

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5372632号
(P5372632)

(45) 発行日 平成25年12月18日 (2013.12.18)

(24) 登録日 平成25年9月27日 (2013.9.27)

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

請求項の数 2 (全 102 頁)

(21) 出願番号	特願2009-164269 (P2009-164269)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成21年7月10日 (2009.7.10)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2011-15915 (P2011-15915A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	平成23年1月27日 (2011.1.27)	(74) 代理人	100103090
審査請求日	平成23年9月2日 (2011.9.2)		弁理士 岩壁 冬樹
		(74) 代理人	100124501
			弁理士 塩川 誠人
		(74) 代理人	100134692
			弁理士 川村 武
		(74) 代理人	100135161
			弁理士 眞野 修二
		(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

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技媒体が始動領域を通過したことにより可変表示の実行条件が成立した後、可変表示の開始条件の成立にもとづいて複数種類の識別情報の可変表示を開始させた後に表示結果を導出表示する可変表示部を備え、該可変表示部に導出表示された識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに可変入賞装置が開放状態となる特定遊技状態に制御する遊技機であって、

前記特定遊技状態には、前記可変入賞装置の開放回数と開放時間との少なくとも一方が異なる複数種類の前記特定遊技状態があり、

遊技媒体が前記始動領域を通過したときに数値データを抽出する抽出手段と、

前記抽出手段により抽出された数値データを所定の上限数を限度に保留記憶として記憶する保留記憶手段と、

可変表示の開始条件が成立したときに、前記保留記憶手段に記憶されている数値データにもとづいて、前記特定遊技状態に制御するか否かと、前記複数種類の前記特定遊技状態のいずれの前記特定遊技状態とするかとを、識別情報の表示結果が導出表示されるよりも前に決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段による決定結果にもとづいて、前記保留記憶手段に記憶されている数値データと、複数種類の可変表示パターンの各々に対して割り当てられた可変表示パターン判定値とを用いて、識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

10

20

遊技媒体が前記始動領域を通過したときに、前記抽出手段により抽出された数値データにもとづいて、前記特定遊技状態に制御されるか否かと、前記特定遊技状態に制御される場合に前記複数種類の前記特定遊技状態のいずれに制御されるかと、前記特定遊技状態に制御されない場合に前記可変表示パターン判定値のうちの特定可変表示パターンに対して割り当てられた特定パターン判定値に合致するか否かとを判定する始動時判定手段と、

前記始動時判定手段により、前記特定遊技状態に制御されるか、または前記特定パターン判定値に合致すると判定されたことにもとづいて、前記始動時判定手段による判定に用いられた数値データにもとづく識別情報の可変表示よりも前に実行される識別情報の可変表示が実行されているときに、前記特定遊技状態に制御されること、または前記特定可変表示パターンにより識別情報の可変表示が実行されることを、所定の予告演出態様によって予告する予告演出を実行するための制御を行う予告演出制御手段とを備え、

10

前記特定パターン判定値は、保留記憶の数に関わらず共通に割り当てられ、前記特定可変表示パターン以外の前記可変表示パターン判定値は、保留記憶の数に応じて異なるように割り当てられ、

前記予告演出制御手段は、

予告演出態様を段階的に変化させることによって前記予告演出を実行する予告演出実行手段と、

前記予告演出実行手段が実行する前記予告演出として、所定の段階の予告演出態様の種類を、複数種類の予告演出態様から選択する予告演出種類選択手段とを含み、

前記予告演出種類選択手段は、前記始動時判定手段により前記特定遊技状態に制御されると判定されたことにもとづいて前記予告演出が実行される場合に、前記特定遊技状態の種類に応じて、選択する予告演出態様の割合を異ならせる

20

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技媒体が始動領域を通過したことにより可変表示の実行条件が成立した後、可変表示の開始条件の成立にもとづいて複数種類の識別情報の可変表示を開始させた後に表示結果を導出表示する可変表示部を備え、該可変表示部に導出表示された識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに可変入賞装置が開放状態となる特定遊技状態に制御する遊技機であって、

前記特定遊技状態には、前記可変入賞装置の開放回数と開放時間との少なくとも一方が異なる複数種類の前記特定遊技状態があり、

30

遊技媒体が前記始動領域を通過したときに数値データを抽出する抽出手段と、

前記抽出手段により抽出された数値データを所定の上限数を限度に保留記憶として記憶する保留記憶手段と、

可変表示の開始条件が成立したときに、前記保留記憶手段に記憶されている数値データにもとづいて、前記特定遊技状態に制御するか否かと、前記複数種類の前記特定遊技状態のいずれの前記特定遊技状態とするかとを、識別情報の表示結果が導出表示されるよりも前に決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段による決定結果にもとづいて、前記保留記憶手段に記憶されている数値データと、複数種類の可変表示パターンの各々に対して割り当てられた可変表示パターン判定値とを用いて、識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

40

遊技媒体が前記始動領域を通過したときに、前記抽出手段により抽出された数値データにもとづいて、前記特定遊技状態に制御されるか否かと、前記特定遊技状態に制御される場合に前記複数種類の前記特定遊技状態のいずれに制御されるかと、前記特定遊技状態に制御されない場合に前記可変表示パターン判定値のうちの特定可変表示パターンに対して割り当てられた特定パターン判定値に合致するか否かとを判定する始動時判定手段と、

前記特定遊技状態中に、前記始動時判定手段により、前記特定遊技状態に制御されるか、または前記特定パターン判定値に合致すると判定されたことにもとづいて、前記特定遊技状態に制御されること、または前記特定可変表示パターンにより識別情報の可変表示が

50

実行されることを、所定の予告演出態様によって予告する予告演出を実行するための制御を行う予告演出制御手段とを備え、

前記特定パターン判定値は、保留記憶の数に関わらず共通に割り当てられ、前記特定可変表示パターン以外の前記可変表示パターン判定値は、保留記憶の数に応じて異なるように割り当てられ、

前記予告演出制御手段は、

予告演出態様を段階的に変化させることによって前記予告演出を実行する予告演出実行手段と、

前記予告演出実行手段が実行する前記予告演出として、所定の段階の予告演出態様の種類を、複数種類の予告演出態様から選択する予告演出種類選択手段とを含み、

前記予告演出種類選択手段は、前記始動時判定手段により前記特定遊技状態に制御されると判定されたことにもとづいて前記予告演出が実行される場合に、前記特定遊技状態の種類に応じて、選択する予告演出態様の割合を異ならせる

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技媒体が始動領域を通過したことにより可変表示の実行条件が成立した後、可変表示の開始条件の成立にもとづいて複数種類の識別情報の可変表示を開始させた後に表示結果を導出表示する可変表示部を備え、可変表示部に導出表示された識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに可変入賞装置が開放状態となるラウンド遊技を所定回数実行する特定遊技状態に制御する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、遊技状態（遊技機の状態。よって、具体的には、遊技機が制御されている状態。）を、所定の遊技価値を遊技者に与える状態にするように構成されたものがある。

【0003】

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。

【0004】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示装置において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり」が発生する。なお、導出表示とは、図柄（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。また、始動入賞口に遊技球が入賞したときに、既に可変表示が行われていたり大当たり遊技が行われているときなど新たな可変表示を開始できない場合には、所定数を限度として、始動入賞口に遊技球が入賞したことが記憶される。その記憶を保留記憶（始動入賞記憶）という。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。なお、各開放について開放時間（例えば、29秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。

【 0 0 0 5 】

また、識別情報の表示結果が大当たり図柄になる可変表示やリーチ態様を伴う可変表示が開始される前に、表示結果が大当たり図柄になることやリーチ演出が行われることを報知するための予告演出を実行する遊技機がある。さらに、始動入賞口に遊技球が入賞（始動入賞）したときに、その始動入賞にもとづいて開始される識別情報の可変表示の演出内容や表示結果を判定し、判定結果に応じて、始動入賞にもとづいて識別情報の可変表示が開始される前に実行される可変表示において、予告演出を実行するように構成された遊技機がある（例えば、特許文献 1 参照）。また、特許文献 1 に記載された遊技機では、判定結果の対象であった始動入賞にもとづいて識別情報の可変表示が開始される前に実行される可変表示の回数に応じて、予告演出の演出態様を異ならせる。

10

【 0 0 0 6 】

また、始動入賞にもとづいて開始される識別情報の可変表示パターンを判定し、判定結果に応じた種類の予告演出を実行するように構成された遊技機がある（例えば、特許文献 2 参照）。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 7 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 0 5 - 6 5 9 0 0 号公報

【 特許文献 2 】 特開 2 0 0 3 - 2 7 5 4 1 8 号公報

【 発明の概要 】

20

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 8 】

特許文献 1 に記載された遊技機では、特別遊技状態になることを予告するための予告演出を実行することによって、識別情報の表示結果として大当たり図柄が連続して発生することへの期待感を遊技者に与えることができる。また、特許文献 2 に記載された遊技機では、カテゴリを事前に判定することによって可変表示態様も考慮した予告演出を実行することができる。しかし、特許文献 1、2 に記載された遊技機では、保留記憶の数に関わらず識別情報の可変表示パターンを振り分けているので、可変表示の作動率が低下するおそれがある。例えば、保留記憶の数が多いときに、それらの保留記憶にもとづいて開始される識別情報の可変表示において可変表示時間（識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの時間）が長い可変表示パターンが連続して実行されることになる場合には、長期間に亘って新たな可変表示が開始されないことになる。

30

【 0 0 0 9 】

そこで、本発明は、可変表示の作動率が低下してしまう事態を極力防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 1 0 】

本発明による遊技機は、遊技媒体（例えば、遊技球）が始動領域（例えば、第 1 始動入賞口 1 3、第 2 始動入賞口 1 4）を通過したことにより可変表示の実行条件が成立した後、可変表示の開始条件（例えば、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄のいずれの可変表示も実行されていない状態であって、大当たり遊技状態でもないこと）の成立にもとづいて複数種類の識別情報（例えば、第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）の可変表示を開始させた後に表示結果を導出表示する可変表示部（例えば、第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b）を備え、可変表示部に導出表示された識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果（例えば、大当たり図柄）となったときに可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置 2 0）が開放状態となる特定遊技状態に制御する遊技機であって、特定遊技状態には、可変入賞装置の開放回数（1 ラウンドにおける閉鎖状態から開放状態になる回数：特定遊技状態における閉鎖状態から開放状態になる回数と捉えてもよい）と開放時間（開放状態になっている期間）との少なくとも一方が異なる複数種類の特定遊技状態（例えば、1 6 R 確変 A 大当たり、1 6 R 確変 B 大当たり、1 6 R 確変 C 大当たり、1 5 R 確変大当たり

40

50

、 1 5 R 非確変大当り、 2 R 確変大当り) があり、遊技媒体が始動領域を通過したときに数値データ (例えば、ランダム R やランダム 1) を抽出する抽出手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 におけるステップ S 2 1 4 A , S 2 1 4 B の処理を実行する部分) と、抽出手段により抽出された数値データを所定の上限数 (例えば、 4) を限度に保留記憶として記憶する保留記憶手段 (例えば、第 1 保留記憶バッファ、第 2 保留記憶バッファ) と、可変表示の開始条件が成立したときに、保留記憶手段に記憶されている数値データにもとづいて、特定遊技状態に制御するか否かと、複数種類の特定遊技状態のいずれの特定遊技状態とするかとを、識別情報の表示結果が導出表示されるよりも前に決定する事前決定手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 におけるステップ S 6 1 の処理を実行する部分) と、事前決定手段による決定結果にもとづいて、保留記憶手段に記憶されている数値データと、複数種類の可変表示パターンの各々に対して割り当てられた可変表示パターン判定値 (例えば、図 1 4 に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A , 1 3 5 B) とを用いて、識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 におけるステップ S 9 7 , S 9 8 を実行する部分) と、遊技媒体が始動領域を通過したときに、抽出手段により抽出された数値データにもとづいて、特定遊技状態に制御されるか否かと、特定遊技状態に制御される場合に複数種類の特定遊技状態のいずれに制御されるかと、特定遊技状態に制御されない場合に可変表示パターン判定値のうちの特定可変表示パターンに対して割り当てられた特定パターン判定値に合致するか否かとを判定する始動時判定手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 におけるステップ S 2 1 7 A , S 2 1 7 B の処理を実行する部分) と、始動時判定手段により、特定遊技状態に制御されるか、または特定パターン判定値に合致すると判定されたことにもとづいて、始動時判定手段による判定に用いられた数値データにもとづく識別情報の可変表示よりも前に実行される識別情報の可変表示が実行されているときに、特定遊技状態に制御されること、または特定可変表示パターンにより識別情報の可変表示が実行されることを、所定の予告演出態様によって予告する予告演出を実行するための制御を行う予告演出制御手段 (例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ S 8 2 1 , S 8 5 1 の処理を実行する部分) とを備え、特定パターン判定値は、保留記憶の数に関わらず共通に割り当てられ (例えば、図 1 4 (A) , (B) に示すように、合算保留記憶数が 0 ~ 2 であるか 3 以上であるかにかかわらず、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 (スーパー C A 2 - 7) に対して 2 3 0 ~ 2 5 1 の範囲の判定値が割り当てられている)、特定可変表示パターン以外の可変表示パターン判定値は、保留記憶の数に応じて異なるように割り当てられ (例えば、図 1 4 (A) , (B) に示すように、スーパーリーチ以外の非リーチや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に対して、合算保留記憶数が 0 ~ 2 であるか 3 以上であるかに応じて異なる判定値が割り当てられている)、予告演出制御手段は、予告演出態様を段階的に変化させることによって予告演出 (例えば、ステップアップ演出による予告演出) 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 1 0 0 におけるステップ S 8 5 1 の処理を実行する部分) と、予告演出実行手段が実行する予告演出として、所定の段階の予告演出態様の種類 (例えば、キャラクタ画像の服装柄) を、複数種類の予告演出態様 (例えば、服装柄 A , B) から選択する予告演出種類選択手段 (例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ S 8 2 1 の処理を実行する部分) とを含み、予告演出種類選択手段は、始動時判定手段により特定遊技状態に制御されると判定されたことにもとづいて予告演出が実行される場合に、特定遊技状態の種類に応じて、選択する予告演出態様の割合を異ならせる (図 5 8 (B) 参照) ことを特徴とする。

そのような構成によれば、可変表示の作動率が低下してしまう事態を極力防止することができる。また、予告演出が実行された場合に、遊技者にとってより有利な特定遊技状態である可変入賞装置の開放回数が多い特定遊技状態または開放時間が長い特定遊技状態に制御されることに対して期待感を抱かせることができ、興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 1 】

10

20

30

40

50

本発明による他の態様の遊技機は、遊技媒体（例えば、遊技球）が始動領域（例えば、第1始動入賞口13、第2始動入賞口14）を通過したことにより可変表示の実行条件が成立した後、可変表示の開始条件（例えば、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれの可変表示も実行されていない状態であって、大当り遊技状態でもないこと）の成立にもとづいて複数種類の識別情報（例えば、第1特別図柄、第2特別図柄）の可変表示を開始させた後に表示結果を導出表示する可変表示部（例えば、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b）を備え、可変表示部に導出表示された識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果（例えば、大当り図柄）となったときに可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置20）が開放状態となる特定遊技状態に制御する遊技機であって、特定遊技状態には、可変入賞装置の開放回数（1ラウンドにおける閉鎖状態から開放状態になる回数：特定遊技状態における閉鎖状態から開放状態になる回数と捉えてもよい）と開放時間（開放状態になっている期間）との少なくとも一方が異なる複数種類の特定遊技状態（例えば、16R確変A大当り、16R確変B大当り、16R確変C大当り、15R確変大当り、15R非確変大当り、2R確変大当り）があり、遊技媒体が始動領域を通過したときに数値データ（例えば、ランダムRやランダム1）を抽出する抽出手段（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S214A、S214Bの処理を実行する部分）と、抽出手段により抽出された数値データを所定の上限数（例えば、4）を限度に保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば、第1保留記憶バッファ、第2保留記憶バッファ）と、可変表示の開始条件が成立したときに、保留記憶手段に記憶されている数値データにもとづいて、特定遊技状態に制御するか否かと、複数種類の特定遊技状態のいずれの特定遊技状態とするかとを、識別情報の表示結果が導出表示されるよりも前に決定する事前決定手段（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の処理を実行する部分）と、事前決定手段による決定結果にもとづいて、保留記憶手段に記憶されている数値データと、複数種類の可変表示パターンの各々に対して割り当てられた可変表示パターン判定値（例えば、図14に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135A、135B）とを用いて、識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（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S97、S98を実行する部分）と、遊技媒体が始動領域を通過したときに、抽出手段により抽出された数値データにもとづいて、特定遊技状態に制御されるか否かと、特定遊技状態に制御される場合に複数種類の特定遊技状態のいずれに制御されるかと、特定遊技状態に制御されない場合に可変表示パターン判定値のうちの特定可変表示パターンに対して割り当てられた特定パターン判定値に合致するか否かとを判定する始動時判定手段（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S217A、S217Bの処理を実行する部分）と、特定遊技状態中に、始動時判定手段により、特定遊技状態に制御されるか、または特定パターン判定値に合致すると判定されたことにもとづいて、特定遊技状態に制御されること、または特定可変表示パターンにより識別情報の可変表示が実行されることを、所定の予告演出態様によって予告する予告演出を実行するための制御を行う予告演出制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS1905～S1907の処理を実行する部分）とを備え、特定パターン判定値は、保留記憶の数に関わらず共通に割り当てられ（例えば、図14（A）、（B）に示すように、合算保留記憶数が0～2であるか3以上であるかにかかわらず、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（スーパーCA2-7）に対して230～251の範囲の判定値が割り当てられている）、特定可変表示パターン以外の可変表示パターン判定値は、保留記憶の数に応じて異なるように割り当てられ（例えば、図14（A）、（B）に示すように、スーパーリーチ以外の非リーチや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に対して、合算保留記憶数が0～2であるか3以上であるかに応じて異なる判定値が割り当てられている）、予告演出制御手段は、予告演出態様を段階的に変化させることによって予告演出（例えば、ステップアップ演出による予告演出）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S1907の処理を実行する部分）と、予告演出実行手段が実行する予告演

10

20

30

40

50

出として、所定の段階の予告演出態様の種類（例えば、キャラクタ画像の服装柄）を、複数種類の予告演出態様（例えば、服装柄 A，B）から選択する予告演出種類選択手段（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 S 1942 の処理を実行する部分）とを含み、予告演出種類選択手段は、始動時判定手段により特定遊技状態に制御されると判定されたことにもとづいて予告演出が実行される場合に、特定遊技状態の種類に応じて、選択する予告演出態様の割合を異ならせる（図 67（B）参照）ことを特徴とする。

そのような構成によれば、可変表示の作動率が低下してしまう事態を極力防止することができる。また、予告演出が実行された場合に、遊技者にとってより有利な特定遊技状態である可変入賞装置の開放回数が多い特定遊技状態または開放時間が長い特定遊技状態に制御されることに對して期待感を抱かせることができ、興趣を向上させることができる。

【0012】

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、予告演出制御手段を含む演出制御手段（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、始動時判定手段による判定結果と保留記憶の数とを特定可能な 1 つのコマンド（例えば、入賞時判定結果指定コマンド）を演出制御手段に送信するコマンド送信手段（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 S 218A，S 218B の処理を実行する部分）を含み、予告演出制御手段は、コマンドにもとづいて、予告演出を実行するための制御を行う（図 41 におけるステップ S 652，S 653，S 662，S 663、図 54 における S 6002～S 6006，S 6010～S 6014 参照）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、演出制御手段が予告演出に関する決定や予告演出の実行を行うように構成されている場合に、演出制御手段に送信される予告演出に関わるコマンドの送信処理の負担を低減することができる。

【0013】

予告演出制御手段は、予告演出を実行するか否か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 S 6006 の処理を実行する部分）を含み、予告演出決定手段が予告演出を実行することに決定した後、所定の条件（例えば、第 1 予告演出または第 2 予告演出が終了すること）が成立するまで予告演出の実行を禁止する禁止手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 における S 820 の処理を実行する部分）を備えていてもよい。

そのような構成によれば、予告演出がすでに実行されているにも関わらず別の保留記憶にもとづく予告演出が重複して実行されることによって遊技者に過度の期待感を与えたり遊技者を混乱させてしまったりすることを防止することができる。

【0014】

予告演出種類選択手段は、予告演出中に演出を変化させる回数を選択するステップ数選択手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 における S 6021，S 1955 の処理を実行する部分）を含み、ステップ数選択手段は、開放回数または開放時間に依拠して、選択する回数の割合を異ならせる（図 58（A），図 67（A）参照）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、あらかじめ定められた順番に従って所定のタイミングで演出を 1 回または複数回変化させることによって予告演出を実行する演出の種類を豊富にすることができ、予告演出に関する遊技者の興味を高めることができる。また、演出を変化させる回数が、識別情報の表示結果が特定表示結果になること、または特定可変表示パターンにより識別情報の可変表示が実行されることの期待度に関連するので、特定表示結果になること等に対するより高い期待感を遊技者に与え、予告演出により注目させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0015】

【図 1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

10

20

30

40

50

- 【図 2】打球供給皿の部分拡大して示す斜視図である。
- 【図 3】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 4】演出制御基板、ランプドライバ基板および音声出力基板の回路構成例を示すブロック図である。
- 【図 5】主基板における CPU が実行するメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 6】4 ms タイマ割込処理を示すフローチャートである。
- 【図 7】あらかじめ用意された飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。
- 【図 8】各乱数を示す説明図である。
- 【図 9】大当たり判定テーブルおよび小当たり判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 10】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。 10
- 【図 11】大当たり種別判定テーブルにおける判定値の分布を示す説明図である。
- 【図 12】大当たりの種別と大当たり遊技後の遊技状態を示す説明図である。
- 【図 13】大当たり用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 14】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 15】はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。
- 【図 16】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 17】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 18】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図 19】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。 20
- 【図 20】入賞時判定結果指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図 21】入賞時判定結果指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図 22】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 23】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 24】第 1 始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。
- 【図 25】第 2 始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。
- 【図 26】保留バッファの構成例を示す説明図である。
- 【図 27】入賞時判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 28】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 29】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 30】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 31】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 32】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 33】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 34】大入賞口開放前処理を示すフローチャートである。
- 【図 35】大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
- 【図 36】大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
- 【図 37】大当たり終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 38】演出制御用 CPU が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 39】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 40】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 41】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 42】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 43】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 44】入賞時判定結果記憶バッファの構成例を示す説明図である。
- 【図 45】演出制御用マイクロコンピュータが用いる乱数を示す説明図である。
- 【図 46】飾り図柄の可変表示中に予告演出が実行される例を示す説明図である。
- 【図 47】大当たり遊技中に予告演出が実行される例を示す説明図である。
- 【図 48】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。 50

- 【図 4 9】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 5 0】飾り図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 1】飾り図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
- 【図 5 2】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
- 【図 5 3】プロセステーブルの内容に従って実行される演出を説明するための説明図である。
- 【図 5 4】予告演出決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5】予告演出決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 6】予告決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 7】予告決定テーブルを示す説明図である。 10
- 【図 5 8】予告回数選択テーブルおよび予告種類選択テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 9】飾り図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 0】飾り図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 1】飾り図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 2】大当たり表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 3】ラウンド中処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 4】演出制御プロセス処理におけるラウンド後処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 5】大当たり中予告演出決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 6】予告決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 6 7】ステップ数決定テーブルおよび予告種類選択テーブルを示す説明図である。 20
- 【図 6 8】大当たり終了演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 9】飾り図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 6 】

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 の全体の構成を説明する。図 1 はパチンコ遊技機 1 を正面からみた正面図である。

【 0 0 1 7 】

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

【 0 0 1 8 】

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。 40

【 0 0 1 9 】

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 特別図柄を可変表示する第 1 特別図柄表示器（第 1 可変表示部）8 a が設けられている。この実施の形態では、第 1 特別図柄表示器 8 a は、0 ~ 9 の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば 7 セグメント LED）で実現されている。すなわち、第 1 特別図柄表示器 8 a は、0 ~ 9 の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。遊技盤 6 における下部の右側には、識別情報としての第 2 特別図柄を可変表示する第 2 特別図柄表示器（第 2 可変表示部）8 b が設けられている。第 2 特別図柄表示器 8 b は、0 ~ 9 の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば 7 セグメント LED）で実現されている。すなわち、第 2 特別 50

図柄表示器 8 b は、0 ~ 9 の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。

【0020】

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）を可変表示するように構成されていてもよい。

【0021】

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（可変表示部）と総称することがある。

【0022】

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 が設けられているが、遊技機は、1つの特別図柄表示器つのみを備えていてもよい。

【0023】

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

【0024】

この実施の形態では、特別図柄の停止図柄（表示結果）として、「1」~「8」の 8 種類がある。「1」~「8」の特別図柄のうち、「1」が 16 R 確変 A 大当たり図柄に、「2」が 16 R 確変 B 大当たり図柄に、「3」が 16 R 確変 C 大当たり図柄に、「4」が 15 R 確変大当たり図柄に、「5」が 15 R 非確変大当たり図柄に、「6」が 2 R 確変大当たり図柄に、「7」が小当たり図柄に、「8」がはずれ図柄に対応する。なお、“R” は、ラウンドを示す。よって、たとえば、16 R とは、ラウンド数が 16 であることを示す。

【0025】

第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b に、15 R 大当たり（15 R 確変大当たりまたは 15 R 非確変大当たり）の図柄（「4」または「5」）が停止表示された場合には、特別可変入賞球装置 20 における開閉板が、所定期間（たとえば、29 秒間）または所定個数（たとえば、10 個）の入賞が発生するまでの期間、開放状態になって、特別可変入賞球装置 20 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが開始される。15 R 大当たりの図柄が停止表示された場合、大当たり状態（15 R 大当たり遊技状態）では、ラウンド数は 15 である。

【0026】

第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b に 16 R 大当たり（16 R 確変 A 大当たり、16 R 確変 B 大当たりまたは 16 R 確変 C 大当たり）の図柄（「1」~「3」のいずれか）が停止表示された場合には、特別可変入賞球装置 20 における開閉板が、所定期間（たとえば、5 秒間や 29 秒間）または所定個数（たとえば、10 個）の入賞が発生するまでの期間、開放状態になって、特別可変入賞球装置 20 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させる動作を所定回数（たとえば、1 ~ 3 回）行なうラウンドが開始される。すなわち、16 R 大当たりの図柄が停止表示された場合、大当たり状態（16 R 大当たり遊技状態）のラウンド数は 16 であるが、大当たり図柄の種類に応じて、1 ラウンドにおける開閉板

の開放回数が異なる。

【 0 0 2 7 】

第 1 特別図柄表示器 8 a に 2 R 確変大当りの図柄 (「 6 」) が停止表示された場合には、ラウンド数が 2 である大当り遊技状態 (2 R 大当り遊技状態) に移行する。また、2 R 大当りの図柄が停止表示された場合、大当り状態では、ラウンド数は 2 である。また、大当り状態において、各ラウンドの開閉板の開放時間は、1 5 R 大当りの図柄や 1 6 R 大当りの図柄が停止表示された場合よりも短い期間 (たとえば、0 . 5 秒間) になる。

【 0 0 2 8 】

2 R 大当り遊技後に、遊技状態は、確変状態に移行する。2 R 大当り遊技の時間は短いので、遊技者は、突然に確変状態となったかのように見せることができる。以下、2 R 大当りのことを、「突然確変大当り」または「突確大当り」ということがある。

【 0 0 2 9 】

また、確変大当り (突然確変大当りを除く。) になった場合には、遊技状態を確変状態 (高確率状態) に移行させるとともに、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 8 a , 8 b や演出表示装置 9 における可変表示の実行条件が成立しやすくなる) ように制御された遊技状態である高ベース状態に移行する。なお、確変状態に移行した後、次の非確変大当り (大当り遊技後に確変状態にはしない大当り : 通常大当りともいう) が発生するまで確変状態が維持される。突然確変大当りになった場合には、遊技状態を確変状態 (高確率状態) に移行させるが、高ベース状態には移行させず、遊技状態は低ベース状態になる。また、遊技状態が時短状態に移行されたときも、高ベース状態に移行させる。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 1 5 が開状態になる頻度が高められたり、可変入賞球装置 1 5 が開状態である時間が延長されたりして、始動入賞しやすくなる。

【 0 0 3 0 】

例えば、高ベース状態では可変入賞球装置 1 5 が開状態である時間を延長するとともに開放回数を増やす (開放延長状態ともいう) が、開放延長状態にするのではなく、普通図柄表示器 1 0 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。可変入賞球装置 1 5 は、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が所定の図柄 (当り図柄) になると、所定回数、所定時間だけ開状態になるが、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 1 0 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 1 5 が開状態になる頻度が高まる。従って、普通図柄確変状態に移行すれば、可変入賞球装置 1 5 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) になる。すなわち、可変入賞球装置 1 5 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。

【 0 0 3 1 】

また、普通図柄表示器 1 0 における普通図柄の変動時間 (可変表示期間) が短縮される普通図柄時短状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄時短状態では、普通図柄の変動時間が短縮されるので、普通図柄の変動が開始される頻度が高くなり、結果として普通図柄が当りになる頻度が高くなる。従って、普通図柄が当たりになる頻度が高くなることによって、可変入賞球装置 1 5 が開状態に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) になる。

【 0 0 3 2 】

また、特別図柄や飾り図柄の変動時間 (可変表示期間) が短縮される時短状態に移行することによって、特別図柄や飾り図柄の変動時間が短縮されるので、特別図柄や飾り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、大当り遊技が行われる可能性が高まる。

【0033】

さらに、上記の全ての状態（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。

【0034】

10

また、通常大当りは、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行されず、時短状態にのみ移行される大当りである。そして、時短状態に移行した後、特別図柄および飾り図柄の変動表示の実行を所定回数（例えば、100回）終了するまで時短状態が維持される。なお、この実施の形態では、時短状態に移行した後、所定回数の変動表示の実行を終了する前に大当りが発生した場合にも、時短状態が終了する。

【0035】

なお、遊技状態が高ベース状態であるときに突然確変大当りが発生した場合には、高ベース状態を維持するようにしてもよい。

【0036】

また、この実施の形態では、大当りの他に小当りがある。小当りになったときには、小当り遊技状態に移行する。小当り遊技は、突然確変大当り遊技の場合と同様に大入賞口を開放する。ラウンド数は2であり、大入賞口の開放時間は短い（例えば、0.1秒）。すなわち、突然確変大当り遊技と小当り遊技とは、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、遊技者は、短期間の大入賞口の開放が行われたときに、突然確変大当りであるか小当りであるかまでは認識できないので、遊技者に対して高確率状態（確変状態）を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0037】

なお、小当りの発生にもとづく小当り遊技が終了したときに、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。

30

【0038】

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

40

【0039】

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）に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

50

(以下、これらの状態をリーチ状態という。)において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、演出表示装置 9 に変動表示される図柄の表示結果が大当た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。

【 0 0 4 0 】

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飾り図柄の変動表示が使用されるが、演出表示装置 9 で行われる演出は、飾り図柄の変動表示に限られず、例えば、所定のストーリー性をもつ演出を実行して、大当た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、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、大当た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。

10

【 0 0 4 1 】

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

【 0 0 4 2 】

20

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

30

【 0 0 4 3 】

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

【 0 0 4 4 】

可変入賞球装置 1 5 が開放状態に制御されているときには可変入賞球装置 1 5 に向かう遊技球は第 2 始動入賞口 1 4 に極めて入賞しやすい。そして、第 1 始動入賞口 1 3 は演出表示装置 9 の直下に設けられているが、演出表示装置 9 の下端と第 1 始動入賞口 1 3 との間をさらに狭めたり、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。

40

【 0 0 4 5 】

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 での可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を 1

50

減らす。

【 0 0 4 6 】

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 での可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を 1 減らす。

【 0 0 4 7 】

また、演出表示装置 9 の表示画面における下部には、第 1 保留記憶数を表示する第 1 保留記憶表示部 1 8 c と、第 2 保留記憶数を表示する第 2 保留記憶表示部 1 8 d とが設けられている。なお、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）を表示する領域（合算保留記憶表示部）が設けられるようにしてもよい。そのように、合計数を表示する合算保留記憶表示部が設けられているようにすれば、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。

【 0 0 4 8 】

演出表示装置 9 は、第 1 特別図柄表示器 8 a による第 1 特別図柄の可変表示時間中、および第 2 特別図柄表示器 8 b による第 2 特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての飾り図柄の可変表示を行う。第 1 特別図柄表示器 8 a における第 1 特別図柄の可変表示と、演出表示装置 9 における飾り図柄の可変表示とは同期している。また、第 2 特別図柄表示器 8 b における第 2 特別図柄の可変表示と、演出表示装置 9 における飾り図柄の可変表示とは同期している。また、第 1 特別図柄表示器 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飾り図柄の組み合わせが停止表示される。

【 0 0 4 9 】

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飾り図柄の変動表示が制御される。よって、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飾り図柄の変動表示とは、同期して実行される。同期するとは、変更開始タイミングおよび変動終了タイミングが略同じであることを意味する。

【 0 0 5 0 】

また、図 1 に示すように、可変入賞球装置 1 5 の下方には、特別可変入賞球装置 2 0 が設けられている。特別可変入賞球装置 2 0 は開閉板を備え、第 1 特別図柄表示器 8 a に特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときと、第 2 特別図柄表示器 8 b に特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当り遊技状態）においてソレノイド 2 1 によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域であ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 2 3 で検出される。

【 0 0 5 1 】

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）2 9 , 3 0 , 3 3 , 3 9 も設けられている。入賞口 2 9 , 3 0 , 3 3 , 3 9 に入賞した遊技球は、入賞口スイッチ 2 9 a , 3 0 a , 3 3 a , 3 9 a で検出される。

【 0 0 5 2 】

遊技盤 6 の右側方には、普通図柄表示器 1 0 が設けられている。普通図柄表示器 1 0 は、普通図柄と呼ばれる複数種類の識別情報（例えば、「 」および「 × 」）を可変表示する。

【 0 0 5 3 】

10

20

30

40

50

遊技球がゲート 3 2 を通過しゲートスイッチ 3 2 a で検出されると、普通図柄表示器 1 0 の表示の可変表示が開始される。この実施の形態では、上下のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって可変表示が行われ、例えば、可変表示の終了時に下側のランプが点灯すれば当りになる。そして、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）である場合に、可変入賞球装置 1 5 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 1 5 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 1 4 に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器 1 0 の近傍には、ゲート 3 2 を通過した入賞球数を表示する 4 つの L E D による表示部を有する普通図柄保留記憶表示器 4 1 が設けられている。ゲート 3 2 への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ 3 2 a 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 4 1 は点灯する L E D を 1 増やす。そして、普通図柄表示器 1 0 の可変表示が開始される毎に、点灯する L E D 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確変状態（通常状態と比較して、特別図柄の変動表示結果として大当たりと判定される確率が高められた状態）では、普通図柄表示器 1 0 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 1 5 の開放時間と開放回数が高められる。また、確変状態ではないが図柄の変動時間が短縮されている時短状態（特別図柄の可変表示時間が短縮される遊技状態）でも、可変入賞球装置 1 5 の開放時間と開放回数が高められる。

