞時判定結果にもとづいて、先読み予告演出の演出態様を決定する。この実施の形態では、先読み予告振分テーブルBを用いる場合、例えば、演出制御用CPU101は、変動カテゴリコマンドで非リーチCA2-1の変動パターン種別となる（すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴

50

わない「非リーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、コマンドC 6 0 A（H）を受信している場合）には、図4 1（B）に示すように、いずれの演出態様の先読み予告演出に対しても割り振りがなく、先読み予告を実行しないことに決定する。

【0 4 0 5】

また、例えば、演出制御用C P U 1 0 1は、変動カテゴリコマンドで「ノーマルリーチはずれ」となることを示す入賞時判定結果が示されている場合には、図4 1（B）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の先読み予告演出を実行することに決定する。また、例えば、演出制御用C P U 1 0 1は、変動カテゴリコマンドでノーマルC A 3－1またはノーマルC A 3－2の変動パターン種別となる（すなわち、「ノーマルリーチ大当たりあたり」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、コマンドC 6 1 0（H）、コマンドC 6 1 1（H）、コマンドC 6 1 3（H）、またはコマンドC 6 1 4（H）を受信している場合）には、図4 1（B）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の先読み予告演出を実行することに決定する。

10

【0 4 0 6】

また、例えば、演出制御用C P U 1 0 1は、変動カテゴリコマンドでスーパーC A 2－7の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、コマンドC 6 0 9（H）またはコマンドC 6 0 B（H）を受信している場合）には、図4 1（B）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の先読み予告演出を実行することに決定する。また、例えば、演出制御用C P U 1 0 1は、変動カテゴリコマンドでスーパーC A 3－3の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチ大当たり」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、コマンドC 6 1 2（H）またはコマンドC 6 1 5（H）を受信している場合）には、図4 1（B）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」、「カウントダウン」または「保留球変化」のいずれかの演出態様の先読み予告演出を実行することに決定する。

20

【0 4 0 7】

なお、図4 1に示すように、この実施の形態では、変動カテゴリコマンドによって変動パターン種別の入賞時判定結果として「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当たり」のいずれかの判定結果が示されている場合に、先読み予告演出が実行される場合がある。

30

【0 4 0 8】

また、図4 1（A）、（B）に示すように、この実施の形態では、「カウントダウン」の演出態様の先読み予告演出は、入賞時判定結果が「スーパーリーチ大当たり」である場合にのみ選択される。従って、「カウントダウン」の演出態様で先読み予告演出が実行される場合には、少なくとも入賞時判定の対象となった変動表示において大当たりとなることが確定し、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0 4 0 9】

なお、ステップS 6 0 1 0では、演出制御用C P U 1 0 1は、大当たり遊技中であるか否かも確認するようにし、大当たり遊技中であれば、強制的に先読み予告演出を実行しないように決定することが望ましい。なお、大当たり遊技中であるか否かは、例えば、演出制御プロセスフラグの値が大当たり表示処理～大当たり終了演出処理を示す値（具体的には、4～7）となっているか否かを確認することによって判定できる。このことは、後述するステップS 6 0 2 7、S 8 0 1 0についても同様である。

40

【0 4 1 0】

なお、大当たり遊技中であっても先読み予告演出を実行可能に構成してもよい。例えば、始動入賞が発生し始動入賞時のコマンドを受信したタイミングではなく、大当たり遊技中の特定のラウンド（例えば、1 0ラウンド）において、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドを読み出して先読み予告演出を実行

50

するか否かを決定して、その特定のラウンドにおいて先読み予告演出を実行するようにしてもよい。この場合、先読み予告演出として、連続した態様の演出ではなく、例えば、今回の大当たり遊技終了後の変動表示において大当たりが確定することを報知するいわゆる一発告知態様の演出を実行してもよく、「保留球変化」と同様の先読み予告演出のみを実行するようにしてもよい。

【0411】

次いで、演出制御用CPU101は、先読み予告演出を実行することに決定したか否かを確認する（ステップS6011）。例えば、先読み予告振分テーブルA、Bに振り分けがないことにより先読み予告演出を実行しないことに決定された場合には、ステップS6020に移行する。

10

【0412】

先読み予告演出を実行することに決定した場合には、演出制御用CPU101は、「保留球変化」以外の演出態様の先読み予告演出を実行することを決定したか否かを確認する（ステップS6012）。「保留球変化」以外の演出態様の先読み予告演出を実行することを決定した場合には、ステップS6013に移行する。

【0413】

演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている変動カテゴリコマンドを全て抽出し、抽出した各変動カテゴリコマンドにもとづいて、1つ前までの始動入賞に対する入賞時判定結果として記憶する変動カテゴリコマンドが全て変動カテゴリ1コマンド（コマンドC600（H）。非リーチCA2-1指定。）であるか否かを確認する（ステップS6013）。全て変動カテゴリ1コマンドであれば、ステップS6014に移行する。変動カテゴリ1コマンド以外の変動カテゴリコマンドが1つでも含まれていれば、ステップS6014及びS6015の処理を実行することなく、ステップS6020に移行する。

20

【0414】

ステップS6013の処理が実行されることによって、この実施の形態では、予告対象となる変動表示が開始されるまでの各変動表示についても全て「非リーチはずれ」となることを条件に先読み予告演出（「保留球変化」を除く）を実行可能に構成している。そのように構成することによって、先読み予告演出（「保留球変化」を除く）の途中でリーチ演出が割り込むことにより先読み予告演出の連続性が損なわれる事態を防止している。なお、このことは、後述するステップS6024、S8007の処理についても同様である。ただし、先読み予告演出のうち、後述する「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出に関しては演出の連続性の問題はあまり生じないので、「保留球変化」以外の演出態様の先読み予告演出を実行する場合にのみステップS6013の処理を実行して、予告対象となる変動表示が開始されるまでの各変動表示について全て「非リーチはずれ」であることを条件に先読み予告演出を実行可能に構成している。なお、ステップS6013の予告対象までの変動表示が全て変動カテゴリ1であるか否かの判定処理を設けないようにし、予告対象までの変動表示が全て「非リーチはずれ」であるか否かにかかわらず、ステップS6014以降の処理を実行するようにしてもよい。

30

【0415】

ステップS6013で全て変動カテゴリ1コマンドであれば、演出制御用CPU101は、ステップS6010で決定した演出態様に応じて、先読み予告演出の実行を決定したことを示す先読み予告実行中フラグをセットする（ステップS6014）。この場合、例えば、決定された演出態様が「図柄変動時の変動形態の変化」であることを示す「図柄変動時の変動形態の変化」の先読み予告実行中フラグや、決定された演出態様が「モード移行」であることを示す「モード移行」の先読み予告実行中フラグ、決定された演出態様が「カウントダウン」であることを示す「カウントダウン」の先読み予告実行中フラグをセットする。

40

【0416】

なお、この実施の形態では、「図柄変動時の変動形態の変化」の先読み予告実行中フラ

50

グ、「モード移行」の先読み予告実行中フラグ、「カウントダウン」の先読み予告実行中フラグ、及び、決定された演出態様が「保留球変化」であることを示す「保留球変化」の先読み予告実行中フラグを総称して先読み予告実行中フラグという。

【0417】

さらに本実施形態では、例えば、演出制御用CPU101は、図16に示す変動カテゴリ1コマンドを受信したことにもとづいて先読み予告演出を実行することを決定した場合には、「非リーチはずれ」になると入賞時判定したことにもとづいて先読み予告演出の実行を決定したことを示す確認用フラグをセットする。また、例えば、演出制御用CPU101は、「ノーマルリーチはずれ」となることを示す変動カテゴリコマンドを受信したことにもとづいて先読み予告演出を実行することを決定した場合には、「ノーマルリーチはずれ」になると入賞時判定したことにもとづいて先読み予告演出の実行を決定したことを示す確認用フラグをセットする。また、例えば、演出制御用CPU101は、図17に示す変動カテゴリ21コマンドや、変動カテゴリ24コマンドを受信したことにもとづいて先読み予告演出を実行することを決定した場合には、「ノーマルリーチ大当たり」になると入賞時判定したことにもとづいて先読み予告演出の実行を決定したことを示す確認用フラグをセットする。また、例えば、演出制御用CPU101は、図16に示す変動カテゴリ8コマンドや、変動カテゴリ10コマンド、変動カテゴリ12コマンドを受信したことにもとづいて先読み予告演出を実行することを決定した場合には、「スーパーリーチはずれ」になると入賞時判定したことにもとづいて先読み予告演出の実行を決定したことを示す確認用フラグをセットする。また、例えば、演出制御用CPU101は、図17に示す変動カテゴリ23コマンドや、変動カテゴリ26コマンドを受信したことにもとづいて先読み予告演出を実行することを決定した場合には、「スーパーリーチ大当たり」になると入賞時判定したことにもとづいて先読み予告演出の実行を決定したことを示す確認用フラグをセットする。

【0418】

また、例えば、上記確認用フラグが複数ビット（例えば、1バイト）で構成される場合には、上記確認用フラグの所定ビットにいずれの演出態様であるかを指定する値を設定することによって、いずれの演出態様に決定されているかを特定可能であるようにしてもよい。なお、これら確認用フラグは、ステップS8316又はS662Bにおいてセットされている先読み予告実行中フラグがリセットされたことを条件として、リセットされるものとする。

【0419】

次いで、演出制御用CPU101は、現在の合算保留記憶数を変動回数カウンタにセットして（ステップS6015）、S6020に移行する。この場合、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている最新の合算保留記憶数指定コマンドで指定されている合算保留記憶数を変動回数カウンタにセットする。なお、変動回数カウンタは、先読み予告演出の判定対象となった変動表示が開始されるまでに実行される変動表示の回数をカウントするためのカウンタである。なお、この実施の形態では、演出図柄の変動表示中に先読み予告演出の実行の決定が行われてステップS6015や後述するステップS6030で変動回数カウンタがセットされた場合には、まず、その実行中の変動表示の終了時に変動回数カウンタの値が1減算されて（ステップS8312参照）、結果として、入賞時判定の対象となった変動表示の1つ前の変動表示までで変動回数カウンタの値が0となり先読み予告演出が終了する。なお、ステップS6015や後述するステップS6030において、演出図柄の変動表示中でない場合には、演出制御用CPU101は、現在の保留記憶数から1減算した値を変動回数カウンタにセットするようにすることが望ましい。そのように構成すれば、必ず入賞時判定の対象となった変動表示の1つ前の変動表示までで先読み予告演出が終了するようにすることができ、入賞時判定の対象となった変動表示において先読み予告演出とスーパーリーチの演出との両方が実行されて、演出が慌ただしく不自然になることを防止することができる。

【0420】

なお、この実施の形態では、決定した先読み予告演出の演出態様が「保留球変化」である場合には、S 6 0 1 2でNOと判定され、S 6 0 1 6に移行する。そのため、決定した先読み予告演出の演出態様が「保留球変化」である場合には、ステップS 6 0 1 5を実行しないようにし変動回数カウンタの設定を行わないようにしている。なお、「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出が決定された場合には、後述するステップS 6 0 1 6～S 6 0 1 9 Fの処理が実行されて、始動入賞が発生し始動入賞時のコマンドを受信したタイミングの後で開始される変動表示の開始に伴い、保留球変化の先読み予告演出が開始されることになる。そして、保留表示が特殊表示に変化した場合には、当該特殊表示の保留表示に係る変動表示が開始されるまでは、当該特殊表示が継続することになる。即ち、予告対象の変動表示を開始するタイミングで、合算保留記憶数減算指定コマンドを受信したことにもとづいて予告対象の保留表示が合算保留記憶表示部18cから消去されることにより（ステップS 6 6 1～S 6 6 2 B参照）、先読み予告を終了することになる。

10

【0421】

なお、図41に示す先読み予告振分テーブルにおいて、大当たりとなる信頼度に応じて、各演出態様の選択割合が異なるように割り振りが行われている。例えば、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「保留球変化」の順に大当たりとなる信頼度が高くなる（例えば、順に20%、40%、60%）ように、各演出態様の割り振りが行われている（「カウントダウン」の場合には大当たりが確定する）。なお、大当たりとなる信頼度が高くなるような各演出態様の割り振り方法は、このような順序にかぎらず、例えば、逆順に「保留球変化」、「モード移行」、「図柄変動時の変動形態の変化」の順に大当たりとなる信頼度が高くなるように割り振りを行ってもよい。さらに、これらの並び順にかぎらず、例えば、「モード移行」の演出態様が最も大当たりとなる信頼度が高くなったり、逆に最も大当たりとなる信頼度が低くなるような並び順に割り振りを行ってもよく、様々な各演出態様の割り振りの仕方が可能である。

20

【0422】

ステップS 6 0 1 2に戻り、演出制御用CPU101が、「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出を実行することに決定したことを確認したときは（ステップS 6 0 1 2でNO）、ステップS 6 0 1 6～S 6 0 1 9 Fに示すように、保留球変化の先読み予告演出における演出決定処理を行う。

【0423】

（保留球変化の先読み予告演出）

ここで本実施形態における「保留球変化」の先読み予告演出について、図59～図61を用いて説明する。本実施形態では、保留球変化の先読み予告演出について、予告の対象が異なる複数（2つ）の演出システムが存在する。1つは大当たりの可能性（大当たり期待度）を示唆する演出システムであり、もう1つはスーパーリーチの可能性（スーパーリーチ期待度）を示唆する演出システムである。図59（a）に示すように、大当たり期待度は保留球の色によって異なる。大当たり期待度が低ければ先読み予告演出によって保留球の色は変化せず（即ち第1保留記憶であれば白色、第2保留記憶であればグレーのまま）、大当たり期待度が中程度であれば先読み予告演出によって保留球の色は青になり、大当たり期待度が高ければ先読み予告演出によって保留球の色は赤になる。また、図59（b）に示すように、スーパーリーチ期待度は保留球の形状によって異なる。スーパーリーチ期待度が低ければ先読み予告演出によって保留球は変化せず（割れず）、スーパーリーチ期待度が高ければ先読み予告演出によって保留球が割れる（さらに割れた保留球からSという文字が出現する）。

30

40

【0424】

本実施形態では、保留球の色又は形状を変化させる際の演出として、所定のキャラ（小人又は巨人）が出現し、表示されている保留球に刷毛で色を塗る又は表示されている保留球をハンマーで割る演出を行うことによって、保留球の色又は形状を変化させようとする。ここで、図59（c）に示すように、小人が出現した場合には、保留球の色又は形状が変化し難く、巨人が出現した場合には、保留球の色又は形状が変化し易いように演出の割り振りが行われている。また、小人が出現した場合には、保留球の色が変化し難く（即ち

50

白若しくはグレーから青又は赤に変化し難く)、保留球の形状が変化し難い(即ち割れ難い)ように演出の割り振りが行われており、巨人が出現した場合には、保留球の色が変化し易く(即ち白若しくはグレーから青又は赤に変化し易く)、保留球の形状が変化し易い(即ち割れ易い)ように演出の割り振りが行われている。

【0425】

本実施形態における第1保留演出(保留球色変化演出)は、保留球の表示態様(色)を第1表示態様(変化なし、青、赤)に変化させる割合が異なる複数種類の演出(刷毛を持った小人が出現する演出は色を変化させる割合が低く、刷毛を持った巨人が出現する演出は色を変化させる割合が高い)を有し、第2保留演出(保留球形状変化演出)は、保留球の表示態様(形状)を第2表示態様(割れない、割れる)に変化させる割合が異なる複数種類の演出を有し(ハンマーを持った小人が出現する演出は形状を変化させる割合が低く、ハンマーを持った巨人が出現する演出は形状を変化させる割合が高い)ている。

10

【0426】

図60に、本実施形態における保留球変化の予告演出の一例を示す。図60の例では、合算保留記憶表示部18cに保留球が3個表示されており、演出図柄が変動表示されている状態で、保留球変化の先読み予告演出が行われる。図60(1)に示すように、演出表示装置9に刷毛1110とペンキ入りのバケツ1120を持った小人のキャラ1100が表示され、このキャラ1100が左から3つめの保留球1000に近づく。次いで図60(2)に示すように、保留球1000に対して、小人が刷毛1110によってバケツ1120のペンキを使用して色を塗る動作を行う。本例では白の保留球1000が赤に塗り替えられたものとする。そして図60(3)に示すようにペンキを塗り終えた小人のキャラ1100は去り、演出表示装置9に表示されなくなる。この例では、白の保留球1000が赤に変化したため、遊技者は大当たり期待度が高いことを認識し、大当たりの期待感及び興味を持って遊技を行うことができる。

20

【0427】

図61に、本実施形態における保留球変化の予告演出の一例を示す。図61の例では、合算保留記憶表示部18cに保留球が3個表示されており、演出図柄が変動表示されている状態で、保留球変化の先読み予告演出が行われる。図61(1)に示すように、演出表示装置9にハンマー1210を持った巨人のキャラ1200が表示され、このキャラ1200が左から3つめの保留球1000に近づく。次いで図61(2)に示すように、保留球1000に対して、巨人がハンマー1210で割る動作を行う。本例では保留球1000が割れ、中からスーパーリーチを示唆するSという文字が出現する。即ち、保留表示の形状が変化する。そして図61(3)に示すように保留球を割り終えた巨人のキャラは去り、演出表示装置9に表示されなくなる。この例では、保留球1000が割れて保留表示がSの形状に変化したため、遊技者はスーパーリーチ期待度が高いことを認識し、スーパーリーチの期待感及び興味を持って遊技を行うことができる。このように「保留球変化」の態様の先読み予告演出として、複数の系統の演出を設けておくことで、遊技者に興味を持たせることができる。

30

【0428】

なお、本実施形態において、合算保留記憶表示部18cに表示されている保留球が隠れないよう小人や巨人のキャラの表示処理がなされている。小人は演出表示装置9に表示されている画像中の面積が小さく、巨人は大きい。また、小人に付されている色は透明度が高く、巨人は透明度が低い。さらに、小人は動きが速く、巨人は動きが遅いというように、小人と巨人のキャラには対照的な特徴が設定されている。

40

【0429】

次にステップS6016～S6019Fに示す演出決定処理について説明する。ステップS6016では、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている最新の始動入賞指定コマンドが第1始動入賞指定コマンドであるか否かを確認する。第1始動入賞指定コマンドが格納されていれば、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cにおいて保留表示として第1通常表示を1つ増加させる(ステップS6

50

017A)。

【0430】

最新の始動入賞指定コマンドが第1始動入賞指定コマンドでなければ（すなわち、第2始動入賞指定コマンドが格納されている場合であれば）、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cにおいて保留表示として第2通常表示を1つ増加させる（ステップS6017B）。このように本実施形態においては、「保留球変化」の演出態様の先読み予告を行うと決定した場合であっても、一端、第1通常表示又は第2通常表示を増加させる（例えば後述する図54（2））。

【0431】

ステップS6017A又はステップS6017Bの後、演出制御用CPU101は、「保留球変化」の演出態様の先読み予告について、保留球の色を変化させる演出又は保留球の形状を変化させる演出のいずれを行うかを決定する（ステップS6018A）。例えばステップS6018Aにおいて、演出制御用CPU101は、「保留球変化」の先読み予告演出を行う場合の演出系統（「色変化」又は「形状変化」のいずれとするか）を決定するための演出系統決定用乱数を所定のタイミング（例えばいずれかの始動入賞時のコマンドの受信時）で抽出し、抽出した演出系統決定用乱数の値が偶数であれば「色変化」、奇数であれば「形状変化」と決定するようにすると良い。

【0432】

本実施形態では、「色変化」が決定されたときには、図62（a）に示すように保留球の表示態様（本例では色）を変化させ、「形状変化」が決定されたときには、図62（b）に示すように保留球の表示態様（本例では形状）を変化させるようにする。そして、後述するように、保留球の色を変化させるときに保留球に対して実行する第1保留演出として、図63に示すように、小人又は巨人が刷毛によって保留球に色を塗る動作を行う演出が設けられており、保留球の形状を変化させるときに保留球に対して実行する第2保留演出として、図64に示すように、小人又は巨人がハンマーによって保留球を割る動作を行う演出が設けられている。即ち、第1予告演出（色変化）を実行すると決定されたことに基づいて、保留表示（保留球）の表示態様（色）を第1表示態様（変化なし、青、赤）に変化させるときに保留表示（保留球）に対して第1保留演出（図63の演出）を実行し、第2予告演出（形状変化）を実行すると決定されたことに基づいて、保留表示（保留球）の表示態様（形状）を第2表示態様（割れない、割れる）に変化させるときに保留表示（保留球）に対して第2保留演出（図64の演出）を実行するものである。

【0433】

ここで、本実施形態では、図60及び図61を用いて説明したように、第1保留演出及び第2保留演出において、いずれも小人又は巨人のキャラが出現して、保留球に対して所定の動作（塗る又は割る）を行った直後に保留球の表示態様に変化（色変化又は形状変化）している。即ち、第1保留演出又は第2保留演出と、保留球の表示態様に変化するタイミングが連続している例が示されている。しかしながら、第1保留演出又は第2保留演出と、保留球の変化のタイミングは連続していなくとも良く、例えば小人又は巨人が保留球に対して所定の動作を行って、小人又は巨人が画面から消えた後、即ち第1保留演出又は第2保留演出から所定の時間を経過した後に保留球が変化するようにしても良い。

【0434】

また、本実施形態では、図60及び図61を用いて説明したように、第1保留演出及び第2保留演出において、いずれも小人又は巨人のキャラが出現し、予告対象となる保留球に対して接近した後、当該保留球に所定の動作（塗る又は割る）を行うことで、保留球の表示態様に変化する例を示している。これら第1保留演出及び第2保留演出として、例えば、予告対象となる保留球の周囲をキャラが移動する非接触型の演出を行うようにしても良く、予告対象となる保留球が表示されている位置を指し示す態様の演出（例えば所定位置に表示されたキャラが保留球に接近せずに保留球を指さす又は保留球に向かって変形する）を行うようにしても良い。また、キャラが予告対象となる保留球を一時的に隠し、再度保留球が出現したときには表示態様に変化しているようにしても良い。さらに、第1保

留演出及び第2保留演出は、予告対象となる保留球への接近や、当該保留球へ所定の動作を行うものに限られず、例えばキャラが出現し、予告対象となる保留球に対して接近せず何ら動作を行わないが、キャラ出現に伴い保留球の表示態様が変化するようにしても良い。

【0435】

(保留球の色の決定)

ステップS6018Aで演出系統として「色変化」が決定されたときは(Y)、演出制御用CPU101は、ランダムXに基づいて保留球変化の先読み予告演出を経た後の保留球の色を決定する(ステップS6018B)。なお、前述したように、演出制御用CPU101は、遊技制御用マイクロコンピュータ560からいずれかの始動入賞時のコマンドを受信した時に、所定のカウンタから値を抽出して、抽出値をランダムXの値としている。本実施形態において、ランダムXは1~100までのいずれかの値である。

10

【0436】

本実施形態では、演出制御用CPU101は、図62(a)に示す色変化決定時の振り分けテーブルに基づいて、保留球変化の先読み予告演出を経た後(即ちキャラ出現後)の保留球の色を決定する。ここで、演出制御用CPU101は、2R、10R、又は15R確変大当りの場合に遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信される図柄指定コマンド(例えばC401(H)、C402(H)、又はC403(H))を受信したときには、保留球の色が高確率で青又は赤となる判定値のテーブル(図62(a)上段)を選択し、上記以外の図柄指定コマンド(例えばC400(H)等)を受信したときには、保留球の色が高確率で変化しない判定値のテーブル(図62(a)下段)を選択する。なお図62、並びに後述する図63及び図64に示す各テーブルは、演出制御用CPU101がアクセス可能なROMに記憶されているものとする。

20

【0437】

本例では、演出制御用CPU101が、いわゆる実質出玉有り大当りである2R、10R、又は15R確変大当りの場合に遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信される図柄指定コマンドを受信したときは、ランダムXの値が1~5の範囲であれば保留球の色を変化させず、6~30の範囲であれば保留球の色を青とし、31~100の範囲であれば保留球の色を赤とする。従って、キャラ出現後の保留球の色は5%の確率で変化せず、25%の確率で青に変化し、70%の確率で赤に変化する。一方、演出制御用CPU101が、上記以外の図柄指定コマンドを受信したときは、ランダムXの値が1~96の範囲であれば保留球の色を変化させず、97~99の範囲であれば保留球の色を青とし、100であれば保留球の色を赤とする。従って、キャラ出現後の保留球の色は96%の確率で変化せず、3%の確率で青に変化し、1%の確率で赤に変化する。

30

【0438】

このように、実質出球有り大当りである2R、10R、又は15R確変大当りを示す図柄指定コマンドを受信したときには、高い確率で保留球の色が赤又は青に変化し、上記以外の図柄指定コマンドを受信したときには、高い確率で保留球の色が変化しないようになっている。従って、遊技者は、キャラ出現後に保留球の色が変化するか否か、また、何色に変化するかによって、実質出玉有り大当りの期待度を把握し、興味を持って遊技を行うことができる。

40

【0439】

演出制御用CPU101は、ステップS6018Bにおいて保留球の色を決定すると、当該決定色より期待度の高い色の保留球を表示しているか否か(又は表示するか否か)を確認する(ステップS6018C)。ここで演出制御用CPU101は、RAMに後述する保留球表示処理用テーブル(例えば後述する図65及び図66参照)を記憶している。当該テーブルには、合算保留記憶表示部18cにおける各保留球の表示領域(画面左から表示領域1、表示領域2、・・・、表示領域8)に対応させて、当該表示領域に表示されている保留球の表示態様(第1通常表示、第2通常表示、第1特殊表示(青)、第2特殊表示(青)、第1特殊表示(赤)、第2特殊表示(赤)、第1特殊表示(S)、第2特殊

50

表示（S）、取りこぼし態様、又は非表示のいずれか）、当該表示領域に表示されている保留球について保留球変化演出が実行されたか否かを示す保留球変化演出フラグ、及び当該表示領域に表示される保留球について実行された又は実行される保留球変化演出の演出番号が記憶されている。

【0440】

この演出番号は、図63に示すように保留球の色変化に対応して付されており、本例では演出番号A0Xは保留球の色変化なし、演出番号A1Xは保留球の色を青に変化、演出番号A2Xは保留球の色を赤に変化させる演出である。従って、ステップS6018Cにおいて、演出制御用CPU101は、RAMの保留球表示処理用テーブルを参照することで、ステップS6018Bにおける決定色より期待度の高い色の保留球を表示しているか否か（又は表示するか否か）を確認することができる。例えば決定色が「変化なし」の場合に、演出番号A1X（青に対応）又はA2X（赤に対応）が保留球表示処理用テーブルに記憶されている場合には、S6018CでYESと判定する。また、例えば決定色が「青」の場合に、演出番号A2X（赤に対応）が保留球表示処理用テーブルに記憶されている場合には、S6018CでYESと判定する。S6018CでYESと判定すると、そのまま処理を終了する。このように、期待度の高い先読み予告演出が行われる場合には、これより期待度の低い先読み予告演出を行わない。従って、先読み予告が頻繁に生じることで遊技者が煩わしさをおぼえることを防止し、期待度の低い先読み予告によって遊技の興味が削がれることを防止することができる。

【0441】

（色変化演出の決定）

演出制御用CPU101は、ステップS6018Cにおいて、決定色より期待度の高い色の保留球を表示していない（及び表示しない）ことを確認すると（N）、ランダムYに基づいて演出を決定する（ステップS6018D）。なお、前述したように、演出制御用CPU101は、遊技制御用マイクロコンピュータ560からいずれかの始動入賞時のコマンドを受信した時に、所定のカウンタから値を抽出して、抽出値をランダムYの値としている。本実施形態において、ランダムYは1～100までのいずれかの値である。

【0442】

本実施形態では、演出制御用CPU101は、図63に示す色決定時の演出振り分けテーブルに基づいて、演出番号を決定する。ここで、演出制御用CPU101は、2R、10R、又は15R確変大当りの場合に遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信される図柄指定コマンドを受信したときには、図63に示す左側のテーブルを選択し、上記以外の図柄指定コマンドを受信したときには、図63に示す右側のテーブル（「左記以外の場合」）を選択する。

【0443】

本例では、決定色が「変化なし」であって、演出制御用CPU101が、2R、10R、又は15R確変大当りの場合に遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信される図柄指定コマンドを受信したときは、ランダムYの値が1～50の範囲であれば演出番号A01を選択し、51～90の範囲であれば演出番号A02を選択し、91～100の範囲であれば演出番号A03を選択する。一方、決定色が「変化なし」であって、演出制御用CPU101が、上記以外の図柄指定コマンドを受信したときは、ランダムYの値が1～60の範囲であれば演出番号A01を選択し、61～95の範囲であれば演出番号A02を選択し、96～100の範囲であれば演出番号A03を選択する。ここで演出番号A01及びA02は小人のみが出現する演出であり、これらは決定色が「変化なし」の場合に90%（左テーブル）又は95%（右テーブル）の高い確率で出現する。一方、演出番号A03は巨人のみが出現する演出であり、これは「変化なし」の場合に10%（左テーブル）又は5%（右テーブル）の低い確率でしか出現しない。従って「変化なし」の演出が行われるときは、小人のみが出現する確率が極めて高く設定されている。

