

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6503404号
(P6503404)

(45) 発行日 平成31年4月17日(2019.4.17)

(24) 登録日 平成31年3月29日(2019.3.29)

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

請求項の数 1 (全 123 頁)

(21) 出願番号	特願2017-85011 (P2017-85011)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成29年4月24日 (2017.4.24)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2013-107944 (P2013-107944)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
	の分割	(72) 発明者	小倉 敏男
原出願日	平成25年5月22日 (2013.5.22)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
(65) 公開番号	特開2017-124297 (P2017-124297A)		式会社三共内
(43) 公開日	平成29年7月20日 (2017.7.20)		
審査請求日	平成29年4月24日 (2017.4.24)	審査官	福田 知喜

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
 可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、
 前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応した保留表示を表示する保留表示手
 段と、

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、

前記決定手段の決定前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段とを備
 え、

保留表示の表示態様は、通常態様と、特殊態様と、特別態様とを含み、

前記判定手段の判定結果に応じて、保留表示を特別態様で表示する保留予告演出を実行
 可能な演出実行手段と、

保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段と
 をさらに備え、

前記示唆演出実行手段は、

演出後に保留表示の表示態様が変化する第1示唆演出と、演出後に保留表示の表示態様
 が変化しない第2示唆演出とを実行可能であり、

保留表示が特殊態様で表示されているときと特殊態様で表示されていないときに前記示
 唆演出を実行可能であり、

保留表示が特殊態様で表示されているときには、保留表示が特殊態様で表示されていな

10

20

いときに比べて高い頻度で前記第2示唆演出を実行し、

前記演出実行手段は、判定対象となった可変表示において、再可変表示が実行されるときと実行されないときとで、または再可変表示が第1回数実行されるときと第2回数実行されるときとで、異なる割合で前記保留予告演出を実行可能である

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、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能なパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【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、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。

【0003】

遊技価値とは、遊技機の遊技領域に設けられた特別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、特定表示結果が導出表示された場合に特定遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御される。なお、導出表示は、識別情報（図柄）を最終的に停止表示させることである。特定遊技状態では、特別可変入賞装置（大入賞口）が所定回数開放して遊技球が入賞しやすい状態になる。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。以下、各々の大入賞口の開放している期間をラウンドということがある。

【0005】

そのような遊技機において、遊技状態が高確率時短状態である場合に特別演出状態（特別音声態様）に制御するとともに、通常状態であっても特別演出状態と同様の態様の特殊演出（特別音声態様と同様の音声態様）を実行可能に構成されたものがある（特許文献1参照）。特許文献1に記載された遊技機では、通常状態で特殊演出が実行された場合には特殊演出が実行されなかった場合よりも高い割合で高確率時短状態となって特別演出状態に制御される。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2013-34607号公報（段落1129-1130）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

特許文献1に記載された遊技機では、十分に遊技に対する興趣を向上させることができない虞があった。

【0008】

そこで、本発明は、遊技に対する興趣を向上させ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】

【0009】

10

20

30

40

50

(手段A) 本発明による遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応した保留表示を表示する保留表示手段と、有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS61を実行する部分）と、決定手段の決定前に、有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS220, S222を実行する部分）とを備え、保留表示の表示態様は、通常態様と、特殊態様と、特別態様とを含み、判定手段の判定結果に応じて、保留表示を特別態様で表示する保留予告演出を実行可能な演出実行手段と、保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段とをさらに備え、示唆演出実行手段は、演出後に保留表示の表示態様が変化する第1示唆演出と、演出後に保留表示の表示態様に変化しない第2示唆演出とを実行可能であり、保留表示が特殊態様で表示されているときと特殊態様で表示されていないときに示唆演出を実行可能であり、保留表示が特殊態様で表示されているときには、保留表示が特殊態様で表示されていないときに比べて高い頻度で第2示唆演出を実行し、演出実行手段は、判定対象となった可変表示において、再可変表示が実行されるときと実行されないときとで、または再可変表示が第1回数実行されるときと第2回数実行されるときとで、異なる割合で保留予告演出を実行可能であることを特徴とする。そのような構成により、遊技に対する興趣を向上させることができる。

(手段1) 本発明による他の遊技機は、各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば、第1特別図柄、第2特別図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段（例えば、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b）にあらかじめ定められた特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御する遊技機であって、特定遊技状態の終了後に遊技者にとって有利な特別遊技状態（例えば、高確率／高ベース状態）に対応した特別演出状態（例えば、高確率／高ベース状態に応じた表示色（例えば、赤色）の背景画面を表示する状態）を含む複数の演出状態のうちのいずれかの演出状態に制御する演出状態制御手段（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S640, S643, S646, S649を実行する部分）と、識別情報の可変表示の表示結果が導出表示される以前に、識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となるか否かを判定する事前判定手段（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S220, S222を実行する部分、ステップS61を実行する部分）と、事前判定手段の判定結果にもとづいて、特別演出状態に制御されていないとき（例えば、低確率／低ベース状態に制御されているとき）に特別演出状態と同様の態様の特殊演出（例えば、先読み予告演出、背景演出）を実行可能な特殊演出実行手段（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S8005～S8008, S8013～S8016を実行する部分）とを備え、演出状態制御手段は、特殊演出実行手段によって特殊演出が実行されて特定遊技状態に制御された場合に、特殊演出が実行されずに特定遊技状態に制御された場合と比較して高い割合で特別演出状態に制御し（例えば、図55および図59に示すように、確変大当りとなる場合には通常大当りとなる場合と比較して高い割合で先読み予告演出や背景演出を実行する）、特殊演出実行手段は、特殊演出を第1期間（例えば、1変動または2変動）実行するときと、当該第1期間よりも長い第2期間（例えば、1変動よりも長い2変動、2変動よりも長い3変動）実行するときとがあり、演出状態制御手段は、特殊演出が第1期間実行されたときと第2期間実行されたときとで、異なる割合で特定遊技状態の終了後に特別演出状態に制御する（例えば、図55に示すように、確変大当りとなる場合には、通常大当りとなる場合と比較して、第1保留記憶数が多くなるに従って（すなわち、先読み予告演出の実行回数が多くなるに従って）、先読み予告演出の実行割合が高い。また、図59に示すように、背景演出の実行割合は、実行回数1回の先読み予告演出の実行割合と同じである。）ことを特徴とする。そのような構成により、特殊演出の演出期間に注目させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50

【0010】

(手段2) 手段1において、特殊演出実行手段は、事前判定手段による判定対象となった識別情報の可変表示が開始される以前の識別情報の可変表示において特殊演出（例えば、先読み予告演出）を実行し（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S8005～S8008を実行する部分）、事前判定手段によって特定表示結果となると判定された場合には、事前判定手段によって特定表示結果とならないと判定された場合と比較して特殊演出を長い演出期間実行する（例えば、図55に示すように、確変大当りや通常大当りとなる場合には、はずれとなる場合と比較して、第1保留記憶数が多くなるに従って（すなわち、先読み予告演出の実行回数が多くなるに従って）、先読み予告演出の実行割合が高い）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊演出の演出期間が長くなるに従って期待感を向上させることができ、特殊演出の演出効果を向上させることができる。

10

【0011】

(手段3) 手段1または手段2において、リーチ演出を実行するリーチ演出実行手段（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S8027の設定に応じてステップS8030、S8034で選択したプロセステーブルに従ってステップS8036、S851を実行する部分）を備え、リーチ演出実行手段は、特別演出状態に制御されているときに特定リーチ演出（例えば、特定リーチ態様のリーチ演出）を実行可能であるとともに、特殊演出が実行されているときに特定リーチ演出と同様のリーチ演出を実行可能である（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS6502～S6504のいずれかでYのときにステップS6505を実行して特定リーチ態様に設定する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊演出とリーチ演出とを関連付けることができ、特殊演出の演出効果を向上させることができる。

20

【0012】

(手段4) 手段1から手段3のうちのいずれかにおいて、遊技領域に設けられた始動領域（例えば、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過した後に開始条件が成立（例えば、保留記憶数が0でない場合であって、第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態）したことにもとづいて識別情報の可変表示（例えば、第1特別図柄や第2特別図柄、演出図柄の変動表示）を行う遊技機であって、始動領域を遊技媒体が通過したときに、数値データを抽出する数値データ抽出手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560がステップS1215、S1227を実行する部分）と、始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず未だ開始条件が成立していない識別情報の可変表示について、所定の上限数（例えば、4）を限度に、数値データ抽出手段が抽出した数値データを保留記憶（例えば、第1保留記憶や第2保留記憶）として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファ）と、保留記憶手段に記憶されている保留記憶を保留表示として表示する保留表示手段（例えば、第2の実施の形態における合算保留記憶表示部）とを備え、保留表示の表示態様は、通常態様（第2の実施の形態における「○」：図72（A）参照）と、該通常態様とは異なる態様である特殊態様（第2の実施の形態における「○」の外側に6本の線が描かれている：図73（B）参照）と、該通常態様および該特殊態様とは異なる態様である第1特別態様（第2の実施の形態における「○」内に「×」が含まれる：図72（B1）参照）と第2特別態様（第2の実施の形態における「○」内に「×」が2つ含まれる：図72（B2）参照）とを含み、事前判定手段の判定結果に応じて、異なる割合で該事前判定手段の判定対象となった保留記憶に対応する保留表示を第1特別態様または第2特別態様で表示する保留予告演出（例えば、先読み演出）を実行可能な保留予告演出実行手段（例えば、第2の実施の形態における演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS67106、S67114、S1813等を実行する部分。図67（B）参照）をさらに備え、保留予告演出実行手段は、複数のタイミング（例えば、始動入賞のタイミングや、任意のシフトタイミング、他の任意のタイミングなど）で保留表示を第1特別態様または第2特別態様に変化させて表示

30

40

50

することが可能であり、保留表示の表示態様が変化するか否かを示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段（例えば、第2の実施の形態における演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS671110, S67115, S1806, S1813等を実行する部分）をさらに備え、示唆演出実行手段は、保留表示が特殊態様で表示されているときには、保留表示が特殊態様で表示されていないときに比べて高い頻度で示唆演出を実行する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS1806等を実行する部分。図71（A）,（B）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、複数のタイミングで保留表示を第1特別態様または第2特別態様に変化させて表示することが可能であるため、保留表示の表示態様を変化させるタイミングに多様性を持たせることができるとともに、保留表示が特殊態様で表示されたときには、高い頻度で示唆演出が実行されるため、期待感を高めることができ、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0013】

（手段5）手段1から手段4のうちのいずれかにおいて、遊技領域に設けられた始動領域（例えば、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過した後に開始条件が成立（例えば、保留記憶数が0でない場合であって、第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態）したことにもとづいて識別情報の可変表示（例えば、第1特別図柄や第2特別図柄、演出図柄の変動表示）を行う遊技機であって、始動領域を遊技媒体が通過したときに、数値データを抽出する数値データ抽出手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560がステップS1215, S1227を実行する部分）と、始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず未だ開始条件が成立していない識別情報の可変表示について、所定の上限数（例えば、4）を限度に、数値データ抽出手段が抽出した数値データを保留記憶（例えば、第1保留記憶や第2保留記憶）として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファ）と、保留記憶手段に記憶されている保留記憶を保留表示として表示する保留表示手段（例えば、第2の実施の形態における合算保留記憶表示部）とを備え、保留表示の表示態様は、通常態様（第2の実施の形態における「○」：図72（A）参照）と、該通常態様とは異なる態様である特殊態様（第2の実施の形態における「○」の外側に6本の線が描かれている：図73（B）参照）と、該通常態様および該特殊態様とは異なる態様である第1特別態様（第2の実施の形態における「○」内に「×」が含まれる：図72（B1）参照）と第2特別態様（第2の実施の形態における「○」内に「×」が2つ含まれる：図72（B2）参照）とを含み、事前判定手段の判定結果に応じて、異なる割合で該事前判定手段の判定対象となった保留記憶に対応する保留表示を第1特別態様または第2特別態様で表示する保留予告演出（例えば、先読み演出）を実行可能な保留予告演出実行手段（例えば、第2の実施の形態における演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS67106, S67114, S1813等を実行する部分。図67（B）参照）をさらに備え、保留予告演出の演出パターンとして複数種類の保留予告演出パターンが設けられ、保留予告演出実行手段は、複数のタイミング（例えば、始動入賞のタイミングや、任意のシフトタイミング、他の任意のタイミングなど）で保留表示を第1特別態様または第2特別態様に変化させて表示することが可能であり、事前判定手段が特定表示結果となると判定したときには、事前判定手段が特定表示結果とならないと判定したときに比べて高い割合で該事前判定手段の判定対象となった保留記憶に対応する保留表示を第2特別態様で表示し（例えば、第2の実施の形態における演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS67106等を実行する部分。図67（B）参照）、保留表示を特殊態様から第1特別態様または第2特別態様に変化させて表示する保留予告演出パターン（例えば、第2先読み演出パターン）で保留予告演出を行うときには、保留表示を特殊態様で表示することなく第1特別態様または第2特別態様で表示する保留予告演出パターン（例えば、第1先読み演出パターン）で保留予告演出を行うときに比べて高い割合で保留表示を第2特別態様で表示する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS67106, S67107等を実行する部分。図67（B）, 図68参照）ように構成されていてもよい。そのような構成によれ

20

30

40

50

ば、複数のタイミングで保留表示を第1特別態様または第2特別態様に変化させて表示することが可能であるため、保留表示の表示態様を変化させるタイミングに多様性を持たせることができるとともに、保留表示が特殊態様で表示されたときには、特定表示結果となるときに表示される割合が高い第2特別態様で表示される割合が高くなるため、期待感を高めることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図2】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。

【図3】演出制御基板、ランプドライバ基板および音声出力基板の回路構成例を示すブロック図である。 10

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

【図5】4msタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図6】あらかじめ用意された飾り図柄の変動パターンを示す説明図である。

【図7】各乱数を示す説明図である。

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

【図9】大当たり用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図10】はずれ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図11】当たり変動パターン判定テーブルを示す説明図である。 20

【図12】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図13】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図14】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図15】図柄指定コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図16】変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図17】変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図18】普通図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図19】普通図柄当たり決定テーブルを示す説明図である。

【図20】ゲートスイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図21】普通図柄変動パターン設定処理を示すフローチャートである。 30

【図22】普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図23】普通図柄停止時処理を示すフローチャートである。

【図24】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25】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】保留記憶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。

【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。 40

【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】大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図35】演出制御用CPUが実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図36】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図37】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図38】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【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】始動入賞時コマンド格納領域の具体例を示す説明図である。 50

- 【図 4 1】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 4 2】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3】所定演出の実行区間の一例を示す説明図である。
- 【図 4 4】所定演出の一例を示す説明図である。
- 【図 4 5】所定演出の一例を示す説明図である。
- 【図 4 6】所定演出の一例を示す説明図である。
- 【図 4 7】リーチ演出が実行されることを報知する前に、はずれの報知結果を報知する所定演出が実行される場合の具体例を示す説明図である。
- 【図 4 8】第 1 所定演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 9】第 1 所定演出処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 5 0】第 1 所定演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 1】第 1 所定演出決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 2】第 2 所定演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 3】第 2 所定演出決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 4】先読み予告決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5】先読み予告演出決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 6】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 7】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 8】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 9】背景演出決定テーブルを示す説明図である。 20
- 【図 6 0】飾り図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。
- 【図 6 1】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
- 【図 6 2】リーチ演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 3】飾り図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 4】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 5】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 6】第 2 の実施の形態における先読み演出決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 7】第 2 の実施の形態における先読み演出実行決定テーブル及び最終表示態様決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 6 8】第 2 の実施の形態における先読み演出パターン決定テーブルを示す説明図である。 30
- 【図 6 9】第 2 の実施の形態における先読み演出変化タイミング決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 7 0】第 2 の実施の形態における示唆演出態様決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 7 1】飾り図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 2】第 2 の実施の形態における第 1 先読み演出パターンにもとづく先読み演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 7 3】第 2 の実施の形態における第 2 先読み演出パターンにもとづく先読み演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 7 4】第 2 の実施の形態における第 2 先読み演出パターンにもとづく先読み演出の具体例を示す説明図である。 40
- 【図 7 5】第 3 の実施の形態における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 7 6】第 3 の実施の形態におけるコマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 7】第 3 の実施の形態における始動入賞時コマンド格納領域の具体例を示す説明図である。
- 【図 7 8】第 3 の実施の形態における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 5】 50

実施の形態 1.

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

【0016】

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。

10

【0017】

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。

【0018】

余剰球受皿（下皿） 4 を形成する部材における例えば上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、スティック形状（棒形状）に構成され、遊技者が把持して複数方向（前後左右）に傾倒操作が可能なスティックコントローラ 122 が取り付けられている。

20

【0019】

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

30

【0020】

スティックコントローラ 122 に設けられたトリガボタン 121 は、遊技者がスティックコントローラ 122 の操作桿 122A を操作手で把持した状態において、操作指で押引操作することなどにより指示操作ができるように構成されている。プッシュボタン 120 は、スティックコントローラ 122 とは別個に上皿を形成するガラス扉枠 2 の所定位置に設けられ、遊技者がスティックコントローラ 122 の操作桿 122A を把持しない状態でも、操作手で押下操作することなどによって指示操作ができるように構成されている。従って、プッシュボタン 120 に比べて、トリガボタン 121 に対して、連続的な指示操作となる連打操作がなされることは困難である。

40

【0021】

また、スティックコントローラ 122 には、スティックコントローラ 122 を振動動作させるためのバイブレータ用モータ 126 が内蔵されている。この実施の形態では、例えば、バイブレータ用モータ 126 の軸の重心を偏らせたり軸に重りを取り付け、演出制御用マイクロコンピュータ 100 によりバイブレータ用モータ 126 を回転制御することに

50

よって振動を生じさせ、スティックコントローラ 122 を振動動作させるように制御される。

【0022】

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

10

【0023】

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

【0024】

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

20

【0025】

なお、この実施の形態の遊技機は、2 つの特別図柄表示器 8a、8b を備えているが、遊技機は、特別図柄表示器を 1 つのみ備えていてもよい。

【0026】

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

30

【0027】

また、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 は、飾り図柄の可変表示を行う可変表示装置に相当する。飾り図柄表示領域には、例えば「左」、「中」、「右」の 3 つの装飾用（演出用）の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することができる。

40

50

【0028】

第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の可変表示と、演出表示装置9における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8bにおける第2特別図柄の可変表示と、演出表示装置9における飾り図柄の可変表示とは同期している。同期とは、可変表示の開始時点および終了時点がほぼ同じ（全く同じでもよい。）であって、可変表示の期間がほぼ同じ（全く同じでもよい。）であることをいう。また、第1特別図柄表示器8aにおいて大当たり図柄が停止表示されるときと、第2特別図柄表示器8bにおいて大当たり図柄が停止表示されるときには、演出表示装置9において大当た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。

【0029】

10

また、演出表示装置9において、最終停止図柄（例えば左右中図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、大当たり図柄（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たり発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む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。

20

【0030】

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行われるが、演出表示装置9では、例えば、キャラクタ画像を用いる演出や、大当たり判定や変動パターンの決定結果にもとづいて報知画像を表示するような演出も実行される。

【0031】

また、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にははずれ図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態にならずに、リーチにならない所定の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可変表示態様を、可変表示結果がはずれ図柄になる場合における「非リーチ」（「通常はずれ」ともいう）の可変表示態様という。

30

【0032】

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にははずれ図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後にリーチ演出が実行され、最終的に大当たり図柄とはならない所定の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可変表示結果を、可変表示結果が「はずれ」となる場合における「リーチ」（「リーチはずれ」ともいう）の可変表示態様という。

【0033】

40

この実施の形態では、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに大当たり図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態になった後にリーチ演出が実行され、最終的に演出表示装置9における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリアに、飾り図柄が揃って停止表示される。

【0034】

演出表示装置9の下方には、第1始動入賞口13を有する入賞装置が設けられている。第1始動入賞口13に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第1始動口スイッチ13aによって検出される。

【0035】

また、第1始動入賞口（第1始動口）13を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞

50

可能な第2始動入賞口14を有する可変入賞球装置15が設けられている。第2始動入賞口（第2始動口）14に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第2始動口スイッチ14aによって検出される。可変入賞球装置15は、ソレノイド16によって開状態とされる。可変入賞球装置15が開状態になることによって、遊技球が第2始動入賞口14に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置15が開状態になっている状態では、第1始動入賞口13よりも、第2始動入賞口14に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、遊技球は第2始動入賞口14に入賞しない。従って、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、第2始動入賞口14よりも、第1始動入賞口13に遊技球が入賞しやすい。なお、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。

10

【0036】

以下、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

【0037】

第2特別図柄表示器8bの上方には、第2始動入賞口14に入った有効入賞球数すなわち第2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2特別図柄保留記憶表示器18bが設けられている。第2特別図柄保留記憶表示器18bは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第2特別図柄表示器8bでの可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

20

【0038】

また、第2特別図柄保留記憶表示器18bのさらに上方には、第1始動入賞口13に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数を表示する4つの表示器からなる第1特別図柄保留記憶表示器18aが設けられている。第1特別図柄保留記憶表示器18a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8a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。

【0039】

また、演出表示装置9の表示画面の下部には、第1保留記憶数を表示する第1保留記憶表示部18cと、第2保留記憶数を表示する第2保留記憶表示部18d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。

30

【0040】

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

40

【0041】

演出表示装置9の左方には、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器10が設けられている。この実施の形態では、普通図柄表示器10は、0～9の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば7セグメントLED）で実現されている。すなわち、普通図柄表示器10は、0～9の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。また、小型の表示器は、例えば方形状に形成されている。なお、普通図柄表示器10は、例えば、00～99の数字（または、2桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよ

50

い。また、普通図柄表示器 10 は、7 セグメント L E D などに限らず、例えば、所定の記号表示を点灯表示可能な表示器（例えば、「○」や「×」を交互に点灯表示可能な装飾ランプ）で構成されていてもよい。

【0042】

演出表示装置 9 の表示画面には、普通図柄の表示結果を示唆するような演出や特別図柄の表示結果および変動パターンの種類を示唆するような演出が行われる演出エリア 9 F が表示される。

【0043】

遊技球がゲート 32 を通過しゲートスイッチ 32 a で検出されると、普通図柄表示器 10 の表示の可変表示が開始される。そして、普通図柄表示器 10 における停止図柄が所定の図柄（当り図柄。例えば、図柄「7」）である場合に、可変入賞球装置 15 が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置 15 の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利状態（第 2 始動入賞口 14 に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器 10 の近傍には、ゲート 32 を通過した入賞球数を表示する 4 つの L E D による表示部を有する普通図柄保留記憶表示器 41 が設けられている。ゲート 32 への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ 32 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 41 は点灯する L E D を 1 増やす。そして、普通図柄表示器 10 の可変表示が開始される毎に、点灯する L E D を 1 減らす。さらに、通常確率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（通常確率状態と比較して、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 10 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置 15 の開放時間と開放回数が高められる。また、確変状態ではないが図柄の変動時間が短縮されている時短状態（特別図柄の可変表示時間が短縮される遊技状態）でも、可変入賞球装置 15 の開放時間と開放回数が高められる。

【0044】

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

【0045】

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ル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 13 に入り第 1 始動口スイッチ 13 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 13 への入賞に対応する。第 1 特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第 1 保留記憶数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。

【0046】

遊技球が第 2 始動入賞口 14 に入り第 2 始動口スイッチ 14 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 14 への入賞に対応する。第 2 特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第 2 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 2 保留記憶数を 1 増やす。

【0047】

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

【0048】

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

【0049】

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

【0050】

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、大当たり遊技が行われる可能性が高まる。

【0051】

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

【0052】

図2は、主基板（遊技制御基板）31における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図2は、払出制御基板37および演出制御基板80等も示されている。主基板31には、プログラムに従ってパチンコ遊技機1を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）560が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するROM54、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのRAM55、プログラムに従って制御動作を行う

CPU 56 および I/O ポート部 57 を含む。この実施の形態では、ROM 54 および RAM 55 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 CPU 56 のほか RAM 55 が内蔵されていればよく、ROM 54 は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/O ポート部 57 は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）が発生する乱数回路 503 が内蔵されている。

【0053】

また、RAM 55 は、その一部または全部が電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップ RAM である。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM 55 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップ RAM に保存される。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。なお、この実施の形態では、RAM 55 の全部が、電源バックアップされているとする。

【0054】

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

【0055】

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が発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路 503 は、初期値（例えば、0）と上限値（例えば、65535）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則に従って更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることにともづいて、読出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。

【0056】

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。

【0057】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、乱数回路 503 が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。例えば、ROM 54 等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ 560 の ID ナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ 560 の各製品毎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。

【0058】

また、ゲートスイッチ 32a、第 1 始動口スイッチ 13a、第 2 始動口スイッチ 14a、およびカウントスイッチ 23 からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 560 に与える入力ドライバ回路 58 も主基板 31 に搭載されている。また、可変入賞球装置 1

10

20

30

40

50

5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。

【0059】

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。

【0060】

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。

10

【0061】

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。

【0062】

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

20

【0063】

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

【0064】

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。

30

【0065】

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。

40

【0066】

演出制御用CPU101は、受信した演出制御コマンドに従ってCGROM（図示せず）から必要なデータを読み出すための指令をVDP109に出力する。CGROMは、演出表示装置9に表示されるキャラクタ画像データや動画像データ、具体的には、人物、文字、図形や記号等（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

50

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。

【0067】

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。

【0068】

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

【0069】

また、演出制御用CPU101は、トリガボタン121に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、トリガセンサ125から、入力ポート106を介して入力する。また、演出制御用CPU101は、プッシュボタン120に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ124から、入力ポート106を介して入力する。また、演出制御用CPU101は、スティックコントローラ122の操作桿122Aに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、傾倒方向センサユニット123から、入力ポート106を介して入力する。また、演出制御用CPU101は、出力ポート105を介してバイブレータ用モータ126に駆動信号を出力することにより、スティックコントローラ122を振動動作させる。

【0070】

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。

【0071】

ランプドライバ基板35において、LEDを駆動する信号は、入力ドライバ351を介してLEDドライバ352に入力される。LEDドライバ352は、LEDを駆動する信号にもとづいて枠LED28などの枠側に設けられている発光体に電流を供給する。

【0072】

音声出力基板70において、音番号データは、入力ドライバ702を介して音声合成用IC703に入力される。音声合成用IC703は、音番号データに応じた音声や効果音を発生し増幅回路705に出力する。増幅回路705は、音声合成用IC703の出力レベルを、ボリューム706で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ27に出力する。音声データROM704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。

【0073】

次に、遊技機の動作について説明する。図4は、主基板31における遊技制御用マイク

10

20

30

40

50

ロコンピュータ560が実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対して電源が投入され電力供給が開始されると、リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになり、遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップS1以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、CPU56は、まず、必要な初期設定を行う。

【0074】

初期設定処理において、CPU56は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。次に、割込モードを割込モード2に設定し（ステップS2）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（ステップS3）。そして、内蔵デバイスの初期化（内蔵デバイス（内蔵周辺回路）であるCTC（カウンタ／タイマ）およびPIO（パラレル入出力ポート）の初期化など）を行った後（ステップS4）、RAMをアクセス可能状態に設定する（ステップS5）。なお、割込モード2は、CPU56が内蔵する特定レジスタ（Iレジスタ）の値（1バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（1バイト：最下位ビット0）とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。

【0075】

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

【0076】

クリアスイッチがオンの状態でない場合には、遊技機への電力供給が停止したときにバックアップRAM領域のデータ保護処理（例えばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行われたか否か確認する（ステップS7）。そのような保護処理が行われていないことを確認したら、CPU56は初期化処理を実行する。バックアップRAM領域にバックアップデータがあるか否かは、例えば、電力供給停止時処理においてバックアップRAM領域に設定されるバックアップフラグの状態によって確認される。

【0077】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、CPU56は、バックアップRAM領域のデータチェックを行う（ステップS8）。この実施の形態では、データチェックとしてパリティチェックを行う。よって、ステップS8では、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップRAM領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果（比較結果）は正常（一致）になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップRAM領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっていることを意味する。そのような場合には、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理を実行する。

【0078】

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

10

20

30

40

50

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。

【0079】

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。

【0080】

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するが、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にしてもよい。

10

【0081】

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）。

【0082】

20

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。

【0083】

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。

30

【0084】

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。

【0085】

そして、ステップS15において、CPU56は、所定時間（例えば4ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行なう。すなわち、初期値として例えば4msに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施の形態では、4ms毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

40

【0086】

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

50

、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）のカウンタ値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ560が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当り判定用乱数のカウンタ値が1周（普通図柄当り判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【0087】

タイマ割込が発生すると、CPU56は、図5に示すステップS20～S34のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（ステップS20）。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、CPU56は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップRAM領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路58を介して、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウンタスイッチ23の検出信号を入力し、それらの状態判定を行う（スイッチ処理：ステップS21）。

【0088】

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。

【0089】

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

【0090】

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。

【0091】

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。

【0092】

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）。

【0093】

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

【0094】

また、CPU 56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。

【0095】

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、CPU 56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）。

10

【0096】

また、CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う（ステップS32）。

【0097】

さらに、CPU 56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップS33）。

20

【0098】

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。

【0099】

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。

【0100】

30

図6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6に示すように、この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」であり飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチPA1-1～非リーチPA1-4の変動パターンが用意されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-1～ノーマルPA2-2、ノーマルPB2-1～ノーマルPB2-2、スーパーPA3-1～スーパーPA3-2、スーパーPB3-1～スーパーPB3-2の変動パターンが用意されている。なお、図6に示すように、リーチする場合に使用され擬似連の演出（1回の可変表示中に1回以上の図柄の仮停止と再変動とが実行される演出）を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-1を用いる場合には、再変動が1回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-2を用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3-1～スーパーPA3-2を用いる場合には、再変動が3回行われる。なお、再変動とは、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と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。

40

【0101】

また、図6に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が大当たり図柄または小当たり図柄になる場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-3～ノーマルPA2-4、ノーマルPB2-3～ノーマルPB2-4、スーパーPA3-3～スー

50

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 6 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、突然確変大当たりまたは小当たりとなる場合に使用される変動パターンである。また、図 6 に示すように、突然確変大当たりまたは小当たりでない場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマル 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、突然確変大当たりまたは小当たりの場合に使用され擬似連の演出を伴う特殊 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。

10

【0102】

なお、この実施の形態では、図 6 に示すように、リーチの種類に応じて変動時間が固定的に定められているが（例えば、擬似連ありのスーパーリーチ A の場合には変動時間が 32.75 秒で固定であり、擬似連なしのスーパーリーチ A の場合には変動時間が 22.75 秒で固定である）、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。

20

【0103】

図 7 は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

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

30

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

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

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

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

【0104】

40

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。

【0105】

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

50

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有無でグループ化してもよい。

【0106】

なお、この実施の形態では、後述するように、通常大当たりや確変大当たりである場合には、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、突然確変大当たりである場合には、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、小当たりである場合には、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、リーチも擬似連や滑り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擬似連や滑り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、リーチも擬似連や滑り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。

【0107】

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

【0108】

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

【0109】

なお、この実施の形態では、確変状態には、大当たり抽選において大当たりと決定される確率を高めた高確率状態に移行されるとともに、高ベース状態にも移行された状態であるある場合と、高確率状態にのみ移行され高ベース状態には移行されていない(低ベース状態である)状態である場合との2つのケースがあるが、いずれのケースの場合であっても、確変状態である場合には確変時大当たり判定テーブルが用いられ、それ以外の場合に通常時大当たり判定テーブルが用いられる。

【0110】

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

10

【0111】

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くともよい。この場合、図8（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ともよい。この実施の形態では、遊技状態が確変状態に移行されているときには主として第2特別図柄の変動表示が実行される。遊技状態が確変状態に移行されているときにも小当りが発生するようにし、確変となるか否かを煽る演出を行うように構成すると、現在の遊技状態が確変状態であるにも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、遊技状態が確変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

【0112】

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

30

【0113】

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

40

【0114】

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

50

決定する場合の大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）131bである。

【0115】

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

10

【0116】

なお、この実施の形態では、図8（D）、（E）に示すように、所定量の遊技価値を付与する第1特定遊技状態としての2ラウンドの突然確変大当たりと、該遊技価値よりも多い量の遊技価値を付与する第2特定遊技状態としての15ラウンドの「通常大当たり」および「確変大当たり」とに決定する場合があるとともに、第1特別図柄の変動表示が実行される場合に高い割合で第1特定遊技状態とすることに決定するが、付与される遊技価値は、この実施の形態で示したようなラウンド数に限られない。例えば、第1特定遊技状態と比較して、遊技価値として1ラウンドあたりの大入賞口への遊技球の入賞数（カウント数）の許容量を多くした第2特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、第1特定遊技状態と比較して、遊技価値として大当たり中の1回あたりの大入賞口の開放時間を長くした第2特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、同じ15ラウンドの大当たりであっても、1ラウンドあたり大入賞口を1回開放する第1特定遊技状態と、1ラウンドあたり大入賞口を複数回開放する第2特定遊技状態とを用意し、大入賞口の開放回数が実質的に多くなるようにして第2特定遊技状態の遊技価値を高めるようにしてもよい。この場合、例えば、第1特定遊技状態または第2特定遊技状態いずれの場合であっても、大入賞口を15回開放したときに（この場合、第1特定遊技状態の場合には15ラウンド全てを終了し、第2特定遊技状態の場合には未消化のラウンドが残っていることになる）、大当たりがさらに継続するか否かを煽るような態様の演出を実行するようにしてもよい。そして、第1特定遊技状態の場合には15ラウンド全てを終了していることにもとづいて大当たり遊技を終了し、第2特定遊技状態の場合には未消化のラウンドが残っていることにもとづいて、大当たり遊技が継続する（恰も15回開放の大当たりを終了した後にさらにボーナスで大入賞口の開放が追加で始まったような演出）ようにしてもよい。

20

30

【0117】

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

40

50

【0118】

「確変大当り」は、15ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである（この実施の形態では、高確率状態に移行されるとともに時短状態（高ベース状態）にも移行される。後述するステップS169～S171参照）。そして、確変状態に移行した後、次の大当りが発生するまで確変状態が維持される（後述するステップS132参照）。

【0119】

また、「通常大当り」は、15ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態（高確率状態）に移行されず、時短状態（高ベース状態）にのみ移行される大当りである（後述するステップS167参照）。そして、時短状態に移行した後、特別図柄および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（高ベース状態）が維持される（後述するステップS137～S140参照）。なお、この実施の形態では、時短状態に移行した後、所定回数の変動表示の実行を終了する前に大当りが発生した場合にも、時短状態（高ベース状態）が終了する（後述するステップS132参照）。

10

【0120】

また、「突然確変大当り」は、「確変大当り」や「通常大当り」と比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では0.1秒間の開放を2回）まで許容される大当りである。すなわち、「突然確変大当り」となった場合には、2ラウンドの大当り遊技状態に制御される。また、「確変大当り」や、「通常大当り」では、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が29秒と長いものに対して、「突然確変大当り」では1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が0.1秒と極めて短く、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞することは殆ど期待できない。そして、この実施の形態では、その突然確変大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行される（この実施の形態では、高確率状態に移行されるのみで高ベース状態には移行されない。後述するステップS169～S171参照）。

20

【0121】

なお、この実施の形態では、「小当り」となった場合にも、大入賞口の開放が0.1秒間ずつ2回行われ、「突然確変大当り」による大当り遊技状態と同様の制御が行われる。そして、「小当り」となった場合には、大入賞口の2回の開放が終了した後、遊技状態は変化せず、「小当り」となる前の遊技状態が維持される。そのようにすることによって、「突然確変大当り」であるか「小当り」であるかを認識できないようにし、遊技の興趣を向上させる。なお、例えば、大当り種別が全て確変大当りであるように構成する場合には、小当りを設けなくてもよい。

30

【0122】

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

【0123】

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

40

【0124】

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

50

【0125】

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

【0126】

このように、大当たり種別に応じて選択される大当たり用変動パターン種別判定テーブル132A～132Cを比較すると、大当た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、大当た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、大当た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。