10

【 0 0 5 4 】

20

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 L E D 2 5 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 2 6 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 2 7 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 L E D 2 8 が設けられている。

【 0 0 5 5 】

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過して遊技領域 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 1 3 に入り第 1 始動口スイッチ 1 3 a で検出されると、第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第 1 の開始条件が成立したこと）、第 1 特別図柄表示器 8 a において第 1 特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置 9 において飾り図柄の可変表示が開始される。すなわち、第 1 特別図柄および飾り図柄の可変表示は、第 1 始動入賞口 1 3 への入賞に対応する。第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第 1 保留記憶数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

【 0 0 5 6 】

遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入り第 2 始動口スイッチ 1 4 a で検出されると、第 2 特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第 2 の開始条件が成立したこと）、第 2 特別図柄表示器 8 b において第 2 特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置 9 において飾り図柄の可変表示が開始される。すなわち、第 2 特別図柄および飾り図柄の可変表示は、第 2 始動入賞口 1 4 への入賞に対応する。第 2 特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第 2 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 2 保留記憶数を 1 増やす。

40

【 0 0 5 7 】

また、打球供給皿 3 を構成する部材に、遊技者が操作可能な操作手段としての操作ボタン 1 5 0 が設けられている。図 2 に示すように、操作ボタン 1 5 0 には、遊技者が押圧操作することが可能な押圧操作部 1 5 1 が設けられている。なお、操作ボタン 1 5 0 には、押圧操作部 1 5 1 だけでなく、遊技者による回転操作が可能な回転操作部 1 5 2 も設けら

50

れている。遊技者は、回転操作部 152 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。

【0058】

操作手段は、遊技者が、遊技者から見て前後左右というようなあらかじめ定められた複数の方向（4方向）のうちから選択した方向へ押圧操作をすることが可能な押しボタンスイッチ（ジョグボタン）よりなる円形の押圧操作部を含むような十字キーのようなものであってもよい。その場合には、遊技者は、押圧操作部に対する前後左右4方向のうち1つの方向を選択的に押圧することによって、所定の操作を行なうことが可能である。また、操作手段は、十字キーとボタンの組み合わせ、複数の押しボタンを備えたものであってもよい。

10

【0059】

また、回転を用いる場合に、所定回数回転されたらゲームが進行するようにしたり、操作ボタン150の押下回数が所定回になり、かつ、所定回数回転されたら所定の操作がなされたことにしたりしてもよい。

【0060】

図3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3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）を発生する乱数回路503が内蔵されている。

20

【0061】

また、RAM55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、RAM55の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグなど）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は、遊技の進行状態を示すデータに相当する。なお、この実施の形態では、RAM55の全部が、電源バックアップされているとする。

30

【0062】

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

【0063】

乱数回路503は、特別図柄の可変表示の表示結果により大当たりとするか否か判定するための判定用の乱数を発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路50

40

50

3 は、初期値（例えば、0）と上限値（例えば、6 5 5 3 5）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則に従って更新する乱数発生機能を有する。そして、読出される数値データが乱数値として使用される。

【0064】

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。

【0065】

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

【0066】

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。

【0067】

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

【0068】

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。

【0069】

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、飾り図柄を可変表示する演出表示装置9の表示制御を行う。

【0070】

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。

【0071】

図4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4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。

【0072】

演出制御基板80は、演出制御用CPU101、および飾り図柄プロセスフラグ等の演

10

20

30

40

50

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。

【００７３】

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。

【００７４】

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データ、具体的には、人物、文字、図形や記号等（飾り図柄を含む）、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。

【００７５】

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

【００７６】

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４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３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。

【００７７】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入力ポート１０７を介して、遊技者による操作ボタン１５０に対する押圧操作に応じた操作信号（押下信号）および回転操作に応じた操作信号（回転量を示す回転信号）を操作ボタン１５０から入力する。

【００７８】

さらに、演出制御用ＣＰＵ１０１は、出力ポート１０５を介してランプドライバ基板３５に対してＬＥＤを駆動する信号を出力する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１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。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 9 】

ランプドライバ基板 3 5 において、LED を駆動する信号は、入力ドライバ 3 5 1 を介して LED ドライバ 3 5 2 に入力される。LED ドライバ 3 5 2 は、LED を駆動する信号にもとづいて枠 LED 2 8 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 2 5 に電流を供給する。

【 0 0 8 0 】

音声出力基板 7 0 において、音番号データは、入力ドライバ 7 0 2 を介して音声合成用 IC 7 0 3 に入力される。音声合成用 IC 7 0 3 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 7 0 5 に出力する。増幅回路 7 0 5 は、音声合成用 IC 7 0 3 の出力レベルを、ボリューム 7 0 6 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 2 7 に出力する。音声データ ROM 7 0 4 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（例えば飾り図柄の変動期間）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。

【 0 0 8 1 】

次に、遊技機の動作について説明する。図 5 は、主基板 3 1 における遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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 5 6 0（具体的には、CPU 5 6）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 S 1 以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、CPU 5 6 は、まず、必要な初期設定を行う。

【 0 0 8 2 】

初期設定処理において、CPU 5 6 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。次に、割込モードを割込モード 2 に設定し（ステップ S 2）、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 S 3）。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 S 4）、RAM をアクセス可能状態に設定する（ステップ S 5）。なお、割込モード 2 は、CPU 5 6 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。

【 0 0 8 3 】

次いで、CPU 5 6 は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（例えば、電源基板に搭載されている。）の出力信号（クリア信号）の状態を確認する（ステップ S 6）。その確認においてオンを検出した場合には、CPU 5 6 は、通常の初期化処理（ステップ S 10 ~ S 15）を実行する。

【 0 0 8 4 】

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 S 7）。そのような保護処理が行われていないことを確認したら、CPU 5 6 は初期化処理を実行する。バックアップ RAM 領域にバックアップデータがあるか否かは、例えば、電力供給停止時処理においてバックアップ RAM 領域に設定されるバックアップフラグの状態によって確認される。

【 0 0 8 5 】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、CPU 5 6 は、バックアップ RAM 領域のデータチェックを行う（ステップ S 8）。この実施の形態では、データチェックとしてパリティチェックを行う。よって、ステップ S 8 では、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップ RAM 領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果（比較結果）は正常（一致）になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップ RAM 領域のデータが、

10

20

30

40

50

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。

【0086】

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、確変フラグ、時短フラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。

10

【0087】

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）。そして、ステップS14に移行する。

【0088】

20

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。

【0089】

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）。

30

【0090】

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。

【0091】

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。

40

【0092】

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。

【0093】

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

50

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。

【0094】

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、変動パターンの種別を決定するための乱数や変動パターンを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施の形態では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当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)のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理(遊技制御用マイクロコンピュータ560が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう)において、普通図柄当り判定用乱数のカウント値が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。

【0095】

なお、この実施の形態では、リーチ演出は、演出表示装置9において可変表示される飾り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。特別図柄の表示結果を大当り図柄にしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数を用いた抽選によって、リーチ演出を実行するか否か決定する。ただし、実際にリーチ演出の制御を実行するのは、演出制御用マイクロコンピュータ100である。

【0096】

タイマ割込が発生すると、CPU56は、図6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およびカウントスイッチ23の検出信号を入力し、それらの状態判定を行う(スイッチ処理:ステップS21)。

【0097】

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。

【0098】

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

10

20

30

40

50

の各カウンタのカウント値を更新する処理を行う（判定用乱数更新処理：ステップS23）。CPU56は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う（初期値用乱数更新処理、表示用乱数更新処理：ステップS24、S25）。

【0099】

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。

【0100】

10

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。

【0101】

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）。

【0102】

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）。

20

【0103】

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。

【0104】

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）。

30

【0105】

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）。

【0106】

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。

40

【0107】

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。

【0108】

50

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。

【0109】

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、飾り図柄の変表示が開始されてから、飾り図柄の変表示状態がリーチ状態にならずに、リーチにならない所定の飾り図柄の組み合わせが停止表示されることがある。このような飾り図柄の変表示態様を、可変表示結果がはずれ図柄になる場合における「非リーチ」（「通常はずれ」ともいう）の可変表示態様という。

10

【0110】

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、飾り図柄の変表示が開始されてから、飾り図柄の変表示状態がリーチ状態となった後にリーチ演出が実行され、最終的に大当り図柄とはならない所定の飾り図柄の組み合わせが停止表示されることがある。このような飾り図柄の変表示結果を、可変表示結果が「はずれ」になる場合における「リーチ」（「リーチはずれ」ともいう）の可変表示態様という。

【0111】

20

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に大当り図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の変表示状態がリーチ状態になった後にリーチ演出が実行され、最終的に演出表示装置9における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリアに、飾り図柄が揃って停止表示される。

【0112】

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに小当り図柄である「7」が停止表示される場合には、演出表示装置9において、飾り図柄の変表示態様が「突然確変大当り」である場合と同様に飾り図柄の変表示が行われた後、所定の小当り図柄（突然確変大当り図柄と同じ図柄。例えば「135」）が停止表示されることがある。第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに小当り図柄である「7」が停止表示されることに対応する演出表示装置9における表示演出を「小当り」の可変表示態様という。

30

【0113】

図7は、あらかじめ用意された飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。図7に示すように、この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」であり飾り図柄の変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチPA1-1～非リーチPA1-4の変動パターンが用意されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり飾り図柄の変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-1～ノーマルPA2-2、ノーマルPB2-1～ノーマルPB2-2、スーパーPA3-1～スーパーPA3-2、スーパーPB3-1～スーパーPB3-2の変動パターンが用意されている。なお、図7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。「擬似連」は、全ての図柄表示エリアにおいて飾り図柄を仮停止表示させた後、全ての図柄表示エリアにおいて飾り図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示を、所定回行う変動パターンである。

40

【0114】

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

50

、再変動とは、飾り図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦はずれになる飾り図柄を仮停止させた後に飾り図柄の可変表示を再度実行することである。

【 0 1 1 5 】

また、図 7 に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が大当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 P A 2 - 3 ~ ノーマル P A 2 - 4、ノーマル P B 2 - 3 ~ ノーマル P B 2 - 4、スーパー P A 3 - 3 ~ スーパー P A 3 - 4、スーパー P B 3 - 3 ~ スーパー P B 3 - 4、特殊 P G 1 - 1 ~ 特殊 P G 1 - 3、特殊 P G 2 - 1 ~ 特殊 P G 2 - 2 の変動パターンが用意されている。なお、図 7 において、特殊 P G 1 - 1 ~ 特殊 P G 1 - 3、特殊 P G 2 - 1 ~ 特殊 P G 2 - 2 の変動パターンは、突然確変大当りまたは小当りになる場合に使用される変動パターンである。また、図 7 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 P B 2 - 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 P B 2 - 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 P A 3 - 3 ~ スーパー P A 3 - 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 P G 1 - 3 の変動パターンについては、再変動が 1 回行われる。

【 0 1 1 6 】

なお、この実施の形態では、図 7 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 3 2 . 7 5 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 2 2 . 7 5 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。

【 0 1 1 7 】

図 8 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 (M R 1) : 大当りの種類 (後述する通常大当り、確変大当り、突然確変大当り) を決定する (大当り種別判定用)

(2) ランダム 2 (M R 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 (M R 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 (M R 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 (M R 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)

【 0 1 1 8 】

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。

【０１１９】

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。

10

【０１２０】

なお、この実施の形態では、後述するように、確変大当りである場合には、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ３－１と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ３－２と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーＣＡ３－３とに種別分けされている。また、通常大当りである場合には、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ３－１と、ノーマルリーチおよび擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ３－２と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーＣＡ３－３とに種別分けされている。また、突然確変大当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊ＣＡ４－１と、リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別である特殊ＣＡ４－２とに種別分けされている。また、小当りである場合には、非リーチの変動パターンを含む変動パターン種別である特殊ＣＡ４－１に種別分けされている。また、はずれである場合には、リーチも特定演出も伴わない変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチＣＡ２－１と、リーチを伴わないが特定演出を伴う変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチＣＡ２－２と、リーチも特定演出も伴わない短縮変動の変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチＣＡ２－３と、ノーマルリーチのみを伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ２－４と、ノーマルリーチおよび再変動２回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ２－５と、ノーマルリーチおよび再変動１回の擬似連を伴う変動パターンを含む変動パターン種別であるノーマルＣＡ２－６と、スーパーリーチを伴う変動パターン種別であるスーパーＣＡ２－７とに種別分けされている。

20

30

【０１２１】

図６に示された遊技制御処理におけるステップＳ２３では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、（１）の大当り種別判定用乱数、および（４）の普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ（１加算）を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数（ランダム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。

40

【０１２２】

図９（Ａ）は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ＲＯＭ５４に記憶されているデータの集まりであって、ランダムＲと比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態）において用いられる通常時大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。通常時大当り判定テーブルには、図９（Ａ）の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図９（Ａ）の

50

右欄に記載されている各数値が設定されている。図9(A)に記載されている数値が大当り判定値である。

【0123】

図9(B)、(C)は、小当り判定テーブルを示す説明図である。小当り判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される小当り判定値が設定されているテーブルである。小当り判定テーブルには、第1特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当り判定テーブル(第1特別図柄用)と、第2特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当り判定テーブル(第2特別図柄用)とがある。小当り判定テーブル(第1特別図柄用)には、図9(B)に記載されている各数値が設定され、小当り判定テーブル(第2特別図柄用)には、図9(C)に記載されている各数値が設定されている。また、図9(B)、(C)に記載されている数値が小当り判定値である。

10

【0124】

なお、第1特別図柄の変動表示を行う場合にのみ小当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りを設けないようにしてもよい。この場合、図9(C)に示す第2特別図柄用の小当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、遊技状態が時短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。遊技状態が高ベース状態であるときにも小当りが発生するようにし、高ベース状態になるか否かを煽る演出を行うように構成すると、現在の遊技状態が高ベース状態であるにも関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りが発生しないように構成すれば、遊技状態が高ベース状態である場合には小当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。

20

【0125】

CPU56は、所定の時期に、乱数回路503のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数(ランダムR)の値とするのであるが、大当り判定用乱数値が図9(A)に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り(通常大当り、確変大当りまたは突然確変大当り)にすることに決定する。また、大当り判定用乱数値が図9(B)、(C)に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りにすることに決定する。なお、図9(A)に示す「確率」は、大当りになる確率(割合)を示す。また、図9(B)、(C)に示す「確率」は、小当りになる確率(割合)を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

30

【0126】

なお、この実施の形態では、図9(B)、(C)に示すように、小当り判定テーブル(第1特別図柄用)を用いる場合には300分の1の割合で小当りと決定されるのに対して、小当り判定テーブル(第2特別図柄)を用いる場合には3000分の1の割合で小当りと決定される場合を説明する。従って、この実施の形態では、第1始動入賞口13に始動入賞して第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2始動入賞口14に始動入賞して第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「小当り」に決定される割合が高い。

40

【0127】

図10は、ROM54に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図10に示す大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数(ランダム1)にもとづいて、大当りの種別を「2R確変大当り」(突然確変大当り)、「16R確変A大当り」、「16R確変B大当り

50

」、 「 1 6 R 確 変 C 大 当 り 」、 「 1 5 R 確 変 大 当 り 」 お よ び 「 1 5 R 非 確 変 大 当 り 」 (通 常 大 当 り) の う ち の い ず れ か に 決 定 す る た め に 参 照 さ れ る テ ー ブ ル で あ る 。

【 0 1 2 8 】

図 1 0 (A) に は 、 遊 技 球 が 第 1 始 動 入 賞 口 1 3 に 入 賞 し た こ と に も と づ く 保 留 記 憶 を 用 い て (す な わ ち 、 第 1 特 別 図 柄 の 変 動 表 示 が 行 わ れ る と き) 大 当 り 種 別 を 決 定 す る 場 合 の 大 当 り 種 別 判 定 テ ー ブ ル (第 1 特 別 図 柄 用 大 当 り 種 別 判 定 テ ー ブ ル) が 示 さ れ て い る 。

【 0 1 2 9 】

また、図 1 0 (B) に は 、 遊 技 球 が 第 2 始 動 入 賞 口 1 4 に 入 賞 し た こ と に も と づ く 保 留 記 憶 を 用 い て (す な わ ち 、 第 2 特 別 図 柄 の 変 動 表 示 が 行 わ れ る と き) 大 当 り 種 別 を 決 定 す る 場 合 の 大 当 り 種 別 判 定 テ ー ブ ル (第 2 特 別 図 柄 用 大 当 り 種 別 判 定 テ ー ブ ル) が 示 さ れ て い る 。

10

【 0 1 3 0 】

この実施の形態では、第 1 特別図柄用の大当り種別判定テーブルを用いる場合にのみ「突然確変大当り」に振り分けられることがあり、第 2 特別図柄用の大当り種別判定テーブルを用いる場合には「突然確変大当り」に振り分けられることはないが(すなわち、第 1 特別図柄の変動表示が行われる場合にのみ、「突然確変大当り」と決定される場合がある)、第 2 特別図柄の変動表示が行われる場合にも、「突然確変大当り」に振り分けられることがあるようにしてもよい。

【 0 1 3 1 】

なお、この実施の形態では所定の乱数を用いて大当りの種別を決定するが、所定の乱数を用いて特別図柄の停止図柄を決定し、決定された特別図柄の種別に応じて大当りの種別が決まるようにしてもよい。一例として、遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 に入賞したことに も と づ く 保 留 記 憶 を 用 い て (す な わ ち 、 第 1 特 別 図 柄 の 変 動 表 示 が 行 わ れ る と き) 大 当 り 図 柄 を 決 定 す る 場 合 の 大 当 り 図 柄 判 定 テ ー ブ ル (第 1 特 別 図 柄 用) と 、 遊 技 球 が 第 2 始 動 入 賞 口 1 4 に 入 賞 し た こ と に も と づ く 保 留 記 憶 を 用 い て (す な わ ち 、 第 2 特 別 図 柄 の 変 動 表 示 が 行 わ れ る と き) 大 当 り 図 柄 を 決 定 す る 場 合 の 大 当 り 図 柄 判 定 テ ー ブ ル (第 2 特 別 図 柄 用) と を 設 け 、 低 確 率 時 の 第 1 特 別 図 柄 用 の 大 当 り 図 柄 判 定 テ ー ブ ル に は 、 停 止 図 柄 「 1 」 ~ 「 6 」 (停 止 図 柄 の う ち 、 小 当 り 図 柄 お よ び は ず れ 図 柄 以 外) の そ れ ぞ れ に 対 応 す る 判 定 値 を 設 定 す る 。 ま た 、 第 2 特 別 図 柄 用 の 大 当 り 図 柄 判 定 テ ー ブ ル に は 、 停 止 図 柄 「 1 」 ~ 「 5 」 (停 止 図 柄 の う ち 、 突 然 確 変 大 当 り 図 柄 、 小 当 り 図 柄 お よ び は ず れ 図 柄 以 外) の そ れ ぞ れ に 対 応 す る 判 定 値 を 設 定 す る 。 C P U 5 6 は 、 所 定 の 乱 数 と 大 当 り 図 柄 判 定 テ ー ブ ル と を 用 い て 、 大 当 り 図 柄 を 決 定 す る 。 そ し て 、 大 当 り 種 別 を 、 決 定 さ れ た 大 当 り 図 柄 に 応 じ た 種 別 に す る 。

20

30

【 0 1 3 2 】

なお、所定の乱数を用いて特別図柄の停止図柄を決定し、決定された特別図柄の種別に応じて大当りの種別を決定する場合に、ある図柄(1つでもよいし複数でもよい)については、そのときの遊技状態に応じて、大当り遊技の終了後に時短状態に移行させる場合があったり、時短状態に移行させない場合があったりしてもよい。

【 0 1 3 3 】

図 1 1 は 、 大 当 り 遊 技 に お け る 1 ラ ウ ン ド の 大 入 賞 口 の ラ ウ ン ド 数 お よ び 開 放 時 間 を 示 す 説 明 図 で あ る 。 図 1 1 に 示 す よ う に 、 「 2 R 確 変 大 当 り 」 (突 然 確 変 大 当 り) に も と づ く 大 当 り 遊 技 で は 、 ラ ウ ン ド 数 は 2 で あ り 、 各 ラ ウ ン ド に お け る 大 入 賞 口 の 開 放 時 間 は 0 . 5 秒 で あ る 。

40

【 0 1 3 4 】

「 1 6 R 確 変 A 大 当 り 」 に も と づ く 大 当 り 遊 技 で は 、 ラ ウ ン ド 数 は 1 6 で あ り 、 各 ラ ウ ン ド に お い て 3 回 大 入 賞 口 が 開 放 す る 。 ま た 、 各 々 の 開 放 に お け る 開 放 時 間 は 5 秒 で あ る 。 「 1 6 R 確 変 B 大 当 り 」 に も と づ く 大 当 り 遊 技 で は 、 ラ ウ ン ド 数 は 1 6 で あ り 、 各 ラ ウ ン ド に お い て 2 回 大 入 賞 口 が 開 放 す る 。 ま た 、 各 々 の 開 放 に お け る 開 放 時 間 は 5 秒 で あ る 。 「 1 6 R 確 変 C 大 当 り 」 に も と づ く 大 当 り 遊 技 で は 、 ラ ウ ン ド 数 は 1 6 で あ り 、 各 ラ ウ ン ド に お い て 1 回 大 入 賞 口 が 開 放 す る 。 ま た 、 各 々 の 開 放 に お け る 開 放 時 間 は 5 秒 で あ る

50

。

【 0 1 3 5 】

「 1 5 R 確変大当り 」にもとづく大当り遊技では、ラウンド数は 1 5 であり、各ラウンドにおいて 1 回大入賞口が開放する。すなわち、1 ラウンドにおける開放回数は 1 回である。また、各ラウンドにおける開放時間は 2 9 秒である。「 1 5 R 非確変大当り 」(通常大当り) にもとづく大当り遊技では、ラウンド数は 1 5 であり、各ラウンドにおいて 1 回大入賞口が開放する。また、各ラウンドにおける開放時間は 2 9 秒である。

【 0 1 3 6 】

図 1 2 は、突然確変大当りにもとづく大当り遊技以外の大当り遊技中の大入賞口の開放状態を示す説明図である。図 1 2 (A) に示すように、「 1 6 R 確変 A 大当り 」にもとづく大当り遊技では、各ラウンドにおいて 5 秒間の大入賞口の開放が 3 回行われる。すなわち、1 ラウンドにおける開放回数は 3 回である。また、図 1 2 (B) に示すように、「 1 6 R 確変 B 大当り 」にもとづく大当り遊技では、各ラウンドにおいて 5 秒間の大入賞口の開放が 2 回行われる。すなわち、1 ラウンドにおける開放回数は 2 回である。図 1 2 (C) に示すように、「 1 6 R 確変 C 大当り 」にもとづく大当り遊技では、各ラウンドにおいて 5 秒間の大入賞口の開放が 1 回行われる。すなわち、1 ラウンドにおける開放回数は 1 回である。また、図 1 2 (D) に示すように、「 1 5 R 確変大当り 」にもとづく大当り遊技、および「 1 5 R 非確変大当り 」にもとづく大当り遊技では、各ラウンドにおいて 5 秒間の大入賞口の開放が 1 回行われる。すなわち、1 ラウンドにおける開放回数は 1 回である。

【 0 1 3 7 】

図 1 3 (A) ~ (C) は、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A ~ 1 3 2 C 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 1 3 2 A ~ 1 3 2 C は、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別の判定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数 (ランダム 2) にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【 0 1 3 8 】

各大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A ~ 1 3 2 C 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 C A 3 - 1 ~ ノーマル C A 3 - 2、スーパー C A 3 - 3、特殊 C A 4 - 1、特殊 C A 4 - 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。

【 0 1 3 9 】

例えば、大当り種別が「通常大当り」である場合に用いられる図 1 3 (A) に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A と、大当り種別が「確変大当り」である場合に用いられる図 1 3 (B) に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 B とで、ノーマル C A 3 - 1 ~ ノーマル C A 3 - 2、スーパー C A 3 - 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。

【 0 1 4 0 】

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 1 3 2 A ~ 1 3 2 C 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。

【 0 1 4 1 】

なお、図 1 3 (A) , (B) に示すように、この実施の形態では、通常大当りまたは確変大当りである場合には、変動パターン種別判定用の乱数 (ランダム 2) の値が 1 5 0 ~ 2 5 1 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。

【 0 1 4 2 】

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、通常大当り用の大当り用変動パターン種別判定テーブル132Aおよび確変大当り用の大当り用変動パターン種別判定テーブル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。

【0143】

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、可変表示結果が「大当り」となり大当り種別が「突然確変大当り」になる場合には、通常大当りまたは確変大当りの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。

【0144】

図13(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、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図13(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。

【0145】

図14(A)～(C)は、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Cを示す説明図である。図14(A)には、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が示されている。また、図14(B)には、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が示されている。また、図14(C)には、遊技状態が確変状態または時短状態である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cが示されている。はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Cは、可変表示結果をはずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0146】

なお、図14に示す例では、遊技状態が確変状態または時短状態である場合と合算保留記憶数が3以上である場合とで、異なるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135B、135Cが用いられるが、確変状態または時短状態である場合と合算保留記憶数が3以上である場合とで、共通のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。また、図14(C)に示す例では、1つの確変/時短用のはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cが用いられるが、確変/時短状態用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルとして合算保留記憶数に応じた複数のはずれ用変動パターン判定テーブル（判定値の割合を異ならせたテーブル）を用いるようにしてもよい。

【0147】

なお、この実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数が3未満である場合に用いるはずれ変動パターン種別判定テーブル135Aと、合算保留記憶数が3以上である場合に用いるはずれ変動パターン種別判定テーブル135Bとの2種類のテーブルが用いられるが、はずれ変動パターン種別判定テーブルの分け方は、図14に示された例に限られない。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。一例として、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。また、合算保留記憶数のそれぞれの値に応じたはずれ変動パターン種別判定テーブルが設けられていてもよい。

【 0 1 4 8 】

また、この実施の形態では、合算保留記憶数に応じて、複数のはずれ変動パターン種別判定テーブルが用いられるが、第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数に応じ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。

【 0 1 4 9 】

また、この実施の形態では、合算保留記憶数が 3 以上である場合には、図 1 4 (B) に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 B が用いられ、合算保留記憶数が 0 ~ 2 (3 以下) である場合には、図 1 4 (A) に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A が用いられる。図 1 4 に示すように、合算保留記憶数が 3 以上である場合には、合算保留記憶数が 0 ~ 2 である場合に比較して、リーチ (ノーマルリーチ、スーパーリーチ) になる割合が小さい。また、合算保留記憶数が 3 以上である場合には、図 1 4 (B) に示すように、非リーチ C A 2 - 2 の変動パターン種別が選択されて短縮変動の変動パターンである非リーチ P A 1 - 2 が選択されうるので、合算保留記憶数が多くなるに従って平均的な変動時間を短くすることによって、可変表示の作動率が低下してしまう事態を極力防止することができる。第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数に応じたはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いる場合、すなわち、第 1 特別図柄の変動の開始時には、第 1 保留記憶数に応じて、複数のうちからはずれ変動パターン種別判定テーブルを選択し、第 2 特別図柄の変動の開始時には、第 2 保留記憶数に応じて、複数のうちからはずれ変動パターン種別判定テーブルを選択するにも、保留記憶数が多いほど、変動時間が短い変動パターンが選択されやすいように、はずれ変動パターン種別判定テーブルを構成する。

【 0 1 5 0 】

図 1 5 は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルにおける判定値の割り当て状態を示す説明図である。図 1 5 に示すように、合算保留記憶数に関わらず、スーパーリーチ (スーパーリーチ A、スーパーリーチ B) を伴う変動パターン種別に対して、共通の判定値 (2 3 0 ~ 2 5 1) が割り当てられている (図 1 4 も参照)。よって、変動パターン種別を決定するときに (始動入賞時等)、抽出した変動パターン種別判定用乱数 (ランダム 2) の値にもとづいて、スーパーリーチになるか否かを容易に判定することができる。すなわち、その始動入賞に対応した可変表示の開始条件が成立する以前に、特定の可変表示パターンになるか否かを判定する場合に、変動パターン種別判定用乱数の値が共通の判定値の範囲に含まれるか否かを判定するだけで、変動パターン種別を判定することができる。

【 0 1 5 1 】

なお、「特定の可変表示パターン」は、スーパーリーチを伴う変動パターンに限られず、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、その特定の可変表示パターンによる可変表示 (例えば、スーパーリーチを伴う変動表示) が実行された場合に大当りが出現する出現率 (確率) を示している。例えば、スーパーリーチを伴う変動表示が実行される場合の大当り期待度は、(大当りと決定されている場合にスーパーリーチが実行される割合) / (大当りと決定されている場合およびはずれ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。

【 0 1 5 2 】

各はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A ~ 1 3 5 B 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 C A 2 - 1 ~ 非リーチ C A 2 - 3、ノーマル C A 2 - 4 ~ ノーマル C A 2 - 6、スーパー C A 2 - 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。

【 0 1 5 3 】

また、図 1 4 (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

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、合算保留記憶数に関わらず、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。すなわち、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）において、リーチ用可変表示パターン（リーチを伴う変動パターン）以外の可変表示パターンのうちの少なくとも一部に対して、保留記憶手段（第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファ）が記憶する数（第１保留記憶数や第２保留記憶数、合算保留記憶数）に関わらず、共通の判定値（図１４（Ａ），（Ｂ）に示す例では１～７９）が割り当てられている。なお、「リーチ用可変表示パターン以外の可変表示パターン」とは、この実施の形態で示したように、例えば、リーチを伴わず、擬似連や滑り演出などの特定演出も伴わず、可変表示結果が大当たりとならない場合に用いられる可変表示パターン（変動パターン）のことである。

10

【０１５４】

なお、この実施の形態では、いずれの遊技状態でも、共通の大当たり用変動パターン種別判定テーブルが用いられるが、確変状態、時短状態、通常状態に応じて、異なる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。

【０１５５】

図１６（Ａ），（Ｂ）は、ＲＯＭ５４に記憶されている当り変動パターン判定テーブル１３７Ａ～１３７Ｂを示す説明図である。当り変動パターン判定テーブル１３７Ａ～１３７Ｂは、可変表示結果を「大当たり」や「小当たり」にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム３）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

20

【０１５６】

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のいずれかにすることに決定されると、当り変動パターン判定テーブル１３７Ａが選択される。変動パターン種別を特殊ＣＡ４－１、特殊ＣＡ４－２のいずれかにすることに決定されると、当り変動パターン判定テーブル１３７Ｂが選択される。各当り変動パターン判定テーブル１３７Ａ～１３７Ｂには、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、飾り図柄の可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに対応するデータ（判定値）が設定されている。

30

【０１５７】

なお、図１６（Ａ）に示す当り変動パターン判定テーブル１３７Ａでは、変動パターン種別が、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。また、図１６（Ｂ）に示す当り変動パターン判定テーブル１３７Ｂでは、変動パターン種別が、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。なお、図１６（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。その場合には、例えば、特殊ＣＡ４－１が、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が、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。

40

【０１５８】

図１７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

50

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

【0159】

図18および図19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18および図19に示す例において、コマンド80XX(H)は、特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置9において可変表示される飾り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7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において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

【0160】

コマンド8C01(H)~8C08(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)~8C08(H)の受信に応じて飾り図柄の表示結果を決定するので、コマンド8C01(H)~8C08(H)を表示結果指定コマンドという。

【0161】

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

【0162】

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

【0163】

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。

【0164】

コマンド95XX(H)は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド(入賞時判定結果指定コマンド)である。この実施の形態では、後述する入賞時判定処理(図27参照)において、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、始動入賞時に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かを判定する。そして、入賞時判定結果指定コマンドの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

10

20

30

40

50

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、入賞時判定結果指定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一致する場合には変動パターン種別を認識できるとともに、表示結果が大当たりになるか否かも認識できる。

【0165】

なお、この実施の形態では、入賞時判定結果指定コマンドは、第1保留記憶数または第2保留記憶数が1増加したことも示す。すなわち、入賞時判定結果指定コマンドは、保留数増加指定コマンドと兼用されている。ただし、保留数増加指定コマンドを、入賞時判定結果指定コマンドと別個に送信するようにしてもよい。その場合には、入賞時判定結果指定コマンドは、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意味しない。

10

【0166】

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。

【0167】

コマンドA001~A003(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。大当たり開始指定コマンドには、大当たりの種類に応じた大当たり開始1指定コマンド、大当たり開始指定2指定コマンドおよび突確大当たり/小当たり開始指定コマンドがある。

【0168】

20

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。また、15R確変大当たりの場合と16R確変大当たりの場合とで、大当たり開始指定コマンドを別にしてもよい。

【0169】

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。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。

【0170】

30

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とともに、通常大当たりであったことを指定する演出制御コマンド(大当たり終了1指定コマンド:エンディング1指定コマンド)である。コマンドA302(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とともに、確変大当たりであったことを指定する演出制御コマンド(大当たり終了2指定コマンド:エンディング2指定コマンド)である。コマンドA303(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(突確大当たり/小当たり終了指定コマンド:エンディング3指定コマンド)である。

【0171】

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。また、15R確変大当たりの場合と16R確変大当たりの場合とで、大当たり終了指定コマンドを別にしてもよい。

40

【0172】

コマンドB000(H)は、遊技状態が確変状態および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(高確率高ベース指定コマンド)である。コマンドB001(H)は、確変状態および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(高確率低ベース指定コマンド)である。コマンドB002(H)は、通常状態および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(低確率高ベース指定コマンド)である。コマンドB003(H)は、通常状態および低ベース状態であると

50

きの背景表示を指定する演出制御コマンド（低確率低ベース指定コマンド）である。なお、B 0 0 0（H）～B 0 0 3（H）の演出制御コマンドを、背景指定コマンドということがある。

【0 1 7 3】

コマンドC 2 0 0（H）は、第1保留記憶数が1減少したことを指定する演出制御コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンド）である。コマンドC 3 0 0（H）は、第2保留記憶数が1減少したことを指定する演出制御コマンド（第2保留記憶数減算指定コマンド）である。

【0 1 7 4】

図20および図21は、入賞時判定結果指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。図20および図21に示すように、この実施の形態では、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14のいずれに始動入賞したときに入賞時判定を行ったかと、いずれの遊技状態であるかと、特別図柄や飾り図柄の表示結果がいずれの表示結果になるかと、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、入賞時判定結果指定コマンドが送信される。

【0 1 7 5】

入賞時判定処理において、大当たりまたは小当たりになると判定された場合には、大当たりの種類に応じた入賞時判定結果指定コマンド、または小当たりになると判定されたことに応じた入賞時判定結果指定コマンド（図20に示す入賞時判定結果1指定コマンド～入賞時判定結果7指定コマンド、図21に示す入賞時判定結果21指定コマンド～入賞時判定結果27指定コマンドのいずれか）が送信される。

【0 1 7 6】

また、第1始動入賞口13への始動入賞時に、遊技状態が通常状態で、はずれになると判定した場合、入賞時判定処理において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～79であ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である場合には、CPU56は、EXTデータに「08（H）」を設定した入賞時判定結果8指定コマンドを送信する。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、合算保留記憶数に関わらず、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（擬似連演出を伴うことがないはずれ変動パターンの集まり）が共通に割り当てられているのであるから（図14参照）、演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時判定結果8指定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になることを認識することができる。