【0444】

また、本例では、決定色が「青」であって、演出制御用CPU101が、2R、10R

、又は15R確変大当りの場合に遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信される図柄指定コマンドを受信したときは、ランダムYの値が1～40の範囲であれば演出番号A11を選択し、41～80の範囲であれば演出番号A12を選択し、81～100の範囲であれば演出番号A13を選択する。一方、決定色が「青」であって、演出制御用CPU101が、上記以外の図柄指定コマンドを受信したときは、ランダムYの値が1～35の範囲であれば演出番号A11を選択し、36～70の範囲であれば演出番号A12を選択し、71～100の範囲であれば演出番号A13を選択する。ここで演出番号A11は巨人のみが出現する演出であり、これは決定色が青の場合に40%（左テーブル）又は35%（右テーブル）の確率で出現する。一方、演出番号A12は、小人が出現後、小人が保留球に色を塗るが保留球の色は変化せず、その後小人が帰り、巨人が出現して、当該保留球に巨人が色を塗り保留球が青に変化し、巨人が帰るという演出である。これは決定色が青の場合に40%（左テーブル）又は35%（右テーブル）の確率で出現する。また、演出番号A13は、小人出現後、小人が帰り、その後巨人が出現して、当該保留球に色を塗り保留球が青に変化し、巨人が帰るという演出である。これは決定色が青の場合に20%（左テーブル）又は30%（右テーブル）の確率で出現する。ここで演出番号A12及びA13は、当初保留球変化の期待度が低い小人が出現し、小人によって保留球の色が変化しないが、その後巨人が出現して保留球の色を変化させるステップアップ演出を行っている。このようなステップアップ演出を用意しておくことにより、遊技者は小人出現後、保留球の色が変化しない場合でも、その後に変化の期待度が高い巨人が出現するか否かを興味を持って見る事ができる。また、段階的に大当たり期待度を高くする演出によって、遊技者に興味を持たせることができる。

【0445】

また、本例では、決定色が「赤」であって、演出制御用CPU101が、2R、10R、又は15R確変大当りの場合に遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信される図柄指定コマンドを受信したときは、ランダムYの値が1～30の範囲であれば演出番号A21を選択し、31～50の範囲であれば演出番号A22を選択し、51～90の範囲であれば演出番号A23を選択し、91～100の範囲であれば演出番号A24を選択する。一方、決定色が「赤」であって、演出制御用CPU101が、上記以外の図柄指定コマンドを受信したときは、ランダムYの値が1～30の範囲であれば演出番号A21を選択し、31～60の範囲であれば演出番号A22を選択し、61～99の範囲であれば演出番号A23を選択し、100であればA24を選択する。なお、演出番号A21は、小人が出現後、小人が保留球に色を塗り保留球が青に変化し、その後小人が帰り、巨人が出現して、当該保留球に巨人が色を塗り保留球が赤に変化し、巨人が帰るという演出である。これは決定色が赤の場合に30%（左テーブル及び右テーブル）の確率で出現するステップアップ演出となっている。

【0446】

ここで、演出番号A22の演出は、小人が出現し、対象となる保留球をハンマーで割る動作を行うが、保留球は割れず、小人は帰り、その後巨人が出現して、当該保留球に色を塗り保留球が赤に変化し、巨人が帰るという演出である。即ち、色変化が決定されたにもかかわらず、あたかも形状変化を行うような演出を行い、その後に変化を生ずる演出を行うようにしている。このように複数の系統（スーパーリーチ期待度及び大当たり期待度）を跨ぐ演出を行うことによって、遊技者は最終的にいずれの系統の演出が行われるのかを演出が終了するまで把握できないので、演出に興味を持たせることができる。なお、本実施形態では、A22の演出を除き、図63に示す全ての演出（AXX）で最初に刷毛を持った小人又は巨人が出現するものとする。

【0447】

また、本例では、小人のみが出現して、保留球の色が変化する演出はA24のみであり、その出現率は、決定色が「赤」である場合に10%（左テーブル）又は1%（右テーブル）となっている。即ち、小人のみが出現する場合には、保留球の色が変化する期待度が低く、巨人が出現した場合には、保留球の色が変化する期待度が高いように演出の振り分

けが行われている。但し、小人のみが出現して保留球の色を変化させる演出（A 2 4）では、保留球の色は赤に変化する。且つ、2 R, 1 0 R, 又は 1 5 R 確変大当り以外の図柄指定コマンドを受信したときは、決定色が「赤」である場合に 1 % という極めて低い確率でしか、A 2 4 の演出が出現しないように振り分けが行われている。即ち、小人のみによって保留球の色を変化させることは殆どないが、仮に色を変化させたときには大当り期待度が極めて高いことになる。即ち、遊技者は小人が出現した場合でも、保留球の色が変化するか否かに関して興味を持って演出を見ることができる。

【0 4 4 8】

演出制御用 CPU 1 0 1 は、ステップ S 6 0 1 8 D において演出番号を決定すると、ステップ S 6 0 1 9 E で、「保留球変化」の先読み予告実行中フラグをセットし、ステップ S 6 0 1 9 F で、保留球表示処理用テーブルの保留球変化演出実行フラグをセットした後、処理を終了する。ここで保留球変化演出実行フラグは、後述する図 6 5 及び図 6 6 に示すように、表示領域 1 ～表示領域 8 の各々について設定されており、本実施形態では、S 6 0 1 7 A 又は S 6 0 1 7 B で増加した保留球に対応する表示領域の保留球変化演出実行フラグをセットする（1 とする）。なお、図 6 3 に示すテーブルには、各演出番号に対応づけて、当該演出に要する時間（保留球変化演出時間）も記憶されているものとする。

【0 4 4 9】

（保留球の形状の決定）

ステップ S 6 0 1 8 A で演出系統として「形状変化」が決定されたときは（N）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、ランダム X に基づいて保留球変化の先読み予告演出を経た後の保留球の形状を決定する（ステップ S 6 0 1 9 B）。なお、前述したように、演出制御用 CPU 1 0 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 からいずれかの始動入賞時のコマンドを受信した時に、所定のカウンタから値を抽出して、抽出値をランダム X の値としている。本実施形態において、ランダム X は 1 ～ 1 0 0 までのいずれかの値である。

【0 4 5 0】

本実施形態では、演出制御用 CPU 1 0 1 は、図 6 2 （b）に示す形状変化決定時の振り分けテーブルに基づいて、保留球変化の先読み予告演出を経た後（即ちキャラ出現後）の保留球の形状を決定する。ここで、演出制御用 CPU 1 0 1 は、スーパーリーチの場合に遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から送信される変動カテゴリコマンド（例えば C 6 0 7 （H）、C 6 0 9 （H）、C 6 0 B （H）、C 6 1 2 （H）、及び C 6 1 5 （H））を受信したときには、保留球の形状が高確率で変化する（割れる）判定値のテーブル（図 6 2 （b）上段）を選択し、ノーマルリーチの場合に遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から送信される変動カテゴリコマンド（例えば C 6 1 0 （H）、C 6 1 1 （H）、C 6 1 3 （H）、及び C 6 1 4 （H））を受信したときには、保留球の形状が中程度の確率で変化する（割れる）判定値のテーブル（図 6 2 （b）中段）を選択し、上記以外の変動カテゴリコマンド（例えば C 6 0 0 （H）等）を受信したときには、保留球の形状が高確率で変化しない（割れない）判定値のテーブル（図 6 2 （b）下段）を選択する。

【0 4 5 1】

本例では、演出制御用 CPU 1 0 1 が、スーパーリーチの場合に遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から送信される変動カテゴリコマンドを受信したときには、ランダム X の値が 1 ～ 5 の範囲であれば保留球の形状を変化させず、6 ～ 1 0 0 の範囲であれば保留球の形状を変化させる（出現キャラが保留球を割って S という文字を出現させる演出を行う）。従って、キャラ出現後の保留球の形状は 5 % の確率で変化せず、9 5 % の確率で変化する（割れる）。また、演出制御用 CPU 1 0 1 が、ノーマルリーチの場合に遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から送信される変動カテゴリコマンドを受信したときには、ランダム X の値が 1 ～ 7 5 の範囲であれば保留球の形状を変化させず、7 6 ～ 1 0 0 の範囲であれば保留球の形状を変化させる。従って、キャラ出現後の保留球の形状は 7 5 % の確率で変化せず、2 5 % の確率で変化する（割れる）。さらに、上記以外の変動カテゴリコマンドを受信したときは、ランダム X の値が 1 ～ 9 9 の範囲であれば保留球の形状を変化させず、1 0 0 であれば保留球の形状を変化させる。従って、キャラ出現後の保留球

の形状は99%の確率で変化せず、1%の確率で変化する（割れる）。

【0452】

このように、スーパーリーチを示す変動カテゴリコマンドを受信したときには、高い確率で保留球の形状が変化し、上記以外の変動カテゴリコマンドを受信したときには、高い確率で保留球の形状が変化しないようになっている。特に、スーパーリーチ及びノーマルリーチのいずれにも合致しない変動カテゴリコマンドを受信したときは（図62（b）下段）、保留球の形状は極めて低い確率（1%）でしか変化しないように演出の振り分けが行われている。従って、遊技者は、キャラ出現後に保留球の形状が変化するか否かによって、スーパーリーチの期待度を把握し、興味を持って遊技を行うことができる。

【0453】

演出制御用CPU101は、ステップS6019Bにおいて保留球の形状（割れる又は割れない）を決定すると、当該決定形状より期待度の高い形状の保留球を表示しているか否か（又は表示するか否か）を確認する（ステップS6019C）。前述したように、演出制御用CPU101は、RAMに後述する保留球表示処理用テーブル（例えば後述する図65及び図66参照）を記憶している。当該テーブルには、合算保留記憶表示部18cにおける各保留球の表示領域（画面左から表示領域1、表示領域2、・・・、表示領域8）に対応させて、当該表示領域に表示する保留球の表示態様（第1通常表示、第2通常表示、第1特殊表示（青）、第2特殊表示（青）、第1特殊表示（赤）、第2特殊表示（赤）、第1特殊表示（S）、第2特殊表示（S）、取りこぼし態様、又は非表示のいずれか）、当該表示領域に表示される保留球について保留球変化演出が実行されたか否かを示す保留球変化演出フラグ、当該表示領域に表示される保留球について実行された又は実行される保留球変化演出の演出番号が記憶されている。

【0454】

この演出番号は、図64に示すように保留球の形状変化に対応して付されており、本例では演出番号BOXは保留球の形状変化なし（割れない）、演出番号B1Xは保留球の形状変化有り（割れる）の演出である。従って、ステップS6019Cにおいて、演出制御用CPU101は、RAMの保留球表示処理用テーブルを参照することで、ステップS6019Bにおける決定形状より期待度の高い形状の保留球を表示しているか否かを確認することができる。例えば決定形状が「割れない」の場合に、演出番号B1X（割れるに対応）が保留球表示処理用テーブルに記憶されている場合には、S6019CでYESと判定する。S6019CでYESと判定すると、そのまま処理を終了する。このように、期待度の高い先読み予告演出が行われる場合には、これより期待度の低い先読み予告演出を行わない。従って、先読み予告が頻繁に生じることで遊技者が煩わしさをおぼえることを防止し、期待度の低い先読み予告によって遊技の興味が削がれることを防止することができる。

【0455】

（形状変化演出の決定）

演出制御用CPU101は、ステップS6019Cにおいて、決定形状より期待度の高い形状の保留球を表示していない（及び表示しない）ことを確認すると（N）、ランダムYに基づいて演出を決定する（ステップS6019D）。なお、前述したように、演出制御用CPU101は、遊技制御用マイクロコンピュータ560からいずれかの始動入賞時のコマンドを受信した時に、所定のカウンタから値を抽出して、抽出値をランダムYの値としている。本実施形態において、ランダムYは1～100までのいずれかの値である。

【0456】

本実施形態では、演出制御用CPU101は、図64に示す形状決定時の演出振り分けテーブルに基づいて、演出番号を決定する。スーパーリーチの場合に遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信される変動カテゴリコマンドを受信したときには、図64に示す左側のテーブル（「スーパーリーチの場合」）を選択し、ノーマルリーチの場合に遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信される変動カテゴリコマンドを受信したときには、図64に示す中央のテーブル（「ノーマルリーチの場合」）を選択し、上記以外

の変動カテゴリコマンドを受信したときには、図 6 4 に示す右側のテーブル（「左記以外の場合」）を選択する。

【0457】

本例では、決定形状が「割れない」であって、演出制御用 CPU 101 が、スーパーリーチの場合に遊技制御用マイクロコンピュータ 560 から送信される変動カテゴリコマンドを受信したときは、ランダム Y の値が 1～40 の範囲であれば演出番号 B01 を選択し、41～80 の範囲であれば演出番号 B02 を選択し、81～90 の範囲であれば演出番号 B03 を選択し、91～100 の範囲であれば演出番号 B04 を選択する。また、決定形状が「割れない」であって、演出制御用 CPU 101 が、ノーマルリーチの場合に遊技制御用マイクロコンピュータ 560 から送信される変動カテゴリコマンドを受信したときは、ランダム Y の値が 1～45 の範囲であれば演出番号 B01 を選択し、46～85 の範囲であれば演出番号 B02 を選択し、86～95 の範囲であれば演出番号 B03 を選択し、96～100 の範囲であれば演出番号 B04 を選択する。さらに上記以外の変動カテゴリコマンドを受信したときは、ランダム Y の値が 1～50 の範囲であれば演出番号 B01 を選択し、51～90 の範囲であれば演出番号 B02 を選択し、91～95 の範囲であれば演出番号 B03 を選択し、96～100 の範囲であれば演出番号 B04 を選択する。ここで演出番号 B01 及び B02 は小人のみが出現する演出であり、これらは決定形状が「割れない」の場合に 80%（左テーブル）、85%（中テーブル）、又は 90%（右テーブル）の高い確率で出現する。一方、演出番号 B03 及び B04 は巨人のみが出現する演出であり、これらは決定形状が「割れない」の場合に 20%（左テーブル）、15%（中テーブル）、又は 10%（右テーブル）の低い確率でしか出現しない。従って「割れない」の演出が行われるときは、小人のみが出現する確率が極めて高く設定されている。

【0458】

また、本例では、決定形状が「割れる」であって、演出制御用 CPU 101 が、スーパーリーチの場合に遊技制御用マイクロコンピュータ 560 から送信される変動カテゴリコマンドを受信したときは、ランダム Y の値が 1～30 の範囲であれば演出番号 B11 を選択し、31～50 の範囲であれば演出番号 B12 を選択し、51～90 の範囲であれば演出番号 B13 を選択し、91～100 の範囲であれば演出番号 B14 を選択する。また、決定形状が「割れる」であって、演出制御用 CPU 101 が、ノーマルリーチの場合に遊技制御用マイクロコンピュータ 560 から送信される変動カテゴリコマンドを受信したときは、ランダム Y の値が 1～40 の範囲であれば演出番号 B11 を選択し、41～70 の範囲であれば演出番号 B12 を選択し、71～99 の範囲であれば演出番号 B13 を選択し、100 であれば演出番号 B14 を選択する。さらに上記以外の変動カテゴリコマンドを受信したときは、ランダム Y の値が 1～35 の範囲であれば演出番号 B11 を選択し、36～70 の範囲であれば演出番号 B12 を選択し、71～99 の範囲であれば演出番号 B13 を選択し、100 であれば演出番号 B14 を選択する。ここで演出番号 B13 は巨人のみが出現する演出であり、これは決定形状が「割れる」の場合に 40%（左テーブル）又は 29%（中テーブル及び右テーブル）の確率で出現する。一方、演出番号 B11 は、小人が出現後、小人が保留球をハンマーで割る動作を行うが保留球は割れず、その後小人が帰り、巨人が出現して、当該保留球を巨人がハンマーで割る動作を行い、保留球が割れて S という文字が出現し、巨人が帰るという演出である。これは決定形状が「割れる」の場合に 30%（左テーブル）、40%（中テーブル）、又は 35%（右テーブル）の確率で出現する。ここで演出番号 B11 は、当初保留球変化の期待度が低い小人が出現し、小人によって保留球の形状が変化しないが、その後巨人が出現して保留球の形状を変化させるステップアップ演出を行っている。このようなステップアップ演出を用意しておくことにより、遊技者は小人出現後、保留球の形状が変化しない場合でも、その後に変化の期待度が高い巨人が出現するか否かを興味を持って見ることができる。また、段階的にスーパーリーチ期待度を高くする演出によって、遊技者に興味を持たせることができる。

【0459】

ここで、演出番号 B12 の演出は、小人が出現し、対象となる保留球に刷毛で色を塗る

動作を行うが、保留球の色は変化せず、小人は帰り、その後巨人が出現して、当該保留球をハンマーで割り、巨人が帰るという演出である。即ち、形状変化が決定されたにもかかわらず、あたかも色変化を行うような演出を行い、その後に形状変化を生ずる演出を行うようにしている。このように複数の系統（大当り期待度及びスーパーリーチ期待度）を跨ぐ演出を行うことによって、遊技者は最終的にいずれの系統の演出が行われるのかを演出が終了するまで把握できないので、演出に興味を持たせることができる。なお、本実施形態では、B 1 2の演出を除き、図 6 4に示す全ての演出（B X X）で最初にハンマーを持った小人又は巨人が出現するものとする。

【0 4 6 0】

また、本例では、小人のみが出現して、保留球の形状が変化する演出はB 1 4のみであり、その出現率は、決定形状が「割れる」である場合に1 0 %（左テーブル）又は1 %（中テーブル及び右テーブル）となっている。即ち、小人のみが出現する場合には、保留球の形状が変化する期待度が低く、巨人が出現した場合には、保留球の形状が変化する期待度が高いように演出の振り分けが行われている。但し、小人のみが出現して保留球の形状を変化させる演出（B 1 4）では保留球は割れ、且つ、スーパーリーチ以外の変動カテゴリコマンドを受信したときは、決定形状が「割れる」である場合に1 %という極めて低い確率でしか、B 1 4の演出が出現しないように振り分けが行われている。即ち、小人のみによって保留球の形状を変化させることは殆どないが、仮に形状を変化させたときには大当り期待度が極めて高いことになる。即ち、遊技者は小人が出現した場合でも、保留球の形状が変化するか否かに関して興味を持って演出を見ることができる。

【0 4 6 1】

演出制御用CPU 1 0 1は、ステップS 6 0 1 9 Dにおいて演出番号を決定すると、ステップS 6 0 1 9 Eで、「保留球変化」の先読み予告実行中フラグをセットし、ステップS 6 0 1 9 Fで、保留球表示処理用テーブルにおいて、対応する表示領域の保留球変化演出実行フラグをセットした後、処理を終了する。ここで保留球変化演出実行フラグは、後述する図 6 5及び図 6 6に示すように、表示領域1～表示領域8の各々について設定されており、本実施形態では、S 6 0 1 7 A又はS 6 0 1 7 Bで増加した保留球に対応する表示領域の保留球変化演出実行フラグをセットする（1とする）。なお、図 6 4に示すテーブルには、各演出番号に対応づけて、当該演出に要する時間も記憶されているものとする。

【0 4 6 2】

以上に説明したように、本実施形態においては、第1始動入賞口1 3への始動入賞又は第2始動入賞口1 4への始動入賞が発生し、S 6 0 1 0で「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出を実行することに決定された場合であっても、S 6 0 1 7 A又はS 6 0 1 7 Bにおいて、一旦は第1通常表示又は第2通常表示を増加させる処理を行う。そして、図 4 4に示すように次回の変動開始と共に、増加した第1通常表示又は第2通常表示を対象として「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出を実行することになる。

【0 4 6 3】

次に、図 3 8に示す処理でBに移行した場合を説明する。ステップS 6 0 2 0では、演出制御用CPU 1 0 1は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている最新の始動入賞指定コマンドが第1始動入賞指定コマンドであるか否かを確認する。第1始動入賞指定コマンドが格納されていれば、演出制御用CPU 1 0 1は、合算保留記憶表示部1 8 cにおいて保留表示として第1通常表示を1つ増加させる（ステップS 6 0 2 1）。

【0 4 6 4】

最新の始動入賞指定コマンドが第1始動入賞指定コマンドでなければ（すなわち、第2始動入賞指定コマンドが格納されている場合であれば）、演出制御用CPU 1 0 1は、合算保留記憶表示部1 8 cにおいて保留表示として第2通常表示を1つ増加させる（ステップS 6 0 2 2）。

【0 4 6 5】

次に、図 3 8に示す処理でCに移行した場合を説明する。ステップS 6 0 2 3に処理が

移行した場合には、いずれかの始動入賞時のコマンドの取りこぼしまたは不整合が発生し、始動入賞時のコマンドを正常に受信できなかった場合である。この場合、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている最新のコマンドを確認し、少なくとも始動入賞指定コマンド以外のコマンド（すなわち、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドおよび合算保留記憶数指定コマンド）を受信しているか否かを確認する（ステップS6023）。具体的には、始動入賞時コマンド格納領域の最新のコマンドが格納されている格納領域において欠落しているコマンドが始動入賞指定コマンド（第1始動入賞指定コマンドまたは第2始動入賞指定コマンド）のみであり、それ以外の図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドが順番通りに格納され、図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容も整合していれば、少なくとも始動入賞指定コマンド以外の3つのコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、合算保留記憶数指定コマンド）については受信できていることから、ある程度の信憑性を担保できている可能性がある。始動入賞指定コマンド以外のコマンドの中に受信できなかったものがある場合には、ステップS6031に移行する。

10

【0466】

少なくとも始動入賞指定コマンド以外のコマンドを受信していると判断した場合には、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている変動カテゴリコマンドを全て抽出し、抽出した各変動カテゴリコマンドにもとづいて、1つ前までの始動入賞に対する入賞時判定結果として記憶する変動カテゴリコマンドが全て変動カテゴリ1コマンド（コマンドC600（H）。非リーチCA2-1指定。）であるか否かを確認する（ステップS6024）。全て変動カテゴリ1コマンドであれば、ステップS6025に移行する。変動カテゴリ1コマンド以外の変動カテゴリコマンドが1つでも含まれていれば、ステップS6025～S6030の処理を実行することなく、ステップS6031に移行する。

20

【0467】

ステップS6024で全て変動カテゴリ1コマンドであれば、演出制御用CPU101は、高確率状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS6025）。高確率状態フラグがセットされていれば、ステップS6031に移行する。高確率状態フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU101は、先読み予告演出の有無および先読み予告演出の演出態様を決定するためのテーブルとして先読み予告振分テーブルCを選択する（ステップS6026）。

30

【0468】

次いで、演出制御用CPU101は、先読み予告演出の演出態様を決定するための先読み予告演出態様決定用乱数を抽出し、受信した変動カテゴリコマンドにもとづいて、抽出した先読み予告演出態様決定用乱数の値がステップS6026で選択した先読み予告振分テーブルに含まれるいずれの判定値と合致するかを判定することによって、先読み予告演出の実行有無と演出態様とを決定する（ステップS6027）。

【0469】

ステップS6027では、演出制御用CPU101は、ステップS6026で選択した図41（C）に示すコマンド非正常受信時の先読み予告振分テーブルCを用いて、受信した変動カテゴリコマンドで示される変動パターン種別の入賞時判定結果にもとづいて、先読み予告演出の演出態様を決定する。この実施の形態では、先読み予告振分テーブルCを用いる場合、例えば、演出制御用CPU101は、変動カテゴリコマンドで非リーチCA2-1の変動パターン種別となる（すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わない「非リーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、コマンドC600（H）を受信している場合）にのみ、図41（C）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」または「モード移行」のいずれかの演出態様の先読み予告演出を実行することに決定し、「ノーナルリーチはずれ」や「ノーナルリーチ大当たり」、「スーパリーチはずれ」や「スーパリーチ大当たり」となる場合には、先読み予告演出を実行しない。すなわち、この実施の形態では、いずれかの始動入賞時のコマンドを正常

40

50

に受信できなかった場合には、「非リーチはずれ」の場合にも実行可能な「図柄変動時の変動形態の変化」または「モード移行」の演出態様の先読み予告演出（いわゆるガセの先読み予告演出）のみを実行可能として、先読み予告演出の実行頻度が必要以上に低下することを防止している。なお、「非リーチはずれ」の場合にのみ実行するのではなく、例えば、「ノーマルリーチはずれ」や「ノーマルリーチ大当たり」、「スーパーリーチはずれ」や「スーパーリーチ大当たり」の場合にも低い割合で先読み予告演出を実行可能に予告振分テーブルCの割り振りを行うようにしてもよい。そのようにすれば、「図柄変動時の変動形態の変化」や「モード移行」の演出態様の先読み予告演出が実行される場合に、必ずしも「非リーチはずれ」であることの確定とならないようにすることができる。

【0470】

なお、この実施の形態では、いずれかの始動入賞時のコマンドを正常に受信できなかった場合であっても、始動入賞指定コマンド以外のコマンドを受信していれば、いわゆるガセの先読み予告演出のみ実行可能に構成する場合を示しているが、ステップS6023～S6030の処理を実行しないようにし、いずれかの始動入賞時のコマンドを正常に受信できなかった場合には、先読み予告演出の設定および実行を全く行わないように構成してもよい。特に、始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンド、合算保留記憶数指定コマンド）のうちいずれか1つでも正常に受信できなかったということは、コマンドで指定される情報の信憑性が低いと考えられることから、先読み予告設定制限期間においては全ての演出態様の先読み予告演出を実行しないように構成することが最も望ましい（後述するステップS8006～S8014の処理も行わないことが望ましい）。

【0471】

次いで、演出制御用CPU101は、先読み予告演出を実行することに決定したか否かを確認する（ステップS6028）。例えば、先読み予告振分テーブルCに振り分けがないことにより先読み予告演出を実行しないことに決定された場合には、ステップS6031に移行する。

【0472】

先読み予告演出を実行することに決定した場合には、演出制御用CPU101は、ステップS6027で決定した演出態様に応じて、先読み予告演出の実行を決定したことを示す先読み予告実行中フラグをセットする（ステップS6029）。

【0473】

次いで、演出制御用CPU101は、現在の合算保留記憶数を変動回数カウンタにセットする（ステップS6030）。この場合、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている最新の合算保留記憶数指定コマンドで指定されている合算保留記憶数を変動回数カウンタにセットする。そして、ステップS6032に移行する。

【0474】

ステップS6031では、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域の最新のコマンドを格納領域において未判定情報をセットする（ステップS6031）。具体的には、図36において、最新のコマンドを格納している格納領域の未判定情報の値を「1」にセットする。

【0475】

ステップS6032では、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cに表示されている全ての保留表示を、第1通常表示、第2通常表示、第1特殊表示および第2特殊表示のいずれとも異なる取りこぼし態様に変更するとともに、取りこぼし態様の保留表示を1つ増加させる。この実施の形態では、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部18cに表示されている全ての保留表示を緑の保留球に変更するとともに、緑の保留球を1つ増加させる。なお、取りこぼし態様の保留表示は、この実施の形態で示したものにすぎらず、例えば、緑以外の色（例えば、黄色）に保留表示を変更するようにしてもよく、保留表示の形状を変更（例えば、三角形表示などに保留表示を変更）するようにしてもよい。

【0476】

なお、この実施の形態では、始動入賞時のコマンドの取りこぼしや不整合が生じた場合に、合算保留記憶表示部18cに表示されている全ての保留表示を変更する場合を示しているが、コマンドの取りこぼしや不整合が生じた保留記憶に対する保留表示のみを取りこぼし態様で表示するようにし、それ以前の保留表示に関しては第1通常表示や第2通常表示、第1特殊表示、第2特殊表示を継続するようにしてもよい。また、コマンドの取りこぼしや不整合が生じた後、先読み予告設定制限期間中に、さらに発生した保留記憶に対しては、取りこぼし態様で保留表示を表示してもよいし、通常の第1通常表示や第2通常表示で表示してもよい。

【0477】

次いで、演出制御用CPU101は、先読み予告設定制限フラグをセットし（ステップS6033）、先読み予告設定制限期間を開始する。

【0478】

なお、この実施の形態では、既に「保留球変化」以外の先読み予告演出の実行中である場合には（ステップS6002のY参照）、ステップS6020に移行し、ステップS6004～以降のコマンドの取りこぼしや不整合の判定を行わない場合を示しているが、「保留球変化」以外の先読み予告演出の実行中であっても、ステップS6004～S6006と同様の処理を実行してコマンドの取りこぼしや不整合が生じているか否かを判定し、コマンドの取りこぼしや不整合が生じていると判定した場合には、ステップS6033と同様の処理を実行して先読み予告設定制限フラグをセットし、先読み予告設定制限期間を開始するようにしてもよい。また、ステップS6032と同様の処理を実行して、合算保留記憶表示部18cに表示されている全ての保留表示を取りこぼし態様に変更するようにしてもよい。

【0479】

図42は、図30に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップS811）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップS812）。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップS801）に対応した値に更新する（ステップS813）。なお、前述したように、この実施の形態では、停電復旧時にも表示結果指定コマンドの送信が行われる（ステップS44参照）のであるが、図42に示すように、この実施の形態では、通常時には、変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて演出図柄変動開始処理に移行し演出図柄の変動表示を開始するので、変動パターンコマンドを受信することなく表示結果指定コマンドを受信したのみでは演出図柄の変動表示は開始されない。

【0480】

図43および図44は、図37に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップS801）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、まず、先読み予告設定制限フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8000）。先読み予告設定制限フラグがセットされていなければ（すなわち、先読み予告設定制限期間中でなければ）、ステップS8015に移行する。

【0481】

先読み予告設定制限フラグがセットされていれば（すなわち、先読み予告設定制限期間中であれば）、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている始動入賞時のコマンドの内容を確認する（ステップS8001）。そして、演出制御用CPU101は、始動入賞時のコマンドが格納されている全ての格納領域1～8において、始動入賞時のコマンドを順番通りに全て受信した格納状態となっているか否かを確認する（ステップS8002）。