10

【0127】

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

【0128】

また、スーパーリーチ大当たりについて、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、通常大当たり用の大当たり用変動パターン種別判定テーブル132Aおよび確変大当たり用の大当たり用変動パターン種別判定テーブル132Bの両方において、スーパーリーチかつ擬似連を伴う変動パターン種別と、スーパーリーチかつ擬似連を伴わない変動パターン種別とが割り当てられることになる。

20

【0129】

また、大当たり種別が「突然確変大当たり」である場合に用いられる大当た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といった大当たり種別が「突然確変大当たり」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「大当たり」となり大当たり種別が「突然確変大当たり」となることに応じて突然確変大当たり状態に制御する場合には、通常大当たりや確変大当たりによる大当たり状態に制御する場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

30

【0130】

また、図9（D）は、小当た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。小当た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たり図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム2）にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図9（D）に示すように、小当たりとすること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。

40

【0131】

図10（A）～（C）は、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Dを示す説明図である。このうち、図10（A）には、遊技状態が低ベース状態（高確率／低ベース状態または低確率／低ベース状態）であるとともに記憶数（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10（B）には、遊技状態が低ベース状態（高確率／低ベース状態または低確率／低ベース状態）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10（C）

50

には、遊技状態が高ベース状態（高確率／高ベース状態または低確率／高ベース状態）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。

【0132】

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

10

【0133】

なお、この実施の形態では、遊技状態が低ベース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、この実施の形態で示したものにすぎない。例えば、合算保留記憶数の値ごとに別々のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ備えてもよい（すなわち、合算保留記憶数0個用、合算保留記憶数1個用、合算保留記憶数2個用、合算保留記憶数3個用、合算保留記憶数4個用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ別々に用いるようにしてもよい）。また、例えば、合算保留記憶数の他の複数の値の組合せに対応したはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。例えば、合算保留記憶数0～2用、合算保留記憶数3用、合算保留記憶数4用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。

20

【0134】

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

30

40

【0135】

なお、「特定の可変表示パターン」とは、スーパーリーチを伴う変動パターンなど、少なくとも大当りに対する期待度が高く設定され、遊技者に大当りに対する期待感を抱かせることができる変動パターン種別、変動パターンのことである。また、「大当りに対する期待度（信頼度）」は、特定の演出態様による可変表示（例えば、スーパーリーチを伴う変動表示）が実行された場合に大当りが出現する出現率（確率）を意味する。例えば、ス

50

ーパーリーチを伴う変動表示が実行される場合の大当たり期待度は、（大当た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）／（大当た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。

【0136】

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

【0137】

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

【0138】

また、図10（A）、（B）に示すように、この実施の形態では、はずれであるとともに遊技状態が低ベース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演出も伴わない）通常変動の変動表示が実行されることがわかる。そのようなテーブル構成により、この実施の形態では、判定テーブル（はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A、135B）は、リーチ用可変表示パターン（リーチを伴う変動パターン）以外の可変表示パターンのうちの少なくとも一部に対して、保留記憶手段（第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファ）が記憶する権利の数（第1保留記憶数や第2保留記憶数、合算保留記憶数）に関わらず、共通の判定値（図10（A）、（B）に示す例では1～79）が割り当てられるように構成されている。なお、「リーチ用可変表示パターン以外の可変表示パターン」とは、この実施の形態で示したように、例えば、リーチを伴わず、擬似連や滑り演出などの演出も伴わず、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。

【0139】

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

【0140】

図11（A）、（B）は、ROM54に記憶されている当り変動パターン判定テーブル137A～137Bを示す説明図である。当り変動パターン判定テーブル137A～137Bは、可変表示結果を「大当たり」や「小当たり」にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム3）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照さ

10

20

30

40

50

れるテーブルである。各当り変動パターン判定テーブル137A～137Bは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別をノーマルCA3-1～ノーマルCA3-2、スーパーCA3-3のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル137Aが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別を特殊CA4-1、特殊CA4-2のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル137Bが使用テーブルとして選択される。各当り変動パターン判定テーブル137A～137Bは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム3）の値と比較される数値（判定値）であって、飾り図柄の可変表示結果が「大当り」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに対応するデータ（判定値）を含む。

10

【0141】

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

20

【0142】

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

30

【0143】

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

40

【0144】

コマンド8C01（H）～8C05（H）は、大当りとするか否か、小当りとするか否か、および大当り種別を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド8C01（H）～8C05（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）～8C05（H）を表示結果指定コマンドという。

50

【0145】

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。

【0146】

コマンド8E01(H)は、普通図柄の表示結果が当りになることを示すとともに普通図柄の変動を開始することを示す普通図柄開始指定(当り)コマンドであり、コマンド8E02(H)は、普通図柄の表示結果がはずれになることを示すとともに普通図柄の変動を開始することを示す普通図柄開始指定(はずれ)コマンドである。コマンド8E03(H)は、普通図柄の変動(可変表示)を終了することを示す普通図柄変動終了指定コマンドである。ただし、この実施の形態では、遊技状態(高ベース状態/低ベース状態)に応じて普通図柄の変動時間は一定であるから、普通図柄変動終了指定コマンドを使用しなくてもよい。

【0147】

コマンド8F00(H)は、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。

【0148】

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。

【0149】

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。

【0150】

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

【0151】

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

10

20

30

40

50

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

【0152】

10

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

【0153】

20

コマンドB001（H）は、遊技状態が低確率／低ベース状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（低確率／低ベース状態背景指定コマンド）である。コマンドB002（H）は、遊技状態が低確率／高ベース状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（低確率／高ベース状態背景指定コマンド）である。コマンドB003（H）は、遊技状態が高確率／低ベース状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（高確率／低ベース状態背景指定コマンド）である。コマンドB004（H）は、遊技状態が高確率／高ベース状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（高確率／高ベース状態背景指定コマンド）である。

【0154】

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

30

【0155】

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

【0156】

40

なお、この実施の形態では、第1保留記憶数と第2保留記憶数とについて、それぞれ保留記憶数が増加したことを示す演出制御コマンドが送信されるが、保留記憶数そのものを指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。その場合、例えば、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とのいずれに始動入賞したかを指定する演出制御コマンドを送信するとともに、保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドとして第1保留記憶数と第2保留記憶数とで共通の演出制御コマンドを送信する。

【0157】

また、保留記憶数が減少したときに、第1保留記憶数または第2保留記憶数が減少したことを示す保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンド）を送信するようにしてもよい。

50

【0158】

また、この実施の形態では、保留記憶数を指定するコマンドとして、第1保留記憶が増加した場合に第1保留記憶数の増加を指定する第1保留記憶数加算指定コマンドを送信し、第2保留記憶が増加した場合に第2保留記憶数の増加を指定する第2保留記憶数加算指定コマンドを送信するが、合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信するようにしてもよい。

【0159】

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

10

【0160】

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

20

【0161】

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

30

【0162】

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

40

【0163】

図16および図17は、変動カテゴリコマンドの内容の一例を示す説明図である。図16および図17に示すように、この実施の形態では、いずれの遊技状態であるかと、特別図柄や飾り図柄の表示結果がいずれの表示結果となるかと、始動入賞時に変動パターン種

50

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、EXTデータに値が設定され、変動カテゴリコマンドが送信される。

【0164】

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

【0165】

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

【0166】

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

【0167】

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

10

【0168】

また、例えば、始動入賞時に、「確変大当たり」となると判定した場合、後述する入賞時判定処理のステップS232において、CPU56は、まず、変動パターン種別判定用乱数の値が1～38となるか否かを判定する。変動パターン種別判定用乱数の値が1～38となる場合（すなわち、ノーマルCA3-1の変動パターン種別となる場合）には、CPU56は、EXTデータに「13（H）」を設定した変動カテゴリ24コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が39～79となる場合（すなわち、ノーマルCA3-2の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「14（H）」を設定した変動カテゴリ25コマンドを送信する。次いで、CPU56は、変動パターン種別判定用乱数の値が80～251となる場合（すなわち、スーパーCA3-3の変動パターン種別となる場合）には、EXTデータに「15（H）」を設定した変動カテゴリ26コマンドを送信する。

20

【0169】

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

30

【0170】

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

【0171】

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

40

【0172】

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。

【0173】

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

50

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

【0174】

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

10

【0175】

次に、CPU 56 が実行する普通図柄プロセス処理（ステップ S28）を説明する。図 18 は、普通図柄プロセス処理を示すフローチャートである。普通図柄プロセス処理において、CPU 56 は、ゲートスイッチ 32a がオン状態となったこと、すなわち遊技球がゲート 32 を通過したことを検出すると（ステップ S411）、ゲートスイッチ通過処理（ステップ S412）を実行する。その後、ステップ S400～S404 のいずれかの処理を実行する。

20

【0176】

ステップ S400～S404 の処理は、以下のような処理である。

【0177】

普通図柄通常処理（ステップ S400）：CPU 56 は、普通図柄の変動を開始することができる状態（例えば、普通図柄表示器 10 において普通図柄の変動表示が実行されている状態でなく、かつ、可変入賞球装置 15 の開放状態でない場合）には、ゲート通過記憶数の値を確認する。具体的には、ゲート通過記憶数カウンタのカウント値を確認する。ゲート通過記憶数が 0 でなければ、当りとするか否か（普通図柄の停止図柄を当り図柄とするか否か）を決定する。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動パターン設定処理（ステップ S401）を示す値（この例では「1」）に更新する。

30

【0178】

普通図柄変動パターン設定処理（ステップ S401）：普通図柄が可変表示され導出表示されるまでの可変表示時間（普通図柄の変動時間）に相当する値を普通図柄プロセスタイマにセットすることによって普通図柄プロセスタイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理（ステップ S402）に応じた値（この例では「2」）に更新する。

【0179】

普通図柄変動処理（ステップ S402）：CPU 56 は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否か確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄表示器 10 における普通図柄の変動を停止する。また、普通図柄プロセスタイマに普通図柄停止図柄表示時間に相当する値をセットすることによって普通図柄プロセスタイマをスタートさせ、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄停止時処理（ステップ S403）を示す値（この例では「3」）に更新する。

40

【0180】

普通図柄停止時処理（ステップ S403）：CPU 56 は、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるか否か確認する。当り図柄でなければ（はずれ図柄であれば）、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップ S400）を示す値（この例では「0」）に更新する。普通図柄の停止図柄が当り図柄であれば、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物作動時間に相当する値をセットすることによって普通図柄プロセスタイマをスタートさせる。また、可変入賞球装置（普通電動役物）15 を開放状態にする。そして、普通

50

図柄プロセスフラグの値を普通電動役物開放中処理（ステップS404）を示す値（この例では「4」）に更新する。

【0181】

普通電動役物開放中処理（ステップS404）：CPU56は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトすると、可変入賞球装置15を閉鎖状態にして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップS400）を示す値（この例では「0」）に更新する。

【0182】

図19は、普通図柄の当りに関する判定値が設定された普通図柄当り決定テーブルの一例を示す説明図である。この実施の形態では、普通図柄当り判定用乱数がとりうる範囲は10
1～250であるが、普通図柄当り決定テーブルには、普通図柄当り判定用乱数値と比較され判定値が設定されている。

【0183】

図19（A）には、低ベース状態で使用されるテーブルが示されている。図19（A）に示すように、低ベース状態では、2／250の確率で当りと判定される。当りと判定された場合には、可変入賞球装置（普通電動役物）15が1回開放（開放時間は5.8秒）する。なお、低ベース状態では、普通図柄の変動時間（可変表示時間）は、10秒である。ただし、普通図柄の変動時間として複数種類の変動時間を用意し、CPU56は、使用する変動時間をそれらのうちから選択するようにしてもよい。また、可変入賞球装置15
20の開放回数および開放時間（例えば、5.8秒よりも短い時間）のいずれかまたは双方を複数種類用意し、CPU56は、開放回数および開放時間のいずれかまたは双方を選択するようにしてもよい。

【0184】

また、可変入賞球装置15の開放時間が例えば0.2秒の短期間開放当りをさらに設けてもよい。その場合、0.2秒開放した後に長期間（例えば、5.8秒）開放するような当りを設け、短期間開放したときの遊技者の期待感（長期間開放に対する）を高めるようにしてもよい。また、短期間開放のみが行われる当りと、短期間開放した後に長期間する当りの双方が設けられている場合に、所定演出（○）または所定演出（×）を報知するタイミングを、短期間開放した後にしてもよい。そのようにした場合には、短期間開放が行われた時点では所定演出の実行によって長期間開放が行われるか否かを把握することはできず、遊技者の期待感（長期間開放に対する）をより高めることができる。30

【0185】

図19（B）には、高ベース状態（時短状態）で使用されるテーブルが示されている。図19（B）に示すように、高ベース状態では、249／250の確率で当りと判定される。当りと判定された場合には、可変入賞球装置（普通電動役物）15が3回開放（各々の開放時間は1.8秒）する。なお、高ベース状態では、普通図柄の変動時間（可変表示時間）は、1.5秒である。図19に示すように、遊技状態が低ベース状態のときは低い確率で当りになり、高ベース状態のときは極めて高い確率（この例では、略100%であるが、100%でもよい。）で当りになる。

【0186】

なお、この実施の形態では、図19に示すように、高ベース状態である場合には、低ベース状態である場合と比較して、普通図柄の変動表示結果が当りとなる確率を高める（普通図高確率）ことによって、高ベース状態である場合には可変入賞球装置15が開状態となる頻度が高くなるようにして始動入賞しやすくするが、このような態様にかぎられない。例えば、高ベース状態であるときと低ベース状態であるときとで普通図柄の変動表示結果が当りとなる確率は同じであるものの、高ベース状態である場合には、低ベース状態である場合と比較して、可変入賞球装置15が開状態となる時間（図19に示す普通電動役物開放時間）を長くすることによって、高ベース状態である場合には始動入賞しやすくなるように構成してもよい。

【0187】

10

20

30

40

50

図20は、ゲートスイッチ通過処理を示すフローチャートである。ゲートスイッチ通過処理において、CPU56は、ゲート通過記憶カウンタのカウント値（ゲート通過記憶数）が最大値（この例では「4」）に達しているか否か確認する（ステップS415）。最大値に達していなければ、CPU56は、ゲート通過記憶カウンタのカウント値を+1し（ステップS416）、ソフトウェア乱数である普通図柄当り判定用乱数（ランダム4）の値を抽出して、ゲート通過記憶数の値に対応した保存領域（RAM55に設けられた普図保留記憶バッファ）に格納する（ステップS417）。また、CPU56は、普通図柄保留記憶表示器41の点灯個数を1増やす（ステップS418）。

【0188】

CPU56は、ステップS400の普通図柄通常処理において、普通図柄の変動を開始することができる状態であり、かつ、ゲート通過記憶数が0でなければ、保存領域（普図保留記憶バッファ）に格納されている普通図柄当り判定用乱数の値と図19に示された普通図柄当り決定テーブルとを用いて、当りとするか否か（普通図柄の停止図柄を当り図柄とするか否か）を決定する。すなわち、普通図柄当り判定用乱数の値が普通図柄当り決定テーブルに設定されている判定値（当りに対応する判定値）のいずれかの一致する場合に、当りと判定する。当りと判定した場合には、普通図柄当りフラグをセットする。なお、CPU56は、遊技状態が低ベース状態であれば（高ベースフラグがセットされていなければ）、図19（A）に示されたテーブルを使用し、高ベース状態であれば（高ベースフラグがセットされていれば）、図19（B）に示されたテーブルを使用する。なお、この実施の形態では、普通図柄の変動表示結果が当りであることを、普図当りとも表現する。

【0189】

図21は、普通図柄プロセス処理における普通図柄変動パターン設定処理（ステップS401）を示すフローチャートである。普通図柄変動パターン設定処理において、CPU56は、現在の遊技状態が高ベース状態であるか否か確認する（ステップS431）。具体的には、高ベースフラグがセットされているか否か確認する。高ベース状態である場合には、普通図柄プロセスタイマに1.5秒に相当する値を設定する（ステップS432）。低ベース状態である場合には、普通図柄プロセスタイマに10秒に相当する値を設定する（ステップS433）。

【0190】

また、普通図柄通常処理で当りに決定されている場合（普通図柄当りフラグがセットされている場合）には（ステップS434）、普通図柄の表示結果を当りにすることに決定されているとともに普通図柄の変動を開始することを示す普通図柄開始指定（当り）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S435）。普通図柄通常処理ではずれに決定されている場合には、普通図柄の表示結果をはずれにすることに決定されているとともに普通図柄の変動を開始することを示す普通図柄開始指定（はずれ）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S436）。

【0191】

次いで、CPU56は、ゲート通過記憶カウンタのカウント値を-1し（ステップS437）、減算後のゲート通過記憶カウンタの値（すなわち、普図保留記憶数）をEXTデータにセットして、普図保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS438）。

【0192】

そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理（ステップS402）に対応した値（具体的には「2」）に更新する（ステップS439）。

【0193】

なお、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場合には、CPU56は、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S 2 8）において演出制御コマンドを送信する。

【0194】

なお、この実施の形態では、普通図柄変動パターン設定処理において、普通図柄変動開始指定コマンドや普図保留記憶数指定コマンドを送信するが、ステップS 4 0 0の普通図柄通常処理において普通図柄の表示結果を当りとするか否かの決定を行った後に普通図柄変動開始指定コマンドを送信したり、ゲート通過記憶カウンタのカウント値を－1して普図保留記憶数指定コマンドを送信したりするようにしてもよい。

【0195】

図22は、普通図柄変動処理（ステップS 4 0 2）を示すフローチャートである。普通図柄変動処理において、CPU56は、普通図柄プロセスタイマの値が0になったかどうか、すなわち、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたかどうかを確認する（ステップS 4 4 1）。普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしていなければ（ステップS 4 4 1のN）、CPU56は、普通図柄プロセスタイマの値を－1する（ステップS 4 4 5）。

10

【0196】

普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたとき、すなわち、普通図柄の変動時間が経過したときは（ステップS 4 4 1のY）、CPU56は、普通図柄変動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S 4 4 2）とともに、普通図柄プロセスタイマに普通図柄停止図柄表示時間をセットする（ステップS 4 4 3）。そして、CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄停止処理（ステップS 4 0 3）を示す値（具体的には「3」）に更新する（ステップS 4 4 4）。

20

【0197】

図23は、普通図柄停止時処理（ステップS 4 0 3）を示すフローチャートである。普通図柄停止時処理において、CPU56は、普通図柄プロセスタイマの値が0になったかどうか、すなわち、普通図柄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S 4 5 1）。普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしていなければ、普通図柄プロセスタイマの値を－1する（ステップS 4 5 2）。

【0198】

普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたとき、すなわち、普通図柄停止図柄表示時間が経過したときは、CPU56は、普通図柄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 4 5 3）。

30

【0199】

普通図柄当りフラグがセットされているときは、CPU56は、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物作動時間（5.8秒または1.8秒）に相当する値をセットする（ステップS 4 5 4）。また、CPU56は、可変入賞球装置（普通電動役物）15を開放状態にする（ステップS 4 5 5）。

【0200】

そして、CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物開放中処理（ステップS 4 0 4）を示す値（具体的には「4」）に更新する（ステップS 4 5 9）。

【0201】

ステップS 4 5 3において、普通図柄当りフラグがセットされていないと判定したときは、CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップS 4 0 0）を示す値（具体的には「0」）に更新する（ステップS 4 6 0）。

40

【0202】

CPU56は、普通電動役物開放中処理において、普通図柄プロセスタイマの値を1ずつ減算し、普通図柄プロセスタイマの値が0になると、可変入賞球装置（普通電動役物）15を閉鎖状態にする。そして、普通電動役物作動時間が5.8秒であった場合（1回の開放が行われる場合すなわち低ベース状態の場合）には、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップS 4 0 0）を示す値（具体的には「0」）に更新する。普通電動役物作動時間が1.8秒であった場合（3回の開放が行われる場合すなわち高ベース

50

状態の場合)には、3回の開放が完了しているときには、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理(ステップS400)を示す値に更新する。3回の開放が完了していないときには、CPU56は、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物作動時間(1.8秒)に相当する値をセットし、再び、可変入賞球装置15を開放状態にする。なお、CPU56は、可変入賞球装置15を直ちに開放状態にするのではなく、所定のインターバル時間が経過したときに開放状態にする。

【0203】

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、可変入賞球装置15の開放状態に関する演出制御コマンドを送信しないが、可変入賞球装置15の開放状態が終了するときに、閉鎖を示す演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ560が、開放時間が経過していなくても所定個の入賞があると可変入賞球装置15を閉鎖するように制御する場合には、演出制御用マイクロコンピュータ100は未だ可変入賞球装置15が開放していると認識しているが、実際には可変入賞球装置15が閉鎖されている状況が生ずる。閉鎖を示す演出制御コマンドを送信するように構成されている場合には、そのような演出制御用マイクロコンピュータ100の誤認識を防止することができる。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、可変入賞球装置15が開放中であることを報知するように構成されている場合に、閉鎖を示す演出制御コマンドにもとづいて報知を終了させることができる。

【0204】

図24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、始動口スイッチ通過処理を実行する(ステップS312)。そして、ステップS300~S310のうちのいずれかの処理を行う。

【0205】

ステップS300~S310の処理は、以下のような処理である。

【0206】

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

【0207】

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

【0208】

表示結果指定コマンド送信処理(ステップS302)：特別図柄プロセスフラグの値が2であるときに実行される。演出制御用マイクロコンピュータ100に、表示結果指定コ

10

20

30

40

50

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 2 0 9】

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。なお、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置 9 において飾り図柄が停止されるように制御する。

10

【0 2 1 0】

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。

20

【0 2 1 1】

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、大入賞口開放中指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行うとともに、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ 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たり遊技を開始する処理でもある。また、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値が E X T データに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。例えば、大当たり遊技中の第 1 ラウンドを実行する際には、ラウンド 1 を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 1（H））が送信され、大当たり遊技中の第 1 0 ラウンドを実行する際には、ラウンド 1 0 を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 A（H））が送信される。

30

【0 2 1 2】

大入賞口開放中処理（ステップ S 3 0 6）：特別図柄プロセスフラグの値が 6 であるときに実行される。大入賞口開放中処理では、大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 5 に対応した値（この例では 5）に更新する。また、大当たり中開放後指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行うとともに、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 7 に対応した値（この例では 7）に更新する。

40

【0 2 1 3】

大当たり終了処理（ステップ S 3 0 7）：特別図柄プロセスフラグの値が 7 であるときに実行される。大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に行わせるための制御を行う。また、遊技状態を示すフラグ（

50

例えば、高確率フラグや高ベースフラグ)をセットする処理を行う。そして、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS300に対応した値(この例では0)に更新する。

【0214】

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

10

【0215】

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、まだ大入賞口の開放回数に残っている場合には、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS308に対応した値(この例では8)に更新する。また、全ての開放を終えた場合には、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS310に対応した値(この例では10)に更新する。

20

【0216】

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。

【0217】

図25は、ステップS312の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、まず、第1始動口スイッチ13aがオン状態であるか否かを確認する(ステップS1211)。第1始動口スイッチ13aがオン状態でなければ、ステップS1223に移行する。第1始動口スイッチ13aがオン状態であれば、CPU56は、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か(具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否か)を確認する(ステップS1212)。第1保留記憶数が上限値に達していれば、ステップS1223に移行する。

30

【0218】

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS1213)とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS1214)。

【0219】

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S1215)。なお、ステップS1215の処理では、ハードウェア乱数であるランダムR(大当り判定用乱数)や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム3)が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を始動口スイッチ通過処理(始動入賞時)において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第1特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数(ランダム3)を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

40

【0220】

50

図26は、保留記憶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。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。RAMに形成されているとは、RAM内の領域であることを意味する。

【0221】

次いで、CPU56は、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か否かを確認する（ステップS1216）。セットされていれば、そのままステップS1219に移行する。高ベースフラグがセットされていなければ、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が5以上であるか否かを確認する（ステップS1217）。特別図柄プロセスフラグの値が5以上であれば（すなわち、大当り遊技状態または小当り遊技状態であれば）、CPU56は、そのままステップS1219に移行する。

10

【0222】

特別図柄プロセスフラグの値が5未満であれば、CPU56は、検出した始動入賞にもとづく変動がその後実行されたときの変動表示結果や変動パターン種別を始動入賞時にあらかじめ判定する入賞時判定処理を実行する（ステップS1218）。

【0223】

次いで、CPU56は、第1始動入賞指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1219）。また、CPU56は、入賞時判定処理の判定結果にもとづいて図柄指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1220）とともに、変動カテゴリコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1221）。そして、CPU56は、第1保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1222）。

20

【0224】

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

【0225】

また、ステップS1220、S1221の処理を実行することによって、この実施の形態では、CPU56は、第1始動入賞口13に始動入賞してステップS1218の入賞時演出処理を実行するごとに、図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドの両方を演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する。

【0226】

また、この実施の形態では、ステップS1219～S1222の処理が実行されることによって、第1始動入賞口13への始動入賞が発生したときに、第1始動入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および第1保留記憶数加算指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイマ割込処理において一括して送信される。

40

【0227】

ただし、ステップS1216またはステップS1217でYと判定したことによりステップS1218の入賞時演出処理を実行しなかった場合には、CPU56は、第1始動入賞指定コマンドおよび第1保留記憶数加算指定コマンドのみを送信する制御を行い、入賞時判定結果指定コマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を送信する制御は行わない。なお、ステップS1218の入賞時演出処理を実行しなかった場合に、入賞判定結果を特定不能であることを示す値（例えば、「FF(H)」）をEXTデータとして設定した入賞時判定結果指定コマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を送信するようにしてもよい。

50

【0228】

また、この実施の形態では、ステップS1216の処理が実行されることによって、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合には、遊技状態が低ベース状態である場合にのみステップS1218の入賞時演出処理が実行される。また、この実施の形態では、ステップS1217の処理が実行されることによって、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合には、大当り遊技状態や小当り遊技状態でない場合にのみステップS1218の入賞時演出処理が実行される。なお、大当り遊技状態である場合にのみステップS1218に移行しないようにし、小当り遊技状態である場合にはステップS1218に移行して入賞時演出処理が実行されるようにしてもよい。

【0229】

10

また、この実施の形態において、大当り遊技状態（特定遊技状態）とは、大当りを開始することが報知されてから、所定数のラウンド（例えば、15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S305参照）から大当り終了処理（ステップS307参照）までの処理が実行されている状態である。

【0230】

次いで、CPU56は、第2始動口スイッチ14aがオン状態であるか否かを確認する（ステップS1223）。第2始動口スイッチ14aがオン状態でなければ、処理を終了する。第2始動口スイッチ14aがオン状態であれば、CPU56は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（ステップS1224）。第2保留記憶数が上限値に達していれば、処理を終了する。

20

【0231】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS1225）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS1226）。

【0232】

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S1227）。なお、ステップS1227の処理では、ハードウェア乱数であるランダムR（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第2特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

30

【0233】

40

次いで、CPU56は、入賞時判定処理を実行する（ステップS1228）。そして、CPU56は、第2始動入賞指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1229）。また、CPU56は、入賞時判定処理の判定結果にもとづいて図柄指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1230）とともに、変動カテゴリコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1231）。また、CPU56は、第2保留記憶数加算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1232）。

【0234】

図27は、ステップS1218、S1228の入賞時判定処理を示すフローチャートで

50

ある。入賞時判定処理では、CPU 56は、まず、ステップS1215、S1227で抽出した大当たり判定用乱数（ランダムR）と図8（A）の左欄に示す通常時の大当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップS220）。この実施の形態では、特別図柄および飾り図柄の変動を開始するタイミングで、後述する特別図柄通常処理において大当たりや小当たりとするか否か、大当たり種別を決定したり、変動パターン設定処理において変動パターンを決定したりするのであるが、それとは別に、遊技球が第1始動入賞口13や第2始動入賞口14に始動入賞したタイミングで、その始動入賞にもとづく変動表示が開始される前に、入賞時判定処理を実行することによって、あらかじめ大当たりや小当たりとなるか否かや、大当たりの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを確認する。そのようにすることによって、飾り図柄の変動表示が
10
実行されるより前にあらかじめ変動表示結果や変動パターン種別を予測し、後述するように、入賞時の判定結果にもとづいて、演出制御用マイクロコンピュータ100によって飾り図柄の変動表示中に大当たりやスーパーリーチとなることを予告する先読み予告演出を実行する。

【0235】

大当たり判定用乱数（ランダムR）が通常時の大当たり判定値と一致しなければ（ステップS220のN）、CPU 56は、遊技状態が高確率状態（確変状態。高確率／高ベース状態と高確率／低ベース状態とを含む。）であることを示す高確率フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS221）。高確率フラグがセットされていれば、CPU
20
56は、ステップS1215、S1227で抽出した大当たり判定用乱数（ランダムR）と図8（A）の右欄に示す確変時の大当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップS222）。

【0236】

なお、この実施の形態は、第2特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成されているが、入賞時判定処理において、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値を、低確率状態における大当たり判定値と比較する処理のみを実行するようにし、高確率状態における大当たり判定値とは比較しないようにしてもよい（具体的には、ステップS220の処理のみを実行し、ステップS221、S222の処理を実行しないようにしてもよい）。そのように構成すれば、第2特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成する場合に、入賞時判定における大当たりの判定結果と実際の変動開始時における大当たりの決定結果とが整
30
合しない状況が生ずることを防止することができる。

【0237】

大当たり判定用乱数（ランダムR）が確変時の大当たり判定値とも一致しなければ（ステップS222のN）、CPU 56は、ステップS1215、S1227で抽出した大当たり判定用乱数（ランダムR）と図8（B）、（C）に示す小当たり判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップS223）。この場合、CPU 56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合（ステップS1218の入賞時判定処理を実行する場合）には、図8（B）に示す小当たり判定テーブル（第1特別図柄用）に設定されている小
40
当たり判定値と一致するか否かを判定する。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合（ステップS1228の入賞時判定処理を実行する場合）には、図8（C）に示す小当たり判定テーブル（第2特別図柄用）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。

【0238】

大当たり判定用乱数（ランダムR）が小当たり判定値とも一致しなければ（ステップS223のN）、CPU 56は、「はずれ」となることを示すEXTデータ「00（H）」を図柄指定コマンドに設定する処理を行う（ステップS224）。

【0239】

次いで、CPU 56は、現在の遊技状態を判定する処理を行う（ステップS225）。この実施の形態では、CPU 56は、ステップS225において、遊技状態が高確率状態であるか否かおよび高ベース状態であるか否か（具体的には、高確率フラグおよび高ベー
50

スフラグがセットされているか否か)を判定する。なお、始動入賞時にステップS 2 2 5で高確率状態であるか否かおよび高ベース状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間には、複数の変動表示が実行される可能性がある。そのため、始動入賞時にステップS 2 2 5で高確率状態であるか否かおよび高ベース状態であるか否かを確認してから、実際にその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの間に遊技状態が変化している(例えば、変動開始前に確変大当りや突然確変大当りが発生した場合には通常確率状態から確変状態に変化している。)場合がある。そのため、始動入賞時にステップS 2 2 5で判定する遊技状態と変動開始時に判定する遊技状態(後述するステップS 6 1参照)とは、必ずしも一致するとは限らない。なお、そのような不一致を防止するため、現在記憶している保留記憶内の遊技状態の変更を伴うものを特定して、変更後の遊技状態にもとづいて始動入賞時の判定を行うようにしてもよい。

10

【0 2 4 0】

そして、CPU 5 6は、ステップS 2 2 5の判定結果に応じて、はずれ用の各閾値を設定する(ステップS 2 2 6)。この実施の形態では、あらかじめ閾値判定を行う閾値判定プログラムが組み込まれており、閾値より大きいか否かを判定することにより、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかが判定され、図1 6および図1 7に示す変動カテゴリコマンドに設定するEXTデータの値が決定される。

【0 2 4 1】

例えば、CPU 5 6は、遊技状態が高ベース状態であると判定した場合には閾値2 1 9を設定する。この場合、CPU 5 6は、後述するステップS 2 3 2において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値2 1 9以下であるか否かを判定し、閾値2 1 9以下である場合(すなわち、1~2 1 9である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0 8 (H)」を設定すると判定する(図1 6参照)。また、閾値2 1 9以下でない場合(すなわち、2 2 0~2 5 1である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0 9 (H)」を設定すると判定する(図1 6参照)。

20

【0 2 4 2】

また、例えば、CPU 5 6は、遊技状態が低ベース状態であると判定した場合には、合算保留記憶数に関わらず、閾値7 9、8 9、9 9、1 6 9、1 9 9、2 1 4および2 2 9を設定する。この場合、CPU 5 6は、後述するステップS 2 3 2において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値7 9以下であるか否かを判定し、閾値7 9以下である場合(すなわち、1~7 9である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0 0 (H)」を設定すると判定する(図1 6参照)。また、閾値8 9以下である場合(すなわち、8 0~8 9である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0 1 (H)」を設定すると判定する(図1 6参照)。また、閾値9 9以下である場合(すなわち、9 0~9 9である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0 2 (H)」を設定すると判定する(図1 6参照)。また、閾値1 6 9以下である場合(すなわち、1 0 0~1 6 9である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0 3 (H)」を設定すると判定する(図1 6参照)。また、閾値1 9 9以下である場合(すなわち、1 7 0~1 9 9である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0 4 (H)」を設定すると判定する(図1 6参照)。また、閾値2 1 4以下である場合(すなわち、2 0 0~2 1 4である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0 5 (H)」を設定すると判定する(図1 6参照)。また、閾値2 2 9以下である場合(すなわち、2 1 5~2 2 9である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0 6 (H)」を設定すると判定する(図1 6参照)。また、閾値2 2 9以下でない場合(すなわち、2 3 0~2 5 1である場合)には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「0 7 (H)」を設定すると判定する(図1 6参照)。

30

40

【0 2 4 3】

なお、上記に示す閾値判定の例では、閾値の値が小さい方から順に7 9、8 9、9 9、1 6 9、1 9 9、2 1 4および2 2 9と判定していくので、後の順番の閾値で判定された

50

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

【0244】

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

10

【0245】

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

【0246】

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

20

【0247】

ステップS220またはステップS222で大当たり判定用乱数（ランダムR）が大当たり判定値と一致した場合には、CPU56は、ステップS1215、S1227で抽出した大当たり種別判定用乱数（ランダム1）にもとづいて大当たりの種別を判定する（ステップS229）。この場合、CPU56は、第1始動入賞口13への始動入賞があった場合（ステップS1218の入賞時判定処理を実行する場合）には、図8（D）に示す大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）131aを用いて大当たり種別が「通常大当たり」、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれとなるかを判定する。また、第2始動入賞口14への始動入賞があった場合（ステップS1228の入賞時判定処理を実行する場合）には、図8（E）に示す大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）131bを用いて大当たり種別が「通常大当たり」、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」のいずれとなるかを判定する。

30

【0248】

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

40

【0249】

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

【0250】

例えば、CPU56は、「通常大当たり」と判定した場合には、閾値74および149を

50

設定する。この場合、CPU 56は、後述するステップS 2 3 2において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値74以下であるか否かを判定し、閾値74以下である場合（すなわち、1～74である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「10（H）」を設定すると判定する（図17参照）。また、閾値149以下である場合（すなわち、75～149である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「11（H）」を設定すると判定する（図17参照）。また、閾値149以下でない場合（すなわち、150～251である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「12（H）」を設定すると判定する（図17参照）。

【0251】

また、例えば、CPU 56は、「確変大当り」と判定した場合には、閾値38および79を設定する。この場合、CPU 56は、後述するステップS 2 3 2において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値38以下であるか否かを判定し、閾値38以下である場合（すなわち、1～38である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「13（H）」を設定すると判定する（図17参照）。また、閾値79以下である場合（すなわち、39～79である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「14（H）」を設定すると判定する（図17参照）。また、閾値79以下でない場合（すなわち、80～251である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「15（H）」を設定すると判定する（図17参照）。

【0252】

また、例えば、CPU 56は、「突然確変大当り」と判定した場合には、閾値100を設定する。この場合、CPU 56は、後述するステップS 2 3 2において、変動パターン種別判定用乱数の値が閾値100以下であるか否かを判定し、閾値100以下である場合（すなわち、1～100である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「16（H）」を設定すると判定する（図17参照）。また、閾値100以下でない場合（すなわち、101～251である場合）には変動カテゴリコマンドのEXTデータとして「17（H）」を設定すると判定する（図17参照）。

