(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2013-144196
(P2013-144196A)
(43)公開日　平成25年7月25日(2013.7.25)

(51)Int.Cl.		F I		テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F 7/02	320	2C333

審査請求 有　請求項の数 1　OL　（全 108 頁）

(21)出願番号　特願2013-91980(P2013-91980)
(22)出願日　平成25年4月25日(2013.4.25)
(62)分割の表示　特願2012-141862(P2012-141862)の分割
原出願日　平成22年5月20日(2010.5.20)

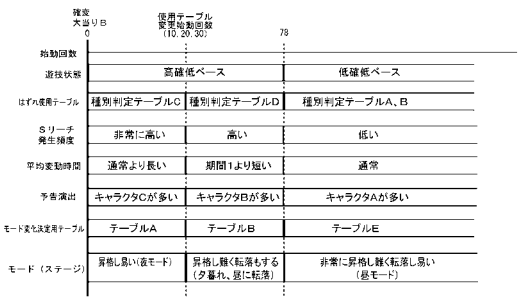
(71)出願人　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(74)代理人　100098729
弁理士　重信　和男
(74)代理人　100116757
弁理士　清水　英雄
(74)代理人　100123216
弁理士　高木　祐一
(74)代理人　100163212
弁理士　溝渕　良一
(74)代理人　100173048
弁理士　小椋　正幸
(74)代理人　100148161
弁理士　秋庭　英樹

最終頁に続く

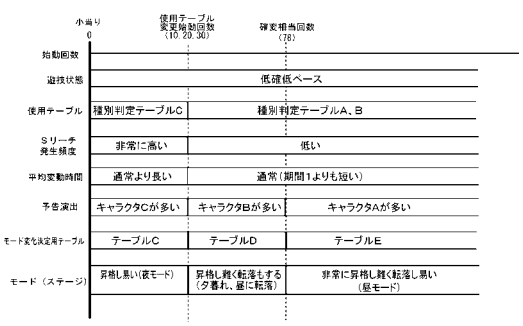
(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】所定の潜伏条件が成立した後における遊技の興趣を向上させて、遊技状態が特別遊技状態であることに対する遊技者の期待感を高めることができる遊技機を提供すること。
【解決手段】確変大当りＢまたは小当りの発生により潜伏条件が成立した後は、該潜伏条件が成立してからの変動回数が使用テーブル変更始動回数に到達するまでは、該潜伏条件が成立する前に選択されるはずれ用変動パターン種別判定テーブルＡ，Ｂとは異なるはずれ用変動パターン種別判定テーブルＣを用いるとともに、使用テーブル変更始動回数に到達した後は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルＤを用いて変動パターンを決定し、はずれ用変動パターン種別判定テーブルＣにおいては、変動パターンとして信頼度が高いスーパーリーチが決定される確率が高まる。また、潜伏条件の成立直後の遊技状態が通常遊技状態となるか高確率遊技状態となるかによりテーブル変更回数が異なる。
【選択図】図５５

【図５５】
（ａ）



（ｂ）



【特許請求の範囲】
【請求項１】
始動条件の成立にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行う可変表示手段と、該識別情報の可変表示の表示結果が導出されるまでに、遊技の結果を遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生させる特定遊技結果とするか否かを決定する事前決定手段と、該事前決定手段が前記特定遊技結果とする旨を所定の通常確率で決定する通常遊技状態または前記事前決定手段が前記特定遊技結果とする旨を前記通常確率よりも高い確率で決定する高確率遊技状態のいずれかに遊技状態を制御する遊技制御手段と、を備え、前記可変表示手段に表示結果を導出することで遊技の結果を確定し、該確定した遊技の結果が前記特定遊技結果であるときに前記特定遊技状態となるとともに、該確定した遊技の結果において所定の潜伏条件が成立したことに応じて、その後の遊技状態が、前記通常遊技状態或いは前記高確率遊技状態のいずれかに前記遊技制御手段により制御される遊技機であって、
少なくとも前記事前決定手段が前記遊技の結果を前記特定遊技結果とすると決定したときに、所定確率にて決定される特殊可変表示パターンを含む複数種類の可変表示パターンのうちから、前記識別情報の可変表示パターンを前記事前決定手段の決定結果にもとづいて決定する可変表示パターン決定手段と、
前記可変表示パターン決定手段が決定した前記可変表示パターンにもとづいて、前記識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、
前記事前決定手段が前記遊技の結果を前記特定遊技結果としないと決定したときに前記可変表示パターン決定手段が前記可変表示パターンを決定するために用いるはずれ用決定用テーブルであって、前記特殊可変表示パターンに対する決定確率が第１確率に設定された第１決定用テーブルと、前記特殊可変表示パターンに対する決定確率が前記第１確率よりも高い第２確率に設定された第２決定用テーブルと、を記憶する決定用テーブル記憶手段と、
前記潜伏条件が成立してから前記識別情報の可変表示の実行回数である成立後回数を計数する成立後回数計数手段と、
前記潜伏条件の成立に際して、前記はずれ用決定用テーブルを変更する時点の前記成立後回数であるテーブル変更回数を決定するテーブル変更回数決定手段と、
前記潜伏条件が成立する前においては、前記はずれ用決定用テーブルとして前記第１決定用テーブルを選択し、前記潜伏条件の成立後においては、前記成立後回数が前記テーブル変更回数決定手段にて決定されたテーブル変更回数に到達していないことを条件に、前記はずれ用決定用テーブルとして前記第２決定用テーブルを選択するテーブル選択手段と、
遊技媒体が入賞しやすい開状態と入賞しないまたは入賞しにくい閉状態とに変化するとともに、前記特定遊技状態において開状態に制御される特別可変入賞装置と、
前記特別可変入賞装置の動作を制御する手段であって、前記潜伏条件の成立直後の遊技状態にかかわらない同一態様にて、前記特別可変入賞装置を開閉する制御を行う特別可変入賞装置制御手段と、
を備え、
前記可変表示パターン決定手段は、前記事前決定手段が前記遊技の結果を前記特定遊技結果としないと決定したときに、前記テーブル選択手段により選択された第１決定用テーブルまたは第２決定用テーブルに基づいて可変表示パターンを決定する、
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、始動条件の成立にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行う可変表示手段を備え、前記可変表示手段に表示結果を導出することで遊技の結果を確定し、遊技の結果が特定遊技結果となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態となる遊技機に関する。

【背景技術】
【０００２】
遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示部が設けられ、可変表示部において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。
【０００３】
なお、遊技価値とは、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。
【０００４】
パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示部において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当り」が発生する。なお、導出表示とは、図柄を停止表示させることである（いわゆる再変動の前の停止を除く。）。大当りが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当り遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば１０個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば１５ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば２９秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。
【０００５】
また、可変表示部において、最終停止図柄（例えば左右中図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当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、可変表示装置に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当りをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。
【０００６】
この種の遊技機において、大当り遊技状態の終了時に、該大当り遊技状態の終了後の遊技状態が確変モード（確変状態、大当りの確率が高められた高確率遊技状態）であるか否かの情報を遅延して報知するためのカウンタ値を抽選にて決定し、大当り遊技状態が終了してからの特別図柄の変動回数が前記抽選にて決定された回数に到達したときに、遊技状態が確変モードであるか否かの情報を報知するようにしたものがある（例えば、特許文献１参照）。
【０００７】
また、通常遊技状態にて大当り種別を「突然確変」とする決定にもとづく大当り遊技状態が終了するときには、遊技状態を、遊技の結果を大当りとする確率が通常遊技状態よりも高まる確変遊技状態（特別遊技状態）に移行させるとともに、演出モードを特別演出モードに移行させ、また、小当り遊技状態となる以前の遊技状態が通常遊技状態である場合にも、小当り遊技状態が終了するときに、特別演出モードに移行させる。特別演出モードでは、通常演出モードとは異なる特定の可変表示パターン決定用テーブルにもとづいて可変表示パターンを決定し、特別図柄や飾り図柄の変動パターンを通常演出モードとは異ならせることにより、小当り遊技状態が終了した後に以前の遊技状態が継続する場合でも、確変遊技状態となることに対する遊技者の期待感を高めることができるようにしたものが

あった（例えば、特許文献２参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００８】
【特許文献１】特開２００９－２７３９４７号公報（第１６－１７頁、第７－８図）
【特許文献２】特開２００８－４８９１５号公報（第６９－７０頁、第９－１１図）
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００９】
上記特許文献１に記載の遊技機では、大当り遊技状態が終了した直後では通常モードまたは確変モードのいずれに制御されたかを特定できないものの、大当り遊技状態の終了を契機として特別図柄の変動回数が所定回数に到達したときに確変モードであるか否かが報知されることで、大当り遊技状態が終了してからの特別図柄の変動回数が所定回数に到達するまでの期間の遊技の面白みが欠けるという問題があった。
【００１０】
また、特別演出モードに移行した場合、遊技の結果が大当りとなる場合に所定の確率で決定される特定可変表示パターン（例えばリーチ可変表示パターン）を決定する確率が通常演出モードとは異なる可変表示パターン決定用テーブルが選択されるが、遊技状態が確変遊技状態に移行した場合、遊技の結果が大当りとなる確率が高まることで、特定可変表示パターンが出現したときの信頼度が高まるため、遊技者は特定変動パターンにもとづく演出の出現のみに注視するようになるばかりか、特別演出モードに移行した後、大当りや小当りが発生するまでは選択された可変表示パターン決定用テーブルが変更されないため、遊技状態が確変遊技状態であるか否かを遊技者が特定しやすくなり、特別演出モードにおける遊技の興趣が今ひとつ向上しないという問題があった。
【００１１】
本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、所定の潜伏条件が成立した後における遊技の興趣を向上させて、遊技状態が特別遊技状態であることに対する遊技者の期待感を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【００１２】
前記課題を解決するために、本発明の請求項１に記載の遊技機は、
始動条件の成立（第１始動入賞口１３に始動入賞したこと。第２始動入賞口１４に始動入賞したこと）にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（第１特別図柄、第２特別図柄）の可変表示を行う可変表示手段（第１特別図柄表示器８ａ、第２特別図柄表示器８ｂ）と、該識別情報の可変表示の表示結果が導出されるまでに、遊技の結果を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）を発生させる特定遊技結果（例えば、大当り表示結果）とするか否かを決定する事前決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０において、ステップＳ６１，Ｓ６２，Ｓ７３を実行する部分）と、該事前決定手段が前記特定遊技結果とする旨を所定の通常確率（例えば、１／３９９）で決定する通常遊技状態（通常状態）または前記事前決定手段が前記特定遊技結果とする旨を前記通常確率よりも高い確率（例えば、１／４０）で決定する高確率遊技状態（確変状態（高確率状態））のいずれかに遊技状態を制御する遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０において、ステップＳ１５５～１５７、Ｓ３０７を実行する部分）と、を備え、前記可変表示手段に表示結果を導出することで遊技の結果を確定し、該確定した遊技の結果が前記特定遊技結果であるときに前記特定遊技状態となるとともに、該確定した遊技の結果において所定の潜伏条件（確変大当りＢを契機とする大当り遊技が終了すること、小当りを契機とする小当り遊技が終了すること）が成立したことに応じて、その後の遊技状態が、前記通常遊技状態或いは前記高確率遊技状態のいずれかに前記遊技制御手段により制御される遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
少なくとも前記事前決定手段が前記遊技の結果を前記特定遊技結果とすると決定したと

きに、所定確率（確変大当りＡ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーＣＡ３－３に対して割り当てられている判定値数に基づく確率（１７２／２５１））にて決定される特殊可変表示パターン（スーパーリーチ）を含む複数種類の可変表示パターン（変動パターン）のうちから、前記識別情報の可変表示パターンを前記事前決定手段の決定結果にもとづいて決定する可変表示パターン決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０において、ステップＳ３０１を実行する部分）と、
前記可変表示パターン決定手段が決定した前記可変表示パターンにもとづいて、前記識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０において、ステップＳ３０３を実行する部分）と、
前記事前決定手段が前記遊技の結果を前記特定遊技結果としないと決定したときに前記可変表示パターン決定手段が前記可変表示パターンを決定するために用いるはずれ用決定用テーブルであって、前記特殊可変表示パターンに対する決定確率が第１確率に設定された第１決定用テーブル（はずれ用変動パターン種別判定テーブルＡ１３５ａ、はずれ用変動パターン種別判定テーブルＢ１３５ｂ）と、前記特殊可変表示パターンに対する決定確率が前記第１確率よりも高い第２確率に設定された第２決定用テーブル（はずれ用変動パターン種別判定テーブルＣ１３５ｃ）と、を記憶する決定用テーブル記憶手段（ＲＡＭ５５）と、
前記潜伏条件が成立してから前記識別情報（第１特別図柄、第２特別図柄）の可変表示の実行回数である成立後回数を計数する成立後回数計数手段（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０において、ステップＳ１５２，１５３を実行する部分）と、
前記潜伏条件の成立に際して、前記はずれ用決定用テーブルを変更する時点の前記成立後回数であるテーブル変更回数を決定するテーブル変更回数決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０において、ステップＳ３００を実行する部分）と、
前記潜伏条件が成立する前においては、前記はずれ用決定用テーブルとして前記第１決定用テーブルを選択し、前記潜伏条件の成立後においては、前記成立後回数が前記テーブル変更回数決定手段にて決定されたテーブル変更回数に到達していないことを条件に、前記はずれ用決定用テーブルとして前記第２決定用テーブルを選択するテーブル選択手段（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０において、ステップＳ３０１を実行する部分）と、
遊技媒体が入賞しやすい開状態と入賞しないまたは入賞しにくい閉状態とに変化するとともに、前記特定遊技状態において開状態に制御される特別可変入賞装置と、
前記特別可変入賞装置の動作を制御する手段であって、前記潜伏条件の成立直後の遊技状態にかかわらない同一態様にて、前記特別可変入賞装置を開閉する制御を行う特別可変入賞装置制御手段と、
を備え、
前記可変表示パターン決定手段は、前記事前決定手段が前記遊技の結果を前記特定遊技結果としないと決定したときに、前記テーブル選択手段により選択された第１決定用テーブルまたは第２決定用テーブルに基づいて可変表示パターンを決定する、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定の潜伏条件の成立後に高確率遊技状態となった場合において、遊技の結果が特定遊技結果になる確率が高まることで、遊技の結果が特定遊技結果となる場合に所定確率で決定される特殊可変表示パターンが出現したときの信頼度が著しく高まってしまうことにより、これら特殊可変表示パターンが出現した場合には特定遊技結果となることがほぼ確実となってしまい興趣が低下してしまうが、遊技の結果が特定遊技結果とならない場合において使用されるはずれ用決定用テーブルとして、特殊可変表示パターンに対する決定確率が高い第２確率とされた第２決定用テーブルが選択されて変表示パターンが決定されるので、遊技の結果が特定遊技結果にならないと決定された場合においても、特殊可変表示パターンが出現しやすくなる。よって、所定の潜伏条件が成立した後において特殊可変表示パターンが出現したときの信頼度を適度に抑制することができるため、遊技の興趣低下を回避できる。また、所定の潜伏条件の成立直後の遊技状態が通常遊技状態か高確率遊技状態かにかかわらず、第２決定用テーブルが選択される期間となるテー

ブル変更回数が変わるので、潜伏条件の成立直後の遊技状態が通常遊技状態であるか高確率遊技状態であるのかを、遊技者が判別し難くできるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【００１３】

本発明の手段１に記載の遊技機は、請求項１に記載の遊技機であって、

前記可変表示パターン決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０において、ステップＳ３０１を実行する部分）は、前記通常遊技状態（通常状態）における前記可変表示パターン（変動パターン）として、前記事前決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０において、ステップＳ６１，Ｓ６２，Ｓ７３を実行する部分）が前記遊技の結果を前記特定遊技結果とすると決定したときに、前記特殊可変表示パターン（スーパーリーチ）を決定する前記所定確率（確変大当りＡ用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーＣＡ３－３に対して割り当てられている判定値数に基づく確率（１７２／２５１））よりも低い確率で特別可変表示パターン（ノーマルリーチ）を決定可能であるとともに、前記事前決定手段が前記遊技の結果を前記特定遊技結果としないと決定したときには、前記第１決定用テーブル（はずれ用変動パターン種別判定テーブルＡ１３５ａ、はずれ用変動パターン種別判定テーブルＢ１３５ｂ）に基づいて、前記特殊可変表示パターンを決定する確率よりも高い確率で前記特別可変表示パターン（ノーマルリーチ）を決定可能であり、

前記第１決定用テーブルと前記第２決定用テーブル（はずれ用変動パターン種別判定テーブルＣ１３５ｃ）は、いずれも、前記特別可変表示パターンに対する決定確率が設定されており、前記第２決定用テーブルにおける前記特別可変表示パターンに対する決定確率が、前記第１決定用テーブルにおける前記特別可変表示パターンに対する決定確率と同一或いは低い（ノーマルＣＡ２－４、ノーマルＣＡ２－５に対して割り当てられている判定値数が少ない）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技の結果が特定遊技結果となるときに特殊可変表示パターンよりも出現頻度が低く、遊技の結果が特定遊技結果とならないときに特殊可変表示パターンよりも出現頻度が低いことで、特殊可変表示パターンよりも出現時の信頼度が低い特別可変表示パターンの出現頻度が、特殊可変表示パターンと同様に、遊技の結果が特定遊技結果とならないときに高まることがないので、これら出現時の信頼度が低い特別可変表示パターンが多く出現してしまうことによる興趣の低下を防止でき、よって、所定の潜伏条件が成立した後における遊技の興趣を向上させることができる。

【００１４】

本発明の手段２に記載の遊技機は、請求項１または手段１に記載の遊技機であって、

前記可変表示パターン決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０において、ステップＳ３０１を実行する部分）はさらに、前記特殊可変表示パターン（スーパーリーチ）として、前記通常遊技状態（通常状態）において前記事前決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０において、ステップＳ６１，Ｓ６２，Ｓ７３を実行する部分）が前記遊技の結果を前記特定遊技結果（例えば、大当り表示結果）とすると決定したときに決定される当選時決定確率に対する、前記通常遊技状態において前記事前決定手段が前記遊技の結果を前記特定遊技結果としない（例えば、はずれ表示結果）と決定したときに決定される非当選時決定確率の比率に基づく出現時信頼度（９７、７％）が高い第１特殊可変表示パターン（スーパーリーチＣ）と、前記出現時信頼度が前記第１特殊可変表示パターンよりも低い（１．３％、２．４％）第２特殊可変表示パターン（スーパーリーチＡ，Ｂ）と、を決定可能であり、

前記第２決定用テーブル（はずれ用変動パターン種別判定テーブルＣ１３５ｃ）においては、前記第２特殊可変表示パターンに対する決定確率を高める（スーパーＣＡ２－７に対する判定値数を多くする）ことにより、特殊可変表示パターンに対する決定確率が前記第２確率とされている、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定の潜伏条件が成立した後は、第１特殊可変表示パターンよりも出現時信頼度が低い第２特殊可変表示パターンの出現頻度が高まるため、第１特殊可変表示パターンの信頼度が著しく低下してしまうことを防止できる。

【００１５】

本発明の手段３に記載の遊技機は、請求項１、手段１、手段２のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技状態が前記高確率遊技状態（確変状態（高確率状態））であるか否かを示す遊技状態データ（確変フラグ）を少なくとも含む遊技の進行状態データを、遊技機（パチンコ遊技機１）への電力供給が停止しても少なくとも所定期間は記憶する電力停止時記憶手段（ＲＡＭ５５；バックアップＲＡＭ）と、

遊技機への電力供給が開始されたときに、前記電力停止時記憶手段に記憶されている遊技の進行状態データに含まれる遊技状態データにもとづいて、遊技機への電力供給が停止したときの遊技状態が前記高確率遊技状態であるか否かを判定する判定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０において、ステップＳ４２＋を実行する部分）と、

前記判定手段により、遊技機への電力供給が開始されたときに前記高確率遊技状態であると判定されたことを条件に、該高確率遊技状態が所定条件（電源基板からのリセット信号の入力、確変回数の消化、大当りの発生）の成立によって終了するまでの期間において前記遊技状態が前記高確率遊技状態である旨を示す起動高確信号（起動高確情報）を出力する一方、遊技機への電力供給開始時以外において前記遊技状態が前記高確率遊技状態であるときには、前記起動高確信号を出力しない起動高確信号出力手段（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０において、ステップＳ２９を実行する部分）と、

を備える、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時にのみ起動高確信号が出力されるので、これら起動高確信号に基づいて起動時の遊技状態が高確率遊技状態であるか否かを容易に確認することができるため、例えば遊技店が営業を開始するときに高確率遊技状態であることに対する適切な処理を簡便に行うことができるばかりか、電源投入時以外は高確率遊技状態である旨の起動高確信号が出力されてしまうことがないので、潜伏条件が成立した直後の遊技状態が高確率遊技状態であるか否かが遊技者に察知されてしまうことを防止できる。

【００１６】

本発明の手段４に記載の遊技機は、請求項１、手段１～手段３のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技制御手段は、前記高確率遊技状態（確変状態（高確率状態））に移行してからの前記識別情報（第１特別図柄、第２特別図柄）の可変表示の実行回数が予め定められた終了回数（７８回）に到達したときに遊技状態を前記通常遊技状態（通常状態）に移行させ（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０において、ステップＳ１５５～１５７を実行する部分）、

前記遊技機はさらに、

前記可変表示手段における表示態様を、複数種類のモードのうちのいずれかに移行させるモード移行手段（演出制御用マイクロコンピュータ１００において、ステップＳ７２０を実行する部分）と、

前記モード移行手段により異なる種類のモードに移行させるか否かを所定の割合で決定するモード変更決定手段（演出制御用マイクロコンピュータ１００において、ステップＳ７０１～Ｓ７１４を実行する部分）と、

を備え、

前記モード変更決定手段は、異なる種類のモードに移行させるか否かを、前記潜伏条件が成立した直後の前記通常遊技状態における前記成立後回数が前記終了回数以下の予め定められた所定回数（使用テーブル変更始動回数；１０回、２０回、３０回）に到達していないときには第１の割合（例えば、モード変化決定用テーブルＣにおける「昇格」に割り当てられている３０／１００）で決定し、該所定回数に到達しているときには前記第１の割

合とは異なる第２の割合（例えば、モード変化決定用テーブルＤにおける「昇格」に割り当てられている１５／１００）にて決定するとともに、前記潜伏条件が成立した直後の遊技状態が前記高確率遊技状態であるときには、該高確率遊技状態中において前記第１の割合または前記第２の割合のうち少なくとも一方と異なる第３の割合（例えば、モード変化決定用テーブルＡにおける「昇格」に割り当てられている３５／１００）で決定する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定の潜伏条件の成立直後の遊技状態が高確率遊技状態である場合と通常遊技状態である場合とでモードの移行状況が変わるため、モードの移行状況の違いにより遊技者の高確率遊技状態への期待感を煽ることができる。また、潜伏条件の成立直後の遊技状態が通常遊技状態であっても、成立後回数が高確率遊技状態が終了する終了回数以下の予め定められた所定回数に到達する前或いは後のいずれかの期間、例えば、所定回数に到達する前の期間において、高確率遊技状態における第３の割合の割合と同様の割合にてモードを移行させて遊技者の高確率遊技状態への期待感を煽ることが可能となる。

【００１７】

本発明の手段５に記載の遊技機は、請求項１、手段１～手段４のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技制御手段は、前記高確率遊技状態（確変状態（高確率状態））に移行してからの前記識別情報（第１特別図柄、第２特別図柄）の可変表示の実行回数が予め定められた終了回数（７８回）に到達したときに遊技状態を前記通常遊技状態（通常状態）に移行させ（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０において、ステップＳ１５５～１５７を実行する部分）、

前記遊技機はさらに、

前記可変表示手段における表示態様を、複数種類のモードのうちのいずれかに移行させるモード移行手段（演出制御用マイクロコンピュータ１００において、ステップＳ７２０を実行する部分）と、

前記モード移行手段により異なる種類のモードに移行させるか否かを所定の割合で決定するモード変更決定手段（演出制御用マイクロコンピュータ１００において、ステップＳ７０１～Ｓ７１４を実行する部分）と、

を備え、

前記モード変更決定手段は、異なる種類のモードに移行させるか否かを、前記潜伏条件が成立した直後の前記高確率遊技状態における前記成立後回数が前記終了回数以下の予め定められた所定回数（使用テーブル変更始動回数；１０回、２０回、３０回）に到達していないときには第３の割合（例えば、モード変化決定用テーブルＡにおける「昇格」に割り当てられている３５／１００）で決定し、該所定回数に到達しているときには前記第３の割合とは異なる第４の割合（例えば、モード変化決定用テーブルＢにおける「昇格」に割り当てられている２５／１００）にて決定するとともに、前記潜伏条件が成立した直後の遊技状態が前記通常遊技状態であるときには、該通常遊技状態中において前記第３の割合または前記第４の割合のうち少なくとも一方と異なる第２の割合（例えば、モード変化決定用テーブルＤにおける「昇格」に割り当てられている１５／１００）で決定する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定の潜伏条件の成立直後の遊技状態が高確率遊技状態である場合と通常遊技状態である場合とでモードの移行状況が変わるため、モードの移行状況の違いにより遊技者の高確率遊技状態への期待感を煽ることができる。また、潜伏条件の成立直後の遊技状態が高確率遊技状態である場合において、成立後回数が該高確率遊技状態が終了する終了回数以下の予め定められた所定回数に到達する前或いは後のいずれかの期間、例えば、所定回数に到達した後の期間において、通常遊技状態における第２の割合の割合と同様の割合にてモードを移行させることで、第３の割合によるモードの移行状況の発生により、遊技者の高確率遊技状態への期待感を煽ることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【００１８】

【図１】（ａ）は、パチンコ遊技機を正面からみた正面図であり、（ｂ）は、操作部を拡大して示す斜視図である。
【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。
【図４】主基板におけるＣＰＵが実行するメイン処理を示すフローチャートである。
【図５】２ｍｓタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図６】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。
【図７】（ａ）は、各乱数を示す説明図であり、（ｂ）は、大当り並びに小当りの種別と内容を示す図である。
【図８】大当り判定テーブル、小当り判定テーブル、大当り種別判定テーブル、確変大当りＢ種別判定テーブルおよび小当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図９】確変大当りＡ用変動パターン種別判定テーブル及び確変大当りＢ／小当り用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。
【図１０】はずれ用変動パターン種別判定テーブルＡ～Ｄを示す説明図である。
【図１１】（ａ）は、確変大当りＡの当り時に使用される当り変動パターン判定テーブル、（ｂ）は、確変大当りＢ及び小当り時に使用される当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図１２】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【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】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１６】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１７】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１８】保留特定領域および保留記憶バッファの構成例を示す説明図である。
【図１９】入賞時判定処理を示すフローチャートである。
【図２０】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図２１】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図２２】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２３】表示結果指定コマンド送信処理を示すフローチャートである。
【図２４】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図２５】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図２６】大当り終了処理を示すフローチャートである。
【図２７】小当り終了処理を示すフローチャートである。
【図２８】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２９】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。
【図３０】演出制御用ＣＰＵが使用する乱数を示す説明図である。
【図３１】図柄変動制御パターンテーブルを示す説明図である。
【図３２】（ａ）～（ｃ）は、予告演出決定用テーブルＡ～Ｃを示す説明図である。
【図３３】（ａ）、（ｂ）は、モード種別決定用テーブルＡ、Ｂを示す説明図である。
【図３４】（ａ）～（ｅ）は、モード変化決定用テーブルＡ～Ｅを示す説明図である。
【図３５】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図３６】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図３７】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】第１（第２）保留記憶数表示更新処理を示すフローチャートである。
【図４０】第１並びに第２保留表示バッファの構成例を示す説明図である。
【図４１】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
【図４２】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図４３】予告選択処理を示すフローチャートである。
【図４４】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図４５】予告演出処理を示すフローチャートである。
【図４６】予告演出処理を示すフローチャートである。
【図４７】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図４８】モード移行処理を示すフローチャートである。
【図４９】当り表示処理を示すフローチャートである。
【図５０】当り終了演出処理を示すフローチャートである。
【図５１】モード抽選処理を示すフローチャートである。
【図５２】変動パターンの一例を示す図である。
【図５３】変動パターンの一例を示す図である。
【図５４】（ａ）は戦闘演出Ａの演出態様、（ｂ）は戦闘演出Ｂの演出態様（ｃ）は戦闘演出Ｃの演出態様を示す図である。
【図５５】（ａ）は、低確低ベース状態において確変大当りＢが発生した場合の遊技性を示す説明図であり、（ｂ）は、低確低ベース状態において小当りが発生した場合の遊技性を示す説明図である。
【図５６】低確低ベース状態において小当りが発生した場合のその他の形態の遊技性を示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１９】
本発明の実施例を図面に基づいて以下に説明する。
【実施例】
【００２０】
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。
【００２１】
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。
【００２２】
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。
【００２３】
遊技領域７の中央付近には、液晶表示装置（ＬＣＤ）で構成された演出表示装置９が設けられている。演出表示装置９では、第１特別図柄または第２特別図柄の可変表示に同期した演出図柄（飾り図柄）の可変表示（変動）が行われる。よって、演出表示装置９は、識別情報としての演出図柄（飾り図柄）の可変表示を行う可変表示装置に相当する。演出表示装置９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で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

【００２４】
遊技盤６における演出表示装置９の上部の左側には、識別情報としての第１特別図柄を可変表示する第１特別図柄表示器（第１可変表示手段）８ａが設けられている。この実施例では、第１特別図柄表示器８ａは、複数種類の記号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、複数種類の記号を可変表示するように構成されている。遊技盤６における演出表示装置９の上部の右側には、識別情報としての第２特別図柄を可変表示する第２特別図柄表示器（第２可変表示手段）８ｂが設けられている。第２特別図柄表示器８ｂは、複数種類の記号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、複数種類の記号を可変表示するように構成されている。

【００２５】
この実施例では、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、種類が異なっていてもよい。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、０～９、００～９９等の数字やアルファベット等の文字を可変表示するように構成されていてもよい。

【００２６】
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と総称することがある。

【００２７】
第１特別図柄または第２特別図柄の可変表示は、可変表示の実行条件である第１始動条件または第２始動条件が成立（例えば、遊技球が第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４に入賞したこと）した後、可変表示の開始条件（例えば、保留記憶数が０でない場合であって、第１特別図柄および第２特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技や小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、入賞とは、入賞口などのあらかじめ入賞領域として定められている領域に遊技球が入ったことである。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示させることである。

【００２８】
演出表示装置９は、第１特別図柄表示器８ａでの第１特別図柄の可変表示時間中、および第２特別図柄表示器８ｂでの第２特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄（飾り図柄ともいう）の可変表示を行う。第１特別図柄表示器８ａにおける第１特別図柄の可変表示と、演出表示装置９における演出図柄の可変表示とは同期している。また、第２特別図柄表示器８ｂにおける第２特別図柄の可変表示と、演出表示装置９における演出図柄の可変表示とは同期している。同期とは、可変表示の開始時点および終了時点がほぼ同じ（全く同じでもよい。）であって、可変表示の期間がほぼ同じ（全く同じでもよい。）であることをいう。また、第１特別図柄表示器８ａにおいて大当り図柄が停止表示されるときと、第２特別図柄表示器８ｂにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、演出表示装置９において大当りを想起させるような演出図柄の組合せが停止表示される。

【００２９】
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。

【００３０】
また、第１始動入賞口（第１始動口）１３を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第２始動入賞口１４を有する可変入賞球装置１５が設けられている。第２始動入賞口（第２始動口）１４に入賞した遊技球は、遊技盤６の背面に導かれ、第２始動口スイッチ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。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。

【００３１】

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。

【００３２】

可変入賞球装置１５が開放状態に制御されているときには可変入賞球装置１５に向かう遊技球は第２始動入賞口１４に極めて入賞しやすい。そして、第１始動入賞口１３は演出表示装置９の直下に設けられているが、演出表示装置９の下端と第１始動入賞口１３との間の間隔をさらに狭めたり、第１始動入賞口１３の周辺で釘を密に配置したり、第１始動入賞口１３の周辺での釘配列を、遊技球を第１始動入賞口１３に導きづらくして、第２始動入賞口１４の入賞率の方を第１始動入賞口１３の入賞率よりもより高くするようにしてもよい。

【００３３】

第１特別図柄表示器８ａの下部には、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（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する４つの表示器（例えば、ＬＥＤ）からなる第１特別図柄保留記憶表示器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。

【００３４】

第２特別図柄表示器８ｂの下部には、第２始動入賞口１４に入った有効入賞球数すなわち第２保留記憶数を表示する４つの表示器（例えば、ＬＥＤ）からなる第２特別図柄保留記憶表示器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。

【００３５】

また、演出表示装置９の表示画面には、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。

【００３６】

なお、この実施例では、図１に示すように、第２始動入賞口１４に対してのみ開閉動作を行う可変入賞球装置１５が設けられているが、第１始動入賞口１３および第２始動入賞口１４のいずれについても開閉動作を行う可変入賞球装置が設けられている構成であってもよい。

【００３７】

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、および第２特別図柄表示器８ｂに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当り遊技状態）においてソレノイド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。

【００３８】

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

【００３９】

遊技球がゲート３２を通過しゲートスイッチ３２ａで検出されると、普通図柄表示器１０の表示の可変表示が開始される。この実施例では、上下のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって可変表示が行われ、例えば、可変表示の終了時に下側のランプが点灯すれば当りとなる。そして、普通図柄表示器１０における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）である場合に、可変入賞球装置１５が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置１５の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第２始動入賞口１４に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器１０の近傍には、ゲート３２を通過した入賞球数を表示する４つの表示器（例えば、ＬＥＤ）を有する普通図柄保留記憶表示器４１が設けられている。ゲート３２への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ３２ａによって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器４１は点灯する表示器を１増やす。そして、普通図柄表示器１０の可変表示が開始される毎に、点灯する表示器を１減らす。さらに、通常状態に比べて大当りとすることに決定される確率が高い状態である確変状態では、普通図柄表示器１０における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置１５の開放時間が長くなり、かつ、開放回数が増加される。すなわち、遊技球が始動入賞しやすくなる（つまり、特別図柄表示器８ａ，８ｂや演出表示装置９における可変表示の実行条件が成立しやすくなる）ように制御された遊技状態である高ベース状態に移行する。また、この実施例では、時短状態（特別図柄の可変表示時間が短縮される遊技状態）においても、可変入賞球装置１５の開放時間が長くなり、かつ、開放回数が増加される。

【００４０】

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

【００４１】

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

【００４２】

また、特別図柄や演出図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される時短状態に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、有効な始動入賞が発生しやすくなり大当り遊技が行われる可能性が高まる。

【００４３】
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。
【００４４】
遊技盤６の遊技領域７の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾ＬＥＤ２５が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口２６がある。また、遊技領域７の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する２つのスピーカ２７Ｒ，２７Ｌが設けられている。遊技領域７の外周上部、外周左部および外周右部には、前面枠に設けられた天枠ＬＥＤ２８ａ、左枠ＬＥＤ２８ｂおよび右枠ＬＥＤ２８ｃが設けられている。また、左枠ＬＥＤ２８ｂの近傍には賞球残数があるときに点灯する賞球ＬＥＤ５１が設けられ、右枠ＬＥＤ２８ｃの近傍には補給球が切れたときに点灯する球切れＬＥＤ５２が設けられている。天枠ＬＥＤ２８ａ、左枠ＬＥＤ２８ｂおよび右枠ＬＥＤ２８ｃおよび装飾用ＬＥＤ２５は、パチンコ遊技機１に設けられている演出用の発光体の一例である。なお、上述した演出用（装飾用）の各種ＬＥＤの他にも演出のためのＬＥＤやランプが設置されている。
【００４５】
装飾ＬＥＤ２５（向かって右側）の下方位置には、起動時（停電復旧時）において後述する確変フラグがセットされている高確状態であるときに点灯されることで高確状態であることを報知する高確報知ＬＥＤ２４が設けられている。
【００４６】
また、打球供給皿３を構成する部材に、遊技者が操作可能な操作手段としての操作部５０が設けられている。図１（ｂ）に示すように、操作部５０には、遊技者が押圧操作することが可能とされ、内部にＬＥＤ５０ｂを内在することで点灯可能な透明樹脂部材から成る押圧操作部４９が設けられている。なお、押圧操作部４９の下方には、押圧操作部４９の押圧操作を検出するための操作スイッチ５０ａが設けられている（図３参照）。
【００４７】
遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル５を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域７に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域７を囲むように円形状に形成された打球レールを通って遊技領域７に入り、その後、遊技領域７を下りてくる。遊技球が第１始動入賞口１３に入り第１始動口スイッチ１３ａで検出されると、第１特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第１の開始条件が成立したこと）、第１特別図柄表示器８ａにおいて第１特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置９において演出図柄（飾り図柄）の可変表示が開始される。すなわち、第１特別図柄および演出図柄の可変表示は、第１始動入賞口１３への入賞に対応する。第１特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第１保留記憶数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。
【００４８】
遊技球が第２始動入賞口１４に入り第２始動口スイッチ１４ａで検出されると、第２特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第２の開始条件が成立したこと）、第２特別図柄表示器８ｂにおいて第２特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置９において演出図柄（飾り図柄）の可変表示が開始される。すなわち、第２特別図柄および演出図柄の可変表示は、第２始動入賞口１４への入賞に対応する。第２特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第２保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第２保留記憶数を１増やす。
【００４９】

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

【００５０】

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

【００５１】

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

【００５２】

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。

【００５３】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、乱数回路５０３が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。例えば、ＲＯＭ５４等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ５６０のＩＤナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０の各製品ごとに異なる数値で付与されたＩＤナンバ）を用いて所定の演算を行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。

【００５４】

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

【００５５】

また、ＲＡＭ５５は、その一部または全部が電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップＲＡＭであ

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

【００５６】

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

【００５７】

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

【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１５を開閉するソレノイド１６、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置２０を開閉するソレノイド２１を遊技制御用マイクロコンピュータ５６０からの指令に従って駆動する出力回路５９も主基板３１に搭載されている。さらに、大当り遊技状態の発生を示す大当り情報や、確変状態や時短状態等の遊技状態の発生を示す情報や、高確報知ＬＥＤ２４が点灯されているときに出力され、起動時（停電復旧時）において高確状態であることを示す情報（起動高確情報）等の情報出力信号をホールコンピュータや、パチンコ遊技機１の上方位置にパチンコ遊技機１に対応して設置されている呼び出しランプ（図示略）等の外部装置に対して出力する情報出力回路５３も主基板３１に搭載されている。

【００５９】

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

【００６０】

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。

【００６１】

演出制御基板８０は、演出制御用ＣＰＵ１０１および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。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。

【００６２】

この実施例では、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、ＶＤＰによって生成された画像データを展開するためのバッファメモリである。そして、ＶＤＰ１０９は、ＶＲＡＭ内の画像データを演出表示装置９に出力する。

【００６３】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した演出制御コマンドに従ってキャラクタＲＯＭ（図示せず）から必要なデータを読み出す。キャラクタＲＯＭは、演出表示装置９に表示されるキャラクタ画像データ、具体的には、人物、文字、図形または記号等（演出図柄を含む）をあらかじめ格納しておくためのものである。演出制御用ＣＰＵ１０１は、キャラクタＲＯＭから読み出したデータをＶＤＰ１０９に出力する。ＶＤＰ１０９は、演出制御用ＣＰＵ１０１から入力されたデータにもとづいて表示制御を実行する。

【００６４】

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。

【００６５】

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。

【００６６】

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。

【００６７】

ランプドライバ基板３５において、ＬＥＤを駆動する信号は、入力ドライバ３５１を介してＬＥＤドライバ３５２に入力される。ＬＥＤドライバ３５２は、駆動信号を天枠ＬＥＤ２８ａ、左枠ＬＥＤ２８ｂ、右枠ＬＥＤ２８ｃなどの枠側に設けられている各ＬＥＤに供給する。また、遊技盤側に設けられている装飾ＬＥＤ２５や、高確報知ＬＥＤ２４に駆動信号を供給する。なお、ＬＥＤ以外の発光体が設けられている場合には、それを駆動する駆動回路（ドライバ）がランプドライバ基板３５に搭載される。