【0 1 7 7】

また、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が80～89である場合には、EXTデータに「09（H）」を設定した入賞時判定結果9指定コマンドを送信する。変動パターン種別判定用乱数の値が90～99である場合には、EXTデータに「0A（H）」を設定した入賞時判定結果10指定コマンドを送信する。変動パターン種別判定用乱数の値が100～169である場合には、EXTデータに「0B（H）」を設定した入賞時判定結果11指定コマンドを送信する。変動パターン種別判定用乱数の値が170～199である場合には、EXTデータに「0C（H）」を設定した入賞時判定結果12指定コマンドを送信する。変動パターン種別判定用乱数の値が200～214である場合には、EXTデータに「0D（H）」を設定した入賞時判定結果13指定コマンドを送信する。変動パターン種別判定用乱数の値が215～229である場合には、EXTデータに「0E（H）」を設定した入賞時判定結果14指定コマンドを送信する。変動パターン種別判定用乱数の値が230～251である場合には、EXTデータに「0F（H）」を設定した入賞時判定結果15指定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、入賞時判定結果15指定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

10

20

30

40

50

することができる。

【 0 1 7 8 】

また、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時に、遊技状態が確変状態または時短状態（確変状態 / 時短状態）で、はずれになると判定した場合には、CPU 5 6 は、変動パターン種別判定用乱数の値が 1 ~ 2 1 9 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 ~ 2 1 9 である場合（すなわち、非リーチ CA 2 - 3 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）」を設定した入賞時判定結果 1 6 指定コマンドを送信する。変動パターン種別判定用乱数の値が 2 2 0 ~ 2 5 1 である場合（すなわち、スーパー CA 2 - 7 の変動パターン種別となる場合）には、EXT データに「1 1（H）」を設定した入賞時判定結果 1 7 指定コマンドを送信する。

10

【 0 1 7 9 】

なお、遊技状態が確変状態や時短状態である場合にも、判定値 2 3 0 ~ 2 5 1 の範囲にスーパー CA 2 - 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、遊技状態に関わらず、スーパー CA 2 - 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。

【 0 1 8 0 】

例えば、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時には、CPU 5 6 は、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時の場合と同様の判定処理によって、入賞時判定結果 2 1 指定コマンド ~ 入賞時判定結果 3 1 指定コマンドのいずれかのコマンドを送信する。なお、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時に関して、突然確変大当りになると判定した場合の入賞時判定結果指定コマンドはない。

20

【 0 1 8 1 】

以下、入賞時判定結果 1 指定コマンド ~ 入賞時判定結果 1 1 指定コマンドを第 1 入賞時判定結果指定コマンドといい、入賞時判定結果 2 1 指定コマンド ~ 入賞時判定結果 3 1 指定コマンドを第 2 入賞時判定結果指定コマンドということがある。

【 0 1 8 2 】

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 およびスーパー CA 2 - 7 の変動パターン種別については、合算保留記憶数に関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 1 4 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。この実施の形態では、少なくとも非リーチ CA 2 - 1 およびスーパー CA 2 - 7 の変動パターン種別（非リーチ CA 2 - 2 および非リーチ CA 2 - 3 の変動パターン種別を含めてもよい。）になると入賞時判定された変動表示に対して予告演出が実行される。また、この実施の形態では、変動パターン種別を特定不能であることを相当する入賞時判定結果指定コマンド（具体的には、保留数が変わると変動パターン種別が変わってしまうことになる判定値範囲に対応する入賞時判定結果指定コマンド：入賞時判定結果 9 指定コマンド ~ 入賞時判定結果 1 4 指定コマンド、および入賞時判定結果 2 9 指定コマンド ~ 入賞時判定結果 3 4 指定コマンド）が送信されるが、変動パターン種別を特定不能であることを示す入賞時判定結果指定コマンドを送信しないようにしてもよい。その場合には、CPU 5 6 は、入賞時判定処理において、合算保留記憶数に応じて、変動パターン種別が非リーチになるのか、ノーマルリーチになるのかを判定する。また、CPU 5 6 は、予告演出の対象になる変動パターン種別になると判定したときにのみ入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにしてもよい。

30

40

【 0 1 8 3 】

また、この実施の形態では、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時と第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時とで共通の MODE データが「9 5（H）」である入賞時判定結果指定コマンドを送信するが、第 1 始動入賞口 1 3 への始動入賞時と第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞時とで入賞時判定結果指定コマンドの MODE データを異ならせてもよい。例えば、

50

第1始動入賞口13への始動入賞時には、MODEデータが「95(H)」である入賞時結果指定コマンドを送信し、第2始動入賞口14への始動入賞時には、MODEデータが「96(H)」である入賞時結果指定コマンドを送信する。その場合に、第1始動入賞口13への始動入賞時であるか第2始動入賞口14への始動入賞時であるかに関わらず、いずれの遊技状態であるかと、特別図柄や飾り図柄の表示結果がいずれの表示結果になるかと、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とに応じて、共通のEXTデータを含む入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにしてもよい。

【0184】

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18~図21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。

【0185】

例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、始動入賞があり第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおいて特別図柄の可変表示が開始される度に、飾り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。

【0186】

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

【0187】

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

【0188】

図22および図23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、第1始動口スイッチ通過処理を実行する(ステップS311, S312)。また、CPU56は、第2始動入賞口14に遊技球が入賞したことを検出するための第2始動口スイッチ14aがオンしていたら、すなわち第2始動入賞口14への始動入賞が発生していたら、第2始動口スイッチ通過処理を実行する(ステップS313, S314)。そして、ステップS300~S310のうちのいずれかの処理を行う。第1始動入賞口スイッチ13aまたは第2始動口スイッチ14aがオンしていない場合には、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。

【 0 1 8 9 】

ステップ S 3 0 0 ~ S 3 1 0 の処理は、以下のような処理である。

【 0 1 9 0 】

特別図柄通常処理（ステップ S 3 0 0）：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 5 6 0 は、特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数（合算保留記憶数）を確認する。保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数は合算保留記憶数カウンタのカウント値により確認できる。また、合算保留記憶数カウンタのカウント値が 0 でなければ、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示の表示結果を大当たりとするか否かを決定する。大当たりとする場合には大当たりフラグをセットする。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 1 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。

10

【 0 1 9 1 】

変動パターン設定処理（ステップ S 3 0 1）：特別図柄プロセスフラグの値が 1 であるときに実行される。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変動時間（可変表示時間：可変表示を開始してから表示結果を導出表示（停止表示）するまでの時間）を特別図柄の可変表示の変動時間とすることに決定する。また、特別図柄の変動時間を計測する変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 2 に対応した値（この例では 2）に更新する。

20

【 0 1 9 2 】

表示結果指定コマンド送信処理（ステップ S 3 0 2）：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 1 0 0 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 S 3 0 3 に対応した値（この例では 3）に更新する。

【 0 1 9 3 】

特別図柄変動中処理（ステップ S 3 0 3）：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 S 3 0 1 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 1 0 0 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 S 3 0 4 に対応した値（この例では 4）に更新する。

30

【 0 1 9 4 】

特別図柄停止処理（ステップ S 3 0 4）：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 S 3 0 5 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 S 3 0 8 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 S 3 0 0 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、ステップ S 2 2 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

【 0 1 9 5 】

大入賞口開放前処理（ステップ S 3 0 5）：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 2 1 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 S 3 0 6 に対応した値（この例では 6）に更新する。なお、大入賞口開放前処理は

50

各ラウンド毎に実行されるが、第1ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当り遊技を開始する処理でもある。

【0196】

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。大当り遊技状態中のラウンド表示の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御や大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS305に対応した値（この例では5）に更新する。また、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS307に対応した値（この例では7）に更新する。

10

【0197】

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

【0198】

小当り開放前処理（ステップS308）：特別図柄プロセスフラグの値が8であるときに実行される。小当り開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS309に対応した値（この例では9）に更新する。なお、小当り開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第1ラウンドを開始場合には、小当り開放前処理は小当り遊技を開始する処理でもある。

20

【0199】

小当り開放中処理（ステップS309）：特別図柄プロセスフラグの値が9であるときに実行される。大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS308に対応した値（この例では8）に更新する。また、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS310に対応した値（この例では10（10進数））に更新する。

30

【0200】

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

【0201】

図24は、ステップS312の第1始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。図25は、ステップS314の第2始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

40

【0202】

図24を参照して第1始動口スイッチ通過処理について説明する。第1始動口スイッチ13aがオン状態の場合に実行される第1始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、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S211A）。第1保留記憶数が上限値に達している場合には、処理を終了する。

【0203】

第1保留記憶数が上限値に達していない場合には、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS212A）とともに、合算保留記憶数をカウントするた

50

めの合算保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS213A)。次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファ(図26参照)における保存領域に格納する処理を実行する(ステップS214A)。なお、ステップS214Aの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR(大当り判定用乱数)や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム3)が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を第1始動口スイッチ通過処理(始動入賞時)において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第1特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、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。

10

【0204】

図26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26に示すように、第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。この実施の形態では、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数であるランダムR(大当り判定用乱数)や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム3)が記憶される。なお、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファは、RAM55に形成されている。

20

【0205】

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を始動入賞時にあらかじめ判定する入賞時判定処理を実行する(ステップS217A)。そして、入賞時判定処理の判定結果にもとづいて入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS218A)。

【0206】

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。

30

【0207】

なお、この実施の形態において、大当り遊技状態(特定遊技状態)とは、大当りを開始することが報知されてから、所定数のラウンド(2ラウンド、15ラウンドまたは16ラウンド)にわたって大入賞口が開放する制御が行われ、最終ラウンドの大入賞口の開放を終了して大当りを終了することが報知されるまでの状態である。具体的には、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放前処理(ステップS305)から大当り終了処理(ステップS307)までの処理が実行されている状態である。

40

【0208】

次に、図25を参照して第2始動口スイッチ通過処理について説明する。第2始動口スイッチ14aがオン状態の場合に実行される第2始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か(具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否か)を確認する(ステップS211B)。第2保留記憶数が上限値に達している場合には、処理を終了する。

【0209】

第2保留記憶数が上限値に達していない場合には、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS212B)とともに、合算保留記憶数をカウントするた

50

めの合算保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS213B)。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26参照)における保存領域に格納する処理を実行する(ステップS214B)。なお、ステップS214B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。また、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を第2始動口スイッチ通過処理(始動入賞時)において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第2特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。また、大当り判定用乱数および大当り種別判定用乱数以外の乱数について、第2保留記憶バッファにおける保存領域に格納される乱数の種類を、第1保留記憶バッファにおける保存領域に格納される乱数の種類と異ならせてもよい。例えば、第2始動口スイッチ14aがオン状態になったときには、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)を第2保留記憶バッファにおける保存領域に格納しない。そのように制御する場合には、第2保留記憶バッファとして要求されるメモリ領域が削減される。

10

【0210】

次いで、CPU56は、入賞時判定処理を実行する(ステップS217B)。そして、入賞時判定処理の判定結果にもとづいて入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS218B)。

20

【0211】

図27は、ステップS217A、S217Bの入賞時判定処理を示すフローチャートである。

【0212】

この実施の形態では、特別図柄および飾り図柄の変動を開始するタイミングで、特別図柄通常処理において大当りや小当りとするか否か、大当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、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も、その始動入賞にもとづく変動表示が開始される前に、図27に示す入賞時判定処理を実行することによって、あらかじめ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かを確認する。すなわち、飾り図柄の変動表示が実行されるより前にあらかじめ変動パターン種別を判定し、入賞時の判定結果にもとづいて、演出制御用マイクロコンピュータ100によって大当りやスーパーリーチになることを予告する予告演出を実行する。

30

【0213】

入賞時判定処理では、CPU56は、まず、ステップS214A、S214Bで抽出した大当り判定用乱数(ランダムR)と図9(A)の左欄に示す通常時の大当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する(ステップS220)。ステップS220で大当り判定用乱数(ランダムR)が通常時の大当り判定値と一致しないことを確認した場合には、CPU56は、遊技状態が確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS221)。確変フラグがセットされている場合には、ステップS214A、S214Bの処理で抽出した大当り判定用乱数(ランダムR)と図9(A)の右欄に示す確変時の大当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する(ステップS222)。なお、始動入賞時にステップS221で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にステップS221で確変状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している(例えば、変動開始前に確変大当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

40

50

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（図29におけるステップS61参照）とは、必ずしも一致するとは限らない。

【0214】

大当たり判定用乱数（ランダムR）がいずれかの大当たり判定値と一致する場合には、CPU56は、ステップS214A、S214Bで抽出し保留記憶バッファに保存した大当たり種別判定用乱数（ランダム1）にもとづいて当たりの種別を判定する（ステップS224）。ステップS224では、CPU56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合（図24に示す第1始動口スイッチ通過処理で入賞時判定処理（ステップS217A）を実行している場合）には、図10（A）に示す大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）を用いて大当たり種別が「2R確変大当たり」（突然確変大当たり）、「16R確変A大当たり」、「16R確変B大当たり」、「16R確変C大当たり」、「15R確変大当たり」または「15R非確変大当たり」（通常大当たり）になるかを判定する。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合（図25に示す第2始動口スイッチ通過処理で入賞時判定処理（ステップS217B）を実行している場合）には、図10（B）に示す大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）を用いて大当たり種別が「16R確変A大当たり」、「16R確変B大当たり」、「16R確変C大当たり」、「15R確変大当たり」または「15R非確変大当たり」（通常大当たり）になるかを判定する。そして、ステップS230に移行する。

10

【0215】

大当たり判定用乱数（ランダムR）が確変時の大当たり判定値とも一致しない場合には、CPU56は、ステップS214A、S214Bの処理で抽出した大当たり判定用乱数（ランダムR）と図9（B）、（C）に示す小当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップS225）。この場合、CPU56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合（図24に示す第1始動口スイッチ通過処理で入賞時判定処理（ステップS217A）を実行している場合）には、図9（B）に示す小当たり判定テーブル（第1特別図柄用）に設定されている小当たり判定値と一致するか否かを判定する。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合（図25に示す第2始動口スイッチ通過処理で入賞時判定処理（ステップS217B）を実行している場合）には、図9（C）に示す小当たり判定テーブル（第2特別図柄用）に設定されている小当たり判定値と一致するか否かを判定する。なお、図9（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）における判定値と小当たり判定テーブル（第2特別図柄用）とにおいて、共通する判定値が含まれているので（54000～54022）、CPU56は、ステップS225の処理で、ランダムRの値が共通する判定値のいずれかに一致するか否か判定し、その後、第1始動口スイッチ通過処理で入賞時判定処理（ステップS217A）を実行している場合には、ランダムRの値が共通でない判定値（54023～54217）に一致するか否か判定するようにしてもよい。そして、ステップS230に移行する。

20

30

【0216】

大当たり判定用乱数（ランダムR）が小当たり判定値に一致しない場合には、CPU56は、現在の遊技状態を判定する処理を行う（ステップS226）。この実施の形態では、CPU56は、ステップS226において、遊技状態が確変状態または時短状態であるか否か（具体的には、時短フラグがセットされているか否か）を判定する。なお、始動入賞時にステップS226で確変状態や時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にステップS226で確変状態や時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している（例えば、変動開始前に確変大当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。すなわち、始動入賞時にステップS226の処理で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態（図29におけるステップS61参照）とは、必ずしも一致するとは限らない。

40

【0217】

そして、CPU56は、ステップS226の判定結果に応じて、はずれ用の各閾値を設

50

定する（ステップS227）。CPU56は、閾値より大きいかなかを判定することによって、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し、図20～図21に示す入賞時判定結果指定コマンドに設定するEXTデータの値を決定する。

【0218】

例えば、CPU56は、遊技状態が確変状態または時短状態であると判定した場合には閾値219を設定する。この場合、CPU56は、ステップS228の処理で、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）には第1始動入賞口13に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータとして「10（H）」を設定すると判定し、第2始動入賞口14に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータとして「30（H）」を設定すると判定する（図20，図21参照）。また、閾値219以下でない場合（すなわち、220～251である場合）には第1始動入賞口13に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータとして「11（H）」を設定すると判定し、第2始動入賞口14に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータとして「31（H）」を設定すると判定する（図20，図21参照）。

【0219】

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、ステップS228の処理で、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）には第1始動入賞口13に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータとして「08（H）」を設定すると判定し、第2始動入賞口14に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータとして「28（H）」を設定すると判定する（図20，図21参照）。また、閾値89以下である場合（すなわち、80～89である場合）には第1始動入賞口13に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータとして「09（H）」を設定すると判定し、第2始動入賞口14に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータとして「29（H）」を設定すると判定する（図20，図21参照）。また、閾値99以下である場合（すなわち、90～99である場合）には第1始動入賞口13に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータとして「0A（H）」を設定すると判定し、第2始動入賞口14に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータとして「2A（H）」を設定すると判定する（図20，図21参照）。また、閾値169以下である場合（すなわち、100～169である場合）には第1始動入賞口13に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータとして「0B（H）」を設定すると判定し、第2始動入賞口14に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータとして「2B（H）」を設定すると判定する（図20，図21参照）。また、閾値199以下である場合（すなわち、170～199である場合）には第1始動入賞口13に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータとして「0C（H）」を設定すると判定し、第2始動入賞口14に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータとして「2C（H）」を設定すると判定する（図20，図21参照）。また、閾値214以下である場合（すなわち、200～214である場合）には第1始動入賞口13に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータとして「0D（H）」を設定すると判定し、第2始動入賞口14に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータとして「2D（H）」を設定すると判定する（図20，図21参照）。また、閾値229以下である場合（すなわち、215～229である場合）には第1始動入賞口13に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータとして「0E（H）」を設定すると判定し、第2始動入賞口14に始動入賞した場合であ

10

20

30

40

50

れば入賞時判定結果指定コマンドのE X Tデータとして「2 E (H)」を設定すると判定する(図20, 図21参照)。また、閾値229以下でない場合(すなわち、230~251である場合)には第1始動入賞口13に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのE X Tデータとして「0 F (H)」を設定すると判定し、第2始動入賞口14に始動入賞した場合であれば入賞時判定結果指定コマンドのE X Tデータとして「2 F (H)」を設定すると判定する(図20, 図21参照)。

【0220】

なお、始動入賞時にステップS226の処理で確変状態や時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。従って、始動入賞時にステップS226の処理で確変状態や時短状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している(例えば、変動開始前に確変大当りが発生した場合には通常状態から確変状態に変化している。)場合がある。よって、ステップS226の処理で判定される遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態(図29におけるステップS61参照)とは、必ずしも一致するとは限らない。

10

【0221】

そして、CPU56は、ステップS224, S225, S228の判定結果に応じたE X Tデータを入賞時判定結果指定コマンドに設定する処理を行う(ステップS230)。ステップS230では、CPU56は、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14のいずれに始動入賞したときに入賞時判定を行ったかと、ステップS224, S225, S228の判定結果とに応じて、図20および図21に示す「01 (H)」~「11 (H)」、「21 (H)」~「31 (H)」のいずれかの値を入賞時判定結果指定コマンドのE X Tデータに設定する処理を行う。

20

【0222】

図28および図29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い場合には、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。

30

【0223】

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

【0224】

40

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

【0225】

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

50

に格納する。また、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶数バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM55の乱数バッファ領域に格納する。

【0226】

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

10

【0227】

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保留記憶数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保留記憶数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。

【0228】

よって、各第1保留記憶数(または、各第2保留記憶数)に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数(または、第2保留記憶数)=1, 2, 3, 4の順番と一致している。

20

【0229】

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。

【0230】

特別図柄通常処理では、最初に、第1始動入賞口13を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータすなわち第1特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータ、または第2始動入賞口14を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータすなわち第2特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、ステップ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。

30

【0231】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域からランダムR(大当たり判定用乱数)を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。なお、この場合、CPU56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS214Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS214Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに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9参照)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。

40

【0232】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態(高確率状態)の場合は、遊技状態が非確変状態(通常遊技状態および時短状態)の場合よりも、大当たりに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9(A)の右側の数値が設定されているテーブル)と、大当たり判定値の数が確変大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通

50

常時大当たり判定テーブル（ROM 54における図9（A）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU 56は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行い、遊技状態が通常遊技状態や時短状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU 56は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図9（A）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には（ステップS 61）、ステップS 71に移行する。なお、大当たりとするか否か決定することとは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定することであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定することでもある。

10

【0233】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、確変大当たりまたは突然確変大当たりとすることに決定され、大当たり遊技を終了する処理においてセットされ、大当たりと決定されたときに特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。

【0234】

ステップS 61で、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いことを確認した場合には、CPU 56は、小当たり判定テーブル（図9（B）、（C）参照）を使用して小当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU 56は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図9（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。ランダムRの値が小当たり判定値に一致しない場合には、すなわち、はずれである場合には、ステップS 75に移行する。ステップS 62の処理では、CPU 56は、特別図柄ポインタが示すデータを確認し、特別図柄ポインタが示すデータが「第1」である場合には、図9（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9（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。

20

【0235】

そして、小当たりとすることに決定した場合には（ステップS 62）、CPU 56は、小当たりであることを示す小当たりフラグをセットし（ステップS 63）、ステップS 75に移行する。

30

【0236】

ステップS 71では、CPU 56は、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする。そして、大当たり種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、特別図柄ポインタが示す方の大当たり種別判定テーブルを選択する（ステップS 72）。具体的には、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図10（A）に示す第1特別図柄用の大当たり種別判定用テーブルを選択する。また、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、図10（B）に示す第2特別図柄用の大当たり種別判定用テーブルを選択する。

40

【0237】

次いで、CPU 56は、選択した大当たり種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当たり種別判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応した種別（「2R確変大当たり」（突然確変大当たり）、「16R確変A大当たり」、「16R確変B大当たり」、「16R確変C大当たり」、「15R確変大当たり」または「15R非確変大当たり」（通常大当たり））を大当たりの種別に決定する（ステップS 73）。なお、この場合、CPU 56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS 214Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS 214Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当たり種別判定用乱数を読み出し、大当たり種別の決定を行う。また、この場

50

合に、図10(B)に示すように、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、突然確変大当りは選択されない。

【0238】

また、CPU56は、決定した大当りの種別を示すデータをRAM55における大当り種別バッファに設定する(ステップS74)。例えば、大当り種別が「15R非確変大当り」(通常大当り)である場合には大当り種別を示すデータとして「01」が設定され、大当り種別が「16R確変A大当り」である場合には大当り種別を示すデータとして「02」が設定され、大当り種別が「16R確変B大当り」である場合には大当り種別を示すデータとして「03」が設定され、大当り種別が「16R確変C大当り」である場合には大当り種別を示すデータとして「04」が設定され、大当り種別が「15R確変大当り」である場合には大当り種別を示すデータとして「05」が設定され、「2R確変大当り」(突然確変大当り)である場合には大当り種別を示すデータとして「06」が設定される。

10

【0239】

次いで、CPU56は、特別図柄の停止図柄を決定する(ステップS75)。具体的には、大当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、はずれ図柄である「8」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、大当り図柄である「1」~「6」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「16R確変A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、「16R確変B大当り」に決定した場合には「2」を特別図柄の停止図柄に決定し、「16R確変C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、「15R確変大当り」に決定した場合には「4」を特別図柄の停止図柄に決定し、「15R非確変大当り」(通常大当り)に決定した場合には「5」を特別図柄の停止図柄に決定し、「2R確変大当り」に決定した場合には「6」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、小当り図柄である「7」を特別図柄の停止図柄に決定する。

20

【0240】

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限られない。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。

30

【0241】

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

【0242】

図30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13(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。

40

【0243】

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13(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。

50

【 0 2 4 4 】

小当りフラグもセットされていない場合には、CPU 56 は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 9 5）。なお、時短フラグは、遊技状態を時短状態に移行するとき（確変状態に移行するときを含む）にセットされ、時短状態を終了するときにリセットされる。具体的には、通常大当り、確変大当りまたは突然確変大当りとするに決定され、大当り遊技を終了する処理においてセットされ、時短回数を消化したタイミングや、大当りと決定されたときに特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。時短フラグがセットされている場合には（ステップ S 9 5 の Y）、CPU 56 は、ステップ S 9 9 に移行する。

【 0 2 4 5 】

時短フラグがセットされていない場合には、CPU 56 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 S 9 6）。合算保留記憶数が 3 未満であれば、CPU 56 は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A（図 1 4（A）参照）を選択する（ステップ S 9 7）。そして、ステップ S 1 0 2 に移行する。

【 0 2 4 6 】

合算保留記憶数が 3 以上である場合には、CPU 56 は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 B（図 1 4（B）参照）を選択する（ステップ S 9 8）。そして、ステップ S 1 0 2 に移行する。

【 0 2 4 7 】

時短フラグがセットされている場合には、CPU 56 は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 C（図 1 4（C）参照）を選択する（ステップ S 9 9）。そして、ステップ S 1 0 2 に移行する。

【 0 2 4 8 】

この実施の形態では、ステップ S 9 5 ~ S 9 9 の処理が実行されることによって、合算保留記憶数が 3 以上である場合には、図 1 4（B）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 B が選択される。また、遊技状態が時短状態である場合（確変状態である場合を含む）には、図 1 4（C）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 C が選択される。この場合、ステップ S 1 0 2 の処理で変動パターン種別として非リーチ C A 2 - 3 が決定される場合があり、非リーチ C A 2 - 3 の変動パターン種別が決定された場合には、ステップ S 1 0 5 の処理で変動パターンとして短縮変動の非リーチ P A 1 - 2 が決定される（図 1 7 参照）。従って、この実施の形態では、遊技状態が時短状態である場合（確変状態である場合を含む）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、時短状態で用いる短縮変動用の変動パターン種別判定テーブル（図 1 4（C）参照）と、保留記憶数にもとづく短縮変動用の変動パターン種別判定テーブル（図 1 4（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。

【 0 2 4 9 】

なお、この実施の形態では、遊技状態が時短状態である場合であっても、合算保留記憶数がほぼ 0 である場合（例えば、0 であるか、0 または 1 である場合）には、短縮変動の変動表示を行わないようにしてもよい。この場合、例えば、CPU 56 は、ステップ S 9 5 で時短フラグがセットされていると判定したときに、合算保留記憶数がほぼ 0 であるか否かを確認し、合算保留記憶数がほぼ 0 であれば、はずれ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A（図 1 4（A）参照）を選択するようにしてもよい。

【 0 2 5 0 】

次いで、CPU 56 は、乱数バッファ領域（第 1 保留記憶バッファまたは第 2 保留記憶バッファ）からランダム 2（変動パターン種別判定用乱数）を読み出し、ステップ S 9 2

10

20

30

40

50

、S 9 4、S 9 7、S 9 8またはS 9 9の処理で選択したテーブルを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップS 1 0 2）。

【0 2 5 1】

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

10

【0 2 5 2】

次いで、C P U 5 6は、特別図柄ポインタが示す方の図柄変動指定コマンドを、演出制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 0 6）。具体的には、C P U 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図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。また、C P U 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図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。また、C P U 5 6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1 0 0に送信する制御を行う（ステップS 1 0 7）。

20

【0 2 5 3】

次に、C P U 5 6は、R A M 5 5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S 1 0 8）。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S 3 0 2）に対応した値に更新する（ステップS 1 0 9）。

【0 2 5 4】

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S 9 5～S 9 9、S 1 0 2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1 4に示す非リーチC A 2 - 1～非リーチC A 2 - 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1 4に示すノーマルC A 2 - 4～ノーマルC A 2 - 6、スーパーC A 2 - 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。

30

【0 2 5 5】

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。

40

【0 2 5 6】

図3 1は、表示結果指定コマンド送信処理（ステップS 3 0 2）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、C P U 5 6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8指定のいずれかの演出制御コマンド（図1 8参照）を送信する制御を行う。具体的には、C P U 5 6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S 1 1 0）。セットされていない場合には、ステップS 1 1 6に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当

50

りの種別が通常大当りであるときには、表示結果 2 指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 1 1 1，S 1 1 2）。なお、通常大当りであるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップ S 7 4 で大当り種別バッファに設定されたデータが「0 1」であるか否かを確認することによって判定できる。また、CPU 5 6 は、大当りの種別が 1 6 確変 A 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 S 1 1 3 A，S 1 1 4 A）。大当りの種別が 1 6 R 確変 B 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 S 1 1 3 B，S 1 1 4 B）。大当りの種別が 1 6 R 確変 C 大当りであるときには、表示結果 5 指定コマンドを送信する制御を行い（ステップ S 1 1 3 C，S 1 1 4 C）、大当りの種別が 1 5 R 確変大当りであるときには、表示結果 6 指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 1 1 3 D，S 1 1 4 D）。なお、1 6 確変 A 大当りであるのか 1 6 確変 B 大当りであるのか 1 6 確変 C 大当りであるのか 1 5 R 確変大当りであるのかは、具体的には、特別図柄通常処理のステップ S 7 4 で大当り種別バッファに設定されたデータが「0 2」～「0 5」のいずれかであるか否かを確認することによって判定できる。また、確変大当りおよび通常大当りのいずれでもないときには（すなわち、突然確変大当りであるときには）、CPU 5 6 は、表示結果 7 指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 1 1 5）。

10

【0 2 5 7】

ステップ S 1 1 6 では、CPU 5 6 は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する。小当りフラグがセットされている場合には、CPU 5 6 は、表示結果 8 指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 1 1 7）。小当りフラグもセットされていないときは、すなわち、い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 1 8）。

20

【0 2 5 8】

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 9）。ステップ S 1 1 9 では、CPU 5 6 は、特別図柄ポインタに「第 1」を示す値が設定されている場合には、第 1 保留記憶数減算指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第 2」を示す値が設定されている場合には、第 2 保留記憶数減算指定コマンドを送信する制御を行う。

【0 2 5 9】

また、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 0）。

30

【0 2 6 0】

図 3 2 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップ S 3 0 3）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、CPU 5 6 は、変動時間タイマを 1 減算し（ステップ S 1 2 5）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ S 1 2 6）、特別図柄の変動を終了させ、第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b に停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップ S 1 2 7）。なお、特別図柄ポインタに「第 1」を示すデータが設定されている場合には第 1 特別図柄表示器 8 a での第 1 特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第 2」を示すデータが設定されている場合には第 2 特別図柄表示器 8 b での第 2 特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 1 2 8）。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 2 9）。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。

40

【0 2 6 1】

図 3 3 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 3）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU 5 6 は、セットされている場合には、確変状態であることを示す確変

50

フラグ、および時短状態であることを示す時短フラグをリセットし（ステップS 1 3 4）、演出制御用マイクロコンピュータ100に大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 3 5）。具体的には、大当りの種別が通常大当りである場合には大当り開始1指定コマンドを送信する。大当りの種別が確変大当りである場合には大当り開始2指定コマンドを送信する。大当りの種別が突然確変大当りである場合には突確大当り/小当り開始指定コマンドを送信する。なお、大当りの種別が通常大当り、確変大当りまたは突然確変大当りのいずれであるかは、RAM55に記憶されている大当り種別を示すデータ（大当り種別バッファに記憶されているデータ）にもとづいて判定される。

【0262】

また、大入賞口制御タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS 1 3 6）。また、ラウンド計数用カウンタにラウンド数をセットする（ステップS 1 3 7）。また、ラウンド中開放数カウンタに0をセットする（ステップS 1 3 8）。すなわち、ラウンド中開放数カウンタの内容をクリアする。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S 3 0 5）に対応した値に更新する（ステップS 1 3 9）。

【0263】

大当りフラグがセットされていない場合には、CPU56は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 1 4 0）。セットされている場合には、ステップS 1 4 7に移行する。確変フラグがセットされていない場合には、CPU56は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 1 4 1）。セットされていない場合には、ステップS 1 4 7に移行する。時短フラグがセットされている場合には（すなわち、確変状態をとまなわず、時短状態にのみ制御されている場合には）、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタの値を-1する（ステップS 1 4 2）。そして、CPU56は、減算後の時短回数カウンタの値が0になった場合には（ステップS 1 4 4）、時短フラグをリセットする（ステップS 1 4 5）。また、CPU56は、低確率低ベース指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 4 6）。

【0264】

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S 1 4 7）。小当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に突確大当り/小当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 4 8）。また、大入賞口制御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S 1 4 9）。また、ラウンド計数用カウンタにラウンド数である2をセットする（ステップS 1 5 0）。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S 3 0 8）に対応した値に更新する（ステップS 1 5 1）。

【0265】

小当りフラグがセットされていない場合には、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S 3 0 0）に対応した値に更新する（ステップS 1 5 2）。

【0266】

図34は、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放前処理（ステップS 3 0 5）を示すフローチャートである。大入賞口開放前処理において、CPU56は、大入賞口制御タイマの値を-1する（ステップS 4 0 1）。そして、大入賞口制御タイマの値が0であるか否かを確認し（ステップS 4 0 2）、大入賞口制御タイマの値が0になっていなければ、ステップS 4 1 1に移行する。

【0267】

大入賞口制御タイマの値が0になっている場合には、CPU56は、大入賞口（特別可変入賞球装置20）を開放する制御を行う（ステップS 4 0 3）。そして、ラウンド中開放数カウンタの値が0であるか否かを確認する（ステップS 4 0 4）。ラウンド中開放数カ

10

20

30

40

50

ウンタの値が0である場合には、現時点がラウンドの開放前であることを意味しているので、ラウンド中開放数カウンタに、1ラウンドの開放回数（1、2または3）をセットする（ステップS405）。また、ラウンド計数用カウンタの値を-1する（ステップS406）。そして、CPU56は、大入賞口の開放中（ラウンド中）におけるラウンド数に応じた表示状態を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A1XX（H））を演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS407）。なお、CPU56は、現在のラウンド数を、大当り遊技中のラウンド数をカウントするためのラウンド計数用カウンタの値を確認することにより認識する。

【0268】

なお、CPU56は、ステップS405の処理で、大当り種別が「16R確変A大当り」である場合に3をセットし、「16R確変B大当り」である場合に2をセットする（図11参照）。その他の場合には、1をセットする。

【0269】

ラウンド中開放数カウンタの値が0でない場合には、現時点がラウンドの開始前ではなく、ラウンド中における複数回の入賞口の開放の間の閉鎖期間が終了したときであることを意味しているので、ステップS405～S407の処理を実行しない。

【0270】

次いで、CPU56は、大入賞口制御タイマに、大入賞口が開放可能な最大時間（大入賞口開放時間）に応じた値を設定する（ステップS408）。大入賞口開放時間は、0.5秒、5秒または29秒である（図11参照）。そして、特別図柄プロセスフラグの値をステップ大入賞口開放中処理（ステップS306）に応じた値に更新する（ステップS409）。