【0482】

具体的には、この実施の形態では、始動入賞時のコマンドとして、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドを1タイマ割込内に一括して受信する筈であるので、始動入賞時コマンド格納領域の全ての格納領域1～8において、コマンドが格納されていれば、MODEデータがそれぞれ「C4(H)」、「C6(H)」、「C0(H)」（または「C1(H)」）、および「C2(H)」であるコマンドが格納されている筈である（図14参照）。従って、演出制御用CPU101は、これらのうちいずれかのMODEデータが格納されていないければ、ノイズやMODEデータのデータ化けなどの原因によりコマンドの取りこぼしが発生した格納状態の格納領域がまだ残っており、コマンドを正しく受信できなかった格納状態の格納領域がまだ残っていると判断できる。

10

【0483】

また、この実施の形態では、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの順番に受信する筈であるので、始動入賞時コマンド格納領域の全ての格納領域1～8において、コマンドが格納されていれば、MODEデータが「C4(H)」、「C6(H)」、「C0(H)」（または「C1(H)」）、および「C2(H)」の順番に格納されている筈である。従って、演出制御用CPU101は、これらのMODEデータが全て格納されていても、順番が異なっていれば（例えば、「C4(H)」よりも前に「C6(H)」が格納されていれば）、ノイズやMODEデータのデータ化けなどの原因によりコマンドを正しく受信できなかった格納状態の格納領域がまだ残っていると判断できる。

20

【0484】

受信した始動入賞時のコマンドが順番通りでなかったり一部が欠落していると判断した格納状態の格納領域がまだ残っている場合には、演出制御用CPU101は、ステップS8015に移行する。全ての格納領域1～8において始動入賞時のコマンドを順番通りに全て受信した格納状態となっていると判断した場合には、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている全ての格納領域1～8において、図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合しているか否かを確認する（ステップS8003）。具体的には、図柄指定コマンドとしてはずれを指定する図柄1指定コマンド（C400(H)）が格納されている場合には、変動カテゴリコマンドとしてはずれに対応した変動カテゴリ1コマンド～変動カテゴリ12コマンドのいずれかが格納されている筈である（図15および図16参照）。それにもかかわらず、大当たりや突然確変大当たり、小当たりに対応した変動カテゴリ21コマンド～変動カテゴリ29コマンド（図17参照）が格納されていた場合には、演出制御用CPU101は、図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合しておらず矛盾がある格納状態の格納領域がまだ残っていると判断できる。

30

【0485】

図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合していない格納状態の格納領域がまだ残っていると判断した場合には、演出制御用CPU101は、ステップS8015に移行する。全ての格納領域1～8において図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合している格納状態となっていると判断した場合には、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている全ての格納領域1～8において、始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとの内容が整合しているか否かを確認する（ステップS8004）。具体的には、第1始動入賞口13への始動入賞があったことを指定する第1始動入賞指定コマンドや第2始動入賞口14への始動入賞があったことを指定する第2始動入賞指定コマンドが格納されているにもかかわらず、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている合算保留記憶数指定コマンドのEXTデータで示される合算保留記憶数が0であった場合には、演出制御用CPU101は、始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとの内容が整合しておらず矛盾がある格納状態の格納領域がまだ残っていると判断できる。

40

50

【0486】

始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとの内容が整合していない格納状態の格納領域がまだ残っていると判断した場合には、演出制御用CPU101は、ステップS8015に移行する。全ての格納領域1～8において始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとの内容が整合している格納状態となっていると判断した場合には、演出制御用CPU101は、先読み予告設定制限フラグをリセットする（ステップS8005）。すなわち、始動入賞時コマンド格納領域の全ての格納領域1～8において、始動入賞時のコマンドを正常に受信した格納状態となっているので、先読み予告設定制限期間の開始の契機となったコマンドの取りこぼしや不整合の生じた保留記憶が消化されたと判断し、先読み予告設定制限フラグをリセットして、先読み予告設定制限期間を終了する。

10

【0487】

なお、この実施の形態では、コマンドの取りこぼしや不整合の生じた保留記憶が消化されるときの変動表示が開始されるタイミングで、先読み予告設定制限フラグをリセットして、先読み予告設定制限期間を終了する場合を示しているが、このようなタイミングにかぎらず、例えば、コマンドの取りこぼしや不整合の生じた保留記憶が消化されるときの変動表示を終了するタイミングで先読み予告設定制限期間を終了するようにしてもよい。この場合、例えば、後述する演出図柄変動停止処理においてステップS8000～S8005と同様の処理を行い、先読み予告設定制限フラグをリセットして、先読み予告設定制限期間を終了するようにすればよい。

20

【0488】

次いで、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域1～8のうち、未判定情報の値が「1」に設定されているものがあるか否かを確認する（ステップS8006）。未判定情報の値が「1」に設定されているものがあれば（すなわち、先読み予告設定制限期間中に発生した保留記憶の中で先読み予告演出の設定処理が未実行のものがあれば）、ステップS8007に移行する。未判定情報の値が「1」に設定されているものがなければ、ステップS8015に移行する。

【0489】

なお、この実施の形態では、始動入賞時コマンド格納領域の中に未判定情報の値が「1」に設定されている格納領域が複数ある場合には、そのうち最近に発生した保留記憶（一番最後に始動入賞したものに対応する保留記憶）に対する始動入賞時のコマンドに対してステップS8007～S8013の処理を行い、先読み予告設定制限期間中に発生した保留記憶に対して先読み予告演出の設定処理を遡って行うものとする。なお、未判定情報の値が「1」に設定されている複数の格納領域に格納されているコマンド全てについて、それぞれステップS8007～S8013の処理を行って、遡って先読み予告演出を設定できるものがあるか否かを判定するようにしてもよい。

30

【0490】

未判定情報の値が「1」に設定されているものがあれば、演出制御用CPU101は、その未判定の格納領域よりも以前からコマンドが格納されている格納領域から変動カテゴリコマンドを全て抽出し、抽出した各変動カテゴリコマンドにもとづいて、その未判定の格納領域の1つ前までの始動入賞に対する入賞時判定結果として記憶する変動カテゴリコマンドが全て変動カテゴリ1コマンド（コマンドC600（H）。非リーチCA2-1指定。）であるか否かを確認する（ステップS8007）。全て変動カテゴリ1コマンドであれば、ステップS8008に移行する。変動カテゴリ1コマンド以外の変動カテゴリコマンドが1つでも含まれていれば、ステップS8008～S8013の処理を実行することなく、ステップS8014に移行する。

40

【0491】

ステップS8007で全て変動カテゴリ1コマンドであれば、演出制御用CPU101は、高確率状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8008）。高確率状態フラグがセットされていれば、ステップS8014に移行する。高確率状態フラ

50

グがセットされていなければ、演出制御用CPU101は、先読み予告演出の有無および先読み予告演出の演出態様を決定するためのテーブルとして先読み予告振分テーブルDを選択する（ステップS8009）。

【0492】

次いで、演出制御用CPU101は、先読み予告演出の演出態様を決定するための先読み予告演出態様決定用乱数を抽出し、受信した変動カテゴリコマンドにもとづいて、抽出した先読み予告演出態様決定用乱数の値がステップS8009で選択した先読み予告振分テーブルに含まれるいずれの判定値と合致するかを判定することによって、先読み予告演出の実行有無と演出態様とを決定する（ステップS8010）。

【0493】

ステップS8010では、演出制御用CPU101は、ステップS8009で選択した図41（D）に示す先読み予告設定制限解除時の先読み予告振分テーブルDを用いて、受信した変動カテゴリコマンドで示される変動パターン種別の入賞時判定結果にもとづいて、先読み予告演出の演出態様を決定する。この実施の形態では、先読み予告振分テーブルDを用いる場合、例えば、演出制御用CPU101は、変動カテゴリコマンドで非リーチCA2-1の変動パターン種別となる（すなわち、リーチも擬似連などの特定演出も伴わない「非リーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、コマンドC600（H）を受信している場合）や、変動カテゴリコマンドで「ノーマルリーチはずれ」となることを示す入賞時判定結果が示されている場合、変動カテゴリコマンドでノーマルCA3-1またはノーマルCA3-2の変動パターン種別となる（すなわち、「ノーマルリーチ大当たり」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、コマンドC610（H）、コマンドC611（H）、コマンドC613（H）、またはコマンドC614（H）を受信している場合）、変動カテゴリコマンドでスーパーCA2-7の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチはずれ」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、コマンドC607（H）を受信している場合）、変動カテゴリコマンドでスーパーCA3-3の変動パターン種別となる（すなわち、「スーパーリーチ大当たり」となる）ことを示す入賞時判定結果が示されている場合（具体的には、コマンドC612（H）またはコマンドC615（H）を受信している場合）、図41（D）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」または「モード移行」のいずれかの演出態様の先読み予告演出を実行することに決定する。

【0494】

なお、例えば、「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出に関しては、先読み予告設定制限期間の解除時に未判定の保留記憶に対して遡って実行してしまうと、合算保留記憶表示部18cに既に第1通常表示や第2通常表示として表示されている保留表示が途中から第1特殊表示や第2特殊表示に変更されてしまうことになり、不自然な保留表示を実行してしまうことになる。そのため、図41（D）に示すように、この実施の形態では、先読み予告設定制限解除時の先読み予告振分テーブルDには、「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出に対して割り振りを行わないようにし、「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出を遡って実行することがないようにしている。

【0495】

なお、例えば、「カウントダウン」の演出態様の先読み予告演出に関しては、複数の変動表示にわたって連続した態様でカウントダウンをしていく先読み演出であり、先読み予告設定制限期間の解除時に未判定の保留記憶に対して遡って実行してしまうと、途中の変動表示からカウントダウンが始まるような不自然な演出を実行してしまうことになる。そのため、図41（D）に示すように、この実施の形態では、先読み予告設定制限解除時の先読み予告振分テーブルDには、「カウントダウン」の演出態様の先読み予告演出に対して割り振りを行わないようにし、「カウントダウン」の演出態様の先読み予告演出を遡って実行することがないようにしている。すなわち、連続した演出態様の先読み予告演出に関しては、演出が不自然となることを防止するため、先読み予告設定制限期間の解除時に遡って実行しないようにしている。なお、この実施の形態では、複数の変動表示にわたっ

て連続した態様で実行される「連続演出」は、「カウントダウン」の演出態様の先読み予告演出に相当する。

【0496】

次いで、演出制御用CPU101は、先読み予告演出を実行することに決定したか否かを確認する（ステップS8011）。例えば、先読み予告振分テーブルDに振り分けがないことにより先読み予告演出を実行しないことに決定された場合には、ステップS8014に移行する。

【0497】

先読み予告演出を実行することに決定した場合には、演出制御用CPU101は、ステップS8010で決定した演出態様に応じて、先読み予告演出の実行を決定したことを示す先読み予告実行中フラグをセットする（ステップS8012）。 10

【0498】

次いで、演出制御用CPU101は、先読み予告演出の判定対象としたコマンドよりも前に受信して始動入賞時コマンド格納領域に格納されている始動入賞時のコマンドの組（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの組）の数を特定し、特定した数（すなわち、予告対象の変動表示の1つ前までの変動表示の数）を変動回数カウンタにセットする（ステップS8013）。

【0499】

そして、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域内の全ての格納領域1～8の未判定情報の値を「0」とする（ステップS8014）。 20

【0500】

なお、この実施の形態では、先読み予告設定制限期間の解除時に未判定の保留記憶に対して遡って先読み予告演出を設定および実行可能に構成する場合を示したが、先読み予告設定制限期間が解除されても、未判定の保留記憶に対して遡って先読み予告演出を設定および実行しないように構成してもよい。この場合、具体的には、ステップS8005の処理を実行した後に、そのままステップS8015に移行するようにし、ステップS8006～S8014の処理を実行しないようにすればよい。また、この場合、始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域1～8において未判定情報を設定する記憶領域を設ける必要はなくなる。

【0501】

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S8015）。次いで、演出制御用CPU101は、ステップS8015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S8016）。すなわち、演出制御用CPU101によってステップS8016の処理が実行されることによって、変動表示パターン決定手段が決定した変動表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の変動表示の表示結果（演出図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、ステップS8016において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当たり図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。また、演出制御用CPU101は、ステップS8016において、「図柄変動時の変動形態の変化」の演出態様の連続演出を実行すると決定されている場合には、演出図柄の停止図柄として、いわゆるチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当たり図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）を決定する。なお、演出制御用CPU101は、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップS8016において、演出制御用CPU101は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当たりであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて演出図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。 30 40 50

【0502】

図45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45に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが「15R確変大当り」、「10R確変大当り」または「2R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2指定コマンド、表示結果3指定コマンドまたは表示結果4指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が同じ図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する。なお、「15R確変大当り」、「10R確変大当り」または「2R確変大当り」のいずれであるかに応じて停止図柄の決定割合を異ならせてもよい。例えば、「15R確変大当り」である場合には、3図柄が同じ奇数図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する割合を高くし、「10R確変大当り」や「2R確変大当り」である場合には、3図柄が同じ偶数図柄で揃った演出図柄の組合せを決定する割合を高くするようにしてもよい。

10

【0503】

また、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5指定コマンドまたは表示結果6指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として「135」などの演出図柄の組合せを決定する。そして、「はずれ」の場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果1指定コマンドである場合）、上記以外の演出図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った演出図柄の組み合わせを決定する。また、演出表示装置9に導出表示される3図柄の組合せが演出図柄の「停止図柄」である。

20

【0504】

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。

【0505】

なお、演出図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）を大当り図柄という。また、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。

30

【0506】

次いで、演出制御用CPU101は、保留球表示処理用テーブルを参照し、いずれかの表示領域に対応する保留球変化演出実行フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8017A）。いずれの表示領域に対応する保留球変化演出実行フラグもセットされていなければ（N）、後述するステップS8017Dにおいて、予告演出の演出態様として「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出を設定しない。なお、複数の保留球変化演出実行フラグがセットされている場合には、先にセットされたものから保留球変化演出が優先的に実行されるものとする（即ち優先度は表示領域1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8の順）。

【0507】

40

一方、ステップS8017Aでいずれかの表示領域に対応する保留球変化演出実行フラグがセットされているときには（Y）、ステップS8017Bにおいて、演出制御用CPU101は、保留球表示処理用テーブルを参照し、当該表示領域（当該保留球変化演出実行フラグがセットされている表示領域）に対応する演出番号を特定し、当該演出に要する時間が、変動パターンコマンドにもとづいて認識した変動時間未満であるか否かを確認する。ステップS8017Bで、演出に要する時間（保留球変化演出時間）が変動時間未満である（Y）と判定したときには、後述するステップS8017Dにおいて、予告演出の演出態様として「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出を設定する。

【0508】

ここで、ステップS8017Bで、演出に要する時間（保留球変化演出時間）が変動時

50

間以上である（N）と判定されたときには、ステップS8017Cで保留球変化演出を次変動に持ち越すための処理を行う。本実施形態においては、後述するステップS8017Dにおいて、予告演出の演出態様として「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出を設定しないようにする。さらに、後述するS8317において、当該保留球変化演出実行フラグをリセットせずにセットしたままの状態としておくようにする。

【0509】

ステップS8017Dでは、演出制御用CPU101は、演出図柄の変動表示中に演出表示装置9において予告演出（先読み予告演出以外の予告演出。例えば、ステップアップ予告演出やミニキャラ予告演出、可動物予告演出、演出羽根役物予告演出。）を実行するか否かを決定したり予告演出の演出態様を設定する予告演出設定処理を実行する。また、

10

【0510】

次いで、演出制御用CPU101は、変動パターンおよび先読み予告演出やその他の予告演出を実行する場合にはその先読み予告演出やその他の予告演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS8018）。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S8019）。

【0511】

図46は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用CPU101が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU101は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置9等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データ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、演出図柄の変動表示の変動表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置9の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU101は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定

20

30

【0512】

図46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。

【0513】

なお、演出制御用CPU101は、先読み予告演出や、その他の予告演出を実行することに決定され、先読み予告実行中フラグや、その他の予告実行フラグ（例えば保留球変化演出実行フラグ）がセットされている場合には、ステップS8018において先読み予告演出や、その他の予告演出に対応したプロセステーブルを選択する。ここで、ステップS8017Dで「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出を設定した場合には、S8018で「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出に対応したプロセステーブルが選択され、ステップS8017Dで「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出を設定しない場合には、S8018で「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出に対応したプロセステーブルが選択されないことになる。

40

【0514】

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

50

を合成して生成するようにしてもよい。

【0515】

また、演出制御用CPU101は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップS8020）。例えば、演出表示装置9において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDP109に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板35に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ27からの音声出力を行わせるために、音声出力基板70に対して制御信号（音番号データ）を出力する。また、例えば、疑似連の演出や予告演出を実行する際に、モータ86を駆動させることによって可動部材78を可動させたり、モータ87を駆動させることによって演出羽根役物79a、79bを可動させる演出が行われる。

10

【0516】

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

【0517】

次いで、演出制御用CPU101は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップS8021）。次いで、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域の1つ目の格納領域（格納領域1）に格納されている始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンド）を削除し、始動入賞時コマンド格納領域の内容をシフトする（ステップS8022）。

20

【0518】

なお、この実施の形態では、コマンドの取りこぼしや不整合が生じて先読み予告設定制限期間の原因となった変動表示を消化した後の次の変動表示から先読み予告演出を再開可能に構成する場合を示しているが、例えば、ステップS8022のシフト処理を変動パターンコマンド受信待ち処理のステップS811でYと判定した後に実行するようにし、コマンドの取りこぼしや不整合が生じて先読み予告設定制限期間の原因となった変動表示から先読み予告演出を再開可能に構成するようにしてもよい。この場合、例えば、コマンドの取りこぼしや不整合が生じて先読み予告設定制限期間の原因となった変動表示が「非リーチはずれ」であることを条件に、その先読み予告設定制限期間の原因となった変動表示において先読み予告演出を実行可能にしてもよい。

30

【0519】

そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップS802）に対応した値にする（ステップS8023）。

【0520】

図47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S8101）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップS8102）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップS8103）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップS8104）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ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S8105）。また、例えば、疑似連の演出や予告演出を実行する際に、モータ86を駆動させることによって可動部材78を可動させたり、モータ87を駆動させることによって演出羽根役物79a、79bを可動させる演出が行われる。

40

50

【0521】

次いで、演出制御用CPU101は、いずれかの先読み予告実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8106）。いずれかの先読み予告実行中フラグがセットされていれば、演出制御用CPU101は、ステップS6010、S6027、S8010の先読み予告演出態様決定処理で決定した演出態様に従って、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」、または「保留球変化」のいずれかの演出態様で先読み予告演出を実行する制御を行う（ステップS8108）。但し、「保留球変化」の先読み予告実行中フラグがセットされている場合であっても、ステップS8017Aで保留球変化演出実行フラグが設定されていないと確認されたとき（N）、又はステップS8017Cで保留球変化演出を次変動に持ち越す処理が行われたときは、ステップS8017Dで「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出が設定されず、S8018で「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出に対応したプロセステーブルが選択されないため、保留球変化」の演出態様で先読み予告演出は実行されないことになる。なお、先読み予告演出（ただし、「保留球変化」以外の演出態様の先読み予告演出）を実行することに決定されている場合、具体的には、演出図柄の変動開始後、あらかじめ定められた時間が経過したタイミングで、対応する演出態様で先読み予告演出が実行される。一方、「保留球変化」の演出態様の先読み予告演出を実行することに決定されている場合、具体的には、演出図柄の変動開始直後のタイミングで、対応する演出態様で先読み予告演出が実行されるものとする。また、先読み予告演出を実行する場合、その先読み予告演出を実行するタイミングでステップS8106においてYと判定され、ステップS8108の処理が実行される。そして、先読み予告演出を終了するまでステップS8106で繰り返しYと判定され、ステップS8108の処理が実行される。

10

20

【0522】

そして、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S8111）、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S8112）。

【0523】

図48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、まず、演出制御用CPU101は、演出図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8301）。停止図柄表示フラグがセットされていれば、ステップS8305に移行する。この実施の形態では、演出図柄の停止図柄として大当たり図柄を表示した場合には、ステップS8304で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときに停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当たり図柄を停止表示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップS8302の演出図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップS8305に移行する。

30

【0524】

停止図柄表示フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU101は、決定されている停止図柄（はずれ図柄、大当たり図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップS8302）。ステップS8302の処理で大当たり図柄および小当たり図柄のいずれも表示しなかった場合（すなわち、はずれ図柄を表示した場合）には（ステップS8303のN）、演出制御用CPU101は、ステップS8311に移行する。

40

【0525】

ステップS8302の処理で大当たり図柄または小当たり図柄を停止表示した場合には（ステップS8303のY）、演出制御用CPU101は、停止図柄表示フラグをセットし（ステップS8304）、大当たり開始指定コマンドを受信したことを示す大当たり開始指定コマンド受信フラグ、または小当たり／突然確変大当たり開始指定コマンドを受信したことを示す小当たり／突然確変大当たり開始指定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認す

50

る（ステップS8305）。大当り開始指定コマンド受信フラグまたは小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU101は、停止図柄表示フラグをリセットし（ステップS8306）、ファンファーレ演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS8307）。なお、演出制御用CPU101は、大当り開始指定コマンド受信フラグまたは小当り／突然確変大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされていた場合には、セットされていたフラグをリセットする。

【0526】

そして、演出制御用CPU101は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップS8308）、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1、可動部材制御データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、演出用部品としてのスピーカ27、および演出用部品としての可動部材78と演出羽根役物79a, 79b）の制御を実行する（ステップS8309）。その後、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップS804）に応じた値に更新する（ステップS8310）。

【0527】

大当りおよび小当りのいずれともしないことに決定されている場合には（ステップS8303のN）、演出制御用CPU101は、いずれかの先読み予告実行中フラグ（ただし、「保留球変化」の先読み予告実行中フラグを除く）がセットされているか否かを判定する（ステップS8311）。セットされていれば、演出制御用CPU101は、変動回数カウンタの値を1減算する（ステップS8312）。また、演出制御用CPU101は、減算後の変動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S8313）。そして、変動回数カウンタの値が0になっていれば、演出制御用CPU101は、セットされている先読み予告実行中フラグ（ただし、「保留球変化」の先読み予告実行中フラグを除く）をリセットする（ステップS8316）。そのような処理が実行されることによって、この実施の形態では、入賞時判定の対象となった変動が開始される1つ前の変動表示まで先読み予告演出（「保留球変化」以外の演出態様の先読み予告演出）が実行されて、その入賞時判定の対象となった変動表示の開始時に先読み予告実行中フラグがリセットされる（その入賞時判定の対象となった変動表示中には先読み予告演出は行われない）。なお、その入賞時判定の対象となった変動表示中においても、先読み予告演出を実行するようにしてもよい。

【0528】

次いで、演出制御用CPU101は、所定のフラグをリセットする（ステップS8317）。例えば、演出制御用CPU101は、第1図柄変動指定コマンド受信フラグや、第2図柄変動指定コマンド受信フラグをリセットする。なお、演出制御用CPU101は、コマンド受信フラグを演出制御プロセス処理や第4図柄プロセス処理において参照されたあと直ぐにリセットするようにしてもよい（例えば、図42のステップS811に示すように、変動パターンコマンド受信フラグを確認すると直ちに変動パターンコマンド受信フラグをリセットするようにしてもよい）。ただし、例えば、図柄変動指定コマンドについては、演出制御プロセス処理と第4図柄プロセス処理との両方で参照されるので、この実施の形態で示すように、変動終了の際に演出図柄変動停止処理などにおいてリセットしたり、大当り終了の際に大当り終了演出処理においてリセットしたりすることが望ましい。また、演出制御用CPU101は、ステップS8108で「保留球変化」の演出態様で先読み予告演出を実行する制御を行ったときは、保留球表示処理用テーブルにおいて、対応する保留球変化演出実行フラグをリセットする（0とする）。そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に応じた値に更新する（ステップS8318）。

【0529】

（保留球表示処理用テーブル）

前述したように、演出制御用CPU101は、RAMに保留球表示処理用テーブルを記

10

20

30

40

50

憶している。図65及び図66に示すように、保留球表示処理用テーブルには、合算保留記憶表示部18cにおける各保留球の表示領域（画面左から表示領域1、表示領域2、・・・、表示領域8）に対応させて、当該表示領域に表示されている保留球の表示態様（第1通常表示、第2通常表示、第1特殊表示（青）、第2特殊表示（青）、第1特殊表示（赤）、第2特殊表示（赤）、第1特殊表示（S）、第2特殊表示（S）、取りこぼし態様、又は非表示のいずれか）、当該表示領域に表示される保留球について保留球変化演出が実行されたか否かを示す保留球変化演出フラグ、及び当該表示領域に表示される保留球について実行される又は実行された保留球変化演出の演出番号が格納される領域が確保されている。ここで、演出制御用CPU101は、表示領域に白の保留球が表示されているときは当該表示領域に対応する表示態様を「第1通常表示」とし、表示領域にグレーの保留球が表示されているときは当該表示領域に対応する表示態様を「第2通常表示」とし、表示領域に青の保留球が表示されているときは当該表示領域に対応する表示態様を「第1特殊表示（青）」又は「第2特殊表示（青）」とし、表示領域に赤の保留球が表示されているときは当該表示領域に対応する表示態様を「第1特殊表示（赤）」又は「第2特殊表示（赤）」とし、表示領域にSの絵文字が表示されているときは当該表示領域に対応する表示態様を「第1特殊表示（S）」又は「第2特殊表示（S）」とし、表示領域に緑の保留球が表示されているときは当該表示領域に対応する表示態様を「取りこぼし態様」とし、表示領域に保留表示がされていないときは当該表示領域に対応する表示態様を「非表示」とする。

10

【0530】

20

図65（a）は、演出図柄の変動中であって、合算保留記憶数が3の場合の保留球表示処理用テーブルの一例を示している。この状態では表示領域1～3の表示態様としていずれも「第1通常表示」が格納されている。従って、表示領域1～3には全て白の保留球が表示されている状態である。また、これら表示領域1～3に対応する演出番号は全て「000（演出無し）」であり、「保留球変化」の先読み予告演出は行われていない。従って「保留球変化」の先読み予告実行中フラグはリセットされた状態にある（0となっている）。

【0531】

この状態で第1始動入賞口13への始動入賞が発生したものとする。また、この始動入賞に伴い、演出制御用CPU101は、S6010で「保留球変化」の態様の先読み予告演出を行うことを決定したものとする。このとき演出制御用CPU101は、ステップS6017Aで第1通常表示を増加させる。即ち、第4表示領域に白の保留球を表示する。これに伴い演出制御用CPU101は、図65（b）に示すように、保留球表示処理用テーブルにおいて、当該第4表示領域に対応する表示態様を「第1通常表示」とする。次に、演出制御用CPU101は、ステップS6018Aで形状変化を決定し、ステップS6019Bで形状（割れる）を決定し、ステップS6019Dで演出番号B14を実行することを決定したものとする。これに伴い演出制御用CPU101は、図65（b）に示すように、保留球表示処理用テーブルにおいて、当該第4表示領域に対応する演出番号を「B14」とし、ステップS6019Fで当該第4表示領域に対応する保留球変化演出実行フラグをセットする（1とする）。

30

40

【0532】

上記始動入賞時に実行されていた変動が停止したときには、ステップS8108で「保留球変化」の演出態様で先読み予告演出を実行する制御が行われていないので、ステップS8317で保留球変化演出実行フラグはセットされたままである。次に、演出制御用CPU101は、新たな変動の開始に伴う合算保留記憶数減算指定コマンドを受信すると、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つずつシフトする（ステップS662A）。これに伴って、演出制御用CPU101は、保留球表示処理用テーブルの表示領域1に対応する格納領域の内容（「表示態様」、「保留球変化演出実行フラグ」、及び「演出番号」）を削除し、表示領域2以降に対応する格納領域の内容をシフトする。即ち、表示領域2のデータを表示領域1のデータにシフトし、表

50

示領域3のデータを表示領域2のデータにシフトし、・・・、表示領域8のデータを表示領域7のデータにシフトし、表示領域8では、表示態様は「非表示」とし、保留球変化演出実行フラグは「0（リセット状態）」とし、演出番号は「000（演出なし）」とする。

【0533】

この処理によって、図65（b）及び（c）に示すように、表示領域4に対応する格納領域の内容が表示領域3の格納領域にシフトされる。また、ステップS8017Aで保留球変化演出実行フラグがセットされている（本例では図65（c）に示すように表示領域3にセットされている）ことが確認され（Y）、保留球変化演出時間<変動時間であることを条件に、ステップS8108で演出番号B14の演出を実行する制御が行われることになる。演出番号B14の演出は保留球を割る演出であり、後述する図54に示すように、小人が出現して、保留球をハンマーで割って帰る（図54（5）～（7））というものである。保留球が割れるとSの絵文字が保留球の中から出現し、以降はこれが保留表示となる。演出制御用CPU101は、変動停止時の処理において、ステップS8108で演出番号B14の演出が実行されたことに伴い、ステップS8317で当該表示領域3に対応する保留球変化演出実行フラグをリセットし、当該表示領域3に対応する表示態様を「第1特殊表示（S）」とする（図65（c））。

10

【0534】

次に、演出制御用CPU101は、新たな変動の開始に伴う合算保留記憶数減算指定コマンドを受信すると、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つずつシフトする（ステップS662A）。これに伴って、演出制御用CPU101は、保留球表示処理用テーブルの表示領域1に対応する格納領域の内容を削除し、表示領域2以降に対応する格納領域の内容をシフトする（図65（d））。なお、表示領域1～8のいずれかの表示領域に対応する演出番号として有効な値（本例では000以外の値）が格納されているときは、保留球変化の先読み予告実行中フラグはセットされた状態である。