【００６８】

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２７Ｒ，２７Ｌ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（例えば演出図柄の変動期間）における効果音または音声の出力態様を時系列的に示すデータの集まりである。

【００６９】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入出力ポート１０６を介して操作部５０に接続されており、該入出力ポート１０６を介して操作部５０内のＬＥＤ５０ｂを駆動する信号を出力するとともに、操作部５０内の操作スイッチ５０ａから遊技者の押圧操作に応じて出力される操作信号が入力される。

【００７０】

次に、遊技機の動作について説明する。図４は、主基板３１における遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対して電源が投入され電力供給が開始されると、リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになり、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０（具体的には、ＣＰＵ５６）は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップＳ１以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、ＣＰＵ５６は、まず、必要な初期設定を行う。

【００７１】

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。

【００７２】

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。

【００７３】

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。

【００７４】

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）。この実施例では、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。

【００７５】

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

【００７６】

尚、ＣＰＵ５６は、これら電力供給停止前の遊技状態を示すデータのうち、確変フラグがセットされているか否かを判定し、確変フラグがセットされている場合には、高確報知ＬＥＤ２４を点灯させるための高確報知フラグをセットする高確報知フラグ設定処理を実施する（ステップＳ４２＋）。

【００７７】

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。なお、この実施例では、ＣＰＵ５６は、ステップＳ４３の処理において、バックアップＲＡＭに保存されていた合算保留記憶数カウンタの値を設定した合算保留記憶数指定コマンドも演出制御基板８０に対して送信する。

【００７８】

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

【００７９】

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）。

【００８０】

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。

【００８１】

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。

【００８２】

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。

【００８３】

そして、ステップＳ１５において、ＣＰＵ５６は、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行う。すなわち、初期値として例えば２ｍｓに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施例では、２ｍｓ毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【００８４】

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）。この実施例では、表示用乱数とは、大当りとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当りとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施例では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当りとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当り判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当り判定用乱数のカウント値が１周（普通図柄当り判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【００８５】

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

【００８６】

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

【００８７】

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、高確報知ＬＥＤ２４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し、高確報知ＬＥＤ２４については、高確報知フラグがセットされているときに高確報知ＬＥＤ２４を点灯する制御を実行する。

【００８８】

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

【００８９】

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。

【００９０】

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。

【００９１】

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）。

【００９２】

さらに、ＣＰＵ５６は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報、起動高確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）。尚、起動高確情報は、高確報知フラグがセットされていることに応じて情報出力回路５３から、パチンコ遊技機１の上方位置に設けられている図示しない呼び出しランプに対して出力される。

【００９３】

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

【００９４】

この実施例では、出力ポートの出力状態に対応したＲＡＭ領域（出力ポートバッファ）

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

【００９５】

また、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う（ステップＳ３２）。ＣＰＵ５６は、例えば、特別図柄プロセス処理でセットされる開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、変動速度が１コマ／０．２秒であれば、０．２秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値を＋１する。また、ＣＰＵ５６は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップＳ２２において駆動信号を出力することによって、第１特別図柄表示器８ａおよび第２特別図柄表示器８ｂにおける第１特別図柄および第２特別図柄の可変表示を実行する。

【００９６】

さらに、ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップＳ３３）。ＣＰＵ５６は、例えば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の変動速度が０．２秒ごとに表示状態（「○」および「×」）を切り替えるような速度であれば、０．２秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値（例えば、「○」を示す１と「×」を示す０）を切り替える。また、ＣＰＵ５６は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップＳ２２において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器１０における普通図柄の演出表示を実行する。

【００９７】

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。

【００９８】

以上の制御によって、この実施例では、遊技制御処理は２ｍｓ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、この実施例では、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。

【００９９】

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

【０１００】

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

【０１０１】

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

【０１０２】

第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂに小当りである所定の図柄（小当りの種別に対応する所定記号）が停止表示される場合には、演出表示装置９において、演出図柄の可変表示態様が後述する「確変大当りＢ」である場合と同様に演出図柄の可変表示が行われた後、所定の小当り図柄（確変大当りＢ図柄と同じ図柄。例えば「３５５」等）が停止表示されることがある。第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂに小当り図柄である所定の図柄（記号）が停止表示されることに対応する演出表示装置９における表示演出を「小当り」の可変表示態様という。

【０１０３】

ここで、小当りとは、図７（ｂ）に示すように、後述する確変大当りＡと比較して大入賞口の開放時間が短い（この実施例では０．１秒間の開放を１５回）当りである。なお、小当り遊技が終了した場合、遊技状態は変化しない。すなわち、確変状態から通常状態に移行したり通常状態から確変状態に移行したりすることはない。また、確変大当りＢとは、図７（ｂ）に示すように、確変大当りＡと比較して大入賞口の開放時間が短い（この実施例では０．１秒間の開放を１５回）大当りであり、かつ、大当り遊技後の遊技状態を確変状態に移行させるような大当りである（但し、大当り遊技後の遊技状態は時短状態にはならない、つまり、可変表示の実行条件である第２始動条件が成立しにくい状況となり、始動条件の成立状況は通常状態と共通であるため、見た目上は通常状態と変わらない）。つまり、この実施例では、確変大当りＢと小当りとは、大入賞口の開放パターンが同じである。そのように制御することによって、大入賞口の０．１秒間の開放が１５回行われると、確変状態に移行する確変大当りＢであるか、確変状態に移行しない小当りであるかを識別できないので、遊技者に対して高確率状態（確変状態）を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０１０４】

図６は、あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。図６に示すように、この実施例では、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチＰＡ１－０～非リーチＰＡ１－４の変動パターンが用意されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルＰＡ２－１（ノーマルリーチＡ）～ノーマルＰＡ２－２（ノーマルリーチＢ）、ノーマルＰＢ２－１～ノーマルＰＢ２－２（ノーマルリーチＣ）、スーパーＰＡ３－１～スーパーＰＡ３－２、スーパーＰＢ３－１～スーパーＰＢ３－３の変動パターンが用意されている。なお、図６に示すように、リーチしない場合に使用され擬似連の演出を伴う非リーチＰＡ１－４の変動パターンについては、再変動が２回行われる。リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルＰＢ２－１を用いる場合には、再変動が２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３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を用いる場合にも、再変動が３回行われる。

【０１０５】

また、図６に示すように、この実施例では、特別図柄の可変表示結果が大当り図柄または小当り図柄になる場合に対応した変動パターンとして、ノーマルＰＡ２－３（ノーマルリーチＡ）～ノーマルＰＡ２－４（ノーマルリーチＢ）、ノーマルＰＢ２－３～ノーマルＰＢ２－４（ノーマルリーチＣ）、スーパーＰＡ３－３～スーパーＰＡ３－４、スーパーＰＢ３－３～スーパーＰＢ３－４、特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－３、特殊ＰＧ２－１（ノーマルリーチＡ）～特殊ＰＧ２－２（ノーマルリーチＢ）の変動パターンが用意されている。なお、図６において、特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－３、特殊ＰＧ２－１～特殊ＰＧ２－２の変動パターンは、確変大当りＢまたは小当りとなる場合に使用される変動パターンであり、確変大当りＢまたは小当りとなる場合には、ノーマルリーチＡのリーチ演出を含む特殊ＰＧ２－１や、ノーマルリーチＢのリーチ演出を含む特殊ＰＧ２－２の変動パターンが決定される場合がある。また、図６に示すように、確変大当りＢまたは小当りで

ない場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルＰＢ２－３を用いる場合には、再変動が２回行われる。また、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルＰＢ２－４を用いる場合には、再変動が３回行われる。さらに、リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーＰＡ３－３～スーパーＰＡ３－４を用いる場合にも、再変動が３回行われる。また、確変大当りＢまたは小当りの場合に使用され擬似連の演出を伴う特殊ＰＧ１－３、特殊ＰＧ２－２の変動パターンについては、再変動が２回行われる。

【０１０６】

なお、この実施例では、図６に示すように、変動パターンの種類に応じて変動時間が固定的に定められている場合（例えば、非リーチ短縮なしの場合は６．７５秒で固定であり、擬似連ありのスーパーリーチＡの場合には変動時間が２６．７５秒で固定であり、擬似連なしのスーパーリーチＡの場合には変動時間が２２．７５秒で固定である）を示しているが、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、合算保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。例えば、同じ種類のスーパーリーチを伴う場合であっても、合算保留記憶数が多くなるに従って、変動時間が短くなるようにしてもよい。また、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、第１特別図柄の変動表示を行う場合には、第１保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよく、第２特別図柄の変動表示を行う場合には、第２保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。この場合、第１保留記憶数や第２保留記憶数の値ごとに別々の判定テーブルを用意しておき（例えば、保留記憶数０～２用の変動パターン種別判定テーブルと保留記憶数３，４用の変動パターン種別判定テーブルとを用意しておき）、第１保留記憶数または第２保留記憶数の値に応じて判定テーブルを選択して、変動時間を異ならせるようにしてもよい。

【０１０７】

また、この実施例では、非リーチＰＡ１－３が特殊ＰＧ１－２と、非リーチＰＡ１－４が特殊ＰＧ１－３と同一の変動パターンを含むものとされており、はずれにおいても、確変大当りＢや小当り時と同様の変動演出態様が実施される場合があるため、確変大当りＢや小当りが発生したことを遊技者が認識し難くされている。

【０１０８】

ここで、非リーチＰＡ１－３および特殊ＰＧ１－２にもとづく変動演出の具体例を、図５２を用いて説明する。なお、図５２では、紙面左上から紙面右下に、（Ａ）、（Ｂ）、（Ｃ）、（Ｄ）…の順に、演出表示装置９の表示画面が遷移する。

【０１０９】

図５２は、非リーチＰＡ１－３および特殊ＰＧ１－２にもとづく変動演出態様を示している。まず、図５２（Ａ）に示すように、可変表示が開始された後、左図柄である例えば「３」が左表示エリアに停止され（図５２（Ｂ）参照）、次いで右図柄である例えば「４」が右表示エリアに仮停止表示（例えば図柄が揺れている状態等）された後（図５２（Ｃ）参照）、右図柄が再度変動を開始して（所謂「滑り」）（図５２（Ｄ）参照）、右表示エリアに右図柄である例えば「４」が再度仮停止表示される（図５２（Ｅ）参照）。そして中図柄である例えば「３」が中表示エリアに停止表示される（図５２（Ｆ）参照）。

【０１１０】

そして、この状態で、全ての図柄が画面右上に縮小表示されるとともに、戦闘機が画面右上から左下に向けて通過する（図５２（Ｇ１）参照）。次いで、今度は戦闘機が画面左上から右下に向けて通過し（図５２（Ｇ２）参照）、さらに２機の戦闘機が同時に画面左上および右上から斜め下方に向けて通過する（図５２（Ｇ３）参照）。そして、最後は図柄が縮小表示されたまま画面中央に「？」が表示され、確変大当りＢ、小当り、はずれのいずれかが発生した旨が示唆される。

【０１１１】

このように、非リーチＰＡ１－３および特殊ＰＧ１－２にもとづく変動演出態様は図５２（Ａ）～（Ｇ４）に示すように同じであるが、詳しくは、非リーチＰＡ１－３において

は、図５２（Ａ）～（Ｇ４）までが一連の変動パターンであって、この一連の特図変動時間は１７．７５秒（図６参照）とされているのに対し、特殊ＰＧ１－２においては、図５２（Ａ）～（Ｆ）までが一連の変動パターンであり、この一連の特図変動時間が１１．７５秒（図６参照）とされ、図５２（Ｇ１）～（Ｇ４）は、大当り遊技状態または小当り遊技状態（大入賞口開放制御中）において行われる大当りまたは小当り演出であり、この大入賞口開放制御時間が約６秒間とされている。すなわち、非リーチＰＡ１－３における特図変動時間Ｔ１と、特殊ＰＧ１－２における特図変動時間Ｔ２と大入賞口開放制御時間Ｔ３とを合算した時間と、が同じとされている｛Ｔ１（１７．７５秒）＝Ｔ２（１１．７５秒）＋Ｔ３（６秒）｝。

【０１１２】

具体的には、非リーチＰＡ１－３においては、図５２（Ｇ１）～（Ｇ３）の間は右図柄である「４」は仮停止表示状態であり、最終的に図５２（Ｇ４）において停止表示されるのに対し、特殊ＰＧ１－２においては、図５２（Ｇ１）以降は右図柄である「４」は停止表示されている、つまり図５２（Ｇ１）の時点で変動表示は停止されているが、図柄が縮小表示されているとともに、戦闘機が通過する動きがあることにより、遊技者に対して見た目上同じ演出が行われているように見せることができる。

【０１１３】

次に、非リーチＰＡ１－４および特殊ＰＧ１－３にもとづく変動演出の具体例を、図５３を用いて説明する。

【０１１４】

図５３は、非リーチＰＡ１－４および特殊ＰＧ１－３にもとづく変動演出態様を示している。まず、図５３（Ａ）に示すように、可変表示が開始された後、左図柄である例えば「３」が左表示エリアに停止され（図５３（Ｂ）参照）、次いで右図柄である例えば「５」が右表示エリアに停止表示された後（図５３（Ｃ）参照）、中図柄である例えば「５」が中表示エリアに停止表示されると同時に、左・中・右図柄が仮停止表示状態（例えば図柄が揺れている状態等）となる（図５３（Ｄ）参照）。

【０１１５】

そして、左・中・右図柄が再度変動を開始し（所謂「擬似連」）、図５３（Ａ）～（Ｄ）と同様の変動を繰り返して仮停止表示された後（図５３（Ｅ）（Ｆ）参照、擬似連１回目）、再度変動を開始し、図５３（Ａ）～（Ｄ）と同様の変動を繰り返して仮停止表示される（図５３（Ｇ）（Ｈ）参照、擬似連２回目）。

【０１１６】

そして、この状態で、全ての図柄が画面右上に縮小表示されるとともに、戦闘機が画面右上から左下に向けて通過する（図５３（Ｉ１）参照）。次いで、今度は３機の戦闘機が画面右上から左下に向けて通過し（図５３（Ｉ２）参照）、さらに７機の戦闘機が画面右上から左下に向けて通過する（図５３（Ｉ３）参照）。そして、最後は図柄が縮小表示されたまま画面中央に「？」が表示され、確変大当りＢ、小当り、はずれのいずれかが発生した旨が示唆される。

【０１１７】

このように、非リーチＰＡ１－４および特殊ＰＧ１－３にもとづく変動演出態様は図５３（Ａ）～（Ｉ４）に示すように同じであるが、詳しくは、非リーチＰＡ１－４においては、図５３（Ａ）～（Ｉ４）までが一連の変動パターンであって、この一連の特図変動時間は２１．５０秒（図６参照）とされているのに対し、特殊ＰＧ１－３においては、図５３（Ａ）～（Ｈ）までが一連の変動パターンであり、この一連の特図変動時間が１５．５０秒（図６参照）とされ、図５３（Ｉ１）～（Ｉ４）は、大当り遊技状態または小当り遊技状態（大入賞口開放制御中）において行われる大当りまたは小当り演出であって、この大入賞口開放制御時間が約６秒間とされている。すなわち、非リーチＰＡ１－４における特図変動時間Ｔ１と、特殊ＰＧ１－３における特図変動時間Ｔ２と大入賞口開放制御時間Ｔ３とを合算した時間と、が同じとされている｛Ｔ１（２１．５０秒）＝Ｔ２（１５．５０秒）＋Ｔ３（６秒）｝。

【０１１８】
具体的には、非リーチＰＡ１－４においては、図５３（Ｉ１）～（Ｉ３）の間は左・中・右図柄は全て仮停止表示状態であり、最終的に図５３（Ｉ４）において停止表示されるのに対し、特殊ＰＧ１－３においては、図５３（Ｉ１）以降は全ての図柄は停止表示されている、つまり図５３（Ｉ１）の時点で変動表示は停止されているが、図柄が縮小表示されているとともに、戦闘機が通過する動きがあることにより、遊技者に対して見た目上同じ演出が行われているように見せることができる。
【０１１９】
このように本実施例では、確変大当りＢまたは小当りの当選時に選択される複数の変動パターン（特殊ＰＧ１－１～３、２－１～２）のうちの２つの変動パターン（特殊ＰＧ１－２，１－３）の演出態様および確変大当りＢ遊技状態／小当り遊技状態において実行される演出態様からなる一連の演出態様が、はずれの時に選択される複数の変動パターンのいずれか（非リーチＰＡ１－３，４）の演出態様と同じとされているため、図５２、図５３に示す変動が行われた場合、非リーチＰＡ１－３，４または特殊ＰＧ１－２，３のいずれの変動パターンにもとづく演出態様であるかを特定することを困難とすることができる。言い換えると、非リーチＰＡ１－３，４、特殊ＰＧ１－２，３にもとづく変動パターンは、確変大当りＢ、小当り、はずれのいずれの場合にも選択される変動パターンであるため、確変大当りＢや小当りが発生した場合でも、確変大当りＢや小当りが発生したことを遊技者に悟られ難くでき、その結果、確変大当りＢや小当りのみを発生させる場合に比較して、確変大当りＢが発生に伴って遊技状態が確変状態に移行していることを、より一層、遊技者に悟られ難くできるようになっている。
【０１２０】
なお、この実施例では、非リーチＰＡ１－３および特殊ＰＧ１－２、非リーチＰＡ１－４および特殊ＰＧ１－３のみが変動演出態様が同じ変動パターンとされていたが、他の変動パターンにおいても、はずれ時と確変大当りＢまたは小当り時とで同じ変動パターンを設定してもよい。
【０１２１】
また、この実施例では、はずれ時において、確変大当りＢまたは小当り時に選択される複数の変動パターンのうち、いずれかと同じ演出態様の変動パターンが選択されるようにしていたが、必ずしも同じ演出態様の変動パターンが選択されるようにしなくてもよい。すなわち、はずれ時において確変大当りＢまたは小当り時に選択される変動パターンと同じ演出態様の変動パターンが選択されなくても、特殊ＰＧ１－１～３、２－１～２を、確変大当りＢまたは小当り時に選択される変動パターンとしていることで、特殊ＰＧ１－１～３、２－１～２のいずれかの変動パターンが選択された場合、少なくとも遊技者が確変大当りＢの発生を特定することは困難となるため、確変大当りＢが発生してその後の遊技状態が確変状態に移行することを遊技者に悟られないようにすることができる。
【０１２２】
図７は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。
（１）ランダム１（ＭＲ１）：大当りの種類（後述する確変大当りＡ、確変大当りＢ）を決定する（大当り種別判定用）
（２）ランダム２（ＭＲ２）：変動パターンの種類（種別）を決定する（変動パターン種別判定用）
（３）ランダム３（ＭＲ３）：変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）
（４）ランダム４（ＭＲ４）：普通図柄にもとづく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）
（５）ランダム５（ＭＲ５）：ランダム４の初期値を決定する（ランダム４初期値決定用）
（６）ランダム６（ＭＲ６）：確変大当りＢまたは小当りの種類（種別）を決定する（当り種別判定用）

【０１２３】
なお、この実施例では、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、この実施例では、２段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。
【０１２４】
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、各種ノーマルリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチＡを伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチＢを伴う変動パターンを含む変動パターン種別とに分けてもよい。また、例えば、複数の変動パターンを擬似連の再変動の回数でグループ化して、擬似連を伴わない変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動２回未満の変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動３回の変動パターンを含む変動パターン種別とに分けてもよい。また、例えば、複数の変動パターンを擬似連や滑り演出などの特定演出の有無でグループ化してもよい。
【０１２５】
なお、この実施例では、確変大当りＡである場合には、各種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Ｃ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、確変大当りＢである場合には、擬似連を伴う変動パターンを含まない変動パターン種別である特殊ＣＡ４－１と、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特殊ＣＡ４－２とに種別分けされている。また、小当りである場合にも、確変大当りＢである場合と同じく、擬似連を伴う変動パターンを含まない変動パターン種別である特殊ＣＡ４－１と、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特殊ＣＡ４－２とに種別分けされている。また、「はずれ」である場合には、リーチも特定演出も伴わない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ＣＡ２－０と、リーチも特定演出も伴わない変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチＣＡ２－１と、リーチを伴わないが特定演出を伴う変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチＣＡ２－２と、リーチも特定演出も伴わない短縮変動の変動パターンを含む変動パターン種別である非リーチＣＡ２－３と、各種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Ｃおよび再変動３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Ｃ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ＣＡ２－６と、スーパーリーチＣ以外の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、全ての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ＣＡ２－８とに種別分けされている。
【０１２６】
図５に示された遊技制御処理におけるステップＳ２３では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、（１）の大当り種別判定用乱数、（４）の普通図柄当り判定用乱数および（６）の当り種別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、この実施例では、大当り判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に内蔵されたハードウェア（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０の外部のハードウェアでもよい。）が生成する乱数を用いる。
【０１２７】
図８（ａ）は、大当り判定テーブル１３０ａを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ＲＯＭ５４に記憶されているデータの集まりであって、ランダムＲと比較される大

当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態）において用いられる通常時大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。通常時大当り判定テーブルには、図８（ａ）の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図８（ａ）の右欄に記載されている各数値が設定されている。図８（ａ）に記載されている数値が大当り判定値である。

【０１２８】

図８（ｂ），（ｃ）は、小当り判定テーブル１３０ｂ，１３０ｃ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）１３０ｂ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）１３０ｃとがある。小当り判定テーブル（第１特別図柄用）１３０ｂ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）１３０ｃ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。

【０１２９】

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）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（後述する確変大当りＡ、確変大当りＢ）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。

【０１３０】

なお、この実施例では、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）１３０ｂを用いる場合には７０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）１３０ｃを用いる場合には１２０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、この実施例では、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。

【０１３１】

つまり、第１特別図柄表示器８ａの変動表示が実行されるのは、遊技状態が通常状態または確変状態（高確低ベース状態）のときであり、確変大当りＢにより遊技状態が確変状態（高確低ベース状態）に移行したことを遊技者に悟られないようにするために小当りの発生確率を高めているのに対し、第２特別図柄表示器８ｂの変動表示が実行されるのは、遊技状態が確変・時短状態（高確高ベース状態）のときであり、この場合は確変大当りＢにより遊技状態が確変状態（高確低ベース状態）に移行したことを遊技者に悟られないようにする必要はないので、小当りの発生確率を抑えている。

【０１３２】

また、本実施例では、第１特別図柄表示器８ａおよび第２特別図柄表示器８ｂの変動表示結果として小当り図柄が導出されるようになっているが、第２特別図柄表示器８ｂの変動表示結果として小当り図柄が導出されないようにしてもよい。

【０１３３】
また、小当り判定テーブル（第１特別図柄用）１３０ｂを用いる場合に小当りと決定される割合（１／７０）は、確変大当りＢに決定する割合（１／１３３０（低確時）、１／１３３（高確時））に比較して高く、小当りが確変大当りＢよりも高頻度にて発生するようになっている。
【０１３４】
図８（ｄ）は、ＲＯＭ５４に記憶されている大当り種別判定テーブル１３１ａを示す説明図である。大当り種別判定テーブル１３１ａ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（すなわち、第１特別図柄の変動表示が行われるとき）および遊技球が第２始動入賞口１４に入賞したことにもとづく保留記憶（すなわち、第２特別図柄の変動表示が行われるとき）を用いて大当り種別を決定する場合の大当り種別判定テーブルである。つまり、第１特別図柄表示器８ａにおける第１特別図柄の変動表示においても、第２特別図柄表示器８ｂにおける第２特別図柄の変動表示においても、同一の大当り種別判定テーブル１３１ａが使用されて、大当り種別が決定される。
【０１３５】
大当り種別判定テーブル１３１ａは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数（ランダム１）にもとづいて、大当りの種別を「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」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、この実施例では、「確変大当りＡ」に対して２８個の判定値が割り当てられ（４０分の２８の割合で確変大当りＡと決定される）、「確変大当りＢ」に対して１２個の判定値が割り当てられている（４０分の１２の割合で確変大当りＢと決定される）。従って、この実施例では、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、「確変大当りＢ」となる確率は「確変大当りＡ」となる確率よりも低いが、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と、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で、「確変大当りＢ」と決定される割合は同じである。なお、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と、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で、「確変大当りＢ」と決定される割合を異ならせてもよい。
【０１３６】
また、この実施例では、図８（ｄ）に示すように、第２特定遊技状態としての１５ラウンドの確変大当りＢと、この確変大当りＢと比較して、大当り中の１回あたりの大入賞口の開放時間を長くした第１特定遊技状態としての確変大当りＡと、を決定する場合を説明するが、付与される遊技価値は、この実施例で示したようなラウンド数に限られない。例えば、第２特定遊技状態と比較して、ラウンド数が多い第１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２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１特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、同じ１５ラウンドの大当りであっても、１ラウンドあたり大入賞口を１回開放する第２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１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１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２特定遊技状態の場合には１５ラウンド全てを終了し、第１特定遊技状態の場合には未消化のラウンドが残っていることになる）、大当りがさらに継続するか否かを煽るような態様の演出（いわゆるランクアップボーナスの演出）を実行するようにしてもよい。そして、第２特定遊技状態の場合には内部的に１５ラウンド全てを終了していることから大当り遊技を終了し、第１特定遊技状態の場合には内部的に未消化のラウンドが残っていることから、大当り遊技が継続する（恰も１５回開放の大当りを終了した後にさらにボーナスで大入賞口の開放が追加で始まったような演出）ようにしてもよい。
【０１３７】

「確変大当りＡ」とは、図７（ｂ）に示すように、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および時短状態（確変・時短状態、高確高ベース状態）に移行させる大当りである。大当り終了後、変動表示を７８回終了するまで（始動回数が７８回となるまで）確変状態が継続する。ただし、時短状態は、大当り終了後、変動表示を７０回終了したとき（始動回数が７０回となってとき）に終了して低ベース状態に移行され、高確率状態のみ変動表示を７８回終了するまで（始動回数が７８回となるまで）継続される。従って、この実施例では、大当り終了後、７０回目の変動表示を終了してから７８回目の変動表示を終了するまでの間、高確率状態のみとされ、高ベース状態とはならない（高確低ベース状態である）。

【０１３８】

「確変大当りＢ」とは、図７（ｂ）に示すように、１ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が「確変大当りＡ」に比べて短い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のみ移行させる大当りである。大当り終了後、変動表示を所定回数（本実施例では７８回）終了するまで確変状態が継続する。ただし、大当り終了後に時短状態には移行せずに低ベース状態に移行され、高確率状態のみ変動表示を７８回終了するまで継続される。従って、この実施例では、確変大当りＢの終了後、７８回目の変動表示を終了するまでは高確率状態のみとされ、高ベース状態には移行されない（高確低ベース状態）。

【０１３９】

つまり、「確変大当りＡ」では、１ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が２９秒と長いのに対して、「確変大当りＢ」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（高速開放）、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、この実施例では、その確変大当りＢの大当り遊技状態の終了後には確変状態に移行されるが高ベース状態には移行しない。

【０１４０】

なお、この実施例では、図７（ｂ）に示すように、「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１５回行われ、「確変大当りＢ」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１５回の高速開放が終了した後、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、例え遊技者が大入賞口の開放を確認できたとしても、「確変大当りＢ」または「小当り」のいずれにもとづく開放なのかを特定しにくく、しかもその後の遊技状態が確変状態または通常状態のいずれに移行したかを特定することもできなくなるため、遊技者にわからないように、確変大当りＢを発生させ、かつ、該大当りの終了後に遊技状態を確変状態に移行させる、つまり確変状態を潜伏させることができる。また、逆に、低確状態において確変大当りＢと同様の演出制御が実施される小当りを発生させることで、該小当りの終了後は遊技状態が確変状態に移行しないので、低確状態を潜伏させることができる。

【０１４１】

大当り種別判定テーブル１３１ａには、ランダム１の値と比較される数値であって、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」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。

【０１４２】

図８（ｅ）は、ＲＯＭ５４に記憶されている確変大当りＢ種別判定テーブル１３１ｂを示す説明図である。確変大当りＢ種別判定テーブル１３１ｂは、大当り種別判定テーブル１３１ａを用いた判定で、大当りの種別が確変大当りＢに決定され、その時点の遊技状態が低確状態である場合において、確変大当りＢの種別を確変大当りＢ１、確変大当りＢ２、確変大当りＢ３のいずれかに決定するために用いられるテーブルである。

【０１４３】

具体的には、確変大当りＢ種別判定テーブル１３１ｂには、確変大当りＢ１、確変大当

りＢ２、確変大当りＢ３のそれぞれに対応して、ランダム６（ＭＲ６）の判定値が記憶されており、大当りの種別が確変大当りＢに決定された際に抽出されたランダム６（ＭＲ６）の値が該当する種別に決定される。

【０１４４】

尚、この実施例では、「確変大当りＢ１」に対して１０個の判定値が割り当てられ（１００分の１０の割合で確変大当りＢ１と決定される）、「確変大当りＢ２」に対して３５個の判定値が割り当てられている（１００分の３５の割合で確変大当りＢ２と決定される）、「確変大当りＢ３」に対して５５個の判定値が割り当てられており（１００分の５５の割合で確変大当りＢ３と決定される）、「確変大当りＢ３」＞「確変大当りＢ２」＞「確変大当りＢ１」の順で多く決定されるようになっている。

【０１４５】

尚、図７（ｂ）に示すように、確変大当りＢ１は、大当り状態の終了後においてはずれの変動パターンの種別決定に使用するテーブルを変更する使用テーブル変更始動回数が１０回とされる確変大当りＢであり、確変大当りＢ２は使用テーブル変更始動回数が２０回とされる確変大当りＢであり、確変大当りＢ３は使用テーブル変更始動回数が３０回とされる確変大当りＢであり、確変大当りＢ１、確変大当りＢ２、確変大当りＢ３は、使用テーブル変更始動回数が異なるのみで、該使用テーブル変更始動回数以外の内容は全て同一とされている。

【０１４６】

よって、確変大当りＢとなる場合には、使用テーブル変更始動回数の多い確変大当りＢ３が決定され易く、使用テーブル変更始動回数の少ない確変大当りＢ１が決定され難くなっており、各種別に対する割り当て比率（１０／１００，３５／１００，５５／１００）と使用テーブル変更始動回数（１０，２０，３０）とのそれぞれの積を合計することで得られる使用テーブル変更始動回数の期待値としては、確変大当りＢでは２４．５回である。

【０１４７】

また、高確状態において確変大当りＢが決定された場合には、時短状態に移行して、該時短状態に対応した短縮の変動パターン種別を決定可能とされた変動パターン種別判定テーブルが使用されるので、確変大当りＢの種別の決定は行わないようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら確変大当りＢの種別の決定を低確状態と同様に実施するものの、これら決定された種別に対応する使用テーブル変更始動回数にかかわらずに、時短状態に対応した短縮の変動パターン種別を決定可能とされた変動パターン種別判定テーブルを使用するようにしても良い。

【０１４８】

図８（ｆ）は、ＲＯＭ５４に記憶されている小当り種別判定テーブル１３１ｃを示す説明図である。小当り種別判定テーブル１３１ｃは、小当り判定テーブル１３０ｂ，１３０ｃを用いた判定で、小当りに決定され、その時点の遊技状態が低確状態である場合において、小当りの種別を小当りＡ、小当りＢ、小当りＣのいずれかに決定するために用いられるテーブルである。

【０１４９】

具体的には、小当り種別判定テーブル１３１ｃには、小当りＡ、小当りＢ、小当りＣのそれぞれに対応して、ランダム６（ＭＲ６）の判定値が記憶されており、小当りに決定された際に抽出されたランダム６（ＭＲ６）の値が該当する種別に決定される。

【０１５０】

尚、この実施例では、「小当りＡ」に対して６５個の判定値が割り当てられ（１００分の６５の割合で小当りＡと決定される）、「小当りＢ」に対して３０個の判定値が割り当てられている（１００分の３０の割合で小当りＢと決定される）、「小当りＣ」に対して５個の判定値が割り当てられており（１００分の５の割合で小当りＣと決定される）、「小当りＡ」＞「小当りＢ」＞「小当りＣ」」の順で多く決定されるようになっている。

【０１５１】

尚、図７（ｂ）に示すように、「小当りＡ」は、小当り状態の終了後においてはずれの変動パターンの種別決定に使用するテーブルを変更する使用テーブル変更始動回数が１０回とされる小当りであり、「小当りＢ」は使用テーブル変更始動回数が２０回とされる小当りであり、「小当りＣ」は使用テーブル変更始動回数が３０回とされる小当りであり、小当りＡ、小当りＢ、小当りＣは、使用テーブル変更始動回数が異なるのみで、該使用テーブル変更始動回数以外の内容は全て同一とされている。

【０１５２】

よって、小当りとなる場合には、使用テーブル変更始動回数の少ない小当りＡが決定され易く、使用テーブル変更始動回数の多い小当りＣが決定され難くなっており、各種別に対する割り当て比率（６５／１００，３０／１００，５／１００）と使用テーブル変更始動回数（１０，２０，３０）とのそれぞれの積を合計することで得られる使用テーブル変更始動回数の期待値としては、小当りでは１４．０回である。

【０１５３】

尚、高確状態において小当りに決定された場合には、遊技状態が変化せずに高確状態を維持するとともに、該高確状態に移行する契機となった確変大当りＡまたは確変大当りＢにおいて決定された確変回数や使用テーブル変更始動回数が既に存在するので、小当りの種別の決定は行わないようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら小当りの種別の決定を低確状態と同様に実施するものの、これら決定された種別に対応する使用テーブル変更始動回数を無効として、該高確状態に移行する契機となった確変大当りＢにおいて決定された使用テーブル変更始動回数を優先させる（有効とする）ようにしても良い。

【０１５４】

また、この実施例では、確変大当りＢとなる場合には、付与される使用テーブル変更始動回数の多い種別が決定され易く、小当りとなる場合には、付与される使用テーブル変更始動回数の少ない種別が決定され易くしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、逆に、確変大当りＢとなる場合には、付与される使用テーブル変更始動回数の少ない種別が決定され易く、小当りとなる場合には、付与される使用テーブル変更始動回数の多い種別が決定され易くしても良い。

【０１５５】

また、この実施例では、確変大当りＢと小当りとで異なる確変大当りＢ種別判定テーブル１３１ｂと小当り種別判定テーブル１３１ｃとを使用することにより、確変大当りＢとなる場合には、付与される使用テーブル変更始動回数の多い種別が決定され易く、小当りとなる場合には、付与される使用テーブル変更始動回数の少ない種別が決定され易くすることで、これら使用テーブル変更始動回数の違いにより、確変大当りＢや小当りの発生直後の遊技状態が、高確（確変）状態であるか否かを遊技者が推定し易くしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら確変大当りＢと小当りとで、例えば、各使用テーブル変更始動回数に判定値がほぼ均等に割り当てられた同一の種別判定テーブルを用いるようにして、確変大当りＢであるか小当りであるかの当りの種別にかかわらずに、使用テーブル変更始動回数を複数種類の使用テーブル変更始動回数（１０回、２０回、３０回）のうちから決定するようにしても良く、このようにすることにより、確変大当りＢや小当りの発生直後の遊技状態が、高確（確変）状態であるか否かを遊技者が推定し難くすることにより、遊技機の興趣を向上させるようにしても良い。

【０１５６】

また、この実施例では、確変大当りＢや小当りの種別を決定することにより、付与する使用テーブル変更始動回数を決定するようにしているが、これら確変大当りＢや小当りの種別を決定せずに、付与する使用テーブル変更始動回数を、例えば、確変大当りＢで決定可能な使用テーブル変更始動回数範囲である２１～３０の範囲内から抽出して決定する一方、例えば、小当りで決定可能な使用テーブル変更始動回数範囲である１１～２０の範囲内から抽出して決定するようにしても良い。

【０１５７】

図９（ａ）は、確変大当りＡ用変動パターン種別判定テーブル１３２ａを示す説明図である。確変大当りＡ用変動パターン種別判定テーブル１３２ａ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。

【０１５８】

確変大当りＡ用変動パターン種別判定テーブル１３２ａ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の変動パターン種別のいずれかに対応する判定値が設定されている。

【０１５９】

これら判定値の数としては、図９（ａ）に示すように、ノーマルＣＡ３－１～ノーマルＣＡ３－２に比較してスーパーＣＡ３－３の判定値の数が多くなるように設定されており、確変大当りＡとなる場合には、変動パターンとしてスーパーリーチが多く決定されるように設定されている。

【０１６０】

また、図９（ｂ）は、確変大当りＢ／小当り用変動パターン種別判定テーブル１３２ｂを示す説明図である。確変大当りＢ／小当り用変動パターン種別判定テーブル１３２ｂは、ランダムＲ並びにランダム１に基づく当り種別の判定において、確変大当りＢ及び小当りが決定されたときに、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、この実施例では、図９（ｂ）に示すように、確変大当りＢまたは小当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、擬似連の演出を伴わない変動パターンを含む特殊ＣＡ４－１と、擬似連の演出を伴う変動パターンを含む特殊ＣＡ４－２のうちいずれかが決定される場合が示されている。

【０１６１】

また、確変大当りＢでは、擬似連の演出を伴わない変動パターンを含む特殊ＣＡ４－１に対して１～５１の判定値が割り当てられているのに対し、擬似連の演出を伴う変動パターンを含む特殊ＣＡ４－２に対して５２～２５１の判定値が割り当てられており、確変大当りＢとすることに決定されている場合には、変動パターンとして、リーチ演出としてノーマルリーチＢを含む特殊ＰＧ２－２等の擬似連の演出を伴う変動パターンが多く決定されるようになっている。

【０１６２】

尚、これらノーマルリーチＢのリーチ演出を含む特殊ＰＧ２－２の変動パターンにおいては、リーチ演出が実施され、該リーチがはずれとなる演出が実施された後、再変動が２回実施されて、停止図柄として後述する確変大当りＢや小当りに対応した演出図柄の組み合わせ（チャンス目図柄）が表示される。

【０１６３】

また、小当りについては、該小当りとすることに決定された時点の遊技状態が、高確状態であるか、低確状態であるか、つまり、確変フラグがセットされているか否かに応じて、判定値の割り当てが異なっている。

【０１６４】

具体的には、高確時の小当りでは、確変大当りＢと同様に、擬似連の演出を伴わない変動パターンを含む特殊ＣＡ４－１に対して１～５１の判定値が割り当てられているのに対し、擬似連の演出を伴う変動パターンを含む特殊ＣＡ４－２に対して５２～２５１の判定値が割り当てられており、高確時において小当りとすることに決定されている場合には、変動パターンとして擬似連の演出を伴う変動パターンが多く決定されるようになっている。

【０１６５】

一方、低確時の小当りでは、確変大当りＢとは逆に、擬似連の演出を伴わない変動パタ

ーンを含む特殊ＣＡ４－１に対して１～２０１の判定値が割り当てられているのに対し、擬似連の演出を伴う変動パターンを含む特殊ＣＡ４－２に対して２０２～２５１の判定値が割り当てられており、低確時において小当りとすることに決定されている場合には、変動パターンとして、リーチ演出としてノーマルリーチＡを含む特殊ＰＧ２－１等の滑りの演出を伴う変動パターンが多く決定されるようになっている。

【０１６６】

尚、これらノーマルリーチＡのリーチ演出を含む特殊ＰＧ２－１の変動パターンにおいては、リーチ演出が実施され、該リーチがはずれとなる演出が実施された後、滑り変動が実施されて、停止図柄として後述する確変大当りＢや小当りに対応した演出図柄の組み合わせ（チャンス目図柄）が表示される。