【0253】

次いで、CPU 56は、ステップS 2 2 6，S 2 2 8，S 2 3 1で設定した閾値と、ステップS 1 2 1 5，S 1 2 2 7で抽出した変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）とを用いて、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する（ステップS 2 3 2）。

【0254】

なお、ステップS 2 2 6，S 2 2 8，S 2 3 1において、あらかじめ定められた閾値を設定するのではなく、変動パターン種別判定テーブル（図9、図10参照）を設定するようにし、ステップS 2 3 2において、設定した変動パターン種別判定テーブルを用いて、変動パターン種別判定用乱数の値の範囲やいずれの変動パターン種別となるかを判定するようにしてもよい。

【0255】

そして、CPU 56は、判定結果に応じたEXTデータを変動カテゴリコマンドに設定する処理を行う（ステップS 2 3 3）。具体的には、CPU 56は、ステップS 2 3 2でいずれの変動パターン種別になると判定したかに応じて、図16および図17に示すような「00（H）」～「0B（H）」、「10（H）」～「18（H）」のいずれかの値を変動カテゴリコマンドのEXTデータに設定する処理を行う。

【0256】

なお、この実施の形態では、入賞時判定において大当りや小当りとなると判定した場合であっても一律に変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの範囲となるかを判定する場合を示したが、大当りや小当りとなると判定した場合には、変動パターン種別判定用乱数の値の範囲の判定を行わないようにしてもよい。そして、大当りまたは小当りとなると入賞時判定したことを示す図柄指定コマンドを送信するとともに、大当りまたは小当りの変動パターン種別となることを包括的に示す変動カテゴリコマンドを送信するようにしても

10

20

30

40

50

よい。そして、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、具体的にいずれの変動パターン種別となるかまでは示されていないものの、包括的にいずれかの大当りの変動パターン種別となることが示された変動カテゴリコマンドを受信したことにもとづいて、後述する先読み予告演出を実行するようにしてもよい。

【0257】

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。

【0258】

合算保留記憶数が0である場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS51A）。客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされている場合には、処理を終了する。客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていない場合には、合算保留記憶数が0になった時点から所定時間（例えば、30秒）が経過したことを条件に、客待ちデモ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S51B）。そして、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットして（ステップS51C）、処理を終了する。なお、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされる。なお、この実施の形態では、特別図柄の変動（可変表示）が行われない期間が30秒を越えると、客待ちデモンストレーション演出が開始されることになる。

【0259】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU56は、セットされていれば、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをリセットする（ステップS51D）。次いで、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、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）。

【0260】

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。つまり、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。

【0261】

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

【0262】

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保留記憶バッファにおける各保存領域の内容を

シフトする。

【0263】

すなわち、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM 55の第1保留記憶バッファにおいて第1保留記憶数 $=n$ ($n=2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数 $=n-1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM 55の第2保留記憶バッファにおいて第2保留記憶数 $=n$ ($n=2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数 $=n-1$ に対応する保存領域に格納する。

【0264】

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

【0265】

そして、CPU 56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S57）。

【0266】

次いで、CPU 56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S58）。この場合、CPU 56は、高確率状態であることを示す高確率フラグがセットされているとともに、高ベース状態であることを示す高ベースフラグがセットされている場合には、高確率／高ベース状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU 56は、高確率フラグのみがセットされ、高ベースフラグがセットされていない場合には、高確率／低ベース状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU 56は、高ベースフラグのみがセットされ、高確率フラグがセットされていない場合には、低確率／高ベース状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU 56は、高確率フラグも高ベースフラグもセットされていなければ、低確率／低ベース状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。

【0267】

次いで、CPU 56は、乱数バッファ領域からランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。なお、この場合、CPU 56は、始動口スイッチ通過処理のステップS1215やステップS1227で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている大当たり判定値や小当たり判定値（図8参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりや小当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定や小当たり判定の処理を実行するプログラムである。

【0268】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率／高ベース状態、高確率／低ベース状態）の場合には、遊技状態が非確変状態（通常確率状態）の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、あらかじめ大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル（ROM 54における図8（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が確変時大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル（ROM 54における図8（A）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU 56は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行い、遊技状態が通常確率状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU 56は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図8（A）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には（ステップS61）、ステップS71に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということである

10

20

30

40

50

が、特別図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

【0269】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、高確率フラグがセットされているか否かにより行われる。高確率フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、「確変大当り」または「突然確変大当り」とすることに決定され、大当り遊技を終了する処理においてセットされる。

【0270】

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

【0271】

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

【0272】

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

【0273】

次いで、CPU56は、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応した種別（「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」）を大当りの種別に決定する（ステップS73）。なお、この場合、CPU56は、始動口スイッチ通過処理のステップS1215やステップS1227で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。また、この場合に、図8（D）,（E）に示すように、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、突然確変大当りが選択される割合が高い。

【0274】

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「通常大当り」の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「確変大当り」の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「突然確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「03」が設定される。

【0275】

次いで、CPU56は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップS75）。具体的に

は、大当たりフラグおよび小当たりフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「ー」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当たりフラグがセットされている場合には、大当たり種別の決定結果に応じて、大当たり図柄となる「1」、「3」、「7」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当たり種別を「突然確変大当たり」に決定した場合には「1」を特別図柄の停止図柄に決定し、「通常大当たり」に決定した場合には「3」を特別図柄の停止図柄に決定し、「確変大当たり」に決定した場合には「7」を特別図柄の停止図柄に決定する。また、小当たりフラグがセットされている場合には、小当たり図柄となる「5」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【0276】

なお、この実施の形態では、まず大当たり種別を決定し、決定した大当た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、大当た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たり種別とを対応付けたテーブルを用意しておき、大当た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たり種別も決定されるように構成してもよい。

【0277】

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

【0278】

図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、大当たりフラグがセットされているか否か確認する（ステップS91）。大当たりフラグがセットされている場合には、CPU56は、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、大当たり用変動パターン種別判定テーブル132A～132C（図9（A）～（C）参照）のいずれかを選択する（ステップS92）。そして、ステップS102に移行する。

【0279】

大当たりフラグがセットされていない場合には、CPU56は、小当たりフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS93）。小当たりフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン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、小当たり用変動パターン種別判定テーブル132D（図9（D）参照）を選択する（ステップS94）。そして、ステップS102に移行する。

【0280】

小当たりフラグもセットされていない場合には、CPU56は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS95）。なお、高ベースフラグは、遊技状態を時短状態（高ベース状態）に移行するときにセットされ、時短状態（高ベース状態）を終了するときにリセットされる。具体的には、「通常大当たり」または「確変大当たり」とすることに決定され、大当たり遊技を終了する処理においてセットされる。

【0281】

高ベースフラグがセットされていない場合には（ステップS95）、すなわち、遊技状態が低ベース状態（高確率／低ベース状態または低確率／低ベース状態）であれば、CPU56は、合算保留記憶数が3以上であるか否か確認する（ステップS97）。合算保留記憶数が3未満である場合には（ステップS97）、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135A（図10（A）参照）を選択する（ステップS98）。そして、ステップS102に移行する。

【0282】

合算保留記憶数が3以上である場合には、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、はずれ用変動パターン種別

10

20

30

40

50

判定テーブル135B（図10（B）参照）を選択する（ステップS99）。そして、ステップS102に移行する。

【0283】

高ベースフラグがセットされている場合には、すなわち、遊技状態が高確率／高ベース状態または低確率／高ベース状態であれば、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135C（図10（C）参照）を選択する（ステップS101）。そして、ステップS102に移行する。

【0284】

この実施の形態では、ステップS95～S101の処理が実行されることによって、遊技状態が低ベース状態であって合算保留記憶数が3以上である場合には、図10（B）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Bが選択される。また、遊技状態が高ベース状態である場合には、図10（C）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cが選択される。この場合、後述するステップS102の処理で変動パターン種別として非リーチCA2-3が決定される場合があり、非リーチCA2-3の変動パターン種別が決定された場合には、ステップS105の処理で変動パターンとして短縮変動の非リーチPA1-2が決定される（図12参照）。従って、この実施の形態では、遊技状態が高ベース状態である場合または合算保留記憶数が3以上である場合には、短縮変動の変動表示が行われる場合がある。なお、この実施の形態では、高確率／高ベース状態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10（C）参照）と、保留記憶数にもとづく短縮変動用の変動パターン種別判定テーブル（図10（B）参照）とが異なるテーブルである場合を示したが、短縮変動用の変動パターン種別判定テーブルとして共通のテーブルを用いるようにしてもよい。

【0285】

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

【0286】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域（第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ）からランダム2（変動パターン種別判定用乱数）を読み出し、ステップS92、S94、S98、S99またはS101の処理で選択したテーブルを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップS102）。

【0287】

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

【0288】

次いで、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の図柄変動指定コマンドを、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS106）。具体的に

は、CPU 56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、CPU 56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、CPU 56は、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）を、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS107）。

【0289】

次に、CPU 56は、RAM 55に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップS108）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果指定コマンド送信処理（ステップS302）に対応した値に更新する（ステップS109）。

10

【0290】

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

20

【0291】

また、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定する場合にも、合算保留記憶数（第1保留記憶数や第2保留記憶数でもよい）に応じて、リーチの選択割合が異なるリーチ判定テーブルを選択して、保留記憶数が多くなるに従ってリーチ確率が低くなるようにリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。この場合、CPU 56は、例えば、入賞時判定処理における「スーパーリーチはずれ」や「非リーチはずれ」となるか否かの判定において、リーチ判定テーブルの共通の範囲に割り当てられた判定値に合致するか否かを判定することによって、リーチとなるか否かをあらかじめ判定するようにしてもよい。なお、予告演出の実行割合が低下してしまうことを考慮すると、この実施の形態で示したように、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理を行うことなく、変動パターン種別によって「スーパーリーチはずれ」や「非リーチはずれ」となるか否かを事前判定して先読み予告演出を行うように構成することが好ましい。

30

【0292】

図31は、表示結果指定コマンド送信処理（ステップS302）を示すフローチャートである。表示結果指定コマンド送信処理において、CPU 56は、決定されている大当りの種類、小当り、はずれに応じて、表示結果1指定～表示結果5指定のいずれかの演出制御コマンド（図13参照）を送信する制御を行う。具体的には、CPU 56は、まず、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップS110）。セットされていない場合には、ステップS118に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が「通常大当り」であるときには、表示結果2指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS111、S112）。なお、「通常大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「01」であるか否かを確認することによって判定できる。また、CPU 56は、大当りの種別が「確変大当り」であるときには、表示結果3指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS113、S114）。なお、「確変大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「02」であるか否かを確認することによって判定できる。そして、「通常大当り」および「確変大当り」のいずれでもないときには（すなわち、「突然確変大当り」であるときには）、CPU 56は、表示結果4指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS115）。

40

50

【0293】

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

【0294】

そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理（ステップS303）に対応した値に更新する（ステップS119）。 10

【0295】

図32は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップS303）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、CPU56は、変動時間タイマを1減算し（ステップS1125）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップS1126）、演出制御用マイクロコンピュータ100に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS1127）。そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップS304）に対応した値に更新する（ステップS1128）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、処理を終了する。

【0296】

図33は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS304）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU56は、大当たりフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS131）。大当たりフラグがセットされている場合には、CPU56は、セットされていれば、確変状態（高確率状態）であることを示す高確率フラグや、時短状態（高ベース状態）であることを示す高ベースフラグ、時短状態（高ベース状態）における特別図柄の変動可能回数を示す高ベース回数カウンタをリセットする（ステップS132）。また、CPU56は、大当たりの種別が通常大当たりまたは確変大当たりである場合には大当たり開始指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信し、大当たりの種別が突確大当たりである場合には小当たり／突然確変大当たり開始指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する（ステップS133）。 20
。なお、大当たりの種別は、RAM55に記憶されている大当たり種別を示すデータ（大当たり種別バッファに記憶されているデータ）によって判定される。 30

【0297】

また、大当たり表示時間タイマに大当たり表示時間（大当たりが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS134）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、15）をセットする（ステップS135）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップS305）に対応した値に更新する（ステップS136）。

【0298】

また、ステップS131で大当たりフラグがセットされていないことを確認した場合には、CPU56は、時短状態（高ベース状態）における特別図柄の変動可能回数を示す高ベース回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップS137）。高ベース回数カウンタの値が0であれば、ステップS145に移行する。高ベース回数カウンタの値が0でない場合（すなわち、通常大当たりにもとづく大当たり遊技を終了した後に低確率／高ベース状態に制御されている場合）には、CPU56は、高ベース回数カウンタの値を-1する（ステップS138）。そして、CPU56は、減算後の高ベース回数カウンタの値が0になった場合には（ステップS139）、高ベースフラグをリセットする（ステップS140）。そして、ステップS145に移行する。 40

【0299】

ステップS145では、CPU56は、小当たりフラグがセットされているか否かを確認する。小当たりフラグがセットされていない場合には、ステップS150に移行する。小当 50

りフラグがセットされている場合には、CPU 56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に小当り／突然確変大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS146）。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S147）。また、開放回数カウンタに開放回数（具体的には、2回）をセットする（ステップS148）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開始前処理（ステップS308）に対応した値に更新する（ステップS149）。

【0300】

ステップS150では、CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS300）に対応した値に更新する。

10

【0301】

図34は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップS307）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU 56は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップS160）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップS164に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし（ステップS161）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS162）。ステップS162では、CPU 56は、大当りの種別が通常大当りまたは確変大当りであった場合には大当り終了指定コマンド（コマンドA301（H））を送信し、大当りの種別が突然確変大当りであった場合には小当り／突然確変大当り終了指定コマンド（コマンドA302（H））を送信する。そして、大当り終了表示タイマに、画像表示装置9において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップS163）、処理を終了する。

20

【0302】

ステップS164では、大当り終了表示タイマの値を1減算する。そして、CPU 56は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップS165）。経過していなければ処理を終了する。

【0303】

大当り終了表示時間を経過している場合には、CPU 56は、大当りの種別が通常大当りであった場合には（ステップS166）、高ベースフラグをセットして時短状態（高ベース状態）に移行させる（ステップS167）。すなわち、通常大当りにもとづく大当り遊技終了後には遊技状態が低確率／高ベース状態に制御される。また、CPU 56は、高ベース回数カウンタに所定回数（本例では、100回）をセットする（ステップS168）。なお、大当りの種別は、RAM 55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）によって判定される。

30

【0304】

通常大当りでなければ、CPU 56は、高確率フラグをセットして確変状態（高確率状態）に移行させる（ステップS169）。次いで、大当りの種別が確変大当りであれば（ステップS170）、CPU 56は、高ベースフラグをセットして時短状態（高ベース状態）に移行させる（ステップS171）。すなわち、確変大当りにもとづく大当り遊技終了後には遊技状態が高確率／高ベース状態に制御される。一方、確変大当りでなければ（すなわち、大当りの種別が突然確変大当りであれば）、ステップS171を実行することなく、ステップS172に移行する。すなわち、突然確変大当りにもとづく大当り遊技終了後には遊技状態が高確率／低ベース状態に制御される。なお、大当りの種別は、RAM 55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）によって判定される。

40

【0305】

なお、この実施の形態では、ステップS167、S171の処理でセットされた高ベースフラグは、可変入賞球装置15の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。また、高ベースフラグは、特別図柄の変動時間を短縮するか否かを判定す

50

るために用いられる。

【0306】

その後、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S172）。

【0307】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図35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。メイン処理において、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）。

10

【0308】

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～S708の演出制御処理を実行する。

20

【0309】

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）。

【0310】

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13～図17参照）であるのか解析する。

30

【0311】

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の表示制御を実行する。

【0312】

次いで、演出制御用CPU101は、普通図柄の変動時間を計測するための普通図柄変動時間タイマの値が0となっているか否かを確認する（ステップS707）。普通図柄変動時間タイマの値が0でなければ、演出制御用CPU101は、普通図柄変動時間タイマの値を1減算する（ステップS708）。

40

【0313】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信された演出制御コマンドは、演出制御INT信号にもとづく割込処理で受信され、RAMに形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図13および図14参照）であるのか解析する。なお、演出制御INT信号にもとづく割込処理は、2msごとに実行されるタイマ割込処理に優先して実行される。

【0314】

50

図36～図39は、コマンド解析処理（ステップS704）の具体例を示すフローチャートである。主基板31から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU101は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【0315】

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（コマンド受信バッファにおけるどの領域からコマンドを読み出すべきかを示すポインタ）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

【0316】

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る場合には（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S616A）。

20

【0317】

また、演出制御用CPU101は、演出表示装置9における客待ちデモンストレーション画面（客待ちデモ画面）の表示を停止する（ステップS616B）。なお、この時点で、客待ちデモ画面が表示されていないこともあるが、その場合には、ステップS616Bの処理を実行しない。

【0318】

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る場合には（ステップS617）、演出制御用CPU101は、受信した表示結果指定コマンド（表示結果1指定コマンド～表示結果6指定コマンド）を、RAMに形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップS618）。

30

【0319】

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る場合には（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）。

【0320】

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る場合には（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）。また、第2図柄変動指定コマンド受信フラグをリセットしておく。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る場合には（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）。また、第1図柄変動指定コマンド受信フラグをリセットしておく。

40

【0321】

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る場合には（ステップS631）、演出制御用CPU101は、大入賞口開放中フラグをセットする（ステップS632）。また、演出制御用CPU101は、受信した大入賞口開放中指定コマンドを、RAMに形成されている大入賞口開放中指定コマンド格納領域に格納する（ステップS633）。なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、大入賞口開放中指定コマンド格納領域に格納された大入賞口開放中指定コマンドを確認することによって、大当たり遊技中の何ラウンド目であるかを認識することができる。

【0322】

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る場合には（ステップS

50

635)、演出制御用CPU101は、大入賞口開放後フラグをセットする(ステップS636)。また、演出制御用CPU101は、受信した大入賞口開放後指定コマンドを、RAMに形成されている大入賞口開放後指定コマンド格納領域に格納する(ステップS637)。

【0323】

受信した演出制御コマンドが低確率/低ベース状態背景指定コマンドである場合には(ステップS638)、演出制御用CPU101は、セットされていれば高ベース状態フラグをリセットする(ステップS639)。また、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に表示する背景画面を低確率/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S640)。

10

【0324】

受信した演出制御コマンドが低確率/高ベース状態背景指定コマンドである場合には(ステップS641)、演出制御用CPU101は、セットされていれば確変状態フラグをリセットするとともに、高ベース状態フラグをセットする(ステップS642)。また、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に表示する背景画面を低確率/高ベース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S643)。

【0325】

受信した演出制御コマンドが高確率/低ベース状態背景指定コマンドである場合には(ステップS644)、演出制御用CPU101は、セットされていれば高ベース状態フラグをリセットするとともに、確変状態フラグをセットする(ステップS645)。また、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に表示する背景画面を高確率/低ベース状態に応じた背景画面(例えば、黄色の表示色の背景画面)に変更する(ステップS646)。

20

【0326】

受信した演出制御コマンドが高確率/高ベース状態背景指定コマンドである場合には(ステップS647)、演出制御用CPU101は、確変状態フラグおよび高ベース状態フラグをセットする(ステップS648)。また、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に表示する背景画面を高確率/高ベース状態に応じた背景画面(例えば、赤色の表示色の背景画面)に変更する(ステップS649)。

30

【0327】

なお、ステップS644で高確率/低ベース状態背景指定コマンドを受信した場合とは、突然確変大当たりが発生して高確率/低ベース状態に制御された場合である。この場合、ステップS646で表示される高確率/低ベース状態に応じた背景画面は、いわゆる確変潜伏用の背景画面であってもよい。例えば、低確率/低ベース状態で小当たりが発生した場合にも、同様の確変潜伏用の背景画面に変更することによって、突然確変大当たりが発生して高確率状態に制御されているのか否かを認識不能となるように構成してもよい。

【0328】

受信した演出制御コマンドが第1始動入賞指定コマンドである場合には(ステップS651)、演出制御用CPU101は、受信した第1始動入賞指定コマンドを、RAMに形成されている第1始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する(ステップS652)。受信した演出制御コマンドが第2始動入賞指定コマンドである場合には(ステップS651)、RAMに形成されている第2始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する(ステップS652)。

40

【0329】

図40は、始動入賞時コマンド格納領域(第1始動入賞時コマンド格納領域、第2始動入賞時コマンド格納領域)の具体例を示す説明図である。図40に示すように、それぞれの始動入賞時コマンド格納領域には、それぞれの保留記憶数の最大値(この例では4)に対応した領域(格納領域1~4)が確保されている。

【0330】

50

図25に示された始動口スイッチ通過処理におけるステップS1219～S1221, S1229～S1231の処理で、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への始動入賞があったときに、1タイマ割込処理において、始動入賞指定コマンド（第1始動入賞指定コマンドまたは第2始動入賞指定コマンド）、図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドのコマンドが実質的に一括して送信されるが、図40に示すように、始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域1～4には、始動入賞指定コマンド、図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが対応付けて格納されるように記憶領域が確保されている。

【0331】

なお、図40には、それぞれの始動入賞時コマンド格納領域に4つの始動入賞指定コマンド、図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている状態が例示されている。

10

【0332】

受信した演出制御コマンドがいずれかの図柄指定コマンドである場合には（ステップS653）、演出制御用CPU101は、受信した図柄指定コマンドを、始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する（ステップS654）。

【0333】

受信した演出制御コマンドがいずれかの変動カテゴリコマンドである場合には（ステップS655）、演出制御用CPU101は、受信した変動カテゴリコマンドを、始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する（ステップS656）。

【0334】

20

なお、演出制御用CPU101は、ステップS654、S656の処理で、直前に受信した始動入賞指定コマンドが第1始動入賞指定コマンドである場合には、図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを第1始動入賞時コマンド格納領域に格納し、直前に受信した始動入賞指定コマンドが第2始動入賞指定コマンドである場合には、図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを第2始動入賞時コマンド格納領域に格納する。

【0335】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドまたは第2保留記憶数加算指定コマンドである場合には（ステップS657）、演出制御用CPU101は、第1保留記憶数カウンタの値または第2保留記憶数カウンタの値を+1する（ステップS658）。また、演出制御用CPU101は、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示（第1保留記憶数加算指定コマンドを受信した場合）、または第2保留記憶表示部18dにおける第2保留記憶数の表示（第2保留記憶数加算指定コマンドを受信した場合）を更新する（ステップS659）。具体的には、表示数を1増やす。なお、第1保留記憶数カウンタおよび第2保留記憶数カウンタは、RAMに形成されている。

30

【0336】

受信した演出制御コマンドが客待ちデモ指定コマンドである場合には（ステップS668）、演出制御用CPU101は、演出表示装置9にあらかじめ決められている客待ちデモ画面の表示を開始する（ステップS669）。

【0337】

受信した演出制御コマンドが普通図柄変動開始指定コマンドである場合には（ステップS671）、演出制御用CPU101は、受信した普通図柄変動開始指定コマンドを、RAMに設けられた普通図柄変動開始指定コマンド格納領域に格納する（ステップS672）。また、演出制御用CPU101は、普通図柄変動開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS673）とともに、普通図柄の変動表示中であることを示す普通図柄変動中フラグをセットする（ステップS674）。

40

【0338】

ステップS673で、演出制御用CPU101は、普通図柄変動開始指定（当り）コマンドを受信した場合には普通図柄変動開始指定（当り）コマンド受信フラグをセットし、普通図柄変動開始指定（はずれ）コマンドを受信した場合には普通図柄変動開始指定（はずれ）コマンド受信フラグをセットする。

50

【0339】

また、演出制御用CPU101は、普通図柄の変動時間を計測するための普通図柄変動時間タイマに10秒に相当する値をセットする（ステップS675）。

【0340】

なお、この実施の形態では、遊技状態が低ベース状態であるときには普通図柄の変動時間が10秒とされ、遊技状態が高ベース状態であるときには普通図柄の変動時間が1.5秒とされるのであるが、ステップS675では、遊技状態に関わらず、一律に普通図柄変動時間タイマに10秒に相当する値をセットする。一律に10秒に相当する値をセットするようにしても、この実施の形態では、後述する所定演出を高ベース状態であるときには行わないように制御するので、所定演出の実行に関して支障が生ずることはない。高ベース状態であった場合には、1.5秒後に普通図柄の変動表示が終了したときに普通図柄変動終了指定コマンドを受信したことにより、普通図柄変動時間タイマの値がリセットされることになる（ステップS677参照）。なお、ステップS675において、高ベース状態であるか否かを確認し（具体的には、高ベース状態フラグがセットされているか否かを確認し）、高ベース状態でない場合のみ普通図柄変動時間タイマに10秒に相当する値をセットし、高ベース状態である場合には普通図柄変動時間タイマに1.5秒に相当する値をセットするようにしてもよい。

10

【0341】

受信した演出制御コマンドが普通図柄変動終了指定コマンドである場合には（ステップS676）、演出制御用CPU101は、普通図柄変動中フラグをリセットするとともに、普通図柄変動時間タイマをリセットする（ステップS677）。

20

【0342】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドである場合には、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S690）。そして、ステップS611に移行する。

【0343】

図41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41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、所定演出決定用乱数SR3、背景演出決定用乱数SR4、および先読み予告演出決定用乱数SR6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。

30

【0344】

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である停止図柄として、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。

【0345】

所定演出決定用乱数SR3は、所定演出を実行するか否か決定するための乱数である。

40

【0346】

背景演出決定用乱数SR4は、背景演出を実行するか否かを決定するための乱数である。

【0347】

先読み予告演出決定用乱数SR6は、先読み予告演出を実行するか否か決定するための乱数である。

【0348】

図42は、図35に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップS705）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU10

50

1 は、まず、第1所定演出処理（ステップS810A）、第2所定演出処理（ステップS810B）、および先読み予告演出決定処理（ステップS810C）を実行する。

【0349】

次いで、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップS800～S807のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置9の表示状態が制御され、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、一つの演出制御プロセス処理において実行される。なお、第1特別図柄の変動に同期した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。また、この場合、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。

10

【0350】

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

【0351】

20

飾り図柄変動開始処理（ステップS801）：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S802）に対応した値に更新する。

【0352】

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

【0353】

飾り図柄変動停止処理（ステップS803）：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たり表示処理（ステップS804）または変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に対応した値に更新する。

30

【0354】

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

【0355】

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

40

【0356】

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

【0357】

大当たり終了演出処理（ステップS807）：演出表示装置9において、大当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

50

値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に対応した値に更新する。

【0358】

図43は、所定演出の実行区間の一例を示す説明図である。「所定演出」は、特別図柄や飾り図柄の変動表示においてリーチ演出が実行されるか否か、または可変入賞球装置15が遊技球が進入（通過）しやすい状態（例えば、開放状態）に制御されるか否かを報知する演出である。また、この実施の形態では、所定演出において、所定の種類の当り（例えば、小当り）になることが報知される場合もある。この実施の形態では、所定演出において、演出表示装置9の表示画面においてルーレットを回転させるような態様の演出が実行される。なお、所定演出において、必ずしも、100%リーチ演出が実行されることを報知したり、100%可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知する必要はなく、リーチ演出が実行される可能性を示唆する報知をしたり、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御される可能性を示唆する報知をしたりするものであってもよい。また、所定演出は、演出制御用マイクロコンピュータ100によって実行される。

10

【0359】

図43に示す例では、所定演出は、予兆演出、開始演出、報知用演出、結果報知演出の順に実行される。なお、予兆演出が実行される期間を第1期間といい、開始演出、報知用演出および結果報知演出が実行される期間を第2期間という。

【0360】

また、第1期間の演出（予兆演出）の実行が省略されることがある。また、結果報知演出の期間は短縮されることがある。

20

【0361】

予兆演出は、遊技者に所定演出が開始されることを想起させるような演出である。開始演出は、所定演出が開始されたことを遊技者に認識させるための演出である。報知用演出は、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを遊技者に期待させるような演出である。結果報知演出は、遊技者が可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されるか否かを想起可能な演出である。

【0362】

なお、第1期間の予兆演出が実行された後に第2期間の開始演出以降の演出（本例では、ルーレットの演出）に発展しない場合も設けられていることが望ましい。そのようにすれば、予兆演出が実行されることによって、ルーレットなどの演出が行われるかもしれないという期待感だけでなく、必ずしもルーレットなどの演出に発展しないかもしれないという不安感も与えることができ、予兆演出の演出効果を高めることができる。

30

【0363】

また、この実施の形態では、後述するように、普通図柄の変動表示の開始を契機として所定演出の有無や種類が決定されて所定演出が実行される場合と、特別図柄や飾り図柄の変動表示の開始を契機として所定演出の有無や種類が決定されて所定演出が実行される場合とがある。以下、この実施の形態では、普通図柄の変動表示の開始を契機として決定処理が行われて実行される所定演出を「第1所定演出」といい、特別図柄や飾り図柄の変動表示の開始を契機として決定処理が行われて実行される所定演出を「第2所定演出」といって区別する場合がある。

40

【0364】

図44～図46は、所定演出の一例を示す説明図である。なお、図44には、可変入賞球装置15が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知するための演出が例示されている。また、図45には、所定の種類の当り（この例では、小当り）になることを報知するための演出が例示されている。また、図46には、リーチ演出（ノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出）が実行されることを報知するための演出が例示されている。

【0365】

図44（A）～図46（A）に示すように、演出表示装置9において左中右の飾り図柄の変動（可変表示）が停止している状態から、飾り図柄の変動が開始される（図44（B

50

）～図４６（Ｂ）参照）。そのときに、演出表示装置９の表示画面に表示されているキャラクター画像９aが動くような表示制御が実行される。そのような表示制御による演出が予兆演出に相当する。

【０３６６】

次いで、所定演出が開始されるかのような演出のための画像である報知画像（例えば、「ルーレットチャンス」を表示する画像）９bを表示する制御が実行される（図４４（Ｃ）～図４６（Ｃ）参照）。そのような表示制御による演出が開始演出に相当する。そして、報知用演出が開始される。

【０３６７】

この実施の形態では、報知用演出は、演出エリア９Fにおいて図柄が変動するような演出（ルーレットが回転するような態様の演出）である（図４４（Ｄ）～図４６（Ｄ）参照）。

【０３６８】

その後、可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知する場合であれば、演出エリア９Fにおいて、可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを示唆する画像９cが停止表示される（図４４（Ｅ）参照）。次いで、可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態に制御されることを報知するような報知用画像９dが表示される（図４４（Ｆ）参照）。その後、演出表示装置９に、可変入賞球装置１５が遊技球が進入しやすい状態（開放状態）に制御されることを明示する画像９eが表示される（図４４（Ｆ）参照）。なお、図４４（Ｅ）、（Ｆ）に示すような表示制御がなされる期間が結果報知演出の期間に相当する。

【０３６９】

また、所定の種類の当り（この例では、小当り）になることを報知する場合であれば、演出エリア９Fにおいて、所定の種類の当り（この例では、小当り）になることを示唆する画像９fが停止表示される（図４５（Ｅ）参照）。次いで、所定の種類の当りの発生を報知するような報知用画像９gが表示される（図４５（Ｆ）参照）。その後、演出表示装置９に、大入賞口が遊技球が進入しやすい状態（開放状態）に制御されることを明示する画像９hが表示される（図４５（Ｆ）参照）。

【０３７０】

また、リーチ演出（ノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出）が実行されることを報知する場合であれば、演出エリア９Fにおいて、リーチになることを示唆する画像（大当りの期待度が高いことを報知するための画像）９iが停止表示される（図４６（Ｅ）参照）。なお、図４６に示す例では、リーチになることを示唆する画像９iとして「激熱」の文字列を含む画像が示されているが、この実施の形態では、リーチになることを示唆する画像として、「激熱」の文字列を含む画像と「チャンス」の文字列を含む画像との２つがある。そして、この実施の形態では、スーパーリーチとなる場合には、ノーマルリーチとなる場合と比較して、「チャンス」の文字列を含む画像よりも「激熱」の文字列を含む画像が停止表示される割合が高い。そして、飾り図柄の表示状態がリーチ状態になる（図４６（Ｆ）参照）。その後、演出表示装置９に、スーパーリーチの発生を明示する画像９jが表示される（図４６（Ｆ）参照）。

【０３７１】

なお、所定演出の演出態様は、この実施の形態で示したものにかぎらず、例えば、リーチ演出が実行されることや可変入賞球装置１５が遊技球が進入（通過）しやすい状態に制御されることを報知する前に、リーチ演出が実行されず可変入賞球装置１５も遊技球が進入（通過）しやすい状態に制御されないこと（はずれの報知結果）を報知する所定演出（すなわち、「偽」の所定演出）が実行される場合があるようにしてもよい。

【０３７２】

図４７は、所定演出の他の例として、リーチ演出が実行されることを報知する前に、はずれの報知結果を報知する所定演出が実行される場合の具体例を示す説明図である。図４７に示す他の例では、一旦、演出エリア９Fにおいて、リーチ演出が実行されず可変入賞

10

20

30

40

50

球装置 15 も遊技球が進入（通過）しやすい状態に制御されないこと（はずれの報知結果）を示唆する画像 9 k が停止表示される（図 47（E）参照）。次いで、再び報知用演出は演出エリア 9 F において図柄の変動が開始され、再び報知用演出が開始されたような演出が実行される（図 47（F）参照）。その後、演出エリア 9 F において、リーチになることを示唆する画像（大当りの期待度が高いことを報知するための画像） 9 i が停止表示される（図 47（G）参照）。

【0373】

図 48～図 50 は、第 1 所定演出処理（ステップ S 810A）を示すフローチャートである。第 1 所定演出処理では、普通図柄の変動表示が開始されたことを契機として所定の条件が成立すると所定演出が開始される。

10

【0374】

第 1 所定演出処理において、演出制御用 CPU 101 は、第 1 所定演出を実行中であることを示す第 1 所定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 S 731）。第 1 所定演出実行中フラグがセットされていない場合は、演出制御用 CPU 101 は、第 2 所定演出を実行中であることを示す第 2 所定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 S 732）。第 2 所定演出実行中フラグがセットされている場合には、処理を終了する。第 2 所定演出実行中フラグがセットされていない場合には、ステップ S 741 に移行する。

【0375】

ステップ S 731 で第 1 所定演出実行中フラグがセットされていた場合には（すなわち、第 1 所定演出の実行中である場合には）、演出制御用 CPU 101 は、第 1 所定演出の演出期間を計測するための第 1 所定演出タイマの値を -1 する（ステップ S 734）。そして、第 1 所定演出タイマの値が 0 になったときには（ステップ S 735）、第 1 所定演出を終了する（ステップ S 736）。また、演出制御用 CPU 101 は、第 1 所定演出実行中フラグをリセットする（ステップ S 737）。

20

【0376】

ステップ S 741 では、演出制御用 CPU 101 は、次変動ありフラグ（次に開始される特別図柄および飾り図柄の変動中に第 1 所定演出を実行することに決定されていることを示すフラグ）がセットされているか否か確認する。次変動ありフラグがセットされている場合には、ステップ S 761 に移行する。

30

【0377】

次変動ありフラグがセットされていない場合には、演出制御用 CPU 101 は、未変動期間計測タイマ（特別図柄および飾り図柄の変動（可変表示）が開始されない期間を計測するためのタイマ）が動作中（0 でない）であるか否か確認する（ステップ S 742）。未変動期間計測タイマが動作中でない場合には、ステップ S 751 に移行する。なお、特別図柄の変動と飾り図柄の変動とは同期しているので、以下、特別図柄の変動を例にして説明を行う。

【0378】

未変動期間計測タイマが動作中である場合には、演出制御用 CPU 101 は、特別図柄の変動が開始されたか否か確認する（ステップ S 743）。特別図柄の変動が開始されたか否かは、例えば、演出制御プロセスフラグの値が飾り図柄変動開始処理または飾り図柄変動中処理に対応する値であるか否かによって判定される。特別図柄の変動が開始された場合にはステップ S 771 に移行する。

40

【0379】

特別図柄の変動が開始されていない場合には、演出制御用 CPU 101 は、未変動期間計測タイマの値を -1 する（ステップ S 744）。そして、未変動期間計測タイマの値が 0 になったときにはステップ S 771 に移行する（ステップ S 745）。未変動期間計測タイマの値が 0 でない場合には、処理を終了する。