20

【0535】

図66（a）は、演出図柄の変動中であって、合算保留記憶数が2の場合の保留球表示処理用テーブルの一例を示している。この状態では表示領域1の表示態様として「第1通常表示」が格納されており、表示領域1には白の保留球が表示されている状態である。表示領域1に対応する演出番号は「000（演出無し）」である。また、表示領域2の表示態様として「第1特殊表示（S）」が格納されており、表示領域2にはSの絵文字が表示されている状態である。当該表示領域2の保留球変化演出実行フラグはリセットされており（0）、演出番号として有効な値であるB14が格納されている。従って、保留球変化の先読み予告実行中フラグはセットされた状態（1）である。

30

【0536】

この状態で第1始動入賞口13への始動入賞が発生したものとする。また、この始動入賞に伴い、演出制御用CPU101は、S6010で「保留球変化」の態様の先読み予告演出を行うことを決定したものとする。ここで、演出制御用CPU101は、S6002で保留球変化の先読み予告実行中フラグがセットされている場合であっても（N）、S6010で「保留球変化」の態様の先読み予告演出を行うことを決定しうる。従って、既に第1特殊表示又は第2特殊表示の保留表示が存在する場合であっても、新たな始動入賞に伴う「保留球変化」の態様の先読み予告演出を行うことが可能である。演出制御用CPU101は、S6010で「保留球変化」の態様の先読み予告演出を行うことを決定したときは、ステップS6017Aで第1通常表示を増加させる。即ち、第3表示領域に白の保留球を表示する。これに伴い演出制御用CPU101は、図66（b）に示すように、保留球表示処理用テーブルにおいて、当該第3表示領域に対応する表示態様を「第1通常表示」とする。次に、演出制御用CPU101は、ステップS6018Aで色変化を決定し、ステップ6018Bで色（赤）を決定し、ステップS6018Dで演出番号A24を実行することを決定したものとする。これに伴い演出制御用CPU101は、図66（b）

40

50

に示すように、保留球表示処理用テーブルにおいて、当該第3表示領域に対応する演出番号を「A24」とし、ステップS6019Fで当該第3表示領域に対応する保留球変化演出実行フラグをセットする（1とする）。

【0537】

上記始動入賞時に実行されていた変動が停止したときには、ステップS8108で「保留球変化」の演出態様で先読み予告演出を実行する制御が行われていないので、ステップS8317で保留球変化演出実行フラグはセットされたままである。次に、演出制御用CPU101は、新たな変動の開始に伴う合算保留記憶数減算指定コマンドを受信すると、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つずつシフトする（ステップS662A）。これに伴って、演出制御用CPU101は、保留球表示処理用テーブルの表示領域1に対応する格納領域の内容（「表示態様」、「保留球変化演出実行フラグ」、及び「演出番号」）を削除し、表示領域2以降に対応する格納領域の内容をシフトする。即ち、表示領域2のデータを表示領域1のデータにシフトし、表示領域3のデータを表示領域2のデータにシフトし、・・・、表示領域8のデータを表示領域7のデータにシフトし、表示領域8では、表示態様は「非表示」とし、保留球変化演出実行フラグは「0（リセット状態）」とし、演出番号は「000（演出なし）」とする。

10

【0538】

この処理によって、図66（b）及び（c）に示すように、表示領域3に対応する格納領域の内容が表示領域2の格納領域にシフトされる。また、ステップS8017Aで保留球変化演出実行フラグがセットされている（本例では図66（c）に示すように表示領域2にセットされている）ことが確認され（Y）、保留球変化演出時間<変動時間であることを条件に、ステップS8108で演出番号A24の演出を実行する制御が行われることになる。演出番号B14の演出は保留球の色を塗る演出であり、図60に示すように、小人が出現し、刷毛によって保留球に色（赤）を塗って帰るというものである。以降は赤の保留球が保留表示となる。演出制御用CPU101は変動停止時の処理において、ステップS8108で演出番号A24の演出が実行されたことに伴い、ステップS8317で当該表示領域2に対応する保留球変化演出実行フラグをリセットし、当該表示領域2に対応する表示態様を「第1特殊表示（赤）」とする（図66（c））。このとき表示領域1の表示態様は第1特殊表示（S）であり、表示領域2の表示態様は第1特殊表示（赤）となる。このように複数の保留球の態様を、各々異なる演出系統によって変化させることも可能である。

20

30

【0539】

なお、仮に前述した始動入賞においてステップS6018Aで形状変化を決定し（N）、且つステップS6018Bで形状として「割れない」を決定した場合には、既にB14の演出番号（「割れる」演出）が保留球表示処理用テーブルに記憶されているため、ステップS6019CでYESと判定され、保留球が「割れない」演出（B0X）は行われないことになる。

【0540】

図49は、演出制御プロセス処理における大当たり表示処理（ステップS804）を示すフローチャートである。大当たり表示処理において、演出制御用CPU101は、まず、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことを示す大入賞口開放中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS1901）。大入賞口開放中フラグがセットされていないときは（ステップS1901のN）、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算し（ステップS1902）、プロセスデータnの内容に従って演出装置（演出表示装置9、スピーカ27、LED25、28等）の制御を実行する（ステップS1903）。例えば、演出表示装置9において大当たり表示図柄を表示するとともに、大当たりが発生したことを示す文字やキャラクタなどを表示する演出が実行される。

40

【0541】

次いで、演出制御用CPU101は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうか

50

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

【0542】

大入賞口開放中フラグがセットされているときは（ステップS1901のY）、演出制御用CPU101は、大入賞口開放中フラグをリセットし（ステップS1907）、ラウンド中演出に応じたプロセスデータを選択する（ステップS1908）。そして、プロセスタイマをスタートさせ（ステップS1909）、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップS805）に対応した値に設定する（ステップS1910）。 10

【0543】

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。

【0544】

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もとづいて、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。 20

【0545】

図50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S807）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、まず、エンディング演出の演出期間を計測するための演出期間計測タイマを1減算する（ステップS880）。そして、減算後の演出期間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップS881）。なお、演出期間計測タイマは、例えば、ラウンド中処理（ステップS805参照）において、エンディングコマンドの受信を確認したことにもとづいてセットされる。 30

【0546】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていなければ（ステップS881のN）、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算する（ステップS882）。また、演出制御用CPU101は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1、可動部材制御データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、演出用部品としてのスピーカ27、および演出用部品としての可動部材78と演出羽根役物79a, 79b）の制御を実行する（ステップS883）。例えば、大当りが終了することを表示したり、所定のキャラクタなどを表示する演出が実行される。 40

【0547】

次いで、演出制御用CPU101は、プロセスタイマがタイムアウトしていない場合には（ステップS884のN）、処理を終了する。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップS884のY）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップS885）。また、演出制御用CPU101は、プロセスタイマをスタートさせる（ステップS886）。 50

【0548】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていれば（ステップS881のY）、演出制御用

CPU101は、所定のフラグをリセットする（ステップS888）。例えば、演出制御用CPU101は、第1図柄変動指定コマンド受信フラグや、第2図柄変動指定コマンド受信フラグなどのコマンド受信フラグをリセットする。そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に応じた値に更新する（ステップS889）。

【0549】

次に、先読み予告演出の演出態様の具体例について説明する。図51～図54は、先読み予告演出の演出態様の具体例を示す説明図である。このうち、図51は、「図柄変動時の変動形態の変化」の先読み予告演出の演出態様の具体例を示す。また、図52は、「モード移行」の先読み予告演出の演出態様の具体例を示す。また、図53は、「カウントダウン」の先読み予告演出の演出態様の具体例を示す。また、図54は、「保留球変化」の先読み予告演出の演出態様の具体例を示す。なお、図51～図54において、(1)(2)(3)・・・の順に演出画面の態様が遷移する。また、図51～図54に示す例では、第1始動入賞口13への始動入賞に対して入賞時判定を行い、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しているときに先読み予告演出を行う場合を示しているが、第2始動入賞口14への始動入賞に対して入賞時判定を行い、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しているときに先読み予告演出を行う場合も同様の演出態様で先読み予告演出が実行される。

【0550】

まず、図51を参照して「図柄変動時の変動形態の変化」の先読み予告演出の演出態様の具体例を説明する。図51に示す例では、まず、図51(1)に示すように第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しているときに、図51(2)に示すように第1始動入賞口13に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、新たに始動入賞があったことにもとづいて入賞時演出処理を実行する（ステップS1217参照）。そして、入賞時判定結果に応じた入賞時判定結果指定コマンド（図柄指定コマンド。変動カテゴリコマンド）を演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する（ステップS1218, S1219参照）。また、同じ割り込み内で、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、保留記憶情報としての第1始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドを送信し（ステップS1220, S1221参照）、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図51(2)に示すように、受信した第1始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドにもとづいて、合算保留記憶表示部18cにおける保留表示（本例では、第1通常表示）を1増やす（ステップS6021参照）。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100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、先読み予告演出の実行を決定するとともに先読み予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」を決定したものとする（ステップS800A参照）。そして、図51(3)に示すように、変動時間が終了してはずれ図柄を停止表示したものとする（ステップS8302参照）。なお、図51(1)(2)に示すように、演出図柄の変動表示中には第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の変動表示も実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図51(3)に示すように、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の停止図柄が停止表示される。

【0551】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、合算保留記憶数減算指定コマンドを受信して、図51(4)に示すように、合算保留記憶表示部18cにおける保留表示を1減らし（ステップS662A参照）、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、先読み予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」が決定されていることにもとづいて、演出図柄の停止図柄としてチャンス目図柄を決定する。そして、図51(5)に示すように、変動時間が終了してチャンス目図柄を停止表示する（ステップS8302参照）。なお、図51(4)に示す場合も、演出図柄の変動表示中には第1特別

図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の変動表示が実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図51(5)に示すように、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の停止図柄が停止表示される。

【0552】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、合算保留記憶数減算指定コマンドを受信して、図51(6)に示すように、合算保留記憶表示部18cにおける保留表示を1減らし(ステップS662A参照)、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、先読み予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」が決定されていることにもとづいて、演出図柄の停止図柄としてチャンス目図柄を決定する。また、図51(6)に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置9の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う(ステップS8108参照)。なお、演出図柄の変動開始時に行う所定演出は、図51に示す態様のものにかぎらず、例えば、演出表示装置9の上方、下方または側方に設けられた可動部材(例えば、キャラクターなどを模した形状の可動物)を変動開始時に可動させたり、変動開始時に所定のランプの点灯または点滅表示を行ったりしてもよい。また、例えば、演出図柄の変動開始時に図柄の変動の開始のさせ方を通常と異ならせてもよい。例えば、左中右の演出図柄を通常は同時に変動開始させているものを左中右の演出図柄の変動をそれぞれ異なるタイミングで開始させたり、一度上方向(または下方向)に変動を開始するように見せて下方向(または上方向)に変動を開始するようにしてもよい。また、逆に、図51(5)において図柄の変動の停止のさせ方を通常と異ならせてもよい。例えば、通常は左、右、中の順に図柄を停止させているのを左、中、右の順に図柄を停止させるなど図柄の停止順などを通常と異ならせてもよい。

【0553】

そして、図51(7)に示すように、演出図柄の変動表示を実行し(ステップS8105参照)、図51(8)に示すように、変動時間が終了してチャンス目図柄を停止表示する(ステップS8302参照)。なお、図51(6)(7)に示す場合も、演出図柄の変動表示中には第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の変動表示が実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図51(8)に示すように、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の停止図柄が停止表示される。

【0554】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、合算保留記憶数減算指定コマンドを受信して、図51(9)に示すように、合算保留記憶表示部18cにおける保留表示を1減らし(ステップS662A参照)、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、先読み予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」が決定されていることにもとづいて、演出図柄の停止図柄としてチャンス目図柄を決定する。また、図51(9)に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置9の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出を行う(ステップS8108参照)。なお、図51(9)に示す場合も、演出図柄の変動表示中には第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の変動表示が実行される。

【0555】

以降、入賞時判定の対象となった始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまで、同様の演出態様で先読み予告演出が実行される。なお、さらに、入賞時判定の対象となった始動入賞にもとづく変動表示を実行する際にも同様の演出態様の予告演出を実行するようにしてもよい。

【0556】

また、図51に示すように、演出図柄の変動表示の実行中には、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいても第4図柄の変動表示が実行され、演出図柄の停止図柄が停止

表示されると、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいても第4図柄の停止図柄が停止表示される。そして、次の変動表示が開始されるまで第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいても第4図柄の停止図柄が継続して表示されたままの状態となる。従って、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cには、常に第4図柄の変動表示がされているか、もしくは第4図柄の停止図柄が停止表示されている。なお、このことは、以下に示す図52～図54の演出態様で先読み予告演出を実行する場合も同様である。また、大当り遊技状態に移行している場合には、第4図柄表示領域における表示を行わないようにしてもよい。

【0557】

次に、図52を参照して「モード移行」の先読み予告演出の演出態様の具体例を説明する。図52に示す例では、まず、図52(1)に示すように第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しているときに、図52(2)に示すように第1始動入賞口13に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、新たに始動入賞があったことにもとづいて入賞時演出処理を実行する(ステップS1217参照)。そして、入賞時判定結果に応じた入賞時判定結果指定コマンド(図柄指定コマンド。変動カテゴリコマンド)を演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する(ステップS1218, S1219参照)。また、同じ割り込み内で、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、保留記憶情報としての第1始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドを送信し(ステップS1220, S1221参照)、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図52(2)に示すように、受信した第1始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドにもとづいて、合算保留記憶表示部18cにおける保留表示(本例では、第1通常表示)を1増やす(ステップS6021参照)。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100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、先読み予告演出の実行を決定するとともに先読み予告演出の演出態様として「モード移行」を決定したものとする(ステップS800A参照)。そして、図52(3)に示すように、変動時間が終了してはずれ図柄を停止表示したものとする(ステップS8302参照)。なお、図52(1)(2)に示すように、演出図柄の変動表示中には第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の変動表示も実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図52(3)に示すように、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の停止図柄が停止表示される。

【0558】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、合算保留記憶数減算指定コマンドを受信して、図52(4)に示すように、合算保留記憶表示部18cにおける保留表示を1減らし(ステップS662A参照)、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、先読み予告演出の演出態様として「モード移行」が決定されていることにもとづいて、図52(4)に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置9の表示画面において現在表示されている背景画面の側方から別の背景画面が割り込んできて2つの背景画面がせめぎあうような態様の演出(例えば、海の背景画面と山の背景画面とがせめぎあうような態様の演出)を実行する(ステップS8108参照)。そして、変動時間が終了して、図52(5)に示すように、最終的に元の背景画面に押し戻されるような態様の演出が実行され(ステップS8108参照)、最終停止図柄(図52(5)でははずれ図柄)を停止表示する(ステップS8302参照)。なお、図52(4)に示す場合も、演出図柄の変動表示中には第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の変動表示が実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図52(5)に示すように、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の停止図柄が停止表示される。

【0559】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドや表示結果

10

20

30

40

50

指定コマンド、合算保留記憶数減算指定コマンドを受信して、図52(6)に示すように、合算保留記憶表示部18cにおける保留表示を1減らし(ステップS662A参照)、次の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、先読み予告演出の演出態様として「モード移行」が決定されていることにもとづいて、図52(6)に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置9の表示画面において現在表示されている背景画面の側方から別の背景画面が割り込んできて2つの背景画面がせめぎあうような態様の演出(例えば、海の背景画面と山の背景画面とがせめぎあうような態様の演出)を実行する(ステップS8108参照)。そして、変動時間が終了して、図52(7)に示すように、最終的に元の背景画面に押し戻されるような態様の演出が実行され(ステップS8108参照)、最終停止図柄(図52(7)でははずれ図柄)を停止表示する(ステップS8302参照)。なお、図52(6)に示す場合も、演出図柄の変動表示中には第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の変動表示が実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図52(7)に示すように、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の停止図柄が停止表示される。

10

【0560】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、合算保留記憶数減算指定コマンドを受信して、図52(8)に示すように、合算保留記憶表示部18cにおける保留表示を1減らし(ステップS662A参照)、次の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、先読み予告演出の演出態様として「モード移行」が決定されていることにもとづいて、図52(8)に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置9の表示画面において現在表示されている背景画面の側方から別の背景画面が割り込んできて2つの背景画面がせめぎあうような態様の演出(例えば、海の背景画面と山の背景画面とがせめぎあうような態様の演出)を実行する(ステップS8108参照)。そして、変動時間が終了して、図52(9)に示すように、最終的に元の背景画面に押し戻されるような態様の演出が実行され(ステップS8108参照)、最終停止図柄(図52(9)でははずれ図柄)を停止表示する(ステップS8302参照)。なお、図52(8)に示す場合も、演出図柄の変動表示中には第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の変動表示が実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図52(9)に示すように、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の停止図柄が停止表示される。

20

30

【0561】

以上の態様で、入賞時判定の対象となった始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまで、同様の演出態様で先読み予告演出が実行される。なお、さらに、入賞時判定の対象となった始動入賞にもとづく変動表示を実行する際にも同様の演出態様の予告演出を実行するようにしてもよい。この場合、入賞時判定の対象となった始動入賞にもとづく変動表示の表示結果が「大当たり」となる場合には、例えば、2つの背景画面がせめぎあうような態様の演出を行った後に、最終的に側方から割り込んできた方の背景画面が勝って背景画面が切り替わるとともに、最終停止図柄として大当たり図柄を停止表示するようにしてもよい。また、「モード移行」の先読み予告演出の態様は、この実施の形態で示したものにかぎらず、例えば、変動表示ごとに変動終了時に元の背景画面に押し戻されるようにするのではなく、変動表示ごとに背景画面が変化していく態様の演出を実行するようにしてもよい。

40

【0562】

次に、図53を参照して「カウントダウン」の先読み予告演出の演出態様の具体例を説明する。図53に示す例では、まず、図53(1)に示すように第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しているときに、図53(2)に示すように第1始動入賞口13に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、新たに始動入賞があったことにもとづいて入賞時演出処理を実行する(ステ

50

ップS 1 2 1 7参照)。そして、入賞時判定結果に応じた入賞時判定結果指定コマンド(図柄指定コマンド。変動カテゴリコマンド)を演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する(ステップS 1 2 1 8, S 1 2 1 9参照)。また、同じ割り込み内で、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、保留記憶情報としての第1始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドを送信し(ステップS 1 2 2 0, S 1 2 2 1参照)、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図53(2)に示すように、受信した第1始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドにもとづいて、合算保留記憶表示部18cにおける保留表示(本例では、第1通常表示)を1増やす(ステップS 6 0 2 1参照)。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100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、先読み予告演出の実行を決定するとともに先読み予告演出の演出態様として「カウントダウン」を決定したものとする(ステップS 8 0 0 A参照)。なお、「カウントダウン」の先読み予告演出におけるカウント数は、例えば、先読み予告演出の実行を決定したときの合算保留記憶数とすればよい。また、カウントダウンを実行可能な所定数(例えば、2以上)の保留記憶があることを条件に、「カウントダウン」の先読み予告演出を決定可能に構成してもよい。そして、図53(3)に示すように、変動時間が終了してはずれ図柄を停止表示したものとする(ステップS 8 3 0 2参照)。なお、図53(1)(2)に示すように、演出図柄の変動表示中には第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の変動表示も実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図53(3)に示すように、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の停止図柄が停止表示される。

10

20

【0563】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、合算保留記憶数減算指定コマンドを受信して、図53(4)に示すように、合算保留記憶表示部18cにおける保留表示を1減らし(ステップS 6 6 2 A参照)、次の演出図柄の変動表示を開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、先読み予告演出の演出態様として「カウントダウン」が決定されていることにもとづいて、図53(4)に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置9の表示画面において「カウント3!」などの文字列を表示してカウントダウンを開始したかのような態様の演出が実行される(ステップS 8 1 0 8参照)。そして、変動時間が終了して、図53(5)に示すように、最終停止図柄(図53(5)でははずれ図柄)を停止表示する(ステップS 8 3 0 2参照)。なお、図53(4)に示す場合も、演出図柄の変動表示中には第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の変動表示が実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図53(5)に示すように、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の停止図柄が停止表示される。

30

【0564】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、合算保留記憶数減算指定コマンドを受信して、図53(6)に示すように、合算保留記憶表示部18cにおける保留表示を1減らし(ステップS 6 6 2 A参照)、次の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、先読み予告演出の演出態様として「カウントダウン」が決定されていることにもとづいて、図53(6)に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置9の表示画面において「カウント2!」などの文字列を表示して継続してカウントダウンしているような態様の演出が実行される(ステップS 8 1 0 8参照)。そして、変動時間が終了して、図53(7)に示すように、最終停止図柄(図53(7)でははずれ図柄)を停止表示する(ステップS 8 3 0 2参照)。なお、図53(6)に示す場合も、演出図柄の変動表示中には第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の変動表示が実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図53(7)に示すように、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の停止図柄が停止表示される。

40

【0565】

50

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、合算保留記憶数減算指定コマンドを受信して、図53(8)に示すように、合算保留記憶表示部18cにおける保留表示を1減らし(ステップS662A参照)、次の演出図柄の変動表示を開始する。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、先読み予告演出の演出態様として「カウントダウン」が決定されていることにもとづいて、図53(8)に示すように、演出図柄の変動表示中に、演出表示装置9の表示画面において「カウント1!」などの文字列を表示して継続してカウントダウンしているような態様の演出が実行される(ステップS8108参照)。そして、変動時間が終了して、図53(9)に示すように、最終停止図柄(図53(9)でははずれ図柄)を停止表示する(ステップS8302参照)。なお、図53(8)に示す場合も、演出図柄の変動表示中には第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の変動表示が実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図53(9)に示すように、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の停止図柄が停止表示される。

【0566】

以上の態様で、入賞時判定の対象となった始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまで、同様の演出態様で先読み予告演出が実行される。

【0567】

次に、図54を参照して「保留球変化」の先読み予告演出の演出態様の具体例を説明する。図54に示す例では、まず、図54(1)に示すように第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しているときに、図54(2)に示すように第1始動入賞口13に始動入賞があったものとする。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、新たに始動入賞があったことにもとづいて入賞時演出処理を実行する(ステップS1217参照)。そして、入賞時判定結果に応じた入賞時判定結果指定コマンド(図柄指定コマンド。変動カテゴリコマンド)を演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する(ステップS1218, S1219参照)。また、同じ割り込み内で、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、保留記憶情報としての第1始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドを送信する(ステップS1220, S1221参照)。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100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、先読み予告演出の演出態様として「保留球変化」を決定し、先読み予告演出の実行を決定したものとする(ステップS6010, S6011参照)。そして、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図54(2)に示すように、受信した第1始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドにもとづいて、合算保留記憶表示部18cにおいて第1通常表示(白の保留球)を1増す(ステップS6017A参照)。そして、演出制御用マイクロコンピュータ100は、保留球変化の態様として形状変化を決定し(ステップS6018A参照)、形状として「割れる」を決定し(ステップS6019B参照)、演出として「B14」を決定したものとする(ステップS6019D)。そして、図54(3)に示すように、変動時間が終了してはずれ図柄を停止表示したものとする(ステップS8302参照)。なお、図54(1)(2)に示すように、演出図柄の変動表示中には第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の変動表示も実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図54(3)に示すように、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の停止図柄が停止表示される。

【0568】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、合算保留記憶数減算指定コマンドを受信して、図54(4)に示すように、合算保留記憶表示部18cにおける保留表示を1減らし(ステップS662A参照)、次の演出図柄の変動表示を開始する。そして、図54(4)に示すように、各保留表示が1つつシフトされる。そして、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図54(4)(5)に示すように、演出図柄の変動表示の開始に伴い(本例では変動表示が開始された直後のタイミングで)、演出番号B14の演出も開始するものとする(ステップS81

10

20

30

40

50

08参照)。この演出番号B14の演出では、小人が出現し(図54(5))、第3表示領域の保留球に対してハンマーで割る動作を行って保留球を割り(図54(6))、小人が帰る(図54(7))。ここで割れた保留球の中からはSの絵文字(第1特殊表示(S))が出現し、以降はこれが保留表示となる。そして、変動時間が終了して、図54(8)に示すように、最終停止図柄(図54(8)でははずれ図柄)を停止表示する(ステップS8302参照)。なお、図54(4)~(7)に示す場合も、演出図柄の変動表示中には第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の変動表示が実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図54(8)に示すように、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の停止図柄が停止表示される。

10

【0569】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、合算保留記憶数減算指定コマンドを受信して、図54(9)に示すように、合算保留記憶表示部18cにおける保留表示を1減らし(ステップS662A参照)、次の演出図柄の変動表示を開始する。そして、図54(9)に示すように、残りの第1特殊表示を含めた各保留表示が1つずつシフトされ、「保留球変化」の演出態様の先読み予告が継続する。そして、変動時間が終了して、図54(10)に示すように、最終停止図柄(図54(10)でははずれ図柄)を停止表示する(ステップS8302参照)。なお、図54(9)に示す場合も、演出図柄の変動表示中には第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の変動表示が実行される。そして、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて、図54(10)に示すように、第1特別図柄用の第4図柄表示領域9cにおいて第4図柄の停止図柄が停止表示される。

20

【0570】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、合算保留記憶数減算指定コマンドを受信して、合算保留記憶表示部18cにおける保留表示を1減らし(ステップS662A参照)、次の演出図柄の変動表示を開始する。そして、残りの第1特殊表示を含めた各保留表示が1つずつシフトされ、「保留球変化」の演出態様の先読み予告が継続する。そして、変動時間が終了して、最終停止図柄を停止表示する(ステップS8302参照)。

【0571】

以上の態様で、入賞時判定の対象となった始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまで、同様の演出態様で先読み予告演出が実行される。そして、変動表示ごとに保留記憶を消化していった、予告対象の保留表示(図54に示す例では、第1特殊表示)が合算保留記憶表示部18cから消去されるまで、「保留球変化」の演出態様の先読み予告が継続される。

30

【0572】

次に、先読み予告演出の実行タイミングについて説明する。図55および図56は、先読み予告演出の実行タイミングを示す説明図である。このうち、図55は、「図柄変動時の変動形態の変化」の先読み予告演出の実行タイミングを示す。また、図56は、「保留球変化」の先読み予告演出の実行タイミングを示す。なお、「モード移行」や「カウントダウン」の先読み予告演出の実行タイミングについては、図55に示す「図柄変動時の変動形態の変化」の先読み予告演出の実行タイミングの場合と同様である。また、図55および図56に示す例では、特別図柄および演出図柄の変動表示中に新たな始動入賞が発生した場合を示している。

40

【0573】

まず、図55を参照して「図柄変動時の変動形態の変化」の先読み予告演出の実行タイミングを説明する。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への新たな始動入賞を検出すると(ステップS311参照)、入賞時演出処理(ステップS1217, S1228参照)を実行し入賞時判定を行う。なお、図55に示す例では、演出図柄の変動表示A中に新たな始動入賞があり入賞時判定を行っ

50

たものとする。そして、入賞時判定の判定結果にもとづいて入賞時判定結果指定コマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を送信する（ステップS1218，S1219，S1229，S1230参照）とともに、同じ割り込み内で、保留記憶情報としての始動入賞指定コマンド（第1始動入賞指定コマンドまたは第2始動入賞指定コマンド）および合算保留記憶数指定コマンドを送信する（ステップS1220，S1221，S1231，S1232参照）。

【0574】

ここで、図55に示す例では、入賞時判定結果指定コマンドおよび保留記憶情報の受信前の合算保留記憶数が3であったものとし、演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出図柄の変動表示A中の始動入賞により合算保留記憶数が4になったものとする。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、受信した入賞時判定結果指定コマンドにもとづいて先読み予告演出決定処理を実行し（ステップS800A参照）、先読み予告演出態様決定処理（ステップS6010参照）で先読み予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」を決定したものとする。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、現在の合算保留記憶数（図55に示す例では「4」）を変動回数カウンタにセットする（ステップS6014参照）。その後、変動表示Aの変動時間が終了すると、変動回数カウンタの値を1減算して3とする（ステップS8312参照）。

【0575】

次いで、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、合算保留記憶数減算指定コマンドを受信して、次の変動表示Bを開始する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、先読み予告演出の演出態様として「図柄変動時の変動形態の変化」が決定されていることにもとづいて、演出図柄の停止図柄としてチャンス目図柄を決定したものとする。そして、変動表示Bの変動時間が終了して、図55に示すように、チャンス目図柄aを停止表示する（ステップS8302参照）。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動回数カウンタの値を1減算して2とする（ステップS8312参照）。すなわち、この実施の形態では、図55に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」の先読み予告演出を実行する場合には、変動表示A中に新たに始動入賞が発生して先読み予告演出を実行することに決定した場合に、次の変動表示Bから先読み予告演出を開始する。

【0576】

さらに次の変動表示Cを開始するとき、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動回数カウンタの値が2であることにもとづいて、図55に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置9の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出bを行う（ステップS8108参照）ことによって、先読み予告演出を継続して実行する。そして、変動表示Cの変動時間が終了して、図55に示すように、チャンス目図柄bを停止表示する（ステップS8302参照）。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動回数カウンタの値を1減算して1とする（ステップS8312参照）。

【0577】

さらに次の変動表示Dを開始するとき、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動回数カウンタの値が1であることにもとづいて、図55に示すように、演出図柄の変動開始時に演出表示装置9の表示画面の上方においてフラッシュが光るような態様の表示を行うなど所定演出cを行う（ステップS8108参照）ことによって、先読み予告演出を継続して実行する。そして、変動表示Dの変動時間が終了して、図55に示すように、チャンス目図柄cを停止表示する（ステップS8302参照）。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動回数カウンタの値を1減算して0とする（ステップS8312参照）。そして、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動回数カウンタの値が0になったことにもとづいて、セットされている先読み予告実行中フラグをリセットして（ステップS8313，S8316参照）、先読み予告演出を終了する。