【０１６７】

このように、この実施例では、高確状態に移行する確変大当りＢの場合には、ノーマルリーチＢのリーチ演出を伴う変動パターンや、擬似連の演出を伴う変動パターンが多く決定され、高確状態に移行しない小当りの場合には、ノーマルリーチＡのリーチ演出を伴う変動パターンや、擬似連の演出を伴わない滑りの変動パターンが多く決定されることで、ノーマルリーチＢや擬似連の演出を伴う変動パターンの実施後に確変大当りＢの遊技状態（小当りの遊技状態と同一）が実施されたときには、遊技者に対して、発生したのが高確状態に移行する確変大当りＢである可能性が高いのではとの期待感を与えることができるようになっている。

【０１６８】

つまり、潜伏条件が成立する確変大当りＢや小当りが発生するときにおいては、変動パターンとしてノーマルリーチＡのリーチ演出を含む特殊ＰＧ２－１の変動パターンが、遊技状態が高確（確変）状態に移行する確変大当りＢのときよりも高確（確変）状態に移行しない小当りのときにおいて多く決定され、変動パターンとしてノーマルリーチＢのリーチ演出を含む特殊ＰＧ２－２の変動パターンが、遊技状態が高確（確変）状態に移行しない小当りのときよりも高確（確変）状態に移行する確変大当りＢのときにおいて多く決定される。

【０１６９】

尚、この実施例では、高確状態に移行する確変大当りＢのときと、高確状態に移行しない小当りのときとで、決定される変動パターンの種別が異なるようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら高確状態に移行する確変大当りＢであるか高確状態に移行しない小当りであるかにかかわらずに、変動パターンを選択して決定するようにしても良い。

【０１７０】

また、この実施例では、高確状態における小当りの場合には、確変大当りＢの場合と同様に、擬似連の演出を伴う変動パターンが多く決定されるので、擬似連の演出を伴う変動パターンの実施後に小当りの遊技状態（確変大当りＢの遊技状態と同一）が実施されたときには、遊技者に対して、確変大当りＢと同じく、その後の遊技状態が高確状態となっている可能性が高いのではとの期待感を与えることができる。

【０１７１】

尚、この実施例では、高確状態における小当りの場合には、確変大当りＢの場合と同様に、ノーマルリーチＢのリーチ演出を伴う変動パターンや、擬似連の演出を伴う変動パターンが多く決定されるようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら高確状態における小当りの場合にも、低確状態における小当りと同様に、擬似連の演出を伴わない滑り変動パターン種別である特殊ＣＡ４－１が多く決定されるようにしても良い。

【０１７２】

図１０（ａ），（ｂ）は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルＡ～Ｄを示す説明図である。はずれ用変動パターン種別判定テーブルＡ～Ｄ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。

【０１７３】

このうち、図１０（ａ）は、遊技状態が通常状態であるとともに合算保留記憶数が３未満である場合に用いられるはずれ用変動パターン種別判定テーブルＡ１３５ａを示している。また、図１０（ｂ）は、遊技状態が時短状態であるか或いは合算保留記憶数が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Ｂ１３５ｂを示している。また、図１０（ｃ）は、確変大当りＢ或いは小当りが発生した後、変動回数（始動回数）が該発生した確変大当りＢまたは小当りの種別に応じた使用テーブル変更始動回数となるまでの期間において、合算保留記憶数にかかわらずに用いられる、はずれ用変動パターン種別判定テーブルＣ１３５ｃを示している。また、図１０（ｄ）は、確変大当りＢが発生した後、変動回数（始動回数）が、該発生した確変大当りＢの種別に応じた使用テーブル変更始動回数となってから確変回数である７８回となるまでの期間において、合算保留記憶数にかかわらずに用いられる、はずれ用変動パターン種別判定テーブルＤ１３５ｄを示している。

【０１７４】

各はずれ用変動パターン種別判定テーブルＡ～Ｄ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ＣＡ２－０～非リーチＣＡ２－３、ノーマルＣＡ２－４～ノーマルＣＡ２－６、スーパーＣＡ２－８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。

【０１７５】

なお、図１０（ａ）～（ｄ）に示すように、この実施例では、はずれである場合には、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、遊技状態や合算保留記憶数にかかわらず、少なくともスーパーリーチ（スーパーリーチＡ、スーパーリーチＢ、スーパーリーチＣのいずれか）を伴う変動表示が実行されることがわかる。

【０１７６】

また、図１０（ａ）示す通常用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルＡ１３５ａにおいては、超短縮変動の変動パターンである非リーチＰＡ１－０（変動時間１．２５秒）や、短縮変動の変動パターンである非リーチＰＡ１－２（変動時間２．５秒）を含む非リーチＣＡ２－３や、擬似連３回よりも変動時間が短い擬似連２回の演出を伴う変動パターンを含むノーマルＣＡ２－６に対して判定値の割り当てがないのに対し、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５ｂでは、該非リーチＣＡ２－３に対して１００～１９９の判定値が割り当てられているとともに、擬似連３回の演出を伴う変動パターンを含むノーマルＣＡ２－５に代えて擬似連２回の演出を伴う変動パターンを含むノーマルＣＡ２－６に判定値が割り当てられていることにより、変動時間が短い非リーチＰＡ１－０（変動時間１．２５秒）や非リーチＰＡ１－２（変動時間２．５秒）が決定されるようになるため、変動時間の平均時間が通常よりも短縮されることで、単位時間当たりに実施される変動回数が多くなる。

【０１７７】

また、図１０（ｃ）示す使用テーブル変更始動回数までの期間用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルＣ１３５ｃにおいては、非リーチＣＡ２－１、非リーチＣＡ２－２、スーパーＣＡ２－８に対して割り当てられている判定値は、通常用のはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５ａと同一であるが、変動時間の長いスーパーリーチの演出を伴う変動パターンを含むスーパーＣＡ２－７に対して割り当てられている判定値が、１１０～２５０（通常用では２３０～２５０）とされ、通常用よりも多く設定されているとともに、スーパーリーチに比較して変動時間の短い各種ノーマルリーチの演出を伴う変動パターンを含むノーマルＣＡ２－４、ノーマルＣＡ２－５に対して割り当てられている判定値が、１００～１０４（通常用では１００～１６９）、１０５～１０９（通常用では１７０～２２９）とされ、通常用よりも少なく設定されていることで、変動時間の長いスーパーリーチが多く発生し、変動時間の平均時間が通常よりも長くなる。

【０１７８】
尚、変動時間の平均時間は、それぞれの変動パターン種別に含まれる各変動パターンの変動時間に図１２に示す判定値の割り当て数に基づく決定比率（例えば、非リーチＰＡ１－０であれば７５０／９９７、非リーチＰＡ２－１であれば９９７／９９７等）を乗じた値を合算した各変動パターン種別毎の平均変動時間に、各変動パターン種別のランダム２の判定値の割り当て数に基づく決定比率（例えばスーパーＣＡ２－７であれば１４１／２５１）乗じた値を合算した値が平均変動時間であり、はずれ用変動パターン種別判定テーブルＣとはずれ用変動パターン種別判定テーブルＡでは、それぞれのテーブルに含まれる変動パターン種別が同一であるので、各種別毎の平均変動時間が同一であるため、それぞれのテーブルにおけるランダム２の判定値の割り当ての違いのみ、つまりノーマルＣＡ２－４、ノーマルＣＡ２－５、スーパーＣＡ２－７の判定値の割り当ての違いにより平均変動時間の違いが生じることになり、それぞれの変動パターン種別の平均変動時間は、ノーマルＣＡ２－４＜ノーマルＣＡ２－５＜スーパーＣＡ２－７であるので、平均変動時間の長いスーパーＣＡ２－７に対して判定値の割り当て数が多く、平均変動時間の短いスーパーＣＡ２－４やノーマルＣＡ２－５に対して判定値の割り当て数が少ないはずれ用変動パターン種別判定テーブルＣの方が、はずれ用変動パターン種別判定テーブルＡよりも変動時間が長くなる。また、当然ながら、はずれ用変動パターン種別判定テーブルＡよりも変動時間が短いはずれ用変動パターン種別判定テーブルＢよりも、はずれ用変動パターン種別判定テーブルＣの方が変動時間が長くなる。

【０１７９】
このように、はずれのスーパーリーチの演出を伴う変動パターンを含むスーパーＣＡ２－７に対して割り当てられている判定値を通常よりも高めることで、確変大当りＢが発生することによる高確状態においてスーパーリーチの信頼度が非常に高くなってしまい、興趣が低下してしまうことを防止できる。

【０１８０】
つまり、確変大当りＢが発生した場合には、大当りと判定される確率が、１／３９９から１／４０に約１０倍に高められ、これら大当りと判定された場合には、スーパーリーチの変動パターンが多く決定されるので、当りのスーパーリーチの発生確率が、低確状態の場合に比較して非常に高くなる、つまりは、スーパーリーチが発生した場合に、大当りとなる確率（信頼度）が非常に高くなってしまい、遊技者は、これらスーパーリーチが発生したときにはほぼ確実に大当りとなると解ってしまうことになり、興趣が低下してしまうのに対し、この実施例のように、確変大当りＢの発生後において、はずれのスーパーリーチの演出を伴う変動パターンを含むスーパーＣＡ２－７に対して割り当てられている判定値を多くしたはずれ用変動パターン種別判定テーブルＣ１３５ｃを用いることで、スーパーリーチの信頼度が非常に高くなってしまうことを回避できるので、これらスーパーリーチの信頼度が非常に高くなることによる興趣の低下を防止できる。

【０１８１】
尚、この実施例では、はずれ用変動パターン種別判定テーブルＣ１３５ｃにおいては、スーパーリーチＣの演出を伴わない演出パターンを含むスーパーＣＡ２－７に対する判定値を多くする一方、スーパーリーチＣの演出を伴う演出パターンを含むスーパーＣＡ２－８に対する判定値を、通常と同一とすることで、スーパーリーチＣの信頼度が、通常の場合と同じ、高い信頼度に維持されるようになっている。

【０１８２】
つまり、この実施例では、スーパーリーチＣは、確変大当りＡに決定されたときにおいては、後述する図１１（ａ）の当り変動パターン判定テーブル１３７ａに示すように、９０１～９９７の範囲の判定値が割り当てられていることにより、１／３９９（大当り決定割合）×１７２／２５１（スーパーＣＡ３－３が決定される割合）×９７／９９７（スーパーリーチＣに決定される割合）の確率にて発生する一方、はずれの場合においては、３９８／３９９（はずれの決定割合）×１／２５１（スーパーＣＡ２－８が決定される割合）×１／９９７（スーパーリーチＣに決定される割合）の確率にて発生する。すなわち、

当りの場合のスーパーリーチＣは、はずれの場合のスーパーリーチＣに比較して４２．３倍も発生し易く、スーパーリーチＣの信頼度（当りのスーパーリーチＣの発生確率／（当りのスーパーリーチＣの発生確率＋はずれのスーパーリーチＣの発生確率））は、９７、７％である。

【０１８３】

また、スーパーリーチＡは、確変大当りＡに決定されたときにおいては、１／３９９（大当り決定割合）×１７２／２５１（スーパーＣＡ３－３が決定される割合）×４０８／９９７（スーパーリーチＡに決定される割合）の確率にて発生する一方、はずれの場合においては、３９８／３９９（はずれの決定確率）×２２／２５１（スーパーＣＡ２－７とスーパーＣＡ２－８が決定される確率）×６０８／９９７（スーパーリーチあに決定される確率）の確率にて発生するので、スーパーリーチＡの信頼度は、１．３％である。

【０１８４】

また、スーパーリーチＢは、確変大当りＡに決定されたときにおいては、１／３９９（大当り決定割合）×１７２／２５１（スーパーＣＡ３－３が決定される割合）×４９２／９９７（スーパーリーチＢに決定される割合）の確率にて発生する一方、はずれの場合においては、３９８／３９９（はずれの決定割合）×２２／２５１（スーパーＣＡ２－７とスーパーＣＡ２－８が決定される割合）×３８９／９９７（スーパーリーチＢに決定される確率）の確率にて発生するので、スーパーリーチＢの信頼度は、２．４％である。

このように、スーパーリーチＣのはずれの発生確率にかかわるスーパーＣＡ２－８に対する判定値が変化せず、スーパーリーチＣよりも信頼度の低いスーパーリーチＡやスーパーリーチＢのはずれの発生確率にかかわるスーパーＣＡ２－７に対する判定値を増加させることは、スーパーリーチＣの高信頼度を維持しつつ、はずれのスーパーリーチＡ、Ｂの発生頻度を増加させることにより、当りのスーパーリーチの信頼度が非常に高くなってしまうことを防止できるが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーＣＡ２－８に対する判定値の割り当てを、例えば、確変において大当りと判定される確率の増加分である１０倍程度増加させて、はずれにおけるスーパーリーチＣの発生頻度を増加させることで、高確時において、スーパーリーチＣの信頼度を低確時とほぼ同様となるようにしても良い。

【０１８５】

また、この実施例では、使用テーブル変更始動回数までの期間用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルＣ１３５ｃにおいては、ノーマルＣＡ２－４、ノーマルＣＡ２－５に対する判定値を減少して、スーパーＣＡ２－７に対する判定値の割り当てを増加するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらノーマルＣＡ２－４、ノーマルＣＡ２－５に対する判定値を減少させずに、非リーチＣＡ２－１、非リーチＣＡ２－２に対する判定値の割り当てを減少させるようにしたり、或いは、非リーチＣＡ２－１、非リーチＣＡ２－２、ノーマルＣＡ２－４、ノーマルＣＡ２－５のそれぞれの判定値をほぼ均等に減少させるようにしても良い。

【０１８６】

尚、この実施例では、はずれ用変動パターン種別判定テーブルＣ１３５ｃにおいては、非リーチＣＡ２－０に対して判定値を割り当てていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動時間の平均が、はずれ用変動パターン種別判定テーブルＡ１３５ａ（通常用）の変動時間の平均よりも短くならない範囲で非リーチＣＡ２－０に対して判定値を割り当てることで、これらはずれ用変動パターン種別判定テーブルＣ１３５ｃが使用される使用テーブル変更始動回数までの期間においても、超短縮の変動パターンや短縮の変動パターンが実施されるようにしても良い。

【０１８７】

また、図１０（ｄ）示す使用テーブル変更始動回数以降から確変回数までの期間用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルＤ１３５ｄにおいては、非リーチＣＡ２－１、非リーチＣＡ２－２、ノーマルＣＡ２－４、ノーマルＣＡ２－６、スーパーＣＡ２－７、スーパーＣＡ２－８に対して割り当てられている判定値が、短縮用のはずれ用変動パターン種

別判定テーブルＢ１３５ｂと同一とされているが、該短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルＤ１３５ｂにおいては、非リーチＣＡ２－３に代えて、非リーチＣＡ２－０に対して同一の判定値が割り当てられている。

【０１８８】

つまり、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルＢ１３５ｂにおける非リーチＣＡ２－３では、図１２に示すように、超短縮（１．２５秒）の変動パターンである非リーチＰＡ１－０に対して「１～５００」の判定値が割り当てられ、短縮（２．５秒）の変動パターンである非リーチＰＡ１－２に対して「５０１～９９７」の判定値が割り当てられているのに対し、はずれ用変動パターン種別判定テーブルＤ１３５ｄにおける非リーチＣＡ２－０では、超短縮（１．２５秒）の変動パターンである非リーチＰＡ１－０に対して「１～７５０」の判定値が割り当てられ、短縮（２．５秒）の変動パターンである非リーチＰＡ１－２に対して「７５１～９９７」の判定値が割り当てられている。すなわち、はずれ用変動パターン種別判定テーブルＤ１３５ｄでは、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルＢ１３５ｂよりも、超短縮（１．２５秒）の変動パターンが決定され易くなっており、変動時間の平均時間が、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルＢ１３５ｂの変動時間の平均時間よりも短縮される。

【０１８９】

よって、後述するように、確変大当りＢが発生した場合には、確変大当りＢの種別に応じた使用テーブル変更始動回数まで、はずれ用変動パターン種別判定テーブルＣ１３５ｃが使用されることで、変動時間の短い超短縮の変動パターンが全く発生せずに変動時間の長いスーパーリーチが発生し易く、変動時間の平均時間が通常の変動時間よりも長くなるとともに、使用テーブル変更始動回数から確変回数（７８回）までの期間では、保留記憶数にかかわらずに、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルＢよりも平均変動時間の短いはずれ用変動パターン種別判定テーブルＤ１３５ｄが使用されることで、変動時間の短い超短縮の変動パターンが通常よりも発生し易く、変動時間の長いスーパーリーチが通常と同じ頻度となることで、変動時間の平均時間が通常の変動時間よりも短くなるので、使用テーブル変更始動回数の前後で変動時間の長さが大きく変化する（図５５（ａ）参照）。

【０１９０】

また、後述するように、小当りが発生した場合には、小当りの種別に応じた使用テーブル変更始動回数まで、はずれ用変動パターン種別判定テーブルＣ１３５ｃが使用されることで、変動時間の短い超短縮の変動パターンが全く発生せずに変動時間の長いスーパーリーチが発生し易く、変動時間の平均時間が通常の変動時間よりも長くなるとともに、使用テーブル変更始動回数以降においては、はずれ用変動パターン種別判定テーブルＡ１３５ａ或いは、保留記憶数が３以上であれば、はずれ用変動パターン種別判定テーブルＢ１３５ｂが使用されることで、はずれ用変動パターン種別判定テーブルＣ１３５ｃによる変動時間よりも変動時間の平均時間が短くなるので、使用テーブル変更始動回数の前後で変動時間の長さが大きく変化する（図５５（ｂ）参照）。

【０１９１】

尚、この実施例では、確変大当りＢおよび小当りの発生してから使用テーブル変更始動回数となるまでの期間、つまり使用テーブル変更始動回数となる前において、変動時間の平均時間を長くし、使用テーブル変更始動回数の後において使用テーブル変更始動回数前よりも変動時間の平均時間を短くするようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、逆に、確変大当りＢおよび小当りの発生してから使用テーブル変更始動回数となるまでの期間において、例えば、超短縮の変動パターンを含む変動パターン種別に対する判定値の割り当てを多くしたり、変動時間の長いスーパーリーチの演出を伴う変動パターンを含む変動パターン種別に対する判定値の割り当てを少なくする等により変動時間の平均時間を短くし、使用テーブル変更始動回数の後において、超短縮の変動パターンを含む変動パターン種別に対する判定値の割り当てを少なくしたり（或いは通常に戻す）、変動時間の長いスーパーリーチの演出を伴う変動パターンを含む変動パターン種別に対する

判定値の割り当てを多くする（或いは通常に戻す）等により、該使用テーブル変更始動回数前の変動時間の平均時間よりも、変動時間の平均時間を長くするようにしても良い。

【０１９２】

なお、図１０に示す例では、遊技状態が時短状態である場合と合算保留記憶数が３以上である場合とで共通のはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５ｂを用いる場合を示しているが、時短状態である場合と合算保留記憶数が３以上である場合とで、別々に用意された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、さらに、時短状態用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルとして合算保留記憶数に応じた複数のはずれ用変動パターン判定テーブル（判定値の割合を異ならせたテーブル）を用いるようにしてもよい。

【０１９３】

なお、この実施例では、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Ａ１３５ａ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Ｂ１３５ｂとの２種類のテーブルを用いた例を示しているが、この実施例で示したものにかぎられない。例えば、合算保留記憶数の値ごとに別々のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ備えてもよい（すなわち、合算保留記憶数０個用、合算保留記憶数１個用、合算保留記憶数２個用、合算保留記憶数３個用、合算保留記憶数４個用・・・のはずれ変動パターン種別判定テーブルをそれぞれ別々に用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。

【０１９４】

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

【０１９５】

なお、この実施例では、図１０に示すように、現在の遊技状態にかかわらず、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場合を示したが、現在の遊技状態が確変状態であるか時短状態であるか通常状態であるかに応じて、それぞれ別々に用意された大当り用変動パターン種別判定テーブルやはずれ用変動パターン種別判定テーブルを用いるようにしてもよい。また、この実施例では、合算保留記憶数が３以上である場合に、図１０（ｂ）に示す短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるように構成する場合を示しているが、現在の遊技状態に応じて短縮変動の変動パターンが選択されうる場合の合算保留記憶数（第１保留記憶数や第２保留記憶数でもよい）の閾値を異ならせてもよい。例えば、遊技状態が通常状態である場合には、合算保留記憶数が３である場合に（または、例えば、第１保留記憶数や第２保留記憶数が２である場合に）、短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択して短縮変動の変動パターンが決定される場合があるようにし、遊技状態が時短状態や確変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し、更には、小当り後に使用テーブル変更始動回数となってから所定回数（例えば３０回）の変動表示が実施されるまでは、合算保留記憶数の閾値を１とすることで、該所定回数となるまでの期間については、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が使用されるようにしても良い。

【０１９６】

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「大当り」や「小当り」にする旨の判定がなされたときに、大当り種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム３）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各当り変動パターン判定テーブル１３７ａ～１３７ｂは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別をノーマルＣＡ３－１～ノーマルＣＡ３－２、スーパーＣＡ３－３のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル１３７ａが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別を特殊ＣＡ４－１、特殊ＣＡ４－２のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル１３７ｂが使用テーブルとして選択される。各当り変動パターン判定テーブル１３７ａ～１３７ｂは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム３）の値と比較される数値（判定値）であって、演出図柄の可変表示結果が「大当り」や「小当り」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。

【０１９７】

なお、図１１（ａ）に示す例では、変動パターン種別として、各種の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Ｃ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、擬似連の演出を伴う変動パターンを含まない変動パターン種別である特殊ＣＡ４－１と、擬似連の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、擬似連の演出有無によって変動パターン種別を分けるのではなく、リーチ演出の有無や滑り演出などの特定演出の有無によって変動パターン種別を分けてもよい。この場合、例えば、特殊ＣＡ４－１は、特定演出となる擬似連の演出を伴わない変動パターンである特殊ＰＧ１－１、特殊ＰＧ１－２、特殊ＰＧ２－１を含むようにし、特殊ＣＡ４－２は、特定演出となる擬似連の演出を伴う特殊ＰＧ１－３および特殊ＰＧ２－２を含むように構成すれば良い。

【０１９８】

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。

【０１９９】

尚、この実施例のはずれ変動パターン判定テーブル１３８ａでは、前述したように、非リーチＣＡ２－０と非リーチＣＡ２－１とで、非リーチＰＡ１－０（超短縮）と非リーチＰＡ１－０２（短縮）との判定値の割り当てが異なっている。

【０２００】

また、スーパーＣＡ２－７には、スーパーリーチＣに対応するスーパーＰＢ３－３の変

動パターンに対する判定値の割り当てが存在しないのに対し、スーパーＣＡ２－８には、スーパーリーチＣに対応するスーパーＰＢ３－３の変動パターンに対する判定値の割り当てが存在する。

【０２０１】

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

【０２０２】

コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０８（Ｈ）は、大当りとするか否か、小当りとするか否か、および大当り種別や小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）～８Ｃ０８（Ｈ）の受信に応じて演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０８（Ｈ）を表示結果指定コマンドという。

【０２０３】

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。

【０２０４】

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

【０２０５】

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。

【０２０６】

コマンド９５ＸＸ（Ｈ）は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。この実施例では、後述する入賞時判定処理（図１９参照）において、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、始動入賞時にいずれの変動パターン種別となるかを判定する。そして、入賞時判定結果指定結果コマンドのＥＸＴデータに判定結果としての変動パターン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。例えば、この実施例では、第１始動入賞口１３への始動入賞時に変動パターン種別が非リーチＣＡ２－１となる（非リーチはずれとなる

）と判定した場合には、ＥＸＴデータに「００（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果１指定コマンドが送信される。また、例えば、第１始動入賞口１３への始動入賞時に変動パターン種別がスーパーＣＡ２－７およびスーパーＣＡ２－８となる（スーパーリーチはずれとなる）と判定した場合には、ＥＸＴデータに「０１（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果２指定コマンドが送信される。また、例えば、第１始動入賞口１３への始動入賞時に変動パターン種別がスーパーＣＡ３－３となる（スーパーリーチ大当りとなる）と判定した場合には、ＥＸＴデータに「０２（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果３指定コマンドが送信される。また、例えば、第２始動入賞口１４への始動入賞時に変動パターン種別が非リーチＣＡ２－１となる（非リーチはずれとなる）と判定した場合には、ＥＸＴデータに「０３（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果４指定コマンドが送信される。また、例えば、第２始動入賞口１４への始動入賞時に変動パターン種別がスーパーＣＡ２－７およびスーパーＣＡ２－８となる（スーパーリーチはずれとなる）と判定した場合には、ＥＸＴデータに「０４（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果５指定コマンドが送信される。また、例えば、第２始動入賞口１４への始動入賞時に変動パターン種別がスーパーＣＡ３－３となる（スーパーリーチ大当りとなる）と判定した場合には、ＥＸＴデータに「０５（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果６指定コマンドが送信される。また、例えば、第１始動入賞口１３への始動入賞時に変動パターン種別が特殊ＣＡ４－２となる（擬似連で確変大当りＢまたは小当りとなる）と判定した場合には、ＥＸＴデータに「０６（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果７指定コマンドが送信される。また、例えば、第２始動入賞口１４への始動入賞時に変動パターン種別が特殊ＣＡ４－２となる（擬似連で確変大当りＢまたは小当りとなる）と判定した場合には、ＥＸＴデータに「０７（Ｈ）」を設定した入賞時判定結果８指定コマンドが送信される。さらに、その他、判定した変動パターン種別に応じてＥＸＴデータの値が設定され、入賞判定結果指定コマンドが送信される。

【０２０７】

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。

【０２０８】

コマンドＡ００１（Ｈ）は、大当り開始画面（ファンファーレ画面）を表示すること、すなわち大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド（確変大当りＡ開始指定コマンド：ファンファーレ１指定コマンド）である。コマンドＡ００２（Ｈ）は、大当り遊技の開始を指定するものであるが、大当り遊技であることを特定しにくい大当り開始画面（図５２（Ｇ１～Ｇ４）、図５３（Ｉ１～Ｉ４）参照）を表示することを指定する演出制御コマンド（確変大当りＢ開始指定コマンド：ファンファーレ２指定コマンド）である。コマンドＡ００３（Ｈ）は、小当り遊技の開始を指定するものであるが、小当り遊技であることを特定しにくい小当り開始画面（図５２（Ｇ１～Ｇ４）、図５３（Ｉ１～Ｉ４）参照）を表示することを指定する演出制御コマンド（小当り開始指定コマンド：ファンファーレ３指定コマンド）である。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、確変大当りＢである場合および小当りである場合に共通の確変大当りＢ／小当り開始指定用のファンファーレ指定コマンドを送信するように構成してもよい。

【０２０９】

コマンドＡ１ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド（大入賞口開放中指定コマンド）である。Ａ２ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（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。

【０２１０】

コマンドＡ３０１（Ｈ）は、大当り終了画面（エンディング画面）を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定するとともに、確変大当りＡであったことを指定する演出制御コマンド（確変大当りＢ終了指定コマンド：エンディング１指定コマンド）である。コマンドＡ３０２（Ｈ）は、大当り終了画面（エンディング画面）を表示すること、すなわち大当り遊技の終了を指定するとともに、確変大当りＢであったことを指定する演出制

御コマンド（確変大当りＢ終了指定コマンド：エンディング２指定コマンド）である。コマンドＡ３０３（Ｈ）は、小当り終了画面（エンディング画面）を表示すること、すなわち小当り遊技の終了を指定するとともに、小当りであったことを指定する演出制御コマンド（小当り終了指定コマンド：エンディング３指定コマンド）である。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、確変大当りＢである場合および小当りである場合に共通の確変大当りＢ／小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ように構成してもよい。

【０２１１】

なお、本実施例では、上記コマンドＡ００２（Ｈ）にて指定する大当り開始画面とコマンドＡ００３（Ｈ）にて指定する小当り開始画面とは同一の開始画面であり、また、コマンドＡ３０２（Ｈ）にて指定する大当り終了画面とコマンドＡ３０３（Ｈ）にて指定する小当り終了画面とは同一画面である。詳しくは、これら大当り／小当り開始画面および大当り／小当り終了画面は、前述した非リーチＰＡ１－３，４の後半において表示される画面（図５２（Ｇ１）～（Ｇ４）、図５３（Ｉ１）～（Ｉ４）参照）と同じ態様の表示画面とされており、確変大当りＢまたは小当りのいずれが発生したかの特定を困難とするとともに、確変大当りＢが発生して遊技状態が確変状態（高確低ベース状態）に移行した可能性があることを示唆する画面とされている。

【０２１２】

コマンドＢ０００（Ｈ）は、遊技状態が通常状態であることを指定する演出制御コマンド（通常状態指定コマンド）である。コマンドＢ００１（Ｈ）は、遊技状態が時短状態であることを指定する演出制御コマンド（時短状態指定コマンド）である。コマンドＢ００２（Ｈ）は、遊技状態が確変（高確）状態であることを指定する演出制御コマンド（確変状態指定コマンド）である。コマンドＢ００３（Ｈ）は、時短状態が終了したことを通知する演出制御コマンド（時短終了指定コマンド）である。

【０２１３】

コマンドＢ１ＸＸ（Ｈ）は、時短状態の残り回数（あと何回変動表示を終了するまで時短状態が継続するか）を指定する演出制御コマンド（時短回数指定コマンド）である。コマンドＢ１ＸＸ（Ｈ）における「ＸＸ」が、時短状態の残り回数を示す。

【０２１４】

コマンドＢ２ＸＸ（Ｈ）は、確変状態の残り回数（あと何回変動表示を終了するまで確変状態が継続するか）を指定する演出制御コマンド（確変回数指定コマンド）である。コマンドＢ２ＸＸ（Ｈ）における「ＸＸ」が、確変状態の残り回数を示す。

【０２１５】

コマンドＢ３ＸＸ（Ｈ）は、確変大当りＢまたは小当りの種別に対応する使用テーブル変更始動回数（使用テーブル変更始動回数の残り回数）を指定する演出制御コマンド（テーブル変更回数指定コマンド）である。コマンドＢ３ＸＸ（Ｈ）における「ＸＸ」が、使用テーブル変更始動回数の残り回数を示す。

【０２１６】

コマンドＣ０ＸＸ（Ｈ）は、第１保留記憶数を指定する演出制御コマンド（第１保留記憶数指定コマンド）である。コマンドＣ０ＸＸ（Ｈ）における「ＸＸ」が、第１保留記憶数を示す。コマンドＣ１ＸＸ（Ｈ）は、第２保留記憶数を指定する演出制御コマンド（第２保留記憶数指定コマンド）である。コマンドＣ１ＸＸ（Ｈ）における「ＸＸ」が、第２保留記憶数を示す。

【０２１７】

なお、この実施の形態では、遊技状態にかかわらず（例えば、高確率状態や高ベース状態であるか否かや、大当り遊技中であるか否かにかかわらず）、始動入賞が発生して保留記憶が実施されるごとに入賞時判定の処理が実行され、必ず図１３に示す図柄指定コマンドが送信される。そして、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、受信した図柄指定コマンドにもとづいて、予告対象の変動表示が開始される以前に、前もって大当りとなるか否かやスーパーリーチとなるか否かを予告する後述する保留予告を実行する。なお、本

実施例では、確変大当りＢおよび小当りについての保留予告は実行しない、つまり確変大当りＡについての保留予告のみを実行するようになっているので、確変大当りＢおよび小当りの発生が保留予告により遊技者に把握され易くなってしまうことを回避できる。

【０２１８】

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。

【０２１９】

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

【０２２０】

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

【０２２１】

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り込み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。

【０２２２】

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

【０２２３】

図１５および図１６は、主基板３１に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ５６０（具体的には、ＣＰＵ５６）が実行する特別図柄プロセス処理（ステップＳ２６）のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞口１３に遊技球が入賞したことを検出するための第１始動口スイッチ１３ａがオンしていたら、すなわち、第１始動入賞口１３への始動入賞が発生していたら、第１始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップＳ３１１，Ｓ３１２）。また、ＣＰＵ５６は、第２始動入賞口１４に遊技球が入賞したことを検出するための第２始動口スイッチ１４ａがオンしていたら、すなわち第２始動入賞口１４への始動入賞が発生していたら、第２始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップＳ３１３，Ｓ３１４）。そして、ステップＳ３００～Ｓ３

１０のうちのいずれかの処理を行う。第１始動入賞口スイッチ１３ａまたは第２始動口スイッチ１４ａがオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップＳ３００～Ｓ３１０のうちのいずれかの処理を行う。

【０２２４】

ステップＳ３００～Ｓ３１０の処理は、以下のような処理である。

【０２２５】

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

【０２２６】

変動パターン設定処理（ステップＳ３０１）：特別図柄プロセスフラグの値が１であるときに実行される。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変動時間（可変表示時間：可変表示を開始してから表示結果を導出表示（停止表示）するまでの時間）を特別図柄の可変表示の変動時間とすることに決定する。また、特別図柄の変動時間を計測する変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０２に対応した値（この例では２）に更新する。

【０２２７】

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

【０２２８】

特別図柄変動中処理（ステップＳ３０３）：特別図柄プロセスフラグの値が３であるときに実行される。変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過（ステップＳ３０１でセットされる変動時間タイマがタイムアウトすなわち変動時間タイマの値が０になる）すると、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０４に対応した値（この例では４）に更新する。

【０２２９】

特別図柄停止処理（ステップＳ３０４）：特別図柄プロセスフラグの値が４であるときに実行される。第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂにおける可変表示を停止して停止図柄を導出表示させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う。そして、大当りフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０５に対応した値（この例では５）に更新する。また、小当りフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０８に対応した値（この例では８）に更新する。大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３００に対応した値（この例では０）に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置９において演出図柄が停止されるように制御する。

【０２３０】

大入賞口開放前処理（ステップＳ３０５）：特別図柄プロセスフラグの値が５であるときに実行される。大入賞口開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化

するとともに、ソレノイド２１を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップＳ３０６に対応した値（この例では６）に更新する。なお、大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第１ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当り遊技を開始する処理でもある。

【０２３１】

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

【０２３２】

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

【０２３３】

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

【０２３４】

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

【０２３５】

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。

【０２３６】

図１７は、ステップＳ３１２，Ｓ３１４の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。このうち、図１７（Ａ）は、ステップＳ３１２の第１始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。また、図１７（Ｂ）は、ステップＳ３１４の第２始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【０２３７】

まず、図１７（Ａ）を参照して第１始動口スイッチ通過処理について説明する。第１始動口スイッチ１３ａがオン状態の場合に実行される第１始動口スイッチ通過処理において、ＣＰＵ５６は、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でるか否か）を確認する（ス

テップＳ２１１Ａ）。第１保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【０２３８】

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Ｓ２１２Ａ）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Ｓ２１３Ａ）。また、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞口１３および第２始動入賞口１４への入賞順を記憶するための保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、合計保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第１」を示すデータをセットする（ステップＳ２１４Ａ）。

【０２３９】

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

【０２４０】

図１８（Ａ）は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）の構成例を示す説明図である。図１８（Ａ）に示すように、保留特定領域には、合計保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では８）に対応した領域が確保されている。なお、図１８（Ａ）には、合計保留記憶数カウンタの値が５である場合の例が示されている。図１８（Ａ）に示すように、保留特定領域には、合計保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では８）に対応した領域が確保されており、第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４への入賞にもとづき入賞順に「第１」または「第２」であることを示すデータがセットされる。従って、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、第１始動入賞口１３および第２始動入賞口１４への入賞順が記憶される。なお、保留特定領域は、ＲＡＭ５５に形成されている。

【０２４１】

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１８（Ｂ）参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップＳ２１５Ａ）。なお、ステップＳ２１４Ａの処理では、ハードウェア乱数であるランダムＲ（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）および変動パターン判定用乱数（ランダム３）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を第１始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第１特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、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。

【０２４２】

図１８（Ｂ）は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域（保留バッファ）の構成例を示す説明図である。図１８（Ｂ）に示すように、第１保留記憶バッファには、第１保留記憶数の上限値（この例では４）に対応した保存領域が確保されている。また、第２保留記憶バッファには、第２保留記憶数の上限値（この例では４）に対応した保存領域が確保されている。この実施例では、第１保留記憶バッファおよび第２保留記憶バッファには、ハードウェア乱数であるランダムＲ（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）および変動パターン判定用乱数（ランダム３）、および後述するスーパーリーチフラグが記憶さ

れる。なお、第１保留記憶バッファおよび第２保留記憶バッファは、ＲＡＭ５５に形成されている。

【０２４３】

次いで、ＣＰＵ５６は、検出した始動入賞にもとづく変動がその後実行されたときの変動表示結果を始動入賞時にあらかじめ判定する入賞時判定処理を実行する（ステップＳ２１６Ａ）。そして、ＣＰＵ５６は、入賞時判定処理の判定結果にもとづいて入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御（入賞時判定結果指定コマンドの送信セット）を行うとともに、入賞時判定結果指定コマンドに次いで第１保留記憶数カウンタの値にもとづいて第１保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御（第１保留記憶数指定コマンドの送信セット）を行う（ステップＳ２１７Ａ）。

【０２４４】

次に、図１７（Ｂ）を参照して第２始動口スイッチ通過処理について説明する。第２始動口スイッチ１４ａがオン状態の場合に実行される第２始動口スイッチ通過処理において、ＣＰＵ５６は、第２保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第２保留記憶数をカウントするための第２保留記憶数カウンタの値が４でるか否か）を確認する（ステップＳ２１１Ｂ）。第２保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【０２４５】

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Ｓ２１２Ｂ）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Ｓ２１３Ｂ）。また、ＣＰＵ５６は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、合計保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第２」を示すデータをセットする（ステップＳ２１４Ｂ）。

【０２４６】

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１８（Ｂ）参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップＳ２１５Ｂ）。なお、ステップＳ２１４Ｂの処理では、ハードウェア乱数であるランダムＲ（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）および変動パターン判定用乱数（ランダム３）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を第２始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第２特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

【０２４７】

次いで、ＣＰＵ５６は、入賞時判定処理を実行する（ステップＳ２１６Ｂ）。そして、ＣＰＵ５６は、入賞時判定処理の判定結果にもとづいて入賞時判定結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行うとともに、入賞時判定結果指定コマンドに次いで第２保留記憶数カウンタの値にもとづいて第２保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ２１７Ｂ）。

【０２４８】

図１９は、ステップＳ２１６Ａ，Ｓ２１６Ｂの入賞時判定処理を示すフローチャートである。入賞時判定処理では、ＣＰＵ５６は、まず、ステップＳ２１５Ａ，Ｓ２１５Ｂで抽出した大当り判定用乱数（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）。この実施例では、特別図柄および演出図柄の変動を開始するタイミングで、後述する特別図柄通常処理において大当りや小当りとするか否か、大当り種別や小当りの種別を決定したり、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、あらかじめいずれの変動パターン種別となるか否かを確認する。そのようにすることによって、演出図柄の変動表示が実行されるより前にあらかじめ変動パターン種別を予測し、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、スーパーリーチとなることを予告する保留予告を実行する。

【０２４９】

大当り判定用乱数（ランダムＲ）が通常時の大当り判定値と一致しなければ（ステップＳ２２０のＮｏ）、ＣＰＵ５６は、遊技状態が確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ２２１）。確変フラグがセットされていれば、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２１５Ａ，Ｓ２１５Ｂで抽出した大当り判定用乱数（ランダムＲ）と図８（ａ）の右欄に示す確変時の大当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップＳ２２２）。

【０２５０】

大当り判定用乱数（ランダムＲ）が確変時の大当り判定値とも一致しなければ（ステップＳ２２２のＮ）、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２１５Ａ，Ｓ２１５Ｂで抽出した大当り判定用乱数（ランダムＲ）と図８（ｂ），（ｃ）に示す小当り判定値とを比較し、それらが一致するか否かを確認する（ステップＳ２２３）。この場合、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞口１３への始動入賞があった場合（図１７（Ａ）に示す第１始動口スイッチ通過処理で入賞時判定処理（ステップＳ２１６Ａ参照）を実行する場合）には、図８（ｂ）に示す小当り判定テーブル（第１特別図柄用）１３０ｂに設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。また、第２始動入賞口１４への始動入賞があった場合（図１７（Ｂ）に示す第２始動口スイッチ通過処理で入賞時判定処理（ステップＳ２１６Ｂ参照）を実行する場合）には、図８（ｃ）に示す小当り判定テーブル（第２特別図柄用）１３０ｃに設定されている小当り判定値と一致するか否かを判定する。