【0380】

ステップ S 751 では、演出制御用 CPU 101 は、普通図柄変動開始指定コマンド（

50

普通図柄変動開始指定（当り）コマンドまたは普通図柄変動開始指定（はずれ）コマンド）を受信したことを示す普通図柄変動開始指定コマンド受信フラグ（普通図柄変動開始指定（当り）コマンド受信フラグまたは普通図柄変動開始指定（はずれ）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。セットされていない場合には、処理を終了する。

【0381】

普通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、演出制御用CPU101は、高ベース状態であるか否か（高ベース状態フラグがセットされているか否か）確認する（ステップS752）。高ベース状態である場合には、処理を終了する。

【0382】

高ベース状態でない場合には、演出制御用CPU101は、大当り遊技状態（小当り遊技状態も含む）であるか否か確認する（ステップS753）。大当り遊技状態であるか否かは、例えば演出制御プロセスフラグの値で確認される。その場合、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値が4以上であるときに大当り遊技状態であるとする。大当り遊技状態である場合には、処理を終了する。

【0383】

大当り遊技状態でない場合には、演出制御用CPU101は、始動入賞時格納領域（図40参照）に、小当りに対応する図柄指定コマンド（図柄6指定コマンド：図15参照）が記憶されているか否か確認する（ステップS754）。小当りに対応する図柄指定コマンドが記憶されている場合には、処理を終了する。

【0384】

小当りに対応する図柄指定コマンドが記憶されていない場合には、演出制御用CPU101は、特別図柄の変動中であるか否か確認する（ステップS755）。特別図柄の変動中であるか否かは、例えば、演出制御プロセスフラグの値が飾り図柄変動中処理または飾り図柄変動停止処理に対応する値であるか否かによって判定される。特別図柄の変動中でない場合には、演出制御用CPU101は、特別図柄の変動が終了してから1分以上経過しているか否か確認する（ステップS757）。

【0385】

なお、例えば、特別図柄の変動が終了してからの時間を計測するためのタイマを用意し、そのタイマの計測値を確認することによって、ステップS757の判定処理が実現される。特別図柄の変動が終了してから1分以上経過している場合には処理を終了する。特別図柄の変動が終了してからの時間が1分未満である場合には、ステップS759に移行する。

【0386】

また、特別図柄の変動が終了してから1分以上経過している場合に処理を終了することは、遊技者が特別図柄の変動が終了してから暫くの間遊技を継続することを考慮するためである。すなわち、この実施の形態では、低ベース状態における普通図柄の変動時間は10秒であり（図19参照）、ゲート通過記憶数（普通図柄保留数）の上限値は4であるから、 $[4 \times 10 \text{ 秒}]$ よりもやや多い時間が経過するまでは、ステップS759の処理を実行した方がよいと考えられるからである。

【0387】

また、この実施の形態では、ステップS752でNのときにステップS759が実行されて第1所定演出が実行される場合があるので、第1所定演出は、低ベース状態において可変入賞球装置15が開放状態となったときに、可変入賞球装置15が開放状態であることを報知する報知手段を実現している。そして、ステップS755、S757が実行されることによって、最後の特別図柄の変動表示が終了してから1分以上経過していれば、可変入賞球装置15が開放状態であることの報知が制限される。この実施の形態では、最後の特別図柄の変動表示が終了してから1分以上経過していれば、最後の特別図柄の変動表示を終了した後の客待ちデモンストレーション表示も終了しているものとする。従って、この実施の形態では、ステップS755、S757が実行されることによって、客待ちデ

10

20

30

40

50

モンストレーション表示を終了した後に報知手段による報知を制限する報知制限手段を実現している。

【0388】

特別図柄の変動中である場合には、演出制御用CPU101は、変動開始から所定時間（この例では、11.5）経過しているか否か確認する（ステップS758）。所定時間が経過している場合には、処理を終了する。

【0389】

なお、この実施の形態では、スーパーリーチ演出が実行されることになる変動パターンによって飾り図柄の変動（可変表示）が実行されときには、変動開始から11.5秒後にスーパーリーチ演出が開始される。

10

【0390】

所定時間が経過していない場合には、演出制御用CPU101は、第1所定演出の有無および種類の決定を行う（ステップS759）。そして、ステップS764に移行する。なお、変動開始からの経過時間は、例えば、変動時間タイマ（図58および図63参照）の値によって判定される。

【0391】

ステップS759では、演出制御用CPU101は、例えば、図51に示す第1所定演出決定テーブルを用いて、第1所定演出の有無および種類（いずれの報知結果とするか）を決定する。

【0392】

20

図51に示す第1所定演出決定テーブルには、普通図柄の表示結果をはずれ図柄にする場合（普通図柄変動開始指定（はずれ）コマンド受信フラグがセットされている場合に相当）と普通図柄の表示結果を当り図柄にする場合（普通図柄変動開始指定（当り）コマンド受信フラグがセットされている場合に相当）との各々に応じて、所定演出を実行しないことに対応する判定値と、所定演出（×）を実行することに対応する判定値と、所定演出（○）を実行することに対応する判定値と、所定演出（×）の後に所定演出（○）を実行することに対応する判定値とが設定されている。なお、所定演出（×）とは、リーチ演出が実行されず可変入賞球装置15も遊技球が進入（通過）しやすい状態に制御されないこと（はずれの報知結果）を報知する所定演出であり、所定演出（○）とは、可変入賞球装置15が遊技球が進入（通過）しやすい状態に制御されることを報知する所定演出である。なお、第1所定演出決定テーブルには、少なくとも所定演出を実行することに対応する判定値が設定されていればよい。また、図51には、判定値そのものではなく、判定値数が示されている。

30

【0393】

なお、図51に示す「報知内容」（所定演出）の態様に代えて、または図51に示す「報知内容」の態様に加えて、他の態様を用いてもよい。例えば、一般に確変確定報知のために使用されるパトランプ（緊急用の赤色灯）状の画像や、特別図柄の表示結果を予告報知するためのステップアップ予告演出において使用されるキャラクタ画像や、大当たり報知のための画像等を、他の態様として用いてもよい。それらを使用する場合には、確変確定報知、ステップアップ予告演出、大当たり報知等と所定演出とを連動させた演出が実現される。

40

【0394】

また、図51に示す例では、普図当りとなる場合であっても、10%の低い割合で所定演出を実行しない場合があるように構成しているが、普図当りとなる場合には、100%の割合で所定演出を実行するように構成してもよい。

【0395】

演出制御用CPU101は、ステップS759の処理において、所定演出決定用乱数（図41参照）を抽出し、所定演出決定用乱数が所定演出を実行することに対応する判定値のいずれかと一致した場合に、所定演出を実行することに決定する。なお、演出制御用CPU101は、普通図柄変動開始指定（はずれ）コマンド受信フラグがセットされている

50

場合には、第1所定演出決定テーブルにおける「普通図柄はずれ」に関する判定値を使用し、普通図柄変動開始指定（当り）コマンド受信フラグがセットされている場合には、第1所定演出決定テーブルにおける「普通図柄当り」に関する判定値を使用する。なお、普通図柄変動開始指定コマンド格納領域（ステップS 6 7 2参照）に格納されている普通図柄変動開始指定コマンドを確認することにより普図当りであるか否かを判定し、普図当りであれば「普通図柄当り」に関する判定値を使用し、普図当りでなければ「普通図柄はずれ」に関する判定値を使用するようにしてもよい。

【0396】

また、演出制御用CPU101は、ステップS 7 5 9の処理を実行するときに、普通図柄変動開始指定コマンド受信フラグをリセットする。なお、演出制御用CPU101は、ステップS 7 3 3で「Y」と判定した場合にも、普通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た場合には、普通図柄変動開始指定コマンド受信フラグをリセットする。また、演出制御用CPU101は、ステップS 7 5 2, S 7 5 3, S 7 5 4, S 7 5 7, S 7 5 8で「Y」と判定したことによりステップS 7 5 9の処理に移行しなかった場合にも、セットされている普通図柄変動開始指定コマンド受信フラグをリセットする。

10

【0397】

ステップS 7 6 1では、演出制御用CPU101は、特別図柄の変動が開始されたか否か確認する。特別図柄の変動が開始されたか否かは、例えば、演出制御プロセスフラグの値によって判定される。特別図柄の変動が開始されていない場合には、演出短縮用タイマ（所定演出の演出期間の短縮の程度を決定するためのタイマ）の値を+1する（ステップS 7 6 2）。特別図柄の変動が開始された場合には、ステップS 7 7 1に移行する。

20

【0398】

ステップS 7 6 4では、演出制御用CPU101は、第1所定演出を実行することに決定されているか否か確認する。なお、ステップS 7 5 9の処理で第1所定演出を実行することに決定される。第1所定演出を実行することに決定されていない場合には、処理を終了する。

【0399】

第1所定演出を実行することに決定されている場合には、演出制御用CPU101は、特別図柄の変動中であるか否か確認する（ステップS 7 6 5）。特別図柄の変動中であるか否かは、例えば、演出制御プロセスフラグの値が飾り図柄変動中処理または飾り図柄変動停止処理に対応する値であるか否かによって判定される。特別図柄の変動中でなければ、ステップS 7 7 0に移行する。特別図柄の変動中である場合には、演出制御用CPU101は、変動パターンがリーチにもならないはずれであるか否か確認する（ステップS 7 6 6）。変動パターンがリーチ演出を含む場合には、ステップS 7 7 1に移行する。

30

【0400】

変動パターンがリーチにもならないはずれである場合には、演出制御用CPU101は、特別図柄の変動の残り時間（例えば、図5 8および図6 3に示す変動時間タイマの値で特定される。）が普通図柄の変動時間（例えば、10秒：可変入賞球装置が遊技球が進入しやすい状態に制御されるまでの期間に相当）よりも短いかな否か確認する（ステップS 7 6 7）。短くない場合には、ステップS 7 7 1に移行する。なお、演出制御用CPU101は、特別図柄の変動の残り時間が、普通図柄の変動時間より短い所定時間（例えば、3秒）よりも短いかな否か確認するようにしてもよい。

40

【0401】

特別図柄の変動の残り時間が短い場合には、演出制御用CPU101は、保留記憶がある（少なくとも第1保留記憶数カウンタの値と第2保留記憶数カウンタの値とのいずれかが0でない）かな否か確認する（ステップS 7 6 8）。保留記憶がない場合には、ステップS 7 7 1に移行する。

【0402】

保留記憶がある場合には、演出制御用CPU101は、次変動ありフラグをセットする（ステップS 7 6 9）。

50

【0403】

ステップS770では、演出制御用CPU101は、未変動期間計測タイマに所定の時間（この例では、3秒）に相当する値を設定する。

【0404】

ステップS771では、演出制御用CPU101は、次変動ありフラグがセットされているか否か確認する。次変動ありフラグがセットされている場合には、演出短縮用タイマの値（ステップS741、S761、S762参照）に応じた所定演出パターンを選択する（ステップS772）。具体的には、所定演出のパターンを、図43に示された所定演出の期間から演出短縮用タイマの値を減算した期間を演出期間とするパターンに決定する。短縮される期間は、図43に示された結果報知演出の期間である。

10

【0405】

次変動ありフラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU101は、未変動期間計測用タイマの値（ステップS742、S743、S744参照）が0になっているか否か確認する（ステップS773）。未変動期間計測用タイマの値が0になっていない場合には、演出制御用CPU101は、未変動期間計測用タイマの値に応じた所定演出パターンを選択する（ステップS774）。具体的には、所定演出のパターンを、図43に示された所定演出の期間から未変動期間計測用タイマの値を減算した期間を演出期間とするパターンに決定する。なお、短縮される期間は、図43に示された結果報知演出の期間である。

【0406】

20

未変動期間計測用タイマの値が0である（未変動期間計測用タイマがタイムアウトしている）場合には、演出制御用CPU101は、特別図柄の変動中であるか否か確認する（ステップS775）。特別図柄の変動中である場合には、演出制御用CPU101は、第2期間（図43参照）から開始される所定演出パターンを選択する（ステップS776）。特別図柄の変動中でない場合には、演出制御用CPU101は、第1期間（図43参照）から開始される所定演出パターンを選択する（ステップS777）。

【0407】

次いで、演出制御用CPU101は、第1所定演出タイマに、決定された所定演出のパターンに応じた時間に対応する値をセットする（ステップS778）。そして、演出制御用CPU101は、第1所定演出を開始する（ステップS779）とともに、第1所定演出実行中フラグをセットする（ステップS780）。

30

【0408】

なお、第1所定演出実行中フラグをセットする場合、第1所定演出の報知結果も特定可能な情報もセットする。この場合、例えば、報知結果が「×」であることを示すフラグや、報知結果が「○」であることを示すフラグ、所定演出（×）の後に所定演出（○）を実行することを示すフラグをセットするようにしてもよい。また、例えば、第1所定演出実行中フラグが複数ビット（例えば、1バイト）で構成される場合には、第1所定演出実行中フラグの所定ビットにいずれの報知結果であるかを指定する値を設定することによって、いずれの報知結果であるかを特定可能であるようにしてもよい。

【0409】

40

なお、この実施の形態では、具体的は、第1所定演出は、後述するプロセステーブルに設定されているデータに従って演出制御を実行することによって実現される。その場合には、演出制御用CPU101は、ステップS779の処理で、決定された所定演出のパターンに応じたプロセステーブルを選択し、選択したプロセステーブルに設定されているデータを用いて演出表示装置9の表示制御等を開始する。なお、各プロセステーブルは、あらかじめROMに格納されている。

【0410】

図52は、第2所定演出処理（ステップS810B）を示すフローチャートである。第2所定演出先読み処理では、演出制御用CPU101は、まず、新たな変動カテゴリコマンドを受信したか否かを確認する（ステップS5201）。新たな変動カテゴリコマンド

50

を受信した場合には、演出制御用CPU101は、第1所定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S5202）。第1所定演出実行中フラグがセットされていないければ、演出制御用CPU101は、第2所定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S5203）。第2所定演出実行中フラグがセットされていないければ、演出制御用CPU101は、第2所定演出の実行が決定されていることを示す第2所定演出決定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS5204）。

【0411】

第2所定演出決定フラグもセットされていないければ、演出制御用CPU101は、次変動ありフラグがセットされているか否か確認する（ステップS5205）。次変動ありフラグがセットされていないければ、演出制御用CPU101は、未変動期間計測タイマが動作中（0でない）であるか否か確認する（ステップS5206）。

10

【0412】

未変動期間計測タイマが動作中でない場合には、演出制御用CPU101は、遊技状態データが高ベース状態であるか否か確認する（ステップS5207）。高ベース状態である場合には、処理を終了する。

【0413】

高ベース状態でない場合には、演出制御用CPU101は、大当り遊技状態（小当り遊技状態も含む）であるか否か確認する（ステップS5208）。大当り遊技状態であるか否かは、例えば演出制御プロセスフラグの値で確認される。その場合、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値が4以上であるときに大当り遊技状態であるとする。大当り遊技状態である場合には、処理を終了する。

20

【0414】

大当り遊技状態でなければ、演出制御用CPU101は、新たに受信した変動カテゴリコマンドで示される変動パターン種別がスーパーリーチはずれまたはスーパーリーチ大当りの判定結果を示しているか否か確認する（ステップS5209）。具体的には、変動カテゴリ8コマンド、変動カテゴリ10コマンド、変動カテゴリ12コマンド、変動カテゴリ23コマンドまたは変動カテゴリ26コマンド（図16および図17参照）を受信したか否かを確認する。

【0415】

次いで、演出制御用CPU101は、第2所定演出の有無および種類を決定するための第2所定演出決定テーブルとして、入賞時判定結果（スーパーリーチはずれ、またはスーパーリーチ大当り）および合算保留記憶数（第1保留記憶数と第2保留記憶数との和）に応じた所定演出決定テーブルを選択する（ステップS5210）。

30

【0416】

また、演出制御用CPU101は、ステップS5210の処理で選択した第2所定演出決定テーブルを用いて、第2所定演出の有無および種類の決定を行う（ステップS5211）。

【0417】

図53は、第2所定演出決定テーブルを示す説明図である。図53に示すように、この実施の形態では、第2所定演出決定テーブルにおいて、入賞時判定結果および合算保留記憶数に対応付けて、所定演出を実行しないことに対応する判定値と、所定演出（×）を実行することに対応する判定値と、所定演出（チャンス）を実行することに対応する判定値と、所定演出（激熱）を実行することに対応する判定値とが設定されている。

40

【0418】

また、図53に示すように、この実施の形態では、スーパーリーチ大当りとなる場合には、スーパーリーチはずれとなる場合と比較して、リーチ演出に対する期待度が最も高い所定演出（激熱）が高い割合で決定されるとともに、合算保留記憶数が多くなるに従って所定演出（激熱）の実行割合が高まる。

【0419】

50

また、演出制御用CPU101は、第2所定演出を実行することに決定した場合には、第2所定演出決定フラグをセットする（ステップS5213、S5214）。

【0420】

なお、第2所定演出決定フラグをセットする場合、第2所定演出の報知結果も特定可能な情報もRAMに記憶する。一例として、報知結果が「×」であることを示すフラグや、報知結果が「チャンス」であることを示すフラグ、報知結果が「激熱」であることを示すフラグをセットする。また、例えば、第2所定演出決定フラグが複数ビット（例えば、1バイト）で構成される場合には、第2所定演出決定フラグの所定ビットにいずれの報知結果であるかを指定する値を設定することによって、いずれの報知結果であるかを特定可能であるようにしてもよい。

10

【0421】

次いで、演出制御用CPU101は、合算保留記憶数を第1変動回数カウンタにセットする（ステップS5215）。なお、第1変動回数カウンタは、第2所定演出を含む変動表示が開始されるまでに実行される変動表示の回数をカウントするためのカウンタである。なお、この実施の形態では、特別図柄や飾り図柄の変動表示中に第2所定演出の実行の決定が行われてステップS5215で第1変動回数カウンタがセットされた場合には、まず、その実行中の変動表示の終了時に第1変動回数カウンタの値が1減算され（ステップS8312参照）、結果として、第2所定演出を含む変動表示の1つ前の変動表示までで第1変動回数カウンタの値が0になる。なお、ステップS5215において、特別図柄や飾り図柄の変動表示中でない場合には、演出制御用CPU101は、現在の合算保留記憶数から1減算した値を第1変動回数カウンタにセットするようにすることが望ましい。そのように構成すれば、必ず第2所定演出を含む変動表示の1つ前の変動表示までで第1変動回数カウンタの値が0になるようにすることができる。

20

【0422】

図54は、先読み予告演出決定処理（ステップS810C）を示すフローチャートである。先読み予告演出決定処理において、演出制御用CPU101は、新たな始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、始動入賞指定コマンド）を受信したか否かを確認する（ステップS6001）。なお、新たな始動入賞時のコマンドを受信したか否かは、具体的には、第1始動入賞時コマンド格納領域または第2始動入賞時コマンド格納領域（図40参照）に新たなコマンドが格納されたか否かを確認することにより判定できる。新たな始動入賞時のコマンドを受信していなければ、そのまま処理を終了する。

30

【0423】

新たな始動入賞時のコマンドを受信していれば、演出制御用CPU101は、先読み予告演出の実行を決定したことを示す先読み予告決定フラグ、または先読み予告演出を実行中であることを示す先読み予告実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS6002）。先読み予告決定フラグまたは先読み予告実行中フラグがセットされていれば、そのまま処理を終了する。ステップS6002の処理が実行されることによって、この実施の形態では、既に先読み予告演出の決定済みである場合や先読み予告演出の実行中である場合には、重複して先読み予告演出の決定処理を行わないようにしている。なお、入賞時判定結果がはずれとなる保留記憶に対して先読み予告演出を決定済みまたは実行中である場合（すなわち、いわゆるガセの先読み予告演出の決定済みまたは実行中である場合）には、新たに発生した保留記憶が大当たりとなるものである場合には、ステップS6003以降の処理に移行して先読み予告演出の決定を行い、決定済みまたは実行中の先読み予告演出を差し替えるようにしてもよい。

40

【0424】

先読み予告決定フラグおよび先読み予告実行中フラグのいずれもセットされていなければ、演出制御用CPU101は、確変状態フラグまたは高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS6003）。確変状態フラグまたは高ベースフラグがセットされていれば、そのまま処理を終了する。ステップS6003の処理が実行されるこ

50

とによって、この実施の形態では、遊技状態が低確率／低ベース状態である場合にのみステップS6004以降の処理に移行して先読み予告演出を実行可能としている。

【0425】

確変状態フラグおよび高ベース状態フラグのいずれもセットされていなければ（すなわち、低確率／低ベース状態であれば）、演出制御用CPU56は、新たに受信した始動入賞指定コマンドが第1始動入賞指定コマンドであるか否かを確認する（ステップS6004）。なお、新たに受信した始動入賞指定コマンドが第1始動入賞指定コマンドであるか否かは、具体的には、第1始動入賞時コマンド格納領域に新たに第1始動入賞指定コマンドが格納されたか否かを確認することにより判定できる。第1始動入賞指定コマンドでなければ（すなわち、第2始動入賞指定コマンドであれば）、そのまま処理を終了する。ステップS6004の処理が実行されることによって、この実施の形態では、第1保留記憶のみを予告対象として先読み予告演出を実行可能としている。なお、第1保留記憶に加えて第2保留記憶も予告対象として先読み予告演出を実行可能に構成してもよい。

10

【0426】

新たに受信した始動入賞指定コマンドが第1始動入賞指定コマンドであれば、入賞時判定結果および現在の第1保留記憶数に応じて、先読み予告演出の有無を決定するための先読み予告演出決定テーブルを選択する（ステップS6005）。そして、演出制御用CPU101は、選択した先読み予告演出決定テーブルと先読み予告演出決定用乱数SR6とにもとづいて抽選処理を行い、先読み予告演出を実行するか否か決定する（ステップS6006）。具体的には、先読み予告演出決定用乱数SR6を抽出し、乱数値に一致する判定値（先読み予告演出決定テーブルに設定されている判定値）に応じて、先読み予告演出を実行するか否か決定する。

20

【0427】

図55は、先読み予告演出決定テーブルを示す説明図である。先読み予告演出決定テーブルには、先読み予告演出を実行しないことに対応する判定値と、先読み予告演出を実行することに対応する判定値とが設定されている。なお、先読み予告演出を実行しないことに対応する判定値と先読み予告演出を実行することに対応する判定値とのいずれかを先読み予告演出決定テーブルに設定するようにしてもよい。

【0428】

ステップS6005では、演出制御用CPU101は、まず、新たに受信した図柄指定コマンドにもとづいて入賞時判定結果が「はずれ」、「通常大当たり」または「確変大当たり」のいずれかであるかを特定する。具体的には、第1始動入賞時コマンド格納領域に新たに格納された図柄指定コマンドが図柄1指定コマンドであれば入賞時判定結果が「はずれ」と特定し、図柄2指定コマンドであれば入賞時判定結果が「通常大当たり」と特定し、図柄3指定コマンドであれば入賞時判定結果が「確変大当たり」と特定する。なお、この実施の形態では、入賞時判定結果が「突然確変大当たり」や「小当たり」であった場合には、そのまま先読み予告演出を実行しないことに決定して処理を終了するものとする。なお、入賞時判定結果が「突然確変大当たり」や「小当たり」であっても先読み予告演出を実行可能に構成してもよい。

30

【0429】

次いで、演出制御用CPU101は、現在の第1保留記憶数を特定する。具体的には、演出制御用CPU101は、第1保留記憶数カウンタ（ステップS658参照）の値を確認することにより、現在の第1保留記憶数を特定する。そして、演出制御用CPU101は、図55に示す先読み予告演出決定テーブルから、特定した入賞時判定結果および第1保留記憶数に対応したテーブルを選択し、先読み予告演出決定用乱数SR6とにもとづいて抽選処理を行い、先読み予告演出を実行するか否か決定する。

40

【0430】

図55に示すように、この実施の形態では、入賞時判定結果が「通常大当たり」や「確変大当たり」である場合には、入賞時判定結果が「はずれ」である場合と比較して、先読み予告演出の実行割合が高くなっている。そのため、この実施の形態では、先読み予告演出が

50

実行されることによって、大当りに対する期待感を高めることができる。また、この実施の形態では、さらに、入賞時判定結果が「確変大当り」である場合には、入賞時判定結果が「通常大当り」である場合と比較して、先読み予告演出の実行割合が高くなっている。そのため、この実施の形態では、先読み予告演出が実行されることによって、さらに、確変大当りに対する期待感を高めることができる。

【0431】

また、図55に示すように、この実施の形態では、入賞時判定結果が「通常大当り」や「確変大当り」である場合には第1保留記憶数の数が増えるに従って先読み予告演出の実行割合が高く、入賞時判定結果が「はずれ」である場合には第1保留記憶数の数が増えるに従って先読み予告演出の実行割合が少ない。この実施の形態では、先読み予告演出を実行する場合には、予告対象の保留記憶の始動入賞が発生した後、1つ目に開始される変動表示から先読み予告演出の実行が開始され、予告対象の保留記憶に対する変動表示の1つ前の変動表示まで先読み予告演出が継続される。よって、第1保留記憶数が2であった場合には予告対象の変動表示の前の1変動において先読み予告演出が実行され、第1保留記憶数が3であった場合には予告対象の変動表示の前の2変動にわたって先読み予告演出が実行され、第1保留記憶数が4であった場合には予告対象の変動表示の前の3変動にわたって先読み予告演出が実行される（第1保留記憶数が1であった場合には、予告対象の保留記憶に対する変動表示の前に1変動もないので先読み予告演出は実行されない）。従って、この実施の形態では、先読み予告演出の実行回数が増えるに従って大当りに対する期待感が高くなるとともに、先読み予告演出の実行回数が増えるに従って「確変大当り」に対する期待感が高くなる。

【0432】

なお、「先読み予告演出」とは、予告対象となる変動表示が開始されるよりも前に実行される予告演出のことである。この実施の形態では、予告対象となる変動表示に対する始動入賞が発生した後開始される変動表示から演出を開始し、予告対象となる変動表示の1つ前の変動表示までの1回または複数回の変動表示において先読み予告演出を実行するのであるが、このような態様にかぎらず、予告対象となる変動表示の前のいずれか1回の変動表示においてのみ先読み予告演出を実行するものであってもよい。また、この実施の形態では、予告対象となる変動表示の直前の変動表示までで予告演出を終了するのであるが、その予告対象となる変動表示にもわたって先読み予告演出を行ってもよい。また、複数回の変動表示にわたって必ずしも連続して実行する必要はなく、例えば、1回おきまたは2回おきに間欠的に複数回の可変表示において先読み予告演出を実行してもよい。

【0433】

また、この実施の形態では、一律に予告対象となる変動表示に対する始動入賞が発生した後開始される1つ目の変動表示から先読み予告演出を開始する場合を示しているが、例えば、始動入賞が発生した後開始される2つ目の変動表示や3つ目の変動表示から先読み予告演出を開始するなど、先読み予告演出の開始タイミングを調整するように構成してもよい。この場合、例えば、「確変大当り」、「通常大当り」または「はずれ」のいずれであるかに応じて、先読み予告演出の開始タイミングを調整して、先読み予告演出の実行期間を調整するように構成してもよい。具体的には、例えば、4つの目の保留記憶を予告対象として先読み予告演出を実行する場合に、その4つ目の保留記憶の入賞時判定結果に応じて先読み予告演出の実行タイミングを決定するようにしてもよい。そして、例えば、大当り（「確変大当り」や「通常大当り」）となるものである場合には、先読み予告演出の実行タイミングとして早いタイミングを決定することによって、先読み予告演出の実行期間が長くなるほど大当りに対する期待が高くなるようにしてもよい。

【0434】

演出制御用CPU101は、先読み予告演出を実行しないことに決定した場合には（ステップS6007）、処理を終了する。

【0435】

先読み予告演出を実行することに決定した場合には、演出制御用CPU101は、先読

み予告決定フラグをセットする（ステップS6008）。

【0436】

また、演出制御用CPU101は、現在の第1保留記憶数を第2変動回数カウンタにセットする（ステップS6009）。

【0437】

なお、第2変動回数カウンタは、先読み予告演出の判定対象となった変動表示が開始されるまでに実行される変動表示の回数をカウントするためのカウンタである。この実施の形態では、飾り図柄の変動表示中に先読み予告演出の実行の決定が行われてステップS6009の処理で第2変動回数カウンタがセットされた場合には、まず、その実行中の変動表示の終了時に第2変動回数カウンタの値が1減算され（ステップS8322参照）、結果として、入賞時判定の対象となった変動表示の1つ前の変動表示までで第2変動回数カウンタの値が0となり先読み予告演出の判定を行わない期間が終了する。

10

【0438】

なお、ステップS6009の処理において、飾り図柄の変動表示中でない場合には、演出制御用CPU101は、現在の第1保留記憶数から1減算した値を第2変動回数カウンタにセットするようにすることが望ましい。そのように構成すれば、必ず入賞時判定の対象となった変動表示の1つ前の変動表示までで先読み予告演出の判定を行わない期間が終了するようにすることができる。

【0439】

図56は、図35に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップS811）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップS812）。そして、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動開始処理（ステップS801）に対応した値に更新する（ステップS813）。

20

【0440】

図57および図58は、図42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S801）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、第1保留記憶数カウンタの値または第2保留記憶数カウンタの値を-1する（ステップS8000）。また、演出制御用CPU101は、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示、または第2保留記憶表示部18dにおける第2保留記憶数の表示を更新する（ステップS8001）。具体的には、表示数を1減らす。なお、演出制御用CPU101は、第1図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、第1保留記憶数カウンタの値を-1し、第1保留記憶表示部18cにおける第1保留記憶数の表示を1減らす。また、第2図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、第2保留記憶数カウンタの値を-1し、第2保留記憶表示部18dにおける第2保留記憶数の表示を1減らす。

30

【0441】

次いで、演出制御用CPU101は、先読み予告実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8005）。先読み予告実行中フラグがセットされていれば（すなわち、先読み予告演出の実行中であれば）、ステップS8022に移行する。先読み予告実行中フラグがセットされていなければ（すなわち、先読み予告演出の実行中でなければ）、演出制御用CPU101は、先読み予告決定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8006）。先読み予告決定フラグがセットされていれば（すなわち、先読み予告演出の決定済みであれば）、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に表示する背景画面を高確率／高ベース状態に応じた背景画面と同様の背景画面（例えば、赤色の表示色の背景画面）に変更し（ステップS8007）、先読み予告演出の実行を開始する。そして、演出制御用CPU101は、先読み予告決定フラグをリセットするとともに、先読み予告実行中フラグをリセットする（ステップS8008）。

40

50

【0442】

なお、この実施の形態では、先読み予告演出として高確率／高ベース状態と同様の背景画面に変更する態様の演出を実行する場合を示しているが、先読み予告演出の演出態様は、この実施の形態で示したものにかなげられない。例えば、高確率／高ベース状態において実行される演出と同様の演出を実行したり、高確率／高ベース状態において表示されるキャラクタやアイテムと同様のキャラクタやアイテムを表示することにより、先読み予告演出を実行してもよい。

【0443】

先読み予告決定フラグもセットされていなければ（すなわち、先読み予告演出の決定もされていなければ）、演出制御用CPU101は、確変状態フラグまたは高ベース状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8009）。確変状態フラグまたは高ベース状態フラグがセットされていれば、ステップS8022に移行する。

10

【0444】

確変状態フラグおよび高ベース状態フラグのいずれもセットされていなければ（すなわち、低確率／低ベース状態であれば）、演出制御用CPU101は、今回開始される変動が第1特別図柄の変動表示であるか否かを確認する（ステップS8010）。なお、第1特別図柄の変動表示であるか否かは、具体的には、第1図柄変動指定コマンドを受信したか否かを確認することによって判定できる。第1特別図柄の変動表示を開始する場合でなければ（すなわち、第2図柄変動指定コマンドを受信し第2特別図柄の変動表示を開始する場合であれば）、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に表示する背景画面を高確率／高ベース状態に応じた背景画面と同様の背景画面（例えば、赤色の表示色の背景画面）に変更し（ステップS8011）、背景画面を変更する態様の背景演出の実行を開始する。そして、演出制御用CPU101は、背景演出を実行中であることを示す背景演出実行中フラグをセットする（ステップS8012）。

20

【0445】

第1特別図柄の変動表示を開始する場合であれば、演出制御用CPU101は、背景演出の有無を決定するための背景演出決定テーブルを用いて乱数にもとづく抽選処理を行い、背景演出を実行するか否かを決定する（ステップS8013）。

【0446】

図59は、背景演出決定テーブルを示す説明図である。背景演出決定テーブルには、背景演出を実行しないことに対応する判定値と、背景演出を実行することに対応する判定値とが設定されている。なお、背景演出を実行しないことに対応する判定値と背景演出を実行することに対応する判定値とのいずれかを背景演出決定テーブルに設定するようにしてもよい。

30

【0447】

ステップS8013では、演出制御用CPU101は、まず、今回開始する変動表示の表示結果が「はずれ」、「通常大当たり」または「確変大当たり」のいずれかであることを特定する。具体的には、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が表示結果1指定コマンドであれば表示結果が「はずれ」とであると特定し、表示結果2指定コマンドであれば表示結果が「通常大当たり」とであると特定し、表示結果3指定コマンドであれば表示結果が「確変大当たり」とであると特定する。なお、この実施の形態では、表示結果が「突然確変大当たり」や「小当たり」であった場合には、そのまま背景演出を実行しないことに決定するものとする。なお、表示結果が「突然確変大当たり」や「小当たり」であっても背景演出を実行可能に構成してもよい。そして、演出制御用CPU101は、図59に示す背景演出決定テーブルから、特定した表示結果に対応したテーブルを選択し、乱数にもとづく抽選処理を行い、背景演出を実行するか否か決定する。

40

【0448】

図59に示すように、この実施の形態では、背景演出決定テーブルの判定値の割り振りは、図55に示した先読み予告演出決定テーブルのうちの第1保留記憶数が2の場合（すなわち、先読み予告演出が1変動だけ実行される場合）の判定値の割り振りと同じである

50

。従って、この実施の形態では、先読み予告演出と背景演出とは同様の演出態様（高確率／高ベース状態と同様の背景画面に変更する演出）が実行されるのであるが、複数変動にわたって先読み予告演出が実行された場合のほうが、1変動のみの背景演出が実行された場合よりも、大当たりに対する期待感が高く、さらに確変大当たりに対する期待感も高くなる。

【0449】

背景演出を実行することに決定した場合には（ステップS8014）、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に表示する背景画面を高確率／高ベース状態に応じた背景画面と同様の背景画面（例えば、赤色の表示色の背景画面）に変更し（ステップS8015）、背景演出の実行を開始する。そして、演出制御用CPU101は、背景演出を実行中であることを示す背景演出実行中フラグをセットする（ステップS8016）。 10

【0450】

この実施の形態では、遊技状態が高確率／高ベース状態に制御された場合には、高確率／高ベース状態に応じた背景画面（例えば、赤色の表示色の背景画面）に変更される。従って、この実施の形態では、高確率／高ベース状態に制御され、高確率／高ベース状態に応じた背景画面に変更されている状態は、特別演出状態に制御されている状態に相当する。また、この実施の形態では、遊技状態が低確率／低ベース状態に制御されている場合であっても、先読み予告演出や背景演出が実行されて高確率／高ベース状態と同様の背景画面（例えば、赤色の表示色の背景画面）に変更される場合があり、先読み予告演出や背景演出が実行されている状態は、特殊演出が実行されている状態に相当する。 20

【0451】

また、この実施の形態では、特殊演出を第1期間実行するとき（1変動のみの先読み予告演出を実行するときや、背景演出を実行するとき）と、第1期間よりも長い第2期間実行するとき（複数変動にわたって先読み予告演出を実行するとき）とがあり、特殊演出を第2期間実行するときの方が特殊演出を第1期間実行するときよりも、大当たりに対する期待度（信頼度）や、確変大当たりとなることに対する期待度（信頼度）が高い（すなわち、特殊演出の演出期間が長くなるほど、大当たりに対する期待度（信頼度）や、確変大当たりとなることに対する期待度（信頼度）が高い）。 30