【0578】

なお、この実施の形態では、図55に示すように、入賞時判定の対象となった変動表示Eの1つ前の変動表示Dまでにおいて、その変動表示中に先読み予告演出を行う場合を示しているが、入賞時判定の対象となった変動表示E中においても先読み予告演出を実行するようにしてもよい。なお、この実施の形態では、入賞時判定の対象となった変動表示Eにおいては先読み予告演出を実行しないようにしているので、1つの変動表示E中に先読み予告演出とスーパーリーチの演出との両方が実行されて、演出が慌ただしく不自然になることを防止している（特に、変動表示の終了間際に演出が慌ただしくなることを確実に防止している）。なお、入賞時判定の対象となった変動表示E中においても先読み予告演出を実行する場合には、その変動表示E中のスーパーリーチの演出が実行される前に先読み予告演出を実行し、先読み予告演出が終了した後にスーパーリーチの演出を実行するようにすればよい。

10

【0579】

次に、図56を参照して「保留球変化」の先読み予告演出の実行タイミングを説明する。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への新たな始動入賞を検出すると（ステップS311参照）、入賞時演出処理（ステップS1217、S1228参照）を実行し入賞時判定を行う。なお、図56に示す例では、演出図柄の変動表示A中に新たな始動入賞があり入賞時判定を行ったものとする。そして、入賞時判定の判定結果にもとづいて入賞時判定結果指定コマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を送信する（ステップS1218、S1219、S1229、S1230参照）とともに、同じ割り込み内で、保留記憶情報としての始動入賞指定コマンド（第1始動入賞指定コマンドまたは第2始動入賞指定コマンド）および合算保留記憶数指定コマンドを送信する（ステップS1220、S1221、S1231、S1232参照）。

20

【0580】

ここで、図56に示す例では、入賞時判定結果指定コマンドおよび保留記憶情報の受信前の合算保留記憶数が3であったものとし、演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出図柄の変動表示A中の始動入賞により合算保留記憶数が4になったものとする。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、受信した入賞時判定結果指定コマンドにもとづいて先読み予告演出決定処理を実行し（ステップS800A参照）、先読み予告演出態様決定処理（ステップS6010参照）で先読み予告演出の演出態様として「保留球変化」を決定し、さらに演出系統（ステップS6018A参照）、変化の態様（ステップS6018B、S6019B参照）、及び演出番号（ステップS6018D、S6019D参照）を決定したものとする。そして、先読み予告演出の演出態様として「保留球変化」を決定したことにより、演出制御用マイクロコンピュータ100は、受信した第1始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドにもとづいて、合算保留記憶表示部18cにおいて第1通常表示又は第2通常表示を1増す（ステップS6017A、S6017B参照）。さらに演出制御用マイクロコンピュータ100は、先読み予告実行中フラグをセットし、保留球変化演出実行中フラグをセットする。

30

【0581】

次いで、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、合算保留記憶数減算指定コマンドを受信して、次の変動表示Bを開始する。そして、合算保留記憶表示部18cにおける保留表示を1減らし（ステップS662A参照）、残りの第1通常表示または第2通常表示を含めた各保留表示が1つずつシフトされ、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動表示Bを開始した直後のタイミングで、決定した演出番号の先読み予告演出を開始する。この演出は変動表示B中に実行され（ステップS8108参照）、変動表示B中に第1通常表示又は第2通常表示が第1特殊表示又は第2特殊表示に変化する。なお、変動表示Bの停止に伴い、保留球変化演出実行フラグがリセットされる（ステップS8317参照）。

40

【0582】

以降、変動表示Cおよび変動表示Dが開始されるごとに、合算保留記憶表示部18cに

50

おける保留表示を1減らし（ステップS662A参照）、残りの第1特殊表示または第2特殊表示を含めた各保留表示が1つずつシフトされ、図56に示すように、「保留球変化」の演出態様の先読み予告が継続する。そして、予告対象の変動表示Eが開始されるときに、予告対象の変動表示に対応する保留記憶が消化されたことにより、予告対象の保留表示（第1特殊表示または第2特殊表示）が合算保留記憶表示部18cから消去され、図56に示すように、「保留球変化」の演出態様の先読み予告を終了する。なお、予告対象の変動表示Eの開始に伴い、先読み予告実行中フラグがリセットされる（ステップS662B参照）。

【0583】

次に、図67を参照して短縮変動（例えば図6に示す変動パターン「非リーチPA1ー2」）が生じた場合の「保留球変化」の先読み予告演出の実行タイミングを説明する。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への新たな始動入賞を検出すると（ステップS311参照）、入賞時演出処理（ステップS1217、S1228参照）を実行し入賞時判定を行う。なお、図56に示す例では、演出図柄の変動表示A中に新たな始動入賞があり入賞時判定を行ったものとする。そして、入賞時判定の判定結果にもとづいて入賞時判定結果指定コマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を送信する（ステップS1218、S1219、S1229、S1230参照）とともに、同じ割り込み内で、保留記憶情報としての始動入賞指定コマンド（第1始動入賞指定コマンドまたは第2始動入賞指定コマンド）および合算保留記憶数指定コマンドを送信する（ステップS1220、S1221、S1231、S1232参照）。

【0584】

ここで、図67に示す例では、入賞時判定結果指定コマンドおよび保留記憶情報の受信前の合算保留記憶数が3であったものとし、演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出図柄の変動表示A中の始動入賞により合算保留記憶数が4になったものとする。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、受信した入賞時判定結果指定コマンドにもとづいて先読み予告演出決定処理を実行し（ステップS800A参照）、先読み予告演出態様決定処理（ステップS6010参照）で先読み予告演出の演出態様として「保留球変化」を決定し、さらに演出系統（ステップS6018A参照）、変化の態様（ステップS6018B、S6019B参照）、及び演出番号（ステップS6018D、S6019D参照）を決定したものとする。そして、先読み予告演出の演出態様として「保留球変化」を決定したことにより、演出制御用マイクロコンピュータ100は、受信した第1始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドにもとづいて、合算保留記憶表示部18cにおいて第1通常表示又は第2通常表示を1増す（ステップS6017A、S6017B参照）。さらに演出制御用マイクロコンピュータ100は、先読み予告実行中フラグをセットし、保留球変化演出実行中フラグをセットする。

【0585】

次いで、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、合算保留記憶数減算指定コマンドを受信して、次の変動表示Bを開始する。そして、合算保留記憶表示部18cにおける保留表示を1減らし（ステップS662A参照）、残りの第1通常表示または第2通常表示を含めた各保留表示が1つずつシフトされる。ここで変動表示Bは短縮変動であり、決定した演出番号の保留球変化演出時間 $\geq$ 変動時間であるものとする。このとき、ステップS8017BでNOと判定され、ステップS8017Cでは決定された演出が次変動に持ち越される処理が行われる。従って、ステップS8108では決定された演出が実行されず、変動表示Bが停止しても、保留球変化演出実行フラグはセットされた状態のままである（ステップS8317参照）。

【0586】

次いで、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンド、合算保留記憶数減算指定コマンドを受信して、次の変動表示Cを開始する。そして、合算保留記憶表示部18cにおける保留表示を1減らし（ステップS662A参照）、残りの第1通常表示または第2通常

表示を含めた各保留表示が1つずつシフトされる。ここで変動表示Cは短縮変動ではなく、決定した演出番号の保留球変化演出時間<変動時間であるものとする。このとき、ステップS8017AでYESと判定され、ステップS8017BでもYESと判定されるため、ステップS8017Cの持ち越し処理が行われない。従って演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動表示Cを開始した直後のタイミングで、決定した演出番号の先読み予告演出を開始する。この演出は変動表示C中に実行され（ステップS8108参照）、変動表示C中に第1通常表示又は第2通常表示が第1特殊表示又は第2特殊表示に変化する。なお、変動表示Cの停止に伴い、保留球変化演出実行フラグがリセットされる（ステップS8317参照）。

【0587】

以降、変動表示Dが開始されると、合算保留記憶表示部18cにおける保留表示を1減らし（ステップS662A参照）、残りの第1特殊表示または第2特殊表示を含めた各保留表示が1つずつシフトされ、図67に示すように、「保留球変化」の演出態様の先読み予告が継続する。そして、予告対象の変動表示Eが開始されるときに、予告対象の変動表示に対応する保留記憶が消化されたことにより、予告対象の保留表示（第1特殊表示または第2特殊表示）が合算保留記憶表示部18cから消去され、図67に示すように、「保留球変化」の演出態様の先読み予告を終了する。なお、予告対象の変動表示Eの開始に伴い、先読み予告実行中フラグがリセットされる（ステップS662B参照）。

【0588】

次に、先読み予告設定制限期間について説明する。図57および図58は、先読み予告設定制限期間を説明するための説明図である。このうち、図57は、保留記憶情報としての始動入賞指定コマンドを取りこぼしてしまった場合の先読み予告設定制限期間を示す。また、図58は、判定結果情報としての変動カテゴリコマンドを取りこぼしてしまった場合の先読み予告設定制限期間を示す。なお、合算保留記憶数指定コマンドや図柄指定コマンドを取りこぼしてしまった場合や、受信したコマンドに不整合が生じている場合の先読み予告設定制限期間も図57および図58と同様である。

【0589】

まず、図57を参照して、始動入賞指定コマンドを取りこぼしてしまった場合を説明する。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への新たな始動入賞を検出すると（ステップS311参照）、入賞時演出処理（ステップS1217、S1228参照）を実行し入賞時判定を行う。なお、図57に示す例では、演出図柄の変動表示A中に新たな始動入賞があり入賞時判定を行ったものとする。そして、入賞時判定の判定結果にもとづいて入賞時判定結果指定コマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を送信する制御を行う（ステップS1218、S1219、S1229、S1230参照）とともに、同じ割り込み内で、保留記憶情報としての始動入賞指定コマンド（第1始動入賞指定コマンドまたは第2始動入賞指定コマンド）および合算保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS1220、S1221、S1231、S1232参照）。

【0590】

ここで、何らかの原因により（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560側の送信処理で異常が生じたり、データ化けが発生したことにより）、図57に示すように、演出制御用マイクロコンピュータ100は、始動入賞指定コマンドを正常に受信できなかったものとする。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、始動入賞時のコマンドを正常に受信できなかったと判断し（ステップS6004～S6006参照）、先読み予告設定制限フラグをセットして（ステップS6033参照）、先読み予告設定制限期間に制御する。

【0591】

以降、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動表示B～Dが開始されるごとに、始動入賞時コマンド格納領域内にコマンドを正しく受信できなかった格納状態の格納領域がまだ残っているか否かを確認し（ステップS8002～S8004参照）、図57に

10

20

30

40

50

示すように、先読み予告設定制限の原因となった保留記憶に対する変動表示Eを開始するタイミングで、コマンドを正しく受信できなかった格納状態の格納領域がなくなったと判断すると、先読み予告設定制限フラグをリセットして（ステップS8005参照）、先読み予告設定制限期間を終了する。

【0592】

次に、図58を参照して、変動カテゴリコマンドを取りこぼしてしまった場合を説明する。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への新たな始動入賞を検出すると（ステップS311参照）、入賞時演出処理（ステップS1217、S1228参照）を実行し入賞時判定を行う。なお、図58に示す例では、演出図柄の変動表示A中に新たな始動入賞があり入賞時判定を行ったものとする。そして、入賞時判定の判定結果にもとづいて入賞時判定結果指定コマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を送信する制御を行う（ステップS1218、S1219、S1229、S1230参照）とともに、同じ割り込み内で、保留記憶情報としての始動入賞指定コマンド（第1始動入賞指定コマンドまたは第2始動入賞指定コマンド）および合算保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS1220、S1221、S1231、S1232参照）。

10

【0593】

ここで、何らかの原因により（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560側の送信処理で異常が生じたり、データ化けが発生したことにより）、図58に示すように、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動カテゴリコマンドを正常に受信できなかったものとする。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、始動入賞時のコマンドを正常に受信できなかったと判断し（ステップS6004～S6006参照）、先読み予告設定制限フラグをセットして（ステップS6033参照）、先読み予告設定制限期間に制御する。

20

【0594】

以降、演出制御用マイクロコンピュータ100は、変動表示B～Dが開始されるごとに、始動入賞時コマンド格納領域内にコマンドを正しく受信できなかった格納状態の格納領域がまだ残っているか否かを確認し（ステップS8002～S8004参照）、図58に示すように、先読み予告設定制限の原因となった保留記憶に対する変動表示Eを開始するタイミングで、コマンドを正しく受信できなかった格納状態の格納領域がなくなったと判断すると、先読み予告設定制限フラグをリセットして（ステップS8005参照）、先読み予告設定制限期間を終了する。

30

【0595】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、始動入賞の発生時に、大当たりや小当たりとなるか否かや、大当たり種別、変動パターン種別を判定し、第1保留記憶または第2保留記憶が増加したことを認識可能に保留記憶情報（本例では、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンド）を送信し、大当たりや小当たりとなるか否かや、大当たり種別、変動パターン種別の判定結果を示す判定結果情報（本例では、図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンド）を送信する。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、判定結果情報にもとづいて、所定の状態（本例では、スーパーリーチ）となる可能性があることを予告する先読み予告演出を実行し、保留記憶情報に含まれる始動入賞指定コマンドを正常に受信することができなかった場合に、先読み予告演出の実行を制限する。そのため、先読み予告演出の信頼性が低下することを防止することができる。

40

【0596】

すなわち、始動入賞時に1タイマ割込内に一括して受信される判定結果情報（本例では、図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンド）および保留記憶情報（本例では、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンド）のうち、一部のコマンドでも取りこぼしが発生した場合には、一括して受信されるその他のコマンドを受信していても、その受信したコマンドの内容の信頼性が欠けるおそれがあり、そのまま受信したコマンドに

50

もとづいて先読み予告演出を実行してしまうと、先読み予告演出の内容と実際に実行された予告対象の変動表示の内容との間に不整合が生じて、先読み予告演出の信頼性が低下してしまうおそれがある。そこで、この実施の形態では、保留記憶情報に含まれる始動入賞指定コマンドを正常に受信することができなかった場合には先読み予告演出の実行を制限することによって、先読み予告演出の信頼性が低下することを防止している。

【0597】

また、この実施の形態によれば、一の保留記憶にもとづいて送信された保留記憶情報に含まれる始動入賞指定コマンドを正常に受信することができなかった場合に、一の保留記憶にもとづく変動表示が開始されるまで先読み予告演出の実行を制限する。そのため、先読み予告演出の整合がとれなくなると、先読み予告演出の信頼性が低下することを防止することができる。

10

【0598】

また、この実施の形態によれば、一の保留記憶にもとづいて送信された判定結果情報（本例では、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を正常に受信することができなかった場合に、一の保留記憶にもとづく変動表示が開始されるまで先読み予告演出の実行を制限する。そのため、先読み予告演出の整合がとれなくなると、先読み予告演出の信頼性が低下することを防止することができる。

【0599】

なお、この実施の形態では、コマンドの取りこぼしや不整合が発生してから、そのコマンドの取りこぼしや不整合が生じた保留記憶が消化されるまでの間、先読み予告演出の実行を制限する場合を示したが、コマンドの取りこぼしや不整合が生じた保留記憶に対してのみ先読み予告演出の実行を制限するようにし、それ以降に発生した保留記憶に対しては、始動入賞時のコマンドを正常に受信できていれば、そのコマンドの取りこぼしや不整合が生じた保留記憶が消化される前であっても、先読み予告演出の実行を制限しないようにしてもよい。そのように構成する場合、例えば、先読み予告演出決定処理のステップS6003の先読み予告設定制限フラグを確認する処理や、ステップS6031の未判定情報をセットする処理、演出図柄変動開始処理のステップS8000～S8014の処理は不要となる。

20

【0600】

また、この実施の形態では、コマンドの取りこぼしや不整合が生じた場合に、先読み予告演出の決定自体を行わないように構成する場合を示しているが、先読み予告演出の決定自体は行うようにし、その実行を制限するようにしてもよい。例えば、先読み予告演出決定処理においてステップS6004～S6006の判定処理でコマンドの取りこぼしや不整合を検出した場合にはステップS6033の処理を実行して先読み予告設定制限フラグをセットする一方、ステップS6004～S6006の判定結果や先読み予告設定制限フラグの有無にかかわらず、ステップS6007～S6019Eの先読み予告演出の決定の処理は必ず実行するようにしてもよい。そして、先読み予告設定制限フラグがセットされていれば、演出図柄変動中処理のステップS8108の処理を行わないようにして先読み予告演出を実行しないように制限してもよい。また、上記のようにステップS6007～S6019Eの先読み予告演出の決定の処理は必ず実行するように構成した上で、例えば、演出図柄変動中処理のステップS8108の処理の実行タイミング（先読み予告演出の実行タイミング）で、始動入賞時コマンド格納領域内に格納されているコマンドの中に取りこぼしや不整合が生じているものがあるか否かを毎回確認するようにし、取りこぼしや不整合が生じているものがあるか否かを毎回確認するようであれば、先読み予告演出を実行しないように制限してもよい。

30

40

【0601】

また、この実施の形態によれば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、判定結果情報として、大当たりや小当たりとなるか否かや、大当たり種別の判定結果を特定可能な図柄指定コマンドと、所定の状態（本例では、スーパーリーチ）となるか否かを特定可能な変動カテゴリコマンドとを送信する。そして、演出制御用マイクロコンピュータ100は、受

50

信した図柄指定コマンドで特定される判定結果と、受信した変動カテゴリコマンドで特定される判定結果とが矛盾する場合も、先読み予告演出の実行を制限する。そのため、先読み予告演出の整合がとれなくなると、先読み予告演出の信頼性が低下することをさらに防止することができる。

【0602】

また、この実施の形態によれば、先読み予告演出として、始動入賞が発生したタイミング以外のタイミング（本例では、始動入賞が発生した後に次の変動表示が開始されるタイミング）で開始する予告演出（本例では、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」、「カウントダウン」、及び「保留球変化」の先読み予告演出）を実行可能である。そして、演出制御用マイクロコンピュータ100は、一の保留記憶にもとづく変動表示が開始され、先読み予告演出の実行の制限が解除された後に、先読み予告演出の実行が制限されているときに記憶された保留記憶にもとづいて予告演出を実行可能である。そのため、先読み予告演出の演出内容に違和感を感じさせることなく、先読み予告演出の制限状態を早期に解除することができるので、先読み予告演出の出現頻度の低下を防止することができ、遊技に対する興味を向上させることができる。

10

【0603】

また、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、先読み予告演出として、複数の変動表示にわたって連続した態様で実行される連続演出（本例では、「カウントダウン」の先読み予告演出）を実行可能であり、一の保留記憶にもとづく変動表示が開始され、先読み予告演出の実行の制限が解除された後に、先読み予告演出の実行が制限されているときに記憶された保留記憶にもとづいて実行する先読み予告演出として連続演出の実行を制限する。そのため、連続演出の実行を制限することによって、先読み予告演出の実行の制限が解除された後に実行される先読み予告演出が予告対象とする変動表示が分かりにくくなることを防止することができる。

20

【0604】

また、この実施の形態において、演出制御用マイクロコンピュータ100は、一の保留記憶にもとづく変動表示が開始され、先読み予告演出の実行の制限が解除された後に、先読み予告演出の実行が制限されているときに記憶された保留記憶にもとづく先読み予告演出を実行しないように構成してもよい（例えば、図43に示す演出図柄変動開始処理において、ステップS8005の処理を実行した後に、そのままステップS8015に移行するようにし、ステップS8006～S8014の処理を実行しないようにしてもよい）。そのように構成すれば、先読み予告演出の実行有無の決定にかかる処理負担やプログラム容量の増大を防止することができる。

30

【0605】

また、この実施の形態によれば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、保留記憶情報として、始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとを送信する。そして、演出制御用マイクロコンピュータ100は、受信した始動入賞指定コマンドの特定結果と、受信した合算保留記憶数指定コマンドの特定結果とが矛盾する場合も、先読み予告演出の実行を制限する。そのため、先読み予告演出の信頼性が低下することをさらに防止することができる。

40

【0606】

また、この実施の形態によれば、スーパーリーチとなると判定されたことを特定した場合には、第1態様（本例では、「カウントダウン」）または第2態様（本例では、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」）の先読み予告演出を実行可能であり、スーパーリーチとならないと判定されたことを特定した場合には、第2態様の先読み予告演出を実行可能である。そして、演出制御用マイクロコンピュータ100は、先読み予告演出の実行を制限されている場合であっても、第2態様の先読み予告演出を実行可能である。そのため、スーパーリーチとなる場合とならない場合との両方に実行可能な第2態様の先読み予告演出については、先読み予告演出の実行を制限されている場合であっても実行可能としているので、先読み予告演出の信頼性を確保した上で、先読み予告演出の出現頻度

50

もある程度確保することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0607】

また、この実施の形態によれば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1始動入賞口13または第2始動入賞口に始動入賞した順に、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を実行する。そして、演出制御用マイクロコンピュータ100は、始動入賞指定コマンドを正常に受信することができなかった場合であっても、合算保留記憶数指定コマンドおよび判定結果情報（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を受信した場合には、第2態様の予告演出を実行可能である。そのため、始動入賞指定コマンドを正常に受信することができなかった場合であっても、合算保留記憶数指定コマンドおよび判定結果情報（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を受信した場合には、スー
10

【0608】

また、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、正規の順序で保留記憶情報および判定結果情報を受信することができなかった場合も、先読み予告演出の実行を制限する。そのため、先読み予告演出の信頼性が低下することをさらに防止
20

【0609】

また、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、保留記憶情報にもとづいて合算保留記憶表示部18cに保留表示を行う。そして、保留記憶情報または判定結果情報を正常に受信することができなかった場合であっても、第1保留記憶または第2保留記憶が増加したことを認識した場合には、増加した保留記憶に対応する保留表示の表示態様を通常の表示態様（本例では、第1通常表示、第2通常表示）とは異なる特別な表示態様（本例では、取りこぼし態様の保留表示）で表示する。そのため、保留記憶情報または判定結果情報を正常に受信することができなかった場合であっても、保留記憶の数を遊技者に認識させることができ、遊技者に不信感を抱かせることを防止することが
30

【0610】

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との始動入賞順に第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示を実行する場合を示したが、例えば、入賞順にかかわらず、第1特別図柄の変動表示と比較して、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してもよい。そして、このように第2特別図柄の変動表示を優先実行するように構成する場合、保留記憶情報として、始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドに代えて、第1保留記憶数または第2保留記憶数が増加したことを示す保留記憶数加算指定コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンドまたは第2保留記憶数加算指定コマンド）を送信するように構成してもよい。すなわち、始動入賞の発生時に、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドおよび保留記憶数加算指定コマンドの3つのコマンドのセットが一括して1タイマ割込内に送信されるようにしてもよい。このように構成
40

【0611】

また、この実施の形態では、先読み予告設定制限期間の管理方法として、先読み予告設定制限フラグを用いて管理する場合を示したが、先読み予告設定制限期間の管理方法は、
50

この実施の形態で示したものにかぎられない。

【0612】

(1) 例えば、先読み予告設定制限フラグのようなフラグを用いた管理を行わずに、先読み予告設定制限期間中であるか否かの判定を行うタイミング（例えば、先読み予告演出決定処理のステップS6002や、演出図柄変動開始処理のステップS8000のタイミング）ごとに、始動入賞時コマンド格納領域の全ての格納領域1～8に格納されているコマンドを確認し、コマンドの取りこぼしや不整合が生じている状態のものが残っているか否かを毎回判定するようにしてもよい。そして、コマンドの取りこぼしや不整合が生じている状態のものが1つでも残っていれば、先読み予告設定制限期間中であると判定するようにし、コマンドの取りこぼしや不整合が生じている状態のものが1つもなければ、先読み予告設定制限期間中ではないと判定するようにしてもよい。

10

【0613】

(2) また、例えば、先読み予告設定制限フラグのようなフラグを用いた管理を行う場合であっても、先読み予告設定制限の原因となった保留記憶が消化されるまでの変動表示の回数をカウンタを用いて管理するようにし、先読み予告設定制限の原因となった保留記憶が消化されたことを判断して先読み予告設定制限フラグをリセットして先読み予告設定制限期間を終了するように制御してもよい。この場合、例えば、先読み予告演出決定処理のステップS6033で先読み予告設定制限フラグをセットして先読み予告設定制限期間を開始するとき、現在の合算保留記憶数をカウンタにセットし、変動表示ごとにそのカウンタの値を1ずつ減算する。そして、カウンタの値が0となると、先読み予告設定制限の原因となった保留記憶が消化されたと判断して、先読み予告設定制限フラグをリセットして先読み予告設定制限期間を終了するようにすればよい。なお、この場合、先読み予告設定制限フラグをセットして先読み予告設定制限期間を開始した後、先読み予告設定制限期間をする前に、さらにコマンドの取りこぼしや不整合が発生した場合には、そのときの合算保留記憶数をカウンタにセットしなおして、後から発生したコマンドの取りこぼしや不整合に対応する保留記憶が消化されるまで、先読み予告設定制限期間を延長するようにすればよい。

20

【0614】

また、この実施の形態では、大当たりが発生したときに、その大当たり遊技が終了した後に必ず確変状態（高確率状態）に制御され、大当たり遊技終了後に所定回数（本例では、71回）の変動表示を終了したことにもとづいて、確変状態（高確率状態）を終了する遊技機に適用する場合を示したが、この実施の形態で示した構成を適用可能な遊技機は、このような遊技機にかぎられない。例えば、大当たり種別として、大当たり遊技終了後に確変状態に制御される確変大当たり以外に、高ベース状態（時短状態）のみに制御される通常大当たりが設けられた遊技機に、この実施の形態で示した先読み予告演出の設定および実行を行うための構成や、先読み予告演出の設定および実行を制限するための構成を適用してもよい。この場合、例えば、確変大当たりとなった場合には、大当たり遊技終了後に確変状態に制御するとともに、次の大当たりが発生するまで確変状態を継続するようにしてもよい。また、通常大当たりとなった場合には、大当たり遊技終了後に高ベース状態（時短状態）に制御するとともに、大当たり遊技終了後に所定回数（例えば、100回）の変動表示を終了したタイミングで高ベース状態（時短状態）を終了するようにしてもよい。また、このような遊技機において突然確変大当たりや小当たりも設けるように構成する場合には、確変状態（高確率状態）に制御されたか否かを認識しにくくするために、高ベース状態であるときに突然確変大当たりとなった場合には、突然確変大当たりにもとづく大当たり遊技終了後に高確率状態に制御するとともに高ベース状態も維持するようにし、低ベース状態であるときに突然確変大当たりとなった場合には、突然確変大当たりにもとづく大当たり遊技終了後に高確率状態に制御するのみで、高ベース状態には制御しない（低ベース状態を維持する）ようにすることが望ましい。

30

40

【0615】

なお、上記の実施の形態では、演出装置を制御する回路が搭載された基板として、演出

50

制御基板 80、音声出力基板 70 およびランプドライバ基板 35 が設けられているが、演出装置を制御する回路を 1 つの基板に搭載してもよい。さらに、演出表示装置 9 等を制御する回路が搭載された第 1 の演出制御基板（表示制御基板）と、その他の演出装置（ランプ、LED、スピーカ 27 など）を制御する回路が搭載された第 2 の演出制御基板との 2 つの基板を設けるようにしてもよい。

【0616】

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。

【0617】

上記の実施形態では、保留表示の表示態様を変化させるときに保留表示に対して実行する演出として、大当りの可能性（大当り期待度）を示唆する演出系統と、スーパーリーチの可能性（スーパーリーチ期待度）を示唆する演出系統の 2 つが存在する例について説明したが、演出系統は 2 つに限らず、3 以上存在しても良い。例えば確率変動の可能性（確率変動期待度）を示唆する演出系統を加えるようにしても良い。確率変動が発生するか否かは、演出制御用マイクロコンピュータ 100 が受信した変動カテゴリコマンドや図柄指定コマンドによって確認することが可能である。さらに、演出系統はここに示したものに限られず、例えばノーマルリーチの可能性（ノーマルリーチ期待度）を示唆する演出系統等、任意に定めることができる。

【0618】

上記の実施形態では、保留表示の表示態様を変化させるときに保留表示に対して実行する演出として、大当りの可能性（大当り期待度）を示唆する演出系統と、スーパーリーチの可能性（スーパーリーチ期待度）を示唆する演出系統を例示したが、これに限らず、例えば確変大当りの期待度（確変大当りか通常大当りか）を示唆する演出系統であっても良く、大当たりとなる場合のラウンド数（15R か 20R か）を示唆する演出系統であっても良い。また、大当たりとなった場合の時短を伴う変動回数の多さ（例えば時短 50 回か 100 回か）を示唆する演出系統であっても良く、ランクアップボーナスの期待度（ランクアップボーナスか普通のボーナスか）を示唆する演出系統であっても良い。

【0619】

上記の実施形態では、大当り期待度を示唆する演出系統によって保留表示の色が「変化なし」、「青」、「赤」の 3 段階に変化する例について説明したが、これに限らず、「青」と「赤」の中間の期待度の色（例えば黄）を設定する等して、期待度をさらに細分化するようにしても良い。また、上記の実施形態では、スーパーリーチ期待度を示唆する演出系統によって保留表示の形状が「割れない」、「割れる」の 2 段階に変化する例について説明したが、これに限らず、「割れない」と「割れる」の中間の期待度の形状（例えば「一部割れる」）を設定する等して、期待度をさらに細分化するようにしても良い。