【０２５１】

大当り判定用乱数（ランダムＲ）が小当り判定値とも一致しなければ（ステップＳ２２３のＮｏ）、ＣＰＵ５６は、その始動入賞に対応する変動表示が実施されるときの遊技状態を判定する処理を行う（ステップＳ２２４）。この実施例では、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２２４において、その始動入賞に対応する変動表示が実施される時点において、時短回数が存在するか否か、確変回数が存在するか否か、使用テーブル変更始動回数が存在するか否かを、その時点の時短回数や確変回数や使用テーブル変更始動回数から、当該始動入賞に対応する変動表示が実施されるまでに実施される変動回数（始動回数）を減算することで判定する。

【０２５２】

そして、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２２４の判定結果に応じて、はずれ用変動パターン種別判定テーブルを設定する（ステップＳ２２５）。具体的には、ＣＰＵ５６は、第１に、時短回数が存在するか否かを判定し、時短回数が存在していない場合には使用テーブル変更始動回数が存在するか否かを判定し、該使用テーブル変更始動回数が存在しない場合には確変回数が存在するか否かを判定する。そして、時短回数が存在すると判定した場合には、図１０（ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＢ（短縮用）１３５ｂを設定する。また、使用テーブル変更始動回数が存在すると判定した場合には、図１０（ｃ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＣ１３５ｃを設定する。また、確変回数が存在すると判定した場合には、図１０（ｄ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＤ１３５ｄを設定する。また、確変回数も存在しない場合には、図１０（ａ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＡ（通常用）１３５ａを設定する。なお、遊技状態に応じていずれのはずれ用変動パターン種別判定テーブル１３５ａ～１３５ｄを用いるかを区別するのではなく、遊技状態等に関係なく、通常用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルＡ１３５ａを選択して設定するようにしてもよい。また、はずれ用変動パタ

ーン種別判定テーブルを用いるのではなく、あらかじめ閾値判定を行う閾値判定プログラムを組み込んでおき、閾値より大きいか否かを判定することにより、後述するステップＳ２２９で変動パターン種別を判定するようにしてもよい。例えば、この実施例では、図９（ａ）に示すように、スーパーリーチ大当りとなるスーパーＣＡ３－３の変動パターン種別に対して８０～２５１の範囲に判定値が割り当てられているのであるから、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）の値が閾値８０以上であるか否かを判定し、８０以上であればスーパーＣＡ３－４の変動パターン種別となると判定してもよい。また、例えば、この実施例では、図１０（ａ）～（ｄ）に示すように、スーパーリーチはずれとなるスーパーＣＡ２－７、スーパーＣＡ２－８の変動パターン種別に対して少なくとも２３０～２５１の共通の範囲に判定値が割り当てられているのであるから、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）の値が閾値２３０以上であるか否かを判定し、２３０以上であればスーパーＣＡ２－７、スーパーＣＡ２－８の変動パターン種別となると判定してもよい。さらに、例えば、この実施例では、図１０（ａ）～（ｄ）に示すように、非リーチはずれとなる非リーチＣＡ２－１の変動パターン種別に対して１～７９の共通の範囲に判定値が割り当てられているのであるから、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）の値が閾値７９以下であるか否かを判定し、７９以下であれば非リーチＣＡ２－１の変動パターン種別となると判定してもよい。

【０２５３】

大当り判定用乱数（ランダムＲ）が小当り判定値と一致した場合には（ステップＳ２２３のＹｅｓ）、ＣＰＵ５６は、図９（ｂ）に示す確変大当りＢ／小当り用変動パターン種別判定テーブル１３２ｂを設定する（ステップＳ２２６）。

【０２５４】

ステップＳ２２０またはステップＳ２２２で大当り判定用乱数（ランダムＲ）が大当り判定値と一致した場合には、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２１５Ａ，Ｓ２１５Ｂで抽出した大当り種別判定用乱数（ランダム１）にもとづいて大当りの種別を判定する（ステップＳ２２７）。この場合、ＣＰＵ５６は、第１始動入賞口１３への始動入賞があった場合（図１７（Ａ）に示す第１始動口スイッチ通過処理で入賞時判定処理（ステップＳ２１６Ａ参照）を実行する場合）および第２始動入賞口１４への始動入賞があった場合（図１７（Ｂ）に示す第２始動口スイッチ通過処理で入賞時判定処理（ステップＳ２１６Ｂ参照）を実行する場合）において、図８（ｄ）に示す大当り種別判定テーブル１３１を用いて大当り種別が「確変大当りＡ」または「確変大当りＢ」のいずれとなるかを判定する。そして、ＣＰＵ５６は、判定した大当り種別が「確変大当りＡ」であるか否かを判断する。判定した大当り種別が「確変大当りＡ」ではない場合、つまり、判定した大当り種別が「確変大当りＢ」である場合には、ステップＳ２２６に進んで、図９（ｂ）に示す確変大当りＢ／小当り用変動パターン種別判定テーブル１３２ｂを設定する一方、判定した大当り種別が「確変大当りＡ」である場合には、図９（ａ）に示す確変大当りＡ用変動パターン種別判定テーブル１３２ａを設定する（ステップＳ２２８）。

【０２５５】

次いで、ＣＰＵ５６は、ステップＳ２２５，Ｓ２２６，Ｓ２２８で設定した変動パターン種別判定テーブルと、ステップＳ２１５Ａ，Ｓ２１５Ｂ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、変動パターン種別を判定する（ステップＳ２２９）。

【０２５６】

そして、ＣＰＵ５６は、判定した変動パターン種別を入賞時判定結果指定コマンドに設定する処理を行う（ステップＳ２３０）。例えば、第１始動入賞口１３への始動入賞があった場合（図１７（Ａ）に示す第１始動口スイッチ通過処理で入賞時判定処理（ステップＳ２１７Ａ参照）を実行する場合）には、ステップＳ２２９で「非リーチはずれ」と判定した場合には、ＭＯＤＥデータ「９５（Ｈ）」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータに「００（Ｈ）」を設定する処理を行う。また、ステップＳ２２９で「スーパーリーチはずれ」と判定した場合には、ＭＯＤＥデータ「９５（Ｈ）」で構成される

入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータに「０１（Ｈ）」を設定する処理を行う。また、ステップＳ２２９で「スーパーリーチ大当り」と判定した場合には、ＭＯＤＥデータ「９５（Ｈ）」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータに「０２（Ｈ）」を設定する処理を行う。また、ステップＳ２２９で「確変大当りＢ／または小当り」と判定した場合には、ＭＯＤＥデータ「９５（Ｈ）」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータに「０６（Ｈ）」を設定する処理を行う。また、第２始動入賞口１４への始動入賞があった場合（図１７（Ｂ）に示す第２始動口スイッチ通過処理で入賞時判定処理（ステップＳ２１７Ｂ参照）を実行する場合）には、ステップＳ２２９で「非リーチはずれ」と判定した場合には、ＭＯＤＥデータ「９５（Ｈ）」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータに「０３（Ｈ）」を設定する処理を行う。また、ステップＳ２２９で「スーパーリーチはずれ」と判定した場合には、ＭＯＤＥデータ「９５（Ｈ）」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータに「０４（Ｈ）」を設定する処理を行う。また、ステップＳ２２９で「スーパーリーチ大当り」と判定した場合には、ＭＯＤＥデータ「９５（Ｈ）」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータに「０５（Ｈ）」を設定する処理を行う。また、ステップＳ２２９で「確変大当りＢ／または小当り」と判定した場合には、ＭＯＤＥデータ「９５（Ｈ）」で構成される入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータに「０７（Ｈ）」を設定する処理を行う。その他、ＣＰＵ５６は、判定した変動パターン種別に応じた値を入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータに設定する処理を行う。

【０２５７】

図２０および図２１は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップＳ３００）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、ＣＰＵ５６は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップＳ５１）。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が０であれば処理を終了する。

【０２５８】

合算保留記憶数が０でなければ、ＣＰＵ５６は、保留特定領域（図１８（Ａ）参照）に設定されているデータのうち１番目のデータが「第１」を示すデータであるか否か確認する（ステップＳ５２）。保留特定領域に設定されている１番目のデータが「第１」を示すデータでない（すなわち、「第２」を示すデータである）場合（ステップＳ５２のＮ）、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタ（第１特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第２特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第２」を示すデータを設定する（ステップＳ５３）。保留特定領域に設定されている１番目のデータが「第１」を示すデータである場合（ステップＳ５２のＹ）、ＣＰＵ５６は、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータを設定する（ステップＳ５４）した後、保留特定領域（図１８（Ａ）参照）に設定されている１番目のデータを削除して、２番目以降の各データの順序を１つづつ繰り上げてシフトして（２番目→１番目、３番目→２番目、４番目→３番目…）保留特定領域のデータを更新する（ステップＳ５５－）。

【０２５９】

なお、この実施の形態では、第１始動入賞口１３と第２始動入賞口１４とに遊技球が入賞した始動入賞順に従って、第１特別図柄の変動表示または第２特別図柄の変動表示が実行される場合を示しているが、第１特別図柄と第２特別図柄とのいずれか一方の変動表示を優先して実行するように構成してもよい。この場合、例えば、高ベース状態に移行された場合には可変入賞球装置１５が設けられた第２始動入賞口１４に始動入賞しやすくなり第２保留記憶が溜まりやすくなるのであるから、第２特別図柄の変動表示を優先して実行するようにしてもよい。

【０２６０】

なお、第２特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成する場合、図１９に示した入賞時判定処理において、大当り判定用乱数（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り判定値とは比較しないようにしてもよい（具体的には、ステップＳ２２０の処理のみを実行し

、ステップＳ２２１，Ｓ２２２の処理は行わないようにしてもよい）。そのように構成すれば、第２特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成する場合に、入賞時判定における大当りの判定結果と実際の変動開始時における大当りの決定結果との間にズレが生じることを防止することができる。

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

【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保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合に、第２保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、第２保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【０２６３】

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

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

【０２６５】

そして、ＣＰＵ５６は、合算保留記憶数カウンタのカウント値をＲＡＭ５５の所定の領域に保存した後（ステップＳ５７）、合算保留記憶数の値を１減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を１減算する（ステップＳ５８）。なお、ＣＰＵ５６は、カウント値が１減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をＲＡＭ５５の所定の領域に保存する。

【０２６６】

また、ＣＰＵ５６は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値にもとづいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ５９）。この場合、特別図柄ポインタに「第１」を示す値が設定されている場合には、ＣＰＵ５６は、第１保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第２」を示す値が設定されている場合には、ＣＰＵ５６は、第２保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

【０２６７】
特別図柄通常処理では、最初に、第１始動入賞口１３を対象として処理を実行することを示す「第１」を示すデータすなわち第１特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第１」を示すデータ、または第２始動入賞口１４を対象として処理を実行することを示す「第２」を示すデータすなわち第２特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第２」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、ステップＳ３００～Ｓ３１０の処理を、第１特別図柄を対象とする場合と第２特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。
【０２６８】
次いで、ＣＰＵ５６は、乱数バッファ領域からランダムＲ（大当り判定用乱数）を読み出し、大当り判定モジュールを実行する。なお、この場合、ＣＰＵ５６は、第１始動口スイッチ通過処理のステップＳ２１５Ａや第２始動口スイッチ通過処理のステップＳ２１５Ｂ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判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値や小当り判定値（図８参照）と大当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りや小当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、大当り判定や小当り判定の処理を実行するプログラムである。
【０２６９】
大当り判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（低確状態または通常状態）の場合よりも、大当りとなる確率が高くなる（１０倍）ように構成されている。具体的には、あらかじめ大当り判定値の数が多く設定されている確変時大当り判定テーブル（ＲＯＭ５４における図８（ａ）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当り判定値の数が確変大当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り判定テーブル（ＲＯＭ５４における図８（ａ）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、ＣＰＵ５６は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態であるときは、通常時大当り判定テーブルを使用して大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（ａ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。大当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、大当りと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、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。
【０２７０】
なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、確変大当りＡまたは確変大当りＢ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、大当りと決定されたときに特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。
【０２７１】
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Ｎｏ）、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する（ステップＳ６３）。

【０２７２】

次に、当り種別判定用乱数であるランダム６を抽出し、図８（ｆ）に示する小当り種別判定テーブル１３１ｃを用いて、該抽出したランダム６の値と一致する値に対応した種別（小当りＡ」、「小当りＢ」、「小当りＣ」）を、小当りの種別として決定する（ステップＳ６４）。

【０２７３】

そして、ＣＰＵ５６は、決定した小当りの種別を示すデータをＲＡＭ５５における小当り種別バッファに設定した後（ステップＳ６５）、ステップＳ７５に移行する。これら小当り種別バッファには、例えば、小当り種別が「小当りＡ」の場合には小当り種別を示すデータとして「０６」が設定され、小当り種別が「小当りＢ」の場合には小当り種別を示すデータとして「０７」が設定され、小当り種別が「小当りＣ」の場合には小当り種別を示すデータとして「０８」が設定される。

【０２７４】

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Ｎｏ）、すなわち、はずれである場合には、そのままステップＳ７５に移行する。

【０２７５】

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。

【０２７６】

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（「確変大当りＡ」または「確変大当りＢ」）を大当りの種別に決定する。この場合、ＣＰＵ５６は、第１始動口スイッチ通過処理のステップＳ２１５Ａや第２始動口スイッチ通過処理のステップＳ２１５Ｂ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。但し、該決定において「確変大当りＢ」の種別に決定された場合には、更に、当り種別判定用乱数であるランダム６を抽出し、該抽出したランダム６の値と一致する値に対応した種別（「確変大当りＢ１」、「確変大当りＢ２」、「確変大当りＢ３」）を、確変大当りＢの種別として決定する（ステップＳ７３）。

【０２７７】

そして、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「確変大当りＡ」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「確変大当りＢ１」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、大当り種別が「確変大当りＢ２」の場合には大当り種別を示すデータとして「０４」が設定され、大当り種別が「確変大当りＢ３」の場合には大当り種別を示すデータとして「０５」が設定される。

【０２７８】

次いで、ＣＰＵ５６は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップＳ７５）。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「－」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別バッファの設定値から特定される大当り種別に応じて、種別毎に異なる大当り図柄となる所定の大当り記号を特別図柄の停止図柄に決定する。また、小当りフラグがセットされている場合には、小当り種別バッファの設定値から特定される小当り種別に応じて、種別毎に異なる所定の小当り記号を特別図柄の停止図柄に決定する。このように、大当り図柄を複数種類の大当り記号のうちから決定するとともに、小当り図柄を複数

種類の小当り記号のうちから決定することで、遊技者に大当りであるか小当りであるかを特別図柄によって特定しにくくすることができる。

【０２７９】

なお、本実施例では、遊技球の入賞時において実施される入賞時判定処理（ステップＳ２１６Ａ，Ｓ２１６Ｂ）において変動パターン種別の決定を行い、特別図柄の変動表示の開始時において大当りか否かの判定および変動パターンの決定を行うが、遊技球の入賞時において大当りか否かの判定を行い、特別図柄の変動表示の開始時に変動パターンの決定を行うようにしてもよい。

【０２８０】

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）。

【０２８１】

図２２は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップＳ３０１）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、ＣＰＵ５６は、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ９１）。大当りフラグがセットされている場合にＣＰＵ５６は、更に、大当り種別バッファに記憶されているデータにより、大当りが確変大当りＡであるか否かを判定する（ステップＳ９１’）。

【０２８２】

大当りが確変大当りＡである場合には、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、確変大当りＡ用変動パターン種別判定テーブル１３２ａ（図９（ａ）参照）を選択する（ステップＳ９２）。そして、ステップＳ１０２に移行する。

【０２８３】

一方、大当りが確変大当りＡでない場合、つまり、確変大当りＢである場合には、ステップＳ９４に進んで、確変大当りＢ／小当り用変動パターン種別判定テーブル１３２ｂ（図９（ｂ）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。

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

【０２８４】

小当りフラグもセットされていない場合にＣＰＵ５６は、使用テーブル変更始動回数に残回数が存在するか否かを判定する（ステップＳ９５）。使用テーブル変更始動回数に残回数が存在する場合には、はずれ用変動パターン種別判定テーブルＣ１３５ｃを選択した後（ステップＳ９６）、ステップＳ１０２に移行する。

【０２８５】

使用テーブル変更始動回数に残回数が存在しない場合には、ステップＳ９７に進んで、遊技状態が、時短フラグがセットされていない低ベース状態であって、確変回数の残回数が存在するか否かを判定する。確変回数の残回数が存在する場合には、はずれ用変動パターン種別判定テーブルＤ１３５ｄを選択した後（ステップＳ９８６）、ステップＳ１０２に移行する。

【０２８６】

確変回数の残回数が存在しない場合には、ステップＳ９９ａに進んで、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する。なお、時短フラグは、遊技状態を時短状態に移行するとき（確変状態に移行するときを含む）にセットされ、時短状態を終了するときにリセットされる。具体的には、確変大当りＡまたは確変大当りＢ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、時短回数を消化した

タイミングや、大当りと決定されたときに特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。時短フラグがセットされていれば（ステップＳ９９ａのＹｅｓ）、ＣＰＵ５６は、ステップＳ１００に移行する。

【０２８７】

時短フラグがセットされていなければ（ステップＳ９９ａのＮｏ）、ＣＰＵ５６は、合算保留記憶数が３以上であるか否かを確認する（ステップＳ９９ｂ）。合算保留記憶数が３未満であれば（ステップＳ９９ｂのＮｏ）、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Ａ１３５ａ（図１０（ａ）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。

【０２８８】

時短フラグがセットされている場合（ステップＳ９９ａのＹｅｓ）または合算保留記憶数が３以上である場合（ステップＳＳ９９ｂのＹｅｓ）には、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、はずれ用変動パターン種別判定テーブルＢ１３５ｂ（図１０（ｂ）参照）を選択した後（ステップＳ１００）、ステップＳ１０２に移行する。

【０２８９】

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、Ｓ９６，Ｓ９８，Ｓ１００またはＳ１０１の処理で選択したテーブルを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップＳ１０２）。

【０２９０】

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。

【０２９１】

次いで、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Ｓ１０６）。

【０２９２】

また、特別図柄の変動を開始する（ステップＳ１０７）。例えば、ステップＳ３３の特別図柄表示制御処理で参照される特別図柄に対応した開始フラグをセットする。また、ＲＡＭ５５に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップ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）。

【０２９３】

なお、はずれと決定されている場合において、いきなり変動パターン種別を決定するのではなく、まず、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。そして、リーチとするか否かの判定結果にもとづいて、ステップＳ９５～Ｓ１０１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。

【０２９４】
図２３は、表示結果指定コマンド送信処理（ステップＳ３０２）を示すフローチャートである。表示結果指定コマンド送信処理において、ＣＰＵ５６は、決定されている大当りの種類、小当り、はずれに応じて、表示結果１指定～表示結果８指定のいずれかの演出制御コマンド（図１３参照）を送信する制御を行う。具体的には、ＣＰＵ５６は、まず、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ１１０）。セットされていない場合には、ステップＳ１１６に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が確変大当りＡ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、確変大当りＡであるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップＳ７４で大当り種別バッファに設定されたデータが「０２」であるか否かを確認することによって判定できる。また、ＣＰＵ５６は、大当りの種別が確変大当りＡではない、つまり確変大当りＢであるときには、確変大当りＢの種別に対応して表示結果３指定コマンド（確変大当りＢ１）、表示結果４指定コマンド（確変大当りＢ２）、表示結果５指定コマンド（確変大当りＢ３）、を送信する制御を行う（ステップＳ１１４）。なお、確変大当りＢであるか否か並びに確変大当りＢの種別は、具体的には、特別図柄通常処理のステップＳ７４で大当り種別バッファに設定されたデータが「０３」であれば「確変大当りＢ１」、「０４」であれば「確変大当りＢ２」、「０５」であれば「確変大当りＢ３」であると判定できる。

【０２９５】
一方、ＣＰＵ５６は、大当りフラグがセットされていないときには（ステップＳ１１０のＮ）、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１１６）。小当りフラグがセットされていれば、ＣＰＵ５６は、小当りの種別に対応して表示結果６指定コマンド（小当りＡ）、表示結果７指定コマンド（小当りＢ）、表示結果８指定コマンド（小当りＣ）、を送信する制御を行う（ステップＳ１１７）。なお、小当りの種別は、具体的には、特別図柄通常処理のステップＳ６５で小当り種別バッファに設定されたデータが「０６」であれば「小当りＡ」、「０７」であれば「小当りＢ」、「０８」であれば「小当りＣ」であると判定できる。
また、小当りフラグもセットされていないときは（ステップＳ１１６のＮ）、すなわち、はずれである場合には、ＣＰＵ５６は、表示結果１指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１１８）。

【０２９６】
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）。

【０２９７】
図２４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Ｓ１２５）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップＳ１２６）、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Ｓ１２７）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、そのまま処理を終了する。

【０２９８】
図２５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、ステップＳ３２の特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂに停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップＳ１３１）。なお、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータが設定されている場合には第１特別図柄表示器８ａでの第１特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第２」を示すデータが設定されている場合には第２特別図柄表示器８ｂでの第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ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Ｓ１３２）。そして、大当りフラグがセ

ットされていない場合には、ステップＳ１４０に移行する（ステップＳ１３３）。
【０２９９】
大当りフラグがセットされている場合には、ＣＰＵ５６は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認し（ステップＳ１３３ａ）、セットされている場合には、大当り遊技状態において遊技状態を一旦通常状態に移行させるが、後述する大当り終了処理において大当り遊技状態の終了後の遊技状態を決定する際に、大当り前の遊技状態が確変状態であったか否かが判るようにするために、大当り前の遊技状態が確変状態であったことを示す大当り前確変フラグをセットする（ステップＳ１３３ｂ）。
【０３００】
次いで、確変フラグや時短フラグや高確報知フラグがあった場合にはそれらをリセットし（ステップＳ１３４）、演出制御用マイクロコンピュータ１００に大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１３５）。具体的には、大当りの種別が確変大当りＡである場合には確変大当りＡ開始指定コマンドを送信する。大当りの種別が確変大当りＢである場合には確変大当りＢ開始指定コマンドを送信する。なお、大当りの種別が確変大当りＡ、確変大当りＢのいずれであるかは、ＲＡＭ５５に記憶されている大当り種別を示すデータ（大当り種別バッファに記憶されているデータ）にもとづいて判定される。また、ＣＰＵ５６は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に通常状態指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１３６）。
【０３０１】
また、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、演出表示装置９において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップＳ１３７）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、１５回）および大当り種別に応じた開放時間をセットする（ステップＳ１３８）。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Ｓ１３９）。
【０３０２】
ステップＳ１４０では、ＣＰＵ５６は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する。確変フラグがセットされている場合には、確変状態における特別図柄の変動可能回数を示す確変回数カウンタの値を－１する（ステップＳ１５３）。そして、ＣＰＵ５６は、減算後の確変回数カウンタの値にもとづいて確変回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Ｓ１５４）。次いで、ＣＰＵ５６は、減算後の確変回数カウンタの値が０になった場合には（ステップＳ１５５）、確変フラグをリセットするとともに、高確報知フラグがセットされている場合には該高確報知フラグをリセットする（ステップＳ１５６）。また、ＣＰＵ５６は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に対して通常状態指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１５７）。
【０３０３】
ステップＳ１５５において減算後の確変回数カウンタの値が０になっていない場合には、ＣＰＵ５６は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ１４１）。時短フラグがセットされている場合（すなわち、確変・時短状態に制御されている場合）には、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタの値を－１する（ステップＳ１４２）。そして、ＣＰＵ５６は、減算後の時短回数カウンタの値にもとづいて時短回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った後（ステップＳ１４３）、減算後の時短回数カウンタの値が０になった場合には（ステップＳ１４４）、時短フラグをリセットする（ステップＳ１４５）。
【０３０４】
ステップＳ１４５にて時短フラグをリセットした場合、またはステップＳ１４０のＮｏ，Ｓ１４１のＮｏ，Ｓ１４４のＮｏの場合、ＣＰＵ５６は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ１４７）。小当りフラグがセットされていれば、ＣＰ

Ｕ５６は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に小当り開始指定コマンドを送信する（ステップＳ１４８）。また、小当り表示時間タイマに小当り表示時間（小当りが発生したことを、例えば、演出表示装置９において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップＳ１４９）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば１５回）および小当りに対応した開放時間（確変大当りＢと同じ開放時間）をセットする（ステップＳ１５０）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開始前処理（ステップＳ３０８）に対応した値に更新する（ステップＳ１５１）。

【０３０５】

小当りフラグもセットされていなければ（ステップＳ１４７のＮ）、ＣＰＵ５６は、ＲＡＭ５５の所定領域に記憶されている使用テーブル変更始動回数カウンタの値が０であるか否かを判定する（ステップＳ１９２）。使用テーブル変更始動回数カウンタの値が０である場合には、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Ｓ１９５）。

【０３０６】

一方、使用テーブル変更始動回数カウンタの値が０でない場合には、使用テーブル変更始動回数カウンタの値を１減算する（ステップＳ１９３）。そして、ＣＰＵ５６は、減算後の使用テーブル変更始動回数カウンタの値にもとづいてテーブル変更回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った後（ステップＳ１９４）、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Ｓ１９５）。

【０３０７】

図２６は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップＳ３０７）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、ＣＰＵ５６は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップＳ１５７）、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するとともに（ステップＳ１５８）、終了した大当りの種別が確変大当りＢである場合には、確変大当りＢの種別に応じた使用テーブル変更始動回数を使用テーブル変更始動回数カウンタにセットするとともに（ステップＳ１６０）、該使用テーブル変更始動回数カウンタにセットした値にもとづいてテーブル変更回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Ｓ１６１）。

【０３０８】

そして、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１６２）。ここで、確変大当りＡであった場合には確変大当りＡ終了指定コマンドを送信し、確変大当りＢであった場合には小当り／確変大当りＢ終了指定コマンドを送信する。そして、大当り終了表示タイマに、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。

【０３０９】

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

【０３１０】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップＳ１６５のＹ）、ＣＰＵ５６は、大当りの種別が確変大当りＡであるか否かを確認する（ステップＳ１６６Ａ）。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。確変大当りＡであれば、ＣＰＵ５６は、ステップＳ１６７に進んで、遊技状態を時短状態に移行させるために時短フラグをセットするとともに、時短回数をカウントするための時短回数カウンタに所定回数（例えば７０回）をセットし（ステップＳ１６８）、使用テーブル変更始動回数が使用テーブル変更

始動回数カウンタに存在する場合には、該使用テーブル変更始動回数カウンタをリセットした後（ステップＳ１６８＋）、時短状態指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１６９）。

【０３１１】

次いで、ＣＰＵ５６は、遊技状態を確変状態に移行させるために確変フラグをセットするとともに（ステップＳ１７０）、確変回数をカウントするための確変回数カウンタに所定回数（例えば７８回）をセットし（ステップＳ１７１）、確変状態指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行う（ステップＳ１７２）。そして、ステップＳ１７３に移行する。

【０３１２】

尚、この遊技状態を確変状態に移行させる段階、つまり、起動時以外の遊技中において確変（高確）状態に移行する場合には、起動時において電力供給停止前に確変フラグがセットされている場合と異なり、高確報知フラグをセットしないので、高確報知ＬＥＤ２４が点灯されて確変（高確）状態であることが報知されてしまうことがないとともに、起動高確情報が情報出力回路５３から出力されて呼び出しランプにより確変（高確）状態であることが報知されてしまうこともない。

【０３１３】

また、ステップＳ１６６Ａにおいて確変大当りＢであればステップＳ１６６Ｂに進んで、大当り前確変フラグがセットされているか否かを確認する。大当り前確変フラグがセットされていなければ、ステップＳ１７０に進んでステップＳ１７０～１７３の処理を行う。一方、大当り前確変フラグがセットされていれば、ステップＳ１６６Ｃに進んで、大当り前確変フラグをリセットしてからステップＳ１６７～１７３の処理を行う。

【０３１４】

すなわち、通常状態（低確低ベース状態）において確変大当りＢが発生した場合は、使用テーブル変更始動回数と確変回数が更新（セット）され、確変状態（高確低ベース状態）または確変・時短状態（高確高ベース状態）において確変大当りＢが発生した場合は、使用テーブル変更始動回数はセットされずに、時短回数および確変回数が更新（セット）される。

【０３１５】

なお、この実施例では、ステップＳ１６７でセットした時短フラグは、可変入賞球装置１５の開放時間を長くしたり開放回数を増加させたりするか否かを判定するためにも用いられる。この場合、具体的には、ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセス処理（ステップＳ２７参照）において、普通図柄の変動表示結果が当りとなったときに、時短フラグがセットされているか否かを確認し、セットされていれば、開放時間を長くしたり開放回数を増加させたりして可変入賞球装置１５を開放する制御を行う。また、ステップＳ１６７でセットした時短フラグは、特別図柄の変動時間を短縮するか否かを判定するために用いられる。

【０３１６】

そして、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップＳ３００）に対応した値に更新する（ステップＳ１７３）。

【０３１７】

図２７は、特別図柄プロセス処理における小当り終了処理（ステップＳ３１０）を示すフローチャートである。小当り終了処理において、ＣＰＵ５６は、小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Ｓ１８０）、小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Ｓ１８７に移行する。小当り終了表示タイマが設定されていない場合には、小当りフラグをリセットするとともに（ステップＳ１８１）、確変フラグがセットされているか否か、つまり、高確（確変）中において発生した小当りであるか否かを判定する。

【０３１８】

確変フラグがセットされていない場合には、ステップＳ１８３に進んで、小当りの種別に応じた使用テーブル変更始動回数を使用テーブル変更始動回数カウンタにセットすると

ともに（ステップＳ１８３）、該使用テーブル変更始動回数カウンタにセットした値にもとづいてテーブル変更回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Ｓ１８４）。

【０３１９】

一方、確変フラグがセットされている場合には、ステップＳ１８３、ステップＳ１８４を経由することなくステップＳ１８５に進む。

【０３２０】

つまり、確変フラグがセットされている場合には、該小当りの発生以前に既に確変大当りＡまたは確変大当りＢが発生したことによる確変回数が既にセットされている状態であるので、これら確変回数が既にセットされている状態を保持することで、確変大当りＡまたは確変大当りＢから確変回数が終了するまでの確変状態の遊技性を小当りの発生により損なうことがないようにされている。

【０３２１】

そして、小当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップＳ１８５）。そして、小当り終了表示タイマに、画像表示装置９において小当り終了表示が行われている時間（小当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップＳ１８６）、処理を終了する。

【０３２２】

ステップＳ１８７では、小当り終了表示タイマの値を１減算する。そして、ＣＰＵ５６は、小当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、すなわち小当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップＳ１８８）。経過していなければ処理を終了する。

【０３２３】

小当り終了表示時間を経過していれば（ステップＳ１８８のＹ）、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Ｓ１８９）。

【０３２４】

次に、演出制御手段である演出制御基板８０の動作を説明する。図２８は、演出制御基板８０に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１０１は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、ＲＡＭ領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、２ｍｓ）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップＳ７０１）。その後、演出制御用ＣＰＵ１０１は、タイマ割込フラグの監視（ステップＳ７０２）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用ＣＰＵ１０１は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用ＣＰＵ１０１は、そのフラグをクリアし（ステップＳ７０３）、以下の演出制御処理を実行する。

【０３２５】

演出制御処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：ステップＳ７０４）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセス処理を行う（ステップＳ７０５）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置９の表示制御を実行する。

【０３２６】

次いで、大当り図柄決定用乱数などの乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する（ステップＳ７０６）。その後、ステップＳ７０２に移行する。

【０３２７】

図２９は、主基板３１の遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から受信した演出制御

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

【０３２８】

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。

【０３２９】

図３０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３０に示すように、この実施例では、予告演出決定用乱数ＳＲ１、予告演出種別決定用乱数ＳＲ２、ステージ（モード）種別決定用乱数ＳＲ３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。

【０３３０】

予告演出決定用乱数ＳＲ１は、大当りとならない場合において予告演出を実施するか否かを決定する、つまり、大当りとならないのに予告演出を実施することを決定する（いわゆるがせ）ための乱数である。

【０３３１】

予告演出種別決定用乱数ＳＲ２は、予告演出の種別（キャラクタＡ～Ｃ）を決定するために用いられる乱数である。

【０３３２】

ステージ（モード）種別決定用乱数ＳＲ３は、大当りまたは小当りとなったときにステージ（モード）を決定するため、及び、変動表示が実施される毎にステージ（モード）を変更するか否か（変更なし、昇格、降格）を決定するために用いられる乱数である。

【０３３３】

尚、これらＳＲ１～ＳＲ３の各乱数を生成するためのカウンタがＲＡＭに形成されている。そして、各カウンタの数値は、図２８に示す乱数更新処理（ステップＳ７０６）で更新される。すなわち、値が＋１される。そして、カウンタのカウント値が乱数の上限値（図３０に示された範囲における最大値）を越えると下限値（図３０に示された範囲における最小値）に戻される。乱数を生成するためのカウンタのカウント値を読み出すことを、乱数を抽出するという。

【０３３４】

演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＯＭには、図３１に示す図柄変動制御パターンテーブル１８０を初めとする、各種の予告演出の演出制御パターンを含む予告演出制御パターンテーブル（図示略）、大当り状態や小当り状態における演出制御パターンを含む各種演出制御パターンテーブル（図示略）が記憶されている。図３１に示す図柄変動制御パターンテーブル１８０には、演出図柄の変動が開始されてから最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでの期間における、演出表示動作等の演出動作の制御内容を示すデータが、変動パターンに応じて格納されている。各図柄変動制御パターンには、例えば、プロセスタイマ設定値、表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、並びに音制御実行データといった演出図柄の可変表示に応じた各種の演出動作を制御するための複数の制御データ（プロセスデータ）が時系列的に設定されている。

【０３３５】

また、各種演出制御パターンテーブルには、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間における、各種の演出制御の内容を示すデータが、ラウンド等に応じて格納されている。各演出制御パターンには、プロセスタイマ設定値、表示制御実行データ、ランプ制御実行データといった各種の演出動作を制御するための複数の制御データが時系列

的に設定されている。

【０３３６】

なお、図柄変動制御パターン、予告演出制御パターン、各種演出制御パターン各々の制御データの集まりを、プロセステーブルという。

【０３３７】

これら演出制御パターンは、例えばプロセスタイマ設定値、表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部発光制御実行データ、終了コードといった、各種の演出動作を制御するための制御データとなるプロセスデータから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切換タイミング等が設定されていればよい。

【０３３８】

プロセスタイマ設定値は、演出制御用ＣＰＵ１０１における演出制御用のプロセスタイマの格納値であるプロセスタイマ値と比較される値（判定値）であって、各演出動作の実行時間（演出時間）に対応した判定値が予め設定されている。なお、プロセスタイマ設定値に代えて、例えば主基板３１から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用ＣＰＵ１０１において演出動作を制御するための処理として所定の処理が実行されたことといった、所定の制御内容や処理内容に対応して、演出制御の切換タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。

【０３３９】

表示制御実行データには、例えば演出図柄の可変表示中における各飾り図柄の変動態様を示すデータといった、演出表示装置９の表示画面における演出画像の表示態様を示すデータが含まれている。すなわち、表示制御実行データは、演出表示装置９の表示画面における演出画像の表示動作を指定するデータである。音制御実行データには、例えば演出図柄の可変表示中における演出図柄の可変表示動作に連動した効果音等の出力態様を示すデータといった、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力態様を示すデータが含まれている。すなわち、音制御実行データは、スピーカ２７Ｌ、２７からの音声出力動作を指定するデータである。ランプ制御実行データには、例えば装飾ＬＥＤ２５や天枠ＬＥＤ２８ａ、左枠ＬＥＤ２８ｂ、右枠ＬＥＤ２８ｃといった、発光体の点灯動作態様を示すデータが含まれている。すなわち、ランプ制御実行データは、発光体の点灯動作を指定するデータである。なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まれなければならないものではなく、各演出制御パターンによる演出動作の内容に応じて、一部の制御データを含んで構成される演出制御パターンがあってもよい。また、演出制御パターンに含まれる複数種類のプロセスデータでは、各タイミングで実行される演出動作の内容に応じて、それぞれのプロセスデータを構成する制御データの種類が異なっていてもよい。すなわち、表示制御データや音声制御実行データ、ランプ制御実行データの全部を含んで構成されたプロセスデータもあれば、これらの一部を含んで構成されたプロセスデータもあってよい。さらに、例えば演出用役物が備える可動部材における動作態様を示す可動部材制御データといった、その他の各種制御データが含まれることがあってもよい。

【０３４０】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、これら演出制御パターンに含まれる各種の制御データに従って、演出動作の制御内容を決定する。例えば、プロセスタイマ値がプロセスタイマ設定値のいずれかと合致したときには、そのプロセスタイマ設定値と対応付けられた演出制御実行データに含まれる表示制御実行データにより指定される態様で演出図柄を表示させるとともに、キャラクタ画像や背景画像といった演出画像を演出表示装置９の表示画面に表示させる制御を行う。また、音声制御実行データにより指定される態様でスピーカ２７Ｌ、２７Ｒから音声を出力させる制御を行うとともに、ランプ制御実行データにより指定される態様で装飾ＬＥＤ２５や天枠ＬＥＤ２８ａ、左枠ＬＥＤ２８ｂ、右枠ＬＥＤ２８ｃ等の発光体を点滅させる制御を行う。なお、プロセスタイマ設定値と対応していても制御対象にならない演出用部品に対応するデータには、ダミーデータ（制御を指定しないデータ）が設定されてもよい。

【０３４１】
また、予告演出制御パターンテーブルには、予告演出を実施する際に、予告演出が開始されてから予告演出が終了するまでの期間における、演出表示動作等の演出動作の制御内容を示すデータ（予告演出制御パターン）が、複数種類の予告パターンのそれぞれに対応して格納されている。各予告演出制御パターンには、図柄変動制御パターンと同じく、予告プロセスタイマ設定値、表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データといった予告演出の演出動作を制御するための複数の制御データ（予告プロセスデータ）が時系列的に設定されている。
【０３４２】
具体的には、キャラクタＡのアニメーション画像が表示される予告演出Ａに対応付けて、これらキャラクタＡのアニメーション画像を表示する時系列データを含むＣＰＹ１－１の予告演出制御パターン（予告プロセステーブル）が記憶され、キャラクタＢのアニメーション画像が表示される予告演出Ｂに対応付けて、これらキャラクタＢのアニメーション画像を表示する時系列データを含むＣＰＹ１－２の予告演出制御パターン（予告プロセステーブル）が記憶され、キャラクタＣのアニメーション画像が表示される予告演出Ｃに対応付けて、これらキャラクタＣのアニメーション画像を表示する時系列データを含むＣＰＹ１－３の予告演出制御パターン（予告プロセステーブル）が記憶されている。
【０３４３】
尚、これら予告演出制御パターンは、変動開示後に予告演出を開始するまでの予告演出開始待ち時間を特定可能とされており、これら特定される予告演出開始待ち時間に基づいて、後述する予告演出開始待ちタイマがセットされるようになっている。
【０３４４】
また、本実施例の予告プロセステーブルも、前述した演出図柄の変動演出やリーチ演出を実施するためのプロセステーブルと同じく、予告プロセスタイマ設定値と、各予告プロセスタイマ設定値に対応付けられた各種の予告演出の演出制御の内容を実施するための予告演出制御実行データとから成る予告プロセスデータが、時系列に配列されたものであれば良い。
【０３４５】
演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＯＭには、図３２（ｂ）に示す、確変大当りＢ或いは小当りが発生してから使用テーブル変更始動回数となるまでの期間において使用される予告演出決定テーブルＢ１８１ｂや、図３２（ｃ）に示す、確変大当りＢが発生した後、変動回数（始動回数）が、使用テーブル変更始動回数となってから確変回数である７８回となるまでの期間において使用される予告演出決定テーブルＣ１８１ｃや、図３２（ａ）に示す、上記した期間以外において使用される予告演出決定テーブルＡ１８１ａや、確変大当りＢの終了時においてモード（ステージ）を決定する際に使用される図３３（ａ）に示すモード種別決定用テーブルＡ１８２ａや、小当りの終了時においてモード（ステージ）を決定する際に使用される図３３（ｂ）に示すモード種別決定用テーブルＢ１８２ｂや、確変大当りＢが発生してから使用テーブル変更始動回数となるまでの期間において変動表示の終了時においてモード（ステージ）の変化を決定する際に使用される図３４（ａ）に示すモード変化決定用テーブルＡ１８３ａや、確変大当りＢが発生して使用テーブル変更始動回数となってから確変回数である７８回となるまでの期間において変動表示の終了時においてモード（ステージ）の変化を決定する際に使用される図３４（ｂ）に示すモード変化決定用テーブルＢ１８３ｂや、小当りが発生してから使用テーブル変更始動回数となるまでの期間において変動表示の終了時においてモード（ステージ）の変化を決定する際に使用される図３４（ｃ）に示すモード変化決定用テーブルＣ１８３ｃや、小当りが発生して使用テーブル変更始動回数となってから確変相当回数である７８回となるまでの期間において変動表示の終了時においてモード（ステージ）の変化を決定する際に使用される図３４（ｄ）に示すモード変化決定用テーブルＤ１８３ｄや、上記したモード変化決定用テーブルＡ～Ｄが使用される期間以外において使用される図３４（ｅ）に示すモード変化決定用テーブルＥ１８３ｅが記憶されている。