【0452】

また、この実施の形態では、ステップS8009～S8012の処理が実行されることによって、遊技状態が低確率／低ベース状態であるときに第2特別図柄の変動表示が行われるときに特殊演出を実行可能である。低確率／低ベース状態であるときに第2特別図柄の変動表示が実行されるということは、可変入賞球装置15の5.8秒間の長期開放（図19参照）が行われているときに第2始動入賞口14への始動入賞が発生して第2特別図柄の変動表示が実行されるということであるから、ステップS8009～S8012の処理により、可変入賞球装置15が5.8秒間の長期開放状態となっていてときに第2始動入賞口14に始動入賞したことにもとづいて実行される変動表示において特殊演出を実行可能に構成されていることになる。 40

【0453】

なお、この実施の形態では、通常大当たりにもとづく大当たり遊技の終了後に低確率／高ベース状態に制御された場合には、100回の変動表示を終了すると、低確率／高ベース状態から低確率／低ベース状態に移行する。そうすると、低確率／高ベース状態の終了直前に可変入賞球装置15の開放が行われた場合（この場合、高ベース状態であるので1.8秒間の開放が3回行われる。図19参照）、その3回の1.8秒間の開放において第2始動入賞口14に始動入賞した場合には、その始動入賞にもとづく第2特別図柄の変動表示が低確率／高ベース状態の終了直後の低確率／低ベース状態において実行される場合がありうる。そのため、低確率／高ベース状態を終了した直後である場合には、例えば、所定回数の変動表示を終了するまで（例えば、4変動終了するまで）、低確率／低ベース状態で第2特別図柄の変動表示が実行される場合であっても特殊演出を実行しないように構成することが望ましい。 50

【0454】

また、この実施の形態では、低ベース状態である場合に可変入賞球装置15が開放状態に制御される場合には、その開放状態が一律に5.8秒間である場合を示しているが、低ベース状態である場合の可変入賞球装置15の開放時間が複数種類（例えば、5.8秒間と0.1秒間）あるものであってもよい。この場合、例えば、5.8秒間の開放中に第2始動入賞口14への入賞が発生した場合であるか0.1秒間の開放中に第2始動入賞口14への入賞が発生した場合であることを特定可能なコマンドを送信するようにし、5.8秒間の長期間の開放中に第2始動入賞口14への入賞が発生して第2特別図柄の変動表示が実行される場合にのみ、背景演出を実行するように構成してもよい。

【0455】

10

なお、この実施の形態では、ステップS8007、S8011、S8015において、演出表示装置9に表示する背景画面を高確率／高ベース状態に応じた背景画面と全く同じ背景画面（例えば、赤色の表示色の背景画面）に変更することにより特殊演出を実行する場合を示しているが、全く同じ演出を実行する場合にかぎらず、高確率／高ベース状態中の演出と一部が共通する演出を特殊演出として実行するようにしてもよい。この場合、例えば、高確率／高ベース状態に制御されているときと同じ演出音をスピーカ27から出力する演出のみを実行したり、高確率／高ベース状態に制御されているときと同じ発光パターンでLED／ランプを点灯または点滅させる演出のみを実行したりしてもよい。

【0456】

次に、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップS8022）。また、演出制御用CPU101は、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）を読み出す（ステップS8023）。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に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップS8024）。そして、決定した停止図柄をRAMに記憶する（ステップS8025）。

20

【0457】

なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、ステップS8024において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当り図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。また、ステップS8024の処理で、演出制御用CPU101は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

30

【0458】

図60は、演出表示装置9における飾り図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。図60に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが「通常大当り」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が同じ偶数図柄（非確変図柄）で揃った飾り図柄の組合せを決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「確変大当り」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果3指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が同じ奇数図柄（確変図柄）で揃った飾り図柄の組合せを決定する。

40

【0459】

具体的には、演出制御用CPU101は、「通常大当り」または「確変大当り」にすることに決定されている場合には、SR1-1を抽出し、SR1-1を用いて左中右の停止図柄（左中右の図柄が揃った飾り図柄の組合せ）を決定する。

【0460】

また、受信した表示結果指定コマンドが「突然確変大当り」や「小当り」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果5指定コマンドまたは表示結果6指

50

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(チャンス目)を決定する。そして、「はずれ」の場合には(受信した表示結果指定コマンドが表示結果1指定コマンドである場合)、上記以外の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。また、演出表示装置9に導出表示される3図柄の組合せが飾り図柄の「停止図柄」である。

【0461】

具体的には、演出制御用CPU101は、例えば、はずれ図柄にすることに決定されている場合であって、かつ、リーチすることに決定されていない場合には、SR1-1~SR1-3を抽出し、SR1-1を用いて左図柄を決定し、SR1-2を用いて中図柄を決定し、SR1-3を用いて右図柄を決定する。なお、決定された左右図柄が一致した場合には、右図柄を1図柄ずらす。リーチすることに決定されている場合には、SR1-1~SR1-2を抽出し、SR1-1を用いて左右図柄を決定し、SR1-2を用いて中図柄を決定する。なお、決定された左中右図柄がチャンス目であった場合には、例えば、左図柄を1図柄ずらす。

10

【0462】

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

【0463】

20

また、演出制御用CPU101は、始動入賞時コマンド格納領域の1つ目の格納領域(格納領域1)に格納されている始動入賞時のコマンド(始動入賞指定コマンド、図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドを削除し、始動入賞時コマンド格納領域の内容をシフトする(ステップS8026))。

【0464】

次いで、演出制御用CPU101は、変動パターンでリーチが指定されている場合にリーチ演出を設定するリーチ演出設定処理を実行する(ステップS8027)。

【0465】

次いで、演出制御用CPU101は、第2所定演出実行中フラグがセットされている場合には、第1期間(図43参照)から開始される所定演出パターンを選択し(ステップS8028, S8029)、所定演出および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S8030)。また、演出制御用CPU101は、第2所定演出タイマに、所定演出の演出期間に対応する値をセットする(ステップS8031)。第2所定演出実行中フラグがセットされていない場合には、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S8034)。

30

【0466】

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S8035)。

【0467】

図61は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用CPU101が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU101は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置9等の演出装置(演出用部品)の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、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CPU101は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定さ

40

50

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。

【0468】

図61に示すプロセステーブルは、演出制御基板80におけるROMに格納されている。

【0469】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセスデータが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

10

【0470】

また、演出制御用CPU101は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップS8036）。例えば、演出表示装置9において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDP109に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板35に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ27からの音声出力を行わせるために、音声出力基板70に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

20

【0471】

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。

【0472】

次いで、演出制御用CPU101は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップS8037）。

【0473】

そして、演出制御用CPU101は、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S8038）。

30

【0474】

図62は、リーチ演出設定処理（ステップS8027）を示すフローチャートである。リーチ演出設定処理において、演出制御用CPU101は、ステップS8022で読み出した変動パターンコマンドで指定される変動パターンがリーチを伴うものであるか否かを確認する（ステップS6501）。リーチを伴うものであれば、演出制御用CPU101は、確変状態フラグおよび高ベース状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS6502）。確変フラグおよび高ベース状態フラグがセットされていれば（すなわち、高確率／高ベース状態であれば）、ステップS6505に移行する。高確率状態フラグまたは高ベース状態フラグがセットされていなければ（すなわち、高確率／高ベース状態でなければ）、演出制御用CPU101は、先読み予告実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS6503）。先読み予告実行中フラグがセットされていれば（すなわち、先読み予告演出の実行中であれば）、ステップS6505に移行する。先読み予告実行中フラグもセットされていなければ、演出制御用CPU101は、背景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S6504）。背景演出実行中フラグがセットされていれば（すなわち、背景演出の実行中であれば）、ステップS6505に移行する。

40

【0475】

そして、ステップS6505では、演出制御用CPU101は、飾り図柄の変動表示中に実行するリーチ演出の態様を通常のリーチ態様とは異なる特定リーチ態様に設定する（

50

ステップS 6 5 0 5)。具体的には、演出制御用CPU 1 0 1は、特定リーチ態様に設定したことを示すフラグや情報をセットする。

【0 4 7 6】

その後、特定リーチ態様に設定されなかった場合には、飾り図柄変動開始処理のステップS 8 0 3 0、S 8 0 3 4において、通常のリーチ態様に応じたプロセステーブルが選択され、飾り図柄の変動表示中に通常のリーチ態様でリーチ演出が実行される。また、特定リーチ態様に設定された場合には、飾り図柄変動開始処理のステップS 8 0 3 0、S 8 0 3 4において、特定リーチ態様に応じたプロセステーブルが選択され、飾り図柄の変動表示中に特定リーチ態様でリーチ演出が実行される。例えば、通常のリーチ態様とは異なるキャラクタを登場させたり、通常のリーチ態様とは異なるリーチ図柄でリーチ演出が実行

10

【0 4 7 7】

ステップS 6 5 0 1～S 6 5 0 5の処理が実行されることによって、この実施の形態では、特別演出状態に制御されているとき（高確率／高ベース状態に応じた背景画面に変更されているとき）に特定リーチ態様のリーチ演出を実行可能であるとともに、特殊演出（先読み予告演出や背景演出）が実行されているときにも特定リーチ態様と同様の態様でリーチ演出を実行可能に構成されている。

【0 4 7 8】

なお、この実施の形態では、高確率／高ベース状態に制御されているときと先読み予告演出を実行するときと背景演出を実行するときとで全く同様の態様で特定リーチ態様のリーチ演出を実行する場合を示しているが、全く同様の態様のリーチ演出を実行する場合にかぎらず、一部の態様が共通するリーチ演出を実行するようにしてもよい。例えば、高確率／高ベース状態に制御されているときと先読み予告演出を実行するときと背景演出を実行するときとで、スピーカ2 7から出力する演出音とLED・ランプの発光パターンと液晶表示画面上の表示とのうちの一部の演出のみが共通するようなものであってもよい。

20

【0 4 7 9】

図6 3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S 8 0 2）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CPU 1 0 1は、第2所定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S 8 4 0）。第2所定演出実行中フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、第2所定演出タイマの値を－1する（ステップS 8 4 1）。そして、第2所定演出タイマの値が0になったときには（ステップS 8 4 2）、第2所定演出を終了する（ステップS 8 4 3）。また、演出制御用CPU 1 0 1は、第2所定演出実行中フラグをリセットする（ステップS 8 4 4）。

30

【0 4 8 0】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、プロセスタイマおよび変動時間タイマの値を－1する（ステップS 8 4 5、S 8 4 6）。

【0 4 8 1】

また、演出制御用CPU 1 0 1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S 8 4 8）。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S 8 4 9）。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ためてスタートさせる（ステップS 8 5 0）。また、その次に設定されている内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データ）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 5 1）。

40

【0 4 8 2】

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 5）。変動時間タイマがタイムアウトしているときには、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

50

(ステップS 8 6 7)。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 6)、演出制御用CPU 1 0 1は、ステップS 8 6 7の処理を実行する。

【0 4 8 3】

図6 4および図6 5は、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、演出制御用CPU 1 0 1は、確定コマンド受信フラグがセットされていたら確定コマンド受信フラグをリセットする(ステップS 8 3 0 0)。また、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)に従って演出表示装置9におい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)。

10

【0 4 8 4】

次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、大当りにすることに決定されているか否か確認する(ステップS 8 3 0 3)。大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、大当りにすることに決定されているか否か確認することもできる。大当たりとすることに決定されていない場合には、ステップS 8 3 1 1に移行する。

【0 4 8 5】

大当りにすることに決定されている場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、大当りの開始を報知する演出(ファンファーレ演出)に応じたプロセステーブルを選択する(ステップS 8 3 0 4)。

20

【0 4 8 6】

そして、演出制御用CPU 1 0 1は、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 3 0 5)。また、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 6)。

【0 4 8 7】

その後、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理(ステップS 8 0 4)に応じた値に更新する(ステップS 8 3 0 7)。

30

【0 4 8 8】

ステップS 8 3 1 1では、演出制御用CPU 1 0 1は、第1変動回数カウンタの値が0であるか否かを確認する(ステップS 8 3 1 1)。第1変動回数カウンタの値が0である場合には、ステップS 8 3 2 1に移行する。第1変動回数カウンタの値が0でない場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、第1変動回数カウンタの値を1減算する(ステップS 8 3 1 2)。また、演出制御用CPU 1 0 1は、減算後の第1変動回数カウンタの値が0であるか否かを確認する(ステップS 8 3 1 3)。第1変動回数カウンタの値が0でない場合には、ステップS 8 3 2 1に移行する。第1変動回数カウンタの値が0になっている場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、第2所定演出実行中フラグをセットする(ステップS 8 3 1 4)。

40

【0 4 8 9】

なお、第2所定演出実行中フラグをセットする場合、第2所定演出の報知結果を特定可能な情報もセットする。例えば、報知結果を特定可能な情報は、報知結果が「×」であることを示すフラグ、報知結果が「チャンス」であることを示すフラグ、報知結果が「激熱」であることを示すフラグである。また、例えば、第2所定演出実行中フラグが複数ビット(例えば、1バイト)で構成される場合には、第2所定演出実行中フラグの所定ビットにいずれの報知結果であるかを指定する値を設定することによって、いずれの報知結果であるかを特定可能であるようにしてもよい。

【0 4 9 0】

そして、演出制御用CPU 1 0 1は、第2所定演出決定フラグをリセットし(ステップ

50

S 8 3 1 5)、ステップS 8 3 2 1に移行する。

【0 4 9 1】

ステップS 8 3 2 1では、演出制御用CPU 1 0 1は、第2変動回数カウンタの値が0であるか否かを確認する(ステップS 8 3 2 1)。第2変動回数カウンタの値が0である場合には、ステップS 8 3 2 6に移行する。第2変動回数カウンタの値が0でない場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、第2変動回数カウンタの値を1減算する(ステップS 8 3 2 2)。また、演出制御用CPU 1 0 1は、第2変動回数カウンタの値が0であるか否かを確認する(ステップS 8 3 2 3)。第2変動回数カウンタの値が0でない場合には、ステップS 8 3 2 6に移行する。第2変動回数カウンタの値が0になっている場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、先読み予告実行中フラグをリセットする(ステップS 8 3 2 4)。また、演出制御用CPU 1 0 1は、演出表示装置9に表示する背景画面を低確率/低ベース状態に応じた背景画面と同様の背景画面(例えば、青色の表示色の背景画面)に変更し(ステップS 8 3 2 5)、先読み予告演出の実行を終了する。

10

【0 4 9 2】

ステップS 8 3 2 6では、演出制御用CPU 1 0 1は、背景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S 8 3 2 6)。背景演出実行中フラグがセットされていれば、演出制御用CPU 1 0 1は、背景演出実行中フラグをリセットする(ステップS 8 3 2 7)。また、演出制御用CPU 1 0 1は、演出表示装置9に表示する背景画面を低確率/低ベース状態に応じた背景画面と同様の背景画面(例えば、青色の表示色の背景画面)に変更し(ステップS 8 3 2 8)、背景演出の実行を終了する。

20

【0 4 9 3】

なお、この実施の形態では、ステップS 8 3 2 6～S 8 3 2 8の処理を実行することによって、変動終了時に毎回必ず背景演出を終了する場合を示しているが、次回の変動表示でも再び背景演出が実行される場合には、変動終了時に背景演出を一旦終了することなく、継続して次回の変動表示でも背景演出を実行するようにしてもよい。

【0 4 9 4】

そして、演出制御用CPU 1 0 1は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理(ステップS 8 0 0)に応じた値に更新する(ステップS 8 3 2 9)。

【0 4 9 5】

その後、演出制御用CPU 1 0 1は、図4 2に示すように、大当たり表示処理、ラウンド中処理、ラウンド後処理、大当たり終了演出処理を順次実行する。

30

【0 4 9 6】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、特定遊技状態(本例では、大当たり遊技状態)の終了後に遊技者にとって有利な特別遊技状態(本例では、高確率/高ベース状態)に対応した特別演出状態(本例では、高確率/高ベース状態に応じた表示色(例えば、赤色)の背景画面に変更した状態)を含む複数の演出状態のうちのいずれかの演出状態に制御する一方で、特別演出状態に制御されていないとき(本例では、低確率/低ベース状態に制御されているとき)に特別演出状態と同様の態様の特殊演出(本例では、先読み予告演出や背景演出)を実行可能である。また、特殊演出が実行されて特定遊技状態に制御された場合に、特殊演出が実行されずに特定遊技状態に制御された場合と比較して高い割合で特別演出状態に制御する(本例では、図5 5や図5 9に示すように、「確変大当たり」の場合には「通常大当たり」の場合と比較して先読み予告演出の実行割合が高い。言い換えれば、特殊演出が実行されて大当たりとなった場合には、特殊演出が実行されずに大当たりとなった場合よりも、大当たり遊技終了後に高確率/高ベース状態に制御される割合が高い。)。そして、特殊演出を第1期間実行するとき(本例では、1変動のみの先読み予告演出を実行するときや、背景演出を実行するとき)と、第1期間よりも長い第2期間実行するとき(本例では、複数変動にわたって先読み予告演出を実行するとき)とがあり、特殊演出が第1期間実行されたときと第2期間実行されたときとで、特定表示結果が導出表示される割合が異なるとともに、異なる割合で特定遊技状態の終了後に特別演出状態に制御する。具体的には、図5 5および図5 9に示すように、多くの変動にわたって特殊演出が

40

50

実行されるほど、大当りに対する期待度（信頼度）や、確変大当りとなること（確変状態に制御されること）に対する期待度（信頼度）が高い。そのため、特殊演出の演出期間（本例では、実行回数）に注目させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0497】

また、この実施の形態では、上記のような構成により、高確率／高ベース状態中と同様の背景画面が表示されて特殊演出としての先読み予告演出が実行されたときに大当りとなった場合には、確変大当りとなって大当り遊技終了後に高確率／高ベース状態に移行しやすい。そのため、先読み予告演出が実行された場合には高確率／高ベース状態に移行することを直感的に期待することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

【0498】

なお、この実施の形態では、特殊演出としての先読み予告演出を複数変動にわたって連続して実行する場合を示したが、必ずしも先読み予告演出を連続演出として実行する必要はなく、先読み予告演出を複数変動において間欠的に実行するようにしてもよい。そのように構成した場合であっても、その間欠的に実行される先読み予告演出のトータルの実行期間の長さに応じて、大当りの発生割合や大当り遊技終了後の高確率／高ベース状態への移行割合を異ならせるようにすればよい。

【0499】

また、この実施の形態では、特殊演出の実行回数が多くなるに従って、確変大当りの特殊演出の実行割合が最も高く、次に通常大当りの特殊演出の実行割合が高く、はずれの特殊演出実行割合が最も低い場合を示しているが、このような態様にかぎられない。例えば、確変大当りと通常大当りとを区別することなく、大当りとなるときには全体的に、はずれとなる場合と比較して、多くの実行回数にわたって特殊演出が実行されるようにしてもよい。そのように構成しても、特殊演出の実行回数が多くなるに従って大当りに対する期待度（信頼度）が高くなるとともに、大当りに対する期待度が高まれば相対的に確変大当りとなって確変状態に制御される期待も高まるのであるから、特殊演出の実行回数が多くなるに従って確変状態に制御されることに対する期待度も高めることができる。

20

【0500】

また、この実施の形態では、特殊演出として、高確率／高ベース状態中と全く同様の演出（本例では、高確率／高ベース状態と全く同様の表示色（例えば、赤色）の背景画面に変更）を実行する場合を示しているが、必ずしも高確率／高ベース状態中と全く同様の演出でなくてもよい。例えば、高確率／高ベース状態中の演出と一部が同じで他の一部が異なっていたり、細部で見ると同じ部分はないが全体を通してみると高確率／高ベース状態中の演出と似た態様となっているものなど、遊技者が同様の演出態様であると認識できるものであればよい。

30

【0501】

また、この実施の形態では、特殊演出が演出表示装置9上の演出（液晶表示画面上の演出）として実行される場合を示したが、このような態様にかぎらず、例えば、枠LED28などのLED・ランプを点灯または点滅させる演出、スピーカ27から所定の演出音を出力する演出、または液晶表示画面上の演出や、LED・ランプを用いた演出、スピーカ27を用いた演出のいずれか複数もしくは全てを複合させた演出など、様々な特殊演出の態様が考えられる。

40

【0502】

また、この実施の形態によれば、特殊演出として先読み予告演出を実行可能であり、「通常大当り」や「確変大当り」の入賞時判定結果にもとづいて特殊演出を実行する場合には、「はずれ」の入賞時判定結果にもとづいて特殊演出を実行する場合と比較して、特殊演出を長い演出期間実行する。具体的には、図55に示すように、「通常大当り」や「確変大当り」の場合には、多くの変動にわたって先読み予告演出を実行する。そのため、特殊演出の演出期間が長くなるに従って期待感を向上させることができ、特殊演出の演出効果を向上させることができる。

50

【0503】

なお、この実施の形態では、複数の実行回数にわたって実行される特殊演出として先読み予告演出を実行する場合を示したが、先読み予告演出にかぎらず、例えば、特殊演出として擬似連演出を実行するように構成してもよい。この場合、例えば、擬似連中の多くの再変動にわたって特殊演出が実行されるに従って、大当りに対する期待度（信頼度）や、確変大当りとなることに対する期待度（信頼度）が高くなるようにすればよい。

【0504】

また、この実施の形態によれば、特別演出状態（高確率／高ベース状態に制御され、高確率／高ベース状態に応じた表示色（本例では、赤色）の背景画面に変更している状態）に制御されているときに特定リーチ演出（本例では、特定リーチ態様のリーチ演出）を実行可能であるとともに、特殊演出（先読み予告演出や背景演出）が実行されているときに特定リーチ演出と同様のリーチ演出を実行可能である。そのため、特殊演出とリーチ演出とを関連付けることができ、特殊演出の演出効果を向上させることができる。

10

【0505】

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側でリーチ態様を決定する場合を示しているが、遊技制御用マイクロコンピュータ560側で決定するようにしてもよい。この場合、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560側で特定リーチ態様とするか否かを決定して、リーチ態様の決定結果も特定可能な変動パターンコマンドを送信するようにしてもよい。

【0506】

20

また、この実施の形態によれば、可変入賞手段（本例では、可変入賞球装置15）が有利状態（本例では、5.8秒間の長期開放状態）となって始動領域（本例では、第2始動入賞口14）を遊技球が通過したことにもとづいて実行される変動表示において特殊演出を実行可能である。具体的には、低確率／低ベース状態に制御されているときに第2特別図柄の変動表示が実行される場合に背景演出を実行する。そのため、特殊演出の実行契機に注目させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0507】

なお、この実施の形態では、低確率／低ベース状態に制御されているときに、第1特別図柄の変動表示が実行される場合であっても特殊演出（先読み予告演出や背景演出）が実行される場合があるように構成しているが（ステップS8005～S8008，S8013～S8016参照）、第2特別図柄の変動表示が実行される場合にのみ特殊演出（背景演出）を実行可能に構成してもよい。

30

【0508】

また、この実施の形態では、低確率／低ベース状態に制御されているときにのみ特殊演出（先読み予告演出や背景演出）を実行可能に構成する場合を示しているが、高ベース状態であっても特殊演出を実行可能に構成してもよい。この場合、例えば、高ベース状態に制御されている場合であっても、この実施の形態と同様の処理に従って特殊演出として先読み予告演出をや背景演出を決定して実行するようにしてもよい。

【0509】

また、この実施の形態では、低確率／低ベース状態で可変入賞球装置15が開放される場合に5.8秒の長期開放が行われる場合を示しているが、5.8秒などの長期開放に加えて、例えば、0.1秒などの短期開放が行われる場合もあるように構成してもよい。そして、そのように構成した場合に、可変入賞球装置15が短期開放状態であるときに第2始動入賞口14に遊技球が入賞したことにもとづいて実行される変動表示においてのみ特殊演出を実行するように構成してもよい。

40

【0510】

また、この実施の形態では、低確率／低ベース状態に制御されているときに第2特別図柄の変動表示が実行される場合（可変入賞球装置15の5.8秒間の長期開放中に始動入賞した場合）に必ず特殊演出（背景演出）を実行する場合を示したが、必ずしも100%の割合で特殊演出を実行する場合にかぎらず、例えば、乱数にもとづく抽選を行って、可

50

変入賞球装置 15 の 5. 8 秒間の長期開放中に始動入賞した場合の一部について特殊演出（背景演出）を実行するように構成してもよい。

【0511】

また、この実施の形態では、第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、高確率／低ベース状態に制御される突然確変大当りよりも、高確率／高ベース状態に制御される確変大当りの割合が高くなっている（図 8（D）、（E）参照）。従って、この実施の形態では、第 2 特別図柄の変動表示が実行されるときに特殊演出が実行されて大当りとなった場合には、特殊演出が実行されずに大当りとなった場合と比較して、大当り遊技終了後に高ベース状態に制御される割合が高い。

10

【0512】

なお、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合と第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合とで大当り種別の割り振りを同じとしてもよい。そして、この場合、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、高ベース状態に移行される種別の大当りとなったときに（例えば、確変大当りとなったときに）、高ベース状態に移行されない種別の大当りとなったとき（例えば、突然確変大当りとなったとき）よりも、高い割合で特殊演出（背景演出）を実行するように構成してもよい。

【0513】

また、この実施の形態によれば、通常状態（本例では、低ベース状態）において可変入賞手段（本例では、可変入賞球装置 15）が有利状態（本例では、5. 8 秒間の長期開放状態）となったときに、可変入賞手段が有利状態であることを報知する（本例では、第 1 所定演出を実行可能である）。そして、客待ちデモンストレーション表示を終了した後に第 1 所定演出による報知を制限する（ステップ S755、S757 参照）。そのため、遊技が行われていないにもかかわらず有利状態に制御されていることの報知が行われてしまうことを防止することができる。

20

【0514】

実施の形態 2.

第 1 の実施の形態では、演出表示装置 9 における背景画面を変更する態様の先読み予告演出を実行する場合を示したが、第 1 の実施の形態で示した構成に組み合わせて、保留表示の表示態様を通常とは異ならせる態様の先読み演出を実行可能に構成してもよい。以下、保留表示の表示態様を通常とは異ならせる態様の先読み演出を実行可能に構成した第 2 の実施の形態について説明する。

30

【0515】

なお、この実施の形態において、第 1 の実施の形態と同様の構成および処理をなす部分についてはその詳細な説明を省略し、主として第 1 の実施の形態と異なる部分について説明する。

【0516】

この実施の形態では、演出制御用 CPU 101 は、例えば、演出制御プロセス処理において、図 42 に示した処理に加えて、保留表示の表示態様を通常とは異ならせる態様の先読み演出を決定するための先読み演出決定処理を実行する。また、この実施の形態では、第 1 の実施の形態で示した第 1 保留記憶表示部 18c および第 2 保留記憶表示部 18d に代えて、合算保留記憶数を表示する合算保留記憶表示部を備えるものとする。また、第 1 の実施の形態では、第 2 特別図柄の変動表示を第 1 特別図柄の変動表示に対して優先して実行する場合を示したが、この実施の形態では、第 1 始動入賞口 13 および第 2 始動入賞口 14 への始動入賞順に第 1 特別図柄の変動表示および第 2 特別図柄の変動表示を実行するものとする。

40

【0517】

図 66 は、第 2 の実施の形態における先読み演出決定処理を示すフローチャートである。先読み演出決定処理において、演出制御用 CPU 101 は、先読み演出の実行が制限されていることを示す先読み演出制限フラグがセットされているか否かを確認する（ステッ

50

プ S 6 7 1 0 1)。なお、先読み演出制限フラグは、後述するステップ S 6 7 1 1 1 においてセットされる。先読み演出制限フラグがセットされていれば、演出制御用 C P U 1 0 1 は、合算保留記憶表示部において、最新の保留記憶に対応する新たな保留表示を通常態様で表示する（ステップ S 6 7 1 1 6）。例えば、合算保留記憶表示部の 1 つ目～5 つ目の保留表示が表示されていた場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、6 つ目の保留表示を通常態様で表示するように制御する。

【0518】

先読み演出制限フラグがセットされていなければ、演出制御用 C P U 1 0 1 は、入賞時判定結果記憶バッファ（図 40 に示した始動入賞時コマンド格納領域に相当）が記憶する過去の入賞時判定結果（今回受信した入賞時判定結果指定コマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドに相当）に示される入賞時判定結果を除く）を全て抽出する（ステップ S 6 7 1 0 2）。

10

【0519】

次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、抽出した入賞時判定結果が全て「非リーチ」を示す判定結果であるか否かを確認する（ステップ S 6 7 1 0 3）。この実施の形態では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、ステップ S 6 7 1 0 3 において、抽出した入賞時判定結果が、全て変動パターンが「短縮非リーチはずれ」または「非リーチはずれ」になることを示す値であるか否かを判定する（すなわち、リーチを伴わないはずれ変動となるか否かを確認する）。

【0520】

20

ステップ S 6 7 1 0 3 において抽出した入賞時判定結果が全て「非リーチ」を示す判定結果である場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、ステップ S 6 7 1 0 4 に移行する。一方、抽出した入賞時判定結果が全て「非リーチ」を示す判定結果でない場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、合算保留記憶表示部において、最新の保留記憶に対応する新たな保留表示を通常態様で表示する（ステップ S 6 7 1 1 6）。すなわち、この実施の形態では、リーチ演出を伴う変動表示が行われる保留記憶がある場合には、新たに受信した入賞時判定結果指定コマンドにもとづいて先読み演出を実行しないように構成されている。なお、図 6 6 に示す例に限らず、リーチ演出を伴う変動表示が行われる保留記憶がある場合であっても、新たに受信した入賞時判定結果指定コマンドにもとづいて先読み演出を実行するようにしてもよい。

30

【0521】

ステップ S 6 7 1 0 4 では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、入賞時判定結果記憶バッファが記憶する最新の入賞時判定結果（今回受信した入賞時判定結果指定コマンドに示される入賞時判定結果）を抽出し、抽出した入賞時判定結果にもとづいて、先読み演出を実行するか否かを決定する（ステップ S 6 7 1 0 4）。

【0522】

この実施の形態では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、図 6 7（A）に示す先読み演出実行決定テーブルを用いて、先読み演出を実行するか否かを決定する。

【0523】

図 6 7（A）は、第 2 の実施の形態における先読み演出実行決定テーブルを示す説明図である。先読み演出実行決定テーブルには、入賞時判定結果ごとに決定事項（「先読み演出を実行する」または「先読み演出を実行しない」）に対応する判定値が割り当てられているが、図 6 7（A）に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用 C P U 1 0 1 は、例えば、先読み演出を実行するか否かを決定するための乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項（「先読み演出を実行する」または「先読み演出を実行しない」）に決定する。従って、図 6 7（A）に示す例では、各入賞時判定結果における「先読み演出を実行する」と「先読み演出を実行しない」とに対応する数値は、決定事項として「先読み演出を実行する」または「先読み演出を実行しない」が選択される割合（%）を示している。

40

【0524】

50

なお、この実施の形態では、図 67 (A) に示す先読み演出実行決定テーブルの他に、図 67 (B) に示す最終表示態様決定テーブル、図 68 に示す先読み演出パターン決定テーブル、図 69 に示す先読み演出変化タイミング決定テーブルおよび図 70 に示す示唆演出態様決定テーブルについても、実際には判定値が割り当てられているが、説明を簡略化するために割り当てられた判定値の割合が示されている。また、それらのテーブルが用いられる後述するステップ S 67106、S 67107、S 67108、S 67110、S 67115 においても、ステップ S 67104 と同様に、演出制御用 CPU 101 は、例えば、最終表示態様、先読み演出パターン、変化タイミング（シフト回数）または示唆演出の演出態様を決定するための乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている事項に決定する。

10

【0525】

ステップ S 67104 では、演出制御用 CPU 101 は、抽出した最新の入賞時判定結果にもとづいて、図 67 (A) に示す先読み演出実行決定テーブルにおいて入賞時判定結果ごとに定められた割合で、先読み演出を実行するか否かを決定する。例えば、入賞時判定結果で「短縮非リーチはずれ」であることが示されているときには、演出制御用 CPU 101 は、100% の割合で先読み演出を実行しないと決定する。また、例えば、入賞時判定結果で「擬似連 3 スーパー当り」であることが示されているときには、演出制御用 CPU 101 は、99% の割合で先読み演出を実行すると決定する。

【0526】

図 67 (A) に示す先読み演出実行決定テーブルにおいて特徴的なことは、表示結果が「はずれ」である場合に比べて、表示結果が「通常大当り」または「確変大当り」である場合の方が、先読み演出が実行される割合が高くなるように判定値が設定されていることである。また、図 67 (A) に示す先読み演出実行決定テーブルにおいて特徴的なことは、同じ表示結果であっても、期待度が高いリーチ演出が行われる方が（例えばノーマルリーチよりもスーパーリーチが行われる方が）、先読み演出が実行される割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、先読み演出が実行されたときには、先読み演出が実行されないときに比べて、予告対象の変動表示において大当りが発生する割合を高くすることや、大当りとなる期待度が高いリーチ演出が行われる割合を高くすることができる。従って、先読み演出が実行されることに對して遊技者に期待感を持たせることができる。

20

30

【0527】

なお、図 67 (A) に示す例では、入賞時判定結果で「非リーチはずれ」である場合にも 1% の割合で先読み演出を実行すると決定されるが、「非リーチ」（「短縮非リーチはずれ」または「非リーチはずれ」）の場合には、先読み演出を実行すると決定されないようにしてもよい。また、図 67 (A) に示す例では、入賞時判定結果で示される変動パターンごとに先読み演出を実行するか否かを決定するための判定値（割合）が設定されているが、例えば、表示結果ごと（例えば、「はずれ」、「通常大当り」もしくは「確変大当り」または「突然確変大当り」もしくは「小当り」）に先読み演出を実行するか否かを決定するための判定値（割合）が設定されていてもよい。

【0528】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、先読み演出を実行すると決定した場合には（ステップ S 67105 の Y）、ステップ S 67105 a に移行する。一方、先読み演出を実行しないと決定した場合には（ステップ S 67105 の N）、演出制御用 CPU 101 は、合算保留記憶表示部において、最新の保留記憶に対応する新たな保留表示を通常態様で表示する（ステップ S 67116）。

40

【0529】

ステップ S 67105 a では、演出制御用 CPU 101 は、先読み演出の対象となる保留表示を特定するための演出用合算保留記憶数カウンタに、合算保留記憶数をセットする（ステップ S 67105 a）。演出用合算保留記憶数カウンタの値は、飾り図柄変動開始処理のステップ S 1802 a において 1 減算され、ステップ S 1811 において、先読み

50

演出の対象となる保留表示を特定するために用いられる。例えば、演出用合算保留記憶数カウンタの値が4である場合には、合算保留記憶表示部の4つ目の保留表示の表示態様を変化させる先読み演出が実行される。なお、この実施の形態では、合算保留記憶数は、第1保留記憶数カウンタの値と第2保留記憶数カウンタの値とを合算することで求められる。

【0530】

次いで、演出制御用CPU101は、先読み演出において、予告対象となる変動表示（保留情報）に対応する保留表示を、最終的にどの表示態様で表示するかを決定する（ステップS67106）。この実施の形態では、保留表示の表示態様として、通常態様の他に、特殊態様、第1特別態様および第2特別態様が設けられている。ただし、後述するように、特殊態様で表示された保留表示は、その保留表示に対応する保留情報にもとづく変動表示が開始されるまでに、特殊態様から第1特別態様または第2特別態様に変化して表示される。従って、ステップS67106では、最終的な表示態様は第1特別態様または第2特別態様のいずれかに決定される。以下、第1特別態様と第2特別態様とを特別態様と総称することがある。

10

【0531】

図67（B）は、第2の実施の形態における最終表示態様決定テーブルを示す説明図である。ステップS67106において、演出制御用CPU101は、図67（B）に示す最終表示態様決定テーブルを用いて、最終的にどの表示態様で表示するか（以下、最終表示態様ともいう）を決定する。具体的には、抽出した最新の入賞時判定結果にもとづいて、最終表示態様決定テーブルにおいて入賞時判定結果（変動表示の表示結果）ごとに定められた割合で、最終表示態様を決定する。例えば、入賞時判定結果で変動表示の表示結果が「はずれ」であることが示されている場合には、演出制御用CPU101は、80%の割合で最終表示態様を第1特別態様に決定する。また、例えば、入賞時判定結果で変動表示の表示結果が「通常大当たり」または「確変大当たり」であることが示されている場合には、演出制御用CPU101は、80%の割合で最終表示態様を第2特別態様に決定する。