【0620】

上記の実施形態では、保留表示の変化態様が色又は形状である例について説明したが、これに限らず、保留表示の変化態様として、例えば保留球が回転、揺動、膨張縮小するようにしても良く、保留球にモチーフ（柄）が追加されるようにしても良い。

【0621】

上記の実施形態では、大当り期待度を示唆する演出系統及びスーパーリーチ期待度を示唆する演出系統のいずれにおいても、巨人が出現すると保留表示が変化しやすく、小人が出現すると保留表示が変化し難い例について説明したが、複数の演出系統について、保留表示が変化し易い又は変化し難い条件を異ならせるようにしても良い。例えば、大当り期待度を示唆する演出系統では、巨人が出現すると保留表示が変化しやすく、小人が出現すると保留表示が変化し難いようにし、スーパーリーチ期待度を示唆する演出系統では、出現キャラではなく、出現キャラが持っているハンマーの色（例えば金は変化しやすく、茶は変化し難い）等によって保留表示が変化し易い又は変化し難い割合を異ならせるようにしても良い。また、スーパーリーチ期待度を示唆する演出系統では、巨人が出現すると保留表示が変化しやすく、小人が出現すると保留表示が変化し難いようにし、大当り期待度を示唆する演出系統では、出現キャラではなく、出現キャラが持っている刷毛の大きさ（例えば大きければ変化しやすく、小さければ変化し難い）等によって保留表示が変化し易い又は変化し難い割合を異ならせるようにしても良い。

10

【0622】

上記の実施形態においては、「保留球変化」の態様の先読み予告演出において、ステップアップ予告として、最初に変化の期待度が低い小人が出現し、後に変化の期待度が高い巨人が出現する例について説明したが、これに限らず、ステップアップ予告の過程で変化の期待度が設定されていない演出に一旦分岐するようにしても良い。例えば、ステップアップ予告の過程で変化の期待度が全く不明なキャラ（例えば火星人）を出現させ、最終的に変化の期待度が高いキャラ（例えば巨人）を出現させるようにしても良い。

20

【0623】

上記の実施形態では、始動入賞後、当該始動入賞に基づく保留表示が通常表示として一旦表示され（ステップS6017A、S6017Bを参照）、その後の新たな演出図柄の変動開始直後に、通常表示されている保留表示に対して、「保留球変化」の態様の先読み予告演出を実行し、当該変動期間中に演出が終了する例について説明した。ここで複数の変動表示にわたって「保留球変化」の態様の先読み予告演出が実行されるようにした場合、演出途中で保留球が消化され、予告対象となる保留球の位置がシフトしてしまうため、当該保留球に対して演出を行う制御が複雑化してしまうという問題がある。上記の実施形態では、複数の変動を跨がずに始動入賞後に開始された変動期間内に演出を終了させることが可能であるから、上記の問題は生じない。

30

【0624】

なお、上記の実施形態では、変動パターンコマンドから特定される変動時間と保留球変化演出時間を比較して、当該変動期間内に演出を終了可能な場合にのみ、演出を実行するようにしている。ここで上記の実施形態では、変動時間が保留球変化演出時間以下である場合には、演出を次の変動に持ち越すようにしているため（ステップS8017Cを参照）、本来実行されるべき「保留球変化」の態様の先読み予告演出が、短縮変動により実行されないという不都合を回避することができる。

40

【0625】

上記の実施形態では、始動入賞後、当該始動入賞に基づく保留表示が通常表示として一旦表示され（ステップS6017A、S6017Bを参照）、その後の新たな演出図柄の変動開始直後に、通常表示されている保留表示に対して、「保留球変化」の態様の先読み予告演出を実行し、当該変動期間中に演出が終了する例について説明したが、これに限らず、始動入賞後にステップS6017A、S6017Bの通常表示後、直ちに（次変動開始前に）当該通常表示を対象としてステップS6018B又はステップS6019Bで決定した先読み予告演出を行うようにしても良い。この場合には、変動表示の停止までの時間をカウントしておくようにしておき、S6017A、S6017Bで通常表示がされた

50

際の変動表示の停止までの時間が演出時間より長い場合にのみ、「保留球変化」の態様の先読み予告演出を実行するようにすると良い。

【0626】

上記の実施形態では、始動入賞後、当該始動入賞に基づく保留表示が通常表示として一旦表示され（ステップS6017A、S6017Bを参照）、その後の新たな演出図柄の変動開始直後に、通常表示されている保留表示に対して、「保留球変化」の態様の先読み予告演出を実行する例について説明したが、これに限らず、上記新たな演出図柄の変動開始から所定時間後に、「保留球変化」の態様の先読み予告演出を実行するようにしても良い。

【0627】

10

上記の実施形態では、「保留球変化」以外の態様の先読み予告演出が実行されている場合（ステップS6002でY）に、新たな先読み予告演出が実行されない例について説明したが、「保留球変化」以外の態様の先読み予告演出が実行されている場合であっても、先読み予告演出決定処理において「保留球変化」の態様の先読み予告を実行すると決定されたときには「保留球変化」の態様の先読み予告を実行するようにしても良い。例えばステップS6002でYESと判断された場合であっても、ステップS6003以降の処理を行い、ステップS6012で「保留球変化」の態様の先読み予告を実行しないことが確認されたときにのみ、ステップS6020の処理に移行するようにしても良い。

【0628】

上記の実施形態では、ステップS6018Aにおいて、演出制御用CPU101は、「保留球変化」の先読み予告演出を行う場合の演出系統（「色変化」又は「形状変化」のいずれとするか）を決定するための演出系統決定用乱数を所定のタイミング（例えばいずれかの始動入賞時のコマンドの受信時）で抽出し、抽出した演出系統決定用乱数の値が偶数であれば「色変化」、奇数であれば「形状変化」と決定するようにしたが、「色変化」又は「形状変化」の演出が連続して実行されないよう、交互に実行するようにしても良く、いずれかの演出系統が実行された後に、次回、当該実行された演出系統が発生する確率を低くして抽選を行うようにしても良い。

20

【0629】

上記の実施形態では、ステップS6018Cにおいて、決定色（例えば青）より期待度の高い色（例えば赤）の保留球が表示されているか否かを判定し、表示されている場合には当該期待度の低い予告演出（青に変化させる演出）を行わない例について説明したが、ステップS6018Cにおいて、期待度の高い形状（例えば「割れる」）の保留球が表示されている場合には、当該期待度の低い予告演出（青に変化させる演出）を行わないようにしても良い。また、上記の実施形態では、ステップS6019Cにおいて、決定形状（例えば「割れない」）より期待度の高い形状（例えば「割れる」）の保留球が表示されているか否かを判定し、表示されている場合には当該期待度の低い予告演出（「割れない」演出）を行わない例について説明したが、ステップS6019Cにおいて、期待度の高い色（例えば赤）の保留球が表示されている場合には、当該期待度の低い予告演出（「割れない」演出）を行わないようにしても良い。このように、異なる演出系統で高い期待度の演出が行われている場合には、他の演出系統であっても期待度の低い演出は行わないようにしても良い。例えば、一方の演出系統で最も高い期待度の演出が行われているときは、他方の演出系統で最も高い期待度以外の演出は行わない等の基準を定めておくとも良い。

30

40

【0630】

上記の実施形態では、小人が出現した場合には保留球は変化し難く、巨人が出現した場合には保留球は変化し易い例について説明したが、小人が出現した場合には保留球は変化し難いが、変化した場合には期待度を高くし（例えば上記実施形態のように小人が保留球に色を塗ったときには大当たり期待度が極めて高く、小人が保留球を割ったときにはスーパーリーチ期待度が極めて高いようにし）、巨人が出現した場合には保留球は変化し易いが、変化した場合には期待度を低くするようにしても良い。即ち、保留表示が変化する割合の高さと予告の信頼度を異ならせるようにしても良い。

50

【0631】

上記の実施形態では、保留球変化の先読み予告演出を実行するときに、特定の演出が実行されて、保留表示の表示態様を変化させる（例えば小人や巨人が出現して保留球をハンマーで割る動作を行ったり、保留球に刷毛で色を塗る動作を行う）例について説明した。これに対して、演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出図柄の変動表示が開始された後に、当該変動表示の表示結果が大当たり図柄となるか否かを示唆する予告演出（保留球変化の先読み予告演出とは異なり、例えばステップS8017Dで設定されるミニキャラ予告演出）を、保留球変化の先読み予告演出と共通の演出態様により実行するようにしても良い。例えば大当たり図柄が導出表示される場合には、演出図柄の変動開始後に小人や巨人が出現して刷毛で表示画面中に「激熱」という文字を書く演出を実行するようにしても良い。このように、演出図柄の変動表示中に、表示結果が大当たり図柄となるか否かを示唆する予告演出と、保留球変化の先読み予告演出とを共通の演出態様とすることで、例えば刷毛を持った小人や巨人が画面に登場したのを見ただけでは、遊技者は保留球変化の先読み予告が実行されるのか、あるいは変動中図柄の表示結果に対する予告が実行されるのかを判別不能であり、その後の小人や巨人の動作に注目するようになるため演出効果を高めることができる。即ち、第1保留演出（色変化）と、変動表示が行われている演出図柄の表示結果が大当たりとなるか否か（現在実行されている変動によって大当たりが発生するか否か）を示唆する演出の開始（例えば小人や巨人の出現）から所定期間（例えば小人や巨人が刷毛で保留球の色を塗る又は表示画面中に「激熱」の文字を書く前）までの演出を共通にすると良い。

10

20

【0632】

上記の実施形態では、保留球変化の先読み予告演出を実行するときに、特定の演出が実行されて、保留表示の表示態様を変化させる（例えば小人や巨人が出現して保留球をハンマーで割る動作を行ったり、保留球に刷毛で色を塗る動作を行う）例について説明した。これに対して、演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出図柄の変動表示が開始された後に、当該変動表示がスーパーリーチを伴うものであるか否かを示唆する予告演出（保留球変化の先読み予告演出とは異なり、例えばステップS8017Dで設定されるミニキャラ予告演出）を、保留球変化の先読み予告演出と共通の演出態様により実行するようにしても良い。例えばスーパーリーチに発展する場合には、演出図柄の変動開始後に小人や巨人が出現してハンマーで表示画面中の敵キャラを叩く演出を実行するようにしても良い。このように、演出図柄の変動表示中に、スーパーリーチに発展するか否かを示唆する予告演出と、保留球変化の先読み予告演出とを共通の演出態様とすることで、例えばハンマーを持った小人や巨人が画面に登場したのを見ただけでは、遊技者は保留球変化の先読み予告が実行されるのか、あるいはスーパーリーチ発展の可能性を示唆する予告が実行されるのかを判別不能であり、その後の小人や巨人の動作に注目するようになるため演出効果を高めることができる。即ち、第2保留演出（形状変化）と、演出図柄の変動表示がスーパーリーチに発展するか否かを示唆する演出の開始（例えば小人や巨人の出現）から所定期間（例えば小人や巨人がハンマーで保留球を割る又は表示画面中の敵キャラを叩く前）までの演出を共通にすると良い。

30

【0633】

上記の実施形態において、保留球変化の先読み予告演出の対象となる保留記憶が生じてから（始動入賞が生じてから）、当該保留記憶に係る変動が開始されるまでの期間は、演出表示装置9に表示される背景画面を、所定の特殊画面とするようにしても良い。即ち、演出制御用マイクロコンピュータ100は、保留球変化の先読み予告実行中フラグがセットされている期間は特殊画面を表示するようにすると良い。ここで特殊画面は、保留球変化の演出系統（色変化演出であるか形状変化演出であるか）に応じて異ならせるようにすると良い。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、始動入賞時に保留球表示処理用テーブル（例えば図65及び図66参照）を参照して、当該始動入賞に係る演出番号がA X X（色変化）であれば、第1特殊画面（例えば晴天画面）を表示し、当該始動入賞に係る演出番号がB X X（形状変化）であれば、第2特殊画面（例えば豪雨画面）を表

40

50

示するようにすると良い。これによれば保留球変化の先読み予告演出が実行されるときに背景画像も特殊背景となるため演出効果を高めることができる。また第1保留演出（色変化）であるか第2保留演出（形状変化）であるかによって背景画像を異ならせることで、保留球変化のみの場合と比較して当該先読み予告が大当たり期待度に関するものであるのか又はスーパーリーチ期待度に関するものであるのかを遊技者が把握しやすくなり、演出効果がさらに高まる。

【0634】

また、上記のように始動入賞が生じてから当該始動入賞に基づく保留記憶に係る変動が開始されるまでの期間は、演出表示装置9に表示される背景画面を、所定の特殊画面とするようにした場合、図67に示すように始動入賞直後の変動表示Bが短縮変動であるときに、保留球変化の演出は次変動（変動表示C）に持ち越されるが、短縮変動の場合であっても特殊画面を表示させることは可能であるため、変動表示Bのときに背景画面を特殊画面とすることは可能である。このように保留球変化に先立って特殊画面による先読み予告演出を実行することも可能となる。この場合、遊技者は変動表示Bのときに背景画像が特殊画面となったことで保留球変化の先読み予告が実行されることを期待し、次変動の変動表示Cのときに実際に保留球変化の演出が実行されることになる。このように異なる態様の先読み予告演出を段階的に実行することで演出を多様化し、演出効果を高めることができる。

10

【0635】

また、上記のように始動入賞が生じてから当該始動入賞に基づく保留記憶に係る変動が開始されるまでの期間、演出表示装置9に表示される背景画面を、所定の特殊画面とするようにした場合には、演出制御用マイクロコンピュータ100は、始動入賞時コマンド格納領域を参照し、当該保留記憶に対応する図柄指定コマンドが大当たりを示すか否かを判定し、大当たりを示す場合には保留球変化の演出（例えば色変化）及び特殊画面の演出（例えば晴天画面の表示）の双方が高い確率で実行されるようにしても良い。一方で、当該保留記憶に対応する図柄指定コマンドがはずれを示す場合には、保留球変化の演出又は特殊画面の演出のうち一方のみが所定の確率で実行されるようにすると良い。

20

【0636】

また、上記のように始動入賞が生じてから当該始動入賞に基づく保留記憶に係る変動が開始されるまでの期間、演出表示装置9に表示される背景画面を、所定の特殊画面とするようにした場合には、演出制御用マイクロコンピュータ100は、始動入賞時コマンド格納領域を参照し、当該保留記憶に対応する変動カテゴリコマンドがスーパーリーチを示すコマンドか否かを判定し、スーパーリーチを示す場合には保留球変化の演出（例えば形状変化）及び特殊画面の演出（例えば豪雨画面の表示）の双方が高い確率で実行されるようにしても良い。一方で、当該保留記憶に対応する変動カテゴリコマンドがスーパーリーチを示さない場合には、保留球変化の演出又は特殊画面の演出のうち一方のみが所定の確率で実行されるようにすると良い。

30

【0637】

上記の実施形態において、保留球変化の先読み予告演出の対象となる保留記憶が生じてから（始動入賞が生じてから）、当該保留記憶に係る変動が開始されるまでの期間は、演出表示装置9に表示される背景画面を、所定の特殊画面とするようにしても良い。即ち、演出制御用マイクロコンピュータ100は、保留球変化の先読み予告実行中フラグがセットされている期間は特殊画面を表示するようにすると良い。ここで特殊画面は、表示結果が大当たりとなる場合に高い確率で表示されるようにすると良く、大当たり種別に応じて異ならせるようにすると良い。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、始動入賞時に、始動入賞時コマンド格納領域を参照し、当該保留記憶に対応する図柄指定コマンドが15R確変大当たりを示すか又は2R確変大当たりを示すかを判定し、15R確変大当たりを示す場合には第1特殊画面（例えば晴天画面）を高い確率で表示し、2R確変大当たりを示す場合には第2特殊画面（例えば豪雨画面）を高い確率で表示するようにすると良い。また、15R確変大当たりとランクアップボーナスが存在する場合には、図柄指定コマンドが

40

50

15R確定大当りを示すか又はランクアップボーナスを示すかを判定し、15R確定大当りを示す場合には第1特殊画面（例えば晴天画面）を高い確率で表示し、ランクアップボーナスを示す場合には第2特殊画面（例えば豪雨画面）を高い確率で表示するようにすると良い。また、特別可変入賞球装置が複数（例えば特別可変入賞球装置A及びBの2つ）存在し、大当りの種別に応じて異なる特別可変入賞球装置が開放される場合には、図柄指定コマンドが特別可変入賞球装置Aの開放を伴う大当りAを示すか又は特別可変入賞球装置Bの開放を伴う大当りBを示すかを判定し、大当りAを示す場合には第1特殊画面（例えば晴天画面）を高い確率で表示し、大当りBを示す場合には第2特殊画面（例えば豪雨画面）を高い確率で表示するようにすると良い。

【符号の説明】

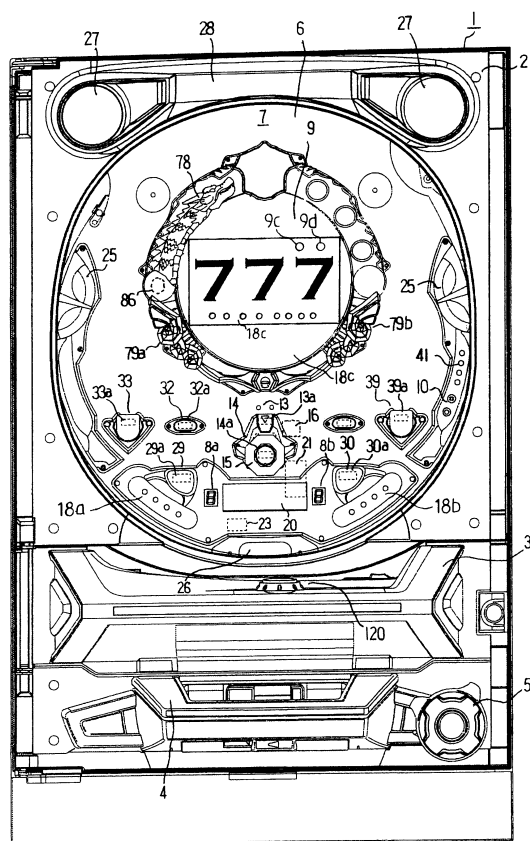
10

【 0 6 3 8 】

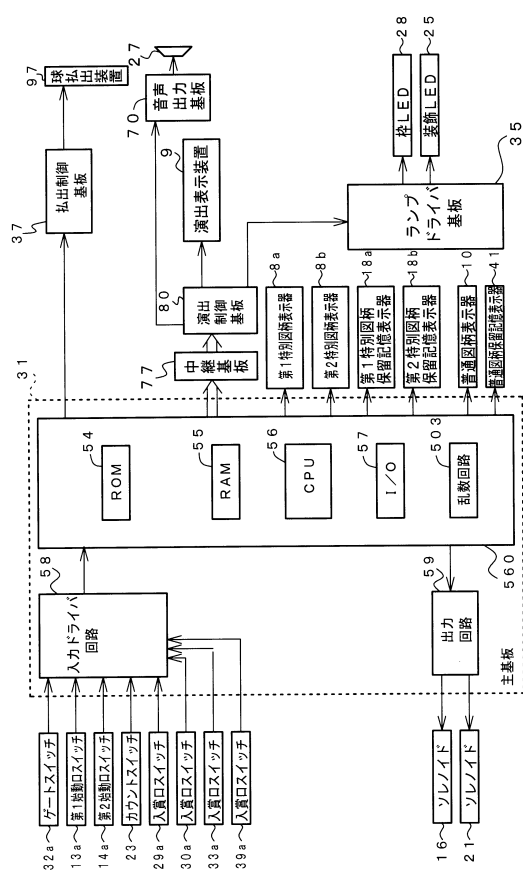
- | | |
|-------|-----------------|
| 1 | パチンコ遊技機 |
| 8 a | 第1特別図柄表示器 |
| 8 b | 第2特別図柄表示器 |
| 9 | 演出表示装置 |
| 1 3 | 第1始動入賞口 |
| 1 4 | 第2始動入賞口 |
| 2 0 | 特別可変入賞球装置 |
| 3 1 | 遊技制御基板（主基板） |
| 5 6 | C P U |
| 5 6 0 | 遊技制御用マイクロコンピュータ |
| 8 0 | 演出制御基板 |
| 1 0 0 | 演出制御用マイクロコンピュータ |
| 1 0 1 | 演出制御用C P U |
| 1 0 9 | V D P |

20

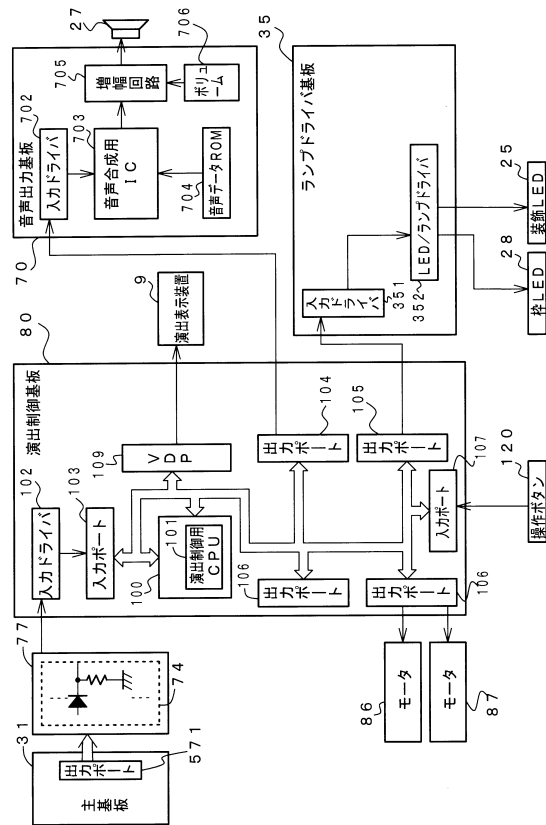
【图 1】



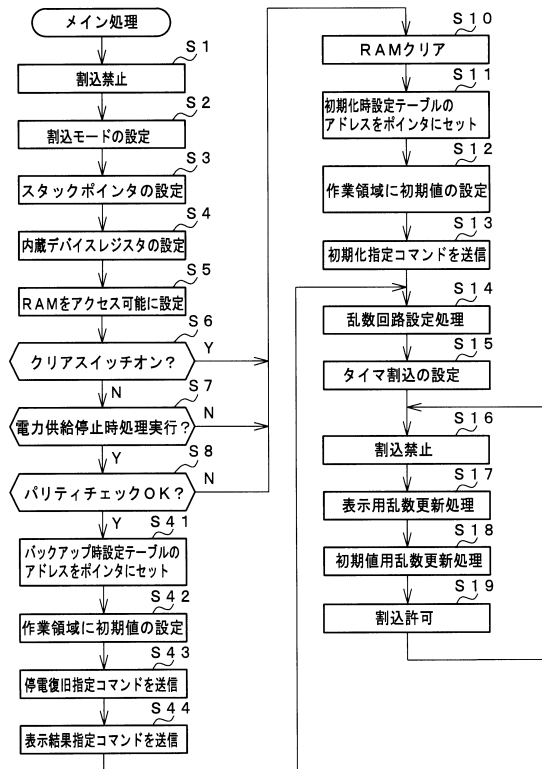
【图 2】



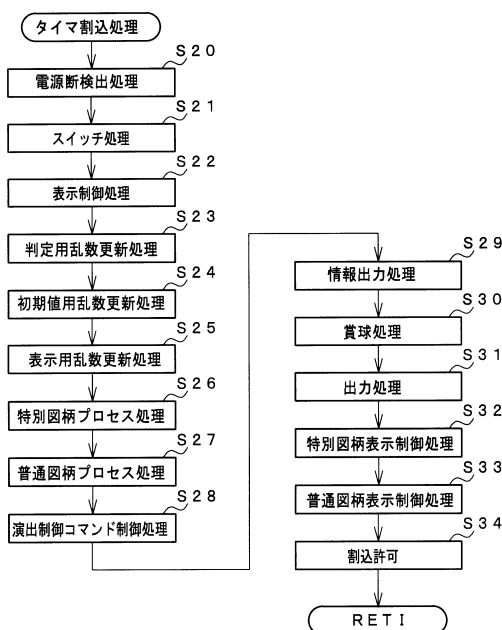
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

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

【図 7】

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

【図 8】

大当り判定テーブル

大当り判定値 (ランダム R [0~65535] と比較される)	
通常時 (非確変時)	確変時
1020~1079, 13320~13477 (確率: 1/300)	1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/30)

(A)

小当り判定テーブル (第 1 特別図柄用)

小当り判定値 (ランダム R [0~65535] と比較される)
54000~54217 (確率: 1/300)

(B)

小当り判定テーブル (第 2 特別図柄用)

小当り判定値 (ランダム R [0~65535] と比較される)
54000~54022 (確率: 1/3000)

(C)

大当り種別判定テーブル (第 1 特別図柄用)

大当り種別判定値 (ランダム 2-1 と比較される)			
15R 確変大当り	10R 確変大当り	2R 確変大当り	突然確変大当り
0~19	10~29	30~31	32~39

(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 2-1 と比較される)			
15R 確変大当り	10R 確変大当り	2R 確変大当り	突然確変大当り
0~26	27~36	37	38~39

(E)

【図 9】

(A)

大当り用変動パターン種別判定テーブル

大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマル CA3-1	ノーマル CA3-2	スーパー CA3-3
10R, 2R 確変大当り	1~74	75~149	150~251

(B)

大当り用変動パターン種別判定テーブル

大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマル CA3-1	ノーマル CA3-2	スーパー CA3-3
15R 確変大当り	1~38	39~79	80~251

(C)

大当り用変動パターン種別判定テーブル

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

(D)

小当り用変動パターン種別判定テーブル

小当り	変動パターン種別
	特殊 CA4-1
小当り	1~251

【図 10】

(A)

はずれ用変動パターン種別判定テーブル (通常用)

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

(B)

はずれ用変動パターン種別判定テーブル (短縮用)

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

(C)

はずれ用変動パターン種別判定テーブル (高確率/高ベース用)

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

135C

(D)

はずれ用変動パターン種別判定テーブル (高確率/低ベース用)

変動パターン種別	
非リーチCA2-1	スーパーCA2-7
1~79	80~251

135D

【図 1 1】

(A)
当り変動パターン判定テーブル

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

(B)
当り変動パターン判定テーブル

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

【図 1 2】

はずれ変動パターン判定テーブル

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

【図 1 4】

MODE	EXT	名称	内容
B 0	0 0	通常状態背景指定	遊技状態が通常状態であるときの表示指定
B 0	0 1	高確率/高ベース状態背景指定	遊技状態が高確率/高ベース状態であるときの表示指定
B 0	0 2	高確率/低ベース状態背景指定	遊技状態が高確率/低ベース状態であるときの表示指定
C 0	0 0	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
C 1	0 0	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
C 2	X X	合算保留記憶数指定	合算保留記憶数がXXで示す数になったことの指定 (XX=01 (H)～08 (H))
C 3	0 0	合算保留記憶数減算指定	合算保留記憶数を1減算することの指定
C 4	X X	図柄指定コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果 (表示結果) を指定
C 6	X X	変動力カテゴリコマンド	始動入賞時の入賞時判定結果 (変動パターン) を指定

【図 1 5】

MODE	EXT	名称	内容
C 4	0 0	図柄1指定 (はずれ指定)	入賞時判定結果がはずれであることの指定
C 4	0 1	図柄2指定 (15R確変大当り指定)	入賞時判定結果が15R確変大当りであることの指定
C 4	0 2	図柄3指定 (10R確変大当り指定)	入賞時判定結果が10R確変大当りであることの指定
C 4	0 3	図柄4指定 (2R確変大当り指定)	入賞時判定結果が2R確変大当りであることの指定
C 4	0 4	図柄5指定 (突然確変大当り指定)	入賞時判定結果が突然確変大当りであることの指定
C 4	0 5	図柄6指定 (小当り指定)	入賞時判定結果が小当りであることの指定

【図 1 3】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	X X	変動パターンX X指定	演出図柄の変動パターンの指定 (XX=変動パターン番号)
8 0	0 1	表示結果1指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8 0	0 2	表示結果2指定 (15R確変大当り指定)	15R確変大当りに決定されていることの指定
8 0	0 3	表示結果3指定 (10R確変大当り指定)	10R確変大当りに決定されていることの指定
8 0	0 4	表示結果4指定 (2R確変大当り指定)	2R確変大当りに決定されていることの指定
8 0	0 5	表示結果5指定 (突然確変大当り指定)	突然確変大当りに決定されていることの指定
8 0	0 6	表示結果6指定 (小当り指定)	小当りに決定されていることの指定
8 D	0 1	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定
8 D	0 2	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定
8 F	0 0	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
9 0	0 0	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
9 2	0 0	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9 F	0 0	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A 0	0 1	大当り開始指定	確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 0	0 2	小当り/突然確変大当り開始指定	小当り又は突然確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 1	X X	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定 (XX=01 (H)～0F (H))
A 2	X X	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定 (XX=01 (H)～0F (H))
A 3	0 1	大当り終了指定	大当り終了画面を表示すること及び確変大当りであることの指定
A 3	0 2	小当り/突然確変大当り終了指定	小当り終了画面 (突然確変大当り終了画面と兼用) を表示することの指定