【０３４６】
予告演出決定テーブルＡ～Ｃには、図３２に示すように、予告演出種別決定用乱数ＳＲ２と比較される判定値が、演出種別決定用乱数ＳＲ２の乱数値範囲である１～６０の内、図３２（ａ）～（ｃ）に示す判定値数となるように、キャラクタＡのアニメーションが画像表示装置９に表示される予告演出Ａ、キャラクタＢのアニメーションが画像表示装置９に表示される予告演出Ｂ、キャラクタＣのアニメーションが画像表示装置９に表示される予告演出Ｃのそれぞれに対応して、画像表示装置９の表示結果が、最終的に大当りとなる場合とリーチはずれとなる場合とスーパーリーチはずれとなる場合とで個別に設定されている。

【０３４７】
尚、この実施例では、図３２（ａ）に示すように、キャラクタＡのアニメーションが画像表示装置９に表示される予告演出Ａについては、予告演出種別決定用乱数ＳＲ２と比較される判定値数が、可変表示の表示結果が最終的にリーチはずれとなるリーチはずれ時（３０）＞スーパーリーチはずれ時（１５）＞当り時（５）とされていることで、はずれとなる場合には予告演出Ａが発生し易いのに対し、キャラクタＣのアニメーションが画像表示装置９に表示される予告演出Ｃについては、予告演出種別決定用乱数ＳＲ２と比較される判定値数が、可変表示の表示結果が最終的にリーチはずれとなるリーチはずれ時（１０）＜スーパーリーチはずれ時（２５）＜当り時（４５）とされていることで、当りとなる場合には予告演出Ｃが発生し易くなっており、これら予告演出Ｃが発生した場合には、最終的に当りとなる可能性が、予告演出Ａや予告演出Ｂが発生した場合に比較して高いものとなるので、最終的に当りとなる遊技者の期待感を高めることができる。

【０３４８】
また、確変大当りＢ或いは小当りが発生してから使用テーブル変更始動回数となるまでの期間において使用される予告演出決定テーブルＢ１８１ｂにおいては、図３２（ｂ）に示すように、リーチはずれ時における判定値数の割り当ては予告演出決定テーブルＡ１８１ａと同一とされているものの、予告演出Ｃについてのスーパーリーチはずれ時並びに当り時における判定値の割り当てが多くなっており、スーパーリーチはずれ時並びに当り時には予告演出Ｃが多く決定されるようになっている。

【０３４９】
つまり、確変大当りＢ或いは小当りが発生してから使用テーブル変更始動回数となるまでの期間では、前述したようにリーチはずれの発生頻度が少なくなる一方、スーパーリーチはずれの発生頻度が高くなるので予告演出Ｃが多く発生するようになる。

【０３５０】
また、確変大当りＢ或いは小当りが発生してから使用テーブル変更始動回数となってから確変回数または確変相当回数（小当りの場合）である７８回となるまでの期間において使用される予告演出決定テーブルＣ１８１ｃにおいては、図３２（ｃ）に示すように、当り時における判定値数の割り当ては予告演出決定テーブルＢ１８１ｂと同一とされているものの、予告演出Ｂについてのリーチはずれ時とスーパーリーチはずれ時における判定値の割り当てが多くなっており、はずれ時には予告演出Ｂが多く決定されるようになっている。

【０３５１】
つまり、使用テーブル変更始動回数から確変回数または確変相当回数までの期間においては、使用テーブル変更始動回数前に比較して予告演出Ｂが高頻度で発生する。

【０３５２】
よって、確変大当りＢ或いは小当りが発生してから使用テーブル変更始動回数となるまでの期間においては、予告演出Ｃが発生し易く予告演出Ｂが発生し難いのに対し、使用テーブル変更始動回数となってから確変回数または確変相当回数までの期間においては、使用テーブル変更始動回数前に比較して予告演出Ｃが発生し難く予告演出Ｂが発生し易くなり、使用テーブル変更始動回数の前後において予告演出Ｃや予告演出Ｂの発生状況が大きく変化するようになっている。

【０３５３】
尚、確変相当回数とは、確変状態に移行しない小当りが発生したときに設定（セット）される回数であり、確変大当りＢが発生した場合に設定（セット）される確変回数に相当する期間を特定可能とするための回数である。
【０３５４】
モード種別決定用テーブルＡ１８２ａやモード種別決定用テーブルＢ１８２ｂには、図３３に示すように、ステージ（モード）種別決定用乱数ＳＲ３と比較される判定値が、ステージ（モード）種別決定用乱数ＳＲ３の乱数値範囲である１～１００の内、図３３（ａ）、（ｂ）に示す判定値数となるように、明るい昼状態の背景（昼ステージ）が画像表示装置９における背景画像として表示されるモードである昼モードと、やや暗い夕暮れ状態の背景（昼ステージ）が画像表示装置９における背景画像として表示されるモードである夕暮れモードと、暗い夜状態の背景（夜ステージ）が画像表示装置９における背景画像として表示されるモードである夜モードのそれぞれに対応して、確変大当りＢ或いは小当りの種別毎に個別に設定されている。なお、図３３における各数値は、判定値の数を示している。
【０３５５】
モード種別決定用テーブルＡ１８２ａは、確変大当りＢである場合に使用されて確変大当りＢの遊技状態終了後のモードが昼モード、夕暮れモード、夜モードのいずれかに決定される一方、モード種別決定用テーブルＢ１８２ｂは、小当りである場合に使用されて小当りの遊技状態終了後のモードが昼モード、夕暮れモード、夜モードのいずれかに決定される。
【０３５６】
この実施例のモード種別決定用テーブルＡ１８２ａは、図３３（ａ）に示すように、確変大当りＢ１～Ｂ３のいずれにおいても、判定値数が昼モード＜夕暮れモード＜夜モードの順とされており、夜モードに決定される場合が最も多く、次いで夕暮れモードに決定される場合が多くなるように設定されているとともに、最も決定され易い夜モードに対して割り当てられている判定値数が、確変大当りＢ１（５０）＜確変大当りＢ２（６０）＜確変大当りＢ３（７０）とされ、昼モードに対して割り当てられている判定値数が、確変大当りＢ１（２０）＞確変大当りＢ２（１０）＞確変大当りＢ３（０）とされており、付与される使用テーブル変更始動回数の多い順に、夜モードに決定される場合が多くなる一方、付与される使用テーブル変更始動回数の少ない順に、昼モードに決定される場合が多くなるように設定されており、夜モードとなった場合には、付与されている使用テーブル変更始動回数が多い可能性が高く、昼モードとなった場合には、付与されている使用テーブル変更始動回数が少ない可能性が高くなるようになっている。
【０３５７】
一方、モード種別決定用テーブルＢ１８２ｂは、図３３（ｂ）に示すように、小当りＡ～Ｃのいずれにおいても、判定値数が夕暮れモード＞夜モード＞昼モードの順とされており、夕暮れモードに決定される場合が最も多く、次いで夜モードに決定される場合が多くなるように設定されているとともに、最も決定され易い夕暮れモードに対して割り当てられている判定値数が、小当りＡ（７０）＞小当りＢ（６０）＜小当りＣ（５０）とされ、昼モードに対して割り当てられている判定値数が、確変大当りＢ１（２０）＞確変大当りＢ２（１０）＞確変大当りＢ３（０）とされており、付与される使用テーブル変更始動回数の多い順に、夕暮れモードに決定される場合が多くなる一方、付与される使用テーブル変更始動回数の少ない順に、昼モードに決定される場合が多くなるように設定されており、夕暮れモードとなった場合には、付与されている使用テーブル変更始動回数が多い可能性が高く、昼モードとなった場合には、付与されている使用テーブル変更始動回数が少ない可能性が高くなるようになっている。
【０３５８】
つまり、高確状態への移行を伴う確変大当りＢが発生した場合には夜モードに決定される割合が高く、高確状態への移行を伴わない小当りが発生した場合には夕暮れモードに決

定される割合が高くなるので、夜モードに決定されることで高確状態への移行を伴う確変大当りＢが発生したのではないかという期待感を遊技者に持たせることができるようになっている。

【０３５９】

よって、確変大当りＢや小当りが発生する場合における変動パターンとしては、前述したように、変動パターンとしてノーマルリーチＡのリーチ演出を含む特殊ＰＧ２－１の変動パターンが小当りのときにおいて多く決定され、これらノーマルリーチＡのリーチ演出を含む特殊ＰＧ２－１の変動パターンが決定されたときには夕暮れモードに多く決定されるようになるとともに、変動パターンとしてノーマルリーチＢのリーチ演出を含む特殊ＰＧ２－２の変動パターンが確変大当りＢのときにおいて多く決定され、これらノーマルリーチＢのリーチ演出を含む特殊ＰＧ２－２の変動パターンが決定されたときには夜モードに多く決定されるようになる。

【０３６０】

尚、この実施例では、確変大当りＢであるか小当りであるかに応じて変動パターンの種別やモードの種別を個別に決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、主基板３１においてノーマルリーチＡのリーチ演出を含む特殊ＰＧ２－１の変動パターンが決定されているときにはモード種別決定用テーブルＢを用いてモードを決定し、主基板３１においてノーマルリーチＢのリーチ演出を含む特殊ＰＧ２－２の変動パターンが決定されているときにはモード種別決定用テーブルＡを用いてモードを決定するようにしても良い。

【０３６１】

つまり、主基板３１においてノーマルリーチＡのリーチ演出を含む特殊ＰＧ２－１の変動パターンが決定されたときとノーマルリーチＢのリーチ演出を含む特殊ＰＧ２－２の変動パターンが決定されたときとで、異なるモード種別決定用テーブルを用いて異なる種類のモードを決定するようにしても良い。

【０３６２】

また、確変大当りＢまたは小当りのいずれが発生した場合でも、付与される使用テーブル変更始動回数が多い場合には夜モードまたは夕暮れモードに決定される割合が高く、付与される使用テーブル変更始動回数が少ない場合には昼モードに決定される割合が高くなるので、これら決定されるモードの種別により、付与される使用テーブル変更始動回数が多い可能性が高いか、付与される使用テーブル変更始動回数が少ない可能性が高いかを遊技者が推定することができる。

【０３６３】

尚、この実施例では、小当りの場合には、遊技状態にかかわらずモード種別決定用テーブルＢ１８２ｂを使用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、確変フラグがセットされている高確（確変）状態においては、モード種別決定用テーブルＢ１８２ｂに代えてモード種別決定用テーブルＡ１８２ａを使用するようにしたり、或いは、モード種別決定用テーブルＢ１８２ｂよりも夜モードが決定され易いものとされたモード種別決定用テーブルＢ１８２ｂ’を使用するようにして、高確（確変）状態において小当りが発生した場合に、モード（ステージ）が急に夕暮れモードに転落してしまう事態が発生し難いようにすることで、これらモード（ステージ）の急激な変化による違和感を遊技者に与えないようにしても良い。

【０３６４】

また、この実施例では、確変大当りＢと小当りとで異なるモード種別決定用テーブルを使用することで、確変大当りＢと小当りとでモードに移行態様を異なるようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、確変大当りＢと小当りとで同一のモード種別決定用テーブルＡを使用することで、確変大当りＢと小当りとでモードに移行態様を同一となるようにしても良い。

【０３６５】

また、モード変化決定用テーブルＡ～Ｅには、図３４に示すように、ステージ（モード

）種別決定用乱数ＳＲ３と比較される判定値が、「変化なし」、「転落」、「昇格」のそれぞれに対応して個別に設定されている。なお、図３４における各数値も、図３３と同様に判定値の数を示している。尚、各モードの格付けとしては、確変大当りＢである場合において移行する割合が、前述したように、夜モード＞夕暮れモード＞昼モードであることを踏まえ、夜モードが最も格付けが高く、次いで夕暮れモード、昼モードの順とされており、「昇格」の場合には、１つ上位のモード（昼モード→夕暮れモード、夕暮れモード→夜モード）に移行し、「転落」の合には、１つ下位（夜モード→夕暮れモード、夕暮れモード→昼モード）に移行し、夜モードでの「昇格」や、昼モードでの「転落」は無く、この場合には、夜モードまたは昼モードが維持（継続）される。

【０３６６】

図３４（ａ）に示すモード変化決定用テーブルＡ１８３ａは、確変大当りＢの発生後に使用テーブル変更始動回数となるまでの期間において演出表示装置９における可変表示（変動表示）の終了時においてモード（ステージ）の変化の態様を決定する際に使用されるテーブルであり、ステージ（モード）種別決定用乱数ＳＲ３の数値範囲である１～１００の判定値の内、６０個の判定値数が「変化なし」に割り当てられ、５個の判定値数が「転落」に割り当てられ、３５個の判定値数が「昇格」に割り当てられている。

【０３６７】

つまり、確変大当りＢの発生後に使用テーブル変更始動回数となるまでの期間においては、「変化なし」或いは「昇格」が「転落」よりも決定され易いので、確変大当りＢの発生時に多く決定される夜モードが使用テーブル変更始動回数となるまでの期間においては維持され易くなるとともに、昼モードや夕暮れモードが夜モードに昇格され易くなるので、夜モードとなる可能性が高くなる。

【０３６８】

図３４（ｂ）に示すモード変化決定用テーブルＢ１８３ｂは、確変大当りＢの発生後に変動（始動）回数が使用テーブル変更始動回数となった後から確変回数となるまでの期間において演出表示装置９における可変表示（変動表示）の終了時においてモード（ステージ）の変化の態様を決定する際に使用されるテーブルであり、ステージ（モード）種別決定用乱数ＳＲ３の数値範囲である１～１００の判定値の内、５０個の判定値数が「変化なし」に割り当てられ、２５個の判定値数が「転落」に割り当てられ、２５個の判定値数が「昇格」に割り当てられている。

【０３６９】

つまり、確変大当りＢの発生後に変動（始動）回数が使用テーブル変更始動回数となった後から確変回数となるまでの期間においては、使用テーブル変更始動回数前のモード変化決定用テーブルＡに比較して「昇格」に対する判定値数の割り当てが少なく、且つ、「転落」に対する判定値数の割り当てが多いモード変化決定用テーブルＢが使用されるので、使用テーブル変更始動回数前において移行する可能性の高い夜モードが、夕暮れモードや昼モードに移行され易くなる。

【０３７０】

すなわち、確変大当りＢが発生した場合には、使用テーブル変更始動回数となるまでは夜モードとなり易く、使用テーブル変更始動回数の経過後においては通常よりは夜モードとなり易いものの、夕暮れモードや昼モードに移行され易くなる。

【０３７１】

図３４（ｃ）に示すモード変化決定用テーブルＣ１８３ｃは、小当りの発生後に使用テーブル変更始動回数となるまでの期間において演出表示装置９における可変表示（変動表示）の終了時においてモード（ステージ）の変化の態様を決定する際に使用されるテーブルであり、ステージ（モード）種別決定用乱数ＳＲ３の数値範囲である１～１００の判定値の内、６０個の判定値数が「変化なし」に割り当てられ、１０個の判定値数が「転落」に割り当てられ、３０個の判定値数が「昇格」に割り当てられている。

【０３７２】

つまり、図３４（ａ）に示すモード変化決定用テーブルＡ１８３ａと同様に、小当りの

発生後に使用テーブル変更始動回数となるまでの期間においては、「変化なし」或いは「昇格」が「転落」よりも決定され易いので、使用テーブル変更始動回数となるまでの期間においては、小当りの発生時に多く決定される夕暮れモードが夜モードに昇格されて維持され易くなる。

【０３７３】

図３４（ｄ）に示すモード変化決定用テーブルＤ１８３ｄは、小当りの発生後に変動（始動）回数が使用テーブル変更始動回数となった後から確変相当回数となるまでの期間において演出表示装置９における可変表示（変動表示）の終了時においてモード（ステージ）の変化の態様を決定する際に使用されるテーブルであり、ステージ（モード）種別決定用乱数ＳＲ３の数値範囲である１～１００の判定値の内、５０個の判定値数が「変化なし」に割り当てられ、３５個の判定値数が「転落」に割り当てられ、１５個の判定値数が「昇格」に割り当てられている。

【０３７４】

つまり、小当りの発生後に変動（始動）回数が使用テーブル変更始動回数となった後から確変相当回数となるまでの期間においては、使用テーブル変更始動回数前のモード変化決定用テーブルＣに比較して「昇格」に対する判定値数の割り当てが少なく、且つ、「転落」に対する判定値数の割り当てが多いので、使用テーブル変更始動回数前において移行する可能性の高い夜モードが、夕暮れモードや昼モードに移行され易くなり、その移行され易さの度合いが、確変大当りＢの場合よりも大きい。

【０３７５】

図３４（ｅ）に示すモード変化決定用テーブルＥ１８３ｅは、上記したモード変化決定用テーブルＡ～Ｄが使用される期間以外において演出表示装置９における可変表示（変動表示）の終了時においてモード（ステージ）の変化の態様を決定する際に使用されるテーブルであり、ステージ（モード）種別決定用乱数ＳＲ３の数値範囲である１～１００の判定値の内、３０個の判定値数が「変化なし」に割り当てられ、６５個の判定値数が「転落」に割り当てられ、５個の判定値数が「昇格」に割り当てられている。

【０３７６】

つまり、確変大当りＢや小当りの発生後から確変回数または確変相当回数となるまでの期間以外の通常期間においては、「変化なし」或いは「転落」が決定され易く、「昇格」が殆ど決定されないので、確変大当りＢや小当りの発生後から確変回数または確変相当回数となるまでの期間において移行した夜モードや夕暮れモードが、昼モードに移行していくことになる。

【０３７７】

すなわち、この実施例では、高確状態に移行する確変大当りＢが発生した場合において該確変大当りＢの発生後から確変回数である７８回となるまでに使用されるモード変化決定用テーブルＡ、Ｂと、高確状態に移行しない小当りが発生した場合において該小当りの発生後から確変相当回数である７８回となるまでに使用されるモード変化決定用テーブルＣ、Ｄとで、「昇格」や「転落」に対する判定値数の割り当て異なり、確変大当りＢである場合において使用されるモード変化決定用テーブルＡ、Ｂにおいては、小当りである場合に使用されるモード変化決定用テーブルＣ、Ｄに比較して「夜モード」に移行され易くなるので、夜モードとなることにより、高確状態となっているのではないかとの期待感を遊技者に与えることができる。

【０３７８】

また、使用テーブル変更始動回数となった以降に使用されるモード変化決定用テーブルＢとモード変化決定用テーブルＤでは、高確状態に移行する確変大当りＢである場合に使用されるモード変化決定用テーブルＢにおける「昇格」に対する判定値数の割り当てが小当りである場合に使用されるモード変化決定用テーブルＤよりも多く、且つ、「転落」に対する判定値数の割り当てが少ないため、変動（始動）回数が確変回数に近づいても尚、夜モードが維持されている場合には高確状態となっているのではないかとの期待感を遊技者に与えることができる。

【０３７９】
尚、この実施例では、モード変化決定用テーブルＢとモード変化決定用テーブルＤにおいても、確変回数または確変相当回数である７８回以降において使用されるモード変化決定用テーブルＥ１８３ｅよりも、「昇格」に対する判定値数の割り当てが多く、且つ、「転落」に対する判定値数の割り当てが少ないので、これら確変回数または確変相当回数である７８回までの期間においては、該期間以外よりも夜モードや夕暮れモードとなり易いので、これら確変回数または確変相当回数である７８回までの期間においては、高確状態となっているのではないかとの期待感を遊技者に与えることができる。
【０３８０】
また、この実施例では、モード変化決定用テーブルＡ～Ｄを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、モード変化決定用テーブルＢを用いずに、確変大当りＢの発生から確変回数となるまでの期間においてモード変化決定用テーブルＡのみを用いることで、高確に移行しない小当りの場合のみ、確変相当回数である７８回となるまでの期間中において使用されるテーブルが、モード変化決定用テーブルＣからモード変化決定用テーブルＤに変更されることによってモードの移行状況が変化するようにしても良く、このようにすることで、これらモードの移行状況が、変動（始動）回数が７８回となるまでの間において変化するか否かにより、確変大当りＢが発生したのか（モードの移行状況の変化なし）或いは小当りが発生したのか（モードの移行状況の変化あり）、すなわち、高確状態となっているか否かを遊技者が推定できるようにしても良い。
【０３８１】
尚、この場合にあっては、モード変化決定用テーブルＡとモード変化決定用テーブルＣとを同一とすることで、確変大当りＢ或いは小当りの発生後の初期段階（使用テーブル変更始動回数となるまで）ではモードの移行状態を同一としても良いし、逆に、モード変化決定用テーブルＡとモード変化決定用テーブルＤとを同一とすることで、使用テーブル変更始動回数後から確変回数（確変相当回数）までの期間のモードの移行状態が、確変大当りＢと小当りとで同一となるようにしても良い。
【０３８２】
更には、モード変化決定用テーブルＡ～Ｄのうち、モード変化決定用テーブルＣを用いずに、小当りの発生から確変相当回数となるまでの期間においてモード変化決定用テーブルＤのみを用いることで、高確（確変）状態に移行する確変大当りＢの場合のみ、確変回数である７８回となるまでの期間中において使用されるテーブルが、モード変化決定用テーブルＡからモード変化決定用テーブルＢに変更されることによってモードの移行状況が変化するようにしても良く、このようにすることで、これらモードの移行状況が、変動（始動）回数が７８回となるまでの間において変化するか否かにより、確変大当りＢが発生したのか（モードの移行状況の変化あり）或いは小当りが発生したのか（モードの移行状況の変化なし）、すなわち、高確状態となっているか否かを遊技者が推定できるようにしても良い。
【０３８３】
尚、この場合にあっては、モード変化決定用テーブルＤとモード変化決定用テーブルＢとを同一とすることで、使用テーブル変更始動回数後から確変回数（確変相当回数）までの期間のモードの移行状態が、確変大当りＢと小当りとで同一となるようにしても良いし、逆に、モード変化決定用テーブルＤとモード変化決定用テーブルＡとを同一とすることで、確変大当りＢ或いは小当りの発生後の初期段階ではモードの移行状態を同一としても良い。
【０３８４】
図３５～図３８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。
【０３８５】

コマンド解析処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップＳ６１１）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップＳ６１２）。なお、読み出したら読出ポインタの値を＋２しておく（ステップＳ６１３）。＋２するのは２バイト（１コマンド）単位にて読み出すからである。

【０３８６】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップＳ６１４）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、その変動パターンコマンドを、ＲＡＭに形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップＳ６１５）。そして、ここでは特別図柄の変動表示が１回行われるものとして、後述する周期演出用カウンタ（図示略）のカウンタ値を１減算するとともに、確変大当りＡの終了後からの変動回数を計数するハマリ変動回数カウンタ（図４５参照）のカウンタ値を１加算する（ステップＳ６１５’）。変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６１６）。

【０３８７】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップＳ６１７）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、その表示結果指定コマンド（表示結果１指定コマンド～表示結果８指定コマンド）を、ＲＡＭに形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップＳ６１８）。

【０３８８】

受信した演出制御コマンドが図柄確定指定コマンドであれば（ステップＳ６１９）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２０）。

【０３８９】

受信した演出制御コマンドが確変大当りＡ開始指定コマンドであれば（ステップＳ６２１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変状態フラグがセットされているか否かを確認し、確変状態フラグがセットされていれば、確変大当りＡ開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２２）。

【０３９０】

受信した演出制御コマンドが確変大当りＢ開始指定コマンドであれば（ステップＳ６２３）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変大当りＢ開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２４）。

【０３９１】

受信した演出制御コマンドが小当り開始指定コマンドであれば（ステップＳ６２５）、小当り開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６２６）。

【０３９２】

受信した演出制御コマンドが第１図柄変動指定コマンドであれば（ステップＳ６２７）、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Ｓ６２８）。受信した演出制御コマンドが第２図柄変動指定コマンドであれば（ステップＳ６２９）、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Ｓ６３０）。

【０３９３】

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

【０３９４】

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

グをセットする（ステップＳ６３５）。
【０３９５】
受信した演出制御コマンドがテーブル変更回数指定コマンドであれば（ステップＳ６３６）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、そのテーブル変更回数指定コマンドの２バイト目のデータ（ＥＸＴデータ）をテーブル変更回数保存領域に格納する（ステップＳ６３７）。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１０１は、テーブル変更回数指定コマンドで示される使用テーブル変更始動回数の残り回数（テーブル変更回数）を保存する。
【０３９６】
受信した演出制御コマンドが時短終了指定コマンドであれば（ステップＳ６３８）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、遊技状態が時短状態であることを示す時短状態フラグをリセットするとともに（ステップＳ６３９）、時短後所定回数（この実施例では「８」）を時短後所定回数保存領域に格納（セット）する（ステップＳ６４０）。
【０３９７】
受信した演出制御コマンドが確変大当りＡ終了指定コマンドであれば（ステップＳ６４１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変大当りＡ終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６４２）。
【０３９８】
受信した演出制御コマンドが確変大当りＢ終了指定コマンドであれば（ステップＳ６４３）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変大当りＢ終了指定コマンドをセットする（ステップＳ６４４）。そして、受信した演出制御コマンドが小当り終了指定コマンドであれば（ステップＳ６４５）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、小当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップＳ６４６）。
【０３９９】
受信した演出制御コマンドが第１保留記憶数指定コマンドであれば（ステップＳ６５１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、その第１保留記憶数指定コマンドの２バイト目のデータ（ＥＸＴデータ）を第１保留記憶数保存領域に格納する（ステップＳ６５２）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した第１保留記憶数指定コマンドで示される第１保留記憶数（具体的には、ＥＸＴデータの値）に従って、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更新する、図３９に示す第１保留記憶数表示更新処理を実施する（ステップＳ６５３）。
【０４００】
受信した演出制御コマンドが第２保留記憶数指定コマンドであれば（ステップＳ６５４）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、その第２保留記憶数指定コマンドの２バイト目のデータ（ＥＸＴデータ）を第２保留記憶数保存領域に格納する（ステップＳ６５５）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した第２保留記憶数指定コマンドで示される第２保留記憶数（具体的には、ＥＸＴデータの値）に従って、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、図３９に示す第２保留記憶数表示更新処理を実施する（ステップＳ６５６）。
【０４０１】
受信した演出制御コマンドが通常状態指定コマンドであれば（ステップＳ６５７）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、セットされていれば、遊技状態が確変状態であることを示す確変状態フラグをリセットする（ステップＳ６５８）。また、受信した演出制御コマンドが時短状態指定コマンドであれば（ステップＳ６５９）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、時短状態フラグをセットする（ステップＳ６６０）。また、受信した演出制御コマンドが確変状態指定コマンドであれば（ステップＳ６６１）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変状態フラグをセットする（ステップＳ６６２）。
【０４０２】
受信した演出制御コマンドが時短回数指定コマンドであれば（ステップＳ６６３Ａ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、その時短回数指定コマンドの２バイト目のデータ（ＥＸＴデータ）を時短回数保存領域に格納する（ステップＳ６６３Ｂ）。すなわち、演出制御用Ｃ

ＰＵ１０１は、時短回数指定コマンドで示される時短状態の残り回数を保存する。
【０４０３】
受信した演出制御コマンドが確変回数指定コマンドであれば（ステップＳ６６４Ａ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、その確変回数指定コマンドの２バイト目のデータ（ＥＸＴデータ）を確変回数保存領域に格納する（ステップＳ６６４Ｂ）。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変回数指定コマンドで示される確変状態の残り回数を保存する。
【０４０４】
次いで、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果指定コマンドであれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した入賞時判定結果指定コマンドに応じたフラグをセットする。
【０４０５】
例えば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果１指定コマンドであれば（ステップＳ６６５）、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータで「００（Ｈ）」が指定されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１始動入賞口１３への始動入賞時に「非リーチはずれ」となると判定したことを示す入賞判定結果１フラグをセットする（ステップＳ６６６）。
【０４０６】
また、例えば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果２指定コマンドであれば（ステップＳ６６７）、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータで「０１（Ｈ）」が指定されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１始動入賞口１３への始動入賞時に「スーパーリーチはずれ」となると判定したことを示す入賞判定結果２フラグをセットする（ステップＳ６６８）。
【０４０７】
また、例えば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果３指定コマンドであれば（ステップＳ６６９）、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータで「０２（Ｈ）」が指定されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１始動入賞口１３への始動入賞時に「スーパーリーチ大当り」となると判定したことを示す入賞判定結果３フラグをセットする（ステップＳ６７０）。
【０４０８】
また、例えば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果４指定コマンドであれば（ステップＳ６７１）、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータで「０３（Ｈ）」が指定されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２始動入賞口１４への始動入賞時に「非リーチはずれ」となると判定したことを示す入賞判定結果４フラグをセットする（ステップＳ６７２）。
【０４０９】
また、例えば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果５指定コマンドであれば（ステップＳ６７３）、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータで「０４（Ｈ）」が指定されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２始動入賞口１４への始動入賞時に「スーパーリーチはずれ」となると判定したことを示す入賞判定結果５フラグをセットする（ステップＳ６７４）。
【０４１０】
また、例えば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果６指定コマンドであれば（ステップＳ６７５）、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータで「０５（Ｈ）」が指定されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２始動入賞口１４への始動入賞時に「スーパーリーチ大当り」となると判定したことを示す入賞判定結果６フラグをセットする（ステップＳ６７６）。
【０４１１】
また、例えば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果７指定コマンドであれば（ステップＳ６７７）、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータで「０６（Ｈ）」が指定されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１始動入賞口１３への始動入賞時に「確変大当りＢまたは小当り」となると判定したことを示す入賞判定結果

７フラグをセットする（ステップＳ６７８）。
【０４１２】
また、例えば、受信した演出制御コマンドが入賞時判定結果８指定コマンドであれば（ステップＳ６７９）、具体的には、入賞時判定結果指定コマンドのＥＸＴデータで「０７（Ｈ）」が指定されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２始動入賞口１４への始動入賞時に「確変大当りＢまたは小当り」となると判定したことを示す入賞判定結果８フラグをセットする（ステップＳ６８０）。
【０４１３】
その他、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した入賞時判定結果指定コマンドに応じた入賞判定結果フラグをセットする。なお、この実施例では、後述するように入賞時の判定結果が「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当り」である場合に保留予告を実行するように構成しているので、上記に示した入賞時判定結果２指定コマンド～入賞時判定結果６指定コマンドについてのみ受信したか否かを確認し、フラグをセットするようにしてもよい。
【０４１４】
受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする（ステップＳ６８１）。そして、ステップＳ６１１に移行する。
【０４１５】
ここで、ステップＳ６５３およびステップＳ６５６で実施される第１保留記憶数表示更新処理および第２保留記憶数表示更新処理について以下に説明する。なお、処理の内容は、図３９に示すように、第１保留記憶と第２保留記憶で同様であるので、第２についての内容を括弧書きにて記載することで省略する。
【０４１６】
なお、この実施例では、演出制御用マイクロコンピュータ１００のＲＡＭには、図４０に示す、第１保留記憶表示部１８ｃ並びに第２保留記憶表示部１８ｄの表示を行うための第１保留表示バッファと第２保留表示バッファとが設けられている。図４０に示すように、第１保留表示バッファと第２保留表示バッファには、各第１（第２）保留記憶数の順位（表示の向かって左が上位に対応し、表示の向かって右が下位に対応する）に対応した保存領域が確保されており、入賞の有無や保留予告の対象となるスーパーリーチとなる演出が実施されるか否かや、スーパーリーチで大当りとなるか否かを特定可能な数値データが格納できるように構成されている。
【０４１７】
第１（第２）保留記憶数表示更新処理において演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、受信した第１（第２）保留記憶数指定コマンドで示される第１（第２）保留記憶数が増加であるか否かを判定する（ステップＳ９０１）。
【０４１８】
ステップＳ９０１において保留記憶数が増加である場合、スーパーリーチはずれを示す入賞時判定結果２（５）指定コマンドの受信による入賞時判定結果２（５）フラグや、スーパーリーチ当りを示す入賞時判定結果３（６）指定コマンドの受信による入賞時判定結果３（６）フラグがセットされているか否か、つまり、新たに加算された保留記憶数が該当する保留記憶に対応する演出図柄変動においてスーパーリーチが発生するか否かを判定する（ステップＳ９０３）。
【０４１９】
入賞時判定結果２、３（５、６）フラグがセットされていない場合には（ステップＳ９０３でＮｏ）、ステップＳ９０９に進み、第１（第２）保留表示バッファの最下位（入賞なしを示す「０」が記憶されている順位の内の最も上位の順位）のデータとして入賞したことを示す入賞データ「１」を格納した後、ステップＳ９１０に進む。
【０４２０】
入賞時判定結果２、３（５、６）フラグがセットされている場合には（ステップＳ９０

３でＹｅｓ）、スーパーリーチ当りを示す入賞時判定結果３（６）指定コマンドの受信による入賞時判定結果３（６）フラグがセットされているか否か、つまり、当該スーパーリーチで当りとなるか否かを判定する（ステップＳ９０６）。そして、入賞時判定結果３（６）フラグがセットされていれば、ステップＳ９０７に進んで、第１（第２）保留表示バッファの最下位（入賞なしを示す「０」が記憶されている順位の内の最も上位の順位）のデータとして予告対象であることとともに、当該対象のスーパーリーチで当りとなることを示す予告対象当りデータ「３」を格納した後、ステップＳ９１０に進む。

【０４２１】

一方、入賞時判定結果３（６）フラグがセットされていなければ、ステップＳ９０８に進んで、第１（第２）保留表示バッファの最下位（入賞なしを示す「０」が記憶されている順位の内の最も上位の順位）のデータとして予告対象であることとともに、当該対象のスーパーリーチではずれとなることを示す予告対象はずれデータ「２」を格納した後、ステップＳ９１０に進む。

【０４２２】

ステップＳ９１０では、セットされている全ての入賞時判定結果フラグをクリアする。そして、第１（第２）保留表示バッファに基づいて、第１（第２）保留記憶表示部１８ｃ（１８ｄ）の表示を更新する。

【０４２３】

具体的には、第１（第２）保留表示バッファに入賞ありを示す「１」、予告対象はずれデータ「２」、予告対象当りデータ「３」が格納されている順位に対応する保留表示については、保留有りを示す「●」の表示を行う一方、入賞なしを示す「０」が格納されている順位については、保留有りを示す「●」の表示を行わないことで、図４０に示すように、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）の表示態様と同じように表示される。

【０４２４】

なお、この実施例では、第１（第２）保留表示バッファに予告対象はずれデータ「２」、予告対象当りデータ「３」が格納されている順位の表示を、他の入賞有りデータ「１」の表示と同一としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第１（第２）保留表示バッファに予告対象はずれデータ「２」、予告対象当りデータ「３」が格納されている順位の表示を、例えば「★」状としたり、色を変化させたりすることで、他の入賞有りデータ「１」の表示と異なるようにして、遊技者に特定の演出であるスーパーリーチが当該保留記憶に対応する演出図柄変動において実施されることを遊技者に報知する（保留予告する）ようにしても良い。

【０４２５】

また、図４０には、保留予告における第１（第２）保留記憶表示部１８ｃ（１８ｄ）の表示態様の一例として、予告対象当りデータ「３」が格納された第１保留表示バッファに対応する第１保留記憶表示部１８ｃに第１表示態様（例えば「★」）を表示し、予告対象はずれデータ「２」が格納された第２保留表示バッファに対応する第２保留記憶表示部１８ｄに第２表示態様（例えば「◇」）を表示する例が示されているが、例えば第１（第２）保留表示バッファに予告対象当りデータ「３」が格納された場合に、予告対象はずれデータ「２」が格納された場合よりも高い割合で第２表示態様よりも第１表示態様を選択して表示するようにしてもよく、この場合、遊技者は第１表示態様にて表示されることを期待するようになる。

【０４２６】

また、例えば第１（第２）保留表示バッファに予告対象当りデータ「３」が格納された場合に第１表示態様または第２表示態様のいずれかを選択して表示し、予告対象はずれデータ「２」が格納された場合には第２表示態様のみを表示するようにしてもよい。この場合、第１表示態様にて表示された場合には必ず大当りとなり、第２表示態様にて表示された場合には大当りになる可能性があることになるため、遊技者は、第２表示態様にて表示された場合でも大当りになることを期待することができる。

【０４２７】
また、第１（第２）保留記憶数が増加でない場合（ステップＳ９０１でＮｏ）、つまり、第１（第２）保留記憶数が減少した場合にはステップＳ９１２に進み、第１（第２）保留表示バッファにおける最上位（１位）の保存領域のデータをクリアするとともに、各保存領域の内容を１つ上位の順位にシフトして更新する。つまり、第１（第２）保留表示バッファにおいて順位１のデータを削除するとともに、順位２，３，４に対応する保存領域に格納されているデータを、順位１，２，３に対応する保存領域に格納し、順位４には、入賞なしを示す「０」を格納した後、ステップＳ９１１に進んで保留表示が更新される。
【０４２８】
このように本実施例では、保留予告の対象は、入賞時判定結果２，３（５，６）フラグがセットされているとき、つまり、スーパーリーチ当りかスーパーリーチはずれの場合のみであり、確変大当りＢまたは小当りは保留予告の対象データとされていない。すなわち、確変大当りＢまたは小当りの場合は保留予告が実行されることがないので、確変大当りＢとなる保留予告の実行により確変（高確）状態に制御される可能性があることを遊技者が予測しやすくなってしまうことを回避できる。
【０４２９】
また、本実施例における保留予告は、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）の表示態様を変化させることにより、スーパーリーチ当りかスーパーリーチはずれを予告するものであったが、保留予告の態様はこのように保留表示態様を変化させるものだけでなく、例えば確変大当りＡとなる権利にもとづく変動表示が実行されるまでの変動表示において、複数の変動表示にわたり連続する連続予告等を実行することにより、スーパーリーチ当りかスーパーリーチはずれになることを予告するようにしてもよいし、あるいは保留表示とは別個の演出装置にて予告演出を実行するようにしてもよい。
【０４３０】
また、この実施例における保留予告は、遊技状態に関係なく、第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４に遊技球が入賞した場合に実施する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、確変大当りＢや小当りが発生してからの確変回数または確変相当回数となるまでの期間は、前述したようにはずれのスーパーリーチとなる可能性が高くなるので、該期間中においては、保留予告が頻繁に実施されてしまうことになることから、これら保留予告が頻繁に実施されてしまうことを回避するために、確変大当りＢや小当りが発生してからの確変回数または確変相当回数となるまでの期間については、保留予告を実施しないようにしても良い。
【０４３１】
図４１は、図２８に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップＳ７０５）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップＳ８００～Ｓ８０６のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置９の表示状態が制御され、演出図柄（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演出図柄（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演出図柄（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。
【０４３２】
変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）：遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理でセットされる変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する。変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）に対応した値に変更する。
【０４３３】
演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）：演出図柄（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演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）に対応した値に更新する。