20

【0532】

図67（B）に示す最終表示態様決定テーブルにおいて特徴的なことは、表示結果が「はずれ」である場合に比べて、表示結果が「通常大当たり」または「確変大当たり」である場合の方が、第2特別態様に決定される割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、保留表示が第2特別態様で表示されたときには、第1特別態様で表示されたときに比べて、予告対象の変動表示において大当たりが発生する割合を高くすることができる。従って、第1特別態様よりも第2特別態様で表示された方が大当たりとなる期待度を高くすることができ、先読み演出が実行されたときに、保留表示がどの表示態様で表示されるかについて着目させることができる。

30

【0533】

なお、図67（B）に示す例では、入賞時判定結果で示される表示結果ごと（「はずれ」、「通常大当たり」もしくは「確変大当たり」または「突然確変大当たり」もしくは「小当たり」）に最終表示態様を決定するための判定値（割合）が設定されているが、例えば、図67（A）の先読み演出実行決定テーブルと同様に、入賞時判定結果で示される変動パターンごとに最終表示態様を決定するための判定値（割合）が設定されていてもよい。そのようにすることで、保留表示が第2特別態様で表示されたときに、予告対象の変動表示において大当たりが発生する割合を高くすることの他に、期待度が高いリーチ演出が行われる割合も高くすることができる。

40

【0534】

また、この実施の形態では、最終表示態様として第1特別態様と第2特別態様との2種類の表示態様が設けられているが、これに限らず、3種類以上の表示態様を設け、それぞれ期待度が異なる（表示結果に応じて選択される割合が異なる）ようにしてもよい。

【0535】

次いで、演出制御用CPU101は、先読み演出の演出パターン（以下、先読み演出パ

50

ターンともいう)を決定する(ステップS67107)。

【0536】

この実施の形態では、先読み演出パターンとして、第1先読み演出パターンと第2先読み演出パターンとが設けられている。第1先読み演出パターンでは、予告対象の変動表示(保留情報)に対応する保留表示が、一旦特殊態様で表示されることなく、第1特別態様または第2特別態様で表示される。なお、第1先読み演出パターンは、始動入賞のタイミングで予告対象の変動表示(保留情報)に対応する保留表示が第1特別態様または第2特別態様で表示されるものと、予告対象の変動表示(保留情報)が開始されるまでの任意のシフトタイミングで予告対象の変動表示(保留情報)に対応する保留表示が通常態様から第1特別態様または第2特別態様に变化して表示されるものを含む。一方、第2先読み演出パターンでは、予告対象の変動表示に対応する保留表示が、始動入賞のタイミングで特殊態様で表示され、その予告対象の変動表示が開始されるまでの任意のシフトタイミングで、特殊態様から第1特別態様または第2特別態様に变化して表示される。

10

【0537】

なお、第2先読み演出パターンにおいて、始動入賞のタイミングで直ちに特殊態様で表示するのではなく、始動入賞のタイミングでは通常態様の保留表示を表示しておき、その後、保留表示のシフトのタイミングや所定期間が経過したタイミングで通常態様から特殊態様に变化させるようにしてもよい。そして、その後、さらに保留表示がシフトしたタイミングや所定期間が経過したタイミングで特殊態様から第1特別態様または第2特別態様に变化させるようにしてもよい。

20

【0538】

図68は、第2の実施の形態における先読み演出パターン決定テーブルを示す説明図である。ステップS67107において、演出制御用CPU101は、先読み演出パターン決定テーブルと合算保留記憶数とにもとづいて、先読み演出パターンを決定する。具体的には、演出制御用CPU101は、抽出した最新の入賞時判定結果によって示される変動表示の表示結果が当り(例えば、「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」または「小当り」)である場合、図68(A)に示す当り時先読み演出パターン決定テーブルを用いる。そして、演出制御用CPU101は、図68(A)に示す当り時先読み演出パターン決定テーブルにおいて合算保留記憶数ごとに定められた割合で、先読み演出パターンを第1先読み演出パターンと第2先読み演出パターンとのいずれかに決定する。

30

【0539】

また、演出制御用CPU101は、抽出した最新の入賞時判定結果によって示される変動表示の表示結果が「はずれ」である場合、図68(B)に示すはずれ時先読み演出パターン決定テーブルを用いる。そして、演出制御用CPU101は、図68(B)に示すはずれ時先読み演出パターン決定テーブルにおいて合算保留記憶数ごとに定められた割合で、先読み演出パターンを第1先読み演出パターンと第2先読み演出パターンとのいずれかに決定する。

【0540】

例えば、入賞時判定結果によって示される変動表示の表示結果が当り(例えば、「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」または「小当り」)であり、合算保留記憶数が2である場合には、演出制御用CPU101は、先読み演出パターンを、35%の割合で第1先読み演出パターンに、65%の割合で第2先読み演出パターンに決定する。また、例えば、入賞時判定結果によって示される変動表示の表示結果が「はずれ」であり、合算保留記憶数が2である場合には、演出制御用CPU101は、先読み演出パターンを、65%の割合で第1先読み演出パターンに、35%の割合で第2先読み演出パターンに決定する。

40

【0541】

図68に示す先読み演出パターン決定テーブルにおいて特徴的なことは、変動表示の表示結果が「はずれ」である場合に比べて、変動表示の表示結果が当り(例えば、「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」または「小当り」)である場合の方が、第

50

2 先読み演出パターンに決定される割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、第2先読み演出パターンで先読み演出が行われたとき（すなわち始動入賞時に保留表示が特殊態様で表示され、その後、特別態様に変化して表示されるとき）には、第1先読み演出パターンで先読み演出が行われたとき（すなわち保留表示が一旦特殊態様で表示されることなく特別態様で表示されたとき）に比べて、予告対象の変動表示において当りが発生する割合を高くすることができる。また、変動表示の表示結果が「通常大当り」または「確変大当り」の場合には、最終表示態様が第2特別態様に決定される割合が高いため、第2先読み演出パターンで先読み演出が行われたとき（すなわち始動入賞時に保留表示が特殊態様で表示され、その後、特別態様に変化して表示されるとき）には、特殊態様で表示された保留表示が、第1特別態様よりも大当たりとなる期待度が高い第2特別態様に変化する割合が高くなる。従って、先読み演出がどの先読み演出パターンで実行されるかについて着目させることができる。また、第2先読み演出パターンで先読み演出が行われたとき（すなわち始動入賞時に保留表示が特殊態様で表示されたとき）には、特殊態様で表示された保留表示が第1特別態様よりも期待度が高い第2特別態様に変化しやすいため、期待感を高めることができ、遊技興趣を向上させることができる。また、この実施の形態では、特殊態様で表示された保留表示は、その保留表示（保留情報）に対応する変動表示が開始されるまでに、第1特別態様または第2特別態様に変化して表示されるため、保留表示が特殊態様で表示されてから特別態様に変化するまで、期待感を持続させることができる。

10

【0542】

20

また、図68に示す先読み演出パターン決定テーブルにおいて特徴的なことは、合算保留記憶数が1の場合には、第2先読み演出パターンに決定されないように判定値が設定されていることである。この実施の形態では、第2先読み演出パターンにおいて、始動入賞時に特殊態様で表示された保留表示を、特殊態様から第1特別態様または第2特別態様に変化して表示させるタイミングは、予告対象の変動表示が開始されるまでの任意のシフトタイミングである。しかし、合算保留記憶数が1の場合（すなわち予告対象の変動表示に対応する保留表示のみが表示される場合）には、保留表示のシフトが1回行われると、予告対象の変動表示に対応する保留表示は消去されてしまう。そのため、合算保留記憶数が1の場合には、シフトタイミングで予告対象の変動表示に対応する保留表示の表示態様を変化させることができない。従って、合算保留記憶数が1の場合には、第2先読み演出パターンに決定されないように判定値が設定されている。

30

【0543】

なお、合算保留記憶数が1である場合であっても、第2先読み演出パターンを決定可能に構成してもよい。この場合、例えば、始動入賞のタイミングで特殊態様で保留表示を表示しておき、保留表示がシフトされるよりも前のタイミングで（例えば、特殊態様の保留表示の表示後2秒後などの極短い期間や、残り変動時間に応じた時間が経過したタイミングで）特殊態様から第1特別態様や第2特別態様に変化させるようにしてもよい。また、例えば、保留表示のシフト後も現在実行中の変動に応じた保留表示を表示可能に構成している場合（いわゆるアクティブ保留表示領域に保留表示を表示可能に構成している場合）には、そのアクティブ保留表示領域において特殊態様から第1特別態様や第2特別態様に変化させるようにしてもよい。

40

【0544】

なお、この実施の形態では、説明を簡略化するために、第1先読み演出パターンにおいて、保留表示が通常態様から第1特別態様または第2特別態様に変化して表示されるタイミングと、第2先読み演出パターンにおいて、保留表示が特殊態様から第1特別態様または第2特別態様に変化して表示されるタイミングとを、予告対象の変動表示が開始されるまでの任意のシフトタイミングとしているが、これに限らず、他のタイミングであってもよい。例えば、予告対象の変動表示が開始されるまでに実行される変動表示中（1つの変動表示または複数の変動表示にまたがった期間）の任意のタイミングで表示態様を変化させるようにしてもよい。この場合には、例えば、合算保留記憶数が1の場合にも、第2先

50

読み演出パターンに決定可能とし、始動入賞時に保留表示を特殊態様で表示し、その保留表示（保留情報）に対応する変動表示が開始されるまでに特殊態様から第1特別態様または第2特別態様に変化して表示させるようにしてもよい。

【0545】

なお、図68に示す例では、入賞時判定結果で示される表示結果が当りの場合（例えば、「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」または「小当り」）と「はずれ」の場合とに対応する先読み演出パターン決定テーブルがそれぞれ設けられているが、例えば、表示結果が当りであっても、「通常大当り」または「確変大当り」の場合と、「突然確変大当り」または「小当り」の場合とで、異なる割合でいずれかの先読み演出パターンに決定する先読み演出パターン決定テーブルを設けるようにしてもよい。また、例えば、図67（A）の先読み演出実行決定テーブルと同様に、入賞時判定結果で示される変動パターンごとに、異なる割合でいずれかの先読み演出パターンに決定する先読み演出パターン決定テーブルを設けるようにしてもよい。そのようにすることで、先読み演出が第1先読み演出パターンで実行されたときに、予告対象の変動表示において大当りが発生する割合を高くすることの他に、期待度が高いリーチ演出が行われる割合も高くすることができる。

【0546】

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

【0547】

図69は、第2の実施の形態における変化タイミング決定テーブルを示す説明図である。ステップS67108において、演出制御用CPU101は、変化タイミング決定テーブルと合算保留記憶数とにもとづいて、予告対象の変動表示に対応する保留表示の変化タイミング（シフト回数）を決定する。具体的には、演出制御用CPU101は、抽出した最新の入賞時判定結果によって示される変動表示の表示結果が当り（例えば、「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」または「小当り」）であり、ステップS67107で決定した先読み演出パターンが第1先読み演出パターンである場合に、図69（A）に示す当り時第1先読み演出変化タイミング決定テーブルを用いる。そして、演出制御用CPU101は、図69（A）に示す当り時第1先読み演出変化タイミング決定テーブルにおいて合算保留記憶数ごとに定められた割合で、予告対象の変動表示に対応する保留表示の変化タイミング（シフト回数）を0（入賞時）～7のいずれかに決定する。

【0548】

なお、図69に示す例において、変化タイミング（シフト回数）が0であるということは、始動入賞のタイミングで保留表示が第1特別態様または第2特別態様で表示されることである。始動入賞のタイミングで第1特別態様または第2特別態様で保留表示を表示させる場合には、例えば、新たな保留表示を最初から第1特別態様または第2特別態様で表示することによって実現してもよいし、新たな保留表示を一旦通常態様で表示し、直後に第1特別態様または第2特別態様に変化させて表示することによって実現してもよい。

【0549】

また、演出制御用CPU101は、抽出した最新の入賞時判定結果によって示される変動表示の表示結果が「はずれ」であり、ステップS67107で決定した先読み演出パタ

ーンが第1先読み演出パターンである場合に、図69(B)に示すはずれ時第1先読み演出変化タイミング決定テーブルを用いる。そして、演出制御用CPU101は、図69(B)に示すはずれ時第1先読み演出変化タイミング決定テーブルにおいて合算保留記憶数ごとに定められた割合で、予告対象の変動表示に対応する保留表示の変化タイミング(シフト回数)を0(入賞時)~7のいずれかに決定する。

【0550】

また、演出制御用CPU101は、抽出した最新の入賞時判定結果によって示される変動表示の表示結果が当り(例えば、「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」または「小当り」)であり、ステップS67107で決定した先読み演出パターンが第2先読み演出パターンである場合に、図69(C)に示す当り時第2先読み演出変化タイミング決定テーブルを用いる。そして、演出制御用CPU101は、図69(C)に示す当り時第2先読み演出変化タイミング決定テーブルにおいて合算保留記憶数ごとに定められた割合で、予告対象の変動表示に対応する保留表示の変化タイミング(シフト回数)を0(入賞時)~7のいずれかに決定する。

10

【0551】

また、演出制御用CPU101は、抽出した最新の入賞時判定結果によって示される変動表示の表示結果が「はずれ」であり、ステップS67107で決定した先読み演出パターンが第2先読み演出パターンである場合に、図69(D)に示すはずれ時第2先読み演出変化タイミング決定テーブルを用いる。そして、演出制御用CPU101は、図69(D)に示すはずれ時第2先読み演出変化タイミング決定テーブルにおいて合算保留記憶数ごとに定められた割合で、予告対象の変動表示に対応する保留表示の変化タイミング(シフト回数)を0(入賞時)~7のいずれかに決定する。

20

【0552】

例えば、当り時第1先読み演出変化タイミング決定テーブルを用いるときに、合算保留記憶数が3である場合には、演出制御用CPU101は、50%の割合で変化タイミング(シフト回数)を0(入賞時)と決定し、30%の割合で変化タイミング(シフト回数)を1と決定し、20%の割合で変化タイミング(シフト回数)を2と決定する。また、はずれ時第1先読み演出変化タイミング決定テーブルを用いるときに、合算保留記憶数が3である場合には、演出制御用CPU101は、20%の割合で変化タイミング(シフト回数)を0(入賞時)と決定し、30%の割合で変化タイミング(シフト回数)を1と決定し、50%の割合で変化タイミング(シフト回数)を2と決定する。

30

【0553】

また、例えば、当り時第2先読み演出変化タイミング決定テーブルを用いるときに、合算保留記憶数が3である場合には、演出制御用CPU101は、30%の割合で変化タイミング(シフト回数)を1と決定し、70%の割合で変化タイミング(シフト回数)を2と決定する。また、はずれ時第2先読み演出変化タイミング決定テーブルを用いるときに、合算保留記憶数が3である場合には、演出制御用CPU101は、70%の割合で変化タイミング(シフト回数)を1と決定し、30%の割合で変化タイミング(シフト回数)を2と決定する。

40

【0554】

図69に示す先読み演出変化タイミング決定テーブルにおいて特徴的なことは、第1先読み演出パターンの場合には、変動表示の表示結果が「はずれ」である場合に比べて、変動表示の表示結果が当り(例えば、「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」または「小当り」)である場合の方が、シフト回数が少ない変化タイミングに決定する割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、第1先読み演出パターンで先読み演出が行われるとき(すなわち保留表示が一旦特殊態様で表示されることなく特別態様で表示されるとき)には、保留表示がより少ないシフト回数で通常態様から特別態様に変化した方が、予告対象の変動表示において当りが発生する割合を高くすることができ、さらに始動入賞時(シフト回数0)に特別態様で表示された方が、より当りが発生する割合を高くすることができる。従って、保留表

50

示が変化するタイミングに関心を持たせることができ、遊技興趣を高めることができる。

【0555】

図69に示す先読み演出変化タイミング決定テーブルにおいて特徴的なことは、第2先読み演出パターンの場合には、変動表示の表示結果が「はずれ」である場合に比べて、変動表示の表示結果が当たり（例えば、「通常大当たり」、「確変大当たり」、「突然確変大当たり」または「小当たり」）である場合の方が、シフト回数が多い変化タイミングに決定する割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、第2先読み演出パターンで先読み演出が行われるとき（すなわち始動入賞時に保留表示が特殊態様で表示され、その後、特別態様に变化される時）には、特殊態様の保留表示がより多くのシフト回数で（つまり多くのシフトが行われた後に）特別態様に变化した方が、予告対象の変動表示において当たりが発生する割合を高くすることができる。すなわち、保留表示が特殊態様で表示されてから特別態様に变化するまでの期間が長くなるほど（つまり変化のタイミングが遅くなるほど）、予告対象の変動表示において当たりが発生する割合を高くすることができる。従って、保留表示を複数のタイミングで変化させることができるとともに、特殊態様で表示された保留表示が変化するタイミングに注目させることができ、遊技興趣を高めることができる。

10

【0556】

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

20

【0557】

また、図69に示す例では、第1先読み演出パターンの場合にはシフト回数が少ない方（つまり変化のタイミングが早いほど）が有利になり、第2先読み演出パターンの場合にはシフト回数が多い方（つまり変化のタイミングが遅いほど）が有利になるように設定されているが、遊技者にわかりやすくするため、例えば、第1先読み演出パターンの場合にもシフト回数が多い方（つまり変化のタイミングが遅いほど）が有利になるように設定してもよい。また、例えば、第2先読み演出パターンの場合にもシフト回数が少ない方（つまり変化のタイミングが早いほど）が有利になるように設定してもよい。

30

【0558】

また、図69に示す例では、入賞時判定結果で示される表示結果が当たりの場合（例えば、「通常大当たり」、「確変大当たり」、「突然確変大当たり」または「小当たり」）と「はずれ」の場合とに対応する先読み演出パターン決定テーブルがそれぞれ設けられているが、例えば、表示結果が当たりであっても、「通常大当たり」または「確変大当たり」の場合と、「突然確変大当たり」または「小当たり」の場合とで、異なる割合でいずれかの変化タイミング（シフト回数）に決定する変化タイミング決定テーブルを設けるようにしてもよい。また、例えば、図67（A）の先読み演出実行決定テーブルと同様に、入賞時判定結果で示される変動パターンごとに、異なる割合でいずれかのいずれかの変化タイミング（シフト回数）に決定する変化タイミング決定テーブルを設けるようにしてもよい。そのようにすることで、予告対象の変動表示に対応する保留表示の変化タイミングに応じて、予告対象の変動表示において大当たりが発生する割合を異ならせるとともに、期待度が高いリーチ演出が行われる割合も異ならせることができる。

40

【0559】

なお、この実施の形態では、第2先読み演出パターンでは、始動入賞のタイミングで新たな保留表示が特殊態様で表示されるが、始動入賞のタイミングでは保留表示を通常態様で表示し、その後の任意のタイミングで通常態様から特殊態様に变化させ、さらに後の任意のタイミングで特殊態様から特別態様に变化させるようにしてもよい。

【0560】

50

変化タイミング（シフト回数）を決定すると、演出制御用CPU101は、ステップS67107において決定した先読み演出パターンが、第2先読み演出パターンである場合には（ステップS67109のY）、保留表示の変化タイミングで行う示唆演出の演出態様を決定する（ステップS67110）。この実施の形態では、保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出がシフトタイミングで実行可能である。また、示唆演出は、第1演出態様または第2演出態様で実行される。ステップS67110では、保留表示の変化タイミングで実行される示唆演出の演出態様が、第1演出態様または第2演出態様のいずれかに決定される。

【0561】

この実施の形態では、示唆演出の演出態様に応じて、異なる割合で保留表示が第1特別態様または第2特別態様に変化する。具体的には、示唆演出が第1演出態様で実行される場合には、保留表示が第1特別態様に変化する割合が高く、示唆演出が第2演出態様で実行される場合には、保留表示が第2特別態様に変化する割合が高い。従って、示唆演出が実行されることによって、保留表示の表示態様が変化することが示唆され、示唆演出がいずれの演出態様で実行されるかに応じて、いずれの特別態様に変化しやすいかが示唆される。なお、詳細については後述するが、保留表示はシフトタイミングで変化するのであるが、示唆演出は、保留表示が変化するシフトタイミング以外のシフトタイミングでも実行される。そのため、これらを区別するために、保留表示が変化するシフトタイミングで実行される示唆演出を示唆演出（成功パターン）ともいい、保留表示が変化するシフトタイミング以外のシフトタイミング（すなわち、保留表示が変化するシフトタイミングよりも前のシフトタイミング）で実行される示唆演出を示唆演出（通過パターン）ともいう。この実施の形態では、示唆演出（成功パターン）と示唆演出（通過パターン）とのいずれについても、第1演出態様または第2演出態様で実行される。そのため、示唆演出の演出態様に応じて、保留表示の表示態様が変化する割合が異なるようにしてもよい。例えば、示唆演出が第1演出態様（例えば、この実施の形態の第1演出態様および第2演出態様とは異なる第1演出態様Aとしてもよい）で実行される場合には、保留表示が変化する割合が低く、示唆演出が第2演出態様（例えば、この実施の形態の第1演出態様、第2演出態様および第1演出態様Aとは異なる第1演出態様Bとしてもよい）で実行される場合には、保留表示が変化する割合が高くなるようにしてもよい。すなわち、示唆演出が第1演出態様（第1演出態様A）で実行される場合には、示唆演出（成功パターン）である割合が高く、示唆演出が第2演出態様（第1演出態様B）で実行される場合には、示唆演出（通過パターン）である割合が高くなるようにしてもよい。

【0562】

図70は、第2の実施の形態における示唆演出態様決定テーブルを示す説明図である。ステップS67110において、演出制御用CPU101は、図70に示す示唆演出態様決定テーブルを用いて、保留表示の変化タイミングで行う示唆演出の演出態様を決定する。具体的には、抽出した最新の入賞時判定結果にもとづいて、最終表示態様決定テーブルにおいて入賞時判定結果（変動表示の表示結果）ごとに定められた割合で、演出態様を第1演出態様または第2演出態様のいずれかに決定する。例えば、入賞時判定結果で変動表示の表示結果が「はずれ」であることが示されている場合には、演出制御用CPU101は、80%の割合で演出態様を第1演出態様に決定し、20%の割合で演出態様を第2演出態様に決定する。また、例えば、入賞時判定結果で変動表示の表示結果が「通常大当り」または「確変大当り」であることが示されている場合には、演出制御用CPU101は、20%の割合で演出態様を第1演出態様に決定し、80%の割合で演出態様を第2演出態様に決定する。また、例えば、入賞時判定結果で変動表示の表示結果が「突然確変大当り」または「小当り」であることが示されている場合には、演出制御用CPU101は、50%の割合で演出態様を第1演出態様に決定し、50%の割合で演出態様を第2演出態様に決定する。

【0563】

図70に示す示唆演出態様決定テーブルにおいて特徴的なことは、表示結果が「はずれ

10

20

30

40

50

」である場合に比べて、表示結果が「通常大当り」または「確変大当り」である場合の方が、第2演出態様に決定される割合が高くなるように設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、示唆演出が第2演出態様で実行されたときには、第1演出態様で表示されたときに比べて、予告対象の変動表示において大当りが発生する割合を高くすることができる。また、変動表示の表示結果が「通常大当り」または「確変大当り」の場合には、保留表示の最終表示態様が第2特別態様になる割合が高いため、示唆演出が第2演出態様で実行されたときには、保留表示の表示態様が第1特別態様よりも期待度が高い第2特別態様に変化する割合が高くなる。従って、示唆演出に多様性を持たせることができるとともに、いずれの演出態様の示唆演出が実行されるかに着目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0564】

なお、図70に示す例では、入賞時判定結果で示される表示結果ごと（「はずれ」、「通常大当り」もしくは「確変大当り」または「突然確変大当り」もしくは「小当り」）に示唆演出の演出態様を決定するための割合が定められているが、例えば、図67(A)の先読み演出実行決定テーブルと同様に、入賞時判定結果で示される変動パターンごとに示唆演出の演出態様を決定するための判定値（割合）を設定するようにしてもよい。そのようにすることで、示唆演出が第2演出態様で実行されたときに、予告対象の変動表示において大当りが発生する割合を高くすることの他に、期待度が高いリーチ演出が行われる割合も高くすることができる。

【0565】

20

また、図70に示す例では、入賞時判定結果が当り（「通常大当り」や「確変大当り」、「突然確変大当り」、「小当り」）であるか否かに応じて示唆演出の演出態様を決定する場合が示されているが、このような態様にかぎられない。例えば、保留表示の表示態様を変化させることに決定されているか否かに応じて示唆演出の演出態様を決定するように構成してもよい。

【0566】

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

30

【0567】

また、この実施の形態では、示唆演出の演出態様として第1演出態様と第2演出態様との2種類の演出態様が設けられているが、これに限らず、3種類以上の演出態様を設け、それぞれ期待度が異なる（表示結果に応じて選択される割合が異なる）ようにしてもよい。

【0568】

示唆演出の演出態様を決定すると、演出制御用CPU101は、先読み演出の実行が制限されていることを示す先読み演出制限フラグをセットする（ステップS67111）。

【0569】

先読み演出制限フラグがセットされると、ステップS67101の処理によって、先読み演出を重ねて実行しないように制御される。すなわち、この実施の形態では、いずれかの保留表示が特殊態様で表示されている場合には、新たに先読み演出を実行しないように制御される。そのため、複数の保留表示が特殊態様で表示されることが制限される。従って、複数の保留表示が特殊態様で表示されることで、どの保留表示に注目すればよいか遊技者を混乱させてしまうことを防止することができる。

40

【0570】

なお、この実施の形態では、いずれかの保留表示が特殊態様で表示されている場合には、先読み演出を重ねて実行しないように制御されるが、これに限らず、先読み演出を重ねて実行することを一定の割合で許容してもよいし、完全に許容してもよい。すなわち、ステップS67111の処理を一定の割合または完全に省略することで、複数の保留表示が

50

特殊態様で表示されることを一定の割合または完全に許容するようにしてもよい。また、例えば、いずれかの保留表示が、特殊態様に限らず、第1特別態様または第2特別態様で表示されている場合にも、先読み演出を重ねて実行しないように制御してもよい。例えば、ステップS67114の処理を実行するときや、ステップS67115の処理を実行するとき、または飾り図柄変動開始処理で保留表示を通常態様から特別態様に変化させるタイミングであると判断したとき（例えば、ステップS1803など）に先読み演出制限フラグをセットすることによって実現できる。また、この場合には、特別態様で表示された保留表示が消去されたときに先読み演出制限フラグをリセットするようにしてもよい（すなわち、保留表示が特別態様で表示されている間は先読み演出の実行が制限される）。このようにすることで、いずれかの保留表示が通常態様以外の表示態様で表示されているときは、新たな先読み演出によって他の保留表示が通常態様以外の表示態様で表示されることが制限されるため、どの保留表示に注目すればよいか遊技者が分かりやすくなる。

10

【0571】

また、例えば、いずれかの保留表示が特殊態様や第1特別態様または第2特別態様で表示されている場合には、新たな先読み演出が実行されやすくなるようにしてもよい。すなわち先読み演出が重ねて実行されやすくなるようにしてもよい。また、例えば、特定の遊技状態（例えば、確変状態や時短状態）の場合には、先読み演出が重ねて実行されやすくなるようにしてもよい。例えば、先読み演出を重ねて実行することを一定の割合で許容する構成において、特定の遊技状態である場合には、許容する割合を高くすることによって実現できる。

20

【0572】

次いで、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部において、新たな保留表示を特殊態様で表示させるように制御する（ステップS67112）。なお、ステップS67112では、演出制御用CPU101は、新たな保留表示を特殊態様で表示させるように制御するとともに、ステップS67106で決定した最終表示態様を示す情報と、ステップS67110で決定した示唆演出の演出態様を示す情報とを、RAMに形成された保存領域に格納する。これらの情報を記憶しておくことで、飾り図柄変動開始処理において、いずれの最終表示態様と示唆演出の演出態様とに決定されているかを特定することができる。

【0573】

また、ステップS67107において決定した先読み演出パターンが、第2先読み演出パターンでない場合には（ステップS67109のN）、すなわち第1先読み演出パターンに決定した場合には、演出制御用CPU101は、ステップS67108で決定した変化タイミングが始動入賞時であるか否かを確認する（ステップS67113）。具体的には、シフト回数カウンタの値が0であるか否かを確認する。そして、変化タイミングが始動入賞時であれば（ステップS67113のY）、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部において、新たな保留表示をステップS67107で決定した最終表示態様で表示させるように制御する（ステップS67114）。

30

【0574】

また、ステップS67113において変化タイミングが入賞時でなければ（ステップS67113のN）、演出制御用CPU101は、上述のステップS67110と同様に、保留表示の変化タイミングで行う示唆演出の演出態様を決定する（ステップS67115）。次いで、演出制御用CPU101は、合算保留記憶表示部において、新たな保留表示を通常態様で表示させるように制御する（ステップS67116）。なお、ステップS67116においても（例えば、ステップS67115から移行した場合のみ）、ステップS67112と同様に、演出制御用CPU101は、新たな保留表示を表示させるように制御するとともに、ステップS67106で決定した最終表示態様を示す情報と、ステップS67115で決定した示唆演出の演出態様を示す情報とを、RAMに形成された保存領域に格納する。これらの情報を記憶しておくことで、後述する飾り図柄変動開始処理において、いずれの最終表示態様と示唆演出の演出態様とに決定されているかを特定する

40

50

ことができる。

【0575】

以上のように、この実施の形態では、入賞時判定結果指定コマンドを受信すると、先読み演出決定処理において、新たな保留表示を通常態様、特殊態様、第1特別態様または第2特別態様のいずれかで表示する処理が行われる。

【0576】

図71は、第2の実施の形態における飾り図柄変動開始処理（ステップS801）を示すフローチャートである。なお、この実施の形態では、飾り図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、図71に示す処理に加えて、図57および図58に示したステップS8000～S8016、S8027～S8031に相当する処理も実行する。

【0577】

この実施の形態では、飾り図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、まず、入賞時判定結果記憶バッファが記憶する1つ目の入賞時判定結果（最も古い判定結果）を削除し、入賞時判定結果記憶バッファの内容をシフトするとともに、合算保留記憶表示部における1つ目の保留表示を消去し、残りの保留表示を1つずつシフトして、合算保留記憶表示部における合算保留記憶数表示を更新する（ステップS1800）。例えば、合算保留記憶表示部の1つ目～5つ目の保留表示が表示されていた場合に、シフトタイミングで1つ目の保留表示が消去されるとともに、2つ目に表示されていた保留表示が1つ目の表示領域にシフトされ、3つ目に表示されていた保留表示が2つ目の表示領域にシフトされ、4つ目に表示されていた保留表示が3つ目の表示領域にシフトされ、5つ目に表示されていた保留表示が4つ目の表示領域にシフトされる。なお、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれか一方の変動表示を優先して実行するように構成されている場合には、演出制御用CPU101は、第1特別図柄の変動表示に同期して飾り図柄の変動表示を実行するとき（具体的には、第1図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされている場合）には、第1入賞時判定結果記憶バッファ（図40に示した第1始動入賞時コマンド格納領域に相当）が記憶する1つ目の入賞時判定結果を削除し、第1入賞時判定結果記憶バッファの内容をシフトする。また、第2特別図柄の変動表示に同期して飾り図柄の変動表示を実行するとき（具体的には、第2図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされている場合）には、第2入賞時判定結果記憶バッファ（図40に示した第2始動入賞時コマンド格納領域に相当）が記憶する1つ目の入賞時判定結果を削除し、第2入賞時判定結果記憶バッファの内容をシフトする。

【0578】

次いで、演出制御用CPU101は、変化タイミング（シフト回数）を特定するためのシフト回数カウンタの値が0より大きいかなんかを確認する（ステップS1801）。シフト回数カウンタの値が0より大きいということは、合算保留記憶表示部に表示されている保留表示のうちのいずれかについて、表示態様を変化させる先読み演出を実行することが決定されていることを示している。従って、ステップS1801では、先読み演出を実行すること（保留表示の表示態様を変化させること）が決定されているか否かが確認されている。

【0579】

シフト回数カウンタの値が0より大きくない場合（ステップS1801のN）、すなわち、シフト回数カウンタの値が0であって、先読み演出を実行すること（保留表示の表示態様を変化させること）が決定されていない場合には、演出制御用CPU101は、処理をステップS1804に移行する。

【0580】

一方、シフト回数カウンタの値が0より大きい場合（ステップS1801のY）、すなわち、先読み演出を実行すること（保留表示の表示態様を変化させること）が決定されている場合には、演出制御用CPU101は、演出用合算保留記憶数カウンタの値を1減算する（ステップS1802a）。また、演出制御用CPU101は、シフト回数カウンタの値を1減算する（ステップS1802b）。次いで、演出制御用CPU101は、シフ

ト回数カウンタの値が0であるか否かを確認する（ステップS1803）。ステップS1802bでシフト回数カウンタの値を1減算した結果、シフト回数カウンタの値が0になったということは、合算保留記憶表示部に表示されている保留表示のうちのいずれかの表示態様を変化させる先読み演出を実行するタイミングであることを示している。従って、ステップS1803では、保留表示の表示態様を変化させる先読み演出の変化タイミングであるか否かが確認されている。

【0581】

ステップS1803において、シフト回数カウンタの値が0ではない場合、すなわち、保留表示の表示態様を変化させる先読み演出の変化タイミングではない場合には、演出制御用CPU101は、処理をステップS1804に移行する。一方、シフト回数カウンタの値が0である場合、すなわち、保留表示の表示態様を変化させる先読み演出の変化タイミングである場合には、演出制御用CPU101は、処理をステップS1808に移行する。

【0582】

ステップS1804では、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップS1804）。

【0583】

次いで、演出制御用CPU101は、ステップS1804で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて、飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップS1805）。すなわち、演出制御用CPU101によってステップS1805の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、演出制御用CPU101は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【0584】

次いで、演出制御用CPU101は、保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出の演出態様を決定する（ステップS1806）。ここで、ステップS1806の処理は、先読み演出によって保留表示の表示態様が変化するタイミングで実行されるものではない。従って、ステップS1806では、保留表示の表示態様が変化することを示唆するものの、結果的には表示態様が変わらないときに実行される示唆演出の演出態様を決定する。なお、保留表示の表示態様が変わるときに実行される示唆演出（成功パターン）と区別するために、表示態様が変わらないときに実行される示唆演出を示唆演出（通過パターン）ともいう。

【0585】

ステップS1806では、演出制御用CPU101は、先読み演出制限フラグがセットされていないとき、すなわち合算保留表示部18cにおいていずれの保留表示も特殊態様で表示されていないときには、図71（A）に示す示唆演出（通過パターン）決定テーブルの割合で、示唆演出（通過パターン）を実行しない、または第1演出態様もしくは第2演出態様で実行すると決定する。また、演出制御用CPU101は、先読み演出制限フラグがセットされているとき、すなわち合算保留表示部18cにおいていずれかの保留表示が特殊態様で表示されているときには、図71（B）に示す示唆演出（通過パターン）決定テーブルの割合で、示唆演出（通過パターン）を実行しない、または第1演出態様もしくは第2演出態様で実行すると決定する。なお、示唆演出（通過パターン）決定テーブルには、決定事項（「演出なし」、「第1演出態様」または「第2演出態様」）に対応する判定値が割り当てられているが、図71（A）、（B）に示すに示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU101は、例えば、示唆演出（通過パターン）の演出態様を決定するための乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項（「演出なし」、「第1演出態様」または「第2演出態様」）に決定する。

10

20

30

40

50

【0586】

例えば、先読み演出制限フラグがセットされていないとき、すなわち合算保留表示部18cにおいていずれの保留表示も特殊態様で表示されていないときには、60%の割合で示唆演出（通過パターン）を実行しないと決定され、30%の割合で示唆演出を第1演出態様で実行すると決定され、10%の割合で示唆演出を第2演出態様で実行すると決定される。また、先読み演出制限フラグがセットされているとき、すなわち合算保留表示部18cにおいていずれかの保留表示が特殊態様で表示されているときには、0%の割合で示唆演出（通過パターン）を実行しないと決定され、60%の割合で示唆演出を第1演出態様で実行すると決定され、40%の割合で示唆演出を第2演出態様で実行すると決定される。