【0271】

ステップS411では、CPU56は、ラウンド中の閉鎖（例えば、1ラウンド中に大入賞口が3回開放する場合に、1回目の開放と2回目の開放の間、または2回目の開放と3回目の開放の間）であるか否か確認する。なお、ラウンド中の閉鎖でない場合は、ラウンド間のインターバル期間であるときである。ラウンド中の閉鎖である場合には、CPU56は、カウントスイッチ23がオンしたか否か確認し（ステップS412）、カウントスイッチ23がオンしていなければ、処理を終了する。カウントスイッチ23がオンした場合には、大入賞口への遊技球の入賞個数をカウントするための入賞個数カウンタの値を+1する（ステップS413）。そして、CPU56は、入賞個数カウンタの値が所定数（例えば10）になっているか否か確認する（ステップS414）。入賞個数カウンタの値が所定数になっていなければ、処理を終了する。入賞個数カウンタの値が所定数になった場合には、ステップS450（図36参照）に移行する。なお、入賞個数カウンタの値が所定数になった場合に、大入賞口タイマに1をセットした後、ステップS409に移行するようにしてもよい。その場合、大入賞口タイマに1がセットされた場合には、図35および図36に示す大入賞口開放中処理で直ちに大入賞口タイマの値が0になり（ステップS430、S431参照）、ラウンドを終了させるための処理が実行される。なお、ステップS411の処理では、CPU56は、ラウンド中開放数カウンタの値が0であるか否かによって、ラウンド中の閉鎖であるか否か判定できるが、大入賞口開放中処理において、ラウンド中開放数カウンタの値を-1したときにラウンド中開放数カウンタの値が0でないときにラウンド中の閉鎖を示すフラグをセットし、ステップS411の処理で、そのフラグにもとづいてラウンド中の閉鎖であるか否か判定してもよい。その場合には、大入賞口開放中処理に移行するときに（例えば、ステップS403の処理で）、そのフラグをリセットする。

【0272】

図35および図36は、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放中処理（ステップS306）を示すフローチャートである。大入賞口開放中処理において、CPU56は、大入賞口制御タイマの値を-1する（ステップS430）。

【0273】

10

20

30

40

50

そして、CPU56は、大入賞口制御タイマの値が0になったか否か確認する（ステップS431）。大入賞口制御タイマの値が0になっていないときは、カウントスイッチ23がオンしたか否か確認し（ステップS432）、カウントスイッチ23がオンしていなければ、処理を終了する。カウントスイッチ23がオンした場合には、大入賞口への遊技球の入賞個数をカウントするための入賞個数カウンタの値を+1する（ステップS433）。そして、CPU56は、入賞個数カウンタの値が所定数（例えば10）になっているか否か確認する（ステップS434）。入賞個数カウンタの値が所定数になっていなければ、処理を終了する。なお、S431とS432の判定順は逆でもよい。

【0274】

入賞個数カウンタの値が所定数になっているときには、CPU56は、ソレノイド21を駆動して大入賞口を閉鎖する制御を行う（ステップS435）。そして、ステップS450に移行する。

【0275】

大入賞口制御タイマの値が0になっている場合には（ステップS431）、ソレノイド21を駆動して大入賞口を閉鎖する制御を行う（ステップS441）。そして、ラウンド中開放数カウンタの値を-1する（ステップS442）。ラウンド中開放数カウンタの値が0になったときには（ステップS443）、ラウンドにおける全ての回の大入賞口の開放が終了したことになり、ステップS450に移行する。

【0276】

ラウンド中開放数カウンタの値が0になっていない場合には、1ラウンドにおける大入賞口の複数回の開放間の閉鎖時間に相当する値を大入賞口制御タイマに設定する（ステップS444）。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）に応じた値に更新する（ステップS445）。

【0277】

ステップS450では、CPU56は、入賞個数カウンタの値をクリアする（0にする）。また、ラウンド中開放数カウンタの値を0にしておく（ステップS450B）。次いで、CPU56は、ラウンド計数用カウンタの値を確認する（ステップS451）。ラウンド計数用カウンタの値が0でない場合には、CPU56は、大入賞口の開放後（ラウンドの終了後）におけるラウンド数に応じた表示状態を指定する大入賞口開放後指定コマンド（A2XX（H））を演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS452）。

【0278】

そして、大入賞口制御タイマに、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始するまでの時間（インターバル期間）に相当する値を設定し（ステップS453）、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）に応じた値に更新する（ステップS454）。インターバル期間は、例えば5秒であるが、突然確変大当りの場合には15R大当りや16R大当りの場合よりも短い期間にしてもよい。

【0279】

ラウンド計数用カウンタの値が0である場合には、CPU56は、大当たり種別を示すデータが突然確変大当りを示すデータであるときに、突確大当り/小当り終了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S455、S459）。そして、ステップS460に移行する。CPU56は、大当たり種別を示すデータが突然確変大当りを示すデータでない場合に、大当たり種別が通常大当りであるときには、大当たり終了指定1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S456、S457）。そして、ステップS460に移行する。大当たり種別が通常大当りでないときには、大当たり終了2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S458）。そして、ステップS460に移行する。

【0280】

ステップS460では、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり終了処理

10

20

30

40

50

(ステップS 3 0 7) に応じた値に更新する。

【0 2 8 1】

図37は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理(ステップS 3 0 7)を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU 56は、大当り終了表示タイムが設定されているか否か確認し(ステップS 1 6 0)、大当り終了表示タイムが設定されている場合には、ステップS 1 6 4に移行する。大当り終了表示タイムが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし(ステップS 1 6 1)、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS 1 6 2)。ここで、通常大当りであった場合には大当り終了1指定コマンドを送信し、確変大当りであった場合には大当り終了2指定コマンドを送信し、突然確変大当りであった場合には突確大当り/小当り終了指定コマンドを送信する。そして、大当り終了表示タイムに、画像表示装置9において大当り終了表示が行われている時間(大当り終了表示時間)に対応する表示時間に相当する値を設定し(ステップS 1 6 3)、処理を終了する。

10

【0 2 8 2】

ステップS 1 6 4では、大当り終了表示タイムの値を1減算する。そして、CPU 56は、大当り終了表示タイムの値が0になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する(ステップS 1 6 5)。経過していない場合には処理を終了する。

【0 2 8 3】

大当り終了表示時間を経過している場合には、CPU 56は、大当りの種別が確変大当りまたは突然確変大当りであるか否かを確認する(ステップS 1 6 6)。なお、確変大当りまたは突然確変大当りであるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS 7 4の処理で大当り種別バッファに設定されたデータが「0 2」~「0 6」であるか否かを確認することによって判定できる。確変大当りおよび突然確変大当りのいずれでもなければ(すなわち、通常大当りであれば)、CPU 56は、時短回数をカウントするための時短回数カウンタに所定回数(例えば、1 0 0)をセットする(ステップS 1 6 7)。そして、ステップS 1 7 1に移行する。

20

【0 2 8 4】

確変大当りまたは突然確変大当りであれば、CPU 56は、確変フラグをセットして遊技状態を確変状態に移行させる(ステップS 1 6 8)。そして、ステップS 1 7 1に移行する。

30

【0 2 8 5】

ステップS 1 7 1では、CPU 56は、大当りの種別が確変大当りまたは通常大当たりであるか否かを確認する。大当りの種別が確変大当りまたは通常大当たりである場合には、時短フラグをセットする(ステップS 1 7 2)。大当りの種別が確変大当りおよび通常大当たりでない場合(突然確変大当りである場合)には、時短フラグをリセットする(ステップS 1 7 3)。このような制御によって、突然確変大当りにもとづく大当り遊技が終了したときに時短状態に移行させる制御は実行されない。

【0 2 8 6】

なお、この実施の形態では、時短フラグは、可変入賞球装置15の開放時間を長くしたり開放回数を増加させたりするか否かを判定するためにも用いられる。この場合、具体的には、CPU 56は、普通図柄プロセス処理(ステップS 2 7参照)において、普通図柄の変動表示結果が当たりとなったときに、時短フラグがセットされているか否かを確認し、セットされている場合には、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、時短フラグは、特別図柄の変動時間を短縮するか否かを判定するために用いられる。また、CPU 56は、普通図柄プロセス処理(ステップS 2 7参照)において、時短フラグがセットされている場合には、時短フラグがセットされていない場合に比べて、普通図柄の変動表示結果を当りにするか否かの抽選における当り確率(当りに決定する割合)を高くする。

40

【0 2 8 7】

50

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S174）。ステップS174では、CPU56は、確変状態であることを示す確変フラグおよび時短状態であることを示す時短フラグがセットされている場合には、高確率高ベース指定コマンドを送信する制御を行う。確変フラグがセットされていない場合に、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているときには、低確率高ベース指定コマンドを送信する制御を行う。確変フラグがセットされているが時短フラグがセットされていない場合には、高確率低ベース指定コマンドを送信する制御を行う。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、特別図柄の変動終了時（図33におけるステップS146参照）または大当り遊技の終了時に背景指定コマンドを送信する制御を行うが、そのような制御に代

10

【0288】

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S175）。

【0289】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図38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、2ms）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップS701）。その後、演出制御用CPU101は、所定の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乱数更新処理を実行する（ステップS702）。そして、タイマ割込フラグの監視（ステップS703）を行う。タイマ割込フラグがセットされていない場合には、ステップS702に移行する。なお、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。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S704）、ステップS705～S706の演出制御処理を実行する。

20

30

【0290】

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S705）。

【0291】

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S706）。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の表示制御等の演出制御を実行する。その後、ステップS702に移行する。

【0292】

40

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、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（RAMに形成されている。）に保存されている。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。コマンド解析処理では、演出制御用CPU101が、コマンド受信バッファに保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図18および図19参照）であるのか解析する。

【0293】

図39～図43は、コマンド解析処理（ステップS705）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

50

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。

【0294】

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。

10

【0295】

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)。

【0296】

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、表示結果指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS618A)。また、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8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S618B)。

20

【0297】

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)。

【0298】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始1指定コマンドまたは大当たり開始2指定コマンドであれば(ステップS621)、演出制御用CPU101は、大当たり開始1指定コマンド受信フラグまたは大当たり開始2指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS622)。

30

【0299】

受信した演出制御コマンドが突確大当たり/小当たり開始指定コマンドであれば(ステップS623)、演出制御用CPU101は、突確大当たり/小当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS624)。

【0300】

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)。

【0301】

40

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飾り図柄の初期表示が含まれる。

【0302】

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う(ステップS634)。

【0303】

受信した演出制御コマンドが大当たり終了1指定コマンドであれば(ステップS641)

50

、演出制御用CPU101は、大当り終了1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大当り終了2指定コマンドであれば（ステップS643）、演出制御用CPU101は、大当り終了2指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS644）。受信した演出制御コマンドが突確大当りノ小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、突確大当りノ小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）。

【0304】

受信した演出制御コマンドが第1入賞時判定結果指定コマンド（入賞時判定結果1指定コマンド～入賞時判定結果11指定コマンドのいずれか）であれば（ステップS651）、演出制御用CPU101は、受信した第1入賞時判定結果指定コマンドに応じた入賞時判定結果を第1入賞時判定結果記憶バッファに保存する（ステップS652）。そして、第1入賞時判定結果指定コマンドを受信したことを示す第1入賞時判定結果指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS653）。また、第1保留記憶数保存領域に格納する第1保留記憶数の値を1加算する（ステップS654）。さらに、演出制御用CPU101は、更新後の第1保留記憶数に従って、第1保留記憶数表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を更新する（ステップS655）。すなわち、表示される画像（例えば、丸印）の数を1増やす。

10

【0305】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップS656）、演出制御用CPU101は、第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数の値を1減算する（ステップS657）。また、演出制御用CPU101は、更新後の第1保留記憶数に従って、第1保留記憶数表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を更新する（ステップS658）。すなわち、第1保留記憶数表示部18cに表示されている画像（例えば、丸印）の数を1減らす。具体的には、表示されている画像のうち例えば最左の画像が消去され、他の画像が左側に移動される。

20

【0306】

受信した演出制御コマンドが第2入賞時判定結果指定コマンド（入賞時判定結果21指定コマンド～入賞時判定結果31指定コマンドのいずれか）であれば（ステップS661）、演出制御用CPU101は、受信した第2入賞時判定結果指定コマンドに応じた入賞時判定結果を第2入賞時判定結果記憶バッファに保存する（ステップS662）。そして、第2入賞時判定結果指定コマンドを受信したことを示す第2入賞時判定結果指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS663）。また、第2保留記憶数保存領域に格納する第2保留記憶数の値を1加算する（ステップS664）。さらに、演出制御用CPU101は、更新後の第2保留記憶数に従って、第2保留記憶数表示部18dにおける第2保留記憶数の表示を更新する（ステップS665）。すなわち、表示される画像（例えば、丸印）の数を1増やす。

30

【0307】

なお、演出制御用CPU101は、第2保留記憶数表示部18dにおける第2保留記憶数の表示の色（例えば、赤色）を、第1保留記憶数表示部18cにおける第1保留記憶数の表示の色（例えば、青色）と異ならせる。

40

【0308】

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップS666）、演出制御用CPU101は、第2保留記憶数保存領域に格納されている第2保留記憶数の値を1減算する（ステップS667）。また、演出制御用CPU101は、更新後の第2保留記憶数に従って、第2保留記憶数表示部18dにおける第2保留記憶数の表示を更新する（ステップS668）。すなわち、第2保留記憶数表示部18dに表示されている画像（例えば、丸印）の数を1減らす。具体的には、表示されている画像のうち例えば最左の画像が消去され、他の画像が左側に移動される。

【0309】

受信した演出制御コマンドが低確率低ベース指定コマンドであれば（ステップS671

50

）、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に表示される背景画面を通常状態で低ベース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S672）。また、演出制御用CPU101は、遊技状態が確変状態であることを示す確変状態フラグがセットされている場合には確変状態フラグをリセットし（ステップS673）、遊技状態が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ベースフラグをリセットする（ステップS674）。

【0310】

受信した演出制御コマンドが高確率高ベース指定コマンドであれば（ステップS675）、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に表示される背景画面を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S676）。また、演出制御用CPU101は、確変状態フラグをセットし（ステップS677）、高ベースフラグをセットする（ステップS678）。

10

【0311】

受信した演出制御コマンドが高確率低ベース指定コマンドであれば（ステップS681）、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に表示される背景画面を小当り遊技後の状態における背景画面と同じ背景画面（例えば、緑色の表示色の背景画面）に変更する（ステップS682）。また、演出制御用CPU101は、確変状態フラグをセットし（ステップS683）、高ベースフラグをリセットする（ステップS684）。

【0312】

受信した演出制御コマンドが低確率高ベース指定コマンドであれば（ステップS685）、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に表示される背景画面を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S686）。なお、ステップS686の処理では、ステップS676の処理による背景画像と異なる背景画像を表示するようにしてもよい。また、演出制御用CPU101は、確変状態フラグがセットされている場合には確変状態フラグをリセットし（ステップS687）、高ベースフラグをセットする（ステップS688）。

20

【0313】

また、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S691）、演出制御用CPU101は、受信した大入賞口開放中指定コマンドの2バイト目のデータ（EXTデータ：ラウンド数を示す）をRAMにおける開放回数記憶領域に保存する（ステップS692）。そして、演出制御用CPU101は、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指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS693）。

30

【0314】

また、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S695）、演出制御用CPU101は、大入賞口開放後指定コマンドを受信したことを示す大入賞口開放後指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS696）。

【0315】

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S699）。そして、ステップS611に移行する。

40

【0316】

図44は、入賞時判定結果を保存する領域（入賞時判定結果記憶バッファ）の構成例を示す説明図である。図44に示すように、この実施の形態では、第1始動入賞口13への始動入賞時の入賞時判定結果（入賞時判定結果1指定コマンド～入賞時判定結果11指定コマンドによる。）を保存する第1入賞時判定結果記憶バッファと、第2始動入賞口14への始動入賞時の入賞時判定結果（入賞時判定結果21指定コマンド～入賞時判定結果31指定コマンドによる。）を保存する第2入賞時判定結果記憶バッファとが用意されている。第1入賞時判定結果記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。また、第2入賞時判定結果記憶バッファには、第2保

50

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

【０３１７】

演出制御用CPU１０１は、ステップＳ６５２の処理で、入賞時判定結果を図４４に示す第１入賞時判定結果記憶バッファに保存し、ステップＳ６６２の処理で、入賞時判定結果を図４４に示す第２入賞時判定結果記憶バッファに保存する。

【０３１８】

図４５は、演出制御用マイクロコンピュータ１００が用いる乱数を示す説明図である。図４５に示すように、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、第１～第３最終停止図柄決定用の乱数SR１－１～SR１－３、予告演出決定用乱数SR２、１回の飾り図柄の可変表示中の予告回数（ステップ数）を決定するための予告回数選択用乱数SR３、予告演出におけるキャラクタ画像の種類を決定するための予告種類選択用乱数SR４、大当たり遊技中に予告演出を実行する場合のステップ数を決定するためのステップ数選択用乱数SR５を用いる。なお、演出効果を高めるために、これら以外の乱数を用いてもよい。

【０３１９】

第１～第３最終停止図柄決定用の乱数SR１－１～SR１－３は、飾り図柄の可変表示結果となる停止図柄として、演出表示装置９の表示領域における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリアに停止表示される飾り図柄（最終停止図柄）を決定するために用いられる乱数である。なお、最終停止図柄は、飾り図柄の可変表示が終了する時点で「左」、「中」、「右」の図柄表示エリアそれぞれにおいて最終的に停止表示される３つの飾り図柄のことである。なお、飾り図柄の大当たり図柄の組合せは、第１～第３最終停止図柄決定用の乱数SR１－１～SR１－３のうちのいずれか１個の乱数によって決定される。

【０３２０】

次に、予告演出の具体例を説明する。図４６は、飾り図柄の可変表示中に予告演出が実行される例を示す説明図である。図４７は、大当たり遊技中に予告演出が実行される例を示す説明図である。

【０３２１】

図４６に示す例では、図４６（Ａ）に示す状態において、第１保留記憶表示部１８ｃにおいて３つの保留記憶（第１保留記憶）が表示されていることが例示されている。そして、図４６には、４番目に発生した保留記憶（図４６（Ａ）では、１番目に発生した保留記憶に対応する表示は既に消去されている。従って、図４６（Ａ）では、第１保留記憶表示部１８ｃにおける最右の表示に対応している。）に対応する４番目に発生した保留記憶に関する入賞時判定処理で大当たりになる場合の例が示されている。

【０３２２】

図４６に示す例では、最初に発生した保留記憶（１番目の保留記憶）にもとづいて、演出表示装置９の表示画面における左中右の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおいて識別情報の可変表示（変動）が行われているときに（図４６（Ａ）参照）、予告演出のためのキャラクタ画像９ａが演出表示装置９の表示画面に表示される（図４６（Ｂ）参照）。なお、最初に発生した保留記憶にもとづく可変表示の表示結果ははずれ図柄である（図４６（Ｃ）参照）。また、図４６（Ｂ）に示すキャラクタ画像９ａを用いた演出（表示）は、ステップアップ演出におけるステップ１の演出に相当する。

【０３２３】

また、２番目に発生した保留記憶（２番目の保留記憶）にもとづいて、演出表示装置９の表示画面における左中右の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおいて識別情報の可変表示（変動）が行われているときに（図４６（Ｄ）参照）、予告演出のためのキャラクタ画像９ａが演出表示装置９の表示画面に表示されることによってステップ１の演出が実行さ

10

20

30

40

50

れる（図４６（Ｅ）参照）。さらに、変動中に、他のキャラクタ画像９ｃも表示されることによってステップ２の演出が実行される（図４６（Ｆ）参照）。なお、２番目に発生した保留記憶にもとづく可変表示の表示結果ははずれ図柄である（図４６（Ｇ）参照）。

【０３２４】

その後、４番目に発生した保留記憶（４番目の保留記憶）にもとづいて、演出表示装置９の表示画面における左中右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにおいて識別情報の可変表示（変動）が行われているときに（図４６（Ｈ）参照）、予告演出のためのキャラクタ画像９ａが演出表示装置９の表示画面に表示されることによってステップ１の演出が実行される（図４６（Ｉ）参照）。さらに、変動中に、他のキャラクタ画像９ｃも表示されることによってステップ２の演出が実行される（図４６（Ｊ）参照）。次いで、変動中に、さらに他のキャラクタ画像９ｄも表示されることによってステップ３の演出が実行される（図４６（Ｋ）参照）。さらに、変動中に、別のキャラクタ画像９ｅも表示されることによってステップ４の演出が実行される（図４６（Ｌ）参照）。なお、４番目に発生した保留記憶にもとづく可変表示の表示結果は大当たり図柄である（図４６（Ｍ）参照）。

【０３２５】

図４７に示す例では、大当たり遊技における第７ラウンドにおいて、予告演出が実行されることが示されている。

【０３２６】

なお、図４７（Ａ）に示す状態において、第１保留記憶表示部１８ｃにおいて４つの保留記憶（第１保留記憶）が表示されていることが例示され、第２保留記憶表示部１８ｄにおいて４つの保留記憶（第２保留記憶）が表示されていることが例示されている。

【０３２７】

また、第１保留記憶表示部１８ｃにおける保留記憶の表示の色と、第２保留記憶表示部１８ｄ保留記憶の表示の色とが異なることが示されている。

【０３２８】

また、図４７に示す例は、４つの第２保留記憶における最初に発生した保留記憶に関する入賞時判定処理の結果が大当たりであり、その保留記憶にもとづく可変表示の表示結果が予告対象であって、その可変表示が実行される前に発生した大当たりにもとづく大当たり遊技中に予告演出が実行される例である。

【０３２９】

なお、図４７に示す例では、第７ラウンドにおいて予告演出が実行されているが、第７ラウンドであることは必須のことではなく、任意のラウンドにおいて予告演出を実行可能である。

【０３３０】

また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、大当たり遊技中の所定の１ラウンド中においてのみ予告演出を実行するのではなく、任意の複数のラウンドにおいて予告演出を実行するようにしてもよい。

【０３３１】

さらに、入賞時判定結果に応じて予告演出を実行するラウンドを変えるようにしてもよい。例えば、入賞時判定結果が大当たりである場合には、はずれである場合に比べて、１５ラウンドまたは１６ラウンドにおける後半のラウンドで予告演出が実行される割合を高くしたり、逆に、１５ラウンドまたは１６ラウンドにおける前半のラウンドで予告演出が実行される割合を高くしたりしてもよい。

【０３３２】

図４７に示すように、大当たり図柄導出表示された後（図４７（Ａ）参照）、大当たり遊技開始の報知が行われ（図４７（Ｂ）参照）、第７ラウンドにおいて（図４７（Ｃ）参照）、予告演出のためのキャラクタ画像９ｂが演出表示装置９の表示画面に表示されることによってステップ１の演出が実行される（図４７（Ｄ）参照）。さらに、変動中に、他のキャラクタ画像９ｃも表示されることによってステップ２の演出が実行される（図４７（Ｅ）参照）。次いで、変動中に、さらに他のキャラクタ画像９ｄも表示されることによって

ステップ 3 の演出が実行される (図 4 7 (F) 参照)。

【 0 3 3 3 】

図 4 7 には、その後、キャラクタ画像が消去されることが示されている (図 4 7 (G) 参照)。

【 0 3 3 4 】

なお、キャラクタ画像 (例えば、キャラクタ画像 9 a , 9 b) は複数種類あり、それらは、形状は同じであるが、例えば、色または服装が異なっている。

【 0 3 3 5 】

図 4 8 は、図 3 8 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 S 7 0 6) 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 C P U 1 0 1 は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップ S 8 0 0 ~ S 8 0 7 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。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、飾り図柄の可変表示が実現されるが、第 1 特別図柄の変動に同期した飾り図柄の可変表示に関する制御も、第 2 特別図柄の変動に同期した飾り図柄の可変表示に関する制御も、1 つの演出制御プロセス処理において実行される。

【 0 3 3 6 】

なお、第 1 特別図柄の変動に同期した飾り図柄の可変表示と、第 2 特別図柄の変動に同期した飾り図柄の可変表示とを、別の演出制御プロセス処理により実行するように構成してもよい。その場合に、いずれの演出制御プロセス処理により飾り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。

【 0 3 3 7 】

変動パターンコマンド受信待ち処理 (ステップ S 8 0 0) : 遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 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る場合には、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動開始処理 (ステップ S 8 0 1) に対応した値に変更する。

【 0 3 3 8 】

飾り図柄変動開始処理 (ステップ S 8 0 1) : 飾り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飾り図柄変動中処理 (ステップ S 8 0 2) に対応した値に更新する。

【 0 3 3 9 】

飾り図柄変動中処理 (ステップ S 8 0 2) : 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飾り図柄変動停止処理 (ステップ S 8 0 3) に対応した値に更新する。

【 0 3 4 0 】

飾り図柄変動停止処理 (ステップ S 8 0 3) : 飾り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 S 8 0 4) または変動パターンコマンド受信待ち処理 (ステップ S 8 0 0) に対応した値に更新する。

【 0 3 4 1 】

大当り表示処理 (ステップ S 8 0 4) : 大当りである場合には、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。また、小当りである場合には、変動時間の終了後、演出表示装置 9 に小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 S 8 0 5) に対応した値に更新する。

【 0 3 4 2 】

ラウンド中処理 (ステップ S 8 0 5) : ラウンド中の表示制御を行う。また、大当り中

10

20

30

40

50

演出実行フラグがセットされている場合には、予告演出を実行する。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S 8 0 6）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たり終了処理（ステップS 8 0 7）に対応した値に更新する。

【0343】

ラウンド後処理（ステップS 8 0 6）：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S 8 0 5）に対応した値に更新する。

【0344】

大当たり終了演出処理（ステップS 8 0 7）：演出表示装置9において、大当たり遊技状態または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S 8 0 0）に対応した値に更新する。

【0345】

図49は、図48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S 8 0 0）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S 8 1 1）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされている場合には、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S 8 1 2）。そして、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動開始処理（ステップS 8 0 1）に対応した値に更新する（ステップS 8 1 3）。

【0346】

図50は、図48に示された演出制御プロセス処理における飾り図柄変動開始処理（ステップS 8 0 1）を示すフローチャートである。飾り図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、いずれかの予告演出実行中フラグ（受信した第1入賞時判定結果指定コマンドにもとづいて実行される予告演出である第1予告演出を実行していることを示す第1予告演出実行中フラグと、受信した第2入賞時判定結果指定コマンドにもとづいて実行される予告演出である第2予告演出を実行していることを示す第2予告演出実行中フラグとのうちのいずれか）がセットされているか否か確認する（ステップS 8 2 0）。

【0347】

予告演出実行中フラグ（第1予告演出実行中フラグまたは第2予告演出実行中フラグ）は、ステップS 6 0 2 5の処理で（図55参照）、予告演出を実行することに決定されたときにセットされる。従って、既に予告演出を実行中である場合（予告演出を実行することに決定されておりが予告演出が開始されていないときも含む。）には、予告演出の決定処理を重ねて実行しないように制御される。

【0348】

いずれの予告演出実行中フラグもセットされていない場合には、予告演出決定処理を実行する（ステップS 8 2 1）。そして、ステップS 8 2 5 Bに移行する。

【0349】

また、第1予告演出実行中フラグがセットされている場合には、第2図柄変動開始指定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップS 8 2 2）。すなわち、これから開始する飾り図柄の可変表示が第2特別図柄の可変表示に対応するものか否か確認する（ステップS 8 2 3）。

【0350】

第2図柄変動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、第2特別図柄の可変表示の表示結果が大当たりであるときには（ステップS 8 2 3 B）、第1予告演出実行中フラグをリセットするとともに、予告演出において使用される予告回数カウンタと変動回数カウンタ（予告演出の対象である可変表示、または予告演出の対象である表示結果が導出表示されることになる可変表示までに実行される可変表示（予告演出の対象である

10

20

30

40

50

可変表示、または予告演出の対象である表示結果が導出表示されることになる可変表示も含まれる)の回数を示すカウンタ)をリセットする(ステップS823C)。そして、ステップS825Bに移行する。また、第2特別図柄の可変表示の表示結果が大当たりでないときには、第1予告演出実行中フラグをリセットするとともに、予告中止フラグをセットする(ステップS824、S825)。

【0351】

なお、この実施の形態では、第1予告演出を実行しているときに第2始動入賞が生じて第2特別図柄の可変表示(変動)が開始されるときには、第1予告演出を中止する。その後、第1特別図柄の可変表示(変動)が開始されるときに、第1予告演出が再開されるように制御する。そのような制御を行うために、演出制御用CPU101は、ステップS822~S825の処理を実行する。

10

【0352】

次いで、演出制御用CPU101は入賞時判定結果記憶バッファ(第1入賞時判定結果記憶バッファまたは第2入賞時判定結果記憶バッファ)に記憶されている1つ目の入賞時判定結果(今回実行する変動表示に対応する入賞時判定結果)を削除し、入賞時判定結果記憶バッファ(第1入賞時判定結果記憶バッファまたは第2入賞時判定結果記憶バッファ)の内容をシフトする(ステップS825B)。また、RAMの変動パターンコマンド格納領域から、受信した変動パターンコマンドを読み出す(ステップS826)。そして、演出制御用CPU101は、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)にも

20

【0353】

図51は、飾り図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。図51に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが通常大当たりを示している場合には(受信した表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンドである場合)、演出制御用CPU101は、停止図柄として、3図柄が偶数図柄(通常大当たりの発生を想起させるような停止図柄)で揃った飾り図柄の組合せを決定する。受信した表示結果指定コマンドが15R確変大当たりを示している場合には(受信した表示結果指定コマンドが表示結果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3図柄が奇数図柄(確変大当たりの発生を想起させるような停止図柄)で揃った飾り図柄の組合せを決定する。そして、いずれの場合には、上記以外の飾り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図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。

30

【0354】

また、受信した表示結果指定コマンドが、1ラウンド中に大入賞口が複数回開放される大当たり遊技が実行される16R確変A大当たり、16R確変B大当たりまたは16R確変C大当たりを示している場合には(受信した表示結果指定コマンドが表示結果3指定コマンド、表示結果4指定コマンドまたは表示結果5指定コマンドである場合)、左中右図柄のうち中図柄が特定の図柄(例えば、可変表示中には現れない図柄:図51に示す例では星印)である飾り図柄の組合せを決定する。なお、16R確変A大当たりや16R確変B大当たりである場合に、左中右図柄の全てを特定図柄にしてもよい。

40

【0355】

また、受信した表示結果指定コマンドが突然確変大当たりや小当たりを示している場合には(受信した表示結果指定コマンドが表示結果7指定コマンドまたは表示結果8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」などの飾り図柄の組合せを決定する。また、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、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。

【0356】

そして、演出制御用CPU101は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り

50

図柄表示結果格納領域に格納する。

【 0 3 5 7 】

なお、演出制御用 C P U 1 0 1 は、停止図柄を決定するための乱数（図 4 5 に示す S R 1 - 1 , 1 - 2 , 1 - 3 ）を抽出し、飾り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、飾り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飾り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。

【 0 3 5 8 】

また、飾り図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄を大当り図柄という。また、確変大当りを想起させるような停止図柄を確変大当り図柄といい、通常大当りを想起させるような停止図柄を通常大当り図柄という。そして、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。

10

【 0 3 5 9 】

また、演出制御用 C P U 1 0 1 は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップ S 8 2 8 ）。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ S 8 2 9 ）。

【 0 3 6 0 】

図 5 2 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 C P U 1 0 1 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 C P U 1 0 1 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、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置 9 の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。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 C P U 1 0 1 は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。

20

【 0 3 6 1 】

図 5 2 に示すプロセステーブルは、演出制御基板 8 0 における R O M 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。

30

【 0 3 6 2 】

図 5 3 は、プロセステーブルの内容に従って実行される演出を説明するための説明図である。図 5 3 に示すように、演出制御用 C P U 1 0 1 は、プロセステーブルにおけるプロセスデータ（演出制御実行データ）に従って演出制御を実行する。すなわち、プロセスタイマ設定値に設定されたタイマ値に応じた時間が経過すると、プロセステーブルにおける次の演出制御実行データに従って、演出表示装置 9 や L E D 等の発光体を制御する処理を繰り返すことによって、1 回の飾り図柄の変動中の背景等の演出が実現される。

【 0 3 6 3 】

なお、この実施の形態では、飾り図柄の変動に関わる画像データは、プロセステーブルには設定されていない。飾り図柄の変動自体は、演出制御用 C P U 1 0 1 によって、プロセステーブルを使用せずに直接制御される。

40

【 0 3 6 4 】

演出制御用 C P U 1 0 1 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 2 7）の制御を実行する（ステップ S 8 3 0）。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、V D P 1 0 9 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 3 5 に対して制御信号（ランプ制御実行デ

50

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。

【0365】

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飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0366】

そして、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S831)。また、変動制御タイマに所定時間を設定する(ステップS832)。

10

【0367】

なお、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU101は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、VDP109がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を演出表示装置9に出力し、演出表示装置9が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の変動が実現される。

【0368】

また、演出制御用CPU101は、画像データをVRAMの所定領域に書き込む場合に、実際には、例えば、Vblank割込にもとづくVblank割込処理で画像データをVRAMに書き込む制御を行う。従って、演出制御用CPU101は、RAMの所定領域にVRAMに書き込むデータを一時保存し、Vblank割込処理でRAMの所定領域のデータをVRAMに書き込む制御を行う。Vblank割込は、演出表示装置9に供給される垂直同期信号の周期と同周期でVDP109が発生する割込である。例えば、演出表示装置9の画面変更周波数(フレーム周波数)が30Hzである場合にはVblank割込の発生周期は33.3msであり、フレーム周波数が60Hzである場合にはVblank割込の発生周期は16.7msである。この例では、Vblank割込処理でVRAMにデータを書き込むが、他の処理において、VRAMにデータを書き込むようにしてもよい。他の処理は、例えば、演出制御用が内蔵するタイマにもとづくタイマ割込や、飾り図柄変動中処理である。なお、他の処理においてVRAMにデータを書き込む処理を実行する場合には、例えば定期的に、実行周期とVblank割込の周期との同期を取るための処理を実行することが好ましい。

20

30

【0369】

また、演出制御用CPU101は、いずれかの予告演出実行中フラグ(第1予告演出実行中フラグまたは第2予告演出実行中フラグ)がセットされている場合には(ステップS833)、今回実行する可変表示が予告演出を実行する可変表示であるか否か判定し、予告演出を実行する可変表示である場合には(ステップS833A)、予告回数カウンタの値を+1する(ステップS833B)。予告回数カウンタは、ステップアップ予告演出の実行回数(ステップアップ予告演出が行われる可変表示の回数)をカウントするためのカウンタである。なお、演出制御用CPU101は、例えば、後述する予告演出決定処理において、予告対象の可変表示までに実行可能な可変表示の回数も少ない予告実行回数が決定された場合に、いずれの可変表示において予告演出を実行するかも決定する。そして、決定した可変表示を特定可能な情報をRAMに設定し、ステップS833Aの処理では、その情報にもとづいて、今回実行する可変表示が予告演出を実行する可変表示であるか否か判定する。

40

【0370】

なお、ステップアップ予告演出とは、1回の図柄の変動(可変表示)中にあらかじめ定められた順番に従って、あらかじめ定められたタイミングで予告演出(第1段階から複数段階までの予告演出)を段階的に1回または複数回変化(発展)させることによって大当りになる可能性があることを遊技者に報知する予告演出のことをいう。一般に、予告演出を変化させる回数が増えるほど(多段階の予告演出まで実行されるほど)、大当りの可能