【０４３４】

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

【０４３５】

演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）：全図柄停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）を受信したことにもとづいて、演出図柄（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当り表示処理（ステップＳ８０４）または変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に対応した値に更新する。

【０４３６】

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

【０４３７】

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

【０４３８】

当り終了演出処理（ステップＳ８０６）：演出表示装置９において、大当り遊技状態或いは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行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に対応した値に更新する。

【０４３９】

なお、本実施例では、小当りが発生した場合においては、ステップＳ８０４～８０６において、確変大当りＢが発生した場合と同様の演出処理（例えば、図５２（Ｇ１）～（Ｇ４）、図５３（Ｉ１）～（Ｉ４）を表示する処理）を実施する。

【０４４０】

図４２は、図４１に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップＳ８０１）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップＳ８２１）。次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて演出図柄（飾り図柄）の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップＳ８２２）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１０１は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた演出図柄の停止図柄を決定し、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。

【０４４１】

尚、この実施例では、受信した表示結果指定コマンドが確変大当りＡに該当する表示結果２指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、例えば、停止図柄として３図柄が奇数図柄で揃った演出図柄の組合せ（大当り図柄）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Ｂ或いは小当りに該当する表示結果３～８指定コマンドである場合においては、停止図柄として、予めチャンス目として設定されている図柄の複数の組合せ（例えば「１３５」、「３３４」、「７８７」…などの演出図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが、はずれに該当する表示結果１指定コマンドである場合には、停止図柄として３図柄が不揃いとなる演出図柄の組合せ（はずれ図柄）を決定する。尚、演出図柄の組合の中には、はずれ図柄並びにチャン

ス目の双方に含まれるものが存在し、小当りの場合とはずれの場合とで同一の停止図柄となる場合が存在する。

【０４４２】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用ＣＰＵ１０１は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、演出図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、演出図柄の停止図柄を決定すれば良い。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する演出図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すれば良い。よって、確変大当りＢと小当りにおいては、同一の停止図柄が決定される場合があり得る。

【０４４３】

次に、演出表示装置９における背景画像を更新する背景画像更新処理を実施する。この実施例の背景画像更新処理においては、具体的には、時短状態フラグがセットされている場合には、図５４（ａ）に示すように、背景画像として戦闘機による戦闘シーンである「戦闘演出モードＡ」に設定する。この背景画像には、その時点の確変回数ＸＸから特定される「残りＸＸ機！」なる文字が表示され、高確状態が残りＸＸ回継続することが示唆され、１回の変動表示が終了するごとに確変回数ＸＸが減算されることに応じて残り回数が１づつ減算されていく。また、高確高ベース状態（時短状態）において、確変大当りＡまたは確変大当りＢのいずれも発生せずに、確変大当りＡ終了後から変動表示を７０回終了したとき、つまり高ベース状態が終了して時短後回数がセットされているときには、図５４（ｂ）に示すように、演出表示装置９の背景画像を「戦闘演出モードＡ」とは異なる敵ボス機との最終戦闘シーンである「戦闘演出モードＢ」に設定する。この背景画像には、「残りＹ機！」なる文字が表示され、高ベース状態が残りＹ回継続することが示唆され、１回の変動表示が終了するごとに時短後回数Ｙが減算されることに応じて残り回数が１づつ減算されていく。

【０４４４】

尚、演出制御用ＣＰＵ１０１は、高確高ベース状態において確変大当りＢが発生した場合には、その時点から再度７８回の確変状態および７０回の時短状態に移行するが、確変大当りＡの終了後からの変動表示を７０回終了するまで、つまり確変大当りＡが終了してからの時短状態が終了するまでの期間は戦闘演出モードＡに制御し、次の７１回転目の変動が開始するときに、図５４（ｃ）に示すように、演出表示装置９の背景画像を戦闘演出モードＡ，Ｂとは異なる戦闘シーンである「戦闘演出モードＣ」に設定する。背景画像には、「継続！残り○○機！」なる文字が表示され、確変大当りＢの終了後から変動表示を７８回終了するまでの残り変動回数が示唆される。

【０４４５】

また、これら戦闘演出モードＡ～Ｃのそれぞれの背景画像については、昼の戦闘演出モードＡ～Ｃ、夕暮れの戦闘演出モードＡ～Ｃ、夜の戦闘演出モードＡ～Ｃの背景画像が予め記憶されており、確変大当りＡや確変大当りＢや小当りの発生時において決定されたステージ（モード）の種別や、各可変（変動）表示の終了時におけるモード移行処理にて決定されたステージ（モード）の種別（夜、夕暮れ、昼）の戦闘演出モードＡ～Ｃの背景画像が設定される。

【０４４６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図４３に示す予告演出選択処理を実施して、当該図柄変動について予告演出を実施するか否かや、どの種類のどのパターンの予告演出を実施するのかを決定する（Ｓ８２３）。

【０４４７】

具体的に、本実施例の予告演出選択処理では、図４３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、ステップＳ８２１にて読み出した変動パターンコマンドが、当りとなる変動パターンコマンドであるか否か、つまり、最終的に当りとなるか否かを特定する（ステップＳ８３０）。

【０４４８】

そして、当りとなる場合にはステップＳ８３３に進み、予告演出実行フラグをセットする一方、当りとならない場合、すなわちはずれである場合には、ステップＳ８３１に進み、予告演出決定用乱数ＳＲ１を抽出する。

【０４４９】

次に、該抽出した予告演出決定用乱数ＳＲ１の値が偶数であるか否かを判定し、偶数である場合には、ステップＳ８３３に進んで予告演出実行フラグをセットする一方、奇数である場合には、当該予告演出選択処理を終了する。

【０４５０】

つまり、この実施例では、最終的に当りとなる場合には全て、予告演出実行フラグがセットされて、いずれかの予告演出が実施されるようになっているとともに、最終的にはずれとなる場合においては、５０％の確率で予告演出が実施されるようになっている。尚、本発明はこれに限定されるものではなく、最終的に当りとなる場合にも予告演出決定用乱数ＳＲ１を抽出して、予告演出の実施・非実施を抽選することで、当りとなる場合において予告演出が実施されないようにしても良いし、はずれの場合における抽選にて予告演出を実施する確率を、５０％より高く、或いは５０％より低くしても良い。

【０４５１】

これら予告演出実行フラグをセットした後、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告演出種別決定用乱数ＳＲ２を抽出するとともに（ステップＳ８３４）、該抽出した予告演出種別決定用乱数ＳＲ２と対比する予告演出決定用テーブルを予告演出決定用テーブルＡ～Ｃのうちから選択し、選択した予告演出決定用テーブルＡ～Ｃにおいて抽出した予告演出種別決定用乱数ＳＲ２の値が該当する判定値に対応する種別を、実施する予告演出の種別（予告演出Ａ～Ｃ）として決定する。

【０４５２】

具体的には、まず、高ベース中であるか否かを時短状態フラグがセットされているか否かに基づいて判定する（ステップＳ８３５）。高ベース中である場合には予告演出決定用テーブルＡを選択して、該予告演出決定用テーブルＡにおいてステップＳ８３４において抽出した予告演出種別決定用乱数ＳＲ２の値が該当する判定値に対応する種別を実施する予告演出の種別（予告演出Ａ～Ｃ）として決定する（ステップＳ８４１）。

【０４５３】

一方、高ベース中でない場合には、更に、使用テーブル変更始動回数に残回数が存在するか否かをテーブル変更回数保存領域のデータに基づいて判定する（ステップＳ８３６）。使用テーブル変更始動回数に残回数が存在する場合には、予告演出決定用テーブルＢを選択して、該予告演出決定用テーブルＢにおいてステップＳ８３４において抽出した予告演出種別決定用乱数ＳＲ２の値が該当する判定値に対応する種別を、実施する予告演出の種別（予告演出Ａ～Ｃ）として決定する（ステップＳ８３７）。

【０４５４】

一方、使用テーブル変更始動回数に残回数が存在しない場合には、更に、確変回数または確変相当回数の残回数が存在するか否かを、確変回数保存領域または確変相当回数保存領域のデータに基づいて判定する（ステップＳ８３９）。

【０４５５】

確変回数または確変相当回数の残回数が存在する場合には、予告演出決定用テーブルＣを選択して、該予告演出決定用テーブルＣにおいてステップＳ８３４において抽出した予告演出種別決定用乱数ＳＲ２の値が該当する判定値に対応する種別を、実施する予告演出の種別（予告演出Ａ～Ｃ）として決定する（ステップＳ８４０）。

【０４５６】

また、確変回数また確変相当回数の残回数が存在しない場合には、ステップＳ８４１に進んで予告演出決定用テーブルＡを選択し、該予告演出決定用テーブルＡにおいてステップＳ８３４において抽出した予告演出種別決定用乱数ＳＲ２の値が該当する判定値に対応する種別を実施する予告演出の種別（予告演出Ａ～Ｃ）として決定する。

【０４５７】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、これら決定した予告種別（予告演出Ａ～Ｃ）を記憶する（ステップＳ８３８）。

【０４５８】

図４２に戻り、ステップＳ８２３の予告選択処理の後に演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告演出があるか否か、具体的には、予告実行決定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ８２４）。

【０４５９】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告実行決定フラグがセットされている場合には、記憶されている予告種別（予告演出Ａ～Ｃ）に対応する予告演出制御パターン（予告プロセステーブル）に基づいて、予告演出開始待ち時間を特定し、該特定した待ち時間を予告演出開始待ちタイマにセットした後（ステップＳ８２５＋）、ステップＳ８２５に進む。

【０４６０】

一方、予告実行決定フラグがセットされていない場合には、ステップＳ８２５＋を経由することなくステップＳ８２５に進み、変動パターンコマンドに応じた図柄変動制御パターン（プロセステーブル）を選択する。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Ｓ８２６）。

【０４６１】

そして演出制御用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、音制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置９、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ２７Ｒ，２７Ｌ、操作部５０）の制御を実行する（ステップＳ８２７）。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２７Ｒ，２７Ｌからの音声出力を行わせるために、音声出力基板７０に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【０４６２】

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

【０４６３】

そして、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し（ステップＳ８２８）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）に対応した値にする（ステップＳ８２９）。

【０４６４】

図４４は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップＳ８０２）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマ、変動時間タイマ、変動制御タイマのそれぞれの値を－１する（ステップＳ８４０Ａ，Ｓ８４０Ｂ，Ｓ８４０Ｃ）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告演出を行うことに決定されているか、または予告演出の実行中である場合には（ステップＳ８４１でＹｅｓ）、図４５に示す予告演出処理を実行する（ステップＳ８４２）。予告演出を行うことに決定されているか否かは、予告実行決定フラグがセットされているか否かによって判定される。予告演出の実行中であるか否かは、予告演出を開始するときにセットされる予告実行中フラグによって判定される。予告実行決定フラグも予告実行中フラグもセットされていない場合にはステップＳ８４２の予告演出処理を実施することなく、ステップＳ８４３に進む。

【０４６５】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマがタイムアウトしたか否か確認する

（ステップＳ８４３）。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り替えを行う（ステップＳ８４４）。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Ｓ８４５）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データにもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップＳ８４６）。

【０４６６】

また、変動制御タイマがタイムアウトしている場合には（ステップＳ８４７）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、左中右の演出図柄の次表示画面（前回の演出図柄の表示切り替え時点から３０ｍｓ経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、ＶＲＡＭの所定領域に書き込む（ステップＳ８４８）。そのようにして、演出制御装置９において、演出図柄の変動制御が実現される。ＶＤＰ１０９は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を演出表示装置９に出力する。そのようにして、演出制御装置９において、演出図柄の変動における背景画像、保留表示、キャラクタ画像および演出図柄が表示される。また、変動制御タイマに所定値を再セットする（ステップＳ８４９）。

【０４６７】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１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Ｓ８５０）。変動時間タイマがタイムアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）に応じた値に更新する（ステップＳ８５２）。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Ｓ８５１）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）に応じた値に更新する（ステップＳ８５２）。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターンコマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時（特別図柄の変動終了時）に、演出図柄の変動を終了させることができる。なお、演出図柄の変動制御に用いられているプロセステーブルには、演出図柄の変動表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ１～ｎのプロセスタイマ設定値の和は演出図柄の変動時間に相当する。よって、ステップＳ８４３の処理において最後のプロセスデータｎのプロセスタイマがタイムアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データおよびランプ制御実行データ）はなく、プロセステーブルにもとづく演出図柄の演出制御は終了する。演出図柄の変動制御（演出図柄の変動に関連するキャラクタ画像や背景を表示させる制御を含む。）は、あくまでも変動期間経過時（最後のプロセスデータｎのプロセスタイマがタイムアウトした時点に相当）に終了するのであるが、予告演出の制御は、図４６に示されたステップＳ５３３，Ｓ５３４の処理によって終了する。尚、この実施例では、ステップＳ５３３，Ｓ５３４の処理が終了する時点（予告演出タイマがタイムアウトする時点）は演出図柄の変動期間が経過する時点よりも前である。

【０４６８】

図４５～図４６は、予告演出処理の一例を示すフローチャートである。予告演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告演出が開始されている場合には（ステップＳ５０１でＹｅｓ）、ステップＳ５３０（図４６）に移行する。予告演出が開始されているか否かは、予告演出の開始時にセットされる予告実行中フラグによって確認される。

【０４６９】

予告演出が開始されていない場合には、予告演出開始待ちタイマの値を－１する（ステップＳ５０２）。なお、予告演出開始待ちタイマは、演出図柄変動開始処理において、予告演出を行うことに決定されたときに、プロセステーブルの選択においてセットされる（図４２におけるステップＳ８２５＋参照）。予告演出開始待ちタイマがタイムアウトして

いなければ（ステップＳ５０３）、処理を終了する。予告演出開始待ちタイマがタイムアウトしている場合には、予告実行決定フラグをリセットして（ステップＳ５０４）、ステップＳ５１１に移行する。

【０４７０】

ステップＳ５１１では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告演出の実行中であることを示す予告実行中フラグをセットする。また、記憶されている予告種別（予告演出Ａ～Ｃ）の種別並びにパターンを特定し（ステップＳ５１２）、特定した予告種別やパターンが該当する予告演出期間に相当する値を予告期間タイマにセットする（ステップＳ５１３）。

【０４７１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、記憶されている予告種別に対応する予告演出制御パターンを、予告演出制御パターンテーブル（図示略）から読み出して選択した後（ステップＳ５１５）、選択した予告演出制御パターン（予告プロセステーブル）のプロセスデータ１における予告プロセスタイマをスタートさせる（ステップＳ５１７）。

【０４７２】

そして演出制御用ＣＰＵ１０１は、選択した予告演出制御パターン（予告プロセステーブル）の最初のプロセスデータ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、音制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置９、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ２７Ｒ，２７Ｌ）の制御を開始する（ステップＳ５１８）。

【０４７３】

予告演出が開始された後において実施されるステップＳ５３０では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告演出期間の終了を計時するための予告期間タイマの値を－１する。予告期間タイマがタイムアウト（値が０になる）した場合には（ステップＳ５３１でＹｅｓ）、演出表示装置９に表示されている予告演出に関する画像（キャラクタＡ～Ｃの画像）を消去する制御を行い（ステップＳ５３２）、予告実行中フラグをリセットする（ステップＳ５３３）とともに、記憶されている予告種別等のデータを消去する（ステップＳ５３４）。

【０４７４】

予告期間タイマがタイムアウトしていない場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、予告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Ｓ５３５）。予告プロセスタイマがタイムアウトしていたら、予告プロセスデータの切り替えを行う（ステップＳ５３６）。すなわち、予告プロセステーブルにおける次に設定されている予告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Ｓ５３７）。また、その次に設定されている予告プロセスデータに含まれる表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データにもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更して実施する（ステップＳ５３８）。

【０４７５】

予告プロセスタイマがタイムアウトしていない場合は、ステップＳ５３５～ステップＳ５３８を経由することなく処理を終了する。

【０４７６】

図４７は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップＳ８０３）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ８６１）、確定コマンド受信フラグがセットされている場合には、確定コマンド受信フラグをリセットし（ステップＳ８６２）、演出図柄表示結果格納領域に格納されているデータ（停止図柄を示すデータ）に従って停止図柄を導出表示する制御を行うとともに（ステップＳ８６３）、存在する場合には、確変相当回数並びに時短後回数を１減算更新する（ステップＳ８６４）。

【０４７７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当りまたは小当りとすることに決定されている

か否か確認する（ステップＳ８６５）。大当りまたは小当りとすることに決定されているか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドによって確認できる。なお、この実施例では、演出図柄表示結果格納領域に格納されている停止図柄のデータによっても、大当りまたは小当りと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。

【０４７８】

大当りまたは小当りとすることに決定されている場合には、演出制御プロセスフラグの値を当り表示処理（ステップＳ８０４）に応じた値に更新する（ステップＳ８６６）。

【０４７９】

大当りおよび小当りのいずれともしないことに決定されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図４８に示すモード移行処理を実施した後（ステップＳ８６７）、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に応じた値に更新する（ステップＳ８６８）。

【０４８０】

なお、この実施例では、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、図柄確定指定コマンドを受信したことを条件に、演出図柄（飾り図柄）の変動（可変表示）を終了させる（ステップＳ８６１，Ｓ８６３参照）。しかし、受信した変動パターンコマンドにもとづく変動時間タイマがタイムアウトしたら、図柄確定指定コマンドを受信しなくても、演出図柄（飾り図柄）の変動を終了させるように制御してもよい。その場合、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、可変表示の終了を指定する図柄確定指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

【０４８１】

ここで、ステップＳ８６７にて実施されるモード移行処理の内容を図４８に基づいて説明する。

【０４８２】

まず、演出制御用ＣＰＵ１０１は、時短状態フラグがセットされているか否か（ステップＳ７０１）、時短後回数の残回数が存在するか否かを判定する（ステップＳ７０２）。

【０４８３】

時短状態フラグがセットされているか、または時短後回数の残回数が存在する場合、すなわち、確変大当りＡとなってから７８回の変動が終了して確変状態が終了するまでは、ステップＳ７０８に進んで、夜モードに決定した後、ステップＳ７２０に進んで、該決定したモード（夜モード）の背景画像に設定を更新するとともに、モードフラグを決定したモード（夜モード）に対応する値（夜モードは０３、夕暮れモードは０２、昼モードは０１）に更新する。

【０４８４】

時短状態フラグがセットされておらず、且つ時短後回数の残回数も存在しない場合には、ステップＳ７０３に進んで、ステージ（モード）種別決定用乱数ＳＲ３を抽出した後、確変状態フラグがセットされている否かを判定する（ステップＳ７０４）。

【０４８５】

確変状態フラグがセットされている場合には、更に、使用テーブル変更始動回数に残回数が存在するか否かをテーブル変更回数保存領域のデータに基づいて判定する（ステップＳ７０５）。

【０４８６】

使用テーブル変更始動回数に残回数が存在する場合には、図３４（ａ）に示すモード変化決定用テーブルＡを選択して、該モード変化決定用テーブルＡにおいてステップＳ７０３において抽出したステージ（モード）種別決定用乱数ＳＲ３の値が該当する判定値に対応する種別を、実施する変化種別（変化なし、昇格、転落）として決定した後（ステップＳ７０７）、前述したステップＳ７２０に進む。

【０４８７】

一方、使用テーブル変更始動回数に残回数が存在しない場合には、図３４（ｂ）に示す

モード変化決定用テーブルＢを選択して、該モード変化決定用テーブルＢにおいてステップＳ７０３において抽出したステージ（モード）種別決定用乱数ＳＲ３の値が該当する判定値に対応する種別を、実施する変化種別（変化なし、昇格、転落）として決定した後（ステップＳ７０６）、前述したステップＳ７２０に進む。

【０４８８】

また、ステップＳ７０４において確変状態フラグがセットされていない場合には、更に、使用テーブル変更始動回数に残回数が存在するか否かをテーブル変更回数保存領域のデータに基づいて判定する（ステップＳ７１０）。

【０４８９】

使用テーブル変更始動回数に残回数が存在する場合には、図３４（ｃ）に示すモード変化決定用テーブルＣを選択して、該モード変化決定用テーブルＣにおいてステップＳ７０３において抽出したステージ（モード）種別決定用乱数ＳＲ３の値が該当する判定値に対応する種別を、実施する変化種別（変化なし、昇格、転落）として決定した後（ステップＳ７１２）、前述したステップＳ７２０に進む。

【０４９０】

一方、使用テーブル変更始動回数に残回数が存在しない場合には、更に、確変相当回数の残回数が存在するか否かを、確変相当回数保存領域のデータに基づいて判定する（ステップＳ７１１）。

【０４９１】

該判定において、確変相当回数の残回数が存在する場合には、図３４（ｄ）に示すモード変化決定用テーブルＤを選択して、該モード変化決定用テーブルＤにおいてステップＳ７０３において抽出したステージ（モード）種別決定用乱数ＳＲ３の値が該当する判定値に対応する種別を、実施する変化種別（変化なし、昇格、転落）として決定した後（ステップＳ７１３）、前述したステップＳ７２０に進む。

【０４９２】

また、ステップＳ７１１の判定において、確変相当回数の残回数が存在しない場合には、図３４（ｅ）に示すモード変化決定用テーブルＥを選択して、該モード変化決定用テーブルＥにおいてステップＳ７０３において抽出したステージ（モード）種別決定用乱数ＳＲ３の値が該当する判定値に対応する種別を、実施する変化種別（変化なし、昇格、転落）として決定した後（ステップＳ７１４）、前述したステップＳ７２０に進む。

【０４９３】

このようにすることにより、演出図柄の停止時において、大当り或いは小当りとならない場合には、上述したモード移行処理が実施されることで、「変化なし」、「昇格」、「転落」のいずれかが変化種別として決定される。

【０４９４】

そして、確変大当りＢが発生してから使用テーブル変更始動回数までの期間においては、図３４（ａ）に示すモード変化決定用テーブルＡに基づいて変化種別が決定され、使用テーブル変更始動回数となってから確変回数となるまでの期間においては、図３４（ｂ）に示すモード変化決定用テーブルＢに基づいて変化種別が決定され、確変回数以降においては、図３４（ｅ）に示すモード変化決定用テーブルＥに基づいて変化種別が決定される。

【０４９５】

また、小当りが発生してから使用テーブル変更始動回数までの期間においては、図３４（ｃ）に示すモード変化決定用テーブルＣに基づいて変化種別が決定され、使用テーブル変更始動回数となってから確変相当回数となるまでの期間においては、図３４（ｄ）に示すモード変化決定用テーブルＤに基づいて変化種別が決定され、確変相当回数以降においては、図３４（ｅ）に示すモード変化決定用テーブルＥに基づいて変化種別が決定される。

【０４９６】

このように、モード変化決定用テーブルＡ～Ｅを用いてモードの変化種別を決定するこ

とで、高確状態に移行する確変大当りＢが発生した場合において該確変大当りＢの発生後から確変回数である７８回となるまでに使用されるモード変化決定用テーブルＡ、Ｂと、高確状態に移行しない小当りが発生した場合において該小当りの発生後から確変相当回数である７８回となるまでに使用されるモード変化決定用テーブルＣ、Ｄとで、「昇格」や「転落」に対する判定値数の割り当て異なり、確変大当りＢである場合において使用されるモード変化決定用テーブルＡ、Ｂにおいては、小当りである場合に使用されるモード変化決定用テーブルＣ、Ｄに比較して「夜モード」に移行され易くなるので、夜モードとなることにより、高確状態となっているのではないかとの期待感を遊技者に与えることができる。

【０４９７】

更には、使用テーブル変更始動回数となった以降に使用されるモード変化決定用テーブルＢとモード変化決定用テーブルＤでは、高確状態に移行する確変大当りＢである場合に使用されるモード変化決定用テーブルＢにおける「昇格」に対する判定値数の割り当てが小当りである場合に使用されるモード変化決定用テーブルＤよりも多く、且つ、「転落」に対する判定値数の割り当てが少ないため、変動（始動）回数が確変回数に近づいても尚、夜モードが維持されている場合には高確状態となっているのではないかとの期待感を遊技者に与えることもできる。

【０４９８】

図４９は、演出制御プロセス処理における当り表示処理（ステップＳ８０４）を示すフローチャートである。当り表示処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変大当りＡ開始指定コマンドを受信したことを示す確変大当りＡ開始指定コマンド受信フラグ、確変大当りＢ指定コマンドを受信したことを示す確変大当りＢ開始指定コマンド受信フラグ、または小当り開始指定コマンドを受信したことを示す小当り開始指定コマンド受信フラグのいずれかがセットされているか否か確認する（ステップＳ８７１）。いずれかの当り開始指定コマンド受信フラグがセットされていた場合には、セットされているフラグに応じた遊技開始画面を演出表示装置９に表示する制御を行う（ステップＳ８７２）。また、セットされているフラグ（確変大当りＡ開始指定コマンド受信フラグ、確変大当りＢ開始指定コマンド受信フラグ、小当り開始指定コマンド受信フラグ）をリセットする（ステップＳ８７３）。そして、演出制御プロセスフラグの値を当り遊技中処理（ステップＳ８０５）に応じた値に更新する（ステップＳ８７４）。

【０４９９】

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

【０５００】

図５０は、演出制御プロセス処理における当り終了演出処理（ステップＳ８０６）を示すフローチャートである。当り終了演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り終了演出タイマ或いは小当り終了演出タイマが設定されているか否か確認する（ステップＳ８８０）。大当り終了演出タイマ或いは小当り終了演出タイマが設定されている場合には、ステップＳ８９１に移行する。大当り終了演出タイマ或いは小当り終了演出タイマが設定されていない場合には、確変大当りＡ終了指定コマンドを受信したことを示す確変大当りＡ終了指定コマンド受信フラグ、確変大当りＢ終了指定コマンドを受信したことを示す確変大当りＢ終了指定コマンド受信フラグ、または小当り終了指定コマンドを受信したことを示す小当り終了指定コマンド受信フラグのいずれかがセットされているか否か確認する（ステップＳ８８１）。

【０５０１】

確変大当りＡ終了指定コマンド受信フラグ、確変大当りＢ終了指定コマンド受信フラグ、小当り終了指定コマンド受信フラグのいずれかがセットされている場合には、セットされている当り終了指定コマンド受信フラグに応じて、当り終了演出タイマに大当り終了表示時間或いは小当り終了表示時間に相当する値を設定して（ステップＳ８８３）、演出表示装置９に、大当り終了画面（大当り遊技の終了を報知する画面）或いは、小当り終了画

面（小当り遊技の終了を報知する画面）を表示する制御を行う（ステップＳ８８４）。
【０５０２】
そして、図５１に示すモード抽選処理を実施して、大当りまたは小当り後のモード（ステージ）の種別を決定した後（ステップＳ８８５）、小当り終了指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ８８６）。
【０５０３】
小当り終了指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、更に、確変状態フラグがセットされているか否か、つまり、当該小当りが確変状態中に発生したものであるか否かを判定し（ステップＳ８８７）、確変状態フラグがセットされていない場合には、ステップＳ８８８に進んで、確変相当回数として７８回を、確変相当回数保存領域に格納（セット）した後、ステップＳ８８９に進み、確変状態フラグがセットされている場合にはステップＳ８８８を経由することなくステップＳ８８９に進む。このようにすることにより、確変状態中に小当りが発生しても確変相当回数はセットされず、低確状態において小当りが発生した場合においてのみ、確変相当回数がセットされる。
【０５０４】
一方、ステップＳ８８６の判定において小当り終了指定コマンド受信フラグがセットされていない場合には、ステップＳ８９０に進み、時短後回数の残回数が存在する場合には、該時短後回数をリセットした後、ステップＳ８８９に進む。
【０５０５】
ステップＳ８８９においては、セットされている確変大当りＡ終了指定コマンド受信フラグ、確変大当りＢ終了指定コマンド受信フラグ、小当り終了指定コマンド受信フラグのいずれかをリセットして処理を終了する。
【０５０６】
ステップＳ８９１では、大当り（小当り）終了演出タイマの値を１減算する。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り（小当り）終了演出タイマの値が０になっているか否か、すなわち大当り（小当り）終了演出時間が経過したか否か確認する（ステップＳ８９２）。経過していなければ処理を終了する。大当り（小当り）終了演出時間が経過している場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップＳ８００）に応じた値に更新する（ステップＳ８９３）。
【０５０７】
ここで、ステップＳ８８５において実施されるモード抽選処理について、図５１に基づいて説明する。
【０５０８】
まず、モード抽選処理において演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変大当りＡ終了指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定し、確変大当りＡ終了指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、ステップＳ７４０に進んで、夜モードに決定した後、ステップＳ７４１に進んで、該決定したモード（夜モード）の背景画像に設定を更新するとともに、モードフラグを決定したモード（夜モード）に対応する値（０３）に更新する。
【０５０９】
一方、確変大当りＡ終了指定コマンド受信フラグがセットされていない場合には、ステップＳ７３１に進んで、ステージ（モード）種別決定用乱数ＳＲ３を抽出した後、小当り終了指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ７３２）。
【０５１０】
小当り終了指定コマンド受信フラグがセットされている場合、つまり終了した当りが小当りである場合には、終了した小当りの種別をテーブル変更回数保存領域のデータに基づいて特定する（ステップＳ７３３）。つまり、テーブル変更回数保存領域のデータから特定される使用テーブル変更始動回数が１０回の場合には小当りＡと特定し、２０回の場合には小当りＢと特定し、３０回の場合には小当りＣと特定できる。

【０５１１】
そして、図３３（ｂ）に示すモード種別決定用テーブルＢ１８２ｂを選択して、該モード種別決定用テーブルＢにおいて、ステップＳ７３３にて特定した小当り種別並びにステップＳ７３１において抽出したステージ（モード）種別決定用乱数ＳＲ３の値に該当する判定値が対応しているモード種別（昼モード、夕暮れモード、夜モード）を、当該小当り後のモード種別として決定した後、前述したステップＳ７４１に進む。
【０５１２】
一方、小当り終了指定コマンド受信フラグがセットされていない場合、つまり、確変大当りＢ終了指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、終了した確変大当りＢの種別をテーブル変更回数保存領域のデータに基づいて特定する（ステップＳ７３５）。つまり、テーブル変更回数保存領域のデータから特定される使用テーブル変更始動回数が１０回の場合には確変大当りＢ１と特定し、２０回の場合には確変大当りＢ２と特定し、３０回の場合には確変大当りＢ３と特定できる。
【０５１３】
そして、図３３（ａ）に示すモード種別決定用テーブルＡ１８２ａを選択して、該モード種別決定用テーブルＡにおいて、ステップＳ７３５にて特定した確変大当りＢの種別並びにステップＳ７３１において抽出したステージ（モード）種別決定用乱数ＳＲ３の値に該当する判定値が対応しているモード種別（昼モード、夕暮れモード、夜モード）を、当該確変大当りＢ後のモード種別として決定した後、前述したステップＳ７４１に進む。
【０５１４】
このように確変大当りＢの場合には、夜モードに対して判定値の割り当てが多いモード種別決定用テーブルＡに基づいてステージ（モード）種別が決定されることで、確変大当りＢが終了した際には、夜モードに移行し易くなる一方、小当りの場合には、夕暮れモードに対して判定値の割り当てが多いモード種別決定用テーブルＢに基づいてステージ（モード）種別が決定されることで、小当りが終了した際には、夕暮れモードに移行し易くなる。
【０５１５】
また、これらモード種別決定用テーブルＡ並びにモード種別決定用テーブルＢにおいては、使用テーブル変更始動回数が多い種別おいて、夜モードや夕暮れモードに対する判定値の割り当てが多く設定される一方、使用テーブル変更始動回数が少ない種別おいては、昼モードに対する判定値の割り当てが多く設定されているので、夜モードや夕暮れモードが発生した場合には、使用テーブル変更始動回数が多い可能性が高く、昼モードが発生した場合には、使用テーブル変更始動回数が少ない可能性が高くなる。
【０５１６】
次に、この実施例のパチンコ遊技機１の遊技性について図５５に基づいて説明する。
【０５１７】
この実施例のパチンコ遊技機１では、通常状態または確変状態において確変大当りＡが発生した場合、その大当り遊技状態の終了後に確変状態および時短状態に移行し、大当り終了後、変動（可変）表示を７８回終了するまで確変（高確）状態が継続する。ただし、時短（高ベース）状態は、確変大当りＡ終了後、変動表示を７０回終了したときに終了して低ベース状態に移行し、高確率状態のみ（高確低ベース状態）が、変動表示回数（始動回数）が７８回となるまで継続される。
【０５１８】
通常状態（低確低ベース状態）において確変大当りＢが発生した場合、その確変大当りＢの遊技状態の終了後に確変状態に移行し、確変大当りＢの終了後、変動表示回数（始動回数）が７８回となるまで確変状態が継続する。
【０５１９】
また、高確低ベース状態（潜伏確変状態、時短後の高確状態を含む）において確変大当りＢが発生した場合、その大当り遊技状態の終了後に確変状態および時短状態に移行し、大当り終了後、変動表示回数（始動回数）が７８回となるまで確変状態が継続する。ただ

し、時短状態は、確変大当りＢの終了後、変動表示を７０回終了したときに終了して低ベース状態に移行し、高確率状態のみ（高確低ベース状態）が、変動表示回数（始動回数）が７８回となるまで継続される。

【０５２０】

尚、小当りが発生した場合には、遊技状態は変化せず、小当りの発生前の遊技状態が維持される。つまり、小当りの発生前の遊技状態が低確低ベース（通常状態）であれば低確低ベース（通常状態）が維持され、小当りの発生前の遊技状態が高確低ベース（潜伏状態）であれば高確低ベース（潜伏状態）が維持され、小当りの発生前の遊技状態が高確高ベース（時短状態）であれば高確高ベース（時短状態）が維持される。

【０５２１】

確変大当りＢの種別としては、付与される使用テーブル変更始動回数が異なる確変大当りＢ１、確変大当りＢ２、確変大当りＢ３の３種類の確変大当りＢがランダム６の値により決定可能とされているとともに、小当りの種別としても、付与される使用テーブル変更始動回数が異なる小当りＡ、小当りＢ、小当りＣの３種類の小当りがランダム６の値により決定可能とされている。すなわち、確変大当りＢや小当りの場合には、付与される使用テーブル変更始動回数が１０回、２０回、３０回のいずれかに対応する種別にランダム６の値により決定されるので、確変大当りＢや小当りが発生する都度毎に、使用テーブル変更始動回数が逐次変化することになるとともに、確変大当りＢでは、使用テーブル変更始動回数が多い順（Ｂ３（３０回）＞Ｂ２（２０回）＞Ｂ１（１０回））に種別が決定され易く、小当りでは、使用テーブル変更始動回数が少ない順（Ａ（１０回）＞Ｂ（２０回）＞Ｃ（３０回））に種別が決定され易く設定されている。

【０５２２】

また、この実施例のパチンコ遊技機１は、前述したように、確変大当りＢと小当りの発生時において、演出表示装置９において同様の変動表示演出（変動表示パターン）が実施されるので、発生した当りが、高確（確変）状態に移行する確変大当りＢであるか、高確（確変）状態に移行しない小当りであるかを、遊技者は判別することが不可能とされている。

【０５２３】

そして、この実施例のパチンコ遊技機１は、図５５に示すように、確変大当りＢの発生時と小当りの発生時とで、上述したように、逐次変化する使用テーブル変更始動回数の前後において、演出表示装置９における演出の内容が異なるようになっている。

【０５２４】

具体的には、各種の演出の決定に使用されるテーブルや、予告演出の種別等が異なる。つまり、はずれと判定された場合において変動パターンの種別決定に使用されるはずれ用変動パターン種別判定テーブルの種別や、モードの変化態様の決定に使用されるモード変化決定用テーブルの種別が異なるとともに、予告演出の種別（キャラクタ）などが異なる。

【０５２５】

つまり、確変大当りＢの場合には、図５５（ａ）に示すように、使用テーブル変更始動回数となる前の期間（期間１と呼称する）においては、はずれ用変動パターン種別判定テーブルＣ及びモード変化決定用テーブルＡが使用され、使用テーブル変更始動回数後から変動回数が確変終了回数である７８回となるまでの期間（期間２と呼称する）では、はずれ用変動パターン種別判定テーブルＤ及びモード変化決定用テーブルＢが使用される一方、小当りの場合には、図５５（ｂ）に示すように、使用テーブル変更始動回数となる前の期間１においては、はずれ用変動パターン種別判定テーブルＣ及びモード変化決定用テーブルＣが使用され、使用テーブル変更始動回数後から変動回数が確変相当回数である７８回となるまでの期間では、はずれ用変動パターン種別判定テーブルＡ（Ｂ）及びモード変化決定用テーブルＤが使用される。

【０５２６】

よって、確変大当りＢの場合には、高確状態となることで、全てのスーパーリーチの発

生頻度が高くなるとともに、スーパーリーチＡ、Ｂに対する判定値の割り当ての多い、はずれ用変動パターン種別判定テーブルＣが期間１において使用されるため、期間１においては変動時間の長いスーパーリーチの発生頻度が非常に高くなり、よって、平均変動時間が長くなる。そして、その後の期間２においては、当りとなるスーパーリーチの発生頻度は期間１と同様に高い状態に維持されるものの、超短縮の変動パターンに対する判定値の割り当てが多く、且つ、スーパーリーチＡ、Ｂに対する判定値の割り当てが通常時と同じく少ない、はずれ用変動パターン種別判定テーブルＤが使用されるため、期間２においては、スーパーリーチの発生頻度としては、期間１よりも低いものの通常よりも高い状態となるとともに、変動時間の非常に短い超短縮の変動パターンが発生することで平均変動時間が期間１に比較して短くなる。

【０５２７】

また、期間１では夜モードに非常に移行し易いモード変化決定用テーブルＡが使用され、期間２ではモード変化決定用テーブルＡに比較して転落が決定され易いモード変化決定用テーブルＢが使用されるので、使用テーブル変更始動回数を境界としてモード変化状況が変化する。

【０５２８】

また、予告演出においては、期間１においてはキャラクタＣが決定され易く、期間２においてはキャラクタＢが決定され易いので、予告演出において多く出現するキャラクタが使用テーブル変更始動回数を境界として変化する。

【０５２９】

一方、小当りの場合には、高確状態とならないので、期間１におけるスーパーリーチの発生頻度は、はずれ用変動パターン種別判定テーブルＣにおいてスーパーリーチＡ、Ｂに対する判定値数の割り当てが多くなることに伴って、確変大当りＢの場合よりは低いものの、通常の場合に比較して高くなることとなり、よって、平均変動時間が通常の場合よりも長くなる。そして、その後の期間２以降においては、スーパーリーチＡ、Ｂに対する判定値の割り当てがはずれ用変動パターン種別判定テーブルＣよりも少ない、通常用のはずれ用変動パターン種別判定テーブルＡまたはＢが使用されるため、当りとなるスーパーリーチの発生頻度が通常の場合と同じく低くなるとともに、はずれ用変動パターン種別判定テーブルＣにおいては判定値の割り当てがない、つまり、発生することのない超短縮の変動パターンが発生し得るようになるので、平均変動時間が期間１に比較して短くなる。

【０５３０】

また、小当りの場合でも、期間１では夜モードに移行し易いモード変化決定用テーブルＣが使用され、期間２ではモード変化決定用テーブルＣに比較して転落が決定され易いモード変化決定用テーブルＤが使用されるので、使用テーブル変更始動回数を境界としてモード変化状況が変化する。