10

【0587】

図71(A)、(B)に示すように、この実施の形態では、先読み演出制限フラグがセットされている場合、すなわち合算保留表示部18cにおいていずれかの保留表示が特殊態様で表示されている場合には、そうでない場合に比べて高い割合で示唆演出が実行される。従って、保留表示が特殊態様で表示されているときの期待感を高めることができ、遊技興趣を高めることができる。なお、この実施の形態では、保留表示の表示態様が変化するタイミングでも示唆演出が実行されるため、保留表示が特殊態様で表示されているときには、常に示唆演出が実行されるように構成されているが、保留表示が特殊態様で表示されているときであっても、示唆演出が実行されないことがあってもよい。ただし、この場合にも、保留表示が特殊態様で表示されていないときに比べて高い割合で示唆演出が実行

20

【0588】

また、先読み演出制限フラグがセットされている場合、すなわち合算保留表示部18cにおいていずれかの保留表示が特殊態様で表示されている場合には、その保留表示の最終表示態様が第1表示態様または第2表示態様のいずれであるかに応じて、異なる割合で示唆演出の演出態様を第1演出態様または第2演出態様に決定するようにしてもよい。例えば、最終表示態様が第1表示態様よりも期待度が高い第2表示態様に決定されている場合には、示唆演出の演出態様が第1演出態様よりも期待度が高い第2演出態様に決定される割合を高くするようにしてもよい。また、この実施の形態では、後述するように、保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出として、演出表示装置9において、表示領域の右側から矢が飛んでくる表示制御が行われ、保留表示の表示態様が変化する場合（示唆演出（成功パターン）の場合）には、飛んできた矢が予告対象となる保留情報に対応する保留表示に突き刺さる表示制御が行われる。また、保留表示の表示態様が変わらない場合（示唆演出（通過パターン）の場合）には、飛んできた矢がそのまま表示領域を通過する表示制御が行われる。従って、ステップS1806では、後述するステップS1811のように、演出用合算保留記憶数カウンタを用いて予告対象となる保留情報に対応する保留表示を特定する必要はない。なお、例えば、保留表示の表示態様を変化させるタイミングであるときと、そのタイミングではないときとの両方で、保留表示の表示態様が変わることを示唆する示唆演出として、演出表示装置9において、表示領域の右側から矢が飛んできた矢が予告対象となる保留情報に対応する保留表示に突き刺さる表示制御を行い、保留表示の表示態様を変化させるタイミングであるときには、矢が突き刺さった保留表示の表示態様が変わらせ（示唆演出（成功パターン）に相当）、保留表示の表示態様を変化させるタイミングではないときには、矢が突き刺さった保留表示の表示態様が変わらない（本例の示唆演出（通過パターン）に相当）ようにしてもよい。この場合には、演出制御用CPU101は、ステップS1806において、後述するステップS1811のように、演出用合算保留記憶数カウンタを用いて予告対象となる保留情報に対応する保留表示を特定し、ステップS1807において特定した保留表示に対する示唆演出を実行するためのプロセステーブルを選択するようにしてもよいし、表示されている保留表示の中から矢が突き刺さる保留表示をランダムに決定し、決定した保留表示に対する示唆演出を実行するためのプロセステーブルを選択するようにしてもよい。

30

40

50

【0589】

次いで、演出制御用CPU101は、決定した示唆演出（通過パターン）の演出態様と変動パターンとに応じたプロセステーブルを選択する（ステップS1807）。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S1812）。

【0590】

また、演出制御用CPU101は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップS1813）。例えば、演出表示装置9において変動パターン 10
に応じた画像を表示させるために、VDP109に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板35に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ27からの音声出力を行わせるために、音声出力基板70に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0591】

次いで、演出制御用CPU101は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し（ステップS1814）、演出制御プロセスフラグの値を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S1815）。

【0592】

ステップS1803でシフト回数カウンタの値が0であると判断した場合、すなわち、保留表示の表示態様を変化させる先読み演出の変化タイミングである場合には、演出制御用CPU101は、先読み演出制限フラグがセットされていれば、それをリセットする（ステップS1808）。このような処理が実行されることによって、この実施の形態では、保留表示が特殊態様で表示されている期間は新たに先読み演出を実行することを制限することができ、複数の保留表示が特殊態様で表示されることを制限することができる。

【0593】

次いで、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップS1809）。次いで、演出制御用CPU101は、ステップS1809で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて、飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップS1810）。

【0594】

次いで、演出制御用CPU101は、示唆演出の演出態様と、演出用合算保留記憶数カウンタによって特定される保留表示の最終表示態様と、変動パターンとに応じた表示態様変化時用のプロセステーブルを選択する（ステップS1811）。そして、ステップS1812に移行する。

【0595】

表示態様変化時用のプロセステーブルとは、飾り図柄の変動表示とともに、飾り図柄の変動開始時に、示唆演出（成功パターン）を実行し、特定の保留表示の表示態様を変化させる先読み演出を実行する制御を行うためのプロセスデータが設定されたテーブルである。この実施の形態では、実行する示唆演出（成功パターン）や先読み演出の態様に応じて複数種類の表示態様変化時用のプロセステーブルが設けられている。また、この実施の形態では、先読み演出決定処理において決定され（ステップS67110またはS67115）、記憶されている示唆演出（成功パターン）の演出態様（本例では、第1演出態様または第2演出態様）と、演出用合算保留記憶数カウンタによって特定される演出対象の保留表示（例えば、演出用合算保留記憶数カウンタの値が2のときには、合算保留記憶表示部における2つ目の保留表示）と、先読み演出決定処理において決定され（ステップS67106）、記憶されている最終表示態様（本例では、第1表示態様または第2表示態様）とにもとづいて、どのような態様で示唆演出（成功パターン）を実行し、どの保留表示 40
50

をどのような表示態様に変化させる先読み演出を実行するかを特定することができる。従って、演出制御用CPU101は、示唆演出（成功パターン）の演出態様と、演出用合算保留記憶数カウンタによって特定される保留表示の最終表示態様と、変動パターンとに応じて、複数種類の表示態様変化時用のプロセステーブルのいずれかを選択し、選択した表示態様変化時用のプロセステーブルのプロセスデータ1の内容に従って演出装置の制御を実行することによって、先読み演出決定処理で決定された演出態様で示唆演出（成功パターン）を実行し、予告対象の変動表示に対応する保留表示を決定された表示態様に変化させる先読み演出を実行することができる。

【0596】

次に、先読み演出の具体例について説明する。図72は、第2の実施の形態における第1先読み演出パターンにもとづく先読み演出の具体例を示す説明図である。図72（A）に示されるように、演出表示装置9において、飾り図柄の変動表示中であって、合算保留記憶表示部に2つの保留表示が通常態様（本例では「○」）で表示されているときに始動入賞が行われると、先読み演出の態様（先読み演出パターン、最終表示態様、変化タイミング）および示唆演出の態様が決定され、決定結果に応じて新たな保留表示が表示される。図72に示す例では、先読み演出パターンを第1先読み演出パターンと決定し、最終表示態様を第1特別態様または第2特別態様と決定し、変化タイミングを始動入賞時（シフト回数0）またはシフト回数1と決定する。また、示唆演出（成功パターン）の演出態様を、第1演出態様または第2演出態様と決定する。

【0597】

この実施の形態では、第1先読み演出パターンにもとづく先読み演出では、予告対象となる変動表示（保留情報）に対応する保留表示が、一旦特殊態様で表示されることなく、最終表示態様の第1特別態様または第2特別態様で表示される。また、保留表示が第1特別態様または第2特別態様で表示されるタイミングは、始動入賞のタイミングまたは任意のシフトタイミングである。そこで、変化タイミングが始動入賞時（シフト回数0）に決定され、最終表示態様が第1特別態様に決定された場合には、図72（B1）に示すように、始動入賞のタイミングで、合算保留記憶表示部に3つ目の保留表示が第1特別態様（本例では「○」内に「×」が含まれる）で表示される。また、変化タイミングが始動入賞時（シフト回数0）に決定され、最終表示態様が第2特別態様に決定された場合には、図72（B2）に示すように、始動入賞のタイミングで、合算保留記憶表示部に3つ目の保留表示が第2特別態様（本例では「○」内に「×」が2つ含まれる）で表示される。

【0598】

また、最終表示態様が第1特別態様または第2特別態様であっても、変化タイミングが始動入賞のタイミング（シフト回数0）ではなく、任意のシフトタイミング（ここでは、シフト回数1）に決定された場合には、図72（B3）に示すように、始動入賞のタイミングでは、合算保留記憶表示部に3つ目の保留表示が通常態様（本例では「○」）で表示される。そして、飾り図柄の変動表示が停止し（図72（C））、1つ目の保留表示に対応する保留情報にもとづく変動表示が開始されると、1つ目の保留表示が消去され、2つ目と3つ目の保留表示がそれぞれシフトされる。

【0599】

このとき、変化タイミングがシフト回数1に決定され、示唆演出（成功パターン）の演出態様が第1演出態様に決定されている場合には、保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出として、演出表示装置9において、表示領域の右側から黒い矢が飛んでくる表示制御がおこなわれる（図72（D1））。

【0600】

そして、最終表示態様が第1特別態様に決定されている場合には、図72（E1）に示すように、シフトのタイミングで、合算保留記憶表示部の2つ目の保留表示（図72（B3）で新たに表示された保留表示に相当）に黒い矢が刺さる演出（第1演出態様の示唆演出（成功パターン））が行われるとともに、黒い矢が刺さった保留表示が第1特別態様（本例では「○」内に「×」が含まれる）に変化して表示される。また、最終表示態様が第

2 特別態様に決定されている場合には、図 7 2 (E 2) に示すように、シフトのタイミングで、合算保留記憶表示部の 2 つ目の保留表示 (図 7 2 (B 3) で新たに表示された保留表示に相当) に黒い矢が刺さる演出 (第 1 演出態様の示唆演出 (成功パターン)) が行われるとともに、黒い矢が刺さった保留表示が第 2 特別態様 (本例では「○」内に「×」が 2 つ含まれる) に変化して表示される。

【0601】

また、変化タイミングがシフト回数 1 に決定され、示唆演出 (成功パターン) の演出態様が第 2 演出態様に決定されている場合には、保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出として、演出表示装置 9 において、表示領域の右側から白い矢が飛んでくる表示制御がおこなわれる (図 7 2 (D 2))。

10

【0602】

そして、最終表示態様が第 1 特別態様に決定されている場合には、図 7 2 (E 3) に示すように、シフトのタイミングで、合算保留記憶表示部の 2 つ目の保留表示 (図 7 2 (B 3) で新たに表示された保留表示に相当) に白い矢が刺さる演出 (第 2 演出態様の示唆演出 (成功パターン)) が行われるとともに、白い矢が刺さった保留表示が第 1 特別態様 (本例では「○」内に「×」が含まれる) に変化して表示される。また、最終表示態様が第 2 特別態様に決定されている場合には、図 7 2 (E 4) に示すように、シフトのタイミングで、合算保留記憶表示部の 2 つ目の保留表示 (図 7 2 (B 3) で新たに表示された保留表示に相当) に白い矢が刺さる演出 (第 2 演出態様の示唆演出 (成功パターン)) が行われるとともに、白い矢が刺さった保留表示が第 2 特別態様 (本例では「○」内に「×」が 2 つ含まれる) に変化して表示される。

20

【0603】

既に説明しているように、この実施の形態では、示唆演出 (成功パターン) の演出態様が第 2 演出態様であるときには、第 1 演出態様であるときに比べて、保留表示の表示態様が第 1 特別態様よりも大当たりとなる期待度が高い第 2 特別態様になる割合が高くなるように構成されている。従って、示唆演出 (成功パターン) の演出態様が第 1 演出態様であるとき、すなわち黒い矢が飛んできて保留表示に刺さったときには、保留表示が期待度の低い第 1 特別態様に变化する割合が高い。つまり図 7 2 (D 1) から図 7 2 (E 1) に移行する割合が高い。一方、示唆演出 (成功パターン) の演出態様が第 2 演出態様であるとき、すなわち白い矢が飛んできて保留表示に刺さったときには、保留表示が期待度の高い第 2 特別態様に变化する割合が高い。つまり図 7 2 (D 2) から図 7 2 (E 4) に移行する割合が高い。このように構成されることによって、矢が飛んできて保留表示に刺さる示唆演出 (成功パターン) であっても、第 2 演出態様で行われて欲しいと感じさせるとともに、示唆演出が第 1 演出態様で行われたとき、すなわち黒い矢が飛んできたときには、保留表示に刺さらずに通過して欲しい (示唆演出 (通過パターン) であってほしい) と感じさせることができる。

30

【0604】

図 7 3、図 7 4 は、第 2 の実施の形態における第 2 先読み演出パターンにもとづく先読み演出の具体例を示す説明図である。図 7 3 (A) に示されるように、演出表示装置 9 において、飾り図柄の変動表示中であって、合算保留記憶表示部に 2 つの保留表示が通常態様 (本例では「○」) で表示されているときに始動入賞が行われると、先読み演出 (先読み演出パターン、最終表示態様、変化タイミング) および示唆演出の態様が決定され、決定結果に応じて新たな保留表示が表示される。図 7 3、図 7 4 に示す例では、先読み演出パターンを第 2 先読み演出パターンと決定し、最終表示態様を第 1 特別態様または第 2 特別態様と決定し、変化タイミングをシフト回数 1 またはシフト回数 2 と決定する。また、示唆演出の演出態様を、第 1 演出態様または第 2 演出態様と決定する。

40

【0605】

この実施の形態では、第 2 先読み演出パターンにもとづく先読み演出では、予告対象となる変動表示 (保留情報) に対応する保留表示が、始動入賞のタイミングで特殊態様で表示され、任意のシフトタイミングで、最終表示態様の第 1 特別態様または第 2 特別態様に

50

変化して表示される。そのため、先読み演出パターンが第2先読み演出パターンと決定されると、図73(B)に示すように、始動入賞のタイミングで、合算保留記憶表示部に3つ目の保留表示が特殊態様(本例では「○」の外側に6本の線が描かれている)で表示される。

【0606】

そして、飾り図柄の変動表示が停止し(図73(C))、1つ目の保留表示に対応する保留情報にもとづく変動表示が開始されると、1つ目の保留表示が消去され、2つ目と3つ目の保留表示がそれぞれシフトされる。このとき、示唆演出の演出態様が第2演出態様に決定されていると、保留表示が変化することを示唆する示唆演出として、演出表示装置9において、表示領域の右側から白い矢が飛んでくる(第2演出態様)表示制御がおこなわれる(図73(D))。

10

【0607】

ここで、変化タイミングがシフト回数1に決定され、最終表示態様が第1特別態様に決定されている場合には、図73(E1)に示すように、シフトのタイミングで、合算保留記憶表示部の2つ目の保留表示(図73(B3)で新たに表示された特殊態様の保留表示に相当)に白い矢が刺さる演出(第2演出態様の示唆演出(成功パターン))が行われるとともに、白い矢が刺さった保留表示が特殊態様から第1特別態様(本例では「○」内に「×」が含まれる)に変化して表示される。また、変化タイミングがシフト回数1に決定され、最終表示態様が第2特別態様に決定されている場合には、図73(E2)に示すように、シフトのタイミングで、合算保留記憶表示部の2つ目の保留表示(図73(B3)で新たに表示された特殊態様の保留表示に相当)に白い矢が刺さる演出(第2演出態様の示唆演出(成功パターン))が行われるとともに、白い矢が刺さった保留表示が特殊態様から第2特別態様(本例では「○」内に「×」が2つ含まれる)に変化して表示される。

20

【0608】

また、変化タイミングがシフト回数2に決定されているときには、図73(E3)に示すように、シフトのタイミングで、白い矢がいずれの保留表示にも刺さらず通過する示唆演出(第2演出態様の示唆演出(通過パターン))が行われる。なお、図73(E3)に示す示唆演出は、飾り図柄変動開始処理において示唆演出(通過パターン)を第2演出態様で実行すると決定されたときに行われる。このように、この実施の形態では、示唆演出として、演出表示装置9において、表示領域の右側から黒い矢(第1演出態様)または白い矢(第2演出態様)が飛んでくる表示制御を行うことで、保留表示の表示態様が変化することを示唆し、矢が保留表示に刺さると(示唆演出(成功パターン))が行われると表示態様が変化し、矢がいずれの保留表示にも刺さらず通過すると(示唆演出(通過パターン))が行われると表示態様が変化しない。

30

【0609】

その後、飾り図柄の変動表示が停止し(図74(F))、1つ目の保留表示に対応する保留情報にもとづく変動表示が開始されると、1つ目の保留表示が消去され、2つ目の保留表示がシフトされる。このとき、保留表示が変化することを示唆する示唆演出として、演出表示装置9において、表示領域の右側から黒い矢が飛んでくる(第1演出態様)表示制御がおこなわれる(図74(G))。

40

【0610】

そして、変化タイミングがシフト回数2に決定され、最終表示態様が第1特別態様に決定されている場合には、図74(H1)に示すように、シフトのタイミングで、合算保留記憶表示部の1つ目の保留表示(図73(B3)で新たに表示された特殊態様の保留表示に相当)に黒い矢が刺さる演出(第1演出態様の示唆演出(成功パターン))が行われるとともに、黒い矢が刺さった保留表示が特殊態様から第1特別態様(本例では「○」内に「×」が含まれる)に変化して表示される。また、変化タイミングがシフト回数2に決定され、最終表示態様が第2特別態様に決定されている場合には、図74(H2)に示すように、シフトのタイミングで、合算保留記憶表示部の1つ目の保留表示(図73(B3)で新たに表示された特殊態様の保留表示に相当)に黒い矢が刺さる演出(第2演出態様の

50

示唆演出（成功パターン））が行われるとともに、黒い矢が刺さった保留表示が特殊態様から第2特別態様（本例では「○」内に「×」が2つ含まれる）に変化して表示される。

【0611】

図72に示すように、この実施の形態では、第1先読み演出パターンにもとづく先読み演出では、予告対象となる変動表示（保留情報）に対応する保留表示が、一旦特殊態様で表示されることなく、最終表示態様の第1特別態様または第2特別態様で表示される。このとき、最終表示態様に表示されるタイミングは、始動入賞のタイミングの他に、任意のシフトタイミングを含む。また、図73および図74に示すように、第2先読み演出パターンにもとづく先読み演出では、予告対象となる変動表示（保留情報）に対応する保留表示が、始動入賞のタイミングで特殊態様で表示され、任意のシフトタイミングで最終表示態様の第1特別態様または第2特別態様で表示される。このように、この実施の形態では、複数のタイミングで保留表示を第1特別態様または第2特別態様に変化させて表示することが可能であるため、保留表示の表示態様を変化させるタイミングに多様性を持たせることができるとともに、保留表示が特殊態様で表示されたときには、保留表示に対応する保留記憶にもとづく可変表示が開始されるまでに、保留表示を特殊態様から第1特別態様または第2特別態様に変化させて表示するため、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0612】

なお、図72～図74に示す例では、示唆演出として表示領域の右側から黒い矢が飛んでくるような態様の演出を実行する場合を示したが、示唆演出の演出態様は、このような態様にかぎられない。例えば、示唆演出として、遊技機に設けられた可動部材（役物）を用いた演出を実行するようにしてもよい。この場合、例えば、ピストルの形状を模した可動部材の可動にあわせて銃弾が発射されるような画像を表示することにより示唆演出を実行するようにしてもよい。

20

【0613】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、入賞時演出処理等を実行することによって実現される、始動入賞時に変動表示の表示結果および変動パターンを判定する判定手段を備えている。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、先読み演出決定処理や飾り図柄変動開始処理等を実行することによって実現される、判定手段による判定結果にもとづいて保留記憶に対応する保留表示（合算保留記憶表示部における保留記憶）を第1特別態様または第2特別態様で表示させる先読み演出を実行する演出実行手段を備えている。そして、演出実行手段は、複数のタイミング（始動入賞のタイミングやシフトタイミングなど）で保留表示を第1特別態様または第2特別態様に変化させて表示することが可能であり、保留表示が特殊態様で表示されたときは、保留表示に対応する保留記憶にもとづく可変表示が開始されるまでに、その保留表示を特殊態様から第1特別態様または第2特別態様に変化させて表示するように制御するように構成されている。そのように構成されていることによって、複数のタイミングで保留表示を第1特別態様または第2特別態様に変化させて表示することが可能であるため、保留表示の表示態様を変化させるタイミングに多様性を持たせることができるとともに、保留表示が特殊態様で表示されたときには、保留表示を特殊態様から第1特別態様または第2特別態様に変化させて表示するため、遊技興趣を向上させることができる。

30

40

【0614】

また、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、先読み演出決定処理や飾り図柄変動開始処理等を実行することによって実現される、保留表示の表示態様が変化するか否かを示唆する示唆演出（示唆演出（成功パターン）および示唆演出（通過パターン））を実行する示唆演出実行手段を備えている。そして、示唆演出実行手段は、保留表示が特殊態様で表示されているときには、保留表示が特殊態様で表示されていないときに比べて高い頻度で示唆演出を実行するように構成されている。そのように構成されていることによって、保留表示が特殊態様で表示されたときには、高い頻度で示唆演出が実行されるため、期待感を高めることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0615】

50

また、この実施の形態によれば、演出実行手段は、判定手段によって表示結果が大当たりとなると判定されたときには、大当たりとならないと判定したときに比べて高い割合で判定対象となった保留記憶に対応する保留表示を第2特別態様で表示する。また、演出実行手段は、保留表示を特殊態様から第1特別態様または第2特別態様に変化させて表示する第2先読み演出パターンで先読み演出を行うときには、保留表示を特殊態様で表示することなく第1特別態様または第2特別態様で表示する第1先読み演出パターンで先読み演出を行うときに比べて高い割合で保留表示を第2特別態様で表示するように構成されている。そのように構成されていることによって、保留表示が特殊態様で表示されたときには、大当たりとなる期待度が高い第2特別態様で表示される割合が高くなるため、期待感を高めることができ、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0616】

実施の形態3.

また、第1の実施の形態で示した構成に加えて、さらに、低ベース状態において、高ベース状態において可変入賞球装置15が開放状態に制御されているときに記憶された保留記憶が記憶されている状態で、可変入賞球装置15が開放状態に制御されているときに第2始動入賞口14に始動入賞した場合に、記憶されている高ベース状態において可変入賞球装置15が開放状態に制御されているときに記憶された保留記憶にもとづく変動表示が行われているときに特殊演出を実行可能に構成してもよい。以下、そのように構成した場合の第3の実施の形態について説明する。

【0617】

20

なお、この実施の形態において、第1の実施の形態と同様の構成および処理をなす部分についてはその詳細な説明を省略し、主として第1の実施の形態と異なる部分について説明する。

【0618】

図75は、第3の実施の形態における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75に示すように、この実施の形態では、始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、第1の実施の形態で示した処理に加えて、ステップS1232で第2保留記憶数加算指定コマンドを送信すると、遊技状態が高ベース状態であるときには高ベース時第2始動入賞指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行い、低ベース状態であるときには低ベース時第2始動入賞指定コマンドを演出制御用マイ

30

【0619】

なお、高ベース時第2始動入賞指定コマンドは、遊技状態が高ベース状態であるときに第2始動入賞が生じたことを示す演出制御コマンドである。また、低ベース時第2始動入賞指定コマンドは、遊技状態が低ベース状態であるときに第2始動入賞が生じたことを示す演出制御コマンドである。

【0620】

図76は、第3の実施の形態におけるコマンド解析処理（ステップS704）の具体例を示すフローチャートである。この実施の形態では、コマンド解析処理において、演出制御用CPU101は、第1の実施の形態で示した処理に加えて、ステップS661～S665の処理を実行する。

40

【0621】

この実施の形態では、受信した演出制御コマンドが高ベース時第2始動入賞指定コマンドである場合には（ステップS661）、演出制御用CPU101は、第2始動入賞時コマンド格納領域において、演出実行情報として「0」（特殊演出を実行しないことを示す。）を設定する（ステップS662）。

【0622】

図77は、第3の実施の形態における始動入賞時コマンド格納領域（第1始動入賞時コマンド格納領域、第2始動入賞時コマンド格納領域）の具体例を示す説明図である。この実施の形態では、低ベース状態において当り遊技状態（普通図柄の停止図柄が当り図柄で

50

あった場合に移行する。)中に記憶された保留記憶にもとづく識別情報の可変表示が行われているときに特殊演出が実行される。図77に示すように、この実施の形態では、始動入賞時コマンド格納領域に演出実行情報の格納領域が設けられており、特殊演出を実行すべきか否かを示す情報(特殊演出を実行する条件が成立していることを示す情報)が、「演出実行情報」として、始動入賞時コマンド格納領域に格納される。

【0623】

受信した演出制御コマンドが低ベース時第2始動入賞指定コマンドである場合には(ステップS663)、演出制御用CPU101は、第2始動入賞時コマンド格納領域において、演出実行情報として「1」(特殊演出を実行することを示す。)を設定する(ステップS664)。また、演出制御用CPU101は、第2始動入賞時コマンド格納領域にお

10

【0624】

この実施の形態では、基本的には、高ベース状態において当り遊技中に記憶された保留記憶にもとづく識別情報の可変表示が行われているときに特殊演出は実行されないが、ステップS655の処理が実行されることによって、高ベース状態において当り遊技状態に制御されているときに記憶された保留記憶が記憶されているときに、当り遊技状態において第2始動入賞が生じた場合に、記憶されている保留記憶(高ベース状態において当り遊技状態に制御されているときに記憶された保留記憶)にもとづく識別情報の可変表示が行

20

【0625】

なお、演出制御用CPU101は、ステップS662、S664の処理で、第2始動入賞時コマンド格納領域における、最後に変動カテゴリコマンドが格納された格納領域(つまり、最新の受信コマンドが格納された領域)において、演出実行情報を設定する。

【0626】

図78は、第3の実施の形態における飾り図柄変動開始処理(ステップS801)を示すフローチャートである。この実施の形態では、飾り図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、第1の実施の形態で示した処理に加えて、ステップS8002~S8004の処理を実行する。

【0627】

この実施の形態では、飾り図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、第2図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされている場合(第2特別図柄の変動が開始される場合)には(ステップS8002)、第2始動入賞時コマンド格納領域における、開始される変動に対応する格納領域(格納領域1)において演出実行情報として「1」が設定されているか否か確認する(ステップS8003)。「1」が設定されている場合には、演出制御用CPU101は、演出表示装置9に表示する背景画面を高確率/高ベース状態に応じた背景画面と同様の背景画面(例えば、赤色の表示色の背景画面)に変更し(ステップS8004)、特殊演出(本例では、背景演出)の実行を開始する。

30

【0628】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、特別遊技状態(本例では、高ベース状態)において有利状態(本例では、当り遊技状態(可変入賞球装置15の開放状態))に制御されているときに記憶された保留記憶にもとづく変動表示が行われているときに特殊演出を実行しない。また、通常状態(本例では、低ベース状態)において、特別遊技状態において有利状態に制御されているときに記憶された保留記憶が記憶されている状態で、有利状態に制御されているときに始動領域(本例では、第2始動入賞口14)を遊技球が通過した場合に、記憶されている特別遊技状態において有利状態に制御されているときに記憶された保留記憶にもとづく変動表示が行われているときに特殊演出(本例では、背景演出)を実行する。そのため、特殊演出の実行頻度が十分でなく遊技に対する興味が低下してしまうことを防止することができる。

40

【0629】

50

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

【0630】

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

【0631】

また、上記の各実施の形態では、変動時間およびリーチ演出の種類や擬似連（1回の可変表示中に1回以上の図柄の仮停止と再変動とが実行される演出）の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータ100に通知するために、変動を開始するときに1つの変動パターンコマンドを送信する例が示されたが、2つ以上のコマンドで変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータ100に通知するようにしてもよい。具体的には、2つのコマンドで通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、1つ目のコマンドとして擬似連の有無、滑り演出の有無等、リーチになる前（リーチにならない場合にはいわゆる第2停止の前）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドとしてリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチになったとき以降（リーチにならない場合にはいわゆる第2停止以後）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信するようにしてもよい。その場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、2つのコマンドの組合せから導かれる変動時間にもとづいて変動表示（可変表示）における演出制御を行うようにすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、2つのコマンドのそれぞれで変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御用マイクロコンピュータ100で選択するようにしてもよい。2つのコマンドを送信する場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンドを送信するようにしてもよく、1つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（例えば、次のタイマ割込において）2つ目のコマンドを送信するようにしてもよい。なお、それぞれのコマンドで示される変動態様はそのような例に限定されず、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ以上のコマンドで変動パターンを通知することによって、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

【0632】

また、本明細書において、「割合が異なる」には、 $A:B=70\%:30\%$ や $A:B=30\%:70\%$ のような関係で割合が異なるものだけに加えず、 $A:B=100\%:0\%$ のような関係で割合が異なるもの（すなわち、一方が100%の割り振りで他方が0%

の割り振りとなるようなもの) も含まれる。

【0633】

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

【0634】

また、上記の各実施の形態では、遊技機として遊技媒体を使用するものを例にしたが、本発明による遊技機は、所定数の景品としての遊技媒体を払い出す遊技機に限定されず、遊技球等の遊技媒体を封入し景品の付与条件が成立した場合に得点を付与する封入式の遊技機に適用することもできる。

10

【産業上の利用可能性】

【0635】

本発明は、パチンコ遊技機やスロット機などの遊技機に適用可能である。

【符号の説明】

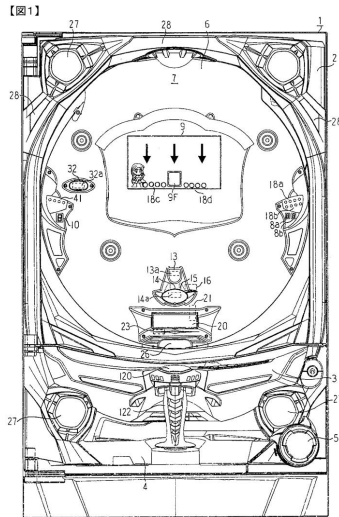
【0636】

- 1 パチンコ遊技機
- 8 a 第1特別図柄表示器
- 8 b 第2特別図柄表示器
- 9 演出表示装置
- 1 3 第1始動入賞口
- 1 4 第2始動入賞口
- 1 5 可変入賞球装置
- 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

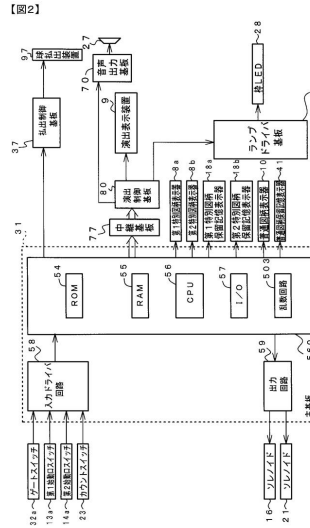
20

30

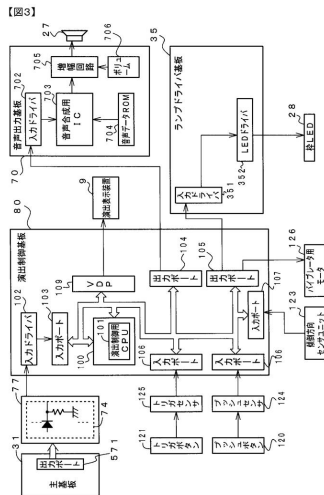
【図 1】



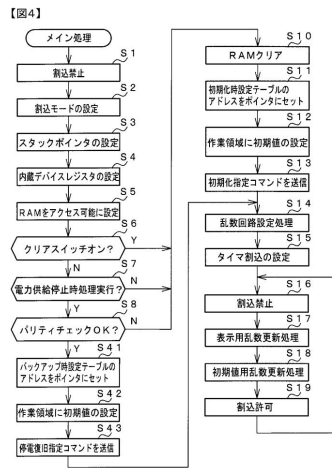
【図 2】



【図 3】

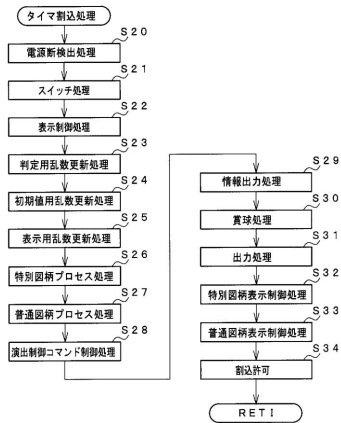


【図 4】



【図 5】

【図5】



【図 6】

【図6】

引き戻し処理	変動/ターン	特別図柄	リープ選出(特別変動時)	確率	備考
はずれ	非リーチCA1-1	なし	非リーチ	5.75	短縮なし、通常変動ではずれ
	非リーチCA1-2	なし	非リーチ	1.50	短縮変動ではずれ
	非リーチCA1-3	無し	非リーチ	11.75	通常変動ではずれ、非リーチ選出ではずれ
	非リーチCA1-4	なし	非リーチ	22.75	通常変動ではずれ
	ノーマルCA2-1	なし	ノーマル	12.75	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルCA2-2	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPA2-1	短縮選(1回)	ノーマル	10.75	通常変動ではずれ、再変動1回でノーマルリーチではずれ
	ノーマルPA2-2	短縮選(2回)	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ、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CA3-1	短縮選(3回)	スーパー	32.75	通常変動ではずれ、再変動3回の最終変動でスーパーリーチではずれ
	スーパーCA3-2	短縮選(3回)	スーパー	35.50	通常変動ではずれ、再変動3回の最終変動でスーパーリーチではずれ
大当り	スーパーPA3-1	なし	スーパー	22.75	スーパーリーチではずれ
	スーパーPA3-2	なし	スーパー	25.50	スーパーリーチではずれ
	ノーマルPA2-3	なし	ノーマル	12.75	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPA2-4	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPA2-5	短縮選(1回)	ノーマル	10.75	通常変動ではずれ、再変動1回でノーマルリーチではずれ
	ノーマルPA2-6	短縮選(2回)	ノーマル	11.75	通常変動ではずれ、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PA3-3	短縮選(3回)	スーパー	32.75	通常変動ではずれ、再変動3回の最終変動でスーパーリーチではずれ
	スーパーPA3-4	短縮選(3回)	スーパー	35.50	通常変動ではずれ、再変動3回の最終変動でスーパーリーチではずれ
	スーパーPA3-5	なし	スーパー	22.75	スーパーリーチではずれ
	スーパーPA3-6	なし	スーパー	25.50	スーパーリーチではずれ
突然増大当り(小当り)	特種PA1-1	なし	非リーチ	5.75	通常変動で突然増大当り又は小当り
	特種PA1-2	無し	非リーチ	11.75	通常変動ではずれ、選出で突然増大当り又は小当り
	特種PA1-3	短縮選(1回)	非リーチ	10.50	通常変動ではずれ、再変動1回で突然増大当り又は小当り
	特種PA1-4	なし	ノーマル	12.75	リープ無しに突然増大当り又は小当り
	特種PA1-5	無し	ノーマル	16.50	リープではずれ、選出に非リーチで突然増大当り又は小当り

【図 7】

【図7】

乱数	範囲	用途	加算
ランダム 1	0～29	大当り種別判定用	0.004秒毎に1ずつ加算
ランダム 2	1～251	変動/ターン種別判定用	0.004秒毎およびリープ発生時 全リセットに1ずつ加算
ランダム 3	1～997	変動/ターン判定用	0.004秒毎およびリープ発生時 全リセットに1ずつ加算
ランダム 4	3～13	普通図柄当り判定用	0.004秒毎に1ずつ加算
ランダム 5	3～13	ランダム4初期値決定用	全リセットに1ずつ加算

【図 8】

【図8】

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

(A)

小当り判定テーブル (第1特別図柄用)	
小当り判定値 (ランダムR (0～65535) と比較される)	
54000～54217 (確率: 1/3000)	

(B)

小当り判定テーブル (第2特別図柄用)	
小当り判定値 (ランダムR (0～65535) と比較される)	
54000～54022 (確率: 1/3000)	

(C)