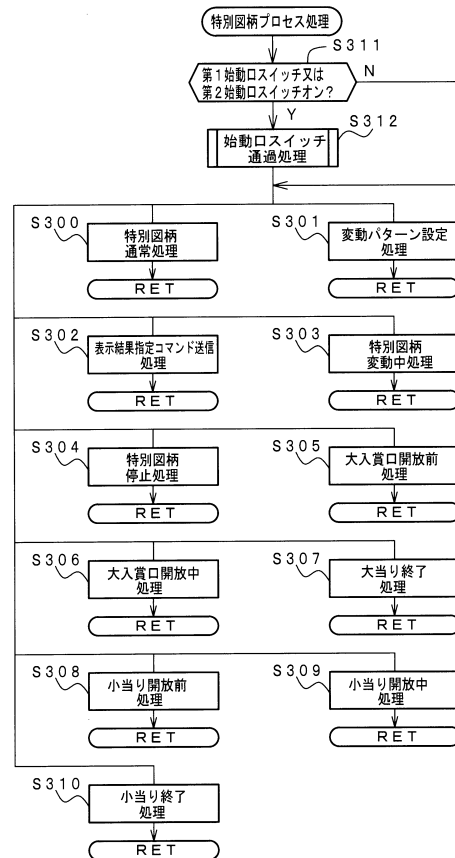
【図 1 6】

MODE	EXT	名称	内容
C 6	0 0	変動カテゴリ1	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が1～79 (非リーチCA2-1) になると判定したことの指定
C 6	0 1	変動カテゴリ2	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が80～89になると判定したことの指定
C 6	0 2	変動カテゴリ3	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が90～99になると判定したことの指定
C 6	0 3	変動カテゴリ4	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が100～169になると判定したことの指定
C 6	0 4	変動カテゴリ5	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が170～199になると判定したことの指定
C 6	0 5	変動カテゴリ6	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が200～214になると判定したことの指定
C 6	0 6	変動カテゴリ7	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が215～229になると判定したことの指定
C 6	0 7	変動カテゴリ8	始動入賞時に通常状態でハズレ且つ乱数値が230～251 (スーパーCA2-7) になると判定したことの指定
C 6	0 8	変動カテゴリ9	始動入賞時に高確率/高ベース状態でハズレ且つ乱数値が1～219 (非リーチCA2-3) になると判定したことの指定
C 6	0 9	変動カテゴリ10	始動入賞時に高確率/高ベース状態でハズレ且つ乱数値が220～251 (スーパーCA2-7) になると判定したことの指定
C 6	0 A	変動カテゴリ11	始動入賞時に高確率/低ベース状態でハズレ且つ乱数値が1～79 (非リーチCA2-1) になると判定したことの指定
C 6	0 B	変動カテゴリ12	始動入賞時に高確率/低ベース状態でハズレ且つ乱数値が80～251 (スーパーCA2-7) になると判定したことの指定

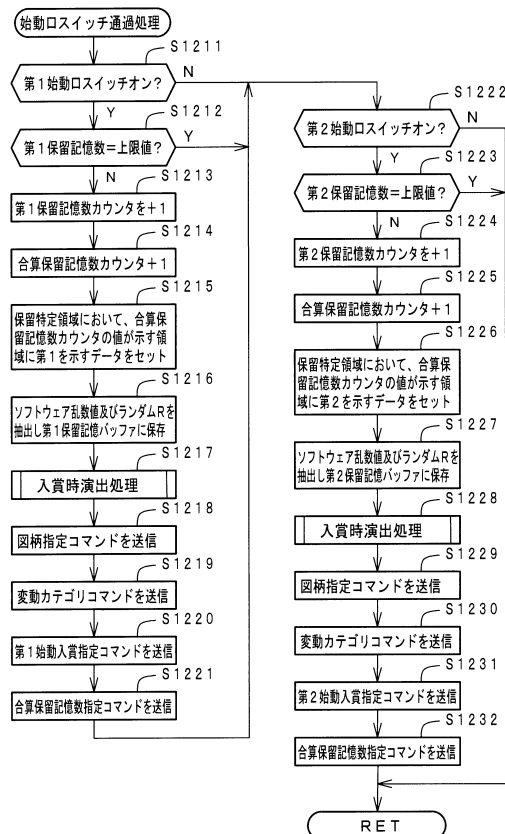
【図 17】

MODE	EXT	名称	内容
C 6	1 0	変動カテゴリ 2 1	始動入賞時に 10 R / 2 R 確変大当り且つ乱数値が 1 ~ 7 4 (ノーマル GA3-1) になると判定したことの指定
C 6	1 1	変動カテゴリ 2 2	始動入賞時に 10 R / 2 R 確変大当り且つ乱数値が 7 5 ~ 1 4 9 (ノーマル GA3-2) になると判定したことの指定
C 6	1 2	変動カテゴリ 2 3	始動入賞時に 10 R / 2 R 確変大当り且つ乱数値が 1 5 0 ~ 2 5 1 (スーパー GA3-3) になると判定したことの指定
C 6	1 3	変動カテゴリ 2 4	始動入賞時に 1 5 R 確変大当り且つ乱数値が 1 ~ 3 8 (ノーマル GA3-1) になると判定したことの指定
C 6	1 4	変動カテゴリ 2 5	始動入賞時に 1 5 R 確変大当り且つ乱数値が 3 9 ~ 7 9 (ノーマル GA3-2) になると判定したことの指定
C 6	1 5	変動カテゴリ 2 6	始動入賞時に 1 5 R 確変大当り且つ乱数値が 8 0 ~ 2 5 1 (スーパー GA3-3) になると判定したことの指定
C 6	1 6	変動カテゴリ 2 7	始動入賞時に突然確変大当り且つ乱数値が 1 ~ 1 0 0 (特殊 GA4-1) になると判定したことの指定
C 6	1 7	変動カテゴリ 2 8	始動入賞時に突然確変大当り且つ乱数値が 1 0 1 ~ 2 5 1 (特殊 GA4-2) になると判定したことの指定
C 6	1 8	変動カテゴリ 2 9	始動入賞時に小当り且つ乱数値が 1 ~ 2 5 1 (特殊 GA4-1) になると判定したことの指定

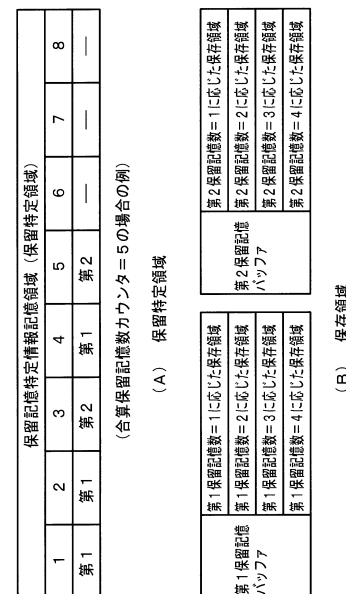
【図 18】



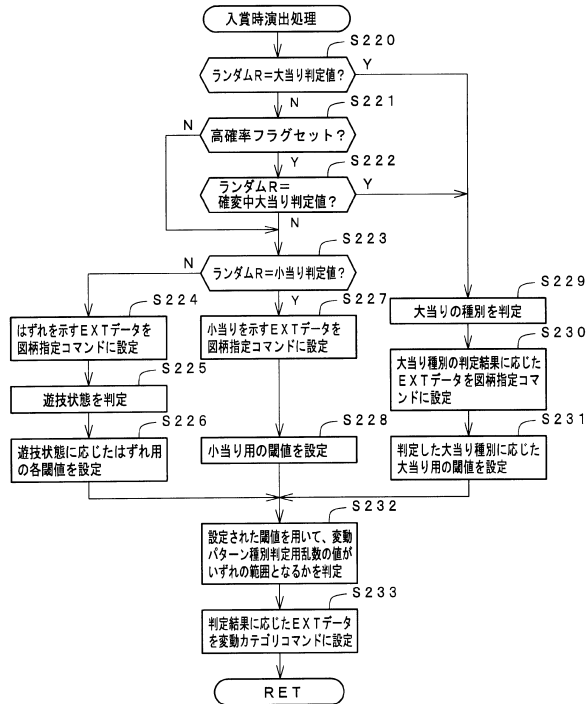
【図 19】



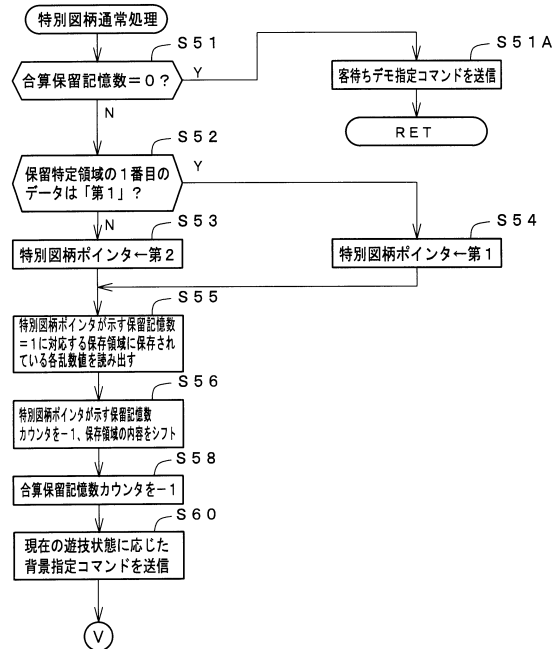
【図 20】



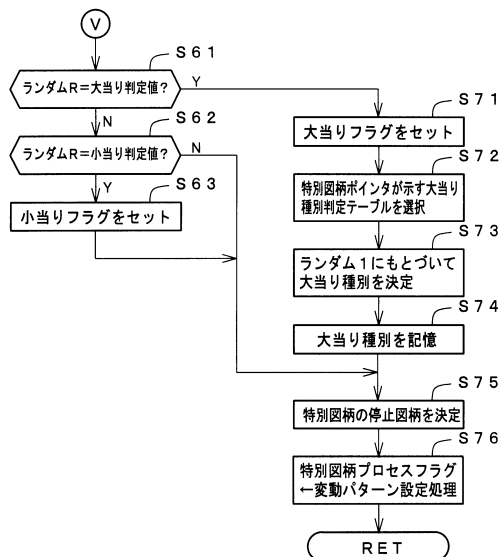
【図 2 1】



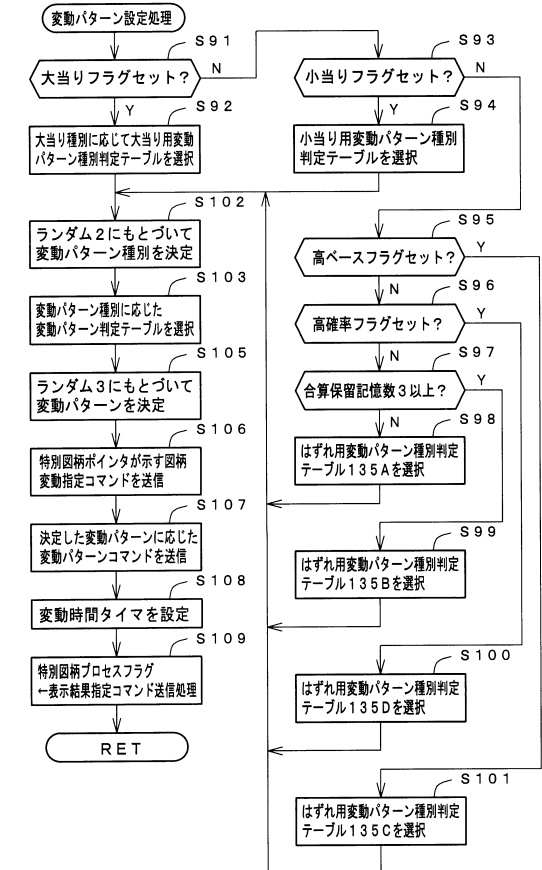
【図 2 2】



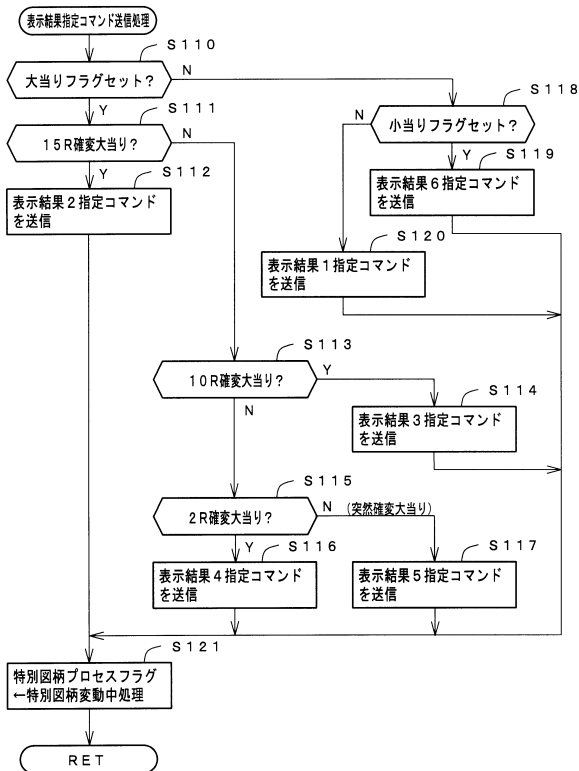
【図 2 3】



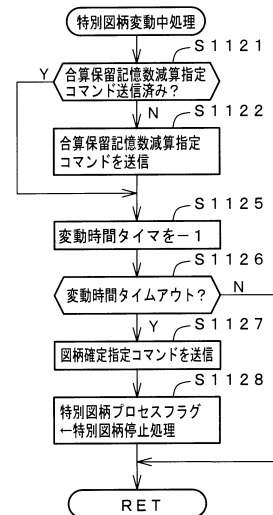
【図 2 4】



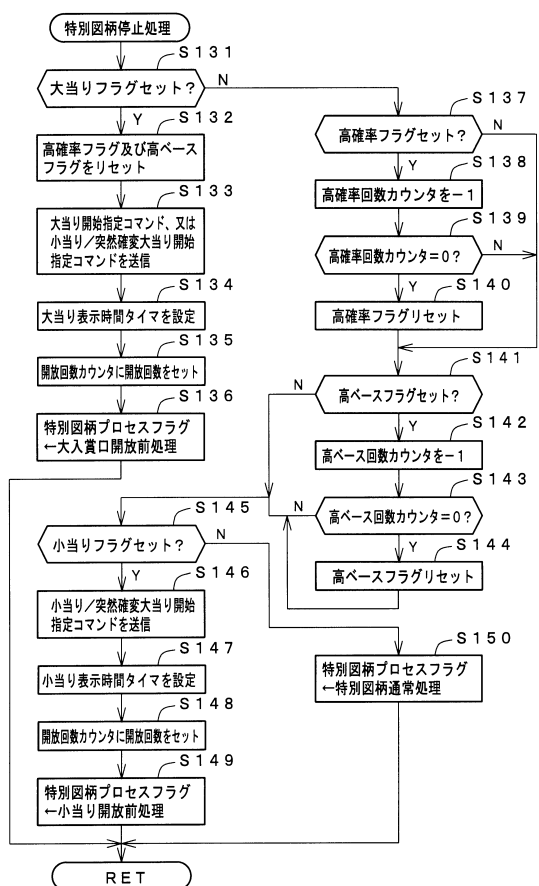
【図 25】



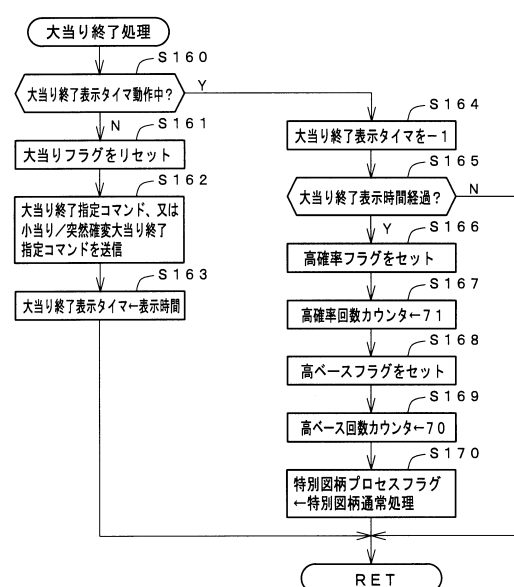
【図 26】



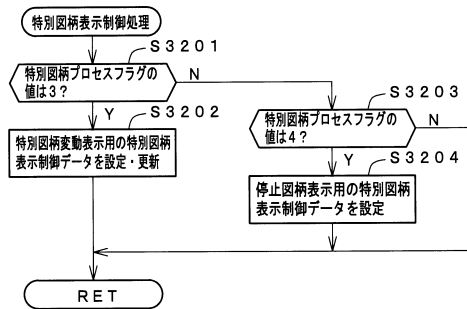
【図 27】



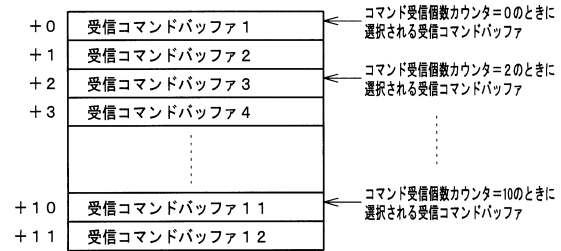
【図 28】



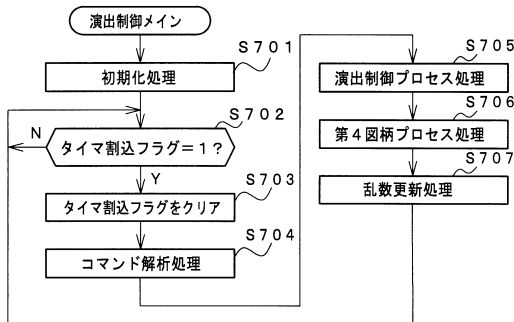
【図 29】



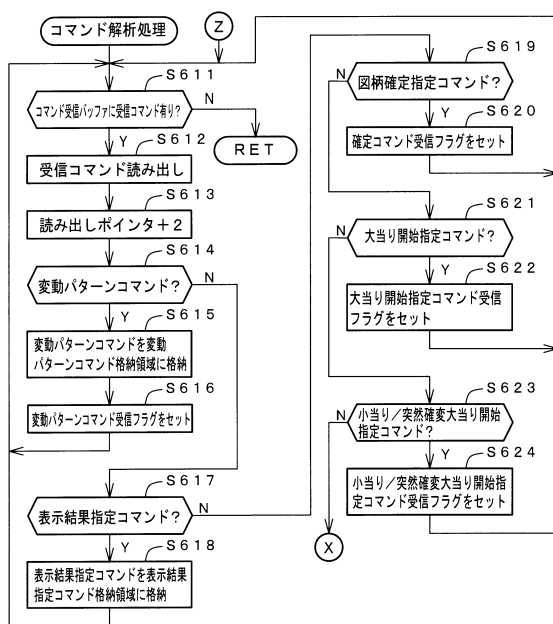
【図 31】



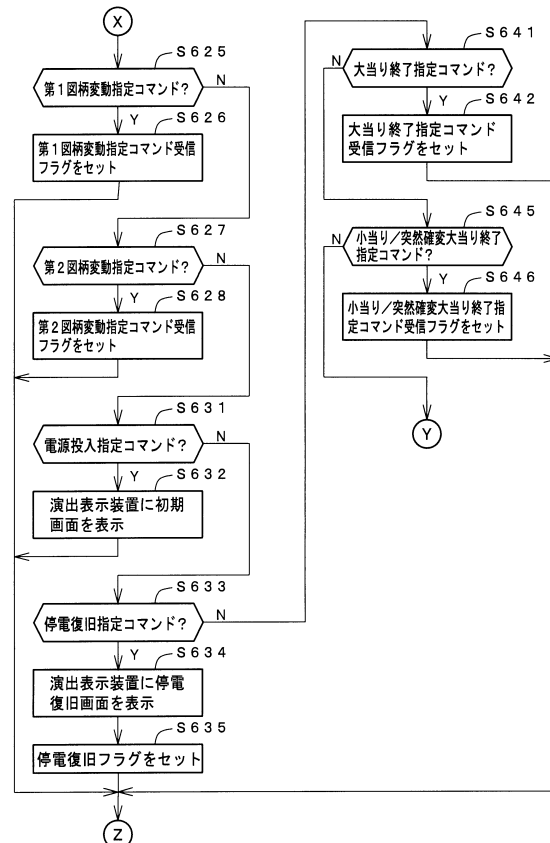
【図 30】



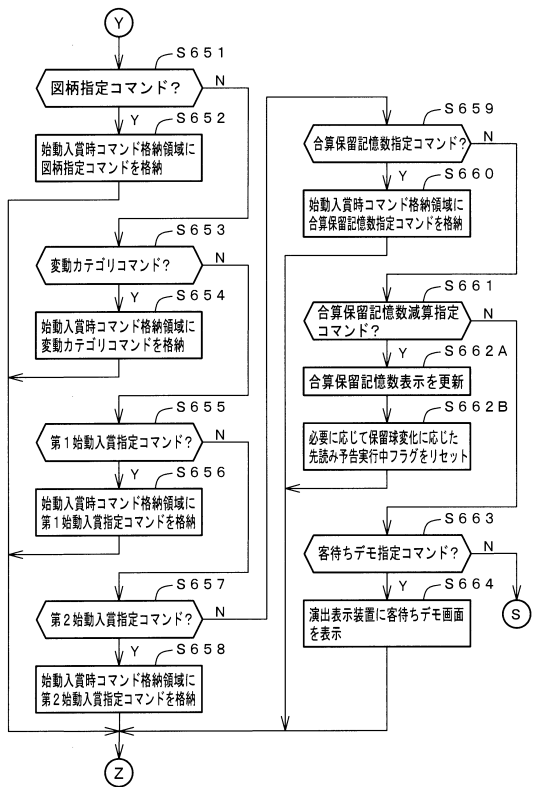
【図 32】



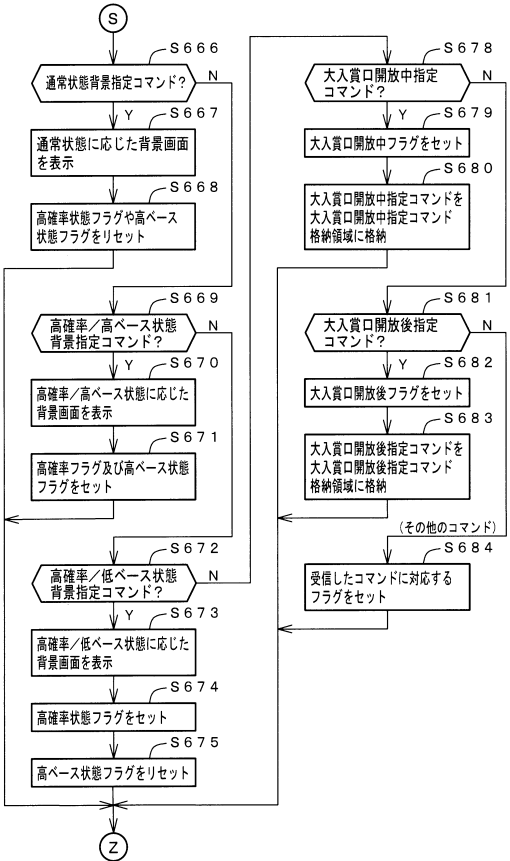
【図 33】



【図 3 4】



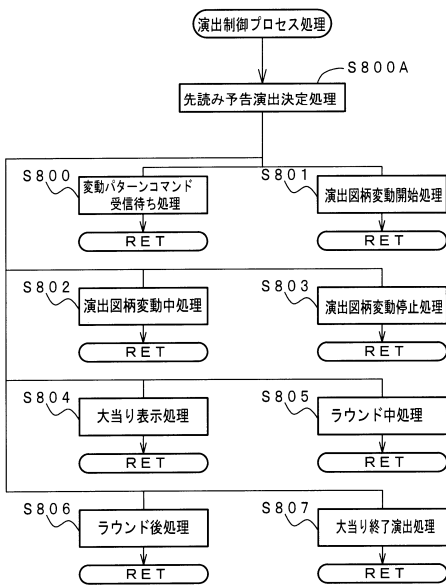
【図 3 5】



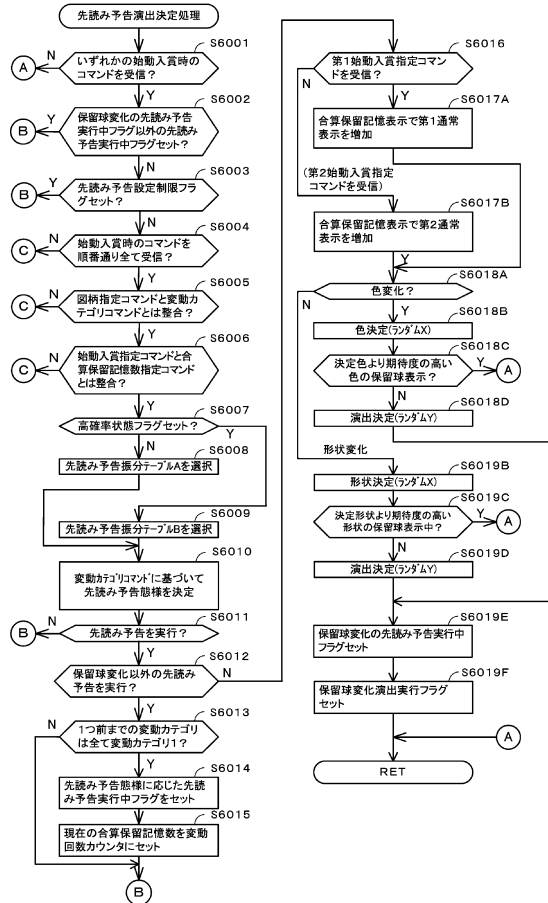
【図 3 6】

始動入賞時コマンド格納領域		変動カテゴリコマンド		図柄指定コマンド		合算保留記憶数指定コマンド		始動入賞指定コマンド		合算保留記憶数指定コマンド		未決定	
格納領域1	C400 (H)	C600 (H)	C600 (H)	C203 (H)	0	C000 (H)	C100 (H)	C000 (H)	0	C000 (H)	C100 (H)	0	0
格納領域2	C400 (H)	C600 (H)	C600 (H)	C204 (H)	1	C000 (H)	C100 (H)	C000 (H)	1	C000 (H)	C100 (H)	1	1
格納領域3	C400 (H)	C600 (H)	C600 (H)	C205 (H)	1	C000 (H)	C100 (H)	C000 (H)	1	C000 (H)	C100 (H)	1	1
格納領域4	C400 (H)	C600 (H)	C600 (H)	C206 (H)	1	C000 (H)	C100 (H)	C000 (H)	1	C000 (H)	C100 (H)	1	1
格納領域5	C400 (H)	C600 (H)	C600 (H)	C207 (H)	1	C000 (H)	C100 (H)	C000 (H)	1	C000 (H)	C100 (H)	1	1
格納領域6	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0	0000 (H)	0000 (H)	0	0
格納領域7	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0	0000 (H)	0000 (H)	0	0
格納領域8	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0	0000 (H)	0000 (H)	0	0

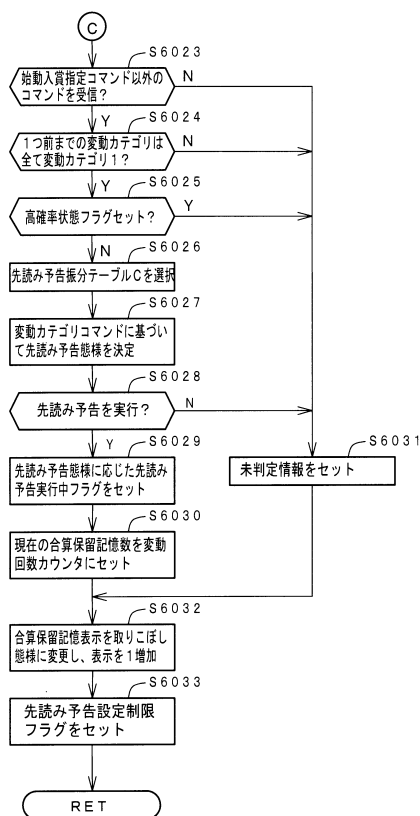
【図 3 7】



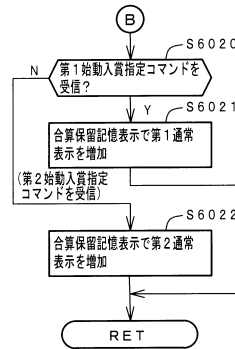
【図 38】



【図 40】



【図 39】



【図 41】

(A) 先読み予告振分テーブルA(通常状態時)

先読み予告態様	非リーチ はずれ	ノーマルリーチ はずれ	ノーマルリーチ 大当たり	スーパーリーチ はずれ	スーパーリーチ 大当たり
図柄変動時の 変動形態の変化	○	○	○	○	○
モード移行	○	○	○	○	○
カウントダウン	×	×	×	×	○
保留球変化	○	○	○	○	○

(B) 先読み予告振分テーブルB(高確率状態時)

先読み予告態様	非リーチ はずれ	ノーマルリーチ はずれ	ノーマルリーチ 大当たり	スーパーリーチ はずれ	スーパーリーチ 大当たり
図柄変動時の 変動形態の変化	×	○	○	○	○
モード移行	×	×	×	×	×
カウントダウン	×	×	×	×	○
保留球変化	×	○	○	○	○

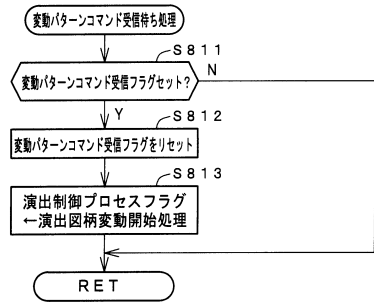
(C) 先読み予告振分テーブルC(コマンド非正常受信時)

先読み予告態様	非リーチ はずれ	ノーマルリーチ はずれ	ノーマルリーチ 大当たり	スーパーリーチ はずれ	スーパーリーチ 大当たり
図柄変動時の 変動形態の変化	○	×	×	×	×
モード移行	○	×	×	×	×
カウントダウン	×	×	×	×	×
保留球変化	×	×	×	×	×