【０５３１】

また、小当りの場合でも、予告演出においては、期間１においてはキャラクタＣが決定され易く、期間２においてはキャラクタＢが決定され易いので、予告演出において多く出現するキャラクタが使用テーブル変更始動回数を境界として変化する。

【０５３２】

すなわち、期間１と期間２では、確変大当りＢでも小当りであっても、使用テーブル変更始動回数を境界として、特定の変動パターンとなるスーパーリーチや超短縮の変動パターンの発生頻度が異なるようになるので、遊技者は、これらスーパーリーチや超短縮の変動パターンの発生頻度が変化したタイミングや、長い変動時間が短い変動時間に変化したタイミングがどのような変動（始動）回数であるかを注視することにより、これらの変化したタイミングの変動（始動）回数が多い場合には、使用テーブル変更始動回数が多い順に種別が決定され易い確変大当りＢである可能性が高いのではないかという期待感を遊技者に付与することができるようになる。

【０５３３】

また、期間１と期間２では、確変大当りＢでも小当りであっても、使用テーブル変更始

動回数を境界として、モード変化状況が変化するようになるので、これらモード変化状況が変化したタイミングがどのような変動（始動）回数であるかを注視することによっても、これらの変化したタイミングの変動（始動）回数が多い場合には、使用テーブル変更始動回数が多い順に種別が決定され易い確変大当りＢである可能性が高いのではないかという期待感を遊技者に付与することができるようになる。

【０５３４】

また、予告演出においては、確変大当りＢでも小当りであっても、使用テーブル変更始動回数を境界として、多く出現するキャラクタが変化するので、これら多く出現するキャラクタが変化したタイミングの変動（始動）回数が多い場合には、使用テーブル変更始動回数が多い順に種別が決定され易い確変大当りＢである可能性が高いのではないかという期待感を遊技者に付与することができるようになる。

【０５３５】

また、高確状態に移行する確変大当りＢが発生した場合には、該確変大当りＢの発生後、使用テーブル変更始動回数となるまでの期間１において、はずれ時においてスーパーリーチＡ、スーパーリーチＢの演出を伴う変動パターン種別が決定される割合が高められるので、高確状態となることによって当りとなる確率が高まる（１０倍）ことによりスーパーリーチの信頼度が非常に高くなってしまうことを回避できるようになるので、高確状態においてスーパーリーチが発生することで殆ど当りとなることによる興趣の低下を防止することができるようになるとともに、通常においても信頼度の高く、出現頻度の少ないスーパーリーチＣについては、期間１においても、はずれ時において決定される割合を高めないようにすることで、スーパーリーチＣの貴重度が低下してしまうことも防止することができる。

【０５３６】

以上説明したように、前記実施例のパチンコ遊技機１にあっては、確変状態（高確低ベース状態）での始動条件の成立状況は通常状態（低確低ベース状態）と共通である、つまり時短状態ではない低ベース状態であるため、確変大当りＢが終了した後に確変状態に制御されているか否かを特定しにくい。

【０５３７】

また、前記実施例のパチンコ遊技機１によれば、保留予告が実行されることで、遊技に対する興趣を向上させることができるばかりか、確変大当りＡとなる権利にもとづく保留予告の実行により確変状態に制御される可能性があることを遊技者が予測しやすくなり、周期演出の実行による遊技者の期待感が減衰してしまうことを回避できる。

【０５３８】

また、前記実施例のパチンコ遊技機１によれば、潜伏条件の成立となる確変大当りＢや小当りが発生してから演出図柄の可変表示の実行回数が使用テーブル変更始動回数に到達する前と後とで、特定可変表示パターンとなるスーパーリーチＡ、Ｂや超短縮の変動パターンの出現状況が変化するようになるとともに、これらの変動パターンの出現状況が変化するタイミングとなる使用テーブル変更始動回数が、高確（確変）状態に移行する確変大当りＢである場合と、高確（確変）状態に移行しない小当りである場合とで異なるので、遊技者は、これら確変大当りＢや小当りの発生直後の遊技状態が低確状態である通常遊技状態であるのか、或いは高確状態である高確低ベース状態であるのかを判断するために、これらスーパーリーチＡ、Ｂや超短縮の変動パターンの出現状況が変化するタイミングに注目して遊技を行うようになるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５３９】

また、前記実施例のパチンコ遊技機１によれば、使用テーブル変更始動回数の前後において、平均変動時間が異なるはずれ用変動パターン種別判定テーブルが使用されることで可変表示の変動時間（可変表示時間）も変化するようになるので、遊技者は、特定可変表示パターンとなるスーパーリーチＡ、Ｂや超短縮の変動パターンの出現状況が変化するタイミングだけでなく、変動時間（可変表示時間）が変化するタイミングにも注目して遊技を行うようになるため、遊技の興趣を向上させることができるとともに、これら変化する

タイミングを変動時間（可変表示時間）の変化によっても認識できるので、これら変化するタイミングを遊技者が特定し易くなる。

【０５４０】

また、前記実施例のパチンコ遊技機１によれば、潜伏条件の成立となる確変大当りＢや小当りが発生した際に、高確（確変）状態に移行する確変大当りＢである場合と、高確（確変）状態に移行しない小当りである場合とで異なるモードが多く決定されるので、これら決定されたモードの種類によって、遊技状態が高確状態に移行したことに対する遊技者の期待感を効果的に煽ることができる。

【０５４１】

また、前記実施例のパチンコ遊技機１によれば、使用テーブル変更始動回数の前後において、予告演出パターンの出現状況（出現する予告演出の種別）が変化するようになるので、これら予告演出パターンの出現状況が変化するタイミングに注目して遊技を行うようになるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５４２】

また、前記実施例のパチンコ遊技機１によれば、高確（確変）状態に移行する確変大当りＢである場合と、高確（確変）状態に移行しない小当りである場合とでモードの移行状況が変わるため、モードの移行状況の違いにより遊技者の高確状態への期待感を煽ることができる。また、高確（確変）状態に移行しない小当りである場合であっても、小当り発生後の変動回数（始動回数）が高確状態の終了回数に相当する確変相当回数である７８回以下の予め定められた所定回数となる使用テーブル変更始動回数に到達する前の期間において、モード変化決定用テーブルＣを使用することで、高確（確変）状態に移行する確変大当りＢが発生した場合において使用されるモード変化決定用テーブルＡにおける「昇格」の割合である３５／１００（第３の割合）と同様の割合となる３０／１００の割合にてモードを移行させて遊技者の高確状態への期待感を煽ることが可能となる。

【０５４３】

また、高確（確変）状態に移行する確変大当りＢある場合において、確変大当りＢの発生後、高確状態の終了回数である７８回以下の予め定められた所定回数となる使用テーブル変更始動回数に到達した後の期間において、モード変化決定用テーブルＢを使用することで、高確（確変）状態に移行しない小当りが発生した場合において使用されるモード変化決定用テーブルＤにおける「昇格」の割合である１５／１００（第２の割合）と同様の割合となる２５／１００の割合にてモードを移行させることにより、モード変化決定用テーブルＤよりも「昇格」の割合の高いモード変化決定用テーブルＣにおける「昇格」の割合である３０／１００（第３の割合）によるモードの移行状況の発生により、遊技者の高確状態への期待感を煽ることが可能となる。

【０５４４】

また、前記実施例のパチンコ遊技機１によれば、高確（確変）状態に移行する確変大当りＢが発生した場合において、「当り」と決定される確率が高まることで、遊技の結果が「当り」となる場合において所定確率で決定されるスーパーリーチ（特殊可変表示パターン）が出現したときの信頼度が著しく高まってしまうことにより、これらスーパーリーチが出現した場合には「当り」となることがほぼ確実となってしまい興趣が低下してしまうが、遊技の結果が「当り」とならない場合において使用されるはずれ用変動パターン種別判定テーブルとして、スーパーリーチに対する決定確率が高い確率とされたはずれ用変動パターン種別判定テーブルＣ（第２決定用テーブル）が選択されて変動パターンが決定されるので、遊技の結果が「当り」にならないと決定された場合においても、スーパーリーチが出現しやすくなる。よって、高確（確変）状態に移行する確変大当りＢの発生後においてスーパーリーチが出現したときの信頼度を適度に抑制することができるため、遊技の興趣低下を回避できる。

【０５４５】

また、前記実施例のパチンコ遊技機１によれば、遊技の結果が「当り」となるときにスーパーリーチ（特殊可変表示パターン）よりも出現頻度が低く、遊技の結果が「当り」と

ならないときにスーパーリーチ（特殊可変表示パターン）よりも出現頻度が低いことで、スーパーリーチよりも出現時の信頼度が低いノーマルリーチ（特別可変表示パターン）の出現頻度が、スーパーリーチと同様に、遊技の結果が「当り」とならないときに高まることがないので、これら出現時の信頼度が低いノーマルリーチが多く出現してしまうことによる興趣の低下を防止でき、よって、高確（確変）状態に移行する確変大当りＢが発生した後における遊技の興趣を向上させることができる。

【０５４６】

また、前記実施例のパチンコ遊技機１によれば、はずれにおけるスーパーリーチの決定確率の高確率化が、出現時の信頼度が高いスーパーリーチＣ（第１特殊可変表示パターン）のはずれにおける決定確率を高めずに、出現時の信頼度が高いスーパーリーチＣよりも低いスーパーリーチＡ、Ｂ（第２特殊可変表示パターン）のはずれにおける決定確率を高めることにより実施されているので、スーパーリーチＣ（第１特殊可変表示パターン）の信頼度が著しく低下してしまうことを防止できる。

【０５４７】

また、前記実施例のパチンコ遊技機１によれば、電源投入時にのみ起動高確情報（起動高確信号）が出力されるとともに高確報知ＬＥＤ２４が点灯されるので、これら起動高確情報（起動高確信号）に基づいて起動時の遊技状態が高確状態であるか否かを容易に確認することができるため、例えば遊技店が営業を開始するときに高確状態であることに対する適切な処理、具体的には、高確状態をリセットして通常遊技状態に移行させる処理等を簡便に行うことができるばかりか、電源投入時以外は高確状態である旨の起動高確情報（起動高確信号）が出力されてしまうことがないので、確変大当りＢや小当りが発生した直後の遊技状態が高確状態であるか否かが遊技者に察知されてしまうことを防止できる。

【０５４８】

また、前記実施例のパチンコ遊技機１によれば、変動表示の表示結果として所定の小当り表示結果を導出可能とし、確変大当りＢによる大当り遊技状態と小当り遊技状態とで、大入賞口の開閉制御態様（開放時間が０．１秒で開放回数が１５回）を共通化することで、確変大当りＢまたは小当りのいずれに移行したかを特定しにくくするだけでなく、はずれ、確変大当りＢ、小当りの場合に選択される複数の変動パターンのうち、一部の変動パターンの変動演出態様を共通化し、はずれ、確変大当りＢ、小当りのいずれであったのかを分かりにくくしているため、確変大当りＢが発生したこと、および該確変大当りＢが発生して遊技状態が確変状態（高確低ベース状態）に移行したこと（確変状態の潜伏）を遊技者に悟られないようにすることができる。よって、確変大当りＢの発生に関係なく周期演出を周期的に実行することで、遊技状態が確変状態であることに対する遊技者の期待感を高めることができるため、確変大当りＡの終了後に移行した確変状態が終了した後でも、周期演出が開始されるまで遊技者の遊技意欲を持続させることができる。

【０５４９】

なお、第１特別図柄表示器８ａおよび第２特別図柄表示器８ｂでは、前述したように特別図柄として複数種類の記号を可変表示させて表示結果を導出表示するようになっていることで、特別図柄の表示結果が確変大当りＡ，確変大当りＢ、小当りのいずれの表示結果であるかを遊技者が特定することを困難としているため、確変大当りＢが発生したことおよび遊技状態が確変状態に移行したこと（確変状態の潜伏）をより遊技者に悟られにくくなる。

【０５５０】

また、前記実施例では、遊技制御用ＣＰＵ５６は、確変大当りＡを契機とする大当り遊技が終了したとき、確変大当りＢを契機とする大当り遊技が終了したとき、確変大当りＡを契機とする大当り遊技の終了後に移行させた確変状態が所定回数（７８回）の変動表示の実行により終了したときに、所定の潜伏条件が成立したとして遊技状態を通常状態または確変状態のいずれかに移行させていたが、前記所定の潜伏条件は上記のものに限定されるものではなく、例えば大当り遊技の終了後等に遊技状態を確変状態に移行するか否かの移行抽選を実施するものにおいて、該移行抽選に当選したときに前記所定の潜伏条件が成

立したとして遊技状態を確変状態に移行するようにしてもよい。すなわち、前記所定の潜伏条件とは、遊技状態の移行条件であって、大当り遊技が終了することだけでなく、大当り遊技の終了後に移行した遊技状態が所定回数の可変表示の実行により終了することや、移行抽選に当選したこと等により成立するものであってもよい。

【０５５１】

また、前記実施例では、確変大当りＡ、Ｂを契機とする大当り遊技状態および小当りを契機とする小当り遊技状態において特別可変入賞球装置２０の大入賞口が開放されるようになっていたが、例えば特別可変入賞球装置２０とは別個に第２特別可変入賞球装置を設け、確変大当りＡを契機とする大当り遊技状態においては特別可変入賞球装置２０の大入賞口を開放する制御を行い、確変大当りＢを契機とする大当り遊技状態および小当りを契機とする小当り遊技状態においては第２特別可変入賞球装置の大入賞口を開放する制御を行うようにしてもよい。

【０５５２】

この場合、例えば第２特別可変入賞球装置に対し、本実施例の特別可変入賞球装置２０のように水平軸周りに回動可能に設けられた開閉扉により大入賞口を開閉可能とする構造を採用せずに、例えば大入賞口内に遊技領域に向けて出退可能に設けた球受片をスライド移動させることで大入賞口を開閉可能とする構造を採用し、大入賞口を高速で開閉させることができるようにするとともに、さらにこれを小型化すること等により、確変大当りＢの大当り遊技状態や小当りの小当り遊技状態の開放制御期間を極力短くすることができ、これにより大入賞口の開放制御が行われていることが遊技者はわかりにくくなるため、確変大当りＢが発生したことを悟られずに遊技状態を高確低ベース状態に移行（潜伏）させることができる。

【０５５３】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【０５５４】

例えば、前記実施例では、パチンコ遊技機などの遊技機に適用可能であり、特に、可変表示装置における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機に好適に適用される。

【０５５５】

また、前記実施例では、図５５（ｂ）に示すように、使用テーブル変更始動回数となる前の期間１においては、はずれ用変動パターン種別判定テーブルＣを使用した後、使用テーブル変更始動回数後においては、はずれ用変動パターン種別判定テーブルＡ（Ｂ）を使用するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、図５６に示すように、これら確変大当りＢの場合と同様に、使用テーブル変更始動回数後から変動回数が確変相当回数である７８回となるまでの期間２については、はずれ用変動パターン種別判定テーブルＤを使用することで、超短縮の変動パターンの出現頻度を高くして、通常遊技状態における平均変動時間よりも短い平均変動時間となるようにしても良い。

【０５５６】

また、前記実施例では、使用テーブル変更始動回数の前後において使用するモード変化決定用テーブルを変更するタイミングを変更するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらモード変化決定用テーブルを変更するタイミングを、潜伏条件の成立時となる通常遊技状態において確変大当りＢや小当りの発生時から、予め定められた所定の変動回数、例えば、３５回等のように変化しない一定の変動回数としても良い。また、この場合には、通常遊技状態において確変大当りＢが発生した場合には３５回（または２０回）、通常遊技状態において小当りが発生した場合には２０回（３５回）のように、潜伏条件の成立直後の遊技状態が確変（高確）状態であるか否かに応じて所定の変動回数を異なるものとしても良い。

【０５５７】

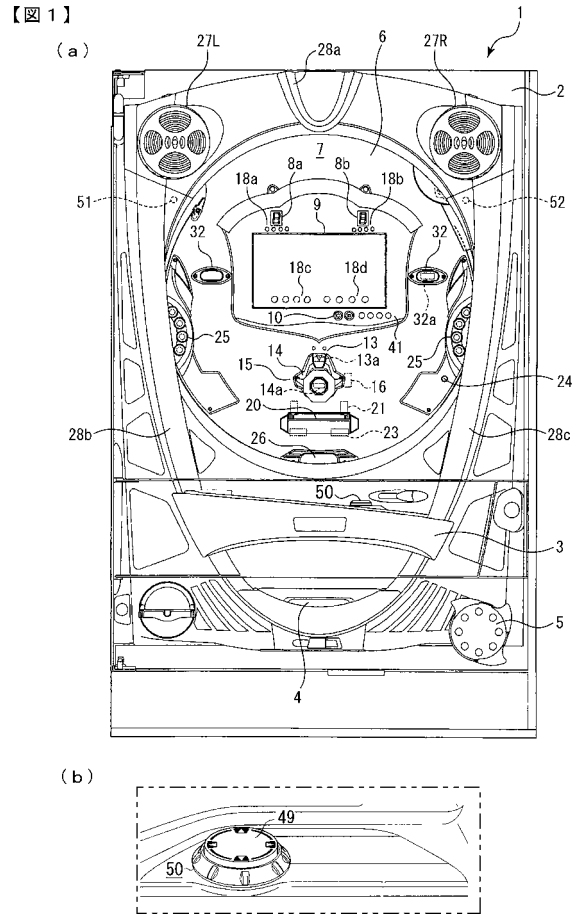
また、前記実施例では、はずれのスーパーリーチの発生頻度が高められたはずれ用変動パターン種別判定テーブルＣの使用を終了するタイミングである使用テーブル変更始動回数が変化するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら使用テーブル変更始動回数が変化しないものであっても良い。例えば、確変（高確）状態が終了する変動回数である７８回（確変相当回数）において、はずれのスーパーリーチの発生頻度が高められたはずれ用変動パターン種別判定テーブルの使用を終了するようにしても良い。

【符号の説明】

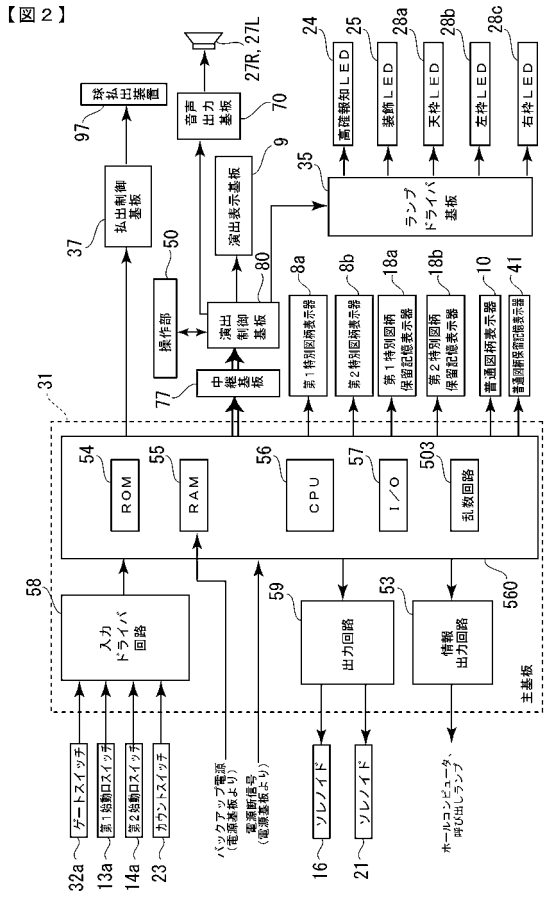
【０５５８】

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

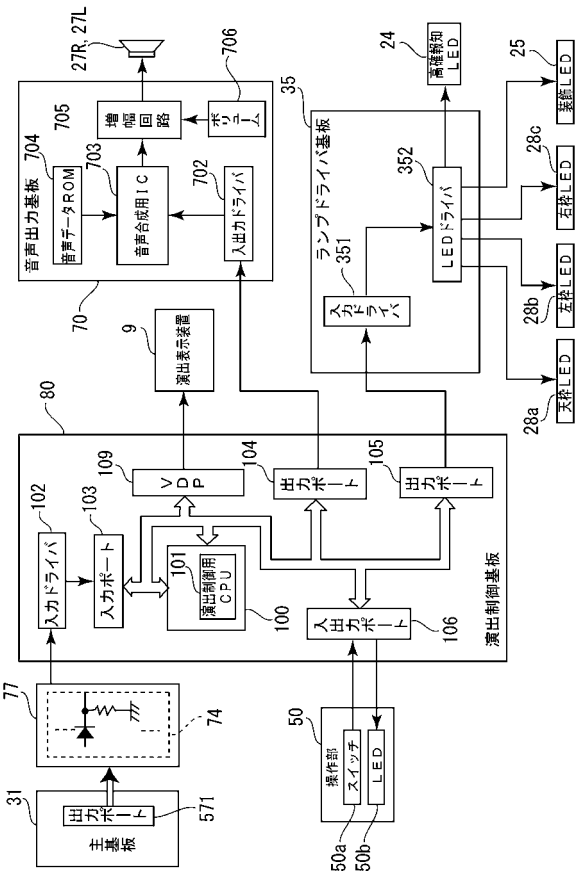
【図１】



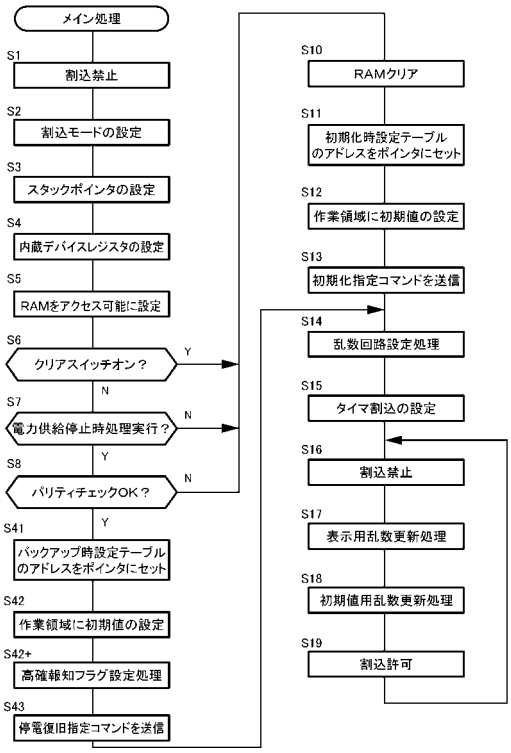
【図２】



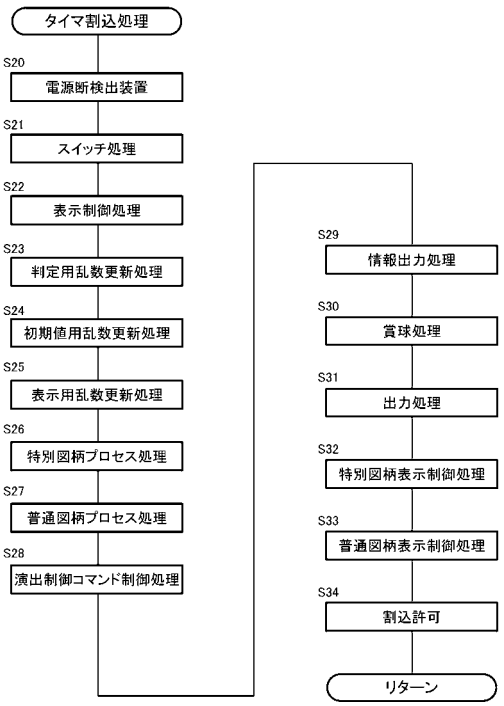
【図３】



【図４】



【図５】



【図６】

可変表示結果	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特図変動時間(秒)	備考
はずれ	非リーチPA1-0	なし	非リーチ	1.25	超短縮変動ではずれ
	非リーチPA1-1	なし	非リーチ	6.75	短縮なし、通常変動ではずれ
	非リーチPA1-2	なし	非リーチ	2.50	短縮変動ではずれ
	非リーチPA1-3	滑り	非リーチ	17.75	通常変動ではずれ後、滑り演出ではずれ
	非リーチPA1-4	擬似連(2回)	非リーチ	21.50	通常変動ではずれ後、再変動2回ではずれ
	ノーマルPA2-1	なし	ノーマルA	12.75	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPA2-2	なし	ノーマルB	25.50	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPB2-1	擬似連(2回)	ノーマルC	10.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチはずれ
	ノーマルPB2-2	擬似連(3回)	ノーマルC	11.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でノーマルリーチはずれ
	スーパーPA3-1	擬似連(2回)	スーパーA	26.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でスーパーリーチAはずれ
	スーパーPA3-2	擬似連(3回)	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチBはずれ
	スーパーPB3-1	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAではずれ
	スーパーPB3-2	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBではずれ
	スーパーPB3-3	なし	スーパーC	27.50	スーパーリーチCではずれ
確変大当りA	ノーマルPA2-3	なし	ノーマルA	12.75	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPA2-4	なし	ノーマルB	25.50	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPB2-3	擬似連(2回)	ノーマルC	10.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチで確変大当りA
	ノーマルPB2-4	擬似連(3回)	ノーマルC	11.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でノーマルリーチで確変大当りA
	スーパーPA3-3	擬似連(2回)	スーパーA	26.75	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でスーパーリーチで確変大当りA
	スーパーPA3-4	擬似連(3回)	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチBで確変大当りA
	スーパーPB3-3	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAで確変大当りA
	スーパーPB3-4	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBで確変大当りA
	スーパーPB3-5	なし	スーパーC	27.50	スーパーリーチCで確変大当りA
確変大当りB/小当り	特殊PG1-1	なし	非リーチ	6.75	通常変動で確変大当りB又は小当り
	特殊PG1-2	滑り	非リーチ	11.75	通常変動ではずれ後、滑り演出で確変大当りB又は小当り
	特殊PG1-3	擬似連(2回)	非リーチ	15.50	通常変動ではずれ後、再変動2回で確変大当りB又は小当り
	特殊PG2-1	滑り	ノーマルA	16.50	リーチはずれ後に滑り変動で確変大当りB又は小当り
	特殊PG2-2	擬似連(2回)	ノーマルB	20.50	リーチはずれ後に再変動2回で確変大当りB又は小当り

【図７】

【図７】

（ａ）

乱数	範囲	用途	加算
ランダム1	0～39	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1～251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ランダム3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ランダム4	3～13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	3～13	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ランダム6	1～100	当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算

（ｂ）

当り種別	ラウンド回数	1ラウンド時間	遊技状態（低確）	遊技状態（高確）	使用テーブル変更始動回数
確変大当りA	15	長い	高確高ベースへ移行	高確高ベースへ移行	－
確変大当りB1	15	短い	高確低ベースへ移行	高確高ベースへ移行	10
確変大当りB2	15	短い	高確低ベースへ移行	高確高ベースへ移行	20
確変大当りB3	15	短い	高確低ベースへ移行	高確高ベースへ移行	30
小当りA	15	短い	発生前の遊技状態を維持	発生前の遊技状態を維持	10
小当りB	15	短い	発生前の遊技状態を維持	発生前の遊技状態を維持	20
小当りC	15	短い	発生前の遊技状態を維持	発生前の遊技状態を維持	30

【図８】

【図８】

(a)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
1020～1079，13320～13425（確率:1/399）	1020～1520，13320～14458（確率:1/40）

130a

(b)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）
54000～54936（確率:1/70）

130b

(c)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）
54000～54568（確率:1/120）

130c

(d)大当り種別判定テーブル

大当り種別判定値（ランダム1と比較される）	
確変大当りA	確変大当りB
0～27	28～39

131a

(e)確変大当りB種別判定テーブル

当り種別判定値（ランダム6と比較される）		
確変大当りB1	確変大当りB2	確変大当りB3
1～10（10）	11～45（35）	46～100（55）

131b

(f)小当り種別判定テーブル

当り種別判定値（ランダム6と比較される）		
小当りA	小当りB	小当りC
1～65（65）	66～95（30）	96～100（5）

131c

【図９】

【図９】(a)確変大当りA用変動パターン種別判定テーブル

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

132a

(b)確変大当りB／小当り用変動パターン種別判定テーブル

当り種別	変動パターン種別	
	特殊CA4-1	特殊CA4-2
確変大当りB	1～51	52～251
高確時小当り	1～51	52～251
低確時小当り	1～201	202～251

132b

【図１０】

【図１０】

(a)はずれ用変動パターン種別判定テーブルA（通常用）

135a

変動パターン種別					
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	ノーマルCA2-4	ノーマルCA2-5	スーパーCA2-7	スーパーCA2-8
1～79	80～99	100～169	170～229	230～250	251

(b)はずれ用変動パターン種別判定テーブルB（短縮用）

135b

変動パターン種別						
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	非リーチCA2-3	ノーマルCA2-4	ノーマルCA2-6	スーパーCA2-7	スーパーCA2-8
1～79	80～99	100～199	200～214	215～229	230～250	251

(c)はずれ用変動パターン種別判定テーブルC（潜伏条件成立時,使用テーブル変更始動回数まで）

135c

変動パターン種別					
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	ノーマルCA2-4	ノーマルCA2-5	スーパーCA2-7	スーパーCA2-8
1～79	80～99	100～104	105～109	110～250	251

(d)はずれ用変動パターン種別判定テーブルD（潜伏条件成立時,使用テーブル変更始動回数以降）

135d

変動パターン種別						
非リーチCA2-1	非リーチCA2-2	非リーチCA2-0	ノーマルCA2-4	ノーマルCA2-6	スーパーCA2-7	スーパーCA2-8
1～79	80～99	100～199	200～214	215～229	230～250	251

【図１１】

【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	1～168	スーパーPA3-3
	169～510	スーパーPA3-4
	511～750	スーパーPB3-3
	751～900	スーパーPB3-4
	901～997	スーパーPB3-5

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	1～247	特殊PG1-1
	248～597	特殊PG1-2
	598～997	特殊PG2-1
特殊CA4-2	1～497	特殊PG1-3
	498～997	特殊PG2-2

137b

【図１２】

【図１２】 はずれ変動パターン判定テーブル

138a

変動パターン種別	判定値	変動パターン
非リーチCA2-0	1～750	非リーチPA1-0
	751～997	非リーチPA1-2
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	1～500	非リーチPA1-0
	501～997	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
スーパーCA2-8	1～268	スーパーPA3-1
	269～560	スーパーPA3-2
	561～900	スーパーPB3-1
	901～996	スーパーPB3-2
	997	スーパーPB3-3

【図１３】

【図１３】

MODE	EXT	名称	内容
80	XX	変動パターンXX指定	飾り図柄の変動パターンの指定(XX＝変動パターン番号)
8C	01	表示結果1指定(はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定(確変大当りA指定)	確変大当りAに決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定(確変大当りB1指定)	確変大当りB1に決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定(確変大当りB2指定)	確変大当りB2に決定されていることの指定
8C	05	表示結果5指定(確変大当りB3指定)	確変大当りB3に決定されていることの指定
8C	06	表示結果6指定(小当りA指定)	小当りAに決定されていることの指定
8C	07	表示結果7指定(小当りB指定)	小当りBに決定されていることの指定
8C	08	表示結果8指定(小当りC指定)	小当りCに決定されていることの指定
8D	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定
8D	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	XX	入賞時判定結果指定	始動入賞時の入賞時判定結果を指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A0	01	確変大当りA開始指定	確変大当りAの開始画面を表示することの指定
A0	02	確変大当りB開始指定	確変大当りBの開始画面を表示することの指定
A0	03	小当り開始指定	小当りの開始画面を表示することの指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定(XX=01(H)～0F(H))
A2	XX	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定(XX=01(H)～0F(H))
A3	01	確変大当りA終了指定	確変大当りAの終了画面を表示することの指定
A3	02	確変大当りB終了指定	確変大当りBの終了画面を表示することの指定
A3	03	小当り終了指定	小当りの終了画面を表示することの指定

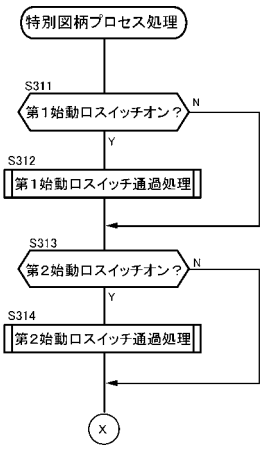
【図１４】

【図１４】

MODE	EXT	名称	内容
B0	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B0	01	時短状態指定	遊技状態が時短状態であることの指定
B0	02	確変状態指定	遊技状態が確変状態であることの指定
B0	03	時短終了指定	時短状態が終了したことの指定
B1	XX	時短回数指定	時短状態の残り回数がXXで示す数であることの指定
B2	XX	確変回数指定	確変状態の残り回数がXXで示す数であることの指定
B3	XX	テーブル変更回数指定	テーブル変更の残り回数がXXで示す数であることの指定
C0	XX	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数がXXで示す数になったことの指定
C1	XX	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数がXXで示す数になったことの指定

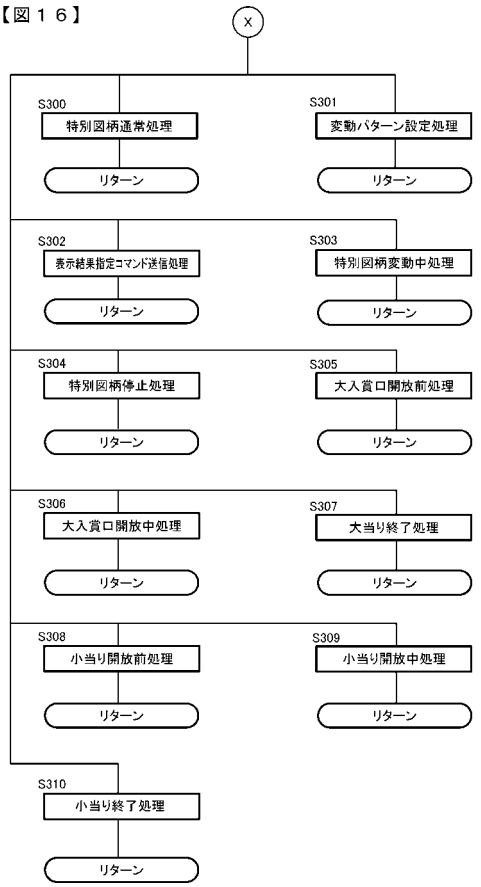
【図１５】

【図１５】

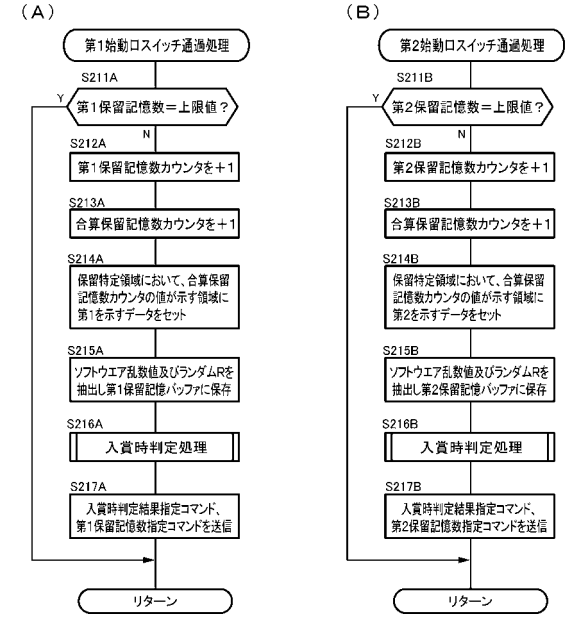


【図１６】

【図１６】



【図１７】



【図１８】

【図１８】

（Ａ）

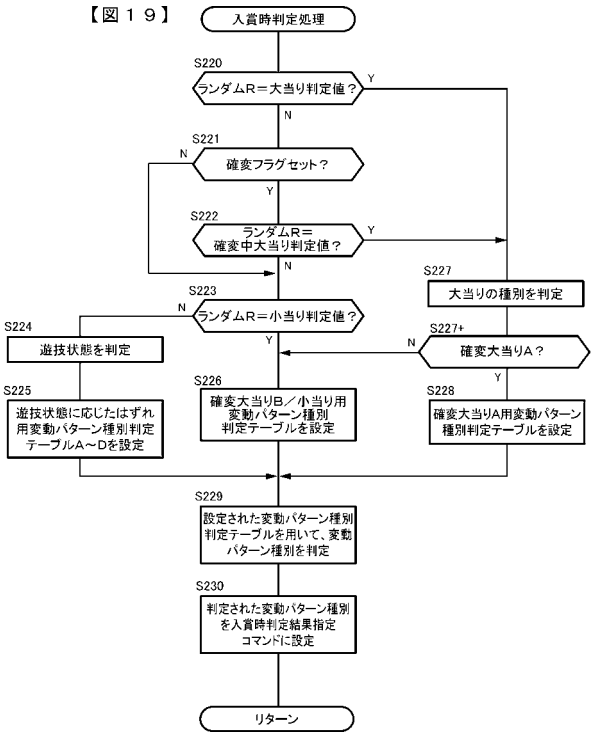
保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）							
1	2	3	4	5	6	7	8
第1	第1	第2	第1	第2	－	－	－

（Ｂ）

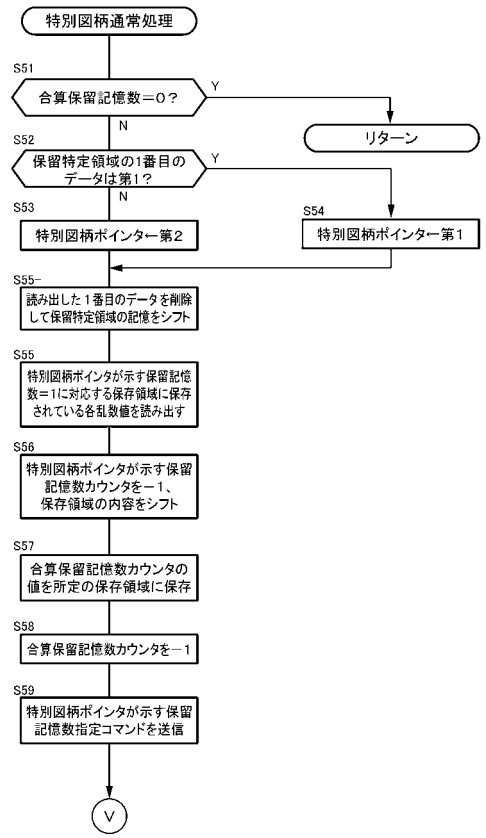
第１保留記憶バッファ	第１保留記憶数＝１に応じた保存領域
	第１保留記憶数＝２に応じた保存領域
	第１保留記憶数＝３に応じた保存領域
	第１保留記憶数＝４に応じた保存領域