大当り種別判定テーブル (第1特別図柄用)		
大当り種別判定値 (ランダム2-1 と比較される)		
通常大当り	確変大当り	突然増大当り
0～15	16～31	32～39

(D)

大当り種別判定テーブル (第2特別図柄用)		
大当り種別判定値 (ランダム2-1 と比較される)		
通常大当り	確変大当り	突然増大当り
0～15	16～37	38～39

(E)

【図 9】

【図9】

大当り用変動/ターン種別判定テーブル			
変動/ターン種別			
大当り種別	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

大当り用変動/ターン種別判定テーブル			
変動/ターン種別			
大当り種別	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

大当り用変動/ターン種別判定テーブル			
変動/ターン種別			
大当り種別	特種CA4-1	特種CA4-2	
突然増大当り	1～100	101～251	

132C

小当り用変動/ターン種別判定テーブル			
変動/ターン種別			
小当り	特種CA4-1		
小当り	1～251		

132D

【図 10】

【図10】

大当り用変動/ターン種別判定テーブル(通常用)				
変動/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

135A

はずれ用変動/ターン種別判定テーブル(短縮用)				
変動/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CA2-5
1～79	80～89	90～189	200～214	215～229

135B

はずれ用変動/ターン種別判定テーブル(高ベース用)				
変動/ターン種別				
非リーチCA2-3	スーパーCA2-7			
1～219	220～251			

135C

【図 1 1】

【図11】

(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

【图 1 2】

【図12】

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 1 3】

【图13】

[illegible]

【图 14】

【图 14】

MODE	EXT	名称	内容
B	0	1 高水準／低水準状態検出指定	高水準時且つレベル（準相）状態であることと準相検出
B	0	2 低水準／高水準状態検出指定	低水準時且つレベル（準相）状態であることと準相検出
B	0	3 高水準／高水準状態検出指定	高水準時且つレベル（準相）状態であることと準相検出
B	0	4 高水準／高水準状態検出指定	高水準時且つレベル（準相）状態であることと準相検出
C	0	1 第1始動入指定	第1始動入が有ったことの指定
C	0	2 第2始動入指定	第2始動入が有ったことの指定
C	1	第1保留記憶数加算指定	第1保留記憶数が1増加したことの指定
C	3	第2保留記憶数加算指定	第2保留記憶数が1増加したことの指定
C	X	0 両指定決定コマンド	始動入時の入時判定時間指定（準相検出）を指定
C	X	X 変動データレジスタコード	変動データレジスタコード（変動データ）を指定

【图 15】

【図15】

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

【图 16】

【圖16】

MODE	EXT	名称	内容
C6	0	変動カギザリ1	総動員人数に比べ75歳未満で定員不足の量が1~79(平均=39.4%)に不足を超過したと判定
C6	1	変動カギザリ2	総動員人数に比べ75歳未満で定員不足の量が80~89に不足を超過したとの判定
C6	2	変動カギザリ3	総動員人数に比べ75歳未満で定員不足の量が90~99に不足を超過したとの判定
C6	3	変動カギザリ4	総動員人数に比べ75歳未満で定員不足の量が100~169に不足を超過したとの判定
C6	4	変動カギザリ5	総動員人数に比べ75歳未満で定員不足の量が170~199に不足を超過したとの判定
C6	5	変動カギザリ6	総動員人数に比べ75歳未満で定員不足の量が200~214に不足を超過したとの判定
C6	6	変動カギザリ7	総動員人数に比べ75歳未満で定員不足の量が215~229に不足を超過したとの判定
C6	7	変動カギザリ8	総動員人数に比べ75歳未満で定員不足の量が230~251(スーパージョブ=42%)に不足を超過したとの判定
C6	8	変動カギザリ9	総動員人数に比べ75歳未満で定員不足の量が252以上(スーパージョブ=42%)に不足を超過したとの判定
C6	9	変動カギザリ10	総動員人数に比べ75歳未満で定員不足の量が252以上(スーパージョブ=42%)に不足を超過したとの判定

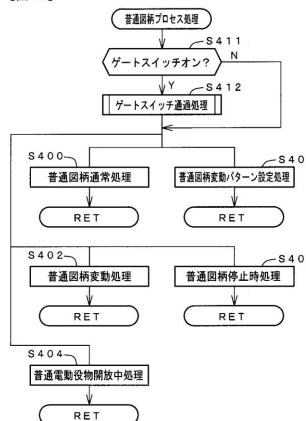
【图 17】

【图17】

WIDE	EXT	名称	内容
C	G 10	変換力デジリ2 1	地球人教育に高度大目より汎用機が 1・0・1・0 (1・0・0・0)になることと約定したこの約定
C	G 11	変換力デジリ2 2	地球人教育に高度大目より汎用機が 7・5・1・4 (7・5・1・0)になることと約定したこの約定
C	G 12	変換力デジリ2 3	地球人教育に高度大目より汎用機が 15・0・2・1 (1・0・0・0)になることと約定したこの約定
C	G 13	変換力デジリ2 4	地球人教育に高度大目より汎用機が 1・98 (1・97)になることと約定したこの約定
C	G 14	変換力デジリ2 5	地球人教育に高度大目より汎用機が 39・7 (37)・0・0になることと約定したこの約定
C	G 15	変換力デジリ2 6	地球人教育に高度大目より汎用機が 0・0・2・51 (1・0・0・0)になることと約定したこの約定
C	G 16	変換力デジリ2 7	地球人教育に高度大目より汎用機が 1・1・0・0 (0・0・0・0)になることと約定したこの約定
C	G 17	変換力デジリ2 8	地球人教育に高度大目より汎用機が 1・0・1・0 (1・0・0・0)になることと約定したこの約定
C	G 18	変換力デジリ2 9	地球人教育に高度大目より汎用機が 1・0・1・0 (1・0・0・0)になることと約定したこの約定

【图 18】

【图18】



【図 19】

【図19】

(低ベース時)

判定値	普通図柄表示結果	普通電動役物開放時間	普通図柄変動時間
1, 2	当り	5.8秒:1回	10秒
3~250	はずれ	—	10秒

(A)

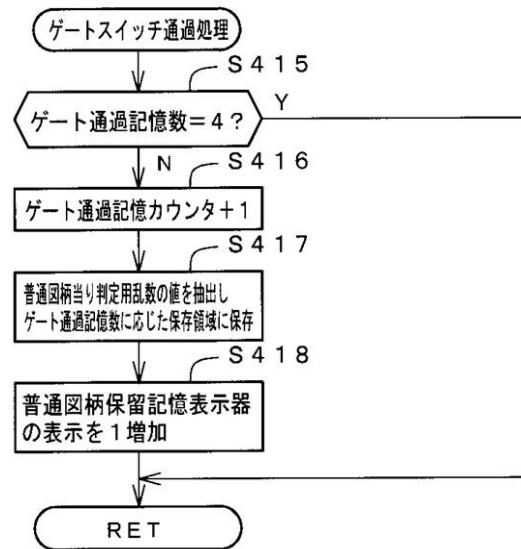
(高ベース時)

判定値	普通図柄表示結果	普通電動役物開放時間	普通図柄変動時間
1~249	当り	1.8秒:3回	1.5秒
250	はずれ	—	1.5秒

(B)

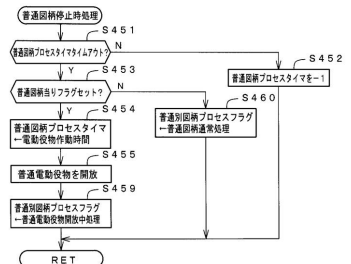
【図 20】

【図20】



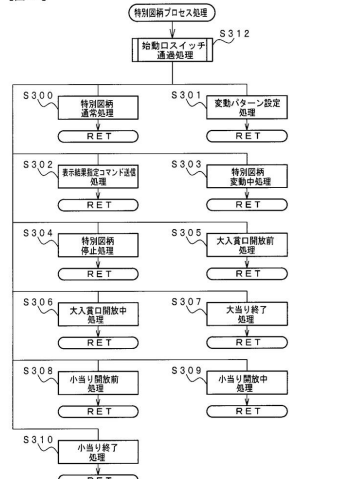
【図 23】

【図23】



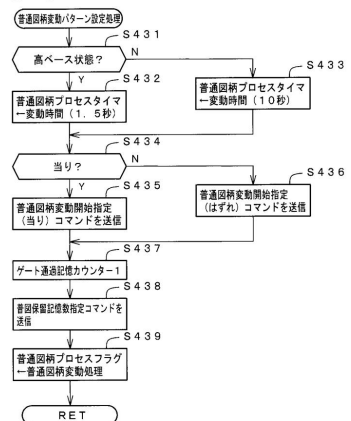
【図 24】

【図24】



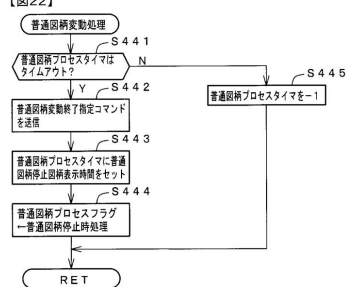
【図 21】

【図21】



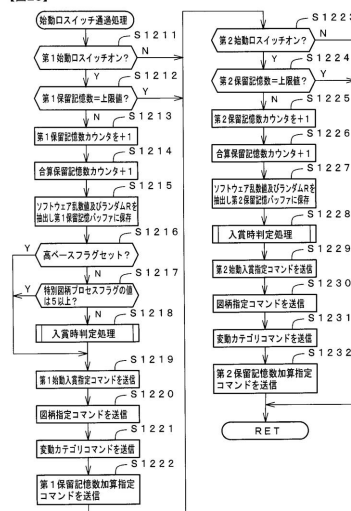
【図 22】

【図22】



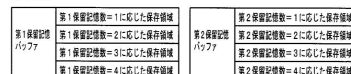
【図 25】

【図25】



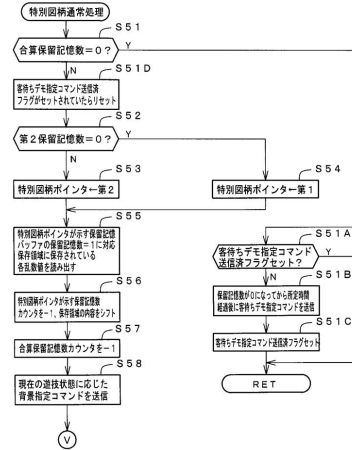
【図 26】

【図26】



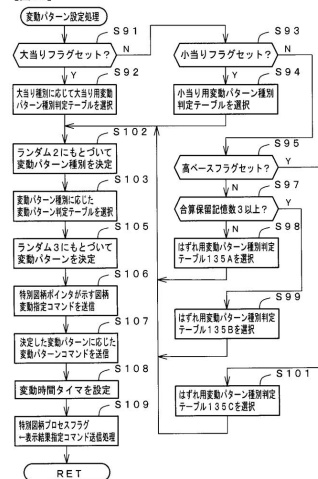
【図 28】

【圖28】

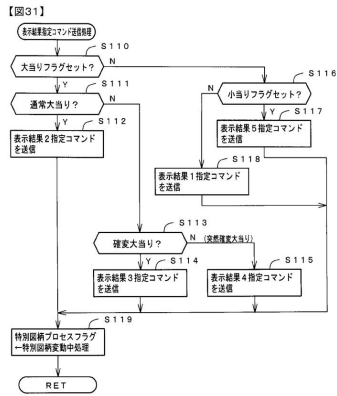


【図 30】

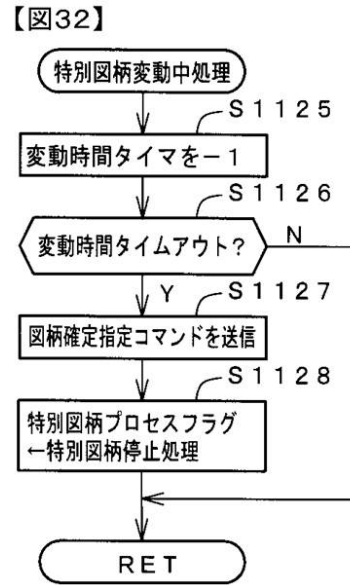
【図30】



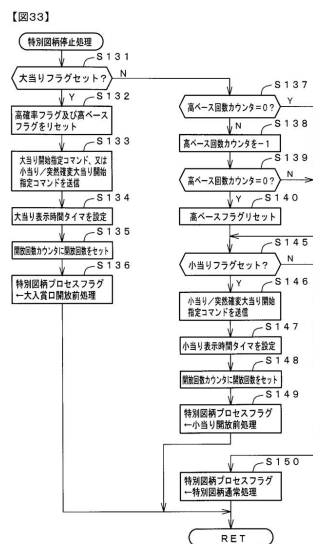
【図 3 1】



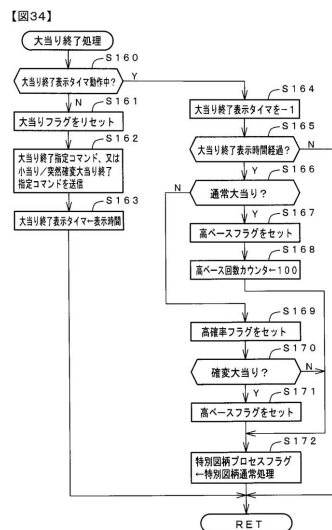
【図 3 2】



【図 3 3】

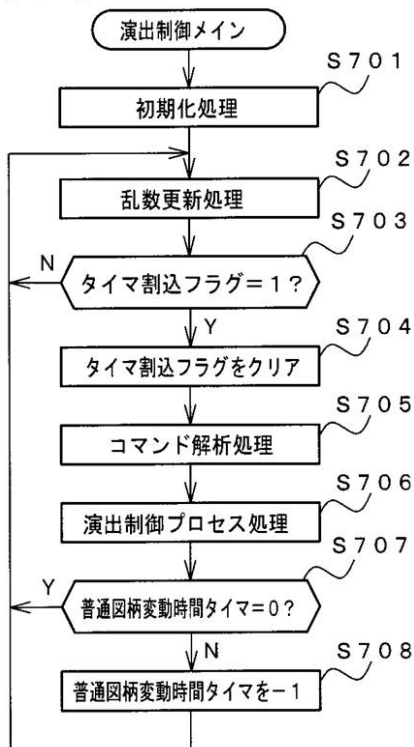


【図 3 4】



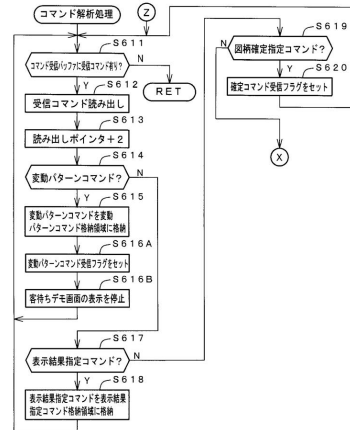
【図 35】

【図35】



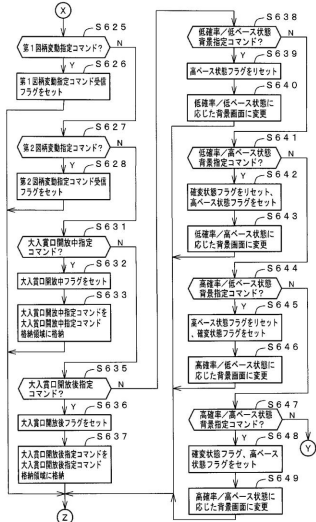
【図 36】

【図36】



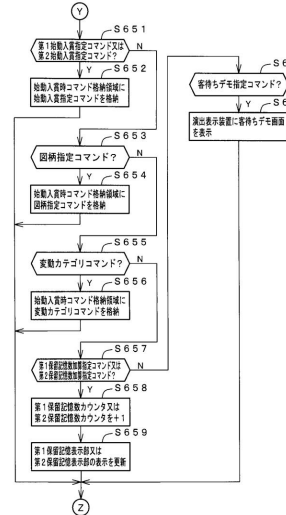
【図 37】

【図37】

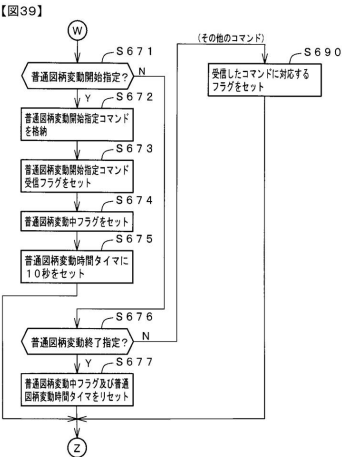


【図 38】

【図38】



【図 39】



【図 40】

【図40】

第1始動入賞時コマンド格納領域

	図柄指定コマンド	変動カテゴリコマンド	始動入賞指定コマンド
格納領域1	C400 (H)	C600 (H)	C000 (H)
格納領域2	C400 (H)	C600 (H)	C000 (H)
格納領域3	C400 (H)	C600 (H)	C000 (H)
格納領域4	C402 (H)	C612 (H)	C000 (H)

第2始動入賞時コマンド格納領域

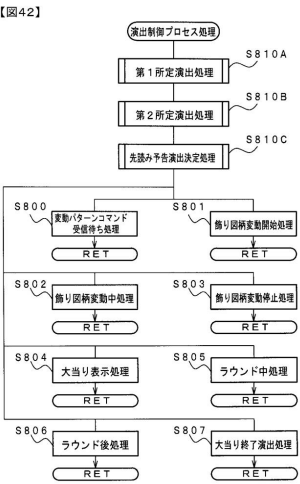
	図柄指定コマンド	変動カテゴリコマンド	始動入賞指定コマンド
格納領域1	C400 (H)	C600 (H)	C100 (H)
格納領域2	C400 (H)	C608 (H)	C100 (H)
格納領域3	C400 (H)	C609 (H)	C100 (H)
格納領域4	C400 (H)	C608 (H)	C100 (H)

【図 41】

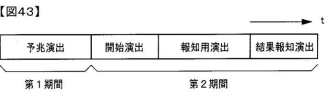
【図41】

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
SR3	1~100	所定演出決定用
SR4	1~100	背景演出決定用
SR6	1~100	先読み予告演出決定用

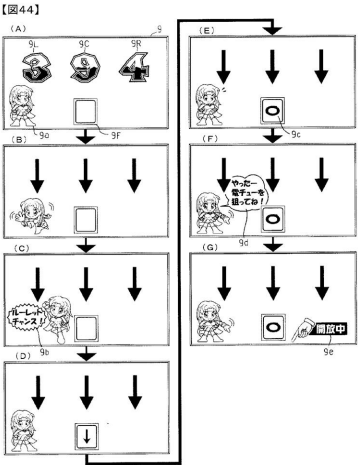
【図 42】



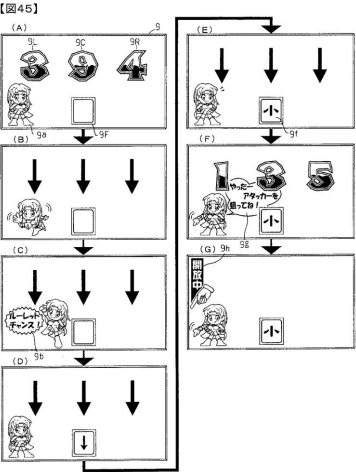
【図 43】



【図 44】

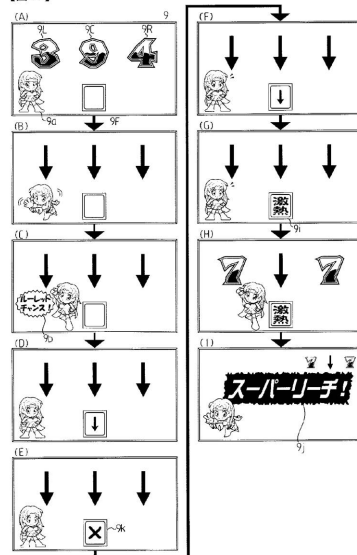


【図 45】



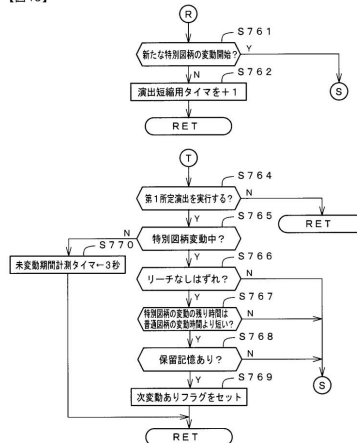
【图 4 7】

【图47】



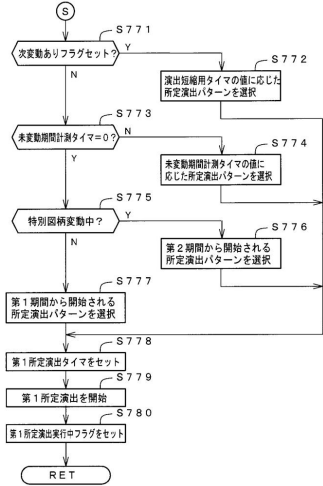
【図 49】

【図49】



【図 50】

【図50】



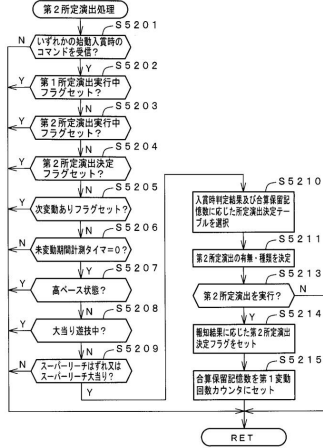
【図 51】

【図51】

演出短縮用タイマの値	所定演出 (Y) の値	
	所定演出 (O)	所定演出 (X)
演出短縮用タイマの値	所定演出: 10	所定演出: 10
演出短縮用タイマの値	所定演出: 70	所定演出: 70
演出短縮用タイマの値	所定演出: 20	所定演出: 20

【図 52】

【図52】

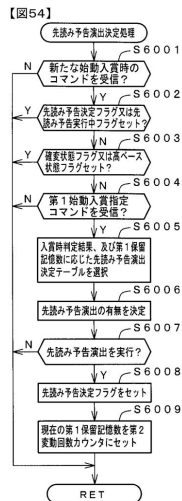


【図 53】

【図53】

入賞時特定結果	所定演出 (Y) の値	
	所定演出 (O)	所定演出 (X)
入賞時特定結果	所定演出: 10	所定演出: 10
入賞時特定結果	所定演出: 60	所定演出: 60
入賞時特定結果	所定演出: 10	所定演出: 10
入賞時特定結果	所定演出: 40	所定演出: 40
入賞時特定結果	所定演出: 25	所定演出: 25
入賞時特定結果	所定演出: 10	所定演出: 10
入賞時特定結果	所定演出: 10	所定演出: 10
入賞時特定結果	所定演出: 10	所定演出: 10
入賞時特定結果	所定演出: 25	所定演出: 25
入賞時特定結果	所定演出: 40	所定演出: 40
入賞時特定結果	所定演出: 10	所定演出: 10
入賞時特定結果	所定演出: 60	所定演出: 60

【図 5 4】



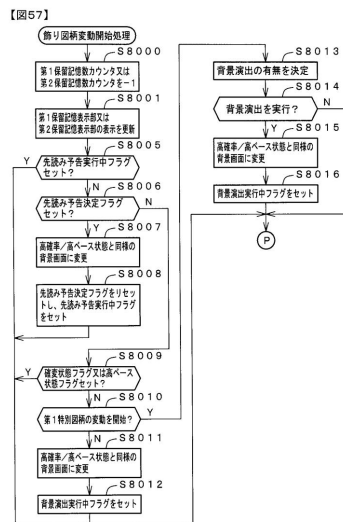
【図 5 5】

【図55】

先読み予告演出決定テーブル

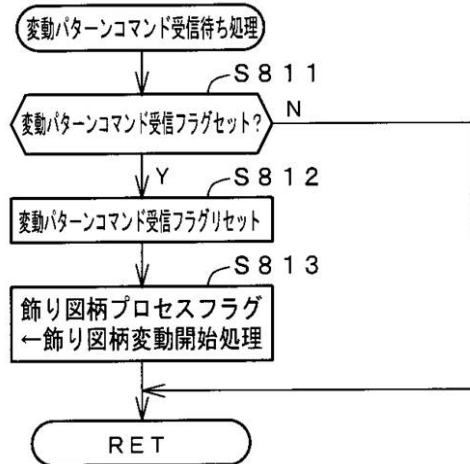
入賞時判定結果	第1保留記憶値	先読み予番出なし	先読み予番出あり
はずれ	1	判定値数：100	判定値数：0
	2	判定値数：80	判定値数：20
	3	判定値数：90	判定値数：10
	4	判定値数：95	判定値数：5
通常大当り	1	判定値数：100	判定値数：0
	2	判定値数：70	判定値数：30
	3	判定値数：50	判定値数：50
	4	判定値数：30	判定値数：70
確変大当り	1	判定値数：100	判定値数：0
	2	判定値数：50	判定値数：50
	3	判定値数：30	判定値数：70
	4	判定値数：10	判定値数：90

【図 5 7】

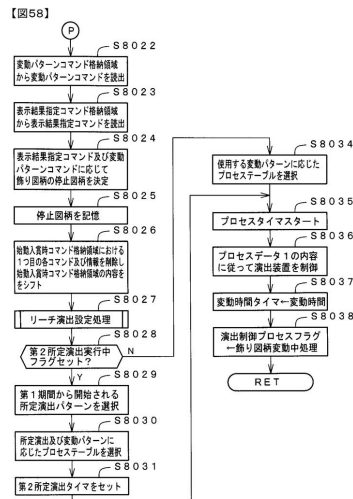


【図 5 6】

【図56】



【图 5 8】



【図 5 9】

【图59】

背景演出決定テーブル

表示結果	背景演出なし	背景演出あり
はずれ	判定値数：８０	判定値数：２０
通常大当り	判定値数：７０	判定値数：３０
確変大当り	判定値数：５０	判定値数：５０

【図 60】

【図60】

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

【図 61】

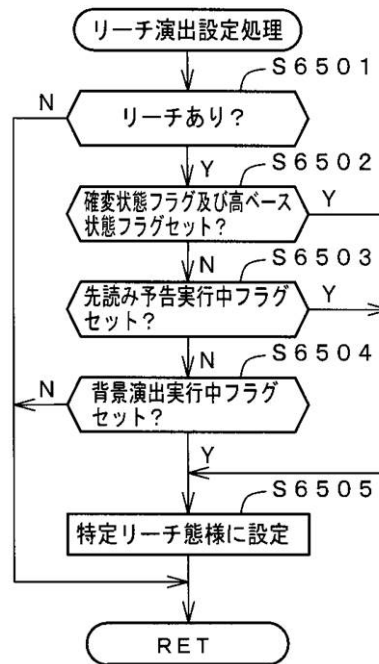
【図61】

(プロセステーブル)

プロセスタイマ設定値	プロセスデータ 1
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	
プロセスタイマ設定値	プロセスデータ 2
表示制御実行データ2	
ランプ制御実行データ2	
音番号データ2	
...	
プロセスタイマ設定値	プロセスデータ n
表示制御実行データn	
ランプ制御実行データn	
音番号データn	

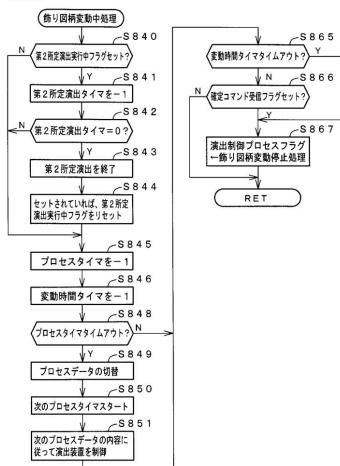
【図 62】

【図62】



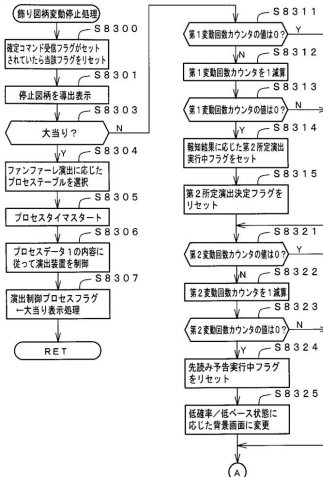
【図 63】

【図63】



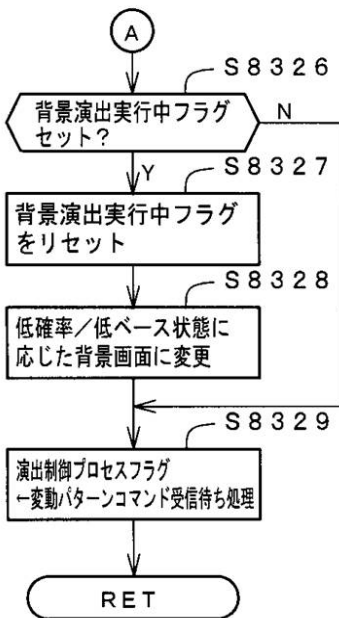
【図 64】

【図64】

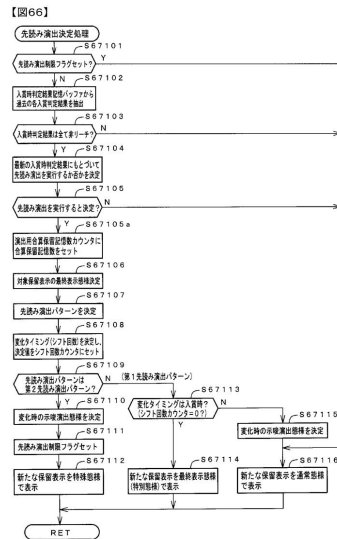


【図 6 5】

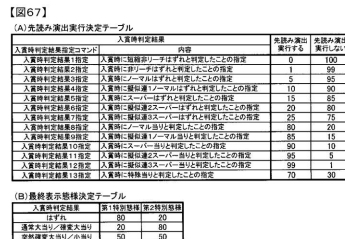
【図65】



【图 6 6】



【図 6 7】



【图 6 8】

【圖68】

[illegible]

【图 6 9】

【图69】

[illegible]

【图 7 0】

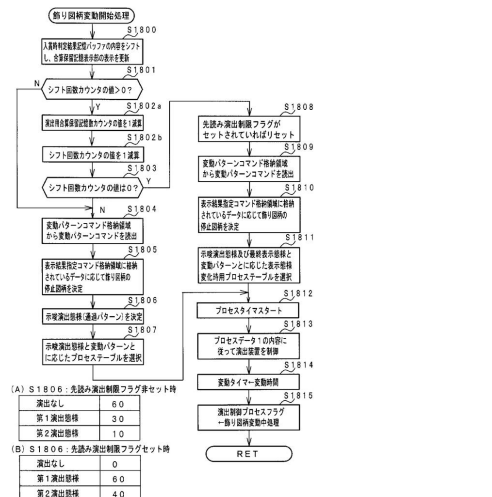
【图70】

示唆演出態様決定テーブル

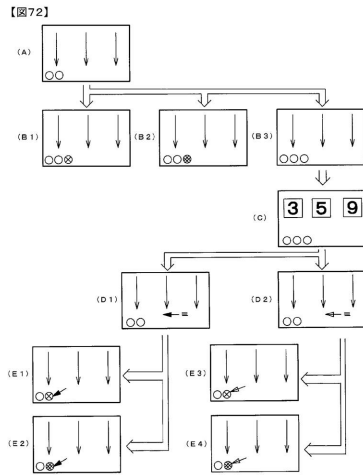
入賞時判定結果	第1演出態様	第2演出態様
はずれ	80	20
通常大当り／確変大当り	20	80
突然確変大当り／小当り	50	50

【图 7-1】

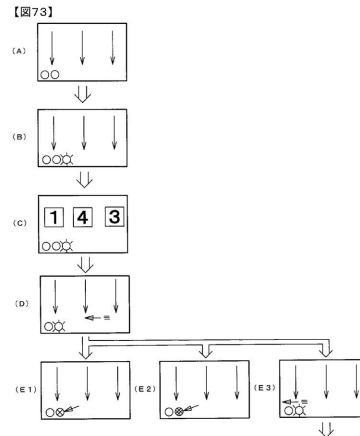
【图71】



【図 72】

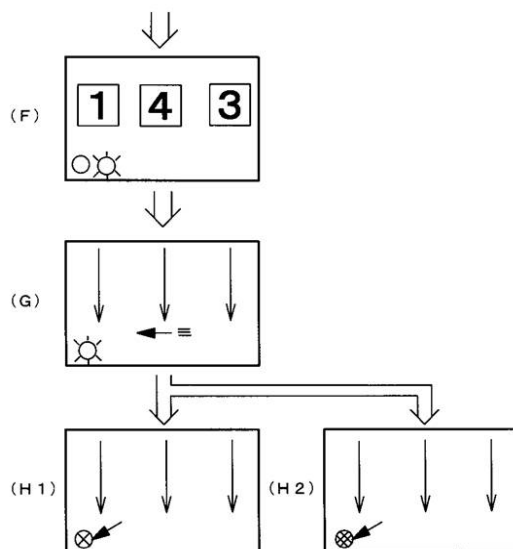


【図 73】

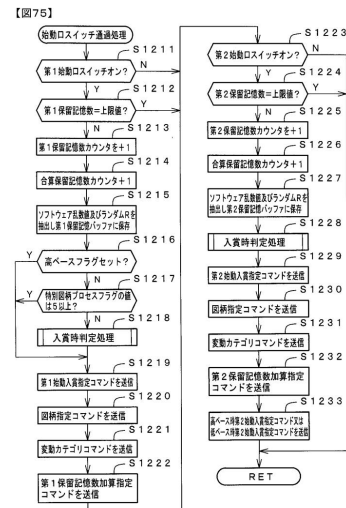


【図 74】

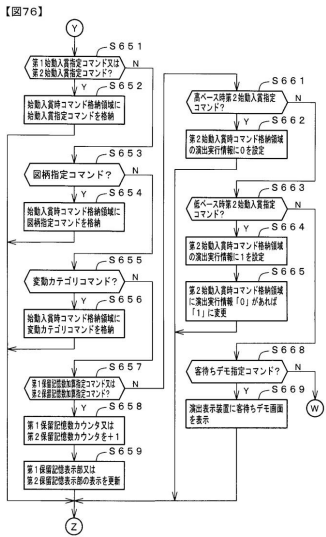
【図74】



【図 75】



【図76】



【図77】

【図77】

第1格納入賞時コマンド格納領域

	図柄指定コマンド	変動カテゴリコマンド	格納入賞指定コマンド	演出実行情報
格納領域1	C400 (H)	C600 (H)	C000 (H)	-
格納領域2	C400 (H)	C600 (H)	C000 (H)	-
格納領域3	C400 (H)	C600 (H)	C000 (H)	-
格納領域4	C402 (H)	C612 (H)	C000 (H)	-

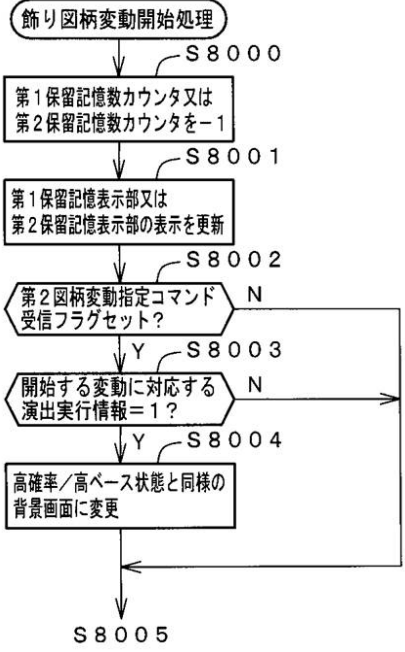
第2格納入賞時コマンド格納領域

	図柄指定コマンド	変動カテゴリコマンド	格納入賞指定コマンド	演出実行情報
格納領域1	C400 (H)	C600 (H)	C100 (H)	1
格納領域2	C400 (H)	C608 (H)	C100 (H)	0
格納領域3	C400 (H)	C609 (H)	C100 (H)	0
格納領域4	C400 (H)	C608 (H)	C100 (H)	0

1: 特殊演出を実行する
0: 特殊演出を実行しない

【図78】

【図78】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2012-200575 (JP, A)
特開2012-110617 (JP, A)
特開2011-212304 (JP, A)
特開2012-210348 (JP, A)
特開2010-259723 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02