50

性が高い。

【 0 3 7 1 】

また、演出制御用CPU101は、予告回数カウンタの値が予告回数（予告演出決定処理で決定されている。）よりも大きいか否か確認する（ステップS833C）。予告回数カウンタの値が予告回数よりも大きいことは、決定された回数分の飾り図柄の変動中に予告演出が実行されたことを示す。予告回数カウンタの値が予告回数よりも大きい場合には、ステップS835に移行する。

【 0 3 7 2 】

予告回数カウンタの値が予告回数よりも大きくない場合には、演出制御用CPU101は、ステップアップタイマをスタートさせる（ステップS833D）。ステップアップタイマは、1回の飾り図柄の変動中におけるステップアップ時期（次ステップの演出を開始する時期）を決定するために使用するタイマである。なお、ステップアップタイマをスタートさせるときのステップアップタイマの値は0である。

【 0 3 7 3 】

また、演出制御用CPU101は、ステップ数と飾り図柄の変動時間とに応じて、各々のステップアップ時期を決定し、決定した時期を示すデータをRAMに保存する（ステップS833E）。ただし、ステップアップ時期は、あらかじめ決められている固定的な時期であってもよい。なお、演出制御用CPU101は、ステップS833Eの処理において、ステップ数が多いほど、また、変動時間が短いほど、各々のステップアップ時期の間隔が短くなるように、各々のステップアップ時期を決定する。ただし、ステップアップ時期は、飾り図柄の変動時間の相違に関わらず、あらかじめ決められている固定的な時期であってもよい。また、ステップS833Eの処理における「ステップ数」として、予告回数カウンタの値を用いる。この実施の形態では、図46に例示されたように、予告演出が実行される飾り図柄の可変表示がm番目（m：1～4のいずれか）であるときに、第mステップまでの演出が実行されるからである。そして、ステップ数カウンタに0を設定する（ステップS833F）。

【 0 3 7 4 】

その後、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動中処理（ステップS802）に対応した値にする（ステップS835）。

【 0 3 7 5 】

図54および図55は、予告演出決定処理を示すフローチャートである。予告演出決定処理において、演出制御用CPU101は、遊技状態が高ベース状態（高ベースフラグがセットされている状態）であるか否か確認する（ステップS6001）。高ベース状態であれば、ステップステップS6002に移行する。

【 0 3 7 6 】

高ベース状態でない場合には、すなわち低ベース状態である場合には、演出制御用CPU101は、予告中止フラグがセットされているか否か確認する（ステップS6009A）。予告中止フラグは、第1予告演出を実行しているときに第2始動入賞が生じて第2特別図柄の可変表示（変動）が開始されるときに、第1予告演出を中止するためにセットされる（図50におけるステップS825参照）。予告中止フラグがセットされていない場合には、ステップS6010に移行する。予告中止フラグがセットされている場合には、第1図柄変動開始指定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップS6009B）。すなわち、これから開始する飾り図柄の可変表示が第1特別図柄の可変表示に対応するものか否か確認する。第1図柄変動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、ステップS6015に移行する。

【 0 3 7 7 】

ステップS6010では、演出制御用CPU101は、第1入賞時判定結果指定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップS6010）。第1入賞時判定結果指定コマンド受信フラグがセットされていない場合には、処理を終了する。第1入賞時判定結果指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、第1入賞時判定結果

10

20

30

40

50

指定コマンド受信フラグをリセットする（ステップS 6 0 1 1）。そして、演出制御用CPU 1 0 1は、第1入賞時判定結果記憶バッファが記憶する入賞時判定結果を全て抽出する（ステップS 6 0 1 3）。

【0378】

なお、この実施の形態では、ステップS 6 0 1 3の処理で入賞時判定結果記憶バッファが記憶する入賞時判定結果を全て抽出し、以下のステップS 6 0 1 4の処理で判定対象になった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」になることを条件に予告演出を実行可能にする。そのように構成することによって、予告演出の途中でリーチ演出が割り込むことにより予告演出の連続性が損なわれる事態を防止する。なお、判定対象になった変動表示が開始されるまでの各変動表示にリーチが含まれる場合であっても、予告演出を実行可能にしてもよい。その場合には、ステップS 6 0 1 3の処理で、入賞時判定結果記憶バッファが記憶する入賞時判定結果を全て抽出する必要はなく、最先の入賞時判定結果のみを抽出すればよい。

10

【0379】

なお、「最先の入賞時判定結果」とは、その入賞時判定結果に対応する保留記憶のうち、最も早く、それにもとづく可変表示が実行されることになる入賞時判定結果のことである。

【0380】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、抽出した入賞時判定結果のうちに、入賞時判定結果が「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」、「小当り」または「大当り」を示す判定結果が1つでもあるか否かを確認する（ステップS 6 0 1 4）。

20

【0381】

そして、演出制御用CPU 1 0 1は、入賞時判定結果が「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」、「小当り」または「大当り」を示す判定結果があると判定したことを条件に（ステップS 6 0 1 4）、ステップS 6 0 0 6の処理で、予告演出を実行するか否か決定する。すなわち、この実施の形態では、ステップS 6 0 1 3、S 6 0 1 4の処理が実行されることによって、「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」、「小当り」または「大当り」になる変動表示が存在する場合に、ステップS 6 0 0 6以降の処理で予告演出に関する決定処理が実行される。

【0382】

30

具体的には、演出制御用CPU 1 0 1は、ステップS 6 0 1 4の処理において、抽出した入賞時判定結果について変動パターン種別が必ず非リーチになることを示す値（具体的には、EXTデータが「08（H）」：図20参照）、必ずスーパーリーチになることを示す値（具体的には、EXTデータが「0F（H）」：図20参照）、または大当りまたは小当りになることを示す値（具体的には、EXTデータが「01（H）」～「07（H）」：図20参照）であるか否かを判定する。なお、判定対象に、EXTデータが「09（H）」、「0A（H）」を示す値（入賞時判定結果9コマンド、入賞時判定結果10コマンドを受信した場合）を含めてもよい。

【0383】

また、演出制御用CPU 1 0 1は、「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」、「小当り」または「大当り」であると判定した場合には、抽出した各入賞時判定結果にもとづいて、その判定結果の変動表示が開始されるまでの各変動表示においてリーチが実行されるか否かも判定する（ステップS 6 0 1 4B）。そして、各変動表示においてリーチが実行されないと判定した場合に（すなわち、その判定結果の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」と判定されている場合に）、ステップS 6 0 0 6に移行する。

40

【0384】

ステップS 6 0 1 5では、演出制御用CPU 1 0 1は、予告中止フラグをリセットする。そして、第1予告演出実行中フラグをセットする（ステップS 6 0 1 9）。

【0385】

50

ステップS 6 0 1 9 の処理が実行されることによって、中止された第 1 予告演出が再開される。

【 0 3 8 6 】

ステップS 6 0 0 2 では、演出制御用CPU 1 0 1 は、第 2 入賞時判定結果指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第 2 入賞時判定結果指定コマンド受信フラグがセットされていない場合には、処理を終了する。第 2 入賞時判定結果指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、第 2 入賞時判定結果指定コマンド受信フラグをリセットする（ステップS 6 0 0 3 ）。そして、第 2 入賞時判定結果記憶バッファが記憶する入賞時判定結果を全て抽出する（ステップS 6 0 0 4 ）。10

【 0 3 8 7 】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1 は、抽出した入賞時判定結果のうちに、入賞時判定結果が「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」、「小当り」または「大当り」を示す判定結果が 1 つでもあるか否かを確認する（ステップS 6 0 0 5 ）。10

【 0 3 8 8 】

そして、演出制御用CPU 1 0 1 は、入賞時判定結果が「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」、「小当り」または「大当り」を示す判定結果があると判定したことを条件に（ステップS 6 0 0 5 ）、ステップS 6 0 0 6 の処理で、予告演出を実行するか否か決定する。すなわち、この実施の形態では、ステップS 6 0 0 4 、S 6 0 0 5 の処理が実行されることによって、「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」、「小当り」または「大当り」になる変動表示が存在する場合に、ステップS 6 0 0 6 以降の処理で予告演出に関する決定処理が実行される。20

【 0 3 8 9 】

具体的には、演出制御用CPU 1 0 1 は、ステップS 6 0 0 5 の処理において、抽出した入賞時判定結果について変動パターン種別が必ず非リーチになることを示す値（具体的には、EXT データが「2 8（H）」：図 2 1 参照）、必ずスーパーリーチになることを示す値（具体的には、EXT データが「2 F（H）」：図 2 1 参照）、または大当りまたは小当りになることを示す値（具体的には、EXT データが「2 1（H）」～「2 7（H）」：図 2 1 参照）であるか否かを判定する。なお、判定対象に、EXT データが「2 9（H）」、「2 A（H）」を示す値（入賞時判定結果 2 9 コマンド、入賞時判定結果 3 0 コマンドを受信した場合）を含めてもよい。30

【 0 3 9 0 】

なお、全ての入賞時判定結果を判定するのではなく、抽出した入賞時判定結果のうち最入賞時判定結果について判定を行い、「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」、「小当り」または「大当り」になる変動表示である場合に、ステップS 6 0 0 6 以降の処理で予告演出を実行するか否かを決定するようにしてもよい。また、大当りに限らず「スーパーリーチ」である場合に、ステップS 6 0 0 6 に移行して予告演出の判定を行うようにしてもよい。

【 0 3 9 1 】

ステップS 6 0 0 6 では、演出制御用CPU 1 0 1 は、予告演出決定用乱数の値を抽出し、「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」、「小当り」または「大当り」である入賞時判定結果と、予告演出決定用乱数の値と、保留記憶数とにもとづいて、予告演出を実行するか否かを決定する。40

【 0 3 9 2 】

なお、予告演出決定用乱数の値を抽出し、「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」、「小当り」または「大当り」である入賞時判定結果が複数存在する場合には、そのうちの最入賞時判定結果（最も早く可変表示を開始させることになる保留記憶に対応する入賞時判定結果）に対応する保留記憶にもとづく可変表示または表示結果（可変表示の表示結果）を予告演出による予告の対象にする。

【 0 3 9 3 】

また、演出制御用CPU 1 0 1 は、「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」、50

「小当り」または「大当り」であると判定した場合には、抽出した各入賞時判定結果にもとづいて、その判定結果の変動表示が開始されるまでの各変動表示においてリーチが実行されるか否かも判定する（ステップS6005B）。そして、各変動表示においてリーチが実行されないと判定した場合に（すなわち、その判定結果の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」と判定されている場合に）、ステップS6006に移行し、予告演出を決定するための処理を実行する。すなわち、予告演出の実行中においてリーチ演出が実行されてしまったのでは、予告演出の連続性が損なわれて、予告演出による演出効果を十分に高めることができない可能性がある。そこで、この実施の形態では、判定対象となる変動表示が開始されるまでの各変動表示においてリーチも実行されないことを条件に予告演出を実行する場合があるように制御する。

10

【0394】

図56および図57は、ステップS6006の処理で使用される予告決定テーブルを示す説明図である。なお、図56および図57には、リーチするか否か不明である場合、すなわち、変動パターン種別を特定不能である場合、具体的には、保留数が変わると変動パターン種別が変わってしまうことになる判定値範囲に対応する入賞時判定結果指定コマンド（入賞時判定結果9指定コマンド～入賞時判定結果14、入賞時判定結果16指定コマンド、入賞時判定結果17指定コマンド、および入賞時判定結果29指定コマンド～入賞時判定結果34、入賞時判定結果36指定コマンド、入賞時判定結果37指定コマンド指定コマンド）を受信した場合に相当する「はずれ（リーチあり／なし）」も示されているが、その場合には、予告演出を実行しない。

20

【0395】

図56および図57に示すように、この実施の形態では、保留記憶数および遊技状態に応じて、異なる予告決定テーブルが用意されている。すなわち、予告決定テーブルとして、保留記憶数＝2の場合に使用される予告決定テーブル（図56（A）参照）、保留記憶数＝3の場合に使用される予告決定テーブル（図56（B）参照）、保留記憶数＝4の場合に使用される予告決定テーブル（図57（C）参照）、および確変・時短時（高ベース時）に使用される予告決定テーブルとがある。

【0396】

各予告決定テーブルには、判定対象になる入賞時判定結果に対応する判定値（予告演出を「実行する」に対応する判定値）が設定されている。なお、「実行しない」に対応する判定値は、予告決定テーブルに設定されている必要はない。

30

【0397】

演出制御用CPU101は、ステップS6006の処理で、予告演出決定用乱数の値が判定値（予告演出を「実行する」に対応する判定値）のいずれかに一致すると、予告演出を実行することに決定する。

【0398】

なお、遊技状態が高ベース状態であるときには、演出制御用CPU101は、図57（D）に示す確変・時短時（高ベース時）の予告決定テーブルを使用する。また、低ベース状態であるときには、そのときの保留記憶数に応じて、図56（A）に示す予告決定テーブル、図56（B）に示す予告決定テーブル、または図57（C）に示す予告決定テーブルを使用する。

40

【0399】

各予告決定テーブルにおいて、特徴的なことは、非リーチはずれ（はずれ（リーチなし））に対応する判定値（予告演出を「実行する」に対応する判定値）の数よりも、スーパーリーチはずれ（はずれ（スーパーリーチ））に対応する判定値（予告演出を「実行する」に対応する判定値）の数が多きことである。また、スーパーリーチはずれ（はずれ（スーパーリーチ））に対応する判定値（予告演出を「実行する」に対応する判定値）の数よりも、大当りおよび小当りに対応する判定値（予告演出を「実行する」に対応する判定値）の数が多きことである。

【0400】

50

また、小当りおよび通常大当りに対応する判定値（予告演出を「実行する」に対応する判定値）の数よりも、確変大当りに対応する判定値（予告演出を「実行する」に対応する判定値）の数が多い。

【0401】

この実施の形態では、小当りにもとづく小当り遊技におけるラウンド数および大入賞口の開放時間は、突然確変大当りにもとづく大当り遊技におけるラウンド数および大入賞口の開放時間と同じであるから、遊技者が、小当りになったのか突然確変大当りになったのかを判別することを難しくしている。しかし、小当りになる場合に比べて突然確変大当りになる場合には、予告演出が実行されやすいので、予告演出の頻度の違いによって、両者を判別できる可能性が出てくる。

10

【0402】

さらに、確変大当りでも、1ラウンドの開放回数が多いもの（例えば、16R確変A大当り）ほど、また1ラウンドの大入賞口のは開放時間が長いもの（例えば、15R確変大当り）ほど、より多くの判定値が割り当てられている。

【0403】

なお、この実施の形態では、判定対象の入賞時判定結果に対応する保留記憶がはずれの保留記憶（非リーチはずれやスーパーリーチはずれに決定されることになる保留記憶）に対応する入賞時判定結果についても予告演出が実行されることがあるが、はずれの場合には、予告演出を実行しないようにしてもよい。

【0404】

20

演出制御用CPU101は、予告演出を実行することに決定した場合には（ステップS6007）、予告回数選択用乱数を抽出し、抽出した予告回数選択用乱数を用いて、予告演出の実行回数（ステップアップ予告演出が行われる可変表示の回数）を選択する（ステップS6021）。

【0405】

また、演出制御用CPU101は、予告種類選択用乱数を抽出し、抽出した予告種類選択用乱数を用いて、予告種類を選択する（ステップS6022）。

【0406】

図58（A）は、ステップS6021の処理で使用される予告回数選択テーブルを示す説明図である。予告回数選択テーブルは、実行可能回数2, 3, 4のそれぞれに応じて設けられている。なお、実行可能回数は、ステップS6006の処理で判定対象になった入賞時判定結果に対応する保留記憶にもとづいて開始される可変表示までに実行される可変表示の回数（入賞時判定結果に対応する保留記憶にもとづいて開始される可変表示も回数に含める。）である。

30

【0407】

演出制御用CPU101は、ステップS6021の処理において、実行可能回数に応じた予告回数選択テーブルと予告種類選択用乱数とを用いて実行回数を選択する。

【0408】

図58に示す予告回数選択テーブルにおいて特徴的なことは、16R確変大当りになる場合に、2R確変大当り（突然確変大当り）になる場合に比べて、予告実行回数が多くなるように判定値が割り当てられていることである。

40

【0409】

図58（B）は、ステップS6022の処理で使用される予告種類選択テーブルを示す説明図である。図58（B）に示す例では、予告種類として服装柄A、服装柄Bの2種類がある。服装柄Aの演出は、図46に示されたキャラクタ画像9aを用いた演出である。服装柄Bの演出は、図46に示されたキャラクタ画像9bを用いた演出である。キャラクタ画像9aの服装柄とキャラクタ画像9bの服装柄とは異なっている。

【0410】

演出制御用CPU101は、ステップS6022の処理において、予告種類として、服装柄A（キャラクタ画像9aに対応）または服装柄B（キャラクタ画像9bに対応）を選

50

択する。

【0411】

また、図58(B)に示す例では、演出制御用CPU101は、第1回目の予告演出(最初に実行される可変表示中の予告演出:図46(B)に示す演出に対応)について、図58(B)における左側に示すテーブルと予告種類選択用乱数とを用いて、予告種類を、服装柄Aまたは服装柄Bに決定する。第1回目の予告演出で服装柄Bが用いられた場合には、2回目以降の予告(2回目以降に実行される可変表示中の予告演出:図46(E)~(F),(I)~(L)に示す演出に対応)についても予告種類を服装柄Bにする。また、前回の予告演出で服装柄Aが用いられた場合には、次の予告については、図58(B)における右側に示すテーブルと予告種類選択用乱数とを用いて、予告種類を、服装柄A

10

【0412】

図58(B)に示す予告種類選択テーブルにおいて特徴的なことは、大当りになる場合には、はずれまたは小当りになる場合に比べて、服装柄Bが選択されやすいように判定値が振り分けられていることである。また、大当りでも、1ラウンドの開放回数が多いもの(例えば、16R確変A大当り)ほど、また1ラウンドの大入賞口のは開放時間が長いもの(例えば、15R確変大当り)ほど、服装柄Bが選択されやすいように判定値が振り分けられている。すなわち、1ラウンドにおける開放回数または1ラウンドの開放時間に応じて、予告種類の選択割合は異なっている。

【0413】

20

以上のように、予告演出態様の種類選択する予告演出種類選択手段は、予告演出が実行される場合には、特定遊技状態における特別可変入賞装置20(大入賞口)の1ラウンドにおける開放回数または1ラウンドの開放時間に応じて、選択する予告演出態様の割合を異ならせる。

【0414】

なお、この実施の形態では、演出制御用CPU101は、予告実行回数を決定することによって、ステップアップ予告演出における最大ステップ数も決定する。すなわち、予告実行回数が2回に決定された場合には、最初に実行される飾り図柄の可変表示において第1ステップの演出が実行され、第2回目の飾り図柄の可変表示において第2ステップまでの演出が実行される。予告実行回数が3回に決定された場合には、最初に実行される飾り図柄の可変表示において第1ステップの演出が実行され、第2回目の飾り図柄の可変表示において第2ステップまでの演出が実行され、第3回目の飾り図柄の可変表示において第3ステップまでの演出が実行される。予告実行回数が4回に決定された場合には、最初に実行される飾り図柄の可変表示において第1ステップの演出が実行され、第2回目の飾り図柄の可変表示において第2ステップまでの演出が実行され、第3回目の飾り図柄の可変表示において第3ステップまでの演出が実行され、第4回目の飾り図柄の可変表示において第4ステップまでの演出が実行される。

30

【0415】

予告実行回数が4回に決定された場合に実行される演出の態様は、図46に例示された演出に態様に相当する。

40

【0416】

また、この実施の形態では、演出制御用CPU101は、服装柄A(予告種類A)と服装柄B(予告種類B)とのうちのいずれかに決定するが、より多くの種類から予告種類を選択するようにしてもよい。その場合、まず、予告種別選択用乱数を用いて予告種別を決定し、さらに、予告種類選択用乱数を用いて予告種類を選択するようにしてもよい。例えば、予告種別を予告種別a,b,cのいずれかに決定し、予告種別aに決定した場合には、予告種類選択用乱数を用いて、予告種類をa1,a2,a3のいずれかに決定する。また、予告種別bに決定した場合には、予告種類選択用乱数を用いて、予告種類をb1,b2,b3のいずれかに決定する。また、予告種別cに決定した場合には、予告種類選択用乱数を用いて、予告種類をc1,c2,c3のいずれかに決定する。

50

【 0 4 1 7 】

すなわち、演出制御用マイクロコンピュータ100は、予告演出態様の種別を複数種別の中から選択する第1段階演出態様選択手段と、第1段階演出態様選択手段が選択した種別に属する複数種類の予告演出態様の中から予告演出態様を選択する第2段階演出態様選択手段とを含むように構成されていてもよい。そのように構成されている場合には、第1段階演出態様選択手段によって決定される種別の振り分けを変更せずに、第2段階演出態様選択手段によって選択される種類の振り分けを変更するだけで、予告演出態様を選択するための設定を変更することができる。

【 0 4 1 8 】

演出制御用CPU101は、ステップS6021の処理で選択した実行回数を示すデータをRAMに保存する(ステップS6023)。演出制御用CPU101は、ステップS6023の処理では、例えば、実行回数として2回が選択されている場合にはRAMにおける1バイトの操作手段選択フラグの領域に「02」をセットし、実行回数として3回が選択されている場合にはRAMにおける1バイトの操作手段選択フラグの領域に「03」をセットし、実行回数として4回が選択されている場合にはRAMにおける1バイトの操作手段選択フラグの領域に「04」をセットする。

【 0 4 1 9 】

また、演出制御用CPU101は、ステップS6022の処理で選択した予告種類(服装柄)を示すデータをRAMに保存する(ステップS6024)。演出制御用CPU101は、ステップS6024の処理では、例えば、予告種類として服装柄Aが選択されている場合にはRAMにおける1バイトの予告種類選択フラグの領域に「01」をセットし、予告種類として服装柄Bが選択されている場合にはRAMにおける1バイトの予告種類選択フラグの領域に「02」をセットする。なお、演出制御用CPU101は、各ステップ毎に予告種類(服装柄)を示すデータをRAMに保存する。

【 0 4 2 0 】

そして、予告演出の実行を決定したことを示す予告演出実行中フラグ(予告演出の実行中にもセットされているので、予告演出の実行中であることも示すことになる。)をセットする(ステップS6025)。演出制御用CPU101は、ステップS6025の処理では、低ベース状態では、第1予告演出実行中フラグをセットする。また、高ベース状態では、第2予告演出実行中フラグをセットする。

【 0 4 2 1 】

さらに、演出制御用CPU101は、予告対象の保留記憶(ステップS6006の処理で判定の対象にした入賞時判定結果に対応する保留記憶)にもとづく特別図柄および飾り図柄の可変表示(変動)が開始されるまでに実行される変動の回数を変動回数カウンタにセットする(ステップS6026)。また、予告回数カウンタの値を0にしておく(ステップS6027)。なお、変動回数カウンタにセットされる変動の回数は、予告対象の保留記憶にもとづく変動も含んだ回数である。また、この実施の形態では、ステップS6023の処理で保存される予告回数は、変動回数カウンタにセットされる変動の回数と同じである。

【 0 4 2 2 】

図59および図60は、演出制御プロセス処理における飾り図柄変動中処理(ステップS802)を示すフローチャートである。飾り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、変動時間タイマ、変動制御タイマのそれぞれの値を-1する(ステップS840A, S840B, S840C)。また、ステップアップタイマが動作中であれば、ステップアップタイマの値を+1する(ステップS840D)。

【 0 4 2 3 】

また、演出制御用CPU101は、プロセスタイマがタイムアウトしたか否か確認する(ステップS841)。プロセスタイマがタイムアウトしていたら、プロセスデータの切替を行う(ステップS842)。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ことによってプロセスタイマをあら

10

20

30

40

50

ためてスタートさせる（ステップS 8 4 3）。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（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップS 8 4 4）。

【0 4 2 4】

また、変動制御タイマがタイムアウトしている場合には（ステップS 8 4 5）、演出制御用CPU 1 0 1は、左中右の飾り図柄の次表示画面（前回の飾り図柄の表示切替時点から3 0 m s 経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、VRAMの所定領域に書き込む（ステップS 8 4 6）。そのようにして、演出制御装置9において、飾り図柄の変動制御が実現される。VDP 1 0 9は、所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を演出表示装置9に出力する。そのようにして、演出制御装置9において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像および飾り図柄が表示される。また、変動制御タイマに所定値（例えば、3 0 m s に相当する値）を再セットする（ステップS 8 4 7）。

【0 4 2 5】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、いずれかの予告演出実行中フラグ（第1 予告演出実行中フラグまたは第2 予告演出実行中フラグ）がセットされているか否か確認する（ステップS 8 4 8）。いずれの予告演出実行中フラグもセットされていない場合には、ステップS 8 6 6に移行する。いずれかの予告演出実行中フラグがセットされている場合には、ステップアップタイマの値が、ステップS 8 3 3 Eの処理で保存されたステップアップ時期のいずれかに一致するか否か確認する（ステップS 8 4 9）。ステップアップ時期のいずれかに一致する場合には、ステップ数カウンタの値を+ 1 し（ステップS 8 5 0）、ステップ数カウンタの値が示すステップの演出を開始する（ステップS 8 5 1）。

【0 4 2 6】

なお、演出制御用CPU 1 0 1は、ステップS 8 5 1の処理で、第1ステップ（ステップ1）の演出を開始する場合には、演出表示装置9に、キャラクタ画像のみを表示する（図4 6（B）,（E）,（I）参照）。第2ステップ（ステップ2）の演出を開始する場合には、キャラクタ画像と他のキャラクタ画像9 cを表示する（図4 6（F）,（J）参照）。第3ステップ（ステップ3）の演出を開始する場合には、キャラクタ画像と他のキャラクタ画像9 c, 9 dを表示する（図4 6（K）参照）。第4ステップ（ステップ4）の演出を開始する場合には、他のキャラクタ画像9 c, 9 d, 9 eを表示する（図4 6（L）参照）。

【0 4 2 7】

また、演出制御用CPU 1 0 1は、変動時間タイマがタイムアウトしているか否か確認する（ステップS 8 6 6）。変動時間タイマがタイムアウトしているときには、予告演出が実行されていた場合には予告演出に関する画像（例えば、予告演出のためのキャラクタ画像）を演出表示装置9の表示画面から消去し（ステップS 8 6 8）、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動停止処理（ステップS 8 0 3）に応じた値に更新する（ステップS 8 6 9）。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら（ステップS 8 6 7）、演出制御用CPU 1 0 1は、ステップS 8 6 8, S 8 6 9の処理を実行する。

【0 4 2 8】

図6 1は、図4 8に示された演出制御プロセス処理における飾り図柄変動停止処理（ステップS 8 0 3）を示すフローチャートである。飾り図柄変動停止処理において、演出制御用CPU 1 0 1は、まず、飾り図柄表示結果格納領域に格納されているデータ（停止図柄を示すデータ）に従って停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップS 8 3 0 1）。また、いずれかの予告演出実行中フラグ（第1 予告演出実行中フラグまたは第2 予告演出実行中フラグ）がセットされている場合には（ステップS 8 3 0 2）、変動回数カウンタの値を- 1する（ステップS 8 3 0 3）。そして、変動回数カウンタの値が0になったときには、セットされている予告演出実行中フラグ（第1 予告演出実行中フラグまたは第2 予告演出実行中フラグ）をリセットする（ステップS 8 3 0 4, S 8 3 0 5）。

【0429】

次いで、演出制御用CPU101は、大当たりまたは小当りにすることに決定されているか否かを確認する（ステップS8306）。大当たりまたは小当りにすることに決定されているか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドによって確認される。なお、この実施の形態では、決定されている停止図柄によって、大当たりまたは小当たりとすることに決定されているか否かを確認することもできる。

【0430】

大当たりまたは小当たりとすることに決定されている場合には、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理（ステップS804）に応じた値に更新する（ステップS8307）。

10

【0431】

大当たりにも小当たりにもしないことに決定されている場合には、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に応じた値に更新する（ステップS8308）。

【0432】

図62は、図48に示された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、遊技開始画面を演出表示装置9に表示する制御を既に実行している場合にはステップS876に移行する（ステップS871）。未だ遊技開始画面を演出表示装置9に表示する制御を行っていない場合には、いずれかの当たり開始指定コマンド受信フラグ（大当たり開始1指定コマンドを受信したことを示す大当たり開始1指定コマンド受信フラグ、大当たり開始2指定コマンドを受信したことを示す大当たり開始2指定コマンド受信フラグ、または突確大当たり/小当たり開始指定コマンドを受信したことを示す突確大当たり/小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を確認する（ステップS872）。いずれかの当たり開始指定コマンド受信フラグがセットされていた場合には、セットされているフラグに応じた遊技開始画面（大当たり遊技開始画面または小当たり遊技開始画面）を演出表示装置9に表示する制御を行う（ステップS873）。また、セットされているフラグ（大当たり開始1指定コマンド受信フラグ、大当たり開始2指定コマンド受信フラグ、または突確大当たり/小当たり開始指定コマンド受信フラグ）をリセットする（ステップS874）。

20

30

【0433】

ステップS876では、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指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。なお、この段階での大入賞口開放中指定コマンドは第1ラウンドを示す大入賞口開放中指定コマンドである。大入賞口開放中指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、大入賞口開放中指定コマンド受信フラグがセットをリセットし（ステップS877）、第1ラウンドのラウンド中演出を開始する（ステップS878）。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり遊技中処理（ステップS805）に応じた値に更新する（ステップS879）。

【0434】

なお、この実施の形態では、大当たりの場合にも小当たりの場合にも大当たり表示処理が実行されるが、大当たり表示用のプロセス処理とは別に小当たり表示用のプロセス処理を設けるようにし、小当たりである場合には、例えば、所定期間（大入賞口が0.1秒間16回開放するのに十分な時間）、突然確変大当たり時と同様の態様の演出を行うようにしてもよい。

40

【0435】

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

50

セデータに従って演出を行う。

【0436】

図63は、演出制御プロセス処理におけるラウンド中処理（ステップS805）を示すフローチャートである。ラウンド中処理において、演出制御用CPU101は、まず、大当り終了指定コマンド受信フラグ（大当り終了1指定コマンド受信フラグまたは大当り終了2指定コマンド受信フラグ）または突確大当り／小当り終了指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS1901）。

【0437】

大当り終了指定コマンド受信フラグまたは突確大当り／小当り終了指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了演出処理（ステップS807）に応じた値に更新する（ステップS1911）。

【0438】

大当り終了指定コマンド受信フラグも突確大当り／小当り終了指定コマンド受信フラグもセットされていないときは、演出制御用CPU101は、大入賞口開放後指定コマンドを受信したことを示す大入賞口開放後指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS1902）。

【0439】

大入賞口開放後指定コマンド受信フラグがセットされていないときは、演出制御用CPU101は、大当り遊技中に予告演出を実行することを示す大当り中予告演出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S1903）。なお、大当り中予告演出実行中フラグは、特定のラウンドのラウンド後処理（この実施の形態では、第7ラウンド開始前に実行されるラウンド後処理：すなわち第6ラウンドについてのラウンド後処理）において予告演出を開始することに決定されるときにセットされる。大当り中予告演出実行中フラグがセットされている場合には、ステップアップタイマの値を+1する（ステップS1904）。そして、ステップアップタイマの値が、ステップS1959の処理（図65参照）で保存されるステップアップ時期のいずれかに一致するか否かを確認する（ステップS1905）。ステップアップ時期のいずれかに一致する場合には、ステップ数カウンタの値を+1し（ステップS1906）、ステップ数カウンタの値が示すステップの演出を開始する（ステップS1907）。

【0440】

ステップS1902の処理で大入賞口開放後指定コマンド受信フラグがセットされていることを確認した場合には、演出制御用CPU101は、大入賞口開放後指定コマンド受信フラグをリセットし（ステップS1921）、予告演出が実行されていた場合（大当り中予告演出実行中フラグがセットされている場合）には予告演出に関する画像（例えば、予告演出のためのキャラクタ画像）を演出表示装置9の表示画面から消去する（ステップS1922）。また、大当り中予告演出実行中フラグがセットされている場合には、大当り中予告演出実行中フラグをリセットする（ステップS1923）。

【0441】

そして、開放回数記憶領域に保存されているラウンド数に応じたインターバル演出（ラウンド間演出）を開始し（ステップS1924）、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）に応じた値に更新する（ステップS1925）。

【0442】

図64は、演出制御プロセス処理におけるラウンド後処理（ステップS806）を示すフローチャートである。ラウンド後処理において、演出制御用CPU101は、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コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS1931）。大入賞口開放中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、大入賞口開放中コマンド受信フラグをリセットし（ステップS1932）、開放回数記憶領域に保存されているラウンド数に応じたラウンド中演出を開始し（ステップS1933）、演出制御プロセスフラグ

10

20

30

40

50

の値をラウンド中処理（ステップS 8 0 5）に応じた値に更新する（ステップS 1 9 3 4）。

【0 4 4 3】

なお、演出制御用CPU 1 0 1は、1 6 R大当りにもとづいて大当り遊技が実行されているときには、他の大当り種別の大当りにもとづいて大当り遊技が実行されているときには異なるラウンド中演出およびインターバル演出を実行するようにしてもよい。例えば、ラウンド表示を行わないようにしたり、大当り遊技の開始時点からの大入賞口の開放の累積回数が例えば1 6になったときに大当り遊技が継続されるか否かに関する演出を実行したりする。そのような演出を実行する場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0は、大入賞口の開放の累積回数を特定するための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。

10

【0 4 4 4】

大入賞口開放中コマンド受信フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、次ラウンドが第7ラウンドであるのか否か確認する（ステップS 1 9 4 0）。次ラウンドが第7ラウンドである場合には、予告決定済みフラグがセットされていないことを条件に（ステップS 1 9 4 1）、大当り中予告演出決定処理を実行する（ステップS 1 9 4 2）。なお、図6 4に示すフローチャートでは、第6ラウンドと第7ラウンドとの間のラウンド間において、大入賞口開放中コマンド受信フラグが受信されるまで大当り中予告演出決定処理が繰り返し実行されることになるが、実際には、演出制御用CPU 1 0 1は、1回の大当り遊技における第6ラウンドと第7ラウンドとの間のラウンド間において、大当り中予告演出決定処理を一度だけ実行する。

20

【0 4 4 5】

図6 5は、大当り中予告演出決定処理を示すフローチャートである。大当り中予告演出決定処理において、演出制御用CPU 1 0 1は、第2入賞時判定結果記憶バッファが記憶する入賞時判定結果を全て抽出する（ステップS 1 9 5 1）。

【0 4 4 6】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、抽出した入賞時判定結果のうちに、入賞時判定結果が「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」、「小当り」または「大当り」を示す判定結果が1つでもあるか否かを確認する（ステップS 1 9 5 2）。

【0 4 4 7】

そして、演出制御用CPU 1 0 1は、入賞時判定結果が「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」、「小当り」または「大当り」を示す判定結果があると判定したことを条件に（ステップS 1 9 5 2）、ステップS 1 9 5 3の処理で、予告演出を実行するか否か決定する。