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

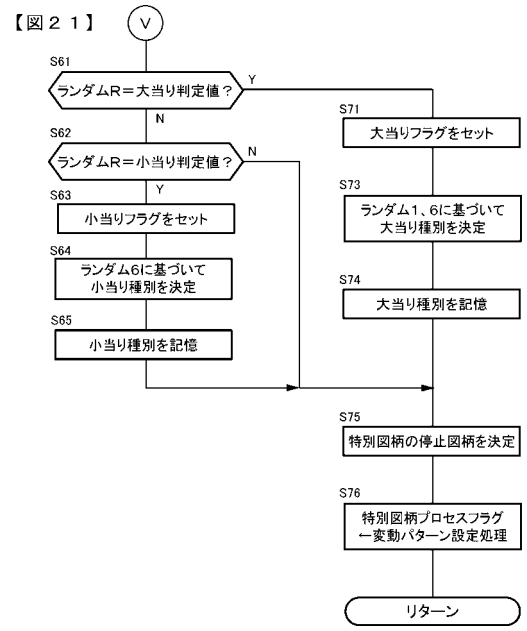
【図１９】



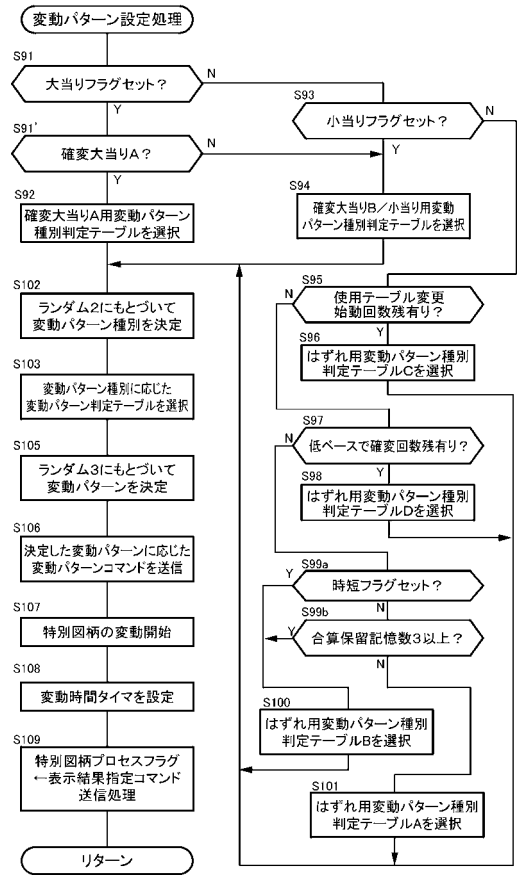
【図２０】



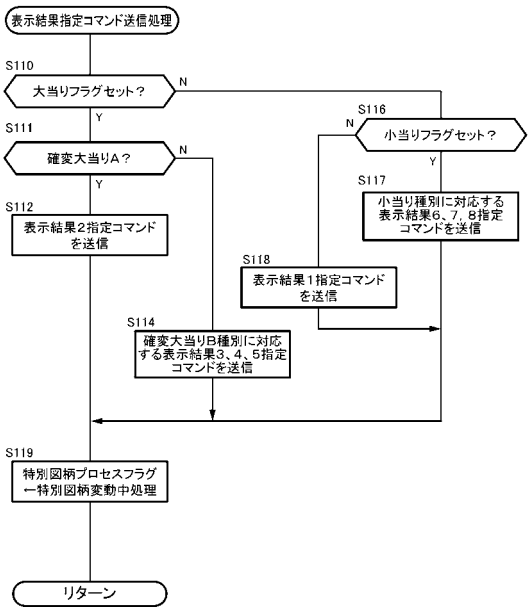
【図２１】



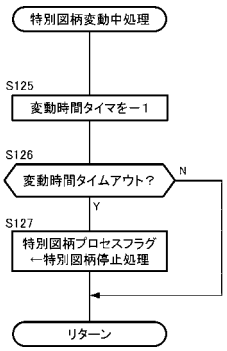
【図２２】



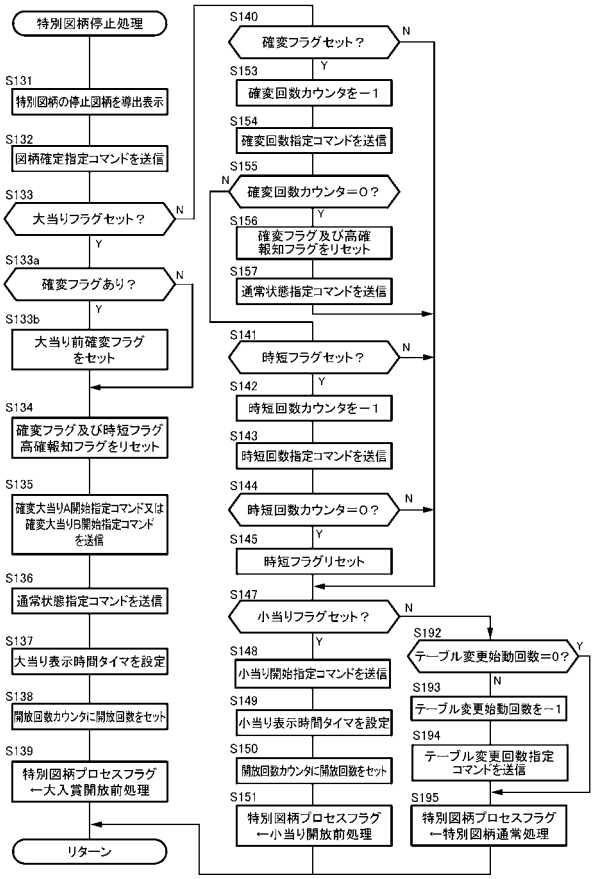
【図２３】



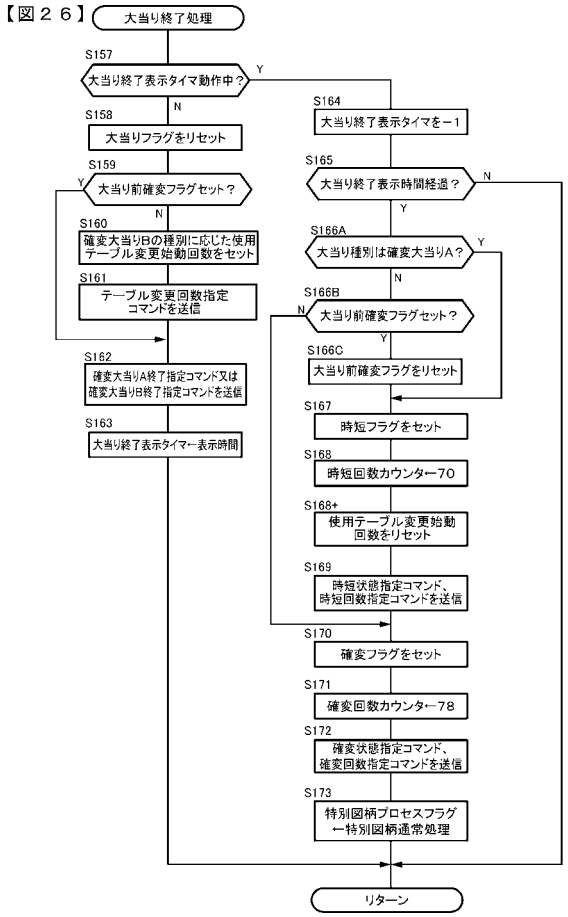
【図２４】



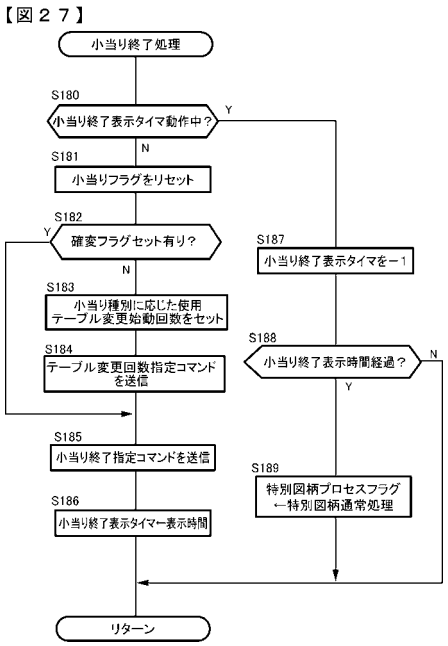
【図２５】



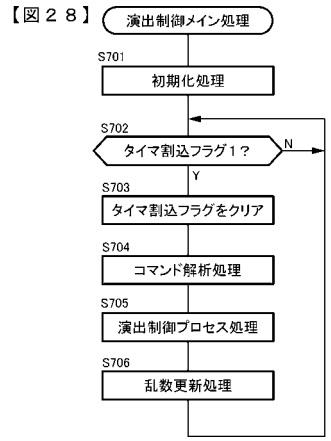
【図２６】



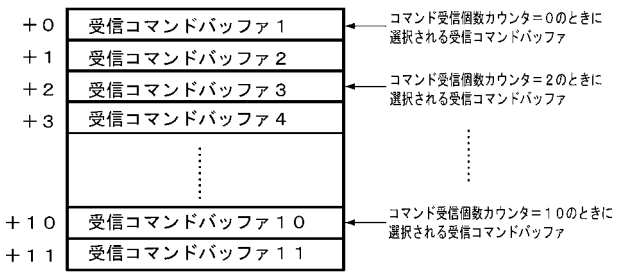
【図２７】



【図２８】



【図２９】



【図３０】

【図３０】

乱数	範囲	用途
SR1	1～10	予告演出実施決定用
SR2	1～60	予告演出種別決定用
SR3	1～100	ステージ(モード)種別決定用

【図３１】

【図３１】

図柄変動制御パターンテーブル　180

図柄変動制御パターン	変動パターン
非リーチＣＰＡ1-0	非リーチＰＡ1-0
⋮	⋮
非リーチＣＰＡ1-4	非リーチＰＡ1-4
ノーマルＣＰＡ2-1	ノーマルＰＡ2-1
⋮	⋮
ノーマルＣＰＢ2-4	ノーマルＰＢ2-4
スーパーＣＰＡ3-1	スーパーＰＡ3-1
⋮	⋮
スーパーＣＰＢ3-5	スーパーＰＢ3-5
特殊ＣＰＧ1-1	特殊ＰＧ1-1
⋮	⋮
特殊ＣＰＧ2-2	特殊ＰＧ2-2

【図３２】

【図３２】

（ａ）予告演出決定用テーブルＡ（通常用）

種別	リーチ時	Sリーチ時	当り時
(1)キャラクタAアニメーション	30	15	5
(2)キャラクタBアニメーション	20	20	10
(3)キャラクタCアニメーション	10	25	45

181a

（ｂ）予告演出決定用テーブルＢ（潜伏条件成立時,使用テーブル変更始動回数まで）

種別	リーチ時	Sリーチ時	当り時
(1)キャラクタAアニメーション	30	5	5
(2)キャラクタBアニメーション	20	5	5
(3)キャラクタCアニメーション	10	50	50

181b

（ｃ）予告演出決定用テーブルＣ（潜伏条件成立時,使用テーブル変更始動回数以降）

種別	リーチ時	Sリーチ時	当り時
(1)キャラクタAアニメーション	10	10	5
(2)キャラクタBアニメーション	40	40	5
(3)キャラクタCアニメーション	10	10	50

181c

【図３３】

【図３３】

（ａ）モード種別決定用テーブルＡ　（数値は判定値数）

ステージ（モード）種別	確変大当りB1	確変大当りB2	確変大当りB3
昼モード	20	10	0
夕暮れモード	25	30	35
夜モード	55	60	65

182a

（ｂ）モード種別決定用テーブルＢ　（数値は判定値数）

ステージ（モード）種別	小当りA	小当りB	小当りC
昼モード	20	10	0
夕暮れモード	55	60	65
夜モード	25	30	35

182b

【図３４】

【図３４】

（ａ）モード変化決定用テーブルＡ（高確時,使用テーブル変更始動回数まで）

変化種別	変化なし	転落	昇格
ＳＲ３	60	5	35

183a

（ｂ）モード変化決定用テーブルＢ（高確時,使用テーブル変更始動回数以降）

変化種別	変化なし	転落	昇格
ＳＲ３	50	25	25

183b

（ｃ）モード変化決定用テーブルＣ（低確時,使用テーブル変更始動回数まで）

変化種別	変化なし	転落	昇格
ＳＲ３	60	10	30

183c

（ｄ）モード変化決定用テーブルＤ（低確時,使用テーブル変更始動回数から確変格当回数まで）

変化種別	変化なし	転落	昇格
ＳＲ３	50	35	15

183d

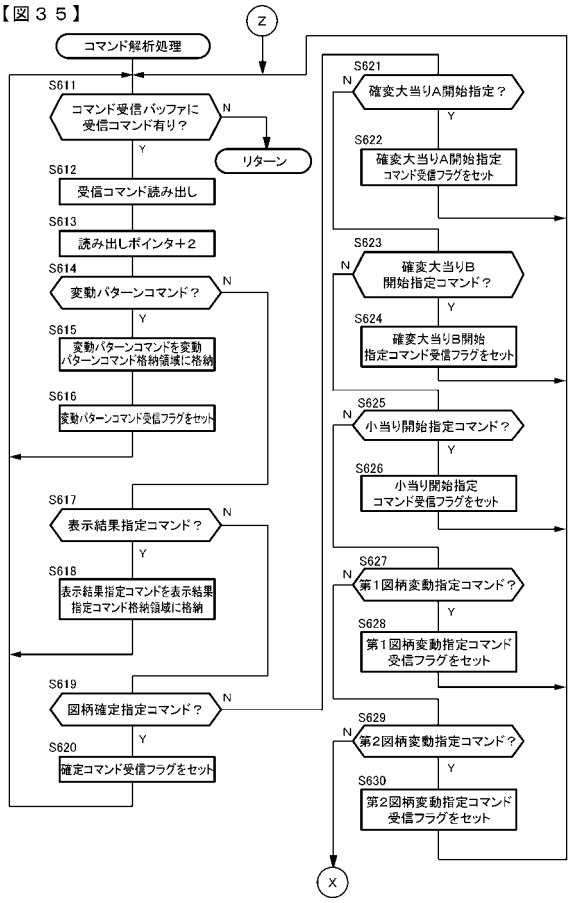
（ｅ）モード変化決定用テーブルＥ（通常時）

変化種別	変化なし	転落	昇格
ＳＲ３	30	65	5

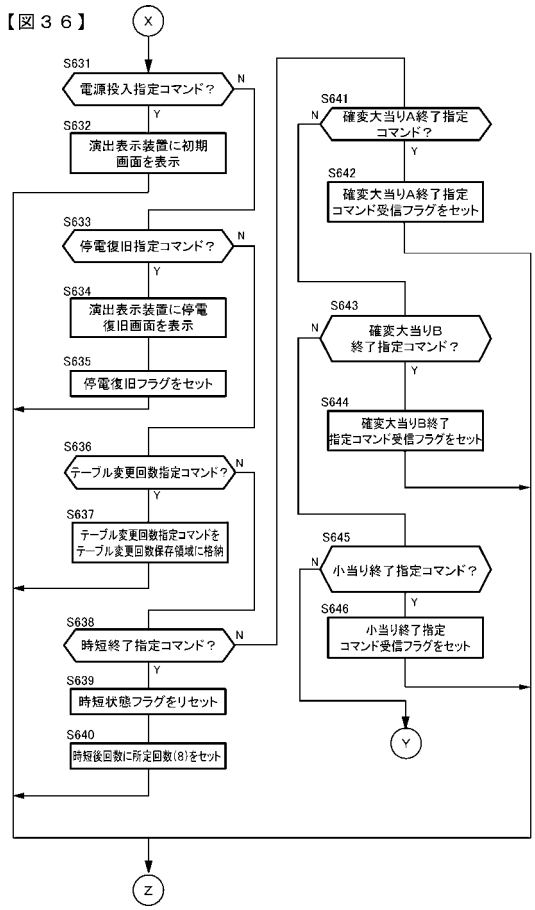
183e

（数値は判定値数）

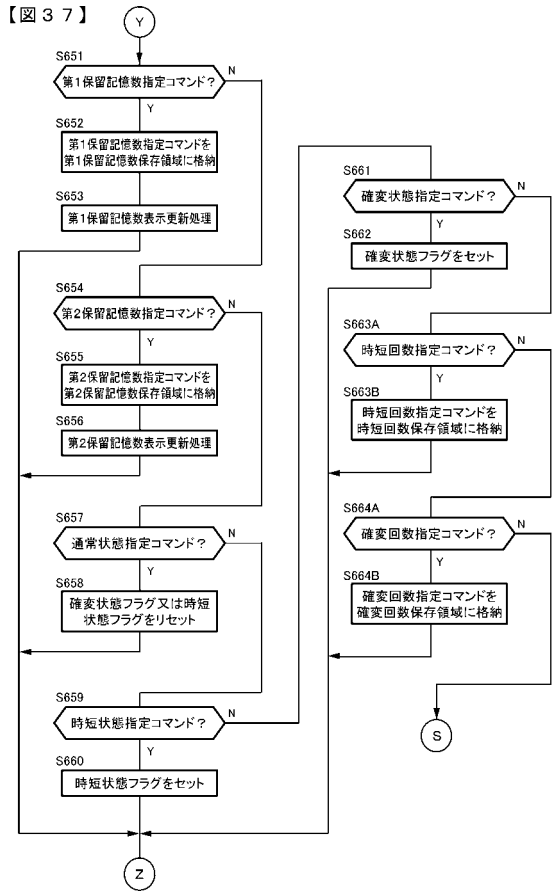
【図３５】



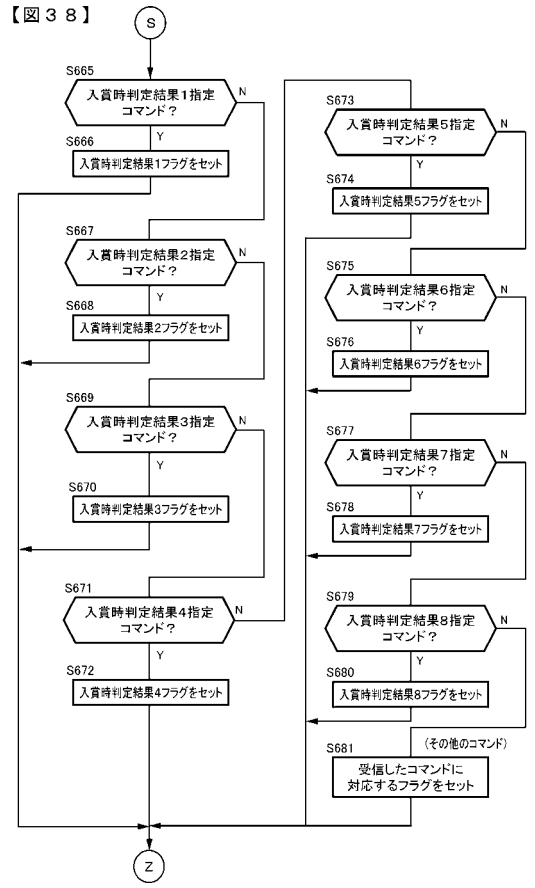
【図３６】



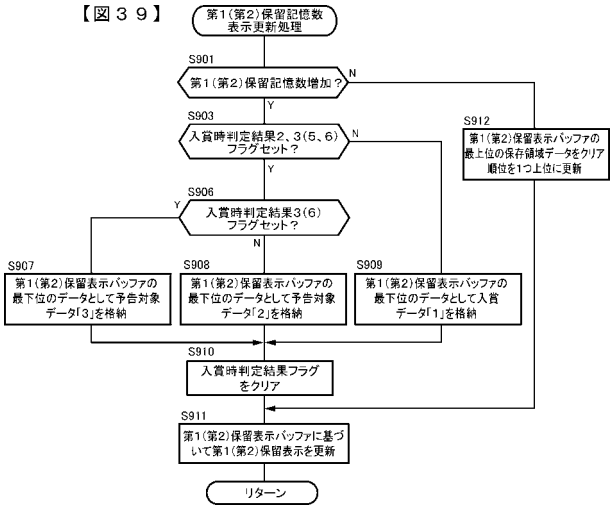
【図３７】



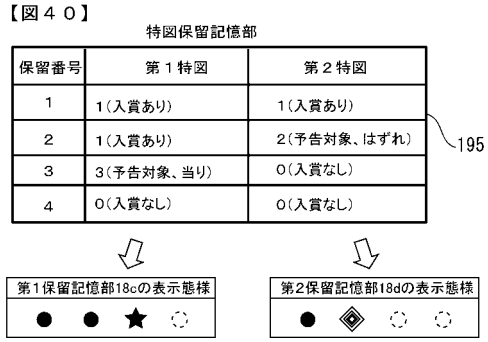
【図３８】



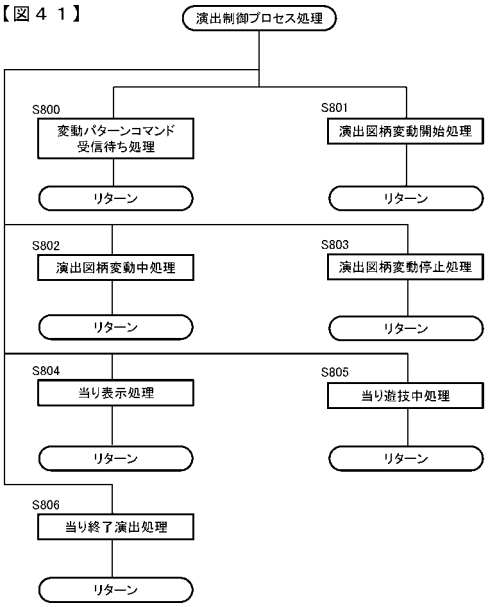
【図３９】



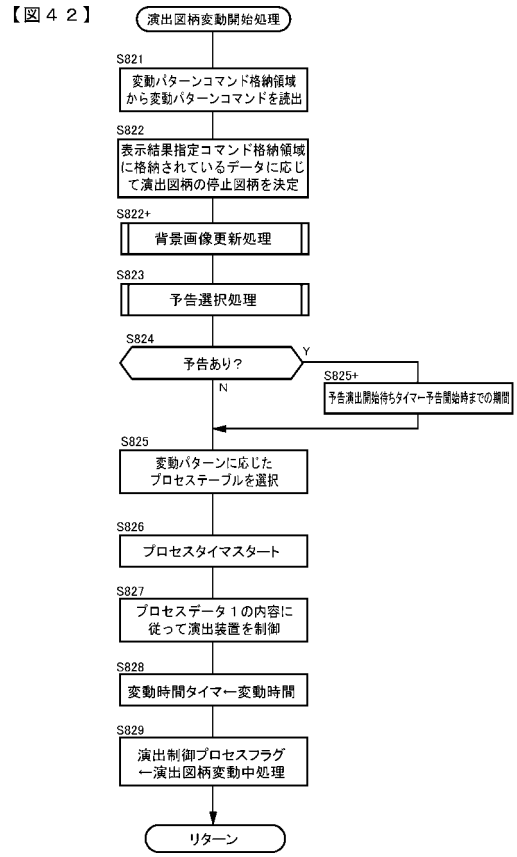
【図４０】



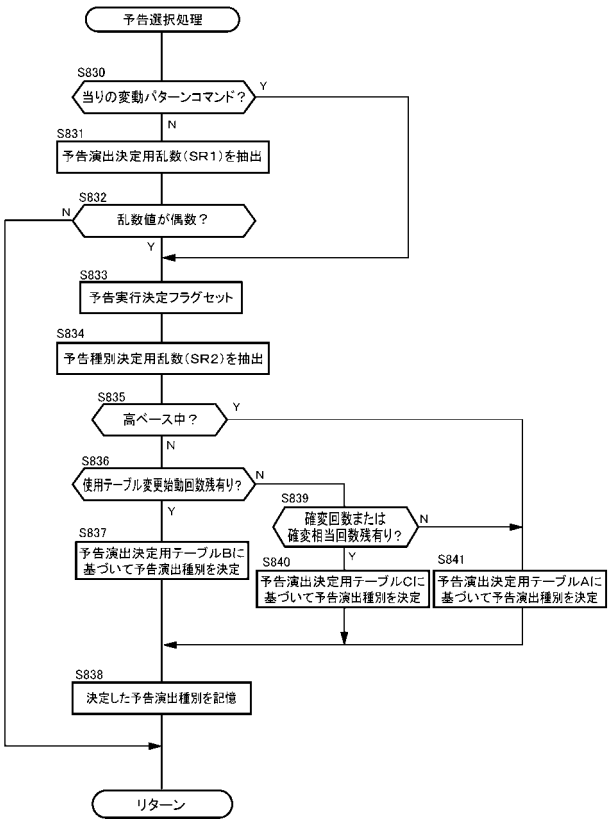
【図４１】



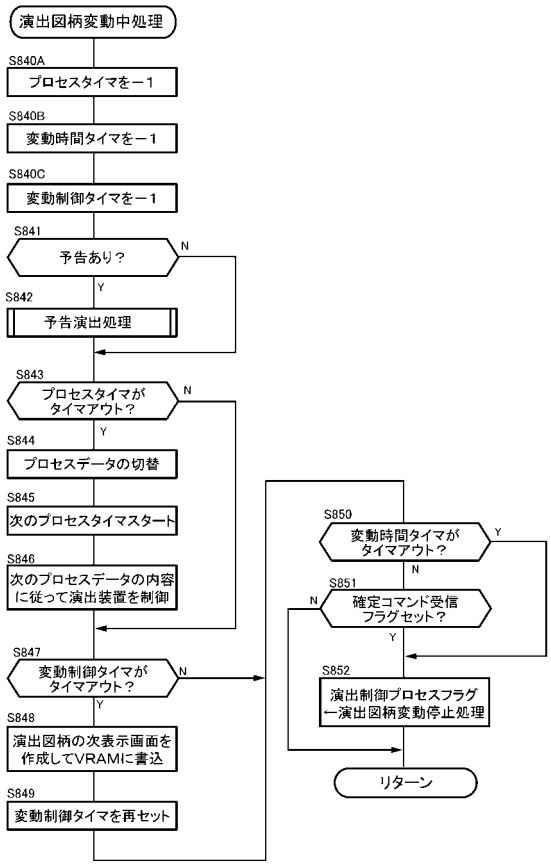
【図４２】



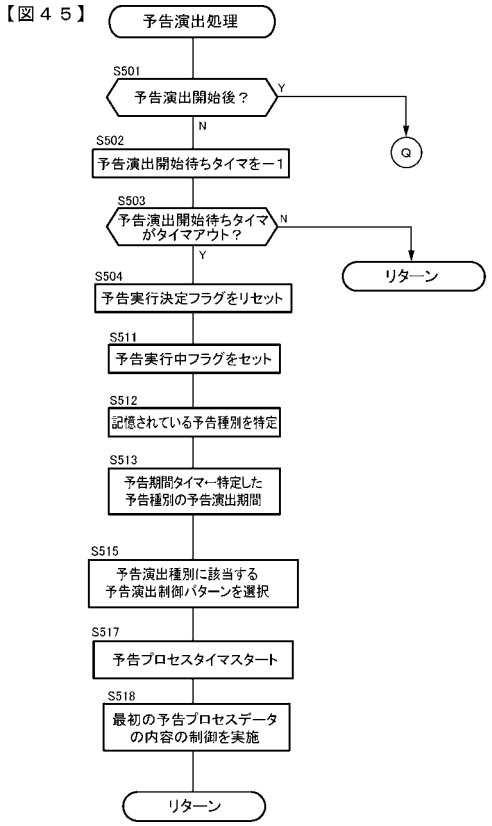
【図４３】



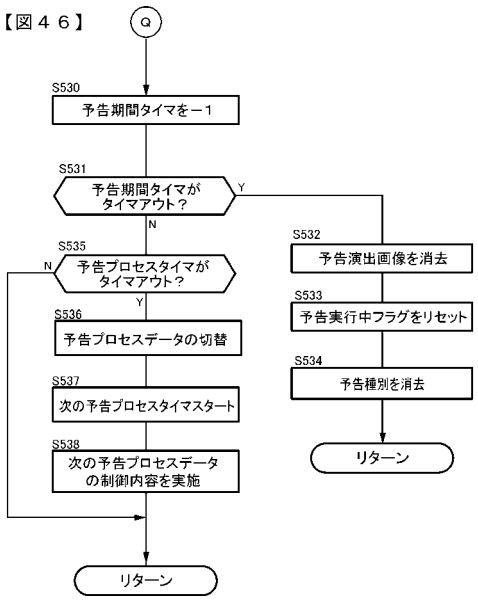
【図４４】



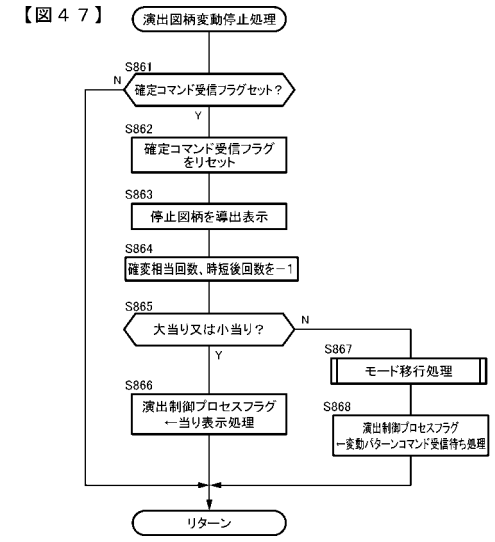
【図４５】



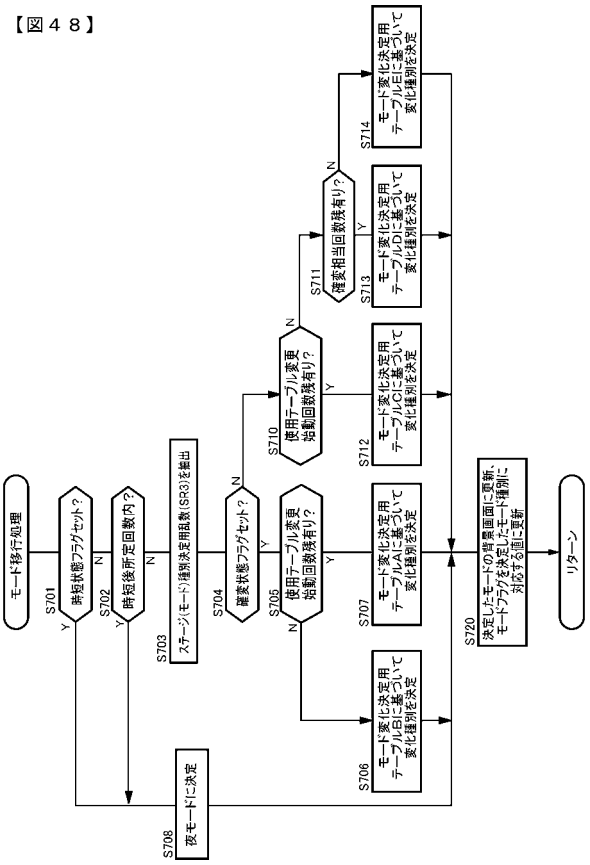
【図４６】



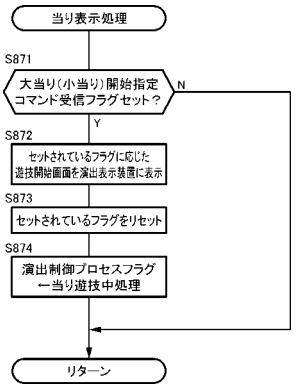
【図４７】



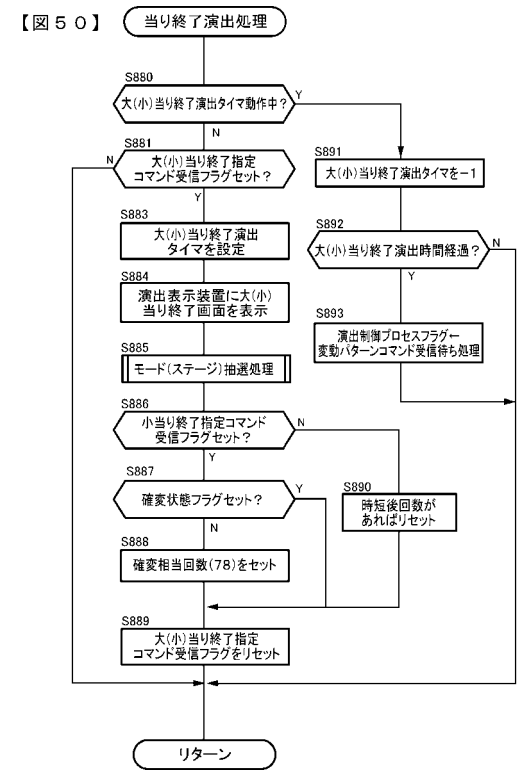
【図４８】



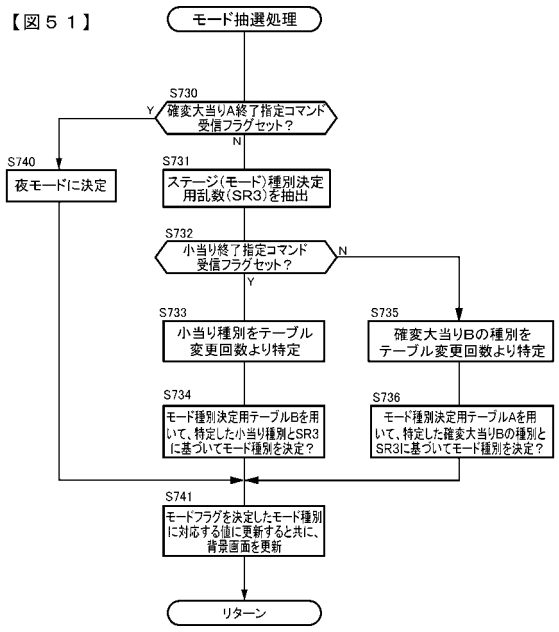
【図４９】



【図５０】



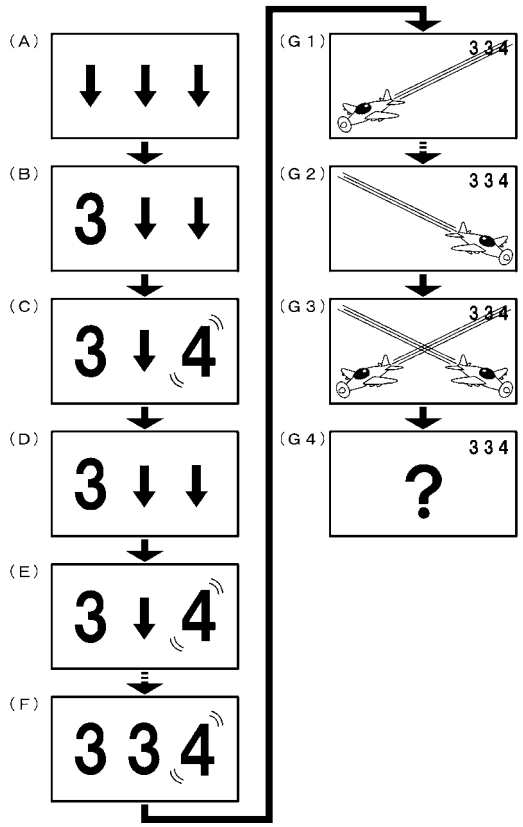
【図５１】



【図５２】

【図５２】

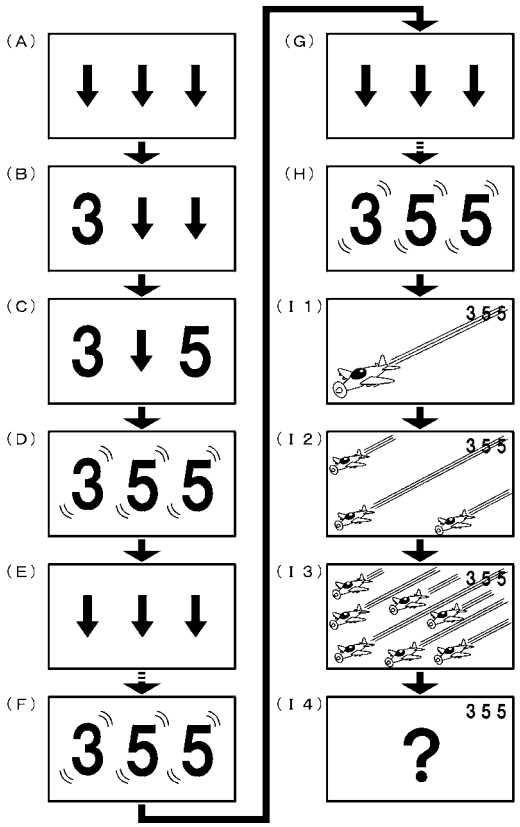
・非リーチPA1-3(A～G4)
・特殊PG1-2(A～F) ※(G1～G4)は大入賞口開放中



【図５３】

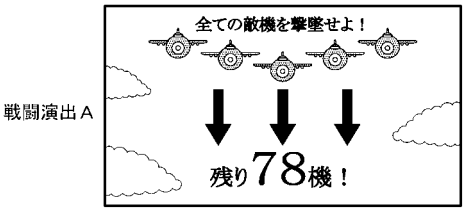
【図５３】

・非リーチPA1-4(A～I4)
・特殊PG1-3(A～H) ※(I1～I4)は大入賞口開放中

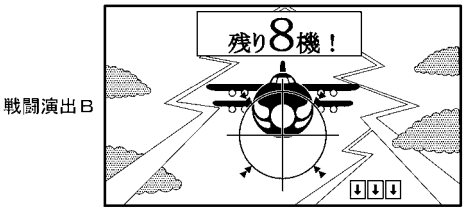


【図５４】

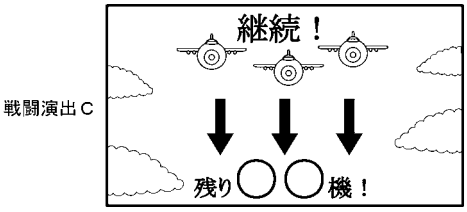
【図５４】(a) 大当り終了後０～７０回転（高確高ベース状態）



(b) 大当り終了後７１～７８回転（高確低ベース状態）



(c) 高確中に確変大当りB発生(７１回転目)



【図５５】

【図５５】

(a)

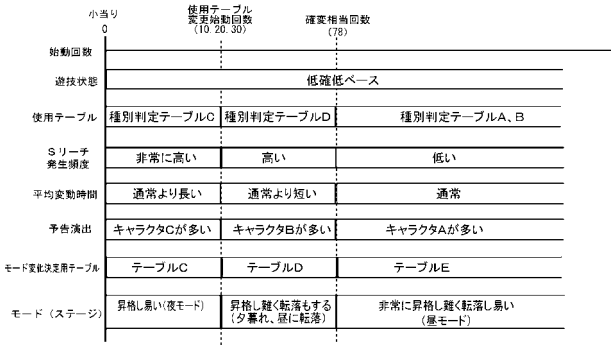
	確変大当りB 0	使用テーブル変更始動回数(10, 20, 30)	78
始動回数			
遊技状態	高確低ベース		低確低ベース
はずれ使用テーブル	種別判定テーブルC	種別判定テーブルD	種別判定テーブルA、B
Sリーチ発生頻度	非常に高い	高い	低い
平均変動時間	通常より長い	期間1より短い	通常
予告演出	キャラクタCが多い	キャラクタBが多い	キャラクタAが多い
モード変化決定用テーブル	テーブルA	テーブルB	テーブルE
モード（ステージ）	昇格し易い(夜モード)	昇格し難く転落もする（夕暮れ、昼に転落）	非常に昇格し難く転落し易い（昼モード）

(b)

	小当り 0	使用テーブル変更始動回数(10, 20, 30)	確変相当回数(78)
始動回数			
遊技状態	低確低ベース		
使用テーブル	種別判定テーブルC	種別判定テーブルA、B	
Sリーチ発生頻度	非常に高い	低い	
平均変動時間	通常より長い	通常（期間1よりも短い）	
予告演出	キャラクタCが多い	キャラクタBが多い	キャラクタAが多い
モード変化決定用テーブル	テーブルC	テーブルD	テーブルE
モード（ステージ）	昇格し易い(夜モード)	昇格し難く転落もする（夕暮れ、昼に転落）	非常に昇格し難く転落し易い（昼モード）

【図５６】

【図５６】


小当り
0
使用テーブル
変更始動回数
（10、20、30）
確変指当回数
（78）
始動回数
遊技状態
低確低ベース
使用テーブル
種別判定テーブルC
種別判定テーブルD
種別判定テーブルA、B
Sリーチ
発生頻度
非常に高い
高い
低い
平均変動時間
通常より長い
通常より短い
通常
予告演出
キャラクタCが多い
キャラクタBが多い
キャラクタAが多い
モード変化決定用テーブル
テーブルC
テーブルD
テーブルE
モード（ステージ）
昇格し易い（夜モード）
昇格し難く転落もする
（夕暮れ、昼に転落）
非常に昇格し難く転落し易い
（昼モード）

フロントページの続き

(74)代理人　100156535
弁理士　堅田　多恵子
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内
Ｆターム(参考) 2C333 AA11　CA07　CA44　EA10