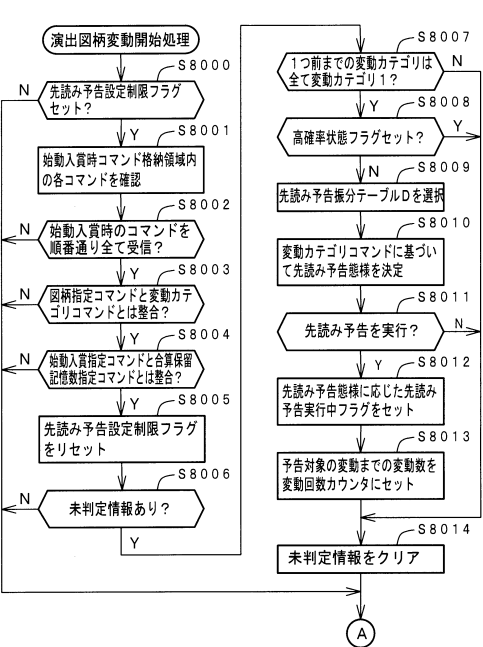
(D) 先読み予告振分テーブルD(先読み予告設定制限解除時)

先読み予告態様	非リーチ はずれ	ノーマルリーチ はずれ	ノーマルリーチ 大当たり	スーパーリーチ はずれ	スーパーリーチ 大当たり
図柄変動時の 変動形態の変化	○	○	○	○	○
モード移行	○	○	○	○	○
カウントダウン	×	×	×	×	×
保留球変化	×	×	×	×	×

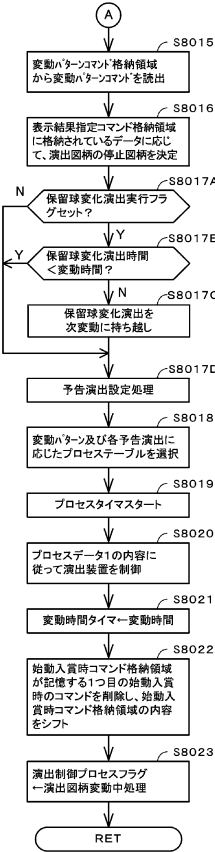
【図 4 2】



【図 4 3】



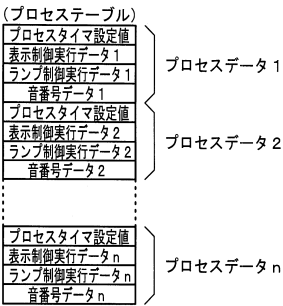
【図 4 4】



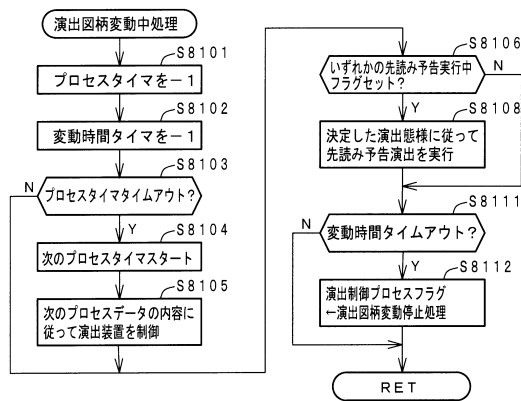
【図 4 5】

表示結果指定コマンド	停止図柄組合せの種類	左中右停止図柄
はずれ指定 (リーチなし)	はずれ図柄	左右不一致
はずれ指定 (リーチあり)		左右のみ一致
確変大当り (15R、10R、2R)	大当り図柄	左中右の揃い
突然確変大当り ／小当り	突然確変大当り図柄 (小当り図柄)	1 3 5

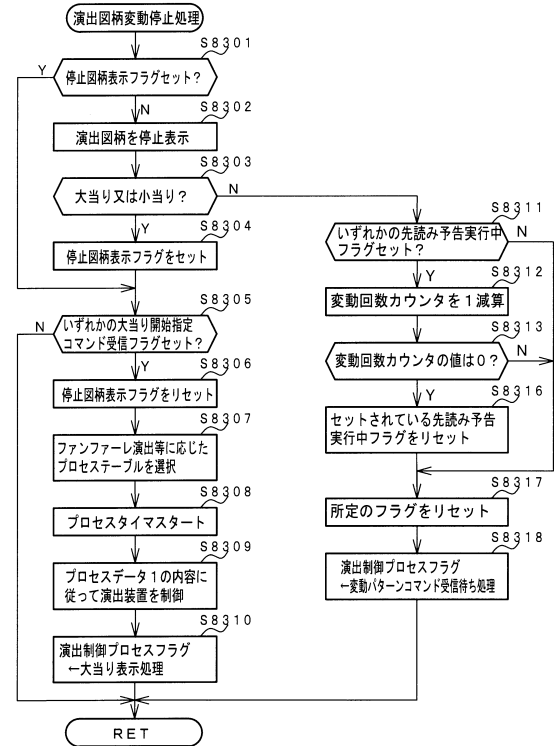
【図 4 6】



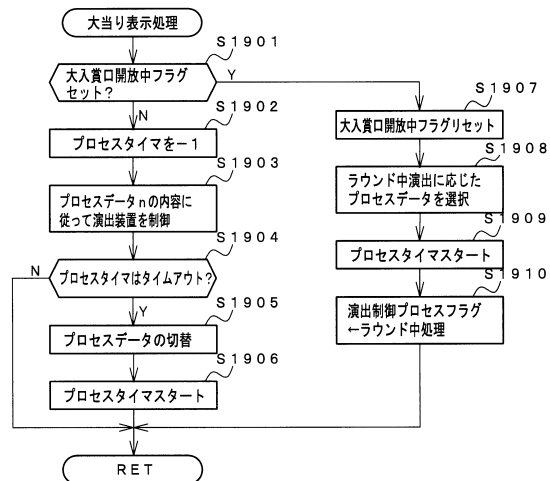
【図 47】



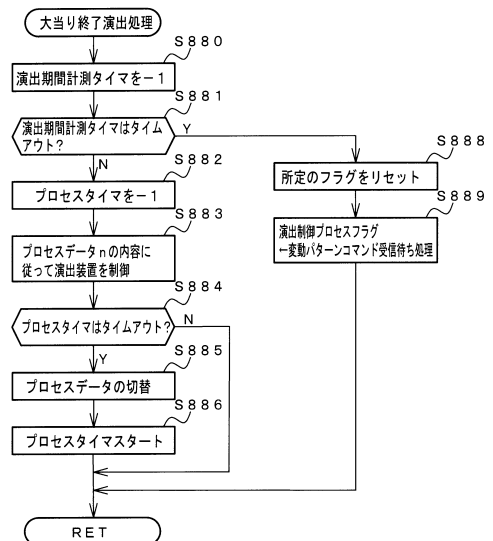
【図 48】



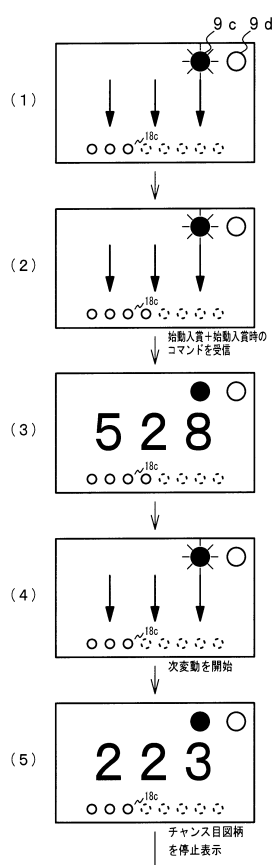
【図 49】



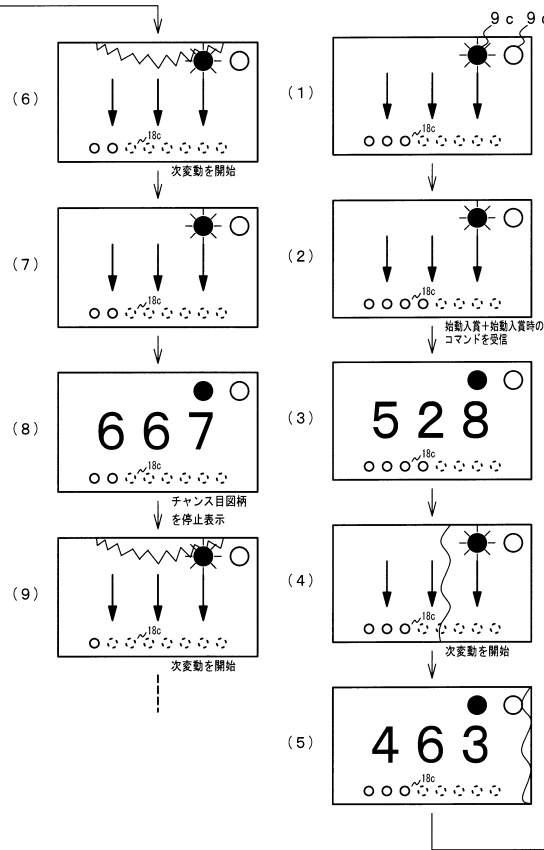
【図 50】



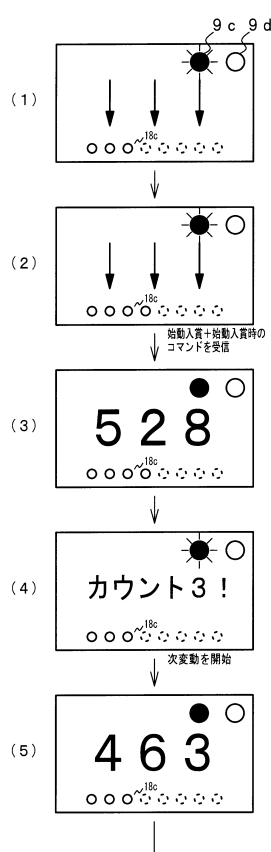
【図 5 1】



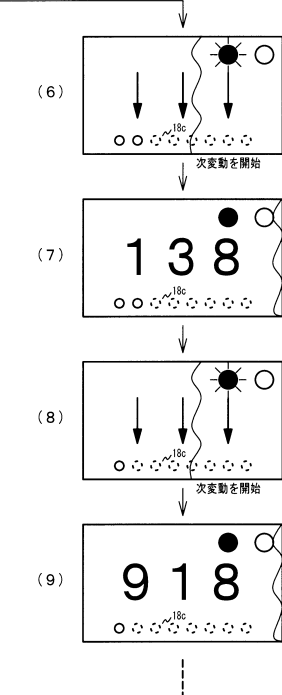
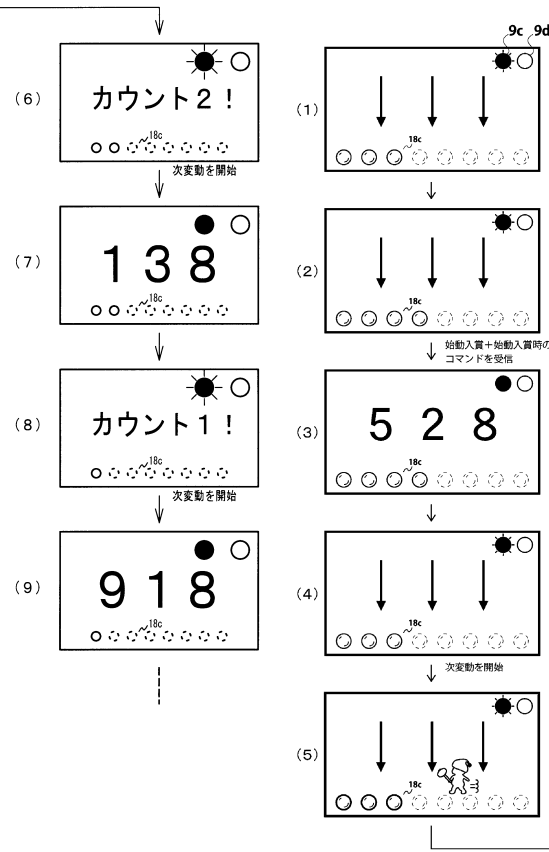
【図 5 2】



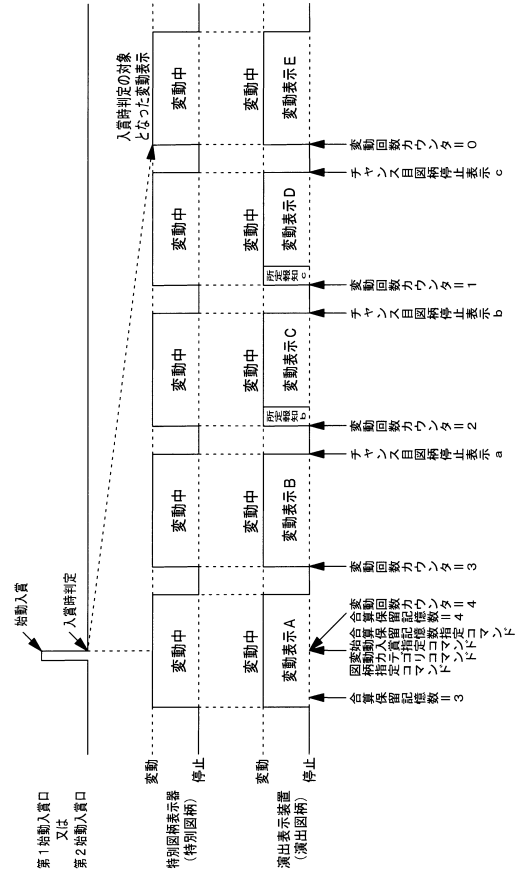
【図 5 3】



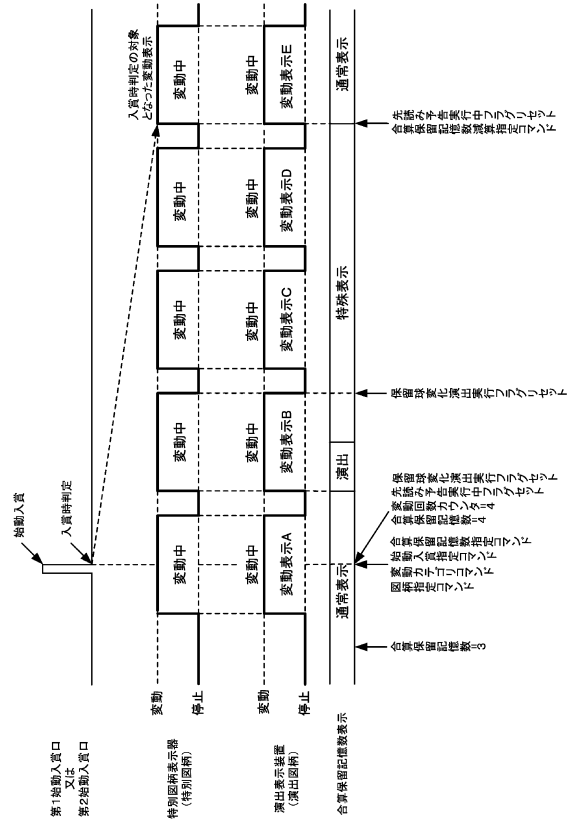
【図 5 4】



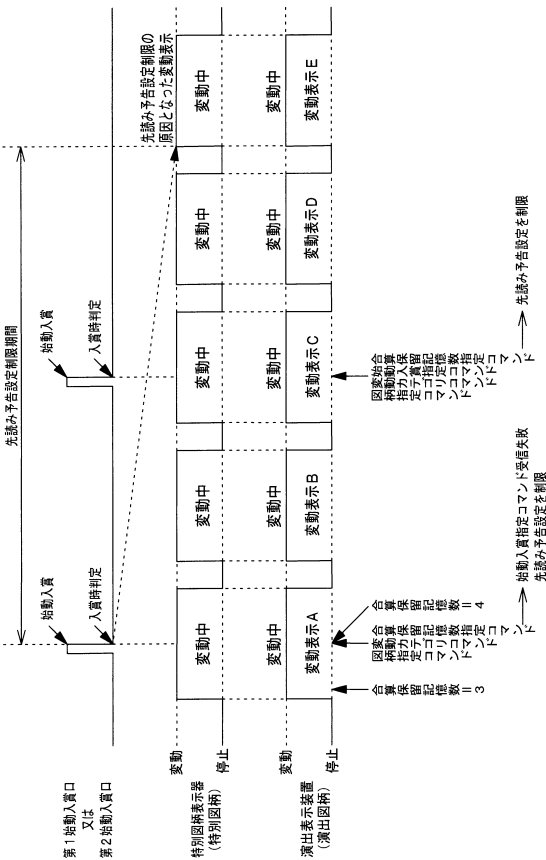
【図 55】



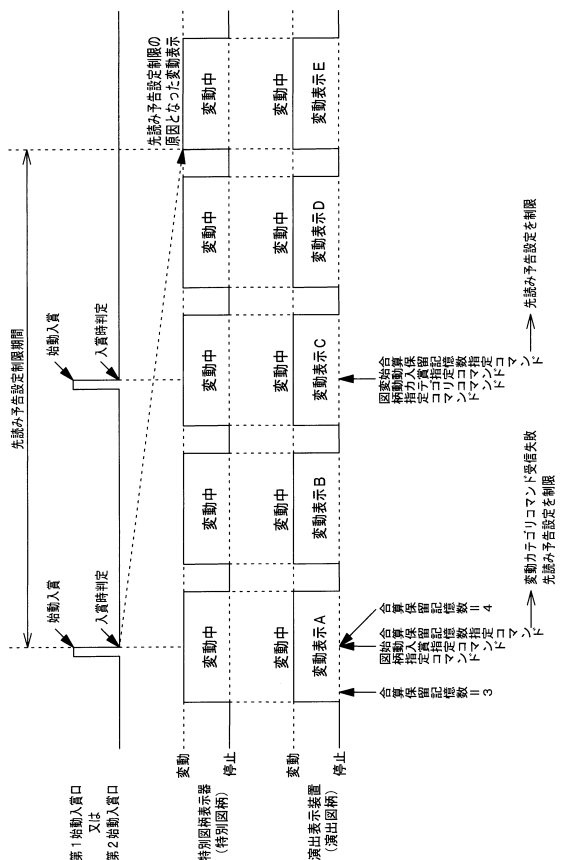
【図 56】



【図 57】



【図 58】



【図 5 9】

保留球変化の演出系統(遊技者視点)

(a)キャラ出現後の色変化

大当り期待度	低	中	高
キャラ出現後の 保留球の色	変化なし	青	赤

(b)キャラ出現後の形状変化

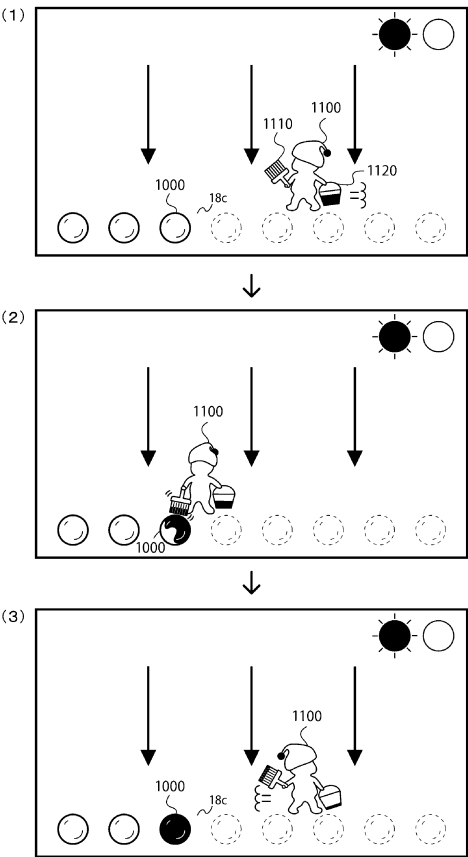
スーパーリーチ期待度	低	高
キャラ出現後の 保留球の形状	割れない (変化なし)	割れる

(c)出現キャラによる保留球変化期待度

出現キャラ	保留球変化期待度
小人	低
巨人	高

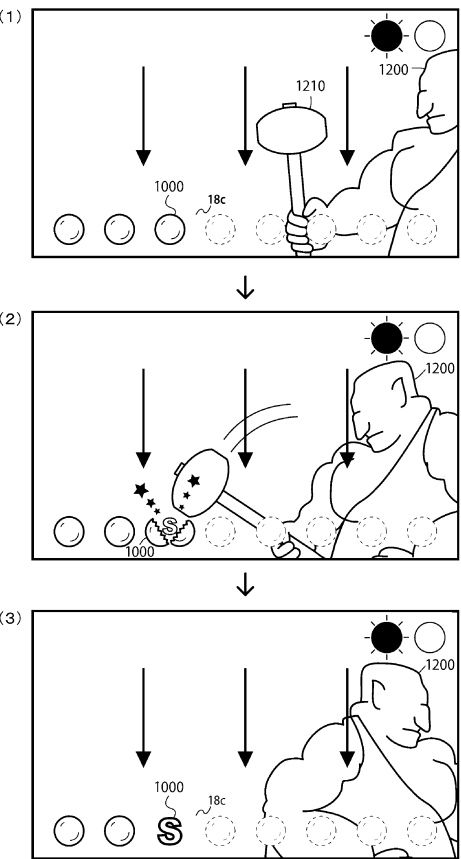
【図 6 0】

保留球変化予告1 (大当り期待度)



【図 6 1】

保留球変化予告2 (スーパーリーチ期待度)



【図 6 2】

(a)色変化決定時の振り分けテーブル(ランダムX)1~100使用)

図柄指定コマンド	キャラ出現後の保留球の色		
	変化なし	青	赤
2R,10R,15R確定大当りの場合	5% (判定値1~5)	25% (判定値6~30)	70% (判定値31~100)
上記以外の場合	96% (判定値1~96)	3% (判定値97~99)	1% (判定値100)

(b)形状変化決定時の振り分けテーブル(ランダムX)1~100使用)

変動カテゴリコマンド	キャラ出現後の形状	
	割れない (変化なし)	割れる
スーパーリーチの場合	5% (判定値1~5)	95% (判定値6~100)
ノーマルリーチの場合	75% (判定値1~75)	25% (判定値76~100)
上記以外の場合	99% (判定値1~99)	1% (判定値100)

【図 6 3】

色決定時の演出振り分けテーブル(ランダムY1～100使用)

演出番号	決定色	演出	演出出現率(色別)
			2R, OR, 1SR確定大 当りの場合
A01	変化なし	小人出現→小人帰る	50% (判定値1～50)
A02	変化なし	小人出現→小人帰る(色変化なし)→小人帰る	40% (判定値51～90)
A03	変化なし	巨人出現→巨人帰る	10% (判定値91～100)
A11	青	巨人出現→巨人帰る(青)→巨人帰る	40% (判定値1～40)
A12	青	小人出現→小人帰る(色変化なし)→小人帰る →巨人出現→巨人帰る(青)→巨人帰る	40% (判定値41～80)
A13	青	小人出現→小人帰る →巨人出現→巨人帰る(青)→巨人帰る	20% (判定値81～100)
A21	赤	小人出現→小人帰る(青)→小人帰る →巨人出現→巨人帰る(青→赤)→巨人帰る	30% (判定値1～30)
A22	赤	小人出現→小人帰る(割れず)→小人帰る →巨人出現→巨人帰る(赤)→巨人帰る	20% (判定値31～60)
A23	赤	巨人出現→巨人帰る(赤)→巨人帰る	40% (判定値51～90)
A24	赤	小人出現→小人帰る(赤)→小人帰る	10% (判定値91～100)

【図 6 4】

形状決定時の演出振り分けテーブル(ランダムY1～100使用)

演出番号	決定形状	演出	演出出現率(形状別)
			G07, G09, G08, G12, G15 (スーパリーチの場合)
B01	割れない	小人出現→小人帰る	45% (判定値1～40)
B02	割れない	小人出現→小人割る(割れず)→小人帰る	40% (判定値41～80)
B03	割れない	巨人出現→巨人帰る	10% (判定値81～90)
B04	割れない	巨人出現→巨人割る(割れず)→巨人帰る	10% (判定値91～100)
B11	割れる	小人出現→小人割る(割れず)→小人帰る →巨人出現→巨人割る(割れる)→巨人帰る	30% (判定値1～30)
B12	割れる	小人出現→小人帰る(色変化なし)→小人帰る →巨人出現→巨人割る(割れる)→巨人帰る	20% (判定値31～50)
B13	割れる	巨人出現→巨人割る(割れる)→巨人帰る	40% (判定値51～80)
B14	割れる	小人出現→小人割る(割れる)→小人帰る	10% (判定値81～100)

【図 6 5】

保留球表示処理用テーブル

(a) 変動中 合算保留記憶数＝3 保留球変化の先読み予告実行中フラグ(0)

表示領域	表示態様	保留球変化演出 実行フラグ	演出番号
表示領域1	第1通常表示	0	000
表示領域2	第1通常表示	0	000
表示領域3	第1通常表示	0	000
表示領域4	非表示	0	000
表示領域5	非表示	0	000
表示領域6	非表示	0	000
表示領域7	非表示	0	000
表示領域8	非表示	0	000

始動入賞

(b) 変動中 合算保留記憶数＝4 保留球変化の先読み予告実行中フラグ(1)

表示領域	表示態様	保留球変化演出 実行フラグ	演出番号
表示領域1	第1通常表示	0	000
表示領域2	第1通常表示	0	000
表示領域3	第1通常表示	0	000
表示領域4	第1通常表示	1	B14
⋮	⋮	⋮	⋮

変動停止、次変動開始及び保留球変化演出実行

(c) 変動中～変動停止時 合算保留記憶数＝3 保留球変化の先読み予告実行中フラグ(1)

表示領域	表示態様	保留球変化演出 実行フラグ	演出番号
表示領域1	第1通常表示	0	000
表示領域2	第1通常表示	0	000
表示領域3	第1通常表示 ↓ 第1特殊表示(S)	1 ↓ 0	B14
表示領域4	非表示	0	000
⋮	⋮	⋮	⋮

次変動開始

(d) 変動中 合算保留記憶数＝2 保留球変化の先読み予告実行中フラグ(1)

表示領域	表示態様	保留球変化演出 実行フラグ	演出番号
表示領域1	第1通常表示	0	000
表示領域2	第1特殊表示(S)	0	B14
表示領域3	非表示	0	000
表示領域4	非表示	0	000
⋮	⋮	⋮	⋮

【図 6 6】

保留球表示処理用テーブル(複数の保留球で先読み予告を実行する場合)

(a) 変動中 合算保留記憶数＝2 保留球変化の先読み予告実行中フラグ(1)

表示領域2の保留球で先読み予告実行中(S)

表示領域	表示態様	保留球変化演出 実行フラグ	演出番号
表示領域1	第1通常表示	0	000
表示領域2	第1特殊表示(S)	0	B14
表示領域3	非表示	0	000
表示領域4	非表示	0	000
表示領域5	非表示	0	000
表示領域6	非表示	0	000
表示領域7	非表示	0	000
表示領域8	非表示	0	000

始動入賞

(b) 変動中 合算保留記憶数＝3 保留球変化の先読み予告実行中フラグ(1)

表示領域2の保留球で先読み予告実行中(S)

表示領域	表示態様	保留球変化演出 実行フラグ	演出番号
表示領域1	第1通常表示	0	000
表示領域2	第1特殊表示(S)	0	B14
表示領域3	第1通常表示	1	A24
表示領域4	非表示	0	000
⋮	⋮	⋮	⋮

変動停止、次変動開始及び保留球変化演出実行

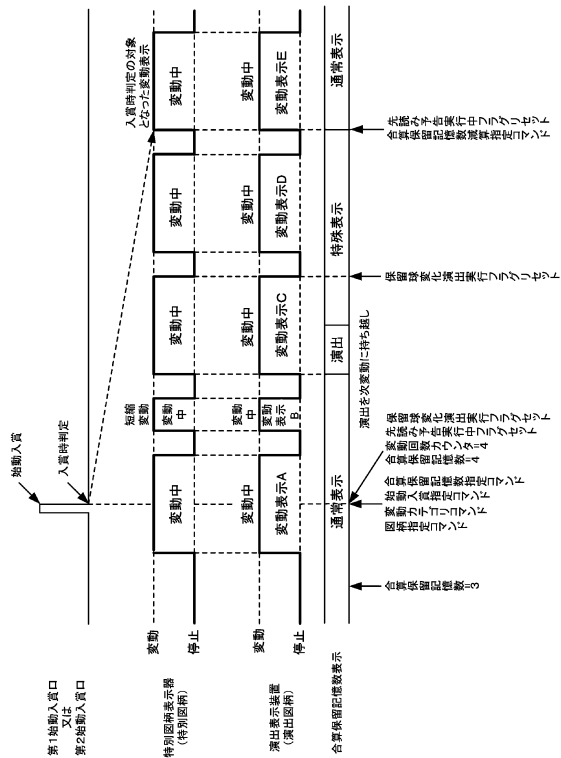
(c) 変動中～変動停止時 合算保留記憶数＝2 保留球変化の先読み予告実行中フラグ(1)

表示領域1の保留球で先読み予告実行中(S)

表示領域2の保留球で先読み予告演出実行(赤)

表示領域	表示態様	保留球変化演出 実行フラグ	演出番号
表示領域1	第1特殊表示(S)	0	B14
表示領域2	第1通常表示 ↓ 第1特殊表示(赤)	1 ↓ 0	A24
表示領域3	非表示	0	000
⋮	⋮	⋮	⋮

【図 67】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2003-340038 (JP, A)
特開2005-052172 (JP, A)
特開2003-284844 (JP, A)
特開2011-229666 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F7/02