30

【0 4 4 8】

具体的には、演出制御用CPU 1 0 1は、ステップS 1 9 5 2の処理において、抽出した入賞時判定結果について変動パターン種別が非リーチになることを示す値（具体的には、EXTデータが「2 8（H）」：図2 1参照）、スーパーリーチになることを示す値（具体的には、EXTデータが「2 F（H）」：図2 1参照）、または大当りまたは小当りになることを示す値（具体的には、EXTデータが「2 1（H）」～「2 7（H）」：図2 1参照）であるか否かを判定する。

40

【0 4 4 9】

なお、全ての入賞時判定結果を判定するのではなく、抽出した入賞時判定結果のうち最先の入賞時判定結果について判定を行い、「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」、「小当り」または「大当り」になる変動表示である場合に、ステップS 1 9 5 3以降の処理で予告演出を実行するか否かを決定するようにしてもよい。また、大当りに限らず「スーパーリーチ」である場合に、ステップS 1 9 5 3に移行して予告演出の判定を行うようにしてもよい。

【0 4 5 0】

演出制御用CPU 1 0 1はステップS 1 9 5 3の処理で、予告演出決定用乱数の値を抽

50

出し、「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」、「小当り」または「大当り」である入賞時判定結果と予告演出決定用乱数の値とにもとづいて、予告演出を実行するか否かを決定する。

【0451】

なお、予告演出決定用乱数の値を抽出し、「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」、「小当り」または「大当り」である入賞時判定結果が複数存在する場合には、そのうちの最先の入賞時判定結果（最も早く可変表示を開始させることになる保留記憶に対応する入賞時判定結果）に対応する保留記憶にもとづく可変表示または表示結果（可変表示の表示結果）を予告演出による予告の対象にする。

【0452】

また、演出制御用CPU101は、「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」、「小当り」または「大当り」であると判定した場合には、抽出した各入賞時判定結果にもとづいて、その判定結果の変動表示が開始されるまでの各変動表示においてリーチが実行されるか否かも判定する（ステップS1952B）。そして、各変動表示においてリーチが実行されないと判定した場合に（すなわち、その判定結果の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」と判定されている場合に）、ステップS1953に移行し、予告演出を決定するための処理を実行する。すなわち、予告演出の実行中においてリーチ演出が実行されてしまったのでは、予告演出の連続性が損なわれて、予告演出による演出効果を十分に高めることができない可能性がある。そこで、この実施の形態では、判定対象となる変動表示が開始されるまでの各変動表示においてリーチも実行されないことを条件に予告演出を実行する場合があるように制御する。

【0453】

図66は、ステップS1953の処理で使用される予告決定テーブルを示す説明図である。なお、図66には、リーチするか否か不明である場合、すなわち、変動パターン種別を特定不能である場合、具体的には、保留数が変わると変動パターン種別が変わってしまうことになる判定値範囲に対応する入賞時判定結果指定コマンド（入賞時判定結果9指定コマンド～入賞時判定結果14指定コマンド、および入賞時判定結果29指定コマンド～入賞時判定結果34指定コマンド）を受信した場合に相当する「はずれ（リーチあり/なし）」も示されているが、その場合には、予告演出を実行しない。

【0454】

図66に示すように、各予告決定テーブルには、判定対象になる入賞時判定結果に対応する判定値（予告演出を「実行する」に対応する判定値）が設定されている。なお、「実行しない」に対応する判定値は、予告決定テーブルに設定されている必要はない。

【0455】

演出制御用CPU101は、ステップS1953の処理で、予告演出決定用乱数の値が判定値（予告演出を「実行する」に対応する判定値）のいずれかに一致すると、予告演出を実行することに決定する。

【0456】

図66に示す予告決定テーブルにおいて、特徴的なことは、非リーチはずれ（はずれ（リーチなし））に対応する判定値（予告演出を「実行する」に対応する判定値）の数よりも、スーパーリーチはずれ（はずれ（スーパーリーチ））に対応する判定値（予告演出を「実行する」に対応する判定値）の数が多くことである。また、スーパーリーチはずれ（はずれ（スーパーリーチ））に対応する判定値（予告演出を「実行する」に対応する判定値）の数よりも、大当りおよび小当りに対応する判定値（予告演出を「実行する」に対応する判定値）の数が多くことである。

【0457】

また、小当りおよび通常大当りに対応する判定値（予告演出を「実行する」に対応する判定値）の数よりも、確変大当りに対応する判定値（予告演出を「実行する」に対応する判定値）の数が多く。

【0458】

さらに、確変大当たりでも、1ラウンドの開放回数が多いもの（例えば、16R確変A大当たり）ほど、また1ラウンドの大入賞口のは開放時間が長いもの（例えば15R確変大当たり、）ほど、より多くの判定値が割り当てられている。

【0459】

なお、この実施の形態では、判定対象の入賞時判定結果に対応する保留記憶がはずれの保留記憶（非リーチはずれやスーパーリーチはずれに決定されることになる保留記憶）に対応する入賞時判定結果についても予告演出が実行されることがあるが、はずれの場合には、予告演出を実行しないようにしてもよい。

【0460】

演出制御用CPU101は、予告演出を実行することに決定した場合には（ステップS1954）、ステップ数選択用乱数を抽出し、抽出したステップ数選択用乱数を用いて、ステップアップ予告演出におけるステップ数を選択する（ステップS1955）。

10

【0461】

また、演出制御用CPU101は、予告種類選択用乱数を抽出し、抽出した予告種類選択用乱数を用いて、予告種類を選択する（ステップS1956）。

【0462】

演出制御用CPU101は、ステップS1956の処理において、予告種類として、服装柄A（キャラクタ画像9aに対応）または服装柄B（キャラクタ画像9bに対応）を選択する。

【0463】

20

図67（A）は、ステップS1955の処理で使用されるステップ数決定テーブルを示す説明図である。

【0464】

図67（A）に示すステップ数決定テーブルにおいて特徴的なことは、16R確変大当たりになる場合に、2R確変大当たり（突然確変大当たり）になる場合に比べて、ステップ数が多くなるように判定値が割り当てられていることである。

【0465】

また、確変大当たりでも、1ラウンドの開放回数が多いもの（例えば、16R確変A大当たり）ほど、また1ラウンドの大入賞口のは開放時間が長いもの（例えば、15R確変大当たり）ほど、ステップ数が多くなるように判定値が割り当てられている。すなわち、1ラウンドにおける開放回数または1ラウンドの開放時間に応じて、ステップ数が多い選択割合も異なっている。

30

【0466】

図67（B）は、ステップS1956の処理で使用される予告種類選択テーブルを示す説明図である。図67（B）に示す例では、予告種類として服装柄A、服装柄Bの2種類がある。服装柄Aの演出は、キャラクタ画像9aを用いた演出である。服装柄Bの演出は、図47に示されたキャラクタ画像9bを用いた演出である。キャラクタ画像9aの服装柄とキャラクタ画像9bの服装柄とは異なっている。

【0467】

また、図67（B）に示す例では、演出制御用CPU101は、第1ステップについて、図58（B）における左側に示すテーブルと予告種類選択用乱数とを用いて、予告種類を、服装柄Aまたは服装柄Bに決定する。第1ステップで服装柄Bが用いられた場合には、第2ステップについても予告種類を服装柄Bにする。また、前回のステップで服装柄Aが用いられた場合には、次のステップについては、図67（B）における右側に示すテーブルと予告種類選択用乱数とを用いて、予告種類を、服装柄Aまたは服装柄Bに決定する。

40

【0468】

図58（B）に示す予告種類選択テーブルにおいて特徴的なことは、大当たりになる場合には、はずれまたは小当たりになる場合に比べて、服装柄Bが選択されやすいように判定値が振り分けられていることである。また、大当たりでも、1ラウンドの開放回数が多いもの

50

(例えば、16R確変A大当り)ほど、また1ラウンドの大入賞口のは開放時間が長いもの(例えば、15R確変大当り)ほど、服装柄Bが選択されやすいように判定値が振り分けられている。すなわち、1ラウンドにおける開放回数または1ラウンドの開放時間に応じて、予告種類の選択割合は異なっている。

【0469】

また、この実施の形態では、演出制御用CPU101は、服装柄A(予告種類A)と服装柄B(予告種類B)とのうちのいずれかに決定するが、より多くの種類から予告種類を選択するようにしてもよい。その場合、まず、予告種別選択用乱数を用いて予告種別を決定し、さらに、予告種類選択用乱数を用いて予告種類を選択するようにしてもよい。例えば、予告種別を予告種別a, b, cのいずれかに決定し、予告種別aに決定した場合には、予告種類選択用乱数を用いて、予告種類をa1, a2, a3のいずれかに決定する。また、予告種別bに決定した場合には、予告種類選択用乱数を用いて、予告種類をb1, b2, b3のいずれかに決定する。また、予告種別cに決定した場合には、予告種類選択用乱数を用いて、予告種類をc1, c2, c3のいずれかに決定する。

10

【0470】

演出制御用CPU101は、ステップS1955の処理で選択したステップ数を示すデータをRAMに保存する(ステップS1957)。演出制御用CPU101は、ステップS1957の処理では、例えば、ステップ数として1が選択されている場合にはRAMにおける1バイトの操作手段選択フラグの領域に「01」をセットし、ステップ数として2が選択されている場合にはRAMにおける1バイトの操作手段選択フラグの領域に「02」をセットし、ステップ数として3が選択されている場合にはRAMにおける1バイトの操作手段選択フラグの領域に「03」をセットし、ステップ数として4が選択されている場合にはRAMにおける1バイトの操作手段選択フラグの領域に「04」をセットする。

20

【0471】

また、演出制御用CPU101は、ステップS1956の処理で選択した予告種類(服装柄)を示すデータをRAMに保存する(ステップS1958)。演出制御用CPU101は、ステップS1958の処理では、例えば、予告種類として服装柄Aが選択されている場合にはRAMにおける1バイトの予告種類選択フラグの領域に「01」をセットし、予告種類として服装柄Bが選択されている場合にはRAMにおける1バイトの予告種類選択フラグの領域に「02」をセットする。なお、演出制御用CPU101は、各ステップ毎に予告種類(服装柄)を示すデータをRAMに保存する。

30

【0472】

また、ステップ数カウンタの値を0にしておく(ステップS1960)。

【0473】

そして、予告演出の実行を決定したことを示す大当り中予告演出実行中フラグ(大当り遊技中における予告演出の実行中にもセットされているので、大当り遊技中において予告演出の実行中であることも示すことになる。)をセットする(ステップS1961)。また、演出制御用CPU101は、予告決定済みフラグをセットする(ステップS1962)。なお、予告決定済みフラグは、例えば、大当り終了演出処理の実行開始時にリセットされる。さらに、ステップアップタイマをスタートさせる(ステップS1963)。

40

【0474】

以上のような制御によって、大当り遊技中に予告演出を実行することに決定されたときには、大当り遊技中の所定のラウンド(上記の例では、第7ラウンド)において予告演出が実行される。

【0475】

また、この実施の形態では、大当り遊技中において、受信した第2入賞時判定結果指定コマンドにもとづいて実行される予告演出である第2予告演出(第2保留記憶を対象とした予告演出)が実行されるが、第1予告演出は実行されない。

【0476】

この実施の形態では、第1特別図柄の変動表示に対して、第2特別図柄の変動表示が優

50

先して実行されるが、すなわち、第2特別図柄の変動表示を開始させるための第2の開始条件が第1特別図柄の変動表示を開始させるための第1の開始条件に優先して成立するように制御されるが、そのような制御を行わず、第1の開始条件と第2の開始条件と（例えば、第1始動入賞と第2始動入賞と）をまとめて、開始条件（始動入賞）の成立順に特別図柄の可変表示を実行するように構成されている場合には、大当たり遊技中において、第1予告演出も実行するようにしてもよい。

【0477】

また、この実施の形態では、大当たり遊技として、1ラウンドにおける大入賞口の開放回数が複数のもの（16R確変A大当たり、16R確変B大当たりおよび16R確変C大当たり：16R確変C大当たりは1ラウンドにおける大入賞口の開放回数が1回の大当たりであるが16Rの開放があるので16R確変A大当たりおよび16R確変B大当たりに類似するので、同種のものとして扱う）がある。そのような大当たり遊技が実行されているときに、最終ラウンドよりも前に実行される途中のラウンドにおいて予告演出が実行される場合には、予告演出による本来の効果（以後に実行される可変表示によって大当たりが発生する期待感を遊技者に与える効果）に加えて、大当たり遊技中のラウンド数が増やされることが報知されたかのような印象を遊技者に与えることができる。

【0478】

すなわち、実際には、ラウンド数の最大数は16であるが、1ラウンドにおける開放回数が複数であることから、遊技者は少ない回数のラウンドが経過したときでも、多数回のラウンドが経過したかのように感ずる可能性がある。例えば、ラウンド数が16で1ラウンドにおける開放回数が2回である大当たり遊技が実行される場合、6ラウンドが経過したときに（第7ラウンドが開始される前に）12ラウンドが消化されたと感ずる可能性がある。そして、6ラウンドが経過した後、さらに10ラウンドの遊技が実行される。そのような状況において、予告演出によって、遊技者に、ラウンド数が、12から、12よりも多い数に変更されたかのように感じさせることが可能になる。

【0479】

なお、突然確変大当たりにもとづく大当たり遊技や小当たり遊技が実行される場合には、ラウンド数は2であり、第7ラウンドは存在しない。

【0480】

そこで、突然確変大当たりにもとづく大当たり遊技や小当たり遊技が実行される場合には、大当たり遊技中（または小当たり遊技中）における予告演出として、例えば、ファンファーレ演出（大当たり遊技開始時または小当たり遊技開始時の演出）において予告演出を実行する。

【0481】

図68は、図48に示された演出制御プロセス処理における大当たり終了演出処理（ステップS807）を示すフローチャートである。大当たり終了演出処理において、演出制御用CPU101は、大当たり終了演出タイマが設定されているか否か確認する（ステップS880）。大当たり終了演出タイマが設定されている場合には、ステップS885に移行する。大当たり終了演出タイマが設定されていない場合には、大当たり終了指定コマンド受信フラグ（大当たり終了1指定コマンド受信フラグ、大当たり終了2指定コマンド受信フラグ）または突確大当たり/小当たり終了指定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップS881）。大当たり終了指定コマンド受信フラグまたは突確大当たり/小当たり終了指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、セットされているフラグをリセットし（ステップS882）、大当たり終了演出タイマに大当たり終了表示時間に相当する値を設定して（ステップS883）、演出表示装置9に、大当たり終了画面（大当たり遊技の終了を報知する画面）または小当たり終了画面（小当たり遊技または突然確変大当たり遊技の終了を報知する画面）を表示する制御を行う（ステップS884）。具体的には、VDP109に、大当たり終了画面（大当たり遊技の終了を報知する画面）を表示させるための指示を与える。

【0482】

ステップS885では、大当たり終了演出タイマの値を1減算する。そして、演出制御用

C P U 1 0 1 は、大当り終了演出タイマの値が 0 になっているか否か、すなわち大当り終了演出時間が経過したか否か確認する（ステップ S 8 8 6）。経過していない場合には処理を終了する。大当り終了演出時間が経過している場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、実際には小当り遊技が実行された場合（具体的には、表示結果指定コマンド格納領域に表示結果 8 指定コマンドが格納されている場合）には（ステップ S 8 8 7）、演出表示装置 9 に表示される背景画面を小当り遊技後の状態に応じた背景画面（例えば、緑色の表示色の背景画面）に変更する（ステップ S 8 8 8）。

【 0 4 8 3 】

次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、所定のフラグをリセットする（ステップ S 8 9 1）。例えば、演出制御用 C P U 1 0 1 は、表示結果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。

10

【 0 4 8 4 】

そして、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）に応じた値に更新する（ステップ S 8 9 2）。

【 0 4 8 5 】

なお、大当り遊技が終了したときに遊技状態が変化することがあるが、遊技状態が変化した場合には、コマンド解析処理において、演出表示装置 9 における背景画面の表示色が、変化後の遊技状態に応じた表示色に変更される。

【 0 4 8 6 】

また、この実施の形態では、演出表示装置 9 における背景画面の表示色は、遊技状態が変化したとき、および小当り遊技が終了したときに変更されるが、演出制御用 C P U 1 0 1 は、遊技状態が変化しなくても、背景画面の表示色を変更するようにしてもよい。例えば、確変状態で低ベース状態の遊技状態（突確大当りにもとづく確変状態）において、飾り図柄の変動表示が所定回実行される度に、または小当りが所定回発生したときに、背景画面の表示色を変更する。そのような制御を行う場合には、遊技者に、背景画面の表示色の变化によって、遊技状態の変化（例えば、突確大当りにもとづいて確変状態への移行）や大当りの発生に対する期待感を抱かせることができる。

20

【 0 4 8 7 】

なお、背景画面の態様（例えば、表示色）の変更に関して、この実施の形態における変更の仕方は一例であって、他の変更の仕方を採用してもよい。

30

【 0 4 8 8 】

例えば、演出制御用 C P U 1 0 1 は、大当り遊技が終了したときに、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）にもとづいて大当りの種類（小当りの場合を含む。）を判定し、確変大当りにもとづく大当り遊技が終了したと判定した場合に、演出表示装置 9 における背景画面を高確率高ベース状態に応じた態様（態様 A）にする。

【 0 4 8 9 】

また、通常大当りにもとづく大当り遊技が終了したと判定した場合に、演出表示装置 9 における背景画面を低確率高ベース状態に応じた態様（態様 B）にする。さらに、小当りまたは突然確変大当りにもとづく大当り遊技が終了したと判定した場合に、演出表示装置 9 における背景画面を高確率低ベース状態に応じた態様（態様 C）にする。ただし、小当り遊技が終了したときには、実際には、高確率低ベース状態ではないことがある。

40

【 0 4 9 0 】

この実施の形態では、図柄の変動中（可変表示中）に予告演出を実行する場合に、予告演出を実行することに決定したときに、複数回の変動表示について予告演出の態様を決定したが、各々の変動開始に、その変動中に実行される予告演出の演出態様を決定するようにしてもよい。

【 0 4 9 1 】

図 6 9 は、各々の変動開始に、その変動中に実行される予告演出の演出態様を決定する場合に実行される飾り図柄変動開始処理を示すフローチャートである。図 6 9 に示す例で

50

は、ステップ S 8 2 1 A の予告演出決定処理において、予告演出を実行するか否かも決定する。すなわち、ステップ S 8 2 1 A では、図 5 4 に示されたステップ S 6 0 0 1 ~ S 6 0 0 6 , S 6 0 1 0 ~ S 6 0 1 4 の処理を実行する。さらに、変動回数カウンタの設定も行う。ただし、予告演出を実行することに決定した場合には、第 1 予告演出実行中フラグまたは第 2 予告演出実行中フラグをセットする。

【 0 4 9 2 】

また、予告回数カウンタの値が予告回数よりも大きくない場合には（ステップ S 8 3 3 C）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、予告種類選択処理を実行する（ステップ S 8 3 3 X）。予告種類選択処理では、例えば、図 6 7（A）に例示されたようなステップ数決定テーブルを用いて、その回の変動（可変表示）におけるステップアップ演出のステップ数を決定する。

10

【 0 4 9 3 】

その結果、飾り図柄変動中処理では、ステップ S 8 3 3 X の処理で決定されたステップ数にもとづいて、ステップ S 8 4 9 ~ S 8 5 1 の処理（図 6 0 参照）が実行されることになる。

【 0 4 9 4 】

また、予告演出で使用するキャラクタ画像の種類（服装柄の種類）についても、ステップ S 8 3 3 X の予告種類選択処理において選択する。その場合、例えば、図 5 8（B）の左側に示されたようなテーブルを用いて、その回の変動（可変表示）中に使用されるキャラクタ画像の種類（服装柄の種類）を決定する。

20

【 0 4 9 5 】

以上に説明したように、上記の実施形態では、大当り遊技として、ラウンド数は同じであるが（例えば、16 ラウンド）、1 ラウンドにおける大入賞口の開放回数が多い大当り遊技（例えば、16 R 確変 A 大当りや 16 R 確変 B 大当り）と、1 ラウンドにおける大入賞口の開放時間が長い大当り遊技（例えば、15 R 大当り）と、それらの大当り遊技に比べて相対的に不利な（例えば、大入賞口の開放時間が短い）大当り遊技（例えば、16 R 確変 C 大当り）とがあるので、大当り遊技の種類が豊富になり、遊技者は、発生する大当りの種類に、より関心を抱くようになる。

【 0 4 9 6 】

なお、この実施の形態では、開放回数および開放時間に応じて、予告演出態様としてのステップアップ演出のステップ数の選択割合と予告種類の選択割合を異ならせているが、開放回数と開放時間とのいずれかに応じて、ステップ数の選択割合と予告種類の選択割合を異ならせても、所望の効果を得ることができる。

30

【 0 4 9 7 】

また、この実施の形態では、予告種類を異ならせる場合に、キャラクタ画像の服装柄を異ならせたが、キャラクタ画像そのものの違いによって予告種類を異ならせたり、キャラクタ画像の大きさの違いによって予告種類を異ならせるようにしてもよい。さらに、表示されるメッセージの違いによって予告種類を異ならせたり、出力される音声の違いによって予告種類を異ならせたりしてもよい。

【 0 4 9 8 】

40

また、この実施の形態では、入賞時判定処理の判定結果にもとづいてステップアップ演出が実行されたが、入賞時判定処理の判定結果に関わりなくステップアップ演出を実行するか否か決定し、ステップアップ演出を実行することに決定された場合に、その後、入賞時判定処理の判定結果にもとづいてステップ数や服装柄等の演出種類を決定するようにしてもよい。その場合、各々の可変表示を開始するときに、その都度、ステップ数や服装柄等の演出種類を決定し、その可変表示において、決定されたステップ数のステップアップ演出を実行するようにしてもよいが、複数の可変表示についてのステップ数や服装柄等の演出種類を一括して決定するようにしてもよい。

【 0 4 9 9 】

また、図 4 6 や図 4 7 に例示されたステップアップ演出を、入賞時判定結果にもとづく

50

演出として実行することに加えて、一般的な予告演出（例えば、識別情報の変動開始時に、表示結果にもとづいて予告演出を実行するか否か決定し、決定結果に応じて実行する演出）として実行するようにしてもよい。

【0500】

また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、1回の可変表示中にあらかじめ定められた順番に従って、あらかじめ定められたタイミングで予告演出態様を段階的に変化させることによって予告演出（例えば、ステップアップ演出による予告演出）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S851の処理を実行する部分）と、予告演出実行手段が実行する予告演出として、所定の段階の予告演出態様の種類（例えば、キャラクタ画像の服装柄）を、複数種類の予告演出態様（例えば、服装柄A，B）から選択する予告演出種類選択手段（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S821の処理を実行する部分）とを含み、始動時判定手段により特定遊技状態に制御されると判定されたことにもとづいて予告演出が実行される場合には、特定遊技状態の種類に応じて、選択する予告演出態様の割合を異ならせる（図58参照）ように構成されているので、予告演出が実行された場合に、遊技者にとってより有利な特定遊技状態である可変入賞装置の開放回数が多い特定遊技状態または開放時間が長い特定遊技状態に制御されることに対して期待感を抱かせることができ、興味を向上させることができる。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、予告演出中に演出を変化させる回数を選択するステップ数選択手段を含み、開放回数または開放時間に応じて、選択する回数の割合を異ならせるように構成されているので、あらかじめ定められた順番に従って所定のタイミングで演出を1回または複数回変化させることによって予告演出を実行する演出の種類を豊富にすることができる。

【0501】

なお、上記の実施形態では、入賞時判定処理において判定対象になった保留記憶（具体的には、数値データとしての乱数の値）にもとづく変動中（可変表示中）にも予告演出が実行されるが、その保留記憶の1つ前の保留記憶にもとづく変動まで予告演出が実行され、判定対象になった保留記憶にもとづく変動中には予告演出を実行しないようにしてもよい。

【0502】

また、遊技機には操作ボタン150が設けられているので、予告演出としてのステップアップ予告演出を開始する場合に、遊技者が操作ボタン150に対する操作を行ったことを条件にステップアップ予告演出を開始するようにしてもよい。なお、そのような制御を行わない場合には、遊技機に操作ボタン150が設けられていることは必須のことではない。

【0503】

また、上記の実施形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、予告演出決定手段が予告演出を実行することに決定した後、所定の条件（例えば、第1予告演出または第2予告演出が終了すること）が成立するまで始動時判定手段による判定処理の実行を禁止する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるS820の処理を実行する部分）ので、予告演出がすでに実行されているにも関わらず別の保留記憶にもとづく予告演出が重複して実行されることによって遊技者に過度の期待感を与えたり遊技者を混乱させてしまったりすることを防止することができる。

【0504】

また、上記の実施形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、保留記憶にもとづく変動表示が開始されるまでに実行される全ての変動表示について、入賞時判定において「非リーチはずれ」になると判定されていることを条件に、先読み予告（予告演出）を実行する。そのため、変動パターンや変動パターンを選択するためのテーブル（変動パターン種別判定テーブルや変動パターン判定テーブル）などを変更する複雑な処理を行わなくても、先読み予告（予告演出）の実行中にリーチ演出表示が割り込んで先読み予告（予告演出）の連続性が損なわれる事態を防止することができる。従って、変動パターンの

決定処理を複雑化させることなく、遊技者の大当りに対する期待感を高めることができる。

【 0 5 0 5 】

また、上記の実施形態では、高ベース状態（確変状態や時短状態）である場合には、第 1 始動入賞口 1 3 に始動入賞したことにもとづく入賞時判定の実行を制限するように制御する（図 5 4 参照）。高ベース状態中に第 1 特別図柄の可変表示の表示結果が大当りになる可能性を認識できないようにすることによって、大当りになると判定された第 1 特別図柄の可変表示をストックした状態で第 2 特別図柄の可変表示を連続して実行されることを防止し、遊技者の射幸心を過度に刺激することを防止することができる。

【 0 5 0 6 】

例えば、上記の実施形態のように、複数の特別図柄表示器 8 a , 8 b を備え、大当り遊技終了後に高ベース状態（確変状態や時短状態）に移行し、第 2 特別図柄の変動表示を優先実行する場合には、先読み予告（予告演出）を実行可能に構成すると、大当り遊技中や高ベース状態中に第 1 始動入賞口 1 3 に遊技球が始動入賞したことにもとづき先読み予告を実行してしまうと、その第 1 特別図柄の変動表示結果が大当りになる可能性が高いことを遊技者に認識されてしまう。上記の実施形態では、大当り遊技終了後に高ベース状態に移行した場合には第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞がしやすくなるとともに第 2 特別図柄の変動表示が優先して実行されるのであるから、第 1 特別図柄について大当りになる保留記憶を残したままの状態、第 2 始動入賞口 1 4 への始動入賞が途切れないようにして第 2 特別図柄の変動表示を連続して実行することができる。すなわち、先読み予告が実行されることにより認識できた大当りをストックしたまま遊技を継続することが可能となってしまう、先読み予告が大当りをストックしている状態を示すストック的な演出として作用してしまう。すると、第 2 特別図柄の変動表示を途切れさせないようにして第 2 特別図柄についてさらに大当りが発生した場合には、ストック状態としている第 1 特別図柄についての大当りとあわせて連続大当りになることが確定してしまう。このように、第 2 特別図柄についての保留記憶を途切れさせないようにすれば、遊技状態が高ベース状態であれば常に大当りを確保した状態で遊技を継続できてしまうのであるから、遊技者の射幸心を必要以上に煽る事態が生じてしまう。そこで、上記の実施形態では、大当り遊技状態中や高ベース状態中に第 1 特別図柄の可変表示の表示結果が大当りになる可能性を認識できないようにすることによって、遊技者の射幸心を必要以上に高めることを防止している。

【 0 5 0 7 】

なお、上記の実施形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、始動入賞が生じたときに必ず入賞時判定結果指定コマンドを送信し、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 側で高ベース状態中であるか否かを判断し（図 5 4 参照）、高ベース状態である場合には、第 1 入賞時判定結果指定コマンドを受信した場合であっても第 1 予告演出を行わないように制御し、低ベース状態である場合には、第 2 入賞時判定結果指定コマンドを受信した場合であっても第 2 予告演出を行わないように制御するが、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 の側で、高ベース状態である場合に第 1 入賞時判定結果指定コマンドを送信しないようにしたり、低ベース状態である場合に第 2 入賞時判定結果指定コマンドを送信しないようにしてもよい。その場合には、例えば、第 1 始動口スイッチ通過処理（図 2 4 参照）において、時短フラグがセットされている場合には、ステップ S 2 1 7 A の入賞時判定処理を実行しないようにする。また、第 2 始動口スイッチ通過処理（図 2 5 参照）において、時短フラグがセットされていないことを条件に、ステップ S 2 1 7 B の入賞時判定処理を実行する。

【 0 5 0 8 】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 の側で、大当り遊技中には第 1 始動入賞にもとづく入賞時判定処理を実行しないようにしてもよい。その場合、例えば、図 2 4 に示された処理で、特別図柄プロセスフラグの値が 5 以上であることを条件に（すなわち、大当り遊技状態または小当り遊技状態であれば）、ステップ S 2 1 7 A の処理を実行しない。

【0509】

なお、この実施の形態では、入賞時判定処理において、閾値を設定し、設定した閾値にもとづいて入賞時判定結果コマンドの種類を決定しているが、変動パターン種別判定用乱数の値と、変動パターン種別に応じた数値範囲が設定されているテーブルの設定値とを比較して入賞時判定結果コマンドの種類を決定してもよい。

【0510】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560の側で、大当り遊技中には入賞時判定処理を実行しないようにしてもよい。その場合、例えば、図24および図25に示された処理で、特別図柄プロセスフラグの値が5以上であることを条件に（すなわち、大当り遊技状態または小当り遊技状態であれば）、ステップS217A、S217Bの処理を実行する。

10

【0511】

また、大当り遊技終了後、識別情報の変動が所定回（例えば、92～108回）行われる間、入賞時判定処理を実行しないようにしてもよい。この実施の形態では、入賞時判定処理が実行されたときの遊技状態と実際に可変表示が開始されるときに遊技状態とが異なることがあり、例えば、高ベース状態においてスーパーリーチが実行されると入賞時判定処理で判定されたにも関わらず、実際に可変表示が行われるときにはノーマルリーチが実行されてしまうといった事態が生じうるが、大当り遊技終了後に識別情報の変動が所定回（例えば、92～108回）行われる間、入賞時判定処理を実行しないように構成する場合には、そのような事態が発生することを防止できる。

20

【0512】

また、上記の実施形態では、第1始動入賞口13への始動入賞にもとづいて第1特別図柄の変動表示を実行する場合には、第2始動入賞口14への始動入賞にもとづいて第2特別図柄の変動表示を実行する場合と比較して、高い割合で小当りにすることに決定する。このように、第2始動入賞口14への始動入賞にもとづく小当り遊技の発生頻度を抑えることによって、高ベース状態において突然確変大当り遊技を期待したにも関わらず小当り遊技であったことが分かって遊技者を落胆させる状況が必要以上に発生する事態を抑制することができ、遊技者が必要以上に不利益を受ける事態を防止することができる。

【0513】

また、上記の実施形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いて、飾り図柄の変動パターン種別を、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と、スーパーリーチを伴う変動パターンを含まない変動パターン種別とを含む複数種類の変動パターン種別のいずれかに決定する。そして、決定した変動パターン種別に含まれる変動パターンの中から飾り図柄の変動パターンを決定する。そして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A、135Bにおいて、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（スーパーCA2-7）に対して、合算保留記憶数に関わらず、共通の判定値（230～251）が割り当てられている。また、遊技状態が通常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テーブル135A、135Bにおいて、非リーチの変動パターン種別（非リーチCA2-1）に対して、合算保留記憶数に関わらず、共通の判定値（1～79）が割り当てられている。従って、スーパーリーチになると判定したことにもとづいて先読み予告（予告演出）を実行する場合に、保留記憶数によって不整合が生じないようにすることができる。また、スーパーリーチを伴う変動パターンとそれ以外の変動パターンとの振り分けを設計段階で容易に変更することができる。また、保留数に応じて異なる割合で実行されるリーチ判定を変動パターン種別の判定とは別に行うことがないので、予告演出の発生頻度の信頼性を確保することができる。

30

40

【0514】

また、入賞時判定処理で、大当りまたは小当りになると判定されたときには大当りの種別を示す入賞時判定結果指定コマンドを送信し、はずれになると判定されたときには変動パターン種別判定用乱数の値が含まれる範囲（判定された変動パターン種別に対応）を特

50

定可能な入賞時判定結果指定コマンドを送信するが、大当たりまたは小当たりになると判定されたときにも、変動パターン種別判定用乱数の値が含まれる範囲（判定された変動パターン種別に対応）を特定可能な入賞時判定結果指定コマンドを送信するようにしてもよい。

【0515】

遊技制御用マイクロコンピュータ560が、大当たりまたは小当たりになると判定されたときにも変動パターン種別判定用乱数の値が含まれる範囲（判定された変動パターン種別に対応）を特定可能な入賞時判定結果指定コマンドを送信することによって、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100が、大当たり／はずれに関わらずスーパーリーチになることを予告するように構成する場合に、スーパーリーチになるか否か判定することが容易になる。

10

【0516】

なお、上記の実施形態では、2つの特別図柄表示器が設けられているが、1つの特別図柄表示器が設けられている遊技機についても、上記の実施形態を適用することができる。ただし、1つの特別図柄表示器が設けられている遊技機では、図9（B）、（C）に示されたように、開始される特別図柄の変動に応じて小当たり確率を異ならせるのではなく、例えば、入賞した始動入賞口に応じて小当たり確率を異ならせる（例えば、第1始動口に入賞したことにもとづく小当たり確率を高くする。）。

【0517】

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4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。

20

30

【0518】

また、音声出力基板70、ランプドライバ基板35または音／ランプ基板に搭載されている制御手段が、予告演出決定処理（図42参照）を実行したり停止図柄の決定処理（図50におけるステップS821等参照）を実行し、決定結果を特定可能なコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信し、演出制御用マイクロコンピュータ100は、受信したコマンドにもとづいて、予告演出や図柄の変動表示（特に、停止図柄の導出表示）を実行するようにしてもよい。

40

【産業上の利用可能性】

【0519】

本発明は、始動領域を遊技媒体が通過した後、可変表示の開始条件が成立したことにともづいて各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を開始し、表示結果を導出表示する可変表示部を備えたパチンコ遊技機などの遊技機に適用可能である。

【符号の説明】

【0520】

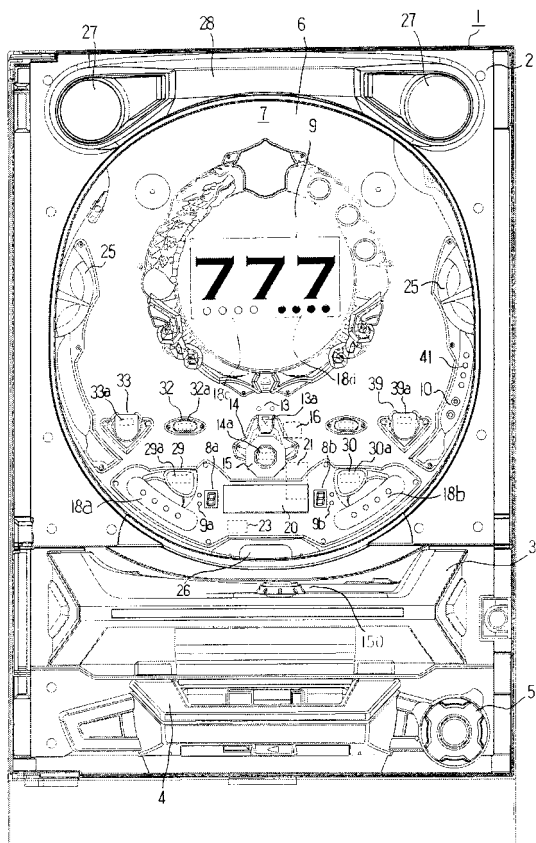
- 1 パチンコ遊技機
- 8 a 第1特別図柄表示器

50

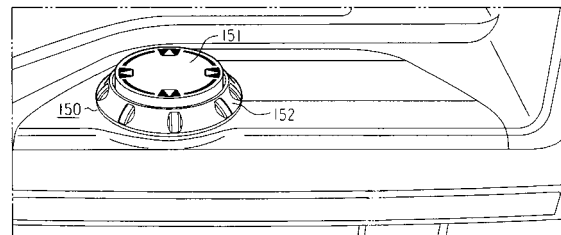
- 8 b 第2特別図柄表示器
- 9 演出表示装置
- 1 3 第1始動入賞口
- 1 4 第2始動入賞口
- 2 0 特別可変入賞球装置
- 3 1 遊技制御基板(主基板)
- 5 6 C P U
- 8 0 演出制御基板
- 1 0 0 演出制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1 演出制御用C P U
- 1 0 9 V D P
- 5 6 0 遊技制御用マイクロコンピュータ

10

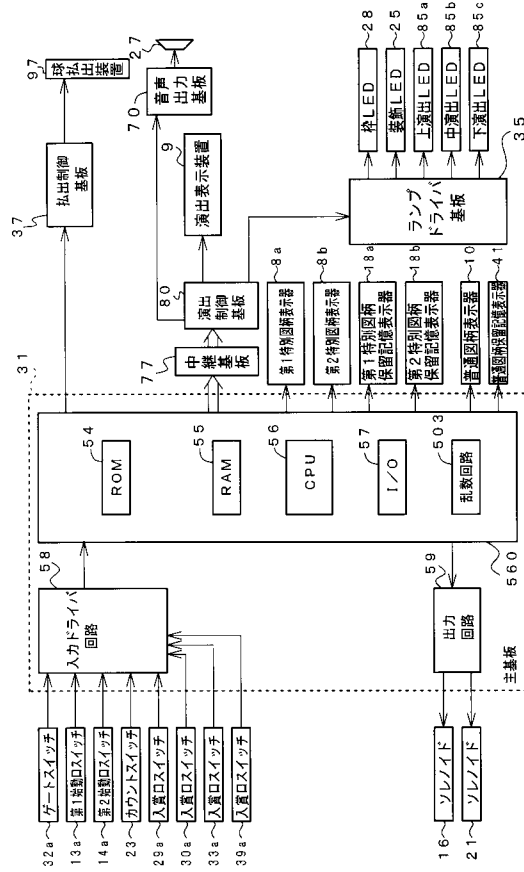
【図1】



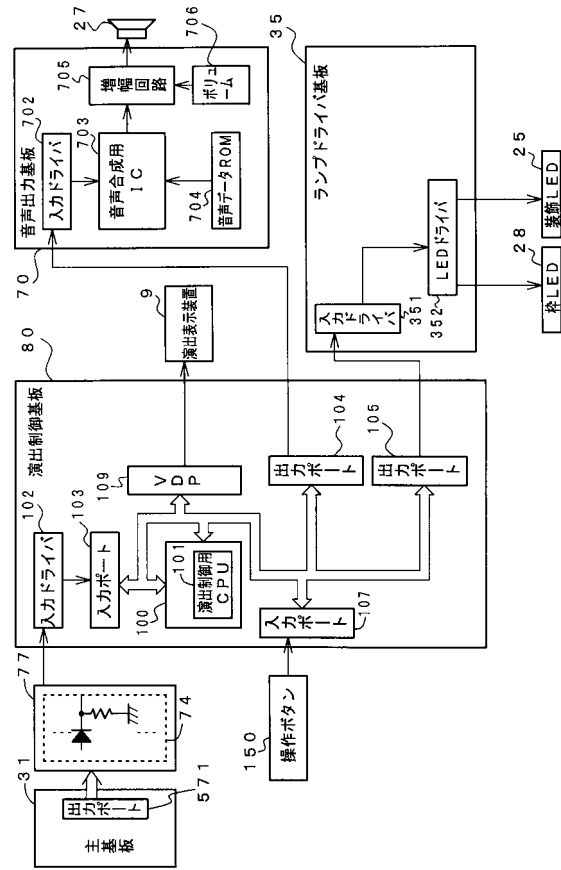
【図2】



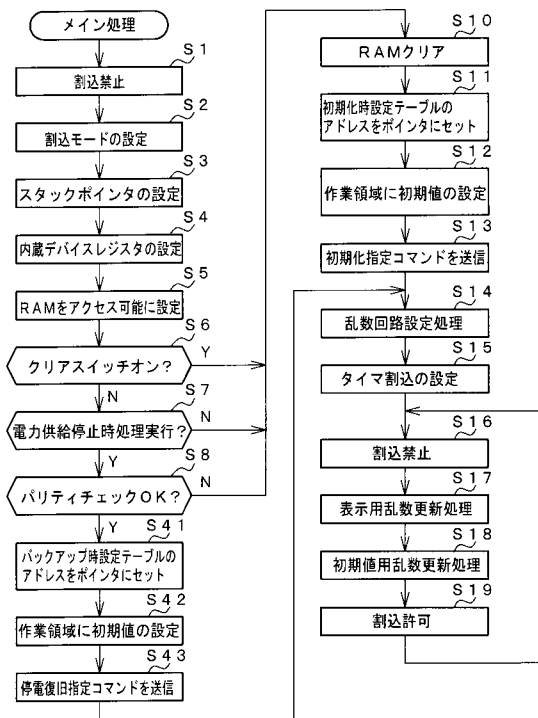
【図 3】



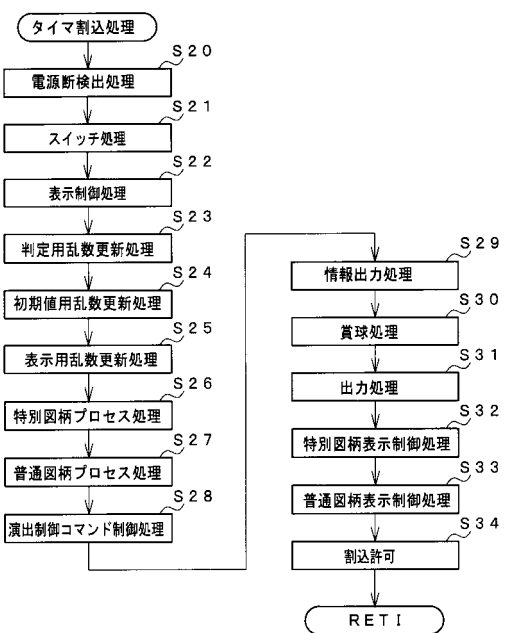
【図 4】



【図 5】



【図 6】



【図 7】

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

【図 8】

ランダム	範囲	用途	加算
1	0~49	大当たり種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
2	1~251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
3	1~997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
4	3~13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
5	3~13	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算

【図 9】

大当たり判定テーブル

大当たり判定値 (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)

小当たり判定テーブル (第1特別図柄用)

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

(B)

小当たり判定テーブル (第2特別図柄用)

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

(C)

【図 10】

大当たり種別判定値 (ランダム1と比較される)					
2R確変	16R確変A	16R確変B	16R確変C	15R確変	15R非確変
0~4	5~9	10~19	20~24	25~29	30~49

(A) 第1始動入賞時

大当たり種別判定値 (ランダム1と比較される)					
2R確変	16R確変A	16R確変B	16R確変C	15R確変	15R非確変
—	0~4	5~9	10~19	20~29	30~49

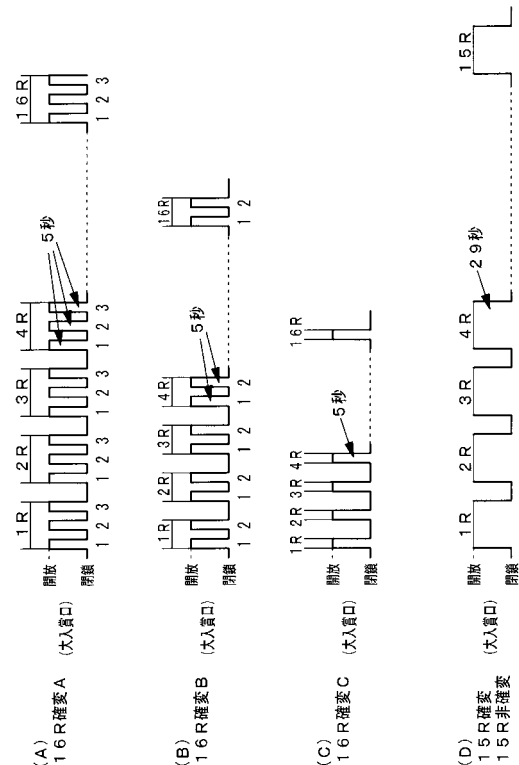
(B) 第2始動入賞時

【図 11】

(ラウンド数および開放態様)

大当たり種別	2R確変	16R確変A	16R確変B	16R確変C	15R確変	15R非確変
ラウンド数	2	16	16	16	15	15
1ラウンドの開放時間及び開放回数	0.5秒×1	5秒×3	5秒×2	5秒×1	29秒×1	29秒×1

【図 12】



【図 13】

(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
通常大当り	1~74	75~149	150~251

132A

(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
確変大当り	1~38	39~79	80~251

132B

(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

132C

(D)

小当り用変動パターン種別判定テーブル

小当り種別	変動パターン種別
	特殊CA4-1
小当り	1~251

132D

【図 14】

(A)

はずれ用変動パターン種別判定テーブル(通常用:合算保留記憶数0~2)

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

(合算保留記憶数0~2の場合)

135A

(B)

はずれ用変動パターン種別判定テーブル(短縮用:合算保留記憶数3以上)

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
1~79	80~89	90~199	200~214	215~229
				230~251

135B

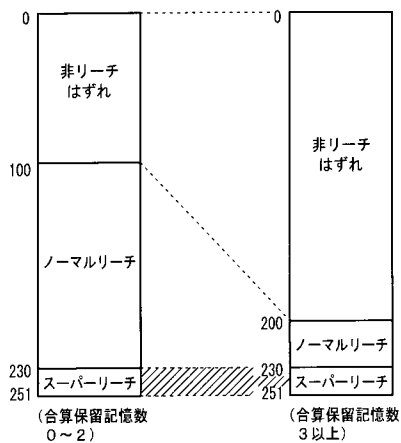
(C)

はずれ用変動パターン種別判定テーブル(確変/時短用)

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

【図 15】



【図 16】

(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

137A

(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

137B

【図 17】

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

138A

【図 18】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	0 1	変動パターン 1 指定	飾り図柄の変動パターン 1 の指定
⋮	⋮	⋮	⋮
8 0	X X	変動パターン X X 指定	飾り図柄の変動パターン X X の指定
8 C	0 1	表示結果 1 指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8 C	0 2	表示結果 2 指定 (通常大当り指定)	通常大当り (15 R 非確変) に決定されていることの指定
8 C	0 3	表示結果 3 指定 (16 R 確変 A 大当り指定)	大当りで 16 R 確変 A に決定されていることの指定
8 C	0 4	表示結果 4 指定 (16 R 確変 B 大当り指定)	大当りで 16 R 確変 B に決定されていることの指定
8 C	0 5	表示結果 5 指定 (16 R 確変 C 大当り指定)	大当りで 16 R 確変 C に決定されていることの指定
8 C	0 6	表示結果 6 指定 (15 R 確変大当り指定)	大当りで 15 R 確変に決定されていることの指定
8 C	0 7	表示結果 7 指定 (2 R 確変大当り指定)	大当りで 2 R 確変に決定されていることの指定
8 C	0 8	表示結果 8 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 5	X X	入賞時判定結果指定	第 1 始動入賞又は第 2 始動入賞が生じたこと及び始動入賞時の入賞時判定結果を指定
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 1 指定	通常大当りのファンファール画面を表示することの指定
A 0	0 2	大当り開始 2 指定	確変大当りのファンファール画面を表示することの指定
A 0	0 3	突確大当り/小当り開始指定	突確大当り/小当りのファンファール画面を表示することの指定
A 1	X X	大入賞口開放中指定	X X で示す回数目の大入賞口開放中指定 (X X=01 (開) ~9F (閉))
A 2	X X	大入賞口開放後指定	X X で示す回数目の大入賞口開放後指定 (X X=01 (開) ~9F (閉))
A 3	0 1	大当り終了 1 指定	通常大当り終了画面を表示することの指定
A 3	0 2	大当り終了 2 指定	確変大当り終了画面を表示することの指定
A 3	0 3	突確大当り/小当り終了指定	突確大当り/小当り終了画面を表示することの指定

【図 19】

MODE	EXT	名称	内容
B 0	0 0	高確率高ベース指定	確変状態及び高ベース状態であるときの表示指定
B 0	0 1	高確率低ベース指定	確変状態及び低ベース状態であるときの表示指定
B 0	0 2	低確率高ベース指定	通常状態及び高ベース状態であるときの表示指定
B 0	0 3	低確率低ベース指定	通常状態及び低ベース状態であるときの表示指定
C 2	0 0	第 1 保留記憶数減算指定	第 1 保留記憶数が 1 減少したことの指定
C 3	0 0	第 2 保留記憶数減算指定	第 2 保留記憶数が 1 減少したことの指定

【図 20】

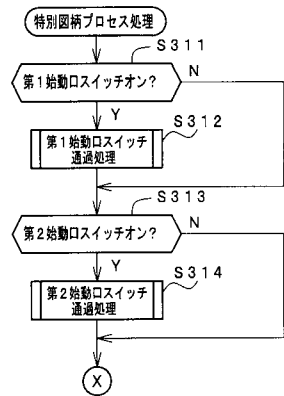
MODE	EXT	名称	内容
9 5	0 1	入賞時判定結果 1 指定	第 1 始動入賞口への入賞時に 15 R 非確変大当りと判定したことの指定
9 5	0 2	入賞時判定結果 2 指定	第 1 始動入賞口への入賞時に 16 R 確変 A 大当りと判定したことの指定
9 5	0 3	入賞時判定結果 3 指定	第 1 始動入賞口への入賞時に 16 R 確変 B 大当りと判定したことの指定
9 5	0 4	入賞時判定結果 4 指定	第 1 始動入賞口への入賞時に 16 R 確変 C 大当りと判定したことの指定
9 5	0 5	入賞時判定結果 5 指定	第 1 始動入賞口への入賞時に 15 R 確変大当りと判定したことの指定
9 5	0 6	入賞時判定結果 6 指定	第 1 始動入賞口への入賞時に 2 R 確変大当りと判定したことの指定
9 5	0 7	入賞時判定結果 7 指定	第 1 始動入賞口への入賞時に小当りと判定したことの指定
9 5	0 8	入賞時判定結果 8 指定	第 1 始動入賞口への入賞時に通常状態ではずれ、かつ乱数値が 1~79 (非リーチ OA2-1) になると判定したことの指定
9 5	0 9	入賞時判定結果 9 指定	第 1 始動入賞口への入賞時に通常状態ではずれ、かつ乱数値が 80~89 になると判定したことの指定
9 5	0 A	入賞時判定結果 10 指定	第 1 始動入賞口への入賞時に通常状態ではずれ、かつ乱数値が 90~99 になると判定したことの指定
9 5	0 B	入賞時判定結果 11 指定	第 1 始動入賞口への入賞時に通常状態ではずれ、かつ乱数値が 100~169 になると判定したことの指定
9 5	0 C	入賞時判定結果 12 指定	第 1 始動入賞口への入賞時に通常状態ではずれ、かつ乱数値が 170~199 になると判定したことの指定
9 5	0 D	入賞時判定結果 13 指定	第 1 始動入賞口への入賞時に通常状態ではずれ、かつ乱数値が 200~214 になると判定したことの指定
9 5	0 E	入賞時判定結果 14 指定	第 1 始動入賞口への入賞時に通常状態ではずれ、かつ乱数値が 215~229 になると判定したことの指定
9 5	0 F	入賞時判定結果 15 指定	第 1 始動入賞口への入賞時に通常状態ではずれ、かつ乱数値が 230~251 (スーパー OA2-7) になると判定したことの指定
9 5	1 0	入賞時判定結果 16 指定	第 1 始動入賞口への入賞時に確変/時短状態ではずれ、かつ乱数値が 1~219 (非リーチ OA2-3) になると判定したことの指定
9 5	1 1	入賞時判定結果 17 指定	第 1 始動入賞口への入賞時に確変/時短状態ではずれ、かつ乱数値が 220~251 (スーパー OA2-7) になると判定したことの指定

【図 21】

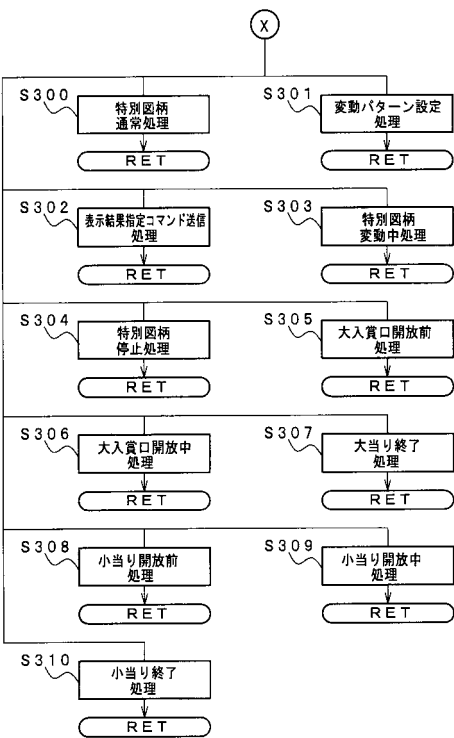
MODE	EXT	名称	内容
9 5	2 1	入賞時判定結果 21 指定	第 2 始動入賞口への入賞時に 15 R 非確変大当りと判定したことの指定
9 5	2 2	入賞時判定結果 22 指定	第 2 始動入賞口への入賞時に 16 R 確変 A 大当りと判定したことの指定
9 5	2 3	入賞時判定結果 23 指定	第 2 始動入賞口への入賞時に 16 R 確変 B 大当りと判定したことの指定
9 5	2 4	入賞時判定結果 24 指定	第 2 始動入賞口への入賞時に 16 R 確変 C 大当りと判定したことの指定
9 5	2 5	入賞時判定結果 25 指定	第 2 始動入賞口への入賞時に 15 R 確変大当りと判定したことの指定
9 5	2 7	入賞時判定結果 27 指定	第 2 始動入賞口への入賞時に小当りと判定したことの指定
9 5	2 8	入賞時判定結果 28 指定	第 2 始動入賞口への入賞時に通常状態ではずれ、かつ乱数値が 1~79 (非リーチ OA2-1) になると判定したことの指定
9 5	2 9	入賞時判定結果 29 指定	第 2 始動入賞口への入賞時に通常状態ではずれ、かつ乱数値が 80~89 になると判定したことの指定
9 5	2 A	入賞時判定結果 30 指定	第 2 始動入賞口への入賞時に通常状態ではずれ、かつ乱数値が 90~99 になると判定したことの指定
9 5	2 B	入賞時判定結果 31 指定	第 2 始動入賞口への入賞時に通常状態ではずれ、かつ乱数値が 100~169 になると判定したことの指定
9 5	2 C	入賞時判定結果 32 指定	第 2 始動入賞口への入賞時に通常状態ではずれ、かつ乱数値が 170~199 になると判定したことの指定
9 5	2 D	入賞時判定結果 33 指定	第 2 始動入賞口への入賞時に通常状態ではずれ、かつ乱数値が 200~214 になると判定したことの指定
9 5	2 E	入賞時判定結果 34 指定	第 2 始動入賞口への入賞時に通常状態ではずれ、かつ乱数値が 215~229 になると判定したことの指定
9 5	2 F	入賞時判定結果 35 指定	第 2 始動入賞口への入賞時に通常状態ではずれ、かつ乱数値が 230~251 (スーパー OA2-7) になると判定したことの指定
9 5	3 0	入賞時判定結果 36 指定	第 2 始動入賞口への入賞時に確変/時短状態ではずれ、かつ乱数値が 1~219 (非リーチ OA2-3) になると判定したことの指定
9 5	3 1	入賞時判定結果 37 指定	第 2 始動入賞口への入賞時に確変/時短状態ではずれ、かつ乱数値が 220~251 (スーパー OA2-7) になると判定したことの指定

(注：入賞時判定結果 26 指定は欠)

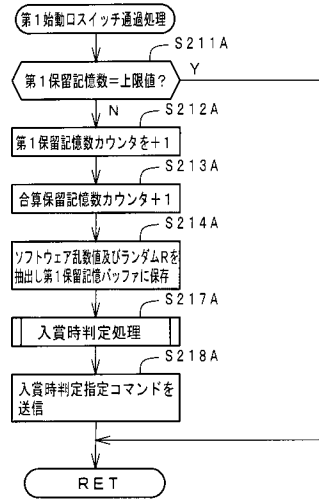
【図 2 2】



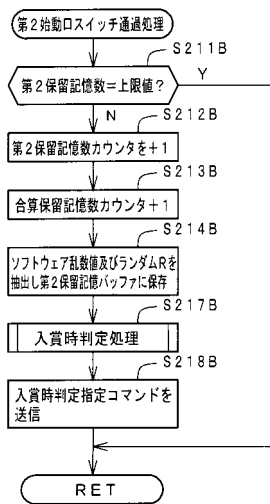
【図 2 3】



【図 2 4】



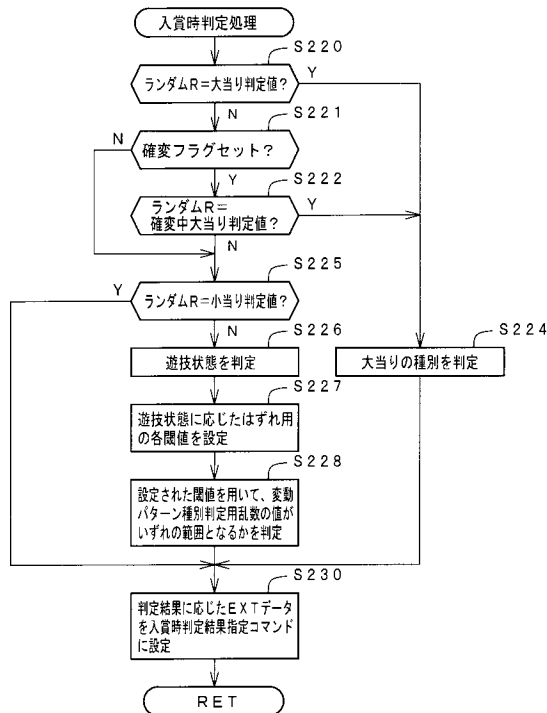
【図 2 5】



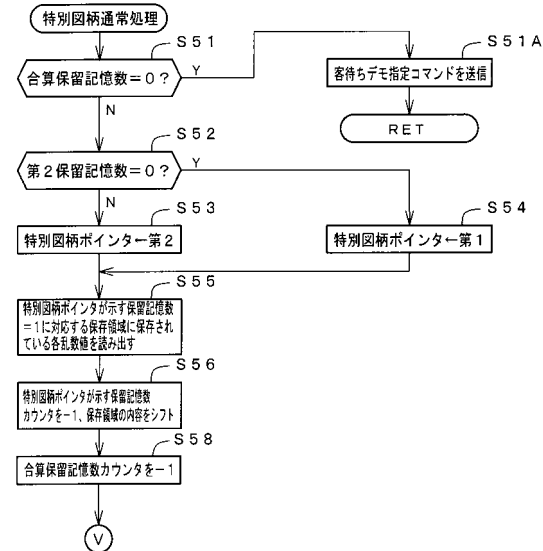
【図 2 6】

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

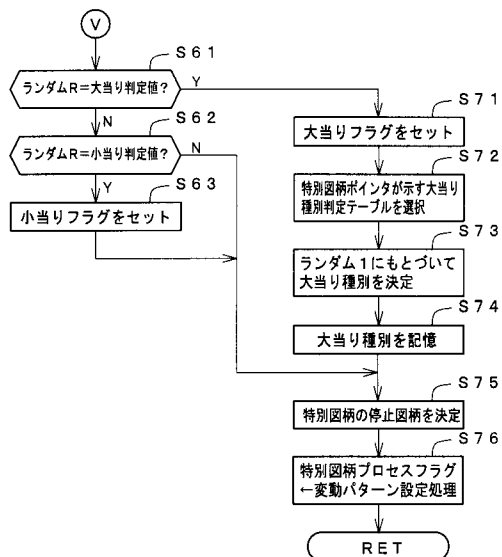
【図 27】



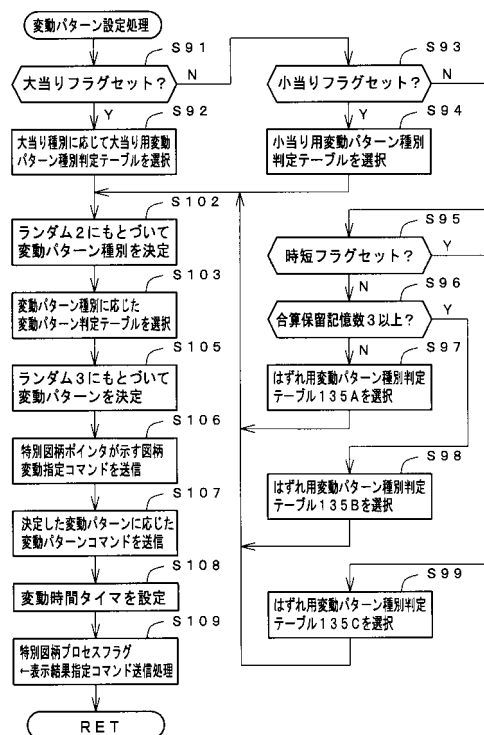
【図 28】



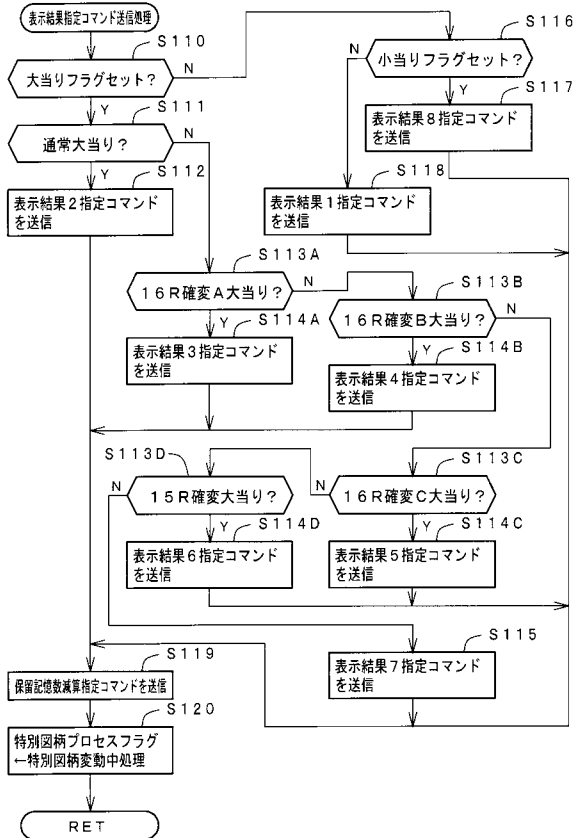
【図 29】



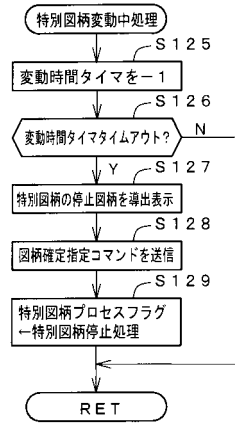
【図 30】



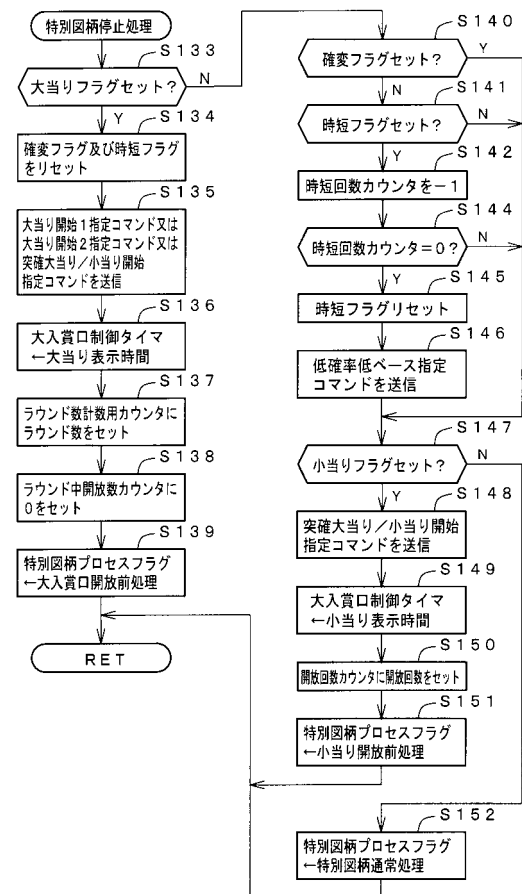
【図 3 1】



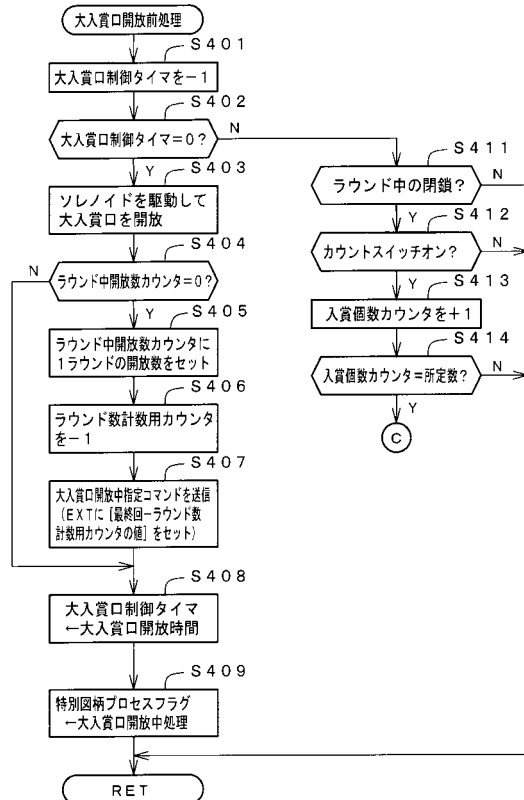
【図 3 2】



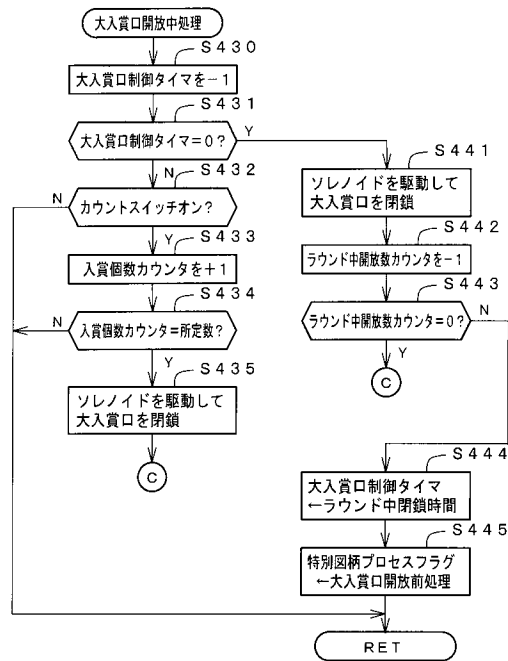
【図 3 3】



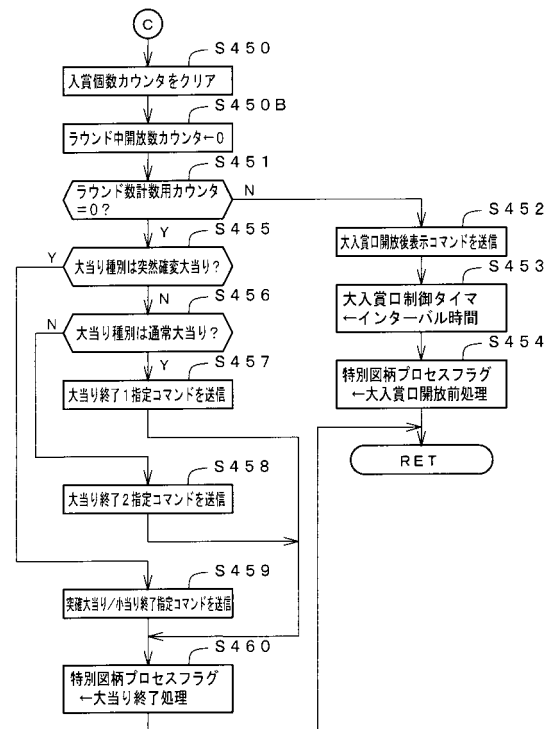
【図 3 4】



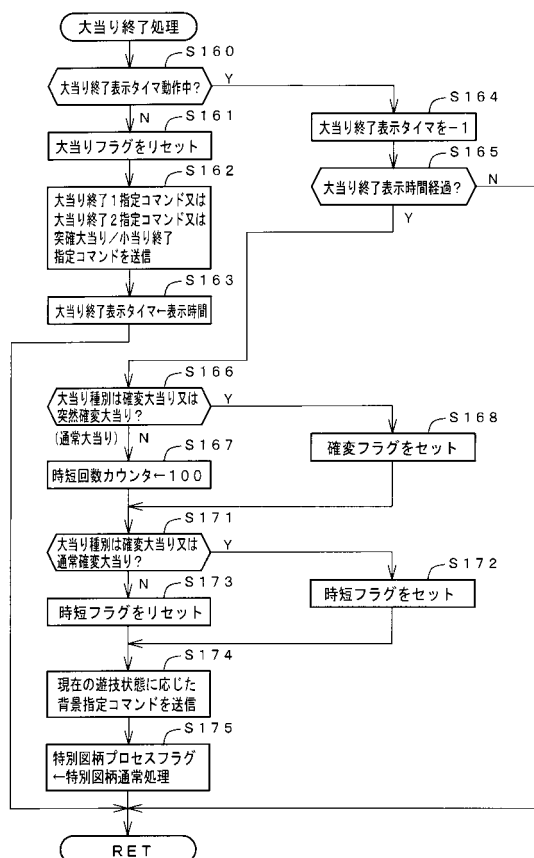
【図 35】



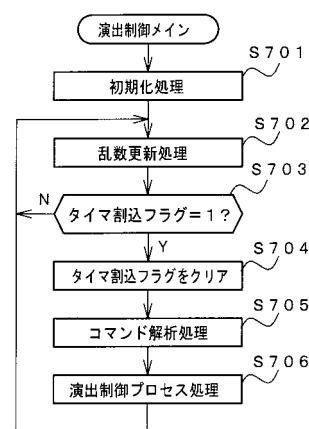
【図 36】



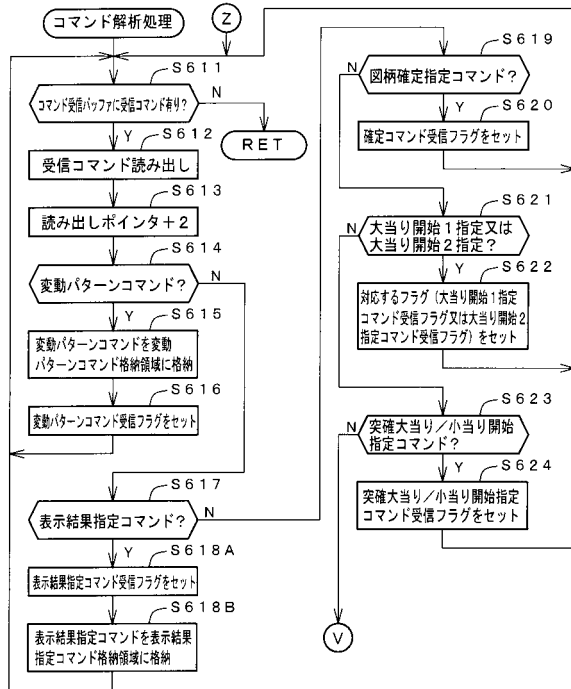
【図 37】



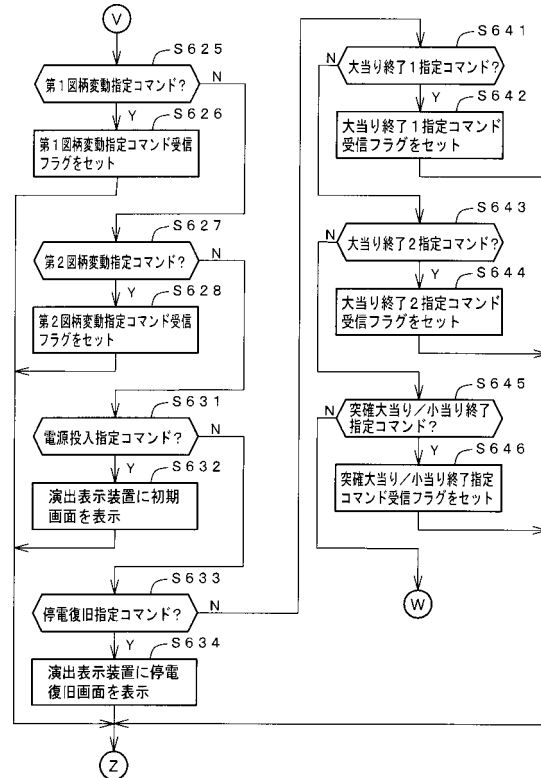
【図 38】



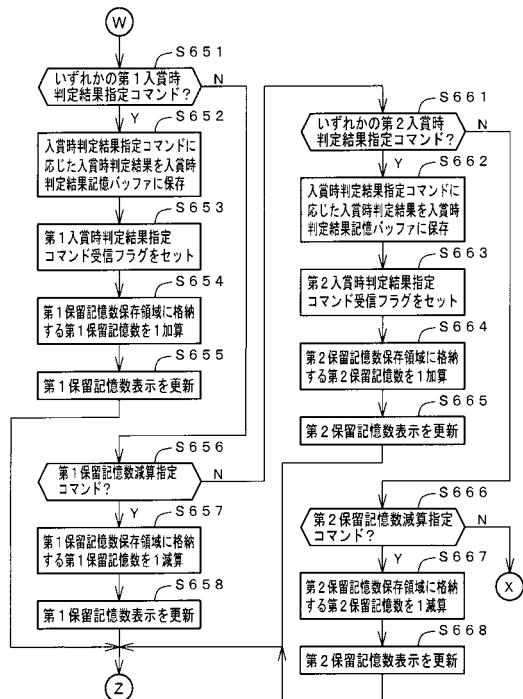
【図 39】



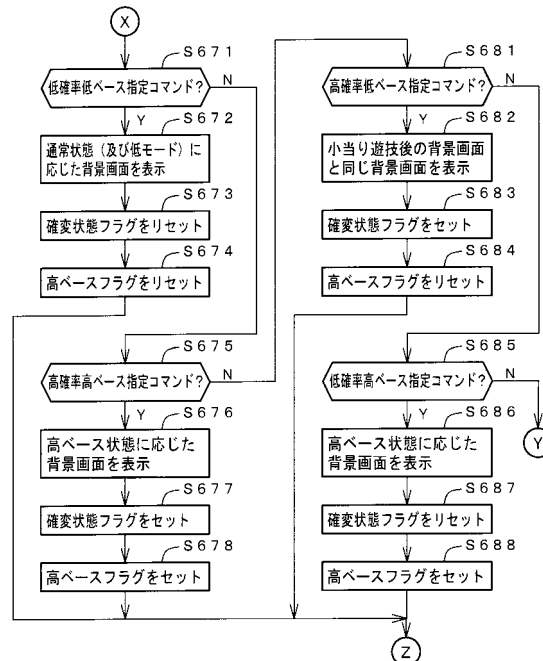
【図 40】



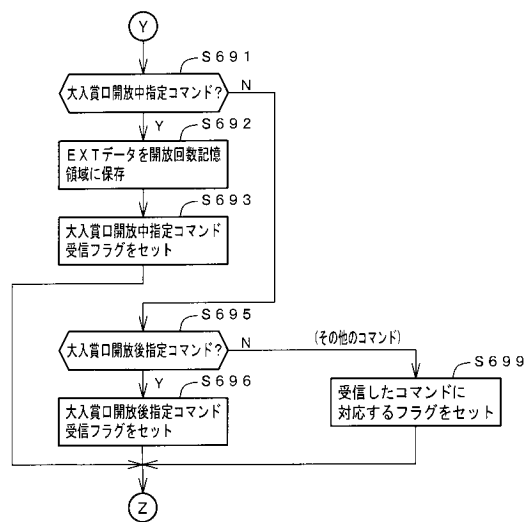
【図 41】



【図 42】



【図 4 3】



【図 4 5】

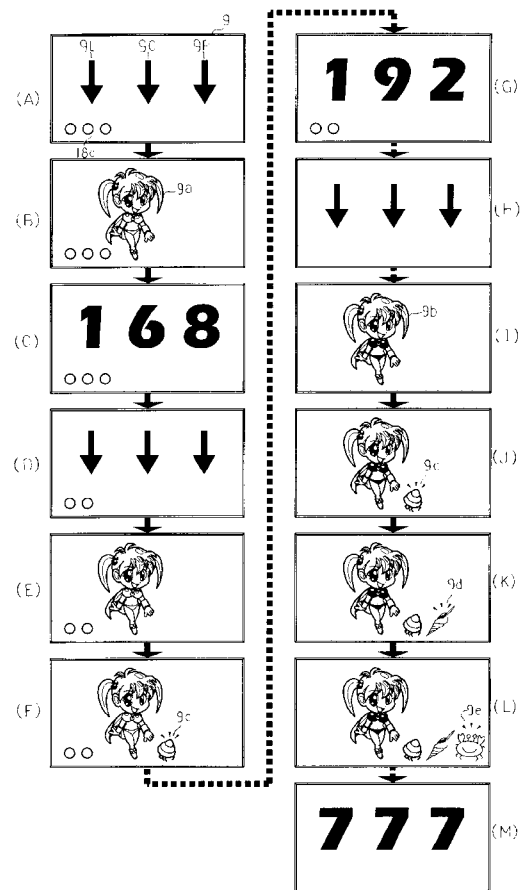
乱数	範囲	用途
SR1-1	1~80	第1最終停止図柄決定用
SR1-2	1~70	第2最終停止図柄決定用
SR1-3	1~96	第3最終停止図柄決定用
SR2	1~100	予告演出決定用
SR3	1~30	予告回数(最大ステップ数)選択用
SR4	1~20	予告種類選択用
SR5	1~30	ステップ数選択用(大当り中の場合に使用)

【図 4 4】

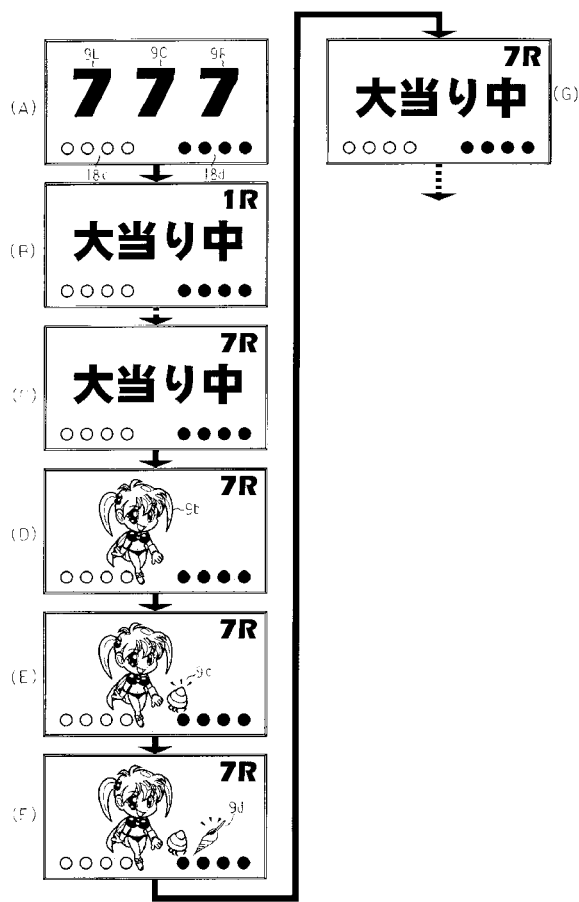
第1入賞時判定結果 記憶バッファ	第1入賞時判定結果#1に応じた保存領域
	第1入賞時判定結果#2に応じた保存領域
	第1入賞時判定結果#3に応じた保存領域
	第1入賞時判定結果#4に応じた保存領域

第2入賞時判定結果 記憶バッファ	第2入賞時判定結果#1に応じた保存領域
	第2入賞時判定結果#2に応じた保存領域
	第2入賞時判定結果#3に応じた保存領域
	第2入賞時判定結果#4に応じた保存領域

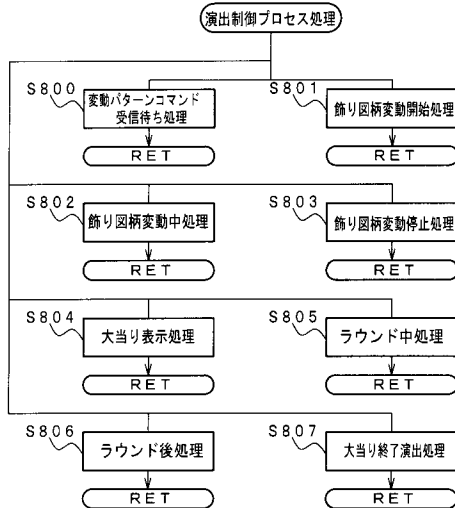
【図 4 6】



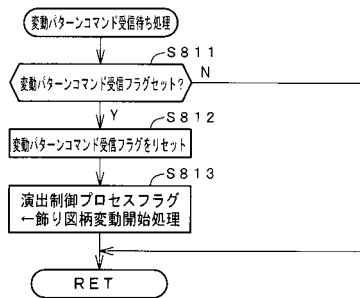
【図 4 7】



【図 48】



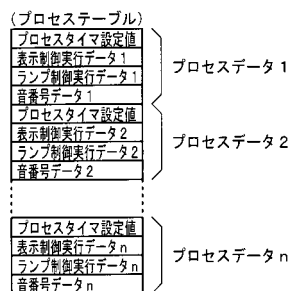
【図 49】



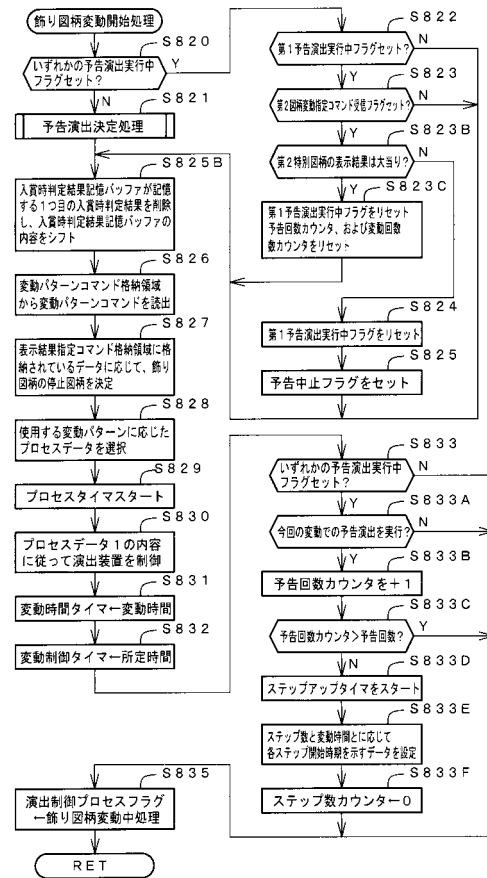
【図 51】

表示結果特定コマンド	停止図柄組合せの種類	左中右停止図柄
はずれ指定 (リーチなし)	はずれ図柄	左右不一致
はずれ指定 (リーチあり)		左右のみ一致
通常大当たり	大当たり図柄	左中右一致 (偶数)
確変大当たり (15R確変大当たり)	大当たり図柄	左中右一致 (奇数)
突確大当たり／小当たり	突確大当たり図柄 小当たり図柄	「1」「3」「5」
確変大当たり (16R確変A、16R確変B大当たり、 16R確変C大当たり)	大当たり図柄	「任意」「☆」「任意」

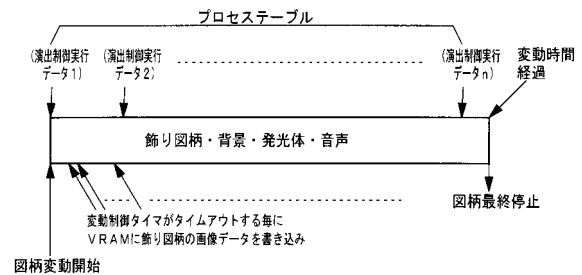
【図 52】



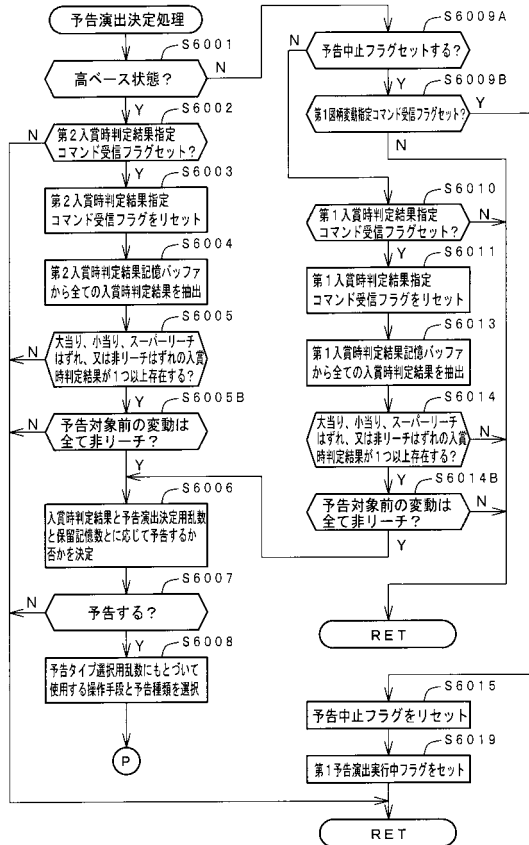
【図 50】



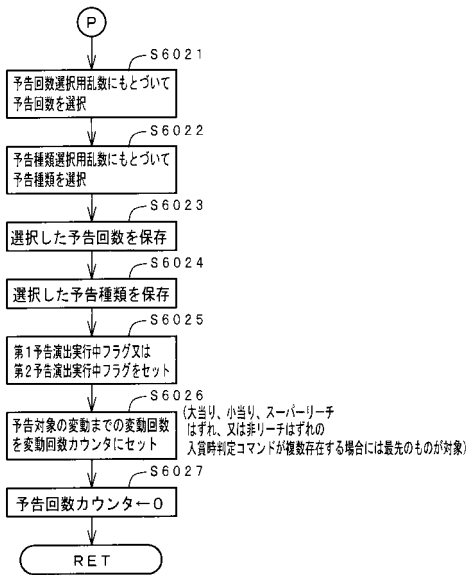
【図 53】



【図 54】



【図 55】



【図 56】

(A) 予告決定テーブル (保留記憶数 2)

入賞時判定結果	予告の有無	
	実行する	実行しない
はずれ (リーチなし)	1 ~ 2	3 ~ 100
はずれ (リーチあり/なし)	—	1 ~ 100
はずれ (スーパーリーチ)	1 ~ 10	11 ~ 100
小当り	1 ~ 15	16 ~ 100
通常大当り (15 R 非確変大当り)	1 ~ 20	21 ~ 100
16 R 確変 A 大当り	1 ~ 55	56 ~ 100
16 R 確変 B 大当り	1 ~ 45	46 ~ 100
16 R 確変 C 大当り	1 ~ 35	36 ~ 100
15 R 確変大当り	1 ~ 50	51 ~ 100
2 R 確変大当り	1 ~ 25	26 ~ 100

(B) 予告決定テーブル (保留記憶 3)

入賞時判定結果	予告の有無	
	実行する	実行しない
はずれ (リーチなし)	1 ~ 2	3 ~ 100
はずれ (リーチあり/なし)	—	1 ~ 100
はずれ (スーパーリーチ)	1 ~ 12	13 ~ 100
小当り	1 ~ 15	16 ~ 100
通常大当り (15 R 非確変大当り)	1 ~ 25	26 ~ 100
16 R 確変 A 大当り	1 ~ 70	71 ~ 100
16 R 確変 B 大当り	1 ~ 55	56 ~ 100
16 R 確変 C 大当り	1 ~ 45	46 ~ 100
15 R 確変大当り	1 ~ 60	61 ~ 100
2 R 確変大当り	1 ~ 30	31 ~ 100

【図 57】

(C) 予告決定テーブル (保留記憶数 4)

入賞時判定結果	予告の有無	
	実行する	実行しない
はずれ (リーチなし)	1 ~ 2	3 ~ 100
はずれ (リーチあり/なし)	—	1 ~ 100
はずれ (スーパーリーチ)	1 ~ 15	16 ~ 100
小当り	1 ~ 20	21 ~ 100
通常大当り (15 R 非確変大当り)	1 ~ 30	31 ~ 100
16 R 確変 A 大当り	1 ~ 80	81 ~ 100
16 R 確変 B 大当り	1 ~ 60	61 ~ 100
16 R 確変 C 大当り	1 ~ 50	51 ~ 100
15 R 確変大当り	1 ~ 70	71 ~ 100
2 R 確変大当り	1 ~ 40	41 ~ 100

(D) 予告決定テーブル (確変・時短時)

入賞時判定結果	予告の有無	
	実行する	実行しない
はずれ (リーチなし)	1 ~ 2	3 ~ 100
はずれ (リーチあり/なし)	—	1 ~ 100
はずれ (スーパーリーチ)	1 ~ 5	6 ~ 100
小当り	1 ~ 13	14 ~ 100
通常大当り (15 R 非確変大当り)	1 ~ 15	16 ~ 100
16 R 確変 A 大当り	1 ~ 45	46 ~ 100
16 R 確変 B 大当り	1 ~ 30	31 ~ 100
16 R 確変 C 大当り	1 ~ 25	26 ~ 100
15 R 確変大当り	1 ~ 35	36 ~ 100
2 R 確変大当り	1 ~ 20	21 ~ 100

【図 58】

入賞時判定結果	予告実行回数=1	予告実行回数=2	予告実行回数=3	予告実行回数=4
はずれ (リーチなし)	1~28	29~30	—	—
はずれ (スーパーリーチ)	1~16	17~30	—	—
小当り	1~14	15~30	—	—
1.5R非確変大当り	1~10	11~30	—	—
1.6R確変A大当り	1~2	3~30	—	—
1.6R確変B大当り	1~6	7~30	—	—
1.6R確変C大当り	1~8	9~30	—	—
1.5R確変大当り	1~4	5~30	—	—
2R確変大当り	1~12	13~30	—	—

(予告実行可能回数=2) *予告=ステップアップ予告
**n回目の予告ではステップ数n

入賞時判定結果	予告実行回数=1	予告実行回数=2	予告実行回数=3	予告実行回数=4
はずれ (リーチなし)	1~26	27~28	29~30	—
はずれ (スーパーリーチ)	1~24	25~26	27~30	—
小当り	1~22	23~24	25~30	—
1.5R非確変大当り	—	1~10	11~30	—
1.6R確変A大当り	—	1~2	3~30	—
1.6R確変B大当り	—	1~6	7~30	—
1.6R確変C大当り	—	1~8	9~30	—
1.5R確変大当り	—	1~4	5~30	—
2R確変大当り	—	1~12	13~30	—

(予告実行可能回数=3)

入賞時判定結果	予告実行回数=1	予告実行回数=2	予告実行回数=3	予告実行回数=4
はずれ (リーチなし)	—	1~26	27~28	29~30
はずれ (スーパーリーチ)	—	1~24	25~26	27~30
小当り	—	1~22	23~24	25~30
1.5R非確変大当り	—	—	1~10	11~30
1.6R確変A大当り	—	—	1~2	3~30
1.6R確変B大当り	—	—	1~6	7~30
1.6R確変C大当り	—	—	1~8	9~30
1.5R確変大当り	—	—	1~4	5~30
2R確変大当り	—	—	1~12	13~30

(予告実行可能回数=4)

(A) 予告回数選択テーブル

入賞時判定結果	服装柄A	服装柄B
はずれ (リーチなし)	1~20	—
はずれ (スーパーリーチ)	1~20	—
小当り	1~20	—
1.5R非確変大当り	1~20	—
1.6R確変A大当り	1~18	19~20
1.6R確変B大当り	1~18	19~20
1.6R確変C大当り	1~18	19~20
1.5R確変大当り	1~18	19~20
2R確変大当り	1~20	—

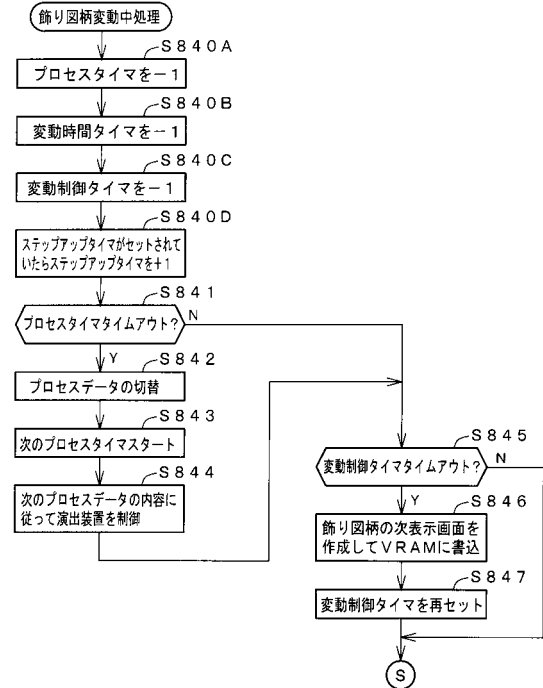
(第1回目の予告)

入賞時判定結果	服装柄A	服装柄B
はずれ (リーチなし)	1~18	19~20
はずれ (スーパーリーチ)	1~17	18~20
小当り	1~16	17~20
1.5R非確変大当り	1~14	15~20
1.6R確変A大当り	1~10	11~20
1.6R確変B大当り	1~12	13~20
1.6R確変C大当り	1~13	14~20
1.5R確変大当り	1~11	12~20
2R確変大当り	1~14	15~20

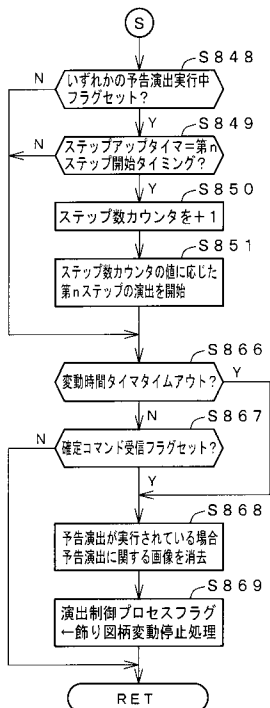
(前回の予告で服装柄Aの場合の第2~4回目の予告)

(B) 予告種類選択テーブル

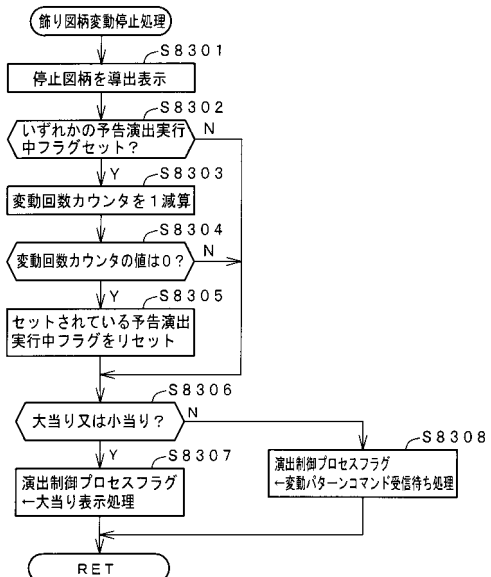
【図 59】



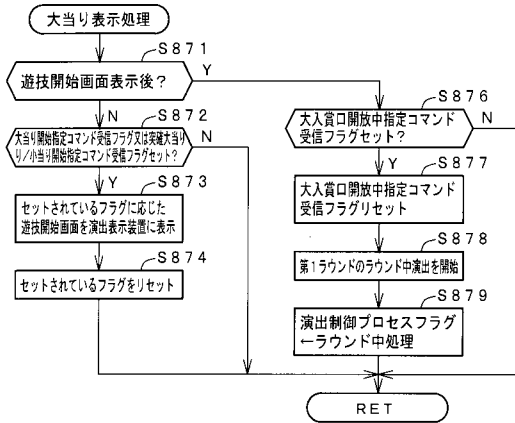
【図 60】



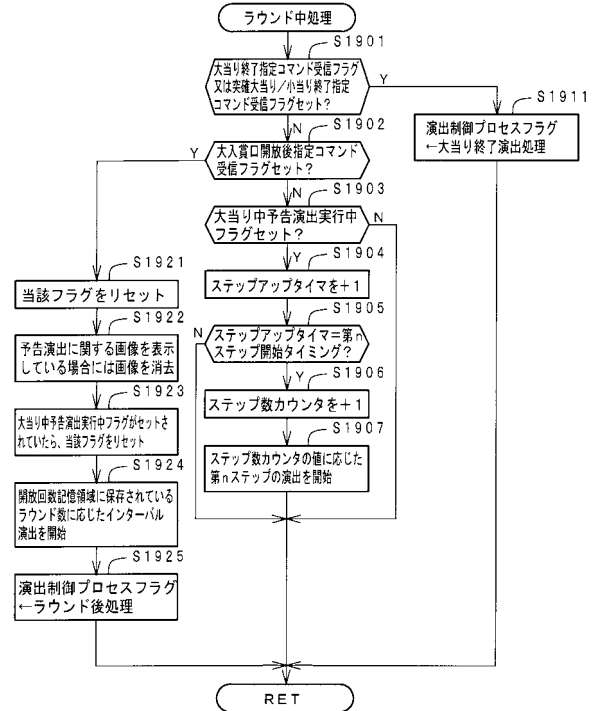
【図 61】



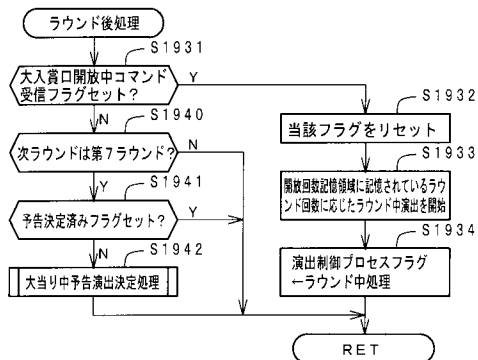
【図 6 2】



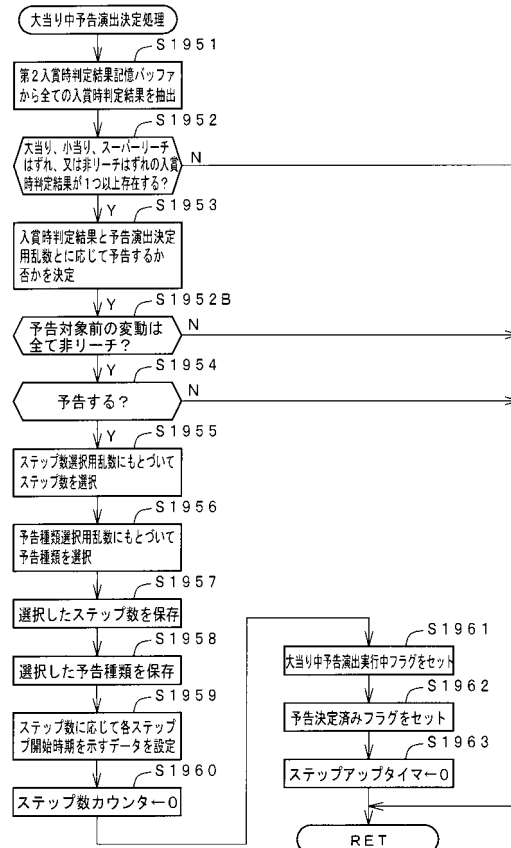
【図 6 3】



【図 6 4】



【図 6 5】



【図 66】

入賞時判定結果	予告の有無	
	実行する	実行しない
はずれ（リーチなし）	1～2	3～100
はずれ（リーチあり／なし）	—	1～100
はずれ（スーパーリーチ）	1～10	11～100
小当り	1～15	16～100
通常大当り （15R非確変大当り）	1～18	19～100
16R確変A大当り	1～90	91～100
16R確変B大当り	1～30	31～100
16R確変C大当り	1～20	21～100
15R確変大当り	1～55	56～100
2R確変大当り	1～19	20～100

(予告決定テーブル：大当り中用)

【図 67】

入賞時判定結果	ステップ数=1	ステップ数=2	ステップ数=3	ステップ数=4
はずれ（リーチなし）	1～26	27～28	29～30	—
はずれ（スーパーリーチ）	1～24	25～26	27～30	—
小当り	1～22	23～24	25～30	—
15R非確変大当り	—	1～10	11～20	21～30
16R確変A大当り	—	1～2	3～15	16～30
16R確変B大当り	—	1～6	7～17	18～30
16R確変C大当り	—	1～8	9～18	19～30
15R確変大当り	—	1～4	5～16	17～30
2R確変大当り	—	1～12	13～19	20～30

(A) ステップ数決定テーブル

入賞時判定結果	服装柄X	服装柄Y
はずれ（リーチなし）	1～20	—
はずれ（スーパーリーチ）	1～20	—
小当り	1～20	—
15R非確変大当り	1～20	—
16R確変A大当り	1～18	19～20
16R確変B大当り	1～18	19～20
16R確変C大当り	1～18	19～20
15R確変大当り	1～18	19～20
2R確変大当り	1～20	—

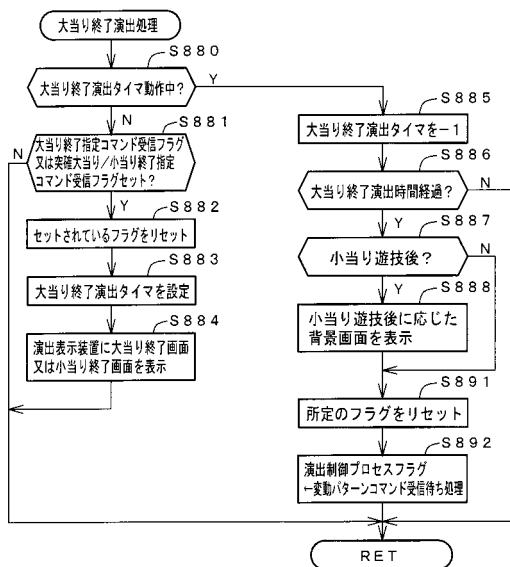
(第1ステップの予告種類)

入賞時判定結果	服装柄A	服装柄B
はずれ（リーチなし）	1～18	19～20
はずれ（スーパーリーチ）	1～17	18～20
小当り	1～16	17～20
15R非確変大当り	1～14	15～20
16R確変A大当り	1～10	11～20
16R確変B大当り	1～12	13～20
16R確変C大当り	1～13	14～20
15R確変大当り	1～11	12～20
2R確変大当り	1～14	15～20

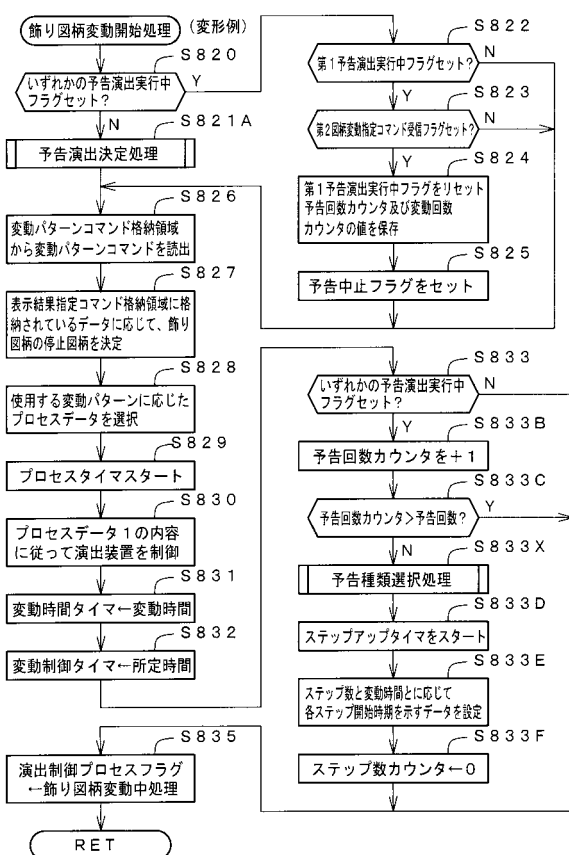
(前回のステップで服装柄Aの場合の第2～第4ステップの予告種類)

(B) 予告種類決定テーブル

【図 68】



【図 69】



フロントページの続き

審査官 森田 真彦

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

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